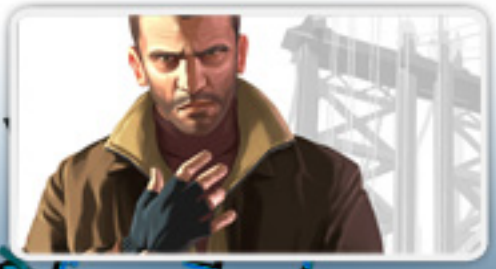
ETAJV de jeuxvideo.com

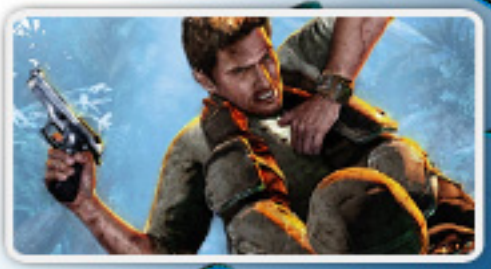
Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 10.59 PS3 PLAYSTATION 3

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

PLAYSTATION 3





© L'Odyssée Interactive 1997-2013

INTRODUCTION

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

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

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

- 007 : Quantum of Solace
- 007 Legends
- 1942 : Joint Strike
- 2nd Super Robot Taisen OG
- 3D Dot Game Heroes
- 50 Cent : Blood on the Sand

A

- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- A Space Shooter for Two Bucks!
- AAA Lucha Libre : Heroes of the Ring
- Acceleration of Suguri X Edition
- Ace Combat : Assault Horizon
- Adam's Venture Chronicles
- Afro Samurai
- After Burner Climax
- Agarest : Generations of War 2
- Agarest : Generations of War Zero
- Age of Booty
- Alice : Retour au Pays de la Folie
- Alien Breed 2 : Assault
- Alien Breed 3 : Descent
- Alien Breed : Impact
- Aliens vs Predator
- Alone in the Dark : Inferno
- Alpha Protocol
- American McGee's Alice
- Anarchy Reigns
- Another Century's Episode R
- Ape Escape
- Aquanaut's Holiday
- Aquapazza
- Ar Tonelico Qoga : Knell of Ar Ciel
- Arcana Heart 3
- Armored Core 4
- Armored Core for Answer
- Army of Two
- Army of Two : Le 40ème Jour
- Army of Two : Le Cartel du Diable
- Arthur et la Vengeance de Maltazard
- Assassin's Creed
- Assassin's Creed : Brotherhood
- Assassin's Creed : Brotherhood : La Disparition de Da Vinci
- Assassin's Creed : Liberation HD
- Assassin's Creed : Revelations
- Assassin's Creed : Revelations : L'Archive Perdue
- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV : Black Flag
- Astro Tripper
- Asura's Wrath
- Atelier Ayesha : The Alchemist of Dusk
- Atelier Rorona : The Alchemist of Arland
- Atelier Totori : The Adventurer of Arland

B

- Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time
- Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!
- Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown
- Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions
- Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME
- BackBreaker
- Baja : Edge of Control
- Bakugan Battle Brawlers
- Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre
- Band Hero
- Batman Arkham Asylum
- Batman Arkham City
- Batman Arkham Origins
- Battle : Los Angeles
- Battle Fantasia
- Battlefield 1943
- Battlefield 3
- Battlefield 4
- Battlefield : Bad Company
- Battlefield : Bad Company 2
- Bayonetta
- Beat Hazard Ultra
- Beautiful Katamari
- Bejeweled 2
- Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction
- Beyond : Two Souls
- Beyond Good & Evil HD
- Binary Domain
- Bionic Commando
- Bionic Commando Rearmed
- Bioshock
- Bioshock 2
- Bioshock 2 : L'Antre de Minerve
- Bioshock 2 : Protector Trials
- Bioshock 2 : Rapture Metro
- Bioshock : Salles de Défis
- Bioshock Infinite
- Black Knight Sword
- Blacklight : Tango Down
- Bladestorm : La Guerre de Cent Ans
- Blast Factor
- BlazBlue : Calamity Trigger
- BlazBlue : Continuum Shift
- BlazBlue : Continuum Shift Extend
- Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II
- Blazing Angels : Squadrons of WWII
- Bleach : Soul Resurreccion
- Blitz : The League II
- BloodRayne : Betrayal
- Blur
- Bob l'Eponge : La Vengeance Robotique de Plankton
- Bomberman Ultra
- Borderlands
- Borderlands 2
- Borderlands : Emeute dans l'Underdome de Mad Moxxi
- Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx

- Borderlands : Nouvelle Révolution
- Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned
- Braid
- BRINK
- Brothers : A Tale of Two Sons
- Brothers in Arms : Hell's Highway
- Brütal Legend
- Bulletstorm
- Burn Zombie Burn!
- Burnout Crash!
- Burnout Paradise
- Buzz ! : Quiz TV
- Buzz ! : Quiz World
- Buzz ! : The Ultimate Music Quiz
- Buzz ! Junior : Les P'tits Dinos

C

- Cabela's Dangerous Hunts 2009
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty 4 : Modern Warfare
- Call of Duty : Black Ops
- Call of Duty : Black Ops - Annihilation
- Call of Duty : Black Ops - Escalation
- Call of Duty : Black Ops - First Strike
- Call of Duty : Black Ops - Rezurrection
- Call of Duty : Black Ops II
- Call of Duty : Black Ops II - Revolution
- Call of Duty : Ghosts
- Call of Duty : Modern Warfare 2
- Call of Duty : Modern Warfare 3
- Call of Duty : World at War
- Call of Duty Classic
- Call of Juarez : Bound in Blood
- Call of Juarez : Gunslinger
- Calling all Cars!
- Canis Canem Edit
- Capsized
- Captain America : Super Soldat
- Captain Morgane et la Tortue d'Or
- Cars 2
- Cars : La Coupe Internationale de Martin
- Cars Race-O-Rama
- Cartoon Network : Punch Time Explosion XL
- Castle Crashers
- Castlevania : Harmony of Despair
- Castlevania : Lords of Shadow
- Castlevania : Lords of Shadow - Mirror of Fate HD
- Castlevania : Symphony of the Night
- Catherine
- Cérébral Challenge
- Child of Eden
- Classics HD : Ico & Shadow of the Colossus
- Colin McRae : DiRT
- Colin McRae : DiRT 2
- Comix Zone
- Command & Conquer : Alerte Rouge 3 : Ultimate Edition
- Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla

- Conan
- Condemned 2 : Bloodshot
- Contrast
- Counter-Strike : Global Offensive
- Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010
- Crash Bandicoot
- Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back
- Crash Bandicoot 3 : Warped
- Crash Commando
- Crash Team Racing
- Crash Time 4 : The Syndicate
- Crash Time 5 : Undercover
- Crazy Taxi
- Crescent Pale Mist
- Critter Crunch
- Crysis
- Crysis 2
- Crysis 3
- Cuboid

D

- Damnation
- Dante's Inferno
- Dante's Inferno : Forêt Sombre
- Dark Awake
- Dark Sector
- Dark Souls
- Dark Void
- Darksiders
- Darksiders II
- Datura
- Daytona USA
- DC Universe Online
- Dead Island
- Dead Island : Ryder White
- Dead Island Riptide
- Dead Nation
- Dead Nation : Road of Devastation
- Dead or Alive 5
- Dead Rising 2
- Dead Space
- Dead Space 2
- Dead Space 2 : Severed
- Dead Space 3
- Dead Space : Ignition
- Dead Space Extraction
- Dead to Rights : Retribution
- Deadliest Warrior : The Game
- Deadly Premonition : The Director's Cut
- Deadpool
- DeathSpank
- DeathSpank : Thongs of Virtue
- Def Jam Icon
- Def Jam Rapstar
- Defiance
- Demon's Souls
- Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !

- Destruction Derby 2
- Deus Ex : Human Revolution
- Deus Ex : Human Revolution - Le Chaînon Manquant
- Devil May Cry 4
- Devil May Cry HD Collection
- Diablo III
- Diner Dash
- DiRT 3
- DiRT Showdown
- Disgaea 3 : Absence of Justice
- Disgaea 4 : A Promise Unforgotten
- Dishonored
- Disney Infinity
- Disney Universe
- DJ Hero
- DJ Hero 2
- DmC Devil May Cry
- Doctor Who : The Eternity Clock
- Doki-Doki Universe
- Double Dragon : Neon
- Dragon Age : Origins
- Dragon Age : Origins - Awakening
- Dragon Age II
- Dragon Age II : La Marque de l'Assassin
- Dragon Age II : Le Prince Exilé
- Dragon Age II : Legacy
- Dragon Ball Raging Blast
- Dragon Ball Raging Blast 2
- Dragon Ball Z : Battle of Z
- Dragon Ball Z : Budokai HD Collection
- Dragon Ball Z : Burst Limit
- Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi
- Dragon's Crown
- Dragon's Dogma
- Dragon's Dogma : Dark Arisen
- Dragon's Lair
- Dragons
- Driver : San Francisco
- DuckTales Remastered
- Duke Nukem Forever
- Duke Nukem Forever : The Doctor Who Cloned Me
- Dungeon Siege III
- Dynasty Warriors 6
- Dynasty Warriors 6 : Empires
- Dynasty Warriors 7
- Dynasty Warriors 7 : Xtreme Legends
- Dynasty Warriors 8
- Dynasty Warriors : Gundam
- Dynasty Warriors : Gundam 2
- Dynasty Warriors : Gundam 3
- Dynasty Warriors : Strikeforce

E

- E.X. Troopers
- Earth Defense Force : Insect Armageddon
- Earthworm Jim HD
- Eat Lead : The Return of Matt Hazard

- Echochrome
- Edge
- El Shaddai : Ascension of the Metatron
- Enchanted Arms
- Enemy Territory : Quake Wars
- Enslaved : Odyssey to the West
- Enslaved : Pigsy's Perfect 10
- Epic Mickey : Le Retour des Héros
- Eternal Sonata
- Everybody's Golf
- Everybody's Golf : World Tour
- Explodemon!
- EyePet
- EyePet Move Edition

F

- F.3.A.R.
- F.E.A.R. 2 : Project Origin
- F1 2010
- F1 2011
- F1 2012
- F1 2013
- Faery : Legends of Avalon
- Fallout 3
- Fallout 3 : Point Lookout
- Fallout New Vegas
- Fallout New Vegas : Dead Money
- Fallout New Vegas : Honest Hearts
- Far Cry 2
- Far Cry 3
- Far Cry 3 : Blood Dragon
- Far Cry Classic
- Fast and Furious : Showdown
- Fat Princess
- Ferrari Challenge
- Fieldrunners
- FIFA 08
- FIFA 09
- FIFA 09 : Ultimate Team
- FIFA 10
- FIFA 10 : Ultimate Team
- FIFA 11
- FIFA 12
- FIFA 13
- FIFA 14
- FIFA Street
- FIFA Street 3
- Fight Night : Round 3
- Fight Night : Round 4
- Final Fantasy
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy VI
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy XIII
- Final Fantasy XIII-2
- Final Fantasy XIV : A Realm Reborn

- Final Fight : Double Impact
- Fist of the North Star : Ken's Rage
- Fist of the North Star : Ken's Rage 2
- Flashback
- Flock!
- flOw
- Flower
- Folklore
- Formula One : Championship Edition
- Fracture
- Frogger : Hyper Arcade Edition
- From Dust
- Front Mission Evolved
- Frontlines : Fuel of War
- Fuel
- Full Auto 2 : Battlelines

G

- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- Game of Thrones : Le Trône de Fer
- Gatling Gears
- Genji : Days of the Blade
- Geon
- Ghost Recon : Future Soldier
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Go! Puzzle
- God of War : Ascension
- God of War : Chains of Olympus HD
- God of War : Ghost of Sparta HD
- God of War Collection
- God of War Collection Volume II
- God of War HD
- God of War II : Divine Retribution HD
- God of War III
- Golden Axe
- Golden Axe : Beast Rider
- GoldenEye 007 Reloaded
- Gran Turismo 5
- Gran Turismo 5 Prologue
- Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City
- Grand Theft Auto : San Andreas
- Grand Theft Auto : Vice City Stories
- Grand Theft Auto III
- Grand Theft Auto IV
- Grand Theft Auto V
- Grandia
- Greed Corp
- Green Day : Rock Band
- Greg Hastings Paintball 2
- GRID 2
- GTI Club+
- Guacamelee!
- Guitar Hero 5
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : Metallica
- Guitar Hero : Van Halen
- Guitar Hero : Warriors of Rock

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

H

- Half-Life 2
- Half-Life 2 : Episode One
- Half-Life 2 : Episode Two
- Hannah Montana : Le Film
- Hard Corps : Uprising
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Harry Potter et les Reliques de la Mort - Deuxième Partie
- Harry Potter et les Reliques de la Mort - Première Partie
- Hasbro : Ce Soir on Joue en Famille 3
- Haze
- Heavenly Sword
- Heavy Rain
- Heroes over Europe
- High Velocity Bowling
- Hitman : HD Trilogy
- Hitman Absolution
- Hitogata Happa
- Hotline Miami
- Hunted : The Demon's Forge

I

- I Am Alive
- IL-2 Sturmovik : Birds of Prey
- inFamous
- inFamous 2
- inFamous 2 : Festival of Blood
- Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous
- Interpol : The Trail of Dr. Chaos
- Inversion
- Invincible Tiger : The Legend of Han Tao
- Iron Man
- Iron Man 2

J

- James Cameron's Avatar : The Game
- Jetpack Joyride
- Joe Danger 2 : The Movie
- JoJo's Bizarre Adventure HD
- Jonah Lomu Rugby Challenge
- Journey
- Joust
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jurassic : The Hunted
- Just Cause
- Just Cause 2
- Just Dance 3

K

- Kane & Lynch : Dead Men
- Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2
- Katamari Forever
- Killer is Dead
- Killzone 2
- Killzone 3
- Killzone Trilogy
- Kingdom Hearts 1.5 HD Remix
- Kung Fu Panda : Le jeu
- Kung Fu Rider
- Kurushi Final

L

- L.A. Noire
- La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon
- La Memoire dans la Peau
- Là-Haut
- Lair
- Lara Croft and the Guardian of Light
- Last Rebellion
- Le Choc des Titans : Le Jeu Vidéo
- Le Parrain 2
- Le Parrain : Edition du Don
- Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes
- Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord
- Le Testament de Sherlock Holmes
- Le Tour de France
- Le Tour de France 2013 - 100ème Edition
- Lead and Gold : Gangs of the Wild West
- Legacy of Kain : Soul Reaver
- LEGO Batman 2 : DC Super Heroes
- LEGO Batman : Le Jeu Vidéo
- LEGO Harry Potter : Années 1 à 4
- LEGO Harry Potter : Années 5 à 7
- LEGO Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue
- LEGO Indiana Jones : La Trilogie Originale
- LEGO Le Seigneur des Anneaux
- LEGO Marvel Super Heroes
- LEGO Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo
- LEGO Rock Band
- LEGO Star Wars : La Saga Complète
- LEGO Star Wars III : The Clone Wars
- Leisure Suit Larry : Box Office Bust
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne
- Les Experts : Complot à Las Vegas
- Les Rois de la Glisse
- Les Royaumes d'Amalur : Reckoning
- Les Simpson : Le Jeu
- Les Sims 3
- Les Sims 3 : Animaux & Cie
- Lightning Returns : Final Fantasy XIII
- Limbo
- Linger in Shadows
- LittleBigPlanet
- LittleBigPlanet 2
- LittleBigPlanet : Sackboy's Prehistoric Moves

- LittleBigPlanet Karting
- Lollipop Chainsaw
- Lost
- Lost Planet 2
- Lost Planet 3
- Lost Planet : Extreme Condition
- Lumines Supernova

M

- Machinarium
- Madagascar 2
- Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe
- Madden NFL 07
- Madden NFL 08
- Madden NFL 09
- Madden NFL 12
- Mafia II
- Mafia II : Director's Cut
- Mafia II : Jimmy's Vendetta
- Mafia II : Joe's Adventures
- MAG
- Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014
- Magic Orbz
- Magrunner Dark Pulse
- Mahjong Tales : Ancient Wisdom
- Mainichi Issho
- Majin and the Forsaken Kingdom
- Major League Baseball 2K10
- Major League Baseball 2K7
- Major League Baseball 2K8
- Malicious
- Mars : War Logs
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Marvel vs. Capcom 3 : Fate of Two Worlds
- Mass Effect 2
- Mass Effect 3
- Matt Hazard : Blood Bath and Beyond
- Max et les Maximonstres
- Max Payne 3
- Medal of Honor
- Medal of Honor : Airborne
- Medal of Honor : En Première Ligne
- Medal of Honor : Warfighter
- Medieval Moves
- Mega Man 10
- Mega Man 9 : The Ambition's Revival
- Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas
- Metal Gear Online
- Metal Gear Rising : Revengeance
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 3 : Snake Eater HD Edition
- Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots
- Metal Gear Solid HD Collection
- Metro : Last Light
- Mickey's Wild Adventure
- Midnight Club : Los Angeles

- Might & Magic : Clash of Heroes
- Millennium Championship Paintball 2009
- Minecraft
- Mini Ninjas
- Mirror's Edge
- MLB 08 : The Show
- Mobile Suit Gundam : Battlefield Record U.C. 0081
- ModNation Racers
- Mon Coach Personnel : Club Fitness
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition
- Monkey Island Edition Spéciale : Collection
- Monopoly : Editions Classique et Monde
- Monster Jam : Path of Destruction
- Monster Madness : Grave Danger
- Mortal Kombat
- Mortal Kombat Arcade Kollection
- Mortal Kombat II
- Mortal Kombat vs DC Universe
- MotoGP 09/10
- MotorStorm
- MotorStorm Apocalypse
- MotorStorm Complete
- MotorStorm Pacific Rift
- MotorStorm RC
- Mr. Golf
- Mugen Souls
- Mushroom Wars
- MX vs ATV : Extreme Limite
- MX vs ATV Alive
- MX vs ATV Reflex
- My Aquarium

N

- N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance
- nail'd
- Naruto : Ultimate Ninja Storm
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 2
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 3
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 3 : Full Burst
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm Generations
- NASCAR 08
- NASCAR The Game 2011
- NASCAR The Game : Inside Line
- NatGeo Quiz! Wild Life
- Naughty Bear
- Naughty Bear : Panic in Paradise
- NBA 07
- NBA 09 : The Inside
- NBA 2K10
- NBA 2K11
- NBA 2K12
- NBA 2K13
- NBA 2K14
- NBA 2K7
- NBA 2K8
- NBA 2K9
- NBA Jam

- NBA Live 08
- NBA Live 09
- NBA Live 10
- NBA Street Homecourt
- NCIS
- Need for Speed : Hot Pursuit
- Need for Speed : Most Wanted
- Need for Speed : The Run
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed ProStreet
- Need for Speed Shift
- Need for Speed Undercover
- NeverDead
- NHL 08
- NHL 09
- NHL 11
- NHL 2K10
- NHL 2K8
- NHL 2K9
- Ni no Kuni : La Vengeance de la Sorcière Céleste
- Nier
- NieR RepliCant
- Ninja Gaiden 3
- Ninja Gaiden Sigma
- Ninja Gaiden Sigma 2
- No More Heroes : Heroes' Paradise
- Noby Noby Boy
- Novastrike

O

- Of Orcs and Men
- Okami HD
- One Piece : Pirate Warriors
- One Piece : Pirate Warriors 2
- Operation Flashpoint : Dragon Rising
- Operation Flashpoint : Red River
- Outland
- OutRun Online Arcade
- Overlord II

P

- PAIN
- Papo & Yo
- PayDay 2
- Payday : The Heist
- Peggle
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two
- Persona 4 : Arena
- Phinéas et Ferb : Voyage dans la Deuxième Dimension
- Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde
- PixelJunk Eden
- PixelJunk Monsters
- PixelJunk Monsters Encore
- PixelJunk Racers 2nd Lap
- PixelJunk Shooter
- PixelJunk Shooter 2
- PixelJunk SideScroller

- Planet Minigolf
- Planète 51
- Plantes contre Zombies
- PlayStation All-Stars Battle Royale
- PlayStation Home
- Populous : A l'Aube de la Création
- Portal
- Portal 2
- Prince of Persia
- Prince of Persia : Epilogue
- Prince of Persia : L'Ame du Guerrier
- Prince of Persia : Les Deux Royaumes
- Prince of Persia : Les Sables du Temps
- Prince of Persia : Les Sables Oubliés
- Prince of Persia Trilogy
- Prison Break : The Conspiracy
- Pro Evolution Soccer 2008
- Pro Evolution Soccer 2009
- Pro Evolution Soccer 2010
- Pro Evolution Soccer 2011
- Pro Evolution Soccer 2012
- Prototype
- Prototype 2
- Puddle
- Puppeteer
- Pure
- Pure Chess
- Pure Football
- Puzzle Chronicles
- Puzzle Quest : Galactrix

Q

- Quantum Conundrum

R

- R.U.S.E.
- Race Driver : GRID
- Ragdoll Kung Fu : Fists of Plastic
- Rage
- Rain
- Rainbow Six Vegas 2
- Rascal Racers
- Ratatouille
- Ratchet & Clank
- Ratchet & Clank 2
- Ratchet & Clank 3
- Ratchet & Clank : A Crack in Time
- Ratchet & Clank : All 4 One
- Ratchet & Clank : Nexus
- Ratchet & Clank : Opération Destruction
- Ratchet : Gladiator HD
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc HD
- Rayman Legends
- Rayman Origins
- Red Dead Redemption
- Red Dead Redemption : Undead Nightmare
- Red Faction : Battlegrounds

- Red Faction : Guerrilla
- Red Faction Armageddon
- Red Johnson's Chronicles
- Remember Me
- Resident Evil 4 HD
- Resident Evil 5
- Resident Evil 5 : Gold Edition
- Resident Evil 5 : Perdu dans les Cauchemars
- Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée
- Resident Evil 6
- Resident Evil : Code : Veronica X HD
- Resident Evil : Director's Cut
- Resident Evil : Operation Raccoon City
- Resident Evil : Revelations
- Resident Evil : The Darkside Chronicles HD
- Resident Evil : The Umbrella Chronicles HD
- Resident Evil Chronicles HD Collection
- Resident Evil Revival Selection
- Resistance 2
- Resistance 3
- Resistance : Fall of Man
- Resonance of Fate
- Retour vers le Futur : Le Jeu
- Retro City Rampage
- Riff : Everyday Shooter
- Rise of the Argonauts
- Risen 2 : Dark Waters
- Rock Band
- Rock Band 2
- Rock Band 3
- Rock Revolution
- Rocket Knight
- Rocksmith
- Rogue Warrior
- Rugby World Cup 2011
- Rune Factory Oceans
- Ryu Ga Gotoku Kenzan!

S

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- Sacred 2 : Fallen Angel
- Saint Seiya : Brave Soldiers
- Saint Seiya : Les Chevaliers du Zodiaque : La Bataille du Sanctuaire
- Saints Row 2
- Saints Row 2 : Lutte d'Entreprise
- Saints Row : The Third
- Saints Row IV
- Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone
- Sam & Max : Episode 302 : The Tomb of Sammun-Mak
- Sam & Max : Episode 303 : They Stole Max's Brain!
- Sam & Max : Episode 304 : Beyond the Alley of the Dolls
- Sam & Max : Episode 305 : The City that Dares not Sleep
- Sam & Max : Saison 3 : The Devil's Playhouse
- Savage Moon
- SAW
- SAW II : Flesh & Blood
- SBK 09 : Superbike World Championship

- SBK X : Superbike World Championship
- Scene it ? Lumières ! Action !
- Scott Pilgrim Contre le Monde
- Section 8
- Sega Mega Drive Ultimate Collection
- Sega Rally
- Sega Superstars Tennis
- Sengoku Basara Samurai Heroes
- Shadows of the Damned
- Shank
- Shank 2
- Shatter
- Shaun White Skateboarding
- Shaun White Snowboarding
- ShellShock 2 : Blood Trails
- Shift 2 Unleashed
- Shoot Many Robots
- Shrek 4 : Il était une Fin
- Shrek le Troisième
- Silent Hill : Downpour
- Silent Hill : Homecoming
- Silent Hill HD Collection
- Silhouette Mirage
- Singularity
- Siren : Blood Curse
- Skate
- Skate 2
- Skate 3
- Skylanders : Spyro's Adventure
- Skylanders Giants
- Skylanders SWAP Force
- Sleeping Dogs
- Sly 2 : Association de Voleurs
- Sly 3
- Sly Cooper : Voleurs à travers le Temps
- Sniper : Ghost Warrior 2
- Sniper Elite V2
- SOCOM : Special Forces
- SOCOM Confrontation
- Soldier Of Fortune : Payback
- Söldner-X 2 : Final Prototype
- Söldner-X : Himmelsstürmer
- Sonic & All Stars Racing Transformed
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Sonic Adventure
- Sonic CD
- Sonic Generations
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog 2
- Sonic the Hedgehog 4 : Episode I
- Sonic the Hedgehog 4 : Episode II
- Sonic Unleashed
- Sorcery
- SoulCalibur II HD Online
- SoulCalibur IV
- SoulCalibur V

- Sound Shapes
- Space Channel 5 : Part 2
- Space Invaders Infinity Gene
- Spec Ops : The Line
- Spelunky
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Aux Frontières du Temps
- Spider-Man : Le Règne des Ombres
- Spider-Man Dimensions
- Splatterhouse
- Splinter Cell Blacklist
- Splinter Cell Chaos Theory HD
- Splinter Cell Double Agent
- Splinter Cell HD
- Splinter Cell Pandora Tomorrow HD
- Splinter Cell Trilogy HD
- Split/Second Velocity
- Sports Champions
- Sports Superbike 2
- Spyro : Year of the Dragon
- SSX
- Stacking
- Star Ocean : The Last Hope
- Star Trek
- Star Trek : D-A-C
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force II
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Starhawk
- Start The Party !
- Steel Dragon EX
- Storm
- Stormrise
- Stranglehold
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter III 3rd Strike : Online Edition
- Street Fighter IV
- Streets of Rage 2
- Stuntman : Ignition
- Super Stardust HD
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- Super Street Fighter IV
- Super Street Fighter IV : Arcade Edition
- SuperCar Challenge
- Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars
- Swarm
- Syndicate

T

- Tales from Space : About a Blob
- Tales of Graces f
- Tales of Monkey Island
- Tales of Vesperia
- Tales of Xillia
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled
- Tehra : Dark Warrior

- Tekken 5 : Dark Resurrection Online
- Tekken 6
- Tekken Hybrid
- Tekken Tag Tournament 2
- Tempête de Boulettes Géantes
- Terminator Renaissance
- Terraria
- Teslagrad
- Test Drive Unlimited 2
- Tetris
- Texas Cheat'Em
- The Amazing Spider-Man
- The Beatles Rock Band
- The Bigs
- The Bigs 2
- The Bureau : XCOM Declassified
- The Cave
- The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena
- The Club
- The Darkness
- The Darkness II
- The Elder Scrolls IV : Oblivion
- The Elder Scrolls IV : Oblivion Edition Jeu De L'Annee
- The Elder Scrolls V : Skyrim
- The Eye of Judgment
- The Fight
- The Guided Fate Paradox
- The House of the Dead : Overkill - Extended Cut
- The Incredible Hulk
- The Jak and Daxter Trilogy
- The King of Fighters XII
- The King of Fighters XIII
- The Last Guy
- The Last of Us
- The Last of Us : Left Behind
- The Orange Box
- The Punisher : No Mercy
- The Ratchet & Clank Trilogy
- The Saboteur
- The Sly Trilogy
- The Unfinished Swan
- The Walking Dead
- The Walking Dead : Episode 1 - A New Day
- The Walking Dead : Episode 2 - Starved for Help
- The Walking Dead : Episode 3 - Long Road Ahead
- The Walking Dead : Episode 4 - Around Every Corner
- The Walking Dead : Episode 5 - No Time Left
- The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains
- The Walking Dead : Survival Instinct
- Thomas Was Alone
- Thor : Dieu du Tonnerre
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 09
- Tiger Woods PGA Tour 10
- Tiger Woods PGA Tour 12 : The Masters
- Time and Eternity

- Time Crisis 4
- TimeShift
- Tiny Brains
- TNA iMPACT!
- TNT Racers
- ToeJam & Earl II : Panic on Funkotron
- ToeJam et Earl
- Tokyo Jungle
- Tom Clancy's EndWar
- Tom Clancy's H.A.W.X.
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- Tomb Raider
- Tomb Raider Trilogy
- Tomb Raider Underworld
- Tony Hawk Ride
- Tony Hawk Shred
- Tony Hawk's Pro Skater HD
- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Proving Ground
- Toy Story 3
- Transformers 3 : La Face Cachée de la Lune
- Transformers : La Chute de Cybertron
- Transformers : La Guerre pour Cybertron
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Trash Panic
- Trine
- Trine 2
- Trivial Pursuit
- Tron Evolution
- Tumble
- Turning Point : Fall Of Liberty
- Turok
- TV Show King
- Twisted Metal
- Two Worlds II

U

- UFC 2009 Undisputed
- UFC 2010 Undisputed
- Ultimate Marvel vs. Capcom 3
- Um Jammer Lammy
- Uncharted 2 : Among Thieves
- Uncharted 3 : L'Illusion de Drake
- Uncharted : Drake's Fortune
- Unreal Tournament III

V

- Vagrant Story
- Valkyria Chronicles
- Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Vandal Hearts : Flames of Judgment
- Vanquish
- Venetica
- Virtua Fighter 5
- Virtua Fighter 5 Final Showdown
- Virtua Tennis 2009

- Virtua Tennis 3
- Virtua Tennis 4
- Volt : Star Malgré Lui
- Voodoo Dice

W

- WALL-E
- Wanted : Les Armes du Destin
- Warhammer 40.000 : Space Marine
- WarHawk
- Warp
- Warriors : Legends of Troy
- Warriors Orochi 3
- Warriors Orochi Z
- Watchmen : La Fin Approche
- Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2
- Way of the Samurai 3
- Way of the Samurai 4
- WET
- Wheelman
- When Vikings Attack!
- White Knight Chronicles
- White Knight Chronicles II
- Winter Sports 2010 : The Great Tournament
- WipEout HD
- WipEout HD Fury
- Wizorb
- Wolf of the Battlefield : Commando 3
- Wolfenstein
- Wolfenstein 3D
- Wonderbook : Diggs Détective Privé
- World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets
- Worms 2 : Armageddon
- Worms HD
- WWE 2K14
- WWE All Stars
- WWE Legends of Wrestlemania
- WWE Smackdown vs Raw 2007
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010
- WWE Smackdown vs Raw 2011
- WWE'12
- WWE'13

X

- X-Blades
- X-Men Destiny
- X-Men Origins : Wolverine
- XS Airboat Racing

Y

- Yakuza 3
- Yakuza 4
- Yakuza : Dead Souls

Z

- Zen Pinball
- Zombie Apocalypse
- Zone of the Enders HD Collection

.deTuned

© .theprodukkt 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Zoom

Utilisez les commandes de la caméra pour zoomer vers l'avant ou vers l'arrière.

Pompe

Utilisez les commandes de boost pour booster un effet jusqu'à son degré maximal et le libérer.

Manivelle

Utilisez le joystick droit pour augmenter un effet.

Lis le manuel !

Lis... L'écran d'Aide.

Argent

Combo

Éxecute un combo deux touches.

Démo

Voir la démo jusqu'à la fin.

Jarig

Regarder de la Rob dancing.

Danse éléphante

Danser avec quatre éléphants autour de la chaise.

Detune

Transférez de la musique sur votre système, écoutez cette musique tout en jouant avec .detunued et maximisez l'un des effets sonores déformants.

Or

Explorateur

Utilisez tous les modes au moins une fois par session.

007 : Quantum of Solace

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Vivre et laisser mourir

Neutralisez 50 ennemis

Les Diamants sont éternels

Piratez toutes les serrures

Rien que pour vos yeux

Désactivez 10 caméras

L'homme au pistolet d'or

Éliminez 50 ennemis d'un seul tir chacun

Affronter la pesanteur

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

Nous avons des gens partout

Sienne : abattez les sept antennes satellites situées sur les toits

L'opéra n'est pas pour tous

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

Il arrive à toute vitesse !

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

Je regrette la guerre froide

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

Mi-moine, mi-tueur

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

ELLIPSIS

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

Je suis la banque

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

N'importe quel voyou peut tuer

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

Ça me gratte

Barge : sauvez Vesper en moins de deux minutes

Permettez

Venise : éliminez Gettler en un seul tir

Un seul coup de feu suffit

Eco Hotel : tuez le chauffeur de la voiture

Permis de tuer

Tuez un ennemi en une seule balle

Dangereusement vôtre

Terminez Demeure de White

Bons baisers de Russie

Terminez Sienne, Opéra et Gouffre

Tuer n'est pas joueur

Terminez Bidonville et Charlie de construction

Au service secret de Sa Majesté

Terminez Extérieur et Intérieur Musée des Sciences et Aéroport

Casino Royale

Terminez Train du Monténégro, Casino Royale et Empoisonnement

L'espion qui m'aimait

Terminez Barge et Venise

Quatum of Solace

Terminez Eco Hotel

Mooraker

Trouvez 30 téléphones portables

Je sais où vous cachez votre arme...

Débloquez et achetez toutes les armes

Le compte est bon

Débloquez et achetez tous les accessoires des armes

Un siège éjectable, sans rire ?

Débloquez et achetez tous les gadgets

Goldfinger

Débloquez et achetez toutes les armes d'or

Chemin de fer

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

Vous en avez désamorcé des centaines

Désamorcez une bombe en mode Contre Bond

Dr. No

Remportez une manche avec Bond en Contre Bond

J'admire votre courage

Gagnez plus de 1 000 crédits

Le meilleur joueur du service

Finissez premier d'une partie en ligne

C'est considérable

Jouez plus de 100 parties en ligne

Au shaker

Remportez 5 parties en ligne en mode Contrôle de territoire

Fauteur de troubles

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

La nature du Mal

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

3030 était un double

Éliminez un total de 100 joueurs en restant à couvert

Die Another Day

Échappez-vous avec Bond en mode Evasion de Bond

Argent

Le monde ne suffit pas

Trouvez tous les téléphones portables

Opération tonnerre

Trouvez toutes les armes puissantes

Octopussy

Terminez le jeu en Recrue

Demain ne meurt jamais

Terminez le jeu en Argent de terrain

On ne vit que deux fois

Terminez le jeu en Agent

Il joue de la harpe d'or

Frappez le joueur au pistolet d'or

La vie est faite de petits défis

Gagnez plus de 10 000 crédits

Tout confort

Éliminez un total de 1 000 joueurs

Or

Je m'appelle Bond, James Bond

Terminez le jeu en 007

Pour l'Angleterre, James ?

Gagnez plus de 100 000 crédits

Platine

Statut 00 obtenu

Statut 00 obtenu

CHOIX DU NIVEAU

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

TOUS LES TÉLÉPHONES PORTABLES

DEMEURE DE WHITE (5 à trouver)

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

SIENNE (4 à trouver)

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

OPERA (3 à trouver)

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

GOUFFRE (1 à trouver)

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

MADAGASCAR (3 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES EXTERIEUR (5 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES INTERIEUR (6 à trouver)

1) Près du 1er garde (à gauche)
2) Entre les 2 portes à code

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

AEROPORT (5 à trouver)

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

TRAIN DE MONTENEGRO (5 à trouver)

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

HOTEL CASINO ROYALE (3 à trouver)

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

BARGE (6 à trouver)

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

VENISE (4 à trouver)

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

HOTEL ECO (5 à trouver)

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

MUNITIONS INFINIES (MULTISUPPORT)

Pour débloquer les munitions infinies, terminez le jeu en mode de difficulté "Agent" et rendez-vous dans le menu des options puis cochez "munitions infinies".

007 Legends

© Activision / Eurocom 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Goldfinger

Auric Entreprises

Le début de 007 Legends commence dans Skyfall, quand James Bond se fait tirer au sniper sur le toit d'un train et tombe, supposé mort, dans un fleuve. Sous l'eau, il se remémore plusieurs de ses aventures, ce qui donne lieu à cet opus regroupant jusqu'à cinq anciens films à la fois, en commençant par Goldfinger. Quand vous vous réveillez, vous entendez un téléphone sonner... Allez donc voir de quoi il s'agit pour retrouver la secrétaire de Goldfinger morte, le corps asphyxié recouvert de peinture d'or. Récupérez alors le portable au sol pour vous envoler dans le bunker d'Auric Entreprises où vous faites une entrée remarquée en désactivant tous les engins électroniques de la zone.

Là, vous prenez enfin le contrôle de votre personnage arme en mains. Apprenez donc à viser et à tirer pour abattre les nombreux ennemis qui viennent vous accueillir. Vous pouvez enlever le silencieux à votre arme si vous le désirez, ce qui la rendra plus puissante mais également plus bruyante. A vous de choisir quelle approche faire du terrain. Les autres gadgets (téléphone, montre...) vous serons présentés ultérieurement. Une fois le parking des chasseurs aériens nettoyé, passez la porte accessible après le petit escalier et continuez votre chemin.

Vous arrivez ensuite dans une salle enflammée. Tirez sur le conduit d'évacuation de l'eau en hauteur pour éteindre le feu et accéder à l'issue. Vous arrivez dans un grand hangar à machines de chantier qu'il vous faut encore une fois vider de ses occupants. Continuez jusqu'à atteindre la salle de contrôle où vous allez devoir pirater votre premier système de défense. Pour cela, sortez votre téléphone, passez-le en mode électronique (symbole petit éclair) et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour accélérer le processus de piratage. Dès que l'issue est ouverte, sortez, redescendez les escaliers et accédez à la nouvelle zone.

Là, vous pouvez si vous le souhaitez lire un petit vidéo-tutoriel vous expliquant les arts de l'infiltration sans se faire voir par les gardes ou les caméras de surveillance. Dans la zone suivante, il vous est donc possible de vous glisser subtilement afin de ne pas alerter les ennemis qui n'hésiteront pas à appeler du renfort s'ils vous voient. Cependant, rien ne vous empêche de la jouer bourrin si comme le rédacteur de cette solution vous préférez l'action bien rythmée. Notez quoiqu'il en soit qu'un sniper à silencieux vous attend dans une grande caisse tout de suite à gauche après avoir monté les escaliers. Une fois les ennemis éliminés, descendez dans le sous-sol et prenez en photo grâce à la fonctionnalité éponyme de votre téléphone les trois preuves de la contrebande d'or.

Juste après, utilisez votre téléphone en mode sensitif (symbole empreinte digitale) pour analyser le gaz qui s'échappe des bombonnes. Suivez alors la trainée de gaz pour trouver votre chemin. Attention, vous ne pouvez pas attaquer lorsque vous téléphone est ainsi utilisé, veillez donc à bien intervertir entre ce dernier et votre arme. En bas de la salle suivante, tournez une grosse valve pour continuer votre chemin et surprendre Goldfinger en conversation avec ses deux collaborateurs. Suivez alors la demoiselle sans faire le moindre bruit et allez l'interroger pour obtenir son aide.

Suivez-la alors dans l'ascenseur sans trop jeter de coup d'oeil à sa veste joliment décolletée puis affrontez l'ouvrier asiatique qui vous interpelle à votre sortie dans le couloir. Familiarisez-vous avec le système de combat de 007 Legends : suivez les QTE pour savoir comment contrer les coups et frappez la zone démunie de protection. Une fois l'homme au sol, poursuivez votre chemin. La demoiselle vous explique alors que vous devez passer furtivement... Pour cela, utilisez votre montre laser afin de faire exploser l'appareil électronique indiqué en hauteur. Vous débloquez ainsi le trophée bronze / succès 10 G : Diversion. Un des deux gardes s'en va alors, il ne vous reste plus qu'à passer

doucement (marchez baissé) derrière le second pour le neutraliser au corps à corps. Vous arrivez devant le bureau de Goldfinger. A votre droite, une caisse qui sert de boutique d'améliorations, physiques ou pour les armes, moyennant l'expérience que vous glanez. Utilisez votre téléphone en mode sensitif pour distinguer les traces de doigts sur le pavé numérique du code : plus les traces sont visibles, plus elles sont fraîches. La première est donc la plus effacée, ainsi de suite. Le code est donc : 1703.

Dans le bureau de Goldfinger, vous pouvez récupérer plusieurs objets (téléphone sur le bureau, cahier sur le plan de la cuisine.

..), mais vous devez surtout trouver des preuves et des indices de son action. Derrière le bureau, tapez le code 0312 pour récupérer un revolver en or. Analysez ensuite les différentes traces de doigts qui ressortent roses sur le scanner de votre téléphone. Enfin, utilisez-le en mode électronique pour déceler les mécanismes cachés dans les murs. Actionnez le bouton sur la petite table basse pour découvrir un écran de télévision qu'il vous faut ensuite pirater. De l'autre côté de la salle, utilisez votre montre pour déverrouiller le coffre afin de récupérer son contenu.

Malheureusement, Golfinger fait irruption dans son bureau (c'est son droit quand même) et stoppe votre petite enquête. Soyez prêt à éviter le chapeau qui vous est lancé, sinon c'est game over direct. Suite à ceci, vous vous retrouvez dans la grande salle au rez-de-chaussée où vous devez sortir vers votre voiture tout en prenant soin d'éliminer les gardes qui se jettent sur vous. Une fois dehors, vous montez dans la voiture et assistez à la cinématique clôturant cette première mission.

Fort Knox

Alors que vous alliez être attaché à une bombe irradiante, l'armée du MI6 vole à votre secours et vous envoie des militaires ainsi qu'un agent bien connu. Combattez donc à côté de ces soldats sans vous souciez de la protection de votre ami en costard-cravate qui ne peut pas mourir. N'attendez pas non plus que les soldats fassent tout le boulot, car ils ne feront que reculer si les ennemis deviennent trop nombreux. Progressez donc vers la cible tout en prenant soin d'éliminer les quatre lance-roquettes sur les tourelles de part et d'autre du chemin.

Progressez jusqu'à à l'appareil électronique à pirater qui contrôle les barrières. Prenez préalablement bien soin de tuer tous les nombreux ennemis afin de pouvoir sortir votre téléphone dans le calme et sans danger. Munissez-vous ensuite d'un lance-roquettes tombé d'une tour pour exploser le char qui garde l'entrée et dont le blindage l'immunise contre les balles de votre armes classiques. Attention aux snipers qui vous visent depuis le toit du bâtiment. Ceci fait, suivez les soldats pour infiltrer le bunker où il vous est désormais possible de lancer des grenades.

A vous maintenant de progresser en suivant votre ami et les indications qu'il vous donne au sein des couloirs et escaliers infestés d'ennemis armés. Vous êtes alors amené à utiliser le filtre électromagnétique de votre téléphone pour surcharger un disjoncteur. Pour cela, il faut faire correspondre les couleurs sur les neuf cercles rotatifs. Rien de bien compliqué, commencez à chaque fois par les cercles évidents qui ne comportent que deux couleurs puis continuez à tâtons jusqu'à trouver la bonne combinaison. Cependant, celle-ci change à chaque fois que vous recommencez d'un checkpoint, il nous est donc impossible de vous donner la solution pour chaque énigme.

Vous êtes alors plongé dans le noir total et progressez une nouvelle fois dans les couloirs. Après avoir descendu la cage d'escaliers en rappel, poursuivez dans l'espèce de salle des archives qui ressemble carrément à un labyrinthe. Attention, des ennemis vous attendent à presque chaque croisement et risquent bien de vous surprendre. L'un d'entre eux vous provoque d'ailleurs en duel au corps à corps, et c'est la même méthode que tout à l'heure qu'il vous faut appliquer.

Lorsque vous vous retrouvez enfin dans un endroit éclairé, poursuivez rapidement au milieu des chariots remplis de lingots d'or pour rattraper Oddjob qui s'enfuit. Descendez ensuite tout en bas de la grande salle pour affronter enfin l'homme au chapeau dans un combat de QTE au cours duquel il faut être vigilant et surtout bien connaître les boutons de sa manette ou de son clavier. Nous vous laissons ensuite profiter de la cinématique de clôture du chapitre Goldfinger pour poursuivre dans les souvenirs de James Bond...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Goldfinger

Au service secret de Sa Majesté

Vallée alpine

La première mission de ce deuxième volet des aventures de James Bond fait partie de celles qui proposent un gameplay différent et surtout qui sont très très courtes, puisqu'elles se bouclent en général en moins de cinq minutes. Là, vous êtes à ski et vous dirigez simplement en utilisant les mêmes commandes que quand vous êtes à pieds. Maintenant tout le temps la touche accélération car vous ne devez en aucun cas perdre de vue la demoiselle en scooter qui fuit devant vous. Servez-vous également de votre arme pour exploser les ennemis qui vous suivent de manière très simple.

A un moment, un hélicoptère débarque sur votre gauche. Dépêchez-vous de tuer l'homme à la tourelle qui vous tire dessus, puis continuez votre chemin en évitant les arbres mais surtout les explosions de neige qui vous ralentiront considérablement. Attention, lorsque vous ferez un grand saut, vous devrez rapidement tirer dans l'hélicoptère face à vous, sinon c'est la mort assurée. Soyez donc rapide et préparez votre angle de visée vers le haut et non vers le bas. L'atterrissage se fait automatiquement. Vous êtes alors rattrapé par une avalanche, ne vous en faites pas, vous ne pouvez rien y faire. La mission se finit rapidement, vous pouvez enfin passer aux choses sérieuses.

Repaire de Blofeld

Vous voilà à bord d'un hélicoptère pour attaquer la base dans laquelle votre belle est retenue prisonnière. La première phase de l'offensive se fait donc dans les airs, puisqu'on vous donne un sniper entre les mains pour dégommer les ennemis qui se trouvent au sol. C'est ensuite un canon mitrailleur qui vous est confié pour faire le ménage de manière un peu plus efficace sur les balcons du bâtiment. Une fois l'hélicoptère de vos alliés crashé, vous descendez en rappel jusqu'au sol.

Là, vous trouvez rapidement une caisse d'améliorations et de boutique, histoire de dépenser les points d'expérience acquis jusque-là. Montez ensuite en haut du mur grâce au grappin qu'on vous donne, puis poursuivez votre chemin en éliminant tous les ennemis intelligemment vêtus de rouge (la couleur que l'on voit le plus...). Progressez en contournant le bâtiment par la gauche et en prenant bien garde aux lance-roquettes qui ne vous laisseront pas de répit. Vous ne tardez pas à pénétrer à l'intérieur chaleureux de cette base en montagne.

A l'intérieur, éliminez tous les ennemis que vous voyez en profitant des nombreux meubles pour vous mettre à l'abri des balles. Lorsque vous arrivez dans la grande salle circulaire, utilisez votre téléphone ne mode électronique pour discerner un mécanisme dans le mur, qu'il vous faut taper du poing. Vous entrez alors dans une nouvelle salle où vous empruntez un ascenseur pour descendre dans les profondeurs de cette forteresse. Là, vous arrivez dans une suite de chambre toutes similaires, et plongées dans le noir qui plus est. Bref, un vrai labyrinthe.

Ne vous laissez pas impressionner et tuez tous les ennemis que vous croisez au compte-gouttes. L'un d'entre eux veut se la jouer boxeur et vous affronte en duel à mains nues. Même méthode que d'habitude. Progressez aveuglément en suivant l'indicateur d'objectif et en suivant votre compagnon jusqu'à retrouver sa fille et accessoirement votre petite-amie. S'en suit l'arrivée de nombreux ennemis dans cette grande salle qu'il vous faut tous descendre.

Vous vous retrouvez alors seul et devez poursuivre pour régler vos comptes avec le maître des lieux. Pour cela, examinez le mur qui se dérobe au fond de la salle et d'où sortent plusieurs ennemis. La lumière revient. Empruntez ensuite les passerelles métalliques dans la montagne où vous croisez d'ailleurs une valise d'améliorations, puis tomber dans un laboratoire qu'il vous faut comme d'habitude nettoyer de ses nombreux occupants belliqueux.

Poursuivez dans cette infrastructure de recherche en éliminant vos ennemis jusqu'à arriver au bureau de votre grand ennemi. Là, utilisez votre téléphone en mode sensitif pour discerner le code à taper sur le pavé numérique. Il s'agit de 8701. A l'intérieur, faites comme d'habitude, examinez les nombreuses traces rosées de doigts et utilisez votre montre pour déverrouiller le coffre dans le mur. Baissez-vous enfin devant le bureau pour pirater le mécanisme et accéder aux données à photographier sur le grand planisphère bleu.

Malheureusement, le monsieur chauve arrive et vous emprisonne dans son bureau avec du gaz asphyxiant.

Déversez alors votre chargeur sur l'écran du planisphère pour le briser et sortir respirer un bon bol d'air pur sans oublier d'éliminer les nombreux ennemis qui vous attendent à l'extérieur. Vous ne tardez pas à sortir à l'extérieur où vous devez poursuivre Blofeld qui s'enfuit. Grimpez sur une télécabine et saisissez-vous du lance-roquettes pour exploser

l'hélicoptère qui veut jouer avec vous. S'en suit alors un combat QTE contre votre ennemi à la cicatrice au terme duquel vous terminez le chapitre Au service secret de Sa Majesté.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : ASSDSM

Permis de tuer

Raffinerie

Dès le début de la mission, vous atterrissez dans cette sorte de base au look inca tandis que votre copine en robe bleu va rencontrer l'ennemi avec une caméra en guise de collier. A vous d'infiltrer les yeux pendant qu'elle soutire le maximum d'informations, sans pour autant devoir être furtif et discret. Vous accédez alors à un nouveau type de gadgets : les fléchettes, disponibles en plusieurs modèles pour différents effets. Elles servent surtout à endormir discrètement les ennemis dans les zones où il faut passer sans se faire repérer. Poursuivez donc au milieu des bâtiments en pierres, et récupérez un sniper pour nettoyer efficacement la grande zone en contrebas.

Vous croisez alors l'hélicoptère grâce auquel vous êtes arrivé et trouvez non loin de là une caisse d'améliorations et de boutique. Poursuivez dans les espèces d'évacuations d'eau pour arriver dans un grand hangar. Là, vous devez placer trois bombes aux endroits indiqués par votre radar. Vous pouvez le faire furtivement ou de manière moins discrète, sachant que les deux représente une difficulté particulière, puisqu'il y a beaucoup d'ennemis armés si vous décidez de faire feu. Une fois les trois mines placées, ouvrez la grille d'aération et passez accroupi dans le conduit pour accéder à la zone suivante.

Ici, vous avez encore trois mines à placer. Attention aux nombreux ennemis, ainsi qu'à la configuration des lieux qui n'est pas évidente puisqu'il faut passer sous des escaliers métalliques pour accéder au premier niveau du hangar. Ne vous précipitez donc pas et prenez bien le temps de tracer votre chemin avant de vous lancer. Vous arrivez ensuite dans une zone de discrétion absolue, une des plus compliquées du jeu.

Voici la démarche à suivre : endormez en premier l'homme accoudé à la rambarde avec une fléchette. Ne tuez surtout pas celui qui marche devant vous car les gardes le verront. Prenez ensuite le temps d'exploser la caméra de l'autre côté de la salle grâce à votre montre, comme le montre l'image ci-dessous. Descendez ensuite les marches sur la gauche et passez dans la zone en contrebas où se trouvent des scientifiques en blouses blanches. Ils sont trop occupés par leur boulot et vous pouvez les tuer par derrière au corps à corps sans aucun risque. Sortez ensuite par l'autre côté de la salle. Là, vous retrouvez votre amie en bleu pour un petit échange, puis poursuivez votre chemin en direction du bureau de Sanchez. A partir de là, vous pouvez bien sûr utiliser votre arme à feu ; quel bonheur !

Pour pénétrer dans le bureau, vous devez désactiver la commande qui bloque la porte. Utilisez votre téléphone en mode électronique, suivez le fil de couleur et trouvez le boîtier où vous devez encore une fois faire tourner les neuf cercles de couleur. A l'intérieur du bureau, la routine : examinez les empreintes roses et ouvrez le coffre sur le mur grâce à votre montre. Le mécanisme qui ouvre le globe à côté du bureau se trouve derrière un poteau à côté de la porte condamnée, vous le trouvez facilement avec votre téléphone. Une fois tout dans la poche, ressortez pas où vous êtes entré et poursuivez jusqu'à une cinématique dans laquelle Sanchez comprend que votre copine était un espion. Il est temps de tout faire péter !

Vous êtes soufflé par l'explosion. Quand vous vous relevez, c'est la panique : courez en tuant tous vos opposants jusqu'à trouver votre amie coincée sous un conduit d'aération (qui doit peser dix kilos à tout casser...). Avoir quelques coups dans le visage de Sanchez, vous affrontez Dario, son fidèle second, dans un combat QTE qui ne change pas de ceux que vous avez réalisé jusqu'à maintenant. Libérez ensuite la belle et fuyez en suivant votre radar et en éliminant les gardes encore en vie. Vous traversez alors le bunker en sens inverse, et intégralement en flammes.

Une fois arrivé dans le hangar où se trouve un hélicoptère, montez dans la loge sur la droite pour ouvrir le toit. Votre copine restée en bas se fait alors attaquer de toutes parts : saisissez le sniper à disposition et éliminez tous ses opposants qui viennent de gauche, de droite, puis de la grande porte tout à droite du hangar. Soyez rapide et efficace, l'hélicoptère subit des dégâts et il faut le garder en état de marche pour vous enfuir. Cela dit rassurez-vous, les commentaires alarmants de votre amie sont bien trop pessimistes et la machine tient un bon moment. Vous vous enfuyez alors par les airs pour stopper Sanchez parti dans un camion-citerne.

Routes de montagne

Vous voilà de nouveau dans une phase de jeu différente et encore une fois très courte. A bord d'un 4x4, votre but est de rattraper le camion de Sanchez, ou plus précisément de suivre l'unique route en évitant au mieux les roquettes lancées par les nombreux véhicules placés sur la route. Pas évident, essayez de prévoir le point d'impact en vous fiant à la trainée de fumée que laisses les missiles... Mais pas de craintes, votre voiture est solide et résiste bien aux chocs. Vous ne tardez pas à rattraper le camion-citerne en question.

Vous montez alors sur le toit de la citerne où vous devez tirer sur les quatre véhicules vous encerclant et vous prenant pour cible. Rien de bien vilaine, une balle suffit pour faire exploser ces sortes de 4x4 blindés (logique...). Vous passez alors dans la cabine où vous devez vous préparer à une QTE rapide sans quoi un joli couteau ornera votre torse. Le camion se renverse et vous vous retrouvez enfin face à Sanchez pour un traditionnel combat au corps à corps. Vous terminez ainsi le chapitre Permis de tuer.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Permis de tuer

Meurs un autre jour

Hôtel de glace

Vous voilà dans un bien bel hôtel tout de glace est de blanc. Même les demoiselles y sont fort charmantes, à l'instar de l'agent infiltré que vous devez retrouver dans la foule en suivant votre radar. Prenez ensuite en photographie du maître des lieux grâce à votre téléphone et suivez la demoiselle jusqu'aux appartements de ce dernier. Utilisez de nouveau votre téléphone en mode sensitif pour dénicher le code du pavé numérique : 8315. Une fois à l'intérieur de la chambre, examinez la mallette ovale sur le lit pour déclencher une cinématique durant laquelle vous assistez à la grande conférence de Graves.

Vous prenez enfin le contrôle de James armé et devez suivre le chemin indiqué par le radar et parsemé de gardes. Vous pouvez essayer d'être furtif, mais rien ne vaut un bon gunfight, n'est-ce pas ? Vous trouvez d'ailleurs une valise d'améliorations qui vous permet d'être un redoutable combattant face aux nombreux ennemis qui vous attendent. Montez l'échelle et traversez dans l'espèce de conduit rouge. Vous arrivez dans une sorte de jungle artificielle où les balles pleuvent généreusement. Au terme du chemin, une grosse porte blindée qu'il faut ouvrir grâce à l'habituelle énigme des neuf cercles de couleur.

Poursuivez votre chemin jusqu'à pénétrer de nouveau dans l'enceinte du bâtiment. Là, vous trouvez une porte verrouillée avec un symbole de cadenas dessus. Suivez le fil grâce à votre téléphone en mode électronique pour dénicher une nouvelle énigme avec les neuf cercles de couleur. Vous arrivez rapidement dans le bureau de Graves où se trouve la valise blanche, mais... Graves aussi, avec son arme qui lui donne les mêmes pouvoirs que Dark Sidious de Star Wars. Vous arrivez cependant à casser la vitre et à tomber en contrebas où vous attend Zao pour un combat au corps à corps, ainsi qu'une séance de QTE pour éviter les rayons laser coupant.

Libérez alors Johnson et enfuyez-vous du bâtiment en éliminant tous vos opposants. Lorsque vous arrivez à l'extérieur, vous êtes accueilli non seulement par des gardes, mais également par des tirs du satellite en orbite qui a une précision plutôt élevée. Enfin, rien de bien méchant, vous ces gros rayons laser sont assez faciles à éviter et surtout assez statiques.

Vous retournez encore une fois à l'intérieur du somptueux hôtel aux lustres de glace qu'il vous faut traverser en évitant les tirs ennemis mais également les grenades lancées. Dans la salle principale, attention également aux snipers qui vous attendent en haut du petit balcon. Un sacré paquet d'ennemis dont il faut venir à bout afin de sortir par l'autre côté du bâtiment pour rejoindre votre jolie voiture et terminer la mission.

Lac gelé

Une nouvelle mission en voiture et une nouvelle mission spéciale assez courte ; la dernière de ce 007 Legends. Vous remarquez très rapidement que ça patine sérieusement sur le lac de glace qui vous sert de route. Heureusement, on vous indique par radio que vous pouvez activer la fonction antipatinage de vos roues, ce que vous vous empressez de

faire. Zao vous suit et vous pilonne avec ses missiles... Pas de souci, vous avez aussi une fonction détectrice de menaces qui vous permet de prévisualiser le point d'impact des explosions.

Zao passe alors devant vous sans cesser pour autant de vous tirer des missiles. Activez votre dernière fonction bonus, le ciblage, qui vous permet une fois la cible bien stabilisée de lancer un missile sur votre ennemi. Le tout en évitant bien sûr les rayons d'Icare qui deviennent également prévisibles par votre bolide. Au terme de la course, Zao se prend un rayon en pleine carrosserie et vous devez foncer pour embarquer à bord de l'avion en entrant dans la soute avant le temps imparti. Vous finissez la deuxième mission du chapitre.

Avion-cargo de Graves

Seul le chapitre Meurs un autre jour comporte trois missions, et pour cause, cette dernière est très courte, bien que se déroulement de manière traditionnelle l'arme à la main. Commencez donc pas traverser de la queue à la tête l'avion sur lequel vous vous trouvez en éliminant les quelques ennemis qui croisent vos pas. Vous arrivez vite dans la cabine du pilote, ou plutôt, de Graves.

Là, examinez le clavier QWERTY devant l'écran de glace jusqu'à ce que votre ennemi fasse irruption devant vous. A vous de le vaincre grâce à la traditionnelle méthode des QTE, un combat un peu spécial puisque vous devez à un moment éviter (toujours en QTE) les lasers qu'il vous envoie.

Tout comme Goldfinger, le monsieur finit dans les airs à l'extérieur de l'avion. Décidément, c'est une manie chez les méchants des James Bond...

Malheureusement, l'avion tout entier prend feu et vous devez vous dépêcher de trouver un moyen de sortir. Retournez donc tout à l'arrière en vous dépêchant et en suivant Johnson jusqu'à arriver dans la soute. Là, un hélicoptère vous attend mais est encore cloué au sol. A vous de tirer sur chacune des quatre sangles qui retiennent l'engin, puis de monter à bord pour pouvoir vous enfuir avant l'explosion de l'avion. Vous terminez ainsi le chapitre Meurs un autre jour.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Meurs un autre jour

Moonraker

Spatioport

Vous voici dans le dernier chapitre de 007 Legends qui reprend Moonraker, l'épisode qui vous emmène en orbite autour de la Terre. Du moins, pas pour l'instant, puisque votre aventure commence dans le spatioport. Commencez par suivre simplement les indicateurs d'objectif en traversant les nombreux couloirs où se promènent des ennemis en combinaison ainsi qu'en costume de cosmonautes, qu'il faut bien sûr tuer. Vous ne tardez pas à entrer dans une salle de décontamination après laquelle vous trouvez enfin la demoiselle joliment vêtue.

Passez dans la salle de droite, ouvrez les volets en examinant la commande sur le tableau de bord avec votre téléphone en mode électronique, puis prenez une photo des bombonnes ainsi dévoilées. Revenez vers la demoiselle pour la voir en compagnie d'un méchant monsieur qu'il faut faire taire à l'air de poings et de QTE bien placées. Suite à un petit accident, le gaz se répand alors dans la salle d'expérimentation et tous les scientifiques périssent. Une fois le gaz évacué par les bouches d'aération, suivez la demoiselle dans cette grande salle.

Là, identifiez le gaz grâce à la fonction sensitive de votre téléphone portable. Cela vous permet de pouvoir désormais suivre cette trainée visible uniquement via le téléphone qui vous guidera directement à l'endroit que vous cherchez. Attention, de nombreux ennemis vous attendent en chemin et vous devez habilement intervertir entre le téléphone et l'arme à feu. Poursuivez donc à travers les couloirs et même une sorte de tube de métro au terme duquel vous assistez à une explosion. La scène est alors au ralenti et vous pouvez prendre le temps de tirer sur vos ennemis un peu à la Max Payne. Ceci fait, prenez place sur le monte-charge qui descend. Attention, de nombreux ennemis vous attendent à l'extérieur sur des passerelles.

Vous arrivez alors dans une partie du bunker réservée à l'entraînement des hommes destinés à engendrer une race " parfaite ". Poursuivez votre chemin jusqu'à tomber sur une porte fermée. Pour l'ouvrir, utilisez votre téléphone en mode

électronique pour déceler le boîtier où l'énigme des neuf cercles de couleur vous attend. Cependant, la manipulation échoue puisque deux tourelles de défense se déclenchent contre vous. Pour les désactiver, à vous de suivre les lignes électriques au sol (grâce au téléphone) pour trouver dans la suite du bâtiment les boutons désactivant les tourelles. Ils vont toujours par trois et vous devez les taper au point pour les éteindre. Attention, la zone est remplie d'ennemie, notamment un combat au corps à corps après un chemin accroupi dans une bouche d'aération.

Une fois les tourelles désactivées, votre amie vous indique que vous pouvez revenir, entre autres pour l'aider puisqu'elle se retrouve encerclée de nombreux ennemis. Le code de la porte est à déceler grâce à la fonctionnalité sensitive de votre téléphone : 1258. Vous entrez alors dans le bureau du maître des lieux. Examinez les empreintes digitales sur le clavier de l'ordinateur, puis allez tirer le bon livre dans l'étagère, trouvable grâce au mode électronique du téléphone. Vous accédez alors au coffre à déverrouiller qui renferme une clef USB. Lue dans l'ordinateur, elle vous donne les informations que vous cherchez. Rebroussez chemin et prenez l'ascenseur.

Vous arrivez dans une nouvelle zone de discrétion absolue, particulièrement énervante puisque très longue. Dans cette grande salle, endormez les ennemis grâce aux fléchettes, jusqu'à pouvoir monter les escaliers du fond et atteindre la salle des commandes centrale. Une dois à l'intérieur, même manoeuvre, mais soyez rapide pour qu'aucun n'aperçoive le cadavre d'un autre ! Ceci fait, plusieurs vagues d'ennemis font irruption dans la salle et sont à éliminer, entre lesquelles vous devez éteindre les commandes grâce aux trois mêmes interrupteurs muraux. Vous accueillez ensuite le grand Requin... Qui vous propose un combat de QTE.

Assommé, vous vous réveillez en bas des fusées de décollage d'une fusée... C'est mauvais. Stoppez vite le ventilateur en le désactivant à partir de la commande murale visible avec le téléphone, puis fuyez sans relâche dans les couloirs avant que le feu ne vous rattrape. Vous devez alors vêtir vous-même des combinaisons... Scène durant laquelle vous pouvez admirer votre coéquipière en petite tenue. Après un petit combat en QTE, la baston reprend puisque de nouveaux ennemis arrivent dans les couloirs que vous devez traverser.

Vous arrivez alors dans une grande salle remplie de snipers sur les échafaudages.

Une fois le ménage fait, piratez à l'aide de votre téléphone la commande indiquée par votre radar, puis retournez au combat. Encore un piratage, encore une pluie de balles, bref, patientez jusqu'à ce que le chargement atteigne les 100% tout en bataillant ferme. Vous passez ensuite dans un gigantesque hangar où des ennemis vous tirent dessus avec des... fusils lasers. Si si.

Traversez alors le hangar en éliminant vos ennemis jusqu'à arriver à un hélicoptère que vous videz gentiment de ses pilotes. Vous vous envolez à l'intérieur même du bâtiment et prenez l'arme pour tuer tous les petits ennemis qui sortent sur les passerelles pour vous descendre. Attention, certains d'entre eux portent des lance-roquettes et c'est tout logiquement qu'ils représentent vos cibles prioritaires. Au terme de la promenade aérienne, vous grimpez de justesse dans la navette qui ne tarde pas à décoller, direction la station spatiale.

Station spatiale

Puisque vous êtes dans une station spatiale, il vaudrait mieux éviter de tout faire péter de tous les côtés. La première partie de la mission se déroule donc exclusivement en discrétion absolue. Non non, ne prenez pas peur, cette phase est en réalité très simple comparée aux précédentes bien plus difficiles. Vous n'avez qu'à descendre les ennemis chapeautés des icônes " cibler ", en essayant au maximum d'économiser vos fléchettes puisque vous n'en avez pas beaucoup pour beaucoup de cibles. Privilégiez donc le corps à corps dans le dos quand cela est possible.

Au terme des couloirs, la zone de discrétion absolue se termine et vous arrivez dans la salle de commande de lancement des capsules. Bien sûr, votre objectif est de retenir le lancement de ces dernières qui contiennent un gaz toxique. Pour cela, vous devez rentrer trois codes dans un temps imparti sur les pavés numériques présents. Rien de bien difficile, vous avez maintenant l'habitude d'utiliser la fonction sensitive de votre téléphone pour trouver les codes : 745 pour celui de gauche, 164 pour celui de droite et 261 pour celui du milieu. S'en suit une nouvelle confrontation à Requin puis une cinématique au terme de laquelle le doux jeune homme rejoint votre camp. Vous désactivez la gravité artificielle et vous sentez soudainement très léger, en obtenant le trophée bronze (pas de succès ici) : Un petit pas pour l'homme.

Familiarisez-vous rapidement avec les commandes en apesanteur puisque vous commencez directement par un

gunfight volant avec des fusils lasers... Une fois le ménage fait, prenez de l'altitude pour sortir dans l'espace. Juste avant la porte se trouve à gauche une valise d'améliorations et de boutiques, des fois que vous aimeriez améliorer ce joli joujou que vous avez entre les mains. Dehors, tirez sur les gros canons qui attaquent les renforts venant vous aider, puis rentrez de nouveau en essayant de ne pas trop vous perdre comme l'a fait le rédacteur de cette solution.

De nouveau à l'intérieur du bâtiment spatial, continuez de vider vos décharges bleues sur les ennemis. Vous êtes désormais appuyé par l'armée, mais elle ne sert pas à grand-chose et il est préférable pour vous de vous en occuper personnellement. Poursuivez votre chemin jusqu'à être pris au piège par une infrastructure qui s'effondre... Vous êtes alors happé par le vide et vous retrouvez de nouveau dans l'espace, fort heureusement devant une bouche d'entrée qui vous mène directement dans la salle de lancement des capsules... Autrement dit, le " boss final " de 007 Legends. Attention, cette dernière étape du voyage est assez difficile. Vous avez dans cette gigantesque salle six bras mécaniques qui descendent des capsules et qui les larguent. Si une capsule est larguée, c'est game over. A vous donc de tirer sur les bras mécaniques pour les détruire. Seulement voilà, leur seule partie vulnérable est cette espèce d'intérieur jaune (voire image ci-dessous) qui n'apparaît qu'à deux moments : quand les bras récupèrent une capsule en haut et quand ils la positionnent sur le tapis en bas. A vous d'être rapide et efficace, sachant que les points faibles ne sont pas accessibles longtemps et que parfois, jusqu'à deux bras se meuvent simultanément. Heureusement, si vous manquez de détruire un bras, vous pouvez tirer dans la capsule pour l'empêcher d'être larguée, mais... Le poison vous attaquera et à terme, vous mourrez. Pour couronnez le tout, de nombreux ennemis arrivent au fur et à mesure que vous détruisez les bras. Bonne chance !

Au terme du " démembrement mécanique ", allez rejoindre Drax en hauteur pour la cinématique finale de Moonraker.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Moonraker

Skyfall

Depuis la sortie du film Skyfall dans les salles obscures, 007 Legends propose un contenu téléchargeable gratuitement et accessible à partir du code indiqué à l'intérieur de votre boîte de jeu. Une fois le DLC installé, la procédure pour accéder à ce nouveau chapitre est simple : rendez-vous au menu principal de 007 Legends, sélectionnez " Choix du niveau ", puis " Skyfall ". Vous avez alors accès aux missions dans lesquelles votre expérience et vos améliorations sont conservées. Bien entendu, la seconde mission sera débloquée lorsque vous aurez achevé la première.

Vieil Istanbul

Cette mission retrace le tout début du film Skyfall, sauf qu'au lieu de vous contenter de poursuivre Patrice sur les toits d'Istanbul, vous allez devoir descendre des dizaines d'hommes armés. Commencez donc pas sortir sur le balcon et éliminez les gens sur le bâtiment en face. Ceci fait, utilisez le câble suspendu comme tyrolienne pour descendre et poursuivez à travers les tuiles. Il n'y a qu'un seul chemin, vous ne pouvez pas vous perdre. Les ennemis apparaissent les uns après les autres et sont particulièrement coriaces en comparaison du reste du jeu.

Vous ne tardez pas à arriver sur un petit toit sur lequel se trouve une mallette du MI6, la seule du chapitre, qui vous permet d'améliorer vos armes avec les pièces achetées au cours des cinq précédents chapitres de 007 Legends. Ceci fait, avancez, tuez les trois hommes et récupérez le sniper sur l'un d'entre eux. Restez sur place et descendez les deux snipers qui visent de l'autre côté de la grande place, sur le toit, de part et d'autre de Patrice qui a un lance-roquettes. Descendez ensuite sur la place pour un gunfight assez compliqué : vous pouvez vous mettre à couvert derrière le gros cylindre sur la gauche.

Ceci fait, progressez en courez à travers le bâtiment pour essayer de rattraper Patrice. Une fois arrivé à l'extérieur, le fuyard monte sur une moto et s'enfuit. Vous faites alors de même et vous lancez à toute vitesse dans la pire phase de tout le jeu. A vous de foncer pour ne pas perdre de vue votre cible tout en essayant d'éviter au mieux que possible (pas évident...) les différents éléments du décor, sachant que les piétons se décalent tout seul et ne sont pas à prendre en compte. Lorsque vous croisez des voitures arrivant en contresens, sachez que leur position est toujours alternée : une à droite, une à gauche, une à droite, une à gauche, etc. Au terme de la course-poursuite, vous terminez cette première mission.

Shanghai

La première partie de cette seconde mission ne se passe pas exactement à Shanghai, voire pas du tout même, puisqu'il s'agit du combat contre Patrice sur le toit du train. Ainsi, vous devez, comme les cinq premiers chapitres du jeu vous l'ont habitué, réaliser rapidement des QTE afin de frapper dans les endroits du corps qui ne sont pas protégés. Une fois le combat terminé, vous revivez l'introduction de 007 Legends, le tir de sniper (qui n'en est d'ailleurs pas un dans le film), la chute dans le torrent... Et donc les flashbacks qui ont donné court au jeu. Puis le réveil, et le départ pour la véritable mission.

Cette mission n'en pas vraiment habituelle puisqu'elle consiste uniquement en un combat contre Patrice dans un immeuble densément vitré de Shanghai. Pour la première fois du jeu, il s'agit d'un combat à l'arme à feu avec une jauge de vie... Un combat particulièrement difficile ! Montez donc les étages jusqu'à trouver votre cible et hâtez-vous de fuir car il vous tire avec beaucoup de précision avec son fusil sniper. L'astuce est de commencer par briser toutes les vitres présentes dans la salle, puis que toujours se mettre à l'opposé de Patrice par rapport à un poteau de briques. Ainsi, il ne peut pas vous atteindre, et vous n'avez qu'à faire de petits déplacements sur les côtés pour lui tirer dessus. N'oubliez bien sûr pas de tourner autour du poteau quand lui-même se déplace.

Si vous manquez de munitions, une caisse remplie de cartouches se trouve à la sortie de l'étage, c'est-à-dire tout droit en face de l'endroit par lequel vous êtes arrivé. C'est également par cette sortie que Patrice va fuir une fois la moitié de sa barre de vie ôtée. Suivez-le (sans oublier de récupérer des munitions) et gagnez l'étage supérieur dans lequel l'ennemi est beaucoup moins agressif puisqu'il est occupé à viser sa cible principale dans l'immeuble d'en face. Là, même méthode, mettez-vous à couvert derrière un poteau, brisez les vitres et tirez-lui dessus à intervalles réguliers. Votre contact radio vous informe quand Patrice vous ignore pour vous concentrer sur sa cible : c'est le meilleur moment pour attaquer. Une fois l'ennemi mort, allez fouiller la zone enfumée pour une cinématique au court de laquelle vous le lâchez dans le vide.

Félicitations, vous avez (réellement) terminé 007 Legends !

MOTS DE PASSE

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

`astr0b0y`	Tenue de cosmonaute pour le multi local
`au43v3r`	Pack Goldfinger débloqué
`f1n3att1r3`	Veste de James Bond pour le multi local
`g3tb0nd`	Pack 007 débloqué
`m00nlas3r`	Pack Moonraker débloqué
`qbranch3d`	Pack infiltration débloqué
`v00d00f1sh`	Pack Nemesis débloqué

1942 : Joint Strike

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

AVION SECRET

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

2nd Super Robot Taisen OG

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLE PARTIE +

Chargez une sauvegarde d'une partie terminée et vous aurez le choix entre 2 modes :

Le mode Normal

C'est celui que vous venez de terminer mais vous aurez 50% de votre argent (dépensé et économisé), et de vos PP et Victimes par personnage. 75% après votre seconde partie, et 100% après votre troisième et les suivantes.

Le mode EX-Hard

Même chose que pour le mode Normal, mais vous ne pourrez pas utiliser votre argent et vos PP. Les ennemis ont 30% d'amélioration en plus et ont leur bonus d'As plus tôt.

Le mode Spécial

Disponible uniquement après une seconde partie. Même chose que le mode normal mais vous avez en plus toutes les "Optional Part" et Armes secondaires en un exemplaire et la possibilité d'améliorer vos unités de 15 blocs pour chaque statistique au lieu de 10.

RECOMMANDATIONS

{l Après le stage 25 où Kusuha récupère son unité personnelle, dans certains stages Bullet sera amené à sortir avec un G-Raptor. Pour qu'il pilote le Grungust Type 3, placez un pilote dans le G-Bison. Lors de la mission, vous pourrez bien sûr désassembler le Grungust Type 3 si vous le souhaitez.
Juste avant le stage 42, échangez le robot de Hugo avec celui que vous n'utilisez pas normalement. A la fin du stage 42 c'est ce dernier qui sera détruit lors d'un évènement.
Vous débloquerez quelques BGM (musique de combat) inédites en finissant d'abord une fois, puis une seconde fois, le jeu.

SECRETS PAR ORDRE CHRONOLOGIQUE

_ [Important] Entre le stage 02 et 17; faites 100 victimes minimum réparties entre Masaki, Tutty, Mio et Preshia. Ou 75 victimes réparties entre Ryûne, Yanlong et Zash. Afin d'obtenir leurs attaques secrètes après les stages 44 et 46.

_ Lors du stage 21, tout vos pilotes doivent faire minimum 2 victimes pour avoir un T-LINK Sensor (T-LINK????) et un G Territory (G?????).

_ Stage 35 (sur Terre), parler à KoOhKi avec Bullet pour avoir un Twisted Headband (???????).

_ Stage 37, battez minimum 3 Jinrai avec Michiru pour avoir une Mark of the Brave (????)

_ Stage 38, combattez Kanan et Taihô avec Kusuha et Bullet pour plus tard avoir la Shishiô Blade (????????)

_ Stage 39, battez ou faites fuir Chienne avec Arad, Seolla ou Latooni pour avoir un Boost Hammer (????????)

_ Stage 40 combattez encore Kanan et Taihô avec Kusuha et Bullet pour avoir la Shishiô Blade (????????)

_ Stage 41: Deux choses:
- Battez ou faites fuir le Jinrai avec Zengar ou Ratsel pour avoir plus tard un High Spec CPU (???????).
- [Important] Faites en sorte que Zengar ait minimum 60 victimes à son actif avant la fin du stage pour avoir de nouvelles techniques.

_ Stage 42: Capturez le Jinrai avec Zengar et Ratsel pour avoir le High Spec CPU (???????).

_ Stage 43: ibis doit être une As (plus de 50 victimes) avant la fin du stage et doit vaincre 6 ennemis minimum dans celui-ci pour avoir un Micro Tesla Drive Missile Shooter (MTDM?????).

_ Stage 45: Plusieurs choses pour avoir un Graviton Launcher (???????????) à la fin du stage:
- Ing doit avoir minimum 70 victimes à son actif avant la fin du stage.
- Qaund il pilote le Ash, il doit attaquer au moins 2 fois Egretta
- Quand il pilote le EX-Exbein, il doit affronter Amara
- Et quand il pilote le EX-Exbein, il doit vaincre Egretta.

_ Stage 46: Josh et Rim doivent avoir 70 victimes chacun à leurs actif avant la fin du stage pour avoir le Forte Gigas (au choix avec les Reals améliorés).

_ Stage 47:
-Vous devez obtenir le SR du stage en 6 tours (au lieu de 7) sans que Josh et Rim rencontrent un ennemi et sans les faire rentrer dans un vaisseau. Vous obtiendrez le Forte Gigas à la fin du stage 48.
- Avant la fin du stage Russel doit être un As (50 victimes minimum) pour espérer avoir un Free Electron Cannon (??????????????)

_ Stage 48 : Pour avoir un Free Electron Cannon (??????????????) , Russel doit vaincre 15 ennemis, et doit battre Umbra avant la fin du 4ème tour, seul ou en faisant partie d'un duo.

_ Stage 49: Lefina et Tetsuya doivent avoir au moins 55 victimes à eux 2 pour avoir une Spirit of Steel (???).

TROPHÉES ET CONSEILS

Platine

_ ?????? / OG Master : Obtenez tous les Trophées

Or

_ ??????????? / EX Hard Mode Cleared : Finissez le jeu en mode EX-Hard (déblocable après avoir fini le jeu une fois) Dans le pire des cas, lors de votre 3° partie en mode Normal ou Spécial, faites en sorte que tout vos pilotes aient plus de 50 victimes à leurs actifs pour avoir le bonus d'As et un bonus de 5 points de moral initial.

_ ??????????? / Special Mode Cleared : Finissez le mode Spécial (déblocable après avoir finis le jeu 2 fois)

_ ????? / Completionist : Finissez le jeu 3 fois quelque soit le mode

_ ????????? / All SR Points Acquired : Obtenez touts les SR (Special Requirement) du jeu. Réalisable sur 2 parties

minimum.
La méthode la plus simple est dans un premier temps de ne récupérer que les SR des Stages 2 à 17, 30 à 36, (47 éventuellement) 54 à 57 et 61. Et dans une deuxième partie touts les autres SR (communs et des autres embranchements, soit 62).

Argent

_ ?????????? / Scenario Chart Completed :Faire touts les Stages (réalisable sur 2 parties minimum)

_ ?????? / Expert : Finir le jeu sans Game Over.

_ ?????? / Game Cleared: Finir le jeu une fois quelque soit la fin. Évitez les SR dans votre 1° partie si vous avec du mal.

_ ??? / Dogfight King : Un pilote doit avoir 200 victimes à son actif. Cela arrivera facilement au fil des parties.

_ ??? / Total War : Utiliser touts les Seishin (magies) dans un stage. Attendez d'être dans les stages 58 ou 59. Profitez de la présence de Ventus dans l'équipe pour sa magie rare (et unique ?). Pensez à utiliser "?? Scan" en début de stage. Pensez aussi à utiliser une fois les diverses magies augmentant le moral dès le début. Pour la magie "?? Prière" une astuce consiste à utiliser la magie "?? / Coup direct" de Glacies et sa MAP Attack sur nos unités pour pourvoir utiliser "Prière".

_ ??????????? / Only One Clash: Infliger plus de 100000 points de dégâts à un ennemis lors d'une seule animation. Attendez d'être en mode Spécial. Un "Maximum Break" est autorisé.

_ ????? / Miraculous Survivor : Il faut qu'un vaisseau commence un tour avec 1% ou moins de ses PV. Le mieux c'est de le faire contre un boss et de jouer sur le probabilité. La possibilité de se soigner, de se prendre un coup ou de se défendre,... Évitez d'améliorer la défense et l'agilité de vos vaisseaux.

_ ????? / It Happens a Lot : Il faut qu'un ennemi ait entre 1 et 9 PV à la suite d'une de nos attaques. Comme le nom du trophée l'indique, ça arrive souvent.

????????/ Barely Safe ! : A l'issue d'un affrontement, une de vos unités doit avoir entre 1 et 9 PV. Même remarque que pour le trophée "?????". Bonne chance.

_ ???????????? / Heroines Elite Squad : 20 pilotes féminins doivent être en As.

_ ????? / The Prestance of a Captain : Un capitaine de vaisseau doit être un As.

_ ??????? / Double Attack: Battez 4 ennemis avec une seule attaque ALL-W.

Bronze

_ ?????????? / Combination Attack : Battre 5 ennemis avec une Combination Attack (avec un "C" à coté du nom). Améliorez d'un niveau la compétence "Continuous Attack" de Kaï et attendez d'être dans les Stages 58 ou 59, attaquez et battez 5 ennemis (2 duos + 1) avec son attaque avec un "C". Vous obtiendrez un autre trophée.

_ ?????? !?/ Saifu Rush !? : (le nom est un jeu de mot japonais) Utilisez Cyflash la MAP Attack de Masaki avec les magies "?? / Valor", "?? / Luck" et "?? / Gain" et battez les ennemis.

_ ?????? / A Bet With Terrible Odds : Faites en sorte que Kyosuke affronte un ennemi où il a 0% de chance de le toucher. Au cour du jeu vous serrez amené à affronter Eugretta qui utilise, lors d'un stage, la magie "Alert ????". Profitez de cette occasion pour obtenir très facilement se trophée.

_ ????? / Young Driver : Terminez le tutoriel.

_ ?????????? / Shooting Star, Cutting Through the Night : Ibis doit être vaincu dans un Stage dans l'espace. A faire facilement face au dernier boss de la fin secrète. Sauvegardez avant, obtenez le trophée, puis rechargez la sauvegarde

rapide.

_ ?? / Real Battle : Finissez le prologue. C'est obligatoire...

_ ???????? / Ace Pilot : Un pilote doit être un As.

_ ?????? / Top Ace : Un pilote doit avoir 100 victimes à son actif.

_ ????? / King at Being Shot Down : Il faut perdre 5 unités dans un Stage, facile lors des Stages 17, face aux boss et leurs MAP Attack. Sauvegardez avant et rechargez une fois le trophée obtenus.

_ ???? / Full Upgrade : Améliorez intégralement un robot (l'armement ne compte pas). Facile en fin de jeu.

_ ???? / Mighty Warrior Battez 15 ennemis avec une même unité dans un Stage.

_ ??? / Sniper King : Vaincre un ennemi situé à 14 cases de portée. Il faut utiliser l'attaque ultime du Cerberus Ignite d'Aqua avec une OP et une Habilité améliorant la portée.

_ ??????/ Big Haul!? Vaincre 10 ennemis avec une MAP Attack. Facilement réalisable dans le Stage 59 avec le trophée "Saifu Rush !?".

_ ??? / Skanda : Se déplacer de 16 cases en une action. Facilement réalisable en améliorant intégralement l'Hyperion d'ibis et en lui équipant d'OP et d'Habilité améliorant le déplacement.

_ ?????? / The Impregnable Man : Russel doit défendre un allié 4 fois en un tour. Facilement réalisable dans le Stage 47 en plaçant Russel entre Arad, Seolla, Latooni et Aqua souvent visés par les boss du Stage.

_ ????? / Ace Delinquant : Michiru doit être un As.

_ ???? / Warrior of Love : Utilisez la magie "? / Love" 10 fois dans un Stage. Facilement réalisable avec Monica en fin de jeu.

_ ???? / Hot Blooded Squad : Vaincre 15 ennemis avec la magie "?? / Valor". Facilement réalisable après les stages 57.

_ ?????????/ As Expected of the Agressors's Captain! : Kaï doit vaincre 4 ennemis avec une attaque "C". Voir les conseils pour le trophée "Combination Attack"

_ ??????????) / Supporter (Attack) : Battre 15 ennemis avec des Supports Offensif dans un Stage.

_ ??????????) / Supporter (Defense) : Utilisez 15 Supports Défensif dans un Stage.

_ ????????? / Overture to a Faraway Battle : Installez le jeu sur votre Disque Dur.

_ ???? / Time to Rest : Visionnez une scène humoristique d'interruption de partie.

TRADUCTION DES SR (SPECIAL REQUIREMENTS)

Légende: R = route de Ryûne, M = route de Masaki, T = route Terrestre, S = route Spatiale, N = fin Normale, S = fin Secrète

Prologue: Il n'y en a pas.
Stage 01 : Ibis doit vaincre 2 ennemis, et Raul un ennemi avant la fin du 2nd tour.
Stage 02 R: Vaincre 2 ennemis ou plus en une unité.
Stage 02 M: Détruire le Guarlion, il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 4500.

Stage 03 R: Détruire le Gildora, il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 4000.
Stage 03 M: Vaincre tout les ennemis initiaux. Le Baeform s'enfuit, avec ses 2 soutiens, quand ses PV tombent en dessous de 6000.
Stage 04 R: Battez tout les ennemis à l'exception du Guarlion Custom Mumyou, il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 6000.
Stage 04 M: Détruire tout les ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 05 R: Vaincre tout les ennemis à l'exception du vaisseau avant la fin du 5ième tour.
Stage 05 M: Détruire 7 Golems démoniaques avant la fin du 2nd tour.
Stage 06 R: Vaincre tout les ennemis avant la fin du 5ième tour.
Stage 06 M: Ne pas infliger de dégât à Aya, Rai ou Viletta.
Stage 07 R: Vaincre le commandant ennemi. Il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 8500.
Stage 07 M: Détruire 15 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 08 R: Battez 10 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 08 M: Vaincre 10 ennemis avant la fin de la phase allié du 2nd tour.
Stage 09 R: Battre tout les ennemis avant la fin du 2nd tour.
Stage 09 M: Battez tout les ennemis à l'exception du vaisseau avant la fin de la phase allié du 5ième tour.
Stage 10 R: Vaincre tout les ennemis avant la fin du 5ième tour.
Stage 10 M: Battez 30 ennemis (des renforts arriveront) à l'exception du Gildora et du Kerbelion Avenir.
Stage 11 R: Détruire le vaisseau, il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 8000.
Stage 11 M: Battre tout les ennemis avant la fin de la phase allié du 4ième tour.
Stage 12 R: Battre Saphine, elle s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 8000.
Stage 12 M: Réduire les PV du Solgady en dessous de 5500 avant la fin du 5ième tour.
Stage 13 R: Détruire tout les ennemis avant la fin du 4ième tour.
Stage 13 M: Battre le Guarlion avant la fin du 2nd tour.
Stage 14 R: Vaincre tout les ennemis avant la fin du 5ième tour.
Stage 14 M: Dans la 2nd partie du stage, détruisez les 3 Volkruss lors du même tour.
Stage 15 R: Vaincre le boss avant la fin du 5ième tour, il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 7000.
Stage 15 M: Vaincre tout les ennemis avant la fin du 5ième tour.
Stage 16 R: Vaincre 3 Volkruss dans un même tour.
Stage 16 M: Vaincre tout les ennemis avant la fin du 6ième tour.
Stage 17 R: Vaincre le Valsion Custom Type-CF avant la fin du 4ième tour.
Stage 17 M: Vaincre le vaisseau avant la fin du 4ième tour.
Stage 18 : Aucun MP Huckebein MK II ne doit être vaincu.
Stage 19 : Faites tomber les PV du Medius Locus en dessous de 18000, il s'enfuit quand il à moins de 20000 PV.
Stage 20 : Le Aile Chevalier ne doit pas subir de dommage pendant l'entrainement.
Stage 21 : Ne pas laisser les ennemis entrer dans la base.
Stage 22 : Les avions cargos ne doivent pas subir de dommage.
Stage 23 : Battre le Masklion Type C. Il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 12000 ou quand les autres ennemis sont vaincus.
Stage 24 : Faites tomber les PV de Zeb en dessous de 15000.
Stage 25 : Battez tout les ennemis à l'exception de Kukuru avant la fin du 3ième tour.
Stage 26 : Détruire tout les ennemis à l'exception du Alles Geist avant la fin du 3ième tour.
Stage 27 : Détruire plus de 16 ennemis.
Stage 28 : Réduisez les PV d'Aquila en dessous de 25000.
Stage 29 : Les PV du Hagane et du Hiryu Kai ne doivent pas descendre en dessous de 14000 et 13000.
Stage 30 T: Le Hiryu Kai ne doit pas subir de dégât.
Stage 30 E: Ne pas laisser les ennemis franchir la ligne blanche.
Stage 31 T: Ibis doit battre 2 ennemis avant la fin du 4ième tour.
Stage 31 E: Détruire plus de 19 ennemis avant la fin du 4ème tour.
Stage 32 T: Ne pas laisser les ennemis franchir la ligne blanche.
Stage 32 E: Alfimi doit arriver à destination sans que ses PV ne soit tombé en dessous de 6000.
Stage 33 T: Le Hiryu Kai ne doit pas subir de dommage.
Stage 33 E: Battre plus de 19 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 34 T: Battre tout les ennemis avant le Sailion.
Stage 34 E: Le Peregrines ne doit pas subir de dommage.
Stage 35 T: Le Hiryu Kai ne doit pas subir de dommage.
Stage 35 E: Une unité doit affronter Ignis avant qu'il ait eu le temps de s'enfuir.

Stage 36 T: Vaincre tout les ennemis à l'exception de Ventus, Glacies et Umbra.
Stage 36 E: Réduisez les PV d'Ignis et Contagio en dessous de 20000 dans le même tour.
Stage 37 : Battre 6 MP Jinrai dans la 1ière partie du stage.
Stage 38 : Battre 30 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 39 : Battre tout les Lions avant que Hugo affronte Albero.
Stage 40 : Battre 10 ennemis avant la fin du 2nd tour.
Stage 41 : Battre le Jinrai.
Stage 42 : Battre tout les MP Jinrai avant la fin du 4ième tour.
Stage 43 : Battre le Sailion avec Ibis avant la fin du 7ième tour.
Stage 44 : Réduisez les PV de Zezernan en dessous de 35000 avant la fin du 4ième tour.
Stage 45 : Réduisez les PV d'Amara en dessous de 30000 avant la fin du 8ième tour.
Stage 46 : Détruisez plus de 7 ennemis avec le Psycho Blaster du Valsione-R avant la fin de la phase allié du 2nd tour.
Stage 47: Josh et Rim ne doivent pas affronter d'ennemis.
Stage 48 : Battre Umbra, il s'enfuit quand ses PV tombent en dessous de 18000.
Stage 49 : Tôma doit battre 4 MP Jinrai avant la fin du 3ième tour.
Stage 50 : Battre plus de 9 ennemis avant la fin du 2nd tour.
Stage 51 : Battre tout les ennemis avant la fin du 4ième tour.
Stage 52 : Battre tout les ennemis à l'exception d'Ignis et Contagio avant la fin de la phase allié du 4ième tour.
Stage 53 : Réduisez les PV de l'Alles Geist en dessous de 70000 avant la fin du 3ième tour.
Stage 54 T: Détruisez plus de 19 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 54 E: Détruisez plus de 11 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 55 T: Tôma doit vaincre plus de 4 MP Jinrai avant la fin du 2ième tour.
Stage 55 E: Détruisez les 3 Zelanios (les vaisseaux) avant que Rof batte en retraite.
Stage 56 T: Réduisez les PV du Air Christmas (le vaisseau rouge) en dessous de 100000.
Stage 56 E: Battre tout les ennemis à l'exception de boss avant la fin du 6ième tour.
Stage 57 T: Battre plus de 29 ennemis avant de vaincre Feff ou Egretta.
Stage 57 E: Battre plus de 29 ennemis avant la fin du 3ième tour.
Stage 58 : Battre tout les ennemis avant les boss.
Stage 59 : Battre tout les ennemis avant Ignis.
Stage 60 N: Battre tout le ennemis avant Galong
Stage 60 S: Vaincre l'Alles Geist avant la fin du 4ième tour.
Stage 61 N: Il n'y en a pas, c'est la fin.
Stage 61 S: Battre tout les ennemis avant Galong.
Stage 62 S: Vaincre les 3 Custos (les mini boss) avant la fin du 6ième tour.
Stage 63 S: Il n'y en a pas, c'est la vrai fin.

3D Dot Game Heroes

© Southpeak Interactive / Silicon Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Cacher le bouclier

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

Modifier la démarche du personnage

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

MODE SPELUNKER

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

1ère méthode

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

2ème méthode

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

NOUVEL ÉCRAN TITRE

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

MODE FROM

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

LES 4 FLACONS

Flacon n°1

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

Flacon n°2

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

Flacon n°3

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

Flacon n°4

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

SMALL BLOCKS ILLIMITÉS

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

LES 29 LIFE SHARDS

1. Utilisez une clef rouge dans le Grass Temple.

2. Utilisez une clef bleue dans le Desert Temple.

3. Utilisez une clef verte dans le Flame Temple.

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

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

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

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

8. Après avoir terminé le Grass Temple, menez à bien la quête de la lettre d'amour en parlant aux personnes suivantes dans cet ordre précis : le garde de la porte du château (lettre rouge), la femme près de la boutique de Raejack (lettre bleue), l'homme près de la maison de Dic (lettre jaune), la fille près de l'auberge (letrte verte), le garde de la porte du château (life shard).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

OBTENIR LA HOLY SWORD

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

LE SUPER GRAPPIN (ANCHOR ROD)

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

LES 10 PANCARTES ET LA SUPER KEY

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

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

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

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

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

5. Rendez-vous dans la zone la plus au sud-est de la map en arrivant par le sud de Candata Inn. La pancarte se trouve tout près d'un mur fissuré.

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

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

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

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

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

ARGENT FACILE

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

OBTENIR LA HERO SWORD

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

GUIDE VIDÉO : BLOCKOUT

GUIDE VIDÉO : BLOCK DEFENSE (1 À 3)

GUIDE VIDÉO : BLOCK DEFENSE (4 À 5)

OBTENIR LA MOON SWORD

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

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

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

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

Chapitre 1 : Le Yellow Orb

Dotnia Castle

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

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

Raejack Village

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

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

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

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

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

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

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

Grass Temple

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lorsque vous êtes prêt, entrez dans la salle du boss et préparez-vous à le combattre.
Boss : Eelagon

Le combat contre ce boss est assez facile. Evitez les boules magiques qu'il envoie, attendez que son point faible s'illumine à l'arrière de sa queue et attaquez-le. Détruisez ainsi chacun des segments, occupez-vous ensuite de sa tête et battez-le.

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

Chapitre 2 : Green Orb

Foret du non retour

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Temple de la forêt

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

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

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

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

Retournez à la pièce précédente et prenez maintenant la sortie gauche. Dans cette pièce, poussez les deux statues à

droite sur les deux interrupteurs qui sont à gauche et ouvrez ainsi la porte sud.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Chapitre 3 : Orange Orb

Ortego Village

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

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

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

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

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

Le désert

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

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

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

Vatara Highland

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

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

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

Ortego village

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

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

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

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

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

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

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

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

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

donnez-la lui pour gagner un Life Shard.

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

Le désert

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

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

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

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

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

Temple du désert

Niveau 1

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

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

Niveau 2

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

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

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

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

Niveau 1

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 2

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

Niveau 1

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

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

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

Niveau 2

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

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

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

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

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

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

Niveau 1

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 2

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

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

Niveau 1

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

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

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

Niveau 2

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

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

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

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

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

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

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

Dotnia Castle

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

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

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

Chapitre 4 : Blue Orb

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

Colneria village

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

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

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

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

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

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

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

celui au sud mène vers un autre secteur rempli d'objets.

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

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

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

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

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

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

Aqua Temple

Niveau 1

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

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

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

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

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

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

Niveau 2

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

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

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

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

Niveau 1

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

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

Niveau 2

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 1

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

Niveau 2

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

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

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

Niveau 1

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

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

Dans cette salle obscure, allumez une bougie si vous en avez une et remarquez deux entrées au nord et à l'Est. Celle

du nord mène à la salle qui précède celle du boss et celle à droite mène vers d'autres objets. Passez d'abord par l'entrée nord afin d'activer le portail puis revenez et prenez celle à droite.

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

Niveau 2

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

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

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

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

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

Niveau 1

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

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

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

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

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

Chapitre 5 : Red Orb

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

Colneria village

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

Sortez de la maison et entrez dans l'auberge à l'Ouest. Effectuez des achats auprès du marchand en haut à gauche

puis reposez-vous pour qu'une scène se déclenche.

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

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

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

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

Sukaboko Highlands

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fire Temple

1er étage

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

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

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

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

Maintenant, abattez les mages et prenez les escaliers.

2ème étage

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

1er étage

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

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

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

Sous-sol

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

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

1er étage

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

2ème étage

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

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

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

1er étage

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

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

Sous-sol

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

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

1er étage

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

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

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

Sous-sol

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

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

1er étage

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

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

Sous-sol

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

1er étage

Faites attention aux ennemis, achevez-les et poursuivez cette fois vers le nord. Abattez les monstres, ouvrez la porte à

gauche et entrez. Neutralisez les mages et prenez la sortie au sud puis descendez les escaliers.

Sous-sol

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

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

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

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

1 er étage

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

Eliminez les ennemis et montez les escaliers.

2ème étage

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

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

1er étage

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

Sous-sol

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

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

1er étage

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

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

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

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

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

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

Chapitre 6 : Purple Orb

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fina's Inn

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wind Temple

B1

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

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

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

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

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

B2

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

B3

Tuez les ennemis, partez à droite, tuez les mages et ouvrez le coffre au nord. Revenez à la pièce suivante, tuez les

ennemis à nouveau et entrez cette fois dans la pièce de gauche.

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

B4

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

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

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

B3

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

B2

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

B1

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

B2

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

B3

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

B2

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

B1

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

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

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

Faites attention aux courants d'air et entrez dans la prochaine pièce à gauche. Achevez les ennemis, poussez deux

blocs mobiles sur les deux interrupteurs bleus et entrez par la porte qui s'ouvre. Tuez les robots et descendez les escaliers.

B2

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

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

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

B3

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

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

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

B2

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

B3

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

B4

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

B5

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

B4

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

B3

Avancez directement et montez les escaliers.

B2

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

B1

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

B2

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

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

B3

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

B4

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

B5

Tuez les mages, bombardez le mur au nord et utilisez le Parallax pour révéler la solution d'une future énigme. Ensuite, partez au sud jusqu'à la dernière pièce, tuez les ennemis avec des bombes et placez les statues comme indiqué sur le Parallax. Ouvrez le coffre qui apparait, obtenez des Miracle Boots et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

B4

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

B3

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

B4

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

B5

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

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

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

Chapitre 7 : The Dark Tower

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

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

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

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

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

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

Hôtel Nialliv

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

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

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

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

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

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

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

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

Pour atteindre la Dark Tower, mettez-vous entre les deux rochers et lancez le grappin au sud pour l'attacher au poteau.

Ensuite, allez vers le secteur suivant à gauche.

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

Dark Tower

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

1er étage

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

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

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

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

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

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

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

2ème étage

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

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

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

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

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

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

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

3ème étage

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

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

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

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

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

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

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

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

4ème étage

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

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

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

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

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

5ème étage

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6ème étage

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Traversez la pièce vers la droite, faites attention aux courants d'air et entrez à droite. Utilisez Freeze pour achever les robots, ou ignorez-les, puis poussez les blocs mobile au sud-est et descendez par le trou au sol.

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

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

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

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

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

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

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

7ème étage

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

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

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

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

devant la salle du boss et entrez pour l'affronter.

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

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

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

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

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

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

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

TROPHÉES

Bronze

Battre un Monstre!

Tuer un ennemi avec une épée.

Tir sur un Monstre!

Tuer un ennemi avec un arc et une flèche.

Explose un Monstre!

Tuer un ennemi avec une bombe.

Déjà habitué à ça?

Jouer au jeu pendant 5 heures.

Tu t´es protégé!

Se défendre contre une attaque ennemie.

Battre un Ennemi Géant!

Tuer un Gardien.

Vous avez jeté un sort!

Utiliser la magie de l´ombre.

Regarde ta Vie!

Vous avez obtenu la quantité maximale de vie.

Utilise la Magie!

Vous avez obtenu la quantité maximale de magie.

Enregistrement d´un Monstre!

Enregistrer un ennemi dans l´Encyclopédie.

Votre épée est plus forte!

Améliorer votre épée.

Quelqu'un veut rejoindre!

Créer un personnage.

Prendre une photo souvenir!

Prendre une photo.

Battre un Serpent!

Tuer le Serpent sans prendre aucun dégât.

Battre la Reine des Abeilles!

Tuer la Reine des Abeilles sans prendre aucun dégât.

Battre le Giga Golem!

Tuer le Giga Golem sans prendre aucun dégât.

Battre le Kraken!

Battre le Kraken sans prendre aucun dégât.

Battre le Dragon!

Battre le Dragon sans prendre aucun dégât.

Battre le Chevalier Noir!

Battre le Chevalier Noir sans prendre aucun dégât.

Battre le Prêtre Fuelle!

Battre le Prêtre Fuelle sans prendre aucun dégât.

Battre le Dark Lord Onyx

Battre le Dark Lord Onyx sans prendre aucun dégât.

Sue Trouvée!

Trouver Sue.

Ai Trouvé!

Trouver Ai.

La Princesse Apparait!

Retourner la Princesse dans sa forme originelle.

Et, il est déjà à terre...

Rester dans l´auberge avec la Princesse.

L´Aventure Continue!

Finir le jeu sans que la Princesse ne retrouve sa forme originelle.

Tout le monde est Heureux!

Retourner la princesse dans sa forme originelle et finir le jeu.

Enregistrement du Serpent!

Enregistrer le Serpent dans l´Encyclopédie.

Enregistrement de la Reine des Abeilles!

Enregistrer la Reine des Abeilles dans l´Encyclopédie.

Enregistrement du Giga Golem!

Enregistrer le Giga Golem dans l´Encyclopédie.

Enregistrement du Kraken!

Enregistrer du Kraken dans l´Encyclopédie.

Enregistrement du Dragon!

Enregistrer du Dragon dans l´Encyclopédie.

Enregistrement du Chevalier Noir!

Enregistrer le Chevalier Noir dans l´Encyclopédie.
Enregistrement du Prêtre Fuelle!
Enregistrer le Prêtre Fuelle dans l´Encyclopédie.

Épée des Anciens obtenue!

Obtenir l´épée des Anciens.

C´est quoi ça? Vous avez obtenu l´Épée Sacrée!

Obtenir l´Épée Sacrée

Intéressé dans le Roi Block!

Obtenir une épée en collectant de petits blocs.

Énormément Large et Long...!

Améliorer l´épée dynamo à son maximum.

Gloire! Spéléologue pendant 10 heures!

Jouer au mode Spéléologue pendant 10 heures.

Le 7 chanceux

Posséder exactement 777 pièces d´or.

Bouclier des Héros obtenu!

Obtenir le bouclier des héros.

Sauvé un Spéléologue

Finir l´évènement Spéléologue.

Argent

Voyage autour du Monde!

Aller sur toutes les cartes.

Enregistrement du Dark Lord Onyx!

Enregistrer dans l´encyclopédie le Dark Lord Onyx.

Obtenir l´Épée des Héros!

Obtenir l´épée des héros.

Un Héros n´est jamais vaincu!

Finir le jeu sans mourir

Finalement, le monde est sauvé!

Finir le jeu en difficulté From.

Or

Encyclopédie Complète!

Compléter l´Encyclopédie

Collecter toutes les Épées!

Obtenir toutes les épées.

Félicitations! Mr Spelunker

Finissez le mode Spelunker

Platine

Félicitations!

Félicitations! merci d´avoir joué jusqu'ici.

50 Cent : Blood on the Sand

© THQ / Swordfish Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

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

Munitions illimitées

Remporter 52 médailles en mode Histoire.

Grenades illimitées

Remporter 56 médailles en mode Histoire.

TROPHÉES

Bronze

Je dois mourir ce soir (I'm Supposed To Die Tonight)

Finissez la première mission dans n'importe quel mode de difficulté

Monte dans ma caisse (Get In My Car)

Finissez la deuxième mission dans n'importe quel mode de difficulté

Notre boutique de bombons (Candy Shop)

Finissez la troisième mission dans n'importe quel mode de difficulté

Direct à la banque (Straight To The Bank)

Finissez la quatrième mission dans n'importe quel mode de difficulté

L'enfer du disco (Disco Inferno)

Finissez la cinquième mission dans n'importe quel mode de difficulté

Le Parc d'Attraction (Amusement Park)

Finissez la sixième mission dans n'importe quel mode de difficulté

Les flingues sortent (Gunz Come Out)

Finissez la septième mission dans n'importe quel mode de difficulté

Je tuerai encore (I'll Still Kill)

Finissez la huitième mission dans n'importe quel mode de difficulté

L'envoyer au ciel (Gotta Make It To Heaven)

Finissez la neuvième mission dans n'importe quel mode de difficulté

J'ai été payé (Got Paid)

Finissez toutes les missions dans n'importe quel mode de difficulté

Enrobage de chaleur (Packin' Heat)

Débloquez tous les pistolets

A bout portant (Point Blank)

Débloquez toutes les armes de combat rapproché

Fusil (Rifled)

Débloquez toutes les armes d'assaut

Explosif (Explosive)

Débloquez toutes les armes spéciales

Novice (Wanna-be)

Obtenez 15 badges d'argent ou plus

Sauveur (Savior)

Ranimez un coéquipier

On est supposé mourir ce soir (We're Supposed To Die Tonight)

Finissez la première mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Monte dans notre caisse (Get In Our Car)

Finissez la deuxième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Notre boutique de bonbons (Our Candy Shop)

Finissez la troisième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

On va direct à la banque (We're Going Straight To The Bank)

Finissez la quatrième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Notre enfer du disco (Our Disco Inferno)

Finissez la cinquième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Notre Parc d'Attraction (Our Amusement Park)

Finissez la sixième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Nos flingues sortent (Our Gunz Come Out)

Finissez la septième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Nous tuerons encore (We'll Still Kill)

Finissez la huitième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Nous l'enverrons au ciel (We Gotta Make It To Heaven)

Finissez la neuvième mission dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Cogne et cours (Hit and Run)

Roulez sur un soldat piéton dans une séquence de conduite

Ramping Up

Terminer n´importe quel scénario de rampe lors d´une section de conduite

De près (Up Close)

Effectuez une contre attaque meurtrière

La mort d'en haut (Death From Above)

Démolissez 50 véhicules et objets destructibles dans le niveau aérien sans mourir

Faites le (Got It Done)

Réussissez un scénario

Tireur d'élite (Sharpshooter)

Tuer un ennemi en tirant un missile ou une grenade depuis les airs en utilisant le feu de gangster

Affiches volantes (Fly Poster)

Obtenez les 5 posters de n'importe quel niveau. Ce trophée peut aussi être obtenu en assistant un autre joueur en coopération.

Entrainement de tir (Target Practice)

Tirez sur les 5 cibles de n'importe quel niveau Ce trophée peut aussi être obtenu en assistant un autre joueur en coopération.

S'envoler (Flying High)

Dépassez d'au moins 5 secondes le temps en l'air d'un joueur

Massacre (Massacre)

Tuez 5 ennemis assez rapidement pour obtenir un score de 5 combos

Pas de pare-balles (Not Bulletproof)

Mourrez en mode facile

Argent

Gangster (Gangsta)

Finissez toutes les missions en normal ou dans un mode de difficulté supérieur

Armé jusqu'au dents (Tooled Up)

Débloquez toutes les armes

Régulier (Regular)

Obtenez tous les badges d'argent

Hardcore (Hardcore)

Obtenez 15 badges d'or ou plus

G-Unit (G-Unit)

Finissez toutes les missions dans n'importe quel mode de difficulté en tant que membre de la G-Unit

Maître des scénarios (Scenario Master)

Réussissez 50 scénarios

Ceinture noire (Black Belt)

Débloquez tous les packs de contre attaques meurtrières

Or

Pare-balles (Bulletproof)

Finissez toutes les missions en mode difficile

Gangster Original (O.G.)

Obtenez tous les badges d'or

Millionnaire (millionnaire)

Ayez 1,000,000 dollars dans la banque

Platine

100% Effectué

Tous les trophées sont débloqués

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

nettoyer la fiente située près de Jerry et descendez sur le côté du navire par l'escalier situé derrière ce même homme. Une fiente se trouvera un peu plus bas. Repassez derrière le navire via les deux échelles et parlez à Alfons le gitan en le dupant 3 fois de suite, pour compléter la tâche vous demandant d'apprendre à passer pour une gitane.

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

Suite à la séquence, allez trouver Iorek dans le secteur situé à gauche du Conseil des sorcières, (entre le groupe de cinq personnes et l'homme adossé à une poutre). Consultez l'aléthiomètre (dans un endroit où il est possible de l'utiliser) pour savoir où se trouve l'armure de Iorek, puis retournez vers l'ours pour lui dire que vous savez où elle est située. Allez ensuite parler à l'enfant entièrement à gauche de la ville pour qu'il vous donne un moyen de pénétrer dans le Magisterium. Il vous mettra d'abord au défi de le battre à la course. Suivez son chien en utilisant la transformation de

Pan en chat, puis après avoir gagné, soyez convaincant avec l'enfant pour qu'il vous indique le chemin secret menant au Magisterium. Suite à la conversation, avancez dans l'arc-en-ciel à gauche de l'écran lorsque vous suivez les rails pour clore le niveau.

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

Avancez le long du parcours sur le dos de Iorek en évitant ou éliminant les sorcières, tout en allant de temps à autre récupérer des items dans les cavernes situées sur les côtés, où seule Lyra peut se rendre. Poursuivez jusqu'à devoir pousser un grand pilier de pierre avec Iorek afin de le faire chuter et de vous en servir comme d'un pont (vous n'êtes pas obligé de passer par là pour rejoindre les hauteurs, mais ce chemin est moins infesté de sorcières que celui de gauche). Afin d'ouvrir la porte qui vous fera bientôt face, rendez-vous dans la caverne de gauche pour actionner un levier (vous trouverez un symbole pour le nourrisson au fond à droite de la caverne). Vous allez bientôt atteindre la carcasse d'un avion, puis en poursuivant toujours un peu plus haut tout en explorant les cavernes des côtés, vous parviendrez jusqu'à la reine des sorcières, à affronter avec Iorek sur un vaste espace glacé.

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

ACCÉDER AU CONTENU BONUS

Rendez-vous dans la section Bonus, puis chargez votre partie. Allez ensuite sur la page de saisie des codes puis entrez les symboles suivants à l'aide de l'aléthiomètre. A noter que le premier symbole doit être saisi en haut à gauche, le deuxième en bas à gauche et le troisième en haut à droite. Validez, puis rendez-vous ensuite dans les suppléments de menu Bonus pour accéder au contenu débloqué.

Bonus audio "Dakota Blue Richards"

Symboles à saisir : Boussole / Soleil / Madonne

Bonus audio "Freddie Highmore"

Symboles à saisir : Boussole / Lune / Homme sauvage

Bonus making-of

Symboles à saisir : Alpha & Omega / Alpha & Omega / Boussole

Bonus prises de vue

Symboles à saisir : Griffon / Eléphant / Hibou

Bonus animation : Ours polaire

Symboles à saisir : Soleil / Lune / Homme sauvage

A Space Shooter for Two Bucks!

© Frima Studio 2010

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à l'écran des crédits.

Argent max

Gauche, Droite, Gauche, Droite, , Droite, , , , Start.

Désactiver l'inertie du vaisseau

, , , , , , , , , Start.

Grande vitesse

, , , Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Haut, , Start.

Invincibilité

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , Start.

Overdrive max

Bas, Gauche, Haut, Droite, , , , , , Start.

Ralenti

, , , Droite, Gauche, Droite, Droite, , , Start.

AAA Lucha Libre : Heroes of the Ring

© Slang / Immersion Games

+ D'INFOS FORUM

LILLIPUTIENS

A l'écran de sélection des personnages, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Une voix confirmera la validité du code et vous jouerez avec des lilliputiens.

SUICIDE

Pour se suicider lors des combats, appuyez sur les touches : R + L + + en même temps.

Acceleration of Suguri X Edition

© Sony Online Entertainment / Rockin' Android 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

T'es cuit

Vaincre Saki en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Pff Pff, Iru Iru

Vaincre Iru en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Complexe de Napoléon

Vaincre Nanko en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Se bruler en ré-entrant

Vaincre Kae en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Tu ferais mieux de le congeler

Vaincre Kyoko en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Il ne peut y en a voir qu'un

Vaincre Suguri en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Jours de danse

Vaincre Hime en mode Arcade Normal ou Difficile avant la fin du temps.

Voler comme un papillon

Gagner un combat sans subir de dommage en mode Arcade.

Garder son sang-froid

Gagner un combat sans atteindre 150% de la barre de chaleur en mode Arcade.

Comme une batterie

Réussir un combo de 30 coups ou plus en mode Arcade.

Fin du temps

Gagner 5 matchs en mode Arcade Normal ou Difficile avec encore 50 secondes ou plus au chronomètre.

Argent

Ode au Joystick

Finir le mode Arcade standard en Difficile.

La fin de la fin

Terminer les 2 modes histoires en Normal et Difficile.

Or

Quelle est ton histoire

Débloquer toutes les histoires des personnages dans n'importe quelle difficulté.

Ace Combat : Assault Horizon

© Namco Bandai 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE PAK-FA

Pour débloquer ce prototype russe, terminez la campagne en difficulté Pilote ou en difficulté supérieure.

Adam's Venture Chronicles

© Playlogic International / Vertigo Games 2014

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1

A la porte d'Éden

Commencez par entrer dans la grotte et descendez à l'échelle. Après avoir été interpellé par Evelyn, allez voir le professeur en haut à gauche. Pour fabriquer les explosifs, revenez en arrière et interagissez avec les petits tonneaux. Le principe est de tourner les cylindres pour obtenir pile la bonne quantité de chaque composé. La solution est de mettre dans l'ordre : orange, vert, orange. Allez ensuite poser la dynamite sur les rochers et allumez votre torche au braséro en bas de l'escalier.

La recherche commence

Après avoir évité les pendules, traversez la grotte en apprenant au passage les contrôles de votre personnage. Déplacez après une caisse pour pouvoir continuer via le tunnel et actionnez l'interrupteur. Vous pourrez alors revenir en arrière pour passer là où la grille s'est abaissée. Au bout, touchez à un nouveau bouton et rebroussez chemin pour prendre le monte-charge. En bas, brûlez les toiles d'araignées avec votre torche pour continuer votre progression.

Pour l'énigme suivante, reconstituez la phrase " Donc ces trois choses demeurent la foi, l'espérance et l'amour mais la plus grande de ces choses, c'est l'amour ". Prenez donc le chemin de l'amour pour atterrir devant une première énigme donc le but est de faire un carré dont les sommes des lignes et colonnes font toutes dix : regardez le screenshot ci-dessous pour la solution. Avec la première pièce de puzzle en poche, avancez et allumez votre torche pour ouvrir la grille.

Prenez le chemin de gauche sous la cascade et reconstituez la phrase " Tout peut te distraire, regarde au-delà du monde matériel, prends le saut de la foi ". Vous pouvez à présent allumer la torche au centre pour transmettre le feu vers la droite. Au bout de ce chemin, vous trouverez la clé permettant de déverrouiller la grille centrale. Derrière, vous n'aurez qu'à bondir à travers la cascade pour bloquer " l'esprit " qui vous poursuit.

Un large spectre

Une nouvelle énigme vous attend, voir screenshot ci-dessous, puis vous pourrez traverser à l'aide des pierres qui sortent du mur. Un peu plus loin, montez à l'échelle et allez au fond pour résoudre un nouveau puzzle avec la phrase suivante : " Je suis la lumière qui me suit ne marchera pas dans les ténèbres mais il aura la lumière de la vie ". Prenez alors la torche pour allumer le brasier entouré de cristaux puis faites tourner les miroirs de sorte à ce que le rayon qui en sorte soit orange (rouge + jaune).

Plus loin, c'est un autre puzzle qui vous tend les bras pour récupérer une nouvelle pièce. Il s'agit d'être attentif pour comprendre la mécanique qui lie les carrés, si vous avez du mal, la solution est ci-dessous. Après quelques échelles, allumez le brasier sur la gauche et courrez vite à la grille avant qu'elle ne se referme.

Affirmez votre foi

Dans cette salle pleine de courants d'air, il vous suffit de suivre le parcours unique contournant les rochers avec tout un tas de cordes. Résolvez ensuite l'énigme avec la phrase " La foi vient de ce qu'on entend et ce qu'on entend vient de la

parole de Dieu " ce qui fera apparaître un pont. Voici de nouveau un puzzle à base de chiffres dont vous trouverez la solution ci-dessous. Encore une phrase à reconstituer : " Voici le lion de la tribu de Juda qui a vaincu pour ouvrir le livre et ses sept sceaux ".

Vous pourrez ainsi allumer le brasier de droite pour rapidement monter à l'échelle et passer dans la petite cavité. En bas, décalez le bloc pour pouvoir vous en servir pour passer dans le petit chemin sur la droite et allumez votre torche afin de monter brûler les toiles d'araignées. Un nouveau puzzle vous attend pour obtenir une pièce de plus et vous pourrez continuer le trajet. Tout en bas, commencez par résoudre l'énigme avec la phrase suivante " Le vent souffle où il veut et tu entends son bruit, il en est ainsi de tout homme qui est né de l'esprit ".

Un nouveau casse-tête se présente, le but est de replacer les blocs aux bons endroits afin de refaire la mélodie. La solution est la suivante : ange, trompettes et bélier. Dans la cavité, brûlez les branches pour pouvoir résoudre une autre énigme (voir image ci-dessous). Suivez ensuite le chemin jusqu'au bout car cette fois il manque un cylindre pour la phrase à reconstituer. Là encore la logique est assez peu claire mais ce qu'il faut faire c'est d'allumer les brasiers dans cet ordre : 3, 2, 1 et enfin 4.

Eden

Avec ce nouvel élément, vous pourrez faire le chemin inverse pour reconstituer la phrase " Cherche et tu trouveras, demande et l'on te donnera ". Après la cinématique, un autre puzzle est à résoudre pour récupérer la dernière pièce. L'énigme finale pour ouvrir la porte vers l'Eden requiert simplement de votre part que vous alignez les symboles extérieurs avec ceux des pièces disposés tout autour puis que vous replaciez les segments en fonction des médaillons noirs. Pour conclure le premier chapitre de cette aventure, vous n'aurez plus qu'à vous enfuir avant que tout ne vous tombe sur la tête.

Episode 2

La fuite de l'aéroport

Essayez d'ouvrir la porte puis parlez à Evelyn pour avoir son épingle à cheveux. Pour crocheter la serrure c'est très simple, enfoncez une à une les broches jusqu'à ce qu'elles soient toutes en haut. Suspendez-vous ensuite au rebord pour monter sur le balcon et à l'intérieur, descendez dans la salle en bas à gauche pour y trouver la clé. Remontez libérer Evelyn puis sortez par la porte à l'étage pour monter sur le toit. Continuez ensuite le chemin pour retrouver la terre ferme.

Ensuite, veillez à avancer tout doucement dans les plantes pour ne pas être vu par l'homme et ramassez une pomme qui vous servira plus tard (ou pas). La voiture n'ayant plus d'essence, vous allez devoir faire le tour de l'entrepôt pour en collecter. Crochetez la serrure puis suivez l'unique chemin tout désigné pour en trouver un premier. Après avoir déplacé une caisse, accroupissez-vous puis grimpez au rebord pour en obtenir deux de plus.

Passez deux portes puis déplacez la caisse sous le tuyau pour pouvoir monter dessus et aller d'abord à droite chercher un jerrican, puis à gauche pour la suite du chemin. Juste après, enlevez une autre caisse de son renfoncement pour obtenir le cinquième bidon d'essence et passez la porte pour trouver le dernier dans la tente de gauche. Les ennemis s'étant aperçus de votre évasion, refaites tout le chemin en sens inverse en vous servant de la caisse pour atteindre le premier tuyau. Une fois arrivé à la voiture, vous en aurez fini avec cette première partie, la chasse aux trésors pourra reprendre.

Au mont du temple

Allez tout droit puis à gauche pour arriver aux portes de la ville : le garde ne vous laissant pas entrer, continuez vers la gauche et au bout du chemin, sautez dans la maison dont le plancher s'écroule sous votre poids. Allumez votre torche, descendez à l'échelle et actionnez les leviers dans l'ordre suivant pour ouvrir toutes les portes : 2, 3 et 1. Après avoir brûlé les toiles d'araignées, vous trouverez une corde et pourrez refaire tout le trajet en sens inverse pour l'accrocher à la poutre repérée plus tôt.

De l'autre côté, retrouvez Evelyn et suivez-la dans les rues jusqu'à ce que vous soyez séparés : attendez un peu qu'elle

vous envoie une caisse et posez-la devant le mur pour pouvoir le franchir. Sur cette place, un autre casse-tête vous attend, approchez-vous de la porte sur la gauche pour l'ouvrir en associant les clés aux animaux : le lion 2, la brebis 4, le coq 3 et le serpent 1. Vous obtiendrez ainsi une caisse dont vous pourrez vous servir pour grimper sur l'estrade afin de pousser une caisse dans la balance pour libérer le passage à droite.

Un peu plus loin, vous serez confrontés à un mécanisme permettant à la fois d'ouvrir la porte et de rendre de l'eau aux habitants : passez sous la pente en bois pour récupérer l'engrenage et posez-le au bon endroit de l'autre côté du mur. Le puzzle suivant avec la machine vous demande d'atteindre les 20 de pression en utilisant seulement les opérations proposées, la solution est -10, -10, -10, +5, +7. Ainsi, vous ouvrirez la porte vous permettant de rejoindre le site de fouilles.

L'exploration du site de fouilles

Commencez par interagir avec le mécanisme sous le mirador : pour amener la bille tout en bas, sélectionnez 2, 2 et 1 avec les curseurs horizontaux. L'échelle descend mais il vous faut un déguisement avant d'y aller, faites donc un tour dans la tente. Votre objectif est alors de comprendre qui est qui afin de savoir lesquels sont absents. Avec un peu de logique, vous devriez arriver dans l'ordre à :
{l William congédié après avoir blessé quelqu'un
Thomas est réassigné à Londres puisque quelqu'un le conduit à l'aéroport
Rose doit être la blessée puisque quelqu'un va lui chercher des fleurs
Enfin par élimination, Brian est le chauffeur, il conduit Alan à l'hôpital pour offrir ses fleurs à Rose et il ne reste que Catherine qui travaille donc à la mairie.

Ainsi déguisés, montez dans la tour et franchissez le portail avec la tyrolienne. A l'intérieur, il vous manque un pass pour entrer dans la bonne zone, parlez donc à l'homme qui vous demande de réparer la radio : la solution est dans le screenshot ci-dessous. L'homme vous demande après de réparer une machine vers l'entrée, la difficulté ici est que certains chiffres sont masqués : en les testant, vous verrez que le premier vaut +7 et celui du milieu +11. En partant de 33, la séquence à suivre est donc : -17, +23, -9, -17 et enfin +7.
Retournez ensuite parler à l'homme qui vous donnera son badge vous permettant d'accéder à la zone principale.

Pour la machine suivante, tous les chiffres sont masqués, après quelques tests vous verrez qu'ils valent dans l'ordre : -24, +7, -11, +17 et -7. La solution est encore plus simple que les précédents, en partant du 38 du début, il vous suffit donc d'appuyer sur celui du milieu (-11) et celui tout à droite (-7). Vous pourrez ainsi grimper à l'échelle et faire le tour pour écouter la conversation sous la tente.

Au fond du puits

Vous voici face à une porte comportant l'arbre généalogique de Salomon dont vous devez vous servir pour choisir les bons noms sur les quatre stèles disposés tout autour, l'astuce étant de regarder sur les gravures à quel stade en est l'arbre. Ainsi la graine en haut à droite correspond à David, la pousse en bas à gauche à Shammua, le jeune arbre en bas à droite à Shobab et l'arbre en haut à gauche à Nathan.

Avec votre torche, allez à présent allumer le brasier au milieu de la salle pour créer un rayon coloré. Votre but est bien évidemment de toucher Salomon : associer le rouge au bleu pour faire du violet avec les anneaux centraux et déplacez l'anneau extérieur pour diriger la lentille vers Salomon. Brûlez ensuite la toile d'araignée avec votre torche puis grimpez sur le rebord au fond du couloir pour accéder à une nouvelle énigme dont la solution est de déplacer les curseurs sur les crans 1, 2 et 4.

Pour franchir la salle suivante, vous allez devoir déplacer les pontons à l'aide des leviers en commençant par aller chercher celui qui manque. Suivez la vidéo ci-dessous pour connaître la marche à suivre.

Plus loin, un autre puzzle à trois curseurs vous attend, la solution étant 4, 4 et 3. Vous accéderez alors à une grande salle avec une porte blanche : interagissez avec les deux symboles sur les côtés pour les mettre en surbrillance. Le but ici est d'utiliser les leviers pour faire s'abaisser les occurrences : il faut actionner dans l'ordre le premier puis le deuxième levier et interagir avec les symboles qui sont maintenant en bas pour ouvrir une porte sur la gauche.

Avec le levier que vous récupérez, vous pourrez revenir en arrière pour utiliser la " pyramide à eau ". Celle-ci demande

un bon timing pour aligner les trois canaux afin que l'eau s'écoule parfaitement, regardez la vidéo ci-dessous pour avoir la solution et pouvoir entrer dans la salle du trône de Salomon.

Salle du trône de Salomon

Après avoir été abandonné par Evelyn, prenez à gauche pour tomber sur un autre puzzle à base de chiffres, le panneau sur la gauche vous permettant de déduire qui est qui. Si vous n'êtes pas d'humeur à vous creuser la cervelle, vous trouverez néanmoins la solution sur l'image ci-dessous. Cela ouvre une porte sur la droite par laquelle vous pourrez continuer votre route non sans oublier d'allumer votre torche. Au bout du chemin, vous arriverez dans une grande salle avec une énigme basée sur l'histoire de Salomon.

Ce puzzle s'exécute en deux temps, d'abord vous devrez trouver le mot qui complète la phrase ainsi que la configuration associée puis vous devrez reproduire ce " code " en marchant sur les plaques dans le carré sur la droite. Pour vous aider si besoin, référez-vous à la vidéo ci-dessous.

Descendez ensuite à l'échelle pour vous retrouver face à un autre puzzle avec une pyramide d'eau : dans l'ordre, activez le disque violet, attendez qu'il soit aligné avec le rouge pour activer le jaune puis immédiatement après le jaune. Prenez l'ascenseur puis retrouvez Evelyn pour avoir droit à un autre puzzle du même genre avec encore plus de disques, suivez la vidéo pour voir la marche à suivre pour réussir ces deux énigmes.

Dans la salle du trône, vous devez allumer les quatre piliers dont les brasiers remontent si vous ne suiviez pas le bon ordre qui est : haut droite, haut gauche, bas gauche et enfin bas droite. Ensuite, une autre énigme se présente et vous demande de vider et remplir la piscine pour récupérer tous les rondins et ensuite les placer de sorte à faire un chemin, comme d'habitude vous trouverez la solution en vidéo ci-dessous.

La deuxième partie touche à sa fin : après l'ascenseur, continuez tout droit en évitant de tomber avec ces plateformes suspendues puis vous accéderez à la toute dernière énigme dont le but est de repositionner chaque cartouche colorée dans la croix correspondant à sa couleur.
Cela demande un peu de temps mais n'est pas si compliqué : vous ferez ainsi apparaître un escalier vous permettant d'obtenir le livre de Salomon. Refaites ensuite le chemin en sens inverse pour vous sortir de ce temple en train de s'effondrer avant de tomber nez-à-nez avec votre ennemi dans une cinématique finale pleine de suspens.

Episode 3

Oxford, deux ans plus tard...

Sortez du bureau et traversez le manoir où vous rencontrerez Evelyn. La première énigme du jour consiste à replacer les portraits sous le bon symbole, la solution est ci-dessous. Le mot obtenu, " lumen " est celui qui permet d'ouvrir la bibliothèque. Les disques étant cependant reliés entre eux, parvenir à reconstituer le mot n'est pas simple : suivez la vidéo si vous n'y parvenez pas.

Allez après au fond à gauche de la bibliothèque pour vous retrouver face à un nouveau casse-tête dans lequel vous devez déplacer les échelles sur les rails pour vous permettre de monter ramasser le livre. De retour dans le bureau de votre père, prenez-le pour le poser sur la cheminée et ouvrir un passage secret.

Tombé tout en bas, Adam n'a pas d'autre solution que de résoudre de bien complexes puzzles pour remonter à la surface. Comme d'habitude, suivez les images ci-dessous pour reproduire le bon schéma. Après le premier, enfoncez-vous dans le puits jusqu'à la seconde grille derrière laquelle vous trouverez le puzzle permettant d'obtenir le cercle marqué d'un N. Vous pourrez alors descendre via l'ascenseur central.

Une salle de plus où vous pourrez récupérer le médaillon W et le monte-charge va s'écrouler. Qu'importe, vous pourrez vous laisser tomber mais cette fois-ci, la salle avec l'énigme est fermée à clé. Cette dernière se trouve un peu plus bas sur la rampe de l'escalier. Vous pourrez ainsi remonter pour obtenir le disque marqué d'un E.

La salle du bas est à présent ouverte et contient une grande carte du monde en son centre : vous devez y replacer les disques obtenus plus tôt en fonction des symboles qui sont également représentés dans les alcôves. Bien sûr, les

lettres correspondant aux points cardinaux, vous devriez arriver à l'ordre suivant : S, N, W, E. Interagissez ensuite avec les cercles pour aligner à nouveau les diamants, comme d'habitude la solution est ci-dessous. Une fois l'énigme résolue, un emplacement est désigné sur la carte, il est temps de s'y rendre pour poursuivre cette aventure.

Route de Luz, 1925

Sur la route, un facteur a eu une panne avec son camion, impossible de continuer sans l'aider. Allez voir le camion puis revenez voir l'homme pour obtenir sa clé à molette. Ensuite vous n'aurez qu'à relier les câbles comme vous l'avez fait précédemment. Cela conclut ce très court chapitre, la chasse aux mystères continue.

Luz, France

Le professeur qui ne vous connait pas encore vous prend pour le livreur, pas de problème pour Adam Venture que ça ne dérange visiblement pas trop. Commencez par l'aider à monter sa caisse sur le toit avec les drôles de mécanisme qu'il a mis en place.

Ensuite il vous demandera de réparer ses moulins à vent : grimpez sur les toits pour les remettre en marche. Fidèle à l'esprit du titre, la technique est encore une fois liée à une petite énigme dans laquelle vous devrez faire le bon chemin pour atteindre le chiffre demandé avec les opérations. Si vous avez du mal, la vidéo ci-dessous vous permettra de comprendre toute cette partie.

Après cette ballade sur les toits, réalisez une petite énigme ressemblant à celles du premier épisode dans laquelle il faut choisir un cercle pour que les symboles des lignes et colonnes correspondent bien.

Église des templiers, Luz

Un autre très court chapitre avec une unique énigme : pour la compléter, ne suivez ni Evelyn ni le professeur qui sont sur des fausses pistes. Sur le côté droit de l'église, vous verrez derrière le lierre des petites gemmes sur des lignes, cela correspond à l'ordre des cloches à actionner à l'entrée. Actionnez donc les cloches 2, 4, 3, 1 et enfin 4 pour réussir l'énigme.

Puits de mine

De retour dans le présent, Adam se réveille et doit bien sûr aller sauver Evelyn (ainsi que son père qui s'est invité à la fête). Allez vers la gauche puis grimpez sur l'échelle avant de descendre par l'ascenseur. Personne ne peut vous voir alors foncer jusqu'à la dynamite pour la désamorcer : il faut choisir trois connecteurs qui feront s'éteindre les bonnes lampes reliées à l'explosif, suivez l'image ci-dessous. Ensuite, interagissez avec le wagon pour faire un petit tour dans la mine.

Après ce sympathique trajet sur rails, un labyrinthe vous attend mais celui-ci a la fâcheuse tendance de changer au moindre mouvement. En partant du début, faites le trajet suivant : haut, bas, droite, droite, haut, gauche, bas, bas, gauche, bas, droite, droite, haut, gauche, droite, haut, haut, droite.
Après avoir désamorcé une autre dynamite et pris un autre wagon, le labyrinthe sera : bas, droite, haut, bas, bas, droite, gauche, haut, haut, haut, droite, bas, droite, haut, bas, droite. Plus qu'une dynamite à désamorcer et vous serez prêt à rejoindre votre Némésis pour l'affrontement final.

La technique pour vaincre ce boss final est de reproduire avec le médaillon central le symbole correspondant au carré où il se trouve. Il y a quatre leviers ici : ceux de droite permettent de choisir quel cercle sera affecté et dans quel sens il va être tourné et ceux de gauche à effectuer cette rotation et fusionner les trois cercles pour former un médaillon. Suivez la vidéo pour voir la marche à suivre pas à pas.

Afro Samurai

© Atari / Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE "NUMBER ONE HEADBAND"

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

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

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

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

L'histoire du Daimyo

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

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

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

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

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

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

L'invasion de l'école

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

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

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

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

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

présents.

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

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

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

L'histoire du maître

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

L'histoire d'Okiku

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

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

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

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

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

Après une autre scène cinématique, sortez de la maison et éliminez les robots. Tentez de pousser les robots sur le puits pour les détruire et empêcher ainsi l'arrivée d'autres machines. Ensuite, rejoignez la forêt de bambou et éliminez plusieurs autres robots. Lorsque la zone est sécurisée, traversez le pont de bambou et poursuivez le chemin par la droite jusqu'au village. Eliminez les robots blancs, allez à gauche après le pont et rejoignez la cour où vous aviez affronté le boss, au début du jeu. Dégommez plusieurs robots blancs et oranges et quittez le village en revenant sur vos pas. Lorsque vous atteignez le pont brisé, traversez sur le bord de droite et remontez la pente. Poursuivez à gauche puis traverserez via le tronc d'arbre. Avancez jusqu'à l'endroit où vous aviez battu le grand samurai et éliminez les

robots qui sortent du trou. Essayez de faire exploser le trou pour le boucher et stopper ainsi l'arrivée des ennemis. Ensuite, traversez le pont en bois, descendez jusqu'à la chute et sautez sur la roche du milieu.

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

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

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

Le passage Oriental

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

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

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

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

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

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

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

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

Le sosie

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

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

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

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

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

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

L'histoire de Kuma

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

Maintenant, esquivez les attaques de Kuma, attendez qu'il réalise une attaque puissante puis effectuez des coups

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

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

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

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

L'histoire des sept sans âme

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

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

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

Vous allez affronter Numéro 6 à nouveau. La meilleure technique consiste à contourner ses attaques, attendre le bon moment et l'attaquer par derrière. Attendez qu'il effectue son attaque de coup de bâton par terre, tournez rapidement pour arriver derrière lui et foncez-lui dessus en effectuant une attaque puissante. La première et seconde phase de la bataille sont assez faciles. Mais la dernière phase est dure et longue ; le méchant devient plus coriace et effectue plus d'attaques. Esquivez les grenades qu'il lance en tournant autour de l'arène. Répétez les attaques par derrière jusqu'à ce qu'il soit achevé.

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

tireur.

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

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

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

L'histoire du ninja Ninja

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

L'histoire de Justice

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

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

After Burner Climax

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

ROLL (Bronze)

Réaliser un "roll" dans le mode Arcade.

Climax Mode (Bronze)

Activer le "Climax Mode" dans le mode Arcade.

50 Combo (Bronze)

Obtenir un combo de 50 dans le mode Arcade.

Stealth bomber (Bronze)

Terminer le Stage 5 dans le mode Arcade.

Across enemy lines (Bronze)

Terminer le Stage 10 dans le mode Arcade.

Super Tomcat (Argent)

Terminer le mode Arcade avec le F-14D.

Super Hornet (Argent)

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

Strike Eagle (Argent)

Terminer le mode Arcade avec le F-15E.

Emergency Order (Bronze)

Réussir un ordre d'urgence dans le mode Arcade.

Rank In (Bronze)

Mettre en ligne un résultat du Score Attack.

Triple A (Bronze)

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

All Clear! (Or)

Terminer le mode Arcade avec l'ending A.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque After Burner

Compléter la collection de médailles.

T-Shirt After Burner (femme)

Débloquer toutes les options EX.

T-Shirt After Burner (homme)

Débloquer toutes les options EX.

STAGES CACHÉS

Niveau : "Clouds of Twilight"

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

Niveau : "Golden Valley"

Terminer le stage 5 avec au moins 4 étoiles.

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

RÉCOMPENSES EN MODE ARCADE

5 Crédits

Obtenir un Game Over.

7 Crédits

Obtenir trois Game Over.

9 Crédits

Obtenir cinq Game Over.

Crédits libres

Obtenir dix Game Over.

Nombre d'avion réduit à 1

Terminer un niveau secret 5 fois

Nombre d'avion augmenté à 5

Terminer un niveau secret 1 fois.

Nombre d'avion augmenté à 9

Terminer un niveau secret 3 fois.

Vitesse maximum de l'avion

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

Vitesse minimum de l'avion

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

Masquer les fumées des missiles

Marquer 600 000 points.

Masquer les fumées d'explosion

Marquer 800 000 points.

Masquer toutes les fumées

Marquer 1 000 000 points.

Avoir toujours accès au niveau secret 14

Finir 20 ordres d'urgence.

Armure à 1 %

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

Canon automatique

Finir 3 ordres d'urgence.

Verrouillage de visée automatique

Atteindre n'importe quelle fin 10 fois.

Missiles automatiques

Atteindre la fin "A".

Doubler le temps pour les combos

Faire un combo de 1 000 points.

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

Faire un combo de 3 000 points.

Diminuer les attaques ennemis de 1

Eliminer 1000 ennemis.

Diminuer les attaques ennemis de

Eliminer 3000 ennemis.

Diminuer les attaques ennemis de 3

Eliminer 5000 ennemis.

Les ennemis n'attaquent plus

Eliminer 10 000 ennemis.

Rechargement rapide du Climax

Activer 50 fois le mode Climax.

Rechargement rapide du Climax

Activer 100 fois le mode Climax.

Climax infini

Activer 200 fois le mode Climax.

Puissance du canon augmentée

Éliminer 50 ennemis avec le canon.

Puissance du canon diminuée

Éliminer 200 ennemis avec le canon.

Masquer l'interface

Marquer 2 000 000 de points.

Dégâts encaissés réduits de moitié

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

Invincibilité (face au tirs ennemis)

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

Viseur agrandi

Atteindre n'importe qu'elle fin du jeu.

Plus de viseur

Atteindre la fin du jeu 5 fois.

Pas de rechargement des missiles

Tirer 2 000 missiles.

Missiles illimités

Tirer 5 000 missiles.

CLIN D'OEIL À SONIC

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

Agarest : Generations of War 2

© Compile Heart 2012

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

En terminant le jeu, vous avez la possibilité de dépenser des pièces de platine pour conserver certains éléments dans votre prochaine partie.

Importer les objets ajoutés dans les boutiques

3 pièces de platine requises.

Importer les livres de skill

6 pièces de platine requises.

Importer les accessoires

8 pièces de platine requises.

Importer les compétences actives

9 pièces de platine requises.

Importer le total d'ennemis tués par groupes

9 pièces de platine requises.

Importer les armures

10 pièces de platine requises.

Importer les armes

12 pièces de platine requises.

Importer le total d'ennemis tués

12 pièces de platine requises.

Importer les objets

18 pièces de platine requises.

Agarest : Generations of War Zero

© Ghostlight / Idea Factory 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DES ANCIENNES GÉNÉRATIONS

Héroïnes de la première génération + Leonhardt + Ellis

Terminer le premier événement de Trizon Fortress et la génération 1 - Lucrellia.

Héroïnes de la deuxième génération + Ladius

Terminer la Bethesda Fortress et la génération 2 - Graccia.

Héroïnes de la troisième génération + Thoma

Terminer la génération 3.

Héroïnes de la quatrième génération + Duran

Terminer la génération 2 Loger Forest et la génération 4 - Enhambre.

Rex + Dyshana

Terminer les Scarred Mountains (fin de la génération 2) et la génération 5 - Aegisthus.

Age of Booty

© Capcom / Certain Affinity 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Cartographe

Créez et sauvegardez une carte

A la bombe !

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

Tirez la chasse

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

Cueillette

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

Boum Boum

Coulez deux navires ennemis avec une seule bombe

Sur le coup

Terminez tous les défis du mode moyen

Le Pied marin

Remportez 5 parties publiques en ligne

Argent

Flibustier

Terminez tous les défis du mode difficile

Or

Le Pardon du Roi

Terminez tous les défis du jeu

Loup de mer

Remportez 50 parties publiques en ligne

Alice : Retour au Pays de la Folie

© Electronic Arts / Spicy Horse 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ROBES

Steamdress (dents et roses plus fréquents)

Terminer le chapitre 1.

Siren (deux fois plus de roses)

Terminer le chapitre 2.

Silk Maiden (deux fois plus de dents)

Terminer le chapitre 3.

Royal Suit (4 roses max)

Terminer le chapitre 4.

Misstitched (doubler la durée de la mini-sensibilité)

Terminer le chapitre 5.

Classic (regagner de la vie quand Alice rétrécit)

Terminer le chapitre 6.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

OBTENIR LE TROPHÉE "PLACE À LA DÉMENCE" FACILEMENT

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

1) Démarrez un New Game + et sélectionnez la difficulté Cauchemar

2) Après la toute première sauvegarde automatique (repérée par une montre à gousset en bas à droite de l'écran), quittez, et revenez au menu principal.

3) Allez dans la sélection des chapitres, choisissez le chapitre 1, et sélectionnez la toute dernière section. Jouez celle-ci, et terminez-la, ce qui devrait vous emmener au chapitre 2 (cela vous débloquera également le trophée/succès Le Début

de la fin).

4) Après la première sauvegarde automatique au début du chapitre 2, quittez, et revenez au menu principal.

5) Allez dans la sélection des chapitres, choisissez le chapitre 2, et sélectionnez la toute dernière section. Répétez l'opération que vous venez de faire pour le chapitre 1 etc... jusqu'au chapitre 6. Notez que vous n'avez même pas besoin de vous battre contre le dernier boss, la dernière section du chapitre 6 étant "Fin", c'est celle-ci que vous choisirez, ce qui vous mènera à la sortie du métro, quelques pas, et hop ! la fin du jeu.

De plus vous aurez le trophée/succès Sérénité puisque vous n'aurez jamais utilisé l'hystérie !

DÉBLOQUER LE SUCCÈS / TROPHÉE : "DES YEUX MERVEILLEUX"

A la fin du chapitre 3, juste avant de rencontrer le Bombyx, observez avec la mini-sensibilité la statue de gauche en forme de théière pour révéler le logo Spicy Horse. Cette découverte débloque le succès "Des yeux merveilleux".

TROPHÉES

Bronze

Sans joie (Trophée caché)

Retourne au pays des merveilles.

La fin de l'innocence (Trophée caché)

Termine la Vallée des Larmes.

La Chute du Chapelier (Trophée caché)

Termine le premier chapitre du pays des merveilles.

Folie macabre (Trophée caché)

Termine le deuxième chapitre du pays des merveilles.

Choc de civilisations (Trophée caché)

Termine le troisième chapitre du pays des merveilles.

Plus dure sera la chute (Trophée caché)

Termine le quatrième chapitre du pays des merveilles.

Sortie du brouillard (Trophée caché)

Termine le cinquième chapitre du pays des merveilles.

Forte survie

Termine le jeu en difficulté Facile.

Survie imaginative

Termine le jeu en difficulté Moyenne.

Le Début de la fin

Termine le premier chapitre en difficulté Cauchemar.

Perce et tranche (Trophée caché)

Récupère le Glaive vorpalin.

La Cuisine du diable (Trophée caché)

Récupère le Moulin à poivre.

Bâton de rose (Trophée caché)

Récupère le Cheval bâton.

Infusion sanguine (Trophée caché)

Récupère la Théière canon.

Dent de lait

Améliore une arme.

Appareil dentaire

Améliore une arme à fond.

Slictueux toves

Trouve quatre jarres d'eau de rose.

Souvenirs de famille

Trouve tous les souvenirs de la famille Liddell.

L'Odeur du bacon

Assaissonne tous les groins d'un chapitre.

A la mode

Habille-toi d'une robe de domaine différente.

Schizophrénie

Enchaîne Cheval bâton, Glaive vorpalin et Cheval bâton.

Broyeuse

Tue cinq Vissellules de suite avec le Moulin à poivre.

Ruade

Touche quatre ennemis d'un seul écrasement de Cheval bâton.

L'Heure du thé

Détruis dix barrières de ruines.

Enrhumée (Trophée caché)

Passe sept minutes dans les courants d'air.

Des yeux merveilleux

Trouve la décalcomanie de mini-sensibilité cachée.

Déflexion

Tue dix Enfants de putain par retour à l'envoyeur.

Attention au lagomorphe

Tue trente ennemis avec la Chronobombe.

Sans merci

Bats cent ruines ennemies.

Jeu de 52 cartes

Bats cinquante-deux Cardes.

Argent

Prometteuse persévérance

Termine le jeu en difficulté Difficile.

Jusqu'aux dents

Améliore toutes les armes à fond.

Rouge sang

Termine toutes les salles Radula.

Devoir de mémoire

Trouve tous les souvenirs

Lard et la manière

Assaisonne tous les groins du jeu.

Navire d'infortune

Termine le HMS Griffon sans subir de dégâts.

Princesse Pêche

Trouve toutes les pêches du Parchemin du destin.

Maîtresse de l'échec

Termine une énigme des échecs... sans échec.

Une tête bien faite

Termine "Coupez-lui la tête bis", en moins de six minutes.

Eaux froides

Bats le Marin noyé sans subir de dégâts.

Marionnettiste

Bats le Bimbelotier sans subir de dégâts.

Sang froid

Avec une seule rose restante, tue cinq ennemis sans hystérie.

Or

Place à la démence

Termine le jeu en difficulté Cauchemar.

Sérénité

Termine le jeu en n'utilisant l'hystérie qu'une seule fois.

Platine

Platine pour tous les autres trophées

Platine pour tous les autres trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Parcourez le couloir ensuite descendez les escaliers. Avancez dans le hall puis sortez de la maison de correction. Prenez le chemin qui mène à gauche jusqu'à ce qu'un chat blanc fasse son apparition. Suivez-le dans les ruelles sombres pour retrouver enfin Miss Witless. Une fois sur le toit d'un bâtiment, avancez vers la vieille infirmière pour débuter le premier chapitre.

Vallée des larmes

Suivez le chemin en face et ravivez votre premier souvenir.

Poursuivez votre route et montez la falaise. Sautez d'un domino à l'autre en utilisant le double saut. Ravivez le souvenir qui est en bas ensuite montez la falaise en sautant sur les trampolines. Un autre souvenir vous attend dans le coin droit. Une fois au sommet, descendez dans la cour où se trouve la potion de rétrécissement. Buvez-le et suivez les instructions pour maitriser votre nouveau pouvoir. Dirigez-vous vers la serrure indiquée dans la petite séquence cinématique.

Ravivez le souvenir (à droite) et prenez la sortie qui vous ramène à la falaise.

Montez au sommet puis rétrécissez pour pouvoir traverser la petite serrure à gauche. Ramassez les dents en face de l'escargot géant ensuite descendez la montagne. Traversez la serrure sans le coin et ramassez les dents. Rétrécissez encore une fois pour pouvoir passer sous les dés. Avant de sauter sur le trampoline bleu, ravivez le souvenir qui est derrière le rocher de gauche.

Sautez dans le toboggan et essayez de ramasser toutes les dents. Heurtez les coquilles d'escargot car elles renferment aussi des dents.

Une fois sur terre, avancez vers le cadavre du dinosaure pour récupérer le Glaive Vorpalin. Suivez les instructions pour maitriser cette arme tranchante. Désormais, vous pouvez détruire les coquilles d'escargots qui sont sur votre route pour obtenir de différents objets. Ravivez le souvenir à gauche ensuite continuez tout droit. Affrontez vos premiers ennemis, les Ruines insidieuses. Suivez les instructions pour savoir comment attaquer ou esquiver.

Traversez le tunnel en face puis ravivez le souvenir sur la plateforme de droite. Sautez sur le trampoline puis avancez vers le bord de la falaise. Faites un double saut ensuite planez vers la plateforme en face (la procédure sera affichée à l'écran).

Planez ensuite vers la falaise à droite et sautez au-dessus du trampoline. Récupérez la bouteille qui est en haut ensuite planez vers l'escarpement en face. Récupérez la deuxième bouteille (à gauche) ensuite avancez vers la maison en bas. Après la cinématique, récupérez le moulin à poivre que vous a donné la Duchesse.

Sortez par la porte en face et affrontez votre deuxième type d'ennemis. La Vissellule est une sorte de ruche qui libère des insectes, ces derniers vous attaquent en s'accrochant à vous. Appuyez sur le bouton d'esquive pour vous libérer à chaque fois qu'elles vous attrapent. Utilisez votre nouvelle arme pour les mettre à terre. Passez ensuite à la Vissellule et détruisez-la avec votre couteau. D'autres insectes et d'autres Vissellules apparaitront dans cette petite forêt, procédez de la même manière pour les éliminer tous. Tuez enfin la Ruine insidieuse puis montez la pente. Suivez les instructions pour viser et tirer sur le Groin. Retournez auprès de la Duchesse et détruisez le panier en surbrillance.

Traversez la petite serrure et avant de poivrer le Groin à droite, descendez vers la rivière. Avancez à gauche jusqu'à apercevoir des coquilles colorées. Vous trouverez alors un passage secret derrière un petit rocher. Pour le dévoiler, rapetissez.

Vous trouverez dedans une bouteille et des dents en or. Rebroussez chemin et sautez au-dessus du trampoline pour revenir à la case de départ. Tirez sur le Groin pour qu'il forme un pont avec les dominos. Tuez vos ennemis et tirez sur

le second Groin qui se trouve un peu plus loin.

Planez maintenant vers la plateforme de gauche et ravivez le souvenir qui se trouve dessus. Sautez sur les pièces de domino et laissez-vous emporter par celle qui se déplace pour récupérer une dent en or. Poursuivez votre chemin et éliminez les Ruines glissantes. Récupérez les dents puis sautez vers la plateforme de gauche. Un trampoline apparait dessus, utilisez-le pour atteindre la falaise en haut. Dévoilez la serrure qui se cache derrière le rocher. Vous y trouverez une bouteille et quelques dents.

Reprenez votre chemin qui vous mène à une place avec des jets volcaniques. Sautez d'une plateforme à l'autre sans toucher la lave. Avant de continuer en haut, faites demi-tour et prenez le chemin à gauche. Sautez d'un rocher à l'autre pour atteindre la falaise avec un souvenir au-dessus.
Rebroussez chemin et montez l'escarpement. Sautez vers la cour en face et préparez-vous à affronter une variété d'ennemis. Une fois la zone nettoyée, sautez sur le trampoline à gauche pour atteindre une plateforme où vous pouvez revivre un autre souvenir.

Prenez le chemin en bas à gauche et sautez d'une falaise à l'autre vers un tunnel. Traversez-le, ensuite descendez dans la cour.

Eliminez les Fous de thé et faites attention à ceux qui portent un bouclier. Esquivez lorsqu'ils enchainent une attaque pour que leurs armes soient coincées au sol. Réglez-leur leur compte à ce moment. Allez à gauche et bondissez au-dessus du trampoline pour atteindre une nouvelle plateforme. Descendez dans la cour en face et rétrécissez dans l'une des violettes pour dévoiler un passage secret derrière le rocher, à droite. Entrez dedans et récupérez la bouteille. Retournez dehors et approchez-vous du bord de la falaise puis rétrécissez pour apercevoir le pont invisible. Marchez dessus tout en étant petite. Ravivez le souvenir ensuite tirez sur le Groin, en face.

Sautez vers la falaise en haut pour ramasser des dents en or dans le panier. Retournez maintenant vers la plateforme métallique (à droite) et faites un appel au téléphérique pour clôturer le chapitre.

Domaine du Chapelier

Planez au-dessus de la vapeur en face pour atteindre la plateforme en haut. Faites un demi-tour et ravivez le souvenir au coin. Sortez par la grande ouverture puis tournez à gauche. Activez la valve en face puis utilisez la vapeur pour atteindre la première plateforme. Tuez le Fou de thé ensuite sautez vers la plateforme qui contient une violette. Approchez-vous du bord droit ensuite rétrécissez pour apercevoir les ponts invisibles.

Sautez au bon moment de l'une à l'autre pour arriver à une autre plateforme. Epissez maintenant le Groin qui se trouve dans un trou du mur en face. Planez ensuite vers le plancher qui contient une bouteille. Sautez à gauche pour revenir à la case du départ.

Revenez à la première plateforme ensuite planez vers celle à gauche. Eliminez vos ennemis et entrez dans le bâtiment. Activez la valve et avant de sautez à l'autre côté, passez à la pièce à votre gauche. Rétrécissez-cous et entrez par la petite serrure. Ramassez la bouteille ensuite revenez près de la valve. Sautez vers l'autre côté du bâtiment et tuez le Fou de thé. Rétrécissez-vous et entrez par la porte en face.

Éliminez votre adversaire et récupérez les biens dans les caisses. Ressortez de la pièce et passez par l'ouverture, à gauche. Tuez les deux Fous de thé puis activez la valve. Sautez au-dessus de la vapeur et montez sur la plateforme. Utilisez l'engrenage pour poursuivre votre chemin. Tuez le Fous de thé ensuite entrez dans le bâtiment en face. Tuez votre adversaire puis suivez le couloir. Sautez au-dessus de la vapeur et atterrissez dans la cour en face. Neutralisez tous les Fous de thé continuez votre chemin. Planez vers la plateforme qui contient une violette et entrez dans cette dernière en rétrécissant.

Regardez en bas à droite pour apercevoir les ponts invisibles.

Sautez dessus puis entrez dans la fissure dans le mur. Poivrez le Groin pour obtenir un panier plein de dents. Ravivez ensuite le souvenir juste à côté. Ressortez et allez sur la plateforme à droite. Utilisez ensuite les engrenages et les vapeurs pour atteindre une autre plateforme. Sautez vers l'ouverture dans le mur en face. Tuez les deux Fous de thé et ravivez le souvenir qui est dans le coin. Revenez à la plateforme et activez la valve. Planez grâce à la vapeur vers

l'engrenage-ascenseur puis allez à la plateforme supérieure. Atteignez le plancher en face et avant d'entrer dans le bâtiment, faites un demi-tour et épicez le Groin au dessus de la dernière plateforme.

Utilisez la vapeur pour atteindre l'estrade en haut et récupérez la bouteille. Regagnez votre place et entrez dans le bâtiment. Rétrécissez et entrez par la serrure à gauche puis ravivez le souvenir et rebroussez chemin. Traversez le couloir puis descendez vers la plateforme en face. Faites demi-tour ensuite tirez sur le Groin. Utilisez la vapeur pour atteindre un passage secret où vous trouverez un souvenir pour le raviver.

Retournez sur la plateforme ensuite montez au couloir. Continuez votre chemin puis descendez sur la plateforme en damier. Ici vous allez affronter pour la première fois un Pot-mirette. Esquivez ses coups en glissant vers l'arrière ensuite épicez son oeil. Une fois à terre, enchainez vos coups sur son seul point faible ; son oeil. Passez à la nouvelle plateforme où vous trouverez un autre Pot-mirette accompagné de deux Ruines insidieuses.
Tuez d'abord ces bestioles ensuite occupez-vous du pot. Continuez votre chemin et activez la valve. Planez vers la terrasse et éliminez vos ennemis.

Traversez le portail qui vient de s'ouvrir. Sautez sur la plateforme à droite puis tapez sur le bouton au fond du couloir. Ne le lâchez que lorsque vous entendrez le son de l'ascenseur qui arrive en bas. Dépêchez-vous à ce moment de monter sur ce dernier. Planez vers la plateforme à gauche ensuite atteignez le tunnel en face. Traversez-le puis (gardez la petite taille), passez par la petite ouverture dans le portail de droite. Avancez un peu ensuite rétrécissez pour apercevoir les ponts mobiles et invisibles.

Sautez dessus pour récupérer la bouteille qui est tout en haut. Rebroussez chemin et montez la pente, à droite. Tapez sur le bouton et dépêchez-vous de traverser le portail qui s'ouvre. Activez le levier ensuite traversez le tunnel qui devient accessible.

Ramassez la Chrono-bombe ensuite sautez vers la plateforme en haut à gauche. Placez votre bombe devant l'obstacle ensuite déclenchez-la. Montez la pente ensuite sautez vers le plancher en face. Brisez les deux caisses pour avoir le trampoline puis sautez dessus et atterrissez devant le portail. Traversez-le et avancez tout droit. Avant de sauter sur les engrenages, descendez la pente et brisez les caisses.

Entrez alors dans le passage secret à gauche où vous trouverez un souvenir à raviver. Sautez maintenant d'un engrenage à l'autre pour atteindre la porte enflammée et entrez.

Avancez un peu et lisez les instructions pour maitriser la nouvelle technique : l'hystérie. Eliminez tous vos adversaires en devenant hystérique. Avancez un peu puis tirez sur l'interrupteur rouge (au-dessous du portail) jusqu'à ce qu'elle devienne verte. Sautez vers le grand portail en face. Après la cinématique, bombardez la porte à gauche puis celle de droite et récupérez la bouteille. Posez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de monter l'ascenseur dans l'autre pièce. Ramassez l'ombrelle au milieu de la cour et préparez-vous à affronter un mini-boss ; Ruine menaçante. Lorsqu'il vous lance dessus une boule de feu, parez avec votre nouvelle arme au bon moment pour la lui renvoyer. Lorsqu'il fonce sur vous, esquivez à gauche ou à droite et éloignez-vous pour éviter les ondes de choc de son attaque. Gardez vos distances et tirez-lui dessus lorsqu'il baisse sa garde.

Une fois le combat remporté, activez l'interrupteur qui est à gauche en tirant dessus. Sautez sur l'engrenage puis épicez le Groin à droite. Un autre engrenage apparaitra avec une bouteille au-dessus. Allez la récupérer puis retournez sur la plateforme et choisissez votre prochaine destination. Soit l'industrie de " Filtrage des arômes " ou celle " Chauffage et pression ".

Filtrage des arômes

Montez les escaliers ensuite tirez sur l'interrupteur en haut à gauche. Sautez maintenant d'une plateforme à l'autre pour atteindre le coté opposé de l'usine. Dès que vous entrez dans la nouvelle zone, la porte sera fermée. Sautez sur la plateforme puis dans la cour d'en face. Affrontez les Ruines insidieuses ainsi que les pots et faites attention à ne pas tomber dans la lave. Une fois la zone sécurisée, ravivez le souvenir sur la plateforme qui est à droite de la cour ensuite ramassez la bouteille sur la plateforme de gauche.

Prenez les escaliers au milieu et allez au bord. Regardez en bas pour apercevoir une petite plateforme. Sautez dessus ensuite faites un demi-tour et planez vers la passerelle. Activez le levier ensuite sortez par le grillage qui vient de

s'ouvrir. Utilisez les deux plates-formes pour atteindre la cour de tout à l'heure. Tuez les deux Ruines ensuite profitez de la nouvelle plateforme pour atteindre le portail, en haut à gauche. Faites attention car cette dernière chute brusquement dans la lave. Avancez dans le couloir et entrez par la porte en face. Tuez vos adversaires ensuite empruntez le chemin de droite pour atteindre la terrasse supérieure.

Activez la valve et descendez dans la cour puis sur la lave gelée. Tuez tout d'abord les Ruines puis les deux Vissellules, en haut. Une fois débarrassé des insectes, retournez sur la cour grâce à la vapeur et affrontez la Ruine menaçante.

Sautez sur la marmite (à gauche) puis effectuez trois sauts successifs pour atteindre la seconde marmite où se trouve un souvenir. Redescendez sur la lave gelée et entrez par l'ouverture juste sous la cour. Tirez sur le Groin pour qu'il vous offre une bouteille.

En ressortant, utilisez la vapeur à l'extrême droite pour atterrir sur une plateforme. Dirigez-vous alors près de la roue posée sur la lave gelée.
Rétrécissez-vous pour voir le passage secret.

Traversez-le et ravivez le souvenir qui s'y trouve. Suivez le couloir et approchez-vous du bord. Tirez sur le Groin pour obtenir un panier plein de dents. Rebroussez chemin et montez sur les conduits, à droite de la cour. Vous trouverez au fond un petit passage plein de dents, régalez-vous. Utilisez la marmite pour atteindre le tunnel, à gauche de la cour.

Avancez dans le couloir puis tirez sur l'interrupteur rouge et planez grâce à la vapeur vers la plateforme. Utilisez le second générateur de vapeur pour atteindre la porte d'en face. Placez une Chrono-bombe juste devant et faites-la exploser.

Entrez par la serrure et parcourez le chemin. Poivrez enfin le Groin volant que vous pouvez voir par le trou, au fond du couloir. Vous aurez alors un panier plein de dents. Ressortez par la porte ensuite tirez sur l'interrupteur en haut à droite. Planez jusqu'à arriver devant une brèche dans le mur. Entrez dans cette pièce et ramassez tous les biens qui se trouvent dans les caisses. Longez la passerelle de droite ensuite tirez sur l'interrupteur de gauche.

Sautez vers la plaque métallique en face puis celle de droite. Brisez les caisses ensuite planez grâce à la vapeur vers la passerelle. Placez une Chrono-bombe sur le bouton qui se trouve à gauche et dépêchez-vous de traverser le portail qui est de l'autre côté du pont.

Activez la valve en face puis planez au-dessus de la vapeur. Sautez sur l'engrenage lorsqu'il se rapproche puis essayez d'atteindre la cour en damier. Neutralisez tous vos adversaires puis ramassez la bouteille posée sur l'engrenage de droite. Dirigez-vous maintenant à la partie gauche et sautez sur le trampoline, en bas. Entrez ensuite par l'ouverture sur le mur d'en face. En traversant la porte au fond du couloir, vous serez bloqué dans une pièce volcanique. Sautez d'une plateforme à l'autre en faisant attention à la lave qui coule de la marmite qui est en haut.

Une fois sur la dernière roue, tirez sur l'interrupteur, à droite et sautez d'une plateforme à l'autre en faisant attention à la lave qui vous tombe dessus. Eliminez les Ruines qui vous attendent ensuite désactivez la valve. Prenez le chemin à gauche et placez une Chrono-bombe devant l'obstacle. Descendez sur la lave gelée et neutralisez tous vos adversaires en commençant par les Vissellules.

Continuez à droite et tirez sur l'interrupteur dans le coin. Vous trouverez près de la violette une petite serrure, entrez dedans et récupérez la bouteille qui s'y trouve. Ressortez puis utilisez la nouvelle machine à vapeur pour atteindre le niveau supérieur. Rétrécissez pour voir le pont invisible et traversez-le en faisant attention à la lave.

Neutralisez les ennemis dans la cour de gauche. L'interrupteur sera automatiquement atteignable. Tirez dessus pour créer un passage dans la rivière de lave. Sautez d'un plancher à l'autre et dans le sens contraire du courant pour atteindre la terre ferme.

Prenez les escaliers de gauche et entrez par la serrure. Tuez la Ruine insidieuse ensuite tournez la valve en face. Allez maintenant à la tour de contrôle où se trouvait la souris et activez le levier. Il ne vous reste qu'à descendre par le trou qui vient de s'ouvrir.

Dirigez-vous vers la cabine qui est à gauche et ramassez la bouteille. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et

dépêchez-vous de monter dans l'ascenseur. Sautez vers les engrenages (à droite) puis faites demi-tour. Tirez sur le Groin qui est à droite pour qu'il vous donne un souvenir. Allez maintenant au chariot qui vous mène à l'industrie de Chauffage et pression.

Chauffage et pression

Avancez puis montez les escaliers et tirez sur l'interrupteur, à droite. Sautez sur la plateforme puis traversez le portail. Ravivez le souvenir derrière les caisses de droite ensuite tirez sur l'interrupteur qui est en haut à gauche.

Utilisez alors l'engrenage pour atteindre l'autre côté de la pièce. Allez vers la plateforme de droite où se trouve le bouton. Placez dessus une Chrono-bombe et dépêchez-vous de traverser le passage que martelaient les deux poings métalliques. Montez sur l'engrenage en face puis celui à gauche et sautez sur la plateforme de droite. Glissez sous le poing lorsqu'il est soulevé. Avancez un peu puis sautez vers la serrure de droite. Vous trouverez dedans une bouteille.

Rebroussez chemin ensuite placez une Chrono-bombe devant l'obstacle. Continuez votre chemin et placez encore une fois une Chrono-bombe devant l'obstacle de droite. Vous trouverez dans cette pièce un bouton qui fait soulevez les engrenages.
Placez dessus une Chrono-bombe et courez vers la plateforme de l'autre côté en passant par les escaliers d'en face. Montez les escaliers, rétrécissez pour pouvoir passer sous le premier poing puis glissez sous le deuxième lorsqu'il est soulevé. Brisez la barrière de gauche et placez une Chrono-bombe sur le bouton qui se trouve dedans. Montez rapidement sur la plateforme de gauche et utilisez les deux engrenages pour atteindre le grand portail. Traversez-le avant qu'il ne se ferme.

Entrez par la porte en face et tuez le Pot-mirette en haut avec votre moulin à poivre. Avancez à droite et tachez de ne pas vous faire écraser par les mains. Sautez sur le trampoline de droite puis montez les escaliers. Sautez vers la plateforme ensuite tapez sur le bouton. Restez en haut et tuez la Ruine insidieuse avec le moulin. Maintenant placez une Chrono-bombe sur le bouton et traversez rapidement la porte d'en face.

Sautez vers la pièce suivante où vous allez affronter quelques ennemis. Faites attention aux mains écrasantes. Alors soit vous rétrécissez pour repérer les points d'impact des mains, soit vous restez à l'entrée et vous attaquez à distance vos rivaux. Une fois la pièce nettoyée, l'interrupteur qui est au-dessus de la sortie sera accessible. Tirez dessus et avant de partir, ravivez le souvenir à droite de la porte.

Sautez sur la cage de gauche ensuite épicez le Groin qui se trouve dans un trou dans le mur gauche.

Récupérez alors la bouteille ensuite revenez à l'entrée. Sautez maintenant sur les cages mouvantes, à droite. Tirez sur l'interrupteur qui est en haut puis utilisez les cages de gauche pour atteindre la vapeur. Planez vers la plateforme de droite et placez une Chrono-bombe devant le mur fissuré. Explosez-la puis activez le levier qui se trouve dans la pièce. Planez maintenant grâce à la vapeur vers les cages d'en face. Faites demi-tour et tirez sur l'interrupteur, en haut. Traversez alors le trou qui est derrière vous puis sautez sur la première cage. Planez vers celle de droite qui contient un souvenir. Reprenez ensuite votre chemin vers la porte de droite.

Suivez le chemin et évitez d'être écrasé par les mains. Suivez leur rythme et glissez dès qu'elles s'ouvrent. Montez les escaliers et placez une Chrono-bombe sur le bouton de droite. Utilisez le grand engrenage pour passer à la plateforme d'en face. Activez le levier ensuite descendez sur l'engrenage inférieur. Faites un double saut pour atteindre la plateforme qui est en face puis continuez tout droit. Sautez sur la plateforme où se trouve la tour de contrôle puis planez vers la route d'en face. Sur place, il faut suivre le rythme pour ne pas être écrasé. Passez d'une plateforme à l'autre dès que les mains se lèvent.

Ensuite choisissez le bon moment pour planer vers la plateforme d'en face où vous allez affronter une multitude d'ennemis. Commencez par les Vissellules pour vous débarrasser des insectes. Eliminez ensuite les Ruines insidieuses et le Pot-mirette. Occupez-vous enfin de la Ruine menaçante.

A la fin du combat, tirez sur l'interrupteur en haut puis activez le levier de gauche. Prenez l'ascenseur ensuite traversez le couloir en faisant attention aux poings écrasants. Descendez près de la violette et rétrécissez pour pouvoir passer sous les poings. Sautez au-dessus de la plateforme et activez le levier. Faites demi-tour et sautez sur les deux mains. Planez maintenant vers la plateforme d'en bas. Tournez à gauche et continuez tout droit vers la tour de contrôle. Activez

enfin le levier à votre gauche.

Après la cinématique, sautez sur l'engrenage qui se trouve en face puis épicez le Groin.

Ravivez le souvenir qui est en haut puis dirigez-vous vers le portail. Traversez-le et neutralisez tous les adversaires qui se trouvent dans la pièce. Traversez le grand portail puis passez par la petite serrure à gauche. Ravivez le souvenir ensuite reprenez votre chemin. Approchez-vous du gazon (à droite) pour qu'un trampoline apparaisse. Sautez dessus ensuite rétrécissez et traversez par le trou, à gauche. Sautez sur la plateforme d'en face et montez la pente. Tirez sur l'interrupteur en haut ensuite continuez votre chemin.

Traversez le tunnel puis la serrure et descendez. Placez une Chrono-bombe dans le coin fragile du sol, rétrécissez pour connaitre l'endroit précis. Sautez dans le nouveau trou et tirez le levier. Sortez par le trou qui vient de s'ouvrir pour terminer le chapitre.

Chapitre 2

De retour à Londres, traversez le quai ensuite suivez le chat blanc qui vous mène à la Sirène Mutilée. Contournez ce bar pour rejoindre la nourrice qui se trouve à l'étage.

Toundrafol

Dès que vous reprenez le contrôle d'Alice, faites un demi-tour et entrez dans le passage secret à gauche.

Retournez à la case de départ et avancez tout droit. Au croisement, glissez par la pente de gauche. Dès que vous atterrissez, avancez tout droit et éliminez vos adversaires dans la cour. Après le combat, placez une Chrono-bombe devant la couche de glace la plus fragile, à droite. Vous trouverez dans cette pièce une autre bouteille. Prenez maintenant le chemin de gauche et avant d'atteindre le Yéti, poivrez le Groin de droite.

Sautez vers l'autre portion du chemin lorsque le Yéti reprend son souffle. Ramassez les biens du panier de droite ensuite continuez tout droit.

Ramassez votre nouvelle arme : le Cheval bâton. Tout de suite après, vous allez affronter pour la première fois les Snarks des glaces. Ce sont des poissons sauvages qui infligent des dégâts importants et qui s'enterrent dans la glace pour éviter vos coups. Utilisez votre nouvelle arme pour les débusquer et éliminez-les tous. Des stalactites tomberont alors au sol. Montez sur la seconde portion et faites demi-tour. Rétrécissez pour voir le pont invisible qui vous mène à une plateforme. Utilisez votre bâton pour démolir le mur fragile (en haut) et récupérez enfin les dents.

Passez maintenant à la nouvelle zone, en haut. Brisez les murs fragiles de droite pour accéder à une pièce qui contient un souvenir. Sautez sur la plateforme d'en face ensuite épicez le Groin qui se trouve sous l'entrée. Montez sur la nouvelle plateforme puis ravivez le souvenir, en haut. Reprenez maintenant votre chemin et sautez sur le trampoline à gauche. Brisez le mur et descendez dans la cour où se trouvent les Snarks. Eliminez-les puis entrez dans le passage secret, à droite.

Suivez le chemin et sautez sur le trampoline pour trouver, en haut, un souvenir à raviver. Redescendez à la cour et traversez la porte qui vient de s'ouvrir. Tournez à gauche et brisez le mur pour obtenir une bouteille. Allez maintenant à droite et brisez le sol. Descendez dans le trou puis avancez un peu dans la cour. Montez sur la plateforme de droite puis sur les ponts invisibles pour atteindre l'escarpement en face. Faites demi-tour et poivrez le Groin, en haut. Ce dernier vous ouvrira un passage secret qui contient de nombreuses dents. Sautez enfin sur le trampoline en bas pour être transporté.

Glissez ensuite sur le toboggan en sachant qu'au croisement vous allez rencontrer des routes mènent en fin de compte à la même pièce. Neutralisez vos ennemis ensuite traversez la porte. En descendant de la falaise, faites un demi-tour et brisez le mur fragile pour gagner une bouteille. Entrez ensuite dans le coquillage d'en face et répondez à la question du chat par : " Ils sont semblables mais le typhon n'y peut rien ". Il vous donnera alors de l'eau de rose. De retour à l'extérieur, sautez sur le trampoline de droite. Après la scène de présentation, sautez sur l'iceberg de droite. Poivrez le Groin en haut et suivez le chemin pour raviver un souvenir.

Reprenez ensuite votre route vers un autre trampoline. Une fois en haut, entrez dans la violette pour apercevoir le passage invisible. Prenez-le et en arrivant au petit ilot en bas, rétrécissez et sautez sur le tapis-volant invisible. Lorsque vous entrerez dans la grotte, brisez le mur de gauche et poivrez le Groin, en haut. Récupérez les biens du panier ensuite sautez sur le trampoline au milieu de la pièce. Suivez le chemin qui mène vers le bas en faisant attention aux icebergs qui fondent dès que vous les touchez.

Après votre discussion avec l'Amiral, le jeu se transforme en shooting 2D. Evitez les créatures marines et les bombes en tirant dessus. N'oubliez pas que vous pouvez attaquer en face ainsi que vers le bas (avec la même touche que vous utilisez pour le Cheval bâton).

Illusions aqueuses

Faites un demi-tour et brisez grâce à votre bâton l'obstacle qui cache derrière lui un passage secret contenant un souvenir à raviver.

Reprenez votre chemin et en passant la voute, tournez à gauche et rétrécissez-vous pour voir le passage invisible plein de dents. Retournez à la falaise et allez à droite. Brisez le mur puis planez au-dessus de la vapeur pour atteindre l'escarpement en face. Prenez le chemin de droite et tuez les Snarks. Brisez le mur et prenez le passage secret pour récupérer une bouteille. Rebroussez-chemin et descendez sur la plateforme qui contient un coquille.
Butez le Groin (à gauche) pour obtenir un panier plein de dents. Récupérez-les en faisant attention à la morsure de la coquille. Planez maintenant sur les vapeurs et si vous êtes intéressé par plus de dents, atterrissez sur la plateforme en haut à droite.

Continuez tout droit vers un autre mur fragile que vous devez démolir avec votre bâton. Descendez la pente et entrez par la porte enflammée. Sautez vers la plateforme d'en face où vous allez affronter un nouveau type d'ennemis. Il s'agit d'un homme invisible qui vous lance des bombes. Visez ces dernières lorsqu'elles sont encore dans ses mains. Attaquez-le ensuite dès qu'il devient visible. Prenez maintenant la route invisible à gauche pour raviver un souvenir derrière un mur fragile.

Revenez sur la plateforme et placez une Chrono-bombe sur le bouton. Tirez rapidement sur l'interrupteur qui apparait ensuite sautez d'un plancher à l'autre pour atteindre l'autre côté. Entrez dans une violette pour apercevoir le plancher transparent à droite. Montez dessus ensuite rétrécissez pour voir la plateforme que vous devez atteindre en sautant par le trampoline. Sautez donc d'une plateforme à l'autre en évitant de toucher les méduses jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle plateforme. Rétrécissez pour voir un autre passage invisible. Vous trouverez à la fin de ce passage en haut un Groin. Tirez dessus ensuite planez sur la vapeur qui apparait. Récupérez les biens du panier et retournez sur votre route principale.

Montez la pente et entrez dans la serrure couverte d'algues à gauche. Récupérez la bouteille ensuite reprenez votre chemin vers le fond du casque. Tirez sur le Groin à droite de l'entrée et ramassez les dents dans le panier au milieu de la cour. Prenez le passage de gauche et brisez le sol fragile. Tuez l'homme invisible armé de bombes puis sautez sur le trampoline. Ravivez le souvenir ensuite descendez dans la cour. Avancez un peu ensuite brisez le mur fragile à droite. Au croisement, allez à gauche et entrez dans le passage secret pour récupérer une bouteille.

Revenez maintenant à droit et entrez dans le coquillage. Vous devez survivre aux attaques des Fous de thé pendant une période de temps. Alors vous avez le choix entre fuir et esquiver ou bien les éliminer tous. Votre récompense sera de l'eau de rose.

Revenez maintenant sur la place et dirigez-vous vers le théâtre de la Morne-Plaine. Descendez sur le ponton en face ensuite affrontez la Ruine flottante qui est assez facile à battre. Tirez-lui dessus lorsqu'elle révèle son visage. Une fois en bas, attaquez avec votre glaive. Sautez maintenant d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre un plancher. Tuez les Ruines flottantes ensuite rétrécissez pour apercevoir le passage invisible. Ramassez alors les dents qui se trouvent dessus. Reprenez votre chemin et dès que vous entrez par la porte, traversez la grotte (à gauche) pour récupérer une bouteille.

Rebroussez chemin et approchez-vous du bord. Rétrécissez et prenez le passage à gauche. Contournez la cabane en prenant le passage invisible ensuite tirez sur le Groin. Ravivez le souvenir puis empruntez le raccourci de gauche pour atteindre une nouvelle plateforme. Tuez l'homme aux bombes ensuite allez au fond du plancher. Placez une Chrono-

bombe sur le bouton puis tirez rapidement sur l'interrupteur qui apparait. Utilisez les plates-formes pour atteindre le théâtre.

Le script

Avancez vers le plateau et discutez avec le charpentier. Récupérez la bouteille à gauche et revenez en arrière. Prenez les escaliers ensuite tournez à droite. Traversez la serrure à gauche et raviver le souvenir. Rebroussez-chemin et parlez au chat. Laissez-vous tomber dans le trou, au fond du couloir. En bas, vous allez affronter un nouveau type d'ennemis, la Chair de crabe à canon. Renvoyez leurs bombes grâce à votre ombrelle et lorsqu'ils tombent sur le dos, frappez avec vos armes de poing. Lorsqu'ils perdent leurs canons, attaquez avec votre Cheval-bâton pour les renverser et les tuer.

Une fois la zone nettoyée, tirez sur l'interrupteur en haut. Sautez sur les statues ensuite tirez sur un autre interrupteur, à gauche. Continuez votre ascension vers la bouche du gros poisson.

Avancez un peu et parlez au poulpe. Sautez sur les plates-formes en face et juste après le jet de vapeur, allez à gauche. Poivrez le Groin et récupérez les biens du panier. Rétrécissez pour apercevoir le raccourci et empruntez-le. Vous arriverez alors sur une plateforme contenant une grande pancarte. Le poulpe se trouve dans une des bouteilles de cette cour. Rétrécissez pour mieux le repérer.

Lorsqu'il s'enfuit, suivez ses traces et rétrécissez au bord de la falaise.
Utilisez les plates-formes invisibles pour atteindre le plancher, en haut. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de rejoindre le plancher de gauche en sautant sur la plateforme invisible. Tirez ensuite sur l'interrupteur rouge, rebroussez-chemin et allez cette fois à droite. En arrivant sur le grand plancher, rétrécissez et montez dans l'ascenseur invisible, à gauche. Récupérez la bouteille sur la plateforme et reprenez votre chemin.

Sautez sur le trampoline en face et continuez tout droit. Vous apercevrez une bouteille flottante dans les airs, rétrécissez pour savoir comment la récupérer. Revenez sur la terre ferme et entrez par la serrure de gauche. Le poulpe se cache dans la bouteille juste en face, utilisez votre bâton pour la briser. Poursuivez votre chemin en sautant sur les plates-formes en face vers le plancher supérieur. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de traverser le pont invisible à gauche. Tirez sur l'interrupteur rouge ensuite revenez à droite et utilisez le trampoline pour atteindre l'allée d'en face. Dès que vous franchissez la porte, tournez à gauche et ravivez le souvenir.

Descendez dans la cour et éliminez l'homme invisible. Placez des Chrono-bombes sur les boutons, au-dessus des planchers qui sont en face et tirez sur les interrupteurs rouges qui apparaissent pour construire votre chemin. Il faut noter que le troisième interrupteur est le plus difficile à faire. N'attendez pas la présentation, retournez directement en arrière pour pouvoir toucher votre cible. Un trampoline apparaitra lorsque vous réussirez cette tâche. Sautez dessus et brisez la bouteille au fond dans laquelle se trouve le poulpe.

Rejoignez-le enfin dans sa bibliothèque et pensez à briser les trésors avec votre bâton pour obtenir plus de dents. Sortez par la bouche du gros poisson pour aller à la recherche des divas.

Les divas

Avancez un peu et sautez sur le rocher qui se trouve en face. Poivrez ensuite le Groin à votre droite. Ramassez les biens du panier ensuite descendez dans la cour. Brisez les trésors au-dessous de la falaise et récupérez la bouteille.

Maintenant, parlez aux divas qui vous demandent de libérer les instruments. Ils se trouvent dans les cavernes indiquées dans la cinématique. Commencez par celle que vous voulez, le principe est le même : vous devez neutraliser tous les ennemis qui entourent l'instrument et essayer de rester en vie pendant les trois combats. Commencez toujours par les petits adversaires en esquivant les coups des minis-boss, vu que ces deniers nécessitent plus de concentration et de champ libre. Une fois un des combats fini, brisez la matière noire avec le cheval bâton. Vous serez transporté automatiquement à l'extérieur ainsi vous pouvez passer à une autre caverne.

Lorsque vous réussirez à libérer tous les instruments, un mini-jeu se lance avec les divas. Vous devez tout simplement appuyer sur les boutons affichés sur la partition au moment ou la barre passe dessus. Si vous y arrivez, une porte s'ouvrira. Entrez puis ravivez le souvenir dans la grotte, à droite de l'entrée.

Le réveil des huîtres

Après avoir parlé au chat, brisez les deux obstacles à droite.

Rétrécissez pour voir le chemin qui vous conduit vers l'escargot. Vous devez ensuite protéger le bateau des tirs des crabes, des attaques des requins et des bombes. Ne relâchez pas le bouton de tir et esquivez les projectiles. Vous aurez enfin de l'eau de rose comme récompense.

Rebroussez chemin et traversez la caverne du milieu. Descendez dans la cour et neutralisez toutes les Chairs de crabes à canon. Montez ensuite sur les statues pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir. Sautez sur les plates-formes et planez sur les vapeurs en continuant tout droit. Au premier croisement, tirez sur le Groin en hauteur à droite.

Récupérez les biens du panier ainsi que les dents sur le petit ilot à gauche. Poursuivez votre route et en arrivant à la dernière plateforme qui contient une violette, rétrécissez et prenez le chemin invisible à gauche. Entrez par la serrure et ravivez le souvenir qui se trouve au fond de cette allée. Retournez à la plateforme et traversez le portail en face. Eliminez vos adversaires en commençant toujours par les plus petits. Une fois l'huître sauvée, prenez la porte qui vient de s'ouvrir.

Avancez jusqu'à atteindre la cour où une huître vous demande de l'aide. Après la discussion, récupérez le premier cube sur les escarpements à droite. Entrez dans la serrure de la grande coquille (en bas) pour trouver le second. Traversez maintenant la caverne de gauche et neutralisez tous vos ennemis pour obtenir le troisième cube.
Revenez à la grande salle ensuite sautez sur le trampoline derrière la statue. Entrez dans la violette pour avoir une idée sur le parcours que vous allez traverser. Commencez par celui d'en face. Sautez sur la plateforme transparente ensuite sur la blanche. Planez vers la passerelle transparente à gauche et brisez le mur fragile.

Vous trouverez un souvenir à raviver. Revenez à la case de départ et sautez vers la falaise de droite. Placez une Chrono-bombe et dépêchez-vous d'atteindre la pièce où se trouve le dernier cube. Faites attention aux plates-formes transparentes car elles se déplacent rapidement.

Une fois tous les cubes récupérés, un mini-jeu de puzzle se lance. Il s'agit de mettre les pièces dans leurs emplacements sans dépasser un certain nombre de mouvements. Tapez sur le deuxième cube en haut ensuite sur le troisième (en comptant de gauche à droite). Tapez maintenant sur le troisième cube au milieu puis sur le deuxième. Tapez sur le deuxième cube en bas puis sur le troisième. Après la cinématique, entrez par la gueule du gros poisson.

Affrontez le marin noyé dans le cimetière. Tirez sur ses bombes et lorsqu'il tombe par terre, attaquez-le directement. Poivrez le Groin collé à une tombe, à gauche. Ce dernier vous ouvre un passage contenant un souvenir à raviver. Traversez le grillage désormais accessible et neutralisez tous les adversaires de la zone. Après la discussion avec le capitaine, traversez le nouveau grillage.

Le cimetière des âmes

Entrez dans le caveau indiqué dans la cinématique. Neutralisez le marin noyé ensuite suivez l'hippocampe en surbrillance. Ne le dépassez pas, car c'est lui qui va éclairer votre chemin. Brisez enfin le trésor sur la plateforme pour délivrer la première âme. Faites la même opération dans le second caveau mais n'oubliez pas de récupérer la bouteille dans un coquillage sur votre chemin. Mettez une Chrono-bombe sur le bouton et rétrécissez pour voir les chemins invisibles.

Dans le dernier caveau, ne vous occupez pas des Ruines insidieuses qui apparaissent constamment. Pour vous en débarrasser, lancez-leur des Chrono-bombes pour qu'ils vous lâchent et s'occupent de ces dernières. Profitez alors de ces moments pour éliminer le marin noyé. Suivez ensuite l'hippocampe et placez une Chrono-bombe sur le bouton de la plateforme suivante. Planez d'une source de vapeur à l'autre jusqu'à atteindre le niveau supérieur. Utilisez la violette pour voir le chemin invisible que vous devez parcourir.

Continuez ainsi jusqu'au trésor renfermant la dernière âme. N'oubliez pas de récupérer la bouteille sur votre trajet.

Une fois les âmes libérées, retournez au cimetière et prenez le chemin de gauche. Avant de traverser le tunnel, entrez par la petite serrure cachée derrière une tombe à gauche.

Rétrécissez ensuite pour apercevoir le chemin invisible qui mène à un souvenir à raviver. Ensuite, sautez directement sur la falaise en face. Avancez tout droit et sautez sur le trampoline. Glissez le long du toboggan en évitant de toucher les flaques noires sur votre passage.

Vous arriverez enfin dans une cour où vous affronterez une Ruine colossale. Evitez ses projectiles en esquivant à gauche et à droite. N'utilisez pas l'ombrelle pour parer ses coups, elle n'aura aucun effet vu la taille des boules que lance le boss. Tirez avec le moulin à poivre sur les visages qui apparaissent et gardez vos distances. Si le boss vous fonce dessus, esquivez en reculant. Continuez à tirez jusqu'à ce qu'elle s'échappe. Brisez donc le mur fragile indiqué dans la cinématique.

Allez à droite et entrez dans la serrure cachée derrière les algues. Tirez sur l'interrupteur rouge en face. Sautez d'une plateforme invisible à l'autre pour atteindre le grand escargot (en haut) et entrez. Eliminez tous les ennemis pour avoir de l'eau de rose comme récompense. Retournez à la grande salle puis poivrez le Groin invisible au milieu.

Sautez sur le trampoline qui apparait pour récupérer une bouteille en haut. Traversez maintenant le portail et longez le couloir à gauche.

Chapitre 3

De retour dans les rues de Londres, passez sous l'arche de droite ensuite prenez la route de gauche. Une fois dans la maison, montez à l'étage et entrez dans le bureau au fond du couloir.

Vallée maudite

Après la cinématique, revenez au rez-de-chaussée ensuite sortez par la porte au fond du couloir à gauche. Suivez la ruelle en face jusqu'à ce que le chat vous parle. Eliminez alors les Ruines puis détruisez la matière noire sur le narguilé pour l'utiliser. Montez sur le rocher qui apparait et sautez vers la plateforme à gauche. Tuez les Ruines ensuite planez grâce à la vapeur vers l'engrenage de droite.

Récupérez alors la bouteille qui se trouve dessus. Passez maintenant à la nouvelle plateforme et neutralisez les Ruines. Fumez le narguilé puis montez sur le rocher, à gauche. Planez sur la vapeur vers l'engrenage de gauche. Utilisez le rocher mouvant pour atteindre la plateforme contenant une autre bouteille, récupérez-la. Sautez sur la falaise avec la lave et tuez les Ruines.

Planez grâce à la vapeur vers la plateforme puis sautez sur l'engrenage. Une fois sur la terre ferme, traversez sous l'arche de gauche pour récupérer une autre bouteille.

Allez au centre de la salle et récupérez votre nouvelle arme : la Théière canon. Cette arme est efficace pour éliminer un rassemblement d'ennemis. Utilisez-la alors pour tuer les Ruines qui surgissent. Affrontez ensuite pour la deuxième fois la Ruine colossale. Ses points faibles restent les mêmes mais une nouvelle attaque s'ajoute à son arsenal depuis le dernier affrontement. La grosse ruine vous poursuit en crachant du feu. Courez dans tous les sens et ne la laissez pas vous atteindre ou vous bloquer dans un coin. Après cette attaque, le boss baisse sa garde pour reprendre son souffle. Profitez de l'occasion pour lui infliger des dégâts importants. Permutez entre la Théière et le Moulin à poivre ainsi vous pouvez frapper avec l'une des armes pendant que l'autre recharge. Continuez à tirer sur les petites têtes et sur la grosse jusqu'à en finir avec ce monstre une fois pour toutes.

Brisez le mur fragile en face et suivez le chemin. Vous trouverez à gauche de la rampe une paroi noire, détruisez-la et ravivez le souvenir qui se cachait derrière. Escaladez la rampe puis sautez sur la plateforme. Tuez la Ruine et libérez le narguilé de la matière noire. Fumez-le ensuite utilisez le rocher et la vapeur pour atteindre la falaise en hauteur. Neutralisez toutes les Ruines qui se trouvent dessus. Traversez le petit pont et tuez les deux qui restent. Sautez sur la plateforme de droite ensuite poivrez le Groin accroché au mur, en haut.

Ce dernier invoque un engrenage qui vous permet d'atteindre la serrure cachée derrière une matière noire (si cette matière n'est pas destructible c'est que vous avez oublié de tuer une des Ruines, en bas). Entrez et utilisez les rochers puis les plates-formes invisibles pour pouvoir accéder dans la salle Radula. Répondez à la question du chat par les rêves. Vous aurez donc l'eau de rose comme récompense.

Ressortez de la serrure et retraversez le petit pont de tout à l'heure. Suivez le chemin et évitez de marcher sur la lave. Libérez le narguilé de la matière noire ensuite fumez-le. Montez sur le rocher puis planez vers la plateforme. Tuez les Ruines flottantes puis contournez le pilier qui se trouve à côté. Vous trouverez sur une plateforme en bas une bouteille à ramasser. Avant de détruire le mur noir, sautez sur la falaise à gauche. Utilisez ensuite la vapeur pour atteindre l'engrenage en haut contenant une autre bouteille.

Revenez maintenant sur le rocher qui est en face du mur noir et utilisez la théière pour détruire ce dernier. Sautez sur la plateforme en damier et éliminez vos ennemis. Allez à gauche et neutralisez les Ruines puis planez sur les vapeurs. Continuez votre chemin et descendez de la falaise. Neutralisez les Ruines puis planez vers la plateforme en hauteur. Utilisez la vapeur pour atteindre la caverne, à droite. Tuez tous vos ennemis ensuite descendez. Utilisez la violette pour apercevoir le chemin invisible.

Au milieu de ce parcours, tirez sur l'interrupteur rouge en face.

Ceci déclenche deux sources de vapeur, sautez donc sur la falaise (à gauche) et planez grâce à ces vapeurs vers la plateforme contenant un souvenir à raviver. Sautez sur le trampoline puis planez vers la falaise en face. Utilisez la violette qui est à droite pour repérer un Groin accroché au pilier, en face. Poivrez-le pour qu'il invoque un rocher. Sautez dessus puis sur les plates-formes transparentes, ainsi vous pouvez atteindre le sommet du pilier. Récupérez donc les biens du panier et revenez à la falaise.
Eliminez tous vos adversaires dont une Ruine colossale ensuite libérez le narguilé de la matière grise.

Fumez-le puis sautez sur le rocher qui vient d'apparaitre. Au niveau du second jet de vapeur, planez vers la terrasse de gauche. Utilisez la violette pour révéler le chemin invisible. Brisez le mur noir à droite avec la théière et ravivez le souvenir qui se trouve derrière. Si vous êtes intéressé par plus de dents, entrez par la serrure, au fond du couloir. Reprenez le chemin principal et dirigez-vous vers la fontaine.

L'Est mystérieux

Suivez les dents qui vous indiquent le chemin à parcourir. Lorsque vous arrivez à la plateforme contenant une chaine, sautez sur la pièce de Mah-jong (à droite) et récupérez une bouteille sur la plateforme suivante.

Retournez maintenant en face de la statue-poisson et tirez la chaine qui ressort de sa bouche. Utilisez les piliers et la vapeur pour atteindre la plateforme de gauche. Sautez sur la suivante ensuite descendez sur le domino volant à droite. Passez au second domino ensuite récupérez la bouteille sur le petit ilot en face. Rebroussez chemin et utilisez le trampoline pour retourner en haut. Sautez sur l'ilot et faites un demi-tour pour poivrer le Groin accroché à la plateforme précédente.

Ce dernier vous rend le chemin vers le mur fragile (à gauche) accessible. Un souvenir à raviver se trouve juste derrière. Reprenez le chemin et avant de prendre les escaliers, allez vers le bord droit. Des pièces de dominos remonteront à la surface. Utilisez-les pour atteindre une serrure secrète qui cache un autre souvenir.

Montez les escaliers et rétrécissez au sommet pour dévoiler le chemin invisible. Planez vers la falaise en hauteur puis passez le pont invisible. Traversez le grand portail asiatique ensuite détruisez le mur noir à droite. Ravivez le souvenir qui se trouve derrière ensuite reprenez votre chemin. Traversez le second portail et affrontez pour la première fois les Guêpes samouraï.

Pour les éliminer, il faut que vous les contourniez lorsqu'elles lancent leurs attaques et que vous frappiez leur derrière. Sinon, tirez-leur dessus avec votre théière. Le cheval-bâton s'avère aussi très efficace contre ces créatures.

Traversez le portail suivant et descendez sur la plateforme en face. Lancez une boule de votre théière vers le mur noir pour le détruire. Tirez la chaine de la statue-poisson et utilisez la vapeur qui vient d'apparaitre pour passer au niveau supérieur. Eliminez à nouveau les guêpes ensuite descendez la rampe à gauche. Entrez dans la serrure secrète (à droite) et ravivez le souvenir qui s'y trouve.

Ressortez et sautez sur les plates-formes invisibles en suivant l'ordre ascendant et en faisant attention aux lance-flammes. Détruisez le mur noir avec votre théière et tirez la chaine de la statue-poisson. Prenez ensuite le chemin qui vient d'être construit à droite.

Dans cette nouvelle zone, tuez les deux guêpes et affrontez la Guêpe daimyo. Ce mini-boss possède deux types d'attaques : soit il vous fonce dessus avec sa lame, soit il frappe le sol pour le fissurer sous vos pieds. Evitez-les en esquivant à gauche et à droite. Cette guêpe pare toutes les attaques, votre seule chance de la toucher réside lorsqu'elle saute pour frapper le sol. Lancez sur elle une boule de votre théière ensuite enchainez des coups avec votre cheval-bâton pour briser son armure. Continuez ainsi jusqu'à la victoire.

Avancez maintenant vers le bord de la rivière qui est en face et poivrez le Groin caché entre les feuilletages, à gauche. Utilisez la vapeur pour atteindre la falaise et récupérer les dents qui se trouvent dans le panier.

Entrez dans le temple et tournez à gauche. Brisez le mur noir ensuite posez une Chrono-bombe sur le bouton. Montez rapidement dans l'ascenseur qui vient de descendre à l'extérieur de cette pièce (en face du mur noir) et ravivez le souvenir sur le pilier, en haut. Sortez ensuite par l'autre porte du temple et entre les deux escaliers, prenez le chemin au milieu des bambous (à droite). Rétrécissez pour voir le Groin volant au bord de la falaise, poivrez-le pour qu'il vous donne une bouteille. Retournez et montez les escaliers, à droite. Sautez sur le domino puis vers le portail chinois.

Un autre mini-jeu de puzzle vous attend dans cette nouvelle zone, mais d'abord il faut ramasser les pièces. Commencez par celle qui est à gauche du puzzle ensuite montez la rampe juste derrière elle. Entrez par la serrure et récupérez le second cube. Ressortez et sautez sur le trampoline de gauche. Brisez le mur noir et tuez la guêpe qui vous attaque. Placez une Chrono-bombe sur le bouton en face des chutes d'eau et utilisez rapidement la plateforme qui apparait pour atteindre le troisième cube.
Le dernier se trouve derrière le mur noir, à gauche du grand portail fermé. Une fois toutes les pièces retrouvées, le mini-jeu commence.

Déplacez en premier le second cube en haut (en partant de gauche à droite). Ensuite le troisième en haut. Maintenant déplacez le troisième au milieu ensuite le deuxième du même rang. Bougez enfin le deuxième cube en bas ensuite le troisième du même rang.

Traversez le grand portail et tournez à gauche. Entrez dans la serrure et ravivez le souvenir. Ressortez et utilisez les dominos et les vapeurs pour atteindre la falaise en face. Entrez dans la grotte puis dans le tableau en face.

1er Tableau

Le jeu devient en 2D et comme toujours, Alice peut bouger, sauter, rétrécir et flotter dans les airs. Déplacez-vous avec prudence pour éviter les dangers. Dans votre parcours, vous trouverez des branches et des statues qui ne sont pas assez robustes. Ne tardez dessus et sautez au bon moment.

Essayez de ramasser un maximum de dents et n'hésitez pas à explorer les lieux dans tous les sens. Tirez la chaine de la statue-poisson en haut de la montagne et avancez un peu pour terminer cette partie du jeu.

Sortez à l'air frais et tournez à gauche. Poivrez le Groin en bas ensuite utilisez la vapeur pour atteindre la serrure en haut. Vous trouverez dedans un souvenir à raviver. Retournez à la case de départ et traversez le ruban en face. Faites attention aux lettre colorées en rouge car elles s'enflamment dès que vous marchez dessus. Suivez le seul chemin possible en tuant les guêpes volantes. En arrivant à la statue de la femme en vert, sautez sur le trampoline de droite pour tirer la chaine. Prenez ensuite le chemin désormais accessible et entrez dans la caverne. Tuez la guêpe volante puis sautez sur le pilier de gauche. Rétrécissez pour voir le chemin à parcourir.

Entrez dans la deuxième grotte et récupérez la bouteille en face de la statue-poisson. Tirez ensuite la chaine et revenez sur le pilier de départ. Utilisez la vapeur pour atteindre la porte en haut. Eliminez les guêpes et tirez sur les tombes avec votre théière. Sautez sur le trampoline et passez à la zone suivante. Tuez les guêpes et détruisez la tombe avec les boules de la théière. Avant de sauter sur le trampoline, prenez le chemin de gauche et entrez dans l'escargot. Vous devez éliminer tous les ennemis pour avoir l'eau de rose comme récompense.

Une fois dehors, sautez sur le trampoline de droite et flottez vers la plateforme à côté. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous d'entrer dans la pièce pivotante. Lorsque vous serez dedans, faites exploser la bombe pour faire pivoter la pièce. Sautez ensuite sur le prochain trampoline bleu puis glissez le long du toboggan et flottez vers la plateforme en face. Placez une Chrono-bombe sur le bouton puis montez sur la table de nuit, en face. Sautez vers les couloirs chinois en tuant les guêpes sur votre passage. Sur le troisième couloir faites demi-tour et poivrez le Groin en

bas à gauche. Ce dernier vous rend le passage vers le panier de droite accessible.

Récupérez les biens qui s'y trouvent puis reprenez le chemin principal et allez vers la grande plateforme. Tuez tous vos ennemis en commençant par la tombe génératrice de Guêpes sépia. Libérez le bouton sur la plateforme en face et placez dessus une Chrono-bombe. Utilisez le pilier pour atteindre les deux plates-formes de droite. Placez au-dessus du bouton qui se trouve sur la deuxième plateforme une Chrono-bombe et planez ensuite vers le couloir contenant la statue-poisson. Tirez la chaine et revenez sur la grande plateforme. Traversez le couloir et flottez vers celle d'en face. Sautez maintenant vers la falaise contenant une violette à gauche et entrez par la serrure à côté.

Ravivez le souvenir qui se trouve dedans ensuite revenez à la plateforme. Approchez-vous du bord de gauche et rétrécissez pour voir le chemin invisible. Prenez-le et en arrivant sur la plateforme en pierre, placez une Chrono-bombe sur le bouton. Utilisez ensuite le trampoline qui apparait sur le coffre en face pour atteindre la statue-poisson en haut. Tirez alors sa chaine. Descendez sur le domino qui apparait puis sautez sur le couloir de droite. Au croisement, allez d'abord raviver le souvenir sur la plateforme de droite ensuite entrez par la porte enflammée à gauche.

De l'autre côté, éliminez les guêpes et jouez correctement la partition pour ouvrir la porte. Avant de la traverser, brisez le mur noir à droite des escaliers. Vous trouverez derrière, un souvenir à raviver. En traversant la seconde porte, vous vous retrouverez dans une zone pleine de guêpes.
Commencez d'abord par détruire toutes les tombes génératrices, ensuite débarrassez-vous des guêpes sépia. Occupez-vous enfin de la Guêpe daimyo.

A la fin du combat, entrez dans la pièce pivotante.

Vous trouverez juste à droite de la sortie une bouteille. Prenez-la ensuite montez la pente. Sautez sur le trampoline bleu puis glissez sur le toboggan. Atterrissez sur la plateforme en face puis utilisez le trampoline pour atteindre la falaise, en haut.

Eliminez les Ruines ensuite libérez le bouton derrière le rocher en face. Placez dessus une Chrono-bombe. Utilisez rapidement les statues pour atteindre la plateforme contenant la statue-poisson. Tirez sa chaine et sautez au-dessus des statues pour atteindre la grotte, à droite. Traversez-la et entrez dans le petit trou à droite au milieu du parcours.

Récupérez la bouteille qui se trouve dans cette pièce puis reprenez votre chemin vers la nouvelle zone. Tuez tous vos adversaires puis sautez sur la plateforme au milieu de la lave. Avant de libérer le bouton sur le rocher, entrez par la serrure de droite et ramassez une autre bouteille. Placez une Chrono-bombe au-dessus du bouton après l'avoir libéré et utilisez les statues grises pour atteindre la falaise, en haut. Tirez la chaine ensuite sautez vers la plateforme en bois en utilisant les statues blanches. Brisez le mur noir avec la théière et placez une Chrono-bombe sur le bouton qui se trouve derrière. Allez vers la falaise qui se trouve en face et tuez les guêpes. Entrez par la serrure (à gauche) et récupérez une bouteille. Rebroussez chemin et entrez dans le temple en face.

Eliminez les Ruines ensuite poivrez le Groin en haut. Sautez sur le trampoline et récupérez les biens du panier. Utilisez le deuxième trampoline pour aller au niveau supérieur. Là-haut, inutile d'abattre les ennemis, ils reviennent sans cesse. Sautez sur les dominos dans le marais noir et activez la chaine sur la falaise en face. Retournez en arrière et utilisez les sources de vapeur pour aller sur la plateforme supérieure. Au niveau de la troisième source de vapeur (au milieu des cascades noires), descendez près de la serrure de droite. Vous trouverez dans cette pièce un souvenir à raviver.

Reprenez votre ascension et une fois tout en haut, brisez le mur noir. Utilisez ensuite les trampolines pour monter au sommet de la montagne. Sautez sur les éventails et au niveau de la troisième, poivrez le Groin à droite. Rétrécissez pour voir le chemin invisible qui mène à un souvenir à gauche de la montagne. Ravivez-le ensuite revenez et suivez le chemin des éventails.

Une fois sur la terre ferme, tournez directement à droite et traversez la serrure pour récupérer une bouteille. Suivez ensuite le seul chemin possible vers la grande caverne.

Empruntez le chemin de gauche et faites attention aux flammes. Brisez le mur noir en face et tirez la chaine pour arrêter les flammes. En sortant, allez à gauche et flottez vers la plateforme avec la serrure. Traversez-la et avant d'entrer dans la salle Radula, allez à droite et ravivez le souvenir. L'épreuve dans la salle Radula sera de survivre pendant une période de temps. Vous obtiendrez au bout du compte de l'eau de rose. Ressortez par la serrure ensuite traversez au

bon moment par celle qui se trouve en bas à droite. Tâchez de ne pas être écrasé à l'entrée comme à la sortie. Avancez dans la grotte en tuant vos ennemis jusqu'à la chaine suivante qui se trouve derrière un mur noir en haut. Activez-la et n'oubliez pas de récupérer la bouteille juste à côté.

Sautez d'une colonne à l'autre pour atteindre la plateforme supérieure. Placez au-dessus du bouton une Chrono-bombe et traversez le portail qui mène au second tableau.

2ème Tableau

Comme dans le premier tableau, le jeu devient en 2D. Evitez les flammes et les tirs des ennemis. Essayez de ramasser le maximum de dents. Surtout n'oubliez pas que vous pouvez flotter et rétrécir. En sortant du tableau, descendez dans la cour en face. Eliminez les Ruines ensuite utilisez les dominos pour atteindre la falaise en face. Vous tomberez sur un autre puzzle dont vous devez rassembler les pièces.

Après la cinématique, faites un demi tour et prenez l'allée entre les rochers. Sautez sur le trampoline qui apparait puis entrez dans la serrure. Au croisement, tournez d'abord à droite pour récupérer une bouteille. Revenez à gauche ensuite sautez sur le trampoline de droite. Faites demi-tour et placez une Chrono-bombe sur le bouton.

Ne tardez pas à récupérer le premier cube en haut. Ressortez par la serrure et entrez par la porte en bas à droite.
Utilisez la violette pour voir les plates-formes invisibles.
Utilisez-les pour récupérer le second cube sur le pilier.

Retournez à la cour du puzzle et entrez dans la caverne en face. Laissez-vous tomber dans le trou puis éliminez toutes les Ruines. Brisez le mur noir au fond à gauche et ramassez le troisième cube. Continuez tout droit et utilisez les dominos pour atteindre l'autre bout de la montagne. Allez en face de la statue-fourmi et placez une Chrono-bombe sur le bouton, rétrécissez pour apercevoir le chemin invisible qui mène au dernier cube.

Tout de suite après, le mini-jeu de puzzle se lance. Bougez le deuxième cube en haut puis le troisième du même rang. Déplacez le troisième cube au milieu puis le deuxième sur la même ligne. Déplacez enfin le deuxième cube en bas puis le troisième du même rang. Franchissez ensuite le portail qui s'ouvre et sautez sur les cages suspendues. Au niveau de la plateforme rocheuse, poivrez le Groin accroché au mur d'en face. Utilisez le chemin invoqué pour raviver un souvenir. Reprenez votre ascension vers la falaise et tuez les guêpes qui s'y trouvent.

Dans la salle suivante, massacrez vos ennemis en commençant par les tombes génératrices. Une fois la zone nettoyée, entrez par la serrure, à gauche de la grenouille.

Récupérez la bouteille ensuite sautez sur le trampoline. Tirez la chaine de la statue-poisson ensuite descendez dans la cour. Traversez par le trou créé par le projectile. Brisez le mur à gauche et planez vers la serrure en haut. Récupérez la bouteille qui se trouve dedans et rebroussez chemin. Sautez maintenant vers l'autre mur fragile et brisez-le. Avancez un peu ensuite entrez par la serrure derrière les dents à droite. Brisez le mur et entrez dans la salle Radula. L'épreuve est de passer un nouveau tableau pour obtenir l'eau de rose. Reprenez votre chemin et continuez tout droit en brisant tout obstacle sur votre route.

Lorsque vous arrivez à la grande plateforme rocheuse, neutralisez toutes les guêpes en commençant par celles qui volent. Une fois la zone nettoyée, poivrez le Groin qui vole juste au-dessus de vous. Utilisez le chemin qu'il a invoqué à gauche pour raviver un souvenir.

Prenez maintenant les escaliers au milieu de la plateforme et entrez dans le troisième tableau. Traversez-le comme les deux autres pour arriver au sommet de la montagne sacrée. Rétrécissez et observez la photo du Spicy horse affichée sur la statue, à gauche du temple, pour obtenir un trophée. Entrez dans le temple et après la cinématique, remontez la pente de la caverne.

Chapitre 4

Une fois libéré de votre cellule, quittez le poste de police. Vous replongerez dans une autre hallucination. Longez le couloir et traversez le tunnel rose.

Pont de Cartes

Avancez sur les cartes et juste après le courant d'air, poivrez le Groin invisible à droite. Sautez sur les nouvelles cartes pour raviver un souvenir. Suivez maintenant les cartes qui se placent devant vous. Lorsque vous arrivez à celle qui se déplace, rétrécissez pour voir le chemin invisible qui mène à une bouteille puis allez la récupérer.

Prenez maintenant le seul chemin vers le château de cartes et avant d'entrer, poivrez le Groin invisible à gauche.

Dans la seconde salle du château, traversez le couloir à gauche. Récupérez la bouteille dans un coin à gauche ensuite entrez par le petit trou derrière les caisses. Ravivez le souvenir qui se trouve à l'intérieur et retournez à la salle principale. Des deux côtés du portail central se trouvent deux boutons, placez une Chrono-bombe sur celui de gauche et restez debout sur le bouton de droite. Maintenant traversez le portail et rétrécissez pour voir le chemin invisible. Dépêchez-vous de le traverser avant que le portail ne se renferme.

Poursuivez votre route jusqu'au prochain bouton (celui qui modifie la position des cartes). Posez dessus une Chrono-bombe ensuite dépêchez-vous d'aller sur la plateforme grâce au chemin invisible. Restez debout sur le bouton pour éviter le risque de tomber lorsque la bombe explose. Poivrez le Groin invisible à gauche puis récupérez la bouteille.

Placez une Chrono-bombe sur le bouton de tout à l'heure et suivez le chemin menant au trampoline bleu. Glissez sur le toboggan et allez à gauche au croisement pour récupérer une bouteille. Continuez à glisser jusqu'à atterrir sur un pont.

Terres de la reine partie 1

Dépêchez vous d'atteindre la plateforme circulaire en face avant que le pont ne s'effondre. Eliminez vos ennemis et avant de sauter sur le trampoline, planez vers le pont juste derrière vous. Récupérez une bouteille puis retournez au trampoline. Sur la deuxième tranche du pont, poivrez le Groin accroché à la falaise (à gauche). Utilisez ensuite la vapeur pour aller raviver un souvenir.

Dirigez-vous vers la porte en forme de coeur. Avant de la franchir, brisez le mur noir à droite et entrez dans la salle Radula. La réponse à la question du chat est 18 (c'est l'addition des deux derniers chiffres).

Entrez par le grand portail et éliminez les cadres. Sautez sur les plates-formes invisibles à droite et poivrez un nouveau Groin en haut, à gauche. Allez récupérer les biens du panier dans la serrure de gauche. Revenez à l'entrée du château et escaladez la pente de droite. Détruisez le prisonnier d'un coup de cheval-bâton pour libérer le passage. Brisez l'obstacle à gauche et ravivez le souvenir. Au hall suivant, ravivez le souvenir à gauche du tableau de la reine. Posez ensuite une Chrono-bombe sur le bouton de droite pour arriver à l'autre côté de la salle. Poivrez le Groin accroché en haut de l'arche (qui est en forme de trèfle). Ce dernier vous ouvre un passage menant à un autre souvenir.

Revenez à la salle de l'arche-trèfle et brisez la toile noire au sol, à gauche. Récupérez la bouteille ensuite brisez la toile de droite. Sautez sur le trampoline puis tirez la chaine. Dirigez-vous maintenant au balcon qui est de l'autre côté de la salle (à gauche du tableau de la reine). Traversez l'arche-carreau puis escaladez la plateforme de gauche. Brisez le mur noir avec votre théière et récupérez la bouteille. Reprenez votre chemin et dans la salle suivante, éliminez tous les cadres.

Lorsque le bourreau apparait, esquivez ses coups jusqu'à ce que la porte de droite s'ouvre. Traversez-la et courez dans le couloir pour que ce monstre ne vous rattrape pas. Entrez enfin par la serrure puis prenez le chemin de gauche.

Brisez la toile au sol et ravivez le souvenir. Revenez à droite et brisez les murs pour sortir. Tirez la chaine en bas puis planez vers la falaise, à gauche. Eliminez tous vos adversaires et lorsque le bourreau vous fait tomber dans un trou, récupérez la bouteille qui se trouve juste derrière vous.

Fuyez encore une fois le bourreau pour rencontrer des ennemis dans une salle. Affrontez-les et lorsque le bourreau les rejoint, ne vous approchez pas de lui. Tâchez juste de tuer les petits monstres. Dès que le passage s'ouvre, planez vers l'autre côté de la salle et traversez la porte. Placez sur la première plateforme carreau une Chrono-bombe pour que la deuxième se soulève. Utilisez cette dernière pour atteindre le rocher d'en face. Eliminez les Ruines et passez à la plateforme suivante.
Rétrécissez et regardez à droite pour voir l'ascenseur invisible. Utilisez-le pour atteindre le rocher contenant une

violette. Poivrez le Groin à gauche et allez récupérer les biens du panier.

Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme trèfle ensuite utilisez la deuxième (qui se soulève) pour atteindre le rocher en haut (celui avec les deux colonnes). Tuez le cadre ensuite planez vers la petite cour derrière le pilier de droite. Vous pouvez y briser un mur en haut et à gauche du grand portail. Placez une Chrono-bombe sur la plateforme coeur à droite puis utilisez la deuxième qui se soulève pour atteindre le mur que vous venez de démolir.

Ravivez le souvenir puis descendez devant le portail. Placez une Chrono-bombe sur la plateforme coeur à droite et utilisez celle de gauche pour pouvoir planer vers le levier. Activez-le et franchissez le portail. Avancez pour qu'un mini-jeu d'échec se déclenche. Faites bouger votre pion une fois en haut, une fois à gauche et deux fois en haut. Dans la deuxième partie, déplacez-le trois fois en haut puis une fois à gauche. Entrez enfin par la porte qui vient de s'ouvrir.

Dès que vous entrez dans la nouvelle pièce, poivrez le Groin à gauche et ravivez le souvenir dans la chambre désormais accessible.

Prenez les escaliers et fuyez le bourreau. Une fois dans la grotte, entrez par la serrure derrière le petit coeur à droite. Brisez la toile et ravivez le souvenir. Retournez à la grotte puis avancez un peu et brisez le mur de droite pour récupérer une bouteille. Détruisez ensuite le mur au fond du couloir et entrez dans la nouvelle salle pour affronter le garde en armure. Esquivez ses attaques et contournez-le pour le paralyser avec votre théière pendant que son arme soit bloquée dans le sol. Frappez-le avec votre couteau dans le dos et sortez par la porte qui s'ouvre.

Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme pique et utilisez le trampoline de droite pour atteindre la deuxième. Sautez sur le rocher et faites demi-tour. Poivrez le Groin en haut puis resautez sur le trampoline. Planez vers la plateforme au-dessus de l'entrée et récupérez la bouteille. Refaites la même procédure avec les piques et empruntez le passage qu'a ouvert le Groin. Entrez par la serrure et ravivez le souvenir. Retournez sur le rocher et brisez le mur (avec votre théière) derrière la plateforme carreau. Allez ensuite récupérer la deuxième bouteille.

Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme carreau et utilisez la deuxième pour atteindre la falaise en face. Faites la même chose avec les deux plates-formes trèfle pour atterrir sur le lieu du combat.

Eliminez tous vos ennemis ensuite allez activer le levier sur le pilier de droite. Avant d'entrer par le portail, retournez sur l'arène du combat et utilisez les vapeurs pour atteindre la salle Radula.

Il s'agit cette fois d'essayer d'éliminer tous les adversaires. Traversez maintenant le portail et planez vers la salle suivante. Tuez tous les adversaires à nouveau en évitant de vous rapprocher du bourreau. Une fois tous les petits monstres éliminés, le bourreau vous fait tomber dans un trou.

Terres de la reine partie 2

Dès que vous commencez, faites demi-tour et ramassez la bouteille derrière vous. Posez une Chrono-bombe sur le bouton un peu plus loin ensuite allez tirer sur l'interrupteur qui apparait. Continuez à avancer pour trouver, plus loin, un autre bouton. Placez dessus une Chrono-bombe ensuite brisez la toile sur la clôture de droite et tirez sur l'interrupteur. Sautez vers la falaise désormais accessible et neutralisez vos adversaires. Prenez ensuite le chemin invisible à droite pour raviver un souvenir.

Revenez à la falaise et prenez maintenant le chemin qui mène à gauche. Sautez sur les trampolines et au niveau de la dernière, atterrissez sur la plateforme juste au-dessus de la nouvelle falaise. D'ici vous pouvez atteindre la bouteille en haut à gauche. Descendez et traversez la serrure. Au passage tournez à gauche pour aller raviver un souvenir. Reprenez le chemin et une fois de l'autre côté, dirigez-vous vers la droite pour aller tirer une chaine. Revenez en arrière et sautez sur la première plateforme pique puis suivez le chemin invisible.

Placez maintenant une Chrono-bombe sur la deuxième plateforme pique et dépêchez-vous de retourner à la première. Utilisez cette dernière pour atteindre le pilier central. Allez, en passant par les passages invisibles, vers la première puis la deuxième plateforme coeur. Placez sur cette dernière une Chrono-bombe et retournez rapidement à la première plateforme coeur. Sautez vers le rocher contenant une bouteille, récupérez-la puis descendez sur la première plateforme coeur et placez dessus une Chrono-bombe.
Utilisez rapidement la deuxième plateforme pour atteindre l'arche-coeur, en haut.

Avancez et placez une Chrono-bombe sur le bouton en face. Allez à droite sur le chemin invisible pour tirer sur l'interrupteur derrière un mur à détruire.

Planez sur la vapeur à gauche et allez sur l'arène où vous devrez affronter plusieurs ennemis. Après le combat fuyez à nouveau le bourreau et laissez vous tomber dans le trou. Dans le nouveau mini-jeu d'échec, faites avancez votre pion d'une case. Déplacez-le ensuite à gauche puis à droite. Lorsque le cheval vous tourne le dos, montez de deux cases. Tournez deux fois à gauche, avancez d'une case puis tournez à droite.

Au prochain croisement, allez récupérer une bouteille dans la serrure, à droite.

Tuez les quatre ennemis à gauche ensuite utilisez les vapeurs pour atteindre la salle Radula, à droite. L'épreuve consiste à survivre aux attaques des ennemis pendant suffisamment longtemps pour remporter l'eau de rose. Revenez au balcon et passez à la salle suivante. Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme trèfle et utilisez rapidement la deuxième pour atteindre la cour supérieure. Eliminez vos adversaires puis poivrez le Groin en face. Allez récupérer les biens du panier puis utilisez la violette dans la cour pour révéler une plateforme invisible. Montez dessus et brisez la toile noire avec votre théière. Entrez par la serrure et récupérez la bouteille.

Revenez à la cour et placez une Chrono-bombe sur la plateforme trèfle (à droite) puis sautez rapidement sur le trampoline dans le trou du milieu et allez activer le levier qui est à gauche. Refaite la même procédure mais cette fois, allez vers le portail de droite. Traversez le couloir pour débuter une autre partie d'échecs. Faites avancer votre pion d'une case. Déplacez-le à gauche puis à droite. Lorsque le cheval vous tourne le dos, avancez de deux cases. Déplacez votre pion à gauche puis à droite ensuite allez vers l'étoile. Sortez par la porte en face et entrez par celle enflammée.

Montez les escaliers en face puis poivrez le Groin à gauche. Récupérez les biens du panier puis traversez le couloir. Sautez sur les plates-formes invisibles à gauche et détruisez la toile au mur pour récupérer une bouteille. Poursuivez votre route et affrontez plusieurs ennemis dans la nouvelle zone. Ravivez le souvenir au dessous du chapeau chinois, en chemin, puis bondissez sur le trampoline en face et entrez dans le labyrinthe. Dès l'entrée, brisez la toile au sol à droite et récupérez la bouteille.

Revenez à droite et longez le mur vers la gauche. Sautez au dessus du trou puis éliminer vos ennemis dans la cour de droite. Prenez le chemin désormais accessible ensuite fuyez le bourreau jusqu'à retrouver le gâteau. En le mangeant, vous devenez géant. Détruisez tout sur votre chemin et piétinez les tâches rouges génératrices de cadres. Suivez le seul chemin possible ensuite arrachez le tentacule dans l'impasse, à droite. Démolissez la tour du canon et écrasez le coeur de la reine.

Reprenez votre route et écrasez les deux coeurs de la reine qui restent pour accéder à la tour, en haut. Ecrasez le dernier coeur accroché à la tour pour reprendre votre taille normale. Brisez le mur qui est à droite de la grande bouche pour raviver un souvenir. Glissez ensuite sur la langue pour atterrir dans une nouvelle salle. Entrez dans la serrure cachée derrière le petit coeur (à gauche) et accédez à la salle Radula.

L'épreuve consiste à écraser les taches rouges génératrices d'ennemis et à arracher les tentacules pour enfin détruire la tour du canon. Vous obtiendrez comme récompense de l'eau de rose. Revenez à la grande salle et tirez sur le coeur bleu. Empruntez le passage qui s'ouvre et suivez le chemin en triant sur les coeurs bleus. Vous arriverez à une salle où surgissent des Ruines rouges. Éliminez-les et traversez par la serrure de droite pour raviver un souvenir. Reprenez votre chemin en tirant sur les coeurs bleus jusqu'à ce que vous trouviez la reine déchue.

Chapitre 5

Sortez de votre chambre et traversez le couloir en passant par les salles des opérations. Sortez de l'asile et dans le brouillard, suivez les lampadaires jusqu'à la maison enflammée.

La maison de poupées

Planez grâce à la vapeur vers le plancher en face. Sautez vers la plateforme colorée à gauche puis entrez dans la maison d'en face. Récupérez la bouteille puis rebroussez chemin. Passez au plancher d'en face puis placez une Chrono-bombe sur le bouton. Planez rapidement vers la maison et avant d'entrer, sautez sur le trampoline qui est à gauche.

Ravivez le souvenir puis descendez dans le trou et traversez la serrure en face. Au prochain croisement, tournez à droite et rétrécissez pour voir le chemin invisible qui mène à une bouteille. Récupérez-la puis tirez le levier.

Descendez d'un étage et contournez le plancher pour récupérer les biens du panier. Sortez et poivrez le Groin en face. Sautez sur les plates-formes et au niveau de la vapeur, entrez dans la maison de droite (avec l'indicatif D). Tirez le levier et descendez d'un étage. Entrez par la serrure et dans la pièce suivante, brisez le mur en biscuit (à droite). Réutilisez la serrure pour descendre d'un étage puis détruisez la couche en biscuit sur le sol et laissez-vous tomber dans le trou.

Eliminez quelques Ruines et après la cinématique, affrontez la poupée. Ce mini-boss possède deux types d'attaques : soit elle vous fonce dessus avec sa lame, soit elle crache du feu. Evitez ses attaques en esquivant à gauche ou à droite et frappez avec votre théière ou votre moulin à poivre. Vous en viendrez facilement à bout. Une fois la zone nettoyée et avant d'entrer dans la grande poupée, brisez le mur en biscuit et récupérez la bouteille. Avancez un peu et entrez dans la serrure de droite pour raviver un souvenir. Traversez enfin le chemin vers la voie des grenouilles.

Suivez le seul chemin disponible puis activez le levier. Tout de suite après, éliminez les Ruines ensuite traversez par la serrure, à gauche. Ravivez le souvenir et ressortez. Utilisez la vapeur pour monter d'un étage ensuite placez une Chrono-bombe sur le bouton de gauche. Flottez vers le chemin désormais accessible et activez le levier en haut en faisant attention à la balançoire. Planez vers le deuxième levier et activez-le. N'oubliez pas de raviver le souvenir sous le toit, à droite. Revenez au premier levier et sautez sur le trampoline. Planez vers la nouvelle maison et neutralisez vos ennemis. Placez une Chrono-bombe sur le bouton de droite puis tirez sur l'interrupteur rouge qui apparait. Replacez une autre bombe sur le même bouton pour laisser le passage derrière vous accessible. Prenez-le et montez à l'étage.

Flottez vers la mezzanine en face en faisant attention aux balançoires.

Continuez à avancer puis sautez sur le trampoline. Activez le levier et empruntez le passage qui s'ouvre. Montez sur les boites à droite et récupérez la bouteille puis retournez à gauche et sautez sur les plates-formes invisibles pour remonter à l'étage. Brisez le mur en biscuit à droite et récupérez la bouteille puis placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez vous d'entrer dans l'ascenseur en face. Ne tardez pas à monter sur les caisses et à briser le mur en biscuit.

Dans cette nouvelle zone, éliminez tous vos ennemis ensuite poivrez le Groin accroché sur le nez de la poupée, à droite. Sautez sur le trampoline puis volez vers la maison en face. Traversez la serrure au fond de la chambre pour raviver un souvenir. Sautez maintenant vers la maison voisine (à gauche) pour raviver un autre souvenir. Descendez à la cour colorée et sautez vers les escaliers à gauche. Utilisez la vapeur pour atteindre un levier en haut. Activez-le puis descendez dans le trou à coté.

Lorsque le mur tourne, bondissez sur le trampoline en bas puis brisez le mur en biscuit et volez vers la plateforme colorée en face en faisant attention aux balançoires. Eliminez vos adversaires et placez une Chrono-bombe sur le bouton. Dirigez-vous vers la mezzanine qui est à droite en faisant attention aux balançoires. Une fois dessus, planez grâce à la vapeur (à droite) vers le levier. Activez-le et glissez sur le petit toboggan. Sautez sur le trampoline puis descendez sur les plates-formes invisibles. Faites demi tour et poivrez le Groin accroché au mur. Allez récupérer les biens des paniers puis retournez en haut grâce au trampoline.

Flottez vers la maison en face et descendez vers la cave. Eliminez la ruine menaçante en ignorant les Ruines glissantes. Entrez par la serrure au dessus de l'escalier et ramassez le premier cube. Ressortez et brisez le mur noir à droite pour récupérer le second.
Remontez à l'étage juste au dessus et placez une Chrono-bombe sur la table de la chambre de droite. Traversez la porte qui s'ouvre puis sautez sur le trampoline à l'intérieur. Ramassez le troisième cube et avant que la bombe n'explose, prenez le chemin invisible vers la mezzanine en face où se trouve le dernier cube. Reconstituez le visage dans le mini-jeu du puzzle et voici comment procéder : Déplacez le premier cube au milieu ensuite le second au même rang. Bougez le deuxième cube vers le haut puis le troisième dans la même ligne. Déplacez le troisième cube au milieu ensuite le deuxième dans le même rang. Enfin faites descendre le deuxième et le troisième cube sur la même ligne.

Enfant de putain

Eliminez vos adversaires puis planez sur les vapeurs en face en faisant attention aux balançoires. Atterrissez près du levier et activez-le. Détruisez la tête volante puis planez vers la nouvelle plateforme contenant un trampoline. Avant de

sauter dessus, entrez dans la maison en face. Passez à l'étage supérieur et ravivez le souvenir. Faites demi-tour et poivrez le Groin derrière la maison. Suivez le chemin qu'il libère pour trouver une autre bouteille. Revenez à la salle dans laquelle vous avez poivré le Groin et rétrécissez pour voir les plates-formes invisibles à gauche. Utilisez-les pour atteindre une caisse avec une manivelle, ouvrez-la. Amenez la tête de la poupée à chaque fois à la fin du parcours.

Glissez sur le toboggan en face puis éliminez vos ennemis dans la salle où vous atterrissez. Placez une Chrono-bombe sur le bouton dans le coin puis dépêchez-vous de monter les escaliers à gauche et de poivrer le Groin en haut. Ravivez le souvenir dans le chemin désormais accessible, placez une Chrono-bombe et remontez les escaliers. Laissez-vous tomber dans la salle de gauche puis passez à la suivante. Traversez le couloir sans vous faire écraser puis descendez les escaliers à gauche. Entrez par la serrure cachée derrière la tête de mort et récupérez la bouteille.

Remontez et brisez le mur fragile au milieu de la salle. Placez une Chrono-bombe sur le bouton puis traversez rapidement le couloir, à droite. Brisez la couche fragile au sol à droite puis éliminez les adversaires. Passez sous le siège et lorsque vous arriverez à la salle avec les deux boutons, posez une Chrono-bombe sur celui de droite et marchez sur celui à gauche. Dépêchez vous d'aller tirer le levier au bout du couloir. Descendez les escaliers à gauche et récupérez la bouteille derrière la serrure. Retournez à la salle en face du levier et allez à droite pour obtenir une autre bouteille. Passez par le passage en face pour arriver à une salle pleine de plates-formes invisibles.

Placez une Chrono-bombe sur le premier poids à droite puis utilisez les plates-formes invisibles à gauche pour atteindre le second. Sautez vers le bâtiment en haut et tuez vos ennemis. Placez une Chrono-bombe sur le poids de droite et utilisez la vapeur pour atterrir sur celui de gauche. Avant de sauter vers la falaise en face, placez une autre Chrono-bombe au dessus de ce poids. Dépêchez-vous de raviver le souvenir à gauche puis à utilisez le poids de droite pour atteindre le passage.

Suivez le parcours invisible et allez tirer sur l'interrupteur rouge plus loin. Continuez à désamorcer les pièges et à avancer. Lorsque vous arrivez au couloir où plusieurs Ruines glissantes vous attendent, brisez le mur fragile à gauche pour obtenir une bouteille. Traversez le couloir en évitant d'être écrasé par les pièges. Eliminez vos ennemis puis brisez le mur au fond du passage à droite pour accéder à une serrure. Ravivez le souvenir en face puis entrez dans la salle Radula (à droite) où vous devez neutraliser tous les adversaires.

Retournez au passage de gauche et détruisez le mur noir. Descendez à la salle et allez activer le premier levier. Vous trouverez à droite de ce dernier un souvenir à raviver. Traversez la serrure à droite de l'entrée et continuez votre chemin en évitant les pièges. Récupérez la bouteille en face puis prenez le chemin de gauche vers la serrure numéro 3.

Placez une Chrono-bombe puis revenez sur les plates-formes qui se déplacent au-dessus des pièges. Tirez sur l'interrupteur rouge (à gauche) puis sur celui dans le passage qui vient de s'ouvrir. Prenez l'allée indiquée pendant la cinématique et traversez la serrure. Activez le levier puis sortez en sautant par-dessus la vitre. Montez les escaliers de droite ensuite sautez sur le trampoline bleu. Glissez le long du toboggan ensuite flottez vers la construction en face. Placez une Chrono-bombe sur le poids (à gauche) et utilisez les vapeurs pour atteindre celle de droite.
Sautez ensuite sur la salle de gauche et activez le levier. Répétez la procédure avec les poids mais à l'envers. Une fois en haut, descendez sur la passerelle et suivez le chemin invisible pour poivrer un Groin. Récupérez donc la bouteille puis remontez et utilisez les poids.

Placez une Chrono-bombe sur le premier et traversez rapidement le chemin invisible à droite. Attendez que le second poids descende un peu pour pouvoir l'utiliser pour atteindre la salle suivante. Suivez le couloir plein de pièges et tâchez de ne pas être écrasé. Lorsque vous arrivez à une passerelle en bois, utilisez les pièges comme pont pour progresser. Planez sur la vapeur et brisez le mur de droite. Placez une Chrono-bombe et utilisez le piège pour atteindre la vapeur.

Sautez au- dessus des piques puis utilisez les pièges pour arriver en face d'un mur fragile. Brisez-le et avancez dans la salle en faisant attention aux trous. Eliminez tous vos ennemis puis tirez le levier de droite.

De retour dans les maisons des poupées, avancez dans le couloir et entrez dans la serrure à gauche de la bordure pour récupérer une bouteille. Sautez maintenant sur les plates-formes et en arrivant au plancher avec la violette, rétrécissez pour voir le chemin qui mène à une nouvelle salle Radula. L'épreuve consiste cette fois à survivre contre les attaques ennemies durant le temps imparti.

Revenez au plancher et placez une Chrono-bombe sur le bouton. Passez alors à l'arène où vous allez affronter la Ruine

colossale. Libérez le bouton de la matière noire puis placez dessus une Chrono-bombe.

Traversez la tête de la poupée ensuite sautez sur le plancher. Placez une autre Chrono-bombe sur le nouveau bouton et regagnez rapidement votre place dans la première tête. Une fois en haut, passez à la deuxième tête en faisant attention à la balançoire. Sautez rapidement vers le pont en face puis descendez dans la grande cour.

Entrez dans le château en face et récupérez la bouteille en traversant la serrure sous la pente. Ressortez et poivrez le Groin dans la maison en haut à gauche. Récupérez ensuite les biens du panier et traversez le corps de la poupée. Entrez dans la grande maison et tuez tous les ennemis. Sautez à l'étage, brisez le mur noir et tirez le levier. Montez à l'étage et jouez correctement et trois fois de suite la partition. Avant de sortir, entrez dans la chambre qui est derrière vous et brisez le mur en biscuit. Traversez par la serrure de gauche et ravivez le souvenir.

Sautez dans la station du train et entrez dans la violette en face pour révéler le passage invisible. Empruntez-le et entrez dans la salle Radula à droite. L'épreuve consiste à ramener la tête de la poupée jusqu'à la fin du parcours. Vous obtiendrez de l'eau de rose comme récompense. Revenez à la station et prenez le chemin de gauche. Avant de monter, poivrez le Groin sous les escaliers et récupérez les biens du panier.

Prenez maintenant les escaliers et approchez-vous de la boite avec la manivelle. Ramenez la tête de poupée à chaque fois jusqu' à la fin du parcours en évitant de tomber dans les pièges. Glissez ensuite le long du toboggan et atterrissez dans l'arène où vous allez affronter plusieurs monstres. Sautez ensuite sur les trampolines et entrez par la porte enflammée. Avancez vers la fin du couloir et tournez à gauche pour raviver un souvenir.

Suivez ensuite le chemin en neutralisant vos ennemis. Lorsque vous arrivez au dernier plancher (celui avec les escaliers), sautez vers l'allée de gauche. Traversez par la serrure pour raviver un autre souvenir puis prenez les escaliers et avancez vers la grande plateforme.

Chapitre 6

Avancez dans la rue puis entrez dans le souterrain, à gauche.

Le train infernal

Entrez par la porte en face après chaque cinématique jusqu'à ce que vous affrontiez le marionnettiste. Dans sa première phase, il vous attaquera avec une seule main couverte par une couche noire. Esquivez ses coups et attendez que la tête sur le dos de la main redevienne blanche. Enchainez à ce moment vos coups les plus puissants. Ignorez les Ruines qui accompagnent la main et concentrez-vous sur le visage. Au bout de quelque temps, il emploiera sa deuxième main. Procédez comme pour la première pour vous en débarrasser.

Dans sa deuxième phase, il attaquera avec ses deux mains. Il invoquera aussi des Ruines flottantes. Occupez-vous de ces petits monstres vu que les mains du boss n'ont plus de point faible et que ces bestioles ne vous lâcheront pas. Esquivez toutes ses attaques et dès que le marionnettiste fait sortir sa langue noire, tirez sur les visages accrochés dessus. Continuez ainsi jusqu'à la victoire. Félicitations ! Vous avez terminé Alice.

Alien Breed 2 : Assault

© Team 17 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Compagnon de coop

Terminer un niveau en mode multijoueurs.

La sécurité d'abord ?

Sauvegarder le jeu 5 fois dans le mode histoire en solo.

Doc !

Acheter l'amélioration pour le médikit.

Nettoyeur

En mode multijoueurs, obtenir 80% des objets, munitions, armes et objets dans un niveau.

Soldat pur et dur

Vendre 10 objets ou munitions au marchant Intex.

Toubib or not toubib

Se soigner de 200 points de vie en utilisant un médikit.

Au revoir monde cruel

S'exploser avec une grenade à fragmentation.

Écrasé

En mode solo, attaquer au corps à corps chaque espèce d'alien.

Protecteur

En mode solo, acheter 5 blindages renforcés chez le marchand Intex.

Combot mortel

Tuer un alien immobilisé avec une grenade à fragmentation.

Homme fusée

Détruire une sentinelle avec le lance roquette.

Éclaireur

Terminer le mode solo avec le point de cheminement désactivé.

Argent

Vieux soldat

Terminer les niveaux 1 à 5.

Guerre d'usure

Tuer 1000 aliens en mode solo.

Statistiques vitales

Terminer le niveau Amorcé en mode solo avec un score minimum de 300 000 points.

Un homme averti en vaut deux

Récupérer tous les journaux du jeu.

Survivant

Rester en vie pendant 8 minutes en mode solo en difficulté survivant.

Déploiement rapide

Terminer le niveau Cargo en 10 minutes maximum.

Fin limier

Trouver tous les objets à ramasser.

Assassin meurtrier

Tuer 50 aliens en mode mode solo sans se faire toucher.

Monde matériel

Acheter toutes les améliorations.

Fainéant

En mode multijoueurs, atteindre la fin du niveau sans mourir ou sans tirer.

Le boulot d'une sentinelle

En mode solo, utiliser une tourelle pour tuer 20 aliens.

Octo qui ?

Vaincre Octo-Morph.

L'araignée Gispy

Vaincre Arachno-Morph.

Or

La crème de la crème

Terminer les niveaux 1 à 5 en difficulté élite.

Indestructible

Terminer le niveau Cargo sans perdre de vie.

Carabine Ultime

Acheter l'amélioration dégâts pour le lance roquette.

Tourmenteur

Infliger 200 de dégâts à un alien.

Accro à la vitesse

Terminer le mode solo en difficulté élite en moins de 4 heures.

Platine

Perfectionniste

Vous avez remporté tous les trophées. Félicitations !

Alien Breed 3 : Descent

© Team 17 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Membre d'escouade chevronné

Terminer un niveau en mode multijoueurs.

Plus gros, c'est mieux

Acheter une amélioration d'arme (en mode solo).

Version 2.0

Acheter une amélioration d'objet (en mode solo).

Fauché ?

Vendre un objet (en mode solo).

À votre merci

Tuer un alien immobilisé avec une grenade à fragmentation (en mode solo).

L'initié

Terminer le prologue avec n'importe quel niveau de difficulté (en mode solo).

Plus gros n'est pas toujours mieux

Détruire une sentinelle avec le blaster.

Réseau

Terminer une carte Assaut coop sur le PlayStation Network.

Sur le plat ?

Tuer un oeuf d'alien en utilisant le corps à corps (en mode solo).

Poing explosif

Tuer 3 éclatements larvaires d'aliens dans un corps à corps (en mode solo).

Brisé

Transpercer 10 fenêtres (en mode solo).

Déterreur de cadavres

Récupérer 50 objets ou armes sur les cadavres humains (en mode solo).

Dans la zone de combat

Tuer 20 aliens avec une tourelle.

Perdu ?

Accéder à l'écran de cartes (en mode solo).

Unité de reconnaissance

Terminer un niveau Un joueur avec les points de cheminement désactivés.

Mort au combat

Localiser les corps de Vance et Barnes

Argent

Combat endurci

Terminer les niveaux 1 à 5 en mode solo.

Exterminateur

Tuer 1000 aliens en mode solo

Immobilisé

Immobiliser 5 aliens avec une grenade incapacitante (en mode solo).

Roi du frag

Tuer 5 aliens avec une grenade à fragmentation (en mode solo).

Au courant

Récupérer tous les journaux du jeu.

Survivant

Rester en vie pendant 8 minutes en mode solo en difficulté survivant.

Hachoir à viande

Tuer 250 aliens en mode multijoueurs en difficulté survivant.

Trésor caché

Trouver tous les objets à ramasser.

Tank

Infliger 500 de dommages dans le niveau Détermination en mode solo sans mourir.

Survivants

Obtenir un temps de 8 minutes ou mieux sur une carte Survivant en mode multijoueurs.

Sentinelles à l'arrêt

Terminer un niveau avec cinq tourelles dans votre inventaire.

Allumez-les !

Tuer 5 aliens avec un tir de Projet X (en mode solo).

Panne systèmes

Tuer Mia.

Régicide

Détruire la reine des aliens.

Or

Unité d'élite

Terminer les niveaux 1 à 5 en difficulté élite.

Plus de vitesse!

Terminer le niveau Vengeance en mode solo en difficulté vétéran en moins de 17 minutes.

C'est pas assez

Terminer le prologue, toutes les cartes Un joueur, Assaut coop et Survivant avec n'importe quelle difficulté.

Irréductible

Terminer un niveau Un joueur en n'utilisant que le blaster et les grenades.

Platine

Der Ausführende

Vous avez remporté tous les trophées. Félicitations !

Alien Breed : Impact

© Team 17 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Vétéran d'équipe

Terminer le niveau assaut coop « Module Hydroponique ».

Folie meurtrière

Tuer 20 Aliens en solo en 30 secondes ou moins.

Tueur né

Tuer un total de 25 Aliens en solo.

Vandale

Brisez la vitre d'une fenêtre (Ou le témoin d'un autre joueur pour faire cela).

Prêt à tout

Achetez une amélioration (Ou le témoin d'un autre joueur pour faire cela).

Sauvegarder la situation

En mode scénario solo, sauvegardez la partie en utilisant le terminal Intex.

Navigateur... ?

En mode scénario solo, passez 30 minutes ou plus dans les menus du terminal Intex.

Tank

En mode scénario solo, subissez 500 dommages sans mourir.

Argent

Vétéran de campagne

Finir tous les niveaux solo 1 à 5.

Combattant léger

Terminer n'importe quel niveau solo sans utiliser le moindre objet.

Pas le temps de saigner !

Terminer n'importe quel niveau solo « Interface » sans utiliser le moindre médikit.

Dur à cuire

Terminer le niveau assaut coop 1, 2 ou 3 sans qu'aucun des joueurs ne meure.

Savoir, c'est pouvoir

Trouver tous les journaux répartis sur l'ensemble du jeu.

Remuer ciel et terre

Trouver tous les objets cachés.

Force d'élite

Tuer 50 Aliens d'affilée en solo sans subir le moindre dégât.

Omelette extra-terrestre

En mode scénario solo, détruisez 50 oeufs d'Alien au corps à corps.

Xénocide

En mode scénario solo, tuez chaque type d'Alien.

Prêteur sur gage

En mode scénario solo, vendez des objets ou munitions pour un total de 10 000 crédits.

Carnage

Tuez 5 Aliens en 1 seul tir (Ou le témoin d'un autre joueur pour faire cela).

Plus un geste !

Immobilisez 5 Aliens avec 1 seule grenade incapacitante (Ou le témoin d'un autre joueur pour faire cela).

Or

Contre toute attente

Finir tous les niveaux solo 1 à 5 en difficulté élite

Sortir tout l'arsenal

Utiliser toutes les armes et tous les objets disponibles dans le jeu.

L'argent est roi

Obtenez une somme de 30000 crédits ou plus.

Massacre

Tuez 10 Aliens en 1 seul tir (Ou le témoin d'un autre joueur faire cela).

Certains l'aiment électrique

Immobilisez 10 Aliens avec 1 seule grenade incapacitante (Ou le témoin d'un autre joueur faire cela).

Gros dépensier

Acheter l'amélioration des dégâts pour le canon à ions.

Platine

Soldat parfait

Vous avez acquis tous les trophées. Félicitations !

Aliens vs Predator

© Sega / Rebellion 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES SKINS

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

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Fêtard

Survis à la "petite fête" au club.

On se barre !

Échappe-toi du Bloc C.

Toutes mes condoléances

Aide Van Zandt.

Régicide

Bats la Reine.

Je ne t'abandonnerai jamais...

Localise Tequila.

... J'en fais la promesse

Emmène Tequila à l'infirmerie.

Grosse bébête

Bats le Prétorien.

Viens voir maman

Libère la Reine.

Rompre la quarantaine

Echappe-toi du labo de recherche.

Chasse au troufion

Elimine tous les Marines de la colonie.

Sous pression

Résous l'énigme des ruines.

La grande faucheuse

Infecte tous les civils dans la campagne Alien.

L'aide de la jungle

Trouve un moyen de sortir du Terminal.

Camarade perdu

Trouve les Jeunes initiés dans la jungle.

Une question d'honneur

Découvre ce qui est arrivé au Predator d'élite.

Regard du démon

Récupère l'ancien masque.

Un monde de souffrance

Survis à l'épreuve grâce au combat.

Effraction

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

Récupérateur

Récupère le deuxième artéfact.

Reste sur tes gardes

Termine la Campagne Marine en Difficile.

J'admire sa pureté

Termine la Campagne Alien en Difficile.

Il n'est pas humain

Termine la Campagne Predator en Difficile.

Joli spécimen

Détruits les 50 caisses de gelée royale.

Fortune et gloire

Trouve les 45 ceintures trophées des Predators.

Descends tout ce qui bouge

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

Utile à garder sous la main

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

Change de disque

Tue 2 ennemis en un seul lancer de disque.

On va faire péter la baraque !

Tue 5 ennemis en une salve avec le cribleur.

Sniper d'élite

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

Brochette

Tue 20 ennemis avec la lance composite.

Bienvenue en guerre

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

Instinct du tueur

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

C'est un costaud

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

Tortionnaire

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

C'est pas l'heure de crever

Soigne ou régénère 30 barres de santé en mode Survie.

Argent

C'est fini, mon vieux !

Termine toutes les Campagnes.

Va à l'hélico !

Récupère le Datapad de Weyland.

Alien vs Predator

Crée une nouvelle espèce.

Extinction à l'ordre du jour

Détruis l'Abomination.

J'adore les Marines !

Termine la Campagne Marine en Cauchemar.

Merveilleux, n'est-ce pas ?

Termine la Campagne Alien en Cauchemar.

Un beau salaud

Termine la Campagne Predator en Cauchemar.

Mots qui font mal

Trouve les 67 journaux audio.

Flingueur

Tue 30 ennemis avec le pistolet.

Tueur en série

Remporte 10 parties avec classement en mode Combat à Mort.

Pack de six

Joue avec six amis dans une partie avec classement.

Immunisé

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

Bienvenue à la partie

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

Or

Sale habitude

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

Platine

Pas mal pour un humain

Obtiens tous les succès d'Aliens vs Predator.

OBJETS BONUS (CAMPAGNE MARINE)

Colonie

1/15 : Sur le bureau, après le combat contre le premier Xénomorphe.
2/15 : Dans la rue, sur le premier corps de Marine près de l'entrée de la zone.
3/15 : Vers la droite à partir de l'entrée de zone, près d'une grille en métal au bord de la falaise.
4/15 : Au deuxième étage, au dessus de l'entrée de zone.
5/15 : Près des téléphones, à côté de l'escalier menant au club.
6/15 : Au dessus de l'entrée du club, au bord de la falaise.
7/15 : Devant le bâtiment de transit C, en amont du bâtiment administratif D.
8/15 : Dans le bâtiment administratif, à côté de la cellule d'énergie.
9/15 : Dans le club, sur la piste de danse holographique.
10/15 : Dans le club, sur l'une des tables à l'étage où les Xénos attaquent.
11/15 : Sur une table à la sortie de l'ascenseur pour quitter le club.
12/15 : Lorsque vous devez rejoindre les Marines, au deuxième étage derrière des caisses.
13/15 : A la sortie de l'ascenseur, avant d'atteindre les égouts.
14/15 : Dans les égouts, sur un cadavre de Marine impossible à rater.
15/15 : Juste avant de sortir du niveau, dans une petite pièce sur la droite.

Raffinerie

1/12 : Au tout début du niveau, près d'un cylindre métallique derrière vous.
2/12 : Derrière un engin de chantier, juste avant de sortir des mines.
3/12 : Avant de traverser le pont à l'extérieur, à côté du troisième pilier a gauche.
4/12 : A l'étage dans le bâtiment de communication, dans la pièce sombre avant de prendre les escaliers pour le toit.
5/12 : Après l'activation de l'antenne, dans la pièce de gauche à la sortie de l'ascenseur.
6/12 : Au delà du pont, derrière un engin de chantier.
7/12 : Au fond de la pièce avant de pirater l'ascenseur dans les mines.
8/12 : Dans la raffinerie, dans la salle avec un petit véhicule au centre.
9/12 : Dans la salle des générateurs, au fond à gauche du couloir principal.
10/12 : Dans la zone où vous retrouvez Van Zandt, dans le fond au milieu de trois oeufs.
11/12 : Dans la ruche, au fond du couloir de gauche en partant du bassin où se trouvent des oeufs et des stimulants.
12/12 : Juste avant d'atteindre la Reine, au bord du puits lumineux entre des oeufs.

Jungle

1/14 : Au début du niveau, au pied de l'arbre.

2/14 : Dans le fort, au deuxième étage à gauche, posé sur des caisses.
3/14 : Derrière des caisses, à droite en partant des portes du fort.
4/14 : Derrière le deuxième arbre à gauche en partant des portes du fort.
5/14 : Derrière des rochers en contrebas de l'antenne de communication.
6/14 : A proximité du générateur sous l'antenne de communication.
7/14 : Sur le toit du bâtiment central des marais. Sautez sur le réservoir d'essence pour l'atteindre.
8/14 : A l'avant poste de la jungle, à gauche à partir de l'entrée, derrière une caisse et un petit véhicule.
9/14 : A droite du bâtiment où vous devez restaurer le courant.
10/14 : Dans le coin gauche du bâtiment le plus au centre de la zone.
11/14 : Dans un des bâtiments de l'avant poste, à proximité d'un module d'énergie.
12/14 : Dans la salle de contrôle du bâtiment principal de l'avant poste.
13/14 : Dans la jungle, sur un sentier à droite des tubes bleus posé sur le sol.
14/14 : Sur la gauche entre un arbre et la falaise, juste avant d'atteindre les androïdes de combats au sol.

Ruines

1/13 : Au début du niveau, impossible à rater.
2/13 : Sur une petite corniche surplombant l'emplacement du premier journal.
3/13 : Sur un cadavre gisant sur le sol à proximité d'un bassin.
4/13 : A l'extrémité gauche des escaliers menant à l'entrée des ruines.
5/13 : Dans la zone remplie d'androïdes, à gauche du monticule de pierre à escalader.
6/13 : Sur la route menant au site du crash, aux pieds de la statue brisée du Predator.
7/13 : Au site du crash, dans la clairière accessible par le trou dans le mur de gauche.
8/13 : A proximité d'un cadavre dans le labyrinthe des ruines, en face d'une stèle Predator.
9/13 : Une fois au sommet des ruines, trouvez les escaliers qui mènent à l'intérieur du temple pour trouver le journal.
10/13 : Dans la zone de l'arène, au sommet des escaliers à gauche du point d'arrivée.
11/13 : Dans la zone de l'arène, sur le sol à droite de la cabine.
12/13 : Dans la cabine après avoir vaincu le Predator.
13/13 : En allant chercher Tequila, dans la salle où les Aliens sortent des murs.

Laboratoire

1/9 : Au sol dans la salle de sécurité, après le speech de Weyland.
2/9 : A la gare, dans le train d'où sortent plusieurs androïdes.
3/9 : Sur un brancard, en face de vous lorsque vous entrez dans les labos.
4/9 : Apres avoir parlé avec Katya, dans un bureau à côté de la cellule de l'Alien n°6.
5/9 : Dans la salle avec trois anneaux de métal au centre.
6/9 : Dans l'ancienne salle de la Reine, à proximité de la passerelle effondrée.
7/9 : Dans la salle de l'ascenseur principal, dans le couloir de gauche.
8/9 : Avant d'utiliser l'ordinateur à l'étage pour activer l'ascenseur, prenez la porte au fond à droite pour atteindre le journal.
9/9 : Apres le passage en extérieur, en face de vous à la sortie de l'ascenseur.

Pyramide

1/4 : Avant le pont, aux pieds de la première statue à droite.
2/4 : Au delà du pont, derrière un générateur sur la gauche.
3/4 : Dans la salle avec les androïdes invisibles, derrière un muret sur la gauche.
4/4 : Dans la pièce où vous affrontez Weyland, derrière la statue de Predator à droite.

OBJETS BONUS (CAMPAGNE PREDATOR)

Jungle

1/10 : A peine le jeu commencé, suivez les Marines et tuez-les devant la porte de métal. Fouillez alors la zone derrière les petites caisses, et vous trouverez la première ceinture sur le sol.
2/10 : En partant d'où vous aviez trouvé la précédente ceinture, avancez de quelques pas et appuyez brièvement sur le bouton du mode tactique. Vous pourrez voir en hauteur, et sur la gauche, un sigle de ceinture sur une corniche. Sautez en haut de l'arbre situé au centre de la route, et vous pourrez atteindre la corniche avec la ceinture.
3/10 : Une fois la tourelle désactivée, passé la porte métallique et avancez jusqu'au corps du jeune Predator mort. Regardez alors en hauteur, et utilisez votre mode tactique pour trouver la ceinture de trophées sur une corniche.
4/10 : Après que vous ayez détruit le corps du jeune initié, avancez dans le niveau et repoussez l'attaque des Aliens. Le calme revenu, actionnez votre mode tactique et vous distinguerez le sigle de la ceinture en hauteur, sur la droite. Vous pourrez la récupérer juste avant d'entrer dans l'avant-poste des marines.
5/10 : Une fois dans le complexe marine, prenez les différents toits pour atteindre la carcasse fumante du MARLOW. Grimpez sur ce dernier, et vous aurez votre trophée : la ceinture.
6/10 : Toujours dans le complexe, allez vers la plus grande tour de l'endroit La ceinture se trouve tout en haut de cette dernière. Pour atteindre le haut, vous devrez dans un premier temps sauter sur le mur défoncé sur la gauche. De là, vous pourrez commencer votre escalade pour atteindre le toit de la tour.
7/10 : Dans le complexe, toujours, une fois que vous aurez atteint le poste de contrôle, regardez sur une des tables du bas. Vous trouverez la ceinture posée non loin d'un cristal de soins.
8/10 : En sortant du complexe (après avoir utilisé la tête du surveillant pour ouvrir la porte), et avant d'atteindre la fortification des marais, usez de votre mode tactique. Vous pourrez voir le sigle de la ceinture en haut d'une corniche sur la droite. Utilisez l'arbre sur sa gauche pour pourvoir l'atteindre puis l'obtenir.
9/10 : Elle se trouve dans le bâtiment où se trouve le corps du Predator morts avec les mines de proximité. Cette dernière est posée sur le sol derrière des étagères.
10/10 : Une fois dans le fortin des marais, éliminez les quelques marines y patrouillant, puis prenez votre mode tactique pour déceler le sigle de la ceinture. Elle se trouve dans un petit renfoncement, sur le sol du fortin, près d'un générateur.

Raffinerie

1/10 : Commencez par traverser le ravin en empruntant les tuyaux passant sous le pont. Éliminez les gardes qui patrouillent dans la zone, puis grimpez sur les deux pipelines sortant de la paroi. La ceinture se trouve en haut de ces derniers. Notez qu'il faudra grimper sur le rocher à gauche des pipelines (quand ils vous font face), pour pouvoir leur sauter dessus.
2/10 : Une fois sur le toit du bâtiment, désactivez la commande près de la parabole, et la grue se mettra en branle. Sautez sur la partie mobile de la grue quand elle arrivera à votre niveau, puis sur la structure de la grue la plus haute. Vous trouverez la deuxième ceinture en haut de cette dernière.
3/10 : Remontez la cage du monte-charges. Vous tomberez alors dans une salle défendue par trois Marines, et dont le centre et occupé par un engin chenillé. Vous verrez la ceinture sur le toit du véhicule.
4/10 : Juste après avoir récupéré la précédente ceinture, vous emprunterez une série de couloirs avant d'atteindre une vaste salle aux multiples générateurs. Vous pourrez voir qu'en haut de la salle, une passerelle la traverse de part en part. Sautez sur la passerelle pour obtenir la dite ceinture.
5/10 : Avant d'arriver dans le fameux lieu où la reine Alien a brûlé, vous remonterez un couloir où sont garés plusieurs véhicules aux chenilles. Sur la droite, vous pourrez croiser un escalier. Descendez-le et vous déboucherez ensuite dans un cul de sac renfermant la ceinture.
6/10 : En débouchant dans la salle de la reine Alien étant en feu, faites face à cette dernière, et activez votre mode tactique. Vous pourrez alors voir le signe de la ceinture sur un tuyau en hauteur sur la gauche. Grimpez dans un premier temps en haut de l'escalier de gauche, et vous pourrez alors atteindre le tuyau puis la ceinture.
7/10 : Toujours dans la même salle avec la reine, et une fois que vous serez sur le tuyau où vous aviez récupéré la ceinture numéro 6, regardez en direction de l'entrée de la zone. Activez votre mode tactique, et vous verrez l'icône d'une nouvelle ceinture en hauteur sur la droite. Pour l'atteindre, sautez sur le second tuyau à partir du précédent, puis sur la plate-forme supportant la ceinture.
8/10 : Une fois détruit le dernier corps d'un Predator mort et que aurez vous récupéré le disque de combat. Vous faisant face, une fosse. Explosez les oeufs d'Aliens à l'intérieur avec le disque, puis sautez dans la fosse récupérer la ceinture.
9/10 : Juste après la fosse, remontez le couloir et vous ferez face à un trou. Contournez-le et vous trouverez une

ceinture derrière un pilier.
10/10 : Après avoir éteint les flammes dans le tunnel, remontez le couloir et vous trouverez la ceinture sur la route, légèrement sur la gauche.

Ruines

1/10 : Une fois le masque Predator récupéré, regardez la cérémonie qui vous fera face, puis fouillez l'arrière des colonnes sur la droite pour trouver la première ceinture du niveau.
2/10 : Après être sorti du temple, vous devrez progresser le long des falaises en sautant de corniches en corniches. Vous pourrez ici vous servir du troisième mode de vision de votre masque pour déceler plus facilement les Aliens. Vers la fin du parcours, vous traverserez un pont métallique. En arrivant au bout du pont, vous entendrez un message de l'entreprise Weyland-Yutani. Activez alors votre mode tactique en regardant à gauche du pont, et vous pourrez déceler la deuxième ceinture sur une corniche.
3/10 : Le pont métallique franchi, et la porte qui suivra non loin de là, vous devrez progresser dans des grottes. Des Aliens déboucheront de toute part dans cette zone! Progressez sur le chemin le plus haut en sautant sur les différentes corniches de pierre, et vous trouverez la ceinture sur l'une de ces dernières. Utilisez votre mode tactique pour déceler le précieux objet.
4/10 : Après être sorti de la grotte, vous ferez face aux escaliers menant aux ruines. Éliminez les humains s'y situant et fouillez l'arrière de la colonne de gauche pour trouver la ceinture. Attention, elle est cachée dans la pénombre.
5/10 : La porte des ruines passée, avancez dans un des deux couloirs. Vous déboucherez au final au même endroit, à l'intérieur des ruines. Partez à droite de la zone, et activez votre mode tactique. Vous verrez la ceinture posée sur une corniche en contrebas.
6/10 : Vous trouverez la nouvelle ceinture posée face à une mitrailleuse sentinelle, non loin du vaisseau écrasé! Mettez votre mode tactique et vous pourrez voir le sigle de la ceinture au fond du niveau, au niveau du sol. Approchez de cet endroit, et donnez un coup de griffe dans l'ordinateur contrôlant la mitrailleuse pour la désactiver. Allez ensuite récupérer la ceinture au pied de la statue de Predator.
7/10 : Une fois au coeur des ruines, là où elles forment un labyrinthe, grimpez simplement sur l'arche de pierre la plus haute, pour pouvoir récupérer votre trésors.
8/10 : Après avoir récupéré la précédente ceinture en haut de l'arche de pierre, activez votre mode tactique pour déceler le sigle de la ceinture dans un des temples en contrebas. Pour vous y rendre, sautez en haut du temple en question, et utilisez l'escalier pour descendre dans la construction. Vous atteindrez un couloir en forme de carré. La ceinture se trouve dans un de ses angles.
9/10 : Une fois la porte menant à la partie finale du niveau ouverte, franchissez l'ouverture pour vous trouver à coté de l'arène de combat. Descendez les marches vous faisant face, puis remontez le très grand escalier de pierre sur la gauche. Vous verrez ensuite la ceinture dans un renfoncement, à gauche de la porte colossale. Utilisez votre mode tactique pour déceler le trophée plus facilement.
10/10 : Toujours avant d'entrer dans l'arène de combat, activez votre mode tactique et vous trouvez le sigle de la ceinture au fond du niveau, non loin du laboratoire des humains. Il faudra grimper l'escalier de pierre, pour atteindre la ceinture au pied de la grosse racine.

Laboratoire

1/10 : Dès le début du niveau, tournez-vous sur la droite et activez votre mode tactique. Vous distinguerez la première ceinture posée sur une corniche. Un simple saut vous permettra d'atteindre votre dû.
2/10 : Après avoir éliminé les androïdes, désactivez le courant du module de sécurité «POD1». Dirigez-vous à gauche du complexe, au niveau de l'escalier métallique, et vous trouverez la ceinture posée sur un des rochers de gauche.
3/10 : Une fois dans la station du monorail, sautez tout de suite à droite du train pour récupérer la ceinture dans le renfoncement.
4/10 : Sautez sur le toit du monorail quand il aura stoppé sa course, puis au bout du dernier wagon. De là, vous pourrez sauter sur les passerelles en hauteur. La ceinture se trouve sur ces dernières, juste à droite du train.
5/10 : Après avoir échappé au gaz, pénétrez dans le laboratoire de droite. Vous y trouverez la ceinture posée sur une table.
6/10 : Empruntez le monte-charge, et vous vous retrouverez sous l'abdomen de la reine Alien. Allez fouiller la zone sur le côté du petit chariot-élévateur jaune, et vous trouverez la ceinture sur le sol.
7/10 : Dans la zone des laboratoires, entrez dans le labo nommé «Theater». Passez les deux portes qui ne sont pas verrouillées, et vous atteindrez une large salle où se trouve un pilier central. Sautez à l'étage, et vous trouverez le ceinture près du corps d'un scientifique.

8/10 : Toujours dans la zone des laboratoires, entrez dans le labo «Containment 1». Vous trouverez la ceinture dans la petite salle, après avoir franchi la pièce à l'unique anneau de capture en métal.
9/10 : Pour en finir avec la zone des laboratoires, sautez sur l'unique passerelle du niveau. Vous pourrez entrer dans la salle «Artefacts», et récupérerez la ceinture sur une table, tout de suite en entrant sur la gauche.
10/10 : Une fois dans la chambre d'incubation en partie détruite, fouillez le sol sous le conduit qui s'est effondré du plafond, et vous trouverez la dernière ceinture du niveau.

Pyramide

1/5 : Dès que vous commencez le niveau, regardez au niveau des statues de droite. La ceinture est placée sur le socle de la première des trois statues.
2/5 : Traversez le pont et ensuite fouillez la zone près du générateur de droite. La ceinture est posée derrière l'appareil électrique.
3/5 : Dans la salle où vous devrez activer trois interrupteurs, ramassez rapidement la première ceinture à droite de la caisse métallique vous faisant face. Activez votre mode tactique pour déceler rapidement votre dû.
4/5 : La deuxième ceinture se trouve collée à l'un des deux interrupteurs en hauteur. Activez votre mode tactique pour savoir où aller.
5/5 : En arrivant dans la salle finale, ne lancez pas tout de suite le combat contre le boss en évitant d'emprunter l'escalier central. Longez plutôt la gauche du niveau, puis faites deux sauts pour atteindre la gauche de la statue géante (au niveau de sa lance). Vous trouverez la ceinture à ses pieds.

OBJETS BONUS (CAMPAGNE ALIEN)

Laboratoire

1/10 : Dans le conduit que vous empruntez pour vous échapper la seconde fois, après le didacticiel.
2/10 : Dans la salle où sont retenus les deux autres Xénos.
3/10 : Dans le hall du laboratoire, juste avant de voir la tourelle.
4/10 : Sur la passerelle qui est juste en face de la tourelle précédente.
5/10 : Dans le coin gauche derrière la tourelle.
6/10 : Comme le précédent mais juste de l'autre coté du pilier.
7/10 : Devant un conduit, menant hors des labos.
8/10 : A droite après être sortit du conduit précédent, devant une double porte fermée.
9/10 : A proximité de la source d'énergie à détruire.
10/10 : Au fond d'une salle de contrôle, celle donnant vue et surplombant la chambre de la Reine.

Colonie

1/10 : Dans un conduit, celui de la ventilation d'où provient la lumière extérieure.
2/10 : A la base de la cascade après sortie du conduit.
3/10 : A droite, à peine avant de détruire le panneau de contrôle du ventilateur.
4/10 : Dans le conduit accessible par le ventilateur, tournez à droite pour voir le conteneur.
5/10 : Dans une salle, avec une porte endommagée.
6/10 : Dans la salle où un civil se suicide à l'arrivée du joueur.
7/10 : Au fond du couloir, en face de la barricade.
8/10 : Tous en bas de la cage d'ascenseur.
9/10 : Dans le grand garage, sous un des bureaux.
10/10 : Dans le grand garage, encore, sous un camion surélevé.

Raffinerie

1/10 : Dans la salle des machines, sur des étagères.
2/10 : Toujours dans la salle des machines, au sol près d'un générateur.

3/10 : Toujours dans la même salle, posé sur des boites au niveau de la passerelle.
4/10 : Au pied de la barricade en feu.
5/10 : Dans la salle avec le petite véhicule à son centre. Le conteneur est à coté.
5/10 : Même salle, sur des étagères.
7/10 : Sur le sol de la salle de contrôle.
8/10 : Dans la mine, devant deux portes closes.
9/10 : Dans un coin d'un générateur après avoir contourné la tourelle.
10/10 : Dans le coin à l'opposition du panneau de contrôle à détruire pour finir le niveau.

Jungle

1/10 : Dans la ventilation sous la panneau électrique, allez à gauche pour trouver et obtenir le conteneur.
2/10 : Dans le bâtiment dont la porte s'ouvre une fois les communications coupées.
3/10 : Entre les deux tunnels jonchés d'oeufs éclos.
4/10 : A l'avant-poste dans les marais, derrière des caisses et un véhicule.
5/10 : Toujours dans l'avant poste. Dans les conduits entre les deux bâtiments du centre.
6/10 : Dans la ventilation qui est accessible par la bâtiment où les marines vous tendent un piège.
7/10 : Dans la cage d'ascenseur du bâtiment B02.
8/10 : Dans la ventilation du bâtiments B02 cette fois ci.
9/10 : A la sortie de la ventilation précédente, prenez les conduits à gauche. Une fois à l'intérieur, prenez encore à gauche.
10/10 : Sur les murailles de l'avant poste, au dessus d'un véhicule jaune.

Ruines

1/10 : Dans la zone sombre à proximité du bâtiment recouvert de lampe.
2/10 : Derrière le bâtiments précédent, en bas.
3/10 : Dans la bâtiment ayant des flammes bleues à l'entrée.
4/10 : Dans un bâtiment pris d'assaut par un arbre, devant les escaliers.
5/10 : Dans le mêle bâtiments, après avoir descendus les escaliers et passer par les canalisations où il se trouve.
6/10 : Contre le mur dans le bassin à Xénos.
7/10 : Une fois à la zone de l'arène, près du vaisseau invisible du Predator.
8/10 : Derrière la cabine des marines.
9/10 : Près d'une statue, en contre bas du point d'entrée de la zone.
10/10 : Juste au pied de la principale porte de l'arène.

Alone in the Dark : Inferno

© Atari / Eden Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

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

Blackout

Le réveil

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

Vertige

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

Issue de secours

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

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

Ne pas regarder en bas !

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

24ème étage

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

Questions

Rencontre inattendue

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

Le hall de réception

Aidez Sarah à sortir par le haut de cet ascenseur, puis faites de même pour ensuite ramasser une lampe torche au pied d'un second ascenseur. Vous trouverez bientôt le corps d'un nouveau policier qui vous permettra de récupérer un peu de munitions. Combinez celles-ci avec votre pistolet, puis allez récupérer des explosifs dans la petite pièce avec les escaliers enflammés. Combinez les explosifs avec le ruban, vous aurez créé une bouteille en plastique adhésive. Préparez-vous ensuite à être attaqué par des créatures rampantes dans le couloir principal. Quelques balles suffiront pour en venir à bout, tandis que vous devrez rejoindre la salle de sécurité sur la droite afin de vous emparer d'une bombe insecticide, de piles et de munitions dans le casier. Approchez ensuite du boîtier électrique pour rétablir la lumière, tandis que Sarah se fera bientôt attaquer par un zombie. Dépêchez-vous de lui venir en aide en allant ramasser une chaise pour l'enflammer, afin d'effrayer le monstre et le faire cramer comme son prédécesseur. Une fois ceci effectué, rejoignez Sarah pour ensuite ouvrir la porte en utilisant le code 943, comme indiqué par les taches de sang. Vous allez devoir combattre un nouveau démon et aurez à le battre de la même manière que les précédents, avant de

rejoindre l'étage du dessous.

On se connaît ?

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

Parking

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

59ème rue

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

Réponses douloureuses

Appel d'urgence

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

Dans la fissure

Visez en haut pour détruire le noeud du câble électrique, puis dirigez-vous vers la salle précédente. Notez qu'un mur fragile se trouve sur la gauche. Utilisez donc un objet explosif pour créer une ouverture dans ce mur. Si vous n'avez pas d'explosifs, récupérez une bouteille d'alcool et un mouchoir sur l'étagère pour créer un cocktail Molotov. Ressortez, puis sautez vers le câble sur la droite. Sortez le pistolet tout en étant sur la corde et tirez sur les chauves-souris. Tirez ensuite sur le noeud de câblage de droite pour tomber sur le rebord du dessous. Occupez-vous des monstres volants et tirez sur la vitre au sol. Passez au travers et récupérez les piles si besoin. Passez au travers d'un second trou dans le

sol et occupez-vous des ennemis présents ici. Sautez le précipice en vous dirigeant vers le bus, sautez en hauteur pour attraper le rebord de sa porte ouverte. Une fois à l'intérieur, faites attention de ne pas courir vers l'avant du bus, car celui-ci chuterait indéniablement. Amenez maintenant des cadavres vers l'autre côté du bus pour le maintenir relevé et le quitter par l'avant. Vous trouverez tout de suite à droite de la porte une boite de munitions. Sautez maintenant plus bas vers une large plate-forme et préparez-vous à combattre. Le moyen le plus rapide de tuer ces cinq démons est d'utiliser le briquet associé à la bombe insecticide.

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

Eaux troubles

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

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

Points de suture et vérité

Une fois en haut de l'échelle, Edward va être attaqué par trois démons. Vous trouverez au sol de nombreux objets explosifs si besoin. Après les avoir éliminés, dirigez-vous vers le point clignotant indiqué sur le radar. Vous trouverez dans ce parc une voiture en état au niveau du bord droit du lac. Occupez-vous des araignées avant de pénétrer dans le véhicule. Tandis qu'Edward se déplace autour du lac, des démons vont venir se poser sur le toit de la voiture pour l'attaquer. Effectuez alors un freinage d'urgence pour les faire tomber et leur rouler dessus. Une fois arrivé au niveau du point indiqué, deux nouveaux démons vont apparaître pour tenter d'attaquer Edward. Sortez de la voiture et tirez sur le réservoir d'essence pour bientôt faire tout exploser. Récupérez une autre voiture et dégagez le secteur de ces véhicules endommagés ayant explosé au niveau de la voiture précédente. Vous allez avoir besoin de beaucoup d'élan pour sauter ce ravin, donc il sera nécessaire de reculer suffisamment pour être élancé à haute vitesse et assurer ainsi votre atterrissage.

Riposte et perte

En route pour le musée

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

Le nid

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

L'enlèvement

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

La cicatrice vivante

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

Tu n'es plus seul

Sauve-le

Frappez la substance qui retient Sarah avec la pioche, elle tombera inanimée de cet estomac. Edward va alors tenter de la réveiller. Suivez les indications à l'écran, une séquence va démarrer. Pas le temps de papillonner, car il va vous falloir vous débarrasser de cette créature apparue. Allez donc récupérer de l'alcool dans le frigo, puis des atomiseurs sous l'évier. Attrapez le réservoir de propane et visez les flammes au sol pour vous créer un lance-flammes. Il vous faudra revenir dans la pièce principale pour brûler les araignées apparues, ainsi que leur nid. Suite à ceci, levez la tête et

regardez sur le grand mur au bout de la pièce. Vous verrez apparaître deux créatures et Edward devra tirer sur la fiche d'un câble électrique pour l'abaisser et l'attraper. Grimpez le long de ce dernier pour ensuite détruire le nid sur votre gauche. À droite, mettez le feu aux poutres en bois. Une fois les flammes disparues, passez de l'autre côté de ces barrières. Enflammez les cocons au bas des escaliers pour rejoindre la prochaine section.

Les visiteurs du musée

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

Le colosse

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

Tout près de la vérité

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

La vérité

Salle 943

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

dans votre inventaire pour récupérer la lentille. Amenez-la hors de la pièce, utilisez celle-ci avec la lampe torche sur la marque rouge dans la pièce 943. Un passage va être révélé...

Une ancienne voie

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

La lumière du ciel

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

La voie de lumière

Tiens bon !

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

Le métro

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

Vers le vieux château

Après avoir reçu un message de la part de Sarah, approchez-vous de la voiture de police sur la gauche. Observez le GPS pour voir où Edward doit se déplacer, puis mettez le contact. Durant la route vers le château, Sarah va vous

envoyer un message important à propos des racines biscornues. Elles seront indiquées sur votre radar par un symbole. Vous trouverez quelques ennemis sur la route.

L'oeil de Central Park

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

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

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

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

Le porteur de lumière

Les racines du mal

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

Après avoir obtenu ces 75 points, Edward va pouvoir jeter un Molotov au-dessus du bouclier de protection de la racine

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

Trouver la clé

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

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

Descendez ensuite le long de deux cordes et sautez dans la pièce suivante. Le plafond commence à s'effondrer, Edward doit cette fois courir le long d'un étroit labyrinthe dans l'obscurité. Attrapez la planche pour l'enflammer, suivez le chemin suivant : droite, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, puis droite. Courez ensuite le long du chemin de pierre pour vous retrouver dans la salle de la clé.
Attrapez une torche pour brûler le socle de bois qui maintient l'objet de pierre. Pendant que vous attendez, attrapez une torche pour lire les inscriptions dans la pièce suivante. Regardez la direction que prennent les flammes pendant que vous marchez le long du couloir, puis revenez récupérer la pierre et détruisez la section de mur avec la pierre. Une séquence débute alors...

La porte finale

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

Un choix pour tous

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

TROPHÉES

Bronze

Blackout

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Questions

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Réponses douloureuses

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Riposte et perte

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Tu n'es plus seul

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

La vérité

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

La voie de lumière

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Le porteur de lumière

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence

Combinaison de base

Combinez une bouteille avec du ruban adhésif double face

Bombe

Tuez 3 humanz d'un coup

Le combattant

Tuez un humanz en utilisant une bombe aérosol et un briquet

Cocktail Molotov

Combinez une bouteille de liquide inflammable avec une mèche

Cocon

Brûlez un cocon

Bombe volante

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

Bombe adhésive

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

Balles incendiaires

Pour faire des balles incendiaires, versez un liquide inflammable dessus

Bombe lumineuse

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

Inutile !

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

La fin tireur

Achevez un humanz en tirant des balles incendiaires dans sa fissure

Expert en démolition

Fabriquez l'arme la plus destructrice du jeu

Fissure

Enflammez une fissure

Le plus grand de tous

Terrassez le monstre du musée

Tir cadré !

Donnez un coup de pied à 10 ratz

Friture

Brûlez un nid de ratz

Vampirz

Brûlez un vampirz

L'ennemi des pêcheurs

Tirez sur un poisson rouge

Forfait illimité

Appelez tous les contacts de votre carnet d'adresses

Contact

Faites démarrer une voiture sans la clé

Vol à la tire

Ouvrez une voiture après avoir cassé une vitre

Essence gratuite

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

Ne jamais y laisser ses clés

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

La course des 10 miles

Conduisez au moins 10 miles avec un véhicule

Bloody Mary

Soignez 5 blessures ouvertes à l'aide de bandages

Les Trophées Bronze cachés

L'aveugle

Finissez "Le réveil" sans cligner des yeux

Compte à rebours mortel

Arrêtez le saignement de votre blessure

Purification par le feu

Détruisez le nid de vampirz

Nouvelle rencontre

Retrouvez Théophile dans la salle 943

Réanimation

Réanimez Sarah

Le cascadeur

Franchissez le gouffre à l'aide de la dépanneuse

Racine brûlée

Brûlez une racine du mal

La caverne secrète

Trouvez le secret de Central Park

La voie de lumière

Ne tuez pas Sarah

La voie des ténèbres

Tuez Sarah

Argent

Racines en flammes

Brûlez la moitié des racines du mal

Carnby le bricoleur

Créez toutes les associations possibles dans l'inventaire

Les Trophées Argent cachés

Au volant !

Finissez la 59e rue en vue intérieure

Or

Une journée à Central Park

Terminez le jeu

Racines embrasées

Brûlez toutes les racines du mal

Éradication

Tuez 100 humanz

Platine

Terminé à 100%

Pour obtenir le trophée platine, débloquez tous les autres trophées

MUNITIONS ILLIMITÉES

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

, Haut, Droite, Bas, Gauche,

, Haut, Gauche, Bas, Droite.

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

Alpha Protocol

© Sega / Obsidian 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSE VÉTÉRAN

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

ARSENAL

Fusil à pompe d'Omen

Exécuter Omen Deng.

Fusil d'assaut doré

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

Mitrailleuse dorée

Assassiner Brajka.

Pistolet de Marburg

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

SMG de Brayko

Exécuter Brayko.

Stéréo de Brayko

Epargner Brayko.

BONUS DE ROMANCE

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

Amour sauvage (furie -5%)

Choisir SIE dans la mission finale.

Homme à femmes (AP +5)

Développer les 4 romances.

Interview exclusive (endurance +5, XP +500)

Romance avec Scarlet.

Merci mais non merci (calme -5%)

Refuser les avances de SIE.

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

Ne développer aucune romance.

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

Romance avec Mina.

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

Romance avec Madison.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Entraînement de base

Complétez l'entraînement.

Lance du désert

Assassinez le cheik Shaheed.

Les questions d'abord

Ne tuez personne de sang froid.

Juge et partie

Laissez parler vos fusils.

Technophile

Terminez 5 missions en utilisant 6 gadgets dans chacune.

Maîtrise du fusil à pompe

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil à pompe.

Maîtrise du fusil d'assaut

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil d'assaut.

Maîtrise du pistolet

Effectuez 100 coups critiques avec le pistolet.

Pièges redoutables

Placez 100 pièges qui vont détonner.

Entrée par infraction

Crochetez 10 serrures.

Ceinture noire

Battez 50 ennemis en combat rapproché.

Gigolo

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

Pas le temps pour l'amour

Terminez la partie sans vous laisser séduire.

Maître de l'évasion

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

Imprévisible

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

Prêt à tout

Glanez la grande majorité des informations du jeu.

Fantomatique

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

Court-circuit

Court-circuitez 20 appareils électroniques.

Pirate maboul

Piratez 10 ordinateurs.

Maîtrise de la mitraillette

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

Sociable

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

Antisocial

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

Argent

Alpha Protocol

Survivez à l'opération Lance du désert.

Opération Deus Vult

Terminez l'opération Deus Vult.

Thorton, Inc.

Transformez tous vos ennemis en alliés dans une seule carrière.

L'évolution d'un héros

Survivez à Alpha Protocol en tant que Recrue.

Opération Vendetta sanglante

Terminez l'opération Vendetta sanglante.

Opération Vrais héritiers

Terminez l'opération Vrais héritiers.

Or

Cercle complet

Terminez Alpha Protocol.

Extrême

Terminez Alpha Protocol au niveau de difficulté difficile.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

TROPHÉES

Bronze

Entraînement de base

Complétez l'entraînement.

Lance du désert

Assassinez le cheik Shaheed.

Grâce

Laissez la vie sauve à cheik Shaheed.

Services secrets

Empêchez l'assassinat du président Ronald Sung.

Gardien de la paix

Empêchez une émeute meurtrière à Taipei.

Complot découvert

Découvrez l'identité de l'assassin de Sung.

Gare aux sociopathes

Fâchez "l'agent secret" Steven Heck.

Choix difficiles

Désamorcez le complot visant le musée d'histoire romaine.

Les copains d'abord

Sauvez Madison Saint James d'une mort certaine.

Respect des ennemis

Gagnez le respect de Marburg et battez-le au combat.

Provocation gagnante

Provoquez Marburg à se battre dans un duel mortel.

Un gangster de moins

Éliminez Konstantin Brayko.

Le prix de la clémence

Épargnez Konstantin Brayko.

Alliance russe

Forgez une alliance avec Sergei Surkov.

Le prix du mensonge

Tuez Surkov parce qu'il vous a menti.

Les questions d'abord

Ne tuez personne de sang froid.

Juge et partie

Laissez parler vos fusils.

Rome-ance

Courtisez Madison Saint James.

Travail et plaisir

Courtisez Mina Tang.

Interview excitante

Courtisez Scarlet Lake.

Amours sauvages

Courtisez SIE.

Gigolo

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

Pas le temps pour l'amour

Terminez la partie sans vous laisser séduire.

Imprévisible

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

Sociable

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

Antisocial

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

Prêt à tout

Glanez la grande majorité des informations du jeu.

Maîtrise du pistolet

Effectuez 100 coups critiques avec le pistolet.

Maîtrise de la mitraillette

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

Maîtrise du fusil à pompe

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil à pompe.

Maîtrise du fusil d'assaut

Effectuez 100 tirs à la tête avec le fusil d'assaut.

Ceinture noire

Battez 50 ennemis en combat rapproché.

Maître de l'évasion

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

Fantomatique

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

Technophile

Terminez 5 missions en utilisant 6 gadgets dans chacune.

Pièges redoutables

Placez 100 pièges qui vont détonner.

Entrée par infraction

Crochetez 10 serrures.

Court-circuit

Neutralisez 20 appareils électroniques.

Pirate maboul

Piratez 10 ordinateurs.

Argent

Alpha Protocol

Survivez à l'opération Lance du désert.

Opération Vendetta sanglante

Terminez l'opération Vendetta sanglante.

Opération Deus Vult

Terminez l'opération Deus Vult.

Opération Vrais héritiers

Terminez l'opération Vrais héritiers.

Étoile montante

Rejoignez Halbech et mettez fin à l'Alpha Protocol.

Casseur de criminels

Réconciliez-vous avec Alpha Protocol et arrêtez Halbech.

Pas de compromis, pas de pitié

Éliminez Halbech et l'Alpha Protocol.

L'évolution d'un héros

Survivez à Alpha Protocol en tant que Recrue.

Thorton, Inc.

Transformez tous vos ennemis en alliés dans une seule carrière.

Or

Cercle complet

Terminez Alpha Protocol.

Extrême

Terminez Alpha Protocol au niveau de difficulté difficile.

PLATINE

Tous les trophées

Gagnez tous les trophées d'Alpha Protocol.

American McGee's Alice

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Que la folie commence

Termine le Village des Condamnés dans American McGee's Alice.

Porteresse (Trophée caché)

Termine la Forteresse des Portes dans American McGee's Alice.

Promenons-nous... (Trophée caché)

Termine la Forêt du Pays des Merveilles dans American McGee's Alice.

Le Chapelier mort (Trophée caché)

Termine Au-delà du Miroir dans American McGee's Alice.

Argent

Séance royale (Trophée caché)

Termine le Pays de la Reine dans American McGee's Alice.

Or

Rétablissement (Trophée caché)

Termine American McGee's Alice.

Anarchy Reigns

© Sega / PlatinumGames 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER GARGOYLE

Méthode 1

Atteindre le niveau 22 en multijoueur.

Méthode 2

Réussir à la fois les campagnes de Jack et Leo.

DÉBLOQUER LES CAMPAGNES DE JACK ET LEO

Réussir les campagnes Noir et Blanc dans n'importe quel mode de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Camp Noir

Niveau 1 - Altambra

Mission principale 1 - Le roi d'Altambra

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

La première mission principale oppose Jack à Big Bull, le chef d'un clan adorateurs de vaches (alors que tout le monde sait que les chèvres sont mieux). Ce combat de boss fait partie des rares dans le jeu à être entrecoupés et divisés en plusieurs phases : quand vous affrontez le maître, n'oubliez pas de le locker avec votre viseur et évitez ses attaques en priorité. A plusieurs moments, Big Bull envoie ses sbires pour s'occuper de vous. Ce sont les mêmes que dans la mission libre 1, à savoir des ennemis simples et quelques pyromanes. Attention à la grosse coulée de lave qui coule au milieu du terrain vers la fin du combat !

Mission principale 2 - Pris pour cible

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Dans cette mission, Jack est confronté aux formes armées du BSP : les Drones. Ces robots sont beaucoup plus coriaces que des ennemis humains et explosent généralement une fois éliminés. Pour l'occasion, Big Bull se joint à vous et vous pouvez choisir votre personnage pour cette mission parmi les deux tas de muscles. Attention, plusieurs

vagues d'assaut sont à prévoir comme les hélicoptères qui envoient des missiles à leur renvoyer, les drones au bouclier qu'il faut exploser en mode furie ou encore les drones volants qu'il faut avoir en attaque piquée (saut + attaque puissante immédiatement après).

Mission principale 3 - Le mac de tous les macs

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

La dernière mission de ce premier niveau vous oppose au Baron accompagné de sa jolie copine Mathilda. Il s'agit d'un combat singulier traditionnel comme il y en a beaucoup dans Anarchy Reigns (plus courants que les combats coupés comme celui du Big Bull). Là, l'astuce est simple : locker l'ennemi et déchaîner sa furie ou bien ses attaques spéciales-puissantes (gros coup de tronçonneuse vers le bas pour Jack qui inflige beaucoup de dégâts à l'ennemi). Attention à l'avion qui s'écrase sur la ville à la fin du combat, finissez-en rapidement !

Mission libre 1 - Les Killseekers

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cette toute première mission est l'occasion parfaite pour se familiariser avec les différents types d'ennemis. Pour commencer, les adversaires simples qui sont peu offensifs et qui se laissent généralement frapper volontiers. Ensuite, les adversaires qui lancent des projectiles. Il y a aussi les adversaires pyromanes qui vous aspergent de feu et qui explosent une fois éliminés, très utiles lorsqu'on s'en sert de grenade. Enfin, les gros mutants qu'il faut affronter en prenant soin d'éviter leurs puissantes attaques.

Mission libre 2 - Le quotidien d'un Chasseur

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Dans cette mission, vous devez escorter un Bar-Bot (celui du début du jeu) jusqu'au bar. Le souci est que la faune locale s'en prend facilement à lui et tout le but est donc de le ramener en état de marche. Il a donc sa propre jauge de vie au sommet de l'écran. Le chemin n'est pas très long (vous disposez de cinq minutes) et assez facile. Lorsqu'il y a plusieurs ennemis faibles, privilégiez les attaques plongeantes. A un moment, un gros monstre avec une massue. Utilisez plusieurs attaques spéciales-puissantes pour en venir à bout (gardez la furie pour plus tard). Attention au camion fou qui en général ne pose aucun problème. A la toute fin du niveau, un nouveau molosse : c'est le moment de déclencher la furie pour en venir rapidement à bout.

Mission libre 3 - Fusillade

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Pour la première fois, vous avez un fusil entre les mains ainsi que des munitions illimitées ! Cette mission est une mission de scoring où vous devez éliminer en trois minutes le plus d'ennemis possible. Pas la peine de vous approcher, il suffit de viser et de tirer ! Attention aux avions bombardiers qui s'invitent à la fête au cours de la mission... Essayez donc de les détruire !

Niveau 2 - Port Valenda

Mission principale 1 - Régiment de Gargouilles

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Cette mission se divise en deux phases distinctes. Dans la premières, vous êtes aux commandes d'une mitrailleuse lourde et visez les gargouilles qui volent en face de vous. Rien de bien compliqué, n'oubliez pas que vous pouvez viser pour gagner en précision. Dans la seconde phase, vous affrontez des gargouilles au sol qui ressemblent à des gros méchas japonais. Furie ou attaque spéciale-puissante, tous les moyens sont bons pour en venir à bout. Vous en affrontez d'abord une puis deux dernières simultanément.

Mission principale 2 - La créature de Valenda

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Il est temps d'en finir avec le Kraken qui vous a causé des ennuis dans la mission libre 2. Pour cela, le Baron et Mathilda vous rejoignent pour vous prêter main forte ! Combattez ce boss qui fait partie des quelques combats difficiles du jeu. Dans la première phase, récupérez les gravats au sol et lancez-lui dessus en le lockant avec votre viseur, et déchaînez surtout vos attaques spéciales-puissantes sur les parties fluo de ses tentacules pour les déchirer. Ceci fait, le Baron et la demoiselle s'en vont pour essayer d'achever le Kraken tandis que vous servez d'appât. Passez sur le côté du bateau qui ne tarde pas à se retrouver dans l'eau tel un radeau. Là, plusieurs choses : évitez les attaques tentaculaires et les boules d'électricité (pas facile), récupérez les missiles pour les renvoyer (pas facile non plus) et évitez les attaques buccales pour ensuite frapper fort sur la partie fluo (bien plus facile). Donnez enfin le coup de grâce au Kraken pour que Mathilda le scie littéralement en deux.

Mission principale 3 - Le jeune lion

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Un nouveau combat de boss simple, et pas des moindres : Leo, le héros du camp blanc ! Pour ce combat, même principe que lors de l'affrontement contre le Baron : lockez-le et déchaînez en priorité vos attaques les plus puissantes afin d'en venir à bout le plus efficacement possible (furie, attaque spéciale-puissante...). Au terme du combat, vous rencontrez enfin l'objet de votre quête ainsi que celle de Leo : Max.

Mission libre 1 - Force brute

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cette mission ressemble à un peu à mini-jeu puisqu'il s'agit d'une course dans laquelle vous devez faire cinq tours du circuit avant la fin du temps imparti. En apparence, ce dernier semble très très court, mais rassurez-vous, chaque balise rajoute du temps supplémentaire (les faisceaux de lumière ascendants). Le but est donc principalement de se concentrer sur ces balises disposées sur le circuit plutôt que sur les ennemis ou les virages. Attention, au fil des tours, les ennemis sont de plus en plus présents et violents, mais restent faciles à éviter-écraser.

Mission libre 2 - Infestation de Parasites

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Des espèces de sangsues sont à écrabouiller en nombre dans cette mission. Pour cela, privilégiez les attaques aériennes en plongée : efficaces et en même temps pratiques pour éviter leurs coups. Vous devez en tuer cinquante, mais à la moitié du combat, monsieur le Kraken se la ramène et vient vous attaquer de ses tentacules. Evitez-les donc et poursuivez votre écrabouillage de parasites... Notez qu'il faut faire vite à la fin du combat pour sortir. Pour cela, débouchez la sortie en frappant le tentacule du Kraken avec plusieurs attaques spéciales-puissantes !

Mission libre 3 - Suppression de Mutants

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Dans cette mission, six gros mutants sont à tuer en un maximum de cinq minutes et avec l'aide de vos deux coéquipiers. Choisissez votre personnage et lancez-vous dans ce combat titanesque où la furie est votre principal atout ainsi que les attaques spéciales-puissantes. Attention aux assauts ennemis, ils sont rapidement nombreux et donc difficiles à éviter... Il n'est pas non plus nécessaire d'achever un ennemi avec la cutscene, continuer de le frapper a le même effet et peut parfois représenter un gain de temps. Bonne chance !

Niveau 3 - Hong Long

Mission principale 1 - Rencontre nocturne

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Cette première mission principal à Hong Long vous oppose à Rin Rin, une chinoise assez sympathique qui veut néanmoins vous tuer. Ne vous laissez pas faire et montrez-lui ce qu'est un vrai mâle avec des muscles et tout en utilisant soit votre furie, soit vos attaques spéciales-puissantes. Normalement, le combat ne devrait pas durer bien longtemps. Au passage, vous gagnez la reconnaissance de la fillette qui a une dette envers vous !

Mission principale 2 - Et voici le ninja

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Le Baron et Mathilda s'invitent une nouvelle fois dans la fête, et cette fois, c'est un ninja qui sera votre adversaire. Il se nomme Zero et a un doubleur français ridicule ! Choisissez votre combattant parmi les trois disponibles et menez à bien le combat de la même manière que contre Rin Rin (ou Baron et Leo précédemment), c'est-à-dire en lockant et en utilisant les attaques les plus puissantes si la jauge de furie est suffisamment chargée. Ce ninja, par contre, ne se joint pas à vous au terme du combat.

Mission principale 3 - La Bête blessée

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

La dernière mission de Hong Long est un troisième combat singulier contre un boss, et pas des moindres : Max, celui que vous cherchez tant ! Vous êtes une nouvelle fois accompagné de Mathilda et du Baron, ce qui devrait être largement suffisant pour lui mettre une raclée en utilisant encore une fois votre furie et vos attaques spéciales à la tronçonneuse. Si votre jauge de furie n'est pas remplie au début du combat, n'hésitez pas à prendre le temps de le faire contre des petits ennemis avant de commencer la mission.

Mission libre 1 - Démantèlement

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cinquante ennemis à éliminer en cinq minutes... Et c'est fois, c'est bien plus difficile qu'à Altambra ! Au menu : des ennemis normaux et faibles, et rapidement les choses se corsent, puisque vous affrontez des drones volants (saut + attaque puissante juste après pour les atteindre), puis des drones au bouclier bleu (gardez votre furie pour ceux-là), puis enfin des ninjas qui, malgré leur apparence intimidante, ne sont pas si forts que cela. Attention au chronomètre, on perd facilement du temps contre le bouclier des drones bleus !

Mission libre 2 - Nettoyage de Hong Long

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Une nouvelle mission " mini-jeu " dans Hong Long puisque cette fois, il faut jouer au basket... Enfin plus ou moins. Dans la ville se trouvent dix grosses sphères brillantes que l'on ne peut pas louper, et le principe est de les frapper pour les faire rouler jusqu'à les transporter dans les espèces de paniers en forme de demi-sphères situées à chaque fois non loin des sphères. Faites simple et concentrez-vous à chaque fois sur le panier le plus proche, histoire de ne pas perdre de temps. Ignorez les ennemis, ils ne devraient pas vous gêner et finissent généralement écrasés sous les sphères qui roulent.

Mission libre 3 - Support de barman

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Voici une nouvelle mission de sauvetage de barmans, sauf que cette fois, ils sont dix ! Heureusement, ils ne bougent pas être reste repliés sur eux-mêmes. Vous devez tenir trois minutes et si les dix sont détruits avant la fin du chronomètre, c'est game over. Attention, les différentes vagues d'ennemis sont féroces puisque vous aurez affaire en plus des petits humains à des cryo-killseekers (les mêmes qu'avec les lance-flammes mais avec du " froid ") qui explosent une fois éliminés, des voitures-béliers et surtout des gros molosses armés de leur lourde masse. Si vous

craignez ne pas tenir le coup, essayez de gagner du temps en tuant lentement les ennemis. Ainsi, les nouvelles vagues mettront plus de temps à arriver, mais en contrepartie, votre score sera moins élevé.

Niveau 4 - Bari Shur

Mission principale 1 - Feu noir, glace blanche

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Dans cette première mission principale, pas de Jack. En effet, le Baron et Mathilda choisissent d'affronter la (très très très) jolie Sasha seuls pour lui permettre d'avancer.

Incarnez donc au choix l'un des deux personnages et lancez-vous dans ce combat singulier qui n'a plus de secret pour vous. Furie, attaques spéciales-puissantes, et le tour devrait être joué. Attention à la tornade qui arrive à la fin du combat, même si normalement, vous devriez avoir gagné à temps.

Mission principale 2 - Délice de boucher

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Zero est de retour et il n'est pas seul puisqu'il envoie son mécha japonais Cthulhu pour vous abattre. Heureusement, vous pouvez compter sur vos vieux amis puisque Rin Rin et Big Bull viennent vous prêter main forte. Choisissez donc entre un des trois personnages et abattez le robot en combat singulier, comme vous avez désormais l'habitude de le faire. Vient ensuite le tour de Zero à affronter également en combat singulier, vous aidé de vos deux coéquipiers. Normalement, cela ne devrait pas poser de problème... Utilisez plutôt votre jauge de furie dans le premier combat (Cthulhu), car il reste plus redoutable que Zero qui a une moins bonne défense.

Mission principale 3 - Fin de la chasse

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Vous y voilà enfin... Max. L'affrontement final. Bien qu'il s'agisse d'un combat singulier comme vous en avez livré plein auparavant, celui-ci est un peu plus difficile. Usez donc sans retenue de votre furie ainsi que de vos attaques spéciales-puissantes pour briser la défense ou pour le tronçonner un bon coup quand il est sonné. Au terme du combat, Leo vous rejoint et si vous avez commencé par le camp noir, gros flashback vers le début de l'aventure, cette fois avec le camp blanc.

Mission libre 1 - Ruche crasseuse et criminalité

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Dix minutes pour battre cent ennemis ? Facile, d'autant plus que la grande majorité sont des petits sbires sans grande défense. Essayez de gagner le maximum de temps en attendant qu'ils soient groupés pour faire un gros combo avec une attaque plongeante ou alors une toupie s'ils vous encerclent (saut + attaque rapide simultanément). Arrivent dans ce combat les killseekers-poisons qui, comme leurs acolytes de feu ou de glace, jettent un gaz toxique et explosent toujours une fois éliminés. Pour finir, le centième ennemi à éliminer est un robot (fugitif) qui ne résiste pas bien longtemps sous le poids de votre tronçonneuse.

Mission libre 2 - Attaque des Drones

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Dans cette mission de scoring, vous avez trois minutes pour vaincre un maximum de drones. A un certain stade du combat, Rin Rin vous rejoint pour vous porter main forte. N'oubliez pas que certains de ces robots explosent une fois vaincus et donc qu'ils représentent de parfaites grenades à lancer sur d'autres adversaires. Attention aux avions bombardiers qui pilonnent la zone vers la fin du chronomètre !

Mission libre 3 - Mutation en cours

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Dans cette troisième mission libre de Bari Shur, vous disposez de cinq minutes pour éliminer cinq super mutants. Chacun d'eux représente un véritable combat en soi puisqu'il vous habilement éviter leurs puissantes attaques et répliquer sec, avec si possible des attaques spéciales. Gardez votre furie en stock des fois que vous seriez mal en point pour les derniers mutants, c'est toujours ça de gagné.

Camp Blanc

Niveau 1 - Altambra

Mission principale 1 - Le tigre tenace

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Pour cette première mission principale avec Leo, vous affrontez Durga, dit " le Tigre ", qui n'est pas si fort que cela dans ce combat singulier. Si vous avez commencé la campagne avec le camp blanc, sachez qu'il existe deux types de boss : les combats singuliers et les combats mis en scène un peu plus compliqués. Pour la première catégorie, la démarche est simple : lockez l'ennemi avec votre viseur, évitez ses coups et mettez le paquet pour en venir à bout rapidement avec votre furie ou vos attaques spéciales-puissantes (boutons d'attaque spéciale enfoncé + bouton d'attaque puissante). Vous ne devriez pas avoir de mal à vaincre Durga qui promet qu'il se vengera.

Mission principale 2 - En planque

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Dans cette mission, vous avez le choix d'incarner Leo ou Nikolaï. Vous affrontez plusieurs petits sbires sans grande importance jusqu'à ce que la configuration de la ville soit modifiée par une sorte de glissement de terrain géant. A partir de là, pénétrez dans les égouts par la grosse ouverture que vous apercevez et progressez jusqu'à tomber sur plusieurs mutants. Ils sont tous à abattre en utilisant principalement des attaques puissantes. Une fois leur jauge de vie presque vidée, vous pouvez leur donner un coup de grâce " cinématique " ou bien continuer de frapper dans le tas pour en venir à bout normalement.

Mission principale 3 - Aile de tigre & Nageoire de lion

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Le grand boss d'Altambra pour le camp blanc est une nouvelle fois Durga qui revient sur une sorte de surf volant. Quand il vous arrose de balles, maintenez simplement la touche de garde enfoncée pour vous protéger. Quand il vous lance un missile, récupérez-le en appuyant sur le bouton " objet " juste avant l'impact et renvoyez-le lui. Durga se pose alors au sol et récupère son ami le robot Garuda. Heureusement, quand vous les rejoignez, Sasha vient vous aider et vous choisissez quel personnage incarner pour ce duel à deux contre deux. Les deux ennemis ont une défense assez faible, le combat ne devrait normalement pas poser problème.

Mission libre 1 - Pacification urbaine

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Dans cette première mission d'Altambra, vous disposez de cinq minutes pour venir à bout de cinquante ennemis. La plupart d'entre eux sont des humains sans grande défense et sont rapides à exploser, notamment grâce à l'attaque en plongée (saut + attaque puissante en l'air). Essayez d'en avoir plusieurs à la fois avec l'onde de choc en attendant qu'ils se regroupent. Au fil du combat, de nouveaux ennemis arrivent, comme des killseekers pyromanes armés de lance-flammes. Ces ennemis explosent quand ils sont éliminés, ce qui est assez utile puisqu'on peut s'en servir de bombes à

lancer sur d'autres adversaires. Enfin, faites attention au camion géant qui s'invite dans la fête, car s'il vous touche, vous mourrez instantanément.

Mission libre 2 - Le fugitif

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Vous disposez de cinq minutes pour détruire ce robot danseur appelé le Cybride lambda. Il se trouve que cet ennemi a une défense très faible et qu'il suffit de quelques attaques puissantes pour en venir à bout... Alors pourquoi disposer d'autant de temps ? Tout simplement car c'est un trouillard et qu'il passe son temps à fuir. A vous donc de le suivre et de le rattraper pour l'éliminer. Le plus simple reste de passer immédiatement en furie pour l'atteindre rapidement et l'exploser en quelques secondes. Pratique !

Mission libre 3 - Mutation & Folie

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Pour cette dernière mission libre d'Altambra, vous devez éliminer le mutant géant en moins de cinq minutes. Attention, cet ennemi est carrément plus coriace que les petits mutants affrontés jusque-là et ses attaques ne sont pas à prendre à la légère. Lockez-le donc avec votre viseur et faites attention à chaque offensive qu'il faut éviter à tout prix. Attendez qu'il ait fini d'attaquer pour passer à l'action. Si votre jauge de furie est pleine, c'est l'occasion parfaite pour lui en mettre plein la tronche rapidement et efficacement !

Niveau 2 - Port Valenda

Mission principale 1 - Le marchand de Valenda

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Le premier boss de Port Valenda est Oinkie, un gros bonhomme inspiré par les cochons. Ce combat se déroule en plusieurs phases : durant la première, concentrez-vous sur Oinkie et ignorez les sbires qui sont également présents. Le cochon s'enfuit alors, c'est à ce moment-là qu'il faut tuer les petits adversaires. Ils sont rejoints par des pyromanes à éliminer également. Une porte s'ouvre enfin et la zone prend feu : dépêchez-vous de sortir du mieux possible puisque vous prenez des dégâts au milieu des flammes ! Une fois à l'extérieur, rejoignez Oinkie qui se transforme en gros cochon pas beau. Le combat ressemble alors à celui contre un mutant normal, rien de bien difficile.

Mission principale 2 - Une ombre des abysses

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Vous affrontez le Kraken lors du même combat disponible pour le camp noir. Pour cela, Nikolai et Sasha vous rejoignent pour vous prêter main forte ! Combattez ce boss qui fait partie des quelques combats difficiles du jeu. Dans la première phase, récupérez les gravats au sol et lancez-lui dessus en le lockant avec votre viseur, et déchaînez surtout vos attaques spéciales-puissantes sur les parties fluo de ses tentacules pour les déchirer. Ceci fait, le Russe et la demoiselle s'en vont pour essayer d'achever le Kraken tandis que vous servez d'appât. Passez sur le côté du bateau qui ne tarde pas à se retrouver dans l'eau tel un radeau. Là, plusieurs choses : évitez les attaques tentaculaires et les boules d'électricité (pas facile), récupérez les missiles pour les renvoyer (pas facile non plus) et évitez les attaques buccales pour ensuite frapper fort sur la partie fluo (bien plus facile). Donnez enfin le coup de grâce au Kraken pour que Sasha le scie littéralement en deux.

Mission principale 3 - Le crocodile rusé

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Voici un nouveau combat singulier pour Leo, et pas des moindres puisque vous affrontez Jack, le héros du camp noir. Ne vous laissez pas impressionner et bataillez comme un sauvage en déclenchant votre furie qui devrait lui infliger

énormément de dégâts sinon le tuer. Pour le reste, utilisez des attaques spéciales-puissantes pour briser sa garde ou pour le blesser considérablement lorsqu'il est sonné. Au terme du combat, vous apercevez Max qui vient vous faire un petit coucou...

Mission libre 1 - Balayage de Valenda

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Voici une mission annexe ou " mini-jeu ". Dans cette mission, vous êtes accroché à un hélicoptère et le dirigez pour faire le plus de victimes possible en trois minutes. Il tire automatiquement des balles, mais vous pouvez également lancer des missiles, notamment pour venir à bout des nombreux mutants présents au sol. Au fil des ennemis vaincus, de nouveaux arrivent comme d'autres hélicoptères (visez pour ajuster l'angle de tir) ou des Gargouilles (robots volants) qui ne font pas long feu sous votre pluie de balles. Faites-vous plaisir, c'est la seule mission du jeu à proposer cela !

Mission libre 2 - Enquête gênante

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Normalement, vous disposez de cinq minutes pour battre cinquante ennemis... Cette fois, ils sont cent ! Et pour cause, ce sont essentiellement des petits ennemis sans grande défense qui explosent au moindre choc. Privilégiez donc les attaques massives comme l'attaque plongée ou la toupie, histoire de gagner un maximum de temps. Durant le combat, deux mutants arrivent : d'abord un petit, puis un gros armé d'une masse. Vous n'êtes pas obligé de les tuer, puisque d'autres sbires arrivent à l'infini... Le véritable danger de cette mission repose sur la gigantesque scie " folle " qui vient parcourir le terrain à plusieurs reprises et qui vous tue au moindre choc. Puisqu'il est très difficile de prévoir le mouvement de la scie, la meilleure chose à faire est de battre temporairement en retraite et d'attendre qu'elle soit passée afin de ne pas prendre de risques inutiles...

Mission libre 3 - Strike One

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Dans cette dernière mission libre de Port Valenda, vous êtes d'abord seul puis accompagné de Nikolai et Sasha pour vaincre le maximum de mutants dans une limite de temps de trois minutes. Faites bien attention aux nombreux monstres qui vous chargent sans cesse et qui ne vous laissent pas le temps de placer des attaques puissantes. Utilisez une furie si vous voulez, le mieux étant quand il y a beaucoup d'ennemis autour... Enfin, ne prenez pas nécessairement la peine d'achever les ennemis avec classe, continuer de bourriner dans le tas, c'est généralement un gain de temps important face au chronomètre.

Niveau 3 - Hong Long

Mission principale 1 - Le clan du Dragon Pourpre

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Tout comme Jack, Leo a affaire aux demoiselles du clan du Dragon Pourpre. Plus précisément à la jolie Ai Rin et à la encore plus jolie Fei Rin (n'est-ce pas messieurs). Pour vous aider, la encore encore plus jolie (décidément) Sasha vient vous prêter main forte dans ce combat simple en deux contre deux. La technique ne change donc pas : concentrez-vous sur l'une des deux soeurs et abattez-la traditionnellement en utilisant votre furie ou vos attaques puissantes, puis passez à la suivante pour mettre un terme à leur soif de meurtre.

Mission principale 2 - Le joujou du ferrailleur

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Décidément, ce Oinkie est partout ! Le voilà à Hong Long accompagné d'un mutant pas joli du tout, le Berserker. Heureusement, Nikolai est là pour vous aider et vous permet de le choisir en personnage pour cette mission. Un petit

conseil, utilisez une furie sur le Berserker pour l'achever en premier, puis finissez le cochon plus simplement avec des attaques spéciales-puissantes. Vu que vous serez deux contre un, vous ne devriez pas avoir le moindre problème !

Mission principale 3 - Réunion douloureuse

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Le troisième et dernier boss de Hong Long n'est autre que ce bon vieux Max qui se rebelle subitement contre Leo en pleine conversation. Si vous commencez le combat en un contre un, Nikolai et Sasha vous rejoignent rapidement pour finalement avoir l'avantage facilement. Utilisez votre furie ou votre palette d'attaques normales pour en venir à bout simplement. Au terme du combat, Leo refuse que Max soit tué et commence à sérieusement se rebeller contre l'autorité de Nikolai...

Mission libre 1 - Discipline stricte

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Trois minutes pour éliminer le plus d'ennemis possibles ! Beaucoup de petits sbires sans défense, mais aussi de nombreux Killseekers allant des pyromanes aux cryomanes en passant par les toxicomanes... Bref, faites bien attention à leurs explosions et utilisez-les à votre avantage en les lançant sur d'autres ennemis pour gagner un maximum de temps et obtenir le meilleur score possible ! N'oubliez pas non plus que vous pouvez monter sur les petits véhicules des Killseekers afin de faire le nettoyage beaucoup plus facilement.

Mission libre 2 - Le transporteur

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Une mission un peu venue d'ailleurs pour le coup, puisque cette fois, il faut... Apporter des valises à des points précis... Ok. Ce n'est pas pire que les grosses sphères du camp noir, en tout cas ! Contentez-vous donc de simplement empoigner les valises comme de vulgaires objets puis de suivre l'indicateur (flèche au-dessus de votre tête) qui vous indique l'emplacement du point d'arrivée du bagage. Ne prêtez pas trop d'attention aux ennemis et ignorez-les pour aller plus vite !

Mission libre 3 - Mesures obligatoires

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Encore une mission où il vous faut éliminer le plus d'ennemis possible en trois minutes ! Sauf que cette fois... Un fusil à munitions illimitées est placé entre vos mains ! Et ça change tout ! Avec cela, les mutants sont explosés en quelques balles seulement et vous pouvez tirer les fleurs carnivores de très loin sans avoir à prendre le risque de les approcher. Soyez donc rapide et courez sur les toits pour venir à bout d'un maximum d'ennemis dans le temps imparti afin de décrocher la médaille platine ! Une arme comme celle-là, on aimerait bien l'avoir tout le temps avec soi.

Niveau 4 - Bari Shur

Mission principale 1 - Définition de la justice

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Il fallait bien que ça arrive un jour... Leo a décidé de se rebeller contre Nikolai. Leurs définitions de la justice sont décidément bien inverses et Leo ne peut le laisser abattre Max aussi froidement. Malheureusement, le russe est bien plus coriace qu'il en a l'air et un combat singulier s'engage ! Ne vous laissez pas intimider, il s'agit d'un duel tout à fait normal sans grande difficulté et vous savez désormais comment vous y prendre : furie ou attaques spéciales-puissantes et le tour est joué sans la moindre complication !

Mission principale 2 - Le vieil homme et le désert

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

L'aventure touche à sa fin et ce n'est pas une raison pour ne pas introduire de nouveaux personnages, à l'instar du vieux Douglas qui ramène sa colère contre Leo ! Le combat s'engage donc, un combat singulier comme vous en avez vu beaucoup jusque-là et qui ne devrait pas poser de problème. Veuillez à garder votre jauge de furie pour la suite des évènements, puisqu'effectivement, une fois le papy vaincu, de nombreux mutants s'invitent dans la fête. Douglas se joint alors à vous et vous aide à éliminer cette vermine qui ruine son petit paradis. Après les mutants, les super-mutants (rouges et noirs). La voilà, la bonne occasion pour déclencher votre furie et en venir à bout sans trop de complications !

Mission principale 3 - Fin de la chasse

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Vous y voilà enfin... Max. L'affrontement final. Bien qu'il s'agisse d'un combat singulier comme vous en avez livré plein auparavant, celui-ci est un peu plus difficile. Usez donc sans retenue de votre furie ainsi que de vos attaques spéciales-puissantes pour briser la défense ou pour le frapper un bon coup quand il est sonné. Au terme du combat, Jack vous rejoint et si vous avez commencé par le camp blanc, gros flashback vers le début de l'aventure, cette fois avec le camp noir. (Les images suivantes se rapportent à la mission vue du côté de Jack.)

Mission libre 1 - Le chemin du fugitif

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cinq minutes pour éliminer les trois Cybrides lambda qui, encore une fois, s'enfuient et dévalent à toute vitesse dans toute la zone ! Vu que vous ne disposez que d'une seule jauge de furie, essayez d'optimiser au maximum pour vaincre deux ennemis en une seule furie. Pour la troisième, poursuivez-le et attendez qu'il fasse une pause en dansant pour lui foncer dessus, éviter son attaque et répliquer sauvagement. Ils sont rapides, mais leur défense est très faible et ils ne devraient pas résister bien longtemps.

Mission libre 2 - Une leçon bénéfique

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Dix minutes pour éliminer six mutants... Oui, mais pas n'importe lesquels ! S'ils sont petits et simples au début, les derniers sont gros, rouges et noirs et le combat se complique considérablement ! Heureusement, un miracle est là pour vous sauver : un hologramme de Max en agent du BSP sort de nulle-part (mais alors vraiment de nulle-part pour le coup...) et vous prête main-forte dans cette lutte titanesque. Réservez plutôt votre jauge de furie pour la fin du combat et les ennemis les plus coriaces, ou bien pour le début puisque c'est le seul moment où vous êtes seuls. A vous de voir.

Mission libre 3 - Le chevaucheur fou

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Pour cette dernière mission libre du camp blanc, Anarchy Reigns a vu les choses en grand ! A dos sur un Berserker mutant, vous contrôlez entièrement ses déplacements et dévalez ainsi la zone pour écraser tous les ennemis et les Drones qui se dressent contre vous ! Même les petits mutants sont croqués en une seule bouchée (attaquez avec les bras). Une vieille connaissance arrive alors... Le Kraken ! Sauf que cette fois, vous l'explosez en dix secondes montre en main : d'abord les tentacules comme vous l'aviez fait à Port Valenda, puis le cerveau au milieu du front d'un seul coup de griffes bien placé ! La mission n'est pas finie pour autant, puisqu'il vous reste encore à affronter Cthulhu, le robot du ninja Zero.

Là, le combat est beaucoup moins évident puisque vous ne lui infligez que des dégâts réduits. Persévérez et bloquez-le contre un mur pour l'atteindre plus facilement avec vos attaques puissantes et finir le combat sur une belle QTE destructrice. Wah, alors c'est ça d'être un Berserker mutant !...

Camp Rouge

Niveau 5 - L'Amphithéâtre

Mission principale 1 - Duel inévitable

Mission disponible à partir du score suivant : Aucun score nécessaire

Le camp rouge est l'aboutissement des deux campagnes du camp noir et du camp blanc. Dans ce cinquième et dernier niveau, vous incarnez le personnage avec lequel vous avez commencé l'histoire (Jack dans le cas de cette solution). Cette première mission est tout simplement un combat singulier contre le héros du camp opposé, c'est-à-dire soit Leo, soit Jack... Un combat singulier assez ridicule puisqu'il n'est pas compliqué, surtout si vous utilisez votre furie ainsi que vos attaques spéciales-puissantes bien placées. Non, c'est véritablement après que commencent les choses sérieuses...

Mission principale 2 - Toutes dernières choses

Mission disponible à partir du score suivant : Aucun score nécessaire

Dans cette ultime mission d'Anarchy Reigns, vous contrôlez toujours le même personnage que dans la mission précédente. Cette fois, tous les héros se sont alliés. Jack, le Baron, Mathilda, Leo et Sasha, pour faire face à la menace finale... Nikolai en mode cyborg électrifié pas content du tout ! Le combat se passe en deux phases : lors de la première, vous devez éliminer tous les Drones du BSP (des drones-boucliers améliorés), ce pour quoi une furie est particulièrement efficace et recommandé. La seconde partie du combat vous oppose à Nikolai qui était jusqu'alors quasi-inatteignable. Il redescend au sol et vous êtes alors cinq contre un pour une belle boucherie, certes pas évidente, mais qui reste tout à fait abordable si vous utilisez correctement les techniques vues jusqu'ici. Au terme du combat, tout le monde est content, la rancoeur et la vengeance s'envolent mystérieusement, et tout est bien qui finit bien... Félicitations, vous avez terminé la campagne d'Anarchy Reigns !

Another Century's Episode R

© Namco Bandai / From Software

+ D'INFOS FORUM

UNITÉS SECRÈTES

Bonta-kun

Recommencez le jeu une 7ème fois.

Crossbone Gundam X-1

Recommencez le jeu une 12ème fois.

Guren Mk-II

Recommencez le jeu une 5ème fois.

Hi-Nu Gundam & Crossbone Gundam X-1

Recommencez le jeu une 10ème fois.

Koing Monster

Recommencez le jeu une 4ème fois.

Lancelot & Lancelot Air Calvary

Recommencez le jeu une 9ème fois.

Nu Gundam

Recommencez le jeu une 2ème fois.

Sousuke's M9

Recommencez le jeu une 3ème fois.

VF-0S & Armored Klan

Recommencez le jeu une 11ème fois.

XAN

Recommencez le jeu une 8ème fois.

Z-3 White Unicorn Custom

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

EXTRA HARD

Terminer n'importe quel parcours en mode Hard.

MISSIONS BONUS

"Aquarion Hunt Challenge"

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

"Hyaku Shiki Challenge"

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

"Series Rush"

Terminez le jeu une fois et lancez une nouvelle partie.

Ape Escape

© Sony 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Or

Expert

Jeu terminé à 100 %.

Argent

Capturez-les tous !

Tous les singes ont été capturés.

Broyeur

Au moins 600 ennemis vaincus.

Un gadget de Specter

Jeu terminé une fois

Chercheur d'or

Au moins 10 médailles d'or gagnées.

Bronze

Rien ne peut la battre !

Au moins 100 bananes de récupérées.

Regret de singe

Au moins 300 singes de capturés.

Filet à singe

Combo x40 réussi.

Wikistiti

Simiopédia consultée.

C'est dans la boîte !

Fonction "Enreg." utilisée.

Filon d'or

1re médaille d'or gagnée.

Première singerie

Premier singe capturé.

Aquanaut's Holiday

© Sony / Artdink

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

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

Argent

Terminer tous les épisodes.

Platine

Remporter tous les trophées.

Aquapazza

© Aquaplus

RÉCOMPENSES EN MODE STORY ET ANOTHER STORY

Finissez le mode Story original avec un personnage pour débloquer celui-ci en mode Another Story, plus corsé.

Vous débloquerez du même coup différents bonus dans la Galerie, parmi lesquels des artworks et les scènes tirées du mode histoire. L'Assist utilisé aura également droit à ces bonus.

De même, vous débloquerez des scènes supplémentaires d'un personnage en finissant le mode Another Story avec celui-ci et un Assist.

Enfin, en finissant le mode Story avec n'importe quel personnage, vous pourrez utiliser l'Assist Ma-Ryan en version boss. Pour cela, sélectionnez votre personnage principal, placez ensuite le curseur sur Ma-Ryan, maintenez la touche

Ar Tonelico Qoga : Knell of Ar Ciel

© Namco Bandai / Gust Co. Ltd 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DE TRICHE (VERSION JAPONAISE)

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

Attention, ce code ne marche que sur la version japonaise.

BONUS DE FIN DE PARTIE

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

Arcana Heart 3

© Arc System Works / Examu 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CRÉDITS ARCADE ET CONSOLE

Lorsque vous terminez le mode Story, vous pouvez visionner les crédits console mais aussi les crédits arcade dans la galerie.

GALERIE D'IMAGES

Avatars animés

Terminez le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer son avatar animé dans la galerie.

Illustrations

Choisissez un personnage en particulier dans n'importe quel mode de jeu pour débloquer ses illustrations dans la galerie.

Images cut-in

Terminez le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer ses images cut-in dans la galerie.

Images de fin

Terminez le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer ses images de fin dans la galerie.

Armored Core 4

© 505 Games / From Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

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

Armored Core for Answer

© From Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ELÉMENTS SECRETS AC

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

Army of Two

© Electronic Arts / EA Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Armes principales

Terminer le jeu en mode Recruit.

Armes secondaires

Terminer le jeu en mode Contractor.

Armes spéciales

Terminer le jeu en mode Professional.

MODE PROFESSIONAL

Terminer le jeu en mode Recruit ou Contractor.

Army of Two : Le 40ème Jour

© Electronic Arts / EA Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Etonnant, non?

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

Pente raide

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

Un brave animal

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

Salle d'urgence

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

Séance shopping

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

Sac à viande

Utiliser 15 ennemis comme boucliers humains.

Chaaaaargez !

Charger 20 ennemis.

Grenadier

Tuer au moins 3 ennemis avec une seule grenade.

Pistolero

Tuer 150 ennemis au pistolet.

A l'ancienne

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

Un tir, un mort

Tuer 100 ennemis avec un fusil de précision.

Dégaine rapidement

Tuer 25 ennemis en dégainant rapidement en fausse reddition.

Distribution de baffes

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

Pas si méchant, finalement

Attacher 15 ennemis plutôt que de les abattre.

Guérisseur

Soigner 10 fois votre partenaire.

Duo de snipers

Abattre 5 ennemis au fusil de précision en Coop.

Leurre humain

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

Synchro

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

Dans le mille

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

Amitié renforcée

Terminer le jeu en étant bon amis.

Amitié brisée

Terminer le jeu par une amitié brisée.

La vérité est devant vous

Écouter toutes les émissions de radio.

Butin de guerre

Amasser 1 000 000 $.

Marchand de haine

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

L'optimiste

Faire un choix de moralité coopératif positif.

Le pessimiste

Faire un choix de moralité coopératif négatif.

Viande fraîche

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

Tiens, comme on se retrouve !

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

Chasse au gros gibier

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

Testeur

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

Mon mercenaire à moi

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

Marchand de mort

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

Duo d'enfer

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

Tout feu tout flamme

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

Argent

Survivant ?

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

A mi-chemin

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

Incassable

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

Arsenal complet

Récupérer toutes les armes et pièces d'armes.

Je déteste les chats

Abattre tous les chats maneki-neko du jeu.

Humaniste

Sauver tous les otages.

Visions d'avenir

Débloquer tous les avenirs possibles.

La vie avant tout

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

Le roi de la colline

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

Le meilleur gagne

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

Or

Ca va saigner

Vous devez terminer le jeu au niveau de difficulté Entrepreneur

La Bête

Vous devez tuer 6 666 personnes dans Campagne

Platine

Mieux que l'or

Remportez tous les autres trophées.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

BONUS DIVERS

Munitions illimitées

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

Grosse tête

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

AS-KR1

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

SB-Z Grand Pinger

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

TENUES SUPPLÉMENTAIRES

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

Armure intermédiaire

Terminer le jeu.

Armure légère

Terminer le jeu.

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

Terminer le jeu.

Beat-up (armure de fin de jeu)

Terminer le jeu.

Habits citadins (armure réduite)

Terminer le jeu.

Tenue de civil (sans armure)

Terminer le jeu.

ARSENAL BOOSTÉ

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

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Rues de Shanghai

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

Ça pourrait mal tourner

Maintenant, vous allez apprendre à neutraliser un ennemi par derrière. Pour cela, suivez le tutoriel de votre camarade Rios et tentez de le reproduire. Mais avant cela, vous allez décider quoi faire des ennemis qui se sont rendus. Selon les circonstances, soit vous les tuez ou vous les ligotez. Dans ce cas, ligotez l'un des ennemis et montez les escaliers. Suivez le corridor, approchez-vous de l'ennemi par derrière sans vous faire repérer et neutralisez-le. Ligotez-le, neutralisez le second et grimpez à l'échelle au fond. Placez la seconde balise sur le panneau encastré dans le pilier et préparez-vous à un affrontement armé.
A partir de votre emplacement, visez les ennemis qui arrivent et tuez-les. Prenez couverture derrière la barrière métallique, gardez une position élevée et descendez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, descendez via l'échelle, ramassez les munitions et l'argent délaissés et entrez par la porte du milieu. Ensuite, aidez votre coéquipier à ouvrir la porte métallique et suivez le chemin jusqu'au contact.
A présent, vous allez devoir faire un choix difficile. Votre correspondant radio vous demande d'éliminer votre contact. Vous devez donc choisir entre l'abattre ou l'épargner. Après la grande explosion dans la ville, descendez les escaliers et suivez le chemin qui mène à l'immeuble. Entrez dans un petit couloir, récupérez la radio sur la table et mettez-vous à deux pour ouvrir la porte du garage.

Au rez-de-chaussée

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

Tenir la position

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

Chapitre 2

En cas de tir

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

Descente

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

Vertige

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

Entrez par le trou dans le mur, avancez et remontez à l'étage.

Alice

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

Le chemin le plus court

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

Autoroute

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

Chapitre 3

Terre ferme

De retour dans la rue de Shanghai, avancez tout droit et tournez à droite. Après l'explosion, montez les marches, prenez couverture derrière les obstacles et tuez trois ennemis. Remontez, prenez à droite et ouvrez la porte métallique au bout du chemin. En descendant les quelques marches, vous remarquez qu'il existe des civils pris en otage. Avancez furtivement vers la gauche, approchez-vous du chef des rebelles (celui qui est tout seul) et neutralisez-le. Ligotez-le, ligotez les deux autres rebelles et sauvez les trois civils.
A présent, poursuivez le long de la ruelle et prenez à gauche. Vous allez à nouveau sauver des otages. Pour cela, demandez à votre partenaire de vous faire la courte échelle, montez et descendez de l'autre côté de la porte. Ouvrez-la pour que Rios entre, repérez les ennemis et activez le GPS. Marquez les cibles, visez rapidement les deux rebelles et tuez-les. Sauvez les civils, avancez à droite et remontez les escaliers.
Avancez dans le coin, attendez l'arrivée d'une unité lourde avec fusil à pompe et tuez-la avec une grenade ou plusieurs coups de feu. Ensuite, descendez, suivez le chemin et ouvrez la porte métallique à gauche.

Maintenant, avancez tout droit puis prenez à gauche. Passez à gauche du camion, montez sur le quai et préparez-vous déjouer une embuscade. Regardez derrière vous, mettez-vous à couvert derrière le pilier, ou l'une des caisses, et abattez plusieurs rebelles. Tuez ceux qui sautent par-dessus la clôture, ceux cachés derrière les caisses et repoussez ainsi l'attaque. Une fois que vous avez résisté à l'embuscade, la porte sur le quai s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête. Entrez, suivez le chemin de droite puis prenez à gauche. Récupérez la radio sur les palettes puis attendez que la grande porte s'ouvre.

A travers champ

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

Zoo

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

Site du crash

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

Cages

Maintenant, traversez la cour et poursuivez à droite. Approchez-vous silencieusement du chef des rebelles, prenez-le en otage pour que les autres soldats se rendent puis ligotez-les tous. Ensuite, ouvrez la porte métallique dans le coin et sauvez l'ouvrier. Faites attention à l'attaque ennemie qui suit, mettez-vous à couvert et descendez les nombreux soldats ennemis qui arrivent. Revenez sur vos pas, avancez progressivement dans la cour et abattez les hommes armés. Une fois que la zone est nettoyée, suivez l'ouvrier pour qu'il vous ouvre le portail.
Lorsque le portail s'ouvre, vous apercevez cinq soldats ennemis et un civil pris en otage.
Simulez une reddition, dégainez ensuite votre pistolet et tuez rapidement les trois ennemis qui sont près de l'otage. Ensuite, visez rapidement le baril explosif à côté des deux autres ennemis et explosez-le pour sécuriser la zone. Enfin, sauvez l'otage et récupérez les minutions.
Par la suite, suivez le chemin de gauche et tuez plusieurs ennemis, en haut des marches. Montez, approchez-vous de la grande cour et éliminez plusieurs ennemis se trouvant à gauche et à droite de celle-ci. Après quelques échanges de tir, un soldat géant muni d'un lance-grenades fait son apparition. Prenez votre fusil de sniper, visez les sacs qu'il porte et tirez pour qu'ils explosent. Tuez aussi les rebelles qui l'accompagnent puis occupez-vous de lui. Fuyez les grenades qu'il lance et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il meure. Enfin, avancez à droite du bâtiment et acceptez la courte échelle pour remonter.

Entrée

A présent, suivez le chemin de droite et atteignez une autre grande cour. Descendez, mettez-vous à couvert et tuez les

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

Chapitre 4

Etage

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

Ne meurt pas à l'hôpital

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

Coupure d'électricité

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

Chambre avec vue

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

Lessive

Ouvrez la porte suivante et préparez-vous à affronter une unité lourde armée d'un lance-flammes. Votre objectif et de tirer sur le réservoir que porte l'ennemi. Pour cela, évitez les flammes qu'il crache, visez le réservoir sur son dos et ouvrez le feu. Utilisez également des grenades, contournez-le constamment et continuez à tirer sur le réservoir jusqu'à ce qu'il crève. Ensuite, effectuez la même opération avec le second ennemi du même genre et tuez aussi les soldats qui l'accompagnent. Une fois que la zone est sécurisée, ouvrez le porte du garage (à droite de l'entrée) et quittez cet endroit.

Avancez tout droit, longez le chemin de droite et abattez les ennemis au fond du couloir. Lancez une grenade, tuez un homme sur le toit de l'ascenseur (à droite) puis nettoyez la zone. Enfin, montez sur le toit de l'ascenseur et rejoignez ainsi le docteur.

Une réception minable

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

Rues de l'hôpital

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

Chapitre 5

Il pleut des cordes

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

Une ville en ruines

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

Au centre commercial

Descendez rapidement au chantier, effectuez une fausse reddition et abattez les ennemis qui prennent le civil en otage. Ensuite, faites gaffe au manieur de lance-roquettes dans l'immeuble à droite et tuez-le. Avancez à gauche pour contourner les coups de feu, tuez les mercenaires qui utilisent la tourelle puis entrez dans l'immeuble. Remontez la pente, éliminez les ennemis à l'intérieur et revenez sur vos pas. Suivez le chemin de droite, avancez et abattez quatre autres rebelles.
Avancez à gauche, mettez-vous à couvert et éliminez quelques soldats à distance. Marquez les cibles de loin, abattez celles qui sont proches ensuite descendez la pente et arrêtez-vous près du grand trou. Avancez vers le bulldozer,

marchez derrière lui et préparez-vous à une embuscade. Mettez-vous dos à dos avec votre coéquipier, visez les mercenaires qui arrivent de partout et tuez-les rapidement. Faites exploser les barils explosifs, éliminez deux snipers sur le toit et repoussez le maximum d'ennemis jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Piégés

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

On fait tout sauter

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

Chapitre 6

Le Bund

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

Touché-coulé

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

Tous à l'hélico

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

Chapitre 7

Fin du voyage

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

Piège à touristes

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

Dans l'antre de la bête

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

trouvent derrière et attendez qu'elle s'ouvre pour les abattre. Entrez, ouvrez une porte métallique à gauche et suivez le chemin pour ouvrir une autre porte.

Vengeance

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

Army of Two : Le Cartel du Diable

© Electronic Arts 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue - Sang neuf

01. Protection

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com d'Army of Two Le cartel du diable. Pas de panique si vous ne trouvez pas dans le jeu ce premier chapitre et si lorsque vous prenez le contrôle de l'agent Alpha, vous êtes déjà au chapitre 02... C'est tout simplement parce que ce chapitre 01 intitulé Protection n'est autre que la cinématique d'introduction, durant laquelle le convoi de protection du président se fait attaquer en pleine ville.

Vous voilà rassuré ; nous pouvons donc commencer le guide au chapitre 02.

02. Entraînement de base

{llbjectifs du chapitre :
Passez les tests.
Pratiquez les bases.
Ce deuxième chapitre n'est autre qu'un didacticiel permettant d'apprendre à manier son personnage. Suivez les indications écrites à l'écran ainsi que les objectifs jaunes pour apprendre à marcher, courir, enfoncer une porte (très important dans la suite du jeu).

Apprenez également à viser, à tirer, ainsi qu'à vous cacher pour vous faufiler rapidement d'un rebord à un autre. Vous disposez donc de deux armes principales ainsi que d'une arme de poing très pratique lorsqu'il s'agit de continuer de tirer lorsque les autres chargeurs sont vides. Des grenades sont également au rendez-vous et vous permettent de blesser un maximum d'ennemis réunis dans une zone restreinte.

La dernière phase de l'entraînement est le passage en mode overkill. Une fois la jauge d'overkill remplie grâce aux scores indiqués à chaque ennemi tué (plus vous le tuez de manière compliquée, plus vous emportez de points). Une fois la jauge pleine, déclenchez le mode overkill pour être temporairement invincible et gagner en puissance de tir ! Votre allié peut également déclencher le mode overkill. Si vous déclenchez chacun votre mode overkill en même temps, vous passez en double-overkill dont la durée est bien plus importante. La vidéo suivante illustre le passage en mode overkill durant le chapitre d'entraînement.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : C'est parti !

Mission 01 - De cause à effet

03. Autorisation d'engager

{llbjectifs du chapitre :
Evacuez l'otage de la propriété.
Aidez Rios et Salem.
Bienvenue dans votre première véritable mission. Chaque mission est fragmentée en plusieurs chapitres aux objectifs bien précis, lesquels sont détaillés dans cette solution. Ces chapitres sont relativement courts et sont clôturés d'un

écran de score à partir duquel vous pouvez acheter de nouvelles armes ou améliorer les capacités et personnaliser les tenues de vos personnages. Vous êtes en permanence accompagné de votre allié, Bravo. Commencez donc par descendre vers le petit village dans lequel est retenu, paraît-il, l'otage que vous êtes venu libérer. Lorsque votre chemin est bloqué par une grande porte, il faut être à deux pour l'ouvrir. Attendez donc votre coéquipier s'il est parti se promener un peu trop loin de vous.

Vous arrivez ainsi dans une première cour théâtre de premier contact avec les ennemis. Ces premiers ennemis du jeu sont relativement faibles et ne pose pas grand problème. Visez en priorité la tête pour les abattre d'une seule balle. Attention, si vous tirez sur le reste du corps, la chute de l'ennemi n'est pas forcément synonyme de sa mort. Bien souvent, ils sont au sol et se meuvent toujours, pouvant encore vous prendre pour cible. Vérifiez donc bien que vous opposants sont bien morts et n'hésitez pas à tirer de nouveau sur leur corps au sol pour les achever une bonne fois pour toutes.

04. La battue

{llbjectifs du chapitre :
Fouillez la propriété.
Eliminez les membres du cartel.
Poursuivez le petit chemin de terre qui vous mène vers l'enceinte du coeur du village. Là, deux solutions s'offrent à vous et vous permettent de choisir votre but qui sera différent de celui de votre coéquipier. Si vous jouez seul avec un ordinateur, votre choix est libre, si vous jouez à deux, à vous de communiquer pour vous mettre d'accord. Quoiqu'il en soit, soit vous pénétrez à l'intérieur de l'enceinte en grimpant par-dessus la porte grâce à la courte-échelle, soit vous passez sur le chemin ascendant sur la droite pour rejoindre l'intérieur un peu plus loin.

Une fois à l'intérieur de l'enceinte, nouvelles rencontres et nouveaux échanges de tirs. Aidez-vous de la configuration des lieux pour prendre l'avantage : cachez-vous en priorité derrière les murs et les murets. Se cacher derrière une voiture est une mauvaise idée, puisqu'il suffit d'arroser de balles le moteur pour qu'elle prenne feu et explose. En revanche, cela est un très bon moyen de se débarrasser de plusieurs ennemis cachés derrière un véhicule, ou tout simplement se trouvant à côté. Pénétrez à l'intérieur de la chapelle pour terminer ce quatrième chapitre.

05. Une décision controversée

{llbjectifs du chapitre :
Atteignez la grange.
Evacuez avec l'otage.
Vous atteignez une nouvelle zone du centre du village, et chacun de vos pas vous rapproche un peu plus de l'otage que vous devez récupérer. N'hésitez pas à foncer sur un adversaire pour l'attaquer et l'achever au corps à corps d'un coup de couteau bien planté dans le cou ou dans la nuque. Bien souvent, cette solution permet, au détriment d'être à découvert quelques secondes avant l'assaut, d'éliminer un ennemi de manière simple et rapide, lequel pouvait s'avérer trop difficile à viser à l'arme à feu.

D'ailleurs, quand un ennemi est caché derrière un mur et qu'il vous surprend (ce qui est exactement le cas dans ce cinquième chapitre), la solution du corps et à corps est bien souvent la meilleure de toutes. Vous ne tardez pas à pénétrer dans un petit entrepôt au centre du village dans lequel se trouvent plusieurs ennemis. Au fond, vous trouvez l'otage que vous êtes venus libérer... Morte. Mais en guise de consolation, vous trouvez également une seconde fille enlevée à sauver.

06. Le baptême du feu

{llbjectifs du chapitre :
Echappez-vous de la propriété.
Trouvez Salem.
Une fois l'otage récupérée, la première chose que vous devez faire est de sortir de l'entrepôt. Pour cela, ne passez pas par le chemin par lequel vous êtes entré, mais bien par la seconde partie du bâtiment, inaccessible à cause de grilles. Au centre de la grange se trouve un passage qui vous permet de sortir de là et de retourner à la lumière. Dehors, de nouveaux membres du cartel vous attendent. Eliminez-les rapidement pour pouvoir passer à la zone suivante.

Vous arrivez alors dans une sorte de tunnel qui mène à une grande carrière style exploitation minière dans Zorro.
Là, la voiture de Salem se fait exploser et la première chose que vous faites est de vous regrouper autour pour voir s'il a survécu. Malheureusement, la fille se fait de nouveau enlever et de nombreux ennemis apparaissent au pied des constructions en bois. Choisissez alors de partir la sauver et escaladez les poutres et les planches jusqu'à arriver au sommet de cet immense échafaudage.

Là, vous trouvez une tourelle : première partie de plaisir du jeu ! Postez-vous à l'intérieur pour viser en contrebas et éliminez de manière très efficace les nombreux ennemis qui s'en prennent à Bravo et à Rios. Une voiture ennemie armée d'une autre tourelle ne tarde pas à faire irruption. Visez-la rapidement en privilégiant l'homme à l'arrière ainsi que le moteur pour la mettre hors d'état de nuire. La vidéo suivante montre la démarche à suivre aux commandes de la tourelle.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Et maintenant ?

Mission 02 - Point de ralliement

07. Conflit politique

{llbjectifs du chapitre :
Escortez le VIP.
Sécurisez le point de rassemblement.
Une fois cette mission flashback terminée, qui aura son importance plus tard dans le scénario du jeu, vous revenez à la date d'aujourd'hui et plus précisément à l'introduction durant laquelle le convoi présidentiel que vous protégiez se faisait attaquer. Vous êtes avec Bravo les seuls survivants et commencez par vous tirer de ce traquenard dans lequel on vous prend pour cible de tous les côtés. Eliminez donc les nombreux ennemis en prenant soin de vous cacher derrière les épaves de voiture. Leur moteur a déjà explosé, vous ne risquez rien.

Votre contact vous indique alors un point de rassemblement à partir duquel vous serez aidés à distance. Ce point est donc votre objectif prioritaire ; bien sûr, de nombreux ennemis se trouvent sur la route qui y conduit, et sont à éliminer soigneusement pour ne pas être débordé. Vous devez pour cela monter sur les toits et viser en contrebas la faune locale. Encore une fois, privilégiez les grenades qui ont deux atouts de taille dans ce genre de situation : elles tuent de nombreux ennemis à la fois mais permettent surtout de faire exploser les moteurs des voitures stationnées en pagaille dans la rue, ce qui offre une sacrée puissance destructrice.

08. Les bons outils

{llbjectifs du chapitre :
Eliminez les ennemis en approche.
Rétablissez le contact avec la T.W.O.
Vous n'avez toujours pas rallié le point de rendez-vous mais progressez toujours dans ce quartier populaire du Mexique. Les membres du cartel sont partout et vous assaillent de toute part durant votre avancée. Vous ne tardez pas à arriver sur un parking sur lequel vous stationnées de très nombreuses voitures. Si vous êtes un bon élève, vous devriez avoir immédiatement compris qu'il va y avoir un joli feu d'artifice : ne faites surtout pas l'erreur de vous en servir pour cachette, mais utilisez-les plusieurs comme arme de guerre en canardant leurs moteurs (avant des véhicules) pour les faire exploser quand des ennemis se trouvent à proximité. Attention bien sûr à ne pas se trouver trop proche des automobiles en feu.

Vous arrivez ensuite en contrebas de petits escaliers qui mènent à une grande place. C'est votre point de destination, dirigez-y vous sans plus attendre. Bien entendu, de nombreux mafieux se trouvent déjà là et vous prennent pour cible. Pour une fois, vous n'avez pas d'autre choix que de vous abriter derrière les seules voitures qui sont stationnées ici. Faites donc bien attention à ne pas rester trop longtemps derrière elles et surtout à fuir le plus rapidement possible dès que leur moteur fait mine de s'enflammer pour ne pas exploser avec lui.

09. Dans le vif du sujet

{llbjectifs du chapitre :

Nettoyez la zone.
Avancez au point de rendez-vous.
Vous pénétrez ensuite dans un petit quartier composé d'un nombre impressionnant de petites ruelles. Il s'agit d'un véritable labyrinthe dans lequel des ennemis vous attendent à chaque coin de rue. Là, vous allez souvent être surpris et vous retrouver face à face à un membre du cartel : dans ce cas-là, pas d'hésitation, c'est assurément la solution du corps à corps qu'il faut privilégier. N'ayez pas peur et foncez donc tête baissée vers l'ennemi pour lui porter un corps de couteau fatal avant même qu'il n'ait eu le temps de vous loger la moindre balle dans le corps.

C'est d'ailleurs à partir de ce neuvième chapitre qu'apparaissent un nouveau type d'ennemi : les brutes. Il s'agit d'ennemis en apparence semblables aux autres, mais qui en réalité sont bien plus robustes et surtout bien plus résistants. Lorsqu'ils sont armés, cela se traduit par une défense accrue et une résistance considérable face aux balles. Il faut donc les arroser considérablement avant de les clouer au sol. Lorsqu'ils sont uniquement armés d'une machette, ils vous foncent dessus et déclenche ce que l'on appelle une " confrontation ". Martelez ainsi la touche indiquée à l'écran pour gagner le combat au corps à corps et ainsi les éliminez de manière très rapide et efficace.

10. Rébellion

{llbjectifs du chapitre :
Ralliez le point de rendez-vous.
Eliminez les membres du cartel.
Courage, vous y êtes presque ! La grande place, point de rendez-vous, approche à fur et à mesure que vous avancez. Vous arrivez sur un nouveau parking : là, comme pour le précédent, tirez profit des nombreux véhicules stationnés pour venir à bout de manière rapide et efficace des nombreux adversaires.
Encore une fois, faites bien attention à ne pas trop jouer avec le feu pour ne pas être également pris au centre des explosions.

Après le parking, c'est une nouvelle rue à parcourir, dans laquelle sont également stationnés de manière sporadique des véhicules. En général, les ennemis qui vous tirent dessus se cachent derrière ces mêmes voitures. Une nouvelle fois, votre objectif si les membres du cartel restent intouchables sera de viser l'avant des automobiles pour tout faire sauter et ainsi mettre à terre l'ennemi qui était pourtant bien planqué. Continuez dans le petit jardin et traversez les grilles pour arriver au dernier chapitre de cette mission urbaine.

11. Chaos urbain

{llbjectifs du chapitre :
Sécurisez le point de rendez-vous.
Echappez-vous avec Mason.
Poursuivez le chemin. Vous êtes maintenant en territoire connu : des voitures, des ennemis cachés derrière, des ruelles... Et quelques combats au corps à corps, pratique pour être rapide et efficace. Vous arrivez enfin sur la grande place où votre contact vous a donné rendez-vous. Là, la première chose à faire va être de la nettoyer, c'est-à-dire d'éliminer tous les membres du cartel qui s'y trouvent. Faites attention, les lieux ne comportent que très peu de cachettes et vous êtes rapidement surpris par un ennemi qui arrive de derrière. Restez donc en continuel mouvement pour ne jamais être trop exposé de dos.

Une fois la place nettoyée, votre contact vous demande de tenir la position. Cela signifie qu'il va falloir attendre... Le souci, c'est que de nombreux autres ennemis sont en approche. Concrètement, ce qu'il vous est demandé est de tenir sans mourir jusqu'à la fin d'un chronomètre invisible, synonyme au temps qu'il faudra pour l'équipe d'extraction pour venir vous chercher. Cette fois, la place est plongée dans la poussière et dans les fumées sombres. Le principe reste pourtant le même que pour la première partie du chapitre : courez et tirez.

La vidéo suivante montre comment s'y prendre lors de cette tenue de position pour rester en continuel mouvement dans un endroit où il n'y a que très peu de murets pour se cacher. Les ennemis arrivent de partout, n'hésitez pas à utiliser toutes vos armes, vos grenades, mais également votre mode overkill !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Anarchie

Mission 03 - Contact extérieur

12. De l'huile sur le feu

{llbjectifs du chapitre :
Retrouvez le contact de Mason.
Repoussez le cartel.
Dans le premier chapitre de cette mission 03, vous véhicule a été, disons, bousculé, et l'endroit de l'accident est soudainement assailli par de très nombreux membres du cartel. Votre premier objectif est donc de défendre votre position en éliminant tous les ennemis qui viennent se frotter à vous. Ne vous en faites pas pour Mason qui est bloqué dans la voiture, vous n'avez pas à le protéger (de toute façon, vous n'allez pas tarder à apprendre que son sort est déjà cuit).

Heureusement, quelques caravanes sont disponibles sur l'aire de combat pour vous permettre de rester à couvert. Pareillement, une sorte de bâtiment-bar vous permet de rester tout le temps à l'abri derrière un petit muret tout en disposant d'un large champ de tir dès que vous dressez l'arme au-dessus de votre tête. Attention toutefois à ne pas vous sentir trop en sécurité dans cet endroit, puisqu'il est également accessible aux membres du cartel qui pourraient à loisir venir vous déloger et vous tirer dans le dos sans que vous ne vous en rendiez compte.

13. Observer et détecter

{llbjectifs du chapitre :
Rejoignez la tour de transmission.
Neutralisez le convoi.
Une fois le décès de Mason constaté, vous prenez contact avec la fille qui lui indiquait la route. Son prénom, Fiona, devrait vous dire quelque chose ; si ce n'est pas le cas, vous n'allez pas tarder à comprendre de qui il s'agit. Votre nouvel objectif est de rejoindre la tour de transmission. Pour cela, progressez dans cette espèce de désert mexicain en éliminant tous les membres du cartel qui se trouvent sur place. Vous ne tardez pas à arriver sur cette sorte de grand estrade sur lequel sont posés plusieurs paraboles.

Votre premier objectif est de faire le ménage des lieux ; ensuite, vous devrez rentrer dans le bâtiment pour terminer ce treizième chapitre. Bien entendu, ne vous hâtez pas, vous avez largement matière à vous amuser dehors pour ne pas être trop pressé. Attention, la zone est infestée d'ennemis, d'autant plus qu'une tourelle est là qui vous prend pour cible. Vous premier objectif va donc être d'éliminer l'homme aux commandes de cette tourelle, puis de la prendre en votre possession pour retourner carrément la situation à votre avantage.

La vidéo suivante montre une fois la tourelle récupérée d'où sortent les nombreux membres du cartel à éliminer avant de pouvoir enfin rejoindre la tour de transmission. Attention, vous n'êtes pas invulnérable caché derrière votre canon de fer, prenez tout de même garde à votre santé et à ce qu'aucun ennemi ne se glisse sournoisement dans votre dos !

14. Héros locaux

{llbjectifs du chapitre :
Allez au point de rencontre.
Protégez les contacts du cartel.
Une fois la tour de transmission atteinte, vous devez poursuivre jusqu'à atteindre la forteresse du cartel. Pour cela, vous avez une première porte à enfoncer. Ce genre de porte à enfoncer à deux est un peu spécial : dans la salle dans laquelle vous allez aboutir se trouvent de nombreux ennemis. Une fois la serrure défoncée et la porte ouverte, vous avancez automatiquement au ralenti, avec votre coéquipier, et disposez de quelques secondes pour éliminer les ennemis des lieux, un peu à la manière du bullet time dans Max Payne. Si vous réussissez à éliminer tous les ennemis durant le temps de ralenti, vous obtenez un bonus de score " Assaut parfait " pour votre jauge d'overkill.

Vous devez ensuite choisir de protéger les contacts en hauteur ou bien de les rejoindre sur le terrain en contrebas. Il s'agit d'une vaste décharge dans laquelle se trouvent de nombreuses carcasses d'avion. La configuration des lieux est propice à de nombreuses cachettes, mais également à de nombreux endroit où les ennemis peuvent vous surprendre. N'hésitez donc pas à faire parler le couteau en corps à corps dans ce genre de situation. En général, les ennemis arrivent au compte-goutte d'un même endroit : postez-vous à un point de tir confortable et alignez-les uns à uns au fur et à mesure qu'ils arrivent.

15. Attaque sur la forteresse

{llbjectifs du chapitre :
Entrez dans la forteresse.
Eliminez les ennemis dans le village.
Dans la caisse au centre de la décharge remplie d'avions, vous avez récupéré des paquets de C4, un puissant explosif. L'idée vous est alors venue de faire exploser le QG du cartel au sein même de leur forteresse. Dans l'immédiat, vous pénétrez donc dans le village et devez progresser en éliminant les nombreux ennemis.
Poursuivez dans les ruelles jusqu'à atteindre une grande rue à l'extrémité de laquelle une tourelle placée en hauteur s'en prend à vous.

Deux objectifs : atteindre la tourelle, puis s'en emparer pour la retourner à juste titre contre vos opposants. Pour cela, progressez à couvert dans le rue, en éliminant soigneusement les ennemis qui se trouvent au même niveau que vous, et en vous protégeant des murets et des voitures, en gardant toujours bien à l'esprit qu'une voiture arrosée de balles est une voiture qui ne tarde jamais à exploser. Les escaliers qui permettent d'accéder au balcon en hauteur sur lequel est posée la tourelle se trouvent sur la gauche à côté d'épaves de véhicules. Là, vous arrivez dans une sorte de petite cabane et prenez ainsi possession de la précieuse tourelle. La vidéo suivante montre la démarche à suivre pour atteindre la tourelle sans se faire tuer en contrebas.

Une fois les commandes de la tourelle bien en mains, vous devez défendre votre position qui est assaillie par de nombreux ennemis. Ces derniers arrivent tout aussi bien dans la rue en contrebas (celle par laquelle vous êtes vous-même arrivé) que par le chemin à même hauteur que le balcon sur lequel vous vous trouvez. Faites donc soigneusement le ménage en prenant garde aux quelques porteurs de lance-roquettes qui arrivent de la même ruelle par laquelle vous êtes vous-même arrivé, c'est-à-dire celle qui se trouve en bas sur la gauche.

16. Opération suicide

{llbjectifs du chapitre :
Sabotez la forteresse.
Regagnez la planque.
Pour placer les explosifs à l'intérieur de la forteresse, le plan est simple : les poser sur une voiture et la conduire de manière à forcer la grille. Une fois la voiture à l'intérieur, boom, et vous repartez satisfaits. Commencez par choisir si vous allez conduire ou bien si vous allez être posté à l'arrière du véhicule, sur une nouvelle tourelle, pour éliminer les nombreux ennemis qui vont se trouver dans la descente. La route n'est pas très longue, tâchez de tourner correctement sans foncer dans les murs si vous êtes au volant, ou bien de viser du mieux que vous pouvez pour tuer un maximum d'ennemis si vous êtes debout à l'arrière.

Au terme de l'assaut, vous rencontrez donc enfin votre mystérieux contact, la belle Fiona, qui n'est autre que la fille que vous aviez sauvé dans la grange cinq années auparavant. Décidément, elle a bien grandi, est devenue sacrément jolie, et c'est dans ce genre de moments que l'on se dit que l'on a bien fait de ne pas décider de l'abandonner à son sort. La demoiselle est aussi devenue une sacrée hargneuse assoiffée de vengeance contre Bautista, l'homme qui l'avait enlevée et qui dirige le fameux cartel contre lequel vous vous battez depuis le début du jeu.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : De Charybde en Scylla

Mission 04 - Hôtel mortel

17. Refuge balnéaire

{llbjectifs du chapitre :
Localisez P.I. et Castle.
Aidez Pike et Bradley.
Cette mission assez courte n'est uniquement composée que de deux chapitres. Dans le premier, vous pénétrez à l'intérieur de l'hôtel, dans le second, vous en sortez. Pour commencer, vous êtes donc à l'extérieur et déjà, les forces de l'ordre sont aux prises avec de nombreux membres du cartel. Joignez-vous à la ronde et progressez en éliminant les ennemis que vous croisez. Attention, qui dit voitures de police dit explosions si les moteurs commencent à prendre feu,

faites donc bien attention (vous devriez en avoir l'habitude maintenant).

A l'intérieur du bâtiment, progressez à la recherche des deux autres membres du T.W.O. qui sont vos alliés. Les couloirs ne sont composés que d'un seul chemin et vous opposeront à quelques membres du cartel. Vous ne tardez pas à arriver dans une très grande salle joliment décorée. Là, c'est un véritable combat que vous allez mener : Fiona, Bravo et vous contre de très nombreux membres du cartel qui vont arriver de tous les côtés.

La vidéo suivante montre l'état des lieux ainsi que les endroits par lesquels les ennemis sont susceptibles d'arriver. Vous êtes en contrebas et les membres du cartel arrivent généralement sur l'espèce de mezzanine en hauteur. Faites donc bien attention et restez toujours en mouvement puisque de nombreuses bouches d'entrées sont situées de part et d'autre de la salle. Il arrive que des ennemis sautent en contrebas pour venir se frotter à vous. Dans ce cas-là, vous pouvez également foncer sur eux pour leur planter joyeusement un coup de couteau dans le cou.

18. Room service

{llbjectifs du chapitre :
Cherchez Cordova.
Nettoyez l'hôtel.
Ce nouveau chapitre est assez court et commence sacrément mal puisque vous apprenez que vos deux coéquipiers ont été tués par un certain El Diablo, le second de Bautista. Cet homme porte aussi un masque qui fait un peu dragon et s'enfuit : vous devez le poursuivre pour lui mettre la main dessus et vous venger comme il se doit. Bien entendu, il a déjà disparu et les couloirs qui vous mènent à lui comportent quelques membres du cartel à éliminer. Vous n'avez pas de limite de temps, faites les choses calmement en prenant le temps d'achever chaque ennemi.

Vous ne tardez pas à atteindre le bout du couloir. Là, vous sentez que l'hôtel commence à sérieusement trembler, voire même à carrément s'effondrer. La porte s'ouvre et vous tombez tous trois (avec Fiona) de nombreux étages, et plouf, dans la piscine (sacré coup de chance). Lorsque vous sortez de l'eau, pas le temps d'admirer la belle en habits mouillés : El Diablo s'est enfuit et vous devez à tout prix poursuivre votre action contre le cartel ! Direction la fameuse chapelle dont vous parle Fiona depuis un moment, qui serait apparemment une base de cette organisation mafieuse.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Massacre au paradis

Mission 05 - Le salut

19. Parmi les morts

{llbjectifs du chapitre :
Suivez Fiona.
Traversez le cimetière.
Vous arrivez de nuit dans ce vaste lieu comprenant la fameuse chapelle, mais aussi tout un tas d'endroits sombres comme le cimetière par lequel vous allez commencer. Progressez doucement sans faire le moindre bruit (pas de coup de feu !) pour ne pas alerter les nombreux gardent qui doivent patrouiller dans les alentours. Vous arrivez alors en hauteur par rapport au cimetière : là, descendez en contrebas et éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Vous pouvez bien entendu vous cacher intelligemment derrière les stèles des tombes en gardant bien à l'esprit qu'elles se cassent lorsqu'elles reçoivent trop de balles, donc sont des abris éphémères.

Une fois cette première zone nettoyée, faites la courte-échelle à votre coéquipier pour accéder à la zone suivante. Il ne s'agit pas d'un choix et d'une séparation : une fois que l'un est arrivé en hauteur, il tend la main à celui qui est en-dessous pour l'aider à grimper. Vous arrivez ainsi dans une seconde zone du cimetière à nettoyer tout comme la précédente. Ceci fait, empruntez les escaliers qui descendent et engouffrez-vous dans les profondeurs du bâtiment pour accéder au mausolée.

20. La chasse est ouverte

{llbjectifs du chapitre :
Suivez Fiona.

Neutralisez les snipers.
Vous arrivez ainsi dans ce qui est appelé une forêt, mais qui en vérité ressemble beaucoup au cimetière que vous venez de quitter : des stèles et des ennemis à éliminer. En réalité, il s'agit plutôt de gros blocs de pierre que de fragiles stèles. La différence est que derrière ces nouvelles cachettes, vous êtes bien plus en sécurité puisqu'elles sont beaucoup moins susceptibles d'être détruites à force de recevoir des balles.

De nombreux snipers postés en hauteur s'en prennent alors à vous. Eliminez-les en restant bien à couvert et en vous fiant aux lasers dont ils se servent pour viser pour repérer l'endroit où ils sont planqués. Une fois les snipers neutralisés, pénétrez de nouveaux dans les profondeurs du bâtiment pour atteindre l'endroit où sont stockées les urnes des défunts. Vous allez accéder à une nouvelle partie du cimetière un peu plus amusante que les précédentes !

21. Le repos du truand

{llbjectifs du chapitre :
Suivez Fiona.
Contournez la mitrailleuse.
Vous arrivez d'abord dans quelques ruines. Là, plusieurs ennemis, rien de bien méchant. Vous accédez ensuite à un endroit où se trouvent plusieurs mausolées. Cette nouvelle partie du cimetière est donc beaucoup plus propices aux cachettes pour vous comme pour vos ennemis, et donc à des attaques surprises à chaque coin de mur. Vous devriez ainsi avoir le bon réflexe : privilégiez les attaques au corps à corps dans ce genre de situation, puisque vous vous retrouvez souvent à côté d'un ennemi qui n'aura alors pas le temps de vous prendre pour cible.

La dernière partie de cette zone pleine de mausolées est sacrément plus dangereuse puisque les membres du cartel y ont installé une mitrailleuse. Votre objectif est donc premièrement de contourner l'engin en restant à l'abri de ses balles, puis d'en prendre possession pour retourner leur arme contre vos ennemis.

La vidéo suivante montre comment prendre possession de la mitrailleuse sans trop s'exposer à son canon. N'oubliez pas que le mode overkill vous offre une immunité temporaire aux dégâts ! Une fois l'homme qui contrôlait la tourelle éliminé, n'en prenez pas immédiatement possession : de nombreux ennemis sont là derrière qui pourraient vous attaquer dans le dos. Eliminez-les en priorité, puis glissez-vous ensuite dans le mausolée pour nettoyer le reste des lieux avec la mitrailleuse.

22. La marche de l'ombre

{llbjectifs du chapitre :
Cherchez Cordova.
Passez les catacombes avec la torche.
Vous accédez ensuite dans les catacombes. Fiona vous donne un pistolet sur lequel est attaché une lampe torche. Evitez donc de changer d'arme, sans quoi vous ne verrez pas grand-chose. Evitez également de courir : le halo de lumière dégagé par la lampe n'est déjà pas très grand, si en plus vous le faites bouger rapidement dans tous les sens, vous n'allez pas vous en sortir. Pour l'instant, contentez-vous d'avancer tranquillement en essayant tant bien que mal de suivre votre chemin. Bravo vous indique qu'il est intelligent de suivre les câbles accrochés au mur : ils vous mèneront forcément à la chapelle !

Malheureusement, les ennemis vous ont repéré et vous prennent pour cible en hauteur (à un endroit où il n'y a pas de plafond).
Enfoncez-vous davantage dans les profondeurs du tunnel. Là, la progression jusqu'à la chapelle, toujours en suivant les câbles électriques accrochés aux murs, va se faire de manière assez amusante puisque de nombreux ennemis sont là, cachés derrière les murs, et attendent votre passage pour vous sauter dessus au corps à corps. Ok. Répondez donc de la même manière en gardant votre sang-froid et ripostez également au corps à corps pour en venir à bout de manière efficace. En plus, ils ont tous la mauvaise habitude de crier avant d'attaquer, ce qui les rend facilement repérables.

23. Dans la lumière

{llbjectifs du chapitre :
Trouvez et sauvez Cordova.
Nettoyez le sous-sol.

Vous voilà enfin dans la chapelle... Ou presque, puisque vous n'êtes encore que dans le sous-sol. Là aussi, l'endroit n'est que très peu éclairé et vous devez encore une fois compter sur le pistolet à lampe que vous a confié Fiona pour y voir clairement quelque chose. La progression jusqu'à l'étage supérieur (le rez-de-chaussée) est simple : vous passez d'une salle à l'autre, dans la salle se trouvent quelques ennemis, à vous de les éliminer pour continuer.

Dans ces salles se trouvent plusieurs caisses qui peuvent servir à vous cacher. En général, elles sont en bois et sont donc susceptibles de casser si elles sont trop arrosées par des balles ennemies. Ces mêmes caisses servent également de cachette pour vos opposants, progressez donc prudemment puisqu'ils risquent de vous surprendre. Toujours la même méthode dans ce genre de situation : corps à corps. Vous pouvez aussi balancer des grenades au loin derrière les caisses : si un ennemi s'y trouve, il risque d'avoir une petite surprise !

24. Electron libre

{llbjectifs du chapitre :
Fuyez la chapelle.
Regroupez-vous sur Fiona.
Vous arrivez enfin (ENFIN !) dans la fameuse chapelle dont Fiona vous parle depuis le début. Là, grimpez les escaliers pour arriver sur la mezzanine en hauteur. En contrebas, vous apercevez Bautista qui retient prisonnier Cordova, lequel a apparemment fait appel au cartel pour accéder au pouvoir. Bref, là n'est pas la question, votre objectif est de le libérer et de neutraliser Bautista pour l'offrir en paquet cadeau à Fiona.

Malheureusement, votre présence est détectée. Toujours à l'étage de la chapelle, vous êtes rapidement rejoint par de nombreux membres armés du cartel. Une mitrailleuse se trouve également juste au-dessus de l'autel et tire à bout portant sur vous... Ou plutôt sur l'orgue qui se trouve derrière vous (non mais ça va pas oui ?). A vous de progresser jusqu'à la tourelle pour en prendre possession, en passant bien entendu par le côté gauche de la mezzanine.

La vidéo suivante montre la démarche à suivre. Sur votre gauche (en face de la mitrailleuse) se trouve un bouclier anti-émeute, n'hésitez pas à l'empoigner pour progresser à l'abri des balles. Tuez les nombreux ennemis, rentrez dans la salle de la tourelle (assaut au ralenti), nettoyez-la, et placez-vous aux commandes de la mitrailleuse. Là, des ennemis arrivent en face de vous et en contrebas : éliminez-les. La salle dans laquelle vous vous trouvez ne tarde pas à s'effondrer. Une fois de nouveau sur pieds au rez-de-chaussée de la chapelle, éliminez les nombreux ennemis restants pour enfin pouvoir fuir et suivre le camion de Bautista.

25. Livraison spéciale

{llbjectifs du chapitre :
Suivez le camion de Bautista.
Attendez avant de suivre le cartel.
Vous êtes vous aussi dans un fourgon conduit par la belle Fiona. Bravo et vous-même êtes à l'arrière, porte ouverte, et devez éliminer les très nombreuses voitures qui se lancent à votre poursuite. Pour cela, vous avoir le choix entre trois cibles sur les véhicules : les pneus qui permettent la perte de contrôle de la voiture et donc sa mise hors-course, le moteur qui, comme vous le savez désormais très bien, mène à l'explosion de l'automobile, ou encore le chauffeur, qui équivaut au même résultat que pour les pneus.
Si vous choisissez le chauffeur, visez bien à droite (le chauffeur conduit à gauche, donc sur la droite puisque vous vous trouvez en face de lui). Les voitures bougent beaucoup, pas la peine de prendre le temps de viser la tête, si vous touchez le corps, c'est OK. Vous trouvez ensuite des mines de proximité dans votre propre camionnette : jetez-les sur la chaussée pour faire exploser les voitures qui vous suivent, parfois jusqu'à deux par mine ! Attention, vous en disposez en nombre réduit affiché en bas à droite de l'écran.

La vidéo suivante montre comment procéder avec les mines ainsi qu'avec l'arme à feu pour éliminer les chauffeurs des véhicules. Une fois tous les petits sbires tués, vous devez affronter une sorte d'immense 4x4 bien plus coriace et robuste. Pourtant, la méthode reste la même : tirez à bout portant sur le véhicule. Progressivement, il va prendre feu, jusqu'à totalement exploser à la fin de la course poursuite. Course poursuite qui, au passage, se finit en collision avec un train, écrasant votre camionnette de quelques jolis wagons.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Pardonnez-nous nos offenses

26. En territoire ennemi

{llbjectifs du chapitre :
Sécurisez la zone.
Tirez Fiona des débris.
Manque de bol, votre camionnette est totalement détruite et, en plus de cela, Fiona est coincée sous son épave. Pourtant, votre priorité n'est pas de l'aider à se dégager de là puisque de nombreux membres du cartel qui vous suivaient en voiture arrivent sur les lieux et escaladent les wagons du train déraillé pour venir vous rejoindre. Vous avez donc bien compris que c'est ces endroits-là qu'il faut viser en priorité, puisqu'ils arrivent en général tous du même endroit.

Dès que Bravo vous le propose, sortez Fiona des décombres de votre camionnette en vous posant d'un côté et en poussant simultanément avec votre coéquipier. Vous libérez ainsi Fiona qui vous aide à vous débarrasser des derniers ennemis. Suivez-la ensuite et faites la courte-échelle à Bravo pour vous permettre d'accéder au hauteur sur un bâtiment qui domine toute la ville de Ladera dans laquelle Cordova est en fuite.

27. L'ange gardien

{llbjectifs du chapitre :
Allez à Ladera.
Cherchez Cordova.
Ce vingt-septième chapitre est très court puisqu'il ne s'agit que d'une partie de sniper sur le toit sur lequel vous venez d'arriver. Il y en a un pour chacun des deux coéquipiers : le premier est en bas, le second plus en hauteur sur le toit. Une fois correctement installé à plat-ventre, visez en contrebas et couvrez les déplacements de Cordova ainsi que de Bradley.

Les ennemis arrivent d'en haut comme d'en bas. Ils sont indiqués par un petit icône, éliminez-les en visant correctement. Pas la peine de prendre le temps de viser la tête, la puissance de feu du fusil sniper est telle qu'un simple tir dans la jambe la décroche totalement et élimine l'ennemi. Au terme de la séance de sniping, une voiture arrive : vous devez alors rapidement viser le chauffeur (qui conduit à gauche comme précédemment) pour stopper le véhicule. La vidéo suivante montre la démarche à suivre dans cette séance de tir au pigeon.

Une fois l'automobile clouée au sol, vous quittez automatiquement votre sniper et reprenez la direction de la ville en contrebas pour aller chercher Cordova ainsi que votre ami Bradley.

28. Chasse à l'homme

{llbjectifs du chapitre :
Mettez la main sur Cordova.
Quittez Ladera avec le VIP.
Dans ce chapitre, vous allez passer votre temps à courir après Cordova qui s'enfuit comme un lapin. En même temps, on peut le comprendre, des dizaines d'hommes du cartel sont à ses trousses. Dizaines d'hommes que vous allez rencontrer sur votre chemin et que vous devrez donc éliminez dans cette promenade au centre des bidons-ville de Ladera. Votre indicateur d'objectif (icône jaune) vous indique constamment la position et les déplacements de Cordova. Suivez-le donc sans cesse.

Vous ne tardez pas à arriver dans une zone remplie de sorte d'entrepôts-conteneurs. Cordova s'est caché dans l'un d'entre eux, à vous de trouver lequel. Vous avez une nouvelle fois un icône jaune indicateur d'objectif sur chacune des portes à ouvrir : ouvrez-les unes à unes pour finir par trouver l'homme en fuite. Attention, la zone est infestée d'ennemis et de nombreux d'entre eux sont des brutes (les ennemis robustes). Pour les éliminer, la meilleure méthode reste incontestablement le corps-à-corps, rapide et efficace !

29. Lutte pour l'avenir

{llbjectifs du chapitre :
Retrouvez Bradley.
Protégez Cordova.
Une fois Cordova retrouvé, c'est au tour de Bradley d'attirer votre attention. Votre coéquipier est quelque part en ville, et votre nouvel objectif est de le retrouver... Tout en faisant cette fois attention à ce que Cordova ne se fasse pas tuer. Heureusement, l'homme ne se met pas à découvert et reste en général à l'abri des balles. Vous n'avez donc pas vraiment à vous occuper de son sort : contentez-vous d'éliminer normalement les ennemis que vous croisez et tout se passera bien. Les festivités commencent d'ailleurs avec un sniper logé bien en hauteur.

Pour le tuer, deux choix s'offrent à vous : soit vous essayez de l'éliminer d'en bas (de là où vous vous trouvez), ce qui est assez peu probable. Soit vous montez progressivement le chemin qui vous mène à sa cachette pour lui dire bonjour de dos. Sur la route se trouvent quelques ennemis, éliminez-les au corps à corps puisqu'ils se trouvent généralement proches de vous. Attention également aux tirs du sniper. Une fois le bâtiment atteint, choisissez la manière avec laquelle vous allez clouer au sol ce tireur planqué qui vous prend pour cible depuis tout à l'heure !

30. Mesures désespérées

{llbjectifs du chapitre :
Poursuivez Cordova.
Trouvez un moyen de quitter Ladera.
Votre nouvel objectif est de quitter la ville de Ladera. Pour cela, poursuivez votre chemin dans les ruelles sombres de la ville mexicaine remplie de membres armés du cartel. Le chemin est essentiellement composé de bâtiments, donc de murs derrière lesquels vous pouvez aisément vous mettre à couvert. De nombreuses voitures sont également présentes dans les rues. Si le plaisir des moteurs en feu qui explosent vous avait manqué depuis le temps, donnez-vous en à coeur joie et tirez profit de ces véhicules pour éliminer vos ennemis de manière efficace.

Vous arrivez ensuite sur les toits et devez ici tenir votre position jusqu'à l'arrivée des renforts. Progressez tout de même sur les toits en créant des passages (en frappant avec le bouton contextuel les tôles dressées qui vont alors former des ponts). Au terme de la mission, un ennemi porteur de lance-roquettes arrive à vous séparer de Cordova. Pas grave, vous continuez quand même, il faut aussi penser à protéger Bradley !

31. Objectif perdu

{llbjectifs du chapitre :
Rejoignez Cordova.
Localisez Bradley.
Dans la première partie de ce dernier chapitre de cette mission, vous êtes la proie de nombreux snipers cachés en hauteur. Restez bien à l'abri des éléments du décor que vous pouvez trouver en contrebas, là où vous êtes, et tentez de sortir la tête pour éliminer ces tireurs de précision. Si vous n'y arrivez pas personnellement, Bravo contrôlé par l'ordinateur finit toujours par faire le travail, ce qui est un sacré coup de main. Si vous jouez à deux joueurs en coopération, vous n'avez plus qu'à espérer qu'un des deux y arrivera !

En progressant en hauteur sur les toits, vous ne tardez pas à retrouver Bradley qui est également accompagné du président Cordova. Là, votre tâche va être de les appuyer depuis votre perchoir pour leur permettre de poursuivre leur chemin en toute quiétude. Cela veut dire que c'est à vous de repérer au loin les ennemis qui se dirigent sur eux et de les tuer avant que vos deux alliés ne sont inondés par les membres du cartel.

Comme le montre la vidéo suivante, n'hésitez donc pas à utiliser des grenades pour venir à bout de plusieurs ennemis regroupés. Les ruelles au-dessus desquelles vous vous trouvez comportent également quelques véhicules stationnés. N'oubliez donc pas que vous pouvez aussi utiliser à bon escient leurs moteurs pour vous en servir d'explosifs redoutables.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Derrière les lignes ennemies

Mission 07 - L'enfer du trafic

32. Pilleurs

{llbjectifs du chapitre :
Echappez-vous.
Trouvez des armes et des munitions.
Comme dans tout FPS ou TPS actuel, vous avez forcément droit à la case " Je suis retenu prisonnier sur une chaise et j'arrive à m'échapper parce que le diplôme d'attacheur de mains avec une corde ne vaut rien, et maintenant il faut que je me retrouve une arme et que je m'en sorte vivant ". En plus de ça, vous avez aussi droit au " En fait le grand méchant c'est l'ancien ami du flashback qui s'est senti trahi... " Bref, quoiqu'il en soit, sortez avec Bravo de la salle de capture en poussant l'espèce de grosse grille d'aération, en vous plaçant chacun d'un côté, et progressez sans faire de bruit (sans tirer) pour ne pas attirer l'attention des gardes qui patrouillent.

Heureusement, votre coéquipier et vous-même comprenez rapidement qu'à un moment ou à un autre, il va falloir faire parler les canons pour pouvoir progresser dans des zones remplies d'ennemi. Vous avez ainsi droit à un assaut au ralenti (portes à enfoncer à deux), et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la salle qui suit. Poursuivez votre chemin jusqu'à la fin du chapitre en grimpant les escaliers. On vous prévient, des escaliers, vous allez en grimper et en descendre durant toute la mission.

33. Prêts pour l'affrontement

{llbjectifs du chapitre :
Retrouvez Chuy et Baker.
Eliminez toute résistance du cartel.
Au début du trente-troisième chapitre, vous récupérez une partie de votre équipement : votre masque. C'est déjà ça, au moins vous aurez du charisme en éliminant les ennemis qui vont suivre. Votre objectif est de rejoindre le point de débarquement de Chuy et Baker, deux autres membres du T.W.O. qui viennent vous tirer de là. Pour cela, poursuivez votre chemin : il n'y a qu'une seule route possible, et vous enchaînez les salles obscures dans lesquelles se trouvent quelques ennemis.

N'hésitez pas à éliminer rapidement au corps à corps les membres du cartel qui se trouvent sur votre route. Comme vous arrivez en général directement dans une salle après avoir enfoncé la porte, ils n'ont pas le temps de réagir et vous pouvez prendre l'avantage en leur fonçant dessus puis en les exécutant rapidement. Attention toutefois à ne pas trop les approcher sans attaquer puisque certains d'entre eux sont équipés d'un fusil à pompe qui est particulièrement efficace si vous vous trouvez près du canon.

34. Rayon de soleil

{llbjectifs du chapitre :
Rejoignez le point d'extraction.
Aidez Chuy et Baker.
Vous trouvez enfin Chuy et Baker, qui vous donnent un sac rempli d'équipements que vous vous empressez d'enfiler. Oui, passons sur le fait que les habits ont également lavé votre peau. Immédiatement au début de la mission, Chuy et Baker s'engouffrent dans le bâtiment en prenant une direction. Ne les suivez pas, ce n'est pas le chemin que vous devez emprunter avec Bravo : descendez par l'autre côté de l'escalier et pénétrez de nouveau dans les salles obscures en direction du toit.

Pour cela, vous arrivez dans une sorte de salle immense, au dernier étage. La sortie qui mène vers les toits n'est accessible que si vous prenez la peine de faire tomber une sorte de plateforme composée de planches pour vous créer un pont (comme dans le chapitre précédent). Le souci est que celui des deux coéquipiers qui passe en premier dans la courte-échelle tombe en contrebas. A lui de remonter rapidement, tandis que le rôle de son allié est de l'épauler du haut de la salle en éliminant le maximum d'ennemis sur son chemin. Arrivé de l'autre côté de la planche en bois, il suffit de tirer un coup de feu sur la planche pour la faire basculer et pour pouvoir passer à deux.

35. Carnage sur le toit

{llbjectifs du chapitre :
Nettoyez le toit pour l'hélicoptère.

Eliminez les ennemis sur le toit.
Vous arrivez enfin sur le toit où un hélicoptère vous attend. Là, un choix s'offre à vous : rester au sol pour faire le ménage ou bien monter à bord de l'hélicoptère pour faire encore plus de poussière avec la mitrailleuse. Dans les deux situations, votre but est d'éliminer tous les ennemis qui se trouvent sur les toits : dans le cas de l'hélicoptère, veillez bien à ne pas trop faire surchauffer la mitrailleuse (aux munitions infinies) en la laissant se reposer quelques secondes de temps à autre, intelligemment quand il n'y a plus trop d'ennemis à viser en contrebas.

La vidéo suivante montre la phase de tir depuis l'hélicoptère.
N'oubliez pas de bien descendre les lance-roquettes qui sont les seuls véritables dangers pour votre engin volant.

Finalement, votre hélicoptère subit de trop importants dégâts et finit par se crasher. Heureusement, le membre de l'équipe qui se trouvait à l'intérieur arrive à s'en tirer et se retrouve accroché au rebord du toit, le corps qui pend dans le vide, la main tenue par celle de son coéquipier. Là, un autre hélicoptère ennemi approche : dépêchez-vous d'empoigner votre arme de poing pour tuer le pilote en tirant à travers le cockpit. Le pilote conduit à droite donc est sur la gauche pour vous qui êtes en face de lui. La scène se déroule au ralenti donc n'est pas spécialement difficile.

36. Bouffée d'adrénaline

{llbjectifs du chapitre :
Poursuivez Salem.
Fouillez le labo.
Ceci fait, vous vous remettez de vos émotions et retournez dans le corps et dans l'obscurité du bâtiment pour y retrouver Salem. Là, vous passez dans des salles remplies d'ennemis et de plantation de cannabis. Il s'agit de sortes de bacs cubiques au milieu des pièces, qui permettent à juste titre de se cacher derrière pour progresser à couvert. Les ennemis pratiquent également la même méthode et vous risquez d'être surpris par certains d'entre eux : dans ce genre de situations, c'est l'achèvement au corps à corps qu'il faut privilégier.

Vous progressez en suivant votre icône jaune d'objectif qui est en réalité Salem en train de vous fuir. Eliminez tous les ennemis qui se trouvent sur votre passage, Salem a un déplacement scripté qui ne progresse que lorsqu'il ne reste plus aucun membre du cartel en vie dans la salle dans laquelle vous vous trouvez. Lorsque vous voyez qu'il n'y a pas de porte de sortie, répétez la même chose qu'au tout début de la mission : poussez une grosse grille d'aération à deux pour pouvoir accéder à la salle d'à côté et ainsi pouvoir continuer votre route.

37. Science sans conscience

{llbjectifs du chapitre :
Prenez Salem vivant.
Eliminez tout ennemi sur votre chemin.
Ce trente-septième chapitre ne change pas beaucoup du précédent. Vous poursuivez toujours votre chemin dans les salles obscures de cet immense bâtiment tenu par le cartel à la poursuite de Salem qui joue au chat et à la souris avec vous. Seul le décor change un peu, puisque ce sont ici des paillasses de chimie que vous croisez, sur lesquelles sont disposés de nombreux montages visant à créer des produits, sûrement illicites. Pas de souci, vous pouvez tirer dessus, il n'y aura pas d'explosion. Ça, c'est pour la suite...

Dans la seconde partie du chapitre, vous quittez les laboratoires de chimie pour arriver dans une zone qui ressemble davantage à une zone de stockage. Là, de gros bidons bleus sont disposés un peu partout et, par méfiance, vous et votre coéquipier décidez de ne pas tirer dedans des fois que tout se mette à exploser. Sage décision. D'ailleurs, dans cette zone, aucun ennemi ne vous attaquera avec des armes à feu : il ne s'agit que de brutes qui viendront toutes vous affronter au corps à corps dans une confrontation. Bien sûr, si vous vous sentez l'âme de jouer avec le feu, vous pouvez toujours leur tirer dessus à vos risques et périls !

38. Le Boucher

{llbjectifs du chapitre :
Neutralisez El Carnicero.
Retrouvez l'équipe d'extraction.
Ce dernier chapitre de la mission n'est autre que l'affrontement contre votre premier boss, El Carnicero, le Boucher, le

Mexicain bourrin dont vous aviez pu constater la rage dans le chapitre où vous aviez attaqué sa forteresse avec une voiture piégée. Là, vous êtes deux contre lui et devez l'abattre dans cette gigantesque pièce qui regorge d'endroits derrière lesquels se cacher.

Les règles du combat sont simples : il n'attaque qu'au corps à corps avec une machette et, s'il vous touche, vous mourrez automatiquement. Il faut donc attendre que votre coéquipier vienne vous remettre sur pieds et bien sûr éviter à tout prix que vous deux ne soyez mis à terre en même temps. Pour le reste, videz tous vos chargeurs et lancez vos grenades sur cet ennemi incroyablement résistant, il finira bien par céder au bout d'un moment.

Passé un stade de la santé du boss, plusieurs ennemis basiques s'invitent dans la zone du combat. Des brutes qui viendront en confrontation au corps à corps et quelques petits ennemis armés qui se cacheront généralement. Pour ceux-là, ne perdez pas de temps et allez les déloger au corps à corps pour les éliminer rapidement.
La vidéo suivante montre comment s'y prendre durant ce combat contre le Boucher.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La drogue, c'est mal !

Mission 08 - Assaut

39. L'assaut

{llbjectifs du chapitre :
Pénétrez dans l'hacienda.
Trouvez Salem et Bautista.
Le premier chapitre de cette avant-dernière mission se sépare en deux parties distinctes : dans la première, vous êtes à l'extérieur et devez mener à bien un assaut contre l'hacienda, la forteresse tenue par le cartel. Pour cela, éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans la montée et ne perdez pas de temps pour atteindre l'enceinte bien fermée. Pour pouvoir passer, il va falloir détruire ces deux tours dans lesquelles sont postées les mitrailleuses qui vous prennent pour cible.

La vidéo suivante montre comment s'y prendre. Bien planqué derrière les petits poteaux de terre (les murets finissent par être détruits et sont de mauvais endroits pour se cacher), criblez de balles chacune des deux tours. Les grenades sont le meilleur moyen pour leur infliger des dégâts. Enfin, n'oubliez pas qu'en plus de vous conférer une invincibilité momentanée, le mode overkill rend chacune de vos balles plus puissantes, ce qui est idéal dans cette situation.

Une fois à l'intérieur, tout va très vite : Bautista tue Chuy et Baker en une fraction de seconde et Fiona se lance tête baissée à sa poursuite. Bravo est blessé et tombe en contrebas : à vous de descendre du balcon sur lequel vous vous trouvez pour le rejoindre le plus vide possible (il est en phase " morte " demandant des soins) pour le réanimer. Pour cela, le plus simple est d'éliminer tous les ennemis au corps à corps en étant en mode overkill pour pouvoir foncer le plus rapidement possible.

40. Touché mais pas coulé

{llbjectifs du chapitre :
Sauvez votre partenaire.
Retrouvez Fiona.
Vous ne tardez pas à faire face à un hélicoptère qui vous prend pour cible. Là, la méthode est exactement la même que contre les tours : tirez sans cesse sur l'engin volant jusqu'à ce qu'il ait subit suffisamment de dégâts pour être cloué au sol. La différence bien sûr et qu'il vous tire dessus et vous demande donc de rester un minimum à couvert pour ne pas être trop exposé à ses mitraillettes. Le mieux est donc de passer à l'offensive de manière musclée quand l'hélicoptère est concentré à tirer sur votre coéquipier, et vice-versa.

Le reste du chapitre est assez classique : vous progressez au sein de cette forteresse à la recherche de Fiona et en vous fiant à l'indicateur jaune d'objectif. Les ennemis que vous rencontrez ressemblent sacrément à des militaires (uniformes kaki, casques...) mais ne sont pas plus résistants que les autres, du moins s'il ne s'agit pas de brutes. C'est-à-dire que vous pouvez tout comme pour les autres les éliminer très rapidement d'un coup de corps à corps, ce qui est la méthode à privilégier puisque les balles ont tendance à leur faire moins d'effet (à cause du casque et du gilet pare-

balles).

41. Veille sur elle

{llbjectifs du chapitre :
Sauvez Fiona des mains de Bautista.
Prenez Salem vivant.
Au début de cette quarante-et-unième mission, vous êtes amené à pousser de nouveau un objet, comme vous l'aviez fait deux fois avec de grosses grilles d'aération dans la mission précédente. Ici, c'est d'une voiture dont il s'agit : mettez-vous à l'arrière avec votre coéquipier et poussez vers l'avant pour pouvoir progresser à couvert du feu des nombreux ennemis qui se trouvent dans la zone dans laquelle vous vous trouvez. Bien entendu, cette voiture n'est pas le genre de voiture à exploser si son moteur est arrosé de balles, ce qui vous arrange plutôt dans la situation actuelle. Notez au passage la réplique amusante de Bravo lorsque vous lui parlez de son bateau !

Au terme de la mission, vous arrivez devant une sorte de grotte dans laquelle votre chemin semble s'engouffrer. Là, vous apercevez un ennemi qui s'apprête à fuir à l'intérieur de cette même grotte et décidez de le rattraper pour le stopper et pour l'interroger quant à l'endroit où se trouve Fiona. Courez donc dans sa direction jusqu'à ce qu'une scène se déclenche, dans laquelle vous mettez la main sur lui et l'interrogez. Fiona est dans la carrière, ce qui devient donc votre nouvelle destination.

42. Objectif carrière

{llbjectifs du chapitre :
Empêchez Bautista de s'enfuir.
Eliminez les membres du cartel.
Ce nouveau chapitre n'est pas très intéressant et ne fera que vous menez à la carrière. Suivez les rails des chariots au sol pour pouvoir progressez dans ce décor qui pourrait être tiré des aventures de Zorro. Sauf que là bien sûr, il y a des ennemis habillés en militaires avec des armes à feu et qu'il ne faut pas faire parler le fouet mais bien vos chargeurs pour vous en tirer indemne.
Encore une fois, la meilleure méthode contre ces soldats bien équipés est le corps à corps, puisque le couteau va se planter directement dans le cou, zone du corps qui n'est pas protégée !

Vous passez de nouveau dans un petit tunnel, puis arrivez dans une sorte de ville tout en bois qui rappelle encore une fois beaucoup les films de western. L'endroit est propice à de nombreuses cachettes mais pas pour vous qui n'avez pas bien le temps de jouer à cache-cache : ce sont les ennemis qui risquent de vous surprendre ici, ouvrez donc bien l'oeil et n'hésitez pas à lancer une grenade devant vous pour vérifier si le chemin est bien sûr ou non. Encore une fois, en cas de confrontation directe, le corps à corps est la meilleure solution.

43. Vulnérables

{llbjectifs du chapitre :
Repoussez l'embuscade.
Tenez jusqu'à l'extraction.
Vous arrivez enfin au coeur de la carrière. Cette mission est bien plus intéressante puisqu'il s'y passe beaucoup de choses. Dans la première partie, vous êtes au niveau le plus bas de la zone, dans une espèce d'amphithéâtre sur 360°, et devez éliminer les nombreux ennemis qui arrivent des " gradins ". La chose n'est pas aisée puisqu'ils sont assez éloignés. Heureusement, de nombreux abris solides (en métal) sont disponibles là où vous vous trouvez et vous permettent de procéder à l'élimination en restant à l'abri des balles ennemies.

Dans la seconde partie de la mission, Rios arrive enfin avec son hélicoptère pour vous sortir de là. Choisissez de rester au sol pour dégager la voie ou bien de monter à bord pour opérer depuis le ciel. Si vous restez au sol, on glisse entre vos mains un lance-grenades qui vous permet de casser la barrière qui retenait votre progression. Vous pouvez ainsi remonter le côté de la carrière jusqu'à atteindre la zone d'atterrissage de l'hélicoptère.

Si vous choisissez au contraire de monter à bord de l'hélicoptère pour faire le nettoyage depuis le ciel grâce à une mitrailleuse, alors vous êtes déjà en terrain connu puisque ce que vous devez faire est à peu près la même chose que sur le toit de l'immeuble de la précédente mission. Encore une fois, faites bien attention à ne pas faire surchauffer la

mitrailleuse en la laissant reposer de temps en temps, et veillez bien à descendre les lance-roquettes en premier, qui sont le seul véritable danger pour votre engin volant. La vidéo suivante montre comment procéder durant cette phase en hélicoptère.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Guerre de proximité

Mission 09 - Confrontation

44. Liaisons brisées

{llbjectifs du chapitre :
Protégez Fiona dans la limousine.
Neutralisez l'escorte.
Voici la neuvième et ultime mission d'Army of Two Le cartel du diable. Dans ce premier chapitre, vous êtes toujours à bord de l'hélicoptère grâce auquel Rios vous a sorti Bravo et vous-même de la carrière de la précédente mission. Là, votre mission est de tirer Fiona des griffes de ses ravisseurs.

La vidéo suivante montre comment procéder : ne tirez surtout pas sur la limousine dans laquelle Fiona est retenue prisonnière. Tirez en revanche sur toutes les autres voitures du convoi pour les clouer au sol. Lorsqu'un indicateur jaune d'objectif est placé sur le flanc de la montagne, tirez sur les rochers pour créer un éboulement et ainsi ralentir de manière efficace les voitures qui se trouvent sur la route.

Suite à cela, votre nouvel objectif est deux tours radio qu'il vous faut descendre. Pour cela, tirez à bout portant sur les indicateurs d'objectif blancs qui sont en réalité les zones fragiles des tours qu'il vous faut détruire pour provoquer leur effondrement. Répétez la manipulation sur la seconde tour. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs petits hélicoptères qui vous suivent dans le ciel. Là, pareil, tirez simplement sur les engins volants pour les faire s'écraser le plus rapidement possible. Manque de chance, votre appareil finit également par s'écraser...

45. Impossible de reculer

{llbjectifs du chapitre :
Examinez le site du crash.
Pénétrez dans la propriété.
Ce nouveau chapitre est assez court mais n'en est pas moins très dynamique. En effet, votre but est de rallier le site du crash pour aller aider Rios. Pour cela, vous devez traverser toute une zone remplie d'ennemis et pas vraiment généreuse en endroits pour se couvrir... Plus que jamais, il va falloir être bourrin pour progresser ! La meilleure méthode est la suivante : munissez-vous d'une arme puissante à courte portée (un fusil à pompe par exemple) et foncez vers les ennemis pour les abattre le plus rapidement possible.

Si vous manquez votre coup ou bien si un ennemi se trouve juste à côté de vous, éliminez-le grâce à une attaque au corps à corps. Dès que vous devez recharger et si vous êtes toujours face à des membres du cartel, empoignez rapidement votre arme de poing pour finir le travail sans être désarmé à cause du temps de rechargement. N'oubliez pas que les grenades peuvent servir à ouvrir les hostilités de loin et surtout que le mode overkill vous rend momentanément invincible tout en augmentant votre puissance de tir.

46. Sauvetage héroïque

{llbjectifs du chapitre :
Trouvez Fiona.
Progressez dans la propriété.
Une fois le véritable champ de bataille passé, vous devez rejoindre le site de crash pour récupérer Rios et poursuivre avec lui la mission qui consiste à sauver Fiona et à neutraliser Salem et Bautista. Pour cela, vous n'avez pas grande route à parcourir, seuls quelques ennemis sur trouve là. De nombreux murets en parpaing vous permettent de progresser doucement, à couvert, ce qui n'est pas du luxe comparé à l'affrontement que vous avez livré dans le précédent chapitre.

Suivez la route en compagnie de votre coéquipier jusqu'à arriver à l'hélicoptère de Rios. Là, vous vous rendez compte que l'homme a la situation plutôt bien en mains puisqu'il fait seul face à de nombreux membres du cartel, aux commandes de la mitrailleuse de l'hélicoptère. Attention, il faut absolument que votre coéquipier soit avec vous pour pouvoir rallier la zone de l'hélicoptère.

De ce fait, si vous aussi vous jouez en solo et subissez un bug de votre coéquipier qui l'empêche d'avancer, alors progressez comme montré sur la vidéo suivante : utilisez les collisions avec votre allié pour le faire se déplacer, lentement mais sûrement, dans la direction souhaitée. C'est certes lent, mais c'est toujours une meilleure solution que de devoir recharger le dernier point de contrôle et de devoir recommencer une partie du chapitre !

47. Dans la gueule du loup

{llbjectifs du chapitre :
Pénétrez dans le palais de Bautista.
Prenez Salem vivant.
Vous pénétrez alors dans le palais de Bautista. Sacrée demeure, au passage. Là, vous arrivez dans une très grande pièce dans laquelle se prépare un sacré affrontement. A l'étage, des deux côtés de la pièce, se trouvent deux espèces de balcons. Pour y accéder, vous avez deux escaliers dans les angles supérieurs de la salle, au rez-de-chaussée.
Au terme de l'affrontement, Bautista se retrouve enfin face à face avec la fille qu'il a enlevée cinq ans auparavant et qui a passé tout ce temps-là à préparer sa revanche. L'issue de la rencontre ne pouvait donc être autre que sanglante.

Pourtant, vous vous rendez compte que cette mise en scène était un piège de Salem qui avait prévu la mort de Bautista. Il est la dernière cible à intercepter et vous a tendu un traquenard : les portes de la grande salle s'ouvrent et plusieurs soldats solidement armés font irruption. Ils sont considérés dans la catégorie " brute ", c'est-à-dire que les attaques au corps à corps déclenchent une confrontation. Essaye donc au possible de les éliminer de loin (grenades, fusil de précision si vous en avez un), et dès qu'il n'en reste plus qu'un seul ou deux, allez les finir au corps à corps.
Pour le reste du chapitre, vous progressez dans un couloir et devez attendre que Bravo et Fiona soient avec vous pour accéder au chapitre suivant.

48. Le procès de Salem

{llbjectifs du chapitre :
Poursuivez Salem.
Neutralisez les membres du cartel.
Au début de ce chapitre, vous retrouvez enfin ce traître de Salem. Il prend Fiona en otage et... Lui loge une balle dans la tête. Puis il blesse Rios au ventre et le fait tomber en contrebas, en profitant de l'effet de surprise pour s'enfuir. La salle dans laquelle vous vous trouvez se remplie alors d'ennemis et vous devez rapidement vous remettre de vos émotions si vous ne souhaitez pas y rester vous aussi. Votre objectif est d'éliminer tous les ennemis qui viennent de vous rejoindre pour descendre au rez-de-chaussée afin d'y rejoindre Rios blessé.

Comme dans le chapitre précédent, de très nombreux ennemis sont des " brutes ", solidement armés et équipés d'armures et de casques. Même méthode pour les abattre donc, sachant que ce genre d'ennemis possède en général des armes très puissantes. Il peut s'agir de fusils à pompe à répétition ou encore de mitrailleuses lourdes portables. N'hésitez donc pas à récupérer les armes sur les corps pour gagner l'avantage dans le combat. Vous rejoignez Rios qui n'est pas encore mort et qui vous demande enfin d'aller éliminer Salem.

49. La part du Diable

{llbjectifs du chapitre :
Neutralisez le Destroyer.
Achevez Salem.
Voici le tout dernier chapitre d'Army of Two Le cartel du diable. Il se sépare en deux parties distinctes qui se déroulent dans la même cour. Premièrement, vous devez affronter et éliminer tous les soldats que Salem envoie pour vous tuer : ils sont tout d'abord sur les balcons qui entourent la zone, auxquels vous ne pouvez accéder. A vous d'essayer tant bien que mal de les déloger en leur tirant dessus depuis le bas de la cour. Les ennemis finissent ensuite par descendre. Il s'agit premièrement d'ennemis simples (donc rapides à éliminer au corps à corps), puis d'ennemis " brutes " qui sont bien plus robustes. Il est conseillé de rester sous les balcons qui entourent la zone, et de tourner toujours dans le même

sens, histoire d'être au maximum protégé par les colonnes de la construction. N'oubliez pas de récupérer des armes lourdes sur les ennemis " brutes ", vous allez en avoir besoin contre le boss final du jeu !

Ce boss final, il s'agit de Salem au volant d'un énorme 4x4, similaire à celui que vous aviez affronté à la fin de la mission dans la chapelle. Sauf que cette fois, vous êtes au sol et vous n'avez que vos armes pour faire la différence. Attention, si le camion vous écrase, vous mourez immédiatement sans avoir la possibilité d'être remis sur pieds par votre allié, et recommencez donc le chapitre au tout début (contre les soldats). Soyez donc très vigilants. La vidéo ci-dessous montre la démarche à suivre durant ce combat. Restez au maximum caché sous les balcons et derrière les colonnes de pierre. Le 4x4 va essayer à de nombreuses reprises de vous foncer dessus pour vous écraser : repérez bien ses mouvements pour éviter ses charges en vous décalant sur le côté. Attirez au maximum l'attention du 4x4 car si Bravo est écrasé, c'est également game over. Et dieu sait que s'il a été admirable pendant tout le jeu, votre coéquipier devient ici une véritable source de problèmes tant il a le truc pour mourir et donc vous forcer à tout recommencer.

Pour le reste, criblez de balles le 4x4 jusqu'au terme du combat : grenades, armes lourdes, armes légères, armes de poing, tout est bon. Vous noterez que les pare-chocs placés tout autour du véhicule se détruisent si vous tirez beaucoup dedans. Essayez donc au maximum de faire le tour du 4x4 pour lui ôter toute protection, même si cela n'est apparemment pas obligatoire : vous pouvez vous concentrer sur un seul flan et obtenir ainsi la victoire.
Enfin, n'oubliez pas que le mode overkill vous offre une immunité aux dégâts (mais pas aux écrasements...) et augmente surtout la puissance de tir de vos armes. Avec les armes lourdes que vous avez pu récupérer sur les soldats " brutes " dans la première partie du chapitre, le résultat est sacrément puissant ! Pour finir, gardez à l'esprit qu'un mode overkill déclenché à la fois par votre coéquipier et par vous-même est bien plus long, ce qui est la meilleure chose à faire dans ce combat final.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Amère vengeance

Félicitations, vous avez neutralisé Salem, mis fin aux agissements du cartel mafieux et avez terminé la campagne d'Army of Two Le cartel du diable ! Sympathiques ces vacances au Mexique, non ?

Vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Bon, et maintenant ?

Arthur et la Vengeance de Maltazard

© Ubisoft / Phoenix Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

À table !

Trophée accordé pour avoir remporté la quête « L'étrange recette de Prosciutto »

Echappée belle

Trophée accordé pour avoir remporté la quête « Les déboires de Replay »

Défense à toute épreuve

Trophée accordé pour avoir remporté la quête « L'attaque des unicornes »

Commis de cuisine

Trophée accordé pour avoir réussi les trois missions de la quête « L'étrange recette de Prosciutto »

La grosse évasion

Trophée accordé pour avoir réussi les trois missions de la quête « Les déboires de Replay »

Citadelle imprenable

Trophée accordé pour avoir réussi les trois missions de la quête « L'attaque des unicornes »

Sauvetage parfait

Trophée accordé pour avoir réussi les trois missions de la quête « Il faut sauver le Koolo Max »

ARGENT

Maxi-sauvetage

Trophée accordé pour avoir remporté la quête « Il faut sauver le Koolo Max »

Roi des défis

Trophée accordé pour avoir remporté les 20 défis standards

Champion du hasard

Trophée accordé pour avoir remporté 10 défis aléatoires

Un pour tous et tous pour un

Trophée accordé pour avoir remporté au moins une quête avec chacun des 8 personnages jouables

OR

Maxi-Minimoys

Trophée accordé pour avoir débloqué toutes les quêtes, les personnages jouables, les mini-jeux et les bonus

Assassin's Creed

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TUER SANS PÉNALITÉ

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

VISION DE L'AIGLE ILLIMITÉE

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

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

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

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

Séquence mémoire 1

Temple de Salomon

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

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

Vous devez vous frayer un chemin vers la sortie. Elle se trouve en haut, à gauche. Il y a plusieurs plates-formes,

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

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

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

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

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

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

Approchez-vous du côté gauche du lavabo et montez pour écouter la conversation entre Lucy et le docteur. Quand ils sortent de la salle de réunion, attendez que le docteur parte et parlez à Lucy qui va vous donner quelques informations sur votre situation. Retournez vers votre chambre et allongez-vous pour vous endormir.

Séquence mémoire 2

Statut : mener l'enquête et trouver le traître de Masyaf
Vous voilà à nouveau devant votre maître qui vous a puni en vous enlevant votre rang et vos armes. Vous avez perdu aussi la plupart de vos compétences. Repérez votre objectif sur le radar et allez vers le village. Une fois la cible localisée, allez vous asseoir sur le banc situé à droite. Appuyez sur Y pour localiser les deux personnes qui possèdent les informations et verrouillez-les avec LT pour écouter la conversation. Maintenant vous devez trouver le vannier, il est localisé sur votre carte. Attendez qu'il finisse sa conversation tout en restant loin de lui. Quand il commence à avancer, approchez-vous de lui lentement, restez derrière et quand il ne se retourne pas appuyez sur B pour lui dérober la lettre. Allez ensuite à votre prochaine cible. C'est l'homme qui fait un discours sur la corniche. Restez loin de lui et attendez qu'il finisse son speech. Suivez-le jusqu'à dans un coin sombre. Mettez-vous en mode actif et frappez-le jusqu'à ce qu'il parle.

Après qu'Al Mualim donne le juste châtiment au traître, vous retrouvez votre lame secrète et votre épée ainsi que vos capacités de mouvement.

Statut : parler au chef de la cellule à Damas
A la sortie vous pouvez faire quelques entraînements dans l'arène de combat. Suivez les instructions pour parfaire vos

techniques d'épée. Utilisez le combo X puis encore X quand votre épée touche l'ennemi pour donner le coup de grâce. Allez ensuite à la sortie de la ville et montez à cheval. Galopez jusqu'à la frontière de Masyaf en sautant par dessus les obstacles sur le chemin et ce en maintenant les touches RT et A enfoncées.

Le Royaume

Vous arrivez dans une partie où vous rencontrerez les différentes factions impliquées dans la guerre pour la Terre sainte. Les premières rencontrées sont vos amies, avancez vers la tour et escaladez-la. Une fois en haut, appuyez sur Y pour avoir une vue d'ensemble de la zone et éclairer un peu votre carte.

Effectuez ensuite un saut de la foi pour tomber sur une botte de foin. Remontez à cheval et poursuivez votre route. En vous rapprochant des ennemis, appuyez sur A pour vous dissimuler et ne pas éveiller les soupçons. Avancez vers Damas tout en escaladant les points d'observation. Si ce point est gardé par des soldats ennemis, contournez-les et cherchez le côté sans garde pour escalader la tour. Si les ennemis vous attaquent, vous avez deux choix. Le premier est de vous sauver à cheval pour vous éloigner et vous cacher jusqu'à la fin de l'alarme. Le second est de dégainer votre épée et d'attaquer vos ennemis tout en restant à cheval, cela vous donne un avantage certain. Poursuivez ensuite votre chemin en galopant dans les endroits sans ennemis et en allant au trot dans les endroits gardés. Sinon appuyez sur A pour vous dissimuler si vous êtes trop proche des gardes.

Statut : rejoindre un point d'observation
Devant les portes de Damas, un message pour secourir d'un citoyen apparaît. C'est votre carte d'entrée. Descendez du cheval et allez vers le lieu de l'agression. Verrouillez un des agresseurs et commencez le combat. Restez en posture défensive pour parer les coups des ennemis et appuyez sur X quand l'épée de l'ennemi touche la vôtre pour contrer le coup. Une fois l'érudit secouru, parlez lui pour qu'il vous remercie puis suivez-le vers le groupe et appuyez sur A pour vous dissimuler parmi eux et entrez dans la cité. Une fois à l'intérieur des murs, secourez un autre érudit des mains des ennemis pour obtenir une couverture en cas de fuite. En vous baladant dans les rues, portez secours à 'une femme et abattez ses agresseurs, le premier avec votre lame secrète pour une mort rapide et les autres avec votre épée. Parlez ensuite à cette femme et vous obtiendrez l'aide de toute sa famille. Quand vous êtes poursuivi par les ennemis, passez par la zone où se trouvent vos complices, ils s'interposeront pour vous permettre de vous enfuir. Ceci est valable pour toutes les femmes secourues dans la ville. Alors dès que vous entendez des cris, partez pour leur apporter de l'aide. Localisez ensuite le point d'observation et montez sur les toits puis escaladez la tour. Une fois en haut, appuyez sur Y. Vous révélez vos quêtes secondaires qui vous permettront d'accéder à votre objectif final. Vous pouvez ensuite prendre le contrôle des 9 points d'observation qui révèlent les derniers emplacements des citoyens et des enquêtes à réaliser avant l'assassinat. De plus, la barre de synchronisation augmente. La première quête est d'enlever une personne qui détient des infos sur votre cible.

Votre champ d'action est limité dans le quartier pauvre, les deux autres quartiers ne sont pas encore accessibles. Allez vers les locaux de la cellule au fond du quartier en question.
Il est signalé sur la carte par un symbole de feu. Rafic le chef de la cellule vous donnera des tuyaux sur les enquêtes à mener. Ceci dit, si vous avez pris le contrôle des 9 points d'observation ces enquêtes seront toutes localisées sur la carte. Allez au nord de la ville à côté du premier point de contrôle et localisez les deux hommes qui se parlent près des tapis. Verrouillez votre cible et écoutez la conversation jusqu'au bout. Ensuite, restez à l'écart de la cible jusqu'à ce qu'elle reprenne son chemin. Marchez derrière elle en évitant de la bousculer et, lorsque vous êtes assez près, appuyez sur la touche B pour voler la lettre. Vous apprenez qu'une importante cargaison d'armes se fabrique au souk Al-Silaah. Le vol des lettres et des cartes se répète pour chaque cible.

Dirigez-vous ensuite au sud-est de la ville pour espionner la conversation entre trois hommes. Ils vont mentionner le nom de Tamir, votre cible, qui se trouve dans le souk. Ces informations sont utiles pour la réalisation de votre assassinat.

Dirigez-vous ensuite à l'est de la ville pour une nouvelle enquête. Votre cible se trouve au centre de la petite place, près de la fontaine. Verrouillez-la et suivez-la pour dérober une carte du souk indiquant qu'il est facile d'accéder à la cour centrale en passant par les toits.

Allez au sud-ouest du quartier pauvre pour assister au discours d'un homme se trouvant sur une estrade en bois, c'est votre cible. Quand il finit son discours, suivez-le jusqu'à la ruelle à droite et ruez-vous dessus avec vos poings. Il essaye de riposter à chaque coup, parez ses attaques et frappez-le jusqu'à ce qu'il passe aux aveux. Tamir, sera distrait quand

il s'occupera de la supervision de la fabrique d'armes. Il vous reste deux missions d'espionnage qui vous indiquent que vous pouvez passer par les poutres au centre du souk. Si vous sauvez des citoyens, des complices pourront alors couvrir votre échappée.

Statut : retourner au près du chef de la cellule
Une fois vos enquêtes terminées, retournez vers le chef de la cellule pour localiser votre cible et recevoir la plume qui doit être trempée dans le sang de Tamir en récompense de l'assassinat réussi.

Statut : assassiner Tamir
Localisez votre cible sur la carte et suivez votre GPS pour atteindre Tamir. Assistez à la scène où il maltraite un fabricant d'armes puis le tue. Une fois le massacre terminé, approchez-vous doucement de Tamir qui observe les stands autour de lui et enfoncez votre lame dans sa gorge. Ceci vous envoie dans l'Animus pour une brève conversation avec Tamir qui se confesse à vous en vous parlant de la confrérie. Une fois revenu dans le monde normal, vous serez la cible de la garde rapprochée de Tamir et ceux de la ville. Si vous choisissez de les affronter, ne passez pas à l'attaque mais contrez celles des ennemis pour plus d'efficacité. Vous pouvez aussi choisir la fuite dans les petite ruelles jusqu'à ce vous soyez à l'abri des gardes. Trouvez un banc ou une botte de foin pour vous y dissimuler. Passez aussi dans les rues où vous avez secouru des citoyens, les complices bloqueront la route aux gardes. Passer par les toits est aussi une solution, évitez les archers pour qu'ils ne vous fassent pas tomber quand vous escaladez les murs. Cherchez un abri sur les toits ou dans une botte de foin. Ne sortez de votre planque que si l'indicateur vire du bleu au vert. Ces indications sont valables pour tous les assassinats et les fuites en général.

Revenez ensuite vers le chef de la cellule et montrez-lui la plume. Vous devez parler à votre maître pour la suite des missions. Mais avant cela, vous allez faire un saut hors de l'Animus avec Desmond. Parlez à Lucy pour essayer obtenir quelques informations, malheureusement sans réussite. Consultez alors sa boite mail, vous en obtiendrez par ce biais. Allez dans votre chambre et couchez-vous jusqu'au lendemain. Parlez à Vidic puis dirigez-vous vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 3

Masyaf

Statut : parler à al Mualim
Après la conversation avec votre maître, vous gagnerez un échelon et vous récupérerez votre lame courte ainsi qu'une nouvelle aptitude : la riposte mortelle.

Essayez cette nouvelle aptitude dans l'arène. La synchronisation ADN, elle aussi, augmente d'un niveau. Vous aurez deux nouvelles missions l'une est à Acre et la deuxième à Jérusalem. Allez vers la porte de la ville et montez à cheval en direction d'Acre.

Acre (quartier pauvre)

Statut : parler au chef de la cellule à acre
L'entrée de la ville est gardée et il est impossible d'y entrer. Pour vous faufiler à l'intérieur des murailles il vous faut l'aide des moines. L'un d'eux est agressé dans la structure en bois située à gauche de l'entrée. Libérez cet homme des mains des gardes. Une fois libéré, vous pourrez rejoindre le groupe d'érudits qui se dirige vers la porte.

Une fois à l'intérieur, allez à l'ouest et lancez votre regard en haut à la recherche d'un aigle qui survole le point d'observation. Soyez vigilant aux gardes qui surveillent les toits surtout à côté des zones sensibles.

Il existe 10 points d'observation dans le quartier pauvre de la ville. Aidez aussi les citoyens pour avoir des alliés qui couvrent votre fuite. Allez ensuite vers la cellule et rencontrez son chef. Il vous aidera à localiser les enquêtes à réaliser pour trouver votre cible.

Statut : enquêtes
Il y a deux enquêtes à mener pour trouver deux informateurs. Pour découvrir le premier, il vous faudra trouver les 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux sont sur le toit en forme d'arc et sont aussi marqués sur votre

carte. Il vous informe que votre cible se trouve dans la forteresse. Le second informateur vous demande de tuer un chevalier. Localisez-le et assassinez-le discrètement avec votre lame. Revenez vers l'informateur, qui vous apprendra que seuls les gardes et les érudits peuvent pénétrer dans la forteresse.

Passez à la mission d'espionnage. Localisez les deux soldats près de la fontaine et écoutez leur conversation. L'un d'entre eux affirme qu'un garde de la forteresse quitte son poste pour rendre visite à son frère blessé. Allez ensuite au centre du quartier, approchez-vous d'une zone gardée par des soldats. Passez par le toit et descendez à l'intérieur. Attendez la fin de la conversation entre les deux hommes puis suivez le porteur du papier. Dérobez-le vite au porteur avant qu'il n'atteigne les gardes de la porte qui vous attaqueront en vous apercevant. Vous découvrez alors un lien entre vos trois premières cibles. Ici, vous pourrez aussitôt rejoindre le chef de la cellule pour entamer la mission d'assassinat. Allez ensuite à l'est du cartier pauvre et asseyez-vous sur un banc dans la ruelle étroite pour écouter la conversation entre les deux hommes. Suivez maintenant le porteur de la carte et volez-la. Vous obtiendrez une carte indiquant les positions des lustres ainsi que les patients dans la forteresse.
Allez ensuite vers la mission de l'interrogation et faites parler l'homme qui donne un discours au pied de l'église. Attendez qu'il finisse et suivez-le puis attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Vous découvrez que votre cible torture les patients au lieu de les soigner.

Statut : retourner au près du chef de la cellule
Allez vers le bureau de la cellule et comme d'habitude, entrez par le toit. Prenez la plume et partez vers la forteresse, lieu de votre prochain assassinat.

Statut : assassiner Garnier
Allez vers le nord du quartier pauvre d'Acre. Près de la forteresse, un moine est agressé par des soldats. Libérez-le pour pouvoir vous dissimuler entre les érudits qui traversent la porte de la forteresse. Assistez à la scène devant vous avant que Garnier de Naplouse retourne à ses patients. Vous pouvez vous approcher de lui en restant dissimulé entre les érudits et l'attaquer par derrière quand il s'occupe d'un patient. Sinon, montez sur les poutres pour atteindre les lustres et postez-vous sur les échafaudages en bois, dans le coin supérieur nord. La sécurité est la plus faible à cet endroit. Descendez quand Garnier s'occupe de ses patients en oubliant le monde qui l'entoure. Evitez les malades qui arpentent les lieux et plantez-lui votre lame. Vous voilà encore une fois dans l'Animus avec Garnier. Après une brève conversation vous revenez au monde réel avec tous les gardes à vos trousses. Fuyez vers le groupe d'érudits et dissimulez-vous entre eux ou échappez-vous par les toits. Revenez au chef de la cellule qui vous félicite et vous envoie à votre maître.

Masyaf

Statut : parler à al Mualim
Après la conversation vous serez promu au 3ème échelon et vous obtiendrez des couteaux à lancer et l'aptitude qui permet de bousculer les gens. Dirigez-vous vers la porte du village et prenez un cheval en direction de Jérusalem.

Jérusalem (quartier riche)

Statut : parler au chef de la cellule à Jérusalem
Comme pour les autres villes, l'entrée est bien gardée et il vous est impossible de passer. Avancez vers le cimetière qui se trouve à gauche de la grande porte et sauvez le citoyen des griffes des soldats. Ensuite, dissimulez-vous dans le groupe d'érudits pour pouvoir entrer dans la ville de Jérusalem.

Une fois à l'intérieur, montez sur le premier point d'observation en tuant les gardes qui l'entourent. Il y a en tout 9 points d'observation dans ce quartier pauvre de cette ville. Descendez dans les rues et sauvez les citoyens pour constituer une armée d'allié. Il y a 12 citoyens dans les rues qui ont besoin de votre aide. Allez vers les locaux de la cellule et parlez au chef. Ce n'est autre que Malic qui était avec vous dans le temple de Salomon et qui a perdu son bras par votre faute.

Statut : Enquêtes
Allez au centre du quartier riche pour rencontrer l'informateur. Il vous confie un travail, qu'il ne peut exécuter, en échange d'information. Vos deux cibles se trouvent dans le marché, ils sont assez proches. Butez-les en silence et revenez à votre informateur. Il vous donne les premières infos sur Talal. C'est un marchand d'esclave qui ne se montre pas et agit dans l'ombre.

Allez ensuite vers la mission de l'interrogatoire. Votre cible se trouve devant l'église donnant son discours à la population. Attendez qu'il finisse, évitez le regard des gardes et suivez-le jusqu'à la ruelle sombre. Cognez-le jusqu'à ce qu'il avoue ce qu'il sait sur Talal. Ce dernier retient prisonnier ses esclave dans une réserve.

Maintenant passez à la mission de vol. Allez au Sud ouest du quartier riche pour trouver deux hommes en pleine discussion. Ecoutez leur conversation intéressante sur les gardes et quand ils se séparent, poursuivez le détenteur de la carte des emplacements des gardes et dérobez-la.

Encore une enquête d'informateur à la recherche de drapeaux. Trouvez ses 18 drapeaux avant la fin du temps imparti. Commencez par les drapeaux qui se trouvent au sol puis passez à ceux qui se trouvent sur les toits. L'informateur vous explique que Talal a beaucoup de sympathisants qui n'hésiteront pas à se sacrifier pour protéger leur maître

Maintenant il faut vous dissimuler entre érudits pour pouvoir passer dans la cour de la grande mosquée. Approchez-vous des hommes qui discutent à propos cachettes de Talal. Poursuivez celui qui détient la carte et volez-le.

La dernière enquête est la plus facile se trouve au nord ouest du quartier riche. Dissimulez-vous entre un groupe d'érudits et entrez dans l'église protégée. Ensuite il vous suffit de vous asseoir sur le banc et de suivre la conversation. Elle vous informe sur les grandes capacités de combat de Talal.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez ensuite a Malic dans les locaux de la cellule et prenez la plume en signe de feu vert à l'assassinat de Talal.
Statut : Assassiner Talal
Localisez votre cible sur votre carte et partez a sa recherche. Restez sur les toits et nettoyez toute la zone surtout l'entourage de votre cible.

Allez ensuite au point ou aurez du se retrouver votre cible. Vous tombez dans un piège tendu par Talal. Traversez la grille qui se ferme aussitôt. Parlez avec Talal et ensuite combattez le groupe d'ennemi qui vous attaque. Ne prenez pas l'initiative et laissez vos ennemis vous attaquer en premier. Contrez leurs attaques avec des coups mortels.

Montez ensuite l'échelle et lancez des couteaux sur l'archer au bout du chemin. Commencez la poursuite da Talal sur les toits. Si vous avez nettoyez les environs avant de voir Talal vous pourrez poursuivre votre ennemis sans être gêner. Sélectionnez votre lame et quand vous approcher de Talal, appuyez sur X pour qu'Altair saute sur Tala et enfonce bien sa lame dans la gorge de ce dernier.

Ecoutez les paroles de Tala mourant, avant de fuir pour vous mettre à l'abri des regards. Revenez voir Malic avec la plume pleine de sang.

Avant de rejoindre Al Mualim, l'Animus surchauffe et vous devez quitter le monde d'Altair pour celui de Desmond. Parlez avec Lucy pour apprendre qu'elle est aussi prisonnière d'Abstergo. Allez ensuite vers votre chambre et examiner l'armoire ouverte. Quelqu'un à laisser un code d'accès pour vous. Couchez-vous ensuite jusqu'au lendemain. Avant de sombrer dans l'animus, approchez-vous du professeur Vidic et volez sont stylo. Allongez-vous ensuite sur l'Animus et partez pour d'autres aventures.

Séquence mémoire 4

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Après les éloges de votre maître, place à la nouvelle mission. Il vous donne trois noms à supprimer dans les trois grandes villes. Vous gravez un autre échelon et vous apprenez des nouvelles aptitudes. Vous pouvez vous raccrocher à un rebord et contrer une prise lors d'un affrontement. Testez cette dernière dans l'arène, ça vous aidera dans vos prochains combats. Allez ensuite vers la ville de Damas.

Damas (quartier riche)

Statut : Parler au chef de la cellule à Damas

Entrez dans la ville encore une fois avec l'aide des érudits. Allez directement vers le chef de la cellule pour qu'il vous aide a localiser les endroit ou vous devez enquêter. A partir de maintenant il vous faut au moins trois enquête pour pouvoir passer à la séquence d'assassinat. Vos enquêtes vont se dérouler dans le quartier riche de la ville. Une fois dans ce quartier lancez un regard dans le ciel pour voir un aigle tournant autour d'un clocher ou d'une tour. Montez sur les toits avoisinant, butez les gardes avec vos couteaux et grimper au sommet. Cela vous permet de révéler d'autres points d'observations. Il y a en tout 9 point d'observation dans le quartier riche de Damas.

Statut : Enquêtes
Commencez par l'enquête de l'interrogatoire à l'ouest du quartier riche. L'homme est installé au centre d'une cour en haut des marches. Attendez qu'il termine son discours et partez à sa poursuite. Il entre dans une zone militaire gardée par des soldats. Pour y pénétrer, dissimulez-vous dans un groupe d'érudits et entrez dans la fortification. Une fois à l'intérieur, quittez votre groupe et allez à sa poursuite. Evitez le regard des gardes et jetez-vous sur lui et frappez-le jusqu'à ce qu'il abandonne et vous divulgue que le prince des marchands s'adressera à ses invités lors de la fête.

Dirigez-vous ensuite au nord-ouest du quartier pour rencontrer votre informateur. Vous devez récupérer ses 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux forment un chemin que vous devez suivre pour ne pas les rater. Mais avant de démarrer cette mission, nettoyez les toits des soldats qui les gardent. Revenez ensuite à votre informateur qui parle de la fontaine au centre du palais de votre cible.

Allez au nord du quartier pour faire l'enquête d'espionnage. Un homme révèle qu'il a oublié de retirer l'échafaudage près des appartements du prince des marchands.

Occupez-vous maintenant de la mission de vol qui se trouve au sud-ouest du quartier. Localisez les deux hommes sous les arcades. Suivez le détenteur de la lettre et sans vous faire repérer dérobez-la. Cette lettre vous indique que le prince des marchand a organiser au par avant des fête dans son palais.

Une autre mission d'informateur vous attend au sud du quartier. Il vous demande de tuer deux garde de Abu'l Nuqoud. Il faut le faire en silence sans alerter la population et les gardes sinon la mission échoue. La récompense est une carte indiquant l'emplacement des gardes lors de la fête.

Terminer votre quête par la mission d'espionnage. Allez vous asseoir sur le banc situé en face de la fontaine et écoutez la conversation entre les deux hommes qui parle de l'organisation d'une fête de la par de Abu'l Nuqoud.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez au chef de la cellule pour avoir le feu vert pour l'assassinat de Abu'l Nuqoud dans somptueux palais.

Statut : Assassiner Abu'l Nuqoud
Dirigez-vous vers le palais d'Abu'l Nuqoud au sud du quartier. Le palais est gardé par les soldats. Pour pouvoir entrer, allez du coté gauche de la porte et montez l'échelle. Sautez à droite pour atteindre le mur. Sautez ensuite par-dessus la clôture pour se retrouver à l'intérieur. Ou utilisez les planches suspendus du coté nord-ouest pour pénétrer dans le palais. Entrez ensuite par la porte et mêlez-vous à la foule. Après que Abu'l Nuqoud empoisonne ses invités avec du vin. Allez du coté gauche du balcon, escalader le mur puis accrochez vous au rebord du balcon et sautez du coté gauche de Abu'l Nuqoud. Plantez votre lame dans sa gorge et s'il tente de s'enfuir, poursuivez-le et sautez dessus pour l'attaquer par derrière. Après les révélations de Abu'l Nuqoud, fuyez le palais par les toits et mettez-vous à l'abri.

Revenez voir le chef de la cellule qui vous envoi vers votre maître. Face a ce dernier vous gagnez un nouvel échelon, le 5ème. Vous recevez deux nouvelles aptitudes, l'expertise Epée ainsi que l'équilibre et l'esquive. Partez ensuite vers votre prochaine cible dans la ville d'Acre.

Acre (quartier riche)

Statut : Parler au chef de la cellule à Acre
Comme pour toutes les villes, utilisez le groupe d'érudits pour entrer. Allez vers le chef de la cellule pour un débriefing. Allez ensuite au premier point d'observation dans le quartier riche de la ville. Il se trouve juste au sud des locaux de la cellule. Accédez ensuite au 10 autres points d'observation pour révéler tous vos enquêtes et les missions secondaires des 9 citoyens à secourir

Statut : Enquêtes
Allez à l'est du quartier riche pour dérober l'un des ouvriers qui détient un plan où se trouve une structure oubliée qui peut servir de point d'entrée.

Dirigez-vous vers l'ouest du quartier pour une autre mission de vol. Ce sont deux voleur qui ont écrit les mouvements des archers sur la carte que vous allez dérober.

Allez vers la grande cathédrale du quartier riche et écoutez le discours d'un partisan de Guillaume. Suivez-le ensuite jusqu'à l'arrière de l'église et frappez-le. Il vous indique le roi Richard n'est pas satisfait du travail de Guillaume.

Allez commettre un autre vol au nord-ouest du quartier. Un homme est un soldat se parlent entre eux. Suivez ensuite le vieil homme et volez sa lettre qui indique qu'il existe un lien entre Guillaume et un homme qui vit au port.

Il vous reste deux missions d'informateur. Le premier cherche ses 20 drapeaux. Ils sont sur un circuit facile, il faut juste suivre l'ordre sur la carte pour ne pas rater un drapeau. Le deuxième vous demande d'éliminer deux soldats du roi Richard. Exécutez l'assassinat en silence. Le premier vous informe que Guillaume et Richard se sont disputés encore une fois et Guillaume s'est enfermé dans sa citadelle entourée de ses fidèles gardes. le deuxième informateur vous apprend que les portes de la citadelle se referment à la première alerte.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Retournez au chef de la cellule pour qu'il vous donne son accord pour le déroulement de la mission qui s'annonce plus difficile que les autres. Prenez la plume et sortez par le toit. Tout en se dirigent vers votre cible nettoyez bien ces toit pour diminuer les risques.

Statut : Assassiner Guillaume de Montferrat
Arriver à la forteresse vous assistez à l'humiliation de Guillaume par le roi Richard. Guillaume rentre dans la forteresse avec ses hommes. Allez vers le coté gauche de la forteresse et montez sur la bâtisse puis sautez de perche en perche pour atteindre le mur. Grimpez et montez sur la muraille. Tuez les gardes qui patrouillent dans la muraille. Utilisez vos couteaux de lancer pour les exécuter sans qu'il lance l'alerte. Faites le tour des murailles ou passez par les toits pour se retrouver au dessus de votre cible. Sautez dessus avec votre lame et enfoncez-la dans sa gorge. Après les révélations de Guillaume, remontez par l'échelle sur les toits et commencez votre fuite qui est facile si vous avez nettoyé les toits comme un bon assassin l'aura fait.

Retournez au chef de la cellule avec la plume en sang et repartez vers votre maître. Vous gagnez un autre échelon et votre stock de couteaux de lancer se voit agrandir. Votre prochaine cible vous attend dans le quartier pauvre de Jérusalem.

Jérusalem (quartier pauvre)

Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem
Entrez avec le groupe d'érudits et allez voir votre ancien partenaire Malik dans les locaux de la cellule. Votre cible est Majd Addin qui se trouve dans le quartier pauvre. Sortez et accédez au premier des six points d'observation dans le quartier. Faites le ménage dans les rues du quartier en secourant les huit citoyens.

Statut : Enquêtes
Allez vers la première mission de vol. Elle est située au centre du quartier. Suivez la conversation des deux hommes. Suivez le détenteur du document indiquant la place où se déroulera la prochaine exécution. Allez ensuite à l'est et localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite celui en blanc et volez l'emplacement des gardes pendant l'exécution.

A l'ouest du quartier, il y a un homme qui fait la propagande pour Majd Addin. Attendez qu'il finisse pour le tabasser et le faire avouer la tyrannie de Majd Addin qui donnera un discours au moment de l'exécution. Allez ensuite vers le sud et localisez vos deux cibles (en blanc). Asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Vous apprenez donc qu'une exécution est prévue pour le jour même.

Les deux informateurs vous demandent d'exécuter des hommes de Maj Addin. Le premier vous donne deux cibles qui se trouvent au même endroit. Tuez-les sans vous faire repérer. Il vous dira qu'un groupe d'érudits sera en place et

perturbera l'exécution. Le deuxième est recherché par trois hommes, l'un d'eux se trouve sur le toit.
Butez-les en silence et revenez vers votre informateur, il vous annonce que Majd Addin tourne le dos à la foule quand il réprimande ses victimes.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan d'attaque. Une fois approuvé, prenez la plume et partez vers votre cible et vers le lieu d'exécution.

Statut : Assassiner Majd Addin
Mêlez-vous à la foule tout en évitant les fous qui se baladent entre les gens. Ecoutez ce qu'a à dire Majd Addin puis dirigez-vous vers le groupe d'érudits qui se trouve à droite. Dissimulez-vous parmi eux et montez sur la bâtisse en bois. Vous avez le choix d'attaquer Majd Addin avant qu'il ne tue la première femme au moment où il l'accuse et tourne le dos à la foule ou bien attendre qu'il s'arrête devant un membre de votre fraternité et bondir sur lui avec votre lame. Après la conversation avec Majd Addin, fuyez et rejoignez le chef de la cellule avec la plume trempée dans le sang de votre ennemi.

Vous incarnez à nouveau Desmond dans le monde réel. Parlez avec Lucy puis allez vous allonger dans votre chambre. Une fois réveillé, allez vers l'Animus et allongez-vous à nouveau.

Séquence mémoire 5

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Cette fois, Al Mualim accepte d'éclairer un peu votre lanterne et répond à vos questions. Vous gagnez un autre échelon et vous apprenez l'aptitude de neutraliser la défense d'un ennemi. Vos deux nouvelles cibles se trouvent à Acre et à Damas. Chevauchez jusqu'à la ville de Damas pour votre première mission.

Damas (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Damas
Entrez avec l'aide des érudits et allez voir le chef de la cellule. Vos enquêtes se feront dans le quartier moyen de Damas. Sortez ensuite et traversez les sept points d'observation dans le quartier pour dévoiler toute la carte de la zone.

Statut : Enquêtes
Allez vers l'ouest du quartier moyen de Damas, localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite le porteur de la lettre et volez-la. La lettre vous informe que Jubair se planque dans la madrasa, entouré par ses hommes les plus fidèles. Choisissez la mission d'espionnage dans le palais. Accédez à ce palais par les toits pour ne pas croiser les gardes. Localisez les deux hommes qui sont sous les arcades, asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Jubair fait une réunion avec ses élèves dans la madrasa.

Allez ensuite interrogez l'homme qui donne un discours devant la mosquée, au centre du quartier moyen. Attendez la fin du discours et suivez-le puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il avoue. Il vous dira que les érudits qui entourent Jubair détruisent tous les livres de Damas.

Passez aux missions des informateurs. Le premier demande cinq têtes et en échange il vous donne un emplacement potentiel de Jubair. Le deuxième demande seulement trois soldats à tuer. Comme récompense il vous indique la tenue distinctive de Jubair. Il porte des tenues extravagantes brodées d'or et arbore fièrement une énorme bourse. Il sera donc aisé de le reconnaître parmi les érudits

Allez au nord du quartier pour dérober un étudiant. Son document vous indique un deuxième endroit potentiel où Jubair pourrait se placer pour brûler les livres.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Grâce à toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Dès que vous aurez reçu l'autorisation d'agir, prenez la plume et partez punir votre ennemi.

Statut : Assassiner Jubair Al Hakim
Accédez à la madrasa par les toits et assistez au crime de Jubair. En plus de brûler les livres, ce dernier jette dans les flammes un de ses hommes, il s'est interposé à l'idée de brûler tous les livres. Ensuite, cinq groupes sortent de la madrasa pour brûler d'autres livres. Jubair se trouve dans le deuxième groupe (à l'ouest). Nettoyez les toits avant de descendre par l'échelle et attaquez Jubair pendant qu'il donne son discours. Après les révélations de Jubair, revenez sur les toits pour fuir les gardes. Retournez à la cellule puis partez vers Masyaf pour parler à Al Mualim.

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Après le discours avec votre maître, vous êtes promu à l'échelon 8 et gagnez l'expertise lame courte. Mettez le cap vers Acre.

Acre (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Acre
Dissimulez-vous entre les érudits et entrez dans la ville. Dirigez-vous vers le chef de la cellule pour trouver des informations. Votre nouveau terrain de chasse est le quartier moyen de la ville. Sortez et localisez le premier point d'observation parmi les neuf existants dans le quartier.

Statut : Enquêtes
Commencez par la plus facile des missions, celle de l'espionnage. Espionnez les deux chevaliers de l'Ordre Teutonique qui parlent du regroupement des forces de Sibrand autour du port. Allez ensuite vers le sud du quartier pour dérober une lettre. Attendez que les deux hommes finissent de parler et suivez le porteur de la lettre. Dérobez-la pour découvrir que Sibrand va bientôt se retirer à bord de son navire personnel. Dirigez-vous vers le centre du quartier et localisez le soldat et le marchand qui se parlent. Ecoutez leur conversation et quand ils se séparent passez à l'acte et volez la lettre. Elle indique que Sibrand ne dispose d'aucun garde sur le port.

Allez ensuite interroger l'homme devant la croix qui dit que le port appartient désormais à l'Ordre Teutonique. Attendez qu'il finisse son discours et suivez-le loin des regards des gardes puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il capitule. Il vous informe que Sibrand compte établir un blocus naval contre les navires du roi Richard. Butez-le et passez votre chemin.

Complétez enfin les deux missions des informateurs. Le premier vous demande d'abattre cinq gardes en quatre minutes. Il vous donne en contre partie des infos sur les positions des gardes qui patrouillent dans le port.
Le deuxième vous demande de le débarrasser de trois soldats teutoniques en trois minutes. Exécutez son voeu et retournez le voir pour qu'il vous mette en garde contre les ivrognes qui sont sur le port et qui risquent d'attirer l'attention des gardes sur vous.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Avec toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Une fois l'autorisation d'agir acquise, prenez la plume et partez pour une mission délicate à cause de toutes les précautions prise par votre ennemi.

Statut : Assassiner Sibrand
Allez vers le port et assistez à la paranoïa de Sibrand lui fait tuer un moine qui s'habille comme les assassins. Il se retire aussitôt dans son navire personnel. Le pont est maintenant gardé par des patrouilles de soldats. Avant da partir à la recherche de Sibrand, faites le plein de couteaux de lancer en volant les bandits de la zone. Allez ensuite du coté gauche du port, la où le nombre de gardes est réduit et avancez sur le dock en évitant les ivrognes.

Sautez de barque en barque pour atteindre le phare. Tuez les trois soldats qui le gardent puis celui qui est sur la plateforme à coté du phare. Sautez ensuite sur les barques jusqu'à atteindre le navire de Sibrand. Butez le garde du coté gauche puis montez sur le navire et lancez-lui vos couteaux. S'il n'est pas encore mort, poursuivez-le et achevez-le avec votre lame. Ecoutez ce qu'a à dire Sibrand dans son dernier souffle. Fuyez ensuite le port et rejoignez le chef de la cellule avec la plume ensanglantée en guise de preuve. Après un bref discours, il vous envoie à votre maître.

Vous revenez ensuite au monde réel et incarnez Desmond. Parlez à Lucy. Elle semble sur la même longueur d'onde que vous. Allez vous reposer jusqu'au lendemain. Une fois réveillé allez vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 6

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim
Parlez à votre maître qui vous donne votre dernière cible, Robert De Sablé. Ce dernier vous avait humilié dans le temple de Salomon et il est la cause de votre déchéance. Suite à ses ordres, partez vers Jérusalem pour accomplir le dernier assassinat ordonné par Al Mualim. Avant de partir, vous obtenez une nouvelle expertise d'épée et une plus grande capacité en ce qui concerne les couteaux de lancer.

Jérusalem (quartier moyen)

Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem
Comme pour toutes les villes, dissimulez-vous entre les érudits pour pouvoir entrer. Allez directement à Malik qui n'exprime plus de haine envers vous. Vos enquêtes sont situées dans le quartier moyen de la ville. Sortez et partez à la recherche du premier des sept points d'observation du quartier.

Statut : Enquêtes
Commencez par la mission d'interrogatoire. Allez retrouver votre cible au sud du quartier. Dès qu'il finit son discours et avant qu'il ne descende les marches, attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Il s'avère que c'est un templier. Il veut rallier les musulmans et les chrétiens à la cause des templiers pour un monde meilleur. Ceci vous laisse quand même perplexe sur les véritables intentions de De Sablé

Les deux informateurs vous demandent de tuer des templiers. Le premier demande cinq têtes en cinq minutes. Exécutez vos ennemis discrètement et il vous informe que les templiers sont très bien entraînés et qu'ils sont prêts pour toutes les situations. Le deuxième informateur demande la mort de deux templiers. Exécutez ces deux hommes en silence et revenez le voir. En signe de gratitude, l'informateur vous conseille de vous dissimuler entre les érudits pour accéder aux funérailles.

Allez au nord-est du quartiez moyen et localisez le templier et le sarrasin près du puits. Ecoutez leur conversation puis suivez le soldat de Jérusalem et dérobez sa carte avant qu'il n'atteigne la porte gardée par les soldats. Cette carte indique la position des gardes de Jérusalem lors des funérailles de Majd Addin.

Allez vers une autre enquête, au sud-est du quartier moyen. Localisez les deux soldats qui se parlent. Puis, suivez le porteur de la lettre. Volez cette dernière pour apprendre la position exacte de De Sablé pendant les funérailles.

Allez ensuite vers le nord-ouest de la ville, tout en nettoyant les toits, pour espionner les trois hommes qui discutent. Asseyez-vous sur le banc qui leur fait face et écoutez ce qu'ils ont à dire. Vous concluez que Robert de Sablé va réellement assister aux funérailles.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Avec toutes ces informations, retournez voir Malik qui est redevenu votre allié et préparez-vous aux funérailles de Majd Addin où vous devrez assassiner Robert De Sablé.

Statut : Assassiner Robert De Sablé
Dirigez-vous vers les funérailles en empruntant le chemin des toits. Tuez les ennemis qui gardent les environs et descendez dans le cimetière. Approchez-vous de la foule et vous apercevrez Robert De Sablé. Pendant la cinématique, votre ennemi regarde vers vous comme s'il savait que vous alliez venir. Ensuite, d'autres soldats vont rappliquer et l'agitation s'accroit jusqu'à ce que le prêtre, sous les ordres du templier, vous dénonce. Vos ennemis se ruent vers vous. Mettez-vous en garde et contre-attaquez avec des coups mortels pour en finir rapidement avec eux avant de vous occuper de Robert De Sablé.

Une fois les soldats éliminés, vous affrontez enfin De Sablé. Contrez ses attaques ainsi que ses prises pour pouvoir le battre. Avant de lui asséner le coup de grâce et quand vous ôtez le casque, vous découvrez une femme qui a pris la place de De Sablé pour le protéger. Elle va vous dire qu'à cause des meurtres que vous avez commis dans les deux camps, les sarrasins et les chrétiens vont s'allier contre votre fraternité. Cette femme n'est pas sur la liste d'Altair et elle

est innocente, il la laissera donc partir.

Fuyez et revenez voir Malik pour lui réciter ces derniers évènements. Vous devez maintenant voyager jusqu'à Arsouf et retrouver Robert De Sablé. Pour aller à Arsouf, dirigez-vous vers Acre en premier puis sortez de la ville en direction d'Arsouf.

Arsouf

Statut : trouver De Sablé et l'arrêter
Dans ce no man's land, vous affronterez toutes les factions qui se font la guerre. Oubliez l'infiltration et toutes les acrobaties de l'assassin et frayez-vous un chemin en éliminant les sarrasins qui viennent en surnombre puis les chrétiens et les templiers. Ils arrivent par vagues. Pour les abattre sans y laisser votre peau, contentez-vous d'esquiver et de contrer vos ennemis. Ne prenez l'initiative que quand leur nombre est très réduit.

Eliminez les vagues d'ennemis jusqu'à arriver au Roi Richard. Mettez-le en garde contre Robert De Sablé. Ce dernier se trouve parmi les hommes du roi sous son casque et vous ne le découvrez que quand le Roi Richard lui parle. De Sablé met en doute vos dires et veut votre mort. Le roi Richard se remet à dieu pour trancher et organise un combat. Celui que dieu protège ne perdra pas.

Avant d'affronter De Sablé, vous devez éliminer ses templiers. Massacrez-les sur votre chemin et préparez-vous à prendre la vie de De Sablé. Ce dernier est plus coriace que tous les ennemis rencontrés pendant votre aventure. Lui aussi utilise la contre attaque pour vous repousser. Restez vigilant et contrez-le jusqu'à parvenir à lui asséner un coup mortel. En agonisant, Robert se moque de votre naïveté et vous informe que le trésor a été découvert par dix templiers et le dixième n'est autre que votre cher maître qui vous a utilisé pour parvenir à ses fins. Parlez ensuite au Richard qui vous laisse partir sain et sauf.

Vous revenez au monde réel en incarnant Desmond. Le docteur Vidic est inquiet par l'intrusion de vos frères assassins dans le complexe. Ils essayent de vous libérer mais en vain, pour la grande joie de Vidic. Ce dernier vous explique que tous les assassins sont exterminés et qu'il ne reste que vous. Parlez ensuite à Lucy qui calme un peu votre colère. Allez vous reposer dans votre chambre jusqu'au lendemain. Une fois sur pied, allez vers l'Animus et allongez-vous.

Séquence mémoire 7

Masyaf

Statut : Assassiner Al Mualim
De retour à Masyaf vous rencontrez le seul habitant qui rode dans le village et qui parle bizarrement. Dirigez-vous ensuite vers la forteresse. Vous rencontrez un groupe de soldats qui, normalement sont vos frères. Ils vont vous attaquer comme s'ils étaient possédés ou sous l'emprise d'un sort. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Malik qui se rallie à votre cause. Continuez votre route entre les habitants figés devant la grande porte et entrez. Allez vers les jardins, à l'arrière de la forteresse où vous serez piégé par Al Mualim.

Il apparaît sur le bacon et fait apparaître tous les templiers assassinés par vous. Il faudra les abattre à nouveau. Contrez leurs attaques et butez-les, ils ne sont pas très difficiles à éliminer.

Ensuite, votre ancien maître décide de vous affronter, mais avec l'aide de l'orbe d'Aden il se multiplie et vous encercle. Commencez par éliminer ses doubles, ils vont disparaître complètement après la mort de quelques uns d'entre eux.

C'est l'heure du face à face, l'élève contre le maître. Dans cette phase, il vous suffit de lui donner un coup pour le faire disparaître. Il réapparaîtra au loin, dans le jardin inférieur. Suivez la lueur de l'orbe pour le localiser. Quand votre barre de synchronisation diminue et que la vue devient floue, un seul coup de la part de votre ennemi peut vous tuer. Pour refaire apparaître votre barre de synchronisation, avant de vous approcher de Al Mualim, lancez-lui vos couteaux puis affrontez-le. Suivez-le dans ses déplacements jusqu'à l'achever. Vous êtes l'élève qui a dépassé le maître. Ecoutez ce qu'il a à vous dire puis approchez-vous de l'orbe qui se trouve par terre. Malik et ses hommes vous rejoignent pour assister à la projection issue de l'orbe, la carte désigne l'emplacement des trésors cherché par les templiers. C'est pour cela qu'ils ont utilisé la mémoire génétique de Desmond, le descendant des assassins.

Vous revenez une fois pour toutes dans le monde réel. Le travail de Vidic est terminé et ses patrons décident d'achever Desmond. Lucy intervient et suggère de vous garder vivant comme garantie. Après la conversation, Desmond découvre qu'il possède le pouvoir de vision d'aigle des assassins et découvre plusieurs écritures sur le sol et les murs tracées avec du sang. Allez dans votre chambre pour découvrir d'autres écritures dans toutes les langues. La fin du jeu annonce le début d'une nouvelle aventure.

Assassin's Creed : Brotherhood

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES CAPES

Cape des Auditore

Développer Rome à 100%.

Cape des Borgia

Trouver les 100 drapeaux Borgia.

Cape des Medicis

Jouer à Assassin's Creed : Project Legacy sur Facebook et aller jusqu'au niveau 30.

Cape de Venise

Jouer à Assassin's Creed : Project Legacy sur Facebook et aller jusqu'au niveau 30.

SKIN DE RAIDEN

Pour jouer avec l'apparence de Raiden (Metal Gear Solid), il suffit de terminer toutes les missions d'entraînement VR avec au moins la médaille de bronze.

RÉCOMPENSES DES SÉQUENCES MÉMOIRE

Terminez chaque séquence mémoire à 100% pour débloquer divers effets appelés Cheats (triche) qui s'activeront lorsque vous recommencerez ces séquences.

RÉCOMPENSES UPLAY

Arlequine

Obtenir 40 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Armure d'Altair pour Ezio

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Plus de munitions pour le pistolet

Obtenir 30 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Skin d'Altair

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Skin de noble florentin

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Thème d'Assassin's Creed Brotherhood

Obtenir 10 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

LISTE DES DÉFIS MULTIJOUEURS

Défis de Capacités

Mascarade 0/2

Utilisez un « Déguisement » pour échapper à vos poursuivants.
+ 250 EXP

IMPOSTEUR 0/5

« Humiliez » un poursuivant en étant déguisé.
+ 500 EXP

CLAIRVOYANT 0/30

Assassinez une cible métamorphosée ou déguisée.
+ 1100 EXP

SAUVE QUI PEUT 0/5

Utilisez la capacité « Accélération » pour vous approcher de votre cible et l'éliminer.
+ 200 XP

DEMON DE VITESSE 0/3

Utilisez la capacité « Accélération » pour échapper à votre poursuivant.
+ 150 XP

PLEIN POT 0/10

Utilisez la capacité « Accélération » si vous êtes blessé par des « Couteaux de lancer » pour contrer leurs effets.
+ 650 EXP

VOLUTES 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser les autres templiers.
+ 400 EXP

ECRAN DE FUMEE 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser votre poursuivant.
Gain = Bombe Fumigène Prolongée

Épais Brouillard 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser et humilier votre poursuivant.
+ 1000 EXP

FLINGUEUR 0/2

Assassinez une cible avec le pistolet
+ 100 EXP

A LA VOLEE 0/5

Assassinez votre cible quand celle-ci est en l'air pour obtenir le bonus « En l'air ».
+ 400 EXP

TIR CHANCEUX 0/10

Utilisez le « Pistolet Caché » pour tuer une cible en vous concentrant moins d'une seconde pour viser.
+ 500 EXP

SNIPER 0/10

Perpétrez 5 assassinats avec le pistolet dans une session.
+ 1200 EXP

ARTIFICIER 0/20

Utilisez des « Pétards » pour aveugler et tuer une cible.
+ 750 EXP

ECLAIR 0/3

Utilisez des « Pétards » pour aveugler votre poursuivant, puis « Humiliez-le » ou « Échappez-lui »
+ 450 EXP

EXPOSE 0/10

Utilisez des « Pétards » sur un groupe métamorphosé pour trouver et tuer votre cible.
+ 550 EXP

HORS DE VUE 0/10

Assassinez votre cible tout en étant aveuglé par des « Pétards »
+ 500 EXP

LANCEUR DE COUTEAUX 0/20

Utilisez vos « Couteaux de lancer » pour ralentir votre cible.
+ 200 EXP

CIBLE TREBUCHANTE 0/5

Utilisez vos « Couteaux de lancer » pour faire tomber une cible qui est entrain de grimper.
+ 300 EXP

COUP DE FREIN 0/10

Utilisez les « Couteaux de lancer » sur une cible ayant à une « Accélération » ou à une « Charge »
+ 650 EXP

EN DEUX TEMPS 0/10

Utilisez le « Pistolet caché » pour éliminer une cible déjà blessée par des « Couteaux de lancer »
+ 650 EXP

SELECTION NATURELLE 0/10

Assassinez une cible après l'avoir blessée avec vos « Couteaux de lancer »
+ 300 EXP

COLLISION 0/3

« Chargez » et assassinez vos cibles.
+ 250 EXP

COUP DE TÊTE 0/5

Utilisez la capacité « Charge » pour humiliez votre poursuivant.
+ 400 EXP

PRÊT OU NON... 0/10

Utilisez la capacité « Charge » sur une cible qui s'est métamorphosée dans un groupe.
+ 550 EXP

MIRAGE 0/2

Utilisez un « Leurre » quand vos poursuivants stout près.
+ 150 EXP

ILLUSIONNISTE 0/5

Utilisez un « Leurre » depuis une cachette.
+ 200 EXP

IMPUISSANT 0/5

« Neutralisez » un poursuivant, puis humiliez-le.
+ 350 EXP

PHARMACIEN 0/5

Utilisez du « Poison » pour tuer votre cible.
+ 300 EXP

RIEN NE SERT DE COURIR 0/10

Empoisonnez une cible qui court alors que vous êtes en mode profil passif.
+ 750 EXP

Défis d'assassinat

TUEUR DE SERIE 0/750

Perpétrez 750 assassinats.
+ 2500 EXP

INARRÊTABLE 0/30

Réussissez une série de 4 assassinats.
+ 1350 EXP

SOUS-FIFRE 0/50

Assassinez le leader de la session.
+ 700 EXP

LEVE-TÔT 0/5

Perpétrez le premier assassinat d'une session pour obtenir le bonus « Premier sang ».
+ 225 EXP

VENGEUR IMPITOYABLE 0/5

Assassinez avant tout le monde le dernier templier qui vous a éliminé pour obtenir le bonus « Vengeance ».

TEMPLIER VOLANT 0/50

Perpétrez un assassinat aérien.
+ 600 EXP

ACROBATIQUE 0/75

Assassinez une cible depuis une position « Acrobatique » pour recevoir le bonus « Acrobatique »
+ 1000 EXP

TÊTE-A-TÊTE 0/3

Restez près d'une cible pendant au moins 3 secondes avant de la tuer pour obtenir le bonus « Concentration »
+ 500 EXP

MORT QUI PLANE 0/3

Attendez 3 secondes en position « Acrobatique » pour obtenir le bonus « Concentration » avant de tuer votre cible.
+ 150 EXP

SILENCE ! 0/100

Assassinez votre cible sans passer en mode profil actif pour obtenir le bonus « Silencieux ».
+ 1000 EXP

A COUVERT 0/30

Assassinez une cible en restant caché pour recevoir le bonus « Caché ».
+ 150 EXP

UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN 0/3

Perpétrez 3 assassinats depuis un tas de foin.
+ 750 EXP

EUTHANASIE 0/3

Assassinez une cible assommée et étendue sur le sol pour obtenir le bonus « Exécution ».
+ 500 EXP

BANCS D'ESSAI 0/1

Perpétrez un assassinat de banc à banc.
+ 500 EXP

SPRINTEUR 0/25

Remportez une « Poursuite » en tant que poursuivant.
+ 300 EXP

FUGITIF 0/200

Échappez à un poursuivant lors d'une « Poursuite » pour obtenir le bonus « Évasion »
+ 1500 EXP

VOLATILISATION 0/15

Échappez simultanément à 2 templiers pour obtenir le bonus « Double évasion ».
+ 1250 EXP

DISPARITION 0/1

Échappez à 3 templiers simultanément pour obtenir le bonus « Triple évasion »
+ 650 EXP

MAITRE DE L'EVASION 0/50

Réussissez une « évasion » entant que cible, tout en restant de vue mais non caché.
+ 1000 EXP

INFATIGABLE 0/100

Faites vous pourchasser pendant 30 secondes d'affilée avant d'échapper à votre poursuivant.
+ 1200 EXP

ATTAQUE SURPRISE 0/200

Assommez votre poursuivant pour obtenir le bonus « Humiliation ».
+ 2500 EXP

TÊTE BRÛLEE 0/10

Humiliez 2 poursuivants en moins de 30 secondes.
+ 600 EXP

VOIR DOUBLE 0/10

Humiliez un poursuivant depuis un groupe métamorphosé.
+ 1200 EXP

COUP DOUBLE 0/20

Humiliez un poursuivant lors d'une poursuite, puis parvenez à vous échapper.
+ 400 EXP

TOUCHE-A-TOUT 0/75

Recevez 5, 10 ou 15 bonus différents pour obtenir l'un des bonus « Diversité »

MULTITÂCHE 0/1

Recevez tous les bonus d'assassinat ou de session (Silencieux, concentration, évasion, humiliation, vengeance...) 2 fois dans une session.
+ 1200 EXP

FULGURANT 0/15

Enchainer une « Évasion » et un « Assassinat » en moins de 10 secondes pour obtenir le bonus « Enchainement »
+ 650 EXP

Défis de déplacement

EXECUTION EXPEDITIVE 0/300

Assassinez votre cible 15 secondes maximum après avoir reçu votre contrat.
+ 625 EXP

COMME UN AIGLE 0/50

Faites un saut de la foi.
+200 EXP

COMME PAR MAGIE 0/50

Utilisez un obstacle pour vous échapper.
+ 400 EXP

ROC 0/20

Bousculez un citoyen lors d'une « Poursuite » ou d'une « Évasion » .
+ 150 EXP

SOCIABLE 0/20

Passez 120 secondes dissimulé dans un groupe parmi la foule au cours d'une même session.
+ 400 EXP

CACHE-CACHE 0/20

Restez caché 10 secondes alors que vos poursuivants sont proches de votre position.
+ 800 EXP

Défis de la session

TECHNICIEN DE L'ANIMUS 0/1

Perpétrez des assassinats avec chacun des 10 personnages de base.
+ 300 EXP

TUEUR DE RENOM 0/1

Perpétrez des assassinats avec 4 des personnages à débloquer.
+ 400 EXP

APPRENTI 0/50

Obtenez un score de 1000 points dans une session.
+ 1200 EXP

ARTISTE 0/50

Marquez plus de 1000 points dans la première minute d'une session.
+ 3500 EXP

VIRTUOSE 0/3

Assassinez 2 cibles « Incognito » sans passer en mode profil actif pendant la première minute d'une session.
+ 1200 EXP

CRIME PARFAIT 0/30

Marquer 1200 points ou plus en un seul assassinat.
+ 3750 EXP

PURISTE 0/5

Marquez plus de 3500 points dans une session sans recourir à une seule capacité pendant la session.
+ 800 EXP

TUEUR DISTINGUE 0/100

Perpétrez un assassinat qui rapporte plus de 400 points.
+ 1750 EXP

GRAND MAITRE 0/100

Atteignez un score de 4000 points dans une session.
+ 3000 EXP

EXEMPLE A SUIVRE 0/100

Prenez la tête.
+ 1500 EXP

RETOUR GAGNANT 0/1

Prenez la tête dans les 10 dernières secondes d'une session de jeu et remportez cette session.
+ 600 EXP

IMMORTEL 0/1

Ne soyez pas désynchronisé une seule fois pendant toute une session pour recevoir le bonus « Intouchable »
+500 EXP

RÉCOMPENSES

Hache de Bartolomeo

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des mercenaires.

Dague de Maria

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des courtisanes.

Récompense des courtisanes

Atteindre le rang 5 des défis de la guilde des courtisanes.

Morsure de La Volpe

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des voleurs.

Récompense des voleurs

Atteindre le rang 5 des défis de la guilde des voleurs.

Blason de factions

Atteindre le rang 5 des défis de chaque guilde.

Remise de faction

Atteindre le rang 10 des défis de chaque guilde.

Epée d'Altaïr et blason d'assassins

Terminer tous les défis de la guilde des assassins.

Armure et dague de Brutus

Explorer les 6 antres de Romulus et débloquer la salle du trésor.

Parachute

Détruire toutes les machines de guerre de Léonard de Vinci.

Chevaux de bataille

Rénover toutes les étables de Rome.

COSTUMES

Armure d'Altaïr (Assassin's Creed 2)

Déblocable via Uplay.

Noble Florentin (Ezio sans costume d'assassin)

Déblocable via Uplay.

Tenue d'Altaïr (Assassin's Creed)

Déblocable via Uplay.

Tenue de Desmond Miles

Terminer la séquence 8 avec 100% de synchronisation.

Tenue de Raiden (Metal Gear Solid)

Obtenir au moins une médaille de bronze dans tous les défis de l'Entraînement Virtuel.

CHEATS

NB : Ces codes peuvent être activés uniquement en rejouant une séquence, via le menu Options.

Terminer la séquence 1 avec 100% de synchronisation

Monter une licorne : Tous les chevaux sont changés en licornes.

Terminer la séquence 2 avec 100% de synchronisation

Corps d'acier : Invincibilité.

Terminer la séquence 3 avec 100% de synchronisation

Folie Meurtrière : Les assassinats ne peuvent être bloqués par les ennemis.

Terminer la séquence 4 avec 100% de synchronisation

Solidarité féminine : Tous les assassins de la guilde sont des femmes.

Terminer la séquence 5 avec 100% de synchronisation

Guilde ultime : Tous les assassins de la guilde sont de rang "Assassino"

Terminer la séquence 6 avec 100% de synchronisation

L'appel des Assassins : Aucun temps de recharge lors de l'appel d'un coéquipier.

Terminer la séquence 8 avec 100% de synchronisation

Desmond est partout ! : Costume de Desmond

AVANTAGES LIÉS À ASSASSIN'S CREED : PROJECT LEGACY

-Vous gagnez de l'argent pour chaque bâtiment acheté dans la séquence Rome de Assassin's Creed : Project Legacy (jeu Facebook).

-Toutes les 4 heures, vous gagnez 75 points d'expérience que vous pouvez attribuer à vos assassins dans Assassin's Creed : Brotherhood.

-En remplissant les missions dans "contrats" de Assassin's Creed : Project Legacy, vous gagnez de l'expérience pour vos assassins.

-En débloquant la série mnémonique "Sur la trace des Auditore", vous obtenez la cape des Medicis et la cape de Venise.

TROPHÉES

Bronze

Hotline

Tentez d'accéder à la Séquence ADN 9 pour la première fois.

Droit d'asile

Trouvez une nouvelle planque et retournez dans l'Animus.

Requiescat In Pace

Terminez la séquence ADN 9.

Mémoire infaillible

Obtenez 100 % de synchronisation dans une séquence autre que la séquence 1.

Un air de déjà-vu

Relancez une mémoire.

Pompes funèbres

Découvrez le tombeau dans les catacombes de Rome.

Le petit baigneur

Découvrez le tombeau dans les thermes de Trajan.

Ratatatata !

Détruisez la mitrailleuse.

Plouf !

Détruisez le canon naval.

Badaboum !

Détruisez le bombardier.

Boum !

Détruisez le char.

Plan d'urbanisme

Rénovez 5 bâtiments dans le quartier Antico.

Tour à tour

Incendiez toutes les tours Borgia

Frimeur

Terminez 10 défis de Guilde.

Perfectionniste

Remportez 3 médailles d'or dans le programme d'entraînement virtuel de l'Animus.

Fraternel

Recrutez 3 Assassins.

Bienvenue dans la Confrérie

Formez une recrue jusqu'au rang d'Assassin.

Capture du drapeau

Retirez tous les drapeaux Borgia dans Rome.

In memoriam

Collectez toutes les plumes.

Tu retourneras en poussière

Trouvez une relique en 2012.

Tueur en série

Réussissez une Série de 10 exécutions.

Ménage de printemps

Tuez un garde en utilisant un balai.

Meilleurs voeux

Jetez de l'argent dans un puits.

Vol plané

Sautez du haut du château Saint-Ange avec un parachute.

Gants de boxe

Remportez la plus forte mise aux combats.

Bon client

Accédez à vos e-mails en 2012.

Synchronisation établie

Terminez une session en ayant fait au moins 1 victime (multijoueur uniquement).

Une aiguille dans une botte

Tuez votre cible en étant caché dans un tas de foin (multijoueur uniquement).

In extremis

Gagnez en prenant la tête 10 secondes avant la fin de la session (multijoueur uniquement).

Pas de temps mort

Tuez votre cible et échappez à votre poursuivant en moins de 10 secondes (multijoueur uniquement).

Glouton

Obtenez tous les bonus coopératifs dans une seule session (multijoueur uniquement).

Bourreau de travail

Marquez 750 points ou plus avec une seule victime (multijoueur uniquement).

Employé Abstergo du mois (En ligne)

Décrochez tous les bonus au moins une fois (multijoueur uniquement).

Bis repetita (En ligne)

Réussissez une double ou une triple évasion (multijoueur uniquement).

Argent

Blessures de guerre

Terminez la séquence ADN 1.

Rome, ville ouverte

Terminez la séquence ADN 2.

Remise à neuf

Terminez la séquence ADN 3.

Une vie de princesse

Terminez la séquence ADN 4.

Collecteur de fonds

Terminez la séquence ADN 5.

Au revoir Paris

Terminez la séquence ADN 6.

Un dimanche sanglant

Terminez la séquence ADN 7.

Vittoria agli Assassini

Terminez la séquence ADN 8.

Gladiateur

Découvrez le tombeau dans le Colisée.

Plombier

Découvrez le tombeau dans la Cloaca Maxima.

Visite officielle

Découvrez le tombeau dans le palais du Latran.

Amen

Découvrez le tombeau dans la basilique Saint-Pierre.

...- .. ...- .- -. -

Résolvez toutes les énigmes du Sujet 16.

Même pas peur (En ligne)

En conflit déclaré, tuez votre cible et échappez-vous (multijoueur uniquement),

Téléchargement terminé (En ligne)

Atteignez le niveau 50 (multijoueur uniquement).

Or

Un coup de couteau en plein coeur

Emparez-vous de la Pomme d'Éden.

Platine

Jules César

Remportez tous les trophées

TROUVER UN MESSAGER BORGIA À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU

Prenez un tunnel en direction de la guilde des voleurs, postez-vous sur la toiture du tunnel, ne bougez plus quelques secondes en faisant très attention à la route qui mène à la guilde, et vous verrez alors apparaître une flèche miraculeuse montrant un messager Borgia tant convoité.

SOLUTION COMPLÈTE

Séquence 1 : Enfin la paix

La messe est dite

Après la scène cinématique et lorsque vous prenez le contrôle du personnage, avancez dans la salle suivante et discutez avec Mario. Ensuite, activez le mode aigle et grimpez aux rebords du mur.

Suivez Mario jusqu'à la sortie, regardez les moines qui ne sont pas contents et avancez à travers la foule tout en suivant votre camarade. En arrivant près de la porte, attaquez les gardes et familiarisez-vous avec les touches de combat.

Suivez Mario dans les rues de la ville, sautez sur les poutres en bois et escaladez les toits. Abattez deux autres gardes en chemin, grimpez sur d'autres toits et atteignez le point de contrôle en haut d'une tour élevée.

Retour à la maison

Galopez à cheval jusqu'au mur extérieur de la ville et entrez. Suivez Mario jusqu'à ce que vous retrouviez votre soeur puis allez vers la plus proche mémoire génétique indiquée sur votre mini-carte.

Repos et relaxation

Approchez-vous de la jeune femme qui n'arrive pas à soulever la caisse remplie de fleurs, discutez avec elle et prenez la caisse. Suivez-la tout en écoutant la discussion, emmenez la caisse jusqu'à l'endroit indiqué et repartez vers la prochaine mémoire génétique, à l'extérieur du mur.

Balade à cheval

Discutez avec le garde qui est inquiet, repérez le cheval qui galope à proximité et sprintez. Approchez-vous du cheval, appuyez sur la touche affichée et montez-dessus. Une fois que ceci est fait, revenez auprès du garde et partez vers la dernière mémoire.

Entrainement sur cible

Grimpez sur le toit de la muraille, discutez avec les canonniers et partez à la recherche de l'idiot qui a installé les canons. Partez à gauche sur la muraille et trouvez-le dans une cabine. Discutez avec lui, suivez-le jusqu'au canon et tirez ainsi sur les cibles lointaines.

Réunion

Maintenant, allez dans la grande villa des Auditores et entrez. Regardez la scène cinématique puis montrez à l'étage et entrez dans votre chambre. Après une autre scène cinématique mouvementée et romantique, votre cité est attaquée et vous devez la défendre.

Evacuation

Galopez à cheval le long des ruelles et grimpez aux poutres lorsque l'animal tombe. Montez sur la muraille de la cité, courez à gauche et atteignez les canons. Utilisez d'abord celui de gauche, visez rapidement les canons ennemis et détruisez-les. Ensuite, utilisez celui de droite et abattez les canons qui sont en face.

Après la scène cinématique, courez à gauche, escaladez la tour et redescendez pour combattre les ennemis. Attaquez-les un par un puis combattez les deux chevaliers qui arrivent.

Sortie de secours

Regardez la scène qui suit, suivez le chemin et abattez les gardes que vous rencontrez. Montez les marches et allez vers la villa. Utilisez votre pistolet et tirez sur les ennemis. Sécurisez la cour, suivez votre soeur et abattez d'autres gardes. Utilisez une autre fois le pistolet et abattez l'ennemi qui tient votre mère en otage.

Suivez Claudia dans la maison, descendez les escaliers de la crypte et regardez la scène qui suit.

Présent 1

Entrez dans le bâtiment, suivez le spectre, grimpez à la clôture et effectuez le saut de l'aigle. Après la scène, suivez le chemin en contre-sens des spectres et marchez sur l'interrupteur, près de la grille. Actionnez-le pour permettre à Lucie de passer et grimpez aux rebords du mur. Avancez, sautez d'une poutre à l'autre et suivez le chemin jusqu'à ce que vous retrouviez Lucie.

Avancez jusqu'à la pièce circulaire, montez sur les caisses et grimpez au rebord. Avancez tout droit, montez près du levier et grimpez ainsi jusqu'en haut. Sautez d'une poutre à l'autre, traversez ainsi la zone et utilisez à nouveau le levier pour remonter plus haut.

Avancez tout droit, descendez par l'échelle et sautez sur les poutres. Agrippez-vous ensuite aux rebords du mur, descendez et actionnez le levier de gauche. Une fois que Lucie est passée, grimpez aux rebords du mur de droite et atteignez la section élevée.

Avancez jusqu'au mécanisme, activez-le et sautez dans l'eau.

Nagez vers Lucie, montez via les planches en bois et grimpez sur d'autres planches, à gauche du levier. Déplacez-vous à gauche, descendez de l'autre côté et actionnez un autre levier.

Sautez par-dessus le vide, utilisez le prochain levier et avancez à droite. Sautez sur les passerelles et approchez-vous du bord du pont brisé puis appuyez sur une touche pour lancer Lucie. Ensuite, sautez sur la poutre qu'elle vient d'étaler et rejoignez-la.

Avancez, ignorez les marches sur votre droite et continuez vers le trou. Descendez l'échelle, ou sautez sur les barres et avancez. Traversez le long des poutres, avancez puis sautez sur les poutres du mur. Escaladez-les, allez d'abord à droite sur la poutre et sautez dans la cage. Actionnez le levier pour permettre à Lucie de passer et revenez à gauche.

Montez la pente, approchez-vous du pont brisé et balancez Lucie une nouvelle fois. Traversez ainsi à l'aide de la poutre, avancez et descendez via l'échelle. Sautez sur la structure au milieu puis celle de gauche, grimpez au rebord et déplacez-vous à gauche. Sautez vers le rebord qui se trouve au-dessus de la caisse, déplacez-vous à droite puis hissez-vous. Actionnez le levier, lancez Lucie une autre fois, traversez et avancez jusqu'à la crypte.

Après la courte séquence, montez les escaliers et activez la vision d'aigle pour repérer les blocus. Ouvrez ainsi le passage secret et regardez la scène cinématique qui suit.

En reprenant le contrôle, suivez Shaun jusqu'à la cour externe et appuyez sur une touche pour lui parler. Ensuite, activez la vision d'aigle pour repérer le premier boitier à proximité de Shaun et interagissez avec pour l'activer.

Suivez le chemin de gauche, descendez les marches et repérez un second boitier sur le mur. Continuez à avancer, escaladez le toit des maisons et utilisez la vision d'aigle pour repérer les câbles qui vous mèneront jusqu'au boitier.

Enfin, revenez près de Shaun et partez cette fois à droite. Descendez les marches et retrouvez le dernier boitier.

De retour à l'intérieur, approchez-vous de l'Animus et utilisez-le.

Séquence 2 : Un repaire de Tigres

Comme Neuf...

Après la scène, allez au sud puis à droite. Prenez le passage en face et descendez les marches. Avancez légèrement à gauche et repérez le docteur près du mur. Discutez avec lui, soignez vos blessures et partez à droite.

Approchez-vous de l'église, escaladez jusqu'au toit puis grimpez à la tour.

Effectuez une synchronisation pour révéler la mini-carte puis effectuez le saut de l'aigle pour atterrir sur le tas de foin. Attendez l'arrivée des gardes et prenez-les en filature. Lorsqu'ils arrivent dans la cour et attaquent une personne, éliminez-les un par un.

Dans cette cour, repérez un homme en pleurs près de la femme pendue et parlez-lui.

Bien exécutée

Allez vers la villa, en haut de la plaine, grimpez sur le toit et approchez-vous du bourreau. Effectuez un assassinat aérien, éliminez les gardes restants et complétez ainsi cette mémoire.

Ensuite, repérez la mémoire suivante sur la mini-carte et atteignez-la.

Un homme dans la ville

Suivez Machiavelli jusqu'à un forgeron, parlez avec ce dernier et achetez des épaulières romaines et un Stilletto. Ensuite, suivez-le dans les rues de Rome et discutez devant la tour de Borgia.

Pour éliminer le Capitaine Borgia, avancez à gauche et escaladez le toit du bâtiment. Grimpez également sur la tour et effectuez une synchronisation. Sautez dans le tas de foin, sortez rapidement et abattez les gardes. Saisissez le capitaine Borgia et poussez-le contre l'échafaudage pour l'éliminer.

Ensuite, revenez voir Machiavelli, escaladez jusqu'en haut de la tour et incendiez-la.

Cette mémoire se déclenche aussitôt que la dernière se termine. Suivez Machiavelli jusqu'à l'écurie, approchez-vous de l'endroit indiqué et rénovez.

Argent comptant

A présent, montez à cheval et suivez Machiavelli jusqu'à ce qu'un voleur vous dérobe votre argent. A ce moment, sprintez dans sa direction et poussez-le pour le faire tomber. Une fois que ceci est fait, repérez l'icône de la mémoire suivante sur la carte et atteignez-la.

Courrier indésirable

Suivez Machiavelli jusqu'au colisée, descendez du cheval pour abattre les gardes puis partez à la poursuite du messager. Plaquez-le au sol pour obtenir le message et partez à la recherche de la mémoire suivante dans les ruines.

Crepi il Lupo

Affrontez simplement les hommes loups et éliminez-les tous. Ensuite, descendez les marches et entrez dans la mémoire suivante.

Les salles du Néron

D'abord, grimpez sur les petits piliers en face de vous puis déplacez-vous à droite et sautez sur un autre pilier à droite.

Sautez vers les rebords du mur en face, déplacez-vous d'abord à droite pour actionner un premier levier. Ensuite, revenez aux rebords du mur, déplacez-vous cette fois à gauche et actionnez un second levier.

Par la suite, redescendez et regrimpez une nouvelle fois aux premiers piliers. Déplacez-vous cette fois à gauche, sautez sur un autre pilier et remontez sur la corniche. Actionnez les deux leviers à droite et à gauche puis descendez dans le trou qui vient d'apparaitre.

Sortez de l'eau, passez la seule grille ouverte et prenez à droite. Grimpez sur la structure centrale et utilisez-la pour atteindre les rebords du mur de droite.

Déplacez-vous à gauche, sautez vers les rebords du mur de gauche et déplacez-vous à droite. Passez la grille, continuez à avancer le long des rebords et atteignez une poutre. Sautez enfin sur la lampe et passez ainsi la grille suivante.

Avancez jusqu'à la structure centrale, grimpez dessus et sautez sur la poutre, à droite. Sautez à nouveau sur la planche suivante puis sur deux lampes pour continuer. Approchez de la porte, actionnez le mécanisme de droite et entrez.

Avancez à droite et grimpez sur les piliers. Sautez sur la statue de gauche puis sur les rebords du mur de gauche. Déplacez-vous à droite, sautez sur une autre statue au milieu et sur les rebords du mur de droite.

Atteignez la barre suivante, avancez puis grimpez sur une autre statue, au milieu.

Agrippez-vous aux rebords du mur de gauche, déplacez-vous à droite et sautez à droite lorsque vous vous approchez de l'arc brisé. Progressez à gauche le long des rebords, sautez sur la barre métallique puis sur les dalles à moitié détruites. Utilisez-les pour passer au-dessus de la grille et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, avancez à gauche et escaladez les roches rectangulaires.
Passez dans le trou, suivez le corridor et grimpez sur la structure centrale. Agrippez-vous au rebord du mur de droite, déplacez-vous à gauche et sautez sur le mur opposé.

En revenant dans la salle circulaire, escaladez les anneaux du mur puis sautez vers le pilier de droite. Grimpez aux rebords, poursuivez à gauche et sautez sur la barre métallique. Poursuivez en sautant sur d'autres barres et atteignez l'amphithéâtre en ruines.

Descendez les marches, utilisez le trône pour agripper les rebords supérieurs et déplacez-vous à gauche. Sautez sur les poutres en bois, grimpez aux rebords du mur et remontez sur la poutre élevée. Sautez à gauche d'une poutre à l'autre puis atteignez le balcon et poursuivez toujours à gauche jusqu'à ce qu'une section d'un pilier tombe.

Si vous tombez, grimpez simplement à cette section pour remonter sur le pilier. Grimpez aux rebords, sautez sur la

barre puis sur le balcon. Ensuite, sautez sur les sections de dalles qui sont à l'intérieur et atteignez le pilier suivant.

Agrippez-vous aux rebords du mur en face, remontrez et escaladez la poutre en bois. Grimpez immédiatement aux rebords qui sont au-dessus de vous, sautez à gauche et atteignez ainsi un balcon qui mène à la salle du parchemin.

Entrez, ouvrez le coffre sur la table et récupérez le parchemin. Vous devez terminer cette mémoire en moins de huit minutes pour effectuer une synchronisation à 100%. Si vous avez assez de temps, ouvrez les coffres remplis d'argent et sortez par la trappe.

Rome souterraine

Une fois dehors, suivez Machiavelli jusqu'à l'entrée du tunnel et utilisez-le pour rejoindre votre repaire.

Séquence 3 : Le combattant, l'amant et le voleur

A présent, vous avez trois mémoires disponibles. Commencez d'abord par atteindre celle qui se trouve an haut à gauche de la carte, rejoignez la maison des prostituées et frappez à la porte.

Négociations unilatérales

Après la discussion, appelez votre cheval et rendez-vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Avant de monter à bord du bateau, vous devez obtenir la rançon qui est de 2500 f. Regardez la scène puis éliminez les ravisseurs.

Ensuite, retournez à la maison de passe et grimpez sur le toit. Rejoignez les courtisanes, discutez avec elles puis retrouvez l'architecte devant la maison. Payez-le pour rénover la maison de passe et regardez la scène qui suit.

Agent double

Appelez le cheval et rendez-vous devant le bâtiment indiqué, au sud-ouest de votre carte.

Après la discussion, retournez en ville et rejoignez le marqueur jaune sur le toit. Après la scène, descendez et éliminez les gardes qui s'attaquent au voleur.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à gauche et descendez les marches. Prenez à droite, ne vous éloignez pas du voleur et dissimulez-vous dans la foule. Faites gaffe aux gardes, rendez-vous à l'endroit indiqué et protégez ainsi le voleur.

Par la suite, repérez l'emplacement des affiches sur la carte et arrachez-les pour réduire votre notoriété.

Ensuite, remontez à cheval et retournez voir Volpe à l'endroit où vous l'aviez trouvé pour la première fois. Parlez-lui, allez voir l'architecte et rénovez la guilde des voleurs.

Cruel dilemme

A présent, remontez à cheval et allez jusqu'à la troisième mémoire située dans un fort. Ouvrez la porte, regardez la scène qui suit et commencez l'affrontement contre les Borgia. Repérez immédiatement le capitaine des troupes, rattrapez-le et éliminez-le avant qu'il n'atteigne la tour.

Ensuite, atteignez cette dernière et escaladez jusqu'au sommet de la tour. Incendiez-la, jetez-vous dans l'eau et retournez voir Bartolomeo. Après la discussion, parlez à l'architecte non loin et rénovez les baraquements.

Renseignements généraux

A présent, retournez dans votre repaire et regardez la scène cinématique qui suit. Ensuite, parlez à l'architecte qui est à proximité et achevez ainsi cette synchronisation.

Séquence 4 : Repaire des voleurs

La vie au château

Montez à cheval et rendez-vous au point indiqué sur la carte.

Après la scène cinématique, sautez à droite du pont, ou descendez via l'échelle et traversez en sautant sur les piliers incrustés dans l'eau.

Agrippez-vous ensuite au rebord du mur, déplacez-vous à droite, attendez que le garde passe à gauche et cachez-vous rapidement dans le tas de foin. Attendez que le garde se rapproche et effectuez une exécution silencieuse. Ensuite, allez vers la fontaine du milieu, attendez que les deux gardes aient le dos tourné et attaquez-vous rapidement à celui de gauche. Ensuite, cachez-vous et occupez-vous du dernier. Une fois que ceci est fait, grimpez à l'échelle et regardez la courte scène.

Par la suite, grimpez aux rebords de la muraille de droite et assassinez le garde tout en restant accroché au rebord. Sinon, déplacez-vous légèrement à gauche, entrez dans le tas de foin et abattez-le lorsque l'autre garde a le dos tourné. Ensuite, allez à gauche et montez sur le toit juste avant de tourner à droite. Descendez vers le point de contrôle, abattez l'ennemi qui est en bas et partez à gauche.

Marchez sur une corde pour atteindre les rebords du mur circulaire.

Déplacez-vous à gauche, remontez tout en évitant le regard du garde de gauche et déplacez-vous vers la droite. Sautez sur les barres et les poutres et atteignez une fenêtre où une scène se déclenche. Ensuite, continuez à droite, grimpez aux rebords et laissez-vous tomber pour vous accrocher à une autre poutre. Remontez ainsi jusqu'au toit du bâtiment et éliminez les gardes. Descendez dans la cour et entrez dans le château.

Descendez les marches, avancez légèrement et descendez les marches, à droite. Faites attention aux gardes et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la cellule de Catarina, abattez les deux gardes et discutez avec elle.

Femme fatale

A présent, remontez les escaliers pour retourner au couloir et partez à droite. En arrivant devant la cour, escaladez les rebords du mur de droite et regardez la scène. Ensuite, déplacez-vous vers la gauche et descendez voir Lucrezio.

Lorsqu'elle appelle les gardes, éliminez-les rapidement puis saisissez la jeune femme pour la transporter jusqu'à la cellule de Catarina. Rebroussez chemin, abattez d'autres gardes, attrapez Lucrezio avant qu'elle en s'enfuie et ramenez-la jusqu'à la cellule pour libérer votre amante.

Chacun son fardeau

Maintenant, portez Catarina et déposez-la d'abord à droite de l'entrée. Prenez couverture derrière le mur, attendez que le premier garde entre dans la pièce et éliminez-le silencieusement. Ensuite, repérez l'autre garde en bas des marches, attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur lui pour l'abattre.

Ensuite, portez Catarina et sortez. Déposez-la à nouveau près du couloir, repérez le garde immobile à gauche et descendez pour l'abattre. Ensuite, repérez deux gardes dans les deux couloirs de gauche et de droite et neutralisez-les silencieusement. Ramenez Catarina, prenez le couloir de droite et descendez par la trappe.

Restez dans le tas de foin, attendez que le garde s'approche et éliminez-le discrètement. Sortez du foin, repérez un garde dans le prochain couloir et éliminez-le. Avancez, repérez un autre garde près de la porte et foncez pour l'abattre. Ramenez Catarina et déposez-la près de la porte.

A présent, remontez les marches de droite, faites gaffe au garde et tournez la première manivelle sous l'échafaudage.

Revenez en arrière, partez à gauche et grimpez aux rebords du mur de droite. Repérez un garde sur le toit, attendez qu'il regarde ailleurs et grimpez aux rebords du mur, éliminez-le en le balançant du toit et descendez pour tourner la seconde manivelle. Enfin, revenez vers Catarina, portez-la et sortez.

Gardien de Forli

Galopez à cheval et escortez Catarina jusqu'au pont. Lorsque vous l'aurez traversé, repoussez la horde de gardes qui arrivent et effectuez un minimum de cinq exécutions consécutives avant que le temps limite ne s'achève. Une fois que ceci est fait, éliminez les gardes restants et quittez la zone de recherche indiquée en jaune.

Homme du peuple

A présent, montez à cheval et retournez dans votre repaire pour retrouver Catarina. Après la discussion, vous devez recruter des assassins. Pour cela, descendez les marches et avancez tout droit pour aider le premier citoyen. Eliminez les gardes sans perdre plus de cinq carrés de santé et parlez au citoyen pour le recruter. Ensuite, allez dans la rue de droite et repérez une citoyenne malmenée par des gardes. Bottez-leur les fesses et recrutez-la.

Agresseur en série

Rendez-vous au prochain endroit indiqué sur votre carte et discutez avec la jeune femme.

Allez à droite, suivez les indications des courtisanes jusqu'à ce que vous tombiez sur le tueur. S'il s'enfuit, rattrapez-le puis faites appel à vos nouvelles recrues et éliminez-le.

Humain après tout

A présent, allez vers l'endroit de la prochaine mémoire et repérez le petit garçon qui pleure.

Allez vers l'endroit indiqué en jaune, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible et prenez-la en filature. Traversez le pont tout en vous dissimulant dans la foule, continuez à droite et lorsque ce dernier commence à courir, partez à sa poursuite. Arrêtez-vous à l'entrée des ruines, attendez-le puis poursuivez-le.

Lorsqu'il arrive à destination, faites appel à vos recrues pour éliminer les cibles et sécuriser la zone. Enfin, rejoignez le nid de pigeon non loin et utilisez-le pour assigner des missions à vos recrues.

Visiteur impromptu

Allez à l'endroit indiqué sur la carte, descendez les marches non loin et repérez une caisse contre le mur.

Vous retrouvez alors votre ancien ami, Leonardo de Vinci en personne. Après la discussion, asseyez-vous sur le banc près du bord et achetez un nouvel équipement spécialement conçu par votre ami.

Plan de guerre

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte, engagez des mercenaires en chemin et entrez la zone jaune. Activez la vision d'aigle pour repérer la cible puis engagez le combat. Achevez tout le monde, montez à cheval et allez vers la zone suivante.

Canon embarqué

Dès que vous prenez le contrôle d'Ezio, sautez dans le tas de foin et partez à droite.

Avancez tout droit, faites gaffe au garde et agrippez-vous au rebord de la clôture en face. Attendez que le garde s'en aille, courez sur la clôture et escaladez le mur d'en face. Une fois que vous êtes sur le toit, repérez un garde sur votre gauche, attendez qu'il regarde ailleurs et avancez. Traversez sur la corde tout en faisant attention à un autre garde en face puis sautez dans un autre tas de foin. Avancez dans la ruelle de droite, courez et grimpez sur l'échafaudage pour vous agripper à la clôture. Utilisez la vision d'aigle pour repérer le garde à l'intérieur, attendez qu'il s'éloigne des plans et grimpez. Retrouvez rapidement les plans et interagissez avec pour les bruler.

Ensuite, grimpez rapidement sur le toit qui se trouve au-dessus des plans, avancez et descendez de l'autre côté. Entrez discrètement sous la corniche, allumez la mèche des barils explosifs et fuyez tout en suivant les points indiqués.

Maintenant que vous êtes à cheval, suivez la charrette qui porte la seconde arme de Leonardo et évitez les tubes qui s'effondrent en chemin.

Lorsque vous prenez le contrôle de la charrette, dirigez les chevaux et suivez le chemin jusqu'à ce que vous preniez les commandes de l'arme. A ce moment, ouvrez le feu sur les chevaliers ennemis qui arrivent par derrière et abattez-les tous. Tirez sur les côtés et en face, ne les laissez pas s'approcher de vous et utilisez un remède en cas de besoin.

Le plan

A présent, retournez dans votre repaire sur l'île Thibérine et regardez la scène. Ensuite, consultez le plan posé sur la table et sortez.

Séquence 5 : Le Banquier

Dette publique

A présent, montez à cheval et rendez-vous à la maison de passe pour commencer la mémoire suivante. A l'intérieur, parlez à Claudia près du bureau et sortez. Remontez à cheval et rejoignez le capitole indiqué en vert.

Remontez la pente, traversez la cour et repérez le sénateur. Après la scène, avancez vers l'endroit indiqué sur la carte et empruntez les marches qui sont à droite de la cour. Descendez les prochains escaliers et payez les courtisanes sur votre gauche pour qu'elles fassent diversion. Si les gardes s'attaquent à Troche, ne vous mêlez surtout pas du combat, restez caché entre les filles et envoyez vos recrues pour les éliminer.

Atteignez le premier endroit indiqué, poursuivez et choisissez le chemin le plus court. Utilisez la vision d'aigle pour localiser les gardes, évitez-les ou éliminez-les avec vos recrues et avancez jusqu'à la maison de Troche.

Poursuite d'intérêts

Si vous avez la somme de 3000 f, reparlez immédiatement au sénateur pour commencer la mémoire, sinon, rassemblez la somme et revenez le voir.

Grimpez immédiatement sur le toit et rendez-vous au point de rencontre qui se trouve sur le toit d'un bâtiment qui est à proximité. Après la courte scène, prenez les gardes en filature, ne touchez pas le sol et ne vous faites pas repérer. Sautez par-dessus le vide et abattez un premier garde avant qu'il ne vous remarque.

Avancez, sautez à gauche à partir de la corniche et atteignez les bâtiments. Avancez jusqu'à la cour, grimpez sur le mur qui se trouve sur votre gauche (celui qui porte une affiche vous montrant). Grimpez sur l'autre mur et abattez un garde discrètement. Suivez les pas des gardes qui sont en bas, avancez sur les toits et abattez un troisième homme. Traversez le long des deux cordes, achevez un garde et grimpez sur les toits des maisons de droite. Avancez, revenez à gauche et courez jusqu'à ce vous aperceviez Egidio et les gardes enter chez le banquier.

Une fois que ceci est fait, vous devez escaladez jusqu'au sommet du dôme. Pour cela, rendez-vous à l'arrière du bâtiment et escaladez le pilier à moitié brisé. Allez légèrement à gauche et grimpez sur les rebords d'une petite fenêtre entre les colonnes.

Lorsque vous arrivez au sommet, repérez le garde qui est entrain de compter l'argent et accrochez-vous au rebord du dôme. Descendez le long des rebords, descendez encore via les trous dans le mur et approchez-vous du garde. Eliminez-le en un seul coup et achevez ainsi cette mémoire.

C'était à Rome

Maintenant que vous possédez l'armure du soldat éliminé, suivez le chemin tout droit.

Prenez la première à gauche puis à droite, à gauche, à droite, à droite, à gauche et descendez les marches. Allez tout droit puis légèrement à droite. Montez les escaliers sur votre droite, allez à gauche puis à droite. Avancez jusqu'au pont,

traversez-le et achevez ainsi cette mémoire.

Va-et-vient

A présent, engagez rapidement les courtisanes et prenez le soldat en filature. Ne vous faites pas repérer, avancez jusqu'aux ruines et engagez d'autres courtisanes.

Lorsque vous aurez repéré le banquier, cachez-vous dans le tas de foin non loin et assassinez le premier garde. Ensuite, avancez à gauche pour attirer le garde et revenez rapidement dans le tas de foin avant qu'il ne vous repère. Lorsqu'il s'approche de la charrette, battez-le et cachez son corps dans le foin.

Par la suite, repartez à gauche et engagez les courtisanes. Traversez ainsi la cour, assoyez-vous sur l'un des bancs, attendez que le banquier s'approche et éliminez-le. Enfin, abattez les gardes qui vous ont repéré ou fuyez la zone de recherche indiquée en jaune.

Billets doux

Remontez à cheval et rendez-vous simplement à la maison de passe pour accomplir cette mémoire.

Séquence 6 : Le baron de Valos

Portier

Sortez de Rome et rendez-vous dans la forteresse de Bartolomeo. Dès que vous reprenez le contrôle, avancez à gauche et abattez le groupe de français qui arrivent.

Essayez de ne pas subir de dégâts pour réaliser une synchronisation totale puis fermez la première porte. Ensuite, rendez-vous vers l'autre porte située sur le flanc opposé. Eliminez les quelques ennemis, fermez rapidement la porte avant que d'autres français n'arrivent. Rendez-vous à la dernière porte, éliminez les français et fermez la porte. Enfin, suivez Bartolomeo jusqu'à l'entrée de la forteresse du Baron.

French Kiss

Retournez dans la forteresse auprès de Bartolomeo, discutez avec lui et sortez. Repérez les cinq emplacements des avant-postes de soldats français et atteignez l'un d'eux. En effet, vous devez éliminer 20 français pour pouvoir utiliser leurs équipements plus tard. Essayez de ne pas vous faire repérer, abattez les soldats et revenez voir Bartolomeo.

Cheval de Troie

A présent, suivez les hommes de Bartolomeo et abattez les gardes que vous rencontrez.

Ensuite, suivez le train des soldats et approchez-vous des gardes français. Vous devez éliminer les trois gardes en moins de 30 secondes et sans vous faire repérer. Grimpez d'abord sur le toit pour éliminer un premier garde, descendez abattez celui qui se trouve à gauche de l'entrée puis achevez celui qui est à l'entrée.

Avancez, refaites la même opération et éliminez trois autres cibles avant le temps imparti. Ensuite, suivez la troupe jusqu'à l'entrée de la forteresse et regardez la scène qui suit.

Une fois à l'intérieur, éliminez rapidement les trois gardes personnels du Baron et achevez ainsi cette mémoire.

Au revoir

A présent, suivez le baron et éliminez les gardes qui se trouvent devant la grande porte. Ouvrez la porte, avancez à droite, faites attention à ne pas vous faire repérer et éliminez le garde près de la clôture.

Grimpez sur les deux murs suivants, atteignez le toi et abattez silencieusement le garde. Sautez sur les poutres en face,

continuez sur votre gauche et approchez-vous de l'endroit où se trouve le baron. Une fois que la touche d'assassinat s'active, éliminez rapidement l'homme en question et sauvez ainsi la femme de votre ami.

Séquence 7 : La clé du château

Délit de fuite

Rendez-vous dans la taverne de Volpe, entrez et approchez-vous du bar pour parler avec ce dernier. Ensuite, sortez et éliminez les gardes qui attaquent les voleurs.

Remontez à cheval, suivez Volpe jusqu'à la région suivante et éliminez d'autres gardes. Répétez cette opération deux autres fois, ne subissez pas trop de dégâts et achevez ainsi cette mémoire.

Drôles de Figurants

Avant de commencer cette mémoire, vous devez avoir au moins quatre recrues dans votre guilde. Une fois que ceci est fait, approchez du voleur près des ruines et parlez-lui. Montez à cheval, rendez-vous dans la zone indiquée en jaune sur la carte et repérez Cesare.

Après la scène, montez à cheval et prenez Michelleto en filature jusqu'aux ruines. Utilisez vos recrues pour éliminer les gardes à l'entrée, avancez discrètement et suivez-le jusqu'aux deux gardes espions. Lorsqu'il s'en va, appelez vos recrues pour éliminer les gardes espions et suivez Michelleto à nouveau.

Dans les prochaines ruines, recrutez les courtisanes pour vous infiltrer à l'intérieur de l'amphithéâtre et retrouver les espions. Envoyez vos recrues pour les éliminer, suivez Michelleto et poursuivez-le à cheval.

Enfin, suivez-le jusqu'à la prochaine ruine, éliminez les gardes à l'entrée grâce à vos recrues et infiltrez l'endroit. Grimpez sur les murs, repérez les espions et abattez-les à l'aide des recrues. Il ne reste plus qu'à suivre Michelleto jusqu'au colisée pour achever cette mémoire.

Sortie de scène

Maintenant, grimpez aux rebords du mur extérieur du colisée, passez par le point de contrôle et remontez jusqu'au sommet. Allez à gauche pour rejoindre le second point de contrôle et regardez la scène qui suit.

Par la suite, regardez au bord et sautez sur le tas de foin. Sautez sur les ruines en face, partez à droite et faites attention à ne pas être repéré par les gardes. Localisez les cibles, agrippez-vous au rebord du mur de droite puis attendez que le premier garde s'approche du bord et éliminez-le silencieusement.

Continuez à gauche, regardez les déplacements des gardes et éliminez-les sans être repéré. Une fois que ceci est fait, revenez en arrière et rejoignez vos hommes qui se sont déguisés en soldats.

Marchez dans le couloir de gauche, avancez tout droit et passez les points de contrôle afin d'atteindre la scène. Utilisez la vision d'aigle pour repérer votre emplacement sur la scène et arrêtez-vous ainsi sur la motte de foin.

Lorsque les autres gardes commencent à bouger, allez à gauche et arrêtez-vous sur une autre motte (utilisez la vision d'aigle pour la voir). Enfin, déplacez-vous sur la dernière motte située devant les marches puis approchez-vous de Michelleto pour l'éliminer.

Intervention Divine

A présent, vous devez transporter Petro d'urgence. Prenez la sortie sur votre droite, ne vous mêlez pas au combat et envoyez vos recrues si les gardes vous repèrent. Sortez rapidement du colisée et avancez jusqu'au médecin qui est à proximité.

Après le flashback, pourchassez rapidement le voleur et plaquez-le au sol pour apprendre la vérité.

Tout de suite après, montez à cheval et foncez vers l'endroit indiqué sur la carte pour sauver Machiavelli. Ne nagez pas dans l'eau pour compléter la synchronisation totale, traversez le long du pont et rejoignez Volpe avant qu'il n'élimine votre ami.

Ascension

Rejoignez l'endroit de la mémoire sur la carte, entrez dans votre repaire et regardez la scène.

Séquence 8 : Les Borgia

Requiem

Rendez-vous au point se trouvant à l'entrée du château et commencez la mémoire. D'abord, éliminez discrètement le soldat dans la cour et grimpez à l'échelle sur votre droite. Agrippez-vous au rebord de la muraille, attendez que le garde passe à gauche et éliminez-le.

Agrippez-vous à nouveau sur le même rebord de la muraille et déplacez-vous à droite afin d'éviter le garde suivant. Éliminez-le lorsqu'il passe à gauche, grimpez aux rebords de la tour et atteignez le point de contrôle.

Repérez la corniche qui se trouve à gauche de la muraille de droite et escaladez-la. Sautez sur les poutres du mur, agrippez-vous ainsi au rebord et déplacez-vous à gauche. Faites gaffe au garde qui se trouve sur le toit, attendez qu'il regarde ailleurs et abattez-le rapidement.

Par la suite, grimpez sur les corniches qui sont à gauche de la muraille et évitez ainsi les gardes. Envoyez des recrues si vous êtes repéré, sautez sur les barres métalliques et les poutres et atteignez le toit d'en face. Abattez un garde avec les recrues, attendez que ceux au sol s'éloignent et remontez rapidement les escaliers pour entrer dans le château.

Avancez directement vers le mur en face, grimpez sur les caisses et agrippez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, utilisez les poutres pour grimper et contournez toute la pièce.

Grimpez au rebord de la trappe, éliminez les deux gardes en patrouille en même temps et prenez le couloir de gauche. Rejoignez le point de contrôle, montez les marches et rejoignez la bibliothèque.

Escaladez l'étagère de gauche, éliminez le garde près du bord puis abattez celui qui se trouve près de la fenêtre. Sortez par cette fenêtre, agrippez-vous au rebord et déplacez-vous à droite pour atteindre le point indiqué.

Une pomme par jour

Remontez légèrement le long des rebords et déplacez-vous à droite. Poursuivez toujours le long du bord du château, contournez les gardes et descendez. Sautez sur les rebords en haut de la fenêtre, descendez et entrez.

Après la scène cinématique, avancez dans le couloir sans crainte et descendez les escaliers. Prenez à droite, descendez d'autres marches à droite et retournez aux cellules. Après la brève scène, remontez les marches pour grimper aux rebords du mur de gauche. Sautez sur la planche puis sur les poutres pour atteindre la trappe. Grimpez, ne tuez pas le garde et courez vers la corniche pour repérer Cesare.

Tout de suite après, sautez dans le tas de foin, courez rapidement sur la muraille et grimpez sur la clôture de la tour. Sautez sur la planche puis sur un autre tas de foin afin de quitter le château.

A présent, évitez la horde de gardes qui sont à vos trousses, ne les tuez pas et rendez-vous à la Basilique indiquée sur la carte. Vous devez rester discret pour pouvoir compléter la séquence et y entrer avant la fin du temps imparti.

Enfin, activez la vision d'aigle pour localiser la pomme d'Eden, qui se trouve dans la structure au milieu, et récupérez-la pour achever ainsi cette mémoire.

La pomme d'Eden

Maintenant que la pomme est en votre possession, vous devez fuir la zone de recherche indiquée en jaune sans perdre un carré de santé. Par conséquent, n'utilisez pas la pomme d'Eden pour l'instant car elle vous fait perdre de la santé. Fuyez la cour en courant et partez à gauche.

Utilisez les cachettes représentées en bleu sur la carte pour diminuer le nombre de gardes à vos trousses. Grimpez aussi sur les toits et longez la muraille jusqu'à ce que vous puissiez sauter dans l'eau et quitter ainsi la région.

Démilitarisation

Allez vers l'emplacement de la prochaine mémoire, utilisez la vision d'aigle pour repérer Cesare et rejoignez-le pour déclencher une scène. Par la suite, approchez-vous de ses gardes personnels et utilisez le pouvoir de la pomme pour les abattre. Ignorez les autres gardes et concentrez-vous sur les gardes du corps personnels de Cesare.

Points cardinaux

Avancez tout droit et rendez-vous dans les ruines. Utilisez la vision d'aigle, partez du côté gauche et repérez le cardinal. Prenez-le en filature sans être repéré, suivez-le jusqu'à l'amphithéâtre et empruntez l'entrée qui se trouve à droite des gardes. Avancez jusqu'à la cour et regardez la scène qui suit.

Enfin, utilisez le pouvoir de la pomme et abattez les cibles. Maintenez la touche d'attaque enfoncée pour augmenter la force d'attaque mais faites attention aux points de santé.

Tous les chemins mènent à ...

Allez devant la porte pour déclencher une scène puis utilisez à nouveau le pouvoir de la pomme pour dégommer tous les gardes avant la fin du temps imparti. Mettez-vous devant la porte pour regarder la scène qui suit.

Séquence 9 : La chute

Pax Romana

Dès que la séquence commence, appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche puis affrontez les gardes que Cesare envoie. Neutralisez-les rapidement puis montez sur le cheval qui se trouve non loin et partez à la poursuite de Cesare.

Lorsque le cheval tombe sous les coups des obus, continuez à pieds, entrez par le côté gauche des ruines et abattez les quelques gardes que vous rencontrez. Poursuivez Cesare et ne perdez pas trop de temps à tuer les gardes. Passez le point de contrôle indiqué en jaune.

Après la courte scène dans laquelle une femme innocente est tuée, entrez dans le village et achevez plusieurs gardes. Montez les marches, prenez à droite et traversez la cour en éliminant d'autres hommes.

Passez le point de contrôle, grimpez sur la tour en bois et remontez via les échelles jusqu'au sommet.

Par la suite, montez les marches, affrontez d'autres gardes et grimpez sur le toit. Avancez tout droit, éliminez d'autres ennemis et avancez jusqu'au prochain point de contrôle. Montez les marches, escaladez les rebords de la tour et atteignez ainsi le toit de la muraille où se trouve Cesare.

À présent, mettez en oeuvre toutes les attaques que vous avez apprises et triomphez de Cesare. Donnez-lui un coup de pied puis enchainez avec des attaques à l'épée.

Essayez d'éliminer rapidement les gardes qui lui viennent en appui puis reprenez les assauts sur votre cible. Après quelques coups, une cinématique se déclenche, appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche. Cesare perd une section de son armure et le combat continue. Répétez ces attaques plusieurs fois jusqu'à ce que ce malfrat perde toute son armure et meure.

Présent 2

De retour au présent, montez les escaliers et activez la vision d'aigle pour repérer les chiffres sur le mur de gauche.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans le colisée de Rome. Sautez sur les deux premières poutres puis sur le rebord de gauche et poursuivez à droite. Avancez à gauche, sautez sur les dalles et les poutres puis agrippez-vous aux rebords qui se trouvent au-dessus du panneau électrique. Contournez-les par la gauche, sautez sur les autres poutres en bois et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez un autre panneau électrique.

Grimpez aux rebords qui sont sur le panneau, sautez sur les dalles et les poutres et atteignez d'autres rebords, plus loin. Déplacez-vous à gauche et passez par la brèche, sautez sur la poutre suivante et descendez ainsi vers la prochaine zone.

Grimpez à d'autres rebords en haut d'un générateur électrique, sautez sur le mur de l'autre côté et continuez jusqu'à atteindre le niveau supérieur, à gauche.

Sautez sur les barres pour descendre sans vous casser les os et traversez le trou via les poutres. Remontez à l'aide de la corde, sautez sur les poutres, poursuivez à droite et atterrissez dans le tas de foin.

Approchez-vous de la statue, activez la vision d'aigle pour repérer les interrupteurs du passage secret et actionnez-les.

Entrez, utilisez les pierres pour grimper sur le mur de gauche, passez par le trou et sautez su les poutres en bois. Sautez jusqu'au rebord du mur de droite, déplacez-vous à gauche et sautez sur la barre suivante.

Approchez-vous du prochain passage secret, activez la vision d'aigle et ouvrez-le. Entrez, grimpez aux rebords du mur qui est en face, sautez sur la poutre puis jusqu'aux rebords du mur suivant.

Maintenant que vous êtes arrivé au temple, avancez tout droit et grimpez sur la structure centrale. Escaladez la croix, atteignez l'interrupteur et actionnez-le.

Dans la pièce suivante, grimpez sur les poutres à gauche et atteignez le balcon. Sautez sur la lampe, agrippez-vous aux barres métalliques et traversez ainsi d'une poutre à l'autre.

Continuez à grimper jusqu'à ce que vous atteigniez l'interrupteur sur la plateforme. Activez-le, sautez sur les barres qui viennent d'être étalées et retournez ainsi auprès de vos équipiers.

Dans le sous-sol, avancez tout droit et atteignez la grande pièce. Activez le piédestal, sautez vers les rebords des murs qui s'étalent sur votre droite et escaladez. Agrippez-vous à l'une des barres métalliques pour remonter d'autres murs et continuez à grimper.

Suivez le chemin afin de monter encore plus haut et continuez jusqu'à ce que vous actionniez toutes les barres métalliques. Enfin, montez les marches et prenez la pomme d'Eden.

Lorsque la pomme est entre vos mains, dirigez Desmond vers Lucie qui l'élimine malgré lui.

Félicitations ! Vous avez terminé les quêtes principales d'Assassin Creed Brotherhood.

Quêtes annexes

Les failles

Segment 1

*Localisation : La faille 1 se trouve sur le mur d'une tour au nord du quartier Centro. Grimpez au rebord pour y accéder.

*Enigme 1 : Etant donné que la première image en haut à gauche soit la première, placez l'image n°1, 3, 4, 8 et 10.

*Enigme 2 : Avancez le pion qui se trouve devant le roi de deux cases.

*Zone de quarantaine : placez le réticule en haut à droite jusqu'à ce que vous aperceviez le point rouge.

Segment 2

*Localisation : la faille se trouve sur l'un des murs de la maison de passe au quartier Centro.

*Enigme 1 : En considérant que le cercle au milieu est le numéro 1, déplacez ce dernier quatre fois à gauche, déplacez le second cercle deux fois à droite, déplacez le troisième cercle trois fois à gauche et déplacez le quatrième cercle quatre fois à gauche.

*Enigme 2 : Déplacez le cercle n°1 cinq fois à droite, le cercle n°2 cinq fois à droite, le cercle n°3 quatre fois à gauche et le cercle n°4 deux fois à gauche.

*Enigme 3 : Déplacez le cercle n°1 trois fois à droite, le cercle n°2 quatre fois à droite, le cercle n°3 cinq fois à droite et le cercle n°4 une foi à droite.

*Enigme 4 : Déplacez le pion qui se trouve sur la case F2 et placez-le sur la case F4.

*Zone de quarantaine : repérez les deux points rouges au nord-ouest et au sud-est de l'écran.

Segment 3

*Localisation : Rendez-vous au Panthéon situé au centre du quartier Centro et repérez la faille à l'intérieur du bâtiment juste au-dessus de la porte d'entrée.

*Enigme 1 : Placez le curseur sur le toit en forme de chapeau de l'image de droite.

*Enigme 2 : A présent, saisissez le mot de passe suivant pour continuer.

*Enigme 3 : Déplacez le pion de la case F4 vers la case E5.

*Zone de quarantaine : Localisez les deux points rouges au nord-est et au sud-ouest de l'écran.

Segment 4

*Localisation : Rendez-vous jusqu'au palais sénatorial au sud-est du quartier Centro et repérez la faille sur le mur extérieur Est (celui qui est en face de l'eau).

*Enigme 1 : Placez les images n°2, 3, 5, 9 et 10.

*Enigme 2 : Déplacez le cercle n°1 une fois à droite, le cercle n°2 quatre fois à gauche, le cercle n°3 quatre fois à droite et le cercle n°4 une fois à droite.

*Enigme 3 : Avancez le pion se trouvant sur la case G2 vers la case G3.

*Enigme 4 : Choisissez la première et seconde séquence d'onde.

*Zone de quarantaine : Repérez les deux points rouges en haut et en bas légèrement à gauche.

Segment 5

*Localisation : Rendez-vous au Fort de la garde prétorienne au nord-est du quartier Campagna et trouvez la faille sur le mur Est de la grande cour.

*Enigme 1 : Déplacez la reine de la case D1 vers la case E2.

*Enigme 2 : Placez le curseur sur l'image de gauche et analysez le dôme.

*Enigme 3 : De gauche à droite, le mot de passe est le suivant : demi-cercle, lignes parallèles, fenêtres et fenêtres fermée.

*Zone de quarantaine : Il existe trois points rouges, le premier se trouve à droite, le second en bas légèrement à droite et le dernier légèrement à gauche.

Segment 6

*Localisation : Allez au Baraquement de Bartolomeo situé à l'Est du quartier Campagna, regardez le mur Est de la forteresse et repérez la faille.

*Enigme 1 : Analysez l'image de gauche et effectuez un zoom sur la section sud de l'image.

*Enigme 2 : Le mot de passe est : 20, 27, 33 et 13.

*Enigme 3 : Choisissez les deux premières séquences d'ondes de la série en haut et celle en bas à gauche.

*Enigme 4 : Déplacez le cavalier de la case G1 vers la case, F3.

*Zone de quarantaine : Les trois points rouges se trouvent en haut (légèrement à droite), en bas à droite et en bas légèrement à gauche.

Segment 7

*Localisation : Rendez-vous au colisée de Rome se trouvant dans le quartier Antica et repérez la faille sur le mur externe au nord.

*Enigme1 : Sélectionnez les images n°2, 4, 7, 8 et 10.

*Enigme 2 : En analysant l'image des avocats, effectuez un zoom sur la main de celui qui est à la seconde place à partir de gauche.

*Enigme3 : Le mot de passe est : C, M, Z et K.

*Enigme 4 : Déplacez le cavalier de la case B1 vers la case C3.

*Zone de quarantaine : Les trois points rouges se trouvent en haut à droite, en bas légèrement à droite et à gauche légèrement à droite.

Segment 8

*Localisation : Une fois que vous avez rénové l'aqueduc, rendez-vous au sud-est du quartier Antica et repérez la faille sur le mur de l'aqueduc.

*Enigme 1 : Déplacez le cercle n°1 quatre fois vers la droite, le cercle n°2 une fois vers la droite et le cercle n°4 trois fois vers la gauche.

*Enigme 2 : En haut, sélectionnez la séquence d'onde en haut à gauche. Au milieu, sélectionnez celle au milieu. En bas, sélectionnez celles du milieu et de droite.

*Enigme 3 : Déplacez le roi de la case E1 vers la Case F2.

*Zone de quarantaine : Il existe cinq points rouges en forme de cercle pas trop exact.

Segment 9

*Localisation : Rendez-vous à la première tour Borgia au sud-ouest du quartier Antica et repérez la faille sur l'un des murs de la tour. Escaladez cette dernière pour pouvoir l'atteindre.

*Enigme 1 : Choisissez les images n°2, 3, 6, 8 et 10.

*Enigme 2 : Dans la première rangé d'ondes, choisissez la séquence de droite et de gauche. Dans la deuxième rangée, choisissez la séquence de droite. ignorez la troisième rangé et choisissez la séquence droite de la quatrième rangée.

*Enigme 3 : Déplacez le fou de la case F1 vers la case G2.

*Zone de quarantaine : Les cinq points rouges forment un cercle qui s'allonge un peu vers le nord-est.

Segment 10

*Localisation : Rendez-vous au château Saint-ange, entrez dans la cour et grimpez sur la muraille. Grimpez aux rebords de la tour, avancez sur la muraille de droite et repérez la faille sur le mur à gauche.

*Enigme 1 : Déplacez le cercle n°1 deux fois à droite, le cercle n°2 deux fois à droite et le cercle n°4 cinq fois à droite.

*Enigme 2 : Choisissez les images n°3, 4, 6, 8 et 10.

*Enigme 3 : Placez le curseur sur l'image en haut et effectuez un zoom sur l'aigle en vol.

*Enigme 4 : Le mot de passe est : 89, 5, 334, 21.

*Enigme 5 : Dans la première rangée, choisissez la séquence de gauche. Dans la seconde rangée, sélectionnez la séquence du milieu puis dans toutes les autres rangées, choisissez les séquences de gauche.

*Enigme 6 : Déplacez le roi de la case F2 à l'extérieur de l'échiquier.

*Zone de quarantaine : il existe plusieurs points rouges éparpillés sur tout l'écran. Balayez l'écran de gauche à droite et trouvez-les.

La vérité

Une fois que vous avez complété les segments, vous entrez dans une section inconnue. Suivez les points de contrôle rouges, escaladez les marches rouges puis sautez sur les poutres rouges.

Grimpez ensuite aux rebords rouges, les poutres rouges et remarquez qu'il existe trois voies à suivre. Choisissez la petite poutre, escaladez-la et grimpez aux rebords. Continuez à escalader jusqu'à ce que vous atteigniez la petite lueur blanche.

Les Tanières de Romulus

Le loup déguisé en agneau

*Emplacement : Rendez-vous à la basilique de saint-pierre dans le quartier du Vatican et repérez l'entrée, à droite des marches.

*Marche à suivre : Prenez l'entrée de droite, montez les marches et utilisez la vision d'aigle pour repérer le cardinal. Ensuite, mêlez-vous rapidement à l'un des groupes et prenez le cardinal en filature.

Suivez-le jusqu'à la grille en avançant d'un groupe à l'autre puis ouvrez la porte. Courez à sa poursuite, grimpez aux rebords situés au-dessus des pierres, sautez sur les planches et sortez.

Sautez sur d'autres planches, suivez le chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur une passerelle. Grimpez aux rebords du mur, sautez sur la passerelle qui est à l'opposée et atteignez les planches.

Grimpez à l'échelle, suivez le chemin et sautez sur la lampe suspendue. Poursuivez jusqu'à ce que vous retrouviez le cardinal et assassinez-le. Sortez par le rideau, sautez dans l'eau en contrebas et allez ouvrir les caisses avant de sortir.

Dans la gueule du loup

*Emplacement : L'entrée de la tanière se trouve dans le colisée de Rome.

*Marche à suivre : Grimpez aux rebords de la grille, sautez sur la poutre en face et remontez le long du mur.

Sautez d'une poutre à l'autre, activez l'interrupteur et passez la grille. Sautez à nouveau d'une poutre à l'autre, approchez-vous de l'homme déguisé en loup au milieu et affrontez ses congénères.

Ensuite, partez à la chasse de votre cible, sautez sur les lampes et les poutres et poursuivez-le. Lorsqu'il entre dans une salle, utilisez la vision d'aigle pour repérer ses traces.

Grimpez sur les lustres et retrouvez-le. Après la courte scène, montez à cheval et foncez vers lui. Evitez les obstacles, rattrapez-le et assassinez-le dès que l'occasion se présente.

Enfin, éliminez les hommes déguisés en loups qui arrivent et grimpez aux rebords du mur. Effectuez un saut dans le tas de foin, passez par le trou et ouvrez la porte en bas des marches. Allez récolter les trésors, le parchemin et sortez.

Le sixième jour

*Emplacement : Rendez-vous au palais du Latran dans le quartier Antica, grimpez sur le toit, descendez dans la cour et repérez l'entrée de la tanière dans le coin.

*Marche à suivre : Avancez tout droit jusqu'à la dernière pièce, sautez contre le mur et agrippez-vous à la poutre.

Sautez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous puissiez atteindre le balcon. Sautez d'un lustre à l'autre, passez par le balcon suivant et sautez d'une poutre à l'autre. Ensuite, montez les quelques marches, agrippez-vous aux rebords des marches et atteignez la section supérieure.

Ensuite, sautez d'une barre à l'autre et accrochez-vous au rebord de la colonne. Sautez sur la barre métallique au mur, déplacez-vous à gauche et passez ainsi vers la zone suivante. Remontez le long du mur, allez vers la pièce suivante et grimpez aux rebords des poutres en bois. Continuez en escaladant les rebords du trou et sautez sur la lampe pour continuer jusqu'à basilique. Montez les marches, tirez sur le premier sac à gauche de la porte métallique et passez la porte qui vient de s'ouvrir.

Grimpez aux rebords du mur, avancez jusqu'à la section suivante et tirez sur le second sac. Ensuite, avancez le long du garde-corps à gauche de l'entrée et atteignez l'échafaudage.

Continuez le long des poutres en bois, sautez sur les poutres suivantes et sur les planches jusqu'à la vitre. Atteignez enfin le dernier sac de sable, sautez dans le sac de foin et allez récupérer le parchemin.

Des loups parmi les morts

*Emplacement : Rendez-vous à l'ouest du quartier Antica, approchez-vous de la pyramide de Cestius et trouvez l'entrée

dans le coin.

*Marche à suivre : Suivez le chemin, sautez sur les poutres horizontales et grimpez aux rebords du mur. Marchez sur les poutres, sautez sur les barres suivantes et repérez une entrée à mi-chemin. Prenez cette entrée, suivez le chemin jusqu'au prochain gouffre et sautez d'une poutre à l'autre.

Suivez le chemin jusqu'à l'entrée, grimpez les rebords du mur suivant et avancez jusqu'à l'emplacement indiqué. Agrippez-vous au rebord du puits, laissez-vous tomber et accrochez-vous au dernier rebord.

Sautez du côté opposée pour continuer. Suivez le chemin, escaladez des rebords et atteignez le temple. Avancez, grimpez l'échafaudage de gauche et sautez sur les poutres.

Grimpez aux rebords du mur, déplacez-vous à gauche et sautez d'une barre à une autre jusqu'à ce que vous atteigniez la colonne. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous atteigniez la croix et escaladez-la jusqu'au sommet. Prenez l'entrée en sautant, suivez le chemin jusqu'au croisement et prenez à gauche. Poursuivez jusqu'à la zone suivante et abattez les hommes loups. Grimpez à l'échelle non loin, sautez sur la structure au milieu et grimpez.

Sautez sur le rebord de droite, continuez à gauche, abattez d'autres hommes et sautez une autre fois sur la structure du milieu. Grimpez afin d'atteindre la section suivante, avancez et remontez le long de la corde. Ramassez le parchemin, l'argent des coffres et prenez la sortie.

Chef de meute

*Emplacement : D'abord, vous devez réparer tous les aqueducs pour pouvoir accéder à l'entrée de la tanière. Rendez-vous au centre du quartier Campagna, sautez dans l'eau et retrouvez l'entrée.

*Marche à suivre : Suivez le tunnel jusqu'à ce que vous aperceviez les hommes déguisés en loups et partez à la poursuite de celui de gauche.
Sautez sur les poutres, pourchassez votre cible et éliminez les hommes qui vous attaquent plus loin.

Grimpez aux rebords qui sont au-dessus de la grille et avancez. Suivez le chemin du tunnel et abattez d'autres ennemis. Dans la section suivante, grimpez à la section de colonnes, marchez sur la corde et sautez sur le voile. Remontez, sautez sur la lampe puis agrippez-vous au mur.

Déplacez-vous à droite et sautez sur la poutre pour atteindre la section suivante. Continuez à courir dans le tunnel, passez les obstacles et escaladez le mur pour atteindre la brèche. A présent, abattez deux groupes d'ennemis puis éliminez le chat. Enfin, allez à gauche, grimpez aux rebords du mur et allez ramasser le dernier parchemin avant de sortir.

Maintenant que vous avez acquis les six parchemins, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et qui représente le trésor de Romulus. Entrez dans les catacombes, trouvez votre chemin jusqu'au trésor et ouvrez la porte.

Les tours Borgia

Les tours Borgia sont indiqués sur la carte. Pour les conquérir, vous devez faire comme lors de la séquence principale et éliminer le capitaine de la tour en premier lieu.

Ensuite, vous devez escalader la tour et l'incendier.

Lorsque vous pourchassez le capitaine, il vaut mieux procéder silencieusement sinon il pourra s'enfuir à l'intérieur de la tour et vous serez contraint à recommencer plus tard. S'il s'enfuit, rattrapez-le et achevez-le avant qu'il n'entre.

Les machines de Leonardo

Plans de guerre : Quartier Antica

Repérez l'endroit au centre du quartier Antica et atteignez-le. Entrez dans la zone indiquée en vert, utilisez la vision d'aigle et repérez votre cible.

Eliminez-la et complétez cette mémoire. Ensuite, allez vers le point de contrôle près d'une porte non loin.

Machine volante 2.0

En étant sur le toit, activez la vision d'aigle et attendez l'arrivée de votre cible.

Sautez sur les deux toits de droite, isolez ainsi la cible et descendez afin de la saisir. Frappez-la avec des coups de poings jusqu'à ce qu'elle parle puis avancez à droite. Grimpez sur le toit de la maison, sautez sur le rebord de la muraille et trouvez le plan.

Brulez-le puis avancez vers la forteresse tout en vous mêlant aux villageois. Suivez le chemin, dépassez les gardes devant la porte et allez à droite vers le côté non gardé de la muraille. Montez sur les tonneaux, remontez contre le mur et sautez à droite sur la poutre.

Grimpez aux rebords pour remonter, assassinez discrètement le premier garde puis le second à droite. Remontez, grimpez la tour de gauche pour abattre le garde puis entrez dans celle de droite pour continuer. Utilisez la plateforme pour atteindre la tour du milieu, suivez le chemin pour grimper au sommet et abattez le garde. Ensuite, sautez de la poutre vers la tour principale et sautez à droite.

Continuez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous arriviez devant l'entrée de la tour. Abattez le garde et entrez. Escaladez les rebords et les poutres pour arriver au sommet de la tour. Activez le levier pour éliminer les gardes en un seul geste et montez via l'échèle. A présent, survolez la région, bombardez le sol pour créer un feu et prendre de l'altitude pour bombarder les cibles.

Une fois que les quatre cibles sont détruites, bombardez deux chariots mobiles puis éliminez le messager.

Plans de guerre : Quartier Campagna

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et commencez la mémoire.

Accédez à la zone verte. Utilisez la vision d'aigle pour repérer la cible et éliminez-la en utilisant au moins un coup de pied. Ensuite, allez vers le prochain endroit près la porte de la muraille et commencez la mémoire suivante.

Franc-tireur

Plongez afin de traverser sans être repéré et nagez sous l'eau jusqu'à ce que vous rejoigniez l'ingénieur.

Nagez derrière la gondole, entrez dans le tunnel et continuez jusqu'à la première grille. Eliminez silencieusement le premier garde, grimpez sur les poutres élevées et traversez ainsi la grille. Continuez à sauter d'une poutre à l'autre, suivez la gondole sans être repéré et avancez.

N'hésitez pas à éliminer discrètement un garde pour continuer votre progression. Un peu plus loin, plongez sous l'eau et passez sous les passerelles pour ne pas être repéré. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez au dernier portail, activez le levier de droite et prenez la porte.

Avancez, grimpez l'échelle sur votre droite et sautez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous puissiez assassiner le dernier garde.
Abattez-le et entrez.

Dans la zone suivante, abattez les gardes, montez via l'échelle et brulez le plan.

Ensuite, activez le premier levier non loin puis sautez à gauche afin de grimper sur les passerelles. Abattez le garde, passez le point de contrôle et poursuivez en sautant sur les poutres suivantes. Faites ainsi le tour, abattez les gardes et activez le levier suivant.

A présent, ramez vers le bateau des Borgia et utilisez l'arme pour détruire les voiles du bateau. Brulez les trois voiles pour couler le bateau, dirigez-vous vers les trois autres bateaux et détruisez-les un par un.

Plans de guerre : Quartier

Entrez dans le champ vert sur la carte, activez la vision d'aigle pour localiser votre cible qui est constamment en patrouille et utilisez le pistolet pour l'abattre. Ensuite, rendez-vous vers l'icône suivante près de la porte.

Roue de secours

Suivez le chemin, repérez l'ingénieur et partez à droite pour ne pas être repéré. Passez derrière les maisons et courez vers le tas de foin près du garde. Abattez ce dernier discrètement, courez vers le charriot rempli de foin et éliminez un autre garde.

Ensuite, agrippez-vous au rebord du toit de la maison suivante et assassinez un troisième homme. Suivez la cible jusqu'au prochain tas de foin et foncez à droite de la porte. Montez sur les tonneaux, sautez sur les poutres, contournez le mur et entrez par la brèche. Attendez que la cible s'approche de vous, descendez et brutalisez-la sans la tuer.

Ensuite, sautez sur les poutres sur votre droite et rejoignez la cabine où se trouve le plan.

Brulez-le, agrippez-vous au rebord du toit en face et éliminez le garde. Allez à gauche, éliminez discrètement le second homme armé et regardez la cour. Repérez un troisième ennemi dans la cour, éliminez-le, ou attendez qu'il s'en aille et ouvrez la porte des mercenaires emprisonnés.

A ce moment, suivez les deux hommes et abattez les gardes qui vous attaquent. Descendez dans la cave et ouvrez la trappe. Grimpez aux rebords du mur, sautez d'une poutre à l'autre et actionnez le levier pour ouvrir la porte aux mercenaires.

Grimpez sur d'autres rebords, ouvrez une autre porte et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un pont-levis. Partez à gauche, grimpez aux rebords du mur et déplacez-vous à droite. Sautez de l'autre côté, descendez le pont et passez le point de contrôle.

Maintenant que vous êtes dans la sorte de tank, tirez sur les barils pour défoncer le mur et avancez. Suivez le chemin, visez les canons ennemis et détruisez-les.

Ensuite, affrontez un tank ennemi, tournez autour de ce dernier et tirez pour le détruire. Conduisez jusqu'à l'entrée de la caserne, défoncez la porte et détruisez deux tanks.

Missions des courtisanes

Des lendemains qui déchantent

Suivez simplement la courtisane et corrigez les hommes qui l'ont empoisonnée. N'utilisez aucune lame et frappez seulement avec des coups de poing.

Transfert de propriété

Allez jusqu'à votre cible, frappez-la puis emmenez-la vers la fontaine de la cour.

Des habitudes tenaces

Rendez-vous dans la zone indiquée en vert, repérez la cible et prenez-la en filature. Lorsqu'elle s'approche du traitre, essayez de vous agripper au rebord du puits pour l'éliminer.

Faute professionnelle

Allez jusqu'au médecin indiqué sur la carte, volez-lui l'antidote et revenez voir la courtisane avant la fin du temps imparti.

La peur au ventre

Entrez dans la zone verte, suivez la courtisane jusqu'à l'ambassadeur et éliminez-le. Enfin, parlez à la courtisane pour finir la mémoire.

Le filet se resserre

Entrez dans la zone indiquée en vert, activez la vision d'aigle pour localiser la cible et prenez-la en filature jusqu'aux ruines.

A ce moment, n'entrez pas par l'entrée sinon l'ambassadeur tuera la courtisane. Grimpez aux rebords du mur, descendez dans la cour au milieu et attaquez ainsi l'ennemi par derrière.

Pêche au vif

Suivez la courtisane sans vous faire repérer, localisez le premier ambassadeur près de la corniche et éliminez-le tout en étant accroché à cette dernière. Suivez toujours la fille à deux reprises et éliminez les cibles sans être repéré.

Les faussaires

Allez vers le facteur qui est indiqué sur la carte, volez-lui la lettre et allez voir la courtisane. Ensuite, remontez à cheval, rattrapez le facteur et remettez-lui la lettre sans qu'il ne se rende compte de rien.

Fauteurs de troubles

Rendez-vous à l'endroit des mercenaires détenus, abattez les sept gardes qui les surveillent puis neutralisez les renforts.

Basse Diplomatie

Montez à cheval, suivez la courtisane et éliminez les cibles en moins de soixante secondes.

Missions de Cristina

Seconde chance

Après la scène cinématique, prenez la jeune femme en filature et suivez-la jusqu'à son domicile. Ensuite, donnez une bonne leçon au bavard qui vient la gêner et achevez ainsi cette mémoire.

Derniers sacrements

Escortez Christina jusqu'à l'endroit de la pendaison et frappez le garde pour obtenir des renseignements.

Ensuite, escortez Christina jusqu'à l'entrée du fleuve et grimpez sur les poutres pour remonter sur le toit. Sautez dans le tas de foin, attendez que la garde s'en aille et portez l'un des trois cadavres. Descendez les marches, placez le cadavre sur le bateau et revenez. Refaites la même opération avec les deux autres cadavres et achevez ainsi cette mémoire.

Garçon d'honneur

Rendez-vous à l'endroit indiqué avant la fin du temps imparti et assassinez les assaillants de Malfredo.

Persona non Grata

Allez à l'endroit indiqué sur la carte, placez la lettre dans la poche de Christina sans qu'elle ne se rende compte puis allez la rejoindre à l'endroit indiqué.

Contrats d'assassinats

Dans ces missions, rendez-vous toujours à l'endroit indiqué sur la carte et éliminez les cibles qui vous sont désignées.

Missions des voleurs

Dans ces missions, vous devez effectuer des courses, frapper des cibles sans les tuer et voler des objets.

Agents des Templiers

Dans ces missions, vous allez devoir éliminer les agents des templiers en les interceptant après les avoir localisés sur la carte.

ARTEFACTS DANS MONTERRIGIONI

Après la première heure de jeu, vous pourrez mettre la pause et sélectionner « quitter l'animus » afin de visiter Montereggioni au temps de Desmond.

Il y a 5 artefacts que vous pouvez trouver, une fois que Desmond et ses amis se sont installés dans le Sanctuaire de l'Assassin. En considérant que l'arrière de la Villa Auditore est au nord de la ville et que la porte principale de la ville est au sud, voici où ces artefacts se situent.

Le livre de Claudia

Une fois sorti de l'ancien bureau de Mario, faites demi-tour et revenez sur vos pas (sans aller jusqu'au Sanctuaire). Regardez à droite pour trouver le livre de Claudia.

Le coffre à plumes de Maria

Montez jusqu'au toit de la villa Auditore (utilisez le monte-charge) pour trouver le coffre situé dans un coin au nord-est.

L'épée de Mario

Descendez les marches de la Villa et allez à droite dans la rue principale. L'épée est plantée sous un arbre.

La ceinture d'Ezio

Dirigez-vous vers le coin Sud-Ouest de la ville pour trouver ce petit souvenir d'Ezio dans un tas de détritus sur une corniche.

La cape des Medici

Dirigez vous jusqu'à l'église, vers le coin sud-est de la ville. Entrez par la porte ouverte pour trouver la Cape des Medici posée sur l'autel.

Assassin's Creed : Brotherhood : La Disparition de Da Vinci

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Lancer puissant

Lancez une arme d'hast, une arme lourde et une bombe fumigène à plus de 10 m sur un garde.

Solution

Eloignez-vous du garde, verrouillez-le avec L1 et jetez-lui une bombe fumigène. Faites pareil avec une arme lourde (symbolisée par l'icône marteau du genre l'Estoc) en maintenant carré. Enfin, volez une lance à un garde et lancez-la comme un javelot en maintenant carré.

Joueur invétéré

Gagnez 10 000 florins au Jeu de dés.

Solution

C'est un jeu de hasard qui se trouve dans la guilde des voleurs au sud-ouest de la carte. Misez le maximum et avec un peu de chance vous raflerez le lot.

Frappe aérienne

Tuez 10 gardes en un seul déluge de flèches.

Solution

Provoquez un combat avec 10 gardes au minimum et faites appel à vos recrues assassins en maintenant L2 / bouton L. C'est possible dès le début de l'extension après avoir récupéré Salai.

Livraison spéciale

Exécutez un double assassinat depuis un parachute.

Solution

Sautez en parachute depuis une hauteur puis volez vers 2 gardes côte à côte et assassinez-les avec la double lame secrète.

Grand Theft Au trot

Volez 5 chevaux en désarçonnant leurs cavaliers, et sans poser le pied à terre.

Solution

Faisable facilement dans la 3è mission d'assassinat ou tout simplement prenez votre cheval, baladez-vous et dès que vous voyez un garde à cheval alors assassinez-le et vous monterez automatiquement sur son cheval. Répétez l'opération 5 fois.

On monte !

Tuez un garde avec le sac d'un palan.

Solution

Après avoir trouvé un palan (sac qui permet de monter sur un toit) provoquez un combat et amenez les gardes en dessous du palan et ensuite montez sur le toit et voilà.

Ça va, ça vient...

Donnez 500 florins à un orateur, puis reprenez-les en lui faisant les poches.

Solution

Faites monter votre réputation, puis trouvez un orateur, donnez-lui 500 florins et reprenez-lui après en le volant.

ARGENT

Le Prince

Obtenez 100 % de synchronisation dans ACB et dans les missions de La Disparition de Da Vinci.

Solution

Terminez à 100% de synchronisation les 9 séquences initiales jusqu'à la fin d'Assassin's Creed Brotherhood + toutes les séquences ADN additionnelles (repères de Romulus, missions annexes des guildes, objets à collecter : plumes, drapeaux, trésors...) + le contenu supplémentaire Da Vinci.

GPS

Solution

Terminer La Disparition de Da Vinci.

Des clowns

Infligez une correction aux 5 arlequins.

Solution

Trouvez-les et battez-les au poing. Des cartes circulent sur Jeuxvideo.com avec leur position.

Assassin's Creed : Liberation HD

© Ubisoft / Ubisoft Sofia 2014

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Séquence 1

Juste un mauvais rêve

Le jeu démarre par une petite séquence d'introduction au gameplay, suivez le poulet pour apprendre à vous déplacer. Après la cinématique, contournez les deux gardes en passant par la gauche puis rendez-vous au checkpoint avant d'atteindre votre mère. Ce n'était en fait pas elle puisque vous rêvez, parfait moyen d'introduire le combat : éliminez les 5 gardes pour conclure ce tutorial.

La Nouvelle-Orléans by night

Pour commencer la mission, descendez au sol pour interagir avec le pigeonnier : votre but est de grimper au sommet du clocher. Pour se faire, suivez le chemin désigné par les orbes lumineuses pour apprendre au passage le fonctionnement du freerun avant d'atteindre le haut de la tour.

Une esclave en péril

Une fois redescendu, changez-vous en esclave dans le vestiaire puis allez aux portes de la ville et sautez rapidement dans le chariot. Ramassez ensuite une caisse pour passer devant les gardes sans éveiller les soupçons. Après, avancez de groupes en groupes quand les gardes ont le dos tourné pour aller discrètement rejoindre les esclaves du fond. En passant par les hauteurs, atteignez ensuite le point d'observation.

Repérez votre cible grâce à la vision d'aigle (un bâtiment sur la gauche) et rendez-vous y puis tuez les trois gardes qui vous agressent. Vous devrez alors conduire rapidement l'esclave en lieu sûr afin d'avoir une synchronisation complète. Pour y parvenir, éliminez rapidement les deux premiers gardes puis courrez jusqu'au troisième (derrière un arbre un peu plus loin) et tuez-le avant de faire un sprint final.

Le refuge

Vous êtes à présent en apparence dame et votre première tâche consiste à arracher l'avis de recherche collé sur un mur face à votre demeure. Allez ensuite acheter des vêtements de voyages chez le tailleur puis revenez chez vous.

Les affaires commencent

Toujours en apparence dame, traversez la ville à la rencontre de Gérald dans l'entrepôt. Après la cinématique vous devez suivre Gérald discrètement : ne le perdez pas de vue trop longtemps et s'il se retourne, cachez-vous rapidement. Allez ensuite soudoyer les gardes pour monter sur le bateau puis séduisez le capitaine pour lui subtiliser une lettre vous indiquant l'endroit où se trouvent les marchandises.

Problèmes paternels

Dans cette mission, vous allez devoir retrouver les cargaisons manquantes, toujours accoutrée en dame. Pour la synchronisation maximale vous devez séduire deux gardes dans la mission, c'est justement ainsi que vous rentrerez dans la première enceinte de bois. Sur le chemin, charmez un autre soldat (qui de plus vous défendra si vous vous faites agresser) puis les caisses sont contre un mur dans la rue. Retournez ensuite voir l'ami de la famille pour lui annonce avoir retrouvé ses biens.

La clé du problème

Dans l'entrepôt, montez à l'étage pour retrouver Gérald : votre première tâche consiste à aller acheter le vestiaire désigné sur la carte et de vous y changer en esclave. Allez ensuite au point suivant puis suivez le majordome discrètement. A un moment il donnera une clé à un autre homme, approchez-vous ensuite de ce dernier et suivez les instructions pour la lui subtiliser.

Pour le bien de la colonie

Votre nouvelle mission est à présent de rentrer dans la demeure du gouverneur sans être repéré, pour la synchronisation maximale, restez en tenue d'esclave. Grimpez alors simplement à l'arbre en face de vous sur votre droite pour passer dans l'enceinte et rentrez par la porte de la cuisine. Allez ensuite jusqu'au bureau du gouverneur qui est situé au bout du couloir de l'étage, pour ne pas être repérée vous devez éliminer un à un les gardes avec vos lames secrètes.

Après la cinématique, débarrassez-vous de tous les gardes pour pouvoir ramasser un mousquet et finir le gouverneur en ayant la synchronisation maximale. Plus qu'à vous enfuir pour conclure la mission, cela peut se faire sans combat en passant par le toit de la maison puis en sautant directement dans la rue d'où vous veniez.

A la taverne

Pour conclure ce premier chapitre, allez rencontrer Dominguez sur les docks : celui-ci est en fait à la taverne mais l'homme qui vous l'indique ne précise pas vraiment laquelle. Il se tient en fait debout dans la rue, en plein milieu de votre zone de recherche et apparait en bleu quand vous activez la vision d'aigle. Rentrez ensuite chez vous, discutez avec votre père puis ramassez une première page du journal de Jeanne.

Séquence 2

Que les Iwas vous guident...

Vous voici désormais dans le Bayou à la recherche de la hutte de votre mentor. Commencez par vous diriger dans la zone verte puis avec votre vision d'aigle, repérez le masque sur l'arbre et examinez-le. Passez alors au-dessus de l'eau grâce à l'arbre incliné et faites de même pour le deuxième. Le troisième masque est situé au-dessus du marais, il vous faudra donc monter sur l'arbre incliné d'abord puis l'examiner avant de finir le trajet jusqu'à votre maître.

Le faux Mackandal

Dès le début de la mission, votre mentor vous remet la sarbacane et vous devez vous entrainer sur deux mannequins. Grimpez ensuite à l'arbre mort juste à côté pour éliminer la cible située sur le balcon puis plongez dans le tas de feuille et visez les deux autres mannequins en restant dedans pour conclure cette petite mission de tutoriel.

A la rencontre des contrebandiers

Pour mener à bien la nouvelle tâche que vous confie votre maître, vous aller devoir rendre une petite visite aux contrebandiers du Bayou. Sur place vous disposez de trois minutes pour en éliminer trois sans vous faire repérer, servez-vous donc de la sarbacane en restant caché pour le premier, puis grimpez là où se trouve le second. Pour le troisième, restez sur les toits et abattez-le de même d'une fléchette. Une phase de combat s'engage alors, vous devez tuer 4 soldats, la meilleure solution consistant à rester à distance avec votre pistolet et votre sarbacane tandis qu'ils sont occupés avec vos alliés.

Un acolyte fidèle

Après avoir retrouvé Élise, vous voici prêt pour une petite balade en canoë. Il suffit de suivre la contrebandière et de les écouter parler mais les choses se corsent une fois arrivé sur la terre ferme puisqu'il s'agit d'un combat contre un alligator ! Suivez les indications et tout ira bien puis allez récupérer son oeuf. Pour finir la mission, nettoyez le campement juste à côté en utilisant vos fléchettes et vos talents de combat, enfin ramassez la lettre dans le coffre à l'intérieur du bateau.

Le deuxième campement

Allez parler à Élise pour qu'elle vous explique que sur le deuxième campement se trouvent majoritairement des esclaves recrutés par l'acolyte, ne tuez donc que ce dernier pour la synchronisation maximale. Suivez la piste par les arbres pour le filer discrètement, attendez alors qu'il soit à l'écart pour le tuer d'une fléchette empoisonnée et fouillez le coffre. Retournez ensuite chez les contrebandiers pour terminer la mission.

La nuit de la Saint-Jean

Commencez par vous changer en esclave dans le vestiaire tout proche puis retournez vers Élise. Après la cinématique en canoë, passez par les arbres pour vous infiltrer discrètement sur le site puis redescendez via des rondins puis en plongeant dans un tas de feuilles duquel vous pouvez assassiner le garde en faction avec votre sarbacane. Nouvelles cinématiques puis combat contre des gardes puis contre le faux Mackandal, attention, celui-ci est insensible aux contres donc le combat risque de s'éterniser, à moins que vous n'utilisiez une bombe fumigène ! Avant de repartir, éliminez le mystérieux Citoyen E pour prendre connaissance de faits bien étranges ...

Toute la vérité et rien que la vérité

Allez simplement voir votre mentor pour conclure le chapitre sur une cinématique.

Séquence 3

Prélude à la rébellion

De retour à la Nouvelle-Orléans, 3 ans plus tard, les choses ont bien changé et vous devez enquêter sur le terrain. Sur place, des civils mécontents se font attaquer par des gardes que vous devez mettre hors d'état de nuire uniquement avec vos poings pour obtenir la synchronisation maximale. Allez ensuite retrouver Gérald à l'entrepôt : il vous présentera votre nouvelle base d'où vous pourrez commercer avec vos bateaux et accéder à vos armes et tenues directement.

Elégante et mortelle

Allez rencontrer votre informateur puis suivez-le pour voir un homme travaillant pour votre concurrent déloyal. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt de Bouché et servez-vous de votre nouvelle sarbacane-ombrelle pour éliminer le garde en faction. Allez ensuite intimider le négoce puis retournez voir Gérald.

Après la cinématique, allez racheter le magasin désigné afin d'en libérer les esclaves puis rentrez au QG pour repartir de nouveau. Votre nouvelle destination n'est autre que le bayou mais avant de prendre le bateau, changez-vous pour éviter de salir votre belle robe.

Disparition d'esclaves

Après la cinématique d'introduction, allez parler à Élise puis rendez-vous au point indiqué sur la carte. Courrez alors rapidement jusqu'au convoi puis débarrassez-vous de tous les gardes présents sur les lieux. Deux options s'offrent à vous : la sarbacane depuis les arbres surplombant les ennemis ou le combat direct mais dans un cas comme dans l'autre le combat ne devrait pas trop vous poser de soucis.

L'attaque du fort

Pour entamer l'attaque, éliminez discrètement les quatre gardes, la solution la plus simple étant de les tuer avec la sarbacane ou éventuellement avec vos lames secrètes quand ils vous tournent le dos (observez bien leurs déplacements avant). Rentrez ensuite dans le fort et poursuivez l'officier espagnol, l'échafaudage qu'il emprunte s'effondrant sous vos pieds, grimez sur le bâtiment juste en face pour monter sur le chemin de ronde. Après l'avoir tué, redescendez pour libérer les esclaves qui visiblement n'en sont pas si contents.

In Vino Veritas

Après avoir commencé la mission au QG, suivez Gérald jusqu'au lieu de rassemblement (sans faire monter votre notoriété pour la synchronisation maximale). Parlez alors aux civils de la zone qui sont signalés par une étoile afin que l'affrontement s'engage mais ne vous battez pas et retournez voir votre ami. Après la cinématique, enfilez votre tenue d'assassin puis allez au point suivant et abattez discrètement avec votre sarbacane les gardes qui se tiennent aux environs du chariot.

Emparez-vous à présent du chariot et conduisez-le à travers la ville. Ne vous fiez pas trop aux indications de votre copilote qui dans la panique dit un peu n'importe quoi mais évitez les tonneaux qui jonchent le sol pour conserver l'engin dans un bon état. Finissez la mission en entrant dans le dépôt de vin en feu et en éliminant les 5 gardes qui y retenaient les émeutiers prisonniers.

Attirer l'attention d'Ulloa

Pour commencer, sortez de l'entrepôt et allez aux docks. Votre mission est alors double : tuer les gardes et couper l'ancre. Nagez donc jusqu'au vaisseau, montez à bord et débarrassez-vous des soldats puis allez couper la corde. Pour la synchronisation maximale, éliminez les deux premiers en restant accroché au bord avant de vous en prendre au troisième qui vous tourne le dos. Après la cinématique, un combat s'engage. Une fois les gardes hors-jeu, fuyez le bateau avant que celui-ci n'explose.

La fin du gouverneur

Après avoir lu la lettre du pigeonnier, allez parler à Agaté. Rendez-vous sur le lieu de l'embuscade puis les choses se corsent : vous aurez trois minutes pour éliminer discrètement 5 gardes (avec la sarbacane donc). Sabotez après les trois châteaux d'eau pour bloquer l'accès à la place, profitez de ce moment pour vous changer trois fois si vous souhaitez la synchronisation maximale. Enfin, allez chercher le baril d'explosif pour le poser dans la zone adéquate et ainsi parfaire votre plan.

Maintenant il faut que le convoi aille tomber directement dans votre piège ! Pour cela, détruisez rapidement les châteaux d'eaux successifs afin d'empêcher le carrosse de changer de direction. Revenez ensuite, sur la place, tirez dans le baril de poudre pour tuer une bonne partie de la troupe mais finissez les survivants en combat rapproché, attention ceux-ci sont assez coriaces. Il ne vous restera alors plus qu'à conclure le chapitre en retournant voir Agaté.

Séquence 4

Cap au sud

Après toutes ces péripéties, rentrez chez vous puis allez dans votre bureau au deuxième étage de la demeure. Un mini-jeu demande alors de révéler une carte en observant à la lumière une lettre, cela vous amènera ensuite à vous rendre sur les docks où vous retrouverez Gérald. Entrez alors dans l'enceinte sans vous faire repérer puis fondez-vous dans un groupe d'esclaves pour conclure la mission.

Une nouvelle vie

Directement après la première mission de la séquence, vous voici au Mexique ! Une fois passée cinématique, parlez aux différents esclaves en présence afin d'en savoir plus sur cette communauté aux allures de secte. Il y en a cinq en tout, répartis sur l'ensemble de la zone, l'occasion de la visiter un peu.

Recherche d'outils

Toujours au Mexique, votre première tâche consistera à récupérer des ceintures sur les gardes : assassinez discrètement ceux qui patrouillent et fouillez-les pour en récupérer deux. Allez ensuite voler le cuisinier puis le coffre à côté pour récupérer deux couteaux.
Partez vers la pyramide pour y trouver des planches puis de l'autre côté de celle-ci, récupérez un tonneau de poudre, posez-le plus loin et assommez un garde pour lui voler son mousquet. Tirez alors dans le baril et profitez de l'absence du forgeron qui se rend sur place pour utiliser son établi et fabriquer vos lames secrètes.

L'agent de la Compagnie

Pour découvrir les plus sombres secrets de la colonie, suivez Ferrer et le contremaître en passant dans les groupes d'esclaves, les toits mais aussi les bottes de foins, les gardes sont assez suspicieux tout de même. Après la cinématique, assassinez rapidement les gardes qui agressent un esclave avant que celui-ci ne perde trop de vie. Tuez ensuite l'homme au fouet pour lui voler son arme, elle vous sera utile dans le combat qui suit car elle peut vous servir à attirer vers vous les ennemis pour les tuer en un coup.

Sur la piste de la vérité

Parlez à l'esclave que vous venez de sauver, celui-ci vous met sur la piste de votre mère et vous devez la chercher sans attendre ! Activez votre vision d'aigle à partir de la grosse maison pour suivre des traces de pas violettes mais c'est une fausse piste, orientez-vous plutôt sur les bleues qui montent par le petit chemin à commencer par un premier indice à analyser près d'un cabanon puis un second devant une maison plus haut et enfin un troisième qui est une page de journal à " scanner ".

Le secret du cénote

Pour la dernière mémoire de cette séquence au Mexique, vous allez pouvoir explorer des grottes mais pour y accéder, atteignez la falaise puis plongez dans l'eau et passez par la galerie immergée. Marchez ensuite dans les couloirs puis descendez dans un puits et continuez toujours le chemin. A un moment, vous vous accrocherez à des branches pour franchir un précipice puis vous devrez plonger à nouveau sous l'eau pour franchir un obstacle par le dessous.

Pour franchir les trous suivants, mettez à parti votre nouveau fouet et tel Indiana Jones, bondissez et agrippez-vous au plafond pour retomber tout en douceur. Après une petite glissade vous arriverez dans une immense salle assez étrange : passez sous l'eau puis agrippez-vous au monolithe proche du point de passage pour continuer à explorer cette mystérieuse caverne.

Un mini-jeu d'adresse s'offre alors à vous : vous devez incliner la console pour faire parcourir à une boule un labyrinthe circulaire. Attention, la physique étant relativement imprécise, faites de tous petits mouvements au risque de déstabiliser l'objet, la limite de 2 minutes pour la synchronisation maximale est de toute façon largement suffisante. Une fois fini, redescendez prendre l'artefact puis battez-vous avec les gardes et De Ferrer. Pour conclure la mission, fuyez à travers les mines et évitez les rochers qui vous tombent dessus.

Séquence 5

Le retour de la fille prodigue

Après avoir bien discuté avec Gérald, sortez pour aller chercher le recruteur dans les rues de la Nouvelle-Orléans. Passez en vision d'aigle pour le repérer : celui-ci est à peu près au milieu de la zone verte. Suivez-les ensuite jusqu'à ce qu'il rencontre deux gardes et vous repère : pourchassez-le à travers la ville sans vous soucier des soldats mais celui-ci réussit à vous échapper en rentrant dans une caserne.

La caserne en ruine

A nouveau votre but va être de repérer le recruteur sans vous faire repérer cette fois car la caserne est une zone interdite. Rentrez dans l'enceinte en passant tout à gauche puis localisez le recruteur dans la grande cour. Pour la synchronisation maximale, tuez un garde sur un toit, prenez lui son mousquet et tirez dans le baril quand la cible passe à côté. Redescendez ensuite pour fouiller son cadavre puis enfuyez-vous.

La puissance du vaudou

Activez votre vision d'aigle pour suivre les traces de pas et retrouver Agaté un peu plus loin dans le bayou. Rendez-vous ensuite au point de passage suivant dans un arbre afin d'espionner les soldats puis abattez-en un premier avec votre sarbacane. Continuez dans les arbres puis éliminez-en un second. Faites de même une troisième fois pour conclure la mission.

Le phare

Votre nouvelle mission est maintenant de saboter un phare pour dérouter un navire : rendez-vous sur celui-ci sans vous faire repérer pour la synchronisation maximale (la solution la plus simple étant de passer par l'eau puis d'éviter le garde en patrouille sur le phare). Une fois en haut, interagissez juste avec l'objet pour conclure la mission.

Vol de marchandises volées

Dernière mémoire de cette séquence avec un nom plutôt redondant mais assez explicite. Cela commence tout de suite par un combat contre quelques gardes puis vous devrez conduire les contrebandiers jusqu'à la rivière en vous battant contre les soldats qui s'interposent. Ouvrez une lettre et faites le mini-jeu pour finir la mission.

Séquence 6

Retournez au Mexique

Ce retour au Mexique commence par une nouvelle rencontre avec votre mère puis vous devrez aller récupérer la deuxième moitié du fragment récupéré dans la séquence 4. Commencez par aller au canoë et naviguer sur le fleuve souterrain en évitant de trop vous cogner dans les piliers. Dirigez-vous ensuite vers le point de passage : il se situe à l'intérieur d'une colonne vide que vous devez escalader. Plongez ensuite sous l'eau pour parcourir les galeries sous-marines jusqu'au point suivant.

Vous voici donc à présent dans une salle avec de grands piliers : grimpez-y en passant par toutes les poutres qui sortent des parois puis entrez dans la bouche de la bête. Une énigme fort simple commence alors : poussez le bloc du milieu-haut vers la gauche puis celui du centre vers le haut et ce sera réussi. Après la cinématique, la séquence est déjà finie et vous rentrerez à la Nouvelle-Orléans.

Séquence 7

Un service urgent

Après un petit détour par votre demeure, une nouvelle mission vous attend : commencez par aller retrouver l'esclave George qui est mentionné sur votre carte. Conduisez-le alors aux portes de la ville en éliminant les gardes qui tentent de vous en empêcher.

Des provisions pour la révolution

Faites un petit détour par le vestiaire afin d'enfiler une tenue plus adéquate aux marais puis filez vers le bayou pour y retrouver George. Votre tâche consistera à protéger le radeau de provisions jusqu'à ce qu'il arrive à bon port, de nombreuses contraintes supplémentaires se rajoutant pour la synchronisation maximale, veillez surtout à ne pas trop vous éterniser sur les combat et à éliminer rapidement les gardes avant de passer aux ennemis suivants (quitte à ne pas tuer tout le monde).

La dernière danse

De retour à la Nouvelle-Orléans, allez parler à Gérald pour préparer la soirée au bal. Sur place, interagissez avec les différentes personnes pour discuter avec elles. Localisez ensuite Vasquèz avec votre vision d'aigle puis allez lui parler également pour initier une danse avec lui. Après cela, séduisez-le pour l'emmener dans la zone reculée mentionnée sur

la carte et assassinez-le. Enfin, quittez le bal pour terminer la séquence.

Séquence 8

Des nouvelles du nord

Après tant d'attente, voici donc la fameuse séquence de rencontre avec l'homologue console de salon d'Aveline. Dans ce nouvel environnement, allez voir Connor puis foncez pour intercepter la sentinelle qui s'enfuit (quand vous êtes tout près de lui plaquez-le au sol). Escaladez ensuite la cascade gelée puis allez jusqu'au pont en vous débarrassant des soldats trop agressifs. Traversez le vide et aidez Connor à faire de même en poussant la planche.

Continuez toujours de progresser en éliminant vos adversaires puis faites un peu d'acrobaties dans les arbres enneigés pour atteindre le fort. Toujours en suivant les points de passages, entrez dans la tour de guet. Un combat difficile s'engage alors contre Davidson puis vous devrez vous échapper en moins d'une minute de la tour pour le poursuivre et finir cet aparté newyorkais.

Séquence 9

La fin des faux-semblants

A l'approche de la fin de l'aventure, les révélations s'enchaînent ! Dès que vous ressortez de la maison, laissez-vous faire pour voir la suite ou tenez une minute face aux gardes en vous servant des bombes fumigènes pour avoir la synchronisation maximale.

Confronter Agaté

Il est désormais temps d'affronter votre mentor mais la principale difficulté n'est pas sa résistance au combat mais le fait qu'il envoie des fantômes de personnes assassinées plus tôt dans le jeu. Pour simplifier le combat face aux faux Manckadal, grimpez sur l'arbre proche et pendez-les avec votre fouet. Montez ensuite sur la cabane d'Agaté pour vous battre contre De Ferrer puis Vasquèz et enfin Davidson. Finissez la mémoire en montant tout en haut de l'arbre pour rejoindre Agaté.

Réconciliation

Après les crédits et le citoyen E, le jeu n'est pas terminé ! Une dernière mémoire vous demande de vaincre 9 gardes (pour ne pas vous faire toucher utilisez les fumigènes comme d'habitude). Les gardes arrivant en petits groupes vous pouvez également en abattre un premier avec le pistolet puis les suivants à l'aide du fouet. Monter enfin sur le balcon pour assassiner votre cible et voir le dénouement final du jeu.

Missions secondaires

Citoyens E

Il y a dans le jeu 6 citoyens E, en les tuant tous vous débloquerez la " vraie " fin d'Assassin's Creed Liberation qui est constituée de cinématiques vous donnant plus d'informations. Deux d'entre eux sont immanquables car liés à la progression principale, les autres sont répartis sur la carte et se débloquent au fil de votre avancée dans le jeu. Notez qu'il existe un bug qui vous fera parfois rencontrer deux fois le même citoyen E dans un endroit, comme il n'en existe de toute façon que six, cela signifie qu'un autre emplacement sera " vide ".

Au nord-ouest de la Nouvelle-Orléans, ce citoyen E se promène dans la zone mais vous pouvez le repérer en passant en vision d'aigle.

Tout en haut de la tour de la grande église au centre de la Nouvelle-Orléans.

Dans la coque du bateau situé à l'est du bayou.

Au Mexique, en haut de la pyramide.

Equipage du navire

Il y a 3 mission "équipage du navire " toutes sont à la Nouvelle-Orléans et sont localisées sur la carte. En les terminant, vous débloquez le trophée " Pirates ".

Le canon

Ouvrez la lettre pour prendre connaissance de votre mission : infiltrer discrètement la caserne pour y voler les plans d'un canon. Pour y parvenir, passez par le chemin de ronde, exactement comme dans une mission de la quête principale. Ramassez alors le contenu du coffre et c'est déjà fini.

Mistress and Commander

Retrouvez sur les quais le pauvre commandant que vous connaissez déjà bien : pour l'aider, vous devez rosser le négociant et lui voler le titre de propriété du bateau. Allez donc à sa rencontre, frappez-le (avec les poings, pas avec une arme !) et retournez voir Dominguez pour conclure la mission.

Devant le mât

Une mission différente de l'ordinaire pour cette fois puisqu'il s'agit d'une course contre la montre face à un marin. Vous avez une minute pour franchir les 11 points de passages dans une course se déroulant principalement sur les toits, pas de conseils particuliers si ce n'est d'éviter de tomber et de tuer le garde au pistolet pour éviter qu'il ne vous gêne.

Concurrents

Il y a 7 missions concurrents dans le jeu dont une dans le bayou et les autres dans la ville, toutes sont indiquées sur la map. Les finir toutes vous donnera le trophée " Femme d'affaires " mais fera surtout baisser les prix d'à peu près tout ce qu'il est possible d'acheter dans le jeu et de débloquer les magasins associés.

Les textiles de M. Chapperon

Pour cette mission, vous avez trois minutes pour localiser votre concurrent qui se promène dans une large zone signalée sur votre carte : utilisez votre vision d'aigle, celui-ci est en rouge comme les ennemis. Dès que vous le voyez, tuez-le et fouillez son cadavre pour récupérer une lettre à décoder à la lumière.

Les marchands de M. Ratel

Dans cette mission concurrent, la discrétion est de mise puisque votre cible est dans une zone interdite au sud de la ville. Plusieurs pistes s'offrent à vous mais la plus simple est encore de se positionner sur le toit et de tirer une flèche empoisonnée avec la sarbacane.

Les armes de M. de Chevallier

De même que pour la précédente, vous devez approcher discrètement la cible en mouvement et la tuer sans vous faire repérer. Veillez notamment à attendre qu'elle soit dans un lieu isolé et que les gardes s'éloignent afin de pouvoir fouiller son corps sans attirer l'attention. Pour vous faciliter la tâche, utilisez bien sûr la sarbacane en restant à distance.

Les navires de M. Salmon

Encore un marchand peu scrupuleux à éliminer : celui-ci est à tuer discrètement également mais il a la particularité d'être plutôt bien entouré. Pour vous en débarrasser comme toujours, rien ne vaut une bonne petite fléchette empoisonnée depuis les toits, attention quand même à faire ça dans une ruelle déserte ou vous risquez de devoir attendre que tous les gardes s'en aillent avant de le fouiller.

Le port de M. de Vandal

Pour entamer la mission, foncez au point indiqué en vert sur votre carte, la limite d'une minute trente est large mais ne trainez pas en vous battant avec des gardes. Sur place, affrontez les ennemis en restant à proximité du bateau, vous pouvez tuer votre cible directement avec le pistolet ou attendre qu'elle vous rejoigne pour l'éliminer au corps à corps.

Les matériaux de M. Marcantell

Cette mission a pour but d'éliminer un rival dans la plantation située à l'extérieure de la ville. Le nombre d'ennemi dans la zone risque fort de vous compliquer la tâche pour la fouille, à moins de prendre la dame pour séduire la cible et l'emmener dans un endroit plus discret comme vous l'avez déjà fait dans l'histoire principale.

Les détournements de M. Reynaud

L'unique mission concurrent du bayou n'est pas plus originale que les autres : il s'agit encore une fois de localiser une cible et de l'abattre. Cette fois ci, l'homme est accompagné d'un paquet de gardes du corps mais la discrétion n'étant pas obligatoire cela revient à un simple combat.

Libération d'esclaves

Il y a 3 missions "libération d'esclaves " : deux sont à la Nouvelle-Orléans et la troisième dans le bayou. En les terminant, vous débloquez le trophée " Libération".

Une famille divisée

Commencez par aller au point mentionné sur votre carte pour y voir l'esclave en mauvaise posture : tuez les gardes qui l'escortent puis revenez vers votre demeure. Sur le chemin, évitez les affrontements car votre protégé ne doit pas mourir.

Possessions terrestres

Dans un premier temps suivez l'homme puis allez tout seul dans l'endroit signalé par un marqueur vert sans vous faire repérer. Pour cela passez par les toits en prenant soin d'éliminer les gardes ou d'attendre qu'ils vous tournent le dos. Fouillez le coffre puis faites le trajet en sens inverse pour rendre à votre allié ce qui lui appartient.

Une nouvelle recrue

Pour cette dernière mission de libération d'esclave, vous devez rejoindre rapidement la femme de l'homme que vous avez déjà rencontré précédemment. Sur place, celle-ci risque de s'enfuir en courant pour une mystérieuse raison, vous n'avez donc que quelques instants pour tuer les gardes avant de la poursuivre et de la plaquer au sol pour réussir la mission.

Fièvre des marais

Il y a 10 missions de fièvre des marais mais celles-ci sont assez différentes des autres missions secondaires dans la mesure où à part pour la première, il faut récupérer dans le bayou des champignons avant de les " appliquer " aux malades qui sont eux aussi disséminés dans la zone.

La fièvre des marais

Cette mission sert d'introduction au fonctionnement des autres, elle est nécessaire pour pouvoir trouver après les champignons et les malades. Après avoir parlé au hougan, allez donc chercher les trois champignons localisés sur votre carte puis revenez le voir rapidement. Vous devez maintenant neutraliser les malades afin de leur administrer le remède : frappez-les avec vos poings pour ne pas les tuer !

Carte des malades

Une fois que vous complété la mission d'introduction " fièvre des marais " et récolté des champignons (voir la partie sur les objets à collecter de cette solution), vous pouvez trouver les malades pour leur appliquer le remède. N'oubliez pas qu'il faut juste les neutraliser avec les poings, pas les tuer ! Ceux-ci sont tout de même assez simples à repérer vu leur étrange comportement mais au pire passez en vision d'aigle : ils sont en rouge comme les autres ennemis.

Objets à collecter

Statuettes Mayas

Toutes les statuettes Mayas sont bien sûr situées au Mexique, il y en a 8 dans la zone principale et deux autres sont trouvables uniquement en mission (que vous pouvez rejouer depuis le menu ADN). Les récupérer toutes vous offre le trophée " Collectionneuses de statuettes ".

Carte des statuettes (Mexique)

Séquence 4 Mémoire 6 (Le secret du cénote) : dans la grande salle avec l'énigme, sous l'eau
Séquence 6 Mémoire 1 (Retournez au Mexique) : après le canoë, suivez le chemin à gauche avant de grimper sur le pilier

Champignons

Ramasser tous les champignons vous permet de remplir les missions " fièvre des marais " mais également de débloquer le trophée " Reine Champignon ". Notez que vous devez réaliser la première mission Fièvre des marais avant de les récupérer.

Carte des champignons (Bayou)

Les champignons sont toujours sur des arbres donc en hauteur : passez en vision d'aigle et regardez autour de vous quand vous êtes à proximité. Dès que vous vouez l'icône de sauvegarde, le champignon s'affiche sur votre map et vous permet d'affiner vos recherches.

Oeufs d'alligators

Ramasser tous les champignons vous permet de débloquer le trophée " Chasse aux oeufs ". Notez que le premier se récupère dans l'histoire principale

Carte des oeufs (Bayou)

Pour approcher des oeufs, vous devez tuer les alligators qui sont à côté. Pour cela, vous pouvez les attaquer par surprise ou bien face à eux, dans le second cas une unique QTE vous demande d'être très rapide et d'appuyer sur la bonne touche pour tuer l'alligator en un coup.

Pages du journal

Ramasser toutes les pages du journal vous permet de lire l'histoire de votre mère et de débloquer le trophée " Journaliste ". Il y en a 30 en tout : la première page se trouve dans l'histoire et les autres sont cachées un peu partout dans la Nouvelle-Orléans, le bayou et au Mexique.

Carte des pages du journal (Nouvelle-Orléans)

Carte des pages du journal (Bayou)

Carte des pages du journal (Mexique)

Objets spécifiques aux apparences

Dans Assassin's Creed Liberation, les tenues d'Aveline font partie intégrante du gameplay mais également des objets à chercher : avec chaque tenue vous pourrez obtenir 10 objets spécifiques et chacun s'obtient différemment. Obtenir tous les objets associés à une apparence permet également de débloquer gratuitement une nouvelle tenue pour Aveline.

Pièces étrangères (Assassine)

En tenue d'assassin, trouvez les bandits et assassinez-les pour fouillez leurs cadavres et obtenir des pièces étrangères. Il y en a 7 dans la Nouvelle-Orléans et 3 dans le bayou. Quand vous êtes proche, activez la vision d'aigle car les personnes à tuer sont indiquées en rouge et notez que cela ne fait pas monter votre notoriété.

Carte des pièces étrangères (Nouvelle-Orléans)
Carte des pièces étrangères (Bayou)

Poupées vaudoues (Voleuse)

Avec l'esclave, cherchez les hougans et fouillez leurs poches pour récupérer les poupées vaudoues. Il y en a 5 dans le bayou et 5 dans la Nouvelle-Orléans.

Carte des poupées vaudoues (Nouvelle-Orléans)
Carte des poupées vaudoues (Bayou)

Pierres précieuses (Dame)

En robe de dame, cherchez des personnages et séduisez-les pour obtenir d'eux des pierres précieuses. Tous sont situés dans la Nouvelle-Orléans étant donné que la dame ne peut rester qu'en ville.

Carte des pierres précieuses (Nouvelle-Orléans)

Assassin's Creed : Revelations

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES UPLAY

Thème Assassin's Creed : Revelations

Télécharge le thème officiel d'Assassin's Creed : Revelations.

Obtenir 10 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Pack un Joueur

Contient 3 armes de la Confrérie et une amélioration de la capacité Remèdes.

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Nouvelles missions Méditerranée

Débloque une nouvelle mission pour chaque ville dans le jeu Défense méditerranéenne.

Obtenir 30 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Pack Mode Multijoueur

Débloque le Chevalier, que vous pouvez utiliser dans votre profil de Templier.

Obtenir 40 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

SOLUTION COMPLÈTE

L'île de l'Animus

Desmond

Vous vous réveillez sur une plage. Marchez le long de la plage jusqu'à une cinématique avec le patient 16. Celui-ci vous conduira jusqu'à un portail. Vous pouvez rester un peu pour écouter la conversation ou tout de suite passer le rideau de lumière pour accéder à une autre cinématique mettant en scène Ezio.

Mémoires de la Séquence 1 - Le foyer spirituel

Mémoire 1 : Le pendu

La scène animée de la pendaison d'Ezio, vous serez bientôt dans sa peau.

Mémoire 2 : L'échappée belle

Tout de suite après la cinématique, vous devrez suivre le fantôme Altaïr jusqu'en haut de la tour pour un mini tutoriel sur les mouvements basiques.

Un peu plus loin vous rencontrerez un ennemi que vous aurez à tuer à mains nues.

Ezio trouvera ses armes en chemin. A mi-chemin, vous rencontrerez des ennemis. Abattez l'un d'entre eux en vous servant d'une riposte mortelle afin d'atteindre une synchronisation complète.

Vous pouvez fouiller les corps que vous laissez derrière vous. En grimpant, vous trouverez encore deux gardes. Tout en haut de la tour, avancez jusqu'à la statue d'aigle et interagissez avec.

Vous vous retrouvez ensuite dans les catacombes. Tuez le soldat. Vous devrez ensuite assassiner 4 autres gardes. Pour tous les assassiner sans vous faire repérer, approchez-vous du bord et attaquez le garde qui se trouve au centre. Puis celui de droite, ensuite celui de gauche et pour finir celui qui se trouve tout au fond, près de la grande porte. Si l'assassinat du premier garde alerte les autres, abattez-les normalement. Interagissez ensuite avec l'esclave.

Mémoire 3 : Un mystérieux journal

Sortez des catacombes en suivant l'esclave. Abattez la patrouille qui se trouve dehors.

Grimpez à l'échelle qui se trouve près du checkpoint.

Abattez la deuxième patrouille. Utilisez les tonneaux qui se trouvent à droite pour accéder au toit.

Sautez en direction du village et ouvrez votre parachute pour vous rapprocher du point jaune. Une fois à terre, commencez à suivre le Templier sans vous faire repérer une seule fois. Pour ce, marchez loin derrière ou passez par les toits jusqu'à la cinématique.

Mémoire 4 : Un trajet éprouvant

Dirigez Ezio afin d'éviter les obstacles. Quand la corde s'effiloche, commencez à grimper tout le long, tout en continuant à diriger Ezio. Après la cinématique, dirigez le chariot et faites le cogner contre celui de l'ennemi tout en évitant les obstacles.

Ensuite, affaiblissez le chariot du capitaine en cognant le vôtre contre le sien jusqu'à la prochaine cinématique. Prenez plus d'élan que l'ennemi afin de l'endommager.

Mémoire 5 : L'aigle blessé

Abattez les gardes de Leandros.

Dirigez-vous vers le pont et abattez le garde qui s'y trouve.

Une fois en haut, assassinez le garde.

Vous devrez assassiner cinq gardes à partir des tas de foins que vous trouverez dans les deux parties du village afin d'atteindre une synchronisation totale. Vous trouverez un tas de foin derrière le charriot pour commencer.

Mêlez-vous aux villageois pour éviter de vous faire repérer par les gardes. Utilisez votre sens de l'aigle et retracer le parcours du capitaine des Templiers.

Après la cinématique, une fois la grille fermée, abattez les ennemis qui se trouvent sur votre chemin.

Allez tout droit et escaladez le mur à partir de la droite. En haut de la tour, assassinez Leandros.

Desmond

De retour dans les entrailles de l'Animus, dirigez-vous de nouveau vers le portail de lumière après la cinématique.

Mémoires de la Séquence 2 - Le carrefour des mondes

Mémoire 1 : Un accueil chaleureux

Après la cinématique, restez proche de Yusuf pour compléter votre mission. Défendez-vous et Yusuf contre les gardes. Entrez dans le quartier général des assassins.

Mémoire 2 : Améliorer et explorer

Sortez du quartier général des assassins, parcourez la ville pour trouver un forgeron. En route, vous pouvez voler ou aider les gens de la ville. Achetez les épaulières en cuir Azap dans la boutique du forgeron.

Retournez vers le quartier général des assassins. Les options offertes par les forgerons progresseront avec le jeu. Consultez votre carte régulièrement pour toute nouvelle information. Elle vous indiquera les points panoramiques pour mettre à jour la carte elle-même, d'autres point clés tels que votre destination, les forgerons, les docteurs. Autre point à noter : quand vous aurez découvert 50 fragments de l'Animus, les 50 autres apparaîtront automatiquement sur votre carte.

Mémoire 3 : Le crochet

Après la cinématique, vous obtenez un crochet de la part de Yusuf. Suivez-le dans la ville et entraînez-vous avec le crochet pour compléter votre mission.

Mémoire 4 : La vue de Galata

Vous devrez grimper la tour en moins de 60 secondes pour une synchronisation totale. En haut de la tour, ne perdez pas de temps et suivez Yusuf en vous jetant dans le vide.

Mémoire 5 : Tactique avancée

Suivez Yusuf sur les toits en passant par les tyroliennes.

Assassinez le Templiers à l'aide de la tyrolienne pour une synchronisation totale. Grimpez jusqu'au repaire des assassins au sommet de Galata et allez parler à l'assassin que vous y trouverez.

Mémoire 6 : Sur la défensive

Vous devrez défendre votre territoire en empêchant les ennemis de franchir la barricade au fond a droite. Les ennemis arrivent par la gauche. Placez des chefs assassins sur les toits et les assassins un peu partout. Chaque placement vous coûte du moral et chaque ennemi abattu ou dépouillé vous apporte du moral. Les barricades vous servent à ralentir l'ennemi. Le canon peut aussi être utilisé contre les ennemis nombreux et Ezio peut également abattre ses ennemis d'un coup de pistolet. Vous pouvez utiliser le canon à la fin sur le bélier.

Quand vous aurez terminé, allez sur le port pour prendre le ferry.

Mémoire 7 : L'offensive

Abattez les ennemis.

Après la petite scène animée, suivez Yusuf. Il vous demandera de vous servir d'une bombe pour attirer l'attention des ennemis. Equipez-vous de la bombe dans le menu d'armes.

Dès que les gardes se dirigent vers la bombe, suivez Yusuf. Celui-ci se mettra à grimper sur une maison et avant d'en atteindre le toit vous trouverez un coffre que vous pouvez fouiller. Suivez Yusuf. Une fois sur les toits, utilisez votre sens de l'aigle pour identifier le capitaine des Templiers. Ensuite, placez-vous dans un endroit où les gardes ne vous voient pas. Abattez le capitaine à l'aide d'une flèche empoisonnée et attendez le mourir sans que les ennemis ne vous repèrent. Une fois le capitaine mort, parcourez les toits pour vous rendre jusqu'en haut de la tour de Galata et allumer le feu.

Desmond

Allez de nouveau vers le portail de lumière.

Mémoires de la Séquence 3 - Objets trouvés

Mémoire 1 : Le prisonnier

Parcourez la ville. Vous trouverez des coffres un peu partout si vous faites bien attention.

Servez-vous de votre carte pour vous diriger vers les prisonniers. Parlez au prisonnier qui se trouve au devant de la cage à droite. Dirigez-vous vers le point vert qui se trouve sur votre carte pour trouver le garde qui possède la clé de la cage. Vous ne devrez pas vous faire repérer par aucun garde. Restez accroché au mur derrière le garde et volez-lui la clé dès qu'il vous tourne le dos.

Sortez de là au plus vite et courez libérer le prisonnier. Vous atteignez ainsi une synchronisation totale pour cette mémoire.

Mémoire 2 : Chef de repaire

Prenez le ferry pour rejoindre la destination indiquée sur la carte dans le quartier de Galata. Une fois à terre, vous pouvez aller directement à votre destination ou escalader la tour nord-est du premier bâtiment que vous trouverez pour mettre à jour votre carte.

N'oubliez pas de porter attention au cas où vous trouverez des coffres dans la ville. Sur les toits, vous trouverez encore un fragment.

Passez la porte qui brille une fois arrivé à destination. Dirigez-vous vers le halo de lumière et choisissez le chef de repaire. Pour information, le premier de la sélection est le seul à avoir le niveau requis.

Mémoire 3 : La sentinelle - Première partie

Marchez aux côtés de votre apprenti et écoutez ce qu'il vous dit. Rendez-vous ensuite au point vert indiqué sur la carte. Approchez du point lumineux sur le toit.

Vous pouvez faire appel à vos assassins pour éliminer les gardes. Il y en a 2 sur les toits et un dernier au sol. Repartez voir votre apprenti qui se cache dans le tas de foin dans le chariot.

Utilisez votre sens de l'aigle et regardez autour de vous pour récolter des indices. Poursuivez l'homme qui s'échappe. Défendez ensuite votre apprenti. Marchez ensuite à ses côtés : il vous parlera de l'assassin que vous venez de poursuivre. La conversation terminée, la mission est complète.

A votre droite, vous pouvez interagir avec la sculpture en bois pour envoyer vos assassins en mission et les faire gagner en expérience. Vous pouvez acheter une carte aux trésors à la librairie pour mieux vous indiquer où trouver des coffres.

En parcourant les toits, dirigez-vous à proximité des voleurs sans vous faire remarquer et faites pivoter la caméra. Vous trouverez un fragment sur une poutre derrière vous. Pour rejoindre le point indiqué par la carte, vous pouvez utiliser le bateau ou passer par le tunnel.

Mémoire 4 : Fabrication de bombes

Interagissez avec la table d'assemblage de bombes. Assemblez les éléments requis pour fabriquer votre bombe et testez-la dans un tutoriel. Rendez-vous ensuite chez Piri Reis. Après avoir parlé à ce dernier, la synchronisation sera complète.

Mémoire 5 : Un visage familier

Dirigez-vous vers le point indiqué par la carte et passez la porte. Fouillez un peu dans la bibliothèque. Utilisez votre sens de l'aigle pour trouver la porte illuminée et dirigez-vous vers celle-ci.

Mémoire 6 : La citerne basilique

Utilisez les poutres pour avancer. Pour un saut plus long, utilisez le crochet et accrochez-vous à la lampe pour atteindre la prochaine poutre. Vous pouvez également descendre pour fouiller dans les coffres qui se trouvent dans la salle. Vous aurez à passer par l'entrée en haut à droite. Descendez pour ouvrir les coffres et fabriquer des bombes si vous le souhaitez et avancez jusqu'à la grande salle où patrouillent les gardes.

Abattez le premier garde et cachez son corps dans le couloir. Allez à droite tuer le garde qui s'y trouve. Montez sur les tonneaux et assassinez le garde qui pioche. Laissez le capitaine venir examiner son corps et assassinez-le pour prendre la clé. Faites attention à l'assassiner quand l'autre patrouilleur tourne le dos. Dirigez-vous ensuite vers la porte sans alerter l'entourage.

La salle suivante est truffée d'ennemis. Pour faciliter votre parcours, vous pouvez abattre le tireur qui se trouve en haut à gauche. Vous pouvez également utiliser une bombe pour attirer l'attention des gardes loin de vous ou vous pouvez simplement abattre le soldat qui pioche encore une fois et attendre que la voie soit libre. Empruntez les escaliers pour vous rendre jusqu'au capitaine. La voie la plus facile d'obtenir la deuxième clé est de lancer une fléchette empoisonnée sur le capitaine. La clé vous parviendra d'elle-même une fois le capitaine mort. Descendez sans vous faire repérer et interagissez avec la porte.

En avançant, vous trouverez des coffres sur votre gauche.
Servez-vous des poutres à gauche et atteignez l'entrée en haut à gauche.

A l'entrée de l'autre salle, activez votre sens de l'aigle et localisez le capitaine des Templiers. Dans cette salle, vous pouvez utiliser les poutres pour vous rendre jusqu'au capitaine et lui injecter une flèche empoisonnée ou vous pouvez éliminer les gardes un à un en utilisant des bombes à vacarme pour les attirer et ensuite descendre tuer le capitaine sans vous faire repérer.

Descendez ouvrir la porte. Utilisez votre sens de l'aigle pour trouver une porte cachée à droite.

Après la cinématique, vous venez d'acquérir la première clé Masyaf et une synchronisation totale.

Après votre conversation avec Yusuf, ce serait une bonne idée de mettre à jour votre carte.

Mémoire 7 : Donnant-donnant

Sortez rejoindre Yusuf en dehors de la bibliothèque. Ensuite, rendez-vous au repaire des assassins pour mieux vous renseigner sur la clé Masyaf que vous venez de découvrir.

Mémoire 8 : Le gardien du mentor

Rejoignez le repaire des assassins en abattant les ennemis qui attaquent les citoyens. Vous devrez sauver tout le monde pour achever votre synchronisation.

Escaladez la grille et passez par les remparts. Escaladez la tour et atteignez le toit. Assassinez les gardes sur votre chemin. Dirigez-vous ensuite tout droit vers le côté gauche du toit. Sautez et accrochez vous à la barre en métal, descendez sur le rebord.

D'ici, verrouillez votre cible et effectuez un assassinat aérien.

Mémoire 9 : La malédiction des Romanis

Mêlez-vous à la troupe de Romanis en les payant pour vous cacher parmi elles. Camouflez-vous parmi elles et éliminez vos cibles avec des flèches empoisonnées. Vous devrez changer de groupe de Romanis pour parvenir à suivre le byzantin qui porte le coffre. Une fois toutes les cibles éliminées et votre synchronisation complète, récupérez le coffre. Apportez la boîte aux Romanis.

Mémoire 10 : La sentinelle - Deuxième partie

Vous vous trouvez sur le quai. Marchez aux côtés de votre apprenti et écoutez les informations qu'il vous communique.

Allez ensuite libérer les prisonniers aux points indiqués par votre carte. Vous devez impérativement éviter d'être repéré durant cette opération. Eliminez vos ennemis graduellement. Votre sens de l'aigle pourrait vous être utile. Le moyen le plus sûr d'avancer sans être détecté est d'appeler vos assassins dès que vos ennemis seront dans votre champ de vision. Passez préférablement par les toits. Une fois les ennemis éliminés, libérez les assassins et retournez au plus vite au repaire. Poursuivez ensuite la sentinelle par les rues. Ne grimpez pas aux toits.

Mémoires de la Séquence 4 - Une guerre peu civile

Mémoire 1 : Le banquet du prince

Parcourez les toits sans tomber et atteignez le pointe point vert indiqué par la carte avant Yusuf pour une synchronisation totale. Pour aller plus vite, évitez de vous cogner aux autrss. La course finie, vous vous retrouvez avec trois assassins. Assommez les ménestrels et cachez-les dans une meule de foin. Il n'est pas nécessaire de se cacher d'eux. Recommencez cette action pour les autres ménestrels sans alerter les ennemis. Rejoignez les trois derniers en passant par les arcades ou par les toits. Si vous passez par les toits, suivez les murs.

Mettez les ménestrels K.O. et placez-les en haut des marches sur les points indiqués par la carte.

Utilisez votre instrument près des gardes pour les distraire et vous permettre de passer. Dans la fête, servez-vous de votre sens de l'aigle pour localiser les deux templiers dans la première cour. Placez-vous sur le point lumineux et jouez encore de votre instrument pour distraire les gardes encore et laisser l'assassin accomplir sa tâche. Faites cela encore une fois pour la prochaine cible. Rejoignez ensuite Yusuf pour trouver le prince.

Avant de terminer cette mission, vous devrez éliminer 4 autres tueurs dans la deuxième cour en vous servant de la même méthode. Après la cinématique, courez assassiner le templier.

Mémoire 2 : Une rencontre délicate

Parcourez les toits et rejoignez votre point de mission sans vous faire détecter. Une fois la mission activée, gagnez la tour et pénétrez dans la planque. Une fois la cinématique terminée, vous atteignez une synchronisation totale. Rejoignez le prochain point sur la carte pour votre prochaine mission.

Mémoire 3 : La quatrième partie du monde

Plongez dans l'eau sans vous faire repérer en passant par les toits ou derrière les maisons. Passez derrière le bateau et assassinez le garde sur la plate-forme. Montez à bord du bateau sur lequel vous devez trouver la carte de Sofia. Allez en haut des marches à droite et utilisez votre sens de l'aigle pour détecter le rouleau que vous devez remettre à Sofia. Retournez le lui remettre et allez enclencher la prochaine mémoire.

Mémoire 4 : Signes et symboles - Première partie

La mission vous sera assignée en haut de la tour. Vous devrez trouver des livres à l'aide des symboles laissés par Niccolò Polo. Enclenchez le sens de l'aigle pour repérer les symboles lumineux. L'un des symboles ne s'éteindra pas, mais s'affichera comme marqueur sur votre carte. Rendez-vous vers ce point pour récupérer le livre qui se trouve sur le toit d'un large bâtiment. La synchronisation est achevée. Allez ensuite sur la tour de Galata.

Mémoire 5 : La tour de Galata

Quand la partie commence, descendez les escaliers et sautez de la poutre pour commencer une cinématique. En glissant, dirigez-vous de gauche à droite pour éviter les gros rochers. Quand vous serez accroché, montez et allez vers la droite jusqu'à vous retrouver face à l'endroit où vous étiez. Ensuite allez vers la droite et sautez derrière vous.

Le reste du parcours est tout tracé, suivez-le en moins de 6 minutes.

Retournez au repaire des assassins.

Mémoire 6 : Le réveil du mentor

Vous êtes dans la peau d'Altaïr et venez de tuer Al Mualim. Portez son corps jusqu'au bûcher. Défendez-vous contre les assassins qui vous attaquent et évitez de perdre vos points de vie, pas plus de 3 points serait idéal.

Récupérez la pomme d'Eden en vous dirigeant vers la tour et grimpez seulement où il est vraiment nécessaire car la Pomme d'Eden est instable. Reprenez la pomme.

Mémoires de la Séquence 5 - Héritier du trône

Mémoire 1 : Les janissaires

Vous devez suivre Tarik sans que ni lui ni les gardes ne vous repèrent. Pour éviter d'alerter Tarik par votre présence, éclipsez-vous dans les coins sombres ou mêlez-vous aux foules.

Vous pouvez également payer les Romanis pour qu'ils vous cachent. Après la conversation, continuez de suivre Tarik. Vous verrez ensuite deux gardes que vous devrez distraire à l'aide d'une bombe à vacarme. Dans la deuxième partie, il y aura moins d'ennemis et vous pouvez distraire ceux que vous rencontrez à l'aide de bombes. Vous devrez atteindre une synchronisation totale de cette façon.

Mémoire 2 : Les portes de l'arsenal

Payez trois hérauts afin qu'ils créent une émeute.

Gardez la vie sauve à 40 émeutiers au minimum en abattant les ennemis autour d'eux. Pour gagner de l'avance, après la cinématique avec Yusuf, courez droit devant vous pour abattre les gardes qui se montrent à l'entrée de la place.

Mémoire 3 : Infiltration de l'arsenal

Approchez-vous du marqueur sur votre carte pour commencer la mission. Ne vous souciez pas des ennemis pour le moment et activez votre sens de l'aigle pour localiser la trace de Manuel.

A mi-chemin, vous trouverez un large bâtiment entouré de janissaires. Vous trouverez Manuel complètement à l'arrière de l'arsenal. Passez par les toits jusqu'à déclencher une cinématique et fuyez dès que celle-ci se termine. Traversez les docks et grimpez au premier mirador où vous trouverez une autre tyrolienne que vous pouvez utiliser pour votre assassinat aérien sur un ennemi qui se trouve sur un bateau. Echappez-vous de la zone jaune.

Mémoire 4 : Portrait d'une jeune vénitienne

Entrez dans la librairie pour commencer votre mission. Rendez-vous au Grand Bazar et activez le sens de l'aigle pour localiser le voleur. Mettez-le K.O. sans utiliser vos armes, c'est-à-dire à mains nues. Allez vers la cible indiquée par la carte vers le marchand. Pour voler le tableau sans que le marchand s'en aperçoive, jetez de l'argent autour de lui. Dès qu'il commencera à en ramasser, volez le tableau et allez rejoindre Sofia. Vous pouvez également décider d'assassiner le marchand sans vous faire repérer.

Mémoire 5 : Signes et symboles - Deuxième partie

Cette mission est similaire à celle du même nom dans la séquence précédente. Grimpez en haut de la tour indiquée, la Colonne de Martian, et visualisez votre droite avec votre sens de l'aigle. Vous trouverez le symbole au milieu de l'aqueduc. Descendez de la tour et regrimpez sur l'aqueduc pour ramasser le livre.

Mémoire 6 : Le forum du boeuf

Courez enclencher votre prochaine mission.

Ici, vous devrez traverser le forum sans tomber à l'eau. Evitez les détours, et utilisez votre crochet pour des sauts en longueur avec les lampions. La caméra vous donnera toujours un bon angle pour vous permettre de tracer la voie la plus rapide. Ne perdez pas de temps, respectez le parcours tracé, gardez votre élan et ne vous arrêtez pas. Les templiers se déplacent sur un radeau et vous devrez les battre à la cascade.

Sautez tout droit par-dessus les eaux, allez à gauche puis tout droit, puis à droite, grimpez sur les rochers et vous passerez un checkpoint. Sautez de rebord en rebord, utilisez les lampions et les barres en métal.

Après la mini cinématique, continuez votre chemin. Utilisez votre crochet sur le prochain lampion pour aller tout droit. Les templiers vous tirent dessus, mais si vous gardez une bonne vitesse, ils ne vous atteindront pas. Le prochain lampion vous détournera dans une cave, ne paniquez pas et continuez droit dans la cave. Idem pour la prochain cave que vous trouvez. Utilisez encore une fois votre crochet sur le prochain lampion. Les templiers exploseront le pont en bois. Continuez tout droit vers le feu. Faites de même pour la deuxième explosion. La quatrième tyrolienne, celle qui passe au-dessus du bateau, vous permet d'effectuer un assassinat aérien. Après la chute, tuez les templiers. A l'aide de couteaux, éliminez-en deux au moins.

Trouvez et fouillez tous les coffres de la salle et activez le sens de l'aigle pour repérer une porte cachée, qui est celle du milieu. Récupérez la troisième clé Masyaf.

Une fois de retour au quartier général des assassins, Ezio pourra examiner la clé.

Mémoire 7 : Un nouveau régime

Suivez Maria jusqu'aux autres assassins.

Abattez les assassins qui se retournent contre vous.

Le seul moyen de fuir est de retourner à l'intérieur. Empruntez les escaliers et dirigez vous vers le vitrail au centre.

Prenez la sortie jusqu'au village à gauche.

Atterrissez dans le village et courez vers le point marqué en vert sur la carte. Votre fils vous attend, fuyez avec lui et défendez-le en même temps. Eliminez les ennemis en lançant des couteaux, vous en possédez un nombre illimité. Suivez les checkpoints jusqu'à réussir votre fuite. Cette mémoire ne requiert pas de synchronisation totale mais vous ne devrez ni laisser Darim mourir ni le perdre de vue.

Mémoires de la Séquence 6 - Revers de fortune

Mémoire 1 : Dans l'obscurité

En avançant, une cinématique déclenchera la première mémoire. Préparez à l'avance des bombes à détonation. Dirigez-vous vers la Grande Place pour repérer le janissaire que vous devez abattre avec votre sens de l'aigle. Faites appel aux Romanis pour vous camoufler, utilisez une de vos bombes pour interrompre le janissaire et lui faire reprendre sa patrouille. Toujours avec l'aide des Romanis, allez vous cacher dans la meule de foin. Dès que le janissaire s'approche de votre cachette, assassinez-le.

Mémoire 2 : Honneur perdu et retrouvé

Restez à proximité des janissaires pendant qu'ils parcourent la ville. Un homme se rebellera plus loin. Désactivez vos armes et cognez-le à mains nues. Restez attroupé avec les autres janissaires. Vous devrez ensuite chercher la tente de Tarik. Les gardes sont très vigilants, ne faites pas d'action suspecte. Allez vers le point indiqué par la carte le plus discrètement possible et éliminez les gardes qui vous gênent si besoin est. Dirigez-vous pour commencer vers la droite et entrez dans la tente. Une fois le garde passé, sortez-en et toujours vers la droite, grimpez sur le toit. Préparez une bombe vacarme et lancez-la pour libérer la voie. Sautez et précipitez-vous vers l'échelle. Approchez du bord, lancez une bombe plus loin, laissez les élites aller inspecter, sautez et dirigez-vous droit sur la tente de Tarik.

Après la cinématique, allez vers le fond derrière vous un peu à droite. Utilisez les caisses pour atteindre le toit et approcher Tarik par le haut sans vous faire détecter. Une fois en haut, verrouillez votre cible et assassiner-la.

Fuyez ensuite du repaire des janissaires en empruntant les marches à gauche, puis en grimpant sur les boîtes pour atteindre la tyrolienne. Vous devrez continuez à courir jusqu'à sortir de la zone rouge, puis trouvez une cachette. Vous avez atteint une synchronisation totale.

Mémoire 3 : Porteur de curieuses nouvelles

Vous devez rejoindre Suleiman dans le palais sans vous faire voir. Suivez le mur du palais de l'extérieur. Arrivé au même niveau que le point indiquant Suleiman, commencez à escalader la façade du palais. Evoluez sans vous faire prendre. A l'intérieur du palais, recrutez les Romanis et avancez avec elle jusqu'à Suleiman.

Ensuite vous devrez quitter le palais, toujours aussi discrètement. Descendez sur les terrasses vers la droite en sortant. Vous devrez avoir une grande cour et le port en face de vous. Jetez un oeil vers le bas et repérer les janissaires qui patrouillent. Une fois que ceux-ci auront le dos tourné, jetez-vous dans le buisson en bas et dès que la voie sera de nouveau libre, sprintez tout droit et jetez-vous à l'eau. Nagez jusqu'à sortir de la zone rouge.

Mémoire 4 : Une course à faire

Vous avez pour mission d'acheter des tulipes blanches pour Sofia. Dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. Après la cinématique, pistez le fleuriste discrètement.

Cueillez trois tulipes parmi toutes celles éparpillées autour de vous et retournez voir Sofia dont la position est indiquée sur votre carte.

Mémoire 5 : Signes et symboles - Troisième partie

Une fois la cinématique avec Sofia terminée, allez vers la tour pour activer votre prochaine mission. Le symbole qui vous intéresse est celui qui se trouve devant vous un peu à droite. Descendez et allez cherchez le livre, escaladez le large bâtiment et récupérez le livre. Ensuite, direction le quai pour une nouvelle mission.

Mémoire 6 : La tour de la fille

Ici, vous devrez explorer la tour et récupérer la quatrième clé Masyaf. Activez la grande plaque circulaire que vous trouverez au sol en passant par la porte à gauche. Dirigez-vous vers le fond de la pièce et activez le mécanisme. Activez le premier levier que vous verrez dans les égouts. Dirigez-vous à gauche et grimpez au mur jusqu'à l'autre mécanisme en moins de 30 secondes. Activez ce dernier, sautez en face sur le rocher, descendez, sautez derrière vous, allez à gauche, descendez, sautez à gauche, avancez tout droit, tournez à gauche, agrippez-vous à la barre en métal, avancez jusqu'au prochain mécanisme. Une fois activé, vous avez 46 secondes. Grimpez à droite, en haut, faites un bond en arrière, utilisez votre crochet sur le lampion. Sur le mur, laissez-vous tomber et courez grimper au mur à

gauche. Tournez à gauche et avancez vers le levier au fond droit devant vous. 70 secondes pour atteindre le prochain mécanisme. Courez et sautez droit devant vous, montez et avancez tout droit.
Au fond, tournez à droite, sautez et à l'angle, tournez encore à droite, sautez jusqu'à la colonne, grimpez-y, bougez vers la gauche et sautez derrière vous. Sautez sur le petit rebord derrière vous encore et allez tout droit vers le prochain dispositif. Activez également le levier sur le mur à droite. Vous aurez 1 minute. Sautez sur le gros rocher à droite, bougez vers la gauche jusqu'à changer d'angle, sautez derrière vous sur le rebord en métal, allez droit devant, agrippez-vous au mur d'en face, bougez vers la droite. Sur la dernière poutre, retournez-vous complètement et sautez pour agripper la barre en métal afin d'atteindre votre but.

Grimpez sur la grosse pierre devant vous, tournez à gauche et atteignez la prochaine pierre.

En haut, continuez tout droit et servez-vous du mur d'en face pour grimper plus haut.

Tournez à gauche et continuez de grimper, avancez et escaladez la pierre à droite.

Une fois en haut, sautez vers la statue qui tient la clé Masyaf. N'oubliez pas de sortir votre crochet pour ce long saut.

Retour au quartier général des assassins pour examiner la quatrième clé.

Mémoire 7 : Le retour du mentor

Commencez par suivre l'assassin jusqu'à détecter les gardes d'Abbas devant. Tuez les deux en même temps. Avancez sur le sentier à gauche. Suivez le sentier et détectez la prochaine cible. Ignorez la bataille autour de vous et dirigez-vous directement sur le capitaine d'Abbas mais ne l'abattez pas. Entrez dans l'enceinte du château. Ignorez ceux qui vous attaquent et continuez d'avancer vers le château.

Abattez Abbas à l'aide de votre pistolet. Vous venez de compléter cette mission.

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Une cinématique avec Yusuf démarrera.

Mémoire 8 : Mettre les voiles

N'utilisez pas votre épée ni l'arbalète ni les lames empoisonnées pour cette mémoire. Louez les services des Romanis pour approcher des gardes sans vous faire remarquer. Lancez une bombe à vacarme vers la droite pour éloigner les gardes. Montez et dirigez-vous vers la grosse chaîne y placer la bombe.

Faites appel à vos assassins pour s'occuper des gardes qui vous bloquent le chemin et courez sur le bateau à droite pour utiliser le lance-flammes et brûler les bateaux qui bloquent le port. Vous avez 120 secondes pour rejoindre votre bateau. Courez droit devant vous et sautez sur le bateau en feu, passez les checkpoints, accrochez-vous au lampion, allez tout droit, courez au devant du bateau, sautez et continuez tout droit au devant du prochain bateau, passez les bateau que vous trouvez. Si vous tombez à l'eau, remontez, puis grimpez au bateau devant vous et passez le checkpoint. Ignorez ces gardes, descendez et courez jusqu'au checkpoint tout à l'avant du navire pour terminer cette mémoire.

L'île de l'Animus

Desmond

Dirigez-vous vers la lumière.

Mémoires de la Séquence 7 - Le monde secret

Mémoire 1 : La ville cachée

Essayez de perdre le moins de points de vie en vue de la mémoire 3 de cette séquence. Rendez-vous au point vert de votre carte.

Vous avez deux choix : parcourir la cité librement sans attirer l'attention ou passer par les toits.

Ici, vous devrez impérativement trouver un point pour synchroniser votre carte afin d'enclencher la mission suivante. Vous ferez cela en haut des rochers au centre de Cappadoce.

Puis, entrez la zone verte et activez la vision de l'aigle et repérez votre cible. Poursuivez la cible. Votre mission est terminée.

Rejoignez le prochain point de mission.

Mémoire 2 : L'espionne qui me fuyait

Grimpez à votre droite pour passer par les toits et les poutres et atteindre l'entrée de la zone interdite.

Après la cinématique, retournez par où vous êtes passé et continuez sur les poutres jusqu'à la tyrolienne qui vous mène au marché. Le sens de l'aigle vous aidera à distinguer des autres le garde qui possède la clé. Approchez-vous tout doucement du garde et volez discrètement la clé. Retournez ensuite à l'entrée de la prison. Courez sauver l'espionne.

Après la scène, suivez votre point de mission et allez parler à Dilara.

Mémoire 3 : Le renégat

Courez droit devant et sautez pour vous agripper au rebord, bougez vers la droite et assassinez le tireur. Sautez encore devant et assassiner directement le deuxième tireur en passant derrière lui. Continuez et sautez ensuite vers la gauche. Montez et assassinez le troisième tireur. Grimpez encore et assassinez le dernier tireur. Avancez sur le support en forme de croix, assassinez Shahkulu. Ce dernier ne meurt pas, défendez-vous contre les gardes et attaquez en même temps Shahkulu. Vous achevez la mission après la cinématique.

Mémoire 4 : Démobilisation

Pour cette mission, vous aurez besoin de bombes à shrapnel et d'une arme lourde pour affronter les adversaires à armure. Parcourez la ville de point vert en point vert. Au dernier des points verts, qui sont en fait des checkpoints, vous verrez des gardes dans une pièce. Lancez une bombe pour les mettre hors jeu.

Plus loin, vous verrez d'autres gardes, utilisez encore une de vos bombes et attaquez les gardes qui arrivent sans prendre aucun dégât. Descendez et interagissez avec la porte.

Mémoire 5 : Le dernier des Palaiogolos

Courez vite vers le point qui indique Manuel. Ignorez les gardes qui vous attaquent après la cinématique et continuez votre poursuite. Tuez Manuel.

Mémoire 6 : Evasion

Abattez les gardes en préservant la moitié de votre vie. Près de l'entrée par où les gardes arrivent se trouve un fragment. Prenez les escaliers et dirigez-vous vers le checkpoint. Précipitez-vous vers le point indiqué en vert. Tuez les ennemis qui vous attendent à la sortie et retournez au bateau.

Mémoire 7 : Passer le flambeau

Menez les Polos en toute sécurité à leur destination. La Pomme vous permet de tuer d'un coup vos ennemis. Empruntez les sentiers vers le bas qui mènent au village. La séquence 7 est terminée.

Mémoires de la Séquence 8 - La fin d'une époque

Mémoire 1 : Découverte

Dirigez-vous vers la bibliothèque de Sofia, indiquée par la carte.

Interagissez avec le corps de Yusuf.

Eliminez au moins 5 ennemis sans prendre de coup.

Mémoire 2 : L'échange

Rejoignez le point vert où vous attendent vos assassins. Ensuite, allez vers le palais. Mettez-vous à niveau avec le point vert et escaladez la façade pour atteindre Ahmet. Après cette cinématique, vous avez 2 minutes pour rejoindre le haut de la tour et sauver la dame.

Utilisez ensuite votre parachute et rejoignez la cour pour sauver la vraie Sofia avant qu'elle ne perde plus de la moitié de sa santé.

Mémoire 3 : La fin du chemin

Vous devrez réitérer les mêmes actions que pour la mémoire 4 de la Séquence 1, mais sur deux chariots cette fois-ci. Ouvrez votre parachute. Evitez les obstacles. Effectuez des assassinats aériens sur tous les soldats. Il y en a plus de 20 qui vous attaqueront, donc la synchronisation totale devrait se faire sans problème. Ne laissez pas les fusiliers prendre les points de vie de Sofia.

Une cinématique s'enclenchera. Ensuite vous devrez vous battre contre Ahmet.

Mémoires de la Séquence 9 - Révélations

Mémoire 1 : Retour au pays

Marchez avec Sophia.

Arrivé à la porte, toutes les clés devront être placées sur le symbole en haut à droite. Sélectionnez la première relique et faites-la pivoter deux fois et placez la en bas du symbole. Prenez la deuxième relique, faites pivoter une fois vers la droite et placez la en bas du symbole à gauche. Prenez la troisième clé Masyaf, faites-la pivoter une fois vers la gauche et placez en en haut du symbole à droite. Sélectionnez la quatrième relique, faites la pivoter deux fois et placez-la en haut du symbole, au milieu. Prenez la dernière clé, faites la pivoter une fois sur la droite et placez la au centre du dessin, là où toutes les lignes se rejoignent.

Descendez les marches et laissez Ezio allumer les flambeaux sur les murs. Continuez tout droit.

Mémoire 2 : L'héritage perdu

Passez dans le couloir et éteignez les torches.

Allez au centre de la voûte. Après la petite cinématique, allez au fond de la cave.

La scène terminée, allez vers le fond de la salle où brille la Pomme.

Mémoire 3 : Le message

La cinématique de la fin. Celle-ci ne peut être visualisée quand vous le souhaitez, portez-y attention.

Les 100 fragments de l'Animus

Les 11 fragments de Galata

1. Dirigez-vous vers la frontière nord-est de la cité. Trouvez les poutres qui vont permettront de parcourir les toits accostés aux remparts. Le fragment se trouve sur une des poutres reliant les toits.

2. Le deuxième, vous le récupèrerez pendant la tutoriel avec Yusuf. Quand il vous laissera, regardez un peu sur la droite sur une petite cheminée et vous trouverez un fragment.

3. Dirigez-vous vers le centre Galata, parcourez les toits, approchez des tyroliennes. Vous trouverez un fragment sur les petites cheminées près des tyroliennes.

4. Ce fragment, vous le trouverez également en suivant Yusuf pour la tutoriel. Après le troisième lampion, sur une bâche suspendue, ramassez-le.

5. Dirigez-vous vers le nord de la cité. Parcourez les bâches accrochées aux maisons et vous trouverez un fragment.

6. Allez vers le centre en passant par les toits. Le fragment est encore une fois sur une petite cheminée

7. Celle-ci se trouve sur la tour de Galata, à quelques mètres du sol à peine. Pour y accéder, grimpez au sommet de la tour et sautez en parachute. Dirigez-vous afin d'atteindre la corniche où se situe le fragment.

8. Ce fragment-ci se trouve complètement au nord ouest de la ville. Vous le ramasserez sur une enseigne.

9. Vous trouverez un fragment sur un pillier en bois sortant de l'eau dans le sud-ouest de Galata.

10. Au sud-ouest de la cité, sur les remparts, vous trouverez encore un fragment.

11. Allez au sud-est de la ville, sur les quais, vous trouverez un bâtiment. Grimpez-y et ramassez le fragment.

Les 11 fragments du Quartier de Bayezid Nord

1. Parcourez les toits tout près du quai, vous trouverez une tour circulaire où vous récupèrerez un autre fragment.

2. Un peu plus bas, en allant vers le centre, vous trouverez un fragment sur les remparts.

3. Passez par les toits et découvrez un fragment sur une tour circulaire.

4. Allez vers le sud du quartier, tout près de l'entrée du forum du boeuf. Escaladez les colonnes et trouvez un fragment.

5. Grimpez en haut de la tour sur la mosquée, vous trouverez un fragment.

6. Allez sur les toits du bâtiment à gauche de la mosquée, vous trouverez encore un fragment.

7. Complètement au nord de la ville, allez sur les quais et entrez dans l'eau. Vous trouverez un fragment près du bateau vert.

8. En allant vers le sud de la ville, dirigez-vous vers l'ouest à partir des mosquées du quartier de Bayezid, vous trouverez un fragment sur les toits.

9. Au nord-est des mosquées, à proximité des tyroliennes, vous trouverez un autre fragment sur un toit.

10. Allez sur les colonnes délabrées qui se trouvent aux alentours des mosquées. Un fragment se trouve tout en haut d'une des colonnes. Utilisez votre crochet quand vous sautez pour l'atteindre.

11. Plus loin, au nord-ouest des mosquées, sur les toits à proximité des tyroliennes encore, vous trouverez un fragment.

Les 11 fragments du Quartier Bayezid Sud

1. Grimpez sur les toits et allez vers les tyroliennes vers le sud du quartier. Vous trouverez un fragment à proximité des tyroliennes.

2. Vous trouverez dans cette partie de Constantinople un bâtiment entouré de quatre tours, sur un des toits en forme de dôme, vous trouverez un fragment.

3. Ce fragment-ci se trouve sur une des vielles maisons délabrées du quartier.

4. Complètement au sud du quartier, allez sur les remparts et trouvez le fragment.

5. Continuez sur les remparts vers l'est pour trouver encore un fragment.

6. Allez vers la grande bâtisse au sud du quartier, grimpez sur les toits et allez vers le sud du bâtiment et vous trouverez un fragment.

7. Sur les bâtiments alentours, vers l'est, vous trouverez un fragment.

8. Un peu plus haut dans le quartier, près des quais, vous trouverez un fragment sur une enseigne en métal.

9. Dirigez-vous vers le centre de Bayezid, sur les toits en dôme vous trouverez un fragment.

10. Toujours sur les toits, au nord-est des grandes bâtisses du sud, vous collectionnerez un nouveau fragment.

11. Complètement au sud-est du quartier, ce fragment est situé sur un toit circulaire.

Les 11 fragments de l'Arsenal

1. Vous trouverez ce fragment suspendu entre les toits, aux abords de l'arsenal.

2. En suivant toujours les remparts de l'arsenal, vers le sud-ouest, ce fragment se trouve sur un échafaudage en bois.

3. Ce fragment-ci se trouve à l'arrière d'un des grands navires dans le port de l'arsenal.

4. Allez sur le navire qui se trouve au centre du port de l'arsenal, trouvez le plus haut des mâts et escaladez-le. Les cordages vous permettront d'atteindre le sommet.

5. Au centre de l'arsenal se trouve des bateaux en construction. Dans une de ces carcasses, vous trouverez un fragment.

6. Au centre de l'arsenal, un peu vers la droite, vous trouverez un fragment dans un bâtiment en bois, sur une poutre au centre.

7. Toujours vers le centre de l'arsenal mais un peu au nord, vous trouverez un fragment sur un levier à caissons.

8. Au nord de l'arsenal, grimpez sur les toits et trouvez ce fragment qui se situe sur des planches de bois suspendues.

9. Ce fragment-ci se trouve sur les toits nord-est de l'arsenal.

10. Ce fragment-ci se trouve sur une poutre accostée aux remparts en diagonal du côté nord-ouest.

11. Allez vers le quai de l'arsenal, en face des bateaux, vous trouverez une corniche contenant un fragment.

Les 10 fragments du Quartier de Constantin Nord

1. Grimpez sur les toits au nord-ouest du quartier. Approchez-vous des tyroliennes, vous trouverez un fragment accroché entre deux toits reliés par des tyroliennes.

2. Allez dans le nord-ouest et pénétrez dans la zone dirigée par les Templiers, sur les toits en dôme, vous trouverez le deuxième fragment de ce quartier.

3. Ce fragment-ci, vous le trouverez tout en haut de la première tour qu'Ezio allumera pour signaler aux Templiers que le quartier appartient aux assassins. Elle se trouve au nord-ouest de Constantin.

4. Tout au bout de l'aqueduc, vous trouverez un fragment.

5. Vous trouverez ce fragment-ci sur la façade des remparts nord-ouest de la ville. Il est placé sur un rebord en métal.

6. Allez dans la cour du grand bâtiment situé au nord-ouest du quartier. Vous trouverez facilement ce fragment dans la cour.

7. Toujours au nord-ouest, sur les toits du même bâtiment, escaladez la tour sud-est et trouvez le fragment tout en haut.

8. Vous trouverez ce fragment dans le quartier des janissaires, en escaladant le rebord où se trouve l'atelier de bombes et en regardant devant vous.

9. Au centre du quartier, là où se trouvent les colonnes à l'abandon, vous trouverez un fragment tout en haut d'une des colonnes.

10. Toujours au même endroit, regardez autour de vous et vous verrez briller un deuxième fragment.

Les 11 fragments du Quartier de Constantin Sud

1. Ce fragment se trouve au centre du quartier, dans un coin de rue recouvert par des planches de bois.

2. Ce fragment se trouve en haut de la tour des assassins vers le sud du quartier.

3. Trouvez les bâtiments à dômes au sud de la ville et grimpez sur leur toit pour trouver ce fragment.

4. Complètement à l'ouest, escaladez les bâtiments en roches et trouvez le fragment caché sous une des arcades.

5. Ce fragment-ci se trouve non loin du fragment précédent, plus au nord et sur une corniche accrochée aux remparts.

6. Allez vers les nombreuses maisons à l'est du quartier sud de Constantin, vous trouverez un fragment sur un cordage reliant deux maisons.

7. Ce fragment-ci se trouve sur un dôme au centre du quartier sud de Constantin.
Pour l'acquérir, vous devrez tout simplement aller vers le dôme, vous placer en-dessous du fragment, vous mettre en profil actif et sauter sur place.

8. Dirigez-vous vers la partie sud-est de l'aqueduc et regardez entre les colonnes, vous trouverez un fragment.

9. Rendez-vous complètement au sud et trouvez le fragment suspendu sur les colonnes délabrées.

10. Un peu au sud du quartier, vous trouverez un fragment au centre d'un petit monument entouré de quatre petite colonnes.

11. A proximité d'un ivrogne derrière un escalier, à l'ouest du quartier, se trouve un fragment.

Les 22 fragments du Quartier Impérial

Quartier Impérial (nord)

1. Ce fragment se situe sur une enseigne en métal tout près de Bayezid.

2. Vous trouverez ce fragment sur une enseigne en métal dans les environs de repaire des assassins.

3. Ce fragment-ci se trouve également sur une enseigne en métal.

4. Vous localiserez ce fragment sur un balcon dans l'enceinte du palais, tout près de l'endroit où le Prince Suleiman vous informe à propos du bateau en partance pour Cappadoce.

5. Vous trouverez ce fragment sur un corniche dans la façade des remparts.

6. Vous trouverez ce fragment-ci sur une enseigne en métal vers le centre du quartier.

7. Ce fragment-ci se trouve sur l'extrémité d'une tour.

8. Vous trouverez ce fragment sur une des petites tours dans la cour de Sainte-Sophie.

9. Allez dans le Bazar et regardez vers le haut, sur les poutres, pour trouver un fragment.

10. A droite du Bazar, vous trouverez ce fragment sur un rebord en bois.

11. Vous trouverez ce fragment sur les abords de la ville.

Quartier Impérial (sud)

12. Vous trouverez ce fragment au sud-est de la mausolée du quartier, entre deux toits, au-dessus d'une arcade.

13. Ce fragment se trouve complètement au sud du quartier impérial, sur la façade des remparts.

14. Ce fragment-ci se trouve également entre deux maisons, au dessus d'une arcade.

15. Complètement au sud, entre les deux maisons, vous trouverez un cordage et au milieu, un fragment,

16. Tout en haut d'une tour dans le sud-ouest du quartier, vous trouverez un fragment.

17. Au centre du quartier, sur une poutre en bois, vous trouverez encore un fragment.

18. Escaladez le bâtiment circulaire un peu à l'ouest du quartier sur votre carte, vous trouverez un fragment sur une poutre en bois accrochée au bâtiment.

19. Grimpez sur les maisons, un peu plus au nord et cherchez les échafaudage jusqu'à trouver le fragment qui s'y cache.

20. Dirigez-vous vers le sud-ouest du palais, et escaladez le large bâtiment que vous trouvez. Sur une des tours encerclant ce bâtiment, vous trouverez un fragment.

21. Plus au sud de ce même bâtiment, vous trouverez des maisons. Cherchez celles reliées par un cordage car sur un de ces cordages vous trouverez un fragment.

22. Regardez entre les maisons, vous trouverez un fragment sur une poutre en bois dépassant des maisons.

Les 12 fragments de Cappadoce

1. Le premier fragment se trouve en dehors de la cité, en plein air, à gauche.

2. Vous trouverez un autre fragment à proximité de l'entrée, dans un couloir sombre, à côté d'un escalier.

3. Au nord de la cité, vous trouverez un autre fragment en passant par le petit pont en bois.

4. Au sud de la cité, allez en haut et trouvez un abri avec plein de paniers, vous y trouverez un fragment.

5. Toujours en hauteur, dans le sud de la cité complètement, vous trouverez un fragment dans un petit recoin.

6. Dans le sud-ouest de la ville, vous trouverez encore un fragment, au sol cette fois-ci.

7. Pour acquérir le fragment qui se trouve au nord de la cité, vous devrez passer par l'immense rocher du centre. Suivez le parcours, passez par le cordage, sautez sur les poutres, mais au lieu d'aller à droite, allez vers la gauche et vous trouverez le fragment.

8. Vous trouverez un fragment en plein milieu de la ville, dans la zone verte où vous aurez à localiser Dilara.

9. Le prochain se trouve à proximité du marchand de bombes, dans le recoin de deux maisons.

10. Vous trouverez encore un fragment sur les toits dans le sud de la ville.

11. Complètement au sud de la ville, vous trouverez un fragment dans un petit abri avec des paniers.

12. Quand vous aurez terminé de parler à Ahmet et de tuer les gardes, courez droit, prenez les escaliers et dirigez-vous vers les soldats au fond à gauche pour ramasser le fragment.

FRAGMENTS DE L'ANIMUS

Récupérez 50 fragments pour que l'emplacement de tous les fragments de l'Animus apparaisse sur la carte.

COSTUMES BONUS

Altair Robes Grandmaster (The Old Eagle)

Obtenir 100% de synchronisation dans la séquence 8.

Armure d'Ishak Pasha

Complétez le défi Hagia Sophia.

Desmond Miles

Complétez les 5 séquences mémoire de Desmond.

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

Pour accumuler rapidement un bon pactole, recrutez un groupe de voleurs et rendez-vous au club de combat. Sélectionnez alors le combat contre 5 gardes et choisissez la mise maximale (2000) : les voleurs s'occuperont des ennemis en 30 secondes et vous pourrez recommencer à l'infini pour augmenter votre magot.

GAGNER DE L'ARGENT CHEZ PIRI REIS

Tout d'abord, rendez-vous chez Piri Reis, il se trouve dans le Grand bazar. Utilisez la boîte qui permet de créer des bombes afin de récolter des ingrédients. Sortez de sa maison puis entrez une nouvelle fois pour récupérer à nouveau les ingrédients. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez le maximum d'ingrédients, pour ensuite tout revendre à Piri Reis.

Assassin's Creed : Revelations : L'Archive Perdue

© Ubisoft 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS/TROPHÉE (SECRET) "LA BOUCLE"

Une fois le DLC terminé, vous reviendrez au point de départ sur l'île. Vous devez directement pénétrer dans le portail pour recommencer la mémoire. Le succès/trophée sera ainsi validé.

SUCCÈS/TROPHÉE (SECRET) "LA BOUCLE ? QUELLE BOUCLE ? "

Une fois le DLC terminé et tous les fragments de déchiffrage trouvés, il faudra relancer la mémoire 5. A la fin, un pont se formera avec les 20 fragments de déchiffrage. La mémoire terminée, vous aurez droit à la vraie fin et la boucle temporelle sera cassée.

Assassin's Creed II

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À MARIO

Au début de la séquence mémoire 3, vous pouvez entendre Mario dire "C'est moi, Mario" ("it's me, Mario" en VO), en référence au célèbre plombier de Nintendo.

RÉCOMPENSES DES PLUMES

Marteau de guerre Condottiero

Trouvez 50 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à Mario pour obtenir le marteau Condottiero chez le forgeron.

Cape Auditore

Trouvez 100 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à votre mère pour obtenir la cape Auditore.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Naissance d'un Assassin

Réincarnez-vous en Ezio Auditore de Florence.

Arrivederci Abstergo

Évadez-vous des locaux d'Abstergo.

Persistance du mythe

Trouvez les 8 statuettes à Monteriggioni.

Homme de Vitruve

Débloquez les 20 séquences de la vidéo du Sujet 16.

Nettoyeur de rue

Dissimulez 5 cadavres dans un tas de foin.

Tête brûlée

Donnez un coup de pied à un garde tout en manoeuvrant la machine volante.

Marchand de sable

Neutralisez 4 gardes en leur jetant du sable au visage.

Docteur

Assassinez un PNJ empoisonné en l'attaquant depuis les airs.

Hors d'atteinte

Tuez 10 ennemis sans cesser de vous battre ni vous faire toucher.

Cleptomane

Dérobez 1 000 florins.

Rapide comme l'éclair

Sprintez sur 100 mètres.

Strike !

Débarrassez-vous simultanément de 5 gardes avec une arme d'hast.

Gladiateur vénitien

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de Santa Maria della Visitazione.

Va voir là-haut si j'y suis !

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la Torre Grossa.

Que Ton nom soit sanctifié

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la basilique Saint-Marc.

La grande évasion

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la forteresse de Ravaldino.

Enfant de choeur

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de Santa Maria del Fiore (le Dôme).

Assassin à louer

Acquittez-vous de votre première mission d'assassinat pour le compte de Laurent le Magnifique.

Assassin et gentleman

Défendez l'honneur d'une femme.

Comme une flèche

Remportez une course contre des voleurs !

Annoncez la couleur

Portez la Cape des Auditore dans chaque ville.

Homme à tout faire

Améliorez un bâtiment dans la forteresse.

Vue panoramique

Resynchronisez-vous en atteignant 10 Points d'observation.

Grand plongeon

Faites un Saut de la foi du haut du campanile de Giotto, à Florence.

Vous avez un message

Interceptez un messager de Borgia.

La partie émergée de l'iceberg

Utilisez votre Vision d'aigle pour examiner un glyphe dans votre environnement.

Une pièce du puzzle

Débloquez une séquence de la vidéo du Sujet 16.

Mécène

Achetez un tableau à Florence et à Venise.

Podestat de Monteriggioni

Atteignez 80% de la valeur totale de votre forteresse.

Noir et blanc

Teintez vos vêtements avec ces couleurs : ébène et ivoire des marais.

À la mémoire de Petruccio

Collectez toutes les plumes.

Insatiable

Dépensez 5 000 florins auprès des courtisanes.

Bon prince

Jetez plus de 300 florins par terre.

Une victoire annoncée

Débloquez toutes les Lames secrètes, sacoches et améliorations d'armure pour Ezio.

Argent

Bienvenue dans l'Animus 2.0

Entrez dans la version 2.0 de l'Animus.

Mensonge et trahison

Terminez la Séquence ADN 1.

Vengeance

Terminez la Séquence ADN 2.

Au nom du fils

Terminez la Séquence ADN 3.

Sombre dimanche

Terminez la Séquence ADN 4.

Marche funèbre

Découvrez le tombeau de l'Assassin dans les catacombes de Santa Maria Novella.

Les conjurés

Terminez la Séquence ADN 5.

Un voyage inoubliable

Terminez la Séquence ADN 6.

Effet de fuite

Terminez l'entraînement et retournez dans l'Animus.

Le Marchand de Venise

Terminez la Séquence ADN 7.

Un palais inexpugnable

Terminez la Séquence ADN 8.

Mascarade

Terminez la Séquence ADN 9.

Geignard et Bianca

Terminez la Séquence ADN 10.

Le Prophète

Terminez la Séquence ADN 11.

Le Sanctuaire

Terminez la Séquence ADN 14.

Or

Une vieille connaissance

Échappez-vous de la cache secrète.

Platine

Maître Assassin

Débloquer tous les trophées.

TENTACULE GÉANT

Dans la tombe de Santa Maria Delle Visitazione, repérez la grande salle remplie d'eau dans laquelle vous pénétrez juste avant d'effectuer un parcours d'obstacles. Activez le levier, approchez-vous du bord et observez la surface de l'eau pendant au moins une minute. Vous verrez une créature nager vers vous. A la fin du chrono, réactivez le levier et attendez à nouveau. Un tentacule géant tentera d'attraper Ezio.

BONUS DE CONNEXION AVEC ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

Voici la liste des armes que vous pouvez récupérer dans Assassin's Creed II si vous possédez Assassin's Creed Bloodlines sur PSP. Connectez la PSP à la PS3 à l'aide d'un câble USB en faisant tourner les deux jeux. Sélectionnez "Connectivité" dans les options d'Assassin's Creed II, et sélectionnez "Connecter à la PS3" dans Assassin's Creed Bloodlines. Différentes armes seront débloquées en fonction de votre avancée dans le jeu. Si vous avez terminé Assassin's Creed Bloodlines sur PSP, vous trouverez 6 nouvelles armes dans la villa d'Assassin's Creed II sur PS3.

Lame de Bouchart

Vaincre Armand Bouchart dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Dague en os du Dark Oracle

Vaincre le Dark Oracle dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Marteau de Fredrick

Vaincre Fredrick the Red dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Massue de The Bull

Vaincre The Bull dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Epée de Maria Thorpe

Vaincre Maria Thorpe dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

Lame des jumeaux

Vaincre les jumeaux dans Assassin's Creed Bloodlines sur PSP.

SOLUTION COMPLÈTE

Le présent : Prologue

Après la superbe scène cinématique du début, vous prenez le contrôle de Desmond Mile dans une salle de laboratoire. Suivez Lucie qui vous ouvre la porte puis installez-vous sur l'Animus. Dans le flashback, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et faites bouger les membres du bébé. Ensuite, suivez Lucie à nouveau et prenez le couloir gauche. Avancez jusqu'à ce que Lucie assomme deux gardes et entrez dans l'ascenseur. Suivez-la le long des couloirs et lorsque vous vous approchez du clavier, appuyez sur une touche pour activer le code.

Lorsque vous arrivez au parking, affrontez les gardes qui vous bloquent le chemin puis suivez Lucie jusqu'à la voiture.

Ensuite, sortez du véhicule et suivez toujours votre accompagnatrice. Faites la rencontre des membres de l'équipe, discutez avec eux puis approchez de la chaise rouge pour utiliser l'Animus.

Séquence 1 : Moins on en sait...

Incorrigible

Pour la première fois que vous entrez dans l'animus, vous devez affronter les hommes de Veri de Pazzi. Effectuez des combos, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez ainsi à vous battre.

Lorsque vous aurez assommé quelques ennemis, fouillez leurs cadavres pour ramasser de l'argent. Enfin, approchez-vous de votre frère et parlez-lui pour déclencher l'objectif suivant.

C'est juste une égratignure

Suivez Frederico en courant, grimpez sur les corniches et atteignez le toit. Avancez légèrement sur le toit et descendez dans la cour pour arriver à destination. Discutez avec le docteur qui se trouve juste à côté de Frederico puis commencez l'objectif suivant.

Rivalité fraternelle

Courez directement vers l'église en face, escaladez-la rapidement pour atteindre le toit et courez vers le point d'arrivée. Ensuite, grimpez tranquillement à la tour de l'église et retrouvez votre frère.

La nuit détend

A présent, mettez-vous sur la petite poutre et synchronisez la carte. Ensuite, sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Restez caché le temps que les ennemis passent puis sortez et rejoignez la croix verte qui représente la maison de Christina. Grimpez jusqu'à la fenêtre, entrez et appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour passer une merveilleuse nuit.

Au matin, fuyez les gardes du père de Christina et grimpez sur l'un des toits pour les semer. Par la suite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et rejoignez-le. Faites attention aux point rouges qui représentent les ennemis et retrouvez votre père.

Courrier recommandé

Après la discussion avec votre père, celui-ci vous donne une lettre que vous devez remettre à Lorenzo de Medici. Pour cela, repérez la croix verte sur la mini-carte et atteignez-la. Parlez avec le garde de Lorenzo puis rebroussez chemin et frappez à la porte.

Une affaire d'honneur

A présent, repérez votre soeur sur l'un des bancs dans la cour et discutez avec elle. Retrouvez Duccio, donnez-lui une bonne correction et retournez dans la cour où vous aviez parlé à votre soeur. Rejoignez à présent, Maria Auditore et discutez avec elle pour commencer l'objectif suivant.

L'ami de la famille

Suivez Maria Auditore jusqu'à la demeure de Leonardo da Vinci, portez ensuite la boite de ce dernier et ramenez-le chez vous. Allez ensuite à l'entrée et parlez avec votre frère Petruccio.

Le secret de Petruccio

Après la discussion avec Petruccio, grimpez rapidement sur le toit et récupérez la première plume. Ensuite, suivez la direction des croix vertes sur la mini-carte et récupérez les deux autres plumes avant le temps imparti.

Par la suite, retournez à la cour de la maison et frappez à la porte pour achever cette mission. Frappez une seconde fois à la porte et commencez l'objectif suivant.

Livraison spéciale

Repérez les croix vertes sur la mini-carte et effectuez les livraisons. Rejoignez le premier point dans une cour non loin de votre maison puis le second sur un toit et enfin le dernier près d'une cage de pigeons, pour prendre le courrier de votre père. Rebroussez ensuite chemin et revenez à la maison pour frapper à la porte. Vous découvrez alors que votre père et vos frères ont été emmenés en prison.

Régime Carcéral

Sortez de la maison, grimpez sur les toits et rejoignez la prison. Evitez les gardes, grimpez sur les échelles et les passerelles puis à la tour de la prison et atteignez la fenêtre de la cellule de votre père.

Discutez avec lui puis sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Si vous êtes repéré par l'un des gardes, frappez-le et assommez-le. Enfin, retournez dans votre demeure et ouvrez la porte pour y entrer.

Legs familial

Activez la vision d'angle pour apercevoir le passage secret, ouvrez-le et entrez. Ouvrez le coffre, prenez son contenu et sortez. Affrontez les deux ennemis qui se trouvent à la sortie de la porte, utilisez votre nouvelle épée et tuez-les. Ensuite, rejoignez la croix bleue sur la mini-carte et donnez ainsi les documents à l'ami de votre père. Ensuite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et atteignez-le.

Dernier debout

Une fois que vous arrivez près de la cour d'acquittement, remontez les escaliers en face et rejoignez la plus grande cour pour assister à la mise à mort des membres de la famille.

Après la scène, fuyez rapidement les gardes et grimpez rapidement sur l'un des toits. Fuyez la zone en jaune sur votre

mini-carte pour esquiver les gardes et achevez ainsi cette séquence.

Séquence 2 : Plan d'évasion

Education gestuelle

Suivez Annetta jusqu'à la maison des courtisanes, interagissez avec la porte et entrez. Apprenez comment vous dissimuler dans la foule, avancez entre les gens et utilisez les bancs pour esquiver les yeux des gardes.

Ensuite, apprenez comment voler les gens tout en restant caché, détroussez cinq personnes et retrouvez Paola.

Une carte dans la manche

Repérez l'atelier de Leonardo da Vinci et rejoignez-le. Utilisez la foule, recrutez des courtisanes et cachez-vous ainsi des gardes. Atteignez l'atelier, entrez et récupérez ainsi la dague d'assassin.

Par la suite, Leonardo se fera battre par un garde, sortez et tuez ce garde grâce à la dague. Ramassez le corps, portez-le jusqu'à la demeure de Leonardo et posez-le à l' endroit marqué. Enfin, retournez voir Paola et discutez avec elle pour commencer la mission suivante.

Circonstances aggravantes

A présent, c'est l'heure de la vengeance. Rejoignez la croix verte qui se trouve sur le toit au-dessus d'une grande cour.

Ensuite, sautez dans le tas de foin en bas, dissimulez-vous dans la foule et avancez vers la ruelle au nord. Tournez à gauche, recrutez les courtisanes et utilisez-les pour avancer à votre guise. Entrez dans la petite cour, approchez-vous d'Uberto représenté par un grand carré rouge et tuez-le. Enfin, fuyez la zone en courant, grimpez sur les toits et retournez chez Paola.

Profil bas

Repérez les icônes des affiches sur la carte, rejoignez-les tout en restant caché et arrachez-les. Si vous êtes repéré, fuyez ou combattez les gardes qui vous ont vu. Arrachez les trois affiches, éliminez le garde qui les colle sur le mur et revenez voir Paola.

Arrive Derci

A présent, vous devez à nouveau infiltrer les rues de Florence et atteindre les points de passage. Pour ce faire, sélectionnez de l'argent dans votre menu d'armes et lancez-le pour dérouter la vigilance des gardes. Par la suite, recrutez les courtisanes, utilisez-les pour divertir les gardes et passez les points de passage jusqu'à la sortie de la ville.

Séquence 3 : Requiescat in Pace

Sous bonne escorte

Continuez à escorter les membres restants de votre famille jusqu'à ce que vous tombiez sur votre rival. Abattez d'abord les deux premiers gardes puis abattez les ennemis restants avec l'aide de votre oncle et ses hommes. Enfin, discutez avec votre oncle et commencez l'objectif suivant.

Casa Dolce Casa

Descendez les marches, allez devant le marchand et faites vos achats. Achetez des bottes, une arme et quittez-le. Ensuite, poursuivez dans la rue et allez voir le médecin. Achetez de nouveaux remèdes, soignez vos blessures et revenez chez votre oncle afin de discuter avec votre soeur.

C'est en forgeant

Après la discussion avec Claudia, prenez l'entrée qui se trouve à droite des escaliers et allez au fond de la pièce suivante pour parler avec votre oncle. Maîtrisez les techniques de mouvements lors du combat, les attaques, les contre-attaques puis battez Mario dans un combat libre.

Ensuite, retournez dans le bureau de Mario, montez les escaliers et retrouvez Maria qui est encore sous le choc dans sa chambre. Enfin, quittez la maison, sortez de la ville et montez sur un cheval. Suivez le chemin à gauche vers la Toscane et galopez jusqu'à ce que vous retrouviez Mario. Descendez et parlez-lui.

Solidarité Familiale

Suivez Mario jusqu'à l'entrée de la cité, sautez sur la charrette près du mur et escaladez la clôture. Sélectionnez les couteaux dans le menu des armes, visez le garde en face et tuez-le. Ensuite, descendez, approchez-vous du levier et activez-le pour ouvrir la porte.

Maintenant que les hommes de Mario sont à l'intérieur, vous êtes divisés en deux groupes. Prenez votre groupe, montez les escaliers d'en face et abattez les gardes qui bloquent le chemin.

Ensuite, suivez la croix verte et rejoignez une cour. Parlez avec l'homme blessé près de la fontaine et retrouvez votre oncle dans la grande cour.

Abattez quelques gardes lors de la discussion avec votre oncle puis rendez-vous vers le prochain emplacement pour assister à une scène. Après cette scène, descendez dans la cour et éliminez les gardes de Vieri. Grimpez sur la muraille de la cité, escaladez également le donjon et abattez Vieri ainsi que ses deux gardes.

Changement de programme

Retrouvez Mario à l'entrée de la grande villa, parlez avec lui puis suivez-le jusqu'à la maison. Rejoignez-le dans son bureau, parlez-lui puis sortez. Grimpez jusqu'au point le plus élevé de la villa afin de synchroniser le point d'observation. Ensuite, repérez les pages du codex dans la mini-carte et récupérez-les. Le premier se trouve à gauche du tas de foin. Les deux autres se trouvent dans les rues de la ville et le dernier se trouve en dehors de la ville.

Montez sur un cheval pour le trouver rapidement puis retournez au manoir. Entrez dans le bureau de Mario (à droite) et discutez avec Claudia.

Rénovations et Révélations

Discutez avec l'architecte qui se trouve juste derrière Claudia et choisissez quel bâtiment rénover. Ensuite, parlez à votre oncle dans la pièce suivante et suivez-le jusqu'à la salle souterraine. Après la discussion, quittez le manoir et allez vers Florence.

Séquence 4 : La conjuration des Pazzi

Il faut donner l'exemple

Entrez dans l'atelier de Leonardo Da Vinci juste devant vous et discutez avec lui. Ensuite, allez dans la cour voisine et apprenez comment effectuer différents assassinats sur les mannequins. Dès que vous achevez les trois techniques, revenez voir Leonardo dans son atelier puis allez vers le point d'exclamation sur la carte.

Chasse au renard

Entrez dans le marché représenté par la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez votre cible qui apparait en jaune. Désactivez votre vision, courez après le voleur et appuyez sur la bonne touche pour le plaquer au sol.

On se retrouve là-bas

Retrouvez la Volpe juste au-dessous de vous près du quai et parlez-lui. Grimpez sur le mur et retrouvez le renard sur le toit. Ensuite, suivez-le sur les toits des maisons et rejoignez le au point de passage dans le temps imparti. Si vous le perdez de vue, suivez la croix verte sur la carte et atteignez la Santa Maria Novella.

Par la suite, descendez dans la rue, utilisez les courtisanes pour divertir les deux gardes et entrez dans l'allée. Approchez-vous de la poignée qui mène aux catacombes, activez-laet entrez.

Le secret de Novella

Descendez la pente, activez le levier sur la droite et escaladez le mur qui vient de se déployer. Suivez le chemin à gauche jusqu'aux escaliers brisés, sautez sur les barres à gauche et atteignez un autre levier. Si vous tombez, escaladez l'échafaudage et le mur pour atteindre directement le levier.

Activez ce levier, prenez le passage en face et atteignez le côté opposé. Sautez sur d'autres barres sur votre droite, rejoignez un autre levier et activez-le. Sautez vers le mur d'en face et laissez-vous tomber dans le tas de foin.

Maintenant, prenez le passage et accédez à la salle suivante. Escaladez les pierres à gauche, sautez sur le rebord du mur et déplacez-vous à gauche. Éliminez furtivement le premier garde qui s'approche du rebord, montez les escaliers et tuez le second.

Approchez-vous du bord, sautez sur les poutres et les barres et atteignez le mécanisme. Activez-le, marchez sur le premier mur à gauche et grimpez sur les rebords.

Sautez sur la plateforme qui est à droite puis sur le balcon qui est à gauche. Sautez sur la plateforme en face du balcon puis sur la barre de gauche et activez ensuite le second mécanisme.

Après la courte scène, sautez dans le vide et atterrissez sur le tas de foin. Tuez les trois gardes qui rôdent aux alentours puis partez à la poursuite du quatrième, près de la grande porte. Courez à sa poursuite, sautez rapidement sur les pierres et les barres et tentez de le rejoindre. Ce dernier fermera les portes métalliques, contournez-les et poursuivez-le jusqu'à une arène dans laquelle se trouvent plusieurs autres gardes.

Tuez-les tous, grimpez sur le mur pour activer la poignée et entrez pour espionner les templiers.

Après la scène cinématique, descendez les marches au fond du couloir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le trésor qui se trouve à l'intérieur, ramassez également l'argent dans les trois coffres et trouvez la sortie en ouvrant la porte secrète à droite.

Des loups déguisés en brebis

Avancez dans la zone verte, activez la vision de l'aigle et approchez-vous de votre cible. Après la courte scène, protégez Laurenzo de Medicis et éliminez ainsi les gardes qui l'attaquent.

Lorsque tous les gardes sont achevés, ne suivez pas De Pazzi et restez près de Laurenzo. Abattez deux autres gardes puis regardez la scène. Ensuite, escortez-le en lieu sur (quelques rues plus loin) et abattez tous les soldats ennemis que vous apercevez en chemin. Faites attention à l'état de santé de Laurenzo et protégez-le jusqu'à la cachette. Après la scène, sortez et parlez au soldat qui est dehors.

Adieu Francesco

Atteignez la croix verte située sur le toit près de la grande cour et repérez Francesco.

Ensuite, allez à gauche et grimpez sur les rebords, à l'arrière du grand château. Eliminez d'abord quatre soldats dans le premier niveau, grimpez sur l'échafaudage et éliminez un archer.

Montez encore plus haut, neutralisez d'autres gardes puis poursuivez Francesco. Sautez dans le vide pour retomber sur le tas de foin et allez à la poursuite de Francesco. Ignorez les gardes que vous rencontrez, concentrez-vous sur Francesco et tuez-le dès que vous vous approchez de lui.

Séquence 5 : Quelques détails à régler

Quatre à la suite

Discutez avec Laurent De Médecis qui se trouve juste en face de vous puis récupérez une page du codex.

Une lame foudroyante

Retournez voir votre ami Leonardo Da Vinci dans son atelier et obtenez ainsi une meilleure lame. Ensuite, allez chez votre oncle à Monteriggioni et discutez avec lui. Acceptez la mission suivante et retrouvez Mario dans la zone d'entrainement.

Manoeuvres dilatoire

Effectuez l'entraînement avec Mario, maîtrisez les esquives et les désarmements puis quittez la ville pour rejoindre Toscane/San Gimignano. Entrez dans la ville de Toscane et grimpez sur le plus haut point pour effectuer une mise à jour de la carte. Ensuite, retrouvez le plus proche objectif et effectuez-le.

Crieur public

Lorsque vous vous approchez de l'endroit de votre cible, vous remarquerez qu'il existe plusieurs tours qui contiennent des archers. Grimpez sur les rebords du mur des tours et éliminez les arches qui sont au sommet. Déplacez-vous d'une tour à l'autre grâce aux cordes qui les relient, abattez tous les archers qui sont sur les tours voisines puis escaladez la tour principale. Abattez les quatre archers sur la passerelle puis tuez le curé qui tente de s'échapper. A présent, repérez l'icône d'assassin qui est près de la grande cour et entrez dans les catacombes.

Le secret de la Torre Grossa

Sautez sur le rebord qui est sous vos pieds, déplacez-vous à droite jusqu'ce que vous atteigniez le levier puis activez-le.

Avancez jusqu'à la pièce suivante, éliminez d'abord les gardes puis sautez sur les plates-formes supérieures. Grimpez sur les rebords pour passer de l'autre côté du mur et atteignez une autre pièce. Montez les escaliers à gauche, sautez sur la passerelle et tuez le garde. Ensuite, sautez sur le lustre, sur la corde à gauche puis sur le bord de droite.

Entrez dans la bibliothèque et éliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le meuble qui se trouve à gauche de l'entrée et sautez sur les barres suivantes. A la dernière barre, sautez sur l'heurtoir de porte accroché sur le mur de gauche et déplacez-vous vers le haut jusqu'à la corniche.

Abattez rapidement le garde, sautez sur les trois lustres suspendues et accrochez-vous à la fenêtre de droite. Grimpez sur la passerelle, sautez sur les barres suspendues en face du mur et tuez un autre garde sur la corniche.

En accédant à l'intérieur de la tour, montez la pente, sautez d'une poutre horizontale à l'autre et éliminez les gardes que vous apercevez. Une fois que vous aurez abattu une deuxième vague d'ennemis, courez à gauche de la passerelle, sautez contre le mur et bondissez pour vous accrocher à poutre opposée.

Accrochez-vous ensuite aux heurtoirs du mur et sautez sur la poutre du milieu. Déplacez-vous à gauche, sautez sur la poutre à droite, avancez à gauche, sautez au milieu, déplacez-vous à droite et atteignez la poutre qui se trouve à gauche. Sautez sur les heurtoirs du mur, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite jusqu'à la poutre suivante. Atteignez les heurtoirs accrochés à la poutre, remontez et ouvrez enfin le sarcophage. Récupérez son contenu, ramassez celui des trois autres coffres et grimpez à l'échelle de droite pour trouver la trappe de sortie.

Dernier rempart

Entrez dans la zone verte de la mini-carte, allez sur la grande place du marché et activez votre vision d'aigle. Localisez la cible, approchez-vous de lui discrètement et éliminez-le rapidement. Ignorez les gardes qui l'entourent en premier lieu, tuez-le puis occupez-vous des gardes par la suite.

Ensuite, sortez de la cité, effectuez des synchronisations en escaladant les tours et rejoignez le prochain objectif.

L'éclaireur

Recrutez votre petite armée et avancez d'abord vers les portes de gauche. Abattez les gardes qui se trouvent devant les portes et ordonnez à vos soldats de garder leur position. Maintenant, revenez vous-même à droite et grimpez à l'étable qui se trouve près de la clôture. Sautez sur la muraille, courez le long de celle-ci et abattez rapidement les archers postés.

Ensuite, repérez le levier qui permet d'ouvrir la porte et activez-le rapidement. Maintenant que vos soldats vous ont rejoints, repérez votre cible parmi les ennemis et abattez-le. Enfin, tuez les gardes restants et achevez ainsi cette mission. Monte par la suite sur un cheval et rejoignez votre prochain objectif.

L'habit ne fait pas le moine

Grimpez sur le toit du monastère, activez la vision d'aigle et repérez votre cible dans la seconde cour.

Sautez dans le tas de foin qui se trouve près de la cible, visez le curé qui se trouve du côté de la cour et tuez-le rapidement. Ensuite, sélectionnez les bombes fumigènes dans votre menu d'armes, lancez-les et fuyez le monastère. Remontez sur un cheval, retournez dans la cité et commencez le prochain objectif.

Faux amis

Utilisez la vision de l'aigle et repérez votre cible. Ensuite, suivez-le discrètement le long des rues de la cité jusqu'à l'amphithéâtre qui se trouve à l'extérieur. Payez les courtisanes pour divertir les gardes, payez également des mercenaires et grimpez sur la muraille de la cité pour ne pas les perdre de vue.

Lorsque ces deux templiers arrivent près de l'amphithéâtre, soyez très discret et évitez de vous faire repérer. Mettez-vous à l'endroit indiqué pour espionner la conversation puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour abattre les gardes qui vous capturent. Approchez-vous de la cible, tuez-la pour apaiser ses souffrances puis tuez tous les autres gardes qui vous entourent.

Séquence 6 : Un chemin Cahoteux

Retour de voyage

Allez voir Laurent de Medicis à Florence et récupérez une cape. Ensuite, allez à l'atelier de Leonardo pour vous rendre compte qu'il n'y est plus. Repérez alors le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Le secret du dôme

Approchez-vous de la grande porte et grimpez sur les rebords qui sont à gauche. Grimpez à droite au-dessus de la porte, sautez sur la barre de droite puis sur la plateforme au fond.

Sautez sur la poutre de droite, sur les deux lustres suspendus puis sur la poutre à droite. Sautez sur le prochain lustre, à gauche sur la barre et sur la passerelle qui contient une échelle. Désormais, si vous tombez, prenez rapidement l'échelle pour reprendre à partir de cet endroit.

Suivez la poutre de droite, sautez sur les plates-formes à gauche et remontez plus haut. Sautez sur les barres de gauche, sur les plateformes, sur d'autres barres puis sur les deux lustres. Sautez sur les planches (à gauche), atteignez deux autres lustres à gauche puis la poutre horizontale. Sautez sur les plates-formes près du mur, sur les barres qui

sont à droite et sur deux autres lustres. Atteignez la poutre à droite, deux lustres au milieu, une autre poutre, un autre lustre puis la passerelle. Avancez à gauche de la passerelle, sautez sur les deux barres suivantes puis sur une autre planche qui contient une échelle.

A présent, sautez sur la clôture du milieu, faites le tour en avançant à droite et grimpez sur la passerelle élevée qui se trouve à gauche. Suivez le chemin des poutres, sautez sur la passerelle près de la fenêtre et grimpez en haut jusqu'à la corniche. Sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Sautez sur la barre à gauche, sur la planche en bas puis sur un autre lustre. Atteignez à nouveau les planches en face, accrochez-vous aux rebords de la fenêtre et déplacez-vous à gauche pour pouvoir remonter jusqu'à la corniche.

Ensuite, sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur la corniche à gauche. Sautez sur les barres à gauche puis sur les planches près de la fenêtre. Accrochez-vous aux rebords, déplacez-vous à droite, remontez en haut de la fenêtre et sautez sur le lustre suspendu au milieu. Bondissez par la suite vers le rebord de la corniche, remontez et grimpez à la poutre de droite. Sautez sur la prochaine poutre à gauche, sur les planches suspendues puis sur la corniche, à gauche.

A présent, grimpez aux barres accrochées au mur, montez à l'échelle et sautez sur d'autres barres plus loin. Faites le tour en sautant sur les poutres puis grimpez sur les rebords du mur. Grimpez sur la poutre, mettez-vous au milieu et sautez sur la passerelle principale. Grimpez à l'échelle, ouvrez le sarcophage, les coffres puis sortez en ouvrant la fenêtre qui est à droite. Récupérez les trésors à l'extérieur puis descendez et dirigez-vous vers les montagnes.

Vacances en Romagne

En commençant la mission, vous retrouvez cotre ami Léonardo. Conduisez son chariot, faites gaffe aux soldats qui vous attaquent et essayez de les faire tomber en prenant des virages serrés. Si l'un d'eux s'approche de vous, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche à l'écran et repoussez-le. Ensuite, détournez les flammes que les archers lancent, résistez à l'assaut des gardes et atteignez ainsi le point de contrôle.

Maintenant, sortez la grande lame, ne montrez aucune pitié et abattez tous les gardes qui vous entourent. Enfin, rejoignez la marque blanche près du pont pour achever cette mission et traversez ce dernier.

Une fois que vous êtes entré dans la cité, grimpez en haut d'une tour de synchronisation et mettez à jour la carte. Ensuite, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Le secret de Ravaldino

Pour trouver l'entrée de la forteresse, nagez dans l'eau qui entoure la muraille repérez la poignée secrète. Activez-la et entrez. Plongez dans l'eau, remontez via les marches, sautez sur les caisses à gauche puis sur les rebords du mur. Sautez à l'opposé du mur, sur la plateforme de gauche puis traversez le long des poutres, à droite. Activez le mécanisme de la porte, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Dans cet endroit, avancez d'abord à gauche, escaladez le muret et récupérez l'argent dans le coffre. Ensuite, suivez le chemin de droite, plongez sous l'eau et passez sous la grille métallique, à gauche. Remontez à la surface et poursuivez à gauche.

Sautez sur les tonneaux, grimpez aux rebords du mur et remontez à la surface.
Abattez le premier garde près de vous, sautez à gauche et atteignez le côté opposé.

Abattez rapidement deux autres gardes, repérez le mur qui se trouve à droite des escaliers et grimpez dessus. Sautez sur les poutres suivantes, atteignez l'autre côté et tuez trois autres gardes. Sautez sur les tonneaux cachés par un drap blanc, escaladez les étagères et atteignez le rebord. Avancez, sautez sur d'autres tonneaux plus loin, accrochez-vous au bouclier accroché au mur et sautez à l'opposé du mur.

Activez le mécanisme, courez à droite et sautez rapidement d'une poutre à l'autre avant que la porte ne se referme. Refaites la même opération avec le second mécanisme et traversez le long des poutres avant que la porte ne se referme. Poursuivez par la fenêtre de gauche, sautez sur les poutres, déplacez-vous sur les boucliers du mur et entrez par une seconde fenêtre.

A présent, descendez les marches et grimpez sur la première fenêtre à gauche. Tuez le garde, poursuivez le chemin et abattez un autre garde. Avancez, tuez trois autres soldats dans l'étable et repérez les deux tonneaux recouverts par un drap blanc. Escaladez-les, grimpez sur le mur en bois puis sur la poutre. Poursuivez le long des poutres, grimpez sur les boucliers et entrez par le trou dans le mur.

Activez le dernier mécanisme, avancez à gauche et sautez rapidement sur le mur brisé à gauche. Grimpez sur le second mur à gauche, courez rapidement sur la poutre et sautez sur une autre barre plus loin. Grimpez au poteau, sautez à l'opposé de ce dernier pour atteindre la passerelle en bois puis sautez rapidement sur les deux poutres suivantes pour atteindre la porte qui mène au sarcophage.

Si vous êtes lent, la porte se refermera et vous devrez recommencer en réactivant le mécanisme. Enfin, ouvrez le sarcophage, récupérez son contenu, ramassez également le contenu des deux autres coffres et trouvez la sortie en ouvrant la trappe au sol. A présent, quittez la cité et retrouvez Leonardo près du bateau.

Tout le monde à bord

Nagez dans l'eau et prenez le bateau qui vous attend. Dirigez-vous vers la dame, arrêtez-vous près de la marque blanche puis ramenez-la à l'endroit indiqué près du quai. Enfin, montez dans le bateau et achevez ainsi cette séquence.

Le Présent : Desmond

Une scène cinématique dans laquelle vous revenez au temps présent se déclenche et vous reprenez le contrôle de Desmond.

Sortez de la pièce, prenez les marches à gauche et descendez la passerelle. Rejoignez Lucie, suivez-la à nouveau et commencez l'entraînement. Vous devez activer les quatre alarmes qui sont éparpillées dans l'entrepôt. Il existe deux alarmes sur les murs qui sont en bas et deux sur la passerelle d'en haut. Par conséquent escaladez les tas de caisses pour les atteindre.

Enfin, revenez voir Lucie en bas et suivez-la en montant la passerelle. Vous incarnez par la suite Altaïr. Avancez vers la cible au fond, activez la vision d'aigle et poursuivez-la. Lorsque vous arrivez près de la tour, escaladez-la jusqu'au sommet puis sautez dans le vide. Après votre réveil, retournez dans l'Animus.

Séquence 7 : Le marchand de Venise

Benvenuto

Parlez à Léonardo Da Vinci qui est juste près de vous et commencez la visite guidée de la sublime ville de Venise. Lorsque vous arrivez à l'atelier de Leonardo, appuyez sur la touche qui s'affiche pour interagir avec ce dernier. Si vous avez des pages de codex, frappez à la porte et donnez-les lui. Par la suite, rejoignez l'emplacement de l'objectif suivant et commencez la mission.

Ca va laisser des traces

D'abord, suivez la jolie demoiselle et protégez-la contre les gardes qui tentent de la capturer. Lorsqu'elle ne peut plus marcher, portez-la et dirigez-vous vers la marque verte sur la carte. Si vous êtes attaqué, posez-la par terre, abattez les gardes qui arrivent puis continuez votre chemin.

Par la suite, vous devez protéger le bateau qui emmène Rosa en abattant les soldats et les archers éparpillés des deux cotés du fleuve. Escaladez les poutres, les rebords et abattez rapidement les ennemis. Escortez le bateau jusqu'au quai et retrouvez Rosa. Portez-la à nouveau, entrez dans la ruelle et posez-la sur la planche. Lorsque le médecin arrive, appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'aider à la soigner.

Un accord gagnant-gagnant

Frappez à la porte d'Antonio, goutez à son thé en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran et acceptez ainsi sa

proposition.

Agile comme un singe

Parlez à Rosa qui se trouve à droite de la porte et commencez son entrainement. Sautez d'un rebord à l'autre et grimpez à l'échafaudage pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez Rosa près d'une église.

Pas de faux bonds

Discutez à nouveau avec Rosa et commencez son nouvel entrainement. Vous devez grimper tout en haut de la tour et descendre avant le temps imparti. Pour cela, courez à gauche, grimpez à gauche de la grande porte et sautez sur les poutres. Repérez les rebords sur la droite et escaladez-les. Effectuez des sauts en grimpant, escaladez la tour puis sautez directement sur le tas de foin qui se trouve en bas pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez votre prochain objectif sur un toit, près de l'atelier de Leonardo.

L'évasion

Vous devez libérer les voleurs indiqués comme des alliés. D'abord, grimpez d'un toit à l'autre et rejoignez la marque bleue sur la mini-carte. Activez la vision d'aigle pour repérer les soldats ennemis, descendez et tuez-les tous.

Ensuite, libérez les prisonniers qui sont dans leur cage et escortez-les jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission. Il est préférable d'utiliser les toits pour atteindre le point d'escorte afin d'éviter le maximum de soldats. Lors de l'escorte, vous devez garder en vie au moins l'un des quatre voleurs et le ramener saint et sauf. Répétez la même opération avec les deux autres cellules de détention et libérez ainsi les voleurs. A présent, retournez à la guilde des voleurs et cognez à la porte d'Antonio.

Mort aux traîtres !

Dans cette mission, vous devez entrer dans les zones vertes, activer la vision d'aigle et éliminer les cibles. D'abord, allez au quai, activez la vision d'aigle et repérez la cible sur un grand bateau. Atteignez-le, abattez les gardes et la cible. Rejoignez la seconde cible dans la zone verte sur un toit et descendez-la. Enfin, retrouvez la troisième cible au marché, repérez-la et tuez-la. A présent, retrouvez Fabio près du quai.

L'habit fait le moine

Votre objectif est de voler le contenu des trois coffres indiqués sur la mini-carte. Vous avez le choix entre deux méthodes. Soit, vous le faites discrètement en recrutant des courtisanes pour divertir les gardes. Soit vous tuez tous les gardes puis volez les coffres. Le premier coffre se trouve près d'un fleuve, nagez et volez-le sans que les gardes ne s'en aperçoivent.

Les deux autres coffres se trouvent dans une cour. Vous pouvez soit envoyer des courtisanes, soit éliminer les gardes avant de voler le coffre.

Une fois que les coffres sont volés, allez au quai, abattez les gardes et volez le petit bateau. Ramez ce dernier jusqu'à l'endroit indiqué et achevez ainsi cette mission. Maintenant, allez voir Antonio chez lui.

Tout doit disparaître

D'abord, allez vers les points rouges qui ne sont que des archers sur le toit et activez la vision d'aigle pour les repérer. Abattez les cinq archers, sautez dans l'eau du fleuve et retrouvez Antonio qui n'est pas loin.

Ensuite, déplacez-vous d'un toit à l'autre et rejoignez la forteresse indiquée en rouge.
Eliminez les quelques archers postés sur les toits. Grimpez sur celui de la forteresse, abattez les quelques gardes qui vous repèrent et regardez la discussion entre Emilio et son compagnon. Activez la vision de nuit et repérez Emilio en jaune. Ignorez tous les autres gardes, sautez sur Emilio et abattez-le. Ensuite, approchez-vous de Rosa pour ouvrir la porte et complétez ainsi cette séquence. A présent, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

Séquence 8 : Nécessité est mère d'invention

Le secret de Saint-Marc

Pour atteindre la poignée de l'entrée du tombeau, grimpez sur le toit de la grande basilique et retrouvez-le près d'une échelle.

Entrez, avancez près du sarcophage et activez le levier pour commencer l'énigme. Vous devez marcher sur les quatre interrupteurs au sol et résoudre l'énigme en tirant sur le levier suspendu.

Pour la première énigme, grimpez sur les rebords qui se trouvent à droite du sarcophage, sautez sur le toit à gauche puis sur le toit du tombeau. Sautez sur un autre petit toit à droite, grimpez sur le balcon et avancez à gauche. Sautez sur la clôture métallique et la croix métallique puis sur le rebord du pilier et déplacez-vous à gauche jusqu'au second balcon. Enfin, grimpez sur le grand orgue et sautez sur le levier avant que le temps ne s'achève.

Pour la seconde énigme se trouvant à gauche du sarcophage, grimpez sur la petite plateforme à droite puis sur celle du milieu.

Sautez sur les piliers en bois au milieu puis sur la plateforme suivante et atteignez le rebord de droite. Déplacez-vous à droite, grimpez jusqu'au balcon et avancez à gauche. Grimpez sur le rebord du mur, déplacez-vous à droite, sautez sur la poutre puis sur le second l'interrupteur.

Pour la troisième énigme se trouvant en face du saprophage, avancez à gauche et grimpez sur le tableau au mur.

Sautez sur les deux plates-formes à droite puis sur le rebord du mur. Déplacez-vous à droite, descendez sur la poutre horizontale, sautez sur les barres à droite et atteignez la plateforme du fond. Grimpez sur le balcon à gauche, avancez à gauche et grimpez sur la grande vitre jaune. Sautez à l'opposé, accrochez-vous à la barre puis balancez-vous jusqu'à l'interrupteur.

Pour la dernière énigme, grimpez sur les caisses qui sont juste à gauche puis sur le rebord du poteau. Sautez à droite, déplacez-vous à droite et accrochez-vous à la barre.

Balancez-vous, sautez sur la plateforme puis sur la clôture en face. Avancez à droite sur cette dernière, sautez sur la plateforme près du mur et sur les barres qui sont à droite. Sautez sur le rebord du mur et grimpez sur le balcon. Avancez à droite, sautez sur les croix suspendues et rejoignez l'autre balcon. Sautez sur les barres à droite, avancez à droite du balcon, grimpez sur la vitre jaune et sautez sur le dernier interrupteur.

Maintenant, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le contenu des coffres et poussez le mur de droite pour sortir.

Qui se ressemble s'assemble

Suivez les deux templiers, faufilez-vous entre les groupes de gens et évitez de vous faire prendre. Payez les courtisanes, avancez doucement et ne perdez pas votre cible de vue. Des scènes se déclenchent entre temps, utilisez toujours les courtisanes pour divertir les gardes et espionner les templiers.

Après la mission, allez voir Rosa à nouveau et commencez le prochain objectif.

Cent fois sur le métier

Repérez les marqueurs vertes sur la mini-carte, atteignez-les sans vous faire repérer par les gardes et attendez qu'Antonio vous suive. Le premier point de passage se trouve dans la grande cour qui se trouve devant la grande basilique. Le second se trouve juste dans une ruelle à droite de cette dernière. Le troisième se trouve au sommet de la grande tour, le quatrième se trouve à quelques rues plus loin de la tour et le dernier se trouve sur le toit de la basilique. Escaladez les échafaudages et les passerelles pour atteindre ce dernier point. Après la courte scène, allez voir votre ami Leonardo.

Qui ne risque rien n'a rien

Essayez donc la machine volante de Léonardo Da Vinci, dirigez-la avec le joystick et suivez les instructions qui s'affichent.

Coups de chaleurs

A présent, vous devez sécuriser les endroits pour permettre d'allumer le feu. Le premier endroit se trouve à quelques rues plus loin. Escaladez sur le toit, approchez-vous du secteur et activez la vision d'aigle pour repérer les gardes qu'il faut éliminer. Abattez-les et rendez-vous au prochain secteur. Eliminez des gardes sur un bateau, abattez ceux qui sont près du fleuve et sécurisez tous les secteurs. Une fois que la mission est achevée, rejoignez le prochain point sur le toit d'une maison.

Vol au-dessus d'un nid de Gondoles

Utilisez à nouveau la machine volante de Leonardo, survolez toute la ville et utilisez le feu pour remonter et prendre de la vitesse. Ne tentez pas de prendre un raccourci vers la marque verte de la carte et suivez le chemin des feux à gauche. Celui-ci reviendra automatiquement vers le point d'atterrissage.

Une fois que vous atteindrez le toit du palais, descendez via l'échelle et grimpez sur les passerelles, à gauche. Atteignez le marqueur blanc, activez la vision d'aigle après la scène et abattez votre cible. Enfin, fuyez les gardes ou tuez-les et achevez ainsi cette séquence.

Séquence 9 : Carnaval

Le secret de Santa Maria

Grimpez sur le toit de la santa Maria et repérez l'entrée près du demi-cercle. Entrez, avancez et laissez-vous tomber sur le tas de foin. Assassinez le premier templier et partez à la poursuite du second. Ce dernier fermera les portes métalliques, donc contournez-les en prenant le chemin de droite ou celui qui est à gauche de la porte. Lorsque vous arrivez dans l'arène, abattez tous les gardes qui sont à l'intérieur et ouvrez la porte.

Les choses se corsent. Descendez les marches et activez le mécanisme. Courez à gauche, sautez sur les piliers, sur la barre puis sur la plateforme d'en face. Escaladez le mur d'en face et sautez à droite pour atteindre la première barre. Balancez-vous et sautez plus loin. Ensuite, grimpez aux briques qui sont à droite, remontez le long du mur et sautez sur la plateforme de gauche. Sautez sur les barres suivantes à droite, atteignez la plateforme, escaladez le mur et sautez sur la barre de droite.

Maintenant, descendez les marches, sautez sur les murs à gauche puis sur la barre à droite. Sautez sur le pilier dans l'eau, sur la plateforme et suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez et accrochez-vous aux marches qui sont à droite, sautez sur une autre plateforme à gauche puis sur les trois barres suivantes. Sautez sur le pilier dans l'eau puis sur la barre, avancez, remontez contre le mur et sautez sur la dernière barre pour ouvrir le passage secret.

Entrez dans le passage, ouvrez le sarcophage, récupérez l'argent des quatre coffres et sortez par la trappe au sol.

A présent, allez voir l'icône du voyageur et allez directement chez votre oncle à Monteriggioni. Descendez au sous-sol de la villa et placez les six pierres aux pieds des six statues pour ouvrir la porte de l'armure. Retournez par la suite à Venise.

Savoir, c'est pouvoir

Allez chez Léonardo et frappez à la porte. Sautez par-dessus la clôture et atteignez la croix verte. Visez les trois mannequins avec votre nouvelle arme et tirez. Enfin, retournez voir Léonardo pour achever cette mission.

Demoiselles en détresse

Poursuivez immédiatement le meurtrier de la courtisane, sélectionnez votre pistolet et tuez-le dès qu'il s'arrête pour quelques instants. Ensuite, retournez à la maison des courtisanes.

Nonne-Obstant

Marchez avec vos alliés jusqu'à la place du carnaval et préparez-vous à gagner les quatre épreuves pour gagner le masque d'or.

1-Chasse aux rubans
Dans cette épreuve, vous devez rapporter plus de rubans que les autres concurrents avant la fin du temps imparti. En effet, repérez les croix bleues sur la carte et volez au moins 25 lots de rubans avant la fin du temps.

2-Et ils sont partis !
Dans cette épreuve, courez le long des rues, grimpez aux maisons et passez les seize points de contrôle avant la fin du temps imparti.

3-Capture du drapeau
Dans cette épreuve, courez vers la croix bleue de la mini-carte et récupérez le drapeau. Ensuite, grimpez rapidement sur le toit pour semer votre adversaire et revenez à l'endroit marqué pour marquer un point. Si votre concurrent capture le drapeau avant vous, rattrapez-le rapidement et reprenez-le. Essayez toujours de grimpez sur les toits car votre adversaire n'est pas aussi agile que vous.

4-Tricher n'est pas jouer
Dans cette ultime épreuve, n'utilisez aucune arme et triomphez d'abord des deux premiers adversaires. Effectuez des combos rapides pour les battre puis affrontez Dante Mario. Enfin, affrontez les quatre gardes, désarmez-les et tuez-les avec n'importe quelle arme.

Coup de tonnerre

D'abord, repérez l'emplacement de votre cible sur la mini-carte et atteignez-la. Lorsque vous entrez dans la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez Dante Mario. Recrutez les courtisanes pour passer inaperçu, approchez-vous de lui par derrière et volez-lui le masque d'or.

Ensuite, rejoignez le marqueur vert, suivez le chemin à droite et atteignez la marque bleue. Maintenant, payez les courtisanes et restez caché des gardes pendant une minute.

Lorsque le doge arrive, attendez que les gardes sautent du bateau et s'approchent de la cour, prenez votre pistolet, visez le doge et abattez-le. Ensuite, sautez rapidement dans l'eau et fuyez en nageant jusqu'à l'autre rive. Ensuite, baissez votre notoriété en payant les doyens et en décollant les avis de recherche. Passez incognito et retournez chez la nonne.

Séquence 10 : Force Majeure

Mauvaise surprise

Allez vers le point de mémoire génétique et discutez avec Antonio et le nouveau doge.

Un lion en cage

Retrouvez l'homme mourant sur un balcon pour commencer cette mission. D'abord, allez dans la zone verte, évitez les gardes sur les toits et approchez-vous de la cage qui renferme votre cible.

Descendez les gardes qui se trouvent devant la cellule, libérez Bartolomeo et éliminez trois autres soldats qui arrivent. Courez ensuite jusqu'au point de rendez-vous et abattez les gardes qui vous attaquent. Après la courte scène, abattez le capitaine de la garde, ouvrez la porte et entrez.

Libération anticipée

A présent, vous devez libérer les hommes de Bartolomeo. Pour cela, rejoignez leurs cellules de détention, abattez les gardes qui se trouvent devant la première cage et libérez-les.

Ces derniers vous rejoindront, allez à la seconde cellule et refaites la même opération pour libérer d'autres hommes. Une fois que vous aurez ouvert les trois cages, retournez voir Bartolomeo et commencez la mission suivante.

Chacun à sa place

A présent, partez avec votre petite armée vers les endroits marqués sur votre mini-carte et abattez les gardes qui s'y trouvent. Sécurisez la zone, plantez des hommes et passez vers la prochaine zone. Sécurisez trois zones, achevez ainsi cette mission et revenez chez Bartolomeo.

D'une lame deux coups

D'abord, grimpez au sommet du point d'observation indiqué sur la carte et regardez les scènes de combat. Ensuite, sautez dans l'eau et dirigez-vous vers Bartolomeo pour le protéger. Tuez les deux chevaliers qui arrivent puis partez à la poursuite de Dante. Affrontez-le, battez-le et poursuivez ensuite les deux cibles. Rattrapez-les et assassinez les deux en même temps.

Séquence 11 : Alter ego

Tout vient à point...

Pour atteindre le point d'exclamation suivant, vous devez d'abord grimper à la forteresse. Pour ce faire, repérez la zone où il n'ya pas d'eau, près de la muraille, et sautez sur la fenêtre à partir de la maison voisine. Grimpez sur la muraille, atteignez l'endroit qui comprend le point et commencez l'objectif.

D'abord, suivez le soldat jusqu'au point d'escale du courrier. A ce moment, allez rapidement payer les courtisanes à gauche de l'entrée et utilisez-les pour dégager l'accès. Entrez, évitez d'être repéré et abattez le premier soldat, à gauche. Avancez à gauche, abattez celui qui transporte le courrier et récupérez-le.

Plus on est de fous...

Maintenant, suivez le chef de la patrouille et faites attention à ne pas heurter un citoyen.

Lorsque vous arrivez près de l'espagnol, appuyez sur la touche qui s'affiche pour commencer le combat. Affrontez-le avec votre épée, contrez ses attaques et ripostez à votre tour puis gagnez le premier duel.

Ensuite, affrontez les gardes qu'il appelle, ne perdez pas beaucoup de sang puis abattez l'espagnol et d'autres gardes avec l'aide de vos amis. Après la scène cinématique, sautez sur le tas de foin.

Séquence 14 : Veni, Vedi, Vici

Codex

A présent, partez à la recherche des pages du codex restantes et récupérez-les. Voyagez d'une ville à l'autre et collectez-les. Dès que vous récupérez les vingt codex, allez chez les Auditores à Monteriggioni et rencontrez Leonardo qui est désormais dans la villa puis déchiffrez-les. Ensuite, allez au mur du codex, placez-les dans le mur et parlez à Mario.

Une croix sur la carte

Interagissez avec le socle pour poser la pomme, mettez-vous face au mur du codex et activez la vision d'aigle.

Déplacez les pages de codex pour découvrir la carte du monde puis parlez à nouveau avec Mario pour commencer la mission suivante.

Dans la gueule du loup

D'abord, grimpez sur les caisses, la poutre à gauche puis la planche suspendue. Sautez sur le rebord du mur, déplacez-vous à gauche le long des rebords et remontez sur la tour. Abattez les quatre gardes qui s'y trouvent et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, neutralisez rapidement les trois gardes qui se trouvent dans la section suivante et grimpez sur les barres du mur de droite pour atteindre le balcon. Activez le levier dans le balcon et descendez pour franchir la porte. Remontez les marches, tuez cinq gardes et escaladez la tour suivante.

A présent, galopez sur le cheval et attaquez les ennemis grâce à votre épée. Si vous tombez, éliminez les gardes puis remontez à cheval. Abattez la première vague de gardes, galopez rapidement pour sauter par-dessus le vide et abattez une seconde vague de gardes.

Maintenant, grimpez sur la tour suivante, éliminez deux gardes sur le toit et sautez sur le tas de foin. Tuez deux gardes, courez jusqu'à la tour suivante et escaladez-la.

Abattez deux autres gardes sur le toit de la tour, sautez sur le tas de foin et restez caché. Attendez l'arrivée du premier soldat par la gauche et éliminez-le furtivement.

Courez vers le second tas de foin (à gauche), cachez-vous à nouveau puis éliminez silencieusement le second garde lorsqu'il passe à proximité. Enfin, abattez les deux derniers soldats, escaladez la tour suivante et abattez trois autres gardes sur le toit. Par la suite, descendez de l'autre côté, éliminez un soldat, escaladez la tour suivante et abattez-en un autre.

Maintenant, descendez dans la cour et préparez-vous à affronter une dizaine d'ennemis fâchés. Esquivez leurs attaques et contrez-les, achevez-les puis activez le levier qui se trouve sur le balcon au-dessus de la porte.

Entrez dans le corridor, marchez rapidement à gauche et tuez silencieusement le premier garde.

Poursuivez votre chemin, tuez le second garde et activez le levier. Entrez, marchez rapidement à gauche et tuez furtivement un autre soldat. Avancez tout droit, abattez les deux gardes en même temps puis revenez pour vous occuper du dernier. Par la suite, activez le levier et entrez. Marchez sur les planches, sautez sur la plateforme suspendue puis sur les échafaudages à droite. Marchez sur les cordes à gauche, sautez sur l'autre plateforme suspendue et prenez votre pistolet. Visez le pape et tirez.

Après la scène cinématique, sortez votre épée et affrontez l'Espagnol. Pour le battre, esquivez ses attaques, attendez qu'il attaque l'un de vos alliés et découpez-le avec votre lame.

Après le combat et la courte scène, activez la vision d'aigle et repérez les boutons du passage secret situés à droite et gauche du socle.

Activez-les, descendez dans le passage et avancez dans le couloir. Combattez l'Espagnol une seconde fois sans aucune arme, effectuez des combos d'attaque et frappez-le. Saisissez-le de temps à autre, donnez-lui des coups de tête et des coups de genou et battez-le. Lorsqu'il est abattu, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour terminer le combat et regardez la séquence avant d'avancer dans le sanctuaire.

Présent

De retour au présent, suivez Lucie au sous-sol et tuez les gardes qui vous attaquent. Réalisez des contre-attaques meurtrières, battez les deux vagues de soldats et approchez-vous du docteur, près du camion.

Félicitations ! Vous complétez ainsi les missions principales d'Assassin's Creed 2 !

Missions Secondaires

Il existe quatre types de missions secondaires dans Assassin's Creed 2 :

Contrat d'assassinat
Dans ces missions, il faut que vous repériez et tuiez une cible. Par conséquent, rendez-vous dans la zone verte, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible parmi la foule et assassinez-la.

Action punitive
Dans ce genre de missions, rendez-vous d'abord dans la zone verte indiquée sur la carte et repérez votre cible grâce à la vision d'aigle puis frappez-le à mains nues sans le tuer.

Mission courrier
Dans ces missions, vous devez remettre des courriers à leurs destinataires avant la fin du temps imparti.

Course
Dans ces missions, vous devez effectuer des courses et passer à travers les points de contrôle avant la fin du temps imparti.

ABRÉGER LES COMBATS

Lorsque vous affrontez seul un grand nombre d'adversaires, perchez-vous sur un muret ou un élément du décor légèrement surélevé et sélectionnez votre double lame pour assassiner vos ennemis en un coup les uns après les autres. Vous devrez parfois vous y reprendre à plusieurs reprises mais l'assassinat fonctionnera contre n'importe quel type de garde.

VOLER L'ARGENT DES HÉRAUTS

Soudoyer les hérauts est une bonne solution pour faire baisser sa notoriété, mais l'opération coûte 500 florins. Toutefois, vous pouvez récupérer votre argent tout de suite après en volant le héraut sans qu'il s'en aperçoive. Vous pouvez également l'assassiner puis fouiller son corps pour regagner votre argent.

Assassin's Creed III

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES TENUES

Tenues accessibles au manoir

Tenue d'Achilles

Terminer la mission des peintures d'Achilles.

Tenue d'Altair

Terminer toutes les missions principales avec tous les objectifs optionnels.

Tenue de Captain Kidd

Terminer la mission navale d'Oak Island.

Tenue de Kanienkeha:ka

Réunir toutes les plumes.

Tenues accessibles dans les boutiques

Tenue de Boston

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de Charleston

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de Jamestown

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de New York

Obtenue au début de la séquence 09.

Tenue de Philadelphie

Obtenue au début de la séquence 09.

Tenue de Baltimore

Obtenue au début de la séquence 09.

Autres

Tenue d'Ezio

Obtenue via Uplay.

S'ENRICHIR FACILEMENT

Pour s'enrichir rapidement, attendez le début de la séquence 6, libérez les forts de Boston pour réduire les taxes appliquées à vos convois et augmentez leur nombre et leur qualité en utilisant la fonction d'artisanat (respectivement en combinant écorce et bois de chêne, puis l'allumage au bois de pin). Achetez ensuite les peaux les plus chères de Myriam dans la réserve (les peaux de castor par exemple) et remplissez-en vos convois. Vous gagnerez ainsi entre 3000 et 4000 livres par convoi toutes les 12 minutes en revenant au domaine pour les renvoyer.

LE DINDON ASSASSIN

Après avoir terminé la séquence 6, retournez à la Maison Davenport. Passez la porte principale, tournez à droite et contournez le manoir.

Plaquez-vous contre le mur pour pouvoir siffler avec la touche et vous verrez apparaître un gallinacé.

Appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , pour lui donner à manger. Il enfilera une capuche d'assassin et vous suivra partout où vous irez du moment que vous ne quittez pas la zone.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Séquence 01

Séance de révision

Vous commencez dans la peau de Desmond Miles. Rendez-vous au fond de la grotte pour trouver le temple de la Première Civilisation, puis échauffez-vous un peu en suivant le tutoriel de déplacement. Assassinez depuis les airs les deux cibles successives pour remplir l'objectif optionnel et ainsi passer au souvenir suivant.

Mortelle performance

Dans la peau de votre ancêtre, avancez jusqu'à la porte pour lancer la mission. Allez vous asseoir près de votre complice sur la gauche, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible en haut à droite, puis dérobez-vous par la gauche. Escaladez les tribunes pour rejoindre les coulisses, crochetez la serrure, puis traversez la scène en vous accrochant aux décors.

Une fois votre cible mise hors d'état de nuire, rejoignez la sortie en activant la marche rapide pour passer entre les spectateurs en panique sans les bousculer.

Voyage vers le nouveau monde

Sortez prendre l'air marin, puis apprenez les rudiments du combat en corrigeant les deux matelots qui pensent pouvoir vous tenir tête. Suivez ensuite le capitaine dans sa cabine pour vous entretenir avec lui et regagnez vos quartiers. Le jour suivant, allez enquêter sur la mutinerie en interrogeant les personnages indiqués (en vous adonnant si vous le souhaitez à un ou deux jeu de société au passage), puis allez jeter un oeil à l'arrière du navire une fois sur le pont.

Redescendez dans la cale pour enquêter sur la fuite de barils et retournez vous coucher. Plusieurs semaines plus tard, la mutinerie semble inévitable, mais seul Mills se dresse en réalité sur votre route. Lors de votre duel à l'épée, contrez ses assauts près des tonneaux pour lui le mettre à mal et transpercez-le de toute part avant de retrouver le capitaine. Pris dans la tempête, donnez un coup de main aux matelots aux différents points d'objectif, montez sur le mât pour couper la corde et secourez James dans la foulée.

De retour au calme, remontez voir le capitaine, puis grimpez une nouvelle fois au mât pour constater par vous même votre arrivée imminente aux colonies et conclure cette séquence.

Séquence 02

Bienvenue à Boston

Suivez Charles Lee sur le quai, puis rejoignez le marqueur d'objectif. Vous faites alors automatiquement la rencontre de Benjamin Franklin, qui initie la première quête annexe de longue haline du jeu : la collecte des Pages d'Almanach. Ces pages sont le plus souvent perchées sur les toits et " s'enfuient " à votre approche : retenez leur itinéraire pour les attraper au vol et ainsi compléter l'almanach de Franklin, ce qui débloquera plus tard dans le jeu des recettes uniques. Une missions Messager est également disponible non loin du magasin : acceptez-la et livrez le courrier à mesure que l'aventure vous emmène dans différentes zones ou régions. Pour l'heure, toutefois, allez faire vos emplettes au magasin général et prenez le cheval préparé par Lee.

Rejoignez le Green Dragon en suivant ce dernier, puis après votre entretient avec Johnson, ressortez pour passer au souvenir suivant.

La course de Johnson

Allez parler à Hickey près du champ, tirez sur le guetteur, grimpez jusque dans le camp et prenez un mousquet pour faire feu sur les hommes gardant la porte. Rechargez votre arme et ramassez des balles pour pouvoir compléter l'objectif optionnel plus aisément, gardez vos distances avec les malfrats suivants et faites feu sur eux.

Une fois leur nombre réduit, les brigands se replient : visez les barils explosifs près de la charrette pour briser la porte, faites mine de récupérer le coffre et faites la peau à la nouvelle vague d'ennemis, au pistolet ou au mousquet de préférence. Fouillez les corps pour faire le plein de balles, puis escortez Hickey et Lee jusqu'à la carriole en éliminant en priorité les ennemis placés sur les toits, que vos alliés n'attaqueront qu'en dernier. Soyez réactifs pour éviter que vos amis ne perdent trop de santé et complétez votre collection de tués à l'arme à feu si nécessaire avant de retourner auprès de Johnson.

Le chirurgien

Sortez de l'auberge et parlez à Lee pour lancer la mission. Rejoignez ensuite la ruelle non loin pour espionner les citoyens, placez-vous entre les deux personnages adossés sur la droite pour passer incognito et rejoignez l'église pour monter à son sommet et synchroniser la zone proche.

Exécutez un saut de l'ange pour redescendre, puis approchez-vous de la conversation la plus proche entre deux gardes.
Placez-vous derrière la barricade pour les espionner en toute impunité, puis faites de même avec le duo suivant en vous

plaçant au coin de la ruelle. Enfin, suivez et espionnez les deux soldats en mouvement sur la place du marché pour valider les objectifs optionnels avant de vous diriger vers la planque de Cutter.

Passez par les toits si vous désirez vous glisser en douce jusqu'au bout du quai, ou bien faites le ménage par le vide pour atteindre votre objectif. Pour récupérer la clé sans vous faire repérer, rebroussez chemin et montez sur le bâtiment précédent pour la voler au garde qui patrouille sur le toit. Éliminez-le si cela vous chante et pour vous faciliter les choses, puis retournez auprès de Lee pour ouvrir la porte. Éliminez alors discrètement Cutter et ses hommes avec l'aide de Charles et regagnez le Green Dragon.

Le soldat

Parlez à Lee pour lancer la mission et suivez-le jusqu'à Braddock. Suivez ensuite discrètement sa patrouille jusqu'à l'intervention de Lee, suivez ce dernier en utilisant votre mini-carte, puis décimez la patrouille de Braddock en éliminant en priorité les balances, en retrait, qui peuvent autrement appeler des renforts. Rejoignez ensuite la taverne pour passer au souvenir suivant.

Infiltration de Southgate

En embuscade sur un toit, donnez le premier coup de feu pour entamer les hostilités et emparez-vous du convoi par la force. Sur la route menant aux prisonniers, laissez vos alliés se charger des gardes et utilisez la commande qui s'affiche à l'écran pour assassiner les groupes récalcitrants.

Une fois dans le fort, dirigez-vous vers la droite pour aller assassiner le général en l'attirant si possible sur la gauche du piloris en sifflant depuis un coin, repartez en direction des trois prisonniers à libérer sur votre carte et cachez-vous des capitaines en vous dissimulant dans les hautes herbes pour les assassiner en toute tranquillité. A l'approche du ponton, passez sur la gauche de celui-ci pour attirer le capitaine depuis l'angle et l'éliminer, accrochez-vous au navire et attendez que le capitaine soit au niveau du prisonnier pour monter, vous cacher dans un angle et l'attirer d'un sifflement : vous pouvez ainsi en disposer facilement. Faites de même avec le soldat faisant face au prisonnier en sifflant depuis le mât juste derrière lui avant de lui trancher la gorge.

Face à la ligne de tir, utilisez le soldat comme bouclier, frayez-vous un chemin jusqu'à Silas, qui se terre au sommet du fort, éliminez son escorte et transpercez-le de toute part pour le donner en pâture à Church et ainsi conclure la séquence.

Séquence 03

Sceptique

Retrouvez Charles loin au nord et suivez-le à cheval pour rejoindre le campement encore frais de la jeune femme. Suivez les traces dans la neiges pour la retrouver, puis courez-lui après depuis le sol jusqu'à un autre campement. Affrontez les loups qui vous y attaquent en remplissant les QTE très rapidement, ce qui vous évitera de perdre de la santé et validera l'objectif optionnel, puis reprenez votre poursuite pour parler à la fuyarde.

Suivez Tiio jusqu'à la taverne dans la ville en contrebas, mêlez-vous aux piliers de comptoir pour espionner les deux conversations et faites mine de partir. Vous devez alors venir à bout de deux vagues de quatre ennemis à l'aide de vos poings pour pouvoir vous en aller.

L'exécution est primordiale

Rejoignez Tiio au sud pour lancer cette mission, puis placez-vous dans la carriole qui passe sur la gauche pour passer le barrage. Une fois à l'arrêt, sortez, glissez-vous dans les hautes herbe pour commencer à écouter la conversation, puis suivez discrètement les deux soldats en haut des escaliers en utilisant les herbes à gauche comme camouflage. Votre objectif identifié, plaquez-vous contre la tente pour siffler et ainsi attirer le garde proche qui vous empêche d'accéder à la carte, contournez la tente par les herbes et ramassez votre dû.

Pour remplir les objectifs optionnels, sabotez ensuite le canon tout proche en vous camouflant dans les herbes voisines,

puis descendez les deux escaliers successifs sur la droite en veillant à ne pas vous faire repérer pour aller saboter le second. Exfiltrez-vous enfin du fort et rejoignez Tiio avant de rejoindre votre nouvel objectif, loin au nord.

L'expédition Braddock

A cheval, rejoignez Tiio et ses guerriers, puis après la scène, exécutez discrètement deux soldats avant de décimer le reste de la troupe pour voler un uniforme. Rejoignez ensuite Braddock et prenez-le en chasse. Pour valider l'objectif optionnel sans perdre votre cible, tirez sur les barils de poudre en rechargeant votre arme aussitôt après et éperonnez votre monture pour garder le rythme.

A pied, traquez Braddock dans les marais en usant des troncs d'arbre à disposition si nécessaire jusqu'à le rattraper et mettez fin à sa vie. De retour à Boston, après la scène, rentrez au Green Dragon pour finir la séquence.

Séquence 04

Cache-cache

Après le dialogue entre Desmond et son père, retournez dans l'Animus pour incarner le jeune Connor. Suivez vos amis dans la forêt et analysez les indices laissés par ces derniers pour les retrouver rapidement et sans faire d'erreur. Cachez-vous alors à votre tour et après la scène, courez vers votre village, en proie aux flammes.

Rejoignez votre mère en contournant les obstacles ou en les poussant de côté et passez derrière votre maison pour entrer et ainsi conclure ce souvenir.

Plumes et arbres

Neuf ans plus tard, suivez les indications à l'écran pour monter dans les arbres, puis adonnez-vous à une petite course libre dans les branches. Arrivé au milieu de la rivière, arrêtez-vous pour attendre votre ami et le secourir rapidement, reprenez votre progression aérienne et accrochez-vous à la falaise en face, sans vous redresser dessus pour ne pas compromettre l'objectif optionnel.

Longez et escaladez les parois rocheuses en ne vous redressant que près de l'arbre dans l'alcôve jusqu'à arrivé à la plume d'aigle, sur le tronc couché, sautez dans le tas d'herbes en contrebas et avant de vous rendre à votre prochain objectif, collectez les autres plumes disséminées dans la zone pour remplir l'objectif optionnel.

Leçons de chasse

Tirez à l'arc sur le lièvre pour collecter sa viande, posez un collet là où votre prochain marqueur vous emmène, puis approchez du cerf en vous camouflant dans les herbes. Jetez des appâts en restant caché pour pouvoir neutraliser l'animal en abîmant moins ses ressources, puis retournez au collet pour récupérer votre prise.

Dans la zone suivante, et pour valider tous les objectifs, tuez au moins deux bêtes en leur tombant dessus depuis les arbres, combinez un collet et des appâts pour attraper une proie et collectez trois viandes différentes (lièvre, cerf et renard, par exemple). Rejoignez ensuite votre ami, remplissez les QTE à l'écran pour neutraliser l'ours qui l'attaque, puis retournez auprès du chef de votre village pour passer au souvenir suivant.

Un souvenir

Pour conclure la séquence, maniez simplement au mieux l'aigle que vous incarnez en évitant les collisions avec l'environnement pendant le monologue de l'esprit. Vous passez ainsi à la séquence 5.

Séquence 05

Un rustre

Vous reprenez le contrôle de Connor dans la Frontière, territoire sauvage où croisent quelques convois loyalistes et où vous attendent dors et déjà quelques quêtes annexes. Deux missions Messager sont en effet disponibles, de même que quatre missions des Frontaliers, marquées par un signe triangulaire. Libre à vous de vous adonner à ces activités dès maintenant, ainsi que de récupérer les objets à collecter de la zone, nommément les Plumes, les Babioles et les coffres, mais sachez qu'il sera beaucoup plus simple de les trouver une fois les cartes adéquat achetées à Boston.

Dirigez-vous quoi qu'il en soit vers le nord-est pour entrer dans le Domaine Davenport (vous pouvez également vous y téléporter si tel est votre désir), puis ralliez l'objectif sur votre carte, en faisant un grand détour pour récupérer les quatre Babioles visibles si vous le souhaitez. Devant un premier refus, allez vous abriter dans l'étable, retournez harceler le vieil homme le lendemain en tentant de passer par la porte de derrière, tentez ensuite le balcon, puis retournez finalement vous reposer. Confronté aux voleurs, ne retenez pas vos coups et contrez attaque sur attaque pour décimer le petit groupe.

Rejoignez ensuite Achilles dans le manoir et suivez-le jusque dans le sous-sol pour passer au souvenir suivant.

Voyage à Boston

Montez dans la carriole avec Achilles pour rejoindre Boston. Suivez le vieil homme, faites le tour d'un Point de Synchronisation ou deux si vous désirez dévoiler un peu plus la carte, puis rendez-vous au magasin général. Profitez-en pour refaire votre stock d'appâts, de flèches et de collets si vous le désirez et ressortez pour retrouver votre mentor sur la place. Suivez-le lui, puis l'homme suspect que vous surprenez avec Haytham en tachant de rester discret et assassinez-le lorsqu'il se met en position de tir sur le toit.

Pour échapper à vos poursuivants, sitôt votre mini-carte devenue jaune, cachez-vous dans un tas de foin, dans des herbes hautes ou dans toute autre cachette que vous jugeriez opportune. Restez-y jusqu'à ce que l'indicateur à droite de votre carte soit vert, puis sur le conseil d'un passant, allez voir le dénommé Samuel près des quais.

Recherché à Boston

Sur son conseil à lui, allez, discrètement si possible, arracher des murs de la ville deux des avis de recherche dont vous faites l'objet avant d'aller le retrouver près d'un petit groupe. Si vous veniez à vous faire repérer, arrachez lesdits avis à la volée et éliminez vos poursuivants pour pouvoir retourner parler à votre allié en toute tranquillité. Ce dernier vous explique alors comment diminuer votre notoriété, cette fois en soudoyant les crieurs : ils se feront en effet une joie de vous rendre votre anonymat contre quelques piécettes.

Vous devez à présent escorter Sam jusqu'à l'entrée des souterrains. Pour y parvenir sans remonter au niveau 3 de notoriété (sans tuer trop de gardes, donc), dirigez-vous vers la façade est de la cour gardée par les soldats (en évitant les barrages placés sur votre route), faites attendre Sam devant les deux ennemis gardant l'un des entrées, passez de l'autre côté en passant discrètement par les toits, puis assassinez les deux gardes et leurs éventuels collègues en passant dans leur dos. Rappelez rapidement Sam et entrez finalement dans les souterrains.

Profil bas

Pour passer au souvenir suivant, suivez simplement les indications de Sam pour rejoindre la sortie la plus proche en crochetant la serrure et regagnez ainsi la surface.

Arrêter les presses

Entrez dans l'imprimerie en déjouant la vigilance des gardes (entrez par exemple en restant au dessus de la porte) et suivez Sam de plus belle pour rapidement mettre fin au souvenir. Vous pouvez toutefois poursuivre votre exploration de Boston autant qu'il vous plaira avant de passer à la suite.

Le retour du fils prodigue

Vous commencez cette mission en retournant au Domaine et en parlant à Achilles au manoir, et la terminez aussitôt après, lorsqu'un vieil homme vient toquer à la fenêtre.

Sauvetage en rivière

Suivez l'homme en question jusqu'à la rivière, où son ami, entraîné par le courant, risque la noyade, et sautez de troncs d'arbres en troncs d'arbre pour éviter tout contact avec l'eau jusqu'à pouvoir plonger depuis une hauteur pour secourir le malheureux.

L'entraînement commence

Rejoignez Achilles au port en devenir et retournez au manoir pour vous voir expliqué l'utilisation du livre de compte. Pour en optimiser le rendu, attendez le début de la séquence 6, libérez les forts de Boston pour réduire les taxes appliquées à vos convois et augmentez leur nombre et leur qualité en utilisant la fonction d'artisanat (respectivement en combinant écorce et bois de chêne, puis l'allumage au bois de pin). Vous accumulerez ainsi rapidement les richesses.

La manière forte

Rejoignez le port du domaine pour lancer cette première excursion en mer. Suivez les instructions du capitaine pour apprendre à manier la barre, repliez la grand voile lorsque le vent vous fait dévier de votre route et rejoignez le port. De retour à bord, dirigez-vous vers les deux épaves au loin et suivez le tutoriel pour apprendre les rudiments du combat marin. En route vers votre prochain objectif, vous êtes attaqué par de petits navires : évitez leurs attaques avec la commande correspondante pour valider l'objectif optionnel, détruisez-les avec vos canons sur pivot, puis lâchez vos boulets de canon sur la frégate ennemie pour rapidement en venir à bout et pouvoir rentrer au domaine.

Vous rencontrez alors Jambe-de-bois, à qui vous pourrez confier les babioles que vous récupérez en échange de cartes au trésor.

Intermède

Dans la peau de Desmond, montez au sommet de la tour en construction en enchaînant les pirouettes et les acrobaties. Après 5 minutes d'ascension relativement anxiogène, escaladez la grue, puis sautez vers le toit du building adjacent en déclenchant votre parachute lorsque cela vous est demandé pour récupérer une première source d'énergie, que vous pouvez dors et déjà aller placer dans l'un des terminaux du temple.

Séquence 06

Sur la piste de Johnson

Vous commencerez cette mission en vous rendant à votre marqueur d'objectif à Boston. Suivez Samuel, aidez Stéphane à se débarrasser de ses assaillants (ce qui rendra disponibles les premières missions Libération), puis rejoignez Samuel au pub indiqué. Au sortir de la taverne, faites la peau aux trois contrebandiers transportant le fameux thé et rendez-vous sur les quais où se fait le trafic.

Pour concilier les différents objectifs optionnels, placez des barils explosifs près des stocks de thé et ne faites usage de votre arme à feu que pour les faire sauter (en emportant au passage les contrebandiers qui vous collent aux basques si besoin).

Le chef en colère

Retournez voir Stéphane chez lui pour démarrer ce souvenir, puis escortez-le à l'extérieur. Pour valider les objectifs optionnels, prenez les devant par rapport à la route empruntée par Chapheau et assassinez en mode passif les soldats que vous croisez. Lorsque vous entrez en mode actif, éliminez vos assaillants au plus vite pour limiter le temps de conflit, et ce jusqu'à pouvoir apaiser la rage de Stéphane. Utilisez ensuite la commande d'assassinat pour envoyer Chapheau vers sa cible et l'enrôler officiellement en tant qu'acolyte de la Guilde des Assassins. Vous avez dès lors accès à une sorte de mini-jeu en maintenant la commande d'assassinat, qui vous permet d'envoyer vos recrues en mission pour libérer les états voisins.

La Tea Party

Allez voir votre contact à Boston pour initier cette mission et éliminez les soldats de part et d'autre des navires transportant la cargaison de thé. Débute alors une séquence plutôt délicate pour qui désire valider tous les objectifs optionnels : vous devrez en effet, en plus d'assurer la survie de vos alliés et de faire jeter 100 caisses de thé à l'eau, en jeter 10 vous même, envoyer 3 soldats faire trempette et vous munir d'un mousquet pour escalader l'un des mats et exécuter un assassinat aérien avec cette arme. Autant dire qu'il ne faudra pas chômer : concentrez-vous d'abord sur la complétion des objectifs secondaires puis enchaînez les contre-attaques pour rapidement décimer les rangs adverses et rendre très mécontent un certain Charles Lee.

Retournez ensuite auprès d'Achilles derrière le manoir du domaine, puis allez retrouver le membre de votre tribu sur la côte pour passer au souvenir suivant.

Négociations difficiles

Vous commencez votre approche de l'autre côté de la rive : nagez discrètement vers la droite en utilisant les roseaux pour vous camoufler, éliminez le garde qui patrouille de ce côté, puis escaladez les parois rocheuses accompagnées de troncs d'arbre toujours sur la droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la cime des arbres en évitant ou tuant discrètement les ennemis qui vous séparent du lieu de la négociation pour y parvenir.

Après la scène, soyez très rapide pour pouvoir remplir l'objectif optionnel : dirigez-vous vers la droite pour pouvoir atteindre le toit en passant par les branches et assassinez Johnson depuis les airs en ne perdant pas une seconde pour qu'aucun amérindien ne succombe. Courez ensuite rapidement vers l'est, en direction de la falaise, pour exécuter un saut de l'ange et plonger dans l'eau, ce qui met fin à la séquence.

Séquence 07

Chevauchée de minuit

Retrouvez vos alliés patriotes à Boston pour commencer cette mission. Accompagnez alors Paul jusqu'à une première maison de sympathisants en suivant ses indications (que vous pouvez redemander à tout moment), attendez de loin que la patrouille de soldats s'en aille pour toquer à toutes les portes, puis remontez à cheval pour vous diriger vers le prochain bourg.

Prenez des détours ou restez immobiles si vous êtes sur le point de croiser une patrouille afin de ne pas déclencher de conflit, ce qui annulerait la complétion de l'objectif optionnel, prévenez un deuxième sympathisant et reprenez votre route vers l'ouest en traversant le pont. Remettez pied à terre pour chercher une troisième demeure alliée, qui se révèle être un nid de vipères, et cavalez à toute allure vers le nord pour échapper au conflit et semer vos poursuivants. Rendez-vous au prochain repaire sans tarder en éperonnant votre monture si besoin, puis suivez les objectifs successifs pour conclure la mission.

Lexington et Concord

Allez parler à votre contact non loin pour commencer cette mission et rejoignez Concord en quatrième vitesse en chevauchant le cheval mis à votre disposition. Sur place, vous vous voyez confié le commandement des unités de patriotes : pour valider l'objectif optionnel en garantissant la survie de vos hommes, attendez que les groupes ennemis se soient mis en position et faites tirer vos unités avant que vos adversaires ne fassent de même. Les patriotes pourront ainsi éliminer des groupes entiers de soldats et les empêcher de faire feu. Jonglez entre les trois fronts pour parer au plus pressé et gardez un oeil sur votre carte pour identifier les zones les plus attaquées, et vous finirez par triompher.

Retrouvez votre contact de l'autre côté du pont pour conclure cette mission, puis après la scène, livrez autant de discussions que vous le souhaitez au parlement avant de partir, direction la Frontière.

Conflit imminent

Rendez-vous à l'est pour commencer cette mission, suivez le soldat à cheval et allez trouver Israel Putnam sur le front. Traversez ensuite Charleston à toute vitesse en évitant les explosions et les obstacles divers qui jalonnent votre route et plongez au bout du ponton, direction les deux navires qui pilonnent la ville.

S'engage alors une phase d'infiltration assez délicate pour qui désire valider tous les objectifs optionnels : il vous faudra en effet rester caché sur les vaisseaux, tout en exécutant un assassinat aérien sur l'un des grenadiers et en faisant sauter les navires en interagissant avec la base du mât. Longez donc les rebords des navires pour prendre les soldats qui s'en approcheraient trop par surprise, exécutez quelques assassinats depuis un angle en sifflant pour attirer vos proies et remplissez votre part insensée su contrat. Les deux bateaux hors d'état de nuire, montez au sommet de l'un d'eux pour changer le pavillon et retournez auprès de Putnam pour écouter son discours.

Bataille de Bunker Hill

Pour valider l'objectif optionnel, vous allez devoir franchir le barrage de feu devant vous sans subir le moindre dégât. Pour ce faire, allez d'abri en abri en sortant juste après que l'armée ennemie ait tiré une grande salve (identifiable par les nombreux coups de feu tirés en même temps sur la colline), passez d'abord par le centre droit avant de bifurquez vers la gauche au pied de la hauteur et avancez jusqu'à votre prochain objectif.

Décimez la troupe qui vous barre éventuellement la route et continuez pour arriver aux abords du campement de Pitcairn. Pour remplir les sempiternels objectifs optionnels, contournez la zone rouge par la gauche en vous dissimulant dans les herbes, éliminez discrètement un premier soldat, contournez les rangées de tentes par la gauche en neutralisant un capitaine au passage, puis grimpez à l'arbre en V non loin pour avoir un angle d'attaque idéal sur Pitcairn depuis le sommet du pavillon. Attendez malgré tout que la patrouille passe sur la droite pour ne pas risquer la détection et vous finirez ainsi cette séquence en beauté.

Séquence 08

Fausse monnaie

Rendez-vous à New York en passant par la Frontière, puis suivez votre contact à cheval jusqu'à croiser la route d'un contrefacteur. Commence alors une longue filature, durant laquelle il vous faudra alterner entre pistage en coin ou depuis les hauteurs des toits pour éviter de vous faire remarquer. Après un moment, le contrefacteur s'entretiendra dans une arrière cour plutôt dangereuse : faites-vous voir par les soldats près de lui pour les attirer à vous en sifflant, éliminez-les discrètement et restez dans votre coin pour espionner la conversation.

Reprenez ensuite votre filature jusqu'à ce que votre cible retrouve l'un de ses contacts et entreprenez un espionnage en mouvement plutôt périlleux, durant lequel il vous faudra rester à bonne distance pour pouvoir vous cacher des deux hommes tout en restant assez près pour compléter l'espionnage. Vous mettez ensuite la main sur Thomas Hickey : courez-lui après sans bousculer le moindre citoyen et plaquez-le au sol pour mettre fin à ce souvenir.

Prison de Bridewell

Commencez par écouter la conversation dans la cellule adjacente, puis allez vous coucher. Le lendemain, descendez dans la " cour " et activez votre vision d'aigle pour repérer votre ticket de sorti supposé. Jouez une partie avec le détenu pendant votre conversation, remontez au deuxième niveau pour voler la clé à Finch une fois qu'il se sera mis en mouvement et retournez dans votre cellule.

Le jour suivant, retournez voir votre allié de circonstance, puis allez tabasser les détenus marqués de rouge en exécutant des contres déstabilisant pour être emmené au cachot. Là, volez la clef du directeur, puis utilisez-la pour sortir. Montez vers la droite pour retrouver votre allié, attendez que le garde monte à l'étage pour lui emboîter le pas, montez au deuxième niveau à toute vitesse en vous cachant dans les cellules ouvertes si besoin et attirez l'un des deux gardes en haut pour le neutraliser et avoir le champ libre vers la cellule de Thomas. Vous tombez malheureusement dans un guet-apens grossier.

Exécution publique

Avancez jusqu'à votre potence, puis déclenchez l'intervention de vos assassins lorsque la commande apparaît à l'écran. La scène qui suit se déroule alors au ralenti : prenez le temps de tuez deux miliciens en pleine course et foncez droit devant pour abattre Hickey avant qu'il ne parvienne à tuer l'un des gardes du corps de Washington. De retour dans vos habits, suivez Achilles pour mettre fin à cette séquence.

Intermède

Vous voilà de retour dans la peau de Desmond : montez à la surface et passez dans les jardins sur la droite pour éviter le checkpoint. Évitez ou neutralisez les deux gardes qui y patrouillent pour pouvoir traverser, mêlez-vous aux groupes pour atteindre les toilettes au fond, puis au point de contrôle suivant, passez dans l'allée sur la droite. Passez les grillages, entrez par la fenêtre en hauteur sur la gauche et traversez successivement l'allée et le coeur du stade proprement dit en passant par les installations aériennes.

Approchez-vous ensuite de la vitre brisée et prenez en chasse l'homme qui vous à précédé en rebroussant tout le chemin parcouru jusqu'au jardin où vous aviez passé les deux gardes. La source en main, retournez au métro en quatrième vitesse pour rentrer au temple. Vous pouvez dors et déjà placer cette deuxième source d'énergie en empruntant le chemin libéré par la première et en faisant quelques acrobaties pour rejoindre son socle avant de repartir dans l'Animus.

Séquence 09

Approvisionnement manquant

Allez trouver le commandant sur les lignes de front de la Frontière pour commencer cette mission. Rejoignez l'église abandonnée pour y retrouver Haytham, examinez les indices à l'extérieur pour retrouver la charrette endommagée et rejoignez le convoi principal. Pour valider l'objectif associé, filez ce dernier sans vous cacher dans le foin à l'arrière : pour ce faire, suivez-le en longeant la route sur la droite pour vous cacher des regards intrigués.

Une fois sur place, vous devrez assassiner trois gardes tout en continuant votre espionnage afin de valider un autre objectif. Abritez-vous dans les hautes herbes pour tuer un premier ennemi à droite du chemin, puis revenez sur la gauche pour en occire un deuxième caché entre des caisses, et enfin achevez votre besogne en assassinant le garde s'appuyant sur un autre lot de fournitures.

Débarrassez-vous ensuite des gardes qui menacent Haytam et rentrez à New York pour continuer.

Père et fils

De retour auprès d'Haytham, suivez-le sur les toits en essayant de garder le rythme, réitérez l'opération après la scène, puis allez neutraliser la cible qui vous est désignée pour lui " emprunter " son uniforme. Vous pouvez ainsi entrer dans la place forte et passer au souvenir suivant.

L'écume et les flammes

Suivez de nouveau votre paternel jusqu'à Church, donnez une bonne raclée aux sbires de votre ennemi commun, puis montez sur les débris suivant l'explosion pour vous enfuir de la brasserie suite à un parcours chaud bouillant. Retrouvez ensuite Haytham au port pour passer au souvenir suivant.

Une fin amère

Pour mener cette mission à bien sans trop de difficulté, il est de bon ton d'investir dans le gouvernail amélioré, qui vous permettra de prendre de meilleur virage. Une fois le Welcome retrouvé, vous devez en effet poursuivre le Schooner, un navire très agile, au coeur de nombreux récifs. N'hésitez pas à prendre quelques raccourcis pour ne pas vous faire distancer, jusqu'à ce que votre ennemi s'engouffre dans un étroit passage à contourner.

Vous tombez alors comme de bien entendu dans une embuscade : détruisez l'escorte de la frégate lourde et utilisez vos boulets chaînés pour l'immobiliser et pouvoir l'aborder. A bord, validez votre objectif optionnel en vous plaçant à l'avant du navire en vous débarrassant du capitaine par avant, puis occupez-vous des deux autres à l'arrière pour continuer. Dans la cale, entrez dans la salle du fond et tuez Church pour le récompenser de son manque de coopération et ainsi clore cette séquence.

Séquence 10

Méthodes alternatives

Rejoignez Haytham à New York et suivez-le au travers du quartier en ruines pour atteindre les officiers. Sur l'initiative de votre paternel, décimez les soldats anglais en les utilisant comme bouclier humain lorsque les ennemis distants font feu, puis prenez le fuyard en chasse. Pour pouvoir l'assassiner depuis une hauteur, prenez de l'avance sur son parcours (en le mémorisant suite à un ou deux échecs) et placez-vous en haut des escaliers à gauche de l'un des ruelles pour pouvoir lui tomber dessus.

Ne vous reste alors plus qu'à escorter le soldat récalcitrant pour qu'il soit interrogé.

Confiance brisée

Retrouvez Haytham au coeur de la Frontière pour lancer la mission. Après la scène, vous devez rattraper cinq messagers et les abattre pour empêcher l'attaque. Éperonnez votre cheval aussi souvent que possible pour gagner du temps en suivant le parcours matérialisé en vert sur votre carte, tuez le premier messager arrêté sur la gauche d'une balle de pistolet, puis une fois les trois messagers suivants en vue, assassinez le soldat de queue en lui sautant dessus et faites feu sur les deux autres pour ne pas avoir à mettre pied à terre. Repartez de plus belle pour pouvoir stopper le dernier messager, qui s'approche dangereusement de son campement.

Rejoignez ensuite votre village natal pour parler à votre matriarche, puis repartez dans les bois en vous armant de vos poings seuls afin de neutraliser vos frères d'arme sans les tuer. Vous assassinez ensuite le chefs des guerriers durant la scène qui suit : rejoignez donc le prochain objectif de mission pour passer au souvenir suivant.

La bataille de Monmouth

Après avoir parlé au Marquis de Lafayette, vous êtes mis aux commandes d'un canon : faites donc feu de tout bois sur les pelotons anglais en visant comme s'il s'agissait d'une partie de bowling. Vous ferez ainsi facilement plier des pelotons entiers, voir même deux à deux. A la fin du décompte, battez en retraite, en faisant des haltes pour stopper les exécutions des chefs patriotes en éliminant les groupes ennemis, et ce jusqu'à rejoindre vos lignes. Vous mettez ainsi fin à la synchronisation de cette séquence.

Intermède

Vous voici à nouveau dans la peau de Desmond pour un dernier intermède moderne, plus musclé que les précédents. Plus question ici en effet d'éviter vos adversaires, mais plutôt de les découper en fine lamelles le long de votre ascension ans le building. Les icônes de contre n'étant pas indiqués, restez quand même vigilant : bloqué dans la cage d'ascenseur, accrochez-vous aux aspérités pour monter et décimez le personnel de sécurité jusqu'à retrouver votre rival. Celui-ci étant pris de violentes migraines, poursuivez-le le long de la grande salle remplie de bureaux jusqu'à pouvoir mettre fin à ses souffrances, puis dans la section suivante, avancez jusqu'au bureau principal en abattant toute résistance.

Ne vous reste alors plus qu'à utiliser la pomme à répétition pour repartir indemne de la tour, votre père et une source d'énergie en prime. Ne vous reste alors plus qu'à aller placer ladite source dans son socle en passant par le dernier chemin découvert avant de retourner dans l'Animus.

Séquence 11

La bataille de la Chesapeake

De retour dans l'Animus, rejoignez le port du domaine pour partir en mer. Pour valider le premier objectif optionnel, contournez les navires ennemis par la gauche afin de lancer une volée de boulets qui taillera en pièce au moins trois canonnières, puis éliminez les survivants. Trois frégates font ensuite leur entrée, accompagnées par leur lot de canonnières : détruisez-les à l'aide de boulets classiques en visant leur réserve de poudre une fois celle-ci à nue, puis chargez finalement la frégate lourde droit devant pour l'aborder.

A bord, exécutez au moins cinq contre-assassinats avant d'occire le capitaine, ce qui mettra fin au souvenir.

Le dernier combat de Lee

Pour commencer cette mission, rendez-vous dans les souterrains de New York et tournez deux fois à gauche pour finalement tomber sur le Marquis de Lafayette. De retour à la surface, une séance d'infiltration de haute volée vous attend : vous devrez en effet rejoindre le fanal en un temps limité, en perdant un minimum de santé et surtout, en n'alertant pas le moindre garde.
Pour commencer, envoyez le garde qui vous tourne le dos dans le puits d'où vous venez, montez sur les toits et courez vers votre objectif en envoyant un ou deux gardes en contrebas s'ils braquent leur attention sur vous.

Arrivé face au fanal, laissez-vous tomber dans la charrette de foin sur la droite, sifflez pour attirer un ou deux gardes et pouvoir les éliminer, passez dans les hautes herbes non loin et guettez la ronde des soldats restant pour vous faufiler à l'arrière de la tour et pouvoir grimper en toute tranquillité. Allumez le fanal et avancez tant bien que mal après le bombardement pour retrouver Haytham. Cette fois, pas de filiation qui tienne : contrez ses assauts en vous plaçant près des tonneaux pour l'affaiblir et pouvoir le tuer au cour de la scène qui suit.

Séquence 12

Mis au repos

Vous reprenez le contrôle de Connor à New York. Avancez vers Charles Lee, en plein discours, puis après la scène, débarrassez-vous de vos cinq geôliers plus que temporaires. Allez régler leur compte aux autres patriotes près de l'église, dirigez-vous vers les quais et votre prochain objectif sans attirer l'attention pour ne pas faire grimper votre compteur de victime, puis nagez jusqu'à l'imposant bateau au loin.

Grimpez-y par le côté droit en passant par la corde, neutralisez le garde sur le toit et longez la balustrade sur la droite des escaliers pour descendre sans être vu. Descendez davantage en longeant le flanc du navire, remontez légèrement en grimpant aux fenêtres pour espionner la conversation du capitaine, longez davantage le HMS, puis lorsque le soldat en patrouille repart et vous tourne le dos, glissez-vous jusqu'à la cabine au bout du vaisseau sur la droite pour espionner une seconde conversation, derrière les caisses.

Enfin, pour valider les derniers objectifs optionnels, rebroussez chemin le long du navire jusqu'en bas de l'escalier d'où vous veniez, attendez le moment opportun de la ronde du soldat pour passer sur la droite, neutraliser un soldat si nécessaire et attirez le capitaine jusqu'à vous en sifflant (ce dernier se déplace sur toute la longueur du navire). Attendez que la voie soit libre, puis sautez du HMS Jersey pour rejoindre la terre ferme et conclure ce souvenir.

Retrouver Lee

Retournez à Boston et entrez dans la taverne indiquée sur votre carte. Après votre interrogatoire, mettez le cap sur les quais, où Charles Lee vous attend bien sagement, mais pas pour longtemps. A votre vu, il s'enfuit en effet à toute jambe : pour valider tous les objectifs optionnels, sprintez en passant par le ponton en contrebas sur la gauche, montez à bord du bateau qui suit en sautant sur sa passerelle, courez le long de la proue pour sauter directement sur un autre ponton et continuez à sprinter vers Lee et le chantier sans bousculer qui que ce soit. Dans le vaisseau en construction, passez sur la droite après l'effondrement pour monter, puis dans l'encadrement qui s'écroule et continuez ainsi votre course effrénée jusqu'à rattraper le templier.

Avancez ensuite tant que mal jusqu'à votre contact sur le quai et entrez dans la petite taverne pour mettre fin à votre chasse et conclure cette dernière séquence. De retour à la réalité, si vous avez placé les trois sources d'énergie, ne vous reste plus qu'à avancer vers le mur de lumière pour pénétrer dans le temple et ainsi contempler l'épilogue. A votre retour dans l'Animus, quelques objectifs supplémentaire vous attendent pour apprendre ce que devient Connor dans ce nouveau monde en plein changement, et la quête des pivots, sortes de cheats interactifs, s'ouvre à vous.

Conquête des Forts

Boston

Fort Hill

Ce fort se situe tout à l'est de Boston. Pour y pénétrer, débarrassez-vous des deux gardes postés devant la petite entrée de service ainsi que de leurs collègues, qui ne manqueront pas devenir les aider, empruntez cette entrée, puis au bout du tunnel, attirez autant de soldats que possible vers vous en sifflant pour dégager la voie à l'extérieur. Suspendez-vous au rebord où patrouille le capitaine du fort pour l'avoir depuis ce point, mettez le feu à la réserve de poudre juste à côté, puis allez enfin baisser le pavillon pour libérer l'endroit.

Attention, pour être sûr de pouvoir baisser le pavillon pour conclure, regagnez le statut " caché " avant de remplir la tâche précédente (qu'il s'agisse de l'assassinat du capitaine ou de la destruction de la réserve), autrement, l'objectif du pavillon pourra ne pas se manifester, vous obligeant à vous éloigner du fort pour le remettre à zéro. Cette mise en garde vaut pour tous les forts du jeu.

Fort Indépendance

Vous trouverez ce fort isolé au sud-ouest de Boston. Forcez l'entrée principale si vous le souhaitez ou infiltrez-vous plus avant en contournant les murailles par la droite et réglez le cas du capitaine en attirant les gardes récalcitrants à vous en sifflant. Faites sauter la réserve de poudre en vous camouflant dans les herbes non loin et baissez le pavillon pour compléter votre conquête.

Frontière

Fort Monmouth

Vous pourrez pénétrer plus aisément dans ce fort situé au sud de la Frontière en contournant son enceinte par la gauche, vous glissant ainsi par le petit ponton qui fait le lien avec l'étendue d'eau. Évitez les deux soldats qui y patrouillent, puis utilisez les cachette successives pour vous rapprocher de la réserve de poudre, en envoyant si besoin des barils explosifs vers elle dans lesquels vous n'aurez plus qu'à tirer pour tout faire sauter. Pour éviter tout conflit ouvert, tirez ensuite un dard empoisonné sur le capitaine en restant caché et abaissez le pavillon pour conclure cette conquête.

Fort Duquesne

Ce fort se trouve loin au nord-ouest de la Frontière. Pour y pénétrer facilement, faites le tour afin de trouver un arbre pour vous accueillir et passez au dessus des murs en sautant de branche en branche. Utilisez un dard empoisonné pour vous débarrasser du soldat en position dans l'affût, un autre sur le capitaine du fort qui patrouille non loin, puis, toujours depuis les arbres, rejoignez le niveau supérieur en vous cachant dans les herbes. De là, attirez un maximum de soldats en sifflant pour dégager la voie jusqu'à la réserve en contrebas sur la gauche, que vous pouvez faire sauter en ignorant le garde féru d'agriculture non loin, puis remontez jusqu'au pavillon pour le changer.

Fort St-Mathieu

Vous trouverez ce fort au sud de la Frontière, près de l'accès à New York (vous y aviez fait un tour dans la peau d'Haytam). Approchez-le par le nord pour facilement vous faufiler entre les sentinelles à l'extérieur ou les assassiner depuis les arbres, passez à flanc de falaise en faisant tomber un autre garde et faites irruption dans le fort depuis l'abri à canon en éliminant rapidement les adversaires présents. Abritez-vous dans les hautes herbes pour progresser, utilisez un dard empoisonné sur la vigie en haut à gauche et montez à l'échelle sur la droite pour pouvoir vous faufiler jusqu'à la réserve de poudre.

Le capitaine du fort sera alors attiré vers l'explosion : cachez-vous dans le foin non loin, utilisez un second dard pour le neutraliser rapidement, puis utilisez les diverses herbes hautes vous séparant du pavillon pour y parvenir sans heurt et libérer le fort.

New York

Fort Washington

Vous trouverez ce fort tout à l'ouest de la ville, cerclé par les eaux. Pour y entrer sans vous faire remarquer outre mesure, vous pouvez contourner les murs par la gauche, ce qui vous amènera aux quais de la place forte. Éliminez ou évitez les quelques gardes qui y patrouillent (moins nombreux la nuit) et utilisez les tentes pour vous propulser sur le rempart. De là, vous avez facilement accès à la réserve de poudre et pouvez rapidement vous mettre à couvert dans les herbes non loin pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Faites ensuite le tour du fort en passant par les toits, éliminez les deux gardes gênants au dard empoisonné, puis utilisez le troisième sur le capitaine qui patrouille au bout du chemin de ronde (ou exécutez un assassinat aérien). Ne vous reste alors plus qu'à vous glisser jusqu'au pavillon pour libérer le fort.

Fort Division

Ce fort se situe tout au nord-est de la ville. Pour y pénétrer sans attirer l'attention, contournez l'enceinte par la droite, passez par l'ouverture dans l'eau et éliminez les gardes qui vous tournent le dos à droite et à gauche respectivement. Rendez-vous ensuite sur la droite pour rejoindre la terre ferme, allez faire sauter la réserve lorsque la voie est libre est cachez-vous dans la charrette pleine de foin. Les gardes dispersés, rebroussez chemin pour aller monter les escaliers à gauche de votre point d'entrée, sautez sur la poulie et les barres qui suivent, éliminez le garde, puis avancez pour atteindre le coeur du fort, où le capitaine patrouille à cheval. Restez planqué dans les herbes sur les bords et placez-vous sous le chemin de ronde près de l'échelle pour pouvoir assassiner le capitaine sans que ses petits camarades ne vous aperçoivent. Montez ensuite à ladite échelle pour abaisser le pavillon et conquérir votre dernier fort.

Missions Libération

Boston sud

Libérer les conscrits

Durant ces missions, vous devez aider deux prisonniers encerclé par des soldats à se faire la malle. Pour ce faire, décimez simplement au plus vite leurs geôliers pour éviter qu'ils ne trépassent dans le processus.

Sauver le conscrit

Pour compléter ces missions, vous devrez assassiner une cible à cheval. Pour y parvenir, vous pouvez soit approcher de la scène déjà à cheval, soit vous approcher rapidement du cavalier avant qu'il ne mette les voile pour le soustraire à sa monture et le neutraliser.

Loi martiale

Après avoir secouru assez de conscrits, retrouvez votre contact au sud et contournez la foule en passant derrière le bâtiment à gauche. Éliminez le soldat qui vous tourne le dos, mêlez-vous au bas peuple, puis utilisez la commande d'assassinat pour déclencher le tir sur votre cible, conclure la mission et rallier un nouvel assassin.

Boston nord

Libérer le prisonnier

Trouvez les trois prisonniers placés sur des gibets et éliminez les ennemis qui tentent de vous empêcher de les libérer avant de remplir votre mission.

Protéger le marchand

Pour compléter ces mission, vous devez assassiner le brigand qui tente de s'enfuir lorsque vous approchez des groupes harcelant les marchands. Exécutez-le d'office en sprintant vers lui pour ne pas lui laisser le temps de filer ou préparez

votre monture pour le rattraper facilement et lui trancher la gorge.

Gangs de Boston

Allez trouver votre contact après avoir complété les missions précédentes et utilisez les compétences de vos acolytes pour facilement attendre votre cible sur les quais. Vous pouvez également simplement éliminer tout ce qui se mettra sur votre route à vous tout seul si vous le désirez. Quoi qu'il en soit, vous récupérez pour vos efforts une nouvelle recrue.

New York Est

Soumettre un officier

Ces missions vous obligent à isoler le chef d'une petite troupe de soldat pour lui soutirer des informations. Choisissez donc de préférence un moment où ladite troupe est isolée pour passer à l'action pour ne pas attirer d'autres soldats, qu'il vous faudrait alors abattre, ou utilisez un fumigènes sur le groupe pour pouvoir assassiner furtivement tous les alliés de votre cible.

Placer de faux documents

Faites preuve de doigté pour compléter ces mission,s qui vous voient contraint de suivre au plus près une cible pour lui donner à son insu de faux papiers. Cachez-vous lorsque votre cible se montre suspicieuse et évitez d'agir devant un groupe de soldats pour boucler ces affaires rapidement.

Empêcher une exécution

Comme leur nom l'indique, vous devrez empêcher quelqu'un d'être exécuté en éliminant les soldats concernés. Ce n'est qu'une fois le dernier d'entre eux mort que les civils seront saufs.

Dans la tanière du loup

Allez trouver votre contact dans la taverne pour initier cette quête, puis rendez-vous au port non autorisé. Utilisez l'escorte pour pouvoir passer incognito (ou tuez simplement tous les soldats sur votre passage si cela vous procure plus de plaisir) et éliminez le templier à bord du navire pour pouvoir recruter un nouvel assassin dans vos rangs.

New York Ouest

Transporter les civils malades

Dans le quartier ouest sont disséminés trois malades, affalés au sol : portez-les jusqu'à la clinique la plus proche et déposez-les sur un lit pour compléter ces missions.

Abattre les chiens malades

Parce qu'on ne peut pas sauver tout le monde, certains doivent mourir. C'est le cas de ces trois chiens, que vous devez dénicher et tuer pour éviter qu'ils ne contaminent des humains. Deux d'entre eux sont au centre du district, tandis que le dernier se trouve à son extrême sud.

Brûler les couvertures infectées

Dans le district ouest, vous trouverez trois tas de couvertures infectées : deux au nord et une au centre. Brûlez-les en mettant KO les éventuels brigands qui tentent de profiter de la situation pour compléter ces missions.

Protéger la clinique

Allez trouver votre contact non loin de là où vous aviez ramené vos malades, puis utilisez la commande d'embuscade

pour piéger les groupes successifs de soldats qui vous chargent toute baïonnette dehors. A l'issue du combat, vous recrutez un nouvel assassin dans vos rangs.

New York Nord

Défendre le fermier

Allez trouver les trois fermiers des quartiers nord et décimez les deux vagues de soldat qui tentent de les empêcher de finir leur récolte pour vous attacher leur sympathie. Les deux premiers fermiers se situent dans la moitié ouest du nord de la ville, tandis que le troisième se trouve dans la moitié est, au sud.

Empêcher les expulsions

Trouvez les trois familles en passe d'être expulsée devant leur maison dans la moitié ouest de la zone nord, puis soudoyez ou éliminez les mécréants anglais pour qu'ils fichent la paix aux patriotes.

Passer les marchands à tabac

Parlez aux enfants et allez donner une bonne correction aux marchands non loin (en évitant de vous faire voir par une patrouille de préférence, sauf si votre soif de sang est débordante) pour conclure ces missions. Un premier groupe d'enfant peut être trouvé au sud-ouest de la zone nord, tandis que les deux autres se trouvent au centre et au nord de la moitié est.

Faire des provisions

Allez trouver votre contact après avoir aidé les citoyens du district nord, puis partez simplement vers la cible désignée pour l'éliminer, aux abords d'une maison au milieu d'un lac. Vous recruterez ainsi votre sixième et dernier apprenti assassin.

Missions Domaine

Lance

Les armes du graveur

Il s'agit de la première mission Domaine disponible, juste après Sauvetage en rivière durant la séquence 5. Allez à l'entrée du domaine pour soustraire Lance à un sort peu enviable pour l'enrôler et conclure la mission.

Les instruments du métier

Pour compléter cette mission, uniquement disponible à partir de la séquence 9, rejoignez Lance à Boston, puis allez parler à son apprenti non loin de là. Suivez ensuite ce dernier à travers la ville pour qu'il vous conduise droit vers les outils de Lance, qui lui permettront d'augmenter la qualité de son travail.

Une idée qui vaut de l'or

Dés la séquence 10, allez trouver Lance en plein travail pour accepter cette mission. Rendez-vous ensuite au port de New York pour parler à votre contact, puis neutralisez les trois hommes en possession des parties du plan de Lance. Une fois le plan en main, rapportez-le à votre menuisier favori pour conclure cette mission.

Achilles

L'encyclopédie de l'homme ordinaire

Parlez à Achilles dès la séquence 6 pour initier cette quête. Pour la remplir, vous devrez recruter tous les artisans disponible pour le domaine au fil des séquences et les observer en mode visée à différents moments de la journée pour recenser leurs activités.

Mystères du manoir

Dès la séquence 7, allez voir Achilles au manoir, retrouvez Norris dans sa mine et accompagnez-le près du rocher à faire sauter. Tirez sur le baril pour pouvoir entrer, enchaînez les pirouettes jusqu'au coffre et récupérez-en le contenant en crochetant la serrure. Dépêchez-vous ensuite de sortir de la grotte en longeant d'abord le rebord à droite et rapportez votre trouvaille à Achilles au sous-sol.

Mystères du manoir bis

Dès la séquence 9, retournez voir Achilles, puis rendez-vous à New York pour aller chercher son paquet. Vous le trouverez en haut des ruines noircies, derrière quelques planches. Rapportez le tableau à votre mentor pour conclure.

Héritage

Durant la séquence 11, allez rendre visite à Achilles au manoir. Rendez-vous ensuite à l'église pour prévenir le père Timothy et assister à la cérémonie.

Le tableau d'Achilles

Après les funérailles, allez simplement accrocher le tableau que vous aviez rapporté au vieil homme pour conclure ses quêtes.

Myriam

Chasseur silencieux

Cette mission vous permet de recruter Myriam, dès la séquence 6. Allez la trouver sur la route, amenez-la à Achilles, puis partez en forêt pour éliminer les trois braconniers à l'aide de vos dagues à cordes ou d'assassinats aériens classiques. Retrouvez ensuite le dernier brigand, puis retournez auprès d'Achilles pour conclure.

Trophée blanc

Allez trouver Myriam dans la brousse du domaine après avoir recruté Norris pour entamer cette mission. Localisez d'abord le puma blanc en analysant les indices successifs, puis courez après le puma jusqu'à ce qu'il aille se terrer dans la mine. Entrez-y et remplissez la QTE pour en sortir indemne, un puma blanc mort en prime.

Le mariage

Dès la séquence 9, allez trouver Myriam pour commencer cette mission. Accompagnez le Père Timothy, puis parlez à Norris au manoir. A l'étage, examinez l'indice au sol, puis partez à la recherche de Myriam en pleine forêt. Montez à l'affût où elle se trouve et suivez-la le long du parcours dans les arbres pour finalement pouvoir célébrer son mariage.

Warren & Prudence

Mauvais traitements

Vous pourrez remplir cette mission dans la Frontière, au sud. Un couple de fermiers est assailli par des soldats de la couronne : donnez-leur une leçon de savoir vivre pour proposer votre aide au couple et ainsi les accueillir au domaine.

Les fleurs d'onagre de Prudence

Allez trouver Warren dans la partie nord du domaine, puis partez à la recherche de Prudence en analysant les indices dans la zone cerclée de vert. Éliminez l'ours en remplissant les QTE à l'écran et portez Prudence jusqu'à son homme pour en terminer avec cette mission.

Heureuses attentes

Dès la séquence 7, allez trouver Warren et Prudence en pleine confection d'un landau maison, puis rendez-vous à Boston pour recruter le médecin désavoué par la couronne, qui vous sera d'une grande aide au domaine. Vous devrez toutefois le défendre contre une pelletée de gredins avant de pouvoir lui parler.

Porcher

Dès la séquence 8, allez trouver Prudence aux abords de sa ferme et aidez-la à ramener ses cochons dans leur enclos. Coupez-leur la route dans la direction que vous voulez qu'ils prennent pour ne pas vous faire déborder par la folie porcine et ainsi conclure cette mission.

Appelez un médecin !

Allez trouver Prudence au coeur du domaine, puis accourrez chez le Dr White pour l'amener jusqu'à elle. Faites un détour pour prendre Warren en chemin (ce dernier se déplacera à pied et vous devrez donc l'attendre pour ne pas le perdre) et allez aider Prudence à mettre son enfant au monde.

Godfrey & Terry

Vous recrutez automatiquement ces bûcherons excentriques lors de la trame principale, durant la séquence 5.

Le cambrioleur du domaine

Vous trouvez une femme paniquée dans la moitié sud du domaine lors de la séquence 6 : courez jusqu'à sa maison pour prendre le cambrioleur en flagrant délit, pourchassez-le et éliminez-le sans pitié pour conclure cette mission.

Le combat

Dans la moitié nord du domaine, vous êtes accosté par des enfants qui vous préviennent qu'une bagarre est en cours. Rendez-vous sur place et séparez Godfrey et Terry en vous adonnant à un petit jeu d'adresse. Le conflit étouffé, allez parler aux deux intéressés pour vous assurer que le calme est revenu.

Débutant au boulingrin

Retrouvez Godfrey et Terry sur leur terrain de jeu et faites une partie de ce jeu de pétanque à l'ancienne avec eux. Pour marquer des points, privilégiez les jetés en cloche et lancez votre boule lorsque le pointeur bleu est le plus petit possible. Vous remporterez ainsi cette partie dantesque.

Norris

Le lutteur

Cette mission peut être complétée en vous rendant à l'est du centre de Boston : secourez le mineur qui se fait passer à tabac par les forces en présence et vous le retrouverez ensuite au domaine Davenport, où il pourra vous fournir en minéraux divers.

Norris fait sa cour

Allez trouver Norris près de la rivière une fois la séquence 7 entamée, puis allez trouver conseil auprès de Prudence à sa ferme. Escaladez ensuite les falaises indiquées pour trouver les fleurs et ramenez-les à Norris pour l'aider à conclure.

Norris persiste

Retrouvez Norris dès la séquence 8 pour lui proposer votre aide, puis allez espionner Myriam loin au nord pour analyser l'indice laissée sous son porche. Rapportez l'information obtenue à Norris pour terminer ce service.

Matières premières

Sitôt après la mission précédente, allez trouver Norris près de sa maison, puis retrouvez-le au coeur de la Frontière pour chercher les matériaux dont il a besoin. Le bruit dégagé par les explosions attirera alors successivement trois patrouilles anglaises : décimez leur rang coup sur coup en restant dans la zone bleue en usant des barils de poudre à votre disposition et en vous perchant dans les arbres pour prendre vos assaillants par surprises. Norris pourra ainsi récupérer ce dont il a besoin pour confectionner le couteau de Myriam.

On peut tromper une fois...

Allez trouver Norris en pleine forêt, puis accompagnez-le auprès de Myriam pour qu'il lui offre son couteau. Foncez alors à la suite de la belle, affrontez les loups sur le chemin et montez à l'affût pour la localiser. Tracez ensuite votre route en sautant de branche en branche et éliminez le malfrat qui fuit comme un pleutre.

Olivier & Corinne

Chambre à l'auberge

Cette unique mission disponible dès la séquence 7 vous permet de recruter deux aubergistes pour qu'ils installent une taverne dans le domaine. Remettez simplement 1000 livres à Olivier pour lancer son affaire et le tour sera joué.

Big Dave

Déserteur

Pour recruter ce forgeron, dès la séquence 8, allez le secourir au nord-est de la Frontière pour qu'il rejoigne votre domaine fleurissant.

Les bons outils

Dès la séquence 9, allez parler à Big Dave pour qu'il vous transmette une requête, puis rendez-vous dans l'une des boutiques de New York pour acheter son matériel. Rapportez-le lui pour conclure cette mission.

A l'affût des ennuis

Dès la séquence 9, allez parler à Dave et rattrapez l'éclaireur anglais à cheval pour le faire taire. Retournez voir le forgeron pour terminer cette mission, qui en appelle nécessairement une autre.

Le retour

Une fois la séquence 10 entamée, allez retrouver Dave et ses amis et organisez sa défense. Pour ce faire, placez un premier baril explosif sur la route de laquelle vous venir les soldats anglais et cachez-vous dans les hautes herbes. Au moment opportun, tirez sur le baril pour vous débarrasser du groupe et réitérez l'opération avec la seconde vague. Vous devriez juste avoir le temps de faire rouler un baril jusqu'à eux pour le leur faire exploser à la figure.

Ellen

Rupture de relation

A New York, et dès la séquence 9, allez aider la demoiselle pour la faire s'installer au domaine.

Livraison de soie

Acceptez cette mission auprès d'Ellen, puis rendez-vous à New York pour trouver son ex en train de fouiller ses caisses. Examinez l'indice derrière les planches puis ramassez le rouleau pour le rapporter à Ellen.

La goutte de trop

Au domaine, allez voir Godfrey, puis courez vers la maison d'Ellen pour régler leur compte aux malfrats qui tentent de lui faire du tort. Vous recevez ainsi sa gratitude éternelle.

Dr. White

Vous recrutez ce médecin durant la mission " Heureuses attentes " affiliée à Warren et Prudence durant la séquence 7.

Calomnies

Parlez au docteur une fois la séquence 9 entamée pour débuter cette mission et rendez-vous à Boston pour enquêter. Interrogez les différents colporteurs pour remonter la source des calomnies, puis volez les documents sur la cible qui vous est désignée sans vous faire remarquer pour conclure la mission.

L'attente

Durant la séquence 11, allez trouver Lyle près du quai, allez lui trouver une assistante non loin de là, puis occupez-vous des blessés dans le laps de temps imparti pour terminer cette mission.

Père Timothy

A la recherche de ses ouailles

Dès la séquence 9, rendez-vous à l'auberge du domaine pour parler au propriétaire et voir l'arrivée du Père, puis acceptez de financer les travaux pour son lieu de culte afin qu'il puisse s'installer et apporter son soutient à votre communauté grandissante.

Missions des Clubs

Frontaliers

Le garçon qui criait au loup

Trouvez le camp des Frontaliers légèrement au nord-est de la Frontière et écoutez l'historie du vieil homme. Rejoignez l'objectif tout proche qui apparaît ensuite et examinez l'indice près du corps pour résoudre l'affaire.

Chasse au Sasquatch

Retournez au camp sus-mentionné pour accepter cette mission et entrez dans la grotte loin au nord-ouest, sur la droite de la petite cascade. Vous y trouverez ledit " Sasquatch ", qui vous offre un petit pécule pour que vous taisiez sa véritable nature.

Monstre marin

Vous obtenez cette mission dans l'une des tavernes de Boston auprès d'un frontalier. Allez écouter les conversations menées par quelques groupes de citoyens, allez voir la vieille dame au cimetière, puis récoltez l'indice fatidique sur le

casque marin dans l'atelier du marchand.

Objet volant non identifié

Vous obtenez cette mission dans l'une des tavernes de Boston auprès d'un frontalier. Enquêtez dans l'arbre surplombant la zone au sud-ouest de Boston pour trouver l'ombrelle non identifiée et remplir la mission.

Le phare hanté

Après votre chasse du sasquatch, retournez au camp de frontaliers au sud pour accepter cette mission. Rendez-vous ensuite au phare en question, montez à son sommet et analysez l'épouvantail qui s'y trouve pour délier le mythe.

Le cavalier sans tête

Rendez-vous au camp de frontaliers au sud du phare pour accepter cette dernière mission et dirigez-vous vers l'objectif. Analysez le corps ensanglanté au sol pour rencontrer le cavalier sans tête qui, pour une fois, s'avère être plus qu'une simple légende.

Club des lutteurs

Vous pouvez entamer ces missions après avoir parlé à Harold Ring près de la brasserie de Boston. Chaque adversaire que vous combattrez sera entouré de plusieurs acolytes facilement mis Ko. Vos cibles, en revanche, ne sont sensibles qu'à certains types de dégâts (contre-attaque, déséquilibre ou attaque standard), à l'exception du Brisecorde qu'il vous faudra mettre Ko uniquement à l'aide des tonneaux autours de vous.

Une fois tous les lutteurs défaits, revenez à la brasserie pour prendre part au tournoi, mettez au tapis les adversaires successifs (en faisant fi des drogues que l'on vous administre durant l'un des combat) pour conclure les missions classiques du club.

Club de chasse

Vous trouverez la cabane de chasse au sud de la Frontière. Parlez à votre contact en ces lieux pour obtenir une succession de cibles, animales cette fois, qui vous donneront plus de fil à retordre que des humains lambda. Vous devrez en effet, entre autres choses, appâter un ours hors de sa tanière, courir après un lynx plus qu'agile en lui coupant la route, éliminer un cerf récalcitrant ou encore provoquer un chef de meute en tuant ses petits camarades.

Missions Navales

La chasse

Durant cette mission disponible dès la séquence 6, vous devez escorter un navire jusqu'au Vineyard. Le navire en question doit conserver au moins 50% de sa vie si vous désirez valider l'objectif optionnel, soyez donc très réactif et enchaînez les tirs de canons sur pivot pour abattre les canonnières ennemies. N'hésitez pas à déployer toute la voile pour rester au même niveau que votre protégé, tirez sur les mines pour dégager le passage et emporter une canonnière dans le même temps, éliminez les derniers pillards et dirigez-vous vers votre prochain objectif.

Détruisez les navires ennemis, puis faites parler la poudre contre les tours du fort en prenant soin de vous abriter lorsque la ligne de mortier vient sur vous. Vous débarrasserez ainsi le Vineyard de ce fort néfaste.

Le sauvetage

Cette mission se débloque au début de la séquence 7. Montez d'abord en haut du mât pour observer la situation, regagnez la barre et foncez vers le navire marchand en vous abritant des vagues scélérates. Abattez les navires ennemis en retenant vos tirs lorsque les vagues bloquent votre ligne de mire, puis prenez Biddle en chasse au coeur de la tempête. Aux prises avec les deux frégates, utilisez des boulets standards pour mettre leur réserve de poudre à nu, en ne faisant échouer aucun tir de préférence, et coulez vos ennemis avec vos canons sur pivot.

Ingérence française

Durant cette mission disponible dès la séquence 8, vous devez escorter le Belladona et sa cargaison d'armes. Pour valider les objectifs optionnels, concentrez d'abord votre feu sur les navires plus petits pour augmenter votre nombre de victimes et attirez au maximum le feu ennemi sur vous pour éviter que votre allié ne subisse trop de dégâts. Une fois la dernière frégate anglaise abattue, le Man'o'War fait irruption et immobilise le Belladona : infligez le même sort à votre adversaire en utilisant des boulets chaînés (attention, ces derniers mettent bien plus de temps pour atteindre leur cible) tout en évitant de laisser votre allié se faire pilonner.

Ne vous reste alors plus qu'à aborder le navire et à vous ruer sur son capitaine pour l'assassiner dans les plus brefs délais.

Le repaire de Biddle

Vous pouvez vous atteler à cette mission navale une fois la séquence 9 entamée. Voguez entre les récifs devant vous, puis sitôt le Randolph en vue, exécutez un virage à 90 degrés vers la gauche pour prendre un raccourcis qui vous garantira de ne pas le perdre de vu. Le bougre vous amène cependant dans une embuscade et deux frégates lourdes font irruption : déchaînez vos boulets explosifs contre eux pour en venir à bout rapidement et valider l'objectif optionnel, puis utilisez vos boulets chaînés pour immobiliser le Randolph. Attention à ne pas louper votre premier tir pour valider tous les objectifs.

Passez ensuite à l'abordage, empruntez les mâts brisés pour éviter de vous faire prendre à parti par les matelots ennemis, livrez combat contre Biddle et poursuivez-le dans la cale. Là, exécutez des contres près des tonneaux pour rapidement éliminer le capitaine et conclure la mission.

Contrats de Corsaire

Sainte-Augustine

Ces contrats sont disponibles dès la séquence 6.

Henderson en détresse

Pour remplir le contrat, aidez simplement le Henderon à se débarrasser de ses assaillants et veillez à ce que sa santé reste au dessus des 50%. Pour éliminer facilement un navire vous poursuivant, opérez un demi-tour violent en repliant toute la voilure pour mettre votre ennemi directement sur la trajectoire de vos boulets de canon.

Ouvrir la voie

Durant cette mission, éperonnez au moins trois navire, de préférence petits, pour valider l'objectif optionnel, puis détruisez tous les ennemis restants par des oies plus conventionnelles.

Au coeur de la nuit

Suivez le Saint James et coulez-le ainsi que la flotte qui l'accompagne pour compléter cette mission. Attention aux ennemis tirant de la mitraille, celle-ci endommageant très facilement vos pièces et rendant la suite de l'affrontement plus pénible.

Louisbourg

Vous pouvez vous occuper de ces contrats dès la séquence 7.

Eaux troubles

Explorez la zone cerclée de vert et livrez bataille contre les trois frégates en limitant les dégâts à 50% pour remplir ce contrat et son objectif optionnel. Attention aux vagues scélérates qui pourraient emporter vos matelots, toutefois.

Raid sur le Prospector

Aussitôt la mission lancée, éliminez les canonnières au loin à l'aide de vos canons sur pivot et allez vous placer au point d'embuscade entre les récifs. Soyez ensuite très rapide pour détruire la flotte du Prospector en coulant plusieurs navires à la fois dès l'entame de la bataille et ne lésinez pas sur l'usage des canons sur pivot pour vous occuper des canonnières.

Unique en son genre

Durant cette mission, vous devez tenir le canal pendant 4 minutes sans perdre votre vaisseau. Il est préférable d'améliorer les canons sur pivot de l'Aquila pour pouvoir provoquer plus de dégâts aux canonnières plus résistantes, qui peuvent vous envoyer de la mitraille et sévèrement vous mettre en danger. Une fois la première vague d'ennemis coulée, une seconde fait irruption, flanquée de deux frégates. Redoublez de vigilance pour ne pas essuyer de tirs croisés et remporter la victoire.

Bahamas

Ces contrats se débloquent sitôt la séquence 8 entamée.

Aube brûlante

Pour compléter ce contrat de la meilleure façon qui soit, coulez simplement tous les navires adverses en encaissant moins de 25% de dégâts. Ne lésinez donc pas sur les mises à couvert pour remplir cet objectif.

Appel à l'aide

Contournez d'abord les récifs pour rejoindre l'Independence, puis chargez toute voile dehors la multitude de navires qui passe à l'attaque. Pas d'inquiétude, toutefois, car l'ennemi ne comtpe aucune frégate dans ses rangs et vous pourrez y faire un carnage avec vos boulets de canon.

Cherchez le Somerset

Comme lors du contrat précédent, commencez par naviguer entre les récifs en restant à mi-mât, puis foncez sur la modeste flotte ennemie pour en éperonner la frégate et décimer son escorte à l'aide de boulets classiques.

Iles vierges

Ces trois derniers contrats se débloquent aussitôt la séquence 9 entamée.

Les loups de mer

Vous bénéficiez de l'appui de huit canonnières pour cette mission. Toutefois, avoir des alliés va vite se révéler être un handicap pour vous, car ces derniers pourront vous gêner en coupant vos lignes de tirs et surtout, il vous faudra en perdre moins de quatre pendant la bataille pour valider tous les objectifs. Restez au contact des frégates ennemies pour attirer leur feu et ne pas risquer de tirer sur vos alliés et vous finirez par triompher.

Rendez-vous de minuit

Concentrez-vous d'abord sur le pilotage pour éviter les récifs en poursuivant le Greyhound, puis une fois en pleine mer, coulez-le avec sa flotte en prenant garde à la mitraille qui, si vous n'avez pas amélioré la robustesse de l'Aquila, pourra vous faire beaucoup de tort.

Le géant et la tempête

Pour commencer, coulez les cinq canonnières qui font office d'entrée, puis accueillez comme il se doit l'Orpheus, une frégate lourde, et ses deux alliés de tonnage inférieur. Pour valider l'objectif optionnel, équipez vos boulets simple (sous peine d'infliger trop de dégâts d'un coup à vos ennemis) et visez les réserves de poudre une fois celles-ci dévoilées.

Vous sortirez ainsi vainqueur de ce dernier contrat de corsaire.

Trésor du Capitaine Kidd

Fort Wolcott

Vous débloquez cette destination en apportant 6 babioles à Jambe-de-bois. Grimpez sur la paroi rocheuse, éliminez le soldat depuis la corniche, puis une fois en intérieur, attirez le garde en sifflant pour l'assassiner proprement. Éliminez le garde suivant en contrebas en lui tombant dessus, remontez sur la gauche pour récupérer le contenu du coffre et passez dans la salle suivante.

Utilisez les barres face à vous pour descendre, attirez un premier soldat pour le neutraliser, contournez le deuxième en passant par la gauche, puis assassinez le dernier, qui patrouille sur une passerelle à gauche de votre point d'entrée, depuis un rebord. Utilisez la ferraille suspendue pour passez dans le bâtiment suivant, grimpez aux fenêtres pour pénétrer dans la salle à manger et traversez-la en vous balançant de lustre en lustre.

Dans le dortoir, récupérez le contenu du coffre, passez dans la cour, exécutez un troisième et dernier assassinat depuis le rebord où se tient le garde à droite, puis après la courte scène, sifflez pour attirer le soldat patrouillant non loin et l'éliminer en bonne et due forme. Faites de même avec au moins l'un des deux gardes en contrebas en vous plaçant dans l'angle de l'une des cellules, neutralisez le second, puis ramassez le fragment de carte dans la cellule de droite.

Le bombardement commence alors : éliminez le grenadier en le désarmant puis en le déséquilibrant par avant, suivez le parcours jalonné de poutres enflammées, éliminez un nouveau groupe de soldats et couvrez la distance restante en passant par la porte défoncée pour regagner l'Aquila.

Le trésor de Dead Chest

Rejoignez la terre ferme en sautant de l'épave, récupérez le contenu du coffre sur la droite, puis escaladez la falaise sur la gauche pour rejoindre le cimetière des navires. S'engage alors une poursuite à travers les épaves : pour valider tous les objectifs d'un seul coup, évitez les obstacles qui se dressent sur votre route pour rester assez près du pillard, assassinez les gardes qui croisent votre route en pleine course, puis en fin de poursuite, lors de la glissade, sautez sur votre cible pour l'arrêter avant qu'il ne regagne son repaire. Si il parvient à l'atteindre, vous devrez vous occuper d'une autre brochette de soldats en prime avant de pouvoir récupérer votre dû.

Le vaisseau fantôme

Après avoir rapporté 14 babioles à Jambe-de-bois, vous débloquez cet emplacement loin au nord sur la carte navale. Pour remplir les objectifs optionnels, courez en continu en assurant vos sauts entre les différents îlots glacés et passez sous les planches de bois avant la fin du chronomètre. Escaladez ensuite la colonne de glace pour accéder au mât, puis à la cale, et allez récupérer le morceau de carte au fond de l'Octavius. Le chemin inverse s'avère toutefois plus compliqué, le vaisseau sombrant dans les mers glacées du nord. Remontez alors tant bien que mal en vous accrochant à toutes les parois qui vous passent sous la main sans tomber dans l'eau pour finir pleinement cette quête.

Le château du médecin fou

Vous voilà en Jamaïque pour cherche un autre morceau de carte. Dans la première pièce, montez sur le lustre en montant sur la partie illuminée sur la droite, rejoignez la mezzanine et passez dans la bibliothèque. Descendez pour passer sous les décombres marqués par votre objectif, analysez les indices au sol, puis dépêchez-vous de grimper sur la mezzanine en passant par l'ours, les poutres et le balancier.

Analysez alors deux nouveaux indices, poussez la vitrine désignée, montez sur l'orgue pour traverser les combles sur les poutres, engouffrez-vous dans le passage au sol et faites tomber le tableau pour retourner dans le hall. Analysez les nouveaux indices, interagissez avec l'horloge et placez les aiguilles sur 5 heures 50 minutes. Ne vous reste alors plus qu'à vous enfoncer dans les catacombes pour récupérer le dernier morceau de carte.

Le trésor de Kidd

Une fois votre carte reconstituée, rendez-vous sur l'île Oak pour aller réclamer votre trésor. Arrivé sur le site, rendez-vous rapidement aux différents points indiqués en grimpant aux arbres pour trouver les runes de Kidd et replacez les cercles de tailles variable sur les éléments du décor. Revenu au centre, contrez les assauts des loups pour remplir les objectifs optionnels, puis faites sauter les barils de poudre.
Sautez dans le trou, progressez dans la grotte d'abord en nageant puis en faisant l'acrobate et ce jusqu'à trouver le fameux trésor.

Sans vous reposer sous vos lauriers pour autant, sprintez jusqu'à la sortie de la grotte pour éviter de vous faire ensevelir vivant. En possession du Fragment d'Eden, vous n'aurez dorénavant plus que de très faibles chances de vous faire toucher par des tirs de pistolet.

LES CONVOIS

Pillage de convois

Il peut vous arriver de croiser dans la Frontière un convoi des Templiers à partir de la séquence 5. Ces convois sont défendus par une dizaine de simples soldats qui peuvent être accompagnés d'un officier. Ces convois sont présents sur la mini-carte avec le symbole d'un petit hexagone avec un éclat en son centre.

Un convoi est entouré d'une zone non autorisée qui le suit. Vous pouvez le prendre d'assaut en franchissant la limite de cette zone ou en tirant sur un des soldats.

Une bonne technique pour attaquer un convoi peut être de lui tendre une embuscade en se positionnant dans un arbre surplombant la route où va passer le convoi. Effectuez ensuite un assassinat aérien sur l'officier ou des soldats (l'officier étant plus logique).Une fois que tous les soldats ont été tués, allez à l'arrière du chariot et dérobez jusqu'à 1500£ pour un convoi de deux chariots, un chariot possédant 750£ à lui seul.

La deuxième technique la plus efficace, mais cependant plus complexe à réaliser, consiste à se faire rencontrer une patrouille de Patriotes et une autre de tuniques rouges. Un combat s'en suivra et libre à vous de piller le chariot en toute tranquillité.

Notez pour cette seconde technique que si vous laisser les soldats des deux factions s'entretuer, vous débloquerez le Succès ou Trophée « Prince des Voleurs » au moment où vous pillerez le convoi.

Défense de convois

Si vous pouvez attaquer des convois, les vôtres peuvent aussi l'être (vous serez prévenus par un message sur l'écran de jeu). Notez que les attaques ne se produisent que dans la Frontière, attaque signalée par un hexagone rempli d'un bouclier. Dans ce cas, deux solutions s'offrent à vous :

-Envoyer vos recrues défendre le convoi à votre place, à l'aide de la fonction « Défendre Convoi » qui apparait dans la roue des Assassins (gâchette gauche) à ce moment précis. Suivant l'échec ou le succès de vos apprentis, le convoi se remettra ou non en route.

-Aller vous-même défendre le convoi, attaqué par une quinzaine de tuniques rouges, et tuer tous les ennemis en faisant en sorte qu'au moins 1 de vos alliés survive. Après cela, le convoi se remet en route.

LES ASSASSINS À RECRUTER

Recrues

Nom : Stéphane Chapheau
Capacité : Assassinat / Emeute
Quartier : Boston Centre

Nom : Clipper Wilkinson
Capacité : Tireurs d'élite
Quartier : Boston Sud

Nom : Duncan Little
Capacité : Garde du corps
Quartier : Boston Nord

Nom : Dobby Carter
Capacité : Appât
Quartier : New-York Nord

Nom : Jamie Colley
Capacité : Embuscade
Quartier : New-York Ouest

Nom : Jacob Zenger
Capacité : Escorte Secrète
Quartier : New-York Est

Capacités

Assassinat

Ordonne à une recrue d'assassiner la cible. Si elle est discrète pendant son acte, elle disparait aussitôt après. Si elle est surprise par des gardes, elle s'engage au combat avec les témoins.

Emeute

Ordonne à une recrue de rassembler des citoyens autour de Connor, ce qui attire les gardes alentour, qui délaissent leurs postes. Après quelques instants, le rassemblement se transforme en émeute et une bagarre éclate entre les civils et les gardes attirés.

Conseil : Pour une efficacité maximale, ordonnez cette capacité au milieu d'une place peuplée, et non d'une rue déserte.

Tireurs d'élite

Ordonne à toutes les recrues disponibles d'ouvrir le feu sur les ennemis alentours avant de se jeter sur les derniers survivants.

Conseil : Usez de cet ordre face à des ennemis coriaces, et non de simples soldats.

Garde du corps

Ordonne à toutes les recrues disponibles de suivre Connor et de tuer tous les soldats proches en phase d'investigation.

Vous pouvez congédiez l'escorte en appuyant sur la touche appropriée.

Conseil : Cette technique est idéale si vous ne voulez pas être dérangé pendant une sortie à découvert.

Appât

Ordonne à une recrue de provoquer un garde, lequel poursuivra la recrue avec ses alliés témoins de la scène, laissant donc leurs postes libres.

Conseil : Utilisez cette capacité pour infiltrer un fort difficile d'accès.

Embuscade

Ordonne à une recrue d'assassiner tout ennemi pénétrant dans un cercle dessiné sur le sol, semblable à celui utilisé pour une mine. Cette capacité peut s'utiliser avec autant de recrues que vous le souhaitez.

Conseil : Cet ordre est idéal pour éliminer rapidement une patrouille ou une sentinelle isolée.

Escorte secrète

Ordonne à quatre assassins déguisés en soldats ennemis de prendre Connor pour prisonnier, permettant ainsi de franchir un poste de garde. Si un combat se déclenche, les assassins combattent à vos côtés. Congédiez votre escorte avec le bouton approprié.

Conseil : Utilisez cette capacité pour infiltrer un fort et vous cacher à l'intérieur.

LE VOLEUR DE BROTHERHOOD

A Boston, trouvez un personnage ayant la skin d'un membre des voleurs d'Assassin's Creed Brotherhood. Il vous suffira de le dépouiller comme n'importe quel autre PNJ et vous toucherez 5000$. Un hommage à Brotherhood et un délire entre développeurs ?

FORCES ET FAIBLESSES DES ENNEMIS

* : Le nombre d'étoiles représente le niveau de l'ennemi.

Les simples soldats **

Apparence : Tunique rouge ; chapeau triangulaire ; mousquet ; bottes blanches.
Points forts : (Quasiment) aucun.
Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables à toutes les attaques ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre et l'escalade.

Les tireurs d'élite **

Apparence : Tunique rouge ; chapeau rond ; mousquet ; bottes marrons.
Points forts : Repèrent Connor sur les toits ; ne ratent jamais leur cible.
Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables à toutes les attaques ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre ou l'escalade.

Les balances **

Apparence : Tunique rouge ; haut chapeau ; aucune arme ; bottes blanches.
Points forts : Aucun.
Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables à toutes les attaques ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre ou l'escalade.

Les éclaireurs ***

Apparence : Torse rouge ; chapeau carré ; couteau ; bottes marrons.
Points forts : Courent plus vite que Connor ; contrent les attaques simples ; attaque spéciale ; maîtrisent la course libre et l'escalade.
Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables aux séries d'assassinat.

Les officiers ****

Apparence : Tunique rouge ; grand chapeau ; épée et pistolet ; bottes noires.
Points forts : Résistent aux contre-assassinats ; contrent les attaques simples ; fouillent les cachettes sur leur chemin.
Points faibles : Vulnérables au fauchage ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre.

Les grenadiers ****

Apparence : Torse rouge et kilt vert ; grand chapeau ; hache ; bottes marrons.
Points forts : Résistent aux contre-assassinats ; stoppent les séries d'assassinats ; attaque spéciale ; résistent aux contre-projections.
Points faibles : Vulnérables au fauchage ; ne maîtrisent pas la course libre.

Les jägers *****

Apparence : Chemise verte avec galons ; chapeau rond ; épée et pistolet ; bottes noires.
Points forts : Résistent à toutes les attaques simples ; stoppent les séries d'assassinats ; résistent aux contre-projections ; attaques spéciales.
Points faibles : Vulnérables aux contre-désarmements.

STATISTIQUES DES ARMES

Les poings

Dommages : 1.
Vitesse : 5.
Combo : 6.
Prix £ : Nul.

Les armes légères

Dommages : Lame secrète : 1 ; Tomahawk d'Assassin : 3 ; Tomahawk de pierre : 1 ; Tomahawk de fer : 2 ; Dague de fer : 3 ; Dague de pierre : 1 ; Dirk : 2 ; Tomahawk de guerre : 5 ; Couteau « Epée brisée » : 5.

Vitesse : Lame secrète : 3 ; Tomahawk d'Assassin : 3 ; Tomahawk de pierre : 2 ; Tomahawk de fer : 3 ; Dague de fer : 4 ; Dague de pierre : 3 ; Dirk : 5 ; Tomahawk de guerre : 5 ; Couteau « Epée brisée » : 5.

Combo : Lame secrète : 6 ; Tomahawk d'Assassin : 3 ; Tomahawk de pierre : 5 ; Tomahawk de fer : 3 ; Dague de fer : 4 ; Dague de pierre : 5 ; Dirk : 3 ; Tomahawk de guerre : 3 ; Couteau « Epée brisée » : 4.

Prix £ : Lame secrète : nul ; Tomahawk d'Assassin : nul ; Tomahawk de pierre : nul ; Tomahawk de fer : 2 475£ ; Dague de fer : 2 450£ ; Dague de pierre : 450£ ; Dirk : 3 750£ ; Tomahawk de guerre : craft ; Couteau « Epée brisée » : craft.

Les armes normales

Dommages : Epée normale : 1 ; Rapière française : 2 ; Sabre de cavalerie légère : 4 ; Sabre d'abordage : 3 ; Coutelas français : 3 ; Couteau de chasse : 2 ; Epée d'officier : 4 ; Coutelas denté de Kidd : 5 ; Epée de Washington : 4 ; Epée de Lincoln : 5.

Vitesse : Epée normale : 2 ; Rapière française : 1 ; Sabre de cavalerie légère : 3 ; Sabre d'abordage : 3 ; Coutelas français : 4 ; Couteau de chasse : 2 ; Epée d'officier : 1 ; Coutelas denté de Kidd : 4 ; Epée de Washington : 4 ; Epée de Lincoln : 5.

Combo : Epée normale : 3 ; Rapière française : 4 ; Sabre de cavalerie légère : 5 ; Sabre d'abordage : 5 ; Coutelas français : 5 ; Couteau de chasse : 4 ; Epée d'officier : 4 ; Coutelas denté de Kidd : 4 ; Epée de Washington : 4 ; Epée de Lincoln : 5.

Prix £ : Epée normale : 700£ ; Rapière française : 3 955£ ; Sabre de cavalerie légère : 3 500£ ; Sabre d'abordage : 1 250£ ; Coutelas français : 1 575£ ; Couteau de chasse : 4 100£ ; Epée d'officier : 5 000£ ; Coutelas denté de Kidd : nul ; Epée de Washington : craft ; Epée de Lincoln : craft.

Les armes lourdes

Dommages : Hache hessienne : 2 ; Hache navale française : 2 ; Hache d'abordage : 3 ; Hache d'abordage pirate : 5 ; Hache navale : 4.

Vitesse : Hache hessienne : 1 ; Hache navale française : 3 ; Hache d'abordage : 4 ; Hache d'abordage pirate : 4 ; Hache navale : 4.

Combo : Hache hessienne : 4 ; Hache navale française : 3 ; Hache d'abordage : 3 ; Hache d'abordage pirate : 2 ; Hache navale : 2.

Prix £ : Hache hessienne : 3 650£ ; Hache navale française : 5 450£ ; Hache d'abordage : 7 000£ ; Hache d'abordage pirate : nul ; Hache navale : Craft.

Les armes contondantes

Dommages : Casse-tête de bois : 2 ; Masse-Crosse : 3 ; Casse-tête de pierre : 3 ; Casse-tête à lame de fer : 4.

Vitesse : Casse-tête de bois : 3 ; Masse-Crosse : 4 ; Casse-tête de pierre : 1 ; Casse-tête à lame de fer : 1.

Combo : Casse-tête de bois : 3 ; Masse-Crosse : 2 ; Casse-tête de pierre : 2 ; Casse-tête à lame de fer : 1.

Prix £ : Casse-tête de bois : 2 650£ ; Masse-Crosse : 6 500£ ; Casse-tête de pierre : 3 850£ ; Casse-tête à lame de fer : Craft.

Note : L'attribut dommages est noté sur 5 ; l'attribut vitesse sur 5 et l'attribut combo sur 6.

FAIRE APPARAÎTRE UN CONVOI

Vous devez avoir conquis le fort Duquesne qui se trouve en Frontière. En premier lieu, téléportez-vous là-bas grâce au voyage rapide.

Aussitôt dans le fort, sifflez et chevauchez votre cheval pour quitter le fort tout en longeant la route principale, et ce jusqu'à apparition du convoi (en principe il apparaît après une centaine de mètres parcourus). Vous pourrez par la suite assaillir le convoi et récupérer une somme de 750£ à la clé. Cette technique fonctionne une fois sur deux, mais ça reste néanmoins une bonne méthode pour gagner de l'argent et pour obtenir rapidement le trophée « Prince des voleurs ».

Assassin's Creed IV : Black Flag

© Ubisoft 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SPÉCIALES

Tenue d'Altaïr

Vous devez avoir une sauvegarde d'Assassin's Creed sur votre système.

Tenue d'Ezio

Vous devez avoir une sauvegarde d'Assassin's Creed 2 sur votre système.

Tenue de Connor

Vous devez avoir une sauvegarde d'Assassin's Creed 3 sur votre système.

Tenue de chat

Achetez les peaux d'animaux requises pour concevoir cette tenue.

Tenue de chasseur

Achetez la peau de singe rouge (5 000 pièces) et la peau de jaguar blanc (6 000 pièces) pour concevoir cette tenue.

Tenue maya

Trouvez les 16 pierres mayas en terminant toutes les missions mayas, puis ouvrez la porte secrète à Tulum.

Tenue furtive

Terminez au moins la moitié des contrats d'assassin.

Tenue de templier

Trouvez les 5 clefs en terminant les 16 missions des templiers, puis ouvrez la porte verrouillée dans la maison de Great Iguana.

Tenue "Edward The Legend"

Se débloque avec 20 points Uplay.

Tenue "The Blades of Toledo"

Se débloque avec 30 points Uplay.

Tenue "The Vengeful Daughter"

Se débloque avec 40 points Uplay.

SE FAIRE BEAUCOUP D'ARGENT FACILEMENT

Pour que cette astuce soit totalement efficace, il faut avant tout posséder un Jackdaw bien avancé (canons améliorés, bateau résistant etc...). Par la suite, allez affronter les navires légendaires qui se trouvent soit à l'extrême nord-ouest, soit à l'extrême nord-est de la map. N'en détruisez qu'un seul et récupérez le butin de ce dernier. Laissez-vous tuer par le deuxième navire légendaire. Vous réapparaîtrez avec tout le butin récupéré, et les deux navires légendaires seront de nouveau là. Répétez l'opération jusqu'à obtenir la somme désirée.

S'OCCUPER FACILEMENT DES CONVOIS ROYAUX

La technique pour piller facilement un convoi royal est simple : occupez-vous d'abord des petits bateaux qui escortent le bateau royal. Attention ! Ne les détruisez pas, laissez-les de manière à pouvoir les aborder. Puis, occupez-vous du bateau royal. Si votre Jackdaw n'a plus beaucoup de vie, retournez aborder les escortes et utilisez cet abordage pour reprendre toute votre vie, puis retournez combattre le bateau royal.

Bon à savoir : jouer en ligne vous permet de découvrir sur la map l'emplacement de convois royaux, partagé par vos amis Uplay, sans besoin de payer des informations aux tavernes.

CHANT DE PIRATES D'ASSASSIN'S CREED III

Pour avoir le chant des pirates de l'Aquila d'Assassin's Creed III, il faut récupérer le chant qui se trouve à Great Iguana (votre repère). Vos pirates chanteront alors la chanson qui passait en boucle lorsque vous pilotiez l'Aquila dans le précédent opus.

AVOIR UNE DAGUE DÈS LE DÉBUT DU JEU

Vous pouvez avoir une dague dès le début du jeu, sans avoir à progresser dans l'histoire principale pour vous la procurer. Pour cela, il faut affronter des gardes agiles (les gardes qui ne peuvent être vaincus qu'en étant parés ou avec une contre-attaque). Une fois mort, approchez-vous de son arme et appuyez sur la touche appropriée pour la ramasser. L'arme est officiellement dans votre inventaire des armes secondaires.

Attention : On parle de dague, non de dagues à corde. Les dagues à corde ne peuvent s'obtenir qu'à la séquence 8 de l'histoire principale.

CAISSES INFINIES

Dans Black Flag, il existe un navire où les caisses se régénèrent à l'infini (coordonnées 405.815). Rendez-vous sur l'île Floride (406.815), vous verrez des navires en feu sur ses côtes. Laissez-les pour l'instant. Synchronisez le lieu et récupérez les divers objets (trésors, fragments d'animus...). Ensuite, visitez le premier navire au nord de l'île, ouvrez les caisses dans le temps imparti, puis laissez-le exploser à la fin du temps. Allez ensuite au second navire au sud de l'île pour vider ses caisses (le chrono de 45s se met en route), quittez le navire avant la fin du temps et faites un déplacement rapide au point d'observation. Le navire sera toujours présent et de nouveau rempli !

Note : Il y a bien une explosion mais c'est le premier navire (censé avoir coulé...) qui explose encore et encore...

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Séquence 1

Edward Kenway

Rien de tel pour entamer une aventure dans le monde de la piraterie qu'une petite bataille navale : avancez jusqu'à la barre et coulez les navires adverses pour vous familiariser avec les contrôles. Après la cinématique, rejoignez le rivage à la nage puis poursuivez l'assassin à travers l'île déserte, l'occasion de (re)découvrir les capacités acrobatiques du héros de cet opus. Une fois Duncan atteint, battez-le dans un duel de sabres pour prendre son équipement et découvrir votre première destination : La Havane.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage et progressez discrètement dans les fourrés pour atteindre le marchand attaqué par les soldats et tuez-les avant de le libérer. Vous n'aurez alors plus qu'à rejoindre la barre du navire et à voguer en direction de la sortie de la baie.

Mission contemporaine 1

Comme dans tous les Assassin's Creed, quelques passages dans le présent accompagnent la narration et complètent l'univers. Aux commandes d'un inconnu, suivez la jeune demoiselle qui vous fait la visite. Apprenez également à interagir avec des objets grâce au communicateur puis retournez à votre poste pour vite retrouver la vie de pirate.

Séquence 2

L'animation de La Havane

Arrivé en ville, suivez l'ami Stede qui vous présente quelques-unes des possibilités du jeu : le magasin général où vous devez acheter des épées et le point d'observation au sommet de l'église qui révèle la map. Pendant ce temps, un malotru détrousse Bonnet, poursuivez-le dans les rues et plaquez-le au sol avant de l'assommer pour récupérer le larcin. Rejoignez après votre ami et suivez-le à la taverne où vous devrez battre quelques hommes qui vous ont reconnu en tant que pirate avant de fuir les gardes et de vous cacher.

... Et mon sucre ?

Manque de bol, le temps que vous batifoliez dans la capitale cubaine, Stede s'est fait voler son sucre et vous charge donc de le retrouver. Suivez les deux gardes qui déambulent dans les rues et quand ils se mettent à courir, foncez également pour éviter de les perdre (les marquer à l'aide de la vision d'aigle peut aider). Restez après à distance mais toujours dans la zone délimitée pour écouter leur conversation et apprendre où ils ont caché les marchandises, vous pouvez pour cela vous fondre dans les groupes de civils.

Suivez à présent le capitaine qui détient les clés de l'endroit où tout cela est gardé, celui-ci entrant dans une zone protégée, la solution la plus simple est encore d'attendre qu'il en ressorte pour le voler sans effusions de sang. Ensuite, contournez le fort en grimpant sur le côté gauche jusqu'à être tout près du point à atteindre, éliminez discrètement le garde et entrez dans la pièce. Enfin, concluez la mission avec un beau plongeon avant de rejoindre Stede.

Monsieur Walpole, je présume ?

Toujours dans l'esprit " tuto scénarisé ", ce chapitre de rencontre avec les templiers vous permet de découvrir le fonctionnement du pistolet et d'exécuter selon leur bon vouloir quelques-unes de vos techniques d'assassinat sur les mannequins. Suivez après les hommes pour en apprendre un peu plus sur leurs machiavéliques plans dans un fort long dialogue.

Un homme appelé le Sage

Cette mission d'escorte du prisonnier ne se déroule pas tout à fait comme prévu puisque les Assassins débarquent pour le libérer : défendez en priorité le gouverneur et tuez tous les hommes qui vous attaquent. Poursuivez ensuite le sage qui s'enfuit dans les rues de La Havane mais n'ayez crainte, celui-ci ne tenant pas trop à la liberté, il vous attendra au bout du chemin si vous ne l'attrapez pas avant et se laissera prendre après quelques coups de poings bien placés.

Ce qui me revient de droit

De nuit cette fois-ci, vous allez enfin pouvoir prendre les choses en main et tenter de dépasser les templiers sur le coup de l'Observatoire. Progressez pour cela discrètement dans les fourrés et éliminez les gardes gênants, éventuellement en les sifflant pour qu'ils se rapprochent de vos lames. A l'escalier, vous trouverez le gardien qui détient la clé, approchez-le pour lui voler et continuez à avancer furtivement en direction de votre objectif.

La flotte du Trésor

Bien sûr, une mésaventure comme se retrouver enchaîné dans la cale d'un navire n'est pas synonyme de fin pour Edward qui, accompagné de son nouvel ami, doit discrètement atteindre son équipement. A trois reprises, plaquez-vous contre les murs, attirez les gardes en sifflant et éliminez-les comme il se doit.

Rejoignez ensuite le pont et libérez les pirates détenus par les soldats sur plusieurs navires pour constituer l'équipage de ce qui deviendra très bientôt votre nouveau moyen de locomotion favori : le Jackdaw. Simple formalité avant cela : tuez le capitaine du bateau en question, vous pouvez l'atteindre sans peine en utilisant les jouissives cordes disposées sur le côté du navire adjacent. Maintenant, plus qu'à fuir en affrontant la tempête, veillez tout particulièrement à attaquer les vagues scélérates de face et à éviter les cyclones.

Séquence 3

Capitaine novice

Naviguez jusqu'à Abaco Island pour apprendre la chasse : rien de bien difficile, il suffit de se servir de la vision d'aigle pour repérer les proies et de les tuer avec le pistolet ou les lames secrètes. Fabriquez ensuite avec les peaux un nouvel étui et une amélioration de santé puis retournez sur le Jackdaw.

On embauche

Pour compléter l'équipage du navire, vous devez libérer quelques groupes de pirates situés aux quatre coins de la ville et marqués sur votre carte. Tous sont soit en train de se battre, soit détenus par les soldats, il vous suffit donc juste d'éliminer les menaces pour qu'ils soient libres de rejoindre votre cause. Une fois les 15 pirates rassemblés, rendez-vous au lieu de la pendaison et tirez sur la corde pour sauver le capitaine. Vous n'aurez alors plus qu'à supprimer les quelques soldats avant de revenir à la taverne.

Prises et butins

Dans cette mission, vous allez enfin apprendre à faire un abordage en bonne et due forme : trouvez un schooner et usez de vos canons jusqu'à ce qu'il soit hors d'état de naviguer puis approchez-vous en. Quand l'option vous est proposée, amarrez-vous, montez à bord et éliminez 5 ennemis pour finir l'abordage. Pour conclure la mission, naviguez jusqu'à Salt Key et achetez l'amélioration du Jackdaw auprès du capitaine du port.

Hissez le pavillon noir

Directement après, votre nouvel objectif est de voler 70 unités de métal, pour bien sélectionner les navires à aborder, regardez au préalable dans la longue-vue. Pillez les navires comme dans la mission précédente puis revenez à Salt Key pour parler à l'officier local (qui supprime votre niveau de recherche) avant de finir en achetant à bord du Jackdaw une amélioration des canons.

Canne et canailles

La prochaine cible des méfaits d'Edward et de son équipage est une plantation, mais avant de la piller il faudrait déjà savoir où elle se trouve ! Avancez juste de quelques pas pour voir votre cible et suivez-la quelques instants en restant dans les buissons. Rejoignez ensuite rapidement la barre du Jackdaw et suivez le navire de l'agent à bonne distance, la difficulté ici étant que la zone est interdite, vous devez donc à tout prix éviter de rentrer dans les champs de vision des autres vaisseaux.

Arrivé à destination, sautez à terre et foncez rapidement jusqu'à la cible en longeant la côte pour éviter d'être repéré dans la zone interdite. Écoutez ensuite l'homme pendant sa revue des troupes, rien de bien difficile étant donné que tous les champs sont des zones où il est possible de se cacher. Cherchez ensuite le gardien de la clé qui est un peu plus haut, proche de la maison et attendez qu'il passe à côté d'un fourré où vous vous tenez pour l'assassiner et voler sa clé. Il ne vous restera alors plus qu'à atteindre discrètement la porte de l'entrepôt en évitant ou en éliminant le soldat qui fait sa ronde à proximité.

Savoir se défendre

La vie est belle dans le petit monde de la piraterie mais attention à ne pas être trop importuné par la flotte royale. Naviguez tout d'abord en direction de la zone de recherche : le man'o'war se trouve au nord, à peu près au centre, utilisez votre longue vue pour le détecter malgré le brouillard. Comme dans la mission précédente, suivez-le en restant hors des champs de vision puis quand vos collègues vous rejoignent, passez à l'attaque en commençant par éviter les tirs de mortiers et en coulant les canonnières qui s'approchent. Le navire principal s'enfuit mais ce n'est que partie remise.

Folie collective

Commencez cette mission par un peu d'escalade pour rejoindre la jungle. Là, progressez prudemment en évitant les soldats espagnols, passez autant que possible par les arbres et les fourrés pour vous éviter d'inopportunes rencontres. Arrivé dans le petit port, localisez le templier qui est tout simplement sur le pont de son navire, si vous voulez tenter l'assassinat aérien, le mieux est encore de passer par les mâts.

Mission contemporaine 2

Une nouvelle fois de retour dans le présent, suivez la jeune demoiselle jusqu'au bureau du directeur créatif. En repartant, un gars de la technique vous interpelle, suivez les infos du communicateur pour aller pirater l'ordinateur de la collègue partie en vacances avant d'avoir envoyé ses fichiers. Le mini-jeu de piratage n'est pas bien compliqué, il suffit de bouger l'étincelle pour atteindre le cercle vert et de tourner pour ouvrir le système. Ensuite, descendez à la réception pour remettre la vidéo à la coursière et revenez dans l'Animus pour continuer vos pirateries.

Séquence 4

Cette bonne vieille crique

Directement après, vous êtes encore à Great Inagua et devez suivre James Kidd dans la jungle pour qu'il vous montre une autre de vos capacités. Au sommet de la stèle maya, faites pivoter le symbole pour qu'il coïncide avec les piliers puis allez déterrer le trésor. Continuez encore à le suivre dans la grotte pour arriver dans l'ancienne demeure du templier, il vous expliquera le principe des missions de chasse aux templiers (voir plus loin dans cette soluce). Enfin, retournez une dernière fois au port pour un petit dialogue et la mission s'achève.

Rien n'est vrai

Arrivé sur l'île des Assassins, progressez furtivement dans les fourrés et éliminez-les sans vous faire détecter pour atteindre James Kidd. Étant donné que vous n'avez pas le droit de rentrer en conflit, n'hésitez pas à être patient et d'attendre que la ronde des gardes soit favorable à un enchaînement de mises hors service. Une fois l'assassin rejoint, suivez-le dans le temple.

Le secret du sage

Ici, suivez James Kidd qui dispose également de talents pour la course libre et quand le ponton s'écroule, grimpez sur les racines à gauche pour atteindre l'autre côté. Après une autre petite séquence d'escalade, plongez sous l'eau et continuez de suivre James qui vous ouvre la voie. Un mécanisme permet de soulever et reposer les statues, l'objectif étant d'associer les bonnes couleurs, suivez la vidéo en cas de soucis.

En mauvaise posture

En ressortant, l'île est envahie de soldats et vous devez sauver les pirates et assassins à l'aide de la sarbacane généreusement offerte. Progressez discrètement pour éviter que les gardes n'abattent les prisonniers sous vos yeux puis une fois que vous en aurez libéré assez, la mémoire s'achève.

Séquence 5

Les forts

Toujours dans l'esprit " tuto géant ", votre prochaine mission est de vous attaquer à un fort, une activité qui sera par la suite disponible librement dans le monde. Pour cela, tirez avec vos canons sur les tours jusqu'à ce que celles-ci soient détruites et descendez à terre pour continuer l'attaque. Trouvez après l'officier et exécutez-le avant d'entrer dans le cabinet de guerre pour vous octroyer la possession de ce fort.

Voyageur de commerce

Commencez par suivre Prins et Torres afin de découvrir où se trouve le sage et à mi-parcours, veillez à ne pas trop vous éloigner d'eux car il y a une conversation à écouter en plus (passez par les toits pour vous simplifier la tâche). Tout près du but, vous êtes malheureusement repéré, éliminez donc les 5 gardes puis poursuivez James Kidd qui veut tuer les deux hommes alors même qu'Edward cherche à retrouver le sage.

Ce qui fait de toi un homme

Sur le toit du moulin, James vous révèle sa véritable nature et votre mission est d'aller abattre Prins mais avant cela, vous devez neutraliser les cloches de la plantation. Restez caché, éliminez une bonne partie des soldats et quand la voie est dégagée, approchez-vous en pour les détruire. Retrouvez ensuite James Kidd près du portail puis localisez Prins qui est dans le kiosque à l'arrière de la maison. Une fois l'homme mort, les choses se compliquent, foncez à l'extérieur de la zone et cachez-vous avant de rejoindre James Kidd pour conclure la mission.

Séquence 6

Plongée médicinale

De retour à Nassau, suivez Barbe-Noire pour avoir un aperçu de la situation ici : tout le monde est malade ! Allez ensuite acheter une cloche à plongeur pour le navire dans le magasin du port. Prenez ensuite la mer pour retrouver le Queen's Anne Revenge. Plongez grâce à la cloche pour explorer l'épave, le coffre que vous cherchez est tout au fond, dans la cale d'un bateau. Pour repartir, empruntez le tunnel aquatique et restez ensuite dans les algues pour éviter que les requins ne vous dévorent.

L'avocat du diable

Dans cette mission, vous devez aller aider Barbe-Noire aux prises avec les anglais, approchez d'abord de son bateau qui est amarré à Mariguana Island puis descendez à terre pour prêter votre épée au pirate. Une fois les assaillants repoussés, repartez en mer et abordez le man'o'war pour le débarrasser de son capitaine. Les remèdes récupérés ne sont pas très nombreux mais au moins, les pirates savent maintenant où en trouver : Charles-Towne.

Le siège de Charles-Towne

Pour aider l'ami barbu à obtenir ses remèdes, commencez par suivre le navire dans les marécages en contournant les postes de surveillance puis descendez à terre pour continuer à pied et neutraliser la cloche. Les ennemis sont peu nombreux, vous pouvez sans mal les tuer un à un avant de la détruire. Poursuivez après le chemin et une seconde fois descendez pour continuer de suivre la chaloupe à pieds. En progressant discrètement sur les hauteurs, atteignez le cimetière et approchez-vous de la cible pour écouter la conversation. Enfin, poursuivez le capitaine qui s'enfuit et tuez-le dès que possible.

Mission contemporaine 3

Une nouvelle fois dans le présent, Mélanie requiert votre présence pour rencontrer le directeur créatif qui veut vous présenter une bande-annonce de vos aventures. Une nouvelle fois, le technicien vous demande alors de l'aide, le mini-jeu de piratage pour les caméras consistant simplement en trouver la bonne combinaison dont les chiffres multipliés donnent 70, ce qui fait bien sûr 2 - 5 - 7 Avec son aide, piratez maintenant l'ordinateur du directeur dans un autre mini-jeu. Enfin, allez à la réception remettre les fichiers à la coursière et revenez dans l'animus.

Séquence 7

Nous souhaitons parlementer

Les anglais débarquent à Nassau et visiblement il y a anguille sous roche puisqu'Hornigold en a l'air bien proche. Suivez les cibles pour en savoir plus, comme d'habitude prenez de la hauteur pour éviter d'être repéré. Infiltrez-vous ensuite dans le fort en grimpant sur le côté gauche et faites-vous discret pour atteindre les documents, vous pouvez vous simplifier la tâche en éliminant au préalable les fusiliers et en sabotant la cloche.

La conspiration des poudres

Pour pouvoir sortir de Nassau, vous allez devoir faire exploser le blocus et par chance les soldats gardent quelques barils de poudre dans toute la ville. Comme toutes les zones sont interdites et que les ennemis sont en surnombre, vous allez devoir les éliminer plus ou moins discrètement un à un avant de récupérer la poudre.

Commodore en partance

Commencez cette mission en suivant les gardes discrètement jusqu'à leur campement et finissez-la en tuant le commodore sur son bateau avant qu'il n'ait le temps de lancer l'assaut

Le brûlot

Il est temps de vous enfuir maintenant : escortez le navire et défendez-le des multiples canonnières qui risquent de faire sauter toute la poudre puis face au blocus, arrêtez-vous pour ne pas partir en fumée avec lui. Vous pourrez alors foncer pour sortir de la baie, en prenant soin ou non d'éliminer les navires ennemis qui vous poursuivent.

Séquence 8

Pas sans combattre

Pendant vos retrouvailles avec Barbe-Noire, un homme semble très pressé, suivez-le discrètement et écoutez-le rapporter votre conversation à un autre homme. Continuez à les suivre en restant à couvert dans les fourrés mais tout tourne mal : foncez jusqu'au Jackdaw malgré les tirs ennemis et abordez le man'o'war. Remplissez les différents

objectifs comme d'habitude jusqu'à ce qu'un drame se produise : la mort de votre compère pirate. Terminez alors la mission en fuyant vers la haute mer.

Vainglorious Bastards

Commencez tout d'abord par chercher le navire de la Compagnie et poursuivez-le jusqu'à l'endroit proche du fort. Pour l'aborder attention, mieux vaut avoir un Blackdaw bien équipé car en plus de votre cible, un fort et deux autres navires viendront vous importuner. Si vous perdez trop de vie, n'hésitez pas à aborder un navire annexe et de sélectionner l'option " Réparer le Jackdaw ". Quand vous l'aurez enfin immobilisé, éliminez son équipage avant de vous faire trahir par votre ancien ami qui vous abandonne en pleine mer avec Vane.

Abandonnés

Après la cinématique, Vane commence à perdre la raison, poursuivez-le dans la jungle pendant un long moment. Arrivé aux ruines, celui-ci utilise des armes pour vous tirer dessus, avancez doucement à couvert et contournez par la gauche puis suivez-le à nouveau dans la jungle en faisant attention aux animaux et aux barils explosifs. Au temple plus de doute, vous devez assassiner votre ancien compère.

Séquence 9

Imagine ma surprise

De retour aux affaires, Edward doit commencer par retrouver Rogers et Hornigold qui se trouvent entre deux cabanes dans une plantation. Suivez-les ensuite dans la ville pendant un long moment et comme d'habitude, écoutez la conversation sur la fin. Hornigold reconnait cependant le Jackdaw : battez-vous contre les soldats et fuyez dès que vous le pouvez.

La confiance, ça se mérite

Arrivé à Principe, commencez par couler les 5 navires qui viennent vous accueillir à bras ouverts puis approchez-vous de la plage pour débarquer. Avancez un peu dans la jungle, tuez le groupe de soldats en tirant dans les barils puis approchez-vous du cadavre derrière la palissade pour rencontrer le sage. Votre nouvel objectif est de localiser et de tuer les deux templiers, pour cela traversez discrètement le fort et atteignez le village dans lequel ils se promènent.

Séquence 10

Le stratagème de Black Bart

Commencez en suivant le canal jusqu'à apercevoir le navire portugais et plongez pour vous en approcher et lui voler son pavillon, que les ennemis vous repèrent ou pas ne change rien. Reprenez alors la barre du Jackdaw et continuez votre progression ainsi " déguisé " jusqu'à la prochaine plage où vous devrez vous rendre pour voler le coffre. Remontez après sur votre navire pour suivre la cible en évitant bien sûr de rentrer dans les vaisseaux ennemis. Une dernière fois, descendez à terre pour tuer les vigies et finissez la mission en sautant à bord du navire portugais, en tuant le capitaine et en fuyant la zone rapidement.

La mort dans mon sillage

Au moment où vous retrouvez Roberts, Hornigold refait son apparition, suivez-le et retrouvez son navire " le Benjamin " au nord-ouest de la zone. Mettez rapidement hors d'état de nuire son petit schooner avant que ses alliés ne viennent vous détruire. Directement, après la cinématique, foncez à travers les ruines pour le retrouver au sommet du plus haut temple maya et vainquez-le en duel.

L'Observatoire

Vous en entendez parler depuis le début de l'aventure, il est temps d'aller enfin le voir cet Observatoire ! L'île est

cependant envahie de gardiens cachés dans les fourrés se servant de sarbacanes, utilisez votre vision d'aigle pour les débusquer et nettoyer les zones pour que vos amis puissent passer. Une fois la dernière portion libérée, suivez Roberts en portant la caisse pour découvrir le fameux lieu.

Comme il est de coutume dans le jeu, Roberts vous trahit à son tour. Remontez sur les piliers pour revenir sur le sol mais la porte se fermant, cherchez l'issue en haut à droite. Dans sa chute, Edward est blessé, bien que le jeu vous demande de survivre, avec la vie qui décroit régulièrement vous ne pourrez pas faire grand-chose.

Mission contemporaine 4

Dans le présent aussi tout va mal, les failles de sécurité commencent à poser sérieusement problème à Abstergo. Le responsable de l'informatique vous demande donc logiquement d'effacer vos traces. Allez à la salle indiquée sur le communicateur et piratez le serveur en utilisant le code " 3-5-7-7 ". Dirigez-vous ensuite vers la salle principale pour pirater le serveur cloud, le code est " 3-7-7-7 ". Après une cinématique riche en révélations, retournez comme si de rien n'était à votre animus.

Séquence 11

Souffrir tant qu'il meurt pas

Une nouvelle fois en mauvaise posture, Edward est détenu par les anglais mais heureusement aidé par le chef des Assassins : faites bouger la cage pour lui permettre d'éliminer les gardes. Avec votre rudimentaire équipement, rejoignez ensuite l'entrée de la prison. A l'intérieur, progressez comme vous pouvez pour retrouver Mary et Anne, aidez ensuite la première à marcher jusqu'à la sortie de la prison. Malheureusement celle-ci ne peut s'en sortir, amenez-la tout de même aux Assassins qui vous attendent sur la plage.

Delirium

En pleine beuverie, Edward a des hallucinations et voit Roberts le narguer : avancer juste de quelques pas puis à quatre pattes pour vous retrouver dans l'océan. Remontez à la surface puis éliminez les trois Roberts avant une nouvelle cinématique sur le bateau puis la plage.

...Tout est permis

L'heure est à la rédemption pour Edward qui retrouve les Assassins pour réparer ses erreurs du passé : suivez et écoutez Ah Tabai qui vous fait don de la dague à corde juste avant que le camp ne soit attaqué. Traversez la jungle en éliminant tout soldat rencontré pour mettre fin à l'assaut espagnol comme si c'était un abordage : en tuant 20 soldats et le capitaine qui se trouve sur son navire.

Séquence 12

Les adieux du gouverneur

Avec sa nouvelle quartier-maître, Kenway a encore quelques comptes à régler avec de vieux ennemis, le premier n'étant autre que Rogers. Pour vous infiltrer dans la petite fête qu'il tient, localisez d'abord le diplomate italien et tuez-le dès que possible, il s'approche justement d'un tas de foin au moment où les gardes le perdent de vue. A la réception, le meilleur moment pour éliminer votre cible, est quand il passe à côté du banc où vous pouvez vous dissimuler. Bien sûr, achevez la mission en fuyant le secteur avant de rejoindre le bureau des Assassins.

La fin de l'âge d'or

Cap vers Principe maintenant, Edward doit retrouver Robert. Comme lors de votre première visite, toute la zone est interdite, soyez donc assez discret et localisez Roberts au bout du fort qui s'échappe dès qu'il vous voit. Prenez alors la barre du Jackdaw et pourchassez-le pour l'aborder malgré la solidité de son navire et son nombre de pénibles alliés, comme toujours si la vie vient à vous manquer, abordez un petit navire pour récupérer de la santé. Une fois le Royal

Fortune hors d'état de nuire, vous n'avez plus qu'à tuer Roberts.

Sang impur

A présent c'est de Torres dont va s'occuper Edward. Commencez par localiser votre cible sur le côté de l'église et suivez-la jusqu'au fort où se trouve donc Torres et allez le tuer. A ce moment El Tiburon fait son entrée et celui-ci n'a rien d'un ennemi ordinaire puisqu'il est impossible de le toucher à l'épée, vous devez forcément lui tirer dessus. Quand les balles viendront à vous manquer, écarter vous du géant et cherchez les caisses de munitions signalées de points verts ou fouillez les cadavres. Enfin, terminez la mission en fuyant vous cacher puis en retournant au bureau des Assassins.

Aussi tenace qu'une sangsue

Retour sur l'île de l'observatoire dans la suite de la traque d'Edward : vous devez encore une fois traverser la jungle de part en part pour atteindre l'Observatoire, les soldats étant quasi inexistants, vous n'aurez aucun mal à y parvenir. Dans la salle d'observation, grimpez sur les blocs mobiles pour traverser puis une nouvelle fois en faisant bien attention de ne pas toucher les rayons lumineux qui vous brulent. Arrivé au bout, vous pourrez alors tuer sans soucis et pour de bon cette fois le gouverneur Torres.

Mission contemporaine 4

Retour dans le présent pour une cinématique concluant l'aventure du présent avec tout plein de révélations avant de retourner dans l'Animus pour avoir droit au point final de l'épopée d'Edward Kenway.

Missions secondaires

Chasse aux templiers - Opia Apito

L'Assassin taïno

Pour vous faire confiance, la femme vous propose un défi : chasser plus de proies qu'elle. L'île n'est pas très grande mais remplie d'Huita, utilisez votre vision d'aigle pour les trouver dans les zones vertes et courrez pour leur planter une lame dans le dos et dépecez-le. Enfin, tuez le jaguar blanc qui vous attaque dans une petite QTE.

Navire des Templiers

Après avoir retrouvé Opia de l'autre côté de l'île, suivez-la quelques instants puis cherchez Alvin un peu plus loin et écoutez-le puis volez-lui discrètement le registre pour conclure la mission.

Bras droit

Encore une fois suivez Opia puis cachez-vous le temps qu'elle ouvre la porte. L'homme qu'elle vient chercher s'enfuit, poursuivez-le et quand il monte sur son navire, prenez le vôtre pour l'aborder. Enfin, montez sur le pont de son vaisseau et battez-le pour savoir où est Lucia.

La piste de Lucia Marques

Retrouvez une dernière fois l'Assassin sur une île et suivez le garde que vous verrez après la cinématique pour qu'il vous mène directement à ses collègues. Massacrez-les tous pour faire venir le Templier dont certains arrivent en courant et peuvent être éliminé simplement avec les barils de poudre. Enfin, poursuivez votre cible qui s'enfuit pour l'assassiner elle aussi.

Chasse aux templiers - Rhona

Assaut contre le bureau

Pour commencer cette seconde chasse aux templiers, rencontrez Rhona et défendez le bureau des Assassins qui se fait justement attaquer. Entre les vagues, déposez des barils aux entrées et tirez dedans dès que les gardes s'en approchent.

Un voleur au marché

Toujours méfiante, Rhona vous demande d'aller régler un de ses problèmes perso : allez simplement au marché pour repérer le voleur et plaquez-le à terre quand il s'enfuit afin de lui reprendre un lettre.

Course à l'armement

Dans cette mission, vous devez localiser et détruire trois barils explosifs répartis dans la ville, ceux-ci sont en effet bien gardés mais si vous avez du mal à les approchez, tirer dedans pour les faire exploser est aussi efficace que les incendier.

La fin de Flint

La fin est proche pour le pauvre templier de La Havane : suivez Rhona pour qu'elle vous montre la cible et tuez-le avant qu'il ne s'enfuit. Après la cinématique, fuyez le secteur avec la clé désormais en poche.

Chasse aux templiers - Anto

L'Assassin marron

Votre première tâche pour retrouver le templier de Kingston est d'écouter les gardes pour récolter quelques informations bienvenues. Un premier groupe s'approche facilement par les toits tandis que le second vous repérera assez vite et vous devrez poursuivre et rattraper un des deux pour l'interroger.

Recrutement de marrons

Pour aider l'assassin, allez libérer les esclaves répartis dans toute la ville. Un premier est très peu protégé dans un cloitre avec seulement deux gardes à tuer pour le libérer, un second est escorté dans la ville et le troisième est retenu par un peu plus de gardes mais rien de bien compliqué.

Assaut

Alors que vous essayez toujours de récupérer votre clé, le bureau est attaqué, défendez-le pour satisfaire Anto, il vous suffit pour cela d'éliminer les vagues d'ennemis et d'aller les attaquer directement pour réduire leur nombre entre les vagues.

La ruse du commandant

Cette fois c'est la bonne, suivez les gardes avec Anto pour qu'ils vous mènent à la plantation. Ici, trois emplacements sont indiqués pour le templier mais un seul est le bon, celui du fond, vous pouvez l'éliminer en utilisant par exemple les fléchettes furies sur ses congénères. Terminez alors la mission en fuyant la zone.

Chasse aux templiers - Vance

Oh, mon frère...

Commencez cette chasse à Nassau en trouvant les deux hommes et en écoutant leur conversation. Suivez le jusqu'à ce qu'ils vous mènent à Upton et tuez-le. Oups, ce n'était pas le bon, heureusement, il n'est pas mort et veut bien vous aider pour la suite.

L'autre frère

Suivez Upton pour en apprendre plus sur son frère qui visiblement s'est un peu trop rapproché d'une templière. Après ses émouvantes retrouvailles avec Vance, suivez-le discrètement et assassinez les voleurs venus pour sa moitié de carte. Quand ils se séparent, continuez de suivre Vance et écoutez sa conversation avec la femme avant de foncer sauver Upton quand ils mentionnent l'assassin qu'ils ont payé pour l'éliminer.

Le chagrin d'Upton

Upton ne vivant pas très bien la trahison de son frère, retrouvez-le complètement ivre à la taverne. Étant donné qu'il provoque la moitié des hommes du coin, battez-vous pour en assommer quelques-uns avant qu'ils ne le blessent. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en payant les courtisanes sur le trajet et en tuant les gardes énervés de le voir uriner sur la voie publique.

Reine des pirates, roi des idiots

Il est temps de retrouver une dernière fois Upton pour vous charger de Vance : allez au point d'intérêt et localisez-le au nord du marais. Poursuivez ensuite sa copine et réservez-lui le même sort afin de récupérer au passage la fameuse clé. Comme d'habitude, fuyez la zone pour compléter la mémoire.

Contrats d'assassin

Le maître de la plantation (Kingston 1)

Avec le nombre de plantations que vous avez dû infiltrer dans l'aventure, cette mission ne sera qu'une promenade de santé, notamment vu le peu de gardes entourant la cible.

Le poste des gardes (Kingston 2)

La cible se trouve cette fois au sommet du poste de garde, l'approche est un peu plus difficile mais pas infaisable : un premier double meurtre et quelques fléchettes furie devraient en venir à bout sans problèmes.

Le négrier (Kingston 3)

Comme bien souvent, la méthode la plus simple pour approcher cette cible est de monter sur les toits et de tirer sur les barils explosifs en faisant attentions aux gardes qui patrouillent.

Le juge (Kingston 4)

Même pas la peine d'être discret ici, allez de l'autre côté de la baie de Kingston grâce aux barques de la plage, trouvez le juge qui tambourine à une porte et tuez-le.

Le trafiquant d'armes (Kingston 5)

Le groupe de pirates est situé juste à côté, montez sur le toit et tuez le garde avant de faire un assassinant aérien sur votre pauvre cible qui se trouve en plein milieu de la zone

Le capitaine britannique (Kingston 6)

Le capitaine en question se trouve sur la plage, entouré de nombreux gardes, attendez juste qu'ils détournent le regard pour foncer des buissons jusqu'à lui.

Feu de camp sur la plage (La Havane 7)

Comme le nom de la mission l'indique si bien, votre cible se trouve sur la plage, pour l'approcher discrètement, restez dans les arbustes juste à côté et sifflez-le.

Une cargaison de poudre (La Havane 8)

Cette cible se trouvant sur la digue, le meilleur moyen de l'approcher est encore la nage discrète, bien que les barils qui se trouvent à ses pieds puissent tout autant servir.

Le commandant espagnol (La Havane 9)

Celui-ci se trouvant dans un patio surveillé, approchez-le prudemment en éliminant les carabiniers des toits et en utilisant les fléchettes furie sur les gardes passant à proximité.

Marchand illicite (La Havane 10)

Ce commerçant proche des templiers se trouve lui aussi entre des murs fermés mais vous pourrez sans peine l'atteindre d'un petit assassinat aérien depuis les toits après avoir éliminé les sentinelles.

La fin des impôts (La Havane 11)

Tous corrompus décidément à La Havane, cet officier est lui un peu plus difficile d'accès mais une petite fléchette furie pour l'un des soldats qui l'entourent suffira à refroidir ses ardeurs.

Évasion malheureuse (La Havane 12)

Pas de bonus de discrétion ici, allez simplement au point de repère pour que votre cible s'enfuit, vous n'aurez alors plus qu'à lui courir après pour lui porter un gentil coup de lame secrète à la nuque.

Le capitaine pirate (Nassau 13)

Cette cible est située aux abords de la ville, les zones de traques sont rares mais rien de bien difficile pour autant si vous êtes patients et que vous nettoyez la zone au préalable.

Les hors-la-loi (Nassau 14)

Kenway, gendarme de proximité, doit maintenant s'occuper d'un groupe de hors-la-loi sévissant à Nassau, ou du moins de leur chef qui se trouve à l'arrière de la grande maison proche du marais, l'assassinat furtif depuis le toit est à privilégier pour rester invisible..

Pilleurs de tombes (Arroyos 15)

Celui-ci se trouve sur une île, à l'intérieur de la pyramide maya qui fait office de déplacement rapide si vous avez synchronisé le point d'observation.

Un dernier pour la route (Arroyos 16)

Un peu moins exotique que le précédent, cette cible est en plein milieu d'Arroyos : montez sur un toit, visez la tête et boum.

Naufragé (New Bone 17)

La cible se trouve sur la petite île non loin, approchez-vous grâce aux buissons et assassinez-le d'un coup avant que qui que ce soit ne vous repère.

Le frère indigne (Corozal 18)

Un pirate qui veut s'approprier un fort ? Voilà qui est bien regrettable : allez-y et tuez-le avant qu'il ne mette à exécution son plan.

Les braconniers (Crooked Island 19)

Edward se la joue garde-chasse dans cette mission : pour défendre les gentils animaux, assassinez la cible qui se trouve au bout de la structure de bois.

Le déserteur (Crooked Island 20)

La cible est sur une petite île non loin, pas d'impératif de discrétion ici alors trouvez-le près du rocher central et usez de votre lame pour l'envoyer en enfer.

Double dilemme (Grand Cayman 21)

Double cible pour une fois, allez à la taverne et provoquez en duel ces deux frères pour les remettre à leurs places de simples mortels.

Le terrible pirate (New Bone 22)

" Cet arrogant capitaine " se trouve non loin, sur une île que vous connaissez déjà si vous avez exécuté les chasses aux templiers : celui-ci est relativement bien entouré mais en partant du point d'observation vous n'aurez qu'à descendre de quelques étages pour lui offrir un assassinat aérien des plus majestueux.

L'expédition (Ile à Vache 23)

La cible se trouve juste à côté du point d'observation, grimpez sur les rochers juste à côté.

Le maître des esclaves (Ile à Vache 24)

Dans Assassin's Creed 4, on ne rigole pas avec l'esclavage : rendez-vous à la plantation indiquée et tuez le négrier qui se trouve dans le charmant petit jardin fleuri derrière sa villa.

Une affaire de négrier (Andreas Island 25)

Même pas besoin de voyager bien loin, la cible arrive en bateau juste à côté de l'endroit où vous vous trouvez.

L'informateur (Salt Key Bank 26)

Voguez (ou déplacez-vous rapidement s'il vous appartient) jusqu'au fort de Dry Tortugas au nord-ouest de la carte pour trouver votre cible au sommet de la construction : un baril mal placé, une balle bien visée et boum.

Le chercheur de trésors (Andreas Island 27)

Allez à Abaco Island pour trouver votre cible sur cette minuscule île, de nombreux fourrés sont à disposition mais vous pouvez aussi tenter de lui foncer dessus quand les gardes tournent le dos.

Affaire louche (Salt Key Band 28)

Prenez votre Jackdaw pour atteindre cette cible qui se trouve sur un petit schooner qui prendra la fuite en vous voyant. Poursuivez-le jusqu'à la plantation et tuez-le sur place.

Le repaire du contrebandier (Grand Cayman 29)

Plus original, cette cible se trouve dans un repère secret : après avoir utilisé la cloche pour descendre sous l'eau, entrez dans la grotte et nagez dans ce labyrinthe en évitant le requin qui s'y trouve. Arrivé dans le repère, tuez un contrebandier pour lui voler son arme et gagnez le duel contre la cible (à moins que son collègue ne vous facilite la vie en envoyant une grenade à ses pieds)

La grotte des hors-la-loi (Corozal 30)

Et la dernière cible de vos contrats d'assassins est un aristocrate templier bandit, rien que ça : allez à son repère en

nageant entre les méduses puis tuez-le en ramassant un mousquet et en lui collant une balle dans la tête (avant que ses amis ne vous tombent dessus).

Contrats navals

Œil pour oeil

Votre première mission est d'aborder un navire espagnols coupable d'avoir attaqué un navire du marchand hollandais : la frégate en question est à peu près au milieu de la zone de recherche, veillez à l'aborder et non pas à le couler.

Droit maritime

Rejoignez le lieu de l'embuscade puis après la cinématique, abordez rapidement le Hercules après avoir coulé ses canonnières et vous aurez fini cette mission.

Fléau espagnol

Dans cette mission, vous devez trouver et couler 3 canonnières espagnoles, celles que vous voulez, utilisez votre longue-vue pour les repérer et n'hésitez pas à vous éloigner de la zone si vous n'en trouvez pas.

Bois flotté

Cette mission requiert de votre part que vous récupériez juste 60 bois, si vous les avez déjà donnez-les au marchand et sinon allez aborder quelques navires.

De la soie sur les vagues

Cette mission requiert de votre part que vous récupériez juste 30 tissus, si vous les avez déjà donnez-les au marchand et sinon allez aborder quelques navires.

Contrebande

Selon votre ami marchand, des navires espagnols feraient de la contrebande. Lesquels ? Aucune importance, coulez juste deux bricks et une frégate prise au hasard dans la zone (vérifiez à la lunette que ce sont bien des navires espagnols quand même)

Escorte privée

Comme son nom l'indique, cette mission consiste en l'escorte d'un navire marchand convoité par les espagnols. Commencez par aller le trouver au beau milieu de la brume et éliminez les deux navires qui sont entrain de l'attaquer puis occupez-vous de tous les autres en veillant à ce que le Neptuno ne prenne pas trop de dégâts.

Justice aveugle

Un pirate peu scrupuleux a volé un man'o'war britannique : allez dans la zone indiquée pour couler son escorte de frégate puis occupez-vous de lui. Ne le coulez pas mais abordez-le afin d'être sûr que le mécréant trépasse.

Le dernier contrat

Défiant toute logique, cette supposée dernière mission en plein milieu de la liste vous demande de retrouver le Hollander, qui n'est bien sûr pas un navire marchand hollandais et de l'aider en coulant tout vaisseau qui s'en approcherait (et ils sont nombreux).

Les réalités de la guerre

Qui a dit que les marchands étaient pacifiques ? Ce n'est pas Der Graff en tous cas, puisqu'il vous demande de couler

un malheureux convoi espagnol à l'aide de quelques collègues corsaires. Après deux premiers navires, vous aurez droit à un man'o'war et ses deux assistants, rien de bien difficile malgré l'inutilité de vos alliés.

Chasseur-cueilleur

Pour satisfaire une fois de plus le marchand, allez couler deux navires chasseurs, ceux avec les voiles rouges et les logos d'épées. Si vous n'êtes pas actuellement recherché, coulez quelques navires devrait les attirer.

Vos papiers, s'il vous plait

Simple comme bonjour, cette mission demande simplement que vous couliez le HMS Courage, un navire contenant de " faux " documents pouvant accuser votre " honnête " ami marchand.

Traverser la tempête

Rien de bien compliqué ici : allez au point indiqué et coulez la flotte britannique composée de petits vaisseaux.

La tanière des contrebandiers

Le pauvre Der Graff voit malheureusement son repaire bloqué par des navires espagnols. Allez sur place et faites un peu le ménage dans tout ça.

Une affaire personnelle

Votre contact vous demande de venger un de ses compatriotes en coulant un navire anglais du nom d'HMS Defiance : cherchez-le dans la zone verte et envoyez-le par le fond

AIDE POUR LE TROPHÉE "PELLETEUR"

Si vous êtes pressé d'avoir le trophée, vous pourrez tout simplement l'obtenir dès le début du jeu, pendant la première Mémoire. Après vous être débarrassé des soldats britanniques et fait la connaissance de Stede Bonnet, vous trouverez une carte au trésor sur le cadavre de la plage, ramassez-la. Ouvrez-la en appuyant sur la flèche droite de votre manette puis la touche et rendez-vous à l'emplacement indiqué. Le trésor est assez rapide à trouver puisqu'il est derrière vous, dans la caverne sur la gauche.

BATTRE UN MAN O WAR FACILEMENT

Pour battre un man o war facilement sans perdre de vie il suffit de descendre du Jackdaw, puis de nager jusqu'au man o war et de monter dessus pour éliminer tous les gardes. Ensuite, regagnez le Jackdaw et tirez sur le man o war jusqu'à ce que l'ancre d'abordage apparaîsse. Vous n'aurez plus qu'à récupérer le butin.

OBTENIR LE TROPHÉE/SUCCÈS TERRE SACRÉE

Si vous avez des difficultés à obtenir ce trophée/succès, sachez qu'il est possible de le débloquer à 4 joueurs.

Le trophée/succès est bloqué en privé mais pas en mode clan.

Vous devez constituer 2 équipes de 2 joueurs : 2 vs 2.

2 joueurs créent chacun leur clan et invitent chacun l'un des joueurs restants à rejoindre le clan.

Une fois que les 2 clans sont créés, il faut inviter le 2ème joueur dans le groupe.

Puis lancer partie personnalisée, confrontation, mode clan (qui vient d'apparaître) et domination.

Le joueur qui souhaite avoir le trophée/succès n'a plus qu'à choisir le jaguar comme personnage et le tour est joué.

VOIR LE NIVEAU DU JACKDAW

Pour connaître le niveau de votre navire, le Jackdaw, allez déjà jusqu'à la séquence 10 mémoire 1 et faites la mission jusqu'à vous emparer du Man O' War. Ensuite, naviguez avec ce navire et sortez la longue-vue en direction du Jackdaw pour voir toutes les informations le concernant. Assurez-vous de détruire tous les bateaux ennemis et de sortir la longue-vue avant d'atteindre l'endroit indiqué.

DÉBLOQUER LE TROPHÉES/SUCCÈS GUEULE DE BOIS

Pour débloquer ce trophées/succès rendez-vous à Great Inagua et allez à la taverne. Ensuite buvez exactement 5 verres et à ce moment vous aurez un écran noir et juste après Edward se réveillera dans un tas de foin. Vous gagnerez ainsi ce trophée.succès.

EMPLACEMENT DES 4 CLEFS DES TEMPLIERS

Voici les 4 emplacements :

{l 1ère clef : Isla de Pinos
2ème clef : La Havane
3ème clef : Kingston
4ème clef : Nassau

Astro Tripper

© PomPom Games 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Pod Opressor

Détruisez 10 pods mutants dans n'importe lequel des niveaux d'entraînement

Point Araignée

Détruisez le boss araignée sur Arachnophobia

Tank Opressor

Détruisez 20 tanks de suit

Argent

Tank Symathizer

Détruisez les deux générateurs de Claustrophobie sans tuer aucun Tank

Tapette tue-mouches

Détruisez 3 Flypods en 5 secondes sur n'importe quel niveau d'infestation des insectes

Incursion Sournoise

Détruisez le boss sans ouvrir plus d'une porte extérieure. Seulement une des 3 portes extérieurs peut être ouverte à tout moment

Or

Enchevêtrement de Vers

Détruisez 3 vers dans la séquence du Suintant

Wheel Collector

Complétez le niveau Les roues infernales sans tuer aucune des roues connectées par un laser

Asura's Wrath

© Capcom / CyberConnect2 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VRAIE FIN DU JEU

Pour découvrir la vraie fin du jeu, vous devez soit terminer 5 épisodes avec le rang S, soit terminer 50 épisodes en recommençant le jeu dans les différents modes de difficulté.

Atelier Ayesha : The Alchemist of Dusk

© Tecmo Koei / Gust Co. Ltd 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SYNTHÈSE D'ÉQUIPEMENTS ULTIMES

Au cours du jeu, vous obtiendrez de façon aléatoire les armes et armures au terme des combats, notamment sur les ennemis les plus puissants. Ces équipements sont livrés "bruts", c'est à dire qu'il vous appartient de les personnaliser soit par synthèse directe (dans le cas des accessoires), soit en créant les objets consommables adaptés.

Le but de cette astuce est de vous permettre d'obtenir facilement des équipements rendus très puissants grâce à l'ajout d'une série de propriétés. Selon votre façon de jouer, les propriétés les plus utiles sont soumises à débat. Cependant ce sont les quatre suivantes qui offrent le plus de puissance offensive et vous permettront donc de battre sans trop d'effort les boss les plus coriaces. En les transmettant à vos quatre pièces d'équipements, vous obtiendrez les effets suivants:

Red Power x4 : chaque attaque inflige 40% de dégâts de chaque élément en plus des dégâts normaux, et 12% des dégâts sont utilisés pour régénérer vos HP.
Soul Words x4 : Augmentation d'HP, MP, Atk et Spd de 16 points. Les attaques causent des diminutions de toutes les stats à l'ennemi touché.
All Stats+6 x4 : Augmentation de toutes les stats de 24 points.
Skill Enhance Lvl3 x4 : Dégâts des techniques spéciales augmentés de 48%, et réduction des dépenses en MP de 100% (le coût en MP des techniques devient donc nul).

En ce qui concerne la dernière propriété, il peut être utile d'améliorer votre capacité défensive. Selon vos possibilités, utilisez par exemple une propriété telle que HP+25 ou Life Words, que vous trouverez sur les ingrédients non cruciaux.

Pour obtenir tout cela, vous devrez commencer par synthétiser un objet possédant les cinq propriétés voulues, qui vous servira ensuite de base pour transmettre les propriétés à de nouveaux objets selon une chaine de synthèses. L'astuce vous guidera étape par étape dans les grandes lignes, mais il est nécessaire de comprendre le fonctionnement de l'alchimie afin d'en retirer les meilleurs effets. Vous devez également posséder un niveau d'alchimie suffisant (aux alentours de 45) pour pouvoir employer les différents ingrédients coûteux en CP, et être rendus suffisamment loin dans le jeu (avoir battu le boss Fortress est obligatoire pour le bon déroulement de l'astuce).

Commencez par rassembler les ingrédients essentiels:
-Achetez une Diamond Ball à Ranun pour 3000 Coles, celle-ci possède All stats +6 et Skill Enhance lvl3.
-Accomplissez les requêtes du vieil homme sur le banc de la rue du Bazaar de Vierzeberg jusqu'à ce qu'il vous donne l'objet Word-Stone-Man en échange d'un Beast Leather. Cet objet possède Soul Words.
-Accomplissez les requêtes de l'Elegant lady d'Hornheim jusqu'à obtenir une White Obsidian munie notamment de la propriété Red Power. Cette propriété peut également être trouvée sur les Aurora Stone, un ingrédient à ramasser sur l'île Steinfeder (après l'annonce d'ennemis puissants) vers la fin du jeu.

Lors des synthèses suivantes, vous devez toujours tenter de créer des objets de la plus haute qualité possible, et ne possédant si possible que les propriétés souhaitées. Pour cela, vous devez utiliser les techniques Power Transfert (donne les propriétés de l'ingrédient) et Power Denial (supprime une propriété) de façon à manipuler les propriétés, et vous servir de Power Pour à bon escient de manière à ce que la synthèse ne prenne en compte que les ingrédients de hautes qualités. En effet, en cas de CP insuffisants les ingrédients ne contribuent plus à l'évolution des caractéristiques (donc à leur baisse de qualité) ni à l'ajout de bonus superflus. Avec un peu d'entrainement, vous finirez par maitriser le système.

Servez-vous de la Word-Stone-Man pour créer un Mystery Talisman possédant Soul Words, et profitez-en pour utiliser un ingrédient muni de la propriété supplémentaire citée plus haut. Utilisez cet accessoire pour créer une Blade Whetstone en y transférant uniquement ces deux propriétés. L'effet et la qualité du résultat importent peu pour le moment.

Créez à nouveau une Blade Whetstone grâce à la Diamond Ball et transférez uniquement les All Stats +6 et Skill Enhance.
Faites de même avec la White Obsidian (Red Power, All Stats +6).
Utilisez les trois types de Blade Whetstone sur l'une des baguettes d'Ayesha de façon à y transférer tour à tour les cinq propriétés. Utilisez ensuite cette arme pour synthétiser un Supplement-Green possédant une fois de plus les cinq propriétés.

Utilisez le Supplement-Green dans la synthèse d'une Cow Cream, puis du produit (catégorie [Oil]) pour confectionner une Steel Yarn Ball, enfin utilisez celle-ci ([Metal]) pour créer un Melt Steel, toujours en transférant uniquement ces cinq propriétés voulues. Veillez dorénavant à tendre vers la meilleure qualité possible (minimum 100, au mieux 120) pour créer ces deux derniers objets, que vous enregistrerez par la suite dans le magasin que Wilbel tient pendant le Bazaar. En effet, même si vous créez plusieurs exemplaires de chaque vous en aurez probablement besoin de plus par la suite.

Créez une nouvelle Blade Whetstone en utilisant cette fois-ci le Melt Steel. Comme il s'agit de l'un des produits finaux, il est primordial de lui donner en plus des 5 propriétés la meilleure qualité possible et surtout l'effet Copy All Props (élément feu 70+). Enregistrez (et par la suite rachetez) l'objet chez Marietta. Il peut être utilisé depuis le menu pour donner à toute arme les propriétés voulues, sachant que les qualités supérieures (100+ et 120) donnent un large boost de stats au porteur de l'équipement.

Concentrons-nous maintenant sur les armures. Utilisez votre Blade Whetstone ultime comme [Pottery] pour créer un Genug Blessing Pot (catégorie [water]), puis de celui-ci pour synthétiser une Reflection Dye de la meilleure qualité possible et possédant en plus des propriétés l'effet Copy All Props (élément eau 70+). Enregistrez-la chez Marietta, vous pouvez l'utiliser depuis le menu pour donner à toute armure les propriétés voulues, sachant que les qualités supérieures (100+ et 120) donnent un large boost de stats au porteur de l'équipement.

En ce qui concerne les deux accessoires que chaque personnage peut porter, c'est à vous de voir. La Soul Trap Chain (créée à partir de votre Steel Yarn Ball) et le Dragon Scale Iron (créé à partir du Melt Steel) sont probablement porteurs des effets les plus utiles contre les plus puissants ennemis du jeu. Selon vos préférences et possibilités, il est également possible de mettre plusieurs exemplaires d'une même propriété (comme Red Power ou HP+25 qui n'ont pas atteint leur maximum) sur un même accessoire. Si les quantités d'accessoires produites sont insuffisantes pour équiper tous les personnages voulus, vous pouvez les enregistrer auprès de Regina durant le Bazaar.

Veuillez noter que si l'équipement obtenu est optimal pour la majorité des personnages, ce n'est pas le cas pour Ayesha: son incapacité à utiliser des techniques spéciales rend la propriété Skill Enhance inutile dans son cas. Pour remédier à cela, vous pouvez repartir de vos ingrédients en rabe pour créer des équipements spécifiques, en remplaçant cette propriété par une autre comme HP+25 par exemple.

Atelier Rorona : The Alchemist of Arland

© NIS America / Gust Co. Ltd 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PANIER AMÉLIORÉ

A partir du 7ème mois de la seconde année, si vous revenez à l'atelier avec votre panier plein, Cole améliorera la contenance de celui-ci. Votre nouveau panier aura 100 emplacements contre 60 pour le panier de base.

MULTIPLICATION D'OBJETS

A partir du 4ème mois de la seconde année, lorsque votre lien d'amitié avec un des marchands sera suffisamment élevé (environ 20-30) celui-ci vous permettra d'utiliser un système de "vente en gros" dans son magasin. Cela consiste à leur amener un objet correspondant à leur type de marchandise, qu'ils vont répliquer en quelques jours en une dizaine d'exemplaires strictement identiques à l'objet d'origine. Vous pourrez alors les racheter à bas coût.

Ce système permet de répliquer des objets difficiles à synthétiser (par leurs ingrédients ou leur durée de préparation) ou disposant de facultés spéciales et donc d'économiser de précieux jours. Il est particulièrement utile pour réussir les missions principales facilement.

Voici ce que les différents marchands peuvent répliquer :

Iksel : Nourriture, objets mangeables.
Hagel : Bombes, certaines pierres (cristal d'Arland).
Tiffany : Objets médicinaux, objets divers.
Pamela : Objets magiques.

Atelier Totori : The Adventurer of Arland

© NIS America / Gust Co. Ltd 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Lorsque Rorona vous aura rejoint au cours de la troisième année, vous aurez l'occasion, en pratiquant des synthèses alchimiques dans les deux ateliers, de déclencher des évènements vous gratifiant de nouvelles recettes. L'une d'elle, la Super Tool Guide (niveau 20 minimum) vous permettra de créer des Spring Cup.

Utilisez le liquide Dark Dew lors de la synthèse pour obtenir l'effet Spring Liquid+ et mettez-y également des traits augmentant l'efficacité et baissant le prix de vente. Attendez ensuite quelques jours que l'objet s'améliore spontanément jusqu'à une qualité de 100 et 5 utilisations, puis enregistrez-le auprès de Paméla.

Après quelques jours, rachetez son stock de Spring Cup et utilisez-les depuis votre panier. Vous obtiendrez à chaque utilisation cinq liquides de très bonne qualité, notamment des Dark Dew, Sea Puddle, et Forest Dew qui, en plus de posséder de très bons traits, se revendent à un bon prix (environ 200-300 coles l'unité). Lorsque vous aurez besoin d'argent, il ne vous restera plus qu'à en acheter une dizaine et à revendre les objets obtenus pour obtenir entre 1000 et 3000 coles de bénéfices par Spring Cup.

GAIN DE TEMPS

La gestion du temps étant primordiale, vous vous faciliterez la vie en créant dès que possible certains objets spéciaux :

-En obtenant le rang Gold, vous pourrez créer des Speed Gloves qui diminuent drastiquement le temps nécessaire à la collecte d'ingrédients sur le terrain à environ 3/10 de jour par collecte, lorsque vous les emportez dans votre panier.

-En obtenant le rang Platinum, vous gagnez la recette des Traveler's Shoes. Vous pouvez obtenir l'ingrédient World Spirit assez tôt en ouvrant un coffre du Forgotten Village. Lorsque ces chaussures se trouvent dans votre panier, vous vous déplacerez deux fois plus vite sur la carte du monde.

-Le rang Diamond vous permettra de créer une Warp Gate, grâce à l'ingrédient Azure Wing que vous pouvez récupérer dans un coffre de Hermit's Home. Gardez en permanence cet objet sur vous car il permet de se téléporter instantanément à l'un des deux ateliers, que vous soyez en ville ou dans un lieu de récolte, et sans consommer de temps.

Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boite à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaitra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dèslors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projettera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à la quelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche ver le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaitre à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces

deux taches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar cet proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demander un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisiner va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaitre et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmet doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchainement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est près, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boite à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du coté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduise. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à coté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essayera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaitre à cause d'une perturbation temporelle.

Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!

© Telltale Games

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur a Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emett le prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramassez la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.
Il vous informe qu'une erreur s'est surement produite. Sinon, comment The Kid s'est il retrouvé libre alors que vous êtes justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté.
Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez àTrixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouerla chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écopez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pou revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écopez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écopez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écopez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boite de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convainquez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la monte de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autre mots, prouvez-lui qu'Emlett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquent sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.
La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retournez au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidement, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaitre près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis

ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmlett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmlett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME

© Telltale Games 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essayera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boite de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui

que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de bruler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec

Trixie et Arthur.

BackBreaker

© 505 Games / NaturalMotion 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CACHÉES

Anchorage Watchmen

Terminer le mode Tackle Alley.

Backbreaker All-Stars

Terminer le mode Road to Backbreaker.

Milwaulkee Mariners

Terminer le mode Training.

CODES

Ces codes sont à saisir via l'écran des Cheats du menu Options.

`UINUWU3FSFJ5QYRF8WQX`	Club 505 games
`Y9E38NHL3819Z1KLKR7B`	Club naturalmotion

Baja : Edge of Control

© THQ / 2XL Games 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Options et entrez l'un des codes suivants pour activer son effet.

SHOWTIME	Tout débloquer
SUPERMAX	Toutes les pièces de customisation

Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Néophyte

Termine l'initiation en mode Aventure.

Novice

Remporte le Tournoi des novices.

Combattant

Remporte le Tournoi en équipe suprême.

Combattant confirmé

Remporte le Tournoi des braves.

Pro Bakugan

Remporte le Tournoi de la puissance absolue.

Maître Bakugan

Remporte la Coupe des maîtres Bakugan.

Jeune espoir

Entre dans le top 500 du classement mondial Bakugan.

Challenger

Entre dans le top 100 du classement mondial Bakugan.

Élite

Hisse-toi dans le top 10 du classement mondial Bakugan.

Nouveau riche

Accumule au moins 10 000 points de classement en mode Aventure.

Plein aux as

Accumule au moins 50 000 points de classement en mode Aventure.

Nouveau client

Fais un achat dans la boutique.

Bon client

Dépense au moins 30 000 points Bakugan dans la boutique.

Tir énergisant

Récupère au moins dix bonus de Puissance G en un seul tir.

Tir habile

Récupère au moins trois super cartes Capacité en un seul tir.

Tir lucratif

Récupère au moins trois objets bonus en un seul tir.

Tir magistral

Récupère au moins trois bonus de carburant sur le terrain en un seul tir.

Tir fracassant

Détruis un obstacle sur le champ de bataille.

L'équipe est au complet

Débloque tous les adversaires dans le parc.

Armée élémentale

Rassemble tous les Bakugan du jeu.

Jeu complet

Rassemble toutes les cartes Portail du jeu.

Jeu tactique

Rassemble toutes les cartes Capacité du jeu.

Explorateur

Débloque tous les terrains dans le parc.

Identités multiples

Incarne tous les personnages en mode Arène.

Touriste

Bats-toi sur tous les terrains en mode Arène.

Duelliste

Remporte cinquante duels en mode Aventure.

Coéquipier en or

Remporte vingt combats en équipe en mode Aventure.

Survivant

Remporte vingt combats en Chacun pour soi en mode Aventure.

Tireur d'élite

Dirige un Bakugan pendant au moins dix secondes.

Guerrier de la terre

Gagne un combat en utilisant la Secousse de Subterra.

Guerrier des flammes

Gagne un combat en utilisant la Comète de Pyrus.

Guerrier de la lumière

Gagne un combat en utilisant la Foudre d'Haos.

Guerrier du vent

Gagne un combat en utilisant le Cyclone de Ventus.

Frappe spectrale

Gagne un combat en utilisant la Frappe Spectrale.

Guerrier des eaux

Gagne un combat en utilisant la Spirale d'Aquos.

Maître de la Force

Remporte cinq combats Force d'affilée.

Champion de la Force

Remporte cinq combats Force de niveau 3 d'affilée.

Maître de la Précision

Remporte cinq combats Précision d'affilée.

Champion de la Précision

Remporte cinq combats Précision de niveau 3 d'affilée.

Maître du Rythme

Remporte cinq combats Rythme d'affilée.

Champion du Rythme

Remporte cinq combats Rythme de niveau 3 d'affilée.

Adepte du KO critique

Réussis une attaque ou un KO critique.

Maître du KO critique

Réussis dix attaques ou KO critiques.

Roi du KO critique

Réussis vingt attaques ou KO critiques.

Argent

Roi Bakugan

Remporter le Tournoi Bataille Ultime.

Domination

Bats tous les adversaires du jeu en mode Aventure.

Or

Champion

Se hisser à la première place du classement mondial Bakugan.

Combattant professionnel

Gagner dix cartes Portails d'affilées.

Platine

Empereur Bakugan

Avoir tous les trophées du jeu.

CODES POUR EMPOCHER DES BP

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

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

BRONZE WARIUS

Entrez le code 959714 en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle partie.

Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre

© Activision 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJETS SECRETS

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes de l'écran Collection. Commencez par entrer le code suivant avant de saisir les autres : HXV6Y7BF

2FKRRMNCDQ	Débloque : Light Arrow
82D77YK6P8	10 000 coeurs énergétiques
HUUH8ST7AR	Débloque : Tornado Vortex
JJUZDEACXX	Débloque : Water Pillar
QY8CLD5NJE	Débloque : Zorch Thunder
TD4UMFSRW3	Débloque : Fire Spirit
YJ7RGG7WGZ	10 pass Vexos
YQLHBBSMDC	Débloque : Earthen Armor

Band Hero

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Adam Levine

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

Adrian Young

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

Frankenrocker

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

Gwen Stefani

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

Shadow Character

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

Taylor Swift

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

Tom Dumont

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

Tony Kanal

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

CODES DIVERS

All Slider Gems

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

Auto Kick

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

Air Instruments

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

HUD Mode Libre

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

Personnages invisibles

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

CHEAT CODES

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

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

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

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue dans Band Hero

Termine les Initiations.

Ascension fulgurante

Termine 25% des concerts en mode Carrière.

Lueur

Gagne 111 étoiles en mode Carrière

Blonde platine

Décroche le platine sur un défi de Carrière

Rivière de diamants

Décroche le diamant sur un défi de Carrière

Maître des cérémonies

Héberge une partie Carrière en ligne et joue une chanson

Face à face

Termine 25 Duels pro en ligne (victoire ou échec)

Till Death Do Us Part

Joue une partie de Dos au mur en ligne

Un quart d'heure de gloire

Termine une chanson avec un Avatar de rockeur

Pris dans le moment

Réussis une Séquence de groupe

Etoile claire, étoile éclairée

Gagne plus de 10 000 points en une seule phase Star Power

Un million ? C'est cool !

Gagne plus de 1 000 000 points en groupe dans une chanson en Carrière ou Partie rapide

A son comble

100% sur une chanson au chant

Le touche-à-tout

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or

Jamais seul dans 'Band Hero'

Termine une chanson à 4 joueurs en Expert en Carrière ou Partie rapide (personne ne doit échouer)

Quatuor

Termine une chanson avec 4 musiciens jouant du même instrument en mode Partie rapide ou Carrière

Star Powered

Gagne un multiplicateur 11x

Performance parfaite

Joue une chanson entière sans rater une seule note en Moyen ou Difficile

Mon premier concert

Termine un concert en mode Carrière

Notes secrètes 1

Indice : *e*** *c******y

Notes secrètes 2

Indice : **n** ***k***

Notes secrètes 3

Indice : *** *ol**** ****e*

Notes secrètes 4

Indice : **l* *ll**

Notes secrètes 5

Indice : A** * A*

Notes secrètes 6

Indice : ***o*n 5

Notes secrètes 7

Indice : **v** *o***

Notes secrètes 8

Indice : *v***s***c*

Notes secrètes 9

Indice : H*****

Notes secrètes 10

Indice : *a* B****a*

Notes secrètes 11

Indice : *o ***b*

Notes secrètes 12

Indice : ***v** **y*

Notes secrètes 13

Indice : **i** *i***

Notes secrètes 14

Indice : **ll*** ****l*

Notes secrètes 15

Indice : **l*** **ff

Notes secrètes 16

Indice : *e***w***d

Notes secrètes 17

Indice : *h* *ll-**e***** **j****

Notes secrètes 18

Indice : **y O******

Notes secrètes 19

Indice : **r* **u****

En studio

Crée une chanson GH™ Studio

Argent

Vedette de la nation

Termine 50% des concerts en mode Carrière.

Renommée mondiale

Termine 75% des concerts en mode Carrière.

Étincelle

Gagne 333 étoiles en mode Carrière.

Éclat

Gagne 555 étoiles en mode Carrière.

Le chemin le plus fréquenté

Débloque tous les lieux.

Enchanté !

Termine tous les concerts et débloque tous les personnages célèbres.

Un nouveau défi t'attend

Termine 50 défis de Carrière en décrochant le Platine ou le Diamant.

Tâtant le terrain

Joue toutes les chansons de Band Hero une fois.

Or

La route sera longue

Termine le mode Carrière avec n'importe quel instrument.

Chasse au trésor

Trouve toutes les notes secrètes.

Platine

Trophée platine

Remportez tous les trophées de bronze, d'argent et d'or dans Band Hero.

NOTES SECRÈTES

Pour avoir toutes les notes secrètes il vous suffit de faire 100% sur les chansons suivantes :

Note secrète 1 : "Beautiful Soul" - Jesse McCartney
Note secrète 2 : "Black Cat" - Janet Jackson
Note secrète 3 : "Honky Tonk Women" - The Rolling Stones
Note secrète 4 : "Take What You Take" - Lily Allen
Note secrète 5 : "Like Whoa" - Aly & AJ
Note secrète 6 : "She Will Be Loved" - Maroon 5
Note secrète 7 : "Let's Dance"- David Bowie
Note secrète 8 : "Bring Me to Life" - Evanescence
Note secrète 9 : "Lips of an Angel" - Hinder
Note secrète 10 : "Love is a Battlefield" - Pat Benatar
Note secrète 11 : "Don't Speak" - No Doubt
Note secrète 12 : "I Heard It Through the Grapevine" - Marvin Gaye
Note secrète 13 : "Wannabe" - Spice Girls
Note secrète 14 : "Y.M.C.A." - Village People
Note secrète 15 : "So Yesterday" - Hilary Duff
Note secrète 16 : "Ocean Avenue" - Yellowcard
Note secrète 17 : "Dirty Little Secret" - The All-American Rejects
Note secrète 18 : "Oh, Pretty Woman" - Roy Orbison
Note secrète 19 : "Kung Fu Fighting" - Carl Douglas

NOTES SECRÈTES

Pour avoir toutes les notes secrètes il vous suffit de faire 100% sur les chansons suivantes :

Note secrète 1 : "Beautiful Soul" - Jesse McCartney
Note secrète 2 : "Black Cat" - Janet Jackson
Note secrète 3 : "Honky Tonk Women" - The Rolling Stones
Note secrète 4 : "Take What You Take" - Lily Allen
Note secrète 5 : "Like Whoa" - Aly & AJ
Note secrète 6 : "She Will Be Loved" - Maroon 5
Note secrète 7 : "Let's Dance"- David Bowie
Note secrète 8 : "Bring Me to Life" - Evanescence
Note secrète 9 : "Lips of an Angel" - Hinder
Note secrète 10 : "Love is a Battlefield" - Pat Benatar
Note secrète 11 : "Don't Speak" - No Doubt
Note secrète 12 : "I Heard It Through the Grapevine" - Marvin Gaye
Note secrète 13 : "Wannabe" - Spice Girls
Note secrète 14 : "Y.M.C.A." - Village People
Note secrète 15 : "So Yesterday" - Hilary Duff
Note secrète 16 : "Ocean Avenue" - Yellowcard
Note secrète 17 : "Dirty Little Secret" - The All-American Rejects
Note secrète 18 : "Oh, Pretty Woman" - Roy Orbison
Note secrète 19 : "Kung Fu Fighting" - Carl Douglas

Batman Arkham Asylum

© Eidos Interactive / Rocksteady 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Traitement Intensifs

Au cours de la scène cinématique du début, Batman capture le Joker et le met en prison. Dès que vous prenez le contrôle du héros, suivez les gardes qui transportent le Joker et montez sur la passerelle mobile. Par la suite, continuez à suivre le convoi, rencontrez un grand monstre détenu dans la prison et entrez dans l'ascenseur.

Cellule de détention

Après la scène cinématique dans laquelle le Joker s'échappe, il envoie plusieurs de ces hommes pour vous tuer. Lisez alors les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez comment effectuer des attaques, des combos et des contre-attaques.

Une fois que le combat est achevé, le Joker vous ouvre un accès. Mais d'abord, retournez près de l'entrée et ouvrez la grille de gauche. Accroupissez-vous, entrez et récupérez le premier Trophée de l'homme mystère, au fond.

Ensuite, suivez le chemin que le Joker a ouvert pour vous et entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Visez les trois dents du joker, détruisez-les puis sortez et poursuivez le chemin du corridor.

Couloir de prise en charge

Avancez le long du corridor, détruisez une dent, éliminez deux ennemis et courez jusqu'à l'embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez une dent puis discutez avec le garde posté au fond. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et suivez le chemin qui était à droite (qui se trouve en face à présent). Suivez le couloir jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre et entrez.

Salle de pacification

Avancez, parlez aux gardes et passez la porte. Montez les escaliers, suivez la passerelle et discutez avec les prochains gardes. Passez en mode Détection, repérez la statue de la gargouille (en haut, à droite) et utilisez le grappin pour l'atteindre. Repérez deux autres statues à droite et atteignez-les. Ensuite, repérez Zsasz (en bas) et planez pour l'attaquer par derrière. Lorsqu'il est à terre, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour l'assommer. Sinon, attaquez-le et assommez-le lorsqu'il se relève.

Après la scène cinématique, repérez le conduit se trouvant juste à proximité et ouvrez-le. Avancez le long des canalisations, repérez un Trophée de l'homme mystère puis ouvrez la grille de droite. Descendez et suivez le garde qui vient d'ouvrir la porte. Détruisez trois dents du Joker et suivez le couloir.

Décontamination

Avancez et approchez-vous du garde. Après la discussion, regardez en haut et utilisez le grappin pour grimper. Ouvrez la grille, entrez dans le canal et accédez à la pièce intoxiquée. Avancez, dépassez les cellules et sauvez l'homme accroché à la passerelle. Sautez sur la passerelle suivante, regardez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle. Sauvez un second homme (à gauche), planez vers la plateforme suivante plus loin et sauvez le détenu.

Ensuite, passez en mode Détection et repérez le poste de commande du ventilateur dans la cellule d'en bas.

Visez, tirez puis descendez. Allez au centre de cet endroit, ouvrez une grille au sol et récupérez un trophée de l'homme mystère. Enfin, suivez la flèche verte au sol et quittez la salle.

Boucle de transfert

A présent, suivez les flèches vertes au sol et dégommez les deux sbires qui arrivent. Détruisez une dent en chemin, suivez les flèches jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, vous devez éliminer le monstre géant envoyé par Joker. Effectuez des roulades à droite et à gauche pour esquiver ses attaques et faites attention aux objets qu'il vous lance. Utilisez le Batarang, tirez et préparez-vous à fuir lorsqu'il commence à crier. Après quelques coups de Batarang, le monstre mourra. Choisissez ainsi une amélioration puis entrez dans la salle de contrôle qui est à droite. Récupérez le trophée de l'homme mystère, rejoignez l'autre salle de contrôle et parlez au garde.

Cellule de détention

Après la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des sbires et attaquez-les. Suivez le chemin de droite puis entrez dans la salle de contrôle (à gauche). Passez en mode Détection et repérez la flaque d'alcool au sol, à droite des barreaux. Après la courte discussion avec Oracle, revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la section suivante.

Avancez le long du couloir, détruisez trois dents de joker se trouvant à droite juste avant la porte puis entrez.

Transfert sécurisé

Après la scène cinématique, allez d'abord à gauche, montez les marches et rejoignez la pièce du fond. Récupérez une cassette sur le bureau et rebroussez chemin jusqu'au garde. Repérez une passerelle en haut à gauche de l'entrée, utilisez le grappin et grimpez. Atteignez la passerelle supérieure, courez, sautez et agrippez-vous au rebord de la passerelle, plus loin. Déplacez-vous à droite, entrez par le passage et suivez la canalisation. Au bout du canal, regardez en haut et utilisez le grappin pour monter les deux niveaux. Sautez sur la plateforme d'en face, passez sous la poutre en métal et agrippez le rebord. Déplacez-vous à gauche, atteignez une autre plateforme et utilisez le grappin sur le rebord de la plus haute passerelle.

Passez à l'intérieur d'une canalisation, suivez le chemin et repérez une plaque de Scarabée. Scannez la plaque, utilisez le grappin sur la passerelle située plus loin à droite et éliminez les hommes du Joker.

A présent, ouvrez la grille qui se trouve à droite et entrez.

Traitement du bâtiment des cellules

A la fin du conduit, passez en mode Détection pour repérer les sbires armés. Ensuite, repérez la gargouille qui se trouve juste au-dessus de votre tête et utilisez le grappin pour l'atteindre. Ensuite, agrippez-vous à une autre gargouille (en face) puis aux deux prochaines à gauche. Maintenant que vous êtes derrière les sbires, planez afin d'atterrir doucement. Mettez-vous accroupi, approchez-vous du premier sbire et éliminez-le furtivement. Refaites la même opération avec les deux autres puis suivez le chemin qui est derrière les ennemis.

Montez aux escaliers de droite, tuez furtivement le garde dans la salle de contrôle puis accédez au conduit situé à droite de l'entrée.

Hall des soins intensifs

Dès que vous sortez du conduit, éliminez furtivement le sbire en face et lancez le grappin sur l'une des gargouille, en haut. Maintenant que vous avez une vue en hauteur, délacez-vous d'une gargouille à l'autre et réalisez des attaques planées afin d'éliminer les ennemis restants.

Après une courte scène, éliminez d'autres sbires (à l'intérieur de la cabine) puis trouvez la cassette sur la table. Sautez

sur le rebord au sud, approchez-vous du cadavre et assistez à la scène.

Par la suite, retournez-vous et tentez de résoudre l'énigme de votre ennemi. Pour ce faire, repérez le portrait qui se trouve juste à gauche du rebord et scannez-le. Enfin, approchez-vous du garde qui sort de la porte et discutez avec lui.

Couloir public

Suivez le garde, ouvrez la porte suivante et résolvez l'énigme suivante. Pour cela, descendez les marches à droite et approchez-vous des vestiaires des hommes. Repérez la radio sur le banc de droite et scannez-la pour résoudre l'énigme. Passez le vestiaire, ouvrez la porte de droite et entrez.

Ouvrez la grille, suivez le canal et atteignez une zone rocheuse. Suivez le chemin, utilisez le grappin sur le rebord de droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 2 : Ile d'Arkham

Arkham Est

Planez vers le bas jusqu'aux gardes et discutez avec eux. Allez à droite, repérez un Trophée de l'homme mystère sur une plateforme et récupérez-le. Ensuite, partez au nord et utilisez le grappin pour monter sur le toit du grand manoir au milieu. Allez à droite sur le toit du château, repérez un autre Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, descendez dans un petit jardin entre les deux châteaux, utilisez le grappin et atteignez le balcon. Trouvez un Trophée de l'homme mystère derrière le pilier et récupérez-le.

Ensuite, descendez et explorez le cimetière à l'ouest. Vous trouverez ainsi un Trophée de l'homme mystère entre les herbes. Aussi, repérez une cabane au bord de la falaise et récupérez le Trophée de l'homme mystère qui s'y trouve.

> ??? Le patrimoine de cette île a bel et bien été enseveli ???

Pour résoudre cette énigme, rejoignez le cimetière se trouvant à droite du Jardin botanique à l'ouest et repérez un cercueil déterré. Effectuez un zoom sur la pierre tombale et scannez-la.

> ??? La plus grande famille de Gotham domine la ville. ???

Grimpez sur le toit de manoir au nord-ouest et allez au coin gauche. Repérez l'immeuble qui se trouve sous de la grande lune, effectuez un zoom et scannez-le pour résoudre le mystère.

A présent, allez à l'ouest, utilisez le grappin et grimpez sur la première tour de contrôle à gauche. Entrez dans la pièce, parlez avec le garde et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, sortez et atteignez la seconde tour, en face. Grimpez sur le toit de la pièce de contrôle et ramassez un Trophée de l'homme mystère.

Maintenant, descendez au sol et approchez-vous de la zone de traitement intensif juste à droite. Discutez avec les gardes, entrez par la grande porte et discutez avec les hommes blessés. Repérez le toit du mur derrière l'ambulance, utilisez le grappin et grimpez. Approchez-vous furtivement les ennemis par derrière, tuez-les puis prenez la porte.

Arkham nord

Avancez tout droit vers la Batmobile (au milieu) et attaquez les ennemis qui sont en train de l'abimer. Approchez-vous de la porte du véhicule et récupérez le gel explosif. Passez en mode Détection, avancez légèrement à droite et scannez le sol. Utilisez le gel explosif pour exploser la zone sensible et récupérez le Trophée de l'homme mystère.

Ensuite, grimpez sur le toit de la baraque à gauche, repérez une section fragile et explosez-la grâce au gel. Descendez, récupérez la carte des secrets sur la table et ressortez.

Allez à gauche de l'entrée, sautez par-dessus la clôture et utilisez le grappin pour atteindre le rebord qui est au-dessus de la grotte. Avancez, récupérez le Trophée de l'Homme mystère et rebroussez chemin. Ensuite, entrez dans la grotte

et utilisez le grappin pour monter d'un niveau. Activez le mode Détection pour scanner la plaque de scarabée et poursuivez le chemin. Entrez par une porte métallique et restez en mode Détection. Repérez un mur fragile renfermant un Trophée de l'homme mystère plus loin puis revenez sur vos pas.

Partez maintenant à droite de l'entrée et grimpez sur le toit de la tour de contrôle. Effectuez un zoom arrière, repérez le trophée de l'homme mystère sur un bout de terre plat et planez dans cette direction. Ramassez-le, descendez et grimpez sur le toit de l'autre tour de contrôle (en face). Récupérez un autre trophée de l'homme mystère et revenez à la dernière tour.

??? Tweedle-Dum et Tweedle-Dee l'ont VU, tu peux le VOIR ? ???

Allez au nord près de l'entrée d'Arkham, repérez la balançoire à droite de la porte et scannez-la pour résoudre l'énigme.

??? Là je le vois, là tu ne le vois pas. ???

Passez en mode Détection et approchez-vous de l'entrée du bâtiment au Nord-Ouest. Regardez en haut et repérez un point d'interrogation. Essayez alors de déplacer la caméra afin que le point s'aligne avec le reste.
Par la suite, retournez près de la voiture de Batman, scannez la zone qui se trouve devant le capot de la voiture et trouvez une pipe. Avant de partir à la piste de Gordon, suivez le chemin qui est à droite de la Batmobile et entrez dans le bâtiment en ruine. Allez à gauche de l'entrée et récupérez le trophée de l'homme mystère. Allez ensuite à droite, Grimpez sur le rebord qui est à droite de l'entrée et repérez la plaque de scarabée. Scannez-la puis quittez l'endroit.

Avancez devant la Batmobile jusqu'à la porte fermée, repérez le mur fragile (à droite) et utilisez le gel explosif pour le détruire. Mais avant cela, montez sur le toit du château à gauche et récupérez un Trophée de l'homme mystère sur le toit.

Arkham Ouest

Avancez à droite, suivez le chemin et entrez par la porte. Dès que vous entrez, retournez-vous et grimpez sur la corniche qui est au-dessus de la porte. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le.

Ensuite, descendez dans le ruisseau, à gauche de l'entrée, et ramassez un Trophée de l'homme mystère près des égouts. Remontez, descendez la pente et éliminez les deux ennemis qui sont en train de bricoler devant l'entrée de la prison.

??? Tu vois ce que je peux voir ? Non ? Peut-être suis-je dans une meilleure position. ???

Passez en mode Détection, avancez jusqu'à devant la prison et montez les escaliers. Avancez au bord du balcon, alignez le point inscrit sur l'une des balustrades avec la deuxième partie du point d'exclamation et scannez pour résoudre l'énigme.
Maintenant, sautez du balcon et planez à droite vers une cabane près de l'eau. Grimpez sur le toit de la cabane et ramassez le Trophée de l'homme mystère. Entrez dans la cabane et prenez la cassette sur la caisse en bois.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez le tabac de Gordon. Juste avant de monter sur les escaliers en face, repérez une entrée à droite devant la pancarte et prenez-la. Explorez la zone et ramassez un Trophée de l'homme mystère près de la zone verte.

Montez maintenant les escaliers. Suivez le chemin, éliminez les six sbires qui se trouvent devant le centre médical et détruisez les dents du Joker.

En entrant dans le centre médical, vous vous rendrez compte que l'accès est bloqué. Par conséquent, sortez et montez sur le toit du centre médical. Allez d'abord à l'extrême droite, repérez le Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, passez en mode Détection et repérez le mur fragile sur la partie gauche du toit. Explosez-le grâce au gel, entrez et prenez la porte de droite.

Chapitre 3 : Le centre médical

Accès entretien

Grimpez par-dessus les deux grillages, ouvrez la grille qui est à droite et entrez. Suivez la canalisation jusqu'à l'embranchement et prenez d'abord à droite. Récupérez un Trophée de l'homme mystère au bout de la zone, rebroussez chemin et suivez l'autre chemin du conduit.

Sanatorium

Entrez dans le conduit, prenez droite et sortez vers un bureau. Restez silencieux, agissez furtivement et éliminez les cinq gardes armés qui contrôlent la zone. Déplacez-vous d'une gargouille à une autre, planez pour descendre derrière les ennemis et achevez-les furtivement.

Une fois que les ennemis sont achevés, allez au sud du Sanatorium et entrez par la porte.

Hall médical

Descendez les marches, prenez à gauche et longez le long couloir.

> ??? Une marque de générosité de nos bienfaiteurs Wayne ? ???

Sur le mur du hall principal se trouve une plaque où le mot Wayne est inscrit. Effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, récupérez une cassette d'entretien sur la table de gauche et rebroussez chemin jusqu'au Sanatorium.

Sanatorium

> ??? Tata tatata ! Flash info ! Quelqu'un ne sortira pas d'ici vivant. ???

Explorez le sous-sol, retrouvez une cellule avec un squelette à l'intérieur et scannez-la pour résoudre cette énigme.

> ??? Seule une nouvelle perspective permet d'apporter la réponse à une question. Tu n'es pas d'accord ???

Grimpez sur une statue de gargouille et repérez le sol fragile près d'une passerelle à gauche puis utilisez le gel pour l'exploser. Ensuite, alignez le point avec le reste du point d'interrogation et scannez pour résoudre l'énigme.

Repérez le sol fragile qui se trouve à gauche de l'énigme résolue et explosez-le. Scannez l'esprit d'Arkham au fond puis revenez sur vos pas.
A présent, descendez au niveau inférieur et avancez en direction de la porte nord. Juste avant la porte, repérez une grille de ventilation (à droite) et entrez-y. Suivez le chemin de droite, ramassez un Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Maintenant, entrez par la porte nord et accédez au couloir supérieur.

Couloir Supérieur

Dès que vous entrez, descendez les marches qui sont en face et suivez le trait jaune. Lorsque le chemin vire à droite, regardez en haut à gauche, repérez un conduit d'aération et entrez. Ramassez un Trophée de l'homme mystère plus loin et revenez sur vos pas.

Continuez à suivre le trait jaune au sol, dégommez les trois sbires en chemin puis ouvrez la porte au fond du corridor.

Salle de Radiologie

Dès que vous entrerez, passez en mode Détection et repérez les deux murs fragiles. Le premier mur se trouve droit devant. Prenez le gel explosif, placez-le sur le mur et partez à gauche. Repérez un autre mur fragile, placez à nouveau du gel et explosez les deux murs en même temps pour sauver le docteur.

Après la discussion avec le docteur, regardez en haut et grimpez au-dessus de la pièce. Repérez un Trophée de

l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, rebroussez chemin et détruisez les dents du Joker qui sont dans le paquet cadeau. Avancez jusqu'à l'entrée du couloir supérieur et prenez les escaliers de droite.

Bloc opératoire

Suivez à présent le trait rouge, entrez dans le bloc opératoire et approchez du docteur attaché à la chaise. Après la courte scène cinématique, combattez plusieurs ennemis qui arrivent depuis le balcon supérieur et éliminez-les. Libérez le docteur et discutez avec lui.

??? Tsssssssss ! Selon des rumeurs, Tommy Elliot pratiquerait à Arkham. Cela peut-il être vrai ? ???

Après que le docteur Chen se soit détaché de sa chaise, grimpez vers le balcon par lequel les ennemis sont arrivés et scannez le tableau qui est à droite pour résoudre l'énigme.

Maintenant, quittez le bloc opératoire et revenez au couloir supérieur. Détruisez des dents du Joker en chemin et suivez le trait bleu. Eliminez deux sbires devant la porte et entrez dans la salle d'observation des patients.

Salle d'observation des patients

Dès que vous entrez, mettez-vous accroupi et éliminez furtivement les deux sbires. Après la discussion avec Cash, grimpez sur le conduit d'aération en haut et entrez dans la trappe. Suivez le conduit, rejoignez la salle remplie de gaz et allez à droite. Repérez le poste de commande du ventilateur (en bas à gauche), lancez un Batarang et activez-le.

Ensuite, allez à gauche de la trappe, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Grimpez sur le conduit et sautez sur les plates-formes suivantes.
Regardez en arrière, visez le second poste de commande du ventilateur et activez-le.

Ensuite, coupez la corde du prisonnier qui est en face et sautez sur la plateforme suivante, en bas. Visez le troisième poste de commande du ventilateur dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et activez-le.

??? Ce Firefly était-il trop sensationnel ? ???

Maintenant que le gaz est dissipée, entrez dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et scannez le journal déchiré.

Entrez dans la pièce où Cash et le docteur se trouvaient et prenez la cassette qui est sur la table. Quittez la salle d'observation, revenez au Sanatorium et détruisez les dents du Joker en chemin.

Sanatorium

Après la scène cinématique, éliminez d'abord les dents du Joker près de la porte. Ensuite, déplacez-vous d'une gargouille à l'autre et éliminez les trois sbires armés qui arrivent. Effectuez un coup de pied en planant, assommez l'ennemi et grimpez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré. Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Est du Sanatorium et prenez l'ascenseur.

Chapitre 4 : Accès refusé

Avancez à gauche, utilisez le gel et faites exploser le mur fragile. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une scène.

Couloir inférieur

Ouvrez la grille à gauche, entrez et approchez-vous du cadavre. Ensuite, suivez le couloir à gauche et entrez dans la morgue.

Morgue

En entrant dans la morgue, vous commencerez à entendre des voix qui vous ordonnent de sortir. Lorsque vous sortirez,

vous remarquerez que l'endroit est le même. Allez au milieu de la salle et ouvrez les trois sacs mortuaires.

Par la suite, vous êtes projeté dans une illusion. Suivez le chemin en allant tout droit, sautez par-dessus le vide et préparez-vous à combattre l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
L'épouvantail est constamment en rotation et tente de vous repérer avec ses yeux. Lorsqu'il a le dos tourné, montez rapidement les escaliers et cachez-vous derrière le mur. Ensuite, poursuivez à droite et dissimulez-vous derrière la petite clôture. Sautez par-dessus le vide à droite, grimpez par-dessus le mur en face et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, sautez par-dessus le vide (à droite) puis cachez-vous derrière le pilier. Prenez le gel explosif, explosez le mur de droite et revenez rapidement derrière le pilier. Lorsque le monstre s'approche pour vérifier ce qu'il se passe, attendez qu'il regarde à gauche et foncez à droite pour sauter. Grimpez sur le mur, sautez sur la plateforme suivante, montez les marches et utilisez le projecteur pour achever le cauchemar.

??? Quel tueur silencieux des océans peut-on trouver dans un minuscule bocal ? ???

Après le cauchemar de l'épouvantail, repérez un récipient transparent à proximité des trois tables d'autopsie, effectuez un zoom et scannez-le.

Maintenant, quittez la morgue et suivez les flèches vertes du Joker.

Couloir inférieur

Descendez les trois sbires qui défoncent la porte, suivez les flèches vertes et détruisez les dents de Joker. Montez les marches, détruisez un autre dentier dans la pièce à droite, entrez et ouvrez la porte.

Salle d'expérimentation

Dès que vous entrez dans la salle d'expérimentation, repérez la carte des secrets sur le bureau qui est à gauche et récupérez-la.

??? C'est cet ours silencieux qui empoisonne la vie de Bane ? ???

Repérez l'ours en peluche sur le bureau à gauche et scannez-le pour résoudre cette énigme.

Maintenant, ouvrez la grille de droite et suivez le chemin du conduit. En sortant du canal, avancez doucement à gauche et achevez furtivement le premier sbire à gauche. Ensuite, entrez dans la trappe à droite et prenez un Trophée de l'homme mystère en chemin. Avant de sortir de la trappe, passez en mode Détection et vérifiez qu'aucun des sbires n'est en train de vous regarder. Sortez, éliminez furtivement l'homme de droite puis scannez de nouveau la zone.

Restez caché, attendez que les sbires aient le dos tourné, approchez-vous par derrière et achevez-les. Faites la même opération avec le dernier puis montez les escaliers au fond. Utilisez grappin pour monter au-dessus de la pièce et ramassez le Trophée de l'homme mystère sur le toit. Mettez-vous au-dessus de la petite amie du Joker et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'achever.
Après la scène cinématique, vous affrontez Bane.

Boss : Bane
Avant que Bane ne vous fonce dessus, lancez-lui rapidement un Batarang et effectuez aussitôt une roulade à gauche, ou à droite. Une fois qu'il et assommé, approchez-vous rapidement de lui et effectuez un combo pour lui ôter un premier tube de son casque.

A présent, des sbires débarquent sur les lieux et vous devez les éliminer. Effectuez des combos tout en faisant attention aux attaques de Bane. Faites attention aux projectiles qu'il lance et esquivez-les. Une fois que les gardes sont achevés, effectuez la même attaque que précédemment et ôtez-lui le second tube.

Par la suite, une autre vague de sbires débarquent. Eliminez-les en restant vigilant puis occupez-vous de Bane et effectuez à nouveau la même attaque pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 5 : les égouts

Arkham Ouest

Avancez sur le quai, montez les marches à gauche puis dirigez-vous au nord. Passez devant l'entrée du pénitencier, éliminez les hommes du Joker puis poursuivez jusqu'à l'entrée de l'Arkham Nord. Entrez, détruisez les dentiers en chemin et prenez la porte à gauche.

Arkham nord

Avancez et éliminez les sbires en chemin. Poursuivez tout droit et grimpez sur la clôture juste avant l'entrée d'Arkham qui est à droite. Entrez dans la grotte en face, escaladez les rebords et suivez le chemin de la sortie à gauche.

Batcave

Suivez le corridor, planez jusqu'à l'ordinateur central et regardez la scène. Maintenant que vous avez récupéré la Bat-griffe, descendez les marches et allez à droite. Repérez les caisses sur la passerelle plus loin, visez à l'aide de la Bat-griffe et tirez la corde pour faire tomber les caisses. Ensuite, avancez le long de la passerelle et entrez par la porte. Repérez une grille en haut, utilisez la Bat-griffe et ouvrez-la. Utilisez le grappin pour y pénétrer et sortez dans le vieil égout.

Le Vieil égout

Descendez et éliminez furtivement le garde à gauche. Montez les marches, attaques les autres gardes à droite et achevez-les. Ensuite, passez en mode Détection et repérez une grille d'aération en haut. Utilisez la Bat-griffe pour l'arracher et entrez afin de récupérer le Trophée de l'homme mystère. Ramassez la cassette près du cadavre et allez à gauche.

Détruisez le dentier, repérez le mur fragile à gauche et détruisez-le. Récupérez la Trophée de l'homme mystère à l'intérieur, suivez le couloir et détruisez un autre dentier plus loin. Enfin, entrez par la porte et atteignez le carrefour de l'égout principal.

Le carrefour de l'égout principal

Avancez, prenez à droite et escaladez le mur gauche. Sautez sur la plateforme en face et suivez d'abord le chemin de gauche. Sautez sur les deux plates-formes suivantes et récupérez un Trophée juste à droite.

Ensuite, rebroussez chemin et allez à droite. Sautez sur la plateforme en béton, détruisez les dentiers de loin puis agrippez-vous au rebord du grand pilier (à gauche). Déplacez-vous à gauche, grimpez et récupérez un second Trophée. A présent, sautez sur la plateforme où se trouvaient les dentiers et traversez la poutre inclinée à gauche.

Maintenant, sautez sur la poutre de gauche puis sur la plateforme avec le cours d'eau. Sautez encore plus loin, prenez le Trophée de l'homme mystère et revenez à la plateforme précédente. A présent, remontez sur le pilier incliné et accrochez-vous au rebord de la poutre qui est à gauche. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'intérieur de la poutre puis récupérez un Trophée.

??? Un casse-tête à plusieurs côtés, mais seuls certains d'entre eux sont visibles ???

De cet endroit, passez en mode Détection, repérez le point d'interrogation sur le mur brisé derrière. Alignez-le et scannez-le pour résoudre le mystère.

Maintenant, revenez au chemin principal et sautez sur la plateforme suivante. Prenez à gauche, détruisez les dentiers et entrez par la porte au fond.

Accès à la surface

Récupérez une cassette sur la caisse à gauche, prenez-la et montez les escaliers par la droite. Passez en mode Détection et repérez le mur fragile au fond du tunnel. Explosez-le à l'aide du gel, ouvrez la porte et entrez.

Chapitre 6 : Le manoir d'Arkham

Arkham nord

En entrant dans Arkham Nord, vous vous rendez compte qu'il existe deux snipers sur les tours de contrôle et six ennemis désarmés dans la cour. Commencez d'abord par éliminer furtivement les deux snipers sur les tours. Utilisez le grappin pour sauter sur le toit des tours, mettez-vous derrière l'ennemis et achevez-le.

Ensuite, attaquez les autres sbires dans la cour en effectuant des combos. Allez vers Arkham Est, détruisez les dentiers devant la porte et entrez.

Arkham Est

Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte. Passez en mode Détection et repérez l'emplacement des snipers. D'abord, éliminez les deux snipers qui sont sur les tours de contrôle, à droite et à gauche de l'entrée.

Ensuite, passez par le cimetière, grimpez sur le toit du manoir et approchez-vous des deux snipers par derrière. Lancez un Batarang sur l'un d'eux pour l'assommer et éliminez rapidement le second. Enfin, détruisez les dentiers devant le manoir et grimpez sur la corniche de la porte du manoir.

Entrée du Manoir

Repérez une grille métallique en haut du mur, utilisez la Bat-griffe et entrez. Descendez, ouvrez la prochaine porte et dégommez les ennemis qui sont près des escaliers.

Ensuite, descendez les marches à gauche et ouvrez la grille de ventilation à gauche. Entrez, récupérez un Trophée et ressortez.

A présent, revenez à la porte principale en haut des marches, visez les canalisations métalliques qui sont au-dessus de la porte et grimpez. Repérez une grille métallique au-dessus, utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et entrez.

Hall principal

En entrant dans le hall principal, éliminez les dix sbires qui sont à la recherche des notes du Dr. Young. Utilisez les gargouilles pour disparaitre de leur vue et effectuez des coups de pied en planant pour les achever rapidement.

Ensuite, repérez une grille métallique entre les deux escaliers et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Revenez légèrement en arrière et approchez-vous de la porte qui se trouve au sud.

??? Qui est l'homme principal dans le hall principal ???

Juste avant d'entrer dans le couloir sud, repérez la photo du commissaire Gordon à gauche et scannez-la.

Couloir Sud

Avancez à droite, détruisez les deux dentiers du joker et repérez un conduit d'aération en haut à gauche. Utilisez le grappin pour l'atteindre, repérez un mur fragile et explosez-le. Entrez, scannez la plaque de Scarabée et ressortez.

??? De quoi un oiseau a-t-il besoin sous la pluie ? ???

Trouvez les parapluies dans la petite vitrine à gauche dans le couloir Sud et scannez-les pour résoudre l'énigme.

??? Cette énorme bibliothèque semble venir littéralement de nulle part ???

En vous plaçant sur le conduit d'aération, passez en mode Détection et alignez le point qui se trouve sur le conduit avec le reste du point d'interrogation sur le mur.

Descendez, poursuivez à gauche et repérez une grille métallique en haut à droite. Ignorez-la pour l'instant et prenez une couverture d'angle derrière le pilier à gauche. Utilisez un Batarang pour assommer le sbire armé et attaquez le second.

Ensuite, revenez à la grille que vous aviez ignorée plutôt et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, franchissez la porte près des ennemis vaincus et accédez à la bibliothèque.

Bibliothèque

Eliminez les gardes qui sont dans la bibliothèque, passez en mode Détection et repérez une grille métallique aux alentours. Récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur, grimpez au dernier niveau de la bibliothèque et entrez par cette grille. Avancez tout droit, allez à gauche et grimpez dans un autre conduit, en haut. Avancez, grimpez un autre conduit encore plus haut à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez à la bibliothèque.

Repérez une grille métallique à gauche, récupérez le trophée à l'intérieur puis sortez. Prenez un Batarang, visez la corde du chandelier et tirez. Ensuite, descendez dans la bibliothèque et approchez-vous des otages pour les libérer.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal et allez à droite. Montez les escaliers qui sont à gauche et prenez la porte sur votre gauche.

Couloir de l'aile Ouest

Détectez les ennemis dans la pièce, utilisez un Batarang pour enlever l'arme de l'ennemi et attaquez-le rapidement. Ensuite, poursuivez tout droit jusqu'à la porte et entrez.

Salle des archives

Dans cette salle, vous devez affronter six sbires armés. Par conséquent, vous devez opérer furtivement et utilisez les gargouille pour vous cacher.

Passez en mode Détection pour repérer les gardes et, dès que l'un d'eux vous tourne le dos, descendez et achevez-le silencieusement. Par la suite, remontez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré par les autres. Guettez une autre occasion similaire et refaites la même opération jusqu'à ce les six ennemis soient morts.

Par la suite, secourez les deux gardes et montez les escaliers qui sont au Nord. Ouvrez la porte à droite, suivez le couloir et montez les marches à droite. Ignorez la porte pour l'instant et ouvrez la grillez à gauche. Suivez le conduit et atterrissez dans une cellule de détention. Détruisez les dentiers du joker et sortez de la cellule.

??? Amadeus est devenu fou, ou il était seulement fêlé ???

Entrez dans la cellule voisine, scannez les cercles sur les murs et résolvez ainsi l'énigme.

Maintenant, regardez en haut et repérez une trappe dans le mur. Grimpez, avancez dans le conduit et atteignez le plafond métallique. Ignorez d'abord le conduit d'aération à gauche, avancez tout droit et tournez à droite pour récupérer un Trophée. Ensuite, revenez au conduit et entrez.

Bureau du Dr. Young

Au bout du canal se trouve deux sbires et un ennemi armé. Effectuez une attaque en planant sur le sbire armé puis exécutez les autres.

??? Il fera froid en enfer quand ce... Ghul reviendra à la vie ???

Montez les escaliers et repérez le cadavre dans la petite morgue. Effectuez un zoom sur l'étiquette et scannez-la pour

résoudre l'énigme.

Ensuite, repérez une grille métallique dans le mur qui est en face de la porte fermée et entrez. Avancez tout droit et atteignez ainsi le bureau du Dr. Young.

??? Comment peux-tu masquer tes sentiments sans perdre ton identité ? ???

Dans le bureau du Dr Young, observez le masque en forme de tête de mort et scannez-le.

Activez le mode Détection, placez l'objectif sur le coffre-fort du Dr. Young et scannez-le. Après une discussion avec Oracle, rebroussez chemin via le conduit d'aération et dégommez les sbires qui arrivent. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ramassez la cassette sur le bureau à gauche puis entrez par la porte suivante.

Couloir de l'Aile Ouest

Suivez les traces d'empreintes du Dr. Young, détruisez les dentiers du joker en bas des marches et atteignez la bibliothèque. Suivez les traces du Dr. Young et repérez le livre dans lequel se trouvent les notes du Docteur. Enfin, rebroussez chemin et quittez la bibliothèque.

Manoir Wayne

Suivez le long couloir à droite, continuez à avancer et ouvrez la porte au fond à gauche. Sautez par-dessus le vide, montez les marches à droite et préparez-vous encore une fois à affronter l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
Cette fois-ci, l'épouvantail ne tourne pas en rond et regarde juste à droite et à gauche. Attendez qu'il regarde du coté opposé, courez et cachez-vous derrière le pilier. Utilisez la Bat-griffe, visez les caisses en haut à droite et utilisez-les pour vous dissimuler.

Poursuivez à droite, éliminez quatre squelettes ennemis et progressez à droite. Sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous en bas puis à droite, sautez sur les zones rocheuses et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous encore à droite, suivez le passage et éliminez six autres squelettes. Poursuivez à droite, sautez sur le rebord de la poutre et déplacez-vous à droite. Attendez que le pendule soit à droite, vérifiez que l'épouvantail regarde du coté opposé et sautez. Enfin, grimpez sur la passerelle, prenez couverture derrière la petite clôture et suivez le chemin de droite. Grimpez et courez vers le projecteur pour le placer devant l'épouvantail.

Hall principal

Après le cauchemar, coupez la corde de la cloche et descendez. Approchez-vous maintenant de la porte de la cellule défoncée, ouvrez la grille de la cabine qui se trouve à gauche de la porte et ramassez la cassette à l'intérieur. Ensuite, ouvrez la porte du couloir Est et entrez.

Couloir Est

A présent, avancez à gauche et assommez l'ennemi portant un électrochoc.

??? Jouer au chat et à la souris doit être douloureux ???

Repérez une vitrine qui contient des lunettes et des griffes et scannez-la.

Ensuite, ouvrez la porte au fond du couloir et entrez.

Bureau du directeur

En entrant dans le bureau, vous assistez à une scène dans laquelle Zsasz tient le docteur en otage et vous devez la sauver. Pour ce faire, approchez-vous de l'entrée de droite et prenez une couverture d'angle. Prenez un Batarang,

visez, attendez que Zsasz bouge sa tête et tirez.

Après la scène cinématique, descendez les sbires qui vous attaquent et discutez avec l'Oracle. Passez en mode Détection, cherchez le bâton brisé de Harley (le pote du Joker) et scannez-le.

??? Le Docteur n'est-il pas vieux pour un spectacle de marionnette ???

Repérez une vitrine près des escaliers, effectuez un zoom sur la marionnette et scannez-la.

Ensuite, repérez le bureau qui se trouve à proximité de la vitrine et retrouvez la carte des secrets.

Réactivez le mode Détection, suivez les traces d'ADN et descendez les marches. Dans la pièce suivante, allez d'abord à droite et ramassez le trophée sur le bureau.

Par la suite, revenez de l'autre côté et prenez la porte du fond.

Couloir Aile Est

Suivez le couloir, détruisez les dentiers du joker et entrez par la porte.

Hall principal

De retour dans le hall principal, grimpez sur une gargouille et achevez trois sbires armés. Suivez les traces d'ADN et quittez le manoir.

Chapitre 7 : le Pénitencier

Arkham Est

Maintenant que vous êtes à l'extérieur du manoir, suivez les traces d'ADN et avancez tout droit.

Tunnel abandonné

Suivez le chemin, utilisez le grappin pour passer la clôture et repérez les ennemis tout en restant sur la passerelle. Attaquez les sbires armés avec des Batarangs puis descendez et achevez-les rapidement.

Repérez un Trophée mystère dans une cage à droite, grimpez sur le toit de la cage et utilisez le gel pour détruire le mur fragile. Entrez, ramassez le trophée et revenez sur vos pas.

Arkham Ouest

En entrant à Arkham Ouest, restez en mode Détection et repérez l'emplacement des ennemis. Faites attention au sniper dans la tour du milieu et achevez-le furtivement.

Ensuite, allez devant l'entrée du pénitencier, achevez le groupe de sbires et entrez dans la prison.

Accès aux cellules

D'abord, avancez légèrement et prenez la cassette sur la table à droite. Ensuite, mettez-vous accroupi, approchez-vous du sbire armé par derrière, éliminez-le furtivement puis occupez-vous des deux autres. Passez en mode Détection, traquez les empreintes d'ADN, détruisez les dents et suivez la ligne blanche à gauche.

Avant de poursuivre sur la ligne blanche, suivez le chemin de la cellule et entrez dans les toilettes. Allez d'abord dans les toilettes des hommes à gauche, ramassez le trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas.

??? Comment réfléchis-tu à tes réussites et tes échecs Batman ???

Allez dans les toilettes des femmes, regardez-vous dans le miroir au fond et scannez.

A présent, retrouvez et suivez la ligne blanche au sol et attendez que la porte s'ouvre.

Quartier cellulaire principal

??? Deux personnes, une voix, pas d'armes ???

En entrant dans le quartier cellulaire principal, utilisez le grappin et grimpez au-dessus des cellules. Suivez l'entrée, repérez une arme accrochée dans le mur en face et scannez-la.

Allez à gauche, détruisez trois dentiers et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, redescendez à l'étage inférieur et suivez les traces d'ADN. Repérez un mur fragile dans le couloir à gauche, détruisez-le et ramassez le trophée. Sortez, poursuivez le chemin et ouvrez la porte.

La ligne verte

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et poursuivez le chemin jusqu'à la prochaine porte.

Salle de contrôle de la sécurité

Avancez tout droit dans la salle, prenez les escaliers au fond à gauche et repérez le mur fragile d'une cellule. Détruisez-le, récupérez le trophée qui est à l'intérieur et descendez.

??? Une méprise sur l'identité ???

Repérez la cellule dans laquelle se trouve le policier Cash, effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, montez aux escaliers du fond (à droite) et sauvez le directeur après la scène cinématique. Vous obtenez le séquenceur Cryptographique capable de pirater les systèmes de sécurité.

Utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir, ouvrez la porte bloquée et rebroussez chemin.

La ligne verte

A l'intérieur de l'une des cellules ouvertes se trouve un Trophée de l'homme mystère. Récupérez-le et poursuivez votre chemin.

Quartier cellulaire Principal

De retour au quartier cellulaire, grimpez au-dessus des cellules de détention et affrontez les onze ennemis. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche et utilisez le séquenceur pour désactiver le courant et débloquer la porte qui est à l'ouest. Entrez, faites attention aux deux aliénés et achevez-les rapidement.

??? Cette salle sera son seul horizon jusqu'à la fin de ses jours, même pour le tueur le plus célèbre. ???

Repérez une cellule remplie de feuilles d'agenda juste à droite de l'entrée et scannez-la pour résoudre cette énigme.

Ensuite, partez à gauche, montez les marches et entrez dans la salle des gardes.

Salle des gardes

Avancez jusqu'à la prochaine porte et entrez. Après la scène cinématique, vous devez sauver les deux innocents. Pour ce faire, utilisez d'abord le séquenceur sur le poste de commande juste à votre gauche. Ensuite, utilisez rapidement un Batarang pour couper la corde et libérer le garde à gauche avant que le courant ne revienne. Par la suite, désactivez le même poste de commande une seconde fois et désactivez rapidement le second poste qui se trouve près de l'eau.

Ensuite, libérez le second garde et approchez-vous de la sortie. Utilisez le séquenceur une dernière fois et désactivez le poste pour ouvrir la porte.

A présent, quittez la salle des gardes, détruisez les dents du joker et retournez au quartier cellulaire principal.

Quartier cellulaire principal

Approchez-vous de la porte qui se trouve à l'Est et entrez.

Accès Contrôlé

??? Qu'est-ce qui a quatre murs, deux côtés, et un ancien procureur ? ???

Montez les escaliers et regardez la cellule de droite. Effectuez un zoom sur le poster et scannez-le.

Passez en mode Détection et repérez la grille métallique au plafond. Utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et éliminer rapidement le fou qui jaillit de la trappe. Grimpez, prenez une cassette sur la table puis utilisez le séquenceur sur le poste de commande. Enfin, descendez et franchissez l'accès qui est désormais déverrouillé.
Avant d'entrer par la porte, montez les escaliers à droite et repérez les murs fragiles à droite. Détruisez le dernier, prenez le Trophée qui s'y trouve puis rebroussez chemin.

Incarcération extrême

Dès que vous entrez, vous affrontez de nouveaux ennemis. Effectuez des contre-attaques et des combos de plusieurs coups. De temps à autre, le sol clignote avant de s'électrifier. Dans ce cas, changez d'endroit et montez dans l'une des autres arènes (à droite ou à gauche). Faites attention aux sbires qui portent des matraques électriques et attaquez-les par derrière.

??? Tout seul dans ta cellule ? Pourquoi ne pas briser la glace avec les plus dangereux prisonniers ? ???

Observez l'endroit glacé, là où vous aviez combattu les derniers ennemis et scannez-le.

Après la scène, entrez par la porte qui se trouve sous la tour de contrôle et prenez la carte des secrets sur la table à gauche. Suivez le couloir gauche, montez les marches, prenez la cassette sur un autre bureau et rebroussez chemin. Sortez de la salle, détruisez les dentiers et revenez au quartier cellulaire principal. Prenez la sortie nord et quittez le pénitencier.

Chapitre 8 : Les jardins botaniques

Arkham Ouest

En sortant du pénitencier, éliminez le sbire fou devant la porte. Si vous avez amélioré votre séquenceur, grimpez sur le balcon du pénitencier et utilisez-le pour ouvrir l'accès. Entrez et récupérez le trophée de l'homme mystère.

??? Zsasz compte sur toi pour trouver son travail. ???

Dans la pièce qui se trouve au-dessus du pénitencier, regardez les cadavres des gardes qui sont autour d'une table et scannez-les pour résoudre cette énigme.

Ensuite, prenez la direction d'Arkham Est et entrez dans le Tunnel abandonné.

Tunnel abandonné

A l'entrée du tunnel, dégommez deux fous et ouvrez la porte au fond.

Arkham Est

Avancez, éliminez les fous et utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès de la salle sur votre gauche. Entrez, récupérez un Trophée et une carte des secrets et sortez.

Approchez-vous du manoir et grimpez jusqu'à la grande horloge. Prenez un Trophée devant l'horloge.

> ??? Mes défis apparaissent à ceux qui occupent la position correcte dans la vie. ???

Allez à droite de l'horloge, passez en mode Détection et alignez le point avec le reste du point d'interrogation sur le toit du manoir.

Ensuite, planez jusqu'aux deux tours de contrôle et grimpez sur la passerelle. Utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès et entrez. Ramassez un trophée, une cassette et sortez. Approchez-vous du jardin botanique, éliminez les fous et entrez.

Entrée de la Serre

Détruisez les dentiers et prenez à gauche.

> ??? C'est au tour de ces gardes d'y passer ???

Scannez les cadavres des gardes sur le banc pour résoudre cette énigme.

Ensuite, revenez et allez à droite. Ramassez la cassette sur le deuxième banc et prenez couverture derrière la grille. Utilisez le Batarang, visez les deux gardes armés et tirez.

Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte et entrez.

Serre Botanique

Dans la grande salle, utilisez les gargouilles au plafond pour vous déplacer et éliminez silencieusement les ennemis.

Lorsqu'ils se regroupent, attendez jusqu'à ce qu'ils se dispersent et reprenez les attaques furtives. Si vous êtes repéré, déplacez-vous rapidement d'une gargouille à l'autre pour fuir hors de leur vue.

> ??? A quelle heure boit-on le thé au pays des merveilles ? ???

Prenez les escaliers qui sont à gauche de l'entrée, repérez un service de thé entre les plantes et scannez-le.

Descendez vers la fontaine, utilisez le gel pour détruire le mur fragile et ramassez le trophée qui se trouve au fond du conduit. Enfin, allez à l'Est et ouvrez la porte.

Couloir des statues

Avancez droit devant vous et détruisez le dentier devant le banc.

> ??? Vous vous souvenez des Wayne ? Comment pourrait-on les oublier ? ???

Observez la plaque sur ce banc, effectuez un zoom et scannez-la.

Allez à droite, détruisez un autre dentier et récupérez la cassette sur le banc. Poursuivez le chemin, ouvrez la porte et entrez dans la salle du générateur de la serre.

Salle du générateur de la serre

Dégommez les sbires qui détiennent le mécanicien et libérez-le. Ensuite, récupérez une cassette d'entretien à gauche

du prisonnier. Désactivez le boitier en utilisant le séquenceur trois fois de suite, regardez en haut à gauche et repérez une échelle qui mène vers une passerelle. Atteignez-la, entrez, récupérez la carte des secrets à droite, un trophée à gauche et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à la serre botanique et prenez l'autre porte au nord.

Couloir inondé

Entrez dans le couloir et détruisez les dents du joker. Traversez l'eau et détruisez les dentiers à gauche. Ouvrez la grille d'aération et entrez.

??? Il a fallu plus que son charme à Ratcatcher pour diriger son armée. ???

Dans le conduit d'aération, repérez une grille sur le chemin, dans laquelle se trouvent des gants et des lunettes. Scannez-la.

Toujours dans le conduit d'aération, prenez à droite lors du prochain croisement. Récupérez un trophée au fond puis revenez et prenez l'autre chemin. Descendez, détruisez le mur fragile à droite et ouvrez la porte, en bas à droite.

Salle abandonnée

Allez à gauche, descendez les deux escaliers et poursuivez à droite. Descendez dans le ruisseau, ramassez le trophée au bout et revenez. Dès que vous remontez du conduit d'égout, repérez la plaque de conduit au sol près de l'arche et entrez.
Prenez le trophée au fond, revenez sur vos pas et montez les escaliers. Poursuivez à gauche, ouvrez la porte et entrez.

Couloir inondé

Grimpez aux rebords, entrez dans le canal et dégommez les deux sbires. Sauvez ainsi le civil et discutez avec lui.

??? On dirait que toute la cavalerie royale a piétiné tous les hommes de troupe ???

Avancez à droite du conduit et approchez-vous du banc. Regardez les fleurs sur ce banc et scannez-les pour résoudre le mystère.

??? Est-ce un hommage qu'un chien fou a laissé derrière lui ? ???

Partez en face jusqu'à devant la trappe et repérez une statue sans tête. Observez la plaque aux pieds de la statue (106) et scannez-la.

Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Volière

D'abord, pénétrez dans le conduit à droite, récupérez la cassette plus loin et revenez au point de départ. Maintenant, attendez que le sbire regarde à gauche et approchez de la grille de gauche.

Ouvrez-la et entrez. Lancez le grappin, grimpez en haut et prenez l'échelle. Sortez du conduit, allez à gauche.

??? Il n'y a pas de placard dans les jardins. Donc on utilise le toit, à la place. ???

Dès que vous sortez du conduit de gauche, approchez-vous du rebord et regardez en bas. Repérez le squelette pris dans la toile d'araignée, effectuez un zoom et scannez-le.

Ensuite, planez derrière l'ennemi. Utilisez le grappin une autre fois pour grimper. Restez en mode Détection, attendez que le garde s'éloigne et passez derrière lui. Montez à l'échelle, éliminez furtivement le chef des sbires puis détruisez les dents. Enfin, repérez les ennemis restants et achevez-les.

Ensuite, passez en mode Détection, revenez là où vous aviez résolu la dernière énigme et repérez plusieurs empreintes.

Ouvrez la trappe secrète, utilisez le séquenceur trois fois et ouvrez ainsi le passage secret.
Boss : Deux Titans Sbires
Après la scène cinématique, vous affrontez deux Titans. Les techniques d'attaque sont semblables à celles que vous aviez utilisées contre Bane. Par conséquent, utilisez le Batarang juste avant qu'ils ne vous foncent dessus, effectuez un combo et fuyez aussitôt. Effectuez des roulades pour esquiver leurs attaques. Lorsque l'un d'eux est étourdi, attaquez-le pour grimper sur son dos et utilisez-le pour attaquer son compagnon. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Après le combat, utilisez le séquenceur et ouvrez la porte métallique. Ensuite, utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir et traversez le vide.

Entrez dans le couloir inondé, prenez la cassette sur le banc et avancez tout droit. Utilisez de nouveau la tyrolienne pour traverser le ravin. Détruisez les dentiers, prenez le trophée et ouvrez la porte du fond.

Après la scène, rebroussez chemin et descendez le groupe de sbires. Entrez par la trappe et revenez à la salle abandonnée.

Salle abandonnée

??? Seuls ceux qui ont une vision différente de la vie peuvent voir ce défi. ???

Sautez sur le rebord qui est juste à droite de la porte, grimpez sur celui du mur d'en face et déplacez-vous à gauche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face de l'eau, allez à droite et coupez la corde de la passerelle. Avancez au milieu de la passerelle, grimpez à gauche et déplacez-vous à gauche. Remontez, entrez par la brèche à gauche et alignez le point d'interrogation près du rebord.

Ensuite, récupérez un trophée à droite et prenez la sortie au sud.

Couloir inondé

Utilisez la tyrolienne pour traverser le bassin électrique puis défoncez les deux ennemis.

Serre botanique

Dans cette serre, vous devez agir encore une fois silencieusement et éliminer les sbires armés. Activez le mode Détection pour repérer l'emplacement de ces derniers. Eliminez d'abord le premier (en face) puis grimpez sur une gargouille. Guettez la bonne occasion et éliminez les autres un à un.

Entrée de la serre

Après la scène, descendez par la seule trappe disponible et scannez l'esprit d'Arkham. Suivez le tunnel, grimpez en haut et revenez de l'autre côté de la plante. Détruisez le dentier et sortez.

Chapitre 9 : Le repaire de Killer Croc

Arkham Est

Faites attention à la plante en bas des marches, mettez-vous accroupi et détruisez-la. En arrivant au manoir, repérez la trappe au-dessus de l'entrée et grimpez pour entrer.

Entrée du manoir

Utilisez la tyrolienne pour traverser la salle et atterrir sur la canalisation d'en face. Repérez la trappe en haut à droite, suivez la canalisation et rejoignez le hall principal.

Hall principal

Avancez à droite et sautez sur la passerelle. Avancez jusqu'à la plante, prenez la tyrolienne et visez vers la gauche, au fond. Maintenant que vous êtes sur l'autre passerelle à gauche, avancez et descendez près des escaliers. Montez et discutez avec Aaron Cash.

Par la suite, rebroussez chemin, quittez le manoir et dirigez-vous vers Arkham nord. Dès que vous ouvrez la première porte, affrontez le groupe de sbires et ouvrez la deuxième porte qui est au fond.

Arkham Nord

Grimpez sur la tour de contrôle qui se trouve en face du sniper, utilisez la tyrolienne pour l'atteindre et achevez-le.

A présent, redescendez, et rejoignez la petite pièce à l'ouest. Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte, entrez et récupérez la cassette d'entretien sur le bureau.

??? Admettons-le, il y a 2 " Dents " sur le mur. ???

Dans cette pièce, regardez sur le second bureau et repérez les badges. Effectuez un zoom et scannez-les.

Maintenant, refaites la même opération pour éliminer le dernier sniper, montez sur le toit des soins intensifs et entrez.

Accès entretien

Ouvrez la grille qui se trouve légèrement à droite et entrez. Au croisement allez à droite, prenez le trophée et revenez dans le conduit. Suivez l'autre chemin, sautez sur le grillage à droite et entrez dans un autre conduit.

Poursuivez à droite, entrez dans un dernier conduit et ouvrez la grille.

Hall des soins intensifs

Dans cette zone, vous devez agir en douceur et éliminer les six sbires armés furtivement. Cette fois-ci, vous ne pourrez pas utiliser les gargouilles car elles sont piégées. Commencez donc par éliminer furtivement le premier sbire sur la passerelle. Restez en mode Détection et accroupissez-vous puis agissez selon les déplacements des ennemis. Repérez ceux qui sont isolés et éliminez-les un par un.

??? Un puzzle a plusieurs faces mais seules certaines sont visibles. ???

Dans la salle de contrôle au milieu du hall, passez en mode Détection et repérez le point d'interrogation sur la vitre.

Dans la salle de contrôle centrale, utilisez le séquenceur et désactivez le boitier de sécurité. Descendez les marches et prenez l'une des deux portes au nord.

Transfert du bâtiment des cellules

Suivez le couloir et regardez la scène cinématique d'un autre cauchemar. Incarnez le Joker pendant quelques moments, utilisez la tyrolienne pour traverser le vide et allez à gauche.

Pour vaincre l'épouvantail, cachez-vous derrière le mur, attendez qu'il regarde ailleurs et sautez à droite. Utilisez l'appareil pour vous cacher puis grimpez à droite. Suivez le chemin et décapitez les huit squelettes qu'il envoie. Ensuite, grimpez à droite et poursuivez votre chemin. Sautez à droite, passez derrière la clôture et sautez encore à droite. Continuez à courir, utilisez le grand bloc métallique mobile pour vous cacher et atteindre l'autre côté. Par la suite, grimpez au mur de droite et sautez sur l'élévateur. Utilisez le grappin pour atteindre l'autre élévateur, plus haut. Poursuivez à droite, approchez-vous du projecteur et utilisez-le.

Dans la seconde partie de l'affrontement, vous devez d'abord éliminer une dizaine de squelettes. Ensuite, utilisez les mêmes techniques d'attaque contre les Titans et achevez le squelette titan. Enfin, éliminez un autre squelette titan accompagné d'une dizaine de squelettes normaux.

??? Fais connaissance avec les parents avant d'être transféré hors d'ici. ???

Allez dans le couloir Est du transfert du bâtiment des cellules, utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès juste à droite de l'entrée et montez. Repérez la photo de famille sur le bureau et scannez-la.

Ensuite, avancez dans le couloir et utilisez le séquenceur amélioré pour débloquer un second accès. Montez les marches, prenez la cassette d'entretien et descendez.

Transfert sécurisé

D'abord, escaladez les marches de droite et récupérez une cassette d'entretien sur le bureau. Ensuite, descendez et planez jusqu'au dernier étage.

??? Le Dr Jonathan Crane projette de rendre la crainte plus intense. ???

Approchez-vous de la base de l'ascenseur gauche et entrez par un conduit d'aération. Suivez le canal et scannez la pièce remplie de cranes.

Maintenant, montez les escaliers, éliminez les trios sbires et désactivez le panneau de contrôle. Descendez les escaliers, descendez par le trou de l'ascenseur et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Ensuite, montez aux escaliers de gauche et récupérez la carte des secrets sur le bureau. Sortez de la pièce, prenez la porte qui est en face des marches et accédez à la salle de commande.

Accès à la salle de commande

Prenez la cassette d'entretien sur la caisse, suivez le couloir et prenez la porte.

Repaire de Croc

Après la scène cinématique, allez en premier lieu à gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau et récupérer le Trophée.

Ensuite, avancez sur la passerelle de droite et utilisez la tyrolienne pour changer de rive. Avancez, utilisez de nouveau la tyrolienne et entrez dans l'égout qui mène au nord.

Après une scène, avancez doucement sur les planches flottantes sur l'eau. Surtout ne courez pas sur ces planches sinon Croc sortira de l'eau. Lorsque vous serez à proximité de votre objectif, le monstre jaillit de l'eau et vous fonce dessus. Dans ce cas, utilisez un Batarang et tirez.

Au croisement, avancez tout droit, sautez par-dessus la clôture et prenez à droite. Lancez un Batarang sur la plante puis récoltez les spores. Ensuite, revenez en arrière et prenez à droite. Sautez sur la clôture et tournez de nouveau à droite. Lancez un Batarang et récoltez plus de spores.

A présent, revenez en arrière et sautez par-dessus la clôture. Allez à gauche puis à droite avant de reprendre à gauche. Tournez à droite et avancez droit devant vous. Récoltez les spores et poursuivez à droite. Avancez jusqu'au fond de l'égout, tournez à gauche et ramassez les spores.

Utilisez la tyrolienne pour traverser et avancez jusqu'au fond. Courez à droite jusqu'au fond et tournez à gauche deux fois puis à droite et sautez par-dessus la clôture. Poursuivez à droite et avancez là où se trouve Croc. Prenez à gauche puis à droite et ramassez les spores.

Une fois que vous avez ramassé assez de spores pour l'antidote, vous devez faire marche arrière et quitter le repaire. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau, avancez jusqu'au fond puis prenez à gauche. Sautez par-dessus la clôture,

utilisez la tyrolienne et traversez à gauche. Prenez à droite deux fois puis à gauche et sautez par-dessus la clôture. Prenez à gauche deux fois et avancez jusqu'au fond. Poursuivez à droite puis prenez à nouveau à droite avant de tournez à gauche et d'avancer jusqu'au fond.

A présent, l'angle de la caméra est inversé et vous ne voyez pas le chemin. Vous devez agir rapidement et diriger Batou car les planches s'écroulent au fur et à mesure de sa progression. Lorsque vous arrivez à l'entrée de l'égout, le chemin est barré par une grille. Rappelez-vous du gel explosif que Batou avait placé au début, choisissez l'appareil dans votre inventaire, attendez que Croc s'approche des explosifs et explosez le sol pour l'expédier en enfer.

En sortant de l'égout, utilisez la tyrolienne pour traverser vers la droite, détruisez les dents et prenez la porte.

Vieil égout

Prenez le chemin de gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Descendez les marches, utilisez la tyrolienne pour ramasser le trophée au fond puis revenez et entrez par la trappe de gauche.

Chapitre 10 : L'Antidote

Batcave

Entrez dans la Batcave et montez les escaliers par la gauche. Après la scène, vous obtenez la super Bat-griffe.

Utilisez ce nouvel appareil sur le mur gauche, sautez et grimpez à l'aide du grappin. Sortez de la Batcave et planez jusqu'à la zone montagneuse. Récupérez le trophée de l'homme mystère en bas de la montagne puis montez au sommet et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'autre montagne.

Entrez dans la grotte, grimpez sur les zones rocheuses au milieu de la grotte et utilisez la tyrolienne pour atteindre la montagne suivante. Planez jusqu'au pont en pierre, allez à droite et rejoignez le vieil égout par la trappe.

Le vieil égout

Allez à gauche et détruisez les spores à droite. Suivez le chemin de gauche, ouvrez la porte et entrez.

Carrefour de l'égout principal

Allez à droite et grimpez au mur jusqu'à ce que vous traversiez la première poutre inclinée. Ensuite, sautez sur la plateforme à gauche et rejoignez le courant d'eau. Montez sur la poutre à gauche, puis allez à droite. Utilisez la tyrolienne pour atteindre le trophée plus loin et poursuivez à droite.

Détruisez la cosse, grimpez sur le mur et traversez la poutre verticale. Lorsque le chemin semble bloqué, utilisez la tyrolienne, visez l'autre côté de l'égout et traversez. Ramassez un autre trophée en chemin et grimpez aux murs.

Enfin, passez en mode Détection et repérez le mur supérieur. Utilisez la super Bat-griffe pour détruire le mur et utilisez le grappin pour atteindre la salle.

Salle des commandes des pompes

En entrant dans la salle, attaquez les trois sbires et éliminez-les. Récupérez la carte des secrets sur une chaise située à droite de l'entrée puis poursuivez le long du couloir à droite. En tournant à droite, prenez une cassette d'entretien sur un baril puis entrez par la porte.

Commande de pression

Descendez les deux ennemis en haut puis montez les escaliers de gauche. Activez le mode Détection, détruisez les dentiers et repérez un mur fragile en haut à droite. Détruisez-le grâce à la super Bat-griffe, ramassez le trophée puis entrez par la porte plus loin.

Salle de pompage

Allez à gauche, utilisez la tyrolienne et ramassez la cassette d'entretien sur le baril au fond. Ensuite, attaquez les ennemis qui sont en bas et achevez-les. Désactivez les deux boitiers des pompes, rebroussez chemin vers la commande de pression et suivez désormais le second chemin qui était à droite. Détruisez les dents en chemin puis entrez.

Salle de commande

Vous faites face à sept ennemis armés et vous devez agir silencieusement. Grimpez sur la passerelle en haut de l'entrée puis sur la gargouille à droite. Sautez d'une gargouille à l'autre, repérez les ennemis isolés et tuez-les furtivement.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Ouest de la salle de commande et repérez le mur fragile. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, récupérez le trophée à l'intérieur puis revenez à l'Est de la salle. Repérez un autre mur fragile, détruisez-le et scannez l'esprit d'Arkham. Enfin, rejoignez la salle de commandes et désactivez le boitier de sécurité. Rebroussez chemin vers la salle de commande de pression et éliminez deux ennemis en chemin.

Commande de pression

De retour à la salle de commande de pression, les accès sont bloqués et le joker vous envoie plusieurs ennemis accompagnés d'un Titans. Attaquez d'abord les ennemis tout en esquivant les attaques du Titans puis occupez-vous de ce dernier. Ensuite, grimpez sur le dos du Titan et utilisez-le pour attaquer la seconde troupe de sbires qui arrive. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi les sbires ainsi que le Titan.

Après le combat, entrez par la porte de l'ascenseur que le Titan a détruit et repérez un mur fragile. Détruisez-le, grimpez et scannez l'esprit d'Arkham. Regardez derrière vous en haut, détruisez le mur fragile et grimpez. Placez le gel explosif sur le contrepoids de l'ascenseur et explosez-le. Détruisez un mur plus haut, grimpez et prenez la porte au fond du couloir.

Chapitre 11 : Poison d'Ivy

Arkham Ouest

Planez jusqu'à la tour de contrôle au milieu de la cour et dégommez le sniper. Avancez devant le centre médical, repérez une cabane près des ambulances devant le bâtiment et utilisez le séquenceur pour y pénétrer. Récupérez la carte des secrets puis approchez-vous de la passerelle à gauche de la sortie. Désactivez le boitier pour faire monter la passerelle, prenez le trophée qui se trouve au-dessous et partez en direction Arkham Est.

??? Le gaz de l'Epouvantail fait-il tomber les barrières lorsqu'il te rend fou ? ???

Juste avant d'arriver dans le tunnel abandonné, repérez un mur fragile en haut à gauche des conduits. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire et grimpez. Effectuez un zoom sur les bouteilles de gaz et résolvez ainsi l'énigme.

Entrez dans le tunnel abandonné, détruisez les cosses et les dentiers et rejoignez Arkham Est.

Arkham Nord

Eliminez les fous en chemin, approchez-vous du jardin botanique et entrez.

Entrée de la serre

Prenez le chemin de gauche et contournez ainsi les racines qui bloquent la route. Suivez le chemin et entrez par la porte qui est en bas des marches.

Serre botanique

Montez simplement au second étage et accédez au couloir inondé.

Couloir inondé

Détruisez les dents, utilisez la tyrolienne et traversez l'eau électrifiée.

Suivez le corridor, achevez les deux ennemis au fond puis approchez-vous du rebord gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser le ravin puis entrez par la porte au fond.

Serre Elizabeth Arkham

Boss : Poison Ivy
Pour battre Ivy, lancez constamment des Batarangs sur la fleur, évitez l'herbe qui pousse et les spores qu'elle vous lance. Pour esquiver les herbes qui poussent, effectuez des roulades vers l'extrême droite (ou gauche) de la pièce. Pour esquiver les spores, effectuez aussi des roulades à gauche ou à droite. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la jauge blanche soit vide. A ce moment, placez du gel explosif sur la coque d'Ivy et explosez-la. Répétez de nouveau la même attaque avec le Batarang et en plus des herbes et des spores, éliminez cette fois-ci les sbires. Lorsque la jauge grise d'Ivy est vide, utilisez de nouveau le gel explosif et achevez-la une fois pour toutes.

Chapitre 12 : La fête du Joker

Après le combat contre Ivy, dirigez-vous vers Arkham Ouest.

Arkham Ouest

Grimpez sur le conduit d'aération en haut, passez en mode Détection et repérez le mur fragile derrière vous. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, ramassez le trophée et revenez sur le conduit. Repérez une grille métallique, enlevez-la et récupérez un autre trophée à l'intérieur. Enfin, descendez et rejoignez Arkham ouest.

Approchez-vous du pénitencier et affrontez les quatre ennemis qui se trouvent devant la porte. Lorsque vous entrez, plusieurs sbires vous acclament et vous applaudissent. Ne les laissez pas se moquer de vous et défoncez-les tous. Profitez-en pour effectuer de longs combos ensuite entrez par la porte.

Salle des visites

Approchez-vous de la vitrine au fond et assistez à la discussion du joker. Après que la bombe explose, avancez vers la zone d'impact, tournez à droite et allez vers l'arène.

Après une courte cinématique, le Joker relâche deux Titans et plusieurs sbires. Effectuez les mêmes tactiques que précédemment pour les assommer puis grimpez sur leurs dos.

Utilisez-les pour assommer les sbires et faites-les se combattre. Essayez d'éliminer rapidement les sbires et occupez-vous par la suite des titans. Après le combat, une scène se déclenche dans laquelle le Joker devient lui-même un Titan.

Pénitencier

Dans le combat final contre le Joker, éliminez d'abord les sbires qu'il envoie tout en évitant les bombes et les dentiers explosifs. Une fois que les ennemis sont terrassés, le Joker se retourne et regarde vers l'hélicoptère. A ce moment, utilisez la super Bat-griffe et faites-le tomber par terre.

Approchez-vous de lui et effectuez un combo pour l'attaquer. Ensuite, fuyez ses attaques et attendez qu'il envoie d'autres ennemis. Effectuez la même technique deux fois successives et achevez-le ainsi une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez complété Batman Arkham Asylum !

L'ULTIME ESPRIT D'ARKHAM

Si vous avez eu le courage de trouver les vingt-trois esprits d'Arkham, sachez qu'il en existe un vingt-quatrième ! Celui-ci n'est visible sur aucune carte et vous ne disposez d'aucun indice pour le traquer mis à part le fait qu'en relisant tous les textes, vous saurez qui il est. En se creusant bien les méninges, il ne peut s'agir que d'un seul homme : Quincy Sharp, le directeur du pénitencier. Pour ce qui est de son emplacement, il serait trop aisé de penser que l'esprit se trouve dans son bureau... Pensez plutôt à un endroit où il aurait le contrôle absolu, le pouvoir de vie ou de mort de tous ses patients. Rendez-vous à la salle de contrôle de la sécurité dans le pénitencier et cherchez plus précisément une inscription au sol dans la vigie.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Trouble-fête

Cette petite fête risque de se gâter.

Planeur nocturne

Planer de façon ininterrompue sur plus de 100m.

D'une pierre deux coups

Suspendre un sbire et le relâcher pour en effrayer un autre (n'importe quel mode de jeu).

Attrape !

Attraper un batarang (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 5

Faire un combo de 5 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 10

Faire un combo de 10 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Rodéo de monstres

Monter sur un monstre et utiliser ses forces.

Enchaînement libre bronze

Obtenir 8 médailles en défis combat.

Enchaînement libre argent

Obtenir 16 médailles en défis combat.

Prédateur bronze

Obtenir 8 médailles en défis Prédateur.

Prédateur argent

Obtenir 16 médailles en défis Prédateur.

Prédateur invisible

Terminer un défi Prédateur en utilisant uniquement les éliminations silencieuses.

Enchaînement libre parfait

Terminer un défi combat sans être blessé.

Analyste d'Arkham

Résoudre 5% des défis de l'Homme-mystère.

Enquêteur secret

Résoudre 10% des défis de l'Homme-mystère.

Penseur original

Résoudre 25% des défis de l'Homme-mystère.

Elucideur de mystères

Résoudre 40% des défis de l'Homme-mystère.

Déchiffreur d'énigmes

Résoudre 55% des défis de l'Homme-mystère.

Athlète mental

Résoudre 70% des défis de l'Homme-mystère.

Argent

Boom !

Terminer le mode Histoire (Facile).

Méga Boom !

Terminer le mode Histoire (Normal).

Super Méga Boom !

Terminer le mode Histoire (Difficile).

Enchaînement libre combo 20

Faire un combo de 20 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 40

Faire un combo de 40 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Corps-à-corps

Affronter un monstre à mains nues.

Perfection Enchaînement libre

Exécuter un combo parfait comprenant toutes les attaques de Batman (tout mode).

Enchaînement libre or

Obtenir 24 médailles en défis combat.

Prédateur or

Obtenir 24 médailles en défis Prédateur.

Déchiffrer l'énigme

Résoudre tous les défis de l'Homme-mystère sur l'île.

Elucideur d'énigmes

Résoudre 85% des défis de l'Homme-mystère.

Le meilleur détective du monde

Résoudre le plus gros mystère d'Arkham.

Or

Parfait Chevalier

Terminé : 100%.

Secrets

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

VUE ALTERNATIVE POUR LES GADGETS À VISÉE

Lorsque vous maintenez L1 pour viser avec un gadget, appuyez sur R2 (au lieu de R1) pour utiliser le gadget avec une vue alternative.

PIÈCE SECRÈTE DANS LE BUREAU DU DIRECTEUR QUINCY SHARP

Dans le manoir d'Arkham, aller au bureau du directeur (pièce à l'extrême nord-est). A l'entrée de la grande salle avec le feu ouvert, se diriger vers le mur de gauche avant le petit escalier, superposer 3 charges de gel explosif au centre de ce mur (invisible en "mode détection") et les faire exploser simultanément. Cela ouvre un accès à un petit bureau secret.

Batman Arkham City

© Warner Interactive / Rocksteady 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

Platine

Félicitations !

Bronze

Je suis Batman

Devenez la chauve-souris

Bain d'acide

Sauvez la demoiselle, mais est-elle en détresse ?

Sauveur

Sauvez les médecins bénévoles

Ramonage

Il n'y a qu'une seule entrée

Bandit manchot

Complètement marteau

Communications H.S.

Nettoyez les ondes

Gladiateur

Le meilleur pour la fin

Ville disparue

Découvrez le secret d'Arkham City

Chute libre

Ne regardez pas en bas

Expert scientifique

Récupérez assez de preuves pour localiser le tueur à gages

L'espion mystérieux

Identifiez l'espion mystérieux

Fusée de détresse

Répondez à l'appel au secours

Dring dring

Décrochez un téléphone qui sonne

Temps mort

Le temps presse

Monnaie d'échange

Réunissez le couple séparé

Bien armé

Récupérez tous les gadgets et améliorations de Batman

Attaque aggravée

Arrêtez toutes les attaques sur Arkham City

Test de Q.I.

Résolvez la 1re énigme

Casse-tête

Sauvez le 1er otage de l'Homme-mystère

Gros cerveau

Sauvez le 2e otage de l'Homme-mystère

Roi de l'énigme

Sauvez le 3e otage de l'Homme-mystère

Intellectuel

Sauvez le 4e otage de l'Homme-mystère

Revanche de bronze

Gagnez 24 médailles dans les défis classés initiaux d'Arkham City (Batman)

Revanche d'argent

Gagnez 48 médailles dans les défis classés initiaux d'Arkham City (Batman)

Campagne de bronze

Gagnez 36 médailles dans les campagnes initiales d'Arkham City (Batman)

Campagne d'argent

Gagnez 72 médailles dans les campagnes initiales d'Arkham City (Batman)

Combattant increvable 2.0

Terminez un défi Combat sans subir de dégâts (n'importe quel personnage)

Base jumper de Gotham

Sautez de l'immeuble le plus haut d'Arkham City et planez pendant 1 minute sans toucher le sol.

Hommage

Une minute de silence

Le conteur

Ayez 12 rendez-vous meurtriers avec Calendar Man

Attrape

Trouvez quelqu'un avec qui jouer au batarang télécommandé

Combo x50

Exécutez un combo de 50 coups (n'importe quel mode ou personnage)

Combo parfait 2.0

Exécutez un combo parfait comprenant tous les coups de Batman (n'importe quel mode)

Attaque au gadget

Utilisez 5 gadgets de tir rapide différents en un seul combat (tous modes de jeu)

Argent

Boulet de démolition

Arrêtez l'inarrêtable

Tempête de sable

Nous sommes nombreux !

Cache-cache

Une partie de cache-cache fatale

Train fantôme

Question de vie ou de mort

Sortie de scène

La vie n'est qu'une scène

Contrat terminé

Stoppez le tueur à gages

Tueur en série

Traquez le tueur en série

Jouets cassés

Détruisez tout

La mort au bout du fil

Arrêtez le tueur des téléphones publics

Chevalier en réalité

Terminez tous les exercices d'entraînement en R.A.

Remue-méninges

Sauvez le 5e otage de l'Homme-mystère

Génie

Sauvez tous les otages de l'Homme-mystère

Revanche d'or

Gagnez les 72 médailles des défis classés initiaux d'Arkham City (Batman)

Campagne d'or

Gagnez les 108 médailles des campagnes initiales d'Arkham City (Batman)

Toujours +

Terminez la nouvelle partie +

Or

Chevalier parfait - Jour 2

Terminez tous les défis d'Arkham City - Histoire, missions secondaires, améliorations, objets, Nouvelle partie+, Nigma se venge (Batman)

TROPHÉES DU DLC "CATWOMAN"

Bronze

Énigme du Sphinx

Complétez les 40 élements de la grille d'énigmes de l'Homme-mystère pour Catwoman

Revanche féline

Gagnez les 72 médailles des défis classés initiaux d'Arkham City (Catwoman)

Un chat en campagne

Gagnez les 108 médailles des campagnes initiales d'Arkham City (Catwoman)

Argent

Les sirènes d'Arkham City

Allez voir une vieille amie

Pickpocket

Volez le butin d'une vie

Bijoux de famille

Récupérez vos biens volés

TROPHÉES DU DLC "ROBIN"

Bronze

La revanche de Robin

Gagnez 78 médailles dans les défis classés initiaux d'Arkham City et le pack Robin (Robin)

Robin en campagne

Gagnez 114 médailles dans les campagnes initiales d'Arkham City et le pack Robin (Robin)

TROPHÉES DU DLC "NIGHTWING"

Bronze

La revanche de Nightwing

Gagnez 78 médailles dans les défis classés initiaux d'Arkham City et le pack Nightwing (Nightwing)

Nightwing en campagne

Gagnez 114 médailles dans les campagnes initiales d'Arkham City et le pack Nightwing (Nightwing)

NEW GAME +

Terminez le jeu en Normal ou Difficile pour pouvoir recommencer une partie en conservant tout ce que vous aviez acquis.

MESSAGES CACHÉS

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées XY : 700, 490. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants :
9-23-9-12-12-18-5-20-21-18-14-2-1-20-13-1-14. Si vous les remplacez par leurs équivalents en lettres dans l'alphabet, vous découvrirez le message : "I WILL RETURN BATMAN".

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées XY : 500, 900. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants :
"5-15-9-7-21-18-18-14-3-5-24-15-12-7-22-3-10-5-15-9-22-3-8-25-26-15-16-25-10-15-17-25. Si vous utilisez la règle 1=C, 2=B, 3=A, 4=Z, vous découvrirez le message : "YOU WILL PAY FOR WHAT YOU HAVE DONE TO ME".

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées XY : 200, 500. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants :
"3-20-26-18-26-16-24-1-11-4-24-9-3-8-5-2-12-18-6-16-7-11-3-10-17-5-13-4-21-8. Si vous utilisez la règle Z=1, Y=2, X=3 (alphabet inversé), puis le Carré de Vigenere avec le mot clef "scarecrow", vous découvrirez le message : "FEAR WILL TEAR GOTHAM CITY TO SHREDS".

GROSSE TÊTE

Pour passer en mode Grosse tête, vous devez jouer en Normal ou Difficile. En cours de partie, sortez le séquenceur cryptographique. Tout en maintenant les deux gâchettes enfoncées, faites tourner le stick gauche dans le sens des aiguilles d'une montre et le stick droit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Faites cela pendant plusieurs secondes pour que Batman prenne la grosse tête. Recommencez l'opération pour désactiver ce code.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous prenez pour ainsi dire le contrôle de Bruce Wayne dans une salle d'interrogatoire, attaché à une chaise. Balancez-vous de droite à gauche pour tomber à terre, puis utilisez la touche de contre pour calmer les ardeurs du Garde TYGER. Dirigez-vous ensuite vers la droite entre les grillages pour être à nouveau " pris en charge ". Une fois lâché en pâture aux criminels d'Arkham, utilisez à nouveau le Contre pour vous débarrasser des détenus et frappez celui qui est en train de tabasser Jack Ryder. Aidez celui-ci à se relever et avancez pour être accueilli à coup de batte par le Pingouin.

Utilisez une fois encore le contre pour reprendre le contrôle du milliardaire, puis donnez une leçon aux hommes de main de Cobblepot en alternant entre frappes et contres. Pour repérer un ennemi sur le point de vous frapper, restez attentif aux éclairs bleus qui apparaîtront au dessus de sa tête. Une fois la zone dégagée, mettez le Pingouin KO si vous le souhaitez, empruntez l'échelle à gauche des grillages, puis sautez sur les conduits d'aération en face. Empruntez une seconde échelle et grimpez sur les toits à votre gauche pour que Bruce puisse contacter Alfred, son fidèle majordome. Repérez ensuite le bâtiment d'Ace Chemicals et courez dans sa direction pour vous agripper au rebord. Suivez le par la droite et utilisez les échelles à votre disposition pour monter. Accroupissez-vous ensuite pour passer l'obstacle et suspendez-vous à nouveau au rebord grâce aux indications à l'écran. Progressez enfin de la même façon jusqu'au toit, où vous pourrez enfin endosser pour de bon le rôle de Batman.

Sauver Catwoman

Votre attirail en main, déplacez le curseur de votre séquenceur vers le signal fort en haut à droite et décodez l'émission pour apprendre que Catwoman est détenue au tribunal. Pour vous y rendre, rien de plus simple : sautez d'Ace Cheminals et planez jusqu'au bâtiment éclairé droit devant vous. Vous remarquerez peut-être en chemin qu'une étrange sphère verte recouvrant un point d'interrogation se trouve sur l'un des toits adjacents : il s'agit d'un Trophée de l'Homme Mystère. Plusieurs dizaines sont disséminés dans chacune des différentes zones d'Arkham, et pour tous les collecter, il faudra vous armer de beaucoup de patience, ainsi que de vos meilleurs neurones ! Pour l'heure toutefois, corrigez comme il se doit les hommes de Double-Face à l'entrée du tribunal en utilisant sans réserve votre Contre, puis entrez. Si vous souhaitez éviter l'affrontement, entrer directement par la porte du balcon est possible.

Montez les escaliers face à vous et dirigez-vous vers la gauche pour assister à une cinématique. Empruntez ensuite l'échelle au fond à droite et accroupissez-vous pour neutraliser le détenu qui vous tourne le dos. Lors de ces neutralisations, vous pourrez si vous le souhaitez asséner un coup plus violent à votre victime pour qu'elle s'endorme immédiatement. Cette méthode a néanmoins un inconvénient : elle est plus bruyante ! A n'utiliser que lorsque la situation l'exige vraiment, donc. Marchez ensuite sur le câble qui surplombe la salle puis initiez le pugilat en sautant de votre perchoir et en mettant KO tous les détenus qui oseront rester dans la salle (la majorité s'enfuyant comme des lâches).

Double-Face tentera bien de vous arrêter en vous tirant dessus, mais rien ne lui évitera la déculottée qui l'attend dans la cinématique qui suivra une fois les détenus vaincus.

Trouver le Joker

Enquêter à l'église

Activez votre détecteur d'indice et analysez l'impact au sol ainsi que le point d'entrée de la balle. Vous en déduirez ainsi la position du sniper. Ressortez alors du bâtiment pour poursuivre vos investigations. Passez à tabac les détenus postés à l'entrée si vous le souhaitez et suivez le curseur vert sur votre radar pour atteindre le bâtiment d'où provenait le tir. Si vous désirez dors et déjà vous plonger corps et âmes dans les quêtes annexes peuplant Arkham, sur le toit de l'immeuble de droite en sortant du tribunal vous attend le Veilleur, un être mystérieux dont vous pourrez pister les apparitions.

Autrement, dirigez-vous vers l'entrée de l'église, gardée par quelques détenus, et disposez d'eux comme il se doit avant

d'entrer. A l'intérieur, Harley Quinn vous attend de pied ferme, mais initiera un dialogue dès lors que vous lui porterez un coup. Sitôt la demoiselle partie, lancez un fumigène puis utilisez votre grappin pour rejoindre l'une des gargouilles en hauteur et ainsi vous fondre dans l'ombre. Utilisez ensuite votre Mode Détection pour avoir une vue d'ensemble sur les forces en présence. Ce mode est un outil très pratique dont il ne faudra pas vous priver, car il vous permet de connaître la position de chaque ennemi ainsi que son équipement, ce qui pourra se révéler déterminant par la suite.

Pour l'heure, rejoignez la statue au fond de l'église. Vous pourrez ainsi neutraliser d'un seul coup deux détenus en vous glissant dans leur dos Regagnez ensuite votre perchoir et évoluez vers la droite en planant pour atteindre l'arrière du confessionnal. Approchez-vous des planches de bois et éliminez un troisième ennemi avant de retournez vous cacher, puis planez jusqu'à atterrir derrière le dernier détenu, que vous pouvez neutraliser sans problème. La pièce est maintenant sécurisée, et vous monterez peut-être déjà au niveau supérieur grâce à l'expérience acquise jusque-là. Vous pouvez choisir d'améliorer ou de développer les capacités de Batman comme bon vous semble, mais il est reste judicieux d'utiliser vos points de compétences pour améliorer la résistance de Batman aux coups et aux balles.

Parlez aux otages que vous venez de libérer si vous le souhaitez, puis empruntez la porte à gauche de l'entrée maintenant bouclée. Entrez dans la pièce sur votre droite puis montez aux niveaux supérieurs par la force de vos bras. Un Trophée de l'Homme Mystère peut être attrapé grâce à votre Bat-griffe avant que vous ne soyez obligé d'utiliser votre grappin pour progresser davantage. Une fois arrivé au sommet, analysez le fusil de sniper, puis suivez les indications à l'écran pour sauter à travers les vitraux et échapper à une mort certaine.

Pénétrer dans l'aciérie

Vous pouvez à présent pister le signal radio émis par le Joker. Suivez votre indicateur en volant de toit en toit, et ne vous privez surtout pas si vous croisez un groupe de détenus : chaque groupe vaincu vous octroiera davantage d'expérience et vous permettra à terme de débloquer plus de capacités pour votre homme chauve-souris. En suivant le signal radio, vous ne tarderez pas à arriver au " Joker's Funland ", au coeur de la zone industrielle. Continuez votre pistage pour atteindre l'aciérie contrôlée par le Joker, puis utilisez votre grappin pour rejoindre le point le plus élevé de la zone. Suite au dialogue avec Alfred, utilisez votre grappin pour vous accrocher à la cheminée principale à l'est, puis planez vers le rebord. Progressez ensuite vers la droite et apprenez un nouveau mouvement : la glissade.

Progressez le long de la pièce circulaire jusqu'à être bloqué par la chaleur, puis utilisez votre Bat-griffe sur la conduite d'eau face à vous pour dégager la voie. Sautez en contrebas et accrochez-vous au rebord un peu plus loin pour continuer. Jouez ensuite les équilibristes sur les rambardes suspendues au dessus de la lave pour atteindre un cul de sac. Utilisez alors du Gel explosif sur le sol pour créer un trou et vous y engouffrer. Continuez devant vous en vous accroupissant, puis utilisez un Batarang sur l'interrupteur en haut à droite pour arrêter les flux de vapeur et emprunter le conduit. Progressez le long de celui-ci en évitant les jets de flamme puis en désactivant de nouveaux jets de vapeur jusqu'à arriver en dessous du hangar où se terrent les hommes du Joker. Profitez de votre situation pour neutraliser directement l'un d'eux, puis assommez les autre à grand renfort de contres et de coups divers.

Sauver le médecin

Après la courte scène et le dialogue avec Alfred, empruntez la porte surplombée de l'inscription " Dead Ride ", puis analysez les Trophées encore inaccessibles présents dans la pièce. Il s'agit d'un bon réflexe à prendre, étant donnée la quantité de Trophées à découvrir à Arkham. Continuez vers la chaîne de montage, et activez l'interrupteur au dessus du tapis roulant directement à gauche en entrant. Faufilez-vous par l'ouverture ainsi dégagée et utilisez votre grappin pour atteindre un poste en hauteur, puis un point d'observation. Passez dans le dos des ennemis en usant de ces points, et laissez-vous tomber à terre une fois en position. Neutralisez d'abord le détenu isolé de droite, puis faites de même avec les deux autres légèrement en contrebas.

Passez dans la pièce suivante en sautant par la baie vitrée, puis passez la porte au fond à droite. Accroupissez-vous pour éviter d'alerter les détenus devant vous et éliminez-les d'un seul coup. Quatre autres ennemis vous attendent dans la pièce, tous armés : dans ce cas de figure, oubliez tout de suite l'approche frontale, et veillez à rester caché pour neutraliser vos adversaires. Commencez d'abord par rejoindre un point d'observation, et analysez les déplacements des détenus grâce à votre Mode Détection. Lorsqu'un ennemi s'isole, planez dans son dos et atterrissez derrière lui en vous accroupissant pour le neutraliser. Si l'une de vos victimes est retrouvée par un co-détenu, alors le reste des adversaires sera en état d'alerte et vous recherchera, ce qui n'est pas plus mal car c'est souvent comme cela que vous aurez

l'occasion d'isoler vos proies. Vous pouvez également attendre qu'un détenu passe en dessous d'un point d'observation pour opérer une neutralisation aérienne, mais en l'occurrence, le dernier ennemi de la salle restera aux côtés du médecin. Attendez donc qu'il ait le dos tourné pour le neutraliser et ainsi sauver Stacy Baker. Vous obtenez dans la foulée un fusil à impulsion électrique.

Atteindre le Joker

Ressortez alors de la pièce et rendez-vous vers la porte fermée dans le coin nord-ouest de la salle. A l'aide de votre nouveau jouet électrique, activez le dispositif au dessus de la porte, puis faites de même en utilisant les deux tirs du fusil pour déverrouiller une seconde porte. De retour à la chaîne de montage, usez de votre grappin pour atteindre une hauteur et empruntez le conduit à votre droite. Vous pourrez alors prendre par surprise les détenus qui vous attendaient derrière la porte et en neutraliser deux en vous glissant dans leur dos. Mettez KO ceux qui restent, puis retournez dans le hangar où vous aviez pu observer le regroupement des hommes du Joker.

Après avoir écouté Harley, utilisez votre fusil à impulsion sur le générateur électrique présent dans la salle en alternant entre les deux types de charge pour dégager la voie vers le Joker. Utilisez alors votre grappin pour monter dans le bureau,... Et recevoir un coup de botte de la part du bras droit du criminel fou. Ce dernier est vite rejoint par quelques hommes du Joker, dont il faudra disposer avant toute chose avant de vous attaquer à M. Marteau. Restez mobile pour éviter ses coups meurtriers, et paralysez-le avec vos charges électriques si vous en avez l'occasion pour avoir la paix. Vous pourrez alors rejoindre pour de bon le bureau où se terre le Joker.

Il est à noter qu'à partir de ce moment, vous aurez la possibilité de vous plonger dans les quêtes liées à Edouard Nigma en vous rendant à l'Eglise. Si vous désirez récupérer tous les Trophées disséminés dans le jeu, cela sera même indispensable car à l'issu de votre " entrevue " avec E.Nigma, les informateurs de l'Homme mystère vous apparaîtront clairement, entourés d'une aura verdâtre, au cours de vos nombreux combats. Lorsque vous repérerez un tel ennemi, il faudra faire l'effort d'éviter de le mettre KO en s'occupant dans un premier temps de tous les autres détenus pour pouvoir l'interroger, et ainsi connaître les emplacements des Trophées aux alentours.

A la recherche de M. Freeze

Du commissariat au Musée

Après la cinématique, votre combinaison sera calibrée pour trouver le point le plus froid d'Arkham afin de localiser M. Freeze. Avant de suivre votre indicateur thermique, libre à vous d'explorer davantage la ville pour faire la chasse aux quêtes annexes. Sinon, rendez-vous aux abord du bâtiment du GCPD, nouvelle planque de M. Fries et bien gardé par les hommes du Pingouin. Ces derniers sont armés, veillez donc à les éliminer un à un et avec précaution pour ne pas prendre de risques inutiles. Non loin de là, sur un toit d'où émane la fumée rouge d'une fusée éclairante, vous trouverez l'entrée de Jouets Krank, où vous pourrez initier une nouvelle quête en étroite collaboration avec un ancien ami à vous. Une autre quête peut aussi être entreprise si vous décrochez le téléphone sonnant non loin de l'entrée du GCPD.

Une fois ladite entrée nettoyée, utilisez vos charges électriques sur la porte à la base du bâtiment et exécutez une glissade pour passer dans l'ouverture ainsi créée. Prenez la carte de cryptage sur le cadavre à droite en entrant, puis décodez l'émission en bas à gauche de votre séquenceur avant de passer la porte. Les détenus présents dans le commissariats sont à nouveau tous armés : attirez brièvement l'attention d'un ennemi pour les faire se disperser, puis allez vous cacher en hauteur pour les surprendre un à un en vous glissant dans leur dos. Si vous êtes dans la ligne de mire d'un détenu, utilisez immédiatement un fumigène pour aller vous dissimuler de plus belle. Le dernier ennemi de la zone se rendra automatiquement, vous permettant ainsi de l'interroger. Vous découvrez ainsi que Freeze n'est déjà plus là.

En rebroussant chemin pour sortir du bâtiment, vous serez enfermé dans le hall d'entrée. Après avoir téléchargé les codes du building, passez dans la salle adjacente par le grillage au sol, puis utilisez votre séquenceur sur la console à droite en entrant pour déverrouiller les portes. Sortez ensuite du commissariat comme vous y êtes entré, et traversez la ville pour rejoindre le Musée. Une fois n'est pas coutume, l'entrée du bâtiment est bien gardée par les hommes du Pingouin. Inutile à ce stade de vous préciser comment aborder ce genre de situation. Après avoir réglé leur compte aux détenus, utilisez votre séquenceur pour lever le grillage bloquant la porte, puis entrez.

Désactiver les brouilleurs

Un ennemi équipé d'un couteau vous attend dans le hall : utilisez les indications à l'écran pour éviter ses coups et riposter comme il se doit. Sautez ensuite à travers la vitre à droite en entrant, puis utilisez votre séquenceur sur la console. Le Pingouin bloque les transmissions à l'aide de brouilleurs, qu'il va donc vous falloir neutraliser. Ressortez du Musée et suivez les indications de votre mouchard pour trouver le premier brouilleur sur la façade nord du building, placé sous bonne garde. Restez attentif au son d'alarme qui pourra retentir lorsque vous passerez à tabac les hommes du pingouin : elle signifiera qu'un détenu est en train de s'équiper d'une arme à feu. Seul face au brouilleur, détruisez les trois écrans du dispositif pour le désactiver.

Mettez ensuite le cap vers le nord-est pour trouver le second brouilleur, cette fois exclusivement défendu par des hommes armés. Postez-vous en haut du bâtiment surplombant le dispositif pour facilement neutraliser les détenus les uns à la suite des autres et ainsi pouvoir détruire le brouilleur. Prenez votre temps dans ce genre de situation pour ne pas encaisser inutilement des tirs de balle, meurtriers pour l'homme très ordinaire qu'est Bruce Wayne. Vous apprenez ensuite en espionnant les communications du Pingouin que le dernier brouilleur est caché sous terre.

Suivez donc le marqueur vert sur votre boussole pour vous rapprocher de votre objectif : vous atteindrez ainsi la zone du Bowery, où se dressent d'imposantes verrières. Utilisez-les à bon escient pour vous déplacer à l'insu des détenus armés présents dans la zone, ou prenez votre temps pour les éliminer un par un. Notez qu'en direction du sud, un premier conteneur de Titan vous attend si vous avez accepté d'aider Bane à Jouets Kranks. C'est en tout cas à l'ouest que vous trouverez l'entrée du métro, dans laquelle il va falloir vous engouffrer. Deux détenus peuvent facilement être neutralisés sur la gauche, tandis qu'un Trophée vous attend à l'autre extrémité de la pièce. Les transmissions étant brouillées pour l'instant, analysez simplement son emplacement. Un autre Trophée peut néanmoins être obtenu immédiatement en vous glissant dans un conduit dans une salle à l'est de la pièce, puis en utilisant votre gel explosif sur le sol.

Revenez ensuite au niveau des deux ennemis assommés et descendez au niveau inférieur. Empruntez la voie de droite et glissez-vous dans un nouveau conduit pour trouver un autre Trophée, puis dirigez-vous vers la gauche dans la pièce suivante. Montez sur le train, et continuez à progresser notamment à l'aide de votre glissade et de votre gel explosif. Allez ensuite vers la droite et descendez brièvement du toit du train pour trouver un nouveau Trophée. Rebroussez alors chemin en continuant tout droit pour trouver sur votre droite un deuxième conteneur de Titan faiblement gardé. Plus loin sur la gauche, détruisez le mur pour trouver plusieurs Trophées sous entraves : leur obtention nécessitant la résolution d'énigmes, il est préférable de les marquer pour le moment.

Ressortez ensuite et utilisez vos charges électriques pour ouvrir la porte sur votre gauche. Vous atteignez alors le terminal du métro, où réside le dernier brouilleur placé sous haute surveillance. Commencez par emprunter le conduit face à vous pour progresser sans vous faire repérer, puis placez-vous sous le grillage devant vous en sortant de votre cachette. Vous pourrez ainsi prendre un premier détenu par surprise et le neutraliser. Rejoignez ensuite un point d'observation à l'aide de votre grappin et observez les déplacements des ennemis restants pour choisir vos prochaines cibles : plus elles seront isolées, plus elle seront vulnérables. Une fois la zone nettoyée, réduisez le dernier brouilleur en bouilli pour pouvoir à nouveau utiliser votre séquenceur. Notez qu'un autre Trophée peut être récupéré en s'accroupissant dans le coin sud-ouest de la salle. Ne vous reste ensuite plus qu'à rebrousser chemin pour sortir du métro et vous mettre en route pour le Musée.

Sauver M. Freeze

De retour au Musée, faites place nette devant le building avant d'entrer, en faisant tout de même bien attention aux ennemis armés d'un couteau et qui demandent une technique de contre particulière. Une fois à l'intérieur, piratez la console qui vous avait auparavant résisté sur la droite : vous pouvez à présent pousser plus avant vos investigations. Détruisez le mur au fond à gauche du couloir pour trouver un Trophée, puis descendez les escaliers croisés un peu plus tôt. Pour vaincre le détenu en armure, suivez les indications à l'écran. Dirigez-vous ensuite dans le coin nord-est de la pièce pour trouver un conduit en hauteur qui vous mènera à un nouveau Trophée à marquer.

En revenant dans la pièce au Tyrannosaure, parlez à l'agent Jones à gauches des escaliers puis empruntez-les pour aller marquer un nouveau Trophée et passer la porte surplombée du panneau Exit. Utilisez vos charges électriques pour passer le volet à gauche et trouver un Trophée, puis usez de vos Batarangs télécommandés pour activer l'interrupteur de l'autre côté de l'arche face à vous. Suivez ensuite simplement le couloir pour assister à une cinématique, suite à

laquelle vous serez enjoint à participer à un large pugilat. Les ennemis sont nombreux mais ne disposent que d'un arsenal limité, à base de battes et de chaises. Faites-vous donc plaisir et mettez-les au tapis. Dans un second temps, un détenu infecté par le Titan sera envoyé sur le ring pour vous combattre, accompagné de quelques détenus supplémentaires. Utilisez donc l'ultra étourdissement pour prendre le contrôle de la bête et semer le chaos parmi vos ennemis. La pièce nettoyée, une dialogue avec Alfred surviendra.

Une fois ce dernier achevé, utilisez à nouveau un Batarang télécommandé sur la gauche de la salle pour activer l'interrupteur et ouvrir la voie. Piratez la console directement sur votre gauche, puis utilisez vos charges pour activer le générateur au sol. Détruisez la paroi de droite pour récupérer un Trophée et replacez-vous devant le premier générateur. Faites descendre le monte-charge, puis placez-vous à l'intérieur pour activer un autre générateur. Détruisez alors le plafond maintenant accessible pour progresser davantage, puis utilisez votre Bat-griffe sur la valve au mur pour trouver un nouveau Trophée. Continuez vers la droite en détruisant à nouveau un mur puis passez la porte sur votre gauche. Utilisez alors votre gel explosif sur la paroi de glace pour déclencher une nouvelle scène.

La séquence qui suit pourra vous donner des sueurs froides : il s'agira en effet de traverser l'étendue de glace friable qui s'étend à vos pieds pour rejoindre les agents du GCPD piégés dans la glace. Ne vous approchez des bords sous aucun prétexte, sous peine de finir en déjeuner pour l'une des curiosités du Pingouin, et entreprenez de rejoindre le premier agent face à vous.
Le policier secouru, repartez de plus belle et dirigez-vous cette fois-ci à l'extrémité gauche de la salle. Utilisez votre grappin pour rejoindre le balcon et poursuivre votre progression.

Un peu plus loin, trois ennemis joueront les malins en se mettant à l'abri derrière des grilles automatisées. Piratez la console sur la gauche pour aller les corriger comme il se doit, puis passez la porte qu'ils défendaient. Progressez davantage en utilisant la glissade pour finalement tomber nez à nez avec un M. Fries en bien mauvaise posture. Utilisez, ou plutôt tentez d'utiliser votre gel explosif sur la paroi de droite pour être aussitôt confronté à Abramovici et quelques sbires. Neutralisez ces derniers dans un premier temps, puis utilisez un ultra étourdissement sur le colosse pour lui adresser un combo dévastateur. Empruntez le passage maintenant dégagé et marquez le Trophée dans le coin à droite. Rendez-vous ensuite au bout de l'allée pour trouver un troisième container de Titan à détruire, puis piratez la console à gauche de la prison de Freeze pour, enfin, le libérer.

Neutraliser Cobblepot

Après la cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la vaste salle congelée, dont la glace a à présent quelque peu fondu. Sautez donc sur la plate-forme en contrebas et entreprenez la traversée jusqu'au côté opposé en utilisant les divers anneaux à votre disposition. Vous pourrez au passage secourir deux détenus congelés avant d'aller arpenter le couloir qui vous attend après le balcon. Passez ensuite la porte au bout pour rejoindre l'armurerie, une large salle peuplée d'ennemis armés.

A partir de maintenant, vos ennemis pourront être équipés de lunettes à infrarouges et seront donc capables de vous repérer sur un point d'observation lorsqu'il les utiliseront. Ils ne peuvent toutefois scruter qu'une seule gargouille à la fois, et vous serez souvent averti de l'utilisation de ces lunettes par une allocution du détenu les possédant. De plus, une amélioration permet de passer outre cette menace du moment que vous restez immobile sur votre perchoir. Pas trop d'inquiétude à se faire, donc, même si se débarrasser des ennemis présents pourra éventuellement se révéler compliqué en fonction de leurs déplacements. Prenez votre temps, ne courez pas de risques inconsidérés et vous nettoierez la zone sans grand souci.

Récupérez ensuite la puce de sécurité sur la combinaison de Freeze, et retournez dans la salle-bassin. Utilisez à nouveau la plate-forme pour vous mouvoir sur l'eau, et dirigez-vous vers la droite. La créature du Pingouin tentera alors de vous croquer, ce que vous empêcherez à l'aide d'un vigoureux coup de poing. Suivez l'allée puis passez la porte pour arriver dans le salon de l'iceberg, où vous attend le Pingouin armé du fameux fusil à glace de Freeze. Mettez-vous à couvert et attendez que les tirs cessent pour progresser vers le fond de la salle. Vous pourrez alors emprunter une passerelle qui vous mènera à Cobblepot, et serez en mesure d'utiliser votre brouilleur. Votre ennemi juré encaissera alors un uppercut magistral avant de riposter en déchaînant la fureur de Solomon Grundy, le premier véritable Boss du jeu.

Boss : Solomon Grundy
L'énergie du boss est dépendante des trois générateurs d'énergie placés au sol. Lorsque Grundy faiblira, ces

générateurs se mettront donc en route pour le soigner : vous devrez donc utiliser votre gel explosif (via un raccourci) sur les générateurs afin de les détruire. N'essayez surtout pas de défier Grundy au corps-à-corps, et ne vous approchez pas des générateurs lorsqu'ils sont actifs (lumière bleue) sous peine d'encaisser des dégâts. Le boss dispose également d'une attaque à distance qu'il sera préférable d'esquiver en sautant. Une fois les trois générateurs détruits, vous pourrez asséner quelques coups au colosse.

Débutera alors une seconde phase, durant laquelle Grundy sera plus vivace et où les générateurs seront momentanément impossibles à atteindre. Guettez donc l'ouverture des sas au sol tout en esquivant les assauts du boss pour déposer votre gel explosif et ainsi priver une nouvelle fois Solomon de son énergie. L'occasion vous sera alors donnée de le cogner de plus belle et d'achever le monstre. Le bougre ne s'avoue cependant pas vaincu : luttez pour vous libérer et reprendre le combat.

Durant cette troisième et dernière phase, Grundy sera immobilisé, et ne vous attaquera qu'avec des ondes de choc. Esquivez-les au mieux et entreprenez pour la troisième fois la destruction des générateurs au sol. Ces derniers ne seront plus protégés, mais s'activeront beaucoup plus souvent, ce qui pourra compliquer votre tâche.
Mais une fois détruit, c'est à la fin définitive de Grundy que vous pourrez assister après lui avoir tabassé les entrailles. Le Pingouin, lui, ne s'avoue pas vaincu et entreprend de vous attaquer au lance-roquette. Contournez-le simplement en esquivant les roquette pour le rouer de coup et en finir avec lui.

Une histoire de sang

Pister l'assassin

Après la scène, ressortez du Musée pour commencer la filature de l'acrobate venant de s'échapper. A mesure que vous vous en approcherez, les tâches de sang laissées par l'assassin seront automatiquement analysées. Utilisez votre mode Détection pour suivre avec précision le tracé des gouttes si vous avez un doute sur la trajectoire à adopter. En chemin, vous croiserez très certainement quantités de malfrats à discipliner selon votre bon plaisir, jusqu'à arriver à la fin des traces. Tentez d'analyser les bandages au sol pour être directement attaqué par l'assassin. Une phase de filature plus active débute alors, durant laquelle vous devrez user de toute votre adresse pour suivre la ninja de bâtiment en bâtiment. Planez, courez, et ne soyez pas avare en utilisation de votre grappin pour réussir à tenir le rythme. Votre proie finira par stopper sur l'un des toits d'Arkham pour engager le combat, l'occasion pour vous de déposer un mouchard en utilisant la touche de contre.

Après la cinématique mettant en scène l'un des rares alliés de Batman, vous serez en mesure de suivre l'assassin à la trace grâce au curseur à l'écran. En suivant le signal, vous serez amené à retourner sur le territoire du Joker, devenu plus dangereux à cause des nombreux détenus armés qui rôdent à présent un peu partout. Vous pouvez prendre votre temps et les éliminer un par un, ou bien directement descendre dans la large ouverture par laquelle semble s'engouffrer le signal du traceur. Marquez le Trophée au fond du tunnel puis récupérez celui de l'autre côté du vide sur la gauche. Mettez KO les trois malfrats en contrebas, en faisant attention à celui possédant une armure, puis progressez par l'unique voie disponible. Détruisez le mur sur la gauche pour aller marquer des Trophées, puis allez tout droit en ressortant.

Utilisez alors votre tyrolienne pour franchir le gouffre devant vous, en l'activant à nouveau en milieu de parcours pour aller récupérer un Trophée dans le tunnel de droite et pour continuer votre route par la gauche. Passez la grille à gauche puis positionnez-vous au dessus de la surface fragile à droite : vous pourrez ainsi éliminer directement l'un des détenus à l'étage du dessous et facilement prendre l'avantage contre le reste du groupe. Attention tout de même, il y a une caisse d'armement au fond de la salle que les voyous ne se priveront pas d'aller utiliser. Une fois sorti vainqueur du combat, piratez la console pour ouvrir les portes : vous voilà revenu dans un endroit familier. Rendez-vous en bas à droite de la salle pour emprunter la porte qui s'y trouve, puis marquez le Trophée un peu plus loin avant d'utiliser votre tyrolienne pour traverser et emprunter la porte en hauteur.

Arrivée à Wondercity

Après le dialogue avec Oracle, avancez pour vous retrouver face à un précipice, que vous pourrez franchir en planant puis en utilisant votre grappin. Dans la pièce toute proche, un groupe de détenus attend sa correction, mais disposent néanmoins d'une caisse d'armes. Prudence, donc. Passez ensuite la porte pour vous retrouver dans les fondations de

la tour Wonder, une large salle peuplée d'ennemis armés. L'un d'eux possède un brouilleur qui vous empêchera d'utiliser votre mode Détection : heureusement, le détenu en question s'éloignera rapidement sur la gauche et sera alors vulnérable à votre attaque discrète. Libre à vous ensuite de procéder comme vous l'entendez pour venir à bout de ses camarades, tout étant surtout affaire d'opportunités.

La zone nettoyée, vous aurez tout loisir d'aller détruire le container Titan présent dans la pièce ainsi que de récupérer les Trophées disséminés ici. Accessoirement, vous pouvez également secourir la médecin auparavant prisonnière des détenus que vous venez de neutraliser. Une fois votre petit tour achevé, reprenez la traque de l'assassin en suivant le signal en direction de Wonder City. Passez successivement deux larges portes en activant les générateurs au sol, puis affrontez un groupe de ninjas sortis de nulle part. Maîtriser le contre de lame est ici essentiel pour ne pas éprouver trop de difficulté, mais fort heureusement ces dames sont plus frêles que les détenus que vous avez l'habitude de passer à tabac.

Leurs ardeurs refroidies, utilisez du gel explosif sur le sol face à la porte pour dégager un nouveau générateur à activer. Rejoignez alors l'extrémité de la nouvelle zone, en n'oubliant pas de récupérer le Trophée sur votre droite accessible via une glissade, puis analysez le robot face à vous. Les données récoltées ne sont malheureusement que fragmentaires, et il va vous falloir analyser tous les autres robots de la zone pour reconstituer l'enregistrement.
Repérez donc les différentes machines à analyser grâce à votre mode Détection, mais prenez garde : un duo d'assassins surgira de temps à autre après un téléchargement pour tenter de vous arrêter. Occupez-vous donc de ces demoiselles entre chaque analyse, puis rendez-vous au niveau du passage secret ainsi découvert pour activer le panneau. Contrez l'assassin qui vous assaille pour utiliser l'épée qu'elle porte comme clé, et engouffrez-vous dans le tunnel.

Marquez le Trophée face à vous, puis continuez vers la droite pour trouver une échelle. Progressez ensuite tant bien que mal droit devant vous pour assister à une nouvelle cinématique. Vous suivrez alors Talia dans le sous-sol pour vous confronter aux épreuves du Démon.

Les épreuves du Démon

Tout d'abord, pour peu que cela soit nécessaire de le préciser, buvez. Vous devrez ensuite suivre Ra's al Ghul au travers du désert urbain qui s'étend devant vous. Pour se faire, utilisez le boulet de canon pour pouvoir regagner de l'altitude et ainsi éviter tout contact avec le moindre élément du décor, qui s'avérerait fatal. Arrivé à la seconde plate-forme, vous devrez venir à bout de soldats de sable avant de pouvoir continuer. Ces derniers utilisent des armes blanches : veillez donc à utiliser le contre approprié. Un affrontement identique vous sera imposé sur le quatrième pilier bleu, suite à quoi il ne vous restera plus qu'à plonger dans le maelström de sable. De retour à la réalité, remontez les escaliers derrière la porte pour pouvoir rejoindre Ra's al Ghul au cours d'une cinématique. S'en suivra alors un affrontement aussi inévitable qu'intergénérationnel.

Boss : Ra's al Ghul
L'affrontement se déroule en deux temps. Vous devrez d'abord vaincre les assassins de sable qui vous assailliront en même temps que Ra's avant de pouvoir vous attaquer à lui, ou plutôt à son effigie de sable animée. Utilisez pour cela vos charges électriques à distance en esquivant au mieux les lames qu'il enverra vers vous et en scrutant les espaces entre les soldats qui forment sa garde. Le boss pourra également vous destiner des shurikens géants et des coups d'épée de temps à autre. Une fois le Ra's al Ghul de sable vaincu, le vrai viendra vous défier au corps à corps : contrez alors aussi vite que possible pour le tenir en respect et ainsi passer à la seconde phase du combat.

Celle-ci est en réalité identique à la première, si ce n'est que les soldats de sable vous destineront cette fois-ci une attaque groupée qui mettra votre touche de contre à rude épreuve : il faudra en effet appuyer de manière extrêmement rapide pour échapper à leur assaut. Heureusement, à mesure que vous réduirez leur nombre, contrer cette attaque deviendra plus facile. Vous devrez alors une fois de plus venir à bout du Ra's de sable géant et le contrer de la même manière qu'auparavant. Cette fois, vous aurez en revanche tout loisir de lui asséner vos plus beaux crochets pour en finir une bonne fois pour toute. Le bougre ne renonce pas pour autant à ses projets et prend Talia en otage. Utilisez votre Batarang inversé pour que la technologie triomphe enfin du maître assassin, pour le coup totalement has been.

Récupérer l'antidote

Rejoindre Freeze

Vous voilà à présent en possession du précieux sang nécessaire à la confection de l'antidote. Ne vous reste plus qu'à rejoindre le bâtiment du GCPD, où vous attend Freeze, en empruntant les voies du métro dégagées par vos soins un peu plus tôt. La prudence est de mise, toutefois, car les hommes du Joker ont investi les lieux et sont plutôt bien équipé : plusieurs détenus ont des lunettes infrarouges, et l'un d'eux porte sur son dos un dispositif de brouillage. Abordez donc la situation avec beaucoup de précaution. Plus loin sur votre route vers la surface, vous rencontrerez également un nouveau type d'ennemi armé de boucliers : utilisez simplement le combo adéquat pour en venir à bout. Pour le reste, vous êtes en terrain connu, et n'éprouverez donc pas de difficulté particulière à rejoindre la surface.

Non loin de la sortie, vous intercepterez néanmoins un communiqué de Strange évoquant l'arrivée de Quincy Sharp dans la ville. L'occasion pour vous d'en apprendre plus sur la situation en faisant un petit détour. Suivez votre marqueur vert pour trouver le maire de Gotham en bien mauvaise posture. Les hommes qui le retiennent sont armés, mais vous pourrez faciliter les choses en utilisant vos charges électriques sur le générateur tout proches des malfrats. Ruez-vous ensuite sur eux en leur arrachant leur armes des mains à l'aide de votre Bat-griffe pour les mettre KO et avoir une petite entrevue avec Sharp. L'heure sera ensuite venue d'apporter le sang si durement acquis à M.Freeze. Un ultime groupe d'hommes de main du Joker vous attend néanmoins devant l'entrée du GCPD pour vous faire obstacle. Un détenu en armure et deux autres armés de boucliers sont de la partie, ce qui peut compliquer passablement les choses. Concentrez donc vos assauts sur les ennemis standards avant de vous attaquer aux trois derniers, qui requièrent des combo spécifiques.

L'accès au commissariat dégagé, pénétrez-y de la même façon qu'autrefois et détruisez le mur du fond pour trouver un Trophée et en marquer un second. Entrez ensuite dans le bâtiment pour aller donner le sang de Ra's al Ghul à Freeze. Et malgré toute votre bonne volonté, celui-ci ne semble pas d'humeur très coopérative.

Boss : Victor Fries
Vous voici sûrement face au boss le plus compliqué du jeu. Freeze est en effet quasi invulnérable dans sa combinaison, pourra vous pister grâce à la chaleur de vos empreintes, à des drones, dispose d'une barrière cinétique et bien sûr, ne se privera pas pour utiliser son fameux fusil à glace. Autant de menaces qu'il conviendra d'éviter en restant hors de vu de Victor.

L'atteindre ne sera pas non plus une partie de plaisir, et pour cause : chaque fois que vous utiliserez une stratégie particulière pour prendre Freeze par surprise, celui-ci se prémunira de cette attaque en mettant immédiatement en place une contre-mesure. Vous l'avez pris en traître par derrière ou en surgissant d'un grillage au sol ? Et bien l'approcher de cette manière sera dès lors impossible. Une exception à la règle, toutefois : les deux générateurs présents dans la pièces, qui s'ils sont activés quand Freeze passe à proximité pourront le paralyser temporairement. Victor pourra cependant geler le second générateur si l'occasion lui est donnée de le faire.

Voici donc un panel de cinq techniques que vous pourrez utiliser pour atteindre autant de fois le boss et le vaincre : le paralyser avec les générateurs, le surprendre depuis un grillage au sol, depuis un rebord, électrifier la zone inondée, et enfin lui asséner un coup de pied planant par derrière. Vous aurez alors tout loisir de briser son scaphandre et de mettre un terme au combat. Seulement voilà, le temps que vous aurez mis à calmer les ardeurs de Freeze aura suffit au Joker pour s'emparer de l'antidote. Ressortez donc en vitesse du bâtiment par l'arrière.

Retour à l'aciérie

C'est donc sur le territoire du Joker que vous devez à nouveau vous rendre pour récupérer votre dû et sauver Gotham, ainsi que vous livrer à une nouvelle quête annexe afin de délivrer Nora des griffes de votre rival. Mais avant cela, une autre tâche vous incombe : celle de sauver Vicki Vale, échouée en plein Arkham, des griffes des snipers du Joker. Scrutez donc la zone à l'aide de votre mode Détection pour localiser les détenus qui encerclent l'hélico écrasé et procédez à leur neutralisation. Une fois la zone dégagée, retrouvez Vicki sur le pont en ruine pour la mettre en sécurité et ainsi continuer votre route.

Un message d'Alfred vous indiquera entre temps l'emplacement du largage d'un antidote mis au point par Lucius Fox. L'occasion pour vous d'aller vous requinquer en la bienveillante compagnie du Chapelier Fou lors d'une quête annexe si vous le souhaitez.

Soyez prudent lorsque vous serez en approche de l'aciérie, et restez à l'affût des lasers rouges, synonymes de la présence de snipers. Deux d'entre eux vous attendent par exemple en hauteur à l'entrée du Joker's Funland. Rejoignez donc l'endroit d'où vous aviez pu infiltrer le bâtiment la première fois. Vous remarquerez alors bien vite qu'il vous sera impossible d'utiliser cette entrée pour pénétrer dans l'aciérie. Suivez les indications d'Oracle pour trouver une nouvelle entrée en prenant toujours soin de neutraliser les snipers qui scrutent la zone. A l'extrémité sud de votre objectif, trois gardes non armés gardent un container de Titan : combattez-les sans crainte d'alerter le reste de la troupe pour le détruire, puis utilisez du gel explosif sur la paroi au fond pour marquer un Trophée.

Procédez ensuite au nettoyage de la zone précédente pour pouvoir passer la porte sans encombre. Il est à noter que les deux détenus la gardant ne bougeront que rarement, et qu'il est préférable de vous attaquer à leurs camarades dans un premier temps avant de leur tomber dessus au sens propre. Une fois entré dans le bâtiment, amusez-vous avec votre nouveau jouet givrant sur les détenus à gauche, puis détruisez le dernier container de Titan derrière vous. Vous pouvez dès à présent retourner à Jouets Krank pour retrouver Bane et clore la quête si vous le souhaitez. Sinon, sautez en contrebas, marquez le Trophée de l'autre côté du cours d'eau et utilisez votre coup de givre dans ce dernier pour créer une plate-forme de glace. Grimpez dessus et usez de votre Bat-griffe pour éviter de finir en rondelles de chauve-souris, et montez sur la nouvelle plate-forme.

Créez une nouvelle embarcation de glace de l'autre côté puis tractez-vous à nouveau d'un côté ou de l'autre à l'aide des différents anneaux. Sur la nouvelle plate-forme, empruntez le conduit sur la gauche. Une fois n'est pas coutume, créez une plate-forme en contrebas et faites une entrée fracassante par la baie vitrée sur la gauche pour affronter un groupe de détenus. Il y a une caisse d'armes dans la pièce, restez donc attentifs aux ennemis qui s'éloignent pour s'armer. Une fois la pièce nettoyée, restez-y si vous le souhaitez pour visionner le discours du Joker, puis empruntez la porte à gauche.

Dans la pièce suivante, neutralisez les deux hommes du Joker et sauvez, si le coeur vous en dit, l'homme de Double-Face. Celui-ci vous attaquera à la première occasion, cependant. Rendez-vous ensuite près du cours d'eau un peu plus loin après avoir détruit le mur pour à nouveau jouer les surfeurs et utilisez votre grappin en haut à gauche pour trouver un Trophée. Rejoignez ensuite l'autre extrémité du cours d'eau à l'aide des anneaux, passez sous l'obstacle, puis bifurquez de suite sur la droite, toujours grâce aux anneaux. Remontez alors sur la terre ferme juste à droite, puis utilisez votre tyrolienne pour vous rendre en face. Utilisez votre coup de givre sur les tuyaux à droite pour continuer à progresser, puis créez une nouvelle plate-forme pour rejoindre la passerelle sur la gauche.

Armez-vous alors de votre Batarang télécommandé et envoyez-le au travers du mécanisme devant vous. Faites traverser l'électricité à votre projectile, puis faites-lui faire demi tour pour l'envoyer se ficher dans le panneau de fusibles dans la pièce d'à côté et ainsi dégager la voie. Surfez à nouveau le long du cours d'eau, puis utilisez votre grappin en haut à droite. Marquez le Trophée à votre droite sur le sol, puis allez pirater la console sur la gauche pour faire la jonction avec la pièce où vous aviez -ou pas- libéré le prisonnier. Vous pourrez dès lors tenter de récupérer le Trophée de la pièce précédente en utilisant un Batarang télécommandé, en le faisant traverser l'électricité et en le guidant à travers le tuyau menant aux fusibles. Traversez ensuite la passerelle précédemment descendue et dirigez-vous vers la gauche pour retrouver Stacey Baker.

En terrain connu

Celle-ci vous informe de l'installation de mines dans la salle suivante. De quoi substantiellement vous compliquer la vie, dans la mesure où il faudra à présent faire attention à où vous décider d'atterrir pour neutraliser un ennemi. Pour simplifier un minimum les choses, il est donc de bon ton d'avoir débloqué l'atout " Dissimulation de l'empreinte " pour pouvoir passer outre, ou presque, les lunettes infrarouges ennemies. Pénétrez donc dans un premier temps dans la pièce sur votre gauche et empruntez le conduit pour trouver un Trophée en hauteur.
En progressant le long de la coursive, vous trouverez plusieurs voies d'aération que vous pourrez utiliser comme autant d'endroits d'où lancer vos assauts éclairs sur les détenus. Procédez donc avec autant de sadisme et de discrétion que vous le souhaitez pour pacifier la salle, puis passez la porte à l'extrémité nord de celle-ci.

En passant en mode Détection, vous localiserez facilement un ennemi armé d'un sniper dans la pièce face à vous. La zone étant piégée, empruntez le passage au niveau supérieur pour arriver sur la ligne d'acheminement des caisses. Cachez-vous dans l'une d'elles, et attendez d'être dans le dos du sniper pour le neutraliser. Rejoignez ensuite le niveau supérieur pour trouver une Harley ligotée et bâillonnée. Laissez-la parler pour dégoter une nouvelle quête annexe, puis passez derrière elle pour emprunter à nouveau un tapis roulant immobile. Passez ensuite la porte à droite, et

déverrouillez l'accès au Trophée auparavant inaccessible sur la droite. Progressez plus avant pour retourner dans la salle où vous aviez vaincu M.Marteau, et utilisez votre grappin pour rejoindre les deux sniper postés en hauteur et les éliminer d'un coup à partir du rebord.

Redescendez si vous le souhaitez pour donner une correction aux autres détenus, puis remontez et suivez les flèches vertes au sol afin d'aller vous confronter à votre plus grand rival.

Boss : Joker et cie
Dans un premier temps, rouez le Joker de coups, cette certitude au ventre que cela ne sera pas aussi simple que cela d'en venir à bout. Et en effet, une quantité non négligeable de détenus se joindra bien vite aux festivités, suivie par M.Marteau, le retour, ainsi qu'un ennemi infecté par du Titan. Pour couronner le tout, des wagonnets se feront un malin plaisir de vous faucher si vous traîner sur les rails avec trop d'insouciance.

Pour venir à bout de ce petit monde, concentrez d'abord vos attaques sur les ennemis standards, que vous pouvez battre sans combo particulier, afin de vider la salle et d'y voir plus clair. Si vous en avez l'occasion, étourdir le Titan et l'utiliser comme arme peut être une bonne solution, et c'est également à lui que devront s'adresser vos coups une fois la salle épurée. Vous causerez ainsi des dégât à Marteau et Joker, que vous pourrez ensuite défaire tranquillement dans cet ordre.

Arrêter le Protocole 10

Accéder à la Tour Wonder

Dans un premier temps, il va vous falloir récupérer les codes d'accès nécessaires pour accéder à la tour. Pour ce faire, vous allez devoir courir après l'hélicoptère TYGER entre tous possédant ces codes en les analysant les uns après les autres. La tâche peut toutefois s'avérer compliquée, puisque lesdits hélicos vous tireront à présent dessus à vu et vous traqueront impitoyablement. Le meilleur moyen pour scanner les véhicules volants sans courir trop de risques consiste à utiliser votre grappin sur eux afin de vous accrocher à la carlingue et ainsi les analyser en tout tranquillité.

Une fois les codes obtenus, suivez le marqueur vert à l'écran pour atteindre l'entrée de la tour, férocement gardée par des snipers. Prenez-les donc à revers en utilisant votre grappin au dessus d'eux, puis piratez la console derrière eux. Progressez vers la droite, débloquez le passage à l'aide de vos charge électriques puis descendez de deux niveaux sur la gauche pour débloquer un nouveau passage avec votre fusil. Passez la porte à gauche puis neutralisez l'un des trois gardes TYGER présents avant d'achever les autre à l'aide du combo approprié. Vous serez ensuite vite encerclé par d'autres gardes et confronté par vidéo à Hugo Strange. Après son discours, vous l'aurez deviné, vous serez confronté aux gardes vous entourant. Procédez avec prudence, plusieurs ennemis étant armés de boucliers et de matraques, et éliminez d'abord leurs homologues moins équipés pour voir le bout du combat.

Avant de vous lancer dans votre séance d'escalade, piratez la console présente dans la pièce pour trouver un Trophée au plafond de la zone ainsi découverte, à récupérer à l'aide de votre Bat-griffe. Rendez-vous ensuite au sous-sol par la bouche d'égout et sautez dans le trou. Utilisez alors votre tyrolienne pour traverser la pièce suivante, en prenant soin de récupérer le Trophée en évidence et en marquant les deux autres. Empruntez ensuite le rebord illuminé de rouge et sautez en face. Détruisez la surface au sol puis passez la porte pour revenir en terrain connu.

Une fois n'est pas coutume, il faudra faire preuve de prudence et de discrétion pour venir à bout des gardes TYGER peuplant la salle, ceux-ci étant bien équipés. Et pour l'occasion, une petite vidéo s'impose pour exposer une façon parmi tant d'autres de pacifier la zone.

L'ascension

Une fois cela fait, prenez le temps de récupérer un Trophée au premier niveau en piratant une console de sécurité et un autre en détruisant une paroi, puis utilisez à nouveau votre séquenceur pour ouvrir l'ascenseur au centre de la pièce et le mettre en marche. Préparez-vous d'emblée pour votre comité d'accueil en vous positionnant sur le toit de la cabine et ainsi pouvoir prendre l'avantage pour le combat qui va suivre. Une fois victorieux, piratez la console sur la droite de l'ascenseur et suspendez-vous au rebord pour progresser.

Lâchez prise à la première occasion puis avancez le long de l'antenne pour pouvoir utiliser votre grappin sur la tour en hauteur. Sautez ensuite sur la gauche puis progressez sur une nouvelle antenne, au bout de laquelle vous pourrez à nouveau utiliser votre grappin. Usez alors du même outil sur votre droite et empruntez l'échelle. Planez jusqu'en face et dirigez-vous vers la droite pour arpenter une nouvelle antenne, suivie d'un câble, puis utilisez encore votre grappin sur la tour. Piratez la console sur la gauche pour ouvrir une trappe en hauteur, à emprunter sans délais. Avancez alors par l'unique voie possible et empruntez le conduit pour atteindre la salle de contrôle d'Hugo Strange.

La pièce est bien entendu placée sous bonne garde, mais les options ne manquent pas pour priver Strange de ses précieux soldats TYGER : les points d'observation en extérieur donnant sur les terrasses ou du grillage au sol que vous pourrez utiliser plus d'une fois pour piéger vos ennemis sont de bons exemples. Une fois la salle pleine de corps inanimés, rendez-vous face à Strange, encore à l'abri derrière du plexiglas, et piratez la console sur la gauche pour enfin lui mettre, pour ainsi dire, le grappin dessus.

Arrêter le Joker

Rejoindre le cinéma

Après la cinématique et votre tête-à-tête virtuel avec le Joker, suivez le signal émis par le traceur de Talia. Celui-ci semble vous mener au cinéma, mais y pénétrer sera plus compliqué qu'il n'y paraît. En effet, de très nombreux snipers surveillent la zone, et il va vous falloir être très méthodique dans votre approche pour ne pas vous faire canarder comme un lapin. Il est aussi à noter que pour une fois, votre mode Détection vous desservira plus qu'autre chose car il n'affichera pas les traits de laser indiquant les positions des snipers.

Repérez dans un premier temps les différents vis-à-vis qui se couvrent mutuellement, et attendez à couvert que l'un des deux vise ailleurs pour neutraliser celui derrière lequel vous vous serez posté. Comme si vous jouiez au jeu des paires, occupez-vous donc des snipers deux à deux pour vous assurer de ne pas attirer l'attention. Vous pourrez toutefois engager les deux derniers au corps-à-corps en vous postant en hauteur et en leur tombant dessus. Une fois la zone épurée du moindre trait laser, entrez dans le cinéma.

Boss : Gueule d'argile
Après une cinématique lourde en révélations, c'est au bien nommé Gueule d'argile que vous allez devoir faire face. Celui-ci pourra vous destiner plusieurs types d'attaques à longue portée ainsi que se rouler en boule pour tenter de vous écrabouiller. Entre vos moult esquives, votre tâche consistera à adresser à Karlo des doses soutenues de solution givrante. Une fois la barre de vie du boss vidée, ce dernier sera paralysé et vous pourrez alors vous saisir de l'épée fichée dans son dos et le taillader avec.

Une deuxième phase, quasi identique à la première, commence alors. Le boss dispose dès lors de deux nouvelles attaques, plus compliquées à esquiver, et rebondira contre les murs lorsqu'il sera en boule. Votre but lui est inchangé, et c'est toujours à coup de gel que vous devrez vider la barre de vie de Karlo. Ceci fait, procédez comme précédemment pour tailler Gueule d'argile en petits morceaux et passer à une troisième et dernière phase.

Vous devrez cette fois-ci venir à bout d'un certain nombre de soldats d'argile avant de pouvoir adresser vos coups de givre au boss. La barre de vie orangée symbolise ce qu'il vous reste à éliminer pour que Karlo se matérialise et soit vulnérable. Pour autant, ne négligez pas vos esquives au profit de l'attaque car les soldats d'argile restants seront intraitables et le boss ne se privera pas pour vous cracher des projectiles à la figure. Une fois Gueule d'argile figé pour la troisième fois, récupérez enfin la fiole contenant l'antidote et mettez un point final à l'aventure.

Vous pouvez toutefois toujours continuer à jouer en vous baladant dans Arkham afin d'accomplir les diverses quêtes annexes dont la ville regorge et aussi tenter de mettre la main sur tous les Trophées cachés. Le chevalier noir ne connaît en effet jamais le repos !

CHANGER D'APPARENCE

Pour utiliser les skins alternatives durant la partie, choisissez votre emplacement de sauvegarde, puis faites : Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas. Un son confirmera la validité du code et vous pourrez changer de costume.

FIN ALTERNATIVE

A la fin de l'épisode 3 avec Catwoman vous êtes confronté à un choix : revenir sur vos pas pour sauver Batman ou quitter la banque avec votre précieux butin. Si vous optez pour la seconde option le jeu prend fin une fois à l'extérieur du bâtiment et vous pouvez entendre Oracle annoncer la mort du Chevalier Noir...

LA RÉVÉLATION DU CLOCHER

Vers le début du jeu, vous serez à un moment donné pris au piège dans le clocher d'une église. Le Joker lancera alors un compte-à-rebours de 5 secondes pour faire exploser ce même endroit. A priori, il faut absolument casser les mosaïques et sauter dans le vide pour échapper à l'explosion. Mais si on décide de rester après les 5 secondes, le Joker vous révélera ce qui constitue sa version très troublante (et ressemblante) de la fin du jeu.

LA SURPRISE DE KILLER CROC

Dans les égouts, en dessous d'Arkham City, vous avez la possibilité de faire une brève rencontre avec Killer Croc ! Cela ne peut se faire qu'après avoir battu Ra's Al Ghul, et avant de refaire surface à Arkham City. En effet, après ce combat, ne retournez pas vers l'endroit qui vous a permis de descendre dans les égouts. Allez dans l'autre sens. En cherchant attentivement, vous trouverez des barreaux avec une nette ouverture sur le haut. Derrière ces barreaux se trouve un boîtier électrique. Envoyez votre batarang télécommandé, passez par l'ouverture et détruisez le boitier. Instantanément, Killer Croc détruira le mur et se dirigera vers vous. S'en suivra une courte discussion entre ce dernier et Batman.

Voici l'endroit où il faut précisément se trouver par rapport à la carte :

LES HISTOIRES DE CALENDAR-MAN

A tout moment du jeu, il vous sera possible de rendre visite à Calendar Man à l'arrière du Tribunal pour qu'il vous raconte des histoires macabres. Les anecdotes dépendent directement de la date du jour. En effet, si vous jouez à Batman Arkham City le jour d'Halloween, Calendar Man racontera par exemple quel meurtre il a pu effectuer ce jour-là. Il y a donc en totalité 12 dates débouchant sur 12 histoires. Si vous n'avez pas l'intention d'attendre un an pour toute les entendre, vous pouvez régler la date de votre console/PC sous l'un des 12 exemples suivants :
{l
Jour de l'an (1er janvier)
St Valentin (14 février)
St Patrick (17 mars)
Jour du poisson d'avril (1er avril)
Fête des mères (2ème dimanche de mai, dépend de l'année)

Fête des pères (3ème dimanche de juin, dépend de l'année)
Fête nationale US (4 juillet)
Festin de la Saint Roch (16 août)
Fête du travail US (1er lundi de septembre, dépend de l'année)
Halloween (31 octobre)
Thanksgiving (4ème jeudi de novembre, dépend de l'année)
Noël (25 décembre)
Pour être certain de la date, regardez le calendrier accroché sur le mur à côté de la cellule. Les dates importantes sont toutes entourées en rouge.
De plus, une fois que vous les aurez toutes écoutées, sortez du Tribunal. Attendez un moment, puis retournez devant la cellule de Calendar-Man : ce dernier aura disparu, et à la place, un homme de main de Double-Face sera suspendu au plafond.

ETRE INVINCIBLE EN NEW GAME +

En New Game +, il existe une méthode très simple pour rendre les combats plus faciles. Pour cela, il suffit d'être déjà mort au moins une fois sur le passage qui vous pose problème. Lorsque vous reprenez le jeu et commencez à prendre des coups, appuyez sur la touche "Select" et revenez en jeu. Surprise : votre armure aura été entièrement restaurée ! Utilisez cette technique autant de fois que nécessaire pour l'emporter quand les combats deviennent difficiles.

Batman Arkham Origins

© Warner Bros Games / Warner Bros. Games Montréal 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Accroupissez-vous pour avancer, contrez les attaques du malfrat puis du gardien et allez vous frotter à votre premier groupe de criminels lambda en vous laissant tomber dans le trou au centre. Mettez au tapis une nouvelle brochette d'ennemis dans le couloir suivant et utilisez votre bat-griffe pour vous hisser au dessus du passage verrouillé. Utilisez votre cape pour étourdir le truand blindé au fond et ainsi pouvoir lui donner une bonne raclée, montez à l'aide de la bat-griffe et suivez les indications à l'écran pour localiser et frapper le boîtier commandant l'ouverture du volet.

Après avoir mis KO les criminels qui vous attendent derrière, faites monter l'ascenseur pour pouvoir faire exploser le sol en dessous avec votre gel explosif, passez dans le conduit à gauche après la scène et tirez sur la grille en hauteur avec la bat-griffe pour ouvrir un passage après une nouvelle rixe contre des détenus. Utilisez une dose de gel sur le mur du fond, usez du tir rapide de vos batarangs pour ouvrir la porte qui suit, grimpez dans un nouveau conduit surélevé et plongez par la baie vitrée pour tenter de sauver Loeb.

Continuez ensuite votre bonhomme de chemin après avoir fait place nette et rejoignez le toit, où vous attend un premier boss.

Boss : Killer Croc
A peu de chose près, ce premier adversaire se présente comme un ennemi blindé, le jet de bonbonnes de gaz et les attaques imparables en plus. Lorsque des éclairs rouges apparaissent, esquiver quoi qu'il arrive, mettez KO les criminels qui viennent prêter main forte au boss et utilisez la raclée après quelques coups de cape pour infliger des dégâts. Tirez également dans les bonbonnes lorsque Croc les prend en main avec vos batarangs pour faire chuter sa barre de vie plus rapidement.

Trouver Black Mask

Traquer le Pingouin

De retour à la batcave, faites analyser la carte mémoire sur l'ordinateur central pour prendre connaissance des assassins qui sont à vos trousses, parlez à Alfred pour glaner un peu d'expérience (faites-le régulièrement pour augmenter ces gains à chaque escale dans la batcave) et rendez-vous en ville en utilisant l'un des points de transport rapide. Vous êtes alors automatiquement amené à la Tour GCR de la zone Coventry. Utilisez un fumigène face aux malfrats pour vous hisser sur les plates-formes en hauteur et allez au dessus du preneur d'otage au fond pour exécuter une élimination inversée.

Passez dans le conduit au sol non loin pour éliminer rapidement l'ennemi qui vous attend au bout, montez dans le conduit suivant à droite et mettez KO le bandit suivant à travers la paroi. Passez sur la gauche, montez avec le grappin et mettez le dernier larron au tapis avant de continuer vers la salle de contrôle. Analysez alors la scène de crime en scannant tour à tour le corps, la trace de sang, l'empreinte sur le terminal et en rembobinant la scène pour voir que le pass a atterri dans le conduit juste à côté. Scannez-le et utilisez le séquenceur pour déverrouiller la porte.

En haut, piratez la console derrière la porte blindée pour restaurer cette première tour GCR, ce qui vous autorisera un voyage rapide vers cette zone et révélera les relais réseaux, puis montez sur le toit pour vous mettre en route, direction le Bowery. Rendez-vous au croisement des galeries couvertes pour vous mettre en position, puis fondez littéralement sur le groupe de malfrats en contrebas pour les envoyer ad patres et interroger le trafiquant d'arme en toute quiétude. Pour décoder la carte SIM récupérée, il va cependant falloir vous coller à la libération d'une deuxième tour GCR.

Mettez-vous donc en route vers le nord du Bowery, donner une leçon de savoir vivre aux bandits montant la garde près de l'entrée, puis utilisez votre batarang télécommandé pour le faire passer dans le courant électrique et l'envoyer se ficher dans la boîte de fusibles au fond. Vous avez alors tout loisir de restaurer la tour et de décoder la carte SIM dans la foulée et de vous diriger vers le nord d'Amusement Mile. Sur le balcon que vous trouvez au point d'objectif, faites place nette avant d'utiliser la station de communication pour la pirater et rendez-vous au prochain marqueur sur votre carte, au sud.

Le Final Offer

Autours de cette station de com, tous les ennemis sont armés : procédez donc prudemment en utilisant le terrain à votre avantage pour éliminer silencieusement tout ce petit monde et piratez le second relais. Vous obtenez alors la position du Pingouin, qui se terre sur le Final Offer, le bateau amarré à l'est : rendez-vous sur place, planez vers l'avant du bateau pour pouvoir éliminer facilement le premier sniper en haut du mât, volez jusqu'au container au loin sur la droite pour atteindre le second, puis faites le ménage en utilisant les passages au sol et en faisant tourner en bourrique les hommes du Pingouin.

Entrez ensuite par la porte au centre, éliminez les deux criminels dont l'un est armé d'un couteau (l'occasion de vous entraîner à contrer ces attaques), faites place nette derrière la porte un peu plus loin en prenant le garde armé par surprise, examinez le drone sur le côté et avancez en sautant au dessus des gouffres qui se présentent. Après avoir mis KO le groupe de bandits, tirez à vous la plate-forme avec votre bat-griffe et tractez-vous en vous aidant des points d'attache jusqu'à pouvoir utiliser votre grappin. Arrivé au Boiler Deck, passez sur la droite en évitant les jets de vapeur, montez à l'aide du grappin et ouvrez l'écoutille avec la bat-griffe.

Vous atterrissez alors dans l'arène et êtes confronté à l'Electrocuteur. Pour ne rien gâcher de la surprise, disons simplement qu'il vous faut vous préparer à l'affrontement le plus épique de l'histoire des combats de boss. Suite à votre victoire, mettez au tapis la douzaine d'ennemis qui vient vous chercher des noises, interrogez le dernier homme debout, puis montez pour passer la sortie et venir à bout d'une petite succession d'obstacles. Utilisez du gel explosif sur le mur de glace, grimpez dans la salle des machines à l'aide du grappin en éliminant deux malfrats au passage et rejoignez le pont supérieur. Passez la porte surplombée d'électricité après avoir dégagé la place, tirez au plafond avec votre bat-griffe pour pouvoir monter et utilisez si vous le souhaitez votre batarang télécommandé pour faire sauter la boîte du fusible et accéder aux données cryptées d'Enigma.

Passez ensuite dans le conduit, rejoignez le casino et préparez-vous à en découdre avec une flopée d'adversaires, dont plusieurs blindés qui devront se prendre quelques raclées pour mordre la poussière. Passez ensuite dans le conduit à droite de la porte verrouillée, piratez le terminal pour ouvrir ladite porte et envoyez au tapis les hommes vous séparant de l'ascenseur, en haut duquel vous pourrez neutraliser Tracey d'un simple contre bien placé. Piratez la console au milieu des écrans d'ordinateur pour ouvrir la voie vers le théâtre, faites mine de passer la porte et réglez son compte à la brute qui vous surprend en usant de la raclée. Une fois arrivé dans le théâtre, faites bon usage des statues en hauteur et des passages au sol pour éliminer un par un vos adversaires, interrogez le mafieux sur l'estrade et passez la porte derrière lui à gauche.

Passez alors à tabac les hommes du Pingouin et préparez-vous à affronter Deathstroke.

Boss : Deathstroke
Ce combat se présente plus comme une succession de QTEs que comme une réelle confrontation mano à mano. Lorsque vous frapperez Deathstroke, soyez prêt à contrer ses ripostes les unes après les autres pour lui infliger des dégâts, puis lorsqu'il vous attache à une bonbonne de gaz contrez rapidement pour lui renvoyer à la figure. Ramenez-le ensuite promptement vers vous en utilisant deux ou trois fois la bat-griffe sur lui pour éviter qu'il ne vous tire dessus et recommencez le processus.

Résoudre le mystère du crime de Lacey Towers

Utilisez ensuite votre nouvel outil sur le point d'ancrage en hauteur pour créer une tyrolienne sur laquelle grimper et faites mine de passer la porte par laquelle le Pingouin s'est défilé pour passer à la suite. Sortez du navire pour faire brièvement face à Anarky, faites route vers les Lacey Towers et mettez KO les agents du SWAT sur le toit désigné. Piratez les communications, faites taire les deux flics sur le balcon en face et entrez dans le bâtiment. Une fois dans l'appartement, analysez tour à tour les indices mis en évidence par les marqueurs rouges, rembobinez lorsque cela vous est demandé en ouvrant l'oeil pour dénicher les marqueur qui apparaissent et une fois votre investigation terminée, sortez des tours en vous occupant du flic à bouclier qui vous barre la route.

Acquérir le détonateur à concussion

Retournez à la batcave pour récupérer le détonateur en question sur l'établi au niveau inférieur, remplissez quelques entraînements si vous le souhaitez, parlez à Alfred et retournez à la ville.

Accéder aux serveurs du GCPD

Rendez-vous sur le toit du commissariat en mettant au tapis tous les agents de police présent, en commençant par le sniper sur le balcon, puis entrez par la porte sur la droite. Détruisez le mur de briques avec du gel explosif, laissez-vous tomber sur l'ascenseur, empruntez les conduits en éliminant un flic au bout et neutralisez les agents du SWAT dans le bureau du directeur comme bon vous semblera. Montez dans le conduit en hauteur après avoir tiré la grille à la bat-griffe, utilisez la griffe télécommandée pour traverser, puis mettez le flic devant le distributeur hors jeu avant de pirater la porte à droite.

Utilisez la griffe télécommandée pour mettre à mal le prochain groupe d'agents avant de les mettre au tapis, entrez dans la salle d'interrogatoire et questionnez à nouveau Langue Pendue après l'avoir soustrait à ses geôliers. Passez au dessus de la porte qui suit pour facilement prendre l'ascendant sur le groupe d'agents rassemblés ici, passez dans le conduit au sol dans les vestiaires et montez pour rejoindre une arène dans laquelle vous pourrez faire joujou à loisir avec les flics qui y patrouillent. La zone dégagée, piratez la porte menant à la morgue, débarrassez-vous en une fois des deux flics qui papotent sur le côté et faites mine de pirater la porte au fond.

Passez ensuite la porte de gauche, piratez l'accès à la cage d'ascenseur pour vous y laisser tomber après un bref combat, faites place nette au milieu des cellules pour pouvoir appuyer tranquillement sur le bouton du fond et avancer, Utilisez une dose de gel pour faire sauter la paroi, puis faites bon usage de la griffe télécommandée pour créer un câble en hauteur et atteindre le conduit d'aération menant au local, où vous mettez la main sur le brouilleur. Rebroussez chemin jusqu'aux cellules, où vous attend une nouvelle flopée d'ennemis dont l'un d'eux est boosté aux hormones de croissance (veillez à esquiver ses attaques rouges), rejoignez le niveau supérieur avec le grappin pour pouvoir vous laisser tomber dans le trou au centre et rebroussez encore davantage chemin.

De retour face à la porte que vous ne pouviez pirater, utilisez votre brouilleur sur le diffuseur en hauteur pour pouvoir entrer dans la salle des serveurs, glissez-vous dans le conduit pour vous échapper et occupez-vous du cas des agents du SWAT véreux qui vous attendent dans la salle suivante. Avancez en piratant une porte au passage, mettez KO les flics après la scène avec Gordon et sortez comme vous êtes venu.

Accéder aux égouts sous le GCPD

Volez jusqu'au marqueur vert et passez par les toits pour atteindre la bouche d'égout en évitant d'affronter la pléthore d'agents du SWAT qui montez la garde du côté rue. Foncez dans le tas d'ennemis en contrebas en vous méfiant des attaques rapides des bandits entraînés aux arts martiaux, enfoncez-vous dans les tunnels et grimpez à l'aide du grappin au niveau du traitement des eaux en éliminant les deux truands au passage. Tirez sur l'écoutille au loin avec la bat-griffe pour pouvoir créer une tyrolienne avec la griffe télécommandée, piratez la console sur le balcon et volez jusqu'au tunnel maintenant accessible où un bandit patrouille.

Un peu plus loin, planez jusqu'au groupe d'ennemis en contrebas pour leur faire mordre la poussière, appuyez sur l'interrupteur pour monter et réservez le même sort aux malfrats ici présents, qui sont tout de même accompagnés d'une brute. Vous avez ensuite toute liberté de vous connecter à la base de donnée de la police, ce qui vous permet de résoudre le mystère entourant le crime de Lacey Towers.

Accéder à la banque d'affaire de Gotham

Rejoignez la sortie des égouts et envolez-vous vers la banque après l'entretient avec les hommes du Chapelier. Montez sur le toit, faites sauter la paroi à côté de la porte sur la droite du bâtiment pour entrer, piratez la porte et engouffrez-vous dans le conduit en hauteur sur la gauche de l'accès au coffre.

S'ensuit une cinématique riche en révélations et vous revoilà de retour dans le hall de la banque, où le premier ennemi à brouilleur fait son entrée : en vue Détective, repérez le marqueur rouge qui indique sa position s'il n'est pas caché derrière un élément du décor et mettez-le KO en priorité pour pouvoir nettoyer la pièce plus aisément.

Arrêter le Joker

Inspecter l'aciérie

Mettez-vous en route pour la zone industrielle où vous attend votre prochain objectif, faites le ménage devant l'entrée en commençant par vous débarrasser des snipers sur les passerelles, entrez et réservez le même sort au groupe de bandits qui vous attend. Passez la porte à gauche, montez dans le conduit en hauteur pour éviter d'entrer dans la ligne de mire de la tourelle et désactivez-la avec le brouilleur après avoir passé à tabac les malfrats présents.

Examinez ensuite l'ordinateur dans le coin de la pièce, retournez dans le hall d'entrée pour pirater la porte jusque là impossible à déverrouiller et avancez jusque dans l'aire de chargement, où une nouvelle rixe vous attend en deux temps, notamment contre un exécuteur blindé bardée de sbires. La zone revenue au calme, appuyez sur le bouton à droite du mur de briques et tirez sur le tas de poutres avec la bat-griffe par deux fois pour pratiquer un trou dans lequel vous engouffrer. Empruntez l'élévateur au fond en examinant le cadavre pendant le trajet, mettez les guignols qui vous attendent en bas hors jeu à grand coup de tatane et entrez dans la nouvelle arène.

Une fois n'est pas coutume, soyez méticuleux dans vos approches après avoir supprimé le brouilleur pour éliminer méthodiquement tous les bandits présents en repérant ceux qui font l'erreur de s'isoler. Entrez ensuite dans le bureau de Sionis pour libérer ce dernier et vous ferez la charmante rencontre de Copperhead. Empoisonné, scannez la pièce en mode Détective pour trouver une trace de poison près de là où l'assassine est entrée, traînez-vous tant bien que mal jusqu'à l'élévateur en repoussant ensuite les avances de la jeune femme et préparez-vous à combattre.

Boss : Copperhead
Ce combat ne revêt pas de défi particulier : enchaînez les combos contre les doubles de Copperhead en contrant à tout va, sautez sur le côté lorsque vous apercevez une ligne verte pour ne pas vous retrouver sur la route de sa charge rapide et prenez le remède lorsqu'il arrive au centre de l'arène. Ne vous reste alors plus qu'à donner un dernier coup au boss pour la faire taire et passer à la suite.

Acquérir la signature électromagnétique de l'Electrocuteur

Rendez-vous au centre du pont qui sépare le nord et le sud d'Arkham au niveau supérieur pour capter le signal des gants de l'Electrocuteur, puis traquez ce signal jusque dans le Diamond District, près de l'Hôtel Royal.

Obtenir l'accès à l'Hôtel Royal

Passez à tabac les SWAT corrompus qui gardent l'entrée du parking et entrez pour commencer vos recherches. Laissez-vous tomber dans la grande salle en contrebas pour vous occuper du cas des hommes du Joker, piratez la barrière sur la droite pour pouvoir lancer un batarang sur l'interrupteur au fond, puis utilisez la griffe télécommandée pour créer une tyrolienne et atteindre les commandes du parking. Allez ensuite appeler l'ascenseur au fond avant de l'emprunter pour continuer.

Obtenir l'accès à la salle de sécurité

Arrivé dans le hall de l'hôtel, redoublez de vigilance contre le groupe d'ennemis qu'il va vous falloir éliminer car certains disposent de lunettes de vision thermique qui pourront vous détecter sur les gargouilles si vous ne disposez pas de l'amélioration adéquate, en plus du brouilleur qui se balade sous votre nez pour vous empêcher d'avoir une vue d'ensemble de la pièce. Commencez donc par mettre ce dernier au tapis et variez vos approches pour épurer les rangs ennemis avant de pirater la porte menant à la réception et à la salle de sécurité.

Obtenir l'accès à la suite

Après la scène, vous obtenez les gants de l'Electrocuteur, qui vous permettront d'alimenter des circuits électriques et auront également une utilité en combat. Montez sur la plate-forme pour inaugurer vos gants, lancez-vous vers le 10ème étage avec votre grappin et levez le grillage sur lequel vous tombez en alimentant le générateur non loin avant de donner une raclée aux malfrats qui attendaient derrière.

Passez dans le conduit surélevé dans la buanderie, sautez sur les ascenseurs pour alimenter le second et prenez par surprise le premier bandit sur le rebord avant de nettoyer la pièce.

Levez la grille en chargeant les circuits à droite, utilisez la griffe télécommandée au dessus du vide pour rejoindre l'autre versant de l'hôtel, levez un nouveau rideau de fer pour avancer et grimpez dans la zone de ventilation en vous aidant du grappin et de la griffe télécommandée. Arrêtez le ventilateur en appuyant sur l'interrupteur, usez du grappin vers la bouche d'aération en hauteur, tirez sur l'écoutille pour stopper la vapeur au sol et poursuivez votre ascension en traversant la buanderie pour regagner les couloirs. Face au parc d'attraction du Joker, descendez sur la droite en vous laissant tomber dans la cage d'ascenseur remplie de ballons et allez mettre KO le groupe de malfrats.

Dans la pièce inondée où des bandits sont en passe d'être électrocutés, utilisez le batarang sur les interrupteurs en hauteur lorsqu'ils sont illuminés pour pouvoir utiliser la griffe télécommandée sur les points d'ancrage qui apparaissent, rejoignez le petit surplomb en face et faites sauter la paroi au gel explosif avant de pirater la console, dont le mot de passe est Toc Toc. Descendez pour passer en dessous, utilisez un batarang télécommandé pour faire sauter la boîte de fusibles, puis mémorisez bien les séquences d'allumage des têtes pour faire éclater les ballons dans le bon ordre trois fois de suite et pouvoir continuer.

Planez ensuite jusqu'au groupe d'ennemis au loin, composé entre autre d'un exécuteur, montez sur le balcon à l'aide du grappin et faites sortir le diable à ressort. Utilisez le point d'ancrage pour faire une tyrolienne et pouvoir sortir d'ici, neutralisez facilement le malfrat qui terrorise l'employé et rejoignez le bar panoramique. Jouez-y des poings et des pieds pour vous débarrasser de l'exécuteur blindé et de ses acolytes, faites sauter la paroi à gauche après la porte qui suit et envolez-vous vers les niveaux supérieurs. Levez la grille avec vos gants électriques, puis désamorcez les bombes avec le mots de passe Bonne Année avant de plongez à travers la fenêtre en vous rattrapant à l'hélicoptère.

Mettez à genou les bandits que vous trouvez sur le toit avant de retourner à l'intérieur pour rejoindre la piscine, où les hommes de Bane vous attendent de pied ferme. Ces derniers ont piégé les statues qui vous servent de promontoire avec des mines de proximité, qu'ils déclencheront une fois alertés de votre présence. Sans l'amélioration vous permettant de désactiver les mines à distance, vous vous retrouverez donc contraint de passer par le sol et d'aller au contact pour pacifier la salle. Une fois cela fait, piratez la porte au centre menant au Penthouse et à Bane.

Boss : Bane
Ce dernier se présente comme un exécuteur, mais avec des coups plus variés. Soyez attentif pour contrer les attaques bleues et esquiver les rouges, imparables, et enchaînez vos combos après une parade réussie. Lorsque Bane active son venin aucun coup ne peut l'atteindre, utilisez donc avant tout l'ultra étourdissement pour pouvoir placer des coups tout en esquivant toutes ses attaques et ce jusqu'à arriver en extérieur. Là, Bane commence à vous charger à répétition et des sbires viennent lui prêter main forte. Évitez toutes ses charges et l'onde de choc qui s'ensuit et utilisez à nouveau l'ultra étourdissement pour placer des coups et couper temporairement l'arrivée de venin, ce qui vous permettra d'enchaîner encore plus de combos.

Interlude

Durant cette séquence, vous contrôlerez le Joker dans les méandres de son esprit. Mettez KO vos ennemis dans le bar, puis avancez le long du parcours qui se dévoile devant vous en évitant les jets de flammes et les dents de clown. Après une brève transition du même acabit du côté de Batman, un nouvel objectif s'impose à vous.

Localiser le mouchard

Analyser le corps dans la morgue

Récupérez la grenade collante sur l'atelier en bas et envolez-vous vers le commissariat du GCPD. Ne passez cependant pas par le toit cette fois-ci, mais allez plutôt emprunter la bouche d'égout indiquée, au fond d'une impasse où de nombreux agents du SWAT montent la garde. Utilisez alors vos grenades collantes pour vous frayer un chemin jusqu'à l'entrée de la morgue, analysez successivement le cadavre et l'ordinateur portable, puis rebroussez chemin pour vous mettre à la poursuite de Bane.
Rendez-vous loin au nord à Park Row pour traquer le signal, neutralisez les snipers qui patrouillent autours de l'entrée et faites place nette au sol pour pouvoir entrer. Descendez dans les entrailles de l'installation, mettez Ko un premier groupe d'ennemis dont un bouclier et un venin, utilisez vos grenades collantes et la bat-griffe pour traverser les eaux usées et préparez-vous à vous bastonner à nouveau contre des super soldats en ouvrant la porte devant vous. Inspectez ensuite le brancard et l'écran dans la coursive et avancez pour déclencher une scène.

Retourner à la Batcave

Rebroussez chemin avec dans l'idée de retourner voir Alfred à la batcave et piratez les transmissions en chemin pour apprendre que Firefly a pris des otages et vous attend de pied ferme.

Arrêtez Firefly

Avertir Gordon à propos des bombes

Une fois arrivé sur le Pioneers Bridge, descendez sur la droite en assommant le sniper SWAT au passage et entrez par la porte qu'il gardait pour aller avertir Gordon, en vain.

Localiser les bombes

Piratez la console sur la droite pour accéder à la cage d'ascenseur, grimpez avec le grappin en vous faufilant dans le conduit et faites usage de vos gants électrique et de vos bombes collantes pour pouvoir avancer. En grimpant un peu plus vous atteignez le couloir de maintenance : engouffrez-vous dans le conduit pour atteindre une nouvelle arène, où quelques statues ont été piégées avec des mines. Désactivez-les ou évitez-les pour vous mettre en chasse du brouilleur et interrogez le dernier homme debout pour apprendre l'emplacement des bombes.

Désamorcez d'abord celle qui est sous vos yeux en enlevant le panneau par avant et en trouvant les trois mots de passe successifs, allez passer la porte menant à l'élévateur et chargez le circuit électrique pour lever ce dernier une fois monté pour pouvoir neutraliser au moins un malfrat immédiatement en posant du gel explosif. Pacifiez la pièce, allez détacher Branden avant de le mettre KO, montez aux échelles successives et entrez dans la gare. Là, faites silencieusement le tour de la salle en passant par les ouvertures au sol si besoin ou en créant des tyroliennes pour neutraliser les hommes armés, puis entrez dans la salle de contrôle pour isoler la bombe en appuyant sur l'interrupteur.

Désamorcez-la en trouvant les trois mots de passe, dirigez-vous vers le sud en ouvrant la porte avec les gants électriques et jouez les acrobates au milieu du pont en perdition en usant de la griffe télécommandée et de votre grappin pour avancer. Mettez au tapis la brochette de snipers sur le flan du pont en utilisant les statues à votre disposition, passez par le sol pour prendre le groupe d'ennemis suivant par surprise et appuyez sur l'interrupteur à droite de la porte pour couper l'électricité qui la parcourt.

Désamorcez la troisième bombe comme les précédentes et rebroussez chemin jusqu'à la gare, où vous attendent de nouveaux ennemis. Formez une tyrolienne pour aller facilement neutraliser les snipers postés en hauteur, nettoyez la salle et passez la porte coupe-feu au nord avant d'utiliser vos gants électriques pour ouvrir la porte sur la gauche. Vous rejoignez alors l'extérieur et remontez ensuite sur le pont proprement dit, où un dernier groupe de bandits vous attend avant de vous voir confronté à Firefly.

Boss : Firefly
Utilisez le raccourci de tir rapide pour vos grenades collantes qui s'affiche à l'écran pour bombarder le boss de vos projectiles tout en esquivant à tour de bras les jets de lance-flamme qu'il vous envoie ainsi que ses projectiles (dont le point d'impact apparaît au sol), puis utilisez la bat-griffe en tirant Firefly vers vous pour lui infliger des dégâts. Esquivez également ses attaques en piqué lorsque vous devez fuir sous ses assauts et reprenez les hostilités après la glissade sous le camion. Vous achèverez votre adversaire après un dernier coup de grappin et une poignée de QTEs.

Localiser Alfred

De retour à la batcave, examinez l'ordinateur pour réparer la vision Détective et repérez Alfred, enseveli sous les décombres loin en contrebas. Remplissez les QTEs pour le ramener à la vie et reprenez immédiatement la route direction Black Gate.

Arrêter le Joker, bis

Accéder à la prison

Allez donner une bonne leçon de savoir vivre aux détenus qui se la coulent douce à l'extérieur avant de parler au gardien, empruntez la bouche d'égout au sol et utilisez conjointement du gel explosif au sol et votre griffe télécommandée pour avancer sans vous faire électrocuter. Planez vers la plate-forme en contrebas pour détruire la source d'énergie, créez une plate-forme avec une grenade collante en vous tractant avec votre bat-griffe pour avancer dans le tunnel et entrez dans la salle de contrôle.

Là, appuyez sur l'interrupteur et lancez rapidement un batarang télécommandé dans l'ouverture pour aller l'électrifier en face et l'envoyer dans la boîte de fusibles sur la gauche. Le niveau de l'eau monte ainsi suffisamment pour que vous puissiez vous approcher de la paroi à faire sauter au gel explosif avec une plate-forme créée à base de grenade collante. Utilisez ces derniers pour avancer davantage et préparer le terrain pour votre prochaine excursion en plate-forme collante, lancez-en rapidement une sur la gauche après être passé sous le tuyau pour ne pas tomber et passez à tabac les détenus que vous surprenez un peu plus loin.
" Appelez " l'ascenseur en surchargeant le circuit électrique, grimpez au grappin et passez dans le conduit pour atteindre une nouvelle arène. Mis à part quelques ennemis à lunettes thermiques, pas de difficulté particulière ici, les opportunités étant nombreuses et les statues n'étant pas minées. Allez libérer le Docteur Quinzel au centre après avoir nettoyé la zone, empruntez le passage désigné jusqu'à tomber sur une poignée de malfrats en train de s'en prendre aux matons, empruntez l'escalier en feu à gauche pour continuer et préparez-vous à en découdre dans les pièces suivantes. Avant le grand final, vous devrez en effet venir à bout de plusieurs groupes d'ennemis bien chargés, composés notamment d'exécuteurs et de super soldats bourrés de venin. In fine, une dernière arène vous attend.

Boss : Bane
Cette première partie du combat est identique à la seconde phase de votre premier affrontement : appliquez donc les mêmes routines pour infliger des dégâts au boss en esquivant ses charges et en épurant les rangs de ses sbires, utilisez le super étourdissement dès qu'une ouverture se présente pour rouer Bane de coups et vous en viendrez facilement à bout.

La seconde partie du combat, en revanche, est moins évidente. Après avoir refait partir le coeur de Bane, ce dernier s'injecte en effet une dose supplémentaire de son venin, le transformant en machine à tuer. Votre but est alors d'éviter tout contact direct avec la bête qu'il est devenu et de le surprendre quatre fois par derrière dans le bloc de détention dans lequel vous atterrissez. Enchaînez les coups de poing après l'avoir sonné, puis disparaissez aussitôt pour éviter qu'il ne vous poursuive. Utilisez principalement les conduits d'aérations pour vous cacher et le prendre à revers, même lorsque le brouilleur entre en scène. Vous pouvez prendre le temps d'aller le désactiver ou bien vous en remettre à votre seule vue pour localiser Bane. Sa barre de vie pratiquement vidée, une dernière série de QTEs vient conclure le combat pour de bon.

Avancez ensuite le long du couloir de la mort en suivant le seul chemin proposé, défendez le chef de la prison avec Gordon en venant à bout du groupe d'ennemis au fond. Rejoignez ensuite la chapelle, où se terre le Joker acculé, et rouez-le de coups jusqu'à ce qu'il s'évanouisse en remplissant les QTEs.

Quêtes Annexes

Traques

Le Chapelier fou

En ressortant pour la première fois des égouts vous serez contacté par les hommes du Chapelier. Rendez-vous au point indiqué dans la zone du Bowery et entrez dans la bâtisse. Passez dans le conduit en hauteur, mettez KO les hommes du Chapelier et parlez-lui pour entrer dans sa " dimension ". Sautez au dessus des grilles électrisées au sol, tenez-vous sur la dernière d'entre elles lorsqu'elle s'éteint pour pouvoir lancer vos batarangs sur les lumières et sautez sur le rebord.

Grimpez, passez les portes au dessus desquelles un homme à tête de lapin apparaît, mettez au tapis les deux vagues successives d'hommes de main du Chapelier, puis utilisez du gel explosif sur la droite pour continuer. Tractez-vous sur le cours d'eau avec votre bat-griffe, escaladez les rebords et courez sur l'allée de carte pour ne pas vous faire trancher en deux. Utilisez la griffe télécommandée pour grimper jusqu'à un mécanisme à détruire sur le côté, grimpez davantage avec la griffe et sautez de plate-forme en plate-forme en évitant les balanciers à l'extérieur.

Volez jusqu'à la balance en hauteur avec le grappin pour accéder au conduit en hauteur, flirtez avec le vide sur les tuyaux et utilisez un batarang inversé sur le Chapelier pour en finir.

Deadshot

Pour entamer la traque du sniper fou, rendez-vous en haut du bâtiment où un signal de détresse a été lancé. Un hélicoptère se fait alors abattre sous vos yeux : descendez dans la rue pour commencer votre enquête, remontez sur le toit en rembobinant la scène pour retrouver le rotor non loin et planez jusqu'à l'origine du tir sur un toit en contrebas. Remontez alors l'origine du ricochet jusqu'à une tour radio, scannez la douille au sol et rendez-vous à la Banque d'affaires.

Entrez par le toit, faites le ménage dans l'arène en laissant pour l'instant Deadshot de côté et une fois ce dernier seul, descendez pour lui coller autant de raclées que possible après un étourdissement. D'autres criminels viendront toutefois à sa rescousse, vous obligeant à recommencer le processus au moins une fois.

Anarky

En sortant du Final Offer, vous êtes contacté par Anarky via une projection vidéo. Pour le trouver, vous devrez désamorcer trois bombes en un temps limiter, le premier défi étant disponible en haut du mat du bateau auprès de l'anarchiste. Désamorcez les trois bombes en filant à travers la ville et en mettant KO les malfrats qui les gardent, puis mettez-vous en route vers le tribunal de Gotham, tout au nord de la carte. Entrez-y par le côté est, donnez une bonne leçon aux hommes d'Anarky et utilisez l'étourdissement pour facilement rouer ce dernier de coups et le mettre hors d'état de nuire.

Bird

Rendez-vous tout à l'ouest pour enquêter sur les combats de gangs, mettez au tapis tous les participants du combat et envolez-vous vers l'ouest, près du Final Offer. Distribuez à la volée coups de pieds et de poings pour faire place nette, examinez la cage à oiseau au sol et rendez-vous au pub My Alibi à Coventry, là où apparaît le nouveau marqueur. Entrez après avoir nettoyé la devanture, puis mettez KO Bird et tous ses hommes, dont certains utilisent du venin.

Shiva

Vous êtes contacté par Shiva lors de l'aventure principale et elle vous invite à aller sauver un innocent. Rendez-vous sur place, entrez dans le centre commercial d'où proviennent les plaintes de l'agent de police à Coventry, puis montez sur la gauche pour passer dans le trou dans le grillage et détruire les premiers circuits électriques. Accueillez chaudement les ninjas qui vous assaillent immédiatement après, Utilisez la griffe télécommandée pour traverser vers l'autre versant de la salle et réitérez l'opération pour couper l'électricité. Utilisez ensuite un batarang télécommandé pour couper la corde qui retient l'agent et scannez la trace de sang sur le rebord.

Suivez les traces à l'extérieur jusqu'à arriver à un cadavre, contrez Shiva, puis mettez-vous en route vers Sheldon Park, où elle vous donne rendez-vous. Entrez dans le bâtiment désigné, puis livrez un combat sans merci contre Shiva et ses sbires ninjas en ne lésinant pas sur les contres de lame.

E. Nigma

Coincer E. Nigma n'est pas chose aisée. Il vous faudra en effet détruire tous les relais réseaux de la ville (visibles après avoir libéré les Tours GCR de chaque zone) ainsi que récupérer les 200 paquets de données éparpillés sur la carte. Pour localiser facilement ces dernier, rendez-vous au QG de Nigma, caché derrière un grand panneau publicitaire à détruire au gel explosif, pour faire " connaissance " avec son serveur, puis interrogez ses hommes de main qui apparaissent alors sur la carte et qui vous donneront chacun l'emplacement d'un certain nombre de paquets.

Enquêtes

Après avoir piraté les communications de la police durant l'aventure principale, vous recevrez les coordonnées d'une première scène de crime. Rendez-vous sur l'icône "? " pour mener l'enquête à l'aide de votre vision de Détective et allez punir le responsable du crime. D'autres enquêtes seront alors disponibles au fil de l'aventure et la procédure restera à chaque fois la même, à savoir collecter des indices, rembobiner la scène de crime pour repérer un objet important et donner une leçon de savoir vivre aux voyous et à leur chef.

Collection d'Objets

Tours GCR

Coventry

Vous restaurez automatiquement cette tour au début du jeu après le prologue.

Bowery

Vous restaurez automatiquement cette tour au cour de l'aventure pour traquer le signal du Pingouin.

Park Row

Pour entrer dans cette tour au nord, mettez KO les malfrats qui la gardent, passez dans le conduit au sol, puis utilisez un batarang télécommandé en l'électrisant sur la gauche avant de l'envoyer dans la boîte de fusible, ce qui vous donnera accès à la console centrale.

Amusement Mile

Rendez-vous à la base de la tour pour y entrer en utilisant une plate-forme à base de grenade collante et en vous tractant à l'intérieur, grimpez en bouchant les arrivées de vapeur avec ces mêmes grenades, mettez le groupe d'ennemis au tapis et tirez sur l'attache au plafond. Prenez garde aux parois électrifiées en combattant les ennemis suivant et vous ne tarderez pas à trouver la console un peu plus haut.

Zone Industrielle

Pour désactiver le courant qui parcourt la porte de cette tour, détruisez les deux générateurs disposés au nord, au niveau du sol, et à l'est de la tour sur le flanc de celle-ci. Vous avez ensuite tout loisir de passer la porte et de restaurer la tour.

Diamond District

Cette tour est gardée par deux groupes d'ennemis, postés l'un en dessous de l'autre sur deux plates-formes. Allez d'abord vous occuper de ceux du dessous en évitant la visée des snipers, empruntez l'échafaudage mobile en utilisant gants électriques et gel explosif pour aller détruire le brouilleur et remontez pour passer la porte menant à la console, entre les deux niveaux.

Burnley

Rendez-vous au sud-est de la tour pour utiliser votre griffe télécommandée afin de créer une tyrolienne, empruntez-la

pour foncer à travers la vitre et frayez-vous un chemin dans les conduits pour aller restaurer cette dernière tour.

Marques d'Anarky

Vous trouverez ci-dessous une vidéo indiquant l'emplacement des 24 marques laissées par Anarky pour communiquer avec ses acolytes.

Pages de Cyrus Pinkney

Voici l'emplacement des 7 plaques commémoratives de Cyrus Pinkney ainsi que de la dernière, dont la découverte signera la conclusion de cette quête.

Packs de Données & Relais

Comme cela est précisé dans la partie " Traque " de cette solution, la collection de plusieurs objets sont nécessaires pour pouvoir attraper E. Nigma. Ce ne sont en effet pas moins de 200 packs de données sensibles que l'expert informatique a caché dans Arkham et d'innombrables relais réseaux sécurisent son installation, au sud de la ville. Ces derniers sont facilement repérable sur votre carte une fois les Tours GCR restaurées. Quant aux données, vous pourrez également en connaître les emplacements exacts en vous rendant d'abord au QG d'E. Nigma, puis en interrogeant les informateurs qui s'affichent en vert lorsque vous vous approchez d'eux et qui sont dès lors indiqués sur la carte. En interrogeant ces sources, vous obtiendrez à chaque fois la localisation d'une poignée de packs de données dans la région. Ne vous reste donc qu'à faire preuve de patience et de jouer du batarang pour collecter toutes ces données !

GROSSES TÊTES

Ce code est identique à celui de Batman Arkham City et permet de voir tous les personnages du jeu avec des grosses têtes. Sortez le séquenceur cryptographique, maintenez les deux gâchettes, et tournez le stick droit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la tête de Batman change de taille.

TOUS LES COSTUMES

Blackest Night

Prestige en multijoueur.

Dark Knight

Terminer tous les défis Dark Knight.

Earth 2 Dark Knight

Lier WBID à Batman Arkham Origins sur mobile.

Injustice

Remporter toutes les médailles du mode Défis.

New 52

Terminer toutes les missions Most Wanted.

Noel

Terminer le jeu.

One Million

Lier un compte WBID.

Red Son

Débloquer 10 costumes dans Batman Arkham Origins sur mobile.

Battle : Los Angeles

© Konami / Saber Interactive 2011

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Mode Hollywood (grosses têtes)

Terminer la campagne en Easy.

Mode Double-Physics (explosions accrues)

Terminer la campagne en Medium.

Mode Tough Guys (ennemis plus résistants)

Terminer la campagne en Hard.

Battle Fantasia

© 505 Games / Arc System Works 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEMINS ALTERNATIFS (MODE STORY)

Asley

Effectuez une provocation contre Coyori.

Cedric

Ajustez vos lunettes 5 fois contre Marco.

Coyori

Projetez Freed au moins 5 fois.

Deathbringer

Battez Watson en terminant par un Final Inferno.

Dokurod

Faites une provocation après avoir battu Coyori.

Donvalve

Effectuez un Hip-de-don au moins une fois contre Coyori et terminez par un Super.

Face

Faites un Texas Knee au moins 5 fois contre Urs.

Freed

Faites un Magnum Jetter au moins 5 fois contre Marco.

Marco

Battez Olivia en terminant par un Dyna Rush.

Olivia

Touchez Coyori avec une attaque D (pas un Spécial ni un Super) au moins 10 fois, et terminez avec une attaque D.

Urs

Remportez le match contre Olivia par un Time Out.

Watson

Battez Cedric en terminant par un Hip-de-Bunny.

PERSONNAGE CACHÉ : "THE END OF DEATHBRINGER"

Obtenez un score de 100% pour les scénarios de tous les personnages en mode Histoire. Vous débloquerez alors un personnage caché jouable uniquement dans les modes Versus et Entraînement.

NOUVEAUX COSTUMES

Costume 1

Terminer le mode Story d'un personnage à 50%

Costume 2

Terminer le mode Story d'un personnage à 100%

Battlefield 1943

© Electronic Arts / Dice 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Attaquant

Capturer cinq drapeaux.

Meilleure escouade

Etre dans la meilleure escouade sur les trois cartes.

Défenseur

Défendre cinq drapeaux.

Du p'tit lait

Voler pendant 10 minutes.

Fou du volant

Faire une victime en pilotant une voiture, un tank et un avion.

Parachutiste

Utiliser le parachute (2 secondes).

Contact

Faire une victime au corps-à-corps.

Argent

Polyvalent

Faire une victime en jouant chaque classe.

L'appel du devoir

Jouer 30 parties.

Rappel du devoir

Jouer 100 parties.

Vétéran

Prendre 25 drapeaux ennemis.

Or

La campagne du Pacifique

Gagner une fois sur chaque carte.

Battlefield 3

© Electronic Arts / Dice 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUCCÈS

Bronze

Protection assurée

Dans Opération Brise-lame, a protégé Chaffin des soldats dans la rue

Euthanasie involontaire

Dans Soulèvement, a tué les deux soldats avant que le bâtiment ne s'écroule sur eux

Poursuite acharnée

Dans Camarades, a terminé la course-poursuite en moins de 2 minutes 30 et sans mourir

Armée des ténèbres

Dans Équipe de nuit, a détruit les 4 lumières avec 4 balles

Séance d'entraînement

Dans Kaffarov, a touché toutes les cibles dans la tête au stand de tir

Petit souvenir

Dans Entre deux feux, a récupéré la plaque d'un soldat russe lors de l'embuscade de la forêt

Écrabouillés

Dans Soulèvement, a poussé la voiture et tué les soldats

Chevalier du ciel

A terminé En chasse sans faire la moindre erreur

Char à pâté

Dans Coup de tonnerre, a détruit 6 chars ennemis avant d'atteindre le fort

Plomb dans l'aile

Dans Entre deux feux, a abattu le chasseur du premier coup

D'une pierre deux coups

Dans Équipe de nuit, a éliminé 2 ennemis avec une seule balle

KO

Dans Destruction massive, a battu Solomon sans faire la moindre erreur

Persévérer

Dans Délit de fuite, a atteint le garage sans se retrouver à terre une seule fois

Pas touche à mon humvee

Dans Opération Exode, a terminé la mission sans perdre un seul humvee

Juste à temps

Dans Dernière minute, a désamorcé la bombe en moins de 20 secondes

Dans le mille

Dans Liquidation totale, a sauvé les otages sans alerter un ennemi

Intouchable

Dans Pluie de feu, a terminé la mission sans utiliser l'extincteur

Ninjas

Dans Exfiltration, a atteint le VIP sans déclencher l'alarme

Guerre de véhicules

A reçu les 3 rubans de véhicules de guerre

Expert en armement

A reçu les 4 rubans d'efficacité des armes

Soutien efficace

A reçu les 4 rubans d'efficacité soutien

Voleur !

A obtenu la plaque d'un soldat ennemi pour la première fois

Adieu, Paris

N'a pas réussi à empêcher l'attentat

Où sont les deux autres ?

A trouvé la bombe atomique

Rien à secouer

A survécu au tremblement de terre

Mort ou vif

A capturé Al Bashir

Pas d'échappatoire

A capturé Kaffarov

Vision du futur

A terminé Semper Fidelis

Argent

Hourra !

A terminé l'histoire de la campagne

Travail d'équipe

A terminé toutes les missions du mode Coop

Arsenal

A débloqué toutes les armes uniques du mode Coop

Mieux que rien

3e meilleur joueur dans une partie selon classement

1er perdant

2e meilleur joueur dans une partie selon classement

Meilleur joueur

Meilleur joueur dans une partie selon classement

Or

Semper Fidelis

A terminé l'histoire de la campagne en Difficile

Duo de choc

A terminé toutes les missions du mode Coop en Difficile

Enrubanné

A reçu tous les rubans du jeu au moins une fois

Colonel

A atteint le rang 45

Platine

Trophée platine

Récupérer tous les autres trophées de Battlefield 3

SOLUTION COMPLÈTE

Semper fidelis

Après la courte cinématique et l'entrée fracassante dans le métro, ramassez le flingue et éliminez les deux terroristes en face de vous avant qu'ils ne se mettent à couvert.

Avancez ensuite et passez sous les échelles pour passer au wagon suivant. Neutralisez les deux ennemis et avancez vers la porte du fond, bloquée par un fusil à pompe. Prenez ce dernier et franchissez cette porte.

Lorsque vous serez surpris par le premier ennemi, appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer et vous débarrasser de lui.

Vous récupérez en même temps son AK47. Approchez-vous de la porte du fond où un deuxième terroriste est en train de placer des explosifs. Appuyez sur le bouton indiqué pour sortir par la fenêtre et sautez vers le wagon suivant. Grimpez ensuite sur le toit du métro. Avancez en restant accroupi et éliminez les deux ennemis qui grimpent par la gauche. Descendez ensuite dans le trou puis mettez-vous rapidement à couvert et dégommez les hommes armés qui se pointent.

Avancez ensuite pour neutraliser le reste des ennemis en vous couvrant derrière les portes et les cabines. Avancez tout droit dans le wagon des explosifs pour vous faire intercepter par Salomon.

Opération Brise-lame

Vous incarnez le sergent des marines Henry Blackburn. Suivez le sergent jusqu'à Cole pour le débriefing de la mission.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à la grille puis accompagnez l'un d'eux jusqu'à la porte de droite. Entrez et avancez pour voir votre ami recevoir une balle. Tirez-le alors à l'intérieur pour le mettre à l'abri. Planquez-vous derrière le pilier et canardez les ennemis qui se trouvent derrière les voitures, à droite.

Suivez vos alliés lorsque les deux ennemis équipés de lance-roquettes rappliquent. Dégainez votre fusil sniper et éliminez-les rapidement.

Neutralisez les ennemis qui restent avant l'arrivée des renforts. Suivez ensuite votre équipe et montez à l'escalier. Sprintez jusqu'au bout de la salle et accroupissez-vous rapidement. Eliminez les insurgés qui arrivent de la porte de droite puis montez jusqu'au toit. Un sniper essaye de vous canarder depuis l'hôtel, à droite. Avancez d'un abri à l'autre et rampez pour atteindre le bout du toit. Prenez le lance-roquettes de votre ami et restez accroupi. Regardez l'hôtel qui se trouve à droite et attendez les tirs de suppression de vos amis pour viser le sniper ennemi et lui tirer dessus.

Vous devez maintenant couvrir vos amis qui avancent en bas, dans la rue. Occupez-vous des ennemis qui se trouvent dans les balcons de gauche et sur les toits. Suivez ensuite vos amis d'un toit à l'autre jusqu'à descendre dans la rue puis avancez dans le marché et entrez dans le bâtiment. Restez à couvert en avançant dans le couloir et éliminez les ennemis qui arrivent avant qu'ils ne se mettent à couvert.

Sortez et approchez-vous du Humvee de la patrouille puis suivez le fil rouge qui part vers la buanderie. Entrez par la

canalisation en rampant et suivez le fil jusqu'à la console et neutralisez l'ennemi qui vous surprend en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Revenez voir vos amis et cette fois prenez un autre chemin en montant l'escalier.

Avancez alors vers le pont en éliminant les ennemis qui l'occupent et montez pour agripper la mitrailleuse. Restez en retrait loin du bord du pont et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Vous pouvez aussi descendre du pont pour trouver un meilleur abri. Allez ensuite vers le véhicule qui se trouve derrière vous et contrôlez la tourelle pour éliminer les ennemis qui débarquent en face de vous. Vous serez ensuite déstabilisé par un fort séisme suivi de l'effondrement d'un immeuble.

Soulèvement

Avancez vers l'hélicoptère tout en restant accroupi et placez-vous dans l'ombre (à droite) pour ne pas alerter les soldats du PLR.

Avancez jusqu'au conduit et rampez pour avancer. Eliminez le rat qui vous gène pendant votre avancée et reprenez votre chemin. Dirigez-vous vers le bâtiment et entrez par la porte. Avancez derrière le soldat qui se trouve à gauche sans faire du bruit puis attaquez-le par derrière et prenez son arme. Eliminez directement après les deux qui se trouvent à droite et ceux qui arrivent en renfort.

Avancez, tournez à droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent au fond du couloir avant d'avancer. Sortez dans la rue et attaquez les soldats pendant qu'ils tirent sur l'hélicoptère. Avancez ensuite tout droit jusqu'au croisement où se trouvent plusieurs hommes armés. Restez en haut de la route, allongez-vous et commencez à les abattre. Sautez en bas et entrez dans le garage qui se trouve à droite.

Restez à couvert près de la cabine de droite et attendez que le soldat ouvre le rideau métallique, à droite. Abattez-le ainsi que ses amis qui se trouvent au niveau des voitures. Allez ensuite à droite et entrez dans le bus. Après l'explosion, approchez-vous de l'arrière du bus pour repérer vos cibles grâce aux lampes torches de leurs armes. Neutralisez-les et entrez dans le bâtiment situé à gauche.

Eliminez les deux soldats qui surgissent par la porte de droite et empruntez-la. Descendez les marches et défoncez celle située à gauche. Avancez dans le couloir pour retrouver l'un de vos amis. Suivez-le jusqu'à retrouver le groupe au point d'extraction. Avancez en sprintant ou en rampant vers le Humvee et prenez le contrôle de la mitrailleuse.

Eliminez les ennemis qui arrivent en face de vous ensuite occupez-vous de ceux qui arrivent par la droite. Vous devez enfin courir vers l'hélicoptère d'extraction.

En chasse

Vous incarnez cette fois le lieutenant Jennifer Colby Hawkins, qui se trouve à bord d'un chasseur américain. Commencez par fermer la verrière puis vérifiez les volets, des deux cotés. Vérifiez ensuite votre armement avant le décollage.

Vous devez maintenant suivre les instructions de votre ami pour affronter les avions ennemis. Utilisez les contre-mesures quand votre avion est verrouillé par les appareils ennemis. Visez ensuite l'appareil ennemi et lancez votre missile une fois qu'il a lancé ses contre-mesures.

Cette tactique est valable pour affronter tous les avions ennemis. Quand deux appareils vous poursuivent, utilisez fréquemment les contre-mesures pour éviter leurs missiles et ripostez quand vous en aurez la possibilité. Une fois que vous vous placez derrière un appareil, vous pouvez utiliser votre canon pour le toucher.

Une fois le ciel dégagé, volez vers votre destination. Vous devez ensuite cibler des positions ennemies au sol pour les bombarder. Passez alors aux missiles HARM et marquez les cibles qui sont en rouge.

Une fois toutes les batteries de missiles sol-air détruites, passez aux bombes JDAM et à la vision infrarouge. Ciblez les avions sur le tarmac et gardez le réticule sur la cible pour demander une frappe. Détruisez tous les appareils stationnés dans l'aéroport puis ceux qui sortent du bunker avant qu'ils ne décollent.

Quand des troupes du PLR débarquent, marquez les cibles pour les frappes de l'A10 Thunderbolt. Ciblez ensuite les fuyards pour les neutraliser avant le retour au bateau.

Opération guillotine

Vous revenez au sergent Henry Blackburn. Courez en restant derrière vos coéquipiers et placez le mortier dans l'endroit indiqué. Avancez vers votre ami pour qu'il vous aide à passer le mur puis suivez votre unité et neutralisez la première ligne de défense ennemie.

Allez à droite et restez groupés pendant que vous éliminez les soldats. Suivez votre ami lentement même s'il sprinte, il est possible qu'il ignore des ennemis que vous devrez vous même éliminer. Montez ensuite à l'escalier et restez en retrait pour ne pas subir les tirs de la mitrailleuse. Attendez l'arrivée de vos amis et neutralisez les ennemis qui entourent la mitrailleuse. Vos amis s'occuperont alors de l'exploser.

Avancez vers l'emplacement de la deuxième mitrailleuse et restez à couvert derrière les décombres puis neutralisez les soldats du PLR pour faire taire l'arme. Avancez à gauche d'un abri à l'autre pour attaquer les ennemis qui arrivent du bâtiment du fond puis neutralisez les soldats tout en restant entouré par vos compagnons.

Entrez dans ce bâtiment et défoncez la porte pour avancer. Défoncez une nouvelle porte pour vous faire surprendre par un ennemi. Neutralisez-le rapidement ainsi que ses amis, qui débarquent un peu plus tard. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver d'autres unités alliées et montez dans le véhicule pour atteindre le quartier des finances.

Avancez vers le camion qui bloque le chemin. Après l'explosion, courez vous mettre à couvert et avancez à gauche sous le pont. Suivez votre unité jusqu'à sortir au dessus du pont et commencez par éliminer les deux ennemis occupés à tirer sur vos alliés. Mettez-vous ensuite à couvert derrière une carcasse de voiture et neutralisez tous les soldats PLR qui se trouvent sur le pont.

Suivez votre escouade et grimpez pour atteindre la route. Eliminez les premiers ennemis et courez rapidement vous abriter derrière la voiture. Ne suivez pas aveuglement vos amis mais assurez-vous d'éliminer les soldats ennemis avant de passer vers un autre abri jusqu'à nettoyer la zone complètement. Quand le char ennemi passe à l'attaque, sprintez en compagnie de vos amis pour échapper à ses tirs et entrez dans la banque.

Continuez d'avancer jusqu'à sortir dans la rue. Avancez à droite et montez les marches pour abattre les ennemis. Prenez ensuite le Javelin, restez à couvert puis ciblez et tirez sur le premier char ennemi qui se trouve en face de vous. Revenez, vous mettre à couvert pour attendre l'arrivée du deuxième char (par la droite). Verrouillez-le et tirez avant qu'il n'atteigne l'esplanade de la banque. Explosez le dernier char qui arrive cette fois par la gauche.

Sprintez ensuite avec vos amis et abritez-vous derrière le mur situé en face de la banque. Avancez derrière eux pour essayer de contourner la banque par l'arrière. Eliminez les soldats qui gardent la zone et grimpez au mur avec l'aide de votre ami. Avancez et aidez ce dernier à atteindre l'échelle puis montez à votre tour. Sautez ensuite vers la fenêtre pour entrer. Eliminez l'ennemi qui arrive en appuyant sur les boutons indiqués et sortez des toilettes.

Avancez derrière le soldat et assassinez-le avec votre couteau. Mettez-vous ensuite à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent au bout du couloir. Neutralisez aussi les soldats qui se trouvent à gauche et avancez. Restez à couvert entre les bureaux et avancez lentement. Vous pouvez ramper pour éviter les tirs ennemis surtout ceux qui se trouvent à l'étage et qui peuvent vous tirer dessus même en étant accroupi.

Même si votre ami fonce en sprintant, restez vigilant et avancez lentement. Descendez l'escalier et restez derrière la rambarde pour attaquer les soldats par derrière. Les ennemis seront pris alors entre deux feux, le votre et celui de vos amis qui arrivent par l'extérieur.

Regroupez-vous en bas de l'escalier pour recevoir de nouvelles indications. Entrez alors dans le sous-sol et descendez les marches.

Avancez et descendez en rappel dans la cage d'ascenseur. Après avoir lancé une grenade flash, entrez dans la salle et dégommez les ennemis pendant qu'ils encore aveuglés en commençant par celui de droite puis celui au centre. Mettez-vous ensuite à couvert à droite et méfiez-vous des hommes qui arrivent par la gauche. Allez ensuite à gauche et

attaquez les soldats par le flanc. Avancez vers le comptoir de gauche en restant derrière les piliers et lancez vos grenades pour nettoyer la zone. Entrez ensuite dans la chambre forte et aidez vos amis à ouvrir la caisse des bombes.

Camarades

Vous êtes à Paris et vous incarnez l'agent du GRU, Dimitri " Dima " Mayakovsky. Une fois dans le parking, entrez dans la salle de contrôle qui se trouve à gauche et coupez les fils puis suivez vos deux amis. Neutralisez les deux ennemis qui vous tournent le dos et placez-vous derrière le pilier de droite pour repousser les renforts ennemis qui arrivent. Avancez ensuite en compagnie de vos amis vers le niveau B.

Dans le parking, lancez vos grenades sur la position ennemie à laquelle se trouve la mitrailleuse en laissant vos amis s'occuper des fuyards. Suivez vos deux coéquipiers vers un autre parking. Restez à couvert à gauche et neutralisez les ennemis qui sont concentrés du coté gauche, au fond du parking.

Continuez à suivre vos amis et défoncez la porte pour eux, ils s'occuperont alors de nettoyer la salle. Neutralisez rapidement l'ennemi qui débarque et portez votre masque à gaz. Passez par la caisse de munitions qui se trouve à droite et montez les escaliers. Eliminez l'ennemi qui surgit par la porte en le poussant dans le vide.

Avancez et neutralisez l'homme qui se trouve derrière la vitre gauche et ceux qui se trouvent entre les bureaux. Abattez ceux qui se trouvent à droite avant de vous occuper de ceux qui sont à gauche et qui vous barrent la route. Continuez à progresser en restant derrière vos amis et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage, à droite et en face. Neutralisez enfin ceux qui se trouvent en bas avant d'avancer.

Empruntez l'escalier et entrez dans la grande salle. Mettez-vous directement à couvert à droite et éliminez les premiers ennemis de la zone. Ne suivez pas l'allure de vos amis pour ne pas risquer d'être attaqué par les flancs ou par derrière. Avancez lentement en vous assurant de neutraliser les ennemis qui se trouvent à gauche. Continuez à suivre vos amis jusqu'à défoncer la salle de la bourse.

Allez à droite et neutralisez les ennemis qui sont en face de vous. N'avancez pas entre les bureaux circulaires pour ne pas vous faire surprendre par un ennemi. Restez donc près de vos amis pour avoir leur soutient et avancez en éliminant les terroristes qui se trouvent au fond de la salle. Quittez ensuite cet endroit par la porte du fond.

Avancez et neutralisez l'ennemi qui sort de l'ascenseur puis progressez jusqu'à l'extérieur ou la police est présente.

Avancez derrière le petit mur pour vous mettre à couvert et éliminez les policiers. Avancez ensuite à droite avec vos amis et dégommez d'autres agents. Prenez à gauche en vous abritant derrière l'arrête du bus et neutralisez le policier qui se trouve à gauche puis celui caché derrière les scooters et ceux entre les voitures.

Courez ensuite à gauche pour vous mettre à couvert derrière la benne à ordures et attendez l'arrivée des GIGN. Neutralisez-les sans trop vous exposer en les laissant avancer vers vous puis suivez votre ami et restez derrière la bagnole garée à gauche. Eliminez le tireur derrière la mitrailleuse pour pouvoir avancer et poursuivez votre cible jusqu'à la station de métro. Appuyez sur les boutons indiqués pour balancer votre ennemi sur les rails.

Coup de tonnerre

Vous incarnez cette fois le sergent Jonatthan Miller et vous êtes à bord d'un char. Avancez jusqu'à la rencontre avec les blindés ennemis. Explosez-les en anticipant leurs trajectoires et restez toujours en formation avec vos amis.

Passez ensuite en mode thermo-vision pour repérer les deux chars ennemis qui arrivent à gauche. Explosez-les avant de reprendre votre marche puis ciblez les roquettes pour les A10 en vue d'une frappe aérienne.

Foncez dans le camp ennemi et utilisez la mitrailleuse pour neutraliser l'infanterie. Explosez le char qui sort par la droite et continuez le nettoyage du camp.

Tournez à gauche et tirez sur les batteries de roquettes. Neutralisez les soldats qui les protègent ensuite avancez pour retrouver vos amis.

Avancez vers l'autoroute pour vous faire intercepter par deux chars ennemis qui vous attirent vers une embuscade. Restez mobile et attaquez les engins par le flanc. Détruisez quelques uns d'entre eux pour qu'ils se replient. Poursuivez-les et explosez-les avant de rencontrer un nouveau convoi ennemi.

Commencez par attaquer les blindés puis explosez les camions. Utilisez ensuite la mitrailleuse pour neutraliser l'infanterie qui se cache entre les camions et reprenez votre route jusqu'à l'arrêt du convoi.

Descendez du char et allez voir le soldat épeuré. Vous devez alors aller récupérer le détonateur qui se trouve sous les feux ennemis. Avancez donc d'un abri à l'autre en utilisant les carcasses des voitures comme abris puis prenez le détonateur et rebroussez chemin. Appuyez sur le détonateur et revenez à votre char.

Prenez le contrôle de mitrailleuse et tirez sur tout ce qui bouge. Tirez à l'aide de courtes salves pour ne pas chauffer votre arme. Explosez les véhicules pour éliminer les ennemis qui se cachent derrière eux et abattez en priorité les soldats équipés de lance-roquettes.

Suivez les indications de vos amis pour repérer les ennemis et les buter, il y en a toujours quelques uns sur les toits des bâtiments de droite. Explosez ensuite les voitures piégées qui essayent de vous atteindre. Un char ennemi arrive par la droite, tirez sur les stations de service pour les exploser et détruire le char en même temps. N'oubliez pas d'éliminer les ennemis qui se dirigent vers le hangar, à droite.

Essayez d'exploser la voiture pigée qui fonce sur le char allié puis canardez les ennemis qui se trouvent sur le pont. Explosez ensuite les deux voitures qui arrivent d'en face et les deux autres véhicules qui vont arriver par la route de droite.

Neutralisez enfin les ennemis armés de lance-roquettes situés sur le pont de gauche et ceux à droite. Vous recevez ensuite l'ordre de cesser le feu.

Sans peur

Prenez le contrôle du char et quand le blindé ami est touché, foncez à droite à travers le bâtiment pour atteindre l'autre coté de la rue. Regardez directement à droite et explosez les trois chars ennemis qui se trouvent devant la banque.

Avancez vers cette dernière en dégommant les soldats du PLR et surtout ceux équipés de lance-roquettes. Foncez vers l'entrée de la banque pour être touché par un missile.

Vous prenez alors les commandes de la tourelle pour protéger votre position. Commencez par éliminer les soldats qui arrivent en face de vous. Quand l'hélicoptère débarque, occupez-vous des ennemis qui apparaissent par la gauche et abattez-les avant qu'ils n'atteignent l'appareil. Après l'évacuation, continuez à dégommer les ennemis jusqu'à finir capturé.

Equipe de nuit

Vous incarnez à nouveau le sergent Henry Blackburn, posté sur le toit d'un immeuble. Commencez par utiliser votre fusil sniper pour exploser les lumières du parking.

Repérez ensuite vos amis qui débarquent de l'hélico et changez de position pour aller à droite. Surveillez le chemin pour assurer la sécurité du groupe et repérez l'ennemi qui se trouve dans le balcon (à droite de la rue). Butez-le pour permettre à vos alliés d'avancer puis allez à l'autre bout du toit et descendez en rappel.

Avancez, en suivant votre ami sans éliminer personne. Entrez dans la ruelle et grimpez au mur à l'aide de votre ami. Tirez une balle dans la tête de l'ennemi qui se trouve à l'étage, à gauche près du néon.

Laissez passer la patrouille et courez à droite pour monter à l'aide de l'échelle jusqu'au toit. Allez à droite et regardez à droite de la route principale pour voir deux ennemis. Butez-les avec une seule balle pour permettre à l'unité de progresser.

Descendez en empruntant l'échelle qui est à droite et suivez comme d'habitude votre ami. Passez par le pont et entrez

dans le bâtiment puis montez à l'escalier et attaquez l'ennemi avec votre couteau. Prenez ensuite la fuite en suivant votre ami. Descendez dans les égouts et avancez jusqu'à sortir dans la rue.

Planquez-vous directement derrière les carcasses de voitures et éliminez les soldats ennemis. Repérez-les grâce à leurs lampes torches et butez-les. Suivez encore une fois votre ami pour atteindre la salle dans laquelle le sergent Miller a été exécuté. Pendant que votre ami se mette à couvert, à gauche de la porte, allez à sa droite et restez près des fenêtres.

Neutralisez les ennemis dès qu'ils arrivent avant qu'ils ne se mettent à couvert à leur tour. Comme toujours ciblez les lampes torches pour toucher vos amis et utilisez votre MP7 plutôt que votre fusil sniper. Une fois la zone nettoyée, suivez votre ami jusqu'à retrouver le reste des marines.

Suivez-les et montez à l'échelle pour atteindre le point de surveillance, sur le toit. Butez le garde qui bloque vos amis en bas et pendant que vos amis fouillent les chambres, suivez les indications de votre compagnon pour repérer et buter les soldats du PLR.

Eliminez en priorité ceux qui se trouvent sur le toit et ceux qui vont utiliser des lance-roquettes. Quand un véhicule ennemi rapplique, éliminez le tireur derrière la mitrailleuse et occupez-vous aussi du reste des renforts. Quand votre cible s'échappe à bord d'une voiture, changez d'arme et sprintez à droite pour couper le chemin à la voiture. Tirez sur la bagnole pour provoquer un accident et courez dans sa direction pour récupérer Al Bashir.

Pendant que votre ami le transporte, sprintez vers la carcasse de voiture (à gauche) et planquez-vous. Repoussez les ennemis qui essayent d'avancer vers vous jusqu'à ce que votre ami trouve un endroit sûr. Placez ensuite les Claymores sur le chemin, à droite et à gauche. Allongez-vous ensuite à gauche de l'escalator et attendez l'arrivée de la première vague d'ennemis par la porte du rez-de-chaussée. Neutralisez-les avec le fusil sniper sans vous exposer.

La prochaine vague arrivera par l'étage dans lequel vous vous trouvez, par la droite plus exactement. Repliez- vous alors dans la salle où se trouve votre ami et restez près de la porte. Utilisez encore une fois votre fusil à lunette pour empêcher les ennemis d'arriver. Foncez ensuite avec votre ami vers la nouvelle position. Allongez-vous près de la porte pour repousser la prochaine vague d'ennemis qui arrive du coté gauche.

Quand votre ami décide de rejoindre le point d'extraction, ouvrez-lui le chemin sans foncer dans le tas comme il le fait, vous risquez d'y laisser votre peau. Sprintez ensuite jusqu'à l'extérieur et restez à couvert près de l'hélicoptère. Attendez que vos amis embarquent pour courir enfin vers l'appareil.

Entre deux feux

Pendant le trajet, dans la forêt, vous tombez dans une embuscade. Allez directement vous mettre à couvert à droite du véhicule, derrière un rocher. Eliminez les ennemis qui se cachent à gauche et à droite de la route, entre les arbres.

Avancez ensuite en suivant vos amis et restez derrière les arbres pour neutraliser un autre groupe d'ennemis. Avancez ensuite vers le cadavre pour l'examiner. Vous affronterez les unités parachutistes russes.

Avancez vers les positions de l'ennemi et planquez-vous derrière un rocher. Ne foncez pas dans le tas comme vos amis et éliminez les premiers paras. Avancez ensuite vers le muret et restez à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent d'en face et par la gauche. Sautez par-dessus ce muret pour vous mettre à couvert derrière les caisses et restez à proximité de vos amis.

Avancez vers le fond du campement et restez à couvert derrière le muret. Pendant que vos amis s'occupent des soldats, sortez votre lance-roquettes et explosez le char qui bloque la route.

Nettoyez ensuite la zone et avancez. Restez à droite de la route pour vous abriter derrière un autre muret puis allongez-vous pour éviter les tirs et neutralisez les paras qui arrivent par la gauche. Abattez en priorité ceux équipés de lance-roquettes qui se cachent entre les arbres.

Restez entre vos amis et n'avancer pas en solo sous le feu ennemi. Courez dans le champ pour atteindre un autre muret puis repoussez de nouvelles attaques pour gagner du terrain et atteindre la zone suivante. Mettez-vous à couvert

et neutralisez les soldats qui arrivent par la gauche. Eliminez-les pendant qu'ils courent vers le muret de gauche pour se mettre à couvert.

Restez sur place pour exploser le char ennemi qui arrive à gauche. Allez ensuite à gauche vers le dépôt de munition pour faire le plein de roquettes et exploser le char qui arrive à droite.

Continuez d'avancer dans ce champ de bataille et comme d'habitude planquez-vous derrière un muret pour repousser les derniers ennemis avant l'arrivée du chasseur.

Courez pour vous planquer à droite derrière le gros tube métallique. Avancez vers les autres tubes pour éviter le retour du chasseur. Foncez ensuite sur le pont et cachez-vous derrière les carcasses des voitures, à gauche. La prochaine planque se trouve derrière les carcasses de droite, rejoignez-la puis progressez jusqu'au container, à droite. Sprintez ensuite vers la carcasse du dernier véhicule (à gauche) pour vous abriter et prendre le Stinger. Restez à couvert, attendez que le chasseur passe et utilisez cette arme contre l'appareil.

Verrouillez le chasseur ennemi et tirez avant qu'il ne repasse au dessus de vous. Revenez ensuite au centre du pont pour découvrir les cadavres de vos deux amis.

Kaffarov

Vous incarnez Dimitri " Dima " Mayakovsky, l'agent du GRU russe. Après le saut en parachute, avancez et éliminez les soldats qui entourent votre caisse d'armes.

Assurez-vous de nettoyer la zone avant d'avancer vers la caisse même si vos amis avancent sans se soucier des tirs. Prenez ensuite l'arme qui se trouve dans la caisse et continuer à éliminer les soldats. Avancez vers les voitures et butez ceux qui les entourent avant de prendre le contrôle de l'une d'elles.

Une fois devant la porte d'entrée, attendez le signal de votre ami pour appuyer sur le bouton qui s'affiche et buter le garde.

Entrez ensuite par la porte de gauche et appuyez sur le bouton. Sortez par la porte et éliminez le garde qui se trouve en haut des escaliers.

Montez et restez à l'écart des voitures pour éviter les explosions. Neutralisez les ennemis qui se trouvent entre les véhicules et avancez vous mettre à couvert, à droite de la route. Ouvrez les hostilités sur les soldats qui se trouvent en haut de la crête en commençant par celui équipé d'un lance-roquettes. Avancez vers la propriété et éliminez les soldats qui la gardent en restant bien à couvert derrière le muret.

Entrez ensuite dans la villa et laissez vos amis devant la porte de gauche pendant que vous allez cers celle de droite. Montez à l'escalier et restez à couvert à droite puis neutralisez les ennemis qui empêchent vos alliés d'avancer. Quand les gardes ennemis battent en retraite et que vos amis vous appellent, restez en place et sortez votre fusil sniper. Des unités de tireurs d'élite vont se positionner sur le toit. Utilisez la vision thermique pour les repérer et butez-les rapidement. Maintenant, vous pouvez rejoindre le groupe.

Avancez vers la résidence suivante et pendant que les autres se postent devant la porte principale, allez à gauche pour garder ce flanc et avoir une meilleure vue sur les ennemis. Neutralisez alors les soldats qui arrivent par la gauche ensuite butez ceux qui sont postés à droite. Suivez vos amis et montez à l'escalier.

Eliminez le premier soldat qui se trouve en haut et entrez dans la chambre de gauche. Sortez dans le balcon et éliminez l'ennemi qui se trouve dans la chambre suivante, à droite. Descendez ensuite les marches et avancez pour prêter main forte à vos deux amis. Retrouvez-les et suivez-les pour monter à l'étage. Courez vous mettre à couvert à droite et éliminez les ennemis qui se cachent derrière le comptoir. Utilisez une grenade pour les déloger rapidement et restez loin de la porte pour éviter les tirs à travers celle-ci.

Entrez ensuite après vos amis et planquez-vous pour éliminer d'avantage d'ennemis. Avancez ensuite et montez à l'étage. Butez rapidement l'ennemi qui ouvre la porte de gauche avant qu'il ne vous liquide. Franchissez cette porte et neutralisez les soldats qui se trouvent en bas.

Allez ensuite à droite pour repousser ceux qui essayent de vous débusquer. Nettoyez la zone inférieure et attendez que vos amis avancent pour les suivre. Descendez ensuite dans le sous-sol sombre. Repérez les ennemis grâce à leurs lampes torches et éliminez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de se cacher derrière les piliers.

Laissez ensuite votre unité postée devant la porte et allez à droite vers le parcours de tir. Avancez lentement dans chaque section pour repérer les ennemis grâce à leurs lasers.

Butez le premier homme qui se trouve dans la salle de gauche puis passez rapidement devant les portes pour déclencher les mécanismes des cibles et faire sortir les ennemis qui se cachent derrière elles. Eliminez ceux qui se trouvent sur la passerelle métallique et ceux à l'étage (à gauche). Remontez ensuite l'escalier et allez à gauche. Butez les deux ennemis qui gardent la porte de gauche pour permettre à vos amis d'entrer. Avancez en évitant les flammes et butez les soldats qui arrivent en haut des escaliers. Sortez ensuite par la porte et courez jusqu'à l'hélicoptère. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour capturer Kaffarov.

Vous incarnez le sergent Blackburn et les forces américaines. Entrez dans la villa pour trouver Dima et le cadavre de Kaffarov.

Destruction massive

A la fin de l'interrogatoire, appuyez sur les boutons indiqués pour assommer les deux agents et vous libérer.

Suivez ensuite votre ami et sautez par la fenêtre puis avancez et sautez sur le train. Une fois dans le train, butez les premiers ennemis rapidement avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Avancez en butant les hommes armés et appuyez sur les boutons indiqués pour vous défaire de l'ennemi qui vous saute dessus. Continuez d'avancer et sortez par la fenêtre en appuyant sur le bouton indiqué puis sautez sur le wagon suivant et montez sur le toit. Restez accroupi et éliminez les ennemis qui essayent de monter par le coté gauche.

Après l'explosion, descendez par le trou et avancez en éliminant les terroristes avant qu'ils ne se mettent à couvert. Allez ensuite vers Solomon et appuyez sur les boutons indiqués pour le contrer.

Après l'explosion, éliminez le premier ennemi dans le wagon et poursuivez Solomon.

Neutralisez les ennemis en vous mettant à couvert derrière les murets puis avancez dans les tunnels et éliminez ceux qui se trouvent en haut de la dénivellation. Escaladez-la et suivez le tunnel qui mène à gauche. Eliminez l'ennemi en chemin et approchez de l'échelle, à gauche. Butez le terroriste qui se trouve en haut et montez puis avancez à gauche et éliminez les ennemis avant de monter à l'échelle en direction de la route.

Montez dans la bagnole avec votre ami et poursuivez Solomon. Tirez sur sa voiture pour provoquer un accident.

Lorsque Solomon aura tué votre ami, affrontez-le au corps à corps et appuyez sur les boutons indiqués pour le mettre hors d'état de nuire.

Félicitations ! Vous avez sauvé New York d'une explosion nucléaire certaine.

GUIDE DES CARTES MULTIJOUEURS : OPÉRATION MÉTRO

Introduction

Plantons le décor : c'est la guerre. Pour des raisons obscures que DICE ne semble pas vouloir éclaircir, vous ne trouverez pas d'armée française à Paris.

Quoi qu'il en soit, nous sommes en 2014 et les Américains ayant eu vent de cette inqualifiable intrusion dans le pays des fromages qui puent, décident d'aller donner une leçon de démocratie aux Russes à coup de 5,56.

De leur côté, lesdits russes sont bien décidés à leur montrer qui commande désormais sur le vieux Continent.

Opération Métro prend place au beau milieu de la capitale et a le bon goût de mélanger un environnement ouvert avec un environnement souterrain, puis un dernier urbain. C'était la carte de la bêta et grâce au ciel, elle a été débuguée.

Les Américains attaquent et les Russes défendent (pour ce guide, je testerai les cartes en mode Ruée, mais la plupart des indications vaudront aussi pour tous les autres modes) quatre paires de relais de communication qui doivent être dynamités pour avancer plus loin.

Le parc

La première étape est la plus risquée et la plus pénible, parce que sur beaucoup de serveurs, ce parc c'est campouze-land. Les snipers y sont légion des deux côtés. Pour les Américains, il faudra parcourir une certaine distance avant d'arriver aux relais en se faufilant sous les tirs de snipers et les rafales de mitrailleuses : les Russes ont beaucoup de rochers et de murs sur lesquels s'allonger ou/et déployer leurs mitrailleuses. Heureusement, le parc possède beaucoup de buissons, de coins d'ombre et de murets derrière lesquels les assaillants vont pouvoir se faufiler à plat ventre pour arriver intacts au combat. Notamment celui-ci :

cette rangée de buissons peut vous mener directement jusqu'au second relais, à condition d'y aller à plat ventre, de ne pas tirer de coups de feu et de prier pour qu'un Russe n'ait pas l'idée d'y envoyer quelques balles pour faire le ménage, parce qu'il y a à l'autre bout un mur derrière lequel vous trouverez certainement un adversaire en train de camper. Mais si vous arrivez jusqu'aux rochers, vous pouvez éliminer vos adversaires autour du gros radar, cependant allez-y à plusieurs, le second relais est très exposé, il faudra faire très vite.

Pour le premier relais, celui de l'aire de jeux pour enfants, c'est plus ou moins la même chose, rampez jusqu'aux grilles et sautez. Ce sera un peu l'inverse : une fois arrivé au relais, ce sera facile de l'armer car il est relativement bien caché, mais autour de ce square, il y a beaucoup de zones d'ombre qui abritent des adversaires.

Quoi qu'il en soit, ne passez JAMAIS par la droite de la carte : à chaque partie vous n'y trouverez que Kévin en train de tirer sur Dylan. Il n'y a pratiquement aucun lieu couvert et que des échanges de tir, ça n'a aucun intérêt à part si vous souhaitez bousiller votre ratio.

Le métro

Une fois le parc nettoyé, il s'agit de mettre les pieds dans le plat : ici, il faudra donner de sa personne, il n'y a que deux entrées possibles, via le tunnel du métro ou par un petit couloir de maintenance, et dans les deux cas, c'est truffé de tireurs qui attendent de vous voir débouler dans le noir pour vous descendre.

Encore que le tunnel de maintenance (celui de droite) soit moins fréquenté, les Russes ne peuvent pas y monter à moins qu'un des leurs ne s'y soit replié au moment de la destruction des relais du parc. Faites attention, ça arrive plus souvent qu'on ne le croit ! Si vous passez par là, vous pourrez descendre sur la voie et ensuite il n'y aura plus qu'à tirailler classiquement jusqu'à arriver aux quais et armer la charge. Pour le tunnel de gauche, il est plus dangereux mais si vous pouvez vous glisser rapidement contre le mur, vous accéderez à un couloir entre les deux tunnels qui vous amènera directement sur le relais. Je vous conseille de prendre un soutien ou un ingénieur, les fusillades sont violentes.

La station

Il y a plusieurs chemins d'accès assez tarabiscotés depuis les quais jusqu'à la station de métro, et il faudra y aller à la

grenade pour déloger les Russes de derrière les murs. Si vous jouez dans le camp défenseur, le mieux est d'attendre autour des sièges orange ou bien dans l'espèce de réserve sur la gauche, avec les casiers : elle mène elle aussi à un relais et beaucoup de monde s'y engouffre.

C'est là que la plupart des parties se terminent, épuisées par un interminable échange de grenades sur les escaliers et les escalators.

Les immeubles

En tant que Russe, vous aurez peut-être du mal à défendre ce dernier point, à moins que votre équipe soit suffisamment organisée et courageuse pour combattre les américains dans les derniers angles de mur, avant les portes de la station.

Si ce n'est pas le cas, ils sortiront par les trois issues dont ils disposent et ça deviendra un peu compliqué : les deux immeubles qui sont dans la rue seront les dernières positions dans lesquelles vous pourrez vous retrancher, mais comme ils n'ont pas été conçus pour s'y étriper, ils ont beaucoup d'escaliers, de portes et de passages qui seront propices à moult prises en traître, cuttages et compagnie, d'autant qu'on n'hésitera pas à envoyer des roquettes et des grenades dans les façades pour les faire s'effondrer.

Ce guide est une contribution de Lyo655.

GUIDE DES CARTES MULTIJOUEURS : TRAVERSÉE DE LA SEINE

Niveau pitch, c'est assez simple: la carte se situe dans la continuité d'Opération Métro, la bataille pour Paris. Les américains continuent à progresser dans la capitale, contraints de combattre quartier par quartier les forces russes qui refusent de céder le contrôle de la ville.

Les unités américaines sont parvenues au niveau de la Seine et vont tenter de déloger les soldats russes qui se sont retranchés autour du fleuve. C'est une carte entièrement urbaine, sans support aérien, et un soutien blindé très limité: en Ruée les américains n'ont droit qu'a un blindé de transport et les deux camps disposent d'un char de combat pour le mode conquête. Char que je vous déconseille de prendre, car la carte se prête très mal aux mouvement de véhicules, vous n'aurez pas la place d'y manoeuvrer et vous aurez vite fait de vous prendre une roquette dans l'arrière-train.

En mode ruée, la carte comporte quatre relais de communication à détruire pour forcer les russes à battre en retraite. Les américains commencent dans les ruelles du quartier, la première étape va se jouer autour d'une petite place. Pour parvenir à leurs fins, les GI ont trois voies d'accès: la plus évidente, c'est la rue en pente qui mène à la place. Je vous le dit tout de suite, mauvais plan. Elle est complètement a découvert et extrêmement dangereuse, surtout ne pas l'emprunter, a moins d'avancer a couvert derrière le blindé, et encore.

La seconde, c'est le petit passage a gauche qui vous mènera dans une petite arrière-cour, puis a une deuxième, elle-même possédant un porche qui débouche dans la rue, droit sur l'objectif A.

Si vous décidez d'emprunter ce chemin, bougez-vous le derche et prenez position dans la seconde cour le plus vite possible: l'exiguïté du passage donne lieu a de violents échanges de tir et de grenades, et autant pour les russes que pour les américains c'est l'occasion parfaite pour causer de lourdes pertes a l'ennemi. Les russes peuvent bloquer le passage avec des mines et des mitrailleuses. Les américains peuvent, s'ils parviennent à la rue, couvrir leur flanc gauche et détruire le relais facilement, en canalisant la défense russe.

Le point sensible de cette première étape est le troisième chemin, a droite: un escalier qui descend sur la place depuis la rue ou stationne le blindé: il donne accès a l'immeuble dont la porte arrière s'ouvre directement sur l'objectif B, mais c'est un passage particulièrement risqué et meurtrier: a cause du linteau de la porte un poil trop bas, vous ne voyez pas les adversaires immédiatement, quelque soit votre nationalité. Et ce délai d'une demi-seconde est suffisant pour que les balles pleuvent.

Il est plus intéressant pour les russes de prendre position dans cet immeuble: sur chaque palier d'étage (trois), ils bénéficient alors d'excellents postes de tir sur toutes les voies d'arrivées américaines et leur enlever une bonne quarantaine de tickets en quelques minutes.

Même si les américains font tomber la façade pour ôter le couvert du mur, il sera difficile de toucher les russes. Aussi il faudra s'emparer du rez-de-chaussée le plus vite possible, occuper les russes et contourner la cour par la rue principale, en empruntant le passage qui permet de contrôler la cour et de faire sauter l'objectif.

Une fois cette étape passée, il va falloir traverser la Seine. Le premier relais se situe sur un des fameux ponts de Paris, où les russes ont installé des défenses. Rien de très compliqué ici, il suffit d'avancer en tiraillant et d'armer la charge. Cela dit, il est plus sûr qu'un groupe s'occupe de prendre position sur la rive sud du fleuve et de faire feu sur la rive d'en face, pour occuper les russes et inversement, afin de couvrir ceux qui arment.

L'autre relais est plus dur d'accès: allez comprendre pourquoi, les russes l'ont installé dans l'épave d'un bateau mouche coulé en plein milieu de la Seine, dans la cabine principale. Méfiez-vous, il y a souvent un/des campeurs qui se planquent derrière les rambardes. Là encore, couvrez vos alliés.

L'étape suivant est la plus importante: une fois que les américains ont pris pied sur la rive nord, ils doivent avancer pour détruire les deux relais qui sont relativement proches l'un de l'autre, sur la colline.

Et pour ce faire, il y a un endroit à occuper ABSOLUMENT, le point stratégique qui vous donne l'avantage, voire qui vous donne la victoire car si vous passez ce point les deux derniers relais sont faciles à détruire.

Ce point, c'est l'immeuble en face du pont qui abritait le relais A dans la deuxième étape.

Cet immeuble, il vous faut le prendre à TOUT PRIX. C'est indispensable, j'insiste dessus, il vous donnera un avantage tactique indiscutable, voici pourquoi: cet immeuble possède trois étages (quatre avec le dernier qui donne une vue sur le pont, mais on s'en fout un peu.), dont les appartements font tout le tour du pâté de maison jusqu'à donner une vue directe sur le relais A et sur la place du relais B.

Autrement dit, un tireur qui se poste aux fenêtres pourra faire feu en toute tranquillité sur le moindre russe qui essaiera de désamorcer le relais A, couvrir ceux qui se dirigeront dessus via l'escalier et le garage du fond, et tuer les russes qui tenteront d'empêcher les autres de remonter la rue a droite, et de se planquer dans l'immeuble de la place. A l'inverse, si les russes parviennent à garder le contrôle de cette maison, ils constitueront une épine dans le pied des groupes américains.

Pour la dernière étape, il s'agira pour les russes de causer un maximum de dégâts aux américains. A moins d'avoir une défense bien organisée, ils ne parviennent généralement pas à repousser les unités US, le plus souvent accompagnées du VBL qui va pouvoir manoeuvrer plus facilement sur le boulevard à traverser.

Il y a des terre-pleins sur ce boulevard ou les combattants de chaque camp pourront se mettre a couvert et recharger avant de se remettre à tirer. Si les soldats russes peuvent empêcher les américains d'arriver au relais A, a l'extérieur du ministère des Finances qui abrite le relais B, il sera plus facile pour eux de résister. Ne pas hésiter à poser des mines antichar et antipersonnel, et à déployer des mitrailleuses. Inutile d'attaquer, les américains arrivent en courant. Le relais B peut être approché par la petite porte a droite de l'entrée principale du grand bâtiment du ministère, mais cette porte peut être facilement défendue par un seul homme.

Ce guide est une contribution de Lyo655.

GUIDE DES CARTES MULTIJOUEURS : TEMPÊTE DE FEU

Goooooood morning Iran!

Bienvenue en Orient ! Cette carte est une des plus grandes de Battlefield 3 et prend place en Iran, et plus précisément dans l'est du pays, dans un des déserts arides où se trouvent les puits de pétroles qui font de ce pays le quatrième producteur mondial de carburant.

La bataille qui nous préoccupe concerne une raffinerie iranienne située aux abords des puits de pétrole qu'on peut voir brûler au loin. L'installation en question a été réquisitionnée par les troupes russes à leur arrivée afin d'approvisionner directement leur parc de véhicules. Il va sans dire que de nos jours où le moindre engin de guerre nécessite du fioul, ce genre de site possède une très haute valeur stratégique. Le commandement US a donc ordonné a une division mécanisée américaine d'attaquer et de prendre cette raffinerie a l'ennemi, dans le but de ravitailler leurs propres engins mais aussi de forcer les russes a battre en retraite s'ils ne veulent pas voir leurs blindés tomber en panne sèche au beau milieu du désert. Il va de soi que ces derniers ne sont pas d'accord du tout et vont se battre bec et ongles pour conserver leur avantage.

Adieu les boulevards parisiens, bonjour les dunes de sable. La carte comprend trois étapes qui englobent l'intégralité du site: les installations de raffinage, les entrepôts de chargement et les bureaux. Les américains ont installé un avant-poste derrière une colline à partir duquel ils vont attaquer la première paire de relais. Le premier est situé sous un oléoduc, le second dans le complexe de raffinage, à moins de cent mètres du précédent.

Premier sang

Des deux côtés l'ont dispose de véhicules. En ruée, chaque camp possède deux chars et un chasseur, plus un buggy. En conquête en revanche, chaque camp possède deux chasseurs, au moins deux chars (voire trois si je ne m'abuse), un hélicoptère d'attaque, un hélicoptère de reconnaissance, un blindé antiaérien et un blindé léger. De quoi s'entretuer dans la bonne humeur.
Cette première étape donne l'avantage aux russes, avantage dont ils doivent profiter car s'ils se font prendre les installations de raffinage, les deux étapes suivantes seront plus difficiles a conserver. Cet avantage réside dans leur position: de là où ils sont, les russes peuvent mettre en place de solides défenses en très peu de temps et disposent d'un large champ de tir. Si la plaine qui sépare les deux camps n'est pas exempte de couverts pour les GI's, elle est toutefois suffisamment exposée aux tirs russes.

Côté infanterie, a chaque partie vous pouvez être sûrs d'assister a un échange de snipers, les attaquants allant systématiquement sur la colline a gauche afin de profiter de la position surélevée (pensez à vous équiper d'un camouflage désertique, sinon ça fait con) et les défenseurs allant se planquer derrière les tuyaux de la raffinerie. Laissez-les faire mumuse, ça n'a pas beaucoup d'intérêt, surtout que des deux côtés toucher est difficile car on peut facilement se cacher. Les blindés russes peuvent se positionner avantageusement et attendre les Abrams américains qui vont arriver à toute vitesse et engager leurs homologues russes.

80% des combats de chars à cette étape vont en effet se dérouler devant la route qui mène aux énormes cuves a gauche de la carte. D'ailleurs, si vous êtes ingénieur, c'est l'occasion rêvée de sortir votre Javelin et de l'utiliser. Dans ce cas, prenez aussi des mines et posez-les a l'entrée du parking du site, ou bien ici:

A droite de la carte, sous l'oléoduc qui longe la route principale. En effet il arrive régulièrement qu'un blindé ou/et de l'infanterie contourne le front principal pour essayer de prendre les russes a revers. Prenez garde, si l'ennemi joue en équipe, une minute d'inattention a cet endroit peut vous coûter la partie. En tant que russe, sur l'ensemble de cette étape il n'y a pas grand-chose d'autre à faire que de vous mettre a l'abri et d'attendre sagement les américains. Ces derniers ont un long chemin à parcourir avant d'arriver aux relais et les occasions d'embuscade sont légion.

Préposé au chargement

En avant pour la prochaine étape: les entrepôts. Là, le champ de bataille se resserre, les véhicules ont moins de place pour manoeuvrer et les soldats à pied jouent leur va-tout. Pour les américains, il va falloir grimper la colline et

s'engouffrer dans les entrepôts le plus vite possible avant que les T-90 russes et les tireurs adverses ne les repoussent en bas. Gare: si l'attaquant ne se bouge pas le train a cette étape, les défenseurs peuvent (à condition d'être organisés) les clouer sur le parking et les contraindre a une progression lente et pénible en louvoyant entre les rochers.

Mais la trop petite distance à parcourir rendra ce cas rarissime. La plupart du temps les américains vont se ruer a l'attaque et seront très vite dans les deux entrepôts a droite et a gauche, et comme les relais sont tout de suite accessibles une fois rentrés, les russes ne tiendront pas plus de cinq minutes a moins d'être très organisés ou de déployer des mitrailleuses aux entrées des bâtiments, d'autant que des deux côtés on hésitera pas a grimper sur les toits des entrepôts pour canarder ceux d'en bas. Gare aux snipers, tant que j'y suis.

Les bureaucrates

Il est l'heure d'attaquer la dernière paire de relais de communication et de mettre en déroute les russes. Ou de renvoyer les américains dans le désert, c'est selon. Malheureusement, si vous faites partie des premiers vous n'avez qu'une chance sur trois de réussir votre coup, parce que cette dernière étape est très semblable a la seconde et que si votre équipe n'a pas sur tenir tête aux américains avant, il y a peu de chances de le faire ici. Le relais A est très exposé, entre des piles de containers sur la gauche. Si vous êtes russe, vous pouvez malgré tout tenter l'impossible et vous positionner en sniper le long de la route: vous pourrez alors tirer sur les américains qui essaieront de profiter du muret pour ramper à couvert jusqu'aux containers. Ou alors, posez des claymores. Dans tous les cas, il faudra surveiller le bas de la colline activement.

Les combats de chars sont a peu près identiques qu'a l'étape précédente: concentrés et mortels. Si les russes peuvent poster un T-90 au fond du parking du site, devant le bâtiment en construction, ils pourront faire feu efficacement sur ceux qui tenteront d'approcher le relais A par le milieu, ou de rentrer dans le bâtiment qui abrite le relais B.

En ce qui concerne ce dernier, il est tout au fond de l'entrepôt, et en tant qu'attaquant votre approche devra être couverte par des fumigènes pour plus de sécurité, car les fusillades sont violentes ici. Défoncez les murs et courez.

Enfin, armez la charge et débrouillez-vous pour la couvrir. Encore une fois, attention au toit! Il arrive souvent que l'adversaire y grimpe pour camper et tirer sur tout ce qui bouge. D'autre part, si les murs du bâtiment sont éventrés, vous vous exposerez au canon des chars russes, alors emportez un lance-roquette, ou vos propres blindés.

Ce guide est une contribution de Lyo655.

GUIDE DES CLASSES

Ce guide est un bref tutoriel des quatre classes de Battlefield 3. Mon analyse résulte de ma propre expérience de jeu et ne fait évidemment pas force de loi, il ne s'agit que de conseils et d'avis personnels. Comme de coutume, n'hésitez pas à commenter et à débattre.

Et pour commencer, je vais parler de...

L'ASSAUT

L'assaut, c'est le bidasse de base, le fantassin, le soldat standard, la viande de boucherie, le péquenot, c'est l'ossature de toute armée. Ainsi vous pensiez que cette classe élémentaire ne servait qu'à se prendre du plomb dans le bide et a laisser traîner des boîtes de sparadrap partout? Que nenni. Pour moi, l'Assaut se décline en deux versions différentes:

Le grenadier

Boum!

Troufion de base bardé d'ananas détonants, le grenadier délaisse ses trousses médicales pour un lance-grenade. Je conçois cette version de l'assaut comme un fantassin équipé pour aller à la boucherie et établir le contact avec l'ennemi. Comme son nom l'indique, il est bardé de grenades qu'il utilise pour réchauffer l'atmosphère, nettoyer les couloirs étroits, déloger les campeurs et les défenseurs embusqués.

Il utilise la spécialisation de grenades pour en emporter plus. Le lance-grenades M320 permettra un tir plus précis et servira à détruire les couverts ennemis, ainsi qu'a endommager les véhicules ennemis et à secouer les joueurs adverses sous les explosions.

Permis de fumer

Dans un autre style, le lance-grenades fumigènes sera d'une extrême utilité d'un point de vue tactique. Ne dédaignez pas cet instrument sous prétexte qu'il ne cause pas de dégâts (encore qu'en visant la tête vous puissiez faire un one-shot, mais c'est excessivement difficile).

Combien de parties avez-vous vu se terminer, épuisées par un échange de tir stérile dans un couloir difficile là où un fumigène aurait permis a l'un où l'autre de relancer l'attaque en occultant la vue?

Le nuage de fumée tient plus d'une dizaine de secondes et peut vous sauver la vie, non seulement a vous mais a toute votre escouade quand vous vous retrouvez nez a nez avec un blindé. Face au mur de feu que vous oppose l'ennemi, elle vous fournit un couvert et aveugle l'ennemi.

En tant que fusilier principal, il importe de bien choisir son arme: je conseille aux GI's le M416, qui offre un bon compromis entre dégâts et précision. Les russes préféreront l'AEK-971, un fusil aussi efficace qu'élégant et qui possède une cadence de tir élevée. Équipez-les d'une poignée (pour réduire le recul), un canon lourd et une mire holographique. En ce qui concerne l'arme de poing, je la laisse à votre discrétion, quoique pour ma part j'opte pour un M9/MP443 avec lampe tactique, simple et efficace.

Le toubib

Toubib dispo, le doc est là!

Tout est dans le titre, le toubib garde son matériel de soin et se dévoue à soigner les bobos des collègues, parce que la guerre ça fait mal. Il accompagne les escouades au feu et combat avec elles. Cependant, sa principale préoccupation est de garder un oeil sur ses collègues. Si vous choisissez d'être un toubib, vous devez déposer vos caisses de soin un peu partout, dès qu'il y a un attroupement de plus de deux joueurs. Cela va vous rapporter une quantité faramineuse de points et les remerciements des autres joueurs. Inutile de préciser le rôle du défibrillateur, je me contenterais de rappeler qu'il ne sert à rien de ramener à la vie un joueur si son cadavre est dans la ligne de mire d'un ennemi. Soyez sûr de pouvoir lui garantir quelques secondes de répit pour se relever et se mettre a l'abri.

Si ça fuse partout, planquez-vous! Le toubib ne doit pas s'exposer inutilement au feu ennemi, les grenadiers sont là pour ça.

Visez juste

Hormis sa trousse de soin et son défibrillateur, un toubib peut profiter de sa position théoriquement un peu en retrait pour effectuer des tirs de précision a moyenne distance, en prenant un fusil avec des modes de tir au coup par coup ou/et par courtes rafales. Ainsi, le M16A3 se prête fort bien à ce rôle, quoiqu'on puisse lui préférer aussi un FAMAS, beaucoup plus précis.
Une poignée, un viseur ACOG et un laser l'aideront à viser. Côté russe, le G3A3 saura vous surprendre par les dégâts qu'il est capable d'infliger a distance. Mais la poignée est alors obligatoire car son recul est important. Et surveillez votre chargeur car vous n'avez que 21 balles. Ou bien optez pour un KH2002 qui possède aussi une bonne précision.

Un G18 complètera tout ça, avec pour fignoler le tout une spécialisation de vitesse ou d'éclats pour se protéger.

Le SOUTIEN

Le soutien est la classe la plus utile à son équipe, devant le médecin, même. Ce type de soldat dispose de plusieurs kilos d'acier huilé entre les mains et est là pour faire pleuvoir les balles sur les cuistres d'en face tel le spam "You have a girlfriend?" dans la boîte mail du geek. Le soutien écoute du rock'n roll a fond la caisse, est victime d'une irrépressible crampe de l'index et sa seule peur est de se retrouver a court de munitions. Bref, le soutien est un petit fifou. Et pour moi il se décline en deux versions.

L'appui-feu

Feu mobile

L'appui-feu, c'est le gros calibre d'un groupe. C'est celui qui court un peu partout pour apporter de la puissance de feu à son groupe. Idéalement, il se doit d'accompagner le fer de lance que doit être le grenadier et l'aider à abattre ses cibles. Cette variante du soutien doit être très mobile et prêt à bouger constamment pour accompagner l'offensive. Pour cela, je recommande de prendre la spécialisation de sprint.

Il est aussi présent pour couvrir ses coéquipiers pendant une réanimation, un repli, l'armement d'une charge sur un relais ou un rechargement. A mi-chemin entre le fusilier et le mitrailleur, il doit montrer sa puissance de feu pour intimider les joueurs adverses et les forcer à se mettre à couvert.

En tant que soutien mobile, l'appui-feu ne peut pas se permettre de s'encombrer d'équipements trop lents à se mettre en place, et ainsi préférer les fusils-mitrailleurs légers. Bien évidemment, les caisses de munitions ne doivent pas être économisées: les autres classes auront vite fait d'épuiser les leurs et comme de coutume, ça rapporte gros.

Le choix des armes

Les américains ont la chance de bénéficier de l'excellent M27 IAR, accessible dès le début et dont les performances sont remarquables. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, il s'agit d'une version dérivée du fusil d'assaut M416, optimisée pour le tir de saturation et doté d'un chargeur plus important. Avec une poignée pour stabiliser le tir, un viseur holographique et un laser pour améliorer la précision, vous n'en aurez que des compliments.

Ne l'équipez pas d'un silencieux. Le soutien est la classe la moins discrète et cet accessoire ne fera que réduire les dommages infligés. Idem pour le cache-flammes. La lampe tactique peut être utile mais remplacez-le dés que possible par un viseur laser, c'est un meilleur investissement.

Il y a aussi la M249, qui troque une partie de ses dégâts pour une cadence de tir plus élevée.

Côté russe, l'inénarrable RPK-74M ne vous décevra pas. Comme de coutume, le matériel russe est aussi solide que fiable, et offre de bonnes performances. Le QBZ95 chinois présente une cadence de tir satisfaisante et une précision assez rare pour un fusil-mitrailleur, mais inflige des dégâts relativement faibles.

Le mitrailleur

Are u ready to rock?

Celui-là ne prend que les mitrailleuses les plus lourdes, et ce dans un but précis: il doit former l'arrière-garde d'un groupe et créer un mur de balles. Cette version doit se jouer uniquement s'il connaît sur le bout des doigts la carte sur laquelle il joue. En effet, le mitrailleur va aux endroits les plus chauds, si possible dans une zone dégagée et dans l'idéal

dans une zone de couloir. Je pense par exemple aux escaliers d'Opération Métro ou la ruelle principale de Grand Bazaar.

Il doit alors connaître l'endroit où il va poser son arme, les voies d'accès, les couvertures et les éventuelles prises de flanc.

Le principe consiste à trouver la zone en question, a repérer un promontoire où déployer sa mitrailleuse (bloc de béton, pile de cartons, caisses, n'importe quoi) et enfin à ouvrir le feu. Vous tirez dans le tas et ne relâchez jamais la gâchette plus de trois secondes, en visant l'ennemi bien sûr mais aussi en tirant dans le vide si les cibles sont absentes. Oui, j'ai dit de tirer dans le vide, car vous n'ignorez pas que dans Battlefield 3 il existe un effet de flou quand on se fait tirer dessus, afin de reconstituer l'effet de panique quand on est sous le feu. Ce détail peut vous faire gagner la partie, car en inondant une zone sous les balles vous pouvez bloquer tout un groupe ennemi, interdire le passage et rendre très difficile toute riposte. Vos alliés peuvent ainsi avancer en toute sécurité.

De plus, pour avoir testé cette technique plusieurs fois, je puis vous assurer qu'elle s'avère très lucrative en terme de points, car étant relativement inhabituelle il arrive que les joueurs adverses mettent plusieurs minutes a se rendre compte qu'ils ne peuvent plus passer, ce qui se traduit par au moins quatre ou cinq adversaires qui vont se jeter bêtement sur la trajectoire de vos balles.

La stabilité apportée par le promontoire vous permet de tuer efficacement et de très loin, même les éclaireurs embusqués. De plus, même les joueurs qui ne seront pas dans la zone de flou auront tendance à se planquer en voyant le déluge de balles crépiter un peu partout. Et il va sans dire qu'on ne pourra pas vous critiquer : le tir de couverture n'est pas une technique de planqué et c'est tout à fait représentatif des situations réelles.

Full Metal Jacket

Toutes les mitrailleuses ne se prêtent pas au rôle du mitrailleur. Les russes disposent d'un gros avantage avec la PKP Pecheneg. What else? De gros dégâts à longue portée, malgré une mauvaise précision qui ne vous posera pas de problème en stabilisant votre arme sur une caisse. Il existe aussi la Type 88, qui est plus précise mais possède une fâcheuse tendance à perdre en efficacité à distance.

Les américains ont la légendaire M60E4, une mitrailleuse au look d'enfer qui a acquis ses lettres de noblesse au Vietnam. Mais comme on ne la débloque qu'à la fin du jeu, mieux vaut prendre la M240b.

Question accessoires, inutile de dire que le bipied est absolument obligatoire. De même qu'un chargeur grande capacité, qui vous permettra de ne pas avoir à recharger trop souvent. Et un viseur holographique, bien sûr.

L'INGÉNIEUR

L'ingénieur, c'est une classe nuancée car plus éloignée du teamplay mais qui aide son équipe " indirectement ". A l'époque de Battlefield 1942 et Battlefield 2, c'était deux classes distinctes : le sapeur et l'antichar. Trop disparates, elles furent réunies par la suite. Et comme pour les autres classes, je la partage en deux variantes :

Le mécanicien

J'vous ai fait le carbu et les feux arrière...

Qui l'eut crû, le mécano s'occupe du parc de véhicules de son camp pendant la partie.

Son rôle se cantonne à l'entretien de ses machines, aussi le mécano de quitte pas d'une semelle les véhicules, qu'il les contrôle ou non. Ne croyez pas que ça l'éloigne de la partie : neuf fois sur dix il en sera passager et aura l'occasion d'armer les charges et de capturer les drapeaux. C'est simple : un mécano conduit ou sert de tireur a un véhicule ; quand ca n'est pas possible, il court a côté (pour les blindés, évidemment), et bénéficie ainsi de sa relative protection.

Le mécano peut ainsi prévenir la pose de C4, les mines, les embuscades ennemies et au cas où sa machine se fait endommager, il la répare, bien évidemment. C'est très lucratif en terme de points et le conducteur vous bénira, car maintenir les véhicules de votre équipe opérationnels vous conduira tout droit a la victoire : c'est celui qui a le plus de soutien qui aura l'avantage.

Il sentait bon l'huile de moteur...

Que choisir ? Le chalumeau, bien sûr. Et un lance-missiles Javelin, long a verrouiller mais mortel (surtout sur une cible déjà verrouillée, qui pour mémoire ne pourra pas utiliser de contre-mesures). Si vous ne l'avez pas encore débloqué, il vaut mieux choisir un IGLA ou un Stinger (sur les cartes disposant d'aéronefs évidemment), cela sera plus utile à la machine que vous protégez car la plupart du temps elle n'aura pas de quoi se défendre contre les attaques aériennes. Les pistolets n'ont pas vraiment d'importance, évitez juste de mettre un silencieux, ça ne vous servira pas a grand-chose. Choisissez-en un avec lequel vous avez de l'expérience. Pour l'arme principale, il faut choisir entre les carabines allouées à l'ingénieur et les pistolets-mitrailleurs accessibles à tous. Les fusils à pompe sont un choix hasardeux : leur portée efficace très réduite est un problème dés que les échanges de tir se font a portée moyenne. Le P90 est excellent mais comme on ne le débloque qu'à la " fin " du jeu, il vaut mieux prendre autre chose. Le M4A1 américain est polyvalent et très efficace, de même que l'AK74U russe. Le SCAR-H a un pouvoir d'arrêt très efficace comparé aux autres armes mais sa précision baisse vite a distance, et son chargeur ne contient que 21 balles, attention donc. Et la spécialisation pare-éclats est très utile pour éviter de trop souffrir des nombreuses explosions qui ne manqueront pas d'entourer le blindé que vous protégez. Souvenez-vous qu'un véhicule attire les projectiles comme des aimants.

Le Terminator

Le Terminator se dévoue entièrement à la destruction du matériel ennemi ! Il peut agir en chasseur de chars autant qu'en soutien lourd (très lourd, même) d'une escouade. Comme il emporte bazooka, il aura le bon goût de faire tout exploser sur son chemin, yerk yerk. Blague a part, il s'agit de traquer les chenillés ennemis et les détruire à coups de roquettes, car c'est la situation inverse du mécanicien : ôter l'avantage de l'ennemi en détruisant ses véhicules. Mais ne vous y trompez pas, cela demande du doigté et du savoir-faire. A moins d'avoir la spécialisation d'explosifs pour en emporter plus, un bazooka ne dispose que de trois ou quatre roquettes et il en faut autant pour détruire un char (en moyenne). Donc, il faut savoir attendre avant de tirer, et surtout savoir tirer au bon endroit pour infliger le maximum de dégâts en un seul tir (si vous êtes repéré, vous vous prendrez un obus sur la tête avant d'avoir pu recharger). Les chars de combats comme l'Abrams et le T-90 possèdent un épais blindage à l'avant. Il faut viser le radiateur arrière du blindé pour perforer son blindage et l'endommager. Notez que cela marche mieux pour l'Abrams que pour le T-90, dont le blindage est plus épais à cet endroit. Viser les chenilles permettra de l'immobiliser, mais gare a sa tourelle qui reste opérationnelle.

Sur les cartes mélangeant avions, hélicoptères et blindés, il est difficile de choisir son lance-roquette (antichar ou anti-aéronef) sachant que la loi de Murphy ne manquera pas de se vérifier et de vous mettre en face de quelque chose que vous ne pourrez pas affronter. L'idéal est de prendre un Javelin, mais pour tirer sur les cibles aériennes, celui-ci requiert un verrouillage par marqueur laser.

Les cartes urbaines n'autorisant pas de véhicules trouvent quand même une utilité au Terminator : bien qu'il soit déconseillé de tirer directement sur l'infanterie au bazooka, celui-ci peut exploser les façades d'immeubles et exposer ceux qui se cachent derrière, sans oublier que plusieurs tonnes de béton tomberont sur les malheureux qui auront l'imprudence de se trouver sous la trajectoire des décombres.

85 mm de diplomatie.

Le mieux est de prendre l'inénarrable RPG-7/SMAW, qui peut détruire les véhicules autant que les couverts ennemis : palissades, murs, immeubles et voitures.

Des mines ? En défense seulement. Sur des cartes de conquête, il est hasardeux de les placer, les environnements ouverts leurs donnent une chance sur dix de faire sauter quoi que ce soit, en admettant qu'elles ne soient pas repérées. En revanche, le petit robot NEM est parfait pour accéder au relais de communication ni vu ni connu au milieu de la

bataille et le dynamiter. Et puis il peut réparer et endommager les véhicules, ne l'oubliez pas.

Une fois amélioré, le G36C s'avère un excellent choix à moyenne distance pour les ingénieurs américains. Le SCAR n'a pas perdu de sa valeur. Les russes ont le G3A3, un fusil d'assaut qui ne vous laissera pas tomber et qui profite d'une bonne portée et d'une excellente puissance. Toute fois, il souffre d'un recul trop fort qui peut devenir gênant sans poignée. L'A-91 comme le G53 sont potables quoique manquant légèrement de puissance de feu. Le fusil suisse SG 553 n'est pas mal non plus avec un viseur holographique, mais je vous conseille de tirer par courtes rafales.

L'éclaireur

Et voici le sniper. Oui oui, le sniper, je parle bien de lui, c'est le @%€# qui vient de vous faire un headshot, planqué sur son rocher au fond de la carte, là. C'est bien lui. L'éclaireur, on le hait ou on l'adore (mais en général on le hait), mais il est présent depuis le début de la série. Il est traditionnellement éloigné des combats, a tel point que, comme Christine Boutin aux présidentielles, on se demande ce qu'il fout là, mais il est là. Mais l'éclaireur a son rôle bien a lui dans son escouade, et ce de deux façons. Je m'explique.

Le Scout

> J'ai cru voir un gros char...

Le scout est là pour informer son groupe sur les menaces alentours et lui faciliter le travail. Le principe ne consiste pas à accompagner les autres au feu, il n'est pas fait pour ni équipé pour ça, mais a signaler et marquer les joueurs adverses, ainsi qu'a éliminer les gêneurs qui pourraient mettre en danger le groupe : cuttage de campeurs, éliminations des mitrailleurs ennemis, déminage, etc. Aussi, il n'est pas tenu de se concentrer sur l'objectif mais d'avancer de couvert en couvert, discrètement. Exemple : tuer les joueurs derrière les rochers du relais B, dans le parc d'Opération Métro, ou bien les ingénieurs sur Strike at Karkand, qui menaceraient de détruire les blindés indispensables à la circulation en ville.

En mode conquête, et a condition d'avoir soigneusement peaufiné son équipement, il peut même se permettre de faire cavalier seul. Avec le drone, il peut révéler à son équipe la position des véhicules et des fantassins adverses, ce qui constitue un avantage très précieux et une source de revenus en points inépuisable.

> Je vais l'appeler Clarence !

Que choisir ? Un fusil qui excelle a courte portée. Les américains ont le Mk11 de base, qui n'est pas trop mal mais qui ne casse pas des briques question dégâts. Il ne vaut clairement pas le M39, descendant du célébrissime Garand M1, qui excelle dans ce rôle. Il est précis et puissant, en plus d'être élégant. De fait, sa seule faiblesse selon moi réside dans son recul, un chouïa trop important, mais ça ne sera pas un problème avec une poignée.

Chez les russes, c'est l'inverse : le fusil SKS, que l'on débloque plus tard dans sa progression, ne vaut pas un clou a côté du SVD, le fusil de base. La faute a un recul franchement gênant et a des projectiles trop peu puissants. Le SVD, disais-je, est en revanche accessible dés le départ et il est très performant. Ce fusil de précision fut conçu pendant la guerre froide a l'usage des soldats du rang (pas des tireurs d'élite " professionnels "), et on lui retrouve les mêmes qualités que d'habitude dans le matériel militaire russe : solide, fiable, efficace. Construit pour durer. En termes de précision, on peut trouver mieux mais il l'est suffisamment pour être très efficace. Son recul est inférieur à ses homologues et ses balles plus efficaces. Comme vous êtes exposé aux joueurs errants et qu'un fusil de précision ne sert strictement à rien en combat rapproché, je vous conseille de choisir le Glock 18, qui est considéré comme un pistolet-mitrailleur a cause de sa cadence de tir phénoménale et son important chargeur. Concernant la spécialisation, le mieux est de prendre celle de furtivité pour pouvoir tirer sans subir les effets de flou des volées de balles.

Le Tireur d'élite

Un troisième oeil

A l'inverse du scout qui peut se permettre de se rapprocher du feu, le tireur d'élite s'en éloigne comme de la peste. Foin des fusillades et autres explosions sanglantes, le tireur d'élite donne dans la misanthropie. Pour les autres joueurs, il ne doit être qu'un pixel sur l'écran.

L'on dit souvent que jouer éclaireur est facile et peu risqué, éloigné comme il est du gros des combats. Que nenni. Jouer tireur d'élite nécessite du savoir faire, de l'expérience et de la patience. D'abord parce qu'il doit savoir trouver une planque, laquelle doit à la fois offrir un large champ de vision sur la bataille tout en étant à l'abri. Il faut se mettre dans la tête des adversaires et se poser la question "vers où je ne vais pas tourner mon attention ? " pour dénicher un affût convenable. Ensuite parce que le tir de précision requiert de l'expérience : neuf fois sur dix, vos cibles seront mouvantes, ce qui complique encore les choses. Une balle dans le corps ne tue pas, à moins de toucher la tête ; et le temps d'amorcer un deuxième coup, votre gibier aura pris ses jambes à son cou. Il faut aussi compter avec l'effet de Coriolis, la gravité : avant d'atteindre sa cible, votre projectile va amorcer une courbe vers la terre et tous les fusils n'ont pas la même puissance de feu. Les fusils de précision convenant au tireur d'élite se ressemblent mais ils n'ont pas exactement les mêmes performances, aussi comptez une bonne dizaine d'heures avec la même arme pour la connaître par coeur et savoir vous en servir correctement. Sans compter le temps nécessaire pour débloquer les accessoires nécessaires. Enfin, parce qu'il faut savoir se faire discret : ne se déplacer qu'accroupi ou coucher, ne tirer que quand on est sûr de faire mouche et surtout éviter de se faire repérer bêtement avec la lunette : si vous oubliez qu'en restant trop longtemps dans le viseur le reflet va trahir votre position, vous allez vite vous prendre du plomb dans la couenne.

Dernière chose : par mesure de sécurité, il faudra changer de position régulièrement, idéalement à chaque changement de chargeur. En effet, si vous restez trop longtemps au même endroit, les joueurs adverses vont finir par deviner d'où viennent les tirs et vous abattre.

Alors, pour garder l'avantage de la surprise, il faut savoir bouger régulièrement.

Quel rôle remplit-il ? En fait, le même qu'un scout, a peu de choses près. Eliminer les ingénieurs ennemis pour couvrir un char allié, les mitrailleuses qui bloquent votre avancée, etc. Cela dit, le tireur d'élite doit en théorie profiter du meilleur champ de vision possible, et donc pouvoir signaler a tous les positions ennemies avec plus d'efficacité que le scout. C'est le moment de sortir le marqueur laser, ce qui va ravir vos coéquipiers détenteurs de Javelin !

Dernière chose, le tireur d'élite est parfait pour éliminer les éclaireurs ennemis. En connaissant suffisamment les cartes, il est possible de deviner les endroits où se rassemblent à coup sûr les snipers ennemis.

Que choisir ?

Les fusils de tireur d'élite sont plus faciles à choisir : Le must reste, toutes catégories confondues, le M98. Un monstre de précision et de performances, conçu pour pouvoir transpercer le blindage d'un véhicule. Mais il n'est accessible qu'à haut niveau, c'est un handicap. Alors, deux alternatives : les américains ont le L96, un excellent fusil anglais aux lignes épurées qui est a la fois puissant et précis, et les russes le SV98, déjà connu sous Battlefield Bad Company II, qui présente aussi d'excellentes performances. Parmi les accessoires, le bipied est absolument indispensable pour stabiliser votre tir. Un viseur X7 qu'on peut remplacer par un viseur de nuit dans les environnements sombres, et un laser qui améliorera encore la précision. Il est tentant d'utiliser un silencieux mais comme cet accessoire possède une fâcheuse tendance à réduire l'efficacité de vos balles, c'est un choix épineux. Le cache-flammes vous fera moins repérer. Le Glock 18 est toujours aussi utile, pour les mêmes raisons que celles citées plus haut. La spécialisation de suppression vous aidera à " paralyser " vos cibles.

Ce guide est une contribution de Lyo655.

DÉTRUIRE LES CHARS PLUS FACILEMENT

Pour détruire plus facilement les chars, visez les chenilles et la partie arrière du tank.

EASTER EGG : WAKE ISLAND (ILE WAKE)

Sur cette carte, vous pouvez trouver 3 easter eggs.

-Le premier est un dinosaure miniature sur le sud de la plage vers l'intérieur de l'Ile.
-Le deuxieme est une plaque aux vétérans de battlefied 1942 et la musique de ce jeu. Elle se trouve tout au nord de l'Ile.
-Le troisième se situe dans au nord de l'Ile dans le petit village, il y a une pièce cachée avec un dessin d'araignée et un texte contenant spider et désignant un trou dans le coin sur le sol.

Battlefield 4

© Electronic Arts / Dice 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Bakou

Dès le début de la mission, vous êtes prisonnier vous et votre équipe dans une voiture en train de couler sous l'eau. Là, votre chef de section vous ordonne de tirer dans le pare-brise afin de vous permettre de vous échapper. C'est là la première pierre d'un tutoriel qui durera plusieurs minutes : pressez la gâchette de tir et c'est partie pour un petit flashback. Vous êtes dans un bâtiment en compagnie de quelques coéquipiers et devez couvrir un autre allié en prise avec des ennemis dans la rue en contrebas. Une fois le ménage effectué, descendez affronter les forces armées pour apprendre à vous cacher derrière les murets et à utiliser les grenades.

Une fois sorti de la zone d'habitations, vous arrivez dans une sorte de zone industrielle. Là, votre chef d'escouade vous confie la tâche d'analyser la zone grâce aux jumelles permettant de chapeauter les unités ennemies d'un petit icône. Ces jumelles sont désormais vôtres et vous permettront ainsi d'analyser chaque champ de bataille de manière à progresser de manière plus prudente. Plus loin, vous découvrez également une caisse d'armes vous permettant non seulement de récupérer toutes vos munitions (et grenades), mais également d'échanger à n'importe quel moment votre arsenal avec la palette d'armes débloquée jusqu'ici.

Vous progressez ensuite dans des bâtiments afin de rallier la zone d'atterrissage de l'hélicoptère qui vient vous rapatrier. Pour cela, vous devez gravir cette sorte de hangar géant : empruntez l'ascenseur jusqu'à être vous-même pris pour cible par un hélicoptère ennemi. Là, sauvez-vous et courez dans le couloir aux vitres brisées pour éviter le feu ennemi (ou baissez-vous en rampant). Ignorez l'appareil, vous ne pouvez pas lui infliger de dégât avec vos armes de front. Filez sur le toit en escaladant les gravats et courez vers votre appareil jusqu'à ce que tout s'effondre sous vos yeux. Là, votre chef d'escouade est coincé sous un décombre : vous n'avez guère d'autre choix que de lui découpez la jambe pour poursuivre.

La dernière partie de la mission se déroule au volant d'une voiture gentiment empruntée à un citadin. Au début, vous êtes dans la fumée de l'incendie et il n'est pas facile du tout de s'y retrouver : vous devez foncer dans la grille pour la briser et enfin pouvoir emprunter la route. Là, conduisez sagement jusqu'à ce que l'hélicoptère vous retrouve. La course poursuite se termine dans la mer contiguë, et c'est ainsi que se termine le flashback qui faisait office de tutoriel géant pour Battlefield 4.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Pêche à Bakou
En terminant la mission avec plus de 7 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : L'honneur de Dunn

Chapitre 2 - Shangai

Vous voici maintenant à Shangai pour cette deuxième mission. Une fois votre véhicule quitté, progressez gentiment dans la petite ruelle. N'oubliez pas que votre objectif est de n'utiliser les armes qu'en cas d'extrême nécessité : soyez donc discret. Progressez jusqu'à atteindre l'hôtel où sont regroupés vos contacts, et gravissez les étages en ascenseur jusqu'à malheureusement tomber au mauvais étage : les échanges de tirs éclatent et vous n'avez maintenant plus d'autre choix que de discuter avec les Chinois à l'aide du canon de votre fusil. A l'étage en question, vous pouvez choisir de progresser doucement en éliminant furtivement vos adversaires ou bien de foncer dans le tas.

Avancez dans les couloirs de l'hôtel jusqu'à trouver enfin la chambre dans laquelle se trouvent les deux VIP qu'il vous faut escorter. Malheureusement, l'appartement explose sous vos yeux ; heureusement, vos hommes avaient pris soin de se cacher dans la chambre adjacente. Une fois la discussion bien clichée terminée, escortez ces messieurs-dame

jusqu'au toit où vous attend un hélicoptère. Nettoyez d'abord le toit sachant que comme pour les étages, vous pouvez opérer en silence ou bien faire du bruit, au choix. Là, le mari chinois se fait blesser sous vos yeux : abandonnez l'hélicoptère et retourner tuer les Chinois qui vous ont rejoints en haut de l'immeuble. Prenez ensuite l'ascenseur avec vos deux hommes pour redescendre dans les rues de la ville.

Là, vous devez d'abord traverser cette gigantesque place circulaire sans alerter les autorités. Attention donc particulièrement aux projecteurs dont les lumières circulaires se promènent au sol. Préférez les zones d'ombre et n'hésitez pas à courir pour vous mettre à l'abri dans les ruelles. Là, les combats éclatent et vous progressez de ruelle en ruelle jusqu'à tomber dans une espèce de parc rempli de zones d'herbe dans lequel vous attend... Un tank.

Pas question de fuir face au géant de métal : vous avez deux maisons dans le parc à l'étage desquels se trouvent des caisses à gadgets. Différentes des caisses à munitions, elles vous permettent de vous approvisionner en armes secondaires tels que du matériel anti-char, ce qui nous intéresse ici. Prenez les mines à poser au sol et les autres qu'il est possible de lancer et allez les placer en toute discrétion sur le chemin du char afin de le faire sauter. Il faut deux explosions pour en venir à bout. Vous pouvez également le suivre silencieusement par derrière et coller les mines à jeter sur sa carrosserie, c'est même la solution que nous vous recommandons même si elle est bien plus risquée. A la fin du chapitre, vous prenez un bateau de pêcheurs pour fuir par les eaux et finissez par rameuter toute une compagnie de Chinois sur votre navire amiral. Merci qui ? Merci Irish.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Loups déguisés en agneaux
En terminant la mission avec plus de 11 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : A lui tout seul

Chapitre 3 - Mer de Chine méridionale

La première partie de ce troisième chapitre n'est pas vraiment passionnante : vous êtes à pied à bord de l'USS Valkyrie et devez retrouver Irish contre lequel tout le monde semble crier (en même temps, il a ramené une centaines de Chinois sur un navire de guerre...). Courez donc à travers le bâtiment sans trop prendre la peine de réfléchir : même si tous les couloirs se ressemblent et qu'il y a beaucoup de bifurcations, il n'existe qu'un seul véritable chemin. Vous croisez par exemple une réunion de plusieurs hommes et commencer par arriver dans la salle de soins dans laquelle Hannah veut s'occuper de son mari. Poursuivez par la porte du fond jusqu'à trouver enfin Irish dans une vaste salle, en train de parler avec un autre marine debout autour d'une table. Ceci fait, c'est reparti pour une balade dans le tas de ferraille pour, cette fois, s'entretenir avec le chef de votre groupe armé, Garrison.

Là, votre mission commence véritablement : vous devez rejoindre en bateau l'USS Titan qui est inexplicablement en feu. Prenez donc le semi-rigide et voguez en direction de l'épave. Contournez la coque par le devant jusqu'à trouver un trou latéral dans lequel votre équipe s'engouffre. Vous êtes pour l'instant en mission de reconnaissance, pas besoin d'utiliser votre arme. Vous ne tardez pas à mettre en bec votre appareil de respiration pour un tour de plongée. Nagez en dirigeant simplement votre personnage avec les commandes directionnelles jusqu'à enfin sortir et pouvoir continuer à pieds.

Là, vous trouver deux employés de l'USS Titan coincés sous une grille, manifestement proches de la noyade. Suivez l'ordre de votre commandant qui vous demande de poursuivre et de les abandonner là (Et bah voilà, enfin quelqu'un qui prendre des décisions strictes et qui n'est pas une poupée de sucre dans l'armée !) et continuez jusqu'à arriver dans la salle des ordinateurs, ou plutôt des murs électroniques, sur lequel vous récupérez le précieux enregistrement, but principal de votre mission. Vous entendez alors des bruits venant de la salle contiguë : vous ouvrez la porte pour vous trouver face à deux Chinois ennemis. Tuez-les. A partir de maintenant, la poursuite de la visite de l'épave sera remplie d'unités ennemies à descendre.

Vous ne tardez pas à rejoindre le toit du bâtiment. Là encore, bataillez ferme jusqu'à pouvoir enfin retourner sur votre navire. Dépêchez-vous de rejoindre l'USS Valkyrie qui est également pris d'assaut par les forces de l'armée chinoise. En chemin, vous avez plusieurs petits navires ennemis qui vous attaquent, généralement par groupe de deux ou de trois. Utilisez le canon de l'appareil pour en venir à bout facilement. Vers le vaisseau amiral, c'est un hélicoptère qu'il faut descendre, également de la même manière.

Vous progressez ensuite dans l'USS Valkyrie en combattant les forces ennemies, autant à l'intérieur des couloirs que sur le pont où vous devez de nouveau affronter un hélicoptère, cette fois au sol : comme pour le tank de la mission précédente, utilisez la caisse de gadgets pour vous équiper de lance-missiles et visez l'ennemi afin de le descendre et

de stopper les vagues de soldats qu'il débarque au sol.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : La chute d'un Titan
En terminant la mission avec plus de 11 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Terreur des profondeurs

Chapitre 4 - Singapour

Et c'est reparti pour une mission suicide ; d'ailleurs, faites bien la bise à Garrison avant de partir parce que vous n'allez pas le revoir avant un bon moment. Vous partez donc en semi-rigide à l'abordage des plages de Singapour où se trouve un aéroport que vous devez prendre d'assaut, ou plutôt marquer d'une balise afin que les alliés puissent pilonner et vos jolies petites têtes avec. La promenade en mer est très calme, mais arrivé sur la plage, vous devez progresser sur la route encombrée de carcasses de véhicules en éliminant la poignée de Chinois qui se trouvent ci-et-là. Cela dit, vous êtes sans cesse épaulé par le char d'assaut qui vous accompagne et qui complète à lui seul une bonne partie du travail. Après une petite scène de conversation, vous trouvez plusieurs Chinois cachés derrière un camion-citerne, stationné sur l'accotement gauche de la chaussée (Réponse A). Bien entendu, vous pouvez faire sauter l'ensemble en concentrant vos tirs sur le gros baril explosif, ce qui est fortement conseillé pour glaner un bonus d'élimination multiple.

Une fois enfin arrivé dans la ville, montez à bord du tank qui vous est proposé pour progresser de manière plus... Blindée et surtout plus meurtrière. C'est surtout la seule véritable option pour continuer puisque vous vous trouver facilement nez à nez avec un, puis deux chars ennemis. Eliminez-les en utilisant les obus (plutôt que la mitrailleuse pas vraiment efficace contre leur blindage), deux ou trois charges bien placées devraient faire l'affaire. Vous continuez ensuite votre chemin pour être bloqué par de petites herses qui sortent du sol dans un parking. Ne paniquez pas et ne prenez par le second char stationné (on vous le dit car nous, c'est ce que l'on a fait...), vous pouvez en effet abaisser les herses grâce au bouton de commande se situant dans la petite zone de contrôle de l'autre côté du garage. Remontez ensuite à bord et finissez votre route jusqu'à l'aéroport en affrontement une nouvelle fois quelques chars ennemis.

Là, vous continuez à pied avec vos deux compagnons et mademoiselle la Chinoise, qui vous offrent d'ailleurs de belles scènes ultra-clichées entre le mec noir américain bien macho bien pas confiant et l'Asiatique super calme pleine de proverbes qui respirent la zénitude. Lorsque vous traversez un pont, votre personnage se retrouve malheureusement coincé par une voiture qui vous empêche de bouger. Là, vous n'avez absolument rien à faire à part à regarder les autres s'agiter pour vous sortir de là, jusqu'à ce qu'une péniche défonce la structure vous projetant tout à l'eau. Et si vous trouvez improbable de survivre et de tous se retrouver après ça, la suite du jeu ne va pas vous décevoir... Quoiqu'il en soit, vous pénétrez dans un bâtiment de l'aéroport par la porte de derrière et progressez en direction du hangar en éliminant les forces ennemies qui se trouvent sur votre chemin.

Une fois arrivé dans le fameux hangar dans lequel sont stationnés plusieurs géants du ciel, progressez toujours en direction de l'immense porte qui donne accès aux pistes (et qui est actuellement fermée, abaissée). Là, toujours des Chinois qui s'opposent à votre progression et qui sont relativement à découvert au milieu de l'immense salle, d'autant plus que vous pouvez prendre de la hauteur grâce aux escaliers latéraux et à ceux servant de rampe d'embarcation pour les appareils. Une fois arrivé devant le portail, attendez qu'il s'ouvre pour sortir. Là, vous lancez la fusée et grimpez en toute hâte à bord d'une voiture pour fuir illico-presto. Utilisez votre mitrailleuse pour éliminer les forces chinoises (soldats) qui vous tirent dessus, même si elles ne représentent pas un très grand danger pour vous en général. La mission se finit par la trahison de Hannah et votre capture par les forces militaires. Ah, les Chinois !...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Affronter la tempête
En terminant la mission avec plus de 20 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Héraut de la tempête

Chapitre 5 - Cordillère du Kunlun

Phase absolument typique de chaque campagne de FPS, vous voilà de nouveau prisonnier sans votre équipement, détaché de vos liens et nu comme un ver pour vous sortir de cette situation. Bon, cette fois, vous avez quand même un couteau pour vous aider. Suivez donc votre ami le Russe qui vous a libéré et progressez silencieusement jusqu'à arriver dans la grande salle de contrôle des cellules. Là, éliminez furtivement tous les gardes qui se trouvent au rez-de-chaussée en prenant garde au halo de lumière des projecteurs, puis montez dans la tour centrale afin d'ouvrir toutes les cellules. Récupérez une arme et bataillez contre tous les gardes qui rappliquent et qui se trouvent en contrebas. Une fois la zone nettoyée, redescendez et retrouvez Irish pour poursuivre la mission d'évasion.

Vous ne tardez pas à arriver dans un gigantesque hangar surplombé de mezzanines au bout duquel se trouve la grande porte de la prison, fermée comme celle de l'aéroport dans l'épisode précédent. Progressez donc dans ce bâtiment tout en longueur en éliminant les forces chinoises. Une fois arrivé devant la porte, le Russe passe dans la salle de contrôle et essaie d'ouvrir l'accès. Pendant ce temps, à vous de contrer les renforts qui rappliquent : un sniper bien installé devrait faire aisément l'affaire. Une fois les ennemis tués, la porte s'ouvre et vous sortez dehors, dans la neige. Là, pareil, préférez le sniper pour tuer au loin tous les gardes qui patrouillent et progressez jusqu'au fameux téléphérique synonyme de liberté.

Vous arrivez donc devant une petite passerelle au bout de laquelle se trouve un char ennemi qui vous prend pour cible. Inutile de l'attaquer de front : il y a deux passerelles qui descendent en escaliers sur les deux côtés du pont, empruntez-les, faites attention au Chinois qui se trouve là et qui vous attend, et remontez discrètement juste à côté du char pour lui présenter en bonne et due forme votre matériel explosif. Une fois le char détruit, poursuivez et passez dans le camp entouré de fil barbelé sur la gauche afin de pouvoir correctement éliminer les snipers qui se trouvent dans les tours en face ainsi que les soldats qui rappliquent à pied.

Notez qu'il y a de nombreux barils de pétrole dans la zone, indiqués par une petite cible lorsque vous utilisez les jumelles d'analyse. Vous pouvez les utiliser à bon escient contre les ennemis, surtout lorsqu'ils sont nombreux regroupés dans ces zones. Le téléphérique n'est plus très loin : videz la tour métallique (sur laquelle vous n'avez pas besoin de monter) de ses derniers occupants et dirigez-vous vers la cabine dans laquelle vous vous empressez de monter. Là, un hélicoptère vient vous déloger et votre véhicule s'effondre... Enfin, pas de panique, vous survivez sans la moindre blessure, et nous vous rassurons, la suite du jeu est encore plus improbable ! En fait, seul le Russe décède dans l'accident, belle leçon de morale américaine.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Mort avant l'aube
En terminant la mission avec plus de 12 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Gladiateur

Chapitre 6 - Tashgar

Vous voilà de nouveau en promenade avec Irish et Hannah qui finalement n'était pas un traître. Vous rencontrez à Tashgar des forces américaines installées dans la zone et votre mission est de rejoindre le centre-ville pour y trouver le commandant des unités (vous n'allez pas être déçu). Soyons clair : la traversée du village qui mène à la ville est tout simplement la zone la plus difficile de la campagne de Battlefield 4, et de loin. Voilà tout ce qu'il y a à savoir : devant vous, dès le début, deux caisses, une d'armes, l'autre de gadgets. Privilégiez un sniper et du matériel anti-char, même s'il est très fastidieux à utiliser ici. Sur les toits à gauche et à droite, des snipers, des lance-grenades et un bazooka. Un autre bazooka est disponible pour vous contre un mur tout de suite au milieu de la rue, mais dans notre cas, un bug nous a toujours empêchés de le récupérer. Le mieux est donc de courir pour éviter le char constamment à votre poursuite : passez dans les maisons, éliminez le Chinois à l'intérieur et surtout le Chinois se trouvant sur le toit. A gauche, vous récupérez le lance-grenades mais surtout une tourelle qui crache une sorte de puissant fil de feu. Utilisez cela pour atteindre et détruire le char. Une fois le char détruit, la principale source de danger disparaît, mais il reste toujours de nombreux Chinois sur la grande porte (enceinte) au fond et certains apparaissent à l'infini (autre bug ?) sur la droite. Vous pouvez ainsi poursuivre de l'autre côté de la muraille.

Une fois que vous traversez la muraille, faites attention, un ennemi peut être resté caché derrière le mur est vous surprendre par derrière. Là, éliminez les nouveaux Chinois et récupérez la tourelle qui se trouve en hauteur à droite du camion-conteneur. Pour la suite, progressez en direction d'un nouveau village en ruine, grimpez dans le bâtiment de droite qui comprend plusieurs étages et qui permet aux snipers d'avoir en visuel toute la zone ainsi que les ennemis qu'elle contient. Pour finir, avancez et progressez sur le pont rempli de carcasses de voiture jusqu'à enfin pouvoir pénétrer à l'intérieur de la ville où vous êtes accueillis par les forces alliées.

Là, vous faites donc la connaissance de la délicieuse chef des unités. Si vous êtes militant pour une nouvelle place de la femme dans les jeux vidéo traitant de la guerre, vous êtes servi. Vous récupérez un véhicule et avez pour nouvel objectif de détruire un barrage. A vous trois, oui. Ne posez pas de question. Vous arrivez donc sur le site gigantesque et appréhendez la zone sur la gauche en commençant par vider l'espèce de petit aéroport grillagé de ses occupants ; encore une fois, une séance de sniper depuis la colline peut s'avérer très utile. Une fois dans l'enceinte, progressez jusqu'à monter sur le barrage. Là, un hélicoptère vient vous affronter, détruisez-le avec du matériel explosif (bazookas disponibles dans la zone, lance-grenades dans notre cas visible sur la vidéo suivante).

Une fois l'extérieur sécurisé, vous pouvez rentrer à l'intérieur du bâtiment qu'est ce gigantesque barrage. Bien sûr, de nombreux ennemis vous y attendent. N'oubliez surtout pas de poser les charges d'explosifs sur les fondations indiquées par Hannah. Vous sortez ensuite sur le petit échafaudage, à l'intérieure de la courbe (dehors) du barrage. Posez la nouvelle charge puis la dernière et filez vers la sortie, par le côté opposé à celui d'où vous venez. Sautez pour attraper l'échelle en plein vol et hâtez-vous jusqu'à ce qu'Irish fasse enfin péter toute la zone. Et là, bien sûr, vous êtes pris dans l'explosion, un barrage vous tombe sur la tronche, vous faites une chute de bien 700 mètres, mais pas de souci, en bas tout ira bien, vous repartirez en gambadant comme des lapins. Rejoignez donc la capitaine des forces alliées qui vous fait enfin rejoindre Suez et l'USS Valkyrie en avion pour l'ultime mission de Battlefield 4.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Antédiluvien
En terminant la mission avec plus de 15 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : C'est de la dynamite !

Chapitre 7 - Suez

La mission commence sur un lâché en parachute : essayez d'atterrir sur l'USS Valkyrie que vous voyez en contrebas en vous déplaçant légèrement sur la gauche ou sur la droite. Là, vous devez remonter tout le pont en éliminant les forces ennemies. D'abord, il ne s'agit que de soldats.

Progressez en contournant le centre du bâtiment sur la gauche. Au bout du pont, un hélicoptère réapprovisionne la zone en hommes, descendez-le avec tout le matériel nécessaire qui est mis à votre disposition dans une caisse de gadgets.

Vous vous engouffrez ensuite à l'intérieur du bâtiment pour y retrouver Garrison ainsi que le copain Chinois d'Hannah. De nombreux ennemis se trouvent sur votre chemin, éliminez-les jusqu'à trouver votre compagnie dans une salle. Là, l'Asiatique blessé veut se la jouer zen et demande d'ouvrir la porte pour montrer son visage aux hommes du camp opposé, pour calmer le karma de haine qui bouille dans la rivière du matin de leur coeur. Bref, Garrison est fermement opposé à cette idée farfelue mais finit par accepter, et bien sûr, ça fonctionne. Finalement, Chang le grand méchant est fou de rage et attaque l'USS Valkyrie depuis son navire amiral. A vous donc de tenter une ultime attaque pour mettre un terme au combat.

Vous partez donc avec Irish et Hannah en semi-rigide pour poser des explosifs sur la coque du bateau ennemi. Une fois sur le pont d'embarquement, vous amarrez et vous dirigez vers votre objectif dans le calme, aucun ennemi ne viendra se frotter à vous, ce qui vous permet d'apprécier une nouvelle conversation sacrément clichée genre " dernier combat, pour la vie, pour le peuple, pour l'avenir et pour l'espoir ! ". Une fois sur place, tout est assez contrôlé par l'ordinateur, allez sur la gauche de la coque du navire pour poser les explosifs et utilisez un grappin norvégien (si !) pour grimper en hauteur. Sauf que là, la télécommande ne fonctionne pas, il faut donc que quelqu'un redescende pour faire tout exploser.

C'est donc là que se pose le choix qui déterminera laquelle des trois fins de Battlefield 4 vous pourrez visionner. Si vous choisissez de sacrifier Hannah, vous obtiendrez la première, si vous choisissez de sacrifier Irish, vous obtiendrez la deuxième. Pour obtenir la troisième fin, il ne faut rien faire, il faut attendre jusqu'à ce que l'USS Valkyrie soit entièrement détruit par le navire de Chang, ce qui élimine des centaines de personnes mais vous permet au moins de conserver vos deux potes d'aventure. A vous de choisir !

En choisissant de sacrifier Hannah, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Pour la cause
En choisissant de sacrifier Irish, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Pour le peuple
En laissant le Valkyrie se faire détruire, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Pour Tombstone
En découvrant les trois fins de la campagne, vous obtenez le trophée argent / succès 20G : La patience est une vertu

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Duel à l'aube
En terminant la mission avec plus de 6 000 points, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Gardien de la flotte

Félicitations soldat, vous avez contré un vaste complot de l'armée chinoise et avez terminé la campagne de Battlefield 4 ! En espérant que vous avez bien profité de votre séjour touristique dans l'empire du milieu !

En terminant la compagne en facile, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Le chant des baleines
En terminant la compagne en normal, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Loup

En terminant la compagne en difficile, vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Tombstone

Battlefield : Bad Company

© Electronic Arts / Dice 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES MULTIJOUEURS

Rendez-vous à l'écran des bonus à débloquer dans la section Multijoueur, puis saisissez les codes suivants pour débloquer les kits d'armes associés.

`cov3r1ngthecorn3r`	UZI
`try4ndrunf0rcov3r`	Mitrailleuse M60
`your3mynextt4rget`	Fusil de snipe QBU88
`aw3somef1rep0wer`	Fusil à pompe USAS-12

ARSENAL BONUS

F2000

Participez au programme Battlefield Veterans.

M60

Acceptez de recevoir la newsletter de Battlefield: Bad Company.

QBU-88

Pré-commandez le jeu (indisponible depuis la sortie du jeu).

USAS-12

Consultez vos scores multijoueurs en ligne.

Uzi

Atteignez le rang 4 sur la démo online.

TROPHÉES MULTIJOUEURS

Fusil d'assaut

Eliminez 6 ennemis avec un fusil d'assaut.

Vengeur

Obtenez 3 points de vengeance.

Gros calibres

Eliminez 5 ennemis avec l'artillerie.

Carabine

Eliminez 6 ennemis avec le M16A2.

Clear skies

Eliminez 5 ennemis avec une arme stationnaire.

Aviateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule aérien.

Demo pack

Eliminez 3 ennemis avec du C4.

Explosifs

Eliminez 10 ennemis avec des explosifs.

Armes à feu

Eliminez 3 ennemis avec un pistolet.

Frag

Eliminez 3 ennemis avec une grenade.

Lance-grenades

Eliminez 6 ennemis avec unn lance-grenades.

Laser

Eliminez 3 ennemis avec un laser.

Mitrailleuse

Eliminez 6 ennemis avec une mitrailleuse légère.

Sniper

Eliminez 5 ennemis avec un fusil de snipe.

Combat de mêlée

Eliminez 5 ennemis au corps à corps.

Mines

Eliminez 3 ennemis avec des mines.

Mortier

Eliminez 3 ennemis avec un coup de mortier.

Navigateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule naval.

Lance-roquettes

Eliminez 3 ennemis avec un lance-roquettes.

Fusil à pompe

Eliminez 5 ennemis avec un fusil à pompe.

Tank

Eliminez 5 ennemis avec un tank.

TROPHÉES

Bronze

Chercheur d'or

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en normal

De l'action, pas des mots

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en difficile

Pas même un pin's

Terminer "Acta non verba" en normal

Où ils vont comme ça ?

Terminer "Acta non verba" en difficile

Le va-tout

Terminer "La traversée" en normal

Adieu, le magot

Terminer "La traversée" en difficile

Il peut nous être utile

Terminer "En route pour le par" en normal

Handicap

Terminer "En route pur le par" en difficile

Le piège russe

Terminer "Air Force One" en normal

En Russie ?

Terminer "Air Force One" en difficile

On prend ce bateau

Terminer "La razzia" en normal

Premier arrivé, premier servi

Trouver 5 matériels différents

A mi-chemin

Trouver la moitié des matériels

Sain et sauf

Terminer une mission sans mourir (n'importe quel niveau)

Le feu du ciel

Tuer 25 personnels ennemis en hélicoptère

Un soldat très "mur"

Détruire 200 murs

L'hypocondriaque

Utiliser l'injecteur automatique 50 fois

Bûcheron à ses heures

Raser un petit bois

L'antimécano

Détruire 50 véhicules (avec IA ennemie à bord)

Le polyvalent

Conduire tous les types de véhicules (Jeep, char, hélico, bateau)

Le facteur chance

Toucher un hélico ennemi à l'aide du viseur laser

La soif de l'or

Trouver un lingot d'or

Le précieux

Trouver la moitié des lingots d'or

Sur le toit du monde

Monter au point culminant du jeu

Premiers pas

Terminer une partie en ligne (avec classement)

Le pêchu

(En ligne) Disputer 100 parties en ligne

Le casse-muraille

(En ligne) Détruire 1 000 murs

Déforestation

(En ligne) Abattre 1 000 arbres

Le frère d'armes

(En ligne) Prendre un groupe dans le menu, se trouver un ami et joueur une manche

L'esprit d'équipe

(En ligne) Compter 20 membres du groupe en renfort pour vous dans une manche sans que vous mouriez

Le "plaquiste"

(En ligne) Récupérer 5 plaques d'identité de 5 joueurs différents

Le collectionneur

(En ligne) Récupérer 50 plaques d'identité de 50 joueurs différents

Premier de la classe

(En ligne) Finir 1er d'une partie avec classement

Le multicarte

(En ligne) Compter au moins un ennemi tué dans chaque véhicule

Spécialiste

(En ligne) Atteindre le 3e classement

Sergent-major

(En ligne) Atteindre le 8e classement

Colonel

(En ligne) Atteindre le 20e classement

Chauffard

(En ligne) 100 tués à l'aide d'un véhicule

Souvenirs, souvenirs

(En ligne) Prendre 3 photos à l'aide de l'imagerie

Le parachute de Darwin

(En ligne) Planer sans parachute pendant 3 secondes

Le placard à médailles

(En ligne) Obtenir toutes les décorations

Un valeureux soldat

(En ligne) Obtenir la moitié des décorations

Argent

Cochons d'impérialistes

Terminer "La razzia" en difficile

Le tueur en cavale

Tuer 25 personnels ennemis

A vos ordres !

Terminer "La ville fantôme en normal

Droit au but

Trouver tous les matériels

Nettoyage en règle

(En ligne) Tuer 10 002 soldats ennemis

Or

Ordre de démobilisation

Finir "La ville fantôme" en difficile

On l'appelle El Dorado

Trouver tous les lingots d'or

Maréchal

(En ligne) Atteindre le 25e classement

Platine

Battlefield : Bad Company

Battlefield : Bad Company

CONSEIL

Voici la marche à suivre pour éviter la séquence de défense des chars dans le chapitre "Acta Non Verba". Lorsque le passage débute et que les trois chars d'assaut se mettent en mouvement, attendez que le jeu fasse une sauvegarde automatique puis retournez dans le village que vous venez de traverser. Il suffit ensuite de patienter jusqu'à ce que les tanks arrivent à destination, ce qu'ils feront sans rencontrer de problème. Ne reste plus ensuite qu'à les rejoindre.

Battlefield : Bad Company 2

© Electronic Arts / Dice 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Je t'avais dit qu'on le ferait !

Campagne : terminer la mission "Opération Aurore".

La retraite attendra !

Campagne : terminer la mission "Guerre froide".

C'est mauvais pour mon karma !

Campagne : terminer la mission "Au coeur des Ténèbres".

Toutes vos données ?

Campagne : terminer la mission "À contre-courant".

Récupérer un véhicule

Campagne : terminer la mission "Piratage spatial".

Alors, c'est décidé.

Campagne : terminer la mission "Tempête de neige".

On n'est pas là pour s'amuser.

Campagne : terminer la mission "Heavy metal".

Ghost Rider, toujours à l'heure.

Campagne : terminer la mission "Cible prioritaire".

Sierra Foxtrot 1079

Campagne : terminer la mission "Sangre del Toro".

Encore merci pour les clopes.

Campagne : terminer la mission "On abandonne personne".

Des pom-pom girls peu farouches.

Campagne : terminer la mission "Zero Dark Thirty".

Il suffit d'allumer la lumière.

Campagne : terminer la mission "Multiplicateur de force".

Des jolies pétoires !

Campagne : trouver 5 armes à collectionner.

Retour vers le passé

Campagne : détruire 1 relais satellite.

Difficulté à communiquer

Campagne : détruire 15 relais satellite.

Lame fatale

Campagne : tuer 10 ennemis à l'arme de mêlée.

Taxi !

Campagne : parcourir 5 km dans n'importe quel véhicule terrestre.

Destruction

Campagne : détruire 100 objets.

Démolition

Campagne : détruire 1 bâtiment.

Obsédé du fusil d'assaut

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil d'assaut.

Excité du pistolet-mitrailleur

Campagne : abattre 50 ennemis au pistolet-mitrailleur.

Dingo du fusil-mitrailleur

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil-mitrailleur.

Cinglé du fusil de précision

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil de précision.

Toqué du fusil à pompe

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil à pompe.

Expert multijoueur

Jeu en ligne : atteindre le grade 10 (Sergent I).

Expert en assaut

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'assaut.

Expert ingénieur

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'ingénieur.

Expert médical

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit de médecin.

Expert en reconnaissance

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'éclaireur.

15 minutes de gloire

Jeu en ligne : jouer 15 minutes.

Mission... accomplie.

Jeu en ligne : faire une victime au couteau, au M-60 et au RPG-7 dans une manche.

Pistolero

Jeu en ligne : abattre 5 ennemis avec chacune des armes de poing du jeu.

La mort vient d'en haut

Jeu en ligne : percuter un ennemi avec un hélicoptère.

Tu quoque, mi fili?

Jeu en ligne : tuer 5 amis au couteau.

Le Démolisseur

Jeu en ligne : faire 20 victimes à l'explosif.

Bon guide

Jeu en ligne : détruire un hélicoptère ennemi au lance-roquette fixe.

Le dentiste

Jeu en ligne : réussir un tir fatal en pleine tête avec l'outil de réparation.

Tout gagné !

Jeu en ligne : remporter une manche dans chaque mode de jeu en ligne.

Joueur d'escouade

Jeu en ligne : obtenir le badge d'escouade en or 5 fois.

Renfort au combat

Jeu en ligne : effectuer 10 réparations, réapprov., guérisons, réanimations et détections de mines.

Penchant pour les décorations

Jeu en ligne : obtenir 10 décorations uniques.

Argent

PS : L'invasion est annulée.

Campagne : terminer la mission "Mission aéroportée".

Pan-pan

Campagne : trouver 15 armes à collectionner.

Trou noir

Campagne : détruire 22 relais satellite.

Destruction 2, le retour

Campagne : détruire 1 000 objets.

Démolition 2, le retour

Campagne : détruire 50 bâtiments.

La crème du multijoueur

Jeu en ligne : atteindre le grade 22 (Adjudant I).

Obsession pour les décorations

Jeu en ligne : obtenir 50 décorations uniques.

Or

C'est pénible d'avoir raison.

Campagne : terminer la mission "Mission aéroportée" en mode Difficile.

Expert de Battlefield

Jeu en ligne : débloquer tous les véhicules ou tous les éléments d'un kit d'équipement.

Platine

Elite de la Bad Company

Obtenir tous les trophées de la campagne et en ligne.

SOLUTION COMPLÈTE

Opération Aurore

Objectif : Retrouver le déserteur japonais

Sécuriser la voie jusqu'au point de rendez-vous

Vous débutez votre aventure pendant la deuxième guerre mondiale. Après l'échec de l'infiltration, vous débarquez sur la plage avec un couteau comme seule arme. Avancez en suivant vos amis et utilisez votre couteau pour éliminer par derrière le premier soldat tandis que votre allié s'occupe du second.

Atteindre les tranchées

Continuez d'avancer et prenez l'arme que vous donne votre ami. Montez les escaliers et avancez jusqu'aux tranchées. Oubliez la discrétion pour le moment et tuez les japs qui gardent le canon. Avancez vers le groupe d'ennemis suivant, mettez-vous à l'abri derrière les caisses et éliminez-les. Avancez encore et attaquez les soldats qui se trouvent dans le petit QG. Continuez votre progression jusqu'à vous réunir avec toute l'escouade. Grimpez alors à l'aide de l'échelle et continuez d'avancer.

Localiser le déserteur japonais

Descendez dans le champ et après le bombardement allié, sortez de votre cachette et éliminez les survivants du convoi. Continuez votre chemin et traversez le pont pour trouver votre cible.

Objectif : trouver un moyen de transport

Capturer le véhicule ennemi

Avancez en suivant votre unité jusqu'à l'aérodrome ennemi. Attendez l'ordre ensuite tirez sur la citerne et les barils explosifs pour neutraliser les gardes.

Entrez ensuite dans l'aérodrome, mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et repoussez les renforts ennemis. Eliminez ensuite les soldats qui entourent les avions et foncez vers le véhicule.

Protéger le véhicule

Pendant que votre ami conduise, prenez les commandes de la tourelle. Tirez sur les ennemis qui se dressent devant vous et quand les véhicules ennemis vous attaquent, éliminez en premier le tireur ennemi puis le conducteur. Tirez sur les soldats qui gardent les check-points et ne laissez pas les véhicules ennemis s'approcher de vous.

Objectif : s'enfuir de l'île

S'infiltrer dans l'abri à sous-marin

Une fois sur les docks, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les soldats sur votre chemin. Prenez ensuite la charge TNT, placez-la sur la porte, reculez et explosez-la.

S'échapper de l'abri à sous-marins

Entrez dans l'abri, tournez à droite et avancez jusqu'au pont. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez les

soldats qui arrivent. Traversez ensuite le pont et entrez par la porte. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Neutralisez ensuite les japs qui se trouvent sur la passerelle située en haut à gauche.

Avancez et repoussez les soldats qui ferment les portes, à droite. Suivez alors vos amis et avancez vers le bassin où se trouve le sous-marin convoité par vos amis. Montez à bord et quittez l'abri.

Guerre froide

Objectif : Surveiller l'opération de contre-espionnage de la NSA

Suivre l'unité

Après un passage par la deuxième guerre mondiale pour un petit moment d'histoire, vous revoilà avec l'unité Bad Company. Avancez dans la neige jusqu'à repérer la patrouille ennemie. Prenez position et attendez les ordres pour ouvrir le feu. Descendez ensuite et continuez votre chemin pour voir l'agent de la NSA se faire exécuter.

Avancez dans la ville et attaquez par surprise les soldats et le véhicule.

Mettez-vous à couvert quand l'un d'eux tire avec la tourelle de la voiture et neutralisez-le. Avancez ensuite lentement et restez à couvert derrière le véhicule. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la maison située à gauche puis tuez rapidement celui qui se trouve à l'étage avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes.

Tournez à gauche, restez contre le mur et abattez les renforts ennemis qui essayent d'atteindre votre position. Montez ensuite la pente, placez vous derrière les barrières et lancez des grenades dans le bus plein d'ennemis. Avancez et montez les marches qui se trouvent à droite du bus. Prenez les munitions et préparez-vous à l'affrontement.

Sécuriser la cour

Approchez-vous de la fenêtre et quand les deux hélicoptères arrivent, éliminez les soldats dès qu'ils débarquent au sol. Restez derrière la fenêtre et éliminez les soldats qui se barricadent dans la maison d'en face. Lancez des grenades pour les débusquer et les faire sortir. Repoussez ensuite les renforts qui arrivent par la droite et par la gauche.

Tenir jusqu'à l'arrivée du soutien aérien

Quand le blindé ennemi arrive sortez de la maison qui sera détruite par les tirs du blindé. Restez à droite de l'habitation et éliminez les soldats qui arrivent. Restez hors du champ de vision du blindé et attendez la frappe aérienne de votre aviation.

Vous devez ensuite cibler le blindé pour les missiles. Entrez dans la maison d'en face sortez votre lunette et regardez par la porte pour viser le blindé. Verrouillez ensuite la cible et assistez au bombardement en restant bien loin de la zone d'impact.

Localiser le véhicule russe de grande valeur

Avancez ensuite vers la zone d'habitation suivante et tirez sur la citerne pour l'exploser et tuez les soldats qui se trouve à coté.

Avancez ensuite à droite pour voir deux quads rappliquer. Eliminez le soldat qui est en haut à gauche avant que ce dernier ne vous lance des grenades dessus et occupez-vous de ceux qui descendent du quad.

Continuez d'avancer et tirez sur la citerne suivante qui se trouve à droite de la maison. Repoussez les premiers ennemis ensuite laissez vos amis les combattre et allez derrière les maisons à droite pour contourner vos adversaires. Attaquez-les par le flanc droit et surtout faites taire la tourelle qui empêche vos amis d'avancer.

Allez ensuite vers le camion et embarquez.

Utilisez le lance-grenades de votre arme pour exploser les véhicules des ennemis qui essayent d'arrêter votre camion.

Tirez sur les tourelles des véhicules pour faire taire l'artillerie puis visez le conducteur avant que quelqu'un d'autre ne prenne les commandes de la tourelle. Quand l'hélicoptère arrive, attendez qu'il se positionne derrière vous pour l'exploser. Vous avez le temps pour un seul tir avant que ce dernier ne vous explose donc visez correctement.

Au coeur des ténèbres

Objectif : Localiser Aguire, l'agent de la NSA

Cette mission vous amène jusqu'aux jungles de Bolivie. Avancez en suivant vos amis jusqu'au village dévasté.

Résister à la contre-attaque

Après la cinématique, placez-vous près d'une fenêtre et repoussez les ennemis qui arrivent par la colline d'en face.

Eliminez aussi les ennemis qui se barricadent sur la colline de droite tout en restant dans la cabane. Eliminez le soldat qui se trouve sur la crête située en face de vous avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes. Quand la vedette arrive, allez vers la terrasse où se trouvait le dernier ennemi, prenez le lance-roquettes et descendez la colline. Cachez-vous à gauche derrière la cabane et attendez que la vedette passe pour l'exploser.

Trouver un moyen de transport en amont

Suivez vos amis jusqu'à la rivière et embarquez sur le bateau.

Suivre la piste d'Aguire

Cette fois, vous conduisez. Avancez donc à droite et suivez la rivière jusqu'au bout. Descendez ensuite à pied et avancez jusqu'à tomber dans une embuscade. Reculez rapidement pour vous mettre à l'abri ensuite positionnez-vous derrière un rocher.

Neutralisez les ennemis qui sortent de leurs cachettes et avancez. Tournez à droite et éliminez un autre groupe d'ennemis puis ceux qui se trouvent sur le pont suspendu.

Se ravitailler au cache d'armes de Flynn

Suivez votre unité et montez les escaliers pour atteindre la caisse de ravitaillement larguée par Flynn. Vous pouvez stocker et changer vos armes grâce à ce genre de caisses. Faites votre choix et rebroussez chemin.

Trouver un transport en amont

Avant de descendre, restez en haut de la colline et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les deux cabanes. Descendez ensuite et repoussez les renforts. Avancez vers le quai et montez à bord du bateau.

Eliminer et quitter le camp de la milice

Conduisez jusqu'à la scierie. Descendez à pied et restez entre les rochers pour éliminer les ennemis sans trop vous exposer.

Quand la première ligne ennemie est neutralisée, avancez à gauche et montez l'escalier. Contrôlez les cabanes et éliminez les derniers résistants avant l'arrivée des renforts. Les mercenaires débarquent entre les piles de planches. Débusquez-les et attaquez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de se positionner. Neutralisez ceux dispersés et éloignez-vous de leurs grenades. Avancez ensuite vers le chemin qui vous mène vers un campement.

Sécuriser la route d'accès

Utilisez votre lance-grenades pour défoncer les cabanes et mettre les ennemis à découvert pour que vos amis puissent les dégommer. Lancez les grenades sur les groupes d'ennemis pour tuer plusieurs d'entre eux en même temps. Avancez en nettoyant la zone et éliminez les ennemis qui arrivent par l'arrière. Continuez ensuite d'avancer.

A contre courant

Objectif : localiser Aguire, l'agent de la NSA

Trouver une position de tir en hauteur

Avancez avec l'unité et approchez-vous lentement du sniper. Attaquez-le discrètement par l'arrière en utilisant votre couteau.

Eliminer les sentinelles de la milice

Prenez ensuite le fusil-sniper et visez le premier garde qui se trouve sur le ponton. Attendez le coup de tonnerre et tirez pour camoufler votre tir. Suivez vos amis avec le viseur et liquidez les deux gardes qui se trouvent sur les pontons, à droite. Attendez ensuite l'ennemi qui descend les marches. Quand il s'arrête éliminez-le. Pour les deux ennemis suivants qui patrouillent, attendez qu'ils s'éloignent ou éliminez-les quand ils sont alignés sur votre ligne de mire. Descendez ensuite et rejoignez vos amis.

Baissez-vous, avancez lentement dans le sentier pour repérer et désamorcer les pièges en chemin. Continuez votre travail de déminage jusqu'à atteindre les habitations. Eliminez les quelques ennemis et visitez les cabane pour prendre des armes et des munitions. Continuez ensuite à suivre vos compagnons jusqu'à vous arrêter avant le campement ennemi.

Lancer une attaque en amont

Descendez la colline et avancez dans la rivière. Allez à gauche pour occuper les ennemis par le flanc. Montez ensuite vers le camp et placez-vous derrière un abri pour éliminer les miliciens.

Tuez en premier les gardes qui se trouvent dans les tours. Avancez et délogez les ennemis qui se trouvent dans le coté droit du camp. Nettoyez ce camp pour pouvoir continuer votre route.

Attaquer la forteresse de la milice

Choisissez vos armes en utilisant la cachette d'armes parachutée. Descendez le chemin et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent sur le pont. Utilisez ensuite votre lance-grenades pour détruire les abris de la cabane et éliminer ses occupants.

Traversez ensuite le pont, avancez et explosez la cabane suivante. Avancez ensuite jusqu'au chemin protégé par une mitrailleuse. Suivez votre sergent pour attaquer l'artillerie par le flanc droit. Restez à l'abri derrière une cabane et éliminez le tireur. Avancez vers sa position et nettoyez la zone avec des grenades pour permettre à vos amis d'avancer.

Faites le plein de munitions et avancez entre les cabanes. Utilisez le lance-grenades pour démolir les maisons dans lesquelles s'abritent les mercenaires. Continuez jusqu'à sortir par l'arrière du camp pour qu'un blindé léger fonce sur vous. Reculez dans la maison et explosez-le avec votre lance-grenades.

Neutraliser les éléments ennemis de la milice

Avancez ensuite et entrez dans le jardin. Placez-vous derrière la fontaine et commencez à neutraliser les ennemis. Restez groupé avec votre unité et éliminez les hommes qui avancent vers vous. Sans trop vous exposer, visez les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses et éliminez-les pour permettre à vos alliés d'avancer.

Lorsque vos compagnons avancent, suivez-les et montez les marches pour voir un char entrer en action. Prenez le

lance-roquettes qui se trouve près des marches et tirez sur le blindé. Repliez-vous ensuite pour recharger loin des tirs et revenez à l'assaut avant d'exploser ce char.

Libérer Aguire, l'agent de la NSA

Avancez et prenez le pistolet que vous donne votre sergent. Le mercenaire se sert d'Aguire comme bouclier. Utilisez le pistolet pour viser la tête de l'ennemi sans toucher votre allié pour pouvoir le libérer.

Piratage spatial

Objectif : faire tomber le satellite météo compromis

Nettoyer la zone d'atterrissage ennemie

Prenez place derrière la tourelle et commencez à canarder les ennemis au sol. Eliminez en premier ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Tirez sur les barils et les citernes explosives pour provoquer plus de dégâts. Tirez ensuite sur les véhicules ennemis stationnés et ceux qui arrivent en renfort. Ne laissez personne en vie avant votre atterrissage.

Trouver la sous-station de contrôle

Suivez vos amis et sortez de la maison. Avancez jusqu'aux escaliers et montez. Arrêtez-vous devant la position ennemie, neutralisez ceux qui essayent de vous atteindre et allez par le chemin qui se trouve à gauche pour contourner la tourelle. Eliminez les deux hommes qui descendent de la colline et neutralisez la tourelle qui se trouve à droite.

Rediriger le satellite

Avancez vers la sous-station et éliminez les ennemis qui débarquent de l'hélicoptère. Restez près du portail de la sous-station et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Restez à l'abri jusqu'à ce que vos amis avancent. Défoncez la porte de la station et entrez. Éliminez le premier ennemi et faites attention à ne pas tirer sur les consoles. Continuez d'avancer en éliminant les soldats jusqu'à la salle de contrôle et utilisez la console.

Trouver un moyen de transport

Sortez de la station et suivez votre unité. Allez vers le village et éliminez les soldats qui se trouvent sur les toits. Entrez dans le village et éliminez les ennemis. Visitez la maison qui se trouve à droite, approchez-vous de la fenêtre et neutralisez le tireur qui manie la mitrailleuse. Continuez d'avancer et méfiez-vous de soldats équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur les toits.

Utilisez ensuite la mitrailleuse ennemie pour neutraliser les ennemis qui arrivent. Continuez votre chemin et restez toujours en hauteur pour viser vos adversaires plus facilement. Quand le blindé léger ennemi arrive, utilisez votre lance-roquettes pour l'exploser. Nettoyez la cour avant de descendre et prenez le véhicule ennemi.

Sécuriser la zone d'impact du satellite

Montez à bord du 4x4 et roulez sur la piste. Evitez de provoquer des accidents et zigzaguez pour éviter les tirs ennemis.

Prenez les routes secondaires pour échapper aux véhicules ennemis et évitez de les percuter pour qu'ils ne vous poussent pas dans le vide. Roulez jusqu'à apercevoir le satellite se crasher dans un village.

Tempête de neige

Objectif : récupérer le serveur de données du satellite

Protéger l'épave du satellite

Avancez vers le site du crash du satellite. Pendant qu'il refroidisse, vous devez le protéger des ennemis qui essayent de l'exploser. Allez vers la gauche, mettez-vous à couvert et commencez à repousser les assaillants. Ne laissez pas les ennemis s'approcher de votre position pour qu'ils ne lancent pas des grenades sur le satellite. Surveillez aussi les toits de la maison située à droite et celle à gauche.

Quand un soldat monte sur le toit éliminez-le avant qu'il ne puisse tirer avec son lance-roquettes. Repoussez les autres soldats jusqu'à l'arrivée des ennemis par le coté droit.

Placez-vous à couvert, en haut à droite, près de la caisse du lance-roquettes et neutralisez les ennemis. Surveillez les toits des maisons qui se trouvent à votre droite et à gauche pour éliminer les soldats équipés de lance-roquettes. Quand l'hélicoptère arrive, prenez le RPG et abattez-le avant qu'il n'explose le satellite. Tirez sur l'hélico quand il est immobile pour ne pas rater votre cible quand il change de position.

Descendre de la montagne

Après la récupération du boitier du serveur, avancez dans la tempête en suivant les fusées rouges. Allez vers la caisse d'armes et prenez le fusil à pompe qui vous sera utile par la suite.

Avancez vers les maisons et éliminez le soldat qui patrouille. Vous ne devez pas rester trop longtemps à l'extérieur sinon vous serez gelé et mort de froid. Défoncez alors les portes et passez d'un abri à l'autre. Eliminez les soldats qui se trouvent dans les abris en utilisant votre fusil à pompe. S'il n y a pas de maison en chemin, vous pouvez tirer sur les barils explosif pour créer un feu et vous réchauffer un peu.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un groupement de maisons. Eliminez les soldats qui patrouillent, traversez le pont, allez à gauche pour faire le plein de munitions puis éliminez les soldats qui se trouve dans la maison et entrez. Avancez vers la maison suivante et utilisez votre lance-grenades pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les maisons de droite et celui qui se trouve à l'étage de la dernière et qui utilise un lance-roquettes.

Continuez votre chemin en descendant la montagne. La tempête est terminée et vous pouvez désormais rester à l'extérieur. Pendant que vos amis arrosent les ennemis depuis les airs, éliminez les soldats rescapés et surtout ceux qui essayent de toucher l'hélico avec leurs roquettes. Allez vers la maison à deux étages qui est désignée par un fumigène rouge et entrez.

Eliminez le soldat qui s'y trouve et montez à l'étage. Sortez dans le balcon et utilisez l'échelle pour monter jusqu'au toit et prendre l'hélico.

Heavy metal

Objectif : éliminer ou capturer Kirilenko.

Neutraliser les deux radars CME

A bord de votre char, avancez jusqu'à la zone où se trouvent les radars. Explosez les camions et les postes de contrôle ennemis avant de cibler le premier radar qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite, détruisez les abris et explosez le deuxième radar.

Eliminer les lanceurs de missiles TOW

Avancez avec votre char et quand les lanceurs de missiles commencent à tirer, quittez la route et allez à droite du camp. Localisez le premier lanceur qui se trouve sur le toit du bâtiment situé à gauche. Le deuxième est sur le toit du bâtiment situé à droite.

Le troisième se trouve au sol entre ces deux bâtiments. Entrez ensuite dans ce camp et sécurisez-le. Avancez vers la console de contrôle du drone pour contrôler ce dernier.

Eliminer les lanceurs de TOW et les BMD-3 AA

Avec, le drone, ciblez les canon AA pour des frappes aériennes. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur les toits pour empêcher leurs tirs de roquettes. Désignez ensuite les lanceurs TOW pour des frappes aériennes sans trop vous approcher de la zone pour ne pas subir les attaques des renforts ennemis.

De retour à votre char, avancez et explosez le blindé ennemi qui arrive sur la route. Avancez encore et explosez deux autres blindés. L'un se trouve à gauche et l'autre sur la route. Continuez votre chemin et quand vos amis s'arrêtent, détruisez les trois blindés qui gardent le village. Avancez ensuite vers la ville pour descendre du char.

Cibler les bâtiments avec le désignateur pour une frappe aérienne

Mettez-vous à l'abri et sortez votre désignateur. Utilisez-le pour repérer et cibler les lanceurs et les ennemis qui se trouvent sur les toits des immeubles. Pendant l'intervalle entre chaque frappe, changez de position et mettez-vous à l'abri pour éviter les roquettes ennemies. Continuez votre désignation jusqu'à éliminer le dernier lanceur.

Examiner la maison cible

Avancez ensuite dans la ville dévastée et approchez-vous de la maison d'en face. Utilisez votre lance-roquettes pour détruire la mitrailleuse qui se trouve sur le toit de la maison. Eliminez les ennemis qui sortent de cette maison et ceux qui l'entourent. Avancez ensuite à droite jusqu'à la maison cible.

Cible prioritaire

Objectif : Localiser Kirilenko

Se diriger vers le pont Zulu November

Vous contrôlez la tourelle du véhicule. Une fois devant le pont, regardez à droite pour voir les ennemis arriver et tirer sur le convoi. Eliminez-les et tirez sur les barils explosifs pour causer plus de dégâts. Après l'arrivée du char ennemi, pulvérisez ceux qui essayent de traverser la rivière, en bas.

Se diriger vers Kirilenko

Après un court temps de répit, vous serez pourchassé par les blindés ennemis. Inutile de tirer sur le char car il ne sera pas affecté par vos balles. Tirez plutôt sur les ennemis équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur le bas coté de la route et sur les collines. Quand vous passez entre les cabanes, tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les soldats qui se trouvent près de ces barils.

Détruire le ZU23 ennemi

A l'approche du village, quittez le véhicule et descendez la colline pour vous mettre à l'abri. Utilisez ensuite votre désignateur pour désigner le ZU23 pour une frappe aérienne.

Atteindre Kirilenko

Vous devez trouver Kirilenko rapidement avant le pilonnage du village par votre armée. Avancez dans le village et utilisez la caisse de ravitaillement. Vous devez ensuite procéder sous le bombardement de vos alliés.

Restez groupé et éliminez rapidement les ennemis qui tentent de fuir. Avancez vers la maison en feu et tuez ses occupants. Evitez les flammes, sortez dans la rue et éliminez le groupe d'ennemis qui se replient. Suivez ensuite les soldats jusqu'au tunnel d'évacuation.

Entrez dans le tunnel et avancez. Tuez les deux soldats qui essayent de vous barrer la route. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à l'échelle. Montez pour trouver Kirilenko

Sangre Del Toro

Objectif : localiser le Sangre Del Toro

Fouiller l'avant poste de surveillance ennemi

Vous serez débarqué dans le désert, cette fois. Montez à bord du véhicule et foncez vers l'avant poste de surveillance. Descendez du véhicule et examinez le matos.

Localiser le poste Charlie

Utilisez le véhicule, suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Charlie qui se trouve à gauche dans la colline. Descendez du véhicule et avancez entre les rochers. Le vent souffle violement sur cette colline et la visibilité n'est pas très bonne. Avancez alors prudemment pour débusquer vos ennemis avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez jusqu'à la caisse de ravitaillement et prenez le fusil sniper.

Avancez et descendez dans le canyon. Utilisez votre fusil à lunettes pour éliminer les snipers ennemis et les lance-roquettes qui se trouvent sur la falaise. Continuez de suivre vos amis qui vous avertiront de la présence de tireurs d'élite ou de lance-roquettes. Vous devez alors intervenir et ouvrir le passage en éliminant ces ennemis. Avancez vers les ruines et éliminez ceux qui se trouvent en haut du mur. Escaladez la colline et butez le sniper qui se trouve à gauche.

Allez à droite et prenez le contrôle du lance-roquettes puis abattez les deux avions avant qu'ils ne vous éliminent. Vous pouvez aussi utiliser le lance-roquettes pour abattre l'avion qui vous survole avant de vous attaquer au deuxième. Nettoyez ensuite la zone, allez à gauche et avancez jusqu'à la console.

Localiser le poste Bravo

Avancez sur le véhicule et suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Bravo qui se trouve à droite dans les ruines. Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et allez à droite pour franchir la grille défoncée.

Faites le plein de munitions devant la caisse qui se trouve à droite et avancez. Suivez vos amis, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui passent sur le pont. Avancez sous les ponts et éliminez les ennemis qui descendent vers vous. Continuez votre chemin et montez en empruntant l'escalier. Allez à droite et montez les marches jusqu'à la cour.

Quand l'hélicoptère arrive, reculez et mettez-vous à l'abri. Attendez qu'il débarque les soldats et s'en aille pour commencer à abattre vos ennemis. Eliminez ceux qui se trouvent en haut des murs en face de vous.

Eliminez ensuite ceux qui arrivent au centre de la cour. Nettoyez la zone pour reprendre le chemin et suivez votre unité.

Montez les marches pour finir à l'extérieur. Sortez votre lance-grenades et explosez les ennemis qui se cachent derrière les abris. Tirez aussi sur les barils explosifs pour engendrer un maximum de victimes. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite, près du mur.

Avancez ensuite et prenez place à couvert pour déloger les ennemis qui se trouvent à gauche. Une fois la zone nettoyée, allez vers le poste Bravo qui se trouve à gauche. Un hélicoptère arrive et vous attaque. Prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite de la console et utilisez-le contre l'hélicoptère. Ne restez pas immobile quand vous rechargez mais courez vers une autre position pour éviter les tirs de l'appareil. Une fois l'hélico explosé, revenez vers la console.

Localiser le poste Alpha

Revenez à votre véhicule et prenez la direction du poste le plus éloigné en suivant les traces de pneus. A l'entrée du village, il y a un barrage et vous tombez dans une embuscade. Entrez dans la maison qui se trouve à droite pour vous mettre à couvert. Sortez votre fusil-sniper et éliminez le premier tireur qui se trouve à l'étage de la maison de gauche.

Eliminez ensuite le manieur de lance-roquettes qui se trouve à droite du sniper.

Le tireur suivant se trouve sur le toit du bâtiment en rouge, sur la rive gauche de la route. Un troisième se trouve dans le balcon du bâtiment rouge situé sur le coté droit de la route. Avancez encore pour apercevoir un autre sniper sur le toit du bâtiment suivant. Tant que vos amis n'avancent pas cela signifie qu'il y a présence d'un sniper dans le coin.

Eliminez ensuite le soldat avec la mitrailleuse et suivez le chemin de gauche. Eliminez le sniper qui se trouve dans la tour située à gauche.

Un soldat derrière un lance-roquettes se trouve dans le bâtiment défoncé situé à droite. Neutralisez-le pour que vos amis se décident enfin à avancer. Montez les marches qui se trouvent à droite et prenez position pour éliminer le tireur d'élite qui se trouve dans la tour. Descendez à droite pour trouver la caisse de ravitaillement. Avancez ensuite vers le véhicule et montez à bord.

Avancez et défoncez les soldats en chemin. Arrêtez-vous avant le sommet pour éliminer les ennemis qui gardent le poste Alpha. Avancez ensuite vers la console.

Rejoindre le point de triangulation

Revenez au véhicule et roulez jusqu'au village. Foncez dans la rue en ignorant les ennemis. Percutez-les s'ils se mettent sur votre chemin. Sautez sur la rampe pour éviter le barrage et continuez votre route. Descendez ensuite du véhicule et utilisez la console.

Trouver un chemin vers le Sangre Del Toro

Montez à bord du quad et suivez les traces de pneus dans ce champ miné.

Une fois devant le navire, montez sur le container vert qui se trouve à droite et visez les barils explosifs qui se trouvent à gauche derrière les containers bleus.

Tirez pour faire bouger les containers et passez dessus avec votre quad. Avancez et quand vous apercevez le quad ennemi, descendez du votre et avancez lentement. Sortez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui barrent la route. Entrez ensuite dans le navire.

Fouiller l'intérieur du navire

Avancez alors et allez à gauche ensuite au fond pour trouver une échelle inclinée. Montez et avancez pour atteindre votre objectif.

On n'abandonne personne

Objectif : rejoindre l'unité

Retrouver les membres de l'escouade disparue

Atterrissez dans une zone dégagée et avancez dans la jungle.

Entrez dans le camp, allez à gauche et prenez le fusil-sniper dans la caisse de ravitaillement. Allez ensuite vers la cabane qui se trouve à gauche pour retrouver Sweetwater.

Repousser la contre attaque ennemie

Mettez-vous près de la fenêtre et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de votre position. Neutralisez en premier les snipers et les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Changez de maison si nécessaire ou restez à l'écart près de la caisse de ravitaillement pour reprendre votre souffle et revenez à la bataille. Quatre ennemis et un blindé

arrivent vers vous. Prenez alors le lance-roquettes et explosez le blindé ainsi que les ennemis qui le suivent.

Avancez ensuite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent dans la baraque, sur votre chemin. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à rejoindre votre unité.

Objectif : sauver Flynn

Trouver le centre de détention

Restez en haut de la colline, prenez votre fusil à lunettes et commencez par éliminer les sentinelles qui se trouvent dans les tours.

Descendez ensuite les ennemis qui se trouvent dans le camp. Nettoyez-le depuis votre position puis descendez et entrez. Explosez le char qui arrive avec votre lance-grenades. Allez à gauche derrière le mur et libérez le soldat. Continuez d'avancer et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse qui se trouve près de la sortie du camp.

Avancez dans le camp suivant et utilisez votre sniper pour faire taire le tireur installé derrière le mitrailleuse puis éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes.

Allez à gauche et libérez les deux soldats. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir avancer. Faites le ménage dans les cabanes et avancez par le chemin qui se trouve derrière elles. Avancez jusqu'à atteindre le hangar où est retenu Flynn. Montez ensuite sur un quad et avancez vers les hélicoptères.

Atteindre le dépôt d'hélicoptères

Roulez jusqu'à l'entrée de la base. Traversez le pont et ne tombez pas dans le vide. Arrêtez-vous ensuite à l'entrée de la base.

Trouver un hélicoptère en état de marche

Utilisez votre sniper pour éliminer le garde sur le pont et celui dans la tour. Quand le blindé arrive, éliminez le manieur de la tourelle.

Montez ensuite à bord de ce blindé et reculez. Prenez le contrôle de la tourelle et éliminez les ennemis qui arrivent puis explosez le char avant qu'il ne commence à vous tirer dessus. Un deuxième char entre en jeu, explosez alors le camion et les barils explosifs qui se trouvent sur le chemin du char pour l'affaiblir avant de lancer vos grenades dessus. Continuez votre chemin et entrez dans l'hélicoptère.

Pendant que vous êtes encore au sol, utilisez les armes de l'hélico pour arroser les ennemis qui arrivent. Explosez aussi le blindé avant qu'il ne vous atteigne. Quittez ensuite cet hélico et montez sur le chemin. Tournez à gauche et éliminez les ennemis qui gardent l'hélicoptère.

Une fois dans l'hélicoptère, suivez les ordres de vos amis qui vous désignent les cibles à détruire avec la mitrailleuse. Détruisez les quads ensuite passez à l'autre mitrailleuse. Explosez le convoi puis tirez sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à son explosion.

Dirigez ensuite vos tirs sur la base et commencez par exploser les tours. Ciblez ensuite les ennemis équipés de lance-roquettes et si vous ne les voyez pas, observez la trainée de fumée laissée par leurs roquettes pour les localiser. Tirez sur un autre convoi et éliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le pont. Explosez ensuite les deux hélicoptères qui vous pourchassent et atterrissez pour que l'on vous annonce une mauvaise nouvelle.

Zero Dark Thirty

Objectif : rejoindre le port

Lancer une attaque à travers le village

Avancez jusqu'au village et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la rue et entrez dans le village. Avancez et entrez dans la maison qui se trouve à droite pour avoir une meilleure vue sur le village.

Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et tirez sur les barils à droite pour démolir le bâtiment. Restez en haut et utilisez votre fusil-sniper pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les bâtiments lointains. Avancez ensuite dans le village en tirant sur tout ce qui bouge. Tirez aussi sur les barils explosifs pour démolir les bâtiments sur vos ennemis. Descendez les escaliers pour voir ces derniers se replier.

Entrer dans le canal

Le village est bombardé par des mortiers. Attendez l'ordre de votre chef pour avancer après chaque salve. Restez loin des trous au sol qui représentent la zone d'impact des mortiers. Descendez ensuite les escaliers et foncez vers le canal.

Rejoindre un point de surveillance

Une fois dans le canal, sortez votre fusil à lunettes et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Quand les deux blindés arrivent sur la route en hauteur, utilisez votre fusil ou votre lance-roquettes pour éliminer le tireur de la tourelle. Neutralisez les autres soldats qui descendent dans le canal et avancez.

Deux hélicoptère arrivent et déposent des renforts ennemis. Eliminez les premiers soldats toujours avec votre sniper et avancez à droite. Entrez par le trou qui se trouve à gauche après le bus et préparez-vous à accueillir les soldats qui arrivent par la gauche. Passez ensuite par la porte pour sortir du tunnel et mettez-vous à couvert pour neutraliser les soldats russes. Passez sur le tube pour atteindre l'autre rive.

Avancez et prenez des munitions de la caisse de ravitaillement. Montez sur les débris et avancez un peu dans le passage. Quand le camion fonce sur vous, reculez rapidement pour l'éviter. Entrez par la porte qui se trouve à droite et montez les marches vers le port.

Multiplicateur de force

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Traverser la zone de combat

Utilisez votre fusil-niper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite. Avancez prudemment et en compagnie de vos amis.

Eliminez aussi les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Evitez de rester près des wagons-citernes qui risquent d'exploser. Utilisez votre lance-grenades contre les ennemis groupés. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée du renfort ennemi par le chemin. Repliez-vous pour vous mettre à l'abri et lancez vos grenades sur ce groupe. Continuez d'avancer jusqu'au bâtiment suivant.

Trouver un autre chemin menant à la piste

Eliminez les ennemis qui bloquent la route. Avancez vers le container et éliminez les soldats ainsi que le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et avancez pour sortir du bâtiment.

Monter à bord de l'avion cargo russe

Courez dans le tunnel jusqu'à l'escalier et montez pour atteindre l'avion.

Mission aéroportée

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Neutraliser la cible et lui prendre son arme

Courez vers le soldat qui est à genoux et éliminez-le avec votre couteau. Prenez son arme et reculez pour recharger. Tirez sur l'ennemi qui avance sur vous avec son couteau avant qu'il ne vous touche et vous tue.

Faire le plein de munitions

Avancez alors tout droit et montez via l'escalier. Tournez à gauche pour prendre les munitions ensuite allez de l'autre coté pour entrer par la porte.

Trouver la salle de l'arme

Avancez en éliminant les ennemis sur votre chemin. Entrez dans la soute à bagages et nettoyez la zone. Avancez ensuite vers la salle de l'arme qui est inaccessible pour l'instant.

Attaquer le cockpit

Suivez vos amis et quand ils défoncent la porte soyez rapide et éliminez les ennemis. Avancez vers le compartiment suivant et éliminez les soldats que vous rencontrez. Mettez-vous à l'abri un court moment pour recharger et revenez à l'assaut.

Les sièges ne forment pas un bon abri car tout le décor est destructible. Vous pouvez alors atteindre les ennemis qui se cachent derrière les cloisons ou les sièges. Vous aussi vous n'êtes pas à l'abri pour longtemps, juste le temps de recharger et de revenir à l'assaut. Continuez jusqu'au cockpit qui est vide.

Détruire le mélange

Kirilenko est dans la salle de l'arme. Après avoir placé des explosifs sur la vitre, utilisez votre pistolet pour détruire le mélange.

Eliminer Kirilenko

Kirilenko a pris votre parachute et a sauté. Vous allez donc sauter de l'avion et planer dans les airs vers Kirilenko et votre ami. Vous devez tirer sur Kirilenko sans toucher Sweetwater pour que ce dernier vous donne votre parachute. Approchez-vous des deux hommes et visez correctement avec votre réticule pour éliminer Kirilenko une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez gagné cette bataille mais la guerre avec les russes continue.

GUIDE DE MAPS : BAIE DE NELSON

Introduction

La carte Baie de Nelson est une map boisée. Très, très boisée. Elle se déroule en Alaska, de l'autre côté d'une baie qui abrite une base de sous-marins nucléaires américains. Les russes ayant eu vent de la chose, ils décident de parachuter un régiment d'infanterie non loin pour prendre la base et faire taire la menace; en profitant des conditions météo extrêmes du moment.

La carte comprend trois paires de relais de communication à détruire.

Les bois

Vous êtes attaquant! Vous sautez donc de votre avion avec votre fusil, votre vodka et votre mauvaise humeur, impatient d'en découdre, mais bizarrement, à peine spawné sur la carte vous vous faites tirer dessus.

Pourquoi? Parce que même s'il fait nuit, vous êtes particulièrement repérable et votre silhouette sombre se voit très bien sur le ciel bleu nuit.

N'espérez pas riposter: même si vous pouvez tirer avec votre arme alors que vous êtes encore dans les airs (logique) accroché au parachute, ce dernier bouge trop pour pouvoir viser convenablement, et de toutes façons les arbres vous masqueront généralement les tireurs. Rassurez-vous, la plupart du temps vous atterrirez normalement.

Vous trouverez le premier relais en suivant la route qui longe la côte, dans une maison à étage. Le second, de l'autre côté du lac gelé, aussi dans une maison.

Sur cette paire de relais, la difficulté est la même pour les deux camps, car le terrain est vallonné et boisé, hormis quelques endroits à découvert comme le lac et la route (évitez d'y aller, on vous y attend); russes et américains seront a égalité pour s'entretuer. En tant qu'attaquant, c'est par le premier relais que vous devez commencer, celui à droite. Si vous commencez par le second, vous devrez traverser a pied le lac en risquant de vous prendre une balle et ensuite passer par les bois à gauche de la route, ce qui est encore plus risqué car il y aura presque toujours un campeur derrière un tronc ou sur la petite falaise qui constitue la limite sud de la carte, et vous ne le verrez pas.

Donc, soyez finaud et passez par la droite. Les russes disposent de deux quads parfaitement inutiles car trop fragiles et faciles à faire sauter, de plus le trajet à pied est court. Courez le plus vite possible sans vous arrêter jusqu'à arriver au muret qui longe le côté droit de la route: il y a derrière un chemin détourné longeant la falaise qui est parfait pour arriver jusqu'au bâtiment du relais sans prendre trop de risques.

Soyez prudents, ceux d'en face connaissent l'astuce mais elle reste efficace pour les attaquants. Montez la pente, défoncez le mur au lance-roquettes (les portes sont trop exposées au feu ennemi) et montez vite au deuxième étage armer la charge. Cependant, si l'opposition ennemie est trop forte, il est aussi simple de faire s'effondrer le bâtiment en détruisant ses fondations; mais pour le faire il faudra se mettre à portée, c'est-à-dire s'avancer en plein milieu de la route et être à découvert. Ensuite, courez droit au sud vers l'autre maison: à partir de là, rien de très compliqué pour s'y introduire et détruire le relais.

Si vous êtes défenseurs, vous pouvez vous mettre dans la première maison, à côté du relais et tirer sur les russes qui arrivent en parachute et par les bois: dans ce cas, la première chose à faire est de tirer au lance-grenades sur les troncs des arbres jusqu'à les abattre, les russes n'auront pas d'autre choix que d'arriver vers vous sans endroit où se cacher, un régal pour faire grimper votre ratio.

Surveillez quand même le chemin détourné, on ne sait jamais. Si vous excellez, vous pouvez pousser le sadisme jusqu'à prendre place dans les collines, devant le point de largage des russes et y envoyer moult grenades et roquettes, ils ne les éviteront que difficilement et encore une fois, ils ne vous verront pas à temps si vous êtes là les premiers. C'est certes une méthode facile et même anti-jeu pour faire du kill mais n'ayez pas trop de remords, si la partie en est là, c'est

que ceux d'en face sont vraiment des grosses brêles.

L'avant poste

Passé le point précédent, les choses se corsent. Le terrain ne change pas, collines et bois. Mais si vous êtes attaquant, vous allez devoir vous bouger le train et courir le plus vite possible jusqu'aux relais ennemis: si celui de gauche ne posera pas de problèmes particuliers (a part que vous allez devoir vous en approcher, le préfabriqué qui l'abrite ne s'effondre pas), celui de droite possède une mitrailleuse lourde au pied de l'antenne de communication, qui peut couvrir toute la largeur de la map et faire un carnage parmi les troupes russes:

Si vous êtes américain, sautez dessus et déboisez. Pour la même raison que tout à l'heure, a savoir forcer les russes à attaquer sans aucun couvert ou presque, et perdre leurs tickets à grande vitesse; le tout sans grand risque pour vous car la mitrailleuse est invulnérable de face et ils ne pourront pas vous tirer dans le dos, évidemment. Si elle est prise, montez sur le toit ou cachez-vous derrière les transformateurs bleus, ça marche aussi.

En tant qu'attaquant, vous devez sprinter jusqu'à la ligne de blocs de béton: c'est un excellent (et l'unique) endroit où recharger et se soigner avant d'attaquer le bâtiment qui protège le relais. N'hésitez pas à envoyer des fumigènes pour éviter d'arriver comme une fleur. Courez jusqu'au cratère de l'épave d'Apache, attendez quelques secondes, ripostez et ruez-vous jusqu'au bâtiment. A cet endroit, attaquer à deux ou trois en même temps multiplie par cent vos chances de survie, sachez-le.

Ensuite, rebelote. Courez droit au sud, sur le flanc des américains et armez la charge. La seule menace viendra de votre droite en venant du nord (vous suivez): il y a de gros rochers d'où peuvent tirer les américains, leur position est très avantageuse.

La gare militaire

Bon, vous avez pris l'avant-poste, sauf qu'il en reste deux, et c'est là que la bataille va se corser.

De gauche à droite: la voie ferrée avec une petite maison, un entrepôt cachant le premier relais, la route et la base militaire, avec une autre épave d'hélicoptère crashé.

N'espérez pas aller tout de suite à droite, il y a une mitrailleuse lourde sur le toit de la base et plein d'américains qui cherchent une cible, il n'y a pas beaucoup à courir mais c'est moins dangereux de commencer par l'entrepôt.

Et pour accéder à l'entrepôt, le plus sûr est de passer par l'extrémité sud, par la voie ferrée, et de nettoyer la petite maison (celle avec la carcasse de bus a côté) et surtout la falaise, immanquablement garnie de campeurs médecins et snipers qui se feront un plaisir de vous abattre.

C'est seulement après que vous ayez fait le ménage que vous pourrez accéder à l'entrepôt et détruire le relais, mais faites vite: les américains sont planqués dans la base non loin et n'hésiteront pas à faire s'effondrer les murs pour descendre le premier qui approchera du relais (si vous êtes défenseurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire)

Ensuite, si vous en avez l'occasion, prenez un fusil à pompe. Car vous allez devoir vous introduire dans la base, constituée de plusieurs salles entourant celle qui abrite le relais, entre les ordinateurs, et comme pour les derniers relais de Port d'Arica, ici l'affrontement est particulièrement féroce, grenades et balles volent dans tous les sens. Privilégiez le Saïga, il tire fort et rapidement, ici vous vous retrouverez vite a court de balles sans avoir le temps de recharger, vos adversaires arrivent vite.

Armez la charge et planquez-vous, soyez prêts à tirer sur la première silhouette qui surgira de la fumée, c'est vital.

Vous avez réussi? Bravo, admirez le dynamitage de la base américaine ou la fuite des sous-marins US qui ont finalement échappé aux russes.

Ce guide est une contribution de Lyo655.

Bayonetta

© Sega / PlatinumGames 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Modes disponibles par défaut

-Débutant (auto)
-Facile (auto)
-Normal

Modes à débloquer

-Difficile : Terminer tous chapitres en mode Normal.
-Apothéose : Terminer tous les chapitres en mode Difficile.

Le mode auto offre à Bayonetta l'utilisation d'un 3ème accessoire permettant de réussir des combos sans l'utilisation des touches directionnelles.

Le mode Apothéose ne permet pas d'utiliser l'Envoûtement.

ACCESSOIRES

Bayonetta peut équiper normalement deux accessoires sur elle qui lui permettent d'utiliser différents effets.

Marionnette immortelle

Condition : Finir le jeu en Débutant ou Facile.
Cet accessoire permet au jeu d'optimiser les combos que vous réalisez et donc de réussir très facilement de gros enchaînements sans rien faire de précis (accessoire pour noob et accessoire qui entrave la maniabilité de Bayonetta lorsque l'on sait un tant soit peu jouer). Il s'équipe au niveau du troisième emplacement disponible pour les accessoires. Cependant, l'utilisation de cet accessoire au niveau de difficulté normal ou supérieur divisera les points de combos par deux. (NB : cet accessoire est activé d'office sur Bayonetta lors des parties en Facile et Débutant)

Le bracelet du temps

Condition : Réussir à finir le jeu en moins de trois heures. (Cela signifie que la somme du temps de tous les versets effectués dans le jeu doit être inférieure à 3h 00min 00s, seul les versets ayant reçus une médaille sont comptabilisé.)
Cet accessoire annule le Witch Time automatique pendant l'esquive mais en contrepartie il permet de l'enclencher n'importe quand en maintenant une touche, cependant cela consomme de la magie à une vitesse assez ahurissante.

Testament éternel

Condition : Récupérer 50 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet de regagner automatiquement, deux unités de la jauge de magie.

Le Bracelet Climax

Condition : Récupérer les 101 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet à Bayonetta de se mettre en état de furie comme quand elle affronte les boss angéliques de l'auditio. Par contre, l'utilisation de cet accessoire diminue très fortement le score. (Il est à noter que pour l'arme séduction, la présence de cet accessoire la met automatiquement en forme maximum).

ARSENAL

Il s'agit des armes qui sont utilisables par Bayonetta. En voici la liste ainsi que le moyen de les obtenir et leur positionnement.

Arsenal Démoniaque

Récupéré automatiquement pendant l'histoire. Il s'agit d'armes à feu (fusil) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Roses d'onyx

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Trois marches militaires" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les bras ou sur les jambes.

Roses d'onyx II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Roses d'onyx. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les jambes ou les bras.

Shuraba

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate au clair de Lune" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Katana équipable uniquement au niveau des mains.

Kulshedra

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Fantaisie impromptu" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un fouet équipable uniquement au niveau des mains.

Durga

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate en Ré K. 448" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de griffes équipables sur les bras ou sur les jambes.

Durga II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Durga. Il s'agit de griffes équipables sur les jambes ou les bras.

Lieutenant Colonel Kilgore

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Chevauchée des Walkyries" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les bras ou sur les jambes.

Lieutenant Colonel Kilgore II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Lieutenant Colonel Kilgore. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les jambes ou les bras.

Odette

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Les Patineurs Valse op. 183" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de patins à glace équipable uniquement au niveau des jambes.

Sai Fung

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Le Messie, HWV. 56" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Nunchaku équipable uniquement au niveau des mains.

Pistolet

Récupéré en terminant tous les chapitres en normal. Il s'agit d'armes à feu (pistolet) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Séduction

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Jupiter, celui qui apporte la gaieté" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un sabre laser équipable uniquement au niveau des mains.

Bazillions

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Mars, celui qui apporte la guerre" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (fusil laser) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Rodin

Récupéré en battant le boss caché du jeu. Il s'agit d'une arme métamorphe qui se transforme en une arme angélique du jeu selon le combo effectué.

LES NIVEAUX SECRETS

Chapitre oublié : "Tueur d'anges"

Terminer les 21 portails d'Alfheim dans n'importe quel mode de difficulté.

Verset 0

Acheter le ticket de Platine dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell".

LES TRÉSORS DE RODIN

Dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell", on peut acheter les trésors de Rodin qui ne sont déblocables que sous certaines conditions.

Parfum de L'Umbra #1

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Kulshedra est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Kulshedra comme arme.

Parfum de L'Umbra #2

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Lieutenant Colonel Kilgore est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Lieutenant Colonel Kilgore comme arme.

Parfum de L'Umbra #3

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Odette est équipée. Peut-être acheté dès la récupération d'Odette comme arme.

Parfum de L'Umbra #4

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Sai Fung est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Sai Fung comme arme.

Parfum de L'Umbra #5

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Durga est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Durga comme arme.

Ticket de Platine

Permet d'affronter un Boss secret. Peut-être acheté après avoir récupéré plus de 10 millions de Halos.

Super Miroir

Permet de changer les costumes de Bayonetta, est fourni avec des Komachis de l'Umbra (3 costumes différents). Peut-être acheté une fois le jeu terminé en difficulté Normale.

Balle costumée (Gym)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits de gym (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (d'Arc)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit d'Arc (style de Jeanne et un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Divers)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits divers (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Nostalgie)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit nostalgie (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Umbra)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de l'Umbra (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Nonne)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de nonne (un seul costume). Peut-être acheté dès

l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Reine)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de reine (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

LES PORTAILS D'ALFHEIM

Il s'agit de zones secrètes de combats qui comptent pour un verset et ne sont trouvables que dans les niveaux de difficultés Normal ou supérieur. Ces derniers vous proposent à chaque fois un challenge à accomplir. Une fois tous les portails d'Alfheim terminés, le Chapitre secret est débloqué.

NB: Pour les ennemis enflammés, les attaques chargées au Max de séduction passent au travers des flammes, cela peut être utile pour certains Alfheim (Durga flamme passe aussi au travers).

Alfheim n°1

Chapitre I, après le Verset II, revenez à l'endroit où vous avez obtenu la clé.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°2

Chapitre II, après le Verset IV, remontez la rue pour traverser la grille cassé.
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Durga pour les bras et les jambes. D'activer l'Envoûtement en évitant une attaque et de faire le combo Poing (chargé) - Pied (chargé) - Poing (chargé). Si vous possédez Séduction, Il suffira de faire des Iai-jutsu (touche Poing maintenue) chargé à fond.

Alfheim n°3

Chapitre II, après le Verset IV, près du tramway explosé, dans la ruelle qui descend il y a un pont en hauteur dans la ruelle, l'Alfheim est là.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°4

Chapitre II, après le Verset VII, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques.

Alfheim n°5

Chapitre III, après le Verset I, il est sous un bâtiment près de deux bancs.
But : Rester en l'air.
Soit vous sautez en appui sur les ennemis, soit vous utilisez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

Alfheim n°6

Chapitre III, après le verset IV, allez là ou vous avez créez le pont au Chapitre précédent et montez au deuxième étage du building pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

Alfheim n°7

Chapitre III, après le Verset IX, allez sur la petite île tout à l'Est pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

Alfheim n°8

Chapitre III, après avoir utilisé le sablier, retournez dans la grotte.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis.

Alfheim n°9

Chapitre V, après le Verset II, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°10

Chapitre V, après le Verset VII, retournez au pied de la tour.
But : Rester en l'air.
Equipez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

Alfheim n°11

Chapitre V, après le verset IX, descendez le chemin du serpent (non ce n'est pas Dragon Ball Z).
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

Alfheim n°12

Chapitre VI, après le Verset III, retournez sur vos pas jusqu'à la première porte ouverte avec la bestialité.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques. Attention il y a quatre vagues entières d'ennemis à affronter.

Alfheim n°13

Chapitre IX, après le Verset I, montez les escaliers et détruisez le mur avec un soleil.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone.

Alfheim n°14

Chapitre IX, après le Verset VI, sautez sur le Kinship de gauche et regardez à l'horizon pour repérer l'Alfheim. Utilisez le corbeau pour atteindre l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps impartis

Cet Alfheim est facile, il suffit de vaincre Jeanne.

Alfheim n°15

Chapitre IX, après le Verset X, retournez en arrière jusqu'à tomber dessus.
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

Alfheim n°16

Chapitre X, après le Verset II, tournez l'île vers la droite pour accéder à cet Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

Alfheim n°17

Chapitre X, après le Verset VIII, allez jusqu'à l'entrée de "The Gates of Hell" et rebroussez chemin jusqu'au bout.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

Alfheim n°18

Chapitre XII, après le Verset II, retournez au début du chapitre et terminez le Verset III pour que l'Alfheim apparaisse.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone ou utilisez le Iai-Jutsu de Séduction.

Alfheim n°19

Chapitre XII, après le Verset V, sautez dans la turbine du réacteur et utiliser l'Envoûtement pour atteindre l'Alfheim sans se faire toucher par les hélices.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2 d'autant plus que l'adversaire est le Golem.

Alfheim n°20

Chapitre XV, après le Verset VIII, revenez au tout début du Chapitre, traversez le précipice du côté droit pour arriver à l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

Alfheim final

Epilogue, montez jusqu'au cou de Jubileus et retournez en arrière jusqu'à quitter la statue.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

LES HYMNES ANGÉLIQUES

Il s'agit de disques qu'il faut donner à Rodin dans The Gates of Hell pour qu'il en fasse de nouvelles armes. En voici la liste ainsi que la localisation des différents fragments trouvables dans les coffres, la plupart étant obtenue à la suite de combat.

Trois marches militaires

Le disque est récupérable à la fin du combat contre le premier Beloved du Chapitre I (Verset IV).

Sonate au clair de Lune

Le disque est récupérable à la fin du Verset VII dans le Chapitre II.

Fantaisie impromptue

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre III. Le premier fragment est obtenu après la victoire contre le Fairness (Verset IV). Le deuxième est récupérable dans le paradis sur une petite île à gauche de l'entrée (après le Verset IX).

Sonate en Ré K. 448

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre V. Le premier fragment s'obtient suite au combat contre Grace & Glory (Verset II). Le deuxième fragment s'obtient suite au combat contre les Harmonies (Verset V). Le dernier fragment est dans une tombe située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent, après le Verset IX.

Les Patineurs Valse op. 183

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre VI. Le premier fragment est derrière vous dans une tombe au tout début du chapitre. La deuxième tombe est localisée derrière un éboulement dans la salle où se déroule le verset 2. L'éboulement est dans le mur de gauche près de l'entrée de la salle. Le dernier fragment se récupère après le combat contre l'ange Joy (Verset IX).

Chevauchée des Walkyries

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre IX. Le premier fragment est dans une tombe qui se trouve derrière un des deux murs destructibles de la place où a lieu le premier combat de ce Chapitre. Les murs remplacent les portes qu'il y avait avant dans ce même lieu et il s'agit de celui qui est au fond de l'allée de droite quand on arrive. Le deuxième fragment s'obtient après avoir affronter les Kinships (Verset VI). Le troisième fragment se trouve après le verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX) en allant jusqu'à la fin de ce chemin il y a encore un mur destructible et la tombe est juste derrière.

Le Messie, HWV. 56

Donné après avoir réussi à faire 100 chapitres en difficulté normale ou supérieure.

Jupiter, celui qui apporte la gaieté

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Apothéose ont été complétés.

Mars, celui qui apporte la guerre

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Difficile ont été complétés.

LES PERSONNAGES SECRETS

Il y a deux personnages cachés dans le jeu. Pour pouvoir jouer avec il faut obligatoirement refaire une toute nouvelle partie et sélectionner le personnage à ce moment-là. L'obligation de refaire une nouvelle partie pour utiliser ses personnages oblige à refaire les secrets avec les autres personnages.

Jeanne

Ce personnage est a débloquer en terminant tous les chapitres du mode normal en Platine.

Little Zero

Ce personnage est a débloquer en terminant le Chapitre Perdu : "Tueur d'anges".

LES 101 LARMES DE SANG DE L'UMBRA

La découverte des 101 larmes de sang de l'Umbra permet de débloquer deux accessoires secrets, d'où l'intérêt de réussir cette quête annexe. Les 50 premières larmes de sang sont des trophées/succès à faire pendant le jeu. Les 51 autres larmes de sang correspondent à la découverte de corbeaux dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur. Je vais donc donner la liste des 101 larmes de sang de l'Umbra (localisation des corbeaux et les trophées/succès).

Larme de sang de l'Umbra 1

Abécédaire de la magie : Terminer "Le Vestibule"

Larme de sang de l'Umbra 2

Fortitudo, gardien des flammes : Bats Fortitudo au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 3

Temperantia, maître du vent : Bats Temperantia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 4

Iustitia, source de vie : Bats Iustitia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 5

Sapientia, roi des mers : Bats Sapientia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 6

Maître des cieux : Bats Père Balder au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 7

Tout est bien qui finit bien : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 8

Chapitres 1-4 (Normal) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 9

Chapitres 5-7 (Normal) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 10

Chapitres 8-11 (Normal) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 11

Chapitres 12-13 (Normal) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 12

Chapitres 14-Epilogue (Normal) : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 13

Sorcière de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'umbra 14

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 15

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 16

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 17

Nouv. testament : 12-13 (Diff.) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 18

Nouv. testament : Ferme le livre : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'Umbra 19

Aînée de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'Umbra 20

Sorcière légendaire : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté Apothéose.

Larme de sang de l'Umbra 21

Je suis une sal... une sorcière. : Fais une attaque sadique.

Larme de sang de l'Umbra 22

T'en redemandes encore, hein? : Fais 50 attaques sadiques.

Larme de sang de l'Umbra 23

Tu veux te frotter à moi? : Utilise l'envoûtement 10 fois.

Larme de sang de l'Umbra 24

Bien essayé : Utilise l'envoûtement 10 fois de suite.

Larme de sang de l'Umbra 25

Platine! : Gagne 10 médailles de platine. Doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

Larme de sang de l'Umbra 26

Un peu de ci, un peu de ça... : Crée 20 concoctions.

Larme de sang de l'Umbra 27

Ecrase! : Tue un ennemi en lui sautant dessus.

Larme de sang de l'Umbra 28

Trop facile : Evite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 29

Qui s'y frotte s'y pique : Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 30

A trop se frotter, on douille : Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 31

Viens me voir, mon grand : Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

Larme de sang de l'Umbra 32

Force incantatoire : Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Larme de sang de l'Umbra 33

Pro de l'incantation : Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Larme de sang de l'Umbra 34

Profonde entaille : Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba.

Larme de sang de l'Umbra 35

Toujours plus haut : Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

Larme de sang de l'Umbra 36

Sorcière glaciale : Gèle 20 ennemis en portant Odette.

Larme de sang de l'Umbra 37

Chercheur de magie : Achète trois nouvelles techniques.

Larme de sang de l'Umbra 38

Maître en sorcellerie : Achète toutes les techniques.

Larme de sang de l'Umbra 39

Collectionneur de disques : Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Larme de sang de l'Umbra 40

Fana de disques : Obtiens sept disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Larme de sang de l'Umbra 41

Chasseurs de trésors : Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 42

Fana de trésors : Découvre tous les cerceuils des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 43

La voie céleste : Découvre tous les portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 44

Angel May Cry : Termine la moitié des portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 45

Tueur d'anges : Termine tous les portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 46

La vérité pure et dure : Ramasse toutes les notes d'Antonio.

Larme de sang de l'Umbra 47

Vilains tentacules : Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au Chapitre IX.

Larme de sang de l'Umbra 48

Amour maternel : Défends Cereza en sortant de ton corps, et en t'assurant qu'elle ne subisse aucun dégât.

Larme de sang de l'Umbra 49

Le feu aux poudres : Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

Larme de sang de l'Umbra 50

Juste à temps : Esquive le tramway fou au Chapitre II.

A partir de maintenant il s'agit des corbeaux à récupérer. On les repère facilement à cause de leur aura de couleur rouge.

Larme de sang de l'Umbra 51

Normal, Chapitre I, après le Verset IV, le corbeau est sur un mur proche de la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 52

Normal, Chapitre I, après le Verset VI, après avoir détruit le mur le corbeau est sur la droite.

Larme de sang de l'Umbra 53

Normal, Chapitre II, après le Verset II, après avoir ouvert la porte, sur le sol parmi d'autres corbeaux.

Larme de sang de l'Umbra 54

Normal, Chapitre II, après le Verset IX, avant d'entrer dans l'église pour affronter le boss, le corbeau est sur un des lampadaires dehors.

Larme de sang de l'Umbra 55

Normal, Chapitre III, après le Verset I, sur la gauche près d'un banc.

Larme de sang de l'Umbra 56

Normal, Chapitre III, après le Verset XII, le corbeau est sur le sol sur le chemin du Colisée.

Larme de sang de l'Umbra 57

Normal, Chapitre V, le corbeau est du côté opposé de l'appareil permettant de switcher entre le jour et la nuit.

Larme de sang de l'Umbra 58

Normal, Chapitre V, après le Verset IV, le corbeau est le long du côté droit du pont menant à la tour en spirale.

Larme de sang de l'Umbra 59

Normal, Chapitre VI, Début du chapitre, le corbeau est sur la gauche sur le mur.

Larme de sang de l'Umbra 60

Normal, Chapitre VI, après avoir été pris en chasse par un Beloved et avant de rentrer dans le portail pour le Paradis, le corbeau est à gauche près d'un banc.

Larme de sang de l'Umbra 61

Normal, Chapitre IX, Début du chapitre, le corbeau est sur la portion gauche du chemin avant d'arriver à la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 62

Normal, Chapitre IX, dans le square de la ville où il faut reconstruire la clé, le corbeau est près de la statue de femme.

Larme de sang de l'Umbra 63

Normal, Chapitre IX, Après le Verset XI, le corbeau est à gauche du bâtiment près de la tombe des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 64

Normal, Chapitre X, Après le Verset III, le corbeau est sur la rambarde gauche de l'escalier.

Larme de sang de l'Umbra 65

Normal, Chapitre X, Le corbeau est sur la rambarde droite du pont où les 4 tentacules attaquent Bayonetta.

Larme de sang de l'Umbra 66

Normal, Chapitre XII, Près de la porte correspondant à la fin du Verset I, le corbeau est dans une cage.

Larme de sang de l'Umbra 67

Normal, Chapitre XV, Départ du chapitre, il faut traverser le précipice qui se trouve à droite avec la forme panthère, continuer jusqu'à l'impasse. Le corbeau est en hauteur.

Larme de sang de l'Umbra 68

Normal, Chapitre XV, Arrivé à la statue de Jubileus, montez à l'étage et redescendez par l'autre côté du niveau, le corbeau est dans une cage dans le coin à droite.

Larme de sang de l'Umbra 69

Difficile, Chapitre I, Après avoir utilisé l'ascenseur magique, le corbeau est dans l'herbe sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 70

Difficile, Chapitre I, Après le Verset IV, En allant vers la porte, le corbeau est sur le bâtiment sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 71

Difficile, Chapitre II, Après le Verset II, Après avoir ouvert la porte, le corbeau est au sommet d'une fenêtre sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 72

Difficile, Chapitre II, Après le Verset VIII, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre de l'autre côté du précipice.

Larme de sang de l'Umbra 73

Difficile, Chapitre III, Après le Verset IV, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre où on a créé un pont lors du chapitre précédent.

Larme de sang de l'Umbra 74

Difficile, Chapitre III, le corbeau est au sommet du portail menant au Paradis.

Larme de sang de l'Umbra 75

Difficile, Chapitre V, Départ du chapitre, le corbeau est juste derrière.

Larme de sang de l'Umbra 76

Difficile, Chapitre V, Après le Verset IX, Quand on monte le long du serpent, le corbeau est au niveau du petit lac près de la barrière là où il y a une tombe des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 77

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IV (Alfheim), à l'intérieur de l'Alfheim sur une rambarde. Terminer cet Alfheim est obligatoire.

Larme de sang de l'Umbra 78

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IX, ne pas rentrer dans le portail et regarder à gauche, le corbeau est proche du lac.

Larme de sang de l'Umbra 79

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset III, En marchant sur le chemin de lumière, le corbeau est sur la barrière.

Larme de sang de l'Umbra 80

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX), le corbeau se tient le long de la rambarde sur le chemin.

Larme de sang de l'Umbra 81

Difficile, Chapitre X, Après le Verset IV, le corbeau est à gauche des escaliers dans l'herbe.

Larme de sang de l'Umbra 82

Difficile, Chapitre X, Après le Verset VIII, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" détruisez le mur, et descendez tout droit, le corbeau est au bout à gauche de la plate-forme.

Larme de sang de l'Umbra 83

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset II, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" regardez vers l'entrée de la salle. Le corbeau est sur une plate-forme sur le côté gauche.

Larme de sang de l'Umbra 84

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset V, sautez vers l'intérieur de la turbine du réacteur, ralentissez le temps pour pouvoir atteindre l'Alfheim. Le corbeau est sur la rambarde de gauche en haut à l'intérieur de l'Alfheim. L'alfheim n'est pas obligé d'être réussi.

Larme de sang de l'Umbra 85

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset VIII, le corbeau est dans une cage proche des ascenseurs.

Larme de sang de l'Umbra 86

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset XIII, le corbeau est dans une cage sur une des plateformes à la même hauteur que les ascenseurs.

Larme de sang de l'Umbra 87

Apothéose, Chapitre I, Au départ du chapitre, il est vers le côté gauche du train.

Larme de sang de l'Umbra 88

Apothéose, Chapitre I, Au Verset IV, le corbeau est sur un lampadaire du côté droit de la zone de la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 89

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset III, le corbeau est au troisième étage d'un des bâtiments de la zone.

Larme de sang de l'Umbra 90

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset IV, sautez sur le pont qui se trouve en hauteur dans le chemin reliant les deux places, le corbeau est sur un toit.

Larme de sang de l'Umbra 91

Apothéose, Chapitre III, Dans le Paradis, le corbeau est de l'autre côté de l'île au sablier.

Larme de sang de l'Umbra 92

Apothéose, Chapitre III, Sur le chemin du Colisée, le corbeau est derrière un pilier couché par terre.

Larme de sang de l'Umbra 93

Apothéose, Chapitre V, Après le combat où l'on voit la description des Harmonys, le corbeau est au sommet d'un des piliers près des escaliers.

Larme de sang de l'Umbra 94

Apothéose, Chapitre V, Après le Verset VII, Retournez tout en bas de la tour et rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans. L'Alfheim n'a pas besoin d'être complété pour avoir le corbeau.

Larme de sang de l'Umbra 95

Apothéose, Chapitre VI, Après le Verset II, Regardez sur la falaise à droite des statues, le corbeau est là.

Larme de sang de l'Umbra 96

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VI, le corbeau apparait sur l'un des Kinships.

Larme de sang de l'Umbra 97

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VIII, au niveau du premier golem retournez-vous, le corbeau est sur la fenêtre au niveau du mur de l'entrée.

Larme de sang de l'Umbra 98

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset II, le corbeau apparaît sur la place.

Larme de sang de l'Umbra 99

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset VIII, Détruisez le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell" et atteignez la plate-forme visible au loin. Détruisez les statues et terminez le Verset caché. Le corbeau apparaîtra alors sur la plate-forme.

Larme de sang de l'Umbra 100

Apothéose, Chapitre XII, Après le Verset II, Retournez au début du chapitre, terminez le Verset caché, rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans et ne nécessite pas de terminer l'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 101

Apothéose, Chapitre XV, Dans la zone où il y a la statue de Jubileus, avant de monter les deux petites plates-formes cherchez juste à côté, le dernier corbeau est là.

LES NOTES D'ANTONIO

Les notes d'Antonio sont les feuilles d'un livre récupérable tout au long du jeu et permettant d'expliciter certains points du jeu. Je vais les lister ici, ainsi que le lieu de leur récupération.

Un voyage vers la vérité

Chapitre I, après le verset I. Elle se trouve sur le chemin principal.

Sorcière et sage de cristal

Chapitre 1, avant le verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal, un peu avant la fontaine.

Un breuvage de sorcière

Chapitre I, juste après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal juste à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

Traité sur la magie - I

Chapitre II, Sur la place juste parès le Verset III. Elle se trouve sous le porche de l'Eglise.

Traité sur la magie - II

Chapitre II, Sur la place du Verset VII. Elle se trouve en haut des escaliers sur la droite de la place.

Traité sur la magie - III

Chapitre III, après le Verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Traité sur la magie - IV

Chapitre VI, avant le verset V. Elle se trouve sur le chemin principal.

Un mur d'un métal inconnu

Chapitre II, juste après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal.

A propos des sorcières de l'Umbra - I

Chapitre II, avant le verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal près des statue de cristal.

A propos des sorcières de l'Umbra - II

Chapitre III, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

L'ancien amphithéâtre

Chapitre III, après le Verset XII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Vallées du Croissant et de l'Aube

Chapitre V. Dés le début du Chapitre. Elle se trouve sur le chemin principal.

Manipulateurs célestes

Chapitre V, après le Verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal.

Les larmes de sang des sorcières

Chapitre V, après le Verset V. Au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell", il y a une plateforme sur la gauche de l'escalier.

Les tombes des sorcières dans la ville

Chapitre V, après le Verset IX. La note est située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent.

Rodin et les Portes de l'Enfer

Chapitre V, après le Verset XI. La note est dans les escaliers de la tour.

Arrivée à Vigrid

Chapitre VI, dès le début du Chapitre. La note est sur la droite près de la grille.

Le culte des Laguna et le développement de Vigrid

Chapitre VI, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

Le Purgatoire, coeur de la Trinité des réalités

Chapitre VI, après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal.

La salle de banquet des anges - Alfheim

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal à côté du portail.

Pont de Proéminence

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal juste au débu de l'entrée du pont.

Transport militaire Walkyrie

Chapitre XII, pendant le Verset I. Elle se trouve sur le chemin principal près de la porte de sortie de la salle.

Initiative de défense stratégique de Gjallarhorn

Chapitre XII, après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

Trésor des clans - Les Yeux du monde

Chapitre XII, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Une île ensoleillée - Isla Del Sol

Chapitre XV, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

PDG d'Ithavoll - I

Chapitre XV, après le Verset X. Elle se trouve sur le chemin en anneau qui entoure la statue de Jubileus du côté opposé à l'endroit où on monte.

PDG d'Ithavoll - II

Chapitre XV, après le Verset XIII. Au lieu de prendre les ascenseurs, regardez sur les plateformes alentours pour la

trouver.

A mon fils chéri

Se débloque automatiquement quand toutes les notes d'Antonio sont récupérées.

ASTUCES DIVERSES

Note : Les indications de touches concernent la version PS3.

-Le mini-jeu Angel Attack peut-être quitté en appuyant sur Rond.

-Le changement d'élément feu/éclair des griffes se fait grâce à un tour complet du joystick analogique gauche et Poing quand les griffes sont équipées sur les bras ou un tour complet de joystick analogique gauche et Pied quand les griffes sont équipées sur les pieds.

-Le farming peut se faire aisément grâce à une astuce qui a lieu entre le switch de Durga jambe et Lt Col Kilgore jambe. Voici la méthode complète du farming de Halo :

Pour farmer les Halos, il faut obligatoirement avoir Durga et Lt colonel Kilmore en tant qu'arme disponible. Durga se récupère automatiquement au cours de l'histoire, par contre l'arme Lt Colonel Kilmore est une arme cachée dont les différentes parties du disque se trouvent dans le chapitre 9.

En plus il faut avoir le bracelet du temps et avoir acheté l'accessoire permettant de mettre les ennemis en furie : le regard du désespoir. Le Regard du Désespoir peut s'obtenir pour 100000 halos facilement, par contre le Bracelet du Temps se débloque dans la boutique après avoir réussi à faire le mode ou supérieur en moins de trois heures (le temps est calculé en faisant la somme de tout les versets des trophées, donc pour battre les trois heures il suffit de foncer sans faire attention à faire tous les versets et ne faire que ceux qui empêchent de progresser. Il ne faut pas aussi oublier de mettre son temps à jour.

Après il faut faire le chapitre 2 (en normal ou en difficile sachant qu'en difficile on farm plus).

Avant d'aller affronter le boss de fin du chapitre 2, la tête de Fortitudo dans l'église pour situer le lieu. Il faut s'équiper des deux accessoires susmentionnés. Puis, je conseille d'équiper Shuraba (bras) et Durga (jambe) en emplacement A et pour l'emplacement B de mettre une arme différente de Durga pour les bras (Kulshedra où n'importe quelle arme de tir fera l'affaire) et de mettre Lt Colonel Kilmore pour les jambes. Il faut aussi avoir la jauge de magie à fond.

Une fois équipé correctement, il suffit d'aller affronter le boss en passant la porte de l'église.

Donc la manoeuvre pour farmer des halos est assez simple. Face au boss il faut maintenir la touche L1 jusqu'à la fin du combat (même si l'effet s'arrête) pour se mettre en Witch time grâce au bracelet du temps et à la jauge de magie et pendant ce temps il faut utiliser le combo Triangle Triangle Triangle Triangle Rond et pendant le coup avec rond (Bayonetta donnera de multiple coup de pied) il suffit de switcher de type d'arme avec L2 pour provoquer des dégâts important et une augmentation massive du multiplicateur. A la fin du combo il faut réappuyer sur L2 pour revenir avec le groupement d'arme A et recommencer la manip' du combo 4 fois triangle et rond. Il ne faut pas arrêter de faire les combos tant que sa barre de vie est visible. Et à la fin du combo, il ne faut pas oublier d'appuyer sur carré pendant le QTE et au bon moment. (il ne faut pas bourriner la touche carré sinon le QTE ne sera pas validé)

Voici une vidéo montrant l'astuce du combo.

-Séduction ne peut pas donner lieu à des attaques d'Invocations, cependant on peut la charger via le maintien de la touche Poing pour faire des dégâts colossaux.

-Charger les coups d'Odette facilite grandement la glaciation des ennemis.

-Les trophées/succès sont aussi récupérables pendant l'entraînement.

-Les parfums de L'Umbra doivent être activés dans le menu objet. Ils ne s'activent que quand l'arme est équipée et que sur la partie où elle est équipée (donc haut du corps ou bas du corps). Pour avoir le costume complet de Durga, il faut équiper les griffes aux bras et aux jambes (grâce à Durga et Durga II). De même pour le costume du Lieutenant Colonel Kilgore.

-Le maintien de la touche poing lorsque Kulshedra est équipé permet d'attirer les ennemis à soi tant qu'ils sont d'une taille raisonnable. Cela permet donc de passer deux Alfheim sans difficulté.

-Les trois techniques qui ne sont pas disponibles en début de jeu dans la boutique de Rodin le deviennent après avoir obtenu le pouvoir de bestialité à la fin du Chapitre V. (les deux premières se débloquent à ce moment, la dernière se débloque après l'achat d'une des techniques précédentes)

-Les pouvoirs de la bestialité sont très utiles et sont à combiner entre eux pour atteindre certains endroits plus facilement (entre autre pour atteindre des corbeaux ou certains Alfheim ou cerceuils de sorcières)

-La provocation L1 permet d'augmenter assez rapidement la jauge de magie. En contrepartie les ennemis s'énervent et ne se soucient plus vraiment des coups reçus.

LES TOMBES DES SORCIÈRES DE L'UMBRA

Dans Bayonetta, pour augmenter la santé et la magie de l'héroïne il faut ouvrir les cercueils des sorcières de l'Umbra. En voici la liste complète et leur contenu.

Tombe n°1

Chapitre I, avant le Verset I, elle est dans la fosse après avoir brisé le mur.
Contient une Clé, pour progresser dans le jeu.

Tombe n°2

Chapitre I, avant le Verset IV, elle est dans la zone à droite de la fontaine.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°3

Chapitre II, après le Verset III, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°4

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°5

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à droite de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°6

Chapitre II, après le Verset IX, elle est à côté du mur magique permettant de construire un pont.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°7

Chapitre III, après le Verset I, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°8

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°9

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°10

Chapitre III, après le Verset VII, dés l'arrivée dans la grotte il faut prendre le chemin qui est dans le dos de Bayonetta, la tombe est au bout.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°11

Chapitre III, après le Verset XII, après avoir gravis les monticules de pierre tout en évitant la lave suite à la descente du pont, la tombe est sur la gauche du côté opposé au chemin principal.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°12

Chapitre III, après le Verset XII, après être sortis des catacombes, la tombe est dans un renfoncement sur la gauche derrière un gros rocher.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°13

Chapitre V, après le Verset V, elle est à l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°14

Chapitre V, après le Verset V, elle est sur une plateforme en contrebas à gauche de l'entrée vers "The Gates of Hell".
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°15

Chapitre V, après le Verset IX, elle est dans le petit lac sur le côté lorsque l'on monte le chemin du serpent.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°16

Chapitre V, après le Verset XI, elle est sur une plateforme opposé à la sortie de la tour.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°17

Chapitre VI, avant le Verset I, elle est dans le dos de Bayonetta au début du chapitre.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°18

Chapitre VI, après le Verset I, elle est sur une corniche en hauteur de l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°19

Chapitre VI, avant le Verset II, elle est derrière un monticule de pierre à gauche de l'entrée de la salle où se déroule le Verset.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°20

Chapitre VI, après le Verset IX, elle est derrière le portail.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°21

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est sur un chemin à gauche avant d'arriver sur la place.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°22

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est derrière le mur destructible qui est au fond de l'allée à droite de la fontaine.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°23, 24, 25, 26 et 27

Chapitre IX, pendant le Verset V, elles sont sur la place.
Contient un fragment de clé chacune.

Tombe n°28

Chapitre IX, après le Verset V, elle est juste après les plateformes de lumière.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°29

Chapitre IX, après le Verset VI, elle est à gauche avant d'enclencher le Verset VIII.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°30

Chapitre IX, après le Verset VIII, après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de suivre le chemin de lumière il faut sauter vers le chemin en contrebas avecles statues d'Affinities. La tombe est derrière le mur tout au bout du chemin.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°31

Chapitre IX, après le Verset XI, elle est après les escaliers qui sont sur la gauche du bâtiment.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°32

Chapitre X, après le Verset II, elle est sur le pont en hauteur dans le chemin qui remonte de la place avec les engrenages.
Contient une seringue écarlate.

Tombe n°33

Chapitre X, après le Verset II, il faut tourner l'île sur la droite pour pouvoir accéder à une petite plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°34

Chapitre X, après le Verset VII, il faut prendre le chemin de Kinships pour arriver à une plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°35

Chapitre X, après le Verset VII, sur une plateforme à droite de la plateforme avec la tombe précédente.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°36

Chapitre X, après le Verset VIII, il faut détruire le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell". Elle est sur la plateforme qui apparaît.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°37

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est de l'autre côté du grillage sur la droite de Bayonetta.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°38

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est derrière une porte entrouverte sur la gauche du mur de l'avion.
Contient une flûte magique.

Tombe n°39

Chapitre XII, pendant le Verset I, elle est à l'endroit où commence ce Verset.
Contient une seringue écarlate ou une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°40

Chapitre XII, après le Verset II, elle est sur une plateforme à droite de l'entrée de la salle.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°41

Chapitre XV, avant le Verset I, dès le départ, franchissez le gouffre sur la droite avec la bestialité pour arriver dans une zone où se trouve la tombe.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°42

Chapitre XV, après le Verset X, elle est dans le couloir avec les deux plateformes flottantes à côté de l'entrée vers "The gates of Hell".
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°43

Chapitre XV, après le Verset X, au niveau du chemin en anneau au niveau de la statue de Jubileus, il faut descendre à

l'étage inférieur à l'opposé du mécanisme à tourner.
Contient une seringue écarlate.

Tombe n°44

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°45

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs à côté de deux plateformes flottantes.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

LES FRAGMENTS DE PERLE LUNAIRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de magie, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de perles lunaires. Deux fragments de perles lunaires permettent d'obtenir une unité en plus sur la jauge de magie. Voici la liste des fragments de perles lunaires qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 16 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

Fragment n°1

Chapitre I, dès le départ, il faut détruire tous les bancs de la gare, pour que le train parte. Le fragment de perle se trouve alors sur les rails.

Fragment n°2

Récompense de l'Alfheim n°1.

Fragment n°3

Récompense de l'Alfheim n°2.

Fragment n°4

Récompense de l'Alfheim n°4.

Fragment n°5

Obtenu dans la Tombe n°6.

Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°5.

Fragment n°7

Obtenu dans la Tombe n°10.

Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°7.

Fragment n°9

Récompense de l'Alfheim n°9.

Fragment n°10

Obtenu dans la Tombe n°14.

Fragment n°11

Récompense de l'Alfheim n°12.

Fragment n°12

Récompense de l'Alfheim n°13.

Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°29.

Fragment n°14

Obtenu dans la Tombe n°33.

Fragment n°15

Obtenu dans la Tombe n°34.

Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°44.

LES FRAGMENTS DE COEUR DE SORCIÈRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de santé, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de coeur de sorcière. Quatre fragments de coeur de sorcière permettent d'agrandir la jauge de santé. Voici la liste des fragments de coeur de sorcière qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 40 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

Fragment n°1

Chapitre I, après le Verset III, au niveau de l'entrée vers "The gates of Hell", il y a un balcon en hauteur au niveau du passage vers la place de la fontaine avec le fragment de coeur.

Fragment n°2

Obtenu dans la Tombe n°2.

Fragment n°3

Chapitre I, après le Verset VI, dans la salle du verset, le fragment est sur l'une des corniches en hauteur de la salle.

Fragment n°4

Chapitre II, après le Verset I, le fragment est dans une statue sur le mur vers la gauche du mur.

Fragment n°5

Chapitre II, après le Verset III, le fragment est sous le préau de l'église.

Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°3.

Fragment n°7

Chapitre II, après le Verset IX, en face du mur à détruire pour faire un pont, il y a un balcon sur lequel il faut sauter. Le fragment est au sommet de l'arbre à côté du balcon

Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°6.

Fragment n°9

Chapitre III, après le Verset X, dans le paradis il y a un fragment au pied de l'arbre sur l'île où on récupère le sablier.

Fragment n°10

Récompense de l'Alfheim n°8.

Fragment n°11

Obtenu dans la Tombe n°11.

Fragment n°12

Obtenu dans la Tombe n°12.

Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°13.

Fragment n°14

Récompense de l'Alfheim n°10.

Fragment n°15

Récompense de l'Alfheim n°11.

Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°16.

Fragment n°17

Obtenu dans la Tombe n°18.

Fragment n°18

Obtenu dans la Tombe n°20.

Fragment n°19

Chapitre VIII : pendant le Verset III, la deuxième fois où l'on voit des Beloved sur la route, il faut utiliser l'arche du pont pour traverser. Le fragment se trouve en plein milieu de l'arche.

Fragment n°20

Chapitre VIII : pendant le Verset IV, après avoir passé le premier tunnel, allez totalement à droite pour prendre un chemin annexe contenant le fragment.

Fragment n°21

Obtenu dans la Tombe n°21.

Fragment n°22

Obtenu dans la Tombe n°28.

Fragment n°23

Récompense de l'Alfheim n°14.

Fragment n°24

Obtenu dans la Tombe n°31.

Fragment n°25

Récompense de l'Alfheim n°15.

Fragment n°26

Récompense de l'Alfheim n°16.

Fragment n°27

Obtenu dans la Tombe n°35.

Fragment n°28

Récompense de l'Alfheim n°17.

Fragment n°29

Obtenu dans la Tombe n°36.

Fragment n°30

Obtenu dans la Tombe n°37.

Fragment n°31

Obtenu dans la Tombe n°40.

Fragment n°32

Récompense de l'Alfheim n°18.

Fragment n°33

Récompense de l'Alfheim n°19.

Fragment n°34

Chapitre XIV : Pendant le Verset I, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

Fragment n°35

Chapitre XIV : Pendant le verset II, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

Fragment n°36

Obtenu dans la Tombe n°41.

Fragment n°37

Récompense de l'Alfheim n°20.

Fragment n°38

Obtenu dans la Tombe n°42.

Fragment n°39

Obtenu dans la Tombe n°45.

Fragment n°40

Récompense de l'Alfheim final.

TROPHÉES

Recevoir tous les Trophées (platine)

Recevoir tous les Trophées

Abécédaire de la magie (bronze)

Terminer "Le Vestibule"

Fortitudo, gardien des flammes (bronze)

Bats Fortitudo au niveau de difficulté de ton choix.

Temperantia, maître du vent (bronze)

Bats Temperantia au niveau de difficulté de ton choix.

Iustitia, source de vie (bronze)

Bats Iustitia au niveau de difficulté de ton choix.

Sapientia, roi des mers (bronze)

Bats Sapientia au niveau de difficulté de ton choix.

Maître des cieux (bronze)

Bats Père Balder au niveau de difficulté de ton choix.

Tout est bien qui finit bien (bronze)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

Chapitres 1-4 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 5-7 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 8-11 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 12-13 (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 14-Epilogue (Normal) (bronze)

Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté normal.

Sorcière de l'Umbra (argent)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 12-13 (Diff.) (bronze)

Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : Ferme le livre (bronze)

Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté difficile.

Aînée de l'Umbra (argent)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

Sorcière légendaire (or)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté Apothéose.

Je suis une sal... une sorcière. (bronze)

Fais une attaque sadique.

T'en redemandes encore, hein? (bronze)

Fais 50 attaques sadiques.

Tu veux te frotter à moi? (bronze)

Utilise l'envoûtement 10 fois.

Bien essayé (argent)

Utilise l'envoûtement 10 fois de suite.

Platine! (bronze)

Gagne 10 médailles de platine. Doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

Un peu de ci, un peu de ça... (bronze)

Crée 20 concoctions.

Ecrase! (bronze)

Tue un ennemi en lui sautant dessus.

Trop facile (bronze)

Evite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Qui s'y frotte s'y pique (bronze)

Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

A trop se frotter, on douille (argent)

Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Viens me voir, mon grand (bronze)

Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

Force incantatoire (bronze)

Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Pro de l'incantation (argent)

Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Profonde entaille (bronze)

Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba.

Toujours plus haut (bronze)

Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

Sorcière glaciale (bronze)

Gèle 20 ennemis en portant Odette.

Chercheur de magie (bronze)

Achète trois nouvelles techniques.

Maître en sorcellerie (argent)

Achète toutes les techniques.

Collectionneur de disques (bronze)

Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Fana de disques (argent)

Obtiens sept disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Chasseurs de trésors (bronze)

Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

Fana de trésors (argent)

Découvre tous les cerceuils des sorcières de l'Umbra.

La voie céleste (bronze)

Découvre tous les portails d'Alfheim.

Angel May Cry (argent)

Termine la moitié des portails d'Alfheim.

Tueur d'anges (or)

Termine tous les portails d'Alfheim.

La vérité pure et dure (argent)

Ramasse toutes les notes d'Antonio.

Vilains tentacules (bronze)

Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au Chapitre IX.

Amour maternel (bronze)

Défends Cereza en sortant de ton corps, et en t'assurant qu'elle ne subisse aucun dégât.

Le feu aux poudres (bronze)

Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

Juste à temps (bronze)

Esquive le tramway fou au Chapitre II.

MUSIQUES RÉTRO

Maintenez L1 + L2 enfoncées pendant toute la durée de la cinématique d'ouverture des chapitres VIII et XIV pour entendre les thèmes d'Afterburner et de Space Harrier durant le niveau suivant.

SOLUTION COMPLÈTE

Souvenirs : La chasse aux Sorcières

Après la première cinématique et pendant la chute, vous pouvez frapper les ennemis qui vous attaquent. Pour l'instant, vous n'avez pas une jauge de santé et leurs attaques n'auront aucun effet sur vous. Continuez de repousser les ennemis jusqu'à la prochaine cinématique.

Prologue : Le vestibule

Une fois dans le cimetière, les choses deviennent plus sérieuses. Bayonetta, la Sorcière, va combattre les Anges qui descendent du ciel. Suivez les consignes pour apprendre les bases du combat. Exécutez les mouvements indiqués pour pouvoir passer chaque tutoriel.

Vous pouvez aussi vous entrainer sur une seule attaque plusieurs fois en restant dans le mode " didacticiel ". En plus des coups, vous allez apprendre les esquives et l'Envoutement (il s'agit d'une esquive qui se passe au dernier moment de l'attaque et qui ralentit les mouvements des ennemis pour laisser le champ libre à votre personnage pour placer plusieurs attaques rapides). Combattez vos premiers ennemis, qui ne sont pas très coriaces, mais assez nombreux. Ramassez aussi les halos laissés par les Anges quand ils sont battus. Combinez les coups de poings et de pieds pour créer des combos puissants. Quand vous balancez un ennemi dans les airs, vous pouvez lui tirer dessus lorsqu'il tombe pour en finir avec.

Combattez ensuite les petites créatures volantes et utilisez vos flingues pour les neutraliser plus facilement. D'autres Anges vont débarquer, éliminez-les avec vos combos et vous pouvez châtier l'un d'eux en l'attrapant et en l'écrasant sur le sol en le balançant de gauche à droite. Après la cinématique, passez par le grillage défoncé pour suivre le chef de ce groupe d'Anges. Commencez par éliminer les ennemis normaux avant de vous attaquer à leur chef. Utilisez vos combos et l'Envoutement pour avoir le dessus sur vos ennemis. Evitez ensuite l'attaque des deux lames du chef et ripostez tout de suite après. Utilisez aussi l'Envoutement contre cet ennemi et réalisez calmement vos combos pendant ce laps de temps. Continuez d'attaquer jusqu'à le renvoyer dans le ciel.

Après la cinématique, vous devez lancer trois Attaques Sadiques sur vos ennemis avant la fin des cinq minutes. Pour lancer une attaque sadique, vous devez remplir votre jauge de magie. Cette jauge se remplit au fur et à mesure que vous frappez les Anges. Donc, remplissez toujours votre jauge avant de lancer la technique spéciale. Suivez ensuite les commandes qui s'affichent à l'écran pour exécuter à la perfection la technique. Tous vos ennemis sont sous l'Envoutement et se déplacent au ralenti. Attaquez-les pour remplir votre jauge et faites attention à ne pas être touché pour ne pas perdre de la magie.

Placez vos deux premières Attaques Sadiques pour que les ennemis brisent l'Envoutement et attaquent plus rapidement. Agressez la vague d'ennemis pour remplir la jauge de magie et placez un coup de poing et de pied simultanément pour déclencher la dernière attaque sadique.

Avant de commencer le chapitre suivant, vous pouvez jouer au mini jeu appelé Angel Attack et qui consiste à tirer sur les Anges pour gagner des points et acheter des sucettes de santé et autres objets qui vous aideront pendant le jeu.

Chapitre I : La métropole des Anges

Vigrid, quai de la gare centrale

Avancez près d'un garde et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour avoir une description du personnage. Examinez ensuite l'habitant et montez les marches. Traversez le pont à droite et entrez par les portes situées encore à droite. Suivez le couloir et examinez la sphère encastrée dans le mur. Frappez-la ensuite rapidement pour illuminer le mur et ouvrir un passage. Avancez dans ce passage et détruisez les statues pour récupérer des objets. Avancez et descendez en bas de la dénivellation. Examinez le tombeau ensuite frappez-le pour ramasser une clé géante. Remontez ensuite pour affronter les ennemis et utiliser la clé géante comme arme. Sautez ensuite et planez vers la porte puis détruisez d'autres statues pour récolter des objets. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir la porte.

Avancez et prenez la note du carnet en chemin. Avancez ensuite vers la statue détruite et examinez-la pour obtenir une explication concernant les incantations. Ces incantations utilisent vos cheveux pour invoquer des entités démoniaques. Utilisez ces invocations avec des combos d'attaque pour obtenir des effets dévastateurs. Appliquez-les sur les ennemis qui rappliquent et éliminez-les pour pouvoir restaurer la statue détruite. Approchez-vous d'elle et soulevez-la. Activez ensuite les deux statues et esquivez le rayon lumineux qui arrive par le haut. Quand vous réussissez l'esquive, vous déclenchez l'Envoutement et vous serez doté d'une grande vitesse pour un court moment. Utilisez alors cette aptitude pour marcher sur l'eau et atteindre l'autre rive. Prenez alors le laurier vert qui se trouve par terre et avancez vers la sphère. Frappez-la pour illuminer tout le mur. Ce mur se transformera en un ascenseur magique. Montez pour aller vers une autre zone.

Allez à droite et détruisez les jarres pour récupérer la corne de licorne. Montez les marches, avancez et prenez le Gecko rôti. Avancez en détruisant les pots en chemin pour récupérer des halos et des objets. Après la cinématique, vous pouvez désormais atteindre la boutique de Rodin et traverser les portes de l'enfer en passant sur la lumière rouge, au sol. Tournez ensuite à droite pour sortir par la porte.

Vigrid, gare centrale

Avancez et prenez la note en chemin. Détruisez tous les éléments du décor pour ramasser les objets et approchez-vous de la fontaine centrale. Des Anges accompagnés par des Archanges appelés Applaud vont apparaitre. Commencez par éliminer les Anges en utilisant vos combos.

Vous pouvez ramasser les armes laissées par vos ennemis pour les utiliser contre eux. Utilisez aussi l'Envoutement en esquivant les attaques aux derniers moments. Remplissez votre jauge de magie pour lancer les Attaques Sadiques contre les Archanges. Une autre créature apparait après la défaite des Anges, il s'agit du Beloved.

Ce colosse est très puissant et les Attaques Sadiques ne fonctionnent pas sur lui. Son point faible est sa vitesse car il est lent et ses attaques sont donc prévisibles. Restez collé à lui et passez entre ses jambes pour éviter ses coups. Attaquez ses jambes et son dos pour rester à l'abri de sa hache. Esquivez au dernier moment pour lancer l'Envoutement. Passez derrière le colosse et lancez vos combos. Evitez sa main quand il essaye de vous attraper. Utilisez les invocations contre lui jusqu'à l'étourdir. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus et attaquez sa tête pour

l'affaiblir au maximum avant de lui donner le coup de grâce avec une puissante invocation. Appuyez sur le bouton indiqué sur l'écran pour écraser votre ennemi. Prenez ensuite son arme et le disque d'or. Vous pouvez aller voir Rodin, lui donner le disque et recevoir les pistolets Roses d'onyx.

Avancez et ouvrez la porte pour entrer. Eliminez les Anges et sautez en haut sur la corniche pour récupérer le Coeur de Sorcière brisé. Descendez ensuite et approchez de la sphère qui se trouve dans le mur. Frappez-la pour ouvrir le passage et entrer. Allez vers le corbeau qui se trouve à droite pour prendre le sang de l'Umbra. Suivez le chemin pour avoir un flashback pendant lequel vous apprenez que vous devez combattre un Dragon à deux têtes. Utilisez vos pistolets contre ce monstre et esquivez les boules de feu. Avancez pour voir vos deux amis se faire broyer par la bouche du Dragon. Esquivez son attaque et évitez encore les boules de feu. Continuez à tirer et restez à l'abri, à droite ou à gauche. Quand les deux têtes de Dragon attaquent en même temps évitez d'être piégé au centre pour ne pas encaisser l'attaque de feu. Restez toujours mobile pour échapper aux attaques du monstre et continuez à tirer jusqu'à ce que votre ennemi se sauve.

De retour au présent, avancez et prenez la note en chemin. Traversez le pont qui se trouve à droite pour être attaqué par un autre colosse. Ruez-vous sur la main de l'ennemi pendant qu'il détruise le pont jusqu'à ce qu'il lance ce dernier dans les airs. Sautez alors rapidement vers la rive d'en face pour éviter d'être écrasé. Avancez ensuite et descendez les marches. Quand le colosse revient à la charge, remontez rapidement les marches qui vont être détruites par votre ennemi. Attaquez ensuite ses mains et évitez ses frappes. Esquivez aussi ses balayages de bras et utilisez fréquemment les Envoutements pour lancer un maximum d'attaques contre le boss. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour réaliser une invocation et éliminer votre ennemi une fois pour toutes.

Chapitre II : Vigrid, ville du déjà-vu

Vigrid, gare centrale

Vous pouvez faire un tour chez Rodin avant de commencer ce chapitre. Dès le début du chapitre, vous allez avoir un flash back pendant lequel vous devez combattre Jeanne. Sautez sur les murs pour vous approcher de votre ennemie et attaquez-la.

Elle a tendance de pousser un cri avant chaque attaque, donc restez attentif et esquivez avant de subir les combos de votre ennemie. Ne comptez pas trop sur vos pistolets car elle possède la capacité de repousser leurs tirs. N'arrêtez-pas vos attaques jusqu'à revenir dans le présent. Avec la nouvelle capacité acquise pendant le combat contre Jeanne, vous pouvez marcher sur les murs. Marchez donc sur le mur et tournez à droite. Détruisez les statues en chemin pour ramasser le plus d'objets possible.

Vous devez affronter maintenant un groupe d'ennemis volants appelés Dear & Décorations. Commencez par esquiver la boule de feu lancée par la créature au centre. Vous devez éliminer tous les ennemis volants qui entourent celui qui se trouve au centre pour pouvoir toucher ce dernier. Vous pouvez utiliser seulement vos pistolets pour éliminer ces ennemis. Tirez alors sans leur laisser le temps de riposter jusqu'à les neutraliser tous.

Avancez encore et éliminez les Anges qui débarquent. Tournez ensuite à droite pour descendre devant la porte. Ouvrez-la et entrez. Prenez la note et revenez aux deux statues qui se trouvent près de la porte. Activez-les, évitez le rayon et courez vers la sphère qui se trouve de l'autre coté du chemin. Frappez et illuminez le mur rapidement pour passer avant la fin de l'effet du ralentissement du temps.

Vigrid, rues

Avancez dans la nouvelle zone. Après la cinématique, affrontez les Anges accompagnés par des Archanges. Utilisez vos combos pour éliminer les premiers. Ramassez leurs armes et utilisez-les contre les seconds. Utilisez les Attaques Sadiques quand votre jauge de magie est pleine. Un Beloved débarque avec d'autres Anges. Restez entre les pieds de ce colosse pour éviter ses attaques et esquivez-les au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis jusqu'à leur mort. Montez ensuite les marches et prenez la note qui se trouve sous les arcades. Avancez ensuite dans le chemin qui se trouve à gauche. Suivez les rails du tram à droite. Quand un tram déraille et fonce sur vous, sautez pour l'éviter. Vous devez ensuite combattre les Enchants.

Essayez de garder tous vos ennemis dans votre champ de vision. Préparez-vous à esquiver leurs attaques quand ils s'enflamment. Ripostez ensuite et utilisez l'Envoutement pour les détruire. Continuez ensuite votre chemin et tournez à gauche. Tournez à droite et montez les marches pour prendre une autre note du carnet. Avancez dans la cour et éliminez d'autres Enchants. Deux Beloveds entrent en jeu. Evitez de rester entre ces deux monstres pour ne pas subir leurs attaques simultanées. Placez-vous de manière à avoir les deux colosses sur la même ligne. Utilisez l'Envoutement pour contrer les deux boss. Concentrez vos attaques sur le premier pour l'éliminer puis attaquez le second et utilisez la même tactique que pour les autres ennemis. Vous pouvez aussi utiliser les voitures et les bennes à ordure comme projectiles et les lancer sur vos assaillants. Placez enfin une attaque sadique pour donner le coup de grâce. Ramassez ensuite les halos et le disque d'or.

Suivez ensuite le chemin sous l'arcade et allez à gauche. Prenez la note et examinez la porte fermée. Allez à droite et passez par les portes de l'enfer pour rejoindre Rodin. Donnez-lui le deuxième disque pour recevoir l'épée Shuraba. Revenez à la ville et allez à droite en suivant le chemin descendant. Affrontez et battez les Archanges pour que la statue reprenne sa forme. Détruisez ensuite la tombe qui se trouve à droite pour prendre la Perle lunaire brisée. Il y a une sphère sur le mur que vous pouvez activer. Le mur se transforme alors en un pont mais juste pour un court laps de temps. Vous devez alors revenir aux statues, les soulever et revenir vers le mur.

Activez les statues tout en allant vers le mur ensuite frappez rapidement ce mur pour le transformer en pont. Traversez-le rapidement pour atteindre l'autre coté de la ville. Avancez jusqu'à la porte qui se trouve au bout à droite et entrez. Le Dragon à deux têtes revient à la charge et vous attaque. Heureusement, vous n'allez combattre qu'une seule tête du Dragon. Soyez attentif aux mouvements et aux cris de la bête. Chaque cri annonce une nouvelle attaque. Evitez qu'il vous morde avec sa grosse mâchoire et esquivez à droite ou à gauche.

Quand il commence à frapper les murs de la salle pour essayer de libérer sa tête encastrée, esquivez en arrière pour éviter d'être écrasé. Evitez ses boules de feu au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et lancez ensuite vos plus puissants combos suivis d'invocations. Quand le monstre s'envole dans les airs en amenant le bâtiment avec lui, continuez vos attaques et faites attention à la deuxième tête qui lance désormais des boules de feu et essaye de vous mordre. Esquivez les deux attaques et continuez de frapper la tête encastrée dans le bâtiment. Quand la bête se libère et vous lance dessus deux boules de feu, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour éviter d'être anéanti par les projectiles.

Chapitre III : La terre brulée

Vigrid, rues

Après la cinématique et la destruction de la ville, des Anges de feu vont débarquer. Combattez-les de la même manière que leurs prédécesseurs même s'ils sont plus coriaces. Evitez de marcher dans la lave ou le feu et utilisez l'Envoutement pour vous débarrasser de vos ennemis. Avancez ensuite dans le seul chemin accessible et suivez les rails à droite. Quand la lave se met à couler derrière-vous, courez et évitez les deux Beloveds. Sautez ensuite et planer pour éviter le gouffre.

Une autre créature angélique appelée Fairness vous barre la route. Evitez ses projectiles et approchez-vous d'elle. Lancez une attaque sadique contre cet ennemi pour l'affaiblir. Esquivez ensuite ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Placez alors vos combos suivis d'invocations pour éliminer rapidement ce monstre. Prenez ensuite la moitié du disque d'hymne angélique, avancez dans le chemin débloqué et allez vers la porte située à gauche. Le chemin est bloqué par un geyser de lave. Activez alors les deux statues, évitez la lumière pour ralentir le temps et passez rapidement ce geyser.

Avancez et, après la cinématique, marchez sur le mur pour affronter et éliminer les Anges. Sautez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la lave. Avancez et sautez sur le mur d'en face. Avancez et passez sur une autre plateforme pour atteindre le mur suivant. Avancez, sautez et planez pour éviter le gouffre. Evitez le feu et sautez par-dessus un autre trou. Passez une autre plateforme et montez en haut de la tour pour éviter la lave qui gagne du terrain. Quand la tour est démolie, appuyez au bon moment sur le bouton indiqué pour atterrir dans un endroit sur.

Avancez et prenez la note puis avancez dans la place. Vous devez combattre deux Fairness. Frappez vos ennemis sans relâche et esquivez leurs attaques. Ces dernières sont annoncées par le point qui brille sur leurs têtes. Restez

alors attentif et esquivez au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Placez aussi l'attaque sadique pour éliminer rapidement vos ennemis. Ensuite et pendant la cinématique, appuyez rapidement et plusieurs fois sur le bouton indiqué pour ouvrir une brèche dans la lave et passer dans la grotte.

Avant d'avancer, allez en arrière pour trouver une tombe contenant une Perle lunaire brisée. Avancez ensuite et affrontez les Anges. Pour éviter de marcher dans la lave, utilisez toujours l'Envoutement pour attaquer et éliminer vos ennemis. Avancez ensuite entre les geysers de lave.

Vigrid, catacombes

Avancez à gauche pour trouver les portes de l'enfer qui mènent vers la boutique de Rodin. Allez à droite et prenez la note en chemin. Traversez le pont en bois et examinez l'ancien portail. Allez ensuite vers le pont suivant pour assister à sa destruction. Revenez alors en arrière et éliminez le groupe d'Anges pour réactiver l'ancien portail. Passez alors par ce portail pour vous retrouver dans le paradis.

Le paradis, jardin de lumière

Avancez vers les deux statues, activez-les et évitez la lumière pour ralentir le temps. Sautez alors sur le geyser d'eau ensuite sur la plateforme flottante. Allez à droite et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite vers le levier qui se trouve au centre et activez-le pour récupérer le sablier. Revenez alors au portail et revenez aux catacombes.

Vigrid, catacombes

Allez vers le pont démoli et utilisez le sablier pour revenir dans le temps et reconstituer le pont. Traversez rapidement ce dernier en ignorant les Anges. Traversez un autre pont et quand il commence à tomber en miettes, sautez d'une portion à l'autre. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour sauter sur la terre ferme. Avancez en évitant la lave et escaladez les rochers jusqu'au sommet.

Allez à gauche pour trouver une tombe contenant un Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite à droite et entrez dans l'ouverture. Avancez et marchez sur le mur en évitant les rochers qui tombent et la lave sur le mur. Avancez ensuite et prenez la note en chemin. Tournez à gauche et montez les marches.

Chapitre IV : Vertu cardinale de fortitude

Amphithéâtre

Boss : Fortitudo
Vous allez enfin en découdre avec la créature à deux têtes de Dragon. Ce boss s'appelle Fortitudo et il est vraiment très fort. Le combat se déroule sur trois manches. Vous commencez sur le pont qui fait face au boss. Tirez sur lui et évitez ses trois attaques ; les boules de feu, l'attaque frontale et le balayage avec sa queue. Esquivez surtout l'attaque frontale au dernier moment pour déclencher l'Envoutement quand la première tête du Dragon est proche de vous. Déplacez-vous à droite et à gauche sans tomber dans la lave, en bas.

Après vos attaques successives le boss se posera à terre. Descendez, esquivez ses charges et attaquez-le. Ciblez surtout l'une des têtes et utilisez l'Envoutement. Quand l'ennemi est étourdi, concentrez vos attaques sur une seule tête. Continuez jusqu'à ce que le boss se sauve dans les airs et relance la lave dans la zone. Utilisez alors le sablier qui se trouve au centre de l'arène pour reconstituer le pont. Quand le boss commence à tout détruire, suivez les indications qui s'affichent pour sauter d'une plateforme à l'autre en direction de la tête du Dragon. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour attraper le Dragon et le projeter.

Appuyez ensuite successivement sur le bouton indiqué pour punir le Dragon et enfin l'éliminer. Vous devez ensuite combattre la deuxième tête qui remplit l'arène de lave.

Utilisez alors le sablier pour reconstituer le pont. Attaquez la deuxième tête jusqu'à ce que le boss se pose par terre. Rejoignez-le et attaquez-le jusqu'à ce qu'il détruise l'arène et se sauve. Appuyez alors sur les boutons indiqués pour le punir et arracher cette deuxième tête.

La troisième manche du combat se passe dans les airs après que le boss lance l'amphithéâtre dans l'espace. Evitez les tentatives d'écrasement du boss en esquivant à droite et à gauche. Quand il est loin, tirez sur le point lumineux qui se trouve sur son front. Frappez ensuite ce point quand il se rapproche. Quand le sol brille sous vos pieds, esquivez pour éviter l'attaque de queue.

Continuez à le frapper et évitez de rester en face de lui quand il ouvre sa bouche pour cracher du feu. Intensifiez vos attaques et appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour le projeter. Après l'invocation, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour le finir.

Chapitre V : Les lieux saints perdus

Les vallées du croissant et de l'aube

Avancez à gauche et prenez la note. Suivez le chemin qui tombe en ruines et sautez par-dessus les trous. Utilisez vos pistolets pour éliminer les créatures volantes. Continuez d'avancer et sautez pour éviter le gouffre.

Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Avancez vers l'escalier à gauche pour voir deux nouveaux ennemis apparaitre. Grace & Glory sont les noms de ces ennemis. Ils sont très rapides et enchainent les attaques.

N'utilisez pas les longs combos, ils peuvent les briser et vous attaquer. Esquivez leurs frappes pour déclencher l'Envoutement et attaquez pendant ce court laps de temps. Frappez vos ennemis sans être touché pour remplir votre jauge de magie. Lancez ensuite les Attaques Sadiques sur vos deux assaillants pour les affaiblir ou les neutraliser s'ils sont déjà touchés.

Une fois les deux ennemis éliminés, avancez vers l'escalier et prenez le morceau du disque. Montez les marches et éliminez les Anges en chemin. Sautez vers la rive d'en face et avancez vers la zone circulaire. Après la cinématique, vous allez affronter un autre Fairless accompagné par un Fearness. Comme pour leurs prédécesseurs, esquivez quand les points sur leurs fronts brillent pour déclencher l'Envoutement. Lancez vos combos et utilisez les Attaques Sadiques pour éliminer vos ennemis.

Continuez d'avancer et éliminez les Anges qui apparaissent sur le chemin. Sautez ensuite vers la grande plateforme. Allez à droite pour attraper le corbeau et prendre les larmes de sang de l'Umbra et allez à gauche pour prendre la note. Examinez ensuite le mécanisme qui se trouve à gauche pour chAnger le temps ; du jour à la nuit. Montez ensuite sur la plateforme bleue et sautez dans l'anneau. Pendant le vol, éliminez les ennemis en chemin pour gagner des halos. Après l'atterrissage, éliminez Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Vous pouvez aussi prendre l'arme du premier ennemi mort pour l'utiliser contre le deuxième. Utilisez aussi l'attaque sadique pour abréger le combat.

Vous affronterez en suite trois nouveaux ennemis appelés Harmony. Esquivez les attaques de queues et concentrez-vous sur un ennemi à la fois. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre ces créatures pour les neutraliser. Prenez ensuite un autre morceau du disque et montez les marches. Evitez les courants d'airs jusqu'à atteindre les portes de l'enfer. Continuez et examinez le mécanisme qui se trouve au sol. Montez vers la plus haute plateforme qui se trouve au centre et sautez en bas sur le mécanisme pour ouvrir la porte.

Tour Jörmungandr, intérieur

Entrez dans la tour et montez les marches pour voir apparaitre deux nouveaux ennemis appelés Ardor. La force de ces ennemis réside dans leurs puissantes épées et leurs boucliers qui peuvent bloquer vos attaques. Utilisez l'Envoutement et attaquez vos ennemis par derrière pour être efficace. Concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez-la sur le deuxième Ardor pour l'éliminer rapidement.

Marchez ensuite sur le mur de la tour et évitez les débris et les trous en chemin. Eliminez les Harmonys en route et descendez dans la nouvelle zone. Montez sur les plates-formes jusqu'au levier et utilisez-le pour ouvrir la trappe qui se trouve au dessus de vous. Avancez et examinez la statue détruite. Affrontez ensuite Grace & Glory et éliminez-les pour que la statue reprenne sa forme initiale. Soulevez alors les deux statues, descendez par la trappe et allez vers le mur

avec la sphère. Activez les deux statues et esquivez la lumière pour ralentir le temps. Frappez ensuite le mur pour l'ouvrir et sortir à l'extérieur de la tour.

Montez et évitez le Dragon de vent. Sautez ensuite à gauche dans l'eau pour prendre la note et le morceau de disque qui se trouve dans le tombeau. Reprenez ensuite votre chemin et montez. Evitez de tomber et continuez jusqu'au sommet pour affronter un autre boss.

Inspired est une sorte de Dragon qui flotte dans l'air. Quand il est loin de vous, tirez-lui dessus pour le provoquer. Quand il charge sur vous, esquivez son attaque pour déclencher l'Envoutement et attaquez-le. Frappez votre ennemi quand il est étourdi au sol jusqu'à ce qu'il se relève. Pendant cet instant où votre ennemi attaque avec sa queue, esquivez ses coups et ses projectiles. Repassez ensuite à l'attaque pour finir par une invocation qui éliminera ce boss.

Avancez ensuite et entrez dans le tunnel. Montez à l'escalier ensuite sautez contre le mur pour atteindre les portions suivantes de l'escalier.
Prenez la note en chemin et continuez à monter jusqu'au sommet. Sortez par la porte et éliminez un autre Inspired de la même manière que le premier. Avancez ensuite et détruisez la clôture. Avancez et sautez d'une plateforme à l'autre pour atterrir dans l'arène.

Vous allez affronter Jeanne encore une fois. Cette fois, elle est plus active e vous attaque davantage. Attendez toujours que votre ennemie attaque pour esquiver et riposter tout de suite après. Evitez les longs combos pour ne pas être interrompu et contré par Jeanne. Utilisez les invocations et l'attaque sadique contre elle pour l'affaiblir. Passez dans son dos et attaquez-la pour être à l'abri de ses ripostes. Continuez vos attaques rapides et courtes pour la battre.

Après la cinématique, suivez les indications qui s'affichent sur l'écran pour déchainer votre bestialité. Cette capacité vous permet de vous transformer en un animal et d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Avancez alors avec la nouvelle forme et sautez d'une plateforme à l'autre.

Chapitre VI : Les portes du paradis

Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Reculez et ouvrez le tombeau pour prendre la pièce du disque. Avancez ensuite vers le portail en détruisant les pots en chemin pour ramasser le plus d'objets possible. Allez à droite et prenez la note. Allez vers la porte et détruisez-la pour entrer. Combattez ensuite l'Ardor et les Anges. Vous pouvez utiliser votre bestialité pour éviter leurs attaques. Éliminez vos ennemis pour faire apparaitre des interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour courir rapidement sur les trois interrupteurs et ouvrir la porte. Passez rapidement cette porte avant qu'elle ne se referme.

Descendez dans l'eau et avancez vers le gros rocher qui se trouve au centre. Montez vers les deux statues et examinez celle qui est détruite. Vous devez combattre deux Inspireds pour pouvoir débloquer le chemin. Commencer par tirer sur l'un d'eux jusqu'à ce qu'il arrive vers vous. Si votre jauge de magie est pleine, utilisez une attaque sadique contre le serpent déjà affaibli. S'il n'est pas mort, finissez-le pendant qu'il est à terre. Passez au deuxième serpent et répétez la même tactique pour en venir à bout. Revenez ensuite aux statues et activez-les. Evitez le rayon de lumière pour ralentir le temps et marchez sur les geysers jusqu'à la rive d'en face.

Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis. Pour traverser la zone piégée, utilisez votre bestialité pour éviter les pics. Détruisez ensuite les pierres qui se trouvent à gauche et utilisez le levier pour les arrêter. Combattez ensuite les Anges pour faire apparaitre les interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour appuyer sur les interrupteurs, ouvrir la porte et la passer rapidement. Montez les marches et prenez la note en chemin. Eliminez ensuite deux couples de Grace & Glory pour pouvoir continuer.

Utilisez l'Envoutement et concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez sa puissante arme contre son ami en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Avancez ensuite jusqu'au pont et éliminez les Anges. Le pont sera détruit et un liquide nocif recouvre la zone qui est sous le pont. Utilisez votre bestialité et votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la porte.

Après la cinématique, vous devez éliminer les Anges et les Archanges pour protéger la gamine. Cette dernière se

trouve derrière le bouclier mauve. Eliminez les ennemis qui attaquent ce bouclier en premier ensuite enchainez les combos pour neutraliser tous les assaillants.

La petite fille qui s'appelle Cereza se joint à vous et vous devez l'escorter. Elle possède aussi une jauge de santé que vous devez surveiller pour ne pas perdre la fillette. Sortez ensuite par la porte.

Vigrid, ruines

Prenez la note et montez les marches. Vous ne pouvez pas attaquer directement les prochains ennemis. Utilisez alors les objets éparpillés pour les frapper avec. Avancez ensuite vers la grille et détruisez-la. Avancez dans le couloir pour qu'un Beloved vous prenne en chasse. Vous ne pouvez pas non plus éliminer ce monstre. Avancez alors et lancez-lui les voitures et les bennes à ordure.

S'il vous rejoignt, ramassez une barre et utilisez-la pour repousser votre ennemi. Continuez d'avancer en détruisant le grillage jusqu'à sortir par la porte. Avancez et prenez la note en chemin. Allez vers les portes de l'enfer et rejoignez Rodin pour prendre la nouvelle arme Durga (si ce n'est pas déjà fait). Revenez à la ville et allez derrière le portail circulaire. Entrez alors pour rejoindre le paradis.

Paradis, aperçu d'un temple

Vous allez affronter un couple de Fairness et de Fearless. Evitez leurs attaques de queue et attirez-les loin de Cereza. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre le premier pour l'éliminer rapidement. Passez au deuxième et intensifiez les combos sans trop vous attarder près de votre ennemi pour qu'il ne vous contre pas. Attaquez-le par derrière avec vos puissants combos jusqu'à son élimination.

Avancez ensuite vers le Beloved coincé dans la porte. Evitez les météorites lancées par ce boss pendant qu'il essaye de se libérer de la porte. L'impact des météorites est représenté par des anneaux au sol. Evitez de rester sur les anneaux et attaquez le Beloved. Lorsqu'il se libère, utilisez les Envoutements et enchainez les combos pour l'étourdir. Frappez ensuite sa tête et placez une attaque sadique pour l'éliminer.

Prenez ensuite votre forme animale et poursuivez votre sosie qui a kidnappé Cereza. Evitez les lasers en chemin et ne trainez pas pour ne pas perdre la fillette.
Une fois devant votre sosie, prenez l'initiative et attaquez avec de longs combos. Quand sa barre de santé est presque vide, cet adversaire se devise en deux ennemies appelées Joy.

Concentrez vos attaques sur l'une d'elles tout en restant vigilant à l'autre Joy. Utilisez les Envoutements suivis de longs combos. Placez aussi des Attaques Sadiques contre ces deux ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Après le combat, prenez le morceau du disque, la note et sortez par la porte. Allez derrière le portail et prenez le Coeur de Sorcière brisé qui se trouve dans le tombeau. Passez ensuite par le portail pour revenir à Vigrid.

Vigrid, base aérienne

Avancez à droite de la fontaine et prenez la note. Continuez ensuite votre chemin et traversez le pont.

Chapitre VII : Vertu cardinale de tempérance

Boss : Temperantia
Votre adversaire est Temperantia. Le combat débute après une cinématique sur une plateforme. Quand ce colosse attrape la plateforme avec sa main gauche. Sautez vers la gauche pour atterrir sur une autre plateforme. Tirez sur sa main gauche jusqu'à ce qu'il détruise la plateforme. Quand il attrape la nouvelle plateforme avec sa main droite, attaquez cette main avec des coups sautés. Répétez ces actions jusqu'à ce que le boss devienne furieux et balance un coup de poing. Quand le coup arrive, appuyez sur les boutons indiqués pour sauter et éviter le bras.

Vous atterrissez sur le bras du boss. Utilisez votre forme animale pour avancer sur le bras en évitant le serpent d'air et les débris. Approchez-vous de l'orbe qui lie le bras au corps et commencez à la frapper. Quand le monstre dégage des lueurs bleues, préparez-vous à esquiver les flèches bleues. Revenez ensuite à l'assaut et quand l'orbe est détruit,

appuyez sur les boutons indiqués pour arracher ce bras.

Vous revenez ensuite sur la plateforme. Attaquez le bras qui tient la plateforme tout en évitant les projectiles lancés par le boss. Quand il balance son coup de poing, appuyez sur les boutons pour sauter sur ce bras. Avancez dans votre forme animale jusqu'à l'orbe. Commencez vos attaques en esquivant les flèches bleues. Exécutez ensuite l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent pour arracher ce deuxième bras.

Vous devez maintenant détruire les deux orbes qui se trouvent sur les cotés et celui qui se trouve dans le dos du colosse. Ces orbes alimentent le bouclier de la tête du boss. Evitez les flèches bleues et explosez les orbes avec vos combos. Quand tous les orbes sont détruits le boss commence à attaquer avec sa tête.

Evitez ses projectiles et son rayon lumineux. Evitez aussi le Dragon de vent qu'il crache de sa bouche. Attaquez sa tête surtout par l'arrière pour vous mettre un peut à l'abri de ses attaques. Esquivez tous ses coups qui sont puissants et ne restez pas trop près de la gueule de ce monstre sinon il essayera de vous avaler. S'il réussit à vous mordre, repoussez son attaque en suivant les indications qui s'affichent. Après cette frayeur, une grande opportunité s'offre à vous puisque le boss reste étourdi un moment suite à votre contre. Reprenez l'attaque et exécutez l'invocation pour terrasser Temperantia et l'envoyer en enfer une fois pour toutes.

Chapitre VIII : Route 666

Vigrid, autoroute

Ce chapitre se déroule dans l'autoroute, entre les véhicules. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent sur le même camion que vous. Sautez ensuite d'une voiture à l'autre pour éliminer les autres Anges. Evitez de tomber pou ne pas subir de dégâts. Trois Joys entrent ensuite en jeu. Ne restez pas au milieu de la route et allez sur le bas coté, à gauche, pour que vos ennemis se fassent percuter par les véhicules. Attendez qu'elles arrivent vers-vous et utilisez l'Envoutement pour attaquer un ennemi à la fois. Utilisez les Attaques Sadiques pour abréger le combat. Après la cinématique, appuyez sur le bouton du saut pour éviter la voiture ennemie appelée Irenic.

Vous embarquez ensuite sur une moto. Tirez sur les ennemis et faites glisser votre moto pour esquiver leurs attaques ou pour passer sous les portails et les camions. Sautez pour éviter les obstacles et pour ne pas tomber quand la route est détruite.

Après la cinématique, vous combattez trois Braves. Vous devez les éliminer avant la fin du temps imparti. Heureusement que le combat se fait pendant l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis par derrière et multipliez les combos. Vous pouvez ramasser l'arme du premier Brave mort pour l'utiliser contre ses amis.

Chapitre IX : Paradis - Les souvenirs

Paradis, cimetière des souvenirs

Avancez et examinez le symbole. Sautez ensuite dessus pour atteindre la plateforme suivante. Bondissez ensuite d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme. Sautez vers le jardin et approchez-vous de la statue centrale pour être attaqué par les ennemis. Eliminez-les et ramassez la clé de l'un d'eux. Utilisez-la avec la statue centrale. Des anneaux apparaissent donc au dessus de la statue. Sautez sur le premier anneau puis montez sur les autres pour atteindre le sommet de la grande boule. Eliminez l'Archange et prenez sa clé. Utilisez-la avec la statue qui se trouve sur la grande boule.

Marchez ensuite sur le symbole qui apparait pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur la tête du Dragon et quand la boule commence à avancer et risque de vous écraser, fuyez. Utilisez votre forme animale pour avancer rapidement. Evitez ensuite les rayons de lumière au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et gagner du terrain dans votre fuite. Ignorez les ennemis et continuez à fuir jusqu'au bout du chemin. Sautez pour atteindre une autre plateforme et vous mettre à l'abri.

Allez vers le mur et frappez-le pour qu'il se transforme en un engrenage et prenne sa place au sol. Accrochez-vous à la

barre qui se trouve au centre et tournez-la pour déplacer la plateforme vers le pont. Traversez ce pont vers la nouvelle zone.

Après la cinématique, vous devez ouvrir tous les tombeaux pour récupérer les morceaux de la clé. Commencez par le premier tombeau qui se trouve à droite. Allez au deuxième et quand vous l'ouvrez un ennemi passe à l'attaque. Eliminez-le, prenez son arme et évitez les rebonds de la grosse boule. Prenez ensuite le second morceau et allez à gauche. Ouvrez sans dAnger le tombeau qui se trouve contre les escaliers. Allez encore à gauche et montez les marches pour le prochain tombeau. Un ennemi apparait et vous attaque, esquivez ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Lancez vos puissants combos et éliminez-le. Ramassez ensuite le morceau de la clé. Avancez vers le dernier tombeau qui est aussi piégé. Eliminez votre ennemi pour reconstituer la clé et allez vers la statue qui se trouve en haut des marches pour créer un chemin.

Marchez sur les symboles mouvants et sautez vers la plateforme suivante. Ouvrez le tombeau et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Avancez dans le chemin pour rencontrer vos nouveaux ennemis. Deux bateaux appelés Kinships.

Quand les deux bateaux sont loin de la plateforme, évitez leurs projectiles et leurs lasers ainsi que les crochets qui vous immobilisent pendant qu'ils vous tirent dessus. Quand l'un d'eux passe au dessus de la plateforme, sautez dans ce dernier et attaquez l'orbe rouge. Utilisez vos puissants combos jusqu'à détruire le premier bateau. Sautez ensuite vers le deuxième bateau et détruisez aussi son orbe.

Revenez ensuite sur la plateforme et prenez le morceau du disque. Avancez et prenez la Perle lunaire qui se trouve dans le tombeau situé à gauche. Marchez sur la passerelle qui brille et passez dans l'anneau pour être catapulté dans les airs. Détruisez les orbes jaunes en chemin en évitant de heurter les tentacules. Une fois sur la plateforme suivante, éliminez les trois Joy en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Utilisez ensuite votre forme animale pour sauter et atteindre la porte. Montez les marches et évitez la grande boule. Continuez votre route jusqu'aux porte de l'enfer. Allez faire vos achats ensuite revenez au paradis.

Avancez sur les symboles et sautez pour éviter la coupure entre les symboles. Sautez vers la plateforme et surveillez le rythme de la boule pour passer dessous sans être écrasé. Sautez ensuite sur les symboles mouvants pour atteindre une autre plateforme et une autre boule. Passez cette dernière sans être écrasé et sautez sur les symboles suivants pour atteindre une autre plateforme. Evitez une autre boule et esquivez le Dragon de vent. Avancez pour affronter un nouvel ennemi.

Il s'agit d'un Golem qui se transforme en Dragon, oiseau ou en deux mains. Vous devez toucher l'orbe rouge pour affaiblir le Golem. Esquivez toutes ses attaques jusqu'à ce qu'il prenne la forme de deux mains. Sautez alors pour l'atteindre et lancez votre combos sur l'orbe.

Continuez même quand le Golem redevient une boule. Il reprendra la forme des mains et la suite de votre combo touchera l'orbe. Maintenez cette tactique et évitez surtout les charges de l'oiseau jusqu'à vaincre ce boss. Montez ensuite à gauche vers le tombeau pour prendre le Coeur de Sorcière brisé et passez ensuite par la porte centrale.

Chapitre X : Paradis - Une mer étoilée

Mer étoilée

Dès le commencement, éliminez les trois Joy pour pouvoir descendre dans le trou. Neutralisez les Anges qui se trouvent dans la zone et allez vers les murs. Frappez-les pour qu'ils se transforment en engrenage et qu'ils se mettent en place. Eliminez ensuite le couple de Grace & Glory en utilisant l'Envoutement et les Attaques Sadiques. Tournez la plateforme et avancez dans le chemin. Utilisez votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la plateforme suivante. Avancez dans l'escalier et éliminez les Harmonys en usant de vos nouvelles capacités d'attaque dans les airs. Continuez à descendre jusqu'au prochain affrontement.

Vous allez combattre deux précédents boss qui ne vont pas représenter une grande menace pour vous. Pour le premier, esquivez ses attaques et ses tentatives d'écrasement et concentrez vos frappes sur le point lumineux entre ses pattes. Continuez en utilisant l'Envoutement jusqu'à éliminer ce boss. Pour le deuxième, tirez-lui dessus pendant qu'il est loin et esquivez ses lasers et ses missiles. Restez au centre de la plateforme quand il lance un coup de poing.

Attendez qu'il soit étourdi et qu'il place sa tête sur la plateforme pour l'attaquer avec vos puissants combos. Répétez cette tactique jusqu'à l'éliminer.

Vous devez ensuite sauter avec la forme animale vers la plateforme tournante quand la porte est en face de vous. Traversez ensuite la salle et défoncez le mur. Avancez jusqu'au bord et sautez sur la plateforme entourée de rayons verts. Trois Kinships vous attendent dans cette nouvelle zone. Evitez leurs missiles et leurs lasers et sautez sur le premier bateau pour l'exploser. Sautez ensuite sur le deuxième et détruisez-le. Sautez sur le dernier et explosez-le. Avant de revenir sur la plateforme, atteignez le symbole lumineux où se trouve une tombe. Prenez le Fragment de Perle qui se trouve dans ce dernier et revenez à la plateforme.

Sautez d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la porte. Entrez et avancez en esquivant les tentacules qui gardent le chemin. Descendez les escaliers pour affronter un couple de Grace & Glory équipés avec des armures d'or. Ils sont plus puissants que les précédents et leurs coups sont dévastateurs. Donc, votre premier objectif est de ne pas subir de coups. Utilisez une sucette rouge si vous en avez besoin pour augmenter votre puissance et avoir plus d'efficacité dans vos frappes. Utilisez les combos courts suivis d'esquives pour éliminer plus rapidement vos ennemis.

Après la cinématique, avancez dans le chemin piégé et esquivez les pics. Avancez et passez par les portes de l'enfer pour faire vos achats chez Rodin. Quittez ensuite sa boutique et continuez votre chemin. Sautez sur la plateforme circulaire qui se trouve en bas et où se trouvent deux statues. Avant de les activer, vous devez éliminer les trois Beloveds suivis des deux Inspireds. Quand ils meurent, ils se transforment en eaux et augmentent le niveau du bassin. Quand tous les ennemis sont morts, activez les statues, marchez sur l'eau et sautez vers le portail pour le traverser.

Chapitre XI : Vertu cardinale de justice

Boss : Iustitia
Après la cinématique, éliminez les Anges et l'Ardor pour protéger vos deux amis. Le boss entre jeu après la deuxième cinématique. Il porte le nom d Lustitia.

Il possède plusieurs tentacules qui sont sa principale arme. Evitez alors les attaques de tentacules en les esquivant. Attaquez la première langue-tête qui est sur la plateforme. Evitez la colle crachée par le boss pour ne pas être immobilisé. Quand le boss vous lance une petite plante sur la plateforme et qu'elle vous attaque, sautez vers une autre plateforme pour ne pas avoir à éviter plusieurs attaques. Si le saut n'est pas réussi, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour éviter la mort. Continuez d'attaquer la langue-tête en restant sur le coté pour éviter ses charges. Quand cette partie est étourdie, sautez sur elle et avancez vers la première bouche du monstre. Esquivez les obstacles et les tentacules pour atteindre la bouche. Attaquez alors le boss avec vos plus puissants combos pour arracher la langue.

Après la réussite de l'attaque, vous atterrissez sur une plateforme. Recommencez le même travail de destruction pour faire mal au boss. Ce dernier ajoutera une autre attaque à sa panoplie ; il vous lance désormais des plates-formes. Appuyez sur les boutons indiqués pour repousser ces plates-formes et continuez à contrer avec un coup de poing puissant sur la gueule du boss. Marchez alors sur la langue en esquivant les obstacles et coupez-la. Répétez la même action avec la troisième langue-tête et donnez ensuite le coup de grâce au monstre en suivant les boutons indiqués.

Chapitre XII : Le ciel éclaté

Transport militaire Walkyrie, intérieur

Vous êtes à l'intérieur d'un avion de transport militaire. Avancez et évitez de tomber dans le trou qui se forme au sol suite au coup du Dragon de vent. Allez à droite pour trouver un tombeau contenant un Coeur de Sorcière brisé. Continuez d'avancer en évitant les trous et ouvrez un autre tombeau pour prendre la Seringue écarlate. Montez ensuite vers la note et prenez-la. Traversez ensuite la porte et descendez dans la soute.

Quand la rampe de chargement s'ouvre, sautez d'un container à un autre jusqu'à l'appareil ensuite évitez les containers qui tombent. Eliminez ensuite Grace & Glory et montez la rampe. Affrontez ensuite trois Archanges et neutralisez-les pour débloquer le chemin. Prenez la note et allez à gauche vers les portes de l'enfer pour faire vos achats. Revenez à l'appareil et allez à droite pour ouvrir la porte. Sautez sur l'anneau et avancez.

Après la cinématique, vous devez combattre Jeanne une autre fois. Utilisez fréquemment l'Envoutement pour esquiver les attaques de votre ennemie. Attaquez pendant l'Envoutement et poursuivez vos combos après ce dernier. Quand elle invoque une moto, esquivez-la quand elle fonce sur vous pour déclencher l'Envoutement et l'attaquer tout de suite après. Ne restez pas loin de Jeanne sinon elle vous tire dessus. Esquivez ses tirs et approchez-vous de la moto par l'arrière. Après la destruction de la moto, continuez vos combos et utilisez les invocations. Gagnez les duels d'invocation avec Jeanne en appuyant sur les boutons indiqués jusqu'à la fin du combat.

Après le combat et la cinématique, vous portez Cereza dans vos bras. Avancez vers la sortie et quand les ennemis rappliquent, posez-la et mettez-la à l'abri puis neutralisez les ennemis. Continuez d'avancer et quand l'appareil se brise en deux, marchez sur la paroi vers la sortie. Eliminez rapidement les Harmonys en chemin avant la montée du niveau d'eau.

Chapitre XIII : Vertu cardinale de prudence

Boss : Sapientia
Un autre boss appelé Sapientia entre en jeu. Malgré que ce boss soit très impressionnant, il est plus facile à battre que ses prédécesseurs. Vous avez plus de liberté d'action puisque vous surfez sur l'eau et vous pouvez vous approcher ou vous éloigner du boss quand vous le voulez.

Au début de l'affrontement, vous devez attaquer les quatre têtes qui se trouvent sur les quatre pattes du boss. Evitez tous les projectiles et les lasers qu'il vous lance et esquivez aussi ses coups de pattes. Quand le colosse plonge dans l'eau, évitez de rester dans le cercle qui se forme en dessous de vous pour ne pas finir dans la gueule du monstre. Esquivez ensuite sa charge sur vous. Revenez à l'attaque et continuez la destruction des quatre têtes.

Quand la dernière tête est détruite, appuyez sur les boutons indiqués pour déclencher l'invocation. Vous devez ensuite contrôler le boss en suivant les commandes qui s'affichent. Quand le monstre se débat, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour vous maintenir en selle. Après la fin de l'invocation, vous allez attaquer l'orbe rouge qui se trouve sur la tête du monstre. Approchez-vous alors de sa tête et restez sur le coté pour éviter ses morsures. Esquivez ses coups de griffes et frappez avec des combos puissants. Invoquez ensuite votre créature et contrôlez le boss comme précédemment.

Après la réussite de votre invocation, le boss va créer un tourbillon dans l'eau et vous repoussera loin de lui.

Avancez alors vers le boss et sautez par-dessus les rayons et les missiles. Quand vous êtes en face de sa tête, esquivez ses coups de griffes et attaquez l'orbe rouge. Evitez le feu qu'il crache et ses tentatives de morsure en déclenchant l'Envoutement et acharnez-vous sur son orbe rouge. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour exécuter l'invocation et donner le coup de grâce à Sapientia.

Chapitre XIV : Isla del sol

Tout ce chapitre se déroule sur un missile. Vous devez contrôler ce missile et tirer sur les ennemis qui arrivent en face de vous. Esquivez aussi leurs tirs ou déplacez-vous pour les éviter. Pendant votre chemin quelques Anges débarqueront sur le missile pour essayer d'en prendre le contrôle. Eliminez-les avec vos combos et reprenez la route.

Vous allez ensuite rencontrer trois Inspireds qui passent devant vous en crachant des projectiles de feu. Tirez-leur dessus quand ils passent devant vous avant qu'ils ne prennent la position de tir. Esquivez ensuite leurs projectiles pour déclencher l'Envoutement et les attaquer pendant ce laps de temps. Eliminez-les un par un et soyez patient lors de cette séquence. Après une pause où vous allez éliminer des ennemis normaux, un autre ancien boss apparait. Evitez ses attaques en vous déplaçant en cercle pendant le vol et focalisez vos attaques sur la zone centrale où se trouve sa tête, indiquée par l'anneau rouge. Pour battre ce boss aussi il faut s'armer de patience.

Après l'élimination de quelques Anges, un autre ancien boss entre en jeu. Commencez à attaquer sa tête et, quand il déploie ses bras pour tirer, commencez à esquiver. Reprenez l'attaque dès qu'il cesse ses tirs et visez toujours sa tête qui est son seul point vulnérable.

Eliminez encore quelques Anges et après la cinématique, vous allez affronter Jeanne une énième fois. Elle est comme toujours très rapide et utilise fréquemment les invocations. Attaquez avec des combos puissants mais pas trop longs

pour ne pas être contré. Esquivez les attaques de Jeanne et passez derrière elle pour lui faire encore plus mal.

Une fois qu'elle est affaiblie, le combat se poursuivra dans un autre endroit. Maintenez la même tactique et ne restez pas loin d'elle pour qu'elle ne vous tire pas dessus. Quand vous déclenchez un duel, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le gagner et l'affaiblir davantage. Quand elle vous lance des missiles, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour les attraper et les lui renvoyer. Répétez cette action plusieurs fois pour la toucher. Utilisez vos sucettes jaunes pour avoir un bouclier et les rouges pour augmenter votre puissance.

Quand Jeanne embarque sur un missile, suivez les commandes qui s'affichent pour la rejoindre et continuer le combat. Sautez ensuite pour atterrir sur un autre missile. Continuez à gagner vos duels jusqu'à changer d'arène de combat. Poursuivez-la quand elle marche sur les murs pour vous déstabiliser. Maintenez la même tactique en abusant de l'Envoutement et gagnez vos duels pour venir à bout de Jeanne.

Chapitre XV : La tour de la vérité

Immeuble d'Ithavoll

Avancez à gauche et montez les marches. Ne détruisez pas les statues des ennemis en chemin sinon vous allez devoir combattre leurs incarnations. Deux ennemis de feu vous coupent la route. Vous ne pouvez les attaquer que pendant l'Envoutement. Esquivez alors leurs attaques pour déclencher l'Envoutement et frappez-les. Ramassez ensuite l'une des armes et continuez à monter puis entrez par la porte située à droite.

Avancez pour affronter un groupe de Braves qui vous ne posera pas de problèmes, surtout avec l'arme puissante que vous venez de ramasser. Battez ensuite le gros Braves et prenez son arme. Continuez d'avancer pour atteindre une autre salle vitrée. Ecrasez les deux Joy qui se trouvent dans cette salle en utilisant les Attaques Sadiques.

Reprenez la route et montez d'autres escaliers. Eliminez les Enchants et le couple de Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Avancez ensuite et utilisez la forme animale pour éviter les coups du boss qui détruit les murs. Eliminez ensuite les Anges qui bloquent la route.

Continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un boss brise les vitres. Allez alors vers le canon et prenez-en le contrôle. Tirez sur la tête du boss et sur les missiles verts qu'il vous lance. Ne quittez le canon que quand il tire son puissant rayon laser ou quand il lance son coup de poing pour détruire le canon. Allez alors vers celui de droite et continuez à tirer sur la tête du boss jusqu'à l'exploser.

Avancez ensuite, tournez à gauche et prenez la note. Avancez, détruisez la porte de l'ascenseur et entrez dans la cage d'escalier. Evitez les ascenseurs qui tombent et marchez sur le mur. Affrontez ensuite un autre ancien boss. Evitez ses tentacules et frappez la langue-tête ensuite marchez sur cette dernière jusqu'à la bouche pour couper la langue à sa base. Continuez votre chemin et franchissez la porte de l'ascenseur qui est au bout.

Avancez jusqu'aux plates-formes flottantes et allez à droite pour trouver une tombe contenant un autre morceau de Coeur de Sorcière brisé. Montez sur les plates-formes pour atteindre le toit. Allez à gauche pour prendre une note et descendez dans le trou pour trouver une tombe contenant une Seringue écarlate. Remontez vers le toit et avancez sur les symboles vers la machine bleue.

Vous devez ensuite sauter d'une plateforme à l'autre avant qu'elles ne disparaissent jusqu'à atteindre le gros cylindre. Allez vers le coté où se trouve la tombe et prenez la Perle lunaire brisée. Sautez ensuite sur les plates-formes qui flottent au centre pour atteindre la note et un autre tombeau. Revenez aux plates-formes et allez vers la partie du cylindre où se trouvent les portes.

Un Golem arrive et vous attaque. Comme précédemment, attaquez l'orbe rouge quand ce Golem se transforme en deux bras. Allez ensuite vers la porte et entrez dans la cage d'ascenseur. Avancez pour affronter un autre ancien boss. Frappez l'orbe rouge qui se trouve sur sa tête et esquivez ses coups de griffes. Avancez toujours vers le monstre pour éviter le feu derrière vous. Après la mort de ce boss, passez à la forme animale pour avancer en évitant le feu qui vous poursuit.

Une fois sur la grande sphère, détruisez les quatre boules qui la maintiennent. Avancez ensuite sur les symboles qui forment un chemin et traversez le portail.

Chapitre XVI

Boss : Balder
Vous allez affronter le big boss Balder qui prétend être votre père. Ce boss vous lance plusieurs projectiles et utilise le laser et une épée pour attaquer. Essayez d'esquiver ces attaques en vous déplaçant sur la plateforme.

Attendez que votre ennemi essaye de vous taillader avec l'épée pour l'esquiver et déclencher l'Envoutement. Déchainez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Quand le boss active le rayon du satellite, quittez la plateforme en sautant vers une autre. Quand sa barre de santé se vide, exécutez l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent. Hélas le boss est trop puissant et arrivera à éliminer votre invocation.

Pour la deuxième partie du combat, Balder se défendra en utilisant un bouclier. Maintenez votre tactique en faisant plus attention aux combos d'épée de votre ennemi qui sont dorénavant plus dévastateurs. Evitez ensuite l'immeuble qu'il vous lance dessus en appuyant sur les boutons indiqués. Restez au centre de la plateforme pour attirer Balder qui se tient à l'abri dans les airs loin de votre plateforme et de vos coups.

Changez de plateforme quand le boss utilise le rayon du satellite. Continuez à esquiver ses attaques et à déclencher l'Envoutement pour l'affaiblir. Vous pouvez utiliser vos sucettes jaunes pour avoir un bon bouclier. Quand le boss est à votre portée, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et vider la jauge de santé du boss. Utilisez une autre invocation pour la voir échouer à nouveau.

Pour la troisième partie du combat, Balder devient plus agressif et ne cessera d'attaquer. Evitez ses attaques et ses projectiles et esquivez surtout ses coups d'épée pour déclencher l'Envoutement suivi par plusieurs séries de combos. Essayez toujours de passer derrière ce boss pour augmenter la durée de vos combos. Evitez ensuite, en appuyant sur les boutons indiqués, le satellite qui s'écrase sur votre plateforme. Revenez à l'assaut et quand la troisième barre de vie de Balder se vide, exécutez votre coup de grâce en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Vous devez maintenant guider la balle jusqu'au front de Balder en évitant les débris en chemin. Balder est enfin KO mais la guerre continue.

Epilogue : Requiem

Vous incarnez maintenant Jeanne sur sa moto. Tirez sur les ennemis qui vous pourchassent et glissez pour esquiver leurs attaques. Passez ensuite aux ennemis qui vous barrent la route.

Tirez sur eux et glissez pour les écraser et esquiver leurs attaques ou leurs tirs. Glissez aussi pour passer sous les barrières de laser crées par les Joys. Passez en glissant entre les deux colosses et sautez ensuite d'une plateforme à l'autre.

Continuez à rouler en écrasant les ennemis qui sont devant vous et évitez l'Inspired qui essaye de vous arrêter. Sautez ensuite pour quitter la moto et atteindre une autre plateforme. Sautez encore une fois d'une plateforme à l'autre puis passez à la forme animale pour avancer sur la structure avant qu'elle ne s'effondre. Continuez d'avancer sur la statue après la cinématique jusqu'à atteindre sa tête.

Boss : Jubileus
Bayonetta prend alors la relève et combattra Jubileus qui sort de la statue et se présente sous sa forme finale.

Le combat est très long et nécessite beaucoup de patience et de prudence. Jubileus restera dans les airs pendant que vous êtes au sol. Elle vous envoie plusieurs sortes de projectiles et de rayons. Vous pouvez frapper ceux qui ont une forme de tête et qui vous suivent. Contentez-vous d'abord à esquiver jusqu'à ce qu'elle essaye de vous toucher avec ses coups de poing. Evitez ces coups et déclenchez l'Envoutement pour ralentir le temps et attaquer son poing. Quand elle déploie ses ailes et les lance sur vous esquivez pour qu'elles restent enfoncées dans le sol. Attaquez alors les têtes qui se trouvent sur les ailes avant qu'elle ne les retire. Répétez ces actions pour affaiblir le boss et le mettre en colère.

Jubileus transformera la zone en rocher et en lave. Vous devez maintenant sauter d'un rocher à l'autre pour atteindre les ailes du boss et les frapper. Evitez les projectiles crachés par les têtes des ailes et suivez les chemins étroits qui

mènent vers celles-ci en esquivant les projectiles qui s'écrasent sur le sol. Attendez que les geysers de lave cessent pour continuer vers les ailes. Evitez aussi de croiser le chemin du serpent de feu qui protège ces ailes. Quand toutes les têtes d'ailes sont touchées, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la tête de Jubileus et la frapper pour l'étourdir. Quand elle est au sol, allez vers sa tête et déchainez-vous dessus jusqu'à ce qu'elle reprenne ses esprits.

Votre ennemi plongera la zone dans la glace, cette fois. Vous devez refaire la même chose que dans la lave pour atteindre les ailes et les attaquer. Evitez de marcher sur la glace et évitez les cristaux qui vous emprisonnent. Suivez les indications qui s'affichent pour vous libérer si vous êtes piégé dans la glace. Esquivez les boules de glace qui vous écrasent et continuez votre chemin vers les ailes. Les têtes qui se trouvent sur les ailes vous crachent dessus des cristaux de neige qui vous piège. Restez alors de coté quand vous les attaquez. Quand toutes les ailes sont touchées, foncez vers la tête du boss et attaquez-la pour mettre Jubileus à terre. Ruez-vous sur sa tête, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et frappez le boss.

De plus en plus en colère, Jubileus transforme une autre fois la zone et vous combat cette fois dans l'espace. Refaites le même travail mais en sautant d'une plateforme à l'autre sans tomber dans le vide. Esquivez les éclairs et attaquez les ailes du boss. Foncez ensuite comme précédemment vers la tête du boss et mettez-le KO. Allez vers sa tête et activez vos plus puissants combos.

Jubileus revient à la zone initiale de l'affrontement. Elle sortira toute sa panoplie d'attaques et vous lance dessus plusieurs projectiles et des vortex bleus. Evitez ces vortex en utilisant la forme animale pour vous éloigner d'eux. Evitez l'oiseau de feu et ses attaques en vous éloignant vers le bord de la zone de combat. Attaquez encore une fois ses ailes jusqu'à ce qu'elle commence à frapper avec ses poings. Esquivez ses frappes et attaquez-la tout de suite après. N'hésitez pas à utiliser vos sucettes jaunes et rouges pour frapper avec plus de puissance sans vous soucier des attaques du boss. Déclenchez ensuite l'invocation pour déployer vos cheveux.

Marchez sur vos cheveux pour atteindre le visage de Jubileus. En chemin, évitez les balayages de mains du boss et les projectiles qu'elle lance. Une fois devant le front, lancez l'invocation pour emprisonner votre ennemi dans vos cheveux. Attaquez ensuite la sphère rouge qui se trouve sur le front de Jubileus pour la mettre KO.
Quand elle est au sol, approchez-vous de sa tête et lancez l'invocation ultime. Quand votre invocation, projette Jubileus dans l'espace, guidez sa trajectoire vers le soleil en évitant de toucher les planètes en chemin.

Félicitations ! Vous avez éliminé Jubileus et sauvé l'univers du contrôle de cet être maléfique. Pendant votre chute, vous pouvez vous déchainer sur la statue du boss et la détruire avant la fin du temps imparti. Après la cinématique de fin et pendant les crédits, vous pouvez encore effectuer quelques combats de plus.

Beat Hazard Ultra

© Cold Beam Games 2011

+ D'INFOS FORUM

GAGNER PLUS D'ARGENT

Pour engranger un maximum d'argent qui vous sera utile pour acheter des améliorations, jouez en mode Boss Rush : une fois les jauges de Power et Volume pleines vous recevrez énormément de multiplicateurs et de dollars.

BONUS CASSE-COU

Si vous arrêtez de tirer pendant quelques instants, une jauge de casse-cou commencera à se remplir et une fois pleine (la durée dépend du rythme de la musique) vous obtiendrez un bonus de multiplicateur qui peut être encore augmenté en utilisant le trait « le diable est généreux ».

Beautiful Katamari

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE ENDLESS

Chaque niveau a un équivalent "endless" qui peut être débloqué en totalisant 100 points durant la partie. En mode Endless, vous n'aurez plus de limite de temps ni de but à atteindre.

NOUVELLE TENUE

Récupérez 100% des objets du jeu pour débloquer la tenue royale.

Bejeweled 2

© Sony / PopCap Games

+ D'INFOS FORUM

SKIN CLASSIQUE DES JOYAUX

Pour que les joyaux reprennent le skin de la version PC, pressez simultanément les touches L1, L2, R1, R2 et ⊗ au cours de la partie.

Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction

© D3 Publisher / Papaya Studio 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche ou via l'écran Pause.

Attention : Une fois ces codes activés, vous devez supprimer votre sauvegarde et recréer un nouveau fichier si vous voulez les désactiver !

`characters`	Tous les personnages
`cash`	Empocher 1 million de cash DNA
`hard`	IA avantagée
`energy`	Regain d'énergie
`health`	Regain de vie
`levels`	Tous les niveaux
`classic`	Alien Fourarms
`primus`	Alien Rath
`upgrade`	Formes aliens au max

Beyond : Two Souls

© Sony / Quantic Dream 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉFÉRENCE À HEAVY RAIN

Dans le niveau Sans-Abri, on peut voir une référence au précédent jeu de Quantic Dream. Lorsque Jodie part chercher de l'argent, on peut apercevoir un homme lire un journal sur un banc. Si on prend le contrôle d'Aiden et que l'on regarde la deuxième page, on peut voir en gros titre "Origami Killer. Seven victims and still no lead".

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction et guide des trophées

Beyond : Two Souls étant un jeu principalement axé sur sa narration, il est bien sûr déconseillé de lire cette soluce avant de le commencer mais plutôt de découvrir le jeu par soi-même, le spoil étant inévitable. Ce qu'il faut savoir également sur le jeu c'est qu'il n'y a aucun game over, aucune défaite possible, par contre, certains chemins pour accéder à des résultats particuliers sont eux bien plus complexes, c'est pourquoi vous trouverez plusieurs solutions à chaque fois que c'est possible dans cette solution.

Concernant les trophées, tous ou presque sont liés à des actions à faire en jeu dans un ou plusieurs chapitres bien particuliers, à chaque chapitre vous trouverez donc les trophées associés et ce qu'il faut faire pour les obtenir, notamment en ce qui concerne les objets cachés. Quand un trophée se déroule sur plusieurs chapitres, vous devez jouer du premier concerné jusqu'à l'obtenir avec la sauvegarde activée, impossible de refaire seulement les chapitres individuellement.

Quelques trophées concernent des fins particulières, vous trouverez dans les chapitres concernés les actions à effectuer pour y parvenir, le trophée " Toutes les fins " étant détaillé dans l'épilogue. Enfin, notez que Beyond propose un mode duo avec deux contrôleurs (deux manettes ou une manette et un smartphone avec l'appli dédié), pour obtenir les trophées associés vous devez jouer au jeu du début à la fin avec la sauvegarde activée en sachant que ce n'est pas de la coop en simultané et que vous pouvez simplement alterner entre les deux personnages en étant seul derrière les manettes.

L'expérience

Après deux chapitres introduisant mystérieusement l'aventure, le jeu débute avec Jodie enfant. Suivez Cole jusqu'à la salle de tests puis commencez l'expérience vous permettant en même temps de vous familiariser avec Aiden. Le principe est simple, avec l'entité vous devez traverser le mur pour voir la carte que tient la dame et revenir à Jodie pour montrer vos talents. Quand les scientifiques le demandent, continuez ou arrêtez-vous, au choix.

Trophée " Obéissance " : quand les scientifiques le demandent, arrêtez l'expérience
Trophée " Incontrôlable " : ce trophée requiert de faire six mauvaises actions avec Aiden à travers tout le jeu (dans une seule partie) : la première est d'étrangler la dame qui fait l'expérience avec vous, ce qui est possible après avoir détruit un certain nombre d'objets dans la pièce
Trophée " Exploration totale " : le premier des 20 bonus cachés dans tout le jeu est situé dans un coin de la salle de contrôle, comme pour tous les autres seul Aiden peut le voir et le récupérer.

L'ambassade

Saut dans le temps avec une Jodie beaucoup plus âgé dans une mission d'infiltration. L'objectif est simple, obtenir des renseignements cachés dans le coffre-fort du Cheik situé dans son bureau, ce qui se fait de différentes façons (voir les trophées ci-dessous) et de noter tout ça avant de repartir. Pour envoyer Aiden en mission, allez dans les toilettes situées sur la droite de l'entrée et une fois ceci fait, retrouvez Ryan pour repartir.

Trophée " Mission par procuration " : pour obtenir ce trophée, prenez le contrôle du Cheik et allez dans son bureau en faisant bien attention de ne toucher personne (ce qui annule la possession) Dans le bureau, ouvrez le tableau avec l'interrupteur dans le tiroir du bureau et prenez les documents.

Trophée " Sans bavure " : cette méthode implique de n'utiliser qu'Aiden pour la mission, ce qui pose un problème car un garde scrute les écrans de surveillance. Allez donc dans sa salle et éteignez la caméra, ce qu'il remarquera, puis faites tomber sa tasse pour qu'il ne s'aperçoive de rien quand vous éteindrez à nouveau. Allez ensuite dans le bureau du Cheik, trouvez l'interrupteur dans le tiroir et piratez le coffre.

Trophée " Incontrôlable " : pour écourter la mission, vous avez la possibilité de prendre le contrôle du garde à l'étage et de l'amener près de la balustrade pour le faire sauter, ce qui compte au passage comme un des actes maléfiques d'Aiden.

Trophée " Exploration totale " : il y a deux bonus dans ce niveau : un à l'entrée de l'ambassade, dans un renfoncement, et l'autre dans le bureau du Cheik, près de la table

L'anniversaire

Un chapitre assez ouvert dans lequel aucun choix ou presque n'a d'influence. Suivez le mouvement, faites ce qu'il vous plait, le déroulement de la scène est toujours le même (vous devrez forcément vous asseoir à un moment pour parler au blond). Quand les jeunes vous enferment dans le placard, libérez-vous à l'aide d'Aiden et choisissez de partir ou de vous venger.

Trophée " Sang-froid " : choisissez de partir sans vous venger à la fin
Trophée " Vengeance " : choisissez de vous venger et interagissez avec les objets pour les envoyer sur au moins trois jeunes
Trophée " Incontrôlable " : mettez feu à la maison en utilisant soit le gaz, soit la bougie près de la chaîne hi-fi, il faut avoir fait un certain nombre d'actions avant que ce soit disponible

Première rencontre

Ce chapitre relate la rencontre entre Nathan et Jodie, il n'y a rien de particulier à y faire, répondez aux questions et montrez ce dont vous êtes capables.

Trophée " Exploration totale " : dès le début du chapitre, traversez le mur pour aller chercher l'objet dans le couloir

Bienvenue à la CIA

Retour à une Jodie plus âgée maintenant et en plein entraînement de la CIA. Les séquences s'enchaînent et vous permettent en même temps de découvrir un peu le gameplay qui n'est pas bien difficile à prendre en main. Suivez les instructions relatives aux trophées pour plus de précisions sur les épreuves.

Trophée " Soldat modèle " : les conditions d'obtention de ce trophée sont floues mais il semble qu'il suffit de réussir à peu près correctement les différentes épreuves pour l'obtenir.
Trophée " Sans égratignure " : ce trophée requiert de réussir quasiment à 100% les QTE en combat, ce qui consistent en pousser le joystick dans la direction où va Jodie quand le mouvement passe au ralenti (ce qui est parfois très dur à discerner). Les séquences sont les suivantes : droite, gauche, gauche, bas, gauche, gauche, haut + gauche, droite, bas, droite puis haut + gauche, droite, bas + droite, haut + droite, droite, bas, droite, gauche, haut + gauche et enfin gauche, gauche, droite, droite, droite.
Trophée " En toute discrétion " : ce trophée s'obtient en réussissant la séquence d'infiltration du premier coup : avancez jusqu'au muret et faites bouger le tonneau avec Aiden pour attirer le garde et l'assommer. Plaquez-vous contre le container jaune suivant pour vous occuper du prochain et au muret d'après chargez-vous encore d'un autre garde.

Montez à l'échelle rouge pour enfin vous occuper de celui qui est sur le container et sautez sur le dernier proche du drapeau.

Fugitive

Le début se fait avec Aiden et vous pouvez juste interagir avec des objets jusqu'à ce que le train arrive en gare, auquel cas il faut réveiller Jodie pour qu'elle puisse s'enfuir. Dans le wagon à compartiments, passez par la fenêtre pour monter sur le toit et battez-vous puis sautez. Courrez ensuite dans la forêt et traversez la rivière puis continuez à fuir et battez-vous avec les chiens.

Montez ensuite sur les rochers pour vous planquer. De retour à la route, prenez le contrôle du policier ou renversez la voiture pour créer une diversion et volez la moto. Arrivé dans la ville, détruisez tout ce que vous pouvez et ouvrez la porte à Jodie avant de conclure la scène en détruisant l'hélico.

Trophée " Attrapez-moi si tu peux " : s'échapper du train sans être arrêté en réussissant les QTE
Trophée " Houdini " : pour obtenir ce trophée vous devez être arrêtée et vous échapper trois fois. La première arrestation se fait dans le train si vous ratez les QTE, libérez-vous alors en prenant possession du garde. Plus tard, perdez le combat face aux chiens pour être mis dans la voiture près de la moto et tuez le policier pour vous enfuir. Enfin, ne créez pas de bouclier pour protéger Jodie des soldats du barrage après le pont, elle tombera de moto et sera emmenée dans le fourgon où vous pourrez contrôler le soldat en face de vous pour tuer le conducteur.

Trophée " L'apocalypse selon Aiden " : ce trophée requiert que vous atteignez la ville et donc que vous passiez le barrage. Détruisez alors successivement la station-service (en contrôlant un garde sur la gauche pour qu'il envoie une grenade), l'armurerie (en faisant foncer dedans le conducteur du camion juste devant), le clocher de l'église (en donnant deux coups dedans) et enfin l'hélicoptère.
Trophée " Exploration totale " : un nouvel objet est caché à l'endroit où vous volez la moto, sous le pont

Ami imaginaire

Retour avec la petite Jodie, chez elle cette fois-ci. Jouez dans la maison et interagissez avec différents objets jusqu'à ce que la mère vous demande d'aller chercher le bidon d'huile dans le garage. Après cela, vous pourrez aller dehors et à l'aide d'Aiden, franchissez la clôture pour jouer avec les autres enfants. Le chapitre se conclut sur une dispute entre les parents de Jodie que peut aller espionner Aiden.

Trophée " Incontrôlable " : encore une mauvaise action à faire avec Aiden : étrangler le gamin qui met Jodie à terre dans la rue
Trophée " Complices " : faites trois bêtises avec Aiden comme par exemple retourner les chaises, piquer un cookie dans la boite posée sur le réfrigérateur ou allumer la radio

Trophée " Exploration totale " : juste à côté de la maison quand vous sortez dans le jardin

Condenseur

Cette fois-ci, Jodie est appelée pour aider à refermer un condenseur devenu hors de contrôle. Entrez dans le bâtiment et atteignez l'ascenseur : celui-ci est bloqué par une caisse que vous pouvez pousser avec Aiden. Vous découvrez alors la possibilité de canaliser des émanations pour avoir un flash-back avec le scientifique mort. Avancez ensuite tout droit et pour passer la porte, utilisez l'interrupteur avec Aiden. Juste après, utilisez-le encore pour pousser un serveur et ouvrir la trappe du plafond.

Continuez d'avancer dans les salles en utilisant une chaise pour détruire la vitre puis juste après un extincteur pour éteindre les flammes. Suivez le couloir jusqu'à une porte bloquée que vous pouvez repousser avec Aiden. Suit alors une séquence QTE et l'arrivée dans une section gelée. Récupérez le badge sur un scientifique adossé au mur et repoussez ses collègues le temps que la porte s'ouvre. Enfin, terminez la mission en atteignant la salle de contrôle après une longue séquence alternant Aiden et des QTE.

Trophée " Condenseur HS " : l'autre façon dont peut se résoudre ce problème de condenseur défaillant est un largage de missiles mais cela n'arrive que si vous échouez aux QTE (sauf dans la dernière salle). Si vous jouez normalement le

chapitre jusqu'au bout et désactivez le condenseur vous-même, le trophée tombera.
Trophée " Invincible " : ce trophée se fait en deux chapitres et demande de vaincre les entités avec Aiden, chaque fois que vous en avez l'opportunité dans la dernière salle, éliminez-les avant qu'elles ne repartent
Trophée " Exploration totale " : il y a deux bonus à trouver dans ce chapitre : le premier est proche de l'entrée, dans la salle sur la droite avant l'ascenseur et le second

Trophée " Medium hors-pair " : après avoir eu un flash-back grâce au corps dans l'ascenseur, vous devez trouver 7 autres corps avec émanations dans tout le niveau, suivez la vidéo pour tous les trouver.

Sans-abri

Au début du niveau, marchez quelques pas puis quand Jodie s'effondre, attirez l'attention du SDF avec Aiden. Après la rencontre avec votre sauveur, sortez de la planque pour l'aider à récolter de l'argent, il n'y a que deux moyens d'en obtenir assez : jouer de la guitare ou en voler dans le distributeur. En revenant, celui-ci se fait agresser, défendez-le contre ses assaillants.

Pendant le dîner, utilisez vos " pouvoirs " sur les sans-abris puis partez-vous coucher. En vous réveillant, le bébé est sur le point de naître, foncez à la supérette et ouvrez les portes à l'aide d'Aiden avant de repartir vers l'immeuble où se trouvent les autres. Faites accoucher Tuesday en suivant les instructions et admirez ce miracle de la vie. A peine recouché que vous êtes déjà réveillée : l'immeuble est en feu ! Retrouvez donc Stan, libérez Walter en détruisant la porte près de l'escalier et sauvez les autres en montant à l'étage.

Prenez le contrôle de Jimmy qui a trop peur de sauter puis passez par la fenêtre pour secourir Tuesday et son bébé avant de sortir. Malheureusement quoi qu'il arrive, Jodie tombe dans le coma mais est ramenée à la vie par Aiden après avoir eu d'étranges visions. Sortez de la chambre pour voir deux agents de la CIA prêts à vous cueillir mais sautez par la fenêtre avant qu'ils n'en aient le temps pour vous enfuir à nouveau.

Trophée " De quoi manger " : rapporter assez d'argent en jouant à la guitare ou en pillant le distributeur
Trophée " Miracles " : s'occuper de Tuesday, de Jimmy et de Stan pendant le dîner (Stan doit forcément être le dernier)
Trophée " Voleuse avisée " : désactiver la caméra avant d'entrer dans la supérette
Trophée " Exploration totale " : là encore deux bonus à trouver : le premier juste à droite en sortant de l'abri et l'autre dans une ruelle où un homme vous propose de vous payer pour vos " services " (refusez évidemment)

Trophée " Tous sauvés " : Walter et Jimmy doivent être sains et saufs à la fin du jeu pour ce trophée, suivez simplement la soluce
Trophée " Un monde meilleur " : à l'inverse du précédent, ce trophée implique que tous les personnages qui peuvent mourir le soient à la fin du jeu. Pour laisser Walter et Jimmy mourir, attendez cinq minutes en ne faisant absolument rien après avoir réveillé Stan

Première nuit

Pour commencer, prenez le pyjama et changez-vous dans la salle de bain puis prenez l'ours et mettez-vous au lit. Pour vous endormir, utilisez la lampe mais attention, des entités vont alors apparaître, réveillez Cole dans la pièce d'à côté puis protégez Jodie.

Trophée " Invincible " : deuxième partie du trophée commencé dans " Condenseur ", détruisez toutes les entités
Trophée " Victoire par KO " : de même, sauf que cette fois seul ce chapitre compte
Trophée " Exploration totale " : derrière le bureau de Cole, dans la pièce à côté de la chambre

Une fille comme les autres

Jodie en pleine crise d'adolescence veut absolument sortir ce soir ! Pour l'aider, prenez le contrôle de Cole et sortez de la chambre puis utilisez son badge pour passer la porte. Devant le gardien de l'entrée, utilisez l'option " Parler " pour le convaincre puis dans la voiture, mettez-vous dans le coffre pour passer inaperçu. Une fois au bar, installez-vous à une table et attendez ou bien parlez au barman pour pouvoir repartir. Quand les choses tournent mal, tuez les assaillants de Jodie comme d'habitude, après tout Aiden est son protecteur.

Trophée " Ensemble à jamais " : allez au bar, faites-vous agresser et tuez les assaillants
Trophée " Amoureuse de Ryan " : ce trophée, qui n'intervient que bien plus tard, ne peut s'obtenir que si Jodie n'a pas été traumatisée au bar, vous pouvez par exemple faire exprès de vous mettre bien visible dans la voiture pour qu'elle ne sorte pas
Trophée " Exploration totale " : dans les toilettes du bar

Seule

Ce chapitre se présente comme une unique cinématique avec une seule action possible à la fin, référez-vous aux trophées ci-dessous.
Trophée " Incontrôlable " : étranglez le père adoptif de Jodie quand il s'en va
Trophée " Pas mon père " : idem
Trophée " Pardon " : ne rien faire quand le père de Jodie s'en va

Navajo

Marchez jusqu'au rocher pour repérer le ranch et toquez à la porte. Après être entré, installez-vous à table et parlez avec vos mystérieux hôtes jusqu'à ce que vienne l'heure du coucher. Pendant la nuit, réveillez-vous et ouvrez la porte de la chambre avec Aiden puis tentez d'ouvrir la porte d'entrée, ce qui n'est pas franchement plus rassurant. Le lendemain, Paul vous propose de rester quelques temps, aidez-le en amenant de l'eau aux moutons et en prenant une botte de foin dans la grange avant de déjeuner.

Parlez ensuite à la grand-mère et rejoignez Jay pour l'aider à dompter le cheval récalcitrant avec Aiden, approchez-vous tout doucement de lui pour ne pas l'effrayer au début. Vous pourrez alors prendre une douche sur le côté de la grange puis après la cinématique, n'allez pas vous coucher mais faites plutôt un tour dehors. Mauvaise idée, l'esprit qui attaque la maison toutes les nuits s'en prend à vous, réussissez la séquence de QTE pour en réchapper et en apprendre plus sur lui.

Le lendemain, allez à cheval voir les moutons avec lui et commencez la discussion. Quand il s'en va, allez vers le puits, celui-ci est simple à repérer grâce à l'éolienne : c'est d'ailleurs de là que vient le problème, avec Aiden enlevez donc les branchages qui bloquent sa rotation. Au moment de remonter sur le cheval, Jodie a une nouvelle vision, entrez donc dans la hutte puis ressortez-en pour une autre apparition.

Le Navajo vous indique une direction dans la montagne, allez-y pour trouver derrière un ancien fort dans lequel vous trouverez des objets ayant des émanations. En les canalisant vers vous, vous comprendrez un peu mieux ce qui s'est passé ici. Repartez ensuite en suivant toujours le même chemin jusqu'à l'arbre vu dans les visions et trouvez les objets enterrés dans le sol à l'aide d'Aiden : en les observant la solution au problème de l'esprit commence à se dessiner.

En revenant dans le ranch, la situation presse, l'esprit est déjà là et impossible de s'enfuir. Parlez avec la grand-mère qui vous remettra le dernier médaillon vous permettant de comprendre que les ancêtres avaient ouverts une faille vers l'inframonde. Préparez alors le rituel en prenant le bois et l'essence, puis en dessinant le symbole en forme de bonhomme. Il manque une âme pour ouvrir le portail et c'est Aiden qui sera donc la cinquième personne, utilisez-le d'ailleurs ensuite pour repousser l'entité dans son monde.

Après la cinématique, suivez Jay jusqu'au lieu où sont enterrés les morts mais avant de repartir, grimpez sur les rochers où vous avez une nouvelle fois vu l'indien. Vous y découvrez une grotte avec un dessin représentant une personne visiblement liée à une entité. Enfin, terminez le chapitre en repartant à moto du ranch, Jodie est maintenant prête à affronter elle-aussi ses vieux démons.

Trophée " Un monde meilleur" : ne sauvez pas Paul et faites directement le rituel
Trophée " Tous sauvés " : avant de faire le rituel, allez dans la chambre de Paul et soignez-le avec Aiden
Trophée " Guérisseuse " : ce trophée s'obtient en exécutant correctement le rituel, c'est-à-dire en faisant un feu et en traçant au bâton la bonne forme
Trophée " Plus que du sable " : pour obtenir celui-ci, vous devez réussir la séquence de QTE de la seconde nuit avec un minimum d'erreurs. La séquence est la suivante : haut, bas + gauche, haut, bas + droite, droite, bas, bas + gauche, haut + droit, bas + droite.
Trophée " Jamais seule " : ce trophée peut se faire à de multiples endroits dont la fin de ce chapitre si vous embrassez

Jay
Trophée " Exploration totale " : encore une fois deux bonus sont à trouver dans ce chapitre : un dans l'enclos des moutons et l'autre dans le lieu sacré où sont enterrés les morts, sur la gauche.

La rupture

Après avoir fait l'expérience, sortez rejoindre Nathan pour apprendre que vous êtes recruté par la CIA : choisissez ce que vous voulez comme option dans le dialogue puis faites votre sac dans la chambre en prenant au minimum les affaires de toilettes et les vêtements de Jodie.

Le diner

Un chapitre sans grandes ambitions scénaristiques autres que celle de faire évoluer la relation entre les personnages. Vous devez simplement préparer un dîner pour Ryan en regardant dans le livre de recettes puis faire une foule de petites choses pour tout préparer : ranger l'appartement, prendre une douche, choisir une tenue, mettre la table ... Une fois votre invité arrivé, ouvrez le vin et décidez si vous souhaitez ruiner le rendez-vous avec Aiden ou laisser l'amour naître.

Trophée " Incontrôlable " : ruinez le rendez-vous de Jodie en interagissant avec un maximum d'éléments jusqu'à ce que Ryan parte
Trophée " Petite amie idéale " : préparez un vrai repas (pas de pizza), prenez une douche, choisissez la tenue élégante, rangez l'appartement et enfin mettez de la musique
Trophée " Ambiance relax " : commandez une pizza, choisissez la tenue cool et regardez la télé en attendant Ryan. Tout ce que vous ferez d'autre ne compte pas pour le trophée, vous pouvez donc l'accueillir dans un appartement sale et étant vous-même sale.
Trophée " Amoureuse de Ryan " : ce trophée ne peut être obtenu que si vous n'avez pas été agressée au bar dans " Une fille comme les autres " !. Pour que l'union de ces deux jeunes êtres se fasse, ne perturbez pas le rendez-vous et choisissez d'embrasser Ryan quand c'est possible, l'option apparait toujours quels que soient le menu et l'état de l'appartement.
Trophée " Jamais seule " : là encore, ce trophée peut se débloquer en embrassant Ryan quand cela est proposé
Trophée " Exploration totale " : un bonus est caché dans les toilettes de Jodie

Séance de nuit

Levez-vous pour parler à Nathan puis allez chercher le livre dans la réserve, vous permettant au passage d'avoir des apparitions. En revenant, une cinématique vous apprend que Nathan a perdu sa femme et sa fille dans un accident, un tragique évènement.

Trophée " Exploration totale " : un bonus se trouve dans un coin de la réserve

La mission

Retour de l'infiltration dans une mission en solitaire pour Jodie qui doit trouver et assassiner une cible donnée par la CIA. Pour commencer, avancez prudemment et faites bouger les barils avec Aiden pour attirer le garde et l'exécuter. Avancez encore un peu et tuez le suivant en l'étranglant puis traversez le bâtiment. Là, cherchez l'hôtel où s'est caché la cible, celui-ci surmonte les quelques bâtiments qui la sépare de Jodie.

Avancez encore un peu et rampez devant le muret pour passer inaperçue puis éliminez le garde suivant. En continuant en direction de l'hôtel, servez-vous d'Aiden pour tuer les deux gardes en contrôlant l'un d'eux. Vous pourrez alors sans problème atteindre l'hôtel et monter à l'étage pour " analyser " la chemise tâchée de sang qui vous indique un nouveau lieu où poursuivre vos recherches.

Après avoir sauté du bâtiment, grimpez à l'échelle sur la droite et passez discrètement d'un toit à l'autre puis sautez sur un soldat en contrebas. Continuez à suivre les ruelles en éliminant toute menace sur votre passage pour finalement atteindre la maison située en face de la cathédrale en ruine, en y examinant la carte vous trouverez votre nouvelle direction : la tour.

Traversez la cathédrale pour trouver un petit garçon blessé, soignez-le et à présent il vous accompagne : le jour se lève alors maintenant il n'est plus vraiment question d'infiltration. Immédiatement après, cachée derrière le muret, éliminez les trois ennemis autours de vous puis avancez pour pouvoir vous occuper des hommes autour de la mitrailleuse. Un combat s'enclenche alors contre un autre mercenaire que vous devez éliminer pour passer à la suite.

Suivez après Salim pendant un long moment, jusqu'à arriver devant un pick-up, contrôlez l'un des soldats avec Aiden pour qu'il élimine les ennemis et prenne le volant. Une fois à l'intérieur, vous ferez un bon bout de chemin sans encombres jusqu'au barrage qu'il est impossible de passer discrètement et en tant que Jodie, battez-vous contre les ennemis dans une nouvelle séquence de QTE.

Séparée de Salim, Jodie n'a plus que quelques mètres à parcourir pour trouver le repaire de la cible, entrez dans le bâtiment sur la gauche pour pouvoir envoyer Aiden à l'action. La technique est simple : d'abord vous devez prendre le contrôle du soldat sur le côté de la maison puis récupérer une arme dans la maison et commettre le massacre. Ouvrez ensuite la porte à Jodie pour qu'elle prenne des photos.

La fin de la mission ne se passe pas exactement comme prévu, vous devez rapidement courir dans une maison pour vous mettre à couvert et soigner Jodie avant de faire tomber l'échelle du toit. Dans l'hélicoptère, discutez avec Ryan puis dès que vous le pouvez, allumez la télé avec la commande sur le fauteuil pour découvrir la vérité et finir le chapitre.

Trophée " Jamais seule " : si vous ne l'avez jamais fait, voici encore une autre occasion d'embrasser Ryan
Trophée " Invisibilité totale " : pour atteindre la cathédrale sans être repérée, avancez prudemment et utilisez Aiden pour faire de la reconnaissance et éliminer les menaces
Trophée " Exploration totale " : deux bonus sont cachés dans ce niveau, un sur un toit en évidence quand vous devez chercher l'hôtel et l'autre au premier étage de bâtiment où se trouve la cible

De vieux amis

Dans ce chapitre, Jodie retrouve Cole et en apprend un peu plus sur son passé, vous pouvez simplement sélectionner quelques choix dans le dialogue.

Norah

Jodie étant toujours recherchée par la CIA, c'est prudemment que vous allez devoir progresser dans ce niveau. A l'entrée, contrôlez le garde pour ouvrir l'ascenseur et trouver le numéro de la chambre de Norah puis un peu plus loin, piratez l'unité centrale de l'ordinateur du vigile pour ouvrir la porte sans qu'il ne le remarque. Pour atteindre le gardien suivant, faites du bruit en renversant les tables pour qu'il vienne voir et que vous puissiez le posséder. Après avoir ouvert la porte, faites-le se cogner contre le mur, prenez la carte et accédez à la zone où se trouve de Norah. Dans la chambre, vous découvrez le sort qui a été réservé à votre mère avec l'aide d'Aiden.

Trophée " Un monde meilleur " : en vue d'obtenir cette fin, choisissez de tuer Norah avant de repartir
Trophée " Tous sauvés " : l'inverse du précédent comme d'habitude, laissez Norah en " vie " en partant
Trophée " Exploration totale " : un bonus se trouve dans la chambre numéro 38

Briefing

Un autre très court chapitre où Nathan vous demande d'effectuer une dernière mission pour le compte de la CIA, détruire un condenseur créé par un autre pays.

L'antre du dragon

Pour commencer, partez en reconnaissance avec Aiden pour trouver un peu plus loin sur le gauche une maison fermée où vous pourrez vous abriter. Buvez alors du café et sortez de l'abri pour voir le convoi : revenez vite pour le suivre avec les autres jusqu'à l'entrée de la base. A l'intérieur, contrôlez un des gardes pour tuer ses deux collègues et ouvrir la porte à l'équipe de Jodi, celle-ci pourra alors se " déguiser " pour emprunter le sous-marin.

Suivez le chemin pour rejoindre la base secrète où se trouve le condenseur. La narration étant mélangée à l'intérieur même du chapitre, choisissez alors de parler ou non pendant l'interrogatoire, cela n'a d'importance que pour l'oeil de

Ryan. En sortant de l'engin, vous pouvez tenter de contrôler l'officier mais quoi qu'il arrive vous finirez par vous faire arrêter. Avec Aiden, tuez le soldat de l'armurerie puis prenez possession de celui de la salle de contrôle. Cela ne fonctionne pas car ses collègues le touchent mais quand il sort, recommencez pour lui faire prendre cette fois un fusil dans l'armurerie et commettez un massacre.

Le champ de confinement étant détruit, retrouvez Jodie pour la soigner puis la libérer et faites de même avec Ryan. Les deux compères se séparent, allez donc à la salle d'interrogatoire pour récupérer les explosifs. Tuez l'ennemi qui s'y trouve, prenez le sac et foncez maintenant vers le condenseur qui se trouve sous l'eau. Équipez-vous de la combinaison lestée puis descendez dans le bassin pour poser les explosifs sur le condenseur.

A partir de cet instant, tout se gâte, d'abord parce que vous êtes poursuivi par une entité, puis parce l'officier viendra se battre avec vous. Après la séquence de QTE, foncez vers la sortie alors que le complexe est en train de tomber en morceaux. Dans le sous-marin, vous n'êtes pas hors de danger puisque l'onde de choc détruit les propulseurs, sortez pour finir à la nage et profitez de ce moment à deux avec Ryan pour discuter un peu de votre relation.

Trophée " Jamais seule " : à ce niveau de l'aventure cela devrait déjà être fait mais au cas-où, vous pouvez embrasser Ryan à la fin du chapitre
Trophée " Presque trop facile " : dans le complexe, prenez possession de l'officier pour avancer discrètement, ce qui ne fonctionnera bien sûr pas à longtemps à cause du champ de confinement qui bloque Aiden
Trophée " Matricule 894732 " : pendant l'interrogatoire, choisissez de parler
Trophée " Œil pour oeil "à l'inverse, ne dites rien pendant l'interrogatoire, ce qui vaudra à Ryan un oeil en moins et un joli bandeau de pirate jusqu'à la fin de l'aventure
Trophée " Exploration totale " : le dernier bonus de l'aventure se trouve dans le bâtiment à côté de la maison où s'abrite l'équipe au tout début

Apparition

Dernier chapitre avec une Jodie enfant qui a du mal à s'endormir, et pour cause, elle voit encore les fantômes de la femme et de la fille de Nathan. Levez-vous du lit et suivez la fille dans les couloirs jusqu'au bureau d'un Nathan désespéré : utilisez les pouvoirs d'Aiden pour faire revenir un court instant ses êtres chers.

Soleil noir

A l'approche de la fin de l'aventure, retrouvez Ryan à l'extérieur et faites-lui part de vos sentiments puis prenez l'ascenseur pour rejoindre Nathan dans son bureau. Quand il vous montre son dispositif, aidez-le à communiquer avec elle et retournez à l'ascenseur. Assommée, Jodie est affaiblie par une injection similaire à celle que subit sa mère, seul Aiden peut intervenir mais il est trop faible pour la libérer directement, ce qui est assez problématique étant donné que Nathan est devenu complètement fou.

A l'aide d'Aiden, guidez Cole et Ryan jusqu'à l'ascenseur puis aidez-les à passer le poste de sécurité en piratant l'ordinateur. Une fois Jodie sauvée, foncez en direction de la salle de contrôle pour activer le champ de confinement, ce qui ne marche pas et vous oblige à vous équiper de champs portatifs pour aller directement mettre les mains dans le cambouis. En sous-sol, avancez prudemment pour ne pas être repéré par les entités, restez bien à couvert.

Avant d'arriver à la porte, Cole s'écroule, vous pouvez aller le chercher ou l'abandonner selon la fin que vous désirez. Dans le soleil noir, avancez jusqu'à rencontrer Nathan, choisissez " raison " pour qu'il se suicide ou " froid " pour qu'il vous tire dessus, vous aurez alors la possibilité de le faire tuer par Aiden ou d'attendre que Ryan s'en charge mais celui-ci meurt au passage (seule possibilité pour qu'il meurt). Finissez le chapitre en affrontant les entités jusqu'à atteindre la commande d'explosion puis faites votre choix entre l'au-delà et la vie (voir le détail des différentes fins dans la partie suivante).

Trophée " Un monde meilleur " : pour obtenir ce trophée, laissez mourir Ryan et Cole (en plus de tous les autres) et choisissez l'au-delà
Trophée " Tous sauvés " : l'inverse du précédent, sauvez Ryan et Cole puis choisissez la vie
Trophée " La vie " : choisissez la réalité
Trophée " L'inframonde " : choisissez l'au-delà
Trophée " Dawkins convaincu " : raisonnez Nathan pour qu'il ne tire pas sur Jodie en choisissant " Raison "

Trophée " Soleil noir neutralisé " : ce trophée s'obtient si vous atteignez le soleil noir, ce qui a de grandes chances d'arriver à moins de perdre le combat face aux entités après avoir rencontré Nathan

Epilogue

Comme dans Heavy Rain, différentes cinématiques se suivent en fin de partie en fonction des choix faits dans le jeu, suivez le guide pour savoir comment les combiner. Notez que selon vos choix, Ryan peut avoir ou non un oeil en moins, cela ne change rien pour le trophée, inutile de voir les deux versions.

Fin #1 (Apocalypse)

La fin la plus pessimiste possible, quoi que vous ayez fait, perdez le combat contre les entités après la rencontre avec Nathan pour que Jodie soit morte et que le monde sombre.

Fin #2

Pour avoir cette série de fins, sauvez tous les personnages et choisissez " Vie ". Cela débloque le trophée " Tous sauvés ". Faites ensuite votre choix parmi les quatre propositions puis rejouez l'épilogue pour voir les autres (avec la sauvegarde activée pour qu'elles comptent pour le trophée !)

Les cinématiques sont les suivantes :
{l Jodie sans Aiden
Cole vivant
(Rupture avec Ryan si vous choisissez " Seule ", " Jay " ou " Zoey ")
Jodie chez les anciens SDF (Zoey bébé) ou Jodie avec Jay ou Jodie avec Ryan ou Jodie seule
Vision apocalyptique de Jodie

Fin complète avec le choix Zoey :

Cinématique alternative de Jay :

Cinématique alternative de Ryan :

Cinématique alternative de Jodie seule :

Fin #3

Rejouez le Soleil Noir en ayant sauvé tout le monde mais choisissez l'au-delà cette fois, vous aurez les cinématiques suivantes :
{l Jodie " morte " dans les bras de Ryan
L'au-delà
Ryan seul
Norah
Cole seul recevant la visite de Jodie
Jodie devenant l'entité associée à Zoey
Vision apocalyptique de Zoey

Vidéo complète de cette fin :

Fin #4

Recommencez le jeu depuis le début ou à partir de " Sans-abri " en ayant la sauvegarde activée et laissez tout le monde mourir cette fois pour finir en choisissant " Au-delà ". Vous débloquez le trophée " Un monde meilleur " et avez les cinématiques suivantes :
{l Ryan et Jodie morts découverts par des soldats
L'au-delà
Jay seul

Jodie devenant l'entité associée à Zoey (Walter et Jimmy absents)

Vidéo complète de cette fin :

Fin #5

Recommencez le chapitre " Soleil noir " à partir de la fin précédente et sélectionnez " Vie " puis " Seule " (les cinématiques de Jay et Zoey sont identiques à celles de la fin #2).
{l Jodie échappant seule de l'explosion
Jodie sans Aiden
Ryan mort
Cole mort
Jodie seule
Vision apocalyptique

Vidéo complète de cette fin :

Beyond Good & Evil HD

© Ubisoft 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Note

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

Le refuge du phare sud

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

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

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

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

Mammago Dépannage Service

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

La première attaque DomZ

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

L'îlot noir

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

Cette section est remplie de plusieurs bestioles que vous pouvez bien sûr prendre en photo avant de les combattre (Cyanea Urtica, Pelagia Pachydermis). Une fois que ce sera plus calme, vous pourrez aussi prendre un cliché des tentacules sur le murs (Alicia Splendens). Continuez droit devant. Faites monter chaque personnage sur un interrupteur pour ouvrir la porte puis avancez. Vous retombez dans la mine, dans un local à outils plus précisément. Fouillez toutes les armoires pour trouver une pince qui sera bien utile Pey'j. Cette salle referme aussi un distributeur et un lecteur de Mdisk pour sauvegarder. Grâce à son nouvel outil, Pey'j pourra rapidement venir à bout de la grille qui vous retient prisonniers dans cette pièce. Suivez le couloir jusqu'à arriver sur un sol spongieux. Prenez une photo du sol (Spongus Gluanteus). Au fond de la grotte, un mollusque sort furtivement de sa coquille. Il n'est cela dit pas assez rapide pour échapper à vos talents de photographe (Helix Rupestris). Remontez et grimpez dans le petit passage juste après le plan d'évacuation pour atteindre le boyau secondaire. Si le coeur vous en dit, vous pouvez encore battre les monstres sinon, prenez tout de suite à gauche et descendez jusqu'à la grille.

Avant de l'ouvrir, revenez jusqu'à l'entrée de la mine et avancez dans la salle inondée. Montez dans le tuyau pour déboucher sur une petite pièce où des créatures inoffensives ne demandent qu'à être photographiées (Astacus Erectus Malheureusement, Pey'j ne peut vous suivre. A vous de trouver un moyen de le faire passer. Montez au niveau du chariot et poussez celui-ci au bout du rail. Revenez au niveau de la plante et en combinant l'attaque Turbo Jet de votre oncle et un bon coup de bâton, vous parviendrez à faire exploser la dynamite et à faire descendre une passerelle. Pey'j vous rejoint, mais il est suivi par trois crochax. Tuez tout ce beau monde puis revenez sur la passerelle. Entrez dans la petite grotte dans la paroi et prenez une photo de l'animal au fond (Amoeba Polypodia). Revenez et servez-vous du balancier et de la super attaque de Pey'j pour passer de l'autre côté de la grosse porte. Sauvegardez si vous le souhaitez, mais appuyez surtout sur l'interrupteur pour ouvrir la porte à votre oncle. Dans cette petite salle, montez sur la caisse dans le coin et donnez un coup de pied au disjoncteur pour couper les lumières. Un animal apparaîtra alors au plafond, à vous de le prendre en photo (Planaria Rupestris). Coupez ensuite le métal de la grille puis continuez votre chemin.

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

Le groupe IRIS

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

A l'Akuda Bar, parlez à Francis près de la table de jeu. Il vous propose de jouer contre lui. Il pariera sa perle fétiche. Si vous remportez la partie, la perle 5 est à vous. Approchez-vous du groupe à la table. Remarquez que Rufus cache un code dès que vous arrivez. Essayez de le lire avant qu'il ne mette sa main dessus puis parlez-lui. Montez ensuite à l'étage et entrez le code que vous avez mémorisé pour ouvrir la porte 2. Dans cette pièce, vous trouverez des Boost ainsi que la perle 6. Toujours à l'étage, parlez à "Belles Mirettes", votre contact. Il peut vous faire gagner un peu d'argent en jouant au bonneteau. Faites-le si vous êtes en manque de crédit, sinon donnez-lui directement le mot de passe d'IRIS. Il cache un ticket sous un bol puis mélange le tout. Ne quittez pas le bol des yeux pour ensuite pouvoir le montrer à Belles Mirettes. Il vous remet le code d'accès de la pièce 3. Entrez et plaquez-vous contre l'armoire. C'est en réalité un passage secret qui conduit tout droit au QG de IRIS. Ecoutez tout ce qui se dit lors de la réunion (on vous remet un city pass) puis parlez à vos trois nouveaux amis. Récupérez aussi le Mdisk (vous pouvez le lire ici) avant de repartir pour le quartier piéton.

Grâce à votre city pass, vous pouvez désormais passer outre les contrôles Alpha. Rendez-vous près de la boutique de Nouri puis montez vers la fontaine. Empruntez le passage sous l'enseigne lumineuse. Vous êtes alors dans la boutique de Ming Tzu. Remarquez son petit aquarium. Superbe poisson, non ? Ne résistez pas à la tentation de prendre une

photo (Koi Kumonryu). Parlez à Ming Tzu de IRIS et suivez-le dans sa réserve. Il vous remet des Mdisks dans d'anciens bulletins d'information du groupe. Il vous propose également un abonnement pour recevoir les nouvelles directement par mail. Acceptez puisque cette offre est gratuite. Faites ensuite quelques courses dans la boutique. Il y a ici des objets très intéressants. Privilégiez la perle 15, le détecteur de perles et le détecteur d'animaux. Les autres objets sont également fort utiles, aussi je vous conseille de retourner à l'Akuda Bar pour jouer avec Francis ou Belles Mirettes afin de vous refaire une santé financière et acheter tout ce que Ming-Tzu a à vendre (Super attaque renforcée, AP1, impulseur-méca). Vous pouvez aussi aller faire quelques courses pour gagner de l'argent.

Quittez le quartier piéton. En route pour la fabrique !

La fabrique

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

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

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

Vous arrivez dans une grande pièce : la salle de l'ascenseur. Votre but sera justement de réparer le vieil ascenseur pour atteindre les étages supérieurs de la fabrique. Demandez à Pey'j de jeter un oeil aux mécanismes. Descendez vers le laboratoire. Laissez le bouton du monte-charge tranquille et contournez simplement la pièce. Un second interrupteur vous attend. Appuyez et continuez vers le laboratoire. Poussez un gros tube de part et d'autre de la barrière électrique pour ouvrir le passage. Dans le labo, fouillez le placard, vous trouverez la perle 19. Sortez votre appareil et zoomez sur le nez de la vache morte. Il y a un petit ver qui sort de la narine, ce serait trop bête de le rater (Aedes Raymanis). Retournez maintenant au monte-charge. Appelez-le avec l'interrupteur. Les portes s'ouvrent et de nombreuses araignées (mécaniques, pas de photo à prendre donc) vous foncent dessus. Tuez-les toutes sans exception. La voie est maintenant libre. Faites entrer Jade dans le monte-charge. Pey'j s'occupera d'appuyer sur le bouton. La jeune fille doit continuer seule pendant un moment. Un robot surgit derrière votre dos, contournez-le et envoyez-le contre la barrière électrique. C'est le seul moyen de le détruire, et de vous ouvrir la voie aussi. Vous êtes pris au piège dans la pièce suivante, mais, maigre consolation, vous venez de retrouver Double H. Il est en situation plus qu'inconfortable puisque soumis à un traitement DomZ. Prenez une photo de lui et envoyez-la à IRIS. Prenez une autre photo, mais de l'armoire cette fois, et le gouverneur vous enverra le code qui permet de l'ouvrir. Vous trouverez à l'intérieur un lanceur de Gyrodisk. Ce gant permet de lancer des petits disques, très utiles pour la suite de l'aventure. Ne perdez pas de temps et essayez immédiatement votre arme sur le DomZ au-dessus de Double H. Trois coups devraient suffire à lui faire lâcher prise sur votre nouvel ami. N'oubliez pas de récupérer la perle 21, ce serait dommage de partir sans elle. Déclenchez l'action spéciale de Double H. Vous avez maintenant un moyen de sortir. Longez les tuyaux et allez sauvegarder sans vous soucier de Double H. Continuez par le petit chemin. Vous retombez dans la salle de l'ascenseur. C'est à ce moment que le faucheur décide de se montrer ! Vous pouvez prendre une photo de lui immédiatement ou attendre qu'il soit mort (Cyclopeus Palustris). Le combat n'est pas bien compliqué, mais il demande un peu d'adresse. D'abord frappez-le plusieurs fois pour le faire fuir en hauteur. Evitez ses salves de tirs puis attendez qu'il redescende. Visez son oeil avec votre gant puis retournez le frapper. Vous devez recommencer cela plusieurs fois jusqu'à ce que le monstre ne daigne plus redescendre. A ce moment, lancez un Gyrodisk sur lui pour le déloger et frappez-le un dernier coup. Voilà, c'est long, mais pas difficile. Pour récupérer la perle 22, retournez à l'entrée de la fabrique, sautez dans l'hovercraft et allez la prendre dans le bassin. Vous pourrez aussi prendre un cliché du faucheur à ce moment-là si ce n'est pas déjà fait.

Remontez à la salle de l'ascenseur puis descendez au local électrique.

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

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

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

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

l'armée hillyenne et sauvegarder. Revenez sur vos pas et prenez le second passage qui mène vers la zone intitulée Acheminement.

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

Evitez les lasers et autres douceurs électriques puis arrêtez-vous sur la plate-forme à gauche. Plaquez-vous au mur sous le vitrage et traversez la petite corniche. Vous notez au passage le visage complètement détruit de la section Alpha. Vous prendrez une photo plus tard. Tirez sur l'interrupteur en hauteur et montez sur la plate-forme qui s'avance. Tirez une seconde fois pour atteindre l'autre côté. N'oubliez pas de vous baisser pour éviter la barrière électrique. Un garde isolé vous attend dans la salle suivante. Il n'est pas dur à avoir, il suffit d'arriver dans son dos, comme toujours. Evitez les rayons bleus en passant en-dessous certains et en sautant par dessus d'autres puis allez parler à Double H un peu plus loin. Prenez maintenant la photo de la section Alpha défigurée. Cela bouclera votre reportage. Continuez par le tunnel sur la gauche mais n'avancez pas trop vite pour ne pas risquer de vous faire voir. Baissez-vous et observez les deux gardes qui font leur ronde. Suivez-les et passez entre eux lorsqu'ils se séparent. Puisqu'il est seul à patrouiller, le garde suivant peut facilement être mis hors d'état de nuire. Vous arrivez bientôt sur une rampe qui descend. Suivez-la et cachez-vous derrière une caisse pour ne pas vous faire repérer. Au moment opportun, passez dans le dos du garde immobile pour allez vers le container, et lorsque le second garde sera passé, ouvrez le container. Vous trouvez la clé carrée.
Repassez dans le dos du garde et désactivez les lasers avec la clé que vous venez de trouver. Vous êtes de retour dans l'acheminement. Cette fois, vous possédez la clé pour ouvrir la porte. Faites-le et continuez par là jusqu'aux rayons X. Désactivez les lasers et passez derrière le garde. Le gouverneur pourra vous aider à décrypter le code de la porte à condition que vous lui envoyez une photo. Entrez le bon code. Vous voici à l'embarquement. Sortez votre appareil photo et zoomez sur la section Alpha qui supervise les opérations. Une cinématique se déclenche puis c'est l'affrontement contre une grosse machine contrôlée par un DomZ. Frappez l'un des pieds. Double H arrive à la rescousse ! Pour battre ce montre, la tactique est simple : le faire tomber et frapper la perle en son centre. Déclenchez une attaque spéciale de Double H et frappez simultanément l'autre pied. Le monstre trébuche et la boîte centrale s'ouvre vous autorisant à tirer sur la perle. Recommencez cela plusieurs fois en évitant toujours les lasers de la machine. Vous gagnerez bientôt la perle 20. Sortez par l'unique chemin accessible. Dans le couloir vous trouverez un AP1. Profitez de l'occasion pour répartir vos AP1 comme bon vous semble entre Double H et Jade car à partir de maintenant, HH remplace votre oncle. Appelez l'ascenseur avec la carte triangulaire puis sautez à l'étage du dessous lorsque Double H vous le dit.

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

Retour d'urgence à IRIS

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

En route pour les abattoirs

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

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

Le funiculaire
Dans un coin du tunnel, vous pourrez photographier une créature ressemblant un peu à une raie (Trilobites Saltans). Accostez et tirez un gyrodisk sur l'interrupteur de la salle de contrôle en hauteur. La grille s'ouvre. Vous êtes maintenant à la salle de surveillance. Accostez devant la grille. Suivez le gros tuyau de canalisation. Double H restera en arrière. En haut, vous êtes repéré par un robot de défense. Laissez-le tirer sa salve de lasers puis visez-le pour le détruire à coups de gyrodisk. Dans la petite fosse, vous remarquez deux lasers qui tournent sur eux-mêmes et des genres de larves qui se promènent par là. Prenez une photo (Macropodia Omnivora). Placez-vous près de la grille et regardez droit devant-vous vers le gros engrenage qui tourne. Entre deux de ses dents, vous apercevez un interrupteur. Tirez pour soulever la grande grille. Dépêchez-vous de rejoindre votre hovercraft et de passer avant qu'elle ne se referme. Accostez juste derrière puis remontez, avec Double H cette fois, près des lasers. Escaladez la tuyauterie jusqu'à arriver sur la grande grille. Demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour vous faire monter. Pendant l'ascension, traversez complètement la grille. Vous verrez un étroit tunnel dans lequel vous pouvez vous faufiler. Il débouche dans une petite salle d'aération infestée de rats. Tuez-les puis tirez sur l'interrupteur au-dessus des flammes. Vous trouverez alors dans le coin, un petit animal tout rouge que vous pouvez prendre en photo (Ignis Ignifera). Revenez à la grille. Double H s'occupera de la faire monter. Courez alors droit devant pour atteindre un conduit d'aération (il faut impérativement que la grille soit montée pour que vous puissiez l'atteindre. Vous arrivez dans une zone appelé "Accès au funiculaire". Battez-vous contre le robot de sécurité et envoyez-le jouer avec la barrière électrique. Suivez le couloir que vous venez de libéré. Fouillez l'armoire pour déceler un impulseur méca et continuez. Vous trouverez un plan sur le mur. Photographiez-le pour le garder en mémoire. Vous retomberez sur la salle de surveillance où Double H vous attend toujours. Baissez-vous et passez sous les lasers. Les super attaques de votre

copain pourront aisément venir à bout des machines. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à la salle du plan. Poussez la caisse sous le conduit et grimpez. Un peu plus loin, une grille vous bloque le passage. Double H pourra la défoncer. Un garde vous repère alors. Le combat ne traîne pas puisqu'il vous suffit de frapper deux fois la bonbonne dans le dos de l'ennemi. Dans la salle suivant, notez les petites bulles qui sortent du sol. Il s'agit en fait d'un animal. Si vous vous approchez, il ira se cacher dans les débris. Pour l'en déloger, vous devez tirer un gyrodisk. Très rapide, l'animal ira vite se réfugier dans les autres débris. Recommencez et il reviendra là où il était. Le but pour vous est de le photographier pendant qu'il court. Soyez très rapide et vous pourrez l'avoir. Petit conseil : placez-vous près d'un tas de débris pour augmenter vos chances de le cadrer (Timorea Saponifera). Appelez le funiculaire et montez à bord. La navette vous conduit à la salle centrale. En face du distributeur, il y a un bouton. Laissez à Double H le soin d'appuyer dessus pendant que vous sortirez votre appareil photo pour prendre l'animal phosphorescent qui sort de la machine (Amoeba Saltans). Trois robots apparaissent dans la salle suivante. Servez-vous en pour détruire les trois barrières électriques. Si vous avez besoin de plus de robots, appuyez sur le bouton au mur. L'un des robots laisse tomber une clé triangulaire. Ramassez-la et confiez-la à Double H. Prenez aussi la perle 52. Ouvrez la porte en utilisant simultanément les deux clés triangulaires. Le couloir que vous devez traverser est rempli de lasers. Profitez de ce que Double H résiste à ce genre de choses pour l'envoyer appuyer sur les boutons et les désactiver. Il ne vous restera qu'à éviter les bleus. Avancez rapidement, les lasers réapparaissent assez rapidement. La dernière salle est gardée par deux sections Alpha. Mettez-vous dans le dos de la seconde. Déclenchez une super action avec Double H et frappez en même temps la bonbonne de votre sentinelle. Les deux gardes mis hors d'état de nuire, il ne vous reste plus qu'à prendre la photo de reportage. Cadrez les êtres humains torturés et envoyez la photo à IRIS. Fouillez les armoires avant de revenir au funiculaire puis à la salle de surveillance. Rejoignez votre Hovercraft. Prenez le tunnel à gauche, vers les douves.

L'aile nord

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

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

Revenez aux lasers rouges, désactivez-les et rejoignez votre hovercraft dans les douves.

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

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

Vous êtes dans une zone de triage de caisses. Agrippez-vous à l'une des caisses et lâchez prise juste avant que la pince ne vous dépose sur le tapis roulant.
Rampez dans le passage sur la gauche. Vous trouverez un AP1 dans le container. Appuyez sur le bouton triangulaire pour désactiver les lasers rouges et revenez à la salle de triage. Sortez par la porte sur votre droite. Marchez jusqu'à la barrière électrique que vous pouvez désactiver d'un grand coup pied dans le disjoncteur. Laissez-vous tomber. Vous retrouvez Double H en bas. Slalomez entre les mines. Des monstres vous attaquent dans la prochaine salle. Tuez-les rapidement. Commencez à grimper sur les tuyaux. Vous ne pourrez pas atteindre le haut car une barrière électrique vous empêche de passer. Demandez à Double H de l'éteindre et montez. La prochaine salle est gardée par trois sections Alpha. Deux d'entre elles restent immobiles, la troisième fait les cents pas. Suivez celle-là dès que vous le pouvez et cachez-vous dans le recoin d'ombre sur la gauche. Lorsqu'elle sera repassée devant vous, continuez votre progression jusqu'à la salle centrale. Tirez dans le dos du premier garde pour le faire tomber puis désactivez le laser avant de continuer. Achetez quelques starkos dans le distributeur au cas où puis attendez que le garde suivant tourne le dos pour le faire tomber, lui aussi. Continuez encore un peu, vous touchez au but. Deux gardes surveillent la zone. Restez debout près de la fente dans le mur et visez le garde de droite quand il sera de dos. Attendez que son collègue vienne lui porter secours pour l'avoir lui aussi. Sortez de votre planque et achevez les deux gardes. Si vous avez besoin d'un peu de sous, vous pouvez passer sous la tuyauterie et récupérer quelques cristaux, sinon, prenez tout de suite la photo qu'il vous manque. Il s'agit de cadrer les sarcophages DomZ. Le reportage peut maintenant être publié. Prenez le fusible et placez-le juste à côté des lasers rouges. Appuyez sur le bouton et passez dans la petite ouverture. Désactivez les autres lasers puis actionnez une plate-forme avec votre clé carrée. Rejoignez votre hovercraft dans les douves puis dirigez-vous vers l'entrée des abattoirs qui devient pour vous une sortie. La grande grille ne bougera pas. Passez donc par le petit tunnel à sa gauche. Foncez sur la grille pour la faire tomber et sortez. Accostez près de l'autre grande grille. Prenez une photo du cryptage holographique afin que le gouverneur puisse vous fournir le code. Entrez ce code et fuyez. Dans la salle avec plusieurs tunnels, prenez celui qui est éclairé, il vous conduira tout droit à l'entrée des courses 3 et 4. Sortez de là aussi.

Le point avec IRIS

Dès votre retour sur les eaux d'Hillys, une nouvelle attaque DomZ est lancée. Suivez et canardez le grand serpent de l'espace pour le détruire rapidement. Il vous fera gagner la perle 50. Rendez-vous au quartier piéton et plus précisément à l'Akuda Bar où vous attendent tous vos amis d'IRIS. Vous rencontrez le gouverneur qui vous remet la clé étoile. Pendant la réunion, le chef du groupe vous contacte par radio, vous reconnaissez cette voix, il s'agit de Pey'j, votre oncle ! Il est donc toujours vivant. Il dit être retenu captif sur la lune et que vous pouvez utiliser son vaisseau pour venir

le libérer. Parlez à tout le monde et récupérez toutes les perles 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64 gracieusement offertes par la population hillyenne. Vous pouvez sortir du repaire. Vous avez dû recevoir un mail de Francis qui vous propose de rejouer aux palets contre lui pour gagner une perle. Battez-le à son jeu et il vous donnera la perle 45. Vous pouvez flâner un peu en ville avant de poursuivre. Allez prendre les nouveaux exemplaires du journal d'IRIS (Mdisk 11 et 12) chez Ming-Tzu.

QG des sections Alpha

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

A la recherche du Beluga

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

Vers l'infini et au-delà !

Dans l'espace, tirez sur la baleine congelée pour la libérer de son bloc de glace. Prenez ensuite une photo pour compléter votre collection de clichés (Megaptera Anaerobia). Ceci devrait terminer le recensement de la faune d'Hillys. On vous transférera un Mdisk regroupant toutes les photos que vous avez prises. Après ça, direction la lune ! A la surface, infiltrez-vous dans la base par l'émetteur. Vous trouverez un AP1 dans le distributeur. Il y a aussi un lecteur de Mdisk au cas où. Dans la petite salle voisine, marchez sur les deux interrupteurs en même temps. L'ascenseur se met en marche et vous conduit à la base DomZ. Remontez le rayon de lumière. Posé dans un coin, vous trouverez un miroir. Placez-le sur le socle de l'autre côté de la salle. Tournez le faisceau lumineux vers ce socle, puis ce dernier vers l'ascenseur. Il y a là bas un récepteur bleu à viser. Cela ouvre une porte et vous permet de récupérer un second miroir.

Revenez au socle que vous venez de pivoter, et dirigez maintenant le faisceau à l'opposé de la pièce pour ouvrir un autre passage. Continuez par ce chemin et posez le miroir que vous avez sur le socle en face de vous. Faites tourner le nouveau socle de façon à dévier le faisceau dans le tunnel qui descend (sur la gauche). Dans la salle suivante, visez les pales des mécanismes pour faire tourner les socles et orienter le faisceau droit sur le récepteur bleu. Suivez le rayon vers le cloître. Traversez le pont. Vous retrouvez enfin Pey'j, mais celui-ci est toujours prisonnier. En orientant un à un les socles, faites faire le tour au rayon le tour de la prison. La première barrière tombera. Dirigez ensuite le premier socle pour qu'il pointe vers le troisième (le premier est celui qui reçoit le rayon en premier, le troisième est... bein comptez). Bougez aussi le septième de façon à ce qu'il pointe vers le second. Vous aurez dessiné une étoile avec le rayon. Mais plus important, vous aurez détruit la seconde barrière de la prison. Avec le premier socle, visez enfin le quatrième socle (encore une étoile !). La troisième et dernière barrière tombe. Demandez à Double H de briser la coquille qui retient toujours Pey'j. Votre oncle est maintenant libre, mais il ne respire plus. Vous arrivez trop tard... Vous n'avez plus qu'à repartir sur vos pas. Après avoir retraversé le pont, vous recevez un mail. Pey'j est vivant ! La réunion de famille est un vrai moment de bonheur, mais vous n'avez pas une minute à perdre si vous voulez sauver les orphelins. Dans le recoin où se trouve le lecteur de Mdisk, il y a aussi une porte à peine ouverte. Faites glisser Jade dans l'ouverture. Montez par l'ascenseur. Passez discrètement dans le dos du premier garde en bas à droite. Frappez-le puis occupez-vous de son copain. Descendez avec l'ascenseur suivant. Faites le tour de l'étrange structure et entrez.

Vous voilà dans la grande crypte DomZ. Il y a de nombreux ascenseurs ici. Pour aller vite, montez avec l'ascenseur devant vous (celui en bout de plate-forme) puis descendez avec celui à votre gauche. Continuez par l'ascenseur vert. Prenez une photo de la scène avec le prêtre DomZ dont vous êtes témoin. Revenez sur vos pas pour retrouver Double H et Pey'j. Remontez à la salle du Beluga. Repérez le bouton. Grimpez par là le plus haut que vous pouvez et demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour faire venir une caisse. Accrochez-vous à cette caisse. En appuyant une seconde fois, votre ami vous fera naviguer jusqu'au sommet du Beluga. Visez l'interrupteur tout en bas, de l'autre côté de la plate-forme. Une seconde caisse va arriver. Lorsqu'elle sera à votre hauteur, tirez une deuxième fois et accrochez-vous de suite pour redescendre de l'autre côté de la passerelle. Actionnez l'engrenage et voilà, vos deux compères peuvent vous rejoindre. Placez-vous chacun sur un interrupteur puis avancez en zigzaguant pour éviter les tirs du canon. Entrez dans la navette. Elle vous conduit tout droit à la salle de l'émetteur. Prenez une photo du code holographique puis entrez la combinaison que vous envoie le gouverneur. Le reportage parvient tant bien que mal à être diffusé et la population d'Hillys se soulève.

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

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

Quêtes annexes

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

Le transit
Près de la boutique Ming-Tzu se trouve une porte ouverte. Elle mène dans le transit. Poussez l'armoire pour découvrir un trou. Baissez-vous et entrez. Franchissant les rayons lasers en vous baissant ou en sautant par dessus. Bien entendu, ne vous gênez pas pour frapper les caisses de cristaux et récupérer un peu d'unités. Continuez jusqu'au tapis roulant. Avancez sur les deux premiers en suivant le sens de la marche et en sautant à partir des petites plates-formes. Sur le troisième tapis, courez en sens inverse pour atteindre la plate-forme puis enfoncez-vous dans le couloir. Vous débouchez dans une autre grande salle remplie de tapis roulant. Progressez sur le premier sans problème puis sur le second en évitant les barils. Esquivez les rayons lasers sur le troisième, le quatrième puis le cinquième que vous devrez d'ailleurs parcourir jusqu'au bout (ne vous arrêtez pas sur la plate-forme centrale, continuez jusqu'à celle qui se situe tout en haut, sur votre droite). Sur le tapis suivant, avancez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez sur le tapis en contrebas lorsque le baril sera passé. Courez vous réfugier sur la grande plate-forme devant vous pour éviter le baril suivant. Sur ce tapis, vous devez progresser petit à petit entre les barils. Sur le tapis suivant c'est la même chose, sauf que des lasers vous compliquent un peu la tâche. Franchissez tout ça puis sautez sur le dernier tapis et enfin vers les caisses. Escaladez-les. Vous trouverez la perle 16. Laissez-vous porter par le dernier tapis pour rejoindre Pey'j et quittez ce sinistre entrepôt.

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

Les grottes de pillards
Il y a 4 grottes de pillards sur Hillys. A chaque fois que vous entrez dans l'une d'elles, vous vous faites dérober de l'argent que vous pourrez quand même récupérer à condition de rattraper et de zigouiller le pillard dans un long dédale de grottes.
Grotte des pillards 1
Cette grotte se situe sur la plage au sud ouest de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Vous gagnerez ici la perle 3.
Grotte des pillards 2
Lorsque vous êtes dans la partie sud d'Hillys, au lieu d'entrer dans la cité, passez sous le pont à droite et détruisez le robot. La grotte se trouve sur la plage un peu plus loin. Cette grotte vous récompensera de la perle 18.
Grotte des pillards 3
L'entrée de la grotte 3 se situe derrière l'île qui délimite la zone contrôlée par les sections Alpha. Pour y accéder, vous devez impérativement posséder le kit de saut. Cette grotte permet de gagner la perle 49.
Grotte des pillards 4
La 4ème grotte des pillards se trouve sur la petite île au sud ouest de la carte. Là aussi, vous devez posséder le kit de

saut pour y accéder. En rattrapant le voleur, vous gagnerez la perle 51.

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

Quartiers Alpha
En face de l'Akuda Bar se trouve une porte marquée d'un triangle, ouvrez-la avec la clé triangulaire.
Poussez la lourde caisse avec l'aide de Double H puis entrez dans la petite ouverture. Passez sous les lasers bleus et suspendez-vous à la corniche. Attendez que les lasers rouges soient éteints pour lâcher prise et courir là où ils ne pourront pas vous toucher. Suspendez-vous de nouveau. Attendez que les lasers forment une croix en haut à gauche. Lâchez-vous et courez. Sautez à l'étage inférieur. Deux lasers tournent sur eux-mêmes et il y a plusieurs faisceaux bleus qui vous barrent la route. Baissez-vous, attendez que le second laser soit passé et allez vite vous cacher derrière le rebord suivant. Faites la même chose jusqu'au troisième puis quatrième rebord. Sautez à l'étage du dessous dès que vous le pourrez. Plaquez-vous à la paroi et passez lorsque les lasers seront éteints. Descendez encore d'un étage. Il vous faut encore vous plaquer contre le mur. Dès que vous commencerez à longer la corniche, un laser se mettra à vous suivre. Ne perdez pas de temps, passez lorsque les gros lasers rouges sont éteints et tout ira bien. Restez suspendue au-dessus du vide en attendant que le laser qui balaie l'étage inférieur se dirige vers la gauche pour tout lâcher et courir vous suspendre encore une fois. Faites exactement la même chose ici, attendez que le laser aille vers la gauche, lâchez-vous et courez vers le rebord (à droite cette fois). Vous arrivez au dernier laser, sautez par dessus lui pour l'éviter puis laissez-vous tomber sur le sol vert. Faufilez-vous dans la petite ouverture et zigzaguer entre les lasers bleus. Sautez sur le sol. Deux petits lasers bleus vous barrent la route, franchissez-les sans problème et passez sous les suivants en évitant le regard des gardes qui tournent dans la pièce. Suivez de près l'un de ces gardes pour faire le tour de la salle puis montez dans le petit conduit d'aération. Au fond, la vitre cassée vous permet de tirer sur l'interrupteur pour désactiver les lasers au sol. Faites de même à partir de la fenêtre précédente puis descendez chercher les perles 67, 68, 69. Ouvrez la porte carrée suivante et accroupissez-vous derrière le rebord. Suivez le garde dans sa ronde. Au niveau de l'interrupteur, laissez-le vous distancer, appuyez sur le bouton et allez vite (mais toujours baissée) vous enfuir par la porte qui se referme doucement. Vous allez arriver à un ascenseur qui contient deux caisses. Dès votre arrivée dans l'ascenseur, celui-ci se mettra à monter, alors que la caméra se placera au-dessus de l'action, ce qui me facilite un peu les choses pour vous expliquer la suite. La séquence consiste à éviter d'être vu par les gardes qui sont postés à différents endroits le long de l'ascension. Commencez par vous mettre derrière la caisse 1 (ce sera à gauche lorsque la caméra sera placée correctement), puis à droite de la caisse 2, de nouveau à gauche de la caisse 1, à gauche de la caisse 2 et enfin en bas de la caisse 2. L'ascenseur s'arrête et laisse monter un garde. Lorsque la machine repart, mettez-vous à gauche de la caisse 2. Laissez le garde partir tranquillement puis engouffrez-vous dans le conduit sur la gauche. Cassez la grille et retrouvez Double H pour vous enfuir.

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

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

Entrepôt des sections Alpha

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

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

La liste des perles

1. Le monstre DomZ du phare
2. Le Serpent de mer DomZ
3. Butin des pillards (grotte 1)
4. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 2
5. Victoire contre Francis aux palets (partie 1)
6. Butin de Rufus
7. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 3
8. Victoire à la course 1
9. Victoire à la course 2
10. Pterolimax DomZ
11. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 4
12. Crochax perliféré
13. Reprise aux sections Alpha (dans la remise)
14. Achetée à Nouri
15. Achetée à Ming-Tzu
16. Reprise aux sections Alpha (Transit)
17. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 5
18. Butin des pillards (grotte 2)
19. Reprise aux sections Alpha (laboratoire de la fabrique)
20. Robot DomZ de la fabrique
21. Machine de torture DomZ
22. Faucheur
23. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
24. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
25. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
26. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
27. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
28. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 6
29. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
30. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
31. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
32. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
33. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
34. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
35. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
36. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
37. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
38. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
39. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)

40. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
41. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
42. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
43. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
44. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
45. Victoire contre Francis aux palets (partie 2)
46. Achetée à Nouri
47. Achetée a Ming-Tzu
48. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile est)
49. Butin des pillards (grotte 3)
50. Le Serpent de mer DomZ (troisième attaque DomZ)
51. Butin des pillards (grotte 4)
52. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, funiculaire)
53. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
54. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
55. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
56. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
57. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
58. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
59. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
60. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
61. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
62. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
63. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
64. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
65. Reprise aux sections Alpha (la perle du centre ville)
66. Achetée a Ming-Tzu
67. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
68. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
69. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
70. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile nord)
71. Victoire à la course 3
72. Victoire à la course 4
73. Le Serpent de mer DomZ (quatrième attaque DomZ)
74. Crochax du volcan
75. Crochax du volcan
76. Crochax du volcan
77. Crochax du volcan
78. Crochax du volcan
79. Crochax du volcan
80. Crochax du volcan
81. Crochax du volcan
82. Crochax du volcan
83. Crochax du volcan
84. Crochax du volcan
85. Crochax du volcan
86. Crochax du volcan
87. Crochax du volcan
88. Crochax du volcan

La liste des Mdisks

1. Mdisk de sauvegarde
2. M. de Castellac
3. La perle et les courants (donné par le groupe Iris)
4. Pour Jade (donné par Pey'j à la fabrique)
5. Caméra surveillance (fabrique)

6. Base de données armée Hillyenne (fabrique)
7. Bilan Beluga (sur le bureau de la cache de Pey'j
8. Espèces animales (terminer le recensement de la faune d'Hillys)
9. IRIS 511 (donné par Mig-Tzu)
10. IRIS 512 (donné par Mig-Tzu)
11. IRIS 513 (donné par Mig-Tzu)
12. IRIS 514 (donné par Mig-Tzu)
13. Jeu de palets (donné après avoir réussi la mission sur internet)
14. Jeu des perles (récupérer toutes les perles)

La liste des animaux

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

Rattus Giganteus : Fabrique
Rhinoceros Sapiens : Garage Mammago
Sarcophagus Domzii : Fabrique, Quartier des abattoirs
Spongus Gluanteus : Ilot Noir
Sus Sapiens : Refuge du phare sud
Taurus Sapiens : Akuda Bar
Teratosaurus Imperator : Eaux d'Hillys pendant les attaques DomZ, dans une grotte au nord d'Hillys
Timorea Saponifera : Abattoirs
Trilobites Saltans : Abattoirs
Vorax Nocturnus : Refuge du phare sud (au début), Fabrique
Walrus Sapiens : Quartier piéton, boutique de Ming-Tzu

LE 13ÈME MDISK

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

TROPHÉES

BRONZE

Hovercraft

Charger L'hovercraft

Roi du pari 1

Gagnez 3 fois contre Belles Mirettes dans le jeu des noix de coco

Roi du pari 2

Gagnez 3 fois contre Francis dans le jeu des palets (hors entraînement)

Ravages

Tuez 10 gardes des sections Alpha

Grand coeur

Obtenez 10 coeurs pour la santé de Jade

Responsable des données

Récupérez 11 Mdisks

Projet Apollon

Prenez le vaisseau et allez sur la Lune

ARGENT

Champion de course

Finissez premier dans les 4 courses d'hovercraft

Chasseur de primes

Poursuivez les 4 pillards

Photographe animalier

Utilisez 6 pellicules de photos animalières

Bourses

Découvrez 80 perles

OR

Beyond Good & Evil

Terminez le jeu

K-BUPS DU CHIEN

Allez voir le chien du phare pour démarrer une poursuite afin de récupérer la boîte de K-bups qu'il tient dans sa gueule.

BOOSTS ET PERLE

Rufus cache le code M9Q8 à entrer à la première porte de l'étage. Vous arriverez dans une salle où il y a 2 boosts sur une étagère et une perle dans une armoire.

GAGNER CONTRE FRANCIS AUX PALETS SANS PERDRE TROP D'UNITÉS

Lors de votre aventure sur Hillys, vous aurez comme mission de trouver des perles d'aramis (au nombre de 88 dans l'intégralité du jeu). L'un des moyens d'en gagner est de battre Francis aux palets à l'Akuda Bar. Ce dernier vous proposera en effet à deux reprises de le défier au jeu de palets. Si vous gagnez contre Francis, vous gagnerez la perle. En revanche, si vous perdez la partie, vous verrez votre compte se faire débiter de 1000 unités. Pour éviter de perdre ces unités, effectuez la manoeuvre suivante : sauvegardez votre partie au lecteur de Mdisk situé à l'Akuda Bar, juste à côté du jeu de palets avant de commencer une partie. Ensuite, défiez Francis aux palets jusqu'à ce vous obteniez la perle. Si vous perdez plusieurs fois de suite et qu'il vous reste moins de 1000 unités, revenez au lecteur de Mdisk, chargez votre partie, et vous voilà revenu à votre nombre initial d'unités ! Recommencez l'opération jusqu'à l'obtention

de la perle.

Binary Domain

© Sega 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Délit de Fuite

Exécutez les ordres de votre co-équipier pour compléter le mini-tutoriel. Vous devrez répondre à des questions en cours de jeu : réfléchissez bien à vos réponses. Suivez ensuite votre partenaire, sans oublier de récupérer les munitions en chemin. Une cinématique s'enclenchera après la transmission radio avec votre supérieur.

Visez les pieds des robots pour commencer, dès qu'ils seront assez près, visez leur tête. Eliminez également les robots volants. Collectez les masses d'énergies sur les plateformes colorées.

Utilisez ces masses et votre fusil d'assaut pour lancer une onde de choc sur les obstructions devant vous.

Suivez Bo et mettez-vous à couvert. Eliminez d'abord le robot volant puis occupez-vous des autres minions. Aussi, n'oubliez pas de regarder autour de vous pour trouver des munitions.

Un robot géant apparait. Dès que vous obtenez le signal de votre partenaire, courez tout droit en évitant le Lancer et cachez-vous derrière la barricade. Puis sautez à l'eau.

Continuez de suivre votre co-équipier et plongez quand vous verrez des robots volants s'approcher de vous.

Répétez cette séquence jusqu'à que vous arriviez au tanker.

Suivez votre co-équipier, utilisez votre arme pour monter.

Suivez le tutoriel de votre ami. Vous apprendrez que vous pouvez donner différents ordres à votre équipe tels que tirer, charger ou regroupement. Si vos partenaires ont entièrement confiance en vous, ils obéiront sans problème mais si vous avez commis des erreurs, ils perdront confiance en vous. Evitez également de leur tirer dessus, car cela diminue leur confiance. Vous remarquerez que tout au long du jeu, vos partenaires vont guideront à travers la ville, suivez-les pour être sûr de prendre le bon chemin. Après cela, continuez de suivre Bo. Pressez l'interrupteur qu'il vous indique. Vous trouverez un fournisseur de munitions. Avec l'argent que vous avez récolté en abattant vos ennemis, vous pouvez acheter de nouvelles armes ou améliorer vos capacités actuelles.

Passez la porte, descendez les escaliers et abattez les robots en faisant attention à la mitrailleuse en haut, lancez une grenade pour la faire stopper. Passez la porte du fond et montez à gauche. Faites fonctionner la grue, tournez le container dans votre direction et faites le avancer complètement sur la droite puis baissez-le pour créer un passage jusqu'à l'autre côté.

Retournez dans la salle à droite et continuez droit devant dans le container. Prenez la porte à droite puis allez à gauche.

Allez à droite puis montez et allez à gauche. Eliminez tous les ennemis dans la pièce. Les robots rouges sont un peu plus difficiles à éliminer que les robots normaux. Allez au fond puis prenez la porte à gauche et éliminez encore des robots et faites attention au grand robot. Attendez que Bo se place à côté de la grille pour activer le levier à gauche.

Après la cinématique, allez à droite vers l'échelle jaune pour trouver la console. Placez la grue au-dessus du Grand Lancer et laissez la tomber pour l'assommer.

Descendez vite pour ouvrir la porte à gauche avec Bo. Montez à l'échelle en face puis à celle de droite et activez les commandes.

Une nouvelle cinématique s'enclenche.

Dirigez Dan pour éviter les tuyaux.

Continuez tout droit en éliminant les ennemis. Passez la barrière et mettez-vous à couvert. Tirez sur le sniper en face, puis sur le toit à gauche, ensuite sur les toits à droite et sur le dernier à gauche.

Eliminez les robots qui arrivent. Allez dans le hangar au fond. Eliminez les ennemis. Vous trouverez une machine pour améliorer vos capacités à droite. Pressez l'interrupteur au fond à gauche. Eliminez les ennemis qui apparaissent. Avancez tout droit et éliminez encore des robots. Une cinématique s'enclenche.

Chapitre 2 - A la recherche d'un Refuge

Vous serez en équipe de trois : choisissez vos partenaires. Suivez-les à travers les ruines. Eliminez tous les robots en faisant attention au sniper. Le Grand Lancer apparait : trouvez le lance-rocket (dans un bâtiment en ruine) et attendez le signal pour tirer sur les câbles électriques au-dessus du Lancer.

Tirez-lui ensuite dessus pour l'affaiblir davantage. Allez sur le toit du bâtiment et attendez le signal de vos co-équipiers pour sauter sur le Lancer, à partir de là tirez-lui dans la tête en essayant de maintenir votre équilibre. Recommencez si vous tombez du Lancer.

Quand il sera achevé, suivez vos partenaires, levez le store et continuez de les suivre jusqu'à la prochaine cinématique.

Faites votre choix de co-équipiers.

Montez les escaliers et allez rejoindre les autres membres de l'équipe. Au bout à gauche de la salle, vous trouverez un fournisseur de munitions. Dirigez-vous vers le robot derrière.

Eliminez les robots qui sortent de l'appareil, éliminez les multiples robots volants et les robots qu'ils font atterrir. Tirez sur le baril de pétrole à gauche du décor.

Dirigez-vous vers la ruelle en éliminant les robots au passage. Après l'apparition de l'araignée, courez tout en suivant vos équipiers et pressez la touche indiquée à l'écran quand la flèche sera dans le bleu.

Allez vers la gauche dans le bâtiment, montez les escaliers et à droite vous trouverez une boutique à munitions. Montez les escaliers au fond et sortez sur le toit. Abattez les ennemis de la zone gauche. Continuez d'avancer sur les toits en éliminant les robots. Suivez l'équipe sur les échafaudages, abattez les robots, entrez dans le bâtiment où d'autres robots vous attendent et ouvrez le store au fond.

Prenez le lance-rocket et visez les pattes de l'Arachnid. Mettez-vous à couvert dans des angles morts pour éviter ses balles et n'oubliez pas de recharger votre arme.

Faites attention aux fusées qu'elle vous lance et aux robots volants. Mettez-vous à couvert quand l'araignée essaie de vous cibler.

Suivez votre équipe jusqu'au tunnel devant à droite. Suivez Yuki.

Après la cinématique, vous trouverez une boutique à munitions dans l'allée à droite. Suivez Yuki.

Faites le choix pour votre équipe. Vous trouverez un fournisseur de munitions à droite. Allez dans la salle de jeux pour éliminer les robots. Prenez la porte au fond de la salle et tournez à gauche où d'autres robots vous attendent. Suivez les couloirs et au bout, allez à gauche dans la station et éliminez les robots qui s'y trouvent.

Descendez les escaliers au bout à droite. Eliminez les robots qui arrivent.

Passez la porte en bas des escaliers. Une boutique de munitions vous attend à droite. Montez sur le jet-ski.

Dirigez-le pour éviter les obstacles et maintenir une vitesse maximale pour éviter les tirs ennemis. Descendez du jet-ski, montez l'échelle et avancez.

Descendez et entrez dans la remise à côté pour faire le plein de munitions. Utilisez le lance-rocket pour détruire les moteurs de l'appareil. Prenez les escaliers pour aller sur le toit et avoir une meilleure ligne de mire.

Quand ceci sera terminé, cherchez l'échelle à droite sur le toit et grimpez. Suivez vos partenaires jusqu'au portail.

Choisissez vos équipiers. Restez groupés et avancez dans les égouts, faites attention aux petits robots rouges. Eliminez les robots au fond, allez à gauche et montez. Allez à droite puis ouvrez la porte à gauche. Eliminez les robots, descendez et prenez l'échelle devant.

Continuez tout droit.

Avancez tout droit en éliminant les robots, à droite vous trouverez de quoi faire le plein de munitions. Allez complètement à gauche pour trouver une échelle. Avancez dans le couloir à gauche, éliminez les robots et allez au fond ouvrir la porte à droite. Faites attention aux robots de l'étage d'au-dessus. Avancez et montez à l'échelle au bout. Eliminez les robots, et chargez votre arme pour relâcher une onde de choc sur les barils en haut.

Grimpez à l'échelle, allez dans la salle, éliminez tous les robots et activez les commandes.

Rejoignez le reste de l'équipe et retournez jusqu'à l'ascenseur. Eliminez tous les robots qui arrivent dans votre direction jusqu'à l'arrivée de l'ascenseur, puis montez-y. Tirez sur tous les robots qui s'accrochent à votre co-équipier.

Chapitre 3 - Mauvaise Posture

Dites à Charlie que vous préférez bougez. Descendez les marches. Eliminez les robots volants à l'avant de votre véhicule, cachez-vous si on vous tire dessus. Tirez sur les voitures noires qui apparaissent. Tirez sur une voiture policière blanche. Continuez de tirer sur les robots volants.

Choisissez les membres de votre équipe. Couvrez l'autre équipe en vous occupant des ennemis dans le tunnel. Ouvrez la porte à droite.

Descendez, allez à gauche, montez et allez à droite en éliminant les robots. Prenez les escaliers au fond à droite, allez à droite et éliminez les robots. Avancez et allez sur la passerelle à droite pour éliminer les robots. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attendent.

Prenez la porte au fond et éliminez le robot à droite puis allez dans le couloir au fond à gauche. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur au fond.

Marchez jusqu'au robot au bout que vous devez éliminer. Dirigez-vous vers la porte au bout et prenez l'escalier au fond. Descendez, prenez l'escalier en face et occupez-vous des robots au sol. Activez les commandes sur l'écran bleu à droite, défendez-vous contre les robots jusqu'à l'arrivée de l'ascenseur.

Vous trouverez une boutique de munitions droit devant vous en sortant, allez à gauche, tirez sur les petits robots au sol avant qu'ils vous atteignent, sinon donnez un coup pour les chasser, faites attention également aux robots au-dessus au fond.

Avancez entre les caisses jusqu'à la grande porte. Faites attention aux deux robots au-dessus. Montez les escaliers et prenez l'ascenseur.

Entrez dans le chariot. Quand les robots apparaissent, tirez sur la lumière rouge au bout puis occupez-vous d'eux. Tirez sur les prochaines lumières que vous trouverez. Descendez du chariot et prenez l'ascenseur.

Sortez de l'ascenseur et faites le plein à gauche. Passez la porte au bout, allez tout droit, tournez à gauche sur la

passerelle et encore une fois dans le couloir au bout. Activez le levier, grimpez l'échelle à droite, avancez et montez encore puis ouvrez la porte.

Faites attention aux petits robots qui s'accrochent à vous. Avancez et une cinématique s'enclenchera. Après cela, choisissez un partenaire pour vous accompagner.

Eliminez les robots dans la salle. Vous devez maintenant détruire 4 réservoirs de gaz, servez-vous des salles de ventilation pour restaurer votre énergie. Le premier est dans la première salle accroché à l'installation au plafond, le second est devant à droite, le troisième est au commencement du couloir de droite, faites attention aux robots, utilisez votre Shock Burst sur les barils à l'entrée du couloir au bout à gauche, le dernier réservoir est en haut à gauche de l'installation dans la dernière pièce. Attendez que votre partenaire vous rejoigne et passez la porte au fond. Allez tout droit et pressez l'interrupteur sur l'ascenseur.

Sortez de l'ascenseur, prenez le couloir à gauche et ouvrez la porte du fond. Occupez-vous des ennemis jusqu'à que ce soit votre tour d'utiliser la tyrolienne, grimpez à l'échelle et une cinématique s'enclenchera.

Chapitre 4 - Refuser et Résister

Continuez tout droit en éliminant les robots au passage.

Choisissez le partenaire qui restera avec vous. Protégez le monorail en empêchant les robots d'y atterrir, tirez sur les robots volants pour les envoyer s'écraser.

Un d'entre eux atterrira : éliminez-le.

Suivez votre équipier sur le toit. Attendez que la flèche soit dans la zone bleue pour presser la touche affichée à l'écran. Tirez sur les ennemis qui abordent le train.

Rejoignez votre équipier près de la trappe. Entrez dans le wagon et abattez les ennemis qui attaquent sur la gauche.

Avancez quand les portes s'ouvrent et éliminez les robots. Continuez d'avancer.

Tirez sur la porte puis donnez des coups de pied pour l'ouvrir.

Eliminez les robots sur la gare. Prenez les escaliers menant au tunnel et éliminez tous les robots alentours. Allez à gauche et tournez encore à gauche dans le petit couloir pour descendre.

Eliminez les ennemis sur la gare, passez à travers les deux trains qui arriveront puis montez les marches à gauche.

Eliminez les robots et allez à droite. Une boutique de munitions se trouve à droite. Tirez dans la tête du Gorilla. Suivez vos co-équipiers jusqu'à la grande porte. Allez à droite et tirez sur tous les robots. Allez à gauche puis descendez à droite. Suivez la nouvelle équipe.

Allez dans la salle devant à gauche et descendez. Eliminez tous les robots en avançant. Suivez Shindo jusqu'à la porte au bout, allez à gauche puis à droite au bout. Occupez-vous des ennemis dans le hangar devant. Suivez les autres jusqu'au bout du hangar.

Choisissez votre partenaire. Eliminez tous les robots et activez l'ascenseur. Le Gorilla est de retour, suivez-le, allez à gauche au bout du couloir, montez et suivez vos alliés.

Descendez à droite et tenez-vous prêt à tirez sur les barils de pétrole quand le gorille arrivera. Allez ensuite dans le couloir à gauche, suivez le couloir et allez à gauche à l'intersection. Grimpez l'échelle, descendez au bout, poussez le réservoir de pétrole avec l'aide de votre partenaire, mettez vous à l'abri et attendez que le gorille arrive pour faire détoner le réservoir. Allez à gauche et montez à l'échelle. Suivez le couloir, allez à gauche sur la passerelle et descendez. Courez jusqu'au fond et ramassez les munitions, montez sur la plateforme à gauche pour charger les munitions sur l'arme. Mettez-vous en place sur la machine, votre équipier vous aidera à la recharger en cas de besoin.

Faites attention aux renforts ennemis. Le gorille vous attaquera, sortez de la machine pour ne pas vous faire tuer et retournez-y quand il s'éloigne. Répétez cette séquence jusqu'à qu'il explose. Rejoignez votre partenaire.

Après la cinématique, sortez de la pièce et allez voir le soldat au bout du couloir pour qu'il vous mène à Shindo.

Après la cinématique, courez vous cacher et éliminez les robots ordinaires qui apparaissent au fur et à mesure. Le robot lance des projectiles régulièrement, évitez-les, puis visez ses " bras " pour le détruire.

Ceci fait, suivez Shindo encore une fois en ignorant les robots qui débarquent. Au bout à droite dans le hangar, vous trouverez une boutique à munitions. Dirigez-vous vers le camion en ignorant encore une fois les robots. Tirez sur les voitures et les robots qui vous poursuivent.

Après la courte cinématique, répétez la même chose à partir de l'arrière du camion.

Il y a une boutique de munitions à proximité. Suivez les touches pour maintenir votre équilibre en avançant et attendez que la flèche soit dans le bleu pour presser la touche affichée à l'écran.

Tirez sur la tête du Tsar Runner, puis sur ses bras, ensuite sur son estomac.

Faites attention aux robots volants.

Tirez sur les missiles que lance le robot géant avant qu'ils n'atteignent votre véhicule.

Suivez les directions affichées à l'écran pour sauver Faye.

Quand le robot se mettra debout, tirez sur le boîtier bleu sur son estomac.

Après la cinématique, tirez sur les robots qui bloquent votre route.

Evitez les missiles. Suivez le reste de l'équipe dans le bâtiment de l'autre côté à droite pendant que Cain pirate le robot.

Servez-vous du Howitzer pour éliminer tous les robots qui apparaissent.

Faites attention au robot géant et à ceux armés de mitrailleuse.

Tirez sur la porte quand vous les aurez tous éliminés.

Chapitre 5 - Héritage Artificiel

Tirez sur les robots ninjas.

Suivez l'équipe à travers la porte. Tirez sur le centre lumineux du Médusa, tirez sur les zones lumineuses des tentacules, puis montez sur un des tentacules. En montant, évitez les parties électriques des tentacules. Faites le tour pur éviter les tirs et es décharges électriques. Attendez que vos équipiers libèrent le passage pour continuer à grimper en continuant à éviter les tirs. Sautez du tentacule. Tirez sur le robot, vous êtes en face de son système opérateur. Eliminez les robots autour de vous et avancez pour voir l'interrupteur qui active l'ascenseur. Continuez de tirez sur le robot géant en faisant le tour.

Tirez sur le rond lumineux sur le robot.

Eliminez les robots qui arrivent.

Passez la porte devant à gauche, montez et tout en haut allez à gauche. Eliminez les robots qui arrivent. Allez à droite au bout du couloir et éliminez les robots ninjas. Passez la porte au fond et allez à droite. Continuez dans le couloir et prenez la grande porte à gauche. Allez à gauche au bout du couloir et éliminez les robots. Prenez les escaliers. Eliminez les robots en montant. Prenez la porte à gauche, suivez le couloir et éliminez les robots. Vous trouverez une boutique à munitions plus loin dans le couloir. Allez à gauche au bout, éliminez les robots et une porte s'ouvrira dans le

fond. Continuez tout droit, puis attendez que Cain ouvre la porte à droite.

Choisissez deux partenaires pour vous accompagner.

Passez la porte au centre de la salle, tournez à droite à la deuxième intersection. Utilisez une onde de choc ou une grenade pour éliminer le robot dans le couloir et faites attention aux ennemis qui arrivent. Empruntez le couloir, tournez à gauche sous les ordres de votre équipier et éliminez encore un des ces petits robots. Vous pouvez également décider de sprinter pour les éviter. D'autres robots arrivent par la droite. Tournez à gauche et allez tout droit. Au bout, tournez à droite, éliminez les robots qui arrivent ainsi que celui dans le couloir d'à côté. Empruntez le couloir et allez à gauche à la prochaine intersection.

Attendez que votre équipier ouvre la porte au fond à droite. Eliminez les robots, vous trouverez une boutique à droite. Prenez la porte sur votre droite. Prenez la porte à gauche, éliminez les robots et allez à droite puis encore à droite. Tournez à gauche dans le laboratoire quand la porte s'ouvrira. Allez à gauche et éliminez tous les robots dans le laboratoire. Attendez que la grande porte à droite du laboratoire s'ouvre.

Allez à gauche, éliminez les robots qui arrivent dans le couloir ainsi que le petit robot mitrailleur du couloir à gauche. Entrez dans la salle à droite et éliminez les robots, faites attention aux petits robots-araignées. Passez la grande porte au fond, allez à gauche et entrez dans le couloir à droite. Pressez l'interrupteur droit devant et entrez dans l'ascenseur.

Vous trouverez un terminal à munitions en sortant, allez tout droit et interagissez avec l'écran géant à droite dans la grande salle.

Allez dans la pièce à gauche et répétez la même chose sur l'écran.

Une cinématique s'enclenche.

Tirez sur la partie bleue de la tête du Glaussius en évitant les rayons laser. Une fois que vous aurez détruit son système, tirez sur l'alarme en haut à droite et détruisez le reste des systèmes opératoires du robot. Tirez sur toutes les alarmes que vous trouverez jusqu'à détruire complètement le robot.

Eliminez tous les robots. Passez la porte qui s'ouvre.

Allez à gauche, descendez et allez à droite dans le couloir en faisant attention aux robots qui apparaissent.

Allez à gauche au bout du couloir, puis encore à gauche et tournez à droite. Laissez Shindo et Kurosawa ouvrir la porte pendant que vous vous occupez des robots qui arrivent derrière.

Franchissez la porte dès qu'elle sera ouverte et allez à gauche. Allez à gauche encore puis à droite. Occupez-vous des robots qui se lèvent et allez à droite. Allez à gauche et laissez les deux autres ouvrir la porte pendant que vous retenez le flot de robots. Passez la porte et montez sur les caisses puis allez à droite. Descendez, rechargez votre onde de choc à gauche puis allez à droite dans les débris. Eliminez les ennemis qui s'y cachent. Allez à droite et descendez.

Suivez la passerelle jusqu'à l'ascenseur de l'autre côté.

En sortant de l'ascenseur, attendez que Kurosawa créé un passage pour aller à gauche.
Suivez-le dans les couloirs et à l'intersection, allez à droite. Une cinématique démarrera.

Après la cinématique, suivez le couloir en éliminant les robots et allez dans l'ascenseur à droite.

En haut, continuez, grimpez l'échelle.

Tirez sur le Cerbère, cassez sa carcasse pour atteindre le centre de son système (le point bleu dans son squelette). Eliminez les robots qu'il fera venir. Continuez de lui tirer dessus jusqu'à qu'il soit complètement achevé.

Ouvrez la porte au bout, prenez le RPG de Rachael, ouvrez la porte et une nouvelle cinématique s'animera. Eliminez les robots ou ignorez-les et dirigez-vous sur l'échelle. Tirez sur le centre du missile.

Sprintez entre les installations en suivant vos amis et utilisez votre onde de choc pour libérer le passage, grimpez à l'échelle et continuez de courir. Suivez-les sur le pont, sprintez quand il s'effondre mais faites attention aux trous et aux décombres qu'il vous faut escalader.

Une nouvelle cinématique démarre.

Chapitre 6 - Destinée reniée

Eliminez les robots autour de vous et prenez la porte du fond.

Continuez d'avancer en éliminant les nombreux ennemis et en faisant attention aux bombes fumigènes.

Après la cinématique, éliminez les robots rouges. Après l'autre cinématique, occupez-vous des robots ninjas.

Durant la cinématique, dès que Dan prend le fusil, visez la tête de Faye. Eliminez encore des robots et tirez sur Faye qui est à l'étage d'au-dessus. Une autre cinématique démarre quand tous les robots sont éliminés.

Suivez l'équipe, faites le plein à droite puis faites savoir à Charlie que vous êtes prêt.

Après cette cinématique, attaquez les robots de l'armée américaine.

Occupez-vous du Cuirassé de choc d'abord : ses pieds, ses bras et son dos en faisant attention aux coups de feu, aux missiles et aux grenades. Vous trouverez d'énormes mitrailleuses un peu partout dans la salle, vous pouvez vous en servir pour infliger plus de dommages. Le robot s'affaiblira régulièrement sous les coups de feu, profitez-en pour tirer sur le robot sans vous faire tirer dessus. Tirez sur le dernier morceau de cuirasse rouge sur son dos. Ne le laissez pas s'approcher de vous et éviter les missiles qu'il vous lancera. Faites également attention aux grenades qu'il vous lance. Ne le laissez pas vous toucher avec sa main en forme de foreuse.

Continuez de tirer jusqu'à la cinématique. Pendant la cinématique, attendez que Dan saisissez le fusil pour lancer une onde de choc.

Vous avez terminé le jeu Binary Domain.

Bionic Commando

© Capcom / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SUPER HARD

Terminer le mode Histoire.

RÉCOMPENSES VIA BIONIC COMMANDO REARMED

Arme prototype

Dans Bionic Commando Rearmed, rendez-vous à la zone A pour trouver l'icône FSA.

Matrice violette

Dans Bionic Commando Rearmed, récupérez les 12 Yashichis.

Tenue rétro

Téléchargez Bionic Commando Rearmed.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Chapitre 1

Ascension city

Après le largage, avancez et passez par le trou dans le mur. Tournez à droite et éliminez le soldat. Tournez ensuite à gauche et prenez le premier objet de la zone. Continuez votre chemin et tuez un autre soldat. Avancez jusqu'au fond de la salle pour prendre les munitions ensuite tournez à gauche. Ramassez les munitions en chemin et éliminez les trois ennemis barricadés à droite. Montez ensuite les marches, allez à droite et prenez l'objet. Descendez ensuite par le trou au sol et descendez les marches.

Avancez jusqu'au fond et tournez à droite pour récupérer le deuxième objet. Avancez ensuite à gauche pour arriver dans une grande salle. Allez vers la porte située à gauche et sortez. Zoomez et éliminez l'ennemi barricadé au fond du couloir. Traversez ce couloir et ramassez le troisième objet qui se trouve à gauche du coté du distributeur automatique. Avancez ensuite et descendez d'autres escaliers. Eliminez le soldat, allez à gauche et neutralisez un nouvel ennemi. Traversez ensuite un autre couloir et prenez l'objet qui se trouve à gauche des escaliers. Descendez ensuite l'escalier

pour retrouver votre bras ionique.

Didacticiel

Avancez et utilisez votre bras ionique pour vous accrocher à la poutre verte. Laissez-vous balancer trois fois avant de lâcher prise lorsque l'indicateur bleu s'affiche à l'écran.

Pour l'étape suivante, accrochez-vous à la poutre et balancez-vous en avant et en arrière pour gagner de la vitesse puis lâchez prise au bon moment pour sauter loin devant et atterrir sur la plate-forme.

Vous devez ensuite vous accrocher à la poutre avant de sauter vers la poutre suivante. Gagnez un peu de vitesse et sautez sur la plate-forme d'en face.

Accrochez-vous ensuite au rebord et rembobiner le câble pour monter. Sautez ensuite pour atteindre la dénivellation.

Avancez et accrochez-vous à la première poutre. Sautez à droite vers la poutre suivante puis à gauche vers la dernière. Accrochez-vous ensuite au rebord et hissez-vous en haut. Sautez en bas et montez une autre dénivellation. Sautez ensuite et accrochez-vous au rebord. Montez la dénivellation et accrochez-vous à la poutre. Balancez-vous ensuite avant de sauter vers la plate-forme.

Vous arrivez devant un relais. Lancez votre câble sur les trois cibles qui entourent le relais. Zippez ensuite le câble pour foncer sur les cibles et effectuer une attaque. Allez ensuite en arrière et suivez le chemin avec les poutres. Passez d'une poutre à l'autre jusqu'à la plate-forme. Allez à droite et descendez pour prendre l'objet. Revenez au relais et branchez-vous à ce dernier avec votre câble puis piratez-le. Entrez dans le didacticiel " Lancer " et apprenez à lancer des objets sur vos ennemis. Entrez ensuite dans le didacticiel " Arracher ". Avant de commencer l'entrainement. Allez à gauche et accrochez-vous aux poutres pour prendre l'objet suspendu. Revenez ensuite à la zone de départ et arrachez le socle qui se trouve en face de vous.

Allez ensuite dans le didacticiel " Mort venue d'en haut ". Avancez vers le trou et sautez dans le vide. Appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour réaliser la technique requise. Prenez en même temps l'objet suspendu en l'air.

Entrez ensuite dans le didacticiel " Coup de poing vers le haut ". Avant d'appliquer la technique. Retournez-vous et accrochez-vous au rebord. Montez pour récupérer l'objet et redescendez pour effectuer la technique. Quittez enfin le didacticiel.

Centre ville d'Ascension city

Avancez vers le trou dans le mur pour voir la ville en ruines. Sautez et accrochez-vous à la pancarte la plus haute. Balancez-vous et prenez l'objet qui se trouve entre les deux bâtiments. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et entrez dans les égouts.

Centre ville d'Ascension city II

Avancez et accrochez-vous au poteau de signalisation. Balancez-vous et prenez l'objet. Avancez ensuite à gauche et repérez l'objet qui se trouve derrière les flammes. Utilisez votre câble pour vous accrocher et atteindre la dénivellation puis prenez l'objet. Revenez sur la route et allez à droite. Suivez le chemin et accrochez-vous au pilier pour pouvoir atteindre l'objet suspendu. Avancez à droite et arrêtez-vous à la vue des ennemis qui se trouvent au fond. Zoomez et éliminez vos deux ennemis. Avancez ensuite vers le tunnel et accrochez-vous au bout du rail suspendu. Balancez-vous et gagnez de la vitesse pour sauter au dessus de l'entrée du tunnel et prendre l'objet. Descendez ensuite et passez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city III

Avancez et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la suivante puis sur la route. Descendez dans le trou et escaladez le mur de gauche pour atteindre le relais. Eliminez les deux ennemis qui le gardent avec des attaques sautées ou avec votre arme. Montez ensuite sur l'autoroute qui se trouve en haut à droite et éliminez les deux autres soldats. Revenez au relais et piratez-le. Remontez ensuite sur l'autoroute puis sur celle de gauche. Repérez l'objet qui se trouve à gauche et suspendez-vous aux rails pour atteindre cet objet. Revenez en haut et faites face à l'immeuble. Lancez votre câble contre le wagon du monorail et arrachez-le en appuyant plusieurs fois sur le bouton approprié. Eliminez le soldat qui se trouve dans l'immeuble et sautez vers l'ouverture. Grimpez et entrez dans l'immeuble. Avancez et entrez par le trou qui se trouve en face. Allez ensuite à gauche et descendez. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Avancez et montez les marches. Tuez deux autres soldats et entrez dans la chambre de gauche. Prenez les munitions ensuite entrez par le trou dans le mur gauche et prenez l'objet. Avancez encore et sortez par le trou dans le mur pour atterrir sur une partie de l'autoroute.

Descendez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Avancez vers le poste de contrôle ennemi et tuez les quatre soldats. Allez ensuite à droite et escalader le pilier qui porte le monorail jusqu'au sommet pour prendre l'objet. Montez sur l'autoroute de gauche et avancez en éliminant les soldats. Lancez votre câble sur le wagon du monorail et arrachez-le. Suspendez-vous au rail et prenez l'objet Descendez ensuite et entrez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city IV

Avancez, sautez en bas et contournez le bâtiment d'en face par la gauche. Eliminez le garde et entrez dans l'immeuble situé à droite. Montez l'escalier et butez les deux soldats qui se trouvent à gauche avant qu'ils ne vous repèrent. Montez encore et avancez sur le quai pour prendre l'objet. Tirez sur les ennemis qui gardent le relais pour les attirer vers le bas et arrachez ensuite le wagon de son socle pour le faire tomber sur les ennemis et les écraser. Descendez ensuite et éliminez ce qui reste des ennemis. Descendez ensuite, allez vers le relais et piratez-le pour désactiver les mines. Revenez alors au premier champ de mine. Accrochez-vous aux mines et avancez jusqu'à atteindre l'objet. Revenez au relais et allez vers le deuxième champ de mines. Utilisez les mines pour passer le gouffre et allez à gauche.

Montez vers l'ouverture dans l'immeuble et prenez un autre objet. Montez ensuite les marches et allez jusqu'à l'ouverture dans le mur. Arrachez le wagon du monorail pour le faire tomber sur les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite et montez sur l'autoroute pour tuer les soldats. Restez ensuite en haut et éliminez les ennemis qui gardent le relais. Descendez et piratez ce relais pour désactiver les mines. Accrochez-vous ensuite aux mines et allez à gauche jusqu'à la dernière mine pour prendre l'objet qui se trouve juste en dessous Revenez au relais et escalader l'immeuble qui se trouve à sa droite avec des pancartes sur le toit. Prenez l'objet et revenez au relais. Utilisez ensuite les mines pour atteindre l'autre coté de la ville et avancez dans le tunnel.

Chapitre 2

Centre ville d'Ascension city V

Avancez et escaladez l'immeuble d'en face où se trouve la capsule. Prenez votre nouvelle arme, restez sur le toit et allez à gauche. Testez votre nouvelle arme sur les soldats qui se trouvent en bas. Descendez vers leur position puis sautez vers le wagon du monorail. Des ennemis bloquent l'ouverture qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche. Eliminez-les et sautez vers l'entrée. Avancez, montez les marches et éliminez les ennemis sans trop vous exposer. Montez ensuite à l'étage supérieur et allez vers l'ouverture dans le mur. Sautez en bas en exécutant une chute libre (en appuyant plusieurs fois sur le bouton indiqué). Avancez ensuite dans la canalisation jusqu'à l'autre bout. Sortez et contournez la dénivellation par la gauche pour trouver et prendre un objet. Montez vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Piratez-le et descendez à droite pour prendre les munitions qui se trouvent dans la capsule. Descendez et entrez dans une autre canalisation. Avancez et éliminez les soldats qui patrouillent. Montez et attirez les ennemis au bord de la dénivellation. Arrachez ensuite la pancarte pour qu'elle tombe sur eux et les écrase. Montez encore et éliminez le reste des soldats.
Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du tunnel et accrochez-vous aux mines. Avant d'atteindre le tunnel, tournez-vous et sautez vers l'objet suspendu en l'air pour le prendre. Reprenez ensuite le chemin vers le tunnel, éliminez les ennemis qui le gardent et avancez.

Une fois à l'autre bout, tournez-vous, montez au dessus de la sortie pour prendre l'objet et descendez. Sautez vers le bouclier Biomech et attaquez son dos avec vos coups de pied zippés. Répétez cette action jusqu'à la destruction du bouclier. Si vous êtes touché, éloignez vous et mettez-vous à l'abri pour récupérer. Ne vous approchez pas trop des Mecha pour ne pas subir une attaque de mêlée qui risque de réduire considérablement votre barre de santé. Une fois les deux boucliers détruits, allez vers la banque et montez au dessus de la porte pour prendre un objet.

Centre ville d'Ascension city VI

Avancez jusqu'à l'apparition des lasers des snipers. Accrochez-vous alors au poteau et avancez rapidement vers le bâtiment d'en face. Escaladez-le et éliminez le premier sniper. Allez ensuite à droite et tuez le deuxième sniper qui se trouve dans ce bâtiment ainsi que celui situé dans l'immeuble de droite. Repérez l'objet qui se trouve dans la chambre de gauche et utilisez votre crochet pour atteindre cette chambre par l'extérieur en passant par les fenêtres puis prenez l'objet. Sautez ensuite vers les panneaux qui sont au dessus de la route et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la passerelle détruite et montez sur son toit pour prendre un objet. Montez sur le toit de l'immeuble de gauche, avancez et sautez vers celui où se trouve le sniper. Eliminez-le et sautez vers le bâtiment de droite. Utilisez ensuite la poutre pour vous balancer et atteindre la partie la plus proche de l'autoroute. Accrochez-vous sous le pont pour prendre l'objet ensuite montez sur l'autoroute. Avancez vers la zone où se trouve le dernier sniper.

Quartier industriel Trent I

Avancez, sautez sur la structure cylindrique ensuite descendez sur le sol. Suivez le chemin à droite pour trouver un objet dissimulé dans l'eau. Repérez ensuite le sniper et allez vers le toit sur lequel il se trouve. Eliminez-le et regardez en haut près de la structure cylindrique pour trouver un objet. Suspendez-vous au tube détruit et balancez-vous pour sauter et prendre l'objet. Grimpez ensuite sur le toit du bâtiment qui se trouve à gauche. Sautez ensuite vers le bâtiment cylindrique où se trouve le sniper et éliminez-le. Sautez vers un autre bâtiment cylindrique, éliminez le sniper et descendez dans le niveau inférieur pour prendre l'objet et profitez-en pour éliminer les snipers qui se trouvent dans la zone.

Dirigez-vous ensuite vers le bâtiment cylindrique incliné et repérez le sniper qui se trouve sur le tube détruit. Eliminez-le ensuite prenez l'objet qui se trouve dans le tube. Repérez ensuite la capsule qui atterrit sur le toit d'un immeuble et rejoignez-la. Prenez le fusil sniper et testez-le sur le tireur qui se trouve sur le bâtiment situé à gauche. Avancez ensuite vers l'autoroute en ruine et éliminez les soldats qui se trouvent dessus puis sautez sur l'autoroute. Avancez jusqu'à trouver l'armure Biomech. Eliminez cet ennemi en l'attaquant par derrière et avancez dans le tunnel.

Quartier industriel Trent II

Allez à droite vers l'entrée de l'entrepôt et prenez l'objet suspendu. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le coup de poing vers le haut pour lancer un objet sur le mur et le défoncer. Avancez et éliminez les ennemis en utilisant votre nouvelle attaque. Lancez les caisses contre les groupes d'ennemis pour les éliminer rapidement. Avancez jusqu'à la rencontre avec le Biomech. Détruisez-le et escaladez le mur gauche. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'objet à prendre. Revenez en bas et avancez. Tournez à droite et faites un trou dans le mur pour passer. Avancez en vous accrochant aux poutres puis accrochez-vous au bras de la grue. Balancez-vous et sautez en l'air en direction de l'objet pour le prendre. Avancez enfin dans le tunnel.

Quartier industriel Trent III

Avancez et repérez la capsule qui atterrit sur l'immeuble situé à gauche. Rejoignez-la et prenez l'arme. Allez ensuite à l'immeuble de droite et prenez un objet. Revenez sur le toit précédent et allez vers les wagons du monorail. Arrachez-les de leurs rails pour trouver un objet. Prenez-le et sautez sur le bâtiment gauche. Avancez et repérez le sniper. Allez dans sa direction et escaladez jusqu'au toit de l'immeuble où il se trouve.
Prenez l'objet et descendez pour le tuer. Restez ensuite à l'abri pour débusquer et éliminer les ennemis sans être pris entre les feux de l'ennemi. Traversez ensuite le pont et accrochez-vous au monorail. Sautez vers le bâtiment situé à droite. Accrochez-vous ensuite à la poutre et balancez-vous. Sautez, prenez l'objet en l'air et accrochez-vous à

l'immeuble suivant.

Entrez par l'ouverture dans le mur et avancez arme à la main. Montez les étages et éliminez les ennemis après chaque escalier. Une fois dans l'étage avec l'ouverture dans le mur, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la chambre de droite et prenez l'objet. Sortez ensuite par le trou et accrochez-vous aux tubes pour atteindre l'immeuble se trouvant à gauche. Allez ensuite vers la capsule et prenez le sniper. Montez sur les toits (à gauche) pour trouver et prendre un autre objet. Regardez ensuite en bas et repérez l'objet suivant qui se trouve entre quatre tubes. Descendez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Accrochez-vous ensuite à un tube, gagnez en vitesse et sautez pour prendre l'objet. Affrontez ensuite les ennemis volants. Ramassez le lance-roquette et visez les appareils. Evitez leurs tirs et si vous n'avez plus de munitions, allez vers les capsules qui se trouvent sur les autres toits. Avancez ensuite vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Désactivez les mines et utilisez-les pour avancer. Ramassez l'objet qui se trouve sous la troisième mine et continuez d'avancer jusqu'au tunnel.

Quartier industriel Trent IV

Avancez à gauche et sautez sur les toits jusqu'au troisième immeuble. Allez à droite et sautez vers l'immeuble défoncé. Montez sur le toit et prenez l'objet avant de faire le tour. Sautez sur la partie de l'autoroute ensuite sur celle avec un bus au dessus. Prenez l'objet qui se trouve derrière le véhicule et revenez au toit. Revenez au toit précédent et allez à gauche pour trouver des ennemis barricadés dans l'immeuble d'en face. Eliminez-les et sautez vers le trou dans l'immeuble. Avancez et éliminez les ennemis qui arrivent par les escaliers. Montez et allez vers le trou dans le mur. Accrochez-vous à la poutre et balancez-vous. Sautez ensuite et prenez l'objet suspendu dans les airs. Détruisez ensuite le Polycraft et tuez les soldats qui gardent le relais. Piratez ensuite ce dernier pour désactiver les mines. Accrochez-vous aux mines de droite pour prendre l'objet en chemin. Sautez ensuite sur les toits des bus pour avancer. Utilisez d'autres mines et avant de sauter dans le bâtiment, sautez sur les débris qui se trouvent à droite pour prendre un autre objet. Entrez ensuite dans le bâtiment. Après la cinématique avancez et sautez dans la fissure au sol.

Chapitre 3

Fissure I

Sautez vers l'entrée, escaladez le mur gauche et prenez l'objet qui se trouve à droite au dessus de l'entrée. Descendez ensuite et entrez dans la cave. Allez à gauche et descendez en rappel pour prendre l'objet. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, avancez dans la caverne en vous accrochant aux parois et allez à droite pour trouver un objet caché. Avancez jusqu'à la dernière chute d'eau et prenez l'objet qui se trouve en haut.

Avancez encore pour voir un autre objet suspendu. Accrochez-vous aux pics qui sortent des parois, balancez-vous et sautez pour prendre l'objet. Avancez ensuite à droite jusqu'aux chutes d'eau. Regardez dans le mur de droite pour voir à travers un trou un objet caché. Continuez votre chemin jusqu'à apprendre comment défoncer les murs avec des pierres et revenez pour défoncer le mur et prendre cet objet. Reprenez votre route et défoncez le mur pour progresser.

Fissure II

Avancez et montez sur la pente qui se trouve sous l'ouverture qui mène vers la surface. Localisez l'objet, accrochez-vous au mur et sautez pour le prendre. Descendez ensuite et avancez jusqu'à la rencontre avec Polycraft. Lancez dessus des rochers pour le détruire et reprenez votre chemin. Regardez ensuite en haut pour voir un objet se trouvant sous la plate-forme qui forme un pont. Grimpez pour le prendre et reprenez votre chemin Une fois à terre, avancez et éliminez le premier groupe d'ennemis. Avancez et lancez des pierres sur les ennemis qui se trouvent en bas avant de sauter vers le tube détruit. Entrez dans ce tuyau et prenez l'objet qui s'y trouve. Sortez et avancez vers l'objet suivant qui se trouve sur la plate-forme. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à la surface.

Centre ville d'Ascension city VII

Avancez, montez sur le pont et ramassez le lance-grenades puis détruisez le premier Polycraft. Lancez ensuite les caisses ainsi que la voiture sur le deuxième Polycraft si vous n'avez plus de munitions. Montez ensuite sur le toit de l'immeuble de droite et éliminez les soldats qui gardent le relais. Piratez ce dernier pour désactiver les mines. Revenez ensuite à l'autoroute et avancez en évitant le cratère.

Centre ville d'Ascension city VIII

Revenez en arrière (à gauche) et entrez dans l'alcôve pour prendre l'objet. Avancez et affrontez un Biomech. Il est très rapide et ne vous laissera pas le temps de l'attaquer par derrière. Utilisez alors les voitures come arme et lancez-les sur cet ennemi jusqu'à sa destruction. Avancez ensuite dans le tunnel et repérez l'objet au plafond. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous pour le saisir. Avancez en évitant les flammes et éliminez les soldats qui arrivent. Allez au bout du chemin et cherchez derrière le bus qui se trouve à gauche pour trouver un objet. Prenez-le et continuez votre chemin.

FSA Avenue

Avancez et prenez l'arme qui se trouve dans la capsule. Mettez-vous à l'abri du tireur et avancez en longent le mur droit. Avancez et avec votre nouveau joujou, exterminez le groupe d'ennemis. Montez ensuite sur le pont et éliminez le sniper. Prenez l'objet qui se trouve à sa droite puis descendez et éliminez d'autres soldats en chemin. Allez à la station du monorail qui se trouve dans l'immeuble situé à gauche et descendez l'escalier pour trouver un objet. Sortez dans la rue et éliminez les ennemis qui débarquent en parachute. Avancez et prenez le lance-grenades qui se trouve dans la capsule puis utilisez-le pour détruire les deux Biomech et avancez. Prenez ensuite l'objet qui se trouve sur la poutre entre les enseignes. Restez en haut et regardez à droite du monument FSA pour trouver un objet. Allez le prendre et allez ensuite à l'extrême gauche pour prendre le dernier objet. Avancez vers le monument.

Buraq

Grimpez jusqu'au sommet et prenez l'objet qui se trouve sur une poutre. Allez ensuite de l'autre coté pour voir un autre objet suspendu dans l'air. Accrochez-vous au pilier, balancez-vous pour gagner de la vitesse et sautez pour prendre l'objet en vol. Atterrissez ensuite près du relais et piratez-le.

Boss : Hélicoptère Buraq

Mettez-vous à l'abri derrière le relais et attendez l'arrivée de la première capsule. Allez vers cette dernière et prenez le lance-roquettes. Maintenez appuyez sur la touche de tir et visez l'hélicoptère jusqu'à ce que les trois cibles deviennent rouges. Tirez alors tout en restant mobile pour éviter les ripostes de l'ennemi. Allez ensuite vers la capsule suivante pour obtenir des munitions. Eliminez le Polycraft qui rapplique avant de recharger et de vous attaquer de nouveau au Buraq. Visez les trois cible mais l'ennemi va déployer des contre-attaques et sachez qu'un seul de vos projectiles va le toucher. Rechargez en allant vers les capsules et détruisez d'autres Polycraft. Maintenez la même tactique et tirez sur votre ennemi en restant en mouvement jusqu'à sa destruction.

Acte 2

Chapitre 1

Fissure III

Avancez et laissez-vous tomber dans la fissure. Avancez dans le tunnel pour sortir sous une ouverture qui mène à la surface. Repérez l'objet qui se trouve en bas dans une alcôve située en face et allez le prendre. Allez ensuite rapidement vers la capsule et prenez la mitrailleuse. Explosez les drones qui s'approchent de vous jusqu'à ce qu'ils décident de se replier. Allez à droite de la capsule et montez sur le rocher pour trouver un autre objet. Revenez près de

la capsule et repérez l'objet qui flotte à droite près de la paroi. Utilisez votre câble et votre crochet pour l'atteindre et le prendre. Allez ensuite vers le grand portail et entrez. Avancez jusqu'à l'arrivée d'un Biomech. Restez entre les rochers pour éviter ses attaques. Lancez-lui vos projectiles faits en pierre sans vous exposer jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis avec votre nouvelle attaque tournoyante et continuez votre chemin.

Terminus Saints

Avancez à gauche vers la station et allez derrière les wagons pour ramasser un objet. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite et allez au bout de la station. Regardez en bas dans la fosse à gauche pour trouver un objet. Sautez et prenez-le ensuite remontez. Avancez et descendez dans le trou vers une autre station. Eliminez les ennemis et rejoignez la station d'en face. Eliminez la résistance et allez à gauche derrière le wagon pour prendre un autre objet. Un autre objet se trouve à droite mais il est inaccessible pour le moment puisque les mines marchent encore. Montez à la station du dessus et avancez en éliminant les soldats jusqu'à atteindre le relais.

Piratez-le et allez à gauche pour trouver un autre objet. Rappelez-vous de l'objet inaccessible, vous pouvez l'atteindre maintenant en vous accrochant en bas de la mine. Utilisez ensuite les mines pour atteindre la sortie et évitez les radiations.

Fissure IV

Avancez dans le tunnel et à la sortie, sautez pour atteindre et saisir un objet. Bondissez vers l'autre extrémité du tunnel et éliminez les soldats. Avancez en abattant les ennemis jusqu'au relais. Piratez-le et prenez l'objet qui se trouve en haut, sur un rocher. Utilisez les objets qui se trouvent dans la zone comme projectiles contre le Polycraft. Descendez vers la capsule pour prendre le lance-grenades. Avancez à gauche et montez sur la plate-forme où se trouve la grue.

Derrière elle, se trouve un autre objet, prenez-le et avancez vers les mines. Accrochez-vous au plus haut point de la paroi et balancez-vous. Sautez ensuite vers l'objet qui se trouve au dessus de la première mine. Accrochez-vous ensuite à la mine et avancez en vous emparant d'un autre objet en chemin.

Parc d'Ascension City I

Avancez et grimpez sur les rochers de droite pour atteindre un nouvel objet. Avancez ensuite et escaladez le mur pour monter jusqu'à la forêt. Avancez et accrochez-vous aux branches de l'arbre qui se trouve à l'extrémité de la falaise. Repérez l'objet dans les airs et sautez pour le prendre. Accrochez-vous ensuite au mur gauche et hissez-vous vers le haut puis suivez le chemin et prenez l'objet qui se trouve au bout. Restez du coté gauche et avancez jusqu'au grand arbre. Accrochez-vous à ses branches pour atteindre un autre objet suspendu.

Allez ensuite à droite vers l'avant poste ennemi et éliminez les soldats qui le gardent. Continuez d'avancer à gauche et allez vers l'objet qui se trouve sur le rocher qui fait face à la plate-forme où se trouvent les ennemis. Allez ensuite vers ces ennemis et exterminez-les. Affrontez ensuite deux Biomech. Restez à l'abri derrière les rochers et lancez des pierres sur ces deux ennemis. Sautez ensuite sur l'autoroute et allez à droite pour récupérer un objet. Allez ensuite vers l'entrée du tunnel et passez sous l'autoroute pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez enfin et entrez dans le tunnel.

Avenue des héros

Avancez et tournez à gauche puis accrochez-vous au tronc d'arbre pour vous balancer et prendre le premier objet. Avancez ensuite jusqu'à l'ensemble de statues. Après la cinématique, allez derrière les pieds de la statue pour prendre un objet. Suivez ensuite votre radar et avancez. Montez sur le pilier gauche pour trouver un autre objet. Entrez dans le bâtiment et accrochez-vous au balcon pour vous balancer et atteindre l'objet.

Parc d'Ascension City II

Avancez et allez à droite. Montez sur la structure de droite et prenez l'objet. Descendez ensuite et avancez en éliminant les soldats. Prenez ensuite l'objet qui se trouve au plafond. Continuez d'avancer et montez à l'étage suivant. Avancez en éliminant les soldats et piratez le relais. Montez encore et avancez jusqu'à l'avant poste ennemi. Eliminez ses occupants et fouillez au bord de la falaise, à gauche, pour trouver un autre objet.

Reprenez votre route jusqu'à l'apparition des trois Biomech sur une plate-forme. Ne vous en approchez pas et lancez les pierres qui se trouvent à proximité de votre position pour les abattre. Attendez ensuite l'arrivée de la capsule qui atterrit sur une autre plate-forme et allez vers cette dernière. Prenez le lance-grenades et revenez sur votre plate-forme. Sur place, canardez vos ennemis et tirez des grenades quand ils se rapprochent les uns des autres pour les toucher tous en même temps. Avancez ensuite vers le bâtiment et allez à sa droite. Regardez en bas pour voir un tube avec un objet à son extrémité détruite. Descendez et prenez-le. Restez en bas et allez à gauche du bâtiment pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez et entrez dans le bâtiment.

Chapitre 2

Jardin d'Ascension City

Allez à l'arrière de la zone et prenez le premier objet. Entrez dans le jardin et faites le tour de la zone en éliminant les snipers. Montez ensuite sur les poutres centrales du toit et prenez l'objet. Reprenez votre route et affrontez le Biomech équipé d'un canon laser. Passez derrière lui et attaquez son dos jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent. Passez sous le relais et ramassez un autre objet.

Remontez et piratez le relais puis descendez sur la passerelle qui se trouve derrière ce dernier et prenez l'objet. Revenez ensuite à la salle où se trouvaient les snipers et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la capsule et prenez l'arme. Suivez votre radar et éliminez les soldats qui gardent l'entrée. Avancez et détruisez les deux Biomech avant de monter sur la passerelle d'en haut et prendre l'objet. Descendez ensuite, passez par le trou et avancez dans le tunnel.

Parc d'Ascension City III

Avancez et restez à gauche pour prendre un objet sur votre chemin. Avancez ensuite vers la capsule qui contient le fusil sniper et prenez-le. Repérez ensuite les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Allez ensuite en bas, à gauche, au bord de la rivière et repérez l'objet qui se trouve derrière les rochers. Dégagez ces derniers et prenez-le. Remontez ensuite et atteignez le toit du bâtiment pour prendre l'objet. Sautez ensuite en bas, éliminez les soldats et piratez le relais. Allez ensuite à droite de ce dernier et accrochez-vous aux mines pour avancer et prendre l'objet en chemin.

Laissez-vous tomber dans la caverne et avancez jusqu'au relais mais avant de l'atteindre, allez à gauche des chutes d'eau et escaladez jusqu'au sommet. Avancez, prenez l'objet et revenez au relais. Eliminez les soldats qui le gardent et piratez-le. Grimpez ensuite au sommet de la montagne qui se trouve à droite du relais pour prendre le dernier objet de la zone.

Parc d'Ascension City IV

Avancez à gauche et prenez le premier objet de la zone. Avancez jusqu'à la route et allez à droite jusqu'au fond pour prendre un deuxième objet. Allez ensuite à droite de cette route et prenez un autre objet sans vous attarder au milieu des radiations.

Revenez dans le chemin et avancez dans la cour où se trouve le monument, au centre. Montez au sommet de ce monument et prenez l'objet. Tournez à gauche pour voir un autre objet derrière la clôture rouge. Allez dans cette direction, accrochez-vous au petit arbre de droite et sautez par-dessus le mur pour prendre l'objet. Revenez devant le bâtiment et entrez dans ce dernier.

Archive fédérale

Escaladez le pilier qui se trouve juste en face de vous et prenez le premier objet. Regardez ensuite devant vous et sautez vers la première poutre. Balancez-vous et prenez le deuxième objet. Avancez ensuite vers le terminal qui se trouve au centre et activez-le. Plusieurs groupes d'ennemis vont alors surgir. Restez dans les balcons, en haut, pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez-les. Prenez les armes qui arrivent par les capsules et ramassez les munitions laissées par vos adversaires. Repoussez-les jusqu'à ce qu'ils cessent d'arriver puis revenez au terminal. Descendez ensuite dans le trou et suivez le tunnel.

Le Mohole

Avancez dans le tunnel puis montez en vous dirigeant vers la forêt. Avancez à droite et prenez l'objet qui se trouve encore à droite, derrière des rochers. Avancez ensuite et allez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Montez ensuite sur cette même autoroute et éliminez les deux soldats. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous puis sautez pour prendre l'objet suspendu. Accrochez-vous ensuite à la poutre suivante et sautez vers l'autre extrémité.

Boss : Le Mohole

Evitez ce ver métallique et, quand il se redresse pour cracher du feu, tirez en visant son oeil pour l'empêcher d'effectuer son attaque. Quand il s'enfonce dans le sol, surveillez votre radar pour voir l'emplacement de sa prochaine apparition et ainsi éviter son attaque chargée. Ramassez les armes qui arrivent par les capsules et restez constamment en mouvement. Tirez sur votre ennemi et quand il s'effondre par terre et régénère sa barre de vie, lancez votre crochet en direction de son oeil. Il vous catapultera alors dans les airs. Exécutez alors l'attaque " Mort venue d'en haut " pour l'affaiblir considérablement. Le Mohole change d'attaque et utilise, cette fois, des ondes de choc qu'il génère en bougeant son corps. Sautez par-dessus ces ondes pour les éviter et tirez sur son oeil à nouveau. Accrochez-vous encore une fois à son oeil et exécutez la " Mort venue d'en haut ". Répétez cette action autant de fois que nécessaire jusqu'à sa défaite. Avancez enfin vers la porte et entrez.

Chapitre 3

Port Anderson I

Avancez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et commencez le nettoyage. Avancez encore et éliminez une autre vague d'ennemis. Restez à gauche et avancez pour trouver un objet derrière un camion renversé. Prenez-le puis avancez et éliminez d'autres ennemis. Détruisez ensuite le Biomech pour ouvrir le passage et avancez. Un autre groupe d'ennemis vous attend. Neutralisez-les et reprenez le chemin. Tournez à droite du camion pour prendre l'objet et dégommez les deux soldats qui gardent la zone. Avancez encore dans le tunnel et allez à gauche pour trouver le troisième objet suspendu devant l'enseigne. Reprenez votre chemin et continuez d'avancer.

Port Anderson II

Evitez le trou dans le sol lors de votre progression et montez jusqu'au sommet des piliers du pont pour prendre l'objet. Regardez ensuite à gauche et sautez sur le toit qui contient l'objet avant de saisir ce dernier. Entrez ensuite dans le hangar et éliminez les soldats. Avancez et sortez du hangar puis sautez sur le toit situé à gauche et débarrassez-vous des trois Biomech qui vous filent le train. Tirez sur eux pendant qu'ils chargent avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le relais et prenez l'objet qui se trouve sur le toit, derrière la défense anti-aérienne. Revenez à cette dernière et détruisez-la. Repérez ensuite l'objet suspendu dans les airs et accrochez-vous au tube qui est à sa droite pour vous balancer, gagner de la vitesse et sauter. Accrochez-vous ensuite au rebord gauche pour ne pas finir dans l'eau.

Revenez au hangar et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la sortie et tuez les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Revenez sur l'autoroute et utilisez les mines pour atteindre les tubes. Accrochez-vous à ces derniers pour avancer. Allez vers le deuxième canon anti-air et détruisez les trois Biomech en utilisant le lance-roquettes qui se trouve

dans la capsule. Abattez les soldats qui gardent le relais et neutralisez la défense anti-aérienne avant de pirater le relais. Sautez ensuite de mine en mine jusqu'à atteindre le bâtiment ´qui est sur l'eau. Ne passez pas directement par le trou mais allez derrière le bâtiment pour prendre un objet. Revenez ensuite au trou, descendez dans le bâtiment et avancez dans le tunnel.

Port Anderson III

Avancez et montez à l'étage. Montez ensuite sur la machine qui se trouve à droite pour prendre l'objet. Escaladez jusqu'au toit et allez vers les tubes. Avancez à droite et sautez pour prendre l'objet suspendu. Allez ensuite vers la capsule et prenez le fusil sniper. Eliminez les deux tireurs, ignorez le Polycraft et allez vers le pont où se trouvent les ennemis. Balancez des grenades sur les ennemis groupés tout en restant suspendu aux poutres puis descendez sur le pont. Lancez les barils sur le Polycraft pour le détruire. Montez ensuite au sommet du pilier du pont et prenez un autre objet juste après, allez vers la porte bloquée et attendez l'arrivée des deux Biomech.
Revenez alors sur le pont pour rester à l'abri de leurs attaques. Visez leur dos (la partie bleue) et tirez pour les détruire.

Entrez ensuite par la porte. Avancez et éliminez le groupe d'ennemis qui vous barre la route. Atteignez le relais et piratez-le. Utilisez ensuite les mines et allez à gauche. Sautez sur le silo et allez à l'arrière pour prendre un objet. Rendez-vous à l'emplacement de la capsule et prenez le lance-grenades pour éliminer les deux Biomech. Allez à droite et accrochez-vous au tube pour atteindre l'objet suspendu à droite. Avancez ensuite vers le bâtiment. Entrez, avancez et sortez en montant sur le toit situé à gauche. Avancez encore à gauche et prenez un autre objet. Eliminez ensuite le sniper et allez vers la capsule. Prenez la mitrailleuse et neutralisez les soldats qui se trouvent sur la passerelle. Avancez à droite en éliminant d'autres ennemis et allez vers le silo qui se trouve à droite. Grimpez au sommet de celui-ci et prenez le dernier objet de la zone. Reprenez ensuite votre chemin vers la plate-forme pétrolière.

Acte 3

Buraq Armada

Avancez sur le toit de l'avion et utilisez votre bras pour ouvrir la trappe. Prenez ensuite le contrôle de l'appareil et approchez-vous de celui de droite. Une fois que l'avion est proche de vous, sautez dessus et avancez vers la trappe. Arrachez-la et contrôlez ce deuxième avion. Déplacez-le jusqu'à le rapprocher de celui de gauche et sautez vers ce dernier. Refaites la même chose jusqu'à atteindre l'avion de Joe et déclencher une cinématique.

Cendreville

Grimpez jusqu'à la rue et repérez l'objet qui est suspendu au dessus du trou. Allez donc à sa droite et accrochez-vous au poteau. Balancez-vous, gagnez de la vitesse et sautez pour prendre cet objet. Avancez ensuite vers le tunnel et entrez. Eliminez les ennemis en chemin et sortez. Lancez une grenade sur les ennemis qui gardent la zone (à gauche) et avancez vers le trou. Eliminez ensuite les soldats qui gardent la plate-forme rouge puis dirigez-vous derrière les rochers qui se trouvent près de cette dernière et prenez l'objet Montez ensuite sur la plate-forme.

Le constructor

Tournez-vous et montez jusqu'au sommet de la structure qui se trouve devant vous pour prendre un objet. Regardez ensuite en bas dans le trou et repérez un autre objet. Laissez-vous tomber et emparez-vous-en puis accrochez-vous à la paroi avant de tomber au fond de la crevasse. Remontez et avancez avant de repérer les capsules. Prenez leur direction et éliminez les ennemis puis allez à la première unité de refroidissement. Eliminez les soldats qui la gardent puis explosez le Polycraft. Désactivez ensuite cette première unité de refroidissement et allez vers la deuxième. Restez en haut et détruisez le Biomech. Eliminez aussi les soldats qui gardent la zone. Une fois l'endroit nettoyé, descendez et désactivez l'unité de refroidissement. Dirigez-vous ensuite vers la troisième unité. Restez toujours en haut et éliminez le Biomech ainsi que les soldats qui se trouvent en bas. Neutralisez enfin la dernière unité de refroidissement et remontez pour aller vers l'hélipad.

Boss : Groeder

Contre ce boss, inutile d'utiliser vos armes. Restez plutôt à distance et allez à l'extrémité de la plate-forme pour qu'il déclenche l'une de ses deux attaques. S'il dégage de la fumée blanche et saute, sautez pendant qu'il est dans les airs pour éviter l'impact et l'onde de choc. Attaquez-le ensuite par derrière quand il reste immobile pour se régénérer. Quand des rayons de couleur violette jaillissent sous ses pieds, esquivez à droite ou à gauche pour éviter sa charge. Attaquez-le comme d'habitude pendant qu'il vous tourne le dos. Ignorez ensuite les drones et continuez avec la même tactique pour vaincre votre ennemi.

Chambre forte

Avancez et affrontez le premier Biomech. Courez vers les capsules et prenez un lance-grenades ou le lance-roquettes et éliminez cet ennemi. Neutralisez ensuite le deuxième qui rapplique et nettoyez la zone en éliminant tous les soldats. Allez ensuite grimper du coté gauche de la montagne pour prendre un objet. Avancez ensuite en éliminant les ennemis. Allez vers les capsules suivantes et ramassez des munitions. Faites le ménage et allez à droite, derrière le rocher, pour prendre un autre objet. Avancez ensuite vers la porte, tuez les soldats et lancez l'amas de caisses dans les airs pour révéler le dernier objet du jeu. Entrez ensuite par la grande porte.

Avancez et tournez à droite. Après la cinématique, allez dans le couloir et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Cachez-vous derrière les vitres blindées pour éviter les balles ennemies. Faites attention aux grenades lancées par les soldats, elles sont très puissantes. Avancez dans le couloir en éliminant tous vos adversaires. Vous pouvez utiliser vos armes ou les caisses et les barils comme projectiles. Avancez jusqu'à la porte fermée.

Le Combat final

Après la cinématique, vous vous retrouverez sur le dos d'un Vautour mécanique. Suivez les indications de touches qui s'affichent à l'écran pour détruire ce rapace. Sautez ensuite et accrochez-vous à un deuxième vautour. Répétez la même action et soyez rapide avant qu'il ne vous élimine. Continuez à tuer ces robots ailés jusqu'à l'arrivée de Joe et le déclenchement de la cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez fini le jeu et empêché Joe de rassembler une armée de machines.

Bionic Commando Rearmed

© Capcom / GRIN 2008

+ D'INFOS FORUM

DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

SALLES DE DÉFIS CACHÉES

Ces codes sont à entrer rapidement depuis l'écran "Press Start".

Salle de défi : Aaron Sedillo

Droite, Bas, Gauche, Haut, L1, R1, △ , △ , ✕ , ✕ , Start.

Salle de défi : GamesRadar

R1, △ , □ , □ , Haut, Bas, L1, L1, Haut, Bas, Start.

Salle de défi : Eurogamer

Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, L1, □ , L1, □ , △ , Start.

Salle de défi : IGN

Haut, Bas, △ , □ , □ , △ , Bas, Haut, L1, L1, Start.

Salle de défi : Major Nelson

L1, ✕ , ✕ , ✕ , Droite, Bas, L1, Gauche, △ , Bas, Start.

Bioshock

© 2K Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été réalisée pour la version Xbox 360 mais le cheminement est identique sur PC et PS3.

Cette nouvelle référence du jeu d'aventure/Fps nous immerge dans un monde fascinant : Rapture. Un monde englouti où l'utopie et l'ambition ont pris une place telle qu'il n'en reste que des ruines, et où les derniers survivants sont devenus des êtres génétiquement modifiés, complètement sous l'emprise de leur folie et dont le but ne se résume plus qu'à une chose : récolter de l'Adam. Cette substance, étant à l'origine des manipulations génétiques les plus folles, fait l'objet de toutes les convoitises dans le monde de Rapture. En effet, des fillettes appelées " Petites Soeurs ", drainent çà et là les nombreux cadavres qui peuplent les lieux avec de grandes seringues afin de récolter le précieux produit. Celles-ci sont régulièrement accompagnées par des gardes du corps appelés les Protecteurs et dont il faudra vous débarrasser si vous souhaitez approcher ces fillettes. Quant à vous, vous voici littéralement projeté dans cet univers autant hostile qu'intéressant, à la recherche d'un moyen d'en réchapper. Pour survivre dans Rapture, il va falloir vous adapter aux coutumes du coin : vous modifier vous-même génétiquement en vous injectant pour cela des substances nommées " plasmides ". Elles vous offrent la chance d'acquérir de nombreux pouvoirs qui, associés à un armement hors pair, vous permettront d'avancer tout au long de l'aventure, pour finalement aller défaire de ses fonctions le " cerveau " de toute cette histoire.

Vous progressez dans le jeu à la manière d'un Fps classique avec vos pouvoirs jaillissant de votre bras gauche et vos armes portées par le bras droit. Même si cela n'est pas régulièrement spécifié dans cette solution, il va vous falloir prendre l'habitude de tout fouiner. Autant les cadavres qui jonchent le sol que les armoires ou autres bureaux. Vous y trouverez, parmi toutes sortes d'items, vos munitions, des objets de soins, ainsi que des seringues d'Eve, un produit qui permet à votre jauge de plasmide de se régénérer. Il vous sera bien sûr possible d'upgrader vos armes ainsi que vos plasmides, en trouvant des Postes d'Amélioration et des Jardins des Glaneuses. C'est au niveau de ce dernier type de distributeurs que vous pourrez dépenser votre Adam, acquis après la rencontre d'une Petite Soeur. Vous pourrez choisir d'éliminer la petite fille ou bien de la sauver, ce qui influencera la partie et notamment la séquence finale, mais tout ceci sera expliqué plus en détail dans la solution. Vous trouverez également de nombreux enregistrements sur votre route. Il s'agit de messages laissés par des habitants, des scientifiques de Rapture, nous laissant ainsi deviner la manière dont les choses ont mal tourné et pourquoi cette cité engloutie en est arrivée là... Attention, l'acquisition de certains enregistrements s'avère toutefois primordiale dans la progression de l'aventure, mais vous ne pourrez pas les rater, et encore moins si vous suivez ce guide. ^^

Bienvenue à Rapture

Vous voici dans l'océan, prisonnier des flammes. Celles-ci ne vous laissent qu'une seule direction à prendre : tout droit, pour rejoindre le phare. Une fois à l'intérieur du bâtiment, descendez les escaliers pour pénétrer dans le petit sous-marin (bathysphère) et observer à travers le hublot. Après avoir assisté à un massacre, prenez la radio accrochée sur le côté lorsqu'on vous le demandera, puis sortez du sous-marin pour prendre les escaliers de gauche. Dans cette pièce sombre, dirigez-vous sur la gauche pour aller récupérer une clé anglaise au sol et taper avec celle-ci dans les décombres pour pouvoir franchir la porte en vous accroupissant. En haut des marches, quelqu'un vous jette un... Canapé en flammes ! Esquivez-le en vous décalant sur la gauche puis montez les marches pour aller punir votre tout premier chrosôme à coups de clé anglaise.

Il est temps d'aller vous injecter le premier plasmide. Pour ce faire, prenez les escaliers à gauche, puis avant de

récupérer le produit dans le distributeur, trouvez une seringue d'Eve dans le tonneau sur sa gauche. Récupérez ensuite le fameux plasmide " Arc électrique " afin de vous l'injecter, puis suite à la séquence, essayez-le en détruisant le système d'ouverture de la porte qui vous fait face. Avancez dans ce tunnel en passant au travers de l'appareil qui vient de se crasher, puis dirigez-vous ensuite dans la pièce de droite. Après avoir ramassé une nouvelle seringue d'Eve près d'un cadavre et avoir fouillé celui-ci, un chrosôme fera son apparition. Envoyez-lui une décharge avec votre nouveau pouvoir afin de le paralyser, puis achevez-le d'un coup de clé anglaise. Sortez ensuite de cette pièce pour vous occuper d'un second chrosôme de la même manière, puis passez dans la pièce d'à côté pour récupérer à nouveau de l'Eve. Empruntez ensuite la porte au bout du couloir et un chrosôme enflammé va bientôt vous foncer dessus ! Pas de panique, tuez-le de la même manière que précédemment. Empruntez alors l'ascenceur.

Sur la gauche, en sortant, vous trouverez des objets de soins, tandis qu'il vous faudra prendre ensuite à droite pour éliminer le chrosôme placé devant sa poussette. Récupérez ainsi le pistolet dans celle-ci.

Avancez dans la pièce suivante pour entendre une scène de ménage et descendez les escaliers afin de vous occuper tout d'abord de l'homme placé devant la porte, puis ensuite de sa femme. Fouillez les corps pour récupérer des munitions, de l'argent et autres objets de soins, puis sortez de cette cuisine pour vous charger de deux chrosômes qui attendent les pieds dans l'eau. Envoyez donc une décharge de plasmide dans l'eau pour les neutraliser, puis fouillez-les, ainsi que la pièce, et vous trouverez un enregistrement de McClintock sur la table. Remontez ensuite les escaliers. Occupez-vous d'un nouvel ennemi et prenez la direction des toilettes. Dans celles des femmes, allez au bout pour trouver un enregistrement de Barker, puis préparez-vous à éliminer le chrosôme qui surgira des toilettes. Allez ensuite au bout des toilettes des hommes pour sortir par la gauche et rejoindre le théâtre.

Avancez le long des échafaudages pour rejoindre l'autre bout de la pièce, puis vous assisterez à une scène de massacre d'un chrosôme par un Protecteur, après avoir descendu les escaliers. Détruisez le cadenas d'un coup de clé anglaise pour poursuivre, et vous devrez bientôt vous charger d'éliminer une femme chrosôme armée d'un pistolet. En continuant, ce sera au tour de l'homme qui fouillait les poubelles de goûter à votre plasmide. Descendez les marches pour aller griller deux chrosômes en train de fouiller le cadavre d'un protecteur, puis descendez encore un peu plus bas. Vous vous ferez assaillir par un groupe de chrosômes une fois que vous vous serez approché de la porte grillagée sur la droite, déclenchant ainsi l'alarme. Après les avoir réduits en bouillie et les avoir fouillés, prenez la direction du pavillon médical, comme vous le suggère Atlas. Vous vous retrouvez alors enfermé et recevez un message de la part d'Andrew Ryan. Suite à celui-ci, un groupe de chrosômes tente de venir vers vous, mais dieu soit loué, vous pouvez vous échapper car Atlas vous a ouvert l'accès vers le pavillon médical !

Pavillon Médical

Dirigez-vous sur la droite pour récupérer derrière le stand d'accueil un peu d'argent, de l'Eve, des munitions, ainsi qu'un deuxième enregistrement de McClintock. Revenez sur vos pas pour aller trouver le robot qui coince la porte sur la droite du distributeur. Il vous faut le pirater. Pour ce faire, le principe est simple : un fluide va se mettre à circuler et vous devrez construire un canal en utilisant les tuyaux adéquats afin que celui-ci se dirige vers la flèche de sortie. Une fois ceci effectué, vous pouvez choisir ou non d'avoir ce robot à vos côtés. Il vous aidera quelque peu à l'aide de sa mitraillette lorsque vous rencontrerez de nouveaux chrosômes. Franchissez alors la porte dont l'accès était bloqué par le robot, puis occupez-vous des deux chrosômes qui fouillent un cadavre au centre de la pièce. Revenez dans le coin afin de fouiller le bureau et pour récupérer notamment l'enregistrement de Steinman, puis montez les escaliers de cette pièce, dans le but d'aller actionner le levier. La porte de derrière va s'ouvrir, vous aurez un chrosôme à éliminer au bout du couloir à gauche (ou éventuellement, celui-ci peut venir directement vous trouver). C'est d'ailleurs là qu'il vous faut vous rendre, de sorte à récupérer la mitrailleuse et à actionner un nouveau levier. Celui-ci va permettre l'ouverture du cabinet médical, au niveau de la pièce du stand d'accueil (la porte à l'étage du dessus). Vous devez vous y rendre et serez assailli par de nombreux chrosômes sur le chemin. Soyez donc préparé.

Une fois la porte franchie, allez ouvrir la prochaine en appuyant sur l'interrupteur de droite. Récupérez un enregistrement de Steinman juste en face de vous, puis occupez-vous dans un premier temps de neutraliser les mitrailleuses à l'aide de votre pouvoir, pour ensuite les pirater de la même manière que le robot précédent. Vous trouverez un nouvel enregistrement de Steinman contre le mur de gauche un peu plus loin, puis un enregistrement de Ryan sur le stand situé face à la mitrailleuse centrale. Non loin de là, au centre de ce hall principal, près d'un poste de soins, vous pourrez récupérer un enregistrement de Tenenbaum. Allez ensuite dans la pièce la plus à droite pour vous retrouver dans la salle des distributeurs et ainsi vous refaire une santé, sans oublier de récupérer un autre

enregistrement de Ryan sur le fauteuil.

Franchissez maintenant la porte marquée " Eternal Flame ", sans vous soucier du chemin indiqué par la flèche de quête, pour peu que vous l'ayez activée dans les options. Vous serez attaqué par un chrosôme explosif. Celui-ci vous lance des grenades, donc méfiez-vous. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un enregistrement de Steinman sous le portrait de gauche, puis franchissez la porte suivante. Neutralisez la caméra de surveillance au plafond d'un coup de plasmide puis détruisez-la ensuite. Incinérez le cadavre qui se trouve derrière pour récupérer le fortifiant " Pirate Génétique ", vous donnant la capacité de vous régénérer à chaque fois que vous piraterez un système. Montez les escaliers de droite, éliminez un gêneur et vous trouverez bientôt votre deuxième plasmide, " Incinération ", en passant accroupi dans la pièce de gauche. Après avoir acquis le pouvoir, mettez le feu à la flaque de pétrole qui se propage hors de la pièce pour éliminer tous les gêneurs. Attendez que le feu disparaisse pour ensuite fouiller les corps et reprendre les escaliers afin de repasser par la porte " Eternal Flame " et vous retrouver dans la pièce principale.

Descendez les escaliers de gauche avec le panneau marqué " Dental Services Area ". Vous trouverez un enregistrement de McDonagh encastré dans la glace juste en face et un distributeur sur votre droite. Franchissez la porte " Supply " située à droite en ouvrant l'accès avec votre pouvoir électrique, puis en fouillant la pièce, vous trouverez entre autres un outil d'auto-piratage, ce qui vous permettra, comme son nom l'indique, de pirater automatiquement un système sans devoir effectuer l'assemblage des tuyaux, mais dont l'utilisation est valable une fois. Sortez de la pièce et remontez dans le hall principal, mais nous reviendrons bientôt à cet endroit.

Allez jeter un oeil derrière la porte " Dr Steinman's Anesthetic Ideals ", puis une fois dans la pièce au bout du couloir, Atlas vous parlera du plasmide de télékinésie, après que le docteur Steinman ait fait voler le décor en éclats. Lorsque vous rejoignez le hall principal, trois chrosômes vous attendent.

Il est temps maintenant de dégeler la porte située à gauche de l'entrée " Eternal Flame ", et qui porte le nom de " Twilight Fields Funeral Homes ". Utilisez le pouvoir d'incinération sur la glace qui bloque l'accès, et allez fouiller le bureau d'accueil de cette nouvelle pièce.
Lorsque vous vous trouvez derrière le bureau, allez jeter un oeil dans la pièce de droite et un chrosôme vous jettera un cercueil à la figure. Après lui avoir réglé son compte, occupez-vous de neutraliser la mitrailleuse et piratez-la éventuellement, tout comme le coffre situé derrière elle afin de le déverrouiller, récupérez ainsi son contenu. Allez ensuite dans la pièce de l'autre côté du bureau d'accueil et éliminez un nouveau chrosôme avant de fouiller les lieux et relevez le numéro 0451 sur la table. C'est le code d'accès de la porte qui se trouve derrière vous. Entrez-le pour ouvrir celle-ci et récupérez de nouveaux items, dont un outil d'auto-piratage. Franchissez enfin la porte située derrière le bureau d'accueil, et vous vous trouverez dans les toilettes, où vous pourrez observer l'ombre d'un chrosôme sur la gauche. En avançant vers lui, la lumière s'éteindra. Lorsque celle-ci se rallumera, il aura disparu, et seul un cadavre à fouiller restera. Vous trouverez parmi les objets un fortifiant qui vous facilitera la tâche pour les piratages, " Expert en Sécurité ", puis lorsque vous reviendrez sur vos pas pour sortir de cette pièce, le chrosôme caché vous foncera dessus, jaillissant d'une cabine. Occupez-vous de lui, puis sortez de la pièce pour rejoindre le hall principal et reprendre la direction du " Dental Services Area ", après avoir éliminé éventuellement de nouveaux chrosômes.

Faites fondre la glace pour ouvrir l'accès et vous occuper d'un chrosôme face à un stock de pansements dont il vous faut vous emparer. Allez ensuite dans la pièce de droite, mais avant de ramasser le fusil à pompe que vous voyez au sol, trouvez la Vita-Chambre de cette pièce car vous aurez un combat à mener contre plusieurs chrosômes dans l'obscurité, à partir du moment où vous ramasserez le fusil. Après avoir fait le ménage, fouillez bien sûr tous les corps, puis revenez dans la salle des pansements, pour franchir cette fois la porte de gauche, marquée " Kure-All ". Occupez-vous dans un premier temps de neutraliser la tourelle de droite et d'en faire votre alliée, puis récupérez les objets qui traînent dans le coin. Passez dans la pièce plus à gauche pour tuer un chrosôme et détruire la caméra de surveillance. Vous avez un enregistrement de Suchong à récupérer dans le coin de la pièce, un coffre à déverrouiller contre le mur où se trouvait la caméra, puis le fortifiant " Maître Mêlée " à récupérer en franchissant la bouche d'aération que vous aurez brisée au préalable et qui se situe à l'entrée de cette pièce. En sortant, tuez un chrosôme d'un coup en essayant votre clé anglaise associée à ce fortifiant, puis rendez-vous derrière la porte marquée " Dandy Dental Office ", après avoir ramassé un nouvel enregistrement de Tenenbaum. Passez donc cette porte et fouillez la pièce pour ensuite vous rendre dans celle d'à côté et l'explorer également (coffre à déverrouiller) avant d'aller récupérer un troisième plasmide, " Télékinésie ", derrière la porte de gauche. Remplacez-le par celui de l'Incinération (vous le récupérerez bientôt). Vous trouvez un enregistrement de Suchong et pouvez tester votre nouveau pouvoir sur les balles de tennis. Sortez ensuite pour rejoindre l'endroit où vous aviez trouvé le fusil à pompe et prendre sur votre gauche le chemin inondé, où vous serez attaqué par une mitrailleuse. Neutralisez-la, entrez dans cette pièce grâce aux caisses empilées et en vous

accroupissant, puis piratez la mitrailleuse. Dans la pièce de derrière, avancez malgré la fumée et trouvez un enregistrement de Suchong sur le bureau dans le coin droit, puis occupez-vous du chrosôme qui se tient juste derrière vous. Vous récupérez également le fortifiant " Super Pirate ". Brisez la bouche d'aération au sol, derrière le plan de travail, pour traverser ce conduit et vous retrouver dans une pièce remplie d'items intéressants à récupérer, après avoir éliminé le chrosôme.

Allez ensuite au bout du couloir inondé, en face de la mitrailleuse donc, pour vous retrouver devant une porte fermée à clé. Pas de panique, vous pourrez obtenir cette clé grâce à votre pouvoir de télékinésie en l'attirant vers vous puisqu'elle se trouve derrière la porte, comme vous pouvez le voir à travers la fenêtre brisée où gît un cadavre. Après avoir utilisé la clé sur la porte, méfiez-vous de la caméra de surveillance sur la gauche. Détruisez-la ou piratez-la, puis éliminez le chrosôme qui s'approchera. Il reste une deuxième caméra à neutraliser et vous n'aurez plus qu'à récupérer tous les objets du coin avant de revenir à l'entrée de " Dr Steinman's Anesthetic Ideals " pour cette fois utiliser votre don de télékinésie sur les débris qui ont découlé de l'explosion de tout à l'heure. Lorsque vous êtes en face des débris avec le néon, reculez et regardez dans le coin gauche à l'étage.
Un chrosôme vous jette des grenades. Attrapez-en une grâce à la télékinésie, puis visez les débris pour vous ouvrir le passage. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un nouvel enregistrement de Steinman, puis neutralisez ou piratez le robot et la mitrailleuse une fois que Steinman s'échappe. Vous trouverez un nouveau fortifiant, " Décharge Statique ", parmi d'autres items, puis il vous faudra passer la porte de droite si vous souhaitez récupérer des objets supplémentaires (un enregistrement de Steinman et un coffre à ouvrir) après avoir neutralisé la caméra et avant d'aller trouver Steinman. Celui-ci vous attend derrière les deux portes situées après la mitrailleuse et est en train d'effectuer une opération chirurgicale digne d'un boucher.

Boss : Steinman
Pour le battre, la méthode la plus efficace consiste à vous emparer d'une bouteille d'oxygène avec votre télékinésie, puis de lui envoyer dessus afin de le brûler. Continuez de le mitrailler en le suivant, et il ira se soulager dans l'eau un peu plus bas. C'est là que vous utiliserez alors votre pouvoir électrique sur l'eau pour le blesser de plus belle et pour continuer à le mitrailler. Ne lui laissez pas le temps d'aller se régénérer près d'une borne de soins ! Suite au combat, fouillez-le pour récupérer sa clé, puis emparez-vous des divers objets avant d'aller trouver un nouvel enregistrement (Steinman) sur le corps qu'il était en train d'opérer.

En repartant, vous vous faites attaquer par un groupe de chrosômes. Fouillez les corps après les avoir réduits en bouillie, puis allez reprendre le tunnel de verre. L'accès d'en face étant maintenant bloqué, prenez le passage de gauche pour assister à la mort d'un Protecteur et ensuite approcher de la Petite Soeur. Suite à la séquence, il vous faudra choisir entre la tuer ou la laisser en vie, lorsque vous approcherez d'elle. Tuer les Petites Soeurs rend le jeu plus facile puisque cela vous permet de récolter davantage d'Adam, et donc de pouvoir, mais les sauver vous permettra de recevoir en cadeau divers objets (dont de l'Adam) en remerciement un peu plus tard. Sachez que selon votre choix, la cinématique de fin de jeu sera différente. Le mieux est de choisir une des deux options et de vous y tenir jusqu'à la fin (toutes les tuer ou bien toutes les sauver), puis de recommencer ce chef-d'oeuvre qu'est Bioshock en choisissant l'autre option pour voir la deuxième cinématique de fin !

Une fois votre choix effectué, récupérez les divers objets de cette pièce, ainsi qu'un enregistrement de Steinman au niveau du Jardin des Glaneuses apparu. Dépensez votre Adam en choisissant d'éventuelles améliorations auprès de celui-ci, mais sachez que si vous avez opté pour l'option de sauver les Petites Soeurs, il est préférable de conserver ce précieux Adam dans le but de pouvoir obtenir tous les plasmides et autres fortifiants plus importants qui vous seront proposés ultérieurement. Franchissez ensuite la porte située à droite lorsque vous êtes face au Jardin des Glaneuses. Vous allez devoir affronter un Protecteur après avoir franchi cette seconde porte...

Boss : Protecteur
Vous revoici dans le hall principal. En revenant vers le début du niveau, vous croiserez une Petite Soeur accompagnée d'un Protecteur. Sachez dans un premier temps que si vous restez à bonne distance et que vous ne l'attaquez pas, celui-ci restera inoffensif. Profitez-en alors pour refaire le plein en munitions au niveau du distributeur du coin. Préparez votre fusil à pompe en y insérant des cartouches de chevrotines ionique, puis chargez votre pistolet en balles perforantes. Lorsque vous êtes fin prêt, envoyez une balle de chevrotines ionique pour immobiliser le Protecteur un court instant, puis tirez-lui dessus avec votre pistolet à coups de balles perforantes. Attention ! Le Protecteur va vous foncer dessus à toute vitesse, alors tâchez de vous trouver près de l'angle d'un mur et de tourner au dernier moment lorsqu'il vous portera son coup, parce qu'un coup de Protecteur... Vous verrez que ça fait mal ! Restez le plus à distance possible de manière à lui échapper et recommencez l'opération. Vous pouvez également utiliser votre mitrailleuse après l'avoir

immobilisé, mais quoi qu'il en soit, restez sur le qui vive quant à votre santé. N'oubliez pas de la recharger si besoin. Après être venu à bout du Protecteur, choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, avant de repartir au début du niveau pour aller ouvrir le sas de la bathysphère, en actionnant le levier situé là où vous aviez trouvé la mitrailleuse (suivez la flèche de quête si nécessaire). Vous aurez un chrosôme explosif à éliminer, puis vous prendrez alors la direction du Trésor de Neptune.

Trésor de Neptune

Montez les escaliers, refaites le plein près du distributeur et faites connaissance avec une nouvelle machine : la génothèque. Celle-ci vous permet de réassigner vos plasmides et fortifiants lorsque vous n'avez pas assez d'emplacements pour tous les transporter. Pour le moment, cela ne vous sert pas à grand-chose étant donné le peu de pouvoirs acquis. Passez donc derrière la grande plaque en biais pour franchir la porte. Vous vous retrouvez alors dans un couloir où vous apercevez la silhouette d'un chrosôme, qui disparaîtra en hauteur lorsque vous approcherez. Regardez d'ailleurs au-dessus de vous pour apercevoir une boîte de cartouches de chevrotines ioniques à attraper avec votre don de télékinésie, puis franchissez la porte suivante. Vous voici dans un nouveau couloir, dans lequel vous aurez un poste de soins sur votre gauche, puis après avoir franchi la porte suivante, vous vous retrouverez dans une grande salle où vous affronterez bientôt un nouveau type de Protecteur : le Rosie.

Avant de vous frotter à lui, prenez le soin de pirater la tourelle de droite un peu plus bas, puis de faire de même avec celle d'en face, au bout de la pièce donc. Vous trouverez sur le chemin un fortifiant de couleur bleu au sol : " MediPraxis ", puis un enregistrement de Sullivan derrière la deuxième tourelle. Laissez les chrosômes du coin s'attaquer au Protecteur, puis joignez-vous à la fête afin de l'achever. Restez tout de même à distance et à couvert pour venir à bout du colosse. Choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, puis empruntez une des deux portes de droite de ce hall. Elles aboutissent toutes deux au même endroit : " Fontaine Fisheries ". Une tourelle vous lance des missiles, mais vous pourrez la neutraliser pour ensuite la mettre de votre côté en la piratant. Vous trouverez un Jardin des Glaneuses ainsi que d'autres machines. Si vous avez choisi de secourir les Petites Soeurs, alors un ours en peluche vous attend, contenant de l'Adam et le plasmide " Gardien ", vous permettant de vous faire protéger par un Protecteur un court instant. Privilégiez l'achat d'un emplacement de plasmide supplémentaire, tandis que les plasmides " Rage " et " Eclats Cryogéniques " s'avéreront être également de bons choix.

A partir de maintenant, vous avez deux choix : descendre en bas de cette pièce et continuer votre route dans le sens indiqué par la flèche de quête, ou bien revenir dans le hall et attendre qu'un nouveau Protecteur fasse son apparition et aille appeler une autre Petite Soeur. Car comme indiqué lorsque vous appuyez sur pause, sachez que vous avez trois Petites Soeurs à trouver dans ce niveau, mais elles peuvent toutes réapparaître à cet endroit si vous attendez un peu. Vous pouvez donc aller tester vos nouveaux pouvoirs sur le deuxième Protecteur puis, lorsque vous l'aurez tué et éliminé/sauvé la Petite Soeur, tentez de battre le troisième dans la foulée (attendez un peu qu'il arrive dans le hall et qu'il aille appeler la troisième Petite Soeur). Une bonne méthode pour le vaincre est de l'attirer dans la pièce où se situe le Jardin des Glaneuses, car si vous avez bien piraté la tourelle, elle enverra sans cesse des obus dans l'ennemi !

Quoi qu'il en soit, il vous faut rejoindre le bas de la salle " Fontaine Fisheries ", jusqu'à vous retrouver coincé par une grille dont il vous faut pirater le code d'accès. Vous trouverez un enregistrement de Sullivan entre autres munitions (dont des cartouches de chevrotines explosives) et objets de soins. Remontez ensuite pour passer la porte située derrière la tourelle d'obus, en longeant la poutre en bois. Récupérez les objets présents à cet endroit, puis frappez à la prochaine porte et vous aurez une discussion avec Peach. Il vous demande d'aller trouver un appareil photo et vous serez attaqué par un chrosôme venu du plafond. Tentez de l'éliminer tout en restant en vie, puis il disparaîtra. Peach vous remet alors le lance-grenades via le tapis roulant. Il est temps de partir à la recherche de cet appareil photo. Revenez face au Jardin des Glaneuses du coin, puis passez la grille maintenant ouverte juste derrière. Il vous faut monter les escaliers de droite, mais avant cela, engouffrez-vous dans le trou de droite (là où vous voyez une grille détruite), puis accroupissez-vous pour suivre un passage au bout duquel vous trouverez un enregistrement de Ryan. Revenez puis montez les marches.

Après avoir éliminé vos ennemis et ramassé divers objets, vous vous retrouvez dans la partie haute des quais. Vous trouverez entre autres un enregistrement de Tenenbaum, un de Mariska Lutz, puis vous devrez pirater une nouvelle tourelle d'obus un peu plus loin. Si vous avez déjà trouvé les trois Petites Soeurs dans le hall précédent, le Protecteur sera inoffensif et errera indéfiniment à la recherche de l'une d'elles.
Sinon, préparez-vous au combat ! Cassez ensuite le cadenas de la grille située après la tourelle, et vous trouverez un

nouvel enregistrement de Ryan à côté du distributeur, mais attention à bien neutraliser la caméra de droite. Montez les escaliers suivants et neutralisez ou piratez la caméra de gauche. Vous n'êtes pas loin de l'appareil, comme vous l'indique Atlas, mais il vous faut d'abord passer la grille de droite après avoir détruit son cadenas et vous occuper de pirater (de préférence) les tourelles de cette pièce. Vous en aurez une tout droit au bout du couloir, une à obus à droite de celle-ci, une cachée dans le coin de derrière, sur la gauche, puis une au bout du couloir de droite lorsque vous êtes entré. Ceci vous permet de vous débarrasser avec plus de facilité des gêneurs qui ne tardent pas à arriver.

Accroupissez-vous pour passer dans la petite ouverture carrée qui se trouve à côté de la première tourelle citée, puis vous vous retrouverez dans une salle où il faudra dans un premier temps neutraliser la caméra du coin, et où vous pourrez ensuite trouver un enregistrement de Ryan parmi divers autres objets et minutions intéressantes (piratez le coffre). Franchissez ensuite la grille située au bout du couloir, entre la tourelle mitrailleuse et l'autre qui lance des obus, en cassant une fois de plus le cadenas. Glissez-vous donc par le trou d'en face. Vous parvenez à la salle d'interrogation et trouvez droit devant vous l'appareil photo. Sachez qu'à partir de maintenant, il est utile de photographier tout type d'ennemis que vous rencontrerez, avant de les massacrer. Vous obtiendrez ainsi quelques bonus non négligeables. Prenez ensuite un cliché du chrosôme situé derrière la vitre, puis faites marche arrière. Un mur va bientôt exploser, et vous aurez à éliminer un chrosôme avant de rejoindre la pièce suivante par l'ouverture de gauche, au niveau de laquelle vous trouvez au sol le plasmide " Balise de sécurité ". Eliminez d'ici le chrosôme qui s'agite devant la caméra, que vous piraterez d'ailleurs juste après. Sur la droite de la pièce, dans une caisse, trouvez un enregistrement de Tenenbaum, puis un autre de McDonagh après avoir franchi la porte.

Une fois dans le tunnel sous-marin, piratez la caméra de droite, récupérez un enregistrement de Tenenbaum et débarrassez-vous des gêneurs, avant de prendre la porte de droite, en direction de " Jet Postal " dans un premier temps. Récupérez un enregistrement de Ryan sur la table de gauche, et après vous être débarrassé des chrosômes. Franchissez la porte suivante et tâchez de prendre en photo le chrosôme plafonnier et de le tuer ensuite, avant de fouiller toutes les étagères de cette pièce. En ressortant du " Jet Postal ", prenez cette fois la porte d'en face, puis après avoir aperçu le dernier chrosôme plafonnier à photographier, empruntez le petit tunnel de droite au lieu de monter les marches en direction du bar. Tout de suite sur la droite, récupérez un nouvel enregistrement de Ryan dans l'eau, puis arrivez dans la cave où des chrosômes vous attendent. Vous aurez le choix entre emprunter la porte de droite et ouvrir celle de gauche en électrocutant l'interrupteur de celle-ci. Prenez d'abord celle de droite et récupérez ainsi un enregistrement de McDonagh sur le bureau. Poussez les caisses pour vous accroupir, passez dans la salle d'à côté après avoir neutralisé la tourelle. Récupérez donc les objets présents et piratez le coffre. Sortez de cette salle pour ensuite ouvrir la porte face à vous en électrocutant l'interrupteur. Après avoir éliminé les gêneurs, vous vous retrouvez donc dans le bar, derrière le comptoir.

Récupérez donc l'enregistrement de Sullivan au centre de la pièce, puis un autre de Ryan un peu plus au fond sur la droite. Prenez d'ailleurs cette direction pour vous retrouver dans les toilettes, où se trouve un chrosôme explosif. Lorsque vous ressortez de ces toilettes inondées, prenez l'escalier de gauche. Eliminez les gêneurs et allez fouiller les trois cabines. Celle d'en face s'ouvre directement, puis l'une en piratant le code (vous y trouverez d'ailleurs un enregistrement de Mariska Lutz) et la dernière via l'électricité (un enregistrement de McDonagh à récupérer). Vous verrez réapparaître le chrosôme plafonnier durant votre fouille des cabines. Ce sera le moment pour le prendre en photo avant de l'éliminer. Une fois vos fouilles terminées et les photos des trois chrosômes plafonniers en poche, retournez vers Peach en suivant la flèche de guide, mais attention aux ennemis et aux tourelles que vous croiserez sur votre route. Vous aurez l'occasion de trouver une Petite Soeur et donc d'affronter un Protecteur au quai supérieur, mais vous le croiserez tout seul si vous vous êtes déjà chargé des soeurs ultérieurement.

Arrivé à " Fontaine Fisheries " vous trouverez un nouveau fortifiant sur votre gauche : " Frappeur sournois ". Vous voici bientôt arrivé devant Peach qui vous ouvre la porte... Vous êtes contraint de laisser vos armes dans le pneumatique de droite, ce qui ne vous laisse plus que vos plasmides et votre clé anglaise. Dégelez la glace sur la gauche pour obtenir le fortifiant " Pirate Concentré ", puis passez la porte.

Boss : Peach
Lorsque la brume se dissipe, allez tout de suite neutraliser la caméra à droite de la pièce pour ensuite la pirater. Faites de même avec la tourelle placée au fond de la pièce et, tout en vous débarrassant des autres chrosômes, tournez autour de Peach en lui envoyant des décharges suivies de coups de clé anglaise dans les dents. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à en venir à bout si vous êtes épaulé de la caméra et de la tourelle. Suite à votre victoire, fouillez cette pièce et récoltez les nombreux items, sans oublier de faire fondre la glace par endroits pour ouvrir les frigos et fouiner à l'intérieur.

En sortant de la pièce par derrière, vous récupérez vos armes dans le pneumatique. Vous avez la possibilité de les améliorer (attention toutefois : une amélioration possible par machine) par le biais du Poste d'Amélioration prévu à cet effet qui se trouve au bas des marches. Une fois ceci fait, dégelez le frigo de gauche pour éliminer deux chrosômes et récolter les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Peach. Sortez puis pénétrez dans le frigo d'en face pour finalement sortir par derrière et rejoindre la cache des contrebandiers.

Cache des contrebandiers

Avancez dans cette caverne pour bientôt vous trouver face à une tourelle à pirater, puis vous trouverez non loin un nouvel enregistrement de Peach, entre autres objets. Continuez votre progression en suivant la descente, puis Atlas vous demandera d'actionner un interrupteur. Baissez-vous pour franchir le petit passage sur la gauche, sautez par-dessus quelques rochers et vous vous retrouverez devant l'interrupteur. Après l'avoir actionné, attendez que la porte s'ouvre pour pouvoir vous échapper en éliminant les chrosômes sur le chemin, puis une fois que vous apercevez la bathysphère, n'oubliez pas d'ouvrir la grille de droite en cassant le cadenas pour ainsi récupérer un enregistrement de Fontaine parmi d'autres objets. En avançant dans la salle de la bathysphère, celle-ci se met à exploser. Sortez donc comme vous le demande Atlas et récupérez un enregistrement de Peach sur la gauche. Poursuivez jusqu'à Arcadie...

Arcadie

Après avoir fouillé les caisses et récupéré divers objets qui vous seront utiles plus tard, montez les marches et brisez le cadenas pour vous retrouver dans un jardin, la Closerie des Théiers. Avancez tout droit dans un premier temps, pour aller ouvrir la porte en allumant la torche de droite grâce à votre pouvoir d'incinération. Récupérez tout ce qui se trouvera dans cette pièce, puis ressortez, pour ensuite aller sur la droite et passer la porte marquée " Arcadia Glens " après le petit pont, et à gauche de laquelle vous pourrez trouver un enregistrement de McDonagh. Dans cette pièce, récupérez l'enregistrement de Dieter Sonnekalb sur la gauche, tandis que vous en trouverez un de Tenenbaum sur la droite. Sortez donc, puis franchissez la porte marquée " Rapture Metro ". Après avoir passé la porte, soyez prêt à prendre une photo car vous allez vous trouver nez à nez avec un nouveau type de chrosôme : le chrosôme Houdini. Celui-ci disparaît aussi vite qu'il apparaît et vous lance des flammes. Le cliché de la photo vous apprend qu'il est vulnérable aux munitions antipersonnel. Après avoir exploré les environs et récolté divers objets, montez à l'étage pour éliminer ce chrosôme. Explorez ensuite la pièce pour trouver une génothèque sur la droite et un enregistrement de Langford.

Sortez de cette pièce par la porte de gauche et franchissez le pont en éliminant des gêneurs. Au bout, entrez dans cette nouvelle pièce, chargez-vous du comité d'accueil, puis piratez la tourelle de droite. Vous pourrez accéder au balcon que vous aviez vu sur votre droite lors de votre passage sur le pont, en faisant coulisser une petite porte à droite de la tourelle. Visitez également l'étage inférieur de la pièce pour ne manquer aucun objet, puis vous trouverez une deuxième porte à faire coulisser, à gauche de la pièce. Vous aurez sans doute remarqué que depuis un certain temps, vous récupérez tout un lot d'objets divers et variés, mais ceci a un but : vous permettre bientôt de fabriquer vos propres objets et munitions !

Ouvrez ensuite la porte en électrocutant l'interrupteur, puis après avoir récolté tous les objets, suivez la flèche de quête qui vous indique la direction des portes d' " Arcadia Glens ". Une fois celles-ci franchies et les gêneurs éliminés, allez trouver votre premier poste " ManuFact ", ce qui vous permettra de créer des items avec les différents objets ramassés sur votre chemin. Retournez ensuite dans l'eau pour aller trouver un chrosôme Houdini à éliminer, puis en remontant sur la terre ferme, occupez-vous de détruire la caméra de sécurité située tout au fond et à droite de la carte par rapport au poste ManuFact. Vous pouvez maintenant vous frotter au Protecteur qui a déjà dû pointer le bout de son nez, accompagné bien sûr d'une Petite Soeur. Prenez une photo du Protecteur avant le combat, puis débutez l'affrontement. Choisissez ensuite le sort que vous réservez à la Petite Soeur et allez trouver un nouvel ours en peluche au niveau du Jardin des Glaneuses du coin, dans le cas où vous auriez décidé de sauver la petite fille.

Avant de rejoindre le " Rolling Hills " comme vous l'a peut-être indiqué Atlas, allez d'abord faire un tour derrière les portes du " Waterfall Grotto ", situées juste en face du Jardin des Glaneuses. Vous y trouverez un enregistrement de Ryan parmi d'autres objets. Descendez ensuite les escaliers de droite, puis occupez-vous de pirater la tourelle et la caméra qui se trouveront sur la gauche, après avoir détruit les fils électriques grâce à votre pouvoir d'électrocution. Vous trouverez un peu plus bas un nouvel enregistrement de Ryan, ainsi qu'un autre de Langford près des roses. Remontez

ensuite les marches pour ouvrir les portes en envoyant une décharge sur l'interrupteur, puis récupérez tout ce que vous trouverez dans cette pièce, dont un enregistrement de McClintock. Ressortez de la pièce puis remontez les marches pour finalement sortir du " Waterfall Grotto ".

Lorsque vous êtes face aux portes de " Rolling Hills ", dirigez-vous sur la gauche pour franchir celle marquée " Arcadia Glens ". Vous trouverez quelques munitions et objets supplémentaires dans cette pièce, ainsi qu'un coffre derrière une petite trappe contre le bas du mur. En allant explorer la pièce de derrière, vous aurez affaire à un chrosôme Houdini à éliminer, pour accéder à une Génothèque et un ManuFact.

Une nouvelle Petite Soeur accompagnée de son Protecteur devrait (ou va bientôt) se trouver dans les parages. Occupez-vous d'éliminer ce dernier pour trouver la dernière Petite Soeur de ce niveau.

Franchissez enfin la porte marquée " Rolling Hills ". Prenez garde à la tourelle d'obus sur la gauche lorsque vous descendez et piratez-la. Poursuivez votre route et vous trouverez un enregistrement de Mariska Lutz sur un banc. Descendez ensuite les escaliers suivants, pour trouver au bas à gauche de ceux-ci un petit passage derrière lequel vous récupérerez un enregistrement de Langford. Un chrosôme Houdini sera à éliminer dans ce secteur, puis un flacon de chlorophylle se trouvera sur une des tables du fond. En sortant de cette petite caverne, votre nouvel objectif est défini : il vous faut trouver Langford. Passez alors la porte marquée " Ressearch laboratories ". Vous aurez une caméra à pirater sur la droite et un distributeur de munitions à gauche. Derrière la porte d'en face, vous voyez Langford sur un écran et elle vous demande de lui trouver une rose spécifique afin de vous laisser entrer.

En repartant, franchissez le passage nouvellement accessible à gauche de la tourelle que vous avez piratée précédemment. Dans cette caverne, récupérez les objets mais soyez sûr de prendre le flacon de chlorophylle. Reprenez la porte par laquelle vous êtes entré dans " Rolling Hills " et dirigez-vous vers " Waterfall Grosso ". Vous voyez un groupe de chrosômes autour d'un fortifiant. Eliminiez-les et récupérez ainsi le fortifiant " Anti-sécurité ". Descendez ensuite à l'étage inférieur de cette pièce pour vous trouver face aux roses dont vous avez besoin et vous en emparer. Attention à la tourelle et aux chrosômes qui surgiront une fois les roses récupérées !

Entrez maintenant par la porte marquée " Tree Farm ", à droite de l'entrée de " Rolling Hills ". En face de vous, vous trouverez un enregistrement de Langford, mais attention toutefois au chrosôme de cette salle accompagné d'un robot. Allez ensuite jusqu'aux escaliers sur votre droite, puis vous retrouvez un second Poste d'Amélioration en haut de ceux-ci, tout de suite à gauche. Occupez-vous du chrosôme Houdini dans la pièce de droite, puis fouillez-la avant de reprendre la direction du laboratoire de Langford. Mettez la rose dans le pneumatique et entrez donc par la porte qui vient de s'ouvrir pour trouver droit devant un nouveau fortifiant : " Expert en piratage ". Récupérez également un enregistrement de Langford, un flacon de chlorophylle et rejoignez la salle suivante. Tout de suite à gauche se trouve un nouvel enregistrement de Langford, puis après avoir fouillé les lieux, empruntez les escaliers. Ravitaillez-vous auprès des machines présentes dans cette salle, puis dirigez-vous vers le bureau de Langford.

Lorsque vous la voyez à travers la vitre, Ryan lui envoie un gaz toxique, mais juste avant de mourir, elle vous écrit un code : 9457. Entrez dans le bureau pour le fouiller, puis récupérez un enregistrement sur le corps de la jeune femme. Emparez-vous d'une nouvelle arme, le lanceur chimique, dont il est recommandé de ne pas trop faire usage pour le moment, mais plutôt de conserver ses précieuses munitions afin de vous en servir contre les adversaires plus coriaces que vous rencontrerez plus tard. Allez ensuite entrer le code derrière le tableau, puis récupérez une clé, un enregistrement de Langford et un peu d'argent avant de quitter les lieux et de rejoindre le " Tree Farm ".

Votre destination est le Marché champêtre, ou " Farmer's Market ". Sur la route, faites attention aux tourelles et caméra qui sont maintenant contre vous, puisque Langford n'est plus. Franchissez le passage précédemment bloqué par des grilles vers le " Farmer's Market " et ramassez ainsi un enregistrement de Tenenbaum au sol. Rejoignez finalement le marché après avoir eu une fois de plus une brève vision...

Marché Champêtre

Récupérez sur le corps situé juste en face de vous un premier échantillon d'enzyme, ainsi qu'un enregistrement de Tasha Denu juste à côté. Empruntez le tunnel jusqu'à la prochaine salle. Occupez-vous d'abord d'aller pirater la tourelle d'obus sur la droite, puis détruisez la caméra à gauche de la pièce, avant de trouver un enregistrement de Ryan sur le comptoir. A gauche, au bout du couloir, allez pirater la tourelle, puis grimpez le long de la poutre en biais contre le mur.

Longez-la jusqu'à arriver dans un coin au-dessus de la tourelle et ainsi trouver une petite trappe derrière laquelle vous trouverez des mines de proximité et des outils de piratage. Passez la porte à côté de la tourelle pour trouver dans les parages une Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Ils devraient se diriger vers la tourelle d'obus que vous avez piratée précédemment. Utilisez-la à votre avantage pour venir à bout plus facilement du Protecteur !

Au bas des marches situées en face de la tourelle d'obus, allez ramasser le fortifiant " Liasion Eve 2 ", puis allez ensuite au bout du couloir sur votre gauche. Vous serez attaqué par un groupe de chrosômes, puis allez dans la pièce de gauche, à côté de la porte nécessitant un code d'accès. Vous trouverez dans cette cave un premier flacon d'eau distillée après avoir éliminé un chrosôme. En sortant de cette pièce, prenez la porte tout de suite sur votre droite pour récupérer un enregistrement de Ryan derrière celle-ci, et un autre enregistrement (Tenenbaum) dans la partie inondée de gauche. Une fois hors de la pièce, allez pirater le code d'accès de la porte, derrière laquelle vous trouverez de nombreux objets intéressants. Vous pouvez attendre d'obtenir le code d'accès, mais celui-ci vous sera donné plus tard dans le jeu...

Montez ensuite les marches sur la gauche, puis passez la porte de gauche (peu importe laquelle puisque les deux donnent sur la même pièce) après avoir fouillé les environs. Vous verrez une trappe contre le mur de gauche derrière laquelle se trouvera un enregistrement de Ryan, et qui donne sur une autre pièce, via la bouche d'aération du dessus. Vous ne trouvez rien dans la suivante, si ce n'est deux cadavres pendus. En sortant de cet endroit, vous voici derrière le comptoir d'en face, où vous aurez un coffre à ouvrir. Rejoignez maintenant le fond de la salle, vers les néons, pour ramasser un enregistrement de Pierre Gobbi et un deuxième flacon d'eau distillée avant de passer la porte.

Dans le tunnel, prenez la première à gauche, et vous verrez un chrosôme se faire attaquer par des abeilles. Celles-ci vont ensuite s'en prendre à vous durant quelques instants et vous ne pouvez rien faire pour vous en dépêtrer, si ce n'est bouger dans tous les sens et attendre qu'elles s'en aillent. Prenez l'enregistrement de Tenenbaum sur le bureau et achetez vos améliorations auprès du Jardin des Glaneuses. Evitez de toucher aux ruches et entrez dans la pièce suivante, derrière le bureau.

Vous voici devant un panneau de contrôle qui envoie de la fumée dans cette pièce remplie de ruches, incitant les abeilles à s'y réfugier un court instant. Profitez-en pour fouiller chaque ruche à la recherche des fioles d'enzyme tout en vous débarrassant des chrosômes venus se joindre à la fête, puis lorsque vous entendez que le compte à rebours se fait de plus en plus rapide, revenez illico derrière les commandes pour envoyer à nouveau de la fumée et relancer les recherches dans les ruches. Lorsque vous avez obtenu les 7 fioles d'enzyme, sortez de cette pièce pour rejoindre le tunnel de verre et prendre à droite, vers " Worley's Winery ".

Dans cette pièce, piratez les tourelle, coffre et caméra qui se trouvent derrière le mur. Vous obtenez des flacons d'eau distillée, ainsi qu'un au sol, mais le compte n'y est pas encore. Emparez-vous de l'enregistrement de Tenenbaum sur la droite, puis descendez les escaliers pour aller récupérer le restant des fioles, fabriquer un Vecteur Lazare au niveau de la machine ManuFact du coin, et trouver un poste d'amélioration dans la partie inondée, un étage encore en dessous. Vous pourrez également vous emparer d'un fortifiant, " oeil de L'expert ", en explorant les environs et en évitant les pièges électriques et les nombreux chrosômes. Remontez ensuite et sortez du " Worley's Winery " pour retourner au " Rolling Hills " d'Arcadia, en suivant la flèche de quête.

Arcadie (2)

Avancez sans vous soucier de l'alarme, et rejoignez le laboratoire de Langford, en passant par " Rolling Hills ". Fiez-vous bien sûr à la flèche de quête si vous avez un quelconque souci de repérage. Une fois arrivé, insérez le Vecteur Lazare précédemment créé dans le brumisateur de gauche, puis allez bientôt fermer le laboratoire en actionnant le levier que vous trouverez en revenant en arrière, comme vous l'indique la flèche de quête, et dont la couleur est dorée. Il est immanquable. Prenez les quelques objets envoyés par Atlas dans le pneumatique, puis préparez-vous à affronter plusieurs vagues de chrosômes successives, le temps que le Vecteur Lazare soit prêt. Une fois que ce sera le cas, revenez au laboratoire afin d'enclencher la " brumisation ". Prenez ensuite la direction du métro, en allant à gauche de la pièce que vous venez de faire refleurir. A droite de la carte du métro, sur le banc, prenez l'enregistrement de Ryan, puis entrez dans la bathysphère au bout de la pièce. Choisissez bien sûr la destination de la Forteresse Folâtre.

Forteresse Folâtre

Après avoir exploré la première salle, avancez vers la porte de devant, pour ensuite la franchir et suivre une petite séquence. Suite à celle-ci, ressortez et occupez-vous de la dizaine de chrosômes plafonniers du secteur, pour ensuite avoir accès à l'Atrium, sur la gauche. Cette grande salle est le hall principal du niveau. Occupez-vous dans un premier temps de pirater les quelques tourelles et caméras du secteur, emparez-vous d'un enregistrement de Cobb, puis d'un enregistrement de Sullivan dans le bar à cocktails. Attention à la tourelle dans les toilettes des dames... Dans le " Salon Sophia " situé en face de l'entrée du bar, trouvez un enregistrement de Cohen dans une arrière-salle entièrement blanche.

A droite du bar, passez la porte nommée " Le Marquis d'époque " pour fouiller les lieux et trouver un enregistrement d'Albert Milonakis et un Poste d'Amélioration à l'étage inférieur. De retour dans le hall principal, empruntez les escaliers centraux pour rejoindre la pièce " Cohen's collection ", après avoir récupéré un enregistrement de McClintock en haut des marches. Vous y trouverez un enregistrement de Cohen et pourrez pirater une tourelle et trois coffres à l'étage. Sortez de la pièce pour passer la porte en verre " Fleet Hall ", sur votre gauche. Piratez la caméra de sécurité, et puisque la seconde porte de verre ne s'ouvre pas, allez jeter un oeil à l'étage pour y trouver un enregistrement de Cohen entre autres objets. Redescendez ensuite pour aller droit devant vous et appeler l'ascenseur. Défendez-vous contre les chrosômes qui surgiront le temps qu'il arrive.

Vous voici dans un amphithéâtre où un chrosôme qui joue du piano va bientôt se faire cramer par Cohen. Allez prendre le cadavre en photo comme il vous le demande, mais avant de sortir de la pièce pour rejoindre l'Atrium, explorez les côtés de l'amphithéâtre pour trouver un fortifiant en haut à gauche " Expert en alarme ". Une fois de retour dans le hall principal, placez la photo sur un des cadres et vous obtiendrez l'arbalète. Rejoignez maintenant les portes du " Poseidon plaza " à l'étage. Avancez dans ce tunnel gelé et emparez-vous d'un enregistrement de Finnegan sur la gauche. Après l'avoir aperçu, vous vous ferez ensuite geler et une petite séquence s'enclenchera. Lorsque vous reprenez le contrôle de vous-même, avancez au bout du couloir pour démasquer Finnegan au niveau de la dernière statue de glace. Un combat va alors s'engager, où vous pourrez venir facilement à bout de cet ennemi, grâce à deux flèches d'arbalète par exemple. Récupérez sur le corps le fortifiant " Champ Cryogénique ", puis prenez-le en photo.

Revenez ensuite à l'Atrium où vous apercevrez un Protecteur aux prises avec une bande de chrosômes. Eliminez-le pour trouver la Petite Soeur et faire ce que vous avez à faire avec elle. Tenenbaum vous envoie un nouvel ours en peluche si vous la sauvez et vous y trouverez de l'Adam ainsi que le plasmide " Gardien 2 ". Un autre Protecteur rôde dans les parages avec une deuxième Petite Soeur. Occupez-vous-en dans la foulée, faites un tour au Jardin des Glaneuses et allez placer la photo de Finnegan sur le cadre. Récupérez le cadeau de Cohen, attendez si vous le souhaitez que la troisième Petite Soeur fasse son apparition ici, (mais vous pourrez la rencontrer ailleurs aussi), puis repartez dans la salle gelée du " Poseidon Plaza ".

Dégelez la porte obstruée par la glace, puis occupez-vous des chrosômes plafonniers du secteur. C'est ici que vous pourrez trouver une Petite Soeur si vous ne vous êtes pas occupé d'elle précédemment. Faites le plein aux distributeurs, puis entrez dans la pièce nommée " Sir Prize ". Après avoir éliminé le comité d'accueil, vous trouverez à l'intérieur un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets. Sortez, puis passez les portes du " Sinclair Spirits " au bout à gauche. Piratez la caméra de droite, fouillez la pièce et appuyez sur le petit interrupteur placé derrière le comptoir pour ouvrir la porte qui vous fait face. Franchissez-la, puis descendez les escaliers pour aller trouver un Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre à sa droite. Eliminez le chrosôme, puis remontez pour sortir de cette pièce.

Allez faire un tour dans la pièce " Robertson's Tobaccoria " pour y trouver une génothèque et un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets, puis rendez-vous ensuite à l'étage inférieur nouvellement accessible (sur votre droite en sortant) pour vous retrouver dans une pièce inondée et vide, au coin de laquelle vous récupérerez le fortifiant " Consommateur Avisé 2 ". Eliminez les chrosômes qui s'y trouvent et remontez pour rejoindre maintenant la pièce " Eve's Garden XXX ", à droite du " Robertson's Tobaccoria ".
Suivez le fantôme jusqu'à la porte de la chambre, puis lorsque celle-ci s'ouvre, récupérez les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Jasmine Jolene sous le lit. Vous trouverez Hector Rodriguez derrière le bar. Il vous faut l'abattre et le prendre en photo. Utilisez vos munitions antipersonnel pour en finir rapidement. Retournez ensuite au bar où il se tenait pour trouver un enregistrement de lui-même, puis finir de fouiller les lieux avant de rejoindre l'Atrium pour placer la photo.

Cohen va vous envoyer une vague de chrosômes dont vous devez vous débarrasser. Suite au massacre, récupérez son cadeau et repartez au " Poseidon Plaza ". Montez cette fois à l'étage, pour passer les portes du " Pharaoh's Fortune Casino ". Neutralisez la caméra de l'étage et montez-y pour trouver un enregistrement de Sullivan parmi d'autres items.

Gagnez enfin la pièce de " Rapture Records " pour rencontrer le dernier ennemi à photographier. En entrant dans la salle, trouvez sur la gauche un enregistrement d'Anna Culpepper, puis dirigez-vous vers le cadavre assis devant le feu. Reculez ensuite car il va exploser. Silas Cobb fera son apparition à l'étage, et vous devrez le poursuivre pour le tuer. Remontez par la bouche d'aération située dans le coin, puis vous lui ferez bientôt face. Une bonne manière de le vaincre sera de lui renvoyer ses cocktails Molotov à l'aide de votre télékinésie. Une fois que vous lui avez réglé son compte, prenez-le en photo pour ensuite aller la placer sur le dernier cadre de l'Atrium.

Cohen viendra vous remercier, mais surtout, ne le tuez pas ! Ne le blessez pas non plus, car il vous sera utile dans la suite de l'aventure (si vous souhaitez trouver un Poste d'Amélioration bien caché)... Suivez-le pour qu'il vous ouvre la vitrine derrière laquelle vous pourrez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 2 ", puis repartez dans le " Fleet Hall " afin de récupérer un enregistrement de Cohen dans la salle de projection maintenant accessible, grâce aux escaliers situés à droite du comptoir (en face de l'ascenseur donc). Repartez en direction du métro de Rapture, puis entrez dans la bathysphère pour choisir la destination d'Héphaïstos.

Héphaïstos

Sachez qu'à partir de maintenant, il est obligatoire d'utiliser des outils d'autopiratage ou bien les fortifiants adéquats dans le but de pirater les machines. Notez également que de nombreux chrosômes vous donneront plus de fil à retordre dorénavant, de par leur résistance.

Avancez dans le couloir sous-marin en choisissant le côté que vous voulez, peu importe, puisque vous aboutirez obligatoirement face à la porte qui donne vers le bureau de Ryan. Franchissez la porte suivante au bas de la pente, puis dans cette nouvelle pièce, emparez-vous d'un enregistrement de McDonagh près du distributeur de gauche, piratez la tourelle, puis poursuivez via la porte de droite. Dans cette nouvelle salle, trouvez l'enregistrement de Kyburz près du distributeur de gauche, emparez-vous du lance-grenades sur la table centrale, puis piratez la caméra avant de rejoindre la pièce suivante, joliment décorée de cadavres suspendus. Fouillez-les pour mettre la main sur deux enregistrements : un de Anya Andersdotter et l'autre de McDonagh. La porte de " Hephaestus Core " va bientôt se faire découper et les chrosômes qui se trouvent derrière vous sauteront bien sûr dessus. Soyez prêt à les accueillir comme il se doit. N'oubliez pas, avant de franchir cette porte, de rejoindre la petite salle de gauche (lorsque vous êtes face à la porte " Hephaestus Core ") dans laquelle vous trouverez un enregistrement de Ryan, ainsi que le fortifiant " Champ Cryogénique 2 ".

Passez donc cette salle où gît le cadavre d'un Protecteur, puis après le tunnel de verre, vous aboutirez dans une salle où un Protecteur sera aux prises avec un chrosôme. Eliminez-le pour vous occuper de la Petite Soeur, puis allez trouver un enregistrement de McDonagh à côté de la Vita-Chambre. Descendez ensuite pour ramasser un enregistrement de Pablo Navarro sous la caméra à pirater ou détruire, puis descendez encore d'un étage. C'est à ce niveau que sont situés le Jardin des Glaneuses, ainsi qu'un enregistrement d'Anya Andersdotter et un poste d'amélioration juste en face. Descendez maintenant tout en bas pour trouver un nouvel enregistrement de Ryan ainsi que d'autres objets, puis vous pouvez ensuite remonter pour attendre la deuxième Petite Soeur si elle n'est pas déjà arrivée, ou bien passer la porte " Heat Loss Monitoring ".

Vous allez traverser une pièce où la lumière va s'éteindre puis se rallumer deux fois. Puis des chrosômes ayant fait semblant d'être morts vont se relever et vous attaquer. Envoyez-les donc réellement dans l'autre monde, puis passez dans la pièce suivante. Vous trouverez à cet étage un enregistrement de Navarro, vous donnant un code d'accès. Il s'agit de la date de l'Australia Day, soit le code 0126. Occupez-vous de sauver/tuer la dernière Petite Soeur du niveau, puis descendez les escaliers. Coupez le courant en haut à gauche de la partie inondée et électrifiée, afin d'aller récupérer un enregistrement de McDonagh, puis descendez ensuite d'un étage. Vous trouverez le fortifiant " Anti-Sécurité 2 " ainsi qu'un enregistrement de Navarro, vous indiquant de rejoindre le bureau de Kyburz. Remontez ensuite les escaliers, puis sortez du " Heat Loss Monitoring " pour monter d'un étage via les marches de droite, et ainsi franchir les portes nommées " Workshops ".

Après le tunnel sous-marin, occupez-vous de pirater la tourelle de cet étage et de refaire le plein au niveau des différents distributeurs, puis après avoir fouillé le secteur, descendez les escaliers. Chargez-vous des deux tourelles sur la gauche, puis prenez l'enregistrement de Kyburz sur le bureau. Entrez le code 0126 au niveau de la porte située entre les deux tourelles, pour vous retrouver dans le bureau de Kyburz. Après avoir enlevé les pièges électriques, avancez au fond de la pièce pour trouver un enregistrement de Ryan sur la table, et un Poste d'Amélioration contre le mur de

gauche. Repérez le bouton rouge sur un coin de la table et appuyez dessus pour ouvrir une vitre derrière laquelle vous devrez récupérer la nitroglycérine. Sortez du bureau de Kyburz en prenant garde à la tourelle nouvellement apparue. Suivez ensuite la flèche de quête, qui vous mène tout d'abord vers un bureau devant lequel gît un cadavre possédant un enregistrement de Kyburz. La flèche vous mène tout droit vers une trappe donnant sur une pièce où vous trouverez un nouvel enregistrement de Kyburz, le fortifiant " Chercheur ", et où il vous faudra inspecter l'enveloppe de la bombe IEM. Placez la nitroglycérine dans la bombe.

Votre objectif est de trouver 4 embouts de câble R34 et une demi-boîte de précipité ionique. Vous trouvez tout de suite en sortant un premier faisceau de câble sur le cadavre du Protecteur dans le coin.
Vous avez compris ! Pour récupérer ces fameux câbles, il vous faut tuer encore trois Protecteurs et les fouiller. Avant de vous atteler à la tâche, placez-vous face au bureau de Kyburz, au bas des marches. Accroupissez-vous et pivotez sur la gauche pour trouver une trappe dans le mur vous permettant d'aller trouver sous les escaliers des items supplémentaires ainsi qu'un enregistrement de Navarro, dévoilant le code d'une porte du Marché Champêtre que vous devriez déjà avoir ouverte si vous avez suivi cette solution à la lettre.

Il est temps de partir à la chasse au Protecteur ! Refaites éventuellement le plein de santé et munitions au niveau des distributeurs de l'étage supérieur, puis chargez-vous du Protecteur qui devrait rôder dans les parages depuis tout à l'heure. De retour dans le Noyau d'Héphaïstos, descendez les escaliers de droite pour trouver aux pieds de ceux-ci une première fiole de précipité ionique, puis cherchez le prochain Protecteur qui ne devrait pas être loin. Eliminez-le et vous trouverez en chemin un deuxième flacon de précipité ionique. Ces flacons sont faciles à trouver, car étant répartis dans de nombreux endroits. Attendez le dernier Protecteur pour lui faire sa fête, mais sachez que si l'attente se fait trop longue, vous pourrez trouver un cadavre de Protecteur en reprenant le chemin inverse, avant que vous n'arriviez au noyau d'Héphaïstos et que vous ne trouviez la première Petite Soeur. Rejoignez la pièce de la bombe, une fois tous les objets requis en poche. Attention aux chrosômes qui vous attendent sur le chemin...

Finalisez la bombe, emparez-vous d'elle, puis prenez la direction du " Geothermal Control ", comme indiqué par la flèche de quête. Dans cette pièce, franchissez une des deux portes qui donneront sur la même pièce : une salle au bout de laquelle vous devrez vous occuper de pirater les deux tourelles, puis de tourner la grosse vanne en maintenant le bouton le temps que les 4 ampoules deviennent vertes. Bien entendu, durant ceci, des chrosômes viendront troubler la fête, mais vos tourelles devraient vous protéger un minimum. Si ce n'est pas suffisant, mettez la main à la pâte en envoyant dans l'autre monde ceux qui s'approchent de trop près d'un bon coup de fusil à pompe... Prenez ensuite l'ascenseur fonctionnel pour rejoindre l'étage inférieur. Avancez ensuite toujours tout droit pour bientôt trouver un cadavre à côté duquel vous pourrez ramasser le fortifiant " Réducteur d'Alarme 2 ". Passez enfin la porte qui vous fait face, puis montez les quelques marches pour aller actionner les commandes de l'ascenseur du noyau et poser la bombe IEM.

Suivez ensuite la flèche de quête qui vous indique la direction de la salle dans laquelle il vous faudra actionner le levier de court-circuit, avant de passer la porte de derrière vous menant au Contrôle Central de Rapture.

Contrôle Central de Rapture

Dans cette première pièce, récupérez l'enregistrement de Suchong sur votre gauche, puis prenez bientôt les escaliers au fond à droite. Vous atteignez une pièce avec des photos sur les murs et dans laquelle vous aurez deux enregistrements de Suchong à récupérer. Vous voici bientôt face à Ryan, qui va se lancer dans un monologue dont lui seul a le secret. Lorsqu'il ouvre la porte approchez-vous de lui. Préparez-vous au combat ! Espérons que vous soyez bien équipé car le combat va s'annoncer... Inexistant ! Vous allez le réduire en charpie avec un club de golf et ce, tout au long d'une cinématique... Après avoir récupéré la carte magnétique, allez l'insérer dans la machine de droite, et c'est alors qu'Atlas va révéler sa véritable identité... Lorsque vous serez assailli par des robots, suivez les Petites Soeurs et vous tomberez bientôt dans un trou du conduit d'aération...

Hauteurs d'Olympie

Vous vous retrouvez dans le refuge de Tenenbaum. Si vous avez décidé de sauver les Petites Soeurs, vous les retrouverez ici, en train de se divertir entre elles. Après le discours de Tenenbaum, prenez les escaliers pour rejoindre les égoûts. Allez au bout de cet endroit pour récupérer le volant à placer sur la porte et à actionner en maintenant le

bouton. A partir de maintenant, sachez que Fontaine vous drainera un peu d'énergie maximale régulièrement, donc ne traînez pas trop, car la jauge rapetisse peu à peu...

Montez la pente pour apercevoir droit devant vous des chrosômes en train de fouiner près du feu. Eliminez-les et allez fouiller ensuite le secteur pour trouver notamment un coffre à pirater. Occupez-vous ensuite de la tourelle située dans la direction opposée, du Protecteur qui arrive, puis après avoir décidé du sort réservé à la Petite Soeur, allez trouver le Jardin des Glaneuses au fond à gauche de la pièce, à proximité d'une seconde tourelle à pirater. Vous trouverez un ours en peluche contenant le fortifiant " Armure Corporelle 2 ", dans le cas où vous avez décidé de sauver les fillettes. Rejoignez ensuite le bar situé juste à côté des tourelles pour trouver un enregistrement de Suchong sur le comptoir, parmi d'autres items. Poursuivez pour fouiner vers le fond de cette pièce et prendre la direction du " Mercury Suites ".

Au bout de ce parcours légèrement incliné, chargez-vous de la caméra du coin gauche après avoir liquidé les chrosômes du secteur, puis vous devriez bientôt croiser la deuxième Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Vous savez quoi faire. Dans ce hall, trouvez derrière les escaliers le Poste d'Amélioration, puis après avoir fait un tour des environs, commencez par entrer dans la suite de Suchong. Allez fouiller la pièce de gauche pour trouver un enregistrement de lui-même, puis effectuez un bref passage dans la cuisine à droite de l'entrée, pour finalement revenir dans la pièce inondée qui était face à vous. Vous trouverez sur le côté gauche le fortifiant " Artisant de Métier ", ainsi qu'un nouvel enregistrement de Suchong. Sortez de la pièce après de nouvelles menaces de la part de Fontaine.

Rejoignez maintenant la chambre de Culpepper (attention à la tourelle d'obus apparue sur la droite dans le hall) pour trouver un enregistrement de Sullivan, puis d'autres objets à l'étage, après avoir piraté la caméra de gauche. Dépêchez-vous tout de même, le temps presse car Fontaine réduit de plus en plus votre énergie !

Il est temps de vous rendre dans la suite de Sander Cohen. Avancez jusqu'à la piste et éliminez les chrosômes qui dansent. Cohen arrive en personne, et c'est maintenant que vous pourrez l'éliminer librement, puisque vous avez désormais accès à sa chambre qui serait restée fermée dans le cas où vous l'auriez tué à la Forteresse Folâtre, et dans laquelle se trouve un Poste d'Amélioration. Fouillez les lieux, puis rejoignez ensuite le hall pour monter au deuxième étage.

Uniquement deux pièces à cet étage : l'appartement de Tenenbaum, pour l'instant fermé, et une autre pièce abandonnée. Rejoignez donc celle-ci pour fouiller les lieux et trouver quelques objets utiles. Sortez ensuite pour monter au troisième étage. Chargez-vous de la caméra de sécurité, puis après avoir exploré la pièce du mur adjacent de droite, continuez de contourner les lieux pour trouver un enregistrement de Paparazzi vous donnant le précieux code 5744, permettant de rejoindre la chambre de Fontaine. Finissez le tour de l'étage par la gauche et vous pourrez entrer dans l'appartement de Tenenbaum via cette pièce barricadée au coin. Vous arriverez bientôt dans une pièce avec le mot " Whore " inscrit au mur, et Tenenbaum vous contactera. En sortant de cette arrière-salle, prenez les escaliers de gauche qui mènent à une pièce inondée. Avancez et brisez le cadenas pour franchir la porte en ayant pris garde à la tourelle de droite, puis rejoignez le rez-de-chaussée pour entrer le code 5744 au niveau de l'ascenseur. Vous atteignez ainsi la chambre de Fontaine.

Occupez-vous de pirater la caméra au bout de cette pièce, puis de la tourelle derrière le rocher. Montez ensuite les escaliers vers la pièce suivant, et vous trouverez sur la droite un enregistrement de Fontaine. Après avoir fouillé l'étage, montez les escaliers suivants, en prenant à droite de l'ours. Vous voici dans une pièce où il vous faut neutraliser la tourelle de droite, fouiller un coffre éventuellement et prendre la porte de droite. Passez ce balcon en remarquant la génothèque sur la gauche, puis dans la salle suivante, vous mettrez la main sur l'antidote Lot 192 ainsi que le fortifiant " Champ électrique 2 ". Tenembaum vous parle alors dans le talkie et vous recommande de trouver la machine à plasmides la plus proche, car vos pouvoirs sont devenus instables.
Suivez donc la flèche de quête qui vous mènera à la porte du " Apollo Square ", juste en face du Jardin des Glaneuses, en revenant par le " Mercury Suites ".

Place Apollon

Récupérez un enregistrement de McClintock sur la gauche après avoir monté les escaliers de gauche, puis avancez dans cette allée où vous allez bientôt rencontrer un Protecteur et une Petite Soeur. Laissez-le se faire attaquer par les chrosômes du coin pour vous faciliter la tâche lorsqu'il vous faudra l'achever. Après vous être chargé de la Petite Soeur, avancez jusqu'à la grande salle où sera situé sur la droite un Jardin des Glaneuses, inutilisable tant que vous ne vous

êtes pas injecté l'antidote Lot 192, puis un nouvel enregistrement de McClintock. Si vous avez traîné un peu dans les environs, un deuxième Protecteur viendra chercher ici une autre Petite Soeur. Chargez-vous-en, puis vous trouverez un nouvel ours en peluche près du Jardin des Glaneuses, dans le cas où vous avez toujours fait preuve de bonté envers les petites filles. L'ours contient entre autres le fortifiant " Artisan Prolifique ". Après avoir exploré les lieux et neutralisé la tourelle de cette pièce principale, rendez-vous dans l'allée qui mène aux portes du " Artemis Suites ".

Prenez garde aux tourelles et caméras dans le coin, que vous ne pourrez pas pirater, à moins d'avoir la chance de tomber temporairement sur le plasmide d'électrocution. Dans l'autre cas, il est préférable de les détruire. Une fois passé la porte de l' " Artemis Suite ", débarrassez-vous des gêneurs et de la caméra, fouillez ce rez-de-chaussée et notamment la salle du fond et montez ensuite au premier étage. Entrez donc dans la clinique de Suchong, neutralisez la caméra de droite, puis allez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 3 " dans la salle de droite. Rejoignez maintenant la partie gauche de la clinique, où vous aurez deux portes face à vous. Prenez celle de gauche pour trouver le cadavre de Suchong ainsi qu'un enregistrement de lui-même, puis emparez-vous de l'antidote Lot 192. Tenenbaum vous annonce que vous êtes guéri et qu'il vous faut maintenant rejoindre la Pointe Prométhée. Mais avant cela, regagnez le Jardin des Glaneuses pour utiliser votre Adam (le troisième étage de ce secteur ne vous fournira pas grand-chose).

Passez ensuite dans l'allée sur votre droite, nommée " Hestia Chambers ". Attention à la caméra de gauche ! Au bout de l'allée, passez la porte " Fontaine's Center ", puis dirigez-vous à droite pour récupérer l'enregistrement de McClintock dans la malle, sans oublier d'utiliser votre télékinésie afin d'attraper la seringue d'Eve et la trousse de soins sur le toit. Neutralisez la tourelle et fouillez le secteur avant de monter à l'étage. Explorez la pièce de ce niveau, ainsi que son sous-sol, puis sortez de celle-ci pour monter au troisième étage. Cet endroit vous permettra de récupérer quelques items supplémentaires, quant au quatrième étage, il disposera de deux portes fermées à clé. Montez donc au dernier étage pour rejoindre la pièce de droite une fois en haut des marches. Faites attention à la caméra au fond à gauche de la pièce, puis refaites le plein de munitions en utilisant la télékinésie sur la cellule de gauche. Descendez ensuite les marches situées face à la caméra, pour vous trouver dans une salle contenant un enregistrement de Fontaine, le fortifiant " Pirate Concentré 2 ", ainsi qu'un Poste d'Amélioration. Emparez-vous également d'un enregistrement de McClintock sur un cadavre, puis sortez ensuite du " Fontaine's Center " pour rejoindre le métro de Rapture et ainsi choisir la destination de la Pointe de Prométhée une fois dans la bathysphère.

Pointe de Prométhée

Attendez que le feu s'éteigne et poursuivez Fontaine jusqu'à la pièce d'où il s'échappe par la gauche. A cet endroit, repérez la Vita-Chambre droit devant vous, le Poste d'Amélioration derrière le cadavre de Protecteur, puis fouillez ensuite ce dernier, comme vous le demande Tenenbaum. Vous devez devenir un Protecteur pour que les Petites Soeurs acceptent de vous ouvrir la porte par laquelle Fontaine s'est échappé.

Prenez donc les escaliers de gauche, lorsque vous êtes face à la porte que Fontaine a emprunté, puis franchissez la porte à votre droite pour pirater la caméra de cette pièce. Faites de même avec la tourelle de derrière, et vous trouverez dans cette pièce des bottes de Protecteur ainsi que le fortifiant " Chercheur 2 ", après vous être chargé du chrosôme du coin. Sortez ensuite de cette pièce pour prendre à droite et trouver derrière cette porte une nouvelle pièce à droite de laquelle une tourelle d'obus et un Jardin des Glaneuses seront placés.

Passez une des deux portes de ce secteur après avoir fouillé le cadavre de Protecteur, pour finalement atteindre la pièce " Suit Assembly ". En chemin, vous devriez vous occuper d'une première Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Récupérez au fond à gauche de cette grande pièce un enregistrement de Suchong, puis un deuxième dans le coin droit de la même salle, en sachant que vous pouvez changer de côté en passant soit par des ponts qui relient les deux côtés, avec au centre une génothèque et un enregistrement de Ryan, soit par une salle centrale ressemblant à une sorte de bloc opératoire. En rejoignant d'ailleurs cette pièce centrale, récupérez une combinaison de Protecteur parmi celles suspendues, occupez-vous de la tourelle d'obus une fois dans la salle, ainsi que du Protecteur qui devrait rôder avec sa petite protégée. Notez également la présence de deux pièces bloquées, l'une par un code à pirater, et l'autre par de la glace à faire fondre, de chaque côté de la pièce principale. Elles contiennent beaucoup d'objets intéressants, et vous trouverez également dans l'une d'elles un enregistrement de Suchong.

Rendez-vous ensuite dans la pièce de droite, " Candidate Conversion " pour aller y récupérer un enregistrement important de Suchong après vous être occupé des deux tourelles de cette pièce. Chargez-vous de la dernière Petite Soeur du jeu, qui devrait avoir ou va bientôt pointer le bout de son nez avec son Protecteur, puis dirigez-vous ensuite

dans la salle " Candidate Induction ", du côté gauche cette fois, où vous pourrez récupérer un casque parmi ceux exposés, ainsi que le fortifiant " Pirate Génétique 3 ". Eliminez ensuite le groupe de chrosômes qui vient vous rendre visite, puis sortez de ce secteur, pour aller dépenser votre Adam au Jardin des Glaneuses.

Après avoir fait fondre la glace qui bloquait la petite pièce de droite, à l'entrée de " Optimized Eugenics ", et dans laquelle vous aurez récupéré un enregistrement de Suchong dans une poubelle, gagnez maintenant la porte de gauche. Occupez-vous bientôt d'une caméra, en sachant qu'une autre se tient dans le couloir de droite et qu'il vous faudra faire de même, mais gagnez pour l'instant la porte de gauche " Test Subject Storage " où vous pourrez récupérer un enregistrement de Ryan, entre autres objets.

Rejoignez ensuite la salle nommée " Eugenic Analysis ", où vous aurez deux tourelles à neutraliser avant de trouver le dernier Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre. Passez ensuite dans la pièce d'à côté, " Plasmid Prototyping ", neutralisez la tourelle, et vous y trouverez un enregistrement de Suchong parmi d'autres items.

La dernière salle, " Live Subject Testing " contiendra le modificateur de voix que vous devez récupérer, ainsi que le fortifiant " Expert en alarme 2 ".

Avant de sortir de cette zone, rejoignez la pièce centrale en envoyant une décharge sur l'interrupteur de la porte, puis abaissez le levier de dérivation du générateur pour couper temporairement le courant et contourner la pièce par l'autre côté, de manière à récupérer tous les items qui s'y trouvent. Sortez ensuite définitivement du secteur " Optimized Eugenics ".

Il ne reste plus qu'à aller trouver les phéromones pour devenir un parfait Protecteur ! Celles-ci se trouvent dans la zone " Little Wonders ". Rendez-vous-y en piratant la caméra du couloir qui y mène, puis faites le tour de cette salle circulaire pour trouver deux fioles ainsi qu'un enregistrement de Tenenbaum. Descendez ensuite par un des côtés pour fouiller l'étage du bas et les chambres des Petites Soeurs, où vous trouverez sans mal une troisième fiole, ainsi que le fortifiant " Perceur de coffres 2 ", dans une salle située face à un distributeur.
Une fois que vous êtes devenu un parfait Protecteur, suivez la flèche de quête, en direction de la porte qu'avait empruntée Fontaine précédemment. Soyez prêt et bien armé avant de vous rendre derrière cette porte ! Appelez une Petite Soeur en tapant avec votre clé anglaise au niveau du trou indiqué lorsque Tenenbaum vous le demandera, puis suivez-la.

Terrain d'essai

Dans ce niveau, vous devrez jouer le rôle du parfait Protecteur, en veillant à ce que votre Petite Soeur puisse drainer l'Adam de trois corps différents en toute sécurité. Pour vous aider, allez pirater les caméras et tourelles du coin, et sachez que la difficulté va bien sûr s'accroître du premier au troisième corps. Vous serez même attaqué à la fin par un Protecteur ! Soyez donc armé comme il se doit...

Ne vous en faites pas si la Petite Soeur meurt durant cette phase alors que vous vous étiez efforcé de sauver les autres durant l'aventure, car cela ne sera pas comptabilisé. Tenenbaum sera juste en colère, mais vous aurez le droit d'appeler d'autres Petites Soeurs pour réussir. Il vous suffira d'aller taper avec votre clé près d'un de ces trous par lesquels elles arrivent.

Une fois que le troisième cadavre a été drainé, suivez la petite fille qui vous emmène dans une salle où vous pourrez refaire le plein avant le combat final. Récupérez la seringue qu'elle vous tend avant qu'elle rentre dans son trou, puis prenez la direction de l'ascenseur pour aller affronter Fontaine.

Fontaine

Sachez que vous n'avez qu'une chance de réussir dans cette épreuve, étant donné l'absence de Vita-Chambre dans le secteur. Toutefois, on ne peut pas dire que Fontaine fasse partie de ces boss qui sont capables de vous mettre dans cet état second que nous connaissons tous un jour ou l'autre, cet état où l'espérance de vie de notre chère manette peut devenir tout à coup ridicule, où, les yeux injectés de sang et avec une tension artérielle avoisinant les 20, rien n'a plus d'importance à cet instant dans notre vie que le fait de pulvériser cet enf...Biiiip !! Oups ! Ne nous égarons pas... Mais franchement, ne me dites pas que certains ne se sont pas reconnus dans ces quelques lignes ;-)... Enfin, tout ceci pour

dire que Fontaine sera loin de représenter une menace pour vous qui êtes parvenu à la fin de ce chef-d'oeuvre, surtout après avoir affronté et vaincu tant de Protecteurs... Bon allez, il sera tout de même un " chouya " plus résistant.

Allez d'emblée le trouver droit devant vous et lui planter une première fois l'aiguille alors qu'il se tient en position de croix. Il vous bousculera ensuite et prendra une apparence enflammée. Il va en majeure partie vous foncer bêtement dessus tel un taureau enragé, en tapant de temps à autre au sol. La technique pour l'éviter est simplissime : décalez-vous à droite et à gauche et tournez-lui autour. Touchez-le avec vos armes les plus meurtrières, telles que la chevrotines explosive, l'arbalète ou encore le lance-grenades. Lorsque sa jauge d'énergie sera réduite à néant, il ira se replacer en position de croix afin de se recharger en Adam. Profitez-en pour lui planter une deuxième fois la seringue !

Il prendra cette fois une apparence glacée, mais ses mouvements resteront sensiblement les mêmes, à la différence que des robots mitrailleurs viendront l'épauler. Vous pouvez bien entendu pirater ces derniers pour les utiliser à votre avantage, mais conservez la technique précédente pour le vaincre : des attaques bien violentes avec des armes bien bourrines ^^. Il retournera une fois de plus récupérer de l'Adam, mais vous serez là pour lui planter une troisième fois la seringue. C'est alors qu'il prendra un aspect électrisé et, devinez quoi ? Il agira de la même manière que lors des deux assauts précédents. La différence cette fois-ci est que quelques chrosômes viendront troubler la fête pour tenter de vous déstabiliser, mais même en les ayant dans vos pattes, vous ne devriez pas avoir de mal à faire chuter la jauge d'énergie de Fontaine à zéro, pour ensuite aller lui planter une quatrième fois la seringue en guise de coup de grâce...

Suivez ensuite la séquence finale qui variera de deux manières, selon le comportement que vous avez adopté envers les Petites Soeurs au long de cette aventure, comme expliqué précédemment.

TOUTES LES FINS

Fin 1

Sauvez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 2

Récoltez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 3

Fin obtenue si vous ne sauvez pas toutes les Petites Soeurs ou que vous ne les récoltez pas toutes.

TRAILER DE BIOSHOCK 2

Terminez le jeu pour débloquer le teaser Sea of Dreams dans le menu Extra.

TROPHÉES

Bronze

Catégorie complète

Le joueur a acheté tous les emplacements d'une catégorie de plasmides ou de fortifiants

Toutes catégories complètes

Tous les emplacements des 4 catégories de plasmides ou de fortifiants ont été achetés

Emplacement acheté

Le joueur a acheté un emplacement pour plasmide ou fortifiant

Arme améliorée

Le joueur a acquis au moins une amélioration d'arme

Une arme améliorée

Le joueur a entièrement améliorée 1 arme

Deux armes améliorées

Le joueur a entièrement amélioré 2 armes

Trois armes améliorées

Le joueur a entièrement amélioré 3 armes

Quatre armes améliorées

Améliorer entièrement 4 armes

Cinq armes améliorées

Améliorer entièrement 5 armes

Spécialiste en armement

Acquérir toutes les améliorations pour toutes les armes

Chrosôme Grosse Brute étudié

Le joueur a terminé l'étude du Chrosôme Grosse Brute

Chrosôme Armé étudié

Le joueur a terminé l'étude du Chrosôme Armé

Chrosôme Plafonnier étudié

Le joueur a terminé l'étude du Chrosôme Plafonnier

Chrosôme Houdini étudié

Terminer l'étude du Chrosôme Houdini

Chrosôme Explosif étudié

Terminer l'étude du Chrosôme Explosif

Rosie étudié

Terminer l'étude du Rosie

Videur étudié

Terminer l'étude du Videur

Petite Sœur étudiée

Terminer l'étude de la Petite Sœur

Photographe prolifique

Prendre au moins 1 photo dans chaque catégorie de recherche

Chercheur confirmé

Effectuez toutes les recherches possibles

Photographe accompli

Le joueur a pris une photo de recherche de la meilleure qualité possible

Chrosôme étudié

Le joueur a pris au moins une photo de recherche d'un Chrosôme

Pirate en herbe

Le joueur a réussi au moins un piratage

Robot de sécurité piraté

Le joueur a réussi à pirater un robot de sécurité

Caméra de sécurité piratée

Le joueur a réussi à pirater une caméra de sécurité

Tourelle piratée

Le joueur a réussi à pirater une tourelle

Distributeur piraté

Le joueur a réussi à pirater un distributeur

Coffre piraté

Le joueur a réussi à pirater un coffre

Pirate accompli

Le joueur a réussi à pirater 50 systèmes

Inventeur en herbe

Le joueur a inventé au moins un objet

Inventeur accompli

Inventer au moins 100 objets

Inventeur de munitions

Le joueur a inventé toutes les sortes de munitions possibles

Collectionneur de Fortifiants

Recueillir ou inventer 58 Fortifiants dans les catégories Physique, Manufacture et Combat

Super Expert

Le joueur a terminé le jeu en difficulté Difficile

A trouvé chaque Petite Sœur

Le joueur a sauvé ou récupéré toutes les Petites Sœurs dans le jeu

Heureux gagnant

Toucher le jackpot sur une machine à sous

Un grille-pain dans la baignoire

Le joueur a électrocuté un ennemi dans l'eau

'Individualisme' - Sauveteur (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Individualisme'

'Individualisme' - Expert (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Individualisme' en moins de 3:00

'Individualisme' - Collectionneur (DLC)

A trouvé toutes les Roses dans 'Individualisme'

'Individualisme' - Pacisfiste (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Individualisme' sans détruire de Tourelles à Mitrailleuse

'Des événement épouvantables' - Sauveteur (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Des événement épouvantables'

'Des événement épouvantables' - Expert (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Des événement épouvantables' en moins de 4:00

'Des événement épouvantables' - Collectionneur (DLC)

A trouvé toutes les Roses dans 'Des événement épouvantables'

'Des événement épouvantables' - Maître Electricien (DLC)

A chargé la Grande Roue 9 fois dans 'Des événements épouvantables'

'Mondes de douleur' - Sauveteur (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Mondes de douleur'

'Mondes de douleur' - Expert (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Mondes de douleur' en moins de 15:00 à un niveau de difficulté Moyen ou élevé

'Mondes de douleur' - Collectionneur (DLC)

A trouvé toutes les Roses dans 'Mondes de douleur'

Les Trophées Bronze cachés

Niveau de Bienvenue terminé

Le joueur a terminé le niveau Bienvenue à Rapture

Docteur Steinman vaincu

Le joueur a vaincu le docteur Steinman

Peach Wilkins vaincu

Le joueur a vaincu Peach Wilkins

Forêt sauvée

Le joueur a sauvé les forêts d'Arcadie

Chef d'oeuvre de Cohen achevé

Le joueur a achevé le grand chef d'oeuvre de Sander Cohen

Andrew Ryan vaincu

Le joueur a vaincu Andrew Ryan

Briser l'emprise de Fontaine

Le joueur s'est libéré de l'emprise mentale de Fontaine

Transformation en Protecteur

Le joueur s'est transformé en Protecteur

Atlas vaincu

Le joueur a vaincu Atlas

L'arroseur arrosé

Le joueur a pris une photo du cadavre de Sander Cohen

Trouver les quartiers de Cohen

Le joueur a trouvé les appartements de Sander Cohen

Argent

Historien

Trouver toutes les comptes rendus audio

'Mondes de douleur' - Costaud (DLC)

A sauvé la Petite Soeur dans 'Mondes de douleur' en n'utilisant que les plasmides, et autres ou à une difficulté plus élévée

Les Trophées Argent cachés

Sauveur de Petites Soeurs

Le joueur a terminé le jeu sans tuer une seule Petite Soeur

Or

Dur-à-cuire

Terminer le jeu en difficulté Difficile sans utiliser de Vita-Chambre

L'Homme Choisit

Terminer le jeu en difficulté Survivant

J'ai Choisi l'Impossible

Terminer le jeu en difficulté Survivant sans utiliser de Vita-Chambre

Platine

Trophée Platine

Tous les autres trophées ont été complétés

SUCCÈS " DUR À CUIRE " EN FACILE

Pour obtenir ce succès plutôt difficile, qui consiste à terminer le jeu sans jamais utiliser de vita-chambres (donc de ne jamais mourir) en difficile, il vous suffit de faire l'intégralité du jeu dans la difficulté la plus basse, et juste avant d'infliger le coup de grâce au boss de fin, de modifier la difficulté en difficile. Le succès/trophée se débloquera juste après la cinématique.

LISTE DES 58 FORTIFIANTS

Physique

Anti-sécurité (A trouver)
Anti-sécurité 2 (A trouver)
Camouflage organique (Recherche avec les photos)
Consommateur avisé (Jardin des glaneuses)
Consommateur avisé 2 (A trouver)
Consommateur avisé 3 (Recherche avec les photos)
Ectoparasite (Recherche avec les photos)
EVE-icace (Jardin des glaneuses)
Ivrogne (Manufact)
Liaison EVE (Jardin des glaneuses)
Liaison EVE 2 (A trouver)
MédiPraxis (A trouver)
MédiPraxis 2 (A trouver)
MédiPraxis 3 (A trouver)
Pirate génétique (A trouver)
Pirate génétique 2 (Manufact)
Pirate génétique 3 (A trouver)
Sanguinaire (Manufact)
Sportiv (Recherche avec les photos)
Sportiv 2 (Recherche avec les photos)

Manufacture

Artisan de métier (A trouver)
Artisan prolifique (Sauver les petites sœurs)
Expert en alarme (A trouver)
Expert en alarme 2 (A trouver)
Expert en piratage (Jardin des glaneuses)
Expert en piratage 2 (A trouver)
Expert en sécurité (A trouver)
Expert en sécurité 2 (Recherche avec les photos)
Perceur de coffres (Sauver les petites sœurs)
Perceur de coffres 2 (A trouver)
Pirate concentré (A trouver)
Pirate concentré 2 (A trouver)
Réducteur d'alarme (A trouver ou jardin des glaneuses)
Réducteur d'alarme 2 (A trouver)
Super pirate (A trouver ou jardin des glaneuses)
Super pirate 2 (Jardin des glaneuses)
Vendeur expert (Jardin des glaneuses)
Vendeur expert 2 (Jardin des glaneuses)

Combat

Armure corporelle (Jardin des glaneuses)
Armure corporelle 2 (Sauver les petites sœurs)
Calorifère (Jardin des glaneuses)
Calorifère 2 (Jardin des glaneuses)
Champ cryogénique (A trouver ou jardin des glaneuses)
Champ cryogénique 2 (A trouver)
Champ électrique (A trouver)
Champ électrique 2 (A trouver)
Chercheur (A trouver)
Chercheur 2 (A trouver)
Décharge statique (A trouver)
Décharge statique 2 (Recherche avec les photos)
Frappeur sournois (A trouver)
Frappeur sournois 2 (Jardin des glaneuses)
Maître de mêlée (A trouver)
Maître de mêlée 2 (Recherche avec les photos)
Œil de l'expert (A trouver)
Œil de l'expert 2 (Recherche avec les photos)
Tueur de machines (Jardin des glaneuses)
Tueur de machines 2 (Jardin des glaneuses)

PLASMIDE "PIRATE GÉNÉTIQUE"

Dans le Pavillon médical, lorsque l'on va dans la partie "Flammes Eternelles" de la zone, se trouve un cadavre sur une civière et un bouton à coté. Si vous fouillez le cadavre, vous ne trouverez rien. Activez le bouton et attendez quelque instants, vous aurez, après fin d'incinération du corps, le plasmide "Pirate Génétique" devant vos yeux.

DÉBLOQUER LES SUCCÈS/TROPHÉE "DUR A CUIRE" ET "SUPER EXPERT"

1ère étape

Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté (Facile, Moyen, Difficile) et sauvegardez. Allez jusqu'au combat final contre Fontaine.

2ème étape

Faites le combat dans la difficulté Facile (appuyez sur Start et choisissez Difficulté : Basse).

Après le combat et la dernière piqûre, prenez l'Adam de Fontaine, puis modifiez la difficulté (Start, Difficulté : Elevée, désactiver les Vita-chambres : avec).

Pour valider, appuyez sur Start (surtout pas la touche d'annulation, sinon le succès/trophée ne se débloquerait pas).

3ème étape

Plantez la piqure dans le corps de Fontaine pour obtenir les deux succès/trophées.

Bioshock 2

© 2K Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique d'entrée durant laquelle le héros meurt, vous vous retrouvez dix ans plus tard devant un hall de réception. Avancez tout droit, montez les escaliers et approchez-vous de la porte bloquée par le corail.

Appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour détruire le corail et entrez. Mettez-vous accroupi, passez sous le pilier et entrez par la porte de droite.

Chapitre 1 : Bains Adonis

Activez le générateur de courant

Avancez le long du chemin gauche, repérez un petit pilier près des marches (en face) et récupérez un Journal audio. Montez les marches, dépassez l'entrée sur votre gauche et récupérez du Carburant pour Foreuse, dans le coin. Ensuite, prenez l'entrée que vous aviez dépassée et descendez les marches. Eliminez un Chrosôme brute et avancez à droite. Repérez le pavé numérique près de la porte et regardez la fenêtre qui se trouve juste à droite du pavé. Remarquez que le code inscrit à l'envers, tapez 1540 et ouvrez ainsi la porte du sauna. Récupérez du Carburant, de l'argent et le journal audio " Garder la ligne ", puis sortez.

Allez maintenant à gauche, fouillez le Chrosôme par terre et prenez l'entrée à droite. Avancez tout droit, prenez l'argent dans la caisse enregistreuse à gauche, du carburant près des fauteuils (à droite aussi) et poursuivez tout droit jusqu'au Jardin des glaneuses. Récupérez le plasmide dans le distributeur et obtenez ainsi l'Arc Electrique.

Par la suite, revenez près de la caisse enregistreuse et repérez le distributeur d'Eve dans le mur. Récupérez 5 seringues d'Eve, revenez sur vos pas et utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

A présent, revenez dans la salle où se trouve le grand bassin vide et utilisez l'arc électrique pour éliminer les deux Chrosômes qui s'y trouvent.

Utilisez également la foreuse si vous en avez besoin puis utilisez l'arc électrique pour alimenter le générateur qui se trouve à droite de la porte.

Une fois que le courant est rétabli, avancez au sud et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Trouvez Tenenbaum

A présent, montez les escaliers et prenez la première entrée à droite. Avancez au fond, récupérez un journal audio sur le banc et revenez au chemin principal. Abattez un Chrosôme grosse brute, prenez une seringue d'Eve sur un autre banc à droite et poursuivez à gauche.

Entrez par la porte, lancez un arc électrique dans l'eau pour électrocuter les deux Chrosômes et avancez à droite pour récupérer un autre journal audio " Retour ". Ensuite, traversez la salle et suivez le chemin du corridor. Récupérez le pistolet à rivets près de la porte, examinez le corps de Rosie et abattez les deux Chrosômes postés derrière la porte.

Entrez, récupérez une seringue d'Eve sur le fauteuil à gauche et une trousse de soins dans le corridor à gauche. Ensuite, prenez le chemin de droite, ramassez les rivets par terre et suivez le couloir. Récupérez un journal audio près de la valise, des rivets plus loin et revenez en arrière.
A présent, montez les escaliers et entrez par la porte. Éliminez le Chrosôme armé, regardez la courte scène et préparez-vous à affronter un robot ennemi. Utilisez l'arc électrique pour immobiliser l'ennemi et enchainez avec le pistolet à rivets pour lui infliger des dégâts. Après quelques coups, l'ennemi s'enfuit.

Fouillez le nord de la salle, récupérez un journal audio " Génération " et une trousse de soins sur le comptoir. Prenez également une seconde trousse de soins sur la table, en haut des marches, et les rivets au fond. Ensuite, poursuivez à gauche de l'entrée (au Nord) et prenez une trousse de soins sur le banc d'en face. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle et descendez.

Lorsque la salle est inondée, suivez la flèche et avancez le long du chemin principal. Sautez pour atteindre un autre chemin, plus bas, puis avancez jusqu'à la petite pièce de maintenance et activez le levier pour vider l'eau.

Chapitre 2 : L'Atlantic Express

Rejoignez Brigid Tenenbaum

Sortez de l'élévateur, avancez tout droit et remontez les escaliers de la passerelle. Repérez un Chrosôme près de la porte et éliminez-le. Ensuite, allez à droite de la porte, récupérez l'outil de piratage sur la table et utilisez-le sur le panneau de contrôle. Appuyez sur la touche de piratage lorsque l'aiguille mobile est verte et ouvrez-ainsi la porte.

Entrez, piratez le robot électrique par terre et avancez jusqu'à une grande salle. Eliminez les deux Chrosômes qui arrivent, prenez une trousse de soins dans le distributeur (à gauche) ou piratez-le et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez un journal audio, des rivets et de la nourriture. Ensuite, traversez la grande salle, entrez dans une autre petite pièce du côté opposé et activez la commande du panneau.

Après quelques instants, vous êtes attaqué par des Chrosômes qui se trouvent dans une pièce voisine. Ne gaspillez pas les rivets et attendez puisque vous allez tomber une nouvelle fois dans une salle remplie d'eau.

Avancez tout droit dans l'eau, mettez-vous accroupi pour passer par la brèche et remontez la passerelle. Entrez dans l'entrepôt, repérez la camera de surveillance dans le mur, prenez les flèches de piratage et piratez-la. Ensuite, entrez, abattez les deux Chrosômes qui sont dans la pièce et fouillez-les. Prenez une trousse de soins sur la table, du carburant et des rivets puis continuez vers un autre couloir (au nord). Récupérez le plasmide Télékinésie dans la valise et prenez la seringue d'Eve sur la table à droite.

A présent, revenez sur vos pas jusqu'à la salle inondée et repérez le ventilateur qui est à gauche des escaliers. Repérez le journal audio derrière l'hélice et utilisez la télékinésie pour le récupérer. Ensuite, retournez là où vous aviez trouvé le plasmide et poursuivez sur le chemin en montant les escaliers.

Repérez les Chrosômes qui sont autour du feu, en bas, utilisez la télékinésie pour saisir la bombonne de gaz et lancez-la sur les ennemis pour créer une explosion. Ensuite, avancez tout droit et prenez le journal audio sur votre gauche. Continuez à droite, descendez les escaliers et prenez le chemin de la cafétéria, à gauche. Ignorez les marches de droite, continuez tout droit et entrez à l'arrière de la cuisine. Récupérez un autre journal audio dans la valise, rebroussez chemin et abattez deux Chrosômes.

Revenez à la station et partez à l'ouest. Récupérez un autre journal audio près des sceaux et avancez pour que la porte se referme devant vous. Un Chrosôme arrive par la gauche et place une barre de fer entre les engrenages de la machine pour empêcher la porte de s'ouvrir. Par conséquent, entrez dans la pièce de gauche puis prenez à droite. Regardez à travers la brèche dans le mur, utilisez la télékinésie et enlever ainsi la barre de fer.

Maintenant, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et partez d'abord à gauche. Suivez le couloir, récupérez un journal audio " connaitre la bête " sur la table et revenez sur vos pas. Prenez maintenant l'autre chemin, approchez-vous de la Fanadole des prix et fouillez d'abord le cadavre. Piratez le distributeur pour obtenir des rabais et effectuez vos achats.

Ensuite, sauvegardez votre progression, prenez l'entrée qui est à gauche de la fanadole des prix et remontez les escaliers. L'ennemi que vous aviez affronté plus tôt s'enfuit et vous devez rejoindre l'ascenseur de droite. D'abord, prenez la machine de piratage et piratez la caméra de surveillance.

Lorsque les Chrosômes arrivent, utilisez la télékinésie pour leur lancer les grenades et ouvrez le feu avec le pistolet à rivets. Eliminez environ cinq ennemis, approchez-vous de l'ascenseur et activez le levier pour remonter. D'autres Chrosômes arrivent lorsque vous êtes dans l'ascenseur mais vous pouvez les ignorer.

Sortez de l'ascenseur, récupérez les rivets piégés sur les caisses et montez les marches. Ignorez d'abord la porte d'en face, poursuivez à gauche et fouillez le cadavre dans le bureau. Récupérez le journal audio sur le casier, le rivet piégé par terre et retournez à la porte que vous aviez ignoré. Prenez la trousse de soins à gauche et entrez. Avancez jusqu'à la station de l'Atlantic express et abattez un Chrosôme. Approchez-vous du guichet de droite et appuyez sur l'interrupteur pour parler avec Tenenbaum.

Repoussez les Chrosômes de Lamb

D'abord, rechargez les rivets et affrontez une première vague de Chrosômes. Restez toujours dans la zone où se trouve le guichet et abattez d'autres ennemis qui approchent. Faites attention aux grenades qu'ils lancent et utilisez la télékinésie pour les renvoyer sur eux.

Montez à bord du train

Une fois que les Chrosômes sont repoussés, piratez la caméra de surveillance qui se trouve sur le mur gauche et entrez. Récupérez un journal audio sur la banquette d'en face, entrez dans le train sur votre droite et activez le levier pour le démarrer.

Chapitre 3 : Parc d'Agrément Ryan

Prenez un billet

D'abord, sortez du train et entrez dans la pièce de contrôle en face. Récupérez une seringue d'Eve, des rivets, des pansements et sortez. Partez au nord, ouvrez la porte et montez les escaliers. Ouvrez la prochaine porte, récupérez un journal audio près des bougies en face et continuez à gauche. Éliminez un Chrosôme armé, piratez le distributeur pour acheter des trousses à moindre prix et entrez dans la grande salle.

Avancez à gauche, entrez dans l'aile de sécurité et prenez l'argent dans la caisse sur votre gauche. Suivez le couloir jusqu'à au poste d'amélioration et améliorez votre arme. Continuez à avancer, descendez les escaliers et ramassez le journal audio sur la table en face ainsi que la seringue d'Eve dans la boite. Avancez à droite, piratez la commande de la porte pour l'ouvrir et entrez. Avancez, repérez le billet d'entrée pour le parc sur le bureau et prenez-le.

Entrez dans le parc

Maintenant, revenez sur vos pas, tuez le Chrosôme qui tente de prendre la mitrailleuse dans la vitre et récupérez-la. Retournez dans la grande salle, dégainez la mitrailleuse et préparez-vous à achever environ quatre Chrosômes.

Utilisez l'arc électrique et enchainez avec la mitrailleuse pour les éliminer rapidement. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte Nord et utilisez le ticket sur le dispositif pour entrer dans le parc.

Trouvez une petite soeur à l'Eldorado

Avancez tout droit et prenez le fortifiant génétique en face. Allez d'abord à droite, récupérez des munitions de calibre 50 par terre et revenez en arrière. Partez à gauche, ignorez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur et continuez tout droit. Récupérez un journal audio près du banc, regardez vers l'étage inférieur en vous approchant du bord et repérez une trousse de soins sur le toit d'une cabine. Utilisez la télékinésie pour la récupérer, fouillez rapidement les cadavres des Chrosômes et prenez la porte Nord.

Avancez dans le couloir, prenez le journal audio et le fortifiant génétique, puis suivez le chemin. Récupérez une seringue d'Eve, des munitions pour mitrailleuse, remontez les marches en face et entrez par la porte.

Tuez le Protecteur

Entrez dans la salle suivante et partez à droite. Récupérez d'abord une trousse de soins et une seringue d'Eve dans une boite de pharmacie, puis approchez-vous du Protecteur. Ce dernier ne vous attaquera pas en premier, donc préparez-vous convenablement, rechargez vos armes et attaquez-le par derrière.

Utilisez toujours l'arc électrique pour l'immobiliser et enchainez avec la mitrailleuse ou le pistolet à rivets. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et évitez-le. Utilisez les trousses de soins si vous êtes blessé et achevez ainsi le Protecteur.

Une fois que ce dernier est abattu, approchez-vous de la petite soeur et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'adopter. Ensuite, utilisez-la pour qu'elle vous indique le chemin qui mène vers l'Adam.

Récoltez l'Adam des 2 cadavres

A présent, rebroussez chemin jusqu'aux escaliers que vous aviez ignorés plus tôt et descendez. Repérez le cadavre qui continent l'Adam, piratez d'abord les distributeurs qui se trouvent en face de lui et faites le plein de munitions et de trousses de soins.

Ensuite, déposez la petite soeur près du cadavre et préparez-vous à repousser une vague de Chrosômes. Restez près de la fillette, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les avec votre arme. Repoussez-les le temps qu'elle procède à extraction de l'Adam puis tuez les deux derniers Chrosômes qui défoncent une porte qui est en face du cadavre.

Lorsque cette zone est sécurisée, prenez la petite soeur, fouillez les cadavres et entrez par cette porte. Récupérez une trousse de soins sur le bureau de gauche, prenez les munitions de calibre 50 et descendez les escaliers de droite. Abattez les quatre Chrosômes qui arrivent, suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez le journal audio, les rivets et sortez.

Remontez la pente qui est à l'Ouest, faites attention au Chrosôme qui lance une boule et esquivez-la. Ensuite, tuez un second ennemi et suivez le chemin des rails. Montez sur la planche, éliminez un autre adversaire plus loin et prenez la première à droite pour accéder au garage à chariots.

Prenez la fléchette de piratage sur la caisse, entrez par la droite et abattez un Chrosôme près du robot. Prenez les rivets piégés sur la table du milieu, repérez le cadavre contenant de l'Adam et ramassez d'abord le journal audio qui se trouve près de lui.

Avant de déclencher l'extraction de l'Adam, achetez des munitions dans le distributeur. Ensuite, placez la fillette près du cadavre et protégez-la le temps de l'extraction.

Dirigez-vous vers la manche à air pour petite soeur

Une fois que l'Adam est récupéré, prenez la fillette et suivez le chemin des rails. Récupérez un journal audio et une seringue d'Eve sur des caisses. Avancez et repérez une entrée sur votre droite. Franchissez-la, remontez les escaliers et récupérez un journal audio sur une table.

Ensuite, revenez sur le chemin des rails et abattez deux Chrosômes. Descendez d'abord par l'une des marches à droite ou à gauche, achetez des munitions et reprenez le chemin des rails. Repérez l'Atelier de maintenance sur votre gauche, entrez et piratez un coffre se trouvant sur le chemin. Ensuite, descendez les marches à droite du coffre, suivez le chemin et atteignez ainsi le manche à air.

A présent, vous avez un choix à faire ; soit vous sauvez la petite soeur, dans ce cas vous obtiendrez très peu d'Adam mais la petite soeur sera guérie. Soit vous collectez tout l'Adam mais la fillette ne survivra pas.

Achetez le plasmide Incinération ! Dans le hall du futur

Après que vous aurez fait votre choix, revenez sur vos pas jusqu'aux rails et tuez des Chrosômes armés sur le chemin du retour. Faites attention à ces ennemis car ils disposent de mitrailleuses et de grenades. Utilisez la télékinésie pour leur renvoyer leurs grenades et poursuivez jusqu'aux rails.

Avancez à gauche en accédant aux rails, repérez la scène montrant une famille qui regarde la télé sur votre droite et entrez par la porte qui se trouve dans le coin gauche.

Entrez, utilisez l'arc électrique dans l'eau pour électrocuter le Chrosôme mécanicien et entrez. Prenez les rivets sur la table, repérez un distributeur à droite et récupérez un journal audio à proximité de ce dernier. Ensuite, utilisez le poste d'amélioration pour améliorer l'une de vos armes et suivez la flèche jaune vers la gauche. Tuez un Chrosôme, piratez le coffre fort pour l'ouvrir et prenez son contenu.

Entrez par la porte gauche, approchez-vous des caisses et piratez la caméra de surveillance, en haut à droite. Ensuite, avancez et repérez des rivets à droite. Suivez le chemin des rails, repérez également une cavité dans le mur de droite et récupérez une seringue d'Eve sur le placard. Ensuite, entrez par la porte sur votre gauche, prenez le journal audio par terre et activez le levier pour ouvrir la porte.

D'abord, avancez à droite en sortant, descendez les escaliers et accédez à l'entrée dans le coin gauche. Récupérez un élixir, un journal audio sur l'étagère et revenez en arrière. Remontez les marches, retournez dans le hall et éliminez trois Chrosômes. Remontez les escaliers et entrez par la porte à l'Ouest.

Avancez dans le couloir, ouvrez une seconde porte et approchez-vous de la salle suivante. Piratez le robot électrique, éliminez deux ennemis et prenez la porte de droite. Suivez le couloir, prenez une trousse de soins sur une boite accrochée au mur et entrez dans la zone suivante.

Récupérez un journal audio dans une caisse à gauche, avancez et accédez au jardin des glaneuses. Achetez le plasmide incinération, l'amélioration de santé et d'Eve puis rebroussez chemin.

Dès que vous tournez à droite, éliminez un Chrosôme près des statues en utilisant le nouveau plasmide obtenu. Avancez dans le couloir et repérez une entrée bloquée avec de la glace juste à gauche de la porte. Utilisez " Incinération " pour faire fondre la glace, entrez et faites fondre une autre glace qui renferme plusieurs rivets. Récupérez-les, sortez et accédez à la porte.

Tuez la grande soeur

Revenez jusqu'au grand hall et préparez-vous à affronter la grande soeur. Pour la battre, optez pour le plasmide Incinération pour l'enflammer et enchainez avec des coups de feu en utilisant la mitrailleuse ou le pistolet à rivets.

Esquivez ses attaques en vous déplaçant à droite ou à gauche, utilisez les trousses de soins en cas de blessures graves et soyez rapide. Utilisez les balles anti-personnelles si vous en avez ou les barils explosifs se trouvant aux alentours. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la grande soeur succombe.

Faites fondre la glace qui bloque la porte

Avant d'aller faire fondre la glace, partez d'abord à l'Est et entrez dans la boutique des cadeaux. Abattez trois Chrosômes dans cet endroit, montez les marches de droite et récupérez un journal audio dans une caisse. Piratez le coffre à proximité, prenez son contenu puis descendez les escaliers qui sont en face de la porte d'entrée.
Utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur de la porte de gauche, entrez et récupérez un journal audio, des munitions et de l'argent près des bougies.

Ensuite, rebroussez chemin vers le grand hall principal et partez au sud. Retournez à l'entrée du parc, faites fondre la glace qui renferme des munitions, une seringue d'Eve et un journal audio près du distributeur et poursuivez par la porte qui mène vers la station de l'Atlantic express.

Faites fondre la glace qui se trouve devant la porte du tunnel, entrez dans le poste de sécurité et activez l'interrupteur de circuit de sécurité.

Par la suite, sortez de la pièce et affrontez quatre Chrosômes. Avant de monter à bord du train, entrez par la porte qui se trouve au Sud juste à gauche du tunnel et récupérez un journal audio. Enfin, remontez dans le train et activez l'interrupteur pour le démarrer.

Chapitre 4 : le point de chute

Rendez-vous au Sinclair Deluxe

Partez au sud, piratez la commande de la porte et entrez. Récupérez les munitions de la mitrailleuse, passez la porte suivante et abattez trois Chrosômes. Suivez le chemin jusqu'à la salle suivante, faites attention à une caméra de surveillance au sud et piratez-la. Ensuite, entrez dans le stand dans le coin et récupérez un journal audio sur les tiroirs.

Repérez par la suite le Protecteur, assurez-vous que vous avez assez des munitions, des trousses de soins et des seringues d'Eve, puis déclenchez le combat.

Utilisez l'arc électrique pour l'immobiliser, enchainez avec la mitrailleuse et faites attention aux grenades qu'il lance. Utilisez les trousses de soins, les balles anti-personnel si vous en avez et tentez de viser son casque. Une fois qu'il est achevé, approchez-vous de la petite soeur et choisissez de la sauver ou de récolter de l'Adam.

Par la suite, allez près de la caméra de surveillance et repérez une entrée qui vous permet d'accéder au restaurant, au milieu de la pièce. Entrez, retrouvez un cadavre dans le coin et prenez le fusil à pompe à proximité. Par la suite, repoussez les Chrosômes qui arrivent et sortez de cet endroit.

Remontez sur le toit grâce à une passerelle sur l'un des côtés du mur, piratez un robot électrique et traversez une seconde passerelle du côté opposé. Récupérez le journal audio, le fortifiant et descendez.

Maintenant, partez à l'Est de la zone et entrez dans le Sinclair Deluxe. Ouvrez la porte et entrez dans la réception, à gauche. Récupérez un journal audio sur la table, des cartouches dans l'armoire et entrez dans la seconde pièce voisine. Piratez le coffre dans le dressing, prenez son contenu et revenez dans le couloir. Entrez dans la seconde pièce à droite, récupérez une seringue d'Eve près du cadavre, fouillez le reste de la pièce et sortez du Sinclair de luxe.

Trouvez la caméra de recherche au Mont-de-Piété

Revenez sur vos pas jusqu'à l'Aquarium (là où vous aviez combattu le Protecteur) et partez à gauche (Sud). Achetez des améliorations génétiques dans le jardin des glaneuses, descendez les marches et avancez dans le couloir. Affrontez le premier Chrosôme brute, fouillez l'endroit et trouvez un premier journal audio sur des caisses avec des bougies et un second près d'une porte.

Par la suite, revenez en arrière jusqu'au restaurant qui se trouve dans l'Aquarium et entrez à l'intérieur. Revenez près du cadavre et repérez ainsi le code de la porte. Retournez pour insérer le code 0047 que vous avez trouvé et entrez dans la clinique.

Montez les escaliers, éliminez un Chrosôme et piratez la caméra de surveillance à gauche des marches. Ensuite, ignorez la brèche dans le mur en face et entrez par la porte à gauche. Faites attention à la tourelle d'en face, piratez-la et continuez à avancer.

Avant de descendre dans le trou, avancez sur la passerelle suivante et entrez dans une chambre. Récupérez le journal audio dans l'armoire à droite, piratez le coffre en face et sortez. Ensuite, revenez sur vos pas et descendez par le trou du toit. Récupérez la caméra de recherche, avancez vers la sortie et prenez une seringue d'Eve.

Ensuite, utilisez la caméra de recherche, prenez un Chrosôme en photo puis abattez-le. Continuez à utiliser la caméra pour en apprendre davantage sur les Chrosômes. Ensuite, retournez là où vous aviez piraté la caméra de surveillance et entrez par la brèche du mur que vous avez ignorée plus tôt. Récupérez un journal audio sur la table, une amélioration sur le casier puis utilisez le poste d'amélioration plus loin.

Etudiez les Chrosômes Enragés

A présent, rebroussez chemin et entrez par la porte à l'Est. Entrez dans le tunnel sous-marin, prenez à droite et entrez. Examinez le nouvel endroit et préparez-vous à affronter un second Protecteur. Abattez-le, faites votre choix concernant la petite soeur et préparez-vous à affronter la grande soeur.

Par la suite, partez vers l'Est puis au nord. Repérez le Chrosôme enragé, sortez votre caméra de recherche, prenez-le en photo puis attaquez-le. Une fois qu'il est abattu, piratez la caméra de surveillance et entrez dans le resto-bar " Jazz ". Obtenez le plasmide Hypnose, éliminez deux Chrosômes et rebroussez chemin. A présent, retournez au Sinclair Deluxe et utilisez l'attaque de la foreuse pour dégager les débris qui bloquent le chemin.

Allez à l'appartement de Grâce

Abattez les Chrosômes, montez les escaliers et allez d'abord dans la pièce sud. Entrez dans les toilettes de cette pièce, récupérez le journal audio et sortez.

Partez maintenant dans le couloir, faites attention au Chrosôme, et abattez-le avec le pistolet à rivets. Avancez dans le couloir, repérez une porte ouverte sur votre gauche et entrez. Eliminez trois ennemis, piratez le coffre et sortez.

Continuez dans le couloir, repérez une autre entrée à droite et prenez-la. Suivez le corridor, inspectez les pièces aux alentours et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un cadavre qui tient un fortifiant. Piratez d'abord la caméra de surveillance, récupérez le fortifiant et abattez les Chrosômes qui arrivent.

Ensuite, remontez la rampe du milieu, avancez dans le couloir et prenez la première entrée à droite. Avancez à gauche, faites attention à une tourelle et récupérez un journal audio sur le placard. Ensuite, retournez dans le couloir, utilisez l'arc électrique pour éliminer un Chrosôme qui a les pieds dans l'eau et prenez d'abord à gauche.

Avancez, repérez l'entrée à gauche et récupérez un journal audio sur la table. Par la suite, suivez le chemin opposé, dépassez la salle de bain et remontez le plancher. Dans le couloir, piratez rapidement la caméra de surveillance et abattez le Chrosôme qui vous attaque.

Sortez dans le hall, suivez d'abord le chemin à droite et récupérez un journal audio, une seringue d'Eve et des cartouches pour fusil à pompe. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin qui est à gauche.

Entrez dans la suite 307, pénétrez dans la pièce de gauche puis récupérez un fortifiant sur la table et le journal audio sous le lit. Ensuite, poursuivez le chemin opposé et entrez dans la pièce suivante. Récupérez un second journal audio sur le lit, approchez-vous de l'affiche de Lamb sur le mur et détachez-la. Appuyez sur le bouton caché et révélez ainsi le passage secret. Entrez dans le couloir, regardez à travers la fenêtre puis entrez. Prenez la clé de sécurité sur la table, laissez Grâce en vie et rebroussez chemin.

Utilisez la clé de sécurité pour annuler le bouclage

Sortez de cet endroit, quittez le Sinclair Deluxe et abattez les Chrosômes que vous rencontrez en chemin. Revenez jusqu'à la station du point de chute, entrez dans la pièce de commande et insérez la clé dans le panneau de contrôle. Ensuite, entrez dans le train, activez l'interrupteur et démarrez ainsi le train.

Chapitre 5 : Allée des sirènes

Après la courte cinématique, avancez au sud et récupérez de l'Adam sur votre gauche. Suivez le chemin, repérez un conduit contenant de l'Adam et prenez-le. Poursuivez jusqu'au l'entrée de l'allée des sirènes, drainez l'eau et entrez.

Dès que vous entrez, vous apercevez deux Chrosômes en train de se battre contre un Protecteur. Ignorez-les, repérez les bougies à gauche et récupérez un journal audio accroché au mur.

Ensuite, allez là où les Chrosômes se sont battus avec Monsieur P et préparez-vous à éliminer d'autres monstres. Utilisez la caméra pour étudier les ennemis et utiliser ainsi la meilleure arme contre eux.

Lorsque les Chrosômes sont battus, c'est au tour du Protecteur de gouter à vos plasmides. Utilisez le plasmide télékinésie pour lui renvoyer les grenades qu'il utilise et les balles perforantes. Abattez le Protecteur et faites votre choix

concernant la petite soeur.

Par la suite, montez les escaliers et entrez dans le bâtiment du milieu. Entrez, descendez par la brèche du toit et utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace qui renferme des rivets. Prenez-les, ouvrez la porte qui mène au comptoir et récupérez un journal audio et un fortifiant. Ensuite, prenez l'autre sortie, décongelez la glace et récupérez des seringues d'Eve. Piratez la commande pour ouvrir la porte, sortez et partez à l'Ouest vers le salon des sirènes.

Entrez, dégommez tous les Chrosômes qui se trouvent dans le salon et avancez tout droit vers la salle de bain. Utilisez l'amélioration pour votre arme, faites fondre la glace et récupérez le journal audio. Ensuite, revenez en arrière et remontez les marches à gauche de l'entrée. Piratez la commande de la porte, entrez et piratez le coffre.

Prenez son contenu, descendez par le trou du toit et approchez-vous du comptoir. Prenez le fortifiant, le journal audio et suivez l'autre sortie. Utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace, récupérez les munitions puis abattez un Chrosôme. Remontez à nouveau les marches, dépassez la porte métallique et entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière. Récupérez un autre journal audio près du poste d'amélioration et sortez du salon des sirènes.

A présent, vous allez affronter un second Protecteur en utilisant les mêmes techniques précédentes. Renvoyez les grenades sur l'ennemi avec le plasmide télékinésie et utilisez des balles perforantes pour provoquer d'importants dégâts. Après le combat, partez vers le sud et utilisez le distributeur jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides dont l'Eclat cryonique, partez au salon de maintenance (au sud) et récupérez le plasmide en cadeau.

Avancez vers la zone suivante, abattez un premier Chrosôme et piratez la caméra de surveillance sur le mur à gauche. Ensuite, éliminez d'autres ennemis et remontez les escaliers. Utilisez le plasmide Balise de sécurité sur la tourelle, piratez-la puis avancez à gauche.

Trouvez le code pour accéder à la place des plaisirs

En vous approchant de la porte, vous remarquez qu'elle est verrouillée par un code et vous devez le trouver. Récupérez d'abord le journal audio près de la porte, consultez-le et rebroussez chemin. Partez cette fois à l'Est de la zone, éliminez un Chrosôme enragé et fouillez la poubelle à gauche de la porte.

Entrez, récupérez une nouvelle arme près des cadavres et avancez jusqu'à la cour. Abattez les Chrosômes, montez les escaliers à gauche et abattez les autres ennemis qui arrivent. Faites attention à la tourelle, piratez-la et inspectez le premier étage.

Ensuite, trouvez les escaliers du milieu et montez au second étage. Vous apercevez votre cible qui s'enfuit. Suivez-la, éliminez d'autres Chrosômes en chemin et neutralisez une caméra de surveillance.

Suivez la flèche, entrez dans le couloir suivant et faites attention aux harpons électriques qu'il place devant les entrées. Utilisez la télékinésie pour les neutraliser, poursuivez-le et attaquez-le une première fois.

Ensuite, faites gaffe aux deux tourelles et utilisez la balise de sécurité pour qu'elles se tirent dessus. Prenez le fortifiant à droite, détruisez ainsi les tourelles et avancez. Poursuivez votre cible, utilisez le plasmide électrique ou l'Eclat cryonique et abattez-le. Par la suite, fouillez son cadavre pour récupérer le code et rebroussez chemin jusqu'au salon de maintenance.

En chemin, vous allez affronter un troisième Protecteur et récolter l'Adam de la petite soeur. Après ce combat, la grande soeur fera son apparition et vous devez la combattre.
Utilisez les balles perforantes pour la battre rapidement.

Ensuite, atteignez la porte avec le pavé numérique, entrez le code et préparez-vous à affronter plusieurs vagues de Chrosômes plafonniers. Utilisez l'arc électrique pour éliminer ceux qui ont les pieds dans l'eau, l'Eclat cryonique pour les immobiliser puis enchainez avec la mitrailleuse ou le harpon. Une fois que la vague de Chrosômes est achevée, faites gaffe à celui enragé et dégommez-le.

Entrez dans la station de pompage n°5

A présent, remontez les escaliers et entrez par la porte qui est enfin ouverte. Avancez vers la zone suivante, récupérez d'abord le harpon près du cadavre d'en face et descendez. Avancez au sud et prenez à gauche. Dégommez le Chrosôme enragé, récupérez un journal audio sur les morceaux de pierre au milieu et piratez une caméra de surveillance.

Entrez dans le temple de l'agneau de dieu, prenez la porte à l'Est et éliminez les Chrosômes. Montez les escaliers qui sont à gauche, piratez la commande de la porte et récupérez un journal audio à l'intérieur de la pièce. Descendez, entrez par la porte Est et avancez dans le corridor.
Prenez l'entrée de gauche, utilisez l'amélioration d'arme, récupérez un journal audio dans le casier et piratez le coffre de la seconde pièce. Par la suite, revenez dans le couloir, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à l'endroit où se trouve le père Wales.

Eliminez le père Wales

Le combat contre père Wales est assez difficile car vous êtes également attaqué par plusieurs autres Chrosômes. D'abord, occupez-vous de ces monstres, éliminez ensuite un Chrosôme enragé puis acharnez-vous sur le Père Wales.

Utilisez l'Eclat cryonique pour l'immobiliser, enchainez avec le harpon ou la mitrailleuse équipée de balles anti-personnel. Esquivez constamment ses attaques grâce aux plasmides (arc électrique ou Eclat cryonique) et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après sa mort, fouillez son cadavre et descendez à l'église. Inspectez l'endroit, récupérez un journal audio sur la table du fond puis entrez par la porte de droite. Activez la commande de la pompe, sortez et rebroussez chemin rapidement jusqu'au tout début du chapitre.

Avancez vers le parc Dionysos, activez le SAS pour drainer l'eau et commencez ainsi le chapitre suivant.

Chapitre 6 : Parc Dionysos

Maintenant, avancez et suivez le chemin qui vire à droite. Lorsque vos arrivez dans le secteur " Collection Cohen ", la porte d'en face se referme. Poursuivez à droite, prenez l'entrée de gauche et entrez dans la zone suivante. Faites attention au Chrosôme Houdini qui vous attaque et utilisez la télékinésie pour lui renvoyer les explosifs qu'il vous lance.

Ensuite, prenez l'entrée qui est à l'Est et récupérez un journal audio sur la caisse. Avancez à droite, montez les escaliers et ignorez d'abord la porte de gauche. Avancez tout droit, récupérez le journal audio au sol et écoutez-le pour obtenir le code de la porte.

Retournez donc vers la porte au pavé numérique, insérez le code 1080 et entrez. Récupérez un autre journal audio, effectuez une amélioration d'arme et prenez le cadeau contenant une rose.

Ensuite, revenez là où vous aviez ignoré la porte qui était à gauche et entrez. Piratez la caméra de surveillance, remontrez les escaliers et prenez l'entrée qui est sur votre gauche. Abattez les Chrosômes, récupérez un journal audio au pied d'une statue (à gauche de l'entrée) et poursuivez vers la porte qui mène au secteur " Promenade ".

Retrouvez Stanley à la station

Entrez, examinez le manège détruit en face et récupérez un journal audio. Ensuite, partez au nord et entrez par la porte qui mène vers le Jardin de Lamb. Montez les escaliers de gauche, récupérez un journal près d'un écoulement d'eau et un fortifiant génétique juste entre les portes. Ensuite, descendez et prenez la porte qui mène au Jardin de Lamb. Avancez, montez les escaliers de gauche et récupérez des mines de proximité. Ensuite, rebroussez chemin, éliminez un Chrosôme dans la zone précédente et revenez là où se trouve le manège détruit.

A présent, prenez l'entrée qui se trouve à l'Est et abattez trois Chrosômes, plus loin. Prenez la porte suivante (à gauche), suivez le tunnel et éliminez deux autres ennemis. Améliorez votre arme grâce au pouvoir du peuple, effectuez des achats dans le distributeur et piratez le coffre.

Ensuite, entrez dans le tunnel suivant et avancez jusqu'à la prochaine zone. Récupérez un lance-grenades dans le

cadeau délaissé par Eleanor et prenez la porte sud. Utilisez votre nouveau joujou et détruisez la tourelle en face de la porte ainsi que les deux Chrosômes qui sont à proximité. Avancez tout droit vers la station, montez les marches et discutez avec Stanley.

Sauvez trois petites soeurs ou récoltez leur Adam

A partir de la station, partez à l'Ouest, dépassez l'endroit dans lequel sont marqués les horaires des transports et prenez la porte suivante. Montez les escaliers, ouvrez la prochaine porte et accédez à l'entrée de la Galerie. Dans cet endroit, vous pouvez choisir entre deux chemins.

D'abord, partez directement à gauche (vers le sud) et suivez le chemin. Faites gaffe à la tourelle qui lance des grenades et détruisez-la. Ensuite, entrez dans le cinéma du Triton et prenez le chemin du Salon, à l'extrême droite. Avancez jusqu'aux deux Chrosômes Houdini qui sont en train de danser un slow, prenez une photo de leurs deniers instants ensemble et abattez-les.

Par la suite, descendez les escaliers qui se trouvent derrière le comptoir et piratez la commande de la porte. Entrez, prenez le journal audio sur le casier et ouvrez le coffre fort grâce à une flèche d'auto-piratage (ou en le piratant à l'ancienne).

Maintenant, revenez à l'entrée du Cinéma Triton et descendez dans l'eau. Avancez à gauche et dirigez-vous vers les toilettes. Fouillez-les, récupérez un fortifiant génétique et revenez en arrière.

A présent, entrez par l'une des deux portes (au sud) et repérez la première petite soeur dans l'amphithéâtre. Abattez le Protecteur en utilisant le lance-grenades, récoltez l'Adam ou adoptez la fillette puis montez à l'étage de l'amphi. Récupérez un journal audio près du bord, descendez et avancez à gauche du plancher. Eliminez deux Chrosômes, récupérez un autre journal audio sur l'étagère et sortez.

Revenez à l'entrée de la galerie, récupérez un journal audio au milieu de la cour et suivez le chemin qui est à l'Ouest. Avancez tout droit et retrouvez la section suivante. Tuez un Chrosôme Houdini, partez à gauche (Sud-ouest) et abattez d'autres ennemis.

Dans cet endroit, repérez d'abord la glace qui est devant une porte à gauche et faites-la fondre. Entrez dans la galerie Imago, prenez l'outil de piratage et piratez les quatre caméras de surveillance et les deux tourelles.
Entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière, récupérez un fortifiant génétique et piratez le coffre. Ensuite, faites fondre la glace dans le coin, en face de la porte de la pièce, et récupérez un journal audio.

Sortez, entrez dans la galerie Fisher (à gauche) et neutralisez la caméra de surveillance (toujours à gauche). Ensuite, abattez Monsieur P et faites votre choix concernant la petite soeur. Avancez au sud et suivez l'entrée qui mène vers quelques marches. Montez, entrez dans la petite pièce de droite et récupérez un fortifiant génétique, le journal audio dans la caisse et quelques munitions.

A présent, faites machine arrière et retournez jusqu'au Parc puis retrouvez la dernière petite soeur. Abattez le Protecteur, prenez l'Adam ou épargnez la petite puis préparez-vous à combattre la grande soeur.

Montez dans le Train pour Fontaine Futuristics

Maintenant, retournez là où se trouve le manège en ruine et partez à nouveau à l'Est. Abattez quelques ennemis en chemin, entrez dans le tunnel et abattez quatre Chrosômes Houdini. Ensuite, effectuez des achats dans le distributeur, abattez deux autres monstres et avancez dans le tunnel suivant. Abattez cinq ennemis, poursuivez le chemin et atteignez la station.

Entrez dans le poste de commande dans lequel se trouve Stanley, tuez-le pour tout le mal qu'il a fait puis montez dans le train pour accéder au chapitre suivant.

Chapitre 7 : Fontaine Futuristics

Pénétrez dans les locaux de Fontaine Futuristics

Dans la station, partez au sud et entrez dans la zone suivante. Récupérez le journal audio sur les caisses de gauche puis descendez aux escaliers de droite et abattez deux Chrosômes. Continuez jusqu'à la pièce suivante, récupérez le fortifiant génétique dans la brouette et descendez les escaliers de droite. Ecoutez le message du Docteur Gilbert, entrez dans le SAS et activez la commande.

Trouvez le second message de Gilbert Alexandre

Nagez dans l'eau, suivez le chemin et récupérez de l'Adam près des débris. Avancez jusqu'au prochain SAS et drainez l'eau.

Sortez, récupérez les quelques munitions sur la table puis montez les escaliers. Entrez dans le grand hall, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et effectuez quelques achats au distributeur.

Ensuite, montez les marches vers le sud et activez le levier. Après quelques instants d'attente, vous êtes attaqué par un Protecteur de série Alpha qui utilise un lance-grenades comme arme. Utilisez la télékinésie pour lui renvoyer ses grenades, prenez votre lance-grenades à votre tour et abattez-le.

Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et déplacez-vous à droite ou à gauche pour l'éviter. Une fois qu'il est battu, la porte s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête.

Accédez au poste de sécurité

Entrez, récupérez le journal audio dans une alcôve à gauche du comptoir, piratez un coffre derrière ce comptoir et avancez dans le couloir. Activez l'interrupteur de la porte suivante, entrez puis avancez au fond de la pièce et activez un second interrupteur. Après quelques discussions avec le robot de Gilbert Alexandre, une autre porte au sud s'ouvre.

Entrez, abattez les deux Chrosômes armés qui vous attaquent puis récupérez un journal audio sur le banc à l'entrée. Ensuite, affrontez un premier Protecteur, récoltez l'Adam ou Adoptez la petite soeur avant d'aller à l'arrière de cet endroit. Repérez le relais de signalisation accroché au panneau de sécurité, détruisez-le et affrontez les trois robots de sécurité qui arrivent.

Détruisez les relais de signalisation

A présent, vous devez détruire les trois relais restants. Pour cela, partez à l'Ouest, piratez la tourelle (si vous le voulez) puis regardez à travers la brèche dans le mur et entrez par la porte sur votre droite. Abattez quelques Chrosômes puis entrez par la porte suivante. Entrez, approchez-vous de la porte au pavé numérique et insérez le code 5254. Entrez, récupérez un fortifiant génétique et un journal audio entre les débris puis fouillez les cadavres et sortez.

Maintenant, utilisez l'arc électrique pour éliminer rapidement les Chrosômes qui ont les pieds dans l'eau et avancez jusqu'au théâtre de Gilbert. Ce dernier réalise une sorte de spectacle en vous mettant en vedette. Approchez-vous du microphone, écoutez les présentations et préparez-vous à un rude combat.

D'abord, vous allez faire face à plusieurs Chrosômes Houdini et les battre. Pour ce faire, utilisez le plasmide télékinésie pour leur relancer les explosifs et une arme puissante comme le lance-grenades ou la mitrailleuse.

Une fois que les Chrosômes sont achevés, un Protecteur de la série Alpha apparait et vous attaque. Dégainez une arme puissante et ouvrez le feu. Utilisez également le plasmide électrique ou de glace pour l'immobiliser et enchainez avec des coups de feu .

Après le combat, sautez par-dessus l'eau et désactivez le relais sur le panneau de sécurité. Continuez tout droit pour sortir du théâtre et retournez ainsi à Fontaine Futuristics. Montez les escaliers qui se trouvent au milieu du hall et récupérez un journal audio près de la manche à air pour petite soeur.

D'abord, partez à droite des marches, repérez une brèche dans le mur et entrez. Suivez le chemin, accédez à une sorte de salle d'opération et récupérez un fortifiant génétique ainsi qu'un journal audio sur le lit d'opération. Ensuite, affrontez

les trois Chrosômes qui arrivent, sortez par la grande vitre qui vient de se briser et retournez à Fontaine Futuristics.

Remontez les escaliers une seconde fois et partez cette fois-ci à gauche. Poursuivez au Nord, piratez une tourelle sur des caisses en bois et entrez au bureau de Frank Fontaine. Dès que vous entrez, préparez-vous à affronter un Protecteur. Montez les quelques marches à gauche, tournez la tête du porc (accrochée au mur) et obtenez un journal audio puis piratez plusieurs coffres. Ensuite, dirigez-vous vers l'autre section du bureau et désactivez le relais de signalisation.

Maintenant, sortez du bureau de Fontaine, éliminez des Chrosômes en chemin et partez à l'Est. Entrez dans le Service Marketing, repérez les ennemis immobiles, en face et abattez-les car ils ne sont pas morts.

Une fois que la zone est sécurisée, allez au Sud, utilisez l'Arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et entrez. Piratez le coffre à gauche, essayez de récupérez le plasmide sur la table et sortez.

Ensuite, entrez par la porte au nord et remarquez que l'eau devient électrifiée après quelques instants. Lorsque le courant s'arrête, descendez rapidement, prenez le journal audio sur le casier à gauche et continuez pour sortir de l'eau. Prenez l'outil de piratage, repérez le panneau électrique de l'autre côté et piratez-le.

Ensuite, désactivez le dernier relais de signalisation et approchez-vous de l'entrée du bureau. Repérez les Chrosômes qui arrivent, attendez qu'ils mettent les pieds dans l'eau et électrocutez-les grâce à l'Arc électrique.

Entrez dans le poste de sécurité

Maintenant que tous les relais sont détruits, retournez jusqu'à Fontaine Futuristics et revenez dans le poste de sécurité que vous avez essayé d'ouvrir auparavant. Activez l'interrupteur, entrez et utilisez le poste d'amélioration. Enfin, activez l'interrupteur sur le panneau de commande et sortez.

Rendez-vous au laboratoire secret de création de plasmide

Abattez les Chrosômes qui arrivent ainsi que deux Protecteurs et prenez la porte Est. Avancez dans le couloir, récupérez un journal audio près d'une combinaison de Protecteur et progressez jusqu'au SAS. Activez la commande de ce dernier, sortez et nagez dans l'eau.

Trouvez l'entrée du laboratoire de création de plasmide

Suivez le chemin dans l'eau jusqu'à ce que vous aperceviez un trou au sol. Descendez, fouillez le Protecteur et remontez les escaliers qui sont à proximité pour trouver de l'Adam. Ensuite, redescendez dans le trou, suivez la flèche et drainez l'eau du SAS pour continuer.

Avancez dans le noir, ouvrez la prochaine porte et entrez dans le laboratoire.

Trouvez puis actionnez les disjoncteurs

Après le discours de Gilbert, descendez les escaliers qui sont à l'extrême droite et activez le premier disjoncteur accroché à un grand pilier. Ensuite, revenez sur vos pas et partez à l'extrême gauche. Descendez les marches, repérez le second disjoncteur accroché à un pilier, actionnez-le et prenez le journal audio qui est à proximité. Revenez à l'entrée du labo, activez le levier de la commande principale et rétablissez ainsi le courant électrique.

Récoltez 4 plantes gorgées d'Adam

Attendez que Gilbert finisse son discours puis récupérez la première plante sur la commande principale. Tout de suite après, préparez-vous à affronter deux Protecteurs de série Alpha. Battez-les, descendez les escaliers au milieu et récupérez un journal audio près des jardins des glaneuses.

Ensuite, partez au Nord-est de la zone et entrez dans la salle de pacification. Eliminez deux Chrosômes en ouvrant la porte, avancez et entrez dans la pièce de contrôle sur votre droite. Prenez le journal audio sur le panneau, sortez et suivez l'autre chemin. Piratez la caméra de surveillance, avancez et descendez les marches. Entrez par la porte

suivante, allez à gauche, récoltez l'Adam de la seconde plante et rebroussez chemin.

Soudain, la porte se referme et vous êtes coincé. Revenez à l'endroit où vous aviez trouvé la plante gorgée d'Adam et préparez-vous à affronter un Protecteur et des Chrosômes. Une fois que la zone est sécurisée, rebroussez chemin jusqu'au laboratoire et affrontez un autre Protecteur accompagné d'une petite soeur.
Après le combat, partez au sud du laboratoire, descendez les escaliers et dirigez-vous vers les infrastructures des tests cliniques. Abattez trois Chrosômes en bas des marches, descendez et entrez par la porte qui se trouve à gauche (plus au sud).

Avancez dans le couloir, éliminez un troisième Protecteur accompagné d'une petite soeur et récupérez le journal audio en fouillant son cadavre. Ensuite, préparez-vous à éliminer la grande soeur. Une fois que le calme est revenu, repérez une entrée à droite du couloir et récoltez la troisième plante gorgée d'Adam.

Maintenant, continuez à avancer et repérez une ouverture dans une grille métallique. Descendez, tuez le Chrosôme Houdini qui ouvre la porte en bas et sortez dans le couloir. Avancez directement à droite, actionnez l'interrupteur de la porte de gauche et entrez pour ramasser la dernière plante. Ouvrez les autres portes pour ramasser des munitions et des trousses de soins puis sortez en ouvrant la porte du milieu.

Attirez Gilbert hors de sa cachette

Remontez les marches, éliminez quelques Chrosômes et un série Alpha puis allez du côté Nord du couloir. Piratez une caméra de surveillance, approchez-vous de la vitre et piratez la commande de la porte. Ensuite, quittez cet endroit et revenez dans la zone précédante. Entrez par la porte qui n'était pas accessible auparavant, récupérez un journal audio, effectuez une amélioration d'arme et sortez.

Continuez sur votre chemin du retour, montez les escaliers et revenez au laboratoire des plasmides. Approchez-vous du panneau des commandes, activez l'interrupteur et repoussez les ennemis qui vous attaquent.

Abattez un premier Protecteur Alpha, éliminez ensuite des Chrosômes armés puis abattez deux autres Protecteurs de la même série.

Récupérez la clé génétique de Gilbert

Une fois que le calme est revenu, approchez-vous du panneau de commande et prélevez un échantillon génétique. Ensuite, attendez quelques instants et récupérez la clé génétique de Gilbert du panneau.

Débloquez l'ascenseur secret

Maintenant que la clé est entre vos mains, sortez et revenez au SAS. Activez la commande pour l'inonder, sortez et utilisez la clé sur la pompe à essence pour qu'un autre SAS apparaisse. Entrez, drainez l'eau et ouvrez la porte suivante. Récupérez un journal audio au pied du pilier à droite, prenez l'ascenseur du fond et activez le bouton pour descendre.

Chapitre 8 : Perséphone

Trouvez Eleanor Lamb

Sortez de l'ascenseur, ouvrez la porte qui est en face de vous et suivez le chemin du tunnel sous-marin. Après le tunnel, repérez un poste d'amélioration sur votre gauche, utilisez-le puis poursuivez vers l'avant.

Avancez dans le corridor, entrez dans la première pièce à droite et récupérez un journal audio près du manche à air. Prenez aussi des seringues d'Eve et quelques munitions puis sortez et continuez le long du corridor. Lorsque vous atteignez l'atrium, avancez tout droit vers la salle de mise en quarantaine et activez la commande de la porte.

Eliminez les grandes soeurs

Après la courte cinématique, vous êtes attaqué par deux grandes soeurs en même temps. Soyez rapide, utilisez le plasmide Eclat cryoniques ou Arc électrique et le lance-grenades pour leur infliger un maximum de dégâts.

Si vous êtes à court de grenades, utilisez la mitrailleuse avec des balles perforantes ou le fusil à pompe avec des cartouches explosives.

Une fois que les grandes soeurs sont achevées, revenez dans la salle de mise en quarantaine, entrez et regardez la scène cinématique.

Sortez de la salle de détention

Après la scène cinématique, vous incarnez l'une des petites soeurs. Entrez d'abord par la manche à air sur votre gauche, avancez tout droit puis à gauche et entrez dans un second manche à air pour atteindre le bureau de Sophia Lamb.

Utilisez le levier de sécurité

Avancez dans le corridor, repérez le levier de sécurité près Sophia Lamb et activez-le. Suivez ensuite le chemin, récupérez un journal audio sur une chaise et continuez pour remonter des escaliers.

Trouvez l'armure de grande soeur

Avancez à gauche et entrez par la porte rouge. Avancez dans le couloir, repérez le cadavre en forme d'ange et récoltez son Adam. Ensuite, descendez les marches à gauche et suivez le chemin. Montez les marches, prenez l'entrée de droite et ramassez l'armure accrochée.

Ensuite, revenez aux escaliers et entrez par la porte du haut. Avancez, tournez à droite et repérez une manche à air près de la porte. Entrez, récoltez l'Adam du cadavre et activez le disjoncteur pour sortir.

Avancez entre les deux hommes et marchez jusqu'à ce que vous atteigniez l'atelier de réparation. Repérez a table à gauche des escaliers, récupérez le casque de la petite soeur, un journal audio et montez les escaliers.
Atteignez un hall, avancez à gauche et repérez un ange. Récoltez son Adam, suivez la flèche et récupérez une arme pour grande soeur.

Rapportez la combinaison de grande soeur à Eleanor

A présent, rebroussez chemin vers la salle commune et retournez jusqu'à la salle de mise en quarantaine. Récupérez un journal audio sous le lit d'Eleanor puis donnez-lui la combinaison.

Après la séquence cinématique, prenez le plasmide qui vous permettra de faire appel à Eleanor lors du combat et sortez. Prenez le cadeau en face, suivez le chemin vers l'Atrium et abattez deux Chrosômes enragés ainsi que des Chrosômes armés. Faites appel à Eleanor si vous avez besoin d'aide et sécurisez la zone.

Par la suite, partez au Nord, ouvrez la porte en haut des marches et entrez dans la bathysphère qui mène à l'intérieur de Perséphone.

Chapitre 9 : Intérieur de Perséphone

Rendez-vous dans l'aile de détention

Sortez de la bathysphère, prenez le couloir de droite et montez les escaliers. Après quelques instants, l'aile de détention Nord s'ouvre. Eliminez les Chrosômes qui arrivent de cette direction, montez les marches et abattez plusieurs autres ennemis. Eliminez aussi deux Chrosômes enragés, faites attention à la tourelle et avancez tout droit vers le jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides si vous avez assez d'Adam puis prenez l'entrée qui est à gauche du jardin.

Avancez, approchez-vous de la vitre de droite et piratez la commande de la porte. Entrez dans le tunnel, accédez à la

salle suivante et entrez dans un second tunnel en prenant la porte de gauche. Récupérez un journal audio, le contenu du coffre et revenez à la pièce précédente.

Actionnez l'interrupteur de la porte métallique et observez un Protecteur qui n'est autre que Sinclair.

Obtenez la clé de Sinclair

A présent, sortez par la seconde porte qui vient de s'ouvrir à droite et descendez les escaliers. Suivez la flèche vers le sud, entrez dans la cafétéria puis éliminez un Chrosôme enragé et deux Chrosômes Houdini. Ensuite, récupérez un journal audio près d'un cadavre sur une table et poursuivez à gauche. Suivez le couloir, descendez les marches et abattez un Chrosôme enragé.

Entrez par la brèche dans le mur, faites attention aux fils électriques et détruisez-les. Suivez le chemin jusqu'à la buanderie, éliminez trois Chrosômes et montez les escaliers.

Entrez dans le bloc de détention Sud, montez à l'étage supérieur et retrouvez Sinclair dans une cellule fermée par un code.

Trouvez le code

A présent, vous devez trouver le code de la porte qui renferme Sinclair. Pour cela, allez d'abord de l'autre côté de la passerelle et entrez dans le bloc D de l'étage supérieur.

Neutralisez la tourelle à l'aide d'une balise ou en la piratant, puis inspectez la cellule à droite. Récupérez un premier journal audio sur le lit, sortez de la cellule et entrez dans une seconde cellule à gauche de l'entrée. Récupérez le journal audio dans les toilettes et obtenez ainsi les deux premiers chiffres du code.

Par la suite, sortez de ce bloc et entrez dans le Bloc C se trouvant juste à côté. Inspectez les cellules, trouvez une brèche dans le mur de l'une des cellules et entrez. Récupérez un fortifiant génétique dans le lavabo, le code complet de la porte et sortez.

Retournez insérer le code 2673 dans le pavé numérique de la porte, entrez et combattez Sinclair. Ce dernier n'est pas très coriace. Utilisez les attaques de mêlée pour lui infliger des dégâts, immobilisez-le avec l'arc électrique et enchainez avec une attaque à la foreuse. Après le combat, récupérez un journal audio sur la table et récupérez la clé du cadavre de Sinclair.

Maintenant vous devez insérer la clé dans le panneau de contrôle du mirador (là où se trouve Sinclair). Mais avant cela, repérez le poste d'amélioration en face du panneau et utilisez-le.

Retournez à la plateforme d'Amarrage

Dès que vous insérez la clé, Sophia Lamb vous appelle puis deux Protecteurs de série Alpha vous attaquent. Utilisez l'arc électrique combiné avec l'attaque de la foreuse pour leur infliger un maximum de dégâts.

Abattez-les et sortez des blocs de détention. Suivez la flèche jusqu'à la buanderie, éliminez un Protecteur muni d'un lance-grenades et poursuivez jusqu'à la cafétéria. Eliminez deux autres Protecteurs et un Chrosôme puis suivez le chemin et montez les escaliers. Repérez la porte qui mène à la plateforme d'amarrage su votre gauche et prenez-la.

Avancez dans le tunnel, suivez le chemin et atteignez la plateforme d'amarrage.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile thérapeutique

A présent, partez au Nord et entrez par la porte qui mène vers l'aile thérapeutique. Avancez dans le tunnel puis passez la porte et avancez dans le couloir jusqu'au dortoir. Entrez dans la première pièce à gauche, éliminez les Chrosômes et récupérez le journal audio d'un cadavre, près de la fenêtre. Ensuite, entrez par la porte de droite et repérez un casier, près d'une chaise rouge. Récupérez le journal audio collé sur le côté du casier et sortez.

A présent, avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un autre corridor. Entrez par la porte qui se trouve à l'extrême droite de ce corridor, récupérez un journal audio sur une caisse et sortez. Partez à gauche dans le couloir et accédez à l'aile pédiatrique en entrant par la première porte sur la droite.

Sécurisez l'aile pédiatrique

En accédant à l'aile pédiatrique, vous allez devoir sécuriser la zone pour qu'Eleanor puisse récolter l'Adam. D'abord, éliminez un premier Protecteur de série Alpha en utilisant le lance-grenades.

Ensuite, avancez au fond, faites attention à la tourelle à gauche, détruisez-la et abattez les trois Chrosômes Houdini qui vous atteignent. Eliminez ensuite un second Protecteur avec le lance-grenades, utilisez la trousse de soins dans le coin droit et sécurisez ainsi la zone. Par la suite, appuyez sur le bouton qui se trouve dans le hall pour appeler Eleanor et sortez de l'aile.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile médicale

En sortant de l'aile pédiatrique allez d'abord vers l'Ouest pour entrer dans les bureaux de l'administration. Dans cet endroit, récupérez un journal audio dans la pièce de droite, descendez les escaliers, éliminez un Protecteur et récupérez un autre journal audio, des munitions et des objets dans les tubes pneumatiques. Piratez également la commande de la porte, récupérez des munitions à l'intérieur et sortez.
A présent, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage, abattez trois Chrosômes et un Protecteur. Ensuite, montez à l'étage près du panneau de contrôle et partez à l'Ouest vers l'infirmerie.

Avancez dans le tunnel, entrez par la porte et éliminez un Chrosôme Houdini. Poursuivez le chemin, éliminez d'autres Chrosômes et suivez la flèche vers le Sud. Entrez dans un long corridor et ouvrez la première porte sur votre gauche. Entrez, récupérez des munitions et une trousse de soins et sortez. Avancez jusqu'au fond du couloir et entrez par la porte de gauche. Récupérez un journal audio sur le lit, sortez et entrez par la porte d'en face.

Suivez le chemin, passez la porte suivante et traversez le tunnel. Accédez au quartier B inondé, éliminez un Chrosôme Houdini et ouvrez la porte suivante. Avancez à gauche, abattez un Protecteur et deux Chrosômes. Ignorez d'abord les escaliers sur votre gauche et suivez le chemin tout droit. Faites attention à la tourelle lance-grenades au fond du couloir et utilisez la télékinésie pour détourner les projectiles. Entrez dans cette petite pièce, utilisez le poste d'amélioration, prenez le journal audio sur la table puis revenez prendre les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt.

Entrez par la porte de gauche, faites attention à la caméra de surveillance en face et neutralisez-la. Avancez vers la pièce suivante, neutralisez une seconde caméra et éliminez trois Chrosômes. Récupérez un journal audio sur le paillasson sous la caméra de surveillance, entrez dans la pièce suivante et piratez un coffre sous le comptoir.

Ensuite, poursuivez vers la zone suivante, abattez deux Chrosômes armés et un Chrosôme enragé plus loin. Effectuez des achats grâce aux distributeurs, entrez dans la section d'autopsie pour trouver un journal audio puis sortez afin d'entrer par l'autre porte à l'Ouest.

Avancez tout droit dans le couloir, ouvrez la porte du fond et accédez à l'aile pédiatrique.

Sécurisez la section pédiatrique de l'aile médicale

Comme dans l'aile pédiatrique précédente, vous devez repousser les attaques ennemies et sécuriser la zone. Pour cela, prenez le lance grenades, le plasmide télékinésie et bombardez les Protecteurs et les Chrosômes qui arrivent. Restez en mouvement pour esquiver leurs attaques, utilisez les trousses de soins et nettoyez l'aile.

Après le combat, appuyez sur le bouton d'appel se trouvant en bas des marches et rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage. Descendez les escaliers et approchez-vous de la vitre.

Survivez au dernier assaut de Lamb

A présent, votre objectif est de survivre au dernier assaut de Lamb. Sortez votre arme favorite, abattez d'abord deux Protecteurs de la série Alpha, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et armés, puis abattez quatre Chrosômes enragés.

Utilisez le plasmide pour faire appel à Eleanor lors du combat et survivez à l'assaut de Lamb.

Enfin, montez les escaliers et appuyez sur l'interrupteur du panneau de contrôle. Tirez sur les deux tubes verts se trouvant en haut du panneau puis courez jusqu'à l'ascenseur.

Regardez la scène cinématique dans laquelle vous remontez à la surface de l'océan tandis que Lamb est tué par Eleanor. Par la suite, Eleanor vous attaque et vous devez faire un dernier choix :
-Soit vous décidez de vous sacrifier.

-Soit vous survivez

CODES DES PORTES

Vous trouverez dans cette liste tous les codes des portes verrouillées dans le jeu.

1504
0047
1919
1080
5254
2673

TROPHÉES

Bronze

Bienvenue à Rapture

Vous avez terminé une partie publique.

Sélection pas si naturelle

Vous avez tué un ennemi au cours d'une partie publique.

Un monstre parfaitement ignoble

Vous êtes devenu Protecteur au cours d'une partie publique.

"Monsieur P... Non !!"

Vous avez abattu un Protecteur au cours d'une partie publique.

Héros de pacotille

Vous avez remporté une épreuve lors d'une partie publique.

Mère Poule

Vous avez sauvé une Petite Soeur au cours d'une partie publique.

Parasite

Niveau 10 atteint.

Petit papillon

Niveau 20 atteint.

Sbire

Niveau 30 atteint.

Voyageur

A joué au moins 1 partie publique sur chacune des cartes en multijoueur.

Papa rentre à la maison (Trophée caché)

Vous êtes retourné dans Rapture.

Protecteur (Trophée caché)

Vous vous êtes défendu contre l'assaut de Lamb dans la gare.

La Solution Sinclair (Trophée caché)

Vous avez fait affaire avec Sinclair dans le Parc d'agrément Ryan.

Confrontation avec Grace (Trophée caché)

Vous vous êtes confonté au lieutenant de Lamb au Point de Chute.

Le Précheur rencontre son Créateur (Trophée caché)

Vous avez vaincu le Père Wales.

Du flair (Trophée caché)

Vous avez révélé les secrets du Parc Dionysus.

Planque de Lamb découverte (Trophée caché)

Vous avez ouvert l'accès au fief de Lamb.

La tête hors de l'eau (Trophée caché)

Vous avez regagné la surface avec le bathyscaphe de Sinclair.

Acheter un emplacement

Vous avez acheté un emplacement pour Plasmide ou pour Fortifiant dans un Jardin des Glaneuses.

Plasmidal

Vous avez débloqué tous les emplacements pour Plasmides.

Arme améliorée

Vous avez amélioré une arme dans une station "Pouvoir au Peuple".

Amélioration terminée

Vous avez installé la troisième amélioration sur une arme.

Toutes les améliorations d'arme

Vous avez trouvé toutes les améliorations "Pouvoir au Peuple" du jeu.

Pirate à distance (Trophée caché)

Vous avez piraté un objet à distance à l'aide de l'outil de piratage.

Pirate sans compter

Vous avez piraté tous les types de machines.

Pirate prolifique

Vous avez piraté 30 machines à distance à l'aide de l'outil de piratage.

Chercheur en herbe

Vous avez effectué une recherche sur un Chrosôme à l'aide de la caméra de recherche.

Piste de recherche

Vous avez terminé une piste de recherche.

Expert en recherches

Vous avez réalisé toutes les recherches sur tous les sujets de Rapture.

Père adoptif (Trophée caché)

Vous avez adopté une première Petite Soeur.

Plasmide amélioré

Vous avez amélioré un de vos Plasmides au niveau 3.

Tous les Plasmides

Vous avez obtenu les 11 Plasmides de base.

Incassable (Trophée caché)

Vous êtes sorti vivant d'un combat contre la Grande Soeur.

Pirater n'est pas tuer

Vous avez tué 50 ennemis à l'aide de robots de sécurité piratés.

Maître piégeur

Vous avez tué 30 ennemis à l'aide de pièges.

Contre-attaque (Trophée caché)

Vous avez tué un ennemi avec son propre projectile.

Garde du corps

Vous avez protégé une Petite Soeur durant une récolte sans que personne ne la touche.

Dépense sans compter

Vous avez dépensé 2000 dollars dans les distributeurs.

Contre toute attente

Vous avez terminé le jeu en difficulté maximale.

Ironique (Trophée caché)

Vous avez rendu hommage au fondateur de Rapture.

Argent

Terrain d'essai

Vous avez gagné une partie publique.

Retrouvailles (Trophée caché)

Vous avez retrouvé votre Petite Soeur d'origine.

Pas peur des Protecteurs

Vous avez tué 3 Protecteurs au cours d'un combat sans mourir.

Maître récolteur

Vous avez récolté 600 ADAM avec les Petites Soeurs.

N'oublie aucune Petite Soeur

Vous vous êtes occupé de toutes les Petites Soeurs.

Grand coeur (Trophée caché)

Vous avez sauvé toutes les Petites Soeurs et épargné Grace, Stanley et Gilbert Alexandre.

Une sacrée paire

Vous avez fini le jeu sans utiliser les Vita-Chambres.

Historien de Rapture

Vous avez trouvé 100 journaux audio.

Or

Choisir l'impossible

Niveau 40 atteint.

La fuite (Trophée caché)

Vous avez fui Rapture.

Platine

Vous avez débloqué tous les Trophées.

TOUTES LES FINS

Bonnes fins

Fin #1

Sauvez toutes les petites soeurs et épargnez au moins un personnage secondaire.

Fin #2

Sauvez toutes les petites soeurs mais éliminez tous les personnages secondaires.

Fins neutres

Fin #3

Sauvez au moins une petite soeur, épargnez au moins un personnage secondaire et choisissez de vous sacrifier. L'autre choix vous conduira vers une mauvaise fin.

Fin #4

Sauvez au moins une petite soeur, éliminez tous les personnages secondaires et choisissez de vous sacrifier. L'autre choix vous conduira vers une mauvaise fin.

Mauvaises fins

Fin #5

Récoltez toutes les petites soeurs et choisissez de vous sacrifier.

Fin #6

Récoltez toutes les petites soeurs et choisissez de survivre.

Bioshock 2 : L'Antre de Minerve

© 2K Games / Irrational Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Antre de Minerve

L'histoire se déroule dans Rapture quelque temps après l'explosion du tunnel qui conduit vers l'antre de Minerve.

Une fois dans l'eau, regardez autour de vous pour ne voir qu'un seul chemin praticable. Avancez alors pour recevoir aussitôt un appel de Charles Milton Porter. Il sera votre guide tout au long de l'aventure. Suivez toujours ses consignes pour pouvoir avancer dans le complexe. Il vous donnera aussi quelques conseils utiles pour votre survie.

Avancez et prenez l'ADAM qui se trouve sur le rocher de droite.

Continuez d'avancer et tournez à droite pour trouver un autre ADAM. Tournez ensuite à gauche et continuez d'avancer. Ignorez les escaliers qui se trouvent à droite et suivez le chemin jusqu'au fond pour trouver un nouvel ADAM. Revenez ensuite aux escaliers et montez jusqu'au sas. Utilisez le levier qui se trouve à gauche pour drainer l'eau.

Porter vous appelle encore une fois et vous conseille de remettre le générateur de secours en marche pour rétablir le courant. Avancez et tournez à gauche. Prenez la trousse de soin qui se trouve à gauche sur le banc.

Entrez dans la salle de gauche et prenez le journal qui se trouve contre le mur du fond. Ecoutez ce journal si vous avez besoin de quelques informations de plus sur les événements qui se déroulent en votre présence. Vous trouverez d'autres journaux au cours de votre aventure qui vous aideront à mieux comprendre ce qu'il se passe. Prenez aussi la terrine de viande et les dollars qui se trouvent à droite. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à l'entrée et allez cette fois tout droit.

Montez les escaliers et fouillez les containers en chemin. Rejoignez ensuite l'entrée de l'antre de Minerve. Suivez le chemin et entrez par la porte. Avancez vers la statue pour vous faire attaquer par des Chrosômes. Utilisez votre foreuse contre ces ennemis pour les neutraliser. Fouillez les cadavres pour ramasser le butin puis baladez-vous dans la zone pour ramasser différents objets.

Montez ensuite à l'escalier et prenez le laser ionique et la cellule laser.

Fouillez aussi le cadavre et la caisse de stockage avant d'activer le générateur. Deux ennemis surgissent et vous foncent dessus. Reculez pour mettre plus de distance entre vous et utilisez votre canon laser pour les éliminer.

Entrez ensuite par la porte suivante et prenez les objets qui se trouvent sur le comptoir dont la balise de sécurité. Détruisez ensuite les robots en utilisant les balises pour détourner leurs tirs. Allez ensuite à gauche pour vous emparer de la trousse de soin.

Passez par la porte qui se trouve à droite, évitez les tirs de la tourelle et passez derrière le comptoir pour prendre les objets. Sortez et prenez cette fois la porte qui se trouve à gauche.

Eliminez les ennemis en chemin et avancez dans le couloir gauche jusqu'à la porte fermée du bureau de Porter. Vous devez alors débloquer cette porte. Revenez en arrière et entrez dans la salle de conférence.

Descendez vers la salle de maintenance et prenez l'outil de piratage. La porte se referme derrière-vous et vous devez utiliser ce dernier outil pour l'ouvrir.

Allez à droite de la porte et tirez avec votre outil de piratage sur le panneau de contrôle de la porte depuis la fenêtre. Piratez le système pour ouvrir la porte et montez. Revenez vers la porte du bureau de Porter et piratez-la pour l'ouvrir. Avancez jusqu'au bureau pour entrer et obtenir de nouvelles instructions. Prenez la carte d'accès et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de l'antre en éliminant les ennemis en chemin. Descendez cette fois en prenant l'escalier central pour vous retrouver devant une porte fermée par une serrure magnétique que vous devez ouvrir. Vous devez obtenir le plasmide " trou noir " qui se trouve dans l'entrepôt des archives. Allez vers la porte des archives pour réaliser qu'elle est verrouillée. Il vous faut le plasmide " arc électrique " pour l'ouvrir.

Vous devez maintenant vous diriger vers l'aile McClendon Robotics.

Utilisez la carte si vous ne trouvez pas le chemin. Allez à la porte située à droite et utilisez votre outil de piratage pour l'ouvrir. Entrez, éliminez le Chrosôme, ramassez les objets sur les tables et allez à gauche. Prenez le pistolet à rivets et montez en prenant l'escalier situé à droite. Prenez la direction de l'atelier à droite et éliminez les Chrosômes en chemin.

Neutralisez les Chrosômes qui se trouvent dans la salle suivante et prenez le contrôle d'un robot en le piratant pour qu'il vous escorte.
Montez ensuite à l'escalier situé à gauche et détruisez la tourelle qui se trouve du même coté. Utilisez le panneau de contrôle de la grue pour la déplacer et attendez-vous à l'attaque de deux Chrosômes plafonniers. Eliminez-les et allez vers la poutre puis marchez dessus sans tomber pour atteindre l'autre rive.

Avancez et piratez le coffre pour ramasser le butin. Tournez ensuite à droite et prenez l'arc électrique. Revenez en arrière et éliminez ou ignorez le Lancier qui protège la petite soeur tout en restant en haut pour éviter ses attaques.

Rebroussez chemin jusqu'à la porte des archives et utilisez l'aptitude arc électrique pour tirer sur le panneau de contrôle de la porte et l'ouvrir.

Détruisez la caméra de sécurité et entrez par la porte d'en face. Ramassez le pistolet ionique amélioré qui se trouve sur le cadavre et éliminez les Chrosômes qui débarquent. Vous pouvez pirater un robot volant pour qu'il vous protège contre les ennemis. Il vous sera aussi d'une aide inestimable pour détecter les ennemis avant qu'ils ne vous attaquent.

Nettoyez l'endroit et prenez la direction de l'entrepôt qui se trouve à droite. Avancez vers la porte et descendez via l'escalier qui se trouve à droite. Eliminez les deux Chrosômes et piratez le coffre pour prendre le butin. Regardez ensuite par le trou dans le plafond pour voir le panneau de contrôle de la porte. Utilisez votre outil de piratage pour débloquer l'accès et montez pour entrer.

Eliminez les Chrosômes plafonniers qui se jettent sur vous et avancez en restant en haut, sur la corniche.

Fouillez les environs avant de descendre. Evitez la tourelle qui se trouve dans le coin droit ou explosez-la et avancez entre les rayons. Montez l'escalier qui se trouve à gauche pour atteindre la salle où se trouve le plasmide " trou noir ".

Rebroussez chemin et utilisez le trou noir contre les hordes d'ennemis qui vous coupent la route vers la porte à serrure magnétique. Lancez un trou noir par-dessus le mur pour qu'il absorbe tout et désactive en même temps la serrure. Entrez alors et montez dans l'ascenseur.

Exploitation

Vous devez trouver une balise de Bathysphère pour la pirater. Avancez, prenez l'ADAM qui se trouve sur le bureau et franchissez la porte. Eliminez le Chrosôme avant de descendre l'escalier.

Allez à droite et entrez par la porte qui mène au sas. Ramassez les armes et les munitions et avancez vers le sas. Explosez la caméra de sécurité et descendez les marches. Entrez dans la salle suivante et éliminez le Chrosôme qui se trouve à gauche.

Un idiot de Chrosôme s'est coincé les doigts dans la prise et le courant vous empêche d'atteindre le sas. Vous devez alors disjoncter le circuit pour couper le courant. Utilisez alors un trou noir contre l'ennemi coincé pour qu'il lâche la prise. Vous pouvez maintenant avancer et entrer dans le sas.

Inondez le sas puis sortez vers les profondeurs de l'océan.

Avancez à la recherche des épaves de Batysphères. Ramassez l'ADAM en chemin et allez au fond de la zone. Prenez la balise qui se trouve sur une épave et revenez au sas.

Entrez et méfiez-vous des deux tourelles qui se sont nouvellement installées. Utilisez les balises de sécurité pour les leurrer et piratez l'une des tourelles. Elles vont alors se tirer dessus jusqu'à ce qu'elles explosent. Piratez ensuite la porte pour l'ouvrir. Sortez donc de la zone du sas et prenez la direction du bureau de Reed Wahl.

Entrez dans la zone de programmation et utilisez l'arc électrique pour ouvrir la porte située à gauche.

Entrez et prenez l'arme et les munitions. Entrez dans la grande salle et lancez vos trous noirs sur les ennemis qui se trouvent devant vous. Nettoyez la zone avant de la fouiller et de prendre les munitions et les objets. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche, derrière l'escalier, et la caméra de sécurité qui se trouve en haut de l'escalier.

Entrez par la porte située à gauche et éliminez le Chrosôme avant de prendre le fortifiant " machines solides ".

Revenez à la grande salle et entrez par la porte située à droite. Nettoyez la zone et entrez par la porte du fond. Montez à l'escalier et éliminez les ennemis. Sortez par la porte de gauche et avancez sur la passerelle pour prendre la mitrailleuse améliorée et ses munitions.

Revenez à la salle centrale et dirigez-vous vers le bureau de Reed. Détruisez la caméra de sécurité et entrez dans le bureau. Explosez la tourelle qui est à droite et utilisez l'arc électrique sur celle de gauche. Allez la pirater pour l'avoir à votre coté, elle sera utile lors de l'arrivée des ennemis au bureau. Allez à droite et regardez les livres dans l'étagère pour trouver le code 2 ,3 ,4 ,1.

Revenez au bureau et entrez ce code dans le pavé numérique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à l'étagère pour avancer dans la salle secrète et piratez le système pour obtenir un brouilleur de signal. Vous devez maintenant rejoindre le noyau.

Eliminez les ennemis qui arrivent en renforts en utilisant les trous noirs pour les décimer. Revenez alors à la première salle du niveau et avancez vers la porte qui mène au noyau pour rencontrer un Lancier et plusieurs autres ennemis. Repliez-vous et utilisez vos trous noirs contre les Chrosômes. Utilisez ensuite vos meilleures armes contre le Lancier pour l'éliminer et pouvoir avancer.

Avancez dans le couloir et, dès que vous franchissez la porte, éliminez les deux Chrosômes qui vous tournent le dos.

Détruisez ensuite la caméra de sécurité qui se trouve juste au dessus de la porte. Avancez vers la porte du noyau pour réaliser que la zone que vous devez traverser est complètement gelée. Vous devez donc réchauffer l'endroit avant d'avancer.

Revenez en arrière puis descendez l'escalier et éliminez les Chrosômes qui se trouvent en bas. Passez à l'arrière de la salle et montez dans l'ascenseur.

Evacuation

Avancez dans le nouvel endroit et éliminez tout en reculant le Chrosôme enragé qui fonce sur vous. Allez ensuite à gauche et prenez le plasmide " Incinération ". Testez votre nouvelle aptitude contre les deux ennemis qui rappliquent et revenez à l'ascenseur.

Avancez vers la porte bloquée par la glace du centre de régulation et utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace.

Avancez et éliminez l'ennemi qui se trouve au fond du couloir. Continuez et abattez les Chrosômes glaciaux et continuez votre chemin vers la salle de la turbine. Montez à l'escalier et lancez un trou noir par-dessus le mur pour désactiver la serrure magnétique de la porte. Entrez et éliminez directement le Chrosôme qui se trouve à droite.

Allez ensuite à gauche et entrez par la porte suivante. Dégommez l'ennemi et tournez à gauche pour contourner le vent

glacial de la turbine. Entrez à gauche vers la salle de maintenance de la turbine. Il existe une salle vitrée à droite avec une porte verrouillée. Allez à la porte arrière et utilisez votre outil de piratage pour pirater le panneau de contrôle de la porte et l'ouvrir.

Entrez et prenez le fortifiant " tempête de glace ".

Sortez ensuite et reprenez le chemin vers la salle de maintenance en suivant les indications murales. Descendez les marches et éliminez le Chrosôme. Avancez vers l'interrupteur emprisonné dans la glace et dégelez-le pour l'utiliser.

Allez ensuite vers le noyau et éliminez les Chrosômes en chemin. Neutralisez aussi les Lanciers en restant à distance pour ne pas vous faire toucher par leurs grenades. Entrez dans la salle du noyau et, avant d'entrer par la porte du fond, assurez-vous que vous avez amélioré vos armes et vos aptitudes pour être capable de gérer la suite des événements. Passez ensuite par la porte.

Le penseur

Avancez, détruisez la caméra de sécurité et éliminez les ennemis dont le Chrosôme enragé et descendez l'escalier qui se trouve à gauche. Avancez dans le tunnel en éliminant tous ceux que vous rencontrez et en ramassant les différents objets. Montez ver la porte verrouillée et utilisez votre arc électrique pour l'ouvrir.

Avancez et sautez dans le puits. Accroupissez-vous et avancez dans le conduit. Prenez le fortifiant " fontaine de jouvence " qui se trouve avant le virage de gauche. Détruisez ensuite les mines-tourelles qui sont lancées vers vous et montez via l'escalier situé à gauche.

D'autres mines vont être placées sur votre chemin par Reed qui ensuite prend la fuite. Explosez-les et continuez votre avancée pour vous retrouver nez à nez avec une tourelle. Explosez-la rapidement avec votre lance-grenades et entrez par la porte qui se trouve à droite. Avancez et engouffrez-vous dans le conduit qui se trouve à gauche. Continuez votre route jusqu'à atteindre le noyau.

Montez en prenant l'escalier qui se trouve à droite et avancez vers la console de sécurité du calculateur puis utilisez-la.

Attendez quelques instants avant l'arrivée de Reed Wahl qui vous envoie quatre Lanciers. Sortez votre lance-grenades et armez-vous avec le plasmide " Incinération ".

Eliminez le premier Lancier qui entre dans la salle et alternez entre les grenades et les flammes. Si vous n'avez plus de grenades utilisez votre mitrailleuse, votre laser ou votre pistolet à rivets contre ces colosses.

Enflammez vos ennemis pour leur faire perdre leur rapidité et, pendant qu'ils se battent contre les flammes, balancez la sauce jusqu'à leur élimination totale. N'oubliez pas de vous soigner si nécessaire. Essayez d'affronter un Lancier à la fois pour ne pas être pris entre deux ou plusieurs feux. Restez toujours mobile et éloignez-vous d'eux pour éviter leurs charges. Neutralisez tous les colosses pour que Reed passe à l'attaque.

Boss final : Reed
Ce dernier est accompagné par des robots volants. Explosez-les avant de vous attaquer à lui. Ils vous envoient plusieurs mines-tourelles pour vous empêcher de vous approcher de lui. Utilisez la même combinaison de flammes et de tirs contre Reed. Obligez-le à battre en retraite jusqu'à descendre à l'étage inférieur.

Restez en haut dans le balcon et tirez sur votre ennemi. Repliez-vous pendant ses attaques et utilisez tout votre arsenal pour venir à bout de votre dernier ennemi du jeu.

Lorsque Reed Wahl est mort, descendez et prenez la carte d'accès de Reed. Détruisez ensuite la tour qui garde l'escalier et revenez en haut vers la console de sécurité du Penseur. Utilisez le lecteur de carte perforée pour le réactiver pour avoir une surprise.

Suivez ensuite paisiblement le chemin vers le bureau de Porter et utilisez l'ascenseur qui se trouve au fond. Il ne vous reste qu'à avancer dans les quartiers de Porter jusqu'au quai de la Batysphère qui vous mènera à la surface. Félicitations ! Vous avez réussi à quitter Rapture en vie.

TROPHÉES

Bronze

Libre penseur (Trophée caché)

Reprenez le contrôle du Penseur des mains de Reed Wahl.

Collecte des déchets

Détruisez les 10 robots de nettoyage de l'Antre de Minerve.

High Score (Trophée caché)

Marquez 9999 points dans une partie de Spitfire.

Tueur de Lancier

Tuez un Protecteur "Lancier".

Accro à l'ADAM

Retrouvez toutes les Petites Soeurs de l'Antre de Minerve.

Argent

Connexion (Trophée caché)

Atteignez le Service de l'Exploitation de Rapture Central Computing.

Accès autorisé (Trophée caché)

Accédez au noyau de l'ordinateur.

Déconnexion (Trophée caché)

Échappez-vous de l'Antre de Minerve.

Bioshock 2 : Protector Trials

© 2K Games / Irrational Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Test décisif

Gagner 6 étoiles dans les épreuves de Protecteur

Test à l'acide

Gagnez 18 étoiles dans les épreuves de Protecteur

Argent

Épreuve du feu

Gagnez 36 étoiles dans les épreuves de Protecteur

Ennemi de la famille

Finissez toutes les épreuves de Protecteur avec un rang A

Ange gardien (Trophée caché)

Terminez toutes les épreuves de Protecteur

Protecteur parfait

Récupérez 100% de l'ADAM dans une épreuve de Protecteur

Une faim de loup

Récupérez 50% de l'ADAM disponible dans toutes les épreuves de Protecteur

Bioshock 2 : Rapture Metro

© 2K Games / Irrational Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Argent

Aqua Incognita

Jouez au moins une partie publique sur chacune des cartes téléchargeables !

Territorial

Remportez 1 partie publique sur chacune des 6 nouvelles cartes !

Or

Réincarnation

Utilisez Renaissance pour recommencer !

Bioshock : Salles de Défis

© 2K Games 2008

+ D'INFOS FORUM

EMPLACEMENTS DE TOUTES LES ROSES

Défi - Individualisme

Défi - Des évènements épouvantables

Défi - Mondes de douleur

TROPHÉES

Bronze

"Individualisme" - Sauveteur

A sauvé la Petite Soeur dans "Individualisme"

"Individualisme" - Expert

A sauvé la Petite Soeur dans "Individualisme" en moins de 3:00

"Individualisme" - Collectionneur

A trouvé toutes les Roses dans "Individualisme"

"Individualisme" - Pacifiste

A sauvé la Petite Soeur dans "Individualisme" sans détruire de Tourelles à Mitrailleuse

"Des événements épouvantables" - Sauveteur

A sauvé la Petite Soeur dans "Des événements épouvantables"

"Des événements épouvantables" - Expert

Le joueur a sauvé la Petite Soeur dans "Des événements épouvantables" en moins de 4:00

"Des événements épouvantables" - Collectionneur

A trouvé toutes les Roses dans "Des événements épouvantables"

"Des événements épouvantables" - Maître Electricien

A chargé la Grande Roue 9 fois dans "Des événements épouvantables"

"Mondes de douleur" - Sauveteur

A sauvé la Petite Soeur dans "Mondes de douleur"

"Mondes de douleur" - Expert

A sauvé la Petite Soeur dans "Mondes de douleur" en moins de 15:00 à un niveau de difficulté Moyen ou élevé

"Mondes de douleur" - Collectionneur

A trouvé toutes les Roses dans "Mondes de douleur"

Argent

"Mondes de douleur" - Costaud

A sauvé la Petite Soeur dans "Mondes de Douleur" en n'utilisant que les plasmides, des fortifiants, la clé anglaise et la caméra de recherche en Moyen ou à un niveau de difficulté plus élevé

Bioshock Infinite

© 2K Games / Irrational Games 2013

MODE HARDCORE 1999

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, et . Un message confirmera la bonne saisie du code.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Phare

Arrivé au phare, inspectez le cabanon pour récupérer vos premiers aigles d'argent (la monnaie de Columbia) et fouillez les contenants divers lors de votre ascension de la tour. Rejoignez le sommet, entrez le code adéquat en suivant les indications sur le papier tenu par Booker et asseyez-vous dans le fauteuil une fois la porte ouverte pour entamer votre voyage.

Centre d'accueil

Prenez dès maintenant l'habitude de fouiller les zones où vous n'êtes pas obligé d'aller : c'est souvent dans ces endroits que se trouveront les voxophones, les infusions ou les kinétoscopes qui jonchent les niveaux. Utilisez donc la touche d'objectif pour matérialiser une flèche au sol, sensée vous guider vers votre destination principale, mais allez plutôt fureter du côté opposé pour être sûr de ne rien rater. Évoluez ainsi dans les rues de Columbia en vous mêlant à la foule, faites quelques parties aux stands de tir si cela vous chante pour glaner des aigles d'argent et prenez la fiole du Tonique Possession gentiment offerte par une jeune femme prêt d'un cul de sac. Utilisez ce premier pouvoir sur l'automate bloquant l'entrée pour l'induire en erreur et pouvoir passer (vous pourrez réitérer l'opération avec tous les automates que vous rencontrerez pour leur faire cracher quelques sous).

Parc de la tombola

Toujours en gardant l'oeil à l'affût des divers éléments à collecter (tous regroupés dans les catégories annexes ci-dessous), frayez-vous un chemin jusqu'à la foule du parc où se déroule la tombola et assistez à votre insolente victoire. Lancez la balle sur le présentateur pour pouvoir récolter une pièce d'équipement supplémentaire plus tard dans le jeu, puis après avoir récupéré votre arme de corps-à-corps, passez les flics à tabac en vous familiarisant avec les exécutions, déclenchables lorsqu'une tête de mort apparaît au dessus de la tête de vos ennemis. Avancez dans les rues désormais désertes en découpant en rondelles les quelques policiers, récupérez le pistolet sur l'un d'entre eux et lancez Possession sur l'automate de défense qui vous tourne le dos au fond de l'allée de feux d'artifice pour qu'il s'en prenne aux flics en contrebas. Attention, une fois la possession écoulée, il vous faudra faire feu sur votre allié éphémère et achever les policiers survivants.

Descendez, frayez-vous un chemin dans les rues en prenant garde à neutraliser de loin la tourelles sur la droite, poussez la grille au fond et évitez les boules de feu du pyromane tout en le criblant de balles pour finalement le laisser exploser et récupérer le Tonique Baiser du Diable sur ses restes. Inaugurez ce tonique très efficace sur les machines sur la tourelle un peu plus loin sur la droite et entrez dans le bar Blue Ribbon.

Toits du Comstock Center

Visionnez les kinétoscopes devant vous, traversez le bar pour recevoir le bouclier de la part de Rosalind Lutèce, fouillez la pièce derrière elle pour récupérer un voxophone et rejoignez le balcon. Utilisez votre arme à tout faire pour vous accrocher aux crochets et rejoindre les toits et utilisez conjointement vos deux toniques et vos armes à feu pour vous faufiler entre les policiers et déjouer la tourelle sur la barge.

Traversez à l'aide d'un nouveau crochet, repérez le balcon derrière vous où il vous faudra revenir pour compléter un objectif secondaire et entrez dans la résidence des Montgomery. Fouillez-la pour récupérer les items cachés ici et là, accueillez les policiers qui finissent par entrer dans la propriété au rez-de-chaussée et une fois de retour dehors, réglez son compte à la tourelle en hauteur sur la gauche et avancez vers la chapelle de l'ordre du corbeau. Quelques fanatiques vous y font un accueil chaleureux : avancez jusqu'au bar pour récupérer l'un des 80 voxophones, faites place nette dans la chapelle et ramassez l'Infusion et la clé sur l'autel (cette dernière ouvrant le coffre de la résidence mentionnée plus haut).

Traversez les zones qui suivent en récoltant au passage voxophones et équipement jusqu'à atteindre une coure où vous attend votre premier soldat corbeau. Ces chevaliers un peu décalés se téléportent vers vous pour vous occire au corps-à-corps : posez donc quelques pièges de Baiser du Diable sur sa route pour le carboniser sur place et déplacez-vous constamment pour ne pas être prix au dépourvu. Vous récupérez ainsi sur sa dépouille le Tonique Corbeaux Meurtriers, sans doute l'un des plus utiles du jeu. Inaugurez-le sur les quelques ennemis qui déboulent pour expérimenter son effet paralysant et sortez de la chapelle en récupérant au passage la pièce d'équipement.

Passage vers Monument Island

De retour à l'extérieur, profitez de la vue offerte par le télescope sur la barge à gauche, évoluez de crochet en crochet pour atteindre le passage vers Monument Island en sautant sur le garde depuis votre perchoir et en éliminant ses acolytes, puis entrez dans le bâtiment. Dans le hall, utilisez Possession sur la tourelle au centre pour faire diversion pendant que vous lâchez vos corbeaux sur vos victimes, empruntez l'aéro-tram une fois de retour au grand air et sautez sur la première plate-forme que vous croisez pour récupérer une Infusion dans un recoin et utiliser le télescope.

Reprenez votre voyage aérien jusqu'à être bloqué, ramassez le voxophone sur la gauche et déplacez les marchandises en activant le levier sur la droite. Atterrissez sur la barge (ou carrément sur le garde reposant sur ladite barge), faites le ménage en contrebas en profitant de votre surplomb et traversez la zone pour pouvoir réemprunter l'aéro-tram. Ignorez les gardes priant à votre arrêt suivant, empruntez l'élévateur à l'intérieur, puis après la destruction du mur, accrochez-vous au zeppelin pour l'aborder en sautant littéralement sur les soldats qui vous accueillent à son bord.

Une fois dans la cabine, et après votre brève entrevue avec Comstock, courez vers la cale pour sauter vers l'aéro-tram et ainsi rejoindre la tour du monument proprement dite.

Tour de Monument Island

Accrochez-vous au point d'attache en hauteur pour passer la barricade et entamez votre exploration de la tour. Souvenez-vous bien qu'aller dans la direction opposée à celle indiquée par votre flèche d'objectif reste le meilleur moyen de ne rien louper. Ce mantra bien en tête, avancez vers le bureau dans la grande pièce remplie d'impulsions pour y récupérer un voxophone ainsi qu'une Infusion cachée sur la droite du meuble et explorez les salles qui suivent en ramassant tout objet utile au passage pour faire la rencontre d'Elizabeth. Échappez-vous alors en vitesse de la tour attaquée par le Songbird en compagnie de la jeune femme et ce, jusqu'à une chute plus ou moins contrôlée.

Baie du Cuirassée

De retour du subconscient de Booker, vous reprenez vos esprits sur une magnifique plage artificielle. Inspectez la carriole non loin pour récupérer un voxophone avant de passer à la zone suivante et rejoignez Elizabeth sur la jetée. Faites-la reprendre son sérieux, allez traverser la boutique de souvenir en furetant à la recherche de quelques objets utiles et choisissez un pendentif à Elizabeth sur la jetée supérieure. Un peu plus loin, l'entrée est barrée : demandez donc à votre jeune amie de crocheter la serrure (prouesse qu'elle pourra réitérer aussi longtemps que vous conserverez assez de crochets sur vous) et avancez dans les couloirs en récupérant voxophones et équipements le long du chemin.

Explorez les alentours de la galerie de jeux pour trouver un voxophone et un kinétoscope, avancez vers la billetterie et quelque soit votre décision, éliminez les ennemis qui se manifestent tout autours de vous. Le calme revenu, suivez votre objectif en faisant un petit détour par la gauche pour récupérer la fiole d'Infusion que vous aviez aperçu derrière le comptoir et rejoignez Elizabeth dans la nacelle à l'extérieur pour vous rapprocher du mémorial.

Mémorial

Allez fureter sur la gauche pour ramassez un crochet au sol, demandez à Elizabeth de crocheter la porte juste à côté et allez récupérer l'Infusion sur l'un des bureaux. Une fois à l'extérieur, prenez le temps d'explorer tous les magasins pour récupérer voxophones et aigles d'argent et dirigez-vous vers la nacelle sensée vous emmener jusqu'au Première Dame. Malheureusement, il vous manque un tonique pour le moment, et les autochtones de la zone se révèlent dès lors particulièrement hostiles. Calmez leurs ardeurs en faisant montre des vôtres (qui a dit Baiser du Diable?), puis suivez votre marqueur pour vous rapprocher de l'Antre des Héros en empruntant l'ascenseur.

Antre des Héros

Récupérez le très utile fusil à pompe en entrant, allez crocheter la porte à gauche pour accéder à un voxophone et un équipement défendus par une tourelle, récupérez le Tonique Déferlante au centre du hall et allez le tester sur les gardes à l'extérieur. Ce pouvoir très efficace envoie vos ennemis les plus faibles dans les airs et rend même les plus résistants plus vulnérables à vos armes.
Utilisez malgré tout le Baiser du Diable en priorité contre le chevalier corbeau qui vous charge après que les autres ennemis soient mis en déroute, puis prenez le temps d'explorer les lieux une fois le calme revenu.

Intéressez-vous notamment au canon exposé dans le bâtiment surplombé de l'insigne " Tickets ", où vous pourrez trouver le codex vous permettant de déchiffre le code marqué en rouge dans les toilettes du bar de l'autre côté de la zone. Une fois fin prêt, dégagez l'aéro-tram au bout pour pouvoir l'emprunter, changez de voie pour pouvoir atteindre l'autre côté et récupérez le lance-roquette sur des caisses non loin. Devant l'entrée de l'Antre proprement dite, acceptez le fusil de sniper lancé par Elizabeth et éliminez de loin les tireurs embusqués en hauteur ainsi que leurs acolytes droit devant vous. Faites ensuite vos emplettes à l'automate sur la droite si besoin, faites le tour de la zone pour ne rien oublier et entrez enfin dans l'Antre.

Intérieur de l'Antre des Héros

Explorez les premiers couloirs pour trouver de l'argent et un voxophone et, une fois arrivé dans le grand hall face à la statue, accueillez à coup de toniques les soldats de Slate qui déboulent par la porte à droite. Allez récupérer l'Infusion au fond de la pièce en question après les avoir éliminé, passez la porte au fond du hall et prenez part aux deux pugilats successifs dans les deux salles d'exposition (vous pouvez vous y rendre dans l'ordre que vous souhaitez). Parmi les hordes de soldats que vous devrez y affronter se seront glissés un corbeau et un pyromane, prudence donc.

Retournez ensuite dans la rotonde centrale pour continuer en éliminant quelques soldats au passage et passez la porte du milieu, désormais déverrouillée.

Boutique de l'Antre des Héros

Traversez les différents jardins en demandant à Elizabeth de crocheter la serrure récalcitrante, puis faites-lui matérialiser le point d'attache pour pouvoir utiliser votre crochet et passer au dessus du grillage trop resserré. Dans la cour vous attend une pelletée d'ennemis : matérialisez la tourelle au centre en contrebas pour faire diversion, détruisez rapidement la tourelle ennemie au fond à l'aide de votre sniper ou du Baiser du Diable et terminez les survivants avec votre bonne vieille carabine (ou toute autre arme de moyenne portée).

Passez la porte de l'autre côté de la coure, puis une fois face au patriote motorisé, utilisez à votre avantage les colonnes pour tourner autours et poser des pièges de feu au sol, qui causeront pas mal de dégâts, lancez des déferlantes sur le patriote pour le rendre plus vulnérable et tirez-lui dans le dos le plus possible. Matérialisez également la tourelle sur la droite pour avoir un peu de soutient puis faites crocheter la porte du fond une fois votre ennemi défait.
Malheureusement, plus de tonique en stock : retournez donc dans la grande coure et préparez-vous à en découdre avec les dernières ressources de Slate, soit une flopée de soldats, un pyromane et un patriote motorisé. Vous remarquerez que Slate pose des pièges électriques au centre de l'arène : pour vous débarrasser rapidement des

ennemis les plus coriaces, attirez-les ou poussez-les avec une déferlante vers ces pièges et tirez dedans pour les faire exploser et causer de gros dégâts.

Une fois les vagues d'ennemis vaincues, remontez pour rejoindre Slate en détruisant les pièges qui vous barrent la route et récupérez le Tonique Electroquartz avant de prendre une décision quant au sort du soldat vaincu. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à l'extérieur de l'Antre.

Retour à la place de l'Antre des Héros

Des garde vous attendent de pied ferme à l'extérieur : rendez-leur la politesse en utilisant le fusil de précision accessible par une faille juste à gauche, puis allez utiliser votre électroquartz sur le mécanisme un peu plus loin sur la droite pour ouvrir un passage. Montez les escaliers pour aller récupérer un équipement au bout de l'avancée et retournez finalement en bas pour emprunter l'aéro-tram. Faites une escale sur les plates-formes d'où quelques gardes vous tirent dessus, matérialisez le patriote motorisé pour qu'il vous assiste, puis reprenez votre voyage retour vers la place de l'Antre des Héros. Une nouvelle pelletée d'ennemis vous attend aussi sur ladite place, dont un pyromane : réglez les problèmes existentiels des malheureux à grand renfort de corbeaux, réglez vos dernières affaires en ces lieux et suivez votre marqueur pour emprunter l'ascenseur qui vous avait amené ici, non sans occire le patriote motorisé qui vous barre la route.

De retour au Mémorial, furetez à gauche de l'hôtel Soldier's Field pour apercevoir un point d'attache et utilisez votre électroquartz sur la machine pour déverrouiller la porte et récupérer une pièce d'équipement et un voxophone dans la chambre. Prenez ensuite le temps de repérer les lieux entourant l'accès à l'aérodrome, car une grosse vague d'ennemis vous tombera dessus sitôt la nacelle activée avec l'électroquartz. Une position privilégiée pour accueillir vos visiteurs est le toit sur la droite, accessible par l'aéro-tram, qui dispose d'un abri et d'une tourelle qui peuvent être matérialisés par Elizabeth, ainsi que d'un arsenal conséquent. D'ici, vous pourrez repousser facilement les assaut ennemis en étant bien protégés et en repoussant au corps-à-corps les rares soldats qui arrivent à emprunter l'aéro-tram pour vous rejoindre. Gare néanmoins aux ennemis armés de lance-roquette sur les barges : tirez-leur une balle de sniper dans la tête pour faire sauter leur protection et les rendre plus vulnérable, de même pour le patriote qui arrive par la suite.

La voie dégagée, empruntez la nacelle, éliminez quelques ennemis supplémentaires et montez à bord du Première Dame. Récupérez sans faute l'Infusion sur le bureau avant d'activer les commandes de l'appareil, sans quoi elle serait perdue.

Quais de Finkton

Vous reprenez connaissance sur les quais. Explorez les environs en ripostant lorsque les gardes locaux et les ouvriers se liguent contre vous, récupérez les fournitures et le voxophone dans les bureaux annexes, puis passez dans le passage sur la gauche face à la zone accidentée piégée à l'électroquartz. Poursuivez Elizabeth en faisant fi des failles qu'elle ouvre pour vous ralentir, récupérez le voxophone sur la gauche après sa disparition et passez sur la droite pour continuer votre poursuite.

Quais des mendiants

Montez les escaliers, utilisez l'aéro-tram pour facilement prendre le dessus sur les ennemis en contrebas et activer les capacités induites par vos équipements, allez récupérer l'Infusion juste derrière les barreaux de la cellule de gauche au niveau inférieur et montez pour passer la double porte et entrapercevoir Elizabeth. Suivez(la sur l'aéro-tram qu'elle matérialise et avancez vers elle pour être vulgairement interrompu par un Handyman. Heureusement pour vous, l'affrontement avec ces créatures attendra un peu.

Jetée du Fort Franklin

Pas grand chose à faire ici, si ce n'est crocheter la porte de la nacelle après qu'Elizabeth ait fini de bouder pour récupérer une pièce d'équipement et profiter du télescope non loin. Avancez ensuite vers le centre d'accueil.

Centre d'accueil des ouvriers

Fouillez les bureaux pour récupérer les items utiles et faites crocheter la porte menant à une zone réservée aux

employés pour mettre la main sur une Infusion. Empruntez ensuite l'un des escaliers de part et d'autre du centre, faites crocheter la porte, puis faites bon usage des toniques de feu et de déferlante pour venir à bout du patriote en contrebas ainsi que des gardes qui l'entourent. La zone revenue au calme, prenez le temps de l'explorer pour récupérer voxophones, crochets et aigles d'argent. Une fois fin prêt, empruntez l'ascenseur qui vous mènera à Finkton.

Place de la ferveur

Faites le tour de la place pour faire le ménage et pouvoir circuler librement, prenez le temps d'explorer les recoins de l'endroit pour y trouver moult objets (y compris sur les toits accessibles par les points d'attache), puis entrez dans l'armurerie au centre. Montez tout en haut pour constater l'absence de l'armurier, redescendez en parlant à la femme de Chen Lin au passage et ressortez.

De retour sur la place de la ferveur, l'heure de l'affrontement avec votre premier Handyman est arrivée. Ces grands gaillards mi-hommes mi-robots, capables d'électrifier les aéro-trams, sont bien plus rapides qu'ils n'en ont l'air et se déplacent par bonds. Pour les neutraliser rapidement et avec le minimum de casse, immobilisez-les avec vos corbeaux et visez leur coeur avec votre arme la plus puissante (le canon à main ou le fusil à pompe par exemple). Relancez immédiatement vos corbeaux pour les immobiliser de plus belle et fuyez à la recherche de cristaux lorsque vous êtes à court pour réitérer l'opération. Une fois votre ennemi défait, dirigez-vous vers le Club Bagatelles et entrez.

Club Bagatelles

Montez les escaliers et entrez dans la salle principale du club. Là, Fink va tester vos compétences de " chargé de sécurité " en vous envoyant trois vagues d'ennemis, auxquelles se joindront un corbeau, un pyromane, des tourelles volantes et un patriote motorisé. Restez en hauteur pour profiter de votre surplomb et pour récupérer un lance-roquette dans une faille sur la gauche, utilisez vos corbeaux pour immobiliser des groupes d'ennemis gênants, puis explorez la zone de fond en comble pour récupérer la pléthore d'objets qui repose dans le club, dont une fiole d'Infusion dans une bar VIP au niveau inférieur.

Traversez ensuite les loges pour atteindre la zone de détention, ramassez le codex près du fourneau et éliminez les quelques gardes qui vous séparent des cellules. Descendez jusqu'à la salle d'interrogatoire et allumez la lumière pour découvrir le corps de Chen Lin. Avant de pénétrer dans la faille, rebrousser chemin pour aller utiliser votre codex dans l'horlogerie, dans un recoin sur la droite lorsque vous arrivez pour la première fois sur la place de la ferveur. Vous récupérerez ainsi derrière l'horloge cassée une Infusion et un voxophone. Allez ensuite passer la faille dans la salle d'interrogatoire et remontez vers la place de la ferveur.

Place de la ferveur

A autre réalité, autres objets et autres ennemis ! Durant votre voyage retour jusqu'à la place, vérifiez donc bien que vous ne loupez pas de kinétoscopes ou de voxophone qui n'aurait pas été là dans la réalité précédente et venez à bout des quelques gardes qui réapparaissent. Sur la place proprement dite, même chose : refaites un peu de ménage pour avoir la paix et entrez dans l'armurerie.

Armurerie

Montez à l'étage pour trouver Chen Lin. Manque de bol, c'est son équipement qui manque cette fois à l'appel. Parlez à nouveau à sa femme près de l'autel, ressortez et après avoir neutralisé quelques ennemis supplémentaires, passez la grande porte menant à Shanty Town. Activez le levier pour dégager les marchandises bloquant la voie et traversez le pont en vous frayant un chemin entre les ennemis présents. Attention au lance-roquette blindé sur la passerelle en hauteur, à éliminez au sniper de préférence. Matérialisez la tourelle sur la droite pour vous faciliter le travail et continuez jusqu'à pouvoir emprunter l'ascenseur menant aux bidonvilles proprement dit.

Shanty Town

Explorez librement la zone, notamment au fond à gauche de l'allée où vous attend une Infusion " gardée " par quelques malfrats, faites un tour au bar Graveyard Shift du côté opposé pour grappiller quelques objets et récupérer des clés sur un tonneau au sous-sol, puis suivez votre marqueur d'objectif pour rejoindre le commissariat, bien défendu par une flopée de gardes et des tourelles à explosifs placées en hauteur de chaque côté du bâtiment.

Commencez par décimer le petit régiment sur le quai avec un Baiser du Diable bien senti, empruntez l'aéro-tram pour vous poster en hauteur sur la gauche et utilisez le fusil de sniper accessible par une faille pour facilement venir à bout des grosses tourelles. De là où vous êtes, leurs tirs ne pourront pas vous atteindre. Cette menace écartée, achevez les soldats survivants en possédant au besoin la petite tourelle juste devant l'entrée, puis pénétrez dans le commissariat proprement dit.

Commissariat

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les lieux regorgent d'objets intéressants. Avant de pouvoir mettre la main dessus, toutefois, prenez le temps de montrer aux policiers qui fait la loi à coup de toniques en tout genre et éliminez le patriote qui fait irruption par la gauche en posant des pièges enflammés et en lançant des déferlantes pour le rendre vulnérable. A l'étage, faites crocheter la porte menant aux pièces à convictions sur la gauche pour mettre la main sur une Infusion et allez ouvrir le coffre dans les bureaux au centre avec la clé récupérée au Graveyard Shift pour en récupérer une seconde. Suivez ensuite votre flèche verte pour rejoindre le matériel de Chen Lin et, si vous n'avez plus rien à faire dans cette réalité, passez dans la faille ouverte par Elizabeth.

Cour du commissariat

De retour à l'extérieur, la guerre civile semble à l'ordre du jour puisque les soldats de la Vox Populi luttent activement contre les forces de Comstock. Profitez de leur soutient pour traverser la coure via l'aéro-tram (ne perdez pas de temps à essayer d'éliminer tous les ennemis, il en viendra toujours d'autres) et retournez à Shanty Town.
Là, rendez-vous au Graveyard Shift pour récupérer des voxophones qui n'étaient pas présents dans l'autre réalité avant de suivre votre marqueur d'objectif et remontez à Finkton en empruntant l'ascenseur.

Finkton

Au sortir de l'ascenseur, prenez le temps de récupérer le Tonique Charge derrière la vitrine brisée dans le bureau au centre et traversez à nouveau le pont qui s'étend devant vous. Le sniper est ici une arme très utile pour se charger des tireurs adverses et des lance-roquette blindés sur les barges de part et d'autre du pont. De retour à Finkton proprement dit, rendez-vous (encore) à l'armurerie, examinez les deux corps au sol et ressortez pour vous diriger vers l'usine en compagnie de votre petite armée populaire.

En route pour l'usine

Ce très court passage consiste simplement, comme son nom l'indique, à vous diriger vers l'usine en compagnie des soldats de la Vox. Récupérez tout ce qui peut vous être utile sur le chemin et préparez-vous à en découdre.

Coure de l'usine

Un autre pont se présente bientôt à vous, et devinez quoi, vous allez devoir le traverser lui aussi. Restez toutefois à distance si vous ne voulez pas vous mêler aux pugilats entre la Vox et les gardes, ouvrez quelques failles pour soutenir vos alliés et tirez au sniper sur le patriote. Une fois le zeppelin entré en scène, vous allez toutefois devoir mouiller un peu plus le maillot : foncez au fond à droite du pont pour pouvoir sauter sur l'aéro-tram et suivez le trajet jusqu'à pouvoir aborder le zeppelin. Éliminez sans une once de pitié les soldats à bord, détruisez tourelles et patriotes à l'aide d'un lance-roquette ou de baisers du diable savamment dispensés, sabotez le moteur et sautez vers l'aéro-tram sur la gauche pour rejoindre l'entrée de l'usine.

Usine

Passez une première salle maigrement défendue, puis empruntez l'ascenseur. Attention, à partir de maintenant, gardes et soldats de la Vox vous sont tous hostiles : en sortant de l'ascenseur, n'hésitez donc pas à faire feu sur les soldats que vous apercevez, achevez les survivants et fouillez les lieux pour trouver des crochets et un voxophone. Ramassez le Tonique Impulsion près du cadavre devant la porte à crocheter et passez cette dernière.

Si la zone qui suit ressemble pour vous de près ou de loin à une arène, c'est tout simplement car c'en est une. Des soldats, un pyromane et un handyman vous en effet se liguer contre vous pour tenter de faire cesser vos agissements. Dans ces conditions, la meilleure des solutions consiste à user et abuser de vos corbeaux, ces derniers immobilisant

toutes les cibles sur leur passage et vous permettant de facilement nettoyer la zone. Élaguez d'abord les rangs des soldats pour pouvoir vous occuper du gros morceau plus sereinement et finissez les derniers ennemis pour pouvoir aider Elizabeth à entrer dans la pièce où se terre Fitzroy. Détournez son attention, puis après le dialogue, inspectez les pièces à droite et à gauche pour récupérer une Infusion et un voxophone.

Ne vous reste ensuite plus qu'à rejoindre le Première Dame. Toquez à la porte et activez les commandes du zeppelin pour passer à la suite.

Emporia

Sortez de l'épave du Première Dame et poussez le piano après le dialogue avec les Lutèce. Ramassez tout ce qui peut l'être dans les beaux quartiers d'où fuient les citoyens aisés de Columbia, restez sur la droite pour gagner un surplomb d'où vous pourrez aisément neutraliser les révolutionnaires qui peuplent les lieux (attention aux grenadiers, qui n'ont pas besoin de ligne de tir pour vous ennuyer de leurs grenades) et faites crocheter la porte pour entrer dans la zone suivante. Allez crocheter la grille sur la gauche pour récupérer une Infusion au bout de l'allée dans un bassinet, abattez quelques ennemis dans les couloirs qui suivent, puis une fois de retour à l'extérieur, matérialisez votre propre patriote pour lutter à armes égales avec celui qui vous charge par la gauche et éliminez les gardes pour passer à la suite.

Port de la prospérité

Arrivé au port proprement dit au sortir de la nacelle, prenez le temps d'explorer pour ne rien rater le long de votre chemin et faites crocheter l'entrée du bar Salty Oyster pour récupérer une pièce d'équipement à l'intérieur (vous y reviendrez plus tard pour débloquer une zone secrète). Dans la rotonde un peu plus loin en haut des escaliers, envoyez vos corbeaux sur les vagues d'ennemis qui tentent de vous arrêter, avancez vers les portiques au fond mais ne les passez pas tout de suite et allez plutôt inspecter la librairie Founder's Book au bout du couloir sur la gauche.

En plus de la pièce d'équipement et du voxophone que vous y trouverez, à l'écoute du second enregistrement au niveau inférieur, vous apprendrez comment pénétrer dans la zone secrète du bar Salty Oyster. Rebroussez donc chemin jusqu'au bar, appuyez sur le bouton derrière le comptoir et récupérez les objets ainsi débloqués, dont le Tonique Retour à l'envoyeur et une Infusion. Allez passer les portiques aperçus précédemment, cherchez le code de l'ascenseur sur le premier comptoir et vous rejoindrez automatiquement la zone suivante après la scène.

Centre-ville d'Emporia

Le conflit fait rage, et vous êtes pris entre deux feux : empruntez l'aéro-tram pour sortir de la cabine endommagée et éliminez en priorité les soldats armés de lance-roquettes. Ne restez pas trop sur l'aéro-tram, car un handyman rôde et électrifiera les voies pour vous déloger : pour vous en débarrasser, pas de secret, envoyez les corbeaux pour le distraire et tirez dans son coeur au canon à main, au fusil à pompe ou à coup de tonique de feu. Après un âpre combat, la zone se dégage et vous êtes libre de l'explorer, mais pour la première et dernière fois dans Bioshock Infinite, vous allez avoir le choix de l'itinéraire. Votre objectif est la maison de Comstock, et deux routes distinctes peuvent vous y emmener (les deux chemins seront quoi qu'il en soit explorés dans le cadre de l'histoire).

Au programme de votre escapade jusqu'à la demeure du Prophète : une poignée de snipers sur les toits, des groupes de révolutionnaires de la Vox, des patriotes, quelques pyromanes et autres corbeaux et des tourelles. Rien de bien méchant, donc. Prenez le temps d'explorer les magasins ouverts, dont l'enseigne Hudson au tout début du parcours secondaire, au sous-sol de laquelle vous trouverez un codex sur une étagère. Suivez ensuite votre marqueur jusqu'à arriver devant la demeure sus-mentionnée.

Jardins du monument

Les empreintes d'Elizabeth de donnant pas le change, il va vous falloir trouver une main qui le pourra. En toute logique, direction le cimetière, où quelques ennemis peuvent occasionnellement rôder. Une fois sur place, matérialisez la serrure de la sépulture de Mme Comstock pour la faire crocheter et ouvrez son cercueil de verre. Attention, dans les modes de difficulté supérieur, le second combat le plus dur du jeu vous attend : le spectre de Mme Comstock peut en effet ranimer un nombre assez conséquent de morts et vous mener la vie dure : préférez donc l'usage du baiser du diable pour incinérer les ranimés et utilisez votre bon vieux fusil à pompe des familles après une charge bien sentie vers le spectre pour lui infliger de gros dégâts et écourter le combat.

Utilisez le baiser du diable sur les flambeaux éteints sur la droite pour pouvoir accéder à une pièce d'équipement, suivez les empreintes spectrales au sol (ou votre flèche verte spectrale, plus fiable encore) et vous rejoindrez assez vite le laboratoire des Lutèce. Inspectez l'étage pour trouver un voxophone et une Infusion et fermez la faille au rez-de-chaussée. Ramassez les voxophones à ce niveau également avant de repartir et suivez maman casper de plus belle. Une fois arrivé aux abords de la banque, corbeaux, pyromanes et soldats de la Vox vous barrent la route. Alternez donc entre baiser du diable et envol de corbeaux pour en venir à bout et empruntez l'ascenseur pour entrer dans le bâtiment.

Dans le hall d'entrée, montez d'un côté ou de l'autre pour déverser vos toniques et vos balles sur les ennemis en contrebas, récupérez tout l'argent possible dans les bureaux, puis passez dans le couloir à gauche de la chambre forte (à l'opposé de votre flèche d'objectif). Inspectez soigneusement les bureaux dans cette aile de la banque, en particulier celui que vous apercevez au fond du couloir avec l'inscription " Hoarder " taguée sur le mur. Elizabeth déchiffrera ainsi le code à l'aide du codex trouvé chez Hudson et une cachette bourrée de trésors s'ouvre à vous. Rebroussez chemin pour suivre les empreintes spectrales au sol, frayez-vous un chemin jusqu'à la faille et éliminez le corbeau pour pouvoir la refermer.

Prenez le temps d'explorer cette zone à la recherche d'argent et de voxophones, puis une fois ressortie de la chambre forte, affrontez une nouvelle fois Mme Comstock en appliquant la même procédure que précédemment. Suivez ensuite de plus belle les empreintes de la lady jusqu'à la troisième et dernière faille, refermez-la en récupérant tout objet utile traînant dans le coin au passage, puis retournez devant la maison de Comstock pour un dernier affrontement contre le spectre.
Attention, à cet endroit, Mme Comstock bénéficiera d'une flopée de cadavres à réanimer, ne lésinez donc pas sur les coups de fusil à pompe. Son esprit apaisé, le spectre vous ouvre la porte de la fameuse maison.

Maison de Comstock

Actionnez le levier droit devant, accrochez-vous à l'un des points d'attache après la séquence de souvenir et traversez le pont en ignorant les éclairs qui s'abattent dessus. Vous arrivez bientôt face à un obstacle, et pas des moindre (particulièrement en mode difficile ou 1999) : le Boy of Silence, cet ennemi avec une lanterne plantée sur la tête, vous barre la route et vous repérera quoi que vous fassiez, lançant ainsi à vos trousses une petite armée de fou furieux armés de matraques. Pour limiter la casse, une fois les ennemis alertés, rebroussez chemin pour aller vous positionner sur un rebord près de la statue du hall d'entrée en attirant les zombis dans le processus : vous pourrez ainsi vous en débarrasser sans trop de peine. Une fois la voie dégagée, empruntez l'ascenseur en ramassant le voxophone au passage.

Atrium

Au sortir de l'ascenseur, soyez vigilant pour ne pas alerter le Boy of Silence sur la droite et glissez-vous sans sprinter derrière la colonne pour pouvoir passer. Un peu plus loin, le dortoir s'ouvre devant vous, un autre Boy surveillant les environs : glissez-vous sur la gauche en n'approchant pas trop du Boy, même en étant dans son dos, après avoir bien observé son parcours visuel, pour pouvoir continuer et éliminer quelques ennemis standards ainsi qu'un corbeau et deux tourelles en hauteur un peu plus loin.

Bureau du gardien

Traversez l'atelier pour atteindre une nouvelle salle surveillée par un Boy, restez accroupi pour pouvoir vous cacher derrière les caisses en passant sur la droite et contournez la colonne au fond pour récupérer un voxophone et ne pas risquer de croiser le regard du surveillant. Traversez la salle de projection pour bientôt atteindre le centre de sécurité, où deux voxophones vous attendent sagement, de même que l'interrupteur sur la console de commande du gardien. Une fois ce dernier pressé, éliminez les ennemis qui font irruption derrière vous et frayez-vous un chemin jusqu'à l'ascenseur, désormais ouvert des deux côtés. Après votre brève entrevue avec les Lutèce, prenez la main de l'ombre pour assister à une vision du futur et vous faire projeter dans la salle d'opération.

Salle d'opération

Préparez-vous à en découdre sévèrement, fusil à pompe au poing, car des ennemis très tenaces vous attendent à l'étage, derrière la salle d'opération proprement dite. Après avoir désactive un premier inhibiteur, un patriote et des soldats blindés vous accueillent en effet dans le hall. Jonglez entre déferlante et baiser du diable pour les éliminer au

plus vite en utilisant un minimum de temps (les deux pouvoirs étant efficaces sur les deux types d'ennemis) et allez désactiver la seconde machine. Descendez pour libérer Elizabeth, faites lui crocheter les portes à l'étage pour récupérer une Infusion derrière l'une d'entre sortez.

La Main du Prophète

Pour traverser le pont qui s'étend devant vous, vous allez encore une fois devoir faire preuve de votre ténacité aux soldats et aux patriotes qui vous barrent la route. Matérialisez avec parcimonie les tourelles et autres diptères qui peuvent vous aider dans un moment critique et n'hésitez pas à balancez quelques ennemis par dessus bord avec l'impulsion si l'occasion se présente. Explorez ensuite le bâtiment face à vous avant de d'emprunter la barge sur la droite, préparez vos corbeaux, votre fusil à pompe et votre équipement de corps-à-corps, puis abordez les barges adverses en sautant sur leurs crochets et en faisant s'abattre sur leurs occupants toute la furie de votre courroux. Le chemin dégagée, vous accédez à la Main du Prophète.

Pont du hangar

Ici, pas d'ennemis particuliers, mais attention tout de même à ne pas vous faire piéger dans les cabines par plusieurs soldats. Frayez-vous simplement un chemin jusqu'au niveau supérieur en récupérant tout ce qui peut l'être dans les cabines de part et d'autre du hangar et dégagez l'aéro-tram en appuyant sur l'interrupteur. Sur le pont supérieur, la résistance ennemie se fait un peu plus pressante, puisqu'une fois que vous aurez lancé le dégagement de la voie d'aéro-tram, la Vox passera à l'attaque en faisant débarquer ses troupes depuis des barges volantes. Gagnez du temps en utilisant l'aéro-tram précédent pour vous déplacer et méfiez-vous des soldats blindés armés de lance-roquettes.
Des patriotes peuvent également se mêler au combat. Une fois la voie supérieure dégagée, empruntez-la sans attendre pour entrer à l'intérieur du vaisseau.

Pont des ingénieurs

Une arène de taille vous attend ici, puisqu'un handyman va se joindre à la fête et vous empêcher d'utiliser l'aéro-tram à votre guise. Commencez donc par vous occuper du cas de ce gaillard en matérialisant la tourelle sur le côté droit et utilisez vos corbeaux et votre fusil à pompe (ou votre lance-roquette) pour rapidement le mettre à genou (utilisez également les corbeaux autours de vous pour ne pas être dérangé durant le processus). Achevez tout ennemi restant et montez sur le pont supérieur, où vous attend l'ultime confrontation avec Comstock. Une fois ce dernier retourné aux eaux baptismales, montez à l'étage, récupérez les deux voxophones dans les deux salles annexes et montez sur le pont de commandement pour prendre les commandes du zeppelin.

Pont de commandement

Durant cette ultime phase d'action, vous gagnez le contrôle du Songbird, votre objectif étant de venir à bout des zeppelin de la Vox Populi avant que la source d'énergie de votre navire ne soit détruite. En mode Difficile ou 1999, la tâche peut s'avérer très ardue et peut nécessiter de votre part plusieurs essais. Toutefois, les vagues d'ennemis étant identiques d'une tentative à l'autre, vous pourrez facilement apprendre de vos erreurs. Quant au Songbird, utilisez-le avec parcimonie et en priorité sur les gros zeppelins qui larguent des troupes en continu. Les barges peuvent être neutralisées par vos soins en détruisant leur canon et les patriotes accompagnés d'infanterie seront très vulnérables, car vous tourneront constamment le dos en cherchant à tout prix à détruire la source d'énergie. Profitez-en pour tirer dans leur engrenage pendant que les soldats alentours se prennent dans vos pièges de feu ou de corbeaux, soyez attentif à l'arrivée de nouveaux zeppelins pour envoyer Songbird aussi tôt que possible sur eux et vous vous en tirerez sans trop de casse.

Une fois ce grand pugilat achevé, rendez-vous au bout du zeppelin pour faire détruire le siphon par l'oiseau.

L'océan de portes

Nul besoin de vous indiquer la marche à suivre ici, d'autant que cela pourrait éventuellement ruiner votre plaisir. Suivez simplement le chemin menant à la conclusion de ce troisième opus de la série Bioshock et attendez patiemment la fin des crédits pour, peut-être, effleurer du doigt la signification du voyage que vous venez de conclure.

Objectifs Secondaires

Coffre - Toits du Comstock Center

Ce coffre se trouve dans la résidence Lansdowne, accessible par les toits avant d'atteindre le bâtiment de l'ordre du corbeau (retournez-vous lorsque vous êtes accroché au second point d'accroche pour apercevoir le balcon ou passez à travers les vitres). Pour le déverrouiller, rendez-vous jusqu'à la salle de prière de l'ordre du corbeau pour récupérer la clé sur l'autel, juste à côté de l'infusion, et rebroussez chemin pour accéder à votre dû.

Code - Antre des Héros

Une fois arrivé sur la place de l'Antre des Héros, juste après avoir obtenu le Tonique Déferlante, allez chercher le codex dans la " bouche " du canon exposé dans le bâtiment " Tickets ", puis rendez-vous dans les toilettes du bar à l'opposé pour déchiffrer le code marqué au mur. Allez ensuite interagir avec le chapeau dans les toilettes d'à côté pour aller récupérer votre trésor.

Code - Place de la ferveur

Dans le Club Bagatelles, près du fourneau après les coulisses se trouve un codex posé sur la droite. Une fois le livre en votre possession, retournez sur la place de la ferveur, entrez dans l'horlogerie (à droite de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé à Finkton pour la première fois) et réglez les aiguilles de l'horloge cassée pour mettre la main sur quelques trésors.

Coffre - Shanty Town

Dès votre arrivée à Shanty Town, entrez dans le bar Graveyard Shift au bout de l'allée sur la droite et inspectez le sous-sol pour trouver un trousseau de clefs sur un tonneau. Un peu plus tard, lorsque vous aurez atteint et pénétré dans le commissariat, inspectez les bureaux à l'étage pour trouver un coffre qui, ô joie, est déverrouillé par les clefs trouvées plus tôt.

Zone secrète - Port de la Prospérité

Juste avant d'atteindre le Grand Central Depot (la grande salle rotonde), vous croiserez le bar Salty Oyster sur la droite. Ignorez-le dans un premier temps si vous le souhaitez mais avant de passer les portiques après la rotonde, inspectez la librairie Founder's Book sur la gauche pour y trouver deux voxophones, dont l'un vous révélera comment débloquer une zone secrète dans le bar. Retournez-y sans attendre pour appuyer sur le bouton derrière le comptoir et récupérez toutes les délicatesses qui vous attendaient, dont le Tonique Retour à l'envoyeur et une infusion.

Code - Banque du Prophète

Le codex nécessaire au décryptage du code à l'intérieur de la banque se trouve au sous-sol de l'enseigne Hudson, juste derrière la grille à crocheter du niveau inférieur de la zone de combat dans laquelle se trouve ladite banque. Une fois le codex sur l'étagère récupéré, avancez dans l'histoire jusqu'à pouvoir entrer dans la banque proprement dite. Face à la chambre forte, alors que votre flèche d'objectif vire à droite, empruntez la coursive de gauche et inspectez le bureau du fond où une inscription (" Hoarder ") peut être lue de loin. Elizabeth déchiffrera ainsi le code et une montagne de trésors sera révélée sur le côté.

Infusions

Toits du Comstock Center

La première Infusion du jeu se trouve sur l'autel dans la chapelle de l'ordre du corbeau. Assez difficile à rater, elle est néanmoins accompagnée de la clef déverrouillant le coffre de la résidence Lansdowne, beaucoup plus petite.

Ouvrez donc l'oeil pour récupérer ladite clef et rebroussez chemin jusqu'à la résidence Lansdowne pour ouvrir le coffre qui y repose et dans lequel se trouve la deuxième Infusion.

Passage vers Monument Island

Lors de votre premier trajet sur l'aéro-tram, arrêtez-vous sur la première plate-forme que vous croisez, descendez le garde et ramassez la fiole d'infusion dans un recoin avant de repartir de plus belle.

Tour de Monument Island

A droite du bureau face à vous en entrant dans la salle du siphon se cache une fiole d'infusion.

Baie du cuirassé

Après la salle remplie de jeux en tout genre et après qu'Elizabeth vous ai faussé compagnie, faites le tour en longeant le mur de gauche pour atteindre l'autre côté du comptoir et ainsi atteindre l'Infusion qui vous narguait lors de la scène précédente.

Mémorial

Tout de suite à votre gauche en entrant dans cette zone, vous trouverez, ô joie, un crochet au sol et une porte à faire crocheter. Posée sur l'un des bureaux, vous trouverez une infusion n'attendant que vous pour être bue.

Antre des Héros

Une fois arrivé sur la place de l'Antre des Héros, juste après avoir obtenu le Tonique Déferlante, allez chercher le codex dans la " bouche " du canon exposé dans le bâtiment " Tickets ", puis rendez-vous dans les toilettes du bar à l'opposé pour déchiffrer le code marqué au mur. Allez ensuite interagir avec le chapeau dans les toilettes d'à côté pour aller récupérer l'infusion, entre autres joyeusetés.

A l'intérieur de l'Antre des Héros

Dans le premier grand hall qui s'ouvre sur une grande statue où vous êtes embusqué par des hommes de Slate, allez prospecter dans la pièce d'où proviennent les ennemis pour récupérer l'infusion.

Retour à la place de l'Antre des Héros

Une fois à bord du Première Dame, avant d'activer les commandes, furetez vers l'arrière de la cabine pour rapidement repérer et trouver une infusion.

Quais des mendiants

peu après la disparition d'Elizabeth dans une faille, vous pénétrez dans une zone remplie d'ennemis et possédant un aéro-tram. Une fois la zone pacifiée, entrez dans les cellules du rez-de-chaussée et récupérez la fiole d'infusion collée aux barreaux de la cellule de gauche.

Centre d'accueil des ouvriers

Sur la gauche du centre d'accueil, faites crocheter la porte menant à la zone réservée aux employés pour accéder à la fiole d'infusion sur l'un des bureaux.

Club Bagatelles

Après avoir nettoyé la grande salle du club, entrez dans le bar VIP à l'étage du bas pour profiter du " Free Sample " d'infusion sur le comptoir.

Place de la ferveur

Dans le Club Bagatelles, près du fourneau après les coulisses se trouve un codex posé sur la droite. Une fois le livre en votre possession, retournez sur la place de la ferveur, entrez dans l'horlogerie (à droite de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé à Finkton pour la première fois) et réglez les aiguilles de l'horloge cassée pour mettre la main sur l'infusion.

Shanty Town

A votre arrivée dans la ville, allez régler leur compte aux voyous au fond de l'allée à gauche près des étales et récupérez la fiole d'infusion entreposée là.

Commissariat

Dès votre arrivée à Shanty Town, entrez dans le bar Graveyard Shift au bout de l'allée sur la droite et inspectez le sous-sol pour trouver un trousseau de clefs sur un tonneau. Un peu plus tard, lorsque vous aurez atteint et pénétré dans le commissariat, inspectez les bureaux à l'étage pour trouver un coffre qui, ô joie, est déverrouillé par les clefs trouvées plus tôt et contient une infusion.

Usine

Juste après avoir aidé Elizabeth à se débarrasser de Fitzroy, vous trouverez une infusion dans la pièce de gauche.

Emporia

Après avoir crocheté la porte menant au port de la prospérité, allez crocheter immédiatement sur la gauche la grille menant à une allée, au bout de laquelle vous attend une Infusion dans un bassinet.

Port de la Prospérité

Juste avant d'atteindre le Grand Central Depot (la grande salle rotonde), vous croiserez le bar Salty Oyster sur la droite. Ignorez-le dans un premier temps si vous le souhaitez mais avant de passer les portiques après la rotonde, inspectez la librairie Founder's Book sur la gauche pour y trouver deux voxophones, dont l'un vous révélera comment débloquer une zone secrète dans le bar. Retournez-y sans attendre pour appuyer sur le bouton derrière le comptoir et récupérez toutes les délicatesses qui vous attendaient, dont une infusion.

Centre-ville d'Emporia

En empruntant l'itinéraire secondaire à partir de la zone de combat possédant un aéro-tram, dans la première rue marchande après l'enseigne Hudson, faites crocheter la serrure de Wilson & Company pour récupérer une infusion dans la vitrine de gauche.

Lorsque vous aurez vaincu une première fois le spectre de Mme Comstock, vous gagnerez l'accès au laboratoire des Lutèce où se trouve la première faille à refermer. Montez à l'étage du labo pour trouver une autre infusion sur un bureau face au lit.

Banque du Prophète

Le codex nécessaire au décryptage du code à l'intérieur de la banque se trouve au sous-sol de l'enseigne Hudson, juste derrière la grille à crocheter du niveau inférieur de la zone de combat dans laquelle se trouve ladite banque. Une fois le codex sur l'étagère récupéré, avancez dans l'histoire jusqu'à pouvoir entrer dans la banque proprement dite. Face à la chambre forte, alors que votre flèche d'objectif vire à droite, empruntez la coursive de gauche et inspectez le bureau du fond où une inscription (" Hoarder ") peut être lue de loin. Elizabeth déchiffrera ainsi le code et une montagne de trésors sera révélée sur le côté, dont l'infusion tant désirée.

Salle d'opération

Après avoir libéré Elizabeth de sa chaise de torture, remontez à l'étage et crochetez la porte flanquée de drapeaux pour trouver une infusion ainsi qu'un voxophone.

Voxophones

Centre d'accueil - Toits du Comstock Center (1-8)

Toits du Comstock Center - Tour de Monument Island (9-16)

Baie du cuirassé - Mémorial (17-24)

Antre des Héros - Retour à la place de l'Antre des Héros (25-33)

Quais de Finkton - Place de la ferveur (34-42)

Shanty Town - Finkton (43-50)

Usine - Port de la Prospérité (51-57)

Centre-ville d'Emporia (58-65)

Banque du Prophète - Atrium de la maison de Comstock (66-71)

Bureau du gardien - Pont des ingénieurs (72-80)

Guide du Touriste

Centre d'accueil - Parc de la tombola (1-4)

Toits du Comstock Center (5-9)

Baie du Cuirassé - Mémorial (10-16)

Antre des Héros (17-21)

Finkton (22-30)

Emporia - Main du Prophète (31-37)

CRISTAUX, SANTÉE & MUNITIONS GRATUITS

Lancez une possession sur un distributeur de Columbia pour obtenir gratuitement ce qu'il vous propose.

ARGENT ET CROCHETS INFINIS

Il est possible d'avoir de l'argent et des crochets à l'infini, mais cela ne marche qu'une fois au chapitre 12 ("Retour à la place de l'Antre des Héros"), après être sorti de l'antre des héros.

Une fois sorti, utilisez Possession sur la machine de gauche "Dollar Bills", puis prenez l'aérotram pour atteindre la plateforme en bois juste à côté (les ennemis sont présents). Une fois dessus, descendez tout en bas via les escaliers en bois. Le crochet se trouve juste en dessous de l'escalier, sur une caisse en bois. Ensuite, entrez dans l'antre des héros et rechargez vos toniques grâce à la machine des cristaux, et répétez la même chose qu'aux premières lignes.

Rappel en 5 étapes :
1) Sortir de l'antre des héros, et utiliser le tonique Possession sur la machine "Dollar Bills"
2) Prendre l'aérotram et atterrir sur la plateforme de bois qui se trouve juste à côté.
3) Descendre tout en bas et ramasser le crochet qui se trouve juste en dessous de l'escalier en bois, sur une caisse.
4) Repartir à l'antre des héros et utiliser la machine des cristaux pour recharger.
5) Répéter l'étape 1,2,3 à chaque fois tout en rechargent vos barre de toniques.

Cette astuce est très utile pour le mode 1999 et ne bloque aucun trophée.

Black Knight Sword

© Digital Reality / Grasshopper Manufacture Inc 2012

+ D'INFOS FORUM

VAINCRE LE BOSS FINAL

Pour détruire le bouclier qui rend le boss invulnérable dans la deuxième phase du combat, vous devez faire un double-saut pour envoyer Dark Hellebore sur la tête du monstre, ce qui détruira progressivement son bouclier. Relancez-la jusqu'à ce que le bouclier explose et profitez-en pour frapper. Vous devrez recommencer l'opération plusieurs fois pour en venir à bout.

OBTENIR LA VRAIE FIN

Vous devez recommencer le jeu en New Game + et donc le terminer une seconde fois pour pouvoir affronter le chevalier blanc et découvrir la vraie fin.

Blacklight : Tango Down

© Ignition Entertainment / Zombie 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du menu des Options situé dans le menu d'aide. Un son confirmera la validité du code.

`CANfeprUtr5`	Drapeau canadien
`GERtRE4a4eS`	Drapeau allemand
`RUS7rusteXe`	Drapeau russe
`UKv4D3phed`	Drapeau anglais
`USAM3spudre`	Drapeau américain

Bladestorm : La Guerre de Cent Ans

© Koei / OMEGA Force 2007

REGAIN DE MUNITIONS

Lorsqu'une unité se trouve à cours de munitions, placez-la en retrait et attendez que l'IA décide elle-même de tirer avant de ramener l'unité au sein du groupe. Celle-ci gagnera alors automatiquement des munitions supplémentaires, et vous pouvez répéter l'opération à l'infini.

Blast Factor

© Sony / Bluepoint Games 2007

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Chercheur débutant

Terminez le prélèvement 1 de Blast Factor

Chercheur diplômé

Terminez le prélèvement 4 de Blast Factor

Chercheur débutant avancé

Terminez le prélèvement 1 de Blast Factor Recherche avancée

Chercheur diplômé avancé

Terminez le prélèvement 4 de Blast Factor Recherche avancée

Combo fanatique

Obtenez un multiplicateur

Survivant

Terminez une cellule Survie sans mourir

Jackpot

Terminez un prélèvement sans mourir

Agitateur

Terminez le mode Hybride

Ange de la Mort

Battez une cellule Boss sans le Repulsor

A la plonge

Retournez 10 Big Tip avec une seule vague

Gang des chaînes

Détruisez 5 Big Chain en un tir

Nettoyeur

Assainissez une cellule avec le Super Repulsor

Matador

Esquivez 10 Back AR attaqués au Repulsor en même temps

J'aime la vie

Obtenez 10 vies

Argent

Chercheur en chef

Terminez le prélèvement 7 de Blast Factor

Chercheur en chef avancé

Terminez le prélèvement 7 de Blast Factor Recherche avancée

Survivant ultime

Terminez toutes les cellules Survie sans mourir

Immortel

Terminez 3 prélèvements à la suite et sans mourir

Ange de la Mort II

Battez une cellule Survie sans le Repulsor

Ange de la Mort III

Battez une cellule Boss sans détruire d'ennemis

Amis pour la vie

Terminez le dernier prélèvement en Coop dans n'importe quel mode

Dur à cuire

Terminez toutes les cellules difficiles dans n'importe quel mode

Souci du détail

Terminez toutes les cellules dans n'importe quel mode

Maître de la vitesse

Terminez Blast Factor Recherche basique en mode 2xAT

Maître avancé de la vitesse

Terminez Blast Factor Recherche avancée en mode 2xAT

BlazBlue : Calamity Trigger

© Aksys Games / Arc System Works 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTRAL DRIVE

A chaque fois que vous terminez le mode Arcade avec un personnage en particulier, vous débloquez son Astral Drive. Seuls ceux de Ragna, Rachel et V-13 sont accessibles dès le départ.

PERSONNAGES "UNLIMITED"

Unlimited Hakumen

Terminer le mode Arcade avec Hakumen.

Unlimited Rachel

Terminer le mode Arcade avec Rachel.

Unlimited Ragna

Terminer le mode Arcade avec Ragna.

Unlimited V-13

Terminer le mode Arcade avec V-13.

VRAIE FIN

Terminez le mode Story avec tous les personnages pour découvrir la vraie fin du jeu.

GUIDE DU MODE STORY

Ragna's Story : Grimreaper

L'histoire de Ragna est une des plus linéaires du jeu et ne comporte que deux fins. Une fin principale (ou " Clear End " notée fin n°2) et une fin alternative. Le combat final pour l'obtention de la fin principale dépendra de vos actions. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Cette fin ne nécessite pas de conditions particulières. Il suffit simplement de sélectionner le second choix de dialogue après le combat contre Arakune puis battre tous les adversaires se présentant.

Fin n°2

La fin n°2 change en fonction du nombre de Distortion Finish infligé (finir un adversaire avec un coup spécial). Il existe 3 cas de figure avec à chaque fois un artwork à la clé nécessaire pour finir l'histoire de Ragna.

1. Si l'on élimine tous les personnages (c'est-à-dire, Rachel, Arakune, Jin et Hakumen) avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Ragna.

2. Si l'on élimine entre 1 et 3 personnages avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Nu (v-13).

3. Si aucun adversaire n'est éliminé avec un Distortion Finish, le combat de fin se déroulera contre Noël.

Jin's Story : False Hero

L'histoire de Jin est composée, comme pour la plupart des personnages, de 3 fins : 1 fin principale (ou "Clear End", ici notée fin n°3) et 2 fins alternatives. Pour compléter l'histoire à 100% il est nécessaire de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris les embranchements conduisant à un game over. Bien que ce mode histoire ne présente pas de grandes difficultés, il y a néanmoins deux choses à savoir concernant son cheminement :

Fin n°1

La fin n°1 n'est accessible que si l'on choisit l'option 1 et que l'on gagne contre Carl et Noël et que l'on perd face à Ragna. Si on choisit de perdre contre Ragna, sans passer par cette voie, la fin n°1 sera remplacée par un game over.

Fin n°2

Cette fin est accessible en perdant le combat contre Nu (v-13) quel que soit le chemin que l'on emprunte.

Fin n°3

Cette fin sera débloquée en gagnant le combat contre Nu (v-13) ou alors en réunissant les conditions pour combattre Hakumen et le vaincre (voir plus loin).

Hakumen

Le dernier combat contre Hakumen est accessible uniquement si on choisit l'option 2 et que l'on décide de perdre contre Tager. Si on choisit une autre voie, le combat sera remplacé par la fin n°3 après la victoire contre Nu (v-13).

Noël's Story : Lost Child

L'histoire de Noël ressemble à celle de Ragna dans son cheminement. Bien que l'histoire soit linéaire, là aussi il est nécessaire d'explorer tous les chemins possibles du schéma pour compléter totalement l'histoire.

A cela, il faut ajouter que les dialogues/artworks diffèrent si certains adversaires ont été mis K.O normalement ou par Distortion Finish (noté " V ou DF " sur le schéma), il faut donc faire le combat avec une victoire simple, puis le recommencer et finir l'adversaire avec un Distortion Finish pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

La fin n°1 est accessible si l'on gagne contre tous les adversaires se présentant. Néanmoins, la fin change radicalement si l'on réalise un Distortion Finish sur tous les adversaires sauf Nu (c'est-à-dire faire un Distortion Finish sur Carl, Tager, Bang et Jin).

Fin n°2

La fin n°2 est accessible si l'on perd le combat contre Tager et que l'on bat tous les adversaires se présentant par la suite. Vous débloquerez un artwork à chaque adversaire vaincu par Distortion Finish après le combat contre Tager (attention, nous rappelons que pour compléter l'histoire à 100% il faudra aussi tous les battre sans Distortion Finish).

Tager's Story : Blind Warrior

L'histoire de Tager est elle aussi très linéaire et est une des plus rapides à compléter, elle comporte 3 fins, 1 principale (" Clear End " notée fin n°2) et 2 fins alternatives. Là aussi, finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Intervient quasiment après le début de l'histoire. Il suffit d'achever Bang avec un Distortion Finish pour la débloquer.

Fin n°2

Il suffit de gagner tous les combats pour obtenir cette fin.

Fin n°3

Pour débloquer la fin n°3, il faut perdre le combat contre Jin et vaincre Arakune.

Taokaka's Story : Innocent Heart

L'histoire de Taokaka est, à l'inverse de celle de Tager, une des plus longues du fait du grand nombre de choix de dialogues (5 au total) combiné à un grand nombre d'adversaires. Il existe là aussi 3 fins, la fin principale ou " Clear End " étant notée fin n°2 sur le schéma.

Pour compléter l'histoire il est là aussi nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme ci-dessous, y compris les chemins conduisant à un game over. Il existe néanmoins une exception à cette règle : après le combat contre Noël, si l'on choisit l'option 1, le combat contre Arakune est identique en tout point (dialogue comme resultat du combat) à celui de l'option 2, donc faire le combat contre Arakune en choisissant l'option 1 est facultatif pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 2 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°1).

Fin n°2

La fin la plus rapide à obtenir. Il faut choisir l'option 2 au premier choix de dialogue et battre Arakune puis Hakumen.

Fin n°3

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de

dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 1 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°3).

Arakune's Story : Solve Equation

On continue dans les histoires très longues avec celle d'Arakune. Là aussi il existe 3 fins, la fin principale dite " Clear End " est toujours notée n°2. Comme toujours, il faut explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour finir l'histoire à 100%.

Les deux premiers choix de dialogue de l'histoire décident si l'on élimine définitivement l'adversaire (en le mangeant) ou si l'on préfère épargner sa vie. Ces deux premiers choix sont importants car ils permettent d'accéder au combat final contre Hakumen.

Fin n°1

Pour accéder à la fin n°3, il faut choisir l'option 2 au 3ème choix de dialogue, que vous ayez mangé ou non vos adversaires dans les deux premiers combats importe peu. Ensuite, vous devez vaincre Bang et combattre Noël. Pour ce dernier combat la victoire n'est pas nécessaire car vous obtiendrez la fin n°1 quoiqu'il arrive.

Fin n°2

Cette fin n'est accessible qu'après avoir mangé les deux premiers adversaires (en choisissant l'option 1 pour les deux premiers choix de dialogue), et à condition d'avoir choisi l'option 1 après le combat contre Taokaka pour affronter Ragna. Au terme de ce combat, choisissez l'option 1 pour débloquer le combat contre Hakumen qui n'aura lieu si, et seulement si, vous avez choisi l'option 1 aux deux premiers choix de dialogue, faute de quoi vous combattrez Litchi à la place. Si vous battez Hakumen, vous débloquerez la fin n°2, sinon vous serez redirigé vers la fin n°3.

Fin n°3

La fin n°3 est accessible en choisissant l'option 2 après le combat contre Ragna puis après avoir battu Litchi. Deux autres moyens existent pour y accéder : il faut soit choisir l'option 1 après le combat contre Ragna sans avoir choisi l'option 1 dans les deux premiers choix de dialogue de l'histoire, soit perdre le combat face à Hakumen (voir fin n°2)

Litchi's Story : Excuse

Nous finirons les histoires longues avec celle de Litchi qui est de loin la plus difficile à compléter du fait de l'interconnexion entre les différents choix de dialogue. De plus, la fin n°2 (fin principale) n'est accessible uniquement qu'après avoir fini l'histoire d'Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Il existe également 2 fins alternatives pour le personnage. Là aussi, il est essentiel d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme afin de débloquer tous les dialogues et tous les artworks nécessaires pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Il existe une multitude de cheminements conduisant à cette fin. Nous décrirons uniquement la plus rapide qui permet d'y accéder en ne combattant qu'un seul et unique adversaire (Taokaka).

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 1
choix de dialogue 3 : choisir l'option 1

Fin n°2

La fin principale pour Litchi n'est accessible qu'après avoir fini le mode histoire avec Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Pour y accéder, il faudra atteindre le combat contre Ragna (quel que soit le cheminement que l'on décide de prendre, voir l'organigramme pour la liste des chemins possibles) et le vaincre par Distortion Finish, puis choisir l'option 2 dans le choix de dialogue succédant au combat et vaincre Arakune. Il est intéressant de noter, que si l'on choisit l'option 1, l'histoire se termine dans une impasse avec un game over quel que soit le résultat contre Arakune.

Fin n°3

Là aussi il existe plusieurs cheminements pour y arriver. Le chemin le plus rapide étant le suivant :

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 3
Gagner/perdre contre Bang

Bang's Story : Belief

Revenons à un mode histoire moins tortueux avec celui de Bang, là aussi composé de 3 fins (dont la fin principale est toujours notée fin n°2). Une fois de plus, il sera nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Pour obtenir cette fin, choisissez l'option 1 après le combat contre Arakune puis l'option 1 après le combat contre Jin, enfin, obtenez la victoire sur Noël.

Fin n°2

Après le combat contre Arakune, choisissez l'option 2, puis gagnez contre Taokaka (quel que soit l'option choisie au choix précédant le combat), affrontez Hakumen et obtenez la victoire pour débloquer la fin principale.

Fin n°3

Comme pour la fin n°1, choisissez l'option 1 après la victoire contre Arakune. En revanche choisissez l'option 2 après la victoire contre Jin et gagnez contre Rachel pour débloquer la troisième fin de Bang.

Rachel's Story : Bystander

Comme pour Bang, peu de difficulté pour ce mode histoire toujours composé de 3 fins (la fin principale étant notée " fin n°2 "). Finir l'histoire à 100% nécessite comme pour tous les autres personnages d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessus, y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Choisissez l'option 2 après la victoire contre Carl, battez Bang et Arakune.

Fin n°2

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 2. Obtenez la victoire sur Tager pour débloquer la seconde fin de Rachel.

Fin n°3

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 1. Combattez Ragna, la troisième fin de Rachel sera accessible après votre victoire contre ce dernier.

Carl's Story : Promise

Le mode histoire de Carl est composé, comme à l'accoutumée, de 3 fins, 1 principale (fin n°2) et 2 alternatives. Là aussi, l'exploration de tous les chemins possibles de l'arborescence, gamer over compris, sera nécessaire pour compléter l'histoire.

Fin n°1

Gagnez contre Taokaka et choisissez l'option 1, obtenez la victoire sur Tager pour combattre Bang. Le résultat contre ce dernier importe peu car vous obtiendrez quoi qu'il arrive la fin n°1.

Fin n°2

Vous devez perdre contre Taokaka (c'est très important, cela vous permettra de rencontrer Litchi au terme de cette défaite), vaincre Rachel puis vaincre au choix Jin ou Noël (le choix importe peu). Combattez Nu et obtenez la victoire contre elle pour débloquer la fin n°2. Attention, si vous n'avez pas perdu contre Taokaka au début et que vous choisissez un autre cheminement, vous obtiendrez à la place la fin n°3.

Fin n°3

Gagnez contre Taokaka et choisissez la seconde option de dialogue. Gagnez contre Rachel et combattez au choix Jin ou Noël. Combattez Nu et vous débloquerez la fin n°3 suite à votre victoire.

Hakumen's Story : Atonement Hero

Hakumen possède une des histoires les plus courtes à compléter. Néanmoins, pour pouvoir accéder à son mode histoire vous devez débloquer au moins une fin pour chaque personnage excepté Nu. Son histoire ne possède que deux fins, la fin principale étant notée fin°2 et la fin alternative fin n°1.

Fin n°1

Il suffit d'obtenir la victoire sur chacun des adversaires se présentant à vous pour obtenir cette fin.

Fin n°2

Obtenez la victoire sur Taokaka et Bang et perdez contre Tager. Ensuite, gagnez contre Rachel pour voir la fin principale de l'histoire d'Hakumen.

Nu's (V-13) Story : Wish

Comme Hakumen, ce mode histoire est très court et ne dispose que de deux fins (la fin principale étant notée fin n°2). L'histoire n'est cependant accessible qu'après avoir débloqué au moins une fin pour chaque personnage à l'exception d'Hakumen. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Obtenez la victoire contre tous vos adversaires pour obtenir cette fin.

Fin n°2

Obtenez la victoire sur Carl puis éliminez Jin grâce à un Distortion Finish. Battez ensuite Arakune et Rachel pour obtenir la fin n°2.

True Ending

(Note : il n'y a pas d'illustration associée à ce passage du jeu, un organigramme n'étant pas nécessaire.)

Une fois tous les scénarios complétés (au moins 1 fin par personnage) vous pourrez accéder à la dernière histoire se concentrant surtout autour de Ragna. L'histoire y est plus difficile mais vous pourrez débloquer les séquences animées de la galerie. De plus, il n'est pas nécessaire de voir les game over de chaque combat pour compléter l'histoire à 100%, tout ce que vous avez à faire est de vaincre tous vos adversaires. Voici la liste des combats que vous aurez à réaliser :

Ragna (joueur) vs Unlimited Rachel

Ragna (joueur) vs Jin
Jin a sa barre de tension à l'infini ce qui lui permet de sortir à volonté ses techniques spéciales. De plus, il n 'y a pas de point de sauvegarde avant le combat contre Jin, une défaite vous ramènera à votre sauvegarde avant le combat contre Rachel.

Ragna (joueur) vs Hakumen

Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Hakumen
Hakumen a tous ses Tamagatas au début du combat. Vous commencez avec uniquement 10-15% de votre vie mais étant donné que vous êtes en mode Unlimited, la réussite repose sur votre capacité à frapper votre adversaire avec des techniques lui volant de la vie (tous les combos utilisant le bouton D en l'occurrence). Et pour ne pas arranger les choses, il n'y a pas de sauvegarde possible entre les deux combats d'Hakumen, une défaite vous renvoyant directement à votre dernier point de sauvegarde possible, c'est-à-dire après le combat contre Jin.

Noel (joueur) vs Nu
De loin le combat le plus simple de tout le True Ending. Vous avez votre barre de tension à l'infini, il vous suffira juste d'abuser des techniques spéciales pour éliminer votre adversaire.

Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Nu
Nu a sa barre de tension à l'infini et pourra donc utiliser à volonté ses techniques spéciales. Pour la vaincre essayez de ne pas laisser trop de distance entre vous et elle et soyez prêt à utiliser votre bouclier à n'importe quel moment pour déjouer les techniques spéciales. A noter aussi que c'est un combat se déroulant en 2 rounds gagnants, comme dans le mode arcade.

Félicitations, après cette série éprouvante de combats, il ne vous reste plus qu'à apprécier la fin du mode histoire de Blazblue. Bon jeu à tous !

INTERVIEW SECRÈTE

Il existe une interview audio cachée pour chaque personnage dans le mode Galerie. Terminez le mode Story à 100% avec un personnage en particulier pour débloquer son interview.

TROPHÉES

Bronze

Je suis la lame juste

[ARCADE / ATTAQUE DE SCORE] A vaincu Hakumen.

Murakumo activée...

[ARCADE / ATTAQUE DE SCORE] A vaincu Nu.

Vagabond

[Matchmaking d'amis] A joué le premier Matchmaking d'amis.

Voyeur

[Matchmaking d'amis] A regardé plus de 20 combats.

Dirigeant de Kagutsuchi

[Partie avec classement / Matchmaking d'amis] A combattu contre tous les personnages.

Sois cool, c'est ma première.

[Partie avec classement] A joué sa première partie avec classement.

C'était incroyable !

[Partie avec classement] A remporté sa première victoire dans une partie avec classement.

Espèce de brute !

[Partie avec classement] Trois victoires consécutives dans des parties avec classement.

Laisse tes mains bien en vue

[GALERIE] A récolté plus de 50 illustrations.

J'aime regarder

[GALERIE DES REPLAYS] Plus de 5 données de replay récoltées.

Bonjour le monde !

[HISTOIRE] A regardé l'ouverture.

Tu es le meilleur ! Du coin !

[ENTRAINEMENT] A distribué plus de 1 000 000 de dégâts.

Canal carpien

A dépassé un temps de jeu total de 25 heures.

Légionnaire

A atteint le niveau 10.

On n'oublie jamais le premier

A exécuté sa première Destruction de barrière.

C'est l'heure d'y aller

A exécuté sa première Chaleur astrale.

Avocat du diable

A utilisé le "Hadès ganté" de Ragna plus de 100 fois.

Chat-a-pulte

A lancé un chaton Kaka grâce à la "Spécialité de la portée de chatons !" de Taokaka.

Conducteur désigné

A utilisé l'attaque Distorsion plus de 100 fois.

Irrésistible

A frappé son adversaire avec "l'Éclair d'étincelles" de Tager plus de six fois en un round.

Sublime Arakune

A fait une partie parfaite avec Arakune.

Bangarang !

A combattu Bang en tant que Bang, et les deux ont activé le "Fu-Rin-Ka-Zan".

C'est pour de vrai

A provoqué une Double descente.

C'est important...

A entendu Noel dire "Touche pas au panda" plus de 100 fois.

Le coup du chapeau

En une partie, a réussi à exécuter "Treize orphelins", "La grande roue", et "Tout vert".

Je peux la reconstruire...

Avec Carl, a déclassé Nirvana trois fois en un round.

En couleur

A utilisé toutes les palettes de couleur d'un seul personnage.

Ordonnance restrictive

A utilisé l'Explosion de barrière plus de 30 fois.

Glisser sur le glaçage

A utilisé Musou Senshouzan ou Tosshougeki plus de 20 fois en un round et a achevé son adversaire.

C'est le seul moyen d'être sûr

A effectué un combo 20 après que le round soit terminé.

Une cuillère de sucre

A garder la tête hors de l'eau plus de 25 secondes avec Rachel.

Plus de 10000

A infliger plus de 10 000 de dégâts avec Hakumen sans utilisé de chaleur astrale.

Activer Protocole de destruction

A réussi un combo 60 coups avec Nu.

Leur nombre ne compte pas

A utilisé un blocage instantané 300 fois.

Comme un zèbre

A échappé avec succès à 50 chop.

Je suis le plus rapide

Obtenir le premier coup 5 fois de suite en partie avec classement ou matchmaking.

C'est pour de vrai

A provoqué un double K.O.

Conservation de l'animation

A utilisé l'annulation rapide plus de 100 fois.

Arrête de te faire mal

A utilisé la contre attaque 30 fois.

Argent

Dante

[ARCADE] A battu le mode Arcade en difficulté INFERNAL.

Guerrier

[Matchmaking d'amis] A livré un total de 150 combats.

100 essais

[Partie avec classement] A livré plus de 100 combats.

Garde prétorien

A atteint le niveau 30.

La victoire est une illusion

[ARCADE / ATTAQUE DE SCORE] A vaincu Rachel "Illimitée".

Rien ne pourra t'arrêter

A remporté une victoire parfaite 30 fois.

Les mots blessent aussi

A laissé son adversaire prendre 5 000 points d'avance sur vous et le provoquer.

Bienvenue dans le tourment azure

[ARCADE / ATTAQUE DE SCORE] A vaincu Ragna illimité et obtenu le pouvoir des ténèbres.

Ta Ta Tinnn

A vu la vraie fin du jeu en mode histoire.

Final décourageant

A utilisé un astral finish avec chaque perso.

Or

Léonidas

[ATTAQUE DE SCORE] A battu le mode Attaque de score.

200 essais

[Partie avec classement] A livré plus de 200 combats.

Platine

Trophée Platine

obtenir tous les autres trophées.

BlazBlue : Continuum Shift

© Arc System Works 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER MU-12

Découvrez les fins de tous les personnages en mode Story et débloquez la vraie fin du jeu. Vous aurez accès au stage de Mu-12 et à son thème musical.

PERSONNAGES "UNLIMITED"

Terminez le mode Score Attack avec un personnage en particulier pour débloquer sa version "unlimited".

VRAIE FIN

Terminer les scénarios de Ragna, Jin, Noel, Rachel, Tsubaki, Hakumen et Hazama.

VOIR LES CRÉDITS

Terminez le mode Arcade pour pouvoir visionner les crédits depuis la galerie.

BlazBlue : Continuum Shift Extend

© Arc System Works 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE NARRATEURS

Noel (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Noel.

Ragna (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Ragna.

Tsubaki (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Tsubaki.

REVOIR LES CRÉDITS ET LES VIDÉOS DE FIN

Une fois le mode Arcade terminé, les Crédits de fin de jeu se débloquent dans la galerie et peuvent être visionnés à tout moment. Même chose pour les vidéos de fin des personnages.

PERSONNAGES UNLIMITED

Arakune	Avoir un profil de niveau 10.
Bang	Avoir un profil de niveau 9.
Carl	Avoir un profil de niveau 6.
Hakumen	Avoir un profil de niveau 12.
Hazama	Avoir un profil de niveau 12.
Jin	Avoir un profil de niveau 10.
Lambda	Avoir un profil de niveau 7.
Litchi	Avoir un profil de niveau 9.
Makoto	Avoir un profil de niveau 9.
Mu	Avoir un profil de niveau 12.
Noel	Avoir un profil de niveau 10.
Platinum	Avoir un profil de niveau 9.
Rachel	Avoir un profil de niveau 10.
Ragna	Avoir un profil de niveau 12.
Relius	Avoir un profil de niveau 9.
Tager	Avoir un profil de niveau 10.
Taokaka	Avoir un profil de niveau 6.
Tsubaki	Avoir un profil de niveau 7.
Valkenhayn	Avoir un profil de niveau 9.

Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Toutes les missions

Sur l'écran du menu principal avec la liste des modes, maintenez L2 + R2 et faites rapidement , L1, R1, , , R1, L1 et pour débloquer toutes les missions et tous les avions de la campagne solo. Un son confirmera la validité du code.

Mode God

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites rapidement , , , . Puis maintenez R2 et faites rapidement , , et .

Plus de puissance

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites rapidement L1, L1 et R1. Puis maintenez R2 et faites rapidement R1, R1 et L1.

Blazing Angels : Squadrons of WWII

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants.

Invincibilité

Maintenez L2 et faites rapidement , , , . Relâchez L2, puis maintenez R2 et faites rapidement , , , .

Infliger plus de dégâts

Maintenez L2 et faites rapidement L1, L1, R1. Relâchez L2, puis maintenez R2 et faites rapidement R1, R1, L1.

Sur l'écran titre, maintenez L2 et R2 et entrez les codes suivants.

Toutes les missions et tous les avions

, L1, R1, , , R1, L1, .

VAMPIRE MK1

Après avoir débloqué l'avion Vampire, allez au menu principal, maintenez L2 + R2 et faites : L1, L1, , , , L1.

Bleach : Soul Resurreccion

© Sony 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Barragan

Terminer l'épisode 9 du mode Story.

Byakuya Kuchiki

Terminer les épisodes 8 à 10 du mode Story.

Final Ichigo Kurosaki

Réussir la mission 23 du mode Mission.

Gin Ichimaru

Terminer l'épisode 13 du mode Story.

Grimmjow

Terminer l'épisode 3 du mode Story.

Halibel

Terminer l'épisode 8 du mode Story.

Hollowfied Ichigo

Terminer les épisodes 6 et 7 du mode Story.

Kenpachi Zaraki

Terminer les épisodes 2 et 3 du mode Story.

Kokuto

Réussir la mission 5 du mode Mission.

Nnoitra

Terminer l'épisode 4 du mode Story.

Rukia Kuchiki

Terminer les épisodes 3 et 4 du mode Story.

Shunsui Kyoraku

Terminer l'épisode 6 du mode Story.

Skullclad Ichigo Kurosaki

Réussir la mission 20 du mode Mission.

Soi Fon

Terminer l'épisode 6 du mode Story.

Sosuke Aizen

Terminer le mode Story.

Stark

Terminer l'épisode 10 du mode Story.

Toshiro Hitsugaya

Terminer l'épisode 6 du mode Story.

Ulquiorra

Terminer les épisodes 6 et 7 du mode Story.

Uryu Ishida

Terminer l'épisode 1 du mode Story.

Yoruichi Shihoin

Terminer l'épisode 11 du mode Story.

TROPHÉES

Bronze

Je vais faire mon possible !

Terminer 1 épisode de l'histoire.

Quelle puissance magnifique.

Terminer tous les épisodes.

Je n'ai pas peur.

Terminer tous les épisodes en DIFFICILE.

C'en est terminé pour toi !

Terminer tous les épisodes en TRÈS DIFFICILE.

Mphf... Bonne chance.

Terminer 1 mission.

Tout va bien.

Terminer 10 missions.

Youpi

Terminer toutes les missions.

Ne sommes-nous pas amis... ?

Terminer 1 combat avec tous les personnages débloqués.

Impressionnant !

Terminer 1 combat avec toutes les Collections débloquées.

Je suis l'Espada le plus puissant !

Optimiser au maximum le niveau d'1 personnage.

Fais-moi confiance, je vais m'en charger ?

Récolter 30 000 Points Soul pour 1 personnage.

Tu veux de l'argent de poche ?

Obtenir un total de 1 000 000 de Points Soul.

J'ai terminé mon analyse sur toi.

Battre chaque type d'ennemi.

Dévore tout sur ton passage, Glotoneria !

Battre 33 650 Hollows.

Hueco Mundo est une vraie caverne aux trésors !

Battre 10 000 Arrancars.

Alors ?! Déja fini ?!

Battre 10 000 Shinigami.

Reste derrière moi !!

Détruire 10 000 Objets.

Tu ne parviens pas à lire mes mouvements, n'est-ce pas ?

Réaliser 100 Contres-Attaques.

Aaaaargh !!

Réaliser 300 fois la phase Power Up.

Quoi... ?!

Voir l'écran Game Over 20 fois.

Encore... encore !!

Obtenir 1000 Objets.

Amor !

Terminer 1 combat après avoir joué plus de 50 heures.

Je peux infliger 1200 coups.

Réaliser un combo de 1000 Slash.

C'est de l'art !

Réaliser un combo de 2000 Slash.

Qu'est-ce que la justice, alors ?

Terminer 1 combat sans détruire aucun objet.

Tu penses vraiment pouvoir m'attraper ?

Terminer 1 combat sans prendre de dommage.

Ton pouvoir spirituel est mien !

Terminer 1 combat sans utiliser sa Pression Spirituelle.

Vraiment pénible...

Éliminer 300 ennemis en 1 combat.

Mon requin va t'achever.

Utiliser l'attaque Ignition 5 fois en 1 combat.

Tu as lu le Jump de cette semaine ?

Sauter 100 fois en 1 combat.

Fais gaffe, le chauve !

Faire 30 Replacements Aériens en 1 combat.

Je vais te botter les fesses !

Terminer 1 combat en ayant éliminé 69 ennemis.

Que Suerte !

Terminer 1 combat avec le même nombre de barres de Points Soul.

Keuf keuf !

Terminer 1 combat en étant sur le point de mourir.

Salut Ichigo !

Battre un Boss en réalisant un Sprint.

Yeeah ! Victoire !

Battre un Boss en réalisant une attaque Ignition.

Tous les Cieux sont sous mon contrôle !

Rester 30 secondes en l'air.

Vraiment spécial, toi.

Regarder 3 fois d'affilée le film de présentation sans le sauter.

Pas besoin de me remercier.

Regarder les crédits jusqu'au bout.

Ne me supplie pas de t'épargner !

Terminer 1 combat en mode SOUL ATTACK

Argent

Le gouffre qui nous sépare est immense.

Terminer tous les épisodes au Niveau S.

Pas mal !

Terminer toutes les missions en TRÈS DIFFICILE.

Que tout se transforme en cendres !

Terminer toutes les missions au Niveau S.

C'est exactement ce à quoi je m'attendais !

Optimiser au maximum le niveau de 10 personnages.

Tu te débrouilles.

Obtenir plus de 8000 Points Soul en SOUL ATTACK.

Mphf, pas assez rapide.

Terminer le mode TIME ATTACK en moins d'1 minute 30.

Venez vous battre !

Éliminer plus de 350 ennemis en mode BEAT ATTACK.

Je suis le Roi !!

Terminer tous les combats en mode SOUL ATTACK

Or

C'est tout ?

Terminer toutes les missions avec tous les personnages.

As-tu saisi la différence qui nous sépare ?

Optimiser au maximum le niveau de tous les personnages

Platine

Je transcende toute existence !

Obtenir tous les trophées.

Blitz : The League II

© Warner Interactive 2008

CODES POUR CÉLÉBRER LES TOUCHDOWNS

Tango

Back It Up

Spike

Helmet Fling

The Fiddler

Dance Fever

Clothesline

massage cardiaque

Pylon Kick

En Garde

Get Down

Knighted

Golf

Beer Chug

Gunslinger

Air Traffic

Grenade

Hand Exchange

Pylon Darts

The Pooper

Proposal

Knockout

Man Crush

Nut Shot

Pinned

BloodRayne : Betrayal

© Majesco / Wayforward Technologies 2011

+ D'INFOS FORUM

GALERIE D'IMAGES

Terminer le jeu pour débloquer cette section dans le menu principal.

CLIN D'OEIL À "A BOY AND HIS BLOB"

Dirigez-vous vers la sortie du dernier niveau du jeu, juste après avoir franchi les puits de lave, et faites un grand saut pour escalader le mur de gauche. Montez le plus haut possible en évitant les projectiles et foncez vers la droite autant que vous pouvez lorsque vous atteignez le sommet. Vous devriez trouver un crâne rouge. Rebondissez ensuite sur le dernier mur pour voir les protagonistes du jeu A Boy and His Blob.

Blur

© Activision / Bizarre Creations 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LA BMW CHROME

Depuis l'écran des véhicules du mode multijoueur, placez le curseur sur les BMW Concept 1 Series et faites : L2, R2, L2, R2.

AMÉLIORER LA FORD BRONCO

Depuis l'écran des véhicules du mode multijoueur, placez le curseur sur la Ford Bronco et faites : L2, R2, L2, R2.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Au goût du jour

Termine ton premier Objectif de fan.

Passage éclair

Détruis ta première voiture.

Au top

Détruis ton premier rival en Face-à-face.

Célébrité

Termine ton premier Slalom de fan.

Mes meilleurs ennemis

Découvre complètement les Défis d'ami.

Rencart sexy

Déverrouille le Face-à-face contre Shannon.

On se contrôle

Domine les courses à pts de contrôle.

Touriste

Découvre les lieux de Blur.

Prometteur

Bats Shannon dans son Face-à-face.

Match amical

Choisis un ami comme rival via les Classements solo.

Mise KO

Montre que tu maîtrises les Face-à-face.

Intouchable

Maîtrise Bouclier.

Bolide

Atteins les vitesses indiquées dans des classes A, B, C et D.

Modificateur

Gagne une course avec une configuration de modifications personnalisée.

Furieusement rapide

Maîtrise Nitro.

Chaud devant !

Maîtrise Surcharge.

Hors de ma route !

Maîtrise Impact.

Choquant

Maîtrise Éclair.

Tireur d'élite

Maîtrise Orbes.

Infirmier !

Maîtrise Réparation.

Machine à tuer

Maîtrise les Destructions.

C'est qui le boss

Fais tes preuves en terminant des Exigences en Carrière.

C'est un piège !

Maîtrise Mine.

Gagner, perdre, détruire

Maîtrise les Courses.

Non non non !

Esquive ou détruis un bonus en approche pour la première fois.

Haruna matata

Obtiens tous les Feux principaux lors du Point de contrôle d'Haruna sans endommager ta voiture.

Slalomeur

Domine les Slaloms de fan.

Artiste-peintre

Montre ta différence en repeignant ta voiture.

Globetrotter

Participe à une course dans chacun des lieux du jeu.

Pour les fans

Domine les Exigences de fan.

Pour la gloire

Deviens un coureur récompensé.

Polyvalent

Gagne une course dans plusieurs sélections.

Roi de l'annihilation

Gagne l'autocollant Annihilation.

As des as

Gagne une course à 4 en écran partagé.

Tueur de géant

Bats un joueur de Rang 50.

Arrivée photo

Termine une course en ligne avec 0,1 seconde d'avance ou moins sur un autre joueur.

Argent

Grand fan

Bats Rhymer dans son Face-à-face.

Express de Sibérie

Bats Drayke dans son Face-à-face.

Pas si mignon

Bats Khan dans son Face-à-face.

Question épineuse

Bats Natalya dans son Face-à-face.

Talon-tueux

Bats Talon dans son Face-à-face.

Poivre et sel

Bats Carver dans son Face-à-face.

Double jeu

Bats les jumeaux dans leur Face-à-face.

Coup de marteau

Termine tout ce que le mode solo a à offrir.

Challenger

Maîtrise les Défis de Blur.

Or

Arrêtez-moi !

Gagne tous les Feux principaux en Difficile.

Légende vivante ?

Déverrouiller le mode Légende.

Platine

Trophée de platine

Félicitations !!!

Secret

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Bob l'Eponge : La Vengeance Robotique de Plankton

© Activision Blizzard / Behaviour Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE POUR LE TROPHÉE BRONZE "PLONGEUR CORALLIEN"

Pour ceux qui n'arrivent pas à débloquer ce trophée, et pour éviter de recommencer le niveau : avant d'arriver au vortex, plongez avec seulement une seule barre de votre jauge de vie. De cette manière, si vous vous faites toucher, vous pourrez recommencer la chute libre. Vous gagnerez alors beaucoup de temps et n'aurez pas à recommencer le niveau depuis le début.

Bomberman Ultra

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Invisibilité

Au menu principal, faites : pour devenir invisible.

TROPHÉES

Bronze

You die so good !

Obtenir un score de 25 frags dans une partie Zombi multijoueur en ligne.

Completely unstoppable !

Reste invaincu pendant cinq parties consécutives multijoueur en ligne d'au moins 4 joueurs.

Totally Bombed !

Gagne un match en local contre au moins 3 joueurs ordinateur après avoir piloté un super vengeance.

Exterminator

Gagne 15 matchs en jeu local avec au minimum 3 joueurs contrôlés par l'ordinateur.

The name's Bomb, Dangerous Bomb

Anéantis d'un coup 3 joueurs contrôlés par l'ordinateur dans une partie locale.

Paint the town red !

Gagne un match Zombi en jeu local avec au minimum 2 joueurs contrôlés par l'ordinateur.

Argent

Girl Power !

Vêtu intégralement d'un costume de fille, remporter une partie multijoueur en ligne d'au moins 4 joueurs et composée uniquement de filles.

The good, The band and the Bombed

Vêtu intégralement d'un costume de cow-boy, fragger un autre cow-boy dans une partie multijoueur en ligne.

Joy of painting with Bomberman

Revendique 130 carreaux ou plus dans un match Zombi en local contre au moins 3 joueurs ordinateur.

The Bomb !

Remporte 30 parties multijoueur en ligne.

Or

EXTREME MAKEOVER

Récupère 60 balles costumes.

Borderlands

© 2K Games / Gearbox Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode New Game + où les adversaires sont beaucoup plus puissants.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Assemblé à Fyrestone

Finissez 5 missions dans les Arid Badlands

Fyrestone, c'est fini

Finissez toutes les missions dans les Arid Badlands

Assemblé à New Haven

Finissez 5 missions dans les Rust Commons

New Haven, c'est fini

Finissez toutes les missions dans les Rust Commons

It's-a me ! Le plombier !

Tuer un ennemi en sautant sur sa tête.

L'as du volant

Faire le tour de l'Anneau de Vitesse des Dingues en moins de 31 secondes.

Archéologue

Appliquer une antiquité élémentale

Débutant

Atteindre le niveau 5

Novice

Atteindre le niveau 10

Expert

Atteindre le niveau 20

Hardcore

Atteindre le niveau 30

Monomaniaque

Atteindre le niveau 40

Skag Gully découverte

Découvrir la Skag Gully

Sledge's Safe House découverte

Découvrir Sledge's Safe House

Headstone Mine découvert

Découvrir Headstone Mine

Trash Coast découverte

Découvrir la Trash Coast

Scrapyard découvert

Découvrir le Scrapyard

Krom's Canyon découvert

Découvrir Krom's Canyon

Crimson Lance Enclave découverte

Découvrir Crimson Lance Enclave

Eridian Promontory découvert

Découvrir Eridian Promontory

Champion

Atteindre le niveau 50

Un peu de sang sur les pneus !

Ecraser 25 ennemis avec un véhicule.

Dur à cuire

Tuer 5 Rakk en moins de 10 secondes.

Pandore-Dog Millionaire

Gagner 1 000 000 de dollars.

Vente en gros

Vendre 50 armes à un magasin.

Gladiateur

Gagner une partie en arène

Duel-icieux

Battre un autre joueur en duel.

Groupe cherche soigneur

Secourir un allié menacé de mort dans une partie en coop.

Un pour tous

Terminer 15 missions en coop.

Amateur d'armes

Atteindre le niveau 10 d'expertise d'une arme

Le roi de l'acide

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes corrosives.

1,21 Gigawatts

Tuer 25 ennemis avec des armes électriques.

Pyromane

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes incendiaires.

L'artificier

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes explosives.

Certains m'appellent... Tim

Equiper votre personnage d'un Mod de classe.

Chargé à bloc

Secourir assez de Claptrap pour obtenir 42 emplacements dans l'inventaire.

C'est un scandale

Tuer un ennemi avec la compétence d'action de la Sirène.

Attention, chien méchant.

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Chasseur.

Le tout pour le tout

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Furieux.

Morts au combat

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Soldat.

Argent

Tout le monde en parle.

Jouer en coop avec un employé de Gearbox ou quelqu'un qui a ce succès.

Roi du duel

Gagner un duel sans être touché.

Platine

Défendeur de Bordelands

Battre tous les boss et être reconnu par votre force.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

BUG SUR LES SUCCÈS/TROPHÉES

Certains exemplaires du jeu sont buggés, à savoir que, même si vous avez rempli les conditions nécessaires, certains succès/trophées comme "Pyromane", "Le roi de l'acide" ou encore "Vente en gros" ne se débloquent pas. Si c'est le cas, vous devez recommencer un perso en solo ou en coop. (En solo si votre précédent perso était en coop, ou en coop si votre précédent perso était en solo).

CONTRAT CLAPTRAPS ENDOMMAGÉS

En dehors du sauvetage du claptrap pendant le didacticiel, il y a en tout 10 robots à réparer sur Pandora. En réparant tous les robots, vous gagnerez au total 40 places suplémentaires dans votre inventaire ainsi que des points d'experience.

Voici l'emplacement des robots :

{l New haven
Old haven
Sledge safe house
Trash coast
Crimson fastness
The lost cave
Earl's scrapyard
Tetanus warren
Krom's canyon
The salt flats

CONTRAT T.K A ENCORE DU BOULOT

Le niveau minimum requispour faire ce contrat est de 10. Il a lieu à Arid badlands. Pour remplir ce contrat, vous devez simplement vous rendre chez T.K. En récompense, vous obtiendrez 776 $ et 359 XP.

CONTRAT GRAINE DE PAYSAN

Pour faire ce contrat annexe, vous devez être minimum niveau 9.
Rendez-vous dans la Skag Gully, principalement dans la partie nord et nord ouest du secteur pour récupérer 8 graines de clou-fleur. Chaque plant de Clou-fleur est entouré de terrier de Skag. Une arme élémentale incendiaire vous sera d'une grande aide pour tuer tous les skrag. En progressant lentement dans le canyon et dans la grotte, et en surveillant vos munitions et votre santé, la mission ne devrait pas être très difficile.
En récompense de ce contrat, vous recevrez 1386 $, 1979 XP et un fusil sniper.

CONTRAT LE JEU DE JAMBE DE T.K

Pour faire ce contrat annexe, vous devez être minimum niveau 7.
Rendez-vous dans la Skag Gully, toujours armé d'une arme incendiaire. Vous devez tuer Scar, un Skag Alpha. Celui-ci rôde dans un campement abandonné dans la partie nord / nord-est de la Skag Gully. Sautez de la petite falaise et allez au fond de la zone. Passez les quelques terriers occupés par des jeunes Skags, des Skags cracheurs et des bébés Skags. Vous aurez ensuite 2 possibilités : Aller tout droit, vers le nord (vous rencontrerez des Rakks) ou passer en contrebas, à gauche (vous rencontrerez des Skags). Les 2 chemins mènent à Scar.
Une fois au campement, vous verrez que Scar est accompagné par de nombreux autres Skags. Tuez-les d'abord eux avec une arme corrosive, et occupez-vous ensuite de Scar. Si votre santé diminue trop, prenez position à droite du campement, une petite butte contre la paroi rocheuse protège assez bien des sauts de Skags.
Une fois Scar mort, récupérez la jambe de T.K puis allez le voir. En récompense de ce contrat, vous recevrez 2200 $, 4320 XP et un fusil a pompe.

CONTRAT "LÂCHER DES VENTS"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 10 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez désactiver d'urgence les freins des éoliennes de la Zephir Substation. Pour cela, dirigez-vous vers la sous-station au sud. Faites attention aux ennemis présents en masse (bandits, bandits détrousseurs, bruisers). Désactivez ensuite les 3 freins. Ceci fait, rendez-vous chez Shep. Mais faites attention en chemin au grand nombre de Skags que vous pourriez croiser. En récompense de cette quête annexe, vous recevrez 2329$, 3023 XP et un bouclier.

CONTRAT "DÉGUERPISSEZ OISEAUX DE MALHEUR"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 10 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez tuer 10 Rakks. Pour cela, montez dans un Baroudeur équippé d'un lance-roquettes et dirigez-vous vers la sous-station Zephir. Après avoir quitté la route, dirigez-vous vers la gauche, vous verrez alors un nid de Rakks. Approchez-vous, verrouillez les cibles et tirez. Une fois 10 Rakks tués, retournez voir Shep pour obtenir votre récompense de 2329 $ et de 2879 XP.

CONTRAT "LE VENTILO"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 13 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez tirer sur les excréments de l'éolienne de Howling Defile. Elle se trouve en face de Titan's End, en suivant la route vers le nord vous tomberez dessus. Un nid de Rakks est situé a son pied, vous devez donc vous y rendre et avoir un Baroudeur équipé d'un lance-roquettes. Faite sortir les Rakks de leur tanière et tuez-les, ensuite tirez sur les 6 paquets d'excréments qui recouvrent la machine. Puis retournez voir Shep pour obtenir votre récompense de 4363 $ et de 2700 XP.

ROUND DE LA MORT

Première manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 12 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez affronter des Skags aînés et adultes. Utilisez une arme incendiaire et vous en viendrez rapidement a bout. Après les avoir tué, un Skag alpha arrivera. Utilisez une arme corrosive pour le tuer. Une fois l'Alpha mort, vous devez aller voir Rade pour obtenir votre récompense, 1947 $, 1680 XP et un bouclier.

Deuxième manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 15 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez affronter des Skags adultes et des alphas. L'arme corrosive est la seule vraiment efficace contre eux. Le niveau est assez élevé, mais en bougeant sans arrêt, en esquivant les charges des Skags et en étant précis le plus possible dans vos tirs, vous devriez finir cette quête sans problème. Une fois tous les Skags mort, allez voir Rade pour obtenir votre récompense de 4105$, 2651 XP et d'un mod de grenades.

Dernière manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 18 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez d'abord affronter une première vague de Skags aînés et adultes. Une arme incendiaire en viendra facilement a bout. Puis, vous devrez affronter deux vagues de trois Skags Alpha a chaque fois. Une arme corrosive est le seul moyen d'en venir a bout. Ne vous dispersez pas, et concentrez-vous sur l'élimination d'un skag alpha a la fois. Un fois tous les Skags morts, rendez-vous chez Rade pour obtenir votre ultime récompense, 9612$, 4800 XP et un revolver.

EN PANNE DANS MIDDLE OF NOWHERE : L'ENQUÊTE

Cette quête a lieu dans les Rust Commons East, et vous devez être de niveau 24 au moins pour l'accomplir. Elle consiste à trouver le panneau des primes ainsi que M. Johns. Rendez-vous dans les Rust Commons East (RCE) et restez sur le coté Ouest jusqu'au milieu de la carte. L'avant-poste Middle of Nowhere devrait se trouver devant vous. Montez les escalier pour voir le panneau des primes. Vous remarquerez qu'il est pour le moment inactif. Restez sur cette passerelle mais dirigez-vous vers son extrémité qui se trouve au nord pour parler a M. Johns. Vous obtiendrez 3794 $, 4680 XP et un mod de classe en récompense.

RÉCUPÉRATION : SHOTGUN

Pour réussir cette quête, vous devez être de niveau 24 au moins. La mission a lieu dans les Rust Commons East. Vous devez trouver les composants du Shotgun pour pouvoir le posséder.

Prenez la direction de l'écluse à l'Est du secteur, presque sous le pont-levis Nord. Voici l'emplacement des 4 éléments que vous devez récupérer :
{l La crosse du Shotgun se trouve sur des caisses collés au bâtiment de contrôle des écluses.
Le canon du Shotgun se trouve sur le toit du bâtiment de contrôle.
La culasse du Shotgun se trouve sur le piller nord-est de l'écluse. Pour y accéder, montez sur le toit du bâtiment de contrôle, et sautez sur le réservoir. Du réservoir, sautez sur le pilier.
Le chargeur du Shotgun se trouve sur le pilier en face de l'Auto-Loc. Grimpez simplement sur les caisses pour y accéder.
En plus du Shotgun, vous obtiendrez 3588 XP.

COURSE DE LA MORT DE PANDORE

Pour faire cette quête, vous devez être de niveau 20 au moins. La mission a lieu dans les Dahl Headland. Vous devez tuer les Fouchardes sur le circuit de course. La meilleure des techniques pour tuer les cinquante ennemis qui vous attendent est tout simplement de faire le premier tour du circuit et de les exterminer à ce moment-là. Ensuite, dirigez-vous vers l'Auto-Loc et prenez un Baroudeur. Vous devez effectuer un tour complet du circuit en moins de 45 secondes pour débloquer un succès/trophée.
En récompense, vous obtiendrez 4099 $, 5279 XP et le Rocket-Launcher.

LES DISPARUS

Vous devez être de niveau 24 au moins pour pouvoir faire cette quête annexe. Celle-ci a lieu à New Haven. Vous devez découvrir ce qu'est devenu Shawn Stokely. Dirigez-vous vers l'extrémité Ouest du secteur. Vous verrez alors une cabane. Passez par la passerelle pour y accéder. Là, se trouve le cadavre de Shawn.
En récompense, vous allez obtenir 3794 $ et 1560 XP.

UN PEU DE SANG SUR LES PNEUS

Vous devez être de niveau 10 au moins pour effectuer cette quête annexe qui a lieu dans les Arid Badlands. Celle-ci est relativement simple, vous devez uniquement écraser 10 ennemis à l'aide d'un Baroudeur que vous aurez pris à l'Auto-loc. Le sud du secteur est rempli d'ennemis, la quête sera très facile et rapide à remplir là-bas.
En récompense, vous obtiendrez 2329 $ et 1151 XP.

ROUND DE LA MORT : LEVER DE RIDEAU

Vous devez être de niveau 12 au moins pour remplir cette quête qui a lieu dans les Arid Badlands. Remplir cette quête vous permettra d'avoir accès à l'arène et de pouvoir faire toutes les rondes de la mort.
Vous devez tout simplement parler à Rade Zayben. Pour cela, rendez-vous entre la Zephir Substation et Titan's End. La cabane de Rade se trouve au bout du pont.
En plus de vous permettre l'accès à l'arène, vous obtiendrez une récompense de 3059 XP.

CERCLE DU MASSACRE : LEVER DE RIDEAU

Vous devez être de niveau 26 au moins pour avoir accès à cette quête. Elle a lieu dans les Rust Commons Est. Cette quête est relativement simple. Vous devez parler à Chuck Durden. Pour cela, rendez-vous à l'extrémité sud du secteur. Vous devez passer les wagons, la cour, et parler à Chuck, qui se trouve dans la cabane juste sur le coté gauche des magasins. Tout comme Rade Zayben l'a fait dans les Arid Badlands, parler à Chuck vous permettra d'avoir accès à l'arène. Vous obtiendrez aussi 1008 XP.

GAGNER 20 000 XP EN 30 SECONDES

Il vous faut :
{l 1 objet à vendre
1399 objets vendus pour le défi "Marchand de Mort"
La technique :
{l Aller dans un distributeur
Vendre votre objet
Faire immédiatement "Rachat"
Quitter le distributeur
Votre expérience va augmenter de 20 000. Quittez le jeu, relancez votre partie et recommencez la manipulation.

Borderlands 2

© 2K Games / Gearbox Software 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EASTER EGG MINECRAFT

Pour trouver l'easter egg de Minecraft dans ce jeu, vous devrez vous rendre dans la zone Caustic Caverns. Rendez-vous en haut à droite (selon la map), et après les rails, passez les quelques rochers sur votre droite. Ensuite, à gauche, vous pourrez apercevoir quelques blocs de Terre de Minecraft. Vous pouvez les casser pour aller dans une grotte, où vous trouverez aussi d'autres blocs en rapport avec Minecraft qui pourront vous donner des munitions et de l'argent, ainsi que des Creepers et des Badass Creepers.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Mon premier flingue

Cette première mission principale commence dès la fin de la cinématique d'introduction et sert globalement de tutoriel pour prendre en mains les commandes du jeu. Après votre accident de train, vous contrôlez donc votre personnage dans la neige et devez suivre ce sympathique robot qui vous raconte sa vie. Une fois dans sa tanière, attendez sagement qu'il se fasse arracher son unique oeil par votre futur proie et allez sur la gauche ouvrir la petite caisse indiquée par le radar et contenant votre première arme à feu. Vous terminez alors la mission Mon premier flingue. Notez que dans Borderlands 2, de nombreux éléments du décor sont à dénicher en tant que quêtes annexes. Dans cette grotte, ouvrez la porte tout à droite pour découvrir votre premier symbole du Culte de l'Arche. (Ces marques murales sont répertoriées par zone dans la troisième partie de cette solution.)

Trophée bronze : C'est moi qui régale

Aveugle

Suivez Claptrap hors de son logis pour sortir dans une plaine enneigée. Là, vous ne tardez pas à rencontrer des Garogos, ces espèces de peluches tendres et mignonnes... Ou pas. L'occasion pour vous de tester votre nouvelle arme en les tenant à distance pour éviter leurs attaques au corps-à-corps. Peu après, vous êtes de nouveau confrontés à cette faune locale. N'hésitez pas à briser les morceaux de glace lumineux pour récupérer des munitions. Aidez ensuite Claptrap à se sortir de la neige dans laquelle il est enfoncé, puis poursuivez votre route.

Vous ne tardez pas à rejoindre le premier boss du jeu, Coeur de Primate, le gros Garogo qui s'est fabriqué un pendentif avec l'oeil de votre " maître ". Attention, le monsieur est très en colère et il est accompagné de ses amis, certes moins imposants. Eliminez donc en priorité les petits Garogos afin de ne pas être submergé par le nombre puis passez au gros en privilégiant toujours les attaques à distance. Utilisez intelligemment vos munitions, ou vous risquez fort d'en être à court. Au terme du combat, vous récupérez l'oeil de Claptrap et le suivez jusqu'à une porte blindée qu'il a du mal à ouvrir. A l'intérieur, faites le plein de munitions et parlez au robot pour terminer la mission Aveugle.

Ménage à Liar's Berg

Votre nouvelle quête est de réparer l'oeil de votre pauvre guide. Pour cela, dirigez-vous vers Liar's Berg afin d'y rencontrer un certain Sir Hammerlock. La route n'est pas vraiment calme puisque de nouveaux Garogos viennent s'en prendre à vous. Eliminez-les puis atteignez le village. Là, de nombreux humains vous attendent : ce ne sont pas d'accueillants habitants mais bien des bandits qu'il vous faut descendre ! Pour cela, utilisez vos armes à feu de loin mais également votre attaque au corps à corps lorsqu'ils se trouvent à proximité.

Une fois la zone sécurisée, Sir Hammerlock sort de sa hutte et vous réclame l'oeil de Claptrap. Remettez-lui sans broncher pour qu'il répare enfin votre robot, ce qui n'arrange pas vraiment son amabilité. Parlez une nouvelle fois au bonhomme pour terminer la mission Ménage à Liar's Berg. A partir de là, de nombreuses missions secondaires sont accessibles dans cette même zone. Il est conseillé de les réaliser avant d'attaquer la suite de l'aventure afin de monter convenablement de niveaux. (Voir section Missions secondaires de cette solution.)

Le meilleur sbire du monde

Avant de commencer cette nouvelle mission, assurez-vous d'avoir terminé les cinq missions secondaires liées à Liar's Berg. Ce n'est pas obligatoire mais cela permet de boucler la zone avant de passer à la suite des évènements, et surtout d'aller affronter le Capitaine Flynt avec un niveau convenable. Réglez donc votre radar sur la mission actuelle et suivez Claptrap au milieu des camps ennemis. Si vous ne les avez pas encore nettoyés, c'est le moment de le faire. Vous ne devriez pas avoir trop de mal, surtout si vous avez récupéré le fusil de précision (sniper) offert par le Sir Hammerlock en échange de fourrures de Garogos. Une balle dans la tête équivaut à un coup critique qui tue instantanément les ennemis.

Vous arrivez ensuite vers un nouveau boss, Boom et Vroum. Le combat n'est pas difficile mais il est périlleux : tuez en priorité Vroum qui vous fonce dessus tout en évitant les tirs du canon de Boom. De nombreux ennemis basiques viennent également se frotter à vous au corps-à-corps, deux ou trois coups d'attaques physiques suffisent pour les vaincre. Ceci fait, passez à Boom afin de monter à votre tour sur le joli canon.
Là, vous devez d'abord dégager le passage sans attendre que Claptrap se mette à l'abri, puis exploser joyeusement la dizaine d'ennemis qui en sort. La vidéo suivante montre comment s'y prendre dans le combat contre Boom et Vroum.

Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au gros navire nommé Soaring Dragon. Vous traversez un nouveau camp au terme duquel Claptrap s'attire encore des ennuis. Eliminez tous vos adversaires et poursuivez jusqu'à ce que le robot ne puisse pas monter les escaliers. Il décide de vous attendre sur une plateforme ascendante : à vous de trouver la commande qui la fait monter. Continuez donc de grimper sur la structure, car ce levier est bien en hauteur. Une fois activé, suivez votre ami sans oubliez de passer par le magasin d'armes et de munitions, car c'est un gros boss qui vous attend.

Le Capitaine Flynt propose un combat assez corsé, mais rapide si vous savez être agile. Munissez-vous de votre fusil de précision et éliminez rapidement les sbires qui se jettent sur vous. Pour vaincre le gros matelot, visez en priorité sa tête afin de lui infliger un maximum de dégâts en un minimum de temps. Bien sûr, évitez ses attaques lourdes et lentes ainsi que les geysers de feu qui sortent du pont du bateau. La vidéo suivante montre comment s'y prendre dans ce combat. Au terme du combat, passez derrière la cabine pour embarquer sur le navire de Claptrap et terminer la mission Le meilleur sbire du monde.

Trophée bronze : Pourfendeur de dragons

En route vers Sanctuary

Dès votre arrivée, c'est déjà la foire. Une voiture qui traverse un pont, le pont qui explose... Bref, vous comprenez qu'il vous faudrait à vous aussi un véhicule pour traverser la grande plaine qui vous sépare de Sanctuary. Votre direction est donc cette sorte de garage qui permet de matérialiser à volonté des voitures. Malheureusement, elle refuse de vous laisse accéder aux commandes... Pas de souci, vous n'avez qu'à récupérer un adaptateur réseau parmi les détritus amassés dans le campement ennemi voisin ! Prenez tout de même la peine de faire le ménage avant de faire des emplettes calmement.

Ceci fait, retournez à l'Auto-loc pour que la demoiselle qui parle dans votre tête puisse pirater le système et vous fournir un véhicule digne de ce nom. Le maniement est simple du moment que l'on comprend bien comment s'y prendre :

maintenant le stick gauche vers le haut et tournez en inclinant à droite et à gauche la caméra grâce au stick droit, où à la souris pour les joueurs sur PC. Prenez de l'élan et traversez le ravin en sautant par-dessus le pont brisé. Suivez maintenant votre radar qui, après une petite balade mouvementée, vous amène directement devant les portes de Sanctuary. Seulement voilà, avant de rentrer, vous devez d'abord retrouver le caporal Reiss qui est récemment porté disparu. Suivez donc le symbole sur votre carte.

Vous récupérez tout d'abord un message ECHO qui vous apprend la localisation exacte du caporal. Partez vers le sud et abandonnez votre véhicule pour poursuivre à travers les pics trop étroits. Vous trouvez le malheureux en proie à des bandits qu'il va falloir sérieusement punir ! Malheureusement, le caporal meurt après quelques mots échangés, suffisant pour vous donner le prochain objectif : récupérer le coeur énergétique dans le camp voisin et surtout faire le plus de morts possible afin de le venger. De toute façon, vous devez forcément faire le ménage pour trouver le précieux objet. Retournez donc à Sanctuary pour enfin pénétrer dans l'enceinte blindée. Le concierge vous attend sur la droite, là où vous devez rétablir le système de défense grâce au coeur énergétique que vous venez de glaner. Vous terminez la mission En route vers Sanctuary.

Trophée bronze : Une route toute tracée

Plan B

Vous pouvez dès à présent pénétrer dans la ville même de Sanctuary et profiter des nombreux commerces qu'elle propose pour faire quelques emplettes. De nombreuses missions secondaires sont également accessibles ici, à voir dans la section éponyme de cette solution. Dirigez-vous vers le magasin de Scooter pour vous entretenir avec ce technicien un peu allumé qui vous parlera d'une énergie importante, l'éridium. Votre mission est de placer trois cellules énergétiques dans des bouches au sol de la ville : récupérez en deux dans son magasin puis direction la place principale de Sanctuary pour remplir votre boulot.

Pour obtenir la troisième, vous devez faire un achat au marché noir auprès d'Earl, indiqué sur le radar.
Vous pouvez enfin recharger la troisième batterie de vol de la ville. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au quartier général des Pillards Ecarlates devant lequel un soldat vous fournit la clef d'entrée. Une fois à l'intérieur du bâtiment, récupérez le message ECHO posé sur le bureau. Vous terminez la mission Plan B.

Trophée bronze : Quand on arrive en ville...

La chasse au Faucon Ardent

Puisque vous êtes toujours dans le quartier général de Sanctuary, montez à l'étage et approchez-vous du gros coffre-fort dans lequel vous pouvez désormais stocker vos objets afin d'alléger votre inventaire. N'oubliez pas de récupérer le message qui s'y trouve afin de savoir où vous rendre : sortez de la ville par le sud et traversez Three Horns - Divide pour rejoindre Frostburn Canyon. Fiez-vous encore et toujours à votre radar pour trouver l'entrée de la Blacktoe Cavern, repère du mystérieux Faucon Ardent.

Là, vous devez suivre les six panneaux pour trouver votre chemin, mais il est clairement plus facile de ne regarder que l'indicateur directionnel sur son radar. Le chemin est rempli de fous pas vraiment inoffensifs, que vous pouvez ignorer en traçant droite votre route. Attention, de nombreux tuyaux disséminés sur le chemin sont des pièges d'où sortent de belles colonnes de flamme. Soyez donc prudent et évitez-les en vous baissant ou en sautant. Vous ne tardez pas à faire la rencontre du Faucon Ardent qui n'est autre que Lilith, l'héroïne de Borderlands premier du nom. La demoiselle a besoin d'éridium pour recouvrer ses forces : allez en chercher dans un coffre à côté et rapportez-en lui.

Vous devez maintenant faire face à une vague d'ennemis. Pas de crainte, Lilith combat à vos côtés et ses pouvoirs sont pour le moins... Efficaces. N'hésitez donc pas à lui laisser la majorité du travail en faisant plus attention à votre jauge de vie. Après la première vague, c'est une seconde vague d'ennemis qui arrive, encore plus coriace. Au terme du combat, Lilith vous réclame une nouvelle dose d'éridium qui se trouve pareillement non loin de là. Vous terminez la mission La chasse au Faucon Ardent.

Trophée bronze : Une vieille connaissance

Opération sauvetage

Votre premier objectif durant cette mission où vous devez sauver Roland est de vous procurer un véhicule. Pour cela, rien de bien difficile : allez dans la première station auto-loc et servez-vous généreusement. Vous devez maintenant vous infiltrer dans la base ennemie dans laquelle votre ami est retenu prisonnier. Suivez le radar et placez-vous devant la grande grille. Un coup de klaxon devrait suffire à ouvrir l'entrée, sauf que votre véhicule ne correspond pas à celui des bandits et trahit votre présence. Scooter vous conseille alors d'aller rendre visite à Ellie, sa charmante soeur qui tient un garage en territoire ennemi.

Pour déguiser un véhicule selon les goûts spéciaux des bandits, Ellie vous demande de récupérer cinq pièces sur des épaves de voitures. Pour cela, partez sur la plaine et dégommez cinq véhicules ennemis en prenant soin ensuite de récupérer le fameux objet. Ceci fait, retournez dans le garage pour construire votre machine roulante grâce à laquelle vous pouvez retourner klaxonner devant la base ennemie qui retient Roland sans crainte d'être démasqué.

Vous devez ensuite vous infiltrer dans le coeur du bunker, et pour cela, vous devez préalablement vaincre Sale Gueule, un type au nom agréablement doux. Abaissez ensuite le pont-levis pour pénétrer dans Bloodshot Stronghold. Traversez cette vaste base vers le nord en prenant soin d'éliminer au fur et à mesure vos opposants pour ne pas vous retrouver submergé. Au terme des nombreux couloirs, vous trouvez enfin Roland dans sa cellule. Malheureusement, vous n'arrivez pas à le sauver puisqu'il se fait kidnapper par un nouveau robot... Poursuivez ce dernier à l'extérieur du bâtiment.
Vous faites ainsi face à un nouveau type d'ennemis : des robots. Vous repérez facilement les robots rayés qui sont kamikazes et qui foncent vers vous pour exploser. Inutile de gâcher des munitions pour eux, n'hésitez pas à les approcher pour les attirer puis éloignez-vous en courant lorsqu'ils font mine d'exploser. Les autres robots sont plus classiques à tuer : visez leur oeil de couleur ou bien leurs bras pour les démembrer et leur infliger de lourds dégâts. Vous êtes alors amenés à infiltrer la prison d'Hyperion pour retrouver votre malheureux ami.

Pour détruire le gros robot qui le tient prisonnier, visez exclusivement son gros oeil lumineux pour lui infliger un maximum de dégâts tout en prêtant garde aux nombreux sbires qu'il fait apparaître. Une fois Roland libéré, bataillez à ses côtés pour terminer les derniers ennemis mécaniques de la zone, puis parlez-lui pour terminer la mission Opération sauvetage.

Trophée bronze : Personne derrière

Un train à prendre

Pour commencer, retournez à Sanctuary pour retrouver Roland dans le QG des Pillards Ecarlates. Votre nouvel objectif est la Toundra Express, une grande plaine enneigée où se trouve un espion de Roland. Là, vous devez le réveiller en brûlant des Salgauss, ce qui a pour effet de les faire crier. Mordecai se réveille alors ainsi que son sniper qui vient vous épauler durant toutes vos promenades dans la Toundra Express. Vous devez ensuite aller voir Tina dans sa grotte, le Tiny Tina's Workshop. Cette adolescente complètement déjantée vous indique l'emplacement d'un camp ennemi dans lequel vous devez récupérer deux missiles explosifs.

Retournez ensuite donner les explosifs à Tina qui fabrique avec deux jolies poupées prêtes pour stopper un train. Ramassez-les puis allez les installer sur les rampes de lancement prévues à cet effet. N'oubliez pas de les activer avant de partir vous mettre à l'abri. Le train arrive, explose et déraille : rendez-vous sur le lieu de l'accident ! Montez sur le wagon qui sert d'escalier et pénétrez dans la zone nommée End of the Line. Là, progressez en tuant tous les robots jusqu'à trouver le wagon fortifié contenant la clé de l'Arche que vous convoitez tant.

Malheureusement, le meilleur robot du Beau Jack, Wilhelm, est là et veut à tout prix défendre son bien... Accrochez-vous pour le battre ! N'oubliez pas de descendre les robots volants qui ne cessent de recharger son bouclier. La vidéo ci-dessous montre comment s'y prendre pour remporter ce combat pas si évident que cela.

Une fois Wilhelm vaincu, ramassez le coeur énergétique et retournez à Sanctuary pour renforcer le bouclier de la ville... Là, vous avez une bien mauvaise surprise...

Trophée bronze : Un vrai boute-en-train

Envolée héroïque

Malheureusement, l'Ange qui vous accompagne depuis le début de l'aventure bosse en réalité pour Jack et vient de désactiver les boucliers de Sanctuary... Pas cool. Pas cool du tout : c'est la panique ! Maintenant, vous devez faire vite si vous souhaitez sauver la rébellion d'une fin tragique. Rejoignez la place au centre de Sanctuary et actionnez l'amorce d'allumage indiquée sur votre radar. Activez-en une seconde, puis allez trouver Roland dans le QG des Pillards Ecarlates. Là, récupérez les pépites d'éridium et pressez-vous d'aller les apporter à Lilith qui se trouve sur la place de tout à l'heure.

Ceci fait, vous êtes projeté hors de Sanctuary pendant que la ville volante se téléporte grâce au pouvoir de la sirène. Vous devez maintenant rejoindre vos amis : prenez la direction du Fridge indiqué sur votre radar. Là, appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grande porte pour terminer la mission Envolée héroïque.

Trophée bronze : Au plus haut des cieux

Les lumières de la ville volante

Votre premier objectif est assez vague : vous devez chercher vos amis dans la grande plaine enneigée qui s'offre à vous. Bien sûr, elle est remplie d'ennemis coriaces, sinon ce n'est pas drôle. Progressez donc dans cette nouvelle zone en éliminant petit à petit les bandits qui l'occupent. Une fois le point du radar atteint, il vous est demandé d'utiliser une station de voyage éclair pour retrouver Sanctuary. Malheureusement, la ville n'est plus répertoriée et n'est plus accessible via ce système. Allez donc à l'usine et traversez la grande étendue d'eau grâce à la grue en hauteur qui fait des allées-retours horizontales.

Votre objectif est de trouver une balise de ravitaillement. Malheureusement, cette dernière a été avalée par un charnier glouton qu'il va vous falloir descendre. Attention, de nombreux robots sont aussi présents dans la zone et s'ils attaquent aussi le charnier, ils préfèreront s'en prendre à vous dès que vous les aurez approchés de trop près. Ceci fait, direction Overlook pour inscrire Sanctuary dans le registre des stations éclairs. Là, déployez la balise et défendez-la des nombreuses vagues de robots qui vous attaquent. Si elle est détruite, vous n'avez qu'à la réparer en vous approchant d'elle.
Courage, l'attente est assez longue. Etablissez enfin la liaison de voyage éclair et téléportez-vous jusqu'à Sanctuary. Parlez à Roland dans le QG pour terminer la mission Les lumières de la ville volante.

Trophée bronze : D'ici, je peux voir ma maison !

Protection de la nature

Pour commencer, rendez-vous à Wildlife Exploitation Preserve pour y retrouver mon ami le sniper Mordecaï et sa copine Sanguine. Ce dernier doit vous donner une mise à jour pour Claptrap qui vous permettra par la suite d'accéder à la zone que vous souhaitez atteindre à la base. Rejoignez-le donc dans sa planque pour y apprendre que son faucon a été enlevé par les forces du Beau Jack. A vous d'aller le récupérer si vous souhaitez avoir de l'aide en retour. Pour cela, vous devez vous infiltrer dans la base indiquée par votre radar se situant en contrebas. Malheureusement, la porte blindée reste fermée et l'unique moyen de l'ouvrir est d'appeler des mécaniciens en endommageant trois robots (en les amputant d'un bras par exemple).

Ceci fait, pénétrez dans le complexe et poursuivez votre route en éliminant les robots et en suivant les indications données par votre radar. Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps de récupérer des échantillons de Skags pour remplir un objectif bonus pour Tannis. Quoiqu'il en soit, vous ne tardez pas à arriver devant le bâtiment des cellules. Pour ouvrir l'accès, il faut préalablement éliminer tous les robots qui atterrissent progressivement sur la zone. Attention au porteur super brutal qui est particulièrement redoutable. Une fois la porte ouverte, rendez-vous dans la cellule de Sanguine et examinez les plumes blanches au sol pour comprendre qu'elle a été transférée à un autre endroit.

Traversez donc le bâtiment jusqu'à tomber sur Sanguine... Qui vous attaque ! Les différentes expériences menées sur elle l'ont rendue folle et particulièrement coriace, d'autant plus qu'elle est composée elle-même de nombreuses altérations d'état comme le feu, le slag ou l'électricité. Au terme du combat, Mordecaï lui administre un médicament qui lui permet de se calmer. Récupérez directement sur elle la mise à jour de Claptrap et retournez immédiatement à Sanctuary. Une fois le robot mis à jour, parlez à Roland pour terminer la mission Protection de la nature.

Trophée bronze : Adieu, ma jolie

Mastoc un jour, Mastoc toujours

Une fois le message de Roland récupéré, suivez votre radar pour le délivrer à la personne en question. Pour cela, rendez-vous dans la Buzzard Factory où votre objectif est de survivre à l'initiation qui vous est proposée face à des mastocs redoutables. Au terme des rixes, remettez le message en mains propres à Brick.

La zone subit alors une attaque des robots du Beau Jack. Fiez-vous à votre tout nouvel associé et répondez à ses ordres qui sont de détruire les trois balises de mortier, tout en explosant les robots qui se dressent sur votre chemin. Une fois le ménage fait, retournez à Sanctuary et parlez à Roland pour terminer la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours.

Trophée bronze : Reformation du groupe

L'homme qui voulait être Jack

Rendez-vous dans la ville d'Opportunity, au sud-ouest des Highlands, dans laquelle l'indicateur sur votre radar vous mène au sosie du Beau Jack. Affrontez-le et tuez-le pour récupérer la mini-montre sur son cadavre et utilisez-la sur le kiosque d'information qui vous est indiqué. Ceci fait, à vous de faire un peu de tourisme dans Opportunity afin d'y déceler les trois autres kiosques qu'il faut pareillement étudier. Ceci fait, suivez votre radar pour pouvoir transmettre les échantillons à l'Ange qui a bien l'intention de synthétiser la voix de Jack. Ce après quoi il ne vous reste plus qu'à retourner à Sanctuary pour parler à Roland afin de terminer la mission L'homme qui voulait être Jack.

Trophée argent : Usurpation d'identité

Interdit aux Anges

Commencez la mission en rejoignant Claptrap dans sa petite cour à Sanctuary. Là, parlez-lui pour le convaincre de vous accompagner durant la quête, à Thousand Cuts. Une fois sur place, retrouvez le robot et suivez-le pour qu'il désactive le champ de force vous empêchant d'avancer. Là, vous êtes assaillis par un grand nombre de robots redoutables, bonne chance durant ce combat carrément épique. Poursuivez ensuite votre route tumultueuse jusqu'à enfin apercevoir le fameux bunker du Beau Jack qu'il vous est demandé de détruire.

Une fois sur le toit du bunker, vous devez détruire chacun des douze canons auto que vous croisez en prenant soin d'éviter les tirs de laser qui vous sont généreusement destinés.
Vous devez à présent affronter le bunker, ou plutôt BNK-3R, cette machine volante dont il faut attaquer directement le blindage avec vos armes lourdes. Bien entendu, des sbires sont aussi à éliminer au sol, sinon ce n'est pas drôle.

Une fois le BNK-3R détruit, engouffrez-vous de nouveau à l'intérieur du bâtiment pour trouver le Control Core Angel et rencontrez enfin l'Ange qui ne ressemble pas tant que ça à l'image qui parle dans votre tête depuis le début du jeu. Votre nouvel objectif est de détruire les trois injecteurs d'éridium indiqués par votre radar, ce qui est dans un premier temps impossible. Laissez donc Roland détruire les boucliers pendant que vous vous occupez des robots envoyés par le Beau Jack. Faites de même pour le deuxième, puis le troisième injecteur. Après la scène tristounette à laquelle vous assistez, parlez à Roland pour terminer la mission Interdit aux Anges.

Enfin, pas tout à fait, car vous accédez à la seconde partie de la mission. Après une cinématique où Jack fait irruption dans la salle, vous atterrissez dans la réserve de munitions de Marcus où il vous est possible de vous servir généreusement. C'est désormais Lilith qui parle dans votre tête à la place de l'Ange. Parlez à Mordecaï pour terminer vraiment la mission Interdit aux Anges.

Trophée argent : Un ange passe...

Efforts et difficultés

Votre objectif est d'atteindre le sommet de la tour Inferno dans le Buzzard Nest. Pour cela, la route va être longue et agitée, puisque remplies d'ennemis en tous genres. Une mission qui porte donc bien son nom. Rendez-vous en véhicule

au Arid Nexus puis entrez dans la Smoking Guano Grotto. Là, tuez les quatre commandants, puis poursuivez votre ascension. Suivez votre radar pour arriver dans le Main Street Reservoir où votre objectif est de pénétrer dans la Cramfist's Foundry.

Une fois le hangar trouvé, ouvrez-le grâce au levier allumé en vert et éliminez le Boombringer qui fait alors son entrée. Poursuivez ensuite l'ascension de la tour, sachant que vous pouvez tuer Mortor pour gagner un objectif bonus de la mission. Lorsque vous arrivez enfin au sommet de la tour, éliminez les cinq hélicos, puis organisez la prise des quatre caisses indiquées par le radar. Sautez ensuite du haut de la tour pour retourner tout en bas et passez dans la zone Eridium Blight, et prenez la direction de l'Arid Nexus. Parlez à l'espèce de commande verte pour terminer la mission Efforts et difficultés.

Trophée argent : Bombes larguées !

Extraction de données

Dirigez-vous au premier oléoduc, puis rendez-vous dans la station d'extraction. Suivez votre radar et poursuivez votre route dans la deuxième, puis la troisième station d'extraction dans lesquelles vous vous passez beaucoup de temps en compagnie de robots plutôt agressifs. A chaque fois, tournez les deux manivelles pour surcharger la station de pompage.

Une fois les trois stations de pompages terminées, allez percuter le grand oléoduc avec votre véhicule en utilisant le tremplin de tôle juste à côté du wagon en surbrillance verte. Atteignez ensuite la palissade d'Hyperion dans la zone de Fyrestone et utilisez l'ascenseur indiqué sur votre radar. Une fois au sommet, à vous de chercher le terminal d'accès aux données. Il se peut que votre route croise un certain robot géant dénommé Saturn... Bonne chance pour le vaincre ! Une fois le terminal atteint, téléchargez les informations concernant le Guerrier d'éridium. Récupérez l'objet offert par le téléchargement puis retournez à Sanctuary. Parlez à Mordecaï pour terminer la mlission Extraction de données.

Trophée argent : Le savoir, c'est le pouvoir

Les serres de Dieu

Voici l'ultime mission de l'histoire de Borderlands 2. Dès le début du niveau, vous pouvez aller vous entretenir avec Tannis, Moxxi, Zed, Hammerlock, Scooter et Marcus pour compléter des objectifs bonus. Rejoignez ensuite Claptrap et dirigez-vous avec votre " maître " vers l'Eridium Blight où vous devrez le défendre des lourdes attaques ennemies. Suivez le ensuite jusqu'à ce que vos routes se séparent.

Là, trouvez Jack puis affrontez enfin le Guerrier. Une fois vaincu, vous avez enfin le plaisir de tuer Jack... Ou de laisser Lilith le faire à votre place. Félicitations, vous avez terminé Borderlands 2 !

Trophée or : C'est ça, cause toujours...

Missions secondaires

Cette ville est trop petite

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut terminer la mission Ménage à Liar's Berg pour y accéder.

Vous avez simplement à nettoyer deux zones indiquées par le radar des Garogos qui les peuplent. La première se trouve en contrebas de la ville et la seconde au nord, dans une sorte de crevasse. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Cette ville est trop petite.

Une histoire de bouclier

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut terminer la mission Cette ville est trop petite pour y accéder.

Suivez le repère sur votre radar pour vous rendre sur un campement infesté d'ennemis à tuer en priorité. Vous arrivez devant la commande d'un ascenseur hélas inactif. Vous êtes alors dirigé vers un autre camp où Claptrap vous incite à courir pour traverser une barrière d'électricité. Finalement, l'astuce est bien de détruire le générateur d'énergie en tirant dessus. Récupérez le précieux fusible et retourner à l'ascenseur pour le faire fonctionner. Au sommet se trouve un magasin dans lequel vous devez acheter un joli bouclier. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Une histoire de bouclier.

Ici le Beau Jack

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut récupérer un objet spécial pour y accéder : dans le campement de droite en contrebas de Liar's Berg, tuez tous les ennemis. L'un d'entre eux laisse tomber un objet indiqué sur le radar par un point d'exclamation : il s'agit d'un enregistrement ECHO.

Vous devez maintenant trouver les trois autres messages disséminés dans Liar's Berg. Ce n'est pas chose difficile, leur emplacement est indiqué sur votre carte : le premier se trouve derrière la porte d'un conteneur, le deuxième se trouve dans un bloc de glace sur le toit d'une maison, le troisième se trouve dans un petit compartiment à ordures qu'il vous faut ouvrir. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Ici le Beau Jack.

Le bruit et la fourrure

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 5 et il faut terminer la mission Cette ville est trop petite pour y accéder.

L'objectif est très simple : mesurez-vous à des Garogos et achevez-les au corps à corps. Pour cela, le mieux est de presque les tuer à l'arme à feu pour n'avoir qu'un seul coup physique à donner. Ainsi, vous récupérez une fourrure de Garogo. Répétez quatre fois l'opération pour compléter les objets réclamés par le Sir. De nombreux nids de Garogos sont indiqués sur la carte, vous ne devriez avoir aucun mal à en trouver. Parlez au Sir Hammerlock ou à Claptrap pour terminer la mission Le bruit et la fourrure. Selon le choix que vous effectuerez, vous obtiendrez soit un fusil de précision, soit un fusil à pompe.

Symbiose

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 5 et il faut terminer la mission Une histoire de bouclier pour y accéder.

Commencez par vous rendre à Southern Shelf Bay en passant par le glacier en contrebas de Liar's Berg indiqué par votre radar. Là, avancez jusqu'au campement ennemi Blackburn Cove, en actionnant les deux passerelles pour ouvrir l'accès. Progressez dans le village tout en éliminant vos opposants pour arriver jusqu'au plus haut sommet. Le chemin est simple, il suffit de suivre les escaliers. Une fois en haut, Garonabo sort de sa cachette et vous affronte. Si vous avez un fusil de précision, commencez par éliminer le bonhomme chevauchant le monstre de deux ou trois headshots bien placés, puisque tuez la monture de la manière que vous désirez. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Symbiose.

Le jeu du nom

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Ce bon vieux Sir Hammerlock semble toujours aussi passionné par les Garogos. Sortez donc de la ville et remplissez les objectifs vous demandant de tuer ces bestioles, mais aussi d'examiner leurs " tas ", qui sont en réalité ces petits morceaux de glace luisants dans la neige. Ceci fait, l'homme s'amuse à trouver des nouveaux noms pour l'espèce tandis que vous devez, depuis votre véhicule, éclater les rochers que les Garogos vous envoient pendant qu'ils sont en l'air.
Rien de bien difficile. Pour finir, encore un changement de nom et quelques Garogos à exterminer. Parler au Sir Hammerlock pour terminer la mission Le jeu du nom.

Assassiner les assassins

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Commencez par sortir de la ville et suivre votre radar pour pénétrer dans la base souterraine de Southpaw Steam & Power. Là, le but est simple : progressez et tuez les quatre assassins qui font clairement office de petits boss. Pour chacun d'entre eux, vous gagnez un bonus si vous les achevez de la manière indiquée (au pistolet, au fusil de précision, au fusil à pompe et au corps à corps). Poursuivez donc pour trouver Wot, le premier assassin à éliminer.

Enfoncez-vous davantage dans les entrailles de la base pour faire face à Oney, puis à Reeth, puis au dernier assassin, Rouf. Tous sont différents et ressemblent à des ennemis déjà battus : un gros en armure, un petit léger qui frappe au corps-à-corps... Pensez bien à éliminer d'abord leur escorte afin de pouvoir les affronter calmement. Une fois le dernier assassin vaincu, retournez à l'entrée de départ qui se trouve juste à côté de la dernière salle (une grille à ouvrir). Parlez au Tableau des primes de Sanctuary pour terminer la mission Assassiner les assassins.

Pierre-feuille-Feu !

Cette mission secondaire est liée à Marcus de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Rien de bien difficile : il s'agit d'un entraînement aux armes et surtout d'un tutoriel sur les différentes altérations d'état à infliger à l'ennemi. Pour cela, vous disposez d'un cobaye sur une table verticale et d'un gentil Marcus qui vous fournit l'arme dont vous avez besoin. Soyez donc un élève docile et tirez sur l'ennemi pour écouter ses commentaires précieux et passer à l'arme suivant. Ainsi, vous terminez les missions :
{I Pierre-feuille-Feu !
Pierre-feuille-Electricité !
Pierre-feuille-Corrosion !
Pierre-feuille-Slag !

Pierre-feuille-Electricité !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

Pierre-feuille-Corrosion !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

Pierre-feuille-Slag !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

La cache secrète de Claptrap

Cette mission secondaire est liée à Claptrap de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission Plan B pour y accéder.

Le petit robot vous parle d'une cache secrète, que dis-je, ultra-secrète, que vous ne pourrez découvrir qu'après avoir rempli un grand nombre de quêtes ultra-difficiles requérant au moins le niveau 250. Sauf si vous trouvez la cachette par vous-même... Ce qui est le cas puisqu'il s'agit du placard à l'entrée de la décharge... Pauvre robot. Parlez à Claptrap pour terminer la mission La cache secrète de Claptrap.

NFS, chimie, iono

Cette mission secondaire est liée à Zed de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission Plan B pour y accéder.

Encore une mission très courte qui vous prouve à quel point Sanctuary est peuplée par des fous. Le docteur Zed vous demande de pratiquer une opération chirurgicale très précise et délicate sur le patient attaché sur son lit. Appuyez simplement sur la touche d'attaque au corps à corps pour déchirer littéralement son ventre et récupérer le précieux fragment d'éridium. Quel talent ! Allez ensuite rencontrer Tannis dans le quartier général de la ville. Parlez à Tannis pour terminer la mission NFS, chimie, iono.

Mystère médical

Cette mission secondaire est liée à Zed de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission NFS, chimie, iono pour y accéder.

La mission se sépare en deux temps (le premier ne s'appelle que Mystère médical). Sortez de Sanctuary et suivez votre radar pour arriver dans Three Horns - Valley. Là, rendez-vous dans la base du Dr Miséricorde, où vous prendrez d'abord soin d'éliminer tous les petits sbires. Passez au tour du gros docteur en armure lourde. Le mieux est de lui placer un bon coup de fusil de précision dans la tête pour lui enlever directement son bouclier, puis de le finir avec les armes qui sont à votre disposition. Restez bien à l'abri, car son arme fait très mal.

Mystère médical : X-Com-muniqué

Cette mission secondaire commence une fois que vous avez tué le Dr Miséricorde lors de la mission secondaire Mystère médical.

Une fois le Dr Miséricorde au sol, récupérez son arme et tuez vingt-cinq bandits avec celle-ci. Attention, un léger bug est à déplorer dans cette mission : assurez-vous de bien récupérer l'arme du docteur, de bien avoir de la place dans votre équipement. Si l'arme n'est ni dans vos mains, ni au sol, changez de zone, revenez, et battez une nouvelle fois le docteur qui a mystérieusement ressuscité. Pareillement, vous risquez d'avoir du mal à trouver vingt-cinq ennemis à abattre. Ne vous limitez pas à cette zone, fouillez dans tout Three Horns - Valley pour trouver des bandits et compléter l'objectif. Oui, on sait, cette arme vide très rapidement ses munitions et la mission est particulièrement fastidieuse... Parlez à Zed pour terminer la mission Mystère médical : X-Com-muniqué.

Complet

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 8.

Dans cette mission, il vous faut récupérer trois objets à travers la plaine afin de réparer la pompe à vapeur : la valve à vapeur, le condensateur et le boîtier de vitesses. Bien sûr, Scooter vous indique l'emplacement exact de ces trois objets et il est fortement conseiller de vous y rendre en véhicule. A chacun des trois endroits, un petit défi vous attend : faire descendre une échelle en tirant dessus, tuer des bestioles qui tiennent votre trésor... Au final, rapportez les trois objets vers la pompe et escaladez-la sur trois niveaux pour les remettre à leur place. Parlez au Tableau des primes pour terminer la mission Complet.

Par temps de pluie, de neige ou de Skags

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission Complet pour y accéder.

Dans cette mission, vous ne disposez que d'une minute et trente secondes pour livrer cinq colis à bon port... Dans un camp ennemi. Le temps imparti est très juste surtout que le lieu est un véritable dédale. Heureusement, la vidéo suivante est là pour vous guider. Parlez au Tableau des primes pour terminer la mission Par temps de pluie, de neige ou de Skags.

Une image positive

Cette mission secondaire est liée à Ellie dans son garage. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut finir de construire son véhicule (mission principale Opération sauvetage) pour y accéder.

Ellie vous demande de récupérer ses six bouchons qui ont été volés par les bandits du coin. Comme lors de la première partie de la mission Opération sauvetage, montez dans votre engin et allez dégommer des véhicules ennemis. Rouler sur les épaves suffit à récupérer les bouchons. Une fois les six en votre possession, retournez au garage et placez-les soigneusement sur les socles prévus à cet effet indiqués sur votre radar. Parlez à Ellie pour terminer la mission Une image positive.

Faute de missiles...

Cette mission secondaire est liée à un bandit, Loggins, qui se trouve à côté du garage d'Ellie. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut finir la première partie de la mission principale Opération sauvetage pour y accéder.

Le bandit vous demande d'infiltrer le camp des hélicos qui se situe dans la même zone. Ceci dit, impossible d'y accéder ! D'une manière classique, dirons-nous, car il faut utiliser un pic montagneux comme tremplin pour atterrir au plein milieu du camp avec ton véhicule à quatre roues. Une fois à l'intérieur, récupérez les quatre ballons de volley et les deux bidons d'essence. Vous pouvez aussi tuer le pilote de l'hélicoptère pour un gain de bonus. Une fois tous ces objets en mains, aspergez le filet de volleyball d'essence et incendiez-le avec une arme incendiaire. Il ne vous reste plus qu'à tuer les trois hommes torse nus indiqués par votre radar. Parlez au bandit du garage d'Ellie pour terminer la mission Faute de missiles...

Puissante transformation

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut terminer la mission principale Opération sauvetage pour y accéder.

Commencez par récupérer l'injecteur évolutionniste que vous tend le Sir Hammerlock, puis rendez-vous dans la Toundra Express pour trouver des Salgauss. Après avoir examiné leur méthode de mutation qui consiste à se mettre dans un gros cocon, attendez qu'un Salgauss arrive à ce stade et injectez le produit à l'intérieur. Il devient alors un Salgauss mutant, espèce redoutable que vous devez battre.
Très intéressé, le Sir Hammerlock vous demande ensuite de tuer quelques autres Salgauss mutants. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Puissante transformation.

Savoir tendre l'autre joue

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Il faut terminer la mission Puissante transformation pour y accéder.

Sans rancune

Cette mission secondaire est liée à un bandit à tuer dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13.

Trouvez au sol le message audio laissé par le bandit que vous venez de tuer. Il vous indique une cache remplie d'armes pour vous récompenser... Rendez-vous au lieu indiqué sur votre radar. Là, tentez de prendre le matériel pour vous rendre compte qu'il s'agit d'un piège (ça alors...) ! Eliminez donc les bandits de Will qui se jettent sur vous. Parlez à la caisse à armes pour terminer la mission Sans rancune et récupérer une arme au choix.

In Memoriam

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 12 et il faut terminer la mission La chasse au faucon ardent pour y accéder.

Votre objectif est de tuer Boll qui possède sur lui un enregistrement compromettant pour Lilith. Rendez-vous donc dans la zone de Three Horns Divide et suivez votre radar jusqu'à trouver le monsieur. Une fois descendu, vous devez trouver trois autres messages ECHO à travers la plaine, indiqués sur votre radar. Parlez à Lilith pour terminer la mission In Memoriam.

Mine de rien...

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut terminer la mission secondaire In Memoriam pour y accéder.

Rendez-vous dans la Toundra Express, tout au nord, dans la base indiquée par votre radar. Une fois le ménage fait (10 bandits à tuer), utilisez les tapis roulant pour monter dans la partie supérieure du camp tout en faisant attention à ne pas vous faire écraser par les pistons de la chaîne, un peu comme dans Star Wars Episode II. Une fois en haut, affrontez et éliminez Zeke pour récupérer le message ECHO en sa possession. Parlez à Tina (Toundra Express) pour terminer la mission Mine de rien...

Le braquage du train

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission secondaire Mine de rien... pour y accéder.

Commencez par récupérer les quatre paquets de dynamite dans la base de Tina. Ceci fait, fermez la porte du train en tirant sur le générateur à côté pour le faire exploser. Ceci fait, contactez Hyperion grâce à la radio à proximité pour que la société envoie un train. Une fois stoppé, allez forcer les trois coffres pour récupérer leur contenu. Parlez à Tina pour terminer la mission Le braquage du train.

Le culte : flamme éternelle

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut avoir terminé la mission La chasse au Faucon Ardent pour y accéder.

Votre premier objectif est de trouver l'incinérateur Clayton. Il servira de guide pour les missions à venir. Vous devez à présent récupérer les cendres de cinq bandits qu'il vous faut tuer dans la zone. Pour cela, vous devez les achever avec une arme incendiaire. Bien sûr, vous pouvez les blesser avec n'importe quelle autre arme, l'important étant celle qui porte le coup fatal. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : flamme éternelle.

Le culte : fausses idoles

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : flamme éternelle pour y accéder.

Votre objectif est de tuer une certaine Brûlure. Vous vous rendez rapidement compte qu'il s'agit d'une espèce de grosse araignée de feu. Le combat n'est pas spécialement difficile. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : fausses idoles.

Le culte : brûler l'allumette

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : fausses idoles pour y accéder.

Récupérer Allumette, un bandit kamikaze, dans les toilettes à proximité. Vous devez maintenant amener Allumette dans le Soaring Dragon, au sommet du bateau où vous aviez affronté Flynn au tout début du jeu. Bon voyage... Une fois sur place, placez-le sur sa chaîne et brûlez-le comme le veut le protocole. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : brûler l'allumette.

Le culte : l'embrasement

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : brûler l'allumette pour y accéder.

Dans la première partie de la mission, il vous faut tout simplement mettre feu grâce à une arme incendiaire aux trois effigies du Faucon Ardent indiquées sur votre radar. Ceci fait, rendez-vous à la cérémonie du Grand Embrasement pour y assister, ou plutôt pour surveiller ce qu'il s'y trame. Là, après avoir actionné le levier, Lilith fait son apparition. Cela ne suffit pas à calmer les illuminés qui s'en prennent alors à vous... Eliminez-les tous ainsi que l'incinérateur Clayton.

Parlez à Lilith dans Sanctuary pour terminer la mission Le culte : l'embrasement.

Les dissidents ninja

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut avoir terminé la mission Opération sauvetage pour y accéder.

Commencez par vous rendre dans le bar de Maxxi pour y récupérer la fameuse pizza dont on vous parle. Rejoignez ensuite la planque qui se trouve dans le même bunker où Roland était retenu prisonnier. Cette fois, vous devez passer dans les égouts pour accéder au repère des ninjas. Une fois la pizza posée sur la table, les quatre ninjas sortent... A vous de les tuer ! Ils attaquent à tour de rôle, ne vous emmêlez pas les pinceaux et venez à bout de chacun d'eux. Parlez à Tannis pour terminer la mission Les dissidents ninja.

Expérience extra-corporelle

Cette mission secondaire est liée à un ennemi que vous tuez dans le Bloodshot Stronghold.

Suivez votre radar et installez le noyau d'IA sur le constructeur. Malheureusement, votre compagnon s'en prend à vous et essaye de vous tuer. Détruisez donc le constructeur et récupérez de nouveau le noyau. Installez-le ensuite sur un porteur de guerre. Même scénario, même solution radicale. Vous devez enfin trouver une radio. Allez dans le bar de Maxxi à Sanctuary pour en trouver une et subir encore une fois la haine de l'IA. Pour mettre un terme à son vacarme, donnez un bon coup dans la radio pour la casser. Parlez à Marcus ou à Zed pour terminer la mission Expérience extra-corporelle et obtenir au choix une arme différente.

Gare à l'homme des glaces

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 15 et il faut avoir terminé la mission Un train à prendre pour y accéder.

Ramassez la dynamite posée juste à côté du tableau des missions et allez trafiquer les cinq chaudières du camp ennemi indiqué par votre radar. N'oubliez pas de faire un peu le ménage en tuant les bandits qui s'opposent à vos projets explosifs. Ainsi, vous pourrez apprécier l'humour tordant de Claptrap au calme... Une fois toutes les chaudières trafiquées, activez l'émetteur puis tuez les huit sadiques gelés. Parlez au tableau des missions de Three Horns Divide pour terminer la mission Gare à l'homme des glaces.

Invitation : préparatifs

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir bien avancé la mission Un train à prendre pour y accéder.

Votre premier objectif durant cette mission est de libérer Sir Reginald. Pour cela, il faut tuer Madame von Bartlesby, le salgauss géant qui retient la peluche prisonnière. Ce après quoi des hélicos sortent de la base voisine et vous attaquent. Descendez-en trois et récupérez des pièces sur leur épave, trois au total. Vous devez aussi sauver la princesse Ralatouf qui se trouve sur le camp ennemi ainsi que glaner quelques petits fours pour le thé. Retournez alors dans la tanière de Tina installer ses deux invités à table. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : préparatifs.

Invitation : RSVP

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission Invitation : préparatifs pour y accéder.

Diantre, il manque un invité à thé dansant qu'organise Tina ! Il s'appelle Brochette de chair et a l'air tout à fait adorable. C'est à vous d'aller le chercher en suivant l'indicateur sur votre radar... Il se trouve que Brochette de chair est un sadique du camp ennemi voisin. Pour l'attirer, c'est simple : commencez par tuer tous ses collègues puis approchez-vous de lui pour qu'il se mette à vous pourchassez. Fuyez alors doucement en prenant soin de ne pas le semer et apportez-le jusque dans la grotte de Tina. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : RSVP.

Invitation : thé dansant

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission Invitation : RSVP pour y accéder.

Pour commencer la mission, allumez joyeusement le générateur qui permet d'électrocuter le pauvre Brochette de chair. Allez ensuite lui donner un bon coup dans la tronche pour le mettre en forme. Les choses sérieuses commencent alors : les amis de Brochette de chair viennent en force pour sauver leur copain ! A vous de défendre la base de Tina et d'éliminer chacune des trois vagues de bandits en prenant garde à l'état du générateur qui est la cible des tirs ennemis. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : thé dansant.

Massacre de bandits : Round 1

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Envolée héroïque pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 2

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 1 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 3

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 2 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 4

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 3 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 5

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 4 pour y accéder.

On ne l'y reprendra plus

Cette mission secondaire est liée au cadavre de Justin MacReady dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Très courte, cette mission vous demande simplement de trouver parmi les hommes présents sur la scène du crime le tueur. Selon les indications données par le sheriff, vous comprenez bien qu'il s'agit de l'homme portant un sniper, soit le deuxième en partant de la droite. Parlez de nouveau au sheriff pour terminer la mission On ne l'y reprendra plus.

Coffre coquin

Cette mission secondaire est liée à Marcus dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 17 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous à l'ancien endroit où se trouvait Sanctuary pour trouver les fondations de la ville. Là, vous avez deux objectifs : tuer les vingt-cinq bandits présents sur les échafaudages, puis descendre au plus profond de la zone pour y récupérer le coffre de Marcus. Il faut exterminer un boss pour le récupérer, ce qui n'est pas très difficile puisqu'il vous suffit de vous mettre en retrait et de détruire chacune de ses grosses pattes de cristal. Parlez à Marcus pour terminer la mission Coffre coquin.

Le Bon, la Brute et le Mordecaï

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Votre premier objectif est de trouver Carson. Pour cela, traversez le désert dans lequel se trouve Ellie en vous fiant à votre radar. Vous devez de nouveau pénétrer dans le camp perché sur la montagne, toujours en y accédant grâce à un tremplin naturel, en véhicule. Dans le camp, allez chercher l'enregistrement ECHO sur le corps enfoui sous une plaque de tôle. Ce après quoi, prenez de nouveau la voiture en direction de Friendship Gulag.

Là, allez libérer le bonhomme en enlevant les barreaux qui le retiennent prisonnier, puis repartez pour The Dust en vue de trouver la cache dont il vous a parlé. Pour accéder à la partie reculée de la zone, vous devez contourner par l'arrière le garage d'Ellie. Une fois sur place, déterrez le butin de sous terre et survivez à l'affrontement à trois. Le mieux est de se placer bien loin pour laisser les deux autres se mettre sur la tronche, tout en les aidant au sniper. Une fois les deux adversaires éliminés, à vous le contenu du coffre. Ouvrez le coffre pour terminer la mission Le Bon, la Brute et le Mordecaï.

Guerre de clans : début des hostilités

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Guerre de clans : pole position

Cette mission secondaire est liée à Mick Zaford sans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : début des hostilités pour y accéder.

Guerre de clans : la boîte aux lettres

Cette mission secondaire est liée à Jimbo et Tector Hodunk, dans The Dust. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : pole position pour y accéder.

Guerre de clans : rien ne va plus

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO dans la boîte aux lettres de la mission Guerre de clans : la boîte aux lettres. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : la boîte aux lettres pour y accéder.

Guerre de clans : feu de caravanes

Cette mission secondaire est liée à Steve dans The Dust . Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : rien ne va plus pour y accéder.

Guerre de clans : veillée funèbre

Cette mission secondaire est liée à Jimbo et Tector Hodunk dans The Dust. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : feu de caravanes pour y accéder.

Guerre de clans : Zaford et Hodunk

Cette mission secondaire est liée à Ellie dans The Dust . Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : veillée funèbre pour y accéder.

Demi-portion

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Un accueil glacial

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Note pour plus tard

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO sur le cadavre d'un Goliath dans The Fridge. Il faut avoir terminé la mission Un accueil glacial pour y accéder..

Parfaitement pacifiques

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 17 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous à l'ancien endroit où se trouvait Sanctuary pour découvrir toutes les fondations de la ville. Là, descendez tout en bas des échafaudages pour atterrir dans une zone polluée par un liquide toxique verdâtre. A vous de le traverser en suivant votre radar pour trouver chacune des quatre preuves demandées par le Sir Hammerlock. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Parfaitement pacifiques.

Journaux cachés

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous dans la zone indiquée par votre radar pour récupérer chacun des quatre journaux de Tannis. Le premier se trouve sous le grand pont dans une remise, le deuxième dans une barque, le troisième dans une caravane dont il faut faire exploser l'arrière grâce aux plantes de feu à bord, et le quatrième dans une base qu'il faut contourner par les rochers sur la droite. Une fois en haut, tirez sur l'alimentation pour désactiver les barrières d'énergie.

Chaises de Torture

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 25 et il faut avoir terminé la mission Journaux cachés pour y accéder.

Rien d'impossible en réalité, le niveau de difficulté est anormalement élevé. Il vous suffit juste d'arpenter les rues de Sanctuary en suivant votre radar pour trouver les cinq journaux ECHO de Tannis. Fastoche, hein ? Parlez à Tannis pour terminer la mission Chaises de Torture.

La prescription du docteur

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 19 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Fête d'anniversaire de Claptrap !

Cette mission secondaire est liée à Claptrap dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Premièrement, allez récupérer les invitations que vous donne Claptrap pour les donner à Scooter, Moxxi et Marcus. Ceci fait, revenez assister à la fête du septième anniversaire du robot. Il n'y a pas grand monde mais vous devez vous occuper pendant le compte à rebours... En mettant de la musique ou en mangeant une pizza par exemple. Une fois la fête terminée, il est temps de revenir à des occupations plus sérieuses. Parlez à Claptrap pour terminer la mission Fête d'anniversaire de Claptrap.

Overlook : Guérisseur

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Overlook : levée de boucliers

Cette mission secondaire est liée à Karima dans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Overlook : Guérisseur pour y accéder.

Overlook : procédure de test

Cette mission secondaire est liée à Karima dans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Overlook : levée de boucliers pour y accéder.

Chasseur de Rôdeurs

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands. Sa difficulté est de niveau 16.

Votre objectif est de trouver les cinq chapitres du livre dans la zone indiquée par le radar, tout en tuant si possible les quinze rôdeurs présent dans les alentours. Attention, la zone se trouvant à proximité d'une base ennemie, des robots risquent fortement de se joindre à la partie. Parlez au tableau des missions de The Highlands pour terminer la mission Chasseur de Rôdeurs.

Trafic de membres

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands.

Dans cette mission, vous devez parcourir le plus rapidement possible The Highlands pour y ouvrir les cinq boîtes aux lettres contenant cinq... Bras. Attention, vous ne disposez que de deux minutes pour cette course difficile, alors n'hésitez pas à bien vous entrainer pour optimiser le parcours !

La plus belle des fêtes des mères

Cette mission secondaire est liée à une boîte à bijoux que vous trouvez dans The Highlands. Sa difficulté est de niveau 16.

A vous de suivre la trace de votre radar pour dénicher le repaire de Henry. Une fois sur place, tuez les six sbires de Henry, puis passez au monstre en personne qui n'a pas l'air content du tout de vous voir. Ouvrez le paquet de Taggart pour terminer la mission La plus belle des fêtes des mères.

Un tour de wagonnet

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO dans Caustic Caverns.

Droits des animaux

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sancutary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Rakkalcooliques anonymes

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Poète en herbe

Cette mission secondaire est liée Scooter dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Tir en pleine tête

Cette mission secondaire est liée la Tête McShooty dans Thousand Cuts. Elle est accessible en même temps que la mission principale Mastoc un jour, Mastoc toujours.

La Calamité

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Vengeance

Cette mission secondaire est liée à Moxxi dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Propagande maison

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Rocko le Râleur

Cette mission secondaire est liée Brick dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

La tour des Mastocs

Cette mission secondaire est liée Rocko dans Thousand Cuts. Il faut avoir terminé la mission Rocko le Râleur pour y accéder.

Contrat Hyperion 873

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

3h10 pour Boum-Boum

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Braquage de banque

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Confrontation

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé les missions 3h10 pour Boum-Boum et Braquage de banque pour y accéder.

SOS bébêtes : médicaments

Cette mission secondaire est liée à un Skag blessé dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

SOS bébêtes : nourriture

Cette mission secondaire est liée Dukino dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : médicaments pour y accéder.

SOS bébêtes : abri

Cette mission secondaire est liée à Dukino dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : nourriture pour y accéder.

Statuesque

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Opportunity. Il faut avoir terminé la mission L'homme qui voulait être Jack pour y accéder.

L'histoire selon les vainqueurs

Cette mission secondaire est liée au musée historique d'Hyperion. Il faut avoir terminé la mission L'homme qui voulait être Jack pour y accéder.

Sale boulot

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Voleurs et menteurs

Cette mission secondaire est liée à Sam Matthews dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Tueurs de démons

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : abri pour y accéder.

Capture de drapeaux

Cette mission secondaire est liée à Brick dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

L'Elu

Cette mission secondaire est liée Marcus dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Purée de monstres : partie 1

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Purée de monstres : partie 2

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Purée de monstres : partie 1 pour y accéder.

Purée de monstres : partie 3

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Purée de monstres : partie 2 pour y accéder.

Service clientèle

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Chez Mémé

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Suicide

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Un vrai garçon : l'habit fait l'humain

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Un vrai garçon : l'épreuve du temps

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Un vrai garçon : l'habit fait l'humain pour y accéder.

Un vrai garçon : enfin humain

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Un vrai garçon : l'épreuve du temps pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 1

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 2

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 1 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 3

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 2 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 4

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 3 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 5

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 4 pour y accéder.

La grande évasion

Cette mission secondaire est liée à Ulysse au sommet de la tour de Sawtooth Cauldron. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Le trésor oublié

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO dans Sawtooth Cauldron. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Dernières nouvelles

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Une faim de Skag

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO sur le cadavre d'un Skag. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Oncle Teddy

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Fyrestone. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Apprendre à connaître Jack

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Fyrestone. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Vous. Allez. Crever. (Sans dec'.)

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Les serres de Dieu pour y accéder.

EASTER EGG LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

L'easter egg est certain de fonctionner au parcours 2. Certains l'ont réussi en parcours 1, d'autres non. Pour n'avoir aucun doute, le meilleur reste le parcours 2.

Les consignes

Pas de stations de voyage éclair autorisées. Si une station est utilisée pendant la procédure, ça ne fonctionnera pas. Qui dit pas de stations, dit pas de téléportation, mais aussi pas de morts, et pas de second joueur qui rejoint la partie. L'easter egg peut être fait à plusieurs, mais il faut que personne ne rejoigne pendant le déroulement. Les véhicules sont autorisés.

La marche à suivre

- Aller à Claptrap's Place
- Prendre l'item dans la cheminée
- Donner l'item à Geary, sur le volcan à Eridium Blight (en haut à gauche de la map)
- Laissez Geary vous frapper une fois, puis il se jettera dans le volcan (qui a dit Gollum ?)
- 3 Rakks vont survoler la zone et lâcher précisément 3 coffres, dont l'un deux qui contiendra assurément du loot violet.

ERIDIUM ILLIMITÉ

Une fois à BloodShot Stronghold, dirigez-vous vers le portail le plus au Nord qui mène à Three Horns Valley. A coté de ce portail se trouve un sous-boss appelé Sale Gueule, tuez-le et récupérer l'Eridium qu'il lâchera. Ensuite passez le portail menant à Three Horns Valley, quittez le jeu, puis relancez votre partie. Retournez à Bloodshot Stronghold, le sous-boss sera encore là et lâchera encore de l'Eridium. Vous pouvez recommencer cette opération à l'infini.

INVINCIBLE CONTRE LES BOSS

Pour être invincible contre les boss de Borderlands 2, combattez-les à la limite de la zone. Il ne pourront pas vous toucher.

Cette astuce est une contribution de Bidibang.

XP FACILE

Pour gagner un maximum de points d'XP le plus rapidement possible dans Borderlands 2, suivez le conseil suivant :

- Rejoignez la partie d’un ami dans laquelle il aura lancé la quête de Tina nommée "Invitation" à Thundra Express.
- Votre allié reste devant la maison de "l’objectif vivant" et presse la détente à chaque apparition de Tina.
- Réactivez la quête à chaque échec : 5000 XP par essai

Borderlands : Emeute dans l'Underdome de Mad Moxxi

© 2K Games / Gearbox Software 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Petit Chelem

Vous avez terminé le défi mineur dans les 3 coliseums.

Argent

Hell-Burbia

Vous avez terminé le défi majeur dans le coliseum Hell-Burbia.

The Angelic Ruins

Vous avez terminé le défi majeur dans le coliseum Angelic Ruins.

The Gully

Vous avez terminé le défi majeur dans le coliseum The Gully.

Or

Grand Chelem

Vous avez fini chacun des 3 plus grands défis avec 1 seul personnage

Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx

© 2K Games / Gearbox Software 2010

+ D'INFOS FORUM

EMPLACEMENT DES NABOTS

Nabot 1 : "Cornetto Viande Passion"

Emplacement = t-bone Junction

Nabot 2 : "Nabot de la Lance Ecarlate"

Emplacement = Road's End

Nabot 3 : "Mini Steeve"

Emplacement = Deep Fathoms

Nabot 4 : "Catcheur Truxicain"

Emplacement = Lockdown Palace

Nabot 5 : "Microbe Sauteur"

Emplacement = The Ridgeway

TROPHÉES

Bronze

Monstre en kit

Nouvelle voiture construite : Monster

Athéna, libre

Athéna secourue

Dépôté

Lance Depot détruit

Saletés de nabots

Tous les nabots de butin ont été tués

La vitesse tue

Lancer détruit avec un Racer

Ding ! Niveau méta sup' !

Niveau 51 atteint

Complétiste

Toutes les missions de Secret Armory of General Knoxx ont été terminées

Chaque minute, un gogo s'éveille (Trophée caché)

Payé pour la visite (sans intérêt) de la World's Largest Bullet

Argent

Vincible

Crawmerax l'Invincible tué

Ding ! Niveau méta sup' +11 !

Niveau 61 atteint

Borderlands : Nouvelle Révolution

© 2K Games / Gearbox Software 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Touriste

Vous avez trouvé les 6 statues de Claptrap

Knoxx-Trap (Trophée caché)

Knoxx peut reposer en paix.... c'est pas trop tôt !

Steele-Trap (Trophée caché)

Vous avez tué le Commandant Steele-Trap

Ned-Trap (Trophée caché)

Vous avez tué le Dr. Ned-Trap

Le Lubricateur

Vous avez trouvé 25 bidons d'huile

Figur-Trap

Vous avez trouvé 15 figurines de Claptrap.

C'est trop réaliste !

Vous avez trouvé 5 paires de lunette 3D

Argent

Il était une fois la robolution (Trophée caché)

Vous avez tué le Claptrap Assassin Ninja Interplanétaire.

Le Collectionneur.

Vous avez terminé la mission dingo de Tannis

Quelle fiesta !

Vous avez trouvé 3 culottes, 5 poissons et 15 pizzas

Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned

© 2K Games / Gearbox Software 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

La maison des dam-Ned

Mission "La maison des dam-Ned" accomplie

Chair à canon pour la Jakobs

Mission "Chair à canon pour la Jakobs" accomplie

Argent

La nuit 'Ned mort-vivant' (Trophée caché)

Ned est mort...plus ou moins

Cerveeeeeeeeeeeelle !

Mission "Cerveeeeeeeeeeeelle !" accomplie

Or

Ned : mort ou mort-vivant (Trophée caché)

Ned est mort. À nouveau !

Braid

© Hothead Games 2009

+ D'INFOS FORUM

FIN SECRÈTE

Collectez les 7 étoiles secrètes pour que la 8ème apparaisse dans le dernier niveau. Certains interrupteurs ne seront plus affectés par le temps et vous pourrez atteindre l'étoile pour découvrir la fin secrète du jeu.

MONDE 1 ET ÉPILOGUE

Dans la maison qui permet d'accéder au choix des niveaux, réparez l'échelle qui mène au monde 1. Pour cela, vous devez trouver les 60 pièces de puzzle et résoudre le puzzle de chaque monde. Une fois le monde 1 terminé, vous accéderez directement à l'épilogue. Pour y revenir plus tard, il suffit d'aller sur l'écran titre et de marcher vers la gauche de l'écran en direction d'une alcôve invisible.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous voici face à l'un des jeux de plates-formes les plus originaux du moment, voire même de toute l'histoire des jeux vidéo. Braid est unique, déroutant même... Derrière une apparence simpliste et vieillotte entièrement en 2D, se cache un jeu élaboré de la manière la plus intelligente qui soit. En effet, tout en usant stratégiquement de sa faculté à remonter le temps, Tim, notre héros, devra évoluer à travers une pléiade de casse-tête de plus en plus corsés, au cours desquels il lui faudra attraper des pièces de puzzle éparpillées ici et là. Impossible de mourir dans Braid : le temps est vôtre et vous rejouerez sans cesse sa mélodie, tout ceci dans l'espoir de retrouver la trace de votre chère et tendre... A vous maintenant de mettre à l'épreuve votre matière grise en prenant vos marques avec ce 2ème monde (et non le premier), un monde dont la difficulté est certes loin d'égaler celle des suivants...

Monde 2 : TEMPS ET PARDON

Comme vous allez pouvoir le découvrir dans ce premier monde, vous disposez d'un pouvoir sur lequel sera basée toute l'aventure. Il s'agit de la capacité à manipuler le temps, en le remontant quand bon vous semble...

2-1 Trois pièces faciles

Pour ce premier niveau, avancez simplement vers la droite pour ensuite grimper à la grille, puis la suivante, et récupérer votre premier morceau de puzzle en revenant plus bas à gauche. La simple difficulté ici résidera dans le fait de ne pas tomber dans les piques.

Pour la suite, vous pourrez attraper la prochaine pièce de puzzle en sautant simplement sur un ennemi, ce qui vous permettra de gagner un peu de hauteur.

Afin d'attraper la troisième et dernière pièce de ce secteur, il s'agira de trouver le bon timing pour effectuer un premier

saut sur un monstre, puis rebondir tout de suite sur le second afin d'augmenter un peu plus votre hauteur et obtenir ainsi la pièce.

2-2 Le pont aux nuages

Avant de monter à l'échelle, avancez vers la droite pour aller récupérer la clé se trouvant sur la 2ème plate-forme. Revenez ensuite vers la gauche pour l'amener avec vous en haut de l'échelle et ouvrir ainsi la porte. Placez-vous alors simplement sur un nuage pour acquérir la première pièce de ce niveau.

La 2ème pièce du puzzle s'obtient très facilement, en continuant vers la droite et en sautant sur la prochaine série de nuages.

Pour récupérer ce morceau de puzzle (celui situé juste au-dessus de la porte), vous devrez avoir complété au préalable les niveaux 2-3 et 2-4. Une fois ceci effectué, revenez dans le monde 2 et rassemblez toutes les pièces de puzzle au niveau du tableau, sans tuer l'ennemi qui se promène sur la plate-forme en haut à gauche de celui-ci (si vous l'avez tué, remontez simplement le temps). Vous obtiendrez une image représentant une bouteille sur une petite table. Il s'agira alors de déplacer l'image de manière à ce que la table se trouve en haut à gauche, et qu'elle soit tout à fait alignée avec la plate-forme située à gauche du tableau, sur laquelle se déplace le monstre. Il va alors avancer sur la table comme par magie, puis vous devrez rabaisser la peinture pour le faire chuter au sol. Vous pourrez alors lui rebondir dessus lorsqu'il se trouvera au niveau de la porte de droite, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de puzzle.

Comme pour le troisième morceau, cette pièce de puzzle nécessite d'avoir effectué les niveaux 2-3 et 2-4. De la même manière que vous aviez récupéré la pièce précédente, il va vous falloir déplacer la peinture de sorte que la table se trouve cette fois en haut au milieu, de manière à pouvoir l'utiliser comme plate-forme intermédiaire (en ayant effectué à nouveau le parcours par la gauche pour pouvoir d'abord monter sur la plate-forme de gauche) afin d'atteindre celle de droite, menant à la dernière pièce de puzzle.

2-3 Chasse !

Dans ce niveau, il va vous falloir éliminer intelligemment vos ennemis si vous souhaitez récupérer la pièce de puzzle, qui ne sera accessible que lorsque les 6 monstres seront vaincus. Commencez donc par éliminer celui situé le plus bas, puis montez à l'échelle de droite en évitant pour l'instant le monstre se trouvant sur cette plate-forme. Partez plutôt à gauche et éliminez l'autre, pour monter à l'échelle qui vous mènera au troisième niveau. Éliminez alors le monstre qui se trouvera sur cette plate-forme, puis il s'agira ensuite de rebondir sur le monstre que vous aviez laissé en vie au niveau du dessous pour atteindre la plate-forme de droite. Occupez-vous alors du cinquième ennemi, puis montez à la dernière échelle qui vous permettra d'atteindre le dernier monstre et par la même occasion la pièce de puzzle.

2-4 Saut dans l'inconnu

Montez à l'échelle pour actionner le levier, ce qui permettra à la plate-forme de se déplacer vers la droite. En l'actionnant une fois encore, vous la ferez revenir vers la gauche. L'idée ici sera de faire atterrir sur cette plate-forme le monstre projeté par le canon, tandis que vous la ferez revenir vers la gauche, pour qu'il tombe dans la partie verte et non sur la surface piquante. Vous n'aurez plus qu'à suivre votre ennemi vers la gauche pour lui rebondir dessus et atteindre ainsi la pièce de puzzle.

Repartez vers la droite en utilisant la plate-forme mobile, puis il va vous falloir rebondir avec le bon timing sur un ennemi projeté par un autre canon. Si vous réussissez le saut sur sa tête, cela vous permettra d'atteindre la plate-forme d'en face et le 2ème morceau de puzzle. N'oubliez pas que vous pouvez remonter le temps comme bon vous semble pour rebondir sur l'ennemi avec plus de facilité.

Vous pourrez trouver le troisième morceau de puzzle en vous laissant tomber tout en bas du précipice, après avoir récupéré le morceau précédent. Il y a de fortes chances que vous atterrissiez sur la droite, à côté de la pièce située un peu plus haut à gauche. Qu'à cela ne tienne, remontez donc le temps durant votre chute afin d'en contrôler la trajectoire et d'atterrir pile-poil sur la pièce de puzzle.

Vous récupérerez le quatrième morceau en montant à l'échelle et en vous plaçant dans les alcôves de droite afin d'éviter d'être touché par les ennemis qui ne cessent de chuter. Il ne restera plus qu'à poursuivre vers la droite en

évitant la plante, puis en atteignant le château. Vous pouvez maintenant revenir récupérer les 2 morceaux de puzzle qui était jusqu'alors inaccessibles dans le niveau 2-2.

Monde 3 : TEMPS ET MYSTERE

Le troisième monde fera apparaître des objets scintillants en vert, qui ne seront pas affectés par les retours dans le temps. Peu importe donc si un ennemi clignotant en vert avance par exemple vers la gauche et que vous souhaitez remonter le temps : il continuera d'avancer sans subir aucun effet...

3-1 Le Fossé

Vous n'aurez pas de pièces de puzzle à récupérer ici. Dans ce secteur, sautez simplement dans le puits pour éliminer l'ennemi qui s'y trouve et récupérer la clé. Étant donné qu'elle brille de cette couleur verdâtre, elle n'est pas affectée par les retours dans le temps. Utilisez donc cette commande pour vous retrouver en haut du puits, clé en main, pour déverrouiller le passage et franchir la porte de droite.

3-2 Un aller et un retour

Montez simplement sur les grillages pour aller récupérer la clé située en haut à gauche, puis remontez le temps pour vous retrouver sur le premier grillage et vous diriger à droite, avant que le mur mobile ne vous ait bloqué le passage. Vous aurez ainsi assez de temps pour déverrouiller la porte et récupérer la pièce de puzzle qui se trouvait derrière. Quittez ensuite le niveau par la porte située en bas à droite.

3-3 Phase

Montez sur le grillage pour pouvoir sauter sur un nuage, puis il vous faudra vous déplacer de nuage en nuage vers la droite, en sachant que certains, scintillant en vert, ne seront pas affectés par le retour dans le temps. Étant donné qu'ils sont à la base trop loin pour les atteindre, effectuez tout de même un saut vers eux, puis tapotez légèrement le bouton de retour dans le temps, de sorte à rester plus ou moins figé en l'air, le temps que le nuage vert soit assez proche de vous pour que vous puissiez vous y poser. Vous pourrez alors continuer sur le canon au-dessus duquel se trouve la première pièce de puzzle.

Utilisez la même méthode que précédemment pour récupérer la 2ème pièce de puzzle, en sachant qu'il vous faudra cette fois rester figé en l'air par 2 fois, puisqu'il s'agira de sauter sur 2 nuages verts pour avancer vers votre objectif...

3-4 Le sol sous ses pieds

Montez à l'échelle pour marcher sur la plate-forme de droite et retomber au niveau du levier. Actionnez-le pour déplacer la plate-forme vers la gauche, puis une fois de retour au pied de l'échelle, remontez le temps, de sorte à ce que le monstre tombe sur la plate-forme mobile et se dirige jusqu'à la clé située tout à fait à gauche. Éliminez-le pour vous emparer de la clé, puis actionnez à nouveau le levier pour déverrouiller la porte de droite et récupérer la première pièce de ce secteur.

Continuez vers la droite pour faire face à un nouveau levier à actionner, ce qui déplacera la plate-forme du haut vers la droite. Montez à l'échelle de gauche, puis tenez-vous à l'extrémité droite de la plate-forme, en ayant au-dessous de vous la pièce de puzzle. Redescendez maintenant actionner le levier pour faire revenir la plate-forme vers la gauche, puis remontez le temps. Étant donné que cette dernière n'est pas affectée par le phénomène, vous vous retrouverez dans le vide, au-dessus de la pièce de puzzle, et tomberez donc automatiquement vers elle lorsque vous ferez repartir le temps normalement. Revenez enfin actionner le levier pour déplacer la plate-forme vers la droite puis la franchir, afin de passer la porte de droite.

3-5 Des voies étroites

Dirigez-vous vers la droite pour passer au-dessous d'une plate-forme sur laquelle le canon de gauche éjecte un ennemi scintillant en vert, et où le canon de droite l'élimine constamment et l'empêche d'avancer avec des projectiles. Placez-vous donc sur la plate-forme située entre les 2 échelles, au-dessous de la pièce de puzzle, puis attendez quelques

secondes (le temps que 2 ou 3 projectiles soient passés). Remontez alors le temps en tapotant légèrement le bouton, de sorte à faire revenir les projectiles dans le canon, ce qui permettra ainsi de laisser avancer le monstre vers la droite. Lorsqu'il vous rejoindra enfin sur la plate-forme, sautez-lui dessus pour atteindre la pièce de puzzle.

Poursuivez votre route en préférant échapper aux ennemis qui vous poursuivent plutôt que de les affronter, puis vous trouverez bientôt un canon qui tire horizontalement, tandis qu'un autre sera situé plus loin en hauteur et tirera en biais. Celui-ci n'est pas affecté par les retours dans le temps. Il s'agira alors de trouver le bon timing en remontant quelque peu le temps, de sorte à ce que les projectiles des 2 canons s'entrechoquent (tout en vous occupant des ennemis gênants). Ceci aura pour effet de n'envoyer qu'1 projectile sur 2 vers la droite du niveau, chose bien utile pour ce qui va suivre.
.. Une fois arrivé au niveau de la structure à l'extrême droite, montez à la première échelle, puis durant l'intervalle de temps qui sépare 2 projectiles, vous aurez la possibilité d'atteindre la petite échelle de droite puis de sauter vers la pièce de puzzle.

3-6 Irréversible

Dans cette première partie du niveau, vous verrez au-dessus de vous une plate-forme horizontale se déplaçant vers la gauche, et une plate-forme verte verticale qui monte petit à petit. Il vous faudra alors grimper à l'échelle de droite pour vous retrouver sur la plate-forme horizontale, mais sans activer de retour dans le temps. Vous devrez donc vous occuper des ennemis " à l'ancienne ", car le moindre retour dans le temps emprisonnerait la plate-forme horizontale si elle n'a pas encore dépassé le petit mur vertical qui lui, n'est pas affecté par les retours dans le temps. Utilisez ensuite la plate-forme horizontale pour atteindre la pièce de gauche, tout en vous chargeant des ennemis.

Empruntez la grande échelle qui descend sous terre, puis emparez-vous de la clé de gauche en évitant la plante carnivore. Celle-ci vous permet d'ouvrir la porte de droite, puis vous devrez alors remonter le temps pour ramasser automatiquement la clé et ouvrir la seconde porte avec celle-ci. La 2ème pièce de puzzle du niveau se trouvera derrière.

Après avoir récupéré la 2ème pièce de puzzle, descendez à l'échelle pour partir vers la gauche en évitant les 3 plantes carnivores et sans vous soucier de la clé. Descendez alors à l'échelle du fond pour trouver une autre clé qui scintille en vert au bas de celle-ci et remonter avec en effectuant un retour dans le temps. Utilisez cette clé pour ouvrir la première des 3 portes verrouillées, puis allez ensuite chercher l'autre clé située entre les plantes carnivores, afin d'ouvrir la porte du milieu. Remontez le temps pour vous retrouver à nouveau avec cette clé en main, puis utilisez-la pour ouvrir la dernière porte et atteindre la troisième pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant remonter les échelles pour rejoindre l'extérieur et poursuivre vers la droite...

3-7 Repaire

Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste un combat contre un boss... Avant d'aller l'affronter, il va vous falloir récupérer la clé qu'a lâché un ennemi juste avant de mourir, au niveau des piques. Sautez donc vers cette dernière, puis dans le quart de seconde où vous entendrez que vous l'avez attrapée juste avant de mourir, remontez le temps pour vous retrouver en haut. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires pour y parvenir... Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée, puis vous ferez face au boss. Tenez-vous au niveau des 2 lustres en grimpant au grillage et en évitant au mieux les projectiles, puis faites-les tomber avec le bon timing sur ce monstre, avant de remonter le temps pour pouvoir les réutiliser. Heureusement, le retour dans le temps n'affecte pas votre ennemi, et il perdra peu à peu ses pointes. Après lui avoir ôté sa dernière pointe, vous en viendrez à bout et pourrez poursuivre par la porte de droite.

3-8 Un picotement

Allez grimper à la première échelle accessible vers la droite, puis filez à gauche pour descendre par 2 fois et actionnez le levier après avoir éliminé un gêneur. Ceci aura pour effet de déplacer une plate-forme vers la droite. Revenez en haut de la toute première échelle empruntée, puis montez alors à celle de droite, afin de rejoindre l'extrême gauche de l'écran, où vous pourrez trouver un monstre qui possède une clé. Volez-la-lui, puis revenez au niveau du levier pour l'actionner à nouveau et faire repartir la plate-forme vers la gauche. C'est maintenant qu'il faudra remonter le temps pour vous retrouver à l'extrême gauche de l'écran, et rapidement sauter sur la plate-forme qui revient toujours vers la gauche (car non affectée par le retour dans le temps), afin de sauter sur celle-ci pour atteindre l'échelle vous menant à la première pièce de puzzle.

Faites revenir la plate-forme vers la droite en actionnant le levier, toujours en ayant la clé en main, puis sautez sur celle-ci pour déverrouiller la porte qui vous mènera à la 2ème partie du niveau. À gauche de la grande échelle, vous pouvez voir la 2ème pièce de puzzle emprisonnée par un mur vertical tombé depuis longtemps. Mais vous avez bien compris qu'il n'est jamais trop tard dans Braid... Montez donc tout à fait en haut de l'échelle, pour longer le grillage du haut vers la droite et descendre au pied de la 2ème échelle, tout ceci en évitant bien sûr les projectiles. Sautez alors sur la partie de grillage inférieure pour vous diriger vers la gauche et actionner le levier. Ceci aura pour effet d'élever une plate-forme au centre, sur laquelle vous pourrez sauter et qui vous fera scintiller en vert.
Cela signifie que vous ne serez pas affecté par les retours dans le temps, du moment que vous vous tenez sur cette plate-forme. Profitez-en alors pour remonter le temps de la manière la plus rapide possible, afin de vous retrouver au moment même où vous aviez débuté le niveau, autrement dit lorsque le mur vertical ne bloquait pas encore le passage vers la 2ème pièce de puzzle. Lorsque le mur se retrouvera au plus haut point, vous devriez avoir assez de temps pour rejoindre l'échelle de droite, longer le grillage du haut vers la gauche, puis descendre à l'échelle de gauche pour attraper la pièce de puzzle.

Monde 4 : TEMPS ET ENDROIT

Dans le quatrième niveau, le temps s'écoulera normalement tant que vous avancerez à droite, mais il se figera lorsque vous vous arrêterez ou emprunterez une échelle. Dès que vous reviendrez vers la gauche, le temps remontera automatiquement et ennemis et projectiles se verront avancer à reculons...

4-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez par-dessus le précipice pour courir jusqu'à la porte verrouillée, ce qui fera avancer l'ennemi du bas vers la gauche, lui faisant ainsi récupérer la clé. Sautez pour la récupérer, puis remontez simplement le temps pour déverrouiller la porte et passer au niveau suivant.

4-2 Spécialiste des sauts

Pour récupérer la première pièce de puzzle de ce niveau, montez aux 2 premières échelles de la structure de droite, tout en évitant les projectiles, mais ne tentez pas d'emprunter la troisième échelle. À la place, sautez sur le bloc qui se trouve tout de suite sur la droite de la 2ème échelle, puis sautez une fois encore pour vous retrouver derrière le canon du dessus, en face duquel se trouvera la pièce de puzzle.

Après avoir récupéré la première pièce de puzzle, sautez sur la plate-forme du haut pour vous emparer de la clé, puis au lieu d'aller directement ouvrir la porte verrouillée de gauche, redescendez sur la terre ferme et allez cette fois monter sur la structure de gauche. Après avoir grimpé à la 2ème échelle, il vous sera impossible d'emprunter la troisième. Sautez donc sur la petite plate-forme située à gauche de la 2ème échelle, puis vous pourrez rebondir sur la tête de l'ennemi qui était tombé au tout début du niveau, et qui remontera du fait que le temps revient en arrière. Ceci vous permet alors de vous retrouver derrière le canon du haut, puis vous n'avez plus qu'à grimper à la dernière échelle pour récupérer la pièce de puzzle.

La clé toujours en main, il suffit juste de sauter vers la droite après avoir récupéré le 2ème morceau de puzzle, pour ouvrir la porte verrouillée de gauche. Vous n'avez alors qu'à récupérer la troisième pièce et à filer à droite (passez par-dessus la plante en courant sur la plate-forme du haut) pour changer de niveau.

4-3 Tout juste hors de portée

Montez à l'échelle et actionnez le levier de gauche. Une fois tout en haut de l'échelle, dirigez-vous vers la gauche, puis sautez sur l'ennemi le plus à gauche qui devrait être en train de remonter. Ceci permet de ralentir le temps suffisamment pour que les murs se remettent en place, tout comme le levier, puis il suffira ensuite de franchir le premier muret en rebondissant sur l'ennemi situé à votre hauteur. Il ne vous restera alors plus qu'à récupérer la première pièce de puzzle.

Dès que vous attraperez la première pièce, un ennemi va tomber un peu plus bas, sur la plate-forme d'en face. Tout de suite après l'impact de sa chute, il s'agira de lui sauter sur la tête de manière à rebondir et vous trouver sur la plate-forme du dessus (lancez votre saut légèrement avant que l'ennemi touche le sol). Étant donné que vous l'avez tué, vous vous retrouverez dans l'impossibilité de récupérer la clé qui se trouve au-dessous de vous. Il va vous falloir remonter le

temps en allant à gauche par un quelconque moyen... Pour ce faire, montez à l'échelle, puis une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour vous retrouver sur la plate-forme la plus haute de la structure au niveau de laquelle vous aviez récupéré le premier morceau de puzzle. Vous devriez avoir fait suffisamment remonter le temps pour que l'ennemi soit réapparu. L'idée sera maintenant d'aller au maximum vers la droite. Sautez donc sur la plate-forme au niveau de laquelle se situe la grande échelle, puis courez entièrement à droite. Ceci aura permis à l'ennemi de s'emparer de la clé. Il vous restera alors à revenir sur la gauche et à lui sauter sur la tête pour qu'il lâche la clé. Tâchez d'atterrir sur sa tête en regardant vers la droite afin que le monstre ne ressuscite pas. Une fois la clé en main, il s'agira de remonter le temps avec le bouton habituel, pour vous retrouver au moment où vous étiez tout en haut de la grande échelle. Vous pourrez déverrouiller la porte de droite et poursuivre après avoir récupéré le morceau de puzzle (la porte de fin de niveau se trouve tout en bas à droite).

4-4 Chasse !

Dans cette phase de jeu, il vous sera demandé une fois encore d'éliminer la totalité des monstres présents sur les 4 niveaux du décor. La difficulté résidera cette fois dans le fait que le temps remontera dès que vous irez vers la gauche, provoquant ainsi la résurrection de vos ennemis. Comme d'habitude dans Braid, il va falloir user d'un peu de stratégie... Dans un premier temps, l'idée sera d'aller éliminer le monstre situé le plus haut.
Pour ce faire, montez à l'échelle de droite, partez vers la gauche pour emprunter l'autre échelle, puis repartez vers la droite pour rebondir sur le monstre le plus à droite du 2ème niveau, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de plate-forme de droite du troisième niveau. Montez alors à l'échelle pour partir vers la gauche et sautez sur ce premier monstre. Prenez toutefois garde de rebondir sur sa tête en étant tourné vers la droite pour ne pas que le temps remonte. Redescendez ensuite à l'échelle de droite, puis il faudra vous occuper de l'ennemi le plus à gauche de ce troisième niveau. Pour atteindre la plate-forme sur laquelle il se trouve, rebondissez une fois de plus sur la tête du monstre du 2ème niveau, puis avancez jusqu'à avoir parcouru les 3/4 de celle-ci. Étant donné que vous allez à gauche, vous avez sans doute remarqué que le premier monstre que vous aviez tué est en train de revenir sur sa plate-forme. Restez vigilant afin que cela ne soit pas le cas tout en éliminant votre 2ème ennemi (toujours en regardant vers la droite). Après vous être occupé de celui-ci, repartez donc vers la droite pour descendre d'un niveau et vous occuper du monstre situé le plus à gauche. Une fois ceci effectué, sautez sur la tête de l'ennemi situé le plus bas, pour enfin monter sur la plate-forme de droite du 2ème niveau et rebondir sur la tête de l'avant-dernier monstre (2 fois pour gagner en hauteur) afin de l'éliminer d'une part, mais qu'il vous permette d'atteindre la petite plate-forme du haut à droite, sur laquelle se trouve le dernier monstre à abattre. Vous n'avez plus qu'à monter l'échelle, récupérer la pièce, puis redescendre franchir la porte de droite.

4-5 Un mouvement graduel

Vous avez en face de vous 3 plantes carnivores qui ne sont pas affectées par le retour dans le temps. Il va falloir faire en sorte que l'ennemi de droite reste en vie et évite les plantes pour lui faire récupérer la clé située tout à fait à gauche. Pour ce faire, avancez prudemment et par étapes, car vous devrez non seulement éviter les plantes pour vous même, mais aussi garder en vie le monstre qui continuera de se diriger vers la gauche tant que vous avancez dans l'autre direction. Il s'agira bien sûr de revenir vers la gauche si jamais vous le tuez par mégarde. Une fois arrivé à l'échelle, le monstre aura la dernière plante à éviter, mais se fera éliminer pendant que vous monterez. Sautez alors sur la grande plate-forme de gauche afin de le ressusciter, puis choisissez le bon moment pour repartir vers la droite, en sautant sur le bloc carré situé à gauche de l'échelle. Une fois la plante rabaissée, continuez de filer vers la droite jusqu'à entendre que le monstre a récupéré la fameuse clé. Revenez maintenant sur la gauche sans vous soucier de son sort, et contentez-vous simplement de ramasser la clé. Il vous restera ensuite à monter à l'échelle de droite, repartir vers la gauche pour emprunter celle du dessus, puis aller déverrouiller la porte de droite, derrière laquelle se trouve la première pièce de puzzle.

Retournez vers la droite pour vous tenir sur la plate-forme située entre les 2 échelles du centre, et sachez qu'il va vous falloir attirer jusqu'ici un monstre qui proviendra de la droite et qui ne sera pas affecté par les effets du retour dans le temps. Toutefois, vous devrez lui faire éviter les 3 plantes carnivores qui, contrairement aux 3 précédentes, sont cette fois affectées par les manipulations du temps. Avant de retomber au sol, tenez-vous environ 5 secondes sur l'extrémité gauche de la plate-forme centrale, au moment où la première plante carnivore de droite sera retournée dans son pot. C'est la petite astuce qui vous permettra de vous emparer de la pièce de puzzle sans problème. En retombant ensuite au sol sur la droite du secteur, vous voyez donc le monstre sortir du canon et avancer vers la gauche. L'idée sera de stopper vos mouvements à chaque fois qu'une plante qu'il devra franchir sera totalement rabaissée. Une fois qu'il a passé les 2 premières plantes, remontez le temps pour vous retrouver à gauche de la plate-forme centrale, durant le

moment où vous aviez fait rester la troisième plante dans son pot. Le monstre va alors continuer d'avancer et tomber sur la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Il faudra lui rebondir dessus pour atteindre celle du haut et la pièce de puzzle par la même occasion. Vous pourrez clôturer le niveau en passant la porte du coin droit.

4-6 Un mouvement amplifié

Comme pour le niveau précédent, vous devrez faire avancer un ennemi vers la gauche tout en lui faisant éviter les plantes carnivores. Il pourra franchir les 2 premières plantes assez facilement, mais il sera impossible de lui faire passer les 2 suivantes étant donné qu'elles remontent bien trop vite à la surface.
Avancez donc vers la grande échelle sans vous soucier qu'il se fasse manger, puis revenez vers la gauche dès lors que vous vous retrouverez sur les nuages. Le fait d'avancer sur ces derniers vous permettra d'accélérer davantage votre course et donc le temps. Revenez au moment où le monstre se trouve tout à fait devant les 2 dernières plantes, puis dès que celles-ci sont rabaissées, foncez à droite jusqu'à quitter la couche de nuages et avancer quelques mètres plus loin pour entendre que la clé a été saisie. Notez que même si le temps est accéléré lorsque vous avancez sur les nuages, vous n'aurez qu'un très court instant pour faire passer le monstre sans qu'il se fasse manger par les plantes. Revenez vers la gauche pour récupérer la clé, puis montez la grande échelle de droite pour marcher sur la première couche de nuages et aller emprunter l'échelle de gauche. Ouvrez donc la porte verrouillée de gauche après avoir évité la plante carnivore, puis vous n'aurez plus qu'à vous emparer de la pièce de puzzle.

Repartez vers la gauche pour effectuer exactement le même chemin en sens inverse, puis une fois arrivé au niveau de la grande échelle centrale, montez tout en haut de celle-ci. Tenez-vous maintenant à l'extrémité droite du canon, puis sautez vers la droite comme si vous souhaitiez atteindre la plate-forme droit devant vous et sans craindre de tomber dans le vide. Un grand nuage va alors apparaître, sur lequel vous devriez retomber si vous avez fait preuve du timing parfait. Il ne restera alors plus qu'à poursuivre à droite en sautant sur les autres plates-formes, puis le morceau de puzzle sera à vous.

4-7 Un compagnon inconstant

Dans ce niveau, il faudra utiliser une clé qui est sensible aux retours dans le temps. Vous ne pourrez donc pas la garder en main en vous dirigeant vers la gauche... Emparez-vous d'entrée de jeu de cette clé qui se trouve devant vous, puis filez à droite jusqu'à rencontrer un premier ennemi. Évitez-le, pour ensuite sauter sur la plate-forme située légèrement au-dessus, afin de déverrouiller la porte avec la clé. Descendez ensuite par la droite de la plate-forme, puis faites apparaître un autre monstre en revenant à gauche, ce qui refermera la porte par la même occasion. Il devrait atterrir juste à côté de la clé et s'en emparer. L'idée sera qu'il vous l'amène, puis que vous la récupériez pour aller ouvrir l'autre porte verrouillée de droite qui vous mènera à la première pièce de puzzle.

Remontez maintenant le temps pour vous retrouver au moment où vous aviez passé la 2ème échelle en partant de la gauche, la clé en main. Montez maintenant à celle-ci pour vous diriger à droite, actionner le levier, puis retomber par la droite. Occupez-vous du monstre à proximité, puis faites en sorte que le suivant, projeté par le canon, tombe sur la petite plate-forme mobile. Dirigez-vous vers la gauche afin de la faire revenir vers le levier, en gardant le monstre sur celle-ci. Du fait du retour dans le temps, la clé va remonter vers le levier, et l'ennemi va pouvoir s'en emparer. Remontez alors la petite échelle de gauche pour lui chiper la clé (attendez qu'il ait franchi la 2ème échelle), la ramasser, pour ensuite monter à l'échelle suivante et déverrouiller la porte qui vous mène à la pièce de puzzle.

Monde 5 : TEMPS ET DECISIONS

Pour ce cinquième monde, à chaque fois que vous remonterez le temps, votre ombre apparaîtra un instant pour répéter les actions que vous aviez effectuées précédemment. Notez que cette ombre ne durera pas éternellement (une dizaine de secondes), et que les objets scintillant en violet pourront être touchés et manipulés par votre ombre...

5-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez dans le puits pour récupérer la pièce de puzzle, puis remontez le temps. Votre ombre ira alors chercher la pièce et vous n'avez qu'à vous diriger vers la porte en sautant par-dessus le précipice.

5-2 Si distant

Ici, montez à l'échelle pour faire fonctionner le levier violet, après avoir attendu quelques secondes à proximité de celui-ci. Remontez ensuite le temps, puis montez à l'échelle une fois encore pour aller franchir le mur de gauche qui se relèvera une fois que votre ombre aura actionné le levier. Vous trouverez la pièce de puzzle en haut de l'échelle de gauche.

Dirigez-vous maintenant vers la droite, pour rebondir sur un ennemi qui vous permettra d'atteindre le levier violet, au-dessus de la porte de sortie. Restez un instant à proximité de celui-ci, puis actionnez-le. Remontez ensuite le temps, puis rebondissez sur l'ennemi une fois encore pour sauter sur la plate-forme de gauche, tandis que votre ombre ira s'occuper du levier. Une fois que le mur sera relevé, vous n'aurez plus qu'à monter la grille pour récupérer le morceau de puzzle.

5-3 (Sans nom)

Montez à la grille, puis courez sur la plate-forme de droite pour passer par-dessus les piques et retomber plus bas. Ramassez la clé violette, puis avancez quelque peu pour attirer le lapin vers vous, avant de vous replacer un peu plus sur la gauche, sous le coin de la structure et en faisant face à l'ennemi. Restez un instant dans cette position avant de remonter le temps, puis rendez-vous sur la structure pour la contourner par le côté droit. Tandis que votre ombre occupera le lapin à gauche, vous aurez assez de temps pour monter à l'échelle centrale et vous emparer de la pièce de puzzle.

Descendez l'échelle, puis emparez-vous de la clé violette après vous être débarrassé du lapin. Placez-vous sur la gauche, en face du précipice rempli de piques, puis effectuez un saut vers la gauche comme si vous souhaitiez atteindre l'autre côté. Vous serez bien sûr trop court et votre personnage mourra. Vous devrez alors remonter le temps pour vous retrouver au tout début du niveau, puis avancez sur la droite pour vous placer à l'extrémité gauche du précipice de piques. Vous verrez alors votre ombre sauter vers vous avec la clé, puis au moment où elle mourra et lâchera l'objet, vous l'attraperez automatiquement. Il ne vous restera plus alors qu'à monter la grille de gauche, déverrouiller la porte et franchir la porte de sortie située en haut à droite du niveau.

5-4 Le passage du fossé

Empruntez l'échelle située plus à droite, puis revenez vers la gauche pour vous tenir à proximité du levier. Inutile de l'actionner pour le moment. Il s'agira plutôt de sauter entre les 2 plates-formes pour retomber au sol et éliminer le monstre qui se balade. Remontez ensuite le temps, puis au lieu de sauter cette fois entre les plates-formes, atterrissez sur celle de gauche, où se trouve le canon. Étant donné que votre ombre aura éliminé l'ennemi du bas, un nouveau va apparaître à partir du canon, sur lequel vous pourrez rebondir pour atteindre la pièce de puzzle.

Actionnez le levier pour déplacer la petite plate-forme vers la gauche, puis retombez au sol pour éliminer le monstre. Comme précédemment, remontez le temps pour vous retrouver à côté du levier, et tandis que votre ombre ira s'occuper de l'ennemi du bas, observez le nouveau monstre se diriger vers la droite du niveau. Soyez prêt pour l'accueillir à droite, avant qu'il ne retombe sur la terre ferme, c'est-à-dire au même niveau que la porte de sortie. Il ne s'agira pas ici de le tuer, mais plutôt de vous faire tuer en le tapant par-dessous. Ceci aura pour effet de faire rebondir l'ennemi un peu plus haut et plus loin. Remontez donc le temps aussitôt après avoir péri, puis allez vous placer en haut de l'échelle la plus à droite, pour vous préparer à sauter sur le monstre que votre ombre aura fait rebondir, vous permettant ainsi d'atteindre la pièce de puzzle de droite à l'aide d'un 2ème saut.

Remontez à l'échelle et dirigez-vous vers la gauche pour vous placer au niveau du levier. Une fois ici, partez vous charger de l'ennemi situé en bas à droite, puis remontez le temps jusqu'à vous retrouver à côté du levier. Dès que votre ombre aura éliminé le monstre, un nouveau va sortir du canon de gauche, et vous devrez actionner le levier au bon moment pour le faire avancer sur la plate-forme mobile, jusqu'à ce qu'il vous rejoigne sur la vôtre.
Comme cela risque d'être trop court, remontez quelque peu le temps pendant qu'il se trouve sur la plate-forme pour voir apparaître une ombre de celle-ci, sur laquelle le monstre peut aussi marcher. Plusieurs essais risquent d'être nécessaires pour réussir cette manipulation, mais vous n'aurez plus qu'à sauter sur la tête du monstre pour rejoindre la plate-forme du haut et vous emparer de la pièce de puzzle.

5-5 Une occasion se présente

Montez à l'échelle, puis filez à droite pour sauter sur l'ennemi qui possède une clé, à proximité de la 2ème échelle. Avec

celle-ci, descendez ouvrir la porte violette située la plus en bas à gauche, puis remontez le temps juste avant d'éliminer le monstre. Répétez l'opération, récupérez à nouveau la clé, tandis que votre ombre fera de même, obtenant également une clé. Ouvrez cette fois à la porte de gauche la plus haute, puis sautez sur la porte violette pour pouvoir grimper à l'échelle de gauche, tandis que votre ombre va bientôt la déverrouiller. Actionnez le levier, puis rebroussez chemin vers le début du niveau pour pouvoir récupérer la pièce de puzzle.

Rendez-vous maintenant sur la structure la plus à droite du niveau, pour aller actionner le levier du haut et faire monter la plate-forme du bas. Actionnez une fois de plus le levier pour la faire redescendre, puis remontez le temps pour aller vous placer sur celle-ci, tandis que votre ombre ira actionner le levier. Vous allez alors être remonté à proximité de l'autre levier à actionner. Ceci aura pour effet d'élever une petite plate-forme au-dessus, puis une fois qu'elle aura atteint son point culminant, il vous faudra actionner une fois encore le levier pour la faire descendre. Remontez le temps, grimpez à l'échelle de gauche, puis actionnez le levier du haut pour élever votre ombre, qui actionnera à son tour l'autre levier. Vous n'avez plus qu'à utiliser la petite plate-forme mobile pour atteindre la pièce de puzzle.

5-6 Repaire

Vous allez devoir combattre à nouveau un boss en lui faisant tomber des lustres sur la tête. Toutefois, celui-ci étant de couleur rose, il va falloir agir différemment de la fois précédente. Faites-lui tomber un lustre sur la tête, puis remontez le temps pour pouvoir le réutiliser. Toutefois, l'ennemi aura récupéré sa corne. Faites en sorte qu'il se trouve sous le lustre lorsque vous faites repartir le temps (en l'attirant par des déplacements latéraux), afin que l'ombre de ce dernier touche le boss une fois de plus. Il perdra donc pour de bon sa corne, puis il vous faudra réitérer l'opération jusqu'à le vaincre totalement. Suite à votre victoire, vous pourrez récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte située la plus en haut à gauche du niveau. Vous aurez ensuite un levier à actionner, tandis qu'il vous faudra remonter le temps jusqu'au moment où vous étiez à proximité du boss, afin d'ouvrir cette fois la porte de droite. Votre ombre ayant actionné le levier, il ne vous reste plus qu'à passer sous le mur qui est en train de s'élever. La pièce de puzzle en poche, quittez le niveau par la porte.

5-7 Un compagnon fragile

Montez à la grille et récupérez la clé détenue par le monstre. Tenez-vous maintenant quelques pas devant la première porte verrouillée, puis effectuez un saut vers elle, comme si vous souhaitiez la toucher avec votre clé. Juste avant l'impact, remontez le temps pour vous retrouver au moment du saut. Votre ombre va alors sauter et ouvrir la première porte à votre place, ce qui vous permettra de déverrouiller la seconde avec votre clé. Après avoir récupéré la pièce de puzzle, il ne vous restera plus qu'à vous diriger à droite du niveau...

Monde 6 : HESITATION

Dans ce sixième monde, vous aurez en votre possession un anneau qui, une fois posé à l'endroit de votre choix, aura pour effet de fortement ralentir le temps sur une surface circulaire entourant votre objet. Le temps sera également ralenti légèrement par-delà le cercle, et il faudra donc vous servir de l'anneau à bon escient pour récupérer toutes les pièces de puzzle à travers les différents niveaux.

6-1 Le Fossé

Dans ce premier niveau, vous n'avez qu'à sauter par-dessus le précipice pour avancer jusqu'à la porte.

6-2 Un aller et un retour

Ici, vous devrez récupérer la pièce de puzzle se trouvant sur la droite, derrière une porte verrouillée qu'il vous faut atteindre avant la tombée du mur. Il s'agira alors de créer un cercle temporel au niveau de celui-ci, de manière à le ralentir au maximum, le temps que vous alliez chercher la clé en haut à gauche de l'écran. Une fois la pièce de puzzle en main, vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située en bas à droite.

6-3 Phase ?

Sautez sur la petite plate-forme de droite, puis créez un cercle dont le centre se trouvera à l'extrême droite de celle-ci.

Un premier nuage va alors pénétrer à l'intérieur, puis vous devrez sauter rapidement sur celui-ci, afin de rejoindre le 2ème qui suit, puis sauter enfin sur un troisième, dans le but de vous retrouver sur le canon et d'attraper la pièce de puzzle. Tout ceci est bien entendu plus facile à dire qu'à faire, car il vous faudra trouver le bon timing pour réaliser cette action.

Retournez récupérer votre cercle, puis dirigez-vous sur la droite pour monter tout en haut de la longue grille verticale. Avancez sur la plate-forme pour placer votre cercle de sorte que la partie du bas soit située à mi-distance entre la petite plate-forme et le canon, tout près de la fleur. Rendez-vous donc sur cette petite plate-forme pour sauter sur un premier nuage, puis effectuez ensuite un 2ème saut vers la droite en pénétrant dans le demi-cercle, afin de laisser le temps à un 2ème nuage d'avancer jusqu'à votre point de chute. Restera ensuite à sauter sur le canon et à récupérer la 2ème pièce de puzzle.

6-4 Cascade

Rendez-vous tout à fait à droite du niveau, afin d'aller placer votre cercle sur le canon le plus à droite. Ses projectiles vont alors se ralentir, permettant à un monstre d'avancer sur la plate-forme d'en face. Vous n'aurez plus qu'à lui sauter dessus pour atteindre la première pièce de puzzle.

Allez tout d'abord récupérer votre anneau, puis filez à gauche pour monter à la première échelle que vous croiserez. Allez poser votre cercle tout à fait à droite de la plate-forme, puis sautez sur un ennemi projeté par le canon de gauche, pour vous retrouver sur la petite plate-forme sur laquelle il se trouve. Évitez le 2ème monstre qui va être projeté, puis attendez qu'il atterrisse sur la plate-forme du bas (là où se trouve votre anneau), en vous préparant à sauter sur sa tête. Effectuez votre saut au moment où il atterrit de son 2ème rebond, de sorte à atteindre la plate-forme située en haut à droite, sur laquelle vous pourrez récupérer la clé. Repartez avec celle-ci vers la gauche pour désactiver votre cercle, puis allez le replacer sur le canon situé tout à fait à droite, comme effectué dans le paragraphe précédent. Attendez ensuite qu'un des monstres projetés par la gauche puisse franchir la plate-forme sans se faire toucher par un projectile et retomber tout en bas pour repartir à gauche. Récupérez alors votre anneau, puis suivez-le par le haut pour pouvoir lui retomber dessus de l'autre côté et rebondir ainsi vers l'autre canon situé plus à gauche. Une fois sur ce dernier, placez votre cercle à cet endroit afin de ralentir ses projectiles. Montez à l'échelle, puis glissez-vous dans le passage de gauche afin d'aller déverrouiller la porte et d'actionner le levier du fond. Repartez maintenant vers la gauche en évitant les projectiles, puis montez au sommet de l'échelle. Rendez-vous sur la gauche pour aller cueillir votre pièce de puzzle bien méritée...

Pour récupérer la troisième pièce, vous allez devoir placer votre anneau au coin droit de la plate-forme sur laquelle est situé le canon le plus à gauche, et qui envoie des ennemis en diagonale. Placez-vous à droite, de l'autre côté du petit précipice, puis sautez sur un premier ennemi dont la chute est ralentie par le cercle, pour ensuite rebondir sur un 2ème. Ceci vous permettra d'être assez haut pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche, qui vous mène vers la dernière pièce de puzzle. Vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située tout à fait en bas à droite.

6-5 Un feuillage infranchissable

Placez votre cercle tout à fait au bas du petit mur vertical, car il est en train de monter pour empêcher la grande plate-forme horizontale de poursuivre son avancée vers la gauche. Restez à cet endroit avec votre anneau tout en évitant les ennemis, jusqu'à être sûr que la plate-forme horizontale ne restera pas bloquée. Allez maintenant placer votre anneau au bas de la plante carnivore, puis montez à l'échelle de droite. Attendez que la plante soit tout à fait rétractée pour pouvoir passer, puis filez à gauche en évitant les monstres, afin de vous aider de la plate-forme pour atteindre la pièce de puzzle.

Revenez récupérer votre anneau, puis dirigez-vous en haut à droite du niveau pour vous placer sous les 3 plantes carnivores. L'idée sera ici de placer votre anneau sous la plante la plus à droite et de jouer avec le retour dans le temps pour permettre à 2 monstres de couleur verte (à la suite) de franchir la série de 3 plantes. Attendez qu'un premier tombe à votre niveau et revienne vers vous, puis sautez-lui dessus avant de rebondir également sur le 2ème qui devrait tout juste être en fin de chute. Vous aurez alors gagné assez de hauteur pour vous retrouver sur la plate-forme à gauche de laquelle se trouve la pièce de puzzle.

6-6 Ascenseurs en folie

Montez aux 6 petites échelles de droite en évitant les projectiles, afin d'aller actionner le levier situé en haut à gauche. Sautez ensuite sur la plate-forme qui va redescendre vers le levier du bas, récupérez la clé sur la gauche en évitant le monstre apparu, puis actionnez le levier pour faire remonter la plate-forme sur laquelle vous devrez vous trouver à nouveau. Une fois arrivé tout en haut, placez votre anneau sur la droite de la plate-forme, pour ensuite actionner le levier et la faire redescendre. Celle-ci retournera très lentement vers le bas, et le cercle temporel touchera les 3 canons. Leurs projectiles seront alors ralentis, ce qui vous permettra de descendre les 6 échelles de droite. Vous n'avez plus qu'à aller sur la gauche, récupérer votre anneau, monter à l'échelle, pour enfin sauter vers la pièce de puzzle après avoir déverrouillé la porte.

Rendez-vous maintenant tout à fait à droite du niveau pour monter sur la dernière échelle. Tenez-vous à droite du levier, posez votre anneau ici, puis actionnez ce même levier. Une petite plate-forme va alors se déplacer latéralement, tandis qu'une plus grande va descendre. Sautez sur cette dernière, puis tenez-vous sur l'extrémité droite. Étant donné que cette plate-forme vous rend insensible aux retours dans le temps, effectuez-en un pour la faire remonter et sautez ensuite vers la droite pour attraper la pièce de puzzle, tout en évitant les projectiles du canon qui devraient être ralentis par votre anneau.

Après avoir récupéré votre anneau, actionnez une fois encore le levier pour faire redescendre la plate-forme. Rendez-vous sur celle-ci pour y poser votre anneau au centre, puis revenez actionner le levier pour qu'elle remonte jusqu'en haut. Une fois qu'elle est tout à fait remontée, actionnez une troisième fois le levier pour la voir redescendre lentement, si bien que la petite plate-forme de droite va pouvoir lui passer dessous et continuer son chemin vers la gauche. Montez maintenant à l'échelle de la plate-forme sur laquelle vous aviez laissé votre anneau (après avoir récupéré celui-ci), puis allez actionner le levier de gauche. Une petite plate-forme va alors se déplacer et libérer une échelle. Redescendez au sol pour monter à celle-ci et vous retrouver sur la petite plate-forme que vous aviez fait passer précédemment sous la grande. En vous trouvant sur celle-ci, vous serez à nouveau insensible aux retours dans le temps. Sautez sur l'échelle durant le court laps de temps où vous gardez la couleur verte, pour rapidement revenir à l'instant où elle se trouvait assez haut pour que vous n'ayez qu'à vous glisser sur la gauche et attraper la pièce de puzzle. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires, étant donné le timing assez serré pour réaliser cette manipulation...

6-7 Dans un autre château

Montez à la première échelle, puis placez votre anneau au maximum à droite, de sorte qu'il entoure la clé et la plate-forme sur laquelle elle est posée. Attendez une quinzaine de secondes, puis récupérez l'anneau pour descendre et le placer au niveau du canon de droite. Vous devriez alors avoir assez de temps pour monter à l'échelle entre 2 projectiles, puis il vous faudra vous placer sur la plate-forme qui vous rend insensible aux retours dans le temps, à gauche du levier. Remontez le temps, jusqu'à ce que l'anneau soit revenu en haut à gauche, à côté de la clé, puis actionnez le levier.
La plate-forme de gauche va alors se déplacer, et l'anneau tombera lentement avec la clé. Durant cela de ce temps, redescendez à droite de l'échelle pour vous préparer à sauter par-dessus le précipice au centre de l'anneau, afin de récupérer à la fois ce dernier et la clé. Une fois en possession de celle-ci, repartez vers la droite pour monter à l'échelle en utilisant le même procédé que précédemment pour ralentir les projectiles, puis ouvrez la porte de gauche pour récupérer la pièce de puzzle. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la droite du niveau...

Monde 1

Vous voici dans le monde par lequel cette histoire est censée réellement avoir débutée... Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste des niveaux à franchir, jusqu'à bientôt atteindre votre dulcinée...

1-4

Placez-vous exactement à l'endroit d'où proviennent les monstres, puis lorsque le prochain touchera vos pieds, il reviendra à la vie et commencera à se déplacer vers la gauche. Attendez qu'il revienne vers vous pour lui sauter dessus et atteindre la plate-forme qui vous permettra de franchir la porte.

1-3

Sautez sur un de ces ennemis qui retournent dans le canon de gauche pour le ramener à la vie, en vous plaçant à

l'endroit où ils apparaissent. Préparez-vous à ce qu'il se déplace vers la droite et soit attiré vers l'autre canon. Rebondissez-lui dessus plusieurs fois pour remonter avec lui, puis jouez avec les retours dans le temps pour que les bonds sur sa tête vous aident à atteindre la porte de sortie...

1-2

La méthode sera la même que précédemment, car vous devrez rester sur le monstre à l'aide de petits sauts (un des monstres que vous aurez ressuscité au préalable et qui sera attiré par le canon de droite), tandis qu'il remontera vers la droite. Rebondissez-lui alors plusieurs fois sur la tête pour atteindre la porte avant qu'il ne rentre dans le canon le plus à droite.

1-1 Braid

Dès que le mur de feu sur la gauche commence à vous pourchasser, partez vers la droite et attendez que la princesse actionne le premier levier. Passez donc sous la plate-forme, évitez la plante carnivore après avoir franchi 4 échelles, puis il va vous falloir sauter vers la droite dès que la planche commencera à s'incliner à l'horizontale. Vous n'aurez que très peu de temps pour passer, aussi il vous faudra trouver le timing parfait. Ce sera le cas dans la prochaine action à effectuer, car vous devrez attendre que la princesse aille actionner le prochain levier tandis que le feu ne se retrouvera qu'à quelques millimètres de votre dos. Il vous faudra même sauter dans le vide un quart de seconde avant que la princesse n'actionne le levier. Pas de panique, car vous devriez vous retrouver sur la plate-forme fraîchement relevée. Vous devrez ensuite descendre à une première échelle, éviter des projectiles qui vont en sens inverse, puis monter à la prochaine échelle pour actionner le levier et faire passer la princesse. Cette dernière va ensuite actionner un autre levier qui fera disparaître les projectiles, et qui vous permettra de passer pour franchir un grillage. Après avoir franchi celui-ci, vous aurez à sauter sur un des ennemis qui revient en arrière, et ce, plusieurs fois de suite pour gagner assez de hauteur et actionner rapidement le levier. Il s'agira ensuite de descendre à droite pour franchir le petit passage étroit, mais vous devrez trouver le bon moment pour pouvoir y entrer puis ressortir de l'autre côté, sans qu'aucun des ennemis ne vous en empêche. La tâche pourra s'avérer compliquée et vous devrez certainement utiliser votre capacité à remonter le temps pour trouver le timing exact qui vous permettra de quitter cet étroit tunnel. Une fois ceci effectué, continuez de progresser vers la droite après que la princesse ait relevé une plate-forme pour vous. Après avoir passé quelques plantes carnivores, vous pourrez rejoindre la princesse en haut du grillage, mais dès que vous toucherez le sol sur lequel elle se trouve, un flash apparaîtra et vous devrez maintenir le bouton qui vous permet de remonter le temps (le temps va défiler en réalité dans le bon sens), jusqu'à vous retrouver au début du niveau et voir ce qui s'est réellement passé avec la princesse, qui cherchait en réalité à vous fuir... Lorsqu'elle disparaît, franchissez la porte du haut.

Epilogue

Dans cette dernière partie du jeu, vous aurez à lire les textes qui apparaîtront lorsque vous ouvrirez les livres rouges, mais des textes cachés se trouveront également à chaque endroit que vous traverserez. Dans le premier secteur, montez à l'échelle pour lire le contenu du livre rouge, puis placez-vous derrière le rocher de gauche (ou de droite) et une voix retentira. Le texte caché apparaîtra ensuite. Dans le prochain secteur, laissez-vous tomber dans le précipice pour lire le contenu du livre rouge, puis remontez le temps pour vous retrouver en haut et vous placer derrière la structure de gauche qui cachera un autre texte. Dans le troisième secteur, laissez le livre rouge ouvert assez longtemps, puis quittez les lieux en poursuivant à droite, en laissant le livre vert ouvert. Tenez-vous sur la plate-forme qui vous rendra insensible aux retours dans le temps et en restant à gauche des livres. Remontez le temps pour entendre le livre vert du secteur précédent se fermer et le livre rouge se rouvrir.
Retournez donc dans le secteur précédent pour vérifier que le livre rouge est ouvert, puis placez-vous derrière la statue pour faire apparaître le texte caché. Dans le dernier secteur, allez actionner le levier de droite pour faire monter la plate-forme tout en haut, puis faites-la redescendre. Placez-vous ensuite au centre, pour ouvrir le livre rouge, puis remontez le temps. Une fois tout en haut, sautez vers la gauche pour vous placer derrière le rocher et découvrir le dernier texte caché...

BRINK

© Bethesda Softworks / Splash Damage 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Trophées bronze

C'est un grand début

Remporter une mission de la Campagne ou une mission Alternative

Vous avez sauvé l'Ark

Remporter toutes les missions principales de la Campagne pour
la Sécurité (missions Alternatives exclues)

Vous vous êtes échappé de l'Ark

Remporter toutes les missions principales de la Campagne pour la Résistance (missions Alternatives exclues

Utilisez la roue, gagnez des XP

Accomplir votre premier objectif après l'avoir sélectionné dans la roue des objectifs

Désolé, c'est à vous ?

Capturer un poste de commandement ennemi

Même pas mort !

À terre, éliminer un ennemi en lui tirant dessus

Mauvais déguisement

Révéler un ennemi déguisé

Tireur expert

Éliminer un ennemi en tirant sur une grenade

Plantez une autre mine !

Éliminer un ennemi avec une mine terrestre

Tous à vos postes !

Améliorer le poste de commandement de votre équipe

Il vaut mieux donner que recevoir

Comme Médecin, donnez le dernier point d'approvisionnement en utilisant Approvisionnement renouvelé

Retour à la vie !

Se réanimer

Un sacré mal de tête

Éliminer un ennemi avec une bombe cortex

Explosion mobile

Éliminer un ennemi avec votre charge portable

Trophées argent

Ce n'est que le début...

Remporter les deux Campagnes en mode histoire

Vive la révolution !

Remporter toutes les missions principales de la Campagne pour la Résistance

Protéger et servir

Remporter toutes les missions de la Campagne pour la Sécurité

Je connais un raccourci...

Créer un raccourci pour votre équipe

Personne ne passe

Bloquer un raccourci de l'équipe ennemie

On gagne un match... comme ça !

Dans le camp défensif, éliminer un attaquant qui accomplit un objectif principal

Arrêtez-vous !

Dans le camp défensif, empêcher les attaquants d'accomplir leur premier objectif

Nous sommes trop forts

Dans le camp offensif, remporter une partie à 30 % du temps imparti

Le fil rouge sur le bouton rouge...

Désamorcer une charge explosive

On oublie les seconds couteaux !

Réanimer un équipier d'une classe principale, au lieu d'un équipier d'une classe secondaire, à proximité d'un objectif principal

Yeux de lynx

Repérer une mine qui sera désamorcée par un Ingénieur

Sans chemise, sans pantalon

Accomplir un objectif principal dans les 5 secondes qui suivent la perte d'un déguisement

Boom !

Poser et faire exploser une charge explosive

C'est cadeau

Utiliser votre dernier point d'approvisionnement pour ravitailler les munitions d'un équipier, pas les vôtres

Mille bravos !

Terminer votre premier défi 1 étoile

Des millions de bravos !

Terminer votre premier défi 3 étoiles

Tête de vainqueur

Terminer tous les défis 1 étoile

Ark FM

Trouver tous les journaux audio

En haut de l'affiche

Atteindre le rang 2

Trophées or

En acier trempé

Remporter toutes les missions de la Campagne en jouant soit en mode Libre en ligne, soit en mode Difficile

Le roi du monde !

Terminer tous les défis 3 étoiles

Il va falloir tout recommencer

Accéder au rang 5

Trophée platine

Il faut dormir

Gagner tous les autres trophées

Brothers : A Tale of Two Sons

© 505 Games / Starbreeze Studios 2013

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique, vous allez pouvoir commencer à manier les deux héros qui ne sont pas nommés dans le jeu et seront simplement désignés par " grand et petit frère " dans cette solution. Descendez la charrette jusqu'au pont et tirez le levier avec le grand frère pour traverser. Mettez ensuite le père sur l'ascenseur et aidez le petit frère à grimper sur le rocher. Il peut alors faire tomber la corde pour que son grand frère puisse le rejoindre et tous deux doivent à présent faire tourner les manivelles du mécanisme pour faire monter l'ascenseur. Portez alors une dernière fois le chariot pour initier la cinématique avec le docteur.

La quête est lancée, pour sauver votre père vous allez devoir traverser le monde pour trouver un élixir magique. A peine partis, un homme vous bloque l'accès au pont, vous devez donc passer par la rivière en prenant le petit frère qui ne sait pas nager sur le dos du grand. Escaladez ensuite le rebord, un autre homme vous ferme les portes au nez, continuez donc à grimper en face. Arrivé au mur, agrippez-vous à la corniche et longez-la pour sauter sur le toit de la maison.

Poursuivez le chemin en montant sur les bottes de foin puis en escaladant le filet. Traversez alors jusqu'au toit suivant pour qu'une fois encore un homme veuille vous barrer la route. Avec le petit frère, faufilez-vous derrière la grille et actionnez le mécanisme pour libérer le chien. Continuez vers la gauche par les escaliers jusqu'à l'homme endormi gardant la passerelle. Avec le petit frère, réveillez-le d'un seau d'eau à la figure et avec le grand demandez-lui d'abaisser le pont.

Chapitre 1

Suivez le chemin sortant du village avec les deux frères et poussez la barrière avant de traverser le pont. Plus loin, un chien semble bien décidé à vous embêter, chacun d'un côté, faites avancer les frères dès que le cabot a le dos tourné. Vous pouvez utiliser la touche d'interaction pour l'attirer vers l'un ou l'autre des personnages.

Après avoir traversé la cascade, grimpez aux racines puis sautez de l'autre côté de la rivière. Comme au début, vous devez faire monter le petit frère puis le grand grâce à la corde. Encore quelques acrobaties et vous voilà face à un pont qui s'abaisse en marchant dans la cage d'écureuil. Le petit va alors devoir activer le mécanisme pendant que le grand va chercher un mouton de l'autre côté pour le ramener et me mettre dans la roue pour que les deux frères puissent traverser.

Continuez toujours le périple en grimpant sur les rochers puis en longeant la falaise. Vous vous retrouvez face à impressionnant géant inoffensif mais triste. Celui-ci va vous aider à poursuivre le chemin : approchez-vous de lui pour qu'il vous lance. Par la suite, il vous porte également jusqu'au rebord, sert de pont et même de corniche. Arrivé au bout de la section, montez tous les deux dans ses mains et le géant vous fera faire le grand plongeon ! Vous n'aurez alors plus qu'à traverser le lac à la nage et entrer dans la grotte pour finir le chapitre.

Chapitre 2

Dès la première grille, passez avec le petit frère et tournez la manivelle pour ouvrir le passage au grand. Agrippez-vous ensuite à la roue pour être déposé un peu plus bas et suivez le chemin rocailleux. Passez le mécanisme et allez tout au fond pour récupérer le cylindre en métal. Le chemin pour le récupérer n'est pas tout droit et vous devrez profiter des zones larges pour les manoeuvres. Servez-vous en pour bloquer les rouages et ainsi traverser le cours d'eau.

De l'autre côté, faites glisser le mécanisme sur son rail pour faire sortir les deux parties du pont. Un peu plus loin, une autre échelle permet de faire monter le petit frère mais il n'y a pas de corde pour le grand, vous devez donc aller attraper la chaîne qui bloque la roue, permettant à ce dernier de monter à son tour. Continuez le chemin en montant vers la gauche pour trouver un autre mécanisme à actionner en poussant une barre.

Commence alors une séquence avec les chaînes : accrochez-vous y pour ne vous relâcher qu'à la plateforme suivante. Le petit frère pourra alors monter pour tourner les manivelles pour laisser passer son grand frère. Ce dernier sera quant à lui capable de pousser la grue pour aider l'autre à traverser. Encore un petit coup de manivelle et de grue et vous pourrez passer à de l'escalade.

Grimpez ensuite aux anneaux puis traversez en longeant les barres et continuez l'ascension. Vous vous retrouverez alors face à une tyrolienne, empruntez-la pour vous retrouver sur des arches en train de s'effondrer alors courrez. Pour libérer la géante, marchez à pas de loup en évitant les os jusqu'au géant pour récupérer la clé. Vous pourrez alors ouvrir la cage et soulever la porte avec le levier.

Le géant s'en rend néanmoins compte et vous poursuit : ouvrez à nouveau la cage et attirez-le à l'intérieur puis refermez et échappez-vous vite en passant à travers les barreaux. La menace écartée, la géante vous amène une chaîne pour continuer la route. Tandis qu'elle monte sur la plateforme, bougez le mécanisme avec les deux frères pour la faire traverser au fond à droite et remettez-la du côté gauche pour que vous-même puissiez franchir le gouffre en sautant dessus.

Vous rencontrez alors un premier boss dans l'aventure et il n'est pas forcément bien compliqué puisqu'il charge sans réfléchir : avec le petit frère, attirez-le pour qu'il détruise les chaînes et quand il n'y en a plus, ouvrez la trappe. Une fois tombé dedans, faites-lui lâcher les rebords avec les deux frères en même temps et c'est déjà fini.

Chapitre 3

Réveil délicat sur le campement à cause des loups entourent les deux frères : sur tout le chemin vous allez devoir agiter la torche pour les effrayer tout en veillant à ce que le petit frère reste tout proche du grand. Entrez après dans le cimetière et sonnez la cloche pour que le gardien vienne vous ouvrir la grille. Avec le retour du loup, vous voilà obligé de sauter dans l'eau, comme d'habitude agrippez-vous au dos du grand frère.

Juste avant la cascade, montez sur le rocher puis revenez sur la terre ferme. En bas du chemin vous devez utiliser la branche pour traverser mais le rocher sur lequel vous atterrissez tombe. Les deux frères sont du coup séparés et le grand va devoir se déplacer sur le côté en tenant le tronc tandis que le petit monte et descend pour éviter les étranges créatures.

Dès que le tronc se brise, préparez-vous à plonger pour remonter le petit frère et continuez le chemin. Montez dans la main géante puis allez rapidement retrouver votre père dans ce qui n'était heureusement qu'un rêve.

Chapitre 4

Suivez le chemin pour vous retrouver face à un pont à reconstituer : avec le petit frère, passez à travers la grille et traversez en vous accrochant aux pales des moulins. Avec le grand, actionnez ensuite le levier puis le petit pourra tourner la manivelle pour que le pont tienne en place, permettant de poursuivre. Petite séquence d'escalade supplémentaire, rien de bien méchant ici puisque le chemin est assez linéaire.

En contrebas se trouvent des chèvres : ouvrez grand la barrière et montez chacun sur une. Suivez ensuite le chemin montant en haut à droite pour atteindre une nouvelle énigme. Le scientifique vous envoie un rouage à replacer mais vous ne pouvez pas sauter avec, vous allez donc devoir vous l'envoyer au-dessus du vide puis pour passer la poutre. Une fois replacé, faites tourner les manivelles pour faire monter l'ascenseur et ainsi arriver chez le scientifique.

Pour atteindre la grande forteresse isolée, vous devez prendre le parapente et utiliser sa rampe de décollage. Son maniement est assez complexe si vous faites des mouvements brusques mais heureusement le trajet est assez court donc tout à fait faisable.

Les deux frangins étant maintenant liés par une corde, la séquence d'escalade suivante est légèrement différente : vous

devez utiliser un mouvement de balancier pour progresser. Suivez les attaches et longez les rebords pour vous retrouver sur la plateforme. Grimpez ensuite sur la grille et passez de statue en statue. Vous pourrez alors commencer l'ascension de la porte en utilisant toujours la même technique de balancier.

Continuez vers la gauche puis grimpez sur la façade pour entrer à l'intérieur. Suivez les planches et montez à l'escalier géant pour ressortir. Vous pourrez ainsi atteindre le pont mais celui-ci étant cassé, il va falloir trouver un autre chemin. Entrez donc dans la pièce pour y découvrir un hippogriffe enfermé dans une cage. Les deux frères étant minuscules dans cet environnement de géants, montez sur les livres puis sur le lit pour aller le rejoindre.

Pour le libérer, montez avec le petit frère sur l'étagère et passez la cage puis escaladez encore et sautez sur la chaîne. La cage ne se soulève pas assez pour libérer la bête, le grand frère doit s'accrocher à son petit frère pour faire contrepoids.

Chapitre 5

Maintenant qu'avec l'aide du griffon vous avez franchi la vallée, vous voici dans un lieu bien étrange jonché de cadavres de géants. Suivez le chemin jusqu'à ce qu'un bras vous barre la route et poussez-le avec les deux frères. Un peu plus loin, nagez une nouvelle fois avec le petit frère sur le dos et faites-le monter à l'échelle. Pas de corde ici non plus, vous devez attraper la branche pour la faire plier suffisamment, permettant ainsi au grand frère de l'emprunter pour monter à son tour.

Juste après, sautez tous les deux en même temps sur la flèche pour faire basculer le géant dans le vide et continuez le chemin. Après la rivière, montez sur les rochers en face et sautez pour traverser sur la hache géante. Poussez la flèche du bras du géant pour que sa hache aille directement trancher une jambe, vous permettant de continuer à suivre la rivière puis à la traverser de nouveau. Utilisez juste après l'arbalète en la chargeant puis en actionnant le levier pour écarter un autre géant du chemin.

Vous pouvez maintenant descendre jusqu'en bas près des étranges hommes en plein culte, notez au passage que la cascade vous recouvre de sang. Pour sauver la demoiselle, traversez les arches puis descendez au niveau du sol. Enduisez-vous alors de sang et placez-vous devant la peinture qui semble indiquer l'apparence du dieu que vénère cette civilisation alors faites de même. Ainsi " déguisé ", aucun ne vous fait de mal, mais dès que la femme est libérée, ils se rendent compte du pot aux roses, foncez donc à la porte.

Chapitre 6

Montez maintenant sur la barque pour traverser de nouvelles contrées enneigées. A peine avez-vous eu le temps de prendre en main la navigation que des monstres marins viennent vous gêner et peuvent renverser l'embarcation en sautant hors de l'eau. Naviguez donc prudemment en longeant les bords et en scrutant les fonds marins pour éviter les collisions.

Sautez ensuite sur les icebergs en suivant votre nouvelle amie puis longez la corniche en face de la tortue. Vous pourrez alors escalader une paroi gelée avant de vous retrouver face à des bucherons glacés : montez un peu pour récupérer la scie coincée dans un arbre et servez-vous en pour créer un pont avec l'arbre à côté de la demoiselle.

Peu après, poussez la catapulte entourée de soldats gelés et avec le grand frère, actionnez-la pour envoyer les deux autres sur les remparts afin qu'ils ouvrent le pont-levis. Chacun de son côté, faites progressez les deux frères puis le grand pourra traverser le vide grâce à la structure de bois. Passez le portail et voici que le monstre invisible fait son apparition, pour passer inaperçu, vous devez vous cacher derrière les hommes gelés.

Dès que votre compagnon de route se met à courir, courrez aussi et servez-vous de la grue qu'elle bouge pour atteindre la plateforme suivante où vous devrez à nouveau vous cacher derrière les bonhommes de neige. Atteignez ensuite rapidement la maison mais trop tard, vous êtes repérés, foncez donc sans attendre vers le pont qui aura le bon goût de s'écrouler sous le poids du géant.

Chapitre 7

Suivez toujours votre compagnon de route qui s'est visiblement bien attachée au grand frère entre temps et entrez dans

la grotte. C'était un piège, cette femme-tentatrice tout droit tirée des théories de Campbell s'avère être un dangereux boss. Commencez par basculer pour faire tomber la cage puis attirez l'araignée vers le grand frère mais esquivez-la quand elle tombe. Tapez-la ensuite avec la boule pour qu'elle se retourne et que vous puissiez lui arracher une patte. Recommencez six fois et vous en aurez fini avec ce combat à l'issue tragique.

Vous devez maintenant porter le grand frère qui souffre terriblement et après avoir glissé sur la glace, vous voici enfin arrivé à votre objectif initial. Après avoir déposé l'aîné, entamez l'escalade en longeant les rebords et grimpez sur les feuillages blancs pour atteindre le nid et peu après, la source du remède. Redescendez enfin par le long toboggan pour découvrir un évènement tragique.

Suit alors une phase du jeu qui mérite facilement sa place dans les plus tristes de l'histoire du jeu vidéo : vous devez enterrer votre frère. Commencez par aller chercher son corps inanimé pour le glisser dans le trou et repoussez les quatre petits monticules de terre pour lui dire adieu. Tout n'est pas si noir puisque le pauvre griffon que l'on croyait mort lui aussi apparaît pour vous ramener auprès de votre père.

Epilogue

Maintenant qu'il n'y a plus qu'un héros, on pourrait penser que la moitié de la manette devient inutile mais il n'en est rien. Suivez le chemin traversant la rivière jusqu'à vous retrouver face à l'eau : le petit frère peut à présent nager en utilisant la touche de son aîné disparu. Faites de même pour le levier suivant et l'échelle qui n'ont pourtant pas changé depuis le début du jeu, et entrez dans la maison. Après la cinématique, vous n'avez plus qu'à remonter le chemin vers la tombe des défunts de la famille pour apprécier la fin d'une aventure merveilleuse pas comme les autres.

Brothers in Arms : Hell's Highway

© Ubisoft / Gearbox Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes et entrez l'un des codes suivants pour activer sa fonction.

0ZNDRBICRA Tous les sites de reconnaissance
4V35JZHQD6 Détecteur de Kilroy
GIMMECHAPTERS Tous les chapitres débloqués
HI9WTPXSUK Personnage bonus online (2 skins)
SH2VYIVNZF Etre alerté à l'approche d'un Kilroy

MODE DIFFICILE

Terminer la campagne en Facile ou Normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez à l'hôpital. Empruntez le couloir en suivant votre allié puis mettez-vous à couvert derrière la table. Butez les deux soldats et avancez jusqu'à trouver un point de sauvegarde. Tuez les deux soldats Allemands et continuez. Eliminez toute présence hostile dans le bâtiment jusqu'à déclencher une cinématique.

Mission 1 : Opération Market

Objectifs :
Sécuriser la zone d'atterrissage W
Localiser la résistance Néerlandaise
Eliminer la patrouille Allemande
Eliminer les Allemands dans la ferme
Eliminer les Allemands dans la ferme
Repousser la contre-attaque Allemande
Atteindre la zone d'atterrissage
Défendre la zone du crash
Rejoindre Hartsock

Avancez et faites la connaissance d'un nouvel allié qui fait partie de la résistance. Cet homme vous montre où se cachent vos ennemis, sur la carte. Positionnez-vous, avec votre escouade, derrière le véhicule et lancez un tir de suppression sur les Allemands qui se trouvent derrière les sacs de sable. Tuez les soldats qui rappliquent et avancez. Divisez-vous en deux groupes et passez à droite et à gauche du moulin avant de rencontrer de nouveaux soldats ennemis.

Attaquez la maison et abattez les ennemis qui vous canardent avec le MG42. Tuez ensuite les soldats tapis dans le

champ et quittez votre abri. Eliminez, ensuite, les Allemands postés derrière les mottes de foin grâce à des tirs de suppression avant d'avancer. Vous venez d'attendre votre check point, regardez la cinématique.

Vous êtes à nouveau en compagnie de deux escouades. Avancez et éliminez les Allemands qui vous barrent la route grâce à des tirs de suppression. Continuez jusqu'aux planeurs et éliminez toute résistance. Il existe plusieurs escouades ennemies, faites le ménage sur place. Dès que vous les aurez éliminés, avancez pour rejoindre Hartsock et clore le chapitre.

Mission 2 : Five-Oh-Sink

Objectifs :
Prendre le Pont
Effectuer une reconnaissance de la ville
Suivre la deuxième route
Eliminer les mitrailleurs
Sécuriser le Sanatorium
Rejoindre Hartsock
Sécuriser la zone de Son
Détruire le 88

Vous effectuez la prochaine mission en compagnie d'une équipe d'assaut et d'une équipe armée de bazooka. Dirigez-vous vers la cour et éliminez les Allemands qui se trouvent à votre droite ainsi que ceux qui se cachent dans la ferme. Traversez cette dernière en tuant tous les soldats que vous rencontrez (derrière les clôtures et dans la petite maison). Eliminez ensuite les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable et ceux qui se cachent dans les champs. Ensuite, vous ferez face à un garde caché dans le clocher, il vous canarde avec son MG42. Butez-le et avancez.

Avancez jusqu'à l'église et entrez. Montez et fouillez toutes les pièces en tuant les ennemis. Allez ensuite dans la cour et faites le ménage. Suivez la direction indiquée par la boussole. Tuez un premier mitrailleur puis le deuxième se trouvant en haut des escaliers puis éliminez le troisième (à coté de la fenêtre).

Avancez ensuite dans le salon et éliminez les trois soldats qui s'y trouvent. Maintenant, quittez l'église et suivez la rivière. Vous vous retrouverez en face d'un bâtiment gardé par des Allemands. Eliminez-les en faisant gaffe à la mitrailleuse maniée par un soldat qui se trouve à l'étage ainsi qu'une deuxième se trouvant dans la pièce de gauche. Attaquez avec les deux unités en même temps pour submerger l'ennemi puis empruntez la porte de gauche. Eliminez le soldat maniant le MG42 dans la maison d'en face puis le deuxième se trouvant dans celle de gauche. Rejoignez ensuite Hartsock.

Vous allez ensuite devoir combattre une horde de soldats cachés derrière des sacs de sable et un peu partout dans les maisons. Prenez le chemin de droite car il est plus sûr et vous permet de rester à couvert derrière les maisons. Vous devez trouver le 88 et placer la charge explosive.

Mission 3 : Gravé dans le marbre

Objectifs :
Atteindre l'entrée de l'église
Tuer le sniper
Détruire les camions allemands
Détruire les réserves de carburant
Détruire le poste de radio
Détruire le 88 de Kloosterdreef
Détruire le 88 de Woenselschestraat

Depuis les tombes, avancez en prenant à gauche et mettez-vous à couvert derrière la petite cabane. Demandez à vos hommes d'effectuer un tir de suppression sur les Allemandes puis contournez l'église par la droite. Tuez les soldats qui sont derrière le camion et entrez. Canardez les Allemands qui se cachent derrières les bancs et montez aux escaliers du fond. Vous serez pris pour cible par une escouade ennemie, restez derrière le mur et ripostez. Prenez le chemin de gauche et rejoignez le check point suivant. Montez en haut en éliminant toute résistance puis débarrassez-vous du

sniper.
Votre prochaine tâche consiste à détruire les camions Allemands. Utilisez votre boussole pour localisez vos cibles. Ordonnez à vos hommes de s'occuper des soldats postés sur la rue principale tandis que vous poserez les charges explosives sur les camions. Dès que les véhicules seront détruits, allez à droite après avoir pris la ruelle. Eliminez les soldats qui s'y trouvent et avancez jusqu'à vous retrouver bloqué par des soldats devant un portillon. Effectuez un tir au lance-roquettes pour les déloger puis prenez à droite en restant à couvert derrière le mur en ruines. Faites le ménage et, dès que le chemin est libre, avancez en direction de la maison. Entrez et tuez le soldat qui s'y cache.

Suivez ensuite le soldat Américain et prenez vers le Nord-Ouest en contournant les Allemands. Eliminez ceux qui gardent le canon puis reprenez la rue principale et éliminez un deuxième canon.

Mission 4 : Opération Garden

Objectifs :
Sécuriser la route
Sécuriser le rez-de-chaussée
Sécuriser le dernier étage
Sécuriser le toit
Détruire les 88
Sauver Pieter

Montez aux escaliers pour atteindre l'étage. Entrez dans la pièce de gauche et éliminez les soldats qui s'y trouvent. Abattez ensuite ceux qui se trouvent en bas des escaliers et descendez. En bas, éliminez d'autres gardes et avancez en vous repérant grâce à la boussole. Avancez dans le couloir puis prenez les escaliers de droite. Tuez les soldats qui vous barrent la route et allez vers l'ascenseur (marqué par une lumière rouge).

Quittez l'ascenseur. Dès que les Allemands tirent au lance-roquettes, sortez er avancez dans ce nouveau passage. Mettez-vous à couvert derrière les étagères en métal et ripostez sur les Allemands qui vous attaquent. Avancez dans le tunnel puis attendez que la porte de gauche explose pour avancer et tuer les soldats qui se trouvent dans la pièce. Prenez les escaliers et montez jusqu'au toit.
Avancez et éliminez un sniper caché derrière les caisses. Prenez le fusil de ce dernier et protégez Pieter en descendant les soldats qui le menacent. Dès qu'il est en sécurité, prenez le char et partez à la recherche des "canons 88" à détruire. Il en existe huit, vous devez les exploser jusqu'au dernier. Evidemment la partie n'est pas de tout repos, puisque des soldats armés de lance-roquettes vous tirent dessus tout au long de votre parcours. Votre boussole vous indique l'emplacement des cibles. Nettoyez la zone et venez à bout de ces huit canons. Lorsque vous aurez accompli cette tâche, allez à l'hôtel et retrouvez Pieter à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 5 : Baptême du Feu

Objectifs :
Défendre Eindhoven
Rejoindre la deuxième escouade
S'échapper de l'abri anti-aérien
Nettoyer les décombres
Repousser la contre-attaque Allemande
Sauver les Britanniques
Trouver Francky

Escaladez la petite pente et vous apercevrez les Allemands qui patrouillent à proximité de la station essence. Avancez et éliminez les hommes qui sont derrière la voiture enflammée puis ceux qui sont au bout de la rue, un peu plus loin. Quittez l'abri anti-aérien, tuez les gardes et allez droit devant. Empruntez le passage qui se trouve dans le plancher. Progressez en suivant votre boussole et atteignez la maison. Postez-vous à la fenêtre et repoussez les ennemis qui vous attaquent. Dès que vous les aurez neutralisés, quittez la maison et mettez-vous derrière la mitrailleuse. Abattez tous les Allemands de la zone puis quittez votre poste et suivez Francky. Un peu plus loin, vous tombez dans une embuscade. Eliminez vos assaillants et continuez à suivre votre compagnon d'arme. Dès qu'il entre dans le bâtiment en flamme, suivez-le et montez à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 6 : Trous de Souris

Eliminez les deux soldats que vous rencontrez en premier puis allez vers l'hôpital. Entrez et cherchez Francky en visitant toutes les pièces de l'édifice. Vous ne rencontrerez pas une grande résistance, seulement quelques soldats à éliminer rapidement. Votre cible se trouve à l'amphithéâtre. Dès que vous l'aurez trouvé, suivez-le. Traversez les dortoirs et tuez les soldats qui vous attaquent. Traversez ensuite les douches puis le couloir et vous retrouverez Francky. Ce dernier est blessé, suivez-le pour sortir de l'hôpital et clore ce court chapitre.

Mission 7 : Vendredi Noir

Objectifs :
Sécuriser la grande place
Détruire le 88
Nettoyer le bâtiment municipal
Anéantir les Panzers IV
Détruire les Panzers et les 88

Commencez par neutraliser les soldats qui sont sous le chapiteau en utilisant des tirs de roquettes. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et tuez les ennemis postés derrière les voitures. Lorsque vous aurez nettoyé la grande place, allez visiter le bar (il se trouve à l'angle de la rue). Localisez le canon 88 posté devant l'église et tuez tous ceux qui se trouvent à proximité. Allez ensuite en direction du deuxième canon en prenant à travers la petite ruelle (à droite de l'église). Eliminez tous les soldats que vous rencontrez puis prenez à droite. Tuez d'autres gardes et avancez.

Entrez dans le bâtiment municipal, éliminez toute résistance puis quittez les lieux. Deux chars doivent passer à proximité de votre emplacement, attendez qu'ils soient très proches et placez une charge explosives sur l'appareil. Admirez ensuite le feu d'artifice.

Pour finir la mission, vous devez conduire un char et nettoyez la zone. Détruisez les Panzers qui vous barrent la route jusqu'à les éliminer tous.

Mission 8 : Hell's Highway

Objectifs :
Détruire le 88
Nettoyer le canal
Détruire le 88
Détruire le Panzer IV
Rejoindre la gare
Nettoyer la gare
Défendre le dépôt ferroviaire

Avancez entre les camions et tuez les soldats qui s'opposent à vous. Avancez et prenez à droite pour trouver le premier canon 88 à détruire. Demandez un tir de suppression sur le MG42 qui se trouve à proximité du canon. Avancez et détruisez ce dernier puis revenez au canal et mettez-vous à couvert derrière la clôture métallique. De votre emplacement, tirez sur les gardes qui vous canardent et traversez le pont puis prenez à droite.

Avancez et restez à couvert derrière les sacs de sable puis éliminez les soldats ennemis. Avancez jusqu'à la ferme et localisez le deuxième canon 88. Éliminez les soldats qui se trouvent dans la zone et explosez le canon. Empruntez le chemin d'en face et placez une charge explosive sur le Panzer.

Allez ensuite vers la gare et faites le ménage. Lorsque vous aurez nettoyé les lieux, une cinématique se déclenche. Montez aux escaliers et éliminez les gardes. Descendez ensuite et atteindrez le dépôt. Vous devez, à tout prix, le défendre. Pour ce, repoussez les différentes vagues de soldats ennemis sans qu'ils ne puissent s'approcher de votre emplacement. Il y a trois Panzers à détruire avant que vos alliés ne viennent vous prêter main forte.

Mission 9 : Bec et Ongles

Objectifs :
Détruire les quatre canons 88
Rejoindre la 502ème
Détruire les Panzers et les 88
Etablir la liaison avec la 506ème

Traversez le fleuve et mettez-vous à couvert. Ordonnez à vos escouades d'éliminer les soldats postés derrière la colline et avancez. Prenez à gauche et vous serez en présence du premier canon 88. Demandez à vos compagnons d'effectuer un tir de suppression en direction de la zone puis avancez. Faites exploser le canon puis traversez la rivière.

Avancez et arrêtez-vous en face des MG42. Tuez les gardes qui les manient ainsi que les autres soldats puis faites sauter le deuxième canon 88. Avancez et franchissez la petite colline. Dès que vous trouverez le troisième canon, éliminez toute résistance et avancez. Explosez-le et continuez votre route. Allez en direction de la ferme en éliminant les ennemis en chemin. Avancez jusqu'à trouver le quatrième canon. Eliminez les ennemis et placez la charge sur l'arme pour la détruire.

Traversez le pont et vous rejoindrez la 502ème.

Pour finir, prenez le contrôle du char et allez à la recherche des Panzer pour les exploser. Détruisez aussi les trois nouveaux canons 88. Rejoignez la 506ème pour clore le chapitre et ainsi finir le jeu.

Brütal Legend

© Electronic Arts / Double Fine Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Triple nitro

Terminer toutes les missions de course.

Hache à pointes

Terminer toutes les missions de chasse.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Une caisse et une gonzesse

Termine "Bienvenue à l'Âge du Metal".

Lance une révolution

Termine "Exploités dans les Boyaux de l'Enfer".

On dirait un bras de bébé

Termine "L'antre de la Reine du Metal".

Coupeur de cheveux

Termine "La bataille de Bladehenge".

Leçon one, ze French kiss

Termine "Pèlerinage des Hurlements".

Gonzesses, binouze et matos

Termine "Le sanctuaire du péché".

Course au sommet

Termine "La Mort en pluie".

Brouillard intense

Termine "Glace sèche, tombes humides".

Sèche tes larmes

Termine "La Mer de Larmes noires".

Extermination

Termine toutes les missions secondaires de chasse.

Pleins gaz

Termine toutes les missions secondaires de course.

Protecteur

Termine 20 missions secondaires d'embuscades, de défense d'avant-poste ou de mortier.

Sapristi, des dragons !

Libère 40 Dragons bâillonnés.

Super, des dragons !

Libère 80 Dragons bâillonnés.

Ouah la caisse !

Achète une amélioration au Garage Metal.

Virtuose

Apprends tous les solos de guitare.

Touriste

Admire tous les panoramas.

Vieux sage

Découvre toutes les Légendes.

Voix de l'au-delà

Débloque tous les morceaux pour la Gueule de Metal.

Botaniste

Trouve tous les Garages Metal.

Poing d'acier

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Difficulté Brütale.

Victör

Gagne une partie multijoueur avec classement.

Maître du Feu

Fais une Coopération avec toutes les unités des Métalleux.

Maître des Larmes

Fais une Coopération avec toutes les unités des Maudits.

Maître du Sang

Fais une Coopération avec toutes les unités des Démonix.

Entraînement intensif

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Toute difficulté.

Général canapé

Gagne une Bataille de scènes en solo contre l'IA en utilisant seulement les ordres.

Du démon sur ta calandre

Élimine 150 ennemis avec la Deuce - Tout mode.

Silence, terrien !

Reste au moins 5 secondes en l'air lors d'un saut - Tout mode.

Six degrés de Schafer

Joue avec ou contre un autre joueur qui a ce succès.

Maître des Cercles

Piège 15 ennemis dans un cercle de feu en utilisant la Coopération du Baron de Feu.

Analgésique

Tue 25 ennemis avec le broyeur du Guitarmageddon.

Attaque des poupées

Touche 6 ennemis en faisant exploser des Moutards en Coopération.

Euthanasie

Touche 15 ennemis avec une Boule agonisante en utilisant la Coopération du Trébuchet.

La Mort vient d'en haut

Tue 20 ennemis avec un Sanguinolent.

Überdestroy !

Saute par-dessus un Hextadon avec la Deuce.

Maître des Bêtes

Monte un animal de chaque espèce.

Lanceur de piquants

Tue un Tollusk en utilisant uniquement des Oursins de terre.

Argent

Groupie

Termine la Campagne en Doux.

Roadie

Termine la Campagne en Normal.

Légende

Termine la Campagne en Brütal.

Sensass, des dragons !

Libère les 120 Dragons bâillonnés.

Client fidèle

Achète toutes les améliorations au Garage Metal.

Subjügator

Gagne 10 batailles multijoueur en matchmaking.

Chouchou

Obtiens 3 000 Tributs de feu.

Des paquets de fans

Dépense 250 000 fans - Tout mode.

Trempette et sanglier

Monte un Sanglier de feu, guide-le dans la Mer de Larmes noires et survis.

J'avais jamais touché une hache

Tranche personnellement 300 ennemis - Tout mode.

Or

Dieu du Metal

Atteins 100 % du jeu dans l'écran de statistiques.

Cönqueror

Gagne 50 batailles multijoueur en matchmaking.

Platine

Dieu du rock

Obtenir tous les trophées du jeu.

Bulletstorm

© Epic Games / People Can Fly 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU LASSO

Terminez la démo de Bulletstorm pour débloquer une nouvelle couleur de lasso dans la version finale.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : L'enfer est proche

Vous commencez le jeu par une petite séance d'entrainement, commencez par suivre les touches qui s'affichent à l'écran. Allez vers la porte coincée à droite et essayez de l'ouvrir en tapant sur le bouton indiqué. Votre prisonnier va exploser une fenêtre, vous serez alors aspiré vers l'arrière. Une fois accroché au tube, appuyez successivement sur les touches qui apparaissent.

Le chemin sera bloqué à nouveau par quelques plaques métalliques, appliquez la touche indiquée pour poursuivre votre route. Avancez un peu pour trouver un objet brillant à droite, appuyez sur la touche indiquée pour grimper.

Tournez à gauche, maintenez la touche enfoncée et passez sous l'obstacle. Continuez jusqu'à atteindre la porte, tirez ensuite sur le moniteur qui se trouve à droite. Suivez vos équipiers jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le panneau de commande, à gauche.

Après la cinématique, vous commanderez une sentinelle. Essayez de tirer sur les canons des vaisseaux d'ennemis puis appuyez sur la touche affichée pour compléter la scène. Suivez vos deux équipiers, prenez le chemin de gauche et appuyez sur la touche indiquée pour y accéder. Par la suite, suivez encore vos équipiers et infiltrez-vous dans la salle inférieure.

Après la discussion avec le général, éliminez tous les ennemis et n'oubliez pas de recharger votre arme lorsque vous êtes à court de munitions. Après avoir récupéré votre arme, continuez tout droit pour rejoindre Ishi. Allez jusqu'à l'ascenseur, mettez-le en marche en appuyant sur le panneau électrique situé à gauche.

Lorsque l'ascenseur s'ouvre, poursuivez votre chemin puis donnez un coup de pied sur l'objet pour passer et continuez à avancer en suivant votre équipier. Après la discussion, quittez la salle et sprintez. Vous trouverez un ennemi, abattez-le en lui donnant un coup de pied puis tirez sur les autres ennemis avec votre arme. Reculez et prenez le chemin de gauche, grimpez et tirez sur ceux qui vous empêchent de passer jusqu'au bout du couloir. Dès que vous terminez avec tous les ennemis, prenez le chemin de gauche. Vous trouvez un petit passage, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour glisser.

Vous vous trouvez à l'extérieur, sur une planète inconnue, massacrez toutes les créatures qui apparaissent. Suivez votre équipier et restez sur vos gardes car vous allez rencontrer d'avantage d'ennemis sur votre chemin, vous devez les éliminer jusqu'au dernier. Lorsqu'ils sont assez loin, essayez de zoomer pour mieux les localiser. Une fois que vous avez réussi à faire le ménage, continuez tout droit.

Après la scène, allez tout droit et vous trouverez un Lasso. Ramassez-le, attendez qu'il soit actif puis ouvrez la grande capsule.

Retournez en arrière jusqu'à ce que vous trouviez un obstacle, utilisez le lasso pour l'éliminer en appuyant sur le bouton affiché. Poursuivez votre chemin et éliminez les deux ennemis qui apparaissent puis prenez à gauche pour tomber sur un nouvel obstacle. Eliminez-le en utilisant le Lasso et continuez votre chemin. Vous trouverez des ennemis en haut sur la colline d'en face, abattez-les tous. Ensuite continuez votre chemin tout droit jusqu'à l'obstacle métallique, éliminez-le avec votre lasso. Tuez les deux ennemis qui apparaissent, vous pouvez les attaquer et les éliminer facilement avec votre lasso. Approchez-vous donc d'eux et appuyez deux fois sur la touche d'attaque au lasso.

Ensuite, poursuivez votre chemin et abattez les prochaines créatures. Continuez votre chemin, éliminez le prochain obstacle et suivez vite votre équipier jusqu'à la salle dans laquelle se trouve Ishi, blessé. Sortez de la salle pour vous faire encercler par de nombreux ennemis, faites le ménage.

Acte 1 : Badlands de Stygia

Chapitre 1 : Comme au bon vieux temps

Commencez par aller tout droit pour trouver un obstacle, éliminez-le en tirant dessus de loin car il s'agit d'une bombe. Ensuite, poursuivez votre chemin, éliminez l'obstacle et affrontez les prochains ennemis. Abattez-les grâce aux barils rouges qui se trouvent devant vous et suivez votre ami.

Une fois arrivé devant un kit de largage bleu, utilisez le Lasso pour l'activer. Dès que vous l'aurez fait, vous allez devoir combattre des ennemis qui arrivent par la porte d'en face. Venez-en à bout puis retournez au kit et lancez votre Lasso pour le réactiver et ouvrir la porte. Poursuivez votre chemin, massacrez les ennemis que vous rencontrerez et continuer avant de tourner à droite. Eliminez d'autres créatures et, si vous n'avez plus de munitions, utilisez votre Lasso et vos coups de pied.

Sur votre chemin, vous trouverez un Kit, vous pouvez obtenir des munitions avec les skill-points que vous possédez.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle de droite et éliminez tous les ennemis dans les environs.

Ensuite, montez à l'escalier situé à droite et continuez à suivre votre partenaire en éliminant tout ce qui bouge. Un peu plus loin, vous serez bloqué par une barrière métallique, détruisez-la et progressez. Une fois devant l'interrupteur qui se trouve à gauche, avancez pour le faire fonctionner.

Chapitre 2 : Dernier train avant explosion

Commencez par suivre votre camarade en avançant droit devant vous jusqu'à une barrière métallique que vous devez éliminer. Lorsque vous serez devant le prochain kit, vous pourrez développer les capacités de votre arme selon la quantité de skill points que vous possédez.

Ensuite, poursuivez votre camarade jusqu'en bas, affrontez les prochains ennemis et éliminez-les tous puis continuez à avancer jusqu'à la grande salle. Vous y trouverez des hélicoptères, en haut, détruisez-les. Tout de suite après, des ennemis apparaissent à droite, abattez-les également. Lorsque vous les aurez tous tués, faites attention aux hélicos qui vont vous attaquer par la droite. Si vous n'avez pas de munitions, vous pouvez les détruire avec votre Lasso.

Ensuite, ouvrez la porte (à gauche) grâce à votre Lasso, allez à droite et éliminez les ennemis qui apparaissent et l'hélico qui arrive par la gauche. Sachez que lors d'un combat, si vous êtes gravement blessé, vous pouvez vous coucher derrière un bloc ou une barrière pour vous reposer et regagner de l'énergie.

Une fois l'hélico abattu, allez vers l'interrupteur qui se trouve à gauche et appuyez dessus. Dès que vous vous retrouvez en bas, vous allez affronter des ennemis. Abattez-les tous et suivez votre camarade jusqu'à vous trouver un kit, vous pouvez aussi acheter des munitions.

Continuez votre chemin, tuez tous vos assaillants puis utilisez la mitrailleuse qui est à gauche pour détruire les hélicos qui vous attaquent.

Ensuite, poursuivez votre camarade et abattez les deux ennemis qui apparaissent. Plus loin, vous trouverez un

interrupteur, à gauche, appuyez dessus pour le faire fonctionner et ouvrir la porte qui est en face. Continuez tout droit et faites le ménage dans la zone. Poursuivez ensuite votre chemin et éliminez l'objet obstacle puis neutralisez toutes les créatures qui sont dans la salle, vous y trouverez des munitions à gauche, derrière le bloc en bois. Lorsque votre camarade aura activé la grande machine bleue, suivez-le à droite. Grimpez sur la corde qui se trouve en face de vous et esquivez les attaques en vous balançant à droite et à gauche.

Tout de suite après, abattez les ennemis qui apparaissent et continuez tout droit avant de tourner à gauche. Vous trouverez à nouveau plusieurs ennemis, surprenez-les et débarrassez-vous-en.

Plus loin, vous ferez la rencontre d'un nouvel ennemi muni d'une mitrailleuse rafale, éclatez-le.

Une fois que vous l'aurez abattu, suivez votre camarade pour récupérer une mitrailleuse et abattre tous les ennemis qui arrivent par en face. Après la cinématique, vous allez vous retrouver dans une camionnette équipée d'une mitrailleuse et des véhicules ennemis vous suivent de très près. Vous devez vous en débarrasser, détruisez-les tous.

Après les véhicules, vient le tour des autogires, détruisez-les aussi.

Ensuite, vous devrez faire face à des torpilles, explosez-les toutes également.

Un peu plus loin, visez les réservoirs à droite et à gauche pour pouvoir neutraliser la roue géante qui tente de vous écraser. Nettoyez la zone du reste des parasites qui vous suivent pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : On a énervé la bête

Au début du chapitre, votre personnage est accroché sous le pont en ruine. Avancez, sautez et attrapez la corde. Vous trouverez un kit et vous pouvez y acheter des munitions ou développer les capacités de votre arme. Tout de suite après, suivez votre partenaire en prenant le chemin de droite et neutralisez les deux ennemis qui apparaissent. Si vous obtenez une nouvelle arme, équipez-vous-en et continuez. Avancez tout droit et tuez les ennemis qui apparaissent. Faites attention, des hélicoptères vous attaqueront par la gauche, détruisez-les immédiatement. Ensuite, continuez tout droit et entrez dans la caverne d'en face puis passez sous les rochers. Ensuite, grimpez et passez de l'autre coté. Récupérez les munitions puis retournez en arrière et poursuivez votre chemin. Lorsque vous descendez, vous trouverez des oeufs gigantesques, neutralisez-les avec votre arme ou votre Lasso pour passer.

Après les avoir neutralisés un par un, vous n'aurez que deux minutes pour quitter la grotte. Dépêchez vous, prenez le chemin de droite puis continuez tout droit et sprintez. Lorsque vous serez à l'extérieur de la grotte, vous trouverez un hélicoptère, montez rapidement à l'intérieur et quittez la zone.

Acte 2 : Paradis perdu

Chapitre 1 : Jeune fille en détresse

Après la cinématique, suivez votre camarade tout droit. Vous trouverez un kit à votre gauche si vous voulez acheter des munitions. Continuez votre chemin, lorsque vous arrivez au bout, regardez en haut et vous remarquerez un train jaune accidenté. Utilisez votre lasso pour faire tomber une partie du train et pouvoir passer à l'autre partie de chemin. Avancez et abattez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque vous arrivez à l'entrée de la villa, faites attention aux créatures qui surgissent de l'autre coté.

Suivez votre partenaire, continuez à dégommer les ennemis et avancez jusqu'à la grande porte qui se trouve en face. Lorsque vous entrerez, grimpez sur la table (à droite) et continuez votre chemin. Neutralisez les trois ennemis qui apparaissent, ramassez la mitrailleuse jetée par terre et continuez à faire le ménage dans la zone. Ensuite, franchissez la porte à droite et quittez la salle. Tuez ceux qui apparaissent sur le toit d'en face puis passez à droite. Continuez, éliminez l'obstacle pour trouver un interrupteur et ouvrez la porte d'en face. Allez jusqu'aux escaliers pour passer en bas. Devant la porte métallique, utilisez votre arme pour l'exploser et avancez dans la prochaine salle qui grouille d'ennemis, neutraliser-les tous. Plus loin, vous trouverez un interrupteur à gauche, mettez-le en marche pour passer en haut et neutraliser tous les ennemis qui apparaissent en face.

Une fois le combat terminé, suivez votre camarade et abattez de nouveaux assaillants en avançant jusqu'à localiser une capsule. Allez au premier étage et nettoyez-le. Progressez jusqu'à vous retrouver en présence d'une femme inconnue. Après la petite discussion, allez à droite et neutralisez les ennemis. Ensuite, continuez vers la salle de droite et passez à l'étage suivant en utilisant l'échelle. Traversez la fenêtre et grimpez pour atteindre l'autre extrémité. Descendez en utilisant une échelle et suivez votre équipier à droite.

Eliminez l'armoire en bois qui vous barre la route et tuez tous les ennemis qui se trouvent dans la salle. Continuez votre chemin, vous trouverez un interpréteur en face de vous, utilisez-le pour passer à l'autre partie du pont. Passez à droite et vous trouvez un autre pont en ruine. Regardez en haut pour apercevoir une sphère brillante, neutralisez-la avec votre lasso pour pouvoir progresser. Tuez tous les ennemis qui apparaissent pour clore le chapitre.

Chapitre 2 : Drôles de vacances

Suivez votre camarade, éliminez la barrière et sautez en bas de la rue. Dans cette zone, vous allez affronter de nombreux ennemis. Si vous êtes à court de munitions, ramassez les armes qui se trouvent par terre ; maintenez le bouton de tir à proximité de l'arme pour la remplacer dans votre inventaire.

Lorsque vous aurez massacré tous les ennemis, allez près de votre camarade. Vous trouverez un interrupteur, activez-le pour faire face à un monstre géant.

Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour l'éviter. Lorsque vous vous retrouverez en bas, allez tout droit jusqu'au fond du couloir et prenez à gauche pour tomber sur une porte métallique verrouillée. Derrière cette porte, il existe un interrupteur, utilisez votre Lasso pour frapper l'interrupteur et ouvrir la porte. Franchissez-la et utilisez puis continuez tout droit et abattez tous les ennemis qui apparaissent. Poursuivez votre chemin, sautez en bas et attendez votre équipier qui est en train d'ouvrir la porte de droite. Suivez-le et tirez sur tous les ennemis en chemin. Ensuite, continuez vers l'étage inférieur et explosez la barrière métallique pour pouvoir passer. Vous vous retrouvez à nouveau face au monstre géant de toute à l'heure.

Vous allez récupérer un Mekaton et vous allez commander cette bête.

Détruisez la porte (à gauche) puis détruisez le baril et enfin dégagez le passage. Ensuite, abattez tous les ennemis et écrasez le bus jaune à gauche pour que la bête puisse passer. Suivez votre partenaire et éliminer tous les ennemis qui apparaissent toujours avec le Mekaton. Soyez vigilent car vous serez bientôt victime d'une attaque d'hélicos. Vous devez les détruire d'abord puis reprendre les attaques contre les autres ennemis. Une fois la zone nettoyée, utilisez le monstre pour détruire la porte à gauche et poursuivez avec votre camarade.

Acte 3 : Barrage

Chapitre 1 : Un sniper peut en cacher un autre

Au début de ce chapitre, vous allez vous retrouver dans un souterrain, commencez par suivre votre partenaire puis éliminez l'objet métallique. Vous disposez de 20 secondes pour quitter le passage, sprintez et éliminez l'obstacle avec votre Lasso puis poursuivez votre chemin. Lorsque vous quitterez la zone, suivez votre partenaire et chargez vos munitions avec le kit situé à gauche.

Vous allez maintenant pister Trishka.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle d'en haut. Lorsque vous y serez, prenez les escaliers de gauche et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Continuez tout droit pour vous retrouver face à un fusil-sniper, emparez-vous en en maintenant le bouton appuyé. A l'aide de cette arme, et en zoomant, éliminez tous les ennemis postés sur le toit d'en face.

Suivez votre partenaire jusqu'à l'extérieur et faites attention aux ennemis qui sont sur les deux tours d'en face. Éliminez-les également avec votre fusil à lunette. Suivez de près votre partenaire, abattez les ennemis situés à l'autre coté du pont ensuite réparez-le avec votre Lasso. Poursuivez votre chemin et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque vous arrivez à l'ascenseur, entrez et faites-le fonctionner.

Une fois en bas, suivez votre camarade et frayez-vous un chemin à travers les ennemis. Avancez jusqu'à l'ascenseur au fond du couloir et placez-vous près de l'interrupteur et appuyez dessus pour clore le chapitre.

Chapitre 2 : Barrage en chantier

Vous débutez le chapitre entouré de plusieurs ennemis, éliminez-les tous. Si vous n'avez plus de munitions, vous trouverez un kit juste en face de votre position. Une fois la zone nettoyée, suivez votre partenaire vers la droite jusqu'au pont. Activez l''interrupteur et affrontez la horde de créatures qui vous attaquent. Ensuite, suivez votre camarade et dégagez l'obstacle pour passer puis ouvrez la porte de couleur rouge qui se trouve en face de vous. Abattez les ennemis en suivant votre partenaire jusqu'à l'interrupteur, à droite. Appuyez dessus pour mettre l'élévateur en marche.

Vous trouverez d'autres ennemis en bas, éliminez-les tous. Une fois que vous les aurez massacrés tous, vous rencontrerez la fameuse Trishka. Après la cinématique, vous devez la suivre et éliminer tous les ennemis qui vous barreront la route. Descendez, faites le ménage puis passez par le sous terrain. Suivez vos deux camarades en tirant sur tout ce qui bouge et continuez vers l'interrupteur. Appuyez dessus pour ouvrir la porte et poursuivez votre chemin.

Un peu plus loin, vous allez être bloqué dès que vous essayerez de passer. Regardez en haut, lancez votre Lasso vers le point indiqué.

Abattez les ennemis qui apparaissent et regardez Trishka sauter du pont. Suivez-la et atteignez le petit bateau. Sur place, abattez les hélicos qui vous attaquent pour clore le chapitre.

Acte 4 : Zone interdite

Chapitre 1 : Issue unique

Commencez par suivre vos deux partenaires et éliminer tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin. Après, allez à gauche et accroupissez-vous pour entrer dans la salle suivante. Vous y trouverez un ventilateur, lancez votre lasso en sa direction pour pouvoir continuer votre chemin.

Ensuite, suivez vos camarades et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Plus loin, vous trouverez une corde, atteignez-la et traversez vers le prochain niveau puis localisez la capsule.

Ensuite, suivez vos deux partenaires jusqu'à ce que la route soit bloquée. Tirez sur la grande boule, en haut, juste derrière vous et vous pourrez poursuivre votre chemin. Allez à l'étage inférieur gauche et faites-y le ménage. Une fois que vous aurez neutralisé toute menace, vous devrez affronter un boss ; évitez au maximum les boules explosives et frappez-le jusqu'à l'abattre. Enfin, suivez vos deux camarades jusqu'au bout pour clore le chapitre avec succès.

Chapitre 2 : Carnivores

Suivez vos partenaires, ouvrez les deux portes successives et poursuivez votre chemin. Attendez votre partenaire pour qu'il vous montre la route à suivre et avancez droit devant vous. Lorsque vous quittez le couloir, vous allez apercevoir une plante carnivore géante qui n'hésite pas à avaler votre partenaire Ishi, vous devrez le sauver.

Suivez Trishka, abattez les ennemis qui vous empêchent de progresser et éviter de vous faire avaler à votre tour par l'une de ces plantes. Si l'une d'elles tente de le faire, appuyez répétitivement sur le bouton indiqué pour l'éviter. Continuez tout droit et abattez d'autres ennemis puis achetez des munitions devant le kit qui se trouve en face. Tout de suite après, vous devrez affronter un hélico et un mini-boss.

Lorsque vous les aurez éliminés, suivez votre partenaire vers la salle de médiation de Creeps. Faites attention, vous y trouverez des plantes carnivores à tous les coins. Continuez tout droit jusqu'à vous retrouver devant un grand jardin, poursuivez. Ensuite, vous allez combattre une Dionée mutante ; si elle vous attrape, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour y échapper. Visez et tirez sur elle avec votre arme et lorsque sa première barre de vie sera réduite à zéro, vous devrez neutraliser les cinq parties rouges sur son corps rapidement.

Après, le boss s'agrippe au plafond, visez et tirez sur la plante. Lorsqu'elle retombe, tirez sur toutes ses tentacules.

Une fois neutralisées, visez le cou et tirez pour enfin venir à bout de cette Dionée et clore le chapitre.

Chapitre 3 : Effritement

Dès que vous aurez retrouvé Ishi vivant, suivez-le ainsi que Trishka puis sautez vers les barreaux métalliques pour passer de l'autre coté.

Poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous entriez dans une villa. Continuez tout droit puis prenez à droite et glissez sous les grilles. Lorsque vous arrivez en bas, neutralisez tous les ennemis qui apparaissent puis récupérez une mitrailleuse et abattez le reste des créatures.

Faites attention, de nombreux ennemis apparaissent sur le toit d'en face, vous pouvez les neutraliser facilement en courant tout droit. Vous trouverez un interrupteur en face, utilisez-le pour tuer tous les ennemis d'un coup.

Ensuite, suivez vos camarades et continuez à faire le ménage. Avancez puis allez à droite. Lorsque vous franchirez la porte, vous avez 20 secondes pour quitter le bâtiment. Sprintez droit devant vous puis prenez à gauche. Vous trouverez un interrupteur, appuyez rapidement dessus pour quitter le bâtiment et clore le chapitre.

Acte 5 : Paradis des Burnouts

Chapitre 1 : Résistance féroce

Commencez par suivre vos deux partenaires jusqu'à l'ascenseur qui se trouve en face et appuyez sur le bouton pour le faire fonctionner. Ensuite, éliminez tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez le wagon du monorail. Faites attention, des hélicos vous attaqueront par la droite, neutralisez-les tous ainsi que les autres ennemis de la zone.

Enfin, suivez vos deux équipiers et montez dans le wagon pour quitter la zone.

Chapitre 2 : Problème épineux

Vous débutez ce chapitre entouré par plusieurs ennemis, abattez-les tous. Continuez votre chemin, ouvrez la porte avec l'interrupteur et accroupissez-vous pour passer. Ensuite, nettoyez la zone et suivez Trishka vers l'extérieur. Si vous n'avez plus de munitions, vous trouverez un kit à droite.

Effectuez vos améliorations et poursuivez votre chemin. Ensuite, un Brunot mutant apparait. Pour le tuer, visez et tirez jusqu'à ce qu'il tombe par terre. Poussez-le dans l'hélice d'en face en utilisant vos coups de pied. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'ascenseur et actionnez-le pour terminer ce chapitre.

Chapitre 3 : Pétage de plomb

Lorsque l'ascenseur sera bloqué, donnez un coup de pied contre la porte pour pouvoir passer. Continuez tout droit, descendez et éliminez toute résistance. Après la longue discussion avec Trishka, suivez-la jusqu'à ce que vous tombiez pour vous retrouver à l'étage inferieur. Continuez votre route et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Ensuite, détruisez la porte de droite pour pouvoir passer.

C'est là qu'un monstre apparait, mais heureusement vous n'avez rien faire, il va tomber tout seul dans le bassin, plus bas.

Regardez en haut et utilisez votre lasso pour ouvrir le chemin. Poursuivez votre route pour vous retrouver à la surface. Eliminez tous les ennemis, qui sont encore assez loin à l'aide de votre sniper. Ensuite, suivez votre partenaire et ouvrez la porte en face en appuyant sur l'interrupteur. Accroupissez-vous pour pouvoir passer. Tuez tous les ennemis qui apparaissent et allez de l'autre coté en utilisant votre lasso.

Continuez jusqu'à vous retrouver devant un Hekaton géant, vous devez immédiatement courir vers l'ascenseur qui se trouve en face. Après la cinématique, vous allez retrouver Ishi et vous devez le protéger. Allez vers l'hélicoptère qui est

devant vous puis éliminez les ennemis qui sont en bas et les hélicos qui vous attaquent. Détruisez les vitres qui sont en chemin pour passer puis vous devez empêcher le Hekaton de détruire le bâtiment. Visez et tirez sur la marque rouge située sur son cou pour le tuer et clore le chapitre.

Acte 6 : Direction l'Ulysse

Chapitre 1 : Papa va te sortir de là

Commencez par suivre vos camardes, neutralisez les ennemis en chemin puis passez à droite et abattez les prochains assaillants qui sont très nombreux.

Ensuite, tuez le mini-boss qui apparaitra et suivez vos partenaires. Glissez pour atteindre la salle qui est en bas et affrontez un autre mini-boss. Continuez tout droit et massacrez les ennemis puis suivez vos amis vers le bas. Restez sur vos gardes et éloignez-vous des radiations qui peuvent vous tuer.

Explosez la porte en face et tuez les ennemis puis progressez jusqu'à l'intérieur. Vous vous retrouverez face à deux ennemis, neutralisez-les.

Prenez l'ascenseur et, une fois à l'extérieur, continuez tout droit. Utilisez votre lasso pour accéder à l'élévateur d'en face et mettez-le en marche pour clore ce chapitre.

Chapitre 2 : Grabuge

Détruisez la porte, avancez et appuyez sur l'interrupteur. Entrez puis explosez la porte métallique, à droite. Lorsque vous chutez en bas, suivez vos partenaires (vous pouvez courir en appuyant sur la touche A). Lorsque, vous arrivez de l'autre coté, tuez tous les ennemis. Franchissez la prochaine porte après l'avoir forcée et poursuivez votre chemin en éliminant toute résistance. Lorsque vous retrouverez Ishi et le général, vous allez affrontez plusieurs ennemis.

Éliminez-les tous puis suivez vos partenaires. Attendez que Sarrano vous ouvre la porte et poursuivez. Lorsque vous vous retrouverez face à la prochaine porte, ouvrez-la pour qu'un ennemi attaque Sarrano, ils tombent tous le deux de l'autre coté.

Continuez votre parcours en compagnie d'Ishi puis tirez la plateforme avec votre lasso et poursuivez. Après la scène, allez à droite, écrasez la porte pour passer et continuez tout droit avant de tourner à droite. Vous allez vous retrouver en présence de plusieurs ennemis ainsi que des snipers postés en haut. Descendez-les tous avec votre fusil à lunette et retrouvez Sarrano.

Suivez vos deux camarades jusqu'à ce que vous trouviez un élévateur. Descendez puis quittez l'ascenseur et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'à trouver un pont et commencez à le traverser. Lorsqu'il se brise, utilisez votre lasso pour vous accrocher puis montez et continuez votre chemin.

Suivez vos partenaires jusqu'à ce que vous retrouviez un autre élévateur, utilisez l'interrupteur le faire fonctionner.

Une fois arrivé à destination, vous disposez de 10 secondes pour quitter la salle. Sprintez et accroupissez-vous pour passer à la salle suivante. Ensuite, dirigez-vous près de la corde qui vous mène au crash de l'Ulysse pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : Macchabées

Commencez par suivre vos deux camarades jusqu'à trouver un kit, à gauche.

Achetez des munitions puis éliminez les ennemis qui apparaissent avant de donner un coup de pied à l'armoire qui bloque le passage. Continuez à avancer en compagnie de vos deux amis jusqu'à ce que vous puissiez entrer dans l'Ulysse. Continuez tout droit, ouvrez la porte en utilisant l'interrupteur et ramenez le bloc qui est en face avec votre

lasso pour qu'il coince les deux extrémités des portes pour pouvoir passer.

Passez à gauche, entrez dans le tunnel puis prenez les escaliers vers le bas. Vous trouverez ensuite un ascenseur, ouvrez-le en utilisant l'interrupteur.

Lorsque vous entrerez, frayez-vous un chemin au milieu des émanations inflammables et ne tirez sous aucun prétexte sinon tout va exploser. Vous pouvez éliminer les ennemis avec des coups des pieds et les pousser vers l'hélice.

Poursuivez, utilisez votre Lasso pour passer puis abattez tous les ennemis. Ensuite, franchissez les obstacles grâce à votre lasso. Attendez que le général vous ouvre la porte pour qu'un mutant gigantesque apparaisse.

Visez et tirez sur lui puis, lorsqu'il tombe par terre, poussez-le en avant avec des coups de pied pour qu'il tombe dans les éclairs. Lancez votre lasso sur la machine (en haut) pour neutraliser le mutant.

Suivez vos partenaires, tuez tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin et localisez la bombe. Placez-vous à proximité et interagissez avec elle. Activez le levier, insérez le code et appuyez sur le bouton jaune.

Descendez et lancez votre lasso vers l'entrée du tunnel puis montez. Allez à gauche, utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Malheureusement, vous vous retrouvez devant une chute de 200 mètres. Retournez donc en arrière et suivez votre camarade. Sautez vers le sous-sol, continuez tout droit pour retourner au point de départ ; à l'endroit de la bombe. C'est là que Trishka apparait, elle est vivante. C'est elle qui va s'occuper de vous ouvrir la porte bloquée, à gauche de la bombe.

Acte 7 : Départ

Chapitre 1 : Laissés pour compte

Pour commencer, vous devez sortir de l'Ulysse. Suivez Trishka et Ishi puis tournez à droite jusqu'à ce que vous arriviez à l'ascenseur. Activez-le puis, à l'ouverture des portes, sortez et suivez vos deux amis vers la droite. Ecrasez l'objet obstacle et neutralisez tous les ennemis en chemin. Utilisez le fusil sniper pour les éliminer car ils sont nombreux.

Avancez jusqu'à trouver un kit puis continuez à droite jusqu'à rencontrer de nouveaux ennemis.

Abattez-les puis éliminez le mini-boss qui apparaitra. Aidez vos camarades à tuer ceux qui sont en bas puis allez à droite et continuez à faire le ménage. Descendez et rejoignez Ishi et Trishka puis suivez-les et frayez-vous un chemin à travers les créatures. Lorsque vous atteindrez la salle des bagages, passez à gauche puis allez tout droit jusqu'au passage sous-terrain. Vous devez continuez tout droit et à gauche. Sautez en bas à l'extérieur puis allez à droite. Vous disposez maintenant de deux minutes pour rejoindre la piste avant l'évacuation de Sarrano. Poursuivez rapidement et sprintez. Vous pouvez ignorer les ennemis car le temps est assez limité. Lorsque vous rejoignez la piste, tuez les ennemis qui apparaissent.

Après le crash avec le camion, courez car vous avez cette fois 12 secondes pour monter dans le vaisseau. A la dernière seconde, la porte du vaisseau se referme, lancez votre lasso sur la porte rapidement pour pouvoir embarquer et clore ce chapitre.

Chapitre 2 : Responsable et coupable

Commencez par suivre vos partenaires puis attendez Trishka qui ouvrira la porte d'en face. Tuez tous les ennemis qui apparaissent puis prenez à gauche et appuyez sur l'interrupteur qui se trouve en face. Attendez que la discussion finisse puis aidez Trishka à grimper.

Trishka va ouvrir la porte bloquée mais tombe sur Sarrano et disparait. A ce moment là, Ishi va essayer d'ouvrir la porte. Lorsqu'il réussit, suivez-le jusqu'à l'ascenseur. Montez à l'étage supérieur puis continuez vers l'autre ascenseur et faites-le fonctionner.

Lorsque vous sortez, abattez tous les ennemis puis vous trouvez un interrupteur, à droite. Utilisez-le pour descendre,

nettoyez la zone et ramassez la mitrailleuse. Utilisez-la pour neutraliser le reste des ennemis puis passez à l'autre pièce.

Faites attention, des ennemis vous attaquent armés de mitrailleuses aussi, vous devez les neutraliser tous.

Lorsque vous en aurez fini avec eux, suivez Ishi, ce dernier va essayer d'ouvrir la porte qui est à droite. En même temps, vous devez le protéger et tuer tous les assaillants qui essayent de vous contourner. Une fois que le calme est revenu, franchissez la porte et retrouvez Sarrano.

Après la longue discussion entre vous, Ishi, Trishka et Sarrano, ce dernier va pouvoir commander Ishi grâce à son lasso. Vous devez résister contre Ishi qui vous étrangle.

Tout de suite après, vous retrouvez une arme par terre, ramassez-la. C'est là que le général Sarrano abat Ishi avant que vous ne puissiez atteindre l'arme et votre plan tombe à l'eau.

Après la scène, détruisez les barils puis ramassez votre arme et essayez de tirer sur Le général. Ensuite, lancez votre lasso puis tirez. Vous devez suivre l'enchainement de touches qui apparaissent à l'écran dans le bon ordre et rapidement. Ensuite, lancez votre lasso à nouveau et assénez un coup de pied fatal à Sarrano. Ce dernier se retrouve à terre et Trishka est vivante.

Le vaisseau commence à trembler et vous tombez tous les deux. Après la cinématique, abattez les ennemis qui apparaissent et poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous trouveriez un kit, chargez-y vos armes.

Allez tout droit et tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Lorsque vous sortirez, faites le ménage jusqu'au prochain kit.

Vous disposez de 50 secondes pour quitter la zone. Trishka vous aidera à trouver votre chemin, suivez-la rapidement jusqu'à ce que vous atteigniez le point d'arrivée.

C'est alors que vous êtes projeté dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé Bulletstorm.

Burn Zombie Burn!

© Pinnacle Software / Doublesix 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Extinction

100.000 zombies tués

Peignez la ville rouge

Remplissez l'écran d'un maximum de sang à n'importe quel niveau

Chemise rouge

Tuez le zombie de mystère

Chaud pour trotter

Durez 30 secondes avec les zombies 50+ sur le feu

Meurtre sur Dance Floor

1000 zombies ont été envoyés danser

Chirurgie de cerveau

100 cerveaux sucés

Modèle du Texas

100 massacres de tronçonneuse

M. Dynamite

1000 zombies explosés

Diplômé

Accomplissez l'académie de zombie

Touriste

Tous les niveaux d'arcade débloqués

d6 vous recommande

Toutes les médailles de bronze

d6 vous respecte

Toutes les médailles d'argent

d6 vous admire

Toutes les médailles d'or

Argent

Ami de Bruce

Tous les niveaux débloqués

Or

Ami de d6

Toutes les médailles de réalisateur

Burnout Crash!

© Electronic Arts / Criterion Studios 2011

+ D'INFOS FORUM

PEINTURE ÉLITE

Pour débloquer la peinture élite sur tous les véhicules, terminez le Road Trip de Blueclaw & 3rd.

TROPHÉES

Bronze

Démolition totale

Détruis tous les bâtiments d'une intersection. (hors évènements suprêmes)

Sauts périlleux

Saute dans les trois trous de Blueclaw & 1st sans rater l'épreuve.

Dégâts limités

En Pile Up, passe en Inferno avec un multiplicateur x5 mais sans faire sauter un seul véhicule.

Fou de la touche !

Utilise le Crashbreaker au moins 30 fois en un seul Rush Hour.

La rentabilité avant tout

Totalise au moins 30 000 000 $ en Pile Up sans déclencher plus de deux Crashbreakers.

Chance aveugle

Survis au brouillard d'un Road Trip sans laisser de véhicule filer ni utiliser ton Crashbreaker.

Or pur

Gagne 30 000 000 $ sur une seule voiture en or en une seule épreuve.

Zone d'impact

Endommage au moins 20 véhicules avec un seul Crashbreaker.

Échappée belle

Laisse un camion-citerne s'échapper sans exploser.

Retrait maximum

Récupère 9 000 000 $ sur un seul fourgon blindé.

Goûts de luxe

En Road Trip, fais sauter les trois voitures de sport, la voiture en or puis termine l'épreuve.

Dispersion

Réussis au moins 5 Skillshots avec un seul crashbreaker.

Dégagé au long cours

Réussis un Skillshot dégagé d'au moins 50 mètres.

Les sentiers de la destruction

Réussis une chaîne de destruction de x15.

Big Bang

Réussis un combo d'explosions de x25 ou plus.

Réaction en chaîne

Réussis une chaîne d'explosions de x7 ou plus.

Carnage maximum

Déclenche un évènement suprême avec une puissance de 100%.

Reprise

Relève une recommandation Autolog "T'A BATTU" et bats le score de ton ami.

Coup du chapeau

Remporte trois défis Autolog d'affilée contre le même ami.

Argent

Burnout CRASH! étoilé

Récupère les 270 étoiles du jeu.

PEINTURE ÉLITE

Pour débloquer la peinture élite sur tous les véhicules, terminez le Road Trip de Blueclaw & 3rd. Cette dernière donne une amélioration à chaque véhicule, dans les 2 catégories de performances (Puissance/Aftertouch).

Burnout Paradise

© Electronic Arts / Criterion Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES SPONSORISÉS

En cours de jeu, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et allez sur l'écran des codes de sponsors. Avant d'entrer ces codes, vous devez avoir un profil avec le permis de classe A et le permis Burnout Paradise.

Version française du jeu

`H211 1Z99 LZ00 00BB`	Voiture Micromania
`Z891 4K88 IN25 79AA`	Steel Wheels
`B179 8M20 XA09 80FF`	Gamestop Sport

Version américaine du jeu

`BESTBUY`	Best Buy
`CIRCUITCITY`	Circuit City
`GAMESTOP`	Gamestop
`WALMART`	Wal-mart

TOUS LES PERMIS

`Permis A`	Remporter 26 courses
`Permis B`	Remporter 16 courses
`Permis C`	Remporter 7 courses
`Permis D`	Remporter 2 courses
`Permis Elite`	Remporter 110 courses
`Permis Burnout Paradise`	Remporter 45 courses

PEINTURES BONUS

Gold Paint

Obtenir la licence Elite.

Platinum Paint

Obtenir la licence Elite avec un pourcentage de 100%.

TROPHÉES

Bronze

Réparer ta voiture

Passer par un garage.

Fixer un Défi route Chrono sur n'importe quelle route

Battre n'importe quel score de Défi route Chrono d'origine.

Fixer un Défi route Showtime sur n'importe quelle route

Battre n'importe quel score de Défi route Showtime d'origine.

Gagner une course

Gagner n'importe quelle Course hors ligne.

Passer à travers 3 Panneaux Burnout

Rentrer à travers 3 Panneaux Burnout intact.

Passer à travers 30 Panneaux Burnout

Rentrer à travers 3 Panneaux Burnout intact.

Passer à travers 10 Portails avec des panneaux jaunes

Passer à travers 10 Portail avec des panneaux jaunes.

Passer à travers 50 Portails avec des panneaux jaunes

Passer à travers 50 Portail avec des panneaux jaunes.

Faire s'arrêter la Nakamura SI-7

Faire s'arrêter la Nakamura SI-7.

Bénéficier d'un multiplicateur x3 en Showtime

Bénéficier d'un multiplicateur x3 en Showtime.

Effectuer 3 takedows

Effectuer 3 takedows.

Passer par un Garage en mode Road Rage

Passer par un Garage en mode Road Rage hors ligne.

Réussir une Vrille à plat de 180 degrés

Réussir une Vrille à plat d'au moins 180 degrés.

Réussir ton premier Super saut

Réussir son premier Super saut.

Réussir une Chaîne de Boost x2

Réussir sa première Chaîne de Boost x2.

Survivre à une Traque

Gagner une Traque hors ligne.

Battre l'objectif de score en Séquence cascade

Gagner une Séquence cascade hors ligne.

Réussir un Méga-créneau

Réussir un Méga-créneau entre deux véhicules.

Fixer 10 Défis routes Showtime

Fixer son 10ème Défi route Showtime.

Fixer 10 Défis routes Chrono

Fixer son 10ème Défi route Chrono.

Terminer 5 Parcours Burning

Terminer son 5ème Parcours Burning.

Conduire à contre sens sur 500 mètres

Conduire sur 500 mètres d'une traite à contre sens.

Faire s'arrêter la Carson Inferno Van

Faire s'arrêter la Carson Inferno Van.

Réussir 10 Super sauts

Réussir son 10ème Super saut.

Réussir un Tonneau

Réussir un Tonneau.

Trouver toutes les épreuves dans Paradise City

Trouver toutes les épreuves dans Paradise City.

Se rendre dans tous les parkings de Paradise City

Trouver tous les parkings de Paradise City.

Inviter un ami à te rejoindre dans Paradise City

Envoyer une invitation de jeu en ligne à un autre joueur.

Réussir un Défi Freeburn

Réussir son premier Défi Freeburn.

Passer par une Station-service lors d'une Course

Passer par une Station-service lors d'une Course hors ligne.

Passer par un Atelier de peinture pour changer la couleur de ton véhicule

Passer par un Atelier de peinture pour changer la couleur de son véhicule.

Passer en mode Road Rage dans la Carson Inferno Van

Passer en mode Road Rage dans la Carson Inferno Van.

Visiter Eastern Shore Airfield

Visiter Eastern Shore Airfield.

Visiter Lone Peaks Quarry

Visiter Lone Peaks Quarry.

Sauter par-dessus Dead Man's Edge

Sauter par-dessus Dead Man's Edge sur White Moutain.

Sauter par-dessus la voiture d'un autre joueur

Sauter par dessus la voiture d'un autre joueur lors d'une partie en ligne.

Rencontrer 7 autres joueurs dans Wildcats' Baseball Stadium

Retrouver 7 autres joueurs dans Wildcats' Baseball Stadium lors d'une partie en ligne.

Envoyer une photo flag Mugshot ou une photo frime Smugshot

Envoyer une photo flag Mugshot ou une photo frime Smugshot à un autre joueur lors d'une partie en ligne (une caméra USB doit être connectée).

Participer à une Séquence cascade en ligne

Participer à une Séquence cascade en ligne.

Participer à une Traque en ligne

Participer à une Traque en ligne.

Faire partie de l'équipe bleue en Road Rage en ligne

Participer au mode Road Rage en ligne en fessant partie de l'équipe bleue.

Faire partie de l'équipe rouge en Road Rage en ligne

Participer au mode Road Rage en ligne en fessant partie de l'équipe rouge.

Parcourir 80,46 km hors ligne sur une moto

Atteindre une distance totale de 80,46 km parcourue sur une moto.

Réussir n'importe quel Défi route de jour pour moto

Réussir son 1er Défi route de jour pour moto.

Réussir n'importe quel Défi route de nuit pour moto

Réussir son 1er Défi route de jour pour moto.

Parcourir 16 km sur une moto dans une partie en ligne de 8 joueurs

Parcourir 16 km sur une moto dans une partie en ligne de 8 joueurs.

Réussir 5 Défis à moto

Réussir son 5ème Défi Freeburn Challenge à moto.

Argent

Passer à travers 200 Portails avec des panneaux jaunes

Passer à travers 200 Portails avec des panneaux jaunes.

Obtenir le permis catégories D

Obtenir le permis catégories D.

Obtenir le permis catégories C

Obtenir le permis catégories C.

Obtenir le permis catégories B

Obtenir le permis catégories B.

Obtenir le permis catégories A

Obtenir le permis catégories A.

Bénéficier d'un multiplicateur x5 en Showtime

Bénéficier d'un multiplicateur x5 en Showtime.

Réussir une Chaine de Boost x4

Réussir une Chaine de Boost x4.

Marquer plus de 50000 de points en Séquence cascade

Marquer plus de 50000 de points en Séquence cascade hors ligne.

Accumuler 1207 km

Accumuler une distance totale de 1207 km en voiture.

Réussir 10 Défis Freeburn

Réussir 10 Défis Freeburn.

Réussir ton premier Défi chronométré

Réussir son 1er Défi chronométré.

Passer 24 heures dans Paradise City sur une moto

Passer un cycle complet jour/nuit dans Paradise City sur une moto.

Or

Passer à travers 60 panneaux Burnout

Passer à travers 60 panneaux Burnout intact.

Obtenir le permis Burnout

Obtenir le permis Burnout.

Réussir 10 Défis chronométrés

Réussir 10 Défis chronométrés.

Atteindre 100% sur ton permis moto

Atteindre 100% sur son permis moto.

Platine

Elite Burnout Paradise

Remporter tous les trophées de Burnout Paradise (sans prendre en compte les trophées du contenu additionnel).

MOTOS

Nakumura Firehawk GP Competition

Terminer toutes les courses Burning et Midnight.

Nakumura FV1100-TI

Terminer 19 courses Burning ou Midnight.

TROPHÉES (DLC "BIKES PACK")

BRONZE

Parcourir 80,46 km hors ligne sur une moto

Décerné quand tu atteins une distance totale de 80,46 km parcourue sur une moto.

Réussir n'importe quel Défi route de jour pour moto

Décerné quand tu réussis ton 1er Défi route de jour pour moto.

Réussir n'importe quel Défi route de nuit pour moto

Décerné quand tu réussis ton 1er Défi route de nuit pour moto.

Parcourir 16 km sur une moto dans une partie en ligne de 8 joueurs

Décerné pour avoir parcouru 16 km sur une moto dans une partie en ligne de 8 joueurs.

Réussir 5 défis à moto

Décerné quand tu réussis ton 5ème Défi Freeburn à moto.

ARGENT

Passer 24 heures dans Paradise City sur une moto

Décerné pour avoir passé un cycle complet jour/nuit de 24 heures dans Paradise City sur une moto.

OR

Atteindre 100% sur ton permis moto

Décerné quand tu atteins 100% sur ton permis moto.

TROPHÉES (DLC "BURNOUT PARTY PACK")

BRONZE

Réussir pour chaque joueur un tour en mode Party.

Décerné quand chaque joueur termine un tour du mode Party.

Terminer ton premier tour en mode Party.

Décerné quand tu termines le premier tour de ton premier mode Party.

Prendre pour chaque joueur une photo pour un mode Party.

Décerné quand chaque joueur dans un mode Party prend une photo de lui-même. Une caméra USB est nécessaire.

ARGENT

Tous les joueurs réussissent tous les défis dans un mode Party.

Décerné en terminant un mode Party dans laquelle tous les joueurs ont réussi chaque partie de chaque tour.

Terminer un mode Party petit.

Décerné quand entre 2 et 4 joueurs ont terminé un mode Party.

Terminer un mode Party grand.

Décerné quand entre 5 et 7 joueurs ont terminé un mode Party.

Terminer un mode Party énorme.

Décerné quand 8 joueurs ont terminé un mode Party en 8 manches.

TROPHÉES (DLC "LEGENDARY CARS")

BRONZE

Gagner une Séquence cascade avec la Jansen 88 Special.

Décerné pour avoir gagné n'importe quelle Séquence cascade hors ligne avec la Jansen 88 Special.

Illumine la Manhattan Spirit lors d'un Défi en ligne.

Décerné pour avoir utilisé les lumières scintillantes de la Manhattan Spirit lors d'un Défi Freeburn en ligne ou d'un Défi Chrono.

Réussir une Chaîne de Boost x3 avec la GT Nighthawk.

Décerné pour avoir réussi une Chaîne de Boosts x3 avec la GT Nighthawk.

Utilise le klaxon sur un Super saut à Silver Lake avec la Cavalry Bootlegger.

Décerné pour avoir klaxonné et réussi un Super saut à Silver Lake au volant de la Hunter Cavalry Bootlegger.

ARGENT

Survivre à une Traque avec la Extreme Hot Rod.

Décerné pour avoir gagner n'importe quelle Traque hors ligne avec la Extreme Hot Rod.

Réussir un Défi Chrono en utilisant les 3 types de Boost avec la Hawker Mech.

Décerné lorsque tu as réussi n'importe quel Défi Chrono en utilisant les 3 types de Boost avec la Hawker Mech.

TROPHÉES (DLC "TOY CARS")

BRONZE

Faire un Tonneau avec une Toy à l'aéroport.

Décerné pour avoir réussi un Tonneau à l'aéroport au volant de l'une des Toys.

ARGENT

Gagner une Course avec une Toy.

Décerné pour avoir gagné une Course hors ligne avec n'importe quelle Toy.

Réussir un Défi Chrono de moto avec une moto Toy.

Décerné lorsque tu réussis n'importe quel Défi Chrono avec la moto Toy.

TROPHÉES (DLC "COPS & ROBBERS")

BRONZE

Trouve l'or en premier

Décerné pour avoir ramassé en premier l'or lors d'une partie en ligne de Cops and Robbers.

Ramasse de l'or qu'on a laissé tomber

Décerné pour avoir ramassé l'or une fois qu'on l'a laissé tomber lors d'une partie en ligne de Cops and Robbers.

Remporte une partie au volant de la Watson R-turbo Roadster

Décerné pour avoir été dans l'équipe gagnante d'une partie en ligne de Cops and Robbers au volant de la Watson R-turbo Roadster.

ARGENT

Encaisse l'or

Décerné pour avoir réussi à amener l'or à la base de ton équipe lors d'une partie en ligne de Cops and Robbers.

Inflige un takedown à celui qui transporte l'or

Décerné pour avoir réussi un takedown sur le joueur transportant l'or lors d'une partie en ligne de Cops and Robbers.

Remporte une partie dans l'équipe des Flics

Décerné pour avoir été dans l'équipe gagnante des Flics lors d'une partie en ligne de Cops and Robbers.

Remporte une partie dans l'équipe des Voleurs

Décerné pour avoir été dans l'équipe gagnante des Voleurs lors d'une partie en ligne de Cops and Robbers.

Remporte une partie au meilleur des cinq tours

Décerné pour avoir été dans l'équipe gagnante d'une partie en ligne de Cops and Robbers au meilleur des cinq tours.

TROPHÉES (DLC "BIG SURF ISLAND")

BRONZE

Passe à travers 20 portails de Burnout Paradise Island

Décerné pour être passé à travers ton 20ème portail orange de Burnout Paradise Island.

Réussis 5 Méga sauts dans Burnout Paradise Island

Décerné pour avoir réussi ton 5ème Méga saut dans Burnout Paradise Island.

Sauter à travers le donut de Deese

Réussir le Méga saut à travers le donut de Deese.

4,5 secondes en l'air à Crash TV

Réussir le Méga saut depuis la rampe de saut à ski de Crash TV et passer au moins 4,5 secondes en l'air.

Réussis un dérapage continu sur 685 mètres dans Inspiral Car Park

Décerné pour avoir réussi un dérapage continu sur 685 mètres dans Inspiral Car Park.

Réussis ton premier tour de l'île

Décerné pour avoir réussi ton premier tour de l'île.

Trouve toutes les épreuves de Burnout Paradise Island

Décerné pour avoir trouvé les 15 épreuves de Burnout Paradise Island.

ARGENT

Détruis 15 Panneaux de Burnout Paradise Island

Décerné pour être passé à travers ton 15ème Panneau intact de Burnout Paradise Island.

Réussis les 10 Défis Freeburn de Burnout Paradise Island

Décerné pour avoir réussi les 10 Défis Freeburn de Burnout Paradise Island (à effectuer de 2 à 8 joueurs).

Détruis les 45 Panneaux de Burnout Paradise Island

Décerné pour avoir détruit les 45 Panneaux de Burnout Paradise Island.

OBTENIR TOUS LES VÉHICULES

Obtenir la voiture "Nakamura Carbon Ikusa GT"

Remporter tous les 64 "défis routes chrono".

Obtenir la voiture "Kitano Carbon Hydros Custom"

Remporter tous les 64 "défis routes showtime".

Obtenir la voiture "Carson Carbon GT Concept"

Traverser tous les 400 "smashs".

Obtenir la voiture "Montgomery Carbon Hawker"

Détruire tous les 120 "panneaux".

Obtenir la voiture "Jansen Carbon X12"

Réussir tous les 50 "super sauts".

Obtenir la voiture "Krieger Carbon Uberschall 8"

Remporter 2 séries de 50 "défis freeburn" en ligne.

Obtenir les voitures d'or (finition peinture "or")

Obtenir le permis voiture "Burnout Elite" (remporter toutes les 120 épreuves).

Obtenir les voitures de platine (finition peinture "platine")

Terminer le permis voiture à 100%.

Et voici pour l'extension (DLC) "Big Surf Island" :

Obtenir le véhicule toy "Carson Toy Nighthawk"

Remporter tous les 12 "défis routes chrono" et tous les 12 "défis routes showtime" de Big Surf Island.

Obtenir le véhicule toy "Hunter Toy Spirit"

Traverser tous les 75 "smashs" de Big Surf Island.

Obtenir le véhicule toy "Jansen Toy 88 Special"

Détruire tous les 45 "panneaux" de Big Surf Island.

Obtenir le véhicule toy "Hunter Toy Bootlegger"

Réussir tous les 15 "méga sauts" de Big Surf Island.

Obtenir la voiture "Carson Annihilator Street Rod"

Terminer le permis voiture de Big Surf Island à 100%.

Obtenir la voiture "Jansen P12 Diamond"

Remporter tous les 500 "défis" en ligne de Burnout Paradise et ses DLC.

Buzz ! : Quiz TV

© Sony / Relentless Software 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Super social

Jouer à 5 parties multijoueurs

Fana du canap'Bronze

Jouer à 1 partie de duel de canapés

Accro à MyBuzz! Bronze

Jouer à 1 partie de MyBuzz!

Solitaire et heureux de l'être Bronze

Jouer à 5 parties solo

Médaille Barnard Bronze

Obtenir plus de 1500 points lors d'une partie solo

Dieu du canapé Bronze

Gagner 5 parties de Duel de canapés

Argent

Extra social

Jouer à 20 parties multijoueurs

Fana du canap'Argent

Jouer à 15 parties de duel de canapés

Accro à MyBuzz! Argent

Jouer à 20 parties de MyBuzz!

Solitaire et heureux de l'être Argent

Jouer à 20 parties solo

Médaille Barnard Argent

Obtenir plus de 3000 points lors d'une partie solo

Dieu du canapé Argent

Gagner plus de 20 parties de Duel de canapés

Buzzer en série

Répondre correctement à 10 questions à la suite

Round parfait

Répondre correctement à toutes les questions d'une manche en multijoueurs

Maître du quiz amateur

Créer 20 quiz MyBuzz!

Les Trophées Argent cachés

Roi de la zapette

Jouer sur chacune des chaînes

Multifacette

Avoir joué au moins une fois avec tous les personnages

Or

Ultra social

Jouer à 50 parties multijoueurs

Fana du canap'Or

Jouer à 40 parties de duel de canapés

Accro à MyBuzz! Or

Jouer à 50 parties de MyBuzz!

Solitaire et heureux de l'être Or

Jouer à 50 parties solo

Médaille Barnard Or

Obtenir plus de 5000 points lors d'une partie solo

Dieu du canapé Or

Gagner plus de 50 parties de Duel de canapés

Les Trophées Or cachés

Réaction éclaire

Répondre correctement à trois questions en moins d'une demi seconde

Platine

Nouveau meilleur ami de Buzz

Tous les trophées débloqués

Buzz ! : Quiz World

© Sony / Relentless Software 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Tactiques d'équipe

Participer à une partie en ligne à quatre joueurs chez toi contre quatre autres joueurs autre part.

Mondanité

Participer à une partie en ligne en invitant au moins quatre joueurs dont trois amis Playstation Network.

Jamais sans mon Buzz!

Lancer Buzz! à partir de Playstation Home.

Super réflexes

Être le plus rapide afin de réponde correctement à toutes les questions lors d'une manche de Réflex-o-quiz.

Rapide comme le vent

Voler des points à tous les joueurs de la partie lors d'une manche de Rapid-o-buzzer.

Roi de la tarte

Entarter tous les joueurs de la partie lors d'une manche d'Entartage.

Mercure rouge

Terminer Fièvre des points rapidement.

Surpise générale

Répondre correctement dans Plein feux alors que tout le monde te donne perdant.

Catapulte humaine

Précipiter tout le monde dans la mélasse et rester indemne dans le Grand plongeon.

Bien dans mes pompes

Conserver un profil actif et non modifié.

Transformiste

Incarner régulièrement un personnage du sexe opposé.

Souffre-douleur

S'acharner sur un joueur en l'entartant ou en lui volant des points.

Entre mecs

Faire une partie avec uniquement des profils masculins.

Entre nanas

Faire une partie avec uniquement des profils féminins.

Je m'acharne sur les faibles.

Éliminer un joueur par entartage, ou le voler, alors qu'il a au moins 1500 points de retard sur les autres.

Cleptomanie

Voleur du dimanche ! Tu as voulu voler des points à un joueur qui n'en avait pas.

Autotartage

S'éliminer volontairement par entartage.

Sale ordure

Lors d'une partie, se moquer pendant le résumé de trois manches différentes et finir dernier à chacune d'entre elles.

Sale journée

Se faire entarter, exploser et voler des points dans la même partie.

Mitraillage

Obtenir une photo de chaque événement-clé.

Relecteur officiel

Être le premier joueur à essayer un quiz.

Dentier rêves les plus fous

Faire perdre son dentier à Gran pendant le résumé d'une manche.

Conservateur

Sauvegarder l'une de tes photos dans le menu XMB.

C'est pas bientôt fini ?

Agacer tout le monde à l'écran de sélection du bruit du buzzer Buzz!

Filmé en public et en direct

Si, c'est vrai ! Et tu as les photos de tout le monde pour le prouver.

Qu'est-ce qu'on s'aime bien !

Enchaîner les revanches contre les mêmes joueurs en ligne.

Évite de fâcher Buzz

Il ne vaut mieux pas le mettre en colère.

Tête de Buzz!

Transférer l'une de tes photos sur MyBuzzQuiz.com.

Argent

Présentable pour la caméra

Utiliser tous les costumes pour chaque personnage lors d'une partie.

Pour ne plus jamais travailler

Remporter tous les prix.

Spécialiste de MyBuzz!

Participer à 50 quiz MyBuzz! et les évaluer.

Chronophile

Marquer plus de 3200 points lors d'une manche de Stop chrono.

Mercure enflammé

Terminer Fièvre des points super rapidement.

Survivre à tout prix

Être le dernier survivant à la fin d'Entartage, Grand plongeon et Sprint final dans la même partie.

Sous les radars

Terminer un Délire en chaîne sans se faire entarter, sans exploser, sans effectuer le grand plongeon et sans se faire voler des points.

Auteur connu

Plus de 100 joueurs ont participé aux quiz de ta conception.

Créateur renommé

Plus de 25 joueurs ont participé à un quiz de ta conception, et ce dernier a plus de 2,5 étoiles.

Week-ends de folie

Faire une partie de Buzz! trois week-ends consécutifs.

Hôte popularité

Avoir 10 invitations en lignes d'acceptées.

Invité d'honneur

Se faire invité à une partie en ligne par cinq amis différents.

Or

J'<3 Buzz!

Jouer à tous les types de parties disponibles dans Buzz!

Canapé des vainqueurs

Remporter 25 parties en ligne... toute la maison peut participer.

Créateur culte

Plus de 25 joueurs ont participé à au moins 10 quiz de ta conception, et chacun d'entre eux a plus de 2,5 étoiles.

Platine

Trophée de platine

Débloquer tous les trophées du jeu.

Buzz ! : The Ultimate Music Quiz

© Sony / Relentless Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Première fois

Terminer un type de partie pour la première fois

Remix

Terminer une partie personnalisée

Tout frais, tout fort

Un nouveau joueur gagne une partie multijoueur

Pas de chance

Un même Joueur se fait voler ses points à chaque question de "Rapid-o-buzzer"

Trac

Un joueur répond correctement à chaque question de "faite vos jeux", sans jamais miser 500

Il a touché le fond de la Piscine

Un joueur répond faux à cinq question à la suite de "Grand Plongeon"

Rien n'est fini avant la fin

Un joueur était en dernière position dans "Sprint Final", mais il réussit à gagner la partie

Bougez votre corps

Faire une partie multijoueur de Buzz! Move

Bougez-vous

Faire une partie solo de Buzz! Move

Sur la toile

Faire une partie en ligne

Le Tube

Faire un score de 9000 dans le défi Stop Chrono ou répondre à 25 questions dans le défi Grand Plongeon

A chacun sa chanson

Faire une partie classique en utilisant un son de buzz! personnalisé

Avatar

Faire une partie classique à quatre joueurs avec un avatar pour chaque joueur

Crâneur

Poster vos résultats sur Facebook après une partie

Argent

Percée d'enfer

Un même joueur gagne cinq parties d'affilée

Vite fait, bien fait

Un joueur a été le plus rapide à répondre correctement dans : "Réflex-o-quizz" ou "Stop Chrono"

Prestissimo

Un même joueur gagne à toutes les question de "Rapid-o-buzzer"

De la tarte

Un joueur répond correctement à chaque question d"Entartage"

L'amour du risque

Un joueur répond correctement à chaque question de "faites vos jeux", en misant 500 à chaque fois

Le rythme dans la peau

Personne ne répond faux à "Distorsion musicale"

5 sur 5

Un joueur répond correctement à cinq questions d'affilée dans une partie Buzz! Move

Top Sci-Fi

Toucher 5 OVNI bonus lors d'una partie "Shot-o-quiz" dans buzz! move

Compil'

Créer une playslit MyBuzz! et jouer avec

Au portes de la célébrité

Faire un score de 11 000 dans le défi Stop Chrono ou répondre à 50 questions dans le défis Grand Plongeon

Or

Tête de classement

Mener largement à la fin de chaque manche et gagner la partie

Perfection

Un joueur répond correctement à toutes les questions qui lui sont posées et gagne une partie classique en ligne

Bonne passe

Un joueur répond correctement à dix questions d'affilée dans Buzz! Move

Star parmi les Stars

Faire un score de 13 000 dans le défi Stop Chrono ou répondre à 75 questions dans le défis Grand Plongeon

Platine

Passons à la Platine

Débloquer tous les trophées

Buzz ! Junior : Les P'tits Dinos

© Sony 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Dîner Dino

Mange plus de la moitié des steaks dans une partie solo de Festin d'Enfer.

Prise du Jour

Attrape toutes les tailles de poissons et remporte une partie solo de Pêche sur la Glace.

Mange la poussière

Anéantis un adversaire automatique dans une partie solo de Course Poursuite.

Sauts et Dino !

Remporte toutes les manches dans une partie solo de D'une rive à l'autre.

Bon coureur

Remporte une partie solo de Balade en Forêt.

ARGENT

Dino Gourmand

Mange tous les steaks dans une partie solo de Festin d'Enfer.

Pêche Frénétique

Attrape plus de 340 kg de poissons dans une partie solo de Pêche sur la Glace.

Champion de la course

Remporte une course sans traîner dans une partie solo de Course Poursuite.

Maltraiteur de maman

Touche 4 stalactites à la suite avec un coup puissant maximum dans une partie solo de D'une rive à l'autre.

Randonneur T-Rex

Ne fais aucune chute et remporte une partie solo de Balade en Forêt.

OR

Perfectionniste Préhistorique

Remporte une partie solo standard avec le niveau de difficulté difficile.

Cabela's Dangerous Hunts 2009

© Activision

+ D'INFOS FORUM

ARME BONUS

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

Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CHAPITRES ET TOUS LES BONUS

Sur l'écran de sélection de chapitre, maintenez Select et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, , .

Call of Duty 4 : Modern Warfare

© Activision / Infinity Ward 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mode Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Menu de triche

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Ce menu apparaît dans les options accessibles en cours de partie.

MISSION D'ÉPILOGUE

Attendez la fin des crédits pour accéder à la toute dernière mission.

ARMES D'OR (MULTIJOUEUR)

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

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

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES (EN LIGNE)

Débloquer les accessoires pour les fusils d'assaut et pistolets mitrailleurs (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils-mitrailleurs (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils à pompe (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils de précision (en ligne)

Viseur ACOG

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires sur les armes de poing (en ligne)

Il y a un silencieux débloqué dès le début sur les armes de poing, excepté le Desert Eagle et le Desert Eagle doré, sur lesquels on ne peut mettre aucun accessoire.

DÉBLOQUER LES CAMOUFLAGES (EN LIGNE)

Débloquer les camouflages sur les armes (en ligne)

Camouflages boisés et déserts

Débloqués dès le début sur toutes les armes.
Ne marchent pas sur les armes de poing.

Camouflage Numérique

Effectuer 25 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

Camouflage Tigre Bleu

Effectuer 75 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

Camouflage Tigre Rouge

Effectuer 150 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

DÉBLOQUER LES ARMES (EN LIGNE)

Débloquer les fusils d'assaut (en ligne)

M16A4

Débloqué dès le début.

AK-47

Débloqué dès le début.

M4

Il faut arriver au niveau 10 pour le débloquer.

G3

Il faut arriver au niveau 25 pour le débloquer.

G36C

Il faut arriver au niveau 37 pour le débloquer.

M14

Il faut arriver au niveau pour 46 le débloquer.

MP44

Il faut arriver au niveau 52 pour le débloquer.

Débloquer les pistolets-mitrailleurs (en ligne)

MP5

Débloqué dès le début.

Skorpion

Débloqué dès le début.

Mini-Uzi

Il faut arriver au niveau 13 pour le débloquer.

Ak-74u

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

P90

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

Débloquer les fusils-mitrailleurs (en ligne)

M249 SAW

Débloqué dès le début.

RPD

Débloqué dès le début.

M60E4

Il faut arriver au niveau 19 pour le débloquer.

Débloquer les fusils à pompe (en ligne)

W1200

Débloqué dès le début.

Benelli M4

Il faut arriver au niveau 31 pour le débloquer.

Débloquer les fusils de précision (en ligne)

M40A3

Débloqué dès le début.

M21

Débloqué au niveau 7.

Dragunov

Il faut arriver au niveau 22 pour le débloquer.

R700

Il faut arriver au niveau 34 pour le débloquer.

Barret.50

Il faut arriver au niveau 49 pour le débloquer.

Débloquer les armes de poing (en ligne)

M9

Débloqué dès le début.

USP.45

Débloqué dès le début.

Colt 1911

Il faut arriver au niveau 16 pour le débloquer.

Desert Eagle

Il faut arriver au niveau 43 pour le débloquer.

Desert Eagle Doré

Il faut arriver au niveau 55 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS (EN LIGNE)

Débloquer les atouts 1

C4 x 2

Débloqués dès le début.

Grenades spéciales x 3

Débloquées dès le début.

RPG-7 x 2

Débloqués dès le début.

Unité déminage

Il faut arriver au niveau 14 pour le débloquer.

Claymores x 2

Il faut arriver au niveau 23 pour les débloquer.

Cartouchière

Il faut arriver au niveau 32 pour le débloquer.

Frag x 3

Il faut arriver au niveau 41 pour le débloquer.

Débloquer les atouts 2

Force d'opposition

Débloqué dès le début.

Mastodonte

Débloqué dès le début.

Onde de choc

Débloqué dès le début.

Brouilleur de drones

Il faut arriver au niveau 11 pour le débloquer.

Tour de passe-passe

Il faut arriver au niveau 20 pour le débloquer.

Double coup

Il faut arriver au niveau 29 pour le débloquer.

Surarmement

Il faut arriver au niveau 38 pour le débloquer.

Débloquer les atouts 3

Conditions extrêmes

Débloqué dès le début.

Visée solide

Débloqué dès le début.

Impact lourd

Débloqué dès le début.

Baroud d'honneur

Il faut arriver au niveau 8 pour le débloquer.

Martyre

Il faut arriver au niveau 17 pour le débloquer.

Poumons d'acier

Il faut arriver au niveau 26 pour le débloquer.

Silence de mort

Il faut arriver au niveau 44 pour le débloquer.

OBTENIR 3 ARMES (SOLO)

Dans la dernière mission de l'acte III, "Fin de partie" il est possible d'avoir 3 armes. Lorsque l'hélicoptère ennemi détruit le pont, vous obtenez le RPG-7 ainsi qu'une deuxième arme. La troisième est à coté de vous, et vous pouvez la prendre. A ce moment-là, vous ne pouvez plus bouger et vous vous retrouvez sans arme avec la possibilité de prendre celle qui se trouve à coté de vous. Prenez-la, puis lorsque vous récupérerez les 2 armes que vous aviez auparavant, vous aurez également celle que vous ramassée, ce qui en fera 3.

Call of Duty : Black Ops

© Activision / Treyarch 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez en même temps sur L2 et R2 plusieurs fois de suite. Au bout de 5 fois, vous devriez pouvoir vous lever de votre siège et accéder au terminal qui se trouve derrière vous. Saisissez ensuite les codes suivants.

3ARC INTEL	Voir tous les renseignements
3ARC UNLOCK	Débloquer Dead Ops Arcade et le mode Zombie Presidentiel
alicia	Jouer à Alicia (thérapiste virtuel)
cat	Ouvrir les fichiers audio/image (ex : CAT NoteX.txt)
decode	Décoder données CIA
dir	Afficher une liste des fichiers audio/image
DOA	Jouer à "Dead Ops Arcade"
encode	Encoder données CIA
foobar	Afficher le message "Fee Fie Foe Foo!" sur le terminal
hello sailor	Jouer à Zork
help	Afficher l'aide
login	Ouvrir une nouvelle session
ls	Afficher le contenu du répertoire en cours
mail	Ouvrir le répertoire des mails
print	Imprimer ou montrer le contenu d'un fichier
TYPE "Nom_fichier.extension"	Voir un fichier
who	Afficher la liste des noms de login utilisables avec RLOGIN
zork	Jouer à Zork

DONNÉES CIA

Au menu principal, libérez-vous pour accéder au terminal, tapez 'login' et saisissez les identifiants et mots de passe suivants pour accéder aux documents des utilisateurs listés ci-dessous. Une fois connecté, tapez 'dir' pour voir les fichiers et 'mail' pour consulter les e-mails.

Identifiant	Mot de passe	Compte utilisateur
amason	PASSWORD	Bruce Harris
bharris	GOSKINS	Alex Mason
dking	MFK	D. King
asmith	ROXY	Dr. Adrienne Smith
vbush	MANHATTAN	Dr. Vannevar Bush
fwoods	PHILLY	Frank Woods
gweaver	GEDEON	Grigori "Greg" Weaver
jturner	CONDOR75	J. Turner
jhudson	BRYANT1950	Jason Hudson
jmccone	BERKLEY22	John McCone
jbowman	UWD	Joseph Bowman
jfkennedy	LANCER	John Fitzgerald Kennedy
lbjohnson	LADYBIRD	Lyndon Baines Johnson
rnixon	CHECKERS	Richard Nixon
rhelms	LEROSEY	Richard Helms
rkain	SUNWU	Richard Kain

rjackson	SAINTBRIDGET	Ryan Jackson
twalker	RADI0	T. Walker
tbrooks	LAUREN	Terrance Brooks
wraborn	BROMLOW	William Raborn

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Tirez très rapidement sur la tête des mannequins à Nuketown pour entendre le morceau "Sympathy for the Devil" des Rolling Stones.

EMPLACEMENTS DES RENSEIGNEMENTS

Opération 40

#1 : Une fois dans la base ennemie (après avoir utilisé les filins pour entrer dans les lieux), suivez vos coéquipiers. Au bout d'un moment, et après avoir éliminé des gardes en haut d'une pente et d'un large escalier de pierre, vous traverserez un petit bâtiment. A l'intérieur, près d'une caisse contre laquelle repose un RPG (lance-roquettes), vous trouverez les premiers renseignements. Tous ces renseignements auront la forme de magnétophone d'enregistrement à bande.

#2 : Après avoir tué Castro (ou son double), vous atteindrez la pièce principale de la demeure. Vous faisant face, un escalier en feu et de nombreux soldats ennemis. Partez alors sur la droite et entrez dans la chambre sur le côté. Vous trouverez les renseignements posés sur la commode. Attention, il fait assez sombre dans la pièce et vous pourrez facilement les manquer si vous passez trop vite à côté.

#3 : Après avoir descendu la colline en rappel, entrez dans le hangar où se trouve garé le MIG russe. Sur la gauche, une échelle mobile. Grimpez sur cette échelle pour trouver les derniers renseignements du niveau.

Vorkouta

#4 : Après avoir traversé la court, caché derrière des wagonnets, suivez Reznov. Grimpez à l'étage dans la tour que vos amis emprunteront, et vous collecterez les premiers renseignements sur une armoire métallique en hauteur.

#5 : Une fois dans la base, et après que Sergei se soit fait écraser par une porte, nettoyez la pièce en restant bien au niveau du sol. Regardez ensuite à droite de l'escalier central (toujours au niveau du sol), et vous verrez un couloir plongé dans le noir. Longez-le pour trouver les renseignements posés sur un bureau faiblement éclairé.

#6 : Vers la fin du niveau, et juste avant de monter sur la moto, fouillez le hangar sur la droite pour trouver les renseignements sur une étagère.

Décret

#7 : Une fois dans le premier bâtiment de Baïkonour, grimpez au troisième étage et récupérez les renseignements sur la droite, sur un bureau sous un insigne doré.

#8 : Après avoir fait sauter le mur avec une charge, entrez dans le poste de contrôle, et récupérez les renseignements sur un des ordinateurs en hauteur.

#9 : Après avoir détruit la fusée, vous suivrez votre escouade et entrerez dans un complexe souterrain. Après avoir

remonté de nombreux couloirs, et éliminé un tas d'ennemis, vous pourrez voir sur la droite une grande salle de commande (avec un tableau de Lénine). Entrez dans cette salle pour trouver les renseignements posés en haut d'une des consoles de commande (près de la fenêtre).

GOS

#10 : Après avoir récupéré le lance-roquettes dans la casemate, détruisez les trois tanks ennemis. Sortez alors de la casemate, et prenez le chemin de droite (sans suivre votre escouade). Vous trouverez en haut de la colline une réserve de munitions américaine. Au niveau de cette réserve, vous récupèrerez les renseignements parmi les caisses.

#11 : Une fois dans le tunnel, suivez votre groupe et vous déboucherez en haut d'une pente. Vous pourrez voir en contrebas un grand nombre de Viêt-Cong partir à l'assaut de la colline. Vous devrez ici, faire rouler les bidons de napalm jaune dans la tranchée pour stopper la progression ennemie. Pour le moment, descendez la pente par la gauche, et vous trouverez à mi-hauteur un bunker sur la droite. Dans ce bunker, contre la meurtrière, vous pourrez récupérer les renseignements.

#12 : Après avoir descendu la pente des précédents renseignements, vous parcourez une forêt complètement brûlée, et devrez escalader une nouvelle pente en éliminant de nombreux Viêt-Cong. Tout en haut de la pente, vous entrerez dans un tunnel. Ce dernier tournera sur la gauche puis sur la droite. Vous verrez alors une vaste zone du tunnel en feu (dont une partie du plafond est effondré). Progressez dans cette zone, et avant d'atteindre la salle du bout, où est cloué un drapeau américain sur un mur, vous pourrez récupérer les renseignements dans un renfoncement (sombre) sur la droite.

Le transfuge

#13 : Après avoir rejoint Reznov, suivez-le dans le couloir et avant d'atteindre la cour extérieure, entrez dans la petite pièce de droite. Vous trouverez les renseignements posés sur une table.

#14 : Après vous être servi de l'appui aérien sur l'immeuble de gauche (en récupérant le talkie-walkie), sautez dans la rue en contrebas. Sur votre droite, un blindé M113 ouvrira la voie. Suivez-le (en éliminant les ennemis dans les bâtiments latéraux), et faites appel à un nouvel appui aérien pour éliminer les soldats dans l'immeuble vous faisant face (une pancarte " Khach San " est accrochée sur sa gauche). Continuez à suivre le blindé et entrez dans le bâtiment que vous avez " nettoyé " avec l'appui aérien. Vous trouverez les renseignements sur un bureau près d'une télé dans une salle du bas.

#15 : Vers la fin du niveau, et après avoir détruit le char et le canon antiaérien, vous devrez défendre la zone d'extraction (fumigène violet). Regardez vers le nord-est, et vous verrez un immeuble surmonté d'un panneau publicitaire DAK. Au pied de cet immeuble sur la gauche, vous distinguerez une trouée dans un mur. Passez cette ouverture et vous trouverez les renseignements dans la pièce du bas.

Nombres

#16 : Dès le début du niveau, et après avoir passé le prisonnier à tabac, allez tout de suite dans la petite salle sur la droite. Vous récupèrerez les renseignements sur le bureau, près de l'ordinateur. Notez que vous devrez rapidement récupérer les renseignements avant que le gaz ne vous tue.

#17 : Après la glissade où vous devrez abattre des ennemis en contrebas, une fois le toit inférieur atteint avancez tout droit sans changer de niveau. Vous trouverez les renseignements posés sur le sol sous un petit toit en tôles ondulées (dans un petit renfoncement).

#18 : A la fin du niveau où vous devrez descendre de toits en toits pour atteindre la cour en contrebas, il faudra au bout d'un moment glisser le long d'un échafaudage en bois. Avant de sauter vers cet échafaudage (et le toit le supportant), retournez-vous et fouillez le bord du toit où vous vous trouvez. Vous récupèrerez les renseignements parmi des ordures.

Project Nova

#19 : Lorsque vous progresserez dans la base ennemie, vous devrez au bout d'un moment pénétrer dans un bâtiment

(avant d'utiliser les mortiers). Éliminez les teutons présents dans la construction, et vous pourrez récupérer les renseignements sur une table au dernier étage de la bâtisse avec une carte de l'Amérique du Nord.

#20 : Dans le hangar où se trouve la fusée V2, allez dans la salle du fond pour trouver les renseignements posé sur la table.

#21 : A la fin du niveau, là où vous devrez vous échapper du bateau, suivez les objectifs de base. Une fois sur le pont extérieur du navire, longez ce dernier par la droite et vous trouverez les renseignements, posés sur une palette dans la neige, non loin d'un escalier (menant au filin de sortie).

Victor Charlie

#22 : Après avoir posé la première charge sous l'eau, entrez dans la cabane. Éliminez les gardes dans les hamacs, et avant de sortir de la cabane, fouillez la toute petite pièce sur la gauche pour trouver les renseignements sur le sol.

#23 : Lors de l'assaut du village (où vous devrez détruire un canon antiaérien), progressez vers l'est. Vous atteindrez alors au nord-est un cul de sac. Une toute petite cabane se trouve dans cette zone. Vous trouverez les renseignements à l'intérieur, posés sur le sol à droite de la table.

#24 : Une fois dans les tunnels, suivez le chemin de base, et une fois dans la grande pièce, aidez Reznov à bouger la caisse pour débloquer un nouveau tunnel. Longez-le et quand ce dernier se divisera en deux, suivez le tunnel de gauche (à l'opposé du point à atteindre) pour trouver les renseignements posés dans l'eau.

Site du Crash

#25 : Au début du niveau, progressez vers le bateau. Avant de l'atteindre, vous passerez non loin d'une caisse sur la gauche et d'un braséro sur la droite. Les premiers renseignements sont posés sur la caisse de gauche.

#26 : Après le passage en bateau, vous poserez de nouveau le pied sur sol (non loin de l'épave de l'avion). Vous trouverez les renseignements tout simplement au milieu de la route (parmi vos soldats).

#27 : Suivez votre escouade et grimpez sur l'aile de l'avion. Sautez ensuite vers la partie en feu en contrebas (c'est le seul chemin possible), et vous trouverez les renseignements posés sur les rochers, au niveau du sol.

ADM

#28 : Lorsque vous dirigerez un membre de l'équipe et prendrez d'assaut la deuxième construction (une caserne), vous pourrez après avoir nettoyé la zone, récupérer les renseignements sur le meuble (au-dessus de casiers verts), à gauche de l'escalier.

#29 : Après avoir nettoyé la station-relais, vous atteindrez la salle de commandement de la zone. Cette salle est construite sur deux étages et est fortement défendue. Vous trouverez les renseignements dans une pièce en hauteur, à droite de la salle (quand vous faites face à la carte murale).

#30 : Après avoir été pris au piège dans le vaste hangar, un chrono débutera. Vous devrez alors vous échapper. Descendez de la salle de contrôle et en plein centre du hangar, vous trouverez les renseignements posés sur une table au niveau de bidons d'explosifs bleus piégés.\

Vengeance

#31 : Après le début du niveau, vous suivrez une série de couloirs. Au bout d'un moment, le couloir se divisera en deux. Suivez l'une ou l'autre des routes, de toute manière, elles vous mèneront au même point, une vaste grotte. Commencez par éliminer les ennemis de la grotte, et allez récupérer, les renseignements sur la droite, sur une étagère. Attention car le magnétophone est bien caché dans la pénombre.

#32 : En sortant de la grotte, vous déboucherez tout de suite sur l'héliport où a atterri un hélicoptère. Nettoyez la zone de toute présence ennemie, et avant d'entrer dans l'hélicoptère, récupérer les renseignements sur la droite sur une table

près d'une tente.

#33 : Après la phase en hélicoptère, vous délivrerez des prisonniers. Suivez-les dans la grande salle en contrebas. Un déluge de plomb va alors débuter. Éliminez de loin les ennemis (et ils sont nombreux), tout en contournant la salle par la gauche. Vous trouverez les renseignements posés sur une caisse dans la pénombre (non loin d'un tunnel lumineux). Ayez une bonne vue ou vous les manquerez à tous les coups!

Renaissance

#34 : Dès que vous sortirez du container, au tout début du niveau, tuez tout de suite l'employé avec la hache, et récupérez les renseignements sur le sol sur la gauche (le long de la rambarde).

#35 : En arrivant dans la très grande pièce (une fois dans le complexe), où se trouve en son centre, une salle de test remplie de singes, commencez par éliminer de loin les ennemis (surtout ceux présents en hauteur). Entrez ensuite dans la salle de test en éliminant le garde (et sans tirer dans l'appareil en hauteur), et vous pourrez récupérer les renseignements sur les cages. Il ne faut pas tirer dans l'appareil en hauteur, c'est pour la bonne raison que dans le cas contraire, vous récupèrerez un succès/trophée pour avoir tué tous les singes grâce au gaz, mais verrez la salle se verrouiller, vous empêchant ainsi de récupérer les renseignements!

#36 : Dans la seconde partie du niveau, vous remonterez les rues du complexe à bord d'un blindé avant que des hélicoptères ennemis ne lâchent du gaz dans le complexe. Suivez vos alliés et au bout d'un moment, ils se placeront devant le perron d'un bâtiment dont l'étage supérieur est en feu. N'entrez pas dans ce bâtiment, mais fouillez plutôt la maison sur la droite. Vous trouverez les renseignements sur une commode entre plusieurs casseroles.

Révélations

#37 : Après vous être échappé de la pièce où vous étiez ligoté, remontez le couloir principal. Arrivé dans la section 4 (marqué sur le mur), quittez le chemin de base et empruntez le couloir de gauche. Vous trouverez les renseignements posés sur un distributeur.

#38 : Une fois la vision dans la morgue passée, sortez de cette pièce et allez tout de suite sur la droite. Vous trouverez les renseignements posés dans une poubelle le long du mur de gauche. Bon, dans la série des renseignements cachés dans le noir, ceux là méritent sans aucun doute la première place!

#39 : Après la nouvelle vision où vous verrez que vous vous trouvez en fait dans un base factice en Russie, vous pourrez voir un couloir à l'air libre se remplir de fumée. Quand vous reprendrez le contrôle de votre personnage, n'empruntez pas le couloir n° 41 44 (le couloir à l'air libre), mais passez la porte de droite pour atteindre une salle de contrôle. Vous trouverez les renseignements posés dans une bannette à papier sur la gauche.

Rédemption

#40 : Après avoir nettoyé le bateau de toutes ses défenses, et vous être crashé en hélicoptère, suivez le reste de votre groupe le long du pont. Longez ce dernier par la gauche et vous pourrez traverser de part en part un container ouvert aux quatre vents (juste avant d'utiliser le lance-missiles pour abattre les deux hélicoptères). Regardez alors sous la porte de sortie du container, et vous trouverez les renseignements.

#41 : Le pont nettoyé, entrez dans les coursives du bateau. Liquidez les gardes dans le vestiaire, puis descendez l'escalier suivant. Vous déboucherez alors dans une pièce défendue par d'autres gardes. Vous faisant face, une table/établi. Les renseignements se trouvent sous cette table, coincés entre des caisses de bois.

#42 : Juste avant d'arriver dans la salle du système de transmission (une fois dans la base sous marine), et avant d'affronter le méchant de service, vous trouverez les renseignements posés sous un bureau dans la petite salle adjacente au fameux système de transmission (juste en haut d'un escalier de métal).

EMPLACEMENTS DE CUSTOMISATION SUPPLÉMENTAIRES

Emplacement n°6	Niveau 1 de prestige requis
Emplacement n°7	Niveau 3 de prestige requis
Emplacement n°8	Niveau 5 de prestige requis
Emplacement n°9	Niveau 7 de prestige requis
Emplacement n°10	Niveau 9 de prestige requis

SOLUTION COMPLÈTE

Opération 40

Vous incarnez Mason membre de l'équipe OP 40 et vous débutez votre aventure à cuba dans les années soixante pendant le débarquement de la Baie des Cochons qui précède et la crise des missiles avec Cuba et Castro.

Vous êtes alors infiltré dans le territoire cubain avec vos compagnons. Après la cinématique, les forces de Castro font éruption dans le bar. Les soldats sont agressifs et cherchent à vous interpeller. C'est à ce moment que vos amis décident d'agir. Utilisez alors votre arme pour neutraliser le soldat qui se trouve à droite de la porte.

Vous récupérez ensuite un fusil d'assaut. Approchez-vous de la porte du bar et attendez le signal pour suivre votre ami Woods. La police cubaine est en place. Restez à couvert et éliminez les policiers qui sortent de leurs voitures. Utilisez votre viseur pour dégommer rapidement les ennemis.

Utilisez ensuite le lance-grenades de votre fusil contre les voitures de police qui rappliquent. Restez à gauche de la route pour éviter les voitures qui foncent sur vous et neutralisez ses occupants.

Quand la route est barrée par le barrage policier, passez par l'allée qui se trouve à gauche et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Montez dans la voiture et faites marche arrière. Foncez ensuite sur les policiers et contentez-vous de foncer dans le tas.

Pendant l'assaut de la Baie des Cochons, votre objectif est de neutraliser Castro dans l'enceinte. Allez à droite près de votre ami et utilisez la tyrolienne. Lorsque vous atterrirez, avancez à gauche et entrez dans la maison. Approchez-vous ensuite du soldat par l'arrière et attaquez-le furtivement.

Laissez passer les soldats et ne les attaquez pas. Avancez, montez la pente et approchez-vous des escaliers puis éliminez les ennemis qui sont en poste.

Montez ensuite l'escalier et approchez-vous de la cabane. Entrez avec vos amis et nettoyez-la. Restez à couvert et neutralisez les ennemis qui se trouvent à droite à l'extérieur. Avant de sortir avancez à gauche dans la cabane où se trouve l'RPG et prenez les " renseignements " qui se trouvent derrière lui.

Sortez ensuite par la droite et continuez à suivre vos amis. Neutralisez les ennemis qui gardent l'entrée du manoir. Eliminez ceux qui surgissent dans la cuisine et avancez vers le couloir. Restez à couvert derrière les meubles renversés et neutralisez les soldats qui se trouvent dans le couloir.

Passez ensuite au couloir suivant et nettoyez-le avant d'avancer dans la salle. Eliminez les soldats et avancez vers la double porte. Quand votre ami ouvre la porte, neutralisez rapidement les trois hommes avant d'avancer dans la salle où se trouve Castro. Dès que votre ami ouvre la porte, visez la tête de Castro derrière son bouclier humain et tirez. Après sa mort, éliminez la femme qu'il utilisait comme bouclier avant qu'elle ne vous tire dessus.

Sortez de la chambre en suivant votre ami et affrontez les ennemis qui rappliquent par les escaliers. Restez près de lui et nettoyez la zone avant d'aller à droite. Entrez par la porte de droite et avancez dans la chambre à coucher. Allez vers

la commode qui se trouve à gauche et prenez les " renseignements ". Rejoignez ensuite vos amis et nettoyez la cour inférieure avant de descendre l'escalier.

Avancez vers la porte, sortez et planquez-vous à gauche derrière les sacs de sables. Prenez la mitrailleuse ou le RPG et faites taire les mitrailleuses ennemies.

Explosez les camions qui arrivent en renfort et repoussez les soldats jusqu'à l'arrivée de vos alliés. Suivez-les et traversez les champs de canne à sucre. Descendez ensuite en rappel et foncez vers l'aérodrome. Entrez dans le hangar et montez sur la rampe qui se trouve à gauche et prenez les " renseignements ".

Coupez ensuite la piste vers le hangar où votre avion vous attend. Une fois dans l'appareil, utilisez la mitrailleuse pour vous protéger contre les tirs ennemis. Tirez sur les soldats et surtout sur les barils explosifs et autres citernes pour en éliminer un maximum d'un seul coup. Tirez aussi sur les camions et les canons qui longent la piste. Explosez les barils de la tour pour détruire cette dernière.

Quand vous descendez de l'appareil, courez vers le canon et utilisez-le pour exploser les camions qui bloquent la route de l'avion. Vous serez ensuite capturé par les communistes.

Vorkouta

Deux ans après l'assaut de la Baie des Cochons, vous êtes dans un camp de travail en Russie. Pendant votre bagarre avec Reznov, un garde arrive.

Pendant qu'il corrige votre ami, attaquez-le par derrière. Suivez ensuite votre ami pendant l'émeute à travers le camp et utilisez votre couteau pour neutraliser les gardes en chemin. Empruntez ensuite le monte-charge.

Lorsque votre nouvel ami Sergei aura neutralisé le garde, prenez l'arme de ce dernier et continuez d'avancer. Restez près de Reznov quand les prisonniers ouvrent la porte. Courez ensuite vous mettre à l'abri des tirs derrière le chariot. Pendant que vos deux amis poussent le chariot, protégez-les en éliminant les soldats qui arrivent par la droite et par la gauche.

Lorsque les prisonniers auront explosé la mitrailleuse, suivez Raznov et entrez dans le bâtiment. Montez les marches et pendant que Reznov utilise le poste de communication, prenez les " renseignements " qui se trouvent à droite sur une armoire.

Montez ensuite l'escalier pour atteindre la tour et utilisez la catapulte artisanale pour exploser les trois mitrailleuses ennemies. Revenez ensuite en bas et ramassez un fusil à pompe.

Sortez et explosez le verrou de la porte pour avancer. Eliminez les gardes et ramassez un AK si vous voulez. Tournez à droite et avancez en dégommant les gardent qui arrivent en renfort. Frayez-vous un chemin en utilisant les bâtiments comme abri et restez loin des véhicules pour qu'ils n'explosent pas entrainant votre perte. Entrez dans le bâtiment et montez l'escalier. Ramassez ensuite le harpon et tirez sur l'hélicoptère pour entrainer sa chute.

Avancez ensuite vers le bâtiment où se trouve l'arsenal et entrez. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le couloir de droite. Contournez ceux qui se cachent derrière les boucliers et neutralisez-les.

Montez ensuite l'escalier pour affronter d'autres gardes. Repoussez-les et quand ils essayent de sceller la porte, courez à droite pour passer en dessous pendant que Sergei la maintient avant d'être abattu. Courez ensuite directement vers la salle qui se trouve en face de vous et appuyez sur le bouton pour ouvrir cette porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage avant de sortir de la salle. Avant de monter à l'escalier, avancez à gauche ensuite à droite et entrez dans le bureau pour trouver des " renseignements " sur la table.

Montez ensuite et suivez Reznov. Protégez-le pendant qu'il prend le chalumeau. Neutralisez les gardes de l'unité spéciale qui sortent de la fumée. Visez leurs têtes puisqu'ils sont très bien protégés. Remontez vers le coffre et neutralisez ceux qui arrivent par la vitre située à gauche. Prenez place ensuite près de Reznov et repoussez les ennemis qui rappliquent du coté droit et de l'escalier. Quand votre ami réussit à ouvrir le coffre, entrez et prenez le mini-gun.

Sortez avec ce joujou et neutralisez les deux gardes qui arrivent en face de vous. Allez ensuite à droite vers le mur défoncé et prenez place. Commencez par détruire les mitrailleuses qui se trouvent sur les camions, à droite et à gauche.

Tirez ensuite sur le véhicule qui arrive et explosez la passerelle qui se trouve au dessus de la route. Descendez sur la route et avancez en dégommant tout sur votre chemin en commençant par les ennemis équipés d'RPG qui se positionnent sur la passerelle. Eliminez aussi ceux qui vous tirent dessus depuis l'étage du bâtiment qui se trouve à droite et celui de gauche également. Tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les groupes d'ennemis qui sont à proximité.

Continuez d'avancer entre deux grands bâtiments et neutralisez les gardes équipés d'RPG qui se trouvent sur les passerelles. Nettoyez ensuite la cour en explosant les camions ennemis avant que ces derniers ne ripostent avec du gaz lacrymogène.

Reznov arrive en renfort et vous porte jusqu'au hangar. Avant de prendre la moto, allez derrière Reznov et prenez les " Prenez ensuite la moto et accélérez pour sautez sur la rampe. Suivez ensuite votre ami et tirez sur les motards et les soldats qui vous barrent le chemin. Quittez ensuite la route avec Reznov et continuez à rouler jusqu'à atteindre un camion. Tirez sur le soldat qui utilise la mitrailleuse et approchez-vous du camion. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez vos poursuivants.

Explosez aussi l'hélicoptère qui vous tire dessus. Quand Reznov s'approche du train, sautez vers ce dernier pour quitter cet enfer.

Décret

Les choses s'accélèrent et vous voila encore une fois derrière les lignes ennemie. Vous devez infiltrer le cosmodrome Baïkonour et saboter les missiles russes. Restez derrière votre ami et après la capture de votre camarade, avancez et courez vers le tuyau pour vous dissimuler au regard des hélicoptères.

Après le passage de ces derniers, suivez votre ami et sautez à gauche par-dessus le tuyau. Avancez derrière les deux soldats et attaquez par derrière celui qui se tient à gauche. Cachez le corps à droite et enfilez son uniforme.

Avancez et ne tirez pas sur les deux russes qui rappliquent pour ne pas vous faire démasquer. Rejoignez le reste de votre unité. Entrez dans la base et suivez vos amis sans attirer l'attention des soldats. Avancez ensuite vers le bâtiment de communication, attendez que vos deux amis occupent les gardes de l'entrée et avancez vers la porte.

Entrez et neutralisez le premier soldat par derrière. Eliminez ensuite celui qui se trouve à gauche. Nettoyez cet étage avant de monter vers le suivant. Postez-vous dans l'escalier pour débusquer les ennemis tout en restant à couvert et méfiez-vous des grenades. Nettoyez aussi cet étage et montez au suivant. Eliminez les soldats qui se planquent derrière les piliers et nettoyez cet étage. Allez ensuite à droite vers les bureaux et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur un des bureaux. Allez ensuite vers l'échelle et montez sur le toit. Butez les hommes qui se trouvent sur place avant d'être rejoint par vos amis.

Utilisez ensuite l'arbalète et ses projectiles explosifs et tirez sur les véhicules. Tirez ensuite sur le camion qui arrive. Aidez vos amis à neutraliser les soldats qui les bloquent. Utilisez ensuite l'arbalète pour fixer le câble qui vous servira de tyrolienne. Fixez-le au dessus de la fenêtre. Pendant votre glissade, tirez à travers la fenêtre, sur les gardes qui tiennent votre ami Weaver. Nettoyez la salle pour libérer votre ami.

Suivez ensuite vos compagnons, sautez par-dessus la corniche et courez vers l'échelle pour monter. Neutralisez ensuite les soldats qui se trouvent sous la fusée, sur la rampe de lancement, tout en restant à couvert.

Avancez ensuite à gauche et neutralisez les ennemis qui arrivent de l'autre coté. Continuez d'avancer en repoussant les ennemis jusqu'à atteindre le centre de commande. Placez du C4 sur le mur, reculez et faite-le exploser.

Entrez et, pendant que Weaver essaye de saboter le lancement du missile, avancez pour prendre les " renseignements

Le sabotage échoue et vous devez exploser le missile avec une roquette guidée. Tirez sur le missile et guidez votre

roquette jusqu'à le toucher et l'exploser.

Suivez vos amis jusqu'au tunnel en évitant les flammes en chemin. Vous devez maintenant trouver Dragovich et l'éliminer. Quand vous passez au deuxième tunnel, où des ennemis vous bloquent, utilisez vos grenade pour les neutraliser. Avancez ensuite et éliminez les soldats qui arrivent par l'ascenseur et ceux qui se trouvent dans la zone.

Continuez d'avancer dans les tunnels et restez à couvert quand les ennemis arrivent par les salles de droite et de gauche. Entrez ensuite dans la salle située à droite où se trouve le portrait de Lénine au fond. Regardez à gauche sur la console et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur la console.

Continuez ensuite votre chemin et quand l'ennemi lance les lacrymogènes, restez à l'abri et attendez que les soldats sortent de la fumée pour les dégommer. Avancez ensuite jusqu'à la porte pour quitter les tunnels.

GOS

Vous voila en 1968, pendant la guerre du Vietnam. Après l'attaque surprise ennemie, portez Hudson à l'abri dans le bunker. Suivez ensuite vos deux amis dans les tranchées.

Quand le soldat vietnamien vous saute dessus, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le repousser. Avancez encore et tirez sur les viets qui placent des échelles pour passer au dessus des tranchées. Continuez de suivre vos amis et passez sous le tank en rampant.

Continuez à suivre vos amis et utilisez les détonateurs pour exploser les ennemis qui approchent de vos positions.

Retrouvez votre ami dans l'abri et prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite. Repliez-vous en arrière et restez derrière les sacs de sable pour repérer les trois tanks ennemis qui arrivent. Attendez que les tanks se positionnent et utilisez votre lance-roquettes pour les détruire. Avant de suivre votre ami, allez un peu en arrière où se trouvent les caisses de munitions et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur l'une des caisses.

Rejoignez vos amis, passez dans le tunnel et avancez vers un autre front. Attendez le signal de Woods et avancez vers l'abri qui se trouve en bas. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et dégommez les ennemis qui essayent de passer les tranchées.

Quand les choses se calment, descendez à gauche et entrez dans le bunker par la porte de droite. Approchez-vous de la fenêtre du bunker et prenez les " renseignements " qui se trouvent à droite.

Sortez du bunker et remontez vers une autre mitrailleuse. Nettoyez la zone et avancez vers les barils de napalm pour les pousser dans les tranchées. Enflammez-les et empêchez les viets d'avancer vers votre position.

Reprenez votre avancée et passez la forêt carbonisée par les bombardements de napalm. Montez la pente en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le bunker, en haut de la colline. Quand Woods est attaqué par un soldat ennemi, tirez rapidement avec votre magnum sur le viet pour sauver votre ami. Entrez ensuite dans le bunker et avancez. Allez derrière le soldat qui se trouve à droite et prenez les " renseignements " qui se trouvent à droite sur l'étagère.

Sortez ensuite du bunker et montez à l'arrière du véhicule. Utilisez le lance-roquettes sur les ennemis et quand les chars approchent, utilisez le lance-missiles contre eux. Guidez les missiles pour toucher les cibles en mouvement.

Alternez entre le lance-missiles et le lance-roquette pour neutraliser les soldats qui essayent de vous empêcher de tirer sur les chars. Explosez tous les chars dans la zone et repoussez l'attaque ennemie avec le soutient aérien qui rapplique.

Le transfuge

Dès le débarquement, les hostilités commencent. Prenez le fusil à pompe et commencez à dégommer les soldats ennemis qui se trouvent dans le bâtiment.

Avancez ensuite et restez à couvert pendant que vos amis tirent depuis l'hélicoptère pour neutraliser les hommes qui

sont dans la salle. Avancez ensuite, évitez de tirer sur le civil et entrez dans la salle suivante. Eliminez les ennemis et avancez pour avoir le renfort du reste de votre équipe. Restez à couvert derrière les bureaux et éliminez les soldats.

Avancez encore jusqu'à la grande salle où les ennemis exécutent les civils qui ont collaboré avec les américains. Nettoyez cette salle et avancez vers l'escalier. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas et ceux derrière la fenêtre (en face de vous) et descendez. Avancez en évitant le feu et neutralisez les soldats qui sont à l'étage. Avancez vers la porte et défoncez-la.

Eliminez les deux ennemis qui se trouvent à l'intérieur et continuez votre chemin. Entrez dans la grande salle et éliminez les viets qui se cachent derrière les bureaux. Sautez ensuite en bas et foncez vers la porte qui se trouve au fond. Défoncez la porte pour être attaqué par un viet. Reznov, votre ancien ami est là et vous sauve la vie.

Après les retrouvailles, suivez-le et sortez de la salle. Entrez dans le bureau qui se trouve à droite et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur le bureau. Vous devez ensuite atteindre la zone d'atterrissage.

Avancez, en suivant vos amis, et montez à gauche pour prendre la radio de l'opérateur. Désignez ensuite la cible qui se trouve à gauche. Sautez ensuite en bas et restez derrière le blindé allié.
Dégagez le chemin pour ce blindé ensuite désignez le bâtiment qui se trouve en face du blindé et qui abrite plusieurs ennemis. Continuez à suivre le blindé et quand il tourne à droite, entrez dans la ruelle de gauche et entrez par la porte gauche. Prenez alors les " renseignements " qui se trouvent sur le bureau et revenez au blindé.

Un char ennemi arrive et explose le blindé. Désignez alors ce char pour l'attaque aérienne et restez à couvert jusqu'à son explosion. Avancez ensuite dans la rue d'un abri à l'autre et utilisez la désignation pour neutraliser les positions ennemies. La prochaine cible se trouve à droite de la rue, avancez et désignez-la. L'hélico rencontre de la DCA et se replie. Vous devez alors détruire le canon ZSU pour permettre à l'hélico de revenir en soutient.

Suivez Woods et poussez la porte pour entrer.

Montez les marches et nettoyez l'étage avant de tomber dans le trou et vous retrouver à l'étage inférieur. Avancez avec Reznov et éliminez les ennemis en chemin. Nettoyez la cour et allez sous la position du canon ZSU puis placez du C4. Reculez et explosez tout. Sortez ensuite dans la rue par le trou dans le mur.

Attendez que l'hélico explose le char et avancez vers la zone d'atterrissage. Allez ensuite à droite et repérez le groupe de voitures. Allez vers celle de couleur blanche, qui se trouve devant un trou dans un mur. Entrez par ce trou et récupérez les " renseignements " qui se trouvent à gauche sur une table. Revenez ensuite à la ZA.

Vous devez défendre la ZA jusqu'au retour de l'hélicoptère. Allez prendre les claymores et placez-les autour de votre position. Prenez ensuite le contrôle de la mitrailleuse et repoussez en premier les soldats qui arrivent par la gauche. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la droite.

Maintenez votre position jusqu'à l'arrivée du char ennemi. Quittez alors la mitrailleuse et utilisez la radio pour désigner le char et l'exploser. Retirez-vous ensuite en arrière jusqu'au quai et sautez dans le bateau.

Nombres

Vous incarnez cette fois Hudson l'agent de la CIA en mission à Hong Kong. Commencez par torturer Clarke et quand les ennemis rappliquent, allez à droite derrière les étagères et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur le bureau de droite.

Suivez ensuite vos amis et montez à l'échelle. Avancez sur le toit en éliminant les ennemis. Courez ensuite vers le bout du toit et sautez pour atteindre l'autre immeuble.

Passez par le passage secret et prenez les armes qu'il vous faut. Avancez ensuite en compagnie de vos amis et passez d'un abri à l'autre pour éliminer les ennemis dans les couloirs.

Continuez votre chemin Jusqu'à atteindre les fenêtres par lesquelles arrivent les ennemis. Passez ensuite sur les toits en éliminant les russes en chemin. Glissez sur le toit incliné et tirez sur les hommes qui se trouvent en bas. Tirez aussi

sur le baril explosif pour éliminer les ennemis. Allez sous l'abri qui se trouve en face de vous et regardez à gauche pour trouver et récupérer les " renseignements ".

Continuez à suivre vos deux amis et neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez ensuite et restez à couver derrière les cheminées, à gauche. Allez dans le toit de gauche et ramassez un Dragunov. Utilisez ce sniper pour débusquer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Commencez par éliminer ceux équipés de lance-roquettes.

Une fois les ennemis éliminés, descendez dans le balcon qui se trouve à gauche. Approchez-vous de la porte et quand les ennemis la défoncent, éliminez-les pendant qu'ils surgissent de la fumée.

Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les russes. Neutralisez ceux qui arrivent par le trou au plafond et tournez à droite vers le balcon. Restez derrière le mur et butez les ennemis qui essayent d'entrer. Sortez ensuite sur le toit et tournez à droite pour descendre dans un autre balcon à droite. Nettoyez l'étage et sortez dans la cour. Utilisez vos grenades pour débusquer et tuer les ennemis qui se cachent derrière les caisses et les barils. Entrez ensuite dans le bâtiment d'en face et ramassez les armes et munitions qu'il vous faut.

Couvrez ensuite votre ami pendant qu'il ouvre la porte. Suivez Clarke et sautez d'un toit à l'autre vers le bas jusqu'à atteindre la rampe. Courez et sautez vers le toit d'en face.

En essayant de sauver Clarke, ce dernier prend une balle dans la tête et rend l'âme. Continuez de passer sur les toits jusqu'à atteindre celui illuminé en rouge. Regardez derrière vous au fond pour repérez les " renseignements " et prenez-les.

Poursuivez ensuite votre chemin et glissez pour atteindre la rue. Neutralisez les ennemis qui sont devant vous avant l'arrivée de la camionnette de vos amis. Montez alors dans le véhicule pour accompagner le reste de l'équipe.

Projet Nova

Vous incarnez Victor Reznov en 1945 pendant la deuxième guerre mondiale en plein front Est. Après le débarquement, avancez dans les tranchées avec vos camarades et éliminez les boches en chemin. Restez toujours en compagnie de vos amis pendant votre percée vers la base.

Allez vers le bâtiment sur le toit duquel il y a une grande antenne, susceptible d'abriter le scientifique que vous cherchez. Nettoyez-le et montez à l'étage. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la première salle et avancez vers la porte. Neutralisez d'autres boches et entrez pour ne pas trouver le scientifique. Allez à droite vers la carte des USA et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur la table.

Descendez ensuite et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades qui s'arrêtent devant une ligne défensive allemande. Utilisez vos fumigènes pour marquer les ennemis équipés de lance-roquettes pour des frappes de mortier. Une fois le passage dégagé, éliminez le reste des boches et avancez à droite vers le hangar.

Eliminez les soldats qui sortent du hangar avant d'entrer. Allez vers la salle qui se trouve à droite derrière le missile et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur la table, à gauche.

Sortez ensuite par la porte latérale du hangar et suivez vos amis. Neutralisez les ennemis en chemin et faites taire la mitrailleuse. Empêchez ensuite les soldats de reprendre le contrôle de cette mitrailleuse.

Avancez encore pour atteindre une novelle mitrailleuse ennemie. Entrez alors dans la cabane qui se trouve à droite pour prendre le Panzer et tirer sur la mitrailleuse.

Passez ensuite sous la passerelle et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Nettoyez-le et montez l'escalier. Utilisez vos grenades pour faire le ménage à l'étage et sortez par la porte du fond. Avancez vers la porte suivante pour entrer et trouver enfin Steiner.

Après le regroupement avec Dragovich, avancez dans le bateau pris dans la neige jusqu'à atteindre la chambre où se trouve Nova 6. Après la trahison de Dragovich, les commandos britanniques arrivent sur les lieux et vous devez les

combattre pour quitter cet endroit.

Une fois sorti de la cellule, éliminez les soldats russes de Dragovich et les commandos britanniques. Avancez dans la cale et éliminez les unités spéciales qui descendent en rappel. Avancez à droite vers le missile V2 et installez l'explosif dessus. Vous n'avez maintenant que trois minutes pour quitter le navire. Revenez ensuite à couvert et tirez à gauche sur la fixation du V2.

Avancez alors vers la passerelle de gauche et montez en éliminant les ennemis des deux armées. Allez vers le pont supérieur et avant de monter l'escalier qui mène à l'avant du bateau, regardez par terre à droite pour trouver des " renseignements ".

Prenez-les et montez vers le pont supérieur. Éliminez les ennemis et allez à droite pour descendre en rappel avec la corde et quitter l'endroit avant l'explosion du missile.

Victor Charlie

De retour à Mason pendant la guerre du Vietnam. Après le crash, tirez sur les deux ennemis qui se trouvent en face de l'hélicoptère.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour ouvrir la porte. Nagez sous le sampan ensuite utilisez le soldat viet comme bouclier et tirez sur ses amis qui se trouvent sur les autres sampans. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la crête, à gauche. Avancez jusqu'à la rivière et nagez sous le sampan. Attaquez furtivement l'un des ennemis tandis que Woods s'occupe de l'autre. Suivez ensuite votre ami jusqu'à rencontrer Bowman.

Traversez la rivière pour atteindre la cabane des soldats ennemis. Entrez par la fenêtre et éliminez celui qui dort. Avancez ensuite furtivement et éliminez les hommes qui se trouvent près de la porte. Tournez et avancez vers le mur pour trouver des " renseignements " par terre. Prenez-les et revenez vers Woods.

Avancez ensuite à droite et descendez par le trou. Posez le C4 et rejoignez Woods dans les cabanes suivantes. Sortez par la grande porte et regroupez-vous avec vos amis. Restez à couvert et appuyez sur le détonateur pour déclencher les explosifs.

Neutralisez ensuite les soldats en face de vous et butez en premier celui qui se trouve à gauche et qui est équipé d'un RPG. Avancez dans le village pour le nettoyer et utilisez vos grenades pour boucher le tunnel par lequel arrivent les renforts. Entrez ensuite dans la cabane qui se trouve derrière l'entrée du tunnel puis regardez à gauche et prenez les " " qui se trouvent par terre.

Allez ensuite à droite et ramassez le lance-roquettes " Faucheuse " pour exploser le canon ZPU.

Allez ensuite vers le nord du village et butez les deux viets qui se trouvent à droite. Avancez ensuite et lancez une grenade dans le tunnel pour stopper l'arrivée des renforts. Montez à l'escalier et passez par la cabane pour vous retrouver dans une autre partie du village. Commencez par éliminer le soldat qui utilise la mitrailleuse et avancez vers l'entrée du tunnel.

Descendez ensuite dans le tunnel et allumez votre lampe torche. Avancez prudemment en suivant Swift et ne tirez pas sur votre ami Reznov quand il surgit dans le tunnel.

Suivez Swift qui sera tué par un viet et neutralisez ce dernier. Continuez d'avancer et éliminez les ennemis en chemin avant de retrouver Reznov. Aidez-le à pousser les caisses pour dévoiler un passage et engouffrez-vous dans ce dernier. Lorsque votre ami aura neutralisé un ennemi, passez devant et ouvrez le chemin. Butez le soldat qui arrive par le tunnel de gauche et empruntez-le. Avancez et contrôlez le coté droit du tunnel pour trouver en chemin des " renseignements ".

Prenez-les et continuez votre route en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre la porte. Entrez dans la base avancée de Kravchenko et allez vers la porte d'en face. Défoncez-la et courez pendant que le tunnel s'effondre. Creusez pour sortir du tunnel et retrouver l'hélicoptère de vos amis.

Le site du crash

Avancez vers le quai et passez devant l'hélicoptère. Regardez au dessus de la caisse qui se trouve à gauche du baril en feu et prenez les " renseignements ".

Avancez ensuite et montez dans le bateau. Pilotez-le et avancez dans la rivière. Tirez sur les tours et sur les ennemis qui vous tirent dessus avec des RPG. Détruisez aussi les cabanes des soldats. Explosez ensuite les véhicules indiqués et les bateaux qui vous coupent la route. Continuez jusqu'au site du crash.

Descendez du bateau et avancez dans le chemin. Regardez par terre, à droite, pour trouver des " renseignements " et prenez-les.

Avancez en compagnie de vos amis et liquidez les viets qui arrivent vers vous. Eliminez le sniper qui se trouve dans l'arbre tout en restant à couvert. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée des avions ennemis qui font débarquer des Spetsnaz russes. Butez un autre sniper et continuez votre chemin.

Avancez alors et sautez en bas de la dénivellation. Avancez ensuite à gauche et neutralisez les commandos russes. Montez ensuite sur l'aile de l'avion et sautez en bas à droite. Prenez les " renseignements " et entrez dans le fuselage de l'avion.

Vous devez maintenant protéger le site du crash. Ramassez le lance-grenades China Lake et tirez sur les ennemis qui arrivent jusqu'à l'attaque des hélicoptères ennemis.

ADM

Vous incarnez cette fois le capitaine Mosely pilote du Black Bird. Commencez par faire décoller l'avion ensuite vous allez devoir guider l'équipe qui est sur le terrain. Allez vers l'Est, ensuite vers la cabane.

Vous passez alors à l'unité qui se trouve au sol en incarnant Hudson. Eliminez les ennemis qui entrent dans la cabane. Vous revenez ensuite au capitaine Mosely. Guidez l'équipe vers l'arrière de la cabane et ciblez les deux ennemis près du feu pour que l'équipe les élimine. Guidez-les à droite et ordonnez-leur de se cacher pendant le passage de la patrouille. Emmenez-les ensuite vers la caserne.

Vous revenez alors à Hudson et vous devez nettoyer la caserne. Descendez les marches, allez à gauche et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur la table. Avancez et passez la porte. Tournez à droite vers les relais et placez une charge explosive. Allez vers la porte arrière pour revenir au pilote. Guidez alors l'équipe au nord.

Une fois de retour à Hudson, laissez passer la patrouille et avancez. Arrêtez-vous ensuite quand le garde sort avec son chien et ne l'attaquez pas.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à la rampe. Descendez en rappel et contrôlez votre descente pour ne pas vous écraser. Descendez encore une fois en rappel et, cette fois, passez à travers les fenêtres en éliminant les occupants de la salle. Sortez par la porte de gauche et descendez les escaliers. Eliminez l'un des gardes sur votre chemin et continuez d'avancer.

Approchez-vous ensuite de la station de relais et choisissez de rester furtif ou d'avancer de la manière forte. Neutralisez alors les hommes qui gardent la zone et allez à droite pour entrer dans la station de relais. Tirez sur les charnières de la porte et entrez. Montez ensuite les marches, défoncez la porte et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle et dans la grande salle. Avancez sur la passerelle et entrez dans le vestiaire du fond. Allez à gauche et prenez les " renseignements ".

Descendez ensuite et restez à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent. Allez ensuite au fond à gauche et sabotez l'antenne radar avant de quitter la station de relais.

Après le tir de roquette ennemi, sautez par-dessus le gouffre et courez pour éviter l'avalanche. Sautez ensuite dans le vide et ouvrez votre parachute au dernier moment.

Avancez vers le complexe et éliminez les soldats postés à l'extérieur. Entrez dans le bâtiment en suivant vos amis et éliminez les gardes russes. Passez dans le bâtiment suivant et entrez dans la salle de contrôle. Après l'ouverture des portes, sortez et planquez-vous derrière les caisses. Eliminez rapidement les ennemis qui entrent par la grande porte. Avancez vers cette grande porte et examinez la table qui se trouve devant vous pour trouver et prendre les " renseignements ".

Avancez dans la cour en éliminant les ennemis qui gardent le camion. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et tirez sur les soldats et les camions ennemis jusqu'à ce que votre ami réussisse à démarrer l'engin.

Vengeance

De retour à Mason qui a été capturé par les viets. Pendant le jeu de la roulette russe, Mason attrape un viet pour se servir de lui comme bouclier. Visez ensuite les têtes des deux ennemis et tirez. Avancez ensuite dans le tunnel en neutralisant les soldats.

Une fois dans la grande cavité, restez à couvert derrière les caisses et nettoyez la zone avant d'avancer. Tournez à droite et avancez vers l'étagère pour prendre les " renseignements ". Continuez votre poursuite du russe et éliminez-le pendant qu'il essaye de s'échapper.

Approchez-vous ensuite de l'hélicoptère Hind. Neutralisez les soldats russes qui le garde en restant à couvert derrière l'arbre. Avancez ensuite à droite de la tente pour prendre les " renseignements " qui se trouvent sur la table de droite.

Montez ensuite dans le Hind et avancez en suivant la rivière. Tirez sur les sampans ennemis et sur le pont pour les détruire. Suivez ensuite les indications de Woods et éliminez les cibles terrestres et l'hélicoptère. Avancez encore en détruisant tout sur votre chemin et affrontez deux hélicoptères. Restez toujours mobile et tournez autour des hélicos ennemis pour éviter leurs tirs. Explosez ces appareils avant d'atterrir dans la forêt.
Ramassez les armes et les munitions qu'il vous faut et suivez Woods. Avancez vers la grotte et éliminez les gardes. Tirez sur le baril explosif qui se trouve à l'entrée. Entrez et éliminez l'ennemi équipé d'un lance-flammes. Prenez son arme et carbonisez les deux autres.

Approchez-vous ensuite de la cellule qui se trouve à droite et libérez les prisonniers. Votre ancien ami Reznov est parmi eux. Suivez-le et entrez dans une grande cavité. Restez à couvert et éliminez les hommes qui arrivent. Butez aussi ceux qui se trouvent sur la passerelle, en haut. Restez toujours à couvert et progressez lentement pour repérer les ennemis qui arrivent par les escaliers situés à droite. Avancez vers la porte d'en face et lancez des grenades pour éliminer les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Allez ensuite à gauche près du chemin puis vers la caisse pour trouver les " renseignements ". Prenez à droite et montez pour atteindre la salle où se trouve Kravchenko.

Renaissance

Vous continuez votre périple avec Reznov. Sortez du container, approchez-vous du garde par derrière et éliminez-le. Regardez ensuite à gauche pour trouver les " renseignements " par terre. Prenez-les et restez dans l'ombre. Evitez les projecteurs et suivez Reznov. Une fois près du garde russe, attaquez-le par derrière et prenez son arme.

Evitez le projecteur de l'hélicoptère et montez sur la passerelle. Montez à l'échelle et projetez dans le vide l'ennemi que se trouve en haut. Utilisez ensuite l'échelle suivante pour atteindre le toit. Suivez votre ami pour atterrir au dessus de l'ascenseur.

Ouvrez la trappe et tuez les deux gardes. Descendez par cette trappe et avancez dans le laboratoire. Nettoyez les couloirs et avancez vers la grande salle circulaire. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la salle et ceux situés à l'étage de droite et de gauche. Avancez vers la cellule centrale, butez l'ennemi et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur la cage des singes. Avancez ensuite en suivant Reznov et allez à droite pour atteindre le bureau de Steiner.

Vous incarnez maintenant l'agent Hudson 20 minutes plus tôt. Avec la mitrailleuse du blindé, neutralisez les ennemis qui bloquent la route. Explosez aussi leurs véhicules et tirez des rafales courtes pour ne pas surchauffer la mitrailleuse.

Ciblez en priorité les ennemis équipés de RPG. Explosez l'hélicoptère et continuez d'éliminer les ennemis jusqu'à l'attaque de l'hélicoptère ennemi. La substance chimique Nova 6 est larguée dans la ville. Avancez et utilisez votre viseur pour repérer et éliminer les ennemis.

Evitez de prendre plusieurs tirs pour que votre combinaison ne cède pas sinon vous succomberez à la Nova 6. Continuez d'avancer avec votre équipe jusqu'au bâtiment dont l'étage explose. Entrez alors par la porte qui se trouve à gauche devant le bâtiment. Allez au fond à droite et prenez les " renseignements ". Sortez et allez au bâtiment qui est dans l'étage en feu et entrez. Suivez vos amis pour apercevoir un débarquement ennemi.

Sortez dans le balcon et sautez vers le bâtiment suivant. Descendez pour sortir dans la rue et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Ramassez ensuite le Strela et abattez les deux hélicoptères ennemis.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à apercevoir l'installation ennemie. Eliminez les deux ennemis équipés de RPG qui se trouvent sur le toit.

Suivez ensuite vos amis et neutralisez les gardes de l'installation. Avancez dans les couloirs (à gauche) et butez les russes. Passez ensuite par la décontamination pour entrer dans les labos.

Descendez ensuite les escaliers en éliminant les soldats. Entrez dans les labos pour constater le carnage laissé par Mason. Continuez à suivre votre ami jusqu'à croiser les renforts ennemis. Passez derrière eux et éliminez-les avant de continuer votre chemin vers Steiner. Vous trouvez alors Mason en plein délire.

Révélation

Mason se libère de sa chaise et avance avec difficulté dans les couloirs. Avancez jusqu'à la double porte, entrez dans le hall du secteur 4 et tournez à gauche. Allez vers le distributeur de cigarettes et prenez les " renseignements " qui se trouvent au dessus de ce distributeur.

Reprenez votre chemin et avancez jusqu'à la salle d'autopsie. Sortez par la grande porte et regardez le mur d'en face où est inscrit le nombre 132. Tournez alors à droite et allez vers la poubelle qui se trouve contre le mur gauche. Prenez les " renseignements " et reprenez votre chemin.

Après la vision de la fusée et de la voiture carbonisée, avancez et entrez dans la salle de contrôle. Allez à gauche et prenez les " renseignements " qui se trouvent sur le bureau de gauche. Continuez enfin votre chemin pour retrouver Hudson.

Rédemption

En pilotant l'hélicoptère, tournez autour du bateau et détruisez les cibles indiquées sur le pont.

Utilisez votre mitrailleuse et vos missiles sur ces cibles. Protégez ensuite les unités qui débarquent en dégagent le chemin.

Quand l'hélico ennemi arrive, restez loin de ce dernier pour éviter ses tirs et canardez-le jusqu'à l'exploser. Approchez-vous ensuite de la zone d'atterrissage avant que votre hélico n'explose en vol.

Une fois sur le bateau, avancez sur le pont. Passez dans le container ouvert et regardez sous la porte gauche pour trouver et prendre les " renseignements ".

Ramassez ensuite le lance-missiles et abattez les deux hélicoptères ennemis.

Avancez encore en butant les soldats russes et entrez dans le bateau. Descendez les escaliers, passez par le vestiaire et descendez encore des escaliers. Utilisez vos grenades contre les ennemis qui se trouvent dans la salle suivante et entrez. Allez à gauche et regardez en bas sur le coté gauche de la table pour trouver et prendre les " renseignements ".

Avancez ensuite jusqu'à la salle de la source d'émission et nettoyez-la en restant sur les passerelles d'en haut.

Descendez ensuite et rejoignez Weaver. Vous allez plonger pour atteindre la source d'émission sous-marine. Pénétrez dans la station de ravitaillement des sous-marins. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar. Suivez Hudson et neutralisez les russes en chemin. Lorsque la zone sera inondée, nagez et montez sur la passerelle.

Avancez dans les couloirs en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Montez à l'échelle et avancez jusqu'à atteindre la salle d'émission. Nettoyez-la et entrez par la porte située au fond pour monter vers la salle de contrôle. Eliminez les ennemis qui la gardent et allez vers la console de droite. Regardez en bas du bureau de gauche et prenez les derniers " renseignements " du jeu. Avancez en éliminant les derniers ennemis et allez vers la console centrale pour arrêter l'émission.

Quand Dragovich débarque, appuyez sur le bouton indiqué pour le trainer dans votre chute.

Etouffez ensuite Dragovich jusqu'à la mort. Suivez ensuite Hudson pour quitter la station et rejoindre la flotte américaine venue à la rescousse.

LES MAPS ZOMBIES

Map "Dead Ops Arcade"

Terminer la campagne dans n'importe quel mode de difficulté.

Map "FIVE"

Terminer la campagne dans n'importe quel mode de difficulté.

CAMOUFLAGE OR POUR LES ARMES EN MULTIJOUEUR

Pour débloquer le camouflage « or » pour une arme, deux conditions doivent être remplies :

-Premièrement, il faut avoir atteint le prestige 14.
-Deuxièmement, il faut le débloquer au prix de 50 000 CoD points.

Chaque camouflage « or » coute donc 50 000 CoD points.

Si vous passez prestige 15 alors que vous possédiez le camouflage « or » sur l'une de vos armes, vous le perdrez.

TROPHÉES

Bronze

Mort aux dictateurs

Abattre Castro d'un tir dans la tête.

Sacrifice

Faire en sorte que votre escouade s'échappe de Cuba.

Dans le mille

Détruire toutes les cibles en 3 essais.

À moi la liberté !

Fuir Vorkouta.

M. le président

Prendre vos ordres de Lancer.

Un monde meilleur

Saboter le programme spatial soviétique.

Pas de gaspillage

Utiliser 6 missiles TOW au maximum pour détruire les chars pendant la défense de Khe Sanh.

Le physique ne compte pas

Briser le siège pendant la bataille de Khe Sanh.

Pluie de feu

Tuer un total de 20 Viêt-Cong grâce au soutien aérien de Hué.

La fureur du dragon

Tuer 10 Viêt-Cong avec des balles Dragon Breath.

Le GOS, c'est le top

Retrouver le dossier et le transfuge de Hué.

Main lourde

Utiliser la Faucheuse pour détruire la mitrailleuse.

En toute intimité

Éliminer silencieusement 3 Viêt-Cong.

Doubles problèmes

Utiliser uniquement des armes doubles pour fuir de Kowloon.

Mauvais anglais

Fuir Kowloon.

Ne jamais descendre du bateau

Trouver la connexion soviétique au Laos.

Meneur

Guider l'escouade à travers l'avant-poste russe sans perdre un seul homme.

BBQ russe

Brûler 10 ennemis avec l'accessoire Lance-flammes dans le camp de prisonniers.

Blessures du passé

Laisser le passé derrière vous.

Singeophobe

Tuer 7 singes en moins de 10 secondes dans les labos de Renaissance.

Interrogation surprise

Déchiffrer le code.

Coup dur

Abattre les deux hélicoptères avec un seul missile Valkyrie à partir du pont du bateau.

Fragmentation productive

Tuer 5 ennemis avec une grenade à fragmentation dans la campagne.

Soif de sang

Montrer votre sens de l'économie en tuant 3 ennemis avec une seule balle.

Guerre non conventionnelle

Tuer 30 ennemis avec des carreaux explosifs en campagne.

Analyse plus détaillée

Trouver tous les renseignements cachés.

Cinéphile

Regarder une vidéo ou un clip avec un ami.

Dans la monnaie

Terminer 5 matchs à paris "dans la monnaie".

Paré à l'action

Atteindre le grade 10 dans la formation avancée.

Pas touche !

Tuer le voleur du Pentagone avant qu'il ne dérobe votre équipement.

Sacrifice animal

Tuer 6 zombies dans l'explosion après avoir tiré sur/été touché par un allié avec un carreau d'arbalète passé par la machine "Sacré punch !".

Insérer jeton

Accéder au terminal et combattre les forces du Gorille Cosmique en mode Dead Ops Arcade.

Quel est le mot magique ?

Se libérer de la chaise de torture.

Mangé par une grue

Jouer à Zork sur le terminal.

Caché Couteau soignant

Utiliser un couteau balistique passé par la machine "Sacré punch !" sur un allié à terre pour le ranimer à distance.

Argent

Destruction mécanique

Tuer tous les ennemis dans les véhicules pendant l'évasion de la prison.

Amiral Nelson

Détruire toutes les cibles et toutes les structures en remontant la rivière.

M. Agent spécial

Pénétrer dans la station-relais russe sans vous faire repérer.

À feu et à sang

Parvenir au camp des prisonniers à bord du HIND en n'utilisant que des roquettes.

Rapide comme l'éclair

S'échapper du bateau avec 2 minutes 15 restantes en difficulté Vétéran.

Une fuite ? Où ça ?

Traverser le Nova 6 sans mourir sur Renaissance.

Repos

Terminer la campagne dans n'importe quelle difficulté.

Froid guerrier

Terminer les missions "Opération 40", "Vorkouta" et "Décret" en difficulté Vétéran.

Massacre réussi

Terminer les missions "GOS" et "Le Transfuge" en difficulté Vétéran.

Fais tes prières

Terminer les missions "Nombres", "Projet Nova" et "Victor Charlie" en difficulté Vétéran.

Reviens demain

Terminer les missions "Site du crash", "ADM" et "Vengeance" en difficulté Vétéran.

Mission secrète

Terminer les missions "Renaissance" et "Rédemption" en difficulté Vétéran.

Collectionneur

Acheter toutes les armes sur les murs en une seule partie de Zombies.

Rhinocéros

En mode Dead Ops Arcade, utiliser le boosteur de vitesse pour foncer sur 20 ennemis ou plus à la fois.

Or

Élite des forces spéciales

Terminer la campagne en difficulté Commando ou Vétéran.

Platine

Platine

Reçu lorsque tous les autres trophées ont été débloqués.

ELÉMENTS À DÉBLOQUER EN MUTIJOUEUR

Playlist TDM Prestige

Atteindre le Prestige 1

Playlist Hardcore Prestige

Atteindre le Prestige 10

Tatouages sur le visage

Atteindre le Prestige 11

Tag de clan coloré

Atteindre le Prestige 13

Camouflage doré

Atteindre le Prestige 14

Playlist Pure Prestige

Atteindre le Prestige 15

MAP ZOMBIE "FIVE" ET DEAD OPS ARCADE (SANS CODE)

Pour débloquer la map Zombie "Five" et Dead ops Arcade sans code, il suffit de terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

ACTIVER LES TABLEAUX DANS KINO DER TOTEN

Sur la carte zombie "Kino Der Toten", montez les escaliers de la première salle puis ouvrez la porte de droite à 750 points. Continuez jusqu'à arriver dans une salle avec 5 tableaux. Actionnez-les en maintenant longuement la touche recharger/action sur les portraits, et vous entendrez votre personnage dire ouvertement ce qu'il pense de chacun des portraits. Chaque personnage a un avis personnel.

LES BOBINES DE KINO DER TOTEN

Dès que vous avez accès au téléporteur, prenez-le. Après le décompte, vous serez envoyé dans une pièce où se trouve une bobine. Lorsque vous en trouvez une, mettez-la dans le projecteur en maintenant appuyé la touche action. Refaites l'action plusieurs fois afin de visiter toutes les pièces et trouver toutes les bobines. Vous devriez voir des images sur la nature de l'épidémie de zombie sur chaque bobine trouvée.

LOCALISATION DES RADIOS DANS KINO DER TOTEN

Radio 1

Elle se trouve à l'intérieur du chandelier dans le théâtre. Tirez dessus pour entendre ce qu'elle contient.

Radio 2

Elle se trouve au sommet d'une tour visible depuis l'allée où se situe l'atout "Double coup". Comme pour la première, tirez dessus pour entendre ce qu'elle contient.

Avertissement : Les radios ne peuvent malheureusement pas être entendues sur la version française.

LE SPOT SUR NUKETOWN

Voilà comment bien démarrer la carte Nuketown.

Munissez-vous du L96A1 (ou du PSG-1 mais le mieux est le L96A1), avec ou sans lunette Thermique (tout dépend de votre niveau) et de deux tomahawks.

En atout, équipez l'atout Poids Léger PRO (pour vous rendre plus vite au spot), Seigneur de guerre PRO (pour avoir DEUX tomahawks) et Marathon (Pro si possible).

Lancez ensuite une partie.

Cette astuce ne s'applique que si vous tombez au spawn de la maison JAUNE.

-Si vous êtes en domination, calez-vous contre le muret derrière à gauche, visez avec le tomahawk le point opposé (A ou C), montez au max le tomahawk et lancez.
-QU'IMPORTE LE MODE DE JEU, rendez-vous dans le garage et visez le chemin entre la maison verte et le muret. Vous avez une chance que tous les ennemis se précipitent ici. Visez et tirez ! Vous aurez peut-être l'équipe entière en premier sang !

ARBALÈTE EN OR

En partie privée, créez une classe avec un fusil d'assaut en or et un lance-flammes, avec en seconde arme l'arbalète, puis créez une autre classe, peu importe laquelle. Lancez la partie et prenez l'arbalète, puis appuyez sur la touche qui permet d'activer le lance-flammes. Ensuite, lancez une grenade à terre pour vous suicider et, le temps que la grenade explose, changez vite de classe. Ceci fait, allez sur votre cadavre et vous découvrirez l'arbalète avec le camouflage or .

Cela marche aussi en ligne.

Call of Duty : Black Ops - Annihilation

© Activision / Treyarch 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Aveuglé par la peur

Dans Shangri-La, tuez un zombie hurleur après qu'il vous ait aveuglé.

Effaceur

Dans Shangri-La, éliminez un zombie napalm sans infliger de dégâts aux autres joueurs.

Un singe averti...

Dans Shangri-La, obtenez quelque chose des singes.

Un peu de réconfort

Dans Shangri-La, utilisez le 31-79 JGb215 sur chaque type de zombie.

Argent

Voyageur du temps

Dans Shangri-La, obtenez la pierre de convergence.

COMPLÉTER L'HISTOIRE DE SHANGRI-LA

Pour compléter l'histoire, vous devez obligatoirement être quatre joueurs et activer l'éclipse avant chaque étape.

Etape 1

Activez le courant. Ceci fait, les quatre joueurs devront se rendre dans la zone du début (où il y a réanimation rapide) et appuyer sur les quatre boutons ronds situés sur les murs au même moment afin d'activer l'éclipse.

Etape 2

Près de la MPL, vous verrez un bouton sur une sorte de statue. Activez-le pour faire apparaître des plaques au sol.

Etape 3

Les plaques que vous avez fait apparaître se situent près de la MPL et près du pont. Les joueurs devront marcher au

même moment sur la même plaque pour compléter l'étape.

Etape 4

Trois joueurs devront prendre le toboggan aquatique et se tenir sur la grille en fer à l'arrivée. Attendez 15 secondes avant que le dernier joueur ne prenne le même chemin et les rejoigne.

Etape 5

Rendez-vous devant l'entrée du toboggan et regardez sur la falaise, vous devriez apercevoir une grosse boule blanche. Lancez-lui des explosifs ou tirez-lui dessus avec le pistolet laser pour la faire tomber, puis tirez-lui dessus avec le 31-79 JGb215 pour qu'elle devienne minuscule. À cet instant, donnez-lui un coup de couteau afin qu'elle prenne le toboggan puis le geyser et s'installe finalement dans son socle.

Etape 6

Rendez-vous dans le tunnel le plus proche de la MPL et actionnez 4 fois la valve à l'intérieur.

Etape 7

Vous devez avoir un zombie Napalm pour compléter cette étape. Une fois que vous en tenez un, faites-le traverser le tunnel entier (de la MPL jusqu'à la cascade). Lorsque c'est fait, un levier fera son apparition juste à côté de la valve précédemment actionnée. Il vous faudra baisser ce levier.

Etape 8

Procurez-vous des claymores à piques (dans la salle du courant) puis allez dans le tunnel de la MP5. Vous observerez qu'il y a des trous sur la paroi latérale. Placez des claymores en face de ces trous de façon à ce que lorsqu'un zombie passe, la claymore explose et envoie les piques dans ces trous. Ceci fait, allez actionner la brique présente sur le rocher au pied de la cascade pour finaliser l'étape.

Etape 9

Cette étape consiste à donner des coups de couteau à 12 plaques présentes sur différents murs. Il y a 5 plaques présentes dans la zone du début, 2 près du chariot à mine, 2 près des eaux gadoueuses, 2 dans la pièce du Stakeout et 1 dans la pièce où l'on active l'électricité. Une fois les coups de couteau donnés, rendez-vous près du chariot à mine et regardez par-dessus les barrières : vous apercevrez des branches qui forment un tipi qu'il vous faudra détruire à l'aide d'explosifs.

Etape 10

Les joueurs doivent se rendre dans les eaux gadoueuses. Sur les murs, il y a quatre mécanismes qui doivent être activés correctement. Celui à droite de la fenêtre doit être placé sur 1 rond, celui à la gauche de la fenêtre sur 2 ronds, celui qui est le plus proche du toboggan sur 3 ronds et le dernier sur 4 ronds.

Etape 11

Pour cette étape, les joueurs devront donner des coups de couteau dans 4 gongs afin d'allumer les boules de cristal présentes au sommet des monuments. Pour savoir quels sont les bons gongs parmi tous et quel est le bon ordre à suivre, il vous suffit de donner un coup de couteau dans un gong et de regarder les boules de cristal. Si elles scintillent en rouge, le joueur a faux. À vous de trouver le bon ordre en essayant plusieurs fois. Ensuite, tirez sur la barre de dynamite au sommet d'une des boules de cristal (à vous de la trouver aussi) avec le 31-79 JGb215 amélioré.

Etape 12

Après avoir récupéré la dynamite, vous devrez tirer avec le 31-79 JGb215 amélioré sur la boule de cristal (toujours activée) située au-dessus des eaux gadoueuses.

Etape 13

Enfin, dirigez-vous là où se trouve la machine Pack-à-punch. Posez la dynamite sur le mur du fond et passez une manche. Revenez-y et une météorite flottera sur un socle. Appuyez sur action pour prendre la dynamite. Vous aurez tous les atouts et le succès/trophée Voyageur du temps.

ACTIVER LA MUSIQUE "PAREIDOLIA" D'ELENA SIEGMAN DANS SHANGRI-LA

Il existe trois fragments de météorite disséminés dans la carte. Le premier fragment se trouve dans le coin tout en haut à gauche de la zone où la partie commence. Le deuxième se trouve entre les marais gadoueux et le pont, au pied d'un muret. Enfin, le dernier se situe dans la salle des Semtex derrière le muret brisé. Si vous avez actionnez les 3 fragments de météorite, vous devriez entendre la musique.

LOCALISATION DES RADIOS DANS SHANGRI-LA

Radio 1

Elle se situe près du MPL, au pied du monument dans les feuillages, juste à côté du gong.

Radio 2

Elle se trouve dans le tunnel près de la première radio, mais ne peut être visible qu'après avoir complété l'étape 4 de l'histoire.

Radio 3

Elle apparaît dans un renfoncement derrière la cascade à droite du toboggan. Elle ne peut être visible qu'après avoir complété l'étape 5 de l'histoire.

Radio 4

Elle se situe pile en dessous de la grande cascade, entre l'entrée du tunnel et dehors. Elle n'est visible qu'après avoir complété l'étape 7 de l'histoire.

Radio 5

Elle se trouve sur une caisse tout près du chariot de mine. Elle ne peut être visible qu'après avoir complété l'étape 8 de l'histoire.

Radio 6

Elle apparaît à la même place que la radio 5 mais seulement après avoir complété l'étape 9 de l'histoire.

Radio 7

Elle se trouve au pied des grands escaliers menant au Pack-à-Punch. Elle apparaît seulement après avoir complété l'étape 10 de l'histoire.

Radio 8

Elle se trouve pratiquement au même endroit que la radio 7 mais n'est visible qu'après avoir terminé l'étape 13 de l'histoire.

Call of Duty : Black Ops - Escalation

© Activision / Treyarch 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Doublure

Envoyez l'équipe au paradis dans Call of the Dead (solo ou coop).

Cascadeur

Faites exploser un zombie avec le V-R11 dans Call of the Dead.

Shooting d'exception

Tuez 10 zombies à 30 mètres de distance en un seul tir de Pillard dans Call of the Dead.

Coupez !

Éteignez les lumières du plateau dans Call of the Dead.

Argent

Nouveau casting

Envoyez l'équipe au paradis dans Call of the Dead (coop).

Call of Duty : Black Ops - First Strike

© Activision / Treyarch 2011

TROPHÉES

Bronze

Atterrisseurs salvateurs

S'échapper avec les 3 atterrisseurs lunaires dans Ascension.

Ils vont Trépasser !

Tuer au moins 5 zombies avec un engin Gersh dans Ascension.

Macaque grillé

Tuer un singe de l'espace avec un piège incendiaire dans Ascension.

Argent

Course spatiale

Passer une arme dans "Sacré punch!" avant la 8e manche dans Ascension.

ACTIVER LA MUSIQUE SUR LA MAP ASCENSION

Cette map contient 3 ours en peluche qui possèdent chacun une faucille. En appuyant sur X (sur PS3) à côté d'eux, vous entendrez un son. Une fois cette manipulation effectuée sur les 3 ours, vous aurez droit à la chanson "Abracadavre" de Elena Siegman. Voici les emplacements des ours :

1 : A gauche du fusil à pompe Olympia dans la salle de départ
2 : Devant la barrière vers l'emplacement où l'on peut acheter des claymores
3 : Vers la machine qui distribue des boissons

LOCALISATION DES POUPÉES RUSSES DANS ASCENSION

Aussi étrange que cela puisse paraître, il existe dans la carte quatre poupées russes à l'effigie de nos protagonistes.

-La première est éclairée par une lampe torche. Descendez l'escalier juste devant le Stakeout puis jetez un coup d'oeil à droite sur le bureau. Vous verrez la poupée de Richtofen.
-La deuxième se trouve sur un baril juste à côté des claymores. C'est la poupée de Dempsey.
-La troisième se trouve en haut d'une armoire juste à côté du speed cola. C'est la poupée de Nikolai.
-La quatrième se situe sur une étagère à côté du PhD Flopper. C'est la poupée de Takeo.

Actionnez ces poupées pour entendre ce qu'en pense votre personnage.

AVOIR UN ATOUT "DOUBLE POINTS" FACILEMENT DANS ASCENSION

Lorsque vous faites décoller la fusée, tirez-lui dessus avec le pistolet laser ou le china lake. Vous la détruirez et ferez apparaître un "Double Point" juste en dessous de là où elle a explosé.

Call of Duty : Black Ops - Rezurrection

© Activision / Treyarch 2011

TROPHÉES

BRONZE

Un petit piratage pour l'Homme

Pirater quelque chose dans Moon.

Saut de géant

Rester piégé dans la zone de réception et se libérer grâce à la résurrection en coop dans Moon.

Des atouts dans l'espace !

Acheter tous les atouts en une partie dans Moon.

Équipé et opérationnel

Obtenir 3 armes passées par "Sacré punch !" en une seule fois dans Moon.

Contrôle terrestre

Empêcher toutes les Excavatrices de pénétrer dans la base au cours d'une partie dans Moon.

ARGENT

Soirée pyjama cryogénique

Réaliser le grand projet de Richtofen dans Moon.

Call of Duty : Black Ops II

© Activision / Treyarch 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Campagne

Victoire Pyrrhique

Après de longues cinématiques introductives, vous êtes déposé directement au coeur du champ de bataille : il y a énormément d'ennemis mais à part ceux qui s'approchent vraiment de vous, aucun n'est réellement dangereux.
Avancez un peu puis éliminez les quatre mortiers qui se cachent derrière des rochers et prenez ensuite le contrôle du soutien aérien pour détruire les quatre chars qui pourraient entacher votre progression.
De retour dans la bataille, tuez les ennemis aux commandes des mitrailleuses montées sur véhicules. Reprenez alors le soutien aérien pour éliminer une deuxième puis une troisième vague de chars. Remontez ensuite dans le Buffalo pour conclure la séquence, malgré la foule de soldats présents, quasiment aucun ne vous tirera dessus mais vous pouvez tout de même vous défouler pour profiter de la fin de cette séquence introductive.
Après un petit voyage en hélicoptère, votre mission est désormais de retrouver Woods en attaquant une barge : immédiatement après avoir atterri dessus, mettez-vous à couvert derrière le container et abattez un par un les ennemis présents. Prenez ensuite position sur la mitrailleuse pour détruire les bateaux qui essaient de vous accoster : si des soldats arrivent à monter sur la barge éliminez-les avec votre fusil. Allez ensuite ouvrir le container pour retrouver Woods et détruisez l'hélicoptère avec le Valkyrie situé à côté.
Après avoir regagné la terre ferme à la nage, portez Woods et suivez votre coéquipier en restant assez discret : suivez ses instructions pour savoir quand avancer et quand rester à couvert. Plus loin, crochetez la serrure du cabanon pour récupérer des pièges qui vous seront utiles par la suite puis continuez vers le village et entrez dans le bâtiment par la fenêtre pour pouvoir utiliser la radio, ce qui au final compliquera bien les choses.
Vous devez à présent fuir sans tarder : suivez Hudson qui transporte à son tour Woods et tirez sur les soldats ennemis pour couvrir votre progression. Défendez la position en tuant les opposants se rapprochant un peu trop de vous puis attendez le feu vert pour battre en retraite, utilisez notamment vos fumigènes ou posez des pièges pour ralentir la vague d'assaillants. Après avoir passé la cascade, pensez à bien détruire les véhicules qui constituent le danger le plus important. Reculez ensuite une dernière fois et aidez Hudson à porter Woods pour conclure la mission.

Renseignements

Sur le champ de bataille principal, vers la droite à côté d'un camion renversé.
Pendant la phase de la barge, montez à l'échelle de gauche puis regardez contre le mur juste à droite.
Durant la fuite avec Woods et Hudson, après avoir défendu la position derrière un rocher, suivez vos alliés et les renseignements se situent sur le mirador de gauche.

Défis

Eliminez 15 ennemis à la machette
Facilement réalisable dans la première partie du niveau sur le champ de bataille.

Détruisez tous les chars ennemis
Quand vous prenez le contrôle du soutien aérien, utilisez les missiles pour détruire les chars signalés en jaune.

Eliminez 5 ennemis avec un seul obus de mortier
Les mortiers se trouvent dans le camion situé juste à côté des premiers renseignements. Attendez le moment où vous

vous échappez du village pour avoir le plus de chances de tuer 5 ennemis d'un coup

Coulez 5 vaisseaux ennemis
Dans la phase sur la barge, utilisez les mitrailleuses pour détruire les bateaux qui essaient de vous accoster. Avec celle de tribord vous pouvez en avoir 4 puis grimpez à l'échelle pour en faire un dernier avec l'autre mitrailleuse.

Plongez à plat ventre sur une grenade ennemie et survivez
L'énoncé peut paraitre étrange puisqu'une telle proximité avec une grenade vous tuera à coup sûr mais en fait il suffit de plonger sur une grenade tout juste lancée puis de vous relever et de vous écarter rapidement pour ne pas mourir.

Eliminez 10 ennemis avec un piège de chasse
Les pièges de chasse se récupèrent dans le petit cabanon après avoir déposé Woods : posez-en 5 avant d'aller au village ce qui vous complètera déjà la moitié du défi pendant la fuite. Après avoir récupéré des munitions, posez-en 5 autres dans le chemin passant à côté de la cascade pour piéger 5 autres soldats.

Tuez 4 ennemis avec un mortier piégé
Pour réaliser ce défi facilement, posez 4 pièges assez proches les uns des autres puis un cinquième sur lequel vous ajouterez un mortier. Ainsi pendant votre fuite, vous êtes certain qu'au moins quatre soldats seront immobilisés à proximité de du mortier piégé.

Réussissez 20 éliminations au fusil de précision depuis des positions surélevées improvisées
Pas de conseils particuliers pour ce défi, il y a plusieurs miradors disposés dans la zone pendant votre fuite, montez dessus et tuez 20 personnes.

Récupérez les renseignements
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission. La fin étant la partie la plus difficile, passez en difficulté 2nde classe si vous n'y arrivez pas.

Célérium

Le niveau s'introduit sur une séquence d'escalade assez particulière : il vous suffit de bien suivre les instructions à l'écran pour progresser sans mourir. Juste après, vous aurez droit d'utiliser votre wingsuit ce qui n'est pas particulièrement difficile non plus, faites juste attention quand vous passez entre les deux montagnes et n'oubliez pas de déployer votre parachute à la fin. L'assaut va pouvoir commencer, notez au passage que certains ennemis sont équipés d'une combinaison les rendant invisible.
Pour traverser ce passage, vous devez donc principalement faire attention aux ennemis invisibles : vous pouvez les repérer en envoyant des grenades IEM ou plus simplement en visant avec votre arme principale qui est munie d'un " scanner ". Avancez jusqu'aux escaliers puis tuez les ennemis qui se présentent et continuez à progresser jusqu'à une sorte de plateforme d'atterrissage : éliminez les soldats en face de vous avant de continuer.
En piratant l'engin volant, prenez le contrôle de la tourelle et profitez-en pour décimer le plus clair de la troupe et notamment les véhicules qui viennent. Continuez alors votre route en passant par la gauche et éliminez en priorité les nids de mitrailleuses en n'hésitant pas à ramasser de puissantes armes sur les cadavres de vos ennemis. Vous devez après atteindre la porte du temple, quel que soit le chemin emprunté les ennemis sont nombreux et parfois munis de combinaisons invisibles, faites surtout attention à ne pas tomber à court de munitions.
Une fois dans le temple, descendez jusqu'au centre de recherche puis suivez vos équipiers à l'intérieur. Tuez les drones et soldats ennemis qui descendent vers vous puis essayez d'atteindre le point de passage, votre viseur vous permet de repérer les ennemis à travers les murs ce qui constitue un plus non négligeable. Après avoir atteint l'ascenseur, descendez avec et détruisez le drone qui fait office de comité d'accueil à l'arrivée.
Au même endroit vous avez également la possibilité de récupérer des munitions, ce qui vous sera utile pour nettoyer la pièce suivante. Passez ensuite par la porte de gauche, éliminez les quelques ennemis qui vous attendent puis continuez jusqu'à la grande salle où se trouve le checkpoint. Attendez que vos équipiers vous rejoignent puis ouvrez un container pour voir en sortir un scientifique visiblement neutre.
Alors que votre nouvel ami n'a même pas fini ses explications, des soldats font irruption dans la pièce : récupérez un bouclier pour vous protéger et éliminez-les tous (notamment les ASD au sol) pour continuer l'histoire. Après la

cinématique, vous récupérerez le célérium et devrez foncer vers la sortie : sur votre chemin quelques ennemis se présenteront mais vous vous en débarrasserez sans mal.

Renseignements

Avant de pirater la tourelle, dans la pièce au fond à gauche de la plateforme d'atterrissage
Dans la salle à gauche de l'endroit où vous rencontrez les premiers ennemis dans le complexe.
Juste avant la fin, sur un bureau.

Défis

Eliminez l'aéronef ennemi avant qu'il ne décolle
Tirez rapidement dessus avec votre Titus (arme secondaire).

Détruisez deux tourelles automatiques désactivées
Envoyez une grenade IEM sur les tourelles puis tirez dessus pour les détruire.

Tuez 4 ennemis d'un seul tir de Titus
Il y a de nombreux groupes de gardes pour se faire, que ce soit à l'extérieur ou dans le complexe, visez les pieds pour être sûr d'en tuer assez.

Tuez 10 ennemis avec la tourelle de l'hélicoptère
Assez simple à réaliser mais il faut être assez rapide car vous n'avez pas la tourelle très longtemps.

Tuez 30 ennemis en utilisant le camouflage optique
Le camouflage se trouve à droite en bas du premier ascenseur, l'explosion le désactive mais vous pouvez le remettre dès que vous voulez.

Détruisez 2 ASD ennemis en faisant exploser des réservoirs d'azote
Il est possible de le faire dès votre première rencontre avec les ASD en attendant que le deuxième descende des escaliers ou sinon plus loin dans le combat après la rencontre avec le scientifique.

Eliminez 10 ennemis avec un bouclier d'assaut
Dans le même combat, récupérez un bouclier et allez au contact des ennemis, ceux-ci meurent au deuxième coup de bouclier.

Empêchez la destruction de l'ASD
Avant la rencontre avec le scientifique, il y a un panneau avec marqué " Accéder " : celui-ci vous permet d'avoir un ASD de votre côté, il ne vous restera alors plus qu'à tuer les ennemis assez rapidement pour éviter qu'ils ne le détruisent.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Vieilles blessures

De retour dans le passé mais cette fois-ci en Afghanistan pour une mission dans laquelle vous serez à cheval une bonne partie du temps, votre premier objectif étant d'ailleurs de rejoindre la base des rebelles à dos de canasson. Suivez ensuite vos compagnons à l'intérieur puis l'assaut des russes commencera. Avant de sortir vous pouvez crocheter une porte sur la gauche pour récupérer des mortiers si vous le désirez.
Dirigez-vous vers la gauche avec vos amis pour aller repousser les blindés, descendez de cheval et progressez dans les ruines en éliminant les soldats ennemis. Allez ensuite vers le bâtiment du fond à droite puis montez sur le toit et éliminez les deux mercenaires. Prenez alors un Stinger et servez-vous en pour détruire les deux BTR. Plus qu'à poser une charge explosive à l'endroit indiqué et vous pourrez reprendre votre monture.
Sur le chemin du retour, détruisez les deux blindés qui se dirigent vers la base, Mason étant un cavalier hors pair, inutile

de descendre de votre monture pour tirer des roquettes. Faites de même pour abattre l'hélicoptère qui s'amène en ayant pris soin de passer en mode de verrouillage. Détruisez deux nouveaux véhicules puis dirigez-vous vers la cache d'arme à l'opposé des ruines précédemment visitées. Avant d'essayer d'atteindre l'objectif, faites exploser les nombreux hélicoptères présents car ceux-ci pourraient vous causer de nombreux soucis.
Ceci fait, allez nettoyer les ennemis récalcitrants de la cache d'arme avant de remonter une nouvelle fois sur votre fidèle destrier pour rentrer à la base en vue de l'assaut final. Treyarch ne lésinant pas sur la mise en scène, cette fin de mission tient plus de la cinématique interactive qu'autre chose, évitez quand même de vous faire écraser par le char dès le début, ce serait bête. Juste avant la fin, un premier " choix moral " se présente, à vous de voir si vous voulez coller une balle dans la tête du traitre ou si vous préférez qu'Hudson s'en charge.

Renseignements

Juste après la cinématique à l'intérieur de la base, prenez les renseignements avant de quitter la pièce.
En plein milieu du champ de bataille près d'un drapeau rouge.
Vers la zone de la cache d'arme, dans un renfoncement en face de vous quand vous arrivez.

Défis

Eliminez 15 ennemis au sabre pulwar
Au tout début du niveau, avant même de monter sur le cheval, allez dans la grotte un peu plus loin pour récupérer cette arme de corps à corps.

Détruisez un hélicoptère ennemi avec un mortier
Les mortiers se trouvent dans la pièce fermée à la sortie de la base, abattez le premier hélicoptère que vous croiserez en en lançant un dessus (il vole plus bas que les autres donc c'est le plus simple).

Détruisez un chat avec une mine antichar
Pour récupérer les mines, ouvrez la boite proche de là où vous trouvez le Stinger et il ne vous restera alors plus qu'à en poser une sur le passage d'un char. Attention tout de même à prendre suffisamment d'avance pour ne pas vous faire écraser pendant la pose !

Piétinez 10 ennemis avec votre cheval
Défi assez explicite, il y a de nombreux ennemis sur le champ de bataille sur lesquels vous pouvez foncer.

Détruisez un hélicoptère ennemi avec une mitrailleuse de camion
Quand vous reviendrez vers la base, regardez sur la gauche pour voir un camion avec mitrailleuse.

Détruisez 4 hélicos ennemis au passage nord
La base étant située au sud, il suffit de continuer le chemin tout droit pour trouver les quatre hélicoptères à détruire avec le Stinger.

Détruisez un hélicoptère ennemi au Stinger (sans verrouillage)
Assez simple à réaliser sur les hélicos immobiles.

Eliminez 25 ennemis avec le tir secondaire du Stinger
Assez explicite également, pour plus de simplicité faites vos éliminations au moment de la cache d'arme car les ennemis reviennent à l'infini.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Temps et destinée

Après plus de cinq minutes de cinématiques, la mission commence par une phase assez originale où vous contrôlerez

ni plus ni moins que Menendez, le méchant de l'histoire. Celui-ci à la particularité d'être particulièrement brutal et endurant donc le diriger est un vrai plaisir. Avancez donc juste de points de passage en points de passage en massacrant ceux qui se dressent devant vous. À un moment vous arriverez devant une grange, abattez l'ennemi qui se tient devant pour pouvoir continuer.
En sortant, avancez toujours en suivant les jalons, afin d'aller secourir Josefina. Vous arrivez alors sur la place, attention les ennemis sont nombreux donc n'hésitez pas à ramasser leurs armes mais ne pas tuez pas non plus vos alliés dans l'euphorie de la bataille. Entrez enfin dans le bâtiment et montez à l'étage pour conclure ce passage.
De retour du côté des gentils, descendez de la colline et traversez le fleuve. Remontez de l'autre côté et nettoyez la zone de ses ennemis avant de prendre le chemin de gauche. Continuez la route ainsi en éliminant les nombreux ennemis qui se cachent dans les maisons notamment puis vous arriverez sur une zone plus ouverte. Tirez alors sur le conducteur du pick-up qui fonce vers vous pour provoquer l'accident et ainsi éviter d'avoir à tuer ses passagers un par un.
Suivez toujours le chemin qui remonte vers la droite en faisant bien attention aux ennemis situés sur le balcon de la maison puis rentrez à l'intérieur et montez à l'étage. Attendez que vos collègues vous rejoignent puis après avoir aperçu Menendez, poursuivez en direction de votre objectif. Toujours de nombreux ennemis à éliminer dans cette zone mais pour vous simplifier la tâche vous pouvez grimper en haut du clocher à droite et vous servir de votre sniper.
Rejoignez ensuite votre équipe et suivez vos coéquipiers dans le labo souterrain : les ennemis seront très nombreux mais cela reste largement accessible. Poursuivez ensuite vers le fond dans une nouvelle salle avec beaucoup d'ennemis avant de ressortir du labo par l'échelle. Abattez les quelques ennemis qui se présentent tout en suivant Wood afin de conclure la mission.

Renseignements

Au moment où vous traversez une grange avec Menendez et que des chevaux vous foncent dessus, les renseignements sont à l'arrière d'un chariot sur la droite au fond.
Dans le clocher situé sur la droite en face de la grande maison, descendez de l'échelle avant le sommet.
Dans le bunker avec la drogue, dans une salle sur la gauche

Défis

Eliminez 7 soldats de la FDP au fusil de combat en moins de 10 secondes
Pendant la phase avec Menendez, attendez que suffisamment d'ennemis se regroupent autour de vous et tuez-les rapidement. Vous pouvez par exemple le faire sur la place car il y a bon nombre de soldats.

Eliminez 8 soldats de la FDP avec la mitrailleuse d'un camion armé
Quand vous arrivez sur la place, toujours avec Menendez, un camion vous fonce dessus et s'arrête, prenez alors simplement le contrôle de la mitrailleuse.

Rejoignez Josefina en moins de 140 secondes
Pour celui-ci il faut rusher au maximum en profitant de la grosse quantité de vie de Menendez, ne tuez que les ennemis qui vous barrent vraiment la route.

Eliminez 12 ennemis du cartel avec des cocktails Molotov
Les molotovs se trouvent à l'étage de la maison avec un large balcon du début du niveau et pour réussir ce défi visez surtout les ennemis agglutinés sur une petite zone car le champ d'action du cocktail n'est pas très grand.

Provoquez l'accident d'un camion ennemi
Quand le camion vous fonce dessus, faites ce que vous dit Hudson et tirez sur le conducteur.

Eliminez 10 ennemis du cartel avec des mortiers
Les mortiers se trouvent dans un garage que vous croisez juste après avoir aperçu Menendez, de la même manière que pour les molotovs visez les ennemis en groupe (il y en a beaucoup dans le labo).

Eliminez 10 ennemis du cartel à la machette
La machette est située dans une pièce sur la gauche après être descendu dans le labo et il y a largement assez d'ennemis sur place pour réussir le défi.

Trouvez la preuve de la présence de la CIA
Avant la fin de la mission vous passerez dans une salle avec de nombreux bureaux : des documents secrets sont placés dans le coin à droite en entrant.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Ange déchu

Dès le début de la mission, vous êtes dans le feu de l'action et vous devez commencer par sortir dans la rue en traversant un bâtiment infesté d'ennemis. Aidez-vous des CLAW dont vous pouvez orienter les tirs puis dans la rue débarrassez-vous des nouveaux ennemis et notamment ceux qui se trouvent dans les étages. Avancez encore jusqu'à ce qu'un évènement se produise, engagez-vous alors vers la gauche pour éviter de justesse de finir écrasé.
Dans la partie suivante il faut avancer tout doucement pour ne pas se faire repérer des drones et attendre que leurs projecteurs soient dirigés ailleurs. Suivez ensuite Harper dans les égouts puis après les cinématiques, montez sur le bâtiment grâce à votre gadget. Après avoir éliminé furtivement un ennemi, scannez les soldats de la cour pour trouver Menendez qui se situe sur la gauche et écoutez sa conversation.
Suivez à nouveau votre compagnon en faisant attention aux drones volants puis écoutez de nouveau les conversations sur la plateforme d'atterrissage. Repartez ensuite puis descendez du toit pour tuer l'ennemi à l'arrière du véhicule avant de rentrer dans le bâtiment pour espionner une troisième fois Menendez avant de passer sous l'eau pour l'approcher un peu plus, ce qui tournera court et précipitera votre fuite.
Échappez-vous rapidement et nettoyez la salle avant de prendre le contrôle de Brutus. Tuez tous les ennemis présents avant de passer à Maximus et éliminez en priorité les ennemis aux lance-roquettes. Vient ensuite une phase explosive où vous contrôlerez alternativement la voiture et le drone, pas de difficulté à signaler mais si vous avez des problèmes, restez sur le drone et utilisez les missiles guidés pour éliminer les obstacles.

Renseignements

Au tout début de la mission, dans les étagères en face du point de départ
Juste après avoir évité le bus, dans l'allée sur la droite
Pendant la phase avec les drones aériens, dans les décombres sur votre chemin

Défis

Évitez d'être touché par des gros débris dans les rues
Faites simplement attention aux voitures emportées par les eaux.

Utilisez des CLAW pour tuer 8 ennemis dans les rues inondées
Après avoir ouvert le passage aux CLAW, ne tuez pas les ennemis du côté droit de la rue (dont ceux dans les étages) pour les viser avec l'engin.

Enregistrez 400 To de données de surveillance de Menendez
Pendant les phases d'écoute, restez focalisé sur Menendez le plus longtemps possible.

Incinérez 10 ennemis avec l'accessoire lance-flammes
Pour vous simplifier la tâche, utilisez le lance-flamme du CLAW à la fois au début et vers la fin de la mission (avec Brutus).

Empêchez la destruction de 2 CLAW
Commencez par Brutus et éliminez tous les ennemis présents puis passez sur Maximus et commencez par éliminer les drones et les ennemis au RPG sur les toits.

Déployez 2 boosters SOC-T pour trouver d'autres routes
Il y a plusieurs rampes pour faire ce défi, quand vous êtes sur l'une d'entre elle, boostez pour atterrir sur une route

secondaire.

Détruisez 20 véhicules ennemis avec des missiles de drone
Pour réussir ce défi, faites quasiment toute la mission avec le drone, rejouer la mission étant nécessaire pour obtenir les autres défis avec le SOC-T.

Détruisez 8 véhicules avec le SOC-T
Aux commandes du bolide, boostez en direction des véhicules ennemis pour essayer de les détruire.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Karma

Entamez la mission avec douceur en suivant vos alliés jusqu'à l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, tuez les deux ennemis présents puis servez-vous de l'araignée Ziggy pour infiltrer les conduits d'aération. Détruisez un premier boitier électrique puis plus loin sautez sur les conduits avant de tomber sur l'ennemi mais malheureusement Ziggy ne survivra pas plus longtemps.
De retour avec Mason, nettoyez la salle des serveurs puis approchez-vous de l'ordinateur pour le pirater et identifier Karma. Avant de repartir, pensez à accéder à un des serveurs pour avoir des infos sur les ennemis à venir (ils apparaîtront en rouge). Eliminez ensuite tous les ennemis qui se pointeraient devant vous tout en vous dirigeant vers l'ascenseur. Continuez toujours votre route et rentrez dans le club pour poursuivre la mission.
Rejoignez votre compère à l'intérieur pour récupérer Karma sans heurts mais bien sûr rien ne se passera comme prévu, éliminez alors les ennemis de la piste de dance.
En sortant, récupérez le poing électrique sur la droite qui vous sera bien utile par la suite. Traversez ensuite le centre commercial en vous débarrassant des nombreux soldats puis sortez-en en aidant Salazar à ouvrir la porte.
A l'extérieur le plus difficile est d'éviter de tuer les civils mais également d'aller assez vite : progressez vers la droite en éliminant tout de même les ennemis. Faites également attention aux ASD. Si vous atteignez DeFalco avant qu'il ne s'échappe tuez-le ou sinon vous disposerez d'une mission supplémentaire de " rattrapage ".

Renseignements

Sur un bureau à droite de l'ordinateur à pirater.
Dans un magasin en bas à droite du centre commercial.
Sur une des tables à l'extérieur.

Défis

Obtenez le scan rétinien en moins de 60 secondes
Ce défi est particulièrement serré donc pour aller au plus vite avec l'araignée, sautez en permanence en faisant attention de ne pas tomber.

Récupérez le paquet (Ziggy)
Il vous suffit de ramasser Ziggy après sa " mort ".

Tuez 5 ennemis d'une balle dans la tête au Club Solar
Il faut être très précis pendant les phases de bullet time du club mais les ennemis sont suffisamment nombreux pour faire 5 headshots.

Assurez-vous qu'il n'y ait aucune victime parmi les non-combattants
Ce défi n'est pas très dur, ne tuez personne à part ceux qui vous tirent dessus.

Eliminez 5 ennemis en train de descendre en rappel
A l'extérieur, surveillez les hélicos dont des ennemis descendent en rappel, il y en a notamment un dès que vous sortez

du centre commercial.

Eliminez 25 ennemis dans la zone extérieure
Très facile, il y en a plein, attention quand même à ne pas tuer de civils.

Neutralisez 20 ennemis avec un poing de suppression
De même que le précédent mais au corps à corps cette fois.

Empêchez la destruction de l'ASD
L'ASD se trouve dans une des portes à ouvrir vers la fin du centre commercial, tuez ensuite les ennemis qui lui tire dedans pour éviter qu'il n'explose.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Souffrance

Pour cette nouvelle mission, vous voici dans le Panama des années 70 en pleine période de Noël, suivez donc votre copain puis prenez le sac dans la remise. Après la cinématique la mission commencera : avancez-vous vers le point de passage puis attendez le bon moment pour jeter votre couteau sur le garde. Débarrassez-vous des ennemis de la place puis continuez le chemin en descendant les escaliers au fond à gauche.
Plus loin, montez sur le toit et éliminez les ennemis avant de rejoindre Mason pour ouvrir la verrière et rentrez dans le hangar. Eliminez quelques ennemis puis descendez et dirigez-vous vers une porte à crocheter pour récupérer un gilet anti-explosions. Continuez votre descente puis sortez du hangar, toujours en éliminant la pléthore de soldats, aidez-vous au besoin de la mitrailleuse montée sur le pick-up.
Suivez toujours Mason pour aller jusqu'au motel et capturer votre cible mais finalement les ordres ont changé et vous devez emmener l'otage à l'autre bout de la ville. Après la cinématique, éliminez les ennemis qui frappent des civils en prenant garde à ne pas blesser ces derniers. Pour la suite, vous devez traverser une large zone semi-ouverte, le chemin importe peu mais faites bien attention aux RPG qui trainent sur les toits. Ne vous souciez pas non plus de Noriega puisque Mason s'en occupe.
Après une nouvelle cinématique, vous voici dans une trop calme clinique, aidez une femme gisante pour être surpris par un ennemi et que Noriega s'échappe en profitant de la cohue. Tuez alors tous les rebelles qui se présentent puis rattrapez-le dans une salle plus haut. La phase qui suit est particulièrement explosive puisque le bâtiment est ciblé par une frappe aérienne, foncez vers le checkpoint et sautez dans la maison d'en face.
Suivez encore Mason jusqu'à retrouver vos compères. Après encore un retour dans le présent, suivez Noriega jusqu'à sa petite mise en scène du toit. Abattez alors Menendez avec le sniper. Malheureusement ce n'est pas lui et vous venez de tuer votre fidèle ami. En revanche le vrai Menendez intervient pour encore de longues cinématiques avant que cet intermède scénaristique s'achève.

Renseignements

Dans le hangar, sur une étagère à gauche d'un escalier.
Dans un bâtiment taggué de la zone semi-ouverte à traverser
Juste sous votre nez dans le bâtiment dans lequel vous rentrez après une cinématique

Défis

Lancez un couteau sur le poste de garde ennemi
Ce défi est quasiment automatique puisqu'il suffit d'appuyer sur une touche en tout début de niveau.

Survivez à une attaque au lance-roquettes qui entraîne des dégâts chez les ennemis
Pour réaliser ce défi il vous faudra obligatoirement le gilet anti-explosion qui se trouve derrière une porte dans le hangar. Un peu plus loin, des RPGs se trouveront sur les toits, placez-vous à côté d'un ennemi au sol et attendez qu'il vous tire dessus en évitant de vous faire tuer au corps-à-corps par votre victime.

Détruisez le jet privé de Noriega
Prenez le contrôle de la mitrailleuse montée sur la camionnette et tirez sur l'avion.

Tuez 10 ennemis avec la mitrailleuse d'un camion armé
De même que précédemment, évitez de tuer trop d'ennemis avant d'utiliser la mitrailleuse pour qu'il en reste suffisamment.

Détruisez un ZPU ennemi
Le ZPU est un canon lourd disposé sur un toit, repérez-le quand ils tirent puis détruisez-le. Pour vous aider vous pouvez ramasser un RPG, il y en a notamment un dans le hangar.

Détournez l'attention de 8 ennemis à la fois avec des grenades Rossignol
Les grenades Rossignol se trouvent au début de la mission dans une caisse signalée d'un grand " Accéder " : le meilleur moment pour distraire autant d'ennemis est à l'extérieur du hangar, là où est stationné l'avion.

Eliminez 15 ennemis à l'aide de stroboscopes infrarouges
Les stroboscopes se trouvent derrière une grille dans les rues de la ville, il suffit ensuite de tuer les ennemis avec.

Eliminez 8 ennemis dans la clinique
Une fois dans la clinique ce défi est assez simple, votre priorité est d'éviter que votre compagnon ne tue d'ennemis à votre place car il n'y en aura plus assez.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Derrière le voile

De retour dans le futur (sans DeLorean par contre), vous êtes désormais aux commandes de Farid, commencez par aller jusqu'au point de passage en traversant le marché. En théorie vous ne devez pas tuer de soldats mais rien ne vous empêche de le faire et c'est même fortement conseillé étant donné qu'eux n'ont aucune pitié. Continuez à passer les checkpoints en éliminant ceux qui se dressent devant vous, ce passage n'est de toute façon pas vraiment compliqué.
Au moment où vous croiserez des ASD, passez par la droite et ouvrez une grille avec votre kit d'accès, cela vous mènera à un balcon bien pratique car pourvu d'une mitrailleuse qui vous permettra de nettoyer le terrain (et les airs).
Continuez ensuite le chemin pour aller rejoindre Menendez, un choix s'offrira alors à vous mais celui-ci n'influe que sur des cinématiques plus loin dans le jeu : si vous tentez de tuer Menendez, Farid mourra à sa place et n'apparaîtra plus par la suite, et de même si vous tuez Harper, vous ne le reverrez bien sûr plus par la suite.
La suite de la mission se joue avec Mason, si vous avez épargné Harper, vous irez le sauver après un court moment dans l'ADAV. Ensuite, vous vous disposerez des Quadrotors que vous pouvez faire cibler une zone précise de la même manière qu'avec les CLAW. Avec leur aide, progressez ainsi dans la ville puis sur le flanc de la colline où se trouvent de nombreux ennemis.
Continuez ensuite à avancer puis traversez le pont au-dessus du vide vers l'autre colline. Aidez-vous toujours des Quadrotors puis vous atteindrez une zone de combat plus ouverte mais néanmoins pas très compliqué à traverser et enfin rejoignez l'ADAV où vous retrouverez Menendez qui semble bizarrement vous attendre.

Renseignements

Au début de la mission, passez sur le côté droit de la place puis montez dans une maison par un petit escalier.
Dans une maison quand vous avez le contrôle de Mason, les renseignements sont sadiquement cachés derrière des caisses.
Sur le toit d'une maison en pierre un peu plus loin.

Défis

Détruisez 20 Quadrotors ennemis

Pas très difficile à faire si vous prenez bien votre temps dans la ville, notez que les Quadrotors détruits par Farid et Mason se cummulent.

Eliminez 20 ennemis à l'épée
L'épée se situe dans une petite pièce sur le côté gauche de la zone du début, ensuite il y a largement assez d'ennemis pour faire le défi.

Attaquez 20 ennemis au corps à corps en utilisant le camouflage optique
Le camouflage optique se situe au-dessus des premiers renseignements de la map, ensuite combinez ce défi avec le précédent pour tuer 20 ennemis.

Détruisez 8 Quadrotors avec une tourelle
La tourelle se situe sur un balcon dans la deuxième zone visitée par Farid, visez alors les drones.

Eliminez 5 ennemis en faisant exploser des véhicules
Dès le début de la mission les soldats se mettent à couvert derrière les voitures donc le défi est assez simple à réaliser.

Détruisez 4 ASD ennemis désactivés
Lancez des grenades IEM avant de détruire les ASD, il y en a suffisamment pour réussir ce défi mais vous devrez reprendre des munitions en rentrant dans la maison avec une sorte de auvent rouge à l'extérieur.

Eliminez 5 ennemis en étant artilleur d'ADAV
Assez simple bien que le trajet soit très court, notez surtout que vous ne montez dans l'ADAV que si vous faites le choix de tirer sur Menendez.

Eliminez 25 ennemis avec les Quadrotors
Utilisez uniquement les drones pour viser les ennemis et ne les tuez pas autrement pour vous assurer de la réussite de ce défi.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Ulysse

Après de très longues cinématiques, vous prenez le contrôle de Mason et avez l'opportunité de choisir vos armes. Sortez ensuite dans le couloir et abattez les ennemis présents. Au bout, laissez Salazar passer par en bas et prenez les escaliers pour croiser une foule de mercenaires et faites également attention à la tourelle. Passez ensuite sur la droite pour pirater la tourelle d'après et nettoyer la salle suivante sans problèmes.
Continuez à progresser en tirant sur tout ce qui bouge puis descendez les escaliers une fois arrivé au bout. Suivez alors les checkpoints puis vous arriverez dans une sorte de salle des machines dont vous pouvez pirater une nouvelle fois la tourelle. Continuez vers le fond, éliminez quelques ennemis en descendant les escaliers puis remontez de l'autre côté pour atteindre le poste de piratage.
De nouvelles cinématiques s'engagent avec d'importantes révélations sur le scénario puis vous aurez le choix d'abattre Briggs ou de le blesser, cela n'influe de toute façon pas vraiment sur la suite des missions. De retour avec David, passez dans le conduit pour rejoindre la salle où tout se déroulait puis sortez-en pour retrouver Salazar en bas. Vient alors un interminable élévateur sur lequel vous êtes pris pour cible par des lance-roquettes, éliminez-les en priorité tout en restant à couvert.
Sur le pont, vous devez rejoindre le point d'extraction de l'autre côté mais il y a de nombreux ennemis qui vous agressent. Éliminez-les avec votre arme ou pour vous simplifier la tâche, allez sur la gauche pour débloquer un centre de commande et disposer de CLAWs. Pour le reste, avancez en tuant tout ce qui bouge, si vous avez récupéré un sniper avant ce sera plus simple mais de toute façon atteindre l'ADAV ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Renseignements

Dans le centre de contrôle du bateau, tout au fond avant le moment où vous pouvez couvrir vos alliés au sniper.
Juste avant de rejoindre Salazar, montez par le petit escalier sur la droite.
Sur le pont du bateau, dans un hélicoptère intact.

Défis

Trouvez le cadeau dans la cabine de Mason
La cabine de Mason est sur la droite dans le premier couloir où vous tirez sur des ennemis.

Neutralisez 20 ennemis avec un poing de suppression
Les poings de suppression se trouvent juste après la cinématique, après vous avez tout le niveau pour faire 20 éliminations avec.

Positionnez-vous pour couvrir l'équipe SEAL lorsqu'elle traverse le pont d'envol
Choisissez un sniper dès le début ou ramassez-en un puis à un moment où vous serez en hauteur il sera clairement indiqué que vous pouvez couvrir les SEAL, tuez les ennemis en face de vous jusqu'à l'obtention du défi.

Eliminez 10 ennemis avec une tourelle de sécurité
Il y a deux tourelles à pirater dans la mission, allez-y directement sans tuer d'ennemis pour être sûr qu'il y en ait suffisamment.

Détruisez 3 tourelles de sécurité désactivées
Utilisez une IEM pour désactiver les tourelles puis tirez simplement dedans.

Eliminez 8 ennemis aéroportés avant qu'ils atterrissent
La première fois que vous passez sur un " balcon " au début de la mission, visez les ennemis qui atterrissent en parachute sur le bateau.

Utilisez les CLAW pour éliminer 5 ennemis
Pour prendre le contrôle des CLAW, accédez à un poste de commande sur la gauche après l'élévateur, il y a ensuite assez d'ennemis dans la zone pour faire le défi.

Allez au point d'extraction en moins de 90 secondes
Après l'élévateur, traversez le bateau rapidement jusqu'au point d'extraction, ne perdez pas trop de temps à tuer les soldats car le timing est assez serré.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Cordis Die

Dès le début de la mission, ruez-vous sur le véhicule à moitié dans le vide pour prendre le contrôle de la tourelle antiaérienne et détruisez les drones avec. Ensuite, allez rejoindre vos équipiers et choisissez entre descendre directement ou soutenir vos alliés avec le sniper d'abord. Vous finirez de toute façon au sol et devrez rejoindre Hudson dans le véhicule blindé puis le conduire dans une courte séquence.
Une fois remis de vos émotions après l'accident, préparez-vous à vider vos chargeurs et vos grenades sur les CLAW que Menendez a retourné contre vous, ce n'est déjà pas une mince affaire mais en plus de nombreux ennemis sont de la partie. Essayez de progresser en restant à couvert et pour vous simplifier la tâche vous pouvez récupérer un lance-roquette dans le semi-remorque au bout de la rue.
Par la suite, entrez dans le centre commercial ou passez par la place pour atteindre le véhicule de la présidente, abattez les ennemis sur les toits puis ceux qui se cachent entre les voitures. Le pilote va s'écraser et votre tâche sera d'aller la sauver puis de prendre sa place. L'avion se dirige facilement : dans un premier temps suivez le convoi et éliminez les " nuisibles " puis dans un second temps vous poursuivrez les vaisseaux ennemis qui sont nettement moins faciles à atteindre mais vous disposez de missiles plus puissants.

Renseignements

Dès que vous descendez en rappel sous l'autoroute, les renseignements sont derrière une voiture.
Juste après l'accident de voiture, rentrez dans l'hôtel sur la gauche et regardez sur le comptoir
Un peu plus loin à l'étage du centre commercial, vers la droite

Défis

100% de réussite lors des affrontements avec des missiles sol-air sur l'autoroute
Au début quand vous prenez le contrôle d'une tourelle antiaérienne, vous devez ne louper aucune cible et donc attendre que les drones soient bien verrouillés. Il y a quand même une chance que le missile échoue malheureusement donc vous pourriez devoir recommencer plusieurs fois la mission avant de réussir ce défi.

Réussissez 10 tirs à la tête au fusil de précision depuis le haut de l'autoroute
Pour compléter ce défi, vous devez bien sûr choisir la voie de la couverture mais également être plutôt rapide pour ne pas que vos alliés descendent les cibles à votre place.

Eliminez 8 ennemis avec les Quadrotors
Le Quadrotor se récupère dans un camion après l'accident, faites ensuite vos éliminations avec en prenant garde à ce qu'il ne soit pas détruit car il est assez fragile.

Sauvez les agents coincés dans le véhicule endommagé
Après avoir détruit les deux CLAWS, allez au fond vers le centre commercial puis libérez les agents du véhicule couché sur la route.

Détruisez 30 drones ennemis avec le lance-missiles situé sur le toit
Dans le centre commercial il y a une porte en haut à gauche qui vous mène sur le toit, le lance-missiles est le même que celui du début de la mission et vous pouvez prendre votre temps pour tuer 30 drones.

Protégez le Cougar du G20 à l'intersection
Le véhicule concerné est marqué comme un objectif, abattez donc les ennemis qui pourraient le détruire et notamment ceux sur les toits en face quand vous arrivez.

Détruisez 3 drones en un coup
Ce défi se fait avec les missiles spéciaux dans la deuxième partie avec l'avion, approchez-vous suffisamment près d'un drone verrouillé pour en abattre trois d'un coup.

Protégez tous les véhicules du G20
Suivez les véhicules d'assez près en prenant garde aux lance-roquettes et autres ennemis qui pourraient les détruire véhicule et vous débloquerez le défi.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Jugement dernier

La mission commence sur les chapeaux de roue avec une descente vers la zone cible à l'aide de vos ailes, faites simplement attention aux missiles qui pourraient vous blesser. Une fois au sol, abattez les premiers ennemis et les CLAWs puis avancez et traversez un bâtiment rempli d'ennemis. Faites attention également aux ennemis " invisibles " et continuez de progresser vers le bâtiment principal. Là un CLAW vous attendra puis de nouveaux ennemis et vous pourrez entrer.
A l'intérieur, encore beaucoup d'ennemis comme d'habitude et vous devez atteindre la salle de contrôle située à l'autre bout du complexe. Descendez notamment d'un étage et mettez-vous à couvert pour éliminer tous les soldats qui se pointent devant la porte. Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à la salle de contrôle, faites notamment attention aux

Quadrotors. Une fois la grande salle nettoyée allez en haut à gauche pour la suite de la mission.
Après la cinématique les choses se gâtent et le complexe explose, le décor change donc mais le principe reste le même sur ce dernier niveau peu inspiré, beaucoup d'ennemis et de zones fermées. Attention quand vous redescendez vers des caisses il y a trois ennemis invisibles, essayez de vous concentrer pour les repérer et vous focaliser sur eux. Pour continuer, grimpez à l'étage de l'espèce de salle circulaire puis abattez quelques ennemis à nouveau. Le dénouement final est presque là, dans l'ultime phase de jeu, abattez les deux soldats au pistolet puis décidez du sort de Menendez. Bravo, vous avez fini Black Ops 2 !

Renseignements

A l'étage d'un des bâtiments sur la gauche après les grands escaliers vers le bâtiment principal.
Sur un bureau dans la salle de contrôle.
A la fin du niveau, en bas de la salle circulaire au sol vitré.

Défis

Esquivez TOUS les missiles antiaériens
Durant votre descente, évitez juste de traverser les flammes des explosions des missiles.

Détruisez TOUTES les tourelles laser
Il y en a 6 en tout dans la première zone de jeu et sont situées sur les toits, surveillez les airs et attendez de voir les trainées indiquant leurs présences.

Détruisez 3 Quadrotors désactivés
Comme toujours, une grenade IEM puis des balles !

Tuez 10 ennemis situés à plus de 40 mètres de vous
Au début du niveau il faut prendre un sniper et tuer les ennemis sur les toits en face au loin puis un peu plus loin prenez du recul pour abattre de même les suivants. Faites-le aussi avec les ennemis au sol à l'entrée du grand bâtiment et pour finir, tuez les derniers dans la salle de contrôle géante.

Tuez 3 ennemis camouflés au corps à corps
Non loin de la fin du niveau, 3 ennemis camouflés se présenteront en bas d'escaliers dans une pièce avec des caisses, vous pouvez les avoir facilement dans la mesure où ils ne sont pas non plus complètement invisibles.

Guidez les Quadrotors pour qu'ils détruisent les CLAW ennemis
Les Quadrotors se trouvent pile en face de l'endroit où vous atterrissez, vers la gauche. Plus loin il y aura un CLAW à l'entrée du grand bâtiment.

Eliminez 5 ennemis d'un tir de l'arme à projectiles cinétiques
Les projectiles cinétiques se trouvent dans une carcasse d'ADAV, sur la gauche en sortant d'un bâtiment, visez les ennemis sur les toits un peu après pour réussir les 5 éliminations.

Protégez l'ASD jusqu'à l'objectif
Au moment où vous récupérez l'ASD, il suffit de tuer assez rapidement les ennemis et leurs ASD pour le protéger.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

JEUX D'ARCADE À NUKETOWN

Sur la map de Nuketown 2025, visez toutes les têtes des mannequins en moins de deux minutes. Appuyez ensuite sur

FIN ALTERNATIVE

Durant la mission "Suffer with me", lorsqu'on vous confie le fusil sniper sur le toit du bâtiment, tirez deux fois dans le genou de la cible au lieu de viser la tête pour avoir une fin alternative.

Call of Duty : Black Ops II - Revolution

© Activision / Treyarch 2013

PISTOLET LASER SUR LA MAP DIE RISE (GLITCH)

Pour avoir le pistolet laser sur Die Rise facilement, il suffit de tuer tous les zombies de la 1ère manche au couteau. A la 2e manche, achetez le fusil à pompe olympia (1ere salle). A chaque fois que vous tirez une balle avec, rechargez, de façon à ne jamais tomber à 0 balles. Il faut qu'à la fin vous soyez à 1 balle rechargée et 2 balles restantes. Allez acheter des munitions pour votre Olympia, et vous récupérerez à la place un joli Pistolet Laser.

Call of Duty : Ghosts

© Activision / Infinity Ward 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Histoires de Ghosts

Déroulement de la mission

Cette première mission est une sorte de tutoriel séparé en trois parties. Dans la première, vous apprenez à bouger votre personnage, à marcher, à courir, à escalader un muret. Rien de bien compliqué, il n'y a aucun ennemi, vous devez simplement suivre votre père et votre frère dans cette forêt afin d'échapper à ce qui semble être un tremblement de terre. Courez donc jusqu'à votre maison et traversez-la pour passer à la phase suivante.

Là, vous êtes un astronaute en mission en orbite autour de la Terre. Pareil, prenez en mains les commandes particulières du mouvement dans l'espace, monter, descendre, avancer et tourner. Rapidement, votre station se fait attaquer : vous récupérez une arme et éliminez vos premiers ennemis en vous familiarisant avec les contrôles de feu. Pour finir, vous ressortez à l'extérieur pour faire sauter le canon qui attaque les Etats-Unis, et perdez ainsi le contrôle de ce personnage incarné pendant une poignée de minutes.

De retour dans la peau de Logan, rien ne va plus : un rayon laser a frappé le quartier et tout s'ébranle. Votre père est parti chercher un 4x4, suivez votre frère en sautant de plateforme en plateforme, traversez les maisons en décombres jusqu'à perdre connaissance. Là, votre famille vient vous récupérer et la mission se termine ainsi, sur une vue générale de la ville complètement détruite.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 5G : Histoires de Ghosts
En tuant votre premier ennemi, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Perception spatiale

Le fichier Rorke du chapitre 1

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 1.

Chapitre 2 - Un nouveau monde

Déroulement de la mission

Devenu un soldat, vous progressez maintenant en compagnie de votre frère aîné ainsi que de Riley, un berger allemand soldat entraîné aux arts de la guerre, grande mascotte de Call of Duty Ghosts. Commencez par inspecter les lieux en décombres pour trouver la source de l'agitation du chien : vous croisez des oiseaux, des cerfs, puis tombez enfin sur des ennemis de la Fédération dont le toutou se charge rapidement.

Rapidement submergé par le nombre, vous n'avez d'autre choix que de sortir vous aussi les armes et d'affronter les nombreux ennemis qui rappliquent. Avancez le long de la large rue jusqu'à l'entrée du tunnel. Là, récupérez un bazooka pour venir à bout du premier puis de second hélicoptère ennemi qui débarque des unités soldats sur le champ de bataille.

Une fois la zone nettoyée, vous montez à bord d'un char d'assaut qui vous rapatrie au sein de la ville où vous et votre frère aîné retrouvez votre père. Vous apprenez que vous êtes tous les deux envoyés dans le no man's land afin d'y

effectuer une mission de reconnaissance. Les choses sérieuses commencent.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Un nouveau monde
En détruisant les deux hélicoptères d'attaque, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Liberty Wall

Le fichier Rorke du chapitre 2

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 2.

Chapitre 3 - No Man's Land

Déroulement de la mission

Au tout début de la mission, vous êtes en caméra canine, c'est-à-dire que vous observez la scène depuis une caméra posée sur le dos de Riley. Vous reprenez rapidement votre champ de vision humain et progressez arme à la main jusqu'à être bloqué par des épaves de voitures. Là, quelques ennemis se trouvent sur votre chemin, éliminez-les rapidement si Riley ne s'en est pas déjà chargé pour vous.

Vous décidez alors de repasser en caméra canine et d'inspecter la zone avec Riley. Contrôle donc le chien et éliminez les premiers gardes, puis passez sous les décombres pour trouver une nouvelle cour intérieure de bâtiment remplie d'unités ennemies. Revenez en vue humaine et poursuivez votre route jusqu'à un grand tunnel. Après avoir fait quelques pas, allez rapidement vous cacher derrière les carcasses de voiture stationnées sur le côté droit de la chaussée afin de ne pas être repéré par les chars qui traversent la voie.

Vous passez donc une nouvelle et dernière fois en vision canine et devez cette fois vous infiltrer sans vous faire repérer jusqu'à à un certain point donné. Heureusement, il y a de l'herbe et vous passez relativement inaperçu. Bien sûr, en éliminant silencieusement les ennemis par derrière, vous opérez bien évidemment en silence. Une fois la zone traversée par Riley, vous reprenez le contrôle de Logan et rencontrez alors deux Ghosts, des vrais de vrais, qui vous invitent à les accompagner dans leur mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : No Man's Land
En tuant dix ennemis lorsque vous contrôlez Riley, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chien de combat

Le fichier Rorke du chapitre 3

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 3.

Chapitre 4 - Frappe mortelle

Déroulement de la mission

Votre nouvelle mission vous demande, en compagnie des Ghosts de retrouver un certain Ajax retenu prisonnier par les membres de la Fédération. Dans un premier temps, localisez la zone où l'homme est retenu grâce au fusil de précision télécommandé : il se trouve en haut des tribunes, en face de vous. Ensuite, pénétrez de force au sein du stade avec un véhicules et tuez le maximum de soldats sur le passage ; vous pouvez également faire exploser des mines avec la commande indiquée.

Vous pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment et progressez en éliminant les unités ennemies qui se trouvent là. Plus loin, vous arrivez devant une double-porte fermée derrière laquelle se trouve potentiellement l'homme que vous êtes venu secourir : entrouvrez la porte, jetez une grenade à gaz, attendez un moment et pénétrez au ralenti pour éliminer tous les ennemis qui s'y trouvent. L'homme est là mais décède malheureusement sous vos yeux.

Vous devez alors rejoindre le centre d'extraction qui se trouve également sur la pelouse du stade. Là, vous utilisez le fusil de précision télécommandé pour éliminer le maximum de soldats présents sur la pelouse, il y en a bien une vingtaine. Contrôlez ensuite Logan et finissez le travail avec votre fusil de combat, avant de rejoindre enfin l'appareil

volant en courant pour terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Frappe mortelle
En ne ratant aucun tir avec le fusil de précision télécommandé, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Pas de gaspillage

Le fichier Rorke du chapitre 4

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 4.

Chapitre 5 - Retour au bercail

Déroulement de la mission

Vous retournez ainsi dans votre ville natale qui est devenue un véritable champ de bataille. Après avoir traversé les camps de votre équipe où se trouvent plusieurs blessés, vous ne tardez pas à rejoindre le front où il vous est d'abord demandé d'utiliser une tourelle afin d'éliminer les unités ennemies en contrebas ainsi que les hélicoptères qui se trouvent devant vous.

Vous faites également appel à des drones télécommandés depuis lesquels vous pouvez bombarder la zone de combat. Poursuivez ensuite votre route dans les tranchées en éliminant tout ennemi et en utilisant encore quelques fois l'appel des drones pour venir à bout des unités lourdes, hélicoptères comme char d'assaut.

A la fin de la mission, votre frère et vous vous précipitez dans votre maison pour y rejoindre votre père qui est potentiellement blessé voire pire. Une fois dans le bâtiment, vous êtes séparé et vous progressez seul jusqu'à être intercepté par une ennemi, rapidement neutralisé par les Ghosts qui vous viennent en aide. Là, dans l'hélicoptère de l'équipe, vous apprenez que le commandant des Ghosts est en réalité... Votre père. Cool !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Retour au bercail
En tuant cinquante ennemis avec un A-10, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Violence prématurée

Le fichier Rorke du chapitre 5

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 5.

Chapitre 6 - Les légendes sont éternelles

Déroulement de la mission

Vous voilà un bon paquet d'années auparavant dans la peau d'Elias, le père de Logan, alors qu'il était sous le commandement de Rorke, le grand méchant qui, dans le présent, vous tuer tous les Ghosts. Vous suivez ? Bref, contentez-vous de progresser à couvert dans cette ville attaquée par la Fédération et suivez votre équipe jusqu'à devoir grimper sur un véhicule blindé pour lui glisser une petite grenade dans les entrailles.

Alors que vous vous apprêtez à faire pareil pour le second véhicule blindé armé de lance-fusées, vous ratez votre coup et le barrage qui se trouve au-dessus de la ville cède : c'est rapidement une gigantesque inondation qui vous frappe. Nagez quelque peu et regagnez l'escalier d'un bâtiment jusqu'à être de nouveau pris par les eaux et séparé du reste de l'équipe : vous vous retrouvez uniquement seul avec votre capitaine, Rorke.

Là, vous progressez tous deux dans une ville à moitié inondée, le niveau de l'eau vous arrivant jusqu'au bassin. Cela vous permet de progresser accroupi et donc de manière camouflée pour attaquer les ennemis en toute discrétion et pour pouvoir les poignarder de manière efficace. Terminez la mission en assistant impuissant à la chute de Rorke coincé sous une échelle : l'homme tombe et ne se remettra jamais véritablement de cette chute.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Les légendes sont éternelles

En tuant six ennemis au couteau lorsque vous êtes sous l'eau, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Tueur des grands fonds

Le fichier Rorke du chapitre 6

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 6.

Chapitre 7 - Jour de la Fédération

Déroulement de la mission

Vous voilà de retour dans la peau de Logan, et mieux : vous êtes désormais un Ghost, avec le masque et tout et tout. Utilisez vos jumelles pour analyser le visage des arrivants sur le toit du bâtiment d'en face puis lancez votre tyrolienne pour vous pendre contre la façade. Là, progressez vers le bas en éliminant les ennemis qui se trouvent à l'intérieur puis pénétrez dans un étage pour pirater le système d'éclairage.

Vous repassez alors sur les vitres et descendez la tête vers le bas. Là, quelques ennemis se trouvent sur les balcons, tuez-les également. Une fois de nouveau à l'intérieur du bâtiment, vous progressez et êtes rapidement repéré par des groupes ennemis. Là, vous utilisez votre lumière boîte-de-nuit qui trouble la vision de l'ennemi, et au passage un peu la vôtre.

Vous finissez par arriver dans une grande salle dans laquelle se trouve un grand nombre d'ennemis, laquelle donne ensuite sur un bureau dans lequel vous trouvez l'homme d'affaires que vous aviez auparavant aperçu sur le toit. Il vous donne plus ou moins l'emplacement actuel de Rorke et alors que vous vous apprêtez à le quitter, vous comprenez que l'immeuble va être détruit. Courez alors jusqu'à la façade du bâtiment depuis laquelle vous déclenchez votre parachute pour éviter de finir sous les décombres d'un gratte-ciel entier.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Jour de la Fédération
En tuant l'ennemi endormi lors de la descente en rappel la tête en bas, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Sieste fatale
En vous prenant la photocopieuse en pleine tête, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Copie carbone

Le fichier Rorke du chapitre 7

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 7.

Chapitre 8 - Rapaces

Déroulement de la mission

Pour cette nouvelle mission, vous êtes aux commandes d'un hélicoptère de combat : vous dirigez et la position du véhicule dans le ciel, et son armement. Ciblez donc les ennemis pour leur envoyer des missiles à tête chercheuse, ce qui est bien plus pratique et efficace qu'une simple mitrailleuse, et utilisez les leurres lorsque votre ordinateur de bord vous indique que vous êtes pris pour cible afin d'éviter d'exploser dans le ciel.

Après avoir nettoyé la zone d'atterrissage, vous incarnez un soldat au sol (vous changez de point de vue) et progressez dans le bâtiment à la recherche de Rorke. Là, vous éliminez divers groupes d'ennemis et suivez votre capitaine jusqu'à être bloqué et nécessiter une nouvelle fois l'intervention de l'équipe aérienne. Hop, vous changez de nouveau de point de vue et incarnez une nouvelle fois l'hélicoptère pour passer un nouveau coup de balai sur la zone.

Une fois de nouveau dans la peau du soldat au sol, vous ne tardez pas à trouver Rorke dans son bureau, désarmé et à votre merci. Vous le balancez gentiment par la fenêtre et le capturez pour l'interroger dans votre avion. Malheureusement, c'est un piège : il possédait un capteur qui a indiqué votre position à ses petits copains qui viennent vous descendre en plein vol. Pas cool du tout.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Rapaces
En détruisant quatre-vingts barils d'essence, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Ca va cramer

Le fichier Rorke du chapitre 8

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 8.

Chapitre 9 - Les proies

Déroulement de la mission

Après une sacrée chute, vous vous retrouvez donc seul et séparé de votre équipe dans la jungle amazonienne. Heureusement, vous avez toujours votre couteau de Rambo et votre arme de poing. Au moins, vous échappez au traditionnel stéréotype du prisonnier qui s'échappe seul avec une arme blanche : cette fois, il y a de la verdure tout autour de vous ! Progressez donc jusqu'à trouver de premiers soldats ennemis. Eliminez-les de manière furtive pour ne pas déclencher l'alerte générale qui sonnerait pour vous le début d'un sacré mauvais quart d'heure.

En tuant les ennemis, vous récupérez un fusil de combat ou d'autres armes dans le même genre qui vous permettent d'avoir déjà plus l'air d'un soldat face à l'adversité. Vous ne tardez pas à retrouver votre équipe après avoir passé une cascade : vous suivez désormais votre chef d'escouade jusqu'à arriver dans une gigantesque zone (avec un seul arbre au milieu) où débarquent des hélicoptères.

Là, restez tapis dans les hautes herbes (attention aux quelques Pokémon que vous pourrez y trouver !) et progressez en file indienne afin de passer ni vu ni connu entre les unités ennemies déployées au sol. Une fois la zone herbeuse traversée, vous vous retrouvez à découvert et êtes repérés par deux nouveaux hélicoptères de la Fédération : courez rapidement sur la gauche dans la descente (et ne sautez pas de la falaise comme nous l'avons fait plusieurs fois...) et fuyez jusqu'à être hors d'atteinte et enfin terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Les proies
En finissant la mission sans vous faire repérer, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Ghosts dans la jungle

Le fichier Rorke du chapitre 9

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 9.

Chapitre 10 - Mécanique précise

Déroulement de la mission

Un peu d'infiltration, ça ne fait jamais de mal. Vous êtes vous et votre équipe de Ghosts camouflés en soldats de la Fédération et pénétrez au sein d'une véritable base ennemie afin de vous rendre en son coeur. Heureusement, plusieurs membres de votre équipe parlent espagnol ou portugais, qu'est-ce que ça serait sinon ! Restez donc bien sage et éliminez furtivement les gardes avant de pénétrer à l'intérieur du campus. Une fois seuls, vous pouvez sortir les armes pour faire un peu le ménage et ainsi faciliter la progression.

Une fois arrivé dans la fameuse salle d'où vous devez extraire plein d'informations, vous êtes assigné à la tâche de défense et avez pour cela plein de jolis joujoux à déployer tout autour de cette salle circulaire. D'abord, une tourelle qu'il est intelligent de mettre devant la fenêtre pour qu'elle couvre un grand angle de tir. Ensuite, les mines et autre gadgets explosifs que vous placez sur les escaliers, sur les passerelles et en contrebas. Vous devez ensuite tenir l'offensive ennemie jusqu'à la fin du téléchargement des données, ce après quoi vous filez rapidement en direction de la sortie.

Là, vous faites semblant d'être des soldats blessés et passez ainsi totalement ni vu ni connu au sein des forces ennemies. Une fois à bord d'une voiture, vous passez le péage d'une manière un peu musclée et êtes ensuite suivi sur la glace par de nombreux véhicules ennemis. Tirez sur la banquise pour créer des trous dans la glace et ainsi pouvoir engloutir les 4x4, ce qui est carrément plus pratique et amusant que de leur tirer simplement dessus. Vous terminez

ainsi la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Mécanique précise
En faisant tomber huit véhicules sous la glace, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Congélation

Le fichier Rorke du chapitre 10

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 10.

Chapitre 11 - La chute d'Atlas

Déroulement de la mission

A vous d'infiltrer une gigantesque plateforme pétrolière et de la détruire tout simplement. Vous commencez sous l'eau en homme-grenouille et ne tardez pas à rejoindre la surface. Là, éliminez les quelques gardes au sol puis utilisez un grappin (norvégien, madame la Chinoise ?) pour vous hisser jusqu'à la plateforme où se trouvent les infrastructures.

Là, progressez dans les couloirs en éliminant discrètement tout personnel ennemi se trouvant sur votre chemin et arrivez dans la salle de contrôle de commande des échappements de gaz sous la forme de gigantesques flammes. Vous décidez bien sûr de couper cet échappement malgré les cris alarmés de l'employé en charge de la sécurité, et provoquez ainsi de premières explosions au sein de la plateforme pétrolière. Ressortez du bâtiment et continuez votre route en suivant votre capitaine jusqu'à une nouvelle salle des commandes.

Vu qu'il y a un petit peu le feu partout, de grosses fumées noires ont envahi l'intérieur des bâtiments. Afin de vous en protéger, progressez accroupi (inutile de se mettre à plat ventre) afin de ne pas inhaler trop de gaz. Cette technique marche aussi dans la vraie vie, tâchez de ne pas l'oublier ! Vous arrivez dans une nouvelle salle des machines où vous devez cette fois maintenant un niveau dans le vert (jauge au centre) pendant que votre allié programme la destruction totale de la plateforme. Ceci fait, courez rapidement jusqu'à l'hélicoptère en charge de l'extraction pour admirer au loin un joli feu d'artifice !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : La chute d'Atlas
En activant la console du premier coup, vous obtenez le trophée bronze / succès 40G : Activation réussie

Le fichier Rorke du chapitre 11

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 11.

Chapitre 12 - Dans les profondeurs

Déroulement de la mission

Voici une nouvelle mission exclusivement destinée à la plongée sous-marine. Pour commencer, suivez gentiment Keegan sans trop vous approcher des requins qui patrouillent dans le coin. A vrai dire, il nous est arrivé de se faire dévorer sans trop de raison, alors restez bien prudent. Vous ne tardez pas à trouver des unités ennemies dans l'eau : utilisez votre arme et tirez plusieurs fois pour être sûr de bien avoir éliminé l'ennemi.

Vous arrivez à un moment à l'intérieur d'une sorte de phare coulé au fond des eaux : pénétrez à l'intérieur et remontez vers son sommet pour déployer votre torpille sur le bâtiment sous-marin ennemi. Là, vous contrôlez la torpille et devez viser la zone rouge sur le côté gauche (bâbord) de la coque. Ceci fait, de nombreuses explosions retentissent dans l'eau : vous êtes pris pour cible et fuyez rapidement en vous engouffrant dans une véritable épave de bateau.

Là, de nombreux requins font des rondes et vous bloquent le chemin. Mais vous, vous êtes de Ghosts, et vous décidez donc de passer tranquillement au milieu, en restant tout de même sur vos gardes. Laissez donc passer Keegan en premier en restant vigilant des fois qu'il se fasse attaquer, puis suivez-le doucement pour sortir de la zone périlleuse. La mission se terminer lorsque vous arrivez dans un tube avec une échelle à l'intérieur : la porte de sortie.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Dans les profondeurs
En détruisant le destroyer du premier coup, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : David et Goliath

Le fichier Rorke du chapitre 12

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 12.

Chapitre 13 - Terminus

Déroulement de la mission

Votre nouvelle mission vous demande d'infiltrer une usine ennemie pour trouver ce qu'ils ont de si important à cacher à l'intérieur. Vous commencez à l'extérieur, sur un chemin de fer et rejoignez rapidement le reste de votre équipe en éliminant le garde qui se trouve à proximité des wagons. Vous rentrez ensuite dans le bâtiment et progressez jusqu'à trouver ce pour quoi vous êtes venu : il s'agit de véritables missiles de guerre qui peuvent faire très mal, surtout si ils sont lancés sur des villes américaines.

Là, votre chef, Elias, vous demande de prendre la caméra que vous portez et de lui montrer un peu tout cet arsenal. Ce sont les ogives suspendues sur la chaîne de production qu'il faut lui présenter à la vue pour que vous puissiez continuer la mission. Vous arrivez dans une salle où vous vous attelez tous à de la récupération d'information sur des ordinateurs, mais les ennemis vous ont malheureusement repérés et lancent un assaut sur votre position. Là, faites le ménage puis lancez des fumigènes et passez en vision thermique pour finir le travail.

Vous devez maintenant vous enfuir rapidement du complexe pour ne pas être pris dans l'explosion de la destruction de l'usine par vos alliés. Sortez rapidement du bâtiment en éliminant les ennemis qui se trouvent sur votre passage, puis faites de même une fois la cour atteinte pour réquisitionner un véhicule et prendre la fuite. Vous vous installez aux commandes de la tourelle mitrailleuse et devez vous faciliter la tâche en éliminant les gardes et autres véhicules qui se lancent à vos trousses.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Terminus
En tuant cinq ennemis sans vous faire repérer avant de vous infiltrer dans la Zone Noire, vous obtenez le trophée bronze / succès 35G : Un pion sur l'échiquier

Le fichier Rorke du chapitre 13

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 13.

Chapitre 14 - Sin City

Déroulement de la mission

Au début de cette mission, vous êtes tranquillement en train d'inspecter un immeuble (y'a même Rilounet !)... Et là, c'est le drame, l'ennemi débarque, vous endort et vous êtes (presque) tous capturés, Elias y compris. Rorke est bien sadique et tue votre père sous vos yeux. Heureusement, le seul Ghost encore en liberté vient rapidement vous sauver et vous permet de récupérer une arme pour éliminer les quelques gardes qui vous surveillaient.

Rejoignez ensuite votre allié venu vous chercher et allongez-vous tous dans une petite salle pour laisser passer tous les gardes qui se précipitent à vos trousses. Laissez Keegan s'occuper de celui un peu trop curieux qui s'approche de trop près de vous, puis relevez-vous en poursuivez votre route dans le casino en descendant les nombreux escaliers et en éliminant les unités ennemies. Vous atteignez rapidement la porte de sortie, avec Riley qui est là pour vous accueillir ! Ouaf !

Malheureusement, le chien se fait blesser d'une balle et est hors service pour le reste de la mission. En tant que coéquipier comme les autres, vous ne l'abandonnez pas et choisissez de le porter jusqu'à la zone d'extraction. Prenez le donc dans vos bras (il couine, si c'est pas adorable...) et posez-le lorsque vous êtes en contact avec des ennemis

pour pouvoir les éliminer. Reprenez le toutou et continuez la route en éliminant les hommes assis sur les côtés des hélicoptères qui vous prennent pour cible. Vous terminez ainsi la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Sin City
En détruisant vingt-et-une machines à sous, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Jackpot

Le fichier Rorke du chapitre 14

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 14.

Chapitre 15 - Tout ou rien

Déroulement de la mission

Après avoir enfilé le masque de Ghost de votre père, vous vous précipitez sur le pont de votre porte-avions qui est abordé par les unités de la Fédération. Là, éliminez tous les soldats à pied sur la plateforme puis récupérez la tablette de commande des avions de combat. Passez ensuite sur la passerelle pour couper tous les grappins des zodiacs qui tentent d'aborder votre navire.

Utilisez ensuite la tablette pour contrôler les mitrailleuses et lance-roquettes de l'avion de combat qui tourne au-dessus de votre tête, ce qui vous permet d'éliminer facilement les autres zodiacs qui se dirigent vers vous. Ceci fait, nous coupage de grappin, nouvelle commande des armes de l'avion, puis vous changez de position en direction du lance-missiles du porte-avion.

Là, utilisez le lance-missiles pour frapper en priorité le gros avion de combat ennemi qui vole dans le ciel. Quand il est inaccessible, concentrez-vous sur les hélicoptères ennemis qui vous foncent dessus. Quoiqu'il en soit, n'attaquez jamais les zodiacs avec vos missiles, ils ne sont pas vos cibles et vous feraient perdre la mission, puisque les hélicoptères en profiteraient pour vous descendre. Une fois le gros avion coulé dans l'océan Pacifique, rejoignez votre hélicoptère d'extraction en évitant soigneusement les véhicules et morceaux du bâtiment qui dévalent la piste du porte-avion en train de couler. Mission terminée.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Tout ou rien
En faisant tomber un ennemi en coupant la corde de son grappin, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Couper les ponts

Le fichier Rorke du chapitre 15

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 15.

Chapitre 16 - Liaison coupée

Déroulement de la mission

Vous voilà désormais à bord d'un char d'assaut pour percer les défenses et aller détruire une base ennemie. Après une chute du ciel bien contrôlée, vous dévalez le désert sud-américain et faites feu sur tous les ennemis que vous voyez. Une fois rentré dans l'enceinte du complexe, détruisez en priorité les cibles indiquées par votre radar. Vous changez ensuite de point de vue pour vous retrouver dans un hélicoptère.

Là, utilisez votre tourelle pour dégagez la piste d'atterrissage et pénétrez à pied à l'intérieur du bâtiment pour détourner les missiles de la Fédération. Progressez en compagnie de votre capitaine et éliminez les quelques ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Vous arrivez dans une salle de contrôle où vous déclenchez le décollage d'un missile ennemi en ayant bien sûr changé sa destination. Vous apprenez également que Rorke se trouve dans un train et décidez avec votre frère de le suivre pour vous occuper de lui une bonne fois pour toutes.

A partir de là, vous disposez d'à peu près neuf minutes pour terminer la mission, puisqu'il s'agit du délai avant l'impact.

Heureusement, ce temps imparti est largement suffisant : après avoir terminé votre chemin avec Logan, vous retournez aux contrôles du char d'assaut et prenez plaisir à descendre quelques hélicoptères ennemis avec les missiles télécommandés. Pour finir, votre appareil est mis hors service et vous devez courir rejoindre celui d'un allié pour pouvoir quitter la zone avant sa destruction, dans les temps !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Liaison coupée
En abattant les trois hélicoptères avec des missiles télécommandés, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Commande à distance

Le fichier Rorke du chapitre 16

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 16.

Chapitre 17 - LOKI

Déroulement de la mission

Vous revoilà dans l'espace ! En espérant que vous n'avez pas oublié les enseignements de contrôle de la toute première mission de la campagne de Call of Duty Ghosts. Bref, empoignez votre arme et progressez en éliminant les ennemis qui flottent dans le vide. Là, une explosion bouscule quelque peu la station orbitale et vous êtes projeté contre un mur.

Après avoir repris vos esprits, l'infrastructure est sacrément endommagée, il y a beaucoup de tôles froissées. Reprenez votre arme et poursuivez votre chemin jusqu'au canon de la Fédération en éliminant les derniers ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Gagnez ensuite le poste de contrôle de l'arme et placez-vous devant l'ordinateur pour passer en mode visée.

Là, vous devez éliminer les unités ennemies au sol marquées de couleur. Attention, les unités blanches sont les unités alliées, il serait bien de ne pas les tuer. Faites donc en sorte de n'englober que les ennemis dans vos cercles de visée et tirez autant que possible pour faire le ménage. Enfin, on vous donne l'ordre d'attaquer le train dans lequel se trouvent Logan et son frère : exécutez-vous pour terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : LOKI
En détruisant toutes les cibles ennemies au sol sans tuer aucun allié, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : On dirait des fourmis !

Le fichier Rorke du chapitre 17

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 17.

Chapitre 18 - Le tueur de Ghosts

Déroulement de la mission

Vous voilà, vous, Logan, et votre frère, dans un train futuriste accroché par le haut à la recherche de Rorke qui se trouve plusieurs wagons devant vous. Il s'agit de votre ultime quête, précipitez-vous sur le toit et progressez sur les passerelles en éliminant les ennemis qui se trouvent sur votre chemin.

Vous apercevez quelques ennemis qui accèdent au train avec un grappin, ainsi que des hélicoptères. Vous n'avez pas l'arsenal pour les détruire, mais vous pouvez bien sûr tuer les soldats qui se trouvent sur le côté du véhicule et qui vous prennent pour cible. Finissez par rejoindre la locomotive où se trouve Rorke.

Là, votre frère donne ses instructions à la base et vous pénétrez au ralenti pour tuer les trois ennemis qui se trouvent à l'intérieur du wagon. Ensuite, vous êtes propulsé vers Rorke et vous battez avec lui au ralenti : récupérez l'arme de poing, une balle, et tirez pour l'éliminer. Le train explose ensuite et vous vous retrouvez sur la plage à trainer votre frère.

Tout est bien qui finit bien.

Vous obtenez le trophée or / succès 20G : Le tueur de Ghosts
En tirant sur les ennemis accrochés au train avec un grappin pour les faire tomber, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Tickets s'il vous plaît

Félicitations, vous avez mené la résistance des Etats-Unis à la victoire contre la terrible Fédération d'Amérique du Sud et avec terminé la campagne de Call of Duty Ghosts ! N'oubliez pas de visionner la petite scène après le début du générique de fin pour comprendre qu'on aura sûrement droit à un Call of Duty Ghosts 2 ! Vivement !

En terminant la campagne en difficulté Vétéran, vous obtenez le trophée or / succès 40G : Durement gagné

Le fichier Rorke du chapitre 18

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 18.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Audiophile

CONSEILS POUR LE MODE EXTINCTION

Les défis

- Les défis sont très importants, si vous les réussissez tous vous pourrez avoir toutes les compétences au max.
- lors des 4 premières vagues n'achetez une arme que si le défi vous le demande.
- pour avoir une précision de plus de 75 %, ne tirez qu'un seul coup sur un alien avec votre arme et faites le reste au couteau.

Les autres défis sont assez simples (allongé, piège, pistolet, couteau ...).

Exploration

Pensez à bien regarder sur votre chemin, il y a des boites et des débris qui peuvent offrir de bonnes choses (amélioration d'armes, argent..).

- couteau hypno : fait de l'alien touché votre compagnon.
- fusée : attire les aliens à l'endroit où elle se trouve.
- système trophy : sert de répulsif d'alien (peut être récupéré !).
- marqueur laser : tire une roquette à l'endroit visé, peut être conservé comme une arme (très utile pour détruire les gros nids ou lors de la fuite).

Passage avec hélicoptère

Au bout de 4 vagues vous allez devoir défendre un hélico pour qu'il tire sur un gros nid, vous pouvez tirer sur le nid aussi pour le détruire plus vite.

Pensez à bien gérer votre argent, une fois ce nid détruit vous allez ramasser de l'argent, la limite d'argent étant à 6000$ (sauf pour la compétence Ingénieur à 9000$).

La fuite

Une fois les 14 nids détruits vous allez devoir enclencher une bombe nucléaire et courir le plus vite possible au point de départ où un hélicoptère vous prendra.

Débloquer les reliques

A chaque fois que vous atteindrez le niveau 30, vous passerez un prestige. Vous gardez vos éléments débloqués, à

cela s'ajoute des reliques. Il y en a 5, une par prestige.
Chaque relique à sa propre difficulté et permet d'avoir de meilleurs scores.

- "Plus de dégâts" : les attaques aliens infligent plus de dégâts.
- "Pistolets uniquement" : vous ne pouvez pas acheter d'armes.
- "Petit porte-monnaie" : rapporte et transporte moins d'argent.
- "Mortel" : aucune sélection de classe disponible.
- "Moins de dégâts" : infligent moins de dégâts aux aliens.

Call of Duty : Modern Warfare 2

© Activision / Infinity Ward 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU BONUS : LE MUSÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à un niveau bonus qui se trouve tout en bas de la liste des missions solo. Dans le musée, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve sur le comptoir pour que tous les ennemis présents derrière les vitrines vous attaquent !

SIXIÈME SLOT DE CUSTOMISATION DE CLASSE

Atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer un emplacement supplémentaire pour les classes personnalisées.

EMPLACEMENTS POUR LES CLASSES PERSONNALISÉES (MULTIJOUEUR)

Vous devez atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer le 6ème emplacement destiné aux classes personnalisées. Recommencez à nouveau le processus pour débloquer les emplacements supplémentaires.

Emplacement 06	Entrer en mode Prestige 1 fois
Emplacement 07	Entrer en mode Prestige 3 fois
Emplacement 08	Entrer en mode Prestige 4 fois
Emplacement 09	Entrer en mode Prestige 7 fois
Emplacement 10	Entrer en mode Prestige 10 fois

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Remise en selle

Formation de la milice locale.

Danger rapproché

Se faire sélectionner pour l'unité d'élite de Shepherd.

Sueurs froides

Infiltrer la base sur la montagne enneigée.

L'affaire est dans le sac

Trouver Rojas dans la favela.

Menu sur place

Défendre le Burgertown.

Soap sur la corde raide

Prendre d'assaut le goulag.

Situation désespérée

Mettre à exécution le plan pour aider les Américains.

Whiskey Hotel

Reprendre Whiskey Hotel.

Le pion

Prendre d'assaut la planque de Makarov.

De Charybde en Scylla

Accomplir la mission dans le cimetière d'avions.

Roi de la fosse

Parcourir la fosse dans la mission "S.S.D.D" et terminer avec un temps final inférieur à 30 s.

Fantôme

Placer le C4 dans "Périlleuse escalade" sans alerter ou blesser qui que ce soit dans le blizzard.

Colonel Sanderson

Tuer 7 poulets en moins de 10 secondes durant la mission "Un nid de frelons".

Étoile dorée

Gagner 1 étoile en mode Opérations spéciales.

Hotel Bravo

Gagner 4 étoiles en mode Opérations spéciales.

Charlie à six heures

Gagner 8 étoiles en mode Opérations spéciales.

Jusqu'à 11

Gagner au moins 1 étoile dans 11 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Atout opérationnel

Gagner les 3 étoiles dans au moins 5 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Black Jack

Gagner 21 étoiles en mode Opérations spéciales.

Avec les honneurs

Gagner au moins 1 étoile dans chaque mission du mode Opérations spéciales.

À terre mais en vie

Tuer 4 ennemis d'affilée en étant à terre en mode Opérations spéciales.

Je suis le Mastodonte...

Tuer un Mastodonte en mode Opérations spéciales.

Une dizaine de soldats

Tuer au moins 10 ennemis avec un missile Predator en mode Solo ou Opérations spéciales.

Brutalité gratuite

Utiliser un bouclier antiémeute pour vaincre un ennemi en mode Solo ou Opérations spéciales.

Toc ! Toc !

Tuer 4 ennemis avec 4 tirs durant une attaque au ralenti en mode Solo ou Opérations spéciales.

Certains l'aiment chaud

Tuer 6 ennemis d'affilée avec une arme à lunette thermique en mode Solo ou Opérations spéciales.

D'une pierre deux coups

Tuer 2 ennemis d'une seule balle en mode Solo ou Opérations spéciales.

Chemins détournés

Récupérer 22 éléments de renseignements ennemis.

Une fouille en règle

Récupérer 45 éléments de renseignements ennemis.

Fusillade

Tuer 20 ennemis d'affilée en pilotant un véhicule en mode Solo ou Opérations spéciales.

Plus dure sera la chute

Tuer 2 ennemis en train de faire du rappel d'affilée en mode Solo ou Opérations spéciales.

Desperado

Tuer 5 ennemis d'affilée avec 5 armes ou accessoires différents en Solo ou Opérations spéciales.

Avec les deux mains

Tuer 10 ennemis d'affilée en utilisant des armes Akimbo en mode Solo ou Opérations spéciales.

Pas de repos pour les braves

Poignarder un ennemi sans qu'il remarque votre présence en mode Solo ou Opérations spéciales.

Plus on est de fous...

Tuer au moins 3 ennemis avec un seul tir de lance-grenades en mode Solo ou Opérations spéciales.

Argent

Pour la forme

Terminer la campagne solo (n'importe quel niveau de difficulté).

Premier jour d'école

Terminer les missions "S.S.D.D" et "Travail d'équipe" au niveau de difficulté Vétéran.

Diamant noir

Terminer la mission "Périlleuse escalade" au niveau de difficulté Vétéran.

Dur à cuire

Terminer les missions "Confrontation" et "Un nid de frelons" au niveau de difficulté Vétéran.

Aube rouge

Terminer les missions "Wolverines !" et "Exode" au niveau de difficulté Vétéran.

Prisonnier 627

Finir les missions "La seule journée paisible, c'était hier..." et "Le goulag" en mode Vétéran.

La fin justifie les moyens

Terminer la mission "Imprévu" au niveau de difficulté Vétéran.

Retour à la maison

Finir les missions "Sans contrainte", "Deuxième soleil" et "Whiskey Hotel" en mode Vétéran.

La reine prend la tour

Finir les missions "Derniers détails" et "L'ennemi de mon ennemi..." en mode Vétéran.

Indépendance

Finir les missions "Comme au bon vieux temps" et "Échec et mat" en mode Vétéran.

Agent

Gagner les 3 étoiles dans au moins 10 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Spécialiste

Gagner 30 étoiles en mode Opérations spéciales.

Professionnel

Gagner les 3 étoiles dans au moins 15 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Or

Le prix de la guerre

Terminer la campagne solo (difficulté Commando ou Vétéran).

69

Gagner 69 étoiles en mode Opérations spéciales.

Platine

Trophée platine

Posséder tous les trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Mission 1 : S.S.D.D

Les évènements du jeu commencent cinq ans après le premier opus. Vous êtes en Afghanistan et vous allez effectuer une démonstration pour les nouvelles recrues locales. Avancez vers la table et prenez le fusil d'assaut. Tournez-vous et tirez sur les cibles en mode visée normale. Suivez ensuite le reste du didacticiel en appliquant les ordres du sergent Foley.

Vous devez ensuite rejoindre la fosse où se trouve le général Shepherd. Suivez l'indicateur d'objectif pour trouver votre chemin. Avant d'entrer dans la fosse, allez à gauche vers le mirador et repérez le premier élément de renseignement puis prenez-le. Revenez ensuite à la fosse et descendez. Prenez le pistolet qui se trouve sur la table. Apprenez aussi que saisir un pistolet est plus rapide que de recharger l'arme dont vous disposez déjà en cas d'urgence.

Choisissez ensuite votre arme avant d'effectuer le parcours. Tirez sur les cibles en utilisant le viseur pour plus de précision et moins de gaspillage de munitions. Faites attention aux cibles civiles, si vous les toucher vous subirez des pénalités. Vérifiez que vous avez touché toutes les cibles hostiles du secteur avant d'avancer vers la zone suivante. Rechargez pendant l'intervalle qui se trouve après chaque secteur et sprintez pour atteindre ce dernier. Votre score vous permettra de jouer avec l'une des quatre difficultés du jeu. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez refaire le

parcours autant de fois que vous le voulez pour atteindre le niveau que vous désirez.

Mission 2 : Travail d'équipe

Vous devez protéger l'engin poseur de ponts qui se trouve à gauche. Dans cette pagaille, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Avancez et mettez-vous à couvert près de vos amis. Accroupissez-vous et commencez à tirer sur les soldats ennemis qui se trouvent sur l'autre rive du fleuve.

Utilisez le lance-grenades pour éliminer les ennemis qui tirent sur l'engin poseur de ponts. Regardez ensuite à gauche sur le pont où un groupe d'ennemis essaye de ralentir le déploiement de ce dernier. Eliminez ceux équipés de lance-roquettes en premier puis neutralisez les autres.

Prenez ensuite l'escalier vers le pont et montez dans le véhicule pour prendre le contrôle de la tourelle. Soyez prudent et ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Evitez de toucher les civils et ne tirez que pour répondre au feu ennemi.

Après un laps de temps pendant lequel règne le calme, dès que vous pénétrez dans les ruelles, plusieurs ennemis passent à l'attaque. La plupart d'entre eux se trouve sur les balcons et les toits des immeubles qui vous entourent. Suivez les indications de vos amis pour les repérer. Eliminez aussi les ennemis qui contrôlent les tourelles des véhicules. Malgré votre vigilance, votre véhicule sera touché et vous serez contraint de continuer à pied.

Restez accroupi et entrez dans le bâtiment situé à droite. Approchez-vous de la fenêtre et tuez les deux ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez ensuite vers l'escalier et éliminez ceux qui en descendent. Lancez ensuite une grenade flash à l'étage et montez pour neutraliser les soldats. Avancez vers la porte et, avant de sortir, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Suivez ensuite vos amis et entrez dans l'école. Neutralisez les hommes qui se trouvent en face de vous et entrez dans la salle de classe située à droite pour neutraliser un soldat.

Montez ensuite à l'étage en éliminant les ennemis et attaquez par derrière ceux qui se trouvent près des fenêtres pour aider vos amis. Avancez encore, tirez sur les ennemis qui se mettent à couvert derrière les bureaux et rappelez-vous que certains objets en bois (ou les caisses en carton laissent passer les balles donc vous pouvez toucher vos ennemis quand même. Nettoyez la zone et entrez dans la dernière salle où se trouve le stock de roquettes puis repérez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table.

Sortez ensuite de l'école et repérez un autre élément de renseignement situé sur la caisse qui se trouve à gauche du taxi. Avancez ensuite en suivant vos amis et mettez-vous à l'abri à la vue de la voiture verte. Eliminez les ennemis qui arrivent par le coté du véhicule et méfiez-vous de leurs grenades. Repliez-vous pour les éviter et neutralisez vos ennemis pour pouvoir avancer. Eliminez les soldats qui se trouvent dans le garage à gauche et avancez.

Mission 3 : Périlleuse escalade

Avancez sur le rebord en suivant le capitaine Mac Tavish, le héros du premier opus. Attendez ensuite qu'il escalade la montagne pour en faire de même.

Une fois en haut, sautez comme le capitaine et grimpez ensuite pour éviter de tomber. Montez les dénivellations et sortez votre capteur cardiaque. Le point bleu est le capitaine tandis que les ennemis qui apparaissent en des points blancs. Vos premiers ennemis patrouillent à droite. Tandis que le capitaine vise celui de droite, occupez-vous de celui à gauche et tirez après le décompte du capitaine.

Avancez encore et répétez la même action avec les deux autres soldats. Suivez encore votre ami jusqu'à la séparation et l'ordre d'entrer dans la base.

Avancez vers l'entrée et laissez votre ami s'occuper du premier garde. Avant d'entrer, allez à droite vers le mirador et éliminez le soldat qui se trouve à gauche avant de monter. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve en haut du mirador ensuite descendez et allez vers la porte de l'abri. Eliminez le premier soldat d'un tir à la tête ensuite neutralisez le deuxième avant qu'il ne donne l'alerte.

Sortez de cet abri et allez à gauche derrière les tentes et le matériel. Laissez le capitaine éliminer le premier soldat et,

quand le deuxième rapplique pour voir ce qu'il se passe, neutralisez-le avant qu'il ne donne l'alerte. Evitez les groupent d'ennemis et le véhicule qui patrouille et avancez vers la station de service. Placez votre C4 et attendez les nouveaux ordres. Vous devez rejoindre le hangar où se retrouve le satellite et retrouver MacTavish.

Avancez entre les avions et évitez les patrouilles puis approchez-vous du dernier hangar situé à gauche. Avancez ensuite dans l'allée qui se trouve entre les deux hangars et descendez la dénivellation. Allez à droite et brisez la vitre pour voir des techniciens travaillant sur des Mig et pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve sur le baril. Allez ensuite de l'autre coté pour retrouver le capitaine.

Restez derrière lui et entrez dans le hangar. Montez ensuite à l'étage, avancez dans la salle et prenez le module ACS qui se trouve sur le bureau. Quand MacTavish se fait prendre, restez à couvert et attendez le compte à rebours du colonel ennemi. Explosez ensuite la charge avant la fin du décompte et allez vers votre capitaine. Eliminez le reste des ennemis et suivez votre ami. Avancez vers le Mig qui explose et éliminez les hommes qui se trouvent sur votre chemin. Suivez ensuite MacTavish et couvrez-le. Ne vous attardez pas dans la zone sinon les ennemis rappliquent en surnombre. Eliminez ceux sur la motoneige ou évitez leur chemin. Avancez ensuite vers la pente et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous immédiatement et abattez les ennemis qui essayent de vous rejoindre. Eliminez ensuite les occupants de la motoneige avant que votre ami ne vous en livre une.

Prenez le contrôle de ce dernier et foncez dans la neige. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche pour éviter qu'ils ne vous tirent dessus. A 1800 m du point de rendez-vous et quand le chemin se divise en deux, allez au milieu, dans la zone où il y a les arbres, et regardez à gauche pour trouver et prendre sans vous arrêter l'élément de renseignement.

Continuez ensuite votre chemin en canardant les ennemis qui vous pourchassent. Dans la descente rapide, évitez de heurter les arbres ou les rochers pour ne pas finir en viande hachée. Maintenez la manette à fond et essayez de rester au centre de la piste pour faire un grand saut et atteindre la rive d'en face sans finir dans le gouffre. Continuez ensuite jusqu'à l'hélicoptère.

Mission 4 : Pas de russe

Vous êtes sous couverture et vous obéissez aux ordres de Makarov. Dès que vous sortez de l'ascenseur le massacre commence. Vous pouvez participer à ce massacre ou seulement assister et ne pas tirer sur les civils. Abattez néanmoins les membres de la sécurité de l'aéroport. Avancez en suivant vos amis jusqu'au tarmac.

Les unités spéciales F.S.B russes entrent en jeu et vous devez les neutraliser. Mettez-vous à l'abri derrière le train d'atterrissage de l'avion quand ils arrivent et utilisez votre lance-grenades pour décimer les ennemis équipés de boucliers. Soyez attentif aux indications de vos amis, ils vous indiquent des positions des ennemis.

Avancez ensuite à droite et repérez les F.S.B qui se trouvent derrière le chariot à bagages. Neutralisez-les et regardez ensuite en haut pour voir d'autres ennemis se trouvant dans les fenêtres. Utilisez votre lance-grenades pour les neutraliser tout en restant à l'abri.
Eliminez ensuite les hommes de la F.S.B qui descendent du van et ne suivez pas l'un de vos amis qui se fera tuer quand il avancera un peu trop. Assurez-vous que les ennemis sont morts avant d'y aller. Suivez ensuite Makarov vers le point de rendez-vous et allez avec votre unité vers l'ambulance où vous aurez une petite surprise.

Mission 5 : Confrontation

Quand la voiture s'arrête, baissez-vous avant que votre cible ne vous tire dessus. Sortez ensuite du véhicule et prenez-le en chasse. Entrez dans la ruelle, visez les jambes du fuyard et tirez.

Après sa capture, avancez avec vos deux amis dans les rues de la favela. Descendez dans la cour et abritez-vous derrière les carcasses des voitures. Les ennemis arriveront par vagues. Eliminez ceux qui arrivent par les ruelles et ceux qui débarquent sur les toits. Surveillez vos flancs pour ne pas être attaqué par surprise et éloignez-vous des grenades ennemies. Avancez ensuite dans la ruelle située à gauche. Avancez toujours d'un abri à un autre pour ne pas vous retrouver entre plusieurs feux ennemis. Attendez que les attaques diminuent pour avancer. Repérez ensuite la moto stationnée devant une baraque. Entrez dans la maison qui se trouve à sa gauche et prenez l'élément de renseignement.

Avancez ensuite à droite et évitez de passer dans la ruelle mais avancez plutôt d'une maison à l'autre. Surveillez les toits avant de progresser et si des ennemis se cachent derrière les portes en bois, tirez-leurs dessus.

Une fois que vous avez l'ordre de poursuivre Rojas, avancez et montez les marches puis éliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit de la maison d'en face. Tuez ensuite le chien et son maitre et avancez. Avancez ensuite à droite pour attaquer les hommes armés par derrière. Montez les marches suivantes et avancez dans le coeur de la favela. Si plusieurs ennemis vous bloquent la route, balancez des grenades flash pour les aveugler et ainsi les éliminer plus facilement. Avancez à droite et tirez sur les deux ennemis qui se trouvent sur le plus haut toit. L'un d'eux utilise un lance-roquettes. A droite encore il ya plusieurs autre ennemis. A 75m de votre cible repérez l'échelle qui se trouve à droite. Montez et éliminez ceux qui sortent par la porte. Entrez, nettoyez la maison et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur de la maison et utilisez vos grenades. Sortez ensuite de la maison et allez vers celle en briques rouges, située à gauche. Eliminez les milices qui sortent de cette maison et entrez. Faites le ménage et allez vers les lits pour trouver un autre élément de renseignement posé sur la table basse.

Sortez de la maison et avancez en passant derrière cette dernière. Ne foncez pas directement mais attendez que les ennemis révèlent leurs positions. Vérifiez les fenêtres et surtout les toits où se trouvent plusieurs hommes et pour ce prenez le fusil FAL équipé d'un viseur. Plusieurs ennemis sont équipés de ce fusil et vous trouverez facilement des munitions. En haut de l'immeuble blanc, se trouvent plusieurs ennemis dont un qui vous tire dessus avec un lance-roquettes. Eliminez-le en premier et passez aux autres. Avancez encore pour rencontrer une grande résistance. Ne vous précipitez pas et éliminez les ennemis un par un. Passez ensuite sur les toits en taule et montez les marches. Lorsque vous apercevrez la voiture en flammes, allez à droite et sautez dans le balcon de la maison. Entrez ensuite et regardez entre les deux lits pour voir un élément de renseignement. Prenez-le et montez pour sortir de la maison. Eliminez les ennemis qui sont planqués derrière les briques, à droite, ensuite avancez jusqu'aux marches qui se trouvent à gauche. Montez et assistez à la capture spectaculaire de Rojas.

Acte II

Mission 1 : Wolverines

Dès que vous quittez le véhicule, courez vous mettre à l'abri à droite. Passez ensuite derrière la maison et suivez le sergent Foley. Evitez d'attaquer le véhicule BTR ennemi pour qu'il ne vous repère pas. Restez derrière lui et quand il vous repère lancez-lui une grenade fumigène pour couvrir votre fuite. Traversez ensuite l'allée, éliminez les soldats ennemis qui s'y trouvent et avancez.

Avancez et suivez les directives de vos amis qui vous indiquent les emplacements des ennemis. Restez à couvert pendant l'arrivée du camion et attendez que les ennemis avancent vers vous. Utilisez vos grenades pour exploser la voiture noire derrière laquelle plusieurs soldats russes sont planqués.

Avancez vers la station service et neutralisez les soldats qui se trouvent entre les pompes. Eliminez ceux qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la station. Allez vers le comptoir et prenez l'élément de renseignement Sortez et avancez vers le restaurant situé à gauche, où se trouvent vos amis. Vous devez monter sur le toit en passant par la cuisine et en utilisant l'échelle.

Avancez vers le bord du toit où se trouve la tourelle et prenez le fusil équipé d'une lunette thermique. Utilisez cette lunette pour repérer les ennemis qui couvrent leur avancée avec des fumigènes. Soyez attentif aux indications par radio, ils vous informeront de la présence des ennemis sur le même toit que vous. Tournez-vous alors et éliminez les soldats russes.

Allez ensuite vers l'autre coté du toit. Et neutralisez les soldats en utilisant le fusil à lunette thermique. Vérifiez vos arrières pour éliminer les ennemis qui montent sur le toit. Continuez ensuite à canarder les hommes situés en bas jusqu'à leur retraite. Quand le bombardement commence, quittez rapidement les lieux.

Une fois en bas, vous devez obtenir le dispositif de contrôle du drone Predator. Avant de commencer cette quête sortez par la porte droite pour vous retrouver près de la carcasse de l'hélico. Avancez vers la banque et entrez. Allez à gauche devant le guichet " Online banking " et prenez l'élément de renseignement. Allez ensuite de l'autre coté du restaurant

vers le " Taco to go ". Entrez dans ce restaurant et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Allez ensuite vers le " Burger Town " et fouillez la benne à ordures qui se trouve à gauche de la porte centrale pour trouver un autre élément de renseignement.

Entrez ensuite dans le " Burger Town " et prenez le RPG qui se trouve dans la cuisine. Tirez sur l'un des RTB qui bloquent le chemin vers votre objectif. Sortez du restaurant et nettoyez la route devant vous. Mettez-vous à l'abri pendant le passage du BTR ennemi. Planquez-vous derrière un obstacle solide (comme les blocs de béton) qui ne laisse pas passer les balles du BTR. Avancez vers le restaurant et balancez des grenades à l'intérieur. Entrez ensuite et prenez le dispositif. Défendez votre position et neutralisez les ennemis qui arrivent par le coté de la station service.

Vous avez l'ordre ensuite de détruire le BTR-80. Utilisez le dispositif pour contrôler le drone. Ciblez alors le BTR et lancez le missile. Regroupez-vous ensuite avec le reste des unités dans le restaurant " Nate ". Un avion ennemi bombarde ce restaurant et vos plans changent. Dirigez-vous alors vers le " Burger Town " pour le sécuriser. Balancez plein de grenades dans le restaurant avant d'y entrer. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la cuisine.

Sortez ensuite et mettez-vous à couvert en face du restaurant " Taco to go ". Protégez alors le transfert du VIP et éliminez les ennemis qui se trouvent devant le " Taco ". Après le transfert, sortez dans le parking du restaurant et suivez les directives de vos amis pour repousser les soldats ennemis. Mettez-vous ensuite à l'abri et utilisez le drone pour lancer les missiles contre les groupe d'ennemis qui arrivent. Lancez les missiles entre les ennemis pour toucher un max de soldats. Quand le drone est HS, montez sur le toit du resto et défendez votre position.

Lorsqu'un hélico ennemi arrive, descendez du toit et courez vers le fast-food où vous aviez trouvé le dispositif. Prenez le Stinger qui se trouve à gauche et sortez à l'approche de l'hélico. Visez et tirez rapidement ensuite mettez-vous à l'abri dans le fast-food. Courez ensuite avec votre unité vers le restaurant " Nate ". Montez sur le toit pour prendre un autre Stinger et attendez l'arrivée de l'hélicoptère. Explosez-le et repoussez les ennemis tout en restant sur le toit. Quand le convoi arrive, nettoyez la route qui mène à ce dernier et descendez du toit. Courez vers le convoi et montez dans le véhicule.

Mission 2 : Un nid de frelons

Avancez en suivant vos amis et, au premier contact avec les ennemis, mettez-vous à l'abri derrière la maison en briques. Restez calme et avancez lentement mais prudemment même si vos amis n'arrêtent pas de crier dans la radio. N'avancez que si les ennemis sont vaincus. Plusieurs membres de la milice se trouvent sur le coté droit de la maison. D'autres se trouvent sur les toits des maisons d'en face. Avancez alors et prenez le sniper puis liquidez vos ennemis sans trop vous exposer. Restez derrière la clôture et éliminez ceux qui utilisent les tourelles des véhicules. Tirez sur les bombonnes de gaz pour les exploser et neutraliser les ennemis par la même occasion.

Avancez ensuite en compagnie de vos amis et entrez dans la première maison située à droite. Passez le garage et entrez dans la chambre pour trouver l'élément de renseignement sur la table. Prenez-le et sortez. Allez vous planquer à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la route. Descendez cette route et mettez-vous à l'abri du tireur d'élite. Eliminez-le quand il recharge et attendez l'arrivée de vos amis. Un groupe d'ennemis arrivera par la porte située à droite. Exterminez-les et avancez à gauche. Regardez dans le coin du bâtiment derrière le panier de basket pour trouver un élément de renseignement sur les barils. Prenez-le et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face avant d'avancer vers la rue située à droite. Nettoyez cette zone avant de continuer votre chemin et repérez la boutique de glace (en rose). Longez son mur et entrez dans la maison qui se trouve au dessus de la boutique. Montez à l'étage et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez et avancez vers vos amis. Débusquez les ennemis qui se cachent derrière les barils situés en face de vous. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent dans le balcon de la maison située à gauche.

Avancez vers le marché qui est infesté de miliciens. Restez groupé avec vos amis en avançant pour qu'ils vous couvrent. Une fois le marché nettoyé, suivez vos amis dans les maisons et sortez dans le terrain de foot. L'hélico ne peut pas se poser à cause d'une présence hostile. Nettoyez alors ce terrain et avancez vers la cage du but d'en face. Approchez-vous de la fenêtre qui se trouve derrière la cage et prenez l'élément de renseignement.

Sortez, allez vers le capitaine et montez sur le toit. Avancez et sautez d'un toit à l'autre jusqu'au dernier. Tout le monde passe sauf vous, vous devez alors vous échapper de la horde d'adversaires qui vous pourchassent. Courez dans la maison et montez vers le toit. Avancez en suivant les indications de vos amis et évitez les ennemis. Repérez enfin l'hélicoptère et sautez vers l'échelle déployée par ce dernier pour vous y accrocher et vous éloigner de cet enfer.

Mission 3 : Exode

Avancez en restant à droite du blindé " Honey Badger " équipé d'un Stryker. Eliminez les ennemis qui arrivent par la rue et allez vers la maison de droite. Nettoyez son jardin ensuite planquez-vous dans sa véranda. Désignez la maison jaune avec votre laser pour indiquer les cibles au Stryker. Une fois que la zone est nettoyée par le Stryker, avancez et prenez place à couvert puis désignez la maison grise avec votre laser. Utilisez le laser contre le reste de l'infanterie ennemie. Avancez ensuite et allez près de la pancarte " Garden Villas " et désignez, avec le laser, les ennemis qui se trouve devant l'ensemble des bâtiments. Désignez ensuite le bureau de l'immeuble qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans ce même bureau et prenez l'élément de renseignement.

Sortez ensuite et désignez les fenêtres du bâtiment situé à droit où se trouvent des ennemis équipés de lance-roquettes. Avancez ensuite vers les tourelles ennemies et utilisez le laser pour donner les cibles au Stryker. Visez notamment les tourelles et les postes de contrôle puis avancez vers le poste de péage qui se trouve à droite. Entrez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur le bureau. Sortez et suivez votre blindé.

Traversez le pont et utilisez votre laser pour cibler les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche de la route. Avancez ensuite vers la deuxième maison à droite, nettoyez-la et entrez. Montez à l'étage et prenez l'élément de renseignement

Mission 4 : La seule journée paisible était hier

Après le largage dans l'océan, nagez jusqu'à la surface de l'eau pour vous retrouver sous la plate-forme. Approchez-vous du garde et éliminez-le en silence. Montez ensuite les escaliers et après le feu vert de votre chef, éliminez le premier soldat ennemi. Approchez-vous ensuite de la porte et placez l'explosif. Entrez et éliminez les kidnappeurs sans toucher les otages.

Sortez ensuite et suivez votre groupe. Montez et, avant de sortir par la grande porte, regardez à gauche vers l'étagère pour trouver un élément de renseignement. Attendez que l'hélico passe et sortez. Entrez dans une autre salle et éliminez les ennemis en épargnant les civils. Placez ensuite du C4 sur le cadavre d'un ennemi. Sortez de la salle et planquez-vous. Attendez que la patrouille entre dans la salle pour inspecter les corps et explosez la charge. Neutralisez ensuite les autres ennemis qui arrivent.

Une fois les ennemis repoussés, avancez et entrez dans la salle située à droite pour trouver un autre élément de renseignement. Sortez et montez vers les ponts supérieurs. Eliminez les ennemis en chemin et entrez dans la salle située à droite pour éviter les tirs de l'hélico. Ramassez le Stinger qui se trouve à gauche et détruisez cet hélico. Avancez ensuite en suivant votre capitaine. Descendez les escaliers et attaquez les ennemis par derrière. Avant de sortir, allez sous l'escalier et prenez l'élément de renseignement.

Continuez de monter jusqu'à l'écran de fumée créé par les ennemis. Sortez votre lunette thermique et mettez-vous à l'abri car vos adversaires possèdent aussi cet objet et peuvent vous voir. Neutralisez-les et focalisez-vous sur ceux qui se trouvent dans les balcons. Quand on vous donne l'ordre, avancez vers la porte et placez l'explosif. Entrez et neutralisez tous les ennemis sans toucher les otages. Rendez-vous ensuite au point d'extraction.

Mission 5 : Le goulag

Pendant que vous êtes dans l'hélico et quand vous vous approchez des tours, visez les ennemis et retenez votre respiration quand vous tirez. Visez les snipers en premier et tirez aussi sur les bombonnes de gaz pour éliminer plusieurs soldats à la fois.

Après l'atterrissage, prenez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la corniche. Abattez toujours les snipers en premier, ils sont reconnaissables à leurs viseurs qui brillent. Avancez en suivant votre capitaine et neutralisez les ennemis en chemin. Quand vous serez devant la porte de la prison, allez en arrière et montez l'escalier

pour atteindre une des salles où se planquaient des soldats ennemis. Avancez jusqu'au fond et prenez l'élément de renseignement.

Sortez et allez vers la porte de la prison. Eliminez les gardes et avancez. Dirigez-vous vers la salle de contrôle et méfiez-vous des grenades. Allez derrière les écrans de contrôle pour trouver un autre élément de renseignement. Prenez-le et quittez la salle de contrôle.

Allez vers les cellules pour commencer la recherche du prisonnier. Ces dernières sont désertes et le prisonnier a été transféré. Passez ensuite par l'armurerie. Pendant l'assaut ennemi, prenez provisoirement le bouclier anti émeutes pour vous protéger et trouvez un coin pour vous mettre à l'abri. Après l'ouverture de la porte, avancez en suivant vos amis et éliminez les gardes. Vous pouvez ensuite reprendre votre arme et laisser le bouclier.

Avancez dans le couloir et entrez dans la première cellule ouverte située à droite. Prenez l'élément de renseignement et sortez. Avancez et descendez par la fenêtre en rappel.

Activez la vision nocturne et avancez dans le tunnel. Nettoyez le couloir avec des grenades avant d'avancer. Désactivez ensuite la vision nocturne et avancez dans le sous sol. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent derrière les tubes et avancez. Faites attentions aux flammes qui sortent des tubes suite aux tirs ennemis et abattez les gardes.

Avancez vers le mur et placez l'explosif. Eliminez ensuite et rapidement les ennemis qui sont presque alignés dans les vestiaires. Utilisez le lance-grenades contre ceux qui se trouvent au premier étage. Utilisez-le aussi contre le groupe d'ennemis équipés de boucliers. Courez ensuite vers le trou au sol situé près des douches.

Avancez dans le tunnel jusqu'au mur gauche qui vous sépare de votre objectif. Eliminez le garde sans toucher le prisonnier. Après la libération du capitaine Price, tournez-vous vers le trou dans le mur et repérez l'élément de renseignement qui se trouve à sa droite. Prenez-le et décampez en vitesse avant que le bombardement ne vous tue. Accrochez-vous ensuite au câble de l'hélicoptère pour l'exfiltration.

Mission 6 : Sans contrainte

Avancez vers la sortie de l'abri et suivez le sergent Foley. Dehors c'est le chaos total. Avancez dans les tranchés et attendez l'ordre du sergent pour entrer dans le bâtiment. Utilisez votre lance-grenades pour éliminer les soldats qui se trouvent dans le hall et dans les balcons. Restez à l'abri sous les caisses qui se trouvent à droite.

Avancez ensuite dans le couloir où se trouvent les ascenseurs. Entrez dans celui bloqué par le cadavre et prenez l' élément de renseignement. Continuez d'avancer en éliminant les soldats russes et nettoyez le bâtiment suivant. Montez ensuite à l'étage et neutralisez les ennemis postés dans les balcons.

Montez ensuite jusqu'au troisième étage où des soldats essayent de déployer des SAM. Eliminez ces ennemis et placez des C4 sur la batterie des missiles. Allez ensuite à gauche et entrez dans la salle située à gauche pour trouver et prendre l'élément de renseignement. Explosez ensuite les missiles et continuez votre ascension.

Une fois dans le quatrième étage, avancez en éliminant les soldats qui se trouvent dans les salles jusqu'à atteindre le nid de pie ennemi où se concentrent plusieurs soldats lourdement équipés. Surprenez-les par derrière et utilisez votre lance-grenades pour les exterminer avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Prenez ensuite place derrière le fusil-sniper et descendez tous les soldats ennemis qui bombardent le site d'évacuation. Quand vos amis donnent l'alerte, abandonnez l'arme, tournez-vous et repoussez les ennemis qui essayent de reprendre la position.

Prenez ensuite le lance-roquettes Javelin et visez les hélicoptères et les blindés ennemis. Mettez-vous à l'abri quand l'un des hélicos ennemis vous tire dessus. Vous devez ensuite vous frayer un chemin vers le toit du Capitole. Vous disposez de deux minutes pour atteindre le toit, ne trainez donc pas.

Une fois dans l'hélico, utilisez son minigun pour canarder les ennemis qui se trouvent dans la zone du mémorial de la deuxième guerre. Toutes les unités en couleur sombre sont vos ennemis. Donc rasez tout sur votre passage. Repérez

les roquettes tirées pour localiser les tireurs et neutralisez-les. Arrosez ensuite toutes les fenêtres du palais de justice et tirez sur les batteries SAM qui se trouvent sur les toits.

Après le crash, tirez sur les ennemis qui arrivent vers votre positions jusqu'à la dernière cartouche.

Acte III

Mission 1 : Imprévu

Avancez en suivant le capitaine Price et suivez ses ordres à la lettre pour ne pas vous faire repérer. Eliminez ensuite l'un des soldats pour que votre ami s'occupe du deuxième. Avancez ensuite et repérez le chien et son maitre. Commencez par éliminer l'animal et abattez son maitre rapidement avant qu'il ne donne l'alerte. Avancez ensuite et traversez le pont.

Une fois que vous êtes repéré par le blindé ennemi, courez dans les bois en suivant Price. Laissez passer la première patrouille et avancez. Neutralisez la deuxième patrouille et regardez à gauche pour voir l'élément de renseignement qui se trouve sur une caisse. Continuez à suivre votre capitaine jusqu'à la grosse patrouille. Occupez-vous d'éliminer les deux ennemis qui se trouvent à droite tandis que votre ami se charge de ceux à gauche. Avancez encore prudemment jusqu'à la colline et prenez le contrôle du drone.

L'ennemi dispose de missiles SAM et tire sur votre drone. Glissez alors jusqu'en bas et prenez le M 240. Eliminez les premiers ennemis et ne tirez pas sur les soldats qui arrivent par la droite, il s'agit de vos alliés. Avancez vous mettre à l'abri derrière le char et commencez à canarder les ennemis. Allez ensuite derrière la maison située à droite et repoussez les assauts. Restez groupé avec vos amis et avancez d'un abri à l'autre pour neutraliser les renforts ennemis.

Avancez ensuite et prenez le contrôle du drone pour exploser l'une des cibles indiquées en rouge. Avancez ensuite jusqu'à l'activation du drone. Reprenez le contrôle, évitez les cibles clignotantes qui sont vos amis et ciblez le blindé ennemi. Nettoyez la zone devant vous et mettez-vous à couvert. Contrôlez ensuite le drone pour lancer plusieurs attaques sur les cibles avant d'avancer. Allez vers le bâtiment 33, entrez et prenez l'élément de renseignement. Sortez ensuite et allez à gauche vers l'héliport. Montez les marches et allez au coin droit pour trouver un autre élément de renseignement. Descendez ensuite et continuez votre avancée.

Utilisez le drone Prédator chaque fois que des renforts ou des véhicules ennemis arrivent. Avancez ensuite vers le sous-marin et, pendant que le capitaine avance, allez vers le poste de garde. Montez sur le toit, mettez-vous à l'abri et utilisez le fusil-sniper et les missiles du drone Prédator. Explosez les camions qui arrivent en renfort.

Mission 2 : Deuxième soleil

Vous revenez au soldat Ramirez coincé dans l'hélico abattu. Tirez sur les ennemis jusqu'à la dernière cartouche. Quand vous incarnez l'astronaute, regardez à droite et à gauche du satellite pour voir le missile.

Après l'explosion nucléaire, avancez dans la rue en suivant le sergent Foley et courez vous mettre à l'abri dans le bâtiment. Continuez de suivre votre sergent et entrez dans le bâtiment suivant. Montez à l'étage et préparez-vous à affronter les soldats ennemis qui infestent les bureaux. Utilisez vos grenades dans cet endroit restreint. Passez au bureau suivant et nettoyez-le.

Descendez ensuite dans la rue et liquidez les trois ennemis qui se trouvent sur le blindé. Avancez dans la rue et éliminez le groupe suivant. Entrez dans le bâtiment et descendez l'escalier jusqu'au bunker dévasté puis entrez.

Mission 3 : Whiskey Hotel

Avancez jusqu'à sortir du bunker où la bataille fait rage. Avancez à gauche en passant d'un abri à un autre. Tirez sur les projecteurs qui illuminent la zone. Eliminez les ennemis en chemin et avancez avec prudence. Entrez dans la maison blanche et passez par la porte que votre ami vous ouvre.

Eliminez les ennemis qui occupent cette zone et avancez vers le canapé situé à gauche pour prendre l'élément de renseignement. Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui contrôlent cette aile de la maison. Avancez lentement pour le moment et sortez pour tuer les hommes qui descendent en rappel du toit. Avancez encore et dépêchez-vous pour monter sur le toit et allumer des fusées vertes. Eliminez rapidement d'autres soldats et montez l'escalier qui se trouve à droite avant l'application du plan Hammer Town et le largage des bombes. En haut des escaliers, tournez à droite pour trouver un élément de renseignement posé sur une caisse. Prenez-le et continuez à monter jusqu'au toit. Allumez enfin la fusée verte pour annuler le largage des bombes.

Mission 4 : Derniers détails

Votre objectif est de traquer et de capturer Makarov. Avancez jusqu'à tomber dans une embuscade et plongez à plat ventre pour éviter la mine. Restez ensuite à l'abri ou dans la fumée que crée vos amis pour masquer votre position. Eliminez les soldats ennemis et avancez vers les panneaux solaires. Avancez ensuite vers les baraques et neutralisez ceux qui les gardent. Placez l'explosif sur l'une des trois entrées et éliminez les soldats qui se trouvent à l'intérieur. Sortez par la porte arrière de la maison et allez vers le lac où se trouve un hangar à bateaux, au Sud-ouest. Localisez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à l'extérieur, sur une caisse.

Revenez à la maison et entrez par la porte qui mène au sous-sol. Nettoyez-le et plastiquez la première porte. Entrez ensuite en l'explosant et neutralisez l'ennemi qui se trouve en face et celui situé à gauche. Un arsenal complet se trouve dans cette salle. Prenez votre arme de choix et faites le plein de munitions avant de sortir. Prenez aussi l'élément de renseignement qui se trouve sur la caisse de droite.

Allez vers la pièce suivante et neutralisez les ennemis qui essayent de s'enfuir par derrière. Montez ensuite au premier étage et explosez la porte pour entrer dans la salle fermée. Tuez les soldats qui sont à l'intérieur et allez au fond de la pièce pour prendre un autre élément de renseignement.

Descendez et approchez-vous de l'ordinateur de Makarov pour le pirater. Vous devez ensuite protéger le MSD jusqu'à la fin du transfert. Placez des mines Claymor sur toutes les entrées et prenez ensuite le M240 avant de vous rendre à l'arrière de la maison pour rester près de la fenêtre et repousser les ennemis. Allez ensuite près de votre ami Ghost et de la porte. Vous pouvez aussi monter l'escalier et vous poster à l'étage pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Eliminez ceux qui essayent d'entrer et de s'approcher du MSD. Une fois que le transfert est terminé, prenez le MSD et quittez la maison. Ignorez les soldats qui l'entourent et courez vers le point d'exfiltration.

Des soldats ennemis vous barrent la route vers le point ZA. Restez sur le coté gauche et avancez en les neutralisant. Ne restez pas trop longtemps en planque sinon vous serez rejoint par les ennemis qui arrivent de la maison. Après l'explosion et quand Ghost vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à retrouver le Général Shepherd qui vous réserve une surprise.

Mission 5 : L'ennemi de mon ennemi

Après la trahison de Shepherd, vous combattez pour votre propre compte et pour vous venger de ce dernier qui a décimé votre unité. Votre priorité n'est plus Makarov mais Shepherd. Sortez de la carcasse de l'avion par la droite et avancez. Entrez dans la carlingue de l'avion situé à gauche, avancez jusqu'au fond et prenez l'élément de renseignement. Les deux factions, celle du Général Shepherd et celle de Makarov s'entretuent. Profitez de ce chaos pour avancer vers le point de ralliement. Attendez le passage des hélicos qui ratissent le terrain et avancez. Essayez de ne pas vous faire repérer, même si vous n'êtes pas la cible prioritaire pour les deux factions ennemies. Avancez entre les carcasses des voitures et éliminez surtout les hommes de Shepherd qui sont en surnombre. Avancez jusqu'à la carlingue qui vous donne une vue sur la bataille qui se déroule entre les deux factions et nettoyez le terrain avant de descendre.

Eliminez les snipers qui se placent à gauche, près de la carcasse de l'avant de l'avion. Avancez pour assister à une rude bataille dans la zone. Attendez que les ennemis s'entretuent et avancez vers l'avant de l'avion. Entrez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite.

Eliminez ensuite les ennemis et courez vers le véhicule de Price. Neutralisez les soldats qui l'encerclent et montez à bord. Eliminez les tireurs dans les voitures et quand le chauffeur meure, prenez les commandes et dirigez le véhicule vers la soute de l'avion.

Mission 6 : Comme au bon vieux temps

Avancez en suivant Price et arrêtez-vous à la vue de la patrouille. Attendez les ordres de Price pour tirer sur les ennemis situés à droite. Descendez ensuite vers leur position et allez à gauche. Choisissez l'un des ennemis et abattez-le pendant que votre ami élimine le deuxième. Accrochez-vous ensuite à la corniche et descendez lentement en rappel jusqu'aux deux gardes. Occupez-vous de celui qui se trouve sous vos pieds et descendez.

Avancez dans la grotte en suivant Price et cachez-vous à gauche pour laisser passer la patrouille. Eliminez ensuite le soldat qui fume une cigarette. Allez à sa droite pour trouver et prendre l'élément de renseignement. Revenez vers Price et avancez prudemment jusqu'à l'ordre d'abattre le couple d'ennemis équipés de torches.
Occupez-vous de celui qui est à gauche et avancez.

Quand les renforts ennemis arrivent, allez dans la grotte de gauche et éliminez les ennemis qui avancent vers vous. Avancez ensuite vers le trou qui mène à l'extérieur et, avant de sortir, allez à gauche pour trouver un autre élément de renseignement.

Suivez ensuite Price et prenez le bouclier. Passez devant votre ami pour le protéger. Avancez vers les ennemis avec votre bouclier pendant que votre allié les dégomme. Entrez dans la grotte suivante et pendant l'attaque ennemie, allez à gauche et surprenez-les par le flanc. Avancez vers la zone suivante où les ennemis balancent des grenades fumigènes. Prenez une arme équipée de lunette thermique et éliminez les soldats qui essayent de traverser le pont en bois. Traversez ensuite ce même pont et allez à droite vers une grotte où se trouve l'élément de renseignement.

Avancez vers la porte fermée et placez l'explosif pour la défoncer. Entrez et neutralisez les hommes qui placent l'explosif. Avancez à gauche vers la table pleine de canettes et récupérez l'élément de renseignement. Allez ensuite derrière les commandes situées à droite pour pirater la porte.

Sortez et mettez-vous ensuite à l'abri pendant le bombardement. Avancez vers l'Ouest en éliminant les ennemis en chemin. Allez ensuite dans le tunnel situé à gauche.

Mission 7 : Echec et mat

Avancez sur la passerelle et, avant de monter dans le bateau, prenez le dernier élément de renseignement du jeu qui se trouve sur une caisse située à gauche. Montez ensuite dans l'embarcation à moteur et mettez les plein gaz. Vous pouvez tirer sur les ennemis ou bien vous concentrer sur la conduite. Zigzaguez pour éviter les tirs et en particulier les roquettes. Ne quittez pas le bateau ennemi des yeux pour anticiper sa trajectoire.

Traversez ensuite la grotte pour finir dans une zone ouverte. Passez derrière les rochers pour éviter les tirs de l'hélicoptère et zigzaguez quand il se positionne devant vous pour tirer. Passez ensuite à travers les rapides où vous devrez contrôler votre zodiac pour ne pas perdre votre ennemi. Stabilisez-vous quand Price vous en donne l'ordre pour qu'il cible l'hélico de Shepherd et le fasse exploser.

Après l'effondrement de l'engin dans les chutes d'eau. Avancez vers l'hélico à terre et éliminez l'ennemi qui essaye de vous tirer dessus. Allez ensuite vers Shepherd et essayez de le poignarder. Quand il vous met à terre, avancez vers le flingue en rampant, mais il vous devancera une nouvelle fois. Après vous être fait poignarder, suivez les consignes qui s'affichent à l'écran pour enlever le couteau et le lancer dans l'oeil de Shepherd. Vous avez enfin réussi à éliminer ce traitre. Regardez ensuite le générique durant lequel défilent des images du musée qui accueille tous les protagonistes du jeu.

CAMOUFLAGES

Camouflage Boisé

Faire 5 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Numérique

Faire 15 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Urbain

Faire 30 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Tigre bleu

Faire 75 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Tigre rouge

Faire 150 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Printemps

Faire 250 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

ACCESSOIRES POUR FUSILS D'ASSAUT (EN LIGNE)

Lance-grenades

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Fusil à pompe

Tuer 20 ennemis avec le lance-grenades de l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis avec le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLETTES

Tir rapide

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 30 ennemis en utilisant le tir rapide de l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS-MITRAILLEURS

Poignée

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis avec le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS DE PRÉCISION

Silencieux

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis en utilisant le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES PISTOLETS-MITRAILLEURS

Viseur laser

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À POMPE

Viseur laser

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 250 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 400 ennemis avec l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR ARMES DE POING

Balles chemisées

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Couteau tactique

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES FUSILS D'ASSAUT (EN LIGNE)

M4A1

Débloqué dés le début.

Famas

Débloqué dés le début.

Scar-H

Il faut atteindre le niveau 8 en ligne pour le débloquer.

Tar-21

Il faut atteindre le niveau 20 en ligne pour le débloquer.

FAL

Il faut atteindre le niveau 28 en ligne pour le débloquer.

M16A4

Il faut atteindre le niveau 40 en ligne pour le débloquer.

ACR

Il faut atteindre le niveau 48 en ligne pour le débloquer.

F2000

Il faut atteindre le niveau 60 en ligne pour le débloquer.

AK-47

Il faut atteindre le niveau 70 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES MITRAILLETTES (EN LIGNE)

MP5K

Débloqué dés le début.

UMP45

Débloqué dés le début.

Vector

Il faut atteindre le niveau 12 en ligne pour le débloquer.

P90

Il faut atteindre le niveau 24 en ligne pour le débloquer.

Mini-Uzi

Il faut atteindre le niveau 44 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS MITRAILLEURS (EN LIGNE)

L86 LSW

Débloqué dés le début.

RPD

Débloqué dés le début.

MG4

Il faut atteindre le niveau 16 en ligne pour le débloquer.

AUG HBAR

Il faut atteindre le niveau 32 en ligne pour le débloquer.

M240

Il faut atteindre le niveau 52 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS DE PRÉCISION (EN LIGNE)

Intervention

Débloquée dés le début.

Barrett cal .50

Débloquée dés le début.

WA2000

Il faut atteindre le niveau 36 en ligne pour le débloquer.

M21 EBR

Il faut atteindre le niveau 56 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES PISTOLETS-MITRAILLEURS (EN LIGNE)

PP2000

Débloqué dés le début.

G18

Il faut atteindre le niveau 22 en ligne pour le débloquer.

M93 Raffica

Il faut atteindre le niveau 38 en ligne pour le débloquer.

TMP

Il faut atteindre le niveau 58 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS À POMPE (EN LIGNE)

Spas-12

Débloqué dés le début.

AA-12

Il faut atteindre le niveau 18 en ligne pour le débloquer.

Striker

Il faut atteindre le niveau 34 en ligne pour le débloquer.

Ranger

Il faut atteindre le niveau 42 en ligne pour le débloquer.

M1014

Il faut atteindre le niveau 54 en ligne pour le débloquer.

Model 1887

Il faut atteindre le niveau 67 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ARMES DE POING (EN LIGNE)

USP .45

Débloqué dés le début.

Colt Anaconda

Il faut atteindre le niveau 26 en ligne pour le débloquer.

M9

Il faut atteindre le niveau 46 en ligne pour le débloquer.

Desert Eagle

Il faut atteindre le niveau 62 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES LANCEURS (EN LIGNE)

AT4-GA

Débloqué dés le début.

Thumper x 2

Il faut atteindre le niveau 14 en ligne pour le débloquer.

Stinger

Il faut atteindre le niveau 30 en ligne pour le débloquer.

Javelin

Il faut atteindre le niveau 50 en ligne pour le débloquer.

RPG-7 x 2

Il faut atteindre le niveau 65 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ÉQUIPEMENTS (EN LIGNE)

Fragm.

Débloqué dés le début.

Semtex

Débloqué dés le début.

Couteau de lancer

Il faut atteindre le niveau 7 en ligne pour le débloquer.

Insertion tactique

Il faut atteindre le niveau 11 en ligne pour le débloquer.

Bouclier anti-explo.

Il faut atteindre le niveau 19 en ligne pour le débloquer.

Claymore

Il faut atteindre le niveau 31 en ligne pour le débloquer.

C4

Il faut atteindre le niveau 43 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 1 (EN LIGNE)

Marathon

Débloqué dés le début.

Passe-passe

Débloqué dés le début.

Pillard

Il faut atteindre le niveau 13 en ligne pour le débloquer.

Bling-bling

Il faut atteindre le niveau 21 en ligne pour le débloquer.

Machine de guerre

Il faut atteindre le niveau 45 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 2 (EN LIGNE)

Force d'opposition

Débloqué dés le début.

Poids léger

Débloqué dés le début.

Détermination

Il faut atteindre le niveau 9 en ligne pour le débloquer.

Sang-froid

Il faut atteindre le niveau 25 en ligne pour le débloquer.

Danger rapproché

Il faut atteindre le niveau 33 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 3 (EN LIGNE)

Commando

Débloqué dés le début.

Visée solide

Débloqué dés le début.

Brouillage

Il faut atteindre le niveau 17 en ligne pour le débloquer.

Ninja

Il faut atteindre le niveau 29 en ligne pour le débloquer.

Rapport

Il faut atteindre le niveau 37 en ligne pour le débloquer.

Baroud d'honneur

Il faut atteindre le niveau 41 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES SÉRIES DE MORTS (EN LIGNE)

Imitateur

Débloqué dés le début.

Morphine

Il faut atteindre le niveau 6 en ligne pour le débloquer.

Martyre

Il faut atteindre le niveau 27 en ligne pour le débloquer.

Dernière bataille

Il faut atteindre le niveau 39 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES DÉFIS (EN LIGNE)

Entrainement de base

Ces défis sont débloqués au niveau 6.

Opérations

Ces défis sont débloqués au niveau 10.

Série d'élimination

Ces défis sont débloqués au niveau 16.

Précision

Ces défis sont débloqués au niveau 26.

Coups fatals

Ces défis sont débloqués au niveau 35.

Humiliation

Ces défis sont débloqués au niveau 41.

Vengeance

Ces défis sont débloqués au niveau 47.

Élite

Ces défis sont débloqués au niveau 53.

Intimidation

Ces défis sont débloqués au niveau 61.

Défis Prestige

Passez votre prestige pour avoir accès à ces défis.

DÉBLOQUER LES TITRES PRESTIGES

Les titres prestige sont des titres avec deux têtes de morts et le nom d'une arme en particulier au centre, ça peut aussi être le nom d'un bonus série d'éliminations (argentées ou dorées selon la difficulté du défi à réaliser). Pour y avoir accès, il vous suffit de passer un prestige.

QUELQUES BUGS DES ARMES DU MODE MULTIJOUEUR

- Le viseur Holographique augmente la précision et baisse le recul du M16A4.
- Le viseur Holographique augmente considérablement la puissance du FAL.

- Force d'opposition ne modifie pas la puissance du Desert Eagle.

- Le silencieux ne fonctionne pas sur le M9 ni sur la MG4.

- Les viseurs Laser du Tar21 et du F2000 résistent a la Bombe IEM.

- Le Masterkey du FAL est plus puissant que celui des autres Fusils d'assaut.

TOUS LES TITRES ET COMMENT LES DÉBLOQUER

Voici tous les titres et comment les débloquer :

1- FNG : Débloqué par défaut.
2- SSDD : Obtenir le grade 2.
3- Ser. : Obtenir le grade 13.
4- Adj.-Chef : Obtenir le grade 30.
5- Lieut. : Obtenir le grade 40.
6- Comm. : Obtenir le grade 50.
7- Gén. : Obtenir le grade 60.
8- Maréchal : Obtenir le grade 70 9- M W 2 : Obtenir le prestige 1 grade 69.
10- Altruiste : Avoir fait le plus d'assistance dans un match.
11- Travail d'équipe : Gagner 5 matchs à mort par équipe.
12- Arme de secours : Tuer 3 ennemis sans mourir avec l'arme secondaire
13- Ermite : Finir sur le podium de 3 chacun pour soi.
14- Détente ultrasensible : Tuer 300 ennemis en utilisant Tour de Passe-Passe.
15- Tir Précis : Tuer 10 ennemis sans viser en utilisant Visée Solide.
16- Tapette à mouche : Abattre un hélico ennemi.
17- Appui rapproché : Obtenir 250 bonus de série d'éliminations en utilisant Détermination.

18- Stratège : Obtenir 5 drones.
19- Tueur né : Tuer 3 ennemis de loin (Tir à distance) sans mourir.
20- Camouflage dans la brume : Tuer 100 ennemis avec des Snipers. (Un tir/mort seulement)
21- Art de la furtivité : Tuer 250 ennemis de près en utilisant Ninja.
22- Temps sur la cible : Obtenir 5 bombardements de précision.
23- Frappe préventive : Obtenir 3 bonus de série d'éliminations en utilisant Détermination.
24- Bombe à fragmentation : Tuer 5 ennemis avec un seul bombardement.
25- Profil Bas : Tuer 15 ennemis en étant allongé.
26- Poumons d'acier : Tuer 200 ennemis sans viser en utilisant Visée Solide.
27- Rival : Tuer un ennemi 5 fois dans un seul match.
28- Butte d'herbe : Tuer 50 ennemis avec des Snipers. (Un tir/mort seulement)
29- Brouilleur de drones : Briser 100 séries d'éliminations en utilisant Sang-Froid.
30- Plié en quatre : Obtenir le prestige 4 grade 2.
31- Destructeur : Gagner 5 matchs recherche et destruction.
32- C'est du sabotage ! : Gagner 5 matchs sabotage.
33- Choc et effroi : Tuer 20 ennemis paralysés par des grenades paralysantes. (Défi prestige)
34- Pyromane : Détruire 2 équipements ennemis.
35- Barrage commotionnant : Achever un ennemi en jetant une grenade paralysante sur lui. (Impact direct)
36- Retour de Flammes : Tuer un ennemi en tirant sur son explosif.
37- Abattu : Tuer 5 ennemis en étant accroupi.
38- Crack : Désamorcer 2 bombes.
39- Gêneur : Tuer un ennemi alors qu'il avait une série de tués sans mourir supérieur à 10.
40- Bonne gâchette : Blesser un ennemi avec votre arme principale et achevez-le avec votre pistolet.
41- Tueur à gages : Tuer 20 ennemis en tirant sur du C4.
42- Chasseur de primes : Voler 50 colis stratégiques ennemis.
43- Tueur absent : Obtenir une kill-cam de victoire avec une tourelle automatique.
44- Tir aveugle : Tuer un ennemi alors que vous êtes encore flashé par une grenade flash.
45- Détente ultra-rapide : Tuer 5 ennemis de suite avec une sulfateuse.
46- Kit mains libres : Obtenir 5 tourelles automatiques.
47- Hé ! Sans les mains ! : Tuer 50 ennemis avec des tourelles automatiques. (Défi prestige)
48- L'automate : Tuer 50 ennemis avec des tourelles automatiques. (Défi prestige)
49- Pluie de feu : Obtenir 5 missiles prédator.
50- Règne d'acier : Obtenir 5 hélicoptères d'attaques.
51- Guerre nucléaire mondiale : Obtenir 2 bombes nucléaires.
52- Bombe : Tuer le porteur de bombe dans un match sabotage ou recherche et destruction.
53- La bombe : Tuer 3 ennemis pendant qu'ils désamorcent une bombe.
54- Solution radicale : Gagner grâce à une bombe nucléaire pendant que son équipe perd.
55- Sergent Massacre : Obtenir le prestige 1 grade 25.
56- Dictateur : Vider un chargeur entier de fusil-mitrailleur (Exemple : RPD) sur leurs ennemis sans rater la cible.
57- Ennemi d'état : Tuer 3 ennemis quand vous êtes le dernier survivant de votre équipe. (Recherche et destruction et recherche et destruction hardcore uniquement)
58- Grondement de tonnerre : Obtenir 100 Bombardement de précision, de harrier ou furtif.
59- Bombe envoyée ! : Tuer 6 ennemis en un seul bombardier furtif
60- Neutralisation des explosifs : Détruire 750 équipements ennemis en utilisant Rapport. (Pro)
61- Munitions explosives : Gagner 15 matches recherche et destruction.
62- Le poseur de bombe fou : Poser 2 bombes.
63- Boum Boum : Tuer 2 ennemis ou plus en une seule détonation de C4. (5 fois)
64- Frappe discrète : Tuer 5 ennemis de près en utilisant Ninja.
65- Invisible : Briser 5 séries d'éliminations en utilisant Sang-Froid.
66- L'éliminateur : Tuer 10 ennemis en utilisant des armes silencieuses.
67- Plastic : Tuer 5 ennemis en utilisant du C4.
68- C4 et compagnie : Tuer 15 ennemis en utilisant du C4.
69- Homme de glace : Tuer 3 ennemis en tirant sur du C4.
70- Avion à décollage vertical : Obtenir 5 bombardements de harrier.
71- La totale : Obtenir une kill-cam de victoire avec un harrier.
72- Postcombustion : Appeler 2 bombardements de précision en un seul match.
73- Ange de la mort : Obtenir 10 AC-130.

74- Intervention divine : Obtenir 3 AC-130.
75- La mort vient du ciel : Obtenir une kill-cam de victoire avec un AC-130.
76- En joue, feu ! : Courir « 100 miles » en utilisant poids-léger. (Défi Poids-Léger V)
77- L'invisible : Avoir 5 régénérations de santé sans mourir.
78- Spectre : Tuer 50 ennemis avec des AC-130.
79- Tête brulée : Obtenir 50 bombardements de précision, de harrier ou furtif.
80- Broken Arrow : Obtenir 25 bombardements de précision.
81- Largueur de bombes : Tuer 50 ennemis avec des bombardements de précision.
82- Cible difficile : Tuer 2 personnes de suite qui étaient en l'air.
83- Par amour de la guerre : Obtenir vos 3 bonus de séries d'éliminations en moins de 20 secondes.
84- Incassable : Détourner 10 explosions ennemies avec votre bouclier anti-émeute.
85- Tango éliminé : Tuer 5 ennemis en étant allongé.
86- Le vengeur : Venger 3 de vos coéquipiers.
87- Protéger et servir : Absorber 1000 points de dégâts avec le bouclier anti-émeute.
88- Arsenal complet : Tuer 15 ennemis en utilisant Machine de Guerre.
89- Tueur de meilleur joueur : Tuer le N°1 de l'équipe adverse 10 fois dans un seul match.
90- Robin des bois : Obtenir une vengeance 5 fois en utilisant Baroud d'Honneur.
91- Détection rapide : Tuer 3 ennemis pendant qu'ils désamorcent une bombe.
92- Haute définition : Obtenir une kill-cam de victoire avec un mitrailleur hélicoptère.
93- Sous surveillance : Obtenir 3 drones dans un seul match.
94- Amplificateur : Détruire 300 équipements ennemis en utilisant Rapport. (Pro)
95- Création de parasite : Obtenir 5 drones de brouillage.
96- Tueur technologique : Obtenir une kill-cam de victoire avec un bombardier furtif.
97- A l'hélico ! : Obtenir 3 mitrailleurs hélicoptères.
98- Frappe cobra : Obtenir 10 mitrailleurs hélicoptères.
99- Commandant des cieux : Tuer 50 ennemis avec des mitrailleurs hélicoptères. (Défi prestige)
100- ZL dégagée : Obtenir 5 colis stratégiques.
101- Airwolf : Obtenir 100 hélicoptères armés.
102- Connexion direct : Tuer 50 ennemis avec des hélicoptères. (Défi prestige)
103- Blindé volant : Obtenir 10 pave-low.
104- Transformer : Obtenir une kill-cam de victoire avec un pave-low. 105- Tir en hauteur : Tuer 50 ennemis avec des hélicoptères. (Défi prestige)
106- Bigbadaboum : Tuer 2 ennemis ou plus avec un seul tir de RPG, 5 fois.
107- Tueur né : Tuer 2 ennemis ou plus avec un seul tir de RPG, 25 fois.
108- Onde de choc : Tuer 250 ennemis en utilisant Danger Rapproché.
109- 1 balle 2 éliminations : Tuer 2 ennemis ou plus en un seul tir.
110- Facteur K : Tuer 500 ennemis en utilisant Force d'Opposition.
111- Une balle dans le buffet : Tuer 1000 ennemis en utilisant Force d'Opposition.
112- Hardcore uniquement : Gagner 5 matchs à mort par équipe hardcore.
113- Cartouchière : Ravitailler 250 fois en utilisant Pillard.
114- Insensible aux balles : Absorber 1000 points de dégâts avec le bouclier anti-émeute.
115- Décrypteur de signaux : Obtenir 25 drones de brouillage.
116- Starfish Prime : Obtenir 5 bombes IEM.
117- Contre-Espionnage : Tuer 250 ennemis de près en utilisant Brouillage.
118- Booyah ! : Tuer 2 ennemis ou plus avec une seule grenade à fragmentation, 5 fois.
119- QG : Obtenir une kill-cam de victoire avec un hélicoptère d'attaque.
120- Touche finale : Obtenir une kill-cam de victoire avec un bombardement de précision.121- BOUM ! En pleine tête : Tuer 25 ennemis (Headshots) avec des fusils mitrailleurs.
122- Argent taché : Obtenir une vengeance par un headshot, 5 fois.
123- BAM ! : Tuer 10 ennemis avec des grenades dégoupillées.
124- Intergalactique : Gagner 20 matches sabotage.
125- Toujours de garde : Obtenir 100 drones ou drones de brouillage.
126- Longue vie : Vivre pendant 5 minutes consécutives.127- Clic-clic boum : Tuer un ennemi avec du C4 alors que vous êtes en Baroud d'Honneur.
128- Arme paralysante : Tuer un ennemi paralysé par une grenade paralysante.
129- Dur à tuer : Tuer 2 ennemis en étant en Baroud d'Honneur ou Dernière Bataille.
130- Explosion : Tuer 25 ennemis (headshots) avec une mitraillette. (Exemple : MP5K)

131- Confrontation : Tuer 15 ennemis (headshots) avec un fusil d'assaut.
132- Chevalier du ciel : Obtenir 2 hélicoptères d'attaque dans une seule partie.
133- Armé et dangereux : Tuer 900 ennemis avec une arme comportant 2 accessoires . (Bling-Bling)
134- Rechargé : Ravitailler 10 fois en utilisant Pillard.
135- Gros calibre : Tuer 30 ennemis en utilisant Force d'Opposition.
136- C'est personnel ! : Blesser un ennemi et achever-le avec un couteau de lancer.
137- Je m'appelle... : Tuer 50 ennemis avec des mitrailleurs hélicoptères. (Défi prestige)
138- Viré ! : Tuer 50 ennemis avec des harriers. (Défi prestige)
139- Embuscade ! : Tuer 2 ennemis ou plus avec une seule claymore, 25 fois.
140- Derrière les lignes ennemies : Avoir une série de 10 tués sans mourir sans utiliser aucun bonus de séries d'éliminations.
141- Reconnaissance : Courir « 250 miles » en utilisant Poids Léger. (Défi Poids Léger VI)
142- Tentative : Tuer 15 ennemis avec des couteaux de lancers.
143- Pro du couteau dans le dos : Poignarder un ennemi dans le dos.
144- L'inciseur : Tuer 5 ennemis avec le couteau. (Défi prestige)
145- Increvable : Jouer tout un match sans se faire tuer une seule fois.
146- Excalibur : Tuer 100 ennemis avec le couteau ou le bouclier anti-émeute en utilisant Commando.
147- Empaleur : Tuer 2 ennemis au couteau en utilisant Commando.
148- Frères de sang : Gagner 15 matches à mort par équipe.
149- La légende : Être le dernier en vie de votre équipe en match recherche et destruction.
150- Epique : Tuer 10 ennemis en un seul bonus de série d'élimination.
151- Observateur à distance : Tuer 2 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles.
152- Soumission à l'autorité : Tuer 5 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles
153- Vision rayon X : Détruire 15 équipements ennemis en utilisant Rapport.
154- Cas social : Obtenir au total 50 colis stratégiques, tourelles automatiques et largage d'urgence.
155- Le temps, C'est de l'argent ! : Obtenir une vengeance avec du semtex, 5 fois.
156- Je suis riche ! : Obtenir une vengeance avec du C4, 5 fois.
157- Dégoupilleur : Tuer au minimum 2 ennemis avec une seule grenade à fragmentation, 25 fois.
158- Nerfs d'acier : Tuer 500 ennemis sans viser, en utilisant Visée Solide.
159- Capitaine du ciel : Obtenir 3 pave-low.
160- Dans le mille : Collez un ennemi avec du semtex, 5 fois.
161- Pot de colle : Obtenir une kill-cam de victoire en collant du semtex sur un ennemi.
162- Le démembreur : Tuer 3 ennemis de suite au couteau sans mourir.
163- Pilote fantôme : Obtenir 25 missiles prédator.
164- Re-Zéro : Tuer 200 ennemis avec un sniper. (Un tir tue seulement)
165- Le vautour : Ravitailler 500 fois en utilisant Pillard.
166- Le mastodonte : Jouer un match en obtenant un ratio tués/morts de 5.
167- La faucheuse : Tuer 5 ennemis avec un ou 2 missiles prédator.
168- Dragon : Tuer 50 ennemis avec des pave-low. (Défi Prestige)
169- Project les autonomes : Obtenir 25 tourelles automatiques.
170- Toute votre base : Tuer tous les membres de l'équipe ennemie sans mourir. (4 membres minimum)
171- Danger rapproché : Tuer 500 ennemis avec des explosifs en utilisant Danger Rapproché.
172- Coup de maître ! : Obtenir une kill-cam de victoire avec une vengeance.
173- Faiseur de pluie : Obtenir une vengeance avec une grenade semtex.
174- Revers de fortune : Tuer 10 ennemis en tirant sur une claymore.
175- Agent double : Briser 250 séries d'éliminations en utilisant Sang-Froid.
176- Travail d'espion : Tuer 125 ennemis de près en utilisant Ninja.
177- Cinglé : Obtenir une vengeance avec une grenade fragmentation, 5 fois.
178- Philanthrope : Obtenir 10 largages d'urgence.
179- Attention ! : Tuer un ennemi en l'écrasant avec votre colis stratégique.
180- Plus ils sont grands... : Tuer le N°1 de l'équipe adverse 3 fois de suite
181- ... plus la chute est dure. : Tuer le N°1 de l'équipe adverse 5 fois de suite
182- Cadeau de départ : Tuer 2 ennemis ou plus avec une seule claymore, 5 fois.
183- Heure limite : Obtenir 100 séries d'éliminations en utilisant Détermination.
184- Dispositif de l'homme mort : Tuer 50 ennemis en utilisant baroud d'honneur.
185- Dernier soupir : Tuer 100 ennemis en utilisant baroud d'honneur.
186- 6 pieds sous terre : Obtenir le prestige 6 grade 2

187- Pirate : Voler 10 colis stratégiques ennemis.
188- Acier épais : Survivre à 10 explosions en utilisant le bouclier anti-explosion.
189- Décathlonien : Courir « 104 Miles » en utilisant Marathon. (Défi Marathon Pro VI)
190- Mach 5 : Vider un chargeur entier de mitraillette sans rater la cible.
191- Trop rapide : Tuer 15 ennemis en utilisant Tour de Passe-Passe
192- Démon de la vitesse : Courir « 2 miles » en utilisant Poids Léger. (Défi Poids Léger Pro I)
193- Vagabond : Détruire une voiture.
194- A toute vitesse : Obtenir 50 hélicoptères armés.
195- Roi de la piste : Courir « un mile » en utilisant Marathon. (Défi Marathon Pro I)
196- Les pieds sur terre : Gagner un match à mort par équipe hardcore.
197- Tueur de drones : Obtenir une kill-cam de victoire avec un missile prédator.
198- Dévastateur : Tuer toute l'équipe ennemie. (4 membres minimum)
199- Courbettes : Tuer 15 ennemis en étant accroupi.
200- Le tout-puissant : Obtenir 50 drones ou 50 drones de brouillage.
201- Machine de guerre : Tuer 750 ennemis en utilisant machine de guerre.
202- Incroyable : Obtenir une kill-cam de victoire avec un couteau de lancer.
203- Armes blanches : Tuer 3 ennemis avec le couteau.
204- Massacre : Tuer toute l'équipe ennemie en moins de 10 secondes. (4 membres ou plus)
205- Expert de l'attaque à revers : Écraser un ennemi par derrière avec le bouclier anti-émeute.
206- Montée d'adrénaline : Tuer 5 ennemis (headshots) avec une mitraillette.
207- Tête de série : tuer 10 ennemis en un seul match sans mourir.
208- Aucune limite : Finir premier dans une partie de match à mort par équipe hardcore. (Meilleur score de la partie)
209- Tireur (Pro) : Faire 2 headshots en une balle.
210- Véhicule franc : Courir « 50 Miles » en utilisant Marathon. (Défi Marathon Pro V)
211- Doubler la mise : Tuer 25 ennemis avec une arme comportant 2 accessoires. (Bling-Bling)
212- Joueur professionnel : Obtenir au total 100 colis stratégique, tourelle automatiques et largage d'urgence.
213- 7 gagnant : Obtenir le prestige 7, grade 2.
214- Réaction en chaîne : Tuer un ennemi en tirant sur un explosif provoquant une réaction en chaîne.
215- Tueur en série : Obtenir les bonus de série d'éliminitations à 7, 8 et 9 tués dans un match.
216- Chute de caisses : Obtenir une kill-cam de victoire en faisant tomber un colis stratégique sur un ennemi.217- Ennemi public : Obtenir le meilleur score dans un match à mort par équipe. (Meilleur score)
218- Redoutable : Terminer sur le podium d'un chacun pour soi, 5 fois.
219- Prédateur : Tuer 50 ennemis avec des missiles prédator.. (Défi prestige)
220- Suicidaire : Sauter de plus de 4.5M et survivre.
221- Commandant douleur : Obtenir le prestige 1 grade 55.
222- SBD : Obtenir 10 bombardiers furtifs.
223- Non. : Tuer un ennemi dégoupillant une grenade avant qu'il ne la lance.
224- Défonçage de cranes : Tuer 25 ennemis (headshots) avec un fusil d'assaut.
225- PWNED : Obtenir une kill-cam de victoire en tuant un ennemi avec un bouclier anti-émeute.
226- Touché ! C'est toi le chat ! : Tuer un ennemi avec une grenade renvoyée, 5 fois.
227- Victoire écrasante : Tuer 3 ennemis à la suite au bouclier anti-émeute, sans mourir.
228- Oh, putain ! : Tuez un ennemi, prenez son arme, et tuez-le à nouveau avec son arme.
229- Mastodonte : Survivre à 25 explosions en utilisant le bouclier anti-explosion.
230- Précision chirurgicale : Vider un chargeur de fusil d'assaut sans rater la cible.
231- Survivant : Tuer un ennemi au couteau quand le chargeur de votre arme principale est vide.
232- Cape et poignard : Tuer 5 ennemis avec le couteau de lancer.
233- Art de la disparition : Tuer deux fois le même ennemi en moins de 5 secondes grâce à son insertion tactique, 25 fois.
234- Transformiste : Tuer 300 ennemis en utilisant Machine de Guerre.
235- Éteignez les lumières : Achever un ennemi en jetant une grenade flash sur lui. (Impact direct)
236- Poing d'un pouce : tuer 750 ennemis en utilisant Tour de Passe-Passe.
237- Étoile à cinq branches : Obtenir le prestige 5 grade 2.
238- Opérations conjointes : Obtenir 15 Assistances.
239- Haut-commandement : Obtenir le prestige 1 grade 45
240- Commotion : Tuer 2 ennemis avec un bouclier.
241- Complètement hébété : Survivre à une explosion en utilisant Morphine.
242- Dans le noir : Faire 25 insertions tactiques.

243- Partage de colis : Obtenir 3 largages d'urgence.
244- Obsession : Coller 15 ennemis avec du semtex.
245- Perfectionniste : Vider un chargeur entier de sniper sans rater la cible.
246- 30 quelque chose : Obtenir le prestige 1 grade 35.
247- Voyeur : Obtenir 25 drones.
248- Aimant à filles : Obtenir 2 bombes IEM.
249- L'éblouissant : Tuer 20 ennemis flashés par une grenade flash. (Défi prestige)
250- Silence : Tuer un ennemi avec un couteau de lancer alors que l'ennemi est flashé ou paralysé.
251- Réformé : Détruire 5 équipements ennemis.
252- Kleptomane : Voler un colis stratégique ennemi.
253- Caisse de voyage : Obtenir 25 colis stratégiques.
254- ??? : Tuer un ennemi en dégoupillant une grenade explosant dans votre main.
255- Faiseur de veuves : Tuer 125 ennemis de près en utilisant Commando.
256- Grenade ! : Tuer 10 ennemis avec des grenades.
257- Attraper du shrapnel : Tuer 5 ennemis avec des claymores.
258- Explosion express : Tuer 25 ennemis avec des grenades fragmentation.
259- Toxicité : Se faire tué par une bombe nucléaire ennemie.
260- Mort vivant : Survivre en Dernière Bataille et se relever.
261- Dernier recours : Obtenir une kill-cam de victoire en étant en Baroud d'Honneur ou en Dernière Bataille.
262- Mort certaine : Tuer un ennemi avec le Ranger en tirant en même temps avec les deux armes.
263- Résurrection du phénix : Tuer 5 ennemis en utilisant Baroud d'honneur.
264- Infecté : se faire tuer au couteau par un ennemi utilisant ce titre.
265- Vrais amis : Tuer un ennemi en collant du semtex sur un allié.
266- Rayons de drones : Obtenir 3 drones de brouillage en un match.
267- Ma petite victime : Tuer 10 ennemis en utilisant une arme silencieuse.
268- Martyr : Tuer un ennemi en utilisant Martyr.
269- Faux ami : Tuer plusieurs ennemis en collant du semtex sur l'un d'eux.
270- Mais que ? : Tuer un ennemi en tirant sur un explosif à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles.
271- Voleur d'identité : Obtenir une vengeance en tuant un ennemi avec sa classe grâce à Imitateur.
272- Désintégrateur : Tuer 5 ennemis de près en utilisant Commando.
273- Sans réaction : Tuer au moins 3 ennemis à la suite en étant mourant. (Écran rouge clignotant)
274- Suppression tactique : Tuer 25 ennemis réapparaissant avec leur insertion tactique.
275- Stratège : Tuer 15 personnes avec des claymores.
276- Chaudronnier : Tuer 5 ennemis en détruisant des voitures.
277- Culture de pissenlits : Sauter de plus de 9M et mourir.
278- Pas le visage ! : Tuer 5 ennemis (headshots) en utilisant un fusil mitrailleur.
279- MST : Poignarder un ennemi portant ce titre.
280- Bling-bling : Tuer 450 ennemis avec une arme portant deux accessoires. (Bling-Bling)
281- Pigeon d'argile : Tuer 3 ennemis en tirant sur une claymore.
282- Pyrotechnicien : Tuer 50 ennemis avec des bombardiers furtifs. (Défi prestige)
283- Droit vers le haut : Obtenir 25 bombardements de harrier.
284- L'anarchiste : Tuer au minimum 2 ennemis avec une détonation de C4, 25 fois.
285- Récidiviste : Obtenir une vengeance avec un couteau de lancer.
286- Ninja : Tuer 50 ennemis au couteau en utilisant Commando.
287- Réfléchis vite ! : Achever un ennemi en jetant une grenade fragmentation sur lui. (Impact direct)
288- Force maximale : Tuer 10 ennemis avec des explosifs en utilisant Danger Rapproché.
289- Haut-parleur : Obtenir 25 hélicoptères d'attaques.
290- Chasseur de canards : Tuer un ennemi sautant dans les airs.
291- Grillé à point : Tuer 50 ennemis avec des bombardiers furtifs. (Défi prestige)
292- Diable à ressort : Tuer un ennemi deux fois en moins de 5 secondes grâce à son insertion tactique.
293- Complètement cuit : Tuer 5 ennemis avec des grenades dégoupillées.
294- Dos d'argile : Obtenir une vengeance avec une claymore.
295- Zod : Obtenir le prestige 1 grade 65.
296- Massacreur de noobs : Tuer un ennemi avec un lance-grenade sans détonation. (Impact direct)
297- Fin de route : Obtenir 5 bombes nucléaires.
298- Patriote (drapeau Américain) : Débloqué avec le titre Predator.

299- Le spécialiste (drapeau Britannique) : Débloqué au grade 9.
300- Grand nord blanc (drapeau Canadien) : Débloqué avec le titre L'éblouissant.
301- Continental : Débloqué avec le titre Largueur de bombes.
302- Le conquérant (drapeau Espagnol) : Débloqué avec le titre Spectre.
303- L'exterminateur (drapeau Autrichien) : Débloqué avec le titre Viré !.
304- Soleil levant (drapeau Japonais) : Débloqué avec le titre Dragon.
305- Le rédempteur (drapeau Brésilien) : Débloqué avec le titre Résurrection du phénix.
306- Neutre (drapeau Suisse) : Débloqué avec le titre Choc et effroi.

- Les titres prestiges s'obtiennent en passant les prestiges
- Les titres sur plaque métallique s'obtiennent en faisant 500 éliminations (chaque arme a son titre sauf le bouclier anti-émeute)
- Les titres sur plaque en or s'obtiennent en débloquant tous les accessoires d'une arme (chaque arme a son titre sauf le bouclier anti-émeute et lanceurs)
- Les titres sur plaque métallique avec le logo d'un tir dans la tête à sa droite s'obtiennent en faisant 250 tir mortels dans la tête avec une arme (chaque arme a son titre sauf le boucler anti-émeute)
- Les titres sur fond métallique brillant avec des crânes des deux côtés s'obtiennent en faisant 2500 éliminations avec une arme (chaque arme a son titre sauf le bouclier anti-émeute)
- Les titres sur fond doré avec des crânes des deux côté s'obtiennent en effectuant 1000 tir mortels dans la tête.

Notes :
- les titres ci-dessus ne peuvent être débloqués qu'après avoir passé le prestige 1
- les titres ci-dessus fonctionnent de manière différente avec les lanceurs, il faudra détruire des véhicules (titres éliminations) et effectuer des éliminations multiples (titres tir mortel dans la tête)

Call of Duty : Modern Warfare 3

© Activision / Sledgehammer Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Nouveau départ

Commencer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Plus dure sera la chute

Terminer "Mardi noir"dans n'importe quelle difficulté.

Mouillé jusqu'au cou

Terminer "Chasseur chassé" dans n'importe quelle difficulté.

Carpe diem

Terminer Persona non grata dans n'importe quelle difficulté.

Vol privé

Terminer "Turbulences" dans n'importe quelle difficulté.

Mauvaises intentions

Terminer "Reprise de service" dans n'importe quelle difficulté.

Aller simple

Terminer "Attention à la marche" dans n'importe quelle difficulté.

Troisième guerre mondiale

Terminer "Souris Blanche" dans n'importe quelle difficulté.

Tempête de sable

Terminer "Retour à l'envoyeur" dans n'importe quelle difficulté.

Passager embarqué

Terminer "Livraison express" dans n'importe quelle difficulté.

Nous aurons toujours Paris

Terminer "La Dame de Fer" dans n'importe quelle difficulté.

Vive la révolution !

Terminer "L'oeil du cyclone" dans n'importe quelle difficulté.

Requiem

Terminer "Frères de sang" dans n'importe quelle difficulté.

Château assiégé

Terminer "La forteresse " dans n'importe quelle difficulté.

Rencard raté

Terminer "Terre brûlée" dans n'importe quelle difficulté.

Diamant menacé

Terminer "Au fond du terrier" dans n'importe quelle difficulté.

Strike !

Tuer 5 ennemis avec une seule grenade en mode Solo ou Opérations spéciales.

Jack l'éventreur

Attaquer au corps à corps 5 ennemis à la suite en mode Solo ou Opération spéciales.

Informateur

Récupérer 22 éléments de renseignements.

Ceci est une baguette magique !

Tuer 30 ennemis avec le XM25 dans "Mardi noir".

Des hauts...

Détruire tous les hélicoptères avec le lance-grenades dans l'engin téléguidé dans "Persona non grata".

Personnel de bord (trophée caché)

Tuer 5 ennemis pendant la séquence en apesanteur dans la mission "Turbulences".

Pour qui sonne le glas

Détruire toutes les cibles avec 4 obus pendant la séquence du mortier dans "Reprise de service".

Boîte fatale

Tuer 20 ennemis en un seul passage avec l'artilleur dans la mission "Retour à l'envoyeur".

Danger proche

Abattre un hélicoptère avec la grenade fumigène d'un AC-130 dans la mission "Livraison express".

Ménage à trois

Détruire 3 chars avec un seul tire de 105 mm dans la mission "La Dame de Fer".

Quoi de neuf

Tuer 9 ennemis avec des mitraillages d'A-10 dans la mission "Terre brûlée".

50/50

Terminer une mission d'Opérations spéciales avec le même nombre d'éliminations que votre partenaire.

Petits oiseaux

Abattre 2 hélicoptères ennemis sans se faire toucher en mode Survie d'Opérations spéciales.

Lame Fatale

Achever un Mastodonte au couteau en mode Opérations spéciales.

Trafiquant d'armes.

Acheter tous les éléments de L'armurerie de Survie.

Zone rouge

Acheter tous les éléments de l'Arsenal soutien aérien de Survie.

Dépense stratégique

Acheter tous les éléments de l'Arsenal de Survie.

Je survivrai

Survivre à 1 vague dans une partie en mode Survie d'Opérations spéciales.

Pas besoin d'aide

Finir une mission d'Opération spéciales en difficulté Commando ou Vétéran sans blesser de joueurs.

Fanfaron

Obtenir 1 étoile dans le mode Mission d'Opérations spéciales.

Tacticien

Obtenir 1 étoile dans chaque mission du mode Mission d'Opération spéciales.

Argent

La grosse pomme

Terminer les missions "Mardi noir" et "Chasseur chassé" en difficulté Vétéran.

De mal en pis...

Terminer "Persona non grata", "Turbulences" et "Reprise de service" en difficulté Vétéran.

Vengeance

Terminer "Attention à la marche", "Souris blanche" et "Retour à l"envoyeur" en difficulté Vétéran.

Ville lumière

Terminer les missions "Livraison express" et "La Dame de fer" en difficulté Vétéran.

Heures sombres

Terminer "L'oeil du cyclone", "Frères de sang" et "La Forteresse" en difficulté Vétéran.

C'est la fin

Terminer "Terre Brûlée", "Au fond du terrier" et "Tu reviendras poussières" en difficulté Vétéran.

La chance sourit aux audacieux

Terminer la campagne dans n'importe quelle difficulté.

Éclaireur averti

Récupérer 46 éléments de renseignements.

La bourse ou la vie

Avoir un solde de 50 000$ dans une partie en mode Survie d'Opérations spéciales.

Rescapé

Survivre à 10 vagues dans chaque mission du mode Survie d'Opérations spéciales.

Imbattable

Survivre à 15 vagues dans chaque mission du mode Survie d'Opérations spéciales.

Gagnant

Obtenir 48 étoiles dans le mode Mission Opérations spéciales.

Or

L'élite de l'élite

Terminer la campagne en difficulté Commando ou Vétéran.

Platine

À fond

Gagner tous les trophées de Modern Warfare® 3.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Delta Force

Mardi noir

Vous incarnez le sergent Derek " Frost " Westbrook de la Delta Force. Dès le début, vous serez touché par une roquette. Avancez, en suivant votre ami Sandman et mettez-vous à couvert derrière les blocs. Neutralisez les soldats russes qui avancent vers vous. Vous devez ensuite gagner du terrain en passant d'un abri à l'autre. Quand le véhicule ennemi arrive, éliminez rapidement le mitrailleur en restant à couvert, à gauche.

Continuez d'avancer et ne tirez pas sur vos alliés qui arrivent par la route de gauche puis neutralisez les ennemis en avançant à droite. Quand l'hélicoptère russe arrive, abritez-vous dans le bâtiment de droite. Suivez vos amis et montez les marches. Entrez par la porte et éliminez directement les deux soldats qui se trouvent à droite. Le premier est en bas et l'autre à l'étage.

Avancez, mettez-vous ensuite à couvert à droite et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond de l'appartement. Une fois la menace ennemie éradiquée, avancez vers l'appartement dévasté et entrez à droite, dans la salle de bain. Passez dans la chambre à coucher et allez à gauche du lit pour prendre l'élément de renseignement.

Suivez encore une fois vos amis et descendez les escaliers. Lancez une grenade flash sur les ennemis qui se trouvent dans la ruelle et éliminez-les pendant qu'ils sont étourdis. Avancez jusqu'au magasin et neutralisez ceux qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et mettez-vous à couvert. Lancez vos grenades contre les soldats qui débarquent et nettoyez la zone. Allez ensuite au fond du magasin pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir.

Sortez du magasin et avancez dans la rue en repoussant les ennemis. Utilisez votre XM 25 pour débusquer et neutraliser toute résistance. Abattez aussi les soldats qui se cachent derrière les colonnes du bâtiment de droite. Continuez d'avancer pour apercevoir l'entrée de la bourse (à gauche) gardée par plusieurs ennemis.

Commencez par faire taire la mitrailleuse du véhicule stationné à gauche puis éliminez les soldats en commençant par ceux équipés de lance-roquettes.

Entrez ensuite dans la bourse et utilisez les caisses de munitions pour faire le plein. Prenez l'élément de renseignement

Empruntez ensuite l'escalator et planquez-vous derrière le comptoir. Nettoyez la salle de la bourse en restant à couvert à gauche. Avancez d'un abri à l'autre pour attaquer les ennemis par le flanc gauche. Une fois la zone nettoyée, avancez vers les escaliers et allez au comptoir qui se trouvent à leur droite pour prendre l'élément de renseignement.

Montez les escaliers et nettoyez le balcon de droite. Continuez à monter jusqu'à la passerelle et butez les soldats qui arrivent en bas en commençant par les deux équipés de lance-roquettes.

Montez ensuite à l'échelle pour atteindre le toit. Mettez-vous directement à couvert et repoussez les ennemis. Attendez que vos amis montent pour avancer vers la position du brouilleur. Montez les marches et neutralisez les russes qui gardent le brouilleur. Allez ensuite à droite pour trouver et récupérer l'élément de renseignement qui se trouve sur la table.

Posez ensuite la charge sur le brouilleur, éloignez-vous et explosez-la. Restez à couvert pour attendre l'arrivée de l'hélico d'extraction.

Prenez le contrôle de la mitrailleuse et dégommez les ennemis qui se trouvent sur le toit. Neutralisez rapidement ceux

équipés de lance-roquettes avant qu'ils ne vous touchent. Vous serez ensuite poursuivi par un premier hélico ennemi Hide avant que les deux autres ne se joignent à la fête. Dégommez ces deux hélicoptères avant que le premier ne revienne à l'attaque. Explosez-le, lui aussi avant de continuer vers votre prochaine mission.

Chasseur chassé

Nagez dans le tunnel jusqu'à sortir dans le port. Avancez en évitant les mines sous-marines. Quand le sous-marin ennemi arrive, posez votre mine dessus.

Dès qu'il apparait, montez dessus et éliminez les ennemis qui ouvrent les écoutilles. Entrez ensuite dans le sous-marin.

Entrez dans le dortoir et butez les russes qui se trouvent au fond du couloir. Allez ensuite au fond à droite et récupérez l'élément de renseignement.

Descendez l'escalier et butez les ennemis qui se trouvent dans la zone inondée. Ramassez le fusil à pompe de l'un des ennemis, il vous sera utile dans cet espace confiné. Avancez et montez à l'escalier.
Les russes décident de saboter le sous-marin et vous devez les en empêcher.

Neutralisez les ennemis équipés de visée laser tout en restant à couvert derrière les machines.

Allez à gauche, butez les russes et montez à l'escalier. Butez ceux qui se trouvent dans la salle suivante. Avant de continuer d'avancer, allez à droite sur la passerelle. Tournez encore à droite et allez jusqu'au fond. Tournez-vous à droite une dernière fois pour repérer l'élément de renseignement qui se trouve dans un coin gauche. Prenez-les et reprenez votre avancée. Posez une charge sur la porte pour l'exploser.

Pendant l'attaque surprise, commencez par buter le plus proche ennemi ensuite butez les autres, ceux qui entourent la zone des commandes.

Utilisez ensuite la console pour lancer les missiles. Quittez le navire en montant à l'échelle puis sautez dans le zodiac et foncez, en suivant le zodiac allié. Quand vous êtes abordé par un bateau ennemi, tirez sur les mines qu'il transporte pour l'exploser. Continuez d'avancer en évitant les bateaux et les débris puis passez entre les décombres et foncez tout droit vers l'hélico d'extraction.

Task Force 141

Persona non grata

Vous incarnez Yuri de la Task Force 141. Approchez du trou dans le mur et occupez-vous des ennemis qui arrivent dans la cour.

Cachez-vous quand l'hélico vous tire dessus et tue le doc. Allez ensuite aider le capitaine Price en injectant de l'adrénaline à Soap. Suivez ensuite le capitaine.

Eliminez les soldats qui arrivent à droite et descendez les escaliers. Restez à couvert pour nettoyer la cour et avant de suivre votre ami à gauche, allez à droite vers le petit dépôt pour trouver sur une caisse à droite l'élément de renseignement à récupérer.

Continuez le nettoyage de la cour avant de sortir dans la rue. Eliminez les ennemis qui arrivent à gauche et restez à couvert derrière les voitures. Continuez à descendre la rue en faisant attention aux hommes armés dans les balcons.

Neutralisez les ennemis qui débarquent de l'hélico et butez celui qui utilise la mitrailleuse et qui se trouve au balcon du premier étage du bâtiment d'en face. Avancez et faites attention aux ennemis qui ouvrent le garage du bâtiment d'en face.

Lancez vos grenades dans ce garage pour débusquer ceux qui s'y cachent. Repérez ensuite le bâtiment en feu avec la pancarte bleue et entrez dans le bâtiment qui se trouve à sa gauche. Entrez ensuite dans la chambre pour prendre

l'élément de renseignement qui se trouve sur une table. Sortez et rejoignez vos amis.

Commencez ensuite le nettoyage de la rue de droite et butez les soldats qui se trouvent sur le toit au fond, équipés de lance-roquettes. Entrez ensuite dans la ruelle de gauche. Suivez Price jusqu'au cache d'armes et descendez à la cave. Avant de prendre les commandes de l'engin téléguidé, allez à gauche de ce dernier pour prendre l'élément de renseignement.

Allez ensuite vers la console pour prendre le contrôle de l'engin téléguidé. Utilisez la mitrailleuse de cet engin pour abattre l'hélicoptère.

Neutralisez les ennemis qui arrivent et utilisez les grenades quand ils restent groupés. Avancez vers l'hélicoptère en neutralisant les ennemis et restez attentif aux indications de votre ami. Abattez d'autres hélicos avant que l'engin ne soit détruit. Sortez du garage et avancez rapidement vers le toboggan qui se trouve à gauche de la rue pour prendre l'élément de renseignement.

Sprintez alors pour éviter le bombardement. Pendant la glissade, évitez les obstacles jusqu'à tomber dans l'eau.

F.S.O

Turbulences

Vous incarnez Andrei Harkov du F.S.O russe à bord de l'avion présidentiel. Escortez le président jusqu'à la salle de réunion. Après le détournement de l'avion, neutralisez les ennemis qui arrivent par la porte de droite. Ramassez ensuite l'arme de l'ennemi et suivez votre commandant. Pendant que l'avion décroche et que vous êtes en apesanteur, butez les hommes armés avant que l'appareil ne se redresse. Descendez ensuite à l'escalier et allez à droite vers la zone où se préparent les plats pour prendre l'élément de renseignement.

Escortez ensuite le président en suivant votre ami et nettoyez chaque compartiment. Eliminez les ennemis qui ont capturé la fille du président pour libérer cette dernière. Amenez ensuite le président à la salle sécurisée.

Après l'atterrissage forcé et la dislocation de l'avion, vous devez retrouver le président. Suivez le commandant et passez par-dessus le tronc d'arbre.
Ramassez tout de suite après l'élément de renseignement qui se trouve par terre, à droite.

Avancez alors d'un abri à l'autre en éliminant les soldats en chemin. Dès que vous retrouvez le président, allez vers l'hélicoptère pour lui ouvrir la porte.

Task Force 141

Reprise de service

Vous revenez à Yuri en compagnie de Price et Soap. Avancez et laissez passer la patrouille. Continuez de suivre vos amis et éliminez les deux ennemis qui gardent la position. Avancez ensuite et éliminez les milices qui entourent un prisonnier.

Avancez ensuite et passez derrière les groupes d'ennemis. Quittez la route et allongez-vous pour éviter les voitures ennemies puis avancez pour entrer dans la cabane. Attendez les ordres de Price pour neutraliser un des deux hommes qui se trouvent sur le pont, à gauche puis passez en-dessous pour atteindre une nouvelle zone.

Montez en empruntant l'échelle et attaquez le garde par derrière.

Vous devez protéger vos amis qui avancent en bas, ils vous indiqueront la position des ennemis. Neutralisez ces derniers rapidement pour qu'ils ne trouvent pas le temps de riposter et alerter les autres patrouilles et essayez d'aligner deux ennemis à chaque fois pour les toucher avec une seule balle.

Retenez votre respiration pour une meilleure précision. Quand vos amis sont grillés, couvrez leur fuite en éliminant les hommes qui affluent vers leur emplacement. Descendez ensuite et allez vers l'usine où se trouvaient vos amis et une fois à l'intérieur, prenez à droite pour prendre l'élément de renseignement.

Suivez ensuite vos amis en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. Localisez la maison qui est à gauche et qui est marquée par des tags. Dépassez-la et entrez dans la maison suivante pour trouver l'élément de renseignement, à droite.

Suivez vos alliés en éliminant les miliciens qui arrivent en surnombre puis neutralisez le mitrailleur de calibre 50 du véhicule. Utilisez cette arme pour exploser le véhicule ennemi qui arrive puis suivez les indications de Price qui vous signale les positions des ennemis les plus dangereux. Explosez ensuite un autre véhicule avant d'être touché par un obus.

Suivez vos deux amis sans vous arrêter pour éviter les tirs de mortier. Passez sur les toits et quand vous tombez dans une cabane, éliminez rapidement le premier assaillant. Neutralisez le suivant et courez pour retrouver Price. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les deux ennemis qui se trouvent dans la tour puis avancez à gauche et montez pour utiliser le mortier.

Explosez le premier véhicule qui arrive par la droite ainsi que les deux autres qui rappliquent par la gauche. Explosez aussi les groupes d'ennemis avec votre mortier.

Vous devez ensuite rejoindre l'église. Passez par le conduit et abattez les ennemis de l'autre coté. Avancez ensuite et entrez dans le hangar, à gauche. Nettoyez-le avant de sortir faire face aux maisons. Neutralisez les ennemis qui se trouvent aux étages.

Allez ensuite à droite, nettoyez la rue et entrez dans la maison de gauche. Avancez vers l'église en vous occupant des ennemis qui se trouvent dans le bâtiment de droite. Avancez vers la porte d'entrée de l'église et balancez une grenade. Nettoyez ensuite le bâtiment avant d'entrer. Avancez au fond de l'église pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Malheureusement, vous arrivez un peu tard et l'hélicoptère ennemi s'en va avec la cargaison.

S.A.S

Attention à la marche

Vous incarnez le sergent Marcus Burns de la S.A.S. Avancez dans la ruelle et éliminez le premier ennemi qui sort par la porte.

Avancez en suivant vos amis et butez l'un des deux ennemis qui dorment. Laissez votre unité s'occuper des deux hommes qui se trouvent dans le bâtiment à l'angle et ceux dans la ruelle de droite. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur une caisse à gauche.

Entrez ensuite par la porte et montez les marches. Une fois le bâtiment nettoyé, passez par la vitre pour atteindre les quais.

Restez à couvert derrière les caisses et les containers et nettoyez la zone. Avancez ensuite vers le camion situé à droite et tournez à droite. Avancez vers les escaliers métalliques et montez. Suivez la passerelle et entrez dans la salle pour trouver l'élément de renseignement sur la table. Revenez ensuite en bas et ouvrez les portes du camion.

Neutralisez les ennemis qui arrivent par l'entrepôt de droite et avancez vers ce dernier.
Poursuivez les autres avec l'appui de l'hélicoptère et restez à couvert pendant que ce dernier dégomme les survivants.

Il vous aidera aussi à repérer les ennemis en les ciblant avec son projecteur. Continuez de poursuivre les derniers gardes qui se replient vers le métro.

Montez dans le camion et essayez d'éliminer un max d'ennemis dans le métro. Restez accroupi pour éviter leurs tirs et butez-les. Après l'accident, avancez vers la station et éliminez les deux premiers ennemis.

Progressez dans la station en éliminant ceux qui vous attaquent sans toucher les civils. Butez ceux qui montent l'escalator et empruntez-le à votre tour. Neutralisez les hommes qui se trouvent derrière le kiosque et allez derrière le comptoir de ce dernier pour prendre l'élément de renseignement.

Continuez de monter, abattez les ennemis et avancez pour retrouver vos amis. Remontez dans la rue pour créer un barrage au camion et tirez-lui dessus quand il rapplique.

ACTE II

Delta Force

Souris blanche

Vous incarnez à nouveau le sergent Frost. Après le débarquement, avancez d'un abri à l'autre en suivant vos amis. Avancez ensuite à droite vers l'avion écrasé et neutralisez les russes qui l'entourent.

Restez sur le flanc droit et passez derrière le muret. Neutralisez les soldats qui arrivent à droite et entrez à l'avant de l'avion. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve dans l'appareil et reprenez votre chemin.

Avancez vous mettre à couvert près de vos amis et ne restez pas sur la route de risque de vous faire écraser par vos propres chars. Avancez lentement en nettoyant chaque zone jusqu'à recevoir l'ordre de regroupent sur le char. Avant ceci, allez à droite en passant devant le bâtiment troué. Passez dans le jardin où se trouve l'arbre et regardez à droite pour trouver et récupérer l'élément de renseignement.

Allez ensuite au char et prenez les commandes de la mitrailleuse. Tirez sur les ennemis et leurs hélicoptères puis butez les soldats russes qui se replient dans le parking. Nettoyez ce dernier et localisez rapidement les soldats équipés de lance-roquettes pour les tuer en premier.

Sortez ensuite du char et frayez-vous un chemin jusqu'à sortir du parking.

Attendez que vos amis dégagent le chemin pour avancer. Entrez ensuite dans le bâtiment de droite avec votre unité et nettoyez-le. Revenez dans la rue et continuez votre travail de nettoyage jusqu'à atteindre le convoi.

Entrez par le trou dans le bâtiment situé à gauche et avant de monter les escaliers, allez au bureau à gauche pour prendre l'élément de renseignement.

Montez ensuite les escaliers et explosez la porte. Dès que vous entrez, abattez l'ennemi qui se positionne pour exécuter le prisonnier. Tournez ensuite rapidement pour abattre celui qui essaye de vous attaquer. Neutralisez les deux autres qui se trouvent à gauche. Escortez ensuite le vice-président jusqu'au point d'extraction.

Task Force 141

Retour à l'envoyeur

Vous revenez dans la peau de Yuri en compagnie de Price et Soap. Neutralisez les ennemis jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère de Nikolai. Prenez alors les commandes de la tourelle téléguidée et butez les ennemis qui se trouvent surtout sur les toits.

Soyez rapide puisque l'hélico ne s'attardera pas au dessus de la zone. Les ennemis sont indiqués en rouge faites donc attention à ne pas toucher vos amis qui sont marqués en vert. Avancez encore et prenez le contrôle de la tourelle quand Nikolai repasse sur la zone. Tirez sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts et ciblez les manieurs de lance-roquettes en premier.

Allez ensuite à gauche et entrez dans le bâtiment bleu qui se trouve à gauche.

Nettoyez le rez-de-chaussée avant de monter à l'escalier. Neutralisez les ennemis et entrez dans la salle d'en face pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve près de la fenêtre.

Contrôlez la tourelle encore une fois pour aider vos amis à avancer. Utilisez ensuite une dernière fois la tourelle pour éradiquer la présence ennemie.

Avancez vers le bâtiment où se trouve Waraabe. Neutralisez les ennemis qui gardent son bureau et entrez dans ce dernier. Eliminez ses hommes rapidement sans toucher votre cible. Pendant l'interrogatoire, allez à gauche pour récupérer l'élément de renseignement qui se trouve sur le bureau. Prenez la direction de la ZA.

Après l'attaque des ennemis, vous devez rejoindre la ZA secondaire avant la fin du temps imparti. Neutralisez ceux qui vous barrent la route et ceux qui se trouvent dans les balcons et sur les toits.

Avancez jusqu'à ce que l'ennemi vous envoie une bagnole en feu. Eloignez-vous de sa trajectoire avant qu'elle n'explose. Butez les ennemis qui se trouvent sur les toits et allez à la cabane qui se trouve à droite. Nettoyez ses environs et entrez pour récupérer l'élément de renseignement.

Courez ensuite vers la ZA pour l'extraction. Entrez dans le bâtiment et nettoyez-le étage par étage jusqu'au toit. Utilisez la tourelle de l'hélico un bref instant avant que l'appareil ne soit touché. Courez alors à l'arrière du toit et sautez vers la corde pour quitter le toit.

Vous devez maintenant rejoindre le site du crash avant les ennemis. Courez dans la tempête et butez ceux qui foncent aussi vers le site du crash.

Approchez-vous de l'appareil et transportez Nikolai loin des ennemis. Courez jusqu'au véhicule pour quitter cette fournaise.

Delta Force

Livraison express

De retour au sergent Frost de la Delta Force, avancez avec vos amis et descendez les escaliers. Entrez dans la bibliothèque et planquez-vous derrière le bureau. Commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent en haut à l'étage ensuite occupez-vous de ceux situés en bas.

Montez ensuite à l'étage et dégommez le reste des ennemis. Avancez vers les fenêtres pour trouver l'élément de renseignement contre celle qui se trouve entre deux étagères.

Descendez ensuite et franchissez la porte pour retrouver les GIGN. Suivez-les ensuite jusqu'à la rue et éliminez les manieurs de lance-roquettes qui se trouvent en haut des escaliers.

Nettoyez ensuite la rue et entrez dans le café de Paris qui se trouve à droite. Allez dans la salle du fond et récupérez l'élément de renseignement. Sortez ensuite et montez à l'escalier.

Continuez de suivre les GIGN et lancez le fumigène sur les cibles ennemies pour demander un soutien aérien. Avancez et lancez le fumigène sur le BTR ennemi puis planquez-vous pendant l'attaque aérienne. Avancez ensuite jusqu'à la bouche d'égout et descendez.

Avancez dans les catacombes jusqu'à apercevoir Volk, votre cible, prendre la fuite. Eliminez les ennemis dans la zone et allez à gauche pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve sur le générateur.

Foncez alors à la poursuite de Volk en neutralisant toute résistance en chemin. Montez ensuite à l'échelle et continuez la poursuite. Récupérez l'élément de renseignement qui se trouve à gauche du couloir qui mène vers la rue, à droite.

Foncez vers le véhicule et montez. Passez ensuite à l'arrière pour éliminer vos poursuivants. Neutralisez les tireurs derrière les tourelles des véhicules ennemis ou bien tirez directement sur les conducteurs pour qu'ils perdent le contrôle.

Revenez ensuite à l'avant et tirez sur la voiture de Volk.

Pendant que vous défoncez la voiture de Volk, visez sur les trois ennemis qui l'accompagnent avant qu'ils ne vous tirent dessus. Descendez ensuite du véhicule pour capturer votre homme.

La dame de fer

Avancez pour voir un appareil se faire abattre. Reculez pour ne pas être écrasé par cet appareil. Vous contrôlez ensuite un avion allié qui va dégager la route pour les forces terrestres. Visez les cibles en rouge en évitant de tirer près de vos amis ou sur les immeubles. Bombardez les blindés et explosez les hélicos qui barrent la route à vos alliés.

Utilisez votre canon contre l'infanterie ou bombardez-les eux aussi. Quand des roquettes sont lancées d'un bâtiment, attendez l'ordre de tirer et bombardez le bâtiment pour le démolir sur les ennemis.

Vous revenez ensuite à Frost au sol. Vous devez contourner le nid de la mitrailleuse pour la faire taire. Montez les marches et avancez jusqu'à la chambre qui donne sur l'arme. Prenez le fusil à précision qui se trouve sur la table et abattez le mitrailleur.

Descendez ensuite dans la cour, planquez-vous et neutralisez les russes. Entrez ensuite dans la serre située à gauche et montez à l'escalier pour récupérer l'élément de renseignement.

Allez au centre de la cour où se trouve Volk et vos amis et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Butez les ennemis qui se trouvent dans les balcons des bâtiments de droite et de gauche. Butez aussi ceux qui se trouvent en bas jusqu'à l'arrivée du char ennemi. Quittez la mitrailleuse et lancez un fumigène de marquage sur le char. Abritez-vous pour attendre le bombardement allié.

Vous prenez ensuite les commandes de l'appareil allié et vous devez escorter les troupes au sol jusqu'à la ZA. Tirez sur les cibles en rouge sans toucher vos amis qui avancent.

Ne tirez pas ensuite sur les deux humvees qui rappliquent, ce sont des véhicules alliés. Escortez-les plutôt et abattez les hélicos et les chars qui essayent de les intercepter. Tirez ensuite sur les chars qui se trouvent sur le pont.

Vous revenez alors à Frost au sol. Prenez le Javelin et détruisez les chars qui vous bloquent sur le pont. Avancez ensuite en direction de la tour Eiffel, neutralisez les ennemis et allez vers le bus qui se trouve à gauche. Entrez dans ce dernier et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à l'arrière.

Avancez encore et lancez un fumigène sur le véhicule ennemi qui arrive. Lancez ensuite un autre sous les hélicos pour qu'ils soient ciblés par l'attaque aérienne. Tenez ensuite votre position jusqu'à l'arrivée des renforts alliés et du bombardement qui fera tomber par la même occasion la tour Eiffel.

Task Force 141

L'oeil du cyclone

Vous revenez à Yuri et à la Task Force. Avancez dans l'eau et attendez les indications de Price pour avancer sans alerter les soldats ennemis. Avancez jusqu'à retrouver les résistants. Suivez ensuite Soap et attendez son ordre pour buter les deux snipers qui se trouvent sur le toit.

Suivez ensuite votre ami jusqu'à rencontrer une patrouille de deux soldats. Eliminez l'un d'eux pour que Soap s'occupe du suivant. Quand l'hélico ennemi arrive, suivez Soap et entrez dans le bâtiment de droite. Prenez alors l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir, à droite.

Suivez encore votre ami et entrez dans un autre bâtiment. Allongez-vous rapidement et rampez pour éviter le regard des ennemis. Continuez de suivre Soap jusqu'à la place. Attendez que les résistants rappliquent et avancez à gauche vers le parasol. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sous le parasol et rejoignez Soap près de la statue.

Avancez encore en suivant SOP et ramassez l'RPG. Explosez alors le blindé ennemi qui arrive à droite et entrez ensuite dans le bâtiment de gauche.

Traversez le bâtiment pour sortir dans la rue. Commencez par abattre les mitrailleurs qui se trouvent dans le bâtiment de droite. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'arrivée d'un char ennemi. Avancez vers la statue ensuite quittez la route en passant par la vitre, à gauche. Traversez le bâtiment et neutralisez les ennemis quand Soap vous donne le signal.

Sortez ensuite dans la rue et allongez-vous pour éviter le blindé ennemi. Entrez ensuite dans le bâtiment suivant.

Frères de sang

Commencez par localiser Price qui se trouve au sommet du bâtiment, près de la statue centrale. Butez ensuite les ennemis qui se trouvent dans le balcon et aidez Price à éliminer ceux qui se trouvent dans la salle.

Après l'explosion, aidez Soap à marcher et avancez sans vous arrêter. Posez ensuite Soap près de la benne pour que Price le porte pendant que vous entrez dans la boutique pour la nettoyer. Avant de sortir, allez à droite vers le comptoir pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve par terre.

Suivez Price et protégez-le dans la cour puis entrez dans le bâtiment suivant. Repoussez les ennemis qui essayent de se rapprocher de vous et continuez d'escorter vos amis. Tenez bon dans la cour jusqu'à l'arrivée de la résistance. Entrez ensuite avec vos amis dans le bâtiment et appuyez sur la blessure de Soap pour essayer de l'aider.

Après l'embrouille avec Price, suivez les indications pour ramper puis avancez dans l'aéroport.

Acte III

La forteresse

Avancez en silence en suivant Price jusqu'à sauter près des camions. Butez le garde qui patrouille et continuez votre chemin. Passez ensuite sous les camions et arrêtez-vous derrière un autre garde. Abattez-le quand le projecteur n'illumine pas sa position. Suivez Price et passez sous la plateforme où se trouvent les soldats. Posez du C4 sur cette plateforme et continuez d'avancer.

Entrez dans la salle de contrôle et laissez votre ami la nettoyer. Suivez-le ensuite et descendez l'escalier. Eliminez l'ennemi qui se trouve devant la cellule. Nettoyez ces couloirs dans le noir et avancez vers la zone suivante. Les ennemis utiliseront des fusées éclairantes pour vous repérer. Eliminez-les alors à l'ancienne tout en restant à couvert.

Avancez ensuite jusqu'à rencontrer un ennemi utilisant un prisonnier comme bouclier. Eliminez l'ennemi en essayant de ne pas tuer l'otage.

Suivez ensuite Price jusqu'à sortir et montez à l'échelle. Placez du C4 sur la colonne et continuez votre chemin. Quand Price place de l'explosif sur le mur, attendez son signal et le bruit du tonnerre pour exploser ce mur.

Montez ensuite sur cette cloison jusqu'au niveau de la salle de contrôle. Espionnez les ennemis avant de tomber jusqu'à la cuisine. Nettoyez-la et avancez puis traversez la cave à vin en éliminant les ennemis et sortez.

Après l'explosion de la grenade flash, éliminez l'ennemi qui arrive par l'escalier. Empruntez cet escalier et entrez dans la salle de contrôle. Mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond. Avant de suivez Price, entrez dans la salle qui se trouve à gauche de l'écran pour prendre l'élément de renseignement.

Continuez d'avancer jusqu'à la réception et neutralisez les ennemis. Sortez ensuite devant l'entrée et laissez votre ami sur place pendant que vous empruntez le chemin de droite. Montez les escaliers et éliminez les soldats puis avancez dans les balcons et entrez dans le bâtiment. Nettoyez la zone et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite.

Avancez ensuite en éliminant les soldats russes jusqu'à retrouver Price. Explosez le pont et sautez par la fenêtre.

Avancez sur le pont et mettez-vous à couvert derrière les caisses, à droite. Courez ensuite vers la voiture et montez avec Price.

Delta Force

Terre brûlée

Vous revenez à Frost et à l'unité Delta Force, à Berlin. Commencez par neutraliser les ennemis qui se trouvent sur le toit. Entrez dans le bâtiment et montez à la zone des bureaux. Eliminez les russes et avancez à gauche. Sautez par-dessus le bureau et regardez ce dernier pour trouver et récupérer l'élément de renseignement.

Montez ensuite et nettoyez l'étage suivant en utilisant vos grenades. Montez ensuite à l'escalier et sécurisez le toit. Allez vers le point d'observation et sortez votre fusil sniper puis liquidez les russes qui se trouvent sur le toit d'en face. Après le débarquement de vos amis, protégez-les en éliminant les ennemis qui rappliquent sur le toit. Ciblez ensuite les chars ennemis pour les A-10.

Vous devez ensuite descendre dans la rue. Passez derrière l'enseigne lumineuse et avancez jusqu'au bout de la passerelle. Tournez à droite et descendez les marches. Regardez à gauche, derrière la grille pour trouver et prendre l'élément de renseignement. Avancez ensuite et descendez en rappel.

Avancez dans la rue et entrez dans la boutique située derrière l'épave de l'hélicoptère. Allez vers le comptoir et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite.

Continuez d'avancer et prenez le lance-roquettes pour dégommer le char russe qui bloque l'accès au pont. Avancez jusqu'aux chars allemands puis vers le bâtiment qui se trouve à gauche et éliminez les soldats qui en sortent. Entrez dans le bâtiment et allez à droite de la porte de l'ascenseur située à droite pour prendre l'élément de renseignement. Continuez ensuite à suivre les chars alliés.

Après l'effondrement de l'immeuble, avancez dans les ruines en suivant votre ami. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée de l'hôtel en ruine. Entrez ensuite dans ce dernier et nettoyez la réception. Suivez ensuite vos amis jusqu'aux escaliers. Avant de monter, allez sous ces escaliers pour trouver l'élément de renseignement.

Prenez-le et montez jusqu'à l'étage où se trouve la fille du président. Butez les deux ennemis qui gardent la porte et entrez. Eliminez rapidement les deux soldats avant de voir l'hélicoptère partir avec votre colis.

Delta Force/Task Force 141

Au fond du terrier

Vous incarnez Yuri dans cette opération menée conjointement par la Delta Force et la Task Force 141. Après l'effondrement de l'ascenseur, utilisez la vision nocturne pour repérer et éliminer les ennemis. Suivez vos amis jusqu'à la grande salle et désactivez la vision nocturne.

Planquez-vous et nettoyez la zone en éliminant en priorité les manieurs de lance-roquettes qui se trouvent en haut, au fond de la salle. Entrez ensuite dans la salle de gauche et allez au fond. Regardez à gauche pour trouver l'élément de renseignement qui se trouve dans un casier. Rejoignez ensuite vos amis et avancez dans le tunnel en le nettoyant.

Entrez dans la salle qui donne sur le hangar et restez contre les fenêtres. Neutralisez les ennemis et passez par la fenêtre. Allez aux escaliers qui se trouvent à gauche puis montez et sortez par la porte. Butez les soldats qui vous tournent le dos avant de vous approcher de la corniche pour nettoyer la cour d'en bas. Descendez en glissant sur le pilier et planquez-vous derrière le barrage. Utilisez ensuite les missiles du drone pour exterminer les soldats russes dans la zone.

Entrez ensuite dans le hangar en feu et suivez vos amis. Allez jusqu'à la salle pour libérer la fille du président. Continuez ensuite d'avancer et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle. Passez sur cette dernière et

descendez en rappel.

Une fois en bas, planquez-vous à droite et commencez par neutraliser les hommes armés de lance-roquettes qui se trouvent sur la passerelle.

Avancez ensuite en nettoyant ce secteur. La porte de la pièce dans laquelle se trouve le président et blindée et risque de résister aux explosif. Montez alors les escaliers et placez les explosifs à l'endroit indiqué pour faire effondrer le sol et atteindre la salle où est détenu le président. Pendant la chute, butez le soldat qui tient en otage le président sans toucher ce dernier.

Eliminez les autres soldats qui l'entourent pour le libérer. Avant de quitter la zone, allez à l'arrière de la pièce pour trouver l'élément de renseignement sur un baril. Prenez-le et remontez avec votre unité.

Restez derrière les caisses et éliminez les soldats qui se trouvent en bas. Oubliez la mitrailleuse qui vous laisse trop exposé aux tirs ennemis. Descendez et continuez à tirer sur les ennemis jusqu'à être blessé. Pendant que l'on vous tire vers l'avion, éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Continuez ensuite à tirer depuis l'appareil pour essayer d'aider vos amis.

Task Force 141

Tu redeviendras poussière

Vous incarnez cette fois le capitaine Price, le chef de la Task Force 141, déterminé à en finir avec Makarov. Avec votre blindage intégral, avancez dans la rue en éliminant les hommes de Makarov.

Avancez vers l'entrée de l'hôtel et butez les soldats armés de lance-roquettes qui se trouvent au deuxième étage. Entrez ensuite dans l'hôtel sans toucher les civils.

Eliminez les ennemis qui arrivent par les escalators et butez ceux situés en haut. Montez ensuite en empruntant ce même escalator (à droite) et nettoyez cet étage. Retournez-vous et allez vers le bar pour prendre l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir.

Avancez ensuite vers l'ascenseur et montez. Tirez sur l'hélicoptère qui débarque pour l'abattre. Malheureusement, il touchera votre ascenseur et dans l'accident vous perdez votre blindage qui prend feu. Sautez vers l'ascenseur suivant pour continuer à monter.

Quand vous sortez de l'ascenseur, restez derrière Yuri et avancez à gauche. Neutralisez les ennemis qui rappliquent et entrez dans la salle de gauche. Allez vers la table de poker et prenez l'élément de renseignement qui se trouve dessus.

Continuez d'avancer en massacrant les hommes de Makarov puis passez par la passerelle vitrée pour atteindre le restaurant. Butez les ennemis et allez à droite vers le comptoir pour prendre le dernier élément de renseignement.

Poursuivez ensuite Makarov et sautez vers l'hélicoptère. Suivez les indications pour neutraliser les deux pilotes.

Après le crash, suivez les indications qui s'affichent pour combattre Makarov et en finir avec celui qui vous a tout pris même Yuri votre dernier compagnon dans cette folle aventure.

Avec la mort de Makarov, la menace d'une troisième guerre mondiale est écartée, pour l'instant... Félicitations ! Vous avez terminé le jeu.

XP RAPIDE (MODE OPÉRATION SPÉCIALE SURVIE)

Pour gagner de l'expérience rapidement en mode Opération Spéciale Survie, faites plusieurs fois la mission "Plantage". En une minute, vous pouvez vous faire entre 6000 et 7000 XP très rapidement.

TROPHÉE/SUCCÈS "LAME FATALE"

Pour l'obtenir, il faut achever un mastodonte au couteau en mode survie. Pour cela, munissez-vous de grenades flashs et d'une mitraillette, commencez par vider un chargeur dans la tête du mastodonte puis envoyez une grenade flash et profitez de son étourdissement pour lui asséner deux coups de couteaux à la suite. S'il n'est pas mort, renvoyez une grenade flash et répétez l'opération jusqu'à obtention du trophée/succès.

MONTER TRÈS HAUT EN MODE SURVIE

Voici quelques conseils pour enchaîner un grand nombre de manches en mode survie :

- utilisez deux mitrailleuses lourdes (en principale et secondaire), leurs dégâts et leurs capacités de chargeurs en feront des atouts non négligeables
- achetez rapidement l'atout tour de passe-passe, les deux armes citées précédemment se rechargeant assez lentement ce qui pourrait vous être fatal
- installez-vous dans un coin de la map et placez claymores, C4 et tourelles pour vous protéger, à haut niveau les ennemis sont très résistants, il est primordial qu'ils ne vous atteignent pas
- visez au maximum la tête
- entre les manches, pensez à récupérer vos munitions et grenades flashs qui sont le meilleur moyen de ralentir les ennemis
- ne pas hésiter à utiliser les missiles predators et bombardements pour les hélicos et mastodontes, et même les unités de soutien pour les distraire !

XP RAPIDE (MODE MULTIJOUEUR)

Pour gagner de l'expérience et monter dans les grades rapidement en mode multijoueur, privilégiez ce style de jeu :

-Jouez avec les killstreaks "Spécialiste".
-Jouez dans un de ces modes de jeu : Élimination confirmée ; Domination ; Défense en équipe ; Démolition.
-Regardez les défis qui sont presque accomplis avant chaque partie et essayez de les compléter. Les défis "Atouts", "Armes" et "Equipement de combat" sont ceux qui rapportent le plus d'XP.
-Jouez au maximum l'objectif : en domination par exemple, une capture de drapeau vaut bien plus qu'une simple élimination.
-A chaque passage de prestige, vous débloquez un jeton. Vous pouvez l'utiliser pour acheter plusieurs bonus, dont le bonus "2h de double XP". Essayez de l'utiliser au bon moment, lorsque vous êtes sur le point de réussir un défi à 10 000 XP par exemple.

Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Mode Vétéran

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

Mode Zombie

Terminer le mode Campagne pour débloquer le mode Zombie jouable à 4 contre des ennemis en nombre illimité.

BONUS DU MULTIJOUEUR

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

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

TROPHÉES

Bronze

Mains sales

Terminez "Semper Fi" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Peleliu à sang

Terminez "Faible résistance" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Épée brisée

Terminez "Atterrissage forcé" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Architecture

Terminez "Vendetta" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Coup de marteau

Terminez "Leur pays, leur sang" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Terre brûlée

Terminez "Feu de guerre" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Intrépide

Terminez "Sans fin" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Cauchemar ambulant

Terminez "En sang et en fer" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Fatalité

Terminez "Anneau d'acier" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

"Pluie de malheur"

Terminez "Expulsion" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Chats échaudés

Terminez "Chats noirs" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Chalumeau et tire-bouchon

Terminez "Chalumeau et tire-bouchon" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Coucher de soleil

Terminez "Point de non-retour" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Pour la patrie

Terminez "Le cœur du Reich" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Un lourd fardeau

Terminez "Chute" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement)

Le soldat Ryan est sauvé

Sauvez le soldat avant qu'il ne soit brûlé vif

Armes de destruction massive

Tuez au moins 4 soldats japonnais en demandant un bombardement naval par radio

Extinction des feux !

Détruisez toutes les lumières du convoi japonais du niveau "Chats noirs" (Solo uniquement)

Économies

Tuez 3 ennemis avec une seule balle

Ange gardien

Dans le dernier assaut d'Okinawa, sauvez le sergent Roebuck

Chaud aux fesses

Survivez à une attaque de kamikaze (Solo uniquement)

Ennemi en herbe

Éliminez un soldat japonais embusqué dans l'herbe

Aucun abri

Tuez un ennemi perché dans un arbre du niveau "Atterrissage forcé" avec le lance-flammes

Purple Heart

Face à l'adversité, faites preuve de courage et persévérez

Sans pitié

Tuez 15 ennemis tout en étant à bord d'un char dans "Anneau d'acier"

Mortier en main

Tuez 8 Japonais en leur lançant des obus de mortier

Comme dans un four

Tuez 10 ennemis avec les lumières éteintes dans le métro

Ruban bleu

Terminez une partie en coopération classée à 4 joueurs à la première place (Coop en ligne uniquement)

Début de la gloire

Terminez une partie en mode Campagne en coopération (Coop en ligne uniquement)

Première impression

Terminez une partie en mode Coopération classée Coop en ligne uniquement)

Argent

Les Raiders de Carlson

Terminez "Semper fi" dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Assaut de Peleliu

Établissez une tête de pont sur l'île de Peleliu (n'importe quelle difficulté) (Solo uniquement)

Dernier combat

Survivez au conflit d'Okinawa dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Coup au cœur

Terminez toutes les missions du front est dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Le professionnel

Tuez tous les hommes d'Amsel et le chien sans recharger (Solo uniquement)

Flingueur

Assassinez le général Amsel d'un tir de pistolet (Solo uniquement)

Pilleur de tombe

Récupérez toutes les cartes de la mort du jeu (Solo uniquement)

Même pas mal

Terminez un niveau sans mourir en mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement)

La manière forte

Terminez un niveau exclusivement au corps à corps, lance-flammes, grenades ou aux explosifs

Kamikaze

Terminez un niveau en difficulté 2nde classe ou supérieure exclusivement à la grenade ou au corps à corps (Solo uniquement)

Main de fer

Détruisez toutes les tours et les bunkers dans "En sang et en fer"

Zéro pointé

Abattez 45 Zeros japonais dans "Chats noirs" (Solo uniquement)

Or

Guerrier endurci

Terminez le jeu mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement)

Héros de guerre

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement)

Platine

Platine

Débloquez tous les autres trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Semper fi

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

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

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

Objectif accompli

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

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

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

Mission accomplie

Mission 2 : Faible résistance

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

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

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

Cachez-vous derrière le camion et demandez un tir de roquette pour détruire la mitrailleuse. Une fois la cible détruite, vous devrez prendre l'ennemi par derrière en passant par le bunker. Descendez et éliminez tous les ennemis tout en progressant. Restez sur vos gardes et attendez que l'ennemi avance pour l'éliminer. Sortez maintenant du bunker, à votre droite il y'a une mitrailleuse japonaise qui pénalisent l'avancée de vos allies, détruisez-la en demandant un tir de roquette. Vous devez maintenant entrer le bâtiment qui contient une mitrailleuse, prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, demander un tir de roquette pour détruire les chars ennemis. Servez-vous ensuite de cette mitrailleuse pour éliminer les ennemis près du Mortar et devant le camion. Retournez-vous et allez près de vos camarades.

Mission accomplie

Mission 3 : Atterrissage forcé

Vous êtes en plein milieu de la forêt, vous devez avancer lentement avec vos camarades pour atteindre les débris d'un avion détruit. C'est une embuscade de l'ennemi. Prenez position près de l'arbre à gauche et tirez avec votre " Bar " à gauche de l'avion pour descendre la première vague d'ennemis. Tirez à droite de l'avion pour tuer ceux encore en vie que vos camarades n'ont pas encore éliminés. Continuez votre chemin, à l'endroit où se termine la rivière, une seconde embuscade s'impose, gardez votre position et visez les cibles qui quittent leurs position pour vous attaquer. Vous devez maintenant franchir les défenses japonaises pour arriver aux bunkers.

Prenez le Type 100 et éliminez les ennemis à droite. Avancez et profitez des caisses ou même des arbres pour vous mettre à couvert des tirs ennemis. Choisissez le bon timing et jetez une grenade derrière le barrage qui couvre les soldats japonais. Une fois ces ennemis définitivement éliminés, vous êtes devant les bunkers.

Astuce : Prenez le Type 100 à la place du Bar, il existe plusieurs Type 100 à terre qui vous permettant de recharge durant l'embuscade du bunker.

Eliminez les mitrailleurs et ceux situés à leur droite. Sortez du bunker et avancez avec vos camarades. Passez par le bâtiment détruit à votre droite pour pouvoir vous approcher de l'infanterie japonaise et descendez-la pour aider vos amis à avancer.

A la sortie du bâtiment vous verrez des mitrailleuses en face de vous. Levez-vous et courez pour vous couvrir près de vos camarades à droite. Une fois que les tirs des mitrailleuses auront cessé, courez vers le lance-flammes à gauche et incendiez le bunker. Eliminez enfin, les deux derniers soldats qui sont encore dans ce bunker.

Objectif accompli

Vous devez maintenant aller en direction de la piste d'atterrissage. Une première embuscade s'impose, éliminez tous les ennemis sans oublier ceux qui se cachent dans les arbres.

Continuez votre route tout en éliminant les ennemis qui débarquent pour atteindre la piste d'atterrissage. Un combat de chars aura maintenant lieu. Collez-vous à vos camarades et avancez tout en éliminant quelques soldats japonais. Une fois les tunnels atteints, descendez-y, prenez à droite puis allez tout droit pour atteindre l'arme anti-chars. Prenez-la, équipez-vous en et visez trois des chars ennemis.

Avancez maintenant avec vos camarades en direction du bunker anti-aérien, servez-vous des camions comme couverture, ils vous permettront de progresser plus facilement. Eliminez les ennemis tout en progressant. Une fois que vous serez en bas des canons AA, prenez à droite, éliminez les deux ennemis en chemin et tournez à gauche. Avant d'avancer, éliminez le soldat à votre gauche et lancez une grenade sur la tourelle à droite. Continuez votre chemin lentement, éliminez les deux ennemis en bas et emparez-vous du premier canon AA. Visez maintenant les deux canons AA devant vous à droite et à gauche, détruisez-les. Descendez du canon AA et avancez vers le dernier. Cachez-vous derrière la caisse de gauche afin d'éliminer les ennemis qui vous barrent la route. Une fois à destination, tuez les deux derniers soldats sur le dernier canon. Des renforts vont arriver, repartis en deux groupes ainsi que des chars en plein milieu du combat. Prenez la mitrailleuse de gauche et tirez sur les ennemis qui débarquent par la gauche. Prenez ensuite celle de droite lorsque les deux camions arrivent et éliminez les soldats japonais avant même qu'ils ne prennent position.

Astuce : Quand vous verrez les chars débarquer, pensez à profiter de la présence du canon AA à votre gauche pour les détruire avant même qu'ils ne puissent prendre position. Ainsi, vous éviterez les dégâts qu'ils pourraient vous infliger.

Mission accomplie

Mission 4 : Vendetta

Vous êtes un maintenant un soldat russe survivant. Rampez tout droit en direction du Sergent Reznov et suivez-le. Il vous donnera son fusil. Attendez que les avions passent pour couvrir le bruit des coups de feu et abattez tous les Allemands présents dans la rue.

Avancez maintenant et cachez-vous près du sergent Reznov, derrière le véhicule allemand. Attendez quelques secondes et suivez-le sans jamais le perdre de vue. Si vous vous en éloignez de trop, vos ennemis vous découvriront et Reznov sera tué par votre faute.

Continuez de le suivre jusqu'au dernier building. Là, vous devez abattre le sniper qui vous a tiré dessus. Essayez de garder votre calme et de vous positionner dans des endroits sombres. Regardez avec attention le bâtiment en face depuis le coin gauche de la pièce où vous êtes. Ce bâtiment comporte un drapeau allemand à sa gauche. Le sniper ennemi changera de position et d'étage après chaque tir. Patientez pour le repérer. Une fois que vous l'aurez localisé, abattez-le ! Vous êtes maintenant repéré par l'ennemi, suivez Reznov et évitez de longer les murs ou d'y rester trop près. Continuez de le suivre jusqu'à ce que vos camarades viennent vous prêter main forte. Avancez un peu, et prenez l'échelle à votre droite, montez et suivez Reznov pour découvrir des ennemis en bas. Attendez le signal puis éliminez le maximum d'ennemis pour faciliter l'embuscade de vos camardes. Tuez ensuite les deux soldats qui viennent en renfort par le balcon de gauche et éliminez le soldat derrière la mitrailleuse en haut. Montez sur le toit en compagnie de Reznov et éliminez les ennemis qui s'opposent à votre progression. Servez-vous d'une grenade pour vous en débarrasser facilement. Une fois le devant le second bâtiment remplis d'ennemis face à vous, commencez par éliminer la mitrailleuse du véhicule en bas à droite passez ensuite à la mitrailleuse du haut. Ceci fait, débarrassez-vous des deux soldats en haut, sur le balcon de gauche. Eliminez maintenant le maximum d'ennemis pour faciliter la progression de vos camarades et laissez-les achever leur mission.

Continuez de suivre Reznov, vous devriez vous trouver devant un balcon détruit. Le Général ennemi passera en bas devant vous, vous devez le descendre. Il se cachera derrière la carcasse du char, derrière le camion enflammé puis derrière la pièce d'artillerie pour finalement monter dans le véhicule dans lequel il tentera de fuir.

Suivez-le. Une fois qu'il sera sorti de l'une de ses cachettes et qu'il commencera à courir, abattez-le. Evitez maintenant de lancer des grenades, contentez-vous de courir et suivez Reznov pour atteindre le bout du building. Sautez alors dans la rivière.

Mission accomplie

Mission 5 : Leur pays, leur sang

Vous êtes maintenant emprisonné, devant vous trois soldats ennemis. Reznov arrive et vous libère, suivez-le avec vos amis. Brûlez tout sur votre passage et prenez à droite tout en continuant de suivre Reznov. Vous arrivez devant une rivière et derrière elle des troupes ennemis s'opposent, prenez position et éliminez-en le maximum. Traversez maintenant la rivière, prenez à droite et continuez à progresser tout en laissant la rivière sur votre gauche. Eliminez toutes les cibles potentielles qui s'opposent à votre passage.

Vous allez découvrir un passage au milieu du chemin, prenez-le et montez avec vos camarades. Eliminez les soldats en chemin ainsi que ceux situés au-dessus de la route. Une fois arrivé en haut, éliminez les trois soldats qui vous font face et avancez légèrement pour vous placer juste avant les barrages, là ou vous pourrez voir les ennemis près de la mitrailleuse en hauteur. Brûlez tout maintenant avec vos cocktails Molotov. Ceci fait, continuez votre chemin en bas, sautez les barrages et rampez. Avancez lentement et éliminez les ennemis qui sont encore sur place. Vos camarades vous suivront. Dépassez maintenant la mitrailleuse et continuez tout droit. Suivez Reznov.

Eliminez l'infanterie allemande et continuez tout droit, vous ferez alors face à un champ très vaste. A votre droite, vous découvrirez une maison. Votre tâche sera alors d'éliminer trois chars. Juste devant la maison à votre droite, vous trouverez une arme anti-chars, prenez-la et avancez jusqu'au bout de la maison avant de tirer. Veuillez également à changer de position de façon à esquiver les tirs du char. Tirez une nouvelle fois sur lui pour le détruire. Utilisez cette technique pour éliminer le second char.

Avancez maintenant vers le troisième, suivez vos camarades, le char est à côté d'un bâtiment remplis d'ennemis, prenez votre arme secondaire descendez le premier soldat qui vous fait face à la première entrée du bâtiment. Prenez son arme, entrez dans le bâtiment, liquidez tous les ennemis en vue. Revenez en arrière, récupérez votre arme anti-chars et détruisez le char.

Avant de rejoindre Reznov, revenez en arrière pour récupérer des munitions anti-chars. Dirigez-vous maintenant vers Reznov. Un autre char vous attaque, prenez votre arme anti-chars et finissez-le.

Continuez votre chemin, toujours en suivant Reznov, passez près des chars et avancez. Entrez dans le camp allemand et prenez les munitions pour l'arme anti-chars à votre gauche, détruisez les deux camions contenant des soldats avant qu'ils ne se déploient et éliminez le reste des soldats dans le camp. Allez maintenant en direction du coin gauche vers le poste de surveillance et descendez en bas.

Détruisez le camion, avancez entre les tentes et éliminez tous les ennemis alentour. Visez maintenant les deux postes de surveillance et liquidez les deux soldats qui les occupent. Continuez votre chemin, vous devriez voir une poignée d'ennemis sortir de la dernière tente. Eliminez-les avec vos grenades, continuez ensuite à suivre Reznov pour atteindre l'extrémité du camp.

Mission accomplie

Mission 6 : Qu'ils brûlent !

Vous disposez maintenant d'un lance-flammes et de quelques camarades près de vous. Allez tout droit, prenez à droite et bougez rapidement pour éviter les mitrailleuses. Prenez maintenant à gauche, plusieurs ennemis vous bloquent la route, incendiez les tous et continuez tout droit. Des ennemis à couvert derrière des caisses et des barils vous tiennent la dragée haute, incendiez les tous et continuez tout droit pour vous présenter devant l'entrée d'un petit bunker. Brûlez les deux soldats à l'intérieur et revenez en arrière. Continuez tout droit et prenez à gauche. Continuez maintenant tout droit, des ennemis passeront au dessus de vous, incendiez-en au maximum. Prenez ensuite à gauche et tuez les deux ennemis en face ainsi qu'un autre situé à droite. Continuez tout droit, brûlez les ennemis qui essayeront de vous surprendre ainsi que ceux situés en hauteur. Prenez ensuite à gauche, continuez tout droit tout en faisant attention aux tirs ennemis. A votre droite, encore un bunker, entrez-y rapidement et enflammez tout ce qui s'y trouve. Ressortez et continuez votre chemin pour atteindre l'entrée du dernier bunker. Vous devez pour ce faire franchir un long chemin et éliminez les ennemis qui interviennent. Prenez maintenant à droite, des soldats ennemis sont à couvert derrière les caisses et vous bloquent le passage. Utilisez vos grenades pour éliminer le plus d'ennemis possible. Ensuite prenez

votre lance-flammes et tuez les ennemis qui pourraient être encore en vie. Vos camarades vous rejoignent, à votre droite : le dernier site de Mortar. Sortez et attaquez directement les soldats qui l'occupent pour achever cette mission.

Astuce : Dans cette mission les soldats ennemis sont très nombreux et les tirs fusent de partout. Dans une dizaine de situations, vous pourrez même vous retrouverez au milieu d'un nuage de balles. La meilleure des solutions est alors de vous coller aux bordures du chemin pour éviter ces tirs L'ennemi situé en hauteur ne pourra alors pas vous voir et vous pourrez facilement en venir à bout avec votre lance-flammes.

Mission accomplie

Le véhicule qui guide votre convoi est détruit par une arme anti-chars. Vous disposez d'un M1919 et d'un fusil Arisak alors que des soldats ennemis vous barrent la route. Ils se situent à droite et au centre dans les bois et à gauche dans la plaine. Avancez un peu vers la gauche et prenez position, Déployez votre M1919 et éliminez le maximum de soldats ennemis. Un de vos camarades sera toujours avec vous. Continuez d'avancer et servez-vous de votre Arisak pour éliminer les ennemis à longue distance. Une fois que vous serez à une vingtaine de mètres du premier site anti-chars, déployez votre M1919 et tuez tous les soldats qui l'occupent. Remettez ensuite votre Arisak et éliminez maintenant les ennemis qui sont derrière le site.

Astuce : Juste derrière le canon anti-chars, vous découvrirez un bunker rempli d'armes et de munitions. Profitez-en pour prendre ce dont vous avez besoin.

Une fois le premier site nettoyé, continuez tout droit, un passage vous mène vers une position ennemie fortifiée. Elle est juste devant vous. Avant de vous lancer à l'assaut, prenez le temps de vous mettre à gauche, dans la plaine, prenez votre fusil et éliminez le maximum d'ennemis possible. Descendez maintenant et avancez. Servez-vous des caisses pour vous mettre à couvert et pour lancer vos grenades vers la position ennemie. Reprenez votre fusil, éliminez les soldats aux abords du site ennemi et avancez. Dépassez ce site pour découvrir juste devant vous un poste avec deux soldats ennemis qui vous gênent grandement dans votre progression. Vos camarades comptent sur vous pour les en débarrasser. Prenez à droite et coupez à travers les arbres pour profiter de la couverture qu'ils vous offrent. Vous vous trouvez maintenant juste devant le poste ennemi, prenez votre fusil et attendez que les deux soldats se lèvent pour les abattre. Vos camarades peuvent désormais continuer leur progression. Suivez-les.

Vous êtes au site anti-chars, une baraque en feu est à votre droite, avancez un peu, déployez votre M1919 et éliminez tous les soldats qui vous foncent dessus. Prenez votre fusil et éliminez les ennemis encore en vie. Vos camarades avancent, suivez-les et montez sur le site, si des soldats sont encore vivants, éliminez-les pour remplir votre objectif.

Objectif accompli

Suivez maintenant votre escouade en courant rapidement. Arrivé au sommet de la colline, vous découvrirez en contrebas des lignes défensives ennemies, ne descendez pas tout en bas, prenez une position qui vous laisse un champ de vision clair, prenez votre fusil et éliminez tous les soldats qui apparaissent dans votre champ de vision.

En bas à droite du camion, plusieurs ennemis se rassembleront, envoyez une grenade pour vous en débarrasser, descendez ensuite et enfoncez les lignes ennemies. Un char lance-flammes allié débarquera alors. Eliminez maintenant le reste des soldats près du camion, avancez avec le char, tout en laissant une distance d'une dizaine de mètres. L'infanterie ennemie apparaîtra à droite et à gauche, vous pourrez les éliminer facilement. Suivez toujours le char allié, une poignée d'ennemis utilise des sacs de sable à votre gauche, pour se mettre à couvert. Eliminez les un par un. Allez ensuite à droite de votre char, éliminez le dernier soldat à l'entrée de la grotte et entrez.

Vous devez atteindre les pièces d'artillerie au bout de la grotte, pour se faire vous devrez traverser toute la grotte, mais attention le chemin est long et dangereux. Prenez votre fusil et n'en changez plus, avancez lentement lorsque vous apercevrez des tirs, arrêtez-vous, visez et éliminez vos ennemis. Vous atteindrez une première pièce où l'infanterie ennemie utilise des caisses pour se couvrir, éliminez les soldats que vous pouvez voir en vous servant de votre fusil et éliminez ceux qui sont à couvert avec vos grenades. Continuez maintenant votre chemin, vous êtes maintenant devant un endroit qui contient des pièces d'artillerie, attendez que vos camarades lancent des fumigènes et courez. Mettez-vous à couvert derrière l'obstacle à votre droite. Balancez des grenades pour éliminer les ennemis qui occupent le milieu de la pièce et avancez. A votre droite les derniers soldats à proximité de la pièce d'artillerie, achevez-les.

Mission accomplie

Mission 7 : Sang et fer

Vous contrôlez maintenant un char, votre mission consistera alors à éliminer l'artillerie ennemie. Avancez, plusieurs soldats ennemis sont en place, utilisez votre lance-flammes pour vous en débarrasser. Continuez d'avancer, sans vous arrêter afin d'éviter les tirs ennemis, un anti-tanks est à votre gauche, éliminez-le et continuez votre chemin. Un second anti-tanks vous fait face un peu plus loin, il est situé à gauche dans la plaine, détruisez-le également. Continuez maintenant votre chemin, des chars ennemis vous feront face, éliminez les un par un, commencez par celui au milieu ensuite celui à droite, puis celui de droite au fond pour finalement vous débarrasser du dernier qui vous fera face en direction des anti-tanks. Une fois les chars neutralisés, avancez vers les anti-tanks sans vous arrêter, passer à droite de l'anti-tank situé à droite et détruisez-le. Attaquez ensuite le second par derrière.

Astuce : Quand votre char est endommagé, inutile de continuer à chercher à progresser, revenez plutôt à un endroit sécurisé et attendez quelques instants pour que votre char ne soit plus endommagé. Une fois en bon état, vous pourrez revenir sur le champ de bataille.

Objectif terminé

Dirigez-vous maintenant vers la tourelle radio, sur votre chemin à gauche un anti-tank vous fera face, détruisez-le. Avancez et prenez à droite, deux chars seront présents. Commencez par le premier qui est devant vous. Attaquez ensuite le second, reculez et laissez-le avancer, Détruisez-le alors. Juste devant la tourelle radio trois autres chars seront présents. Eliminez le premier, progressez vers le second et détruisez-le également, visez la plaine à votre gauche où se trouve le troisième char et canardez-le. Finissez vos tâches en vous focalisant sur la tourelle. Orientez vous au nord, trois autres chars et un anti-tanks vous attendent, contournez-les pour poursuivre votre objectif.

Objectif accompli

Vous devez maintenant percer les lignes ennemies, les chars qui vous feront face sont tellement nombreux qu'il est inutile de vouloir les compter, vouloir tous les détruire ne fera qu'empirer les choses, Continuez votre chemin et esquiver le plus de tirs possible. Vous devriez ainsi arriver à destination sans aucun problème.

Mission accomplie

Mission 8 : Anneau d'acier

Cette nouvelle mission commence lorsque le véhicule qui transporte votre escouade arrive à destination. Descendez et allez rejoindre vos amis, attendez le tir du Katiuska et une fois que le bâtiment d'en face sera détruit, courez. Progressez maintenant tout en vous mettant à couvert derrière le char allié. Quand il s'arrête, entrez dans le building à sa droite, passez et éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route. Suivez maintenant votre escouade, entrez dans l'immeuble en leur compagnie et suivez-les. Une fois dans l'impasse, attendez que le char débarque et détruise le mur pour vous laisser progresser.

Votre tâche maintenant et de pénétrer dans l'asile, continuez de progresser sur la route tout en repoussant les soldats ennemis, servez vous de votre fusil pour éliminer ceux qui essayent de se couvrir. Une fois au bout de la route, descendez en bas et allez aider vos camarades à éliminer les ennemis à proximité. Vous avez deux mitrailleuses devant vous, une à l'angle gauche au premier étage et l'autre en bas à votre gauche, courez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre, prenez vos cocktails Molotov et éliminez la première mitrailleuse ainsi que le reste des soldats qui avancent. Suivez maintenant vos camarades et entrez dans le bâtiment. Allez au premier étage et restez toujours derrière vos camarades, vous arrivez devant une pièce avec un mur détruit en son centre, une embuscade y aura lieu. Dirigez-vous légèrement à droite et lancez des cocktails Molotov au centre de la pièce et près de la porte en face de vous.

Une fois que vous en aurez fini avec ces soldats, continuez votre chemin, prenez la mitrailleuse et éliminez les ennemis en face. Allez à l'avant à droite prenez le bazooka et tuez les deux soldats en face sur le toit. Continuez maintenant votre chemin, une mitrailleuse bloque la progression de l'escouade, courez vite et glissez-vous sous les caisses, lancez une grenade pour vous débarrasser du soldat. Entrez maintenant dans la pièce, lancez une grenade à travers la fenêtre

devant vous, puis une deuxième au fond pour éliminer le dernier mitrailleur. Suivez maintenant votre escouade et éliminez les derniers soldats à la sortie du bâtiment. Vos chars sont là, poursuivez le plus d'ennemis possible, avancez avec vos camarades et éliminez tout ce qui bouge.

Mission accomplie

Mission 9 : Expulsion

Dès le début de cette mission, vous devrez nettoyer le bâtiment. Suivez votre escouade, passez par le toit et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez les ennemis qui vous font face, puis ceux qui vous barrent la route. Utilisez les grenades et lancez-les sur les murs afin de liquider les ennemis qui essayent de se mettre à couvert. Une fois sorti de cette pièce, continuez tout droit puis à gauche toujours en suivant votre escouade. Balancez une grenade pour éliminer les deux ennemis au fond du hall. Avant d'avancer, lancez une grenade à droite de façon à ce qu'elle tombe en bas pour éliminer le soldat qui vous attend dans l'espoir de vous surprendre.

Avancez, prenez à droite pour descendre. Deux ennemis sont en face de vous à droite, surprenez-les et tirez tant qu'ils ne regardent pas dans votre direction. Allez maintenant à l'endroit où se trouvaient les deux soldats. En face de vous, plusieurs soldats ennemis sont à couvert derrière des murs et des sacs de sable. Balancez trois grenades, une à droite, une au milieu, une à gauche et éliminez le reste des survivants.

Suivez maintenant votre escouade, face à vous, de l'autre côté de l'étage plusieurs soldats ennemis sont présents, prenez à droite. Eliminez les deux soldats qui sont devant la porte où se trouve un drapeau. Lancez ensuite une grenade en direction du passage d'en face, avancez un peu plus, tournez à gauche, éliminez les deux ennemis, prenez à droite, un dernier ennemi se cache derrière les débris, tuez-le. Prenez maintenant à gauche, à droite et descendez. Suivez vos camarades. Progressez ensuite tout en éliminant l'ennemi qui vous fait face, pour atteindre la sortie, faites attention aux grenades qui vous seront jetées. Lorsque ce flot de grenade s'arrête, rampez et sortez. Prenez votre fusil et éliminez le plus de soldats ennemis possible. Descendez, dirigez-vous vers les chars alliés, servez-vous en comme couverture et progressez avec vos camarades.

Après les tirs de Mortar, vous devrez emprunter les souterrains pour trouver une vous de sortie. Dirigez-vous tout droit, prenez à droite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une poignée d'ennemis à côté des wagons qui progressent lentement. Eliminez ici toute sorte de résistance tout en faisant attention aux tirs de la mitrailleuse. Essayer de descendre le mitrailleur avec votre fusil. Ceci fait, entrez dans la pièce sur votre droite et ressortez par la gauche. Eliminez les ennemis puis progressez pour enfin descendre après le dernier wagon. Couvrez le Sergent Reznov le temps qu'il ouvre la porte.

Mission accomplie

Mission 10 : Allumette et chalumeau

Vous commencez votre mission avec un lance-flammes à la main ainsi que quelques explosifs. Dès le début, essayez de ne pas trop apparaître, avancez lentement afin d'éviter les surprises et incendiez tous les ennemis qui essayent d'engager un combat corps à corps. Allez maintenant tout droit puis à droite. Une mitrailleuse vous barre la route, jetez un premier fumigène devant vous vers la gauche, avancez et mettez-vous à couvert derrière. Lancez un second fumigène et continuez d'avancer. Lancez maintenant un troisième fumigène sous la mitrailleuse. Continuez maintenant votre route avec vos camarades, dirigez-vous vers le premier bunker, lancez des grenades qui brûleront tous les ennemis puis une charge dans le bunker pour le faire sauter. Faites de même pour le deuxième bunker.

Pour le troisième, approchez-vous des soldats, lancez une grenade afin de carboniser tous les ennemis qui seront montés sur la colline. Incendiez les ennemis encore en vie en haut et faites exploser le bunker. Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis, traversez, continuez d'avancer pour trouver un char allié.

Avancez maintenant avec le char allié. En face, vous trouverez un bunker, passez à sa droite, équipez-vous de votre lance-flammes et éliminez l'ennemi. Restez coller au bunker pour éviter les mitrailleuses tout en incendiant les ennemis qui débarquent sur votre gauche. Continuez de progresser pour trouver l'entrée du bunker. Continuez d'avancer jusqu'au camions, vous la trouverez. Entrez et incendiez tous les ennemis en chemin.

Poursuivez votre route afin de suivre votre camarade. Montez la première échelle, tuez tout le monde. Sur votre gauche, empruntez la seconde échelle, incendiez tout le monde et continuez d'avancer. Dirigez-vous à droite, laissez votre camarade à votre gauche puis nettoyez le bunker. Monter maintenant la troisième échelle et incendiez les soldats qui occupent le site.

Astuce : Pour cette mission, utiliser des fusils et tuer tous les ennemis n'est pas une mince affaire, essayez alors de ne tuer que les ennemis qui vous barrent la route et courez le plus souvent possible pour éviter de faire face aux centaines de soldats ennemis. Le lance-flammes est la meilleure arme pour ce genre d'embuscades.

Mission accomplie

Mission 11 : Point de rupture

La mission débute alors que les ravitaillements débarquent, courez avec vos camarades et prenez le fusil sniper. Ces ennemis vous attaquent, reculez et descendez tout ce qui bouge, n'oubliez pas de liquider également le sniper dans l'arbre. Une fois que vos camarades commencent à courir suivez-les et dirigez-vous vers le tunnel, descendez et continuez votre chemin. Des soldats ennemis seront devant vous, choisissez le bon moment et tuez-les un par un puis sortez du bunker et rejoignez vos camarades.

Vous devrez maintenant attaquer le château. Restez derrière vos amis, attendez que l'ennemi attaque puis tuez les soldats ennemis qui ont avancé. Suivez ensuite vos camarades, allez à droite et prenez votre fusil. Avancez lentement et tuez tous les ennemis. Lorsque la majorité d'entre eux sont à terre, vos amis vont avancer. Suivez-les et prenez à droite en direction du château. Tuez les ennemis sur le toit ainsi que tous ceux que vous voyez. Entrez ensuite dans le château. Balancez une grenade pour vous débarrasser du reste des soldats. Prenez ensuite à gauche et montez à l'escalier. Suivez vos camarades, vous devez maintenant éliminer les artilleurs de mortiers. Continuez de suivre vos camarades. Une fois devant un bâtiment dans lequel se trouvent des ennemis, allez à droite prenez votre fusil et tuez le plus d'ennemis possible. Visez maintenant les artilleurs de mortiers qui sont devant le bâtiment à droite et à gauche et passez ensuite l'escalier. Suivez vos camarades.

A votre gauche, juste devant le bâtiment est se trouve le dernier mortier, débarrassez-vous en et traversez ce bâtiment. Eliminez tous les ennemis sur votre passage. Pénétrez ensuite dans le bâtiment suivant, suivez vos camarades, utilisez la mitrailleuse pour éliminer les ennemis qui gênent l'avancée de vos amis. Suivez votre escouade et descendez dans les tunnels, avancez légèrement, lancez une grande pour faire exploser les barils et éliminez les ennemis. Ceci fait, continuez votre progression.

Restez toujours avec vos camarades, progressez avec eux et éliminez les ennemis qui vous font face. Une fois arrivé au dernier bâtiment, il vous fera demander des frappes aériennes pour détruire les bâtiments sud et est. Positionnez-vous à l'angle nord-ouest, demandez la première frappe aérienne, reprenez votre arme et défendez-vous jusqu'à ce que le compte a rebours prenne fin. Demandez à nouveau une frappe aérienne pour détruire le dernier bâtiment.

Mission accomplie

Vous êtes à nouveau Dimitri, un soldat soviétique. Votre mission commence en sortant du tunnel souterrain. Suivez votre troupe, allez au fond à gauche, puis prenez à droite. En face de vous vous trouverez une première ligne de résistance allemande, utilisez des grenades pour éliminer un maximum d'ennemis. Prenez maintenant votre fusil et éliminez ceux qui sont encore en vie. Continuez ensuite à gauche et prenez à droite, vous allez entrer dans le bâtiment en face de vous, passez lentement et éliminez tous les soldats ennemis à droite. Levez maintenant la tête et visez les soldats qui sont au dessus de vous. Continuez maintenant votre chemin, sortez du bâtiment et rapprochez-vous de la construction suivante. Deux soldats ennemis sont à l'entrée, chassez-les. Avancez ensuite et éliminez les ennemis au fond de la salle, prenez maintenant à droite et lancez une grenade pour liquider les ennemis qui se cachent derrière les caisses. Avancez, prenez à droite puis à gauche pour faire face aux des ennemis présent, ceux la même qui étaient planqués derrière les caisses. Eliminez-les et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades. Vous devez maintenant détruire les blindés qui barrent la route à vos chars. Il y en a quatre, un à droite, un à gauche, un au fond à gauche et un au fond à droite. Commencez par aller voir celui de gauche. Eliminez tous les soldats qui vous font face, plantez des explosifs et faites sauter l'anti-char. Faites de même pour celui à droite.

Allez maintenant au centre, passez à la seconde partie de la place et faites de même. Eliminez le maximum de soldats,

allez rapidement planter vos explosifs et faites sauter l'anti-chars.

Continuez maintenant en direction du Reichstag, collez-vous à droite et progressez. Eliminez les ennemis derrière les sacs de sable en utilisant vos grenades et d'autres avec votre fusil. Une fois devant la bâtisse ou un soldat s'est positionné tout en haut à la fenêtre, éliminez le soldat en bas, montez à l'échelle, éliminez le second et montez la dernière échelle. Tuez le dernier soldat qui empêche la progression de vos camarades. Redescendez en bas et continuez votre chemin vers le Reichstag, prenez position près des sacs de sable pour vous mettre à couvert et éliminez le maximum d'ennemis.

Mission accomplie

Mission 12 : Chute

Vous êtes maintenant dans le Reichstag, votre mission est de le prendre d'assaut. Suivez vos camarades jusqu'à ce que vous arriviez dans un grand hall ou l'ennemi s'est déjà positionné en face de vous. Allez à gauche et cachez-vous, prenez votre fusil et éliminez l'ennemi au dessus de vous. Lancez maintenant quelques grenades pour vous débarrasser de plus d'ennemis. A votre gauche, un passage mène à une autre pièce, prenez-le et éliminez les deux soldats en face de vous puis reprenez à droite. Vous êtes maintenant au milieu du hall, éliminez tous les ennemis en face avant de monter les escaliers. Une fois les ennemis en bas anéanti, montez les escaliers et lancez une grenade pour éliminer les ennemis rassemblés puis supprimez ceux qui sont encore en vie. Suivez vos camarades, vous devez aider les troupes en bas à progresser, prenez à droite et aller au bout du balcon. Prenez le sniper, rampez et abattez le maximum d'ennemis jusqu'à ce que Rasnov vous ordonne de descendre en bas soutenir les soldats qui essayent de contrôler la salle du parlement. Descendez alors, avancez légèrement, positionnez-vous derrière un des bancs et éliminez l'ennemi. Dirigez-vous maintenant à la dernière rangé de bancs, éliminez tous les ennemis qui vous font face, avancez, prenez le Panzerchreck et revenez derrière le banc. Prenez position et visez les mitrailleuses. Ceci fait, reprenez votre avancement, rampez et avancez tout en éliminant les ennemis pour atteindre le fond de la salle. Prenez maintenant des cocktails Molotov et éliminez les derniers soldats à gauche et à droite. Montez les escaliers et suivez vos camarades qui se chargeront d'ouvrir la porte. Poursuivez maintenant votre chemin, un dernier attroupement d'ennemis vous empêche de sortir vers le drapeau, rampez alors et tuez les deux premiers soldats juste devant vous à droite. Courez et dirigez-vous près des murs détruits vers les soldats pour leur faire face, surprenez-les et tuez-les. Reprenez maintenant à droite et lancez quelques grenades pour repousser la contre-attaque allemande. Une fois cette contre-attaque calmée, courez à droite et éliminez le dernier ennemi. Sortez maintenant vers le drapeau avec vos camarades. Bravo vous venez d'accomplir votre dernière mission.

Mission accomplie

CLAN TAG (V 1.04)

Ces codes doivent être saisis dans les barraquements pour modifier l'apparence du Clan Tag.

`blue`	Clan Tag bleu
`Cyan`	Clan Tag cyan
`Grn`	Clan Tag vert
`Red`	Clan Tag rouge
`YELW`	Clan Tag jaune
`RNBW`	Clan Tag arc-en-ciel

OBTENIR LE PISTOLET LASER DANS LA MISSION FAIBLE RÉSISTANCE

Voici comment obtenir le pistolet laser dans la mission « Faible Résistance ». Il vous suffit d'être au début de la mission sur la plage, vous devez passer dans quatre trous d'obus. Pour le premier, vous devez allez tout à droite de la plage et marcher dans le trou d'obus (il est rempli d'eau). Pour le deuxième, dirigez-vous vers la gauche, vous trouverez le deuxième trou d'obus (lui aussi rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et repartez vers la droite pour trouver le troisième trou d'obus (celui-ci est vide). Marchez à l'intérieur et dirigez-vous vers la droite pour trouver le dernier trou d'obus qui est assez grand (il est rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et attendez un peu, la terre devrait se mettre à trembler et quatre statues sortiront de la terre, comportant chacune un pistolet laser.

ARMES ILLIMITÉES SUR LA MAP SHI NO NUMA

Petite astuce pour avoir plusieurs armes sur soi sur la carte Zombie Shi No Numa.

Attendez que la réserve d'armes se trouve dans la baraque près du marais, après avoir franchi le piège avec les pics. Vous devrez avoir de quoi acheter l'atout et l'arme dans la réserve.

Ouvrez la réserve, attendez que l'arme apparaisse, achetez l'atout puis prenez l'arme avant que votre personnage n'ait fini de boire sa bouteille. Vous voilà avec 3 armes.

En mode multijoueurs, demandez à un coéquipier de vous tuez, puis répétez l'action. Vous aurez 4 armes. Etc...

DÉBLOQUER LES ATOUTS 1 (EN LIGNE)

Grenades spéciales x 3

Débloqués dès le début.

Charges d'explosif x 2

Débloquées dès le début.

M9A1 Bazooka x 2

Débloqués dès le début.

Unité déminage

Il faut arriver au niveau 16 pour le débloquer.

Betty le bondissante x 2

Il faut arriver au niveau 24 pour les débloquer.

Cartouchière

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

Grenades principales x 2

Il faut arriver au niveau 44 pour le débloquer.

Lance-flammes M2

Il faut arriver au niveau 65 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 2 (EN LIGNE)

Force d'opposition

Débloqué dès le début.

Feux d'artifice

Débloqué dès le début.

Gilet pare-balles

Débloqué dès le début.

Masque à gaz

Débloqué dès le début.

Mastodonte

Il faut arriver au niveau 5 pour le débloquer.

Camouflage

Il faut arriver au niveau 12 pour le débloquer.

Tour de passe-passe

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

Lunettes de soleil

Il faut arriver au niveau 32 pour le débloquer.

Double coup

Il faut arriver au niveau 36 pour le débloquer.

Surarmement

Il faut arriver au niveau 56 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 3 (EN LIGNE)

Impact lourd

Débloqué dès le début.

Conditions extrêmes

Débloqué dès le début.

Visée solide

Débloqué dès le début.

Renvoi de grenades

Il faut arriver au niveau 6 pour le débloquer.

Baroud d'honneur

Il faut arriver au niveau 9 pour le débloquer.

Martyre

Il faut arriver au niveau 20 pour le débloquer.

A l'épreuve du feu

Il faut arriver au niveau 48 pour le débloquer.

Silence de mort

Il faut arriver au niveau 52 pour le débloquer.

Poumons d'acier

Il faut arriver au niveau 60 pour le débloquer.

Reconnaissance

Il faut arriver au niveau 64 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS VÉHICULE (EN LIGNE)

Refroidisseur d'eau

Débloqué dès le début.

Roulement graissé

Débloqué dès le début.

Entrainement d'artillerie

Il faut arriver au niveau 12 pour le débloquer.

Mach 2

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

Mitrailleuse coaxiale

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES FUSILS (EN LIGNE)

SVT-40

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Gewehr 43

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

M1 Garand

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette de précision

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

STG-44

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Carabine M1A1

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur droit

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLETTES (EN LIGNE)

Thompson

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur camembert

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

MP40

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur double

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Type 100

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur droit

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Ppsh-41

Mire

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur camembert

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLEUSES (EN LIGNE)

Type 99

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

BAR

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

DP-28

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

MG42

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

FG42

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Browning 1819

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À VERROU (EN LIGNE)

Springfield

Lunette de précision

Débloquée dès le début.

Baïonnette

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Arisaka

Lunette de précision

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mosin-Nagant

Lunette de précision

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Kar98k

Lunette de précision

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À POMPE (EN LIGNE)

Fusil à pompe 1897

Poignée

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée

Double canon

Poignée

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée

Fusil à canon scié

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée

DÉBLOQUER LES DÉFIS (EN LIGNE)

Défis fusils

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis mitraillettes

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis mitrailleuses

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis fusils à pompe

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis fusils à verrou

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis mise à l'épreuve

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis opérations

Ces défis sont débloqués au niveau 15.

Défis véhicules

Ces défis sont débloqués au niveau 23.

Défis tueur

Ces défis sont débloqués au niveau 26.

Défis as du terrain

Ces défis sont débloqués au niveau 27.

Défis humiliation

Ces défis sont débloqués au niveau 42.

Défis élite

Ces défis sont débloqués au niveau 50.

RÉUSSIR FACILEMENT LE SUCCÈS/TROPHÉE "AIR MORTEL"

Allez dans la grande hutte à "COMM ROOM". Sur le bureau, actionnez 3 fois le téléphone ; vous devriez entendre une voix dire "I know when you're sleeping" et voir le succès/trophée apparaître.

MESSAGE CACHÉ DANS SHI-NO-NUMA

Dans la première salle (là où la partie débute), il y a 3 radios : une sur l'étagère, l'autre sur le tonneau et la dernière sur une caisse. Activez-les toutes (en appuyant longuement sur la touche action/recharger) et vous entendrez le message d'un des anciens résidents de shi-no-numa.

VOIR UNE MÉTÉORITE DANS SHI-NO-NUMA

Allez dans le marais de "Storage", jetez un coup d'oeil sur la droite après avoir passé la petite cabane. Vous verrez une météorite. On peut entendre différentes phrases avec tous les personnages lorsque l'on tire dessus.

ENTENDRE LES HÉROS DE VERRÜCKT DANS SHI-NO-NUMA

Dans "Storage", allez à la hutte du fond. À l'intérieur, actionnez la radio. Vous entendrez ainsi les combats des héros que l'on incarne dans Verrückt, plus précisément, le trailer de la carte.

ACTIVER LA MUSIQUE "BEAUTY OF ANNIHILATION" DANS DER RIESE

Activer les 3 bocaux vert fluo : un dans le laboratoire, l'autre dans le bureau et le dernier dans le hangar. Vous entendrez alors Beauty of Annihilation d'Elena Siegman.

LOCALISATION DES RADIOS DANS DER RIESE

Localisation de la radio 1 dans Der Riese

Dès le début de la partie, descendez la plate-forme. À droite, vous observerez des barils à côté desquels la première radio est située.

Localisation de la radio 2 dans Der Riese

Dans le laboratoire, regardez au-dessus de la première armoire sur votre droite. Vous verrez la deuxième radio.

Localisation de la radio 3 dans Der Riese

Dans la Zone Z-C, allez dans le tunnel qui forme un cul-de-sac, la troisième radio se trouve derrière les planches du fond.

Localisation de la radio 4 dans Der Riese

Dans le hangar de la Zone Z-C, regardez sur l'étagère au pied de l'escalier qui mène à la passerelle. Vous trouverez la quatrième radio.

Localisation de la radio 5 dans Der Riese

Dans la Zone Z-B, regardez dans l'échelle de la première citerne, vous y trouverez la cinquième radio.

Localisation de la radio 6 dans Der Riese

Dans la Zone Z-A, regardez dans le coffre-fort de droite près des escaliers, à l'intérieur se trouve la sixième radio.

Localisation de la radio 7 dans Der Riese

Avant de passer le pont pour aller à la Zone Z-C, regardez dans la pièce sur les classeurs en biais, vous trouverez la 7ème et dernière radio de Der Riese.

VOIR LE CLIN D'OEIL AU FILM "IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN"

Dans la mission "Semper Fi", lorsque vous traversez le premier pont, le Pvt. Ryan sera entre la vie et la mort dans un combat contre un japonais. Sauvez-le, vous gagnerez alors un succès si ce n'est déjà fait. Ceci est un clin d'oeil direct au film Il faut sauver le soldat Ryan réalisé par Steven Spielberg et sorti en 1998.

ENTENDRE LA CÉLÈBRE PHRASE DU FILM "THE PATRIOT"

Dès le début de la mission "Expulsion", vous verrez des russes interroger un allemand. Si vous le tuer ou les laisser le tuer, le soldat Reznov dira "Ce n'est pas la guerre, c'est un meurtre" qui est une phrase directement tirée du film The Patriot réalisé par Roland Emmerich sorti en 2000.

LOCALISATION DES MESSAGES CACHÉS DANS SHI-NO-NUMA

1er message

Dans le bâtiment principal, descendez les escaliers puis dirigez-vous vers la porte qui mène à "Storage". Regardez ensuite sous l'escalier dans le renforcement, vous devriez apercevoir le premier message caché de la carte.

2ème message

Dans la hutte de "Doctor's quarters", regardez le sol juste à côté de l'atout. Vous devriez voir le deuxième message.

3ème message

Dirigez-vous vers l'entrée de "fishing hut" où se trouve le piège. Avancez puis placez-vous en face des premières barrières de façon à ce que le baril soit derrière vous. Maintenant, munissez-vous d'un sniper puis regardez dans sa lunette entre les palissades de paille pour voir le 3ème message.

4ème message

Dans "Storage", prenez le chemin de gauche (l'eau) puis regardez dans les feuillages, vous devriez apercevoir une cabane dans laquelle le 4ème message se cache.

ENTENDRE UN HOMME SE FAIRE TORTURER DANS VERRÜCKT

Pour l'entendre, il vous faut être dans la pièce du Kar98k. Allez dans la salle d'opération puis actionnez la roue au pied du fauteuil médical. Vous devriez entendre une scie suivie de cris de douleur.

ENTENDRE LA COMPTINE "PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS" DANS SHI-NO-NUMA

Rendez-vous dans la hutte de "Fishing hut". Collez-vous à la fenêtre la plus éloignée de la porte d'entrée qui donne sur les marais. Vous devriez entendre la célèbre comptine : "Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas".

Call of Duty Classic

© Activision / Infinity Ward 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Petit nouveau

Terminer l'entraînement.

Grands espoirs

Terminer Alpes bavaroises, Allemagne.

Camp Toccoa, Premier arrivé, dernier parti

Terminer Ste Mère l'Eglise, France (pathfinder 1).

Zone d'atterrissage

Terminer Ste Mère l'Eglise, France (pathfinder 2).

Le jour le plus long

Terminer Ste Mère l'Eglise, France (jour).

Opération Overload

Terminer Normandie, route N13.

Héros hivernaux

Terminer Manoir de Brécourt, France (jour).

Exfiltration

Terminer Strasshof, Autriche.

Reconnaissance

Terminer Bénouville, France (nuit).

Pégase

Terminer Bénouville, France (jour).

Fuite au barrage

Terminer Barrage de l'Eder, Allemagne.

Évasion en camion

Terminer la virée en camion pour l'aérodrome.

Décollage immédiat

Terminer la fuite de l'aérodrome (jour).

Endiguons

Terminer le cuirassé Tirpitz (nuit).

Jour de grand frais en Russie

Terminer La Volga, Stalingrad (jour).

Boucherie

Terminer Place rouge, Stalingrad (jour).

Voies mortelles

Terminer la gare (jour).

Rats d'égouts

Terminer les égouts de Stalingrad (jour).

Antichar

Terminer Chez Pavlov (jour).

Guerre ouvrière

Terminer Usine de Varsovie (jour).

Combat pour le peuple

Terminer Voies ferrées de Varsovie (jour).

Nerfs d'acier

Terminer Campagne près de l'Oder (jour).

Libération glorieuse

Terminer Ville près de l'Oder (jour).

Ennemi des chars

Terminer Hurtgen.

Lumière sur Rocket

Terminer Rocket.

Le Reichstag est à nous !

Terminer Berlin.

Argent

Gloire d'antan

Terminer les missions américaines.

Union Jack

Terminer les missions britanniques.

Bannière de la victoire

Terminer les missions russes.

Commando

Terminer le jeu en difficulté 2nd Classe.

Question de survie

Terminer une mission sans mourir.

Lance-pierres

Termine une mission en utilisant uniquement un pistolet.

Or

Héros de guerre

Terminer le jeu à la difficulté la plus haute.

M. Muscles

Terminer une mission en ne combattant qu'au corps à corps.

Pare-balles

Terminer une mission sans prendre aucun dégât.

Coriace

Terminer le jeu en difficulté vétéran.

Cowboy

Éliminer vos ennemis avec un pistolet, un fusil, une mitrailleuse et une grenade sans mourir.

Platine

Soldat consciencieux

Débloquer tous les autres trophées.

DONNER DES ORDRES À VOS COÉQUIPIERS

Pour donner des ordres à vos coéquipiers, il faut que vous vous approchiez d'eux et que vous les regardiez. Un petit soldat apparaîtra alors près de votre réticule. De là, appuyez sur le stick analogique droit (coup de crosse) ou sur la touche action. Soit ils partiront en reconnaissance, soit ils se couvriront, en fonction de la situation. Cela s'avère très utile lorsque vous faites le jeu dans la difficulté la plus haute.

Call of Juarez : Bound in Blood

© Ubisoft / Techland 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Depuis le menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et entrez le code 735S653J pour empocher de l'argent. Vous pourrez l'utiliser pour obtenir de meilleures armes dès le début du jeu.

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en solo pour débloquer le mode Très Difficile.

TROPHÉES

Bronze

Coq frit de l'Arkansas

Faites exploser 10 poulets à la dynamite.

Plein midi

Tuez 4 ennemis entre 12 h 00 et 12 h 15 (heure locale, les parties avec classement comptent).

Bien investi

Achetez 20 mises à jour de niveau 2 et 10 de niveau 3 (avec classement uniquement).

Carnage

Tuez 5 ennemis en étant à cheval (les parties avec classement comptent).

Jamais pardonné

Tuez 10 ennemis en étant Wanted et invincible (avec classement uniquement).

Bienvenue à la frontière

Terminez une partie Légendes du Far West (avec classement uniquement).

Le crime paie

Remportez 5 manches en tant que Bandit (avec classement uniquement).

Étoile d'alu

Remportez 5 manches en tant que Shérif (avec classement uniquement).

99 scalps

Effectuez 99 tirs à la tête (les parties avec classement comptent).

Jack le polyvalent

Terminez une partie avec chaque classe (avec classement uniquement).

En pâture aux corbeaux

Terminez le jeu en Facile au minimum.

Entre l'herbe et le foin

Terminez le jeu en Normal au minimum.

Acte I

Terminez l'acte I.

Acte II

Terminez l'acte II.

Acte III

Terminez l'acte III.

Acte IV

Terminez l'acte IV.

Jour-J

Dans le chapitre I, détruisez tous les radeaux avant qu'ils n'accostent.

Chaos

Dans le chapitre III, tuez 20 ennemis armés tout en conduisant la diligence.

Une sacrée balade

Dans le chapitre IX, sur le monte-charge, détruisez tout ce qu'on vous jette dessus.

Robin des bois

Dans le chapitre XII, incarnez Thomas et n'utilisez que des flèches pendant tout le niveau.

Boy scout

Terminez une mission annexe.

Bouclier d'espoir

Terminez toutes les missions annexes.

Mains agiles

Tuez 7 personnes dans le laps du mode Concentration.

L'arnaque aux frags

Tuez tous les ennemis en Coop dans le laps du mode Concentration.

Feux d'artifice

Tirez dans 2 bâtons de dynamite ennemis en plein vol.

Nul n'y échappera

Tirez sur un ennemi à travers un mur.

Menuisier

Tuez 5 ennemi(s) avec une chaise.

Expert pistolet

Tuez 250 personnes au pistolet (les parties avec classement comptent).

Expert fusil

Tuez 250 personnes au fusil (les parties avec classement comptent).

Expert fusil de chasse

Tuez 250 personnes au fusil barillet x2 (les parties avec classement comptent).

Le tricheur à la rame

Dans le chapitre XI, tuez tous les indiens pendant la course-poursuite en canoë.

Tireur d'élite distrait

Dans le chapitre IV, incarnez Ray et tuez les tireurs d'élite sans l'aide de Thomas.

Tireur d'élite : destruction

Dans le chapitre IV, incarnez Thomas et tuez les tireurs d'élite en 10 secondes.

L'attrape-seigle

Dans le chapitre II, tuez les soldats ennemis à l'arme blanche sans vous faire repérer.

Vache yankee

Dans le chapitre II, ne tuez pas la vache.

Justificateur

Tuez 30 ennemis avec la Gatling.

Argent

Et tutti quanti

Terminez Légende du Far-West dans chaque niveau (partie et revanche comptent, class. uniquement).

Loup dément

Terminez le jeu en Difficile au minimum.

Sus à l'ennemi

Rassemblez tous les secrets.

Les treize mercenaires

Déverrouillez toutes les classes (avec classement uniquement).

En bonne voie

Obtenez 200 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'argent en multijoueur.

Histoire de Ray

Terminez chaque chapitre en incarnant Ray.

Histoire de Thomas

Terminez chaque chapitre en incarnant Thomas.

Intouchable

Finissez n'importe quel chapitre, à l'exception des VI et VIII, sans être gravement blessé.

Or

Seigneur, ayez pitié

Tuez 2000 ennemis (les parties avec classement comptent).

Ruée vers l'or !

Obtenez 1 000 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'or en multijoueur.

Légende de l'Ouest

Terminez le jeu en Très difficile au minimum.

Platine

As de Pique

Obtenir tous les autres trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I : Une histoire de famille

Chapitre I : Les tranchées

Repoussez les attaques ennemies sur le flanc droit

Vous allez commencer votre aventure en incarnat Ray McCall pendant la guerre de sécession au coté des confédérés. Commencez par choisir vos armes, prenez les deux revolvers et avancez dans les tranchées. Suivez ensuite le soldat et mettez-vous derrière la barrière pour repousser les ennemis. Votre objectif sera toujours indiqué par une étoile sur l'écran. Suivez donc cette étoile si vous vous perdez. Tirez en premier sur les ennemis qui se rapprochent de votre position et chargez votre arme pendant qu'ils sont encore loin. Vous devez ensuite vous déplacer vers le flanc droit pour repousser les nordistes qui essayent de forcer vos défenses. Prenez les munitions qui se trouvent dans la caisse, placez-vous derrière la barrière et repoussez encore une fois les ennemis.

Trouvez et éliminez les soldats ennemis dans le camp

Vous devez ensuite éliminer les soldats qui ont réussi à traverser vos défenses. Avancez et défoncez la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez le secret et continuez votre route jusqu'aux tentes. Il y aura plusieurs autres secrets à trouver dans les recoins des prochains niveaux, éliminez les ennemis qui les entourent pour y accéder. Allez ensuite dans la grande tente et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Prenez son fusil et sortez. Allez vers le drapeau central puis à gauche pour trouver une caisse refermant un autre secret.

Trouvez et éliminez tout les tireurs d'élite

Revenez à la forêt et repérez le premier sniper. Courez en vous abritant derrière les arbres jusqu'à avoir une vue dégagée sur l'ennemi. Eliminez-le et cherchez le deuxième. Ce dernier se trouve à l'opposée du premier. Tournez-vous à gauche et avancez derrière les arbres pour le repérer et le neutraliser.

Allez à la Tente des Officiers

Revenez vers les tentes et suivez l'étoile pour atteindre la tente des officiers. Après le débriefing, sortez et suivez le caporal.

Secourez Thomas

Avancez et traversez le ruisseau. Avant de parler à l'officier, allez à droite et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre un autre secret. Parlez à l'officier puis suivez le soldat et avancez jusqu'à arriver derrière la colonne d'ennemis.

Semez la confusion dans les rangs ennemis

Vous allez apprendre à utiliser le mode concentration, très utiles contres plusieurs ennemis. Ce mode se recharge en tirant sur vos ennemis. Enclenchez alors ce mode et ciblez chaque ennemi avec deux tirs. Eliminez ensuite les soldats qui vous attaquent par le coté droit. Avancez et parlez à l'officier.

Suivez l'escouade jusqu'au tranchées

Avancez en suivant les soldats et commencez par éliminer les hommes postés près de la rivière avant d'entrer dans les tranchées.

Eliminez les soldats ennemis réfugiés dans les tranchées

Prenez le fusil qui se trouve dans la caisse située à gauche ensuite avancez vers le chemin bloqué. A gauche, il y a une caisse d'explosifs, prenez-en, reculez et lancez-les sur les débris qui bloquent le passage. Eliminez les ennemis en chemin et placez-vous sur la marque rouge pour apprendre à vous mettre à l'abri. Neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent en haut des tranchées. Avancez encore, tournez à gauche et tirez sur le baril rouge pour le faire exploser et tuer les ennemis. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour affronter les ennemis qui se trouvent à droite. Vous pouvez utiliser le mode " concentration " pour les éliminer plus aisément. Allez vers la caisse de munitions qui se trouve à gauche et faites le plein. Continuez ensuite votre chemin et arrêtez-vous avant d'atteindre la pancarte " explosive ". Après l'explosion, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche jusqu'au bout du tranchée pour trouver le coffre contenant un autre secret. Rebroussez chemin et avancez jusqu'à rencontrer votre frère.

Défendez votre position et forcez l'ennemi à battre en retraite

Avancez, montez à l'échelle et prenez place derrière la Gatling. Tirez sur les soldats qui lancent l'assaut sur votre position. Occupez-vous en priorité des soldats qui sont proches de vous.

Repoussez les attaques de la tranchée droite et récupérez les canons

Avancez dans les tranchées et mettez-vous toujours à couvert derrière les caisses pour éliminer vos ennemis. Tournez à gauche et restez derrière les paniers pour ne pas subir des dégâts. Accroupissez-vous et avancez. Faites le plein de munitions avec la caisse et avancez vers l'échelle située à gauche. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas avant de descendre. Avancez vers l'échelle suivante et tirez sur le baril explosif qui se trouve entre les deux ennemis situés en haut de la tranchée. Montez ensuite à l'échelle et ramassez les munitions. Escaladez l'échelle de droite avec prudence et repérez les ennemis. Tuez-les et si nécessaire, descendez pour vous mettre à l'abri pendant quelques secondes avant de remonter pour les finir. Avancez et éliminez les ennemis en chemin en restant à l'abri derrière les caisses. Nettoyez ensuite la zone des canons.

Empêchez les forces ennemies d'accoster

Prenez place derrière le canon et localisez les radeaux ennemis qui essayent de traverser la rivière. Visez un peu plus haut que les radeaux pour que la boule à canon touche sa cible. Surveillez les deux cotés pour exploser tous les radeaux. Ignorez les quelques ennemis qui atteignent la rive et qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur les radeaux en chemin. Une fois l'ennemi repoussé, abandonnez le canon.

Placez des explosifs sur le pont

Avancez et cachez-vous derrière le rocher. Eliminez les ennemis qui gardent les bases du pont. Allez ensuite à gauche vers le haut du pont et utilisez le mode " concentration " pour éliminer les ennemis qui attaquent la position de votre frère. Descendez ensuite sous le pont et placez les explosifs sur les marques qui se trouvent sur les piliers. Éliminez les ennemis qui arrivent par l'autre rive et avancez vers le rocher (dans l'eau) pour trouver un autre secret. Rebroussez chemin et allez à gauche, vers le rocher. Utilisez le détonateur pour exploser le pont.

Chapitre II : La ferme familiale

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Vous allez, cette fois, incarner Thomas. Suivez votre frère et, après la démonstration, passez en mode " concentration " pour tirer sur les vautours. Avancez et utilisez encore une fois le ce mode pour éliminer les trois prochains soldats. Ramassez le fusil de l'un d'eux et avancez vers la maison en feu. Eliminez les hommes armés qui se trouvent devant la demeure et allez sauver Jackson.

Secourez Jackson

Allez vers la porte d'entrée et prenez le seau situé près du puits . Eteignez-le feu sur la porte et essayez de l'ouvrir. Ecartez-vous ensuite et laissez votre frère faire son boulot.

Inspectez l'étable

Après le sauvetage de Jackson, allez avec votre frère à l'étable. Placez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération ". Ne tirez pas sur le taureau qui se trouve dans l'étable mais laissez-le sortir. Entrez, allez à droite et fouillez la caisse pour prendre le secret. Allez ensuite à gauche et montez vers la marque rouge. Aidez ensuite votre frère à grimper et suivez-le pour sortir par derrière. Tuez le soldat qui essaye de buter Jackson, courez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les soldats nordistes. Allez ensuite derrière la maison de gauche et montez sur le toit. Avancez pour couvrir votre frère et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche des maisons. Descendez ensuite et entrez dans la deuxième maison pour prendre le secret qui se trouve dans le coffre. Avancez encore et éliminez les soldats puis entrez dans l'avant dernière maison. Montez au grenier et prenez le secret

Tuez tous les soldats présents dans le champ

Sortez vos couteaux et partez à la chasse. Vous devez vous lever un instant pour repérer les soldats ensuite vous accroupir pour vous approcher d'eux en silence. Tirez quand le réticule devient plus grand et rouge. Avancez ensuite vers les cadavres pour récupérer votre couteau. Revenez ensuite voir votre frère.

Montez sur l'arbre et éliminez l'opérateur de la mitrailleuse

Avancez vers l'arbre et ramassez le lasso. Suivez les indications pour lancer le lasso sur la branche d'arbre et grimper. Prenez ensuite votre arme et visez le soldat qui possède l'étoile jaune au dessus de la tête. Attendez qu'il avance un peu et tirez-lui dessus. Descendez ensuite et suivez votre frère jusqu'à la Gatling. Utilisez-la pour éliminer les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Montez ensuite à cheval et suivez le chemin vers votre ferme. Arrêtez-vous près du mur et cachez-vous derrière l'arbre. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée puis entrez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre. Eliminez les soldats tout en avant d'un arbre à l'autre jusqu'à atteindre la demeure.

Pénétrez dans le bâtiment

Restez derrière la statue et attendez le signal de votre frère pour avancer. Planquez-vous derrière la fontaine puis derrière la statue de gauche. Commencez par éliminer le canonnier. Eliminez ensuite les ennemis qui entourent le canon et ceux qui sont postés sur le toit. N'oubliez pas ceux qui tirent depuis les fenêtres. N'avancez vers les portes que lorsque votre frère vous l'ordonne. Allez du coté gauche de la porte et préparez-vous pour une attaque en mode " concentration-coopération ". Après l'élimination des ennemis qui se trouvent sur les escaliers, montez à l'étage.

Trouvez un moyen d'atteindre le balcon

Entrez dans la chambre située à droite et allez à la fenêtre. Utilisez le lasso pour vous accrocher au balcon. Hissez-vous sur le balcon et placez-vous dans la marque rouge pour effectuer une attaque " concentration-coopération " avec votre frère.

Rendez-vous au bateau

Sortez de la chambre et allez vers la fenêtre située à droite. Sortez par cette dernière et allez à droite pour prendre le secret. Revenez à l'intérieur et regardez à gauche pour voir le coffre contenant un autre secret. Suivez ensuite vos frères jusqu'à la rive. Planquez-vous derrière le muret et éliminez en premier l'ennemi qui tire avec un canon. Neutralisez ses amis et allez en direction du canon.

Utilisez le canon et empêcher l'arrivée des renforts

Avancez vers le canon qui se trouve à gauche et bombardez le bateau pour le faire couler. Allez ensuite derrière les sacs de sable et éliminez les rescapés qui essayent d'atteindre la rive. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la Gatling qui se trouve à droite et canarder vos ennemis.

Chapitre III : Fort Smith

Sortez vainqueur du duel contre le shérif

Commencez par choisir votre personnage, ensuite vous devez effectuer un duel contre le shérif. Déplacez-vous pour laisser le shérif toujours au centre de l'écran. Laissez votre main proche de votre révolver et attendez le son de la cloche pour dégainer et tirer sur votre adversaire.

Réfugiez-vous dans le saloon

Courez ensuite vers le saloon où se trouve votre frère et entrez. Placez-vous derrière le piano situé à gauche et tirez sur les ennemis par les fenêtres. Quand le rez-de-chaussée est en feu, montez à l'étage.

Echappez-vous du saloon

Avancez dans le couloir et prenez le secret qui se trouve dans l'étagère. Entrez ensuite dans la chambre. Défoncez la porte si vous incarnez Ray sinon attendez qu'il le fasse pour vous. Sortez alors dans le balcon et descendez les escaliers. Avancez vers l'armurerie et longez la clôture de droite puis ouvrez le coffre qui contient un secret. Prenez-le et faites vos achats dans le magasin d'armes si vous le désirez. Rejoignez ensuite vos frères et montez sur le balcon. Entrez dans la chambre et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le secret. Sortez ensuite par la fenêtre et avancez dans le balcon.

Volez la diligence de l'hôtel

Descendez du balcon et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez vers la diligence et montez. Protégez vos frères quand ils montent et dégagez le chemin jusqu'au barrage ennemi. Descendez alors et éliminez les hommes armés. Essayez de pousser le chariot si vous incarnez Ray. Allez ensuite jusqu'à la clôture (à gauche) et cherchez le coffre qui contient un secret. Entrez ensuite dans la grange et fouillez sous la baignoire du coté gauche pour trouver un .

Quittez la ville

Revenez à la diligence pour passer par le centre de la ville. Eliminez les ennemis en chemin puis exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Quand vous êtes bloqué par le troupeau de vaches, tirez en l'air pour les disperser. Effectuez ensuite des attaques en mode " concentration ". Eliminez vos ennemis dans ce mode pour ne pas subir leurs tirs et ainsi mourir. Installez-vous ensuite dans la diligence et éliminez les hommes qui arrivent par la droite et la gauche. Assurez-vous d'avoir toujours le chargeur plein pour ne pas avoir à recharger pendant la fusillade.

Acte II : On aurait dis un ange

Chapitre IV : San Lorenzo

Depuis votre planque, tirez sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment. N'oubliez pas de tuer ceux qui se trouvent dans les balcons de l'étage. Une fois le bâtiment nettoyé, avancez vers la porte et passez en mode " concentration-coopération " et tuez un maximum de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les ennemis qui vous font face.

Secourez la fille des mains des bandits

Allez ensuite à gauche et avancez dans les ruelles en vous mettant à couvert derrière les différents objets. Eliminez les bandits qui essayent de vous couper la route. Vérifiez toujours les toits avant d'avancer. Avancez ensuite vers les escaliers et montez. Montez encore jusqu'à atteindre le toit en bois. Sautez ensuite vers les escaliers et descendez. Avancez vers d'autres escaliers et éliminez les bandits qui se trouvent dans cette zone. Avancez vers les sacs de sable et tournez à gauche avant de passer sous l'arcade pour trouver un coffre contenant un secret. Prenez ensuite à droite jusqu'à atteindre votre frère.

Eliminez le tireur d'élite ou couvrez votre frère

Allez ensuite à gauche et mettez-vous à couvert derrière la caisse pour éliminer les snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Fouillez ensuite derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un secret. Avancez encore à gauche et éliminez les ennemis que se trouvent sur votre chemin. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " et éliminez un maximum d'ennemis. Mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses et éliminez les derniers survivants.

Avancez jusqu'à déclencher un duel avec un bandit. Essayez de l'orienter vers le centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne, dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez vos adversaires tout en restant à couvert. Avancez ensuite vers la pompe à eau et ouvrez le coffre qui se trouve à proximité pour prendre un secret. Entrez ensuite dans le magasin d'armes et faites vos achats. Sortez et suivez votre frère en dégommant les bandits en chemin. Une fois devant les marches, montez et prenez le secret qui se trouve sur le banc situé à gauche.

Entrez dans l'église

Une fois au centre de la ville, éliminez les deux ennemis qui se trouvent près du chariot. Suivez ensuite la fille et montez les marches pour atteindre l'église. Entrez et allez à la salle de droite pour trouver un coffre contenant un secret. Revenez à la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis tuez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Mettez-vous ensuite à couvert derrière l'un des piliers et neutralisez les bandits qui arrivent en masse jusqu'à l'arrivée de votre nouvel allié.

Chapitre V : Delvin

Si vous avez choisi Thomas, et c'est le meilleur choix, utilisez son fusil pour éliminer les ennemis de loin avant de descendre la pente, sinon foncez en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Descendez jusqu'aux chariots et fouillez entre ces derniers pour trouver un coffre contenant un secret puis suivez votre frère. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone minière tout en vous cachant derrière les caisses et les abris. Avancez à droite pour trouver un coffre contenant un secret, entre les ruines. Une fois la zone nettoyée, allez en haut de la pente (à droite) pour trouver un vendeur d'armes. Faits vos achats et montez la pente, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et sur l'échafaudage. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouve Delvin.

Poursuivez Delvin

Après la rencontre avec Delvin, planquez-vous derrière le chariot situé à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment, sur le porche et sur les toits. Avancez ensuite vers la porte. Mettez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération " pour tuer tous les ennemis qui se trouvent dans le hall. Eliminez les survivants et montez aux escaliers. Entrez dans la chambre située à droite et prenez le secret qui se trouve dans le coffre. Sortez sur le balcon et éliminez les deux ennemis qui se trouve sur le château d'eau et celui qui est en bas.

Utilisez votre lasso pour ouvrir le portail.

Utilisez ensuite le lasso pour vous accrocher à la poutre et sautez vers la rive d'en face. Descendez et restez loin du château d'eau pour qu'il ne s'effondre pas sur vous. Avancez vers les décombres pour vous apercevoir que le chemin est bloqué.

Trouvez Delvin dans le canyon

Avancez et planquez-vous derrière la cabane située à gauche. Sortez votre fusil et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon et sur l'échafaudage. Descendez ensuite les marches et utilisez votre lasso pour atteindre l'autre bout du pont. Avancez et mettez-vous à couvert derrière la planche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche. Utilisez encore une fois votre lasso pour franchir le pont en ruine qui est à gauche. Descendez la pente et éliminez les bandits qui se trouvent tout en bas. Descendez ensuite les escaliers jusqu'à retrouver votre frère.

Trouvez un moyen pour éliminer le tireur

Avancez avec votre frère et planquez-vous derrière le rocher pour éviter les tirs du sniper. Montez à la pente à droite et restez toujours à couvert derrière les rochers. Vous arrivez derrière le sniper qui se trouve dans la tour. Soyez rapide et descendez-le avant qu'il ne vous tue. Descendez ensuite les escaliers pour rejoindre votre frère qui est entrain de nettoyer la cour. Montez ensuite les marches et atteignez le dernier échafaudage, allez à gauche pour prendre le secret

Avancez ensuite dans le tunnel et, à la sortie, occupez-vous en premier des ennemis qui se trouvent sur les ponts et les passerelles, ils vous lanceront des dynamites sur la tête. Nettoyez ensuite la zone et suivez votre frère. Montez les escaliers en éliminant les bandits en chemin. Traversez le pont suspendu et tournez à droite pour éliminer d'autres ennemis. Avancez et descendez les escaliers. Allez à gauche pour passer sous ces derniers et trouver un coffre contenant un secret. Montez ensuite l'escalier situé à droite et avancez jusqu'à déclencher un duel avec le garde du corps de Devlin.

Le garde du corps est plus rapide que vos précédents adversaires. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi avant qu'il ne vous touche.

Chapitre VI : Rendez-vous avec Mendoza

Commencez par aller vers la maison qui se trouve à droite. Cherchez derrière les barils pour trouver un coffre contenant

un secret. Passez ensuite derrière l'armurerie et allez vers l'arbre près duquel dort un gringo. Prenez le secret qui se trouve à sa droite et revenez à l'armurerie pour effectuer vos achats.

Avant d'aller parler à votre frère, vous avez trois quêtes annexes à accomplir pour récupérer le reste des secrets. Allez à la première affiche qui se trouve à droite de la porte de l'armurerie et acceptez le job.

Retrouvez les biens volés

Avancez vers l'étoile de l'objectif et, à l'intersection, allez à la maison située au fond à droite. Passez derrière et montez à l'échelle pour trouver un coffre contenant un secret. Faites face ensuite à la montagne qui se trouve derrière la maison et allez à gauche jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Cherchez dans le chariot pour trouver un autre secret. Reprenez alors votre route vers votre objectif.

Commencez par éliminer par surprise le premier groupe de bandits qui se trouvent autour du feu. Avancez à droite et éliminez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent en haut du canyon. Avancez ensuite en vous mettant toujours à couvert derrière les rochers. Eliminez les bandits jusqu'à atteindre la zone avec un grand rocher entouré de trésors. Fouillez les coffres pour trouver un secret. Tirez sur le dernier ennemi ensuite approchez-vous de lui pour déclencher un duel. Gagnez ce duel pour terminer la mission. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.Sortez de l'abri des bandits et tuez les quatre hommes qui vous attendent à la sortie.

Montez à cheval et longez la montagne en la laissant à votre droite jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Avec Ray, montez et utilisez la dynamite puis avec Thomas utilisez le lasso pour monter et prendre le secret.

Continuez à longer la montagne, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à la maison. Allez dans la cour pour prendre le secret. Revenez ensuite à l'armurerie pour une autre mission.

Eliminez Ramos et son gang

Avancez vers le nouvel objectif et traversez la montagne pour trouver un chariot et des caisses situées en face de l'hacienda de Ramos. Ouvrez ensuite le coffre et prenez le secret. Reprenez votre route et utilisez les dynamites pour détruire le portail si vous incarnez Ray. Avec Thomas, utilisez le lasso pour atteindre le château d'eau. Restez à l'abri et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et nettoyez l'arrière de la zone. Avec Ray, montez et défoncez la porte. Incarnez Thomas à nouveau et utilisez le lasso pour atteindre le balcon. Entrez et nettoyez l'étage puis pénétrez dans la chambre de Ramos et tuez ses gardes. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez le secret.

Empêchez Ramos de s'échapper

Suivez Ramos à l'extérieur et tuez les ennemis qui se trouvent en bas. Prenez votre cheval et poursuivez votre ennemi en ignorant les bandits qui vous tirent dessus. Descendez de votre monture et allez près d'une fenêtre pour dégommer les ennemis qui s'y trouvent. Vous devez ensuite battre Ramos en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer Ramos.

Allez ensuite à gauche du bâtiment et avancez jusqu'au cimetière. Eliminez les ennemis et allez voir le cercueil qui se trouve à droite pour prendre le secret. Revenez au lieu du duel et repérez le château d'eau. Approchez-vous du château et allez sur la colline qui se trouve à sa gauche. Repérez la planche de pendaison et prenez le secret qui se trouve en dessous de cette dernière. Revenez ensuite à l'armurerie.

Récupérez le bétail volé

Avancez jusqu'au canyon et tournez à droite. Descendez du cheval à la vue des deux arbres situés à gauche, au bord de la falaise. Suivez le chemin et prenez le dernier secret de la zone. Avancez vers le campement des bandits et éliminez-les. Avancez ensuite à droite pour retrouver leur chef. Cachez-vous derrière le rocher central et ne sortez que lorsqu'il commence à parler. Tirez-lui dessus pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Revenez ensuite à l'armurerie pour reprendre vos missions principales. Parlez à votre frère pour rejoindre Mendoza.

Acte III : J'ai l'impression de ne plus vous connaître...

Chapitre VII : Tucson

Libérez le prisonnier

Montez à cheval et descendez la route jusqu'à la ville. Evitez de tirer sur les civils puis montez sur le toit et aidez votre frère. Descendez de l'autre coté et avancez un peu jusqu'à l'apparition des ennemis sur les toits. Reculez et planquez-vous derrière les barils. Une fois que tout le monde est mort, avancez vers la prison. Examinez les barreaux de la fenêtre ensuite allez à droite pour chercher un cheval. Approchez le cheval des barreaux et utilisez-le pour les défoncer. Entrez par la fenêtre et exécutez le mode " concentration-coopération " pour éliminer les ennemis qui se trouvent derrière la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à droite pour prendre le secret. Ouvrez ensuite la porte de gauche et tuez les deux autres ennemis.

Montez à l'étage et tuez le premier homme se trouve en haut des escaliers. Entrez dans la salle et éliminez le prochain ennemi. Passez dans la chambre et tuez les deux gardes qui possèdent les clés. Prenez alors ces clés (elles sont sur la table) et descendez vers la cellule.

Trouvez le prisonnier

Le prisonnier ne se trouve pas dans la cellule. Prenez la route de la sortie et éliminez les ennemis en chemin. Suivez votre frère et sortez par la fenêtre. Allez à l'arrière de la prison et planquez-vous puis descendez les gardes qui arrivent dans la cour.

Escaladez le château d'eau et examinez les environs

Allez ensuite à gauche et montez sur le toit. Descendez de l'autre coté et suivez votre frère jusqu'au portail fermé.

Traversez la maison et ouvrez le portail depuis l'autre coté

Utilisez le lasso de Thomas pour atteindre le balcon de la maison. Entrez par la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent sur les toits, à gauche. Avancez vers la deuxième fenêtre et éliminez l'homme qui monte sur le toit. Sortez ensuite par cette fenêtre et tuez ceux qui se trouvent en bas. Descendez et ouvrez le portail pour votre frère. Suivez ce dernier jusqu'à l'abri bourré d'explosif. Faites sauter cet abri et avancez toujours en compagnie de votre frère. Mettez-vous à couvert derrière les caisses pour mieux voir et tuer les tireurs qui se trouvent en haut de la grange. Allez ensuite à sa gauche pour trouver le coffre qui contient un secret. Approchez-vous ensuite du portail et exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Nettoyez la zone et utilisez votre lasso pour monter en haut du château d'eau si vous incarnez Thomas sinon avec Ray occupez-vous de couvrir votre frère.

Allez au Saloon

Nettoyez la cour et entrez dans le bâtiment. Traversez-le et restez près des fenêtres pendant que vous éliminez l'utilisateur de la Gatling et les ennemis qui l'entourent.

Montez à bord du chariot et utilisez la mitrailleuse

Sortez de la fenêtre et prenez place derrière la Gatling. Canardez ensuite les ennemis qui arrivent du coté du saloon. Repérez et éliminez aussi ceux qui se trouvent sur les balcons d'en face. Avancez vers le saloon une fois la zone nettoyée. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route et ceux qui sont postés sur les toits tout en vous mettant à couvert derrière les caisses qui se trouvent en chemin. Une fois devant le saloon, vous tomberez dans une embuscade. Courez vous abriter derrière les caisses situées près du bâtiment qui se trouve en face du Saloon. Eliminez les ennemis qui apparaissent sur les toits des bâtiments. Après l'explosion du chariot, les ennemis sortiront par la porte du saloon et vous attaquent. Eliminez-les, entrez et allez derrière le bar pour prendre le secret qui se trouve dans le coffre. Montez ensuite à l'étage et éliminez les gardes. Entrez dans la chambre et parlez au contrebandier.

Allez à la grange ou les armes ont été entreposées

Suivez ce dernier et sortez du saloon pour affronter le shérif de la ville. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Suivez votre frère et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite sur le balcon et tuez les hommes qui vous barrent la route. Avancez encore jusqu'à ce que votre frère et le contrebandier s'arrêtent. Tournez alors à droite et repérez le coffre marron qui contient un secret. Allez ensuite vers les escaliers mais avant de monter aller à gauche près des chevaux pour trouver un coffre et un secret. Montez l'escalier et entrez dans la chambre à gauche. Restez près des fenêtres et éliminez les ennemis qui trouvent dans les balcons d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas avant de descendre et d'aller vers la grange.

Chapitre VIII : rendez-vous avec Barnsby

Vous avez le temps de faire quelques missions secondaires pour récolter les secrets avant d'attaquer le reste de l'aventure. Commencez par prendre le premier secret qui se trouve près des caisses de fruits, à gauche de l'armurerie. Allez ensuite derrière le magasin et avancez puis descendez la colline et allez à droite vers la maison. Prenez le secret

Protégez les ouvriers du chemin de fer

Suivez l'étoile de l'objectif et avancez jusqu'à atteindre le chemin de fer. Entrez dans la grange qui se trouve à droite et prenez le secret qui se trouve sur une caisse, à droite. Allez voir le chef des ouvriers et planquez-vous derrière les planches de bois. Eliminez les indiens qui arrivent en vagues et surveillez le coté de la grange pour ne pas être pris par surprise.

Protégez les ouvriers du chemin de fer de l'autre coté du pont

Traversez le pont tout en tirant sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez et attaquez les indiens qui arrivent par la droite. Planquez-vous ensuite derrière une caisse et repoussez les vagues d'ennemis.

Après la réussite de la mission, repérez l'abri qui se trouve à gauche du feu de camp et allez derrière les caisses pour prendre le secret qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Eliminez Jim Peters et les membres de son gang

Avancez vers l'objectif et vous serez attaqué, en chemin, par quatre bandits. Eliminez-les et montez vers leur position,

des rochers. Prenez le secret et reprenez votre chemin. Une fois le QG des bandits en vue, allez à gauche vers la fumée. Regardez en bas pour trouver un mort et un secret à ses cotés. Prenez-le et allez vers le repère. Avant d'entrer, restez sur votre cheval et éliminez l'ennemi qui se trouve près de l'éolienne. Allez à la partie la plus basse de la clôture et repérez les ennemis ensuite éliminez-les. Entrez en utilisant le lasso ou les dynamites. Avancez vers la grange qui se trouve au fond, à droite, et éliminez les bandits sur votre chemin. Entrez, nettoyez-la et prenez le secret qui se trouve dans le coffre situé à droite. Sortez ensuite et affrontez Jim en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Allez à la ferme des Freeman

Choisissez la dernière mission dans le magasin d'armes et allez vers la ferme. Repérez la ferme qui se trouve à gauche et éliminez les bandits qui la gardent. Allez ensuite derrière la grange pour trouver un secret sur une caisse. Reprenez votre route et éliminez les deux ennemis qui vous tirent dessus depuis les rochers situés à gauche. Montez ensuite vers leur position et prenez le secret qui se trouve par terre. Continuez votre chemin jusqu'à votre destination et parlez à Freeman.

Allez sur le balcon de la maison des Freeman

Montez les escaliers, ramassez les munitions et sortez dans le balcon. Repoussez les ennemis qui arrivent des trois cotés en vous planquant derrière la corniche. Descendez ensuite et reparlez à Freeman.

Allez à la ferme des Snipes et sauvez la fille

Sortez de la maison et allez vers le coin gauche de la ferme. Cherchez derrière la baraque pour trouver un coffre contenant un secret. Prenez ensuite la direction de la ferme de Snipes. Planquez-vous derrière le rocher et débarrassez-vous du comité d'accueil. Avancez ensuite et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Approchez-vous des fenêtres et éliminez les bandits qui se trouvent de l'autre coté. Entrez dans le bâtiment suivant et nettoyez-le. Montez à l'étage pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Après le duel, allez à la maison qui se trouve à droite de l'entrée et montez à l'étage. Ouvrez le coffre situé près du lit et prenez le secret. Quittez ensuite la ferme et allez vers la montagne. Contournez-la par la droite jusqu'à la maison et la tente des bandits. Eliminez-les et prenez le secret situé sur la caisse. Suivez ensuite l'icône de vos frères pour les rejoindre. Suivez-les ensuite jusqu'à la planque de Mendoza.

Chapitre IX : Fuyards

Attaquez l'ennemi avec une chaise

Lorsque votre petit frère vous libère, prenez la chaise et attendez que le soldat entre pour le frapper avec. Prenez ensuite vos armes et sortez.

Descendez et trouvez un moyen de vous échapper

Descendez les escaliers et traversez le pont. Allez ensuite à gauche et ouvrez la caisse pour prendre le secret. Continuez votre chemin en éliminant les soldats qui vous tombent dessus. Une fois devant la porte, passez en mode "

concentration-coopération " pour liquider les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez ensuite et éliminez les reste des soldats. Avancez dans le tunnel en repoussant les hommes armés jusqu'à la sortie. Descendez encore d'autres escaliers et combattez les soldats.

Rendez-vous en haut et abaissez le pont à bascule

Allez, avant tout, à gauche et regardez entre les deux barils pour trouver un secret. Remontez ensuite les marches et traversez les planches, à gauche. Utilisez votre lasso pour atteindre l'autre rive. Descendez les marches et tirez le levier pour abaisser le pont. Continuez à descendre jusqu'à la porte de la mine. Allez à droite et fouillez le chariot de la mine pour trouver un secret. Approchez-vous ensuite de la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis dégommez tous les soldats qui se trouvent dans la mine. Entrez et allez à gauche pour monter la dénivellation. Avancez en éliminant les soldats et sortez de la mine. Cherchez derrière les caisses situées à droite pour trouver un secret. Descendez ensuite les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face.

Rendez-vous en haut et activez le mécanisme

Si vous incarnez Ray, contentez-vous de couvrir votre frère en tuant les ennemis qui rappliquent. Avec Thomas, traversez les planches vers la rive d'en face, sortez votre lasso et utilisez-le pour monter jusqu'au monte charge. Montez dans ce dernier et tirez le levier pour le faire descendre.

Faites exploser la dynamite

Choisissez le revolver rapide et regardez vers le haut. Tirez ensuite sur les barils explosifs jetés par les ennemis avant qu'ils n'atteignent le monte-charge. Il suffit que deux barils vous touchent pour que vous perdiez. Tirez donc sur les barils jusqu'à déclencher un éboulement. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les échafaudages.

Quittez la mine à cheval

Une fois en bas, allez à droite vers le coffre devant lequel votre frère se cache. Prenez le secret et continuez votre route. Eliminez le soldat équipé d'une mitrailleuse Gatling tout en restant à couvert. Neutralisez le reste des hommes et descendez jusqu'à la porte. Passez en mode " concentration-coopération " pour neutraliser les soldats qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vers les chevaux situés à droite et sauvez-vous.

Acte IV : toujours plus loin dans l'inexploré

Chapitre X : En territoire indien

Accompagnez votre frère au sommet

Avancez dans la montagne et montez la dénivellation. Continuez jusqu'au bout du chemin pour repérer votre prochaine destination. Rebroussez chemin et allez voir Juarez.

Escortez le convoi

Avancez avec le convoi jusqu'à ce qu'un homme de Juarez aperçoive un indien.

Explorez la forêt

Descendez du cheval et allez dans la forêt. Ce qu'a vu le gringo était un aigle. Revenez alors au convoi et continuez

votre chemin. Dès que vous aurez vu l'indien qui se tient en haut de l'arche, avancez sous cette dernière et restez du coté gauche. Repérez le chariot détruit, à gauche, et fouillez le coffre pour prendre un secret. Suivez ensuite le convoi jusqu'à ce que le chariot se bloque dans l'eau.

Poussez le chariot hors du fleuve

Descendez du cheval et allez pousser le chariot. Vous serez alors attaqué par les indiens. Eliminez celui que se trouve à gauche puis mettez-vous à couvert derrière les rochers pour accueillir vos ennemis.

Escaladez la corniche et tuez les snipers

Allez à gauche de la colline et montez vers la position des snipers. Attaquez-les par derrière puis allez à gauche pour trouver un secret au dessus d'un panier. Revenez ensuite voir Juarez. Avant de reprendre le chemin, allez à gauche de la cascade pour trouver une tente et un coffre contenant un secret.

Rattraper le chariot de William et Marisa

Remontez à cheval et chevauchez jusqu'à rejoindre le chariot qui est a été détourné par les indiens. William se sauve par le coté gauche et Marisa par la droite.

Trouvez Marisa et William et protégez-les

La procédure est la même pour les deux cas. Avancez en suivant l'étoile de l'objectif. Eliminez les indiens qui vous barrent la route. Utilisez les rochers pour vous cacher et nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas vous faire surprendre par derrière. Continuez à éliminer les Comanches jusqu'à atteindre votre objectif.

Retrouvez Ray et Thomas au chariot. Protégez Marisa et William

Revenez ensuite voir votre frère tout en escortant votre compagnon. Après les retrouvailles, revenez voir Juarez (éliminez les indiens en chemin).

Retrouvez le chariot contenant les cent fusils restants

Avancez jusqu'au fleuve. Eliminez les indiens qui se trouvent à gauche et repérez ceux qui se cachent derrière les herbes et dans l'eau. Avancez dans le fleuve (à gauche) tout en éliminant les Comanches. Approchez-vous du canoë et prenez le secret qui se trouve au dessus. Sortez du fleuve par le coté droit, là où se trouvent les chevaux. Avancez jusqu'au tunnel sombre. Repérez les rayons du soleil qui traversent le plafond et cherchez à droite pour trouver un cadavre avec un secret près de lui.

Escaladez le rocher et couvrez votre frère ou attaquez les Comanches

Avec Ray, avancez en suivant les indications de Juarez. Eliminez les indiens et restez toujours à couvert. Approchez-vous du chariot et prenez place derrière la Gatling. Avec Thomas, allez à gauche et utilisez votre lasso pour franchir le gouffre. Traversez le petit pont et éliminez les ennemis qui vous interceptent. Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et commencez à neutraliser les Comanches qui se trouvent autour du chariot. Utilisez ensuite le lasso avec l'arbre pour descendre et aller voir votre frère. Prenez place ensuite derrière la Gatling du chariot qui arrive et tirez sur les Comanches qui arrivent avec les chevaux. Si vous n'arrivez pas à tuer les cavaliers, tirez sur les chevaux même si cela n'est pas très juste.

Chapitre XI : Le lac Navajo

Trouvez le médaillon caché et protégez Œil clairvoyant

Vous serez à bord d'un canoë accompagné du jeune Œil clairvoyant qui vous indiquera la route vers le médaillon.

Tuez tous les guetteurs avant qu'ils n'alertent le village

Suivez les conseils du jeune indien et surveillez le coté gauche de la rivière. Lorsque vous apercevrez les ennemis, éliminez-les en vous assurant de ne pas laisser aucun survivant (sinon ils alerteront le village). Une fois à terre, suivez votre frère jusqu'au sommet de la colline.

Traversez le village sans vous faire repérer

Avancez à gauche et montez sur la dénivellation. Descendez de l'autre côté et allez à droite de la tente. Prenez le secret qui se trouve sur le panier et continuez votre chemin.

Quittez le village et courez le long du sentier

Lorsque vous vous ferez repérer, tuez les ennemis qui vous font face et avancez dans le sentier. Eliminez les indiens qui vous poursuivent ensuite couvrez votre frère pendant qu'il dynamite le rocher pour bloquer le passage derrière vous. Restez loin de la dynamite pour ne pas subir de dégâts.

Suivez les totems jusqu'au cimetière

Avancez dans le chemin montant et éliminez les ennemis qui apparaissent sur les collines qui vous entourent. Reculez, mettez-vous à couvert et neutralisez-les avant d'avancer. Approchez-vous de la zone du pont et montez via l'échelle sur la plateforme en bois qui se trouve à gauche pour prendre le secret.

Trouvez un autre moyen de traverser le canyon

Suivez votre frère et poussez l'arbre pour créer un pont. Avancez jusqu'à la rivière puis allez à gauche, sur l'herbe, pour trouver un canoë, un cadavre et un secret. Prenez ce dernier et suivez la rivière en allant du coté droit. Cachez-vous derrière les rochers et éliminez les indiens qui vous barrent la route. Avancez ensuite et montez la dénivellation.

Eliminez les renforts provenant des tribus Navajo proches

Descendez les ennemis qui arrivent en masse. Tous ces indiens sont équipés d'armes à feu, donc avancez en restant à l'abri derrière les arbres.

Suivez la rive jusqu'à atteindre le barrage

Avancez en suivant votre frère et continuez à éliminer les ennemis qui vous bloquent la route. Placez-vous derrière la pile de bois et neutralisez les indiens. Avancez ensuite vers l'abri où se trouve un coffre. Ouvrez-le et prenez le secret. Allez ensuite vers l'abri suivant, fouillez un autre coffre et prenez un autre secret. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Eliminez les indiens qui arrivent par la gauche.

Couvrez votre frère

Prenez place derrière un rocher et éliminez les ennemis qui arrivent pendant que votre frère place les explosifs. Eliminez surtout les ennemis qui se trouvent en haut des falaises. Quand votre frère place les charge, frayez-vous un chemin en suivant les totems et en éliminant les indiens.

Allez au tertre funéraire

Une fois que le niveau de l'eau baisse, avancez vers le tertre et déclenchez le mode " concentration ". Abattez les indiens et avancez vers la dénivellation.

Trouvez le médaillon caché

Laissez votre ami indien chercher le médaillon et allez vous mettre à couvert derrière un totem. Repoussez les ennemis qui arrivent en masse.

Quittez le territoire indien

Courez entre les totems et éliminez les ennemis qui ralentissent votre fuite. Courez ensuite vers le canoë et embarquez. Eliminez les indiens qui vous poursuivent à bord des canoës. Les premiers arrivent par la gauche et la deuxième paire se pointe par l'arrière. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les roches de la rive gauche.

Chapitre XII : Le retour de Barnsby

Repoussez l'attaque des hommes de Barnsby

Courez et planquez-vous derrière une tente ou un totem. Eliminez les ennemis qui arrivent par l'avant du village indien. Allez à droite vers la tente entourée de quatre paniers circulaires. Dans l'un d'eux se trouve un secret. Allez ensuite à gauche vers la tente entourée de deux paniers circulaires et d'un rectangulaire. Le secret se trouve dans le rectangulaire. Allez ensuite vers la tente qui se trouve près du totem situé sur la pente. Fouillez le panier pour trouver un autre secret. Allez ensuite à gauche et mettez-vous derrière les rochers. Commencez par éliminer les soldats qui sont postés sur la colline. Eliminez aussi les ennemis qui arrivent par le chemin d'en bas. Il y a d'autres soldats qui arrivent par la droite. Éliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Les soldats sont nombreux, donc soyez patient et restez à l'abri le temps de récupérer suite aux tirs ennemis.

Détruisez la mitrailleuse Gatling ennemie

Quand la mitrailleuse entre en jeu, allez derrière le dernier rocher à gauche. Tuez les soldats qui escortent la mitrailleuse puis tirez une balle dans la tête du tireur sans trop vous exposer.

Servez-vous de la mitrailleuse Gatling pour éliminer l'infanterie

Courez vers la mitrailleuse et prenez les commandes. Canardez les soldats qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sortent derrière les rochers les plus proches. Abattez tous les ennemis avant de recevoir un tir de canon.

Retirez-vous dans les hauteurs de la colline avec votre frère

Après l'explosion, suivez votre frère et restez derrière lui pour ne pas être la cible d'un tir de canon. Arrêtez-vous à chaque fois qu'il s'arrête et avancez jusqu'à la dénivellation. Montez et mettez-vous à couvert derrière les rochers situés à droite. Repoussez les ennemis qui essayent d'atteindre votre position.

Retirez-vous dans les hauteurs

Les ennemis sont trop nombreux et vous devez encore une fois battre en retraite. Suivez votre frère et escaladez la dénivellation puis repoussez les ennemis. Parlez ensuite à votre frère.

Rapprochez-vous des canons en remontant le flanc de montagne

Avancez en suivant votre frère et repérez le panier qui se trouve à droite de la tente. Avancez vers lui et prenez le secret. Avancez vers le totem et allez à sa gauche. Cherchez sous l'abri qui se trouve le plus à gauche pour trouver un panier contenant un secret. Prenez-le et reprenez votre route.

Placez les dynamites ou couvrez votre frère

Restez près de votre frère et éliminez les ennemis qui vous canardent. Baissez-vous pour ne pas subir les tirs des soldats. Quand il ne vous reste plus que dix secondes, courez loin de la zone de l'explosion à toute vitesse.

Chapitre XIII : la ville fantôme

Trouvez le colonel Barnsby et Œil clairvoyant

Descendez la colline à cheval et faites vos achats chez le vendeur qui se trouve à gauche de l'entrée de la ville. Avancez et descendez de votre monture pour vous déplacer à pied.

Fouillez la maison d'où provenait la voix d'O'Donnell

Allez vers la gauche et tirez sur le soldat qui se trouve en haut du balcon. Allez ensuite à droite de la banque et prenez le secret qui se trouve dans le coffre ouvert. Enfoncez tout simplement la porte si vous incarnez Ray et nettoyez la maison. Utilisez le lasso si vous êtes dans la peau de Thomas pour atteindre le balcon et entrez dans la maison. Tuez les deux soldats qui se trouvent à l'étage. Descendez les marches et préparez-vous à éliminer rapidement les ennemis qui vous attendent. Sortez ensuite de la maison et rejoignez votre frère.

Fouillez une autre maison

Suivez votre frère et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les soldats qui arrivent et ceux qui se trouvent sur les balcons des maisons d'en face. Avant d'entrer dans la maison, allez à sa gauche et regardez contre le mur pour trouver un coffre contenant un secret. Entrez dans la maison indiquée et nettoyez-la. Montez à l'étage et neutralisez les soldats. Avant de descendre et de sortir, allez au balcon pour tirer sur les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et finissez ceux qui sont encore en vie.

Trouvez Barnsby

Après la cinématique, éliminez les soldats qui se trouvent sur le toit d'en face avant de passer à ceux qui se trouvent sur celui de droite. Planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui sortent dans les balcons de droite et de gauche. Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus depuis les fenêtres.

Montez à l'étage et éliminez les lanceurs de dynamite

Quand les ennemis situés sur le toit commencent à balancer des explosifs, allez à droite de la maison qui est derrière

vous. Utilisez votre lasso pour monter à l'étage puis planquez-vous près des fenêtres et neutralisez les lanceurs de dynamite. Descendez ensuite et planquez-vous derrière les caisses (là où se trouve votre frère). Pendant qu'il avance, visez le manieur de la Gatling et éliminez-le. Avancez ensuite près de la porte pour déclencher l'attaque " concentration-coopération ". Tuez un maximum d'ennemis ensuite entrez et nettoyez le saloon. Allez au fond, à droite, pour trouver un coffre contenant un secret. Avancez ensuite vers l'escalier pour déclencher un duel.

Sortez vainqueur du duel contre O'Donnell

O'Donnell n'est pas trop rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Trouvez Œil clairvoyant

Revenez au saloon et montez les escaliers pour trouver Œil clairvoyant mort. Laissez son père À ses cotés et allez à la recherche de Barnsby.

Trouvez Barnsby

Avancez vers votre objectif et éliminez vos ennemis en chemin. Abattez les soldats qui se trouvent dans la grange et entrez dans cette dernière. Allez vers la porte de derrière et ouvrez le coffre pour prendre le secret avant de reprenez votre route.
Une fois dans le cimetière, mettez-vous à l'abri derrière le chariot et snipez le manieur de la Gatling. Avancez ensuite en éliminant les soldats qui la gardent puis allez à sa droite et prenez le secret qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le contrôle de Gatling et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'église. Tirez sur la cloche pour la faire tomber et démolir la structure dans laquelle se cache Barnsby.

Acte V : Ma foi est mon bouclier

Chapitre XIV : Fort de Juarez

Allez au fort

Vous débutez dans tous les cas de figure avec Thomas. Avancez et commencez par éliminer les gardes qui se trouvent sur la muraille du fort. Utilisez votre lasso pour monter et abritez-vous derrière les caisses.

Trouvez un endroit sûr près de l'entrée du fort

Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur du fort tout en vous déplaçant à droite sur la muraille. Ouvrez le coffre et prenez le secret puis descendez dans la cour en passant par le toit. Longez le mur de gauche jusqu'à la porte. Vous pouvez sortir et acheter des munitions chez le marchand. Avancez ensuite vers la cachette.

Amenez trois chevaux à la cachette

Continuez à longer le mur gauche et passez les tentes avant d'entrer dans la dernière maison. Allez au fond, à gauche, pour trouver un coffre contenant un secret. Continuez à gauche en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le premier cheval. Ramenez-le ensuite à la cachette avant que vos ennemis ne le tuent. Regardez à droite de la grange pour trouver un secret. Allez ensuite du coté droit du mur et fouillez les maisons pour trouver un coffre contenant un secret entre deux maisons. Continuez d'avancer à droite jusqu'au deuxième cheval. Avant de le conduire à la cachette, ouvrez le coffre qui se trouve à sa droite pour prendre secret. Allez vers le troisième cheval et ramenez-le à la grange.

Eteignez l'incendie et abattez tous les ennemis

Quand les ennemis mettent le feu à la grange, courez vers les seaux et utilisez-les pour éteindre les flammes. Ouvrez ensuite la porte et éliminez les ennemis qui vous attendent à l'extérieur. N'hésitez pas à rentrer dans la grange pour vous abriter des balles. Quand tous les ennemis seront morts, sortez, allez à gauche pour déclencher un duel. Mettez votre adversaire toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Ray prend la relève et entre en jeu.

Rendez-vous à l'entrée principale du fort

Allez à la porte et enfoncez-la. Tuez l'ennemi et poursuivez Juarez. Sortez par la porte et éliminez trois bandits. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un secret. Allez à la pièce suivante et éliminez d'autres bandits. Suivez le couloir, neutralisez les ennemis situés en face puis tournez à droite pour affronter les autres. Avancez et allez à gauche pour trouver un coffre devant la porte. Ouvrez-le et prenez le secret. Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de monter les escaliers. Tuez le bandit qui se trouve en haut des escaliers puis enfoncez la porte et nettoyez la salle suivante. Allez ensuite sous les arcades (à droite) pour trouver un coffre contenant un secret. Entrez par la porte et allez à droite de l'escalier pour trouver un autre coffre contenant un secret. Ouvrez la porte de sortie pour trouver tout un bataillon de bandit vous attendant dehors.

Trouvez le conduit dans les donjons du fort

Suivez le conseil de votre frère et laissez-le vous conduire jusqu'au conduit. Eliminez les ennemis en chemin et assurez-vous que votre frère va bien.

Faites sauter la grille et pénétrez dans le conduit

Une fois dans la cellule, placez un bâton de dynamite sur la grille et éloignez-vous. Descendez ensuite par le conduit.

Trouvez la sortie

Tournez à gauche et allez vers le coffre pour prendre le dernier secret du jeu. Avancez dans la cave et éliminez les hommes armés jusqu'à atteindre le tunnel. Avancez avec prudence et abattez tous les ennemis en chemin. Une fois dans la grande grotte, vous devez éliminer Juarez.

Venez à bout de Juarez

Mettez-vous à couvert derrière le rocher situé à gauche. Commencez par éliminer les hommes de Juarez qui vous lancent des explosifs. Eliminez-en un à la fois pour ne pas encaisser de dégâts et restez loin des impacts de dynamite. Quand Juarez sort de sa cachette, tirez-lui dessus en restant à l'abri derrière le rocher. Canardez-le jusqu'à ce qu'il se sauve et déclenche un duel.

Votre ennemi est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la musique s'arrête préparez-vous et, au son de la cloche, dégainez. Attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Montez ensuite la dénivellation et suivez l'étoile jaune jusqu'à la sortie.

Chapitre XV : L'or maudit

Tuez Barnsby et ses hommes

Incarnez Ray parce que ses dynamites seront très utiles. Eliminez les ennemis et planquez-vous derrière les statues. Quand le niveau du sable monte, éliminez les soldats et suivez votre frère qui monte les escaliers. Une fois en haut, restez derrière le pilier central pour éviter les tirs des hommes qui gardent Marisa. Si vous incarnez Ray, lancez des dynamites sur vos ennemis. Tirez ensuite sur Barnsby et cachez-vous rapidement pour ne pas subir la riposte de ce dernier. Le colonel demandera un duel à la loyale. Ray se présente volontiers.

Le colonel Barnsby est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Surveillez aussi ses mains. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.Bravo ! Vous venez de venger la mort de votre ami et de débarrasser la ville de ces vermines !

Call of Juarez : Gunslinger

© Ubisoft / Techland 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Il était une fois à Stinking Springs

Suivez votre marqueur en étoile pour ne pas vous perdre dans l'immensité du far-west et éliminez vos premiers adversaires un peu plus loin sur la route. Lorsque cela vous est demandé, activez votre concentration pour ralentir le temps et identifier précisément vos cibles, éliminez les ennemis en restant à couvert derrière les rochers et traversez le champ de citrouilles vers le château d'eau.

Visez soigneusement les têtes des ennemis se pensant à couvert pour ne pas avoir à attendre qu'ils se découvrent pour faire feu, prenez de la hauteur si besoin en montant sur le château d'eau et entrez dans la maison où vous attendent vos comparses. Montez à l'étage pour retrouver Billy the Kid, faites place nette à l'extérieur de part et d'autre du bâtiment avec votre carabine et enfoncez la porte au rez-de-chaussée lorsque Billy vous demande d'aller chercher les chevaux. Profitez du ralenti pour dégager la voie, attendez que le protecteur se décale de son bouclier pour l'abattre et rejoignez les écuries, non sans faire couler un peu plus de sang en chemin.

Vous êtes alors confronté à votre premier duel. Pour en sortir vainqueur, déplacez lentement le curseur sur votre adversaire en le maintenant aussi immobile que possible, ne le déplaçant qu'au cas où votre ennemi sortirait de son influence, et dégainez aussi vite que possible lorsque vous apercevez le premier mouvement adverse.

Pour une poignée de plomb

Déverrouillez la porte à l'aide des clefs envoyées par Billy, récupérez la carabine dans le bureau et montez sur le toit en défouraillant à tout va. Sautez de toit en toit pour rejoindre la corniche, puis traversez la ville en truffant de plomb quiconque tente de vous y empêcher, y compris les protecteurs, qui peuvent être facilement éliminé en visant dans le trou avec votre carabine. Dirigez-vous vers la sortie de la ville et son écurie, puis remportez votre deuxième duel, en prenant cette fois en compte la vitesse en plaçant votre main au mieux pour dégainer le plus rapidement possible.

Une balle pour le vieillard

Éliminez les cow-boys près de la diligence, puis affrontez les vagues successives d'ennemis qui vous attaquent depuis les hauteurs en vous tenant autant que possible derrière la diligence pour rester à couvert. Une fois le passage découvert, sprintez dans la grotte pour échapper à vos agresseurs jusqu'à trouver quelques munitions près d'un corps, rebroussez chemin par le versant opposé pour mener la chasse et punir vos poursuivants et rejoignez la colline où trône Clanton. Courez de couvert en couvert vers la gauche pour éviter les tirs de la gatling, utilisez votre dynamite pour déloger le vieux fou et faites le plein si nécessaire auprès des caisses.

Règlement de comptes à la scierie

Commencez par éliminer l'avant-garde qui se terre entre les tas de troncs d'arbre en contrebas au bout du chemin, suivez ce dernier et grimpez sur le tronc penché menant à une corniche sur la gauche du sentier menant à la scierie. Profitez du surplomb pour vous débarrasser des cow-boys en contrebas, frayez-vous un chemin dans la scierie en jouant de la gâchette et utilisez si besoin votre jauge de concentration pour balayer la résistance en bas des escaliers.

Continuez vers la droite en direction du château d'eau, traversez la zone de découpe en vidant vos chargeurs et vos stocks de dynamite sur quiconque vous oppose une résistance et rejoignez la cascade alimentant la scierie. Vous êtes alors confronté à Bill Curly : pour vous en débarrasser sans avoir à lui courir après, allez vous terrer sur la droite près du cabanon en vous abritant derrière les planches de bois pour facilement le voir venir et accueillez-le à coup de dynamite et de carabine. Vous êtes ensuite placé face à Ringo pour un nouveau duel à mort.

L'homme au colt et l'or

Empruntez le chemin de gauche, traversez les mines et éliminez promptement les premiers ennemis en les prenant par surprise. Dirigez-vous vers les installations minières, interceptez la dynamite en plein vol en tirant dedans et débarrassez-vous des ennemis sur l'autre versant en faisant bon usage des bidons explosifs. Une fois de l'autre côté, restez à distance pour nettoyer la zone qui suit, remplie d'explosifs qui se feront une joie de s'occuper des cow-boys, puis avancez vers l'entrée de la mine principale.
Frayez-vous un chemin à l'intérieur, faites place nette dans le puits central pour pouvoir descendre en paix et retenez vos coups de feu dans la zone suivante, car la moindre explosion causera votre perte. Tirez donc pour tuer, puis après votre chute finale, empruntez simplement les échelles successives pour traverser les échafaudages, suivez les rails en les dépeuplant au fur et à mesure et rejoignez l'arène centrale.

Vous êtes alors confronté à Henry Plummer. Ce dernier va vous noyer sous des flots de dynamite tout en restant à couvert derrière des caisses et en appelant des renforts à intervalles réguliers. Pour éviter de trépasser, mettez Plummer en joue avant même qu'il ne se redresse en vous décalant par rapport à son couvert et tirez-lui à répétition dans la tête pour l'empêcher de lancer ses explosifs. Au cas où il réussirait à en lancer, faites le tour de l'arène pour rejoindre l'extrémité opposée et échapper à l'explosion.

La mort du moins vif

Nettoyez la rue de tous ses occupants et entrez dans le saloon. De retour à la nature sauvage, éliminez les cow-boys qui campent à la belle étoile, montez sur la corniche au fond sur la droite pour avoir le dessus sur les ennemis suivants et rejoignez la ville proprement dite. Enchaînez les QTEs pour éliminer la première vague d'ennemis, nettoyez à nouveau les rues et montez à l'échelle sur la droite du saloon.

Prenez littéralement le dessus sur les ennemis à l'intérieur depuis votre surplomb, puis lors du duel, concentrez-vous sur l'esquive des tirs de Wesley pour pouvoir placer un tir sans trop de problème.

Danse avec les renégats

Éliminez la poignée d'indiens qui vous attend à la lisière du petit hameau et avancez vers les cavernes en prenant garde aux tireurs embusqués dans les hauteurs. Faites feu sur les ennemis sur les corniches, entrez dans les cavernes proprement dites et frayez-vous un chemin jusqu'à Grey Wolf.

Pendant votre trip spirituel, durant lequel vous êtes en état de concentration constant, redoublez de vigilance pour éliminer un maximum d'ennemis et ne pas les laisser vous déborder, puis de retour à la réalité, restez bien à couvert derrière le pilier pour pouvoir disposer des ennemis qui vous ont encerclés. Pourchassez Grey Wolf à l'extérieur jusqu'au prochain guet-apens, qui se compose de plusieurs vagues d'indiens, dont certaines venant vous titiller au corps-à-corps. Avancez enfin le long de la corniche pour passer à la suite.

On l'appelle chasseur

Durant la première version de ce récit, suivez les autres adjoints jusqu'à la banque et prenez-la d'assaut en éliminant promptement toute résistance après avoir enfoncé les deux portes. Lors de la deuxième version, faites la peau aux mécréants sur le toit opposé et à travers les fenêtres, descendez de votre perchoir et contournez la banque pour monter sur le toit en passant par la structure adjacente. En partant des étages, nettoyez ensuite le bâtiment jusqu'à vous charger une nouvelle fois des Dalton.

Enfin, éliminez les protecteurs après être descendu en ville, éliminez les hommes de Dalton à tour de bras en vous dirigeant vers l'extérieur et faites place nette devant la maison des Brown. Durant la montée qui suit, abritez-vous sur la gauche dans un renfoncement le temps que tous les troncs d'arbre dévalent la pente, puis rejoignez l'aire de combat où

vous attend Emmett Dalton. Le bougre, armé d'une carabine, devra recharger tous les deux coups : tirez avantage de cela pour lui truffer la tête de plombs et esquivez ses tirs à l'aide de votre concentration pour l'abattre rapidement.

On continue à l'appeler chasseur

Avancez tant bien que mal au coeur du marécage, remplissez la QTE qui annonce l'arrivée du premier ennemie et mettez-vous à couvert un peu plus loin pour nettoyer la zone plus avant, où des cow-boys à dynamite et des carabiniers (des ennemis très résistants) vous attendent de pied ferme. Avancez de plus belle jusqu'au cimetière inondé, utilisez quelques bâtons de dynamite pour vous occuper rapidement des protecteurs et continuez vers le bateau à vapeur. Restez bien à couvert derrière la bâtisse pour vous occuper des ennemis standards avant d'abattre l'homme aux commandes de la gatling, montez à bord par la droite en dézinguant à tout va et rejoignez le sommet pour vous voir lâchement assommé. Sortez ensuite de la barge en flammes en évitant les chutes de poutres en tout genre, prenez les commandes de la gatling et décimez les ennemis en contrebas. Enfin, lors de votre duel contre les deux Dalton, focalisez-vous sur le plus petit à droite, car c'est de lui que viendra le tir le plus rapide.

Déraille sur la prairie

Frayez-vous un passage jusqu'au chemin de fer en utilisant les deux wagons comme des passerelles, éliminez l'arrière garde et sautez vers le train en fusillant toute personne tentant d'empêcher votre atterrissage. Écumez ensuite les wagons en éliminant toute résistance au passage, enfoncez toutes les portes, passez par le rebord sur la droite une fois bloqué et par la corniche sur la gauche pour prendre tout un groupe à revers et terminez votre traversée de façon aussi sanglante qu'elle avait commencé. Enfin, aux commandes de la gatling, ne faites évidemment pas de quartiers et faites de la limonade de cow-boys avec votre sulfateuse.

Pour conclure en beauté, réglez son compte à Flat-Nose en duel, toujours à la loyale bien entendu.

1h30 pour l'enfer

Commencez par faire la peau à la poignée de cow-boys qui campent tranquillement au bout du sentier, puis jouez l'équilibriste sur les poutres en bois pour atteindre les premiers bâtons de dynamite à désamorcer. Continuez votre petit numéro en descendant à l'échelle, éliminez le groupe d'ennemis qui se la coule douce en contrebas avant de désamorcer le deuxième set d'explosifs, puis frayez-vous un chemin entre les ennemis suivants (attention au carabinier blindé).

Désamorcez le troisième set de dynamite, progressez vers le bas en tirant dans la corde pour créer une passerelle, faites place nette pour désamorcer un autre set d'explosifs et traversez les passerelles qui suivent en tirant à loisir dans les bidons rouges. Sautez ensuite sur la corniche à gauche pour continuer, puis sprintez comme un dératé à la poursuite de la mèche allumée pour arriver devant la dynamite avant elle et l'éteindre au dernier moment.

Rejoignez enfin le haut du chemin de fer, où vous attendent moult cow-boys armés de dynamite, et allez affronter Kid Curry. Ce dernier se terre à l'entrée du tunnel aux commandes d'une gatling : restez donc à couvert derrière la caravane ou le rocher au centre et noyez-le sous un flot de dynamite, que vous pouvez récupérer derrière la caravane sus-mentionnée. Attention tout de même aux ennemis qui prendront position au dessus du tunnel pour vous déloger. Menez alors comme il se doit le duel qui s'ensuit et esquivez la dernière balle de Curry pour passer à la suite.

La mort était du voyage

Enchaînez les tirs dans les deux wagons pour faire un peu de nettoyage, puis après votre chute, remplissez les QTEs pour partir du bon pied. Partez alors en croisade contre les hommes de Jesse en remontant jusqu'à la locomotive, courez de couvert en couvert pour vous rapprocher de la gatling qui vous barre la route et faites-la sauter à coup de dynamite. Mener ensuite à bien votre duel contre Jesse James en personne, une confrontation des plus classiques qui ne devrait pas vous poser de problème.

Ineffaçable

Éliminez les indiens qui vous barrent la route pour arriver au camp que vous avez déjà vu en rêve et faites feu de tout bois pour résister à l'assaut mené contre vous par les indiens et les cow-boys en sortant la dynamite des jours de fête.

Avancez ensuite le long du sentier pour profiter de la chanson de Greaves et rejoindre la zone suivante. Courez de couvert en couvert pour éviter les tirs lointains de Frank James, empruntez le chemin à flanc de montagne sur la gauche et avancez prudemment pour rejoindre les abords de la cabane de chasse.
Faites le plein de dynamite sur la droite, avancez jusqu'au pont, sur la gauche pour rester à couvert, et entreprenez de détruire la cabane à coup d'explosifs en repoussant les avances des quelques cow-boys qui viendront tenter de vous déloger. Suivez ensuite votre marqueur étoilé pour trouver encore plus d'ennemis à dézinguer et faites place nette dans la caverne en restant bien à couvert pour pouvoir mener à bien un nouveau duel.

Le bon, la brute et le mourant

Lors de l'embuscade, profitez de la concentration illimitée du moment pour éliminer rapidement tous les ennemis qui vous ont encerclé, faites la peau au carabinier qui sort de la maison en ruine un peu plus loin, puis frayez-vous un chemin jusqu'au clocher effondré. Passez ensuite sur la droite et défendez chèrement votre peau une fois pris en tenaille dans la cabane en interceptant autant de bâtons de dynamite que possible.

A votre réveil, traversez la ville fantôme en remplissant la QTE au passage et avancez prudemment dans la zone suivante, où des fantômes, justement, feront leur apparition au fond de la ville. Poursuivez ainsi jusqu'au cimetière et préparez-vous à accueillir une nouvelle flopée de spectres aux balles bien réelles, qui arriveront de toute part. Enfin, Sundance Kid, en chaire et en os, viendra vous défier avec sa carabine : tirez profit des tombes autours de vous pour rester à l'abri et truffer sa tête de plomb lorsqu'il recharge.

Vous prenez ensuite part au dernier duel, en trio celui-là, contre Sundance et Cassidy : changez de cible pour toujours fixer celui qui vous regarde (vous n'augmenteriez autrement pas votre focalisation) et redoublez de vigilance durant les dernières secondes de calme, car il faut impérativement tirer en premier sur celui qui vous a en ligne de mire.
Victorieux, et après une scène, vous pouvez choisir d'épargner Bob Bryant ou de lui rendre la monnaie de sa pièce, au propre comme au figuré.

Pépite de vérité

Il était une fois à Stinking Springs

Pour une poignée de plomb

Une balle pour le vieillard

Règlement de comptes à la scierie

L'homme au colt et l'or

La mort du moins vif

Danse avec les renégats

On l'appelle chasseur

On continue à l'appeler chasseur

Déraille sur la prairie

1h30 pour l'enfer

La mort était du voyage

Ineffaçable

Le bon, la brute et le mourant

Calling all Cars!

© SCE Santa Monica Studio / Incognito Studios 2007

+ D'INFOS FORUM

VÉHICULES CACHÉS

Blue Bomber

Gagner sur Trainyards en utilisant uniquement l'hélicoptère (difficulté Captain, single level, 5 minutes)

Cherry Picker

Gagner sur The Burbs avec au moins 20 points (difficulté Chief, single level, 5 minutes)

Dumper

Remporter le mode Tournament (difficulté Sergeant)

Fleabag

Remporter le mode Tournament (difficulté Chief)

Highroller

Gagner sur The Burbs en empêchant l'adversaire de marquer (difficulté Captain, single level, 5 minutes)

Litter Box

Remporter le mode Tournament (difficulté Captain)

Shamrock

Gagner sur n'importe quel niveau en empêchant l'adversaire de marquer (difficulté Sergeant, single level, 5 minutes)

Sweet Cheeks

Gagner sur n'importe quel niveau en empêchant l'adversaire de marquer (difficulté Captain, single level, 2 minutes)

Yellow Rose

Remporter le mode Tournament (difficulté Rookie)

Yellow Jacket

Gagner sur Alpine en utilisant uniquement la rampe à 3 points (difficulté Captain, single level, 5 minutes)

Canis Canem Edit

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2012

RÉUSSIR LES COURS D'ANGLAIS

Leçon 1 : Lettres données = IQETBU

Biquet
Bique
Quiet
Tique
Bite
Bute
Etui
Tube
Bit
Bue
But
Eut
Que
Qui
Tub
Tue

Leçon 2 : Lettres données = LCVOAN

Volcan
Clona
Vocal
Acon
Clan
Cola
Lova
Noca
Nova
Vlan
Vola
Cal
Col
Con
Lac
Lao
Ola
Onc
Val
Van
Vol

Leçon 3 : Lettres données = ICEQUR

Cirque

Crique
Cuire
Curie
Cire
Crie
Crue
Cuir
Cure
Ecru
Recu
Cri
Cru
Ecu
Ire
Que
Qui
Rie
Rue
Ure

Leçon 4 : Lettres données = TEMUEE

Emeute
Emeut
Meute
Mutee
Emet
Emeu
Emue
Emut
Meut
Muee
Muet
Mute
Tuee
Emu
Ete
Eue
Eut
Met
Mue
Mut
Tee
Tue

Leçon 5 : Lettres données = MOCYES

Mycose
Cymes
Moyes
Cosy
Cyme
Mecs
Moye
Oyes
Ces
Mec

Mes
Ose
Oye
Sec
Soc

Capsized

© Alientrap 2013

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

01 : Lieu de l'accident

02 : Enlèvement

03 : Warren

04 : Interférence

05 : Gouffre

06 : Chasse

07 : Fosse

08 : Ruines

09 : Surface

10 : Hautes Terres

11 : Cratère

12 : Montagnes

13 : Deus

Captain America : Super Soldat

© Sega / Next Level Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Allez dans la section Bonus pour choisir les costumes.

Costume classique

Obtenir 25 000 points.

Captain Morgane et la Tortue d'Or

© Reef Entertainment / Wizarbox 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Note : solution réalisée sur PC.

Ramassez la balayette sous la table puis récupérez la pelle posée près de la cheminée. Ouvrez votre inventaire et combinez ces deux objets. Utilisez le résultat pour nettoyer les zones poussiéreuses. Il y en a une sur le tapis, une dans le tiroir de gauche et la dernière est en face du tonneau, en bas.

Ramassez la carafe d'eau sur le comptoir puis récupérez le chiffon sur le tonneau. Ouvrez le coffre à jouets pour obtenir l'épée en bois puis quittez la maison en cliquant en bas de l'écran. Ramassez la poignée de la pompe en face de la porte puis ouvrez votre inventaire et placez la pelle pleine dans le grand tonneau, en bas. Examinez le tas de bois à droite pour ramasser l'aimant. Utilisez-le pour fouiller dans les hautes herbes puis dans le sol boueux.

Une fois l'écrou trouvé, combinez-le dans votre inventaire avec la poignée et utilisez le tout avec la pompe à eau. Placez la carafe d'eau au-dessus du sol boueux puis activez la pompe pour la remplir d'eau. Entrez dans la maison et versez le contenu de la carafe dans le seau vide, près de la table. Plongez le chiffon dans le seau d'eau puis utilisez-le pour nettoyer les vitres.

Ressortez de la maison et remplissez encore une fois la carafe d'eau. Rentrez pour terminer, une bonne fois pour toutes, votre corvée. Quittez votre domicile et dirigez-vous vers la colline en cliquant sur Fourche, en bas à droite de l'écran. Vos amis vous demandent de les secourir car Arno les brutalise. Ouvrez votre inventaire et utilisez le sabre en bois contre Arno pour le provoquer en duel. Suivez les instructions pour apprendre à attaquer et à vous déplacer dans l'arène.

Après votre victoire, examinez l'échelle cassée en bas du rocher-vigie pour récupérer une corde. Utilisez-la sur Arno pour l'attacher.

Ouvrez maintenant votre inventaire et placez la tête de Bobby sur le Rocher-vigie pour qu'il vous aide à monter.

Descendez la colline par la droite pour arriver au croisement. Récupérez la bouteille d'eau sur la charrette ensuite versez son contenu sur le personnage inconnu au pied de l'arbre.

Epuisez la discussion avec Manuel ensuite ramassez le bâton de berger près de la roue de la charrette. Placez le chiffon mouillé sur le rocher ensoleillé puis ouvrez votre inventaire et combinez le bâton de berger avec le chiffon désormais sec pour former une torche. Ramassez un peu d'herbe séchée près de la cloison, à gauche, ensuite mettez-le sur le rocher. Placez dessus la bouteille cassée pour allumer le feu. Enflammez enfin la torche.

Parlez à Diego puis dirigez-vous vers la porte de la maison. Examinez ensuite la fenêtre de la chambre pour que vos camarades vous rejoignent. Ouvrez l'inventaire puis placez la tête de Bobby sur la fenêtre de la chambre. Utilisez Nell avec Bobby puis grimpez sur cette échelle humaine. Examinez une autre fois la fenêtre de la chambre ensuite cliquez sur le rebord.

Chapitre 2 : Dans la peau d'un Capitaine

Ouvrez le tiroir pour obtenir un pistolet puis ramassez le mouchoir bordé qui se trouve dessus. Récupérez l'aimant sur

les étagères de droite puis prenez le sabre sous votre lit. Quittez votre chambre par la porte de gauche ensuite entrez dans la cabine d'Alessandro. Epuisez la discussion avec le capitaine Castillo puis sortez de la cabine. Récupérez l'assiette ternie dans le couloir à gauche ensuite dirigez-vous vers le pont principal en empruntant les escaliers, au fond.

Parlez à Carlo puis à Razzo à propos de l'équipage pour mettre à jours vos objectifs. Epuisez la discussion avec Arno ensuite entrez dans l'auberge. Parlez à la jeune fille pour vous apercevoir qu'il s'agit de Nell. A la fin de la discussion, elle sortira pour ouvrir sa boutique. Parlez ensuite au barman et cliquez sur " Marchand ". Tasco partira alors à la recherche d'une personne qui pourrait être intéressée par votre offre. Discutez donc avec Thomas Briscoe et demandez-lui s'il a besoin de preuves pour montrer que vous êtes digne de confiance.

Parlez maintenant au dernier personnage inconnu. Il s'appel Nacho et il vous demandera de revenir le voir lorsque vous recruterez deux autres membres dans l'équipage. Ressortez vers le quai et reparlez à Nell derrière son épicerie. Discutez à propos de la nourriture puis demandez des ailes de poulet. Elle vous en donnera contre un service que vous allez lui régler plus tard. Ouvrez votre inventaire et donnez les ailes de poulet à Carlo. Ramassez ensuite le petit os de poulet que crache le pirate.

Ouvrez maintenant votre carte et allez au Flat-Top Hill. Combinez le mouchoir bordé avec l'assiette ternie. Une fois cette dernière propre, placez-la dans le nid sur l'arbre à droite. Revenez au quai et entrez dans l'auberge. Pénétrez dans la chambre à droite et utilisez le morceau de pain avec la poêle à frire graisseuse. Ressortez puis parlez à Arno à propos du reflet. Utilisez ensuite le pain bien gras sur son épée et dès qu'il la reprendra, cette dernière glissera dans l'eau. Utilisez alors l'aimant avec la mer pour récupérer l'épée. Donnez-le enfin à Razzo.

Retournez à l'auberge et parlez à Nacho pour mettre à jour vos objectifs. Dirigez-vous maintenant vers l'hôtel de la ville et utilisez votre pistolet sur le volet fermé à gauche. Ouvrez votre inventaire et placez la tête de Razzo sur la fenêtre de la salle des cartes.

Vous devez maintenant convaincre le jeune pirate de vous aider. Voici les arguments que vous devez utiliser : dites en premier lieu " Concernant Briscoe " puis " Obéissez à votre Capitaine " et enfin " Loyauté récompensée ".

Une fois la fenêtre ouverte, entrez dans la salle. Appliquez le petit os de poulet sur le coffre fermé. Utilisez ensuite le numéro de commande avec le coffre désormais ouvert. Ressortez par la fenêtre et retournez à l'auberge. Présentez alors la carte à Thomas Briscoe.

Chapitre 3 : A la poursuite de la Tortue d'Or

Epuisez la discussion avec votre père ensuite parlez à Thomas Briscoe. Quittez la cabine et levez l'ancre. Cliquez sur la carte de Crab Island, parlez à Razzo puis discutez avec la blonde à coté. Entrez dans l'auberge à droite et parlez à la dame derrière le comptoir. Ramassez une boite d'allumettes à partir du panier ensuite discutez avec le personnage inconnu au visage caché.

Montez les escaliers à droite puis examinez la machine à sous. Ressortez de l'auberge et remontez sur votre bateau. Allez voir le capitaine Castillo et demandez-lui un doublon. Retournez à l'auberge et insérez le doublon dans la machine à sous pour lancer un mini-jeu. Il faut aligner quatre symboles identiques pour gagner le prix. Essayez alors d'avoir quatre bouteilles. Pour cela, tirez le levier à gauche puis fixez les cases qui contiennent des bouteilles en cliquant sur les crabes en bas.

Retirez le levier jusqu'à la victoire. Vous aurez donc une bouteille d'alcool fort. Pensez aussi à aligner quatre trésors et vous gagnerez des doublons pour pouvoir rembourser votre père.

Descendez les escaliers et utilisez ce liquide avec le tableau moderne. Vous libérez l'épingle à cheveux, récupérez-la. Sortez de l'auberge et versez l'alcool dans la lanterne, à gauche. Allumez-la avec la boite d'allumettes puis ouvrez la vitre qui referme la carte de la ville grâce à l'épingle.

Retournez à l'auberge et présentez la carte à Anita pour qu'elle vous montre l'emplacement du cimetière.

Quittez l'auberge puis ouvrez votre carte et rendez-vous à la nouvelle destination. Une fois dans le cimetière, allez à droite et ramassez des fleurs. Ouvrez votre inventaire et combinez-les avec la bouteille d'alcool. Placez donc le nectar

obtenu avec des pétales de fleurs sur la tombe à coté.

Lorsque vous attraperez une luciole, revenez à gauche et placez la bouteille sur la statue (et non pas sur la longue-vue). Utilisez votre pistolet avec la barrière en fer puis ouvrez votre inventaire et associez les deux pièces en fer pour former une paire de pinces de fortune. Utilisez-la donc avec la cylindre-carte de la statue. Tournez le cercle intérieur une fois à droite et le cercle extérieur deux fois à gauche.

Chapitre 4 : Sombres dangers

Epuisez la discussion avec votre père puis avec Thomas Briscoe. Quittez la cabine et levez l'ancre puis dirigez-vous vers Hollow Island. Discutez avec Sancha, la vielle dame sur le quai, ensuite entrez par les portes de la ville, à gauche. Passez à la place de la ville haute puis à celle de la ville basse. Sonnez la cloche de Percy de l'autre coté du pont ensuite entrez dans le manoir du gouverneur.

Discutez avec Miss Brown puis quittez les lieux et retournez à la place de la ville haute. Parlez à Sancha et demandez une boucle d'oreille et quelque chose pour retirer l'objet qui est tombé dans la brouette de ciment. Si vous disposez déjà des doublons, vous obtenez directement les objets demandés après le paiement. Si vous ne les avez pas, récupérez quelques sous auprès de votre père puis remboursez-le grâce à la machine à sous de Crab Island. Retournez à la place de la ville basse et utilisez le filet avec la Brouette.

Nettoyez le battant poisseux dans le cours d'eau, à gauche du pont. Ouvrez votre inventaire et associez l'épingle à cheveux avec le battant. Remettez enfin le battant réparé à la cloche de Percy et utilisez-le. Discutez avec Percy puis prenez le large vers Bounty Island. Entrez dans l'auberge et présentez la boucle d'oreille en or à Nacho.

Retournez maintenant au manoir du gouverneur dans le Hollow Island. Montrez la moitié du disque de pierre à Miss Brown. Cette dernière essaiera d'ouvrir le coffre mais elle se rendra compte qu'elle a perdu sa clé. Utilisez alors le tableau à clés pour lancer le mini-jeu. Il s'agit de trouver pour chaque serrure la clé qui convient. Vous devez le faire avant la fin du chrono et vous n'avez le droit qu'à trois erreurs seulement.

Une fois la clé trouvée, Miss Brown ouvrira le coffre qui est malheureusement vide. Discutez avec elle puis quittez le manoir. Parlez à Percy à propos du remplacement ensuite abordez le sujet de la moitié de disque disparu. Ce dernier vous informe qu'il est dans une mosaïque dans le jardin du gouverneur. Rendez-vous sur place ensuite entrez dans la cabane de droite. Sélectionnez la caisse avec le marteau et le burin ensuite cliquez sur " toucher à l'intérieur ".

Retournez maintenant aux portes de la ville pour vous apercevoir que Senor Briscoe n'y est plus. Discutez alors avec Vasco et demandez-lui s'il a vu le marchand. Informez-vous sur la nouvelle recrue ensuite revenez au quai et montez à bord de votre bateau. Parlez à Diego à propos de Briscoe puis à propos d'Hilary. Ce pirate décide alors de vous rejoindre dans la ville. Allez à la place de la ville haute et parlez à Sancha. Demandez si elle a vu Hilary. La vielle dame vous informe alors que Nathaniel est la seule personne qui puisse le savoir. Retournez près de Diego et frappez à la porte de la maison de droite.

Epuisez la discussion avec Nathaniel puis enquêtez sur le repaire d'Hilary avec Diego. Retournez alors au jardin du gouverneur et demandez au robuste pirate de détruire la mosaïque. Ce dernier vous informe qu'il aura besoin de matériel pour le faire. Ouvrez donc votre inventaire et donnez le marteau et le burin à Diego.

Ramassez la deuxième moitié du disque de pierre dans les gravats puis associez-la à la première moitié dans votre inventaire.

Entrez dans le manoir et informez Miss Brown à propos de Percy pour gagner deux doublons. Parlez à Sancha dans la place de la ville haute et questionnez-la à propos du repaire d'Hilary. Passez aux portes de la ville et demandez à Vasco la même chose pour qu'il vous donne une Moitié de coquille d'oeuf bien étrange. Retournez au manoir et montrez-la à Miss Brown.

Cette dernière vous donne alors le rapport que le gouverneur a déchiré. Il vous aidera à repérer l'emplacement de la Plage sombre. Quittez l'endroit et rendez-vous à cette plage grâce à votre carte. Entrez dans la falaise sombre en bas pour trouver Briscoe emprisonné. Retournez rapidement à la place de la ville haute et demandez à Diego de ramener l'échelle avec lui. Libérez enfin Thomas.

Chapitre 5 : Il faut sauver Elizabeth

Discutez avec Thomas Briscoe pour qu'il vous montre le chemin vers sa maison. Vous devez trouver un plan pour vous débarrasser des gardes. Parlez donc à Manuel, le vieux fermier avec la charrette, et demandez-lui de vous cacher. Proposez-lui de l'aider dans ses courses pour qu'il vous charge de trouver une chemise et un cadeau. Demandez-lui ensuite de l'argent et avertissez-le qu'il n'y aura pas de bonus s'il ne vous donne pas les dix doublons.

Entrez dans le refuge de l'Amiral et parlez à Nacho. Demandez-lui s'il a une chemise de rechange à vous prêter. Discutez maintenant avec Tasco le barman à propos des gardes pour qu'il vous donne une bouteille d'alcool fort (si vous n'avez pas assez d'argent, demandez à votre père de vous prêter ou bien réalisez le mini-jeu de la machine à sous). Quittez le bar et montez à bord de votre bateau. Parlez à Diego et demandez-lui de vous aider pour ouvrir votre ancienne maison.

Une fois devant votre domicile, ouvrez votre inventaire et utilisez Diego avec la porte d'entrée. Vous devez maintenant convaincre ce dernier de défoncer la porte. Cliquez tout d'abord sur " Perturbé " puis sur " Capitaine " et enfin sur " Maison " lorsque les réponses apparaissent. Quand vous serez à l'intérieur de la maison, ouvrez le coffre à jouets et observez la scène.

Discutez avec Morgane (enfant) pour comprendre un peu ce qu'il se passe. Ramassez la petite couverture et récupérez une feuille de papier entre les rouleaux, à coté de l'armoire. Prenez le pinceau sur la cheminée puis ramassez le matériel à peinture sur le sol, à droite. Ouvrez votre inventaire et combinez le pinceau avec le matériel à peinture puis avec la feuille de papier.

Donnez alors le tableau de fleurs obtenu à l'esprit de Bonita. Placez la petite couverture dans le coffre à jouets puis parlez à la petite Morgane. Quittez enfin la maison des Castillo.

Lorsque vous reprenez conscience, ramassez l'arbalète accrochée à la cheminée. Ouvrez le coffre à jouets et récupérez la petite couverture. Sortez de la maison et rendez-vous au quai. Donnez la petite couverture et la chemise à Manuel pour qu'il vous raccompagne à la maison de Thomas.

Vous voilà dans le jardin du domicile de Briscoe. Ouvrez votre inventaire et utilisez le rhum fort sur l'un des deux gardes. De retour à votre cachette, lancez la poire sur la vieille cloche pour attirer l'attention du pirate. Dès que les deux malfrats perdent connaissance, essayez d'ouvrir la porte principale de la maison. Demandez à Briscoe s'il possède les clés ensuite revenez au quai.

Parlez avec Nell à propos de la famille Briscoe ensuite demandez-lui si elle possède le double des clés. Cette dernière vérifie les objets qu'ont laissés ses parents et vous donne ce que vous avez demandé. Retournez à la maison de Thomas et utilisez le double des clés sur la porte d'entrée. Discutez avec Elizabeth puis avec Thomas. Lorsqu'Arno fait son apparition et cause l'incendie, ramassez rapidement la petite bourse au sol. Récupérez la barre de fer près de la cheminée et utilisez la petite bourse avec les pistolets qui sont dans le tiroir pour la remplir de poudre.

Utilisez maintenant la bourse désormais pleine de poudre avec la porte d'entrée. Coupez les voilages de la fenêtre (au fond de la salle) avec le Sabre magnifique. Placez les Franges en soie que vous venez de récupérer dans la serrure de la porte d'entrée. Faites exploser le tout en utilisant la boîte d'allumettes. Après la cinématique, un mini-jeu se lance directement, il s'agit de rattraper Arno en évitant les obstacles.

Chapitre 6 : Tanner Island

Ouvrez votre inventaire et montrez l'ébauche de carte à Thomas Briscoe. Utilisez ensuite cette ébauche de carte avec la Carte du monde. Parlez au Capitaine Castillo à propos de l'ancienne demeure. Après avoir terminé la discussion avec Diego, retournez à Bounty Island et dirigez-vous à la maison des Castillo. Entrez et récupérez le livre sur la faune et la flore qui se trouve sur l'étagère au fond de la salle.

Retournez au quai et levez l'ancre vers le Tanner Island. Récupérez le piton mobile accroché à la falaise, à gauche. Faites appel à Thomas Briscoe pour qu'il vous aide à ramasser les Planches de bois flottantes. Fouillez les buissons pour tomber sur une Ancre rouillée. Essayez de l'enlever ensuite montez à bord de votre bateau. Parlez à Diego à

propos de l'Ancre pour qu'il vous rejoigne à l'extérieur. Utilisez Diego avec l'Ancre rouillée pour qu'il la déracine.

Après la petite scène, ramassez la Pierre noire et l'Ancre rouillée. Ouvrez votre inventaire et associez la corde à l'ancre. Combinez le tout avec l'arbalète puis remontez à bord de votre bateau et ramassez le petit marteau en face de la porte fermée à gauche. Ouvrez l'inventaire et combinez-le avec le piton de tout à l'heure. Retournez sur l'ile ensuite utilisez l'arbalète chargée avec l'échafaudage.

Grimpez à la corde suspendue et parlez au personnage inconnu. Ramassez la coupe en pierre puis la lampe à huile sur la table. Récupérez la barre de fer à bord de la falaise à gauche puis placez la planche de bois sur le pont cassé et fixez-la avec le marteau et le piton.

Traversez le pont pour débuter un mini-jeu. Il s'agit de traverser des ponts cassés et de les réparer au fur et à mesure. Suivez les instructions pour savoir comment fixer des planches. Esquivez les projectiles de l'oiseau et faites attention aux pierres qui causent l'écroulement d'une partie du pont.

Arrivé de l'autre coté, ramassez la plume en bas de l'arbre. Si vous n'avez toujours pas chargé votre pistolet, il est temps de le faire en combinant votre arme à la bourse remplie de poudre. Utilisez votre pistolet chargé avec la mouette rieuse sur la branche en haut. Coupez les broussailles avec votre sabre magnifique puis ramassez les branches sèches. Récupérez les noix en bas de l'arbre sur votre gauche puis ramassez la pierre noire près du rocher en bas.

Examinez le mécanisme du pont-levis pour vous apercevoir qu'il manque une pièce. Retournez alors à l'habitat de Buck et demandez au jeune homme s'il possède une roue dentée. Placez les noix dans l'appareil étrange puis placez-le sous la lampe à huile. Utilisez la presse à noix pour remplir la lanterne puis jetez les broussailles dans le feu de camp. Ouvrez votre inventaire et combinez les deux pierres noires puis utilisez-les pour allumer le feu.

Combinez le poisson à moitié dévoré avec la barre de fer. Utilisez ensuite le poisson cru embroché avec le feu de camp. Une fois cuit, donnez-le à Buck pour qu'il vous rende la roue dentée. Retraversez le pont réparé puis placez la roue dentée dans le mécanisme du pont-levis. Retournez à l'embarcadère et utilisez la plume avec Diego pour qu'il se réveille.

Montez à bord du bateau et parlez à Diego encore une fois. Discutez à propos de la mouche dodo pour qu'il vous donne son bandage ensanglanté. Introduisez-le dans la bouteille vide et revenez à l'île, plus exactement en face du monument de Carmine. Utilisez la bouteille piégée avec la mouche étrange puis placez le disque mystérieux dans le pilier de pierre. L'entrée secrète sera toutefois coincée et aurait apparemment besoin d'un peu de lubrifiant. La lampe à huile fera l'affaire, entrez donc dans la grotte.

Remplissez la coupe en pierre d'eau grâce à la petite dépression à gauche. Versez maintenant son contenu sur le sarcophage. Insérez la barre de fer graisseuse dans le panneau de verre qui vient d'apparaitre et utilisez le petit marteau avec le pied-de-biche improvisé pour mettre la main sur le sceptre de la tortue. Présentez-le en premier lieu à Briscoe puis à Buck.

De retour au bateau, entrez dans votre cabine. Ressortez et levez l'ancre vers Bounty Island. Utilisez la mouche tsé-tsé avec la cabine d'Alessandro. Attendez un peu puis entrez. Vous voilà dans votre ancienne demeure accompagné de votre père. Réveillez-le.

Chapitre 7 : Retrouver l'ami

Une fois sur le quai d'Atabey Island, ouvrez votre carte et rendez-vous à la plage sombre. Entrez dans la falaise sombre et parlez à Sancha. Promettez-lui de ne rien dire à propos de ses activités pour qu'elle vous indique l'emplacement du village vaudou. Ouvrez donc la carte et dirigez-vous vers ce village.

Epuisez la discussion avec les deux gardes ensuite grimpez à l'échelle, à gauche. Parlez à la jeune demoiselle ensuite entrez dans la hutte. Essayez de réveiller Chemi'n puis reparlez à Tana. Retournez à la hutte et fouillez l'étagère. Consultez le livre puis récupérez le kit vaudou sous la table de droite.

Demandez à Tana si elle possède des informations sur les Caba-fleurs pour qu'elle vous en donne une description. Allez au manoir du gouverneur et essayez de recueillir les fleurs sur le bureau. Utilisez la description avec le pot ensuite

discutez avec Miss Brown à propos des Caba-fleurs. Quittez le manoir et demandez à Percy s'il possède un désherbant. Allez donc au jardin et entrez dans la cabane de Percy. Fouillez l'étagère du bas et cliquez sur " toucher le long ". Retournez au manoir et utilisez le désherbant avec le pot de fleurs.

Retournez à votre bateau et naviguez vers Bounty Island. Entrez dans le refuge de l'Amiral et pénétrez dans la pièce de droite. Ramassez le cadavre du poulet ensuite levez l'ancre vers Crab Island. Une fois sur le quai, récupérez le crochet en métal collé au second pilier, à gauche et utilisez-le pour faire tomber la pince de crabe accrochée à l'enseigne de l'auberge. Dirigez-vous maintenant au cimetière des anciens puis placez le cadavre de poulet sur la tombe à droite.

Naviguez maintenant vers Tanner Island et rendez-vous au lieu de sépulture. Remplissez le récipient avec de l'eau grâce à la petite dépression. Ouvrez votre inventaire et combinez la plume ensanglantée avec le papier vaudou. Reprenez votre bateau et dirigez-vous vers Hollow Island, plus exactement vers le village vaudou. Grimpez à l'échelle et entrez dans la hutte. Placez la pince de crabe dans le foyer et rajoutez les pétales de caba-fleurs puis versez dessus le contenu de la fiole. Veillez à respecter l'ordre des actions. Utilisez les pierres à silex avec le foyer et mettez le papier Chemi'n dans le mélange.

Epuisez la discussion avec le chaman et demandez-lui s'il peut vous aider à voir Bajari. Il vous donne alors un caillou peint que vous devez montrer au garde pour pouvoir entrer au temple. Vous devez maintenant jouer le rôle du messager entre les deux amoureux Bajari et Tana jusqu'à ce que le chef se rétablisse. Parlez-lui donc de Tanner et de son ami proche. Retournez à l'embarcadère et informez Briscoe des nouvelles.

Chapitre 8 : Le quartier français

Débarquez dans Crab Island, fouillez les tonneaux pour tomber sur un bouchon ensuite ramassez la pieuvre à coté. Entrez dans l'auberge et essayez de prendre la canne à pêche à droite. Epuisez la discussion avec Anita pour connaitre l'emplacement du bureau du gouverneur. Prenez la permission pour ramasser la canne à pêche puis ajoutez-la dans votre inventaire.

Quittez l'auberge, ouvrez la carte et rendez-vous au quartier français. Discutez avec les deux gardes ensuite grimpez sur le treillage de roses, à droite. Ecoutez la conversation des deux frères puis redescendez. Retournez au bateau et récupérez le drap dans le panier à linge. Associez la barre de fer au bouchon pour former un cintre. Combinez-le avec le drap pour obtenir une silhouette fantomatique. Accrochez-la finalement à la canne à pêche.

Retournez au quartier français et grimpez sur le treillage de roses à nouveau. Utilisez donc la silhouette volante avec Dinsdale. Redescendez et entrez dans le bureau de Drake. Epuisez la discussion avec le fantôme de Mabel qui vous demande de livrer son assassin à la justice puis examinez la vitrine à droite de Mabel pour récupérer une sarbacane bouchée. Quittez la pièce et ramassez le mât en bois près de Dinsdale.

Allez au quai et entrez dans l'auberge. Ramassez le mousquet près de la porte d'entrée et combinez-la avec la sarbacane pour déboucher cette dernière. Remettez le mousquet à sa place et dirigez-vous au cimetière. Examinez le petit monticule à gauche ensuite ramassez des mûres sur la plante à droite.

Ouvrez votre inventaire et combinez-les avec la sarbacane. Allez au quartier français et grimpez sur le treillage de roses. Utilisez donc la sarbacane chargée avec la fenêtre du prêtre. Discutez avec le Père Jérôme et demandez-lui s'il possède une pelle.

Rendez-vous à l'auberge et présentez la perche en bois à l'étranger. Ce dernier taillera son extrémité ainsi elle sera ajustée sur la pelle. Allez donc au cimetière et creusez le petit monticule à gauche. Donnez les vieilles feuilles de papier au Père Jérôme.

Entrez dans le bureau de Drake dans le quartier français et parlez à Mabel Thorpe. Examinez les classeurs à quatre tiroirs ensuite utilisez la petite clé avec le quatrième tiroir. Une fois les notes en votre possession, quittez la pièce. Allez au quai et discutez avec la blonde puis entrez dans l'auberge et épuisez la discussion avec le nouveau personnage, Pierre LaCroix. Demandez à Anita et à l'étranger l'emplacement de l'auberge de la Tortue d'Or. Reparlez à Pierre et dites-lui que vous allez l'aider à retrouver son étoffe. Il vous donnera donc l'emplacement d'un coffre dans le bureau de Drake.

De retour au quartier français, demandez à Diego de s'occuper des deux gardes. Entrez dans le bureau de Drake et éloignez son portrait à droite. Examinez les papillons dans la pièce, chacune correspond à une annotation. La porte rouge le numéro 8, la porte verte le numéro 1 et la porte jaune le numéro 4. Examinez maintenant le coffre derrière le portrait et entrez la combinaison pour chaque couleur.

Revenez à l'auberge et informez Pierre à propos de Pedro Gonzales. Discutez avec Anitez pour obtenir plus d'informations à propos du suspect. Demandez plus de détails sur le meurtre et sur le témoin ensuite montez à bord de votre bateau. Parlez à Nacho et demandez-lui de témoigner. Entrez dans la cabine de votre père et ramassez la plume et le papier sur son bureau. Retournez à l'auberge et interrogez Anita comment retirer la poche d'encre sur une pieuvre. Donnez-la la pieuvre pour qu'elle le fasse.

Ouvrez votre inventaire et combinez la poche d'encre avec la bouteille d'encre vide. Utilisez ensuite la plume et le papier avec la bouteille d'encre. Donnez enfin le kit d'écriture à Nacho. Rapportez le témoignage à l'étranger dans l'auberge puis informez pierre de l'emplacement de l'étoffe. Rendez-vous au quartier français et demandez à Diego de vous accompagner à l'auberge de la Tortue d'or. Prenez enfin le chemin à gauche. Epuisez la discussion avec Oncle Eduardo ensuite montrez-lui le Sceptre de la tortue. Une fois au bureau de votre père, reparlez à Oncle Eduardo.

Chapitre 9 : Turtle Island

Quittez la cabine du capitaine et débarquez dans Turtle Island. Récupérez la carapace de tortue abîmée puis ramassez des baies à partir du buisson à coté. Donnez un peu de ces fruits à Oncle Eduardo puis demandez à ce dernier de voir s'il existe un chemin depuis le haut du palmier en face.

Remontez à bord de votre bateau et demandez à Diego s'il possède une hache. De retour à l'ile, utilisez Diego avec la végétation dense. Une fois de l'autre coté, observez les marques sur la statue à gauche. Essayez de suivre ce chemin sur le pont. Faites alors un pas en avant, deux à droite, deux en avant, un à gauche, un en avant, deux à gauche et un en avant. Arrivé à la terre ferme, activez le levier à gauche.

Lorsque vous reprendrez conscience, essayez de récupérer la tortue d'ambre à gauche. En terminant la discussion avec Baba Carey et Simpkins, ouvrez votre inventaire et combinez le sifflet avec Oncle Eduardo. Lancez des baies vers la paire d'épingles au milieu de la hutte ensuite demandez au perroquet de vous les rapporter.

Ramassez les chaînes accrochées sur les deux cotés de la pièce et récupérez la planche à gauche. Prenez aussi le petit coffre solide au sol.

Ouvrez votre inventaire et combinez les diamants bleus avec la carapace de tortue. Associez les deux chaînes. Utilisez le coffre solide avec les supports au-dessus de Thomas. Placez la planche sur les supports puis fixez-la avec les chaînes.

Une fois dehors, ramassez la chenille visqueuse au milieu de la cour. Ouvrez votre inventaire et combinez-la avec le masque incomplet. Prenez ensuite le chemin vers Turtle Beach à droite. Utilisez le masque de tortue avec le groupe de ramasseurs. Epuisez la discussion avec Bobby ensuite parlez à la jeune fille évanouie. Demandez-lui ce qu'elle sait sur Tanner puis montrez-lui la carte de la tortue. Ouvrez votre inventaire et combinez la carte de Briscoe avec la carte de la tortue. Utilisez donc la carte complète avec Tanama. Appelez enfin Oncle Eduardo en utilisant le sifflet.

Chapitre 10 : Le Grand esprit de l'oeuf

Examinez l'Autel Turtle Chamber à droite et lisez bien ce qu'il est écrit dessus. Un mini-jeu se lance, il faut créer une pile de carapaces stable devant l'étoile puis devant les tonnerres et enfin devant le soleil tout en respectant le chronométrage. Placez la petite carapace sur celle au milieu et mettez la grande dans le socle, à droite. Placez dessus les deux autres pour que l'étoile s'allume. Mettez maintenant la petite carapace dans le socle à gauche et celle qui suit au milieu. Remettez la petite sur la carapace au centre et placez la grande dans le socle de gauche. Mettez dessus les deux autres dans le bon ordre pour allumer les tonnerres. Procédez de la même manière pour le soleil pour l'allumer.

Pénétrez dans le Turtle Chamber et discutez avec la Tortue d'or puis examinez l'appareil étrange à gauche. Essayez de passer par la zone sombre ensuite reparlez à la tortue et demandez à quoi sert l'appareil. Parlez à Tanama à propos de la Tortue d'or pour qu'elle vous indique l'emplacement de la hutte du chaman. Retournez à Turtle Village et accédez à la

hutte du chaman. Ramassez le fil résistant sur l'étagère et l'aiguille en os auprès de la statue, près de la sortie.

Récupérez la peau en cuir et la fourrure toutes les deux accrochées au mur. Ouvrez votre inventaire et combinez l'aiguille en os au fil résistant. Utilisez-les maintenant pour coudre la peau en cuir à la fourrure. Examinez le matelas au sol pour dévoiler la trappe secrète.

Pour la combinaison, vous devez afficher le sigle de la tortue dans les quatre barres. Commencez par la troisième (en comptant de gauche à droite) puis réglez la dernière barre. Affichez ensuite le sigle dans la deuxième barre et enfin réglez la première barre.

Cliquez sur la flèche en bas et utilisez le sac en cuir que vous venez de coudre pour ramasser le Grand esprit de l'oeuf.

Vous voilà piégé dans la hutte. Placez donc l'oeuf de tortue dans la trappe secrète pour vous libérer. Une fois dehors, faites appel à Oncle Eduardo avec le sifflet. Utilisez-le sur le villageois endormi.

Parlez au second garde et dites-lui que vous êtes là pour le contrôle de sécurité. Discutez avec Diego et une fois dans la Turtle Chamber, utilisez le sac à oeufs avec la couveuse.

Après la cinématique, parlez à Baba Carey et convainquez-le de vous aider. Ouvrez votre inventaire et utilisez le Sceptre de la tortue avec le panneau secret en bas de la couveuse.

Discutez avec la nouvelle Tortue d'or et ouvrez enfin le coffre qui apparait. Félicitations ! Vous êtes venu à bout du jeu.

Cars 2

© Disney Interactive / Avalanche Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à l'écran des Codes du menu principal.

123456	Tous les lazers
921953	Turbo illimité
959595	Tous les modes et tous les circuits

Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

0TO200X	Accélération max
BUYTALL	Galerie complète
MATTEL07	Tous les véhicules
NCEDUDZ	Peintures de Flash McQueen
PAINTIT	Toutes les peintures
PLAYALL	Toutes les courses et mini-jeux
VRYFAST	Difficulté Expert
ZZOOOOM	Boost infini

Cars Race-O-Rama

© THQ / Disney Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Triche du menu Options.

CARSHOW	Toutes les peintures
EVRYBDY	Tous les amis de Lightning McQueen
GOLDKEY	Tous les défis du mode Story
GR8MODS	Tous les kits de Lightning McQueen
SLVRKEY	Tous les défis du mode Arcade

Cartoon Network : Punch Time Explosion XL

© KOCH Media / Papaya Studio 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

MISSY	5 arènes de combat débloquées
MONSTER	Costumes alternatifs
OSCAR	8 personnages débloqués
RUFUS	Tous les clips TV débloqués
SUMO	Tous les niveaux et personnages débloqués

PERSONNAGES À DÉBLOQUER EN MODE HISTOIRE

Blossom

Terminer la section "Kids Next Door".

Bubbles

Terminer la section "Kids Next Door".

Captain K'Nuckles

Le rencontrer au stage 1 de la section "FlapJack".

Captain Planet

Terminer la section "Samurai Jack".

Father

Terminer le mode Histoire.

Grim

Terminer la section "Dexter's Lab".

Mojo Jojo

Terminer le mode Histoire.

Monkey

Le sauver au stage 1 de la section "Dexter's Lab".

Samurai Jack

Le battre au stage 1 de la section "Samurai Jack".

Vilgax

Terminer le mode Histoire.

PERSONNAGES À ACHETER DANS LA BOUTIQUE

Aku

L'acheter en échange de 1500 points.

Him

L'acheter en échange de 1200 points.

Hoss Delgado

L'acheter en échange de 1200 points.

Johnny Bravo

L'acheter en échange de 1500 points.

Kevin 11

L'acheter en échange de 1200 points.

The Scotsman

L'acheter en échange de 1200 points.

Toiletnator

L'acheter en échange de 1200 points.

Young Ben

L'acheter en échange de 1500 points.

Castle Crashers

© The Behemoth 2010

EMPLACEMENT DES OBJETS À TROUVER

Jumelles

Obtenez cet objet après avoir battu le boss du château industriel.

Boomerang

Equipez l'orbe animal et allez à la forêt des voleurs pour localiser le hibou dans un arbre.

Arc et flèches

Trouvez-les dans la forêt des voleurs.

Boussole

A gauche du forgeron.

Corne

Un paysan vous la donne lorsque vous avez tué le boss.

Arme clé

Equipez l'orbe animal et allez au niveau de la Pleine Lune. Suivez le chemin montagneux jusqu'à la seconde hutte.

Bêche

A gauche du château de sable, dans le premier niveau du désert.

Direction

Allez jusqu'au bout du niveau de lave après avoir battu les dragons.

Carte au trésor

Vous la recevrez après avoir vaincu une équipe adverse durant une mission au château de sable dans une partie de volleyball.

PERSONNAGES BONUS

Alien

Terminer le "Alien Ship"

Barbarian

Terminer la "King's Arena"

Bear

Terminer le jeu avec Skeleton

Brute

Terminer le jeu avec Icekimo

Civilian

Terminer le jeu avec Peasant

Conehead

Terminer la "Volcano Arena"

Fencer

Terminer le jeu avec Industrialist

Fire Demon

Terminer le jeu avec Orange Knight

Forest Knight

Terminer le jeu avec Thief

Gray Knight

Terminer le "Barbarian Boss"

Iceskimo

Terminer la "Icy Arena"

Industrialist

Terminer le jeu avec Blue Knight

Killer Beekeeper

Terminer le jeu avec Barbarian

King

Terminer "Pipistrello's Cave" en mode Insane

Ninja

Terminer le jeu avec Fire Demon

Peasant

Terminer la "Peasant Arena"

Royal Guard

Terminer le jeu avec Green Knight

Saracen

Terminer le jeu avec Royal Guard

Skeleton

Terminer le jeu avec Red Knight

Stove Face

Terminer le jeu avec Gray Knight

Thief

Terminer la "Thieve's Arena"

Unmasked Gray Knight

Terminer "Catfish" en mode Insane

TROPHÉES

Bronze

Le traître

Vaincre n'importe quel boss en jouant un de ses propres subalternes.

Traditionnel

Finir le jeu en utilisant n'importe quel personnage.

Entraîneur de cerfs

Naviguer sur le moulin abandonné sans heurter n'importe quel obstacle.

Puissance de feu maximum

Utiliser une catapulte, lancer un chevalier avec le pouvoir maximum.

Dresseur d'animaux

Recueillir tous les orbes d'animaux.

La mêlée est la meilleure

Vaincre n'importe quel boss sans utiliser de magie.

Chasseur de trésor

Trouver et déterrer dix objets enterrés.

Doc !

Dans une partie de 4 joueurs, réanimer chacun de vos camarades tombés au moins une fois.

Réseau social

Réussir vingt passes dans un seul échange de voley-ball

Argent

Bé ih es ho hu

Recevoir le baiser de la part des quatre princesses.

Maître de l'arène

Gagner quarante matches d'arène classés.

Objecteur de conscience

Complétez les zones du château-maison et du chef barbare sans attaquer aucun ennemi.

Or

Vous êtes dément

Terminer le mode Dément et remporter le titre ultime de Castle Crasher.

Castlevania : Harmony of Despair

© Konami 2011

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Terminer le chapitre 6 en Normal pour débloquer le mode Difficile.

LA PARTITION SECRÈTE

Au chapitre 2, marchez sur le piano et jouez les notes dans l'ordre suivant en partant de la droite : 5 blanche, 5 noire, 6 blanche, 5 blanche, 2 noire, 5 blanche, 5 noire, 6 noire. Vous ferez apparaître un objet caché qui vous rapportera des points dans votre score final.

VOIX JAPONAISES

A l'écran de sélection du personnage, lorsque vous devez choisir sa couleur, maintenez la touche R2 puis appuyez sur

OBJETS CACHÉS

Chaque niveau comporte un objet caché qui apporte un bonus de points dans le score final.

La cloche (chapitre 1)

Dans la salle avec les 3 cloches, glissez sous la cloche la plus basse et sautez dessus pour faire tomber l'objet caché sur votre gauche.

La couronne (chapitre 2)

Sur le piano, jouez les notes suivantes (à partir de la droite) : 5 blanche, 5 noire, 6 blanche, 5 blanche, 2 noire, 5 blanche, 5 noire, 6 noire.

La figurine Moai (chapitre 3)

Réveillez le boss et laissez-le démolir la salle, puis sautez dans le vortex en arrière-plan. L'objet apparaîtra alors à cet endroit.

La figurine Goemon (chapitre 4)

Allez dans la partie droite du niveau et entrez dans la petite alcôve sombre qui dépasse du mur. L'objet apparaîtra alors à votre gauche.

La figurine Vic Viper (chapitre 5)

Entrez dans le coin supérieur droit du bâtiment de droite et appuyez sur haut. L'objet apparaîtra en volant au dessus du bâtiment.

La figurine Konami Man (chapitre 6)

Juste avant l'escalier qui mène au boss, sautez à côté du toit bleu et appuyez sur Haut. L'objet apparaîtra en volant juste en-dessous de vous.

La figurine Vick13 (chapitre 7)

Allez au sommet de la pyramide et sautez pour faire apparaître l'objet.

La figurine Lucky Cat (chapitre 8)

Rendez-vous dans la salle située tout en haut à droite de la carte et appuyez sur Bas dans la grotte. L'objet apparaîtra sur votre gauche.

La figurine Twin Bee (chapitre 9)

Montez au sommet de la tour la plus à gauche et descendez le long du fil barbelé. Atterrissez sur la plate-forme située en dessous de la première guillotine, et l'objet apparaîtra derrière vous.

La couronne (chapitre 10)

Dans la première salle avec les lanciers, cassez le mur de droite et passez à travers pour faire apparaître l'objet dans la salle derrière vous.

Carte Facade (chapitre 11)

Rendez-vous dans la salle située juste au-dessus du boss et montez sur le tronc. Sautez pour faire apparaître l'objet sur votre gauche.

Castlevania : Lords of Shadow

© Konami / MercurySteam Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUE DE SNAKE

Bandana

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Solid Eye

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MENU DE TRICHE

A l'écran de chargement, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, et . Attention, cela désactivera les trophées et vous ne pourrez plus sauvegarder !

WARGAME VAMPIRE

Résoudre le défi Wargame dans l'aventure principale.

TROPHÉES

Platine

Platinum (Platine)

Débloquer tous les trophées

Or

Maître accompli (Or)

Terminer toutes les épreuves

Au-delà de la limite (Or)

Atteindre 110% dans tous les niveaux

Argent

Epreuves - Chapitre I (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre I

Epreuves - Chapitre II (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre II

Epreuves - Chapitre III (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre III

Epreuves - Chapitre IV (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre IV

Epreuves - Chapitre V (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre V

Epreuves - Chapitre VI (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre VI

Epreuves - Chapitre VII (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre VII

Epreuves - Chapitre VIII (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre VIII

Epreuves - Chapitre IX (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre IX

Epreuves - Chapitre X (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre X

Epreuves - Chapitre XI (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre XI

Epreuves - Chapitre XII (Argent)

Terminer toutes les épreuves du chapitre XII

Croisade (Argent)

Terminer tous les niveaux en difficulté Chevalier

Victoire épique (Argent)

Terminer tous les niveaux en difficulté Paladin

Maître combattant (Argent)

Acheter tous les combos

Maître joailler (Argent)

Récupérer toutes les gemmes cachées

Vétéran (Argent)

Acquérir 100000 points d'expérience

Maître de l'ajout (Argent)

Trouver toutes les arches secrètes de la Confrérie

Bronze

Chapitre I (Bronze)

Vaincre le Titan de glace

Chapitre II (Bronze)

Récupérer le gantelet de pouvoir

Chapitre III (Bronze)

Acquérir le pouvoir du premier Seigneur Noir

Chapitre IV (Bronze)

Tuer la sorcière corbeau

Chapitre V (Bronze)

Sauver le village de Wygol de Brauner

Chapitre VI (Bronze)

Quitter le réfectoire avec la clé du boucher

Chapitre VII (Bronze)

Survivre à la rencontre avec Laura

Chapitre VIII (Bronze)

Acquérir le pouvoir du second Seigneur Noir

Chapitre IX (Bronze)

Persuader Baba Yaga d'ouvrir le portail de la région de nécromancien

Chapitre X (Bronze)

Vaincre le fossoyeur

Chapitre XI (Bronze)

Acquérir le pouvoir du troisième Seigneur Noir

Chapitre XII (Bronze)

Vaincre Satan et sauver le monde

Collecteur de l'ombre (Bronze)

Récupérer les 30 gemmes de magie d'ombre

Collecteur de lumière (Bronze)

Récupérer les 30 gemmes de magie de la lumière

Collecteur vert (Bronze)

Récupérer les 30 gemmes de magie de vie

Maître philanthrope (Bronze)

Acheter tous les dessins en plus

Escarmouche (Bronze)

Terminer tous les niveaux en difficulté Ecuyer

Geste (Bronze)

Terminer tous les niveaux en difficulté Guerrier

Bienvenue au Club (Bronze)

Acheter un combo

Bagarreur (Bronze)

Acheter 15 combos

Expérimenté (Bronze)

Acquérir 1000 points d'expérience

Chevronné (Bronze)

Acquérir 20000 points d'expérience

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Le village assiégé

Après la scène cinématique du début, vous entrez directement dans le vif du sujet et vous êtes confronté à plusieurs loups. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, apprenez les touches d'attaque et abattez-les.

Après quelques affrontements, repérez une statue lumineuse sur votre gauche et interagissez avec elle pour restaurer vos PV.

Par la suite, reprenez les attaques et accumulez les points d'expérience. Lorsque vous aurez accumulé 25 points, vous accédez au journal dans lequel vous pouvez acheter de nouvelles compétences. Achetez donc une nouvelle compétence et revenez aux combats.

Boss : Warg
A présent, un grand Lycan débarque et vous attaque. Appuyez rapidement et de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran, effectuez des attaques et bloquez ses attaques. Esquivez son attaque imparable en effectuant une roulade à droite ou à gauche et continuez à l'attaquer jusqu'à ce que sa jauge de santé se vide. Lorsque le Lycan monte sur une roche et vous attaque, appuyez alors sur la touche R2 pour soulever le poteau et abattez-le une fois pour toutes.

Le sentier de chasse

Après la scène cinématique, vous chevauchez un cheval magnifique et vous entamez une course-poursuite contre des Lycans. Lorsque ces derniers arrivent sur les côtés, effectuez des attaques et abattez les petits Lycans. Ou alors, chevauchez directement les grandes bêtes en appuyant sur la touche qui s'affiche et abattez ainsi les deux créatures.

Si vous êtes bousculé sur le côté, attendez que les deux cercles coïncident et appuyez sur n'importe quelle touche d'attaque pour remonter. Si vous tombez, abattez quelques Lycans jusqu'à ce que le cheval revienne.

Par la suite, une scène cinématique se déclenche et vous êtes alors poussé hors du cheval. Abattez alors les ennemis qui débarquent, occupez-vous du grand Lycan et utilisez la statue pour restaurer vos PV. Apprenez également à effectuer une contre-attaque et sécurisez la zone pour que le cheval vienne vous récupérer. C'est alors qu'une scène se déclenche et vous achevez ce niveau.

Le marais de la mort

Avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un cadavre sur votre gauche et récupérez une gemme de vie. Avancez, récupérez un parchemin auprès du cadavre du milieu et escaladez les rebords de gauche. Déplacez-vous à droite, sautez et laissez-vous tomber de l'autre côté.

Après une courte scène, apprenez à lancer les grenades que les ennemis jettent sur vous et abattez le groupe qui vous attaque. Une fois que ceci est fait, une autre courte scène se déclenche et vous remarquez qu'il existe des monstres dans le marais.

A présent, vous devez traverser le marais tout en faisant attention aux monstres qui sont dans l'eau. Essayez d'éviter les bulles pour leur échapper, évitez également le brouillard toxique et traversez. Si vous êtes pris entre les mains d'un monstre, attendez que les deux cercles correspondent et appuyez sur n'importe quelle touche pour vous libérer.

Traversez ainsi le marais et atteignez la plateforme du milieu. A partir de cet endroit, vous pouvez partir à droite ou à gauche. Partez d'abord à gauche, restaurez votre jauge de santé et montez les marches. Abattez les ennemis qui vous attaquent et partez cette fois à droite. Traversez le marécage, fouillez le cadavre sur la section de terre près d'une

carcasse de dragon et récupérez une gemme de vie.

Ensuite, continuez à droite et traversez les marais jusqu'à la zone montagneuse et partez au sud. Traversez le prochain marécage, suivez le chemin de droite au croisement et entrez dans une impasse où se trouve un cadavre. Fouillez-le pour obtenir une gemme de vie, abattez les Gobelins et revenez en arrière.

A présent, partez au nord de la zone montagneuse et éliminez des Gobelins. Suivez le chemin tout droit, descendez du rebord et atteignez une autre zone infestée de Gobelins.

Dans ce combat, saisissez-en un, attendez que les cercles coïncident et appuyez sur une touche pour lui subtiliser une grenade.

Ensuite, prenez la grenade et lancez-la sur le tronc d'arbre. Répétez cette opération deux fois, éliminez les Gobelins restants et traversez le tronc. Repérez un bout de terre sur votre gauche, fouillez le cadavre qui s'y trouve et obtenez un second parchemin. Ensuite, revenez en arrière et traversez le marais en faisant attention aux monstres.

Au bout du marécage, montez les marches et avancez. Abattez les Gobelins qui arrivent et continuez jusqu'au prochain croisement.
Si vous êtes blessé, partez tout droit et trouvez une statue de santé. Sinon, montez les marches à gauche et atteignez l'entrée d'une église en ruine.

Partez à gauche de la porte, grimpez aux rebords du mur et accédez ainsi à l'intérieur de l'église.

Dans l'église, avancez tout droit pour monter les marches et regardez la scène qui se déclenche. Ensuite, approchez-vous du point lumineux bleu et utilisez votre nouveau crochet pour l'agripper. Remontez près de la fenêtre et appuyez sur n'importe quelle touche pour la franchir.

Boss : Troll des marais
Ce monstre effectue une attaque en frappant le sol créant ainsi une onde de choc. Esquivez cette attaque en sautant dans les airs au moment du choc, gardez toujours vos distances et attaquez-le. De temps à autre, il utilise une pierre tombale pour vous frapper et fonce sur vous. Effectuez des attaques dans les airs et videz ainsi sa jauge de santé. Durant l'attaque finale, agrippez le monstre, attendez que les cercles correspondent pour appuyer sur une touche puis appuyez de façon réplétive sur la touche qui s'affiche à l'écran.

Après le combat, ouvrez le coffre de droite et récupérez des couteaux. Ensuite, accrochez-vous au point lumineux sous une branche d'arbre et quittez cet endroit.

Suivez le chemin qui mène au nord, allez à gauche de l'écran lorsque la caméra bascule et repérez une statue de santé. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez l'autre chemin à droite.

Descendez les marches, sautez par-dessus le vide et atteignez les autres sections d'escaliers. Ensuite, descendez le long des rebords, déplacez-vous à droite et éloignez-vous rapidement vers la droite avant que le rebord ne s'écroule. Ensuite, agrippez le point d'ancrage en haut du rebord et sautez sur le rebord de droite. Laissez-vous tomber, fouillez le cadavre et obtenez un gemme de vie.

Ensuite, accrochez-vous aux rebords à nouveaux, agrippez le point d'ancrage et descendez. Sautez vers la plateforme suivante à droite, utilisez le crochet et remontez vers le rocher sur la gauche. Repérez un autre crochet plus haut, agrippez-le et balancez-vous pour sauter à droite. Enfin, montez via le dernier point d'ancrage et atteignez l'entrée du temple de Pan.

Le temple de Pan

Suivez le chemin, repérez la rune qui brille et prenez-la. Continuez à avancer jusqu'à ce que la caméra change de vue, repérez alors une autre rune à droite et activez-la. Avancez, repérez une troisième rune juste avant d'atteindre le lac et prenez-la. Traversez l'eau et passez à travers le chemin étroit dans la montagne.

Dans le lac suivant, ignorez le coffre à gauche car vous ne pouvez l'atteindre pour l'instant et avancez à droite. Activez une quatrième rune, avancez vers le socle près de la barrière magique et activez-le.

Reproduisez les mêmes emblèmes dans l'ordre, complétez la rune qui manque en choisissant celle qui est différente des autres et dégagez ainsi la barrière.

Entrez et montez jusqu'au sommet de l'arbre géant. Après la scène cinématique, vous devez résoudre une énigme afin de pouvoir traverser le pont et sauver la jeune femme. D'abord, sélectionnez le grand cercle (celui qui est à l'extérieur) et tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, sélectionnez le cercle au milieu et tournez-le également dans ce sens. Sélectionnez le petit cercle et tournez-le dans le même sens. Sélectionnez le grand cercle et tournez-le dans le même sens. Enfin, sélectionnez le petit cercle et tournez-le toujours dans le même sens.

Le lac de l'oubli

Avancez tout droit dans le chemin étroit, approchez-vous du cadavre qui se trouve près de la statue et examinez-le afin de récupérer une gemme de vie. Ensuite, descendez dans le lac gelé et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Titan de glace
Les attaques du Titan de glace sont très puissantes mais il est très lent. D'abord, esquivez ses coups de poings qui s'écrasent dans la glace et utilisez le grappin pour grimper sur son poignet. Accrochez-vous aux rebords, déplacez-vous à droite et à gauche et grimpez jusqu'à la rune bleue.

Donnez plusieurs coups pour la détruire et agrippez-vous au rebord dès qu'il commence à s'agiter. Une fois que la rune est détruite, esquivez rapidement son attaque qu'il effectue avec la paume de sa main et utilisez le grappin pour vous accrocher à son gantelet.

Dès que sa main s'approche de son thorax, utilisez le grappin pour l'atteindre. Déplacez-vous à gauche tout en vous accrochant lors de ses agitations et frappez la rune qui est sur son thorax.
Lorsqu'elle est détruite, le Titan lève sa tête vers le haut et sa barbe devient accessible avec le grappin. Agrippez-la pour atteindre son dos, descendez via les rebords en faisant attention à ses agitations et frappez une autre rune.

Dès que vous apercevez sa main, sautez rapidement vers la gauche et revenez à l'assaut. Si vous tombez vous recommencez à partir de la paume de sa main. Une fois que la rune du dos est détruite, grimpez sur les rebords jusqu'à son cou et utilisez le grappin pour vous accrocher à son crâne. A ce moment, il devient de plus en plus agité.
Descendez au rebord inférieur, déplacez-vous à droite et frappez la rune de son oreille. Faites attention à sa main, fuyez dès que vous l'apercevez et revenez à l'attaque. Dès que cette rune est détruite, une scène se déclenche et un vieux camarade vous vient en aide.

Chapitre 2

La forêt enchantée

Avancez jusqu'à ce que la caméra change de vue et descendez du bord de la montagne. Laissez-vous tomber vers la corniche inférieure, accrochez-vous au rebord et descendez en rappel. Lorsque vous apercevez le prochain point d'ancrage à gauche, sautez à gauche et utilisez le grappin à nouveau.

Relâchez le grappin pour descendre, repérez un cadavre au sud et récoltez la gemme de vie avant de descendre sur la plateforme de droite.

Sautez à droite par-dessus le vide, suivez le chemin et abattez un Lycan. Apprenez ensuite à utiliser les orbes neutres, activez le pouvoir magie de la lumière et absorbez les orbes.

Ensuite, descendez dans le chemin de la rivière et repérez un statue à orbes neutres. Absorbez les orbes afin de remplir la jauge de magie et poursuivez à gauche. Sautez par-dessus le tronc d'arbre et suivez le long chemin.

Abattez les Lycans qui arrivent, montez les marches et entrez dans la cour. D'abord, suivez le chemin de droite, descendez dans l'eau et abattez des Gobelins. Suivez le chemin de l'eau, repérez un cadavre au bout et prenez la gemme de lumière qu'il détient.

Ensuite, retournez à la cour et partez cette fois à gauche. Suivez le chemin de l'eau, abattez des Gobelins et absorbez les orbes qu'ils laissent. Ensuite, montez sur la petite plateforme à gauche, utilisez le grappin et accrochez-vous au point d'ancrage en haut. Grimpez au rebord, déplacez-vous à droite et suivez le chemin jusqu'au sommet.

Montez les marches, récupérez un parchemin auprès du cadavre et avancez tout droit jusqu'au bâtiment en ruines. Utilisez le grappin pour remonter jusqu'à la vitre et balancez-vous pour la briser et la traverser.

Par la suite, fouillez le cadavre et récupérez le parchemin de concentration. Affrontez le Lycan Ward et apprenez les attaques concentrées. Remplissez la barre de concentration et attaquez-le pour obtenir des orbes neutres.

Une fois que le Lycan est achevé, affrontez les Gobelins qui arrivent et utilisez leurs grenades pour détruire la porte qui bloque le passage. Suivez ce chemin, approchez-vous du tronc d'arbre géant et abattez les Lycans qui arrivent.

Ensuite, partez d'abord à droite du tronc et récupérez un parchemin auprès du cadavre. Revenez et partez à gauche du tronc, grimpez aux rebords du mur et utilisez le grappin dès que le point d'ancrage s'illumine. Remontez, déplacez-vous à droite et repérez un second point d'ancrage sur la poutre en bois. Utilisez le grappin pour atteindre le rebord élevé puis utilisez-le une nouvelle fois et atteignez le centre du tronc géant.

Les grottes souterraines

Entrez dans la cave au nord, avancez et accrochez-vous au rebord du gouffre. Déplacez-vous à gauche, sautez en haut, déplacez-vous à gauche et sautez par-dessus le vide pour atteindre l'autre côté.

Après la courte scène, vous êtes attaqué par une araignée géante. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour la repousser et attaquez-la. Faites attention à son poison, activez le pouvoir magique pour remplir la jauge de santé et achevez-la.

Une fois que ceci est fait, suivez le chemin et utilisez le grappin pour remonter au niveau supérieur. Avancez dans la grotte, repérez un autre point d'ancrage en sortant et utilisez-le pour descendre dans la cour inférieure.

Tout de suite après, abattez les Lycans et l'araignée géante. Après l'affrontement, ignorez le chemin de droite et poursuivez à gauche. Grimpez au rebord, déplacez-vous à gauche, sautez du côté gauche et continuez jusqu'à la terre ferme.

Avancez à gauche, grimpez sur le rebord et entrez dans la cave à gauche. Dans la section suivante, abattez les Gobelins et utilisez leurs grenades pour détruire le mur qui se trouve à gauche. Si votre jauge de santé est critique, descendez les rebords à gauche et repérez une statue de santé.

Par la suite, passez le mur que vous avez détruit et récupérez la clé de pierre runique auprès du cadavre. Revenez en arrière, descendez les rebords et allez là où se trouve la statue de santé. Marchez sur les toiles d'araignée, traversez ainsi le gouffre et suivez le chemin de la montagne jusqu'à une autre grotte.

Avancez, traversez sur la toile d'araignée, sautez sur la plateforme de droite et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez le point d'ancrage. Utilisez le grappin pour traverser, partez au nord et traversez les prochaines toiles d'araignées. Abattez une araignée géante, escaladez les rochers, à droite, déplacez-vous le long des rebords gauche et entrez dans la cave suivante.

Utilisez le grappin pour traverser le gouffre, avancez et fouillez le cadavre pour trouver la seconde clé de pierre runique. Ensuite, sautez directement dans la cour (en bas) et allez vers la porte du temple. Mettez les deux clés de pierre runiques dans leurs emplacements, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Maintenant que votre chaine est améliorée, revenez sur vos pas jusqu'au l'endroit où vous aviez combattu des Gobelins et utilisé leurs bombes et revenez encore à l'endroit précédent. Repérez une colonne entre les deux rebords, détruisez-

la à l'aide de votre nouvelle amélioration et entrez.

Avancez au fond de la grotte, fouillez le cadavre afin de récupérer la gemme de lumière et sortez.

Une fois que ceci est fait, retournez au temple et avancez au nord des marches. Détruisez la colonne avec la chaine, suivez les instructions et détruisez-la. Avancez, utilisez le grappin pour remonter au niveau supérieur et achevez ce niveau.

L'entrée du labyrinthe

Sautez au nord et descendez dans la cour. Avancez vers la porte nord et tentez de l'ouvrir. Après la courte scène, attaquez le Gobelin qui chevauche le sanglier puis attaquez la bête jusqu'à ce qu'elle soit assommée. Une fois que ceci est fait, chevauchez-le, repoussez le groupe de Gobelins qui arrive puis foncez sur la porte à plusieurs reprises pour la détruire. Enfin, achevez le sanglier et entrez.

Avancez à gauche, grimpez aux rebords puis utilisez le grappin pour remonter. Avancez à gauche, marchez sur les poutres en bois et avancez tout droit pour fouiller le cadavre. Prenez le parchemin qu'il possède, repérez un trou juste à droite du cadavre et descendez. Allez fouiller un autre cadavre et récupérez une gemme de lumière.

Ensuite, remontez via les marches et poursuivez à gauche. Sautez sur le rebord, grimpez et déplacez-vous à gauche. Traversez la poutre suivante et relâchez de l'autre côté. Avancez à gauche, agrippez le rebord du gouffre et utilisez le grappin. A présent, descendez légèrement, sautez en gardant le grappin accroché puis relâchez afin de sauter à gauche et atteindre la terre ferme.

Descendez les marches, tournez le dispositif pour ouvrir la grille et repoussez les Lycans qui vous attaquent. En passant, repérez une statue de santé entre les grandes statues à gauche, un cadavre contenant un parchemin à droite puis avancez tout droit vers le temple suivant.

Avancez au nord, sautez par-dessus le gouffre et atteignez l'arène. A présent, affrontez plusieurs Gobelins et un puissant Lycan. Sécurisez la zone, récupérez la barre que les Gobelins ont enlevé, placez-la sur le dispositif et ouvrez ainsi la porte.

Les chutes d'Agharta

D'abord, fouillez le cadavre et récupérez un parchemin. Avancez à droite, sautez par-dessus le vide et affrontez une araignée géante. Assommez-la, chevauchez-la et utilisez-la pour briser l'arbre de droite. Ensuite, étranglez l'araignée et ramassez la gemme de lumière qu'elle laisse. Utilisez le grappin sur le point d'ancrage de l'arbre et traversez.

Avancez à gauche, sautez par-dessus le vide et agrippez-vous au rebord de la montagne. Grimpez aux rebords, sautez du côté gauche et rejoignez la terre ferme. Par la suite, avancez sur la section du pont brisé à gauche du chemin et lancez le grappin pour traverser. Abattez le Lycan qui surgit, grimpez sur le rebord et utilisez le grappin. Balancez-vous à droite et à gauche puis relâchez en sautant à gauche. Enfin, suivez le chemin et passez par la grotte suivante.

Affrontez plusieurs Lycans, récupérez un parchemin auprès du cadavre à gauche et partez à droite. Repérez la statue dans la montagne, lancez la chaine sur cette statue et tirez pour créer un pont. Traversez-le, agrippez le point d'ancrage qui apparait à droite et descendez jusqu'à la terre ferme.

Poursuivez à droite, utilisez le grappin à nouveau pou traverser et préparez-vous à affronter un Troll. Esquivez ses attaques et contre-attaquez pour l'assommer puis chevauchez-le. Achevez ainsi les ennemis restants, utilisez-le pour détruire les rochers et étranglez-le.

Ensuite, mettez-vous à l'endroit où se trouvait le rocher et agrippez le point d'ancrage de droite. Utilisez la statue de santé pour remplir vos PV et partez d'abord dans la grotte qui est à droite. Passez à travers le rideau d'eau de la cascade, fouillez le cadavre au fond et obtenez une gemme de lumière.

Ensuite, revenez en arrière et partez cette fois vers la grotte qui est à gauche.
Détruisez la colonne avec le grappin, avancez et affrontez des Lycans. Par la suite, tournez à gauche et grimpez aux

rebords de la montagne. Sautez sur d'autres rebords à gauche et descendez sur la plateforme suivante.

Longez la montagne, utilisez le grappin sur le point d'ancrage en haut à gauche et remontez au niveau supérieur. Affrontez une araignée, assommez-la et chevauchez-la. Ensuite, approchez-vous du pont brisé et effectuez une longue attaque pour qu'elle tisse une toile à sa place. Achevez l'araignée, traversez la toile et avancez à droite. Remplissez la barre de concentration grâce à la statue d'orbes neutres et entrez dans le temple.

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez la statue qui est à droite, utilisez la chaine pour la détruire et entrez.

Récupérez ainsi le médaillon de la magie l'ombre, retournez à la statue d'orbes neutres et remplissez les deux barres de concentration. Entrez à nouveau dans le temple et avancez tout droit jusqu'à la grille. Activez la magie de l'ombre et actionnez le mécanisme pour ouvrir la grille.

Entrez, mettez en oeuvre la puissance de la magie de l'ombre et attaquez les Lycans. Après le combat, avancez à droite et repérez un rebord à gauche du rideau d'eau. Grimpez dessus, utilisez le grappin pour remonter puis sautez à droite et agrippez un autre point d'ancrage. Remontez pour atteindre un autre rebord et déplacez-vous à gauche. Remontez à nouveau et atteignez ainsi une corniche. A ce moment, sautez et agrippez un autre pont d'ancrage. Remontez et agrippez un dernier point d'ancrage invisible à cause du soleil.

Agharta

Après la scène cinématique, avancez sur le pont brisé, sautez dans le vide et agrippez le point d'ancrage pour traverser. Récupérez un parchemin auprès du cadavre qui est à gauche et prenez à gauche au croisement. Suivez le chemin, repérez un cadavre au sud, prenez un second parchemin et revenez au croisement. Suivez cette fois le chemin au nord, descendez les marches afin d'atteindre une cour avec des piliers et partez d'abord au nord.

Descendez d'autres marches, avancez à droite et repérez un cadavre dans une entrée à gauche. Récupérez la gemme d'ombre et rebroussez chemin jusqu'à la cour.

Partez cette fois au sud, utilisez le grappin pour traverser et affrontez un Warg dans la cour suivante. Une fois qu'il est étourdi, chevauchez-le et utilisez-le pour traverser le gouffre.

Ne tuez pas le Warg pour l'instant, ignorez la statue qui brille à droite mais suivez le petit chemin à gauche et sautez de la même manière. Etranglez maintenant la bête, grimpez sur le rebord d'en face et sautez.

Affrontez un Troll, assommez-le et chevauchez-le. Abattez les petits monstres qui arrivent et suivez le chemin de gauche. Avancez à gauche de l'arbre, descendez dans une autre cour, abattez les Lycans et utilisez le Troll pour détruire la porte.

Avant de passer la porte, tuez le Troll, revenez en arrière et grimpez sur le rebord pour remonter. Prenez les escaliers au nord du puits. Continuez au sud de l'écran puis au nord lorsque la caméra change de vue. Fouillez le cadavre, récoltez la gemme de vie et utilisez la statue de PV.

Par la suite, passez la porte que vous aviez détruit tout à l'heure, avancez jusqu'à la bifurcation et partez au nord. Grimpez sur le prochain rebord, affrontez un autre Warg dans la cour et chevauchez-le. Traversez le gouffre, éliminez le Warg et repérez une entrée juste avant le prochain pont brisé. Fouillez le cadavre qui s'y trouve, récoltez la gemme de l'ombre et revenez en arrière.

A présent, vous devez trouver un autre Warg. Pour cela, repérez un point d'ancrage à gauche du pont et descendez en rappel. Agrippez un autre point d'ancrage au nord et avancez tout droit jusqu'à la cour où vous aviez combattu le Warg.

Enfin, combattez-le une nouvelle fois et utilisez-le pour sauter puis avancez jusqu'à la branche au bout du chemin. Appuyez sur la touche de saut pour que le Warg grimpe à la tour et regardez la scène qui suit. Après la scène, tuez la bête, accrochez-vous au rebord de droite et descendez en rappel.

Donjon noir

Balancez-vous à gauche et sautez sur le rebord. Déplacez-vous à gauche, agrippez le rebord inférieur et sautez de l'autre côté. Agrippez le point d'ancrage, sautez et agrippez un autre point d'ancrage. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et agrippez un autre point d'ancrage.

Descendez légèrement vers le bas, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre la passerelle.
Sautez sur le rebord de gauche, déplacez-vous à gauche et sautez sur l'autre rebord. Descendez en rappel, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre le rebord qui est à gauche.

Déplacez-vous à gauche, agrippez le point d'ancrage et sautez d'un point à l'autre jusqu'à atteindre un mur. A ce moment, balancez-vous à gauche et sautez sur la corniche. Fouillez le cadavre, récupérez la gemme de lumière et agrippez un autre point d'ancrage en haut à gauche.

Passez par le chemin étroit, fouillez un cadavre à gauche des marches puis montez. Remarquez la présence de statues munies de deux mécanismes et tournez à gauche. Suivez le chemin, traversez le pont et abattez les Diablotins qui arrivent. Fouillez le cadavre, récupérez la première pierre runique et grimpez aux rochers de droite pour obtenir une gemme de l'ombre.

Par la suite, rebroussez chemin et placez la pierre runique dans son réceptacle. Traversez la section de pont qui s'est formée et entrez dans la grotte de droite. Approchez-vous de la porte puis attaquez l'araignée géante et chevauchez-la. Utilisez-la pour créer une ouverture dans la porte et entrez. Faites le plein de santé, récupérez la pierre runique auprès du cadavre et retournez. Placez la seconde pierre runique et traversez le pont.

Avancez jusqu'au fond et grimpez aux rebords des branches incrustées dans le mur. Remontez à mi-chemin, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre une corniche. Fouillez le cadavre pour obtenir une gemme d'ombre et descendez. Refaites la même chose et remontez cette fois-ci au sommet. Grimpez au rebord, déplacez-vous à gauche, sautez sur un autre rebord et utilisez le grappin pour remonter. Sautez vers la zone suivante, utilisez le grappin pour traverser et abattez les Diablotins jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Entrée du sanctuaire

Une fois que vous reprenez le contrôle du personnage, partez au sud de l'écran puis à gauche. Montez les débris, suivez le chemin qui tourne à droite et grimpez sur le rebord. Avancez à gauche, utilisez le grappin pour traverser et partez immédiatement au sud. Récupérez un premier cristal puis partez au nord.

Utilisez le grappin pour remonter, partez tout de suite au sud et récupérez une gemme de lumière auprès du cadavre.

Ensuite, partez au nord et descendez les marches. Descendez dans la cour, affrontez les quelques Lycans et tournez à droite. Grimpez aux rebords du mur et déplacez-vous à gauche. Avant de descendre vers la cour suivante, grimpez et repérez un cadavre dans le bâtiment en ruines. Descendez dans la cour, faites le plein de PV et récupérez le second cristal.

Par la suite, revenez en arrière et grimpez sur le rebord du petit mur au sud. Remontez, agrippez le point d'ancrage, sautez contre le mur et relâchez pour agripper un second point d'ancrage en haut à gauche.

Sautez vers le rebord de droite, déplacez-vous à droite et traversez les corniches. Sautez sur le rebord de la colonne qui est au nord, déplacez-vous à gauche et suivez le chemin jusqu'à la cour.

A présent, affrontez les trois Lycanthropes qui débarquent, soyez patient et esquivez constamment.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le rebord au nord et atteignez le niveau supérieur. Avancez à droite, grimpez à un autre rebord puis partez au sud pour découvrir un autre cristal.

Ensuite, partez au nord, utilisez la statue de santé en cas de besoin et descendez dans une autre cour. Obtenez le dernier cristal à droite, interagissez avec la statue qui brille et chevauchez le Troll qui arrive pour la détruire.

Passez par cette ouverture, interagissez avec la statue et placez le cristal. Une fois que la porte est ouverte, reprenez le cristal et entrez. Dans la cour suivante, placez le cristal sur la statue qui est au nord-ouest et tournez-la afin que la

lumière atteigne une autre statue de l'autre côté. Ensuite, tournez cette seconde statue vers la troisième au milieu de la cour puis tournez cette dernière vers la porte pour qu'elle s'ouvre.

Le sanctuaire des Titans

Boss : Titan
Avant de combattre le Titan, allez derrière lui et repérez un cadavre possédant une gemme d'ombre. Restez loin de ses attaques, attendez qu'il vous lance un rocher, attrapez-le dans les airs et lancez-le sur la statue. Lorsque le chevalier l'attaque, courez vers son talon et grimpez jusqu'au genou. Agrippez-vous à l'autre jambe, descendez jusqu'au genou et détruisez la rune. Descendez aussitôt qu'elle est détruite pour éviter sa main et grimpez dessus.

Après la courte scène dans laquelle la jeune fille appelle l'ennemi, grimpez sur les rebords jusqu'au coude et détruisez la rune. Descendez aussitôt que la rune est détruite, agrippez le rebord de l'autre main et faites attention lorsqu'il frappe le sol. Agrippez le rebord à nouveau, remontez et détruisez la rune.

Tout de suite après, agrippez la plateforme qu'il lance et utilisez-la pour atteindre le rebord sur son crâne. Remontez jusqu'à la rune, détruisez-la et appuyez sur la touche d'attaque spéciale au bon moment pour achever ce Titan.

Le chevalier noir

Boss : Le chevalier noir
Le chevalier noir est très coriace, ses attaques sont puissantes et dévastatrices. Attaquez et esquivez aussitôt, soyez vigilant et utilisez la magie de l'ombre pour augmenter la puissance de vos frappes.

Utilisez également la magie de la lumière pour remplir votre barre de santé, tentez aussi de ne pas subir des dégâts pour remplir la jauge de concentration et acquérir ainsi des orbes neutres. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, effectuez l'attaque spéciale et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 3

Les trois tours

Lorsque vous reprenez le contrôle de Gabriel, approchez-vous de la statue qui brille et donnez un coup de poing puissant pour la pousser contre le mur.

Grimpez sur le rebord qui s'est formé et descendez dans la cour. Abattez les Lycans qui arrivent, utilisez la statue d'orbes neutres à gauche pour remplir vos barres de magie et grimpez sur le rebord qui est au nord pour revenir au point de départ.

Cette fois, activez la magie de l'ombre, utilisez la force du gantelet et frappez à nouveau la statue pour détruire le mur. Ensuite, avancez et utilisez le point d'ancrage de la statue pour traverser le ravin.

Avancez tout droit, sautez par-dessus le vide, récupérez un parchemin auprès d'un cadavre et sautez sur la plateforme suivante. Lorsque vous vous accrochez à un rebord, remontez sur la plateforme et accrochez-vous à un autre rebord à droite. Déplacez-vous à droite, agrippez le point d'ancrage, sautez contre le mur, relâchez et attrapez un autre point à droite. Déplacez-vous à gauche le long des rebords, lancez et grappin et remontez ainsi devant l'entrée du temple.

Abattez les Lycans qui débarquaient, regardez la scène durant laquelle des fées vous ouvrent la porte et entrez.

Dans le hall, remarquez la présence d'un cadavre et d'une statue d'orbes neutres à droite. Fouillez d'abord le cadavre pour obtenir une gemme d'ombre, repérez un crochet sur le rebord du mur à gauche du cadavre et utilisez le grappin pour le détruire.

Grimpez sur les rebords ainsi créés, traversez le gouffre à l'aide du grappin et récupérez une gemme de lumière auprès du cadavre.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin, remplissez les barres de magie et entrez dans la cour suivante.

Tournez le mécanisme pour ouvrir les grilles et entrez. Abattez les Lycans devant la porte puis suivez le chemin de gauche. Assommez le Warg qui vous attaque, chevauchez-le et suivez cette fois le chemin qui est à droite de la porte. Grimpez sur les branches et atteignez une tour.

D'abord, tuez le Warg, montez les quelques marches à droite et récupérez une gemme d'ombre. Les escaliers à gauche mènent vers une statue de santé. Prenez ensuite le passage de droite, sautez par-dessus le vide et abattez les Lycans qui arrivent.

Ensuite, tournez le mécanisme dans le mur et appuyez sur une touche au bon moment pour ouvrir la porte. Entrez, repérez un point d'ancrage à gauche des interrupteurs dans le mur et agrippez-le. Balancez-vous dans les airs et agrippez un autre point d'ancrage à l'extérieur. Grimpez aux rebords jusqu'au sommet, récupérez une première fée, remplissez les barres de magie auprès d'un statue d'orbes neutres (au sud) et descendez via le rebord.

De retour près des mécanismes du mur, activez d'abord la magie de l'ombre et activez celui au milieu et celui de droite. Ensuite, activez la magie de lumière et allumez le mécanisme à gauche.

Par la suite, prenez la sortie qui est à droite et utilisez le grappin à trois reprises pour traverser. Dans l'autre tour, suivez le chemin qui mène à gauche et abattez le Lycanthrope. Ramassez le bâton au sol, insérez-le dans le mécanisme du mur et tournez-le au bon moment pour ouvrir la porte. Ensuite, reprenez le bâton, retournez à droite à l'intérieur de la tour et utilisez-le pour ouvrir la seconde porte à droite.

Passez d'abord cette porte, grimpez aux rebords de droite et atteignez le sommet de la tour. Récupérez la seconde fée, redescendez et passez cette fois la porte à gauche.

Traversez à l'aide du grappin, avancez à gauche et utilisez à nouveau le grappin pour remonter jusqu'au rebord.

Déplacez-vous à gauche, grimpez vers les autres rebords et utilisez à nouveau le grappin pour remonter. Avant de vous hisser au dessus du dernier rebord qui mène au sommet de la tour, partez au sud et récupérez une gemme de vie auprès du cadavre. Ensuite, grimpez jusqu'au sommet de la tour et récupérez la dernière fée.

Descendez via le rebord de droite, descendez en rappel et repérez un rebord à mi-chemin. Attrapez-le pour atteindre le cadavre à l'intérieur et récupérez ainsi une gemme de l'ombre. Ensuite, descendez en rappel jusqu'au sol et repérez un point d'ancrage près du trou, à gauche. Utilisez-le pour descendre vers l'entrée et retournez dans la cour où se trouve le mécanisme à tête de taureau.

En ouvrant les grilles, trois Lycanthropes arrivent, bousillent le mécanisme et vous attaquent. Abattez-les un par un, utilisez la chaine pour agripper le crochet à droite de la porte et révélez ainsi des rebords.
Grimpez dessus pour atteindre l'autre porte, approchez-vous-en et utilisez les trois fées pour l'ouvrir.

Le seigneur noir des Lycans

Remplissez vos barres de santé et de magie, sautez vers l'arène et préparez-vous à affronter le seigneur des Lycans.

Boss : le seigneur des Lycans
Le combat contre le maitre des loups se divise en trois phases. Dans la première phase, l'ennemi prend une forme humaine et utilise un marteau pour vous attaquer. Esquivez toujours ses attaques et enchainez avec un combo. Répétez cette technique, utilisez la magie de la lumière pour remplir vos PV et celle de l'ombre pour augmenter la force de vos coups.

Dans la seconde phase du combat, l'ennemi se transforme en une bête féroce. Effectuez toujours une attaque puissante suivie d'une esquive, restez patient et vigilant et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit battu.

Dans la dernière phase du combat, le seigneur des Lycans devient invisible et invulnérable aux coups. Pour l'achever, vous devez d'abord détruire toutes les statues qui se trouvent autour de l'arène puis appuyer sur les touches d'attaques spéciales au bon moment.

Après le combat, sautez par-dessus le vide et grimpez aux rebords pour achever ce niveau

Chapitre 4

La forteresse de la montagne

Avancez le long de la montagne, remplissez les barres de magie et avancez. Récupérez un parchemin auprès du cadavre à gauche et approchez-vous de la porte. Activez la magie de l'ombre, maintenez la touche L2 enfoncée et chargez en direction de la porte pour la défoncer.

Avancez jusqu'à l'intersection, partez à droite et récupérez une gemme de vie en fouillant le cadavre. Revenez à l'intersection partez cette fois à gauche et agrippez le rebord du mur externe. Déplacez-vous à gauche, sautez sur d'autres rebords et atteignez une autre section de la forteresse.

Abattez les petits Trolls qui arrivent, prenez de l'élan, appuyez deux fois sur le joystick gauche pour effectuer un sprint et sautez pour traverser le gouffre.

Repérez tout de suite un mur à droite, utilisez la magie de l'ombre, chargez et placez le joystick dans la direction du mur pour le détruire. Fouillez le cadavre, récupérez la gemme de l'ombre et repartez à gauche.

Approchez-vous du premier ravin, agrippez le premier point d'ancrage et remontez jusqu'au rebord au lieu de sauter à gauche. Déplacez-vous à droite pour repérer un autre point d'ancrage et remontez ainsi jusqu'à la corniche. Récupérez une gemme de lumière en fouillant le cadavre et redescendez.

Traversez cette fois à gauche, longez la montagne et utilisez le sprint pour traverser le prochain gouffre. Récupérez un parchemin en fouillant le prochain cadavre, poursuivez à gauche et grimpez au rebord de la montagne. Déplacez-vous à gauche, remontez à l'aide du grappin et grimpez à d'autres rebords. Repérez un autre point d'ancrage et remontez. Attaquez rapidement les petits Trolls qui arrivent et sécurisez la zone. Lorsque la passerelle commence à s'effondrer, attendez que des débris tombent à droite et sautez.

Utilisez le grappin pour traverser et attaquez la main de l'ogre. Effectuez des attaques puissantes, appuyez sur la touche qui s'affiche lorsqu'il vous attrape et dégagez ainsi le passage.

Traversez à l'aide du grappin, faites le plein d'orbes neutres et préparez-vous à affronter l'Ogre.

Boss : Ogre
D'abord, esquivez ses attaques et effectuez un combo puissant. Attaquez sa main ou son corps, répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit étourdi et que sa main commence à briller.

A ce moment, attrapez-la et appuyez sur n'importe quelle touche au bon moment pour lui crever un oeil. Ensuite, refaites la même technique, attaquez-le jusqu'à ce que sa main devient accessible. Effectuez alors la séquence qui suit et crevez-lui le second oeil. Dans la dernière phase, esquivez ses frappes, attendez qu'il crie dans votre direction et agrippez ainsi son visage. Réalisez la dernière séquence d'attaque spéciale et achevez ainsi cet Ogre.

Après le combat, partez à droite et traversez le ravin. Avancez tout droit puis prenez le couloir de droite. Sprintez pour traverser le ravin et repérez une statue au bout du couloir. Donnez-lui un coup de poing puissant pour la déplacer, suivez le chemin jusqu'au bout et fouillez le cadavre pour obtenir une gemme de lumière.

Ensuite, revenez au couloir et partez cette fois à gauche. Suivez le chemin de gauche, grimpez sur le rebord qui est à votre droite et utilisez le grappin pour atteindre une grande cour remplie d'ennemis. Abattez rapidement les petits Trolls, assommez le grand Troll qui arrive et chevauchez-le. Utilisez-le pour détruire la porte et entrez.

A présent, montez les marches et faites la connaissance de Chupacabra. Ce dernier vous vole vos reliques et vous devez le retrouver. Descendez alors les marches pour le trouver en bas mais il s'enfuit. Escaladez alors les rebords qui sont au nord et atteignez une autre zone. Avancez à gauche, dépassez la statue d'orbes neutres et grimpez aux rebords. Sautez à droite, utilisez le grappin pour atteindre une poutre puis laissez-vous tomber et attrapez le

Chupacabra.

Maintenant que vous avez repris vos biens, sautez à droite, faites le plein de magie et retournez en haut des marches. Approchez-vous de la porte au fond, utilisez la magie et chargez vers la porte pour la défoncer.

La sorcière corbeau

D'abord, fouillez le cadavre en bas des marches et obtenez un parchemin. Ensuite, montez les escaliers, fouillez un autre cadavre et récupérez une gemme de lumière.

Passez par la brèche dans le mur près des marches, sautez d'abord à gauche pour atteindre une corniche puis accrochez-vous au rebord et utilisez le grappin pour atteindre une grotte.
Entrez-la, fouillez le cadavre sur la gauche et obtenez une gemme d'ombre. Ensuite, grimpez sur le rebord qui se trouve à gauche de la dépouille et défoncez la porte pour revenir au point de départ.

Ressortez, partez cette fois à droite et escaladez les rebords. Utilisez le grappin pour remonter, déplacez-vous ensuite à gauche le long des rebords et agrippez un autre point d'ancrage. Remontez jusqu'à la vitre, balancez-vous contre le mur et pénétrez ainsi à l'intérieur du temple.

Attaquez trois fantômes, achevez-les puis montez les marches en haut à droite. Montez à l'aide du grappin, avancez vers la salle suivante et abattez trois autres fantômes. Faites attention aux champs électriques au sol et abattez-les.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez un point d'ancrage sur votre gauche et agrippez-le. Déplacez-vous à droite le long du rebord, atteignez la corniche et avancez à droite jusqu'au balcon extérieur. Récupérez une gemme de vie, faites le plein de magie et grimpez au rebord de gauche. Escaladez les rebords, déplacez-vous à gauche puis à droite et atteignez le sommet de la tour.

Boss : Malphas
Au début du combat, éloignez-vous du corbeau, attendez qu'il vous attaque avec un oeuf et renvoyez-le sur lui. Ensuite, attaquez les homme-corbeaux qu'il envoie et frappez-le de la même manière (en renvoyant les oeufs). Dès qu'il est assommé, approchez-vous de lui et agrippez-le. Appuyez ensuite de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran et écrasez-le ainsi au sol. En retombant, il sera étourdi. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il se relève et répétez toute cette opération une seconde fois. Enfin, attaquez-le une troisième fois et agrippez son crâne pour l'éliminer une fois pour toutes.

Chapitre 5

Suivez le chemin, abattez quelques Gobelins et suivez l'un des deux chemins car ils se rejoignent aussitôt. Dès qu'ils se rejoignent, avancez légèrement et repérez une entrée à droite. Détruisez le mur en chargeant, fouillez le cadavre et récupérez une gemme de vie.

Revenez au chemin principal et avancez jusqu'au campement des Gobelins. Abattez ceux qui vous attaquent et partez à la recherche du Chupacabra qui vous a volé vos reliques. Prenez le chemin de droite, avancez tout droit et remplissez vos PV.

Dans le prochain campement, abattez les Gobelins, assommez un sanglier et chevauchez-le. Utilisez-le pour détruire la porte et entrez.

Pourchassez le Chupacabra, grimpez aux poutres en bois et atteignez la corniche. Avant de sauter à gauche, relâchez une fée pour le distraire et attrapez-le. Remarquez également la présence d'un cadavre et une statue d'orbes neutres dans la cave derrière le Chupacabra.

Maintenant que vous avez repris tous vos pouvoirs, descendez et suivez le chemin de gauche. Abattez les Gobelins du prochain campement, avancez et sautez pour revenir au chemin principal.

Partez directement au sud pour revenir au premier campement et repartez à nouveau à droite pour récupérer quelques gemmes. Au premier croisement, prenez à gauche, défoncez le mur et obtenez une gemme de vie auprès du cadavre.

Revenez au croisement, suivez le chemin de droite et repérez un autre mur que vous pouvez détruire. Fouillez le cadavre, obtenez une gemme de l'ombre et retournez au campement.

Partez maintenant à gauche, détruisez le mur qui bloque le chemin, remplissez les barres de magie et avancez jusqu'à ce que le niveau s'achève.

Village de Wygol

Avancez tout droit jusqu'au cimetière et attaquez les Gooles qui sortent du trou. Dès que vous avez un moment de répit, agrippez la statue, appuyez sur la touche qui s'affiche pour avoir de l'aide de Zobek et appuyez sur les autres touches pour fermer le trou.

Lorsque l'autre trou se forme, frappez d'abord la statue avec le gantelet pour la rapprocher du trou puis refaites la même opération pour le fermer.

Enfin, avancez vers le troisième trou, au nord, fouillez d'abord un cadavre à droite et obtenez une gemme d'ombre.

Ensuite, repérez une statue à gauche mais vous ne pourrez pas la déplacer. Allez derrière le mur fragile à gauche, chargez pour le détruire et entrez. Déplacez la statue près du trou avec un coup de poing puis bouchez-le à l'aide de Zolek.

Une fois que ceci est fait, chargez devant la porte métallique et foncez pour la détruire. Avancez dans la cour, récupérez un parchemin en fouillant le cadavre à droite et entrez dans l'église. Montez les marches pour améliorer votre arme, utilisez la roue qui est à gauche et ouvrez ainsi la porte.

Catacombes de l'Abbaye

Avancez jusqu'à l'arène et abattez les vampires. Récupérez le pieu au sol, placez-le dans le mécanisme et tournez-le. Demandez à Zolek de tenir le mécanisme et passez rapidement la porte. Activez la magie de l'ombre, donnez ainsi un coup de poing derrière la statue et détruisez la grille.

Revenez dans l'arène, nettoyez les vampires restants et reprenez le pieu. Passez la porte, utilisez-le pour tourner le mécanisme de gauche, reprenez le pieu et passez la porte qui s'ouvre. Avancez jusqu'à la prochaine zone, placez le pieu dans le mécanisme, au nord, et tournez-le. Demandez à Zobek de tenir le levier et placez-vous rapidement sur la plateforme au-dessus des chaines.

Une fois que la plateforme arrive du côté droit, avancez au sud, ignorez d'abord les quelques marches qui mènent à la première clé et poursuivez au sud. Prenez les marches à gauche, fouillez le cadavre et obtenez une gemme de vie. Ensuite, montez les marches que vous aviez ignorées, récupérez la première clé et sautez à gauche pour revenir en arrière.

A présent, reprenez le pieu et retournez jusqu'à la salle circulaire. Tournez le second mécanisme à droite et passez la porte qui s'ouvre. Dans le couloir un piège se déclenche. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran jusqu'à ce que Zobek vous vienne en aide. A ce moment, avancez vers la dalle suivante et appuyez à nouveau sur les touches qui s'affichent. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez au fond du couloir. Récupérez la seconde clé, retournez à la salle précédente. Insérez les deux clés et franchissez la porte.

Montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la cour. Après la courte scène, avancez et traversez la cour à droite. Repérez un mur fragile à droite, chargez et détruisez-le. Récupérez le pieu à l'intérieur, sortez et insérez-le dans le mécanisme.

D'abord, repoussez les Gooles puis tournez le mécanisme jusqu'à ce que la pointe du pieu se dirige vers le nord. Demandez à Zobek de tenir le mécanisme à votre place et courez rapidement à droite puis au sud pour entrer dans le trou noir pour vous téléporter. Fouillez ainsi le cadavre pour obtenir une gemme de lumière, grimpez sur les rebords de droite et revenez dans la cour.

Refaites la même opération et dirigez cette fois la point à droite. Allez fouillez un second cadavre, obtenez un parchemin

et tournez le mécanisme pour sortir. Enfin, dirigez la pointe vers le sud, téléportez-vous ainsi vers la porte de sortie et résolvez ainsi cette énigme. Il ne reste plus qu'à passer la porte.

Bibliothèque de l'abbaye

Avancez dans le couloir jusqu'au croisement, poursuivez d'abord au nord et récupérez une gemme de lumière auprès du cadavre. Ensuite, revenez au croisement et prenez à gauche pour entrer dans la bibliothèque.

Après la scène, affrontez les chevaliers et éliminez-les. Dans l'autre pièce de la bibliothèque, tournez la statue pour qu'elle se dirige vers la porte nord et donnez-lui un coup de poing pour la déplacer. Tournez la statue à nouveau pour rediriger la lumière vers la porte et entrez.

Dans la salle suivante, déplacez la première statue vers le sud et entrez dans le couloir à gauche. Allez au sud-ouest, fouillez un cadavre et récupérez une gemme de lumière.

Ensuite, avancez à droite et poussez une autre statue vers le nord. Enfin, revenez à la première statue et dirigez la lumière vers la seconde porte pour l'ouvrir.

Entrez, montez les marches et affrontez quelques Diablotins. Avant d'approcher la statue, repérez d'autres marches au nord et prenez-les. Fouillez le cadavre et obtenez une gemme de l'ombre.

Ensuite, approchez-vous de la première statue que vous rencontrez et frappez-la par le nord puis par la droite pour la placer devant la lumière. Tournez-la et dirigez la lumière vers la seconde statue plus loin. Ensuite, approchez-vous de cette dernière et poussez-la à droite jusqu'à ce que la lumière passe à travers une brèche dans le mur.

Ensuite, descendez les escaliers que vous n'aviez pas empruntés et atteignez l'autre côté de la bibliothèque. Ignorez la première statue, repérez un mur fragile sur votre gauche et détruisez-le en chargeant.

Entrez, affrontez le chevalier et poussez la statue vers le nord. Tournez-la afin de diriger la lumière vers la porte nord et défoncez cette dernière. Retournez ensuite vers la statue que vous avez ignorée et déplacez-la au nord puis à gauche afin de rediriger la lumière vers la porte de sortie. Enfin, entrez et achevez ce niveau.

La tour de l'abbaye

Avancez jusqu'à la sortie, prenez à droite et abattez les ennemis qui arrivent. Ensuite, prenez le passage de droite et partez d'abord au sud du corridor pour obtenir une gemme de vie.

Ensuite, repartez au nord et sortez à gauche. Avancez, récupérez le parchemin auprès du cadavre et sautez par-dessus le ravin en sprintant. Agrippez le pont basculant, appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'étaler et traversez-le.

Abattez les ennemis, actionnez le mécanisme pour ouvrir la grille au nord et suivez le chemin. Montez les marches, sautez sur le rebord de droite et déplacez-vous vers la droite. Grimpez sur les autres rebords, agrippez un point d'ancrage et remontez. Balancez-vous à droite, accrochez-vous au rebord et accédez à la tour.

A présent, effectuez un sprint au nord et sautez par-dessus le vide pour vous accrocher au rebord du mur. Déplacez-vous à gauche jusqu'au mur de l'autre côté, laissez-vous tomber sur la première corniche que vous apercevez et récupérez la gemme de vie.

Ensuite, revenez à droite le long du rebord et sautez sur le mur opposé. Déplacez-vous à nouveau, resautez vers le mur opposé et grimpez aux rebords. Utilisez le grappin pour remonter, balancez-vous à gauche, sautez et agrippez un autre point d'ancrage dans les airs. Remontez enfin jusqu'à la vitre et sautez pour la défoncer.

Brauner

Remplissez vos barres de magie, la jauge de santé et utilisez le grappin pour traverser les flammes. Affrontez les quelques vampires qui sont présent, conservez vos PV et vos barres de magie et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Brauner
Pour battre ce vampire, esquivez d'abord ses attaques, attendez qu'il vous lance son arme et renvoyez-la-lui. Répétez cette attaque à trois reprises puis agrippez-le pour réaliser les touches d'attaques spéciales. Une fois que ses ailes sont détruites, attaquez-le avec la magie de l'ombre et esquivez ses attaques. Videz sa jauge de santé et effectuez l'attaque finale pour l'achever.

Egouts du château

Suivez le chemin et entrez dans les égouts du château. D'abord, descendez dans la boue, récupérez un parchemin auprès du cadavre et traversez la boue vers la droite pour trouver un autre cadavre possédant une gemme de l'ombre. Ensuite, remontez en grimpant sur le rebord qui est à gauche de la grille, activez le levier en haut et revenez d'abord au premier levier.

Activez-le, effectuez un sprint à droite du second levier et dépassez le jet de boue. Dans la section nord, activez le mécanisme puis affrontez les squelettes qui vous attaquent. Détruisez les os pour qu'ils ne reviennent pas à la charge, activez le mécanisme à nouveau et passez enfin la porte que vous avez ouverte en premier.

Effectuez un sprint pour sauter par-dessus le brouillard empoisonné et passez la grille. Frappez le bouton sur le mur gauche, sprintez dans le couloir lorsque les piques sont rabaissées puis activez la magie de l'ombre et lancez un couteau vers le même bouton. Enfin, utilisez le grappin pour remonter et achever ainsi ce niveau.

Chapitre 6

Cour du château

Grimpez jusqu'au rebord, délacez-vous à droite le long de la poutre et utilisez le grappin pour trouver la sortie du puits. Avancez à gauche, repérez un rebord dans le mur situé près de la statue de santé et grimpez dessus. Déplacez-vous à droite, dépassez ainsi la clôture et descendez.

Avancez à gauche, affrontez deux armures puis activez le mécanisme et descendez dans le trou avant qu'il ne se referme.

Tout de suite après, repérez un mur à moitié détruit à gauche et chargez pour le détruire. Fouillez le cadavre pour trouver une gemme de vie et ressortez. Abattez les squelettes et chevauchez le Warg qui arrive. Utilisez-le pour grimper sur la colonne de droite, tuez-le et abattez les vampires.

Ensuite, descendez par le trou au nord et suivez le chemin jusqu'au corridor qui comprend un mécanisme et une grille. Abattez d'abord les trois squelettes qui jaillissent, ouvrez la porte et montez les longs escaliers.

Jardin labyrinthe

Avancez tout droit, dépassez le puits et entrez dans le jardin. Une fois que vous avez abattu les créatures néfastes dans cette cour, vous avez trois chemins possibles. Prenez d'abord le chemin de gauche, poursuivez toujours à gauche et repérez une voie bloquée par mur susceptible d'être détruit. Chargez pour le défoncer, récupérez la gemme de lumière et revenez à l'entrée du jardin.

Prenez cette fois le chemin qui est à l'extrême droite, avancez jusqu'à l'intersection et prenez au nord. Abattez les créatures, utilisez la chaine pour détruire la statue sur votre gauche et récupérez ainsi une gemme de vie à l'intérieur.

Ensuite, revenez à l'intersection précédente et partez cette fois au sud. Repérez une section du pont sur votre gauche, ignorez-la pour l'instant et allez à droite. Repérez un pilier dans le couloir du milieu, donnez-lui un coup de poing et rejoignez-la au fond. Grimpez à son rebord, déplacez-vous vers l'autre côté et sautez vers l'autre pilier, à droite.

Descendez, partez au sud puis à droite. Abattez les créatures puis affrontez une araignée géante et chevauchez-la.

Partez au nord, utilisez-la pour dégager la porte, revenez en arrière, suivez le chemin de droite et dégagez une autre

porte.

Suivez ce chemin pour revenir à l'entrée du jardin, allez là où vous avez remarqué la présence d'un pont et utilisez l'araignée pour établir un pont en toile. Traversez-le, récupérez une gemme d'ombre auprès du cadavre et revenez en arrière.

Retournez là où vous avez trouvé l'araignée, chevauchez une autre araignée et partez cette fois en bas à gauche pour établir un autre pont en toile. Traversez-le et approchez-vous du dispositif avec les statues. Sélectionnez la statue qui est à l'extrême droite, tournez-la vers la droite à deux reprises et l'énigme est résolue.

Récupérez la clé du vampire, rebroussez chemin et passez cette fois la porte qui est à moitié ouverte. Montez les marches, insérez la clé dans la serrure de la prochaine porte et passez.

Effectuez un sprint pour traverser le ravin, regrimpez aux mêmes rebords que lors du premier chapitre et ouvrez enfin la grande porte avec la clé du vampire.

Hall du château

Après la scène cinématique, abattez les quelques vampires et approchez-vous des fenêtres à gauche. Détruisez d'abord les planches, tirez le rideau pour faire entrer la lumière et arrêter ainsi l'arrivée des vampires. Ensuite, tirez les rideaux des autres fenêtres et déplacez la statue à gauche afin que la lumière traverse le hall jusqu'à la grille au nord.

Ouvrez cette dernière en actionnant le mécanisme, entrez dans le second hall et abattez les ennemis qui arrivent. Ouvrez rapidement les autres fenêtres à gauche, repoussez ainsi l'attaque de l'ennemi et ouvrez la grille qui est à droite.

Entrez dans la salle suivante, repérez d'abord une bibliothèque sur votre gauche et attaquez-la pour révéler des rebords. Grimpez dessus, fouillez le cadavre sur la corniche et obtenez une gemme de vie. Redescendez, déplacez la statue à gauche puis hors de la salle et tournez-la afin de diriger la lumière vers la grille qui est à l'intérieur de la pièce.

Maintenant que la grille est ouverte, retournez dans la pièce et passez-la. Remplissez vos barres de magie, utilisez la magie de la lumière pour actionner les interrupteurs à droite et au milieu. Utilisez la magie de l'ombre pour actionner les interrupteurs restants, y compris ceux qui sont à droit et à gauche de la grille.

Maintenant que la grande porte est ouverte, retournez au hall et affrontez la horde de vampires qui arrivent. Repoussez-les le temps que la porte s'ouvre et entrez.

Après la scène, jouez aux échecs avec la jeune fille et gagnez. Par la suite, avancez à droite pour trouver une gemme de lumière auprès du cadavre et prenez la sortie gauche.

Réfectoire

Avancez tout droit, remplissez les barres de magie auprès de la statue d'orbes neutres et prenez à droite.

Après la courte scène, descendez les escaliers et éliminez les Goules. Ensuite, entrez dans la pièce à gauche et récupérez un morceau du chaudron. Revenez en arrière et placez-le.

Récupérez un gigot dans le chaudron, retournez dans la salle à manger et posez-le sur le cercle au sol. Sonnez la cloche pour que les Goules arrivent et grimpez rapidement à l'aide du grappin.

Dans la cave, avancez jusqu'à l'intersection et entrez dans la cavité de droite. Récupérez une gemme d'ombre puis repartez à gauche et atteignez ainsi la cuisine.

Boss : le boucher maléfique
Le combat contre le boucher n'est pas très difficile ; utilisez la magie de l'ombre pour augmenter la puissance de vos attaques et frappez-le. Faites attention lorsqu'il lance des flammes et éloignez-vous de lui. Reprenez les assauts jusqu'à ce qu'il abdique. Lorsqu'il met un chaudron sur son crane, esquivez rapidement ses frappes et effectuez des attaques aériennes pour frapper le chaudron. Enfin, réalisez l'attaque spéciale et abattez-le.

Apres le combat, récupérez la clé qu'il laisse par terre et utilisez-la pour sortir de la cuisine. Retournez dans la petite pièce où se trouve le chaudron et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Récupérez la gemme de vie, sortez et reprenez la clé.

Ensuite, revenez près de la statue d'orbes neutres et prenez le couloir de gauche. Utilisez la clé pour ouvrir la porte au fond et entrez. Traversez le couloir, affrontez un chevalier et utilisez un cristal pour vous débarrasser rapidement de lui.

Enfin, approchez-vous des interrupteurs qui sont sous les statues et utilisez la magie de l'ombre et de la lumière pour les activer. De gauche à droite, activez-les dans l'ordre suivant : Lumière-lumière-ombre-ombre-lumière-ombre.

Avant de prendre la porte et achever ce niveau, repérez un point d'ancrage à droite, grimpez dessus et escaladez les poutres. Marchez sur les planches et les poutres et atteignez ainsi une gemme de l'ombre.

Chapitre 7

Balcon

Abattez les vampires qui vous attaquent puis avancez jusqu'au balcon. Approchez-vous du rebord de droite, laissez-vous tomber et traversez les poutres. Dès que vous remettez les pieds sur terre ferme, partez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous vers la gauche, remontez pour trouver le cadavre et récupérez une gemme de l'ombre.

Revenez en arrière, prenez cette fois le second chemin (à droite) et abattez des fantômes. Ensuite, grimpez sur les rebords du pilier de gauche et remontez sur le toit.

A présent, allez à gauche, ne descendez pas la pente et repérez un rebord. Grimpez dessus, descendez, allez à droite et utilisez le grappin pour vous accrocher au point d'ancrage. Ne descendez pas en rappel, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre le rebord du pilier à gauche. Déplacez-vous à gauche, descendez et entrez dans la seconde pièce à gauche.

Abattez les squelettes pour qu'ils laissent la clé du balcon, récupérez-la ainsi qu'une gemme de lumière auprès du cadavre. Ensuite, remontez sur le toit, descendez la pente et ouvrez la porte grâce à la clé. Escaladez le mur d'en face et entrez.

A l'intérieur, suivez le chemin qui mène au sud et récupérez une gemme d'ombre auprès du cadavre.

Ensuite, avancez au nord-est de la pièce et interagissez avec le Puzzle qui permet d'ouvrir la porte. Vous devez changer la couleur de tous les clapets du rouge au vert. Pour cela, relâchez une boule à gauche, cinq boules au milieu puis une dernière boule à droite. Enfin, passez la porte et achevez ce niveau.

Labo électrique

Entrez dans le labo électrique, frappez le bouton jaune au sol avec le gantelet pour couper le courant et avancez. Frappez le second bouton à droite, avancez et frappez le troisième, en haut à gauche. Maintenant que la voie est libre, passez la porte et avancez dans le couloir.

Dans la salle suivante, frappez le bouton à l'entrée et partez à gauche. Récupérez la gemme de lumière auprès du cadavre au sud puis déplacez le pilier de droite puis celui au nord. Appuyez à nouveau sur le premier bouton et déplacez le pilier jusqu'au générateur au milieu.

Ensuite, frappez le nouveau bouton au nord-est de la salle, revenez au premier bouton, frappez-le et partez à gauche jusqu'à la statue d'orbes neutres. D'abord, absorbez les orbes et faites le plein de magie. Ensuite, activez la magie de l'ombre et lancez un couteau vers le second interrupteur pour dégager ainsi le passage. Répétez la même opération pour libérer l'accès à la porte et entrez.

Ensuite, avancez dans le couloir et atteignez la troisième salle. Suivez le chemin qui mène à gauche, chargez et détruisez le mur de briques à gauche.

Frappez le bouton au sol, suivez le chemin qui vient d'être débloqué et frappez le second bouton au sol. Récupérez la lentille rouge en haut et préparez-vous à affronter une araignée robot après la scène.

Boss : Araignée robot
Au début du combat, esquivez ses attaques et ses faisceaux électriques et attaquez-la. Lorsqu'elle se place sur le cercle pour se recharger, frappez le bouton au sol pour inverser le courant et lui infliger ainsi des dégâts. Répétez cette technique trois fois et le robot sera achevé.

Après le combat, allez vers le levier au centre de la pièce et tournez-le à deux reprises dans le sens des aiguilles d'une montre. Allez au sud, frappez le bouton au sol et retournez au levier. Tournez-le également à deux reprises dans le même sens, allez au bouton qui se trouvait derrière le mur que vous avez détruit au début et frappez-le. Avancez au sud, frappez un nouveau bouton et retournez au levier.

Tournez-le deux fois (même sens), avancez au nord et attendez qu'une plateforme arrive sur la droite. Prenez-la, repérez un cadavre dans le coin et récupérez une gemme de vie. Ensuite, continuez sur la plateforme qui part au sud, repérez un dernier bouton et frappez-le. Une fois que l'accès est dégagé, passez la porte et achevez ce niveau.

Observatoire chromatique

D'abord, remplissez vos barres de magie puis activez le levier près de la statue. Poussez la lentille rouge et passez la porte qui vient de s'ouvrir.

Eliminez les vampires et approchez-vous des dalles au sol. Activez la magie de l'ombre, chargez et déplacez Gabriel dans le sens des flèches. Ensuite, montez les marches à droite et allez récupérer la lentille verte. Affrontez le fantôme pour rouvrir la grille et retournez dans la salle principale.

Actionnez la statue, combinez la lentille verte et rouge et passez la porte qui s'ouvre.
Refaites la même opération, résolvez l'énigme et fouillez le cadavre pour obtenir la lentille bleue. Dégommez les deux fantômes et retournez à la salle principale.

Actionnez le levier, combinez les lentilles verte et bleue et réveillez ainsi une armure que vous devez combattre. Après le combat, inspectez l'emplacement de l'armure et récupérez la gemme de lumière.

Ensuite, combinez la lentille bleue et la rouge et entrez par la porte qui s'ouvre. Après la scène cinématique, vous devez combattre de grands toutous.

Boss : Jouets de Laura
Pour les combattre, repérez le son qu'ils émettent avant d'attaquer et esquivez aussitôt que vous l'entendez. Utilisez la magie de l'ombre pour les attaquer, esquivez leurs frappes et utilisez un cristal si vous en disposez.

Chapitre 8

Mur extérieur

Dès que vous reprenez le contrôle de Gabriel, repérez un petit rebord à droite de la corniche et accrochez-vous. Déplacez-vous à droite, sautez sur un autre rebord et utilisez le grappin pour remonter. Continuez à escalader d'autres rebords jusqu'à ce que vous atteigniez le sommet.

En haut, utilisez la statue de santé pour remplir vos PV, avancez et tournez immédiatement à gauche pour trouver un cadavre contenant une gemme de l'ombre. Ensuite, avance au milieu de la cour et affrontez plusieurs vampires et squelettes.

Par la suite, approchez-vous de la grille au centre et actionnez les interrupteurs avec de la magie pour ouvrir la porte. En ce qui concerne les interrupteurs de gauche, à partir du sud vers le nord, activez lumière, lumière puis ombre. Pour les interrupteurs de droite, activez lumière, ombre et ombre.

Maintenant, passez la porte, descendez les marches et traversez le pont. Dans l'arène, abattez les Diablotins qui arrivent puis actionnez le levier et sprintez vers l'ouverture dans la grille pour sortir.

Descendez les escaliers (à gauche), fouillez le cadavre dans la pièce et récupérez la clé de la tour. Affrontez les fantômes qui débarquent, tournez le levier pour ouvrir la porte et sortez.

Montez les escaliers, traversez le pont à droite et entrez dans la tour. Repérez un cadavre à gauche près de la statue, prenez la gemme de lumière qu'il détient puis utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez.

Tour de l'horloge

Avancez, marchez sur les poutres et atteignez une plateforme au fond de la pièce. D'abord, sautez à gauche pour atteindre une autre plateforme et récupérez la gemme de lumière.

Ensuite, revenez en arrière et sautez sur la plateforme mobile à droite. Sautez sur la plateforme tournante, attendez qu'elle tourne à droite et grimpez aux rebords du mur. Déplacez-vous à droite, attendez que la roue s'arrête et passez à traverse le trou de cette dernière.

Ensuite, attendez qu'une plateforme arrive sous vos pieds, laissez-vous tomber et sautez à droite d'une plateforme à l'autre. Remontez au niveau supérieur à l'aide de la plateforme basculante et atteignez le balcon.

Chargez pour tourner le levier, traversez la poutre puis continuez à gauche. Agrippez le point d'ancrage, balancez-vous contre le mur à plusieurs reprises et remontez lorsque le courant cesse. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et laissez-vous tomber sur la plateforme tournante. Sautez sur le balcon puis sur la plateforme qui tourne de l'autre côté.

Ensuite, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à droite jusqu'au balcon. Sautez sur le prochain balcon, sprintez à droite et sautez pour atteindre le rebord du mur. Déplacez-vous à droite, descendez d'un rebord, sautez vers un autre rebord à droite et atteignez le balcon qui contient une statue d'orbes neutres.

Remplissez vos barres de magie, apprenez l'ordre d'activation du courant électrique et sautez à deux reprises au bon moment. Ensuite, attendez la prochaine séquence et grimpez ainsi sur tous les rebords.

A présent, avant de continuer à gauche, sautez sur le balcon de droite et récupérez une gemme de vie. Enfin, sautez à gauche et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine section. Tournez le levier au milieu et préparez-vous à combattre le robot de tout à l'heure.

Boss : Monstruosité mécanique
Effectuez les mêmes techniques d'attaque réalisées lors du premier combat, utilisez la magie d'ombre pour lui infliger d'importants dégâts et effectuez la séquence d'attaque spéciales pour l'achever.

Après le combat, tournez le levier et montez sur la plateforme du milieu.

Orlox

Boss : Orlox
Le combat contre Orlox peut s'avérer long. En effet pour le battre, vous devez l'attaquer jusqu'à ce que sa jauge de santé soit presque vide. A ce moment, il s'en ira boire le sang d'un Lycan pour se régénérer. Attaquez-le rapidement pour l'arrêter et attaquez le Lycan par la même occasion pour l'empêcher de boire une nouvelle fois.

Cependant, Orlox dispose de plusieurs Lycans que vous devez à chaque fois éliminer avant d'effectuer la séquence d'attaque spéciale. Soyez patient et abattez Orlox.

Après le combat, repérez le Lycan qui brille à droite de la grande porte et récupérez une gemme d'ombre.

Ensuite, interagissez avec le puzzle au sol et résolvez-le pour ouvrir la porte. Déplacez-le sang d'un réservoir à l'autre jusqu'à ce que vous atteignez le dernier, en haut.

Salle du trône

Remplissez les barres de magie, montez les marches et repérez un cadavre à mi-chemin. Prenez la gemme de lumière et continuez à monter jusqu'au temple.

Boss : Camilla
Le combat se divise en trois phases. Dans la première phase, Carmilla vous attaque de loin et vous envoie des vampires. Abattez-les, évitez ses coups magiques et conservez vos barres de magie.

Dans la seconde phase, Carmilla change de forme et vous attaque en personne. Concentrez-vous sur elle et réalisez des attaques puissantes avec de la magie d'ombre. Videz ainsi sa jauge de santé et réalisez la séquence d'attaque spéciale.

Dans la dernière phase, Carmilla commence à vous attaquer avec un groupe de chauve-souris. Esquivez-les lorsqu'elle effectue cette attaque et continuez à frapper de la même manière jusqu'à ce qu'elle lance une attaque magique. A ce moment, appuyez sur les touches au bon moment et touchez-la avec le gantelet. Réalisez ensuite la dernière séquence d'attaque spéciale et achevez-la.

Chapitre 9

Forêt d'ossements

D'abord, partez au sud-ouest de la zone et récupérez une gemme auprès du cadavre.

Allez derrière la structure par laquelle vous êtes arrivé et obtenez une gemme de lumière. Ensuite, partez au nord jusqu'au mur de la montagne et utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre les rebords élevés. Grimpez à gauche, remontez les plates-formes et suivez le chemin.

Sprintez, utilisez les ailes de Séraphe pour traverser le gouffre et continuez. Si vous tombez, abattez les Trolls, grimpez au rebord et utilisez le grappin pour remonter.

Avancez jusqu'à la prochaine zone, combattez les créatures bizarres et sécurisez la zone. Ignorez la voie qui s'est libérée au nord et partez d'abord à gauche. Suivez le chemin, effectuez un sprint et sautez par-dessus le gouffre en utilisant les ailes de Séraphe.

Après ce saut, vous pouvez atterrir dans deux endroits superposés. Tentez de déclencher les ailes au dernier moment du saut pour atteindre d'abord la section élevée. Entrez dans la cour, fouillez le cadavre à gauche pour obtenir une gemme d'ombre et abattez les créatures qui arrivent.

Ensuite, effectuez un sprint et un saut pour revenir à l'endroit précédent et ressautez une nouvelle fois afin d'atteindre la grotte inférieure. Traversez la grotte, utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre le point d'ancrage. Agrippez-le et utilisez les ailes une seconde fois pour atteindre un autre point d'ancrage.

Dès que vous mettez les pieds sur terre, un Chupacabra vous vole tous vos médaillons et reliques. Grimpez directement sur le rebord de droite, récupérez la gemme de vie et grimpez à nouveau jusqu'à une nouvelle grotte. Affrontez un Troll, chevauchez-le, détruisez les deux rochers qui bloquent le passage et trouvez ainsi le Chupacabra.

Maintenant que vous avez repris tous vos biens, revenez là où vous avez trouvé le Chupacabra et suivez le chemin. Prenez votre élan, effectuez un sprint et utilisez les ailes pour traverser le ravin. Ensuite, sautez une nouvelle fois avant que les plates-formes ne s'effondrent et agrippez rapidement un rebord avant de tomber. Grimpez ensuite sur les rebords, déplacez-vous à gauche et avancez.

Utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre le point d'ancrage, agrippez-le et atteignez ainsi les rebords du mur d'en face. Grimpez dessus, remonte ainsi vers le chemin et avancez pour achever le niveau.

Bruyère de la souffrance

Après la scène cinématique, partez au sud et récupérez une gemme une gemme d'ombre.

Ensuite, repartez et prenez à gauche jusqu'au village. Approchez-vous de la roue et secouez-la pour disperser les corbeaux. Avancez, abattez les petites créatures qui arrivent et secouez une autre roue.

Boss : l'épouvantail
Ce boss est facile à battre. Utilisez la magie de l'ombre et attaquez pour l'abattre en un rien de temps.

Après le combat, récupérez la clé qu'il laisse et secouez la roue à proximité. Secouez une autre roue sur la droite et suivez le chemin de gauche.

Au bout du chemin, utilisez la chaine pour détruire les poutres en bois et avancez. Avant de secouer la roue, repérez un cadavre à gauche et prenez la gemme de lumière. Ensuite, faites fuir les corbeaux et revenez là où vous avez combattu l'épouvantail.

Prenez cette fois à droite, secouez la roue dans le coin puis secouez l'autre roue à droite. Suivez les corbeaux et secouez à chaque fois la roue jusqu'à ce qu'ils réveillent le second épouvantail.

Abattez-le, revenez à la roue qui se trouve dans le coin près de la cabane et suivez un nouveau chemin au sud. Détruisez les planches qui bloquent le passage, entrez, récupérez une gemme de lumière et secouez la roue pour disperser les corbeaux. Enfin, il ne reste plus qu'à secouer les roues pour diriger l'une des nuées de corbeaux vers le dernier épouvantail.

Abattez-le pour obtenir la dernière clé, allez à droite sous la baraque et obtenez une gemme de vie. Enfin, revenez au tout début du niveau et prenez l'élévateur en haut des marches.

Boite de musique

Lorsque vous reprenez le contrôle de Gabriel, récupérez le cylindre vert au sud et insérez-le dans la machine à droite.

Activez les cylindres, avancez dans le couloir de gauche et récupérez d'abord la gemme de lumière auprès du cadavre. Ensuite, effectuez un sprint pour le traverser avant que le piège ne se referme et récupérez le cylindre rouge.

Entrez dans le spectre de téléportation à gauche et revenez au point de départ.
Insérez le cylindre rouge à la place du vert et insérez le vert en seconde position.

Activez la musique, partez immédiatement vers le couloir de droite, attendez que les plates-formes se lèvent et traversez-les. Lorsque la partition verte commence, partez dans le couloir de gauche et effectuez un sprint pour éviter les piquets. Récupérez ainsi le cylindre violet et revenez en vous téléportant.

Insérez le nouveau cylindre dans la machine et placez-le en seconde position.

Refaites le même chemin que lorsque le cylindre rouge était en marche puis prenez à droite lorsqu'elle change au violet. Effectuez une roulade pour passer sous les rouages et récupérez le cylindre jaune plus loin.

Insérez le cylindre jaune dans la machine, placez-le en seconde position et lancez la musique. Prenez cette fois le couloir nord et sautez sur les plates-formes. Lorsque la partition jaune commence à jouer, prenez le couloir de gauche, attendez que le feu cesse de souffler et traversez rapidement. Récupérez ainsi le cylindre bleu et revenez au début du niveau.

Insérez le cylindre bleu dans la machine et placez les couleurs dans l'ordre suivant. De gauche à droite : Rouge, bleu, violet, jaune et vert.

Lancez la musique, traversez le couloir au nord et continuez toujours au nord. Passez les champs électriques en avançant au bon moment, poursuivez ensuite dans le couloir nord et effectuez une roulade pour passer sous les rouages. Lorsque la partition jaune commence à jouer, prenez à gauche et passez les pièges de flammes pour trouver une gemme de vie.

Revenez au début du niveau, refaites le même chemin jusqu'à ce que vous passiez grâce à une roulade puis prenez le couloir de droite. Traversez rapidement le corridor et atteignez ainsi la rose blanche.

Chapitre 10

Cimetière des Titans

Sautez par-dessus le vide, escaladez le mur à gauche du point lumineux et sautez à droite. Grimpez à d'autres rebords, utilisez le grappin et montez à nouveau. Utilisez le grappin une seconde fois, escaladez et sautez pour atteindre d'autres rebords à droite. Enfin, remontez pour sortir de la grotte.

Une fois dehors, descendez via les rebords et les points d'ancrage et atteignez la terre ferme. Avancez près du lac empoisonné, utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre le rocher au milieu du lac et répétez la même opération pour atteindre la zone à gauche.

Abattez les ennemis et les squelettes qui arrivent, poursuivez à gauche et descendez dans le thorax d'un squelette de titan. Prenez la gemme de lumière auprès du cadavre et rebroussez chemin.

Traversez le lac empoisonné à nouveau et retournez au point de descente. Effectuez un sprint à droite, sautez et utilisez les ailes pour atteindre le bras. Répétez la même opération et atteignez la plateforme élevée en face.

Eliminez le monstre en forme de cercueil, récupérez le morceau de rune qu'il laisse et suivez d'abord le chemin de gauche. Récupérez une gemme de vie au bout et revenez sur vos pas. Placez le morceau de la rune dans son emplacement se trouvant près du bord et suivez le nouveau passage.

Effectuez un sprint, utilisez les ailes et sautez vers la plateforme inférieure. Ensuite, sautez vers une autre plateforme au nord et partez d'abord à droite.

Montez la pente, entrez dans la grotte et prenez l'accès invisible à droite.

Abattez deux cercueils dans la cour, récupérez la clé et revenez à la plateforme. Sautez cette fois à gauche, atteignez une autre ruine et partez d'abord à droite pour trouver un cadavre comprenant une gemme d'ombre. Ensuite, suivez l'autre chemin et placez la rune dans le premier emplacement.

Maintenant que le Titan a tendu le bras, repassez sous ce dernier et effectuez un double saut pour l'atteindre. Ensuite, courez à droite et sautez au-dessus du lac pour atteindre une autre section.

Fouillez le cadavre pour obtenir une gemme de lumière, combattez trois cercueils et récupérez ainsi la troisième rune. Grimpez sur le rebord, courez le long du bras et effectuez un double saut pour revenir à l'endroit précédent.

Insérez la seconde rune dans son emplacement, revenez devant le Titan et combattez des squelettes. Ensuite, escaladez les rebords, marchez sur le bras du Titan et sautez dans les airs pour achever ce niveau.

Cime de feu

Dans ce niveau, vous devez combattre Pan qui prend une forme de chevalier.

Boss : Pan
Au début du combat, vous n'avez aucun pouvoir. Effectuez simplement des attaques lourdes, esquivez et videz progressivement sa jauge de santé.

Après quelques coups, effectuez la séquence d'attaque spéciale et reprenez la magie de la lumière. Répétez la même technique une seconde fois, frappez-le et récupérez la magie de l'ombre. Utilisez la magie contraire à celle qu'il utilise et achevez-le une fois pour toutes.

Cimetière du feu

Courez tout droit, effectuez un double saut et agrippez le rebord d'en face. Déplacez-vous rapidement à gauche avant que les rebords ne s'écroulent puis sautez sur le rebord de gauche. Escaladez les autres rebords, sautez sur le mur de droite et remontez jusqu'à la plateforme. Partez au nord, descendez dans le gouffre et grimpez aux rebords à l'autre bout pour atteindre l'autre côté du ravin. Récupérez la gemme de lumière, redescendez dans le gouffre et grimpez pour revenir en arrière.

A présent, repérez un rebord juste avant le chemin que vous avez emprunté et agrippez-le. Déplacez-vous rapidement à gauche avant qu'il ne s'écroule et accrochez-vous au point d'ancrage pour descendre. Dans la section suivante, avancez jusqu'à la statue de santé et remplissez vos PV. Ensuite, courez en direction du gouffre, sautez dans les airs et déployez vos ailes pour atteindre un point d'ancrage.

Dès que vous remontez, un Chupacabra vous vole vos médaillons et vos reliques. Lorsque vous reprenez le contrôle du personnage, partez d'abord à gauche et récupérez une gemme de vie auprès du cadavre au bord. Ensuite, revenez au point de départ et partez à droite. Au prochain croisement, prenez au nord et repérez un autre cadavre dans une cavité qui est sur la gauche.

Revenez sur vos pas, prenez un cristal et insérez-le dans le mécanisme, sur la droite. Tournez le pilier pour rediriger la lumière vers l'entrée de la zone et déplacez-le vers le masque avec l'autre pilier.
Ensuite, revenez auprès du pilier, dans le coin, et frappez-le avec la chaine pour le déplacer le long du chemin, au nord. Tournez-le afin de diriger la lumière vers la structure du milieu puis reprenez le cristal.

Allez maintenant sur le flanc gauche de la zone, insérez le cristal dans un autre mécanisme et poussez la statue. Redirigez la lumière vers le sud, allez chercher un autre pilier au sud et poussez-la à gauche pour rediriger la lumière vers la structure.

Enfin, capturez le Chupacabra, reprenez vos objets et partez au nord. Dans cette zone, abattez d'abord la horde de zombies puis frappez les deux gongs afin de créer une résonance capable d'ouvrir la porte. Effectuez un petit sprint si nécessaire, ouvrez ainsi la porte puis remplissez vos barres de magie et entrez.

Crématorium

Dès le début, avancez et affrontez plusieurs cercueils jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Ensuite, remplissez toutes vos jauges et entrez pour affronter un boss.

Boss : Fossoyeur
Esquivez les attaques du Fossoyeur, enchainez avec des frappes lourdes et infligez-lui d'importants dégâts.

Une fois qu'il a subi assez de coups, ouvrez d'abord la porte en activant le mécanisme puis effectuez la séquence d'attaque spéciale.

Après le combat, déplacez-vous rapidement à droite et remontez sur la plateforme. Escaladez les rebords et utilisez le grappin pour remonter. Escaladez d'autres rebords, sautez sur la passerelle qui est à gauche et remontez aussi grâce au grappin.

En vous accrochant au rebord du mur circulaire, partez d'abord à droite, montez et récupérez la gemme d'ombre. Ensuite, revenez rapidement à l'endroit où se trouve le point d'ancrage et escaladez les rebords qui sont au-dessus. Effectuez un double saut pour atteindre le prochain rebord et lancez le grappin sur le prochain point.

Escaladez la structure, déplacez-vous sur la poutre et agrippez un dernier point d'ancrage.

Chapitre 11

L'abîme du nécromancien

Avancez vers le mécanisme, descendez d'abord le long des rochers à gauche et récupérez une gemme d'ombre auprès du cadavre. Ensuite, remontez et activez le mécanisme.

Pour résoudre cette énigme, choisissez à gauche le signe du zodiaque qui ressemble à la lettre M. Au milieu, choisissez le chiffre 24 et à droite, choisissez la pleine lune. Ensuite, suivez le nouveau chemin et traversez-le.

Dans la prochaine plateforme, vous devez résoudre une autre énigme. En effet, vous devez frapper les plaques au sol afin de diriger la lumière le long du chemin indiqué sur le portail. Pour la résoudre, frappez une plaque blanche (à l'extrémité), orange, blanche, blanche, verte, jaune, verte, blanche, blanche, orange et blanche. Résolvez ainsi l'énigme, prenez la nouvelle entrée et entrez dans le portail de téléportation.

Abattez les Faucheurs, partez au sud du portail et trouvez un cadavre contenant une gemme de vie.

Ensuite, traversez le portail pour sortir en haut à droite de la zone et effectuez un double saut pour atteindre la corniche de gauche, au-dessus du portail. Grimpez sur le rebord d'en face, sautez à droite et interagissez avec la porte magique.

A présent, attendez que la plateforme mobile arrive et atteignez-la. Refaites la même opération avec les deux autres plates-formes et atteignez ainsi une grande plateforme plus en hauteur. Combattez les Faucheurs, effectuez un sprint et utilisez les ailes de Séraphe au dernier moment pour atteindre les rebords de la plateforme. Ensuite, sautez d'une plateforme à l'autre et entrez dans le prochaine porte magique.

Boss : Nécromancien
Ce combat n'est pas difficile ; effectuez des attaques lourdes avec la magie de l'ombre, repoussez la horde de zombies qu'il envoie et éliminez-le en effectuant une attaque spéciale.

Après le combat, deux portes magiques s'offrent à vous. Prenez d'abord celle de droite et entrez. Tournez à gauche, effectuez un double saut pour traverser le gouffre et essayez d'entrer par le portail élevé. A votre sortie, vous arrivez sur la plateforme élevée (en haut à gauche). Fouillez le cadavre à proximité, prenez la gemme de lumière et passez dans le téléporteur le plus proche.

Ensuite, retournez dans la première section de la zone, entrez dans le portail qui est à droite et effectuez un double saut dans les airs pour atteindre la porte magique en hauteur. A présent, trouvez le bon timing et entrez par le portail afin de tomber directement sur la plateforme. Attendez que cette dernière se déplace à gauche, sautez sur les rebords et escaladez-les jusqu'à ce que vous aboutissiez devant la porte magique.

Entrez, abattez la horde de Faucheurs de cette cave, frappez l'interrupteur verdâtre au sol et passez la porte magique. De retour au point de départ, passez cette fois la porte de gauche.

Sur la plateforme suivante, allez d'abord à droite, courez pour atteindre le portail, effectuez un double saut dans les airs et agrippez le point d'ancrage pour atteindre la plateforme élevée à droite. Franchissez la porte magique, frappez le second interrupteur verdâtre et rebroussez chemin.

Entrez à nouveau par la porte magique de gauche et partez cette fois à gauche de la plateforme. Sautez sur le rebord du rocher, déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber dans le portail. Lancez le grappin aussitôt que vous réapparaissez et atteignez ainsi la prochaine plateforme.

Abattez les Faucheurs puis descendez à droite pour vous accrocher aux rebords de la plateforme. Grimpez à gauche, remontez à l'aide d'un grappin et atteignez ainsi le dernier interrupteur. Frappez-le et traversez la porte magique.

Maintenant, passez l'entrée qui est débloquée et entrez par la porte magique. Abattez un autre Nécromancien et entrez par la porte magique qui vient d'apparaitre.

A présent, vous devez escalader plusieurs rebords et des points d'ancrage pour trouver la sortie. Effectuez d'abord un double saut à gauche et accrochez-vous aux rebords. Grimpez à droite, remontez et utilisez le grappin.

Balancez-vous pour atteindre la plateforme de gauche et escaladez les rebords. Remontez, effectuez un double saut à gauche pour atteindre d'autres rebords et grimpez. Ensuite, sautez d'un point d'ancrage à l'autre et rejoignez ainsi la prochaine plateforme.

Sautez dans le portail, lancez le grappin en sortant et entrez ainsi dans un second portail avant de lancer à nouveau le

grappin pour remonter encore. Enfin, effectuez un sprint et un double saut pour traverser le ravin et passez la dernière porte magique.

Dracoliche

Boss : Dracoliche
Dans ce combat, attendez que la créature volante passe au-dessus de vous et lancez le grappin sur l'ossement.

Sautez sur les vertèbres de droite, poursuivez jusqu'à leur extrémité et agrippez-les. Sautez d'un os à l'autre puis accrochez-vous à celui qui se trouve sous le monstre. Grimpez à nouveau, sautez d'une vertèbre à l'autre et poursuivez ainsi jusqu'à la première rune. Détruisez-la, escaladez les autres vertèbres qui apparaissent et atteignez une seconde rune.

Ensuite, continuez jusqu'aux rebords du thorax et détruisez une troisième rune. Retournez en grimpant aux vertèbres et détruisez ainsi une quatrième rune.

Lorsque l'ennemi s'effondre contre la plateforme, agrippez-vous à sa gueule et frappez la rune avant qu'il ne crache son rayon. Répétez cette opération deux à trois fois et achevez ainsi le dragon une fois pour toutes.

Chapitre 12

Le combat final

Boss : Satan
Le combat final se divise en deux phases. Dans la première phase, utilisez la magie contraire à celle qu'il utilise et attaquez-le. Esquivez, frappez et faites attention aux sorts qu'il lance sur le sol. Repérez la couleur du sort et activez la magie identique à la couleur pour ne pas subir le sort. Aussi, faites attention aux Faucheurs qu'il invoque et alternez entre les deux magies pour les éliminer en un seul coup. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, il sera étourdi mais il place une barrière protectrice pour vous empêcher d'approcher. A ce moment, activez la magie semblable à la couleur de la barrière et changez pour avancer progressivement jusqu'à lui. Effectuez alors l'attaque spéciale, appuyez sur les touches au bon moment et envoyez-le au sol.

Dans la seconde phase, l'ennemi lancera plusieurs astéroïdes en plus de ses attaques habituelles.

Repérez les ombres des astéroïdes pour les éviter et continuez à l'attaquer de la même manière. Lorsqu'il est assommé, traversez à nouveau les cercles magiques, qui sont mobiles cette fois, et effectuez la seconde séquence d'attaque spéciale. Félicitations ! Vous avez complété Castlevania : Lords of Shadow !

RÉFÉRENCE À DAY OF THE TENTACLE

Dans le niveau La Tour de l'Abbaye, ramassez le parchemin à gauche, dès le début du niveau. Le soldat mentionne Soeur Laverne et Frère Bernard, et signe son message par H. Il s'agit d'une référence à Laverne, Bernard et Hoagie les trois héros du jeu d'aventure Day of the Tentacle.

Castlevania : Lords of Shadow - Mirror of Fate HD

© Konami / MercurySteam Entertainment 2013

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Crédits

Terminez le jeu pour débloquer les crédits dans les Bonus.

Cut-scene bonus : "Des voies séparées"

Terminez le jeu à 100% pour voir une séquence spéciale.

Mode Hardcore

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Gabriel Belmont

Note : Solution réalisée sur la version 3DS.

Cette première mission dans la peau de Gabriel Belmont fera office de didacticiel et vous permettra de prendre connaissances des commandes de base. Commencez par avancer vers la droite. Eliminez les ennemis qui se dressent devant vous en suivant les instructions données à l'écran.

Acte 1 : Simon Belmont

Le village maudit

A la fin de la cinématique, vous vous retrouverez dans le village maudit. Eliminez les ennemis et continuez votre progression vers la droite. En chemin vous trouverez une fontaine de vie, utilisez-là pour recouvrer votre santé si nécessaire.

Une fois dans le premier bâtiment tirez la caisse en bois vers la gauche de façon à pouvoir grimper à l'étage. A mi-chemin, sautez sur la plateforme de gauche pour récupérer un parchemin. Ce type d'objet vous permettra d'en savoir davantage sur l'histoire mais également d'obtenir des points d'expérience supplémentaires. Poursuivez vers la droite, activez le levier et récupérez la hache de lancer. Cette arme est particulièrement utile pour briser les armures des adversaires à distance et combattre les ennemis volants.

Poursuivez votre progression vers la droite tout en éliminant les zombies. Plus loin, détruisez les tonneaux comme suggéré afin de récupérer des munitions supplémentaires.

Mur extérieur

Continuez à progresser vers la droite jusqu'à ce que le marqueur d'objectif soit mis à jour. En chemin vous trouverez une fontaine de vie ainsi qu'un nouveau parchemin.

Descendez le long de la paroi jusqu'à atteindre un chemin que vous pouvez emprunter. Juste après avoir dépassé la cascade, sur votre droite, en haut d'une corniche, vous apercevrez un objet que vous pourrez récupérer quand vous obtiendrez la croix de combat. Descendez pour récupérer le parchemin sur le chevalier mort. Progressez sous la cascade jusqu'à apercevoir un spectre masqué.

Avant de le rejoindre, plongez dans l'eau et nagez vers la gauche pour récupérer un nouveau parchemin (vous trouverez une source d'oxygène au sol en chemin). Juste au-dessus de cette source d'oxygène se trouve une carte du bestiaire (zombi).

Une fois ces deux objets récupérés, remontez à la surface et avancez vers la droite.

Grottes oubliées

Juste après l'entrée, vous trouverez une fontaine de vie. Poursuivez vers la droite tout en éliminant les ennemis. Si vous tombez dans l'eau, remontez à la surface en utilisant les corniches tout en évitant les attaques éclair des monstres marins.

Sautez sur la corde et profitez-en pour récupérer le trésor posé sur la corniche à droite. Continuez à grimper en utilisant les corniches et en sautant de plateforme en plateforme. Poursuivez vers la gauche jusqu'à trouver une seconde corde suspendue. Avancez en prenant garde à éviter les jets de vapeur (sautez vers l'avant).

Après avoir éliminé quelques ennemis supplémentaires, suspendez-vous sur le pont brisé puis sautez sur la plateforme de gauche (notez la présence d'un trésor en haut à gauche, accessible avec la croix de combat).

Poursuivez vers la gauche, grimpez le long de la paroi tout en évitant le jet de vapeur. Poursuivez vers la droite, vous trouverez une fontaine de vie ainsi qu'un nouvel objet inaccessible pour le moment (croix de combat requise). Sautez de plateforme en plateforme jusqu'à trouver une fontaine magique (inutilisable lors de la première exploration).

La chute d'eau sur la droite vous empêchant de progresser, escaladez la paroi sur la gauche. Poursuivez votre avancée en prenant garde à éviter le jet de vapeur dans le boyau (faite une roulade). Prenez garde à ne pas entrer en contact avec la flaque verte, sautez sur la corniche à gauche. Une fois arrivé à destination, vous récupérez l'esprit de Belnades, invoquez-le immédiatement et combattez les nombreux ennemis qui se dresseront devant vous.

Une fois la victoire acquise, revenez sur vos pas, rechargez votre jauge de magie grâce à la fontaine magique (couleur jaune) que vous trouverez en chemin puis traversez la chute d'eau grâce au pouvoir protecteur de l'esprit de Belnades.

Chutes mortelles

Veillez à activer l'esprit de Belnades pour traverser la chute d'eau puis continuer à progresser vers la droite jusqu'à trouver une grosse caisse en bois. Grimpez et sortez sur la corniche à droite pour recharger la jauge de magie et récupérer des munitions. Redescendez, tirez la caisse vers la gauche pour pouvoir grimper le long de la paroi et emprunter le chemin de gauche situé à l'étage.

Traversez la première chute d'eau sous la protection de l'esprit de Belnades. Avant de traverser la seconde, sautez sur la plateforme située en hauteur à droite pour récupérer un nouveau parchemin (veillez à recharger la jauge en utilisant la fontaine magique).

Revenez sur vos pas afin de poursuivre la progression vers la gauche. Après avoir combattu un ennemi, rechargez la jauge de magie grâce à la fontaine située dans l'alcôve sur la gauche. Poursuivez vers la droite. Traversez la première chute d'eau, utilisez le rebord pour grimpez et continuez par la gauche.
Tirez la caisse vers la droite de façon à la faire tomber à l'étage inférieur. Tirez de nouveau la caisse vers la droite en traversant une nouvelle cascade. Faites une halte avant de traverser la troisième cascade : grimpez sur la caisse de façon à pouvoir accéder à la fontaine magique située en hauteur.

Une fois la jauge rechargée, continuez à tirer la caisse vers la droite jusqu'au mur. Consommez la fontaine magique située dans le recoin, grimpez sur la caisse et poursuivez l'exploration de la grotte en suivant le chemin de gauche (notez les deux emplacements accessibles avec la croix de combat ainsi que la position du parchemin). Il vous suffira ensuite de grimper le long des parois en suivant le seul chemin possible jusqu'à la surface.

Une fois de retour à l'air libre, tournez à gauche, marquez la position de la zone accessible avec la croix de combat (il vous faudra combattre quelques ennemis). Poursuivez vers la droite, éliminez les zombies puis grimpez sur l'échafaudage. Poursuivez vers la droite jusqu'à un embranchement.

Récupérez les munitions dans les tonneaux en haut puis empruntez le chemin du bas. Rechargez votre jauge de magie puis prenez l'ascenseur. En suivant le chemin de gauche, vous trouverez un trésor à piller. Remontez vers la droite par le conduit pour accéder à la zone suivante.

Hall du château

Vous voici enfin dans l'enceinte du château. Commencez par faire le plein de haches de lancer en brisant les tonneaux qui se trouvent sur la gauche. Rechargez votre jauge de santé en utilisant la fontaine de vie, récupérez le parchemin au sol et préparez-vous à affronter votre premier boss : le gardien de nuit.

Ce boss invoque régulièrement des sbires, veillez à les éliminer en priorité. Il est également capable de vous plonger dans l'obscurité. Lorsque ce que cela se produit, vous devrez simplement veiller à esquiver les attaques de sa lanterne. A intervalles réguliers, il vous plaquera au sol, utilisez l'action contextuelle demandée pour vous dégager de son emprise. Le reste du temps, esquivez, parez et utilisez les combos les plus puissants contre lui pour l'affaiblir. Une fois le boss très faible, son corps deviendra argenté/brillant, c'est à ce moment que vous devrez utiliser le coup de grâce (gâchette R) puis exécuter les actions contextuelles demandées.

A la suite du combat, vous pourrez recharger votre jauge de magie et obtenir une nouvelle entrée de bestiaire. Rejoignez le fond de la salle à droite pour ramasser un nouveau parchemin et marquer la position d'une zone accessible grâce à la croix de combat. Prenez l'ascenseur pour rejoindre l'étage inférieur.

Salle des gardes

Dès votre arrivée, marquez la position du point d'ancrage rouge situé en hauteur. Activez la protection de Belnades puis actionnez le levier qui vous permettra de relever la herse. Eliminez les gêneurs et empruntez le chemin du haut à l'embranchement. Grimpez, traversez le rayon rouge sous la protection de Belnades puis revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement.

Cette fois, empruntez le chemin du bas, restaurez votre santé à la fontaine de vie puis quittez la salle par la droite.

Geôles

Avancez vers la droite, sautez dans le chariot et actionnez la manivelle à l'aide de la touche contextuelle demandée. Une fois quelques zombies éliminés, notez la présence d'un point d'ancrage pour la croix de combat puis descendez le long de la paroi.

Une fois arrivé à l'étage inférieur, progressez vers la droite jusqu'à l'ascenseur en prenant soin d'éviter le jet de vapeur. Eliminez les ennemis, récupérez le parchemin sur le sol et poursuivez vers la droite.

C'est à cet instant que vous obtiendrez la fiole d'huile capable de faire de lourds dégâts et de détruire les os des soldats squelettes. Faites-en bon usage lors du combat qui vous opposera à une bonne demi-douzaine de ces créatures. Une fois la victoire acquise, poursuivez sur la droite pour rejoindre les geôles inférieures.

Geôles inférieures

Commencez par vous rendre sur la plateforme supérieure de droite pour faire le plein de munitions. Revenez au point de départ, poussez la caisse à droite de façon à pouvoir l'utiliser pour passer par-dessus le haut mur de pierre.

Une courte séquence cinématique vous indiquera la position d'une zone accessible une fois que vous aurez obtenu la croix de combat (en haut à droite). Notez cette position avant de descendre à l'étage inférieur. Après avoir combattu quelques squelettes, récupéré le parchemin à droite et fait le plein de magie, pénétrez dans le tunnel sur la gauche.

Libérez-vous de l'emprise du squelette qui tentera de vous freiner en utilisant l'action contextuelle demandée. Le chemin de gauche étant inaccessible pour le moment (porte verrouillée), poursuivez vers la droite et montez dans l'ascenseur pour rejoindre le niveau suivant.

Prison verticale

Ce niveau se présente comme une salle à énigme, le but du jeu sera d'actionner des leviers pour libérer les eaux de façon à pouvoir rejoindre l'issue qui se trouve à droite de la carte.

Avancez vers la droite jusqu'au premier levier et actionnez-le. Rejoignez la gauche de l'écran en nageant, puis sautez de plateforme en plateforme jusqu'à rejoindre la salle ou se trouve le second levier. Plongez de nouveau dans l'eau vers la gauche, glissez-vous dans un tunnel et remontez jusqu'à trouver le troisième levier à actionner. La porte s'ouvrira automatiquement.

Récupérez le parchemin qui se trouve dans la geôle du milieu, grimpez sur le toit et utilisez la corde pour rejoindre la salle sur la droite de la pièce. Grimpez le long du mur de droite en prenant soin d'éviter les jets de vapeur. Sautez sur le toit de la geôle puis laissez-vous glisser le long de la tyrolienne. Avancez vers la gauche pour rejoindre le niveau suivant.

Cuisines

Notez la présence d'une entrée du bestiaire derrière la porte fermée, puis poursuivez votre progression. Une fois dans les cuisines, ramenez la caisse vers la gauche de façon à pouvoir grimper à l'étage supérieur et piller le trésor. Empruntez l'ascenseur qui se trouve à droite de l'écran.

Une fois la cinématique terminée, éliminez tous les ennemis présents dans la salle en veillant à esquiver leurs attaques et les projectiles qu'ils jetteront sur vous. Une fois la zone nettoyée, poursuivez en direction de la gauche, glissez-vous sous la paroi et actionnez le levier pour libérer un passage menant à la salle des gardes.

Dans la salle des Gardes, récupérez l'entrée du bestiaire " Charog volant " puis tirez le levier afin de pouvoir récupérer le parchemin situé quelques étages plus haut. Retournez sur vos pas jusqu'au niveau de la cheminée. Dirigez-vous vers le haut (prenez soin d'éviter le jet de vapeur) pour rejoindre la pièce suivante.

Le Théâtre

Commencez par gagner les hauteurs jusqu'à la scène. Notez la présence d'une zone accessible à l'aide de la croix de combat (sur la corniche située à droite, à l'étage). Après avoir triomphé des marionnettes macabres en esquivant leurs assauts une fois la cinématique terminée, vous serez libre d'emprunter la porte de droite vers l'entée.

Montez à l'étage supérieur et éliminez les quelques marionnettes qui tenteront de vous freiner dans votre progression. Laissez-vous tomber à l'étage inférieur puis obliquez vers la gauche pour récupérer un nouveau parchemin.

Glissez-vous dans le tunnel sur la droite de la pièce puis remontez le long de la cheminée. Sautez pour récupérer l'entrée de bestiaire " marionnette macabre " avant de rejoindre la salle suivante à l'étage. Débarrassez-vous des harpies puis prenez l'ascenseur situé sur la droite de l'écran. Il ne vous restera plus qu'à éliminer quelques harpies supplémentaires avant de rejoindre la Salle de Bal.

Salle de Bal

Avancez en direction de la gauche jusqu'à faire la rencontre d'une meute de loups garous. Pour en venir à bout plus facilement, utilisez les attaques chargées ou les attaques à distance (hache) afin de briser leur garde.

Une fois les monstres mis hors d'état de nuire, sautez sur la plateforme en hauteur et faites un long saut depuis le

rebord de façon à pouvoir récupérer l'entrée du bestiaire " Loup garou " suspendue dans le vide.

Notez la présence de la marque rouge (croix de combat requise) en hauteur sur le côté gauche, puis empruntez la porte située tout à gauche pour quitte la salle.

Cour

Tout ce que vous devrez faire pour venir à bout de ce niveau c'est de le traverser ! Notez tout de même le point d'ancrage pour la croix de combat situé juste au-dessus de la porte à gauche de l'écran.

Bibliothèque

Une fois dans la bibliothèque, avancez vers la gauche. Accroupissez-vous pour passer dans le tunnel étroit situé sous l'escalier jusqu'à trouver un pupitre sur lequel sont posés des grimoires. Interagissez avec cet objet et préparez-vous au combat. Détruisez les grimoires en priorité puis attaquez-vous à chacune des créatures " invoquées ".

Pour information, à gauche vous trouverez une statue que vous pouvez déplacer. Malheureusement, sans la croix de combat, vous n'aurez pas la possibilité d'aller plus haut. Notez cette position pour y revenir plus tard.
Une fois la cinématique passée, revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée de la bibliothèque et montez les escaliers. Avancez vers la droite, notez la présence d'un point d'ancrage pour la croix de combat et livrez bataille contre un dernier ennemi. Récupérez le parchemin posé au sol.

Escaladez la paroi murale jusqu'à trouver un nouveau grimoire. Si votre santé n'est pas au maximum, n'hésitez pas à utiliser la fontaine de vie située entre le premier grimoire et le second sur lequel repose la croix de combat que vous convoitez.

Une fois que vous en aurez pris possession, vous serez expulsé dans la cour en contrebas.

Cour

Traverser la cour sera moins facile que lors de votre première exploration puisque cette fois, un boss plutôt mal intentionné vous attendra. C'est à cet endroit que vous pourrez enfin récupérer la croix de combat.

Ce boss invoque des squelettes en continu, veillez donc à ne pas trop vous attarder sur eux. Concentrez-vous principalement sur le boss qui en plus de ses attaques chargées, invoquera régulièrement une pluie de météores que vous devrez éviter.

En phase 2, le nécromancien se protège derrière ses boucliers : repérez les zones " saines " et allez au contact pour frapper le boss jusqu'à ce que l'on vous indique les actions contextuelles à effectuer. Veillez également à éviter les arcs lumineux qu'il propulse en votre direction en sautant ou en effectuant des roulades.

Bibliothèque

Maintenant que vous avez obtenu la croix de combat, vous pouvez l'utiliser pour remonter à la bibliothèque en utilisant le point d'ancrage situé au-dessus de la porte, à gauche de l'écran.

Traversez toute la salle, passez sous les escaliers et déplacez la statue de façon à pouvoir accéder à la plateforme repérée lors de votre première visite. C'est à cet endroit que ce trouve un parchemin spécial, le premier livre (sur trois) qui une fois réunis vous donneront accès à un trésor.

Empruntez le chemin caché derrière la statue pour rejoindre le hall du château. Equipé de votre croix de combat, vous pourrez récupérer un nouveau parchemin ainsi que l'entrée de bestiaire " Charog ".

Revenez dans la bibliothèque en empruntant le chemin inverse. Poursuivez jusqu'à l'entrée et montez les escaliers. Montez le plus haut possible (à l'endroit où le nécromancien vous avait projeté à travers le vitrail) et dirigez-vous vers la gauche. Vous pouvez désormais utiliser la croix de combat pour rejoindre l'autre côté de la salle en vous servant du point d'ancrage situé au-dessus du lustre.

Escaladez les parois pour rejoindre la plateforme située un peu plus en hauteur. Vous découvrirez trois téléporteurs magiques menant à différents raccourcis / passages secrets mais permettant surtout d'obtenir l'esprit de Schneider qui confère une force de frappe plus importante à Simon :

Portail vert : geôles inférieures (le portail bleu vous s'activera à la sortie de la zone secrète des geôles inférieures)

Portail rouge : grottes oubliées.

Après avoir visité ces salles secrètes, avancez vers la droite et hissez-vous sur l'escalier. Utilisez la croix de combat pour rejoindre la plateforme située en hauteur sur la droite, vous pourrez récupérer un nouveau parchemin (second livre). Livrez combat contre les deux loups garous et récupérez le parchemin caché derrière le bureau avant de revenir aux escaliers.

Avant de regagner la sortie qui se trouve sur votre droite, faites un détour par la gauche (en utilisant la croix de combat sur les lustres) afin de récupérer le troisième livre. Si vous êtes parvenus à réunir les 3 exemplaires, la porte fermée située sur la plateforme en hauteur et renfermant le trésor s'ouvrira automatiquement (augmentation de la limite maximum de magie).

Revenez sur vos pas et cette fois, empruntez le chemin de droite (utilisez la croix de combat sur les lustres) avancez sur la droite pour rejoindre la sortie.

Fête foraine fabricant

Eliminez les livres et les loups garous (combat d'arène) puis poursuivez votre progression vers la droite pour entrer dans la fête foraine. Approchez-vous du manège. Durant cette séquence, vous devrez éviter les poutres en sautant (lorsqu'elles arrivent par le bas) ou en effectuant une roulade (lorsqu'elles arrivent par le haut). Prenez garde, toucher les grilles électrifiées inverse le sens de rotation du manège.

Une fois la mission accomplie (3 phases) et la cinématique passée, poursuivez vers la droite. Poussez la caisse de façon à pouvoir grimper sur la plateforme située plus en hauteur. Utilisez la croix de combat pour grimper sur le toit du manège et poursuivez vers la gauche jusqu'à trouver l'ascenseur. Avant de l'actionner, continuez sur la gauche et déplacez la caisse en bois de façon à pouvoir récupérer le trésor situé en hauteur (augmentation de la jauge de point de vie). Vous pouvez ensuite actionner l'ascenseur pour quitter cette salle.

Extérieur de la tour

Utilisez le monte-charge pour rejoindre la plateforme supérieure puis le second monte-charge disponible sur la gauche. Vous ne pourrez pas progresser si vous n'avez pas récupéré le pouvoir Esprit de Schneider dans le niveau secret des geôles inférieures accessible via le téléporteur bleu (cf. niveau bibliothèque). L'esprit éloignera la gargouille de façon à ce que vous puissiez sautez de plateforme en plateforme jusqu'à rejoindre le sol ferme sur la droite.

Vous devrez une nouvelle fois faire face à la gargouille. Evitez son jet de flammes en vous plaçant hors de sa portée ou sans son dos. Une fois le monstre parti, sautez sur la gauche pour récupérer le parchemin posé sur la plateforme en contrebas. Escaladez de nouveau jusqu'au sommet puis poussez légèrement la caisse en bois de façon à pouvoir atteindre la fontaine de magie. Sautez sur le rebord de gauche et empruntez la chaîne pas à pas. Utilisez l'esprit de Belnades de façon à vous protéger des jets de flammes de la gargouille.

Une fois la traversée effectuée, vous pourrez grimper sur la plateforme de droite et éliminer pour de bon la gargouille, ce qui, avec l'aide de l'esprit de Schneider, ne devait pas poser problème. Une fois cette tâche accomplie, utilisez la croix de combat pour grimper tout en haut de la tour et effectuez l'action contextuelle demandée pour vous projeter à l'extérieur de la pièce.

Jardins mystérieux

Vous voilà au terme de votre périple. Votre dernière mission sera d'affronter un redoutable succube.
Ce boss ailé est difficilement atteignable, le plus efficace sera donc d'avoir recours aux services de l'esprit de Schneider. Durant la première phase du combat, veillez à esquivez les attaques que vous ne pouvez pas parer et à

éviter les projectiles.

Une fois légèrement affaibli le succube se protègera derrière un bouclier bleu, utilisez la croix de combat afin de le détruire et d'empêcher le succube de le reconstituer.

Enfin, le succube se scindera en 3 entités différentes. Frappez jusqu'à ce que l'un des boucliers devienne " fragile " (il devient transparent), utilisez la croix de combat (gâchette R) pour le détruire. Continuez de combattre le succube jusqu'à ce qu'il déclare forfait. Avancez puis achevez-la avec la croix de combat.

Acte 2 : Alucard

Miroir du destin

Tout ce que vous aurez à faire dans cette zone est de récupérer le parchemin sur la droite avant de regagner l'extérieur en empruntant la porte située à gauche de l'écran. Poursuivez vers la gauche jusqu'au Beffroi.

Beffroi

Continuez à avancer en direction de la gauche pour récupérer un nouveau parchemin puis revenez sur la droite. Vous devrez affronter un couple de gargouilles, veillez simplement à éviter leurs jets de flamme.

Grimpez sur les caisses puis utilisez les rebords pour escalader la paroi jusqu'au sommet afin de récupérer un autre parchemin. Sautez sur la plateforme de gauche, utilisez la croix de combat sur le lustre et la chaine située au centre de la salle pour atteindre la plateforme qui vous permettra de rejoindre la sortie.

Le chemin entre les tours

Dès votre arrivée dans cette salle, vous devrez mener un combat perdu d'avance : en dépit de vos efforts, vous serez obligatoirement mis au tapis après quelques secondes de combat. Une fois la cinématique terminée, vous vous retrouverez sous l'eau.

Alucard disposant du pouvoir de respiration aquatique profitez-en pour aller ramasser un parchemin tout au fond de l'eau au centre de la salle puis l'entrée du bestiaire " succube " qui se trouve tout à gauche.

Pour quitter la pièce, empruntez le tunnel qui se trouve sur le sol, à droite de la zone.

Mine abandonnée

Remontez à la surface et utilisez la fontaine de vie. Escaladez la paroi. Une fois à l'étage, vous obtiendrez automatiquement la première attaque secondaire d'Alucard : l'attaque de Chiroptère. Poursuivez vers la droite et utilisez l'ascenseur.

A l'étage inférieur, vous trouverez deux nouveaux objets à collecter (un parchemin sur la gauche et l'entrée du bestiaire " Têtard Sirénien " dans un recoin à droite). Reprenez l'ascenseur et cette fois dirigez-vous vers la droite.

Sautez de plateforme en plateforme et rejoignez un étage intermédiaire où vous trouverez un nouveau parchemin. Sautez vers le bas. Une fois la zone nettoyée, avancez vers la droite et plongez dans l'eau. Sur votre gauche, vous trouverez un parchemin.

Progressez vers la droite tout en remontant légèrement. Il vous suffira ensuite d'escalader la paroi tout en évitant les jets de flamme jusqu'à atteindre une nouvelle plateforme.

Une fois les harpies éliminées, grimpez dans le chariot. Décalez à peine le chariot vers la gauche de façon à pouvoir sauter en contrebas. Vous pourrez ainsi récupérer l'entrée du bestiaire " Chef des harpies ". Remontez dans le chariot et traversez la pièce tout en éliminant les ennemis que vous croiserez en chemin.

Utilisez l'ascenseur pour remonter à la surface. Vous pourrez reprendre des forces grâce à la fontaine de vie. Continuez votre progression vers la gauche jusqu'à la sortie en prenant garde aux jets de flammes ainsi qu'aux harpies qui vous attaqueront à mi-chemin.

Cuisine

Allez à gauche jusqu'à trouver l'entrée du bestiaire " Sirénien électrique ". Retournez sur vos pas, laissez-vous glisser en bas de la cheminée, avancez sur la gauche et remontez la cheminée suivante pour récupérer un parchemin. Poursuivez votre avancée vers la gauche jusqu'à trouver une cheminée à escalader (prenez garde aux jets de vapeur).

Sautez sur la plateforme en bois située en hauteur et actionnez le levier. Plongez et allez récupérer le trésor caché en bas à gauche de la salle (augmentation de la limite de munitions). Remontez et continuez à progresser vers la gauche. Peu après avoir pénétré dans la cuisine, Alucard obtiendra un nouveau pouvoir magique : la forme de brume.

Pouvoir que vous pourrez rapidement tester en passant à travers les ennemis et traversant la herse à gauche de la salle. Vous pouvez utiliser la fontaine magique en bas des escaliers pour récupérer tout votre mana ni nécessaire. Montez les escaliers, vous trouverez deux nouveaux parchemins (un tout au fond de la salle située sur la droite, un autre dans un recoin à gauche de la dernière cheminée).

Escaladez la cheminée (notez la position de l'entrée du bestiaire inaccessible pour l'heure), et quittez la zone par la seule issue possible (à gauche) en prenant soin de marquer la position du trésor caché à droite sur votre carte.

Théâtre

Avancez vers la gauche. Poussez la caisse vers la droite et rejoignez la plateforme supérieure en utilisant la colonne d'air. Déplacez la caisse magnétique de façon à la relier au bloc situé en haut sur la corniche. Déplacez-les vers la gauche pour ouvrir la trappe.

Empruntez la trappe, utilisez-la fontaine de santé puis gagnez la corniche en hauteur. Décalez le bloc enflammé sous la main " marionnette " afin de la consumer.

Le bloc qui tombe vous permettra de rejoindre l'étage supérieur à gauche.

Déplacez le bloc air sous le tuyau bleu afin qu'il actionne le mécanisme permettant à Alucard de poursuivre sa progression.

Une fois la cinématique terminée, vous vous retrouverez dans une salle énigme. Vous trouverez un parchemin permettant d'acheter des indices à droite de la pièce, au-dessus de la porte.
Résolution de l'énigme
-Déplacez le bloc (poids) sur la zone d'ombre (sous le bras mécanique) de droite. Actionnez le levier de façon à ce que bloc rejoigne la plateforme intermédiaire.
-Déplacez le bloc " feu " sous le bras " marionnette à droite " de façon à libérer le bloc " air ".
-Retournez au levier, actionnez le une fois pour replacer le bloc " poids " sur le sol, tirez-le légèrement vers la gauche.
-Tirez le bloc bleu tout à gauche. Utilisez la colonne d'air pour rejoindre la plateforme la plus haute. Déplacez le bloc aimanté sur le monte-charge puis redescendez actionner le levier pour ramener ce bloc au rez de chaussée. Décalez le bloc aimanté sur la gauche.
-Ramenez le bloc " poids " sous le monte-charge de gauche et actionnez le levier de façon à le placer au niveau intermédiaire. Décalez le bloc aimanté vers la droite puis déplacez le double-bloc vers la droite. La trappe étant ouverte, déplacez le bloc air sous le tuyau bleu. Il ne vous restera plus qu'à faire remonter le bloc feu tout en haut de la plateforme en utilisant le bras mécanique de droite.

Avant de quitter la zone, laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez à gauche pour récupérer un parchemin sur la scène. Explorez la partie droite du bas de la pièce pour rejoindre le raccourci menant aux cuisines. Vous obtiendrez ainsi l'entrée du bestiaire " âme en peine ".

Retournez sur vos pas. Grimpez jusqu'en haut à droite et traversez la salle pour quitter le théâtre.

Terrasse

Peu après avoir emprunté l'ascenseur, vous devez faire face à un mini boss. Gardez vos distances et évitez ses attaques chargées. Veillez à éliminer les adds qu'il invoque régulièrement.

Une fois le monstre affaibli vous pourrez déverser de l'huile sur lui (en utilisant le grappin). Une fois à mi-vie, le boss grimpera sur la plateforme supérieure. Lorsqu'il lance une salve de projectiles, courrez dans le sens opposé de façon à éviter les explosions.

Au terme du combat, vous obtiendrez les griffes de l'ombre qu'Alucard pourra utiliser pour escalader les murs. Utilisez ce nouvel pouvoir pour grimper jusqu'en haut de l'ascenseur en wall jump. Récupérez l'entrée de bestiaire " Ecumeur " puis poursuivez sur la gauche pour accéder à la salle suivante.

Salle de l'horloge

Actionnez le levier et continuez votre progression vers la gauche. Placez-vous au centre de la place et effectuez l'action contextuelle demandée. A la suite de la cut-scene, vous obtiendrez la forme de loup.

Grace à ce nouveau pouvoir, vous pourrez ouvrir la porte verrouillée située sur la corniche en haut à droite. Ramassez le parchemin et poursuivez vers la droite pour atteindre la salle suivante.

Fabrique des jouets

Eliminez les sbires qui se dresseront contre vous puis empruntez l'ascenseur qui se trouve tout à droite. Continuez vers la droite, récupérez le parchemin sur la plateforme située au milieu du rez-de-chaussée.

Poursuivez vers la droite jusqu'à trouver le mur à escalader, tout en prenant soin d'éviter les zones électrifiées et les trous. Allez sur la droite, vous trouverez un autre trésor accessible sous la forme de loup (augmentation de la jauge de vie).

Retournez vers la plateforme centrale, utilisez la plateforme pour rejoindre l'étage inférieur, déplacez le bloc grillagé de façon à pouvoir récupérer le contenu du trésor caché (augmentation de la jauge de magie).

Poursuivez en direction de la gauche jusqu'à atteindre une nouvelle paroi à escalader. Récupérez le parchemin sur la gauche. Une fois sur la plateforme la plus haute. Progressez vers la droite et utilisez la prise murale, exécutez l'action contextuelle indiquée pour rejoindre l'atelier du fabricant.

Atelier du fabricant

Avancez jusqu'au fond de salle à droite pour récupérer un nouveau parchemin. Revenez sur vos pas et escaladez la paroi en utilisant la prise murale tout en évitant les faisceaux électriques (utilisez la forme de vapeur pour vous faciliter la tâche).

Continuez à avancer. Au centre de la pièce, laissez-vous glisser vers le bas puis avancez vers la droite. Utilisez le dash sous forme de vapeur pour traverser le laser rouge, laissez-vous tomber en contrebas pour récupérer un trésor (augmentation de la jauge de point de vie). Escaladez la paroi, récupérez le chronomètre. Ce nouvel objet vous permettra de ralentir le temps et sera nécessaire pour résoudre certaines énigmes.

Revenez au rez-de-chaussée et rebroussez chemin jusqu'à la salle de l'horloge.

La salle de l'horloge

Progressez vers la gauche en utilisant les prises murales. Une fois la cinématique terminée, avancez vers la gauche. Utilisez le chronomètre (chargé au maximum) au moment où les plateformes ne sont pas électrifiées de façon à pouvoir les escalader.

Sur la gauche vous trouverez l'entrée du bestiaire " troupe de bossus ". Grimpez de nouveau jusqu'à atteindre le

mécanisme permettant d'aimanter la croix de combat.

Une fois l'opération effectuée, empruntez le rail magnétique de gauche pour récupérer un trésor (augmentation de la jauge maximum de magie). Puis celui de droite pour retourner à l'Atelier du Fabricant.

Atelier du Fabricant

Utilisez le rail magnétique pour rejoindre le monte-charge. Récupérez le trésor caché sur la droite en contournant toute la zone (augmentation du nombre de munitions).

Revenez sur le premier monte-charge puis utilisez les appuis sur la paroi de droite pour rejoindre une nouvelle plateforme. Avancez vers la droite en utilisant les rails magnétiques et en évitant les zones électriques.

Poursuivez votre ascension jusqu'en haut de la salle puis poursuivez vers la gauche. Notez la présence du téléporteur rouge menant au théâtre, désormais accessible. Empruntez le rail magnétique à gauche pour rejoindre le moteur du manège.

Moteur du manège

Eliminez les ennemis présents dans la salle puis escaladez le mur de gauche. Utilisez la forme de loup pour ouvrir la porte puis glissez le long du rail magnétique pour rejoindre une salle qui renferme un nouveau trésor (augmentation de la jauge de magie). Revenez sur vos pas et utilisez le rail magnétique pour atteindre la salle énigme.

Résolution de l'énigme
Actionnez les leviers de façon à ce que le faisceau puisse atteindre le plafond. Schématiquement, le faisceau doit suivre le cheminement suivant : gauche ; haut, droite, haut, gauche, bas, gauche haut, droite, haut.

Commencez par pousser le bloc situé au rez-de-chaussée vers la droite. Grimpez à l'étage supérieur droit et poussez le bloc vers la droite. Passez de l'autre côté et poussez le bloc vers la gauche. Il ne vous restera plus ensuite qu'à décaler le bloc situé tout en haut à gauche de façon à le placer sous le globe orienté vers le plafond. Actionnez le levier situé plus bas pour que le faisceau atteigne le plafond.

Salle de résurrection

Ramassez le parchemin au sol et avancez vers la droite.

Vous devrez faire face à un mini-boss de taille. Veillez à éviter ses assauts en utilisant le rail magnétique en hauteur. Une fois le boss affaibli vous devrez détruire les machines sur la droite et la gauche de la salle le plus rapidement possible (utilisez la forme de loup ainsi que le chronomètre pour vous faciliter la tâche).

Lors de la dernière phase, le boss vous entrainera avec lui sur la plateforme centrale. Exécutez les actions contextuelles demandées puis achevez-le. A l'issue du combat, vous obtiendrez les Ailes Démoniaques qui permettront à Alucard de sauter plus haut. Utilisez ce nouveau pouvoir pour récupérer l'entrée du bestiaire " seigneur démon ressuscité ", située en hauteur sur la gauche. Avancez vers la gauche et utilisez l'ascenseur de façon à pouvoir récupérer un nouveau parchemin.

Revenez dans la salle principale. Pillez le trésor situé à droite (augmentation de la jauge de vie), puis empruntez l'ascenseur pour rejoindre la salle suivante.

Tour du vampire

Avancez vers la gauche, passez par-dessus le portail puis escaladez la paroi murale en évitant de vous faire toucher par les jets de vapeur.

Gagnez la plateforme de droite. Utilisez la forme de Vapeur pour passer la herse. Sautez sur le chandelier et progressez jusqu'à la plateforme située en hauteur sur la droite. Continuez à avancer en prenant soin de récupérer l'entrée du bestiaire " gargouille ".

Utilisez la prise murale sur le plafond à droite pour rejoindre une porte " loup ". Progressez vers la gauche jusqu'au trésor (augmentation de la réserve de munitions). Une fois le trésor pillé, revenez devant la herse et escaladez le mur de gauche jusqu'aux escaliers.

Actionnez le levier, progressez vers la droite. Une fois la zone nettoyée, montez vers l'étage en utilisant l'escalier. Utilisez les cordes et les ailes démoniaques et poursuivez votre progression jusqu'à atteindre l'Antichambre.

L'antichambre

Prenez la direction de la gauche. Après avoir tué les quelques ennemis présents dans la zone, utilisez la prise murale pour passer par-dessus la grille. Utilisez le double saut pour rejoindre la plateforme de droite et continuez à avancer vers la droite.

Après avoir triomphé de la gargouille, poursuivez vers la droite jusqu'à percevoir la plateforme praticable en contrebas. Vous y trouverez un nouveau trésor (augmentation de la jauge de munitions). Une fois ce trésor pillé, remontez et empruntez les escaliers jusqu'au sommet.

A l'étage, avancez jusqu'au grand portail rouge que vous ne pourrez ouvrir une fois que vous aurez récupéré deux orbes de sang.

Allez sur la gauche, escaladez la paroi et brisez le vitrail en effectuant l'action contextuelle demandée. Escaladez la paroi pour vous placer au-dessus de la porte, utilisez les ailes démoniaques pour planer vers la gauche. Vous trouverez l'entrée de bestiaire " ombre rampante " ainsi qu'un parchemin, un peu plus loin sur une corniche.

Continuez vers la droite et utilisez la forme de vapeur pour traverser la herse. Laissez-vous tomber en contrebas au rez-de-chaussée. Après avoir éliminé les quelques ennemis, utilisez la forme de loup pour ouvrir la porte située à gauche de la salle.

Tour du Vampire

Votre mission sera de récupérer les orbes de sang nécessaires pour ouvrir le grand portail du château.

Premier orbe (Tour du Vampire)
Commencez par rejoindre le rez-de-chaussée en sautant en contrebas, avancez dans le tunnel de droite pour piller un nouveau trésor (augmentation de la taille de la jauge de magie).

Continuez à descendre, et progressez vers la droite. Sautez de plateforme en plateforme vers la droite en veillant à ramasser l'entrée du bestiaire du " chevalier vampire ".

Actionnez le levier pour mettre le rail magnétique en service. Utilisez-le pour rejoindre l'étage supérieur puis actionnez le second levier. Avant d'utiliser le second rail magnétique, récupérez le parchemin situé à gauche puis grimpez à l'étage supérieur. Actionnez le levier de façon à libérer la voie menant au premier orbe de sang.

Revenez au second levier pour emprunter le rail que vous n'avez pas encore utilisé. Une fois arrivé à destination, utilisez la forme de loup pour ouvrir la porte. Escaladez la paroi murale à droite, utilisez le point d'ancrage situé sous l'escalier pour atteindre la plateforme de gauche. Sautez et planez vers la gauche jusqu'à la salle de l'orbe.

Second orbe (cuisine)
Le second orbe est caché dans le niveau " cuisine ". Pensez à utiliser le passage secret du niveau théâtre pour rejoindre les lieux plus rapidement.

Allez dans la salle principale (non loin de la fontaine de magie, où se trouvent les caisses grillagées). Grimpez sur la corniche en haut à droite puis déplacez la caisse de façon à pouvoir continuer l'ascension en utilisant le rail magnétique. Vous verrez alors le bossu qui détient le second orbe. Arrachez-lui l'objet des mains en effectuant l'action contextuelle demandée.

Il ne nous restera plus qu'à retourner à l'antichambre afin de placer les orbes dans les encoches prévues à cet effet

(elles sont situées de chaque côté de la porte).

Salle du trône

Une fois dans la salle vous devrez mener le combat final de cet acte. Les attaques de Gabriel sont assez puissantes et très rapides, veillez donc à utiliser la forme de vapeur pour les esquiver plus rapidement.

Une fois le boss affaibli, vous devrez faire face à Simon. Parez son attaque au bon moment puis saisissez-le et effectuez l'action contextuelle demandée pour tenter de lui faire reprendre ses esprits (2 fois de suite).

En phase finale, continuez d'enchainer les combos jusqu'au déclenchement de la série de QTE. Ce combat met fin au second acte de Castlevania Lords of shadow Mirror of Fate.

Acte 3 : Trévor

Entrée du château

Vous débutez ce dernier acte dans la peau de Trévor qui dispose de toutes les capacités de combat acquises par les personnages incarnés dans les actes précédents. Prenez vos marques en combattant les quelques ennemis sur le chemin menant au château ainsi qu'un mini-boss. Veillez à éviter ses coups chargés qui sont particulièrement violents (effectuez un double saut).

Récupérez le parchemin au sol en haut des marches puis pénétrez dans le château.

Eglise maudite

Avancez jusqu'au fond de la salle à droite pour récupérer le boomerang (arme secondaire). Eliminez les quelques ennemis présents dans la salle puis retournez à l'entrée. Grimpez sur la corniche et sautez de lustre en lustre jusqu'à rejoindre la plateforme de droite. Vous trouverez un nouveau parchemin en cours de route.

Continuez à grimper jusqu'au plafond puis sautez sur la plateforme de droite. Actionnez le levier pour faire tomber le lustral central. Utilisez le point d'ancrage mis à jour et laissez-vous glissez en rappel jusqu'au rez-de-chaussée.

Sautez dans le trou et avancez vers la gauche pour rejoindre la salle suivante.

Crypte

Descendez les escaliers. Une fois arrivé en bas des marches vous n'aurez d'autre option que de poursuivre vers la droite. Ramassez le parchemin et recouvrez votre santé en puisant dans la fontaine de vie si besoin.

Avancez vers la droite jusqu'à la grande grille. Une fois la cut scene terminée, retournez-vous et effectuez un double saut pour rejoindre l'étage supérieur. Vous pouvez éventuellement revenir plus loin sur vos pas pour explorer les sous-sols et récupérer quelques munitions mais vous n'aurez pas encore les compétences nécessaires pour piller le trésor (profitez-en pour marquer l'emplacement sur la carte).

Grimpez de plateforme en plateforme jusqu'à rejoindre la salle suivante.

Cimetière

Commencez par explorer le recoin sur la gauche pour récupérer l'entrée du bestiaire " Squelette en armure " qui se trouve en hauteur. Poursuivez vers la droite en éliminant tous les ennemis jusqu'à trouver un trésor (augmentation de la limite maximum de munitions). Une fois ces deux secrets récupérés, retournez au niveau précédent (Crypte).

Crypte

Une fois retourné dans la crypte, descendez à l'étage inférieur par le trou dans le sol. Notez la position du trésor sur

votre gauche (inaccessible lors de votre premier passage) puis continuez à descendre en empruntant le tunnel creusé dans le sol, jusqu'au rez-de-chaussée.

Après avoir ramassé le parchemin sur le sol, rejoignez la plateforme de gauche en utilisant le point d'ancrage fixé au plafond de la cave. Actionnez le levier pour ouvrir la herse verrouillée à l'étage et retournez le plus rapidement possible sur vos pas avant que cette grille ne se referme. Une fois passé, vous pourrez actionner un levier permettant de laisser cette porte ouverte. Avancez vers la droite jusqu'à rejoindre la sortie.

Pont d'accès

Avancez en direction de la droite, remontez à la surface et avancez vers la droite jusqu'à faire la rencontre du bossu. Vous le verrez jeter un médaillon dans l'eau. Une fois la cinématique terminée, avancez vers la droite, vous devrez faire face à l'exécuteur. Ce combat ne devrait pas vous poser de difficulté particulière si vous veillez à bien esquiver ses coups de hache et à éviter ses charges.

Une fois le mini-boss vaincu progressez vers la droite jusqu'aux portes du château. Après la cinématique, revenez sur vos pas et empruntez la trappe créée par le chevalier squelette. Prenez garde aux jets de flamme en descendant puis dirigez-vous vers la gauche.
En vous laissant glisser le long de la paroi, vous découvrirez (sur le chemin de droite) une zone à laquelle vous pourrez accéder grâce à la magie de la lumière. Une fois ce passage secret noté sur votre carte, remontez en utilisant les rebords ainsi que le point d'ancrage.

Sautez sur la plateforme de gauche (veillez à récupérer l'entrée du bestiaire " Exécuteur " sous le pont, ainsi que le parchemin situé sur une des plateformes). Traversez la salle en utilisant la corde (prenez garde aux jets de flamme) puis progressez par la gauche jusqu'à rejoindre la rivière souterraine. Sautez vers la droite pour récupérer le Médaillon de Magie de la Lumière, l'objet se trouve sur une plateforme et scintille. Le médaillon vous mettra de récupérer de la vie en frappant vos adversaires et de déverrouiller les portes de pierre sacrées.

Poursuivez vers la gauche, vous trouverez une rune " magie de la lumière " sur le mur, activez-là en utilisant le pouvoir du médaillon de lumière. Avant de quitter la zone, vous pouvez retourner au passage secret repéré en début de niveau pour récupérer le trésor auquel vous ne pouviez accéder auparavant (augmentation de la jauge de points de vie).

De retour dans la Crypte, utilisez la magie de la lumière sur la statue pour ouvrir un passage secret dans le sol.

Labyrinthe de la Crypte

Sautez sur la plateforme de droite et progressez dans le tunnel pour récupérer un nouveau parchemin. Remontez à l'entrée du labyrinthe et empruntez le passage de gauche. Laissez-vous glisser jusqu'au bas en serrant la paroi gauche pour récupérer l'entrée du bestiaire " Zombi Putréfié " au passage. Prenez garde aux piques sur le sol. Dans le tunnel sur la droite, vous trouverez un nouveau parchemin.

Remontez sur la plateforme intermédiaire puis, cette fois, choisissez le chemin de droite. En faisant un double saut vous trouverez une porte impossible à ouvrir lors de votre premier passage. Notez cet emplacement sur la carte puis grimpez sur la plateforme sur la droite. Continuez à avancer puis laissez-vous glisser le long des parois jusqu'à la petite corniche située à sur la droite. Continuez à descendre en prenant garde aux pics.

Empruntez le tunnel de gauche. Après avoir vaincu les quelques zombies présents dans ce tunnel, poursuivez vers la gauche. Veillez à utiliser la jauge de vie à la fontaine avant de continuer car il vous faudra vous mesurer à la Dame de la Crypte.

La Dame de la Crypte

Durant la première phase vous devrez contrer les attaques du boss pour pouvoir la frapper en retour. En phase 2, elle sera également capable de vous charger. Evitez ses charges en effectuant un double saut, et frappez-là lorsqu'elle est étourdie. Enfin en dernière phase, le boss dévoilera son vrai visage et vous serez entrainé dans un tunnel. Effectuez les actions contextuelles demandées jusqu'à la fin du combat. Vous vous retrouverez sur le pont d'accès, en face de la porte du château.

Le hall du château

Une fois dans le hall et après avoir éliminé l'armure possédée, vous pourrez vous entretenir avec le Spectre. Une fois la conversation terminée, avancez vers la droite jusqu'à la grande porte. Utilisez le point d'ancrage situé sur la corde et sautez de chandelier en chandelier vers la gauche jusqu'à rejoindre l'étage supérieur.

Poussez le bloc de pierre de façon à mettre à jour un trésor (augmentation de la jauge de points de vie). Passez par-dessus l'arche et sautez sur le chandelier. Récupérez l'entrée du bestiaire " Dame de la Crypte " sous le chandelier et continuez à progresser vers la gauche.

Récupérez le parchemin posé sur le sol, et escaladez la paroi jusqu'à un nouveau tunnel. Actionnez le levier de façon à ouvrir la grande porte. Revenez sur vos pas (vous chuterez au sol), poursuivez vers la droite pour quitter la salle.

Salle de jeux

Avancez vers la droite jusqu'à la grille. Cette dernière étant fermée vous n'aurez d'autre choix que de rebrousser chemin pour un petit combat d'arène. Une fois les loups garous et les harpies éliminées, vous pourrez emprunter la nouvelle issue qui s'ouvre sous l'échiquier.

Laissez-vous tomber sur la plateforme en contrebas, utilisez le point d'ancrage à droite pour glisser jusqu'au sous-sol afin de récupérer un parchemin. Retournez ensuite sur la plateforme et progressez vers la gauche. Glissez le long de paroi, récupérez l'entrée du bestiaire " chauve-souris géante " sur une corniche à droite avant de descendre le plus bas possible.

Une fois au sous-sol, vous trouverez une nouvelle porte fermée sur votre gauche. Notez sa position sur la carte puis continuez à progresser vers la droite en sautant de plateforme en plateforme. Actionnez le levier puis retournez à la porte sur la gauche, désormais ouverte. Cette issue vous mènera à la salle des gardes.

Salle des Gardes

Descendez les escaliers, utilisez le point d'ancrage sur la gauche de façon à pouvoir piller le coffre (Augmentation de la jauge de magie). Sautez puis dirigez-vous vers la gauche. Actionnez le levier qui permettra d'ouvrir la porte qui se trouve à droite au rez-de-chaussée (vous devrez combattre quelques bossus ainsi qu'une armure possédée).

Une fois ce combat terminé et avant de quitter les lieux, effectuez un double saut pour récupérer l'entrée du bestiaire " Armure possédée " dissimulée dans la cheminée (la cheminée se trouve devant la porte).

Geôles

Grimpez dans le chariot et avancez jusqu'à pouvoir sauter dans le charriot suivant. Evitez les boules de feu en utilisant le saut et le double saut aux bons moments. Une fois sur la plateforme de droite, grimpez et récupérez les bombes électriques (armes secondaires).

Empruntez la porte qui vient de s'ouvrir et utilisez l'ascenseur pour descendre au premier sous-sol. Montez sur l'ascenseur et effectuez un long saut vers la droite de façon à pouvoir ramasser le parchemin aperçu lors de la descente.

Avancez vers la gauche et utilisez le second ascenseur pour descendre au second sous-sol.
Avancez tout à gauche de la salle, grimpez sur la paroi et tirez la caisse de façon à pouvoir récupérer un parchemin. Notez la présence du trésor accessible une fois que vous disposerez de la Magie des Ombres. Cette fois, empruntez le chemin droite et montez sur la corniche. Tirez la caisse de façon mettre à jour un levier. Sautez dans la trappe, avancez vers la droite et glissez le long du mur. Brisez la paroi murale afin d'accéder à une nouvelle salle. Continuez à avancer, vous vous retrouverez alors au niveau de l'ascenseur central du second sous-sol. Allez tout à gauche, laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur pour récupérer le parchemin en contrebas. Notez la présence d'une porte que vous ne pouvez pas franchir pour le moment.

Remontez, utilisez l'ascenseur pour descendre au troisième sous-sol. Allez sur la droite, récupérez le parchemin et

dirigez-vous directement vers la droite pour quitter les geôles.

Prison verticale

Avant d'utiliser le rail magnétique, vous pouvez participer à une petite chasse aux trésors si vous le souhaitez. Sous l'eau, en nageant à pic, vous trouverez une double entrée de tunnel. Sur la gauche, vous trouverez un parchemin, remontez jusqu'aux bulles d'air puis empruntez l'entrée droite pour récupérer l'entrée du bestiaire " sirénien chasseur " (suivez le tunnel de droite, remonter le long du tunnel qui se trouve non loin de l'endroit où le Têtard Sirénien vous attaque). Plus loin, toujours en remontant, vous trouverez un levier à activer dans une pièce sèche.

Grimpez et allez vers la gauche, activez le levier. Vous vous trouverez alors au bout du rail magnétique. Plongez encore une fois, allez vers la droite, vous trouverez un nouveau tunnel qui vous mènera jusqu'à une nouvelle salle sèche et un trésor (augmentation de la jauge de magie). Une fois le trésor récupéré, revenez à l'entrée de la salle et utilisez le rail pour rejoindre votre position de départ.

Avancez vers la droite et ramassez le parchemin de couleur rouge. Il vous donnera le mode d'emploi d'activation des runes permettant d'ouvrir la porte. Revenez devant la porte et grimpez sur la paroi murale. Notez la présence d'un coffre sur la droite puis sautez sur les geôles (récupérez le parchemin en chemin) jusqu'au couloir situé sur la gauche. Utilisez le pouvoir de lumière pour ouvrir la grille, en escaladant les parois vous trouverez un second parchemin rouge (rune n°1).

Revenez vers l'entrée du tunnel et escaladez la paroi (à gauche de la salle). Utilisez le rail magnétique pour rejoindre une nouvelle plateforme. Il vous suffira d'avancer pour trouver un autre parchemin rouge (rune n°3). Notez la position de la porte de pierre sacrée sur votre carte, puis grimpez la paroi sur la droite.

Utilisez le point d'ancrage pour rejoindre l'autre côté de la salle. Grimpez de nouveau la paroi jusqu'à atteindre la corde suspendue. Traversez vers la droite jusqu'à la cage rouge. Vous y trouverez le Médaillon de l'ombre. Cet objet vous permettra d'ouvrir certaines zones et d'infliger de plus lourds dégâts. Continuez à utiliser le cordage vers la droite de façon à récupérer un nouvel indice (rune n°4).

Revenez sur vos pas jusqu'à la paroi murale à gauche de la salle. Glissez le long de la paroi jusqu'à l'entrée d'un tunnel (sous les deux jets de vapeur). Utilisez le médaillon pour récupérer l'indice manquant (rune n 2)

Maintenant que tous les indices sont en votre possession, vous pouvez rejoindre le rez-de-chaussée pour résoudre l'énigme. Voici comment vous devez procéder pour déverrouiller la porte (de la gauche vers la droite) :

Etape 1. Activez la Rune n° 3 (utilisez le médaillon de l'ombre)
Etape 2. Activez la Rune n° 2 (utilisez le médaillon de la lumière)
Etape 3. Activez la Rune n°1 (utilisez le médaillon de l'ombre)
Etape 4. Activez la Rune n°4 (utilisez le médaillon de la lumière)

Il ne vous restera plus qu'à quitter les lieux.

Mine abandonnée

Ramassez le parchemin sur le sol, plongez à pic jusqu'aux bulles d'oxygène et continuez à nager vers la droite de la salle pour récupérer l'entrée du bestiaire " Dracula ". Continuez à progresser dans les tunnels en direction de la droite jusqu'à rejoindre la surface. Notez la position de la porte de pierre sacrée (à gauche de la dalle) et poursuivez vers la droite jusqu'à la rivière de lave.

Ce chemin étant impraticable, grimpez sur l'échafaudage en bois jusqu'au sommet. Récupérez le parchemin sur la droite puis utilisez les charriots pour rejoindre la partie gauche de la salle. Sautez sur les escaliers jusqu'à atteindre une plateforme. Une fois sur le pont, avancez vers la droite et tentez d'actionner le levier. Vous devrez alors mener un combat contre un autre Exécuteur.

Esquivez ses coups de hache, évitez ses charges ainsi que les bombes lancées par les bossus. Une fois le mini-boss vaincu actionnez le levier. Vous pourrez récupérer l'amélioration de la croix de combat qui vous permettra d'ouvrir les

portes de pierre sacrées. Utilisez cette nouvelle compétence sur la porte située sur votre droite. Escaladez les parois et utilisez l'ascenseur pour rejoindre la salle suivante.

Tour de l'Horloge

Refaites le plein de vitalité à la fontaine si nécessaire puis déplacez le bloc air de façon à pouvoir rejoindre la plateforme supérieure.

Progressez à l'aide du grappin et protégez-vous des jets de vapeur en vous camouflant sous le charriot. Prenez l'ascenseur et poursuivez vers la droite. Déplacez le bloc vers la droite et actionnez le levier. Déplacez le bloc air, sautez et suspendez-vous après l'un des chariots de façon à rejoindre la plateforme de droite.

Progressez de plateforme en plateforme jusqu'à la fontaine de vie. Grimpez sur l'un des charriots puis escaladez vers le haut en sautant de chariot en chariot avant que ces derniers ne basculent dans le vide. Utilisez le point d'ancrage sur le plafond pour progresser vers la droite (attention au rayon électrique).

Récupérez le parchemin situé en contrebas, remontez puis traverser les jets de vapeur en vous abritant sous les chariots mobiles. Utilisez l'ascenseur pour monter à l'étage.

Une fois à l'étage, sautez dans la colonne d'air et grimpez sur un chariot. Sautez sur la roue de chariot pour ne pas vous faire toucher par le laser rouge. Récupérez le parchemin sur la plateforme de droite puis progressez vers la gauche en utilisant le rail magnétique. Descendez le long des charriots verticaux jusqu'à trouver le chemin ouvert sur la gauche.

Tirez la caisse grillagée et actionnez le levier. Remontez la paroi en évitant de vous faire toucher par les rayons électriques. Avancez vers la droite, ramassez le parchemin, prenez connaissance des indices puis ouvrez la porte de pierre sacrée.

Activez la première rune avec la magie de l'ombre et la deuxième rune avec la magie de la lumière. Utilisez les plateformes pour récupérer les bottes de vitesse (saut et vitesse améliorés) à l'étage, à droite. Avant de quitter les lieux, redescendez au rez-de-chaussée et activez les deux runes avec la magie de l'ombre. Vous pourrez ainsi libérer l'accès au trésor qui se trouve à l'étage, à gauche de la salle (augmentation de la jauge de vie).

Beffroi

Combattez les gargouilles et l'armure possédée puis courrez vers la gauche jusqu'à la terrasse pour y récupérer un parchemin. Il vous faudra encore éliminer d'autres ennemis dont un duo d'armures possédées avant de pouvoir rejoindre l'ascenseur.

Une fois à l'étage, Trévor sera victime de la malveillance des bossus. Une course poursuite contre la montre débutera alors. A chacune des étapes vous n'aurez qu'un seul itinéraire possible, le tout sera de parvenir à exécuter cette phase rapidement et sans erreur.

Voici quelques conseils pour y parvenir sans trop de peine : ne perdez pas de temps à éliminer les bossus, lorsque vous êtes sur le rail magnétique stoppez votre progression jusqu'à ce que la scie circulaire tombe, essayez d'anticiper au maximum la position des points d'ancrage et des parois sur lesquelles vous pouvez vous accrocher, utilisez le double saut uniquement lorsque cela est nécessaire.

Une fois ce passage délicat négocié, vous rejoindrez automatiquement la zone suivante : la mine abandonnée.

Mine abandonnée

Faites un détour par la gauche pour récupérer un parchemin puis empruntez l'ascenseur à droite. Une fois arrivé à l'étage inférieur, actionnez le levier pour faire descendre le monte-charge. Progressez vers la gauche puis escaladez les parois pour récupérer un nouveau parchemin. Retournez sur le sol et continuez à progresser en veillant à éviter les jets de vapeur.

Ouvrez la porte de pierre sacrée et utilisez le rail magnétique jusqu'au centre de la pièce. Entre les deux cracheurs de

flammes, laissez-vous tomber. Vous atterrirez sur le chariot camoufflé en contrebas, utilisez-le pour aller récupérer le trésor caché à gauche (augmentation de la jauge de munitions).

Remontez sur le rail magnétique, avancez vers la droite, notez la présence du téléporteur (mène à la Salle de jeux). Poursuivez vers la droite, activez le levier pour mettre le rail magnétique en service (vous récupérerez l'entrée de Bestiaire " Sorcières " au passage). Avancez un peu, laissez-vous tomber au rez-de-chaussée et avancez vers la droite. Maintenant que vous êtes équipé des bottes de vitesse, vous n'aurez aucune difficulté à traverser la rivière de lave. Ouvrez la porte de pierre sacrée pour rejoindre le Beffroi.

Beffroi

A l'issue de la cinématique, vous devrez effectuer les actions contextuelles demandées de façon à éliminer le Seigneur Demon. Une fois la créature détruite, allez à gauche pour récupérer l'entrée de bestiaire " Fabricant de jouets " (sur la terrasse).

Retournez à l'ascenseur situé au centre de la salle. A l'étage, effectuez un saut de géant (avec les bottes de vitesse) pour rejoindre la plateforme de droite. Reprenez des forces à la fontaine de vie, ramassez l'entrée de Bestiaire " Seigneur Démon " cachée en hauteur sur la corniche et notez la présence du téléporteur (mène aux Geôles). Faites le plein de mana en utilisant la fontaine qui se droite de la salle.

Vous voilà paré à affronter le Seigneur et Maître des lieux, poursuivez vers la droite et montez les escaliers jusqu'à la salle du trône.

Astuce : si vous souhaitez profiter de la cinématique bonus, sauvegardez votre partie et allez récupérer les objets cachés que vous n'aviez pas pu ramasser lors de votre premier passage. L'écran d'accueil du jeu indique le pourcentage de complétion de chacun des actes, tandis que la carte vous renseigne sur le type et le nombre d'objets manquants dans chacun des niveaux.

Miroir du destin

Profitez de la cinématique avant l'affrontement final. Pendant toute la durée du combat vous opposant à Gabriel, utilisez la magie opposée à la sienne (ombre = gants rouges, lumière = épée bleutée) de façon à pouvoir parer un maximum de ses attaques et lui infliger le plus de dommages possible. Ses attaques de fin de combo ainsi que ses attaques tournoyantes ne peuvent être parées, vous devrez les esquiver.

Vous devrez également esquiver les impulsions envoyées par son bouclier magique, les ondes de choc lorsqu'il saute violemment sur le sol, et les piliers lumineux qu'il fait jaillir du sol en série. Gabriel est également capable de se concentrer (il s'élève et replie ses bras) pour projeter une aura de dégât de zone.

Une fois le boss affaibli et votre chute amorcée, vous devrez esquiver les boules d'énergie d'ombre lancées par Gabriel avec le stick analogique puis effectuer une série d'actions contextuelles. A l'issue du combat, vous pourrez admirer la cinématique de fin de Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate. A noter qu'une cinématique alternative est proposée aux joueurs qui ont terminé le jeu à 100 % !

Castlevania : Symphony of the Night

© Konami 2012

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Sauvegardez une partie à l'un des endroits suivants (il faut que le nom de la sauvegarde indique ce qui suit)
-Après le combat final
-Au milieu du chateau inversé
-Après avoir battu le boss final
-"Clear" (jeu terminé à 180% ou plus)
Commencez une nouvelle partie et nommez-la de l'un des noms suivants.

AXEARMOR	Portez l'armure bleue pour être Axe Lord.
X-X!V''Q	Commencez avec 99 Lucks.
X-X!V''	Commencez avec plus d'intelligence

LES DIFFÉRENTES FINS

1. Mauvaise fin
Battez Richter tout en portant les lunettes que Maria vous a données.

2. Meilleure fin
Dans la bataille avec Richter, portez les lunettes que Maria vous a données et frappez uniquement l'orbe vert. Après avoir complété les deux châteaux avec un pourcentage d'au moins 196 %, allez battre le boss de fin.

3. Bonne fin
Dans la bataille avec Richter, portez les lunettes que Maria vous a données et frappez uniquement l'orbe vert. Après avoir complété les deux châteaux avec un pourcentage inférieur à 196 %, allez battre le boss de fin.

4. Pire fin
Battez Richter sans porter les lunettes que Maria vous a données.

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

1°) Dans les catacombes, battez l'ennemi avec un scie circulaire pour obtenir l'épée joyau. Celle-ci transformera la plupart de vos ennemis en pierres précieuses pouvant être vendues dans la bibliothèque.

2°) Trouvez une bougie qui contient une somme d'argent assez importante (250$, 400$, 1000$ ou 2000$) et faites le plus d'aller-retour possible.

Catherine

© Deep Silver / Atlus 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS RAPUNZEL

A l'écran titre du jeu d'arcade Rapunzel, faites : Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite. Vous constaterez une altération des couleurs et de nouveaux niveaux seront débloqués.

Note : Ce code en fonctionne qu'après avoir débloquer les 64 premiers niveaux.

MODE TRÈS FACILE

A l'écran du choix des modes de jeu, placez le curseur sur Golden Playhouse et maintenez la touche Select jusqu'à ce que l'écran devienne blanc et que vous entendiez un son. Cela débloquera le mode Très Facile.

MODE COLOSSEUM

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

TROPHÉES D'OR

Pour obtenir le trophée d'or d'un niveau, vous devez terminer ce niveau en récupérant toutes les pièces d'or et en conservant un Step Combo max du début à la fin. Il est possible d'obtenir un trophée d'or pour chaque niveau et un trophée d'or par chapitre.

PASSER LES NIVEAUX

Terminez tous les niveaux d'un chapitre en ayant obtenu consécutivement les trophées d'or de chaque niveau pour obtenir un trophée d'or pour le chapitre en question. Vous pouvez alors refaire ce chapitre en appuyant sur Start pour zapper n'importe quel niveau.

NIVEAUX BABEL

Niveau : Altar

Remporter 1 trophée d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

Niveau : Menhir

Remporter 3 trophées d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

Niveau : Obelisk

Remporter 5 trophées d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

Niveau : Axismundi

Remporter 9 trophées d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

TOUTES LES FINS

Selon le niveau de karma que vous avez en arrivant au stage 9 et en fonction des réponses que vous donnez aux quatre questions posées à ce moment-là, vous obtiendrez l'une des 8 fins du jeu.

Fin : "Bad Cheater"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "Chaotic Excitement"
Karma dans le bleu.

Fin : "Bad Lovers"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "Peaceful Days"
Karma dans le rouge.

Fin : "Good Cheater"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "Chaotic Excitement"
Karma dans le rouge.

Fin : "Good Freedom"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : non
Réponse à la question 3 : non

Réponse à la question 4 : oui
Karma dans le rouge ou le bleu.

Fin : "Good Lovers"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "I'm Ready"
Karma dans le bleu

Fin : "True Cheater"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : non
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : oui
Karma dans le rouge.

Fin : "True Freedom"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : non
Réponse à la question 3 : non
Réponse à la question 4 : oui
Karma neutre.

Fin : "True Lovers"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : non
Réponse à la question 4 : "I'm Ready"
Karma dans le bleu.

FINIR UN NIVEAU AVEC UN STEP COMBO PERFECT

Lorsque vous montez sur un bloc, le compteur de step combo en haut à droite augmente de 1. Si vous gravissez les blocs supérieurs avant la fin de la jauge, le combo continue d'augmenter. Si la jauge tombe à 0, le combo reprend à 1. Si vous appuyez sur la touche "undo" juste avant la fin de la jauge, elle remonte au maximum et vous pouvez continuer le combo. C'est une astuce efficace pour terminer un niveau sans que le combo ne retombe à 0, ce qui permet de faire un perfect.

A noter que si vous utilisez un Continue et reprenez à partir d'un checkpoint, le combo reprend à 1, et non à la valeur que vous aviez lorsque vous avez franchi le checkpoint.

RETARDER UNE ATTAQUE D'UN BOSS

Lorsqu'un boss vous attaque, juste avant qu'il exécute son mouvement, tirez un bloc au hasard. Annulez ensuite l'action. Le boss recommencera alors à charger son attaque, et vous pourrez pendant ce temps continuer votre ascension.

Cérébral Challenge

© Gameloft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Premier toucher

Finissez un Test quotidien !

Combo

Faites 30 combos dans n'importe quel mode !

60 % utilisation cerveau

Utilisation du cerveau: atteignez 60 % !

80 % utilisation cerveau

Utilisation du cerveau: atteignez 80 % !

Jeu de cartes !

Terminez un match du jeu de cartes en ligne !

Défi chrono !

Terminez un match du défi chrono en ligne !

Jeu de rapidité !

Terminez un match du jeu de rapidité en ligne !

Argent

100 % utilisation cerveau

Utilisation du cerveau: atteignez 100 % !

L'élu du jeu de cartes !

Atteignez le niveau 100 au jeu de cartes !

L'élu du défi chrono !

Atteignez le niveau 100 au défi chrono !

L'élu du jeu de rapidité !

Atteignez le niveau 100 au jeu de rapidité !

Or

Roi du cerveau !

Obtenez un A+ dans les modes Entraînement !

Child of Eden

© Ubisoft / Q Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EFFETS VISUELS

Trip

Terminer le jeu une fois.

17bit

Terminer l'archive Hope.

Memories

Terminer toutes les archives en mode Difficile.

EFFETS AUDIO

Filtres sonores

Terminer le jeu une fois.

Variation Beatbox

Terminer toutes les archives en mode Difficile.

ARCHIVE CACHÉE : HOPE (MODE CHALLENGE)

Terminer le jeu en difficulté Normal pour débloquer cette archive supplémentaire.

Classics HD : Ico & Shadow of the Colossus

© Sony 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES POUR ICO

Battre facilement les créatures de l'ombre

En ouvrant une porte, Yorda détruira automatiquement tous les ennemis autour. Ne vous attardez donc pas pour les tuer un par un mais foncez plutôt vers la porte si celle-ci est facilement accessible.

L'arme secrète

Allez près du grand arbre au sommet de la cascade (à gauche du levier que vous venez de tirer). Frappez l'arbre plusieurs fois jusqu'à ce qu'une balle tombe des branches. Amenez cette balle en haut des marches et déposez-la dans la pièce ouverte. Vous verrez trois voûtes entre les deux escaliers qui montent. Poussez le mur de l'une d'entre elles pour découvrir une chambre secrète. Ramassez la balle et entrez dans cette salle secrète avec Yorda. Montez tous les deux sur le socle de la statue et allez lancer la balle dans le panier qui apparait. Si vous y parvenez, vous gagnerez une arme bien plus puissante que le bâton et l'épée. De plus, cette arme ne sera pas la même à chaque partie. La première fois, vous gagnerez une massue alors qu'à la seconde partie, vous aurez un sabre laser qui s'allongera quand vous donnerez la main à Yorda.

Manger des pastèques avec Yorda

Après les crédits, à la fin du jeu, n'allez pas directement retrouver Yorda à l'autre bout de la plage mais allez derrière les rochers. Vous y trouverez des pastèques. Amenez-en une avec vous, puis allez rejoindre Yorda. Vous dégusterez alors des pastèques ensemble.

Tourner les roues plus rapidement

Commencez à tourner les roues du point le plus éloigné pour aller plus vite.

Mode deux joueurs

Terminez le jeu et attendez la fin des crédits puis allez retrouver Yorda sur la plage à gauche. Sauvegardez et recommencez une partie, vous pourrez alors jouer à deux une fois que vous aurez trouvé Yorda. Il y aura aussi une nouvelle musique et vous pourrez comprendre les paroles de la belle.

ASTUCES POUR SHADOW OF THE COLOSSUS

Deux nouvelles couleurs pour Agro

Brun
Si vous désirez obtenir la couleur brune pour votre fière monture, collectez tous les objets du mode Time Attack normal, puis maintenez la touche au menu principal. Vous devez terminer l'un des deux modes Time Attack (Normal ou Difficile).

Blanc
Si vous désirez obtenir la couleur blanche pour votre fidèle compagnon, collectez tous les objets du mode Time Attack difficile, puis maintenez la touche au menu principal. Vous devez terminer les deux modes Time Attack (Normal et Difficile).

Coordonnées des colosses

Sachant que la case en haut à gauche est la case B1, voici la position des colosses :

Colosse 01 : F5
Colosse 02 : F3
Colosse 03 : E2
Colosse 04 : G5
Colosse 05 : H4
Colosse 06 : D6
Colosse 07 : D1
Colosse 08 : G6
Colosse 09 : D3
Colosse 10 : B4
Colosse 11 : F1
Colosse 12 : G2
Colosse 13 : E6
Colosse 14 : C2
Colosse 15 : G1
Colosse 16 : F8

Les modes

Mode Difficile

Terminez le jeu une fois.

Mode Contre-la-montre (Normal)

Agenouillez-vous (touche) près des statues des colosses brisées dans le temple. Note : vous aurez accès au mode Contre-la-montre en Difficile uniquement si vous avez terminez le jeu en mode Difficile.

Mode Réminiscence

Revenez à l'endroit où vous avez vaincu un colosse et priez devant lui (touche). Vous pourrez l'affronter à nouveau, avec un filtre spécial à l'écran.

Les objets spéciaux

Voici la liste des objets que vous pourrez obtenir en battant les colosses dans le mode Time Attack. Il y en a 8 en Normal et 8 autres en Difficile, et vous en gagnez un chaque fois que vous éliminez deux colosses. Vous pourrez ensuite les utiliser dans le jeu, mais pas en Time Attack. Pour cela, il suffit de les choisir dans le menu en mettant la pause en cours de partie.

Time Attack (Normal)

1. Whistling Arrow : flèche sifflante pour distraire les colosses
2. Cloak of Force : tunique qui vous rend plus puissant (peut être combinée avec un masque)
3. Mask of Strength : masque qui accroît la force
4. Lizard Detection Stone : carte qui affiche la position des lézards
5. Fruit Tree Map : carte qui affiche la position des fruits

6. Mask of Power : masque qui augmente la force
7. Cloak of Deception : tunique d'invisibilité
8. Flash Arrow : flèches explosives

Time Attack (Difficile)

1. Harpoon of Thunder : lance puissante
2. Sword of the Sun : épée qui réfléchit la lumière même dans l'obscurité
3. Fruit Tree Map : carte qui affiche la position des fruits
4. Shaman's Cloak : tunique qui renforce la protection
5. Lizard Detection Stone : carte qui affiche la position des lézards
6. Shaman's Mask : masque qui renforce la protection
7. Cloth of Desperation : tunique qui peut servir de parachute
8. Queen's Sword : l'épée d'ICO qui tue en un coup

Les secrets

Le symbole d'ICO

Lancez Shadow of the Colossus en ayant une sauvegarde d'ICO sur votre Memory Card. Vous verrez alors que le cheval Agro pour la lettre 'I' sur son front.

S'envoler

Il est possible de s'accrocher aux serres des aigles pour planer dans le ciel. Approchez-vous d'eux doucement pour ne pas les alerter, puis saisissez-les avec R1. La technique est également réalisable avec les colombes présentes dans le temple principal.

Le jardin secret

Le jardin secret se trouve en hauteur, derrière le temple principal où vous commencez l'aventure. Faites le tour pour commencer l'ascension, mais sachez que vous ne pourrez arriver jusqu'en haut que si vous possédez la jauge d'endurance au maximum et qu'on y trouve des fruits défendus (ils réduisent la jauge de vie).

Caresser Agro

Rangez votre arme et vous pourrez caresser Agro lorsque vous êtes à côté de lui en appuyant sur .

Tenir debout sur Agro

Lorsque vous êtes à cheval, lancez Agro au galop, maintenez R1 pour vous agripper et poussez le stick vers l'avant. Vous vous mettrez debout sur votre monture.

Voltige sur Agro

Lorsque vous êtes à cheval, lancez Agro au galop, maintenez R1 pour vous agripper et poussez le stick vers la gauche ou la droite. Vous vous accrocherez sur l'un des flancs de votre monture.

Se cabrer

Pour obliger Agro à se cabrer, lancez-le au grand galop puis appuyez brutalement sur en pressant le stick directionnel vers l'arrière. Agro se cabrera avant de partir au galop dans la direction opposée.

Prier devant un autel

Vous pouvez sauvegarder votre partie et soigner vos blessures en priant au pied d'un autel. Pour cela, rangez votre

arme et appuyez sur .

Emplacements des fruits et des lézards

Ce tableau vous indique le nombre de fruits (le premier chiffre) et de lézards (le second) qu'il y a dans chaque zone du jeu. Ces items sont très utiles car ils permettent respectivement d'agrandir la barre de santé et la barre d'endurance. Attention ! Il ne faut pas manger les fruits du jardin secret car ils ont pour effet de vous baisser votre barre de vie.

	B	C	D	E	F	G	H
1	-----	07 - 01	00 - 00	00 - 01	04 - 01	00 - 02	-----
2	-----	00 - 00	00 - 02	00 - 00	00 - 02	00 - 01	-----
3	00 - 01	04 - 01	00 - 00	08 - 03	00 - 00	00 - 03	-----
4	00 - 04	06 - 03	09 - 02	00 - 03	00 - 02	10 - 01	-----
5	06 - 03	02 - 03	00 - 02	10 - 04	01 - 00	00 - 00	-----
6	-----	07 - 01	06 - 02	00 - 00	07 - 01	06 - 02	08 - 04
7	-----	-----	09 - 02	08 - 03	00 - 05	00 - 04	00 - 02
8	-----	-----	-----	00 - 01	00 - 04	10 - 01	-----

SOLUTION COMPLÈTE

Solution d'ICO

Note

Les noms des chapitres correspondent aux noms des sauvegardes. Tout au long du jeu, il est conseillé de se débarrasser de toutes les créatures de l'ombre qui apparaissent pour ne pas être surpris par la suite au cas où vous auriez à revenir sur vos pas. Pour être sûr qu'une salle est nettoyée, combattez jusqu'à ce que les tâches sombres au sol disparaissent.

Seul dans la forteresse

Après une introduction pour le moins mystérieuse, vous voilà bien seul dans cette immense forteresse, pas pour longtemps, je vous rassure. Commencez par abaisser le levier en haut du long escalier afin d'ouvrir une porte juste en dessous. Allez-y. La chaîne vous permettra d'atteindre une fenêtre ouverte. Il n'y a qu'à monter... Empruntez l'échelle sur la droite de Ico et suivez le long chemin en colimaçon. Utilisez la chaîne pour monter encore et continuez encore un peu. Une cinématique se déclenchera et vous montrera une jeune fille, Yorda, enfermée dans une cage. Ico décide tout naturellement de la délivrer. Le chemin devant vous s'arrête brutalement, passez par la fenêtre. Poursuivez votre chemin à l'extérieur vers la droite de l'écran. Traversez la dernière fenêtre pour revenir à l'intérieur. Tirez le levier sur la gauche. La cage descend tout en bas de la pièce. Il ne vous reste plus qu'à la suivre en rebroussant chemin (vous n'êtes pas obligé de repasser par la fenêtre, vous pouvez sauter dans le trou). Une fois en bas, empruntez l'échelle de l'autre côté de la salle. Suivez la corniche et sautez sur la chaîne qui retiendra la cage pour la faire tomber. Yorda est

libre mais une créature de l'ombre arrive immédiatement et tente de l'emmener avec elle. Sans perdre un instant, ramassez le bâton et frappez le monstre pour qu'il relâche la fille, continuez jusqu'à ce que la tâche noire au sol disparaisse. Approchez-vous de la malheureuse et prenez-lui la main (touche R1). Dirigez-vous vers les quatre piliers derrière la cage. Grâce à ses pouvoirs de lumière, Yorda parvient à les écarter et à dégager la voie. Prenez-lui la main et passez par cette ouverture. Escaladez les quelques marches (vous pouvez aider Yorda à franchir ces obstacles si vous le souhaitez) et sortez tous les deux.

Vieux pont

Installez-vous tous deux dans le canapé si vous voulez sauvegarder la partie. Traversez le vieux pont. Yorda se fera surprendre par l'effondrement d'une partie du pont mais grâce à votre aide, elle pourra s'en sortir. Ouvrez la porte et continuez. Eliminez toutes les créatures de l'ombre qui apparaissent. Tirez le bloc pour libérer l'interrupteur et faire apparaître une série de marches. Montez et suivez le chemin derrière les grilles. Dans la nouvelle salle, vous vous retrouverez bloqués. Laissez Yorda en haut et sautez de la balustrade sur les caisses. Grimpez à la chaîne et tirez le levier. La porte qui bloque Yorda est maintenant ouverte mais lorsque vous allez pour la rejoindre, une horde de créatures apparaît. Rejoignez Yorda le plus vite possible (passez par les escaliers au fond de l'écran) et protégez-la jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis. Allez sauvegarder sur le canapé.

Chariot 1

Grimpez sur la chaîne puis poussez le bloc en bas. Positionnez-vous au niveau de ce bloc et aidez Yorda à monter en lui tendant votre main. Sortez tous les deux et montez les deux séries d'escaliers. Au sommet, vous aurez à vous battre contre plusieurs créatures de l'ombre. Descendez les marches puis l'échelle et suivez les rails sur la droite jusqu'au chariot. Faites monter les deux amis sur celui-ci et poussez le levier sur la gauche pour avancer jusqu'à la prochaine étape où vous attend un canapé.

Chariot 2

Escaladez les deux grosses marches puis sautez par-dessus le précipice. Yorda ne pourra le franchir que si vous vous placez de l'autre côté et que vous l'appeliez. Elle ne parviendra pas à sauter assez loin mais Ico pourra la rattraper au dernier moment, il faudra néanmoins que vous la hissiez en tirant le stick de la manette dans le sens opposé. La corniche s'arrête un peu plus loin. Laissez Yorda sur place et accrochez-vous au tuyau pour longer la paroi. Tirez le levier afin de faire bouger la cage puis escaladez la paroi de droite pour monter sur haut de la structure. Descendez le long de la chaîne et encouragez Yorda à sauter vous rejoindre. Retournez jusqu'au levier et tirez-le une seconde fois afin de repositionner la cage. Escaladez encore la paroi et descendez la chaîne pour retrouver Yorda. Sautez sur la plate forme à côté et demandez à Yorda de vous suivre. Vous pouvez maintenant aller vous reposer sur le canapé.

Grue

Passez par la porte ouverte et faites le tour de la salle. Aidez-vous des balustrades des fenêtres pour atteindre les poutres qui traversent la pièce tout en haut. Sautez sur le lustre. Il s'écroulera sous votre poids, cassant une partie du pont. Rappelez Yorda si elle était avec vous et revenez au canapé. Descendez par les escaliers en colimaçon et entrez dans la porte du bas. Laissez Yorda dans cette salle et sortez pour récupérer une bombe. Venez la déposer au pied du poteau dans la salle où est Yorda.

Embrasez votre bâton grâce à l'une des bougies du lustre puis allumez la bombe. Le pont s'écroule davantage. Remontez en passant par le canapé. N'hésitez pas à sauvegarder. Continuez par la porte du haut. Descendez par le pont détruit. Eliminez toutes les créatures puis ouvrez la porte de lumière. Pénétrez dans la prochaine salle. Un gros combat vous attend. Ne perdez pas patience et tuez un à un tous les monstres qui tentent de s'emparer de Yorda. Le mieux est peut-être de descendre jusqu'en bas de la salle et de se placer près des tâches sombres. Comme ça, si Yorda se fait prendre, vous pourrez toujours aller la secourir en appuyant sur la touche R1. Lorsqu'il ne restera plus de monstres, ouvrez la porte de lumière. Yorda court de l'autre côté sans même vous attendre. Suivez-la. Vous êtes aux portes du château, malheureusement vous ne parvenez pas à les franchir avant qu'elles ne se referment. La sorcière fait une apparition avant de vous laisser tous les deux. Allez vous reposer sur le canapé.

Porte principale

Poussez ou tirez chacun des huit piliers dans la cour afin d'actionner un mécanisme. Toutes les torches s'enflammeront. Retournez dans la grande salle précédente et suivez Yorda tout en haut des escaliers. Elle vous indique un passage barricadé. Ramassez une bombe sur la gauche et déposez-la devant le passage. Enflammez votre torche puis faîtes exploser la bombe. Prenez quand même soin de vous éloigner, vous et Yorda. Lorsque la voie sera libre, entrez dans le passage et descendez les escaliers. Un canapé confortable vous attend.

Cimetière

Descendez les escaliers et débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent. Descendez encore une série d'escaliers. Il y a deux interrupteurs au sol qui commandent l'ouverture d'une porte. Problème, il faut qu'il soit activé en même temps. Tirez donc le bloc et positionnez-le sur l'un d'eux puis appelez Yorda et demandez-lui de se placer sur l'autre. La porte s'ouvre mais seul Ico pourra passer… Il faudra donc vous dépêcher pour ne pas laisser votre amie seule trop longtemps. Montez à l'échelle puis à la chaîne pour atteindre la corniche supérieure. Puis passez dans l'ouverture et faîtes tomber le bloc en bas. Descendez à votre tour et tuez tous les monstres qui arrivent tout en protégeant Yorda. Placez le second bloc sur l'interrupteur libre puis passez tous les deux par la porte ouverte. Faites descendre l'échelle à Yorda et laissez-la ici. Pour votre part, remontez puis agrippez-vous à la chaîne et continuez jusqu'à l'ouverture pour ressortir. Continuez par l'ouverture de gauche pour revenir dans la même salle que Yorda. Escaladez la paroi à droite et utilisez la corniche pour atteindre l'échelle sur le mur. Montez le plus haut possible et sautez pour vous retrouver sur la chaîne. Celle-ci s'abaissera surélevant au passage une partie du sol. Balancez-vous sur la chaîne pour pouvoir sauter jusque devant la porte. C'est ce moment précis que choisissent les créatures de l'ombre pour apparaître. Descendez protéger Yorda. Une fois la bataille terminée, remontez à la chaîne et balancez-vous encore une fois pour atteindre la porte. Aidez Yorda à monter pour qu'elle vous rejoigne et ouvre justement la porte de lumière. Prenez-lui la main et continuez. Vous arrivez au pied d'un grand moulin à vent. Montez sur le petit bloc (du côté opposé aux escaliers) et montez sur la petite corniche. Longez la paroi un peu sur la gauche et montez encore plusieurs fois jusqu'à atteindre un rebord plus conséquent. Faites le tour du moulin et sautez sur l'une des ailes. Pendant que l'aile continue de tourner, déplacez-vous vers la droite pour atteindre le sommet. Une fois que l'aile sera à la verticale sautez sur la plate-forme derrière vous. Continuez par le seul chemin qui s'offre à vous. Passez devant le canapé et poursuivez jusqu'au levier. Tirez-le pour construire un petit pont puis allez aider Yorda à le franchir. Vous pouvez maintenant aller tous les deux vous asseoir sur le canapé et sauvegarder.

Moulin à vent

Revenez un peu sur vos pas pour ouvrir la porte de lumière. Franchissez la porte. Vous arrivez dans un petit espace où une chaîne vous tend les bras. Montez. Une fois en haut, des créatures apparaissent et tentent de prendre Yorda avec elles. Redescendez le plus rapidement possible et protégez votre amie. Remontez par la chaîne puis descendez les escaliers. Laissez-vous tomber dans la seule grille ouverte puis placez-vous sur la dalle / interrupteur pour ouvrir la porte et laisser Yorda vous rejoindre. N'hésitez pas à l'appeler pour lui demander de presser le pas. Lorsqu'elle sera dans le passage, courez et sortez en laissant Yorda toute seule. Montez encore une fois la chaîne et descendez les escaliers.

Placez-vous près de l'ouverture et hissez la fille de lumière. Remontez tous les deux par les escaliers et ouvrez la porte. Montez tous les deux dans l'ascenseur et actionnez le levier pour atteindre le sommet. Laissez Yorda à cet endroit et allez vous suspendre à la corniche. Descendez de deux rebords, glissez sur la gauche puis remontez d'un rebord. Glissez à gauche de nouveau puis descendez jusqu'en bas. Longez la muraille et escaladez un peu plus loin. Poussez le bloc en bas et débarrassez-vous des créatures qui arrivent. Tirez ensuite le bloc pour le placer sous le levier que vous pourrez alors actionner. Ramenez le bloc là où vous l'avez laissé tomber et montez. Aidez Yorda pour qu'elle vous suive. Allez vous reposer sur le canapé.

Colonne en pierre

Montez sur la seconde corniche du mur du fond et longez la paroi pour traverser le précipice. Dès que vous serez de l'autre côté, une horde d'ennemis apparaîtra en contre bas. Utilisez la chaîne pour descendre un peu et balancez-vous pour sauter à travers la fenêtre ouverte. Tuez tous les ennemis. Montez dans l'une des fenêtres et poussez le bloc de l'autre côté et suivez-le. Amenez le bloc jusqu'au coin supérieur gauche. Grâce à lui, vous pourrez atteindre la corniche. Continuez un peu par ce chemin pour trouver une chaîne qui vous emmènera bien plus haut. Montez encore par les escaliers puis passez par l'ouverture. Grimpez à l'échelle puis sautez pour vous accrocher à la chaîne. Balancez-vous

légèrement et sautez de l'autre côté du trou. Actionnez le levier pour faire glisser la passerelle. Si Yorda n'était pas dessus, tirez de nouveau le levier et appelez-la. Lorsqu'elle aura enfin traversé le vide, des monstres apparaîtront. Utilisez la chaîne pour descendre la défendre. Ouvrez la porte de lumière et continuez. Ne vous attardez pas dans la prochaine salle avec les passerelles et passez dans la porte. Vous êtes maintenant sur une grande muraille. Ne vous occupez pas encore de l'échelle et suivez le chemin jusqu'au bout. Au passage, n'oubliez pas d'admirer la superbe vue. Ouvrez la porte de la tour et suivez Yorda qui s'est engouffrée dans le passage. Montez à l'échelle et éliminez les monstres. Vous remarquez une épée coincée dans le mur d'en face. Vous ne pouvez pas la prendre pour l'instant, allez donc vous installer sur le canapé pour sauvegarder.

Arène Est

Empruntez l'ouverture en bas à droite. Descendez l'échelle et montez sur la petite colonne de pierre. Aidez Yorda à monter elle aussi. Sous votre poids à tous les deux, un mécanisme se mettra en marche et fera apparaître des escaliers qui vous permettront de rejoindre un levier. Mais avant d'y aller, vous aurez à battre une série d'ennemis. Actionnez ensuite le levier. Les deux petites sphères se retourneront. Enflammez votre bâton et allumez chacune des sphères pour ouvrir la grande porte. Sortez par l'ouverture, un canapé vous attend dehors.

Réflecteur Est

Montez à l'échelle (pour ne pas perdre de temps, demandez à Yorda de vous suivre). Allez actionner le levier et sautez en bas. Enflammez votre torche avant de descendre puis allumez rapidement les deux sphères. La porte s'ouvre, libérant ainsi l'épée de l'autre côté. Allez la chercher. Dès que vous l'aurez en main, des grilles s'élèveront. Pour vous libérer, allez couper les cordes à gauche et à droite. Montez ensuite les escaliers à gauche de la salle et coupez la corde pour libérer un nouveau passage (pour la couper, vous devez sauter et frapper). Redescendez et empruntez le nouveau chemin. Vous arrivez dans une nouvelle salle ou une chute d'eau vous empêche d'avancer. Laissez Yorda en bas et accrochez-vous à la corniche. A partir de maintenant, vous devez faire très vite, car des créatures de l'ombre peuvent apparaître à tout instant pour capturer la jeune fille. Montez et glissez un peu à droite. Montez encore deux fois puis glissez à gauche. Montez deux fois et glissez tout à droite (au niveau du pilier). Laissez-vous tomber d'un niveau, glissez sur la droite puis descendez encore d'un niveau.
Glissez sur la droite jusqu'au prochain pilier et grimpez de deux étages. Glissez jusqu'au prochain pilier à droite, montez d'un niveau et glissez encore à droite jusqu'au bout. Laissez-vous tomber. Suivez le balcon et passez par la prochaine porte. Sautez par-dessus le trou et suivez les escaliers. Vous pouvez couper les cordes qui retiennent le pont en passant, mais ne vous attardez pas trop si vous manquez votre coup pour ne pas laisser Yorda seule trop longtemps. Continuez jusqu'à la porte puis tirez le levier pour couper l'eau. Retournez ensuite sur vos pas chercher votre amie. Prenez la par la main et allez tous les deux dans le passage d'où vous revenez. Coupez les cordes restantes pour former un pont et traversez-le avec Yorda.

Des dalles apparaîtront au-dessus du vide, vous permettant de traverser. Actionnez le levier de l'autre côté afin de pivoter les deux dernières sphères. Grimpez tous les deux dans la nacelle grise de droite pour descendre. Troquez votre épée pour un bâton et utilisez-le pour enflammer les deux sphères. Le côté gauche de la porte principale est maintenant activé. N'hésitez pas à aller sauvegarder sur le canapé avant de repartir par là où vous êtes arrivés (en bas de l'échelle). Suivez la muraille et occupez-vous des créatures. Montez à l'échelle et allez actionner le levier dans l'autre pièce. Au passage, vous notez qu'il y a une épée, au cas où vous auriez oublié de reprendre la vôtre dans l'arène Est... Redescendez par l'échelle et passez par la porte du bas. Traversez le pont que vous venez de former. Allez tout à gauche du balcon et tirez le bloc pour le placer à côté du pilier. Grimpez dessus et accrochez-vous à la corniche un peu plus haute. Tout en restant accroché, déplacez-vous à droite en passant sous la corde. Montez sur le rebord et descendez sur le pilier, doucement pour ne pas tomber. Donner un coup d'épée afin de libérer la corde puis redescendez sur le balcon où vous attend normalement Yorda. Continuez par la grande ouverture. Faites le tour de la balustrade et éliminez toutes les créatures. Vous pouvez aller sauvegarder si vous le souhaitez en passant par la porte du haut à l'opposé de celle par laquelle vous êtes arrivés. Continuez ensuite par la porte du bas. Suivez les escaliers jusqu'en bas de la pièce et repérez la corde que vous avez libérée précédemment (elle se trouve vers la droite de la salle). Grimpez au niveau de la seconde fenêtre cassée. Balancez-vous et sautez. Passez dans la petite porte et poussez le bloc en bas de la salle. Descendez et poussez-le par la fenêtre. Approchez-vous de l'ouverture et appelez Yorda pour l'aider à monter. Montez tous les deux par les escaliers et ouvrez la porte de lumière. Vous arrivez près d'une cascade. Traversez le pont et laissez Yorda devant la grille. Descendez jusqu'en bas avec la chaîne à gauche puis montez les escaliers et traversez le pont. Descendez les quelques dénivelés puis montez avec l'ascenseur de gauche. Actionnez le levier à droite pour ouvrir la grille et retrouver votre amie. Prenez tous les deux l'ascenseur, et

retournez vers la cascade par la porte en hauteur. Traversez le pont et installez-vous dans le canapé.

Cascade

Traversez encore le pont et revenez à l'ascenseur. Seul Ico doit remonter, laissez donc Yorda en bas, mais dépêchez-vous pour ne pas la laisser seule trop longtemps. Repassez par la grille et tournez cette fois à droite pour monter à l'échelle. Escaladez le rebord puis passez par l'ouverture. Attention au soleil qui vous éblouit. Sautez sur la chaîne et balancez-vous pour atteindre la plate-forme suivante. Descendez à l'échelle légèrement à gauche et courez vers le bloc au fond. Tirez-le et faites-le tomber dans la fosse où vous attend Yorda. Aidez-la à vous rejoindre puis remontez tous les deux par l'échelle que vous venez à peine de descendre. Continuez par l'échelle suivante. Ouvrez la porte en haut et poursuivez par le passage. Laissez Yorda en bas de la pièce et montez à l'échelle. Accrochez-vous au tuyau et suivez-le jusqu'à la corniche un peu plus loin. Continuez par l'autre tuyau et actionnez le levier pour mettre en marche le mécanisme en bas. Descendez par l'échelle. Placez-vous sur le piston en bois. Celui-ci peut vous propulser tout en haut de la salle, à condition que vous sautiez en même temps. Ayez le bon timing (sautez quand le piston se baisse...). Montez en vous accrochant aux corniches successives puis descendez par l'échelle de l'autre côté. Contournez les escaliers et abaissez le levier pour permettre à Yorda de vous rejoindre.

Arme secrète

A cet endroit du jeu, vous pouvez découvrir une arme secrète. Si vous la voulez, frappez plusieurs fois l'arbre à côté du levier. Une balle tombera de ses branches. Ramassez-la et retournez dans la salle au piston. Déposez la balle et poussez le mur de l'arche centrale entre les deux escaliers pour découvrir une pièce cachée. Appelez Yorda et placez-vous tous les deux sur le cercle central. Un panier apparaîtra. Lancez la balle dedans et vous gagnerez une nouvelle arme, bien plus puissante. Retournez ensuite à l'extérieur.
Poussez le bloc dans l'eau, il servira plus tard. Montez sur les caisses à côté de la roue et attendez qu'une plate-forme soit en face de vous pour y sauter. Sans perdre de temps, sautez ensuite sur le rebord du mur. Si vous n'y arrivez pas du premier coup, vous pourrez retenter votre chance à condition de remonter sur la rive immédiatement. Faites tourner la grosse valve dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (2 tours) pour couper le débit de l'eau.

Redescendez et appelez Yorda pour qu'elle vous suive. Passez par la grande ouverture de la cascade. Descendez par le chemin puis traversez le pont pour aller sauvegarder. Suivez les escaliers jusqu'en bas. Tuez tous les monstres qui apparaissent. Poussez le bloc contre le mur du fond et aidez Yorda à monter afin qu'elle ouvre la porte de lumière. Suivez le cours d'eau jusqu'à l'échelle. Continuez par le chemin en bois et sautez par-dessus le trou, aidez Yorda à franchir cet obstacle. Au bout du passage, vous trouverez une nacelle. Entrez-y tous les deux et actionnez le levier pour la faire descendre. Reposez-vous dans le canapé.

Gondole

Descendez les quelques marches puis suivez la corniche. Aidez-vous du tuyau pour atteindre l'étage supérieur en laissant Yorda en bas. Là-haut, poussez le genre d'escabeau jusqu'à droite puis montez-y dessus afin de sauter sur la plate-forme encore plus haut. Tirez le levier pour abaisser le pont puis descendez rapidement pour protéger Yorda des créatures qui viennent d'apparaître. Vous pourrez alors continuer par les escaliers puis par la grande ouverture du fond. Suivez le chemin escarpé et traversez le ravin par le pont. En sortant de la grotte, prenez à droite et montez les escaliers jusqu'à la nacelle. Assurez-vous que Yorda soit montée avec vous puis tournez le levier dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (prenez le bâton par son extrémité pour monter plus vite). Appelez Yorda et allez tous les deux vous installer sur le canapé.

Château d'eau

Laissez Yorda vers le canapé et sautez par-dessus le vide. Descendez ensuite sur la plate-forme en contrebas (sur la gauche d'Ico), accrochez-vous à la corde et traversez le précipice. Escaladez la paroi de gauche en vous aidant des rebords accessibles. Continuez par la passerelle en bois. Descendez sur l'échelle et faites un saut en arrière pour vous retrouver sur la grande tour en bois. Montez à son sommet et allez vous suspendre à la chaîne. Assurez-vous d'être le plus bas possible sur la chaîne avant de vous balancer et de sauter contre le pont relevé. Cela aura pour effet de l'abaisser et de permettre à Yorda de vous rejoindre. Continuez tous les deux jusqu'à la tour où plusieurs bombes sont stockées. Ramassées en une et sortez avec. Déposez-la près de la flamme puis allez chercher un bâton si vous n'en

avez pas, vous en trouverez un à côté des bombes. Allumez la bombe avant de la jeter sur le pilier en face. En tombant, celui-ci créera un nouveau pont. Récupérez votre arme initiale (l'épée ou l'arme secrète) et prenez Yorda par la main pour traverser ce nouveau pont. Hissez-vous en haut de la chaîne puis tournez à droite pour arriver à une sorte d'intersection. Poussez le bloc dans le vide. Revenez un tout petit peu sur vos pas et descendez l'échelle pour arriver devant le bloc. Poussez le contre le mur à droite et escaladez la paroi. Abaissez le levier afin de déplacer la chaîne puis remontez à l'intersection. Utilisez la chaîne en vous balançant pour atteindre la plate-forme suivante. Tournez le mécanisme, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ceci fera apparaître une cage pour vous aider à traverser le vide avec Yorda. Retrouvez donc votre amie et aidez-la dans ses sauts, mais alors même que vous vous apprêtez à ouvrir la porte de lumière, des créatures de l'ombre apparaîtront pour vous mener la vie dure. Débarrassez-vous-en. Ouvrez la porte et continuez par la balustrade. Elle vous conduira sur la muraille de la partie Ouest. Suivez le chemin jusqu'à la tour et ouvrez le passage. Grimpez à l'échelle puis montez aux escaliers de gauche et coupez la corde qui retient la porte, faîtes de même avec la corde de droite puis attendez les monstres pour leur régler leur compte. Entrez dans la porte de gauche où vous attend un joli canapé.

Escalier des idoles Ouest

Montez à l'échelle et actionnez le levier pour retourner deux sphères. Descendez les allumer (vous trouverez un bâton à côté du canapé). Comme dans l'arène Est, faites monter les deux héros sur la petite colonne de pierre pour activer un mécanisme. Montez tirer le levier puis allumez les deux sphères. En même temps que la porte s'ouvre, une horde de créatures investit les lieux. Retournez chercher une arme décente puis éliminez tout ce beau monde. Laissez Yorda dans cette salle et sortez à l'extérieur. Prenez directement l'échelle sur la gauche de Ico puis grimpez à la chaîne. Vous remarquez une porte barricadée, il faudra revenir un peu plus tard. Suivez le chemin qui monte et coupez les cordes qui retiennent le pont, mais ne vous attardez par pour ne pas laisser Yorda seule trop longtemps. Activez le levier derrière la porte pour couper l'eau dans une autre salle puis revenez sur vos pas.

Traversez le pont et allez chercher une bombe que vous déposerez devant la porte barricadée. Faites la exploser (il y a des bâtons dans les escaliers, n'oubliez pas de récupérer votre arme) et rejoignez Yorda en descendant par la chaîne. Revenez vers le canapé (sauvegardez si vous le désirez) et continuez dans la grande salle principale. Prenez cette fois la porte de droite et montez la pente. Traversez le balcon et rentrez dans la porte (c'est celle que vous venez d'ouvrir avec la bombe). Traversez le pont avec la jeune fille et approchez-vous du vide. Comme précédemment, des dalles apparaissent pour vous permettre de continuer. Ouvrez la porte de lumière. Tirez le levier à droite afin de retourner deux sphères en contrebas puis descendez par la nacelle à gauche. Allumez les deux dernières sphères, la troisième ouverture s'active mais rien d'autre ne se passe. Il vous faut donc retourner dehors (entrez dans la porte de gauche et traversez la salle) et pivotez le réflecteur correctement. Voilà, la lumière est captée par la porte principale. Normalement, il ne vous reste plus qu'à aller l'ouvrir. Repassez dans la salle du canapé pour sauvegarder puis retournez sur la muraille de la partie Ouest. Montez à l'échelle tout au bout et allez activer le levier. Si vous laissez Yorda seule en bas de l'échelle, elle se fera capturer par des monstres. Mieux vaut donc la faire monter avec Ico. Redescendez tous les deux. Traversez la passerelle que vous venez de former et passez par la grande ouverture en face. Faites le tour de la salle et descendez. Poursuivez dans cette direction jusqu'à la porte principale. Avant de vous en approcher, mieux vaut aller sauvegarder, ce sera la dernière fois du jeu.

Porte principale

Avancez vers l'immense porte. Dans un ultime effort, Yorda parvient à l'ouvrir, mais la fille est maintenant très affaiblie. Vous ne pourrez plus courir avec elle en lui prenant la main. Arrivé à mi-chemin, la sorcière fera son apparition et retiendra Yorda. Le pont commencera aussi à se rétracter. Sans perdre une seconde, sautez du côté de votre amie qui malgré tous ses efforts, ne parviendra pas à vous retenir...

De nouveau seul

Vous atterrissez sur une cage en contrebas. Sautez de cage en cage pour atteindre la paroi puis enfoncez-vous dans la grotte à gauche en remontant le cours de l'eau. Tirez le levier afin de dérouler une chaîne. Jetez le bloc dans l'eau et suivez-le dans sa chute. Poussez-le ensuite sous l'échelle et montez pour ouvrir grille. Nagez et poussez cette fois le bloc sous la chaîne. Montez à celle-ci. En haut, il vous faudra pousser un rouage pour activer tout un mécanisme. Plongez encore une fois et nagez jusqu'à la rive (en haut à gauche de l'écran). Accrochez-vous à la roue pour atteindre l'étage supérieur. Escaladez la paroi et utilisez le tuyau pour traverser le vide. Descendez de l'autre côté, jouez au

funambule sur le gros tuyau et accrochez-vous au tuyau sur la grosse citerne pour la contourner. Montez ensuite sur le tuyau suivant et sautez en arrière en vous rattrapant à la chaîne. Pivotez sur vous-même et balancez-vous pour atteindre la prochaine chaîne puis la plate-forme. Placez-vous correctement et sautez au moment propice (un saut sur place suffit) pour agripper le rouage et monter encore d'un cran. Suivez la passerelle en bois et traversez les deux tourniquets et le cylindre branlant. Terminez cette séquence en continuant sur le chemin en bois qui mène dans la grotte. Tournez à gauche en sortant de la grotte et suivez le petit chemin en épingle. Sautez au-dessus du vide en continuant votre périple en vous accrochant à la paroi supérieure. Longez la paroi sur la gauche, il faudra pour cela changer de rebord. Sautez par dessus le ravin. Vous arriverez bientôt à deux gros tuyaux d'évacuation qui vous permettront de regagner la forteresse.
Suivez-les jusqu'à la chaîne. Descendez, pivotez, balancez-vous et sautez sur la tour en face. Traversez la passerelle puis tournez à gauche sur la corniche. Sautez par-dessus le morceau manquant puis grimpez sur la passerelle métallique. Tirez l'appareil jusqu'au mur pour rapprocher la chaîne qui pend au dessus et descendez sous cette passerelle. Sautez sur la chaîne. Retournez-vous, balancez-vous un peu et sautez sur le rebord à droite. L'échelle ne vous mènera nulle part, tournez donc à gauche et sautez par-dessus les deux trous. Descendez à la prochaine échelle. Faites attention, vous n'avez pas beaucoup d'espace pour marcher. Retournez-vous prudemment et sautez sur le chemin en face. Descendez par l'échelle à votre droite et vous voilà tout en bas. Montez sur le passage avec la porte et sortez par l'ouverture à droite. Vous êtes dans une grotte avec une embarcation, les plus observateurs reconnaîtront la grotte de l'introduction.

.. Alors que Ico pourrait très bien s'enfuir avec la barque, il doit encore sauver Yorda. Prenez le chemin qui monte à gauche de l'eau et récupérez l'épée de lumière. Grâce à celle-ci, vous pourrez désormais ouvrir les portes de lumière, tout comme Yorda. Revenez donc sur vos pas et présentez l'épée aux deux statues en bas de la grande colonne. Entrez et actionnez le levier pour monter. Sortez de cet ascenseur et empruntez l'un des deux escaliers pour vous retrouver dans la grande salle des tombeaux. Des créatures de l'ombre sont en train d'exécuter une cérémonie avec la pauvre Yorda qui semble avoir été statufiée. Interrompez immédiatement ce rite et préparez-vous à affronter un grand nombre de créatures. Patience, elles cesseront de venir au bout d'un moment. En fait, elles sont aussi nombreuses qu'il y a de sarcophages dans la salle. Montez tout en haut de la salle et ouvrez la porte de lumière pour arriver dans la salle du trône. Allez inspecter le trône justement. La sorcière n'y est pas. Retournez-vous et commencez à quitter les lieux. Brusquement, elle fera son apparition. Allez lui parler avant de commencer le combat final.

Combat contre la sorcière

Ramassez immédiatement l'épée. Lorsque vous l'avez entre les mains, rien ne peut vous arriver et les attaques de la sorcière n'auront aucun effet sur vous. Allez frapper la sorcière. L'épée sera projetée au loin et vous vous retrouverez sans défense. Courez vous réfugier derrière le pilier de droite. Entre deux attaques, courez récupérer l'épée. Elle se trouve vers la droite. Retournez à l'attaque puis réfugiez-vous derrière le pilier de gauche. Récupérez l'épée sur la gauche puis recommencez cette technique plusieurs fois. L'épée sera projetée sur les escaliers à gauche, sur le mur de gauche puis assez loin vers la droite. Pour la récupérer lorsqu'elle sera au loin, vous pouvez soit tenter de courir la prendre (c'est possible !) mais la meilleure technique consiste à tirer le pilier vers l'épée. Vous pourrez alors donner le coup de grâce à la méchante sorcière et profiter de la magnifique séquence de fin. C'est beau...

PS : N'éteignez pas la console de suite mais laissez défiler le générique jusqu'à la fin (Yorda est au bout de la plage...)

Solution de Shadow of the Colossus

Note

Vous trouverez pour chaque colosse sa position exacte sur la carte en vous référant aux indications de secteurs consignés entre parenthèses.

AU COMMENCEMENT

Au commencement, passez sur le balcon et brandissez votre épée vers le ciel (touche rond) pour voir apparaître un rayon lumineux donnant sur une direction. Il vous suffit de suivre celui-ci pour vous diriger vers le premier colosse à affronter. Rappelez à l'ordre votre cheval et montez-le. Descendez par les marches de gauche et suivez la direction indiquée par la lame de votre arme. Lorsque vous apercevrez quelques marches donnant sur un chemin creusé dans la

roche, avancez toujours sur votre monture pour vous coller contre les rochers du fond. Suivez les indications portées à l'écran et hissez-vous sur votre cheval (touche R1) pour sauter sur la plate-forme et vous y agripper. Partez ensuite sur la gauche afin d'effectuer un parcours qui vous permettra de vous familiariser avec les commandes primaires du soft. N'oubliez pas de jouer au maximum avec la caméra pour pouvoir bénéficier à chaque passe du meilleur angle qui soit. Lorsque vous serez bloqué au creux d'un ravin, suivez le cheminement logique et agrippez-vous à la corniche du bloc de pierre pour contourner aisément l'obstacle. Passé de l'autre côté, effectuez un bond derrière vous de manière à atteindre la suite du parcours. Hissez-vous et poursuivez pour rencontrer le premier colosse.

PREMIER COLOSSE : VALUS (secteur F5)

Premier constat, un colosse c'est vraiment mastoc !! Ce tout premier contact avec l'ennemi ne sera pas des plus simples, mais il vous sera toutefois possible de recommencer à partir de ce point de chute si vous veniez à périr lors de ce baptême de feu. Pour commencer, inutile de vous faire remarquer. Avancez donc prudemment derrière le géant puis enclenchez la touche rond pour tenter de repérer le point faible de l'ennemi grâce au faisceau divin. Lorsque vous localisez un point faible, la manette analogique vient à vibrer au moment où le faisceau lumineux passe sur la zone dite sensible. Le point faible de ce colosse se situe à l'arrière de sa jambe gauche, c'est en effet sur cette zone qu'il vous faudra frapper. En le contournant, passez derrière lui puis maintenez R1 pour grimper sur sa jambe gauche. Assenez-lui quelques coups d'épée puis commencez à escalader ses membres inférieurs pour atteindre son dos et plus particulièrement l'espèce de plate-forme qui y est accrochée. La traversée intrusive sur le corps du géant ne sera pas de tout repos. Celui-ci n'appréciant pas particulièrement que vous cavaliez sur son échine, les bousculades et remous seront fréquents durant votre entreprise. Lorsque vous aurez atteint la seconde plate-forme, poursuivez votre ascension grâce à la toison dorsale du colosse. Contournez sa colonne sortante en vous orientant légèrement sur un des côtés et très rapidement vous vous retrouverez sur le haut du crâne du géant. Frappez alors plusieurs fois sur la marque lumineuse afin que votre ennemi, vaincu, s'écroule dans un râle d'agonie.

DEUXIEME COLOSSE : QUADRATUS (secteur F3)

Après votre premier succès face à l'ennemi, vous vous éveillez à l'intérieur du temple. Montez votre fidèle monture et comme précédemment, descendez les marches de gauche pour atteindre la plaine. A nouveau, tendez votre épée vers le ciel de manière à ce qu'elle vous montre le chemin. Vous vous orientez à présent vers le nord de la carte, traversant les contrées à l'arrière du temple. Lorsque vous aurez passé le pont au-dessus du lac, descendez par le sentier de droite. Arrivé en contrebas, vous trouverez un sombre bassin. Faites demi-tour et approchez du sanctuaire taillé dans la roche. Votre second défi émerge alors... Observez la démarche de ce colosse, et vous remarquerez que le dessous de ses pattes brille d'une lueur vive. Armez-vous de votre arc et visez juste. Le monstre posera alors un genou à terre. Montez sur sa patte en vous aidant de sa toison et gagnez le dos de la bête rapidement. Pour progresser, il vous faudra immanquablement lâcher prise à certains endroits. Agissez de la sorte uniquement lorsque le colosse ne remue pas sans quoi vous seriez projeté à terre. Progressivement, dirigez-vous vers la tête de l'ennemi. Une fois sur place, armez-vous de l'épée si ce n'est déjà fait. Une marque semblable à celle que portait le premier colosse apparaîtra alors. Frappez de votre arme pour entamer la santé du monstre. A chaque coup porté, la bête se trémoussera de plus belle. Si bien qu'il deviendra vraiment difficile de tenir sur son échine. Si jamais vous veniez à chuter (et cela est plus que probable) remontez pour poursuivre votre besogne.
Après quelques coups bien ajustés, la marque disparaîtra de la surface du crâne et il vous faudra trouver le second point faible ennemi. Celui-ci se situe sur son arrière-train. Laissez-vous tomber et remontez donc à l'arrière de son popotin pour planter la lame de votre arme dans la marque. Trois blessures supplémentaires devraient suffire pour venir à bout du monstre.

TROISIEME COLOSSE : GAIUS (secteur E2)

Comme lors des fois précédentes, laissez-vous guider par le faisceau lumineux que dégage votre épée. La lumière divine vous amène dans un endroit sombre et terne. Au milieu d'un lac, une drôle de structure émerge mystérieusement des eaux glacées. Mettez pied à terre et allez goûter aux joies de la baignade pour rejoindre le montant de l'édifice. Montez le long de la courbe rocheuse puis sautez sur le bloc au sommet de la colonne. Accroché à la corniche, glissez sur la droite et gagnez d'un bond la suite du parcours. Vous débouchez sur une plate-forme arrondie. Marchez vers la droite et grimpez en vous accrochant aux touffes d'herbe. La zone centrale atteinte, le troisième colosse se dresse devant vous. Son armure n'étant pas très solide, il va falloir trouver un moyen pour qu'elle se brise d'elle-même. Rendez-vous au milieu de l'arène de combat et faites en sorte qu'il frappe sur la dalle de pierre. Pour cela, placez-vous face à lui, sur le sol solide et attendez qu'il abaisse son arme vers vous (pensez à esquiver un minimum tout de même).

L'opération réussie, une partie de son armure (celle du bras portant l'arme) se détachera d'elle-même sous la puissance du choc. Faites alors à nouveau en sorte que votre ennemi vous attaque. En plantant son arme cette fois-ci dans la terre ferme vous bénéficiez d'un court mais suffisant laps de temps pour monter le long de son épée. Allez alors vous accrocher à la fourrure de son bras et poursuivez votre ascension vers le sommet du colosse (chose que vous ne pouviez réaliser lorsque son armure était présente). Deux points sensibles sont à atteindre. Le premier se trouve au sommet de son crâne, le second au niveau de son nombril. Vous avez beaucoup plus de chance de vous attaquer au second point en premier pour des raisons pratiques. En effet, lorsque vous aurez atteint la zone dorsale supérieure du colosse, celui-ci se débattra furieusement. Si bien qu'il sera fort possible que vous soyez éjecté vers le sol. Heureusement pour vous, vous atterrirez alors sur la ceinture du monstre. Faites le tour pour vous trouver face au deuxième point sensible puis agrippez-vous à ses touffes de poils pour atteindre la marque et frapper jusqu'à sa disparition. Il ne vous reste plus qu'à vous laisser tomber et à réitérer la même opération pour cette fois-ci atteindre son crâne. Si vous connaissez quelques soucis lors de cette entreprise, n'oubliez pas de reposer notre héros au cours de l'ascension du colosse en délaissant toute prise et en laissant le curseur de force augmenter avant de reprendre la manoeuvre (vous pouvez également relâcher prise lorsque vous vous trouvez sur une partie de son corps relativement stable). N'essayez pas de lui porter des coups trop puissants car vous aurez peu de temps pour concentrer votre puissance entre chaque secousse.

QUATRIEME COLOSSE : PHAEDRA (secteur G5)

En vous fiant aux indications données par votre épée, filez en direction des collines du nord. Traversez le couloir ténébreux puis suivez le prolongement de la falaise par le court sentier. Lorsque vous aurez repéré ce quatrième monstre, allez le réveiller puis faites immédiatement demi-tour. Vous remarquerez alors comme une petite structure sortant du sol. Glissez-vous dans l'une des entrées, et vous remarquerez qu'il existe tout un tas de galeries sous terre. Patientez dans votre cachette jusqu'à ce que Phaedra débarque sur place. Celui-ci, curieux, se postera à une des entrées pour tenter d'y observer ce qui s'y trame. Sortez alors par une issue non surveillée et hâtez-vous d'atteindre l'arrière du colosse. Grâce à sa queue, trouvez une accroche pour vous hisser sur la vilaine bestiole. Deux points sensibles demeurent sur la lourde carcasse. Un au niveau du coup, l'autre sur le montant de la tête. Servez-vous comme d'habitude de votre épée pour révéler ces deux points faibles. Un colosse relativement facile à battre...

CINQUIEME COLOSSE : AVION (secteur H4)

Pour mettre la main sur votre cinquième adversaire, commencez par suivre le chemin que semble indiquer la lumière. Lorsque vous vous dirigerez vers la grande falaise à la roche blanchâtre, contournez la zone par la gauche. Quelques minutes plus tard, bifurquez à l'intérieur du passage entre les deux collines et vous trouverez alors un lac. Plongez et nagez en direction des grilles, droit devant vous, en prenant pour point de repère le centre du bassin.
Une faille dans la roche vous permet de passer en dessous de l'obstacle. Plongez pour ressortir derrière (R1 + carré). Escaladez la tour à grands renforts de sauts puis avancez droit devant jusqu'à ce qu'une courte cinématique vienne vous informer de la présence du colosse. Plongez dans les eaux du lac grâce aux pavés manquants, et nagez jusqu'à la structure où l'oiseau semble y avoir élu domicile. Dans un premier temps, vous devez parvenir à attirer son attention. Arrêtez-vous donc sur une des plates-formes émergeant des eaux et dégainez votre arc pour viser en direction du colosse. Celui-ci décolle alors et entame une ronde aérienne autour de la zone. Attendez patiemment qu'il s'approche, puis bondissez pour tenter de vous accrocher à sa toison (sur le haut de ses ailes par exemple) afin d'embarquer clandestinement lorsqu'il se lancera en piqué pour vous cueillir (vous pouvez tenter la manoeuvre sereinement car plusieurs tentatives vous seront offertes). Une fois sur l'animal, vous devrez attaquer en 3 points. L'un se trouve à l'extrémité de sa queue, les deux autres sur le bout de ses ailes. Je vous conseille de vous attaquer dans un premier temps à sa queue, puis ensuite de passer aux ailes. Il existe deux moyens pour arriver jusqu'à celles-ci. Soit directement, en vous accrochant aux extrémités lors des charges piquées du colosse. Soit en passant par le centre. Quoi qu'il en soit, pensez à bien relâcher votre prise lors des accalmies de façon à ne pas épuiser notre héros qui finirait alors par lâcher son étreinte si jamais vous ne le laissiez pas respirer. Le plus dur du travail est à effectuer sur ses ailes. Ne vous précipitez pas et sachez profiter des moments où l'oiseau plane pour atteindre les points sensibles. Si jamais vous veniez à chuter, il y a de fortes chances pour que vous atterrissiez dans l'eau. Dans ce cas là, remontez sur un bloc de pierre et lancez à nouveau des fléchettes au monstre pour attirer son attention vers vous.

SIXIEME COLOSSE : BARBA (secteur D6)

Les lueurs reflétées par votre épée vous amènent à présent à chevaucher en direction du sud-ouest. Après la traversée d'un petit bois ombragé, prenez par la droite et passez le pont débouchant vers une vaste plaine ensoleillée. Au lointain,

vous ne tarderez pas à apercevoir un temple. Avancez vers celui-ci puis abandonnez votre monture pour poursuivre seul lorsque vous aurez atteint ses abords. Une arche souterraine semble vous conduire sous les profondeurs du temple, suivez donc ces couloirs... Arrivé dans la salle principale, un trou béant s'offre devant vous. Laissez-vous tomber dans le vide en frôlant ses parois pour vous rattraper sur les accroches du montant. Descendez de cette manière, progressivement. Au niveau du sol, votre sixième adversaire se réveille... Courez alors en direction des 3 rangées de murailles successives et passez au-dessus en vous hissant grâce aux piliers. Arrivé à l'autre extrémité de la salle, planquez-vous sous l'arche et postez-vous immédiatement derrière l'un des piliers. Attendez que le colosse s'approche. Celui-ci se mettra alors à vous chercher, et baissera la tête pour scruter la surface. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra agir... Sortez rapidement de votre cachette et bondissez dans la barbe de l'ennemi pour saisir une accroche. Escaladez en direction de la tête pour trouver le premier point sensible. Frappez jusqu'à ce que la marque vienne à disparaître puis gagnez le dos du colosse afin d'approcher la seconde marque de faiblesse positionnée sur son flanc gauche. Trois coups d'épée bien dosés devraient alors suffire à finir le travail.

SEPTIEME COLOSSE : HYDRUS (secteur D1)

En partant vers le nord-ouest, rendez-vous dans le secteur indiqué en contournant la route des piliers et en poursuivant d'un ingénieux détour en contrebas. Après une longue chevauchée, vous ne tarderez pas à trouver une espèce de temple à moitié immergé pas les eaux. Poursuivez sans votre monture et montez sur la tour en colimaçon. En vous postant relativement en hauteur scrutez le lac pour détecter de la présence du septième colosse (il brille sous les eaux). Redescendez pour voir le monstre s'activer. Allez donc vous baigner afin de faire connaissance avec la jolie bestiole, puis attendez qu'elle vienne nager à proximité pour pouvoir agripper une prise (anticipez sa nage et attendez le passage de sa queue). Le colosse restera alors relativement proche de la surface et sortira son long corps à l'air libre par un mouvement ondulatoire. Lorsque vous vous retrouverez immergé sous l'eau, saisissez fermement une prise. Dès que vous vous retrouverez à l'air libre, profitez-en pour vous déplacer. Les points sensibles de la bête sont peu voyants. Ils se trouvent devant chacun de ses pics électriques.
Frappez aux points bleutés pour stopper la conduction du courant et entamer sa jauge de vie (attention tout de même à ne pas prendre une décharge lors de vos assauts). Lorsque l'ennemi se sentira quelque peu lassé de vous avoir sur le dos, il plongera dans les profondeurs du lac pour tenter de vous noyer. Relâchez prise pour respirer et pensez surtout au temps qu'il faudra à notre héros pour regagner la surface. Remontez ensuite sur son échine grâce à la méthode utilisée précédemment. Lorsque tous les pics électriques seront éteints, passez sur le dessus de la tête du colosse. Une jolie marque bien voyante fera son apparition. Concentrez vos coups sur celle-ci pour en finir avec ce monstre marin.

HUITIEME COLOSSE : KUROMONI (secteur G6)

Sautez sur votre fidèle monture et taillez la route vers le sud. Passez entre les deux falaises pour gagner la plaine, et faufilez-vous dans la faille creusée dans la roche. Vous débouchez dans un emplacement d'où il vous est possible d'apercevoir un temple. Mouillez-vous pour atteindre celui-ci, puis pénétrez à l'intérieur des murs du sanctuaire. Dans la succursale aux deux piliers enflammés, grimpez sur l'un d'eux pour atteindre la plate-forme dallée à l'arrière. Lorsque vous apercevrez le monstre au fin fond de son arène, plantez-lui une flèche dans la patte afin d'attirer son attention. La technique pour le vaincre est la suivante. Commencez par descendre de quelques étages grâce aux escaliers intérieurs, puis postez-vous vers la passerelle détruite de l'arène. Le colosse est capable de grimper sur les murs. Décochez-lui deux flèches dans ses membres phosphorescents pour le faire redescendre sur terre. Gagnez alors la cour intérieure de l'arène et montez sur le ventre du monstre pour planter votre épée un maximum de fois dans les marques trahissant ses points faibles. L'ennemi mettant relativement peu de temps avant de se remettre sur pattes, il est conseillé de rester au 1er étage pour ce qui est de le faire chuter. De cette façon, vous pourrez arriver rapidement sur place et profiter de sa mauvaise posture à votre avantage. Effectuer 5, 6 fois la manipulation devrait suffire à venir à bout de cette sorte de lézard. Enfin, faites attention à son jet pseudo-magnétic et tout devrait bien se passer.

NEUVIEME COLOSSE : BASARAN (secteur D3)

La zone D3 sur la carte est recouverte de monts inaccessibles et de failles sans fin. Prenez la route indiquée par l'épée et contournez les montagnes pour vous retrouver sur une terre désolée où comme le disait précédemment l'indice, rien ne repousse. Si vous êtes parvenu au bon endroit, il vous sera possible d'apercevoir plusieurs geysers de part et d'autre de la zone. Passez les gouffres, et flirtez en amont avec les grandes montagnes. Une vaste cavité sert de repère au colosse. Dérangez-le afin de le tirer de son sommeil et de le pousser au combat. Si jamais vous éprouvez quelques difficultés à localiser parfaitement l'endroit, prenez pour repère le milieu parfait du carré D3 dessiné sur la carte, et focalisez-vous sur la zone un tantinet plus haut à droite. Ce nouvel ennemi possède une arme rayon similaire à celle

utilisée par le précédent colosse. Ne restez pas sur place et usez de roulades pour éviter ses nombreuses attaques. Vous devez tout d'abord parvenir à l'attirer sur l'un des geysers. Ceci étant, faites en sortes de le maintenir dans sa position jusqu'à ce qu'un jet puissant sorte du sol. Cela aura pour effet de lever le géant sur deux pattes et plusieurs points faibles à ce niveau seront révélés (symbolisés par des marques vertes). Envoyez deux flèches dans deux de ses pattes pour le faire chuter sur le flanc. Grimpez sur lui à partir de son bas ventre puis slalomez entre ses épines dorsales afin de vous frayer un chemin jusqu'au sommet de son crâne où se situe l'unique point faible du colosse. Il ne devrait alors pas être trop difficile de vous maintenir sur sa tête et infliger du même coup la série de frappe qui devrait lui être fatale.

DIXIEME COLOSSE : DIRGE (secteur B4)

C'est un véritable numéro de cirque qu'il vous faudra réaliser pour espérer vaincre ce colosse ! Sur votre fidèle destrier, chevauchez vers la lumière. Lorsque vous aurez traversé la grotte menant à la zone du monstre, avancez vers l'étendue sablée mais ne descendez pas de votre cheval. Le monstre ne tardera pas à révéler sa présence. Celui-ci étant beaucoup plus rapide que vous, il vous faudra sûrement recourir à l'aide de votre monture. Commencez donc à chevaucher au hasard dans la zone et patientez jusqu'à ce que la bête vous prenne en chasse. Faites alors en sortes de vous maintenir debout sur le cheval et de pivoter vers l'arrière afin de faire face à l'ennemi (touche R1 maintenue + orientation analogique gauche vers le haut).
Bandez votre arc et visez les yeux du serpent. Celui-ci aveuglé ne tardera pas à finir sa course sur une paroi de la grotte. Profitez alors de ce moment d'égarement pour lui grimper dessus. Sur ce corps reptilien, deux zones mortelles vous sont indiquées. L'une d'elles se situe au niveau de la tête, l'autre en bout de queue. En vous y prenant bien, deux manoeuvres de la sorte devraient suffire à venir à bout de ce dixième colosse.

ONZIEME COLOSSE : CELOSIA (secteur F1)

Aidé par le rayon lumineux émanant de l'épée, suivez la série continue de piliers en direction du nord. Au bout du voyage se trouve un gouffre où vous pouvez apercevoir une légère étendue d'eau. Descendez à l'intérieur grâce au sentier sinueux, puis partez en direction des piliers visibles au loin. Passez par le chemin entre les rochers puis tournez à gauche. Quelques marches vous aideront à grimper plusieurs mètres en hauteur. Au lieu de poursuivre, faites demi-tour et sautez sur la plate-forme juste en face. Le colosse débarque alors... Doté d'un mauvais caractère et d'une rapidité extrêmement aiguisée, il ne peut toutefois sortir de la plate-forme dallée pour le moment. A vous de l'en contraindre ! A première vue, le monstre semble invincible, mais il n'en est rien. Celui-ci craint le feu. Sautez donc sur l'une des quatre arches où figurent des brasiers et attendez que le colosse Celosia vienne percuter la structure. Un bâton devrait chuter sur le sol. Ramassez-le puis gagnez un brasier afin de l'enflammer. Redescendez et vous remarquerez qu'à présent, le méchant colosse recule face à la menace de votre torche. Faites-le reculer vers les piliers afin de le faire chuter par l'espace laissé entre eux. Après une chute d'une bonne dizaine de mètres, son armure volera en éclats, laissant alors apparaître une faille. Descendez et accrochez-vous sur son dos. Il ne vous reste plus qu'à maintenir votre équilibre et à planter le tranchant de votre arme à plusieurs reprises dans le point faible du colosse. Celui-ci se déplaçant assez énergiquement, il vous sera sans doute difficile d'y parvenir en une fois. Aidez-vous alors de l'environnement pour disputer à nouveau ce rodéo musclé et finir du même coup le travail commencé. Sachez alors l'attirer vers des endroits d'où vous êtes sûr de pouvoir trouver des points surélevés pour atteindre facilement son dos.

DOUZIEME COLOSSE : PELAGIA (secteur G2)

Trouvez la forêt, et pénétrez dans celle-ci pour ressortir légèrement vers l'est et poursuivre en direction du bassin aux cascades tout en longeant les falaises. Une fois sur place, abandonnez votre monture pour poursuivre seul. Agrippez-vous à l'accroche du pilier court et rond, puis hissez-vous derrière pour mettre pied à terre. Eloignez-vous du courant en marchant le long de la berge puis plongez. Nagez vers la lumière et passez sous l'arche de pierre. Enfin, accostez sur la première plate-forme au-dessus des eaux pour faire surgir le colosse des profondeurs. Face à ce douzième adversaire, il vous faut premièrement trouver un moyen de monter sur lui. Pour cela, pas de problème. Jetez-vous à l'eau et contournez la bête afin d'arriver dans son dos. Evitez les attaques du monstre en plongeant sous les eaux si besoin (R1 maintenu + carré). A l'arrière du colosse, vous trouverez de nombreuse prises qui vous permettront de d'entreprendre une ascension jusque sur sa tête, bien plate et pratique d'un point de vue stabilité. Arrivé à destination, vous remarquerez que le point faible de l'ennemi n'est toujours pas visible. Une seconde manoeuvre apparaît donc comme inévitable. En frappant sur les espèces de dents placées au sommet de son crâne, vous remarquerez qu'il est possible de diriger où bon vous semble le colosse. Tapez sur celles de gauche et la trajectoire du géant prendra une inclinaison similaire. Essayez à droite pour un effet contraire, et enfin, cognez sur celle du devant pour avancer. De cette manière,

dirigez le colosse vers l'une des structures à double étage. Approchez le plus possible de ces monuments arrondis et sautez sur l'étage supérieur. Planquez-vous alors derrière la pierre ronde et attendez que votre adversaire lance son où ses attaques. Restez caché afin de susciter sa curiosité et celui-ci ne devrait pas tarder à se dresser sur l'autel en s'appuyant sur ses deux pattes avant, découvrant ainsi sa grosse bedaine. Ne perdez pas de temps, élancez-vous pour vous accrocher aux prises verdâtres et la marque de faiblesse ne devrait pas tarder à se dessiner de son habituelle couleur bleutée. Frappez alors autant que vous le pouvez avant d'être projeté à l'eau. Il ne vous reste plus qu'à reproduire la même manoeuvre, en utilisant cette fois-ci une nouvelle structure, la dernière ayant été détruite.

TREIZIEME COLOSSE : PHALANX (secteur E6)

La lumière vous amènera une nouvelle fois à traverser une zone boisée. Lorsqu'un précipice vous empêchera de poursuivre à cheval, continuez à pied et gagnez le marais en descendant en rappel grâce à la végétation offrant une prise parfaite. Plus bas, traversez les eaux puis remontez sur votre monture qui devrait vous avoir retrouvé d'elle-même. Continuez en direction du secteur E6 pour arriver dans une zone désertique où le sable semble s'étendre à perte de vue. Repérez l'espèce de temple en ruine, réduit sur une surface misérable et pénétrez à l'intérieur. Prêt pour affronter le treizième de vos ennemis ? Montez sur votre cheval si cela n'est déjà fait puis sélectionnez l'arc comme arme principale. Il vous faut passer sous le corps du colosse volant au-dessus de votre tête et percer ses poches blanches avec vos flèches. Vous ne pouvez pas l'atteindre si vous vous trouvez à une trop grande distance, veillez donc à vous tenir juste en dessous lorsque que vous lui décocherez vos tirs. Lorsque vous aurez transpercé ses trois groupements de poches ventrales, l'ennemi ne sera toujours pas décidé à attaquer. Toujours porté par votre cheval, collez-lui aux basques et approchez au plus près ses nageoires avants. Bondissez alors depuis votre monture pour vous-y agripper puis escaladez de plusieurs bonds, jusqu'au corps de la bête. Vers l'avant se trouve le premier point sensible où frapper. Dès lors que celui-ci disparaîtra, le colosse aura des envies de plongées et s'en retournera s'enfouir sous le sable. Irrémédiablement, il vous faudra lâcher prise. Si vous ne parvenez pas à monter sur le monstre assez rapidement après avoir percé ses réserves, il finira par gagner de l'altitude, et tout sera à refaire. Utilisez dès lors la même méthode pour remonter et trouver ses deux autres failles se situant derrière les nageoires tout au long du corps de l'animal (en partant vers l'arrière).

QUATORZIEME COLOSSE : CENOSIA (secteur C2)

Vous vous rappelez sans doute le chemin bordé de colonnes aux couleurs sombres qui menait à une grotte noyée par les eaux. C'est ce même chemin qu'il vous faudra retrouver en partant vers les terres du nord-ouest. Une fois dans les dédalles, poursuivez pour ressortir au-dehors. Laissez-vous tomber au niveau du sol en vous aidant des multiples corniches du pilier de gauche puis continuez par le seul chemin disponible à savoir la petite faille entre les colonnes. Marchez le long du couloir et grimpez sur le grand rouage de gauche au lieu de poursuivre droit devant vous. La lumière s'affole et semble vous indiquer que le danger est proche. Poursuivez jusqu'à l'annexe du temple : le quatorzième colosse est sous vos yeux. Semblable à Celosia, celui-ci est toutefois légèrement plus rapide et beaucoup plus puissant. Et manque de veine pour vous... Pas la moindre source de feu à l'horizon ! En plus de cela, Cenosia n'est pas du genre à chômer et ne vous lâchera pas de sitôt. Dès qu'il entame une série d'attaque, il ne vous laissera pas le temps de vous relever. Face à un tel monstre, il nous faut donc préférer un repli stratégique. Faites demi-tour et grimpez sur la colonne renversée. Marchez jusqu'à son extrémité et sautez sur les colonnes encore debout. Poursuivez par le muret longeant le couloir creusé dans le sol puis gagnez la grande colonne. Celle-ci bénéficiant de nombreuses accroches, il vous est possible d'atteindre son sommet à la suite de plusieurs bonds. Une fois là-haut, faites en sortes de vous attirer le courroux du colosse en l'agaçant avec vos flèches. Votre ennemi foncera alors tête baissée sur la colonne qui ne tardera pas à s'écrouler sous la puissance des coups. Remontez sur celle-ci et poursuivez en direction des autres grandes colonnes toujours grâce aux restes du temple. Continuez ainsi de colonnes en colonnes jusqu'à ce que la dernière vienne détruire la muraille de la cour primaire en s'écrasant sur celle-ci. Vous arrivez alors au passage le plus délicat du combat. Il vous faut en effet agir extrêmement vite et remontez sur la plate-forme d'où vous aviez initialement accédé à la zone. Utilisez alors le même muret aux corniches et une fois perché, décochez une flèche pour exciter de plus belle l'animal. Le colosse en chargeant, finira alors sous un amas de roche qui lui ôtera son armure protectrice. Il ne vous reste plus qu'à sauter sur l'échine de la bête pour y planter votre épée jusqu'à se que mort s'en suive.

QUINZIEME COLOSSE : ARGUS (secteur G1)

En chevauchant quasiment jusqu'à l'extrême nord, vous découvrez sans peine un château. Pénétrez entre ses murs et

poursuivez jusqu'au gouffre situé à l'arrière. L'avant-dernier colosse surgit du néant. En tout premier lieu, il vous faut trouver un moyen de vous mettre à la hauteur de l'ennemi.
Faites donc demi-tour en prenant vos jambes à votre coup - le plus dignement possible - puis postez-vous sur l'un des côté de l'arène, à son commencement, près des grands piliers. Patientez à cet endroit jusqu'à l'arrivée du géant. Lorsqu'il tentera de vous écraser sous sa grosse godasse, la dalle sur laquelle vous vous trouvez se verra soulevée, et il vous sera ainsi possible d'atteindre les couloirs du haut. Placez-vous derrière les piliers et faites en sorte d'attirer l'attention du géant. En frappant, celui-ci fera chuter des blocs de pierre qui vous permettront de vous accrocher à la corniche et d'atteindre, en glissant vers la gauche, l'étage supérieur. Partez alors vers la droite puis montez les escaliers en bout de ligne afin d'atteindre l'étage ultime. Vous remarquerez que deux ponts traversent la zone. Dirigez-vous vers l'un d'eux et attirez l'attention du colosse tout en restant sur les bords. Ce méchant garçon se mettra en effet en tête de briser la passerelle. Essayez donc de ne pas vous trouver dessus lorsque celle-ci volera en morceaux. Dès lors que le colosse aura réajuster les détails de l'environnement à son goût, il se tiendra suffisamment près de votre position pour que vous puissiez tenter un bond jusqu'à lui. Accrochez-vous dans ses poils (sans faire de noeuds si possible) puis dirigez-vous au niveau de sa tête où il vous faudra vous occuper d'un premier point faible. Le second point de frappe n'est pas des plus facile à repérer. Il se situe sur le bas de son bras droit, à l'endroit où sa protection semble quelque peu esquintée. Frappez une seule fois suffit à lui faire lâcher son épée. Redescendez ensuite à terre et esquivez lorsque l'ennemi vous attaquera à main nue. Un léger temps de battement vous permettra alors de grimper sur celle-ci. Fini de jouer : plantez le tranchant de votre arme en plein dans sa paume pour en finir.

SEIZIEME COLOSSE : MALUS (secteur F8)

Au fin fond des terres du sud, entre deux immenses falaises, la dernière épreuve vous attend. Arrivé sur place, descendez de votre monture et placez-vous au milieu du cercle de pierre. Grâce à votre épée, renvoyez la lumière dans le trou du montant pour ouvrir les portes. Remontez à cheval et poursuivez par l'ouverture. Empruntez les escaliers et poursuivez en sautant par-dessus les dalles avec votre cheval. Au bout de celle-ci, un évènement tragique vous oblige à poursuivre seul... Hissez-vous sur le premier montant du bâtiment derrière vous en vous aidant des prises offertes par l'architecture. Poursuivez sur la droite en escaladant les blocs de pierre puis accrochez-vous à la paroi verdoyante pour poursuivre vers le haut. Avec prudence, revenez vers la gauche en sautant sur les courtes plates-formes. Vous trouvez après cela une entrée à l'intérieur de la structure que vous êtes en train de gravir. Traversez les lieux et à l'autre extrémité, finissez de monter grâce au pilier de droite. Légèrement plus haut, vous rencontrez alors le colosse. Mi-humain, mi-machine, celui-ci porte bien son nom. Ce bougre, même s'il demeure statique, saura à coup sûr vous donner du fil à retordre. La première phase du combat consiste à tenter une percée pour vous approcher au maximum de votre ennemi, comprenez jusque sous ses jupettes. Le colosse attaquant dès le moindre geste de votre part, il vous sera extrêmement difficile de progresser comme bon vous semble. Heureusement pour vous, l'environnement recèle des cachettes et recoins qui vous permettront de l'approcher sans trop de bobos. Après les présentations donc, montez pour vous planquer immédiatement derrière la grande colonne. Dès ses missiles de flammes lancés, effectuez une roulade en direction des ruines de droites, et restez baissé pour demeurer à couvert. Il est important de laisser attaquer l'ennemi avant chaque passage à découvert. N'hésitez donc pas à feinter pour l'obliger à tirer avant de sortir de vos cachettes. Poursuivez ensuite avec une roulade supplémentaire et jetez-vous dans la cavité au sol. Vous débouchez à l'intérieur d'une route souterraine. Avancez le long des couloirs et ressortez grâce aux caisses à l'autre extrémité (avant de monter laissez l'ennemi attaquer deux fois). Planquez-vous derrière l'espèce de panneau le plus proche puis roulez vers celui de droite pour effectuer une nouvelle halte. Poursuivez de la sorte jusqu'à la prochaine cavité qui vous entraînera à nouveau sous terre. Traversez la zone et poursuivez par la droite une fois la sortie trouvée. Accrochez-vous à la corniche pour pouvoir continuer lorsque vous rencontrerez quelques soucis de continuité, puis gagnez d'un saut la suite du chemin derrière vous. En avançant à couvert grâce au montant rocheux, gagnez l'intérieur du passage suivant.
Au bout de celui-ci, escaladez le mur grâce aux prises puis remontez vers la zone extérieure. Vous trouvez alors un nouveau panneau pour vous protéger. D'une roulade bien calculée, allez vous placer derrière celui de droite. La manoeuvre suivante demeure sûrement la plus pointue à effectuer. En effet, la distance à parcourir entre les deux panneaux étant légèrement plus grande, vous vous trouvez beaucoup plus longtemps à découvert. Sachez alors anticiper légèrement et partez dès que le sifflement de la deuxième attaque parviendra à votre oreille. Sautez dans la cavité pour emprunter ce qui sera votre dernier passage dans les dédales souterrains. Vous voilà aux pieds du colosse. Montez sur le mur droit devant vous, puis poursuivez en sautant vers la droite. Montez ensuite d'un niveau grâce au mur puis poursuivez votre ascension en vous servant des nombreuses prises que propose le colosse. Arrivé au sommet, passez à l'arrière du monstre et sortez votre épée afin de révéler son premier point faible. Frappez sur la marque et une main "colossale" ne tardera pas à venir vous gratouiller. Profitez-en pour sauter dessus. Débrouillez vous alors pour vous retrouver sur son montant rapidement, puis remontez au plus vite le long du bras de votre adversaire. Une nouvelle marque vous incite à faire mal. Sa seconde main vient alors presque vous cueillir, sautez dans celle-ci. Un

nouveau passage délicat s'annonce... Vous devez en effet sur sa deuxième main, trouver le temps de vous maintenir debout sans prise directe et décocher une flèche sur son épaule nue (de l'autre bras donc). La meilleure méthode pour y arriver consiste à anticiper son mouvement de poignée (tourné dans un sens puis dans l'autre) et à courir dans l'autre sens pour ne pas perdre de temps à vous accrocher. Ainsi, vous bénéficierez de beaucoup plus de temps pour ajuster votre tir. En parvenant à vos fins, le colosse ramènera alors la main sur laquelle vous vous trouvez jusqu'à sa blessure à l'épaule.

Profitez-en pour sauter sur celle-ci et filer droit jusqu'à la tête de votre ennemi. Il vous faudra alors vous atteler au point faible principal du colosse. Sa barre de vie descend doucement et vous obligera donc à lâcher prise à plusieurs reprises pour tenter de faire remonter votre jauge de prise. Sachez être raisonnable en stoppant vos attaques pour reprendre votre souffle. Si vous chutez, toute cette laborieuse ascension sera à refaire. Restez calme et soyez patient, vous y êtes presque !

TROPHÉES SHADOW OF THE COLOSSUS

BRONZE

L'errant de la vallée

Vaincre le 1er colosse.

Le paresseux

Vaincre le 2ème colosse.

Un réveil désagréable

Vaincre le 3ème colosse.

Le chemin des tombes

Vaincre le 4ème colosse.

Danse aérienne

Vaincre le 5ème colosse.

Le géant emmuré

Vaincre le 6ème colosse.

Coups de tonnerre

Vaincre le 7ème colosse.

Reptation murale

Vaincre le 8ème colosse.

Le cavernicole assoupi

Vaincre le 9ème colosse.

Mystérieuses empreintes

Vaincre le 10ème colosse.

Le gardien déchaîné

Vaincre le 11ème colosse.

Tonnerre silencieux

Vaincre le 12ème colosse.

Oracle céleste

Vaincre le 13ème colosse.

Le gardien en armure

Vaincre le 14ème colosse.

La vallée du colosse déchu

Vaincre le 15ème colosse.

L'ultime colosse

Vaincre le 16ème colosse.

Libériste

Rester accroché à un faucon pendant plus de 30 secondes.

Chevauchée glissante

Rester accroché à un poisson pendant plus de 30 secondes.

ARGENT

Le Proscrit

Terminer le jeu en mode normal.

Le Vagabond et le Proscrit

Terminer le jeu en mode difficile.

Résistance

Résister à la lumière pendant plus d'une minute à la fin.

Collectionneur

Obtenir tous les objets disponibles en mode Attaque chrono normal.

Le cirque d'Agro

Réaliser toutes les acrobaties sur le dos d'Agro.

Tours de prières

Utiliser tous les points de sauvegarde.

OR

Grimpeur

Atteindre le sommet du mausolée.

Collectionneur méticuleux

Obtenir tous les objets disponibles en mode Attaque chrono difficile.

Corne d'abondance

Récupérer tous les fruits.

Lézards en danger

Tuer tous les lézards étincelants.

Vaillant Vagabond

Barre de vie pleine.

Puissant Vagabond

Barre d'endurance pleine.

PLATINE

Le Vagabond et les colosses

Obtenir tous les trophées.

TROPHÉES ICO

BRONZE

Sauvetage

Sauver Yorda.

Vive la reine

Regarder toute la cinématique de l'affrontement avec la reine devant la porte principale.

ARGENT

Prêt à en découdre

Obtenir l'épée.

Porte est

Ouvrir la porte est.

Porte ouest

Ouvrir la porte ouest.

Séparation

Regarder toute la cinématique des adieux avec Yorda devant la porte principale.

OR

Armes royales

Obtenir l'épée de la reine.

Émancipation

Terminer le jeu.

Coupe la pastèque

Apporter une pastèque à Yorda après avoir terminé deux fois le jeu.

Massue cloutée

Obtenir la massue cloutée.

Épée étincelante

Obtenir l'épée étincelante.

Squatteur de banc

Utiliser tous les points de sauvegarde.

Guide du château

Terminer le jeu en moins de 4 heures.

Voyage express

Terminer le jeu en moins de 2 heures.

Sain et sauf

Terminer le jeu sans mourir une seule fois.

PLATINE

Illumination

Obtenir tous les trophées.

Colin McRae : DiRT

© Codemasters 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COLIN MCRAE R4 ET VIDÉOS BONUS

Obtenez 100% en mode Carrière en arrivant premier sur chacun des 66 événements du mode Dirt.

Colin McRae : DiRT 2

© Codemasters 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Colin McRae R4 (X-Games)

Remporter les X-Games d'Europe

Dallenbach Special

Remporter le Trailblazer World Tour

Ford Escort MKII

Remporter tous les défis X-Games

Ford RS200 Evolution

Remporter le Rally Cross World Tour

MG Metro 6R4

Remporter tous les défis X-Games

Mitsubishi Lancer Evolution X (X-Games)

Remporter les X-Games d'Asie

Mitsubishi Pajero Dakar

Remporter le Raid World Tour

Subaru Impreza WRX STi

Remporter le challenge Colin McRae

Subaru Impreza WRX STi (X-Games)

Remporter les X-Games d'Amérique

Toyota Stadium Truck

Remporter le Landrush World Tour

TROPHÉES

Bronze

À l'Arraché

Remportez une épreuve du DiRT Tour sans gagner de course.

Par-dessus Tête

Faites un tonneau puis gagnez la course.

Figure De Style

Finissez en beauté ! Passez la ligne d'arrivée avec juste deux roues au sol.

Propre Sur Lui

Gagnez une course DiRT Tour sans accident.

Définitif

Infligez des dégâts extrêmes à votre véhicule à plus de 140 mph (225 km/h).

Premières Armes

Gagnez une épreuve.

É-CRA-SÉS !

Gagnez une épreuve Domination en marquant le maximum de points possible.

C'est Tout C'que T'as ?

Gagnez un Défi chrono.

À La Force Du Poignet

Gagnez une épreuve Survivant en passant chaque point d'élimination à la seconde place, ou pire.

Porte-à-porte

Touchez toutes les portes dans une épreuve Slalom.

Amis Pour La Vie

Devenez super pote avec une superstar.

Le Début De La Gloire

Devenez super pote avec 4 superstars.

Pilote En Herbe

Courez votre première course sur le DiRT Tour.

Pro

Gagnez une épreuve en division Pro.

Du Gâteau

Gagnez un Défi.

Fi Des Défis

Gagnez 12 Défis.

Se Faire Un Nom

Atteignez le niveau 15 sur le DiRT Tour.

Votre Territoire

Battez Travis Pastrana sur un Défi.

Block Party

Battez Ken Block sur un Défi.

Jet Setter

Courez dans chaque lieu.

Votre Top 5

Gagnez 5 courses classées en ligne.

Tournois À Gogo

Participez à quatre tournois.

Célèbre

Atteignez une réputation en ligne de 15.

Heure De Pointe

Gagnez une course Pro Tour en ligne contre 7 adversaires.

Mélange Des Genres

Jouez dans toutes les disciplines en ligne (Pro Tour ou Jam Session).

Sur Ses Traces

Gagnez 25 rallyes sur le DiRT Tour.

Avec Les Honneurs

Obtenez un taux d'impact « prudent » dans les courses multijoueur (Pro Tour ou Jam Session).

Mirra-plapla

Battez Dave Mirra sur un Défi.

Pas Peur Des Fantômes

Téléchargez et battez un fantôme.

Ma Bidouille

Gagnez une course avec un véhicule dont vous avez personnalisé les réglages.

Allez Les Filles !

Gagnez deux épreuves par équipe avec la même coéquipière.

Champion X Games Europe.

Gagnez X Games Europe.

Champion X Games Asie.

Gagnez X Games Asie.

Champion X Games U.S.A.

Gagnez X Games U.S.A.

Frime

Profitez de votre réussite aux X Games U.S.A.

La Vie Au Volant

Vous avez parcouru 100miles(161kilometre) sans débloquer d'autre trophée.

Argent

Gros Sous !

Gagnez le pactole.

La Totale

Pilotez tous les véhicules du jeu.

Imbattable

Gagnez une course sur chaque circuit du jeu (dans n'importe quel mode de jeu).

Meilleurs Potes

Devenez super pote avec toutes les superstars.

All-Star

Gagnez une épreuve en division All-Star.

Tout En Haut

Atteignez le niveau 30 sur le DiRT Tour.

Le Monde Est À Vous

Gagnez tous les Tours du monde.

Illustre

Atteignez une réputation en ligne de 30.

Or

Dévouement

Gagnez toutes les épreuves du DiRT Tour.

Champion X Games

Gagnez tous les X Games.

Pour Colin

Vous avez gagné le challenge Colin McRae

Platine

Finish parfait !

Vous avez débloqué un trophée sur deux. Félicitations !

DÉBLOQUER LA VIDÉO HOMMAGE À COLIN MCRAE

Pour débloquer cette vidéo, terminez le Colin McRae Challenge.

Comix Zone

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Avion en papier

Utilisez un avion en papier.

Bouddha dit ça

Terminez l'épisode 2.

Territoire inconnu

Terminez la première page.

Points I

Obtenez 10.000 points.

Slurp

Servez-vous d'un thé glacé pour regagner de la santé.

Et boum !

Servez-vous de la dynamite.

Des rats !

Ramassez et sauvez Roadkill.

Argent

Jeu terminé

Sauvez Alissa et terminez le jeu.

Points II

Obtenez 30.000 points.

Points III

Obtenez 50.000 points.

Héros accéléré

Terminez l'épisode 3.

Or

C'est le bon choix !

Obtenez les 2 fins du jeu possible.

Command & Conquer : Alerte Rouge 3 : Ultimate Edition

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Mère Russie

Terminez la mission 1 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Le cirque de la traîtrise

Terminez la mission 2 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La reconquête de la baie glacée

Terminez la mission 3 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La marche de l'Armée Rouge

Terminez la mission 4 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La science de la guerre

Terminez la mission 5 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Mort aux traîtres

Terminez la mission 6 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Du domptage d'un Dieu vivant

Terminez la mission 7 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Les témoins impassibles

Terminez la mission 8 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Désolation sur la Grosse Pomme

Terminez la mission 9 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La Menace Rouge

Terminez la mission 1 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Piège en Méditerranée

Terminez la mission 2 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La libération

Terminez la mission 3 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

L'ennemi de notre ennemi

Terminez la mission 4 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La forteresse insondable

Terminez la mission 5 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Un monument à la folie

Terminez la mission 6 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Un soleil éteint pour toujours

Terminez la mission 7 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Le grand piège

Terminez la mission 8 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Une lune à jamais perdue

Terminez la mission 9 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La mort de Père Frost

Terminez la mission 1 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La conquête des esprits perdus

Terminez la mission 2 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le pouvoir du Bourreau Shogun

Terminez la mission 3 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le tombeau d'une flotte impie

Terminez la mission 4 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

L'assaut de la Tortue Noire

Terminez la mission 5 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La rage de la Tortue Noire

Terminez la mission 6 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La baie des barbares

Terminez la mission 7 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Sus au Kremlin

Terminez la mission 8 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le dernier soubresaut des Rouges

Terminez la mission 9 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Conscrit

Terminez le didacticiel

Duo d'experts

Terminez 9 missions de campagne en coopération en ligne

Au voleur !

Prenez 7 armes ennemies différentes avec le char Hammer en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Vite fait, bien fait

Battez votre adversaire d'escarmouche en moins de 5 minutes (en moyen ou plus)

Attaque ultime

Détruisez 30 unités avec une arme ultime en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Commando fatal

Abattez 25 cibles en 1 min. avec un commando en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Viande hachée

Écrasez 20 unités ennemies en escarmouche ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

Épée sacrée

Découpez 15 unités ennemies avec l'épée en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Évolution armée

Armez 10 VCI avec des armes différentes en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Restructuration

Capturez 6 structures en escarmouches ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

L'espion qui m'a acheté

Soudoyez 5 ennemis avec une seule corruption en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Le règne de la terreur

Démantelez 4 véhicules avec le même drone terreur en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Argent

Tempus Fugit

Terminez toutes les campagnes au niveau de difficulté moyen ou difficile

Rouleau compresseur

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Soviétiques

Joker

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Alliés

Conquête impériale

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne de l'Empire du Soleil levant

Duo de choc

Terminez 18 missions de campagne en coopération en ligne

Échec et mat

Battez un adversaire en escarmouche brutale sur une carte à 2 joueurs

Escarmouché

Remportez des batailles sur toutes les cartes originales d'escarmouche (en moyen ou plus)

Survivance

Battez vos 9 adversaires d'escarmouche sur les cartes à 2 joueurs (en moyen ou plus)

La grosse cote

Battez une équipe de 3 adversaire sur une carte à 4 joueurs (en moyen ou plus)

Or

Maître absolu

Terminez toutes campagnes du niveau difficile (déverrouille aussi les trophée du niveau moyen)

Duo d'enfer

Terminez 27 missions de campagne en coopération en ligne

Platine

Trophée de platine

Débloquer tous les trophées

Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla

© Westwood Studios 2008

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

MISSIONS ALLIES

Grèce

Représailles

Il est impératif de détruire tous les camions. Déployez votre base et faites des VBT. Construisez au moins 15 tanks et entraînez cinq espions. Embarquez-les dans un VBT et, avec celui-ci, allez à la base ennemie et tuez les chiens. Envoyez les espions au dôme radar. Construisez un centre de service et cinq poseurs de mines. Envoyez-les sur les chemins du convoi, puis posez entre 15 et 20 mines dans chaque chemin, ne laissant aucune chance au camion de s'évader. Rassemblez vos tanks et détruisez la base.

Brulûres

Mettez un espion et quatre mitrailleurs dans le VBT. Allez vite à la base du nord-est car un tank- mammouth se lance à vos trousses (heureusement qu'il est lent !). Tuez les chiens et les hommes près des tours lance-flammes. Lâchez l'espion et bougez-le à l'est de la base et, dès qu'il a trouvé les générateurs, faites le retourner au VBT. Avec lui, détruisez les barils et les générateurs suivent aussitôt : le courant, faible, fait apparaître un VCM. Faites-le descendre entre les deux champs de minerai et construisez une centrale, une raffinerie et une usine d'armement. Produisez 20 tanks et mettez-en 10 sur les champs de minerai pour empêcher le collecteur ennemi de venir vous faire perdre de l'argent. Si l'espion est toujours en vie, allez avec lui à la base de l'Ouest puis la suivante. Ne détruisez pas les centres biologiques car il vous faudra les capturer. Entraînez 25 ingénieurs et capturez les centres pour ensuite détruire la base du nord-est.

Antipodes

L'espion ne doit pas mourir. Utilisez-le pour activer le panneau de contrôle, avancez et tuez le chien et ses hommes. Envoyez l'espion au nord, activez le panneau de contrôle puis allez au sud pour infiltrer l'usine d'armement. Suivez le camion des yeux : il apparaît dans la salle est. Prenez-le vite, activez le panneau de contrôle et, avec vos hommes, avancez pour tuer quelques soldats. Divisez vos hommes en deux groupes, envoyez-en un pour tuer le chien au sud, donnant l'accès à l'espion. Utilisez-le pour pirater le panneau de contrôle, qui tuera les ennemis. Bougez vos forces au nord, utilisez le panneau de contrôle avec l'espion, qui s'occupe de tank- mammouth. Bougez vos forces à l'est, tuez les chiens et envoyez l'espion à l'est. Utilisez l'autre panneau de contrôle pour détruire un autre tank- mammouth. Bougez vos hommes au sud-est, continuez au sud et, avec l'espion, utilisez le panneau de contrôle en bas. Tanya libérée, envoyez-la faire le ménage au nord, près de l'usine. L'espion conduira un tank- mammouth : suivez-le et faites sortir vos troupes.

Evacuation

Construisez deux raffineries, trois casernes et quatre usines d'armement. Avec 10 tanks, tuez les opposants qui menacent les villages. Amenez-les au champ de minerai nord et, avec 30 tanks, encerclez la base ennemie pour l'attaquer. Épargnez le port sous-marin et le chantier de construction. Capturez-les, construisez deux chantiers navals et plusieurs destroyers. Avec eux, sillonnez les mers en détruisant les sous-marins grâce au sonar (espion dans le port

sous-marin). Amenez les civils à deux transports maritimes que vous aurez construits, et embarquez les dedans pour les mener sur l'île du Nord est.

Sibérie

Terres Désolées

Construisez des bazookas pour vous protéger des attaques aériennes. Protégez vos collecteurs par 10 bazookas pour contrer les hélicoptères. Construisez 30 tanks, faites-en trois groupes de 10 et envoyez-les sécuriser les champs de minerai sur la carte. Entraînez des bazookas pour aller les protéger des attaques aériennes. Bougez vos tanks pour détruire les bases.

Pris au Piège

Préparez votre base et construisez un centre de service pour les poseurs de mines. Les ennemis arriveront par la mer en transport : contrez-les avec des mitrailleurs. Les attaques viendront ensuite des airs :10 bazookas et cinq espions. Construisez une trentaine de tanks, envoyez-en 10 sur chaque sortie de carte et prenez ensuite les champs de minerai en construisant d'autres tanks. Détruisez les collecteurs ennemis et, avec tous vos tanks, allez détruire la base aérienne du nord-est, puis les camions et la base. Attention : ne prenez pas les caisses laissées par les camions : ce sont des bombes atomiques.

Traces Fraîches

Sept convois doivent être détruits. Construisez des poseurs de mines, des tanks légers et envoyez ces derniers sécuriser les sorties et les entrées. Détruisez les ponts sur la carte et ne prenez surtout pas les caisses laissées par les camions. Le cinquième convoi est ennuyeux car il arrive sur votre base : vendez les tourelles, laissez le quitter la base et canardez-le ensuite.

Guerre Personnelle

Déplacez Tanya à l'est et faites suivre Stavros. Amenez vite Tanya au village et tuez les soviétiques. Des parachutistes arriveront ensuite : tuez-les avec Tanya. Suivez le civil vers le nord et cachez-vous grâce aux arbres de la troupe soviétique qui descend. Allez à la base, continuez et sauvez vos soldats du bombardement. Allez au centre de la carte pour faire venir vos renforts. Amenez-les au sud de la rivière pour faire parachuter d'autres alliés. Détruisez la centrale électrique pour anéantir la bobine Tesla, allez à l'est puis au nord en allant vers la base et détruisez la bobine Tesla. Détruisez la base et conduisez Tanya et Stavros à l'hélicoptère.

Italie

Le Vieux Port

Construisez votre base et une caserne avec deux mitrailleuses. Éliminez le civil, préparez quatre usines et construisez environ 40 tanks. Protégez votre base avec des tourelles et bunkers, puis construisez un centre de services. Prenez cinq tanks et détruisez le village à l'est. Entraînez des bazookas pour contrer les attaques aériennes, des ingénieurs et un VBT. Détruisez les collecteurs avec vos tanks et amenez le VBT à 5 mètres d'eux. Attaquez la base et épargnez le port. Amenez le VBT et conduisez vos ingénieurs à capturer le port.

Juste à Temps

Vous avez 90 minutes pour cette mission. Allez détruire la bobine Tesla au sud-ouest. Des chronos -tanks apparaissent : envoyez-les en renfort au groupe de tanks pour détruire les tanks-mammouths gardant le pont. Amenez vos forces au coin nord-est pour capturer les casernes. Entraînez un ingénieur et quelques hommes et laissez l'ingénieur derrière vos tanks. Attaquez la base à l'ouest, capturez le centre et libérez les scientifiques. Bougez-les au sud vers le pont et mettez-les en sécurité.

La Main dans le Sac

Déplacez Tanya au transport et allez à l'est en utilisant les destroyers pour détruire les sous-marins. Allez sur les centrales pour avoir des renforts et allez tuer les ennemis qui attaquent le village nord. Tirez sur les parachutistes, revenez au transport et allez sur les suivantes. Un hélicoptère Chinook arrive avec des renforts : prenez vite l'hélicoptère une fois le débarquement fini et sortez-le de la zone de feu. Tuez les parachutistes, allez tout à l'est et tuez les hommes. Détruisez le centre, amenez vos soldats au nord-est et tuez les chiens avec Tanya. Infiltrez la base avec des bazookas, le dôme radar avec l'espion et vous aurez des renforts de tanks et de destroyers. Utilisez ces derniers pour détruire les bobines Tesla et les tanks pour détruire la base. Avec Tanya, dynamitez le centre de recherche.

Production Interrompue

Vous avez 20 minutes. Mettez vos soldats au centre et tirez quand une attaque surgit. Approchez-vous des centrales en vous méfiant des bobines Tesla actives, tuez les gardes dans l'enclos du générateur puis détruisez ces derniers avec les bazookas. Deux camions et quelques ingénieurs arrivent par la mer : bougez vos véhicules au nord pour détruire les deux tourelles et envoyez les ingénieurs vers votre force principale. Allez à la rivière du Nord pour capturer le radar et faire venir des chronos-tanks, au sud. Amenez-en un à la base et localisez les sous-marins. Téléportez l'autre chrono tank sur l'île du Nord-Ouest et détruisez la base.

Allemagne

Le Temps Passe

Détruisez l'ennemi avec les chronos tanks, amenez-les au nord du pont. Tirez sur les barils pour tuer l'ennemi avant qu'il ne casse le pont. Amenez-les aux tourelles, détruisez le dôme radar et les missiles SAM, prenez la caisse et allez au dôme radar qui suit. Détruisez les tourelles puis le dôme radar pour faire venir un tank ennemi. Détruisez le pour faire venir Tanya. Tirez sur les hommes puis sur les barils et les centrales. Le VCM arrive. Entraînez des bazookas, construisez 30 tanks et capturez les champs de minerai. Attaquez et détruisez la base.

Démence Absolue

Vendez la chronosphère et les bunkers pour ramener le courant. Construisez des centrales, 12 bunkers et quelques tourelles. Entraînez des bazookas pour contrer les attaques aériennes, trois VBT pour tuer les chiens de la base. Infiltrez les trois centres pour révéler le centre de recherche. Envoyez les chronos-tanks pour détruire le centre de contrôle et mettre fin à la menace des tanks MAD. Allez détruire le Rideau de Fer avec les chronos tanks. Capturez les champs de minerai et commencez votre assaut avec 30 tanks. Ne détruisez pas les trois centres avant d'avoir éradiqué toute présence ennemie.

Le Pion

Vous devrez résister pendant 25 minutes. Le poseur de mines sera à privilégier. Détruisez les ponts, minez les passages et protégez-le avec les tanks. Après le temps écoulé, le VCM arrive : vendez toutes les fausses structures et les murs.
Placez les soldats dans un VBT avec un espion, détruisez les barils autour de la base pour trouver de l'argent. Envoyez le VBT au nord pour chercher le radar. Entraînez un ingénieur, construisez quelques tanks et détruisez tout ennemi en vous servant des mécaniciens pour réparer vos tanks au fur et à mesure.

Tanks en Folie

Tuez les ennemis et allez au nord. Restez hors de portée des tourelles et détruisez-les avec vos tanks. Utilisez le voleur dans les silos de minerai pour gagner de l'argent. Tirez sur les générateurs et la base sous-marine. Quand leur état vire au jaune, capturez-les avec vos ingénieurs. Construisez un transport, bougez vos tanks à travers l'eau et détruisez le V2. Amenez-les au nord : vous trouvez votre base. Remettez-la en état de marche, vendez les vieilles structures, construisez un VBT et mettez-y deux espions. Envoyez-le à la base nord-est, tuez les chiens avec le VBT et envoyez un espion dans le dôme radar et le centre de recherche. Le scientifique lance une fusée éclairante au village sud. Construisez quatre VBT et groupez-les pour les envoyer au village. Prenez le scientifique dans le VBT qui a le plus

énergie. Envoyez les autres pour attaquer les tanks : cela les distrait et vous permet de ramener le scientifique à la base.

Négociations

Déplacez Tanya à l'est, tuez les gardes et détruisez les missiles SAM à côté de la tourelle. Allez au point de rencontre et suivez le guide pour qu'une patrouille arrive. Tuez-les en vous servant des arbres comme couverture. Suivez le guide et délivrez les otages en tuant les ennemis. Une fois libérés, Tanya doit les emmener au coin sud-est et les laisser dans l'église. Ramener Tanya à la zone de largage pour faire venir les tanks. Tuez les forces restantes pour terminer les missions des alliés.

MISSIONS SOVIETIQUES

Ukraine

La Souricière

Restez sur place car trois ennemis vont arriver. Utilisez le chien pour aller à l'est puis l'ingénieur pour le panneau de contrôle. Amenez vos forces dans le coin à droite, utilisez le chien pour la caisse : vous aurez un chien de fer, et montez au nord pour tuer tous les gardes. Amenez les hommes et l'ingénieur aux trois panneaux de contrôle, activez l'un d'eux est amenez l'ingénieur pour capturer la Chromosphère. Utilisez-le pour le bonus d'invulnérabilité. Montez au nord des générateurs, activez le dernier panneau de contrôle et tuez Stavros avec un chien.

Equation Paradoxale

Construisez votre base, 15 tanks lourds ayant la capacité Tesla, un rideau de fer et cinq lance-roquettes V2. Quand le module d'invulnérabilité est prêt, bougez vos tanks à l'ouest avec deux V2, rendez l'un d'eux indestructible et allez fouiner la base ennemie. Détruisez les casernes, capturez la raffinerie et créez d'autres tanks pour qu'ils soient 40. Déplacez-les au nord pour protéger les champs de minerai, détruisez les collecteurs ennemis et utilisez un V2 indestructible pour exploser la seconde base. Amenez les tanks pour l'achever, mais laissez les chantiers de construction pour les capturer. Construisez une caserne, deux usines d'armement puis un chantier naval et des destroyers. Rendez l'un d'eux indestructible quand il se fait tirer dessus par des sous-marins. Créez trois transports et chargez-les de tanks pour les amener sur l'île centrale. Détruisez les défenses, tuez l'espion et capturez la chronosphère.

Intensification Nucléaire

Préparez vite des bobines Tesla et, quand la base est suffisamment défendue, attaquez le centre technique au nord. Construisez quatre usines d'armement, 30 tanks lourds et amenez 10 d'entre eux à gauche du champ de minerai nord. Continuez vers deux colonnes de centrales d'énergie puis amenez les tanks au milieu de ceux-ci. Le centre technique est sur la colline au nord : utilisez les tanks pour le détruire. Ramenez-les à la base, continuez à construire des tanks et bougez-les à l'ouest pour détruire le village. Commencez à détruire la base mais ne touchez pas au centre technique : il devra être capturé. Détruisez tout ce qu'il reste.

Le Testament de Tesla

Vendez les murs, construisez des collecteurs et entraînez huit ingénieurs. Bougez les tanks Tesla à l'ouest avec les ingénieurs en retrait, détruisez les défenses et capturez le sentier de construction et le chantier naval. Ne touchez pas aux autres bâtiments. Construisez 10 destroyers et deux transports, remplissez-les avec des tanks et des lance-roquettes V2 et utilisez les bateaux pour détruire toute menace maritime, puis la première île. Bougez le transport, allez au centre de l'île pour détruire le Mig et construisez 15 tanks lourds. Avec eux, effacez le village, capturez les champs de minerai et allez détruire la base principale.

Autriche

Tests

Allez au nord avec les tanks-mammouths. Si l'un d'eux est faible, utilisez le rideau de fer. Quand la fusée est lancée, Tanya détruit les bâtiments : tuez la. Il faut qu'il reste au moins une raffinerie ! Utilisez un mammouth pour défendre la base et allez au nord. Les raffineries subissent une attaque : construisez cinq à 10 tanks et envoyez-les sur la base aérienne. Construisez cinq tanks-mammouths et envoyez les renforcer les raffineries au milieu de la carte. Attaquez la base, construisez un port sous-marin et 15 sous-marins. Attaquez les croiseurs et condamnez la rivière pour bloquer les croiseurs. Tuez les survivants ensuite.

Assiégés

Entraînez plein de chiens, répartissez dans la base et construisez 35 tanks lourds et un collecteur. Groupez les tanks en dehors de la base pour capturer le champ de minerai et construisez-en encore 20 pour les répartir dans la base. Faites un sous-marin, détruisez les destroyers en utilisant des techniques de tir puis trouvez les bases ennemies avec des chiens. Quand la base principale est réparée, envoyez 20 tanks sans vous arrêter et, au coin nord-est, traversez le pont, détruisez les bunkers et le centre. Ramenez les tanks au champ de minerai, détruisez les collecteurs et divisez vos tanks en deux groupes pour détruire les bases. Ramenez vos tanks à la plage la plus proche, construisez des transports et amenez-les près des tanks pour aller au coin nord-ouest. Détruisez la base ennemie.

Volcov & Chitzkoï

Déplacez le duo au nord et réduisez les ennemis à néant. Détruisez le village, prenez la caisse dans l'église et, en haut de la carte, allez à l'est. Détruisez les tanks avec Volcov et les soldats avec Chitzkoï. Détruisez la caserne, les bunkers et le centre. Amenez Volcov dans le champ de minerai, détruisez les collecteurs et amenez Chitzkoï près de lui. Descendez-les au chantier naval pour le détruire avec les bateaux et faites pareil pour le chantier de construction. Descendez pour faire face à Tania : tuez-la avec Chitzkoï. Détruisez tous les bâtiments, allez vers la base sud avec vos tanks pour détruire les ennemis et les défenses. Avec les quatre lance-roquettes V2, détruisez les bâtiments et assignez un tank-mammouth pour tuer les soldats. Ne tirez pas sur la construction verte.

Le Toit du Monde

Vous avez une heure pour cette mission. Divisez vos forces en trois équipes : soldats, tanks, et camions. Envoyez les soldats par le canyon pour attirer l'ennemi, bougez à l'est pour les placer sur le pont et utilisez les V2 pour des attaques à distance. Explorez le terrain avec un soldat pour trouver les tourelles sur la colline et utilisez les V2 pour les détruire. Envoyez vos tanks en renfort, prenez un soldat pour explorer le coin opposé et repérez une centrale d'énergie cachée par deux tourelles. Utilisez les V2, continuez à fouiller le terrain avec les soldats et, la base localisée, bougez toutes vos unités restantes vers elle. Envoyez les camions pour détruire la base pendant la bataille.

France

Ne Buvez pas la Tasse !

Laissez les ingénieurs après des soldats, prenez le chemin en serrant le virage à droite pour éviter le bunker. Détruisez la jeep près de la chute d'eau est empoisonnez l'eau grâce au camion. Les quatre tanks dans la base ont perdu leur équipage. Capturez la chronosphère et le générateur pour faire venir un VCM. Prenez les casernes pour faire des voleurs, à envoyer dans les silos. Utilisez la chronosphère pour téléporter le VCM au coin nord-ouest, là où vous construirez votre base. Déployez deux raffineries, trois casernes, quatre usines d'armement et des bobines Tesla. Dès que possible, construisez le rideau de fer et un tank MAD. Vendez la chronosphère, construisez 30 tanks et envoyez le tank MAD au milieu de la base pour le déployer à l'aide du rideau de fer. Attaquez la base, une fois détruite, entraînez 10 mitrailleurs puis construisez un chantier naval et de transport. Embarquez les mitrailleurs et éliminez les forces restantes.

Terrains d'Essai

Construisez votre base, cinq usines d'armement pour 40 tanks, trois casernes, trois raffineries, un port sous-marin, un centre de services et cinq bobines Tesla. Créez quatre sous-marins pour nettoyer les mers et détruire le chantier naval,

construisez le centre technique et deux sous-marins MS. Avec eux, détruisez les défenses près des côtes. Envoyez vos tanks pour détruire la base, entraînez des électrocuteurs comme renforts aux tanks. Des chronos-tanks pourraient attaquer votre base, mais des bobines Tesla s'en chargeront. Détruisez tout sur votre passage !

Au Voleur !

Utilisez Chitzkoï pour tuer les soldats au sud, prenez le couloir et activez le panneau de contrôle. Retournez au départ, allez à l'est pour tuer les savants et poursuivez dans la même direction. Passez la première jonction puis la courbe suivante, activez le panneau de contrôle pour infiltrer le centre et revenez à l'ouest puis au sud de la jonction pour activer le panneau. Allez à l'ouest en bas du corridor, et descendez jusqu'à ce que Volcov trouve un panneau de contrôle, à activer. Allez en haut de l'armurerie, activez le terminal nord-ouest des usines et entrez dans l'usine d'armement pour capturer le prototype. Allez à l'ouest et au nord au prochain tournant, puis à droite pour trouver la salle du réacteur. Allez en bas et tuez Einstein, détruisez l'endroit pour activer un chrono de 45 minutes. Allez au nord de la salle du réacteur, puis à l'est. Roulez, passez les tourelles et suivez le corridor.

Essai de Conduite

Bougez Volcov au nord-est, tuez les soldats et placez-le dans le tank pour l'amener au côté ouest en évitant les tanks. Si vous avez besoin d'énergie, détruisez l'église et prenez le bonus. Allez au centre technique au coin gauche, puis dans la base en utilisant le tank pour le garer et tuez les hommes avec Volcov pour ensuite détruire le centre technique et les casernes. Ramenez-le au tank et bougez-le à l'est de la station radar pour trouver la base avant que les bunkers ne vous détruisent. Allez dans un coin sûr pour tuer les soldats, détruisez le dôme radar et les casernes, et retournez au tank. Divisez les sous-marins en deux groupes et détruisez les bateaux pour faire arriver trois transports. Prenez les tanks, détruisez la base nord, puis allez à l'est. Utilisez les tanks Tesla pour détruire les bunkers, puis la base.

Espagne

Frères d'Armes

Envoyez l'espion en vous méfiant des chiens vers la base. Après avoir été repéré par les frères, revenez au point de débarquement pour avoir des renforts. Construisez votre base plus à l'ouest et créez trois raffineries, cinq usines d'armement, plusieurs bobines de Tesla et des missiles SAM.
Quand vous commencez à vous déployer, Tanya arrivera par la mer et tentera une attaque : grillez-la avec des électrocuteurs. Avec environ 40 tanks, prenez possession des champs de minerai. Construisez des tanks Tesla et gare à vous : trois destroyers attaqueront votre base. Liquidez-les en postant deux bobines Tesla près des côtes. Par la suite, un croiseur attaquera vos collecteurs de loin : construisez un port sous-marin et assignez trois sous-marins à le détruire. Prenez la base d'assaut en détruisant les défenses d'abord, puis le chantier de construction. Pour la suite, ne faites pas de quartier !

Deus Ex Machina

Construisez votre base et des missiles SAM. Construisez des tanks Tesla et mammouths, entraînez des électrocuteurs et poursuivez avec des silos de minerai près de la rivière. Créez trois ports sous-marins et faites des sous-marins des deux espèces. Détruisez les bateaux avec les premiers et les bâtiments avec les sous-marins MS. Avec 20 tanks-mammouths, attaquez la base pour détruire le dôme radar puis faites de même avec la base nord. Poursuivez la construction de tanks et détruisez le bâtiment civil : il vous rapporte de l'argent. Amenez 25 tanks + électrocuteurs pour détruire la base et le dôme radar. Entraînez deux ingénieurs et capturez avec eux l'installation où se trouve Volcov. Tuez-le, mais gare : il est difficile à abattre.

Thérapie de Choc

Allez détruire le village au sud-ouest. Des électrocuteurs arrivent : allez détruire le village au coin nord-est. D'autres renforts arrivent, avec lesquels vous attaquerez la base du Sud-Est. Avec les V2, détruisez les bunkers et capturez la raffinerie quand le collecteur vide sa récolte. Prenez aussi une centrale et deux casernes. Entraînez des soldats pour renforcer vos troupes et attaquez la base nord-ouest. Utiliser le V2 pour détruire les bunkers, puis détruisez la base.

Situation Critique

Vous avez 15 minutes pour cette mission. Protégez les sous-marins MS avec vos trois sous-marins. Utilisez le sous-marin MS pour détruire les deux bobines Tesla puis faites le tour de l'île pour faire de même. Si vous rencontrez un bateau Akula, évitez le. Volcov arrivera avec un savant. Utilisez-le pour détruire les défenses et menez le savant au centre de l'île. Détruisez le centre de recherche et les missiles SAM, puis ramenez Volcov et le savant là où ils ont débarqué.

La Révolution de Grunyev

Tuez tous les civils avec le tank-mammouth (l'un d'eux possède une bombe atomique) et bougez vos tanks au coin nord-est pour trouver un VCM. Construisez trois raffineries, trois casernes, cinq usines d'armement, trois ports sous-marins et des missiles SAM au nord. Créez des sous-marins MS, déplacez les au coin nord-ouest et détruisez la base qui s'y trouve. Créez 25 tanks et attaquer. La base détruite, les révolutionnaires envoient des camions à détruire. Laissez 10 tanks à la base car des renforts peuvent arriver. Avec le reste des tanks, détruisez la base du Sud. Faites encore 10 tanks et envoyez-les avec les autres pour détruire la dernière base.

MISSIONS FOURMIS

Mission 1

Amenez vos unités au centre de la carte pour y trouver votre avant-poste. Réparez-le et entraînez 60 mitrailleurs pour les répartir dans la base. Protégez bien le centre de service, les bunkers, la raffinerie et le dôme radar. Construisez aussi des rangers. Tenez bon pendant 30 minutes

Mission 2

Vous devrez évacuer les civils. Construisez votre base est créez deux usines d'armement dès que possible. Faites 20 tanks moyens et 20 tanks légers, allez avec eux au nord-est de la carte pour découvrir trois ponts à détruire, emprisonnant ainsi les fourmis. Évacuez les civils à votre base. Reconstruisez 10 tanks moyens et légers, envoyez-les distraire les fourmis tandis que vous construirez quatre VBT pour amener les civils. Allez au sud-est avec les VBT, sauvez les civils et emmenez-les au nord-ouest. Embarquez-les dans le transport.

Mission 3

Construisez votre base avec beaucoup de tourelles. Construisez 30 tanks lourds et 40 tanks légers et utilisez le civil pour détruire la fourmilière près de votre base. Montez les tanks lourds au nord et les tanks légers à l'ouest pour tuer les fourmis qui traînaient et poursuivez la production de tanks. Quand la voie est libre, envoyez le civil anéantir les fourmilières. Bougez vos tanks à l'ouest, tuez les fourmis sur votre chemin et dans la base ennemie, et détruisez la fourmilière avec le civil. Protégez la base et entraîner des ingénieurs pour en prendre possession. Détruisez notre fourmilière avec le civil, faites monter vos tanks légers au nord et tuez les fourmis. Avec le civil, détruisez la dernière fourmilière, au sud de la base.

Mission 4

Avancez doucement et détruisez les larves. Avancez pour tuer les fourmis qui viendront vers vous et, avec le général, activez le panneau de contrôle pour faire sortir une bobine Tesla. Avec des mitrailleurs, attirez les fourmis vers la bobine Tesla. Commencez par la salle du Sud et, avec des bazookas, montez vers le nord-ouest. Des fourmis passent : tirez leur dessus et elles ne vous verront peut-être pas. Avec les mitrailleurs, montez au nord des bazookas et attirez les fourmis vers le groupe principal. La voie libérée, un tank-mammouth arrive avec quelques soldats. Bougez les tous à l'ouest par le corridor. Attention car cinq fourmis attaqueront ! Liquidez les et envoyez le tank- mammouth. Pour la suite, adoptez la tactique de l'attraction des fourmis, et le tout devrait bien se passer pour lancer l'assaut final contre la reine des fourmis. Cette dernière projette des rayons Tesla. Quand vous l'aurez tuée, détruisez les larves autour pour conclure la mission.

Conan

© THQ / Nihilistic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Maîtriser tous les mouvements

Terminer le jeu en mode Normal.

Chant de la mort

Terminer le jeu en mode Normal.

Pouvoir d'armure

Terminer le jeu en mode Hard.

Invincibilité

Terminer le jeu en mode King.

DIFFICULTÉ KING

Terminez le jeu une fois en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté King.

Condemned 2 : Bloodshot

© Sega / Monolith Productions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE FPS

Ce mode devient accessible pour n'importe quelle mission dès que vous avez terminé le jeu et vous permet de disposer de munitions illimitées pour toutes vos armes.

GALERIE COMPLÈTE

Créez un nouveau profil ayant pour nom ShovelFighter et vous aurez directement accès à tous les bonus.

RÉCOMPENSES

Poing américain en argent

Terminer la mission 1.

Gilet par balles en argent

Terminer la mission 2.

Taser doré (5 tirs)

Terminer la mission 3.

Holster

Terminer la mission 4.

Semelles spéciales

Terminer la mission 5.

Contrast

© Focus Home Interactive / Compulsion Games 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Acte I

Suivez Didi par la fenêtre et attendez qu'elle ouvre la grille sur la droite pour pouvoir vous transformer pour la première fois en ombre. Descendez dans la ruelle en longeant l'ombre qui vous tend les bras, poussez le chariot contre le bâtiment pour permettre à Didi de vous rejoindre et suivez-la. En ombre, empruntez la pente qui apparaît sur le mur pour pouvoir monter au balcon en sautant à mi-chemin pour pouvoir à nouveau vous muer en ombre, récupérez les Luminaires sur votre route en suivant le guide éponyme plus bas dans ce guide si vous le souhaitez et rejoignez le Ghost Note.

Une fois à l'intérieur, allumez les lumières sur la droite, tournez les projecteurs vers les musiciens de part et d'autre de la scène et utilisez leur ombre pour monter à l'étage. Réparez alors le troisième projecteur en y insérant un Luminaire, braquez le projo sur le pianiste au centre et rejoignez Didi près de l'escalier après la chanson. Sortez par la gauche, suivez votre petit guide et utilisez la charge d'ombre pour briser les planches qui vous barrent la route (un Luminaire peut être récupéré ainsi plus haut dans la rue, voire le guide sur les Luminaires).

Une fois arrivé au club où s'est rendu Johnny, placez le chariot à roulettes comme ci-dessous pour que l'ombre du piano vous permette de monter, utilisez l'ombre sur le mur au bout de la passerelle pour rejoindre le Luminaire de l'autre côté et atteindre le bureau, où vous dénicherez la bobine de film pour Johnny, puis rejoignez Didi à l'extérieur.

Suivez-la jusqu'à arriver devant un précipice, utilisez deux Luminaires pour mettre le projecteur en marche, traversez en ombre en exécutant un saut à mi-chemin et en retournant immédiatement à l'état d'ombre pour réintégrer la pancarte, puis refaites un allez-retour de l'autre côté du panneau en détruisant les structures en bois pour faire passer Didi. Une fois dans le cinéma, disposez les trois silhouettes comme ci-dessous pour pouvoir grimper à l'étage en vous transformant en ombre, passez la barrière floue en passant en ombre sur le mur et faites de même sur la gauche en contrebas pour entrer dans la salle de projection et lancer la bobine.

Ressortez ensuite dans la rue, dirigez-vous vers l'hôtel Excelsior et entrez. Emparez-vous du chariot de bagages face aux ascenseurs, faites-le tomber dans celui de gauche pour pouvoir grimper dessus, appelez le second ascenseur pour le faire monter et allez manipuler les lustres et leur ombre à l'autre extrémité de l'étage pour vous créer un passage en ombre jusqu'au niveau supérieur. De là, activez l'interrupteur mural rouge près des ascenseurs pour les remettre en position initiale, empruntez l'escalier sur le côté droit pour récupérer un Luminaire et ouvrir un raccourci vers l'étage précédent, puis manoeuvrez les ombres des lustres pour pouvoir grimper dessus et sauter vers le Luminaire au centre à partir de l'étage supérieur.

Brisez les planches de bois dans la pièce face à vous pour rejoindre l'extérieur, positionnez-vous successivement sur le pied de la femme, sur la cigarette, puis sur le chapeau de l'homme en tant qu'ombre pour rejoindre le balcon en face et allez ouvrir la porte à Didi pour assister au propre comme au figuré à une scène. Vous êtes ensuite projeté dans l'acte II.

Acte II

De retour à la maison de Didi, examinez les éléments du décor avant de sortir : vous obtenez alors la capacité de passer à travers les ombres les moins épaisses en utilisant la charge d'ombre. Mettez cela immédiatement en pratique

pour traverser sur le mur de gauche en ombre ainsi que pour franchir le gouffre, toujours en ombre, puis entrez sous le chapiteau. Vous allez devoir réparer les trois attractions du cirque : en sortant, allez d'abord tout à droite, récupérer un Luminaire derrière le manège et un autre sur la gauche en faisant apparaître des ombres via une bobine lumineuse (voire la vidéo correspondantes) et utilisez-les pour remettre le manège en marche.

Utilisez les ombres des chevaux les plus basses pour grimper progressivement en faisant le tour tout en récupérant les Luminaires, sautez dans la pancarte à mi parcours avant d'atteindre le balcon puis le second Luminaire, puis sautez sur le toit du manège pour le remettre totalement d'aplomb.
Ressautez sur le toit d'où vous venez, empruntez les ombres d'étoiles filantes en passant à travers les ombres fines qui vous feraient tomber et rejoignez ainsi les toits les plus élevés pour détacher la montgolfière. Rendez-vous ensuite au fond du bois artificiel sur la gauche du manège et revêtez le " déguisement " de princesse avant d'entrer dans la toile de la scène.

Vous devrez y affronter trois ennemis différents à la suite chacun après un parcours d'obstacle. Utilisez le moulin pour avancer, enfoncez le dernier champignon, puis celui du milieu et allez vous positionner sur la branche pour pouvoir sauter de l'autre côté de l'arbre quand elle se repliera. Devant l'ogre, faites-le attaquer pour qu'il enfonce son arme dans la souche d'arbre, sautez-lui dessus et esquivez son deuxième coup avant de ressauter derrière lui.

Dans la grotte de l'araignée, une fois arrivé devant le gouffre, sortez de la scène pour aller chercher le parapluie, planez en évitant les piques et restez dans l'alcôve en contrebas pour échapper au rocher qui menace de vous rouler dessus. Enchaînez ensuite les sauts en restant de préférence en hauteur pour échapper à l'araignée, sautez dans les toiles de part et d'autre du rocher tout en haut pour le faire tomber et rejoignez une deuxième fois le prince emprisonné.

Pour le dernier parcours, rebroussez chemin après le premier gouffre pour laisser le rocher le combler, restez au dessus des geysers pour éviter les deux rochers suivants et une fois face au dragon, faites-le attaquer en vous réfugiant derrière le rocher sous le prince pour couper progressivement ses liens. De retour à la réalité, dirigez-vous vers le bateau pirate et entrez-y pour commencer les réparations.

Dans la première salle, prenez la caisse en contrebas et placez-la devant la source de lumière de telle sorte que l'ombre vous permettez de grimper vers l'interrupteur, puis reprenez la caisse en bas pour la transporter sur la passerelle et la poser sur le premier carré rouge au sol. Saisissez la deuxième caisse contre le rebord, entrez dans la cabine à droite en passant en ombre avec la caisse pour la placer sur le carré bleu, puis faites tourner la barre au maximum.

En ombre, servez-vous de l'ombre de la barre pour grimper en haut à gauche, prenez le Luminaire au bout, emparez-vous de la troisième caisse et sautez en ombre sur la projection de la barre pour atteindre le petit surplomb, où vous pourrez placer la caisse après être sorti des ombres. Dans la salle suivante après avoir emprunté le petit bateau, montez sur les passerelles, actionnez le mécanisme pour tirer une première fois au canon, utilisez l'ombre d'un tentacule pour passer dans l'ouverture pratiquée par le boulet et poussez la porte pour pouvoir traverser en ombre avec le boulet à la main.

En ombre, placez l'ombre du boulet sous l'ombre du bras mécanique, actionnez à nouveau l'interrupteur pour dégager le tentacule gênant, rejoignez Didi dans le bateau et allez chercher un autre boulet en contrebas. Montez sur la droite, allez placer l'ombre du boulet sur l'ombre à gauche en faisant le tour, puis à l'aide du mécanisme au centre, faites monter cette ombre pour pouvoir amener le boulet dans le canon. Utilisez trois Luminaires sur la porte en contrebas pour pouvoir avancer, suivez Didi et actionner en même temps qu'elle le levier de gauche dans la salle des machines pour réparer le bateau pirate.

De retour à l'extérieur, retournez au chapiteau pour constater les effets de vos succès et passer à l'acte III.

Acte III

Suivez Didi dans l'allée à gauche et rejoignez-la sur la scène, après avoir pris le temps de collecter les Luminaires de la zone si vous le souhaitez (voire la partie sur les Luminaires plus bas). Suivez-la ensuite jusqu'aux baies vitrées baignées de lumière plus loin, utilisez deux Luminaires pour remettre le planétarium en marche, puis faites tourner les ombres pour obtenir le même résultat que sur l'image ci-dessous. Placez alors le boulet dans l'ombre entre les deux projections, retournez aux manettes pour pousser l'ombre du boulet vers la droite, puis revenez vers la gauche pour que la ceinture autours de la planète emmène le boulet à l'étage.

Montez par l'escalier de l'autre pièce pour placer le boulet dans le mécanisme, utilisez les ombres désormais en mouvement pour progresser vers le balcon en haut à gauche et dans la salle suivante, placez le chariot comme sur l'image ci-dessous pour projeter une série d'ombres à la bonne taille. Sautez alors des escaliers jusque dans l'ombre des engrenages en veillant à passer par l'un des trous dans ces derniers et utilisez la charge d'ombre pour garantir que votre dernier saut vous mène bien à destination.
Utilisez ensuite l'ombre de l'homme de ménage en attendant que ce dernier se retourne pour atteindre le balcon en hauteur, remontez les escaliers brisés déjà empruntés un peu plus tôt et utilisez les ombres à gauche pour passer dans le clocher ouvert et atteindre le laboratoire de Vincenzo. Vous êtes ensuite ramené dans la rue : retournez à la scène du prestidigitateur, puis rendez-vous devant le phare en suivant Didi et en passant en ombre sur les côtés après que la lumière soit revenue.

Activez l'interrupteur sur la gauche pour alimenter le projecteur, braquez-le vers la caisse, sautez sur l'îlot où il repose pour le placer dans l'ombre et revenez manipuler le projecteur pour sortir l'ombre de la caisse de son isolement. Placez-la sur le carré au sol, braquez le projecteur dans la boule sur la droite pour propager la lumière avant de monter, puis utilisez les allers-retours du projecteur pour passer en ombre sur la gauche, emporter la caisse avec vous et la placer sur un deuxième carré au bout.

Faites le tour pour pouvoir remonter, appuyez sur l'interrupteur pour débloquer la voie et conduire davantage la lumière, faites le tour de la pièce suivante pour faire le plein d'objets avant d'activer l'interrupteur et de passer rapidement en ombre sur la gauche en traversant les projections fines et collectez quelques objets de plus une fois arrivé en haut. Là, commencez par ouvrir le premier tube pour pouvoir grimper sur l'ombre des engrenages, sautez des rebords successifs sur la gauche pour pouvoir dégager la caisse et débloquer les portes, puis activez le second tube de lumière.

Braquez le projecteur ainsi alimenté sur le mur au fond, faites entrer la caisse dans l'ombre et utilisez le projecteur et la focalisation pour l'amener au niveau supérieur. Focalisez ensuite la lumière sur la boule juste en bas à droite pour pouvoir utiliser le projecteur suivant, réitérez l'enchaînement précédent en prenant garde au mur pivotant et récupérez votre caisse en bout de course après avoir braqué la lumière dans la dernière sphère.

Placez la caisse sur son socle, utilisez une charge d'ombre vers le mur illuminé pour atterrir sur la petite ombre à droite et ainsi pouvoir sauter sur les tuyaux, puis enchaînez une série de sauts sur les ombres qui apparaissent au fur et à mesure jusqu'à atteindre le toit du phare. Braquez alors le projecteur vers la scène de Vincenzo pour être ramené en ville, puis montez dans la nacelle derrière la scène après le spectacle pour conclure cette brève aventure.

Luminaires

Acte I

Acte II

Acte III

Objets à Collectionner

Acte I

Acte II

Acte III

Counter-Strike : Global Offensive

© Valve / Hidden Path

GAGNER UN POINT FACILEMENT EN MATCH À MORT.

Tuer une poule en match à mort rapporte 1 point, avec n'importe quelle arme.

Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010

© Electronic Arts / EA Sports 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Phase de poules 1 étoile

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 0,5 ou 1 étoile.

Phase de poules 2 étoiles

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA en ligne avec une équipe 1,5 ou 2 étoiles.

Phase de poules 3 étoiles

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA en ligne avec une équipe 2,5 ou 3 étoiles.

Entente collective

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA en ligne avec une équipe 2,5 ou 3 étoiles.

Un rêve se réalise

Passer la phase de poules de la Coupe du Monde de la FIFA en ligne avec une équipe 3 étoiles max.

Hospitalité et victoires

En tant que profil maître, qualifier l'Afrique du Sud en 8e de finale de la CM de la FIFA 2010.

On en marquera plus, c'est tout

En tant que profil maître, prendre + de 14 buts en phase finale et gagner la CM (Semi-pro ou +).

Cage inviolée

En tant que profil maître, accéder aux 8e de finale sans prendre de but (Semi-pro ou +).

Défendre, défendre, défendre

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en marquant 11 buts ou moins (profil maître).

Deuxième voyage, premier but

Qualif. et marque en CM avec 1 équ. non néophyte mais qui n'a jamais marqué en CM (profil maitre).

Eliminatoires Europe

En tant que profil maître, qualifier une équipe européenne à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Asie

En tant que profil maître, qualifier une équipe asiatique à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Océanie

En tant que profil maître, qualifier une équipe d'Océanie à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires CONCACAF

En tant que profil maître, qualifier une équipe CONCACAF à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Amérique du Sud

En tant que profil maître, qualifier une éq. sud-américaine à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Afrique

En tant que profil maître, qualifier une équipe africaine à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Sélection en équipe 1

Être promu dans l'équipe première et jouer un match en mode Deviens capitaine.

Coopération fructueuse

Les 4 joueurs en coopération doivent obtenir une note d'au moins 7 dans un match Deviens capitaine.

Entraînement aux pénaltys

Transformer au moins 5 pénaltys en entraînement de séance de tirs au but

Le capitaine

Devenir capitaine de l'équipe première et jouer un match dans une campagne Deviens capitaine.

Performance solide

Obtenir une note moyenne de 8 à la fin d'une campagne Deviens capitaine.

Solide à l'arrière

Obtenir une note de match d'au moins 8 en tant que défenseur en mode Deviens capitaine.

Chapeau bas

En mode Deviens capitaine, réaliser au moins 2 coups du chapeau en phase finale (record).

Finale de la CM de la FIFA 2006

Battre la France avec l'Italie en difficulté Semi-pro au moins.

Finale de la CM de la FIFA 2002

Battre l'Allemagne avec le Brésil en difficulté Semi-pro au moins.

Finale de la CM de la FIFA 1998

Battre le Brésil avec la France en difficulté Semi-pro au moins.

Argent

Challenger de choix

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 1,5 ou 2 étoiles.

Phase de poules invaincu

Gagner les 3 matchs du groupe et aller en 8e de finale de la Coupe du Monde de la FIFA en ligne.

Premier choix du sélectionneur

Jouer un match avec un Pro virtuel en étant le numéro 1 de l'équipe en mode Deviens capitaine.

Le maître

Finir une campagne Deviens capitaine en ayant l'un des joueurs récompensé en fin de compétition.

Fair Play

Disputer l'intégralité d'une campagne Deviens capitaine sans être expulsé.

Roi de la CM de la FIFA 2010

Battre les 32 équipes qualifiées pour la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Buteur éclair

Marquer en moins de 90 secondes pour battre le record du but le plus rapide en phase finale de CM.

Or

Contre toute attente

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 0,5 ou 1 étoile.

Victoire !

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA dans une campagne Deviens capitaine.

Vainqueur de la Coupe du Monde

En tant que profil maître, remporter la CM de la FIFA 2010 lors de la CM de la FIFA 2010.

Platine

Champion du Monde

Débloquer tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

BONUS COCA-COLA

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du mode EA Extras et entrez les codes suivants.

Code 1 : `ZTSMBDRGJLQBUMSA`
Code 2 : `XRNPAQSDMCYIWTRY`
Code 3 : `QCZCGTXKWYWBNPJK`
Code 4 : `VXYJZLXTRPBZUXXJ`
Code 5 : `BNDIPYYTCDZVJCCN`
Code 6 : `NLGAHWCHCCUCTNUH`
Code 7 : `YMEOCBDOIWYUEVQN`
Code 8 : `TLHDMYMCUITLAYJL`

CHAUSSURES DE FOOT

`HHDO-PWPM-IXZQ-OJOZ`	Adidas adiPure III TRX (Black/Sun)
`OCEG-ZCUH-XOBS-BNFU`	Adidas Predator_X (Black/Sun)
`SGFS-TZPP-XCHH-MJMH`	Adidas F50 adizero (Black/Sun/Sun)
`VOKM-NEZT-JOQP-ULUT`	Adidas F50 adizero (Chameleon)
`YOZC-CVIF-JGKQ-JWTW`	Adidas F50 adizero (Sun/Black/Gold)

CÉLÉBRATIONS COCA-COLA

Après avoir saisi les codes Coca-Cola (voir astuce correspondante), effectuez les manipulations suivantes.

Baby Cradle	L2 + Croix
Danse africaine	L2 + Cercle
Flying Dive	L2 + Triangle
Patinage	R1 + Croix
Prancing Bird	R1 + Cercle
River Dance	R1 + Carré
Side Slide	R1 + Triangle

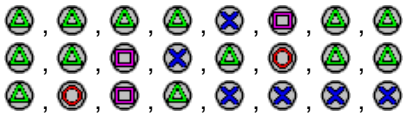
Crash Bandicoot

© Sony / Naughty Dog 2007

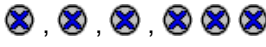
+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pour avoir accès aux 32 niveaux, avec 2 clés et 26 gemmes, entrez le Super Password suivant :



DEBUG MENU

Au logo Naughty Dog, maintenez enfoncés les boutons Haut et jusqu'à ce que l'écran titre apparaisse. Puis, maintenez enfoncé Gauche, et appuyez sur , Start. Maintenant, au cours du jeu, faites : Bas, 

CODES DES NIVEAUX

2%

6%

11%

13%

18%

19%

22%

27%

31%

36%

38%

52%

56%

57%

63%

68%

PASSER LES OBSTACLES

Pour passer facilement les niveaux ressemblant à "Road to nowhere", vous pouvez passer par les cordes sur le coté (en sautant pour ne pas tomber). Vous éviterez ainsi tous les obstacles sans aucune difficulté.

Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back

© Sony / Naughty Dog 2011

+ D'INFOS FORUM

GAGNER 15 VIES

Dans la deuxième caverne, vous trouverez un petit ourson enchaîné. Tourbillonnez sur lui et il vous donnera 15 vies supplémentaires.

GAGNER UN DIAMANT À UNBEARABLE

Allez dans Unbearable. Quand le deuxième gros ours qui vous poursuit tombe dans le grand trou (la longue passerelle en bois), sautez dans ce trou, vous vous trouverez alors dans un passage secret avec plusieurs boîtes. Cassez-les toutes jusqu'à la fin du niveau, en repartant avec le diamant.

NIVEAU SECRET DANS TURTLE WOODS

Dans le premier niveau, Turtle Woods, vous trouverez par terre une idole en forme d'octogone. Sautez puis baissez-vous pendant le saut (+). Vous accéderez à un tableau secret.

PASSAGE SECRET DANS BEE HAVING

Pour trouver le passage secret de ce niveau, montez sur les caisses de nitro qui ne vibrent pas.

GAGNER UN MASQUE VAUDOU

Appuyez sur Haut + quand vous perdez une vie et relachez les bouton quand Crash réapparait. Vous aurez alors un masque vaudou quand vous perdrez votre prochaine vie.

GEMME VERTE

Elle se trouve dans le dixième niveau. Traversez le mur dans la salle bourrée de nitro pour trouver la gemme à la fin du parcours.

GEMME ROUGE

Elle se trouve dans le septième niveau. Au lieu de sauter sur la planche, sautez sur les caisses situées à côté. Vous serez téléporté dans une warp zone. Vous n'avez plus qu'à terminer le niveau 2 pour obtenir la gemme.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Avant de commencer, je tiens à vous informer de quelques petites choses.

Premièrement, cette solution n'indique que les éléments les plus importants (nombre de caisses à chaque Checkpoint, caisses cachées, petites astuces à utiliser...) donc je ne précise jamais le type et le nombre des ennemis, ni le lieu exact où ils se trouvent.

Deuxièmement, je vais vous expliquer deux trois mouvement nécessaires pour réussir le jeu. Pour faire un saut à plat, sautez et appuyez sur la touche O. Pour faire un super saut, faites une glissade puis sautez (touche O et X). Pour un saut en hauteur, il suffit de sauter sur une caisse et de maintenir la touche X enfoncée afin de sauter plus haut et plus longtemps.

Troisièmement, au niveau des caisses, quand je parle de caisse rebondissante, il peut s'agir de caisses rayées qui sont souvent par deux, une au dessus et l'autre en dessous, mais il peut aussi s'agir de caisse ayant le symbole ?, cassable ou non. Les ambigüités et les zones d'ombre sont là pour vous laisser découvrir le jeu, bien qu'au jour d'aujourd'hui il risque d'avoir été découvert depuis fort longtemps. Voilà, je crois que vous êtes prêt à finir ce jeu.

Cette solution retrace la façon la plus simple et la plus rapide de terminer le jeu complètement.

Vous commencez dans la nature, prenez toutes les caisses et fruits wumpas, ça ne vous fera pas de mal. Après avoir un peu marché, vous atteindrez un portail qui vous emmènera dans une salle avec cinq portes.

Niv 1 Turtle Woods

Juste avant le premier Checkpoint, vous remarquez un visage sur le sol, faite un saut à plat dessus et vous vous retrouverez dans une zone cachée.

1er Checkpoint : 15 caisses.
Attention, il va falloir sauter sur les autruches rapidement pour pouvoir atteindre les caisses sur les plateformes. Faites un super saut pour plus de chance de réussite.

2nd Checkpoint : 37 caisses.

3ème Checkpoint : 46 caisses.
Attention, il va falloir sauter et rebondir sur une tortue pour atteindre une caisse en l'air, juste après le trou à rat n°1.
62/62.

Pour obtenir le diamant bleu, il suffit de refaire le niveau sans briser la moindre caisse.

Niv 2 Snow Go

1er Checkpoint : 11 caisses.

2nd Checkpoint : 17 caisses.

3ème Checkpoint : 51 caisses.
Attention ! Il y a une caisse " ! " pour nitro cachée. Amenez Crash vers vous et vous la verrez. Plus loin, il y a aussi une caisse " ! " normale au dessus d'une caisse bondissante ; faites un saut en hauteur. 74/74.

Niv 3 Hang Eight

1er Checkpoint : 5 caisses.

2nd Checkpoint : 14 caisses.
Prenez la plateforme bleue.

3ème Checkpoint : 41 caisses.

4ème Checkpoint : 67. 74/74.

Pour obtenir le second diamant il faut terminer le niveau avant la fin du compte à rebours. Pour ce faire, il ne faut pas mourir une fois et aller vite dès le début car le temps s'écoule même quand le chrono n'est pas affiché. N'hésitez pas à sauter en diagonale pour gagner du temps, d'utiliser l'accélération de la planche à moteur, ne passez pas par le bonus et n'hésitez pas à utiliser un masque de sorcier.

Niv 4 The Pits

1er Checkpoint : 9 caisses.
Prenez à gauche à l'intersection.

2nd Checkpoint : 14 caisses.
Ensuite prenez le chemin de droite à l'envers et avancez prudemment.

3ème Checkpoint : 25.
Une fois arrivé de nouveau à l'intersection, revenez encore une fois sur vos pas en direction de la fin du niveau.

4ème Checkpoint : 28 caisses.
Bonus : rien de difficile sauf quand vous verrez trois caisses en l'air (les fameuses caisses sur lesquelles il faut bondir plusieurs fois dessus pour avoir tous les fruits). Sautez UNE FOIS sur la 1 et la 3 à l'aller et tapez sur la caisse " ! ". Puis revenez en sautant sur les caisses 3, 2 et 1. Prenez les caisses nouvellement matérialisées et ensuite sautez sur la 2 pour retraverser. Finissez le bonus et le niveau. 53/53.

Niv 5 Crash Dash

1er Checkpoint : 6 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 32 caisses. 44/44.

Boss Riper Roo
Là où il touche le sol, un TNT apparaît. Cachez vous dans un coin saint avant l'explosion. Cette dernière le rendra complètement fou et il recommence à sauter partout mais cette fois, ce sont des nitros qui apparaissent. Cachez-vous une nouvelle fois et lorsqu'il sera assommé, frappez-le. Renouvelez l'opération deux fois. Une fois vaincu, vous arrivez

dans la seconde salle. Aller voir Polar (l'ours) et sautez lui dessus en marquant bien chaque saut comme un sadique. Au bout d'un certain nombre de sauts, ce dernier vous donne une quinzaine de vie.

Niv 7 Air Crash

Ne vous occupez de rien ici, prenez le masque de sorcier et allez jusqu'au checkpoint que vous prenez. Puis sautez sur les caisses dans l'eau en ne prenant pas la planche à moteur. En sautant ainsi vous atteindrez une plateforme à droite qui vous mènera dans une salle cachée qui vous permettra de prendre le diamant rouge de Snow Go.

Niv 2 Snow Go

Rien de précis ici, faite le parcours normalement en prenant le diamant rouge.

Niv 6 Snow Biz

1er Checkpoint : 12 caisses.
Prenez la plateforme rouge disponible.

2nd Checkpoint : 17 caisses.
Vers le 3ème Checkpoint, prenez toutes les caisses au sol et en l'air avant de le prendre ce sera déjà fait.

3ème Checkpoint : 58 caisses.
Plus loin, ce trouve une plateforme avec caisse rebondissante, faire un super saut pour l'atteindre. Idem pour éviter la série de 3 nitros plus loin. Puis, à la fin de la zone, se trouve une plateforme avec un " ! " pour nitro. Faire super saut.

4ème Checkpoint : 86 caisses.

5ème Checkpoint : 110 caisses. 124/124.

Niv 7 Air Crash

La seule chose dont vous devez vous préoccuper, c'est de ne pas mourir. Prenez Checkpoints et cristal jusqu'à la plateforme à tête de mort qui n'apparait que si vous ne mourez pas avant. Prenez-la et terminez la zone pour empocher le diamant n°2. C'est tout ce que vous pouvez faire pour l'instant.

Niv 8 Bear It

Sur ce niveau, si vous ratez une caisse, vous avez plus qu'à vous tuer car vous ne pouvez la récupérer autrement.

1er Checkpoint : 10 caisses.

2nd Checkpoint : 19 caisses.

3ème Checkpoint : 27 caisses. 48/48

Niv 9 Crash Crush

1er Checkpoint : 8 caisses.
A l'intersection, prenez à droite. Au bout, faite un super saut pour passer sous la barrière électrique et pouvoir atteindre la plateforme plus loin. Elle vous ramène à l'intersection. Reprenez le niveau normalement.

2nd Checkpoint : 19 caisses.

3ème Checkpoint : 25 caisses.
Bonus, sautez sur les plateformes pour pouvoir prendre les caisses en haut et continuer.

4ème Checkpoint : 50 caisses. 57/57.

Niv 10 The Eel Deal

1er Checkpoint : 9 caisses.
A l'embranchement, prenez à droite et prenez la caisse au milieu des nitros. Toutefois, continuez tout droit et passez à travers le mur du fond qui n'est qu'un trompe-oeil. Allez au bout pour obtenir le diamant vert et rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement pour prendre à gauche.

2nd Checkpoint : 27 caisses.
Au second embranchement, prenez à gauche pour prendre le cristal puis à droite pour finir le niveau.

3ème Checkpoint : 53 caisses. 79/79.

Boss Komodo Joe et Moe
Moe fait tourner Joe comme une toupie, à vous de l'éviter. Lorsque Joe est immobile, frappez-le pour qu'il atteigne son frère. Ce dernier lancera alors des sabres sur le terrain, très facile à éviter. Recommencez encore deux fois.

Niv 11 Plant Food

1er Checkpoint : 2 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 30 caisses.
Prenez le chemin à droite qui vous permet de prendre d'autres caisses et de vous débarrasser des plantes mutantes puis revenez à la planche à moteur. A la fin du niveau, prenez le ! pour nitro. 53/53.

Pour obtenir le diamant jaune, il faut là aussi finir le niveau sans mourir avant la fin du compte à rebours.

Niv 12 Sewer Or Later

1er Checkpoint : 7 caisses (8 si Aku Aku a été pris).
Prenez la plateforme jaune qui vous conduira au second diamant du niveau. Finissez le parcours et remontez via la seconde plateforme jaune. Continuez à droite, frappez les deux " ! " puis revenez sur vos pas pour prendre à gauche jusqu'au cristal. Puis revenez encore sur vos pas pour prendre les caisses que vous avez manquées.

2nd Checkpoint : 38 caisses. Une fois la partie manquée entièrement parcourue, poursuivez vers la fin du niveau en prenant soin de passer par le bonus facilité par l'absence de nitro. 57/57.

Niv 13 Bear Down

Là encore, si vous loupez une caisse, suicidez-vous.

1er Checkpoint : 10 caisses.

2nd Checkpoint : 25 caisses.

3ème Checkpoint : 33 caisses.
A la fin du niveau, frappez le " ! " pour nitro et allez chercher le diamant mais revenez sur vos pas et sautez sur les morceaux de glace jusqu'à atteindre le grand au centre. Vous conserverez ainsi le cristal, le diamant et pourrez récupérer le second diamant du niveau 7 Air Crash. 42/42.

Niv 7 Air Crash

ous pouvez choisir de tenter de prendre ou non les vies au dessus des caisses dans l'eau mais si vous ne le sentez pas, ne le faite pas. Naviguez prudemment et finissez la zone, vous pourrez ainsi vous débarrasser des nitros ce qui facilitera le niveau. A ce moment, vous devrez avoir brisé 46 caisses.

1er Checkpoint : 53 caisses.

2nd Checkpoint : 68 caisses.
Vers le cristal se trouve une caisse dans l'eau, prenez-la en faisant un saut en hauteur pour faciliter le retour sur la terre ferme. Si vous n'êtes pas mort durant le parcours, vous verrez encore la plateforme à tête de mort. Ne la prenez pas et continuez.

3ème Checkpoint : 88 caisses.
Sautez sur les plateformes à gauche afin de prendre les caisses sur la troisième. Aidez-vous du super saut. Ensuite, prenez la planche à moteur. 102/102.

Niv 14 Road To Ruin

Ne mourrez pas pour pouvoir prendre la tête de mort. Prenez ainsi le second diamant et finissez le niveau. Refaite-le normalement pour prendre le cristal sans vous embêter à prendre toutes les caisses car vous ne pouvez pas encore avoir le diamant.

Niv 15 Un-Bearable

Face aux murs, faites une glissade, vous casserez moins de surface et cela ralentira plus l'ours.

1er Checkpoint : 4 caisses.

2nd Checkpoint : 7 caisses.
Pour vous faciliter la vie continuez jusqu'à voir une caisse " ! " pour nitro, frappez-la et revenez sur vos pas (sans prendre le bonus tout de suite mais vous faites comme vous voulez) pour sauter dans le trou que vient de faire l'ours, cela vous mènera à un passage qui vous permettra d'obtenir les caisses nécessaire pour avoir le diamant.

3ème Checkpoint : 26 caisses.
Attention, sur la plateforme à droite de celle où se trouve le masque de sorcier, il y a deux caisses en l'air difficilement repérable. La zone terminée vous revenez devant le trou.

4ème Checkpoint : 43 caisses.

5ème Checkpoint : 54 caisses.
A la fin du niveau (58/58), prenez le diamant mais retournez voir Polar à l'aide d'un super saut afin d'accéder à un niveau bonus.

Niv 26 Totally Bear

Là encore, si vous ratez une caisse... suicide. Ici, il est obligatoire d'utiliser le super saut de Polar qui s'effectue de la même façon que celui de Crash.

1er Checkpoint : 16 caisses.
Attention, après la série de 4 caisses en l'air, il vous faudra sauter sur la gauche contre le mur pour prendre les deux caisses suivantes.

2nd Checkpoint : 23 caisses.

3ème Checkpoint : 33 caisses. 40/40.

Boss Tiny Tiger
Sautez à sa vitesse de plateforme en plateforme. Au bout d'un moment, certaines clignotent, elles vont tomber. Amenez-le de manière à ce qu'il saute sur une qui va ou qui est tombée. Attention, une réussite entrainera la chute d'autres plateformes, il faudra vous réfugier sur celles qui restent. Réitérez l'opération mais sachez que plus vous avancez dans le combat, plus le nombre de plateforme qui chute durant la poursuite diminue et moins il reste de plateforme pour vous abriter.

Niv 16 Hangin' Out

1er Checkpoint : 11 caisses.

2nd Checkpoint : 28 caisses.

3ème Checkpoint : 44 caisses. 93/93.

Refaites le niveau. Au 3ème Checkpoint, ramenez Crash vers vous pour découvrir un passage. Allez-y. Franchissez la zone en vous collant au grillage (touche rond) pour éviter les ennemis et vous pourrez ainsi accéder au niveau 27.

Niv 27 Totally Fly

Ici, n'hésitez pas à aller chercher des caisses avant de prendre la luciole. Cela vous permettra d'aller plus loin en étant éclairé. Suivez ce conseil pour les autres niveaux de même type.

1er Checkpoint : 7 caisses.

2nd Checkpoint : 8 caisses. 44/44.

Niv 17 Diggin' It

1er Checkpoint : 14 caisses.

2nd Checkpoint : 43 caisses.
Prenez la tête de mort si celle-ci apparaît.

3ème Checkpoint : 42 caisses.
Ssi comme moi vous avez fait exploser les nitros accidentellement. Prenez le diamant. Arrivé à la fin du croisement, prenez le Checkpoint plus loin avant de revenir en arrière pour briser les caisses restantes.

4ème Checkpoint : 43 caisses.

5ème Checkpoint : 76 caisses.
Une fois arrivé au croisement, repartez pour poursuivre le niveau. 95/95.

Refaites le niveau normalement jusqu'à voir une plante grenadière sur un pilier gris, détruisez-la et lorsque vous toucherez le socle, vous serez téléporté dans une zone bonus du niveau 14 Road to Ruin vous permettant d'avoir le diamant restant de ce niveau.

Niv 14 Road to Ruin

Méfiez-vous du premier gros tas de caisse, un TNT s'y cache.

1er Checkpoint : 45 caisses.

2nd Checkpoint : 51 caisses.

3ème Checkpoint : 67 caisses. 89/89.

Niv 18 Cold Hard Crash

Attention à ne pas mourir, vous allez devoir prendre une plateforme.

1er Checkpoint : 23 caisses.
Attention, au Bonus, après la deuxième ligne de TNT, vous allez voir deux caisses rebondissantes. Rebondissez sur la

seconde pour détruire la caisse cachée au dessus.

2nd Checkpoint : 73 caisses (si l'on compte les deux qui étaient au dessus).
Prenez ensuite la plateforme. Vers la fin de la zone avancez lentement (profitez du clignotement de Crash après la perte du masque pour détruire quelques nitros sans mourir) car contrairement à ce que vous alliez faire, IL NE FAUT PAS tomber pour prendre le diamant ! Faites le plus dur d'abord. Après avoir tapé dans le " ! ", revenez au début de la zone en prenant les caisses restantes avant de reprendre la plateforme pour reprendre le parcours normal.

3ème Checkpoint : 114 caisses (si vous avez pu détruire des nitros avec Aku Aku, sinon vous en aurez moins).
Un peu plus loin, vous verrez une caisse derrière deux nitros, prenez-la car l'explosion des nitros par le " ! " la laissera intacte.

4ème Checkpoint : 129 caisses.
Prenez le " ! " nitro.

5ème Checkpoint : 150 caisses. 155/155.

Refaites le niveau pour reprendre le second diamant que vous avez laissé derrière vous.

Niv 19 Ruination

Attention, derrière le premier tas de caisse se cache une nitro.

1er Checkpoint : 6 caisses.
Attention, la caisse " ! " fait apparaitre des nitros mais il est impératif de les matérialiser pour obtenir le diamant. Un masque de sorcier est caché au dessus de la caisse rebondissante métallique.

2nd Checkpoint : 12 caisses.
Ne prenez pas la plateforme verte et continuez.

3ème Checkpoint : 65 caisses.
Pensez à prendre le " ! " nitro dans le vide.

4ème Checkpoint : 84 caisses. 84/84.

Refaites le niveau en prenant la plateforme verte pour obtenir le second diamant.

Niv 20 Bee-Having

Ici, lorsque vous effectuerez un tourbillon sur un sol mauve, vous rentrerez dedans. Servez-vous en pour éviter les abeilles et les plantes mais attention aux nitros et aux ennemis à marteau !

1er Checkpoint : 7 caisses.
Attention, une caisse de vie se trouve encerclée de nitros, prenez-la sinon vous aurez du mal à avoir le diamant.

2nd Checkpoint : 16 caisses.

3ème Checkpoint : 21 caisses.

4ème Checkpoint : 25 caisses. 92/92.

Pour obtenir le dernier diamant de couleur, refaites le niveau jusqu'à un escalier de nitro. Comme vous êtes intelligent, vous passez votre temps à éviter les nitros sauf que vous ne les observez pas. Regardez bien celles de l'escalier. Elles ne sautent pas comme les autres. Il s'agit en faite d'une ruse. Prenez l'escalier (car il n'y a aucun risque) et obtenez le diamant violet avant de finir le niveau.

Boss N. Gin

Pas de tournoiement mais des wumpas à lancer. Détruisez les deux bras laser, puis ses épaules lance-missiles et enfin son buste. Au total, cinq barres de vie à détruire. Lorsqu'il utilise ses armes, sautez par-dessus les lasers, mettez vous dans le coin où les missiles ne tombent pas, sautez par-dessus celui qu'il lance (quand il n'y a plus qu'une épaule) puis changez de plateforme lorsqu'il s'apprête à la détruire avec son rayon.

Niv 21 Piston It Away

Ne mourrez pas sinon vous ne pourrez prendre la tête de mort.

1er Checkpoint : 13 caisses.

2nd Checkpoint : 18 caisses.
Ne prenez pas la tête de mort tout de suite ni le prochain bonus.

3ème Checkpoint : 21 caisses.
A partir de là, vous pouvez mourir sans que cela ne vous enlève la tête de mort. Après avoir pris la 22ème caisse, revenez en arrière pour prendre le bonus. Au bonus, vous allez voir après des nitros une caisse rebondissante sur une autre caisse normale. Sautez une fois sur cette caisse rebondissante afin de pouvoir continuer, frapper la " ! " et revenir pour lui sauter une nouvelle fois dessus, ce qui vous permettra de passer les nitros et de prendre les trois caisses nouvellement matérialisées. Continuez de revenir en arrière afin de prendre la tête de mort. A un moment, vous semblerez coincé car un laser est trop haut pour être atteint. Néanmoins il suffit de faire sauter Crash vers vous et de le ramenez sur la plateforme.

4ème Checkpoint : 42 caisses. 69/69.

Niv 22 Rock It

1er Checkpoint : 9 caisses.

2nd Checkpoint : 18 caisses.

3ème Checkpoint : 23 caisses. 39/39.

Niv 23 Night Fight

1er Checkpoint : 5 caisses.
Prenez à gauche jusqu'à ce que vous puissiez prendre le diamant puis mourrez. Vous reprendrez au Checkpoint tout en gardant le diamant. Prenez à droite et continuez.

2nd Checkpoint : 9 caisses.
Arrivez au bout de l'intersection, dépêchez-vous d'aller le plus loin possible en arrière sur le passage de gauche afin de pouvoir prendre les deux dernières caisses du passage, deux trous vous en séparent.

3ème Checkpoint : 34 caisses. 46/46.

Niv 24 Pack Attack

1er Checkpoint : 5 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 13 caisses. 46/46.

Niv 25 Spaced Out

Commencez par prendre le " dernier diamant " avant de faire le niveau complètement. Cela vous permettra d'avoir en même temps le dernier cristal et le dernier diamant.

1er Checkpoint : 8 caisses.

2nd Checkpoint : 12 caisses.

3ème Checkpoint : 40 caisses. 60/60.

Pour obtenir le dernier diamant, il suffit de prendre les plateformes de couleur les unes à la suite des autres et d'arriver au bout du niveau.

Boss Cortex
Il suffit d'avancer sur le chemin en tournoyant sur lui dès que vous êtes assez proche. Trois coups suffiront.

Vous revenez dans la salle, Brio vous contacte. Allez au centre de la salle et élevez-vous, vous voilà en compagnie de Coco et du scientifique. Admirez la fin définitive du jeu.

Bravo, vous avez terminé Crash Bandicoot 2 à 100%. Ce fut un plaisir de jouer avec vous. On refait une partie ?

CRISTAUX ET GEMMES SUPPLÉMENTAIRES

Voici comment dépasser la limite initiale de cristaux et de gemmes dans Crash Bandicoot 2. Sautez pendant plus de cinq minutes sur une caisse fléchée, puis ensuite sur un ennemi. Si vous entendez un son étrange, appuyez sur . Vous verrez alors que vous aurez gagné un Cristal/une Gemme. Attention : Ce bonus ne remplace pas les bonus initiaux du jeu. C'est juste un élément supplémentaire qui vous permet de dépasser la limite initiale de cristaux et de gemmes.

PASSER LE NIVEAU D'INTRODUCTION

Si vous passez la séquence d'introduction du jeu, vous passerez en même temps un mini-niveau où Coco vous demande de prendre une batterie et vous arriverez directement à la Warp Room.

EVITER LES TROUS DU NIVEAU 1

À certains endroits du niveau 1, vous rencontrerez des trous où vous devrez affronter des marmottes bleues. En passant sur le côté, il est possible d'y échapper. Attention tout de même puisqu'un totem sépare le passage. Contournez ce totem pour parvenir de l'autre côté.

AFFRONTER UN BOSS DÉJÀ VAINCU

Voici comment rebattre un boss déjà vaincu dans Crash Bandicoot 2. Placez-vous sur la plate-forme centrale de la Warp Room, à n'importe quel étage. Maintenez les boutons L1, R1, L2, R2, et Haut tout en laissant Crash monter.

Crash Bandicoot 3 : Warped

© Sony / Naughty Dog 2008

+ D'INFOS FORUM

GAGNER DU TEMPS DANS FUTURE FRENZY

Lorsque vous êtes en mode contre la montre dans le niveau Future Frenzy, plutôt que d'attendre que les barrières laser s'ouvrent et que vous puissiez passer, contournez-les par le côté en sautant.

NIVEAUX 26 À 30

Pour débloquer ces niveaux secrets, il faut avoir fini le jeu et récolté un certain nombre de reliques.

Niveau 26

5 reliques de saphir nécessaires

Niveau 27

10 reliques de saphir nécessaires

Niveau 28

15 reliques de saphir nécessaires

Niveau 29

20 reliques de saphir nécessaires

Niveau 30

25 reliques de saphir nécessaires

GAGNER DU TEMPS DANS DOUBLE HEADER

Certains monstres sont assez gênants dans ce niveau, surtout pour le contre-la-montre. Vous pouvez néanmoins passer sur les rebords du chemin au lieu d'éviter tous les ennemis. Cela vous fera gagner un temps précieux, mais prenez quand même un maximum de bonus de temps.

LES RELIQUES PLATINE

Vous devez avoir terminé le jeu à 105 %. À ce moment, les temps pour les reliques de platine dans chaque niveau s'afficheront. Attention : Elles sont assez difficiles à débloquer.

Crash Commando

© Sony / EPOS Studios 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Première mission

Jouez la première mission en ligne en mode Objectifs carte

Commando à l'essai

Atteignez le niveau d'expérience 5

Responsable de mission

Hébergez des parties pour une durée totale d'une heure

Expert en démolition

Détruisez 20 panneaux de contrôle

Hacker

Chargez 20 blocs de données

Maître d'armes

Tuez 20 ennemis avec chacune des six armes principales

Globe-trotter

Faites une partie complète sur chaque carte en ligne

Argent

Commando d'élite

Atteignez le niveau d'expérience 15

Entraîneur

Obtenez le score médaille commando dans toutes les missions Grunts et Jarheads du camp d'entrainement

Conquérant

Remportez 20 parties ligne

Survivant

Dans une partie en ligne, activez 10 fois les trois bonus de survie en même temps

Or

Crash commando

Atteignez le niveau d'expérience 25

Crash Team Racing

© Sony / Naughty Dog 2007

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER N. TROP

Pour débloquer N. Trop, il suffit de le battre sur chaque circuit dans le mode ESSAI TEMPS.

OBTENIR FAUX CRASH

Au menu principal, maintenir L1 et R1 puis appuyer sur , bas, bas, haut, , , bas, gauche, droite.

On peut aussi le débloquer en remportant la coupe de joyaux violet.

AVOIR LE COMPTEUR DE TURBO

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur , bas, bas, , haut.

PISTE COMME DE LA GLACE

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur bas, gauche, droite, bas, droite, , , bas.

MODE TRÈS DIFFICILE EN ARCADE

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur bas, droite, gauche, haut, , droite.

COURSE EN 1 TOUR EN MODE JOUTE OU ARCADE

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur bas, haut, bas, bas, droite, bas, haut, droite, , bas.

MODE TURBO PERMANENT

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur haut, haut, gauche, droite, , bas, droite, bas.

FAIRE UNE COUPE EN 5 OU 7 TOURS

Allez dans le mode Arcade, puis faites comme si vous vouliez sélectionner une course. Au moment de choisir le nombre de tours, choisissez 5 ou 7, puis faites jusqu'à revenir dans le menu principal. Choisissez une coupe et celle-ci se déroulera en 5 ou 7 tours selon ce que vous avez choisi précédemment.

TECHNIQUES

Turbopad

Il existe des turbopads de type 1 et 2. Ce sont les flèches vertes qui vous font accélérer. Celui de type 1 vous fait accélérer et vous donne une bonne vitesse. Le type 2 vous fait accélérer et vous propulse.

Reserve turbo

C'est une reserve qui n'est pas affichée de base, plus vous faites de turbo, plus la réserve se remplit et vous permet d'atteindre différents seuils de vitesse avec différentes durées. Plus la réserve est remplie, plus votre turbo durera longtemps. Si elle est dépassée, vous aurez accès au feu saffi. Si elle n'est plus remplie, c'est que vous n'êtes plus en mode turbo, donc à chaque fois que vous vous prenez un mur, que vous freinez, que vous vous faites éliminer, la reserve se vide. Tout au long de la course, il faut essayer de ne pas la vider pour garder une bonne allure.

Démarrage turbo

Il consiste à démarrer avec un turbo au début de la course ou à faire une reprise turbo après avoir été transporté par le masque. Il faut accélérer et augmenter sa jauge en bas à droite de façon à ce qu'elle soit dans le rouge au moment où la course démarre.

Dérapage turbo

Lorsque vous faites un dérapage (R1 + direction), votre jauge en bas à droite se remplit, lorsqu'elle est en rouge, appuyez sur L1 pour faire un turbo, en gardant appuyé R1 et en laissant continuer le dérapage, la jauge va se remplir 3 fois, à chaque fois qu'elle devient rouge, appuyez sur L1. Vous pouvez faire 3 turbos consécutifs dans un dérapage, après il faudra refaire la manip. Si vous n'appuyez pas sur L1 et que la jauge dépasse, le turbo est annulé, ce sera un simple dérapage. Pendant que vous faites un dérapage turbo, le mieux est de laisser la jauge se remplir jusqu'à la limite et d'appuyer sur L1 juste avant qu'elle ne se finisse, c'est un long dérapage turbo, ce qui augmente plus vite votre reserve cachée, très utile donc. Il est possible de faire des dérapages turbo dans les airs en sautant une fois, et en ressautant directement + direction assez rapidement. Utile pour mieux se prendre les bosses.

Feu sacré (FS)

Lorsque vous faites des dérapages turbo et que vous passez sur un turbopad de type 1, la vitesse de ce turbopad est conservée tant que votre réserve turbo n'est pas vide (donc tant que vous continuez à faire des dérapages turbo par exemple). Technique de base à maîtriser pour emprunter la plupart des raccourcis.

Ultime feu sacré (UFS)

Lorsque vous avez le feu sacré et que vous passez sur un turbopad de type 2, la vitesse est conservée et vous accédez à l'ultime feu sacré, plus votre reserve turbo est grande, plus l'UFS durera longtemps. Il faut donc avoir le maximum de réserve et faire de longs dérapages turbo (surtout ceux qui précèdent le turbopad de type 2) si vous voulez le garder plus de 2 secondes... En passant sur le turbopad de type 2, souvent sous forme de tremplin, il ne faut surtout pas sauter mais se laisser aller, sinon vous n'aurez pas l'UFS. Faire des dérapages turbo, passer sur un turbopad de type 1, se prendre un mur, être éliminé, activer un turbo (avec un objet ou en sautant d'assez haut) vous fera perdre l'UFS. Seuls les petits sautillements et les dérapages simples sont tolérés pendant l'UFS.

Feu saffi

Lorsque vous accumulez les réserves turbo en feu sacré de manière constante, à répétition, il se peut que la réserve soit dépassée (d'où l'utilité des longs turbos). A ce moment-là, les feux de votre kart redeviennent blancs et vous gardez la vitesse du feu sacré en n'ayant plus besoin de faire de dérapages turbos. Il ne faut plus en faire aucun sinon vous perdez votre feu. Vous pouvez avoir l'ultime feu saffi en passant sur un turbopad de type 2 avec le feu saffi. Ce feu est infini tant que vous ne faites plus de turbo ou d'erreurs (cogner contre un mur etc..). Très difficile à avoir.

Froggy

Le fait de sautiller en appuyant plusieurs fois sur R1. Permet de prendre des virages serrés rapidement et de garder plus longtemps sa vitesse, contrairement aux dérapages. Le fait d'utiliser la technique froggy tout en lâchant X et en appuyant sur CARRE + direction voulu + arrière simultanement permet de tourner d'une manière encore plus impressionante. Très utile pour les virages très serrés et pour faire demi-tour rapidement.

TOUS LES RACCOURCIS

RACCOURCI CRIQUE CRASH

1) Avant de passer sous le pont, prenez de l'élan dans l'eau et aidez vous d'une petite bosse pour sauter sur la plateforme de terre tout à gauche. Vous atterrirez ensuite de l'autre côté du pont en évitant le petit contournement.

RACCOURCI TUBES ROO

1) Juste avant la ligne d'arrivée, après les turbopads (flèches vertes), au lieu de prendre le chemin de droite qui fait un léger contournement, vous pouvez, avec assez de vitesse, prendre tout à gauche entre les champignons géants, ce qui vous fait gagner du temps.

RACCOURCIS TEMPLE TIGRE

1) Au début du niveau, il faut tout simplement passer dans l'herbe en s'aidant des petites bosses et en utilisant la technique froggy (sautiller), avec assez de vitesse. Pour le prendre dès le début, il est conseillé de faire un démarrage turbo sinon vous risquez de perdre de la vitesse inutilement.
2) A la sortie du tunnel avec les flammes, vous pouvez apercevoir sur le mur de gauche un visage assez grand avec un mur en forme de carré en dessous, en projetant un objet contre celui ci ou en utilisant un masque, le mur s'ouvrira et vous donnera accès à un tunnel qui vous fera gagner du temps.

RACCOURCIS DE PARC COCO

1) A côté des statues violettes juste avant le grand tunnel, vous pouvez passer sur la petite pente en vous aidant de la bosse pour éviter le virage.
Vous pouvez aussi passer entre les 2 dernières statues juste à côté mais il vous faudra une plus grande vitesse pour ne pas que le masque vous rattrappe et vous remette sur la piste.
N'hésitez pas à couper les différents virages de ce niveau en passant dans l'herbe sans trop perdre de vitesse.

RACCOURCI DE GROTTE MYSTERE

Au début, après les deux premiers turbopads, vous pouvez vous aider du trempoling et tourner à gauche, au moment de l'attérissage, vous sautez sur une petite bosse qui vous aidera à traverser le petit chemin sans perdre de vitesse.

RACCOURCIS DE FALAISES GLACEES

1) Au début du niveau, couper le virage en passant sur la bosse à gauche.
2) Quans vous êtes sur la glace, tournez vers la gauche, en ayant une grande vitesse, vous pouvez sautiller sur les petites bosses pour prendre de l'envole et accéder à l'autre partie de terre en traversant la rivière.
3) Après la petite maisonette, continuez votre chemin, à gauche vous pouvez apercevoir des barrières, aidez vous des petites bosses pour sauter au dessus de celles ci.

RACCOURCIS DE CIRCUIT EGOUTS

1) A la sortie des tunnels, quand vous atterrissez sur la piste avec de l'eau vers le début, il y a un trou dans le mur à droite, avec suffisamment de vitesse, vous pouvez vous propulser dans ce trou pour vous retrouver de l'autre côté du mur et descendre vers la droite (conseillé, pas de perte de temps) ou continuer vers une passerelle qui vous ramènera plus loin.

RACCOURCIS DE CANYON DINGO

1) Juste après la ligne d'arrivée, tourner à droite, aider vous de la mini pente pour sauter et prendre de la vitesse afin de passer par le chemin de terre au lieu de passer par la route. Pas très évident à réaliser au premier tour. Le mieux est d'attendre le prochain.

RACCOURCIS DE PYRAMIDE PAPU

1) Après la succession de virages en carrée au début, vous vous retrouvez en haut, passez par l'herbe à gauche après le turbopad. Il faut utiliser la technique froggy en s'aidant des bosses pour ne pas perdre de temps et prendre beaucoup d'avance.
2) Juste après le raccourci de l'herbe, en tournant à droite, vous pouvez passer sur une plateforme désignée par deux flèches qui pointent leur centre. Après ce raccourci, vous pouvez le compléter par le prochain, sauter sur la plateforme de droite et rouler sur le pont au lieu de descendre par les "escaliers" et passer sous celui-ci.
3) Une fois sur ce pont, vous pouvez compléter ces raccourcis en sautant sur le muret de droite et arriver directement derrière la ligne d'arrivée. Cette succession de raccourcis vous permet de gagner un temps monstrueux.
4) Si vous n'arrivez pas à prendre ce dernier raccourci, vous pouvez tout simplement tourner et sauter à droite après le pont, avant le dernier virage tout en haut de la pente.

RACCOURCIS DE MINES DRAGON

1) Lorsque vous voyez les rails, vous pouvez passer par celles ci à droite et vous retrouver en haut pour éviter le contournement sur le parcours en bois.
2) Vers la fin après le turbopad de la dernière pente, vous pouvez passer à gauche sur les tas de pierres.

RACCOURCIS DE COL POLAR

1) Avec une bonne maîtrise du saut et du feu sacré, avant les successions de turbopad au milieu de l'eau, il y a à droite un muret, en vous aidant de la mini pente, vous pouvez sauter par dessus le muret et prendre appui sur celui ci pour vous retrouver de l'autre côté sur la route juste avant le tunnel.
2) Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez utiliser les turbopads se trouvant tout droit, puis au lieu de se laisser emporter vers les prochains, tournez directement à droite et sautez au dernier moment pour vous retrouver sur la route de l'autre côté.
3)Juste après le tunnel, il y a un mur avec une flèche qui vous incite à le contourner par la droite, vous pouvez tout simplement passer par dessus avec assez de vitesse.

RACCOURCI DE CHATEAU CORTEX

1) Avant le dernier turbopad de type 2, vous entrez dans une salle où vous devez tourner de manière carré (après les escaliers géants), au début de cette salle, en sautant à gauche avec assez de vitesse, vous attérissez sur une plateforme en bois et vous évitez le petit contournement.

RACCOURCIS DE PISTE AIR

1) Après la ligne du début du niveau à votre droite se trouve une certaine décoration au bord de la piste en forme de "collines" toutes plates, continuer tout droit, faites du chemin, arrêtez vous un peu avant la descente dans le virage (où se trouve un turbopad), faites demi tour avec la technique froggy ou en dérapant (froggy vous fait perdre moins de temps), continuer en sens inverse jusqu'au début de ces décorations et sauter en passant en travers de celles ci pour vous retrouver en bas de la piste. Le faite de faire du chemin au début vous permet de ne pas vous faire rattraper par le masque une fois sur la piste. Il faut beaucoup de vitesse, assez difficile à réaliser.
2) Après le premier turbo pad de type 2 qui vous fera atterrir sur deux pistes à choisir, au loin, continuer la route et avant de vous retrouver dans le virage avec les barrières, sauter sur la piste d'en bas en frolant votre piste actuelle pour ne pas vous faire rattrapper par le masque une fois en bas. Il est conseillé d'avoir une très bonne vitesse pour ce raccourci.
3)Si vous prenez le chemin du virages avec barrière, vous pouvez passer au dessus. Il vous suffit de descendre la mini pente plus loin, de faire demi tout et de prendre de la vitesse en sautant par dessus. A vous de choisisr comment vous voulez vous rattraper, en froggy ou en dérapant. Assez facile à réaliser.
4) Ce raccourci est très difficile à réaliser, le plus dur du jeu, il faut avoir une très grande vitesse, en Ultime feu sacrée ou en faisant le code de turbo permanent. Une fois la vitesse acquise, ce qui n'est pas évident de la garder jusque là, passez sur le dernier turbopad de type 2 avant la ligne d'arrivée, au lieu d'aller tout droit, tourner à gauche pour arriver directement sur la ligne d'arrivée après avoir sauté au dernier moment du turbopad de type 2.
5) Vous pouvez couper le dernier virage en épingle en sautant par dessus la piste, en vous aidant de la mini pente. Difficulté moyenne.

RACCOURCIS DE LABO N.GIN

1) Après l'enchainement de virages carrée en montant, vous devez passer sur un turbopad qui vous propulsera assez loin, vous pouvez sauter à droite pour utiliser un autre turbopad et couper la trajectoire. Il est possible de sauter par dessus le trou en carré à l'attérissage avec assez de vitesse (ne pas sauter après le turbo bad vous fera garder un UFS pendant un petit moment, d'où la vitesse élevée)

RACCOURCIS DE STATION OXIDE

1) Au début du niveau, sur la piste, vous allez trouver un espèce de tunnel (celui de la piste à laquelle vous vous retrouverez plus tard), juste avant, foncer sur la paroi droite de la piste, grimper dessus en sens inverse, rouler un peu et laissez vous tomber sur la piste tout en bas (si vous ne roulez pas assez, le masque viendra une fois en bas), vous êtes à contre sens, roulez jusqu'à l'endroit précédent et regrimper sur cette même paroi, rouler cette fois si jusqu'à la piste un peu plus éloigné et laissez vous tomber puis regagner le vrai sens. Raccourci assez difficile à réaliser et à expliquer. Voici deux images qui vous l'explique:
2) Juste après le raccourci ci dessus, une fois sur la piste, droit devant vous se trouve un turbopad vers le bord gauche, prenez le puis sauter au dessus de la piste pour atterrir sur celle d'en bas. Très simple. Vous pouvez le compléter avec le 1er raccourci aussi, ce qui vous fera gagner un temps très précieux.

RACCOURCIS DE STADE GLISSADE

1) Pour ce niveau, il vous suffira de vous aider des petits coins de terre pour sauter au dessus des pneux et gagner du temps.

Crash Time 4 : The Syndicate

© DTP Entertainment AG / Synetic 2012

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

EATLEAD

Champ de tir doublé.

USESHELL

Détruire la voiture de l'adversaire.

ADAC

Réparation immédiate.

GOAWAY

Explosion de tous les véhicules de transport.

FULLGARAGE

Débloque toutes les voitures.

WANTSTREETS

Débloque toutes les routes.

JOHNWAYNE

Mode Gun activé.

Crash Time 5 : Undercover

© DTP Entertainment AG / Synetic 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

ADAC

Réparation.

USESHELL

Aucun dommage (mode Dieu).

NEEDSPEED

Nitro illimité.

GOAWAY

Explose le trafic.

WANNAGO

Vous pouvez rouler partout (pas de limites de piste).

Crazy Taxi

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM

UNE BONNE CLIENTE

Que ce soit dans le mode arcade ou original, vous pouvez trouver une vieille dame qui vous payera 1000 $ pour la course. Elle se trouve sur un restaurant soit près du magasin Fila, soit près de Pizza Hut. Pour y accéder, entrez ans le garage. Montez au 1er étage. Roulez jusqu'au bout où il n'y a plus de mur en restant le plus à gauche possible. Freinez avant de tomber puis accélérez légèrement pour atterrir plus bas. Vous apercevrez alors la vieille dame.

CRAZY PARKING

Terminez les niveaux 1-2, 2-2 et 3-2 du mode Crazy Box pour obtenir le Crazy Parking.

MAOEUVRES

Crazy Speed

Appuyez sur Reverse puis rapidement sur Drive pour gagner de la vitesse.

Crazy Dash

Appuyez simultanément sur Drive et Acceleration pour faire un Crazy Dash.

Crazy Stop

Appuyez simultanément sur Reverse et Brake pour faire un Crazy Stop.

Crazy Drift (dérapage)

Indiquez une direction (gauche ou droite) tout en passant en Reverse puis en Drive presque immédiatement.

TABLEAU DES LICENCES

Les licences sont décernées en fonctions du score que vous ferez.
Class E : Moins de 1000 $
Class D : entre 1000 $ et 2000 $
Class C : entre 2000 $ et 3000 $
Class B : entre 3000 $ et 4000 $
Class A : entre 4000 $ et 5000 $
Class S : plus de 5000 $
Awesome ! License : plus de 10 000 $
Crazy ! License : plus de 25 000 $ avec le vélo

Crescent Pale Mist

© Sony Online Entertainment / Rockin' Android 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE BOSS ONLY

Obtenir le bouton mystérieux gardé par l'ennemi D'Artagnan au niveau 5 en mode Normal ou supérieur.

PLUS DIFFICILE

Mode Fear (Difficile+)

Obtenir le médaillon terreur gardé par l'un des trois ennemis noirs du niveau 4 en mode Hard (Difficile), puis terminer le jeu en mode Hard (Difficile).

Mode Planeriel (Difficile++)

Obtenir le médaillon cauchemar gardé par l'ennemi cauchemar de légende du niveau 3 en mode Fear (Difficile+), puis terminer le jeu en mode Fear (Difficile+).

ACCÉDER À LA SALLE DE MUSIQUE

Trouver la clé cachée dans le niveau 6 en mode Normal ou supérieur.

Critter Crunch

© Disney Interactive / Capybara Games 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Dernier avaleur debout

Survis jusqu'au niveau 9 en mode Survie.

Grande gueule

Termine un niveau Puzzle en moins de coups que prévu.

Sphinx des puzzles

Ouvre le mode Puzzle.

Exploits de constipation

Ouvre le mode Défi.

Goinfrade à gogo

Ouvre le mode Survie.

Cycle de la vie

Réussis 10 chaînes alimentaires en un seul niveau.

Boisson et frites

Réussis 6 combos en un seul niveau.

Mangeur en série

Fais éclater une chaîne de 15 bébêtes.

Wilhelm von Puzzleworth

Termine 25 niveaux Puzzle.

Effaceur de sourire

Gagne une partie Un contre un en ligne.

Vétéran de la digestion

Atteins le niveau 5 en mode Un contre un en ligne.

Argent

Releveur de défi

Termine le mode Défi.

Le meilleur papa du monde !

Termine 35 niveaux Aventure tout en rassasiant Petit.

Or

Roi de la jungle

Termine les modes Aventure et Puzzle.

Crysis

© Electronic Arts / Crytek UK 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Troubles

Résoudre le mystère de l'appel de Lusca

En détresse

Secourir l'otage

Rendez-vous

Remonter la rivière pour retrouver Prophet

Infiltration

Infiltrer le site d'excavation

Jusqu'au bout

Atteindre l'ADAV pour procéder à l'extraction

Travail de pro

Détruire toutes les positions d'artillerie du port

Feu d'artifice

Détruire le croiseur

Plate-forme vide

Sécuriser la gare

En solo

Rallier le complexe minier

Rouleau compresseur

Terminer le niveau Attaque avec votre char d'origine

Spéléologue

Entrer dans la mine

La chute du général Kyong

Vaincre le général Kyong

Au grand air

S'échapper de la mystérieuse structure sous la montagne

Expéditionnaire

Escorter Prophet en lieu sûr

Opération survie

Assister l'évacuation des Marines

En mémoire de Strickland

Terrasser l'envahisseur sur le pont du porte-avions

Rencontre rapprochée

Assurer la victoire de la bataille de Lingshan

A vos ordres !

Réussir 3 objectifs secondaires

Destruction de chars

Détruire 5 chars ennemis

Ça, c'est mon fusil !

Modifier une arme pour équiper toutes les 5 zones de modification

Forces spéciales

Tuer 200 ennemis

Tir à distance

Tuer un ennemi à plus de 200 mètres

Accessoirisé

Utiliser tous les accessoires d'armement

Nano-ninja

Faire 5 victimes d'affilée sans vous faire repérer

Coup mortel

Tuer d'un coup de poing en mode Force un ennemi équipé d'une nanocombinaison

Zoologie

Ramasser un animal

Lancer fatal

Tuer 10 ennemis en leur lançant un objet

ARGENT

Delta : acte I

Terminer Contact, Récupération et Relique en difficulté Delta

Delta : acte II

Terminer les niveaux Assaut, Attaque et Réveil en difficulté Delta

Delta : acte III

Terminer Coeur, Paradis perdu, Exode et Jugement en difficulté Delta

Bon soldat

Réussir 6 objectifs secondaires

Interdiction de vol

Détruire 5 hélicoptères

Equipe Raptor

Tuer 400 ennemis

As de l'armement

Faire une victime avec chaque arme

Etranglement

Tuer 20 ennemis en les saisisant

Marathonien

Courir en mode Vitesse sur 3 kilomètres

Observateur

Verrouiller 30 ennemis à l'aide des jumelles

OR

Crysis terminé

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Crysis dominé

Terminer le jeu en mode Difficile ou Delta

Parfait soldat

Réussir tous les objectifs secondaires

PLATINE

Trophée de platine

Gagner tous les trophées de Crysis

Crysis 2

© Electronic Arts / Crytek 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEU

A l'écran des crédits, appuyez sur ⊗ ou R2 cinq fois de suite pour lancer un mini-jeu.

NEW GAME +

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour pouvoir lancer une nouvelle partie en conservant toutes les améliorations déjà obtenues.

SOLUTION COMPLÈTE

En eaux troubles

Vous incarnez Alcatraz, un soldat d'élite de la compagnie Delta. Après l'ordre d'évacuation du sous-marin, suivez vos amis et accroupissez-vous pour passer sous le tube.

Avancez ensuite et aidez votre ami à ouvrir la porte. Nagez en suivant le couloir pour sortir du sous-marin puis progressez jusqu'à la surface avant de vous noyer.

Seconde chance

Après la rencontre avec le Prophet qui vous sauve la vie et vous donne la Nanocombinaison, avancez vers son cadavre et regardez à droite sur la table pour prendre la plaque d'identité à collecter.

Durant votre aventure, vous pouvez récupérer les e-mails, les plaques d'identités, les clés et les souvenirs à collecter qui se trouvent un peu partout dans la ville. Allez ensuite à gauche et brisez le verrou avec une attaque de mêlée. Avancez et suivez le chemin jusqu'à l'ordinateur portable. Utilisez-le pour apprendre ce qu'il se passe en ville. Montez ensuite les escaliers et avancez sur la passerelle. Sautez pour passer la partie endommagée de la passerelle et entrez par la porte.

Au bout du couloir, agrippez-vous au rebord de la dénivellation pour monter. Passez ensuite par la porte.

Apprenez les fonctionnalités du viseur tactique de votre combinaison avant de continuer votre chemin. Descendez dans la rue et avancez vers les caisses de munitions pour faire le plein. Abattez ensuite les deux soldats et ramassez leurs armes. Poursuivez votre route et entrez dans le Castle Clinton.

Activez le camouflage et éliminez le premier garde. Neutralisez ensuite les deux soldats qui se trouvent dans la cour, à gauche derrière les vitres. Traversez cette cour et téléchargez l'e-mail depuis l'appareil Cell qui se trouve sur la table. Montez ensuite sur le container jaune et escaladez le mur pour sortir du Castle Clinton.

Avancez vers les marches et mettez-vous à couvert pour repousser les ennemis qui bloquent la route. Avancez ensuite

vers le camp et éliminez les premiers gardes. Nettoyez la zone sans oublier les soldats qui se trouvent dans les tours.

Vous pouvez aussi passer ce camp furtivement sans alerter les soldats. Approchez ensuite de l'interrupteur de la porte pour que l'ATH de la combinaison vous indique un autre chemin. Allez alors à droite et éliminez deux autres soldats puis entrez dans la facilité.

Visitez le labo et éliminez les deux soldats furtivement par derrière. Allez à droite vers le pc portable et utilisez-le. Allez ensuite vers le portail et forcez-le.

Vous devez maintenant trouver l'entrée du métro. Avancez dans la rue et tournez à gauche au niveau de la pharmacie. Entrez dans le drugstore qui se trouve à droite et prenez le souvenir sous forme de statue de la liberté.

Passez ensuite par la porte au fond à gauche pour avancer dans la ruelle. Sautez sur la benne à ordure et montez la dénivellation.

Activez le mode " armure " pour avoir une meilleure protection et éliminez les soldats qui vous attaquent. Avancez sur les escaliers et descendez sur le toit d'un bâtiment pour face à plusieurs ennemis qui se trouvent en bas dans la rue.

Vous pouvez déclencher votre camouflage, descendez à droite et avancez derrière le bus. Prenez votre temps pour recharger votre camouflage et avancez jusqu'à la ruelle, à droite. Vous pouvez aussi utiliser la manière forte, lancez des grenades pour éliminer les ennemis groupés et neutralisez ceux qui se trouvent en haut de la passerelle, en face de vous. Nettoyez ensuite la zone et descendez. Avancez à droite et suivez la ruelle. Vous pouvez utiliser votre camouflage pour passer toute cette zone sans vous faire repérer.

Attaquez les ennemis par derrière et trouvez à chaque fois une cachette pour recharger votre camouflage sans être repéré. Avancez ensuite vers l'entrée du tunnel du métro et soulevez la grille pour passer.

Vous pouvez maintenant utiliser la Nanovision. Passez une seconde grille, avancez et sautez pour passer par le trou au plafond. Montez ensuite les escaliers du bâtiment.

Impact

Avancez dans l'immeuble en ruine et allez à gauche pour traverser la passerelle qui s'effondre. Après le crash du vaisseau alien, vous devez vous dépêcher d'aller sur le site du crash et obtenir un extrait de tissu alien pour Gould. Entrez alors à gauche dans le parking et ramassez le Nova avec silencieux qui se trouve près du cadavre.

Ouvrez le portail et avancez dans le parking en éliminant les ennemis furtivement pour vous faciliter la tache. Montez les étages du parking ensuite suivez le chemin vers les escaliers. Ramassez le Scarab furtif et montez l'escalier pour trouver une caisse de munition. Continuez à monter pour trouver une clé de voiture à collectionner près d'un cadavre.

Utilisez ensuite votre camouflage et votre arme silencieuse pour abattre le soldat qui contrôle la tourelle de la voiture. Descendez dans la rue et avancez furtivement vers l'échafaudage qui se trouve au fond à droite. Montez dessus pour atteindre le toit et avancez vers le site du crash.

L'endroit grouille de soldats ennemis et vous devez examiner les cosses aliens. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et abattez le soldat par l'arrière. Descendez l'escalier, passez par le trou à gauche et approchez-vous de la première cosse en éliminant les gardes. Examinez la cosse pour ne rien trouver.

Descendez alors dans le cratère formé par le vaisseau alien et ramassez le lance-roquettes Jaw. Quand l'hélicoptère arrive, utilisez cette arme pour l'abattre et éliminer les ennemis qui arrivent en renfort.

Remontez ensuite et allez à droite vers le parking. Passez sous la porte et entrez dans la cabine située à droite en défonçant sa porte arrière. Prenez le taxi souvenirs qui se trouve sur les casiers.

Sortez du parking et remontez vers la deuxième cosse gardée par les soldats ennemis. Abattez-les et allez vers la porte de l'ascenseur qui se trouve à droite. Ouvrez-la et descendez puis avancez dans le tunnel jusqu'à atteindre le vaisseau. Scannez ensuite la Biomasse.

Sortez ensuite par la fenêtre de la salle située à gauche pour revenir dans le cratère. Remontez à la surface pour faire la rencontre des aliens. Vous devez en abattre un et obtenir un échantillon de son tissu.

Effectuez ensuite une amélioration sur votre combinaison en utilisant les Nanocatalyseur aliens.

Avancez, en suivant le chemin pour apporter l'échantillon à Gould. Approchez ensuite de la zone d'affrontement entre humain et aliens. Tirez sur le baril explosif qui se trouve à droite quand l'alien passe à sa proximité. Avancez ensuite et montez sur les carcasses des véhicules pour atteindre une autre zone d'affrontement. Eliminez les deux factions et poursuivez votre route.

Neutralisez d'autres aliens et avancez dans le tunnel jusqu'au bout. Entrez par la porte qui se trouve à droite du bus, regardez à droite et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur le canapé.

Revenez dans le tunnel et entrez par la porte suivante. Avancez et montez les marches.

Fureur routière

Avancez et passez par la porte de droite. Montez l'escalier et regardez derrière vous. Allez vers le fond de la pièce et prenez le souvenir qui se trouve au coin droit. Reprenez ensuite votre route jusqu'à repérer un hélicoptère ennemi qui s'envole avec Lockhart.

Avancez à gauche et nettoyez la zone avant de descendre. Avancez à gauche et accrochez-vous au rebord de la passerelle à gauche pour monter. Avancez sans alerter les soldats et sautez à droite sur les rails. Avancez sur les rails et sautez en bas, à droite.

Montez ensuite sur l'autoroute. Avancez sur cette dernière en éliminant les soldats en chemin.

Dès que la route s'effondre, activez l'armure maximale et sautez en bas. Avancez et utilisez la Nanovision pour repérer et éliminer les ennemis qui essayent de vous débusquer dans le nuage de poussière.

Continuez d'avancer jusqu'au barrage Cell. Utilisez le camouflage et allez à gauche pour monter les marches. Passez derrière le premier garde et allez à gauche pour recharger votre camouflage. Passez ensuite derrière le camion et les autres gardes puis entrez dans le camp et tournez à droite en éliminant des soldats. Avancez vers le container ouvert et prenez la clé du véhicule à collectionner.

Allez ensuite du coté gauche du camp et entrez dans un autre container pour vous approcher du blindé ennemi.

Prenez les commandes du blindé et tirez sur le mur. Avancez à droite et suivez la route en explosant les ennemis sur votre chemin.

Explosez aussi les hélicoptères qui arrivent par la droite. Quand vous sortez du tunnel, deux chars arriveront vers vous. Explosez-les en restant mobile pour éviter leurs tirs. Descendez ensuite du blindé et allez à droite vers la porte bleue. Abattez le soldat qui sort et entrez.

Rat de laboratoire

Activez votre camouflage et sautez en bas derrière le soldat. Neutralisez-le en silence et sautez à gauche sur la route.

Avancez furtivement ou en éliminant les ennemis jusqu'au véhicule à coté duquel se trouve un cadavre. Prenez la clé du véhicule et sautez droite vers le port.

Avancez en activant votre camouflage. Descendez la rampe et tournez à gauche. Entrez par la petite ouverture dans le mur à droite. Entrez dans le bureau et récupérez la conversation e-mail qui se trouve dans le terminal Cell sur le bureau.

Avancez ensuite dans le bâtiment en allant à gauche. Eliminez vos ennemis et entrez dans le monte-charge pour monter. Une fois dans le labo, neutralisez les trois soldats, avancez vers le terminal et explosez-le. Quand l'hélicoptère

ennemi arrive, utilisez votre armure pour pouvoir tirer sur le tireur de la tourelle de l'hélico.

Des ennemis débarquent dans le labo et d'autres arrivent sur la passerelle, en haut. Quand ils lancent les fumigènes, utilisez la Nanovision pour repérer les ennemis et neutralisez-les avant le retour de l'hélico. Butez encore une fois le tireur et ensuite repoussez d'autres vagues d'ennemis. Après avoir repoussé l'hélico une autre fois, des ennemis équipés de lance-roquettes débarquent.

Neutralisez-les et prenez un lance-roquettes. Utilisez cette arme pour démolir une fois pour toutes l'hélicoptère.

Descendez ensuite dans le trou créé par l'hélico et allez à droite. Approchez-vous du coin droit pour trouver un souvenir sur une caisse.

Prenez-le et reprenez votre chemin. Descendez l'escalier et détruisez le cadenas de la grille pour descendre. Avancez et montez l'escalier. Passez sur le bras de la grue pour atteindre l'autre rive. Avancez en éliminant les soldats et défoncez la porte pour entrer. Allez vers l'ascenseur et montez pour rejoindre Gould.

Suivez-le et approchez-vous du dispositif. Lorsqu'il découvre votre identité, suivez-le dans la salle suivante et allez à gauche vers l'étagère. Prenez la plaque d'identité et écoutez ce que Nathan Gould a à vous dire.

Après l'attaque surprise du Cell, sortez de l'appartement et allez à droite pour accueillir les soldats du Cell. Entrez dans l'appartement et nettoyez-le avant de vous approcher de la fenêtre qui se trouve à gauche.

Gardien implacable

Avancez et sautez d'un toit à l'autre. Utilisez les grands sauts pour éviter les gouffres et pour atteindre les dénivellations. Sur le dernier toit, passez sur le monte charge qui va s'effondrer sous vos pieds. Une fois en bas, allez à gauche et entrez dans la ruelle. Montez sur les marches et prenez la clé du véhicule.

Sortez ensuite de la ruelle et assistez à l'affrontement entre les aliens et les soldats. Récupérez les Nanocatalyseurs sur les cadavres des aliens et profitez de la pagaille pour avancer furtivement. Entrez ensuite dans le bâtiment qui se trouve à gauche du blindé ennemi.

Avancez jusqu'à voir le camp ennemi. Abattez le garde qui vous tourne le dos ensuite prenez position devant le camp pour éliminer les soldats du Cell.

Utilisez le camouflage et entrez dans le camp. Allez à droite et explosez le premier dépôt de munitions. Allez ensuite à l'extrême gauche pour exploser le deuxième dépôt. Neutralisez ensuite les soldats qui rappliquent, nettoyez la zone et entrez sous les arcades de l'église où se trouvent les tableaux avec les affiches et les photos. Regardez derrière les cartons pour trouver un souvenir à collecter.

Suivez ensuite votre radar, neutralisez les nouveaux soldats et entrez dans la cabane dans laquelle se trouve l'interrupteur de l'accès du tunnel. Abaissez-le et, avant de sortir, téléchargez l'e-mail du terminal qui se trouve sur la table. Suivez votre radar et avancez vers l'entrée du tunnel. Neutralisez les ennemis qui gardent l'entrée puis entrez dans le tunnel et suivez le chemin.

En sursis

Avancez et sautez en bas en activant l'armure maximale pour amortir l'atterrissage. Allez à gauche et abattez les ennemis qui se trouvent sur le toit d'en face. Sautez ensuite sur ce toit et approchez du rebord gauche. Prenez le fusil de précision et abattez l'ennemi qui se trouve sur le toit d'en face puis celui qui contrôle la tourelle du véhicule.

Abattez ensuite ceux qui se trouvent dans la rue. Allez ensuite à gauche et sautez sur le toit suivant. Allez à gauche à nouveau et avancez sur la passerelle qui relie les deux toits. Abattez les hommes et restez à couvert pour nettoyer le toit du bâtiment de droite. Explosez ensuite l'hélicoptère avec un Jaw avant d'avancer vers la porte.

Une fois tous les soldats morts et avant de continuer votre chemin, sautez en bas en activant l'armure maximale.

Avancez à droite devant le grand bâtiment public où se trouvent les drapeaux. Au bout de la route, regardez à gauche pour trouver une peluche devant laquelle se trouve la clé du véhicule.

Rebroussez ensuite chemin et montez sur le toit précédent en utilisant les passerelles du coté gauche.

Avancez vers la porte bleue et utilisez une grenade pour l'exploser. Entrez alors dans le complexe et abattez les deux premiers soldats. Avancez encore et entrez dans le bureau qui se trouve à droite et neutralisez le soldat. Prenez ensuite le souvenir qui se trouve à droite et téléchargez l'e-mail à partir du terminal qui se trouve à gauche.

Utilisez ensuite l'interrupteur qui se trouve en bas du bureau (à droite) pour appeler l'ascenseur. Montez dans l'ascenseur pour rejoindre Gould.

Quand vous sortez de l'ascenseur, tournez immédiatement à gauche et prenez la plaque d'identité. Avancez ensuite à droite et rejoignez Gould. Approchez-vous ensuite de la nacelle.

Après votre capture et l'attaque alien, activez le défibrillateur pour vous remettre à pied. Neutralisez ensuite les extra-terrestres qui essayent de vous capturer à leurs tours.

Siège du pouvoir

Avancez dans le camp des contaminés entre les cadavres et les personnes qui agonisent. Quand vous atteignez les deux personnes assises sur le banc, entrez dans la tente qui se trouve à gauche d'eux.

Allez à droite et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur la table. Continuez ensuite votre chemin pour quitter ce camp

Avancez vers le bâtiment suivant et entrez. Téléchargez l'email à partir du terminal Cell qui se trouve sur le comptoir et montez les marches à droite.

Tournez à gauche puis à droite et prenez le souvenir qui se trouve sur le bureau à gauche. Continuez votre route et montez au dernier étage.

Défoncez la porte pour entrer et avancez jusqu'à vous arrêter devant une cour gardée par les aliens. Essayez de rester furtif pour attaquer les aliens un par un sans les alerter tous. Récupérez leurs Nanocatalyseurs pour améliorer votre armure et reprenez votre chemin. Rejoignez ensuite la zone de la ruche.

Descendez dans le cratère et avancez à gauche. Restez furtif, remontez la route à gauche et sautez pour atteindre l'escalier qui mène à la station de métro.

Avancez ensuite et prenez la clé qui se trouve à coté du cadavre. Restez en haut et canardez les aliens qui gardent la zone du bas. Avancez, en suivant votre radar et restez à couvert pendant le déploiement des renforts ennemis. Utilisez les grenades pendant que les aliens avancent en groupe vers votre position. Reprenez votre chemin et remontez la route en ruine. Avancez en abattant les ennemis et en prenant leurs Nanocatalyseurs. Le dernier ennemi alien sur la route est un colosse.

Attirez-le sur la route pour le contourner et foncez vers l'entrée de la ruche alien.

Dans les ténèbres

Avancez jusqu'à atteindre l'affrontement entre l'humain et l'alien et éliminez celui qui survit des deux. Descendez la pente et éliminez un autre alien. Avancez à droite et entrez par la porte.

Abattez l'alien et prenez la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Faites le plein de munitions et sortez de cette pièce.

La zone est infestée d'alien. Restez donc furtif et abattez-les un par un en optant pour les attaques furtives au corps à corps. Passez ensuite les ruines à droite et entrez par la porte de sortie de secours. Avancez entre les contaminés et

montez l'escalier. Passez sous les ruines pour atteindre une autre porte. Avant de sortir, allez à gauche, entrez dans une autre pièce et prenez le souvenir qui se trouve au fond par terre. Revenez ensuite à la porte et sortez.

Avancez vers la gare et montez sur l'échafaudage qui se trouve à droite. Ramassez la plaque d'identité et le fusil de précision. Avancez au fond de la gare et placez une charge explosive sur les décombres pour dégager le chemin.

Avancez et passez dans le tunnel de gauche pour atteindre la ruche.

Avancez, en suivant le chemin de gauche et éliminez les aliens en route. Utilisez les containers pour vous abriter des tirs ennemis surtout du colosse. Utilisez vos grenades contre ce dernier et activez votre armure maximale pour contrer ses tirs et ses frappes. Descendez jusqu'en bas où se trouve le conduit de spores et nettoyez la zone. Allez ensuite vers le conduit et sabotez-le. Vous devez saboter encore deux autres conduits pour en finir.

Suivez le tunnel vers le conduit suivant. Cette zone aussi est bien protégée. Eliminez les aliens avant d'avancer vers le conduit bloqué par un colosse. Passez derrière cet ennemi et activez votre armure maximale. Attaquez-le au cops à corps en profitant de sa lenteur et frappez-le rapidement pour l'éliminer.

Si vous n'avez plus de charge pour votre armure, repliez-vous pour recharger et revenez à l'attaque. Sabotez ensuite ce conduit.

Avancez vers le conduit suivant et quand la route s'effondre, passez sur le tentacule de la structure aliène et progressez vers la zone suivante.

Vous rencontrez un autre genre d'aliens, plus robuste, accompagné par d'autres extra-terrestres. Utilisez vos grenades contre vos ennemis et avancez vers le conduit de spores protégé comme toujours par un colosse.

Lancez-lui des grenades, activez votre armure maximale et affrontez-le au corps à corps en évitant ses coups. Détruisez ensuite le conduit.

Allez ensuite au conduit central et entrez dans la structure alien centrale. Une fois la structure sabotée, suivez les indications qui s'affichent pour éviter de tomber. Vous devez maintenant essayer d'atteindre l'hélicoptère pour l'exfiltration. Passez par le tunnel à gauche et courez vers l'appareil avant d'être emporté par la vague.

Semper Fi

Après la rencontre avec votre vieil ami de la compagnie Delta, prenez l'arme qu'il vous donne et suivez le groupe. Ramassez les Nanocatalyseurs des aliens en chemin et le fusil ainsi que les munitions. Avancez jusqu'au point d'extraction pour être attaqué par des aliens.

Avancez vers la ville en compagnie de vos amis et repoussez les ennemis.

Repérez les caisses de munitions pour faire le plein et avancez vers l'entrée de la ville. Allez à droite sur le container jaune et sautez vers la rue supérieure où se trouve la pharmacie. Entrez dans la boutique qui se trouve à coté d'elle et approchez-vous du comptoir pour prendre le souvenir.

Sortez ensuite et restez en haut pour contrôler la tourelle qui se trouve à gauche et abattre les aliens. Arrachez ensuite la mitrailleuse de son socle et rejoignez vos amis. Traversez le bâtiment en ramassant le lance-roquettes et le fusil de précision.

Repoussez les aliens qui arrivent en masse et utilisez votre fusil de précision pour tirer en pleine tête de vos ennemis et surtout le colosse qui arrive.

Avancez encore et conduisez le véhicule en fonçant sur les ennemis sur votre route. Accélérez pour passer les gouffres et après le dernier grand saut, quittez votre véhicule et rejoignez encore une fois vos amis.

Avancez vers la nouvelle zone d'affrontement. Allez à droite sur le navire pour attaquer par le flanc les aliens qui débarquent. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les ennemis et tirez sur les barils explosifs quand ils sont à

proximité. Quand le vaisseau ennemi rapplique, suivez vos amis jusqu'à l'abri.

Vous devez maintenant maintenir votre position pendant les vagues d'attaques des aliens. Visez la tête et tirez sur les barils explosifs quand les puissants aliens s'approchent d'eux. Refaites le plein de munitions entre les attaques et restez à couvert derrière les barrages. N'oubliez pas de récupérer les Nanocatalyseurs des aliens abattus. Attendez enfin l'arrivée du mitrailleur alien en restant à couvert. Laissez-le s'approcher d'un baril et explosez ce dernier. Visez ensuite la tête du colosse pour l'éliminer. Quand le vaisseau ennemi arrive, utilisez le Swarmer qui se trouve près des caisses de munitions et explosez ce vaisseau.

Suivez encore une fois vos amis qui se trouvent à droite, en haut de la rue. Avancez et descendez la pente. Approchez de l'ambulance couchée sur le coté et prenez la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Continuez d'avancer et passez le tunnel.

Effondrement

Avancez avec vos amis et entrez dans la rame du métro. Allez au fond pour trouver la clé du véhicule à collecter, près du cadavre. Suivez ensuite la rivière et éliminez les deux aliens en chemin. Continuez de suivre la rivière jusqu'à trouver la tête de la statue de la liberté dans l'eau. Plongez vers cette tête et entrez dans sa joue droite pour prendre le souvenir à collecter.

Revenez sur la terre ferme en évitant les tirs ennemis. Repérez la tourelle qui se trouve à gauche et prenez-en le contrôle. Abattez les aliens qui s'approchent de vous ensuite arrachez la tourelle de son socle pour éliminer les ennemis qui sont restés au loin.

Allez ensuite vers le blindé VCI et utilisez sa tourelle pour éliminer les renforts ennemis qui arrivent. Explosez la porte du complexe Hargreave-Rasch puis avancez vers cette porte et entrez.

Plongez dans l'eau et nagez jusqu'au parking. Avancez et tournez à gauche pour affronter les gardes du bâtiment. Avancez ensuite et tournez encore une fois à gauche pour éliminer d'autres soldats. Quittez le parking et entrez par la porte des bureaux. Avancez à gauche et abattez le soldat puis téléchargez l'e-mail à partir du terminal qui se trouve sur le comptoir, à gauche.

Avancez avec votre camouflage dans le couloir en éliminant les soldats. Abattez le tireur derrière la tourelle et arrachez-la de son socle pour l'utiliser. Allez vers l'ascenseur et empruntez-le. Sortez ensuite et allez vers le grand hall. Utilisez le terminal pour que les renforts ennemis rappliquent et utilisez votre mitrailleuse pour les éliminer. Revenez au terminal et utilisez-le pour remettre les systèmes en marche.

Après l'inondation de la zone, plongez dans l'eau et cherchez la carcasse de la voiture en utilisant la Nanovision. Prenez alors la plaque d'identité qui se trouve près de la carcasse et remontez à la surface.

Suivez la canalisation pour rejoindre vos amis. Avancez vers la zone attaquée par un Pinger alien. Montez sur le toit du restaurant et prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite. Utilisez le camouflage pour passer derrière le colosse et attaquer son point faible représenté en rouge.

Allez ensuite dans l'étage du bâtiment d'en face pour trouver un autre lance-roquettes à utiliser contre ce colosse. Descendez à droite et entrez dans le trou dans le mur pour trouver un autre lance-roquettes. Finissez le colosse à la mitraillette en attaquant comme toujours sa partie arrière. Après sa destruction, récupérez ses Nanocatalyseurs et rejoignez les marines près des voitures.

Un train à prendre

Avancez, en suivant les marines et traversez le bâtiment. Affrontez les ennemis et quand les vaisseaux ennemis arrivent dans la zone, vous devez activer les deux DCA qui se trouvent à droite et à gauche. Ces DCA sont gardées par plusieurs aliens. Vous devez donc à chaque fois nettoyer la zone avant de les activer.

Vous pouvez aussi utiliser votre camouflage et opter pour la furtivité. Une fois les DCA en fonction, faites le ménage avant de continuer votre progression.

Entrez dans le grand bâtiment en feu et avancez vers le comptoir pour prendre le souvenir à collecter.

Montez ensuite les marches à gauche et activez l'armure maximale pour traverser le feu et entrez par la porte. Avancez à droite et défoncez la porte au fond. Avancez et montez les marches pour passer par le trou situé à droite.

Avancez pour affronter les aliens qui arrivent par la gauche. Eliminez-les et rejoignez la zone suivante où vous devez couvrir le repli des marines.

Butez le premier alien ensuite montez sur la plateforme pour contrôler la tourelle. Canardez ensuite les ennemis qui débarquent. Tirez sur les barils explosifs pour décimer rapidement vos ennemis. Suivez vos amis et éliminez le mitrailleur alien en explosant les barils explosifs sur son chemin.

Entrez ensuite dans le bâtiment à droite où se trouvent vos amis. Avancez vers le passage à droite et tournez à gauche pour entrer dans la salle de contrôle. Prenez la clé du véhicule à collecter qui se trouve sur la table et revenez au passage qui vous mène vers la sortie. Vous devez maintenant assurer l'évacuation des civils. Abattez les premiers aliens qui se trouvent sur place. Allez ensuite vers la tourelle et contrôlez-la.

Eliminez les ennemis qui débarquent à droite ensuite le mitrailleur qui arrive à gauche. Une fois la zone nettoyée, quittez la tourelle et allez vers l'interrupteur pour ouvrir la porte. Montez enfin dans un blindé.

Perturbation

Avancez et ouvrez le portail du parking. Eliminez les trois aliens qui se trouvent à gauche et avancez vers la position des marines. Montez sur la fortification et avancez à gauche pour monter sur la route et rejoindre le sergent-chef Rainer.

Après le débriefing, passez la porte et foncez tout droit jusqu'au bout du chemin où se trouvent des cartons. Prenez alors la plaque d'identité qui se trouve dessus.

Avancez ensuite sur le pont vers l'immeuble Onyx et neutralisez les ennemis en chemin. Passez par l'immeuble qui se trouve à droite (là où il y a un marine) pour faire le plein de munitions ensuite continuez votre progression. Montez sur les rails pour atteindre enfin l'entrée de l'immeuble Onyx.

Eliminez les aliens et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Avancez et prenez le souvenir à collecter qui se trouve sur le bureau de droite. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve à gauche du bureau pour ouvrir la porte du garage.

Entrez par cette porte et allez amorcer les trois détonateurs.

Utilisez votre camouflage pour éviter les affrontements avec les aliens. Une fois les trois détonateurs amorcés, utilisez la Nanovision pour retrouver le chemin de la sortie. Vous devez maintenant quitter le périmètre de l'explosion. Avancez à gauche, passez sous le pont et allez vers l'immeuble de gauche. Sautez vers la partie gauche défoncée de l'immeuble et sautez pour entrer.

Allez vers les ascenseurs qui sont à gauche et entrez dans celui de gauche. Sautez à droite pour atteindre l'étage supérieur. Eliminez les aliens de la zone et avancez à droite vers le cadavre du sergent Torres pour prendre le transmetteur et démolir l'immeuble Onyx.

Vous devez maintenant revenir vers vous amis en nettoyant la zone surtout du colosse ennemi. Entrez dans le terminus qui se trouve sous l'entrée du pont pour retrouver vos amis.

Terminus

Avancez vers les marines et suivez l'un d'eux jusqu'à la salle de décontamination. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer le colonel Barcklay et Nathan Gould. Avant de les suivre, allez à gauche et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur le bureau entre les deux soldats.

Suivez les ensuite et entrez dans l'ascenseur avec le colonel. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et allez à la table

centrale sur votre droite et prenez le souvenir à collecter. Vous devez ensuite contenir l'assaut alien sur le terminal.

Passez par la porte que le colonel vous ouvre et avancez dans le chemin. Montez les escaliers jusqu'à atteindre le terminal. Allez directement vers la tourelle et arrachez-la de son socle. Abattez les aliens qui arrivent par la droite et neutralisez le colosse ennemi en l'affrontant au corps à corps avec l'armure maximale activée. Nettoyez ensuite la zone pour avoir un moment de répit avant la vague suivante.

Un Pinger arrive sur les lieux. Allez vous abriter dans le coin gauche et commencez par éliminer les aliens qui accompagner ce tripode. Arrachez ensuite la tourelle qui se trouve à gauche et concentrez vos tirs sur l'arrière du Pinger. Quand il s'attaque à vous, revenez à votre abri pour éviter ses salves. Utilisez le camouflage pour changer de position et vous retrouver derrière le tripode.

Utilisez la mitrailleuse pour l'attaquer encore une fois par l'arrière. Planquez-vous ensuite et attendez qu'il attaque vos amis pour sortir de votre cachette et l'attaquer par derrière jusqu'à l'exploser. Montez ensuite dans le véhicule qui se trouve au centre du terminal.

Blackout

Avancez et tournez à droite dans la grande rue. Avancez vers le poste de contrôle et prenez la clé de véhicule à collecter qui se trouve sur le bureau. Sortez et passez sous la passerelle. Allez à gauche et avancez en longeant cette dernière pour atteindre le sandwich bar. Entrez et prenez le souvenir à collecter qui se trouve sur le premier comptoir à gauche.

Allez ensuite vers le site d'évacuation que vous devez défendre. Utilisez la tourelle pour repousser les premiers ennemis. Utilisez ensuite toutes les armes que vous trouvez dans la zone pour neutraliser les assaillants. La zone sera par la suite plongée dans le noir. Repoussez d'autres aliens avant l'arrivée du Pinger.

Allez alors près du camion qui se trouve à droite où se trouvent des munitions pour le lance-roquettes. Neutralisez avant tout les aliens qui accompagnent le tripode ensuite attaquez le colosse comme toujours par derrière.

Rejoignez ensuite le colonel pour l'exfiltration. Avant d'entrer dans la lance, allez à droite de l'hélicoptère et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur la table.

Entrez ensuite dans la lance. Après l'extermination de la majorité des aliens, suivez les indications qui s'affichent pour quitter la zone.

L'oeil du cyclone

Après le largage, nagez vers le phare. Activez le camouflage pour attaquer le garde par l'arrière. Prenez ensuite son arme et avancez.

Restez furtif et avancez vers le grand bâtiment éclairé par les projecteurs. Entrez dans ce bâtiment et allez au coin droit pour télécharger l'e-mail depuis le terminal qui se trouve sur la table. Montez ensuite à l'étage et suivez le chemin pour sortir devant la station électrique.

Nettoyez le périmètre devant la station et allez vers le premier générateur, à droite. Montez dessus en évitant le courant. Faites face à la tour de la station et sautez vers cette dernière. Une fois dans la tour, prenez le souvenir à collecter et les munitions et descendez.

Avancez ensuite prudemment et commencez par neutraliser les ennemis équipés de lance-roquettes ensuite ceux qui contrôlent les tourelles. Entrez ensuite dans le bâtiment et montez dans l'ascenseur.

Entrez dans le coeur de la station et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la grande salle. Avancez ensuite à droite sur la passerelle et entrez dans la salle de contrôle pour télécharger l'e-mail qui se trouve sur la console à droite.

Descendez et passez la porte. Pour traverser la zone électrifiée, courez et glissez sous les rayons électriques. Abaissez ensuite l'interrupteur pour couper le courant. Activez ensuite la Nanovision et rebroussez chemin. Éliminez les ennemis

qui peuvent vous repérer grâce à leur vision nocturne.

Suivez le chemin et montez l'escalier. Montez ensuite dans l'ascenseur pour quitter le coeur de la station. Activez le camouflage et quittez le bâtiment. Montez dans le véhicule et foncez hors de la clôture de la station. Arrêtez-vous devant le garage mi ouvert et entrez. Vous serez alors piégé par Lockhart.

Après que Hargreave vous ouvre la porte, entrez et prenez la plaque d'identité qui se trouve en face de vous sur les cartons. Détruisez ensuite le cadenas de la grille et descendez.

Suivez la canalisation et sortez à la surface. Vous devez atteindre Lockhart. Activez le camouflage pour éviter les commandos de Lockhart et entrez dans le bâtiment. Montez à l'étage en éliminant les soldats que vous rencontrez et arrêtez-vous devant la porte où se trouve votre ennemi. Activez l'armure maximale pour résister aux tirs de Lockhart. Lancez ensuite votre ennemi dans le vide à travers la fenêtre.

Vous pouvez l'achever après sa chute. Allez ensuite à droite et téléchargez l'e-mail depuis le terminal qui se trouve sur la console. Activez le camouflage et allez vers le prisme en évitant les commandos. Ouvrez la porte du bâtiment pour entrer.

Révélation

Après avoir été sauvé de justesse par Tara, suivez-la dans l'ascenseur. Avancez ensuite dans la zone suivante et activez votre camouflage. Passez la porte d'en face et abattez le premier garde. Entrez par la porte de gauche et butez un autre soldat. Montez les marches et éliminez l'ennemi en chemin. Entrez ensuite dans la salle à droite et abattez le soldat. Approchez-vous des caisses de munitions qui se trouvent au fond et prenez la plaque d'identité située devant.

Sortez ensuite et continuez à monter.

Entrez dans ce qui ressemble à une bibliothèque et restez furtif pour neutraliser tout le commando qui se trouve sur place.

Avancez ensuite vers la grande porte et entrez. Avancez vers le bureau situé sous l'écran géant où apparait Hargreave et prenez le souvenir qui se trouve à droite. Après que Hargreave vous révèle sa vraie identité, prenez l'arme qui se trouve à droite de son sarcophage ensuite la seringue située au centre de la table. Utilisez ensuite cette dernière.

Après votre réveil et quand les aliens passent à l'attaque, allez à droite et montez l'escalier. Passez par la porte secrète et avancez. Montez l'escalier et entrez dans la salle, à droite. Téléchargez l'e-mail qui se trouve par terre et passez par la porte de droite.

Activez ensuite l'armure maximale pour traverser la zone électrifiée. Continuez votre progression jusqu'à sortir du bâtiment et descendez dans la rue pour rejoindre les forces terrienne qui combattent les aliens.

Laissez vos amis s'occuper des aliens et suivez votre radar pour traverser la zone de la bataille. Rejoignez le monte-charge et montez. Passez ensuite au deuxième monte-charge pour atteindre le pont. Courez sur le pont en essayant d'éviter l'explosion. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour éviter de tomber.

Riposte

Avancez pour retrouver vos amis. Avant de monter dans le blindé, avancez vers les barils jaunes pour trouver la clé du véhicule à collecter, derrière eux sur le rocher. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle du blindé et dégagez le chemin.

Après l'attaque du convoi, activez votre camouflage et avancez à gauche entre les aliens. Suivez votre radar et avancez dans le couloir jusqu'aux ascenseurs. Entrez dans celui de gauche et prenez la plaque d'identité qui se trouve par terre. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve à droite. Sortez et allez à droite. Tournez encore à droite et avancer jusqu'à la grande zone dévastée. Sautez à gauche vers l'appartement en ruine puis vers la chambre à coucher pour trouver un souvenir à collecter, près du lit.

Nettoyez ensuite la zone avant d'aller vers la fenêtre pour utiliser votre viseur et verrouiller la cible pour une frappe

aérienne.

Sautez vers l'immeuble à gauche, passez par la fenêtre et progressez vers les escaliers. Sautez sur le toit du bâtiment suivant et avancez. Sautez d'un toit à l'autre et quand vous arrivez dans la zone avec des serres, sautez sur celle de gauche et avancez. Atteignez la dénivellation et montez sur le toit vitré pour prendre la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Continuez ensuite votre progression jusqu'au dernier toit.

Descente en enfer

Avancez dans le seul chemin disponible jusqu'à voir un bus à votre gauche. Entrez dans ce bus, allez à gauche et prenez la clé du véhicule à collecter.

Poursuivez ensuite votre chemin à gauche et éliminez les premiers aliens rapidement avant qu'ils n'appellent les renforts. Avancez ensuite vers la zone gardée par les ennemis.

Descendez à droite et allez prendre la tourelle du véhicule, restez à couvert et éliminez les premières lignes de l'ennemi. Occupez-vous des aliens normaux avant de vous attaquer aux mitrailleurs. Contre ces derniers, combinez les tirs et le corps à corps tout en activant l'armure maximale. Une fois la zone nettoyée, montez les marches autour du monument et suivez le chemin de gauche.

Repérez les containers qui se trouvent à droite et tirez sur le baril explosif qui se trouve dans le premier pour l'ouvrir. Entrez ensuite et prenez le souvenir qui se trouve sur les caisses.

Avancez en direction de la lance de spores et descendez les marches furtivement. Avancez à gauche et ramassez la dernière plaque d'identité à collecter qui se trouve à gauche de l'ours en peluche.

Vous pouvez traverser la zone suivante en utilisant la manière forte ou passer discrètement entre les ennemis. Vous devez saboter les veines de la spore qui sont représentées sur votre radar.

Activez ensuite le camouflage et passez entre les aliens. Passez sur le tuyau (à gauche) ensuite sautez par-dessus la clôture de gauche. Approchez-vous furtivement de la veine gauche et neutralisez les aliens qui la gardent.

Combinez les attaques au fusil avec celles au corps à corps pour neutraliser rapidement vos ennemis. Approchez ensuite de la veine et sabotez-la.

Dirigez-vous ensuite vers la veine qui se trouve à droite. Nettoyez son périmètre en activant l'armure maximale et plombez vos ennemis. Approchez-vous ensuite vers la veine et sabotez-la.

Dirigez-vous vers le tunnel (en bas) et avancez vers la veine suivante. Cette dernière est très bien gardée. Trouvez alors un abri et commencez votre massacre. Localisez les caisses de munitions pour faire le plein. Si les ennemis s'approchent de vous, optez pour le corps à corps pour ne pas gaspiller vos balles. Nettoyez la zone avant de saboter cette veine aussi. Suivez ensuite votre radar et entrez dans la veine de la structure alien.

Sortez dans le nouvel endroit et avancez vers l'entrée de la grotte. Faites le plein de munitions ensuite avancez pour affronter un nouveau genre d'ennemis. Ils ont la capacité de se camoufler comme vous. Vous pouvez les repérer grâce à la Nanovision mais ne perdez pas votre l'énergie, activez plutôt l'armure maximale et attendez les assauts des ennemis.

Tirez-leur dessus et, quand ils s'approchent de vous, passez au corps à corps. Evitez leurs tirs et ripostez quand ils marquent une pause avant d'attaquer. Repoussez ces créatures et attendez que l'entrée de la structure s'ouvre pour entrer.

Une fois l'entrée ouverte, grimpez les dénivellations en sautant et entrez en ignorant le reste des ennemis.

A l'intérieur de la structure, suivez les indications qui s'affichent pour avancer jusqu'au coeur de la structure.

Sautez enfin dans le coeur de la structure pour créer une réaction avec la combinaison qui exterminera les aliens qui

envahissent New York.

Félicitations ! Vous êtes venu à bout des aliens et terminé le jeu.

TROPHÉES

Bronze

Premiers pas

Terminez le niveau En eaux troubles

Contamination extraterrestre

Échappez-vous du centre d'évacuation de Battery Park

Origine extraterrestre

Prélevez un échantillon de tissu alien sur le site de crash

Faux prophète

Trouvez Nathan Gould

Affaires internes

Infiltrez le complexe du C.E.L.L. à Wall Street

Dans les abysses

Infiltrez la ruche alien

Marine un jour, Marine toujours

Assistez les Marines à Madison Square

Chaos

Rejoignez le bâtiment Hargreave-Rasch

Sur des braises

Participez à l'évacuation de Bryant Park

Terminus

Défendez Central Station

À la croisée des chemins

Évacuez Times Square

Thésée

Localisez Jacob Hargreave

Rencontres rapprochées

Effectuez 25 frags furtifs en Campagne Solo

Touriste

Trouvez tous les souvenirs de New York

Dans le mille

Tuez 10 ennemis en leur lançant un objet

Lancer mortel

Tuez 10 ennemis par projection

Pop-corn

Tuez 20 ennemis avec le canon à micro-ondes en Campagne Solo

Deux pour le prix d'un

Tuez deux ennemis d'une seule balle en Campagne Solo

Déflagration

Tuez au moins 3 ennemis avec une seule grenade en Campagne Solo

Chasseur de têtes

Tuez 4 ennemis d'affilée avec un tir dans la tête en Campagne Solo

Glissade foudroyante

Tuez 5 ennemis en glissant en Campagne Solo

Nourriture fatale

Éliminez un agent du C.E.L.L. avec un donut géant dans Lower Manhattan

Aux oubliettes

Envoyez un alien dans le gouffre au niveau Dans les ténèbres

Toujours fidèle

Ne laissez aucun Marine mourir pendant l'opération d'évacuation du niveau Semper Fi

Littéraire

Scannez tous les livres de Richard Morgan à la bibliothèque publique de New York

Furtivité maximale

Déviez le courant sans vous faire repérer au chapitre L'œil du cyclone

Fou du volant

Dépassez la limite de vitesse devant 10 radars

Nettoyeur

Réussissez tous les types de frags spéciaux

Espion

Signez 30 contributions de détection en mode Multijoueur

Polyvalence

Remportez une partie dans chaque mode de jeu en mode Multijoueur

Engagement à long terme

Faites une partie en ligne six mois après votre première connexion

Art moderne

Déverrouillez 150 plaques d'identité

Évaluation

Terminez 3 parties PlayStationNetwork

Collectionneur

Obtenez 20 plaques d'identité

Module maximum

Optimisez un module de Nanocombi à son maximum en mode Multijoueur

Travail d'équipe

Participez jusqu'au bout à une partie en ligne dans un escadron d'au moins 3 joueurs

Nomade

Jouez une partie complète sur chaque carte en mode Multijoueur

Je ne suis pas un numéro !

Créez votre première classe personnalisée

Argent

Dernière ligne droite

Ralliez Central Park

Délivrance

Terminez la campagne solo à n'importe quel niveau de difficulté

La ville qui ne dort jamais

Terminez 6 niveaux en difficulté Vétéran

Évolution

Terminez 12 niveaux en difficulté Vétéran

Au cœur des ténèbres

Terminez 6 niveaux en difficulté Super-soldat

Medal of Honor

Terminez 12 niveaux en difficulté Super-soldat

Destinée suprême

Terminez la campagne solo en difficulté Vétéran

Hors du commun

Finissez en tête du classement d'une partie Multijoueur

Équipement de combat

Optimisez la nanocombinaison au maximum en mode Multijoueur

Or

Super-soldat

Terminez la campagne solo en difficulté Super-soldat

La crise, quelle crise ?

Atteignez le rang 50 en mode Multijoueur

Arsenal ultime

Déverrouillez toutes les armes en mode Multijoueur

Platine

Platine

Gagnez tous les Trophées de Crysis2

Crysis 3

© Electronic Arts / Crytek 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Crysis 3. Cet article a pour but de vous guider tout au long de la campagne de ce FPS. Bien que relativement linéaire, cette campagne contient tout un tas d'éléments à récupérer et disséminés de part et d'autres des sept niveaux qui la composent. Ainsi, cette solution ne se contentera pas de tracer l'avancement au sein de chaque chapitre ; elle indiquera également l'emplacement de chaque élément à collecter, de manière chronologique vis-à-vis du jeu (c'est-à-dire dans l'ordre selon lequel chaque élément est disponible au fil d'une avancée normale dans les niveaux).

Pour vous aider à situer du mieux possible l'endroit exact où se trouvent ces objets, nous avons capturé pour chacun d'entre eux trois images affichées directement dans le corps du texte. Ainsi, il est possible de comprendre l'environnement autour de l'objet, l'angle de vision à adopter pour le repérer, et enfin l'emplacement exact où il se trouve (souvent indiqué par un petit icône de disquette informatique blanc). D'ailleurs, il est important d'utiliser au cours du jeu les lunettes de vision, vous permettant de distinguer au loin et à travers les murs des objets, afin de repérer de loin ces éléments à trouver (symbole disquette blanche) et de se laisser tout simplement guider jusqu'à l'endroit exact où ils se trouvent. Pour finir, le plus utile dans nos images capturées est parfois la mini-carte en bas à gauche de l'écran de jeu qui vous permet dans le cas d'une grande zone de combat de mieux situer l'endroit exact où aller.

Bonne chance !

Surhumain

Dans ce chapitre, il y a sept terminaux de données, aucune affiche de propagande et deux boîtes noires à récupérer.

Dès le début du premier niveau, suivez l'escouade qui est venue vous sauver et descendez sur le bateau d'à côté. Là, tournez pas à droite mais progressez tout droit vers les conteneurs pour apercevoir le cadavre d'un agent du Cell. Il tient la première boîte noire à récupérer.

Suivez ensuite l'escouade en grimpez des escaliers extérieurs jusqu'à pénétrer au sein du navire. A l'intérieur, progressez par l'escalier de droite et arrivez dans une salle jusqu'à trouver un petit tableau de bord sur lequel est posé le premier terminal de données (attention, un garde du Cell se trouve juste à côté !).

Poursuivez votre progression dans le bâtiment jusqu'à être stoppé par une scène cinématique durant laquelle votre allié Psycho vous donne le fameux arc de Crysis 3. Suite à cela, vous devez le suivre et emprunter un escalier qui descend... Juste devant l'escalier se trouve une sorte de grosse photocopieuse avec posé dessus, un nouveau terminal de données.

Ceci fait, suivez Psycho à l'extérieur où vous devez mener un combat contre de nombreuses forces armées du Cell. Une fois la zone nettoyée, suivez votre indicateur d'objectif qui vous envoie de nouveau à l'intérieur d'un bâtiment. Psycho vous demande de l'attendre et ne tarde pas à vous rejoindre. Pendant ce temps, récupérer le terminal de données posé sur un bureau sur la droite.

Sortez ensuite du bâtiment et progressez jusqu'à être bloqué par une porte blindée. Là, Psycho vous demande de pirater le système de fermeture de la porte grâce aux capacités de votre combinaison. Pour cela, regardez par la fenêtre qui se trouve à gauche de la porte (devant laquelle attend Psycho), visez la commande d'ouverture et piratez-la comme

indiqué. Une fois la porte ouverte, ne suivez pas Psycho sur la droite mais allez dans cette salle de gauche, cette même salle où se trouve la commande que vous venez de pirater. Sur un bureau face à vous se trouve un nouveau terminal de données.

Ceci fait, suivez Psycho. Il vous amène dans une salle fermée dans laquelle il visionne une vidéo de l'opération durant laquelle sa combinaison lui a été retirée. Sur la table située juste en-dessous de l'écran projetant les images se trouve un nouveau terminal de données.

Poursuivez ensuite l'infiltration des lieux jusqu'à arriver dans un très long couloir orangé. Allez tout au fond en ignorant les nombreux ennemis qui sont dans la grande pièce à votre gauche. Une fois au bout du couloir, tournez à droite pour trouver une petite salle blanche dans laquelle sont posés munitions, armes et terminal de données.

Non loin de là, vous arrivez dans un nouveau couloir qui donne accès, sur la droite, à deux salles de contrôle informatiques (sombres, rondes et avec des écrans au centre). Allez dans la première pour récupérer sur les claviers au centre de la salle un nouveau terminal de données. (Si ce n'est pas une salle, c'est l'autre !)

Le dernier objet à ramasser de ce premier chapitre se trouve tout à la fin. Vous entendez Psycho se battre derrière une porte blindée et fermée. Quand la porte s'ouvre, le soldat est mort au sol et Psycho vous demande de le suivre. Examinez donc le cadavre du soldat du Cell pour récupérer la boîte noire en sa possession.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : La loi de la jungle

Bienvenue dans la jungle

Dans ce chapitre, il y a trois terminaux de données, une affiche de propagande et deux boîtes noires à récupérer.

A partir du second chapitre, chaque chapitre contient un nouvel élément à récupérer : une affiche de propagande, au nombre fixe d'une seule par chapitre. Ces affiches ne sont pas à récupérer mais juste à repérer, et pour les valider, il faut activer les lunettes de vision qui valident la découverte avec le symbole de disquette. Il est donc possible de les valider de loin, même de derrière un mur, du moment que le symbole est trouvé et enregistré. Dès le début de ce deuxième chapitre, préparez-vous en améliorant votre armure et sortez dans la nature. Allez tout droit jusqu'à ne pouvoir que tourner à droite. L'affiche se trouve placardée à un pilier du bâtiment en ruines que vous apercevez.

Vous arrivez ensuite dans une très grande zone, ce qui ne rend pas la localisation des éléments à récupérer aisée. Le premier sur votre chemin est un terminal de données : il se trouve sur des caisses derrière une sorte de mur-grillage à travers lequel on voit la tour de guet qui vous attaque sans cesse. Pour plus de précision dans cette recherche, visionnez les images ci-dessous et repérez tout simplement l'endroit exact sur la mini-carte !

Poursuivez jusqu'à arriver devant un lac où il vous faut être silencieux et furtif (ou pas). Une fois tous les ennemis éliminés, poursuivez jusqu'à trouver une sorte de pyramide rouge (poste de communication et de ravitaillement du Cell). Deux gardes sont devant cette pyramide et parlent ; un troisième se trouve non loin si vous ne l'avez pas déjà tué. Au pied de la pyramide, un terminal de données.

Une fois passé dans les égouts, vous suivez une sorte d'ancienne voie de métro surélevées sur laquelle vous livrez des combats. A son terme, vous devez sauter et le jeu vous indique comment réaliser un saut boosté (en maintenant la touche de saut appuyée). Suite à ce saut, vous empruntez la porte de gauche et Psycho vous demande de contrôler les boîtes noires ennemis pour découvrir l'origine de leur mort. Boîte noire à récupérer, donc.

Après une grande progression dans les sombres égouts, vous arrivez dans une grande salle bien plus éclairée où se trouve notamment de la végétation. Sautez dans l'herbe au rez-de-chaussée et retournez-vous immédiatement pour trouver une petite salle pleine de gros ventilateurs. Dans cette salle se trouve un soldat mort assis contre le mur qui tient dans sa main une autre boîte noire.

Pour finir, le dernier terminal de données à récupérer se trouve dans la grande salle de végétation où se trouve de l'eau au sol, avec des espèces de petits pontons pour pouvoir ne pas se mouiller. Allez donc patauger et baissez-vous de manière à passer sous ces ponts. Vous trouvez ainsi l'accès à une petite salle secrète dans laquelle le terminal se trouve sur des caisses. La salle secrète n'est pas la première accessible (vis-à-vis de l'endroit par lequel vous êtes

arrivé), mais bien la seconde bien plus loin dans cette grande salle éclairée.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Fuite sans accroc

L'origine du mal

Dans ce chapitre, il y a quatre terminaux de données, une affiche de propagande et trois boîtes noires à récupérer.

Loin après le début de la mission, lorsque vous arrivez sur le barrage, vous devez entrer dans deux bâtiments et descendre dans deux salles en profondeur pour désactiver deux turbines. Concentrez-vous sur la turbine la plus à droite : de l'extérieur, lorsque vous rentrez dans la salle du bâtiment du donne accès aux escaliers, vous trouvez sur une caisse un lance-roquettes et un terminal de données, le premier du chapitre.

Après l'explosion du barrage et alors que la fille vous dit que vous n'avez pas de nom, que vous n'êtes pas une vraie personne, blablabla, continuez sur le seul chemin possible. Avant de sauter en contrebas du canyon, examinez les colonnes en ruines sur la gauche pour trouver l'affiche de propagande du niveau.

Juste après l'affiche de propagande, sautez en contrebas du canyon pour atterrir dans un endroit où se trouve un ruisseau. Là, poursuivez tranquillement jusqu'à trouver sur la gauche le corps d'un soldat du Cell sur lequel se trouve une boîte noire.

Poursuivez toujours le long de ce ruisseau jusqu'à arriver à plusieurs intersection. Prenez celle du milieu et avancez jusqu'à trouver (ou repérer grâce aux lunettes de vision) une caisse de munitions ainsi qu'une nouvelle disquette qui correspond à une nouvelle boîte noire sur le corps d'un cadavre.

Progressez jusqu'à arriver devant un immense bâtiment. Pour l'infiltrer, vous devez sauter en contrebas et pénétrer dans l'un des deux gros tuyaux afin de suivre le chemin de canalisations. A l'entrée de l'un des deux tuyaux se trouve le corps d'un soldat du Cell mort avec dans sa main une boîte noire. Pour savoir de quel tuyau il s'agit, référencez-vous à la mini-carte sur les images ci-dessous.

Une fois le chemin des tuyaux emprunté, vous vous glissez dans un ascenseur qui vous descend dans les profondeurs du bâtiment. Vous arrivez alors dans une salle aux teintes orangées. Là, empruntez la passerelle de gauche et examinez bien la barrière de gauche puisque vous allez tomber sur une table sur laquelle est posé un terminal de données.

Un autre terminal de données se trouve juste après celui-ci : toujours sur votre passerelle de gauche, continuez jusqu'à bout où vous êtes forcé de tourner à droite. Là se trouve la commande qui va déplacer le conteneur vous permettant de progresser, et surtout le fameux terminal, sur une table en face de vous.

Vous êtes ensuite amenés à prendre un autre ascenseur. Celui-ci débouche sur une salle aux teintes bleues foncées et surtout circulaire, l'ascenseur en étant le centre (il y a aussi des escaliers ascendants dans cette salle, et des soldats du Cell à éliminer). Sur une table de cette salle se trouve le dernier terminal du niveau.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Discrétion absolue

A balles réelles

Dans ce chapitre, il y a onze terminaux de données, une affiche de propagande et quatre boîtes noires à récupérer.

Les six premiers terminaux de données à récupérer se trouvent tous au même endroit. Notre solution n'y consacre donc qu'un seul paragraphe et seulement trois images. Ces six terminaux sont sept en réalité, puisque le septième est indiqué par votre radar pour obtenir des informations. Impossible de les rater si vous mettez les lunettes de visée.

Plus loin dans le niveau, vous quittez les marécages un instant pour grimper sur les ruines d'une maison. A l'étage auquel vous arrivez se trouve l'affiche de propagande, placardée sur un mur à côté duquel se trouvent des soldats.

A l'étage supérieur de ce même bâtiment en ruine se trouve un nouveau terminal de données. Il est posé sur une table

dans l'angle d'une pièce remplie de caisses de munitions. Fouillez donc l'étage pour le trouver sans grand problème grâce aux lunettes de visées.

En poursuivant dans les bâtiments, vous passez dans une salle au milieu de laquelle se trouve une table de billard. En enfonçant la porte suivante, une mini-cinématique se déclenche, durant laquelle vous voyez des hélicoptères se faire défoncer par l'Alpha-ceph, le grand méchant de l'histoire. Bref, une fois la scène passée, examinez la salle pour trouver le cadavre d'un agent du Cell sur un siège de toilettes, une boîte noire dans sa main (drôle de manière de mourir).

Progressez et changez de bâtiment. Là, vous allez passer devant une sorte de machine ceph qui vous fait avoir des visions, voir des hallucinations et entendre des voix plutôt flippantes. Allez au premier étage du bâtiment où se trouve cette même machine et qui l'éclaire en bleu. Dans la salle de droite se trouve un terminal de données, posé sur le rayon d'une étagère en bois. Pour mieux le repérer, utilisez vos lunettes de visée dès l'extérieur du bâtiment !

Deux éléments à récupérer en un seul paragraphe pour ce coup. Un terminal de données et une boîte noire qui se trouvent juste à côté : après avoir croisé une pyramide Cell de communication et de ravitaillement, le terminal de données se trouve dans la ruine en hauteur sur la gauche, la boîte noire sur le cadavre à même le sol sur la droite. Ce lieu se trouve juste avant l'affrontement contre l'espèce de scarabée ceph. Vous pouvez donc utiliser ce combat pour vous repérer, sachant que vous pourrez bien sûr faire marche arrière une fois le robot explosé.

Nous y voilà : après les deux éléments récupérés, vous progressez jusqu'à une porte fermée. En l'approchant, une scène se déclenche durant laquelle elle explose et laisse apparaître le tout premier boss du jeu, un scarabée ceph. Le boss n'est pas difficile à battre, il suffit de savoir que ses " ailes " de métal qu'il utilise comme bouclier sont blindées et indestructibles. Il faut donc tirer et se concentrer sur ses pattes et son corps. Utilisez le camouflage d'invisibilité pour le contourner sans qu'il ne s'en rende compte, et les nombreux murets avoisinants pour vous protéger quand il passe en mode lance-flammes. La vidéo suivante vous montre la marche à suivre durant ce combat.

Plus loin dans le niveau, bien après avoir tué le scarabée ceph, vous devez pénétrer dans un nouveau bâtiment blindé pour y rejoindre Psycho. La commande qui ouvre la porte est blanche et ressort très éclairée comparé au reste de l'environnement. Une fois à l'intérieur, suivez la passerelle et rendez-vous au centre de la structure. A vos pas, le cadavre d'un agent du Cell qui tient dans sa main une boîte noire.

De nouveau deux éléments à récupérer en un seul paragraphe : une boîte noire et un terminal de données. Quand vous arrivez dans le fameux laboratoire, vous repérez avec vos lunettes de visée trois disquettes, les trois dernières du chapitre. Deux sont à cet étage : descendez pour trouver la boîte noire sur le bras d'un scientifique mort dans l'eau, et continuez pour trouver le terminal de données derrière un tissu, sur une petite table de laboratoire.

Le dernier terminal de données du niveau se trouve dans ce même laboratoire, à l'étage inférieur. Suivez le repère disquette blanche que vous avez marqué depuis longtemps et pénétrez dans cette grande salle au milieu de laquelle se trouvent des tables. Le terminal est posé sur l'une d'entre elles.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Inversion de vapeur

Etoile rouge

Dans ce chapitre, il y a cinq terminaux de données, une affiche de propagande et trois boîtes noires à récupérer.

Dès le début du niveau, vous passez du sommet d'un immeuble à l'autre en marchant sur des espèces de gros tuyaux rouges. Le premier terminal de données du chapitre se trouve sur une caisse, face à vous, sur le deuxième sommet d'immeuble, à côté de munitions et d'une unité d'amélioration de votre combinaison.

Bien après dans le chapitre, après avoir surchargé votre combinaison grâce à l'entité mystérieuse ceph et pulvérisé les nombreux ennemis qui se sont invités à la fête, vous poursuivez au sol entre les immeubles. Choisissez la droite ou la gauche et glissez-vous dans la rue perpendiculaire à celle grâce à laquelle vous progressez. Au milieu de cette nouvelle rue se trouve, au sol, le cadavre d'un soldat du Cell tenant une boîte noire.

Plus loin dans la mission, vous arrivez dans une immeuble, puis dans une salle assez bien conservée (avec du lierre contre les murs). Sur deux caisses de cette salle se trouve un terminal de données. La salle est rapide à repérer

puisque, comme vous allez le voir dans le paragraphe suivante, c'est également là que se trouve l'affiche de propagande du chapitre.

Dans cette même salle donc, ne prenez pas la porte de sortie mais examinez le mur à sa droite. Il s'agit en réalité d'une cloison et il est possible de passer de l'autre côté. Derrière la cloison se trouve, placardée au mur, l'affiche de propagande du chapitre.

En sortant des bâtiments et en arrivant à l'extérieur, vous êtes amené à piloter un quad pour aller bien plus vite. Sur les caisses derrière ce premier quad du niveau se trouvent des munitions ainsi qu'un terminal de données.

Après cette première phase de quad, vous êtes forcé de quitter votre véhicule. Progressez jusqu'à devoir tomber en contrebas (utilisez bien sûr la protection maximale pour ne pas être heurté par la chute). Là, un second quad vous attend. Derrière, de nouvelles caisses avec des munitions et, cette fois, le cadavre d'un agent du Cell qui porte habituellement sa boîte noire.

Durant cette seconde phase de quad, vous arrivez devant une porte immense qui vous bloque le passage et que vous devez désactiver en quittant momentanément le véhicule. Montez sur la gauche pour tomber nez à nez avec le cadavre d'un agent du Cell mort avec une boîte noire en sa possession.

Juste à côté de cette boîte noire se trouve un terminal de données. Sur cette même plateforme, contournez par la droite les nombreux conteneurs jusqu'à trouver, de l'autre côté, le terminal posé sur des palettes de ravitaillement.

Juste avant la fin du niveau, alors que vous montez des escaliers pour arriver à l'ultime objectif, vous croisez de nombreux conteneurs avec à l'intérieur des palettes de ravitaillement (les mêmes que pour le précédent terminal de données). Dans l'un des conteneurs se trouve, sur une palette, le dernier terminal de données du chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Au bord de l'apocalypse

Humanité

Dans ce chapitre, il y a cinq terminaux de données, une affiche de propagande et deux boîtes noires à récupérer.

Bienvenue dans le niveau le plus bord... en désordre de Crysis 3. Ici, vous êtes dans une gigantesque zone en monde ouvert et devez vous rendre à trois endroits indiqués pour y détruire des tourelles ceph. Au fil du chapitre, de nombreuses missions secondaires vous sont également proposées. Retrouver tous les éléments à récupérer dans cet immense monde ouvert n'est pas une chose aisée, voici donc nos conseils : dirigez-vous de manière docile vers vos objectifs, les objectifs secondaires en priorité, les objectifs principaux quand vous n'avez plus d'objectifs secondaires à faire. Les éléments à récupérer se trouvent toujours aux environs de ces endroits, où sur le chemin menant de l'un à l'autre. Pour les trouver aisément, utilisez autant que possible vos lunettes de visée afin de repérer le petit icône de disquette blanc. Commençons donc par l'affiche de propagande : elle se trouve à l'étage du premier immeuble sur lequel se trouve une tourelle ceph à détruire. Bien entendu, la viser d'en bas grâce à vos lunettes de visée valide la découverte, vous n'avez pas besoin de la regarder en face !

Sur une petite île au milieu de la ville, non loin des endroits où se trouvent les gigantesques tentacules de l'Alpha-ceph en forme de ponts, se trouve un engin volant du Cell écrasé au sol, avec en son intérieur plusieurs caisses rouges de munitions. Un terminal de données se trouve également sur l'une de ces caisses rouges.

Non loin de là et toujours à proximité des tentacules qui forment des arcs de cercle dans le ciel de Manhattan se trouve l'autre épave d'un appareil volant du Cell écrasé au sol. Cette fois, ce n'est pas un terminal mais bien le corps d'un soldat du Cell qui git ici, avec dans sa main une boîte noire à récupérer.

A l'endroit où se déroule la mission secondaire vous demandant de désactiver toutes les mines du Cell pour aider vos alliés, progressez dans l'espèce de grotte pour découvrir plusieurs chars. Là, de nombreuses munitions sont disponibles, une unité d'amélioration de votre combinaison, ainsi qu'un terminal de données.

A l'endroit où vous désactivez la troisième tourelle ceph, utilisez vos lunettes de visée pour repérer, en hauteur sur les ruines, une disquette blanche. Rendez-vous à l'endroit indiqué pour y déceler le cadavre d'un agent du Cell qui tient

dans sa main une boîte noire.

Une fois les trois tourelles ceph désactivées, Psycho vous invite à monter dans son avion de combat et de prendre la place de la tourelle. Acceptez volontiers et lancez-vous dans une phase de tir sur rail dans laquelle vous devez éliminer tous les engins volants ennemis. Une fois cette phase sympathique terminée, vous arrivez sur le toit d'un immeuble où se trouvent de nombreux ennemis à abattre. Ceci fait, vous remontez dans l'avion de combat mais... Un autre ennemi arrive, un boss assez coriace qui demande un sacré courage pour le battre. Voici donc la démarche à suivre en vidéo :

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : La gueule du loup

Dieux et monstres

Dans ce chapitre, il y a trois terminaux de données, une affiche de propagande et quatre boîtes noires à récupérer.

Dès le début du niveau, vous apercevez grâce à vos lunettes de visée trois disquettes, donc trois éléments à récupérer. Cela dit, vous êtes sous des décombres, il fait sombre, il y a de la poussière, et l'endroit n'est pas vraiment propice à une recherche calme et bien éclairée. Suivez donc aveuglément ces symboles de disquette. Vous trouvez donc le corps d'un soldat du Cell qui porte une boîte noire.

Le corps d'un deuxième soldat se trouve non loin de là, vous apercevez la disquette dès le début du niveau. Il est à l'intérieur d'une carcasse d'autobus rouge, dont vous arrivez sur le toit. Pensez donc à descendre pour trouver le cadavre !

Le dernier objet à récupérer dès le début de ce dernier chapitre est un terminal de données, situé juste à côté d'une caisse de munitions. Suivez donc le symbole de disquette et faufilez-vous entre les décombres pour y arriver (difficilement, nous vous l'accordons).

Le prochain élément à récupérer est la boîte noire présente sur le dernier corps d'un soldat du Cell du jeu. Progressez donc dans la grotte et sautez par-dessus les trous pour rester au même niveau. La disquette vous indique le chemin et vous mène à cet ultime cadavre dont le bras porte quelque vous qui vous intéresse.

En poursuivant votre chemin, vous repérer au loin grâce aux lunettes de visée une disquette qui correspond à l'emplacement de l'affiche de propagande du chapitre. Attention, le symbole de disquette disparaît une fois que la découverte est validée... Qu'importe, puisque justement, la découverte est validée. Si toutefois vous souhaitez vous cultiver en regardant de vos propres yeux la dite affiche, rendez-vous donc à l'endroit approprié.

Vous sortez enfin des rochers effondrés et de la poussière pour arriver dans une sorte de grotte aux reflets bleutés dans laquelle se trouve des tentacules de l'Alpha-ceph. Là, vous ne tardez pas à trouver une véritable mine d'or d'objets, munitions, unité d'amélioration de votre combinaison, ainsi que terminal de données à récupérer dans une caisse à côté d'un lance-roquettes.

La toute dernière boîte noire de Crysis 3 ne se trouve pas sur le cadavre d'un agent du Cell mais seule, dans une boîte de munitions vide. Cette boîte se trouve au sol, sur un rocher par lequel vous passez forcément dans votre progression du niveau. Ouvrez donc l'oeil et n'oubliez pas d'activer vos lunettes de visée pour déceler facilement les éléments à récupérer.

Vers la toute fin du niveau, vous sortez de l'espèce de grotte pour arriver dans une sorte d'environnement rocheux où se trouvent quelques arbres morts. Sur votre chemin se trouve, sur la droite de la route, une caisse de lance-roquettes contenant l'ultime terminal de données du jeu. Il serait dommage de passer à côté !

Après avoir désactivé la dernière source d'énergie, vous ne tardez pas à arriver face à votre ultime adversaire, l'Alpha-ceph. Le combat n'est pas difficile, mais est assez long. Il se déroule en deux phases distinctes qui alternent : durant la première, vous devez exploser l'un des trois petits tentacules au bout de la tête de l'Alpha-ceph. Durant la seconde, vous devez battre les ennemis que l'Alpha-ceph vous envoie. Une fois le troisième tentacule explosé, vous avez droit à un ultime QTE qui vous offre la victoire ! Et comme une vidéo vaut mieux que mille mots, voici en intégralité le combat contre l'Alpha-ceph, rien que pour vous !

Félicitations, vous avez vaincu l'Alpha-ceph et terminé la campagne de Crysis 3 !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : La trempe des héros
Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Sauveur du monde

Cuboid

© Creat Studios / TikGames 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Anneau

Terminez le niveau bonus 1 (Anneau)

Coupe

Terminez le niveau bonus 2 (Coupe)

Pique

Terminez le niveau bonus 3 (Pique)

Epée

Terminez le niveau bonus 4 (Épée)

Bouclier

Terminez le niveau bonus 5 (Bouclier)

Couronne

Terminez le niveau bonus 6 (Couronne)

Maître de bronze

Obtenez 20 médailles de bronze en mode Expert ou 30 en mode Débutant

Maître d'argent

Obtenez 15 médailles d'argent en mode Expert ou 20 en mode Débutant

Maître d'or

Obtenez 10 médailles d'or en mode Expert ou 15 en mode Débutant

Maître de la vitesse

Terminez 20 niveaux à toute vitesse

Les Trophées Bronze cachés

Recordman

A commencé à jouer à Cuboid

Abîme

50 chutes

Défini(e)

A passé 8 heures à jouer à Cuboid

Argent

Equilibriste

Terminez 15 niveaux de suite sans faire de chute

Maître débutant

Terminez tous les niveaux Débutant

Maître Expert

Terminez tous les niveaux Expert

Damnation

© Codemasters / Blue Omega Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARME SURPUISSANTE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code BlowOffSomeSteam pour débloquer l'arme la plus puissante du jeu.

TOUTES LES ARMES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code LockNLoad pour débloquer toutes les armes.

MODE GROSSES TÊTES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code LincolnsTopHat pour activer le mode "Grosses têtes".

PERSONNAGE CUSTOMISÉ

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code PeoplePerson pour customiser votre personnage.

TROPHÉES

Bronze

Arrowtree - Amateur

Terminer Arrowtree en Amateur.

Boomtown - Amateur

Terminer Boomtown en Amateur.

Mesa Dorado - Amateur

Terminer Mesa Dorado en Amateur.

Terra Verte - Amateur

Terminer Terra Verte en Amateur.

Veinard

Tuez cinq ennemis en une seule fois avec une explosion.

Pyromanie

Tuez vingt ennemis avec des explosions.

Sauteur

Réussissez cent en appui.

Ball-trap

Tirez vingt-cinq mines en l'air.

Dangers de la route

Tuez vingt ennemis avec un véhicule.

Ils Viennent D'où ?

Tuez vingt ennemis sans les alerter.

Véloce

Terminez n'importe quel chapitre après Arrowtree, en coopération et en n'importe quelle difficulté.

Sniper

Réussissez vingt tirs dans la tête.

Acrobate

Enchaînez trois capacités physiques en moins de cinq secondes.

Trouvé !

Obtenez (vous ou votre partenaire) un emblème.

Argent

Arrowtree - Professionnel

Terminer Arrowtree en Professionnel.

Boomtown - Professionnel

Terminer Boomtown en Professionnel.

Mesa Dorado - Professionnel

Terminer Mesa Dorado en Professionnel.

Terra Verte - Professionnel

Terminer Terra Verte en Professionnel.

Prospecteur

Obtenez (vous ou votre partenaire) dix emblèmes.

Détermination

Terminez le jeu en coopération en n'importe quelle difficulté.

Brigand

Terminez le jeu en Amateur.

Or

Emblématique

Obtenez (vous ou votre partenaire) vingt emblèmes.

Arrowtree - Expert

Terminer Arrowtree en Expert.

Boomtown - Expert

Terminer Boomtown en Expert.

Mesa Dorado - Expert

Terminer Mesa Dorado en Expert.

Terra Verte - Expert

Terminer Terra Verte en Expert.

Pacificateur

Terminez le jeu en Professionnel.

Revenant

Terminez le jeu en Expert.

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tous les trophées du jeu.

DIFFICULTÉ INSANE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code Revenant pour débloquer le mode de difficulté Insane.

Dante's Inferno

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Débloquer le mode de difficulté Condamné

Finir le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Débloquer le mode Arène des Portes de l'Enfer

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un mode où l'on doit vaincre des vagues successives d'ennemis. Il y en a en tout 50 vagues successives.

Débloquer le mode Résurrection

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un new game + où l'on peut choisir le mode de difficulté.

Débloquer la vidéo bonus l'Enfantement

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Costume Infernal

Disponible dès le début.

Costume Croisé

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Costume Dead Space (d'Isaac Clarke)

Obtenu via le code donné dans l'édition collector.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Carnage d'Acre

Battez-vous contre le prisonnier à Acre.

Abandonnez tout espoir

Passez les portes de l'Enfer.

Juger le juge

Vainquez le roi Minos.

Les amants déchirés

Vainquez Marc Antoine.

Le grand ver

Vainquez le cerbère.

Tel père tel fils

Vainquez Alighiero.

Portes de Dité

Entrez dans les plus profonds cercles de l'Enfer.

Le Déchirant

Fuyez les hérétiques.

Précieuse

Trouvez une pierre de Béatrice.

Sur les pas du traître

Trouvez 10 pièces d'argent.

Trahi avec un baiser

Trouvez 20 pièces d'argent.

Chasseur de reliques

Trouvez une relique.

Vieil ami

Trouvez et absolvez Brunetto Latini.

Yeux de braise

Renvoyez Charon dans l'abîme.

Echauffement

Enchaînez 50 coups.

Guerrier sacré

Tuez 30 serviteurs.

Tueur de démons

Tuez 30 démons.

Mauvaise nourrice

Tuez 20 enfants sans baptême.

Indigestion

Tuez 5 gourmands.

Confessionnal

Tuez 5 hérétiques.

Contre-expertise

Tuez 20 ennemis en utilisant un mouvement de contre.

Superstition

Tuez 20 ennemis en utilisant la magie.

Donne-moi la force

Ouvrez 20 fontaines de Santé.

Apprenti de sorcier

Ouvrez 20 fontaines de Pouvoir.

Une lueur dans les ténèbres

Atteignez le niveau sacré 7.

Apprenti de la Mort

Atteignez le niveau impie 7.

Argent

Fraternité

Vainquez Francesco.

Douce amère

Sauvez Béatrice.

Le pouvoir de la croix

Trouvez les trois pierres de Béatrice.

Bon travail, Judas

Trouvez les 30 pièces d'argent.

Reliques divines

Trouvez toutes les reliques sacrées.

Reliques obscures

Trouvez toutes les reliques impies.

Amour interdit

Trouvez et absolvez Francesca da Rimini et Paolo Malatesta.

Les damnés

Punissez ou absolvez les 27 ombres de l'Enfer.

Le guide

Trouvez tous les laïus de Virgile.

Moissonneur d'âmes

Collectez 60 000 âmes.

Petit chef-d'oeuvre

Enchaînez 200 coups.

Homme de Dieu

Suivez la voie sacrée au maximum.

Diabolique

Suivez la voie impie au maximum.

Or

L'adversaire de Lucifer

Vainquez l'Empereur du royaume des morts.

Printemps des poêtes

Enchainez 666 coups.

Portes de l'Enfer

Repoussez toutes les vagues de l'Arène des Portes de l'Enfer.

Platine

Maitre de l'Enfer

Débloquez tous les trophées.

OEUVRE ORIGINALE (EN ANGLAIS)

Pour consulter l'intégralité de l'oeuvre originale, allez sur le site http://www.dantesinferno.com/deathedition/ et saisissez le mot de passe : gotohell.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique vous commencez sur le champ de bataille de la cité d'Acre où plusieurs prisonniers se libèrent et vous attaquent. Vous apprenez aussi les rudiments du combat et comment utiliser l'attaque puissante et l'attaque rapide. Contre ces prisonniers démunis de toute armure, contentez-vous d'enchainer les attaques rapides, vous ne serez même pas touché. Evitez les boules de feux lancées par les catapultes en vous déplaçant rapidement avec la commande " fuite ". Une fois que le flux de prisonniers s'arrête, un navire en feu vient heurter le port. Sautez dans ce navire, évitez le feu et allez à gauche pour monter la dénivellation.

Boss : la mort
Avancez pour vous faire attaquer par derrière et poignarder. La mort en personne vient vous parler et décide de vous emmener en enfer. Dante refuse de la suivre et un duel se déclenche. Même si vous affrontez la mort, vous pouvez espérer la battre. Vous devez bloquer ses attaques et riposter tout de suite après, pendant le court laps de temps ou elle ne frappe pas.

Combinez les attaques rapides et les attaques puissante pour acculer la mort et retarder sa riposte. Ne rallongez pas trop vos combos et si un coup ne touche pas votre ennemi, revenez en position de blocage parce qu'il passera à l'attaque. Quand la mort vous attrape appuyez sur le bouton qui s'affiche pour vous libérer. Maintenez cette tactique jusqu'à ce que la barre de vie de la mort se vide des 2/3. Appuyez alors sur la touche qui s'affiche pour donner un coup spécial et piquer son arme.

Utilisez-la contre votre ennemi et appuyez sur les boutons qui s'affichent pour exécuter des attaques spéciales. Attaquez normalement entre les attaques spéciales et finissez-le pour garder son arme (une faux).

A la poursuite de Béatrice

Après la cinématique et quand Dante rentre chez lui, il découvre que sa maison est saccagée et que sa bien aimée et assassinée. Combattez alors les zombies et lancez des attaques rapides pour toucher les ennemis qui essayent de vous encercler. Enchainez les frappes sans vous soucier de vous mettre en position de garde. La faux possède un long champ d'action et touchera les zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Eliminez-les tous pour récupérer leurs âmes et procéder à votre première amélioration.

Passez ensuite par le chemin d'en face et avancez jusqu'à la statue de Béatrice où vous pouvez sauvegarder votre partie. Allez ensuite à gauche pour trouver une fontaine verte. Cette dernière restaure une partie de votre santé. Détruisez-la pour récupérer des points de santé. Entrez ensuite par la porte qui se trouve au centre pour voir Béatrice sur l'autel. Après la cinématique, vous obtenez le pouvoir de la croix sacrée et des ennemis volants passent à l'attaque.

Attaquez alors ces créatures avec le nouveau pouvoir de la Croix sacrée. Restez ensuite à gauche pour ne pas sombrer dans les abimes quand le sol s'effondre, à droite. Éliminez ensuite les zombies qui arrivent par le sol. Utilisez la nouvelle attaque " Punir et Absoudre " contre vos ennemis. Lancez l'attaque Croix sacrée contre les ennemis volants tout en restant à gauche pour éviter l'effondrement du sol. Passez ensuite sur la croix qui tombe à droite et sautez pour monter la dénivellation où se trouve la fontaine verte. Tournez ensuite à gauche et descendez.

Les portes de l'enfer

Glissez le long du mur jusqu'en bas. Avancez et tuez les serviteurs de l'enfer qui se dressent sur votre chemin. Eliminez-les rapidement et ouvrez la grille avant que la grande roue qui avance derrière vous ne vous écrase. Sautez en bas et avancez à droite. Quand le chemin se bloque, utilisez les attaques de la Croix sacrée contre les ennemis de feu pour les immobiliser ensuite éliminez-les avec votre arme. Abattez tous ces ennemis pour que le chemin se dégage. Avancez à droite et éliminez les ennemis en évitant le feu qui jaillit des piliers. Nettoyez la zone pour que la grille s'ouvre. Utilisez la fontaine verte et continuez votre chemin. Utilisez la statue de Béatrice et descendez dans la grande arène.

Approchez-vous de la grande porte et parlez à Virgile qui vous donnera le pouvoir magique " Droit chemin ". Pour restaurer vos pouvoirs magiques, détruisez la fontaine pourpre. Combattez ensuite les ennemis qui débarquent avant l'arrivée du colosse. Attaquez les pieds de ce monstre et quand il s'apprête à vous écraser, utilisez la commande fuite pour vous éloigner de lui.

Utilisez encore cette commande pour vous approcher de lui et lancez des attaques sur ses pieds à nouveaux. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour exécuter une attaque spéciale. Appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour enchainer les coups et prendre le contrôle du colosse. Utilisez ce monstre pour écraser les ennemis qui essayent de s'approcher de lui. Vous pouvez aussi cracher du feu sur eux. Utilisez ensuite ce monstre pour qu'il vous ouvre la porte de l'enfer.

Vers le monde aveugle

Une fois dans la nouvelle zone, sauvegardez votre partie à la statue et avancez vers le mur gauche. Escaladez le mur des damnés. Déplacez-vous à gauche ensuite descendez et allez encore une fois à gauche. Montez pour détruire la fontaine des âmes et revenez au mur. Continuez à gauche et sautez vers le mur suivant. Descendez ensuite et sautez vers Virgile. Parlez-lui, prenez la relique Lame de la mort et avancez à gauche.

Les rives de l'Achérons

Actionnez le levier pour déployer le pont, ignorez les ennemis et courez sur le pont avant qu'il ne se replie. Détruisez la fontaine, descendez le mur et sautez dans la petite arène. Combattez le premier démon et bloquez ses coups. Quand sa lame s'illumine en rouge, éloignez-vous de lui pour éviter son attaque. Revenez à l'assaut et placez l'attaque spéciale quand le bouton s'affiche.

Eliminez ce premier démon pour qu'un autre accompagné par des serviteurs de l'enfer arrive. Commencez par éliminer les sous-fifres avant de vous attaquer au démon. Frappez sans relâche pour l'empêcher de riposter ensuite finissez-le en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Tournez ensuite le tourniquet pour monter jusqu'en haut. Laissez ce tourniquet et courez à gauche pour atteindre la fontaine. Revenez ensuite sur la plate-forme et tournez le tourniquet pour revenir en haut au dessus de la porte en surbrillance. Avancez vers la porte qui se trouve en face. Détruisez la première porte ensuite sautez pour atteindre la deuxième.

Ouvrez la porte, parlez à Virgile et allez à gauche. Utilisez la fontaine verte et continuez votre chemin. Détruisez la fontaine qui se trouve dans le coin gauche et avancez dans le chemin en détruisant les caisses alignées à gauche. Eliminez ensuite les créatures volantes, les serviteurs de l'enfer et le démon pour débloquer le chemin. Continuez à gauche, utilisez la fontaine des pouvoirs, détruisez les objets et allez vers l'âme qui se trouve à gauche. A vous de choisir de la unir ou de l'absoudre. Si vous choisissez cette dernière option, vous devez attraper ses péchés en jouant à un mini-jeu. Ouvrez ensuite la porte suivante et entrez.

Combattez les ennemis et les trois démons et utilisez votre attaque de la Croix sacrée quand les ennemis vous entourent pour les éloigner. Passez par la porte suivante et détruisez la fontaine qui se trouve derrière la statue. Utilisez la statue de Béatrice ensuite utilisez la tyrolienne pour atteindre la zone suivante. Avant d'atteindre l'autre rive, la corde sera coupée et Dante s'accrochera au mur inférieur.

Evitez les flammes, allez à droite et montez vers l'entrée. Détruisez les caisses, les vases et toutes les fontaines ensuite attrapez la caisse et déplacez-la à droite. Poussez-la sur la dénivellation de droite et placez-la dans l'alcôve qui se trouve à droite aussi. Montez ensuite sur la plate-forme et tournez le tourniquet pour la faire reculer. Placez ensuite la caisse à l'avant de la plate-forme et déplacez cette plate-forme jusqu'à la grille. Montez sur cette caisse, utilisez la fontaine pourpre et punissez ou absolvez Orphée.

Grimpez au mur, allez à gauche et remontez pour atteindre la surface. Repoussez les ennemis et les démons jusqu'à l'arrivée d'un centaure.

Comme pour votre première confrontation, attaquez ses pieds et éloignez-vous avant qu'il ne vous écrase. Appliquez ensuite la technique spéciale pour prendre le contrôle de la bête et écrasez vos ennemis. Détruisez ensuite toutes les caisses et fontaines et approchez- vous la tête de Charon qui se trouve sur la proue du navire. Appuyez sur le bouton indiqué pour l'arracher. Vous devez grimper au mur avec le centaure. Sautez d'un bloc à l'autre pour éviter l'effondrement du mur. Sautez ensuite à gauche, montez et revenez à droite. Appuyez rapidement sur les boutons indiqués pour éviter de tomber dans le vide. Courez vers le pont et appuyez sur la touche indiquée pour sauter vers la statue de Béatrice.

Dans les limbes

Sauvegardez votre partie et parlez à Virgile. Allez ensuite à droite et descendez le mur jusqu'à la corniche, en bas. Vous rencontrez un démon brulant. Attrapez-le et balancez-le sur la porte pour l'exploser et entrer. Avancez, ignorez la porte qui se trouve à droite et poussez la tête de tout à l'heure dans les limbes. Continuez d'avancer et détruisez la fontaine et la créature qui se trouve à sa gauche pour récupérer la pierre de Béatrice et la relique Yeux de Sainte Lucie. Revenez ensuite à la porte qui se trouve avant la tête et allez vers la corniche qui se trouve en face de la porte. Eliminez le démon et détruisez la fontaine. Revenez à la porte et entrez.
Eliminez les bébés démons et optez pour les coups circulaires pour toucher tous les ennemis qui essayent de vous encercler. Ils ne sont pas coriaces mais leur nombre fait leur force.

Avancez ensuite dans le couloir et parlez encore une fois à Virgile pour recevoir la relique Bénédiction de dieu. Passez ensuite par la porte qui se trouve derrière lui. Evitez les scies et montez pour détruire les deux fontaines. Franchissez la porte et avancez vers l'âme et décidez de la punir ou de l'absoudre. Revenez ensuite au couloir où se trouvait Virgile. Eliminez les démons brulants en utilisant la croix sacrée ou en les attrapant et en les lançant loin de vous. Passez par la porte suivante et avancez à droite. Attrapez le démon brulant et lancez-le sur les autres ennemis pour qu'il explose et les détruise. Continuez votre chemin et abattez les ennemis qui bloquent la route. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite. Détruisez les statues qui se trouvent à droite et à gauche du chemin central. Explosez la fontaine aussi et parlez à Virgile. Avancez dans le chemin central et détruisez les statues et les fontaines. Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue de Béatrice.

Païens vertueux

Utilisez le levier et accrochez-vous au point lumineux. Balancez-vous d'avant en arrière ensuite sautez vers la rive d'en face. Avancez pour rencontrer le grand juge.

Boss : Roi Minos
Ce boss possède plusieurs attaques dans son arsenal. Il commence avec des frappes avec ses tentacules qui

surgissent du sol. Esquivez-les avec la commande fuite en suivant le rythme des attaques. Quand il s'apprête à souffler son haleine morbide, appuyez sur le bouton indiqué et accrochez-vous au point lumineux qui se trouve à droite ou à gauche.

Descendez ensuite et allez vers sa tête. Placez quelques combos ensuite allez vers la direction opposée à son regard pour éviter ses attaques avec la langue. Revenez ensuite à la charge et évitez encore une fois sa langue.

Répétez cette action jusqu'à se qu'il se tienne la tête de douleur et qu'il dévoile son point faible qui se trouve sur son ventre. Attaquez alors de toutes vos forces avant que le boss ne revienne à son état normal. Furieux, il vous envoie des démons à combattre pendant qu'il récupère. Utilisez la Croix sacrée pour empêcher les démons de s'approcher de vous ensuite éliminez le reste avec votre faux.

Le boss ajoutera à ses attaques de tentacules, les balayages et les écrasements de bras. Suivez le tempo et n'esquivez pas trop tôt ou trop tard pour ne pas recevoir le coup. Evitez son haleine et revenez à la charge sur sa tête. Tailladez son point faible et quand il pose la main sur le sol, lancez l'attaque spéciale. Suivez les commandes pour parfaire l'attaque. Revenez ensuite aux attaques normales et répétez les même actions. Placez enfin l'attaque spéciale ultime et suivez les commandes pour trancher la tête du colosse en deux et en finir avec lui. Après le combat vous obtenez la relique Queue de Minos.

Descente vers le luxurieux

Avancez ensuite et utilisez la faux pour vous accrocher et vous balancer vers la rive d'en face. Avancez vers la fontaine et détruisez-la. Utilisez la statue de Béatrice et descendez en rappel avec la corde. Balancez-vous et exécutez un double saut à droite pour atteindre la corde suivante. Montez au sommet et détruisez la fontaine.

Revenez à la corde et balancez-vous à droite. Descendez et sautez vers la corde inférieure. Balancez-vous et détruisez l'obstacle qui se trouve à droite. Sautez vers une autre corde et éliminez les pestes qui essayent de vous attaquer. Sautez une dernière fois à droite et glissez jusqu'en bas. Jugez l'âme de Francesca et continuez.

Luxure

Avancez à droite et marchez sur le pont en évitant les rayons électriques. Vous verrez une tour apparaitre au fond du chemin. Elle est inaccessible pour l'instant. Avant de chercher à quitter cet endroit, allez vers les coté droite et gauche où se trouvent les corniches pour vous accrocher au mur d'en bas et allez détruire les deux fontaines et prendre la relique. Remontez ensuite, avancez et parlez à Virgile. Vous devez ensuite ouvrir un chemin vers la tour protégée par les vents fiévreux.

Rebroussez chemin vers le levier qui se trouve près de la statue située à gauche. Repérez les plates-formes circulaires qui se trouvent au sol et la direction des flèches inscrites dessus. Quand la foudre frappe la plate-forme qui se trouve à l'avant du pont, utilisez le levier pour tourner celle qui se trouve près de vous. Le rayon électrique changera alors de direction et foncera sur la tour entourée de rafales de vent et créera un passage. Courez alors vers ce passage et exécutez un double saut pour atteindre la tour.

Tour charnelle

Combattez les Tentatrices qui sont très rapides. Contrez leurs attaques et ripostez tout de suite. Détruisez ensuite la fontaine et allez à gauche vers la manivelle. Tournez-la pour ouvrir la bouche du serpent et allez vite briser ses dents.

Revenez à la manivelle et tournez-la cette fois au maximum. Montez sur la langue du serpent et escaladez la dénivellation. Parlez à Virgile et prenez la relique Désir de Tristan. Sautez ensuite sur les balcons situés à droite et à gauche pour détruire les fontaines. Avancez sur la plate-forme circulaire et sautez en bas à droite pour trouver une fontaine verte. Remontez et placez la statue au centre de la plate-forme circulaire. Sautez en bas à gauche pour trouver une statue de Béatrice et un levier. Utilisez le levier pour surélever la plate-forme circulaire.

Revenez sur cette plate-forme et allez à droite sur le balcon pour détruire la fontaine. Sautez ensuite vers le balcon situé à gauche, détruisez la fontaine et utilisez le levier pour surélever encore une fois la statue. Sautez vite sur la plate-forme circulaire qui fera office d'ascenseur.

Combattez les Tentatrices et le démon jusqu'à l'intervention de Cléopâtre qui renverse la plate-forme pour essayer de vous faire tomber. Appuyez alors rapidement sur le bouton indiqué pour vous accrocher à la paroi. Revenez à la plate-forme et quand Cléopâtre pose sa main dessus, attaquez-la en plus des autres démons. Une plate-forme menant à une fontaine verte apparaitra à droite. Nettoyez la plate-forme et attaquez encore une fois la main de votre ennemi pour qu'une autre plate-forme apparaisse à gauche menant vers la fontaine pourpre.

Continuez d'éliminer les ennemis et attaquez encore une fois sa main. Courez ensuite à gauche et sautez vers la dénivellation où se trouve le levier et actionnez-le pour tourner la tête des serpents. Revenez en bas, repoussez les Tentatrices et les bébés et attaquez la main de Cléopâtre pour qu'elle la retire. Courez à droite, sautez vers le levier et actionnez-le pour que les têtes des serpents crachent du feu sur Cléopâtre qui prendra la fuite. Repoussez les dernières Tentatrices et les pestes pour atteindre le sommet.

Au-dessus de l'ouragan

Allez à droite, détruisez la fontaine et descendez jusqu'à Paolo puis jugez-le. Remontez et allez cette fois à gauche. Détruisez les deux fontaines et accrochez-vous au mur des damnés, en bas. Descendez en évitant les rayons électriques et sautez d'un mur à l'autre puis remontez près de la statue de Béatrice.

Sauvegardez votre partie, allez à droite et jugez Sémiramis. Descendez ensuite et détruisez la créature pour prendre la relique Flèche de Paris. Remontez et cette fois allez à gauche. Sautez pour éviter le gouffre et détruisez la fontaine qui se trouve dans l'alcôve. Revenez à la statue de Béatrice et grimpez au mur qui se trouve à droite.

Boss : Marc Antoine
Ce boss sera épaulé par Cléopâtre qui viendra à son aide de temps à autre. Commencez par attaquer Marc Antoine, le célèbre général romain. Bloquez ses coups normaux et esquivez ses attaques de lame quand elle est en feu.

Évitez la tornade lancée par Cléopâtre et éloignez-vous de son poing quand elle frappe le sol. Lorsque Marc Antoine place son bouclier, passez derrière-lui et attaquez-le. Utilisez fréquemment les contres pour toucher votre ennemi. Quand Cléopâtre pose sa main et commence à soigner Marc Antoine, lancez vos Croix sacrées sur sa main pour qu'elle la retire.

Revenez à Marc Antoine et continuez vos attaques en esquivant son attaque spéciale (les lames qui surgissent du sol). Attaquez la main de Cléopâtre dès qu'elle la pose et revenez à l'assaut du général. Maintenez cette tactique jusqu'à l'éliminer. Récupérez sa relique Etendard d'Antoine. Après sa mort, Cléopâtre passe à l'attaque et essaye de vous envouter. Suivez les commandes indiquées pour ne pas succomber à la tentation et finissez-la. Récupérez alors le nouveau pouvoir magique.

Descente vers les gourmands

Après le combat la plate-forme tombe en chute libre. Eliminez les démons en évitant les débris qui tombent sur cette dernière. Evitez ensuite les gros débris et localisez leurs points d'impact en suivant leurs ombres. Restez sur la partie avant de la plate-forme jusqu'à la destruction des autres parties. Vous devez appuyer sur le bouton indiqué rapidement pour utiliser la faux comme grappin. Sautez d'une statue à l'autre en évitant les rayons électriques et atteignez Virgile.

Avancez à gauche et détruisez les deux fontaines pour récupérer des points de santé et de la magie et descendez avec la corde. Evitez le feu craché par les orifices et sautez en bas vers la corde. Balancez-vous et sautez rapidement vers la corde qui se trouve à gauche avant qu'elle ne prenne feu. Sautez vers la suivante ensuite glissez vers celle d'en bas toujours en évitant le feu. Balancez-vous et détruisez l'obstacle qui se trouve à gauche. Sautez et utilisez votre faux comme grappin pour aller à gauche. Glissez encore une fois en bas et accrochez-vous à la tyrolienne. Allez à droite, détruisez la créature et prenez la relique Pluie des Gourmands.

Revenez à la tyrolienne et déplacez-vous à gauche en évitant le feu. Descendez sur la plate-forme, faites le plein de santé et de magie, parlez à Virgile et sauvegardez votre partie. Descendez ensuite avec la corde pour rencontrer le boss suivant.

Boss : Cerbère
Il s'agit d'un monstre à trois têtes. Evitez les projectiles lancés par les gueules du monstre. Esquivez aussi les tentatives

de morsure des têtes. Approchez-vous ensuite des poches jaunâtre qui se trouvent sur le sol et explosez celle à gauche pour que le liquide qui en sort étourdisse la tête gauche du boss.

Ruez-vous alors sur cette tête et si elle est bien touchée, elle s'effondra sur le sol. Appuyez alors sur les boutons qui s'affichent pour lancer une attaque spéciale et la trancher. Appliquez la même tactique avec la tête située à droite et tranchez-la. La tête centrale commence à balancer des projectiles avec un rythme très soutenu et enchaine les attaques de charge. Evitez ces attaques et profitez du court laps de temps entre les assauts pour exploser une poche jaunâtre. Attaquez la tête et exécutez la technique spéciale.

Mais cette tête attrape votre personnage entre ses mâchoires. A l'intérieur, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour taillader la dernière tête en morceaux. Récupérer ensuite la relique Leçon d'Azraël.

Dans la boule glaciale

Avancez et sautez sur la plate-forme. Evitez les attaques des vers et détruisez les deux fontaines. Descendez en rappel pour atterrir dans la gueule d'un ver. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Vous devez maintenant éliminer les vers et les démons qui rodent dans la zone pour pouvoir avancer.

Jugez ensuite Giacco et détruisez la fontaine. Allez à droite et sauvegardez votre partie. Avancez et sautez sur la plate-forme située à gauche. Entrez dans la gueule ouverte et jugez Clodia. Accrochez-vous ensuite à la tyrolienne et avancez. Entrez dans la gueule suivante et avancez jusqu'à rencontrer Virgile. Parlez-lui et prenez la relique Bile de Giacco.

Continuez votre chemin et élimiez le ver et les démons qui l'accompagnent. Détruisez les fontaines et passez par la porte. Eliminez le nouvel ennemi appelé Gourmand. Vous devez maintenant activer les leviers en passant par les différentes portes.

Utilisez le levier et passez par la porte qui se trouve à droite. Escaladez le mur droit et détruisez la fontaine. Revenez en bas et actionnez le levier. Franchissez la porte et sautez sur la plate-forme qui apparait. Bondissez ensuite sur la rive qui se trouve en bas de votre écran. Détruisez la fontaine et surveillez la plate-forme flottante qui se trouve à gauche. Quand elle est sous la porte, passez par la porte qui se trouve à droite pour atterrir sur la plate-forme.

Cette dernière vous portera vers la zone suivante. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et détruisez la fontaine. Descendez ensuite avec la corde.

Descente vers les cupides

Glissez vers la corde suivante, balancez-vous et sautez à gauche. Montez à gauche pour récupérer la relique Or d'Auguste et détruisez la fontaine. Revenez ensuite en bas et accrochez-vous à la tyrolienne. Déplacez-vous à gauche et descendez sur la corde suivante. Glissez jusqu'à la plate-forme où des flammes jaillissent du sol. Attrapez le rocher qui bouche le premier orifice et poussez-le à gauche pour qu'il attenue les flammes. Remontez sur la corde, balancez-vous et sautez à gauche. Détruisez l'obstacle et continuez votre chemin en descendant à la corde. Accrochez-vous à la tyrolienne et avancez à gauche en évitant les orifices qui crachent du feu.

Laissez-vous tomber puis utilisez le grappin pour vous balancer et sautez à gauche. Evitez encore une fois le feu et sautez à gauche.

Avancez maintenant dans le nouveau chemin et montez les dénivellations. Restez accroché à la dernière dénivellation, allez à droite et hissez-vous en haut pour prendre la relique Couronne de Carthage. Revenez à gauche, montez et avancez. Détruisez les fontaines qui se trouvent à gauche et avancez. Parlez à Virgile

Splendeurs de ce monde

Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à monter sur la grille où se trouve le levier.

Vous devez ensuite éliminer rapidement les démons avant que la cuve ne se remplisse de lave et vous submerge. Une fois les ennemis morts, utilisez encore une fois le levier et sautez sur le pont qui se trouve à gauche. Détruisez la

fontaine et sauvegardez votre partie. Sautez sur les engrenages qui se trouvent à droite pour atteindre l'âme de Tarpéia et la juger. Exécuter le double saut suivi d'un coup de faux pour atteindre l'engrenage supérieur. Continuez ensuite votre chemin vers la gauche et détruisez les fontaines.

Entrez par la porte et éliminez le nouvel ennemi. Bloquez ses attaques en toupie et quand il s'arrête passez à l'attaque. Eliminez les autres démons et actionnez le levier une première fois pour voir le fonctionnement de la lame. Actionnez ensuite le levier une deuxième fois. Courez rapidement en face et montez la dénivellation. Montez sur la corniche et allez à droite. Entrez dans l'alcôve et prenez la relique. Revenez en bas et montez la dénivellation, détruisez la fontaine et actionnez le deuxième levier pour ouvrir la porte qui se trouve au-dessus. Descendez rapidement et actionnez le premier levier. Remontez la dénivellation jusqu'en haut de la lame. Entrez par la porte avant qu'elle ne se referme. Utilisez le levier suivant pour abaisser la plate-forme.

Avancez et sautez en bas pour éliminer les ennemis qui gardent les deux fontaines. Allez ensuite à gauche et grimpez en haut. Vous devez maintenant sautez par-dessus les bras des hélices pour atteindre la porte. Ignorez pour l'instant la porte et allez dans l'alcôve située à droite. Jugez l'âme et revenez à la porte. Ouvrez-la et entrez. Utilisez le levier pour arrêter les hélices et sautez au centre des hélices pour prendre la relique Or gaspillé. Revenez à la porte et ouvrez une autre porte.

Avare et prodige

Avancez, détruisez les deux fontaines et sauvegardez votre partie. Entrez dans la zone suivante et tournez le tourniquet. Quand les démons arrivent, ne quittez le tourniquet que lorsqu'ils vous attaquent. Poussez-les ensuite sur les lames pour qu'ils soient broyés.

Revenez à votre tourniquet et tournez-le pour ouvrir le passage, à droite. Attaquez la bête ensuite prenez son contrôle et écrasez vos ennemis. Détruisez les fontaines ensuite forcez la porte. Ouvrez ensuite celle qui se trouve en face avant que le mur ne vous écrase. Avancez et parlez à Virgile. Escaladez le mur et allez à droite pour trouver une fontaine dans la première cellule et la relique Pièce de Plutus dans la deuxième. Revenez au mur, allez à gauche et hissez-vous au sommet.

Avancez et utilisez votre grappin. Sautez ensuite et accrochez-vous à la tyrolienne. Descendez et affrontez le garde qui, depuis tout à l'heure essaye de vous éliminer. Avancez ensuite vers le levier et détruisez les fontaines en chemin. Actionnez le levier et revenez à la plate-forme circulaire. Pendant le trajet, éliminez les ennemis qui s'attaquent à vous.

Quand la plate-forme se penche, sautez sur la suivante et continuez de massacrer les ennemis. Sautez ensuite en bas vers les fontaines et détruisez-les. Sautez vers la petite plate-forme circulaire qui se trouve au centre et utilisez le levier pour tirer. Cette action dévoilera un tourniquet et fera apparaitre des démons. Eliminez-les et utilisez le nouveau tourniquet. Tournez-le à gauche et tirez avec le levier central pour abaisser le pilier gauche.
Faites-en de même avec le pilier droit. Montez sur ce dernier pour trouver deux fontaines à détruire. Montez ensuite sur celui de gauche et escaladez la dénivellation. Sauvegardez votre partie avant de continuer votre chemin.

Mal donnant et mal prenant

Détruisez les fontaines qui se trouvent sur votre chemin et actionnez le levier pour faire descendre la plate-forme. Avancez et parlez à Virgile puis sautez vers l'arène. Eliminez les ennemis et utilisez le levier pour tourner la plate-forme. La lumière qui sort de la statue fera pousser des plates-formes du sol. Placez la plus haute près de la main gauche de la statue et sautez dessus pour atteindre cette dernière. Montez derrière elle et sauvegardez votre partie avant d'entrer par la porte.

Chambre de Plutus

Détruisez la fontaine et utilisez la tyrolienne. Parlez à Virgil et détruisez la fontaine. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre le mur et escaladez-le. Une fois dans la nouvelle arène, éliminez les ennemis qui débarquent ensuite détruisez la fontaine qui se trouve à gauche.

Entrez par le chemin qui se trouve à droite. Utilisez le grappin et sautez sur l'engrenage. Montez et sautez à gauche vers la porte. Entrez et grimpez au mur d'en face. Allez à gauche et descendez près de la statue pour sauvegarder votre

partie. Allez à gauche et jugez l'âme de Fulvie. Détruisez les fontaines et entrez par la porte suivante.

Dame fortune

Utilisez le levier qui se trouve à droite pour descendre avec la plate-forme. Ensuite utilisez celui de gauche pour surélever l'arène. Attaquez le colosse pour prendre son contrôle. Quand un autre dompteur arrive et essaye de prendre votre place, contrez-le sinon vous allez devoir attaquer la bête pour la mater à nouveau. Ecrasez ensuite les ennemis qui rappliquent et utilisez la bête pour qu'elle pousse le gros bloc qui bloque le chemin. Escaladez le mur, allez à gauche et descendez près de la grande statue de tout à l'heure.

Eliminez les ennemis ensuite allez vers le bloc qui apparait à gauche. Tirez-le et placez-le sur le socle qui se trouve à droite. La grande statue s'enfonce au sol. Revenez alors au mur, grimpez et sautez à gauche avant que la statue ne se redresse. Sautez d'un mur à l'autre et descendez dans la salle avec la grande roue. Ecrasez vos ennemis jusqu'à l'apparition du boss. Poussez la roue pour atteindre votre ennemi.

Boss : Alighiero
Dante va combattre son père damné. Commencez par attaquer au corps à corps et esquivez ses coups avec la croix. Parez ensuite ses lancers de croix et ripostez tout de suite après. Utilisez vos pouvoirs magiques pour infliger davantage de dégâts à votre ennemi. Utilisez l'armure divine pour vous coller au boss et l'attaquer sans vous soucier de ses assauts dévastateurs. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus pour l'affaiblir davantage.

Evitez de rester au bord de la plate-forme pour ne pas tomber dans la lave quand une partie de celle-ci disparaisse. Votre ennemi ajoute une autre attaque à son arsenal ; il plantera au sol des croix qui émettent des ondes de choc. Lancez vos attaques de Croix sacrée tout en restant loin de lui. Utilisez l'armure divine et attaquez votre ennemi jusqu'à ce qu'il se mette à genoux.

Martelez-le jusqu'à ce qu'il se redresse. Dans la dernière partie du combat, il utilisera une attaque de croix dévastatrice. Dès qu'il soulève sa grande croix éloignez-vous de lui pour ne pas subir le rayon de l'attaque. Utilisez l'armure divine et attaquez votre ennemi jusqu'à sa mort. Vous récupérez, après le combat, un nouveau pouvoir magique ; les Péchés du père et la relique Œil d'Alighiero.

Les péchés du père

Avancez ensuite vers la porte, détruisez la fontaine et sauvegardez votre partie. Avancez et utilisez le levier pour déplacer la plate-forme. Pendant le trajet, éliminez les pestes volantes jusqu'à atteindre la rive d'en face.

Abattez les ennemis, détruisez les fontaines et utilisez le levier qui se trouve au centre pour faire descendre la plate-forme. Avancez et descendez avec la corde. Sautez à gauche et utilisez le grappin pour atteindre la corde suivante. Glissez ensuite en bas jusqu'à la terre ferme. Détruisez la fontaine et parlez à Virgile.

Descente vers les coléreux

Avancez et utilisez la tyrolienne pour atteindre la statue de sauvegarde. Avancez dans le chemin situé à droite et éliminez les ennemis et les deux vers. Avancez en évitant de tomber dans le trou. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous rapidement avec votre grappin avant que celle-ci ne sombre dans le liquide. Sautez vers la dénivellation et avancez vers le bloc de pierre. Tirez-le et placez-le à droite pour monter jusqu'à la fontaine. Détruisez-la et descendez. Poussez le bloc sur la première plate-forme pour la faire descendre. Entrez alors par le nouveau passage.

Parlez à Virgile pour recevoir la relique Cri de Méduse. Allez ensuite à gauche pour grimper au mur et déplacez-vous à droite jusqu'à la zone suivante. Tuez les ennemis et allez à droite pour détruire les barreaux qui emprisonnent l'âme de Boadicée. Jugez-la et reprenez votre chemin. Détruisez la fontaine et utilisez la corde pour avancer jusqu'au bout et atteindre les deux fontaines. Détruisez-les et revenez sur la plate-forme centrale. Eliminez les démons qui rappliquent et montez la dénivellation. Détruisez la fontaine et avancez jusqu'au mur. Grimpez pour atteindre la statue et les deux fontaines. Sauvegardez et allez à gauche.

La tour de garde

Jugez l'âme d'Hécube et allez vers le tourniquet. Tournez-le pour faire descendre les flammes et sautez sur le four. Poussez le levier qui est sur les rails pour que la plate-forme remonte avant la montée du feu. Éliminez les ennemis qui essayent de vous empêcher de faire votre travail. Détruisez aussi les obstacles qui se trouvent sur les rails. Une fois au sommet, grimpez au mur qui se trouve à gauche et hissez-vous au sommet pour atteindre le levier. Utilisez-le et descendez à droite pour parler à Virgile. Montez ensuite à droite pour trouver une fontaine et une relique Feu sacré. Utilisez les lianes pour descendre, jugez l'âme de Filippo et sauvegardez votre partie.

Marais Styx

Sautez sur la plate-forme et, pendant le trajet, éliminez les pestes qui vous attaquent. Quand le grand monstre apparait, appuyez sur les boutons indiqués pour éviter de tomber dans le marais. Eliminez ensuite les ennemis et allez à droite. Détruisez les fontaines et utilisez le grappin pour atteindre la plate-forme suivante. Avancez encore à droite utilisez le levier pour déployer le pont et nettoyer la plate-forme pour que la grille s'ouvre. Traversez le pont et éliminez d'autres démons avant de monter dans l'ascenseur.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Phlégyas. Défoncez la porte de la cité et entrez. Détruisez tout sur votre chemin et quand plusieurs ennemis arrivent vers vous, commencez à les écraser. La plate-forme qui est sous vos pieds s'effondre et Dante saute vers une corde. Sautez à gauche et détruisez la structure pour pouvoir vous hisser vers le haut. Sauvegardez votre partie et allez à gauche.

Descente vers les Hérétiques

Allez à gauche et tournez le tourniquet pour retirer les piques. Allez vers la corde et éliminez les ennemis en chemin. Revenez au tourniquet et retirez les piques encore une fois. Accrochez-vous vite à la corde, descendez et balancez-vous. Sautez à gauche avant que les piques ne reprennent leur position. Continuez votre chemin en passant d'une corde à l'autre en évitant les flammes. Atterrissez ensuite près de Virgile et parlez-lui pour obtenir la relique Rage de Farinata. Détruisez les fontaines et ouvrez la porte.

Eliminez le démon et utilisez le levier qui se trouve à gauche. Eliminez les autres ennemis qui débarquent, avancez et tournez à gauche. Escaladez le mur, allez à gauche et descendez dans une nouvelle zone. Avancez et éliminez d'autres ennemis. Utilisez le levier pour éteindre le feu et brisez les deux fontaines. Avancez ensuite au fond, ouvrez la porte et parlez à Virgile. Sautez à droite pour attraper la liane et montez sur la dénivellation qui mène en haut. Détruisez les fontaines et récupérez la relique Lame de Cavalcanti.

Revenez en bas et utilisez une autre liane pour descendre. Utilisez la corde et descendez près de l'âme de Frédéric II. Jugez-le et détruisez les fontaines. Allez ensuite à gauche pour affronter de nouveaux ennemis appelés Hérétiques. Eliminez-les et passez par le chemin qui mène au Mur des damnés. Déplacez-vous à droite en évitant le feu et descendez près de la statue de Béatrice.

Tombées enflammées

Sauvegardez votre partie, détruisez les fontaines. Allez à droite et tailladez les Hérétiques et leurs acolytes. Actionnez le levier pour soulever la statue et faire apparaitre une porte, derrière elle. Passez par cette porte, avancez et escaladez le mur gauche. Sautez d'un mur à l'autre et montez vers Virgile. Parlez-lui, allez à gauche et détruisez les fontaines puis franchissez la porte.

Tirez le bloc qui se trouve à gauche vers le socle qui est au centre. Poussez-le ensuite rapidement vers l'encastrement qui se trouve en face. Quand la plate-forme remonte et que le feu cesse de jaillir, sautez sur le bloc pour atteindre la dénivellation. Une fois en haut, éliminez les Hérétiques et actionnez le levier. Avancez ensuite à gauche et jugez Cavalcanti. Grimpez au mur et allez à gauche pour atteindre une autre zone. Détruisez les fontaines et allez au fond. Tirez le bloc de pierre et placez-le près du levier. Actionnez ensuite ce levier et placez le bloc derrière la cuve de lave.

Rebroussez maintenant chemin jusqu'à revenir au pied de la statue. Elimiez les Hérétiques et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à droite, détruisez les fontaines et passez par le nouveau chemin.

Dans la nouvelle zone, sautez sur la plate-forme mouvante ensuite sur la deuxième. Avant de continuer votre chemin vers le haut, sautez dans les fentes qui se trouvent à droite et à gauche pour trouver l'âme de Farinata, une fontaine et

la relique Sceau d'Epicure.

Continuez à monter et entrez par la fente au mur qui se trouve à gauche. Utilisez le levier pour arrêter le feu et avancez. Utilisez la corde pour atteindre la rive qui se trouve à gauche. Avancez et utilisez le levier pour faire couler la lave qui soulèvera encore une fois la statue.

Disciple d'Epicure

Après la destruction de la fontaine, montez sur sa base ensuite vers la dénivellation. Sauvegardez votre partie et passez par la porte. Utilisez le mur gauche pour atteindre la rive d'en face et descendez avec la liane. Prenez la relique anneau de Frédéric, détruisez la fontaine et montez.

Détruisez deux autres fontaines et avancez. Sautez en évitant les points d'impact des piques qui tombent. Eviter aussi de rester longtemps sur une plate-forme pour ne pas tomber quand elle s'effondre. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre Virgile. Parlez-lui ensuite sauvegardez votre partie.

Descente vers les violents

Utilisez la liane pour descendre. Sautez ensuite sur la première corde, allez à droite et sautez sur la deuxième. Avancez jusqu'au bout pour trouver la relique Sabot de Nessos, une fontaine et l'âme d'Attila à juger.

Revenez à la corde et sautez sur la troisième. Utilisez votre grappin pour atteindre une autre corde. Avancez et sautez vers la corde suspendue. Glissez jusqu'en bas et détruisez le bloc de pierre qui bloque le tourniquet de la grande statue. Tournez-le et lâchez-le plusieurs fois pour que la statue perde sa hache en frappant le mur. Revenez ensuite à la corde, balancez-vous et utilisez votre grappin à droite. Sautez enfin sur la liane et descendez.

Le Phlégéton

Parlez à Virgile, détruisez les fontaines et montez la dénivellation. Eliminez l'Ange déchu en commençant par lui couper les ailes. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous à la liane qui se trouve à gauche. Montez, évitez le feu et hissez-vous au sommet. Avancez et utilisez le grappin pour atteindre une autre plate-forme. Deux Anges déchus vous attaquent, ripostez et jonglez entre les deux plates-formes pour éviter le feu qui jaillit.

Une fois morts, détruisez la fontaine puis utilisez la liane qui se trouve à gauche de la deuxième plate-forme et descendez. Sautez en arrière pour trouver une fontaine. Grimpez ensuite au Mur des damnés et passez sous la plate-forme pour trouver la relique Armure d'Attila. Revenez à la plate-forme et sautez sur les balances qui s'enfoncent dans le sang bouillonnant. Sautez d'une balance à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme.

Bois des Sucides

Détruisez la fontaine qui se trouve en haut de la dénivellation (à gauche), parlez à Virgile et sauvegardez votre partie. Avancez dans les bois et attaquez les arbres qui font tomber leurs fruits mortels.

Continuez votre chemin et éliminez l'Hérétique et les démons qui rappliquent. Poursuivez votre route et jugez Pierre de Vignes. Avancez vers la nouvelle zone, détruisez les fontaines et poussez le bloc de pierre jusqu'à la pente. Poussez-le ensuite sur la pente et avant qu'il ne revienne en bas, sautez dessus puis vers la statue de sauvegarde.

Violence

Sauvegardez votre partie et neutralisez l'arbre maudit. Avancez et suivez ensuite le chemin de gauche. Dans la nouvelle zone, évitez les fruites mortels et attaquez le tronc d'arbre pour qu'il remonte.

Ensuite éliminez les ennemis qui arrivent. Après la cinématique, repoussez l'attaque suivante et continuez votre chemin. Montez la dénivellation et avancez jusqu'à Virgile. Détruisez ensuite la fontaine et sauvegardez votre partie.

Les sables démoniaques

Avancez en éliminant les ennemis et montez les dénivellations qui se trouvent à gauche pour atteindre la fontaine et juger l'âme de Brunetto Latini. Revenez en bas, avancez et éliminez les Hérétiques et les démons.

Continuez ensuite d'avancer et jugez l'âme de Guido Guerra. Eliminez ensuite les Croisés damnés pour pouvoir continuer votre chemin. Sautez sur les plates-formes et montez sur la plus haute pour récupérer la relique Souvenir d'Acre. Sautez ensuite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme. Avancez et détruisez les fontaines. Poussez la plate-forme tout en éliminant les ennemis qui vous empêchent d'avancer.

Montez rapidement sur les dénivellations qui se trouvent à gauche, sautez sur la plate-forme puis vers la fontaine verte. Détruisez-la et continuez votre chemin. Utilisez le mur pour descendre, avancez et sauvegardez votre partie.

Au nom du meurtrier

Parlez à Virgile et descendez à l'aide de la liane jusqu'à l'arène où vous combattrez votre ancien frère d'arme Francesco.

Boss : Francesco
Evitez les attaques de ce boss et essayez de passer dans son dos pour le toucher. Tant qu'il possède son bouclier, vos coups ne seront d'aucune efficacité.

Esquivez les épées lancées par Francesco puis renvoyez-les sur lui pour le toucher. Utilisez la Croix sacrée quand vous êtes loin du boss pour détruire son bouclier. Utilisez l'armure divine et attaquez Francesco au corps à corps avant qu'il ne retrouve son bouclier. Eliminez les Croisés damnés avec votre croix sacrée tout en restant vigilants aux attaques du boss. Maintenez cette tactique et appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour éliminer votre ennemi. Vous récupérez alors la relique Pardon de Francesco. Eliminez ensuite les ennemis pendant que la plate-forme descende.

Malebolge

Malebolge 1

Détruisez les fontaines et sauvegardez votre partie. Avancez et, après la cinématique, affrontez le Malacoda. Ce gardien est le plus coriace des gardiens. Attaquez-le avec votre Croix sacrée et quand il n'est plus en feu, attaquez-le au corps à corps. Avancez après sa mort, montez la dénivellation qui se trouve à droite et jugez Thaïs la Putain. Passez ensuite la porte et actionnez le levier pour descendre via l'ascenseur. Détruisez les deux fontaines et passez la porte suivante.

Montez sur la plate-forme mouvante pour atteindre la rive d'en face. Votre défi dans cette arène consiste à battre vos ennemis à l'aide du pouvoir magique infini. Utilisez alors vos pouvoirs magiques comme le Péché du père ou le Droit chemin sans arrêt pour neutraliser tous vos ennemis. Traversez ensuite le pont et utilisez le mur pour descendre.

Malebolge 2

Avancez, détruisez les fontaines et sauvegardez votre partie. Passez la porte et utilisez le grappin pour atteindre l'arène suivante. Votre défi cette fois consiste à placer 100 coups successifs pour éliminer vos ennemis. Utilisez alors le Péché du père pour lancer les croix sur vos ennemis et enchainez avec des attaques rapides en essayant de ne pas prendre de coups.

Avancez sur le pont et actionnez le levier. Quand l'ascenseur s'effondre, sautez vers l'étage du dessous et avancez vers les fontaines. Détruisez-les et sauvegardez votre partie.

Malebolge 3

Passez la porte et sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à l'arène. Vous devez maintenant éliminer cinq ennemis dans les airs. Utilisez alors la technique Ascension diabolique pour lancer vos ennemis dans les airs et attaquez-les pendant leur chute.

Eliminez cinq ennemis et traversez le pont. Utilisez les cordes pour descendre et jugez l'âme de Tirésias. Avancez ensuite vers les fontaines et le point de sauvegarde.

Malebolge 4

Passez la porte, sautez sur les plates-formes jusqu'à l'arène pour commencer le nouveau défi. Vous devez rester dans les airs pendant 8 secondes. Projetez alors votre ennemi dans les airs, attaquez-le et attrapez-le avant qu'il n'atterrisse pour effectuer les huit secondes en l'air. Traversez ensuite le pont, détruisez l'engrenage de l'ascenseur et sautez au bon moment vers l'étage suivant. Détruisez les fontaines, sauvegardez votre partie et passez la porte.

Malebolge 5

Montez sur la plate-forme, tournez-la et sautez vers l'arène. Vous devez maintenant tuer tous les ennemis en protégeant l'humain. Restez au centre de l'arène et utilisez l'attaque de la Croix sacrée contre les ennemis qui essayent de s'approcher des deux humains. Il vous suffit de sauver un seul des deux pour gagner ce défi. Avancez ensuite et utilisez les cordes pour atteindre la statue de sauvegarde et les fontaines.

Malebolge 6

Utilisez le grappin pour atteindre la rive d'en face et affrontez vos ennemis sans l'usage de la magie pour réussir ce défi. Commencez à les éliminer jusqu'à l'arrivée de la bête. Le défi est alors annulé. Attaquez les pattes de la bête ensuite prenez son contrôle en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Repoussez le pilier et sautez en utilisant votre grappin. Descendez dans la zone qui se trouve près de la statue de sauvegarde et des fontaines.

Malebolge 7

Avancez jusqu'à l'arène pour un autre défi. Vous devez éliminer les ennemis avant que votre barre de santé ne se vide. Eliminez alors les assaillants rapidement et utilisez vos pouvoirs magiques. Jugez vos ennemis pour gagner des points de santé et remplir un peu votre jauge. Avancez ensuite vers l'ascenseur et passez en dessous. Descendez rapidement avant qu'il ne s'effondre sur vous. Sauvegardez votre partie et passez au défi suivant.

Malebolge 8

Montez sur la plate-forme et sautez par-dessus la corde en feu. Montez ensuite dans l'arène. Vous devez battre vos ennemis sans utiliser les blocages et les parades. Oubliez alors les parades et contentez-vous d'esquiver les attaques et riposter à coups de Croix sacrées. Avancez ensuite et descendez avec la liane. Sautez sur la corde puis utilisez le Mur des damnés pour atteindre la zone suivante.

Malebolge 9

Avancez, sauvegardez votre partie et avancez jusqu'à l'arène. Vous devez maintenant battre vos ennemis sans que le compteur d'enchainement ne s'arrête. Utilisez alors la Croix sacrée et les attaques de longue portée pour ne pas subir de coups et arrêter le compteur. Avancez ensuite vers l'ascenseur et descendez. Jugez l'âme de Myrrha et sauvegardez votre partie.

Malebolge 10

Avancez vers l'arène suivante. Vous devez neutraliser les hordes d'ennemis qui arrivent par vagues. Vous allez combattre tous les genres d'ennemis que vous avez déjà rencontré depuis le début de l'aventure. Utilisez pour chaque ennemi la tactique appropriée pour l'éliminer rapidement. Traversez ensuite le pont et, après la cinématique, parlez à Virgile. Avancez, détruisez les fontaines et sauvegarder votre partie. Jugez l'âme de Frère Albéric et descendez avec la liane.

Descente vers les traitres

Attrapez la corde et avancez à droite en évitant le souffle de la statue. Eliminez ensuite les démons et utilisez votre grappin à droite, en évitant encore une fois le souffle de la statue. Sautez vers la corde et détruisez l'obstacle. Sautez

vers la liane et montez pour juger l'âme de Mordred puis détruisez les deux fontaines. Descendez avec la liane et utilisez votre grappin pour en atteindre une deuxième. Descendez sur la surface glacée et parlez à Virgile. Traversez le pont de glace en évitant de marcher sur les parties du sol qui tremblent. Détruisez ensuite les fontaines, jugez le Compte Ugolin et sauvegardez votre partie.

Lac Cocyte

Allez à droite, détruisez la structure métallique pour tomber jusqu'à Lucifer.

Boss : Lucifer
Ce combat final se déroule sur trois parties. Pour la première partie, restez au centre de la plate-forme et lancez vos Croix sacrées sur le boss.

Sautez ensuite avant que Lucifer ne frappe le sol pour éviter les ondes de choc. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour vous retrouver en face du monstre et frappez sa tête. Lancez ensuite des Croix sacrées sur son abdomen. Evitez les tornades lorsque le boss vous souffle dessus. Sautez encore pour éviter les ondes de choc suite aux frappes du boss. Répétez ces actions en essayant de prendre un minimum de coups jusqu'à l'arrivée de Lucifer sous sa vraie apparence.

Attaquez Lucifer avec votre faux et, quand ce dernier attaque, esquivez ses frappes et oubliez les parades qui ne fonctionnent presque pas. Evitez les projectiles du boss en esquivant au bon moment. Sautez pour éviter les ondes de choc provoquées par le boss et reprenez vos attaques.

Utilisez l'Armure divine pour attaquer Lucifer sans crainte et aussi pour régénérer votre santé. Tournez autour de votre ennemi pour l'attaquer sans être touché et esquivez chacun de ses assauts. Maintenez cette tactique jusqu'à la troisième phase.

Dans cette phase, le boss reste dans les airs. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour vous agripper au boss et l'attaquer dans les airs.

Evitez ses attaques quand vous êtes au sol et répétez l'opération jusqu'à ce que les plates-formes circulaires se mettent à planer. Utilisez alors votre faux comme grappin et accrochez vous sous la première plate-forme. Sautez ensuite d'une plate-forme à l'autre puis agrippez-vous à Lucifer. Exécutez les commandes qui s'affichent pour l'attaquer et le mettre à terre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez empêché la fuite de Lucifer et vous avez terminé le jeu mais l'histoire de Dante n'est pas encore finie.

RÉUSSIR LE MALEBOLGE 9 FACILEMENT

Dans ce défi, il vous sera demandé de rester 8 secondes en l'air. Plutôt que de tenter d'enchainer les combos, vous pouvez assez rapidement sonner un adversaire, le saisir, et choisir de le punir. Ensuite, il vous sera demandé d'appuyer rapidement et à répétition sur un bouton. Pendant ce temps, le personnage de Dante ne touche plus directement le sol, le chronomètre s'enclenche. Appuyez sur ce bouton afin que le monstre ne reprenne pas le dessus, mais pas trop vite pour le tuer en plus de 8 secondes. Le défi sera ainsi validé.

Dante's Inferno : Forêt Sombre

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Clear Path Not Lost (bronze)

Terminer le DLC sans vous perdre une seule fois.

Dark Forest (bronze)

Terminer le DLC dans n'importe quel niveau de difficulté.

LES TROIS STATUES

1ère étape : la statue de panthère

Aller à l'Est du rayon de la lune.

2ème étape : la statue de lion

Dans la première salle, aller à gauche. Dans les autres salles, faire pivoter la statue pour illuminer la porte en face du rayon lumineux déjà présent et y entrer.

3ème étape : la statue de louve

Mettre la grande statue amovible en face de la porte nord (celle située en face de l'arrivée). Attendre que le rayon lumineux aille sur la porte de gauche, se faufiler dedans (l'assassin sort puis vous aussi), revenir rapidement par la porte d'où vous êtes sorti.

Dark Awake

© Recom / Eolith

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES SKINS DE PERSONNAGES

Pour jouer avec la version arcade de Ramda et Sandra, maintenez la touche Select lorsque vous choisissez votre personnage.

INCARNER LES BOSS

A l'écran de sélection des personnages laissez votre curseur sur le choix aléatoire et maintenez le bouton Select enfoncé. Appuyez sur le bouton correspondant aux coups légers (A) pour jouer avec Manticore ou sur le bouton des coups moyens (B) pour jouer avec Thiele.

Dark Sector

© D3 Publisher / Digital Extremes 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BRUTAL

Terminez les 10 chapitres du jeu pour débloquer ce mode bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans ce jeu d'action assez similaire à un certain Gears of War, vous incarnez Hayzen Tenno, un agent envoyé en mission secrète dans une ville en ruine d'Europe de l'Est. Vos directives seront d'y enquêter au sujet d'un lourd secret datant de la Guerre Froide. Toutefois, la tournure des événements va s'accélérer lorsque vous vous retrouverez infecté par un virus vous conférant des capacités surhumaines. En effet, votre bras droit a pris une forme métallique et se retrouve lié sans cesse à une sorte de boomerang à trois lames appelé " glaive ". C'est grâce à cette arme dévastatrice que vous allez devoir progresser dans le jeu, accompagné bien sûr de tout un arsenal de guerre. Ainsi, nombreuses seront les munitions à récupérer sur le terrain pour ne jamais laisser votre arme à feu à sec, afin qu'elle s'accouple à merveille avec ce fameux glaive que vous apprendrez à maîtriser au fur et à mesure. Pensez également à récupérer un maximum d'argent et à trouver des mallettes d'amélioration tout au long de votre progression, car vous pourrez acheter, vendre ou même " tuner " votre armement au niveau des nombreux Marchés Noirs dispatchés à différents endroits. Un conseil : ne soyez pas trop dépensier en préférant plutôt économiser pour obtenir des armes plus puissantes plus tard, lorsque le besoin s'en fera réellement sentir...

Chapitre 1 - Prologue

Descendez les escaliers jusqu'à atteindre un muret. Franchissez-le à l'aide de la touche d'action, puis avancez jusqu'à la fenêtre ouverte, pour ensuite sauter à travers celle-ci et rejoindre le bureau. Détruisez la boîte en bois que vous apercevez sur le bureau situé sur votre droite en utilisant la touche d'action, puis vous obtenez quelques munitions. Tirez alors sur le cadenas de la porte pour continuer dans la salle suivante. Marchez le long de la passerelle, descendez les escaliers pour rejoindre l'étage du dessous, puis posez une charge explosive de C4 sur le pilier. Quittez ensuite le secteur en poussant les doubles portes du prochain couloir.

Traversez le couloir, descendez les escaliers, puis entrez dans les douches. Tournez à gauche au niveau de la boîte d'alimentation d'où proviennent des étincelles, pour voir un soldat éliminer un innocent. Tuez ce soldat, puis posez une autre charge explosive contre le mur de droite, pour ensuite continuer tout droit à travers le secteur. Occupez-vous des ennemis, en restant à couvert pour éviter leurs tirs. Récupérez les armes automatiques sur leur corps après les avoir tués, de manière à utiliser autre chose que votre pistolet. Au bout de ce secteur rempli d'ennemis, vous trouverez une porte verrouillée. Tirez sur le cadenas et continuez en avant dans cet endroit après avoir ramassé des munitions supplémentaires sur les corps.

Suite à la séquence, montez les escaliers pour pénétrer dans la prochaine salle, où vous allez rencontrer des ennemis supplémentaires. Cette fois, ils commenceront par vous envoyer des grenades que vous pourrez soit éviter, soit shooter en plein vol. Une fois les soldats tués, récoltez les munitions, puis montez les escaliers de gauche jusqu'à la passerelle. Courez le long de celle-ci en direction de la petite pièce pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Cassez la caisse située sur

la table pour récupérer quelques munitions de plus, puis courez dehors pour affronter l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère

Pour vaincre cet hélicoptère, vous devrez utiliser un lance-roquettes que vous pourrez trouver à deux endroits dans ce secteur. L'un sera situé derrière les caisses grises et l'autre dans le coin au fond à gauche par rapport à la porte franchie pour entrer dans cette cour (n'oubliez pas d'ouvrir le coffre d'à côté pour récupérer des roquettes). Premièrement, commencez par tuer les soldats qui se cachent derrière les caisses. Une fois ceci effectué, concentrez vos attaques sur l'hélicoptère en utilisant les roquettes, une fois que celui-ci est stabilisé. Après avoir reçu trois roquettes, l'hélicoptère explose, clôturant ainsi le premier chapitre.

Chapitre 2 - Contact

Vous prenez le contrôle de Hayden sur un petit quai et dans un sale état. Entrez alors dans le bâtiment situé un peu plus loin pour déclencher une séquence. Maintenant que vous avez obtenu le glaive, vous pourrez vous entraîner sur les soldats ennemis une fois de retour à l'extérieur. Tenez-vous à couvert sur la gauche, puis lorsque vous remarquerez que le glaive n'est pas très efficace à longue portée, vous tenterez de récupérer des armes ennemies. Toutefois, vous ne pourrez les conserver en mains qu'une vingtaine de secondes avant que celles-ci n'explosent. Rejoignez maintenant le bâtiment sur votre gauche et vous aurez encore à affronter quelques ennemis. Vous pouvez choisir l'option du combat rapproché pour vous en débarrasser, plutôt que d'envoyer le glaive. Tandis que vous trouverez un peu d'argent sur une des tables, sortez en empruntant les escaliers de derrière. Une fois en haut de ces derniers, vous trouverez une caisse de munitions et encore un peu d'argent. Dans la salle suivante, vous trouverez une autre caisse sur le balcon. Sortez alors par la porte située à côté des escaliers que vous aviez empruntés.

Vous aurez encore une flopée d'ennemis à affronter dans le prochain passage, et vous aurez un petit tutorial sur le système de vol d'objets. Sur l'échafaudage qui se trouve à votre droite, vous trouverez du C4 à récupérer avec cette nouvelle habilité pour faire bientôt exploser la porte de sortie bleue. De l'autre côté, vous trouverez encore 2000 roubles sur la table. Bien que vous apercevrez une boîte au bout de la pièce, vous ne pourrez l'atteindre car un trou dans le sol vous en empêche. Utilisez alors votre glaive pour l'ouvrir et récupérer ainsi une amélioration de cadence de tir. Dans la salle suivante, vous tomberez du plafond/le sol va s'écrouler. Éliminez alors l'ennemi qui va rentrer dans la pièce pour récupérer éventuellement son fusil à pompe et vous charger de l'ennemi situé au bout du couloir. Vous trouverez d'ailleurs au même endroit une table sur laquelle sera posé un peu d'argent, tandis que la prochaine pièce vous mènera à un grand entrepôt. Ici, quelques ennemis vous tireront dessus, donc descendez les escaliers et tenez-vous à couvert au mieux. Ne vous souciez pas de trouver un moyen pour les éliminer, car dans quelques secondes un monstre va apparaître et le fera pour vous.

Boss : Colosse

Tandis que ce monstre attaque les soldats environnants, vous pourrez l'attaquer à distance avec votre glaive ou les armes récupérées sur les cadavres. Une fois que tous les soldats ont été tués, Colosse vous attaquera de deux manières : il vous foncera dessus et vous pourrez l'éviter par une roulade ou en plongeant sur le côté, ou bien il vous enverra des objets à esquiver de la même manière. Après avoir évité ses attaques, continuez de toucher le monstre avec votre glaive ou des armes à feu, jusqu'à ce qu'il se retire à côté d'un bâtiment à proximité. Dirigez-vous maintenant vers le pont-levis. Envoyez votre glaive en face de vous pour toucher l'interrupteur rouge et abaisser le pont. Les prochaines portes vous mènent alors à un bâtiment, où vous devrez tirer sur le cadenas au sol pour emprunter ce passage et clôturer ainsi le chapitre.

Chapitre 3 - Réclamation

Brisez la caisse sur votre droite pour récupérer des munitions, tandis que vous trouverez un peu d'argent à côté de celle-ci. Continuez en avant jusqu'à vous retrouver dehors, puis dirigez-vous vers le camp ennemi sur votre gauche. Utilisez les caisses de métal pour vous protéger, puis ratissez le secteur avant de continuer. Vous allez bientôt acquérir une nouvelle capacité consistant à infliger quatre fois plus de dommages, après avoir relâché le bouton lorsque le viseur

sera devenu jaune. Il s'agit du " lancer de puissance ". Utilisez ceci sur la porte verrouillée afin de pouvoir la franchir. Sachez que dorénavant, vous pourrez tout au long du jeu utiliser cette capacité pour détruire chaque cadenas de ce type et ouvrir des caisses verrouillées. De l'autre côté de cette porte, avancez jusqu'à la tente la plus proche pour récupérer une amélioration de visée sur la table. Continuez d'avancer le long de ce chemin pavé, détruisez un autre cadenas sur la prochaine porte et vous devrez affronter quelques soldats.

Progressez tout droit dans ce secteur tout en vous tenant à couvert, puis éliminez l'homme qui se tient derrière la mitrailleuse vous faisant face avec votre glaive lorsque vous vous trouverez à portée. À gauche de l'emplacement de l'arme, vous trouverez une trappe cadenassée au sol. Ouvrez-la pour continuer dans le prochain secteur. Continuez le long du tunnel jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une petite pièce, face à une porte électrifiée. Vous allez alors obtenir la capacité nommée " piège d'énergie ", vous permettant d'imprégner votre glaive un court instant d'éléments comme le feu, l'électricité ou la glace. Envoyez votre glaive vers la boîte d'alimentation laissant émaner de l'électricité pour en imbiber votre arme. Revenez maintenant vers la porte verrouillée pour envoyer le glaive électrisé sur le cadenas de cette porte.

Continuez le long de la passerelle, entrez dans la pièce au bout du couloir et récupérez l'argent sur la table. Vous allez alors faire face à des zombies sur lesquels il sera préférable d'utiliser le glaive plutôt que des armes à feu, envers lesquelles ils se montrent plus résistants. Vous pouvez également charger votre glaive d'électricité grâce à la boîte située dans cette pièce, et vous tuerez en un seul coup. Continuez le long du couloir et détruisez un autre cadenas électrique en utilisant votre glaive électrifié, puis une fois derrière la porte, vous pourrez descendre une échelle pour vous retrouver face à d'autres zombies. Vous devrez combattre jusqu'à ce qu'ils détruisent les doubles portes sur la gauche, ce qui vous ouvrira le passage vers l'ascenseur. Utilisez ensuite votre lancer de puissance sur la porte verrouillée de l'ascenseur pour entrer dans ce dernier et rejoindre les hauteurs. Vous allez bientôt recevoir une nouvelle habilité intéressante : " after-touch ". Ceci vous permet de contrôler le glaive après qu'il ait été lancé, et cela vous sera très utile dans ce qui va suivre.

La meilleure chose à faire sera de rester en hauteur après avoir quitté l'ascenseur. Utilisez votre nouvelle capacité pour contrôler votre glaive durant son envol et découper les soldats qui se tiennent à couvert au-dessous de vous. Vous pouvez également utiliser votre glaive pour attraper l'une des mitrailleuses des ennemis, vous permettant d'attaquer plus efficacement à distance. Un ennemi équipé d'un bouclier va bientôt vous rejoindre en haut des escaliers, par la droite. Les armes à feu seront inefficaces contre lui. Évitez ses attaques en roulant sur les côtés s'il se rapproche trop de vous. Gardez un peu de distance, puis utilisez le glaive pour lui ôter son bouclier un moment, vous laissant l'opportunité de lui tirer dessus. Vous aurez également la possibilité de le toucher dans le dos tandis qu'il tient son bouclier, en utilisant la capacité de l'after-touch il vous faut le toucher deux fois pour qu'il meure. Débarrassez-vous des ennemis restants, puis descendez les escaliers pour finir de nettoyer le secteur. Une fois ceci fait, vous trouverez au bas de la petite entrée de gauche une amélioration d'armes : " agrandisseur de chargeur " (dans le coin de la salle). Remontez, rejoignez le coin droit du fond, et vous verrez une porte derrière une clôture. Envoyez le glaive de l'autre côté de la clôture (par-dessus) et dirigez-le pour qu'il touche la lumière rouge. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte grillagée, puis une séquence se déclenchera une fois dans la prochaine pièce. Descendez ensuite à l'échelle et franchissez la porte...

Chapitre 4 - Des insectes vers une flamme

Utilisez votre lancer de puissance sur la porte verrouillée qui vous fait face et avancez jusqu'à la cour. Récupérez l'argent sur la table située sur votre gauche, puis dans la valise posée au bas des escaliers. Progressez dans la ruelle et utilisez l'écoutille au sol pour entrer au Marché Noir. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez le long du couloir, puis jetez-vous dans la cour pour engager un combat avec des soldats ennemis. Utilisez le lancer de puissance sur le véhicule de gauche pour le faire exploser et imprégnez votre glaive de feu. En utilisant ensuite ce dernier avec l'afer-touch, vous nettoierez le secteur en un rien de temps. Montez les escaliers et avancez jusqu'à la porte située sur la gauche, au symbole rouge et aux deux cônes placés devant elle. Vous trouverez à proximité de celle-ci l'amélioration Perforation. Continuez ensuite en franchissant les doubles portes en bois pour rejoindre la prochaine section.

Récupérez l'argent sur la table qui vous fait face, entrez dans le couloir et envoyez votre glaive avec le lancer de puissance pour déverrouiller la porte et pénétrer dans une autre cour. Éliminez les zombies pour nettoyer totalement le secteur. Vous pourrez trouver une amélioration sur la droite de la porte couverte d'une substance noire : " temps de

rechargement ". Allez maintenant tourner la valve au centre de la cour. Rendez-vous ensuite dans la pièce contenant la boîte électrique, non loin d'ici, afin de charger votre glaive en électricité. Envoyez votre glaive au sommet du monument pour l'imprégner de feu, puis lancez-le enfin sur la porte recouverte de cette substance noire afin de la dissoudre. Ouvrez la porte, montez les escaliers. Récupérez l'argent sur les bureaux de la salle de classe, puis avancez le long de ce deuxième étage jusqu'à ce que vous franchissiez les doubles portes après les avoir déverrouillées. Vous allez alors vous retrouver face à une autre porte recouverte de cette substance noire. Envoyez votre glaive au sommet du monument de la cour pour l'enflammer, puis lancez-le vers cette porte, de manière à pouvoir rejoindre l'ascenseur vous menant à l'étage supérieur. Répétez cette manoeuvre une fois encore sur la prochaine substance noire en prenant garde aux quelques infectés, puis vous vous retrouverez face à une porte à franchir, déclenchant ainsi une séquence.

Tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers, jusqu'à ce que le Colosse se montre et tue tous les soldats. Lorsqu'il se retire, récupérez l'amélioration de cadence de tir derrière la tente verte où les soldats ont été tués, tandis que vous trouverez un peu d'argent dans celle-ci. Vous trouverez dans cette ruelle une nouvelle écoutille vous menant au Marché Noir si nécessaire, puis devrez continuer en avant, jusqu'à rejoindre une nouvelle cour remplie d'ennemis. Ne laissez aucun survivant. À droite de là où vous êtes entré, derrière un tas de caisses, se trouve l'amélioration " pouvoir vulnérant ". Continuez en montant les escaliers de cette cour, éliminez les soldats supplémentaires, puis poursuivez votre avancée vers le prochain secteur, où vous devrez combattre un Jackal après une nouvelle série d'escaliers. Pour l'affronter, mieux vaut aller récupérer le lance-roquettes posé sur la pile de caisses, en haut des escaliers. Reste maintenant à trouver des roquettes... Celles-ci seront réparties tout autour du secteur, sur les caisses ou sur les bancs (d'ailleurs des roquettes se trouvent également au niveau du lance-roquettes). Vous aurez besoin de toucher cinq fois le Jackal en pleine face pour le détruire. Le meilleur moyen de réussir vos tirs sera de courir de caisse en caisse pour que le Jackal ait du mal à vous localiser. Du moment qu'il ne vous fait pas face, ses attaques ne vous toucheront pas. C'est durant le temps qu'il prendra pour vous repérer que vous aurez l'opportunité de lui envoyer une roquette en pleine figure, en allant illico vous tenir à couvert pour recharger.

Une fois le monstre éliminé, utilisez les flammes qui émanent de sa carcasse pour en imprégner votre glaive et faire fondre la substance noire sur la porte. Franchissez alors celle-ci pour rejoindre le manoir. Montez les escaliers, ouvrez la porte de gauche et positionnez-vous de l'autre côté de la boîte électrique, juste assez loin pour pouvoir envoyer votre glaive sur celle-ci, afin d'envoyer finalement une charge d'électricité sur le gaz qui s'échappe plus bas dans l'autre pièce. Vous pourrez alors utiliser le feu apparu pour faire fondre la substance noire cachant un escalier. Une fois en haut de celui-ci, vous trouverez une autre pièce avec cette même substance noire au bout. Allez récupérer du feu pour la dissoudre également.
Vous atteindrez le grenier, où se déclenchera une séquence...

Lorsque vous vous réveillerez, vous vous retrouverez dans une cour. Marchez le long de la ruelle, combattez quelques ennemis, puis entrez dans le Marché Noir si vous le souhaitez. En sortant, continuez vers les murs de sacs de sable derrière lesquels se trouvent quelques soldats à éliminer (après avoir éliminé quelques zombies). Continuez sur le pont, combattez les infectés qui accourent à tour de rôle jusqu'à ce que leurs assauts cessent et rejoignez le tunnel à la base du pont. Utilisez le lancer de puissance sur le verrou de la porte et franchissez-la pour rejoindre le cimetière (juste avant d'ouvrir la porte, vous trouverez l'amélioration " munitions enferon " dans le bâtiment en ruine au centre). Avancez jusqu'à la soupape et tournez-la pour activer les émanations de feu au niveau du monument de pierre. Servez-vous-en pour dissoudre la masse noire qui bloque la porte, puis continuez à travers celle-ci pour combattre quelques zombies de plus.

Vous trouverez un peu d'argent et des munitions dans la deuxième partie du cimetière. Descendez alors les escaliers sur votre gauche, puis avancez dans cet étroit tournant jusqu'à mi-parcours. Remontez les escaliers pour entrer dans une pièce circulaire éclairée. Récupérez les 3000 roubles au centre, puis préparez-vous à affronter une horde d'infectés arrivant des deux côtés. Avancez ensuite face à la valve, puis tournez-la pour déclencher les émanations de flammes de la statue, en récupérant également l'amélioration " temps de rechargement " à gauche de la valve. Enflammez votre glaive, puis il vous faudra alors revenir en sens inverse pour allumer la torche en sortant de cette pièce éclairée. Utilisez la flamme de celle-ci pour revenir rapidement au cimetière et allumer une autre torche sur la gauche (attention aux zombies). Utilisez ensuite ces flammes pour dissoudre la masse noire cachant un passage sur la gauche. Descendez le long des escaliers à travers un autre tournant étroit pour finalement trouver la prochaine torche à enflammer (sur la droite en hauteur, à mi-parcours). Servez-vous de ce feu pour finalement dissoudre la masse noire qui recouvre la porte au bout du tournant. Montez les escaliers jusqu'à la cour de droite et observez la séquence. Avancez ensuite dans cette cour pour entrer dans le Marché Noir du coin si vous le souhaitez, puis pénétrez enfin dans l'église (après avoir dissous la masse noire). Vous allez y combattre le Colosse pour la dernière fois.

Boss : Colosse

La plupart du temps, ce monstre restera au plafond. Il vous enverra des pierres que vous pourrez éviter facilement ou même détruire en plein vol en les touchant avec votre glaive. Vous trouverez dans la pièce un appareil électrique, au-dessus de l'autel, qui vous permettra d'imprégner votre glaive d'électricité, afin d'infliger davantage de dommages à ce boss. Toutefois, l'attaque la plus efficace résidera dans le fait d'utiliser le feu, en enflammant le glaive grâce aux flammes du coin. En touchant ensuite le monstre, il tombera au sol, puis vous pourrez lui foncer dessus avant d'appuyer sur le bouton indiqué à l'écran (lorsqu'il deviendra rougeâtre), ceci dans le but de lui infliger de gros dégâts. De temps en temps, plutôt que de remonter au plafond, le Colosse chargera droit sur vous. Esquivez sur la droite et la gauche, tout comme lorsqu'il vous enverra d'autres rochers. Restez à proximité des flammes, continuez à l'enflammer, puis utilisez le lancer de puissance lorsque cela est possible. Après l'avoir éliminé, vous gagnez l'habilité du BouclierImpulsion.

Récupérez l'argent situé derrière le podium de l'église, ouvrez la trappe sur le sol, et entrez dans le prochain secteur. Utilisez votre bouclier pour éviter les missiles provenant de la tourelle, ceci afin de récupérer l'argent sur la table. Continuez d'avancer en utilisant votre bouclier, puis entrez dans le couloir situé après la tourelle. Franchissez la porte et avancez pour bientôt déclencher une séquence. Suite à celle-ci, vous aurez 55 secondes pour quitter les lieux. Quelques zombies tenteront de vous arrêter, tandis qu'il vous faudra sortir de cette pièce et rejoindre la salle voisine de droite, où vous pourrez récupérer l'amélioration " emplacements d'amélioration ". Sortez de cette pièce, prenez la porte sur votre droite par laquelle arrivent les zombies, filez au bout à gauche de la salle, puis pénétrez dans la petite bouche d'aération maintenant ouverte sur votre droite. Hâtez-vous de rejoindre le bout de celle-ci pour clôturer le chapitre.

Chapitre 5 - Le cargo

Avancez vers la caisse de métal et récupérez l'amélioration " agrandisseur de chargeur " avant de rejoindre le Marché Noir situé sous l'écoutille. Imprégnez votre glaive d'électricité au niveau du générateur, puis envoyez-le sur la porte verrouillée électriquement, afin de continuer dans la prochaine section pour observer une petite séquence... Vous devrez combattre une fois de plus un Jackal. Rejoignez la cour, puis tenez-vous à couvert derrière les caisses. Utilisez la capacité du lancer de puissance sur le véhicule à proximité afin de l'enflammer, ceci dans le but d'imprégner votre glaive de flammes et de l'envoyer sur la substance noire située de l'autre côté du secteur. Ceci va révéler une boîte électrique, vous permettant de charger votre glaive d'électricité en l'envoyant dans le conduit. Lancez ensuite votre glaive électrifié sur le Jackal. Cela va alors l'assommer quelques secondes, vous laissant assez de temps pour vous retrouver derrière lui et tuer le pilote. Pénétrez ensuite dans le Jackal en appuyant sur le bouton indiqué à l'écran, ce qui sera bien plus pratique pour progresser à travers le niveau...

Maintenant que vous pilotez le Jackal, une large porte va s'ouvrir, derrière laquelle se trouve une horde d'ennemis. Occupez-vous-en avec les armes dévastatrices de votre machine, en sachant que seules les roquettes peuvent vous blesser réellement. Occupez-vous donc d'abord en priorité de ceux qui vous les envoient. Après avoir atteint le bout du parcours, vous serez dans l'obligation de quitter votre machine pour ensuite monter les escaliers de métal et entrer dans l'entrepôt. Récupérez alors les 3000 roubles qui se trouvent sur l'étagère située en face de vous en entrant, puis franchissez les doubles portes pour rejoindre la prochaine section. Courez alors le long des rails jusqu'à ce que vous atteigniez une cour pleine d'ennemis. Heureusement pour vous, vous avez gagné une nouvelle habilité pour votre glaive : " Impulsion d'énergie ". Enflammez alors votre glaive grâce au véhicule qui se trouve au milieu de la cour, puis envoyez-le sur les soldats, pour ensuite utiliser l'impulsion d'énergie, ce qui créera une puissante explosion éliminant toute personne se trouvant à proximité du glaive. Rejoignez maintenant le bâtiment situé au fond à droite.

Une fois à l'intérieur, vous aurez à vous occuper de nettoyer la pièce, puis de monter les escaliers. Franchissez le couloir pour rejoindre le prochain secteur de l'entrepôt, à deux étages. Une entrée vers le Marché Noir sera située au milieu de l'étage du bas. Une fois dehors, une séquence se déclenchera. Vous vous retrouverez alors sur un cargo, puis il vous faudra avancer vers le soldat situé sur le balcon. Tuez-le et emparez-vous de son arme pour sniper un maximum de soldats avant de ne plus pouvoir l'utiliser. Après les avoir tous éliminés, préparez-vous à combattre un nouvel hélicoptère. Sachez que vous trouverez un lance-roquettes au milieu du cargo, ainsi qu'une caisse remplie de roquettes. Après l'avoir touché trois fois, l'hélicoptère va se crasher dans le pont et créer un trou dans lequel vous aurez à sauter, après être revenu récupérer toutefois l'amélioration " double tir " au coin du pont (à l'opposé du trou). Avancez ensuite vers une salle contenant des cages, puis l'une d'elles va s'ouvrir lorsque vous approcherez. Utilisez le bouton rouge

pour ouvrir la porte menant au prochain secteur. Récupérez l'amélioration " puissance de feu " située sur la gauche de cette nouvelle salle de cages, pour continuer d'avancer et déclencher une séquence.

Vous disposez maintenant de 10 minutes pour évacuer le cargo avant qu'il ne coule. Vous trouverez une échelle à la droite de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Une fois en haut de celle-ci, suivez le couloir pour atteindre une pièce inondée, repérez sur la gauche un chemin de caisses que vous pouvez utiliser pour atteindre l'autre côté (s'il manque des caisses au milieu, allez faire sauter le baril sur le côté adjacent de la pièce, afin de les faire venir à cet endroit). Ne perdez pas votre temps à combattre les ennemis étant donné que le temps est compté... Vous vous trouverez face à une porte verrouillée, mais une boîte électrique se trouve de l'autre côté de la pièce. En électrisant votre glaive, puis en l'envoyant contre cette porte, vous pourrez la franchir. La pièce suivante contient également une porte verrouillée. Bien que la boîte électrique se trouve à proximité, vous aurez à manoeuvrer le glaive à travers la fente de la clôture d'en face. La troisième pièce vous donnera un peu plus de difficultés, étant donné que vous aurez deux clôtures à franchir afin d'atteindre la boîte électrifiée. Pour ce faire, commencez par guider le glaive en hauteur, vers le bas, puis à nouveau en hauteur pour qu'il touche les étincelles.
Il vous faudra ensuite l'envoyer rapidement de l'autre côté de l'eau, vers la porte verrouillée. Il ne vous reste plus qu'à courir vers la prochaine porte en montant les escaliers, avant que le temps ne soit écoulé et sans prêter attention aux ennemis qui tentent de vous arrêter.

Chapitre 6 - L'appât

Rejoignez le Marché Noir au niveau de l'écoutille pour vous refaire un petit arsenal, en vous équipant de préférence d'un bon fusil à pompe. En sortant, continuez d'avancer pour faire connaissance avec un nouveau type d'ennemi. Il s'agit de zombies capables de vous toucher à longue distance en vous envoyant des sortes de fléchettes d'énergie, que vous pourrez toutefois bloquer avec votre bouclier. Il est plus facile de les tuer lorsqu'ils se rapprochent afin de leur faire goûter à votre fusil à pompe ou à votre lancer de puissance. Vous trouverez une amélioration de précision dans la tente verte à proximité, puis pourrez utiliser la mitrailleuse située juste à côté pour éliminer vos opposants. Après avoir nettoyé le secteur, les portes du bâtiment du coin vont s'ouvrir. Montez alors les escaliers et franchissez les portes.

Avancez dans ce bâtiment jusqu'à vous retrouver dans une pièce contenant une porte recouverte de cette substance noire, mais également avec un large trou sur votre gauche, au sol. Envoyez votre glaive sur l'un des tuyaux contenant une fissure, puis une plus grande quantité d'eau va en jaillir. Ceci va enflammer le générateur et vous pourrez y envoyer votre glaive. Lancez ensuite le tout sur la masse noire qui recouvre la porte, pour la franchir et continuer tout droit à travers le secteur. Éliminez d'autres ennemis et vous vous retrouverez dans un couloir rempli de tableaux. Ouvrez la porte au bout pour entrer dans la salle d'exposition. Combattez alors d'autres ennemis en récupérant l'argent sur le banc qui vous fait face, puis continuez dehors dans la cour en vous frayant un chemin jusqu'au prochain bâtiment. Une fois dans le hall principal de ce dernier, montez les escaliers, récupérez l'amélioration " pouvoir vulnérant " sur le côté droit et vous ferez face à un mini boss.

Il s'agit d'un soldat vêtu d'une lourde armure. Étant donné la lenteur de ses mouvements, profitez-en pour vous retrouver derrière lui en évitant ainsi ses attaques et occupez-vous de détruire les deux générateurs situés sur ses épaules. Une fois ceci effectué, attaquez-le jusqu'à ce qu'il prenne une couleur rouge, vous indiquant que vous pouvez rapidement courir vers lui et exécuter votre finish. Utilisez ensuite son cadavre pour imprégner votre glaive d'électricité, puis envoyez-le sur le panneau de contrôle de l'ascenseur situé dans l'arrière-salle du fond à gauche, ce qui activera ainsi ce dernier. Vous n'avez plus qu'à pénétrer à l'intérieur pour clôturer le chapitre.

Chapitre 7 - Evolution industrielle

Avancez droit devant jusqu'à l'écoutille vous permettant d'aller faire quelques emplettes. Continuez vers la cour, et éliminez les ennemis qui se dresseront devant vous. Franchissez la gare de trains pour bientôt entrer dans l'entrepôt. Mais avant, vous devrez envoyer votre glaive au niveau du gros cylindre gelé sur le dernier wagon. Vous allez ainsi récupérer un glaive glacé. Envoyez alors celui-ci contre la masse noire qui cache un passage dans le secteur d'à côté. Après l'avoir franchi, occupez-vous de ces zombies un peu plus résistants bien que plus lents, en vous tenant à distance et en leur tirant dessus jusqu'à leur dernier souffle. Vous pourrez ensuite récupérer l'amélioration " puissance de feu "

située sur le wagon, à droite. Continuez à travers la gare de trains pour rencontrer un nouveau type d'ennemi. Ils sont rapides, et peuvent se rendre invisibles durant un petit instant. Continuez le long du chemin imposé, puis récupérez le " pouvoir vulnérant " situé au sol, entre les wagons. Franchissez les couloirs jusqu'à atteindre l'autre côté.

Entrez alors dans les bâtiments suivants, puis vous combattrez des soldats rejoints bientôt par un de ces soldats d'élite que vous aviez combattus précédemment. Contournez-le pour le frapper dans le dos d'un bon coup de glaive et il n'y survivra pas. Récupérez ensuite l'électricité provenant de son corps, pour envoyer votre glaive de l'autre côté de la clôture et toucher l'interrupteur, après l'avoir manœuvré via l'after-touch. Ceci va ouvrir la clôture et vous permettre de continuer dans le tunnel, le long des rails. Vous pourrez utiliser un des barils glacés répartis dans le secteur pour geler votre glaive (en l'envoyant juste au-dessus et non sur le baril lui-même). Récupérez également l'amélioration " perforation " dans le petit train de droite. Continuez dans le tunnel, poussez le wagonnet qui bloque le passage, puis avancez le long de la passerelle vers le bureau, avant de rejoindre le Marché Noir du coin. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez dans le tunnel. Combattez ensuite des vagues d'ennemis et continuez le long du chemin linéaire dans le tunnel jusqu'à atteindre un autre wagonnet. Poussez-le pour avancer davantage, tout en combattant les zombies et autres soldats. Sautez par-dessus les deux barrières une fois au bout et marchez jusqu'à la tourelle. Servez-vous-en d'ailleurs contre la horde d'ennemis jusqu'à la sauvegarde automatique, vous signalant que le secteur est sécurisé, et que vous pouvez atteindre l'autre bout du tunnel. Récupérez ainsi l'amélioration " agrandisseur de chargeur " près des gravats marquant la fin du tunnel. Montez les escaliers, puis ouvrez la double porte en bois de cet entrepôt abandonné.

Tournez alors la valve circulaire de droite pour faire tomber l'eau du plafond, ce qui vous permettra ensuite de la geler en ayant préalablement recouvert votre glaive de glace au niveau du cylindre. Lancez donc votre glaive surgelé au niveau des chutes d'eau pour créer des piliers glacés. Utilisez ces piliers pour vous tenir à couvert des soldats et d'un nouveau soldat d'élite. Le passage sera bloqué par le feu au bout de ce secteur. Refroidissez alors votre glaive, puis lancez-le sur le feu. Ceci va dissiper les flammes et vous permettre de continuer plus profondément dans le tunnel.

Montez maintenant les escaliers et passez la salle des machines. Vous allez arriver dans un secteur inondé qui sera infranchissable à moins que vous ne glaciez l'eau. Utilisez donc le pilier de glace qui se trouve à proximité pour geler votre arme, puis jetez-la sur l'eau encore liquide. Déplacez-vous maintenant sur ce lac de glace, puis montez sur le rebord pour ensuite franchir la porte menant au prochain secteur. Descendez les escaliers pour atteindre le prochain tunnel. Avancez tout en éliminant les ennemis du coin jusqu'à gagner le haut des escaliers qui vous mènent à l'extérieur, sous la pluie. Récupérez l'amélioration " Double tir " située sous un des camions, puis entrez ensuite dans l'usine en franchissant les escaliers. Des zombies vous attendent évidemment à l'intérieur, tandis qu'il vous faudra continuer votre progression à travers le bâtiment. Lorsque vous atteignez le secteur contenant les générateurs glacés, regardez vers la porte sur votre gauche à la même hauteur pour apercevoir un " pouvoir vulnérant " à attraper avec le glaive.

Descendez maintenant les escaliers puis combattez vos ennemis parmi les générateurs gelés. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine série d'escaliers, pour entrer dans un entrepôt. Une soupape vous fera face. Tournez-la, profitez-en pour glacer votre glaive au niveau du générateur refroidi à proximité, puis jetez-le vers les différents flots d'eau pour créer des piliers qui vous serviront de couverture contre les ennemis.
Continuez d'avancer, descendez les escaliers dans le couloir recouvert de la substance noire, puis rendez-vous au Marché Noir. Continuez dans le tunnel jusqu'à déclencher une séquence. Après celle-ci, il vous faudra combattre le boss Stalker.

Boss : Stalker

Etant donné qu'il sera invisible la plupart du temps, prêtez attention aux éclaboussures dans l'eau pour le repérer. Sur les deux côtés du secteur vous apercevez des petits barils glacés. Vous les utiliserez pour combattre ce boss. Ce dernier vous foncera dessus le plus souvent, mais il pourra vous attaquer à distance en vous envoyant une de ses fléchettes. Attention car celles-ci peuvent vous tuer en une seule fois. Utilisez donc votre bouclier à bon escient pour les lui renvoyer. Vous trouverez le long d'un mur un secteur sec avec une porte. Si vous vous tenez près de celle-ci, le boss n'ira pas vous charger. Il courra à la place le long du secteur et utilisera ses attaques à distance, mais celles-ci ne vous toucheront pas. Lancez votre glaive sur un des barils glacés pour obtenir un glaive gelé. Jetez-le ensuite sur les éclaboussures que vous apercevez, afin de glacer temporairement ce monstre. Attaquez-le alors durant ce laps de temps. Continuez d'employer cette méthode pour lui infliger des dommages, puis lorsqu'il tournera au rouge, approchez-vous de lui pour exécuter votre attaque finish et clore le combat. Notez que si vous possédez le fusil à pompe, une

méthode plus " bourrine " vous permettra d'en finir rapidement, en esquivant ses charges sur le côté et en tirant un maximum de cartouches sur ce monstre durant le temps où il est visible.

Après avoir obtenu automatiquement la capacité de devenir invisible, rejoignez la sortie en utilisant ce pouvoir, une longue séquence va alors se déclencher après avoir franchi les doubles portes...

Chapitre 8 - Contre nature

Il va vous falloir sortir de cette salle pour rejoindre le hall principal de l'hôpital, tout en combattant les infectés. Après leur avoir tous réglé leur compte, franchissez la porte pour vous retrouver dans une salle de projection. Traversez-la pour entrer dans un autre couloir et pénétrer dans une pièce avec des sortes de machines à laver. Vous pourrez trouver au coin gauche de cette pièce une amélioration de précision, tandis qu'il vous faudra continuer à combattre les zombies dans le couloir pour bientôt atteindre les douches. Continuez votre progression en vous battant à travers les couloirs, jusqu'à gagner une porte fermée, derrière laquelle vous atteindrez une large pièce.

Vous vous retrouvez au deuxième étage et aurez à vous occuper de quelques zombies. Une mitrailleuse sera placée non loin d'ici, mais prenez garde que personne ne vous attaque par derrière ou sur les côtés lorsque vous l'utilisez. Elle vous donnera l'avantage d'éliminer les ennemis de l'étage du bas plus facilement. Descendez ensuite les escaliers, éliminez les ennemis restants, puis faites face à la porte avec la lumière rouge au-dessus d'elle. Elle est verrouillée électriquement. Rendez-vous alors sur la gauche pour lancer votre glaive à travers cette fenêtre et le diriger vers la droite, via l'after-touch. Touchez la boîte électrique, puis allez enfin déverrouiller la porte sur la droite. Activez votre bouclier ou rendez-vous invisible pour vous préparer aux attaques d'une tourelle, puis allez rejoindre l'ascenseur sur la gauche, qui vous mènera à l'étage du dessous.

En sortant de l'ascenseur, vous allez atteindre une pièce remplie de lasers. Utilisez votre capacité d'invisibilité pour les franchir sans dégâts, puis préparez-vous à affronter les ennemis dans la salle suivante. Vous allez ensuite traverser une autre pièce de lasers, à éviter de la même manière, ou bien en roulant au-dessous. Vous trouverez l'amélioration " puissance de feu " sur l'une des tables de chirurgie. Quittez le secteur en descendant les escaliers et vous déclencherez une séquence. Suite à celle-ci, votre armure s'est vue modifiée et vous aurez à traverser les salles en combattant zombies et soldats, tout en prenant garde aux quelques tourelles. Vous trouverez une pièce sur la droite après la barricade de sacs de sable, où vous pourrez avoir l'amélioration "munitions d'enferon ". Sortez ensuite de cette pièce pour revenir dans la précédente et aller prendre l'ascenseur du fond, clôturant ainsi le chapitre.

Chapitre 9 - Gardien du seuil

Sortez de l'ascenseur, traversez le couloir, puis sautez dans la cour. Récupérez les 5000 roubles près des sacs jaunes avant de rejoindre le Marché Noir et vous refaire éventuellement un petit arsenal. En sortant, utilisez le lancer de puissance sur la porte verrouillée pour continuer dans la cour. Tenez-vous alors à couvert derrière un des pots de fleurs et combattez les soldats. Occupez-vous également de ceux qui se trouvent sur la passerelle au-dessus de vous, puis utilisez l'after-touch de chaque côté de la cour pour n'oublier aucun ennemi. Montez ensuite la pente en bois située sur le côté gauche de la cour pour entrer dans le prochain secteur. Occupez-vous du comité d'accueil avant de continuer un peu plus loin, dans l'usine, où vous aurez à combattre un soldat d'élite. N'oubliez pas de le vaincre en vous occupant en premier lieu de détruire les générateurs sur ses épaules. Pour rejoindre le prochain secteur, il vous faut imprégner votre glaive d'électricité à partir du cadavre du soldat, pour ensuite le jeter sur l'interrupteur de la porte. Avant de la franchir, récupérez la mitrailleuse de ce soldat d'élite pour l'amener avec vous à l'extérieur. Elle vous sera d'une grande utilité pour vous occuper des ennemis qui vous tireront dessus, en sachant que vous possédez des munitions illimitées et sept roquettes. Attention toutefois au poids de cette arme qui rendra vos déplacements plus lents. Peu après, un hélicoptère va apparaître et des soldats viendront vous attaquer par les flancs. Occupez-vous d'eux dans un premier temps, pour ensuite franchir la clôture détruite par l'hélicoptère et suivre le chemin vers l'autre côté du ravin.

Après avoir éliminé les soldats, suivez le chemin jusqu'à une grande porte, vous menant à la prochaine section. Occupez-vous des zombies sur le pont, déverrouillez la porte avec un lancer de puissance, puis entrez dans le Marché Noir du coin, surtout si vous n'êtes pas encore équipé d'un bon fusil à pompe. Poursuivez vers l'usine jusqu'à ce qu'un nouveau soldat d'élite se montre et détruise le pont. Vous vous retrouvez finalement avec deux soldats d'élite à éliminer,

accompagnés de quelques moucherons. Voilà pourquoi le fusil à pompe se révèle nécessaire, vous permettant entre autres de faire exploser les épaules des soldats d'élite plus facilement. N'oubliez pas que vous pouvez ramasser la mitrailleuse sur le cadavre d'un soldat d'élite pour vous occuper plus facilement du deuxième et des autres restants. Suivez la route jusqu'à l'opposé du canal, en continuant de vous frayer un chemin à travers les soldats. Imprégnez votre glaive de feu au niveau des flammes qui émanent du sol pour faire disparaître la masse noire qui cache une échelle. Une fois en haut de celle-ci, rejoignez le bout du canal et franchissez la porte en acier. Continuez ensuite à travers la cour, puis dans l'allée pour combattre bientôt un Nemesis.

Boss : Nemesis

Dès que le combat commence, il va vous charger. Soyez donc prêt à éviter cette attaque dès que vous prenez le contrôle de votre personnage. Ses coups au corps-à-corps sont très puissants et peuvent vous tuer en un coup. Votre bouclier étant malheureusement inefficace contre ceci, vous n'aurez d'autre choix que d'éviter en plongeant sur le côté ou en vous tenant à distance. Rendez-vous invisible pour éviter également d'être touché et pour tenter de passer dans son dos. Après un certain temps, il va libérer des étincelles pour tenter ensuite de vous toucher avec son arme électrifiée. Commencez à éviter dès que vous le voyez créer de l'électricité. Suite à cette attaque, il laissera son arme sur le sol, ou bien parfois dans le mur. Ce sera l'opportunité pour vous d'y envoyer votre glaive afin de l'électrifier à son tour. Lancez-lui alors votre arme pour l'assommer un instant et approchez-vous de lui (une fois qu'il a pris une couleur rougeâtre, après avoir reçu suffisamment de dommages) pour ensuite appuyer sur le bouton déclenchant votre finish. Il vous faudra effectuer ceci cinq fois pour espérer le vaincre. Bon courage, car la tâche s'avérera difficile, d'autant plus que notre héros aura la fâcheuse tendance à se mettre à couvert plutôt qu'à rouler sur les côtés, lorsqu'il sera trop près des deux piliers...

Suite à la séquence, vous allez avoir à nouveau l'opportunité de vous retrouver à l'intérieur d'un Jackal. Servez-vous-en pour détruire les portes en acier qui se trouvent juste devant vous, puis avancez à travers le canyon en vous occupant des soldats, et en priorité de ceux possédant des roquettes, positionnés sur la falaise. Continuez jusqu'au bout du canyon après avoir détruit une autre porte, jusqu'à atteindre une porte gigantesque. Sortez alors du Jackal, avancez vers cette porte, puis sautez plus bas vers le chemin pour mettre un terme au chapitre.

Chapitre 10 - Dark Sector

Une fois la séquence terminée, tenez-vous à couvert derrière les caisses, puis tuez tous les soldats positionnés dans ce secteur avant de continuer dans le tunnel. À l'intérieur, vous allez trouver une échelle à droite de l'entrée. Au sommet de celle-ci se trouvera un panneau de contrôle pour la porte. Continuez ensuite le long du tunnel et vous vous ferez bientôt assaillir par une flopée de zombies. Pensez donc à utiliser l'électricité environnante et votre capacité d'invisibilité pour régler l'affaire plus facilement, étant donné qu'il est peu pratique de se mettre à couvert ici. Rejoignez l'ascenseur, puis une alarme va se déclencher lorsque vous appuierez sur son bouton. Vous allez donc être encore attaqué... Tenez-vous en position pour accueillir vos ennemis comme il se doit. Vous pourrez enfin utiliser l'ascenseur après avoir éliminé tout le monde. Vous allez atteindre une petite pièce, puis devrez bientôt monter une pente qui vous mènera à une autre salle dans laquelle il faudra actionner un panneau de contrôle. Revenez ensuite dans la pièce précédente et vous verrez que la porte au bas des marches est maintenant ouverte. Franchissez-la pour déclencher une séquence. Suite à celle-ci, continuez d'avancer dans la caverne jusqu'à rencontrer Mezner, le boss de fin.

Boss : Mezner

La pièce dans laquelle vous combattrez est petite et ne dispose pas d'endroit pour se mettre à couvert. Sachez que vous trouverez des munitions sur la gauche et la droite de la salle, ainsi qu'un objet électrifié au-dessus du boss. Ce dernier dispose de trois tentacules qui vous enverront des projectiles à éviter en roulant. Évitez également les tentacules lorsqu'il commencera à vous envoyer une sorte de fumée verdâtre. Récupérez de l'électricité au-dessus de sa tête avec votre glaive, puis visez la partie blanche de l'extrémité des tentacules. Pour plus de facilité, n'hésitez pas à utiliser des impulsions d'énergie, pouvant ainsi toucher les trois tentacules d'un coup. Lorsque cela se produit, le tentacule va s'ouvrir et vous aurez à envoyer une fois encore le glaive électrifié au centre de la bouche. Effectuez ceci jusqu'à détruire les trois tentacules, puis vous disposerez ensuite d'un court instant pour tirer sur Mezner avec votre arme à feu ou votre glaive. Ceci est primordial pour arrêter l'attaque que prépare ce dernier et qui vous tuerait sur le coup.

Suite à ceci, les tentacules vont réapparaître et vous aurez à nouveau à les détruire de la même manière, en sachant cette fois que vous serez sans cesse attaqué par des infectés, apparaissant malheureusement à volonté. Tâchez de vous en sortir au mieux en vous concentrant sur les tentacules dès que la place vous le permet, puis vous aurez une fois encore à tirer sur Mezner avant qu'il ne vous lance son attaque dévastatrice.

Durant la dernière partie du combat, les infectés ne viendront plus vous déranger, mais des tentacules supplémentaires apparaîtront à la place. Ainsi, il faudra en détruire un de plus à gauche et un autre sur votre droite, tandis que des petits tentacules apparaîtront du sol pour vous attaquer. N'oubliez pas que vous possédez l'invisibilité pour vous en sortir avec plus de facilité, puis lorsque vous aurez détruit le cinquième tentacule, il vous faudra une dernière fois tirer sur Mezner pour mettre un terme au combat et observer la séquence finale...

Dark Souls

© Namco Bandai / From Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Serment : Voie immaculée

Trouver le serment de la Voie immaculée.

Arme ultime

Obtenir la meilleure arme par Renfort standard.

Arme de cristal

Obtenir la meilleure arme par Renfort de cristal.

Arme de foudre

Obtenir la meilleure arme par Renfort de foudre.

Arme brute

Obtenir la meilleure arme par Renfort brut.

Arme magique

Obtenir la meilleure arme par Renfort magique.

Arme enchantée

Obtenir la meilleure arme par Renfort enchanté.

Arme divine

Obtenir l'arme ultime par renfort divin.

Arme occulte

Obtenir l'arme ultime par renfort occulte.

Arme de feu

Obtenir l'arme ultime par renfort de feu.

Arme du Chaos

Obtenir la meilleure arme par Renfort du Chaos.

Embraser

Allumer le Feu.

Fiole d'Estus

Obtenir la Fiole d'Estus.

Atteindre Lordran

Arriver à Lordran.

Cloche (Église des Mort-vivants)

Faire sonner la Cloche de l'éveil à l'Église des Mort-vivants.

Cloche (Domaine de Quelaag)

Faire sonner la Cloche de l'éveil dans le domaine de Quelaag.

Art de l'Embrasement

Acquérir l'Art de l'Embrasement.

Art de la Marche-abysses

Acquérir l'Art de la Marche-abysses.

ARGENT

Honneur du chevalier

Obtenir toutes les armes rares.

Sagesse d'un sage

Obtenir tous les sorts.

Lien de pyromancien

Obtenir toutes les pyromancies.

Prière de Demoiselle

Obtenir tous les miracles.

Serment : Garde de la Princesse

Trouver le serment du Garde de la Princesse.

Serment : Lame de la Lune noire

Trouver le serment de la Lame de la Lune noire.

Serment : Guerrier solaire

Trouver le serment du Guerrier solaire.

Serment : Chasseur sylvestre

Trouver le serment du Chasseur sylvestre.

Serment : Spectre sombre

Trouver le serment du Spectre sombre.

Serment : Voie du dragon

Trouver le serment de la Voie du dragon.

Serment : Serviteur des tombes

Trouver le serment du Serviteur des tombes.

Serment : Serviteur du Chaos

Trouver le serment du Serviteur du Chaos.

Atteindre Anor Londo

Arriver à Anor Londo.

Calice royal

Obtenir le Calice royal.

Vaincre le Seigneur Nito

Vaincre Nito, Seigneur des Âmes et des tombes.

Vaincre le Foyer du Chaos

Vaincre le Seigneur des Âmes Foyer du chaos.

Vaincre les Quatre Rois

Vaincre les Quatre Rois, héritiers d'âmes.

Vaincre Seath l'écorché

Vaincre Seath l'écorché, héritier d'âmes.

Vaincre Gwendolin le Soleil noir

Vaincre le Soleil noir Gwendolin, dieu de la Lune noire.

Vaincre Priscilla la Métissée

Vaincre Priscilla la Métissée, déesse de la Mort.

OR

Entretenir le Feu

Terminer Entretenir le Feu.

Seigneur sombre

Terminer Le Seigneur sombre.

PLATINE

L'Âme sombre

Tous les trophées obtenus. Félicitations !

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils

Commencez par créer votre personnage. Rappelez-vous que vous pouvez modeler votre personnage à votre guise pendant le jeu. Vous pouvez donc changer de classe en changeant les stats. Le Pyromancier est la classe la plus efficace dans l'aventure puisque la grande majorité des ennemis et des boss sont vulnérables au feu. Il vous évite aussi de gaspiller vos âmes en ne vous concentrant que sur les stats de vitalité, de Volonté et d'endurance. Pensez à prendre le passe partout comme don.

Rappelez-vous aussi d'utiliser les âmes récupérées pour des améliorations à chaque fois que vous revenez au feu de camp pour ne pas risquer de les perdre suite à des morts successives. Pensez toujours à avoir un arc et des flèches sur vous.

Pour les combats, le jeu s'approche de la simulation et chaque coup non paré peut vous faire très mal. Utilisez toujours les parades et les contres avant de riposter. Affrontez un adversaire à la fois en l'attirant et évitez de laisser un ennemi dans votre dos. Verrouillez votre cible pour ne pas attaquer dans le vide. Repérez toujours le point faible de votre assaillant et utilisez-le à votre avantage. Essayez toujours d'arriver derrière vos ennemis pour leur assener vos coups puissants. Métrisez la parade et le contre pour infliger plus de mal à vos ennemis.

Refuge nord des Morts-vivants

Après le réveil dans la cellule, fouillez le cadavre pour prendre la clé et sortez par la porte.

Lisez en chemin les messages qui se trouvent sur le sol. Ils vous indiquent les mouvements de base dans le jeu. Ces messages vous indiqueront par la suite quelques astuces à suivre dans l'aventure. Avancez ensuite et montez à l'échelle. Allumez ensuite le feu de camp où vous pourrez vous reposer et sauvegarder votre partie. Toutefois, lorsque vous vous reposez dans un feu de camp, les ennemis risquent de se régénérer.

Ouvrez ensuite la grande porte et courez à gauche pour éviter d'affronter le boss pour le moment. Entrez par la porte située à gauche et avancez dans le couloir. Allumez le feu et avancez vers le cadavre pour prendre son bouclier.

Courez ensuite vers l'ennemi qui vous lance des flèches et abattez-le. Traversez la fumée et allez à droite pour descendre l'escalier. Passez la porte et allumez le feu. Revenez ensuite aux escaliers et cette fois montez. Restez sur le coté gauche pour éviter la boule qui fuse et qui passe à droite. Passez ensuite par le trou dans le mur causé par la boule.

Parlez au chevalier qui vous donne une fiole d'Estus et une clé.

Remontez les escaliers et éliminez le mort-vivant en chemin. Avancez en éliminant ces créatures et traversez la fumée à gauche pour rencontrer le boss de tout à l'heure ; le Démon du refuge.

Boss : Démon du refuge
Vous arrivez dans la corniche qui surplombe le boss. Effectuez rapidement un saut sur le boss suivi d'une attaque rapide. Cette attaque est très efficace et diminuera largement la santé du boss. Une fois en bas, évitez de rester immobile pour ne pas recevoir ses coups de massue.

Bougez et esquivez ses attaques avec des roulades pour vous retrouver derrière le boss. Attaquez alors sans relâche pour lui infliger un maximum de dégâts avant qu'il ne se retourne. Eloignez-vous alors et esquivez pour revenir ensuite à l'assaut. Répétez ces opérations jusqu'à l'éliminer.

Vous récupérez la clé de la grande porte que vous devrez franchir pour sortir. Avancez et montez la première partie des escaliers en ruine. Allez à gauche pour trouver un cadavre et prendre une Ame de mort-vivant perdu. Continuez ensuite à monter jusqu'au sommet.

Sanctuaire du Lige-feu

Vous serez ensuite transporté vers une nouvelle zone. Fouillez le cadavre près du puits pour prendre une Humanité et entrez dans le sanctuaire qui se trouve en haut. Entrez ensuite à droite et avancez jusqu'au fond pour trouver des bombes incendiaires sur un cadavre. Sortez ensuite et entrez par la porte suivante pour trouver Petrus qui vous apprendra les miracles si vous le voulez. Montez ensuite à l'escalier de droite et laissez-vous tomber dans la zone sombre, à droite aussi.

Sautez ensuite dans la zone pleine de coffres et fouillez-la. Sautez dans le cimetière et remontez via l'escalier pour revenir au feu en ignorant les squelettes qui représentent un réel danger à ce niveau du jeu. Reposez-vous au feu de camp pour qu'ils reviennent à leurs places.

Montez le chemin qui se trouve derrière le puits et éliminez les zombies. Essayez de les attirer vers vous pour les affronter un par un et restez loin de la portée du zombie qui vous lance des bombes incendiaires. Sautez ensuite à droite, sous le pont, et avancez sur les rebords sans tomber pour atteindre le cadavre et prendre l'Anneau Sacrificiel. Revenez à la zone précédente et montez les escaliers.

Fouillez le cadavre qui se trouve devant vous ensuite entrez dans le tunnel. Allez à gauche, éliminez le rat et fouillez le cadavre. Allez dans l'autre sens et montez les escaliers pour atteindre le village des morts-vivants.

Village des Morts-vivants

Avancez et éliminez les deux premiers zombies. Avancez ensuite à gauche et neutralisez rapidement le lanceur de bombes ensuite tailladez son ami. Revenez ensuite en arrière et passez par l'escalier situé à droite. Détruisez les barils qui bloquent le chemin et sautez en bas.

Eliminez les zombies qui vous attendent et allez à droite. Avancez rapidement et frappez les mains des zombies avant qu'ils ne puissent grimper au mur. Prenez ensuite le Détritus et montez à l'échelle. Allez au bout du chemin pour prendre l'Humanité. Passez ensuite au balcon suivant pour revenir sur le chemin initial et passez la fumée située à droite.

Allez à gauche pour prendre une Ame et montez à l'escalier. Après le passage du dragon, montez les escaliers pour attirer les trois zombies en évitant les tirs de l'arbalétrier et éliminez-les un par un. Courez ensuite vers cet arbalétrier et neutralisez-le.

Descendez en empruntant l'escalier pour passer dans le balcon qui se trouvait sous l'arbalétrier et pour prendre le nouveau bouclier. Allez à gauche pour allumer et vous reposer au feu de camp.

Sortez rapidement et éliminez l'arbalétrier qui se réanime. Eliminez aussi ses trois amis et avancez vers les zombies

équipés de lances. Esquivez leurs attaques et ripostez tout de suite après pour les éliminer.

Détruisez les caisses (à gauche) pour descendre. Eliminez le zombie qui sort de derrière les caisses et allez vers le marchand qui se trouve dans le balcon. Achetez un arc et des flèches pour vous en servir par la suite. Revenez dans la zone, près du feu de camp et cette fois empruntez le chemin de gauche.

Des zombies lancent des bombes sur le chemin. Attirez celui qui se trouve au fond du chemin vers vous pour l'éliminer tout en évitant les flammes des bombes. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent dans la salle suivante et passez la porte. Entrez à droite et éliminez un autre ennemi. Passez la porte suivante et abattez directement celui qui se cache dans le coin gauche.

Revenez à la salle précédente et montez les marches pour entrer dans la cuisine et prendre les bombes incendiaires noires.

Revenez à l'extérieur et montez à l'escalier. Attirez les deux ennemis vers vous pour les abattre loin du lanceur de bombes puis chargez sur ce dernier pour l'éliminer. Montez à l'échelle et abattez un autre ennemi par derrière sans l'alerter avant de monter à droite et prendre l'Ame d'un mort-vivant.

Revenez ensuite en arrière et escaladez la tour pour éliminer un arbalétrier. Descendez et éliminez les deux premiers ennemis et le lancier en les attaquant un par un. Passez ensuite par la porte en bois et allez dans le balcon pour trouver un coffre contenant de la Résine de pin dorée.

Sautez en bas du balcon et montez les escaliers en évitant le baril enflammé lancé par un zombie. Neutralisez ensuite ce dernier et continuez à monter. Arrivé au deuxième étage de la tour, détruisez les caisses pour trouver un lézard de cristal. Neutralisez-le pour prendre le Titanite scintillant.

Montez encore et passez la fumée. Montez à l'échelle de droite et élimiez les deux zombies qui se trouvent sur la tour. Vous allez maintenant combattre le boss de cette zone, le Démon taureau.

Boss : Démon taureau
Descendez et utilisez la Résine de pin dorée avec votre arme pour la rendre électrique. Avancez un peu pour que le boss charge sur vous puis revenez en arrière et montez sur la tour.

Effectuez un coup plongeant depuis la tour sur votre ennemi pour lui infliger d'énormes dégâts. Passez ensuite derrière lui en esquivant ses attaques et enchainez les coups ou les boules de feu jusqu'à l'éliminer.

Avancez tout droit et prenez l'Ame du cadavre qui se trouve derrière la caisse. Descendez les marches et allez à droite pour parler à Solarius.

Remontez ensuite et allez vers le pont truffé d'ennemis mais ne le traversez pas pour l'instant. Avancez en courant vers la tache noire sur le sol et revenez rapidement vous abriter dans les escaliers. Après le souffle du dragon qui tue tous les ennemis, courez sur le pont armure en main et empruntez le passage qui mène en bas (situé à droite). Descendez les marches et déployez l'échelle pour descendre jusqu'au feu de camp de tout à l'heure pour vous reposer.

Dans cette zone, vous pouvez récupérer plusieurs âmes en faisant des allers retours vers le pont. Remontez là où se trouve le dragon et descendez avant qu'il ne crache ses flammes sur les ennemis et les élimine. Revenez ensuite au camp et reposez-vous pour réanimer les ennemis de toute la zone.
Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que' vous le désirez.

Grâce aux âmes, améliorez votre force et votre dextérité pour pouvoir utiliser l'arc et l'épée Draconique que vous allez récupérer par la suite.

Remontez à l'échelle et passez par le chemin sombre pour vous retrouver sous le pont. Avancez et éliminez les deux zombies avant de sortir votre arc. Visez la queue du dragon et tirez plusieurs fois pour récupérer l'épée Draconique que vous pouvez utiliser jusqu'à la fin du jeu.

Avancez ensuite sur le rebord gauche et éliminez les trois rats qui vous attendent dans la zone suivante. Montez enfin à

l'échelle et éliminez un zombie.

La Paroisse des Mort-vivants

Courez et montez à l'escalier qui se trouve à droite de la bête en métal. Sprintez ensuite vers les arbalétriers et éliminez-les en premier avant de vous occuper des autres ennemis. Prenez ensuite le Crane élégant qui se trouve au bout.

Une fois que tous les zombies sont morts, vous pouvez éliminer le sanglier de différentes manières. La première consiste à utiliser vos boules de feu et vos flèches contre ce monstre. La deuxième à l'attirer dans les torches de feu. Descendez alors près du sanglier en métal et attirez-le vers l'une des torches enflammées qui se trouvent dans la zone. Restez derrière la torche pour que le sanglier la heurte, reste bloqué et s'enflamme. Préférez la torche où se trouvent les escaliers, vous disposerez d'un meilleur abri. Récupérez alors le casque en métal du sanglier.

Suivez ensuite l'escalier qui mène en bas et avancez lentement. Deux ennemis vous attendent à droite et à gauche des escaliers. Montez et abattez-les ainsi que d'autres ennemis. Descendez les marches à gauche et neutralisez un zombie. Prenez la clé Mystère et montez à l'échelle. Eliminez les deux zombies en chemin et avancez sur la poutre pour récupérer l'Ame de Mort-vivant. Continuez ensuite de monter et passez la fumée qui se trouve à droite.

Avancez lentement tout au long du couloir pour arriver derrière un robuste ennemi.

Attaquez-le par surprise pour le neutraliser d'un seul coup. Avancez alors et prenez l'armure Egide. Revenez en arrière et montez à l'escalier pour éliminer un lancier. Descendez l'escalier suivant et attirez les deux ennemis pour les abattre un par un et éviter d'être attaqué des deux cotés. Avancez ensuite à gauche, descendez les marches et neutralisez un autre ennemi. Descendez ensuite les marches, prenez la clé de la cave et tirez le levier pour ouvrir la herse. Montez et allez à gauche pour prendre la Hallebarde sur un cadavre.

Rebroussez chemin et cette fois passez le pont en bois. Courez vous mettre à l'abri des flèches et abattez les deux mort-vivants. Rendez-vous en vitesse auprès de l'arbalétrier et éliminez-le. Entrez ensuite dans le bâtiment où se trouve le chevalier noir pour l'affronter. Laissez-le lancer son attaque ensuite utilisez les boules de feu pour l'enflammer et l'éliminer.

Prenez le fragment de Titanite qu'il laisse derrière lui et allez à droite pour prendre l'Ame de Gardienne de Feu.

Sortez de ce bâtiment et avancez dans le chemin en face. Descendez ensuite l'escalier pour atteindre le feu de camp à allumer. Passez par la porte qui se trouve derrière lui et parlez avec Siegmeyer qui se trouve à gauche de la grande porte fermée. Continuez à descendre vers l'origine du son pour trouver André le forgeron. Réparez tout votre matériel et descendez le chemin qui mène au mini boss le Titanite Démon.

Pour le combattre, vous pouvez rester derrière la partie en losange du pilier détruit pour vous abriter de ses éclairs. Utilisez ensuite vos flèches contre lui. Vous pouvez aussi l'aborder au corps à corps en essayant de l'attaquer par les flancs ou par l'arrière. Laissez toujours votre bouclier déployé pour parer les coups inattendus du boss et esquivez ses attaques avec des roulades.

Lorsqu'il saute, éloignez-vous rapidement de la zone d'impact. Tournez autour de ce démon pour éviter sa lance et attaquez-le pendant ses moments de repos. Eliminez-le pour ensuite récupérer la Titanite démon.

Revenez au feu de la paroisse et montez à l'escalier. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouvait le chevalier noir. Eliminez les ennemis en chemin ou ignorez-les et avancez tout droit pour monter dans l'ascenseur. Vous allez descendre jusqu'au sanctuaire du début où se trouve le feu de camp initial.

Sanctuaire du Lige-feu

Reposez-vous près du feu ensuite descendez l'escalier situé à droite. Approchez de la cellule et utilisez l'Ame Gardienne du feu avec la Gardienne du feu pour renforcer vos fioles d'Estus.

Ce renforcement vous permet de régénérer plus de vie à chaque fois que vous utilisez une fiole. Revenez ensuite au feu de camp puis à l'ascenseur pour atteindre la Paroisse des Mort-vivants

Paroisse des Mort-vivants

Sortez de l'ascenseur et montez les marches à gauche, bouclier en avant. Neutralisez l'ennemi rapide en restant en bas des escaliers pour qu'il rate la plupart de ses coups.

Avancez ensuite pour apercevoir un mage depuis les fenêtres, à gauche. Il possède la capacité de doubler les dégâts des ennemis qui l'entourent et dans cette zone, il y en a beaucoup. Utilisez vos flèches pour l'éliminer depuis les fenêtres. Ou bien attirez-le pour le faire tomber en bas pour ensuite l'ignorer ou l'éliminer plus facilement. Il vous reste maintenant une dizaine de zombies à éliminer, alignez-les sur une même ligne pour que votre puissante épée en élimine plusieurs à la fois.

Entrez ensuite dans la salle où se trouvait le Mage et allez à gauche, dans le balcon, pour prendre une Ame. Revenez en arrière et avancez tout droit pour neutraliser un ennemi dans les escaliers puis montez. Avancez au fond du couloir en dépassant la porte semi détruite et détruisez le baril pour libérer un cadavre et récupérer un point d'Humanité.

Revenez ensuite à la porte et détruisez-la pour entrer. Montez à l'escalier et utilisez la clé Mystère pour libérer le chevalier Lautrec.

Descendez et revenez à la salle du Mage pour aller cette fois à droite. Montez à l'escalier ensuite empruntez les échelles pour atteindre la fumée derrière laquelle vous allez combattre les boss de la zone, il s'agit de deux grandes gargouilles.

Boss : Gargouilles de la Cloche
Une première Gargouille de la Cloche arrive sur le toit avec sa longue hallebarde. Evitez de rester en face d'elle et optez pour le corps à corps pour éviter la hallebarde. Attaquez sa queue pour l'arracher et récupérez par la suite la Hache de Gargouille.

Lorsque sa barre de santé baisse de moitié, son ami passe à l'attaque. Evitez son feu et concentrez vos attaques sur la première Gargouille jusqu'à l'éliminer en attaquant toujours par l'arrière. Passez ensuite à la deuxième gargouille, esquivez ses flammes et attaquez encore une fois par derrière jusqu'à l'éliminer. Notez que si vous avez des points d'humanité et si vous êtes redevenu humain au feu de camp, vous pouvez invoquer Solarius pour qu'il vous aide à combattre ces deux monstres.

Récupérez ensuite la hache de gargouille et avancez vers la tour de la cloche. Montez les échelles et sonnez la première cloche.

Descendez tout en bas et parlez à Oswald le Confesseur. En plus de vendre des objets, il peut vous permettre de renoncer au serment et à demander l'absolution de vos péchés si vous attaquez un personnage dans le jeu, comme les marchands. Rebroussez ensuite chemin jusqu'aux ascenseurs et allez à droite en éliminant les ennemis en chemin pour atteindre la herse. Neutralisez les ennemis de tout à l'heure pour revenir au feu de camp du village. Allez ensuite vers le marchand de tout à l'heure qui se trouve dans le village en prenant à droite ensuite à gauche, là où se trouvent les deux lanciers.

Descendez puis éliminez l'ennemi et sortez dans le balcon pour retrouver le marchand et acheter la clé de la demeure.

Revenez près du feu et allez dans le chemin où se trouvent les lanceurs de bombes. Nettoyez la zone et cette fois au lieu de monter les escaliers qui mène à la tour, descendez pour trouver le chevalier noir. Avancez lentement derrière lui et lancez-lui des boules de feu. Quand il vient vers vous, reculez pour éviter son attaque et lancez vos boules jusqu'à l'éliminer. Prenez ensuite le Pierre-larme bleue qui était protégé par le chevalier et remontez.

Montez cette fois les escaliers comme tout à l'heure et passez dans la zone où vous aviez vaincu le boss taureau. Descendez les escaliers et ouvrez la porte de la cave qui se trouve à droite du pont sur lequel se trouve le dragon. Descendez enfin via l'échelle pour vous retrouver dans la cave.

Cave du village des Mort-vivants

Une fois en bas, montez à l'escalier de droite pour ouvrir un raccourci près du feu de camp du village des mort-vivants. Revenez ensuite en bas et descendez les marches, bouclier en avant. Attendez que les chiens vous attaquent une première fois pour riposter et les abattre.

Une fois les trois chiens morts, allez à droite et avancez jusqu'à apercevoir des zombies avec des torches. Attirez-les vers vous et éliminez-les un par un. Allez ensuite à droite et prenez l'Humanité Jumelle.

Rebroussez chemin et arrêtez-vous près de la deuxième porte à gauche pour que quelqu'un vous appelle. Utilisez alors la clé de la demeure pour ouvrir la porte et libérer Griggs. Fouilliez ensuite le cadavre à droite pour prendre une Ame.

Continuez d'avancer pour vous faire surprendre par trois assassins. Revenez ver les escaliers et éliminez-les. Avancez encore et éliminez trois autres assassins et deux chiens. Entrez dans la dernière pièce pour prendre l'armure de l'assassin et enfilez-la avant de sortir.

Entrez dans la petite Alcôve pour prendre l'Ame. Avancez vers la fumée mais n'entrez pas et passez à droite. Descendez les marches et éliminez les deux ennemis en chemin puis avancez jusqu'au fond pour prendre l'Ame et montez à l'escalier. Vous trouverez une vendeuse à votre droite derrière la grille. Le long tunnel que vous devez suivre est un raccourci qui vous fera sortir près du feu de camp du Sanctuaire. Reposez-vous et revenez à la fumée de la cave.

Boss : Démon Capra
Entrez dans la salle du boss Démon Capra, bouclier en avant. Montez ensuite à l'escalier de gauche en utilisant les esquives roulades.

Neutralisez ses deux chiens qui vous suivent et allez vous mettre dans le coin, au fond de la passerelle. Soignez-vous et attendez que le boss vienne vers vous. Restez derrière votre bouclier et après quelques attaques le boss va tomber de la passerelle. Utilisez alors l'attaque plongeante pour le toucher. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à éliminer ce démon. Vous récupérez alors la clé des Profondeurs.

Profondeurs

Sortez donc de cette salle et allez en direction du raccourci et ouvrez la porte des profondeurs. Descendez et éliminez les trois zombies. Continuez de descendre et abattez les autres. Descendez l'escalier suivant et éliminez les deux chiens avant que le boucher ne fonce sur vous. Esquivez ou bloquer ses coups pour riposter tout de suite après et le toucher.

Vous pouvez aussi le finir avec vos boules de feu. Allez ensuite vers le coffre et prenez la Grande braise que vous pouvez rapporter à André le forgeron (qui se trouve à la paroisse des mort-vivants).

Remontez ensuite et cette fois sautez en bas de la dénivellation. Eliminez le boucher ensuite entrez dans la salle ou est emprisonné le personnage Laurentius qui vous sera très utile si vous optez pour la pyromancie. Détruisez les barils autour de lui avec des coups de pied en faisant attention à ne pas le toucher.

Libérez-le et continuez votre chemin. Si vous le touché, vous devez rejoindre Oswald dans la tour de la cloche et débourser de nombreuses Ames pour l'absolution de vos pêchés.

Remontez ensuite vers la table du premier boucher et détruisez les caisses, derrière lui. Sautez dans le trou et avancez pour voir en bas, un rat géant. Eliminez-le avec vos boules de feu avant de descendre. Allez par la porte qui se trouve à gauche, descendez les marches et suivez le rat.

Eliminez-le en plus de ses amis et tournez à droite. Tournez ensuite à gauche et éliminez les rats et le Mage. Sortez des égouts et montez les marches à gauche puis traversez la fumée.

Avancez et éliminez les rats en chemin. Montez à l'escalier et neutralisez d'autres rats. Avancez au fond où se regroupent les rats et éliminez-les.

Passez ensuite par la seule porte accessible et montez jusqu'à rencontrer un zombie. Eliminez-le et entrez par la porte

à gauche pour trouver un feu de camp.

Rebroussez chemin et éliminez deux groupes de rats successifs. Passez dans le tunnel et tournez à droite pour trouver un trou au sol. Descendez pour atteindre la zone des Basiliques.

Ce labyrinthe peut paraitre difficile mais en utilisant comme repères les objets du décor, il vous sera facile de vous retrouver.

Eliminez le premier Basilique en évitant de rester dans sa fumée et montez les marches. Eliminez les deux autres qui se trouvent derrière la grille.

Revenez ensuite en bas et allez à droite en éliminant les rats géants en chemin. Continuez votre chemin en éliminant un autre rat et montez les marches. Utilisez le feu contre le Slime qui bouge sur le sol puis passez par les escaliers qui se trouvent à droite. Vous allez alors débloquer un raccourci vers le feu de camp des profondeurs. Utilisez ce feu de camp pour redevenir humain et revenez vers la zone des Basiliques, derrière la grille.

Eliminez les ennemis en chemin et avancez pour être attaqué par le chevalier Kirk. Parez ses coups et ripostez directement pour neutraliser cet ennemi qui reviendra plus d'une fois pour vous envahir durant votre aventure.

Passez ensuite par la grille détruire et montez les marches pour neutraliser plus de Basiliques. Avancez encore dans l'unique chemin et descendez les marches à gauche. Neutralisez d'autres ennemis et suivez le seul chemin pour trouver un cadavre et obtenir l'Anneau de l'oeil maléfique. Revenez ensuite en arrière jusqu'à trouver le Slime au sol et allez à gauche. Ne marchez pas dans l'eau pour éviter les Slimes accrochés au plafond et éliminez le rat. Derrière la grille, vous trouvez un marchand que vous pouvez consulter.

Près de ce marchand, se trouve une grande porte fermée pour l'instant et qui mène au Hameau du crépuscule. Vous obtenez la clé en éliminant le boss. Entrez par la seule porte qui se trouve dans le coin et montez les marches vers le boss.

Boss : Dragon béant
Vous devez à tout prix éviter la charge de ce dragon géant en esquivant avec des roulades latérales. Ciblez en premier lieu sa queue pour la couper et récupérer une hache.

Evitez toutefois ses attaques de queue quand il la brandit. Une fois débarrassé de sa maudite queue, vous pouvez l'attaquer par derrière sans crainte. Eloignez-vous le plus rapidement du boss quand il saute dans les airs pour éviter qu'il vous écrase. Ne restez pas en face et près du boss car il risque de vous attraper et vous infliger d'importants dégâts.

Quand il se redresse, esquivez son attaque avec sa gueule et quand il reste planté tête au sol, attaquez-le vite si vous le souhaitez. Evitez finalement ses vomis toxiques et restez concentré sur sa partie arrière jusqu'à l'éliminer.

Une fois le boss vaincu, vous récupérez la clé du Hameau du crépuscule. Vous pouvez revenir au marchand de tout à l'heure et emprunter la porte qui vous mène au Hameau du crépuscule. Mais vous devez augmenter un peu votre niveau pour pouvoir survire dans cette zone.

Revenez alors à Lige-feu et parlez à Laurentius pour améliorer votre flamme de pyromancie et éventuellement lui acheter tous les sorts de pyromancie.

Mais gardez au moins 20000 âmes pour acheter l'Emblème d'Artorias chez André. Revenez ensuite voir André le forgeron à la paroisse et achetez l'Emblème et réparer votre équipement. Direction ensuite le Jardin Noiresouche pour amasser des âmes.

Jardin Noiresouche

Avancez à gauche et éliminez un premier ennemi arbre.

Ces ennemis sont la source des Touffes de lichen qui vous seront utiles ; le rouge contre le saignement, le violet contre

le poison et le violet fleurit contre l'effet toxique. Continuez votre chemin et neutralisez un autre en faisant attention à ne pas tomber dans le gouffre. Dans la zone des flaques d'eau, un ennemi vous attaquera tandis qu'un deuxième surgira du sol, à droite. Continuez d'avancer ensuite jusqu'à la porte. Détruisez le mur qui se trouve à gauche de la porte pour trouver un feu de camp.

Allez maintenant à droite de la porte, dépassez la fumée pour entrer dans un Alcôve où se trouve un cadavre. Il y a trois ennemis qui surgiront du sol une fois que vous aurez récupéré l'âme sur le cadavre. Sortez de l'alcôve pour les attirer et les éliminer un par un. Ces trois ennemis sont vos sources de Touffe de lichen. Vous pouvez faire des allers retours entre le feu et cet emplacement pour récupérer le plus de Touffe possible.

Revenez ensuite au feu de camp et utilisez l'emblème acheté à André pour ouvrir la porte qui se trouve à droite du feu. Cette zone est idéale pour gagner assez facilement des âmes pour améliorer votre niveau ou acheter de nouvelles armes et des armures.

L'opération consiste à attirer les ennemis vers vous et à vous cacher à droite des escaliers. Ne pouvant pas vous atteindre, ils essayeront d'arriver par le haut mais finiront dans le précipice. Il faut absolument maintenir votre bouclier devant vous et vous mettre dos au mur, face au précipice. Ils rebondiront alors sur le bouclier pour finir dans le gouffre.

Lorsque vous aurez fait le plein d'âmes, retournez au feu de camp du sanctuaire pour retrouver Laurentius. Améliorez votre flamme de pyromancie et achetez-lui tous les sorts. Vous serez maintenant un peu plus tranquille pour le reste de l'aventure puisque tous les ennemis (ou la majorité d'entre eux) sont vulnérables au feu.

Paroisse des Mort-vivants

Maintenant que vous êtes assez puissant pour affronter le chevalier de la tour, revenez à la paroisse et allez à droite. Eliminez les ennemis en chemin et avancez vers la zone où vous avez éliminé le sanglier en métal. Evitez les archers en éliminant les autres ennemis et montez dans la tour située à gauche. Bouclier en avant, éliminez le chevalier en passant derrière lui quand il attaque pour lui provoquer plus de dégâts. Utilisez le feu pour en finir rapidement. Approchez maintenant du bord abimé de la tour et visez le dragon avec votre arc.

Tirez une flèche pour le faire fuir puis descendez de la tour et utilisez l'échelle pour rejoindre le raccourci qui passe sous le pont (là où se trouvait le dragon). Vous entendez alors le dragon crier et s'effondrer sur le sol. Il meurt alors suite à un énorme bug dans le jeu. Montez sur le pont, éliminez les ennemis et avancez vers l'emplacement du dragon. Ramassez la Claymore qui était le but de cette opération et allumez le nouveau feu de camp.

Ouvrez ensuite la herse pour paver le chemin entre cette zone et la paroisse des mort-vivants. Revenez ensuite au sanctuaire.

Jardin Noiresouche

Revenez au jardin et passez cette fois la fumée. Avance tout droit jusqu'au chevalier de pierre qui se lève et utilisez le feu contre cet ennemi pour l'éliminer rapidement. Vous devez maintenant courir vers la lumière à droite de la zone. Attirez les ennemis qui entourent le cadavre un par un et allumez-les avec le feu.

Revenez ensuite au cadavre et prenez l'armure. Revenez à l'entrée de la zone et longez cette fois le mur à gauche pour atteindre les ruines. Entrez dans les ruines et éliminez le chevalier de pierre en chemin. Passez sous les escaliers et si vous êtes dans la forme humaine, invoquez le spectre de la sorcière Beatrice qui vous aidera à combattre le boss des lieux. Montez ensuite les marches pour affronter ce dernier.

Boss : Papillon de Claire de lune
Attendez l'arrivée du boss et contentez-vous de parer et d'esquiver ses attaques. Si le spectre de la sorcière est avec vous, laissez-la s'occuper du boss. Sinon, vous pouvez attendre qu'il se repose et l'attaquer avec du feu ou même avec votre arme normale.

Ce papillon ne fera pas grand feu et laissera derrière lui son âme à récupérer. Montez ensuite au sommet de la tour pour prendre la clé de la cave et la Braise divine.

Revenez ensuite à la zone des chevaliers de pierre et allez cette fois à gauche de l'entrée. Avancez en éliminant la grenouille rouge en chemin avec le feu. Longez ensuite le mur gauche et éliminez d'autres grenouilles en évitant d'être encerclé.

Allez ensuite à droite, éliminez un premier chevalier de pierre et montez les marches pour neutraliser le deuxième. Prenez ensuite l'Anneau du Loup et si vous avez le courage, sautez vers la zone du bas en évitant le gouffre ou alors revenez vers le feu de camp en rebroussant chemin.

Reprenez ce même chemin comme si vous reveniez à la paroisse et à l'intersection, allez à gauche. Suivez ensuite le chemin étroit qui longe la falaise et descendez jusqu'à affronter et éliminer un Chevalier noir. Descendez encore un peu pour trouver la grotte qui vous mène vers une autre zone.

Rappelez-vous de cette grotte pour y revenir par la suite. Continuez de descendre pour récupérer l'Ecusson végétal.

Remontez dans la zone un peu vaste où vous pouvez voir au loin un château. Avancez vers ce dernier et entrez dans la tour.

Restez le plus loin possible d'Havel, cet ennemi qui possède une arme redoutable capable de vous éliminer en un seul coup. Utilisez les orbes de feu et attaquez pendant le court laps de temps entre ses attaques.

Prenez ensuite son anneau, l'Anneau d'Havel qui augmente votre charge maximale en équipement. Montez ensuite à l'escalier pour débloquer le raccourci vers le village des mort-vivants. Descendez les marches et revenez à la grotte croisée tout à l'heure.

Avancez tout droit et allumez le feu de camp en chemin. Continuez d'avancer et tirez le levier pour appeler l'ascenseur. Sortez par la porte et avancez pour voir votre premier Drake bleu. Contournez les attaques du boss en allant derrière lui et utilisez la combustion ou les boules de feu pour l'éliminer rapidement.

Avancez ensuite sur le pont et neutralisez un autre Drake en l'attaquant comme toujours par l'arrière et avec le feu. Fouillez le cadavre pour récupérer une armure et le bouclier de l'araignée qui est très important pour la suite. Vous pouvez attirer les autres Drakes un par un pour les neutraliser et monter à l'échelle située à droite. Au sommet, vous trouverez l'Anneau Pierre-larme rouge qui augmente les attaques quand les points de vie sont bas.

Descendez, traversez le pont pour aller à droite en vous assurant d'avoir assez de boules de feu. Neutralisez ou ignorez le Drake suivant jusqu'à atteindre un dragon endormi. Attaquez-le pour qu'il se réveille. Restez loin de son crachat d'acide et lancez-lui vos boules de feu jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite votre butin qui est l'épée droite d'Astora et l'Ecusson du Dragon. Continuez d'avancer, traversez le pont pour trouver deux chemin ; à droite les Ruines de la Nouvelle Londo et à gauche le Hameau du crépuscule. Optez pour ce dernier et avancez.

Hameau du crépuscule

Déployez votre bouclier de l'araignée qui sera utile contre l'empoisonnement, dans cette zone. Avancez vers les trois Golems et attirez-les un par un. Attaquez chacun de vos ennemis par derrière puisqu'ils sont assez lents.

Avancez ensuite sur la plateforme et ouvrez le coffre pour prendre la clé des Ruines de la Nouvelle Londo.

Descendez à l'échelle indiquée par la torche et éliminez l'araignée avec des attaques rapides en vous protégeant derrière votre bouclier d'araignée. Eliminez aussi les moustiques qui essayent de vous empoisonner. Continuez de descendre et éliminez l'ennemi qui utilise une sarbacane avec des fléchettes extrêmement toxiques. Utilisez les Touffe de lichen violet fleuri rapidement pour enlever l'intoxication.

Avancez ensuite vers la roue du moulin à eau et sautez sur une plateforme pour descendre. Une fois en bas, éliminez l'araignée et restez sur la petite surface en terre. Le marais est empoisonné et si vous y restez longtemps, vous risquez de mourir. Vous devez donc avancer vers les piliers qui sont entourés par la terre ferme. Avancez ensuite à droite vers le pilier. Parlez alors à Quelaana qui vend de nouveaux sorts et qui peuvent améliorer votre flamme de pyromancie.

Revenez là où vous aviez atterri la première fois et allez cette fois à gauche. Neutralisez les araignées en chemin et tournez à droite pour entrer dans le tunnel où se trouve le feu de camp. Reposez-vous puis avancez vers le fond du tunnel pour trouver un coffre contenant une écaille de dragon.

Revenez au feu de camp pour vous préparer au combat contre le boss. Avant de partir vers le boss, équipez-vous de l'Ecusson du dragon pour vous protéger contre le feu. Placez la Transpiration abondante dans la case de sort pour vous protéger du feu du boss. Ce dernier utilise le feu comme élément, oubliez donc de l'affronter avec votre pyromancie ou avec un autre objet de feu. Sortez ensuite de cette zone et avancez vers le pilier qui se trouve à droite. Eliminez l'araignée et courez dans le marais en marchant sur les plantes vertes.

Allez à droite vers la dune en évitant les Golems et entrez dans la grotte. Ne tuez pas les créatures que vous y croiserez et traversez la fumée.

Boss : Quelaag la Sorcière du Chaos
Placez votre bouclier en avant et avancez vers le boss. Verrouillez-le et tournez autour de lui pour éviter ses laves puis attaquez-le par les cotés et l'arrière.

Quand il encaisse assez de coups, il lancera alors une attaque d'explosion qui est très dévastatrice. Apprenez à l'anticiper en arrêtant de frapper et en vous abritant derrière le bouclier quand l'ennemi se gonfle et s'apprête à exploser. Si vous anticipez ses attaques, le combat sera assez facile, un peu long mais facile. Bloquez ou esquivez ensuite ses coups de lame en tournant autour d'elle.

Attendez qu'elle commence à cracher de la lave pour l'attaquer. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le boss. Après sa défaite, récupérez son âme.

Allez en direction des ruines, montez les marches et avancez pour tirer le levier et sonner la deuxième cloche. Ainsi vous ouvrirez la porte de la forteresse de Sen.

Descendez ensuite les marches à droite et localisez le mur caché, à droite aussi. Frappez-le pour pouvoir passer et parlez à l'étrange personnage. Avancez ensuite vers le feu de camp et reposez-vous. Vous trouvez ensuite à droite la soeur de la sorcière Quelaag avec laquelle vous pouvez prêter le serment du Serviteur du chaos si vous êtes un Pyromancien. Vous obtenez alors une Grande boule de feu du Chaos.

Rebroussez chemin jusqu'à la plateforme qui vous avait fait descendre jusqu'aux marais. Montez alors sur les plates-formes jusqu'à atteindre celle qui vous remontera. Montez ensuite aux échelles en tuant les ennemis en chemin et sortez du Hameau du crépuscule. Traversez le petit pont en bois et entrez dans les Ruines de la Nouvelle Londo. Descendez les marches et entrez par la porte des ruines qui se trouvent à gauche. Montez les marches et tirez le levier pour appeler l'ascenseur.

Montez pour revenir au Sanctuaire de Lige-feu, près de la zone de la Gardienne de feu qui n'est plus sur place. Puisque la gardienne n'est plus là, le feu de camp n'est plus utilisable.

Allez ensuite à l'ascenseur pour atteindre la paroisse et passez par André pour réparer et améliorer votre équipement. Remontez ensuite près du feu et passez par la porte qui mène à la Forteresse de Sen.

Forteresse de Sen

Avancez donc vers la forteresse et approchez-vous de la porte. Repérez la dalle élevée sur le sol qui représente un piège. Marchez sur cette dalle et décalez-vous à gauche pour éviter les flèches. Avancez ensuite lentement pour attirer le premier homme serpent de la zone.

Pour éliminer ce genre d'ennemis, attendez qu'ils attaquent pour passer derrière eux et les frapper dans le dos. Neutralisez ensuite un deuxième ennemi de ce genre et allez à droite, derrière les pots pour prendre une âme.

Montez les marches et traversez-le pont en évitant les lames qui pendulent au dessus du chemin. Éliminez ensuite l'ennemi en faisant attention à ne pas tomber.

Allez à gauche et montez les marches. Au bout du prochain pont se trouve un homme serpent mage qui vous tire dessus. Ses tirs vous font reculer d'un pas quand vous les parez et risquent de vous mettre sur le chemin des lames. Avancez alors en calculant la distance et le timing et éliminez l'ennemi au bout du chemin. Passez ensuite sur la dalle de pression et décalez-vous à gauche pour éviter le piège. Fouillez ensuite le coffre avant d'aller à droite.

Avancez et traversez un autre pont sans lames, cette fois. Arrêtez-vous à l'entrée pour ne pas finir écrasé par les boules. Eliminez l'ennemi et après le passage d'une boule, sprintez à gauche et mettez-vous à l'abri à l'entrée de la porte (à gauche), là où se trouve la fumée.

Eliminez un autre ennemi et attendez le passage de la boule pour sprinter à gauche et atteindre le haut des escaliers. Avancez à gauche et prenez l'Anneau de protection d'acier qui se trouve dans le coffre.

Approchez ensuite de la porte d'entrée, attendez que la boule passe et sortez pour vous laisser tomber à gauche près d'un cadavre qui possède l'épée Badelaire. Descendez ensuite et éliminez les deux ennemis avant de parler à Siegmeyer, qui est devant l'entrée de la forteresse.

Remontez le passage de la boule et cachez-vous dans la première porte à gauche. Evitez une autre boule et avancez vers la porte de la fumée.

Eliminez l'ennemi qui arrive par le couloir et sprintez dans ce couloir pour éviter le piège, derrière vous. Allez devant la porte et attendez que la boule arrive pour avancer en suivant son trajet jusqu'en bas. Entrez rapidement à gauche pour éviter la boule suivante puis restez près de la porte et attendez que les boules détruisent le mur pour aller prendre l'Anneau du Serpent doré. Revenez ensuite à la porte et poursuivez votre chemin.

Ignorez le coffre qui se trouve dans la zone puisqu'il s'agit d'une imitation et non d'un vrai coffre. Allez vers l'ascenseur et restez sur le bord. Dès que vous arrivez à l'étage suivant, sortez avant qu'il ne continue à monter et vous écrase contre les lances. Montez ensuite les marches et traversez le petit pont. Descendez à droite et suivez l'escalier qui mène à la source des boules.

Attrapez le levier et tournez-le une seule fois pour lancer les boules vers un ennemi et l'éliminer. Allez ensuite dans le chemin d'en face et arrêtez-vous devant la dalle de pression.

Marchez dessus et reculez rapidement pour éviter le piège. Avancez jusqu'au pont où il y a des lames qui pendulent. Attendez qu'elles se rejoignent et sprintez pour les éviter quand elles se séparent. Eliminez l'ennemi qui se trouve à droite et allez au fond à gauche pour en éliminer un autre. Revenez aux escaliers et abattez un homme serpent mage. Avancez vers le pont suivant et courez jusqu'aux lames pour éviter les tirs du mage située à gauche. Passez les lames deux par deux et évitez de marcher sur les dalles de pression qui se trouvent à droite et à gauche.

Avancez à droite en collant au mur pour éviter la dalle et montez les marches pour passer la fumée et vous retrouver à l'extérieur, sur les balcons. Allez à droite et éliminez les deux ennemis pour trouver au fond un coffre contenant la Chevalière de flamme.

Rebroussez chemin et allez cette fois à droite et arrêtez-vous devant les marches. Attendez que le colosse qui se trouve en haut à gauche lance sa bombe et lorsque la flamme se dissipe, montez les marches. Allez ensuite au rebord détruit à droite et sautez en bas pour atteindre un feu de camp.

Reposez-vous puis avancez dans le couloir. Tournez à gauche et descendez sur l'escalier pour monter et vous retrouver à l'extérieur, comme tout à l'heure. Allez à gauche, évitez la bombe du colosse et cette fois continuez à monter les marches. Descendez vers le chevalier noir et utilisez la Combustion pour l'éliminer rapidement.

Vous pouvez aussi profiter de sa lenteur pour aller derrière-lui et l'attaquer dans le dos. Descendez ensuite via l'échelle et avancez vers les escaliers.

Montez et éliminez le chevalier pour prendre la Rapière de Richard. Continuez ensuite à monter et ouvrez les deux coffres pour prendre une Bénédiction divine et un Anneau sacrificiel rare.

Rebroussez chemin jusqu'à la zone du chevalier noir et du colosse des bombes et cette fois allez dans l'autre direction

pour atteindre le pont. Traversez-le et allez à droite puis éliminez l'ennemi qui se trouve à gauche (dans le couloir) et suivez le chemin de droite.

Avancez jusqu'au prochain pont pour éliminer l'arbalétrier.

Entrez et ignorez la porte avec la fumée pour l'instant. Montez les marches et approchez-vous de la porte pour attirer le colosse des bombes. Attendez qu'il piétine le sol jusqu'à la fatigue ensuite enflammez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

Revenez ensuite à la porte de la fumée pour affronter le boss des lieux.

Boss : Golem de fer
Avancez jusqu'à la zone centrale et commencez à balancer vos boules de feu sur le boss pendant qu'il avance. Reculez quand il brandit son bras pour attaquer pour éviter son attaque.

Si vous ne possédez pas des boules de feu ou si vous êtes à court, attaquez les pieds du boss en esquivant comme toujours ses attaques. Eloignez-vous de lui quand il se penche pour essayer de vous attraper et de vous projeter au sol. Revenez aussitôt à la charge et utilisez votre lame ou vos flammes pour l'éliminer.

Ce dernier laisse derrière lui le rayon de lumière qui vous téléporte vers une nouvelle zone.

Anor Londo

Descendez les marches pour rencontrer votre premier ennemi de la zone. Une sentinelle géante qui garde l'entrée et que vous trouverez fréquemment sur votre chemin.

Elle est lente et vulnérable au feu mais possède des attaques dévastatrices. Attaquez-la toujours par derrière pour vous faciliter la tache. Entrez ensuite dans la grande salle et éliminez les deux autres sentinelles en les attirant une par une. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à gauche. Suivez le chemin qui mène à la grande terrasse et entrez à gauche pour trouver un feu de camp.

Sortez et allez tout droit vers la tour qui abrite un ascenseur à prendre. Descendez les marches pour vous retrouver devant une gargouille semblable à celle que vous aviez éliminée auparavant.

Comme d'habitude, attaquez-la par derrière et si vous n'avez pas récupéré la hache de la gargouille, coupez-lui la queue. Le feu est aussi très efficace contre ces ennemis.

Revenez ensuite en arrière et sautez sur la corniche, à gauche des escaliers. Marchez sur le rebord qui mène à l'église et sautez dans le balcon.

Avancez à gauche et neutralisez les nouveaux ennemis très rapides. Ce sont les Gardiens des peintures qui gardent la zone. Montez à l'échelle et avancez sur les poutres, bouclier en avant. Attirez les ennemis vers vous et laissez-les sauter dans votre direction pour qu'ils tombent d'eux même. Avancez ensuite et frappez la chaine du lustre pour le faire tomber.

Allez à droite et descendez en empruntant l'échelle. Sautez ensuite devant la statue située à gauche. Courez jusqu'au bord gauche et sautez entre les colonnes pour atteindre le balcon. Montez les marches et éliminez les ennemis pour récupérer la Bénédiction divine qui se trouve dans le coffre. Sautez encore une fois devant la statue puis entre les colonnes du balcon opposé. Montez les marches, éliminez l'ennemi et passez par la fumée.

Avancez vers la tour et poussez le levier pour tourner cette tour. Une gargouille passe alors à l'attaque. Frappez-la par derrière pour l'éliminer rapidement et continuer votre chemin. Descendez les marches et entrez dans l'église. Nettoyez-la en éliminant les Gardiens des peintures un par un ensuite approchez-vous du lustre que vous aviez fait tomber pour prendre la sorcellerie ; la Grande arme magique. Allez ensuite au coin gauche de l'église pour prendre l'armure en fer noir.

Revenez à la tour, remontez et poussez le levier une nouvelle fois. Descendez les marches et avancez dans le nouveau

chemin pour trouver un nouveau feu de camp. Prenez l'Anneau de l'ainé Solaire qui se trouve derrière, reposez-vous et revenez à la tour. Poussez le levier dans l'autre direction pour remonter.

Avancez sur le chemin avec un long escalier. Montez et neutralisez les sentinelles en les affrontant une par une et en les attaquant par derrière.

Allez ensuite à droite et approchez-vous des escaliers. Avancez lentement pour attirer ces nouvelles gargouilles une par une et utilisez le feu contre elles pour les éliminer. Avancez ensuite sur la passerelle qui mène vers une autre zone, ignorez les gargouilles et allez à gauche sur une autre passerelle. Deux archers vous tirent dessus avec de grandes flèches. Une fois arrivé en haut, marchez sur le rebord de droite pour atteindre une autre passerelle. Avancez sur celle-ci et allez sur le rebord de droite vers l'archer. Effectuez des roulades pour éviter ses flèches puis éliminez-le ou poussez-le dans le vide. Continuez d'avancer sur le rebord et sautez dans le balcon.

Entrez dans la fumée et avancez dans le couloir. Entrez dans la salle de gauche pour trouver un feu de camp et le chevalier Solarius. Allez ensuite à la salle d'en face, éliminez le chevalier d'argent et ouvrez le coffre pour prendre la médaille Solaire. Allez ensuite derrière les escaliers et éliminez un autre chevalier. Allez à la salle qui se trouve à gauche et passez par le faux mur de la cheminée pour atteindre une nouvelle salle.

Descendez et fouillez les quatre coffres qui se trouvent à droite. Ignorez ou éliminez la mimique de coffre qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à la salle précédente ensuite au couloir.

Montez à l'escalier et avancez dans le couloir du coté où se trouve un archer, au fond. Entrez dans la salle à gauche et passez la porte au fond. Eliminez l'ennemi qui se trouve à droite ensuite montez à l'escalier. Restez collé à la corniche gauche et avancez vers le chevalier.

Eliminez-le et descendez l'escalier pour retrouver le chevalier de Catarina. Passez la porte et éliminez les chevaliers un par un.
Fouillez ensuite le coffre et rebroussez chemin pour parler au chevalier de Catarina qui vous récompense avec l'Anneau de petit être.

Montez à l'escalier et avancez vers l'archer en évitant ses flèches. Eliminez-le et entrez par la porte. Descendez ensuite les marches et entrez dans la salle de gauche pour éliminer le Titanite Démon avec vos flammes.

Allez ensuite à la salle des trophées qui se trouve à droite et neutralisez les chevaliers un par un avant de sortir par la porte pour vous retrouver en bas des escaliers où se trouve le feu de camp, dans la salle de droite.

Revenez ensuite à la salle des trophées et montez les marches. Allez ensuite à droite et montez les longs escaliers. Descendez à gauche et sautez en bas dans la grande salle où l'Orbe de l'oeil noir commence à trembler.

Neutralisez la sentinelle ensuite allez à gauche de la grande porte pour tourner le tourniquet et ouvrir la porte qui donne sur la partie initiale de la zone gardée par deux sentinelles.

Rebroussez chemin et montez les escaliers. Une fois en haut, passez par la vitre cassée et descendez le marches. Avancez sur le rebord de droite et sautez en bas près du cadavre.

Passez ensuite par la grille de droite et éliminez les gargouilles qui se trouvent dans la zone. Ouvrez la porte de la grille qui se trouve à gauche et allez enfin auprès du forgeron qui se trouve à droite. Vous allez maintenant rebrousser chemin pour revenir à la grande salle.

Utilisez alors l'Orbe de l'oeil noir pour envahir le monde du tueur de la gardienne de feu qui était dans le sanctuaire de Lige-feu. Vous devez alors affronter le chevalier Lautrec et deux de ses compagnons.

Concentrez vos attaques sur Lautrec et utilisez vos flammes contre lui. Vous pouvez aussi attaquer votre ennemi par derrière en utilisant votre lame. Une fois Lautrec mort, il est inutile de tuer ses deux compagnons. Vous récupérez alors l'Ame de la gardienne de feu que vous devez utiliser pour ressusciter celle qui se trouve à Lige-feu.

Passez ensuite les grandes portes pour aller vers la salle où les deux boss vous attendent.

Boss : Ornstein le Tueur de Dragons et Smough le Bourreau
Vous allez combattre deux boss à la fois. Libre à vous de choisir qui attaquer en premier. Mais il est préférable de commencer par Ornstein le tueur du dragon qui est le plus puissant des deux. Vous évitez alors de combattre un ennemi encore plus puissant à la fin.

Eloignez-vous alors des deux boss et restez loin pour les attirer. Vu la lenteur de Smough, Ornstein arrivera en premier et c'est le but de l'opération. Evitez les rayons électriques de cet ennemi en vous abritant derrière les colonnes ou en esquivant avec des roulades. Ripostez ensuite en l'attaquant dans le dos. Quand Smough vous rattrape, éloignez-vous de lui en allant de l'autre coté de la grande salle. Continuez à attaquer Ornstein par derrière jusqu'à l'éliminer.

Smough absorbera alors l'âme de son ami pour accroitre sa force. Combattre Smough en super puissant est toujours mieux que combattre Ornstein avec le nouveau pouvoir.

Evitez donc les attaques de ce géant en effectuant des roulades lorsqu'il brandit son marteau. Vous pouvez aussi vous coller à lui en restant entre ses jambes pour attaquer tout en évitant ses frappes. Evitez surtout ses attaques sautées très puissantes. Tournez autour de votre ennemi pour pouvoir l'atteindre et maintenez la pression jusqu'à l'élimination de ce boss. Récupérez ensuite les âmes de ces deux colosses et l'Anneau du Lion.

Allez dans le coin de la salle pour emprunter l'ascenseur et atteindre les balcons. Allez à gauche pour prendre le set d'armure du chevalier Lautrec que vous avez éliminé auparavant. Allez ensuite dans l'autre direction et allumez le feu de camp pour vous reposer. Montez les marches et entrez dans la salle de la Reine Gwenevere. Parlez-lui pour prendre le Calice Royal, très important pour la suite des événements. Revenez ensuite au feu et téléportez-vous grâce au pouvoir du Calice Royal vers le Sanctuaire de Lige-feu.

Sanctuaire de Lige-feu

Dès votre retour, allez voir le corps de la Gardienne du feu et rendez-lui son âme pour la ressusciter et de cette façon remettre le feu en marche. Remontez et parlez au chevalier Siegmeyer qui vous donne le miracle Emission de force.

Allez ensuite voir le serpent géant Frampt le Cherche-roi.

Après son discours, il vous amène à une nouvelle place appelée Autel de Lige-feu où vous devez déposer le Calice Royal. Revenez voir Frampt qui vous explique que vous devez remplir ce Calice par les quatre âmes des Seigneurs. Il vous ramène ensuite vers Lige-feu. Utilisez la téléportation pour aller à l'Autel solaire et rencontrer Solarius. Revenez ensuite à Lige-feu.

Avant d'aller quelque part, revenez vers le Jardin Noiresouche en passant par André pour améliorer vos armes.

Jardin Noiresouche

Avancez jusqu'au premier feu de camp de la zone et entrez par la porte. Eliminez les ennemis qui gardent le jardin et avancez cette fois à droite au fond de la zone. Entrez par la porte et parlez au chat perché sur la fenêtre, à gauche.

Répondez toujours par oui et prêtez allégeance au serment de la forêt. Dorénavant, plus aucune créature de la forêt ne vous attaquera. Prenez l'Anneau du serment du chat, sortez et parlez à Shiva.

Vous pouvez faire un détour dans les marais du Hameau du crépuscule en vous téléportant au feu de camp des Filles du chaos et passer la zone de Quelaag pour retrouver Shiva et son ami le ninja et faire des affaires avec lui.

Vous pouvez aussi les éliminer et récupérez leurs affaires surtout l'anneau boisé sombre du ninja qui améliore vos roulades.

Revenez ensuite au Jardin Noiresouche et passez par le chat perché. Entrez ensuite par la porte pour atteindre une nouvelle zone. Descendez les marches et allez à gauche derrière le mur pour trouver un coffre contenant le set de l'armure de pierre. Continuez d'avancer et descendez le chemin qui mène au pont. Traversez-le et ouvrez la grande porte pour pénétrer dans la zone du boss des lieux. Avancez vers l'épée pour que le boss rapplique.

Boss : Sif le Grand Loup Gris
Si vous avez récupéré l'Anneau boisé sombre c'est le moment de l'utiliser. Avancez vers le boss et utilisez les roulades pour esquiver ses attaques de sabre.

Restez entre ses pattes et lancez vos enchainements de coups jusqu'à ce qu'il s'éloigne de vous. Esquivez alors ses swings avant de vous recoller à lui. Utilisez le feu qui est assez efficace contre ce boss.

Récupérez ensuite son âme et l'anneau Serment d'Artorias indispensable par la suite pour pouvoir atteindre les abysses.

Allez vers le grand autel central et prenez l'Anneau du Frelon qui se trouve derrière lui. Revenez ensuite à Lige-feu et téléportez-vous au feu des Filles du Chaos.

Ruines démoniaques

Depuis le feu, avancez tout droit et passez par le trou dans le mur (à droite) pour atteindre les ruines démoniaques. Allumez le feu de camp et reposez-vous. Avancez sans tuer personne et suivez le chemin au bord du gouffre et traversez le pont qui mène au passage avec la fumée.

Vous allez alors apercevoir Décharge Incessante, le boss de la zone. Avancez, montez les escaliers et allez jusqu'au fond à droite pour fouiller le cadavre et déclencher l'attaque du boss. Revenez alors à l'escalier initial qui sera votre repère.

Boss : Décharge Incessante
Montez les marches en évitant l'attaque des tentacules du boss. Entrez ensuite dans le premier passage à droite et arrêtez-vous à l'intersection.

Regardez le boss et faites-vous remarquer pour qu'il essaye de vous attaquer. Quand il brandit son tentacule, reculez et abritez-vous à droite. Quand il frappe le sol, son appendice sera bloqué pendant quelque temps. C'est le moment de sortir de votre cachette pour attaquer ce tentacule jusqu'à ce qu'il le retire. Voici donc la tactique à adopter tout au long du combat pour venir à bout de ce colosse sans trop vous exposer. Maintenez alors le matraquage jusqu'à l'élimination du boss qui dévoile derrière lui un nouveau chemin.

Avancez dans ce chemin jusqu'au gouffre, à droite. Avancez ensuite en attirant les nouveaux ennemis taureaux puissants.

Eliminez-les un par un et optez pour le feu pour plus d'efficacité. Descendez les marches pour neutraliser le cracheur de feu qu'il faut attaquer par derrière pour éviter les flammes. Allez à droite et éliminez un autre taureau. Approchez-vous du ver géant qui garde le feu de camp et utilisez vos boules de feu ou les bombes incendiaire pour l'éliminer sans qu'il ne vous touche avec son liquide corrosif qui risque d'abimer votre équipement.

Reposez-vous ensuite dans le feu de camp et allez vers les escaliers en éliminant les ennemis qui réapparaissent. A la fin des escaliers, esquivez l'attaque du colosse et son marteau et entrez par la grande porte pour affronter un nouveau boss.

Boss : Pyro-sage démoniaque
Comme son nom l'indique ce boss est un adepte du feu donc moins vulnérable au feu que ses prédécesseurs. Dès votre arrivée, il tentera une puissante frappe de loin que vous devez esquiver en allant sur le coté. Eloignez-vous de lui sans vous emmêler les pieds dans les racines.

Attendez qu'il lance une attaque pour vous approcher de lui et lui assener un max de coups. Restez entre ses pattes pour éviter ses frappes et attaquer en même temps. Ne vous éloignez de lui que lorsqu'il saute pour essayer de vous écraser et revenez à l'assaut directement. Quand le boss en aura marre de vous, il effectuera un coup latéral dans le vide ou plantera son arme au sol. Ce sont les gestes qui précèdent une explosion suivie d'une onde de choc. Eloignez-vous alors le plus loin possible pour éviter cette onde et si vous êtes assez proche, essayez de vous cacher derrière votre bouclier. Vous devez donc obliger le boss à bouger et à attaquer pour profiter du temps entre les attaques et placer vos combos avant de vous éloigner. Soyez patient et ne vous précipitez pas sur le boss pour pouvoir le vaincre.

Prenez le Catalyseur du démon qu'il laisse derrière lui et avancez vers la porte pour entrer dans la zone suivante.

Avancez vers les escaliers et éliminez les cracheurs de feu. Montez jusqu'au sommet et activez l'ascenseur qui vous ramène au Domaine de Qelaag.

Revenez ensuite en bas et descendez l'escalier pour trouver un feu de camp en chemin. Utilisez-le pour vous reposer et descendez sur la racine jusqu'à atteindre la porte d'un autre boss.

Boss : Démon mille-pattes
Vous allez combattre ce démon dans une zone dangereuse entourée de lave. Vous devez rester sur la partie ferme de la terre pour éviter de bruler dans la lave. Vous devez impérativement aussi couper la queue du démon pour récupérer l'Anneau orange calciné qui vous permet d'avancer dans la lave sans trop de dégâts. Il vous sera très utile pour la suite des événements.

Vous pouvez donc faire deux passages pour vaincre le monstre. Le premier sera consacré à couper la queue et récupérer l'anneau sans vous soucier de mourir. Pour le deuxième vous pouvez porter l'anneau pour marcher dans la lave sans crainte et éliminer le boss plus facilement. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez récupérer l'anneau et aller loin du boss pour le mettre et continuer le combat contre le démon.

Vous devez observer le boss et quand il s'arrête et prépare son attaque, effectuez des roulades latérales pour éviter l'attaque.
Attendez qu'il arrive vers vous pour passer sur son coté et ruez-vous sur sa queue. Une fois coupée, frappez-la encore une fois pour la tuer puisqu'elle peut encore vous attaquer. Concentrez-vous ensuite sur ses pattes et quand sa queue repousse ou se reforme, attaquez-la encore une fois pour la couper.

Harcelez aussi ses tentacules avec lesquelles il essaye de vous balayer. Evitez surtout ses tentatives d'écrasement si vous restez trop près de ses pattes. Tournez autour du boss sans trop vous soucier de la lave si vous portez l'anneau et attaquez-le toujours par derrière ou sur les flancs. Maintenez cette tactique jusqu'à l'élimination du boss.

Suivez ensuite le chemin à gauche pour entrer dans une grotte qui vous mène à un feu de camp. Reposez-vous et avancez à gauche pour atteindre la racine qui vous servira de pont.

Izalith la perdue

Puisque vous portez l'Anneau orange calciné, vous pouvez passer la lave pour atteindre votre prochain objectif. Mais dans cette zone se trouvent de grandes créatures qui peuvent vous intercepter et vous faire très mal. En plus, elles sont difficiles à tuer quand elles sont en groupe.

Restez alors sur la racine et attirez les créatures qui sont proches de vous avec votre arc ou en vous exposant à leur regard. Revenez ensuite en arrière pour rester à l'abri et laissez-les s'approcher. Elles vont alors commencer des séries d'attaques sautées qui blesseront aussi les autres créatures qui sont proches d'elles. Laissez-les s'entretuer pour dégager un peu le terrain.

Localisez ensuite la structure qui se trouve au centre dans la lave et effectuez un sprint vers cette zone en partant en premier lieu à droite ensuite en ligne droite vers la structure. Faites le tour de la structure pour entrer vous abriter à l'intérieur.

Prenez la grande âme qui se trouve dans le coffre et éliminez les cracheurs de feu. Attendez que quelques créatures s'entretuent et courez vers la structure qui se trouve à droite. Montez sur la racine pour atteindre le pont détruit où se trouvent des Humanités jumelles. Regardez ensuite en bas pour voir des ruines. Une fois le terrain dégagé, sautez en bas et avancez vers ces ruines pour ensuite monter sur la racine qui vous amène dans une nouvelle zone.

Sur place, neutralisez ou ignorez le cracheurs de feu et avancez jusqu'aux escaliers. Montez et évitez le démon qui vous crache du liquide toxique. Passez par la porte derrière lui qui l'empêche d'entrer. Allez à droite et affrontez la pyromancienne qui garde l'entrée vers le boss. Battez-la avec le feu et prenez son Catalyseur d'Izalith.

Avant d'aller vers la zone du boss, allez sur le chemin à droite de l'escalier et éliminez les ennemis. Avancez vers le

pont et neutralisez le Titanite Démon en l'attaquant au feu, par derrière. Avancez ensuite et débloquez le chemin qui fera office de raccourci entre cette zone et la zone d'entrée du boss Pyro-sage démoniaque. Vous pouvez éliminer les gros insectes qui sont sur le chemin. Revenez ensuite à la porte avec la fumée qui mène au boss.

Boss : Foyer du Chaos
Ce boss ne s'affronte pas en combat direct. Repérez les deux orbes lumineux qui se trouvent sur les deux cotés du boss. Vous devez aller les détruire. Avancez à droite, passez entre les racines et neutralisez tranquillement le premier orbe.

Le boss deviendra furieux alors et commencera à attaquer. Evitez ses lames qui tranchent le sol et ses balayages de bras. Faites attention aussi au sol qui s'effondre sur le chemin du deuxième orbe situé à gauche. Détruisez ce dernier et revenez au centre de la zone.

Restez derrière le tronc et attendez que l'ennemi termine ses attaques et ses balayages pour avancer vers le centre de la zone. Le sol s'effondra alors vous empêchant de passer. Revenez donc en arrière et après les balayages, sprintez vers le bord et sautez sur la racine.

Eviter d'être poussé par les balayages et avancez vers le chemin bloqué par des racines. Effectuez des roulades pour les traverser ou détruisez-les avec vos armes mais soyez rapide pour ne pas être atteint par l'explosion et l'effondrement du sol. Attaquez alors le boss qui est sans défense pour l'éliminer une fois pour toutes.

Après le combat, récupérez son âme qui est l'une des Ames des Seigneurs que vous devez déposer au Calice Royal.

Ruines de la Nouvelle Londo

Avant de partir vers ces ruines, munissez-vous de plusieurs Malédictions fugaces que vous pouvez acheter chez la marchande qui se trouve derrière les barreaux, au fond du tunnel du raccourci vers les égouts, près de Lige-feu. Ces malédictions sont nécessaires pour pouvoir éliminer les fantômes avec vos armes. Placez aussi le sort Chair d'acier dans une case. Il vous sera utile contre les boss.

Depuis le sanctuaire de Lige-feu, descendez vers la Gardienne de feu et suivez le chemin descendant vers l'ascenseur qui vous mène aux ruines de la Nouvelle Londo. Avancez jusqu'au pont et si vous ne l'avez pas fait, brisez le pot qui se trouve en bas des escaliers pour prendre deux Malédictions fugaces.

Utilisez la Malédiction fugace et traversez ensuite les deux ponts. Eliminez les deux premiers fantômes et allez à droite. Repérez la lumière située dans les ruines, dans l'eau. Regardez ensuite l'eau pour voir un étroit chemin qui mène vers cette lumière. Avancez en éliminant les fantômes et prenez cette Ame de la Gardienne du feu.

Revenez en arrière et montez les escaliers situés à gauche. Une fois en haut, éliminez le fantôme qui apparait à droite et le deuxième à gauche, devant la porte. Traversez ensuite le pont pour entrer dans une salle infestée de fantômes. Suivez le couloir et descendez les marches.

Avancez tout droit et éliminez le fantôme qui se trouve près du cadavre et prenez la dague. Revenez en arrière et suivez le chemin de gauche. Eliminez le spectre qui se trouve près de la porte avec la fumée et continuez tout droit. Neutralisez un autre genre de fantômes et prenez les Malédictions fugaces.

Revenez à la fumée et entrez. Montez les marches, déployez l'échelle et avancez à droite. Attendez que le fantôme descende pour l'éliminer et prendre l'Ame. Avancez ensuite à gauche en courant pour éviter les attaques de spectres et descendez les marches. Attirez ceux qui se trouvent en bas à gauche vers vous et éliminez-les un par un. Entrez ensuite dans la salle et neutralisez les autres. Visitez la salle de gauche et nettoyez-la également. Passez ensuite par la cheminée et montez à l'échelle.

Avancez et parlez au mage en rouge pour qu'il vous donne la Clé du Sceau. Revenez en arrière et descendez via l'échelle. Eliminez les fantômes qui arrivent sur vous une fois en bas puis sortez de cette salle et suivez le couloir gauche en éliminant les ennemis en chemin. Prenez l'âme sur le cadavre et passez par le trou dans le mur.

Descendez alors les marches et suivez le couloir en dépassant la première porte à gauche. Sortez alors par la porte de

gauche, qui se trouve au bout du couloir et prenez l'Anneau de Morsure maudite en éliminant le fantôme qui se le garde. Revenez à la porte que vous aviez dépassée et sortez.

Avancez et descendez les marches à gauche pour atteindre et prendre la Titanite verte. Revenez en arrière et remontez les escaliers. Prenez l'âme en chemin et avancez vers la tour. Ignorez-la pour l'instant et continuez à monter pour récupérer une Humanité sur un cadavre. Revenez ensuite vers la tour.

Entrez dans cette tour, descendez les marches et utilisez votre nouvelle clé pour ouvrir la grille.

Poussez ensuite le levier pour ouvrir les portes et libérer l'eau qui submergeait les ruines. Utilisez l'ascenseur pour descendre et éliminez le premier chevalier du coin. Avancez ensuite et montez les marches pour entrer dans la cabane. Allez à droite et avancez en éliminant le chevalier. Prenez l'Ame en chemin et continuez jusqu'à atteindre l'entrée avec la fumée.

Entrez et éliminez le chevalier en premier. Avancez ensuite pour attirer la grande chose visqueuse.

Eliminez-la avec les flammes rapidement et éloignez-vous des cranes volants qui explosent à votre approche. Avancez ensuite à droite pour neutraliser un autre chevalier. Prenez l'humanité qui se trouve sous les arcades et montez les marches.

Allez vers le cadavre pour prendre une Ame et suivez l'autre chemin pour monter. Allez à gauche vers le coffre qui contient la Très grande braise.

Revenez tout en bas, dans la zone de la créature gluante et allez sous les arcades dans le coin pour trouver un ascenseur vous ramenant vers la zone supérieure. Revenez en bas et sortez par la porte. Marchez dans l'eau à gauche et éliminez un chevalier. Montez les marches et allez à gauche devant les escaliers. Attirez les chevaliers et les fantômes vers vous pour les éliminer un par un avant de monter les marches.

Abattez une autre créature gluante à l'intérieur et fouillez le coffre avant de sortir par la porte de gauche.
Eliminez le chevalier pour avancer ensuite vers la porte avec la fumée.

Si vous n'avez pas assez de fioles d'Estus, il est préférable de revenir au feu de camp pour faire le plein et revenir par un raccourci.

Pour prendre le raccourci, passez les deux ponts du début et ignorez les deux fantômes. Montez les escaliers et ignorez les fantômes une fois en haut. Passez par la porte à gauche, traversez le pont et tournez à gauche. Ignorez ou éliminez le spectre qui obstrue le chemin vers l'ascenseur et utilisez ce dernier pour vous retrouver dans la salle de la première créature gluante qui ne réapparait pas. Sortez donc de la salle en ignorant les chevaliers qui eux réapparaissent et courez à gauche.

Montez les marches rapidement en ignorant la horde d'ennemis qui vous poursuivent ensuite traversez le pont et passez la fumée pour vous en débarrasser.

Avant d'aller combattre les boss, équipez-vous de votre meilleure armure et bouclier. Mettez l'anneau Serment d'Artorias, indispensable pour entrer dans les Abysses en plus de l'anneau de Pierre-lame bleue. Préparez le sort Chair d'acier et descendez les marches avant de sauter dans le vide. Si vous ne possédez pas le sort Chair d'acier, équipez-vous de votre plus résistante armure.

Les Abysses

Boss : Quatre Rois
Localisez le premier Roi et courez vers lui. Lancez le sort Chair d'acier et utilisez ensuite vos combustions ou votre arme en la maintenant avec deux mains pour lui infliger un maximum de dégâts.

Evitez de rester devant le boss pour qu'il ne vous attrape pas et passez derrière lui. Restez toujours collé à lui sans essayer d'esquiver ses attaques, c'est une perte de temps et d'énergie. Contentez-vous sur votre ennemi et frappez-le pendant qu'il attaque en même temps. Soignez-vous à l'occasion et si le sort Chair d'acier s'estompe, réactivez-le pour

mieux résister aux attaques. Passez d'un roi à l'autre en éliminant chacun d'eux rapidement avant l'arrivée du suivant. Si vous êtes en face de plusieurs d'entre eux, focalisez-vous sur l'un et éliminez-le avant de passer au suivant.

La tactique est la même pour pouvoir vaincre les quatre Rois et récupérer l'Eclat d'âme du Seigneur léguée, l'une des Ames des Seigneurs. Utilisez ensuite le feu de camp pour vous téléporter à Lige-feu.

Anor Londo

Téléportez-vous ensuite vers Anor Londo. Allez dans la salle de gauche et sans alerter les deux sentinelles qui se trouvent au fond, passez par la porte latérale, à droite. Eliminez la sentinelle qui garde le passage et avancez jusqu'à atteindre l'entrée des archives.

Avancez dans le long couloir pour attirer le premier sanglier de fer.

Utilisez le feu contre cet ennemi et tournez autour de lui pour éviter ses attaques. Ne restez pas non plus derrière lui pour ne pas encaisser ses coups de pattes. Attaquez-le par les coté jusqu'à l'éliminer. Neutralisez le suivant et avancez jusqu'au feu de camp.

Les archives du Duc

Utilisez l'ascenseur pour monter et retrouver de nouveaux ennemis. Eliminez-les en les attirant un par un et restez loin de la porte pour ne pas recevoir les attaques des archers et du mage. Foncez ensuite vers ce dernier et éliminez-le en premier avant de vous occuper des autres ennemis qui se trouvent dans les archives.

Allez sous l'escalier et prenez l'âme avant de monter pour neutraliser les archers. Allez dans le balcon pour prendre le Titanite scintillant et revenez à l'intérieur. Fouillez le coffre qui se trouve au bout coté droite et éliminez la mimique située à gauche. Montez ensuite avec l'ascenseur, suivez le seul chemin et neutralisez l'ennemi cristallisé. Continuez à monter et entrez par la porte avec la Fumée pour rencontrer le boss Seath l'écorché. Vous n'avez rien à faire contre ce boss.

Vous ne pouvez pas l'atteindre ni l'attaquer et même si vous lui tirez dessus il se régénère aussitôt. Le but dans cette zone est de se laisser tuer.

A votre réveil, vous vous retrouvez dans une cellule près d'un feu de camp. Allumez ce dernier ensuite approchez-vous de la porte pour éliminer l'homme serpent et prendre la clé de la cellule. Ouvrez la porte et assistez à l'invasion des créatures bleues. Descendez les marches et éliminer les deux hommes serpent qui fuient vers le haut.

Neutralisez ensuite les étranges créatures sur votre chemin. Une fois en bas, montez à l'échelle et abattez les hommes-serpent. Prenez la clé de la grande porte des archives et arrêtez le son du phonographe pour rendre les créatures bleues calmes et inoffensives.

Remontez ensuite à l'escalier jusqu'au bout et montez à l'échelle. Ouvrez la porte avec la clé et entrez. Avancez et éliminez l'ennemi qui se trouve à droite. Continuez à gauche et neutralisez l'archer et l'ennemi qui vous attend à gauche. Montez les marches pour atteindre une autre zone des archives.

Evitez les tirs du mage qui se trouve sur le balcon supérieur, en face de vous, et éliminez celui qui se trouve à gauche. Avancez dans cette direction et neutralisez l'archer avant de monter l'escalier. Tournez la manivelle qui se trouve au centre pour déplacer l'escalier. Empruntez-le et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la zone où se trouve le mage, toujours dans le balcon d'en face. Allez au niveau des escaliers qui ont tourné et sautez dessus. Montez et éliminez le mage puis descendez vers la manivelle et tournez-la une nouvelle fois. Descendez ensuite et suivez le chemin de droite.

Descendez via l'échelle et tirez le levier pour dévoiler un passage secret. Suivez-le ensuite vers le balcon pour trouver un feu de camp à allumer. Revenez à la salle précédente et allez à celle située à gauche pour trouver un coffre. Entrez dans la sale suivante et fouillez les deux coffres situés à gauche. Eliminez la mimique qui se trouve à droite avant de tirer le levier pour ouvrir la trappe. Descendez et éliminez l'ennemi qui vous attend en bas. Fouillez le dernier coffre avant de sortir par la porte avec la fumée.

Descendez par l'échelle dans le jardin pour affronter des Golems de Cristal. Ils sont puissants mais assez lents et vous pouvez les attaquer par derrière pour les éliminer rapidement. Allez vers le Golem jaune et éliminez-le pour libérer Sieglinde de Catarina la fille du chevalier de Catalina. Allez ensuite à gauche en éliminant les Golems et entrez dans la Caverne de Cristal.

Caverne de cristal

Avancez, tournez à droite et éliminez le Golem. Avancez sur les morceaux de cristal prudemment sans tomber dans le vide. Tournez encore une fois à droite et avancez jusqu'à une intersection. Regardez dans la grotte à gauche pour voir des flocons tomber sur un chemin transparent.

Avancez alors dans cette grotte pour vous familiariser avec les chemins invisibles. Prenez l'Humanité sur le cadavre et revenez en arrière. Suivez ensuite le chemin normal et glissez à droite pour atteindre le chemin qui est en bas. Remontez jusqu'au bord de la falaise et avancez en suivant les flocons qui tombent sur le pont invisible et vous indiquent ainsi le chemin. Pour vous faciliter la tache, marchez dans la direction de la partie lumineuse du pilier en cristal.

Traversez un autre pont invisible en suivant les flocons. Avancez ensuite à gauche, éliminez le Golem et prenez l'éclat de Titanite bleu. Revenez vers le chemin en cristal précédent en retraversant le pont invisible et allez à droite. Eliminez le Golem rouge et allez jusqu'au bout du chemin. Allez à droite et sautez en bas entre les deux cristaux. Regardez en arrière et allez buter les trois lézards de cristaux pour récupérer différents Titanites.

Rebroussez chemin et traversez un autre pont invisible. Allez en direction de la rive d'en face si vous vous perdez avec les flocons. Allez ensuite à droite et avancez dans une grande zone. Vous pouvez éliminer ou ignorez les créatures étrangse sur votre chemin. Entrez dans la fumée pour trouver la zone du boss.

Boss : Seath l'écorché
Dès votre arrivée, avancez à droite pour contourner le boss et vous retrouver derrière lui. Brisez le cristal qui se trouve au fond et qui est responsable de la régénération de Seath.

Sans ce cristal, le boss n'est plus aussi dangereux. Attaquez-le sur les flancs en évitant de rester dans la trajectoire de son souffle. Vous éviterez alors les piques qui surgissent du sol et qui peuvent vous faire très mal (en plus de leur pouvoir de malédiction). Evitez aussi de rester longtemps derrière le boss pour qu'il ne vous attaque pas avec ses tentacules. Soignez-vous fréquemment pour éviter la malédiction et continuez d'attaquer la partie inférieure ou les tentacules du boss. Utilisez le feu qui est très efficace contre Seath.

Eliminez ce boss pour récupérer son âme qui est l'une des Ames des Seigneurs. Utilisez ensuite le feu de camp pour vous téléporter à Lige-feu.

Les catacombes

Après le retour à Lige-feu, allez voir André le forgeron de la paroisse pour améliorer une de vos armes en une arme divine. Cette arme est indispensable pour éliminer les squelettes, sinon ils n'arrêteront pas de ressusciter après leur mort.

Revenez ensuite à Lige-feu et passez à gauche de votre ami le serpent géant Frampt pour atteindre le cimetière.

Eliminez les squelettes et avancez à gauche vers les escaliers qui vous amènent vers la grotte. Entrez alors dans les catacombes et éliminez les premiers squelettes avec votre arme divine. Eloignez-vous des crânes explosifs et descendez les marches. Neutralisez le squelette et descendez l'échelle.

Eliminez deux autres squelettes avant de suivre le couloir, à gauche. Nettoyez la zone suivante et entrez par le trou dans le mur situé à gauche. Eliminez le nécromancien qui se trouve près du feu et utilisez ce dernier. Ce sont ces nécromanciens qui réaniment les squelettes qui se trouvent dans leurs zones.

Ciblez-les en premier si vous ne possédez pas une arme divine. Poussez ensuite le levier qui se trouve à gauche du feu.

Revenez au chemin principal, éliminez les squelettes et passez la porte. Avancez en éliminant les autres ennemis en évitant les boules de feu du nécromancien qui se trouve à droite, sur l'autre rive. Courez ensuite vers ce dernier pour l'éliminer.

Fouillez la zone pour récupérer des objets avant de continuer. Suivez ensuite le chemin à gauche qui mène à la sortie vers un pont avec des piques.

Sur l'autre rive, vous attendent des squelettes et un nécromancien. Sortez, allez à droite et éloignez-vous des cranes explosifs. Effectuez des roulades pour éviter les lances des statues et éliminez les squelettes en chemin jusqu'à atteindre le levier. Poussez ce dernier, allez récupérer l'Ame et revenez au pont. Traversez-le et éliminez les squelettes et le nécromancien. Avancez ensuite et descendez les marches pour nettoyer la zone.

Visitez les alcôves en évitant les lances des statues pour récupérer des âmes. Repérez le passage bloqué qui se trouve à gauche de la statue. Continuez alors à descendre jusqu'à la salle avec le levier et poussez-le pour ouvrir le passage bloqué de tout à l'heure. Avant de monter, continuez à descendre jusqu'au bout des escaliers. Repérez cette zone puisque vous allez y revenir pour atteindre le forgeron.

Remontez alors et traversez le passage fraichement débloqué. Allez à gauche pour trouver un pont avec des piques, à droite. Allez alors à gauche et frappez le mur qui se trouve à gauche de l'échelle pour révéler un passage vers un feu de camp.

Reposez-vous et revenez à l'échelle. Montez et tirez le levier pour tourner le pont. Vous pouvez trouver un personnage qui pousse le levier pour vous mais qui pourrait aussi le retirer pendant votre passage pour bloquer le chemin et essayer de vous faire tomber.

Vous pouvez maintenant suivre le chemin normal via le pont tourné ou revenir en arrière vers la zone qui mène au forgeron.

- Si vous voulez atteindre le forgeron suivez ce cheminement. Il peut aussi servir de raccourci vers le boss.

En revenant à la zone qui mène au forgeron, redescendez les escaliers jusqu'au bout. Laissez-vous tomber en avançant dans le vide sans faire de roulade. Descendez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre le fond avec un trou au sol.

Passez alors par ce trou pour faire la connaissance du forgeron squelette qui vous ouvre un passage pour le chemin du retour. Eliminez ensuite le squelette et parlez avec le forgeron.

Sortez par le trou pour faire face à des squelettes avec des roues. Ils vous foncent dessus avec ces roues pour essayer de vous écraser. Restez dos au mur et esquivez-les à la dernière minute pour qu'ils se heurtent aux murs. Contentez-vous alors d'éliminer ces squelettes avant qu'ils ne tentent une nouvelle attaque.

Nettoyez la zone et attendez-vous à l'arrivée d'un chevalier noir qui tombe d'en haut puisque vous avez emprunté un chemin secondaire vers cette salle. Eliminez-le par le feu ou avec des attaques dans le dos, puisqu'il est assez-lent, après ses attaques. La suite du chemin se trouve à droite en suivant le canyon pour atteindre le boss de la zone. Vous pouvez aussi aller à gauche pour revenir au niveau du pont du chemin principal.

Eliminez le nécromancien et les deux squelettes et suivez le couloir.

Montez à l'échelle de droite et éliminez les squelettes. Montez à une nouvelle échelle et passez par le trou dans le mur. Laissez le Titanite Démon à droite et allez à gauche.
Avancez sur le rebord extérieur et éliminez les ennemis en chemin. Entrez dans une nouvelle zone et détruisez le mur, à gauche. Descendez dans la salle et avancez vers le fond où se trouve le tombeau, en éliminant les squelettes de la zone. Fouillez ensuite le tombeau pour récupérer l'Anneau de Séance Lune noire.

Sortez par le trou dans le mur gauche et montez les marches. Eliminez le nécromancien et le squelette et sautez en bas pour vous retrouver près de l'entrée qui vous a amené à l'anneau.

- Vous arrivez alors au début du chemin normal vers le boss.

Avancez alors sur le rebord à gauche en suivant le chemin menant en bas. Eliminez les squelettes et évitez les cranes explosifs. Entrez dans le couloir pour voir au loin le Titanite Démon. Eliminez-le ou ignorez-le et allez à droite. Descendez par l'échelle et éliminez les deux squelettes. Sautez par le trou au sol et éliminez le chevalier noir si vous ne l'avez pas déjà fait.

Approchez de la corniche, prenez l'âme et descendez dans la zone des squelettes avec des roues. Nettoyez-la avec vos flammes si vous le voulez et avancez dans le canyon pour atteindre la zone du boss. Sautez dans la salle pour l'affronter.

Boss : Virevent
Si vous êtes arrivé à ce boss assez tardivement dans le jeu, il ne vous posera aucun problème. Il vous suffit de le verrouiller et de l'attaquer avec votre arme ou vos flammes.

Esquivez néanmoins ses tirs et tailladez-le. S'il vous envoie ses clones et disparaisse, éliminez-les ou ignorez-les et concentrez vos attaques sur lui quand il réapparait. Vous récupérez alors après sa mort ; l'Art d'Embrasement et le Masque de père.

Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et à une autre pour atteindre une zone extrêmement sombre. Suivez le chemin tracé par les scintillements au sol et avancez. Après la première lumière, tournez à droite pour traverser le pont.

Tombeau des Géants

Avancez à droite et éliminez le squelette géant. Suivez la lumière et glissez sur le premier tombeau.

Eliminez le squelette et glissez sur un autre tombeau. Neutralisez deux autres ennemis et glissez à nouveau. Abattez un autre squelette et descendez via l'échelle. Allez à droite et allumez le feu de camp pour vous reposer.

Remontez ensuite en empruntant l'échelle et longez le mur, à gauche. Vous trouvez un personnage qui vous poussera depuis la falaise vers les cadavres.

Ramassez alors les âmes sur ces cadavres et la Lanterne Crane. Cette dernière peut remplacer le bouclier pour illuminer le chemin devant vous. Repérez alors la princesse qui se trouve dans la zone et qui vous avertit de la présence de deux ennemis Vince et Nico qui formaient son escorte.

Eliminez ces derniers et parlez à la princesse pour qu'elle vous donne le miracle Restauration.

Avancez ensuite dans le chemin montant pour récupérer un Eclat de Titanite blanc sur le cadavre. Descendez et suivez le chemin de la sortie pour éliminer les vers formés d'ossement. Montez à l'échelle et frappez le faux mur puis allez à droite pour retrouver celui qui vous a poussé. Eliminez-le ou épargnez-le et allez à droite.

Neutralisez le chien squelette géant et passez la fumée. Eliminez l'archer qui se trouve au fond puis affrontez le chevalier noir avant de vous attaquer aux deux chiens.

Descendez ensuite par le passage qui mène en bas. Suivez le tunnel à droite jusqu'au bout pour trouver un cadavre avec le Bouclier du gisant. Revenez en arrière et cette fois suivez la lumière qui mène à un chemin qui mène en bas. Eliminez le squelette et son chien avant d'aller à gauche pour allumer le feu de camp.

Quittez le feu et allez cette fois par le chemin qui mène en bas à gauche et éliminez les chiens en chemin. Descendez ensuite via l'échelle. Suivez le seul chemin disponible et entrez dans le tunnel, à droite. Eliminez les vers en os et avancez. Neutralisez les deux archers ou passez entre eux en les ignorants. Pénétrez ensuite dans une zone pleine de Virevents.

Nettoyez cette salle ou bien empruntez le chemin en bas à droite et n'éliminer que ceux qui obstruent votre route. Remontez enfin vers le passage qui mène au boss et détruisez les ossement pour pouvoir l'atteindre. Passez la fumée, soignez-vous et sautez en bas.

Boss : Seigneur des tombes Nito

Dès votre atterrissage, effectuez des roulades pour esquiver l'attaque de Nito qui jaillit par le sol. N'avancez pas pour ne pas attirer les squelettes géants et vous compliquer la tache.

Sortez plutôt votre arme divine et éliminez les squelettes en restant sur place pour attendre que Nito s'approche de vous. Vous pouvez aussi éliminer une première fois les squelettes sans arme divine et laisser Nito par la suite les éliminer avec ses attaques quand il essaye de vous toucher.

Quand le boss arrive enfin, évitez de rester trop collé à lui pour qu'il ne vous attrape pas. Esquivez avec des roulades ses attaques de lame. Passez derrière lui ou sur les flancs et attaquez-le avec votre meilleure arme ou vos flammes.

Quand il se lève, éloignez-vous de lui et cachez-vous derrière votre bouclier pour éviter l'onde de choc. Maintenez cette tactique et faites attention à ne pas vous faire coincer entre les rochers.

Une fois vaincu, le boss laisse derrière lui son âme. Allez vers le feu de camp, allumez-le et téléportez-vous vers Lige-feu.

Sanctuaire de Lige-feu

Maintenant que vous possédez toutes les âmes des Seigneurs ; La sorcière d'Izalith, les quatre Rois, Seath l'écorché et Nito allez voir Frampt pour qu'il vous amène à l'Autel de Lige-feu. S'il dort, donnez-lui un coup d'épée et un seul pour ne pas le faire fuir.

Autel de Lige-feu

Une fois devant l'Autel, placez les âmes des Seigneurs dans la Calice Royale. La grande porte s'ouvrira alors pour vous.

Kiln de la première Flamme

Avancez dans cette zone où vous allez rencontrer un par un cinq chevaliers noirs. A ce stade du jeu, ils ne représentent pas de danger pour vous. Il vous suffit d'attendre qu'ils attaquent ensuite passez dans leur dos et attaquez à votre tour. Avancez donc et éliminez le premier chevalier noir équipé d'une épée. Avancez ensuite vers le suivant. Le second possède une grande épée.

Marchez sur les poutres pour affronter le troisième chevalier équipé d'une épée. Vous pouvez l'attirer vers la terre ferme pour l'affronter en toute sécurité sans risquer de tomber. Poursuivez ensuite votre chemin et neutralisez de la même manière le chevalier avec la hache. Continuez de descendre par l'escalier et abattez le chevalier équipé de hallebarde. Vous vous retrouvez alors devant l'entrée vers le boss final.

Boss : Gwen, Seigneur des Cendres
Gwen est extrêmement rapide et puissant et ne vous lâchera pas d'une semelle. Il ne laisse pratiquement aucune ouverture pour l'attaquer.

Pour l'affronter, vous devez être très agile ou très résistant ou bien les deux. Etre un adepte du feu peut vous être très utile aussi.

Vous avez deux solutions pour combattre ce boss ; vous équiper d'un bon bouclier léger, utiliser les parades et contrer avec un bon timing pour riposter et toucher votre ennemi. Ou, utiliser la grande combustion et autres flammes après les attaques du boss.

Ne collez pas à Gwen sinon il vous attrapera et vous infligera d'énormes dégâts.

Esquivez les attaques du boss pour attaquer tout de suite après la fin de la série. Effectuez une attaque rapide ou un seul jet de feu et éloignez-vous rapidement avant de finir sous les coups de l'attaque suivante.

Utilisez aussi les roulades arrière pour vous éloigner des attaques dévastatrices. Si vous possédez l'Anneau boisé sombre, équipez-vous-en pour améliorer vos roulades. Restez toujours près des rochers en pic qui se trouvent dans la

zone et abritez-vous derrière ces derniers pour vous soigner ou pour éviter les attaques. Restez quand même un peu en retrait derrière les rochers sinon les coups du boss risquent de passer et de vous atteindre. Ne restez pas sur place pour ne pas permettre à Gwen de se déchaîner en vous empêchant de vous soigner. Tournez toujours autour du boss pour avoir le temps d'esquiver avec des roulades et attaquez quand il s'expose après le dernier coup de son enchainement. Soyez patient en attendant la bonne opportunité pour frapper et soignez-vous fréquemment en essayant de toujours avoir la barre de vie pleine. Maintenez la même tactique et restez calme jusqu'à vaincre le boss le plus difficile du jeu.

Une fois vaincu, récupérez son âme et allumez le feu de camp.

Félicitations ! Vous avez vaincu le Roi Gwen et vous avez terminé le jeu.

TOUTES LES ARMES RARES

Voici la liste et la localisation de toutes les armes rares nécessaires à l'obtention du trophée Honneur du Chevalier.

Tout d'abord, les armes à forger auprès du géant d'Anor Londo grâce aux âmes de boss :

- Corne Papillon Clair de lune : Améliorer une lance ou une épée perçante (rapière...) à +10 et combiner avec l'âme du Papillon Clair de lune.
- Bouclier anneau de cristal : Améliorer un petit ou moyen bouclier à +10 et combiner avec l'âme du Papillon Clair de lune.
- Épée de furie de Quelaag : Améliorer une lame courbée (fauchon, cimeterre...) à +10 et combiner avec l'âme de Quelaag.
- Lame du Chaos : Améliorer une arme de type katana (katana, uchigatana, iaito...) à +10 et combiner avec l'âme de Quelaag.
- Espadon d'Artorias (maudit) : Améliorer une épée (longue, courte, grande, dague...) à +10 et combiner avec l'âme de Sif.
- Espadon d'Artorias : Améliorer une épée droite brisée ou une poignée d'épée brisée à +10 et combiner avec l'âme de Sif.
- Grand bouclier d'Artorias : Améliorer un petit ou moyen bouclier à +10 et combiner avec l'âme de Sif.
- Hache de Golem : Améliorer une hache à +10 et combiner avec l'âme du Golem de fer.
- Poing en os de dragon : Améliorer un ceste à +10 et combiner avec l'âme du Golem de fer.
- Faux traque-vie : Améliorer une hallebarde, une faux, un fouet (...) à +10 et combiner avec l'âme de Priscilla.
- Lance du Tueur de Dragons : Améliorer une lance ou une épée perçante à +10 et combiner avec l'âme d'Ornstein.
- Marteau de Smough : Améliorer une arme de type marteau (pic de guerre, masse...) à +10 et combiner avec l'âme de Smough.
- Arc de la Lune noire : Améliorer un arc (court, long, composite...) à +10 et combiner avec l'âme de Gwendolin.
- Catalyseur d'étain Lune noire : Améliorer un catalyseur à +10 et combiner avec l'âme de Gwendolin.
- Espadon du Grand Seigneur : Améliorer une épée (même liste que pour l'espadon d'Artorias maudit) à+10 et combiner avec l'âme de Gwen.

Certains boss ont des queues qu'il faut couper pour récupérer une arme unique :

- Épée droite draconique : couper la queue du dragon rouge en se plaçant sous le pont sur lequel il est posé à la Paroisse des morts vivants.
- Grande hache du Roi Dragon : couper la queue du Dragon Béant dans les Profondeurs.
- Dague de Priscilla : couper la queue de Priscilla dans le monde d'Ariamis.
- Espadon du Clair de lune : couper la queue de Seath l'écorché dans les Cavernes de cristal.
- Grande épée dragon : couper la queue du Dragon Éternel à la fin du Lac Cendré (il ne perd aucun PV et ne deviendra jamais hostile).
- Hache queue de gargouille : couper la queue d'une gargouille à la Paroisse des morts vivants ou à Anor Londo.

Armes à récupérer sur les cadavres d'ennemis tués (pour certains, ça peut prendre assez longtemps si le taux de drop

est faible, équipez l'Anneau convoiteux Serpent doré pour augmenter vos chances) :

- Écusson : sur le corps du chevalier qui vous libère au début du jeu (en retournant à l'Asile, il sera devenu hostile et il vous faudra le tuer).
- Espadon de pierre : sur les chevaliers de pierre du Jardin de Noiresouche.
- Grand bouclier de pierre : pareil que pour l'espadon de pierre.
- Lame fantôme ébréchée : sur les fantômes mâles dans les Ruines de la Nouvelle Londo (ceux qui n'ont pas les yeux rouges et qu'on trouve presque partout dans le niveau).
- Épée droite chev. d'argent : sur les chevaliers d'argent épéistes à Anor Londo.
- Lance du Chevalier d'argent : sur les chevaliers d'argent lanciers à Anor Londo.
- Bouclier Chevalier d'argent : sur les chevaliers d'argent à Anor Londo.
- Espadon du Roi-chevalier : sur le chevalier noir correspondant (tous les types de chevaliers noirs rencontrés au fil du jeu sont réunis au dernier niveau : Kiln de la première flamme, ils réapparaissent tous dès que vous vous reposez à un feu, il est donc facile d'obtenir toutes leurs armes) à Kiln.
- Espadon tueur de Dragons : chevalier noir à Kiln.
- Grande hache Chevalier noir : chevalier noir à Kiln.
- Hallebarde Chevalier noir : chevalier noir à Kiln.
- Bouclier du Chevalier noir : tous les chevaliers noirs qui en portent un, à Kiln ou avant si vous avez de la chance.
- Trident de canalisateur : sur les canalisateurs, ceux qui réapparaissent après chaque repos à un feu de camp se trouvent dans les Archives du Duc.
- Hache en croissant : tuer Pat la Hyène ou achetez lui pour 10 000 âmes.
- Hallebarde du géant : sur les sentinelles géantes à Anor Londo ou à acheter au forgeron géant pour 5 000 âmes.
- Catalyseur d'Izalith : tuer la sorcière devant l'accès au boss Foyer du Chaos, à Izalith la Perdue.
- Catalyseur du démon : tuer le Pyro-sage démoniaque dans les ruines démoniaques.

Il vous faudra être en forme humaine pour pouvoir récupérer ces armes sur leurs propriétaires :

- Grant : tuer le black phantom du Paladin Leeroy qui vous envahit au niveau du brouillard orange (même s'il a disparu) dans le Tombeau des Géants.
- Sanctus : black phantom du Paladin Leeroy.
- Cravache : black phantom Jeremiah, dans le cimetière du monde d'Ariamis.

Deux armes s'obtiennent en rejoignant un serment :

- Épée du Seigneur des tombes : rejoindre le serment du Serviteur des tombes.
- Main sombre : rejoindre le serment du Spectre sombre.

Le reste des armes se trouve sur des cadavres ou dans des coffres :

- Écusson du Dragon : sur un corps près du dragon mort-vivant dans la Vallée des Drakes.
- Épée droite d'Astora : même endroit que l'écusson du Dragon, sur un autre corps à proximité.
- Grand bouclier de Havel : dans un coffre à Anor Londo. Au même étage que le feu de camp à l'intérieur du bâtiment où sont les chevaliers d'argent se trouve un passage secret derrière une cheminée (il faut taper dans le mur pour débloquer l'accès). Le coffre contenant le bouclier est derrière.
- Dent de dragon : même endroit que le bouclier de Havel, dans un autre coffre.
- Grand arc du Tueur de Dragons : à Anor Londo, tout en haut à gauche de la salle juste avant Ornstein et Smough se trouve une fenêtre brisée, allez à l'extérieur et descendez pour ramasser l'arc sur un cadavre.
- Rapière de Velka : sur un corps dans le monde d'Ariamis, dans l'annexe (détruire des planches en bois sur la droite vers le début de l'annexe).
- Bouclier sanguin : dans le monde d'Ariamis, sur le pont où se trouve un dragon mort-vivant.
- Bouclier du gisant : sur un corps dans le Tombeau des Géants.

Après la récupération de toutes ces armes, vous devriez obtenir le trophée tant attendu qu'est 'Honneur du Chevalier'.

TOUS LES MIRACLES

Voici la liste et la localisation de tous les miracles du jeu (débloque le trophée Prière de demoiselle).

Il y a 2 vendeurs de miracles dans le jeu (quelques autres pnj peuvent en avoir mais beaucoup moins et ce n'est pas leur caractéristique principale). Ces 2 vendeurs sont Petrus et Reah de Thorolund.

Petrus se trouve dès le début du jeu au Sanctuaire de Lige-feu, pour lui acheter ses miracles, rejoignez son serment ou attendez que Reah soit arrivée à Lige-feu, elle est censée arriver après avoir fait sonner la première cloche.

Reah se trouve dans un premier temps à Lige-feu, au même endroit que Petrus, cependant elle ne vend pas de miracles au début. Elle partira accompagnée de ses 2 protecteurs vers le Tombeau des Géants, une fois que vous aurez vaincu Virevent dans les Catacombes. Vous la retrouverez donc dans le Tombeau des Géants, en dessous de là où Pat la Hyène se trouve, elle vous demandera de tuer ses 2 protecteurs devenus hostiles.

A partir de là, il faut faire attention, dès que vous aurez quitté la zone, Reah ira dans la Paroisse des morts vivants, devant l'autel (dans la grande salle où se trouve l'ascenseur vers Lige-feu). Il faut aller la retrouver le plus vite possible, sinon Petrus la tuera et vous ne pourrez plus acheter de miracles durant ce cycle de jeu (apparemment, traverser plus de 2 zones avant d'aller lui parler à la Paroisse suffit pour qu'elle soit tuée, je vous conseille donc de retourner au feu le plus proche dans le Tombeau, puis de vous téléporter dans la Paroisse pour aller tout lui acheter, je n'ai pas eu de problème en faisant ainsi).
Il est peut-être possible de tuer Petrus juste avant d'aller sauver Reah, je n'ai pas eu l'occasion d'essayer, mais tuer Petrus avant que Reah soit arrivée rendra Reah et ses protecteurs hostiles durant tout le cycle de jeu, donc impossible de lui acheter quoi que ce soit.

Après ces quelques explications qui me semblent indispensables, voici la liste des miracles :

- Soigner : Sort de départ des clercs, Petrus pour 4 000 âmes ou Reah pour 1 000 âmes.
- Extrait de soin majeur : Petrus pour 10 000 âmes ou Reah pour 2 000 âmes.
- Soin majeur : Reah pour 10 000 âmes.
- Lumière solaire apaisante : Dans les archives du Duc, sur un des 'poulpes' bleus devant la grille derrière laquelle est retenu Logan (si vous l'avez libéré une première fois dans la Forteresse de Sen).
- Restauration : Offert par Reah une fois que vous l'avez secourue dans le Tombeau des Géants.
- Lumière solaire bénéfique : Au même endroit que le miracle 'lumière solaire apaisante', sur un autre poulpe bleu.
- Force : Petrus ou Reah pour 4 000 âmes.
- Colère des Dieux : Reah pour 10 000 âmes.
- Émission de force : Secourir le chevalier de Catarina (on le rencontre la première fois devant les portes fermées de la Forteresse de Sen, puis à l'intérieur de celle-ci, près de la grande pente d'où tombe des rochers) à Anor Londo, il faut tuer les 3 chevaliers d'argent dans la pièce à côté de laquelle il se trouve pour qu'il vous offre le miracle une fois que vous lui parlerez à Lige-feu.
- Barrière magique : Reah pour 6 000 âmes.
- Barrière magique renforcée : Dans le Lac Cendré, au niveau du 2ème tronc géant, vous devriez voir une racine qui va vers l'intérieur du tronc, si vous regardez sur la droite une fois sur cette racine, vous devriez voir une écorce qui dépasse, un peu en dessous de vous, laissez vous tomber avec prudence et allez chercher le miracle sur un corps à l'intérieur du tronc.
- Retour : Petrus pour 8 000 âmes ou Reah pour 1 000 âmes.
- Parole de l'autre-monde : Petrus pour 2 000 âmes ou Reah pour 500 âmes.
- Justice karmique : Oswald de Carim pour 40 000 âmes. Oswald est le confesseur qui apparait dans le clocher de la Paroisse des morts vivants une fois après que vous ayez fait sonner la cloche.
- Voeu de silence : Dans le monde d'Ariamis, au sommet de la tour à laquelle vous accédez une fois que vous avez ouvert l'annexe.
- Promenade paix tranquille : Dans les Catacombes, derrière un mur destructible se trouve un passage (vous y trouvez notamment l'Anneau de séance lune noire), si vous prenez le chemin vers la droite (au niveau du squelette géant), vous devriez arriver vers une salle dans laquelle se trouve une échelle. Le miracle se trouve en haut de l'échelle, protégé par quelques statues à pics.
- Lance de foudre : Offert quand vous rejoignez le serment du Guerrier solaire.
- Lance de foudre majeur : Donnez 10 médailles solaires à l'idole du Guerrier solaire à la Paroisse (vous pouvez en

trouver 3 dans un coffre à Anor Londo, vous en recevez en multijoueur si vous aidez quelqu'un à battre un boss en appartenant au serment...)
- Lance de lumière solaire : Une fois au rang 1 du serment du Guerrier solaire, vous pouvez offrir l'âme de Gwen, le boss final (il faut donc impérativement avoir fini le jeu au moins une fois).
- Épée de lumière solaire : Après avoir tué Gwendolin à Anor Londo, le miracle se trouve dans un coffre au bout du couloir.
- Épée de la Lune noire : Rejoindre le serment de la Lune noire, et monter au rang 1 en offrant 10 souvenirs de représailles (vous pouvez les farmer sur les harpies du monde d'Ariamis, en multijoueur si vous tuez d'autres joueurs au nom du serment et vous en obtenez forcément 1 en tuant Lautrec à Anor Londo si vous envahissez son monde.
- Épée danse Seign. tombes : Rejoindre le serment Serviteur des tombes.
- Grande épée danse Seign. tombes : Rang 1 du serment Serviteur des tombes, il faut offrir 10 yeux de la mort (il y en a 3 derrière le démon titanite des Catacombes, 3 au début du Tombeau des Géants, 3 à acheter auprès de Pat si vous avez terminé le Tombeau, ou vous pouvez les farmer sur les crapauds des Profondeurs ou de la Grande Carcasse, mais le drop est très rare).

TOUS LES SERMENTS

Voici la localisation de tous les serments du jeu, permettant de débloquer tous les trophées liés.

Voie immaculée

Parler à Petrus (celui qui vend des miracles au Sanctuaire de Lige-feu), ou à Rhea (la sainte) si vous l'avez sauvée dans le Tombeau des Géants.

Garde de la princesse

Parler à Gwynevere, à la fin d'Anor Londo, derrière les boss Ornstein et Smough.

Lame de la Lune noire

Il vous faut l'Anneau de Séance Lune noire, que l'on trouve dans un cercueil derrière un mur cassable des catacombes, le cercueil est gardé par un squelette géant. Une fois l'anneau en votre possession, descendez la plate-forme géante d'Anor Londo pour aller tout en bas (en dessous de la grande salle pleine d'assassins), et équipez l'anneau devant la grande statue qui se trouve dans cette pièce. Un passage sera alors débloqué, au bout duquel se trouve le serment.

Guerrier solaire

Il faut soit 50 en foi (pour le moment, un patch devrait changer ça prochainement pour baisser le prérequis à 25), ou avoir participé à des sessions multijoueurs pour battre des boss pour faire baisser ce prérequis de 5 à chaque session réussie. Une fois que vous remplissez les conditions d'admission, rendez vous à l'autel solaire de la paroisse des Mort-vivants (la salle en dessous du Dragon qui surveille le pont), celui-ci devrait vous proposer de vous agenouiller pour pouvoir rejoindre le serment.

Chasseur sylvestre

Dans le Jardin de Noiresouche, derrière la porte fermée par l'emblême d'Artorias (qu'il faut acheter à Andre le forgeron de la paroisse), si vous longez la falaise à gauche, vous arriverez dans un petit bâtiment en pierre, dans lequel se trouve Alvina, le chat qui propose de rejoindre ce serment (il faut répondre oui à toutes ses questions). On peut également accéder à cet endroit par les échelles qui se trouvent à gauche du lac de l'Hydre dans le Bassin de Noiresouche, c'est beaucoup plus long mais ça peut permettre d'économiser les 20 000 âmes que coûte l'emblême.

Spectre sombre

Ce serment se trouve dans les Abysses. Pour qu'il soit disponible, il ne faut plus parler à Frampt le serpent géant du

Sanctuaire de Lige-feu à partir du moment où vous obtenez le Calice royal à Anor Londo (si vous lui avez parlé avant, ce n'est pas grave). Une fois le Calice royal en votre possession, il faut aller directement dans les Abysses (grâce à l'anneau Serment d'Artorias) à partir des Ruines de la Nouvelle Londo et battre les 4 Rois. Une fois cela fait, vous verrez un autre serpent géant similaire à Frampt, derrière le feu des Abysses, il vous permettra de rejoindre le serment et de rejoindre l'Autel de Lige-feu pour y déposer le Calice.

Voie du dragon

Il se trouve au Lac Cendré. Pour y accéder, il faut monter sur la grosse racine dans la partie gauche du marais au fond du Hameau du Crépuscule. Il y aura une petite pièce avec un cadavre, pièce dans laquelle il faut détruire le mur à gauche, puis le mur derrière le coffre. Vous arriverez dans la Grande Carcasse. Descendez tout en bas pour arriver au Lac Cendré, le Dragon éternel qui permet de rejoindre le serment se trouve tout au bout de la zone.

Serviteur des tombes

Dans les catacombes, vous finirez par arriver dans une sorte de crypte, avec des tombes de chaque côté d'un couloir (c'est par là que vous accéder à la suite de la zone et au boss). Au lieu d'aller à droite vers la suite, continuez tout droit, vous finirez par trouver sur votre gauche un cercueil partiellement ouvert, glissez vous dedans et attendez quelques secondes. Vous serez transporté dans la salle ou vous combattrez plus tard Nito, le Seigneur des tombes. C'est auprès de celui-ci qu'il faut prêter serment, il se trouve dans une tombe géante ouverte. Attention : si vous avez tué Nito, le serment ne sera plus jamais accessible dans ce cycle de jeu, il faut y aller impérativement avant de terminer le Tombeau des Géants.

Serviteur du Chaos

Dans le domaine de Quelaag, sous la cloche de l'éveil, se trouve un passage vers les Ruines démoniaques. Si vous détruisez le mur juste à gauche de ce passage, vous ouvrirez un nouveau chemin vers un feu de camp et vers la soeur de Quelaag. Le chemin est dans un premier temps bloqué par Eingyi, auquel il faut répondre oui à sa question pour qu'il vous laisse passer. Vous pouvez ensuite prêter serment à la femme-araignée derrière lui.

TOUTES LES PYROMANCIES

Il y a 3 personnages auprès desquels il est possible d'acheter des pyromancies.

Laurentius, le premier, se trouve dans les profondeurs (utiliser la clé de la cave sur la porte à droite, juste avant le pont où se trouve le dragon). Dans la première salle où se trouve le boucher, il y a un passage avec de l'eau qui mène à une pièce pleine de tonneaux, Laurentius se trouve dans l'un d'eux (il faut faire une roulade pour le libérer, une attaque risque de le blesser).

Eingyi se trouve dans le domaine de Quelaag, derrière un mur destructible dans la salle sous la deuxième cloche. Pour qu'il vende ses pyromancies, il faut d'abord rejoindre le serment du Chaos auprès de la soeur de Quelaag, donner quelques coups de pied à un homme infecté (il y en a plein au début des ruines démoniaques) pour qu'il vous infecte. Une fois infecté, vous aurez un oeuf sur la tête, il faut ensuite parler à Eingyi pour qu'il vous donne de quoi vous guérir et vende des pyromancies.

Et enfin, Quelana se trouve dans le marais empoisonné du Hameau du Crépuscule (aller tout droit en sortant du domaine de Quelaag, elle se trouve près d'un pilier sur la gauche si vous avez le gant de pyromancie augmenté à +10, vous pouvez augmenter le gant auprès d'Eingyi. Faites attention quand vous parlez à Quelana, si des monstres vous suivent ils risquent de la frapper en vous visant, et si vous ne lui avez pas encore tout acheté, c'est fini pour ce cycle, elle réapparaitra en NG+.

Voici maintenant la liste des pyromancies et leurs localisations :
- Boule de feu : sort de départ des pyromanciens, Laurentius ou Quelana pour 800 âmes.
- Orbe de feu : Laurentius ou Quelana pour 8 000 âmes.

- Grande boule de feu : Quelana pour 20 000 âmes.
- Grande boule de feu du Chaos : Rejoindre le serment du Chaos auprès de la soeur de Quelaag.
- Tempête de feu : Quelana pour 30 000 âmes.
- Orage de feu : Tuer le foyer du Chaos et parler à Quelana ou tuer Quelana avant qu'elles vous ait offert le sort (si vous lui avez tout acheté, la tuer ne pose pas de problème).
- Tempête du Chaos : Monter au niveau 2 dans le serment du Chaos (donner 30 humanités à la soeur de Quelaag).
- Combustion : Laurentius ou Quelana pour 500 âmes.
- Grande combustion : Quelana pour 5 000 âmes.
- Embrasement : Dans le monde d'Ariamis, derrière 2 murs illusoires dans les couloirs souterrains où se trouvent des squelettes-roues (il faut tuer un mort vivant infecté qui crache du poison).
- Fouet de feu : Quelana pour 10 000 âmes.
- Fouet de feu du Chaos : Dans un coffre à Izalith la Perdue, près du brouillard qui mène au Foyer du Chaos.
- Nuage empoisonné : Eingyi pour 10 000 âmes ou dans le marais du Hameau du Crépuscule.
- Nuage toxique : Eingyi pour 25 000 âmes.
- Injection d'acide : Dans le monde d'Ariamis.
- Transpiration abondante : Laurentius pour 2 000 âmes.
- Chair d'acier : Laurentius pour 2 000 âmes.
- Puissance intérieure : Près du premier feu dans le Hameau du Crépuscule, sous l'énorme insecte (ou araignée) collé au mur.
- Sympathie des Mort-vivants : Quelana pour 10 000 âmes.

TOUTES LES MAGIES

Voici la liste et la localisation de tous les sorts du jeu (débloque le trophée Sagesse d'un sage, ne prend pas en compte les miracles et les pyromancies).

Il y a 3 magiciens dans le jeu, Griggs, Logan et Dusk.

Griggs se trouve dans la ville basse du village des mort-vivants.

Logan se trouve une première fois dans la forteresse de Sen, puis une autre fois dans les archives du Duc.

Dusk se trouve dans le Bassin de Noiresouche, derrière le lac où se trouve l'Hydre (une fois l'Hydre tuée et après avoir rechargé sa partie au moins une fois, il y aura un golem à la fin du lac, il faut le tuer pour libérer Dusk, il y aura ensuite une marque d'invocation près de là où se trouvait l'Hydre).

- Flèche d'âme : à acheter auprès de Griggs ou Logan pour 1 000 âmes.
- Grande flèche d'âme : Griggs ou Logan pour 6 000 âmes.
- Lourde flèche d'âme : Griggs ou Logan pour 2 000 âmes.
- Grande et lourde flèche d'âme : Griggs ou Logan pour 8 000 âmes.
- Masse d'âme chercheuse : Griggs ou Logan pour 20 000 âmes.
- Masse âme chercheuse cristal : Logan pour 30 000 âmes.
- Lance d'âme : Griggs ou Logan pour 40 000 âmes.
- Lance d'âme en cristal : Logan pour 50 000 âmes.
- Souffle du Dragon blanc : Tuer Logan dans les archives du Duc (une fois qu'il n'a plus rien à vendre ou apprendre, le tuer ne pose pas de problème)
- Arme magique : Griggs ou Logan pour 3 000 âmes.
- Grande arme magique : Sur le chandelier (couper la chaîne), dans la grande salle avec les assassins à Anor Londo.
- Arme magique en cristal : Logan pour 20 000 âmes.
- Bouclier magique : Griggs ou Logan pour 3 000 âmes.
- Bouclier magique puissant : Dans un coffre des archives du Duc.
- Leurre : Griggs pour 1 000 âmes.
- Discrétion : Dans la forteresse de Sen ou en tuant Griggs (tout comme Logan, une fois qu'il a tout appris/vendu, le tuer ne pose pas de problème)

- Chute contrôlée : Griggs pour 1 500 âmes.
- Arme invisible : Dusk pour 2 000 âmes.
- Invisibilité : Dusk pour 2 000 âmes.
- Réparer : Dusk pour 10 000 âmes.
- Lumière : Dusk pour 1 000 âmes.
- Caméléon : Dusk pour 3 000 âmes.
- Guérison : Dans un coffre du Hameau du crépuscule, entre l'ascenseur qui mène au marais et le raccourci qui mène à la Vallée des Drakes.
- Dissiper malédiction : A acheter auprès d'Ingward pour 5 000 âmes, il se trouve dans les Ruines de la Nouvelle Londo, sur un toit (il est obligatoire de lui parler dans le cadre de l'histoire principale).

Dark Void

© Capcom / Airtight Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RADAR AMÉLIORÉ

Pour obtenir une version améliorée du radar affichant l'emplacement des armes, journaux, tech points et munitions, vous devez terminer le jeu au moins une fois.

Darksiders

© THQ / Vigil Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Évasion de prison

Libérez Samael de sa prison.

Marchand de mort

Rencontrez Vulgrim.

Un type pas commode

Rencontrez Ulthane.

Déplacer une montagne

Trouvez la corne de Terre.

Qui compte?

Vainquez plus d'anges qu'Ulthane.

Tendez les bras vers quelqu'un

Trouvez la Chaîne Abyssale.

Dans le néant

Trouvez le Couloir du Néant.

Voleur élémentaire

Trouvez la Lame Boomerang.

Vision au-delà du visible

Trouvez le Masque des Ombres.

Dévastateur

Tuez 10 ennemis avec une attaque Courroux Geyser de lames.

Apporteur de Secousse

Trouvez le gantelet Secousse.

Un vieil ami

Trouvez Pitié.

Faucheur

Trouvez la faux.

Prédateur aérien

Tuez 160 ennemis à dos de la Bête angélique.

Machine à Courroux

Collectez tous les pouvoirs Courroux.

Réunion

Obtenez Ruine.

Assassin

Tuez 666 démons.

Gare à ma colère

Obtenez la capacité Forme Chaos.

Sauteur de gouffre

Gagnez la capacité Vol d'Ombre.

Saut dans le temps

Gagnez la capacité Chronomancier.

Pilote de haut vol

Tuez 5 Ailes Noires sans toucher le sol.

Tueries improvisées

Tuez 150 ennemis avec des objets de l'environnement.

Parking en plein air

Détruisez un hélicoptère pendant l'Apocalypse.

Argent

La chauve-souris hors de l'enfer

Vainquez Tiamat.

Visage écorché

Vainquez la Mantopée.

Poussière vous retournerez

Vainquez le Stygian.

Une si cruelle mère

Vainquez Silitha.

La vengeance ça craint

Vainquez Straga.

L'ultime rival?

Vainquez le destructeur.

Pleins pouvoirs

Collectez la quantité maximale de Pierres de Vie.

Courroux de guerre

Collectez la quantité maximale de noyaux de Courroux.

Forme légendaire

Trouvez l'ensemble de l'armure Abyssale.

Aguerri

Améliorez toutes les armes au maximum et débloquez toutes les attaques.

Or

C'est censé être facile ?

Terminez le jeu en difficulté Facile.

L'équilibre est rétabli

Terminez le jeu en difficulté Normale.

Le véritable Cavalier

Terminez le jeu en difficulté Apocalyptique.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

CODES SECRETS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et allez dans la section de saisie "Entrer Code" du menu Options.

Faux de la mort (The Harvester)

Entrez le code The Hollow Lord (respecter les espaces et les majuscules). La prochaine fois que vous verrez Vulgrim, la faux sera disponible à l'achat dans le menu Armes.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Confusion

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Guerre, l'un des chevaliers de l'apocalypse et vous vous retrouvez dans les rues de New York. Dès que vous avez le contrôle du personnage, le premier combat est déclenché. Commencez d'abord par vous familiariser avec les commandes, attaquez les petits démons qui arrivent et lisez les instructions qui s'affichent.

Après l'achèvement de quelques monstres, appuyez sur les touches qui apparaissent à l'écran et transformez-vous en dragon démoniaque. Attaquez le plus grand monstre, tuez-le et avancez vers le sud. Suivez la route de droite, avancez jusqu'à ce que vous aperceviez des anges volants et abattez-les.

Vous retrouvez votre première apparence, avancez tout droit jusqu'au coin de la rue et affrontez des anges volants et des démons. Une fois que la zone est sécurisée, des racines étranges appelées Tumeur démoniaque apparaissent. Escaladez-les et atteignez le toit. Ensuite, utilisez le câble électrique pour traverser jusqu'au toit suivant et sautez sur la

tumeur démoniaque suivante. Appuyez sur la touche d'attaque lorsque vous escaladez la tumeur et éliminez ainsi les monstres qui vous attaquent.

Maintenant que vous êtes sur le toit, entrez dans la salle suivante et éliminez les démons qui arrivent pour dégager le passage. Ensuite, suivez ce chemin et avancez jusqu'au câble électrique. Utilisez-le pour descendre, avancez à gauche et affrontez les monstres volants. Ensuite, suivez la route qui mène à droite puis celle qui mène à gauche et préparez-vous à affronter votre premier boss.

Boss : Straga
Straga possède deux types d'attaques. Dans la première attaque, il donne un coup de poing dans le sol et déclenche ainsi un faisceau de lave qui vous heurte. Esquivez cette attaque en courant à droite ou à gauche. Dans la seconde, il arrache des véhicules du bassin de lave et les lance sur vous. Courez également à gauche ou à droite et évitez ainsi cette attaque. Ensuite, prenez les véhicules qu'il vous lance, visez-le et lancez-les sur lui en retour.

Une fois qu'il est assommé après deux véhicules lancés, approchez-vous de sa tête et effectuez un combo pour lui infliger des dégâts. Répétez cette technique deux à trois fois jusqu'à ce qu'une touche s'affiche sur la tête du monstre et appuyez dessus pour lui crever l'oeil. Par la suite une scène se déclenche et vous vous retrouvez en enfer.

Conseil Ardent

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guerre, montez les escaliers à droite et récupérez votre Epée légendaire (l'Absorbeur de Chaos). Ensuite, entrez dans le menu pause, attribuez la capacité de Courroux puis montez les marches, à gauche. Absorbez les âmes et quittez le conseil. Remarquez que lors des prochains combats, chaque touche d'attaque vous permet d'absorber des âmes bien précises.

Chapitre 2 : Trouvez le démon Vulgrim

Hôtel Seraphin

D'abord, grimpez sur la tumeur démoniaque et accédez au parking. Suivez la route de droite, effectuez un double saut et continuez à remonter. En arrivant près du bord, accrochez-vous au rebord du mur gauche et traversez le creux. Ensuite, prenez votre épée et éliminez les monstres qui vous attaquent.

Poursuivez le long du parking de droite, utilisez le tuyau de canalisation et traversez le vide. Ensuite, achevez les quelques monstres, ouvrez l'ascenseur d'en face et grimpez à la tumeur démoniaque. Atteignez ainsi une grande salle remplie de monstres et préparez-vous à les abattre. Faites attention au grand monstre gluant, effectuez de longs combos et tuez-le en premier. Ensuite, occupez-vous des petits et avancez à droite de la salle. Ouvrez le coffre vert pour absorber des âmes de santé, montez les escaliers (à gauche) et poussez le bloc à droite jusqu'au mur. Sautez sur ce bloc puis sur le bord élevé, accrochez-vous à la canalisation et traversez jusqu'à l'autre côté.

Eliminez plusieurs monstres dans le corridor, entrez par la porte et grimpez à la tumeur démoniaque. Avancez sur le toit pour qu'il s'effondre et vous vous retrouverez dans une autre grande salle. Entrez, attaquez les zombies qui sont dans la pièce puis affrontez un grand dragon par la suite. Lancez les capacités de Courroux et des combos, esquivez les attaques de l'ennemi et abattez-le.

Maintenant que le chemin est libre, avancez et entrez dans le corridor de droite. Montez les marches, effectuez un double saut pour grimper et remontez jusqu'aux prochains monstres. Abattez-les, avancez et ouvrez le coffre qui est à gauche. Enfin, approchez-vous du bord et regardez la scène qui se déclenche.

Chapitre 3 : Collectez 500 âmes pour le démon Vulgrim

La croisée des Chemins

Maintenant que vous avez retrouvé Vulgrim, vous avez besoin de son aide pour pouvoir continuer votre quête. Mais pour cela, vous devez d'abord satisfaire sa soif et lui ramener 500 âmes.

Pour ce faire, regardez la carte en entrant dans le menu et repérez les trésors éparpillés dans la zone. Aussi, éliminez les monstres que vous apercevez et les objets pour récolter des âmes. D'abord, allez au sud, descendez dans le creux et ouvrez le coffre pour récolter plusieurs âmes. Ensuite, allez au nord-est et affrontez plusieurs monstres. Ouvrez le coffre rempli d'âmes de santé dans le gouffre et remontez. Entrez dans l'immeuble se trouvant à proximité, abattez les zombies et ouvrez le coffre. Ensuite, suivez la rue qui mène au nord-est, récupérez le contenu d'un autre coffre et revenez sur vos pas. Au nord-ouest, éliminez un grand monstre et récupérez les âmes de santé dans le coffre.

Dès que vous avez ramassé plus de 500 âmes, retournez vers Vulgrim et parlez-lui pour recevoir une Corne de terre.

Chapitre 4 : Trouvez le démon Samaël

Attribuez la corne de terre à une touche directionnelle et utilisez-la pour ouvrir la porte antique en haut des marches. Par la suite, ouvrez une deuxième porte et entrez. Ouvrez le coffre d'âmes à gauche, montez les escaliers (à gauche aussi) et atteignez la salle suivante. Eliminez les monstres, ouvrez le coffre et grimpez sur le rebord détruit de la bibliothèque. Avancez à gauche, descendez dans le trou et abattez les monstres.

Ensuite, sautez dans le bassin de gauche et nagez sous l'eau pour atteindre un nouvel endroit. Récupérez l'Eclat de pierre de vie dans le coffre et revenez en arrière. Grimpez le long de la tumeur démoniaque à droite, entrez par la porte et ouvrez un autre coffre à droite. Poursuivez le chemin à gauche, ouvrez les deux portes suivantes et sortez dans la rue.

Potence Ardente

Descendez la pente qui est en face, montez les escaliers de gauche et ouvrez le coffre. Ensuite, descendez, avancez tout droit sur le pont et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Général Fantôme
Pour battre Général Fantôme, vous devez effectuer une attaque et une esquive juste après. Faites des déplacements rapides à gauche pour esquiver ses attaques puis revenez à l'assaut. Lorsqu'il invoque d'autres monstres pour vous attaquer, abattez-les rapidement et remplissez ainsi la jauge des capacités de Courroux. Ensuite, attaquez le Général Fantôme à nouveau et effectuez une capacité de Courroux pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'un bouton s'affiche sur la tête de ce boss, appuyez dessus et battez-le.

Après le combat, avancez à gauche et déplacez la statue vers la gauche. Déplacez aussi la statue qui se trouve à droite et regardez la scène durant laquelle Samaël apparait.

Chapitre 5 : Trouvez Tiamat et prenez son coeur

Maintenant, revenez en arrière et prenez à gauche. Utilisez la nouvelle capacité Vol d'ombre sur les courants d'ombres pour planer au-dessus de la lave et atteignez l'autre côté de la route. Eliminez les monstres qui sont présents, sautez une nouvelle fois sur la zone d'ombre et atteignez le tunnel du train.

Avancez dans ce tunnel, descendez la pente à gauche et repérez un coffre dans la lave sur votre droite. Effectuez un vol plané pour l'atteindre, ouvrez-le et revenez sur le chemin principal. Éliminez deux monstres, effectuez un vol d'ombre sur le courant d'ombre, avancez tout droit et grimpez à la Tumeur démoniaque. Déplacez-vous à gauche, donnez un coup de lame sur la racine qui sort de la tumeur et poursuivez vers le haut jusqu'à l'autre rive.

Abattez les deux monstres, avancez à droite et sautez par-dessus la lave. Avancez dans ce petit tunnel, effectuez un vol plané au-dessus de la lave et dirigez-vous sur les courants d'ombre pour remonter vers le haut et traverser ainsi jusqu'à l'autre côté. Ensuite, avancez, grimpez sur les rebords et trouvez la sortie, en face.

Parc Suffocant

D'abord, ignorez la construction an face et partez à gauche. Descendez les escaliers souterrains, éliminez les ennemis et récupérez un artefact. Ensuite, partez à droite de l'entrée du parc, abattez d'autres ennemis et poursuivez jusqu'à la route. Descendez des marches près de la route, ouvrez le coffre et récupérez les âmes.

Par la suite, entrez dans la construction et parlez avec Vulgrim. Echangez de nouvelles capacités contre des âmes puis partez au Nord-est. Descendez la pente, utilisez la corne de terre et appelez la porte antique.

Après la discussion avec la porte antique, vous devez desceller la malédiction qui pèse sur lui pour qu'il puisse se déplacer. Pour cela, vous devez détruire les quatre malédictions en gagnant les quatre défis.

Par conséquent, revenez en arrière, partez légèrement à droite et repérez le téléporteur rouge. Montez sur le piédestal, activez le téléporteur et atteignez ainsi la première arène.

Bagarre de vitesse

Dans cette épreuve de vitesse, vous devez éliminer 40 ennemis avant la fin du temps imparti. Vous affrontez d'abord de petits monstres, de plus grands monstres puis deux à trois grands monstres de feu. Lorsque vous réussissez l'épreuve, détruisez l'oeil de la malédiction et récupérez des âmes.

Ensuite, allez vers le faisceau lumineux qui se trouve au sud du parc.

Bagarre Aérienne

Dans cette épreuve, vous devez effectuer des combos d'attaques aériennes et battre cinq ennemis avant la fin du temps imparti. Pour ce faire, concentrez-vous d'abord sur l'un d'eux, lancez-le dans les airs et effectuez un combo aérien. Répétez cette attaque plusieurs fois, battez les cinq monstres et gagnez cette épreuve. Enfin, détruisez l'oeil, récupérez le contenu des coffres et quittez l'arène.

A présent, allez au sud-est de la zone et entrez dans le téléporteur.

Fin sanglante

Dans cette épreuve, votre objectif est d'éliminer 30 ennemis grâce à des attaques fatales. Pour ce faire, vous devez savoir que les petits monstres peuvent être éliminés instantanément avec une attaque fatale. Tandis que les grandes créatures doivent être assommées avant de pouvoir utiliser l'attaque. Pour battre rapidement les chauves-souris, sautez et appuyez sur la touche d'attaque fatale. Assommez les autres monstres avant de les battre et utilisez les capacités de Courroux pour assommer les plus grands ennemis.

Enfin, atteignez le dernier téléporteur au sud-ouest et utilisez-le.

Venimeux

A présent, vous êtes dans une arène infectée par un poison venimeux et vous devez battre 50 ennemis avant que la barre de vie de Guerre ne s'achève (en effet, la jauge se vide avec le temps). Il existe des coffres autour de l'arène qui contiennent des âmes de santé et de Courroux. Effectuez des attaques fatales contre les petits monstres, des combos rapides contre les grands ennemis et des capacités de Courroux face aux grandes créatures. Complétez cette dernière épreuve, récupérez le contenu des coffres et obtenez la capacité de Contre-attaque.

Maintenant, retournez voir Vulgrim pour acheter de nouvelles capacités si vous le voulez et revenez voir la porte antique. Utilisez la corne, obtenez la capacité Dévastateur et attribuez-la à votre épée. Ensuite, entrez par le passage qui est dégagé et ouvrez la porte, au fond à droite.

Entrez dans le grand conduit d'égout à gauche, grimpez aux rebords et descendez dans un grand tunnel.
Repérez un coffre d'âmes à gauche du tunnel, récupérez son contenu puis partez de l'autre côté. Eliminez les chauves-souris, effectuez des vols planés sur les courants d'ombre pour atteindre l'autre bout et ouvrez la porte à droite.

Avancez jusqu'à zone suivante et éliminez tous les ennemis qui arrivent pour débloquer le passage. Entrez, ouvrez la porte au fond et sortez du tunnel.

L'escalier brisé

En sortant du tunnel, remontez la pente et repérez une brèche dans le mur de droite. Entrez par ce trou, suivez le chemin jusqu'à la falaise et récupérez un artefact au fond. Ensuite, revenez en arrière et remontez en haut de la route.

Partez à droite (sud), descendez les escaliers souterrains et avancez jusqu'au croisement. Récupérez le contenu du coffre à droite puis partez à gauche pour parler à Vulgrim. Achetez une nouvelle attaque, sortez de cet endroit et entrez dans le bâtiment en ruines juste à proximité des marches.

Montez les escaliers, récupérez les âmes dans le coffre à droite et approchez-vous du trou dans le mur. Effectuez des vols planés au-dessus des courants d'ombre et atterrissez sur le pont brisé. Remontez à droite jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Éliminez les chauves-souris, récupérez une Pierre de vie dans le coffre près des véhicules et revenez sur vos pas. Maintenant, suivez l'autre chemin et planez sur les courants d'ombre pour traverser. A mi-chemin, un nouveau grand monstre apparait derrière vous.

Esquivez les véhicules qu'il lance, attendez qu'il s'approche et commencez la bataille. D'abord, esquivez ses attaques ou bloquez-les et effectuez un combo aussitôt que l'occasion se présente. Restez constamment en mouvement pour esquiver les assauts de votre ennemi, réalisez des attaques de Courroux pour riposter. Assommez-le avec des attaques puissantes et achevez-le avec l'attaque fatale.

Par la suite, utilisez le courant d'ombre et ouvrez le coffre d'âme sur votre droite. Poursuivez le long du chemin, planez au-dessus du courant d'ombre et atteignez l'immeuble d'en face. Eliminez les ennemis à l'intérieur, remarquez le spectre bleu devant les escaliers et prenez le passage qui est juste à droite.

Descendez les escaliers, entrez par la porte de gauche et récupérez le contenu du coffre. Revenez en arrière, continuez à descendre vers l'étage inférieur et récupérez la Clé de l'observateur dans le coffre. A présent, remontez les escaliers et utilisez la clé pour déverrouiller le spectre bleu. Remontez les escaliers et regardez la scène cinématique.

Après la scène, Guerre prend possession d'un oiseau angélique et doit s'enfuir. Guidez alors cette bête, visez les ennemis qui vous poursuivent et éliminez-les. Le vol est automatiquement effectué par l'oiseau. Volez au-dessus du pont, descendez entre les cornes et entrez dans le tunnel. Eliminez d'autres ennemis, sortez de l'autre coté du tunnel et poursuivez tout droit jusqu'à la chute d'eau. Abattez d'autres anges, continuez à gauche et entrez dans un immeuble. Remontez, suivez la route et prenez à droite tout en éliminant des monstres. Dépassez le pont brisé, abattez d'autres anges et entrez dans la cave au milieu des épines. Continuez à voler jusqu'au lac de lave, descendez près de la lave et prenez le passage qui est en bas. Continuez tout droit, faites gaffe aux pinces et abattez les chauves-souris. Poursuivez vers l'avant, éliminez d'autres créatures volantes et trouvez la sortie de la grotte.

Chapitre 6 : La Cathédrale Obscure

Après la courte scène dans laquelle la bête angélique est attaquée par un plus grand monstre, vous vous retrouvez devant la cathédrale obscure.

D'abord, suivez la route de droite, descendez au niveau le plus bas et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez en arrière et remarquez les trois portes métalliques devant la cathédrale. La première porte à droite permet de trouver Vulgrim. Faites vos achats, ignorez celle de gauche et suivez celle du milieu pour entrer dans la cathédrale.

Avancez, prenez à droite près de la statue et récupérez une épée de Crystal. Continuez dans le corridor jusqu'à la porte du fond et repérez les deux statues à droite et à gauche. Placez l'épée de cristal sur celle qui est à droite, ouvrez la porte et entrez.

Avancez tout droit, traversez la lave et ouvrez la grande porte à droite. Entrez dans la cour, éliminez tous les ennemis pour dégager le passage et ouvrez la porte. Avancez, prenez une bombe tumeur, lancez-la sur les gemmes rouges qui bloquent le chemin et attendez qu'elle explose. Ensuite, prenez les âmes de santé dans le coffre et entrez.

A présent, planez au-dessus de la lave, grimpez sur les rebords du mur et atteignez la section élevée. Avant de suivre l'entrée de droite, récupérez la capacité Rage dans le coffre et revenez. Ouvrez la porte au fond et atteignez la corniche. Avancez, récupérez une carte dans le coffre se trouvant en face de la statue et ouvrez la porte à l'autre bout du balcon. Récupérez les âmes dans le coffre, revenez sur vos pas jusqu'à la statue du balcon et poussez-la pour créer un trou dans la cour.

Descendez par le trou, effectuez un vol plané au-dessus de la lave et achevez les deux ennemis en face. Grimpez sur les rebords du mur de droite, déplacez-vous vers la gauche et repérez l'Artefact dans les airs. Accrochez-vous à la partie supérieure de la tumeur démoniaque, sautez vers l'artefact et planez pour le saisir. Ensuite, éliminez les deux créatures et planez au-dessus de la lave. Suivez le chemin jusqu'à la porte, ouvrez-la et achevez les quatre monstres qui se trouvent derrière. Prenez la clé de l'observateur dans le coffre puis faites machine arrière jusqu'à la cour où se trouve le spectre bleu.

Utilise la clé de l'observateur pour enlever le spectre bleu, entrez et préparez-vous à affronter le gardien de la cathédrale. Effectuez des combos puissants, bloquez ses attaques et effectuez des capacités de Courroux si vous en avez la possibilité. Si votre jauge de santé est à moitié vide, il existe un coffre rempli d'âmes de santé à droite de l'arène. Poursuivez vos attaques, esquivez les siennes et abattez ce gardien.

Une fois qu'il est achevé, récupérez les âmes dans le second coffre et l'épée de cristal en haut des marches. Ensuite, faites machine arrière et entrez par la porte qui est à gauche dans la cour. Retournez dans le grand hall où se trouve la statue suspendue et approchez-vous de la porte qui est au nord. Placez l'épée de cristal sur la statue de droite pour déverrouiller la porte et entrez.

Avancez dans l'arène, regardez l'épée de cristal dans l'alcôve à droite et repérez le monstre qui la garde sur le toit. Si vous vous approchez, vous serez dévoré. Par conséquent, prenez une bombe tumeur près de la lave, visez le monstre et lancez-la pour le repousser pendant quelques instants. A ce moment, filez rapidement pour récupérer l'épée puis préparez-vous à affronter un gardien et plusieurs autres ennemis.

Une fois que les passages sont dégagés, approchez-vous de la statue au nord, placez l'épée de cristal et entrez par la porte. Dans cet endroit, repérez le courant d'ombre à gauche, regardez en haut à droite et repérez un Artefact. Sautez sur le courant d'ombre, effectuez un vol plané vers l'artefact et saisissez-le. Ensuite, refaites la même chose et sautez à gauche pour entrer par la porte suivante.

Grimpez sur les rebords du mur, déplacez-vous à gauche et descendez du côté opposé. Déplacez le piédestal pour le faire descendre dans la cour inférieure et descendez à votre tour. Déplacez-le à nouveau jusqu'au mur et utilisez-le pour atteindre les rebords. Remontez au balcon, en haut, entrez par la porte de droite et montez les marches. Eliminez le monstre qui est à gauche, prenez une bombe tumeur et lancez-la sur la bête suspendue au toit.

Ensuite, descendez par le trou qui vient de se créer et suivez le couloir souterrain. Eliminez les ennemis en chemin, poursuivez et atteignez une autre arène.
Brisez les chaines de la statue en vert et récupérez une Lame Boomerang. Utilisez cette nouvelle arme pour éliminer les oiseaux volants, les monstres qui arrivent puis utilisez-la pour abattre le dernier grand monstre empoisonné. Effectuez également des attaques de Courroux pour en venir à bout.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez le mécanisme en surbrillance qui se trouve au-dessus de la porte. visez-le avec la Lame boomerang, frappez-le et entrez. Eliminez les deux oiseaux de feu, repérez la statue dans la lave et lancez le boomerang sur la bombe tumeur près des gemmes rouges. Détruisez une première gemme en face puis grimpez à gauche et détruisez une seconde gemme derrière la statue Ensuite, tournez la manivelle qui se trouve en face de la statue pour la remonter et tirez sur l'épée qui apparait pour déverrouiller ainsi les portes.

A présent, entrez par la porte de gauche, lancez le boomerang sur les bombes tumeur et descendez. Avancez à droite, détruisez une nouvelle fois les bombes avec le boomerang et sautez ainsi jusqu'à la seconde porte. Avancez légèrement et entrez par une autre porte sur votre gauche.

Dans cette grande salle, vous devez retrouver trois épées de cristal pour les placer dans les trois statues. D'abord, repérez la porte sur votre gauche, grimpez sur les rebords pour l'atteindre et entrez.

Dans cette endroit, avancez d'abord sur le pont jusqu'à la forme circulaire et planez à droite pour récupérer un Artefact. Ensuite, sautez sur les plates-formes circulaires et atteignez l'autre côté de la salle. Prenez une ou deux bombes inertes, visez la gemme rouge près des plates-formes et lancez-la. Ensuite, prenez une troisième bombe, visez la torche qui se trouve à gauche de la gemme et lancez-la pour exploser le tout et détruire ainsi la gemme.

Ensuite, grimpez sur les rebords du mur puis sur la tumeur démoniaque et revenez au point de départ. Activez le levier

de la statue qui est à droite de l'entrée et remarquez que le pont devient mobile. Montez sur ce pont, allez d'abord à gauche et prenez une bombe inerte. Traversez le pont à nouveau et placez la bombe sur les gemmes qui sont à l'autre bout. Prenez le boomerang, visez d'abord la torche puis la bombe et lancez. Entrez par la brèche dans le mur, suivez le chemin et actionnez le levier.

Ensuite, revenez en arrière là où se trouvent les bombes inertes. Récupérez-en plusieurs, placez-les sur le mur de façon à créer une ligne droite jusqu'à la gemme rouge. Prenez le boomerang, visez la bombe active puis les inertes et lancez-le pour créer des explosions successives. Suivez le nouveau passage, activez le levier et revenez en arrière.

Enfin, visez les deux cristaux bleus des deux statues en même temps et lancez le boomerang pour dégager la lave. Entrez, récupérez l'épée de cristal ainsi que les âmes dans les deux coffres puis quittez cet endroit et revenez à l'arène précédente. Placez la première épée sur l'une des statues, repérez le courant d'ombre au nord et utilisez-le pour atteindre la porte élevée.

Entrez, lancez le boomerang sur les bombes suspendues au câble et détruisez-les. Ensuite, descendez le long du même câble et activez le levier. Sautez sur les plates-formes de gauche, visez le cristal bleu au sud (celui de gauche) et lancez le boomerang pour l'actionner. Ensuite, planez vers la plateforme dans le coin droit et actionnez le second cristal. Par la suite, accrochez-vous au rebord de la plateforme qui se trouve à l'ouest et escaladez-la. Activez le cristal et sautez sur la plateforme qui vient d'apparaitre. Lancez les bombes tumeur sur les deux gemmes rouges dans la pièce et détruisez-les. Entrez dans la cavité qui est au nord, grimpez aux rebords du mur et sautez sur le câble à droite. Traversez toute la pièce grâce au câble, sautez sur la tumeur démoniaque et prenez l'épée de cristal, en bas.

Maintenant que vous avez récupéré l'épée, actionnez les deux cristaux des statues et traversez la plateforme qui vient d'apparaitre. Actionnez le levier une seconde fois, sautez sur les plates-formes de gauche et atteignez celle qui est dans le coin gauche. Activez le cristal de la statue en face, revenez en arrière et sautez sur la plateforme dans le coin. Entrez par la cavité sur votre droite, récupérez le contenu du coffre et activez le cristal de la statue. Enfin, sautez sur les nouvelles plates-formes qui viennent d'émerger et trouvez ainsi la sortie de cet endroit.

A présent, placez la seconde épée de cristal et entrez dans la pièce qui est à l'Est.
Eliminez les quatre monstres qui sont présent, récupérez un Eclat de Courroux et la Clé de l'observateur dans les deux coffres et sortez.

Maintenant, revenez dans la pièce où se trouve le spectre bleu (là où se trouve la grande statue émergeant de la lave) et utilisez la clé de l'observateur pour entrer. Tuez les chauves-souris, grimpez sur le rebord du pilier de droite et déplacez-vous vers la gauche. Actionnez le levier en forme de crâne, entrez par la porte et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Le Geôlier
Pour battre le Geôlier, utilisez d'abord le boomerang et achevez les monstres qu'il invoque. Fuyez toujours ses attaques dévastatrices, visez les trois points jaunes sur son épaule avec le boomerang et attaquez-le. Une fois qu'il est à terre, effectuez un combo puissant pour lui infliger un maximum de dégâts et refaites la même opération depuis le début. Si votre jauge de santé est presque vide, ouvrez un coffre d'âmes dans l'arène et remplissez-la.

Après le combat, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et actionnez le levier. Ensuite, sortez, récupérez une bombe inerte à gauche et lancez-la sur la gemme de droite. Visez la torche allumée puis la bombe, lancez le boomerang pour détruire la gemme et abattez les monstres qui arrivent.

Ensuite, entrez par la brèche dans le mur, prenez le contenu du coffre (à gauche) et poursuivez à gauche. Sautez par-dessus la lave, grimpez sur les rebords et activez le levier. A présent, revenez là où se trouve la bombe inerte, prenez-la et lancez-la sur la nouvelle gemme rouge. Par la suite, vous devez allumer toutes les torches avec le boomerang enflammé jusqu'à ce que vous puissiez activer la bombe qui est dans le couloir. Une fois toutes les torches allumées, un coffre apparait et vous obtenez l'amélioration Soif de sang. A présent, vous devez retourner à la salle précédente. Éliminez quelques ennemis en chemin, réactivez le levier de la plateforme mobile et abattez d'autres monstres. Traversez l'arène où vous aviez combattu le Geôlier, ouvrez la porte et actionnez le levier en forme de crâne.

Maintenant, sautez d'une plateforme à l'autre et traversez jusqu'à l'autre côté. Entrez, actionnez les deux cristaux en même temps pour déverrouiller la porte et entrez. Dans cette arène, affrontez d'abord, un gardien accompagné de

quelques monstres et d'un zombie empoisonné puis récupérez l'épée de cristal. Essayez de préserver les deux coffres pour le combat car après l'acquisition de l'épée, vous allez combattre deux gardiens.

Une fois que les combats sont achevés, rebroussez chemin jusqu'à la salle aux trois statues d'anges et placez la dernière épée.

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, prenez d'abord une bombe tumeur et explosez la gemme rouge au sud. Entrez par la brèche, récupérez un Eclat de pierre dans le coffre et revenez sur vos pas. Entrez par la porte qui est à l'Ouest, montez les escaliers et préparez-vous à affronter Tiamat.

Boss : Tiamat
Le combat contre Tamiat se divise en deux phases. Dans la première phase, le monstre vole dans les airs et effectue deux sortes d'attaques. Elle lance des boules de feu ou fonce sur vous en attaquant avec ses griffes. Dans les deux cas, restez constamment en mouvement pour éviter les assauts ou effectuez un déplacement rapide. Pour l'attaquer, prenez une bombe inerte et lancez-la lui pour qu'elle se colle dessus.

Ensuite, visez l'une des torches qui se trouvent à l'extrémité de l'arène puis la bombe se trouvant sur le monstre et lancez le boomerang. Après l'explosion, Tiamat est assommée et tombe par terre. A ce moment, effectuez un combo puissant ou deux et infligez-lui un maximum de dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle arrête de voler.

Dans la seconde phase du combat, Tiamat ne vole plus dans les airs et effectuez trois types d'attaques. Dans la première, elle se relève légèrement et lance des boules de feu. Dans la seconde, elle s'élève dans les airs et retombe au sol créant ainsi une onde de choc. Dans la dernière attaque, elle vous fonce dessus puis s'élève pour vous enflammer. Pour contrer cette dernière attaque, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran. Pour contrer les deux autres, éloignez-vous constamment d'elle et gardez vos distances. Aussi, dans cette phase, utilisez le boomerang pour lui infliger des dégâts et évitez ses charges. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit assommée et retombe à nouveau par terre. A ce moment, attaquez-la avec l'épée et infligez-lui des dégâts.
Répétez le tout deux à trois fois jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après le combat, vous obtenez le coeur de Tiamat et une pierre de vie. Utilisez le téléporteur au milieu et regardez la scène qui suit.

Chapitre 7 : Rapportez le coeur de Tiamat à Samaël

Après la scène, appelez Vulgrim, parlez-lui si vous le voulez et achetez de nouvelles compétences. Ensuite, appuyez sur l'Antre du serpent et choisissez d'aller à la Croisée des chemins. Suivez le chemin, montez les escaliers et atteignez un téléporteur qui vous mènera à la Croisée des Chemins.

Croisée des chemins

Avant d'entrer par la porte, avancez au nord-ouest du temple et prenez les escaliers souterrains. Grimpez à la tumeur démoniaque, traversez le plafond et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, retournez-vous et regardez dans l'eau. Repérez une lueur verte montrant un Artéfact, nagez sous l'eau et récupérez-le.

Maintenant, revenez au temple et entrez. Montez les marches à gauche, grimpez sur la passerelle au-dessus de la bibliothèque puis avancez à gauche et planez au-dessus du vide pour récupérer un Artefact plus loin. Ensuite, descendez dans le trou, grimpez à la tumeur démoniaque et suivez le couloir. Entrez par la porte de gauche, ressortez par l'autre au fond du couloir et retournez à la potence Ardente.

Potence Ardente

Avancez près du bâtiment en ruine, visez la bombe tumeur accrochée au pilier et explosez la gemme. Remontez sur le pilier, ouvrez le coffre et récupérez un morceau de l'Armure abyssale. Ensuite, descendez et allez voir Samaël. Après la scène cinématique, vous obtenez la capacité de vous transformer en Forme Chaos.

Chapitre 8 : Trouvez Ulthane

A présent, revenez en arrière et prenez à droite juste après le pont. Avancez jusqu'au croisement, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez dans l'immeuble en ruine sur votre droite, récupérez le contenu du coffre et revenez au chemin que vous aviez ignoré plus tôt. Visez les flammes puis la bombe sur la gemme, lancez le boomerang et dégagez ainsi le passage.

Entrez, descendez dans le tunnel et éliminez les ennemis qui apparaissent pour poursuivre la route. Avancez jusqu'à la salle du ventilateur, sautez sur l'aile gauche de l'hélice et entrez par la porte. Éliminez les deux monstres, activez le levier et revenez sur l'hélice qui est désormais en rotation. Attendez le bon moment, suivez l'entrée à l'Ouest et éliminez d'autres monstres en chemin.

Passe submergée

D'abord avancez tout droit et descendez dans l'eau, regardez la chute d'eau derrière vous (au nord), passez à travers le rideau d'eau et récupérez un Artefact à l'intérieur. Ensuite, repérez les deux constructions qui se trouvent en plein milieu de l'eau et atteignez celle qui est au nord. Entrez dans cet immeuble par une brèche sous l'eau, montez les escaliers submergés et récupérez un autre Artefact au fond.

Maintenant, sortez, nagez vers le sud-ouest et approchez-vous de la porte antique. Utilisez la corne de terre pour la réveiller et préparez-vous à ôter la malédiction.

Repérez les quatre points sur la carte, atteignez-les et entrez dans le téléporteur pour commencer les défis. Entrez d'abord dans une sorte de tunnel, éliminez les ennemis et entrez dans le téléporteur pour commencer le premier défi.

Contre-tueur

Vous devez éliminer cinq ennemis en ne réalisant que des contre-attaques. Pour cela, attendez le moment où l'ennemi effectue une attaque et maintenez la touche de contre-attaque enfoncée pour réaliser un combo de contre-attaque. Répétez cette méthode cinq fois avant le fin du temps imparti et achevez ainsi ce défi.

Après ce défi, repérez une construction en ruine au plein milieu du lac et rejoignez-la. Montez au dernier étage et prenez le téléporteur.

Courroux de guerre

L'objectif est simple. D'abord remplissez la jauge du Chaos en réalisant de longs combos, prenez la forme Chaotique dès que possible et éliminez 30 ennemis avant la fin du temps imparti.

Soyez rapide lorsque vous avez la forme chaotique car la jauge se vide au fur et à mesure du temps. Lorsque vous êtes sous la forme de Guerre, concentrez-vous sur les petits monstres pour remplir la jauge et lorsque vous avez la forme chaotique, acharnez-vous essentiellement sur les plus grands pour les éliminer rapidement.

Après ce second défi, poursuivez au nord et retrouvez le prochain téléporteur au pied de l'eau.

Défenseur

Votre objectif est de défendre les monstres alliés et de garder au moins l'un d'eux en vie jusqu'à la fin du temps imparti. Pour cela, attaquez-vous aux ennemis et prenez la forme chaotique dès que l'occasion se présente pour en éliminer plusieurs en même temps. Concentrez-vous essentiellement sur les plus grands monstres.

A présent, allez plus au nord et retrouvez le prochain téléporteur en accédant à un passage sous l'eau.

Un monde de douleur

Dans ce défi, votre objectif est d'éliminer 15 ennemis avec des armes improvisées telles que les voitures et ceci avant la fin du temps imparti.

Une fois que tous les défis sont effectués, revenez vers la porte antique et utilisez la corne pour l'invoquer à nouveau.

Ensuite, entrez dans le tunnel et poursuivez à gauche. Passez par une brèche sous l'eau, éliminez des poissons monstres et sortez de l'autre coté.

Grimpez sur la tumeur démoniaque à droite, accrochez-vous au câble suspendu au milieu du tunnel et traversez le fossé. A présent, prenez d'abord le chemin de gauche pour retrouver Vulgrim, faites des achats puis revenez prendre le chemin opposé.

Gué de l'Enclume

Entrez dans la cour, repérez le marteau au milieu et essayez de le prendre. Une scène se déclenche, Ulthane apparait et vous êtes confronté à lui. Les coups d'épée sont inefficaces face à cet ennemi, le seul moyen de l'attaquer est de prendre d'abord la forme chaotique. Mais avant cela, remplissez la jauge du Chaos en réalisant quelques combos suivis d'une esquive rapide ou en lui lançant dessus différents projectiles comme des voitures.

Après l'avoir attaqué, une scène se déclenche et vous êtes assailli par des anges. Ulthane se met alors à vos côtés et se bat contre eux.

Chapitre 9 : Trouvez la bouche de métro

Engagez-vous dans un combat contre les anges volants, effectuez des attaques aériennes et prenez la forme chaotique dès que l'occasion se présente. Achevez tous les ennemis qui arrivent, repérez le compteur des morts en haut de l'écran et tentez à tout prix de dépasser celui d'Ulthane.

Dès que la première zone est sécurisée, suivez votre allié de fortune qui ira ouvrir une porte et battez une seconde vague d'anges. Ensuite, Ulthane vous lancera vers un immeuble. Prenez la bombe tumeur, lancez-la sur le pilier du pont et explosez-le. Tout de suite après, éliminez un ange-gardien et prenez son arme. Cette arme est redoutable, utilisez-la pour exploser plusieurs autres vagues d'anges. Lorsque vous apercevez une courte scène dans laquelle deux anges-gardiens arrivent pour vous attaquer, ceci veux dire que le point de contrôle est proche. Eliminez-les pour l'atteindre.

Ensuite, suivez le chemin de la tumeur démoniaque, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et revenez. Descendez au niveau inférieur du rebord, sautez pour retrouver Ulthane et suivez-le jusqu'à la porte. Obtenez l'amélioration Art du combat, entrez par la porte qu'il vient d'ouvrir et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Uriel
Le combat contre Uriel n'est pas compliqué. Lorsqu'elle attaque, une boule d'énergie apparait autour d'elle. A ce moment, effectuez une esquive rapide et contre-attaquez avec un combo puissant. Répétez cette méthode deux à trois fois et battez ainsi votre ennemie.

Après le combat, une scène cinématique dans laquelle Ulthane vous ouvre la porte qui mène vers la Mantoptée se déclenche.

Chapitre 10 : Détruisez la Mantoptée

Avancez à droite, entrez dans le trou au sol et suivez le chemin jusqu'au conduit d'égout. Ouvrez un coffre d'âmes en chemin, suivez le tunnel et montez les escaliers.

Les fossés

Suivez le chemin qui mène vers une grande cour, entrez et préparez-vous à un premier affrontement contre la Mantoptée. Prenez l'arme Rédemption au sol, visez et tirez des charges explosives à volonté. Lorsqu'elle projette son rayon lumineux, relâchez l'arme évitez votre ennemie puis reprenez les tirs. Essayez de viser son point faible qui brille en bleu. Après quelques coups, elle s'enfuit.

Relâchez l'arme, avancez au fond de la cour et récupérez le contenu du coffre derrière la statue. Ensuite, repérez les deux portes qui sont de part et d'autre de la cour et entrez d'abord par celle à l'ouest.

Avancez, prenez le contenu du coffre et ouvrez la porte suivante. Traversez le ravin en grimpant à la tumeur

démoniaque, montez les marches et ouvrez la porte de gauche.

Plongez sous l'eau, éliminez les poissons monstres et entrez dans un tunnel au nord-ouest. Remontez à la surface, grimpez aux tumeurs démoniaques et activez le mécanisme pour allumer le tuyau de gaz. Allumez le second tuyau à gauche avec le boomerang, descendez près de la bombe inerte au milieu et allumez un troisième tuyau se trouvant près d'une gemme rouge. Lancez une bombe inerte sur la gemme, plongez une nouvelle fois sous l'eau, approchez-vous du mécanisme que vous avez actionné plus tôt et allez à droite. Utilisez les deux câbles suivants pour traverser, allumez la bombe et dégagez la porte.

Entrez, descendez les escaliers et regardez le creux à gauche. Plongez dans l'eau, récupérez un Artefact et remontez par les rebords. A présent, prenez le chemin du corridor à droite des marches et éliminez les monstres qui bloquent le passage.

Entrez par la porte, avancez à droite et affrontez d'autres ennemis. Utilisez la forme chaotique pour éliminer le grand monstre puis plongez dans le trou. Nagez dans le tunnel, achevez les poissons et remontez à l'autre bout. Remarquez la présence d'une porte verrouillée par un spectre bleu, sortez de l'eau et plongez dans l'autre trou à l'Ouest.

Nagez sous la grille métallique, avancez jusqu'à un croisement et prenez la première à droite. Remontez à la surface, récupérez l'Amélioration Faucheur dans le coffre et revenez au croisement. Poursuivez le chemin vers l'ouest, suivez le canal et remontez à la surface plus loin. Récupérez un Eclat de Courroux et des âmes dans les deux coffres, activez le mécanisme pour arrêter l'hélice et revenez en arrière. Maintenant, passez au-dessus de la grille métallique, récupérez la clé de l'observateur dans le coffre et revenez là où se trouve la porte avec le spectre bleu. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez.

Descendez dans la cour, brisez les chaines de la pierre verte et obtenez des Gantelets Secousse. A présent, vous pouvez briser les gemmes de glace avec cette arme secondaire.

Tout de suite après, vous serez attaqué par plusieurs monstres. Agressez d'abord le grand monstre, effectuez des combos puissants et assommez-le à deux reprises pour l'éliminer. Ensuite, occupez-vous des petits monstres qui arrivent, réalisez des Capacités de Courroux et achevez-les. Ensuite, une seconde vague d'ennemis arrive. Changez vers la forme Chaotique si vous le pouvez, récupérez aussi les âmes de santé dans un coffre à proximité si vous êtes blessé et achevez cette vague.

Dès que l'endroit est sûr, grimpez sur les rebords à l'Ouest et récupérez la clé de l'observateur dans le coffre. Puis, grimpez à la tumeur démoniaque se trouvant à l'autre bout et déverrouiller la porte.

Entrez, détruisez les gemmes de glace avec les Gantelets Secousse et plongez sous l'eau. Nagez jusqu'à la zone suivante et remontez dans une autre grande salle.

D'abord, montez les escaliers à gauche, déplacez l'objet en bas et placez-le sur le premier monte-charge. Activez le levier, placez l'objet sur le bord de droite et donnez un coup de poing avec le Gantelet pour déplacer l'objet vers le second monte-charge. Ensuite, activez le second levier et placez convenablement l'objet près du bord de droite. Montez sur l'objet, sautez et planez jusqu'au troisième monte-charge. Repérez un Artefact dans une cavité, récupérez-le et revenez sur le monte-charge. Maintenant, activez le levier pour rabaisser le niveau du troisième élévateur, revenez au deuxième et donnez un coup de poing pour déplacer l'objet.
Enfin, activez le levier du troisième élévateur pour remonter d'un niveau, déplacez l'objet près de la grille et utilisez-le pour sauter vers le haut.

Maintenant, détruisez la gemme de glace en face et suivez le chemin. Utilisez le câble pour traverser le ravin, éliminez les bestioles et suivez la route d'en face. Achevez les monstres qui arrivent, avancez jusqu'au fond et suivez le chemin de gauche. Descendez près du ravin sur votre droite, brisez les gemmes de glace et videz ainsi l'eau.

A présent, ouvrez d'abord un coffre contenant une Carte à l'Est puis entrez dans la grande pièce vidée de son eau.

Avancez à gauche et montez les escaliers de gauche. Activez le mécanisme pour déplacer une plateforme mobile, descendez et poussez le plateau loin des rails. Entrez dans la cavité où se trouve le wagon et poussez-le sur la plateforme mobile jusqu'à ce que la lumière devienne verte. Remontez à nouveau sur les escaliers, activez le

mécanisme une seconde fois pour remettre la plateforme dans sa position initiale et allez briser les gemmes de glace en face du wagon. Enfin, déplacez le wagon dans le tunnel avec un coup de Gantelets, grimpez dessus pour atteindre la tumeur démoniaque dans le mur et quittez ainsi cet endroit.

Ensuite, suivez le couloir, brisez la gemme de glace et ignorez la porte sur votre droite. Traversez le ravin le long des tumeurs démoniaques et revenez ainsi dans la cour où vous aviez combattu la Mantoptée pour la première fois.

A présent, vous allez affronter un nouveau monstre qui manie deux lames. Attaquez-le avec des combos puissants, invoquez la forme chaotique dès que possible et achevez tous les ennemis pour déverrouiller les portes.

Une fois que la zone est en sureté, ouvrez la porte qui se trouve à l'Est et entrez. Montez les escaliers, prenez le contenu du coffre et ouvrez la porte suivante. Récupérez les âmes dans un autre coffre à droite, brisez les gemmes de glace à gauche et entrez.

Plongez dans l'eau, approchez-vous du deuxième cube, à gauche. Frappez le cristal qui se trouve sous l'eau et grimpez rapidement sur le bloc avant qu'il ne remonte. Lorsqu'il s'élève, sautez et planez vers la porte suivante au nord et entrez.

Allumez les tuyaux de gaz avec le boomerang, entrez dans le tunnel de droite pour ramener une bombe inerte au fond et revenez la placer sur la gemme de feu. Allumez la bombe, détruisez les gemmes et entrez dans la pièce suivante.

Prenez un coffre à droite, remontez, traversez la passerelle et poursuivez au nord jusqu'à la grande pièce suivante. Plongez sous l'eau, suivez le chemin au nord et remontez à la surface. Grimpez aux rebords, utilisez le courant d'ombre pour atteindre un rebord plus haut et déplacez-vous à gauche pour atteindre la salle suivante.

Maintenant, détruisez les gemmes de glace qui se trouvent dans toute la salle et révélez une bombe inerte. Lancez-la sur la gemme de feu près de l'entrée puis utilisez le boomerang pour allumer les tuyaux de gaz et la bombe. Vous devez vous placer à égale distance entre vos cibles pour que le boomerang puisse cibler les deux à la fois.

Sautez sur les rebords qui viennent d'apparaitre, atteignez la passerelle et détruisez les gemmes de glace puis actionnez le levier près de l'entrée.

A présent, descendez et récupérez une clé de l'observateur dans le coffre. Quittez cet endroit en prenant le chemin d'en face, poursuivez jusqu'au tunnel que vous aviez pris pour récupérer une bombe inerte et utilisez la clé de l'observateur pour déverrouiller la porte.

Avancez dans le couloir à droite jusqu'à ce qu'un monstre géant apparait et vous attaque. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour le contrer puis revenez à l'arrière du tunnel et poussez le wagon pour qu'il le prenne pour cible. Ensuite, avancez dans le couloir, entrez par la brèche de droite et rejoignez la cour suivante.

A présent, éliminez les monstres qui vous attaquent pour débloquer les chemins scellés et continuer votre quête. Après le combat, suivez en premier lieu le chemin du nord, lancez le boomerang sur la bestiole qui garde le coffre et qui se trouve au plafond puis ouvrez les deux coffres dans cette cave.

Ensuite, revenez dans la cour et suivez le chemin de l'Ouest. Allez à gauche du tunnel, ouvrez un coffre d'âmes et activez un levier. Revenez en arrière pour aller de l'autre côté, plongez sous l'eau et remontez à la surface plus loin.

Dans la section suivante, descendez et détruisez les gemmes de glace dans le deuxième conduit à gauche pour augmenter le niveau d'eau.
Ensuite, nagez sous l'eau, entrez par le premier conduit à gauche (regardez en haut) et remontez à la surface. Sautez par-dessus l'eau pour atteindre l'autre côté, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite. Sautez à nouveau pour récupérer un Eclat de Courroux dans le coffre puis revenez détruire une autre gemme de glace. Enfin, récupérez un coffre d'âmes dans un conduit à droite, grimpez au rebord qui mène vers le chemin de l'Est et avancez pour affronter la Mantoptée.

Boss : Mantoptée
Le combat contre la Mantoptée est facile. D'abord, vous devez détruire les gemmes de glace qui bloquent le chemin du

wagon plateau. Faites attention au rayon lumineux qu'elle lance car lorsqu'il touche la gemme, cette dernière ne peut plus être détruite. Une fois que les rails sont dégagés, déplacez le plateau en lui donnant un coup de poing avec les Gantelets et assommez ainsi le monstre. A ce moment, approchez-vous rapidement du coeur de la Mantoptée et attaquez-la avec des coups de poing puissants ainsi que des coups de lames.

Par la suite, le monstre invoque plusieurs bestioles vertes pour vous attaquer. C'est le moment idéal pour remplir votre jauge de santé car elles possèdent plusieurs âmes en réserve. Eliminez-les avec le bouton qui s'affiche à chaque fois pour remplir la jauge et restez derrière le plateau pour éviter le rayon.
Ensuite, donnez un premier coup de poing au plateau pour frapper le montre une première fois, éloignez-vous du plateau, attendez la réaction de la Mantoptée puis donnez un second coup de poing pour l'assommer. Frappez toujours le coeur de la Mantoptée jusqu'à ce que la couche de glace qui le protège se brise. Ensuite, répétez cette méthode et frappez le coeur de la Mantoptée jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Chapitre 11 : Rapportez le coeur de la Mantoptée à Samaël

Maintenant, entrez dans le téléporteur et revenez voir Ulthane. Ce dernier vous donne un pistolet Pitié. Sortez de sa demeure, entrez dans le conduit d'égout au sud et avancez tout droit vers le téléporteur de Vulgrim.

Entrez dans l'antre des serpents et allez à la Croisée des chemins. D'abord, allez au nord-ouest, détruisez les gemmes de glace et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, entrez dans le bâtiment au milieu et atteignez Potence Ardente. Traversez le pont, allez voir Samaël et rapportez-lui le coeur de la Mantoptée.

Après la discussion, vous obtenez une nouvelle capacité et vous pouvez désormais ralentir le temps pendant quelques secondes.

Chapitre 12 : Détruisez le Stygian

Maintenant, allez au Nord, détruisez les gemmes de glace et entrez dans le tunnel. Poursuivez à gauche, récupérez des âmes dans un coffre encore à gauche puis partez à droite. Suivez le chemin de la route de droite, détruisez les gemmes de glace et entrez.

A présent, activez le levier, frappez rapidement la Chronosphère avec le boomerang et filez rapidement vers la porte du tunnel avant qu'elle ne se referme. Avancez, éliminez le monstre de feu et récupérez le contenu du coffre au fond. Montez les escaliers sur votre droite, ouvrez un autre coffre et grimpez aux rebords du mur. Remontez, sautez sur les rails en face du mur et regardez derrière vous (à droite) pour récupérer un Artefact. Ensuite, entrez dans le tunnel et atteignez la route asséchée.

La route asséchée

Descendez la pente, éliminez quelques chauves-souris et rejoignez la route. Avancez, abattez des anges et des monstres. Ensuite, allez d'abord vers l'Ouest, descendez la pente et poursuivez au sud. Explorez la zone au sud-ouest, récupérez des âmes dans le coffre, un Eclat de pierre et un Artefact. Ensuite, revenez légèrement en arrière et planez vers une cave de l'autre côté du ravin pour y découvrir un cercle de Vulgrim. Ensuite, revenez sur vos pas, utilisez la tumeur démoniaque pour revenir près de la pente et partez cette fois-ci au Nord.

Vers le pays des cendres

Entrez dans un grand tunnel, éliminez le grand monstre qui arrive et avancez. Repérez un grand cube suspendu dans la gueule d'un monstre gluant, tirez sur le monstre avec le pistolet et accrochez-vous au rebord du côté gauche. Attendez que le monstre remonte le cube, planez à gauche et récupérez l'amélioration Carnage dans le coffre. Ensuite, refaites la même opération pour vous accrocher cette fois du côté droit du cube. Sautez à droite et lancez une bombe tumeur sur les gemmes rouges, plus loin.

Sautez dans le vide et planez pour vous accrocher au rebord. Déplacez-vous à gauche et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à l'autre bout, lancez le boomerang en même temps sur les trois bestioles sur le plafond, accrochez-vous au câble au milieu et déplacez-vous rapidement à gauche. Sautez sur la tumeur démoniaque, déplacez-vous à droite, remontez et sautez sur la seconde tumeur à droite. Suivez le chemin de cette tumeur jusqu'à atteindre le tunnel et

entrez.

Sortez par les débris à gauche, suivez la route derrière vous, détruisez les gemmes de glace et récupérez un Eclat de pierre dans le coffre. Par la suite, suivez le chemin du grand tunnel, repérez une entrée sur la gauche et découvrez un cercle de Vulgrim à l'intérieur. Enfin, sortez et suivez le chemin pour atteindre le pays des cendres.

Chapitre 13 : Le pays des cendres

D'abord, visez la Chronosphère en haut à droite et lancez le boomerang pour ralentir le temps. Traversez rapidement les sables, remontez la pente en face et avancez jusqu'au croisement. Remontez d'abord la pente pour récupérer les âmes dans le coffre puis descendez et accrochez-vous aux tumeurs démoniaques pour descendre et partir à droite.

Vous apercevez encore le ver dans le sable. Avancez à droite, courez sur la passerelle en bois puis sur celle de gauche. Prenez la première entrée à gauche, grimpez sur la tumeur démoniaque et traversez jusqu'à l'autre côté. Descendez sur la passerelle, activer le levier pour descendre la Chromosphère et revenez au point de départ. Activez la Chronosphère pour ralentir le temps, traversez le sable et atteignez la pente plus loin.

Remontez la pente, éliminez les ennemis qui arrivent et suivez le chemin rocheux. Planez au-dessus des sables pour continuer à avancer, éliminez d'autres monstres et volez jusqu'à la machine suivante.

A présent, avancez à droite de la passerelle et grimpez à la tumeur démoniaque. Eliminez le monstre, activez le levier pour rabaisser la Chronosphère et descendez. Ensuite, approchez-vous de l'entrée, activez la Chronosphère, grimpez à la tumeur à gauche de l'entrée et traversez rapidement jusqu'à l'autre côté. Achevez le monstre qui arrive, planez jusqu'à la tumeur démoniaque de droite et avancez.

Contournez la machine suivante en suivant le chemin de droite, repérez le courant d'ombre et utilisez-le pour planer jusqu'à la passerelle suivante. Avancez, grimpez à la tumeur qui se trouve à l'extérieur et affrontez une vague d'ennemis pour pouvoir continuer la quête. Dès que la zone est sécurisée, activez le levier pour remonter la Chronosphère puis actionnez-la. Prenez une bombe tumeur, descendez rapidement et lancez-la sur les gemmes de feu avant qu'elle n'explose.

Ensuite, remontez et actionnez le levier pour abaisser la Chronosphère au niveau inférieur. Redescendez, ralentissez le temps et grimpez aux tumeurs pour traverser sur le côté droit. Ensuite, sortez et grimpez à celles du mur gauche.

Avancez à gauche, dépassez l'entrée à droite et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez, traversez la passerelle et atteignez la foreuse suivante. Eliminez les monstres, activez le levier et descendez au niveau inférieur. Ralentissez le temps, grimpez aux tumeurs et traversez vers la droite. Sortez, avancez sur la passerelle de droite et grimpez à d'autres tumeurs sur le mur pour atteindre le sommet de la foreuse. Enfin, activez le levier pour arrêter la machine et descendez par le trou qui vient d'apparaitre.

A présent, nagez jusqu'au fond de l'eau et récupérez un Artefact. Ensuite, nagez vers l'est et suivez le chemin jusqu'au grand tunnel.

D'abord, avancez à gauche et détruisez les gemmes de glace pour y déceler un bloc. Ensuite, déplacez-le vers le premier monstre gluant au plafond pour qu'il le hisse. Frappez le monstre pour qu'il relâche le cube et accrochez-vous à ce dernier. Attendez qu'il le relève à nouveau, sautez à gauche et planez pour atteindre les gemmes de glace.

Détruisez-les, activez la Chronosphère et traversez rapidement le sable pour atteindre l'autre section de la route. Avancez tout droit, utilisez le courant d'ombre et récupérez un Eclat de pierre de vie. Ensuite, revenez en arrière, réactivez la Chronosphère et courez vers la cave qui est à droite de la route.

A présent, avancez dans la cave, prenez une bombe tumeur et lancez-la sur les bombes inertes qui se trouvent au plafond de la grande cour. Ensuite, activez la Chronosphère pour sortir de la cave et affrontez les anges. Enfin, sautez sur le bout de plateforme qui est tombé de l'explosion et sautez sur le rebord gauche pour entrer dans une autre cave. Nagez tout droit jusqu'à la tumeur démoniaque et grimpez dessus pour sortir du tunnel.

Suivez la passerelle de droite, ouvrez le coffre d'âmes puis revenez et partez à l'Ouest. En accédant à la zone suivante,

vous êtes attaqué par plusieurs ennemis. Achevez-les, remontez la pente et affrontez d'autres monstres en chemin. Continuez à avancer jusqu'à ce que des roches s'effondrent, poursuivez la descente et atteignez une grande zone de sable.

Faites attention au ver qui se déplace dans le sable, attendez qu'il s'éloigne de vous et avancez rapidement vers les plates-formes. Regardez les déplacements du monstre, attendez le moment où il est loin et avancez jusqu'à la grotte suivante.

A présent, avancez et affrontez une vague de plusieurs monstres. Ensuite, invoquez la forme chaotique et affrontez les deux grands ennemis. Après le combat, récupérez le contenu des deux coffres dans la zone et prenez le chemin qui vient d'être débloqué.

Approchez-vous du pont, prenez l'arme Canon à Eclat et tirez sur les monstres qui sont plus loin. Avancez progressivement vers l'avant, abattez les ennemis et descendez à droite. Ensuite, descendez le long de la passerelle de gauche et préparez-vous à affronter plusieurs vagues d'ennemis. Combattez d'abord plusieurs monstres de petite taille puis deux grandes créatures.

Ensuite, l'un des monstres utilise le levier et rabaisse le pont. Traversez-le, avancez progressivement et éliminez les ennemis qui arrivent. Utilisez toujours le Canon à Eclat et ouvrez les coffres de santé si vous êtes blessé.

Lorsque vous arrivez près du vide, relâchez l'arme et sautez pour continuer jusqu'à la grande arène. Dans cet endroit, vous allez affronter plusieurs vagues d'ennemis de tous types. D'abord, affrontez un cavalier funèbre, effectuez des attaques puissantes et achevez-le. Abattez également plusieurs autres monstres.

Ensuite, éliminez les deux autres cavaliers qui arrivent et plusieurs autres monstres. La forme chaotique peut s'avérer utile dans ce combat. Tout de suite après, deux gigantesques ennemis accompagnés de plusieurs autres débarquent. Abattez-les un par un, faites parler votre redoutable lame et sécurisez l'arène.

Après une courte scène, un redoutable chevalier arrive. Attaquez-vous d'abord à son cheval, effectuez des attaques puissantes comme l'attaque du Harpon et frappez-le jusqu'à ce que la touche d'attaque fatale s'affiche. Appuyez sur cette touche pour réussir à faire chuter l'ennemi de sa monture. A ce moment, commencez le un contre un. Effectuez des attaques puissantes et enchainez avec une esquive rapide car il possède des frappes dévastatrices. N'arrêtez pas les esquives et les attaques rapides, utilisez un coffre de santé sui vous êtes blessé et achevez cet ennemi.

Par la suite, une scène se déclenche et vous retrouvez votre cheval. Montez sur ce dernier, assaillez les monstres qui approchent et déchiquetez-les. Ensuite, prenez la porte qui vient de s'ouvrir et tournez à droite pour atteindre le sable où se trouve le grand ver.

Maintenant que vous êtes sur Ruine, galopez sur le sable et attirez le ver. Lorsqu'il jaillit et ouvre grand sa grande, visez sa glotte et ouvrez le feu avec le pistolet. Répétez cette technique plusieurs fois et achevez-le. Evitez de vous faire dévorer en accélérant sur votre cheval.

Ensuite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et suivez le chemin. Prenez le Canon d'Eclat, éliminez tous les monstres qui arrivent et faites attention à leurs attaques. Abattez deux grands gardiens sur la passerelle d'en haut puis avancez. Ouvrez les deux coffres en chemin et progressez tout en éliminant les ennemis en chemin.

Ensuite, plongez dans l'eau et récupérez un Artefact. Nagez sous l'eau vers l'Est et remontez à la surface. Poursuivez le chemin tout en éliminant les ennemis qui arrivent, repérez une entrée sur votre droite et découvrez un cercle de Vulgrim. Effectuez quelques achats contre des âmes, sauvegardez et préparez-vous à affronter Stygian. D'abord, chevauchez Ruine et achevez les monstres qui le tiennent en captivité.

Boss : Stygian
A présent, vous devez refaire la même technique effectuée lors du combat contre la première vermine. Mais avant cela, il vous faut détruire la muselière en métal que le monstre porte sur la gueule. Pour cela, galopez à côté de l'ennemi et donnez des coups de lame à la muselière pour la détruire.

Une fois que ceci est fait, chevauchez à nouveau Ruine, fuyez Stygian lorsqu'il vous fonce dessus et tirez lorsqu'il ouvre

sa gueule. Lorsqu'il lance deux à trois autres petits vers pour vous attaquer, réalisez la même technique, fuyez-les et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Répétez toujours ces attaques jusqu'à ce que Stygian s'effondre par terre et la touche d'attaque fatale s'affichera. Appuyez dessus et mettez un terme à son existance.

Chapitre 14 : Rapportez le coeur de Stygian à Samaël

Après le combat, revenez dans la grotte et allez au cercle de Vulgrim. Entrez dans l'antre des serpents et allez à Potence Ardente.

Potence ardente

Grimpez à la tumeur démoniaque juste en face du cercle de Vulgrim, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et descendez. Dirigez-vous vers le pont qui mène à Samaël, affrontez les monstres qui vous attaquent en chemin et rapportez ainsi le coeur de Stygian à Samaël.

Chapitre 15 : Détruisez Silitha

Après la scène cinématique avec Samaël, retournez à l'antre des serpents et allez au pays des cendres.

Pays des cendres

De retour au pays des cendres, entrez d'abord dans les sables où vous aviez vu le ver pour la première fois. Galopez vers le nord et repérez un courant d'ombre près de la montagne. Utilisez-le pour atteindre les rebords de la montagne, grimpez à la tumeur démoniaque plus loin et récupérez un Artefact dans cette zone. Ensuite, descendez et repérez une cave non loin du courant d'ombre. Pénétrez-y, ouvrez le coffre qui s'y trouve et récupérez un Eclat de Courroux.

Par la suite, galopez en direction de l'endroit marqué et remontez le long de la pente que vous aviez utilisée plus tôt. Galopez en direction du pont d'âmes et foncez dessus lorsque vous vous en approchez.

Maintenant que vous êtes dans la nouvelle zone, suivez le long chemin rectiligne et coursez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous vous retrouvez par la suite à Canopée de fer.

Canopée de fer

Après la scène, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche pour vous libérer de la toile d'araignée. D'abord, suivez le chemin de gauche et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, traversez le pont, abattez l'araignée et ouvrez le passage fait de toiles.

A présent, détruisez les gemmes de glace sur votre gauche et poussez le bloc pour le mettre sous le câble. Montez sur ce bloc, activez la Chronosphère à gauche et traversez le long du câble pour ne pas être dévoré par l'araignée.

Ensuite, descendez, sortez dans la rue et poursuivez à droite. Suivez la route, traversez le pont, ignorez la tumeur démoniaque pour l'instant et avancez tout droit. Eliminez les trois anges, ouvrez un coffre de Courroux sur votre gauche et ouvrez le passage également sur votre gauche.

Entrez, planez jusqu'aux gemmes de glace, détruisez-les et ouvrez le coffre d'âmes. Ensuite, activez le levier et accrochez-vous aux petits rebords qui sont sur les piliers d'en face. Remontez de deux niveaux, suivez le chemin de droite et sautez sur la longue barre de fer en forme de balance. Tirez sur l'embryon qui bloque le mouvement de la barre et mettez-vous sur l'extrémité pour la balancer. Activez la Chronosphère avec le boomerang, courez vers l'autre extrémité et sautez pour atteindre le coffre se trouvant à l'étage supérieur. Ouvrez-le afin de récupérer la clé de l'observateur, descendez d'un étage pour ramasser une carte dans le coffre puis sortez de ce bâtiment en ruines en utilisant les rebords.

A présent, grimpez sur la tumeur démoniaque que vous aviez ignorée plus tôt et déplacez-vous vers la droite. Utilisez la clé pour déverrouiller l'accès et entrez.

Dans cette salle, déplacez d'abord le bloc sous le monstre gluant accroché au plafond et attendez qu'il le saisisse.

Ensuite, frappez le monstre avec le boomerang et attendez que l'araignée tombe sur son dos. A ce moment, avancez à gauche et descendez d'un niveau. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et planez jusqu'à la dalle. Suivez le chemin entre les crânes, montez les escaliers et prenez à droite.

A présent, affrontez de nouveaux monstres et achevez-les tous pour pouvoir continuer. Ensuite, montez les escaliers métallique sur votre droite et repérez un Artefact dans le coin de l'immeuble de droite. Planez pour le récupérer puis ouvrez le passage en toiles, à droite.

Dans cet endroit, commencez d'abord par tirer sur les bestioles pour ne pas avoir d'ennuis par la suite. Ensuite, descendez dans le fossé, déplacez le bloc sur le monte-charge à gauche et remontez activer le levier.

Déplacez le bloc près du bord au milieu et donnez-lui un coup de poing puissant pour le déplacer vers l'autre rive. Placez-le sur le second monte-charge, grimpez sur la tumeur démoniaque et faites attention aux explosions. Dès que vous arrivez à l'étage supérieur, activez le levier pour remonter le bloc et utilisez la bombe tumeur pour détruire les gemmes de feu.

Ouvrez le passage, entrez et préparez-vous à affronter des ennemis. Tuez d'abord un gardien et quelques monstres puis prenez la Forme du Chaos et abattez un grand monstre de feu. Après le combat, ouvrez la toile au sud-ouest et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, prenez le passage à l'est et accédez à la pièce suivante.

D'abord, piétinez toutes les petites araignées que vous apercevez pour remplir la jauge de santé. Ensuite, avancez tout droit et grimpez à la tumeur sur votre gauche.
Avancez près de la sortie et prenez à gauche. Descendez, ouvrez un coffre de santé à l'Est puis traversez le pont fait en toiles d'araignée, au Nord.

Ouvrez le passage, ignorez le spectre de l'observateur pour le moment et avancez à droite jusqu'à ce que le sol s'effondre. Achevez les petites araignées, descendez les escaliers et ouvrez un coffre à droite. Entrez dans la grande salle sur votre gauche, brisez les chaines de la statue et obtenez ainsi la Chaîne abyssale.

Désormais, vous pouvez utiliser cette chaine pour battre les araignées géantes. Visez la tête de l'araignée, lancez la chaîne et ôtez ainsi la carapace qui la protège. Ensuite, effectuez des attaques puissantes, des combos et éliminez-la pour briser le premier talisman qui bloque la porte.

A présent, vous devez éliminer les trois autres araignées géantes pour briser les talismans et déverrouiller le passage. Pour cela, utilisez la chaine sur le point d'ancrage au plafond, balancez-vous et sautez sur la tumeur démoniaque. Grimpez, agrippez-vous au rebord et hissez-vous pour aboutir à la pièce suivante.

Maintenant, avancez et grimpez à une autre tumeur démoniaque sur votre gauche. Utilisez la chaine abyssale pour traverser le ravin et repérez la Chronosphère. Avant de l'activer, repérez un point d'ancrage orange en haut à gauche et utilisez la chaine pour l'atteindre. Entrez dans le trou, récupérez un morceau de l'armure abyssale dans le coffre et revenez près de la Chronosphère. Activez-la, revenez au chemin principal en utilisant la chaine abyssale deux fois et planez jusqu'à ce que vous atteigniez le coffre sans vous faire dévorer par les monstres au plafond. Récupérez la clé de l'observateur dans le coffre, ouvrez un coffre de santé à gauche et tirez sur les monstres gluants pour sauter par-dessus la porte métallique.

A présent, utilisez la clé de l'observateur et dégagez le passage. Avant d'ouvrir la toile en face, prenez à gauche et planez au-dessus du trou pour atteindre le coffre d'âmes plus loin. Ensuite, revenez en arrière et suivez le nouveau passage. Utilisez la chaîne abyssale sur les points d'ancrage, traversez ainsi le ravin et suivez le chemin au sud.

Descendez par le trou et entrez dans la pièce suivante où vous serez attaqué par la seconde araignée. Utilisez toujours la chaîne pour lui ôter sa carapace puis attaquez-la et enchainez avec une esquive rapide pour éviter ses coups. Piétinez également les petites araignées pour remplir légèrement la jauge de santé.

Maintenant que le second talisman et brisé, ouvrez le passage à l'ouest et avancez vers la pièce suivante. Allez à gauche (Sud-ouest), dégagez le passage et utilisez la chaine pour remonter en hauteur. Récupérez un Artefact Champion à droite, descendez, activez le levier pour descendre avec le monte-charge et trouver la sortie du bâtiment.

Maintenant que vous êtes dehors, montez les escaliers métalliques à droite. Sautez dans les airs et lancez la chaine sur le point d'ancrage pour entrer dans le bâtiment qui est à l'Ouest. Récupérez le contenu des trois coffres, sortez du bâtiment et poursuivez à l'Est. Prenez le passage à gauche, descendez dans la pièce suivante et affrontez la troisième araignée géante.

Ensuite, entrez par le passage au nord et grimpez aux rebords sur votre droite. Atteignez la section élevée de la salle et revenez là où se trouve le bloc accroché au monstre. Tirez sur ce dernier pour qu'il relâche le bloc, accrochez-vous à son rebord et sautez pour atteindre la passerelle élevée. Récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre, descendez et sortez de la pièce par le Nord.

Utilisez la chaine pour traversez le ravin et entrez dans la salle suivante. Frappez l'araignée au plafond avec la chaine pour créer un trou au sol, descendez et affrontez-la pour ôter le quatrième talisman. Ensuite, ouvrez coffre et entrez dans l'arène pour affronter une géante araignée.

Pour battre cette araignée, vous devez d'abord connaitre ses attaques. Elle effectue trois attaques différentes. Dans la première, elle saute dans les airs et retombe au sol créant ainsi une onde de choc. Pour la contrer, sautez dans les airs au moment de l'impact au sol. Dans la seconde, elle fonce sur son adversaire et le blesse. Effectuez une esquive rapide pour la contrer. Dans la troisième elle aspire son adversaire et l'attaque. Restez loin d'elle au moment de cette attaque.

Commencez par regarder au-dessus de vous, utilisez la chaine sur les cocons et attrapez-les. Restez éloigné, attendez qu'elle commence à aspirer et lancez-lui le cocon.
Lorsqu'elle commence à dévorer le cocon, courez derrière elle et effectuez une attaque avec le Gantelet pour détruire son abdomen de glace. Ensuite, fuyez et restez éloigné. Esquivez les deux autres attaques qu'elle effectue, prenez un autre cocon et refaites la même opération. Cette fois-ci, utilisez la lame et attaquez la partie sensible de son abdomen. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Après le combat, entrez par le passage à l'Ouest et suivez le chemin. Prenez le contenu du coffre à droite, entrez dans le conduit d'égout et atteignez la zone suivante. Eliminez plusieurs vagues d'ennemis, utilisez la forme du Chaos pour abattre également deux grands monstres puis poursuivez au Nord.

A présent, sautez sur le courant d'ombre et actionnez la chaine pour atteindre le point d'ancrage. Regardez derrière vous, balancez-vous et atteignez le rebord élevé pour récupérer un Artefact légendaire dans le coffre. Ensuite, refaites la même opération, balancez-vous d'un point à un autre et atteignez la tumeur démoniaque au fond du chemin. Déplacez-vous à droite, montez les marches et entrez dans la salle suivante.

Affrontez deux gardiens, plusieurs anges et un monstre géant de feu. Entrez par le passage au Sud, traversez le ravin à l'aide de la chaine et entrez par l'accès qui est à l'Est. Avancez, accrochez-vous à la tumeur de gauche, déplacez-vous à droite puis vers le plafond. Sautez, utilisez la chaîne et balancez-vous pour atteindre la tumeur d'en face. Grimpez, prenez le contenu du coffre et entrez pour affronter le boss.

Boss : Silitha
Pour battre Silitha, visez la tête avec la chaine abyssale, tirez pour vous en approcher rapidement et enchainez avec un combo puissant dans les airs. Par la suite, Silitha disparait, réapparait au-dessus de vous et vous attaque. Attendez au moment où elle réapparait et effectuez une esquive rapide pour l'éviter. Ensuite, elle retourne à son endroit initial et recommence à nouveau. Relancez la chaine à nouveau, attaquez-la et répétez la méthode plusieurs fois.

Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle grimpera au plafond et plusieurs points d'ancrage apparaitront. Sautez alors dans les airs, accrochez-vous à ces points et atteignez Silitha pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 16 : Rapportez le coeur de Silitha à Samaël

Après le combat, regardez la pierre brillante au-dessus de vous et lancez le boomerang pour l'activer. Celle-ci commence à monter et à descendre. Utilisez la chaine pour vous y accrocher, sautez sur le premier plancher que vous apercevez et récupérez un coffre ainsi qu'un Artefact. Ensuite, redescendez et trouvez la sortie à l'Est.

Avancez tout droit, utilisez la chaine pour traverser le ravin et appelez Ruine pour galoper dans les sables. Faites un petit détour par là où vous aviez arrêté la foreuse. Repérez un point d'ancrage, entrez la troisième et la quatrième

foreuse et utilisez-le pour atteindre le levier qui permet d'arrêter la machine. Ensuite, entrez par le trou que vient d'apparaitre et récupérez l'Artefact de Suzerain.

Ensuite, revenez à l'entrée des sables et allez au cercle de Vulgrim. Visitez l'Antre des serpents, allez à Potence ardente et allez voir Samaël pour lui remettre le coeur.

Après la courte scène cinématique, avancez dans le passage qui mène au trône noir et prenez à gauche, au croisement. Montez les marches et atteignez ainsi le téléporteur.

Le trône noir

Entrez dans le temple. Marchez sur l'interrupteur au sol puis courez sur le pont qui se crée et s'effondre au fur et à mesure que vous avancez. Ouvrez la seconde porte et discutez avec l'Ange de la mort.

Chapitre 17 : Libérez Azraël

Après la discussion, avancez à droite et ouvrez la porte au fond du couloir.

1er rayon

Montez les escaliers, lancez le boomerang sur le cristal de droite et avancez à droite. Frappez un second cristal sur votre droite, revenez en arrière et frappez le premier cristal. Suivez le chemin qui est juste à gauche du premier cristal, avancez tout droit et prenez la première à droite. Frappez le cristal qui est à gauche, repérez le passage qui vient de se créer et entrez. D'abord, planez à droite pour récupérer le contenu du coffre puis planez à gauche pour avancer.

Marchez à gauche, frappez le cristal à droite et suivez le passage sur votre droite jusqu'au bout. Ensuite, visez le dernier cristal à droite et rebroussez chemin pour suivre le passage à gauche des marches. Ouvrez la porte, sortez et affrontez un monstre fantôme.

Ensuite, montez les escaliers, activez le levier de gauche puis celui de droite. Visez le cristal avec le boomerang, frappez-le et activez aussitôt le levier de droite. Répétez cette opération une seconde fois et activez ainsi les points d'ancrage. Il ne vous reste plus qu'à traverser le ravin à l'aide de la chaine abyssale.

Entrez dans le temple qui est en face, ouvrez le coffre de droite et ignorez celui de gauche si votre jauge de santé est pleine. Descendez les marches et affrontez des anges en feu, des monstres et un grand reptile. Après le combat, descendez dans le grand trou et brisez les chaines du bloc. Obtenez ainsi la relique mystérieuse Couloir du néant.

A présent, utilisez le Couloir du néant sur la vitre orange à gauche puis sur celle en haut, plus loin. Entrez par le trou noir qui vient de se créer et sortez de l'autre bout. Suivez le couloir jusqu'aux prochaines vitres. Visez la première à droite, visez celle au sol et maintenez la touche enfoncée pour forcer la sortie. Entrez par le trou de droite, sortez par celui au sol et planez pour atteindre le coffre. Ensuite, regardez derrière vous et visez la vitre en haut à gauche. Entrez par celle qui se trouve en bas au sol et sortez ainsi par celle que vous aviez ouverte dernièrement.

A présent, marchez sur l'interrupteur au sol, courez au fond du couloir et ouvrez un couloir dans la vitre. Lancez la bombe tumeur sur les gemmes que vous apercevez à travers la vitre et entrez. Avancez sur l'interrupteur, marchez sur le pont mobile et ouvrez un trou dans la vitre qui est au-dessus de vous. Entrez par n'importe quelle autre vitre, activez le pont et récupérez un Artefact légendaire dans le coffre.

Ensuite, planez vers l'entrée à gauche et planez sur les courants d'ombre pour atteindre le rebord élevé. Sortez dans la cour et préparez-vous à affronter le robot qui garde la source d'âmes.

Pour le battre, restez éloigné de lui, ouvrez d'abord une première vitre puis ouvrez une seconde près de lui en maintenant la touche enfoncée. Dès qu'il est bloqué avec son arme, entrez dans la première vitre pour ressortir de l'autre et planez pour atteindre la plateforme au sommet du monstre.

Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'assommer puis descendez et donnez des coups d'épée à son noyau d'énergie qui est sur son ventre. Répétez cette action deux à trois fois jusqu'à ce que la touche d'attaque fatale s'affiche.

Maintenant, ouvrez un trou dans la vitre par laquelle le rayon passe et descendez. Ouvrez un second trou dans la vitre qui se trouve en face de la porte verrouillée et ouvrez ainsi le passage. Prenez le contenu des coffres, revenez en haut (là où se trouve le rayon) et ouvrez une nouvelle fois la vitre par laquelle passe le rayon. A présent, descendez avancez dans le couloir à gauche et ouvrez la seconde vitre qui se trouve en face du dispositif. Activez le levier et descendez au niveau précédent.

Ouvrez la vitre qui est juste à droite de celle qui est traversée par le rayon et dégagez ainsi le passage. Ouvrez la porte et entrez. A présent, combattez les ennemis puis ouvrez la première vitre par laquelle passe le rayon. Ensuite, traversez le gouffre à l'aide de la chaine abyssale et ouvrez la seconde vitre pour faire passer le rayon et déverrouiller ainsi la porte.

Entrez dans la pièce suivante, frappez le cristal du premier mur pour le relever puis ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe. Ensuite, ouvrez la seconde vitre qui se trouve juste en bas du fer forgé et marchez jusqu'à la sortie. Activez le cristal pour descendre le dernier mur et faire passer ainsi le rayon à travers les cercles.

Avant de sortir par la porte, ouvrez la vitre en haut du mur mobile en maintenant la touche enfoncée et entrez par la seconde vitre à gauche. Accédez ainsi à une cavité et récupérez la carte dans le coffre.

Maintenant, sortez et approchez-vous de l'Ange de la mort.

2ème rayon

Après une courte scène, avancez au nord, ouvrez la vitre dans le mur puis celle plus haut à gauche et entrez. Ensuite, maintenez la touche enfoncée et ouvrez une troisième vitre au sol. Entrez par celle déjà ouverte et ressortez en planant jusqu'au rebord.

Par la suite, attendez que le dispositif tourne et sautez sur son rebord. Remontez légèrement les marches à gauche, repérez une bombe tumeur dans l'une des cavités du mur et atteignez-la. Regardez le dispositif en rotation, repérez les gemmes de feu au sommet et détruisez-les. Enfin, escaladez le dispositif et sautez vers la porte.

Entrez, activez le levier de l'élévateur et affrontez les ennemis qui arrivent le temps de la montée.

Par la suite, avancez dans le couloir et prenez à droite. Dans la salle suivante, marchez sur les plates-formes qui se créent et s'effondrent et atteignez la plateforme fixe à gauche. À présent, visez la vitre au milieu puis celle dans le mur à gauche. Ensuite, attendez l'arrivée des plates-formes mobiles à gauche, prenez-les et entrez par la vitre. Enfin, ouvrez la porte au nord et sortez.

D'abord, ouvrez un trou dans la vitre dans la grande statue mobile en face puis celle sur votre droite. Ensuite, regardez à travers le trou de la dernière vitre et tirez sur la troisième vitre que vous apercevez. Enfin, attendez que la statue fasse face à votre objectif et entrez pour atteindre la cour suivante.

Maintenant, déchiquetez quelques ennemis, ouvrez les coffres aux alentours et entrez par la porte. Descendez les marches, récupérez la clé de l'observateur dans le coffre puis achevez les monstres qui arrivent.

Après le combat, vous devez atteindre la porte scellée pour utiliser la clé. Pour cela, vous devez déplacer les trois blocs sur les trois bascules en haut. Pour ce faire, placez d'abord les deux blocs devant les deux vitres du mur.

Ensuite, ouvrez l'une des deux vitres puis ouvrez celle qui se trouve au-dessus de la balance à hauteur moyenne. Déplacez ainsi le bloc sur la balance et fermez toutes les vitres. Par la suite, ouvrez la seconde vitre du mur et ouvrez celle qui se trouve sur la balance la plus élevée. Poussez le second bloc sur cette balance, fermez les vitres et atteignez la balance la plus élevée. A partir de votre emplacement, ouvrez d'abord la vitre qui est sous le bloc de la balance d'en face et sautez sur le toit de la bascule. Ouvrez la seconde vitre dans le mur afin de renvoyer le bloc, remontez ainsi la balance le plus haut possible et refaites la même chose avec la seconde balance pour atteindre la porte scellée.

Utilisez la clé de l'observateur pour l'ouvrir, prenez le contenu des coffres et entrez. Remontez à l'aide du courant d'ombre, montez les escaliers et regardez derrière vous. Ouvrez la vitre en haut, ouvrez celle au sol et entrez. Entrez dans l'alcôve de droite, récupérez un Eclat de pierre de vie dans le coffre et revenez dans le couloir.

A présent, détruisez les gemmes de glace, récupérez un Chercheur de trésor dans le coffre et revenez au couloir. Ouvrez la vitre au sol puis celle au-dessus du courant d'ombre. Entrez par celle au sol et planez très haut pour atteindre un coffre. Ensuite, suivez le chemin en face du coffre, remontez les marches et activez le levier.

Entrez dans l'arène pour affronter un second robot et battez-le. D'abord, attirez-le près des vitres pour qu'il lance son arme et brise les grilles qui les protègent. Ensuite, répétez la même technique effectuée lors du premier monstre et achevez-le.

Après le combat, ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe et descendez en activant le levier. Ouvrez la seconde vitre à proximité de l'élévateur, avancez dans le couloir et utilisez le boomerang pour activer les trois cristaux en même temps. Ensuite, activez le levier de l'élévateur et remontez.

De retour dans la salle des balances, placez d'abord un bloc sur la plus élevée et fermez les vitres. Ensuite, ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe et ouvrez celle qui se trouve dans le mur en face du miroir.

Dans la cour suivante, ouvrez d'abord un trou dans la vitre de la statue mobile puis ouvrez-en un sur celle de droite. Regardez à travers le trou, ouvrez la vitre que vous apercevez puis fermez celle de droite.
Enfin, rouvrez celle dans la première statue et faites ainsi passer le rayon. Par la suite, refaites la même opération et passez de l'autre côté à l'aide du couloir. Ouvrez la porte suivante et entrez.

Dans la grande salle suivante, utilisez d'abord la chaine abyssale et atteignez le coffre d'âmes. Traversez le ravin, ouvrez un trou dans la vitre à l'Ouest puis celle au fond au Nord. Ensuite, suivez le chemin des plates-formes mobiles jusqu'à atteindre celle qui est solide. Visez en même temps les trois cristaux sous les miroirs et lancez le boomerang pour faire suivre le rayon. Il ne reste plus qu'à rejoindre le couloir au sud et activer le levier pour descendre l'élévateur.

Ouvrez un trou par la vitre qui se trouve au sommet du dispositif en rotation puis sur celle plus bas. Attendez que le rayon arrive au crâne et descendez pour qu'une scène se déclenche.

3ème Rayon

Après la scène, avancez au sud-ouest et utilisez les deux vitres pour remonter en hauteur. Répétez la même opération pour monter à nouveau et entrez par la porte à droite.

D'abord, récupérez le contenu du coffre à gauche et ouvrez un trou en haut à droite. Ouvrez un second trou dans la vitre de gauche, entrez et planez en sortant pour atteindre le rebord. Récupérez un artefact puis descendez. A présent, visez la vitre près du portail qui monte et descend et créez un trou. Ensuite, revenez à la vitre à gauche de l'entrée, ouvrez un trou et regardez à travers. Repérez une troisième vitre, maintenez la touche enfoncée et créez un troisième trou. Enfin attendez que le bloc remonte et entrez dans le trou pour attendre la section suivante.

Descendez la pente jusqu'à ce que vous observiez des gemmes rouges. Repérez un bloc de pierre pivotant suspendu dans les airs et ouvrez un trou dans la vitre qu'il porte. Ouvrez un trou dans la vitre à proximité des gemmes et observez à travers le couloir du néant. Attendez que le bloc fasse face à une bombe tumeur et entrez.

Ouvrez un trou dans la vitre sur votre droite, attendez le bon moment où le bloc fait face aux gemmes rouges, récupérez la bombe tumeur avec la chaine et lancez-la par le trou. Ensuite, attendez que le bloc retourne au même endroit désormais accessible et entrez dans le couloir. Récupérez le morceau de l'armure dans le coffre, ouvrez le trou dans la vitre en face et retournez au point du départ. A présent, rouvrez à nouveau la vitre près des gemmes et celle dans le bloc pivotant et entrez près de la bombe. Fermez le trou du bloc pivotant, ouvrez celui qui est juste près de la bombe tumeur et lancez cette dernière sur les gemmes pour dégager le pilier.

Maintenant, entrez dans le couloir du néant pour revenir près du pilier, montez les escaliers et ouvrez un trou dans la vitre du pilier en maintenant la touche enfoncée. Ouvrez un autre trou à droite et entrez pour remonter très haut et atteindre le coffre renfermant une clé de l'observateur.

A présent, revenez là où se trouve la bombe tumeur et avancez à l'Est. Activez le cristal avec le boomerang pour ouvrir la porte et revenez là où se trouve Azraël. Allez au sud-ouest, remontez très haut à l'aide des couloirs du néant et grimpez sur le dispositif en rotation. Repérez la porte verrouillée par le spectre bleu, utilisez la clé et entrez.

Activez le levier, abattez les monstres en attendant que l'élévateur arrive à destination puis activez un second levier.

Traversez le pont de pierres, entrez dans l'arène et affrontez plusieurs monstres. Eliminez d'abord différents ennemis puis utilisez la forme du Chaos pour battre le gardien muni d'un bouclier.

Après le combat, traversez le pont à l'Ouest et passez par la porte. Dans la cour suivante, ouvrez d'abord un trou dans la vitre de la statue en rotation puis ouvrez un second trou sur la vitre de droite. Ensuite, regardez à travers ce trou, repérez un autre vitre, maintenez la touche enfoncée et ouvrez un troisième trou. Repérez les gemmes rouges à travers le couloir du néant, récupérez une bombe à l'aide de la chaine abyssale et lancez-la au bon moment. Enfin, entrez dans le couloir pour atteindre l'autre côté du gouffre.

A présent, affrontez plusieurs ennemis puis entrez dans la salle suivante. D'abord, descendez les escaliers de droite, ouvrez le coffre d'âmes entre les deux escaliers et avancez à droite. Repérez un bassin d'eau sous une vitre, plongez pour récupérer un Artefact puis ouvrez un trou dans la vitre. Ouvrez un second trou dans la vitre se trouvant dans une alcôve à gauche puis activez le cristal se trouvant près de la première vitre.

A présent, dirigez-vous vers l'alcôve de gauche, nagez pour atteindre le levier et actionnez-le. Ensuite, activez le levier près de l'entrée, ouvrez un trou sur la vitre qui est apparue dans le dispositif et maintenez la touche enfoncée. Ouvrez un autre trou et entrez pour atteindre l'élévateur.

Actionnez le levier et sortez pour affronter le troisième robot. Dans ce combat, les vitres ne se trouvent pas au sol mais sur les côtés, utilisez toujours une vitre en haut et une en bas, entrez et planez pour atteindre le sommet du robot. Répétez cette attaque jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, revenez en arrière et ouvrez deux trous dans les deux vitres. Ensuite, fermez le trou de la vitre de droite, entrez dans le couloir nouvellement créé et ouvrez un autre passage dans la vitre suivante. Activez le levier et utilisez ainsi l'élévateur.

A présent, activez le seul cristal de l'un des deux miroirs se trouvant dans la salle et sortez par la porte.

De retour dans la cour, ouvrez d'abord la vitre sur la statue mobile puis celle de droite. Repérez la troisième vitre à travers le trou de droite et ouvrez-le. Ensuite, revenez près de la statue et activez à nouveau la vitre pour déplacer le rayon. Ensuite, utilisez le trou de la vitre de droite et atteignez la prochaine porte.

Dans retour dans cette salle, allez d'abord à droite et utilisez le courant d'ombre pour atteindre la corniche d'en face. Avancez à droite, ouvrez un trou dans la vitre de gauche puis sur celle au sol en maintenant la touche enfoncée. Entrez dans le couloir pour atteindre la partie supérieure, avancez dans le corridor et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, visez la vitre qui se trouve au-dessus de la pierre au milieu de l'arène, maintenant la touche enfoncée et créez un trou. Ensuite, revenez en arrière, entrez par le trou au sol et volez ainsi très haut pour récupérer l'Artefact champion.

Par la suite, visez les deux vitres sur les côtés du bloc suspendu dans les airs et ouvrez deux trous.

Entrez dans le passage qui mène à l'Est de l'arène, montez les marches et activez la Chronosphère. Revenez rapidement près du bloc, repérez les deux cristaux qui sont près d'une porte de droite (au Nord) et actionnez-les en même temps. Ensuite, activez également le cristal se trouvant sur l'un des côtés du bloc et pivotez ainsi le rayon vers la porte.

Ensuite, ouvrez la porte en activant à nouveaux les cristaux, entrez et activez le levier de l'élévateur. Sortez par la porte, créez un couloir entre la vitre en haut du dispositif rotatif et celle en bas près du crâne.

Après la courte scène descendez les escaliers, ouvrez le coffre si votre état de santé est critique et ouvrez la prochaine porte. Activez le levier de l'élévateur et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Straga
Le combat contre Straga n'est pas très difficile. D'abord, faites attention aux coups de bâton de ce monstre et fuyez lorsqu'il frappe. Ensuite, visez la vitre qui se trouve sur sa massue, ouvrez un premier trou puis un deuxième au sol.

Lorsque Straga lève la massue pour frapper, entrez par le dernier trou pour atteindre un plateau derrière sa tête et appuyez sur la touche d'attaque fatale pour frapper son point faible. Une fois qu'il est assommé, descendez et attaquez sa tête qui est désormais à découvert.

Par la suite, abattez rapidement les petits monstres qu'il invoque et répétez la même opération pour l'assommer à trois reprises et ainsi l'achever.

Eden

Après le combat, vous vous retrouvez à l'Eden. Ouvrez d'abord les deux coffres puis partez au nord pour déclencher une scène.

Chapitre 18 : Mesurez-vous à vous-même, Cavalier

Après la scène, vous recevez un masque de l'ombre de la part d'Azraël. Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'activer et préparez-vous à affronter votre ombre.

Boss : l'Ombre de Guerre
Le combat contre l'ombre de Guerre est facile. Pour le battre, effectuez toujours une attaque, ou un combo d'attaque, suivi d'une esquive rapide. Répétez cette technique jusqu'à ce que l'ombre prenne la forme du Chaos. Faites la même chose à ce moment, transformez-vous en dragon et acharnez-vous sur l'ombre jusqu'à ce que vous la battiez. Après le combat, une courte scène se déclenche.

Chapitre 19 : Communiez avec l'arbre

Maintenant, allez d'abord au sud, utilisez le masque et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, revenez au nord, utilisez le masque pour apercevoir un pont et traversez-le. Montez la pente puis les escaliers et approchez-vous de la brume au fond.

Après la scène, approchez-vous de l'épée et récupérez-la. Ensuite, rebroussez chemin et revenez voir Azraël.

Après une courte discussion avec ce dernier, suivez le chemin qui est juste à droite du pont et marchez sur l'eau. Récupérez deux coffres d'âmes dans cette zone, passez à travers un rideau d'eau au nord-est et récupérez un Morceau de l'armure abyssale dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière, remontez légèrement les marches et sautez pour suivre un petit chemin à l'Ouest. Passez sous les escaliers, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et revenez près d'Azraël.

Entrez dans le téléporteur, suivez le chemin ressemblant à l'antre des serpents et atteignez le second téléporteur.

Chapitre 20 : Retrouvez les 7 fragments de la lame d'Armageddon

1er fragment

Après une petite discussion avec Azraël, activez le masque de l'ombre, traversez le pont en face et récupérez le premier fragment de la lame d'Armageddon. Ensuite, avancez tout droit et descendez dans le pays des cendres.

2ème fragment

Montez sur le cheval Ruine, avancez près de l'appareil en bois et récupérez un coffre d'âmes aux alentours. Ensuite, continuez à galoper tout droit jusqu'au cercle de Vulgrim et allez au pays des cendres.

Le pays des cendres

A présent, entrez dans le désert et allez à l'Ouest. Repérez le rebord dans la montagne, approchez-vous-en et escaladez-le. Prenez le chemin de gauche et avancez jusqu'aux gemmes de feu. Activez le masque de l'ombre pour voir les bombes inertes, utilisez la chaine pour en récupérer une et lancez-la sur les gemmes. Ensuite, utilisez le

boomerang et allumez-la à l'aide de la torche.

Par la suite, reprenez le second chemin à droite et remontez la pente. Gardez toujours le masque d'ombre activé, repérez un point d'ancrage au-dessus du vide et utilisez la chaine pour traverser. Poursuivez la montée, activez le masque à nouveau et récupérez le second fragment de l'épée, près du bord.

3ème fragment

Maintenant, retournez au cercle de Vulgrim, entrez dans l'Antre des serpents et allez vers la Route asséchée.

La route asséchée

Grimpez à la tumeur démoniaque, remontez la pente et préparez-vous à affronter Uriel une seconde fois.

Boss : Uriel
Le second combat contre Uriel est plus difficile que le premier. Effectuez toujours des attaques puissantes suivies d'une esquive rapide. Elle effectue toujours les mêmes attaques que lors du premier combat mais elle dispose d'une nouvelle. Elle lance des épées dans les airs qui retombent blessant ainsi notre héros. Esquivez ces épées, reprenez les assauts et optez pour la forme du Chaos dès que l'occasion se présente.

Après le combat, avancez au sud près des murs en ruines, activez le masque de l'ombre et récupérez le troisième fragment de la lame.

4ème fragment

Maintenant, partez à l'Est, entrez dans un conduit d'égout puis revenez dans le grand tunnel qui mène vers Potence Ardente.

Potence Ardente

Activez un premier trou dans la vitre de la grande porte, activez le levier pour ouvrir la porte et abattez les ennemi dans le couloir. Ensuite, entrez dans le passage sur votre gauche et activez un second trou. Activez également le levier, non loin de là, et la Chronosphère puis empruntez le passage. Ouvrez le coffre dans l'alcôve, récupérez Bénédiction de Mort et continuez votre chemin vers la potence Ardente.

En sortant du tunnel, dépassez le cercle de Vulgrim et partez à l'Ouest pour entrer dans une grande salle avec un ventilateur. Montez sur l'hélice, repérez une entrée sous l'hélice. Sautez, planez et lancez la chaine abyssale vers le coin pour atteindre le point d'ancrage.

Ensuite, remontez via le courant d'ombre, récupérez l'Artefact et quittez cette salle. Ouvrez un trou dans la vitre à proximité, allez dans le grand tunnel à l'entrée de cette salle et ouvrez le second trou au plafond. Par la suite, refaites la même opération lors de la recherche de l'Artefact et entrez par le couloir pour atteindre le coffre. Prenez son contenu et sortez par le rebord du mur.

Allez au cercle de Vulgrim, entrez dans l'Antre des serpents et allez vers la passe submergée.

Passe submergée

Avancez à gauche du cercle, utilisez la chaine sur le point d'ancrage bleu et récupérez un Eclat de pierre de vie dans le coffre. Ensuite, descendez sous l'eau, entrez dans un passage menant vers les gemmes de glace et détruisez-les. Récupérez le contenu du coffre, brisez les autres gemmes de glace et retournez dans l'eau.

Nagez toujours sous l'eau, entrez dans un passage au nord-est et récupérez deux coffres dans l'endroit suivant. Ensuite, allez près des constructions submergées dans l'eau et montez les escaliers qui sont à l'extrême sud. Utilisez la vision de l'ombre pour repérez un point d'ancrage entre les deux constructions et utilisez-le pour atteindre le fragment de la lame.

5ème fragment

A présent, revenez au cercle de Vulgrim en prenant le passage qui est à gauche de l'ancienne porte antique et allez au parc suffocant.

Parc suffocant

D'abord, allez au sud, repérez trois tombes près de la clôture et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, déplacez la tombe au milieu, entrez et récupérez l'Artefact. Ensuite, affrontez une espèce de joker pour gagner des âmes supplémentaires et sortez.

Allez à l'Est du parc suffocant, descendez la route qui mène à un tunnel et entrez par une brèche à gauche de la route. Avancez jusqu'à l'immeuble en ruines, éliminez les deux monstres et utilisez le courant d'ombre pour remonter à l'étage. Récupérez un Eclat de Courroux dans un coffre, allumez les bombes inertes avec le boomerang et détruisez les gemmes rouges. Grimpez à la tumeur démoniaque, détruisez les gemmes de glace et récupérez le contenu du coffre derrière. Ensuite, escaladez les débris à droite et utilisez la chaine abyssale pour vous agripper aux tumeurs démoniaques. Eliminez les monstres, activez le masque d'ombre et utilisez le courant d'ombre pour atteindre le 5ème fragment de la lame.

6ème fragment

A présent, revenez en arrière et allez à gauche de la route pour entrer dans le tunnel qui lie le Parc suffocant à l'escalier brisé. Suivez le chemin, ouvrez les portes et rejoignez un grand tunnel avec des courants d'ombres et des gemmes de glaces. Détruisez ces gemmes pour récupérer un Artefact champion et continuez sur ce chemin jusqu'à l'escalier brisé.

L'escalier brisé

A présent, entrez dans l'immeuble en ruines et montez à l'étage. Utilisez les courants d'ombre pour atteindre le pont puis avancez à droite et utilisez d'autres courants d'ombre pour traverser les ponts brisés. Ensuite, atteignez une autre construction en ruines, montez les escaliers en face et activez le masque d'ombre pour récupérer le fragment de la lame.

7ème fragment

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au Cercle de Vulgrim et allez à la croisée des chemins.

La Croisée des chemins

Dès que vous arrivez à la croisée des chemins, activez le masque de l'ombre et repérez les courants d'ombres sur votre droite. Planez pour atteindre la corniche du bâtiment de droite et avancez en face du second courant d'ombre. Sautez et planez, lancez la chaine abyssale sur le point d'ancrage dans les airs et atteignez la corniche de l'autre bâtiment, au sud. Utilisez à nouveau le courant d'ombre pour remonter plus haut et avancez à gauche pour récupérez le dernier fragment de la lame.

Rapportez les 7 fragments à Ulthane

Maintenant que vous détenez les sept fragments de la lame Armageddon, redescendez et retrouvez à l'Antre des serpents pour aller à la Gué de l'Enclume. Avancez tout droit, ouvrez la porte, retrouvez Ulthane et parlez-lui.

Retournez voir Azraël au pays des cendres

Après la scène cinématique dans laquelle Ulthane confectionne la lame ultime, retournez au cercle de Vulgrim et accédez à l'antre des serpents. Choisissez d'aller à la Dérive de Léviathan, galopez avec Ruine vers le nord, utilisez le masque de l'ombre et remontez à l'aide du courant d'ombre. Traversez le pont afin de retrouver Azraël et parlez-lui.

Chapitre 21 : Le combat Final

Boss final : Abaddon
Le combat final contre Abaddon se divise en deux phases.

Dans la 1ère phase, Abaddon prend la forme d'un dragon de feu volant et effectue deux attaques différentes. Pour le battre vous devez utiliser votre puissant cheval Ruine. Dans la première attaque, il vole dans les airs et retombe sur Guerre en le blessant. Pour le contrer, galopez avec Ruine et foncez lorsqu'il s'élève dans les airs. Dans la seconde attaque, il ne s'envole pas dans les airs mais fonce en courant dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'attaquer. Galopez en face de lui, passez juste à coté de lui et frappez ses pieds pour le faire tomber. Approchez-vous-en, descendez de Ruine et frappez sa tête, ou son corps, pour lui infliger un maximum de dégâts. Remontez à cheval, répétez ces mêmes opérations trois à quatre fois jusqu'à ce que la touche d'attaque finale apparaisse sur sa tête et appuyez dessus. Lors de l'attaque finale, appuyez également de façon répétitive sur la touche qui s'affiche et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la 2ème phase du combat, Abaddon reprend sa forme d'ange et effectue trois attaques différentes. Dans la première attaque, il s'élève légèrement dans les airs et retombe en créant une onde de choc. Dans la seconde, il fonce dans votre direction et donne un coup de lame. Dans la dernière attaque, il s'élève très haut dans les airs et lance trois grands rochers sur vous.

Effectuez une esquive, ou brisez les rochers avec un coup de lame. Pour les autres attaques, effectuez des esquives pour les éviter. Attaquez-le en réalisant un combo puissant et enchainez aussitôt avec une ou plusieurs esquives rapides. Après quelques coups assénés à ce traitre, un duel de lame se déclenche. Appuyez alors de façon répétitive sur la touche qui s'affiche et gagnez ce duel.

Ensuite, reprenez les mêmes méthodes d'attaque et gagnez trois duels d'épée pour achever Abaddon une fois pour toutes. Regardez ensuite la scène de la fin.

Félicitations ! Vous venez de vaincre les forces du mal et de venir à bout de Darksiders.

LES TOMBES DU PARC SUFFOCANT

Dans le Parc Suffocant se trouvent des grandes et des petites tombes. Si vous détruisez toutes les grandes tombes, vous ferez apparaître un coffre contenant un éclat de pierre de vie.

Darksiders II

© THQ / Vigil Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMURE DE NIVEAU 5

Si vous jouez en ayant des données de Darksiders 1 sur votre console, allez voir Myria la shaman à Tri-Petra et parlez-lui pour qu'elle vous remette une armure de niveau 5.

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

La rédemption de War

Trouver le Gardien des Secrets

Suivez l'unique chemin qui vous est proposé, profitez-en pour vous familiariser avec Despair, votre monture et apprendre les rudiments du combat. A l'issue du premier affrontement contre quelques squelettes, vous pourrez récupérer quelques pièces d'équipement et une masse à deux mains. Veillez à les équiper avant de poursuivre votre route. Notez également la présence de Dust, votre corbeau (signalé par un point violet sur la mini carte). Il vous guidera jusqu'aux portes de la Forteresse Sombre.

Atteindre le sommet de la Forteresse Sombre

Une fois la porte franchie, votre mission sera de rejoindre le sommet de la forteresse. Commencez par récupérer quelques potions dans le recoin situé sur la gauche. Poursuivez la progression en glissant sur les parois des murs. Au bout du chemin, sautez de poutre en poutre pour traverser le gouffre. Après avoir terrassé quelques ennemis, escaladez la paroi verticale.

Poursuivez ainsi jusqu'à parvenir à un mur de lierre que vous devrez également escalader. Une fois que vous serez parvenu en haut, sautez sur la gauche pour rejoindre la salle circulaire. Vous ferez alors la rencontre du géant de glace. Pour en venir à bout, veillez à esquiver ses attaques et enchainez autant de combos que possible

Avancez dans la salle suivante et activez le levier jaune pour monter à l'étage supérieur. Grimpez sur la corniche, sautez entre les parois des murs, puis sautez de poutre en poutre jusqu'à la plateforme suivante.

Poursuivez l'escalade (faites appel à Dust pour vous guider si besoin). Vous ne tarderez pas à faire la rencontre de l'ombre maléfique de War. Comme pour le premier combat, vous devrez alterner entre l'attaque et l'esquive, prenez garde aux geysers de lames.

Le feu de la montagne

Parler à Alya

Une fois les quelques golems éliminés et le contenu du coffre récupéré, suivez l'objectif de quête jusqu'à l'entrée de Tri-Petra.

Allez parler à la Chamane Muria qui se trouve au sud-ouest. Vous pouvez lui vendre les pièces d'équipements inutiles et/ou acheter des potions. En discutant avec elle vous obtiendrez une quête annexe : Chamanisme.

Vous pouvez ensuite rejoindre Alya qui se trouve non loin de là, au sud-est de la carte. Elle vous enverra auprès de Thane à l'entrée de la zone. Parlez-lui afin d'obtenir une nouvelle compétence. Vous pouvez également le provoquer en duel (niveau 5 conseillé) afin d'obtenir une quête annexe : Le guerrier des fondateurs.
Une fois la conversation terminée, Thane vous ouvrira la porte menant au Val du Patriarche.

Parler à Karn

Progressez à travers les couloirs, toujours en suivant votre fidèle corbeau. Contournez l'étendue d'eau en grimpant sur les murs. Vous pourrez récolter votre première pièce du passeur en plongeant dans la fosse.
Poursuivez jusqu'à parvenir à l'entrée de la zone du Val du Patriarche. Invoquez Despair pour rejoindre rapidement Le Rocher des Larmes à l'Est de la carte. Faites une halte auprès du Cercle de Vulgrim pour échanger votre pierre du passeur et prendre connaissance des services qu'il a à vous offrir. C'est également le personnage à qui vous devrez remettre les pages du Livre des Morts que vous pourrez trouver au cours de votre exploration (en échange de 10 pages, il vous remettra une clé ouvrant l'accès à une salle bonus).

Empruntez la route de l'est et traversez toute la zone de Pestebois jusqu'à parvenir au Chaudron, votre nouvelle destination. Pour éliminer rapidement les ennemis sur le chemin, il vous suffit de les charger avec Despair.

Une fois arrivé à destination, aidez Karn à éliminer les automates qui prennent d'assaut la place. Karn abaissera ensuite le pont levis vous permettant d'entrer dans le donjon.

Restaurer le feu de la montagne

Une fois à l'intérieur, activez le mécanisme pour ouvrir la porte située au nord. Eliminez les ennemis présents dans la salle puis utilisez une bombe sur le mécanisme fiché dans le mur à l'est de la salle.

Ignorez la porte verrouillée sur votre gauche et entrez dans la salle suivante. Le seul moyen de traverser le gouffre sera de glisser le long du mur de gauche puis de sauter.

Dans la salle suivante, grimpez le long du mur, sautez sur la poutre verticale puis progressez de poutre en poutre jusqu'à atteindre le mur d'en fac. Il ne vous restera plus ensuite qu'à détruire le mécanisme en projetant une bombe dessus.

Sautez sur chemin écroulé pour rejoindre rapidement la porte qui vient de s'ouvrir.
Eliminez les ennemis qui tentent de vous barrer la route puis poursuivez votre exploration en empruntant la porte qui s'ouvre en fin de combat. Veillez à fouillez le coffre qui se trouve face à vous quand vous entrez, il contient la carte du Donjon.

Dans la salle suivante vous ferez la rencontre du rodeur. Le combat ne devrait pas vous poser trop de difficulté si vous veillez à utiliser les frappes de courroux et à esquiver ses charges et coups de griffe. Une fois l'ennemi vaincu, récupérez l'os de rodeur (objet de quête requis pour la quête annexe Chamanisme donnée par Muria). Récupérez la clé squelette dans le coffre, elle vous permettra de déverrouiller la porte scellée par un cadenas violet située en début de donjon. Une fois dans la nouvelle salle, faites rouler la boule dans l'encoche située dans le sol un peu plus loin. Utilisez la poutre qui apparait et rejoignez le mur de lierre à l'entrée de la salle.

Dans la salle suivante, fouillez le coffre pour récupérer votre première arme possédée. Utilisez les appuis muraux pour progresser le long des murs jusqu'à une nouvelle salle. Activez le levier pour ouvrir la porte située non loin de là. Il vous faudra ensuite utiliser une bombe pour libérer la boule retenue prisonnière des cristaux.

Projetez une nouvelle bombe sur la boule pour la déloger de l'encoche et poussez là jusqu'à l'encoche située de l'autre côté de la salle. Vous disposez désormais des deux boules nécessaires pour abaisser totalement la grille et pouvoir

récupérer la clé squelette qui vous permettra d'ouvrir la dernière partie du donjon.

Activez le levier situé à l'entrée et escaladez sans tarder le pylône qui surgit des flammes (ce dernier ne reste en suspension que pendant un cours laps de temps). Après avoir sauté et gagné la pièce suivante, grimpez de poutre en poutre pour rejoindre l'étage supérieur. Projetez une bombe sur le levier pour pouvoir poursuivre jusqu'à la salle suivante.

Vous ferez alors la rencontre de Gharn, le gardien du donjon. Il dispose de plusieurs types d'attaques, il peut lancer son poing dans plusieurs directions, le planter dans le sol et glisser dans votre direction. Profitez des moments où il est affaibli pour lui asséner quelques combos puis éloignez-vous rapidement afin d'éviter les dégâts dus à l'explosion.

Prenez la direction de la salle du chaudron. Sur place, faites pivoter le levier placé au centre de la pièce pour libérer le " feu de la montagne ".

Cette action mettra fin à la quête. Quittez le donjon et entretenez-vous avec Karn pour débloquer la seconde étape de la quête annexe Chamanisme.

Il vous faudra ensuite retourner à Tri-Petra pour valider la quête auprès d'Alya, vous pouvez utiliser le voyage rapide accessible depuis la carte pour vous y rendre rapidement. Elle vous confiera votre nouvelle mission : Les Larmes de la Montagne.

Les larmes de la montagne

Parlez à Karn

Quittez Tri-Petra et dirigez-vous vers l'entrée du Ravin de l'Ombre pour vous entretenir avec Karn.

Trouvez le bastion

Pour pénétrer dans le ravin de l'ombre, faites exploser les bombes situées au-dessus de la porte à l'aide du pistolet de Strife. En cours de route, vous devrez combattre quelques Arakhnes. Eliminez rapidement les ennemis et détruisez leur nid situé un peu plus loin.

Vous récupérerez par la même occasion le Serein Acide nécessaire à l'accomplissement de la quête annexe Chamanisme. Traversez toute la zone du Fjord jusqu'au Bastion, signalé par un marqueur jaune sur la carte.

Libérez les larmes de la Montagne

Après avoir éliminé les quelques arakhnes qui ont envahi la zone, pénétrez dans le Bastion. Pour déverrouiller la porte, montez à l'étage supérieur en grimpant sur les poutres et en glissant le long du mur. Projetez une bombe sur la grosse boule bleue face à vous et faites là exploser avec le pistolet de Strife. Faites rouler la boule dans l'encoche située au centre de la salle.

Dans la salle suivante, commencez par rejoindre la pièce située à l'est. Fouillez les coffres avant de rejoindre la porte située au bout du couloir. Dans cette nouvelle salle vous pourrez notamment récupérer la carte qui vous permettra de vous orienter plus facilement dans le donjon. Profitez-en pour piller les coffres (un tutoriel vous permettra d'apprendre à vous déplacer plus efficacement le long des murs).

Une fois de plus, une herse vous empêchera de progresser. Il vous faudra libérer deux boules bleues pour activer le mécanisme.
Pour libérer la première, il vous suffira de grimper le long du mur pour la faire tomber. La seconde en revanche exigera d'être manipulée. Grimpez le long du mur situé dans le coin de la salle pour récupérer une bombe (profitez-en pour détruire la corruption sur votre droite). Grimpez ensuite sur le plot au centre de la salle afin d'abaisser la herse, puis tirer au pistolet sur la boule pour la projeter vers l'avant. La porte située au fond de la salle est désormais accessible.

Détruisez la corruption à l'aide d'une bombe. Activez le levier pour libérer l'évacuation d'eau puis sautez dans l'eau pour

retourner dans la salle principale. La porte ouest étant verrouillée, plongez et empruntez le conduit situé sous l'eau.

Remontez le mur à l'aide et des poutres et glissez sur la droite jusqu'au mur de lierre. Eliminez les quelques ennemis présents dans la salle avant de poursuivre votre exploration. Toutes les portes étant verrouillées, vous n'aurez d'autre choix que de remontrer les égouts. Récupérez la clé squelette dans le coffre située au bout du couloir et utilisez-là pour ouvrir la porte verrouillée dans la première salle.

Comme dans la salle Est, il vous faudra activer un mécanisme " boule " pour pouvoir progresser. Commencez par escalader le mur sur votre gauche pour accéder à la bombe qui vous permettra de détruire la corruption. Suivez les indications qui vous sont données pour propulser la boule au centre de la salle puis placez-là dans l'encoche. Une fois la plateforme abaissée, reprenez une bombe, montez sur la plateforme et délogez la boule de son emplacement à l'aide de la bombe afin de pouvoir atteindre la porte.

Faites exploser la corruption qui obstrue la voie d'eau puis actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Suivez le cours d'eau jusqu'à son tarissement. Grimpez sur le mur et poursuivrez jusqu'à la salle où se situe le second levier.

Toutes les vannes étant ouvertes, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la salle centrale et à emprunter la dernière porte située tout au sud. Une fois à l'intérieur, traversez la pièce à la nage pour gagner la pièce suivante. Vous y ferez la rencontre du boss de donjon Karkinos. Pour le vaincre, il faudra esquiver ses charges au dernier moment afin qu'il percute le mur. Une boule tombera alors de l'autre côté de la salle. Projetez cette boule sur lui pour l'assommer et pouvoir le blesser au corps à corps.

Pour terminer la quête, il vous suffira d'activer le dernier levier sur la terrasse. Vous pourrez ensuite retourner à Tri Petra pour valider la quête auprès d'Alya. Vous la retrouverez dans la Forge des Fondateurs. Elle vous confiera la quête annexe Le Marteau Perdu.

Un réveil difficile

Trouver le temple perdu

Pour rejoindre le temple perdu, traversez Pestebois et poursuivez vers le nord. Une fois dans le temple activez l'automate, déplacez le jusqu'au socle situé sur le sol et projetez une chaine sur le globe doré afin d'atteindre la porte située en hauteur.

Eliminez les automates puis détruisez les deux corruptions de la salle. L'une vous donnera accès à un coffre et l'autre vous permettra de rejoindre l'étage supérieur. Poursuivrez votre progression en grimpant le long des poutres et en glissant sur le mur. Une fois dans la pièce principale, activez le levier situé à l'est pour lever les grilles puis descendez les escaliers sur la gauche.

Traversez les pièces en sautant entre les murs jusqu'à parvenir à la pièce où se trouve la boule bleue. Escalader les poutres et activez les mécanismes pour libérer la boule.

Actionnez le levier, placez la boule sur le monte-charge puis actionnez de nouveau le levier. Sautez sur le monte-charge. Propulsez ensuite la boule sur le second monte-charge situé en contrebas

Grimpez le long du mur situé en face de vous. Vous accéderez à un second levier permettant de remonter le monte-charge. Il ne vous restera plus qu'à placer la boule bleue dans l'encoche située dans le sol pour ouvrir la porte.

De retour dans la pièce centrale du donjon, empruntez la porte située au Nord. Montez les escaliers sur votre gauche jusqu'à atteindre la sortie de la salle. A l'extérieur, vous trouverez l'entrée du temple perdu.

Eveillez l'automate

La porte du temple est fermée, de toute évidence il vous faudra une clé. Rejoignez Khan qui se trouve non loin de là. En discutant avec lui vous débloquerez la dernière étape de la quête annexe Chamanisme.

Pénétrez dans le Temple et poursuivez la progression jusqu'à la pièce suivante. Prenez le contrôle de l'automate pour détruire la corruption qui obstrue le passage.

Abandonnez-le dans l'encoche située au sol pour pouvoir passer la porte. Détruisez la sentinelle (vous pourrez récupérer la sculptera automatiquement) puis utilisez la poutre qui vient d'apparaitre pour contourner la corruption qui bloque le passage.

Dans la salle suivante, prenez le contrôle de l'automate et détruisez la corruption qui se situe vers l'entrée de la salle. Reprenez le contrôle de Death pour aller actionner ce levier qui vous permettra de lever le pont et de faire traverser l'automate (grimpez sur le lierre sur le mur puis glissez jusqu'au levier).

Après avoir combattu deux vagues d'automates successives, il ne vous restera plus qu'à retourner dans la première salle pour briser toutes les corruptions qui s'y trouvent. Pour traverser le gouffre, placez l'automate dans l'encoche au sol et lancez une chaine sur le seau situé en face

Libérez la boule bleue en tirant sur les bombes et placez là dans l'encoche prévue à cet effet. Avancez vers la grille puis délogez la boule de son emplacement à l'aide d'une bombe. Vous pourrez ainsi accéder au coffre contenant la clé squelette. Retournez sur vos pas en grimpant le long du lierre et en glissant le long du mur.

Utilisez la clé fraîchement obtenue pour ouvrir la porte verrouillée dans la salle principale. Grimpez le long du lierre allez activer le levier permettant d'abaisser la herse. Vous pourrez alors reprendre le contrôle de l'automate pour poursuivre l'exploration du donjon. Détruisez les corruptions et profitez-en pour récupérer la carte du Donjon.

Abandonnez votre automate dans l'encoche au sol pour pouvoir accéder à la salle suivante. S'en suivra alors un combat de longue haleine vous opposant à de très nombreux ennemis. Eliminez les sentinelles en priorité et utilisez le pouvoir du cavalier pour vous aider si nécessaire.

Poursuivez votre route en empruntant le seul chemin disponible. Comme toujours, traversez les gouffres en prenant appui sur les murs. Faites de même au niveau de la cascade pour pouvoir accéder à l'étage supérieur. Dans la salle suivante, placez l'automate sur le monte-charge. Utilisez les prises murales pour rejoindre l'étage supérieur. Activez l'automate et placez sur l'encoche située à côté du monte-charge.

Vous disposerez ainsi de deux automates. Utilisez le premier pour lever la herse et utilisez le second pour placer une chaine entre les deux poutres. Utilisez la chaine pour déplacer le premier automate sur l'encoche située en face de porte déverrouillée. La voie est libre !

Déplacez-vous le long des murs pour rejoindre la plateforme suivante.

Grimpez le long des poutres et sur le mur pour accéder à l'étage supérieur. Faites exploser les corruptions pour libérer la boule bleue. Redescendez à l'étage inférieur et placez la boule sans l'encoche située au sol. De cette façon, vous débloquerez un raccourci vers l'entrée du donjon (à l'est) et une nouvelle issue (à l'ouest).

Poursuivez vers l'ouest jusqu'à faire la rencontre d'un automate géant. Bien que le boss soit très impressionnant, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté pour en venir à bout. Sautez pour éviter les déflagrations et faites exploser une bombe sur lui. Le boss s'écroulera et vous pourrez le blesser en frappant son coeur. Réitérez l'opération 3 ou 4 fois (ne perdez pas de temps à éliminer les adds, les coups de poing du boss s'en chargeront).

Après avoir pillé les 4 coffres, réveillez le gardien à l'aide de la Clé des Fondateurs, il vous ouvrira la voie. Avant d'arpenter cette nouvelle route, retournez à Tri-Petra pour vous entretenir avec Eideard pour lui annoncer la bonne nouvelle, mettre fin à cette quête et obtenir votre nouvelle mission : LE CŒUR DE LA MONTAGNE.

Le coeur de la montagne

Parler au gardien

Retrouvez le gardien devant la Forge des Fondateurs et interrogez-le. Après avoir épuisé toutes les options de dialogue,

vous aurez accès à la Fonderie ainsi qu'à une nouvelle quête annexe : Pierre disparue.

Entrer dans la fonderie

Une fois dans la fonderie, votre prochaine étape sera d'éveiller le Goliath. Poursuivez l'exploration jusqu'au gouffre. Faites-vous aider par votre allié pour traverser le gouffre. Escaladez le mur face à vous et sautez sur la cloche suspendue pour rejoindre la plateforme suivante. Continuez à progresser en glissant le long des murs. Activez le levier pour déverrouiller la porte.

Dans la salle suivante, actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte et permettre à Karn de bloquer la fermeture de la porte.
Dans la salle suivante, vous trouverez le Goliath inanimé. Karn vous indique qu'il faut récupérer 3 nodules pour l'éveiller. Commencez par explorer le couloir à l'est de la carte et faites-vous aider par Karn pour atteindre l'étage supérieur. Plongez dans la fosse pour atteindre une nouvelle pièce.

Progressez en nageant jusqu'à parvenir derrière la herse. Karn pourra une nouvelle fois retenir la porte et vous permettre de pousser la boule bleue dans la salle principale. Encastrez la boule bleue en la propulsant contre le mur. De cette façon vous pourrez faire remonter l'automate immergé et détruire les corruptions alentour.

Déplacez l'automate jusqu'à la salle située à l'ouest de la carte. Placez l'automate dans l'encoche et projetez une chaine pour pourvoir rejoindre le fond de la salle. Grimpez le long du mur de lierre et utilisez la poutre pour atteindre le couloir qui vous permettra de contourner la lave et de récupérer la clé squelette dans le coffre.

Sautez sur la chaîne en contrebas. A avoir décadenassé la porte, montez tout en haut des escaliers et passez la porte. Demandez à Karn de vous projeter de l'autre côté du vide. Profitez-en pour récupérer la carte du Donjon dans le coffre situé à droite en contrebas. Dans la salle suivante, vous pourrez récupérer l'étreinte mortelle. Sortez de la salle et utilisez ce nouvel accessoire pour rejoindre Karn.

Suivez Karn jusqu'à l'entrée que vous n'aviez pas pu explorer jusqu'à présent. Utilisez l'Etreinte mortelle pour placer une bombe sur le levier afin de relever le pont.

Dans la salle suivante, sautez de poutre en poutre afin d'activer les deux leviers. Une fois de plus l'étreinte mortelle vous permettra d'atteindre des zones très éloignées.

Récupérer la première pierre nodale

Une fois parvenu à la salle suivante, actionnez le levier pour gagner l'étage inférieur. Dans la nouvelle salle, vous apercevrez la première pierre nodale. Demandez à Karn de vous projeter, traversez la salle puis utilisez de nouveau l'étreinte mortelle pour rejoindre Karn qui vous projettera de l'autre côté de la salle. Après la traditionnelle séance de wall-jump, utilisez l'étreinte mortelle sur l'automate ce qui vous permettra de l'activer et l'utiliser pour poursuivre votre progression sans vous bruler dans la lave. Placer l'automate dans l'encoche au sol, et lancez une chaine pour rejoindre l'étage supérieur.

Il vous suffit ensuite de déloger la pierre nodale de son socle et de rapporter la pierre au Goliath. Une fois placée, vous aurez accès à une nouvelle partie du donjon.

Récupérer la seconde pierre nodale

Traversez l'égout et empruntez le premier couloir disponible sur votre gauche. Faites entrer Karn afin qu'il bloque la porte pour vous. Demandez-lui de vous projeter sur la place centrale et utilisez l'étreinte pour rejoindre le fond de la salle.

Dans la salle suivante, prenez le contrôle de l'automate et placez-le sur le monte-charge doté d'une encoche. Placez la chaîne puis actionnez ensuite le mécanisme situé sur la plateforme centrale pour le faire monter l'automate à l'étage. Vous aurez juste le temps d'escalader le pylône, et de sauter sur le mur en face depuis la chaîne.

En actionnant le levier situé de l'autre côté de la salle, vous ferez apparaître des ponts qui vous permettront de déplacer l'automate et de détruire la corruption qui obstrue le passage.

Vous arriverez devant la seconde pierre nodale. La seule façon de la déloger sera de contourner la salle à l'aide des lierres, poutres et autres prises.

Après avoir actionné le levier, rejoignez Karn dans la salle principale. Pour récupérer la clé squelette, attrapez une bombe sur la rampe et détruisez la corruption sur la corniche. Karn vous y propulsera.

Utilisez la clé pour déverrouiller la porte et poursuivre l'exploration des lieux.
Une fois le ménage fait, aller chercher l'automate dans la cour pour le placer dans le concasseur. Vous pourrez ainsi récupérer la boule qui vous mettra de lever la herse qui vous empêche de progresser.

Remontez le mur en sautant et glissez le long du mur pour rejoindre la seconde pierre Nodale. Utilisez l'Etreinte pour la faire chuter au sol. Cette fois vous aurez besoin de déverrouiller une porte pour que Karn puisse apporter la pierre au Goliath. Empruntez le conduit d'égout pour contourner cet obstacle et activez la dalle au sol pour permettre à Karn de passer (voir plan)

Récupérer la troisième pierre nodale

Approchez-vous de la herse, Karn pour propulsera par-dessus afin que vous puissiez explorer la dernière zone du Donjon.

Une fois à l'intérieur, relevez la herse et prenez le contrôle d'un automate pour briser les corruptions. Une fois la salle nettoyée, placez l'automate dans l'encoche afin de lever la herse qui bloque l'accès à la corniche. Abandonnez l'automate et poursuivez votre progression dans cette nouvelle voie.

Comme toujours, il s'agira de s'adonner une petite séance de wall-jump. Vous accèderez directement au nodule (utilisez l'étreinte pour le déloger). Vous devrez ensuite combattre un automate corrompu particulièrement résistant. Prenez garde à esquiver ses coups de poings et utilisez la forme de cavalier pour en venir à bout plus facilement.

Traquer le Goliath

Après la fuite du Goliath, quittez le donjon et retournez au Val du Patriarche. Vous devrez alors faire face au Golem. Le combat se déroule en deux phases. Durant la première, esquivez son coup de poing et tirer sur les bombes pour faire exploser son bras. Utilisez ensuite l'étreinte de l'ombre pour détruire la pierre nodale. Faites la même chose pour le second bras. En seconde phase, le boss tirera une bombe géante avec son bras-canon. Tirez sur cette bombe jusqu'à ce qu'elle s'élève dans les airs et passez entre les jambes du boss pour la faire exploser sur lui. Une fois au sol, utilisez les prises pour grimper le long de sa jambe et pouvoir frapper la troisième pierre nodale. La seconde itération sera la bonne et détruira Goliath pour de bon.

Cette victoire mettra fin à la quête et lancera automatiquement la suivante : L'ARBRE DE VIE.

L'arbre de vie

Rejoindre l'arbre de vie

La voie étant dégagée, vous pouvez désormais emprunter la route menant à l'Arbre de Vie. Après la cinématique et votre discussion avec Ostegoth, vous devrez parcourir la zone pour rejoindre le Trône Eternel.

Le baron des os

Trouver le Trône Eternel

Traversez les terres escarpées jusqu'à parvenir à l'entrée du Trône. Une fois la porte passée, vous devrez passer par

quelques phases de wall-jump avant de parvenir à la première salle. Pour passer le couloir rempli de herses, activez la dalle et traverser en sautant de mur en mur le plus rapidement possible.

Dans la salle suivante, n'activez pas le levier, prenez une bombe et traversez le pont. Une fois sur le couloir central, lancez la bombe contre le mur et faites-la exploser à l'aide du Pistolet de Strife. Cette manoeuvre permettra de relever le second pont et d'accéder à la clé squelette. Pour quitter la salle sautez sur la poutre au bout du couloir et utilisez les glissières placées le long du mur.

Il vous suffira ensuite de déverrouiller la porte crane et de poursuivre en ligne droite jusqu'au Pic du Serpent. A la fin de la cinématique qui s'enclenchera automatiquement à votre approche vous aurez rejoint le Trône Eternel. Votre mission sera désormais d'Accéder à la Salle du Trône.

Accéder à la Salle du Trône

Montez à la proue puis utilisez la prise violette pour grimper sur la plateforme mouvante devant vous. Sautez sur la plateforme la plus proche puis sur une ancre mouvante afin de rejoindre le pont principale (observez la position de Dust pour vous guider).

Continuez à progresser en observant bien les prises accessibles au fur et à mesure.

Une fois revenu " sur la terre ferme ", descendez le long de la seule issue disponible jusqu'à un couloir menant sur deux portes. Empruntez celle qui est ornée d'un crane.

Avancez vers le groupe de spectres et parlez à Draven, le Maître des Lames (il peut vous apprendre de nouveaux combos moyennant finances). Avancez vers la salle du Trône pour mettre fin à la quête.

Parler au Baron des Os

Cette quête se lance automatiquement à la validation de la quête Accéder à la Salle du Trône. Aller parler aux gardes jusqu'à ce que le chancelier fasse son apparition. Ce dernier vous confiera une nouvelle mission : RANCON ROYALE.

Rançon royale

Trouver l'entrée de l'Arène Dorée

Prenez congé du Chancelier et dirigez-vous vers l'Arène dorée, située au Nord de votre position actuelle. Quitter le Trône et empruntez la seconde porte que vous aviez ignorée lors de votre arrivée (grimpez le long du lierre pour contournez le fossé).

Avancer tout droit pour pénétrer dans l'Arène.

Invoquer le champion de l'Arène

Pour invoquer le champion, vous aurez besoin de récupérer les 3 pierres d'Animus dispersées dans la zone.

Première pierre d'Animus
Une fois dans l'Arène, descendez les escaliers puis passez la première porte ouverte disponible. Tournez le bloc central afin de réorienter le faisceau de la lanterne vers la porte verrouillée.

Dans la salle suivante il vous suffira de glisser le long du mur pour atteindre une nouvelle porte. Vous voici arrivé dans l'Arène dorée. Dirigez-vous vers la droite et grimpez le long du mur pour atteindre le balcon.

Passez la seule porte disponible et descendez les escaliers, vous devrez alors faire face à deux vagues de squelettes. Les ennemis étant très nombreux, veillez à vous placer de façon à de ne pas vous laisser encercler.

Dans la salle suivante, montez sur la plaque dorée située sur l'estrade et utilisez l'Etreinte mortelle pour attraper une

bombe puis détruisez les deux corruptions présentes dans la salle. L'une vous donnera accès à un trésor et la seconde à une lanterne. Placez la lanterne sur la dalle dorée, et empruntez le passage dissimulé dans l'alcôve où se trouve la bombe.

Faites le tour et activez le levier placé contre le mur. Récupérez la lanterne située en contrebas grâce à l'Etreinte Mortelle et utilisez là pour activer le pilier de la salle située à l'ouest.

Faites pivoter le faisceau lumineux pour ouvrir la grille menant aux geôles. Avancez tout droit et emparez-vous de la première pierre d'Animus (objet requis pour l'invocation du Champion de l'Arène).

Quittez les geôles et empruntez le passage qui s'ouvre automatiquement. N'oubliez pas de récupérer la Carte du Donjon dans le coffre et continuez votre progression en remontant le mur au fond de la salle. Activez le levier sur la corniche pour rejoindre la cour de l'Arène. Placez l'Animus sur la statue à l'aide de l'Etreinte de l'Ombre.

Seconde pierre d'Animus
Dirigez-vous vers la nouvelle issue disponible à l'ouest de la carte.

Ne touchez pas au pilier et à la lanterne pour le moment et montez au premier étage. Attrapez une bombe avec l'Etreinte mortelle et utilisez-là pour faire exploser la corruption qui bloque le passage puis descendez les escaliers. Vous pourrez récupérer une arme épique dans le coffre situé en bas des escaliers.

Une fois redescendu au premier étage, détruisez les corruptions qui bloquent les issues et allez récupérer la lanterne posée sur la dalle dorée au sud est du niveau 2. Allez la placer sur la dalle dorée au pied des herses. Passez le couloir en wall-jump afin de pouvoir la récupérer de l'autre côté, toujours avec l'étreinte mortelle.

Réorientez le faisceau lumineux de façon à pouvoir lever la herse menant à l'étage supérieur. Placez la lanterne sur le pilier afin de lever le pont.

Descendez les escaliers jusqu'à rejoindre l'entrepôt. Détruisez tous les éléments du décor pour obtenir un coffre renfermant des faux possédées.. Dans la salle suivante, vous devrez affronter un grand nombre d'archers squelettes, n'hésitez pas à faire usage de l'Etreinte mortelle pour les obliger à combattre au corps à corps. Vous serez libre ensuite de récupérer la seconde pierre d'Animus.

Quittez la salle en empruntant la nouvelle voie qui s'ouvre sur votre droite et grimpez le long du mur pour revenir dans l'enceinte de l'Arène Dorée. Placez l'animus sur la crane de la statue. Une nouvelle porte s'ouvre : celle qui vous mènera au troisième et dernier animus.

Troisième pierre d'Animus
Une fois la porte passée, vous devrez combattre une véritable armée de squelettes, occupez-vous du champion en priorité. Dans la salle suivante, il vous faudra emprunter la première porte sur votre droite pour contourner le fossé. Une fois le couloir traversé, placez-vous sur la dalle dorée pour relever le pont et saisissez une bombe. Entrez dans l'alcôve puis jetez la bombe sur le levier.

Vous voici déjà arrivé dans la salle de l'animus.
Mais avant de pouvoir vous en emparer, vous devrez combattre son gardien. Comme toujours, évitez ses attaques et fuyez le corps à corps quand le boss s'élève. En plaçant quelques combos, vous devriez vous en défaire très rapidement.

Activez le levier devant le trône et glissez-vous à l'intérieur pour retourner dans la salle principale. Une fois de retour dans l'Arène Dorée, placez la dernière pierre d'Animus. Vous pourrez ainsi invoquer le champion de l'Arène.

Au début du combat il vous faudra utiliser l'étreinte mortelle sur le ver dès que sa tête devient brillante / violette afin de pouvoir le blesser. Une fois Gnashor sorti de terre, la meilleure technique sera de passer entre ses jambes et d'enchaîner les combos (frappez son point faible avec l'étreinte mortelle dès que vous en aurez l'occasion). Lorsqu'il est suffisamment blessé son épine dorsale se transforme en ver de sable, il faudra alors veiller à attraper sa tête avec l'étreinte mortelle dès que possible. Poursuivez ainsi jusqu'à la mort du boss.

Récupérez le crane doré et rapportez le au Trône Eternel pour mettre fin à la quête.

Phariseer

Trouver la tombe de Phariseer

Cette quête vous est confiée par le Roi des Mort au Trône Eternel suite à l'accomplissement de la quête RANCON ROYALE. Pour la mener à bien vous devrez traquer Phariseer et le forcer à reprendre ses fonctions auprès du Roi. Voyagez instantanément jusqu'à à La Brèche et suivez la route du sud jusqu'à parvenir aux portes de sa tombe.

Réveiller Phariseer

Poussez la porte du donjon et frappez le cristal pour descendre dans la crypte.

Eliminez les quelques momies et poursuivez par la seule issue disponible. Vous arriverez dans une salle recouverte de corruptions, grimpez sur la corniche et utilisez la bombe pour nettoyer la zone.

Attrapez le pilier sur la corniche et amenez-aux pieds de la herse. Grimpez sur la dalle dorée et projetez une bombe pour le déplacer de façon à bloquer la herse.

Dans la salle suivante frappez le cristal n°2. Le spectre de Phariseer vous enverra directement à l'étage 1. Empruntez la sortie Nord. Longez le mur de gauche, activez le levier et utilisez la prise pour rejoindre le côté est de la salle (n'oubliez pas de récupérer la carte du donjon). Le but du jeu sera ensuite d'aligner les deux cages (et donc les deux prises) afin de rejoindre le fond de la salle. Pour connaître la technique à employer, visionnez la vidéo ci-dessous :

Récupérez la clé squelette dans le coffre et retournez à l'entrée de la salle. Après vous être débarrassé des quelques ennemis présents dans la zone, rejoignez l'ascenseur et frappez le cristal n°3. Aucun puzzle à résoudre cette fois mais une flopée d'ennemis à occire. Faites le tour de toutes les salles jusqu'à parvenir à la porte qui vous mène à la corniche au-dessus de l'ascenseur. Poursuivez votre progression en escaladant le mur de gauche jusqu'à trouver la prochaine issue.

Détruisez la corruption à l'aide de la bombe située à proximité puis glissez le long des murs et des poutres jusqu'à parvenir à une corniche. Activez le levier pour faire monter le pont puis trainez le pilier jusqu'à la dalle dorée située après le pont.

Retournez ensuite à l'ascenseur et frappez le second cristal. Trouvez les bons arguments pour convaincre Phariseer de se soumettre, autrement dit : combattez-le sans ménagement. Ne vous souciez pas des adds et concentrez vos attaques sur le boss.

Une fois la victoire acquise, vous devrez faire usage de votre pouvoir de commandement afin d'actionner la trappe qui vous retient prisonnier.

Vous pouvez ensuite quitter ce donjon pour rejoindre la tombe de Judicator.

Judicator

Trouver la tombe de Judicator

Pour rejoindre ce nouveau donjon, descendez à la pointe sud-est de la carte. Utilisez votre pouvoir de commandement pour pouvoir traverser la double-porte.

Parler à Judicator

Pénétrez à l'intérieur de la tombe, utilisez le cercle de commandement situé dans l'alcôve pour demander à Phariseer d'activer le levier situe dans la cage. Dans la salle suivante, déplacez le pilier, une fois juché dessus demandez à

Phariseer de se placer sur la dalle dorée et sautez sans attendre sur la plateforme devant vous.

Avancez jusqu'à la salle suivante. Vous y ferez la rencontre de Judicator qui vous demandera de retrouver 3 âmes errantes.

Trouver la première âme errante

A la fin de la discussion, empruntez la porte qui s'ouvre automatiquement. Eliminez la liche et montez les escaliers (veillez à invoquer votre compagnon avant de passer la porte suivante). Positionnez Phariseer sur la dalle dorée afin de pouvoir traverser le pont.

Faites de même pour atteindre la lanterne située au fond de la salle. Pour traverser le pont qui n'est qu'à demi levé, vous devrez utiliser l'étreinte mortelle. Sur la plateforme, détruisez les corruptions qui empêchent le pont de se relever totalement (la bombe est située dans un renfoncement non loin de là). Récupérez la carte du donjon dans le coffre situé à droite et emparez-vous de la lanterne en utilisant l'étreinte mortelle. Lancer la lanterne sur le pilier et orientez le faisceau vers la porte close, il ne vous restera plus qu'à demander à votre compagnon de se placer sur la dalle pour pouvoir passer le pont.

Escaladez le mur puis le pilier central. Une fois au sommet, vous trouverez la première âme errante. Dès que vous l'autre obtenue, une liche et quelques sbires feront leur apparition, détruisez la liche en priorité. Notez que vous pouvez recourir à l'aide de Phariseer en combat si vous le souhaitez.

Retournez ensuite auprès de Judicator (sautez dans la cour depuis le pont à la sortie).

Trouver la seconde âme errante

Empruntez la porte qui s'ouvre automatiquement à l'est de la carte dès la fin de votre conversation avec Judicator.

Vous devrez affronter tour à tour des musardeurs, des champions squelettes et Le Persécuteur. Ce dernier, bien qu'impressionnant ne résistera pas longtemps à vos combos : passez entre ses jambes, il sera trop lent pour avoir le temps de répliquer. La porte crane étant verrouillée, vous n'aurez d'autre choix que d'emprunter les escaliers. Dans la salle suivante, faites de nouveau appel aux talents de Phariseer.

Faites le tour de la salle grâce aux poutres apparentes (utilisez l'étreinte mortelle pour vous accrocher à votre compagnon en fin de parcours). Poursuivez votre exploration, activer le levier pour ouvrir la porte suivante. Vous y trouverez le coffre renfermant la clé squelette.

Une fois que vous aurez quitté la salle, grimpez sur le mur situé un peu plus loin à gauche et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Utilisez la clé squelette sur la porte verrouillée. Comme pour la première âme, il s'agira de rejoindre le sommet de la tour en utilisant les prises disponibles.

Une fois les gardiens éliminés, rapportez l'âme errante à Judicator.

Trouver la troisième âme errante

Après avoir rapporté cette âme, empruntez la dernière porte disponible. Invoquez votre partenaire sur le cerclé placé au centre de la première salle. Vous devez affronter un général mort vivant particulièrement coriace qui bloquera la plupart de vos assauts frontaux. Utilisez l'omnifrappe pour passer dans son dos ou laissez vos goules / Phariseer le tanker. Une fois le combat terminé, frappez le cristal n°2. Un gros bloc de corruption vous empêchera de monter plus haut. Placez votre compagnon sur la dalle au sol située devant vous. Grimpez le long du mur et déplacez votre compagnon sur la dalle d'en face afin de pouvoir progresser. Redéplacez votre compagnon une troisième fois afin de pouvoir atteindre lever la dernière grille située plus en hauteur.

Vous y trouverez la bombe qui vous permettra de détruire la corruption et de libérer l'ascenseur. Entrez dans la salle et montez les escaliers pour libérer la dernière âme. Dès que vous aurez capturé cette dernière âme, il vous faudra venir à bout du Gardien des Os. Concentrez vos attaques sur le squelette menotté au plafond (utilisez l'étreinte de l'ombre).

Une fois mort, le véritable boss fera son apparition. Hormis ses attaques très rapides, le Géant Osseux ne présente pas de difficulté particulière : frappez-le jusqu'à ce que mort s'en suive.

Retournez auprès de Judicator pour lui remettre la dernière âme et mettre fin à la quête. L'intervention surprise de Basileus vous apportera votre prochaine mission : Trouver le Psychameron.

Basileus

Trouver le Psychameron

Utilisez le transport rapide pour rejoindre l'enceinte de l'Arène Dorée. Une fois au coeur du Psychameron votre mission sera tout simplement de survivre !

Survivre au Psychameron

Dès votre arrivée, deux guerriers rodeurs tenteront de vous barrer la route. Esquiver et utilisez l'Etreinte Mortelle pour revenir rapidement au corps à corps sera la meilleure technique pour vous en débarrasser rapidement.
Une fois la victoire acquise, poursuivez votre route en empruntant la porte disponible. Placez chacun de vos compagnons sur les deux dalles afin de pouvoir accéder à la porte située en hauteur. Dans la salle suivante, faites de nouveau appel à eux pour activez les dalles dans le couloir. Déplacer enfin l'un des seigneurs sur la plaque dorée située de l'autre côté du gouffre.

Vous pourrez ainsi utiliser l'Etreinte Mortelle pour rejoindre cette zone jusqu'alors inaccessible. Utilisez de nouveau le pouvoir de commandement pour lever la grille située sous la porte crane (faites usage de l'étreinte mortelle pour rejoindre votre compagnon).

Montez les escaliers à droite et poussez le levier pour créer un raccourci. Redescendez ensuite l'escalier et glissez le long de la poutre pour rejoindre la salle située en sous-sol. Activez les leviers dans cet ordre : celui du milieu, celui de droite, celui de gauche. Vous aurez ainsi accès au coffre renfermant la clé squelette. Quittez la salle et retourner sur vos pas pour déverrouiller la porte.

Placez vos deux compagnons sur les deux dalles dorées accessibles et poursuivez votre progression. Dans les salles suivantes faites de nouveau appel à l'un de vos compagnons pour activer la dalle visible depuis le bord du précipice.

Escaladez les murs, sautez sur la poutre et utilisez l'étreinte mortelle pour le rejoindre. Poursuivez l'exploration en faisant appel à votre compagnon pour débloquer les herses bloquant votre avancée. Faites le tour et rejoignez la salle que vous n'aviez pas pu explorer jusqu'à alors.

Il faut faudra combattre plusieurs mini boss successivement afin de débloquer la voie : un gardien squelette et deux scarabées capables de bloquer vos attaques (l'utilisation de l'omnifrappe ou l'invocation de goules peuvent ici vous être d'un grand secours). Continuez à progresser en empruntant la seule issue disponible. Glissez le long du mur pour aller activer le levier puis empruntez l'issue située au sud qui vous mènera à l'extérieur du donjon.

Continuez à avancer, jusqu'à parvenir au repaire de Basileus.

Combattre Basileus et Achidna

C'est dans une pièce totalement noire que vous devrez mener cette bataille épique. La stratégie consiste à éviter les charges fulgurantes de Basileus et les écrasements d'Achidna dans une pénombre presque totale. Dès que l'un ou l'autre s'immobilise, faites quelques roulades préventives et revenez au contact avec l'étreinte mortelle.

Une fois cette mission accomplie, vous pouvez retourner auprès du roi au trône éternel pour valider la quête, ainsi qu'auprès de Thane pour valider la quête annexe Retrouver et tuer Achidna.

La cité des morts

Après avoir conversé avec le Chancelier, vous obtiendrez un nouveau pouvoir " séparation de l'âme " qui vous permettra de dédoubler Death.

Rejoindre la Cité des Morts

Avancez vers votre nouvelle destination : la Cité des Morts (indiquée par un marqueur jaune sur la mini-carte). Pour ouvrir la porte du donjon, utilisez le pouvoir de séparation de l'âme pour déplacer les deux statues en même temps.

Récupérez votre " unité corporelle " et passez la porte du donjon.

Explorer la Cité des Morts

Traversez les salles en éliminant les différents ennemis que vous rencontrerez jusqu'à trouver porter close. Pour ouvrir la porte, il vous faudra de nouveau utiliser la séparation de l'âme.

Utilisez votre projection disponible pour activer le levier situé sur la corniche. Une fois la herse levée, vous pouvez reprendre votre apparence normale. Dans la salle suivante, votre seule option sera d'emprunter le couloir situé à l'ouest de la salle et de progresser à travers les couloirs jusqu'à la salle située à l'extrême nord-ouest du donjon.

Utilisez la séparation de l'âme, employez l'une des projections de Death pour maintenir le levier, tandis que l'autre pourra explorer la salle suivante. Prenez une bombe sur le mur et utilisez-là pour activer le mécanisme fiché dans le mur et libérer la plateforme flottante. Grimpez sur la plateforme et séparez de nouveau l'âme de Death, il ne vous restera plus qu'à pousser le bloc dans la salle suivante puis à réunifier les âmes de Death.

Poursuivez votre exploration et sautez dans le trou situé au milieu des escaliers. Vous pourrez ainsi récupérer la clé squelette dans le coffre situé non loin de là. Une fois la clé en votre possession, poussez le levier pour rejoindre directement la porte crane.

Dans la salle suivante, placez la version " solide " de Death sur le pont, et utilisez un double pour rejoindre l'étage supérieur en utilisant les prises murales.
Ce dernier doit activer le levier afin de faire tourner le pont, tandis que le troisième double ira pousser le lever libérant l'accès à la lanterne.

Réunifiez les âmes de Death récupérer la lanterne. Animez la statue inerte que vous aviez croisé au début de votre exploration des lieux.

Déplacez la statue de façon à ce que le faisceau rejoigne le pilier central. Passez la porte et grimpez le long du mur de lierre jusqu'à atteindre une nouvelle porte. Après avoir éliminé les spectres, avancez au centre du pont et séparez l'âme de Death. Utilisez un double pour basculer le levier

Réunifiez les âmes de Death et séparez-le à nouveau toujours depuis le pont. Abaissez le levier avec un double, et utilisez la dernière âme pour activer le levier à l'aide d'une bombe.

Réunifiez l'âme de Death et poursuivez votre progression, activez le levier pour ouvrir une nouvelle issue en contrebas.

Il vous faudra combattre de nombreux ennemis (spectre, guerrier, persécuteurs) avant de pouvoir rejoindre la salle suivante, un cul de sac. Vous n'aurez d'autre choix que de d'escalader le mur face à vous. Une séquence de wall jump en temps limité débutera alors, il vous fera rejoindre le sommet au plus vite en utilisant les prises murales à votre disposition. Activez le levier et passez la porte. La suite de votre progression sera ponctuée d'affrontements massifs vous opposants à des groupes de créatures de plus en plus féroces et vous conviera à une nouvelle séance de wall jump. Continuez à progresser en utilisant la séparation d'âme dès que nécessaire. Une fois la porte dérouillée vous pourrez accéder à la plateforme centrale. Orientez le rayon vert sur la porte située à l'opposé de la porte crane.

Débarrassez-vous des ennemis présents puis utilisez la bombe pour détruire la corruption qui masque le mur de lierre. Récupérez la clé squelette dans le coffre puis retournez dans la salle précédente pour déverrouiller la porte crane. Une fois à l'intérieur, utilisez les prises murales pour continuer à progresser. Utilisez la séparation d'âme pour déloger la plateforme flottante emprisonnée derrière la grille (statue de Death et première double) déplacez la plateforme flottante

tout au bout du couloir.

Réunifiez l'âme de Death puis séparez-la sur cette plateforme. Il s'agira ensuite d'utiliser l'un des double de Death pour activer les plaques dorées (en bas) et le dernier double pour déplacer la plateforme flottante devant la porte crane (en haut). Une fois l'âme de Death réunifiée, vous pourrez accéder à la porte.

Poussez le levier et utilisez la bombe pour détruire la corruption qui bloquait le levier sur la plateforme centrale. Poussez le levier pour descendre de deux étages. Orientez le faisceau lumineux de façon à ouvrir la porte située au nord.

Le combat vous opposant au Hurleur débutera alors. Le but du jeu sera de le blesser au niveau de la tête ou de ses mains. A deux reprises, le boss invoquera une armée de squelettes pour vous compliquer la tâche. Une fois les squelettes éliminés, vous devrez effectuer l'action contextuelle demandée pour ôter son masque. Pour la suite et malgré l'apparition continue de squelettes, la technique à employer reste la même (éviter les coups de poings, frapper le boss à la tête). Ne manquez pas d'effectuer la seconde action contextuelle afin de terminer le combat.

Utilisez le transport rapide pour retourner à l'arbre de mort. Empruntez le passage des Anges pour mettre fin à cette quête.

La clé de la rédemption

Aller à Lumenex

Vous obtiendrez cette quête automatiquement à votre entrée dans le Lumenex. Rendez-vous à la flèche de Cristal afin de récupérer la clé de la Cité des Anges.

Dès votre arrivée à la Flèche de Cristal vous devrez combattre une armée d'Anges Corrompus, rapidement Nathaniel surgira pour vous prêter main forte. Une fois tous les ennemis éliminés, parlez-lui pour obtenir le parchemin de Nathaniel qui vous permettra de débloquer une quête annexe : L'âme perdue.

Trouver l'Archon

Après avoir conversé avec Nathaniel, pénétrez dans la Flèche de Cristal pour aller à la rencontre de l'Archon. Montez à l'étage, une corruption vous empêchera de progresser. Faites le tour pour aller récupérer une bombe (utilisez la séparation d'Ame pour lancez la bombe à l'un des doubles de Death).

Une fois au sommet, vous ferez la rencontre de l'Archon qui vous confiera votre nouvelle mission : Bâton d'Arafel.

Bâton d'Arafel

Après avoir parlé à l'Archon, pénétrez dans le portail. Vous arriverez sur Terre avec pour mission de rassembler les 3 morceaux du bâton d'Arafel. Une fois n'est pas coutume, vous n'aurez pas de puzzle à résoudre, il s'agira simplement d'explorer les lieux l'arme au poing façon TPS jusqu'à trouver les 3 morceaux disséminés dans le niveau.

Il est plus que recommandé de faire usage de l'arme Délivrance et des autres armes à feu que vous pourrez récupérer pour éliminer les très nombreux ennemis qui ont investi les lieux.

Position du 1er fragment

Une fois ce premier fragment rapporté à Uriel, elle vous ouvrira l'accès aux tunnels. Le second fragment se situe à l'entrée d'un coude dans les égouts.

Position du 2ème fragment

Rejoignez Uriel qui vous ouvrira le portail vous permettant d'accéder au dernier fragment. Atteindre ce dernier fragment ne devrait pas vous soucis, il suffit de suivre l'unique chemin disponible.

Position du 3ème fragment

Il ne vous restera plus ensuite qu'à poursuivre votre route pour apporter le bâton à Uriel. Une fois la mission accomplie empruntez le portail pour rejoindre la Flèche de Cristal. Notez qu'en parallèle de cette quête vous pouvez accomplir la quête annexe confiée par Uriel : Lumière des déchus.

L'empreinte de l'hérésie

Trouver le scribe

Une fois le Bâton d'Arafel remis à l'Archon, vous chevaucherez jusqu'à la Citadelle d'Ivoire à dos de Griffon. Votre prochaine mission sera de parcourir ces lieux inhospitaliers pour y débusquer le scribe.

Evitez soigneusement de marcher dans la corruption et rejoignez l'étage supérieur en grimpant sur la paroi murale. Poussez le levier pour faire descendre l'orbe lumineux, vous pourrez ensuite redescendre et passer la porte. Poursuivrez l'exploration jusqu'à atteindre la fontaine corrompue.

Votre seule option viable sera d'emprunter la porte de droite et poursuivre jusqu'à atteindre le plus haut point de la terrasse. Utilisez la prise violette pour rejoindre la plateforme en contrebas puis longez les murs (profitez-en pour récupérer la carte du donjon dans le coffre en contrebas).

Pour pouvoir progresser, vous devez placez la statue de Death sur la plateforme de gauche, un esprit sur celui de droite et utilisez le troisième pour activez le mécanisme situé sur la corniche (pour y accéder, passez la rigole et grimpez sur le mur de gauche)

Une fois la statue de Death tombée dans le souterrain, vous pouvez réunifier son âme. Récupérez une bombe au bout de la plateforme et faites exploser les corruptions environnantes. Vous libèrerez ainsi une voie à l'est et un levier qui vous permettra de lever la herse. C'est dans cette nouvelle salle que vous obtiendrez un nouveau pouvoir pour Death : le transpatium

Mettez à profit ce " portal gun " pour quitter la salle et poursuivre votre progression.

Activez le levier sur cette nouvelle plateforme et sautez dans la fosse. Utilisez le pouvoir du transpatium (en le chargeant) sur les deux panneaux bleus présents dans le tunnel pour rejoindre une autre partie de la terrasse. Progressez jusqu'à parvenir à la tour située à l'est de la plateforme (pour détruire la corruption activez les portails de façon à ce que le rayon jaune puisse traverser le relai lumineux éteint)

Une fois dans la tour activez les deux portails (chargés). Montez à l'étage, placez-vous au centre de la pièce et séparez l'âme de Death. Placez les deux doubles sur les leviers pour lever la herse et ouvrir la dalle. La statue de Death sera propulsée ainsi sur la corniche.

Grimpez tout en haut de la tour et utilisez les portails pour faire parvenir la lumière sur le cristal et purifier le puits. Descendez le cours d'eau jusqu'à rejoindre les corruptions en contrebas (une bombe à proximité vous permettra de dégager la zone). Grimpez le long du mur de lierre pour gagner la partie ouest du donjon.

Une fois la porte ouest passée, allez sur la gauche et sautez en contrebas. Progressez jusqu'à parvenir à la salle où se trouve le cristal. N'activez pas le portail et rejoignez l'étage en passant par l'extérieur. Poussez le levier pour libérer la grille menant au cristal.

Il faudra ensuite activer un " portail dans un portail " pour pouvoir continuer à progresser. Visionnez la vidéo suivante pour comprendre comment fonctionne le mécanisme de double portail.

Récupérez clé squelette dans le coffre un peu plus loin et rejoignez la porte crâne.
Ouvrez le portail puis retournez activer le portail placé devant le cristal brillant. Une fois la zone purifiée, suivez le cours d'eau jusqu'à la nouvelle entrée disponible.

Traversez les premières salles et utilisez le pouvoir de transposium pour progresser quand nécessaire. Après vous être débarrassé d'un mini boss, vous trouverez le cristal doré.

Le but du jeu sera ensuite de parvenir à détruire la corruption en faisant transiter le faisceau lumineux entre les portails. Il vous faudra tour à tour utiliser la séparation d'âme et le Transposium (utilisez un double portail dans le portail situé en contrebas du deuxième cercle de pierre) pour mettre en relation la pierre brillante et les deux pierres inertes au centre des cercles de pierre.

Une fois la corruption détruite il vous suffira de créer un portail au-dessus de la dernière pierre pour purifier les eaux.

Subjuguer le Scribe

Remontez ensuite le cours d'eau jusqu'à entrevoir un nouveau portail, activez-le et retournez sur vos pas pour en activer un second afin de pouvoir progresser. Dans la salle suivante il vous faudra rejoindre le haut de la salle, toujours en utilisant les portails. Au bout du parcours, vous devrez affronter Jamareah le Scribe.

Activez deux portails l'un face à l'autre. Placez-vous devant l'un d'entre eux et attendez que le boss lance une grosse boule d'énergie, esquivez au dernier moment afin que la boule traverse le portail et frappe le boss dans le dos. Vous pourrez aller enchainer quelques combos au corps à corps à ce moment-là. Pendant le reste du combat, esquivez les tirs du boss en effectuant des roulades successives et ses retombées au sol en sautant au moment de l'impact. A mi-vie, le scribe invoquera deux anges corrompus, utilisez la forme de cavalier pour vite vous en débarrasser. Continuer à utiliser les portails pour retourner les frappes du boss contre lui-même. En fin de vie, il s'élèvera et un portail apparaitra au sol. Activez ce portail et un autre dans la rangée supérieure. Faites en sorte de diriger le laser dans le portail au sol pour en finir pour de bon avec le scribe.

Affronter l'Archon

Quittez le donjon en utilisant le voyage rapide. Rendez-vous à la flèche de Cristal pour vous mesurer à l'Archon.

Ce combat ne sera pas simple à appréhender, il faudra à la fois éviter les tirs de l'Archon, se rapprocher rapidement pour le frapper pendant le cours laps de temps où il n'est pas protégé par son bouclier et s'éloigner de lui tout aussi rapidement pour éviter l'impact lorsqu'il retombe au sol. L'étreinte mortelle comme le pistolet de Strife seront très utiles dans ce combat. Une fois tombé à mi vie le boss s'élèvera dans les airs et tentera de charger, attendez le dernier moment avant d'esquiver.

Une fois la victoire acquise, retournez auprès du Vieux Corbin à l'Arbre de Vie puis traversez le portail de la Frontière de l'Ombre pour mettre fin à la quête.

La reine démente

Explorer la Frontière de l'Ombre

Parlez au Vieux Corbin et avancez jusqu'à l'entrée d'un donjon. Prenez le chemin de gauche et progressez jusqu'à faire la rencontre d'Ostegoth.

Trouver la Reine Démente

Continuez à avancer jusqu'aux portes du donjon de la Pierre Noire. Empruntez la première porte sur la droite et montez les escaliers. Vous trouverez Lilith dans la salle suivante. Après la cinématique, vous obtiendrez le pouvoir Exochrone qui vous permet de voyager à travers le temps.

Trouver Samael

Une fois le pouvoir Exoxhrone récupérez, prenez congé de Lilith et retournez dans la première salle du donjon. Cette fois, empruntez la porte Nord. Activez le portail vert situé à côté de la porte pour voyager dans le passé

Empruntez la première porte située sur votre gauche et progressez jusqu'à parvenir à un nouveau portail temporel (activez le levier et explorez toute la salle avant de rejoindre le temps présent). Une fois le portail passé, vous pourrez sauter sur la plateforme située en contrebas et escalader la paroi grâce aux prises murales face à vous. Vous parviendrez à salle où se trouve la porte crane.

Utilisez le portail temporel situé en face du coffre pour retourner dans le passé. Dédoublez l'âme de Death sur la plateforme mobile. Avec l'un des doubles passez la grille ouverte et allez activez le portail bleu. L'autre double de Death devra être posté au bout du pont devant le second portail. Envoyez une bombe à travers le portail afin que le double puis la récupérer. Explosez la corruption sur la plateforme centrale puis retournez dans le temps présent.
Vous pourrez récupérer la clé squelette.

Empruntez la route ouest et activez le portail temporel situé dans le couloir. Dans le passé, vous pourrez accéder sans problème à la porte crane. Une fois cette dernière passée, vous pourrez basculez le levier qui était jusqu'à alors inaccessible.

Descendez le long du mur et activez le portail temporel pour retourner dans le temps présent. Utilisez les poutres sciées pour grimper le long des poutres et enfin rejoindre la cachette de Samael. Activez le portail vert pour entrer et vous mesurer à lui.

Subjuguer Samael

Le combat se déroule en deux phases. Dans la première, vous devrez le combattre dès qu'il se téléporte à proximité de vous. Régulièrement Samael retournera sur son trône et vous lancera des grosses boules de feu. En phase 2, vous devrez éviter des zones de feu au sol en effectuant un maximum de déplacements rapides. Dès que les glyphes disparaissent du sol, frappez Samael jusqu'à ce que mort s'en suive.

Une fois le combat terminé, récupérez le contenu du coffre et retournez auprès du Vieux Corbin. A la suite de la cinématique cette quête sera validée et vous pourrez enfin pénétrer dans le PUITS DES AMES.

Le puits des âmes

Avancez tout droit jusqu'à rencontrer votre dernier ennemi : l'Avatar du Chaos. Evitez ses projections, ses frappes circulaires ainsi que ses tentacules en esquivant où en passant directement entre ses jambes. A chaque fois que le boss pose le genou au sol vous devrez effectuez l'action contextuelle demandée. Votre victoire validera la quête et marquera la fin des aventures de Death.

Quêtes annexes

Chamanisme

Vous obtiendrez cette quête auprès de Muria, la vendeuse d'armure de Tri-Petra. Pour accomplir cette quête vous devrez lui rapporter trois objets à récupérer tout au long de votre périple.

La première étape de cette quête consiste à récupérer un os de Rodeur en (vous aurez l'occasion de combattre cet ennemi dans le Chaudron lors de l'accomplissement de la quête principale LE FEU DE LA MONTAGNE).
Après avoir rapporté ce premier objet à Muria, vous devrez prélever un échantillon de Serein Acide. Pour ce faire il vous suffira de tuer quelques arakhnes dans le ravin de l'ombre au tout début de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE.

L'étape suivante se débloquera en discutant avec Kharn devant le Temple Perdu lors de la quête principale UN REVEIL DIFFICILE. Vous aurez alors pour mission de prélever de la Scupltera sur une sentinelle automate.

Une fois ce dernier ingrédient collecté, retournez à Tri-Petra pour valider la quête auprès de Muria. Vous obtiendrez un artefact épique en récompense : le talisman d'affliction.

Le Marteau Perdu

Cette quête se débloque automatique lorsque vous pénétrez dans le Ravin de l'Ombre pour la première fois lors de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE.

Alya aura besoin que vous lui rapportiez le Brise-Os qui se trouve dans le donjon de la Forge Brisée. L'entrée du donjon se situe à l'entrée du Ravin de l'Ombre.

Une fois à l'intérieur, passez la seule porte accessible à l'ouest de la salle. Plongez dans le lac, suivez le conduit caché sous la cascade d'eau pour rejoindre la salle suivante. Récupérez la carte du donjon dans le coffre situé sur la plateforme, avant d'escalader la paroi face à vous.

Après avoir éliminé les quelques ennemis qui vous attendaient, rejoignez la salle suivante par la seule porte accessible. Glissez de paroi en paroi et entre les murs pour traverser cette nouvelle salle et pouvoir gagner l'étage supérieur (voir vidéo)

Sautez dans l'eau, grimpez sur la plateforme et projetez une la bombe sur la corruption qui obstrue le passage (faites-la exploser en utilisant le pistolet de Strife).

Une fois dans la salle suivante, actionnez le levier afin de faire apparaître des poutres sur le mur. Vous pourrez ainsi aller récupérer une bombe et faire exploser la corruption qui condamne la porte située à l'étage inférieur (glissez sur la paroi située sur votre droite puis sautez de poutre en poutre).

Un rodeur ne tardera pas à faire son apparition. Evitez ses attaques et repoussez les adds si nécessaire. Si vous veniez à être projeté à l'étage inférieur, utilisez les poutres placées le long du mur pour remonter (voir vidéo ci-dessous).

Dès la fin du combat, vous pourrez accéder à la dernière partie du donjon. Pillez le contenu des deux coffres avant de rejoindre la prochaine salle où vous devrez combattre un automate accompagné de deux serviteurs.
Traversez le couloir en glissant de paroi en paroi jusqu'à atteindre la dernière salle. Plongez dans l'eau et empruntez le conduit afin de pouvoir rejoindre l'alcôve où se trouve la bombe dont vous avez besoin pour détruire la corruption qui obstrue le passage.

Il ne vous restera qu'à faire le tour de la salle pour rejoindre cette nouvelle issue (grimpez le long du mur et utilisez les poutres et glissières). Vous devrez alors combattre un automate accompagnés par quelques alliés. Après les avoir éliminés, poussez la porte et récupérez la clé squelette dans le coffre. Actionnez le levier pour abaisser la herse. Utilisez la clé sur la porte verrouillée afin de pouvoir récupérer le Brise-Os dans le coffre.

Pour quitter le donjon rapidement, sautez dans la fosse puis grimpez le long du mur face à vous. Rapportez cet objet à Alya (Tri-Petra) pour valider la quête.

Pierre disparue

Cette quête annexe vous est confiée par le Gardien à Tri-Petra, après avoir terminé la quête principale UN REVEIL DIFFICILE. Vous aurez pour mission de retrouver Oran, le gardien disparu. Vous le trouverez dans le Fjord, non loin de la une crypte cachée au bout du lac.

Pour le ramener à la vie, vous aurez besoin de la Clé des Fondateurs, que vous obtiendrez à la fin de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE. Il vous confira alors une nouvelle série de missions que vous pourrez accomplir au cours de l'exploration des Terres de la Forge : La Pierre vagabonde.

La Pierre vagabonde

Voici les emplacements des membres que vous devez réactiver. La jambe droite se trouve dans Le Fjord.

Le bras droit se trouve en plein milieu du Ravin de l'Ombre.

Vous trouverez la jambe gauche dans le défilé ardent.

Le bras gauche se trouve non loin du Donjon de la Balafre, au sud du Défilé Ardent.

Une fois les 4 membres réactivés, retournez auprès d'Oran pour percevoir votre récompense.

Le Guerrier des Fondateurs

Vous obtiendrez cette quête en défiant Thane, le maître d'arme de Tri-Petra. Si vous parvenez à remporter le duel, il vous confiera 4 missions (niveau 9 recommandé): retrouver et tuer Bheithir, retrouver et tuer Sylvesang, retrouver et tuer Achdina et retrouver et tuer Argul.

Retrouver et tuer Bheithir

Pré-requis : Etreinte mortelle
Bheithir se trouve dans le donjon La Retraite, au nord de Pestebois. Rejoignez la salle principale du niveau -1 et utilisez les anneaux violets pour rejoindre la plateforme centrale.

Utilisez le pistolet de Strife pour l'attirer à vous et pour l'attaquer à distance. Lorsque le pont n'est pas recouvert de lave, frappez-là ou corps à corps, avec l'omnifrappe ou en déchainant le pouvoir du cavalier. Une fois la victoire acquise, vous obtiendrez une paire de faux (épique niveau 15).

Allez annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Retrouver et tuer Sylvesang

Sylvesang se terre au Rocher des Larmes. Pour accéder à son antre, retournez dans la salle où vous avez tué le rodeur. Sautez en contrebas, et poursuivez votre route jusqu'à la fosse immergée. Plongez dans l'eau jusqu'à atteindre un passage secret.

Après avoir parcouru tout le couloir immergé vous atteindrez l'antre de Sylvesang. Cette dernière a le pouvoir de vous immobiliser en vous lançant des pièges dont vous devrez vous libérer. Esquivez et ses coups et contre-attaquez pour vous en débarrasser rapidement.

En récompense vous obtiendrez une masse de niveau 10 et une paire de faux de niveau 12 (qualité épique). Allez annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Retrouver et tuer Achidna

Achidna partage sa tanière avec Basileus, vous la rencontrerez obligatoirement au cours de la quête principale. Reportez-vous au chapitre BASILEUS de la solution pour visionner la vidéo du combat et/ou le cheminement menant au repaire Achidna.

Retrouver et tuer Argul

Pré-requis : Etreinte mortelle
Argul est le boss de fin du donjon l'Antre du Roi Détrôné situé dans le Ravin du Leviathan du Royaume des Morts.

Descendez les escaliers et poussez la seconde porte que vous croiserez sur votre chemin. Laissez-vous glisser le long des poutres et arpentez le couloir jusqu'au coffre renfermant la clé squelette. Retournez à l'étage supérieur pour déverrouiller la porte crane. Avant de prendre l'ascenseur, veillez à débloquer le raccourci menant à la première salle à l'aide du levier

Argul est un boss extrêmement résistant qui dispose de plusieurs redoutables compétences : charge de bouclier, gel instantané s'il vous touche, coups de masse. Esquivez toutes ces attaques et ne déchainez vos combos que lorsque sa masse est fichée dans le sol. A mi-vie il gagne la compétence tourbillon, observez attentivement le boss éviter cette attaque (il lève son arme en l'air) et éloignez-vous le plus loin possible pour éviter de vous faire toucher. Plus que de force, il faudra faire preuve de patience et de concentration pour venir à bout de ce boss. Une fois vaincu, vous obtiendrez deux armes de niveau 20 (vous pouvez donc attendre d'atteindre ce niveau pour aller le défier).

Il nous vous restera plus qu'à aller annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en

expérience.

Etincelle de vie

Pré-requis : Etreinte mortelle
Cette quête vous être proposée par Muria une fois que la quête principale LE CŒUR DE LA MONTAGNE est achevée. Rendez-vous au sud du défilé Ardent. Au pied du donjon, escaladez la paroi et utilisez l'étreinte mortelle pour atteindre l'escalier qui vous mènera aux portes du donjon.

Une fois la cinématique passée, vous aurez quelques golems à éliminer avant de pouvoir progresser. Descendez ensuite à l'étage inférieur par les escaliers. Traversez le long couloir en glissant contre les parois du mur.

S'en suivra une véritable course contre la montre où vous devrez grimpez le plus rapidement possible en haut de la tour.
Une fois cette mission accomplie empruntez la première porte sur votre droite et activez l'automate. L'élimination des golems n'en sera que plus facile et vous serez à même de traverser le fleuve de lave pour récupérer le contenu d'un coffre. Dans la salle suivante, détruisez les corruptions qui bloquent le passage puis positionnez l'automate dans l'encoche située sur le sol. Lancez la chaine sur la prise et rejoignez le fond de la salle.

Contournez la pièce en utilisant les prises violettes et en glissant le long des parois jusqu'à parvenir au coffre renfermant la clé squelette.

Sautez sur la chaine en contrebas et empruntez le passage auparavant bloqué par les corruptions. Progressez tout droit jusqu'à la porte crane que vous pouvez désormais déverrouiller. Une fois à l'intérieur utilisez les prises murales et grimpez au-dessus des piliers de façon à pouvoir rejoindre la porte située au fond de la salle. Une fois la zone nettoyée, utilisez les prises murales pour grimper le long des murs jusqu'au levier placé sur la corniche. Utilisez l'automate pour vous défendre (n'oubliez pas de récupérer la carte du donjon avant de quitter la pièce).

Toujours en contrôlant l'automate détruisez les corruptions et continuez à progresser jusqu'à la salle suivante. Une fois la pièce contournée, poussez le mécanisme afin de relever la première herse (1 tour complet).

Vous l'aurez compris, il vous faudra ensuite passez par l'autre côté de la salle pour activer le second levier. Choisissez le bien votre moment pour courir sur la chaine afin d'éviter les flots de lave.

Mission accomplie le portail est ouvert. Reprenez le contrôle de l'automate pour traverser la lave. Et contournez la herse en utilisant les prises murales.

Après une rude bataille qui vous opposera à de petits automates puis des guerriers, la grille s'abaissera. Récupérer votre automate et détruisez les corruptions présentes dans le couloir afin de libérer le pont et vous permettre de rejoindre la toute dernière salle de ce donjon.

Une fois le couloir traversé, c'est un combat épique contre l'automate fou qui vous attend. Il dispose des mêmes capacités que tous les autres automates que vous avez croisés jusqu'à présent avec quelques capacités supplémentaires. Ne restez pas trop longtemps au corps à corps, prenez garde aux jets de lave en phase 2 (utiliser la forme de cavalier à l'invocation des adds est une stratégie qui facilite grandement le combat).

Retournez auprès de Muria à Tri-Petra pour valider la quête et obtenir votre récompense.

L'âme perdue

Cette quête annexe vous est confiée par Nathaniel à votre arrivée à la flèche de Cristal. Apportez le parchemin qu'il vous confie au Chancelier. Vous obtiendrez une nouvelle quête annexe : La Proie du Chancelier.
Retournez ensuite auprès de Nathaniel. Il vous demandera d'aller trouver Muria à Tri-Petra. Une fois cette dernière course effectuée, retournez auprès de Nathaniel au Lumenex pour valider la quête.

Lumière des déchus

Cette quête vous est confiée par Uriel à votre arrivée sur Terre au cours de la quête principale BATON D'ARAFEL. Vous devrez retrouver et délivrer 10 gardiens des enfers retenus sur Terre.

Au cours de la recherche du 1er fragment du Baton d'Arafel
1er gardien (niveau 1)

2ème gardien (Niveau S1)

3ème gardien (Niveau S1)

Au cours de la recherche du second fragment du Baton d'Arafel
Vous trouverez 4 gardiens au cours du périple, dont 2 se situent dans un tunnel situé non loin de la place où vous deviez affronter le Noss.

Au cours de la recherche du troisième fragment du Baton d'Arafel
Vous trouverez le 8ème gardien au bout du pont après votre seconde confrontation avec le Noss. Le 9ème est accroché à un pilier sur le pont où vous affronterez le Noss pour la dernière fois. Vous croiserez le dernier gardien sur la route vous ramenant auprès d'Uriel après avoir récupéré la dernier fragment du baton.

La Proie du Chancelier

Cette quête annexe vous est proposée par le Chancelier au cours de la quête " L'âme perdue " confiée par Nathaniel.

Première étape : lire le grimoire dans le Dédale du juge de l'âme. Pour ce faire grimpez le long des murs dans la salle principale et poussez le levier situé sur la plateforme. D'autres poutres apparaîtront, grimpez de nouveau et activez le second levier. Progressez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez le grimoire.
Une fois lu vous pourrez entrer dans le portail.

Le fonctionnement du Dédale du Juge des Âmes diffère beaucoup des donjons classiques. Il s'agit d'un labyrinthe de 10 niveaux. Les Parchemins du Juge des Âmes que vous pouvez récupérer à différents endroits au cours de l'aventure vous donneront les points cardinaux (N-S-E-W) à suivre pour trouver une zone secrète et/ou le parcours permettant de rejoindre le niveau supérieur. Chaque point cardinal correspond à une salle incluant bien entendu son lot d'ennemis à combattre.

1. Déclination : NW (zone secrète SE)
2. Appréhension : ESN (zone secrète NN)
3. Opposition : WENN (zone secrète NSE)
4. Séparation : EWNS (zone secrète WEN)
5. Illusion : WWNE (zone secrète WNS)
6. Isolation : SEENN (Zone secrète EEES)
7. Révulsion : SWEEE (zone secrète SSWNN)
8. Inversion : NWNWE (zone secrète NSSEN)
9. Bénédiction : ENENS (Zone secrète SWEEN)
10. Ascension : WENSW (zone secrète NSEW)

Au bout du parcours, vous ferez la rencontre du Juge des Âmes qu'il vous faudra combattre. Au cours du combat, le Juge invoquera plusieurs vagues d'alliés qu'il faudra éliminer avant de pouvoir de nouveau le blesser. En fin de vie, il se dédoublera, ce sera le bon moment pour utiliser la forme de cavalier. Une fois le double éliminé quelques coups suffiront pour remporter la victoire.

A la fin du combat, retournez auprès du Chancelier du Roi pour valider la quête.

Les pages du Livre des Morts

40 pages du Livres des Morts sont réparties dans les donjons et zones libres de Darksider 2. En échange de chaque chapitre reconstitué (10 pages) Vulgrim vous remettra une clé permettant d'ouvrir une salle bonus remplie de coffres bonus et d'or. Voici un guide qui vous permettra de récupérer les pages au fur et à mesure de votre progression et en

fonction des accessoires dont dispose Death.

Pages 1 à 10

Val du Patriarche : la première page se trouve non loin de Vulgrim, au Nord Est du Val.
Pestebois : Dans les ruines de l'est, derrière une statue
Le Chaudron : Dans la pièce où se trouvent les deux boules bleues, fouillez derrière la boule située à l'est de la salle (dans un renfoncement derrière la cage)
Le Chaudron : Dans une caisse en bois à la fin du donjon, dans la salle où vous ranimez le feu
Le Bastion : dans la salle principale du donjon, vous trouverez une brèche dans le mur cachée derrière une statue. La page se trouve sur une petite plateforme en contrebas.
Le Bastion : Après avoir ouvert la seconde vanne, nagez le long du conduit jusqu'à un renforcement sur la gauche. La page se trouve à cet endroit, derrière un tas de cailloux.
La forge brisée (donjon optionnel) : A la fin du donjon, dans l'un des pots de terre de la salle où vous combattez le Champion Corrompu.
Le Temple perdu : Dans la salle où vous devez placer deux automates pour pouvoir progresser. Une fois la porte ouverte, vous pourrez revenir sur vos pas et récupérer la page derrière la herse auparavant fermée.
Le Temple perdu : Vers la fin du donjon, après avoir délogé la boule bleue coincée dans la statue, allez dans la petite salle située sur la gauche, vous y trouverez une nouvelle page.
La Fonderie : Juste après avoir récupéré le pouvoir de l'étreinte mortelle, retournez sans la salle précédente et utilisez la prise violette pour rejoindre la plateforme où se trouve la 10ème page.

Une fois ce premier chapitre reconstitué, allez l'échanger contre une clé d'os à Vulgrim. Retournez aux Temple perdu. Vous avez sûrement remarqué une porte sertie de joyaux au moment où vous avez fait de nouveau la rencontre de Karn. C'est ici que vous devrez utiliser la clé confiée par Vulgrim. Entrez et pillez à loisir. N'oubliez pas de déplacer la statue située dans le fond de la salle, elle cache le Talisman du Maître d'Armes qui offre à Death la Maîtrise de tous les coups spéciaux sans avoir à les acheter.

Pages 11 à 20

La Balafre : Juste après avoir récupéré la clé squelette dans le coffre. Utilisez les prises murales pour récupérer la page cachée.
Le Rocher des Larmes : Vers la fin du donjon et après avoir déverrouillé la porte crane, vous verrez un escalier immergé. Montez au sommet des marches et glissez le long des parois jusqu'à un petit renfoncement : vous y trouverez la page.
La Retraite : Rendez-vous au second niveau de la retraite. Vous remarquerez une prise murale violette au sud-ouest de la salle (étreinte mortelle requise). Détruisez toutes les corruptions présentes dans cette zone et glissez le long du mur pour accéder à la page.
L'Arène Dorée : Avant de pénétrer dans l'Arène vous ferez de nouveau la rencontre d'Ostegoth, la page se trouve dans un recoin derrière sur la gauche.
L'Arène Dorée : Au second niveau, à l'endroit où vous ranimez une seconde statue à l'aide d'une lanterne. Orientez la statue vers l'ouest de la salle pour lever la grille et pouvoir récupérer la page.
Tombe de Phariseer : Avant d'utiliser l'ascenseur pour descendre dans les étages inférieurs, fouillez la salle située dans le fond, vous y trouverez une nouvelle page.
Tombe de Phariseer : au premier niveau, grimpez la paroi murale dans la salle située à l'est. La page est cachée dans un renfoncement.
L'Epine : Sur le pont de pierre situé à l'extrême est de la zone.
Tombe de Judicator : Juste avant de découvrir la seconde âme errante, à l'est du tombeau, vous verrez un long couloir avec des piles d'ossements, la page se trouve au-dessus de l'une de ces piles sur votre droite.
Tombe de Judicator : Vous trouverez une autre page au niveau de la tour menant à la seconde âme errante (utilisez l'étreinte mortelle pour pouvoir la récupérer).

Vous voilà en possession d'un nouveau chapitre, retournez auprès de Vulgrim pour récupérer une nouvelle clé. La porte de dans l'Antre du Roi Déchu, juste après descendu les escaliers. Vous pourrez récupérer le Talisman Coeur démoniaque) augmente les chances d'obtenir des armes possédées dans les coffres à trésors).

Pages 21 à 30

Tombe de Judicator : Vous pourrez récupérer cette page après avoir trouvé la 3ème âme errante. Elle se trouve derrière la rambarde, au sommet de la tour.
Les Terres de la Forge : dans la zone du Fjord, au niveau des ruines situées à l'est, vous trouverez des dalles dorées. Utilisez la séparation d'âme sur les deux dalles pour pouvoir récupérer la page.
La Cité des Morts : Dans le coin sud-est de la seconde grande salle du donjon.
La Cité des Morts : Sur la partie est du balcon qui surplombe le pont que vous pouvez orienter à l'aide du levier.
La Cité des Morts : Dans la première salle à l'est du donjon (celle où vous devez animer une statue à l'aide d'une lanterne). La page se trouve juste derrière la grille sud (orientez la statue vers le sud pour lever la herse).
La Cité des Morts : Dans une caisse au niveau de la crypte (au 4ème niveau).
Extérieur de Lumenex : Avant d'emprunter le pont, explorez les ruines au sud, vous y trouverez une nouvelle page.
La Terre : Au nord de la zone, juste après avoir libéré le premier gardien (ou combattu le mini-boss), vous trouverez une page cachée derrière les corruptions rouges.
La Terre : En hauteur, dans les escaliers qui vous permettent de rejoindre Uriel après avoir collecté le premier fragment du Bâton d'Arafel.
La Terre : Après avoir conversé avec Uriel pour la seconde fois, vous traverserez un tunnel au sid de la zone. La page est cachée au bout du tunnel, à l'est.

Retournez une nouvelle fois auprès de Vulgrim pour échanger votre nouveau chapitre. La tombe se trouve dans le Lumenex, au nord-ouest de la zone. Vous obtiendrez (en plus du loot habituel) le Talisman Properitas qui augmentera vos chances d'obtenir un item rare en tuant des monstres.

Pages 31 à 40

La Terre : Après avoir récupéré la carte et avant de faire la rencontre du Noss, vous trouverez une page sur votre droite dans un bâtiment (au niveau du 5ème gardien à délivrer).
La Terre : Après avoir parlé à Uriel pour la 3ème fois, fouillez la zone située au sud.
La Citadelle d'Ivoire : dans la tour ouest, juste avant de glisser dans le trou situé dans le sol, regardez du côté de la corruption au sud, vous y trouverez une nouvelle page.
La Citadelle d'Ivoire : Derrière une flamme sacrée au nord-ouest de la zone, juste avant la toute dernière salle.
Fjord : Dans les ruines au sud, non loin de du cercle de Vulgrim dans la caverne accessible en nageant, utilisez les portails pour localiser la page.
La Frontière de l'Ombre : Allez au nord de l'Arbre de Mort, au croisement tournez à gauche et poursuivez le long du chemin jusqu'à trouver un petite alcôve sur la droite. Grimpez le long du mur et utilisez la dalle dorée pour lever la herse afin de pouvoir récupérer la page.
La Pierre Noire : à l'est de la zone, tout au fond de la salle où se trouve Lilith.
La Pierre Noire : Dans le passé, grimpez sur le balcon surplombant la plateforme circulaire. La page se trouve juste à côté de la porte.
La Pierre Noire : Dans le présent, à l'ouest du donjon non loin de l'endroit où vous récupérez la clé secrète. Utilisez les portails pour rejoindre la plus grande salle, la page est cachée à proximité d'une corruption.
La Pierre Noire : Dans le présent, juste avant de rejoindre le trône de Samael, vous remarquerez des portails dans le tunnel en bas. Activez le portail ouest et cherchez un second portail à l'est puis pénétrez à l'intérieur pour trouver la dernière page.

Le dernier tombeau des morts se situe à la Frontière de l'Ombre, sur la droite juste avant l'entrée de la Pierre Noire. Dans ce tombeau, vous pourrez récupérer de nombreux trésors de valeur dont la précieuse Armure Abyssale, des pierres de pouvoirs ainsi qu'une lance possédée.

Datura

© Sony / Plastic Reality Technologies 2012

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Le premier portail

L'ambulance

Le jeu à partir de l'écran titre immédiatement après avoir sélectionné Nouvelle partie. Vous êtes allongés dans une ambulance toutes sirènes hurlantes et êtes invités à découvrir comment contrôler votre main droite, seule moyen d'interaction avec le monde extérieur tout au long de votre périple. Commencez donc par retirer la couverture blanche de votre corps, puis empoignez chacune des deux électrodes qui vous maintiennent en vie. Votre pouls cardiaque devient nul, et vos dernières secondes en ce monde sont pour cette infirmière qui, affolée, tente de vous réanimer avec des défibrillateurs et une seringue.

`tb L'entrée dans la forêt
Commence alors un mystérieux voyage entre la vie et la mort dont vous ignorez jusqu'au but. Heureusement, tout commence par une citation de Dante Alighieri, écrivain italien célèbre pour son poème géant La Divine Comédie qui narre le voyage d'une âme à travers l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis jusqu'à la vision de la Trinité. Il est donc fort probable que vous soyez également une âme en peine, en quête de pardon et de salut, et que cette forêt soit l'endroit idéal pour revivre chaque instant de votre douloureuse vie. Tout ne serait donc pas lié au datura, cette plante toxique très néfaste pour la santé mentale. Progressez donc au milieu des murets de pierres jusqu'à être invité à examiner un bouleau de plus près.

Il s'agit d'un des neuf arbres de la sorte que vous trouverez au fil de votre chemin. Commencez par récupérer le bloc-notes ainsi que le stylo qui feront office de carte de la forêt, la petite punaise rouge marquant votre position. Pour tracer le contour des lieux, il faudra caresser l'écorce de ces arbres blancs afin d'emmagasiner de la connaissance spirituelle. N'hésitez pas à parcourir toute la surface touchable jusqu'à ce qu'automatiquement, vous dessiniez enfin un plan détaillé. L'unique quête annexe du jeu vous demandera d'entrer en contact avec l'intégralité des bouleaux de la forêt afin de compléter l'intégralité de la carte. Ils vous seront indiqués tout au long de votre progression dans cette solution.

Tournez-vous ensuite vers la grille à votre droite et approchez-la pour tenter de l'ouvrir. Elle fait partie des trois grands portails de la forêt, marquant chacun une étape différente du voyage. Empoignez le cadenas dans votre main gauche et tentez de le crocheter à l'aide du stylo précédemment récupéré. Pour cela, suivez les indications à l'écran en tournant votre manette à gauche, à droite, puis à gauche. Au moment où vous pouvez enfin ouvrir les deux battants du portail, vous apercevez un homme de l'autre côté qui se lève et s'en va en courant. Pas de panique, vous serez amenés à la revoir plusieurs fois au cours de votre périple. Vous obtenez le trophée bronze : Premier portail.

Le deuxième portail

`tb Le brise-glace
Vous êtes désormais libre d'explorer cette forêt automnale dont le sol est recouvert des feuilles mortes qui volettent légèrement sous vos yeux. Aucun chemin n'est à privilégier, c'est à vous de vous promener au gré de vos envies afin de découvrir les quatre épreuves qui vous attendent. Une fois accomplies, ces dernières permettront l'ouverture du deuxième portail. Dirigez-vous tout d'abord vers la grosse fontaine présente directement sur votre droite. Posez les

mains sur le lavabo de pierre et approcher vos doigts de l'épais liquide qui s'écoule alors. Laissez cette sorte de confiture d'orange vous rincer la peau pour obtenir le trophée bronze : Les mains propres. A l'instar de cette mini-quête secondaire, cette solution vous guidera dans l'obtention des 100% des trophées de Datura. Nous reviendrons plus tard vers cette mystérieuse fontaine.

Approchez ensuite de ce tronc d'arbre mort qui arbore une inquiétante tête humaine gravée en son écorce. Glissez la main dans la fente sur la droite et tirez à plusieurs reprises en imitant le geste de la manette afin d'arracher ce morceau du tronc. Vous découvrez une pioche qu'il vous faudra empoigner afin de la récupérer. Notez qu'il s'agit d'un des quatre objets clefs de l'aventure et qu'elle apparaît en bas de votre carte. Vous avez maintenant accès à la première épreuve de Datura. Pour chacune d'entre elles, deux issues vous seront accessibles selon vos faits et gestes : une bonne action et une mauvaise action. Votre choix apparaîtra sur la carte, marqué d'un point blanc ou noir, et influera sur la tournure des évènements d'une manière que nous vous laissons le plaisir de découvrir.

Vous vous retrouvez mystérieusement sur une immense banquise où il neige de gros cristaux.
Vous êtes invités à frotter le sol à deux endroits : le premier vous montre une coupe en or prisonnière dans la glace, le second, une personne en détresse dont la main semble désespérément demander de l'aide. Armé de votre pioche, c'est à vous de décider où creuser en donnant de successifs petits coups.
-Préférer sauver la demoiselle est une bonne action.
-Vouloir récupérer la coupe en or est une mauvaise action.

Quel que soit votre choix, vous tombez dans le lac givré et expirez en rendant votre dernier souffle. Sachez toutefois que si vous réalisez la mauvaise action, vous obtenez le trophée bronze : Cupidité. Que les bons esprits se rassurent, c'est le seul péché que les trophées du jeu imposeront.

`tb Le porc endormi
De retour dans la forêt l'étrange masque d'écorce à la main, dirigez-vous sur votre gauche pour apercevoir un bouleau. Il s'agit du deuxième présent dans tout le bois. Approchez-le et caressez son tronc pour dessiner la carte des environs. Ceci fait, retournez-vous et contournez le talus devant lequel se trouve la statue d'une femme. Derrière se trouve un autre bouleau. Et de trois. Examinez-le afin de compléter davantage votre dessin pour obtenir la troisième image ci-dessous.

Revenez ensuite sur vos pas, aux alentours du deuxième bouleau, pour apercevoir sur la droite un porc endormi sur les feuilles mortes. Devant vous se trouvent des sacs de pommes-de-terre. Prenez en une dans votre main et lancez-la sur le cochon afin de le réveiller. Ce dernier se déplace alors ; suivez-le de près jusqu'à ce qu'il vous mène vers un arbre couché dont les racines ont créé un terrier. Mettez-vous à quatre pattes et suivez votre guide dans ce trou obscur.

Vous vous trouvez maintenant au volant d'une voiture sur une route en pleine nuit. Allumez le moteur et prenez le contrôle du volant. Si vous aussi vous n'arrivez décidément pas à maintenir le véhicule droit sur la chaussé, ne vous en faites pas, c'est que la maniabilité est particulièrement mal réglée. L'astuce est de recentrer sa manette dans l'espace est de presser le bouton X afin de recentrer la main droite sur le volant. Quoiqu'il en soit, après un petit kilomètre à arpenter cette route de montagne, vous croiser votre ami le porc traversant inconsciemment la route.
-L'éviter est une bonne action.
-Le percuter de plein fouet est une mauvaise action.

Pour l'éviter, l'astuce est de rester le plus possible sur la voie de droite (en respectant donc naturellement le code de la route). Quelle que soit votre action, votre voiture fait un tête-à-queue et vous périssez dans l'accident avec la voiture qui vous suivait.

`tb Le stand de tir
Vous revoilà dans la forêt, en compagnie ou non du cochon selon votre comportement sur la route. Laissez-le vaquer à ses occupations, vous n'avez plus besoin de lui. Passez maintenant à droite de l'arbre déraciné et poursuivez vers le nord pour apercevoir différentes constructions. A l'est, un quatrième bouleau attend vos caresses pour vous dévoiler le plan de cette nouvelle partie de la forêt. A gauche se trouve un stand de tir. Passez derrière pour trouver un cinquième bouleau à l'écorce essentiellement noire.

Revenez sur vos pas et approchez du comptoir du stand de tir. Commencez par empoigner la boule de terre posée et lancez la dans les boîtes de conserves afin de jouer à chamboule tout. Jetez une boule dans l'ouverture de la petite

fenêtre à droite pour obtenir le trophée bronze : Un lancer sauvage.

Une fois la pyramide renversée, le stand de tir se met en marche. Prenez la carabine, chargez-la de plomb et visez les quelques canards en faisant attention à ne pas être gêné par les vagues en bois. Trois mexicains coiffés d'un sombrero sont également à dégommer, ce après quoi une poupée tombe du plafond. Tirez sur ses mains attachées à des fils pour la faire tomber et ainsi déverrouiller la porte du stand. Pénétrez alors dans la caravane pour la voir se déplacer.

Vous vous retrouvez à l'arrière d'un fourgon de police. Examinez à trois reprises l'homme se trouvant à votre gauche. La première fois pour voir que vous êtes menotté à ce policier, la deuxième, pour l'interpeller, et la troisième, pour l'énerver définitivement. Votre voiture a alors un accident qui la renverse totalement. Reprenez vos esprits et récupérez une scie dans la caisse à outils posée sur votre droite. Regardez maintenant à gauche pour apercevoir la chaîne menottant votre main parfaitement tendue.
-Couper la chaîne avec la scie est une bonne action.
-Trancher le poignet du policier avec la scie est une mauvaise action.

Cela fait, vous retrouvez votre liberté en atterrissant devant un tas d'ordures, au beau milieu de la forêt.

`tb La porte sylvestre
En réalité, vous êtes entre le stand de tir et l'arbre déraciné, sur la bordure ouest du bois. Examinez les poubelles pour y dénicher une petite jarre. Directement derrière vous se trouve le sixième et dernier bouleau de la zone précédent le deuxième portail. Rebroussez ensuite chemin jusqu'au tout premier portail, plus précisément vers la fontaine au liquide épais et orange.

Ici, remplissez la jarre récemment obtenue en orientant son orifice vers le robinet. Ceci fait, dirigez-vous vers la statue située quelques pas derrière et déversez l'intégralité du liquide dans l'amphore qu'elle tient dans sa main droite.

Son bras gauche descend légèrement, vous offrant le contenu de l'assiette qu'il tient : une clef. Récupérez-la et dirigez-vous vers cette sorte de porte solitaire, dressée au milieu des arbres, qui a certainement déjà du attirer attention et curiosité de votre part. En toute logique, utilisez la clef pour déverrouiller la serrure et actionner la poignée.

Vous voilà mystérieusement dans une petite pièce. Sur votre gauche se trouve un gramophone. Examinez-le pour saisis sa manivelle qu'il vous faudra tourner à la bonne vitesse afin d'écouter correctement la musique enregistrée. Si vous y parvenez, vous obtenez le trophée bronze : Gramophone. La vidéo ci-dessous montre comment procéder.

Intéressez-vous maintenant au pied de biche situé dans une boîte accrochée au mur. Brisez la vitre de quelques coups de poings bien placés et récupérez l'objet. Il vous servira à désobstruer la porte des trois planches qui la condamnent. Pour cela, essayer de placer l'extrémité de la barre de fer derrière les morceaux de bois puis abaissez-la fortement afin de les arracher. Vous découvrez un judas.

Glissez-y votre oeil afin d'apercevoir un palier plutôt sombre. La porte d'en face s'ouvre, laissant paraître des aboiements... Vous voilà nez à nez avec un chien noir qui semble ne pas être content de vous voir ici.
-Le laisser vous aboyer dessus sans réagir est une bonne action.
-L'assommer d'un coup de pied de biche est une mauvaise action.

Si vous le laissez en vie, le brave toutou ira d'ailleurs s'opposer à l'étrange homme apparaissant derrière vous et armé d'un fusil. Si vous le blessez, l'homme sera libre de vous viser et de vous abattre d'une seule balle.

Quoiqu'il en soit, traversez donc la porte qui était fermée par des planches pour revenir à la forêt, non loin du stand de tir. Sur votre droite se trouve le deuxième portail que vous pouvez enfin ouvrir, ayant terminé les quatre premières épreuves. Pour cela, pressez chacune des quatre dalles sur lesquelles sont gravées les chiffres romains I, V, VIII et XI. Les grilles s'ouvrent. Vous obtenez le trophée argent : Le labyrinthe.

Le troisième portail

Le puits du labyrinthe

Vous voilà directement confronté à un labyrinthe de haies taillées. Heureusement, le chemin est très simple puisqu'il vous suffit de longer ces murs végétaux jusqu'à trouver l'ouverture rapprochant du centre, ce en commençant directement par la gauche. Vous arrivez rapidement devant un puits. Commencez par ramassez un caillou au sol et lâchez-le de sorte à ce qu'il atterrisse dans le seau au fond du puits, ce qui permet d'obtenir le trophée bronze : Dextérité.

Tournez ensuite la manivelle pour le remonter. Malheureusement, l'homme au fusil se tient derrière vous et tente de vous pousser. Vous vous débattez tant bien que mal mais finissez quoiqu'il en soit par perdre l'équilibre et chuter au fin fond du puits. Vous voilà à présent dans une sorte de tunnel dont l'extrémité laisse entrevoir une fumée éclairée d'une lumière rougeâtre, celle d'un feu. Ici, vous n'avez rien à faire jusqu'à ce que le décor prenne une allure très techno. Un papillon blanc et une mouche noire apparaissent alors. Ils vont se battre sous vos yeux, puis venir à portée de votre main, à droite et à gauche. A vous de saisir l'un ou l'autre, sachant que vous écrasez ainsi l'insecte pour laisser l'autre vous guider.
-Empoigner la mouche noire est une bonne action.
-Empoigner le papillon blanc est une mauvaise action.

Une fois votre choix établi, vous tombez d'une espèce de pompe à eau de l'autre côté du labyrinthe, juste au pied d'une grille qui s'ouvre sous vos yeux.

Le château d'eau

Dirigez-vous tout d'abord vers la droite pour apercevoir un bouleau à traiter tendrement pour découvrir davantage la carte de la forêt. Et de sept. Ceci fait, rebroussez chemin et empruntez le petit pont qui mène au château d'eau. Sur votre droite se trouve le huitième bouleau. Caressez-le pour obtenir la carte indiquée ci-dessous.

Allez ensuite devant l'entrée du bâtiment. La porte est fermée. Examinez alors la valve à sa gauche et tournez-la afin d'ouvrir l'entrée d'eau. Passez ensuite à droite de la porte pour apercevoir une gouttière d'où s'échappe un liquide rouge épais qui fait sacrément penser à du sang. Glissez votre poing fermé dans le tuyau, le plus loin possible, afin d'en obstruer la sortie ce qui a pour effet de casser le casser. Par chance, la gouttière a enfoncé la porte dans sa chute ! Dégagez donc l'ouverture de vos mains pour pénétrer dans le château d'eau.

Il s'agit en réalité plutôt d'une église, puisque vous vous retrouvez devant un autel. Mieux encore, une corde pend devant vos yeux : tirez-la à plusieurs reprises pour faire sonner une cloche. Sur l'autel s'ouvre alors un carillon sur lequel il va falloir reproduire la mélodie que vous venez d'entendre. Que les moins mélomanes se rassurent, les notes à faire sont indiquées et il est inutile de respecter le rythme original. Toutefois, vous devrez commencer par une petite improvisation (sans suivre donc les indications) en jouant ce qu'il vous plaît afin de débloquer le trophée bronze : Improvisation. (Pour votre guide, ce fut Au clair de la lune.) Jouez donc ensuite le morceau de la cloche, puis retournez tirer la corde. Cette dernière se décroche de sa tour et vient s'écraser sur le parquet.

Sautez alors dans le trou ainsi dégagé pour une descente rappelant fortement les toboggans des piscines. C'est d'ailleurs là que vous déboulez, précédé d'un enfant en short qui vous volera votre bonnet de bain avant de s'enfuir en courant autour du bassin. Suivez-le pour commencer une course poursuite. Deux choix s'offrent à vous : soit vous le bousculez par l'arrière pendant qu'il court pour le plonger dans l'eau, soit vous attendez patiemment qu'il lâche votre bonnet pour aller le ramasser.
-Attendre de pouvoir récupérer le bonnet de bain est une bonne action.
-Pousser l'enfant dans le bassin de la piscine est une mauvaise action.

Vous voilà quoiqu'il en soit en train de remonter d'un égout par une échelle. Tournez la plaque pour vous retrouver une nouvelle fois dans la forêt, non loin de votre prochaine destination.

`tb Le jardin interdit
Avancez tout droit en ignorant les barrières à votre gauche pour apercevoir un bouleau sur la droite. C'est le neuvième et dernier de la forêt. Parcourez son tronc de votre main pour dessiner l'ultime partie de la carte et obtenir le trophée or : Carte complète. Votre plan doit désormais ressembler à celui de l'image ci-dessous.

Approchez maintenant de l'arbre tordu situé légèrement au sud de ce dernier bouleau. Un enfant est assis dans les

branches. Approchez-le pour qu'il vous offre généreusement son trognon de pomme avant de descendre et de se diriger vers l'entrée barricadée du jardin d'en face. Il se faufile à travers les planches et vous crée un passage pour vous inviter à le rejoindre.

Rampez donc pour pénétrer dans cette cour au milieu de laquelle trône un arbre aménagé en cabane, auquel sont accrochés plusieurs bibelots. L'enfant vous aide à y grimper jusqu'à ce que vous trouviez une pomme à l'apparence délicieuse. Tentez donc de l'attraper jusqu'à ce que le mystérieux homme au fusil sorte de la maison et vous tire dessus. L'enfant tombe, vous descendez rapidement des branches pour aller vous cacher derrière les petites murs en briques (cette séquence est automatisée sur le déplacement). Maintenant, à vous de choisir. Soit vous rampez discrètement derrière les murs pour vous enfuir sain et sauf du jardin par l'endroit où vous êtes arrivés, soit vous réalisez ce même parcourt en tenant la main du garnement blessé afin de lui porter secours.
-Prendre l'enfant par la main pour le sauver est une bonne action.
-S'enfuir seul en laissant l'enfant pour mort est une mauvaise action.

Quel que soit votre attitude, une planche tombe sur votre tête au moment où vous sortez du jardin interdit pour vous assommer, ou pire, vous décapiter.

Le lance-balles de tennis

Lorsque vous reprenez connaissance, vous apercevez devant vous la troisième et ultime grille de la forêt. Mais il faut relever une dernière épreuve avant de pouvoir l'ouvrir. Dirigez-vous vers votre gauche, au sud de la carte. Vous arrivez sur un chemin étroit au bout duquel un lance-balles de tennis vous prend pour cible. Récupérez alors le couvercle de poubelle posé dans les feuilles sur votre droite et progressez doucement en prenant soin de vous protéger des projectiles sans quoi vous ferez quelques pas en arrière. La vidéo suivante montre la marche à suivre jusqu'à l'inévitable.

Vous vous réveillez dans une tranchée nez à nez avec un soldat manipulant une tourelle mitrailleuse. Le malheureux se fait toucher et tomber au sol sous vos yeux. Rampez jusqu'à lui pour prendre son pouls et ouvrir sa chemise ensanglantée. Vous esprit se portera ensuite sur l'arme de guerre...

Deux choix bien distincts s'offrent à vous. Soit vous trainez son corps loin de toute cette violence afin de peut-être pouvoir le sauver, soit vous sautez sur la mitraillette pour déverses ses balles sur les cibles cartonnées vous faisant face.
-Sauver le soldat en trainant son corps est une bonne action.
-S'emparer de la tourelle pour tirer sur les ennemis est une mauvaise action.

Quoique vous fassiez, vous ressortez du petit abri où se trouve le lance-balles.

Il est temps d'ouvrir le troisième portail de la forêt. Il se trouve en face de l'entrée du jardin interdit. Approchez-le et, comme pour le précédent, enfoncez les briques sur lesquelles sont inscrits les chiffres II, VI, X et XIV. Les portes s'ouvrent et dévoilent un escalier qui semble mener au terme de ce voyage étrange. Malheureusement, vous glissez sur les marches émoussées pour vous retrouver avec un balle-jouet pour chien dans la main. C'est à ce moment-là que le ciel prend enfin la parole, tonnant et crachant un puissant éclair qui vous aspire littéralement.

Dénouement

Ange ou démon ?

Avez-vous remarqué qu'à chaque bonne ou mauvaise action que vous réalisez, la forêt change peu à peu ? Avez-vous remarqué qu'au terme de chaque épreuve tombaient du ciel quelques plumes de colombe, blanches, ou quelques plumes de corbeau, noires ? Avez-vous remarqué qu'au fil de vos choix, la forêt devenait plus ensoleillée, bercée par le chant des oiseaux, ou au contraire de plus en plus brumeuse pour instaurer un silence glacial ? Il s'agit là des répercutions de vos actions tout au long des huit épreuves de Datura.

Vous débarquez dans une chambre d'hôpital. Apparemment, l'infirmière a réussi à vous sauver. Tout ceci n'était qu'un

rêve, qu'une illusion pendant votre coma. Pourtant, ce que vous allez découvrir en sortant dans le couloir est directement lié aux chemins que vous avez empruntés. Le cochon sera présent ou absent, tout comme le petit garçon de l'arbre. La femme prisonnière de la glace dormira, ou sera morte la coupe d'or à la main... Et vous-même aurez une surprise différente au moment où vous vous regarderez dans un miroir... Et comme des images valent mille mots, voici en vidéo les deux fins les plus opposées du jeu.

-Dans la première vidéo, votre guide n'a réalisé que des bonnes actions.
-Dans la seconde vidéo, votre guide n'a réalisé que des mauvaises actions.
Puisse la solution complète de cet étrange voyage en quête de vérité avoir éclairé votre âme de joueur.

Vous obtenez le trophée or : Retour dans la forêt.

Les neuf bouleaux de la forêt

La forêt de Datura comporte neuf bouleaux qui permettent, une fois examinés, de remplir progressivement la carte en votre possession. Une fois achevée, vous obtenez le trophée or : Carte complète. Vous trouverez pour chacun d'eux une image des environs ainsi que leur emplacement exact sur le plan.

Le premier bouleau

Le premier bouleau se trouve avant le premier portail, lors de l'arrivée de la forêt. Il sert de didacticiel et permet l'obtention du bloc-notes et du stylo.

Le deuxième bouleau

Le deuxième bouleau se trouve juste à côté des sacs de pommes de terre, à proximité du porc endormi.

`tb Le troisième bouleau
Le troisième bouleau se trouve sur le talus derrière la statue de femme portant une amphore et une assiette.

`tb Le quatrième bouleau
Le quatrième bouleau se trouve à côté du deuxième portail, côté stand de tir.

`tb Le cinquième bouleau
Le cinquième bouleau se trouve derrière le stand de tir, son écorce est particulièrement foncée.

`tb Le sixième bouleau
Le sixième bouleau se trouve à côté du tas d'ordure où l'on trouve la petite jarre.

`tb Le septième bouleau
Le septième bouleau se trouve sur le chemin qui mène au jardin interdit, après le labyrinthe.

`tb Le huitième bouleau
Le huitième bouleau se trouve à droite du château d'eau, après avoir traversé le petit pont.

`tb Le neuvième bouleau
Le neuvième bouleau se trouve à l'entrée du chemin qui mène au troisième portail.

Daytona USA

© Sega 2011

MUSIQUES DES JEUX SEGA

Musique de Out Run

Faites un High Score et entrez les initiales : O.R

Musique de Space Harrier

Faites un High Score et entrez les initiales : S.H

VOIR LES CRÉDITS

Terminez en première position et appuyez deux fois sur Start durant la remise des prix pour voir les crédits.

DC Universe Online

© Sony Online Entertainment 2011

TROPHÉES

Argent

Tank You

Atteindre le niveau 10 et obtenir le rôle de Tank.

Mission de contrôle

Atteindre le niveau 10 et obtenir le rôle de Contrôleur.

La touche de guérison

Atteindre le niveau 10 et obtenir le rôle de Soigneur.

Or

La favorite de la reine

Atteindre le niveau 30 en tant que vilain instruit par Circe.

Génie Criminel

Atteindre le niveau 30 en tant que vilain instruit par Lex Luthor.

Le Joker dans le paquet

Atteindre le niveau 30 en tant que vilain instruit par le Joker.

Chevalier pour la justice

Atteindre le niveau 30 en tant que héros instruit par Batman.

Guerrier de la vérité

Atteindre le niveau 30 en tant que héros instruit par Wonder Woman.

Champion du monde

Atteindre le niveau 30 en tant que héros instruit par Superman.

As de l'acrobation

Atteindre le niveau 30 en tant qu'acrobate.

Voleur sans peur

Atteindre le niveau 30 en tant que voleur.

Suprême speedster

Atteindre le niveau 30 en tant que speedster.

Le chemin du Platine

Obtenir une médaille de Platine avec n'importe quelle race.

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tout les trophées du jeu.

Dead Island

© Deep Silver / Techland 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Allez chercher le marteau et la batte de baseball à l'entrepôt, puis rendez-vous à l'église et vendez-les pour un prix d'environ 400$. Si vous revenez maintenant à l'entrepôt, vous verrez que les deux objets seront de nouveau là, ce qui vous permet de les revendre autant de fois que vous le désirez. Vous devez être dans la ville et avoir découvert à la fois l'église et l'entrepôt pour que l'astuce fonctionne.

TROPHÉES

BRONZE

Un seul coup suffit

Tuez 5 Infectés d'un seul coup.

Can't touch this

Avec un marteau, tuez 15 zombies d'affilée sans subir de dégâts.

Humanisme

Tuez 50 ennemis humains.

Pyrotechnie

Mettez le feu à 10 zombies simultanément.

10 têtes valent mieux qu'une

Tuez 10 zombies d'affilée en visant la tête.

Un peu de tout

Tuez un zombie à l'aide de 10 armes de combat au corps à corps différentes.

Massacre

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes de combat au corps à corps contondantes.

Hack'n'Slash

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes de combat au corps à corps tranchantes.

Feu à volonté !

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes à feu.

Tae Kwon Do

Tuez 25 zombies à mains nues.

Karmageddon

Tuez 50 zombies à l'aide d'un véhicule.

Attrape !

Tuez un Infecté avec une grenade.

Road Trip

Conduisez sur une distance totale de 10 kilomètres.

Cardio

Parcourez une distance de 20 kilomètres à pied.

C'est qu'un bobo !

Tranchez 100 membres.

Ah ! De la viande avariée !

Tuez un Boucher à l'aide d'une hache.

Ou pas !

Tuez un Berserker à l'aide d'un plaquage.

Santé !

Guérissez-vous avec un kit de secours 100 fois.

Tout le monde ment

Utilisez un kit de secours supérieur pour guérir une blessure de 5% ou moins.

Serial killer

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes modifiées.

Combien de jours déjà ?

Jouez à Dead Island 28 jours au moins après avoir commencé à jouer pour la première fois.

Apprentissage

Atteignez le niveau 10.

Un élève appliqué

Atteignez le niveau 25.

Prem's !

Tuez un Kamikaze avec une grenade.

Toc toc toc

Enfoncez une porte fermée du premier coup.

Attrapez-les tous

Trouvez 60 objets à collecter.

On y est presque

Trouvez 120 objets à collecter.

Sauveur

Sauvez 5 personnes menacées par des zombies.

Un coup de main ?

Rejoignez la partie d'un autre joueur.

Garantie annulée

Créez une arme personnalisée.

La rage

Tuez 100 ennemis à l'aide d'attaques spéciales.

Sociable

Jouez avec 10 personnes différentes en coopération pendant au moins 15 minutes à chaque fois.

Ménage à trois

Terminez 5 quêtes avec 3 partenaires en coopération.

Originalité

Jouez en coopération dans une équipe comportant 4 personnages jouables différents.

Ensemble pour toujours

Terminez 5 quêtes dans une seule partie en coopération avec les mêmes joueurs.

Stabilité

Terminez 25 quêtes avec au moins un partenaire en coopération.

ARGENT

J'veux la même !

Personnalisez 25 armes.

Visite guidée

Explorez l'intégralité de l'île.

Ça s'agite

Tuez 150 ennemis en vous servant des commandes de combat analogiques.

L'enfer au paradis

Terminez l'acte I.

Tourisme

Terminez l'acte II.

Roi de la jungle

Terminez l'acte III.

Rédemption de Banoi

Terminez l'acte IV.

Héros

Terminez l'acte I avec 4 personnages différents.

Au travail

Terminez un total de 75 quêtes.

L'école de la vie

Atteignez le niveau 50.

Steampunk

Créez de puissantes armes élémentales.

OR

Armurerie

Récupérez 5 armes exceptionnelles.

PLATINE

Le monde entier s'est écroulé

Obtenez tous les trophées.

TROPHÉES DE BLOOD BATH

BRONZE

On sourit !

Survivez à une vague d'ennemis dans n'importe quelle arène.

Vous êtes à cours de miel ? Mâchez des abeilles !

Survivez à 5 vagues avec vos poings et vos jambes uniquement.

Terminez un ensemble

Tuez des ennemis de 6 types différents pendant une manche.

Recherche d'ennuis

Survivez à 5 vagues dans chacune des 4 arènes.

Pas de pitié pour l'ennemi

Survivez à 15 vagues consécutives en vous servant des commandes analogiques.

École des gladiateurs

Survivez à 15 vagues consécutives avec chacun des 4 personnages.

Quelle élégance !

Survivez à 10 vagues consécutives avec des armes personnalisées uniquement.

ARGENT

Combat aux armes à feu suprême

Mettez le feu à 5 ennemis, puis tuez-les avec des explosifs.

Ceux qui vont mourir te saluent

Survivez à 30 vagues consécutives avec au mons un joueur en mode coopération.

La mort incarnée

Survivez à 30 vagues.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Ouverture chaotique

Entrez dans la salle de bain de votre chambre et ramassez le kit secours moyen. Quittez la chambre et entrez dans celle de vos voisins, à gauche. Récupérez les objets dans le meuble qui est sous la télévision et dans les armoires. Ramassez les billets dans la valise près de l'entrée et revenez au couloir. Fouillez les valises dans les chariots sur votre chemin et récupérez les biens qui se trouvent dedans.

Au bout du couloir, entrez dans la chambre (à gauche) puis allumez votre torche et inspectez tous les coins de la pièce pour ramasser des objets (dans la salle de bain, les valises et les meubles). Frappez à la porte de droite et suivez les instructions pour la défoncer. Une fois dans la pièce suivante, récupérez le kit de secours dans l'armoire. Quittez la pièce et aventurez-vous de nouveau dans le couloir. N'hésitez pas à fouiller les valises éparpillées dans tous les coins pour récupérer de l'argent où d'autres objets. Essayez d'ouvrir la porte des escaliers de secours à gauche et vous remarquerez qu'elle est coincée. Sortez au balcon et après la cinématique, ouvrez la trappe de l'ascenseur qui est à droite.

Entrez et écoutez les instructions. Une fois ouvert, traversez le couloir à gauche puis tournez à droite. Lorsqu'on vous alerte de la présence des Infectés, faites demi-tour et courez vers la porte, au fond du couloir en face.

Du sang sur le sable

Lorsque vous reprenez connaissance, dirigez-vous vers la porte de sortie. En tapant dessus, un homme vous conseille de s'armer. Prenez la pagaie et sortez. Vous devez alors affronter quelques Infectés. Frappez avec la pagaie et prenez parfois un peu de recul pour reprendre votre endurance. Evitez leurs coups en faisant un saut en arrière ou sur les côtés. Ne vous approchez pas trop d'eux et si c'est le cas, suivez les instructions pour s'échapper de leur prise. Nettoyez la plage des zombies pour débuter l'Acte 1.

Acte 1

Quêtes principales

Un passeport pour la vie

Parlez à Sinamoi et acceptez ce qu'il vous demande de faire. Parlez ensuite à Steven qui se trouve près de la salle de bain pour activer la mission secondaire " Disparue ". Quittez la chambre et sélectionnez dans le menu des quêtes " un passeport pour la vie " pour que le chemin que vous devez pendre soit tracé par des pointillés blancs sur la mini-carte. Abattez les Infectés sur votre route et n'hésitez pas à vous aventurer dans les parages car vous pouvez trouver des objets et armes intéressants.

Continuez votre escalade jusqu'à ce que vous arriviez au bar. Fouillez les coins de ce dernier à la recherche de nouvelle arme.

Lorsque vous arrivez à destination, vous trouverez un homme au milieu d'un bassin remplie de sang. Le bungalow de Simanoi est juste à coté. Entrez dedans et neutralisez le zombie. Récupérez l'enregistrement audio sur la petite table puis la bouteille d'alcool sur le meuble à gauche.

Défoncez la porte à droite et tuez l'Infecté qui vous attend à l'autre coté de la pièce. Vous trouverez la carte magnétique du sauveteur posée sur la commode au coin.

Prenez-la et quittez le bungalow. Si ça vous intéresse, vous pouvez activer une autre quête secondaire en continuant votre ascension vers un autre bar pas loin d'ici. Eliminez les zombies dans cette zone ensuite parlez à Stanley Garrison qui ressort sa tête de la porte arrière du bar. Cette mission secondaire s'intitule " Rupture de stock ".

Retournez enfin à la base où se trouve le sauveteur pour lui ramener sa clé.

L'exode

Parlez à Simanoi pour lancer la quête. Entrez dans la chambre à côté et ramassez le Banoi Herald posé sur un carton à gauche du lit.

Quittez l'abri et longez la plage à gauche. Sur votre chemin, n'hésitez pas à vous aventurer sur les îlots à votre droite. Vous y trouverez des bouteilles d'alcool et des armes plus puissantes. Vous rencontrerez sur la plage un homme enfermé dans sa voiture et entouré par des zombies. Portez-lui secours et il vous montrera un kiosque où vous trouverez un Banoi Herald sur le bureau à gauche.

Entrez ensuite dans l'atelier à l'arrière. Vous pouvez ici améliorer, réparer ou bien créer des armes. Pour la dernière option, vous devez collecter les objets et plans nécessaire.

Continuez votre balade au bord de la mer et prenez les escaliers à gauche. Ouvrez le grillage à droite et neutralisez les Infectés qui vous attaquent. En ouvrant la porte du garage à droite, vous affronterez un zombie plus robuste et plus fort que les autres. Attendez qu'il effectue une attaque puis profitez des précieuses secondes avant qu'il ne reprenne son souffle pour lui donner des coups sur ses membres.

Après l'avoir mis à terre, entrez dans le hangar. Nettoyez les offices des zombies à droite et récoltez les butins qui se trouvent dedans. N'oubliez pas le Banoi Herald sur l'un des bureaux au fond. Revenez au hangar et ouvrez la trappe en haut à gauche. Faites le ménage des Infectés puis entrez dans la station radio. Tuez le monstre assis sur la chaise et avancez vers la radio.

Tuer le temps

Cette quête consiste à terminer les deux missions secondaires " De la terre à la terre " et " A l'antenne ". Après les avoir achevées, parlez à Simanoi pour passer à la quête suivante.

C'est du gâteau

Simanoi vous demande d'apporter trois boites de conserve. Si vous ne les avez pas déjà dans votre inventaire, allez les chercher dans le bar au quartier des bungalows Or. Suivez les conseils du chef et éviter de vous balader dans l'hôtel. Neutralisez les zombies au tour de la piscine et emparez-vous des boites de conserve dans le bar. Rapportez-les enfin à Simanoi.

Un beau butin

Parlez à Simanoi dans le centre de sauvetage. Ce dernier vous demande de lui rapporter deux packs de jus. Rendez-vous alors à la station-service du phare que vous connaissez déjà. Entrez dans le magasin et mettez le pack de jus dans le coffre de votre camionnette (si vous n'avez pas pris le véhicule dans le centre de sauvetage, vous en trouverez un dans le garage de la station-service).

Suivez ensuite la trajectoire tracée sur la mini-carte pour atteindre la deuxième station. Il faut noter que sur votre route vous pouvez achever la mission secondaire " Accident ".

Arrivé à destination, vous serez obligé d'effectuer la quête secondaire " Danse dans l'eau " pour pouvoir progresser dans cette mission. Une fois le courant coupé, grimpez à l'échelle de la boutique à côté de la flac d'eau. Eliminez l'assassin sur le toit puis brisez l'une des fenêtres de la cabine à droite.

Déverrouillez le portail du magasin et mettez un autre pack de jus dans le coffre de votre camionnette. Revenez au centre de sauvetage et placez les deux packs au fond du hangar. Faites le rapport à Simanoi pour finir.

Vivre dangereusement

Dans cette quête, vous devez apporter un véhicule spécial de l'hôtel. Après avoir discuté avec Simanoi, traversez les allées entre les piscines jusqu'à ce que vous arriviez à l'entrée de l'hôtel. Deux assassins vous attendent sagement. Eliminez-les puis ramassez la carte magnétique au sol près du tas de valises. Entrez enfin à l'hôtel par la porte de sécurité.

Traversez le couloir et suivez le seul chemin possible jusqu'à ce que vous retrouviez un garde en bonne état. Ce dernier vous annonce que son partenaire Ken est en mauvaise posture. Il vous demandera d'aller l'aider. Laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur et entrez par la trappe.

Suivez la trajectoire tracée sur votre mini-carte en éliminant toute créature sur votre chemin. En arrivant à l'atelier, préparez-vous car dans la pièce suivante vous affronterez un groupe de zombies assez rapides.

Il faut noter que vous pouvez pousser quelques uns dans la piscine avec des coups de pied, avec un peu de chance il vont se noyer. Une fois la zone nettoyée, contournez la piscine et entrez dans les saunas. Continuez à avancer puis montez à l'étage et défoncez la porte. Vous trouverez alors le second gardien. Ce dernier vous demande de lui apporter de la morphine. Vous en trouverez une seringue posée sur le lit dans l'infirmerie à droite et n'oubliez pas de ramasser le Banoi Herald sur le bureau à côté. Mais d'abord vous devrez affronter un autre assassin sur votre chemin.

Donnez la seringue à Ken ensuite aventurez-vous entre les bureaux et suivez le chemin tracé pour rejoindre Mike Davies. Ce gardien ne pourra pas vous aider tant que le système de sécurité est grillé. Après avoir discuté avec lui, passez à la pièce qui est à proximité et éliminez l'assassin qui se trouve dedans. Réinitialisez ensuite le terminal du pare-feu de tous les ordinateurs indiqués sur la mini-carte. Faites attention en effectuant cette tâche, les Infectés ne vont pas vous laisser tranquille.

Retournez auprès de Mike dans la salle de contrôle puis descendez les escaliers pour enfin atteindre le parking. Affrontez un dernier assassin puis prenez le véhicule à droite.

Après la cinématique, remontez dans cette bagnole et dirigez-vous vers le centre de sauvetage en écrasant les Infectés sur votre chemin. Laissez le véhicule dans la zone indiquée par un cercle rouge et allez voir Simanoi.

La chute du faucon noir

Une fois le véhicule de l'hôtel en place, vous pouvez parler à Simanoi pour lancer cette quête. Il vous demande d'aller vérifier s'il y a des survivants au crash d'un hélicoptère. Prenez le passage derrière le phare et suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte. Au milieu de votre route, vous rencontrerez pour la première fois le Suicider.

Cette créature défigurée s'autodétruit par un simple touché de sa victime. Gardez alors vos distance et lancez dessus vos armes jusqu'à ce qu'elle explose. Ne vous inquiétez pas à propos de vos armes, vous les retrouverez sur le cadavre du Suicider. Continuez alors votre route vers l'épave de l'hélicoptère.

Là-bas vous trouverez un certain Nikolai. Ce dernier vous informe qu'il a repéré un bunker pas loin d'ici et vous demande de l'accompagner. Escortez-le alors à l'endroit indiqué sur la mini-carte et neutralisez tous les zombies sur votre chemin. Faites attention car les Infectés prenne toujours pour cible l'homme que vous devez protéger. Ne les laissez pas s'approcher de lui.

Une fois dans le bunker, reparlez à nouveau à Nikolai pour qu'il vous offre une machette assez robuste comme récompense. N'hésitez pas à lui parler encore une fois pour qu'il vous engage dans une quête secondaire " Une voix provenant du ciel ". Vous pouvez aussi récupérer le crâne marron qui se trouve dans les égouts, au coin gauche du bunker.

Retournez voir Simanoi dans le centre de sauvetage. Il vous donnera le MOD.TASER comme récompense.

Le train de la terreur

Simanoi vous demande de prendre le véhicule que vous avez apporté de l'hôtel à un atelier. Prenez alors le volant et

dirigez-vous vers l'endroit indiqué sur la carte. En arrivant, vous trouverez l'atelier entouré par des Infectés. Ici vous avez le choix entre les écraser avec le blindé ou bien les battre au corps à corps.

Vous pouvez leur jeter une bouteille de gaz ensuite faites-la exploser avec une seule balle si vous détenez un pistolet. Ce n'est pas tout, deux autres zombies arrivent par la route principale. Faites attention à ces derniers car ils sont assez rapides.

Une fois la zone nettoyée, une jeune dame vous ouvre le portail métallique. Entrez dans le garage pour finir.

Seuls les meilleurs survivent

Une fois dans l'atelier, discutez avec Earl pour qu'il vous informe des conditions de la transformation de votre véhicule. Ce dernier vous demande de protéger l'atelier de l'attaque ennemie pendant que lui fait son travail.

Cette tâche est assez difficile à faire vue que les Infectés qui vous foncent dessus sont extrêmement rapides et leurs coups infligent beaucoup de dégâts. Lancez les bouteilles de gaz sur les trajectoires tracées sur la mini-carte. En effet, ces trajectoires sont les chemins d'où vont venir les zombies. Lorsqu'ils s'approchent de la bouteille, faites-la exploser avec le pistolet que vous a donné le mécanicien. Une autre astuce pour protéger votre bar de vie ; mettez les zombies à terre en sautant et en même temps en donnant un coup de pied (un simple coup de pied ne suffira pas pour les calmer). Equipez-vous des armes les plus puissantes et n'hésitez pas à utiliser les spéciales. Résistez jusqu'à ce qu'Earl termine son chef-d'oeuvre.

Sur la route

Parlez à Jin, la fille d'Earl. Celle-ci va vous accompagner pendant votre voyage le tunnel. Prenez le volant du tank et suivez le chemin tracé sur la mini-carte en écrasant les zombies sur votre route.

Quêtes secondaires

Disparue

Vous pouvez activer cette quête dans le premier chapitre en allant parler à Steven qui se trouve au fond de l'abri. Ce dernier vous demandera de retrouver l'endroit où se cache Maggie. Vous la trouverez plus tard dans le phare avec d'autres survivants. Retournez alors près de Steven pour lui informer de cette nouvelle.

Rupture de stock

Pour lancer cette quête, parlez à Stanley Garisson qui se trouve dans le bar pas loin du bungalow où se trouvait la clé de Simanoi.

Vous devez tuer les Infectés aux alentours pour qu'il fait son apparition par la porte arrière du bar. Il vous demandera de lui ramener de l'alcool, plus précisément 15 bouteilles. Elles seront marquées sur la mini-carte lorsque vous sélectionné " Rupture de stock " dans le menu des quêtes.

Ah les services médicaux

Pour activer cette quête il faut d'abord terminer la quête principale " L'exode ". Descendez au hangar et entrez dans les offices. Parlez à Jack puis défoncez la porte à côté de lui.

Tuez les deux zombies qui se trouvent dans cette pièce et ramassez les bandages et les médicaments. Reparlez à Jack pour mettre fin à cette mission.

Au secours

Parlez à Jack au centre de sauvetage. Il vous demandera un sac contenant du matériel médical. Vous le trouverez dans le coffre d'un camion accidenté sur la route menant au phare et pas très loin du centre de sauvetage.

A la porte de paradis

En arrivant la première fois au phare, parlez au gardien près de la barrière. Suivez-le ensuite entrez par la porte près de laquelle il s'arrête. Parlez à James qui à son tour vous demande d'aider les gens dans le phare. Après avoir accepté toutes les missions que vous donnent les réfugiés du phare et accomplie quelques une d'entre elles, reparlez à James pour prendre votre récompense.

A l'antenne

Discutez avec Dominic, l'homme qui se trouve sur le toit du centre de sauvetage.

Celui-ci vous demande de lui apporter un amplificateur de signaux. Cet objet se trouve dans le phare mais pour le récupérer vous devez d'abord parler à James Stein puis à Darvin Bark. Ce dernier vous demande de lui accomplir un petit service. Faites alors la mission " Une lueur d'espoir " pour qu'il vous laisse entrer dans la remise où se trouve l'amplificateur. Ramenez-le enfin à Dominic.

Une lueur d'espoir

Parlez à Darvin Bark et il vous indiquera l'endroit où se trouve Marcus. Sélectionnez cette mission dans le menu des quêtes pour que la trajectoire que vous devez traverser soit illustrée par des pointillés sur la mini-carte. Rejoignez Marcus qui se trouve en difficulté. Sauvez-le des zombies qui l'attaquent.

Il vous demandera ensuite d'activer les générateurs qui se trouvent à proximité. Allez à l'endroit indiquée et défoncez la porte du cave. Activez tous les leviers dans la salle et revenez près de Marcus pour lui annoncer la nouvelle. Retournez au phare et donnez le rapport à Darvin pour qu'il vous laisse entrer dans la remise.

La résurrection de Lazare

Parlez à Hank, le mécanicien au centre de sauvetage. Il vous demande de lui ramener quatre pièces de voiture pour réparer la camionnette dans le hangar. Vous en trouverez en fouillant les moteurs des bagnoles sur votre chemin vers le phare. Collectez le nombre demandé et reparlez à Hank.

Mon précieux

Parlez à Jeannie dans le centre de sauvetage et elle vous chargera de cette mission. Il s'agit de lui apporter son collier qui se trouve dans le bungalow n°6 dans le quartier des bungalows Argent. Ce collier est posé sur l'étagère dans la chambre à coucher.

Vous trouverez dans le même bungalow Roger Nelson, l'homme qui vous ouvre la quête " Meurtre à la Saint-Valentin ".

Meurtre à la Saint-Valentin

Parlez à Roger Nelson dans le bungalow 6 du quartier Argent. Il vous demandera d'emmener sa femme Jessica au phare.

Montez dans la camionnette qui bloquait l'entrée du bungalow et faites appel à la jeune femme pour qu'elle vous rejoigne. Conduisez-la jusqu'au phare. Reparlez à Jessica pour prendre votre récompense et clôturer cette quête.

Toy Story

Dans l'un des bungalows du quartier Or, vous rencontrerez une certaine Anne Snider. Elle vous demandera de lui apporter son ours peluche. Celui-ci se trouve dans le bungalow 15 de la station balnéaire.

Tuez le zombie qui se trouve à côté de l'objet recherché. Ramenez-le à Anne et elle vous donnera le plan de construction MOD. GRANDS CLOUS.

Dis-moi où tu as mal

Dans le phare vous trouverez un certain Mick Fler. Il vous demandera de lui apporter des bandages et des médicaments pour son amie Linda.

Vous trouverez ces objets médicaux dans le coffre d'une camionnette sur la route entre le phare et le centre de sauvetage. C'est la même camionnette où vous avez trouvé le sac du matériel médical en effectuant la mission " Au secours ".

Vous obtiendrez comme récompense le CREA. BOMBE DEO.

Délit de fuite

Rejoignez Omar Torres dans le bungalow 17 et il vous demandera de lui retrouver une clé sur un zombie.

Suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte et vous arriverez à un bar où se trouve un cadavre. En tapant dessus la trajectoire sera mise à jours. Maintenant elle vous emmène à des toilettes souterraines où vous allez affronter un zombie assassin. Faites attention à ses coups de poing qui infligent des dégâts importantes. Eliminez-le et récupérez la clé du coffre.

Retournez au bungalow 17 pour qu'Omar vous demande un autre service. Vous devez trouver la cachette du coffre. Passez à la salle dans laquelle Omar est entré et déplacez le tableau représentant une tortue.

Escorte d'Omar

Cette quête ne sera active que lorsque vous aurez terminé " Délit de fuite ". Cette fois Omar veut rejoindre les réfugiés dans le centre de sauvetage. Vous devez alors l'escorter jusqu'à cet endroit. Restez toujours à ses côtés et protégez-le des Infectés. Une fois à l'abri, il vous donnera un pistolet comme récompense.

Feu d'artifice

Vous trouverez au phare à côté de James Stein un certain Trevor Cohen. Ce dernier a besoin de quelques balises lumineuses. Quittez le phare et au second virage en descendant la pente, vous trouverez un passage que vous devez traverser à pied. Neutralisez les Infectés sur votre route et passez sous la voute rocheuse à droite. Tuez tous les zombies et faites attention au costaud dans la rive.

Une fois la zone nettoyé, ramassez les balises lumineuses que vous trouverez dans des coffres sur les rochers et sur les épaves des bateaux. Elles sont indiquées sur la mini-carte avec une petite main rouge. Lorsque vous ramasserez la quantité voulue, revenez au phare et recherchez votre récompense auprès de Trevor.

De la terre à la terre

Discutez avec Mike qui se trouve dehors, en face du hangar du centre de sauvetage. Il vous demande de lui ramener un bidon d'essence de la station service. En vous rendant là bas, vous rencontrerez Dan Mark (le gérant). Ce dernier vous demandera à son tour un petit service. Il s'agit de remettre le courant du générateur dans le bâtiment voisin. Sortez par la porte juste à côté de lui et grimpez à l'échelle à droite.

Descendez par l'ouverture à gauche et débarrassez-vous de vos adversaires qui se trouvent dedans. Activez l'alimentation qui se trouve à gauche de la camionnette ensuite déverrouillez les deux portes. Prenez l'une des jerricanes vides et sortez du garage. Placez-la à côté de la pompe et remplissez-la.

Des zombies vous attaquent à ce moment. Tuez-les et retapez sur la pompe pour faire le plein. Mettez enfin le bidon dans le coffre du camion qui se trouve au garage et ramenez-le à Mike.

Accident

Sur votre route vers la deuxième station-service en effectuant la quête principale " Un beau butin ", une jeune femme vous demande à l'aide depuis le bord de la route.

Suivez alors Laurie Weaver jusqu'à la voiture renversée et essayez d'ouvrir la portière. Une bonde de zombies vous attaquera à ce moment. Débarrassez-vous d'eux rapidement puis reprenez votre tâche. Ouvrez la porte de la voiture où est enfermé le mari de Laurie.

Le couple vous donne tout le contenue du coffre de la bagnole comme récompense. Vous trouverez dedans un kit de secours et un pied de biche.

Danse dans l'eau

Cette mission est nécessaire pour l'accomplissement de la quête principale " Un beau butin ". Elle sera lancée à votre arrivée à la deuxième station-service. Il s'agit d'éteindre trois interrupteurs pour coupé le courant qui isole l'échelle qui mène au toit du magasin. Nettoyez tout d'abord la zone des Infectés qui rodent partout. Entrez ensuite dans le garage en face de l'entrée et fermez le premier interrupteur.

Prenez l'allée à droite de la sortie (derrière le magasin avec l'assassin sur son toit). Vous trouverez une camionnette bleue pleine de caisses. Utilisez-la pour sauter au-dessus du grillage du bâtiment. Faites le tour et défoncez la porte arrière de cet édifice. Eliminez les deux assassins et quelques zombies qui se trouvent dedans. Désactivez le deuxième interrupteur et déverrouillez le portail. Le dernier interrupteur se trouve en haut d'un tunnel à gauche de la sortie de la station-service. Avancez vers le tunnel et utilisez les caisses dans le coffre du camion rouge qui se trouve là-bas pour atteindre l'échelle à droite.

En faisant cette tâche, des zombies enflammés sortent du tunnel pour vous dévorer. Abattez-les tous et continuez à mettre les caisses au-dessous de l'échelle. Grimpez en haut et coupez l'alimentateur.

Faites comme chez vous

Sur le chemin de retour de la deuxième station de service vers le centre de sauvetage, en faisant la quête " Un beau butin ", vous trouverez une bonde d'Infectés en train de défoncer le grillage d'une cabane.

Ecrasez-les avec votre camion et parlez à Harlan Johnson qui se trouve à l'autre côté de la clôture. Ce dernier vous demande de trouver un moyen pour entrer dans le bâtiment. En sortant, prenez l'allée à gauche. Vous trouverez des caisses que vous pouvez utiliser pour escalader la colline à droite (ou bien vous pouvez tout simplement grimper en faisant le tour par la route principale). Une fois en haut, sautez dans le jardin arrière du bâtiment.

Défoncez la porte et éliminez l'assassin dans la salle. Récupérez enfin la clé sur son cadavre et ouvrez la porte principale pour qu'Harlan vous rejoigne et vous donne votre récompense. N'oubliez pas de ramasser le Banoi Herald sur l'élément en face du lit.

A court d'essence

Après avoir achevé la mission " Faites comme chez vous ", reparlez à Harlan pour qu'il vous engage à faire cette quête. Il s'agit de lui rapporter deux jerricanes pleins d'essence. Vous en trouverez dans la station-service près de la ville. Ramenez-lui alors ces deux bidons et il vous payera votre effort.

Une maison pleine de surprises

Suivez la plage en vous dirigeant vers le haut (en se référant à la carte).

Prenez ensuite le long ponton à votre droite. Vous trouverez alors un homme piégé dans une petite cabane qui vous appelle à l'aide. Eliminez les monstres qui entourent son abri ensuite rejoignez-le pour qu'il vous donne la clé de son bungalow.

Votre récompense se trouve dans ce bâtiment qui n'est pas loin de votre position actuelle. Reprenez votre route sur le ponton et entrez dans la maison de Richard. Vous trouverez une machette fiable dans la valise sur le lit.

En désespoir de cause

En achevant la quête " A la porte de paradis ", reparlez à James (le leader dans le phare) pour qu'il vous engage dans une autre mission.

Celle-ci consiste à mettre des caisses dans le bon emplacement pour transmettre un message d'aide " HELP ". Quittez le phare et empruntez le passage à droite du camion bleu, en sautant par-dessus de la barrière. Descendez la falaise et neutralisez les zombies enragés qui vous attaquent. Faites attention à leurs attaques, ils sont extrêmement rapide. Tuez ensuite l'assassin qui rode au tour des caisses. Placez enfin les boites marquées par des points rouges sur la mini-carte au bon endroit. Reparlez à James pour vaincre le MOD. TORCHE.

Deux coeurs

Parlez à Jennifer Snider qui se trouve dans le bungalow au bout du ponton du quartier diamant.

Celle-ci vous demande de vérifier si sa soeur est en sécurité. La jeune fille que vous cherchiez est en effet la petite Anne à qui vous aviez apporté une peluche lors de la quête " TOY STORY ". Vous la trouverez dans un bungalow sans numéro dans le quartier Or.

Cette dernière vous demande de rassurer sa grande soeur. Revenez alors près de Jennifer pour lui annoncer la bonne nouvelle et recevoir votre récompense la MOD. PIRANHA.

Histoire de famille

Dans les offices près du hangar du centre de sauvetage, parlez à Max Portman.

Il vous demande d'aller à la recherche de William Powell, le mari de Kelly. Ce dernier se trouve dans le bungalow au bout du ponton du cartier Diamant. Le même bungalow où vous avez lancé la quête " Deux coeurs ". Ce denier préfère que vous annonciez sa mort à sa femme. Prenez l'argent qu'il vous l'offre et retournez au centre pour annoncer à Portman la nouvelle.

Trop de sucre

Dans le quartier des bungalows qui bordent le côté gauche de la route vers le phare, vous trouverez dans une des maisons un homme (Luke Craig) mourant qui vous charge d'apporter de l'insuline à son frère Danny.

En quittant les lieux, n'oubliez pas de récupérer la carte d'identification sur un meuble dans la chambre. Danny ne se trouve pas loin d'ici. Il est dans le bungalow 14. Tuez l'Infecté qui essaye d'entrer dans l'abri et défoncez la porte. Parlez au jeune homme pour clôturer l'affaire.

Chercheur d'or

Pour lancer la quête, allez devant l'entrée principale de l'hôtel. Vous trouverez une clé de bungalow au sol près d'un cadavre adossé aux portes.

C'est la clé du bungalow n°14. Rendez-vous là-bas en suivant la trajectoire tracée sur la mini-carte. Ramassez tous les butins dans cette maisonnette et n'oubliez pas la carte d'identification dans la valise sur le lit.

Nighthawk

C'est une mission que vous pouvez lancer dans l'acte 1 mais vous ne pourrez l'achever que durant l'Acte 3 dans la quête " Welcome to the jungle ". Au phare, parlez à Monica Goldberg pour qu'elle vous charge de cette mission.

Une voix provenant du ciel

Après avoir achevé la quête de " La chute du faucon noir ", parlez à Nikolai au bunker pour lancer cette mission. Vous ne pouvez la faire que durant l'Acte 3 dans la jungle.

Acte 2

Quêtes principales

Enfonçons les portes du paradis

Prenez les escaliers en face puis ouvrez le grillage. Ici vous rencontrerez pour la première fois Ram. Un monstre puissant et féroce. Sa principale attaque est de vous foncer dessus ou bien un coup de pied si vous vous approchez trop de lui. Adossez-vous à un mur et lorsqu'il vous fonce dessus, sautez au dernier moment à gauche ou à droite. Une fois le monstre assommé par le mur, vous pouvez l'attaquer par derrière. Vous pouvez aussi profiter du décor, en vous plaçant en face du feu. Esquivez au bon moment pour que ce dernier se brule. Faites le ménages des autres zombies et entrez dans l'église.

Silence sacré

Parlez à mère Helen qui vous demande de faire cesser les cloches. Défoncez la porte à gauche et neutralisez l'assassin qui se trouve dedans. Faites attention dans cette étape car vous n'aurez pas assez d'espace pour esquiver. Récupérez enfin la clé sur le cadavre de ce denier et ouvrez la boite de contrôle en face. Stoppez les cloches en tapant sur le bouton.

N'oubliez pas de ramasser le MOD.TOXIQUE sur le bureau à côté. Reparlez mère Helen pour qu'elle vous donne une masse nuisible.

Espoirs anéantis

Dans l'église, mère Helen vous informe qu'elle a perdu le contact de deux hommes qui sont allés à la station de pompage. Il est nécessaire d'avoir un pistolet dans cette quête. Si vous avez déjà effectué la mission " Bon coup de balai ", vous pouvez prendre un raccourci en utilisant le voyage rapide vers la Place.

Sinon vous devez parcourir les rues de la ville et dans ce cas, il est conseillé d'éviter les affrontements avec les groupes de zombies qui rodent partout. Courez et préférez le déplacement sur les toits des bâtiments si c'est possible. Une fois arrivés, une phase de fusillade se lance contre les bandits qui ont pris le contrôle de cette station. Eliminez les deux malfrats sur les toits et aussi celui en face de la porte d'entrée.

Continuez à avancer et entrez par la porte à droite. Faites exploser la bouteille de gaz sur la passerelle en face pour se débarrasser de deux ennemis d'une seule balle. Liquidez ensuite ceux qui restent dans cette pièce. Accédez ensuite au bureau de contrôle en haut à gauche et neutralisez les trois bandits qui se trouvent dedans. Récupérez le MOD. HAUTE TENSION sur la table dans la pièce au fond à gauche.

Passez maintenant à la salle avec les bassins d'eau et tuez les hommes qui se trouvent sur et au-dessous de la passerelle. Descendez les escaliers et sortez pour faire le ménage du reste des bandits. N'hésitez pas à bombarder la bouteille de gaz à droite et les barils d'essence à gauche. Retirez enfin le tuyau qui bloque la porte du garage en face.

Suivez Antonio Margarete jusqu'à la salle de contrôle pour prendre votre récompense, à savoir le MOD. BOMBE COLLANTE.

Goutte par goutte

Reparlez à Antonio dans la station de pompage. Ce dernier vous demande de fermer cinq prises d'eau. Revenez à l'entrée de la station de pompage et prenez le seul camion fonctionnel dans le parking. Suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte, elle vous guidera vers les emplacements des cinq prises d'eau. Chaque prise sera entourée bien sure par des Infectés en compagnie d'un des trois mini-boss : Assassin, Suicider ou bien un Ram.

Préférez alors les écraser sous les roues de votre véhicule que de les affronter dans un combat de corps à corps. Une fois la zone nettoyée, quittez le volant et fermez la prise d'eau. La dernière prise se trouve à côté de l'église. Après l'avoir fermé, rendez visite à mère Helen pour prendre votre récompense : CREA. APPÂT DE VIANDE.

La voie du salut

La mère Helen vous demande d'escorter un certain Joseph à l'entrée des égouts. Ce dernier vous attend devant l'église. Parlez-lui pour commencer la mission. Restez toujours à côté de lui et ne laissez pas les zombies l'atteindre. S'il court pour s'enfuir, rejoignez-le. L'important est de ne jamais le laisser seul. En arrivant au château d'eau, reparlez à Joseph pour prendre votre récompense.

Laissez couler l'eau

Entrez dans le château d'eau et parlez à Joseph. Il vous demandera de couper l'eau alimentant les canaux. Avancez dans le tunnel et grimpez à l'échelle de droite. Fermer la première valve en face puis la deuxième dans l'autre côté de la passerelle. Redescendez puis grimpez la deuxième échelle à droite menant à la salle de contrôle. Neutralisez le Suicider puis entrez dans la pièce au fond. Vous trouverez le MOD. TASER (PISTOLET) sur une étagère à gauche de l'atelier.

Retournez à la salle de contrôle et ramassez la carte d'identification sur la table à gauche.
Désactivez la machine à droite pour faire baisser le niveau d'eau. Une petite cinématique se lance vous introduisant un nouveau mini-boss. Ce tas de graisse crache de l'acide mais il est un peu long dans ses mouvements. Esquivez ses attaques en sautant sur les côtés et essayez de le contourner. Enchainez vos attaques et ne lui laissez pas le temps pour récupérer son souffle.

Suivez ensuite le chemin tracé sur la mini-carte et éliminez tous les monstres sur votre chemin. N'oubliez pas de faire exploser les barils d'essences et les bouteilles de gaz pour supprimer d'un coup tout un groupe d'Infectés. Vous arriverez à la fin de votre parcours à la mairie.

La tête dans le mur

Une fois à la mairie, montez à l'étage et allez voir le Maire Todd Tanis. Ce dernier vous informe qu'il ne peut rien faire pour vous.

Un petit tour au supermarché

Après la cinématique, revenez à l'étage où se trouve le bureau du maire et parlez à Josh, l'homme au chapeau qui vous appel.

Ce dernier vous indiquera le chemin qui mène au supermarché. Descendez au rez-de-chaussée et parlez au garde qui surveille la sortie. Vous devez accomplir la mission secondaire " Garde en service " pour qu'il vous laisse franchir la porte.

Une fois dans les égouts, suivez le chemin tracé sur la mini-carte. Evitez de marcher dans l'eau car vous serez attaqué par des zombies rapides et comme vous le savez, l'eau ralentira votre mouvement. Pensez aussi à fermer les valves pour stopper la vapeur et pour pouvoir traverser le couloir sans vous faire bruler. Entrez au sous sol du supermarché et utilisez les bouteilles de gaz pour bombarder les zombies. Continuez à avancer et n'oubliez pas de ramasser le MOD. BARBELE sur le bureau à gauche de l'atelier.

Avant de prendre les escaliers, ramassez le crâne orange qui se trouve dans le chariot juste au dessous. Une fois en haut, armez-vous avec un pistolet et préparez-vous pour une séance de fusillade avec les bandits qui ont envahit le supermarché.

Continuez à avancer vers les offices du supermarché et n'oubliez pas de ramasser les Banoi Herald, l'un est sur une table et l'autre est sur une étagère. Vous trouverez à l'entrée du supermarché un Ram. Vous savez déjà comment le battre. Vous pouvez profiter du feu en vous plaçant devant et lorsque Ram vous fonce dessus sautez sur le côté.

Défoncez la porte à gauche et parlez au survivant. Il vous dira qu'il y a d'autres bandits dans le dépôt. Défoncez la deuxième porte et prenez un abri. Tuez les membres du gang et n'hésitez pas à prendre leurs armes. Lancez les bouteilles de gaz à côté d'eux et faites-les exploser. Vous trouverez le MOD. INFERNO (PISTOLET) sur une caisse à gauche près des valises. Nettoyez la zone des malfrats ensuite pousser le transpalette chargé dans la remorque du camion pour achever la quête.

Retour doux-amer

Après la cinématique vous serez transféré automatiquement aux égouts. Suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte pour retourner à la mairie. Vous remarquerez que, pendant votre absence, les zombies ont attaqué les lieux. Visitez le bureau du maire pour clôturer la mission secondaire " Papa, où es-tu " puis retournez aux égouts. Sur votre chemin vers l'église, vous arriverez à une salle où sont renversés deux barils d'acide. Grimpez à l'échelle qui se trouve dans cette salle et ramassez le crâne violet posée sur l'autel dans la pièce au fond.

Descendez et reprenez votre route. Sortez des égouts et allez à l'église. Entrez dans la pièce au fond et parlez à mère Helen pour terminer cette quête.

Une dame en détresse

Mère Helen vous informe qu'elle a perdu contact avec Jin. Retrouvez alors Joseph au pied des escaliers de l'église. Il vous dira que les voyous du commissariat ont enlevé la jeune fille. Il vous indiquera alors comment vous rendre là-bas par les égouts. Pour raccourcir le trajet, utilisez le voyage rapide vers la Place et entrez dans le canal le plus proche du commissariat.

Si vous n'avez pas déjà fait la mission " Bon coup de balai ", entrez directement par le canal en bas de l'église à droite et traversez les tunnels pour arriver au commissariat.

Dans le parking, vous trouverez un enregistrement au sol près d'un cadavre de policier en face de l'ascenseur. Ouvrez ensuite le portail à gauche et montez à l'étage. Tuez les Infectés sur votre chemin puis traversez le couloir à gauche. Défoncez la porte du bureau à gauche et éliminez l'assassin qui se trouve dedans. Récupérez le Créa. Munitions de pistolet sur la table à côté.

Continuez à avancer dans le couloir. Vous trouverez un certain Reza dans les cellules en face qui vous engage pour une mission secondaire " Condamné à perpétuité ".

Suivez ensuite le chemin tracé sur la mini-carte et en arrivant à l'étage plus loin, armez-vous d'un pistolet pour affronter les bandits qui ont emprisonné Jin. Couvrez-vous derrière des obstacles et visez la tête. N'hésitez pas à dépenser 5 $ pour récupérer votre santé en achetant des boissons énergisantes des distributeurs.

Surveillez toujours vos arrières car vous pouvez être attaqué par des zombies. Parcourez les offices jusqu'à ce que vous trouviez le bureau où est enfermée la jeune fille. Défoncez la porte et attendez la fin de la cinématique.

Une fois devant l'église, parlez à Jin pour achever la quête et allez voir mère Helen pour prendre votre récompense.

Il n'est jamais trop tard

Retrouvez Jin au pied des escaliers de l'église. Montez dans le blindé et une fois dans l'autre côté du tunnel, prenez le volant et dirigez-vous vers le centre de sauvetage.

Un oiseau sur le toit

Parlez à Simanoi dans le centre de sauvetage puis prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'hôtel. Arrivé sur place, entrez dans l'hôtel par sa porte principale (où est adossé un cadavre).

On est bien chez soi

Après la cinématique, retournez de l'hôtel au centre de sauvetage et parlez à Mike à l'étage. Il vous préparera une bombe pour défoncer la porte du bunker. Retournez ensuite à l'entrée du centre et parlez à Jin.

Dévastateur

Prenez le volant de la blindée et allez au tunnel de la jungle. Arrêtez le véhicule dans la zone rouge et attendez que Jin descende. Parlez-lui pour qu'elle vous guide jusqu'au bunker. Sur la route, vous devez la protéger des zombies. Faites

attention, ils sont très rapide.

Eliminez enfin l'assassin et ses disciples devant le bunker. Placez ensuite la bombe sur la porte métallique et éloignez-vous. A l'intérieur, ramassez le Banoi Herald sur l'atelier puis allez dans la jungle en tapant sur la plaque d'égout.

Quêtes secondaires

De sang froid

Parlez à Mugambe dans l'église pour activer cette quête. Ce dernier vous demande de neutraliser les membres de sa famille désormais Infectés pour qu'ils retrouvent la paix. Vous trouverez sur la carte un endroit indiqué par un cercle rouge. C'est la maison abandonnée où vous devez vous rendre. La femme ainsi que la fille de Mugambe sont enfermées dans les chambres au fond du couloir. Tuez-les et esquivez leurs coups puissants. Retournez voir Mugambe à l'église pour être rémunérés.

Dernière chance

Dans l'église, un certain Howard Craigson vous demande d'accrocher des affiches sur des panneaux qui se trouvent un peu partout dans la ville. Chaque panneau sera entouré par un groupe de zombies. Assurez-vous d'abord d'avoir neutralisé tous les Infectés dans les entourages car la procédure d'accrochage prend un peu de temps.

Une fois que vous avez accroché toutes les affiches, retournez voir Howard pour qu'il vous donne le MOD. IMPACT comme récompense.

Jaques a dit...

Au cours de la quête " Dernière chance ", vous trouverez derrière le premier panneau d'affichage un entrepôt attaqué par quelques zombies. Neutralisez-les tous. A l'intérieur se trouvent plusieurs réfugiés qui à leur tour vont vous engager dans d'autres mission. Pensez à parler à Alfred pour gagner de l'argent et ainsi terminer cette mission.

Un pied dans la tombe

Voilà une mission assez simple à accomplir. Parlez à Deanna qui se trouve dans l'église. Cette dame vous demande de lui apporter de l'insuline de la pharmacie qui se trouve à quelques pas d'ici. Rendez-vous là-bas et défoncez la porte. Neutralisez le zombie qui vous attend sagement dans l'obscurité. Ouvrez le frigo derrière le comptoir et récupérez l'insuline. Retournez près de Deanna pour prendre votre rémunération.

De l'alcool pour Thérésa

Dans l'église, une vielle femme dénommé Theresa vous demande de lui apporter cinq bouteilles d'alcool. Si vous ne les avez pas déjà dans votre inventaire, vous en trouverez partout dans la ville. Les bouteilles seront indiquées par une petite main blanche sur la mini-carte. Vous pouvez aussi retourner à l'hôtel grâce au déplacement rapide et en récolter cinq bouteilles dans les bars. Vous aurez en échange de l'alcool 1500 points d'expérience.

Radio Ga Ga

Après avoir achevé la quête " Jaques a dit... ", un certain Carl dans l'entrepôt vous demande de lui trouver un transformateur et des câbles dans le magasin d'électronique. En vous rendant là-bas, défoncez la porte et récupérez le matériel demandé derrière le comptoir. Rapportez le tout à Carl pour valider la mission.

A trop vouloir

Pas très loin du magasin électronique de la quête " Radio Ga Ga " vous trouverez un homme nommé Stan Dart.

Sa maison a était envahie par des gangsters. Il vous demande de les éliminer. Il est préférable que vous soyez armé d'un pistolet dans cette mission car vous ne pourrez pas atteindre vos ennemis sans que vous soyez touché par leurs

tirs. Entrez dans le bâtiment et couvrez-vous derrière les murs. Eliminez les bandits dans les deux étages ensuite retournez parler à Stan pour vous rémunérer.

Boissons corsées

Florencio, l'homme costaud dans l'entrepôt a besoin de cinq bouteilles d'alcool pour fabriquer des cocktails Molotov. Rapportez-lui la quantité désirée et il vous donnera en contrepartie de l'argent.

Liens du sang

Toujours dans l'entrepôt, un jeune homme nommé Kwan vous charge de lui ramener son frère. Ce dernier est enfermé dans un appartement indiqué sur la carte. Assurez-vous lorsque vous serez dedans de visiter toutes les chambres avant de rejoindre Chow dans la pièce à gauche et au fond du couloir. Maintenant vous devez l'escorter jusqu'à l'entrepôt. Faites attention dans cette tâche car les zombies vont prendre Chow comme première cible.

Malgré qu'il porte une arme et qu'il se défend assez bien, il aura toujours besoin de votre aide. Une fois dans l'entrepôt, récoltez le butin de vos efforts en allant parler à Kwan.

Dernier souffle

Carla, la jeune femme dans l'entrepôt qui a un problème respiratoire, vous demande de lui apporter un inhalateur. Vous en trouverez un dans la boutique Coffee. Elle se situe à droite, en empruntant la rue en face de l'entrepôt. Défoncez sa porte et débarrassez-vous de l'Infecté qui se trouve à l'intérieur. Ramassez l'inhalateur sur le comptoir à gauche et revenez voir Carla. Votre récompense sera de l'argent et des antidouleurs.

Le bonheur, tout simplement

Dans la pièce au fond de l'entrepôt, vous trouverez un certain Jack. Des bandits lui ont volé un souvenir qui lui est cher. Il s'agit de la photo de sa fille qui était dans son portefeuille. Il vous chargerez de le retrouver. Armez-vous avec un pistolet et rendez-vous au lieu indiqué dans la carte. Couvrez-vous des tirs ennemis derrière les obstacles en face de la boutique. Eliminez les bandits ensuite ramassez la photo qui se trouve derrière le comptoir.

Revenez à l'entrepôt pour la rendre à Jack. Ce dernier vous offrira le MOD. PARLYSIE en guise de remerciement.

Un chat sur le toit

En observant la carte, vous trouverez dans le quartier en haut à gauche de l'entrepôt un homme en difficulté.

Rendez-vous là-bas et nettoyez la zone des zombies. Lorsque l'homme quitte son abri, suivez-le dans le bâtiment. Vous obtiendrez alors une récompense en argent.

Trouble fête

Dans le quartier en bas à droite de la carte, une femme vous appelle à l'aide. Elle se trouve dans un appartement envahi par des Infectés. Entrez dedans et nettoyez le bâtiment des zombies qui rodent dans les deux étages. Avant d'allez lui parler, visitez la salle de bain dans le deuxième étage et récupérez le crâne bleu dans le meuble (pensez à briser la vitrine pour la prendre).

Entrez maintenant dans sa chambre pour lui parler et n'oubliez pas de ramasser le MOD. VERRE sur le lit à côté.

Testament

Dans le centre-ville près du commissariat vous trouverez Terrance Barker.

Cet homme blessé souhaite que vous apportiez son testament à son frère. Ce dernier se trouve dans l'église, à l'étage.

Bon coup de balai

En se référant à la carte, vous trouverez en bas à droite une maison abandonnée.

Dirigez-vous là-bas et sautez au dessus des obstacles pour atteindre un groupe de réfugiés coincés à l'extérieur. Parlez alors à leur chef, Nick. Ce dernier vous informe qu'un Infecté a coincé la porte de l'entrée à l'immeuble. Grimpez à l'échelle à gauche et entrez dans le bâtiment.

Une fois dedans, ramassez le Banoi Herald à droite du lit. Tenez compte de remplir votre jauge de santé car vous allez affronter un assassin. Vue que l'espace est assez étroit pour esquiver, à chaque fois que vous attaquiez faites un saut en arrière pour éviter ses coups de poings dévastatrice. Après l'avoir tué, entrez dans la pièce à gauche de la sortie et récupérez la carte d'identification. Enlevez enfin la barre de barricade qui bloque la porte de sortie.

Vous pouvez maintenant activer d'autres missions en parlant aux réfugiés dans cet immeuble et n'oubliez pas de prendre votre récompense de Nick.

Jeu d'espionnage

Reparlez à Nick dans la maison abandonnée de la Place pour lancer cette quête. Vous ne pouvez l'achever qu'en effectuant la mission " Courir à sa perte " dans l'Acte 3.

Secours rapides

Toujours dans la maison abandonnée de la Place, vous trouverez un certain Lucas. Ce dernier vous demande de lui apporter quelques médicaments de la pharmacie. Utilisez le voyage rapide vers l'entrepôt. La pharmacie se trouve à quelques pas d'ici.

Ramassez les médicaments et retournez à la Place en utilisant la même méthode. Votre récompense sera 1500 points d'expériences.

Entités impies

Après avoir achevé la quête " Espoirs anéantis ", parlez à Frank dans la station de pompage. C'est l'homme qui était enfermé avec Antonio dans le garage. Il vous demande de nettoyer l'entrée de la station des Infectés. Sortez et éliminez tous les zombies marqués par une tête de mort sur la mini carte. Reparlez à Frank et il vous donnera de l'argent.

Forteresse divine

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir achevé la quête " Goutte par goutte ". Dans l'église, juste à côté de son atelier, Bruno vous engage pour lui apporter des outils. Rendez-vous alors à la station de pompage et entrez dans le garage où était enfermé Antonio. Ramassez la boite à outils sur la table à gauche et revenez voir Bruno dans l'église.

Les bons et les méchants

En se référant à la carte, vous trouverez dans les quartiers en bas à gauche un certain Vang Chi debout au bord de la route.

Ce dernier vous invite à le rejoindre dans une impasse. Là-bas vous serez attaqué par des bandits assez forts et rapides. Neutralisez les-tous ensuite reparlez à l'homme qui vous a piégé pour activer la mission. Ce dernier vous informe que ces bandits ont emprisonné sa fille. Il vous demande d'aller la libérer. Rendez-vous alors à l'entrepôt au sud de la ville (l'entrepôt sera bien sure indiqué sur la carte).

Armez-vous d'un pistolet et neutralisez tous les bandits qui vous attendent à l'entrée. Une fois dans le bâtiment, grimpez sur le toit de la cabine à gauche et faites exploser les bouteilles de gaz pour bruler vos adversaires d'un seul coups. Défoncez maintenant la porte de la cabine et vous verrez la jeune fille enfermée dans une cellule. Tuez le bandit en face et ramassez la carte d'identification sur le bureau. Tirez ensuite sur la commande à gauche de la porte pour déverrouiller cette dernière. Parlez enfin à Amber pour qu'elle vous donne le MD. ECLAIR.

Message aux masses

Dans l'église, parlez à Hugo qui vous demande de transmettre un message à une personne dans la station radio. Vous trouverez la zone qui entoure cette station envahie par des zombies.

Pour y accéder, sautez au dessus des poubelles ensuite par-dessus du mur et entrez dans le bâtiment en face. Parlez avec Garett Grant pour clôturer la mission et revenez voir Hugo dans l'église pour prendre votre récompense.

La première tête du Cerbère

En terminant la mission " Message aux masses ", Garett Grant (l'homme dans la station radio) vous engage à réactiver quatre haut-parleurs sur les toits des bâtiments dans la ville. Suivez votre mini-carte pour connaitre leurs emplacements. Faites le tour du bâtiment pour trouver l'échelle qui mène au toit. Si vous n'en trouvez pas, faites le tour des maisons à côté puis utilisez les planches pour passer au toit où se trouve le haut-parleur.

Pour cette quête, il est préférable d'avoir un pistolet dans votre inventaire car des bandits vous bloqueront le passage sur l'un des toits. Activez les haut-parleurs et revenez voir Garett pour qu'il vous donne de l'argent.

La deuxième tête du Cerbère

C'est la même mission que la précédente sauf que pour celle-ci, les haut-parleurs sont plus difficiles à atteindre. Suivez comme d'habitude votre mini-carte et en arrivant près d'un haut parleur, la trajectoire sera effacée. Cherchez à ce moment une échelle aux alentours du bâtiment où se trouve le haut-parleur. Utilisez ensuite les passerelles ou bien les planches pour passer d'un toit à un autre.

Pour le premier haut parleur, montez sur le toit du bâtiment voisin à gauche puis sautez d'une passerelle à l'autre sur la droite. Activez les baffles puis redescendez dans la rue. Ne trainez pas longtemps en bas, des zombies et des Rams rodent partout dans la ville.

Le second haut-parleur est entouré par un grillage. Sautez sur les planches à gauche et vous trouverez une ouverture.

Activez le haut-parleur et redescendez dans les rues à la recherche du troisième. L'interrupteur de ce dernier se trouve en bas d'un bâtiment avec un échafaudage à l'entrée. Déplacez les caisses pour pouvoir glisser au-dessous de l'échafaudage et activez le dernier interrupteur.

La troisième tête du Cerbère

Toujours une mission de la part de Garett. Il vous demande pour la dernière fois de réactiver des haut-parleurs. Ces derniers se trouvent sur les toits des bâtiments du centre-ville. Cette tâche sera assez difficile à faire car vous serez attaqué sans cesse par des zombies rapides et furieux. Préférez le déplacement sur les toits et faites attentions aux bandits et aux Suicider qui se cachent derrière les murs.

Vous trouverez un enregistrement au sol près d'un cadavre en allant activer le dernier interrupteur. Une fois tous les haut-parleurs en marche, revenez voir Garett pour qu'il vous offre le MOD.CROCODILE.

Garde en service

C'est une mission que vous devez accomplir pour pouvoir progresser dans la quête principale " Un petit tour au supermarché ". Parlez au policier au rez-de-chaussée de la mairie. Ce dernier vous demande de lui apporter une bouteille d'alcool. Si vous-n'en avez pas déjà dans votre inventaire, vous en trouverez une dans les étagères du bureau du maire. Rapportez-lui une bouteille pour qu'il vous laisse franchir la porte qui mène aux égouts.

Papa, où es-tu

Cette mission est nécessaire pour pouvoir progresser dans la quête principale " Retour doux-amer ". Visitez le maire dans son bureau dans la mairie. Ce dernier sera déjà transformé en assassin. Eliminez-le ensuite ramassez les clés de la ville sur son cadavre. N'oubliez pas de prendre le MOD. BAGUETTE MAGIQUE sur la table au fond de la pièce.

Condamné à perpétuité

En effectuant la quête principale " Une dame en détresse ", vous trouverez dans une des cellules du commissariat un policier enfermé.

Ce dernier vous demande de le libérer en allant activer un bouton dans la salle de contrôle. Retournez un peu en arrière et vous trouverez le bouton à droite des ordinateurs dans la pièce où vous avez trouvé le Créa. Munitions de pistolet. Reparlez à Reza qui vous offrira la matraque nuisible.

On enterre les morts

Après avoir achevé la quête " Une dame en détresse ", mère Helen vous demande de vous débarrasser des zombies qui rodent dans le cimetière de l'église. Rendez-vous là-bas et abattez les Infectés indiqués par des têtes de mort sur la mini-carte. Vous aurez un marteau de Thor comme récompense en terminant cette mission.

Six pieds sous terre

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête " On enterre les morts ". Parlez à Owain qui se trouve à l'étage dans l'église. Ce dernier vous demande de lui trouver une bêche pour enterrer les morts. Vous en trouverez une en face de la maison où ira Jin dans la quête " Welcome to the jungle " durant l'Acte 3.

Une question de justice

En achevant la quête " Une dame en détresse ", vous rencontrez Tim dans l'église. Ce dernier vous demandera d'aller lui chercher le carnet de l'enquête du meurtre de sa famille. Rendez vous alors au commissariat et entrez par la porte principale. En se référant à la carte, elle se trouve en bas à droite de l'église, en face de la troisième plaque d'égout.

Une fois à l'intérieur, suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte en éliminant les Infectés sur votre chemin. Vous arriverez à la pièce où était enfermée Jin. Le carnet se trouve sur le bureau au fond à droite. Récupérez-le et ramenez-le à Tim. Vous aurez alors le MOD.VOLCAN (PISTOLET).

L'heure du jugement

Cette mission est la suite de la quête " Une question de justice ". Tim vous demandera d'aller chercher son arme. Rendez-vous alors à sa maison. En entrant vous serez étouffé à cause du manque d'oxygène. Dépêchez-vous alors de tuer l'assassin dans la cuisine. Régénérez votre santé avec les boissons énergisantes et ramassez l'arme qui se trouve dans la mallette entre le frigo et les flammes. Ramenez le pistolet à Tim et il vous offrira le MOD. COURT-CIRCUIT.

Acte 3

Quêtes principales

Welcome to the jungle

Prenez le volant et suivez le chemin tracé sur la mini-carte jusqu'à atteindre un pont cassé. Descendez du véhicule et éliminez tous les Infectés au-dessous du pont.

Escortez ensuite la jeune Jin jusqu'au village. En entrant dans la cabane, attendez qu'elle termine sa discussion avec Matutero pour achever la quête.

Courir après les ombres

Dans le village près de la rivière, Matutero vous charge de lui apporter des armes qui lui ont été volées. L'endroit où se trouve les armes n'est pas loin du village, préférez alors de vous y rendre à pieds. En passant par la ville fantôme, vous rencontrerez pour la première fois un nouvel ennemi ; le Butcher.

Méfiez-vous de ses attaques imprévisibles et rapides. Lorsqu'il s'arrête pour vous localiser, frappez et tout de suite

après effectuez un saut à l'arrière. Traversez ensuite le pont et suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une sorte de lac. Armez-vous d'un pistolet et abattez tous vos adversaires. Couvrez-vous derrière les rochers et occupez-vous d'abord des bandits. Faites ensuite le ménage des zombies qui apparaissent au milieu de la fusillade.

Une fois la voie est libre, ramassez les caisses indiquées sur votre radar par une main rouge et placez-les dans le coffre de la camionnette rouge en face. Prenez le volant et revenez au village. Maintenant placez ces caisses dans l'endroit réservé pour eux, à droite de l'entrée de la cabane de Matutero. Parlez à ce dernier pour clore la mission.

Mercenaire

Pour cette quête, vous aurez besoin de vos armes à feu les plus puissantes. Parlez à Matutero qui vous indique où vous trouverez un bateau pour progresser dans votre aventure. Prenez une voiture du village et suivez le chemin tracé. Dès votre arrivée au camp des contrebandiers, vous serez bien accueillis par les malfrats dans les deux tours. Tuez-les ensuite grimpez à l'échelle de droite. Utilisez la mitrailleuse dans la tour pour éliminer les bandits dans le bâtiment en face.

Descendez dans la cours et neutralisez tous ceux qui vous barrent la route. N'hésitez pas à tirer sur les barils d'essences, à lancer les bouteilles de gaz près d'un regroupement d'ennemis puis l'exploser. Ceci vous économisera vos munitions et vous débarrassera de plusieurs malfrats d'un coup. Entrez dans la baraque en face du bus et récupérez le Banoi Herald sur la petite table.

Poursuivez votre route jusqu'à arriver à la planque d'Afran. Ce derniers, en compagnie de ses hommes, vous tirent dessus depuis les hauteurs. Vous trouverez derrière les plaques métalliques à gauche des grenades. Lancez-les sur le boss et pensez à faire exploser les barils rouges en haut pour en finir avec ses allié.

Entrez dans le hangar et récupérez le MOD. PHENIX sur la table en face. Montez à bord du bateau et naviguez jusqu'au village près de la rivière.

Roi des marécages

Parlez à Matutero pour qu'il vous emmène voir Mowen. Une fois dans les marécages, suivez le seul chemin possible et entrez dans la baraque. Parlez à Mowen pour finir.

Voyage sur la rivière

Suivez Mowen jusqu'au bateau et naviguez jusqu'au laboratoire. Arrivé au quai, prenez le véhicule sur votre droite et suivez la route tracée sur le radar. En arrivant au parking, descendez de la voiture et entrez dans le labo par la porte principale. Eliminez les Infectés dans la salle d'accueil et récupérez le Banoi Herald sur la petite table à droite.

Entrez par la porte qui vient de se déverrouiller et dans le couloir, pénétrez dans les toilettes à gauche. Récupérez le Banoi Herald sur la cuvette ensuite reprenez votre chemin. Ramassez l'enregistrement sur le bureau de Bob ensuite parlez à Dr West dans la salle des analyses. Après le prélèvement sanguin, reparlez au docteur pour prendre votre récompense.

Maison des sciences

En attendant le résultat des analyses de votre prélèvement sanguin, voyez ce que vous pouvez faire pour aider les scientifiques dans le laboratoire.

Homme de foi

Après avoir fait quelques missions secondaires, Dr West vous charge de récupérer des échantillons de sang d'une tribu de cannibales qui ont leur campement dans les parages. Quittez le laboratoire et prenez le véhicule à gauche de la porte de sortie. Escaladez la montagne à gauche en écrasant les Infectés sur votre route. Vous arriverez à une base où se déclenche automatiquement la mission secondaire " Danse macabre ".

Franchissez le grillage puis descendez la colline rocheuse. En arrivant devant le camp des indigènes, avancez vers la

porte principale pour qu'un guerrier vous interdise d'entrer.
Vous devrez alors contourner la grande porte en prenant l'allée à gauche.

Continuez à avancer jusqu'à ce que vous arriviez à une grande arène. Entrez comme vous le demande le chef de la tribu. Vous allez affronter plusieurs zombies, rapides et affamés. D'abord un par un puis deux par deux plusieurs fois. Essayez d'en finir avec chacun d'un seul coup, pour cela il vous faut une arme assez puissante. Surtout ne laissez pas les deux monstres vous attaquer au même temps. Effectuez des sauts arrière et esquivez leurs coups rapides.

Le combat final sera contre leur meilleur guerrier. Ce dernier est assez costaud, des coups de pieds ne suffiront pas à le mettre à terre. Esquivez ses coups en faisant des sauts en arrière et lorsqu'il essaye de reprendre ses souffles, contournez-le et enchainez plusieurs coups avant de reprendre vos distance. Vous pouvez aussi vous en débarrasser rapidement en utilisant votre spécialité. Une fois à terre, ramassez l'échantillon de sang sur son cadavre et grimpez à l'échelle aux pieds du chef.

Quittez le village et utilisez le voyage rapide en bas de la descente pour retourner rapidement au laboratoire. Donnez enfin l'échantillon au Dr West.

Science démoniaque

Pour clore cette quête, il suffit de faire les deux missions secondaires " Substances et produits " et " Chair en décomposition ". Parlez aux scientifiques dans le labo pour lancer ces missions.

Sang pur

Dr West vous demande de coopérer avec Ope pour trouver un échantillon stable du virus. Utilisez le voyage rapide vers le camp des indigènes et parlez au chef de la tribu. Vous devez maintenant escorter Ope jusqu'au bateau. Protégez-le des attaques ennemies et surtout, ne laissez pas les zombies l'atteindre.

Arrivé au quai, écoutez le message-radio de votre interlocuteur à la prison qui vous demande de garder un oeil sur le chaman. Utilisez ensuite le bateau pour aller dans les catacombes.

Arrivé à destination, protégez Ope des zombies qui débarquent de partout. Escortez-le ensuite le long de la colline puis traversez les ponts suspendus en haut. Faites attention car les Infectés sont très nombreux et ils ne cesseront pas de vous attaquer. En arrivant au pont soulevé, descendez sur le rocher à gauche et sautez vers l'autre coté. Grimpez à l'échelle puis activez le levier pour que chaman puisse passer. Continuez votre escalade jusqu'au lancement de la cinématique.

Suivez Yerema qui descend la falaise qui mène au village. Ne vous éloignez pas trop d'elle sinon elle sera une paroi facile pour les zombies. Lorsque vous vous approchez du village, vous verrez votre ami Mowen en difficulté. Descendez rapidement la colline à gauche et allez à son secours. Eliminez tous les monstres indiqués par des crânes rouges sur votre radar.

Reprenez ensuite votre chemin avec Yerema jusqu'au bateau. En arrivant au quai près du laboratoire, escortez encore une fois la jeune dame jusqu'au Dr West. Parlez enfin à ce dernier pour terminer la quête.

Discussion difficile

Avant de débuter cette quête, vérifiez si vous avez oublié de faire une des missions secondaires car à partir de là, elles ne seront plus accessibles.
Discutez avec le Dr West ensuite retournez au quai et parlez à Mowen.

Provisions bateau

Montez à bord du bateau et allez dans la ville. Mowen vous demandera d'apporter deux choses nécessaires pour votre voyage. Commencez par vous rendre au parking où se trouvent les containers. Suivez le chemin tracé et ne perdez pas votre temps à nettoyer les rues de la ville. Courez et évitez les attaques des zombies jusqu'à ce que vous arriviez à votre destination.

Neutralisez maintenant les Infectés dans le parking ensuite grimpez à l'échelle du container jaune. Ouvrez la porte du container rouge, vous trouverez dedans le paquet de Mowen. Récupérez-le et dirigez-vous maintenant vers la station service. Tuez les Infectés présents dans cet endroit puis mettez dans le coffre de la camionnette juste à coté deux jerricanes d'essence.

Prenez le volant et rendez-vous au quai. Ici vous devez parcourir une petite distance à pied. Pour garder votre sécurité en transportant ses bidons près du bateau, faites le ménage des zombies qui rodent dans la cour en face du quai. Mettez les jerricanes dans l'endroit qui leur est réservé ensuite parlez à Mowen pour finir.

Noir c'est noir

Allez par le bateau à la station balnéaire. Sautez sur le quai et avancez vers l'atelier du père de Jin. Un grand nombre de zombies vous attend à l'entrée. Explosez les bouteilles de gaz pour se débarrasser de la majorité puis faites le ménage de ceux qui restent.

Ramassez les deux barres de métal au pied du bâtiment en face. Revenez au bord du bateau et placez les deux barres sur la proue. Parlez à Jin ensuite observez la cinématique.

Pas le temps de discuter

Vous vous retrouverez automatiquement au quai du labo. Prenez la voiture à droite et rendez-vous au laboratoire. Abattez tous les zombies qui rodent dans les couloirs et rejoignez la jeune Yerema dans la salle des analyses. Cette dernière est emprisonnée dans une cage. Utilisez l'ordinateur du Dr West pour la libérer. Ecoutez le message-radio de votre interlocuteur à la prison. Il vous demande de chercher l'antidote. Elle se trouve effectivement dans le frigo à côté. Prenez-la.

Il est conseillé de faire le plein d'argent car dans la prison, vous n'en trouverez pas assez pour réparer ou améliorer vos armes. Vérifiez aussi si vous n'avez pas loupé une mission secondaire, car une fois que vous avez quitté l'île, vous ne pourrez plus revenir à vos pas.

Quêtes secondaires

Nighthawk (suite)

Il est temps de se débarrasser d'une mission qui a assez trainé dans votre liste de quête. Suivez le chemin tracé sur la mini-carte et neutralisez les ennemis sur votre chemin. Vous trouverez enfin la carcasse de l'avion dans une clairière surveillée par une bande de punks.

Ne les affrontez pas pour le moment. Par contre, retournez annoncer la nouvelle à Monica qui se trouve dans le phare. Elle vous donnera la machette militaire dévastatrice.

Un hurluberlu blessé

Entre le village et la clairière où se trouve la carcasse de l'avion, vous localiserez un bunker entouré par des zombies.

Eliminez-les et entrez dedans. Vous ferez alors connaissance à Sam. Ce dernier vous demande de lui ramener un kit de soin. Il vous donnera en contrepartie le MOD. INFERNO (FUSIL).

Du sang sous les tropiques

Dans le village près de la rivière, vous rencontrez une certaine Loren. Elle a besoin de bandages. Vous en trouverez dans la maison de Robin qui se trouve en haut du village. Défoncez la porte et cherchez la clé de l'armoire médicale qui se trouve dans une bassine au coin gauche de la pièce.

Ramassez l'enregistrement au sol en face du cadavre sur le lit. Ouvrez l'armoire à côté de la porte d'entrée et récupérez les bandages. Ramenez-les à Loren pour finir.

Les morts dans le filet

Tobias vous demande de nettoyer le port des Infectés. Rendez-vous alors en bas du village et entrez dans la cabine. Neutralisez l'assassin et les zombies qui l'accompagnent. Vous serez rémunéré par une belle somme d'argent de la part de Tobias.

Courir à sa perte

Dans l'une des baraques du village près de la rivière, vous rencontrerez un certain Carter accroupi à côté du cadavre de sa femme. Il vous demandera de prendre sa revanche et éliminer Vargas le criminel qui a assassiné sa femme. Suivez alors le chemin tracé sur la carte. Vous trouverez sur votre route un survivant attaqué par des bandits.

Si vous lui sauvez la vie, il vous récompensera avec une belle somme d'argent. Continuez à avancer jusqu'à arriver à la planque de Vargas. Armez-vous d'un pistolet et éliminez tous les malfrats qui entourent la cabine. N'hésitez pas à faire exploser les barils d'essences pour griller vos adversaires.

Avant de défoncer la porte, vous pouvez surprendre les ennemis qui se trouvent dans la cabine par la fenêtre dans l'autre côté. Pénétrez enfin dans l'édifice et neutralisez Vargas. Vous pouvez maintenant accomplir la mission secondaire de l'Acte 2 " Jeu d'espionnage ". Récupérez la carte d'identification sur le tableau à gauche. Retournez voir Carter pour qu'il vous donne le MOD. REQUIN.

Jeu d'espionnage (suite)

Après avoir tué Vargas, utilisez le radio dans la cabine pour intercepter le message des militaires.

Donnez le rapport à Nick qui se trouve dans la maison abandonnée de la Place et il vous donnera en contrepartie le MOD. ELECTROCHOC.

Paperasseries

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête " Jeu d'espionnage ". Dans la maison abandonnée de la Place, vous ferez connaissance à un certain Patrick. Ce dernier vous demande d'aller chercher Bill dans le commissariat. Vous le trouverez mort dans la dernière cellule de détention. Utilisez alors le radio qui se trouve au-dessous de son cadavre.

Patrick vous demandera une dernière faveur. Montez à l'étage et allez au bureau du chef de commissariat, où était enfermée Jin. Placez-vous derrière l'ordinateur et suivez les instructions pour télécharger les données. Echangez ces données avec Patrick par un joli paquet d'argents.

Une voix provenant du ciel (suite)

Dans la jungle, en se référant à la carte, vous trouverez la planque des russes en haut à droite du village près de la rivière.

Entrez dans le bunker et montez à l'étage. Récupérez le MOD. RASOIR sur la table puis utilisez le radio juste derrière pour terminer cette mission.

Des rats dans le laboratoire

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête " Voyage sur la rivière ". Parlez à Bob qui se trouve dans le couloir en face de la salle des analyses. Ce dernier vous demande d'aller sauver son collègue piégé dans l'autre côté du laboratoire. Traversez le portail à droite et neutralisez tous les Infectés qui rodent dans les bureaux. Une fois la zone nettoyée, retournez voir Bob pour être rémunérés.

Sans électricité

Parlez à Will au laboratoire. Il vous informe que le générateur ne tiendra pas pour longtemps et vous chargera d'aller

changer ses fusibles. Sortez du labo et tournez à gauche. Continuez à avancer et passez par le grillage qu'a ouvert Will. Descendez la colline et défoncez la porte du bâtiment à droite.

Eliminez le Ram qui se trouve dedans, vous savez déjà comment vous en débarrasser. Ramassez l'enregistrement sur la table puis défoncez la porte qui mène à la pièce au fond du hangar. Récupérez le fusible sur la table à gauche et quittez le bâtiment.

Descendez les escaliers plus loin et tuez les scientifiques transformés en zombies sur votre chemin. Arrivé au bâtiment C, récupérez le MOD. TESLA sur la machine à gauche. Juste à côté, vous trouverez la boite où vous devez placer le nouveau fusible. Activez ensuite les générateurs d'électricité par la machine juste derrière.

Dépêchez-vous de retourner au laboratoire car les zombies arrivent de partout. Parlez enfin à Will pour qu'il vous récompense avec le MOD. TASER (CARABINE).

Danse macabre

Cette mission se déclenche automatiquement durant la quête principale " Homme de foi " en passant par la base en haut de la montagne. Eliminez les monstres qui entourent la maison du scientifique ensuite allez lui parler pour terminer cette mission et accédez aux prochaines.

Aucun signe de vie

Sebastian, le scientifique que vous venez de sauver, vous demande de vérifier si son collègue va bien. Reprenez la route vers le laboratoire et descendez la colline. Un peu en bas, vous trouverez un autre quartier infesté de zombies. Faites attention, il ya un Butcher qui rode dans le coin. Entrez dans la maison de l'homme que vous cherchiez pour retrouver son cadavre au sol. Tuez le zombie qui le dévore puis éteignez le radio sur la petite table. Rapportez la nouvelle au scientifique pour qu'il vous donne une belle somme d'argent.

Les morts n'ont pas besoin de manger

Toujours avec le scientifique Sebastian qui vous demande cette fois de lui apporter quelque chose à manger. Rendez-vous devant la maison indiquée sur le radar et grimpez l'une des échelles sur les cotés. Sur le toit, prenez une brique et lancez-la sur la vitre en face.

Laissez-vous tomber à l'intérieur et ouvrez le frigo pour trouver le premier paquet de nourriture. Passez maintenant à la maison voisine où vous trouverez un gentil assassin à votre attente. Eliminez-le puis emparez-vous de la nourriture dans le frigo au coin gauche de la pièce. Rapportez le tout au scientifique pour qu'il vous donne une belle arme.

Message d'amour

Une dernière mission de la part de Sebastian. Il vous demande d'envoyer un message à ses parents en utilisant son ordinateur dans le laboratoire. Rendez-vous là-bas et placez-vous en face de l'ordinateur indiqué sur le radar. Suivez les instructions pour envoyer le message et retournez voir le scientifique.

Substances et produits

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête principale " Homme de foi ". Parlez au scientifique Frank qui vous demande de lui apporter du sulfate de potassium et d'aluminium. Sortez du laboratoire et prenez l'allée à droite. En arrivant à l'entrepôt, sautez par-dessus le grillage et entrez par la porte arrière.

Nettoyez la zone des Infectés ensuite ramassez la carte d'identification sur la table à droite. Pensez à enlever la barre de barricade bloquant la porte de sortie puis récupérez l'un des bidons de produits chimiques indiqués sur votre radar.

Ramenez-le au laboratoire et si vous êtes attaqué par des zombies, lâchez-le et défendez-vous. En arrivant au bureau de Frank, placez le bidon dans l'emplacement qui lui est réservé (entre la porte d'entrée et le bureau à droite). Vous serez récompensé par un formidable MOD. SCORPION.

Chair en décomposition

Parlez au scientifique dans la salle des opérations au fond du labo. Ce dernier vous demande de lui ramener deux échantillons de muscle Infecté. Rendez-vous au quartier en haut de la montagne et entrez dans la maison indiquée sur votre mini-carte. Eliminez les deux scientifiques (Nick et Josh) transformés en zombies et récupérez les échantillons sur leurs cadavres. Ramenez-les au scientifique dans le laboratoire.

Où est mon ananas ?

Vous ne pouvez activer cette mission qu'après avoir terminé la quête principale " Science démoniaque ". Dans l'aile A2, Nguyen, un scientifique du labo, vous engage à lui apporter son ordinateur portable de son bungalow. Cette maisonnette se trouve en bas de la montagne. Suivez le chemin tracé sur le radar qui vous mène à des escaliers cassés. Faites attention à vos pas et sautez pour atteindre l'autre bout de la passerelle.

Une fois en bas, nettoyez la zone des zombies. Entrez dans le bungalow par la porte à droite ensuite ramassez l'ordinateur portable au sol. N'oubliez pas de récupérer le MOD. COBRA (FUSIL) qui se trouve sur le fauteuil dans l'autre côté de la pièce. Rendez enfin le portatif à son propriétaire.

Il va falloir de mouiller les pieds

Nguyen vous demande un autre service à faire. Il cherche de la chair de noyé pour ses tests. Si vous n'en avez pas déjà dans votre inventaire, allez en chercher dans les marais ou bien dans les égouts de la ville.

Deus Ex Machina

Après avoir terminé la quête " Science démoniaque ", rendez-vous au quartier résidentiel en haut de la montagne. Vous rencontrerez dans l'une des maisons un homme blessé du nom de Connor.

Ce dernier vous demande de rapporter ses notes à un de ses collègues dans le labo. Ramassez les notes de Connor sur le bureau à côté et retournez au laboratoire. Rendez-les au docteur Monroe pour terminer la mission.

C'est pas pour les morts

Docteur Monroe, à qui vous avez amené les notes de Connor dans la mission précédente, vous engage à se débarrasser des zombies dans l'entrepôt de nourriture. Contournez le laboratoire et dirigez-vous vers l'endroit indiqué sur le radar. Entrez dans l'entrepôt et neutralisez l'assassin avec les Infectés qui l'accompagnent. Retournez voir le scientifique une fois que cette tâche est faite.

Répulsif

Dans un des bureaux du laboratoire, le docteur Lachance a besoin de l'Icardine. Vous en trouverez un peu dans le même entrepôt d'où vous avez apporté le bidon de produits chimiques dans la quête " Substances et produits ". Vous pouvez maintenant entrer par le portail principal du hangar. La petite bouteille se trouve sur la table à droite, ramenez-la à La chance qui vous donne en retour le MOD. COBRA (PISTOLET).

Le pont est trop loin

Revenez au point de départ de la jungle, là où vous avez commencé la première quête " Welcome to the jungle ". Dirigez-vous maintenant à gauche jusqu'à ce que vous arriviez à un pont.

Vous trouverez une dame en difficulté. Allez à son secours et neutralisez les zombies qui entourent la camionnette. Parlez ensuite à cette dame pour prendre votre récompense et lancer une autre mission.

Seconds secours

Otha Cantu, la femme que vous venez de sauver des zombies sur le pont de la jungle, vous demande de récupérer toutes les boites de médicaments qu'elle a perdu à cause de l'accident. Revenez un peu en arrière et descendez la

pente à droite. La première boite est dans le coffre du camion et la deuxième se trouve sur l'autre coté du tronc d'arbre. Pour l'atteindre, il faut que vous sautier par-dessus du véhicule. La troisième boite est sur le rocher à droite.

Continuez à descendre de ce côté pour trouvez la quatrième boite sur un rocher plus bas. Retournez en haut puis descendez la pente à gauche, de l'autre côté du pont, pour retrouver la dernière boite dans l'eau tout en bas. Suivez maintenant la route principale qui mène au camp de viaduc et rapportez tous ces boites à Paul qui se trouve dans la baraque indiquée sur votre radar. Pour vous remercier, il vous offrira le MOD. DISQUE DE SCIE.

Petit tour au pub

Dwight Turner, un homme que vous rencontrerez dans le village du viaduc. Il vous demande d'aller lui chercher la clé de l'entrepôt à côté. D'après ses informations, elle est en possession de Bob qui se trouve dans le bar à l'entrée du village. Sauf que cet édifice n'a pas d'escalier, vous devez alors en construire un pour atteindre le pub.

Revenez au centre du village et sautez d'un toit à un autre jusqu'à ce que vous arriviez sur celui du bâtiment voisin du bar.
Vous trouverez là-bas deux caisses, jetez-les au sol.

Maintenant placez-les sur la cage derrière le pub et utilisez-les pour atteindre la passerelle en haut. Défoncez la porte du bâtiment et neutralisez Bob qui s'est transformé en assassin puis faites le ménage des autres Infectés. Récupérez la clé sur son cadavre ensuite retournez à l'entrepôt et ouvrez sa porte. N'oubliez pas de prendre votre récompense de la part de Dwight.

Ange déchu

Parlez à Chris, l'homme à la lunette assis au centre du village du viaduc. Il vous charge de lui apporter le système de navigation de l'avion écrasée au milieu de la forêt. Rendez-vous à la clairière découvert pendant la quête " Nighthawk " avec une arme à feu à la main. Affrontez les bandits qui se sont emparés des épaves de l'avion.

Visez la tête et faites exploser les barils d'essence lorsqu'un groupe d'ennemis s'en approche. Une fois la zone nettoyée, récupérez la première pièce électronique qui se trouve au-dessous du cockpit. Vous devez vous accroupir pour l'atteindre. La deuxième pièce se trouve au niveau de la queue d'avion. Suivez le chemin tracé et entrez par le coté gauche en escaladant la colline. Vous trouverez la pièce accrochée au plafond. Ramenez le tout à Chris au village.

Le petit prince

Une vieille dame du nom Claire se trouvant dans le village du viaduc vous charge de chercher son fils perdu. Utilisez le voyage rapide vers le village près de la rivière. Vous trouverez David, son fils que vous cherchiez, dans le bâtiment tout en haut du village.

Celui où vous avez lancé la mission secondaire " Courir à sa perte " avec Carter. Parlez au jeune homme ensuite retournez au village du viaduc. Rassurez la vielle dame pour qu'elle vous donne le CREA. MUNITIONS DE CARABINE.

Une question d'honneur

Dans une cour du village du viaduc, vous ferez connaissance à un certain Makimbah. Cet homme est à la recherche de sa femme qui a était enlevée par les membres d'une tribu rivale. Il vous charge de la ramener à ses côtés. Utilisez le voyage rapide pour le village près de la rivière. Prenez les escaliers en face de la maison de Matutero puis sautez sur le toit à gauche.

Passez au toit suivant et laissez vous tomber dans le trou au milieu. Vous retrouverez dans cette pièce Mahina, la femme de Makimbah. Cette dernière ne veut pas retourner à son mari. Par contre elle vous charge de retrouver son collier pour convaincre son époux qu'elle est morte. Suivez alors la route tracée sur vote radar et qui mène au chute de Gaia. Du pont détruit, prenez votre élan pour sauter sur le toit du bus en face.

Le collier se trouve dans le sac blanc sur le porte-bagage en haut. Ramenez-le enfin à Makimbah au village du viaduc.

Le spectacle continue

Retrouvez Amanda dans le village du viaduc. Cette productrice a perdu toute son équipe et vous charge de retrouver sa caméra. Prenez un véhicule et dirigez-vous au village de la jungle en suivant toujours le chemin tracé sur le radar. De là, passez d'un toit à l'autre en suivant la trajectoire sur la mini-carte pour descendre finalement dans la cabane de l'équipe qui tournait le documentaire.

Comme vous le constatez, tous les membres de l'équipe sont transformés en zombies. Eliminez-les tous en commençant par les Infectés et en terminant avec l'assassin. Une fois la pièce nettoyée, récupérez la caméra dans le sac sur le canapé.

Enlevez les planches de barricade sur la porte de sortie et quittez la baraque. Reprenez rapidement votre véhicule et revenez au village du viaduc. Echangez la caméra avec Amanda par le MOD. COBRA (CARABINE).

Restes des damnés

Sur la montagne à proximité du village de la jungle, vous trouverez une vielle sorcière qui cherche un moyen pour apaiser les dieux.

Elle vous enverrez chercher des crânes dans le village fantôme. Une fois là-bas, récupérez le premier crâne au centre du village, accroché à une torche entourée par des zombies.

Le second est caché au-dessous d'une maison. Pour atteindre cette planque, il faut suivre l'étroit couloir parallèle à celui où vous avez rencontré le boucher pour la première fois.

Vous trouverez le crâne accroché à une pique au milieu de la pièce, située au fond de ce couloir. En sortant de cette planque, tournez à droite puis prenez l'allée à gauche des escaliers. Récupérez le troisième crâne suspendu au-dessus du feu à gauche.

Le dernier est planté dans le tronc d'un arbre que vous pouvez atteindre en passant par les toits et les planches. Prenez d'abord les escaliers que vous venez de passer puis suivez le seul chemin possible.
Sautez sur la plateforme en face et emparez-vous de la tête de mort à gauche. Ramenez le tout à Mongina et déposez-les dans la bassine juste derrière.

Un véritable casse-tête

Vous ne pouvez faire cette mission qu'après avoir achevé la quête principale " Sang pur ". Utilisez le voyage rapide vers la maison abandonnée de la Place et rendez-vous devant l'armurerie de la ville. Ce magasin ne se trouve pas loin de l'entrée principale aux égouts, celle de la quête " Une dame en détresse ".

Vous trouverez un certain Jared Miles entrain d'ouvrir la porte de l'armurerie. Ce dernier vous charge de débloquer l'entrée par l'intérieur. Pénétrez dans la maison abandonnée juste à droite et neutralisez tous les Infectés dans le couloir. Ramassez les clés sur le cadavre de l'assassin puis récupérez le MOD. TASER (FUSIL) sur les étagères à droite.

Entrez dans la boutique d'armes et tuez tous les monstres qui s'y trouvent. Ouvrez la porte pour Jared ensuite débarrassez-vous des Infectés attirés par le son de l'alarme.

Acte 4

Quêtes principales

Titus Andronikus

Une fois dans la prison, suivez Mowen dans le couloir ensuite entrez dans la cantine.

La ligne verte

Le chef des prisonniers, Titus Kabui, vous engage à libérer l'un de ses hommes qui est enfermé dans la cellule A-3-14. Rendez-vous alors dans le bloc A en suivant la trajectoire tracée sur la mini-carte. Montez au troisième étage et dirigez-vous directement à la cellule indiquée sur votre radar. Vous ferez alors connaissance avec l'homme que vous devez sauver.

Alvaro vous informe que sa prison s'ouvre depuis l'ordinateur de la salle de contrôle. Descendez au niveau inférieur et entrez dans la pièce au fond du couloir. Neutralisez l'Infecté qui se trouve dedans et ouvrez la cellule d'Alvaro à partir de l'ordinateur au milieu de la salle.

Ceci déclenchera l'alarme ainsi, vous aurez tous les zombies dans les parages à vos trousses. Dépêchez-vous de quitter la pièce et de traverser la passerelle à droite. Longez ensuite le couloir à droite pour éteindre l'alarme. Retournez auprès d'Alvaro et escortez-le jusqu'à Titus.

Full metal jacket

Titus veut que ses hommes soient bien équipés. Il vous engage alors à récupérer des munitions dans l'armurerie. Suivez comme d'habitude le chemin tracé sur le radar et montez les escaliers menant au niveau supérieur. Eliminez vos adversaires, policiers et zombies, et avancez dans le couloir jusqu'à atteindre l'armurerie.

Ici vous êtes amené à effectuer la mission secondaire " Armurerie verrouillée " pour pouvoir progresser dans cette quête.

Une foi la porte ouverte, entrez dans l'armurerie et récupérez la boite de munitions sur l'étagère à droite. Redescendez à la cantine pour la donner à Titus.

La cuisine de Dante

Parlez à Titus pour qu'il vous engage dans cette nouvelle quête. Il s'agit de nettoyer les cuisines des Infectés qui les ont envahi. Suivez le chemin tracé pour entrez dans la première pièce de la cuisine. Montez sur les armoires qui bloquent votre route. D'en haut, faites exploser les bouteilles de gaz puis faites le ménage des zombies qui ont survécue aux explosions. Passez à la deuxième pièce et procédez de la même façon. Explosez toutes les bouteilles de gaz au bon moment puis neutralisez les Infectés qui ont pu résister. Sortez enfin par les portes en face pour arriver directement dans la pièce où se trouve Titus.

Labyrinthe démoniaque

Titus veut que vous lui rendiez un dernier service. Vous devez trouver un moyen pour atteindre l'armurerie dans le Bloc B. Suivez le chemin tracé sur votre radar et descendez par les escaliers au sous-sol. Avancez dans les couloirs en tuant les monstres sur votre passage. En arrivant à la passerelle, au lieu de descendre les escaliers comme l'indique le radar, défoncez plutôt la porte en face.

Eliminez les policiers qui vous tirent dessus puis continuez à avancer. Vous arriverez à la laverie qui est infestée de zombie. Heureusement vous êtes à l'étage, ainsi ils ne peuvent pas vous atteindre. Explosez les bouteilles de gaz pour griller les morts-vivants ensuite empruntez les escaliers à gauche.

Continuez à avancer par le seul chemin possible et en arrivant à l'armurerie, vous constaterez que sa porte est bloquée. Traversez le couloir à droite et sortez par la porte en face. Descendez les escaliers et suivez la trajectoire sur le radar qui mène à la salle de contrôle.

Ici, il y aura un changement de plan. Entrez par la porte arrière de la salle de contrôle qui vient de s'ouvrir. Descendez les escaliers et aventurez-vous dans les égouts. Suivez toujours le chemin tracé sur le radar jusqu'à ce que vous arriviez à une échelle. Grimpez pour atterrir dans les douches. Ramassez la carte d'identification au sol ensuite quittez la pièce par la porte en face.

Rejoignez Jin et Yerema au fond du couloir à droite et après une brève discussion, accompagnez-les jusqu'à

l'ascenseur.

A la poursuite du lapin blanc

Lorsque vous repreniez votre connaissance, suivez le chemin tracé sur le radar et traversez les longs couloirs infestés de zombies. Ne les affrontez surtout pas. Ils sont forts et nombreux. Courez en évitant leurs coups jusqu'à ce que vous atteigniez les escaliers qui mènent directement au toit.

Au bord du gouffre

Sur le toit, vous pouvez récupérer des kits de secours, des grenades et des munitions sur les deux cotés, gauche et droite. Commencez par éliminer les soldats de White qui se cachent derrière les murets.

Pour le moment ne vous occupez pas de White qui se trouve sur l'hélipade, esquivez juste ses tirs.
Prenez ensuite le couloir en face tout en éliminant les zombies qui débarquent de partout. Montez enfin les escaliers à gauche et observez la cinématique.

White se transformera en un redoutable Infecté que vous devez neutraliser. Sa vitesse et ses coups puissants ne vous laissent même pas le temps de réagir. Cette tâche sera extrêmement difficile. Le seul moyen pour lui infligé des dégâts critiques est de lui balancer des bombes ou bien de faire exploser les bouteilles de gaz et les barils dans la cour en bas. N'oubliez pas bien sure d'utiliser votre spécialité qui lui fera diminuer au moins la moitié de sa jauge de vie.

Les coups de pieds n'ont aucun effet sur lui, donc préférez les sauts en arrière pour esquiver ses coups.

Quêtes secondaires

Le Boucher de Banoi

Dans la cantine de la prison, parlez à Angel qui vous préviendra à propos d'un psychopathe qui terrorise le reste des prisonniers. Il vous engage alors pour mettre fin à la folie de ce dernier. Suivez le chemin tracé sur le radar. Avancez dans le couloir et franchissez la grille pour atteindre enfin le bureau du Boucher. Attendez que la porte se déverrouille pour entrer. Un simple coup le mettra à terre. Rapportez la nouvelle à Angel pour qu'il vous récompense.

Acide à gogo

Vous devez d'abord terminer la quête principale " La ligne verte " pour pouvoir progresser dans cette mission.

Retrouvez Dreyfus, l'homme assis dans la cantine de la prison.

Il vous demande de lui apporter de la drogue car il est en manque. Rendez-vous alors dans le bloc A et montez à l'étage. Entrez dans la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la cellule du dealer. Redescendez au rez-de-chaussée et entrez dans la pièce indiquée sur votre radar. Vous trouverez les petits sachets de drogue sous le matelas du lit à gauche, derrière un bout de métal dans la monture du même lit, dans les toilettes et au-dessus du lavabo. Ramenez le tout à Dreyfus.

Armurerie verrouillée

Au cours de la quête principale " Full metal jacket ", vous ferez la connaissance de Kevin, le prisonnier debout en face de l'armurerie.

Ce dernier à besoin de la clé de cette boutique d'armes pour vous faire entrer. Cette clé est en possession de deux hommes de la police qui se trouvent dans le bureau pas loin de l'armurerie. Rendez-vous là-bas avec une arme à feu à la main et abattez-les. Ramassez le passeport sur le meuble derrière le bureau et ramenez-le à Kevin.

Maintenant repoussez les zombies qui débarquent par la double porte du couloir. Vous pouvez vous en débarrasser d'un seul coup, en explosant la bouteille de gaz à droite au bon moment.

Folie douloureuse

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir achevé la quête principale " Full metal jacket ". Parlez à Harland, l'homme debout à côté du bureau de Titus. Il recherche de la Thorazine pour son ami souffrant. Montez au premier étage et tournez tout de suite à droite en haut de l'escalier. Entrez dans l'infirmerie à gauche et récupérez la petite bouteille de Thorazine sur l'étagère derrière la porte. Il ne vous reste qu'à la ramener à Harlan.

POSITION DES PLANS DE FABRICATION

Dans Dead Island, des plans de fabrication sont dispersés un peu partout sur l'île. Voici l'emplacement de certains de ces plans :

Création de munitions de pistolet

Se situe dans le commissariat de Moresby : dans la première pièce contenant un établi de fabrication et réparation.

Création de munitions de fusil

Se situe dans le commissariat de Moresby : lorsque vous irez chercher les documents pour kim, utilisez l'ordinateur, cela débloquera la porte du fond et donnera accès à la pièce contenant une boite d'armes et les plans.

Création de munitions de carabine

Se situe dans la jungle : au village du viaduc, une dame vous demande de trouver son fils, mission rapide puisque vous pouvez faire un voyage rapide vers le village près de la rivière où il se trouve (cabane en hauteur) et revenir tout de suite vers elle aussi par voyage rapide.

Mod cobra carabine

Se situe dans le village du viaduc : vous devez accepter la mission de récupération de la caméra de la journaliste pour le recevoir.

Mod inferno pistolet

Se situe dans la ville de Moresby : dans le supermarché de la ville de Moresby, dans la dernière pièce avant de manipuler le tire-palette.

Mod inferno fusil

Se situe dans la jungle : dans le premier bunker sur votre droite quand vous arrivez dans la jungle pour la première fois et escortez Jin, le type vous demandera alors un kit de soin (moyen ou supérieur).

Création de cocktails molotov

Se situe dans l'hôtel de la station balnéaire : dans la pièce où se trouve un assassin au moment de réactiver les pare-feu de l'hôtel au sol.

Mod cobra fusil

Se situe près du laboratoire : dans la cabane du scientifique pour lequel on doit aller chercher son ordinateur portable.

Mod cobra pistolet

Se situe dans le laboratoire : la mission est disponible après avoir cherché les échantillons de tissus infectés des

scientifiques, le type vous demandera alors d'aller chercher un produit au même endroit où vous êtes allé chercher les produits chimiques.

N.B.: Les cocktails molotov et le mod inferno pistolet sont inaccessibles une fois les missions terminées, à moins de se connecter à un joueur se trouvant dans ces endroits ou d'attendre de commencer un deuxième tour.

UTILISER LES KAMIKAZES COMME PROJECTILES EXPLOSIFS !

Il n'y a qu'avec la BATTE HOME RUN (outil de développeur obtenu avec un des crânes) que les kamikazes n'explosent pas quand on les frappe...

Du coup, en se plaçant dans la bonne direction, on peut les envoyer exploser là où on le décide !

Bien sûr, il faut que la batte donne le meilleur d'elle-même, et ne pas tomber sur une de ces rares fois ou les armes avec effets ne font que frapper... Mais avec les kamikazes, systématiquement, ça fonctionne !

LES CRÂNES

Crâne marron

Pour le trouver =>

Utilisez le voyage rapide pour vous rendre au Bunker 2.
Une fois là-bas il vous suffit de vous glisser dans la plaque d'égouts du bunker.
Ensuite visitez la pièce voisine, avec un graffiti au mur. Le crâne marron se situe dans cette pièce.

Pour le déposer =>

En partant du centre de sauvetage, descendez sur la plage pour la longer sur la gauche.
Plus loin vous allez croiser et passer sous un portique.
Escaladez ensuite la montagne juste à gauche du portique tout en repérant des signes (flèches marrons) sur les rochers.
Une fois en haut vous trouverez un autel où doit être placé le crâne.

Récompense => Developer's 666 craft

Crâne orange

Pour le trouver =>

Il se situe dans un caddie sous un escalier du supermarché. Vous pouvez l'avoir directement dans la quête "Un petit tour au supermarché".

Pour le déposer =>

L'autel correspondant à ce crâne se trouve dans les égouts.
Depuis la mairie, entrez dans les égouts menant au supermarché.

Ensuite montez l'échelle de la première salle des égouts, celle dans laquelle vous arrivez.
Il se trouve un zombie en haut, adossé contre le mur.
Ensuite franchissez la porte de droite, remarquez la flèche orange au dessus.
Posez le crâne trouvé dans le caddie sur l'autel que vous trouverez dans le coin de la petite pièce.

Récompense => developer's no 1 craft

Crâne violet

Pour le trouver =>

En partant de l'église il vous faut descendre le parvis pour remonter après la rue en face et atteindre le pont pour finir.
Entrez dans le canal à droite du pont et trouvez l'entrée des égouts la plus proche.
Une fois dans l'égout prenez à droite et ouvrez la grille.
Traversez ensuite la vapeur et à la prochaine intersection prenez à droite pour passer une nouvelle grille.
Vous tomberez alors dans une salle avec des produits chimiques verts renversés.
Escaladez l'échelle pour vous retrouver à l'étage d'un autel à la mémoire d'une femme et d'une fillette où se trouve le crâne.

Pour le déposer =>

Une fois de retour à la ville rendez-vous à la maison de la quête "Trouble-fête".
Entrez et montez à l'étage dans l'appartement de la femme.
Dans la cuisine vous devrez pouvoir poser le crâne sur la plaque de cuisson.

Récompense => Developer's no 4 craft

Crâne vert

Pour le trouver =>

Il se trouve près de la plage qui n'est pas très loin du bunker 6.
Escaladez ensuite les quelques rochers sur la colline près de l'épave de l'embarcation.
Vous y trouverez le crâne vert dans une valise sur l'un des rochers.

Pour le déposer =>

Pour le déposer commencez déjà par vous rendre au supermarché.
Une fois à l'intérieur du magasin prenez tout de suite à droite pour longer le mur et trouver un rayon avec les ours en peluche.
Posez le crâne au milieu du rayon, sur l'un des nounours.

Récompense => developer's no 2 craft

Crâne bleu

Pour le trouver =>

Rendez-vous dans la maison de la quête secondaire "Trouble-fête".
Dans l'appartement de la femme à l'étage, allez dans la salle de bain à droite.
Vous verrez une armoire derrière la porte, dedans s'y cache le crâne bleu.
Pensez à briser la vitrine pour l'obtenir.

Pour le déposer =>

En partant du centre de sauvetage, encore une fois, descendez ensuite sur la plage et longez sur la droite.
Une fois que vous êtes arrivé au bunker 6 vous y verrez José Garcia en difficulté.
Une fois que vous aurez éliminé les zombies, ce dernier vous laissera entrer dans le bunker, pour ressortir dans un autre.
Montez l'échelle dans la salle, emparez-vous d'une bouteille de gaz.
Jetez-la en bas et finissez par la déposer devant la porte dans le coin.
Tirez dessus afin que la porte explose, puis entrez dans la pièce.
Déposez ensuite le crâne à l'endroit montré par la flèche bleu.

Récompense => developer's no 3 craft

ARGENT FACILE ET RAPIDE

Cette astuce vous permet de gagner de l'argent assez rapidement. Elle est conseillée aux joueurs dont le personnage possède des armes de haut niveau tuant les zombies assez rapidement, ce qui vous permettra d'accélérer le mouvement même si elle est accessible aux autres.

Dans le laboratoire, commencer la quête secondaire "Sans électricité" auprès de Will. Une fois le premier objectif (récupérer le fusible dans l'entrepôt) rempli, mettez pause pour charger le dernier point de sauvegarde. Vous allez donc vous retrouver devant la porte à forcer pour entrer dans l'entrepôt. Faites attention qu'il n'y ait pas de zombies à l'extérieur avant de briser la porte. Cette astuce est pratique car le berserker à l'intérieur va respawner, il porte assez souvent de grosses sommes d'argent que vous pouvez reprendre à chaque fois, ainsi que la somme d'argent sur le cadavre du noyé. L'atelier vous permet lui de réparer vos armes à chaque fois. De plus cette astuce est utile d'une part grâce au fait que chaque berserker tué vous rapporte des points d'xp conservés, ensuite parce qu'il peut aider à gagner le défi "Maîtriser la colère" et que si le berserker vous tue, en revenant au dernier point de sauvegarde vous ne perdrez pas l'argent de votre mort. Donc cette astuce est totalement bénéfique.

La seconde solution, toujours dans le laboratoire, consiste à jouer sur les voyages rapides pour que les sommes dans les coffres à différents endroits des salles respawnent tout le temps.

Ces deux astuces peuvent vous aider à obtenir le défi "Richesse" donnant 1 000 000 d'xp au niveau 4/4.

Dead Island : Ryder White

© Deep Silver / Techland 2012

RÉUSSIR LA 4ÈME QUÊTE

Pour réussir très facilement la 4ème quête "Fuyons Banoi" (Escape from Banoi), il y a une méthode très simple qui ne nécessite de tuer que 3-4 zombies.

Une fois que vous êtes sur le toit qui est rempli d'armes, prenez si besoin trousses de secours et munitions mais ne vous attardez pas. Contentez-vous de courir tout droit en direction du muret, derrière lequel se trouve le bus. Sautez du toit pour atterrir sur le muret. Si vous ratez votre saut, laissez-vous mourir et vous recommencerez depuis le toit. Une fois que vous avez atterri sur le muret, vous constaterez que les hordes de zombies ne déferlent pas. Restez donc tranquillement sur le mur et contentez-vous de tuer les 3-4 zombies qui viendront éventuellement au pied du mur, sans pour autant escalader celui-ci. Patientez sans bouger et, au bout de quelques minutes, l'hélicoptère viendra vous chercher. Attendez donc qu'il ne vous parle plus et qu'il commence à se baisser pour remonter jusqu'à lui rapidement. Repérez donc les échelles avant de sauter du muret et foncez sur le côté gauche pour les emprunter. Les hordes de zombies commenceront alors à se manifester et il vous faudra grimper à l'échelle rapidement. Ne vous occupez pas des zombies, montez et placez-vous sous l'hélico pour terminer ce chapitre.

Dead Island Riptide

© Deep Silver / Techland 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Prologue - Mer de brouillard

La tempête

Lorsque vous prenez le contrôle de votre personnage, vous vous réveillez, seul, dans la chambre du bateau dans laquelle vous êtes retenu prisonnier. Sortez de la salle et passez dans les différentes salles jusqu'à récupérer une première arme. Poursuivez par la passerelle jusqu'à la salle des moteurs qui explose sous vos yeux. A vous d'éteindre l'incendie en coupant l'arrivée d'essence : pour cela, faites le tour jusqu'à la valve à tourner.

Poursuivez votre chemin par l'issue ainsi débloquée pour tomber sur des zombies... Débarrassez-vous-en. Débloquez les portes successives qui se trouvent sur votre passage, grimpez à l'échelle et atteignez ainsi l'extérieur du bateau. Poursuivez votre chemin sur le pont en éliminant les zombies que vous croisez. Après avoir rencontré plusieurs soldats, prêtez leur main forte en vous munissant des armes disponibles à votre droite. Le chef des forces armées vous attend un peu plus loin et a besoin de vous pour nettoyer la salle des commandes. Grimpez donc à l'échelle pour pénétrer dans la salle par le haut et pour y éliminer tous les zombies. Ceci fait, ouvrez la porte au général pour terminer cette première mission de Dead Island Riptide.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : La tempête

Chapitre 1 - Paradis

Naufragés

Cette courte mission, comme le jeu en compte un certain nombre, vous demande simplement de rejoindre le camp. Avancez donc le long de la plage jusqu'à tomber sur de nombreux humains en proie à des zombies affamés. Aidez donc les personnes en mauvaise posture, éliminez tous les zombies, pour terminer cette mission.

Retour à la réalité

Commencez par parler à Trevor au sein du campement. Il vous demande de récupérer des barrières à placer aux différentes issues du camp. Faites donc le travail soigneusement, puis faites face aux nombreux zombies qui s'en prennent à la construction. Une fois tous les infectés éliminés, Trevor vous confie un pistolet à feu d'artifices et vous demande d'aller détruire le pont. Hâtez-vous d'y aller (des zombies arrivent !) et tirez sur les caisses explosives pour compléter votre objectif. Vous terminez ainsi la mission.

Chapitre 2 - Il existe un moyen

Nouveaux départs

Commencez par parler à Harlow qui vous demande de vous rendre dans la ville d'Halai. Là, retrouvez Jackson et entretenez-vous avec lui. Partez ensuite pour la ville déserte (d'humains, pas de zombies...) au nord et fouillez les quais en bois pour trouver une petite barque. Il manque le moteur... Repérez alors la remise, au sud, par lequel vous devez rentrer par le toit en utilisant l'échelle placée au mur. Une fois à l'intérieur, faites le ménage puis récupérer le fameux moteur. Sortez par la porte que vous débloquez de l'intérieur, puis rejoignez le bateau pour le remettre en état de marche et terminer la mission.

Eclaireurs

Une fois embarqué sur votre petit bateau, pataugez en direction du nord jusqu'à constater que le pont qui mène à la ville d'Henderson est détruit. Retournez donc à la ville de Halai pour parler à Jackson et ainsi terminer cette mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Cœur des ténèbres

Chapitre 3 - Esprit tordu

Sauvetage de l'homme saint

Commencez par parler à Jackson qui vous demande d'aller secourir un homme au nord de la ville. Là, il s'agira de combattre un certain nombre de zombies dans une petite cour, dont l'un d'entre eux est sacrément gros et robuste. Courage, vous avez un paquet d'armes dans la remise à l'étage. Une fois l'homme libéré, la mission est terminée.

Où vivent les morts

Commencez par parler à Marcus, puis prenez la direction de la zone morte située tout au sud de la ville d'Halai. Là, même tâche : éliminez tous les zombies. Ceci fait, ramassez les outils que vous êtes venus chercher dans la petite remise. Retournez parler à Marcus pour terminer la mission.

A la rencontre des autochtones

Commencez par parler de nouveau à Marcus. Il vous demande de vous rendre au village de Mataka, dans sa maison. Exécutez-vous en suivant l'indicateur d'objectif sur votre radar, jusqu'à arriver à destination. Parlez au certain Hadisi pour terminer cette mission.

Ressources naturelles

Commencez par parler à Hadisi qui vous demande de ramasser trois morceaux d'une écorce aux facultés médicinales. Hâtez-vous de suivre votre indicateur de radar et enfoncez-vous dans la jungle pour fouiller chacune des trois zones en surbrillance.
Une fois les trois morceaux d'écorce en votre possession, retournez voir Hadisi pour avoir l'autorisation de pénétrer dans la maison du malade. Là, parlez à Batram pour terminer la mission.

Le rituel

Commencez par parler à Batram. Vous pouvez examiner les différents documents présents dans la salle pour en apprendre davantage sur la mission. Ceci fait, prenez la route de la ville d'Halai et entretenez-vous avec Jackson. Partez ensuite pour le campement Paradise où vous devrez batailler dur contre des vagues de zombies successives jusqu'à pouvoir enfin sortir grâce à Harlow. La mission se termine ainsi.

Chapitre 4 - Science News Daily

La voie de la science

Commencez par parler à Harlow. Dirigez-vous ensuite vers le laboratoire indiqué au nord pour vous entretenir avec le docteur Kessler. Une fois sur place, approchez de l'interphone et parler au fameux scientifique pour terminer cette

mission.

Dr Kessler

Commencez par parler, de vive voix cette fois, au docteur Kessler, après l'avoir rejoint dans son laboratoire. Traversez donc la serre et longez la passerelle, puis montez grâce aux échelles. Occupez-vous du premier assistant du docteur Kessler, puis glanez les fameux réactifs sur son corps. Continuez votre route et ouvrez la porte grâce au levier. Même manipulation avec les autres zombies : récupérez les réactifs sur leurs cadavres après les avoir soigneusement mis hors d'état de nuire.

Ceci fait, retournez voir le docteur Kessler, qui vous demande d'interagir avec une machine scientifique. Rendez-lui ce service, puis retourner lui parler une nouvelle fois pour terminer la mission.

Chapitre 5 - La mission

Maison de Dieu

Une fois les missions du laboratoire terminées, quittez la zone médicale puis dirigez-vous vers la zone de Santa Maria indiquée sur votre radar. Une fois les zombies squattant les lieux éliminés, dirigez-vous vers l'entrée des tunnels. La voie est totalement inondée... La mission se termine ainsi.

Pompe

Commencez par parler à Trevor, puis prenez la direction de la marina de Marik. Là, pénétrez à l'intérieur de l'atelier indiqué en passant par la porte arrière. Grimpez sur les toits et progressez jusqu'à l'atelier. Eliminez les zombies, déverrouillez la porte, puis rentrez pour glaner la pompe à eau. Embarquez l'engin sur un bateau puis rejoignez Trevor pour terminer la mission.

Changement de plans

Commencez par parler à Trevor qui active la pompe, puis rendez-vous dans la grande salle auprès des autres rescapés. Là, il ne vous est demandé que de résister aux vagues de zombies successives, jusqu'à atteindre le terme de la mission.

Equipement lourd

Commencez par parler à Hardy. Rendez-vous ensuite dans la zone où l'hélicoptère s'est crashé, et récupérez-y les deux mitrailleuses que l'on vous a demandées. A vous de les ramener auprès de Hardy... Ce pour quoi il est astucieux d'utiliser un bateau sur lequel vous embarquez les armes. Une fois arrivé à bon port, placez les mitrailleuses sur les emplacements prévus à cet effet pour terminer la mission.

Défense partisane

Commencez par parler à Trevor pour qu'il active la pompe une nouvelle fois. Cette fois, vous êtes largement mieux armé pour faire face à la horde de zombies qui arrive ! Utilisez donc les mitrailleuses pour combattre et éliminez tous ces infectés, jusqu'au dernier, ce qui met un terme à la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Violation des tunnels

Chapitre 6 - Origine

Les tunnels

Commencez par parler à Trevor. Pénétrez ensuite dans le tunnel puis progresser jusqu'à tenter de rétablir le courant, ce qui est malheureusement impossible. Grimpez donc au niveau supérieur grâce aux tuyaux sur lesquels vous escaladez.

Suivez votre indicateur d'objectif sur le radar pour atteindre une ouverture : en contrebas, vous trouvez un fusible. Déverrouillez la porte et insérez le fusible dans le tableau électrique pour régénérer le courant.

Retournez ensuite sur vos pas, au début du tunnel, puis descendez la longue échelle qui se trouve derrière la porte. En progressant, vous accédez à la salle principale du tunnel. Là, tournez à gauche, descendez les nouvelles échelles successives, toujours en vous fiant à votre indicateur d'objectif. Là, vous trouvez un second générateur de courant en panne. Cette fois, le fusible sur trouve sur un zombie, un assassin, que vous vous empressez de tuer pour récupérer le précieux objet. Même manipulation : insérez le fusible dans le tableau électrique pour rétablir le courant.

Ceci fait, retournez-vous et suivez votre radar pour progresser jusqu'au repaire des contrebandiers. Plusieurs ennemis vous prennent pour cible : contournez-les pour en venir à bout sans encombre.
Une fois tous les dangers éliminés, tentez d'ouvrir la grande porte blindée, en vain. Vous devez trouver un passe-partout : allez dans les chambres des contrebandiers pour éliminer les derniers survivants. Vous trouvez la précieuse clef qui vous permet de sortir du tunnel et d'enfin finir cette longue mission.

Chapitre 7 - Deux rives

Le croisement

Une fois de nouveau à l'air libre, retrouvez les autres rescapés et affrontez Wayne, devenu zombie, de l'autre côté du grillage. Une fois tous les zombies éliminez, parlez au général Hardy. Partez ensuite pour le hangar dont il faudra retirer la barricade de la porte d'entrée. Poursuivez ensuite jusqu'à atteindre la station du ferry. Sur place, éliminez toutes les menaces, puis pénétrez dans la salle de contrôle de manière musclée pour parler à Marvin, ce qui termine la mission.

Siège du terminal

Commencez par parler avec Marvin. Comme au début du jeu, placez ensuite différentes barricades aux endroits indiqués. Ceci fait et quelques zombies éliminés plus tard, parlez de nouveau à Marvin pour qu'il appelle le ferry. En attendant qu'il arrive, faites face aux vagues de zombies successives qui vous assaillent. Une fois le ferry arrivé, éliminez les derniers zombies qui se trouvent à bord, puis embarquez enfin pour terminer la mission.

Chapitre 8 - Succès commercial

Le ferry

Commencez par parler avec Trevor une fois arrivé à bon port. On vous demande d'éliminer les zombies qui occupent différents lieux : la marina, puis le restaurant, tous deux indiqués sur votre radar. Une fois le ménage fait, partez pour vous entretenir avec Harlow afin de terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Ville d'Henderson

Nouvel arrivant en ville

Commencez par parler à Marvin. Partez ensuite pour la pizzeria, dans laquelle vous récupérez une clef sur le comptoir. Elle vous permet d'ouvrir la grille indiquée sur votre radar, et d'ainsi accéder au centre-ville en traversant de nombreuses rues successives. Tentez de pénétrer dans le cinéma par l'entrée principale, ce qui semble impossible. Faites alors le tour du bâtiment pour trouver un accès vous menant au toit. Pénétrez par le toit dans le cinéma et descendez les marches pour terminer cette mission.

Premier rang

A vous de faire le ménage dans le cinéma... Progressez et éliminez tous les zombies qui ont la malchance de croiser votre chemin. Ceci fait, poursuivez votre route dans le cinéma puis parlez avec Jacqueline. Retournez dans le hall du cinéma pour récupérer les clefs sur le comptoir, puis abaissez les volets indiqués, comme demandé par la demoiselle. Une fois le travail de sécurité accompli, retournez parler à Jacqueline pour terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Le cinéma

Chapitre 9 - Bataille armée

Zone militarisée

Commencez par parler avec Hardy. Partez ensuite pour la base militaire, à l'ouest. Une fois sur place, traversez la passerelle, éliminez les différents zombies (attention au lutteur), puis progressez dans la base pour désactiver toutes les sirènes, en prenant garde aux mines de proximité parfois installées au sol. Ceci fait, dirigez-vous vers le bunker au centre de la base et tentez d'y pénétrer. Impossible...

Allez donc chercher des explosifs dans la tente située plus à l'est du camp. Ceci fait, revenez vers la dite porte et placez les explosifs afin de la faire sauter. Une fois à l'intérieur du bunker, descendez au niveau inférieur et activez le générateur pour rétablir le courant électrique. Une fois la lumière revenue, retournez aux escaliers et grimpez jusqu'au dernier étage de la base.

Là, un incendie fait rage : poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre le système d'urgence qui permet l'extinction du feu. Dirigez-vous ensuite vers la salle de communication radio : une fois à l'intérieur, éliminez les zombies et activez la liaison pour terminer la mission.

Vous obtenez le trophée argent / succès 30G : Base militaire

Chapitre 10 - S'envoler

Sauvetage

Quittez la base militaire puis retournez en ville pour rejoindre le général Hardy. Parlez ensuite à Jacqueline. Elle accepte de vous laisser brûler certaines de ses pellicules : empressez-vous de récupérer les caisses dans la salle de projection, puis allez sur le toit pour les faire brûler, permettant ainsi aux sauvetages de vous repérer de loin.

Une fois les nouveaux objectifs de mission actualisés, rendez-vous dans la salle de concerts de la ville, que vous devrez préalablement nettoyer de ses occupants infectés. Utilisez ensuite l'ordinateur indiqué par votre radar. A vous de mettre la main sur le CD requis qui est posé sur une table, puis de l'insérer dans le poste, ce qui met un terme à la mission.

Evacuation

Encore une mission de survie... Gagnez le toit du cinéma et combattez pour faire face aux vagues de zombies successives, jusqu'à l'arrivée des secours. Courage ! Une fois l'hélicoptère arrivé, la mission prend fin.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Combat sur les toits

Chapitre 11 - Des erreurs ont été commises

Crash

Commencez par parler à Trevor. Rendez-vous ensuite au sud de la ville, sur le site du crash, en passant par le pont de fort Henderson. Sur place, commencez par éliminez tous les zombies présents. Descendez ensuite dans la cave indiquée sur votre radar pour constater que la porte est verrouillée. Remontez les marches, puis éliminez les zombies qui font irruption depuis une nouvelle issue, que vous vous empressez ensuite d'emprunter.

Progressez jusqu'à tomber sur une nouvelle porte verrouillée : prenez le couloir de droite. Suivez l'indicateur d'objectif sur votre radar pour faire le tour du bâtiment et ainsi atteindre la zone souhaitée. Rejoignez alors le pilote de l'hélicoptère, bien mal en point, en enfonçant la porte qui vous sépare de lui, puis adressez-lui la parole. Poursuivez alors dans les couloirs après avoir débloquez les accès, puis retournez à l'extérieur de la ville.

Vous devez maintenant rejoindre Serpo : empruntez l'échelle puis grimpez à l'étage de la tour. Parlez à Serpo pour terminer cette mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Rencontrer Serpo

Chapitre 12 - La ville des morts

Zone de quarantaine

Commencez par parler à Trevor. Prenez ensuite le chemin de la première entrée de la zone de quarantaine, qui est inaccessible. Direction la seconde entrée de la zone de quarantaine, pour laquelle vous devez glaner quatre barils d'essence. Ils se trouvent dans la boutique adjacente. Ramassez-les, puis disposez-les sur l'engin de chantier jaune. Ceci fait, actionnez le bulldozer de manière à ce qu'il détruise l'accès à la zone de quarantaine, terminant ainsi cette mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Les docks

Chapitre 13 - Pour l'intérêt commun

Avec la marée

Voici la toute dernière mission de Dead Island Riptide. Pénétrez dans la zone de quarantaine que vous venez d'ouvrir, puis tourner à droite pour prendre les marches. Grimpez au niveau supérieur à partir de la petite ruelle, puis dirigez-vous vers les docks. Pour cela, sautez par-dessus les caisses puis passez devant le campement médical. Une fois devant les docks, pénétrez en leur intérieur et descendez. Poursuivez dans le bâtiment en vous fiant à l'indicateur de pas sur votre radar, qui vous mène devant un ascenseur. Celui-ci vous conduit au laboratoire en question.

Malheureusement, l'ascenseur ne vient pas jusqu'à vous. Descendez alors par l'échelle, puis atteignez le laboratoire où vous devez examiner les empreintes de sang au fond de la salle. Inspectez ensuite les ordinateurs ainsi que les corps inanimés. Ceci fait, rejoignez Harlow de l'autre côté du laboratoire. Vous l'affrontez !

Durant la première partie du combat, vous êtes sacrément désavantagé et devez suffisamment la blesser pour déclencher une cinématique. Ceci fait, allez récupérer les mutagènes pour gagner en puissance face à la demoiselle. Une fois la victoire obtenue, éliminez les zombies qui vous rejoignent, puis quittez le laboratoire. Là, rejoignez le hangar en passant par-dessus la grille grâce aux caisses. Allez vers les tableaux de commande pour préparer votre navire, puis montez à bord pour prend définitivement le large !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Eliminer Harlow

Félicitations ! Vous avez survécu à de nouvelles vacances en enfers, et avez terminé l'aventure de Dead Island Riptide !

En terminant la quête principale, vous obtenez le trophée argent / succès 30G : Trompé une fois

Quêtes secondaires

Jungle Inondée

Electrisant

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Zoey au refuge Paradise. Il vous demande de récupérer cinq batteries ainsi que deux câbles Les cinq batteries se trouvent dans le camping Wiki au sud-ouest, à l'intérieur des caravanes. Suivez ensuite votre radar

pour arriver devant un bâtiment : rentrez par la porte de derrière et récupérez le premier câble devant vous. Le second se trouve dans une seconde pièce à laquelle on accède depuis une porte.

Parlez de nouveau à Zoey pour terminer la mission.

Les mines explosent

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête secondaire " Electrisant ".

Parlez de nouveau à Zoey. Cette fois, il vous demande de lui rapporter quatre morceaux de chair que vous trouvez sur les zombies kamikaze. La quête nécessite également deux composants électroniques que vous trouvez dans les divers appareils électroniques disséminés sur l'île.

Parlez de nouveau à Zoey pour terminer la mission.

Cadeau du ciel

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Chimamanda au refuge Paradise. Elle vous demande de retrouver trois éléments de survie dont les emplacements sont indiqués sur votre carte. Rendez-vous ainsi aux trois endroits pour dénicher des provisions, des bandages et des bouteilles d'eau.

Parlez de nouveau à Chimamanda pour terminer la mission.

Vente de feu

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Pierre qui se trouve à l'est du refuge Paradise. Empoignez le bidon à remplir d'essence et allez le poser sous la pompe, à la station-service située au sud-ouest. Malheureusement, la pompe est en panne. Prenez donc la direction de la marina de Marik à l'est et remplissez cette fois le bidon grâce à la pompe à essence.

Une fois de retour à Paradise, Pierre refuse de vous récompenser. Ramassez donc les vêtements au sol autour de son magasin et utilisez-les pour obstruer les conduits d'aération. Vous terminez ainsi la mission.

La ligne blanche

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Bruce dans la ville de Halai. Il se trouve dans la maison dans l'angle est. Prenez ensuite la direction du nord-ouest pour vous rendre dans la boutique du fameux dealer. Après avoir traversé le pont de cordes, pénétrez dans la cabane et éliminez ce gros zombie. Ceci fait, pénétrez dans le sous-sol de la cabane et récupérez tout ce qui se trouve à l'intérieur.

Parlez de nouveau à Bruce pour terminer la mission.

Genre : Horreur

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler avec Dave qui se trouve sur sa caravane, dans le village de Mataka. Rendez-vous ensuite dans le décor cinématographique situé au sud. Une fois sur place, progressez pour désactiver le générateur. Dans le bâtiment suivant, glanez la caméra sur pied, puis sortez par la porte du fond. Là, éliminez tous les zombies pour mettre la main sur la batterie de la caméra.

Parlez de nouveau à Dave pour terminer la mission.

Sur le plateau de tournage

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête secondaire " Genre : Horreur ".

Commencez par parler avec Dave qui se trouve dans la partie sud de la ville d'Halai. Cette fois, vous devez simplement vous battre contre un zombie assassin sous l'objectif de sa caméra. Descendez donc en contrebas pour vous exécuter.

Parlez de nouveau à Dave pour terminer la mission.

Proximité

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Miya qui se trouve dans la grotte tout au nord de la carte. Elle vous demande de récupérer trois caisses de provisions ayant appartenu à l'armée. Fouillez donc dans les trois zones respectives indiquées sur votre radar pour mettre la main sur les trois caisses.

Parlez de nouveau à Miya pour terminer la mission.

Surplus

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête secondaire " Proximité " et avoir débloqué la quête principale " La voie de la science " du chapitre 4.

Commencez par parler à Miya au nord des marais. Rendez-vous ensuite à l'endroit où se trouve le laboratoire de recherche. Traversez le champ de mines puis pénétrez dans le laboratoire. Accédez à l'étage supérieur pour récupérer le colt dans la caisse au fond de la salle.

Parlez de nouveau à Miya pour terminer la mission.

Havre de paix

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête principale " Sauvetage de l'homme saint " du chapitre 3.

Commencez par parler à Maggie qui se trouve dans la ville d'Halai. Prenez ensuite le chemin de la tour indiquée et grimpez jusqu'à son sommet. Lisez la lettre qui s'y trouve. Dirigez-vous ensuite vers la tente qui se trouve à l'extrémité ouest des marais. Là, se trouve une seconde lettre. Prenez ensuite la direction du lieu indiqué sur votre radar. Il s'agit d'une grotte dans laquelle vous devez éliminer un boucher pour examiner de plus près le campement. Une troisième lettre offre à vous ses proses.

Une fois l'accès à la ville d'Henderson ouvert, allez dans sa partie sud pour pénétrer dans un bâtiment. Eliminez les zombies, puis lisez l'ultime lettre de cette quête. Parlez de nouveau à Maggie pour terminer la mission.

Antidote

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête principale " Où vivent les morts " du chapitre 3.

Commencez par parler à Rose dans le refuge de la ville d'Halai. Retournez ensuite dans la zone morte au sud de la ville pour y éliminer de nouveau un paquet de zombies. Ceci fait, examinez les cadavres pour trouver le fameux antidote.

Parlez de nouveau à Rose pour terminer la mission.

Une autre médecine

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête principale " Où vivent les morts " du chapitre 3.

Commencez par parler au docteur Hanson qui se trouve dans le camp de la ville de Halai. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie de la ville pour y retrouver son carnet. Pour pénétrer à l'intérieur, grimpez à l'échelle et passez par le toit. Glanez le fameux carnet.

Retournez voir madame Hanson qui vous demande cette fois trois champignons. Allez donc dans la caverne isolée au nord pour mettre la main sur ces précieux ingrédients. Parlez de nouveau au docteur Hanson pour terminer la mission.

Arrêtez cette folie

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête principale " Le rituel " du chapitre 3.

Commencez par parler à Marcus qui se trouve dans sa maison, dans le village de Mataka.

Eliminez-le simplement au terme de la conversation pour terminer la mission.

Leçon d'histoire

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement débuter la quête principale " Les tunnels " du chapitre 6.

Commencez par parler au docteur Kessler dans son laboratoire. Une fois dans les tunnels, descendez au niveau inférieur (après avoir rétabli le courant) et récupérez un échantillon toxique auprès des déchets. Allez ensuite au fond du tunnel à votre gauche pour glaner un nouvel échantillon sur le cadavre. Pour finir, rendez-vous dans le bureau du tunnel, situé après la salle principale, pour y ramasser les notes du docteur.

Parlez de nouveau au docteur Kessler pour terminer la mission.

Henderson

Mémoires

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Damien à l'atelier à l'ouest d'Henderson. Redescendez ensuite sur la petite place et récupérer la batterie qui se trouve juste à côté. Retournez voir Damien. Deux zones en surbrillance apparaissent alors sur votre carte : dans chacune d'elle, ramassez un éclateur ! Rendez-vous ensuite dans la base militaire, au niveau inférieur, et examinez les étagères pour récupérer une bobine.

Parlez de nouveau à Damien pour terminer la mission.

Super héros

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Eddie au sud de la ville d'Henderson. Vous devez lui rapporter différents éléments d'un costume de super héros. La cape se trouve dans une ruelle légèrement au sud. Les chaussures se trouvent sur un étal du marché. Enfin, le super-poisson se trouve dans un angle du marché de la mer.

Retournez parler à Eddie puis épaulez-le dans le combat contre les zombies pour terminer la mission.

Les morts ne dansent pas

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Eva sur son balcon au sud de la ville d'Henderson. Ceci fait, pénétrez dans la boutique au bas de la rue. Là, éliminez le tenant du magasin puis éteignez la musique. Allez ensuite couper l'alarme située à l'ouest en désactivant le générateur.

Parlez de nouveau à Eva pour terminer la mission.

A la limite

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Ryan qui se trouve après les toits à l'est de la ville d'Henderson. Pénétrez alors dans son appartement et descendez au niveau inférieur. Suivez la lumière jaune dans le couloir puis enfoncez la porte se trouvant à son extrémité. Eliminez les zombies puis glanez les médicaments sur l'étagère.

Retournez voir Ryan qui s'est transformé en zombie pour terminer la mission.

La pénombre

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler au médecin grâce à l'interphone de l'hôpital situé au centre de la ville d'Henderson. Montez ensuite les marches pour parler une nouvelle fois à Cecil. Descendez ensuite de deux étages dans le sous-sol de l'hôpital et éliminez tous les zombies qui squattent la zone. Examinez ensuite le générateur. Retournez parler à Cecil, puis partez en direction de chez Greg. Une fois arrivé dans sa boutique, éliminez-le puis récupérez le précieux fusible dans sa caisse à outils. Retournez donc le placer dans le sous-sol de l'hôpital pour rétablir le courant...

Parlez de nouveau avec Cecil pour terminer la mission.

Soins médicaux

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête secondaire " La pénombre ".

Commencez par parler à Cecil qui se trouve dans l'hôpital d'Henderson. Rendez-vous ensuite au sud de la ville, dans la pharmacie, pour y trouver des médicaments antidouleur. En vain... Allez alors dans la base militaire au nord, plus exactement dans la tente médicale pour y trouver les fameux médicaments.

Parlez de nouveau à Cecil pour terminer la mission.

Urgences

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête secondaire " La pénombre ".

Commencez par parler à Sean dans l'hôpital de la ville d'Henderson. Ceci fait, quittez les lieux et rendez-vous dans la maison des chirurgiens qui se trouve au sud-est de la ville. Les instruments chirurgicaux que vous recherchez se trouvent à côté du canapé, dans le salon.

Parlez de nouveau à Sean pour terminer la mission.

Un plan parfait

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler à Jorge dans son magasin au sud de la ville d'Henderson. Rendez-vous ensuite dans la banque tout au nord de la ville. Une fois dedans, pénétrez dans la pièce au fond à gauche et éliminez les zombies qui la squattent. Sur le corps de l'assassin se trouve la clé d'un coffre-fort. A l'intérieur de ce dernier, parlez avec Michael puis rebroussez chemin pour examiner l'ordinateur. Les voleurs se trouvent au nord-ouest, à côté de la station ferry de Pinai. Eliminez-les et récupérez votre trésor.

Parlez de nouveau à Jorge pour terminer la mission.

Les femmes d'abord

Aucune condition particulière n'est nécessaire pour accéder à cette quête annexe.

Commencez par parler avec Nina, après l'avoir secourue dans une ruelle au centre de la ville d'Henderson. Glissez-vous ensuite dans le bâtiment adjacent en passant par le toit, puis déverrouillez la porte en trafiquant le boîtier électrique. Eliminez le zombie qui débarque et glanez une clef sur son cadavre, puis coupez le courant. Ceci fait, descendez pour faire le ménage au rez-de-chaussée.

Parlez de nouveau à Nina pour terminer la mission.

Liens familiaux

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête principale " Evacuation " du chapitre 10.

Commencez par parler à Marvin sur le toit du cinéma. Prenez ensuite le chemin de la maison de Sylvia au sud-ouest de la ville d'Henderson, dans laquelle vous glanez la facture téléphonique dans le salon ainsi qu'une note dans sa chambre. Rendez-vous ensuite dans la maison des parents de Sylvia, plus à l'est, et ramassez la photo de la jeune femme au sol, dans la chambre. Finissez par une petite visite de toutes les pièces de la maison.

Parlez de nouveau à Marvin pour terminer la mission.

Réunifié

Pour accéder à cette quête, vous devez préalablement terminer la quête secondaire " Liens familiaux ".

Commencez par vous rendre dans l'hôpital de Cecil au centre d'Henderson. Là, retrouvez la femme de Marvin, recroquevillée sur un lit.

Allez ensuite parler à Marvin pour terminer la mission.

Dead Nation

© Sony / Housemarque 2010

+ D'INFOS FORUM

PLUS DIFFICILE

Mode Morbid

Terminer le jeu en difficulté Grim pour débloquer ce mode.

Mode Undead

Terminer le jeu en difficulté Morbid pour débloquer ce mode.

TROPHÉES

Bronze

Tranquille

Terminez le mode Campagne en Coma

Le début de la fin...

Terminez la mission 1 (n'importe quelle difficulté)

Un tour en ville

Terminez la mission 2 (n'importe quelle difficulté)

Une balade dans le parc

Terminez la mission 3 (n'importe quelle difficulté)

Au sommet du monde

Terminez la mission 4 (n'importe quelle difficulté)

En dehors de la ville

Terminez la mission 5 (n'importe quelle difficulté)

L'hôpital bat tous les records

Terminez la mission 6 (n'importe quelle difficulté)

Un cadavre dans le placard

Terminez la mission 7 (n'importe quelle difficulté)

Le prochain train pour nulle part

Terminez la mission 8 (n'importe quelle difficulté)

Sieste avec les poissons

Terminez la mission 9 (n'importe quelle difficulté)

Autoroute 66

Terminez la mission 10 (n'importe quelle difficulté)

Travail d'équipe

Terminez une mission en coop (n'importe quelle difficulté)

Survivant

Terminez une mission sans mourir

Tueur de zombies

Tuez 1 000 zombies

Copains comme cochons

Tuez 500 zombies en combat rapproché

Pulvérisé

Explosez 1 000 zombies

Pyromaniaque

Brulez 1 000 zombies

Carrossier

Détruisez 500 véhicules

Encore plus fort

Améliorez au maximum une stat d'une arme en mode Campagne

En costume

Récupérez un élément d'armure

Civisme

Aidez votre pays à éradiquer le virus

Argent

Médiocrité

Terminez le mode Campagne en Normal

On encaisse

Terminez le mode Campagne en Sinistre

Complétement décédé

Terminez une mission en Mort-vivant

Doué

Terminez une mission sans subir de dégâts

Exterminateur

Tuez 10 000 zombies

En pleine téte

Faites 500 tirs en pleine téte

Le pro des armes

Améliorez au maximum toutes les stats d'une arme en mode Campagne

Pillard

Récupérez tous les butins de n'importe quelle mission

Or

Curiosité morbide

Terminez le mode Campagne en Morbide

Action doublée

Terminez le mode Campagne en coop

Génocide

Tuez 53 596 zombies

Le meilleur équipement

Récupérez tous les éléments d'armure

Roi des pillards

Récupérez tous les butins de chaque mission

Platine

Romero serait très fier

Récupérez tous les trophées.

ARGENT FACILE

Il est possible de tirer sur les kits de soins avec R2 pour remporter de l'argent.

Dead Nation : Road of Devastation

© Sony / Housemarque 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

La partie continue

Survivez à la manche 5.

Un duo d'enfer

Terminez une manche en coop sans qu'aucun joueur ne subisse de dégâts.

Trouvés !

Trouvez tous les emblèmes Evogate.

ARGENT

Tenir bon

Terminez une manche avec un taux de frags par minute de 100 ou plus.

Maître du combo

Obtenez le bonus de frag en combo Apocalypse (150 frags)

OR

Ne jamais abandonner

Survivez à la manche 10.

Dead or Alive 5

© Tecmo 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Akira Yuki

Battre Akira en mode Story.

Alpha-152

Obtenir 300 titres.

Gen Fu

Compléter le chapitre d'Eliot en mode Story.

Pai Chan

Obtenir 100 titres.

Sarah Bryant

Battre Sarah en mode Story.

COSTUMES SECRETS

Christie (maillot de bain)

Terminer le parcours Legend (match solo) en Time Attack avec Christie sans utiliser de crédit.

Kasumi (veste noire)

Terminer le chapitre True Kasumi en mode Story.

Kasumi (kimono)

Réussir le combat Kasumi vs. Christie dans le chapitre True Kasumi en mode Story.

Lisa (maillot de bain)

Terminer le parcours Legend (match solo) en mode Survie avec Lisa.

Tina (maillot de bain)

Terminer le parcours Legend (match solo) en mode Arcade avec Tina sans utiliser de crédit.

MODIFIER L'APPARENCE DES PERSONNAGES

Note : Cette astuce ne concerne que certains personnages.

Coiffure

A l'écran de sélection des costumes, maintenez enfoncée l'une des deux gâchettes tout en appuyant sur l'un des trois boutons d'action pour changer de style de coiffure.

Accessoires

A l'écran de sélection des costumes, maintenez Gauche ou Droite tout en appuyant sur l'un des trois boutons d'action pour changer d'accessoire.

Sous-vêtements (femmes uniquement)

A l'écran de sélection des costumes, appuyez sur l'un des boutons d'action pour changer de sous-vêtements.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Guerrier Ultime

Terminez au choix le Mode Arcade, le Mode Survival ou bien le Mode Time Attack au niveau Champion.

Maître

Terminez au choix le Mode Arcade, le Mode Survival ou bien le Mode Time Attack au niveau Guerrier Ultime.

Légende

Terminez au choix le Mode Arcade, le Mode Survival ou bien le Mode Time Attack au niveau Maître.

MODIFICATION DES VOIX

Chaque personnage a sa propre voix pour les annonces (Get Ready ? KO ! etc...). Pour les débloquer, il faut compléter les exercices de chacun dans le Mode Sparring.

A noter que les doubleurs changent selon le réglage des voix japonaises ou anglaises dans les Options.

CHOISIR LA POSE D'ENTRÉE ET DE VICTOIRE

Il est possible de choisir la pose d'entrée ou de victoire qu'exécutera le personnage.

Pour la pose d'entrée, maintenez ou juste avant l'entrée de votre personnage.
Pour la pose de victoire, maintenez , , ou juste après avoir mis KO votre adversaire.

À noter que pour certains personnages (comme Hitomi, Lisa, Ayane, Sarah ou Pai), maintenir permet d'obtenir la pose de victoire Greatest.

DÉVERROUILLER L'ARÈNE LABO

Vous pourrez sélectionner et jouer dans l'arène Labo une fois que vous aurez terminé le mode Histoire.

Dead Rising 2

© Capcom / Blue Castle Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PANOPLIE DE CHEVALIER

Réunissez les quatre pièces de la panoplie pour doubler votre énergie. Attention, si vous perdez la moitié de votre énergie, Chuck se retrouvera en sous-vêtements.

Barbe

Cherchez derrière le salon de coiffure "Wave of Style" situé à Royal Flush Plaza.

Armure

Terminez le jeu en découvrant la fin S.

Bottes

Dépensez 2 millions de dollars chez le prêteur sur gages "Moe's Migitations" situé à Platinum Strip.

Heaume

Sauvez Jack dans l'affaire "Meet the Family" et battez-le au poker dans l'affaire "Ante Up".

GAGNER DES NIVEAUX RAPIDEMENT

Cette astuce doit se faire à 2 joueurs. Débrouillez-vous pour avoir 5 survivants qui vous suivent (exemple : les trois du concert et deux autres). Sauvegardez devant la planque et ramenez les survivants. Vous gagnerez à peu près 100 000 pp. Rechargez votre partie. Vous perdrez vos pp mais pas le 2ème joueur ! Recommencez la manipulation plusieurs fois pour arriver au level 50.

COSTUMES CACHÉS

Casque TIR

Remporter 1 million de dollars au TIR online.

Masque de hockey

Utiliser chacune des armes de mêlée sur les zombies.

Tenue de croupier

Essayer tous les vêtements.

Tenue de prisonnier

Eliminer 10 psychopathes.

Tenue TIR

Remporter 5 millions de dollars au TIR online.

Tenue Willamette Mall

Sauver 50 survivants.

Veste de champion

Remporter un épisode TIR.

Vêtements déchirés

Eliminer 1 000 zombies à mains nues.

ARGENT FACILE #1

Dès que vous pouvez effectuer une sauvegarde dans le jeu, quittez la partie et recommencez l'histoire. Si vous ne zappez pas la cut-scene, vous pourrez refaire la course et empocher 10 000 dollars en terminant à la première place. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez.

ARGENT FACILE #2

Pour vous permettre de gagner beaucoup d'argent aux machines à sous, il vous faut récupérer les trois magazines de jeux qui augmentent la chance. Il vous faut aussi activer les machines à sous du Yucatan Casino, si cela n'est pas déjà fait.

Le premier magazine se trouve au 1er étage de Royal Flush Plaza, dans la papèterie "Ragazines".
Le deuxième se trouve au 1er étage de Palisades Mall, dans la papèterie "Stan's Large Print Books & Magazines".
Le troisième se trouve à Silver Strip, dans le "Shamrock Casino".

Après avoir récupéré les trois magazines, allez au Yucatan Casino. Si vous n'y êtes encore jamais allé, vous tomberez sur Ted et son tigre Snowflake. Tuez Ted, puis apprivoisez Snowflake en lui lançant des steaks avant qu'il ne vous fonce dessus. Vous trouverez des steaks sur les blocs de pierre dans la verrière. Snowflake sera apprivoisé lorsque toute sa vie sera régénérée.

Après ça, allez dans le bureau du casino qui se trouve à côté des escalators de l'entrée et parlez à Lenny. Il vous emmènera à l'interrupteur qui active les machines à sous.

Enfin, dans le casino, repérez les machines ayant une liasse de billets devant elles et commencez à jouer. Chaque machine vous fera gagner 5 fois de suite. Les machines qui vous feront gagner le plus d'argent sont les Megaman 10 et les Doctor Green, avec respectivement 5 000 et 2 000 $ par coup.

Vous pourrez aisément vous faire entre 400 000 et 600 000 $ à chaque passage dans le casino.

TOUTES LES FINS

Fin S

Boucler tous les dossiers, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, donner du Zombrex à T.K pendant le dossier 7.

Fin A

Boucler tous les dossiers, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, ne pas donner de Zombrex à T.K pendant le dossier 7.

Fin B

Boucler les dossiers jusqu'au 6.3 mais rater le dossier 6.4, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu.

Fin C

Rater le dossier 1.1, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin D

Rater le dossier 6.1, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin E

Ne pas donner de Zombrex à Katey, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin F

Ne pas donner de Zombrex à Katey mais être présent pendant sa transformation, attendre l'arrivée de l'armée.

ARGENT FACILE #3

Cette 3ème solution d'argent facile n'est pas plus compliquée que les autres. Il vous faut avant tout les 3 livres bonus chance aux jeux de hasard :

-Le premier magazine se trouve au 1er étage de Royal Flush Plaza, dans la papèterie "Ragazines".
-Le deuxième se trouve au 1er étage de Palisades Mall, dans la papèterie "Stan's Large Print Books & Magazines".
-Le troisième se trouve à Silver Strip, dans le "Shamrock Casino".

Rendez-vous au Slot Ranch Casino. Une fois sur place, si vous ne connaissez pas l'emplacement de la grande machine à sous sur écran géant, rendez-vous vers le Food Court avant d'entrer dans la petite allée avec les deux tapis roulant où se trouve la machine. Cette machine dispose de deux mises, une de $100 et une de $1000. Au dessus de l'écran géant se trouve le tableau des gains. Utilisez la mise de $1000 pour jouer et vous aurez de fortes chances de tomber d'emblée sur le gain maximum ($100.000). Si ce n'est pas le cas, retentez. Lorsque l'astuce cessera de fonctionner, quittez le casino, puis revenez sur vos pas.

PP FACILES #1

Au centre du Palisades Mall se trouve un toboggan, empruntez celui-ci pour gagner 10.000 PP d'un coup !

PP FACILES #2

Pour cette astuce, vous devez vous munir de la Zombamite (Dynamite + Viande) et obtenir le magazine Horreur 1 qui se situe au fond à gauche dans le magasin Ragazine au 1er étage du Royal Flush Plaza et qui augmente le nombre de PP gagnés de 25 % par zombie tué. Notez que le nombre de PP gagnés avec la Zombamite est de 500 par zombie, combiné au magazine, cela donne 625 PP! Rendez-vous maintenant dans un lieu où il y a une bonne foule de zombie. Je vous conseille l'estrade de concert qui se situe au nord-est du centre de la map qui se représente sur cette dernière par un carré gris situé tout près de deux salles de maintenance, endroit que je vous conseille car vous êtes en hauteur donc les zombies ne peuvent pas vous atteindre. Mettez-vous sur l'estrade, sur le bord nord-ouest, et balancez la Zombamite juste en contrebas (Remarquez la façon dont Chuck lance la Zombamite pour éviter qu'elle ne reste à vos pieds ou qu'elle ne rebondisse pour aller atterrir plus loin). Eloignez-vous quand même un peu pour éviter de prendre des dégats et regardez-les voler dans tous les sens. Comptez vos PP gagnés et vous devriez avoir rempli votre barre d'au moins une moitié !

ZOMBICIDE

Cette astuce vous aidera à faire monter le nombre de zombies tués. Premièrement, enfourchez la moto située en face de l'arena une fois les clés obtenues. Ensuite dirigez-vous vers un endroit où il y a beaucoup de zombies (ex: juste en face des portes de l'arena). Foncez sur les premiers zombies avec votre moto et faites un donut (gâchettes + Joystick analogique gauche orienté vers la droite ou la gauche). Les zombies restants s'avanceront vers vous et mourront au contact de votre moto. En 1h-1h30, vous aurez tué entre 1000 et 2000 zombies, mais attention car la moto s'use vite quand on l'utilise de cette façon. A cela, 2 solutions :
- Soit ne pas vous éloigner et, une fois votre moto détruite, rezoner puis reprendre la moto.
- Soit vous munir du magazine dans la salle tout au fond du Slot Ranch Casino.

ZOMBREX

-Il y a une seringue de Zombrex au fond du Slot Ranch Casino près de la salle de maintenance en hauteur. Montez l'escalier et vous ne devriez pas avoir de mal à la trouver.
-Il y a une autre seringue de Zombrex au centre même du Yucatan Casino. Au dessus des machines à sous, il y a une espèce d'escalier fait de gros blocs. Grimpez-y et vous découvrirez côté sud-ouest du casino une plateforme hexagonale et la seringue se trouve dessus.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Chuck Greene un survivant de l'épidémie de Las Vegas au cours de laquelle il a perdu sa femme. Il s'agit aussi d'un ancien champion de motocross. Il participe à l'événement Terror is Reality pour gagner de l'argent et acheter du Zombrex, une substance vitale à sa fille qui a été mordue dans l'épidémie de Las Vegas.

Le show consiste à conduire une moto équipée de tronçonneuses et à décapiter le plus grand nombre de zombies qui se trouvent dans l'arène. Foncez alors dans la foule de zombies et ciblez ceux qui ont des boules rose sur la tête, ils vous feront gagner des points bonus.

Après la course, sortez du vestiaire et suivez la flèche qui s'affiche en haut de l'écran. Cette flèche vous guide toujours vers l'objectif choisi. Avancez jusqu'aux toilettes qui représentent des points de sauvegarde. Passez ensuite devant les jumelles et utilisez l'ascenseur qui se trouve au fond.

Après la cinématique, la ville est complètement plongée dans le chaos. Les zombies ont réussi à s'échapper et commencent à attaquer les civils. Prenez la batte de baseball et avancez entre les zombies en passant par les civils qui succombent sans que vous ne puissiez les aider.

Avancez, en suivant la flèche, et ramassez les armes au sol si votre batte se brise. Entrez ensuite dans la salle où se trouve Katey, la fille de Chuck. Prenez-la dans vos bras et suivez encore une fois la flèche. Si vous portez quelqu'un vous ne pouvez pas frapper les zombies mais vous pouvez les pousser pour avancer sans craindre qu'ils ne vous attrapent. Continuez d'avancer dans la marée de mort-vivants jusqu'à atteindre la planque.

Trouver du Zombrex pour Katey 1

Après la cinématique, vous recevez une carte de Fortune City et un talkie walkie qui vous permettra de rester en contact avec Stacey qui reste dans la planque. Vous devez trouver du Zombrex et l'administrer à votre fille avant la fin du temps imparti pour qu'elle ne se transforme pas en zombie.

Avant de sortir, ramassez la hache qui se trouve près du portail de l'abri et allez à la salle de sécurité pour récupérer de la nourriture. Descendez ensuite l'escalier vers le conduit d'aération. Passez par ce conduit pour vous retrouver au Royal Flush Plaza.

Vous devez atteindre Roy's Mart en suivant la flèche. Avancez alors à gauche en éliminant les ennemis en chemin. Evitez de passer trop près des zombies pour qu'ils ne vous attrapent pas. Si c'est le cas, suivez la commande qui s'affiche pour vous en libérer. Si un grand nombre de zombies bloque le chemin, utilisez le saut pour sauter entre ces créatures et éviter d'être attrapé.

Entrez ensuite à la pharmacie et attaquez les pillards qui la dévalisent. Eliminez-les un par un sans rester entre les ennemis.

Allez ensuite derrière le comptoir et parlez à Denyce, la survivante. Vous devez alors l'escorter jusqu'à la planque. Vous trouverez plusieurs rescapés tout au long de l'aventure que vous devez escorter jusqu'à la planque. Maintenant qu'elle vous suit, utilisez la clé pour ouvrir la porte du bureau qui se trouve à droite et entrez pour prendre le Zombrex.

Donnez une arme à Denyce et rebroussez chemin vers la planque. Assurez-vous que Denyce vous suive en l'appelant constamment. Rejoignez le conduit et attendez qu'elle soit proche de vous pour entrer dans ce dernier et atteindre la planque. Si vous êtes en avance sur l'heure d'administration du Zombrex, revenez faire un tour au Royal Flush Plaza.

Avancez vers l'origine des cris pour trouver Lashwadra se tenant sur le comptoir du bar. Nettoyez la zone autour d'elle avant de lui parler.

Allez ensuite dans le magasin de vêtements pour trouver Gordon, son mari. Après les retrouvailles, ramenez le couple à

la planque pour gagner des points d'expérience. Allez maintenant vers votre fille et administrez-lui le Zombrex.

Dossier 1

Après la cinématique vous accusant d'avoir causé l'épidémie de zombies, vous décidez de trouver des preuves pour vous innocenter. Parlez à Sullivan avant de quitter la planque. Il vous donnera la clé de toutes les salles de maintenance.

Passez par le conduit et avancez jusqu'à la porte rouge de la première salle de maintenance. Entrez et utilisez la batte et les clous sur la table de travail pour fabriquer une batte cloutée qui sera votre arme de prédilection pour défoncer du zombie.

Avant de partir vers la mission principale, occupe-vous de quelques missions de sauvetage. Choisissez la mission " Perdu " et suivez la flèche jusqu'à Fortune Park. Vous retrouvez alors Chad qui se bat contre les zombies. Prêtez-lui main forte et allez lui parler pour le convaincre de vous suivre. Suivez ensuite la flèche pour retrouver sa femme qui se tient sur le toit d'un kiosque.

Montez la rejoindre et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas pour qu'elle accepte de vous suivre. Faites attention à ne pas laisser vos amis derrière vous lors du passage d'une zone à l'autre. Attendez qu'ils soient à proximité pour passer les portes vers une nouvelle zone de la ville.

Choisissez ensuite la mission " les malheurs des uns " et suivez la flèche pour vous retrouver devant la grille d'un magasin. Ce genre de magasins est appelé les monts-de-piété et ils sont tenus par les pillards. Ils vendent toutes sortes d'objets et d'armes. Vous trouverez même du Zombrex mais à un prix exorbitant pour l'instant.

Partez ensuite vers la mission " bienvenue dans la famille ". Suivez encore une fois la flèche et passez d'une zone à une autre jusqu'à Pallissade Mall. Approchez-vous de la boutique et aidez les deux survivants à repousser les zombies. Parlez-leur pour les convaincre de vous suivre et revenez jusqu'au Royal Flush Plaza. Montez l'escalator et suivez la flèche de la mission " Myopie ". Parlez alors à la vielle dame qui se trouve dans le magasin de jouets et convainquez-la de vous suivre. Portez-la ensuite puisqu'elle marche à pas de tortue et revenez à planque pour déposer ces survivants.

Si vous avez encore du temps avant la mission principale, continuez à sauver des vies, sinon laissez les missions secondaire pour plus tard.

Choisissez la mission " accident de travail " et allez vers l'Americana Casino situé à droite.
Suivez la flèche pour trouver un homme et sa femme barricadée entre les slot machines. Le mari est hors de lui, il dévalise les machines et frappe sur tout ce qui bouge (même vous). Frappez cet homme avec vos poings jusqu'à le raisonner. Parlez avec lui et sa femme pour qu'ils vous suivent et donnez une arme à sa femme. Conduisez-les ensuite jusqu'à la planque.

Partez maintenant vers la mission principale du dossier pour trouver la journaliste. Partez alors vers le Fortune City Hotel. Entrez dans l'hôtel et parlez à Rebecca la journaliste. Suivez-la jusqu'aux toilettes et sauvegardez votre partie. Continuez ensuite de suivre Rebecca, passez la grille et continuez jusqu'à la salle de sécurité. Vous recevez alors un appel de la part de Stacey. Vous devez immédiatement revenir à la planque et parler à Sullivan.

Dossier 2

Avant de partir à la mission du dossier, continuez les missions de sauvetage pour glaner d'autres points d'expérience. Choisissez la mission " Riche et pulpeuse " et allez vers l'Americana Casino et entrez dans la salle de sécurité pour retrouver Kristin la danseuse bourrée. Elle a du mal à se tenir debout. Parlez avec elle et ensuite portez-la jusqu'à la planque.

Partez ensuite vers votre premier affrontement contre un psychopathe. Choisissez la mission " voila les concurrents ". Allez alors dans Fortune Park en vous dirigeant vers l'arène. Sur place, vus rencontrez Léon votre adversaire. Il a disjoncté et bute tout avec sa moto sans faire la différence entre survivants et zombies. Prenez alors la moto exposée sur l'estrade et poursuivez Léon.

Restez toujours derrière lui pour éviter ses tronçonneuses qui se trouvent à l'avant. Percutez votre ennemi et obligez-le à rentrer dans les murs. Pendant le court laps de temps qu'il est étourdi, descendez de votre moto et allez l'attaquer par derrière. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre ennemi et prendre son atelier de moto.

Allez ensuite vers South Plaza et choisissez la mission " Cellules grises ". Suivez la flèche pour rencontrer d'autres survivants. Parlez à John pour le convaincre, ainsi que ses amis, de vous rejoindre. Ramenez tout le monde à la planque et faites-y un tour pour avancer dans le dossier principal.

Ressortez ensuite et allez vers l'arène puis choisissez la mission " Ruraux en gogouette " et suivez la flèche. Avancez jusqu'à atteindre le feu. Ramassez l'extincteur et éteignez le feu pour pouvoir entrer dans la salle et retrouver le couple de ploucs. Eliminez les zombies qui les entourent et parlez avec eux pour les convaincre de vous suivre. Avant de revenir à la planque, choisissez la mission " code bleu " et partez vers Fortune Park.

Suivez la flèche et entrez dans le restaurant pour trouver Sven le secouriste qui est en train de réanimer une personne déjà morte. Parlez avec lui pour lui faire savoir que la personne qu'il réanime est déjà morte. Persuadez-le ensuite de vous suivre. Prenez les ciseaux et donnez-les à Sven. Amenez tout ce beau monde dans la planque pour que Sven vous récompense avec une seringue de Zombrex.

Sortez encore une fois de l'abri et suivez la flèche de la mission " chat échaudé ". Montez l'escalator et entrez dans l'agence Willy Travel. Jared se trouve par terre et vous demande du Zombrex car il a été mordu. Heureusement, vous en possédez puisque vous avez sauvé le secouriste.

Maintenant libre à vous de lui donner du Zombrex ou de le laisser pour votre fille. Mais ne vous inquiétez pas vous en trouverez pour votre fille, plus tard. Injectez alors le Zombrex à Jared et aidez-le à marcher jusqu'à la planque.

Le temps presse et vous devez passer à la mission du dossier. Suivez la flèche et passez par l'Atlantica Casino pour atteindre le Palisades Mall. Franchissez la porte des escaliers qui mènent au sous-sol. Descendez alors au sous-sol et entrez dans les toilettes pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite en suivant la flèche pour retrouver TK et ses mercenaires.

Après la cinématique, éliminez les ennemis en restant toujours à couvert derrière les caisses. N'oubliez pas de ramasser les armes sur les cadavres. Une fois la menace neutralisée et, après la cinématique, prenez le train en chasse avec votre moto.

Utilisez une des rampes qui se trouvent à droite ou à gauche pour sauter avec votre moto à l'arrière du train. Vous devez maintenant affronter les mercenaires qui se trouvent sur le train. Utilisez le fusil d'assaut contre les ennemis qui se trouvent loin de vous. S'ils s'approchent de votre position, passez aux armes de mêlée pour en venir à bout. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à atteindre TK.

Zombrex 2

Le temps de l'administration du Zombrex à votre fille approche. Remontez à la surface en passant par les sous-sols. Sortez par la porte qui mène au South Plaza pour retrouver Terry qui combat les zombies. Aidez-la à neutraliser ceux qui l'entourent. Parlez-lui mais elle refuse de vous suivre tant que son amie n'est pas avec vous. Allez alors vers l'échafaudage qui se trouve à gauche et montez parler à Willa. Portez-la et parlez encore une fois à Terry pour qu'elle vous suive.

Foncez tout droit vers la planque en compagnie de Terry qui vous aidera à repousser les ennemis. Déposez les deux femmes dans la planque ou amenez-les avec vous à la recherche de Zombrex. Avec Willa sur le dos, vous évitez les attaques des zombies.

Pour trouver du Zombrex pour Katey, allez vers l'Americana Casino. Allez dans le restaurant et montez vers le barbecue qui se trouve à l'étage. Montez sur la table ensuite sur le lustre. Sautez d'un lustre à l'autre en direction de la grande guitare jusqu'à atteindre le rebord. Ramassez le butin qui se trouve sur place et surtout le Zombrex pour votre fille. Revenez alors à la planque et administrez le médicament à votre fille dans les temps.

Dossier 3

Sortez encore une fois de la planque et choisissez la mission de psychopathe " Chuck, l'exemple à suivre ". Allez vers l'Atlanta Casino et entrez dans les toilettes. Brandon le psychopathe est résistant, rapide et utilise les attaques sautées pour vous toucher.

Esquivez alors sa première attaque ensuite frappez à votre tour. Eloignez-vous ensuite de lui et laissez-le s'en aller pour se cacher dans une cabine. Attendez ensuite qu'il sorte et qu'il lance sa première attaque pour lui infliger deux coups avant de vous éloigner. Soignez-vous fréquemment et maintenez la même tactique pour venir à bout de votre ennemi. Libérez ensuite Vikkie qui était tenue prisonnière par Brandon. Ramenez-la directement à la planque puisqu'elle est à proximité. Restez dans la planque et allez auprès de Stacey pour déclencher la cinématique de la mission du dossier.

Choisissez ensuite la mission " ça a un gout de poulet " et allez vers Food Court. Vous allez affronter un autre psychopathe. Il s'agit d'un ennemi parmi les plus difficiles psychopathes à battre. Le plus grand problème contre cet ennemi c'est qu'il se soigne toujours en bouffant la nourriture qui se trouve dans le restaurant.

Avant de l'affronter, remplissez votre inventaire avec de la nourriture bien consistante comme les cotes de porc, disponibles dans les restaurants. Commencez ensuite le combat et évitez les premières charges d'Antoine le chef. Attaquez-le avec un ou deux coups avant de vous éloigner pour éviter son contre.

Restez derrière les tables ou n'importe quel autre objet du décor pour éviter ses projectiles. Quand Antoine court vers un plat pour manger et se soigner, sprintez derrière lui et profitez de cet instant pour l'attaquer et l'empêcher de faire le plein de nourriture. Eloignez-vous de lui ensuite pour laisser passer son attaque. Répétez cette même tactique tout au long de l'affrontement et pensez à vous soigner régulièrement pour ne pas finir KO.

Après votre victoire, entrez dans la chambre froide pour trouver Cinda. Pour vous accompagner elle demande à voir Jasper. Allez alors vers la boutique qui se trouve en face du restaurant et montez sur son toit en passant par les distributeurs automatiques. Parlez à Jasper pour qu'il vous suive jusqu'à Cinda. Revenez alors voir Cinda et amenez ensuite les deux survivants à la planque.

Depuis la planque, allez à l'Americana Casino pour réaliser une mission du dossier. Localisez les hommes de TK qui braquent la banque du casino.

Attaquez les ennemis un par un et profitez des masses de zombies qui serviront de boucliers contre les fusils des mercenaires. Eliminez les ennemis au corps à corps avant d'entrer dans la salle du coffre. Là aussi, des mercenaires montent la gardent. Utilisez le saut pour vous approcher d'eux et neutralisez-les. Détruisez ensuite la foreuse avant qu'elle ne perce le coffre.

Allez ensuite au Slot Ranch Casino où se trouvent d'autres mercenaires essayant de dérober l'argent du coffre du casino. Eliminez encore une fois les mercenaires qui se trouvent à l'extérieur en vous protégeant derrière les zombies. Entrez ensuite dans la salle du coffre, nettoyez la zone et détruisez la deuxième foreuse. N'oubliez pas de ramasser les fusils d'assaut des mercenaires.

En vous dirigeant vers le prochain lieu de braquage, choisissez la mission " star du rock " et allez au Platinum Strip. Montez sur la scène sur laquelle joue le groupe et parlez à la chanteuse pour qu'elle vous suive ainsi que ses camarades. Donnez une guitare à la chanteuse pour qu'elle l'utilise comme arme. Conduisez ensuite le groupe à la planque.

Allez au Palisade Mall en choisissant la mission " fleur fanée ". Entrez dans le salon de beauté et franchissez la porte au fond pour trouver Linette qui est complètement déshydratée.

Si vous n'avez pas de boisson, prenez le café qui se trouve près de la cabine de bronzage et donnez-le lui. Cette dernière vous informe de l'existence d'un raccourci qui relie le Palisade Mall et le Royal Flush Plaza. Portez alors Linette et montez à l'étage pour entrer dans la boutique Brand New U. Allez vers la cabine d'essayage et entrez pour vous retrouver dans les toilette du Plaza. Ramenez ensuite Linette à la planque.

Sortez et dirigez-vous vers le Yucatan Casino où les mercenaires de TK dévalisent un autre casino. Liquidez les mercenaires et détruisez la troisième et dernière foreuse. Vous n'en avez pas encore fini avec TK et ses mercenaires, ils s'attaquent cette fois à l'Atlantica Casino. Allez vers ce casino en passant par le Silver Strip et non pas par l'intérieur

du casino puisque les hommes de TK creusent dans le mur extérieur du Casino.

Utilisez le fusil d'assaut contre ceux qui vous repèrent et essayez de rester toujours à couvert pour ne pas subir les tirs de vos ennemis. Approchez-vous ensuite de la camionnette et éliminez le reste des mercenaires au corps à corps. Ramassez les armes des ennemis et tirez sur la camionnette pour l'exploser et rendre TK fou furieux.

Dossier 4

Avant de partir vers la mission du dossier, occupez-vous de quelques psychopathes qui rodent dans la ville. Choisissez la mission " tout le monde aime Slappy " et allez au Palisade Mall. Montez à l'étage et cherchez le magasin d'armes pour prendre un fusil d'assaut. Approchez-vous ensuite du magasin de jouets. Examinez le cadavre de la mascotte pour que Slappy débarque. Sortez alors votre fusil (ou votre mitrailleuse) et canardez-le.

Quand il s'arrête pour prendre son souffle, attaquez-le au corps à corps. Quand il se reprend, éloignez-vous de lui et utilisez les boutiques comme refuge pour éviter ses cocktails Molotov. Quand Slappy passe devant vous avec ses rollers, essayez de lui donner un coup de pied sauté pour le faire tomber et l'attaquer tout de suite après. Répétez ces actions jusqu'à venir à bout de ce psychopathe.

Choisissez ensuite la mission " un mari idéal " pour affronter un autre psychopathe. Suivez la flèche pour entrer dans la chapelle et trouver votre ennemi en train de célébrer son mariage.

Au début de l'affrontement, courez entre les bancs pour fatiguer votre ennemi. Quand il s'arrête pour reprendre son souffle, attaquez-le rapidement avant de reprendre la fuite. C'est la technique à utiliser tout au long du combat. Pensez à vous soigner en restant loin de votre ennemi. Après la mort de cet ennemi, ramenez Danni, sa prisonnière, dans la planque.

Choisissez ensuite la mission " un par un et c'est gagné " et allez au magasin de sport Sportrance qui se trouve au Royal Flush Plaza.

Approchez-vous de la survivante et nettoyez la zone autour d'elle. Parlez-lui et convainquez-la de vous suivre. Ramenez-la alors dans la planque et restez-y pour réaliser une autre mission. Discutez avec Stuart qui complotait contre vous pour le dissuader de faire une grave erreur.

Sortez de la planque et allez à l'Atlantica Casino pour rencontrer Janus. Il accepte de vous suivre si vous possédez une arme à feu pour être capable de le protéger (selon lui).

Si vous n'en avez pas une, éliminez un zombie policier pour prendre son arme et amenez Janus avec vous. Avancez ensuite dans ce même casino et allez vers le panneau publicitaire. Montez dessus et sautez vers le rebord. Avancez en ramassant les objets et sautez sur la plateforme qui surplombe les slot machines. Prenez ensuite le magazine qui se trouve sur la plateforme.

Grâce à ce magazine, vous pourrez boire autant d'alcool que vous voulez sans tomber malade. Ceci vous sera utile pendant la mission du dossier où vous combattrez vos ennemis dans une boite de nuit avec que des boissons alcoolisées comme moyen de vous soigner. Ramenez alors Janus avec vous dans la planque avant de partir vers la mission du dossier.

Partez donc au Yucatan Casino et prenez plusieurs bouteilles de vin avec vous. Suivez la flèche et entrez dans le Shoal Nightclub. Vous allez affronter les jumelles Amber et Crystall.

Commencez par esquiver leurs premières attaques. Focalisez-vous ensuite sur une seule des jumelles. Prenez alors la chasse de l'une d'elles et quand elle s'arrête, attaquez rapidement avec votre meilleure arme de mêlée avant que votre ennemie ne prenne le temps de riposter. Esquivez ensuite les attaques en duo des jumelles et pensez à vous soigner en buvant les différentes boissons qui se trouvent dans le local. Reprenez ensuite en chasse l'une des jumelles et enchainez-les attaques avant de vous éloigner d'elle. Maintenez cette stratégie jusqu'à éliminer la première. La deuxième cessera alors de vous combattre et préférera se donner la mort pour rejoindre sa soeur.

Revenez ensuite au Royal Flush Plaza pour rencontrer Carl le livreur. C'est le psychopathe de la mission " livraison spéciale de Zombrex ". Approchez-vous de lui pour déclencher l'affrontement. Restez à couvert quand il vous lance ses bombes. Sortez ensuite de votre cachette et utilisez les roulades pour éviter ses tirs tout en vous approchant de lui.

Attaquez-le ensuite au corps à corps jusqu'à ce qu'il prenne la fuite et vous lance une bombe dessus. Sautez loin de sa bombe et approchez-vous de votre ennemi lorsqu'il tire avec son fusil. Attaquez-le et allez vous réfugier dans une boutique pour vous soigner. Répétez ensuite la même procédure d'attaque pour neutraliser cet ennemi et prendre le Zombrex pour votre fille.

Choisissez ensuite la mission " une grosse fringale " et suivez la flèche jusqu'au restaurant dans Fortune Park où se trouve Richard. Parlez-lui et donnez-lui de la nourriture pour qu'il vous suive. Ramenez-le ensuite à la planque pour qu'il vous récompense avec une dose de Zombrex.

Allez ensuite en direction de la mission " fringantes femmes " pour trouver un groupe de femmes dans Palisade Mall et plus précisément en haut de la structure qui se trouve au centre du bâtiment. Parlez à Cora qui demande 10.000$ pour qu'elle et ses filles de l'escort girl vous suivent. Ramenez-les ensuite à la planque avant de repartir à la recherche de survivants.

Allez vers South Plaza pour réaliser la mission de psychopathe " que faire ". Avancez dans la zone en construction pour déclencher les hostilités avec Seymour. Utilisez les roulades pour esquiver les tirs de votre ennemi tout en vous approchant de lui. Utilisez ensuite votre meilleure arme de mêlée et attaquez-le. Repliez-vous, ensuite, avant qu'il ne lance son contre et prenez refuge dans l'une des boutiques en construction.

Restez à l'abri pendant que vous prenez de la nourriture pour vous soigner afin que Seymour ne puisse pas vous interrompre. Esquivez encore une fois les tirs de votre ennemi et ruez-vous sur lui pour lui assener le plus de coups possible avant de vous éloigner. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à l'élimination de ce psychopathe. Après la mort de Seymour, allez vers la salle de maintenance où se trouve Ray. Eliminez les zombies qui l'entourent et faites-lui savoir que Seymour qui le terrifiait est mort et qu'il peut vous accompagner. Revenez alors à la planque à temps pour administrer le Zombrex à votre fille.

Dossier 5

D'autres survivants sont encore dans les parages et demandent un coup de main de votre part. Choisissez la mission " banqueroute " et allez retrouver Woodrow qui se trouve dans l'Americana Casino. Il est en train de piller les distributeurs et demande votre protection le temps qu'il termine de récupérer l'argent.

Suivez cet homme et éliminez les zombies qui s'approchent de lui pour le laisser tranquille. Une fois le boulot terminé, il accepte de vous suivre jusqu'à la planque. Il vous donnera une partie du butin comme récompense. Restez dans la planque où se trouve la mission " Ante up ". il s'agit d'une partie de poker entre les réfugiés de la planque et vous devez réussir à éliminer au moins l'un des joueurs en prenant tout son argent et ses vêtements. Ne restez pas longtemps sur la table de jeu puisque plusieurs autres missions vous attendent.

Allez ensuite vers la mission " victime de la mode " qui se trouve dans Fortune City Hotel. Vous devez alors traverser Fortune Park où quatre psychopathes se sont installés sur les toits et tirent sur tout ce qui bouge sans différencier entre zombies et survivants. Regardez alors en haut pour les localiser dans les quatre coins de Fortune Park. Utilisez les roulades pour éviter leurs tirs de sniper. Montez vers le premier ennemi qui se trouve près du Platinum Strip. Attaquez-le au corps à corps en esquivant ses coups.

Cassez toujours la distance pour qu'il ne trouve pas le temps d'utiliser son sniper sur vous. Répétez les mêmes actions pour éliminer cet ennemi et ramassez son fusil que vous prouvez utiliser pour localiser les autres membres de la bande. Eliminez ensuite ses amis de la même manière pour pouvoir circuler sans crainte. Remarquez que si vous ne les butez pas avant l'arrivée de l'armée, ils ne seront plus là par la suite.

Suivez ensuite la flèche de la mission et allez près des ascenseurs pour trouver Europa en petite tenue.

Elle ne vous accompagnera que si vous vous déshabillez. Allez alors à la boutique de sous-vêtement qui se trouve dans South Plaza et prenez le caleçon multicolore.

Revenez à Europa et portez-la sur votre dos jusqu'à la planque.

Allez vers la mission " dépendance chimique " pour trouver Jared dans la planque en manque de Zombrex. Vous en avez déjà un sur vous. Administrez alors cette dose à Jared pour le sauver.

Partez ensuite la mission " critique d'art " et empruntez le raccourci pour Palisades Mall. Suivez la flèche pour trouver Randolph.

Donnez-lui les 3000$ qu'il demande pour qu'il vous suive. Donnez-lui ensuite une arme. Avant de rentrer, allez au Yucatan Casino qui est proche pour trouver Bill de la mission " savoir quand se coucher ". Donnez-lui tout l'argent qu'il vous demande pour qu'il vous accompagne. Ramenez ensuite ces deux survivants à la planque. Dans le chemin de retour, passez par la boutique de sport qui se trouve dans le Royal Flush Plaza pour prendre un club de golf pour Luz et la mission " club tordu ". Entrez dans la planque et allez voir Luz pour lui donner le club.

Sortez encore une fois et allez vers l'Americana Casino et la mission " sous le choc ". Prenez la chaise roulante que vous trouverez sur le chemin et allez voir Dean. Nettoyez la zone autour de lui et parlez-lui pour qu'il vous rejoigne. Dean marche à peine et vous ne pouvez même pas le porter pour avancer plus rapidement. Utilisez alors la chaise roulante pour pousser Dean jusqu'à la porte du casino. Une fois dans le Royal Flush Plaza prenez une autre chaise roulante et amenez Dean jusqu'à la planque rapidement.

Dirigez-vous vers le toit de la planque pour réaliser la mission du dossier. Une fois en haut, retrouvez Rebecca qui essayera de localiser l'hélicoptère de TK avec vous. Après la cinématique, revenez en bas pour continuer vos opérations de sauvetage.

Allez vers la mission de psychopathe " star d'un jour ". Sur votre chemin et dans le Royal Flush Plaza, repérez le magasin Modern businessman et entrez prendre un costume.

Allez ensuite au Slot Ranch Casino et plus précisément sur la petite scène du casino. Vous rencontrez alors Bibi la psychopathe un peu spéciale. Vous n'allez pas la combattre mais la servir pour qu'elle donne son spectacle.

Elle vous demande en premier temps de lui apporter une boisson. Ce n'est pas ce qu'il manque dans un casino, alors prenez une vodka qui traine par terre et donnez-la à Bibi.

Elle passera alors à sa deuxième requête. Elle vous demande de vous présenter en smoking et c'est déjà le cas. Ensuite elle vous demande de faire venir ses fans. Allez alors aux coulisses pour trouver et prendre des pétards. Restez dans les coulisses et montez sur les cartons qui se trouvent à droite. Regardez sur les caisses pour trouver une boite de Zombrex.

Prenez cette boite qui vous sera utile par la suite. Revenez à Bibi et allez au devant de la scène. Lancez les pétards pour attirer les hordes de zombies devant la scène. Bibi sera alors ravie et vous demandera de vous occuper des effets spéciaux de son show. Allez alors vers le panneau qui se trouve près d'Allison et appuyez sur les boutons indiqués au bon moment pour réussir le show.

Revenez voir Bibi qui se jette entre les zombies. Descendez alors et éliminez les zombies qui l'entourent. Parlez-lui pour qu'elle vous suive et aidez Cameron qui vous accompagne ainsi qu'Allison et Juan. Amenez tout ce beau monde à la planque avant de repartir vers d'autres missions de sauvetage.

Partez vers la mission " mort ou vif " et suivez la flèche en passant par le raccourci vers Palisades Mall. Allez vers le kiosque au centre pour trouver Andy sur son toit s'apprêtant à se suicider. Montez à votre tour sur le toit et convainquez-le de vous suivre.

Avant de rentrer, allez vers la mission " sirène échouée ". Suivez la flèche jusqu'à l'Atlantica Casino. Avancez vers le coquillage. Pour trouver Tammy coincée dans une robe de sirène. Portez-la alors jusqu'à la planque.

Il est temps de s'occuper de la mission du dossier et de TK. Allez vers le Fortune City Hotel où sont postés les hommes de TK. Utilisez les roulades pour éviter leurs tirs et vous approcher d'eux pour les neutraliser. Sauvegardez ensuite votre partie dans les toilettes les plus proches et utilisez l'ascenseur. Une fois sur le toit vous allez combattre TK et son

hélico.

Après la cinématique, l'hélicoptère de TK est accroché à la grue. Utilisez cette grue comme abri contre les tirs de l'hélico.

Commencez par prendre la barricade métallique et lancez-la sur le rotor de l'hélicoptère quand il est immobile pour quelques instants. Quand l'hélico se déplace à gauche et à droite et entraine le bras de la grue avec lui, utilisez les roulades pour éviter d'être heurté par ce bras.
Quand l'indicateur est vert, appuyez sur le bouton se trouvant sur la grue pour abaisser le bras et l'hélicoptère en même temps. Utilisez une autre barricade sur l'hélicoptère et évitez ensuite le bras qui tourne. Répétez ensuite la même action et lancez tout ce que vous trouvez sur le rotor de l'hélicoptère jusqu'à le détruire.

Zombrex 4

Vous devez trouver maintenant du Zombrex pour votre fille. Vous en possédez déjà une dose que vous aviez trouvé sur les caisses dans les coulisses de la scène du Slot Ranch Casino où Bibi a fait son show.

Vous avez alors le temps pour faire des missions de sauvetages. Partez vers la mission " a2 c'est mieux ". Suivez la flèche dans le Silver Strip et entrez dans la boutique pour adultes. Parlez aux deux hommes et écoutez leurs blagues. Donnez le prix à l'un d'eux et donnez de l'argent à l'autre pour qu'ils acceptent de vous suivre. Ramenez-les ensuite à la planque pour partir ensuite vers une autre mission de psychopathe.

Assurez-vous d'avoir des fusils et une mitrailleuse pour cette mission. Vous pouvez trouver ces armes sur les hommes de TK ou dans la boutique d'armes dans Palisades Mall. Rendez-vous à l'Atlantica Casino et suivez la flèche pour trouver les deux magiciens ratés.

Après la cinématique, sortez de la salle pour éviter les attaques au corps à corps de Roger. Restez à couvert et utilisez votre mitrailleuse contre Reed. Quand il prend la position de tir, abritez-vous derrière les slot machines pour éviter en premier temps d'être ébloui par les feux d'artifice et ensuite d'être touché par les tirs de Reed. Reprenez ensuite vos attaques et restez loin de votre ennemi.

Pensez à vous soigner en vous déplaçant hors de la vue de Reed pour qu'il ne vous tire pas dessus pendant le ravitaillement. Maintenez cette tactique jusqu'à l'abattre. Sortez ensuite votre meilleure arme de mêlée et attaquez Roger avant d'esquiver pour éviter sa riposte. Pourchassez-le ensuite pour l'attaquer encore et encore jusqu'à sa mort.

Choisissez ensuite la mission " querelle de famille ". Allez sur le toit du Fortune City Hotel et parlez à Lillian qui vous demande de trouver sa mère dans l'Atlantica Casino. Allez à ce casino et trouvez la mère. Amenez-la avec vous jusqu'au toit pour qu'elle retrouve sa fille. Amenez alors cette petite famille vers la planque. Restez dans la planque et allez voir Vikki qui vous demande de lui trouver une plante rare dans la galerie Cleroux Collection du Palisades Mall.

C'est la mission " club botanique de Fortune City ". Utilisez alors le raccourci et entrez dans la galerie pour prendre la plante qui se trouve à l'entrée. Revenez à la planque et donnez la plante à Vikki.

Restez dans la planque et allez voir Katey pour lui administrer la dernière dose de Zombrex avant l'arrivée des secours.

Dossier 6

Après l'arrivée de l'armée et sa déroute face aux zombies mutants qui se sont transformés grâce aux gaz verdâtre qui sort des canalisations, vous allez prendre les choses en main. Sortez de la planque et dirigez-vous au Silver Strip. Entrez dans l'allée qui mène vers l'accès souterrain et descendez l'escalier. Une fois en bas, avancez à droite pour trouver une ultime dose de Zombrex.

Prenez-la et montez à bord d'un des petits véhicules présents au sous sol et avancez vers votre objectif. Evitez de renverser beaucoup de zombies pour ne pas endommager votre véhicule. Une fois sur place, descendez et continuez à pied jusqu'au sergent Boykin.

Il est hors de lui et tire sur tout ce qui bouge sans sommation. Restez à couvert derrière les piliers et utilisez votre sniper

ou votre fusil d'assaut pour toucher votre ennemi sans vous approcher de lui.

Profitez du moment où il lance les grenades pour lui tirer dessus rapidement avant de vous éloigner de la grenade. Restez toujours loin du sergent et profitez du moment où il ramasse des munitions pour l'attaquer à plusieurs reprises. Vous pouvez aussi ramasser les armes des soldats morts si vous manquez de munitions. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du sergent.

Ramenez ensuite Rebecca avec vous et portez-la jusqu'à un véhicule. Roulez jusqu'à la sortie du sous-sol. Passez ensuite par le raccourci de Palisades Mall et déposez Rebecca dans la planque.

Les portes de la planque ont cédé et des hordes de zombies sont entrées. Vous devez tout faire pour fermer les portes. Suivez alors la flèche pour trouver en premier lieu le générateur. Ignorez les ennemis et prenez le générateur. Placez-le près de la porte et suivez la flèche vers le baril d'essence. Placez aussi ce baril près de la porte et partez enfin à la recherche de la bobine de câble.

Placez cette bobine près des deux autres objets et appuyez sur le bouton indiqué pour fermer la porte à temps.

Dossier 7

Vous allez maintenant enquêter sur le gaz vert qui mute les zombies. Avant de quitter la planque, passez voir TK et administrez-lui le Zombrex si vous voulez finir avec la vraie fin du jeu, la fin S. Sinon, vous allez vous contenter de la fin A qui est moins intéressante.

Allez ensuite à South Plaza et passez par l'accès au sous-sol. Une fois en bas, montez à bord d'un véhicule et avancez vers votre objectif. Vous pouvez changer de véhicule en chemin si ce dernier est endommagé. Une fois devant le grand portail, descendez du véhicule et appuyez sur l'interrupteur situé à droite pour ouvrir le portail.

Après la cinématique, montez la dénivellation à gauche et avancez vers les gardes en utilisant les consoles comme abris. Eliminez tous les gardes, prenez leurs armes et entrez dans le couloir. Ouvrez la porte située à droite pour affronter deux scientifiques armés. Utilisez les roulades pour vous approcher d'eux et éliminez-les au corps à corps.

Après la récolte des données, sortez du labo et utilisez l'ascenseur qui se trouve de l'autre coté du couloir pour monter dans Palisades Mall. Passez ensuite par le raccourci pour atteindre la planque.

Les faits

Sullivan s'avère être celui qui a tout manigancé dès le début et vient de buter Rebecca. Il emporte avec lui les preuves de votre innocence et vous laisse sans aucune liaison avec l'extérieur. Poursuivez-le alors en suivant les indications de Stacey.

Passez par les toilettes du Yucatan Casino pour sauvegarder votre partie et empruntez l'ascenseur. Une fois au dernier étage, avancez à gauche dans la marée de zombies et montez sur les tables pour récupérer de la nourriture. Avancez ensuite, montez l'escalier et sortez dans le toit.

Après la cinématique, avancez à gauche en utilisant les roulades pour éviter les tirs de Sullivan. Montez ensuite les échafaudages pour atteindre la plateforme où se trouve Sullivan.

Ce dernier est très résistant et vos armes de mêlée ne sont pas efficaces contre ce boss. Vous pouvez alors utiliser les fusils et rester en bas de la plateforme pour lui tirer dessus sans qu'il vous frappe. Mais il ripostera avec des tirs de son magnum puissant sans parler des bombes larguées qui peuvent trouer le sol. Choisissez donc d'affronter votre ennemi au corps à corps en optant sur le double coup de pied sauté.

Restez patient et lancez toujours cette attaque pour toucher Sullivan. Utilisez cette technique même pour esquiver son enchainement de poings qui est très puissant et qui peut vous projeter hors de la plateforme. Continuez alors à utiliser les coups de pieds sans répit jusqu'à éliminer Sullivan le traitre.

Heures Sup

Si vous avez administré du Zombrex à TK vous aurez droit à un autre affrontement contre ce boss. Attendez donc la fin du générique pour vous apercevoir que TK a kidnappé votre fille et Stacey. Il vous demande de lui accomplir des missions pour qu'il les relâche.

Vous devez trouver des objets pour TK. La première est une photo compromettante qu'il veut récupérer. Suivez donc la flèche jusqu'à l'Americana Casino et entrez dans la salle de sécurité pour trouver la photo sur la table.

Vous devez maintenant récupérer une blouse pour TK. Allez alors vers la pharmacie de Roy's Mart où vous avez trouvé le premier Zombrex et prenez la blouse.

Passez au panier garni demandé par TK et allez au bar du Fortune City Hotel pour trouver le panier derrière le comptoir.

TK désire un champagne de luxe. Sortez alors de la réception de l'hôtel, montez dans le véhicule qui se trouve à droite et avancez dans Fortune Park jusqu'au bar où vous trouverez le champagne de luxe convoité par TK.

Vous devez trouver maintenant le kit mains-libres. Allez alors au Yutacan Casino et avancez près des ascenseurs pour trouver le kit sur le sol.

TK veut récupérer une clé usb. Allez alors à gauche des ascenseurs et passez par l'accès au sous-sol. Montez dans un véhicule et avancez jusqu'à l'endroit où se trouve la clé.

Il ne vous reste maintenant que récupérer une boite de reines. Avancez avec votre véhicule jusqu'au portail ou vous avez trouvé l'origine du gaz. Allez à droite et montez sur les machines jusqu'à trouver le stock d'armes et la boite de reines.

Utilisez ensuite l'ascenseur de cette zone pour remonter vers Palisades Mall. Utilisez le raccourci et avancez ensuite vers l'arène. Sauvegardez votre partie aux toilettes de l'Americana casino avant d'aller affronter TK.

Après la cinématique, vous êtes sans armes ni nourriture. Courez alors à gauche et entrez sur la passerelle. Faites le tour complet de la passerelle pour ne pas être touché par les feux d'artifice. Ramassez ensuite de la nourriture et la grande clé rouge qui est l'arme la plus efficace contre TK.

Revenez ensuite sur la même plateforme que TK et attaquez-le avec votre arme. Lancez deux ou trois coups au maximum avant de prendre la fuite. S'il vous plaque contre le mur, appuyez rapidement sur les boutons indiqués pour vous libérer et attaquez-le tout de suite après. Quand TK s'en va, utilisez le treuil pour remonter un peu la corde à la quelle sont suspendues Stacey et Katey. Esquivez ensuite l'attaque de TK qui arrive encore une fois sur la plateforme. Frappez-le tout de suite après avant de prendre la fuite.

Répétez ensuite le même processus et n'oubliez pas de vous soigner quand TK quitte la plateforme. Il n'est pas nécessaire de remonter Katey et Stacey jusqu'au sommet mais il ne faut pas les laisser descendre jusqu'au niveau du sol pour que les zombies ne les tuent pas. Maintenez la tactique jusqu'à l'élimination de TK.

Félicitations ! Vous avez réussi à sauver Katey et Stacey ainsi que tous ceux qui se trouvaient dans la planque. Vous avez en plus récupéré les preuves de votre innocence.

Les fins de Dead Rising 2

Le jeu possède plusieurs fins selon votre progression dans le jeu. Mais seulement deux nécessitent de finir les missions principale du jeu ; la fin S et la fin A. les autres sont des interruptions qui se font en cour de jeu.

Fin S

La véritable fin est la meilleure entre toutes. Vous devez administrer du Zombrex à TK pour l'affronter au final du jeu.

Fin A

Ne pas administrer du Zombrex à TK. Katey sera sauvé mais Chuck périra des mains de TK qui s'est transformé en

zombi.

Fin B

Terminer les dossiers jusqu'au 6.3, ratez ensuite le dossier 6.4 et attendre l'arrivée de l'armée ensuite le bombardement qui rasera la ville et vous avec.

Fin C

Occupez-vous d'administrer du Zombrex à Katey et ignorez les dossiers dès le début du jeu. Une fois l'armée débarque, elle tuera tout le monde dans la planque.

Fin D

Ne pas terminer le dossier 6.1 et rester hors de la planque pendant l'arrivée de l'armée. Vous serez alors capturé par les militaires mais l'opération sera échouée après l'attaque des zombies mutants.

Fin E

Ne pas donner du Zombrex à Katey et rester hors de la planque pendant l'arrivée de l'armée.

Fin F

Ne pas donner du Zombrex à Katey et rester dans la planque pendant sa transformation. Chuck se laissera alors mordre par les zombies.

TROPHÉES

Bronze

Massacre de zombies

Tuer 500 zombies.

Zombicide

Tuer 5 000 zombies.

Redresseur de torts

Vaincre 5 psychopathes.

Juge, juré et bourreau

Vaincre 10 psychopathes.

Zombie Fu

Tuer 1 000 zombies à mains nues.

Tranchage mécanique

Tuer 1 000 zombies en conduisant une moto.

Roi de la gâchette

Utiliser tous les types d'armes à feu pour tuer des zombies.

Traumatisme crânien

Utiliser tous les types d'armes de contact pour tuer des zombies.

Œil de lynx

Utiliser tous les types d'armes à distance sur des zombies.

C'est de la bombe !

Tuer des zombies avec tous les types d'explosif.

Massacrer avec le sourire !

Utiliser tous les types d'armes décalées sur des zombies.

Qui m'aime me suive !

Escorter 8 survivants en même temps.

Héros du jour

Sauver 10 survivants.

Héros de Fortune City

Sauver 50 survivants.

Massacre fait maison

Fabriquer une arme combo.

Le pouvoir du ruban adhésif

Fabriquer toutes les armes combo.

Maître en devenir

Atteindre le niveau 25.

Dans la cour des grands

Atteindre le niveau 50.

Styliste en herbe

Porter 10 vêtements différents.

Victime de la mode

Essayer toutes les tenues du jeu.

Barman

Préparer une boisson.

Il fait soif !

Préparer et boire toutes les boissons du jeu.

Les dents du fond qui baignent

Manger tous les types de nourriture du jeu.

Purificateur

Tuer 1 000 zombies "spéciaux".

Père du mois

Offrir un cadeau à Katey.

Père de l'année

Offrir tous les cadeaux du jeu à Katey.

À deux, c'est mieux

Boucler tous les dossiers en mode Coopération.

Ne va pas vers la lumière !

Ranimer un autre joueur en mode Coopération.

Flambeur

Dépenser 6 millions de dollars à Fortune City.

Shopping à gogo

Entrer dans toutes les boutiques du jeu.

Bal masqué

Obtenir 10 zombies masqués à la fois.

Vandale !

Peindre à la bombe tous les posters de Zombrex.

Le chouchou de TK

Remporter les 9 événements de TIR.

Étoile montante

Terminer premier d'un événement de TIR.

Gagner gros !

Terminer premier d'un épisode de TIR.

Tout est dans la finition

Repeindre votre moto.

Bricoleur de génie

Trouver toutes les Cartes combo cachées dans Fortune City.

Sauveur

Récupérer toutes les Cartes combo des survivants.

Dur à cuire

Récupérer toutes les Cartes combo des psychopathes.

Moitié de jeu

Trouver 25 Cartes combo.

Rencontre brutale

Écraser 100 zombies contre des objets du décor.

Fallait pas l'inviter

Ridiculiser un zombie en le recouvrant d'armes et d'objets !

Roi de la jungle

Dompter Snowflake.

Argent

Z-Génocideur 2, le retour

Tuer 53 596 zombies.

Casier vierge

Boucler Les Faits.

Justice est faite

Terminer le mode Heures Sup.

Tape it or DIE !

Vous avez découvert la Carte combo secrète. Vous avez regardé sur Internet, c'est ça?

Or

Maître du zombicide

Tuer 72 000 zombies.

Jeu complet

Trouver toutes les Cartes combo.

Collectionneur

Remplir toutes les pages du carnet.

Platine

Maître des trophées de DR2

Vous avez obtenu tous les trophées de Dead Rising 2.

Dead Space

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir après avoir mis le jeu en pause. Attention, ils ne fonctionnent qu'une seule fois !

+2 points

+5 points

1 000 crédits

2 000 crédits

5 000 crédits

10 000 crédits

Plus d'oxygène

Régénère la jauge de stase

MODE IMPOSSIBLE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

BONUS

Backstory Logs

Terminer le jeu.

Tenue militaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé, chargez votre partie pour redémarrer en mode New Game +. Vous conserverez la plupart des objets précédemment acquis ainsi que quelques objets bonus.

TROPHÉES

Bronze

Rat de laboratoire

Terminez l'épisode 2 dans n'importe quelle difficulté

Diplôme d'ingénieur

Terminez l'épisode 3 dans n'importe quelle difficulté

Chair à canon

Terminez l'épisode 4 dans n'importe quelle difficulté

La foi de trop

Terminez l'épisode 5 dans n'importe quelle difficulté

Effet de serre

Terminez l'épisode 6 dans n'importe quelle difficulté

S.O.S.

Terminez l'épisode 7 dans n'importe quelle difficulté

Transmissions étranges

Terminez l'épisode 8 dans n'importe quelle difficulté

Naufrage

Terminez l'épisode 9 dans n'importe quelle difficulté

Gardien de la foi

Terminez l'épisode 10 dans n'importe quelle difficulté

Trahison

Terminez l'épisode 11 dans n'importe quelle difficulté

Dernière respiration

Terminez l'épisode 12 dans n'importe quelle difficulté

Coffre magique

Placez 25 objets dans le Coffre

Investigateur

Trouvez 75 messages, transmissions ou vidéos

Air Clarke

Terminez le niveau 6 du Zé-Ball

Recherche et développement

Trouvez 8 schémas

Médium

Lancez 50 objets par télékinésie

Tireur d'élite

Amputez 20 membres

Chirurgien

Amputez 500 membres

On ne bouge plus

Utilisez le stase sur 50 ennemis

As du tir

Obtenez un score parfait au stand de tir

Appel d'air

Sautez 100 fois en impesanteur

Contact

Tuez au moins 30 ennemis avec un dégagement

La physique Ragdoll

Piégez cinq fois un ennemi avec la gravité

Flambeur

Dépensez 200 000 crédits au Stock

État de choc

Tuez 30 ennemis avec le Choc laser

Lame fatale

Tuez 30 ennemis avec le Découpeur

Le petit bricoleur

Tuez 30 ennemis avec le cutter plasma

Punisseur

Tuez 30 ennemis avec le Méga-PK

Certains l'aiment chaud

Tuez 30 ennemis au lance-flamme

Gâchette facile

Tuez 30 ennemis avec l'arme d'assaut

Trancher dans le vif

Tuez 30 ennemis avec le Trancheur

Quelques grammes de finesse

Trouvez le trésor spécial Peng

"Ils" arrivent

Terminez l'épisode 1 dans n'importe quelle difficulté

Les Trophées Bronze cachés

Force brute

Tuez une Brute

Le Banquet de l'Apocalypse

Tuez le Léviathan

Dégage de là !

Tuez le nécromorph des propulseurs

Vaine prière

Tuez la Reine Mère

Interception

Saisissez par télékinésie une cosse de Brute ou de Léviathan

Peau dure

Echappez 10 fois à l'emprise d'un Rôdeur

Dernier défenseur

Passer l'épreuve du canon en conservant plus de 50% du bouclier

Grosse bête

Tuez le nécromorph des propulseurs en conservant plus de 50% du bouclier

Argent

Survivant

Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté

Détective

Trouvez 150 messages, transmissions ou vidéos

Armurier

Possédez toutes les armes du jeu

Boucher

Amputez 1000 membres

Or

Légendaire

Terminez le jeu en difficulté maximale

Une arme

Terminez le jeu en utilisant uniquement le cutter plasma

Machine de guerre

Améliorez au maximum les armes et équipements

Platine

Officier de la Compagnie

Collectionner tous les trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Nouveaux venus

Juste après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Isaac. Commencez par vous familiariser avec le gameplay en suivant le tutorial. Allez ensuite dans le compartiment de gauche de la navette pour y récupérer un mini-kit de soins puis sortez du vaisseau. Une fois sur le corridor, et après que vos coéquipiers aient parlé, suivez-les jusqu'à un sas. Arrivé dans ce dernier, avancez vers la porte entourée d'une aura bleutée et ouvrez-la. Vous voici dans la salle d'embarquement, commencez par fouiller la pièce puis, à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une nouvelle porte bleutée au bout de la pièce pour entrer dans un nouveau petit sas. Ensuite, avancez jusqu'à un écran de contrôle et appuyez dessus pour charger le rapport de dommages. Ceci fait, attendez un peu et après la cinématique, passez par la porte qui s'est ouverte, courez le long du couloir, ouvrez la porte de l'ascenseur qui se trouve au bout et engouffrez-vous à l'intérieur histoire d'échapper au monstre qui vous poursuit. Une fois en bas, sortez, avancez près du plan de travail ensanglanté se trouvant en face de vous et récupérez-y le cutter, votre première arme du jeu. Après vous être familiarisé avec son maniement, fouillez la pièce de fond en comble. Vous possédez désormais la capacité de pouvoir donner des coups de pieds alors n'hésitez pas à l'utiliser sur les grosses boîtes vertes qui se trouvent près de l'ascenseur.

Ceci étant fait, tournez-vous vers la porte de contrôle du tramway et tirez sur le panneau lumineux de droite à l'aide de votre cutter pour l'ouvrir. Une fois la porte passée, utilisez votre arme pour démembrer le monstre et récupérez ensuite les munitions qui se trouvent au sol (fouillez le monstre et le cadavre sur lequel il était penché). Avancez désormais le long du couloir, passez par une nouvelle porte et allez sur la gauche pour récupérer du crédit. Continuez ensuite de l'autre côté en récupérant le mini-kit de soins ainsi que la transmission audio, puis passez une nouvelle porte bleue pour vous retrouver dans le poste de contrôle du tramway. Après la transmission vidéo avec Kendra et Hammond, fouillez la pièce et passez par la porte se trouvant à gauche. Allez ensuite sur votre droite, ouvrez la porte se trouvant en face de vous et descendez le petit couloir. Après le discours d'Hammond et le mini-tutorial, passez par une nouvelle porte pour vous retrouver dans un immense Hall.

En premier lieu, regardez sur votre gauche pour trouver du crédit puis, avancez ensuite jusqu'à une porte bien trop dangereuse pour que vous y passiez tout de suite. Commencez par récupérer le contenu de la grosse boîte verte puis prenez ensuite le module de stase se trouvant à côté. Ceci étant fait, et après la transmission-tutorial, ciblez la porte et utilisez votre nouveau pouvoir pour la ralentir. Passez ensuite par cette dernière, montez et allez sur la droite pour récupérer du crédit au bout du couloir. En revenant, faites un détour par les toilettes histoire de récupérer de la vie et des munitions, puis, continuez encore un peu et ramassez le contenu d'une boîte verte sur un petit couloir à droite. Dirigez-vous ensuite vers la porte bleue pour entrer à l'intérieur d'un grand sas puis récupérez un point de force sur une borne collée au mur de droite.

Après cela, fouillez l'endroit de fond en comble et tuez les ennemis qui s'y trouvent. Pour dégager la voie, vous allez devoir utiliser les deux pinces. Commencez par activer celle qui se trouve près de l'entrée puis, allez actionner la deuxième et ralentissez-la à l'aide de votre stase (si vous n'en avez plus, une pompe à stase se trouve au milieu de la pièce). Courez ensuite vers le tableau de bord central et actionnez-le. Après la transmission vidéo de Kendra, tuez le monstre sur votre gauche, récupérez les munitions qu'il a laissées par terre et sortez de ce hangar. Retournez ensuite au couloir précédant le poste de contrôle du tramway en prenant bien soin de ralentir de nouveau la porte figée précédemment et en tuant les quelques ennemis vous barrant le chemin (si jamais ces derniers sont trop rapides à votre goût, n'hésitez pas à les ralentir à l'aide de votre stase).

Arrivé à destination ne retournez pas tout de suite au poste de contrôle mais avancez plutôt le long du couloir. Après avoir tué le monstre s'y trouvant et avoir récupéré les items et la transmission audio disséminés dans le couloir,

continuez jusqu'à un ascenseur. Entrez-y, appuyez sur le bouton et écoutez le discours de Kendra. A la fin de ce dernier sortez, tuez tous les monstres de cette salle et récupérez tous les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous vers l'ascenseur se trouvant en bas (utilisez votre traceur si vous n'arrivez pas à le trouver) pour monter à l'étage.
Une fois en haut, tuez le monstre devant vous et récupérez les items de chaque coté de l'ascenseur. Avancez ensuite le long de la passerelle, abattez la créature et une fois au bout, récupérez de l'énergie plasma, un message vidéo et la clé de l'entrepôt. Revenez vers l'ascenseur en tuant le monstre se trouvant sur votre chemin, puis descendez à l'étage inférieur. Une fois en bas, tuez le monstre qui s'y trouve et à l'aide de votre traceur rejoignez la porte des bureaux. Ouvrez ensuite cette dernière grâce à la clé que vous venez de trouver, et une fois à l'intérieur fouillez cette pièce pour y dénicher un point de force, un kit de soins moyen et le disque dur.

Vous pouvez maintenant, si vous le voulez, utiliser le plan qui va vous servir à améliorer votre équipement, pensez toutefois à garder au minimum un point de force car certaines pièces contenant des items ne s'ouvrent que par l'aide des points de force. Ceci étant fait, sortez et après avoir vu la transmission vidéo de Kendra, revenez à la salle de contrôle des tramways en abattant les créatures vous barrant le chemin. Arrivé dans la salle de contrôle, sauvegardez puis utilisez le disque dur sur le panneau de contrôle au fond de la pièce. Ensuite appuyez sur l'écran au milieu de la pièce pour appeler le tram. Après le message vidéo de vos coéquipiers sortez de la salle de contrôle par la porte par laquelle vous étiez entré la première fois puis, en pensant toujours à abattre les ennemis que vous pourrez croiser, utilisez votre traceur pour revenir dans la salle d'embarquement.

Arrivé dans cette dernière, récupérez le contenu des grosses boîtes vertes et retournez au hangar, là où est entreposée votre navette. Une fois le monstre se trouvant sur le corridor tué, entrez dans votre vaisseau et allez appuyer sur l'écran de contrôle. Ceci étant fait, sortez rapidement et, après la séquence narrative, abattez tous les ennemis au dehors. Après une nouvelle transmission vidéo de Kendra et d'Hammond, retournez à la salle d'embarquement et passez la grande porte de gauche. Avancez ensuite dans le couloir, regardez ce que contiennent les petites caisses posées sur le sol puis empruntez le couloir de droite pour arriver dans les toilettes. Fouillez ces dernières pour trouver un kit de soins max puis sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur. Une fois en haut, et après un nouveau tutorial, libre à vous d'acheter, de vendre, ou d'entreposer des objets au stock. Vous pouvez également utiliser un plan si vous voulez upgrader votre combinaison ou vos armes. Ceci étant fait, entrez dans le tramway et appuyez sur son écran de contrôle pour aller à l'infirmerie.

Chapitre 2 : Soins intensifs

Commencez par descendre du tramway, et pendant le discours de la jeune femme, récupérez le mini-kit de soins se trouvant dans le sas de droite. Une fois qu'elle a fini de parler, ramassez le module Macro-PK à ses pieds et, après le tutorial, utilisez-le pour dégager les conteneurs vous bloquant le passage du couloir. Avancez ensuite dans ce dernier en pensant à ramasser le schéma du lance-flammes, puis, après un nouveau tutorial passez par la porte bleue qui se trouve au fond. Vous voici maintenant dans le poste de sécurité, pendant que Hammond vous parle explorez la salle pour récupérer de nouveaux items et passez par la porte du centre de recherche en face de vous. Avancez dans le couloir, fouillez les cadavres puis arrivé à la porte du labo principal utilisez votre stase pour la ralentir (si vous n'en avez plus, utilisez la pompe à stase derrière vous).

Passez ainsi sans vous faire piéger puis ouvrez la porte en face de vous pour vous retrouver dans le laboratoire. Une fois dans celui-ci, la quarantaine se déclenche, débarrassez-vous alors de tous les monstres arrivant dans la pièce puis fouillez-la ensuite histoire de récupérer des objets. Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant au bout de la pièce.

Une fois en bas occupez-vous des monstres et explorez tout l'étage pour récupérer des items, la transmission audio, la transmission vidéo et le document écrit caché derrière une bibliothèque dans un des petits labos. Utilisez ensuite votre traceur pour aller au laboratoire de biologie. A l'intérieur regardez dans les casiers puis passez par la porte au fond. Continuez dans le couloir et après la séquence narrative ramassez l'énergie plasma à droite et entrez à l'intérieur du labo par la gauche. Dans celui-ci, abattez la créature qui s'y trouve, récupérez les items et prenez l'ascenseur. Arrivé en haut, tuez les ennemis et passez par les deux portes vous emmenant au laboratoire. Récupérez un point de force sur le mur d'en face, quelques items et la thermite.

Retournez ensuite au poste de sécurité en n'oubliant pas de staser à nouveau la porte de tout à l'heure et en abattant le nécromorph. Arrivé à destination, passez par la porte de l'imagerie médicale, progressez le long du couloir, puis passez à nouveau par une porte. Commencez tout d'abord par aller à gauche, ramassez un message écrit et allez vers la porte devant. Libre à vous d'échanger un point de force pour le faire mais sachez qu'il y a à l'intérieur des munitions plasma,

un kit de soins moyen, un circuit imprimé en or (pratique pour se faire de l'argent en le revendant au stock) et une transmission audio. Ressortez et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, déplacez le gros rayon vous bloquant le passage sur la droite de la salle. Avancez alors en tuant les créatures puis allez explorer une pièce sur la gauche pour y récupérer de la vie, un point de force et un schéma. Après avoir tué le nécromorph, sortez et ramassez à l'aide de votre module Macro-PK le générateur qui se trouve par terre. Placez-le dans l'alcôve située à côté de l'ascenseur et utilisez ce dernier pour monter à l'étage.

Une fois en haut, déplacez de nouveau le rayon pour pouvoir avancer, tuez les créatures et, après l'avoir contourné, déplacez une nouvelle fois la passerelle pour pouvoir avancer jusqu'à une porte appelée "salle soins zéro gravité". Pour y entrer, tirez sur le panneau électrique à l'aide de votre cutter. Passez ensuite une nouvelle porte pour arriver dans une zone sans air et après le tutorial, ramassez les munitions qui lévitent dans l'espace et les items se trouvant dans les casiers puis, courez jusqu'à une nouvelle porte nommée salle de soins zéro gravité. Passez par cette dernière et après la transmission vidéo entrez dans un immense sas par la porte circulaire. A l'intérieur désactivez la gravité, lisez le tutorial, propulsez-vous sur la passerelle en face et attirez à l'aide de votre télékinésie l'un des générateurs qui se trouvent dans la salle, une fois celui-ci à votre portée insérez-le dans l'alcôve à droite de la porte pensez à récupérer tous les objets qui lévitent et passez par la porte que vous venez d'activer.

Vous voici dans le labo, ramassez tous les items qui s'y trouvent ainsi que le défibrillateur puis retournez dans la salle sans gravité, tuez tous les nécromorphs qui s'y trouvent et revenez au poste de sécurité en prenant soin de tuer les ennemis qui se trouvent sur votre passage et en utilisant votre guideur laser si besoin est. Une fois là-bas, déposez la bombe thermite en dessous de la croix rouge et blanche puis entrez dans la clinique de l'Ishimura. Récupérez le message audio, passez par la porte au bout du couloir et récupérez des munitions dans une boîte verte sur votre gauche puis passez par la porte des urgences se trouvant sur la droite.
Commencez par tuer les ennemis se trouvant dans la pièce puis fouillez-la pour trouver des items. Prenez ensuite le générateur et placez-le dans l'alcôve se trouvant au fond de la pièce pour alimenter la grande porte. Passez-la, puis tuez les créatures qui s'opposeront à vous. Ceci étant fait vous pourrez si vous le voulez utiliser un point de force pour ouvrir une porte qui se trouve sur la droite, pour les indécis qui hésiteraient sachez qu'elle contient énormément de munitions ainsi qu'un schéma.

Dans tous les cas continuez votre chemin en abattant les nécromorphs, fouillez-les puis avancez. Une fois au bout, ramassez la transmission audio sur la gauche puis allez en récupérer un document écrit au bout du couloir en tuant les monstres vous barrant le chemin. Fouillez l'endroit pour récupérer des items et passez par la porte des soins intensifs. Après l'animation scénaristique, avancez un peu pour récupérer un nouveau document écrit puis allez en direction de la morgue. Arrivé dans le couloir, récupérez la transmission audio, tuez la petite créature et prenez l'ascenseur se trouvant au bout. Une fois en haut, avancez un peu pour entrer dans la morgue puis abattez tous les ennemis qui s'y trouvent (pensez à d'abord tuer l'espèce d'énorme chauve-souris qui s'occupe de réanimer les cadavres). Fouillez ensuite la pièce de fond en comble pour y récupérer des items et le rapport d'autopsie, ramassez ensuite le rig du capitaine sur le cadavre de ce dernier puis, sortez par l'ascenseur du fond. Une fois en haut, retournez au poste de sécurité en vous occupant des nécromorphs puis arrivé à destination, dirigez-vous vers la station de tramway, et utilisez ce dernier pour aller en direction de l'ingénierie.

Chapitre 3 : Révision de parcours

Descendez du tramway et, après la transmission avec Hammond, fouillez le quai pour y trouver de la stase et des munitions. Dirigez-vous ensuite vers le tunnel de la salle de contrôle. Arrivé dans cette dernière, explorez la pièce pour y trouver des items et notamment une transmission audio près des écrans de contrôle du centre de la salle. Passez ensuite par la porte de l'Usine. Descendez puis allez tout droit dans les vestiaires pour récupérer une transmission audio et le schéma du combustible. Après avoir fouillé la pièce, sortez et allez sur votre droite. Tuez le nécromorph puis passez par la porte défoncée. Récupérez l'énergie plasma dans les étagères du centre à l'aide de votre télékinésie puis ramassez ensuite le document derrière vous. Sortez par la porte baptisée " Réserves énergétiques " puis, avancez jusqu'à ce que deux chemins s'offrent à vous, prenez d'abord le chemin de droite puis cassez la grosse boîte verte et prenez du crédit près de celle-ci.

Ensuite, revenez sur la voie de gauche jusqu' à une borne électromagnétique puis abaissez-la à l'aide de votre module macro-pk. Redescendez ensuite sur la gauche, prenez au passage le mini-kit de soins puis attirez le monorail jusqu'à vous et entrez-y. Actionnez-le et, une fois votre trajet effectué, éliminez tous les ennemis vous barrant le chemin. Respirez un peu et allez ramasser tous les objets disponibles dans le coin, vous trouverez notamment une transmission

audio. Continuez à l'aide de votre traceur en récupérant d'autres items (dont le schéma du découpeur) puis descendez le long d'une passerelle à droite et avancez encore un peu jusqu'à une nouvelle borne magnétique. Comme précédemment, abaissez l'aimant à l'aide de votre module Macro-PK puis après le message audio de Hammond, retournez au monorail en abattant tous les nécromorphs se mettant sur votre route. Une fois arrivé, montez par la droite et passez par une nouvelle porte. Récupérez les munitions dans la grosse boîte verte se trouvant au bout, puis revenez à la salle de contrôle par la porte se trouvant derrière vous. A l'intérieur, débarrassez-vous des monstres, allez sur la droite, prenez la porte de l'ascenseur et descendez.

En sortant, ramassez la recharge d'air moyenne sur votre droite puis allez récupérer l'item et la transmission audio disponibles dans les casiers. Avancez ensuite le long du couloir, fouillez toutes les armoires pour trouver des munitions et du crédit puis, entrez dans la salle de décontamination. Allez mettre en marche le tableau au milieu de la salle puis, après le déclenchement de la quarantaine, éliminez tous les ennemis s'invitant dans la pièce. Passez ensuite par la seconde porte, allez à droite vers la porte de la centrifugeuse. Marchez vers la gauche pour récupérer un point de force, retournez-vous et traversez le couloir en ramassant des items et ce, jusqu'au sas de la centrifugeuse. Ramassez ensuite la réserve d'O2 qui vous servira pour plus tard et passez par une nouvelle grande porte.

Vous voici dans la centrifugeuse, commencez par prendre l'énergie plasma disponible sur la gauche ainsi que les divers items gravitant autour de vous (certains se trouvent dans des caisses) puis, après avoir tué les ennemis, à l'aide de la non-gravité, descendez à l'étage inférieur. Stasez ensuite un des deux générateurs, utilisez votre module Macro-PK pour le combiner avec la centrifugeuse. Réitérez l'opération sur le second générateur puis, après vous être occupé des nécromorphs, allez sur la seconde passerelle et activez la centrifugeuse.

Vous allez maintenant devoir aller très vite si vous ne voulez pas perdre tout votre oxygène. Commencez par prendre l'ascenseur se trouvant derrière vous et avancez sur la droite. Les générateurs étant en mouvement, placez-vous dans les petits espaces sur la droite pour les éviter puis continuez votre route en rechargeant votre air à la borne au milieu du parcours et en tuant le monstre vous barrant le passage. Arrivé au second ascenseur, montez, puis, une fois en haut, sortez de la salle sans gravité, sauvegardez, et sortez du sas. Après vous être fait attraper par le tentacule, tirez sur la partie jaune de celui-ci jusqu'à ce qu'il vous lâche.

Retournez ensuite à la salle de contrôle du début de chapitre en veillant à tuer le monstre se dressant sur votre chemin (vous aurez un message vidéo de Kendra dans l'ascenseur). Dirigez-vous alors vers le sas de droite pour entrer dans une salle sans gravité. Sautez sur la passerelle en face de vous et sautez à nouveau vers le second sas pour sortir, en faisant attention aux ennemis. Progressez le long du couloir et, arrivé au bout, allez dans la pièce de droite pour récupérer un document écrit, un point de force ainsi que des items.
Ressortez et prenez la porte se trouvant en face pour récupérer des munitions, du crédit et un fichier audio. Ceci étant fait, sortez et prenez l'ascenseur sur la droite. Une fois en bas, occupez-vous des ennemis et fouillez la salle se trouvant au bout de la passerelle, descendez ensuite par l'ascenseur de droite et tuez les monstres. Commencez par aller dans la pièce de droite et récupérez-y la stase s'y trouvant, retournez dans la salle principale. Si vous le désirez une porte à point de force se trouve en face de vous, cette dernière contient du crédit, des munitions et le schéma des lames du découpeur.

Quel que soit votre choix, stasez la porte coulissante pour passer sans danger et, éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir puis avancez le long de ce dernier pour atteindre une borne de sauvegarde. Ouvrez la porte sur votre droite et débarrassez-vous de tous les nécromorphs se trouvant dans la salle et fouillez-la pour obtenir des items et un point de force. Utilisez le tableau de bord central au milieu de la salle, débarrassez-vous des ennemis et retournez à nouveau actionner le panneau de contrôle pour mettre en marche les moteurs. Ceci étant fait, sortez et après la transmission vidéo de Hammond, passez par la porte nommée " retour vers la salle de contrôle ". Fouillez le couloir de fond en comble, puis arrivé au bout, écoutez la transmission audio avant de passer par la porte. Retournez dans la salle de contrôle, abattez le nécromorph puis allez sur le quai et prenez le tramway pour terminer le chapitre.

Chapitre 4 : Impact imminent

Sortez du tramway puis profitez de la transmission vidéo de vos coéquipiers pour récupérer les items disséminés sur le quai. Prenez ensuite la porte sur la droite et avancez le long du couloir en récupérant les munitions. Arrivé au bout, ouvrez une porte pour vous retrouver dans l'atrium principal. Après le message de Kendra, récupérez la transmission audio ainsi que les divers objets se trouvant dans la salle, puis descendez dans les escaliers au bout du hall et prenez l'ascenseur. Une fois en bas, récupérez le schéma de la tenue niveau 3 puis dirigez-vous vers la porte en face de vous.

Vous voici avec Hammond, profitez de son discours pour fouiller la salle et y découvrir notamment un document écrit. Remontez ensuite dans l'atrium principal et abattez la brute. Attention toutefois, cet ennemi est plus coriace que les autres et vous devrez d'abord l'affaiblir avant de lui tirer dans le dos (l'opération peut se réaliser en plusieurs fois).

Passez ensuite par la porte qu'il a défoncée et récupérez le point de force au bout du couloir ainsi que tous les items se trouvant dans la salle du fond. Revenez ensuite dans le couloir, activez l'ascenseur à l'aide de la borne située sur le mur puis ressortez et empruntez-le (il se trouve en face de vous). Ramassez le message vidéo et une fois en bas, fouillez le petit salon pour récupérer des items. Passez ensuite dans le couloir en face et avancez en récupérant le schéma du choc laser. Abattez le nécromorph et fouillez la salle nommée dépôt systèmes A pour y trouver des objets. Sortez ensuite et pendant que Kendra vous parle, prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Arrivé dans la salle systèmes du vaisseau, allez sur la droite et progressez en prenant bien soin de tuer les monstres, d'éviter de marcher sur les dalles brisées dont s'échappe un important courant d'air et en récupérant les munitions pour votre cutter se trouvant sur votre chemin.

Arrivé au bout, rechargez votre réserve de stase à l'aide de la pompe sur le mur et enlevez les deux étagères vous bloquant le passage. Continuez ensuite en abattant la brute et stasez les fils électriques pour pouvoir activer le générateur. Après le message d'Hamond, revenez à l'atrium principal en éliminant les nécromorphs et en récupérant les items qu'ils laissent derrière eux. Prenez ensuite le second ascenseur disponible et descendez au niveau 1. Après le message audio de Kendra, sortez dans le petit salon, fouillez-le pour y trouver des objets et sortez par la porte se trouvant en face. Dirigez-vous vers la salle " entrepôt forage " pour y trouver du crédit et des munitions et dépêchez-vous de prendre la porte au bout du couloir avant que votre réserve d'oxygène ne s'épuise. Passez ensuite une seconde porte et, en faisant attention aux monstres et aux dalles brisées, fouillez toutes les salles adjacentes pour y trouver du crédit, des munitions, de la vie, un point de force et un document écrit.

Concernant la salle qui s'ouvre avec un point de force, si vous ne souhaitez pas l'ouvrir sachez tout de même qu'elle contient du crédit, un kit de soins moyen et un semi-conducteur or. Dirigez-vous ensuite à travers le labyrinthe de dalles brisées et arrivé au bout récupérez le mini-kit de soins sur votre droite, activez le système de défense. Après le message de Hammond, retournez à l'ascenseur en faisant toujours attention aux monstres et autres dalles brisées. Montez ensuite au niveau 3 et une fois en haut, ramassez la transmission audio, le schéma mega-PK ainsi que des munitions.

Passez le couloir, tuez les ennemis, récupérez les items et allez activer le système de défense. Après le message d'Hammond, récupérez les items dans l'entrepôt 47 et empruntez l'ascenseur au bout du couloir. Sortez et, tout en écoutant le message d'Hammond, avancez, récupérez la recharge moyenne d'02 et passez par le sas d'accès extérieur pour vous retrouver dans l'espace. Vous voici hors du vaisseau, tout en gardant un oeil sur votre réserve d'oxygène, courez jusqu'à l'autre extrémité de la passerelle extérieure, en vous cachant derrière les conteneurs dès le passage des astéroïdes. Récupérez ensuite le semi-conducteur or et les munitions puis allez vous asseoir sur le siège central pour contrôler la tourelle de défense. Vous êtes désormais en train de jouer à la séquence " Space Invaders " de Dead Space. En effet tels les shoots d'antan, vous devez diriger vos deux canons sur les astéroïdes pour les détruire. Le degré de résistance de votre coque (qui est indiqué à droite) déclinant au moindre impact et la tendance qu'a la tourelle à surchauffer, la seule bonne manière de réussir ce passage est d'y aller calmement en n'utilisant toujours qu'un seul canon sur deux. Après cette harassante et pénible minute trente de shoot intensif, écoutez le message d'Hammond et revenez au dernier ascenseur que vous avez emprunté.
Après la transmission vidéo de vos deux coéquipiers, tuez tous les nécromorphs vous barrant la route et retournez à l'atrium (niveau 2). Ceci étant fait, retournez sur le quai en abattant les monstres puis prenez le tramway pour finir le chapitre.

Chapitre 5 : Dévotion Fatale

Sortez du tram et après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir sur la gauche pour arriver au poste de sécurité. Écoutez la nouvelle transmission audio de votre acolyte puis, fouillez le casier pour trouver des munitions. Passez ensuite par la porte de l'imagerie médicale et abattez les nécromorphs. Une fois au bout du couloir, entrez dans la salle d'imagerie médicale, fouillez toutes les pièces du premier étage pour y trouver d'éventuels items et allez vous débarrasser du monstre collé au mur près de l'ascenseur. Empruntez ensuite ce dernier et arrivé en haut, tuez les mini-nécromorphs. Utilisez à présent votre stase pour passer, puis après avoir contourné le rayon, servez-vous-en à nouveau pour passer sur la gauche. Après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir puis vers l'ascenseur.

Une fois en bas, ramassez la transmission audio, frayez-vous un chemin jusqu'au laboratoire et récupérez à l'intérieur un point de force, le schéma du module Macro-Pk ainsi que tous les items s'y trouvant. Allez ensuite activer le transfert chimique au milieu de la pièce et ramassez la capsule. Après le discours du scientifique, retournez-vous et tirez sur le nécromorph. Attention, celui-ci ne peut pas mourir et se régénère continuellement. Essayez donc de vous en débarrasser une première fois puis, après la transmission audio de Kendra, sortez en courant du labo et prenez la porte se trouvant en face de vous. Pendant que vos coéquipiers vous parlent, retournez au poste de sécurité en tuant les bestioles se mettant sur votre chemin. Utilisez maintenant la porte de la clinique Ishimura pour vous retrouver dans un couloir. Passez par la porte et, après le nouveau discours du scientifique, dirigez-vous vers les urgences.

Une fois à l'intérieur, éradiquez un maximum de nécromorphs et, après le message audio de Kendra, fouillez la salle de fond en comble pour trouver des items. Sortez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir (vous pouvez récupérer des munitions dans les casiers de la salle qui ne s'ouvrait jadis qu'avec le point de force) et progressez le long du couloir jusqu'à découvrir une nouvelle bestiole collée au mur. Après l'avoir tuée, ramassez un semi-conducteur or près de son cadavre ainsi que du crédit et de l'énergie plasma à côté du lit où se trouve la femme qui pleure. Prenez ensuite la porte des soins intensifs et dirigez-vous vers le bureau du docteur Mercer. Commencez par récupérer la transmission audio puis, après avoir pris le semi-conducteur or et les objets sur le sol, actionnez le mélangeur au milieu de la pièce. Ceci étant fait, récupérez la capsule chimique et après la transmission audio/vidéo, revenez au poste de sécurité en tuant les monstres et en gardant un oeil sur votre décompte d'oxygène.

Une fois arrivé allez rétablir le système vital d'O2. Écoutez le message de vos compagnons puis retournez au laboratoire pour confectionner le mélange (Kendra vous contactera à nouveau sur le chemin). Affaiblissez le nécromorph, utilisez le mélangeur puis récupérez la capsule de poison. Résistez au monstre jusqu'à ce que la seconde porte s'ouvre, empruntez-la puis après avoir ramassé les munitions dans les boîtes vertes et les casiers entrez dans la salle de cryogénie. Après le petit discours du scientifique, occupez-vous des bébés-nécromorphs et attirez celui qui est invincible au centre de la pièce. Stasez-le et courez dans le petit sas pour le " cryogéniser " à l'aide du panneau de contrôle. Après le message de Kendra, retournez à la station de tramway (pensez comme d'habitude à vous occuper des monstres) et utilisez ce dernier pour partir une bonne fois pour toutes de l'infirmerie.

Chapitre 6 : Changement d'air

Commencez par sortir du tramway et ramassez les munitions et la transmission audio éparpillées sur le sol du quai. Prenez ensuite le couloir de gauche et, arrivé au milieu, récupérez les items disponibles dans les toilettes. Après avoir tué les ennemis qui s'y trouvaient, sortez et poursuivez votre chemin en direction de l'ascenseur. Une fois en haut, ramassez le schéma de l'énergie laser ainsi que le contenu de la boîte verte et prenez la porte sur votre droite. Vous voici avec Hammond, profitez de son petit discours pour récupérer tous les items du couloir et, une fois qu'il a fini, sortez par la porte du fond. Après la transmission audio de Kendra, emparez-vous des items disséminés sur le sol ainsi que dans les casiers puis prenez la porte de gauche. Écoutez le message de Kendra et dirigez-vous vers la porte au bout du couloir.

Vous voici dans une salle dangereuse, en effet les tuyaux dégagent de la vapeur mortelle. Progressez donc prudemment, et n'hésitez pas à vous réfugier dans une des pièces sur votre gauche pour éviter ce souffle brûlant. Notez d'ailleurs au passage que la salle du milieu contient un plan (la première ne contient rien pour le moment). Arrivé au bout, prenez les items cachés dans les bornes sur le mur de gauche et utilisez l'ascenseur sur votre droite. Tuez ensuite le monstre se mettant sur votre chemin et passez par la porte au bout de la passerelle pour vous retrouver dans la salle des cultures. Très rapidement, beaucoup d'ennemis vont arriver dans la pièce. Débarrassez-vous d'eux et, une fois qu'ils sont tous morts, fouillez l'endroit de fond en comble pour y trouver différents items comme du crédit, des munitions et des kits de soins (il y a notamment une recharge moyenne sous les réservoirs de l'ascenseur, utilisez votre Module macro-PK pour l'obtenir). A l'aide de votre traceur, dirigez-vous ensuite vers la serre A. Tuez l'espèce de gros nécromorph ayant du mal à respirer et récupérez l'objet se trouvant près de la porte fermée.

Ressortez et éliminez tous les nouveaux occupants de la salle puis réutilisez votre traceur pour aller en direction d'une porte sans nom. À l'intérieur occupez-vous rapidement du nécromorph ayant des problèmes respiratoires sous peine de mourir asphyxié puis, sortez et débarrassez-vous des ennemis ayant investi les lieux. Après avoir repris votre souffle (enfin façon de parler vu l'état de la pièce où vous vous trouvez), prenez l'ascenseur et montez au niveau 3. Récupérez tous les items de cet étage, dont le semi-conducteur rubis et, ceci étant fait, retournez à l'ascenseur et descendez au niveau 2. Avancez sur la passerelle et passez par la porte nommée " Contrôle cultures hors sol ". Dépêchez-vous d'aller tuer le nécromorph au bout de la pièce puis débarrassez-vous ensuite des monstres vous bloquant le passage.

Après les avoir abattus, prenez les munitions se trouvant dans les casiers et revenez sur la passerelle précédente.

Contournez l'ascenseur et passez par la porte de la chambre froide ouest. Récupérez les munitions dans le couloir et progressez jusqu'à la porte se trouvant sur votre gauche. Vous voici face à un nouveau type d'ennemis, tirez sur les grappes jaunes qu'ils portent au bout de leurs bras pour les faire exploser puis dirigez-vous vers le couloir de droite, au fond de la pièce, et passez par la porte se trouvant au bout. Récupérez les items dans le casier puis entrez dans la zone sans gravité. Commencez par prendre le contenu de la grosse boîte verte et sautez vers le plafond en prenant soin d'éviter les piques puis, utilisez votre pouvoir télékynésique sur la plaque où figure le symbole de votre module Macro-PK pour l'ouvrir. Occupez-vous maintenant des mini-nécromorphs vous sautant au visage et, dans la seconde salle, utilisez la même technique que citée précédemment pour ouvrir la deuxième plaque.

Arrivé dans la troisième pièce, sautez près de l'alcôve se trouvant dans un des murs et sortez de la zone sans gravité. Passez par la porte nommée " Épuration d'air ". Une fois dans cette dernière, récupérez la transmission audio et les items se trouvant sur la passerelle puis prenez l'ascenseur sur votre droite. En bas, récupérez les munitions se trouvant derrière les barils incendiaires orange puis, à l'aide de votre cutter, ouvrez la porte de gauche en tirant sur le compteur électrique à sa droite. Maintenant, d'où vous êtes, tirez sur celui de la salle suivante, dès que le feu se calme. Allez ensuite vers cette dernière en évitant de vous brûler. Occupez-vous des éventuels ennemis essayant de vous tuer puis, tirez sur le panneau électrique de la porte pour ouvrir cette dernière. Une fois le feu éteint, empressez-vous de rejoindre l'autre porte et tuez le nécromorph ayant du mal à respirer ainsi que celui qui vous barrera le chemin.

Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant derrière vous. Une fois en haut, prenez le crédit se trouvant dans la boîte verte ainsi que les crédits dans la caisse argentée puis allez prendre le point de force et les munitions dans le petit sas sur la droite. Retournez ensuite sur la passerelle et, arrivé au bout, prenez l'ascenseur sur votre gauche. Vous voici de nouveau dans la salle des cultures, tuez tous les nécromorphs et, une fois qu'ils sont morts, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur. Après avoir fait le plein de munitions au stock, sortez par la porte nommée " Salle de culture est ". Ramassez le document écrit et empruntez la porte au bout du couloir. Commencez par aller tuer le monstre collé au mur puis, fouillez les deux salles ouvertes sur votre droite (attention, la deuxième contient un nécromorph), pour ceux hésitant à ouvrir la porte au point de force, sachez qu'elle contient des munitions, du crédit et un kit de soins max. Quel que soit votre choix allez ensuite prendre l'ascenseur sur la gauche et passez par le sas nommé Salle des cultures est.

Une fois la quarantaine activée, tuez la brute se trouvant dans la pièce (rappelez-vous qu'elle tombe plusieurs fois à terre avant de mourir définitivement). Récupérez ensuite les différents items se trouvant dans la pièce dont un point de force sur le cadavre de la brute. Allez également prendre les objets de la serre B puis à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une pièce sans nom où vous trouverez un nécromorph pollueur d'air. Tuez-le, fouillez la salle de fond en comble et ressortez. Prés de l'ascenseur se trouve le panneau d'irrigation, activez-le et stasez la vitre protégeant les cuves nutritives, contournez-les et tuez votre sixième nécromorph-poison. Montez ensuite au niveau 3 et tuez le septième qui se trouve au bout de la passerelle. Ceci étant fait descendez au niveau 2, ramassez tous les items au sol ainsi qu'une transmission audio avant de vous dirigez vers la chambre froide " est ". Passez le couloir où se trouve la borne de sauvegarde, récupérez-y le point de force et continuez pour arriver dans un couloir organique. Prenez le semi-conducteur or et avancez pour vous faire attraper par une tentacule géante. Comme précédemment, visez la partie jaune de celle-ci pour la voir exploser.

Passez ensuite le couloir de gauche où se trouve une transmission audio. Continuez jusqu'à la porte de la chambre froide, récupérez les items, rechargez votre stase et entrez dans la zone sans gravité. Vous allez maintenant devoir vous frayer un chemin à travers les matières organiques, montez sur le mur du second étage et stasez le générateur électrique pour pouvoir entrer dans la troisième salle sans vous faire tuer. Dans cette dernière, désactivez le générateur électrique grâce à son petit panneau de mise en marche puis éliminez les monstres voulant vous faire la peau. Sautez ensuite dans la quatrième salle où vous trouverez le dernier nécromorph-poison. Après l'avoir tué, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur et en tuant tous les ennemis se mettant sur votre chemin. Une fois arrivé, faites le plein de munitions et de kits de soins au stock et activez le panneau de recyclage de l'air au centre de la pièce. Allez ensuite dans le sas qui vient de s'ouvrir devant vous, récupérez-y les munitions dans les boîtes vertes et la transmission audio puis sauvegardez et après avoir utilisé le poison dans la borne de gauche, écoutez le message de Kendra et entrez dans le garde-manger principal.

Boss : Le Léviathan
Vous voici face au premier boss du jeu. N'ayez crainte, bien qu'imposant, il est relativement peu difficile à abattre.

Commencez par tirer sur les trois grosses grappes jaunes se trouvant sur les tentacules de votre ennemi qu'il va sortir l'une après l'autre. Faites attention, il se servira de ces dernières pour vous faire tomber ! Aidez-vous de la non-gravité de la salle pour lui échapper. Après l'avoir affaibli, il va ouvrir sa gueule, se trouvant au centre de son corps, et vous envoyer des projectiles explosifs. Vous allez devoir leur tirer dessus le plus rapidement possible pour qu'ils explosent dans la bouche du léviathan. Maintenant qu'il est bien énervé, réitérez l'opération une seconde fois pour l'envoyer définitivement Ad Patres. Après le message de Kendra, récupérez tous les objets flottant dans la pièce et sortez. Revenez ensuite sur le quai en vous aidant de votre traceur puis, une fois n'est pas coutume, quittez le chapitre à l'aide du tramway.

Chapitre 7 : Peur du vide

Sortez du tramway et tout en écoutant le message de Kendra fouillez le quai pour y trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche et récupérez l'item se trouvant dans la caisse sur la droite. Puis, avant de passer par le sas de la salle rig, prenez le point de force sur la gauche. Une fois à l'intérieur de la salle rig, fouillez la pièce pour y récupérer tous les objets qu'elle comporte puis, dirigez-vous vers l'ascenseur et alors que Kendra vous parle, descendez au niveau B, celui de traitement. Faites attention, des nécromorphs vont vous attaquer durant la descente, tuez-les et, une fois en bas, récupérez la transmission audio se trouvant devant vous. Abattez ensuite tous les ennemis se ruant sur vous puis, une fois la tension retombée, fouillez l'endroit et à l'aide de votre traceur, rejoignez la salle de minéralurgie. Éliminez le nécromorph, ramassez le document puis avancez jusqu'au bout du couloir.

Dirigez-vous ensuite sur votre droite et pendant que Kendra vous parle, entrez dans la salle sans gravité en passant par le mur détruit. Commencez par abattre les monstres puis récupérez tous les objets lévitant dans la salle ainsi que le contenu des grosses caisses vertes. Pour les intéressés, une porte " Point de force " est présente au bout de la pièce. Si vous hésitez à l'ouvrir, sachez qu'elle contient un kit de soins, des munitions et un semi-conducteur rubis. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant utiliser votre module Macro-PK pour envoyer les astéroïdes gravitant dans la pièce dans le rayon central et ce en prenant garde aux éventuels ennemis ayant investi les lieux. Ceci étant fait, allez immédiatement restaurer la gravité de la salle puis, vous débarrassant des nécromorphs qui arrivent en masse, dirigez-vous vers la salle de contrôle de minéralurgie en face du trou par lequel vous êtes entré. Ramassez la clé de forage au milieu de la pièce puis pendant que Kendra vous parle de nouveau, récupérez les divers items éparpillés.

Sortez ensuite par la porte nommée vers l'ascenseur, prenez le point de force sur la droite et passez-le par la porte se trouvant au bout du couloir. Passez maintenant par la porte de droite et, tout en supprimant les monstres, retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau D, celui de la maintenance. Une fois en bas, abattez les nécromorphs chauves-souris ainsi que les membres de l'équipage qu'ils ont ressuscités, puis fouillez la pièce pour trouver une transmission audio, un semi-conducteur or ainsi que divers items qui commencent à être, à ce stade de la partie, plus importants que jamais. Prenez ensuite la porte de la salle de maintenance technique. A l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez le monorail jusqu'à vous, entrez à l'intérieur puis mettez-le en marche. Shootez les ennemis se trouvant sur les côtés et essayez également de prendre les kits de soins en utilisant votre module Macro-PK.

Une fois au bout, Nicole va vous parler. Attendez qu'elle ait fini son discours puis passez par la porte se trouvant derrière vous. Pendant qu'elle vous parle de nouveau, prenez les munitions dans les bombonnes sur votre gauche. Vous allez maintenant devoir la protéger, tuez tous les nécromorphs se ruant sur elle tout en en pensant à abattre également ceux qui débarquent de votre côté. Une fois cette séquence éprouvante finie, entrez dans l'entrepôt de maintenance se trouvant derrière vous et récupérez-y des items, un schéma de tenue niveau 4, un point de force et la balise d'urgence spatiale. Revenez maintenant au monorail, utilisez-le une nouvelle fois en vous occupant des mini-nécromorphs sur les côtés.

Ceci étant fait, revenez à l'ascenseur en vous méfiant d'un monstre peu enclin à rester au sol et pendant que Kendra vous parle, montez au niveau C, celui du forage. Commencez par tuer tous les ennemis vous voulant du mal puis allez dans la pièce de gauche. Récupérez-y un message audio puis tuez le nécromorph se trouvant près des grosses caisses vertes pour prendre le contenu de ces dernières sans encombres. Montez ensuite sur la droite pour trouver des munitions dans la caisse ainsi qu'un plan. Utilisez ensuite votre télékinésie pour déplacer la batterie de l'ascenseur jusqu'à l'ascenseur de la seconde pièce, se trouvant en face de celle où vous vous trouvez actuellement. Débarrassez-vous des nécromorphs à grappes puis, une fois dans la seconde salle, posez votre générateur dans le petit enclavement à côté de l'ascenseur. Prenez ensuite ce dernier et, une fois en bas, progressez jusqu'à une pompe à stase. Utilisez-la puis récupérez tous les autres items du couloir dont un semi-conducteur or et un document écrit. Entrez ensuite dans la zone de forage par la porte de votre choix. Commencez par vous occuper des ennemis sillonnant

la pièce puis détruisez les générateurs reliés à l'astéroïde en leur tirant dessus.
(Si vous n'y arrivez pas utilisez la stase pour les ralentir). Ceci étant fait, sautez sur l'astéroïde et dirigez-vous rapidement vers la partie extérieure de l'astéroïde pour ne pas vous faire toucher par les palmes.

Une fois dehors, tuez les nécromorphs s'y trouvant puis détruisez les deux nouveaux générateurs de la même manière que précédemment. Remontez ensuite sur l'astéroïde puis plantez-y la balise d'urgence avant de revenir à l'intérieur du vaisseau. Revenez maintenant à l'ascenseur en tuant les nécromorphs se mettant sur votre chemin, montez, emparez-vous de la batterie et ramenez-la à son ascenseur d'origine en prenant garde aux flammes. Empruntez celui-ci et une fois en haut avancez le long du couloir puis, ouvrez la porte de contrôle de forage à l'aide votre clé. A l'intérieur, ramassez les items parsemant la pièce ainsi que le point de force sur le mur puis allez lâcher l'astéroïde grâce au panneau central. Alors que Kendra vous parle, la quarantaine se déclenche. Débarrassez-vous des nécromorphs entrant dans la pièce, sortez et reprenez l'ascenseur. Traversez la pièce enflammée et remontez au niveau A par le second ascenseur. Faites attention aux monstres puis revenez au quai pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 8 : Enfin les secours ?

Après être sorti du tramway, écoutez le message de Kendra et récupérez les munitions dans la troisième borne collée au mur. Dirigez-vous ensuite vers le couloir sur la gauche dans lequel se trouve un stock et, une fois au bout, entrez dans l'atrium principal. La quarantaine va s'activer, occupez-vous de vos assaillants pour y mettre fin puis fouillez la salle de fond en comble histoire de faire le plein d'items comme des kits de soins, des munitions ou du crédit dans une boîte verte de la petite salle à gauche de l'entrée. Dirigez-vous ensuite vers le second ascenseur à l'aide de votre traceur et alors que Kendra va vous parler, montez au niveau 3. Vous voici dans une sorte de petit salon, ramassez les munitions sur le sol puis avancez dans le couloir en face de vous où se trouve un nécromorph collé au mur. Tuez-le en prenant garde aux projectiles organiques qu'il vous envoie puis, avancez un peu pour tomber sur son frère jumeau dont vous devez également vous débarrasser. Récupérez ensuite tous les items disponibles dans le couloir puis sortez par la porte nommée " Vers l'antenne ". Éliminez le nouveau nécromorph se montrant à vous puis, après vous être emparé du semi-conducteur rubis et de tous les objets disséminés dans le couloir, utilisez votre pourvoir télékinésique sur les objets vous bloquant l'accès à la porte qui se trouve au bout.

Entrez, prenez l'ascenseur puis, une fois en haut, ramassez la transmission audio et passez par la porte. Prenez le point de force collé au mur de gauche, puis empruntez ensuite le monorail se trouvant en face de vous pour une balade de plus dans les coursives de l'Ishimura. Une fois arrivé, passez par la porte nommée " Vers l'antenne " puis, tout en écoutant la transmission audio de Kendra, ramassez le schéma de recharge moyenne d'O2 et les munitions traînant dans la pièce. Maintenant, rechargez votre réserve de stase à la pompe se trouvant près de la vitre puis, dirigez-vous vers la salle en face de l'entrée. Récupérez-y un point de force, un semi-conducteur or et des munitions. Passez maintenant par la porte circulaire et récupérez le contenu du sas avant de sortir de ce dernier par la porte d'en face.

Vous voici dans l'antenne, occupez-vous des nécromorphs rampant sur les murs puis ramassez les objets qui lévitent dans la salle. Vous allez maintenant devoir relier les émetteurs encore en marche à l'aide de votre module Macro-PK. Commencez par déplacer tous les récepteurs rouges hors des emplacements disponibles au centre de la pièce puis, remplacez-les par les bleus. Faites bien attention tout de même à ne pas enlever ceux qui sont déjà placés correctement. Au final, les six émetteurs bleus doivent être reliés entre eux par un mince faisceau énergétique. Une fois l'opération effectuée, Kendra va vous parler. Revenez à la petite salle de contrôle de l'antenne et activez le panneau de contrôle pour mettre en marche cette dernière.

Votre acolyte féminine va vous envoyer un nouveau message bien peu rassurant quant à la suite des événements (mais vous commencez à en avoir l'habitude non ?). Une fois son discours fini, retournez au monorail et prenez-le pour revenir à la petite salle de l'ascenseur. Tuez le monstre puis descendez et sortez pour revenir dans le couloir où vous étiez il y a encore quelque temps. Au lieu de revenir vers l'atrium, empruntez l'ascenseur sur votre droite (il porte l'inscription " vers canon 48 ") puis, une fois en bas, ramassez les items cachés dans les boîtes vertes. Avancez ensuite jusqu'à une porte circulaire pour vous retrouver dans la salle de la tourelle. Après avoir récupéré le point de force sur votre droite mettez-vous aux commandes du canon. Comme pour beaucoup de monstres du jeu, la bestiole accrochée à la coque de l'Ishimura est pourvue de plusieurs membranes jaunes, six pour le nécromorph présent ici. Tirez-lui dessus tout en faisant attention aux projectiles qu'il vous envoie et en gardant un oeil sur la résistance de la coque. Faites également attention à ne pas faire surchauffer vos deux canons. Une fois le nécromorph abattu, Kendra va vous parler et une animation va se lancer. Peu après la cinématique, écoutez le message de vos deux coéquipiers puis, retournez au quai en vous aidant de votre traceur et en tuant les monstres se plaçant sur votre route. Arrivé à destination, prenez le

tramway pour finir ce chapitre.

Chapitre 9 : Mort à l'arrivée

Commencez par sortir du tramway puis pendant que vos deux compagnons vous parlent, fouillez le quai pour trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche, récupérez les crédits près du stock et le contenu de la boîte verte près de la porte circulaire, empruntez cette dernière pour sortir. Récupérez la recharge moyenne d'oxygène en face de vous et passez par la porte de l'entrepôt. Entrez dans la zone sans gravité et, après le message de Kendra, récupérez les items gravitant en apesanteur, descendez près de la trappe au centre de la salle pour détruire les panneaux électriques grâce à votre cutter. Une fois la trappe ouverte, attrapez les éléments radioactifs à l'aide de votre pouvoir télékinésique et envoyez-les dans l'espace. Prenez tout de même garde aux ennemis arrivant et à votre réserve d'oxygène diminuant. (Une pompe à oxygène est présente en cas de problème).

Une fois la zone sécurisée utilisez votre traceur pour trouver l'entrer de la navette, allez-y et passez les deux sas. Après l'appel de Kendra, avancez le long du couloir en évitant les endroits où la dalle est cassée puis prenez la porte sur la droite. Vous voici dans la salle de chargement, ramassez les items comme notamment des munitions cachées derrière la navette. Ceci étant fait, tournez-vous vers les grandes caisses derrière vous, écoutez le message d' Hammond, et faites descendre vers vous la boîte de chargement avec le symbole de votre module Macro-PK, réitérez l'opération avec la caisse suivante. Maintenant que les caisses sont au niveau le plus bas passez sur la gauche et une fois au milieu des conteneurs revenez sur la droite pour récupérer des munitions.

Revenez un peu sur vos pas au niveau de trois blocs de caisses déplaçables et bougez-les pour pouvoir passer. Effectuez de nouveau cette opération sur la caisse de derrière pour vous libérer de ce labyrinthe (notez toutefois qu'il reste des munitions derrière une caisse sur votre gauche si vous la déplacez correctement). Votre calvaire n'en est pas fini pour autant étant donné que de nouveaux nécromorphs vont vous appréhender. Ces derniers étant très rapides, n'hésitez pas à utiliser votre stase pour calmer leurs ardeurs. Après les avoir tués, ramassez les quelques items disponibles au sol puis dirigez-vous vers la porte nommée " Torpille ". Dégagez le passage avec votre télékinésie, entrez et réitérez l'opération sur les nouvelles caisses vous empêchant de passer, abattez le monstre arrivant dans la pièce et récupérez les items présents dans la pièce dont un semi-conducteur or.

Dirigez-vous ensuite vers le milieu de la pièce, écoutez le message de Hammond et passez par la grande porte. Une fois derrière, prenez l'objet se trouvant dans la caisse de droite puis essayez de passer par la porte sur votre gauche. Malheureusement, celle-ci va avoir un petit souci et sa batterie va exploser. Débarrassez-vous des ennemis envahissant la salle puis, tournez-vous et allez prendre la batterie se trouvant en face de vous. Mettez-la dans l'alcôve de la porte de l'ascenseur puis empruntez ce dernier. A l'intérieur, le Docteur Kyne va vous parler par vidéo. Une fois en haut, prenez le couloir de l'armurerie puis récupérez les items sur votre droite (utilisez votre télékinésie pour ceux qui sont cachés derrière les décombres en flammes). Avancez jusqu'à une porte, tuez les ennemis qui se trouvent derrière et fouillez la pièce pour trouver des objets importants, notamment un point de force. Dirigez-vous ensuite vers le stand de tir en face de l'entrée et ramassez-y une transmission audio ainsi que des munitions dans un casier.

Le stand de tir

Bien que non obligatoire, le stand de tir est un moyen facile de récupérer des items de grande valeur. Le principe est simple, vous devez tirer sur les personnages rouges et éviter les silhouettes bleues le long de 5 niveaux ou la difficulté ira croissante. Ne vous inquiétez pas pour les munitions de votre cutter, elles sont illimitées dans cette épreuve. Pour les indécis n'ayant pas vraiment envie de tirer sur des fausses cibles alors que l'Ishimura regorge de monstres en tout genre, voici la liste des objets qu'ils louperont :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Munitions (différentes des premières)
Niveau 3 : Kit de soins moyen
Niveau 4 : Semi-conducteur rubis
Niveau 5 : Point de force

Sortez puis dirigez-vous vers la porte sur votre gauche. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie et tuez les ennemis qui vont vous foncer dessus, tout en prenant garde au laser rouge, mortel tant pour les nécromorphs que pour vous. Après l'avoir stasé faufilez-vous de n'importe quel côté en essayant de récupérer le plus rapidement possible les items

disséminés sur le sol et dans les caisses, et notamment le schéma des kits de soins max.
Une fois derrière le rayon, tuez les nouveaux arrivants et sortez par la porte de droite. Débarrassez-vous des nécromorphs puis fouillez le couloir pour récupérer un point de force ainsi que tous les autres items disponibles. Prenez ensuite la porte se trouvant au bout pour rentrer dans la caserne. Si vous avancez un peu, vous verrez que la quarantaine s'active. Éliminez tous les nécromorphs en prenant garde aux endroits où le sol est cassé pour que celle-ci soit levée et profitez de ce moment de calme pour fouiller la pièce et y trouver des munitions, de la vie, du crédit et un message écrit.

Prenez maintenant la porte de droite, récupérez les munitions et dirigez-vous vers la borne de sauvegarde située en face de vous. Sauvegardez si vous le désirez, avancez sur votre gauche pour trouver des munitions dans une caisse et prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Fouillez la pièce pour trouver des kits de soins, du crédit et de la stase et entrez dans la salle des moteurs. Commencez par récupérer les munitions collées aux murs de gauche et de droite puis prenez l'ascenseur au centre pour monter à l'étage. Cachez-vous derrière l'immense turbine de gauche pour ne pas vous faire brûler et progressez à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Sur votre chemin, vous allez croiser trois petits panneaux électriques sur votre droite, tirez dessus à l'aide de votre cutter et revenez au niveau de l'ascenseur en ramenant le moteur. Réitérez l'opération du côté droit et, une fois arrivé, allez au milieu de la pièce pour récupérer le réacteur.

Après le message de Kendra, ramassez les items cachés dans les petites caisses dans la pièce de droite puis descendez sur votre gauche jusqu'à apercevoir des caisses enflammées. Prenez l'item qu'elles contiennent et passez par la porte. Dirigez-vous vers la vitre et après l'animation scénaristique, occupez-vous du cas de la brute. Ceci étant fait, fouillez la pièce pour y trouver des munitions puis passez par l'ouverture que vous à faite le gros nécromorph en détruisant la vitre de sécurité. Sortez ensuite de la salle des contrôles et revenez à l'ascenseur à l'aide de votre traceur. Le monte-charge fonctionnant avec une batterie, ramassez celle qui se trouve devant et placez-la dans l'alcôve sur la droite. Une fois en bas, retournez au quai en vous aidant de votre traceur laser. Faites attention, le chemin est assez long et avant d'arriver au quai, un nécromorph rapide va vous sauter dessus. Après l'avoir tué, continuez votre chemin jusqu'au tramway et utilisez-le pour quitter cet environnement pour le moins instable.

Chapitre 10 : La fin des temps

Sortez du tramway, écoutez le message de Kendra et fouillez le quai. Descendez ensuite dans la salle éclairée par des bougies, récupérez les items s'y trouvant et allez prendre l'ascenseur sur la droite de la salle. Une fois en haut, récupérez le message écrit ainsi que les munitions collées sur le mur puis passez par la porte de droite et avancez un peu pour vous apercevoir que vous ne pouvez pas passer tout de suite. Qu'à cela ne tienne, sortez et allez au bout du couloir, assistez à l'animation scénaristique et entrez dans le réfectoire. Ramassez les items se trouvant dans la pièce puis prenez l'ascenseur. A l'étage inférieur occupez-vous des nécromorphs et récupérez des munitions, un point de force ainsi que la clé de maintenance.

Remontez et, tout en écoutant le message de Kyne sortez du réfectoire. Une fois dehors, passez par la porte nommée " Entrée de résidence ", récupérez les munitions, occupez-vous du monstre collé au mur, entrez dans les toilettes pour ramasser du crédit et ouvrez l'ascenseur vous menant au dortoir A à l'aide de votre clé. Récupérez les munitions et entrez dans le dortoir A et pendant que Kendra vous parle, fouillez la pièce et les toilettes de gauche pour trouver du crédit et des munitions. Si vous regardez votre chemin grâce au traceur, il va vous indiquer une porte fermée. Laissez tomber cette dernière et passez plutôt par celle qui se trouve en face de l'entrée. Avancez un peu pour vous faire saisir par un tentacule et, comme pour les deux fois précédentes, tirez sur sa prépondérance jaune pour lui faire lâcher prise.

Profitez de ce petit moment de calme pour prendre le crédit et le mini-kit de soins disponibles dans le couloir puis allez dans l'entrepôt qui se trouve derrière vous. Fouillez un peu l'endroit puis abaissez la manette où figure le symbole Macro-Pk et débloquez le verrouillage. Sortez, descendez les nécromorphs, puis passez par la porte déverrouillée du dortoir commun A. Un message va vous avertir que l'environnement est instable. Entrez dans le dortoir commun B, occupez-vous des monstres et, après avoir fouillé toutes les pièces adjacentes pour y trouver des items, dirigez-vous à l'aide de votre traceur jusqu'à la salle des couchettes. Tuez-y les nécromorphs, prenez le point de force et les items dans le petit entrepôt puis tout en surveillant votre jauge d'O2, ramassez la " carte navette " au centre de la pièce.

Ceci étant fait, sortez et retournez à la salle éclairée par des bougies (la salle principale) en éradiquant les nécromorphs vous bloquant le passage. Passez par la porte du dortoir C, liquidez le monstre qui s'y trouve puis fouillez la salle à la recherche de munitions et allez vers la porte du Zé-Ball. Fouillez les vestiaires pour trouver un schéma de tenue niveau

5 ainsi que des balles pour vos armes. Avancez ensuite vers la seconde pièce pour y trouver un document vous expliquant les règles du Zé-Ball et du crédit. Passez ensuite par la porte circulaire et avancez jusqu'à la deuxième petite plate-forme se présentant à vous pour ramasser une seconde carte-navette. Cette action déclenchant la venue de quelques créatures bien peu accommodantes, sortez une de vos armes et occupez-vous de leur cas en vous aidant si vous le désirez de la non gravité de la pièce.

Le Zé-Ball

Maintenant, libre à vous de repartir mais sachez que, comme pour le stand de tir, pratiquer une session de Zé-Ball peut vous rapporter quelques bonus alléchants. Commencez par vous placer sur la première plate-forme près de l'entrée de la salle et activez le petit panneau de contrôle disponible. Le but du jeu devient alors clair, en utilisant les dix plates-formes de parquet entourant la salle et votre pouvoir télékinésique, débrouillez-vous pour envoyer la balle que la grosse machine vous envoie dans les trous de cette dernière. Faites attention, vous n'aurez que trente secondes pour chaque balle et, comme pour le stand de tir, la difficulté va s'accroître au fil de votre progression le long des six niveaux de ce jeu. Pour ceux qui ne s'intéressent pas vraiment à ce sport " spatial ", voici la liste des objets que vous rapporte le Zé-Ball dans les casiers de la petite salle se trouvant avant :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Kit de soins moyen
Niveau 3 : Stase
Niveau 4 : 3000 Crédits
Niveau 5 : Semi-conducteur rubis
Niveau 6 : Point de force

Retournez ensuite dans les vestiaires et occupez-vous des nécromorphs ayant investi les lieux. Ceci étant fait, sortez puis allez prendre l'ascenseur au bout du couloir. Une fois en bas, vous allez entendre un enregistrement. Tout en l'écoutant, avancez dans la pièce suivante et occupez-vous des petits nécromorphs.
Récupérez ensuite les munitions disponibles dans cette salle ainsi que dans les toilettes sur la gauche de l'entrée puis passez par la porte des couchettes du dortoir C et prenez les balles du trancheur se trouvant dans la caisse sur votre gauche. Si cela vous intéresse, une porte à ouverture " point de force " se trouve sur votre droite. Elle contient comme d'habitude une quantité non négligeable de munitions ainsi qu'un kit de soins Max.

Quel que soit votre choix, regardez sur votre gauche et déplacez les couchettes à l'aide de votre Module macro-PK afin de découvrir un semi-conducteur rubis. Faites coulisser à nouveau celles de droite, puis celles se trouvant en face de vous et frayez-vous un chemin jusqu'à une petite bibliothèque. Prenez les munitions dans la boîte verte puis progressez le long des couchettes sur votre gauche pour arriver près d'une femme. Ramassez la carte navette au bout de la pièce ainsi qu'un kit de soins moyen. Peu après, le scientifique fou va vous parler et un monstre se régénérant va vous attaquer, n'essayez pas de résister, allez plutôt faire coulisser les couchettes dans le sens inverse pour vous échapper par la porte nommée " salle commune du dortoir c ".

Pendant que Kendra vous parle, occupez-vous des nécromorphs qui vous attaquent, dépêchez-vous de revenir à la salle principale (Kendra et le scientifique vous reparleront en chemin). Tuez les nouveaux monstres ayant élu domicile puis prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la porte de droite. Passez le petit couloir et, une fois dans le poste de sécurité, profitez que Kyne vous parle pour ramasser un semi-conducteur or dans une boîte verte. A la fin de son discours, utilisez l'ascenseur sur votre droite. Arrivé en bas, avancez dans le dortoir de la direction et abattez les nécromorphs s'y trouvant. Comme les dortoirs précédents, fouillez la salle et les pièce adjacentes pour y découvrir des munitions, de la stase, un semi-conducteur rubis, une transmission audio et un message écrit.

Passez ensuite par la porte des navettes de la direction, ramassez le crédit qui s'y trouve et sauvegardez. Récupérez les quelques items disponibles sur la passerelle puis dirigez-vous vers la navette pour obtenir la dernière carte de la navette. Kyne va vous envoyer un message, écoutez-le tout en vous dirigeant vers la petite salle de contrôle, ramassez-y les munitions qui s'y trouvent et activez le panneau de mise en marche de la navette. Ceci étant fait, ne prêtez pas attention au nécromorph auto-régénérant venant d'entrer et sortez tuer ceux qui sont hyperactifs. Attirez ensuite le monstre ne pouvant pas mourir près des réacteurs de la navette, stasez-le et allez activer rapidement les moteurs depuis la salle de contrôle. Si l'opération a marché, Kyne va débarquer et monter dans la navette. A l'aide du second tableau de bord de la salle de contrôle, désactivez les attaches pour qu'il puisse partir. Pendant que Kyne et Kendra vous parlent, sortez et tout en tuant les nécromorphs vous barrant le chemin, retournez à la salle des bougies en

regardant au passage le message vidéo du scientifique. Une fois arrivé, allez sur le quai et prenez le tramway pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 11 : Dernier espoir

Une fois n'est pas coutume, sortez du tramway et, pendant le message de Kyne, fouillez le quai pour trouver du crédit dans une grosse boîte verte. Passez ensuite par le couloir de gauche et allez dans les toilettes sur votre droite pour récupérer de l'énergie plasma. Ceci étant fait, ressortez, prenez les munitions sur votre gauche puis empruntez le petit couloir sur la droite et passez par la porte nommée chargement. Vous voici dans la salle du monolithe, commencez par prendre l'ascenseur se trouvant en face de vous et, une fois en bas, occupez-vous des quelques nécromorphs occupant les lieux. Récupérez ensuite les crédits, les munitions et le point de force qui se trouvent sur le sol, les murs et dans les casiers de la salle.

Dirigez-vous maintenant vers le petit panneau de contrôle sur la gauche de la salle et actionnez la grue qui va amener le monolithe sur le rail. Faites attention, cette action va faire arriver beaucoup d'ennemis dans la salle. Occupez-vous de ces derniers et notamment des grands tentacules en tirant sur leur membrane jaune. Maintenant que vous êtes tranquille, soufflez un peu et amenez le monolithe au bout du rail à l'aide de votre module Macro-PK. Votre repos ne va pas durer, en effet arrivé à mi-chemin, d'autres nécromorphs vont débarquer. Tuez-les puis poursuivez votre transport du monolithe et, une fois qu'il est au bout, revenez à l'ascenseur en écoutant le message de Kyne en vous défendant face aux nouveaux monstres ayant investi les lieux. Tout en revenant au quai, écoutez le message audio de Kendra vous avertissant que l'ascenseur est de nouveau en étant de marche.

Une fois sur le quai, empruntez-le puis, en bas, avancez vers la porte se trouvant en face de vous. Vous voici dans la salle d'embarquement, avancez un peu et vous constaterez que la quarantaine va se déclencher. Éliminez les monstres se trouvant près de vous puis fouillez la salle pour trouver des munitions et un kit de soins. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans le sas en face de vous pour prendre d'autres munitions. Passez ensuite par la porte au bout du sas et avancez un peu le long d'un couloir que vous avez emprunté avec hâte durant le premier chapitre pour y trouver de la stase. Il s'y trouve également une salle adjacente contenant du crédit, des munitions et un semi-conducteur rubis. Après avoir ramassé tous ces beaux objets, revenez à la salle d'embarquement, sortez par la porte du hangar. Écoutez le message de Kyne et, pendant que le vaisseau arrive, ramassez l'objet " Peng " se trouvant entre les deux passerelles à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Grâce à votre traceur, passez par la porte de la piste 2 et continuez vers la salle de contrôle.

Une fois arrivé désactivez la gravité à l'aide du petit tableau de bord et allez fouiller les casiers se trouvant sur la droite pour y récupérer des munitions. Faites désormais le grand saut jusqu'au rail se trouvant en contrebas. Occupez-vous des nécromorphs s'attaquant à vous puis fouillez un peu la place pour trouver des munitions. Utilisez maintenant votre module Macro-PK pour amener le monolithe à une partie du rail dont les bords sont rayés de jaune et de noir. Activez le panneau de contrôle trajet pour que le rail soit placé correctement et amenez le monolithe dessus. Poussez-le et activez de nouveau le panneau de contrôle pour remettre le rail dans le bon sens. Ceci étant fait, ramenez le monolithe vers vous et continuez votre progression jusqu'à un autre rail jaune et noir. Occupez-vous des nécromorphs vous sautant dessus, puis allez actionner le deuxième panneau de contrôle. Le rail étant placé convenablement, placez le monolithe dessus puis poussez-le au bout de façon à le mettre sous la navette. Après l'avoir positionné, tuez les monstres envahissant les lieux tout en écoutant le message de Kyne.

Remontez ensuite au niveau supérieur et rétablissez la gravité pour entendre un nouveau message de votre acolyte vous disant de le rejoindre. Revenez sur la piste 2 à l'aide de votre traceur avancez jusqu'à votre compagnon pour déclencher une animation scénaristique et deux messages vidéo de la part de Kendra et Nicole. Dirigez-vous à nouveau vers la petite terrasse où se trouve le rétablisseur de gravité puis empruntez la porte sur la droite pour monter vers une salle où un nécromorph est collé à un mur. Occupez-vous de son cas, ramassez les munitions qui traînent sur le sol et dans les casiers puis dirigez-vous vers la salle de contrôle pour retrouver Nicole. Profitez de son discours pour récupérer le semi-conducteur rubis, le point de force ainsi que les quelques items disponibles dans les bornes murales de la pièce puis, une fois que votre copine a fini de parler, actionnez le panneau de contrôle au milieu de la pièce pour rappeler la navette empruntée par Kendra quelques instants plus tôt.
Cette dernière vous fera d'ailleurs part de son énervement par un message audio. Qu'à cela ne tienne, écoutez ce que Nicole a à vous dire puis une fois qu'elle est partie, redescendez sur la piste de décollage numéro 2. Montez maintenant dans la navette et placez-vous à ses commandes pour partir une bonne fois pour toutes de l'USG Ishimura.

Chapitre 12 : Survivant de l'infini

Vous y voici enfin, après avoir sué sang et eau (enfin surtout sang), vous voilà parvenu à la source du mal. Commencez par descendre de votre navette et fouillez le spatioport pour trouver des munitions. Allez ensuite près du support à chargement se trouvant près de Nicole et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez-le derrière la navette. S'il est bien placé, le panneau de contrôle devrait devenir utilisable. Actionnez-le puis une fois le monolithe en place, ramenez-le près de Nicole et poussez-le au bout des rails pour qu'il soit amené près d'une grande porte en fer. Ceci étant fait, entrez dans la caserne de contrôle qui se trouve derrière vous. Une fois à l'intérieur, votre acolyte va vous envoyer un message audio. Tout en l'écoutant, ramassez les munitions sur le sol puis rentrez dans la petite pièce sur votre gauche pour récupérer des munitions, du crédit, un semi-conducteur or et une transmission audio.

Sortez et franchissez la porte se trouvant à droite de l'entrée. Tuez les deux nécromorphs chauves-souris qui s'y trouvent, récupérez les items traînant sur le sol puis à l'aide de votre module Macro-PK, prenez le petit générateur et revenez près du monolithe. Après avoir tué le grand nécromorph se trouvant sur le quai, rentrez la batterie électrique dans le petit générateur à droite de l'entrée de la caserne puis passez par une des portes adjacentes au monolithe. Déplacez ensuite ce dernier le plus possible près du second volet et actionnez le tableau de bord au centre de la passerelle. Au bout de quelques secondes, une nouvelle pièce va se présenter à vous. Entrez-y tout en continuant d'accompagner le monolithe. Malheureusement des petits ponts vont vite venir bloquer le passage. Commencez par les lever à l'aide de leurs panneaux de contrôle puis stasez-les pour pouvoir tirer la pierre sans qu'ils ne retombent tout de suite.

Évidemment, la quarantaine va rapidement s'enclencher et vous allez devoir tracter le monolithe tout en dégomment les hordes de nécromorphs déferlant sur vous. La clé pour réussir cette séquence est de ramasser les munitions sur le sol mais aussi et surtout de garder son sang-froid, ce combat étant assez long et éprouvant. Une fois les ennemis tués, amenez le monolithe au bout de la pièce. Attention quelques nouveaux nécromorphs vont infiltrer les lieux, tuez-les puis allez récupérer le semi-conducteur rubis se trouvant devant la porte adjacente au monolithe de droite. Maintenant sachez qu'une dernière porte à point de force se trouve derrière vous. Pour ceux qui hésitent, elle contient diverses munitions, une recharge moyenne d'O2 et un kit de soins moyen. Quoi qu'il en soit, allez maintenant emprunter une des deux portes sur le coté du monolithe et actionnez le panneau de contrôle pour ouvrir une nouvelle porte.

Vous voici dans une nouvelle pièce baptisée " Centre de gravité ", commencez par tuer les nécromorphs-muraux se trouvant dans la salle et fouillez ensuite cette dernière pour trouver quelques items non négligeables. Si vous essayez de lever les ponts au centre de la pièce, vous allez vous apercevoir qu'ils ne sont pas alimentés, vous devez rétablir le courant pour pouvoir continuer. Allez tout d'abord emprunter la porte se trouvant entre les deux nécromorphs que vous venez de tuer, prenez le kit de soins max dans la borne murale sur votre gauche puis progressez le long du couloir sans gravité en ramassant les items et en tuant les monstres vous sautant au visage. Faites attention, un grand cercle va vous bloquer le passage à un moment, sautez à travers puis une fois au bout du couloir, jetez-vous vers le sol. Prenez l'objet se trouvant dans la petite caisse sur le sol puis utilisez votre pouvoir télékinésique pour abaisser la manette du générateur et rétablir le courant.

Revenez sur vos pas en stasant les pales de la ventilation et en abattant les nouveaux monstres ayant élu domicile dans la coursive. Une fois revenu dans le centre de gravité, éliminez la brute vous fonçant dessus et, après avoir levé et stasé les deux petits ponts, tracter le monolithe jusqu'à un nouveau volet. Comme pour précédemment, passez par une des deux portes puis allez actionner le tableau de bord au centre de la passerelle pour obtenir l'accès à une nouvelle pièce. Fouillez cette dernière pour récupérer du crédit, des munitions et un point de force puis après avoir soulevé et ralenti le pont au milieu de la salle, avancez le monolithe jusqu'au dernier volet. Après l'avoir ouvert en actionnant le panneau de contrôle, sortez dehors et dépêchez-vous de ramasser les items disponibles. Votre arrivée ayant attiré l'attention de quelques nécromorphs bien énervés, liquidez tous les monstres se trouvant près du cratère histoire de rester tranquille quelque temps pour tracter le monolithe jusqu'au bout des rails.
Faites attention, des tentacules sortiront de ce dernier. Pour les tuer, tirez comme d'habitude sur leurs grosses membranes jaunes.

Une fois le monolithe en place, actionnez le chargeur à l'aide du tableau de contrôle pour assister à une cinématique. L'endroit devenant dangereux, revenez un peu sur vos pas et allez vous réfugier dans le sas sur votre droite. A l'intérieur, la décontamination va se lancer et une nouvelle animation scénaristique va se dérouler devant vous. Après avoir encaissé la dernière grosse révélation du jeu, franchissez la porte se trouvant derrière vous et progressez le long d'un couloir relativement peu hygiénique. Ramassez les munitions, le mini-kit de soins ainsi que le point de force puis

passez par la porte se trouvant au bout du couloir. Vous voici dans un petit vestiaire, faites main basse sur toutes les munitions qui s'y trouvent et sortez par la porte en face de vous. Vous voici dans un endroit familier, allez au stock faire le plein de munitions et de kits de soins puis après avoir sauvegardé, sortez sur le spatioport pour le combat final.

La Reine-Mère
Vous voici face au boss final. Commencez par tirer sur les grosses membranes jaunes entourant sa gueule pour l'affaiblir. Au bout de trois poches explosées, votre ennemie va s'énerver et vous agripper à l'aide de l'un de ses tentacules. Continuez à lui tirer dessus en faisant attention car non seulement vous n'avez que peu de temps avant qu'elle ne vous ingurgite mais plus, la jouabilité se trouve totalement inversée du fait que vous ayez la tête en bas. Une fois que vous avez réussi, la reine va vous lâcher et vous renvoyer sur le sol du spatioport. Après vous être relevé, évitez les coups qu'elle donne avec ses tentacules et tirez sur les membranes se trouvant au niveau de sa cage thoracique lorsqu'elles se trouvent à votre portée. Après les avoir toutes détruites, reprenez votre souffle et regardez-la tomber dans le cratère. Le chemin étant désormais libre, dirigez-vous vers votre navette pour partir de Aegis 7 et mettre fin à ce qui fut l'une des aventures les plus éprouvantes du survival-horror depuis bien longtemps.

10 000 CRÉDITS D'UN COUP DANS LE CHAPITRE 2

Pour obtenir ces fameux 10 000 crédits, il suffit de suivre les étapes indiquées ici :

- Tout d'abord, il faut se rendre au chapitre 2.
- Ensuite, avancez dans le niveau jusqu'à atteindre la zone sans air.
- Continuez d'avancer et, vers la fin de ce petit parcours, avant de prendre la porte, regardez à votre droite et vous verrez un corps en lévitation qui est apparemment mort.
- Dès lors, visez celui-ci et orientez le viseur vers la gauche (vers une sorte de paroi métallique), il ne vous reste plus qu'à activer la télékinésie et obtenir ces 10.000 crédits.

Dead Space 2

© Electronic Arts / Visceral Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMURES BONUS

Terminer le jeu une fois pour débloquer deux nouvelles armures.

COMBINAISON RIOT

Connectez-vous à votre compte EA via le jeu Dead Space sur iPhone pour débloquer la combinaison Riot dans Dead Space 2.

MODE FOU FURIEUX (HARDCORE)

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Fou Furieux. Non seulement le jeu sera plus difficile mais vous ne pourrez en plus sauvegarder que 3 fois au maximum, sans aucun checkpoint.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, sauvegardez pour pouvoir relancer une partie en New Game +. Vous conserverez tous les objets acquis précédemment.

DÉBLOQUER LE HANDCANNON

Terminer le jeu en difficulté Fou Furieux (Hardcore).

DÉBLOQUER LE CUTTER PLASMA ORIGINAL

Assurez-vous d'avoir un fichier de sauvegarde du premier Dead Space sur votre machine et allez jusqu'au premier terminal d'achat. Vous pourrez acheter le Cutter Plasma original pour 0 crédit.

RÉCOMPENSES DU MULTIJOUEUR

Skin "Solid Army Green Suit"□	Atteindre le niveau 04
Skin "Solid Red Suit"□	Atteindre le niveau 08
Skin "Solid Black Suit"□	Atteindre le niveau 14
Skin "Solid Olive Suit"□	Atteindre le niveau 16
Skin "Urban Camo Blue Suit"□	Atteindre le niveau 20
Skin "Urban Camo Army Green Suit"□	Atteindre le niveau 23
Skin "Urban Camo Red Suit"□	Atteindre le niveau 26
Skin "Urban Camo Military Suit"□	Atteindre le niveau 32
Skin "Urban Camo Olive Suit"□	Atteindre le niveau 36
Skin "Tiger Camo Blue Suit"□	Atteindre le niveau 41
Skin "Tiger Camo Army Green Suit"□	Atteindre le niveau 45
Skin "Tiger Camo Red Suit"□	Atteindre le niveau 49
Skin "Tiger Camo Military Suit"□	Atteindre le niveau 52
Skin "War-Torn Suit"□	Atteindre le niveau 56
Skin "Visceral Games Suit"□	Atteindre le niveau 59
Skin "Solid Viral White Suit"□	Eliminer un autre joueur ayant cette skin
Skin "Zealot Suit"□	Edition collector uniquement

RÉCOMPENSES DU NEW GAME +

Combinaison élite ingénieur

Trouvez le schéma caché au chapitre 2, durant une partie en New Game +. Il se trouve juste avant la zone sans gravité.

Combinaison élite vintage

Trouvez le schéma caché au chapitre 6, durant une partie en New Game +. Il se trouve dans la zone où vous combattez le tank, juste avant la fin du chapitre.

Combinaison élite sécurité

Trouvez le schéma caché au chapitre 9, durant une partie en New Game +. Il se trouve sur les rails du tramway.

Combinaison élite avancée

Trouvez le schéma caché au chapitre 11, durant une partie en New Game +. Il se trouve sur un rebord entre le mur et l'ascenseur jaune, après que celui-ci soit monté au niveau supérieur.

Combinaison élite riot

Disponible dans n'importe quel terminal d'achat, durant une partie en New Game +.

TROPHÉES

BRONZE

Ne faisons plus qu'un

Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Sans-gêne

Défoncez 10 conteneurs.

Nettoyeur du vide

Dépressurisez 20 Necromorphs sans vous faire aspirer.

J'ai dit "on ne bouge plus"

Tuez 25 ennemis rampants par écrasement (mode solo).

Sers-toi de la Force

Tuez 30 Necromorphs avec des objets contrôlés par télékinésie.

Nounou

Tuez 30 Bébés sans les faire exploser.

Arrêt sur carnage

Tuez 50 Necromorphs sous l'effet de la stase (mode solo).

Premiers soins

Utilisez le soin rapide dix fois (mode solo).

Un peu de tenue

Achetez la tenue avancée.

Au top

Améliorez votre RIG et module de stase au maximum.

Ma préférée

Améliorez une arme au maximum.

Bien équipé

Possédez quatre armes améliorées au maximum simultanément.

Varier les plaisirs

Tuez un Necromorph avec chaque arme du jeu (mode solo).

Lightspeed de Milo

Démembrez la statue du "Lightspeed Boy".

Archiviste

Trouvez 100 messages.

Strike

Tuez six ennemis d'un coup avec le tir alternatif du Trancheur (mode solo).

Électroconvulsivothérapie

Empalez un ennemi au Lance-javelot et util. son tir alt. pour en électrocuter 3 autres (mode solo).

Bûcheron

Tuez quatre ennemis avec une même lame de Découpeur.

Piège

Tuez 20 ennemis avec des mines de détonateur en mode déployé.

Necro Flambé

Tuez 50 ennemis au lance-flammes.

Bouh !

Tuez un Traqueur avec le Fusil chercheur en mode zoom.

Sadique

Renversez un ennemi avec le tir alternatif du Choc Laser puis tuez-le au sol avec le tir principal.

Dans les airs

Empalez un ennemi et faites-le voler sur 17 mètres (il doit rester contre une surface).

Auto-flagellation

Accrochez un Tailladeur à une surface en utilisant un bras de Tailladeur.

Perdu dans l'espace

Empalez un ennemi dans une fenêtre de décompression pour la faire exploser.

Dégagé derrière les oreilles

Coupez les trois tentacules d'un Rôdeur avec un seul tir principal de Trancheur (mode solo).

Dompteur

Tuez une Brute sans subir de dégâts.

Visez les membres !

Démembrez 25 membres de Necromorphs (mode solo).

Retour à l'envoyeur

Tuez un Antipersonnel en lui renvoyant sa mine.

BRONZE Cachés

Retour aux affaires

Trouvez votre première tenue.

Déraillé

Survivez à la séquence du train.

Un petit pas

Traversez la première zone sans gravité.

Harcèlement

Survivez à votre première rencontre avec les Traqueurs.

Un peu de répit

Tuez le Tourmenteur

Travaux pratiques

Remportez le combat de l'école.

Quel étage ?

Neutralisez tous les Tripodes de l'ascenseur.

Désolé, Dave

Venez à bout de l'I.A.

Énergie solaire

Résolvez l'énigme du Complexe Solaire.

Nid de frelons

Détruisez le nid de Tripodes.

Action !

Prenez les restes de Titan au piège grâce à l'Ishimura.

Se faire le mur

Terminez la séquence de la foreuse.

L'ultime sacrifice

Détruisez le Monolithe.

Qu'on goûte bien le deuil

Survivez à l'aiguille de la machine.

ARGENT

Démembrement épique

Démembrez 2 500 membres de Necromorphs (mode solo).

Tous fans de Peng !

Trouvez le trésor Peng.

Ingénieur

Trouvez 10 schémas techniques.

Électricien

Trouvez 10 semi-conducteurs.

OR

Impossible

Terminez le jeu en mode Fanatique.

Sans vie

Terminez le jeu en Fou furieux.

OR caché

Le fugitif

Échappez-vous des installations de la compagnie.

PLATINE

L'Ultime frontière

Gagnez tous les trophées de Dead Space 2.

AMÉLIORATIONS NÉCROMORPHES (MULTIJOUEUR ONLINE)

Lurker

Lurker (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 27
Lurker (énergie accrue)	Atteindre le niveau 43
Lurker (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 15
Lurker (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 03

Pack

Pack (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 18
Pack (sortie de stase plus rapide)	Atteindre le niveau 48
Pack (énergie accrue)	Atteindre le niveau 31
Pack (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 06

Puker

Puker (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 24
Puker (énergie accrue)	Atteindre le niveau 58
Puker (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 39
Puker (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 12

Spitter

Spitter (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 09
Spitter (énergie accrue)	Atteindre le niveau 53
Spitter (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 21
Spitter (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 35

AMÉLIORATIONS INGÉNIEURS (MULTIJOUEUR ONLINE)

Armes

Line Gun

Line Gun	Atteindre le niveau 07
Plus de munitions (Line Gun)	Atteindre le niveau 25
Plus de dégâts (Line Gun)	Atteindre le niveau 42

Force Gun

Force Gun	Atteindre le niveau 11
Plus de munitions (Force Gun)	Atteindre le niveau 29
Plus de dégâts (Force Gun)	Atteindre le niveau 46

Plasma Cutter

Plus de munitions (Plasma Cutter)	Atteindre le niveau 14
Plus de dégâts (Plasma Cutter)	Atteindre le niveau 34

Seeker Rifle

Seeker Rifle	Atteindre le niveau 17
Plus de munitions (Seeker Rifle)	Atteindre le niveau 33
Plus de dégâts (Seeker Rifle)	Atteindre le niveau 50

Pulse Rifle

Plus de munitions (Pulse Rifle)	Atteindre le niveau 19
Plus de dégâts (Pulse Rifle)	Atteindre le niveau 38

Rivet Gun

Plus de munitions (Rivet Gun)	Atteindre le niveau 40
Plus de dégâts (Rivet Gun)	Atteindre le niveau 54

Javelin Gun

Javelin Gun	Atteindre le niveau 28
Plus de munitions (Javelin Gun)	Atteindre le niveau 44
Plus de dégâts (Javelin Gun)	Atteindre le niveau 57

Stase

Stase améliorée (2 tirs)	Atteindre le niveau 05
Stase améliorée (3 tirs)	Atteindre le niveau 30

Uniformes

Solid

Tenue Solid (vert)	Atteindre le niveau 04
Tenue Solid (rouge)	Atteindre le niveau 08
Tenue Solid (noir)	Atteindre le niveau 13
Tenue Solid (olive)	Atteindre le niveau 16

Tiger Camo

Tenue Tiger Camo (bleu)	Atteindre le niveau 41
Tenue Tiger Camo (vert)	Atteindre le niveau 45
Tenue Tiger Camo (rouge)	Atteindre le niveau 49
Tenue Tiger Camo (militaire)	Atteindre le niveau 52

Urban Camo

Tenue Urban Camo (bleu)	Atteindre le niveau 20
Tenue Urban Camo (vert)	Atteindre le niveau 23
Tenue Urban Camo (rouge)	Atteindre le niveau 26
Tenue Urban Camo (militaire)	Atteindre le niveau 32
Tenue Urban Camo (olive)	Atteindre le niveau 36

Visceral Games

Tenue Visceral Games	Atteindre le niveau 59

POINTS DE FORCE À L'INFINI

Comment avoir des points de force à l'infini ? Débloquer les trophées "au top", "ma préférée" et "bien équipé" ?

A la fin du chapitre 14, juste avant d'entrer dans la salle d'où l'on voit le Monolithe, il y a une salle qui comporte un plan, un stock et un point de sauvegarde. Deux couloirs avant cette salle, il y a une porte à ouvrir avec un point de force. Ouvrez-la. Il y a deux points de force à l'intérieur, ainsi qu'un conducteur. Revenez dans la salle de sauvegarde après avoir pris ces objets, sauvegardez, mettez pause et appuyez sur "point de contrôle". Revenez dans la salle des points de force et... Surprise ? Les points de force ont réapparu ainsi que le conducteur. Vous gardez aussi les points de force et conducteurs pris dans cette même salle !

Vous n'avez ensuite qu'à revenir dans la première salle, sauvegarder et appuyer sur "point de contrôle". Vous pouvez répéter cette opération à l'infini.

Si aucun point de force n'a réapparu, pas de panique ! Ré-appuyez simplement sur "point de contrôle" jusqu'à ce que cela fonctionne.

BONUS : LE TRÉSOR DE PENG

C'est au cours d'un évènement de l'Épisode 7 que vous pourrez mettre la main sur le Trésor de Peng.

Dans le complexe solaire, lorsque l'IA désactive le système, glissez-vous dans la salle de droite par le conduit. A l'intérieur, remettez les tiges en place après avoir arraché les panneaux. Elles devraient s'allumer en vert.

Repassez dans le conduit et réorientez celui-ci pour accéder à la salle sur votre gauche.

Là, placez les tiges de manière à ce qu'elles soient de couleur bleue. Un panneau de déroutage du conduit apparaît alors derrière vous. Activez-le pour découvrir une pièce secrète à l'intérieur de laquelle vous trouverez le fameux trésor, une petite statuette, ainsi que deux points de force.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1

Après la cinématique, sortez de la salle et courez à gauche pour éviter les créatures mort-vivantes appelées Necromorphs.

Passez par le couloir gauche ensuite celui empruntez de droite pour éviter d'être attaqué par les morts vivants.

Franchissez ensuite la porte, avancez dans le couloir et tournez à gauche. Suivez le couloir à droite et appuyez sur le bouton indiqué pour repousser le Necromorph qui se jette sur vous.

Continuez ensuite d'avancer et passez la porte qui se trouve au fond. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde qui se trouve sur le mur, à gauche de la porte, et entrez. Avancez ensuite jusqu'à la salle d'observation.

Avancez à droite ou à gauche pour atteindre la porte du fond et entrez. Avancez pour faire la rencontre d'un médecin qui vous libérera et qui vous donnera un kit de soin et une lampe torche qui se trouvent dans le casier.

Poursuivez votre route, utilisez l'ascenseur et entrez dans la salle de détente pour recevoir un appel de Daina qui tente

de vous indiquer le chemin. Utilisez votre torche dans le noir et avancez.

Entrez dans le couloir et prenez la transmission qui se trouve sur le sol. Continuez d'avancer et entrez dans le conduit.

Une fois dans la nouvelle salle, piratez le système qui se trouve à gauche du cadavre pour récupérer le kit de télékinésie. Utilisez la télékinésie pour ramasser une barre et lancez-la sur la vitre pour la détruire. Utilisez ensuite les barres pour neutralisez vos assaillants. Avancez et prenez l'ascenseur.

Poursuivez votre route en suivant le traceur qui vous indique le chemin et neutralisez vos ennemis en utilisant la télékinésie pour leur lancer des barres. Une fois dans la salle de soins intensifs, allez vers l'homme qui se trouve sur la table d'opération. Allez vers la machine qui se trouve derrière lui et essayez d'arrêter le scalpel.

Vous récupérez alors un cutter plasma, votre première arme, que vous ne tarderez pas à essayer contre le Necromorph qui débarque. Sortez ensuite de cette salle et avancez vers la porte. Décapitez le Necromorph attaché au lit devant la porte pour pouvoir passer.

Pour éliminer rapidement ces ennemis sans gaspillage de munitions, pensez à les décapiter et coupez leurs membres en commençant par les pieds.

Continuez votre chemin en neutralisant les Abominations jusqu'à rencontrer le patient 5.

La rencontre sera brève et des Necromorphs vont envahir la salle. Eliminez-les et allez vers l'administration. Fouillez derrière le comptoir et récupérez votre premier point de force qui vous sera utile pour améliorer votre équipement et pour ouvrir des portes de force. Récupérez aussi un message.

Avancez ensuite jusqu'à la salle de triage et piratez le système pour récupérer le module de Stase.

Cette aptitude vous permettra de ralentir les mouvements des objets et même des créatures. Testez ce module sur l'ennemi qui vous attaque et abattez-le. Allez ensuite à la pompe de recharge de Stase et prenez le message qui se trouve devant elle. Activez la porte et utilisez le Stase pour la ralentir afin de passer.

Continuez votre route et restez loin des prochains Necromorphs qui crachent un acide qui ralentit les mouvements.

Décapitez-les et assurez-vous qu'ils sont morts avant d'avancer. Avancez et ramassez le point de force qui se trouve à droite près des lavabos et continuez votre chemin. Prenez le prochain ascenseur menant aux consultations.

Ramassez le message et le point de force qui se trouvent derrière le comptoir. Avancez et, après l'explosion, tirez sur le triangle rouge qui se trouve au dessus de la porte pour le sceller avant d'être aspiré dans le vide.

Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre une borne de Stock auprès de laquelle vous pouvez effectuer vos achats d'arme et de munitions. Commencez par acheter une nouvelle tenue pour le moment.

Traversez la zone sans gravité et utilisez la télékinésie pour récupérer un point de force qui flotte dans la zone. Continuez ensuite votre chemin en suivant le traceur jusqu'à faire face à une créature géante.

Utilisez le Stase pour ralentir ses mouvements et visez les partie jaunes sur ses membres pour l'éliminer. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un conduit fermé. Utilisez la télékinésie pour enlever le panneau et entrez dans le conduit.

Episode 2

Avancez près du cadavre au sol et ramassez la transmission. Avancez et utilisez, si vous avez assez de crédit, la borne de stock qui se trouve en face de vous. Allez ensuite à gauche et utilisez la borne de plan pour améliorer votre équipement. Passez ensuite par la porte qui se trouve au centre.

Avancez vers le tapis roulant tout en restant en garde. Un Necromorph surgira et foncera sur vous. Décapitez-le avant qu'il ne vous atteigne. Ramassez le kit de soin et avancez à gauche du tapis roulant. Allez à gauche et prenez la

recharge de Stase. Reprenez votre chemin initial et sauvegardez votre partie dans la borne qui se trouve à gauche. Allez au fond de la salle et utilisez un point de force pour ouvrir la porte de la réserve. Entrez et prenez tout le matériel qui s'y trouve.

Sortez et entrez dans la salle pour décapiter un Necromorph. Ramassez le point de force qui se trouve à gauche et avancez en neutralisant d'autres Abominations. Prenez l'ascenseur pour atteindre un autre niveau. Avancez sur le balcon pour être contacté par le même patient que tout à l'heure.

Eliminez ensuite l'ennemi qui grimpe vers vous et avancez à droite, dans le couloir. Passez la porte et éliminez l'ennemi qui surgit de celle qui se trouve à gauche. Entrez dans la chambre située à gauche et neutralisez la créature qui sort de la salle de bain. Ramassez les objets qui se trouvent dans la chambre et sortez. Suivez le couloir pour entrer dans la laverie.

Allez à gauche pour ramasser les objets qui se trouvent devant les machines. Allez ensuite à droite vers la porte de la terrasse. Une panne d'électricité va plonger l'endroit dans le noir et des Necromorphs en tous genres vont vous attaquer par vagues. Allez vous mettre dans le coin droit de la porte et attendez l'arrivée des ennemis.

Eliminez les deux premiers en les décapitant puis utilisez le Stase pour ralentir les mouvements des créatures pour mieux les neutraliser. Ramassez les objets qu'ils laissent derrière eux et sortez dans la terrasse. Allez à gauche, passez par la porte et suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur qui se trouve à droite. Utilisez l'ascenseur pour atteindre un autre niveau.

Sortez de l'ascenseur, sauvegardez votre partie et allez à droite. Avancez dans le couloir et éliminez le Necromorph qui surgit de la dernière chambre qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans la station Galilée. Neutralisez les deux ennemis qui se trouvent devant le grand écran et avancez.

Utilisez votre télékinésie pour prendre le semi-conducteur qui se trouve derrière le tapis roulant. Avancez et allez vous mettre au fond, dans le coin gauche. Attendez l'arrivée des Necromorphs explosifs et tirez sur leurs poches jaunes pour les exploser. Après le dernier ennemi qui arrive à gauche, passez par la porte pour atteindre le quai.

Une fois sur le quai et après le passage du tram en feu, utilisez la télékinésie pour prendre le schéma qui se trouve sur les rails.

Eliminez ensuite les Necromorphs qui vous attaquent avant d'entrer dans le tramway. Passez dans le wagon suivant et piratez le système pour démarrer le tram. Eliminez les Necromorphs qui vous attaquent pendant le trajet. Avancez ensuite au wagon suivant et neutralisez un autre Necromorph. Pendant le saut vers le wagon suivant, décalez vous à droite ensuite à gauche pour éviter les portes du wagon qui s'arrachent.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer dans le wagon. Avancez en éliminant les Abominations et passez au wagon suivant.

Après le dérapage du tramway, vous serez suspendu par les pieds et attaqué par les Necromorphs. Décapitez vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent et ramassez les munitions par terre en utilisant la télékinésie. Surveillez toujours le coté gauche par lequel arrivent d'autres ennemis.

Utilisez aussi le Stase quand ils attaquent des deux cotés pour avoir le temps de les éliminer avant qu'ils ne vous touchent. Neutralisez les Necromorphs explosifs avant qu'ils ne s'approchent de vous. Après ces vagues d'attaques, un monstre arrive du wagon auquel vous êtes suspendu. Tirez rapidement sur les parties jaunes du corps du monstre pour le démembrer avant qu'il n'avance d'avantage et n'entraine la chute du wagon.

Episode 3

Avant de continuer votre route, fouillez la zone et allez à droite de l'épave du tram près de la porte et derrière les containers pour prendre un point de force. Allez ensuite à gauche de l'épave, prenez les objets qui se trouvent dans les étagères et le schéma qui se trouve à gauche.

Poursuivez votre chemin et escaladez la passerelle. Sauvegardez votre partie et entrez par la porte qui se trouve à

gauche. Avancez, tournez à gauche et prenez le point de force qui se trouve au fond. Allez ensuite dans le chemin contraire et éliminez le Necromorph qui surgit. Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'à la zone suivante.

Eliminez les rejetons Necromorphs qui s'acharnent sur vous en reculant pour éviter de tomber entre leurs griffes.

Après le message du patient n°5, avancez jusqu'au fond de la galerie. Utilisez la borne de stock pour effectuer vos achats. Utilisez ensuite l'ascenseur qui est à gauche de la borne.

Une fois dans la nouvelle zone, allez à gauche et prenez le message qui se trouve à coté du cadavre.

Fouillez la zone à la recherche d'autres objets et poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur. Allez à droite pour prendre le message ensuite piratez l'ascenseur pour l'utiliser.

Sortez de l'ascenseur et prenez le message qui se trouve sur le comptoir. Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à l'arrivée des ennemis puis repliez-vous et neutralisez-les sans tirer sur la vitre qui se trouve derrière eux.

Si elle se brise, tirez sur le panneau rouge qui se trouve au dessus d'elle pour la condamner. Eliminez les petits des Necromorphs et avancez encore une fois dans le couloir. Passez ensuite par le conduit qui se trouve à gauche.

Approchez-vous du cadavre pour regarder le message vidéo qu'il a laissé avant de mourir.

Avancez ensuite à gauche pour atteindre la salle de contrôle. Sauvegardez votre partie, utilisez le plan et désactivez le compacteur en utilisant la console bleue. Rebroussez chemin et éliminez les Necromorphs avant d'entrer dans le compresseur d'ordures.

Dans la salle sans gravité, décollez et allez à gauche pour entrer dans la salle et prendre un point de force se trouvant à droite. Sortez ensuite et allez vers la porte qui se trouve sur l'autre rive et ramassez les objets en vol. Entrez et utilisez le panneau qui est au fond pour ouvrir le tunnel de gauche. Sortez pour vous engouffrer dans le tunnel.

Accélérez et évitez les obstacles pour atteindre la porte qui se trouve à droite.

Avancez dans l'obscurité (à gauche) pour atteindre la porte et éliminez l'ennemi qui surgit du conduit qui se trouve à droite. Utilisez ensuite la télékinésie pour placer la batterie dans son socle, à droite de l'ascenseur, pour rétablir le courant.

Utilisez ensuite un point de force pour ouvrir la porte de la réserve qui se trouve en face de vous. Ramassez le matériel et sortez pour prendre l'ascenseur.

Quittez l'ascenseur et prenez le point de force qui se trouve à gauche puis franchissez la porte de droite. Avancez dans l'appartement en face de vous et prenez le message tout en éliminant les petites bêtes qui essayent de s'accrocher à vous.

Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les ennemis et entrez dans le deuxième appartement, à droite. Entrez dans la chambre d'enfants pour avoir une vision ou une hallucination. Sortez ensuite par la porte située à gauche et avancez jusqu'à la terrasse. Avancez vers l'aile est, éliminez le Necromorph et prenez l'ascenseur.

Avancez jusqu'au grand hall et neutralisez les ennemis qui surgissent de tous les cotés.

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre la zone, sous le feu de l'hélicoptère. Surveillez les tirs de l'hélicoptère qui se concentre sur une zone à la fois et courez en les évitant vers l'entrée de l'église.

Episode 4

Après le message radio, ignorez pour l'instant le chemin indiqué par le traceur et allez à gauche. Entrez par la porte, allez à droite et entrez dans le bureau pour prendre le message.

Sortez ensuite et montez l'escalier. Entrez dans la salle pour trouver les bornes de sauvegarde, de stock et de plan. Effectuez le nécessaire et sortez. Montez encore les escaliers et entrez dans le bureau pour prendre le message et le point de force qui se trouve à gauche tout en éliminant l'ennemi qui surgit du plafond. Revenez au hall de l'église et allez par la porte située à droite.

Entrez dans le bureau de gauche et prenez une transmission.

Montez ensuite l'escalier et entrez dans la bibliothèque. Neutralisez les créatures ennemies et avancez pour prendre l'ascenseur central. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la salle de projection. Visitez la pièce qui se trouve à droite. Commencez par arracher le couvercle du panneau qui se trouve à gauche en utilisant la télékinésie.

Allez ensuite près du cadavre et prenez le message. Utilisez ensuite la télékinésie pour prendre le fusible de la machine située à droite du cadavre. Placez ce fusible dans le socle qui se trouve en haut à droite sur panneau et sortez dans la grande salle.

Lorsque les ennemis arrivent, détruisez la grande vitre pour qu'ils soient aspirés dans le vide et, avant de finir vous-même dans le vide, tirez sur le panneau qui est au dessus de la vitre brisée. Utilisez ensuite le Stase pour ralentir le mouvement de la porte située à gauche et entrez.

Allez à gauche, ramassez le schéma et passez dans le conduit. A la sortie vous tombez dans une nouvelle hallucination.

Ramassez le point de force qui se trouve sur le bureau et sortez.

Allez à droite et passez la porte suivante. Avancez dans le balcon et ramassez les munitions avant de descendre en empruntant l'ascenseur. Avancez vers la grande porte qui se bloque à votre arrivée. Lorsque Daina ouvre toutes les portes, vous allez affronter un nouveau genre de créatures qui se camouflent dans l'ombre et qui sont très rapides.

Revenez près de l'ascenseur et utilisez le Stase pour ralentir vos ennemis. Vous pouvez aussi les neutraliser avec votre arme ; le Trancheur. Piratez ensuite la console d'un autre ascenseur pour l'utiliser et monter.

Allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve près du cadavre puis allez à droite. Passez la porte, suivez le couloir et avant d'entrer dans la chapelle, allez à la porte de gauche et détruisez son fusible. Vous pouvez alors utiliser le traceur pour revenir par ce raccourci à la borne de Stock et acheter la tenue de sécurité.

Revenez à la chapelle et entrez. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent et allez au fond, vers l'ascenseur. Elimiez le Necromorph avant de prendre l'ascenseur vers la crypte.

Episode 5

Avancez et passez les deux premières salles de cryogénisation. Dans la troisième, prenez le message qui se trouve dans le couloir central et quittez la salle. Traversez ensuite les autres salles en éliminant les ennemis en chemin. Entrez dans la grande pièce circulaire et prenez le message qui se trouve sur la console. Descendez avec l'ascenseur pour atteindre le noyau.

Prenez le point de force et le schéma qui se trouvent sur les caisses. Piratez le panneau de contrôle puis utilisez la télékinésie pour abaisser les bras vers le noyau. Soyez rapide en abaissant chaque paire de bras dans le court laps de temps imparti. Utilisez le Stase pour vous faciliter la tache.

Une fois que la zone est démunie de gravité, utilisez le Stase sur l'hélice pour la ralentir et pouvoir passer dans le conduit central. Utilisez-le à nouveau pour ralentir l'ouverture de la porte circulaire et passez. Prenez le schéma qui plane avant d'aller vers le panneau pour rétablir la gravité.

Suivez ensuite le traceur jusqu'à atteindre la salle où se trouvent les bornes de Stock et le Plan. Utilisez la télékinésie pour faire bouger les trois cercueils qui obstruent le passage vers le conduit.

Passez donc par ce conduit et avancez pour atterrir dans un nouvel endroit. Allez derrière vous pour prendre les

munitions et avancez ensuite vers la porte. Entrez et allez à droite pour prendre le schéma qui se trouve sur l'étagère.

Allez à gauche et traversez la porte. Suivez le couloir et éliminez les ennemis en chemin puis avancez jusqu'à la grande salle.

Quand la grande créature vous plaque au sol, visez et tirez sur la poche jaune qui se trouve sur son bras pour qu'elle vous lâche. Eliminez ensuite la horde de rejetons Necromorphs.

Montez l'escalier et poursuivez votre chemin en faisant attention aux ennemis qui surgissent des fenêtres. Entrez par la porte, éliminez les ennemis et traversez une autre porte. Après une énième hallucination, utilisez l'ascenseur pour monter. Eliminez l'ennemi qui surgit pendant le trajet et quittez l'ascenseur.

Avancez et entrez dans le bureau à droite pour prendre le point de force et le schéma. Poursuivez votre chemin jusqu'à retrouver Daina.

Après l'attaque du vaisseau, appuyez sur le bouton indiqué pour éviter de sortir par la fenêtre et vous retrouver dans le vide.

Après votre chute, vous allez combattre un autre colosse. Tirez sur la partie jaune sur son bras à chaque fois qu'elle est exposée.

Lorsqu'il vous balance loin de lui, utilisez le Stase pour le ralentir, ouvrez la porte avec la télékinésie et courez vers le hangar. Le vaisseau brisera la vitre et vous vous retrouvez dans le vide avec le monstre qui essaye de vous écraser. Tirez sur l'une des bonbonnes de gaz qui sortent du vaisseau pour l'exploser ainsi que le monstre et en même temps vous faire catapulter dans un autre bâtiment.

Episode 6

Entrez dans la salle de gauche et prenez le point de force qui se trouve sur le bureau.

Suivez ensuite le couloir et franchissez une autre porte. Allez à droite dans la terrasse puis à nouveau à droite pour prendre le schéma. Revenez à la salle précédente et poursuivez votre route. Suivez votre traceur jusqu'à atteindre l'ascenseur.

Avancez, en suivant le traceur et abattez les hordes d'ennemis qui vous coupent la route. Continuez votre chemin et allez à l'opposée de la porte pour trouver la borne de Stock.

Allez ensuite vers la porte de la gare centrale. Avancez en explosant les poches qui crachent des boules toxiques. Ils s'accrochent sur toute surface, sol, mur et plafond. Avancez ensuite jusqu'au fond et utilisez un point de force pour ouvrir la porte de la réserve. Entrez et ramassez toutes les munitions et les objets. Sortez ensuite et poursuivez votre chemin.

Avancez et utilisez la télékinésie sur le panneau qui se trouve à gauche et retirez la batterie pour éteindre une partie de l'incendie.

Décollez ensuite et atterrissez sur le premier balcon pour trouver une transmission. Allez au plafond et retirez une autre batterie. Revenez en bas et effectuez la même action avec la batterie qui se trouve derrière la structure, à droite. Amenez cette batterie avec vous et avancez vers l'ascenseur. Eliminez les ennemis en chemin et remplacez la batterie de l'ascenseur.

Appelez ce dernier et butez le Necromorph qui se trouve à l'intérieur. Utilisez enfin l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, prenez le point de force qui se trouve à droite et passez la porte située à gauche en détruisant ses fusibles. Descendez dans le hangar et avancez à droite jusqu'à la pompe de Stase. Faites-vous repérer par les rodeurs pour les faire venir et utilisez le Stase pour ralentir leur mouvement et les éliminer avant qu'ils ne vous touchent. Suivez ensuite votre traceur et piratez la porte pour entrer.

Suivez le couloir pour arriver dans une zone où une survivante fait le ménage depuis la grille, à droite. Avancez vers elle et éliminez le Necromorph en chemin. Après la discussion, allez à droite et ramassez le schéma. Revenez à l'ascenseur et empruntez-le.

Sortez de l'ascenseur et explosez les poches toxiques.

Allez à gauche et utilisez le Stock. Suivez ensuite votre traceur et avancez. Neutralisez les ennemis et allez à droite devant la porte de la boutique pour prendre un point de force. Continuez d'avancer et entrez dans l'école.

Avancez, entrez dans la salle de soin et explosez les bébés avant qu'ils s'approchent de vous et se fassent exploser. Avancez et traversez les salles jusqu'à atteindre l'infirmerie. Prenez le message qui se trouve sur le comptoir et continuez votre route.

Entrez dans la salle de spectacle, éliminez les bébés Necromorphs et passez sous les gradins. Neutralisez rapidement le Necromorph noir et poursuivez votre route.

Montez ensuite sur la scène et passez derrière le décor pour atteindre un panneau. Piratez-le pour ouvrir le passage vers la porte. Allez au devant de la scène pour attendre les hordes de rejetons et de bébés Necromorphs et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous.

Passez ensuite par la porte et suivez le couloir. Entrez dans la salle située à droite pour prendre le message. Visitez ensuite dans la salle de recréation et allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve dans la fusée la plus haute. Montez dans l'ascenseur.

Avancez pour rencontrer Ellie et Stross. Quand la grosse brute arrive et fonce sur vous, utilisez le Stase pour la ralentir et tirez sur les zone jaunes qui se trouvent sur les épaules de la bête. Utilisez fréquemment le Stase dans ce combat puisque ce pouvoir ne dure pas très longtemps contrairement aux affrontements avec les autres Necromorphs.

Passez ensuite les portes pour atteindre le couloir piégé. Lancez des objets sur les lasers en utilisant la télékinésie pour les désactiver. Avancez dans le couloir et explosez la créature qui est accrochée au mur, à gauche de l'ascenseur. Utilisez ensuite ce dernier pour rejoindre le complexe solaire.

Episode 7

Commencez par éliminer les deux créatures qui rodent dans la zone. Utilisez ensuite le Stock et le Plan avant de poursuivre votre chemin. Rejoignez la zone sans gravité et tirez sur le propulseur rouge pour repousser l'engin qui bloque le chemin.

Plongez ensuite au fond pour prendre le schéma et le point de force qui se trouve dans le trou. Tirez sur le propulseur de la cabine de l'ascenseur pour la remettre en place.

Revenez en arrière dans la zone avec gravité et montez dans cet ascenseur. Quand les créatures arrivent et s'accrochent aux fenêtres, tirez sur les parties jaunes sur leurs bras pour les repousser et les faire tomber de l'ascenseur. Vous pouvez utiliser le Stase si plusieurs ennemis arrivent en même temps.

Sortez de l'ascenseur et avancer dans la passerelle circulaire en éliminant les Cysts et prenez le schéma avant d'entrer par la porte. Allez à droite de l'hologramme et pénétrez dans la chambre du garde pour prendre le message.

Sortez ensuite et allez à gauche. Explosez le Cyst (à gauche) et entrez dans la salle de gauche. Utilisez le Stock et prenez le point de force qui se trouve à sa gauche. Allez vers la porte qui vous refuse l'accès. Revenez donc dans la chambre du garde et utilisez la télékinésie pour ramener le corps du garde avec vous. Après le scan du corps du garde, la porte s'ouvre.

Lorsque le système de sécurité vous repère et piège le passage, utilisez n'importe quel objet pour le lancer sur les lasers en utilisant la télékinésie. Passez par le chemin de gauche et prenez le point de force accroché au mur. Poursuivez votre chemin et entrez par la porte.

Avancez lentement, prenez à droite et restez entre les lasers quand ils se déclenchent. Ils seront désactivés par les ennemis qui tenteront de vous attaquer. Quand la grande vitre explose, tirez rapidement sur le triangle rouge pour refermer le sas avant de vous retrouver dans le vide. Explosez ensuite les bébés qui arrivent de l'ascenseur et allez à droite puis entrez dans la salle. Fouillez les casiers pour prendre un message et allez à gauche pour pirater le système et remettre l'ascenseur en marche.

Repoussez les hordes d'ennemis qui arrivent avant d'emprunter l'ascenseur. Avancez et utilisez la télékinésie pour déployer le pont. Lancez un objet pour exploser le piège de laser et avancez. Allez à gauche et neutralisez le piège avant de fouiller les casiers pour prendre le point de force. Allez ensuite vers la porte et entrez.

Eliminez les deux Traqueurs et avancez vers le panneau pour le pirater et restaurer l'oxygène dans la zone.

Entrez ensuite dans la pièce du serveur principal mais vous devez d'abord désactiver le système de sécurité qui vous empêche d'atteindre ce serveur.

Avancez à gauche et passez dans le conduit pour atteindre la salle vitrée. Approchez de la vitre et regardez les symboles au sol. Enlevez ensuite les panneaux pour trouver les fusibles. Placez-les dans leurs socles en suivant le schéma au sol. Quand le fusible est dans l'emplacement correct, il s'allumera en vert.

Une fois tous les fusibles en place, allez devant la vitre et désactiver la première partie du système.

Sortez en utilisant le conduit et utilisez le panneau qui se trouve à droite pour changer de direction. Passez dans une salle similaire à la première et rééditez le même processus avec les fusibles. Revenez à la salle du serveur et éliminez les Necromorphs.

Tirez maintenant sur les tiges sans protection. Allez ensuite à gauche et passez par la porte vers le module de commande du complexe.

Avancez dans le couloir, neutralisez les ennemis et passez la porte, au fond. Neutralisez les ennemis et avancez jusqu'à la porte qui se trouve à gauche. Utilisez un point de force pour l'ouvrir et entrez. Prenez le schéma, le message et les autres objets et sortez. Rebroussez chemin et piratez le panneau de la porte du module de commande pour entrer.

Utilisez le panneau qui se trouve à droite pour faire monter le module puis sortez dans l'espace. Dirigez-vous vers le premier panneau et tournez-le pour qu'il projette la lumière sur le panneau central. Dirigez-vous ensuite vers le deuxième et prenez des réserves d'oxygène auprès des bornes qui se trouvent sur la passerelle.

Eliminez la créature qui vous lance des projectiles en visant les parties jaunes. Tournez ensuite le deuxième panneau et revenez au module. Montez dans l'éjecteur et pendant le vol, évitez les obstacles en déviant à droite et à gauche. Passez ensuite dans le tunnel et quand une grande structure bloque le chemin, passez par le tunnel vert situé en son centre.
Continuez à éviter les obstacles et entrez par la zone illuminée de la structure.

Après l'atterrissage, utilisez le Stock qui se trouve à droite ensuite passez par la porte située à gauche. Pendant que vous amis essayent de vous ouvrir le passage, repoussez les ennemis qui arrivent. Quand la porte s'ouvre, ignorez les ennemis et courez vers la porte pour vous mettre à l'abri. Utilisez enfin le panneau pour activer l'ascenseur.

Episode 8

Sortez de l'ascenseur et avancez. Entrez par la porte, allez à droite et prenez la transmission qui se trouve par terre.

Utilisez le Stock qui est à gauche et entrez par la porte se trouvant à gauche aussi. Avancez à droite et prenez le point de force accroché au mur. Passez dans la salle suivante et neutralisez les ennemis qui débarquent. Utilisez un point de force pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Entrez et prenez le schéma, deux points de force et tous les autres objets disponibles.

Revenez ensuite au Stock avec le schéma et achetez la nouvelle tenue retro.

Reprenez votre chemin et entrez dans la salle de détente. Neutralisez les ennemis qui arrivent et avancez. Allez à gauche et ramassez la transmission avant d'entrer dans la salle des archives, à droite. Avancez à gauche derrière les serveurs et prenez le point de contrôle dans l'armoire accrochée au mur. Continuez votre chemin et passez la porte.

Avancez jusqu'à retrouver Ellie et Stross.

Passez par la porte qui se trouve à droite et prenez le schéma qui se trouve à gauche. Éliminez ensuite les Necromorphs qui vous foncent dessus et allez au centre de la pièce pour utiliser le Plan. Passez par la porte pour entrer dans la zone sans gravité.

Prenez le propulseur qui se trouve dans le distributeur (à droite) et placez-le en utilisant la télékinésie sur la porte. Tirez sur le propulseur pour ouvrir la porte et franchissez-la puis décollez.

Passez entre les colonnes tournantes sans les toucher et éliminez les créatures ennemies avant d'avancer vers la droite. Utilisez le Stase pour ralentir le bloc qui bloque le souffle et passez rapidement. Tuez d'autres créatures et avancez vers les engins tournants. Utilisez encore une fois le Stase pour les ralentir et passer.

Neutralisez d'autres créatures et utilisez cette fois le propulseur pour ouvrir une porte. Montez rapidement en évitant les flammes et explosez l'ennemi qui se trouve au fond.

Utilisez un propulseur pour ouvrir la prochaine porte, continuez d'avancer jusqu'à la suivante et atterrissez pour pouvoir entrer. Suivez le couloir et entrez dans la salle. Eliminez le Necromorph et allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire accrochée au mur gauche. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver vos deux amis.

Allez ensuite à gauche et prenez le schéma qui se trouve au fond. Prenez enfin à droite, dégagez le passage avec la télékinésie et entrez.

Episode 9

Avancez sur la passerelle et utilisez l'ascenseur. Progressez et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Entrez dans la salle et abattez les différents Necromorphs qui vous attaquent puis allez à gauche et ramassez la transmission qui se trouve près du cadavre. Utilisez le Stock si vous le désirez et entrez dans la zone de modulation. Eliminez l'Abomination qui se rue sur vous et avancez jusqu'à l'ascenseur, prenez-le et montez.

Quittez l'ascenseur et tenez-vous prêt à éliminer les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Allez ensuite à droite et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire accrochée au mur. Sortez de cette salle et utilisez un objet pour détruire le piège de laser qui bloque le chemin, à droite. Montez la pente et utilisez la télékinésie pour déplacer les caisses et dévoiler une transmission et un schéma (près du cadavre).

Reprenez ensuite votre route et éliminez les créatures qui se trouvent près de l'ascenseur avant d'emprunter ce dernier pour monter. Une fois en haut, neutralisez les ennemis et entrez dans la salle de contrôle.

Utilisez le Plan qui se trouve à gauche puis allez auprès des générateurs centraux. Utilisez la télékinésie pour soulever le panneau jaune (à gauche) et retirez la pièce bleue avant qu'il ne retombe. Placez ensuite cette pièce dans le générateur central. Soulevez ensuite le panneau de droite et utilisez le Stase pour le ralentir et pouvoir retirer la pièce bleue.

Placez cette pièce dans le générateur central. Prenez ensuite la pièce bleue qui se trouve à droite du deuxième panneau et placez-la dans le générateur central puis allez au panneau pour activer le tram.

Neutralisez les ennemis qui arrivent en même temps que le tram et montez à bord de ce dernier avant d'ouvrir la porte à vos amis. Après l'arrêt du tram, sortez et avancez vers la prochaine porte. Entrez dans le hangar et allez à gauche pour prendre le point de force. Avancez et prenez la transmission qui se trouve à gauche, près du cadavre.

Avancez, en suivant le traceur, et neutralisez les ennemis sur votre chemin en vous méfiant des Traqueurs. Une fois devant l'ascenseur, allez à droite en passant derrière le nid des créatures et prenez le schéma qui se trouve à proximité d'un cadavre. Revenez à l'ascenseur et descendez. Progressez dans le couloir en éliminant les ennemis et utilisez le

Stock qui se trouve au fond. Entrez dans la réserve d'énergie et utilisez la télékinésie pour lancer les bonbonnes de gaz sur les caisses coincées dans les tentacules pour pouvoir dégager le chemin du tram. Descendez ensuite en utilisant l'ascenseur situé à droite.

Utilisez la télékinésie pour lancer des bonbonnes de gaz sur la caisse et neutralisez en même temps les ennemis qui arrivent. Utilisez le Stase pour ralentir vos ennemis et tirez sur les parties jaunes de leurs bras. Après l'explosion de la caisse, remontez avec l'ascenseur et montez dans le tram. Dès que les rails sont détruits, sortez du tram et suivez le chemin jusqu'à atteindre l'Ishimura.

Episode 10

Une fois dans le vaisseau, avancez par la porte gauche et suivez le couloir pour trouver un message. Entrez par la porte suivante et fouillez les toilettes pour prendre un point de force (à droite) et trouver une transmission, à gauche. Revenez à l'entrée et suivez le chemin du traceur, à droite.

Avancez jusqu'à la console pour lancer une analyse des conditions du vaisseau.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à atteindre la salle avec la borne de Plan. Continuez et traversez les deux prochaines portes puis prenez à gauche et récupérez une transmission. Reprenez votre route jusqu'à atteindre un tunnel.

Passez dans le tunnel suivant qui est plongé dans le noir et restez sur vos gardes. Utilisez le Stase contre les deux brutes et visez les zones jaunes qui se trouvent sur leurs épaules.

Neutralisez ensuite les Necromorphs qui arrivent par l'avant et par l'arrière et allez au fond du tunnel pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire. Allez vers le monte-charge, à gauche, et piratez le panneau pour le remettre en marche. Montez ensuite à l'étage.

Avancez et entrez dans la salle où se trouve un Stock, à droite. Montez ensuite dans l'ascenseur qui se trouve à gauche et prenez la transmission. Avancez dans la nouvelle zone et ignorez la porte de droite pour continuer jusqu'à la borne de Plan. Effectuez vos améliorations et revenez à la porte.

Entrez et, après la décontamination, franchissez les deux portes suivantes pour vous retrouver dans un nouveau couloir. Eliminez les ennemis qui arrivent par la gauche et la droite avant d'aller à gauche. Neutralisez d'autres Abominations et prenez le point de force qui se trouve au fond du couloir. Rebroussez chemin et allez de l'autre coté du couloir. Là aussi, la zone est infestée d'ennemis qui vous attaquent de tous les cotés. Avancez alors tout en surveillant vos arrières et passez les portails pour atteindre la zone sans gravité.

Allez à droite vers les commandes et passez en dessous d'elles pour prendre le schéma.

Avancez ensuite vers la centrifugeuse pour remettre les conducteurs en place. Utilisez la télékinésie pour replacer ceux qui flottent dans la salle à leurs places respectives. Suivez le chemin des tubes pour placer chaque conducteur dans l'emplacement correspondant. Revenez ensuite aux commandes et activez la centrifugeuse.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle de décontamination puis restez dans un coin et attendez les attaques des ennemis qui arrivent par les vitres. Une arme au corps à corps comme le Découpeur vous sera très utile dans cet espace confiné où vous n'avez pas d'abri et où vous ne pouvez pas vous replier.

Après le massacre, rebroussez chemin en éliminant les ennemis sur votre route jusqu'au tram qui vous amènera à la station médicale.

Avancez dans le couloir en éliminant les Necromorphs et passez la porte. Avancez pour prendre le point de force dans l'armoire accrochée au mur droit et entrez dans la salle de gauche. Neutralisez les ennemis et piratez la porte pour passer. Entrez dans la salle suivante et regardez la vidéo montrant le suicide de Nicole, l'ancienne compagne d'Isaac.

Eliminez ensuite l'ennemi qui surgit par la droite et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire, au centre. Quittez ensuite la salle et montez dans l'ascenseur.

Longez les couloirs et utilisez la télékinésie pour déplacer la plateforme et former un pont pour traverser. Utilisez ensuite le monte-charge pour descendre. Avec la télékinésie, enlevez la batterie qui se trouve à gauche pour arrêter le faisceau électrique et dégager le chemin.

Eliminez la horde d'ennemis qui vous attaquent et entrez dans la salle de droite pour prendre le point de force. Allez ensuite au fond de la salle et utilisez un point de force pour ouvrir la réserve et entrez. Sortez, utilisez le Plan si vous le désirez et franchissez la porte suivante.

Avancez jusqu'à la salle du Stock et utilisez-le. Continuez d'avancer jusqu'à la zone sans gravité. Décollez et flottez au dessus des premiers décombres pour prendre un point de force.

Avancez en explosant les ennemis et atterrissez sur le quai. Continuez dans le couloir pour atteindre le pont principal du vaisseau.

Eliminez les premiers assaillants et allez à gauche pour entrer dans une salle. Avancez au fond où se trouve le Plan et prenez la transmission. Sortez, neutralisez d'autres Traqueurs et suivez votre traceur vers le poste du capitaine.

Allez à gauche et utilisez la console pour activer les rayons. Sortez enfin du poste et montez dans la capsule de sauvetage.

Episode 11

Après votre crash, descendez de la rampe et utilisez le Plan si vous le voulez. Franchissez la porte et descendez la pente en éliminant les Traqueurs en chemin. Passez la porte et piratez le panneau de la porte suivante. Avancez en éliminant les Cysts et prenez le point de force qui se trouve à droite derrière le dernier ennemi.

Regardez ensuite au fond du trou pour voir une boite verte, au fond. Détruisez-la et utilisez la télékinésie pour récupérer le point de force qui se trouvait dans la boite. Continuez votre chemin et utilisez le Stock qui se trouve en route.

Neutralisez les Necromorphs qui foncent sur vous. La zone manque de jus et vous devez changer de batterie pour remettre la porte en marche et pouvoir sortir. Descendez alors et allez vers la zone éclairée par les lumières rouges pour trouver la batterie à remplacer. Allez à droite en éliminant les ennemis en chemin et ouvrez le compartiment qui contient une nouvelle batterie.

Utilisez la télékinésie pour porter et remplacer la batterie. Repoussez d'autres Necromorphs et montez pour sortir de cette zone.

Vous serez ensuite entrainé dans l'espace par un tentacule. Avancez vers l'Abomination qui vous tire dessus et tirez à votre tour sur les trois parties jaunes des tentacules pour l'éliminer. Le passage est bloqué par les rayons laser rouges, allez donc vers la capsule qui contient des réacteurs.

Utilisez la télékinésie pour en choper un et allez vers le premier diffuseur laser. Placez le réacteur sur le diffuseur et enclenchez-le pour le pousser et changer de cette façon la direction des faisceaux. Rééditez cette action avec les autres diffuseurs pour libérer le passage. Avant d'entrer, longez le tunnel par la droite pour vous emparer d'un schéma flottant dans le vide. Entrez ensuite dans le tunnel et explosez les Cysts avant d'atteindre l'intérieur de la station.

Utilisez le monte charge pour monter et avancez en écrasant les ennemis sur votre chemin. Allez à gauche et regardez à gauche sur la grille pour trouver un point de force.

Utilisez la télékinésie pour récupérer ce point et continuez votre route. Passez la porte et utilisez un point de force pour entrer dans la réserve. Prenez le schéma et les objets et sortez. Utilisez la télékinésie et lancez un cadavre sur le piège laser de la porte pour l'exploser. Passez ensuite par cette porte.

Avancez en explosant les Cysts et piratez la porte pour que Stross surgisse et vous attaque. Appuyez sur le bouton indiqué pour l'achever.

Prenez la transmission dont il était en possession et entrez par la porte. Avancez et utilisez le monte-charge pour

descendre puis franchissez la porte qui se trouve à droite. Continuez votre chemin jusqu'au prochain ascenseur et, avant de monter, utilisez la télékinésie pour récupérer une transmission et un point de force qui se trouvent sur la rive d'en face.

Appelez ensuite l'ascenseur et montez. Prenez une arme de corps à corps et attendez les assauts des ennemis pendant le trajet. Une fois en haut, passez la porte et utilisez le Stock pour acheter la tenue avancée. Utilisez enfin le Plan avant d'entrer dans la mine.

Episode 12

Avancez jusqu'à Ellie puis contournez la foreuse en explosant les Cysts. Passez dans le passage étroit entre le mur et la foreuse et récupérez le point de force. Rebroussez chemin et ouvrez le compartiment pour prendre la batterie. Placez-la dans la foreuse pour la remettre en marche.

Malheureusement pour vous, la jonction du circuit saute et vous devez trouver une autre batterie. Suivez alors votre traceur et montez dans le monte charge qui vous transporte vers l'autre rive. Eliminez le Necromorph et utilisez la télékinésie pour enlever le panneau de la machine. Prenez ensuite le circuit et revenez à la foreuse pour le placer dans son emplacement, à coté des batteries. Piratez ensuite le système pour remettre en marche la foreuse et montez dessus.

Pendant qu'Ellie conduise, dégommez les Necromorphs qui arrivent sur la foreuse jusqu'à atteindre votre destination.

Episode 13

Une fois dans le siège du gouvernement, avancez et ignorez pour l'instant la porte qui se trouve à gauche. Suivez le couloir et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire située à gauche. Revenez ensuite à la porte et entrez. Après la brève rencontre avec Ellie, continuez solitairement votre chemin.

Utilisez l'ascenseur pour descendre dans le hall et affrontez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Allez du coté opposé du hall et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire. Montez ensuite l'escalier, allez à gauche et piratez le système pour ouvrir la porte.

Avancez et descendez la rampe pour vous faire arrêter par les soldats ennemis.

Courez rapidement dans les toilettes qui se trouvent à droite pour vous mettre à l'abri. Prenez le point de force qui se trouve sur le lavabo et allez à droite pour entrer dans le conduit. Sortez de l'autre côté, allez à droite et montez l'escalier. Entrez ensuite dans la salle suivante et allez au fond, à droite. Retirez le panneau et la batterie pour plonger la zone dans le noir, vos ennemis seront alors la proie des Necromorphs.

Descendez dans la zone du massacre et finissez le travail en éliminant le reste des créatures. Passez la porte et suivez le chemin indiqué par Nicole. Utilisez un cadavre pour le passer devant le scanner pour pouvoir avancer.

Entrez dans le couloir et avant de tourner à droite continuez d'avancer tout droit pour prendre la transmission.

Descendez ensuite les marches et entrez dans le labo. Eliminez les Necromorphs et avancez vers la porte. Avant de sortir, prenez la transmission qui se trouve derrière le comptoir situé à gauche. Continuez dans la salle annexe du projet pour trouver un Plan et une réserve devant une borne.

Continuez votre chemin pour atteindre la salle de stockage. Neutralisez les Traqueurs et allez sous la batterie suspendue pour prendre une transmission.

Allez ensuite au coin sombre, à droite des microscopes, pour prendre le point de force. Utilisez la télékinésie pour retirer la batterie suspendue et remplacez celle de la porte du fond. Entrez ensuite par cette porte et avancez pour atteindre la zone protégée par les rayons lasers tournants.

Suivez le mouvement des lasers et courez vers la première salle. Prenez le point de force puis foncez vers la deuxième et ensuite la troisième en éliminant les ennemis dans chaque salle.

Montez en utilisant l'ascenseur et utilisez le panneau pour arrêter la rotation des lasers. Utilisez ensuite la télékinésie pour faire descendre les plates-formes et former un pont pour atteindre le balcon d'en face. Entrez par la porte et avancez jusqu'à la salle du conduit thermique.

Neutralisez les hordes d'ennemis et avancez vers une autre salle similaire qui grouille de Necromorphs.

Poursuivez votre chemin et entrez dans la grande salle vide. Prenez la transmission qui se trouve à droite, par terre. Avancez vers la porte pour qu'une brute arrive par le plafond. Utilisez le Stase pour ralentir son mouvement et tirez comme d'habitude sur les poches jaunes, sur ses épaules. Piratez ensuite la porte pour entrer.

Avancez pour atteindre la salle du noyau du projet. Allez à gauche où se trouve le Stock et prenez le message qui se trouve sur la table (à droite) et la transmission, près du casque (à gauche). Utilisez ensuite le Stock et le Plan avant de prendre l'ascenseur jusqu'au Monolithe.

Après la cinématique, entrez dans la salle de contrôle puis dans la machine. Positionnez le rayon de l'aiguille au dessus de la rétine d'Isaac et, quand le rayon devient bleu, descendez l'aiguille lentement pour éviter qu'il panique. Enfoncez l'aiguille dans l'oeil d'Isaac pour terminer le processus.

Episode 14

Après cette brève et délicate opération, Isaac semble en pleine forme. Quand la nouvelle créature débarque dans la salle, amputez ses bras et ses jambes pour l'immobiliser. Allez ensuite pirater la porte et sortez avant qu'elle ne se fasse repousser de nouveaux membres.

Allez à droite pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire puis avancez ensuite dans le couloir et, avant de tourner à gauche, prenez la transmission qui se trouve près d'un cadavre. Avancez jusqu'à la salle des conduits de régulation thermique et prenez la transmission qui se trouve devant la console centrale. Utilisez le cadavre qui se trouve sur la console sur le scanner de la porte qui se trouve à droite. Neutralisez les ennemis qui rappliquent et quittez la salle.

Avancez d'un couloir à l'autre en suivant votre traceur. Avant de tourner à droite, avancez vers la porte fermée et regardez à droite pour trouver et prendre un point de force. Suivez ensuite le chemin qui mène à droite et neutralisez les Abominations avant de prendre l'ascenseur.

Une fois en bas, repoussez les ennemis et allez vers la porte. Retirez le panneau avec la télékinésie et détruisez les fusibles pour ouvrir la porte. Entrez dans la prochaine salle, nettoyez-la et passez par la porte circulaire. Utilisez le panneau pour désactiver la gravité et décollez.

Avancez en évitant les pistons et les rayons et en esquivant les tirs de l'ennemi qui se trouve au fond. Tirez sur les poches jaunes de l'ennemi pour l'exploser puis rétablissez la gravité et entrez par la porte.

Avancez, entrez dans la réserve si vous le souhaitez et continuez jusqu'à la salle du modérateur. Tournez à gauche et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire. Continuez jusqu'à la salle suivante et utilisez le Stock et le Plan. Entrez enfin pour atteindre le Monolithe.

Episode 15

Avancez d'une zone à l'autre en tailladant vos ennemis jusqu'à atteindre l'ascenseur. Avant de monter, prenez le message qui se trouve par terre, à droite. Montez ensuite en empruntant l'ascenseur. Avancez dans les couloirs en détruisant les fusibles des portes et tailladez les membres de la créature immortelle qui vous suit.

Avancez ensuite sur le pont pour rencontrer Tiedmann. Appuyez sur le bouton indiqué pour retirer les javelots puis achevez votre ennemi.

Vous combattrez ensuite Nicole ou son incarnation dans votre esprit. Tirez sur Nicole qui avance vers vous et évitez qu'elle ne vous touche. Quand elle disparait, tirez sur le coeur jaune du Monolithe. Ignorez ensuite les Necromorphs qui vous attaquent et concentrez vos tirs sur Nicole. Concentrez une nouvelle fois vos tirs sur le coeur et rééditez ces

actions plusieurs fois pour le détruire.

Après la destruction du Monolithe et pendant qu'Isaac attend tranquillement sa mort, Ellie arrive sur les lieux pour le tirer de cet enfer. Isaac réenfile sa tenue et vole vers l'hélico. Accélérez pour atteindre la porte de l'hélico en évitant les débris en vol. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour monter à bord et fuir ce cauchemar. Félicitations ! Vous venez de terminer Dead Space 2.

RÉCOMPENSES DU MODE FOU FURIEUX

Terminez le mode Fou Furieux pour débloquer le costume de soldat et le canon à main.

ASTUCE CONCERNANT LE TRACEUR

Dans un premier temps, le but principal du traceur est d'indiquer la direction de l'objectif, mais également des stocks, des plans et des sauvegardes...

Lorsque vous avez le choix entre deux directions, utilisez le traceur qui vous indiquera la direction de l'objectif. MAIS, choisissez l'autre côté que celui indiqué par le traceur puisque qu'il y a souvent des cinématiques ou des situations qui bloqueront le passage ou vous emmèneront à l'autre bout de la méduse et donc vous empêcheront de faire demi-tour et vous ne pourrez plus avoir accès et explorer ces endroits.

BATTRE NICOLE EN MOINS DE 20 SECONDES

Pour cela, il vous suffit d'utiliser le tir principal chargé du Choc Laser. En 4 tirs vous aurez battu le boss final.

Dead Space 2 : Severed

© Electronic Arts / Visceral Games 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Baroud d'honneur

Severed : Tuez 16 ennemis ou plus lors de la dernière séquence

Peng-moi encore

Severed : Trouvez le trésor de Peng dans Severed

Roi de la colline

Severed : Défendez la plateforme jusqu'à l'ouverture des portes

Correction

Severed : Dans la salle de rectification, tuez un ennemi en utilisant les rectifieuses

Argent

Trahison

Terminez Severed : Épisode 1

Sacrifice

Terminez Severed : Épisode 2

Un hélico, ça ?

Severed : Venez à bout du vaisseau de Bartlett en moins de 30 secondes

Vétéran

Severed : Terminez en mode Fanatique

Dead Space 3

© Electronic Arts / Visceral Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER L'ARMURE N7

Pour débloquer l'armure N7, il suffit tout simplement de posséder une sauvegarde de Mass Effect 3. La tenue sera alors débloquée au lancement du jeu.

DÉBLOQUER LE CUTTER PLASMA BRISE-SURFACE

Pour débloquer le Cutter plasma brise-surface, il suffit de posséder une sauvegarde de Dead Space 2. Le Cutter sera alors automatiquement débloqué au lancement du jeu et sera disponible dans le premier établi.

DÉBLOQUER LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

Mode Classique

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Hardcore

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

New Game +

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Rétro

Terminer le mode Hardcore.

DÉBLOQUER LE DEVIL HORNS

Le Devil Horns est une arme similaire au Foam Finger de Dead Space 2. Pour la débloquer, il faut terminer le mode Classique.

TROUVER PENG

Pour trouver Peng et débloquer le Succès/Trophée correspondant, rendez-vous à l'épisode 14 et commencez la Mission facultative de la Caserne après avoir amélioré votre Télékinésie. Passez le premier piston à pointes, retournez-vous et stasez à nouveau le piston pour repérer la Statue de Peng derrière lui. Ne vous reste alors plus qu'à la ramener à vous pour débloquer le Succès/Trophée "Peng, encore et toujours !".

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue : Case départ

Dans la peau de cette jeune recrue anonyme, avancez sur une dizaine de mètres avant de prospecter vers la gauche afin de dénicher votre premier Artefact. Une fois en face de l'épave, récupérez des munitions, tirez sur le verrou et faites mine d'ouvrir la porte pour laisser sortir vos premiers nécromorphes. Démembrez-les, infligez le même traitement aux autres ennemis à l'intérieur et grimpez à l'échelle. Entrez dans le cockpit pour récupérer le Codex, descendez rapidement en rappel et tirez dans le moteur qui fonce sur vous pour finir ce prologue.

Episode 1 : Réveil brutal

De retour aux commandes de votre ingénieur préféré, ramassez le kit de soin et le `Message écrit` dans la chambre, lisez le `Message audio` sur le bureau et sortez. Ramassez un autre kit de soin au fond à droite puis rejoignez Carver sur la gauche. Apprenez à la dure les rudiments de la fusillade contre les unitologues en vous glissant vers la voiture sur la droite, échappez aux grenades (rouges pour explosives, bleues pour stasiques) après votre chute et flinguez une nouvelle vague de soldats une fois à l'abri. Un peu plus loin, tirez sur l'unitologue fou qui vous charge armé d'une grenade, montez à l'échelle et récupérez le contenu des casiers avant de poursuivre.

Faites la peau à une poignée d'ennemis dans la rue qui suit, utilisez votre stase sur le trafic pour le " ralentir " et allez ramasser l'Artefact dans l'alcôve sur la gauche avant de grimper à l'échelle. Éliminez les unitologues en contrebas, allez récupérer le contenu des casiers au bout de la passerelle, traversez la coursive et la salle qui suit, puis empruntez l'ascenseur après avoir ouvert tous les casiers. A votre réveil dans le charnier, quelques nécromorphes vous réservent un accueil chaleureux : utilisez le rapporteur intégré à votre cutter plasma pour viser les jambes et les bras des créatures de façon optimale, ce qui les réduira au silence beaucoup plus vite.

Passez la porte au fond, inspectez les casiers sur la gauche dans la salle suivante tout en vous débarrassant des nécromorphes (pensez à utiliser la roulade en pressant deux fois la touche de sprint pour plus de mobilité), empruntez l'ascenseur, ramassez l'Artefact derrière le bureau sur votre droite et passez la porte plus loin. Traversez la boutique en ramassant tout item utile, puis préparez-vous à accueillir une flopée de nécromorphes en provenance du fond de la rue. Stasez-en quelques-uns pour avoir la paix, écrasez les corps pour faire le plein de munitions, passez au fond à droite et éliminez une autre paire d'ennemis. Arrivé au train, tirez le wagon de tête, poussez-le après le mouvement de la plate-forme, puis tirez le wagon d'alimentation pour remettre le tout en place.

Entrez ensuite rapidement à l'arrière pour échapper aux unitologues et frayez-vous un chemin jusqu'à l'avant du train, où le vaisseau Eudora vous attend. Complétez la QTE pour parvenir à monter à bord et clore cet épisode.

Episode 2 : Chacun pour soi

Faites le tour de la pièce pour lire le `Message audio` et faire le plein de munitions, puis suivez votre marqueur d'objectif. Avant de rejoindre le cockpit, rendez-vous toutefois au fond de la grande coursive pour y trouver un Artefact et d'autres munitions, puis dirigez-vous tant bien que mal vers une combinaison spatiale après la scène. Foncez vers le

container de l'autre côté des débris, enlevez les attaches à l'aide de votre télékinésie et suivez vos compagnons dans le champ de mines en détruisant ces dernières au fur et à mesure et en évitant les obstacles.

Episode 3 : La dernière flottille

Arrivé à destination, rejoignez l'entrée du Roanoke à droite de vos compagnons et entrez à l'aide de votre télékinésie. Ramassez la Pièce d'Arme au fond à gauche, ouvrez le sas en usant une fois de plus de votre télékinésie et passez dans la pièce adjacente. Ramassez la Pièce d'Arme sur la droite, ouvrez les deux sas successifs et récupérez le Circuit d'Amélioration juste à votre droite dans le container mural.
Insérez ensuite la batterie bleue un plus loin dans l'encoche à droite de l'établi pour l'activer, familiarisez-vous avec l'interface de création et d'amélioration d'objet (créez dès que possible des dynabarres tungstène pour ne pas en manquer lorsque vous en aurez besoin) et continuez votre exploration du vaisseau.
Quelques nécromorphes vous tombent alors dessus dans la coursive : prenez dès lors l'habitude, une fois l'un d'eux démembré, d'utiliser leurs appendices pointus comme projectiles avec votre télékinésie, ce qui vous fera économiser quelques munitions et provoquera de lourds dégâts une fois vos RIGs améliorées. Dégagez le passage sur la droite, éliminez les ennemis suspendus au plafond dans l'amphithéâtre, ramassez l'Artefact au centre après avoir fait le tour et purgez le couloir qui suit.

Récupérez un Circuit d'Amélioration et un `Message écrit` au fond du couloir, progressez vers votre objectif et décollez du sol une fois dans le conduit géant. Éliminez les nécromorphes à quatre pattes qui vous barrent la route, récupérez un `Message écrit` dans la pièce où vous arrivez, montez et utilisez votre télékinésie pour abaisser les trois mécanismes en faisant tourner la dynamo qui devient alors visible. Ne vous pressez pas et prenez le temps d'abattre les nécromorphes qui font irruption pour avoir la paix, puis allez activer le panneau de commande au centre. Débarrassez-vous des quadrupèdes, puis empruntez l'ascenseur pour passer à l'épisode suivant.

Episode 4 : Les braises du passé

Après la scène, faites le tour de la pièce pour récupérer un `Message écrit`, une Pièce d'Arme ainsi qu'un Circuit d'Amélioration, accessible par télékinésie derrière les caisses près de l'établi, puis empruntez l'ascenseur.

Dans la salle des machines, une créature informe a pris possession des lieux : remettez en marche les mécanismes au fur et à mesure, détruisez les tentacules en les stasant pour pouvoir les viser sans problème et repoussez les assauts nécromorphes pour refaire le tour de la salle.

De retour dans le conduit de ventilation géant, élancez-vous et utilisez votre stase pour immobiliser les deux hélices successives, éliminez les ennemis dans la coursive qui suit et résolvez le puzzle pour accéder à l'ascenseur. Dans les quartiers de l'amiral, après la scène, faites le tour pour récupérer un Artefact, un `Message écrit` et écoutez le `Message audio`. Rebroussez ensuite chemin en suivant votre traceur, éliminez les nécromorphes rampants après l'amphithéâtre, puis à l'embranchement, fouillez la pièce de droite pour récupérer un Schéma et un Circuit d'Amélioration.

Suivez de plus belle votre marqueur pour rejoindre le vide interstellaire en améliorant arme et armure au passage, volez dans la tranchée face à vous pour trouver un Artefact sur la gauche, puis faites demi-tour et maintenez le cap vers la grande épave au loin en détruisant les mines au passage. Dans l'une des caches d'objets de la façade (indiquée ci-dessous) se cache une Pièce d'Arme. Utilisez alors votre marqueur pour rejoindre la navette, ou prenez le temps d'explorer les ruines environnantes pour récolter des ressources et des munitions en prenant soin de vous recharger régulièrement en oxygène. Dans votre navette, vous pouvez accéder au Terra Nova, ou bien accéder aux premières missions facultatives et co-op.

A noter également que des objets rattachés à cet épisode ne peuvent être obtenus que dans les zones de vide interstellaire entourant les CMS Greely et Brusilov, ainsi qu'à l'intérieur de ces derniers. Une fois arrivé sur le quai du Terra Nova, décollez du sol et rendez-vous dans le vide interstellaire en contrebas. Rapprochez-vous de la grosse épave en U en ouvrant l'oeil pour repérer un Artefact, puis posez-vous à l'arrière de cette épave, près de là où deux sangsues de l'espace vous attendent, pour trouver un coffre contenant un Circuit d'Amélioration et une Pièce d'Arme. Entrez enfin dans le Terra Nova par le quai en récupérant au passage la Pièce d'Arme dans la pièce de décompression.

Episode 5 : Retards imprévus

Empruntez l'ascenseur et avancez jusqu'au cockpit. Fouillez la pièce pour trouver un Artefact à droit du siège de copilote, un Circuit d'Amélioration et un `Message écrit`, piratez le panneau de commande pour déverrouiller la porte, puis descendez à l'échelle un peu plus loin. Éliminez les quadrupèdes venant par la gauche, allez fouiner au fond à droite pour dénicher une Pièce d'Arme, puis avancez vers la gauche en descendant aux échelles pour trouver votre premier méca-charognard. Fouillez la zone pour faire le pleine en utilisant votre télékinésie sur les caisses en hauteur et éliminez les nécromorphes sur votre route en faisant attention à ne pas vous faire encercler dans les coursives qui suivent.
Arrivé à l'établi, faites la peau aux parasites qui raniment les deux corps au fond, ramassez le `Message écrit` sur la gauche, nettoyez la salle suivante, où des nécromorphes relâchant un essaim de parasites une fois morts vous attendent, récupérez un Circuit d'Amélioration dans un cache murale, puis tentez d'activer le tram au fond à gauche. Grimpez à l'échelle après avoir passé la porte venant de se déverrouiller, éliminez nécromorphes et matrices de parasite dans le couloir, puis ramassez le `Message écrit` et la Pièce d'Arme dans la salle de commande, sans oublier de lire le `Message audio`.

Adonnez-vous au petit jeu de puzzle pour dégager la voie du tram, éliminez les cracheurs qui font irruption et empruntez de nouveau l'ascenseur. Lisez le `Message audio`, montez à l'échelle dans la pièce suivante, ramassez un Artefact sur la droite et avancez jusqu'à rejoindre la salle pleine de containers que vous aviez traversé plus tôt. Descendez, puis stasez sans attendre le nécromorphes invincible qui vous tombe dessus. Coupez-lui une ou deux jambes avant de prendre vos jambes à votre cou, ignorez autant que possible les ennemis standards qui tentent de vous barrer la route et rejoignez la pièce possédant un établi, où vous semez temporairement votre némésis.

Fabriquez quelques munitions si nécessaire, puis reprenez la route vers la station de tram, en stasant et coupant toujours en deux les nécromorphes invincibles qui vous tombent dessus. Courrez au fond à gauche pour appeler le tram, puis survivez le temps qu'il arrive en ne lésinant pas sur la stase et la découpe de membres pour vous en sortir en un seul morceau. Durant le trajet, vous passez à l'épisode 6, mais une mission facultative rattachée à l'épisode 5 peut être complétée en vous arrêtant à la station centrale.

Episode 6 : Travail d'ingénieur

Une fois arrivé à la station de poupe, passez la porte de gauche, ramassez la Pièce d'Arme au sol, ouvrez la porte en utilisant une dynabarre tungstène et récupérez les ressources qui sont entreposées là. Allez appeler l'ascenseur, qui va mettre un certain temps pour arriver en vous laissant aux prises avec deux nécromorphes invulnérables, puis une fois arrivé à destination, descendez d'un niveau pour ramasser la première pièce de l'antenne sur une étagère. Tout en repoussant les assauts nécromorphes, remontez, emprunter la nacelle pour rejoindre l'autre versant du hangar et allez ramasser une Pièce d'Arme au fond à gauche de la passerelle.

Descendez d'un niveau, ramassez la pièce devant vous, puis enfin la dernière au fond à gauche, vers le haut. Sur le chemin vous menant à l'établi, une autre vague d'ennemis tentera de vous faire la peau : taillez-les donc en pièce comme il se doit, fabriquez votre antenne et allez la placer sur le Crozier en passant par la nacelle. Repartez vers la droite, suivez votre traceur, empruntez l'élévateur après vous être débarrassé d'une poignée d'ennemis, récupérez un Circuit d'Amélioration dans le casier mural au fond et activez la console au centre. Allez au bout de la passerelle, utilisez la télékinésie pour abaisser le mécanisme et accueillez chaleureusement les quelques nécromorphes qui viennent vous saluer. Relevez ensuite le conduit et appuyez à nouveau sur la console.

Là, les moteurs de la navette se mettent en branle d'eux même et la zone que vous aviez traversé se transforme en fournaise absolue. En utilisant votre traceur, rebroussez donc chemin en évitant les jets des moteurs et stasez les nécromorphes invincibles qui viennent compliquer encore davantage la situation en leur coupant les jambes au passage. Empruntez l'élévateur et rejoignez l'ascenseur pour vous mettre à l'abri.

Vous atteignez alors la salle des machines : prenez les commandes de l'une des tourelles ici présentes, puis tirez sur les barils qui entravent les mécanismes devant vous tout en repoussant les assauts des nécromorphes avides de chair fraîche. Après une lutte acharnée, vous vous retrouvez dans l'espace.

Ayant déjà récupéré tout ce qui traînait dans la zone, foncez droit devant vers le quai en évitant ou détruisant les mines spatiales, puis utilisez votre navette pour rejoindre le CMS Greely.

Episode 7 : Chaos

Une fois sur place, si ce n'est déjà fait, allez prospecter derrière la grande épave en L pour trouver une cache pressurisée contenant un Artefact et une Pièce d'Arme, puis rejoignez Norton près du moteur. Enlevez les verrous de ce dernier à l'aide de votre télékinésie, extrayez-le de son socle, puis retournez à votre navette, direction le Roanoke. Mettez-vous ensuite à la recherche des trois satellites autours de la station principale pour en extraire les boîtes noires, puis entrez dans la station pour mettre tout cela bout à bout.

Ressortez pour placer votre module de navigation sur le Crozier, entrez à l'intérieur, puis placez les bonbonnes d'oxygène en les faisant pivoter pour stabiliser la pression. Appuyez sur la console de lancement, puis pilotez au mieux dans les champs de mines et de débris en faisant feu de tout bois pour passer au travers. Refaites ensuite tourner les bonbonnes d'oxygène pour éviter que tout n'explose, retournez au poste de pilotage et amorcez la dernière phase de votre " atterrissage " pour terminer l'épisode.

Episode 8 : Déconnexion

Votre combinaison étant quelque peu mal en point, il vous faudra vous réchauffer auprès des feux qui jalonnent votre route pour ne pas mourir de froid. Ouvrez l'oeil pour repérer et ramasser une Pièce d'Arme sur la gauche de votre parcours, non loin d'une caisse, et avancez jusqu'à ce qu'un morceau d'épave menace de vous tomber sur la tête. Remplissez la QTE, ramassez le Circuit d'Amélioration sur la droite derrière un feu, suivez votre traceur jusqu'à ce qu'Isaac pense retrouver Ellie, visionnez le `Message vidéo`, et poursuivez votre exode solitaire.

Après vous être fait rembarré par le crabe des glaces géant, rejoignez l'abri entre les murs de tôle rouge pour y activer une dynamo et vous réchauffer, récupérez le `Message écrit` et lisez le `Message audio` avant de repartir. Suivez votre traceur pour trouver une échelle, rejoignez l'abri suivant, ramassez le Schéma dans l'alcôve sur la gauche, faites le plein à l'établi et ressortez. Après avoir emprunté l'élévateur, ramassez le Circuit d'Amélioration sur la droite dans le large tuyau, puis après votre chute, faites demi tour pour aller trouver un autre abri légèrement en hauteur. Vous y trouverez une Pièce d'Arme.

Repartez ensuite dans l'autre sens, démembrez quelques nécromorphes devant les portes verrouillées d'une installation, montez à l'échelle pour aller ramasser un Artefact, redescendez et suivez votre traceur pour trouver un autre abri. Réchauffez-vous tout en écoutant le `Message audio`, ramassez le `Message écrit` et le méca-charognard, puis une fois dans la large zone enneigée, longez les parois sur votre droite en éliminant les nécromorphes sortant de terre pour trouver un passage menant à une Pièce d'Arme.

Dirigez-vous ensuite plus au nord jusqu'à apercevoir un poste frontière. Vous pouvez dors et déjà aller un récupérer une Pièce d'Arme, mais vous ne pouvez pas encore traverser avec votre combinaison endommagée de la sorte. Repartez donc droit vers le sud pour trouver l'entrée de l'installation, ainsi que Buckle, à l'intérieur.

Episode 9 : En avant

Faites le tour pour rejoindre la pièce adjacente, ramassez la Pièce d'Arme et remettez la dynamo en route. Saisissez-vous d'un engrenage sur la droite pour aller le fixer sur le cercle bleu près de votre défunt ami, empruntez l'ascenseur, lisez le `Message audio` avant de passer l'unique porte et récupérez une autre Pièce d'Arme sur la droite. Traversez la pièce suivante et préparez-vous à accueillir une flopée d'humains nécrophages, piégés là par leur commandant. Ces ennemis sont peu résistants mais attaquent en grand nombre, ne vous laissez donc pas encercler par ces squelettes sur pattes et poursuivez votre exploration.

Lisez le `Message audio` sur la gauche, purifiez la salle suivante remplie de nécrophages, ramassez le Circuit d'Amélioration au sol près des couchettes, puis dans le couloir suivant, passez dans la remise sur votre gauche pour récupérer un Artefact. Arrivé dans la salle des pistons, descendez à l'échelle, paramétrez les circuits comme ci-dessous et activer le premier piston. Suivez-le en courant et stasez-le pour pouvoir passer sur la droite, puis réitérez l'opération pour finir le trajet vers la gauche.

Paramétrez le circuit comme montré ci-dessous, activez le piston, repoussez les assauts nécrophages et empruntez le conduit pour rejoindre l'autre versant.
De retour au niveau supérieur, jetez un oeil du côté de la machine circulaire sur votre gauche pour repérer une Pièce d'Arme à récupérer par télékinésie, puis une fois dans la salle de contrôle, récupérez la clé du dépôt de provisions (qui débloque la mission facultative éponyme, accessible entre les deux abris de la zone précédente, un peu après le tube

géant renversé) ainsi que le Schéma.

Lisez le `Message audio` avant de passer dans l'autre pièce et équipez-vous d'une tenue polaire flambant neuve, qui vous immunisera contre le froid. Empruntez l'ascenseur pour remonter à la surface, retournez au poste frontière pour passer le scanner et bravez les éléments jusqu'à arriver dans une grotte. Récupérez-y des provisions en éliminant par avant les deux nécromorphes qui se relèvent, suivez votre traceur et remplissez les QTEs successives lorsqu'Isaac manque de se faire broyer par un engin industriel.

Reprenez votre route pour finalement retrouver Carver l'espace d'un instant, puis allez profiter de l'abri près de l'élévateur en relançant la dynamo. Faites mine de monter pour rejoindre Carver et préparez-vous à livrer votre premier duel contre le crabe des glaces géant. Vous devrez rester très mobile et ne pas lésiner sur les roulades et la stase pour éviter ses attaques. De même, pour pouvoir viser ses tentacules et les couper en une seule fois, stasez la créature. Le boss vous charge alors à vitesse réduite et expose d'autres points faibles au niveau de la bouche : réitérez les opérations précédentes autant de fois que nécessaire pour le mettre en fuite, puis montez sur la structure pour entrer.

Ramassez la Pièce d'Arme un peu plus loin sur la droite, montez à l'échelle pour aller récupérer un Schéma, un `Message écrit`, ainsi qu'un Artefact au fond à gauche, redescendez et empruntez l'élévateur. Allez pirater la porte directement sur la droite pour accéder au garage, ramassez le `Message écrit` dans le couloir, éliminez les nécrophages dans la pièce suivante et faites-en le tour pour récupérer un Circuit d'Amélioration ainsi que des provisions.

De retour à l'extérieur, suivez votre traceur pour retrouver votre groupe à l'intérieur du QG et clore cet épisode.

Episode 10 : La vérité

Allez utilisez une dynabarre au fond pour récupérer une Pièce d'Arme et des provisions, lisez le `Message audio`, puis rejoignez vos compagnons à l'extérieur. Encore une fois séparé d'eux, dessoudez les unitologues qui vous fondent dessus à l'aide de votre arme à longue portée, passez l'unique porte disponible et avancez jusqu'à l'élévateur à l'extérieur. En bas, une nouvelle escouade d'unitologues vous tombe dessus : restez bien à couvert pour ne pas encaisser de tir de roquette, mettez-leur du plomb dans la tête et continuez.

Ramassez la Pièce d'Arme à côté de la station d'essayage, nettoyez la zone suivante où unitologues et nécromorphes se tapent gentiment sur le coin de la figure, suivez votre traceur, ramassez un Artefact au fond à droite avant de repasser à l'intérieur et accueillez chaudement le nécromorphes qui vous tombe dessus dans la cabine de transition. Juste après être descendu à l'échelle un peu plus loin, ouvrez l'oeil face à vous pour repérer et récupérer une Pièce d'Arme et traversez la zone suivante en éliminant les unitologues (n'hésitez pas à leur renvoyer leurs grenades avec votre télékinésie).

Débarrassez-vous des soldats parasités dans la grotte qui suit, nettoyez la corniche un peu plus loin et résolvez le puzzle pour pouvoir passer la porte à droite. Avant d'entrer dans le site de forage proprement dit, récupérez le Circuit d'Amélioration directement sur votre droite en entrant ainsi que la Pièce d'Arme un peu plus loin, profitez de l'établi pour vous faire des réserves et améliorer votre équipement, puis allez tourner les deux valves de part et d'autre de la foreuse.

Cette dernière se met alors à forer à tout va, et des nécromorphes se joignent à la fête rien que pour vous. Stasez ce petit monde ainsi que la foreuse elle-même, puis visez son point faible au centre, en hauteur. La machine s'arrêtera alors temporairement avant de se remettre en route, de façon de plus en plus erratique. Appliquez la même stratégie qu'auparavant en rechargeant votre stase auprès des stations éparpillées sur l'aire de combat pour finalement libérer la voie.
Après avoir emprunté l'élévateur un peu plus loin, ramassez un Artefact derrière le pilier face à vous et suivez votre traceur, direction la chaufferie.

Episode 11 : Chasse au signal

Lisez le `Message audio` sur votre gauche, récupérez le Circuit d'Amélioration dans la cache murale dans la pièce suivante et prenez l'élévateur. Nettoyez la zone de ses nécromorphes, retirez la batterie à droite de votre point d'entrée et faites-la glisser dans la salle du générateur au fond à l'aide de votre télékinésie. Montez à l'échelle pour pouvoir

entrer par le toit, récupérez le Circuit d'Amélioration au fond à gauche et placer votre pile géante dans son socle pour pouvoir relancer la chaufferie.

Rebroussez chemin jusqu'à la large salle où réside votre nexus géant, activez le mécanisme au centre et utilisez votre télékinésie sur les cercle dont le numéro est allumé jusqu'à atteindre la pleine charge. Suivez votre traceur pour rejoindre Santos, récupérez le Schéma du lance-sonde auprès d'elle et rebroussez chemin en suivant toujours votre traceur pour partir en quête des éléments de votre outil en devenir. Après un bref passage en extérieur, suivez le nécrophages en récupérant un `Message écrit` sur la droite au passage, puis à la sortie de l'ascenseur, mesurez-vous à une nouvelle sorte de nécromorphes plutôt timides se cachant avant de vous charger. Ne lésinez pas sur la stase pour pouvoir les abattre et poursuivez.

Arrivé devant le bâtiment suivant, lorgnez sur la gauche de ce dernier pour trouver un Artefact, puis une fois à l'intérieur, récupérez les deux `Messages écrits` et utilisez une dynabarre pour récupérer une Pièce d'Arme et un Circuit d'Amélioration dans la pièce adjacente. Dans la grande arène en extérieur, un autre groupe de prédateurs peureux vous attend : guettez leur tête lorsqu'ils vous épient depuis leur cachette pour découper ce qui leur sert de cervelle, puis allez déverrouiller l'accès à la zone suivante en résolvant le puzzle électronique.

Une fois arrivé dans l'entrelacs de débris où vous allez devoir chercher les pièces qu'il vous manque, récupérez le Circuit d'Amélioration directement sur votre droite, utilisez votre télékinésie sur la gauche avant de descendre à l'échelle et allez ramasser les trois parties du lance-sonde, respectivement à gauche, à droite, et dans la nacelle que vous avez rapproché. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la grande arène remplie de caisse, qui vous réserve un deuxième affrontement avec le crabe géant.

Ici, même tactique que la fois précédente, mais attention, car les éléments du décor entraveront sérieusement vos mouvements et il serait fâcheux d'exécuter une roulade contre l'une des caisses pour finalement se faire embrocher par le boss. Une fois ce dernier suffisamment abîmé, il se replie une fois de plus. A charge de revanche.

Vous pouvez dès lors accéder à l'armurerie, auparavant verrouillée, ce qui donnera lieu à une mission facultative. Si vous ne désirez pas vous en occuper, ou une fois celle-ci terminée, retournez auprès du nexus pour assembler votre lance-sonde et vous mettre au travail (non sans occire quelques groupes de nécromorphes au passage).

Episode 12 : Autopsie

Une fois votre lance-sonde confectionnée, retournez auprès de votre groupe au niveau supérieur et allez actionner les deux harpons de part et d'autre de la créature morte et congelée. Cela fait, entrez dans la nacelle au centre pour entrer au coeur de la bête et mettez les ganglions en joue pour vérifier leur activité. Lorsqu'un ganglion provoque des bips rapprochés sur votre lance-sonde, tirez avec ce dernier, puis repliez-vous rapidement vers la nacelle : des hordes de nécrophages vont en effet se ruer sur vous, et plus vous pourrez vous déplacer, mieux ce sera ! Réitérez l'opération deux fois de suite pour que Santos puisse remonter le signal tout en tâchant de ne pas tomber sous les assauts ennemis et remontez.

Coincé dans votre nacelle, utilisez la télékinésie pour tourner le levier et rejoignez vos compagnons à l'extérieur en suivant votre traceur. Après la scène, échangez quelques coups de feu avec les unitologues qui atterrissent et préparez-vous à vous mesurer à un gros, très gros ver de terre.

Ce dernier, en plus de ses coups de tentacule, enverra sur l'aire de combat des cocons contenant des nécrophages. Quant à vous, vous devrez viser le coeur de la bête peu après cette attaque pour qu'elle se couche, puis tirer sur les points faibles autour de la " bouche " du boss lorsqu'il tente de vous aspirer.
Pour concilier attaque et défense, ignorez les nécrophages que vous n'avez pas réussi à éliminer in vitro pour pouvoir vous concentrer sur le coeur lorsqu'il est exposé et faites en sorte d'aligner les nécrophages devant ou derrière vous : ainsi, en évitant un coup de tentacule, ce dernier vous débarrassera de vos assaillants. Réitérez ces opérations autant de fois que nécessaire pour finalement vous faire gober.

Le combat se poursuit alors, cette fois contre le système digestif de la créature. Tirez tour à tour sur les tentacules oranges qui se montrent périodiquement pour vous envoyer des acides gastriques à la figure afin de prouver que vous êtes indigeste, puis une fois de retour à l'extérieur, remplissez la QTE pour en réchapper et clore l'épisode.

Episode 13 : Vers les étoiles

Entrez dans l'abri un peu plus loin, ne serait-ce que pour récupérer le Circuit d'Amélioration, ramassez le Schéma à l'extérieur et rejoignez vos camarades à flanc de montagne. Amorcez votre irrésistible ascension après la scène, en évitant bien sûr les chutes de rocher intempestives, et suivez votre traceur en dépliant une échelle au passage pour continuer.

Récupérez une première Pièce d'Arme au fond à gauche, nettoyez la zone de toute présence nécromorphe, allez chercher une deuxième Pièce d'Arme au fond à droite et poursuivez jusqu'à atteindre un monte-charge. Délogez-le de la falaise en déplaçant le gros engrenage en hauteur, frayez-vous un chemin le long de la corniche pour rejoindre un autre stand d'escalade et ramassez la Pièce d'Arme sur la droite avant de l'utiliser. Éliminez les quadrupèdes qui se mettent en travers de votre route pour atteindre de nouvelles grottes de glace.

Éliminez les nécromorphes qui vous fondent dessus (dont certains explosifs) jusqu'à un embranchement, prenez à gauche pour récupérer un méca-charognard et un Artefact, suivez votre traceur pour trouver la sortie et rendez-vous près de l'établi sur votre droite pour récupérer une Pièce d'Arme dans l'alcôve. Utilisez le stand d'escalade un peu plus loin, utilisez votre stase pour immobiliser les deux rochers massifs qui vous tombent dessus ainsi que la cabine oscillante et rejoignez le point d'arrivée de la nacelle en vous débarrassant de quelques nécromorphes au passage.

Relancez la dynamo, montez sur le promontoire pour équilibrer la distribution d'énergie comme indiqué ci-dessous, puis allez relancer la montée manuellement avec votre télékinésie. Remis de votre chute, avancez vers l'aire suivante, ou votre dernier duel contre le crabe géant vous attend.

Pour cette fois, cependant, pas besoin de fioritures : servez-vous du rocher central pour éviter les assauts du monstre et foncez vers le fond pour localiser et relancer une dynamo, sur la gauche, légèrement surélevée. Les harpons alimentés, courrez dans le creux naturel pour y attirer la créature afin qu'elle soit focalisée par les faisceaux bleus (faites des allez-retours si nécessaire), puis allez activer le panneau près de l'entrée de la zone, à flanc de falaise, pour démantibuler le boss et en finir avec lui.

Montez enfin en utilisant le stand d'escalade pour rejoindre Ellie et Carver, les deux derniers membres de votre petite brigade.

Episode 14 : L'équilibre de l'univers

Ramassez le Circuit d'Amélioration sur la caisse en face du bâtiment non loin sur la gauche, tentez de monter à l'échelle, puis suivez votre traceur jusqu'à voir passer un vaisseau au dessus de votre tête. Ramassez le Schéma sur l'engin un peu plus loin sur la gauche, piratez la porte pour pouvoir entrer, ramassez la Pièce d'Arme sur la droite et nettoyez le couloir de toute présence nécromorphe.

Empruntez l'ascenseur au fond, rejoignez vos camarades dans le labo et mettez en place l'un des fragments de Rosetta. Rebroussez chemin en suivant votre traceur pour arriver dans un couloir infesté de déchets organiques, détruisez les petites vermines explosives au sol et au mur, passez la porte à droite et récupérez le Circuit d'Amélioration

Stérilisez le couloir en diffusant le gaz, suivez votre traceur, écoutez le `Message audio`, éliminez l'abomination au fond et ramassez un Artefact sur la gauche avant de prélever le fragment de Rosetta.
Attention car, sitôt cela fait, la cavalerie nécromorphe fera son arrivée : nettoyez donc la pièce avant de trimbaler votre fragment jusqu'à son point d'extraction, puis suivez votre traceur vers le secteur paléontologie. Frayez-vous un chemin entre la horde d'ennemis qui vous tombe dessus sur la passerelle en extérieur, retirez le panneau sur la droite pour pouvoir déverrouiller la porte par télékinésie, puis récupérez le Circuit d'Amélioration sur la gauche ainsi que la clé de la caserne (qui débloque la mission correspondante).

Utilisez une dynabarre au fond pour gagner l'accès à une Pièce d'Arme, prenez l'ascenseur, purgez la pièce de ses nécrophages, descendez et lisez le `Message audio`. Faites pivoter les encoches de façon à obtenir 0° d'inclinaison pour les trois parois, extrayez le fragment de Rosetta et passez la porte toute proche (c'est ici que vous pouvez vous rendre à la caserne pour remplir la mission facultative associée). Dans le couloir qui suit, éradiquez la vermine au sol, récupérez un Circuit d'Amélioration derrière la cabine de stérilisation, rendez-vous à l'autre extrémité pour ouvrir la valve et retournez vite dans la cabine pour vous mettre à l'abri.

Dans la salle qui suit, éliminez le groupe de nécrophages et de nécromorphes mêlés, ramassez l'Artefact à droite de l'entrée, écoutez le `Message audio` et extrayez le fragment de Rosetta, en hauteur à gauche de l'entrée. Prenez garde lors de l'ouverture de la porte suivant, car une horde de nécromorphes de tout poile vous attend derrière. Une fois ceux-ci éliminés, suivez votre traceur pour tenter de rejoindre les installations par l'extérieur et fuyez devant la frégate unitologue à vos basques.

Un peu plus loin, vous faites la rencontre de nécromorphes ayant assimilé le module de stase de leur enveloppe, ce qui les rend anormalement rapides. Utilisez donc sans faute votre propre stase pour les immobiliser et les tuer, puis suivez votre traceur pour vous rendre au secteur géologie. Passez la porte correspondante à partir du secteur biologie, ramassez la Pièce d'Arme devant vous, empruntez le chemin de droite pour récupérer une autre Pièce d'Arme dans une alcôve glacée, revenez traverser la passerelle et dézinguez les prédateurs nécromorphes qui peuplent la zone. Avant de continuer vers l'élévateur, regardez sur la gauche de la porte au fond pour trouver un Artefact derrière un pilier.

Une fois dans l'arène de cubes, redoublez de vigilance pour contrer les assauts des prédateurs et des nécromorphes classiques, ramassez l'Artefact caché derrière une grosse caisse sur la droite, suivez votre traceur pour entrer dans le secteur géologie, puis récupérez le Circuit d'Amélioration dans une cache murale sur la gauche. Ramassez la clé du service de défense dans la coursive qui suit (rebroussez chemin en activant cette quête pour parvenir à l'entrée), utilisez une dynabarre pour pouvoir récupérer un Schéma et une Pièce d'Arme et entrez dans la salle suivante.

Pour passer outre les lasers, déplacez le bloc de minerais en face de ces derniers pour passer un à un les barrages, envoyez le fragment de Rosetta de l'autre côté des barrière et faites le chemin en sens inverse en éliminant les têtes parasites au préalable. Débarrassez-vous des unitologues qui vous barrent la route et retournez au laboratoire pour clore cet épisode.

Episode 15 : La roue tourne

Reconstituez Rosetta comme ci-dessous, puis après la scène, courez vers la passerelle de droite pour rejoindre la sortie au plus vite avant que le gaz de vous carbonise complètement. Remplissez la QTE, fuyez le gaz de plus belle en suivant Carver, suivez votre traceur en éliminant les hommes de Danik et les prédateurs qui vous barrent la route, puis ramassez la Pièce d'Arme dans la petite pièce après les flammes.

Dans la zone qui suit, frayez-vous un chemin jusqu'au fond en retournant les grenades des unitologues contre eux ou contre les nécromorphes, puis prenez couvert derrière l'engin pour accueillir les ennemis stasiques comme il se doit avant de vous occuper des soldats en hauteur. Piratez la porte pour pouvoir continuer et avancez pour passer à l'épisode suivant.

Episode 16 : Le secret des profondeurs

Faites le plein et utilisez le stand d'escalade pour entamer votre descente. Éliminez les nécromorphes rampants sur votre route, empruntez l'ascenseur, ramassez la Pièce d'Arme au bout de la passerelle avant de reprendre votre descente et tirez sur les explosifs pour facilement vous débarrasser des unitologues qui vous attendent. Gardez un oeil sur la droite pendant votre descente pour repérer et récupérer une Pièce d'Arme par télékinésie, ramassez une seconde Pièce d'Arme sur l'étagère à gauche dans la petite pièce qui suit et déverrouillez la porte via le puzzle.

Écoutez le `Message audio` sur votre gauche, ravitaillez-vous, récupérez le Circuit d'Amélioration dans la cache murale et éliminez les soldats parasités avant d'entamer une nouvelle descente. De petites bestioles oranges et explosives tenteront de vous désarçonner : repoussez-le, puis faites feu de tout bois sur l'alien nécromorphe qui tente de vous rejoindre. Éliminez-en un second en contrebas, récupérez le Schéma et la Pièce d'Arme qui vous attendent gentiment un peu plus loin, descendez de plus belle en repoussant les avances baveuses des aliens nécromorphes, stasez les hélices et remplissez la QTE pour clore cet épisode.

Episode 17 : Les ruines extraterrestres

Relancez la dynamo, ramassez l'Artefact derrière le pilier près du bord, ramassez le `Message écrit` dans la salle de projection et déverrouillez la porte grâce à la combinaison de symbole ci-dessous. Après la scène, empruntez les passerelles, amenez à vous le Circuit d'Amélioration qui traîne sur la droite, puis servez-vous des explosifs à disposition pour aller vous frayer un chemin dans les ruines. Ramassez l'Artefact sur la gauche juste à côté d'une caisse après

avoir occis les unitologues en contrebas et utilisez deux autres explosifs pour rejoindre Danik.

Après votre énième chute, éliminez l'alien nécromorphe (l'accès à une mission facultative se trouve un peu plus loin sur la gauche), allez écouter le `Message audio` sur la gauche et entrez le mot de passe alien présenté ci-dessous pour ouvrir la porte. Relancez la dynamo, planez et observez les hauteurs pour repérer un Circuit d'Amélioration, éliminez les quadrupèdes qui jalonnent votre parcours et utilisez le mot de passe ci-dessous pour passer au bout de celui-ci.

Amenez à vous le Circuit d'Amélioration en hauteur sur la droite, utilisez le support d'amplification pour détruire l'obstacle, ramassez la Pièce d'Arme à droite de la passerelle centrale, relancez la dynamo et empruntez l'élévateur un peu plus loin. Écoutez le `Message audio` au fond, placez les quatre appendices géants comme sur la première illustration et redescendez pour empruntez le passage désormais activé.

Toutefois, une flopée d'aliens nécromorphes va vouloir vous empêcher de poursuivre votre exploration des ruines et tentera de vous submerger sous le nombre de leur progéniture orangée : n'hésitez donc pas à sortir l'artillerie lourde pour faire place nette,.

Empruntez le conduit lumineux en veillant à ne pas sortir du circuit, entrez le mot de passe alien peint au dessus de la porte, allez ramasser un Artefact à l'extrême gauche derrière un rocher avant d'entrer dans l'arène et profitez du support d'amplification pour staser et éliminer à tour de bras les nécrophages ici présents. Récupérez le Circuit d'Amélioration près de la statue au centre, Utilisez l'amplificateur suivant pour démembrer directement vos ennemi et entrez le mot de passe alien ci-dessous pour continuer vers l'épisode suivant.

Episode 18 : Tuer ou être tué

Commencez par ramasser les deux Pièces d'Arme sur votre droite, dirigez-vous vers la zone de droite pour remettre la dynamo en route et récupérer un `Message écrit` au passage, puis allez passer la porte dans la zone de gauche en insérant le mot de passe ci-dessous. Dans l'arène, un patchwork de nécromorphes et de prédateurs vous attendent de pied ferme : ne vous laisser pas acculer et stasez les ennemis récalcitrants pour faire régner le calme, ramassez l'Artefact tout à gauche de la porte suivante, déverrouillez-la à l'aide du mot de passe inscrit au sol et empruntez le transporteur suivant en évitant les obstacles.
Éliminez le mélange de nécromorphes et de prédateurs aidés par des bulbes cracheurs d'explosifs dans la zone qui suit, relancez la dynamo pour pouvoir écouter le `Message audio` et prendre l'élévateur, puis ramassez le Circuit d'Amélioration derrière votre point d'arrivée. Dans cette zone, il va vous falloir aligner les symboles correspondants au sommet des piliers pivotant en utilisant les supports d'amplification. Allez toutefois ramasser dans un premier temps un

Une fois cela fait, placez le codex dans l'encoche derrière l'élévateur, puis entreprenez le voyage de retour jusqu'à la zone de configuration de la machine, non sans occire quelques aliens mutants au passage. Configurez les appendices géants comme sur le second schéma au mur, redescendez, débarrassez-vous des nécromorphes stasiques et empruntez à nouveau le conduit lumineux. Suivez votre traceur en éliminant les unitologues qui tentent de vous barrer la route, puis une fois dans la salle de l'arme centrale, placez les trois cubes dans leur encoche respective tout en repoussant les attaques ennemis pour ouvrir un passage au centre.

Après avoir lu le `Message audio`, entreprenez la montée finale à l'aide du stand d'escalade en veillant à être rigoureux au niveau timing, sous peine de vous faire désarçonner ou décapiter par les engrenages. Utilisez votre stase au bon moment pour passer et rejoignez Carver au sommet.

Episode 19 : La fin

Ici, pas de chichi, foncez sans demander votre reste pour tenter de sauver le monde. Lorsque des tentacules géantes accompagnés de quelques nécromorphes vous barrent la route, faites volte-face pour repérer une impasse sur la droite au bout de laquelle vous attend le dernier Artefact du jeu, débarrassez-vous de toute opposition et évitez les obstacles et autres ennemis explosifs lors de votre élancée fantastique. Éliminez les nécromorphes stasiques qui tentent de vous arrêter et les nouveaux tentacules, faites un ultime plein à l'établi, puis évitez les obstacles durant la dernière ligne droite spatiale vous menant au boss.

Pour blesser ce dernier, vous devrez utiliser votre télékinésie boostée aux hormones pour lui envoyer les monolithes flottant dans les environs dans les yeux. La créature gargantuesque se garde bien sur le droit de vous envoyer des

sbires pour vous occuper et il faudra veiller à tirer sur ses tentacules lorsqu'il les enverra vous ennuyer. Une fois le dernier oeil détruit, la créature absorbe la plate-forme où se trouvent Carver et le codex : utilisez à nouveau votre télékinésie boostée pour accrocher la plate-forme et tirez-la vers vous pour pouvoir aller reconfigurer l'arme des aliens et ainsi stopper la convergence.

En finissant le jeu une première fois, vous débloquez des modes de jeu inédit, que tout aficionados de la série appréciera sûrement, tels que les modes Classiques et Fou Furieux. Tout reste à faire, donc !

Missions Facultatives

Episode 4

C.M.S. Greely

Avant de vous rendre sur le Terra Nova, choisissez cette destination dans la navette, puis une fois sur place, allez prospecter à l'arrière de la grosse épave en L pour trouver une cache pressurisée où vous trouverez un Artefact et une

Récupérez les objets environnants, trifouillez le panneau électrique pour équilibrer le courant comme ci-dessous, lisez le `Message audio` au passage et nettoyez la salle principale que vous finissez par rejoindre, envahie par les nécromorphes. Passez à l'établi si nécessaire, passez la porte auparavant verrouillée sur la droite pour trouver un Circuit d'Amélioration sur le lavabo, suivez votre traceur pour rejoindre les laboratoires, puis éliminez-y les quadrupèdes et autres cracheurs d'acide qui vous tombent dessus. Récupérez l'Artefact dans l'alcôve au fond avant d'emprunter l'élévateur, frayez-vous un chemin jusqu'à la salle du générateur, retirez le panneau devant vous pour pouvoir couper l'électricité, récupérez la Pièce d'Arme au milieu au fond et finissez-en ici en lisant le `Message audio` et en récupérant l'objet clé sur la droite.

Ne vous reste alors plus qu'à rebroussez chemin jusqu'à la sortie en bravant les vagues de nécromorphes qui tenteront de vous faire la peau pour conclure cette mission facultative.

Episode 5

Centre Opérationnel

Vous pouvez accéder à cette mission entre les épisodes 5 et 6, lorsque vous êtes à bord du tram. Arrêtez-vous à la station centre, piratez la porte pour pouvoir passer et allez récupérer la Pièce d'Arme et la clé du centre opérationnel dans le bureau, en lisant le `Message audio` au passage. Ressortez, utilisez votre pass sur la porte à gauche et faites la peau aux nécromorphes suspendus à la sortie de l'ascenseur. Dans la salle sur deux niveaux, repérez à l'avance les bonbonnes bleues et rouges (respectivement stasiques et explosives), car vous pourrez en avoir bien besoin.

En effet, après avoir tenté de passer la porte au niveau supérieur, le fou furieux aux commande du centre fera entrer des hordes de nécromorphes par les conduits de ventilation. Ne restez pas cloîtré dans un coin et restez mobile en utilisant les bonbonne à bon escient pour faire le ménage, puis piratez le panneau sur la gauche de la porte pour pouvoir avancer. Abattez la poignée d'ennemis dans la pièce suivante, coupez le rayon électrique en tirant sur le générateur en haut à gauche, matez la charge de nécromorphes qui vous attend derrière et tirez sur le générateur caché sur la droite, tout près du faisceau.

Droit devant en contrebas, détruisez un nouveau générateur, avancez, récupérez le Circuit d'Amélioration sur la droite, descendez et frayez-vous un chemin jusqu'à être bloqué par une mesure anti-gravité. Empruntez les deux échelles successives, débarrassez-vous des nécromorphes, détruisez un nouveau générateur pour pouvoir passer et utilisez une dynabarre sur la gauche de l'échelle pour pouvoir récupérer un Circuit d'Amélioration et une Pièce d'Arme. Descendez, détruisez le générateur derrière la grille de ventilation, récupérez un Artefact sur une console en contrebas de la salle à deux niveaux, rendez-vous à l'autre extrémité de la pièce pour tenter d'ouvrir la porte, puis repliez-vous là où vous aviez trouvé l'artefact.
Accueillez alors comme il se doit les hordes d'ennemis qui font irruption, puis une fois le calme revenu, résolvez le petit

casse-tête devant vous comme ci-dessous. Empruntez l'ascenseur désormais accessible, ramassez le Message écrit sur la droite et utilisez votre stase et votre télékinésie sur le ventilateur pour en extraire les sources d'énergie. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à l'endroit où vous aviez été bloqué en combattant les nécromorphes au passage, montez au 2ème niveau, puis faites le tour de la pièce pour récupérer un Message écrit et la clef d'accès. Montez au troisième niveau, lisez le Message audio au centre, montez à l'étage et récupérez le contenu du coffre, dont deux Circuits d'Amélioration et une Pièce d'Arme.

Au sortir de la pièce, ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin jusqu'au tram en taillant en pièce toute résistance qui viendrait à se mettre sur votre chemin pour poursuivre votre aventure.

Episode 9

Dépôt de Provisions

Le dépôt en question se trouve juste après le tuyau coupé en deux que vous avez traversé, entre les deux abris de la zone. Vous obtenez la clé permettant d'y entrer juste avant de récupérer la combinaison en fourrure vous protégeant du froid. Ladite clé en votre possession, rebroussez chemin pour vous rendre au dépôt.

Une fois à la station de tram (à partir de laquelle vous pouvez vous déplacer entre les différentes mission facultatives), ramassez la Pièce d'Arme et prenez l'ascenseur. Ramassez le Message écrit sur la droite après avoir éliminé les nécromorphes, piratez la porte du fond pour la déverrouiller et progressez dans les tunnels souterrains en bravant les vagues d'ennemis dégoulinants qui vous attendent. Lisez le Message audio une fois arrivé dans le hangar suivant, puis faites mine d'ouvrir la porte, suite à quoi, une vague d'ennemis se jettera sur vous.

Donnez-leur une leçon de savoir vivre et poursuivez. Descendez à l'échelle, nettoyez la zone et déplacez la batterie pour alimenter la porte vers laquelle ne pointe pas votre traceur pour récupérer une Pièce d'Arme et faire la peau à deux ennemis suspendus au plafond. Alimentez la deuxième porte sur la gauche, piratez le panneau un peu plus loin pour pouvoir appeler l'élévateur et éliminez les ennemis qui tentent d'écourter votre attente. Dans la salle qui suit, ramassez le Message écrit sur la droite, dépliez le pont à l'aide de votre télékinésie et dessoudez quelques nécromorphes avant de continuer.

Utilisez une dynabarre tungstène pour aller récupérer des provisions et un Schéma derrière la porte, continuez à vous enfoncer dans les coursives jusqu'à apercevoir des ennemis suspendus et faites-leur bien évidemment la peau. Montez, prenez l'ascenseur, nettoyez la salle avant de lire le Message audio et continuez en suivant votre traceur. Vous atteignez finalement les provisions tant convoitées, mais vous ne les aurez pas sans combattre : après avoir appelé l'élévateur où reposent les fameuses ressources, une hordes de nécrophages, suivie par un groupe hétérogène de nécromorphes, se rue sur vous pour vous étriper. Ne lésinez pas sur la stase pour couper ces créatures en rondelles, puis récoltez votre dû, dont deux Circuits d'Amélioration et une Pièce d'Arme. Un Artefact peut aussi être ramassé dans l'alcôve au fond de la pièce.

Remontez à la surface en éliminant quelques groupes d'ennemis récalcitrants, récupérez un Circuit d'Amélioration et lisez un Message audio en passant et utilisez si vous le souhaitez le tram pour vous rendre à la prochaine mission annexe.

Episode 11

Armurerie

Aussitôt après votre deuxième affrontement avec le crabe géant, une conversation radio vous rapporte une activité étrange dans l'armurerie, à laquelle vous pouvez désormais directement accéder. A l'intérieur, ramassez l'Artefact dans le bureau sur la droite, prenez l'ascenseur et passez l'unique porte ouverte. Sur la passerelle, déverrouillez les grilles de part et d'autre pour récupérer des provisions ainsi qu'un Circuit d'Amélioration, nettoyez la salle qui suit et récupérez la sur la gauche avant de prendre un autre ascenseur.

Lorgnez sur la gauche de la salle suivante pour ramasser un Schéma derrière des casiers, purgez la zone qui suit de

ses nombreux nécrophages et suivez votre traceur de plus belle après avoir piraté la porte récalcitrante au fond. La porte suivante va mettre un certain temps avant de s'ouvrir, temps que vos ennemis à la chair putréfiée vont bien sûr mettre à profit pour essayer de vous dévorer. Victorieux et en un seul morceau, récupérez le Circuit d'Amélioration un peu plus loin tout en écoutant le `Message audio`, puis lorsque des unitologues en contrebas vous repèrent, laissez-les se dépatouiller avec les nécromorphes qui les attaquent en vous chargeant de vos propres ennemis.

Le calme revenu, allez chercher la clé de l'armurerie en bas, ainsi que la Pièce d'Arme sur les caisses, lisez le `Message audio` et rebroussez chemin pour utiliser le pass sur la porte verrouillée croisée un peu plus tôt.
Éliminez les prédateurs nécromorphes dans le tunnel plein de caisses, piratez la porte pour créer un raccourci et frayez-vous un chemin jusqu'à votre objectif. Derrière la nouvelle porte dé-verrouillable avec votre clé vous attendent quelques unitologues : rendez-leur donc la politesse et prenez un énième ascenseur.

Ici vous attendent enfin les ressources que vous méritez, mais avant de pouvoir les ramasser, débarrassez-vous des dernières poches de résistance unitologue et nécrophage. Dans le coffre vous attendent notamment des pièces détachées et deux Pièces d'Arme. Vous pouvez ensuite remonter à la surface avec l'ascenseur mis à votre disposition ou vous diriger vers une autre mission optionnelle en utilisant le tram.

Episode 14

Caserne

Vous récupérez la clé de la caserne peu avant d'extraire le deuxième fragment de Rosetta et pouvez vous y rendre juste après. Au sortir de l'ascenseur, ramassez les deux Messages écrits successifs, puis un troisième dans la salle adjacente, et éliminez les soldats morts et leur parasite. Descendez, passez le piston en courant vers lui puis en le stasant avant qu'il ne revienne, faites volte-face et restasez-le pour pouvoir repérer derrière lui la Statue de Peng, à récupérer grâce à la télékinésie améliorée.

Ramassez la Pièce d'Arme non loin, disposez des nécromorphes ici présents, tournez à gauche dans le prochain conduit pour aller chercher le Circuit d'Amélioration dans la cache murale, montez à l'échelle un peu plus loin et suivez votre traceur. Dans les chambrées, détruisez rapidement les têtes parasites pour éviter qu'elles ne raniment tout le régiment ainsi que les nécromorphes classiques qui se joignent à la fête, récupérez un Artefact dans la pièce à droite de l'établi et avancez.

Détruisez la source des faisceaux qui vous barrent la route, ramassez la clé de faucheur dans la salle de projection et récoltez votre dû dans le coffre, dont deux Pièces d'Arme et un Schéma. En tentant de quitte la pièce en utilisant votre nouveau pass, une horde d'ennemis viendra tout de même vous compliquer un peu la tâche : débarrassez-vous d'eux, piratez la porte un peu plus loin pour aller récupérer un Circuit d'Amélioration au fond du charnier gelé, puis remontez enfin à la surface.

Services de Défense

L'accès à cette mission se situe entre les secteur biologie et géologie, peu avant la zone où vous avez eu à combattre des nécromorphes prédateurs. Le pass pour y entrer se situe quant à lui dans la deuxième pièce du secteur géologie, près d'une porte à déverrouiller avec une dynabarre. Au sortir de l'ascenseur, avancez, puis battez immédiatement en retraite à l'ouverture de la porte qui suit, car des nécromorphes surgissent alors devant et derrière vous pour vous prendre en tenaille. Une fois ceux-ci éliminés, ramassez le `Message écrit` , progressez dans les tunnels en détruisant les ennemis explosifs, prenez l'ascenseur et montez à l'échelle après une nouvelle échauffourée.

Piratez la porte en vous débarrassant des ennemis qui vous tombent dessus ensuite, descendez dans le tunnel suivant, récupérez le Circuit d'Amélioration dans une cache murale sur la droite et configurez le circuit électrique comme ci-dessous pour déplier le pont. Prenez un nouvel ascenseur, descendez, éliminez les nécrophages et nécromorphes stasiques qui vous tombent dessus, frayez-vous un chemin jusqu'à une autre échelle et un autre pont à déployer par télékinésie, débarrassez-vous de nouveaux nécrophages en attendant que la porte s'ouvre et faites le plein à l'établi.

Appelez l'élévateur pour descendre, faites place nette, récupérez le `Message écrit` dans le bureau, utilisez une dynabarre pour accéder à des pièces détachées, un Circuit d'Amélioration et une Pièce d'Arme, empruntez l'ascenseur,

nettoyez la pièce suivante et ramassez le Message écrit dans le bureau adjacent. Vous atteignez alors la salle de stockage. Une fois n'est pas coutume, appelez l'élévateur où se trouve votre récompense, puis repoussez les vagues successives de nécromorphes divers et variés qui tentent de vous étriper.

En récompense, trois Pièces d'Arme vous attendent dans le coffre, sans oublier l'Artefact à gauche de la porte inactive à l'opposé de la porte d'entrée. Ne vous reste plus qu'à remonter à la surface pour poursuivre votre mission, en éliminant quelques ennemis au passage.

Episode 17

Stockage d'Artefacts

Vous accédez à cette mission peu après être tombé sur Danik pour récupérer le codex, en piratant une porte au fond à gauche de la caverne monolithique. Lisez le Message audio au passage, puis au sortir de l'ascenseur, écoutez-en un deuxième près du nécromorphe congelé et ramassez le Message écrit au sol. Dans la zone sans gravité, éliminez la créature au fond du silo, récupérez le Message écrit au niveau inférieur, ainsi que la Pièce d'Arme dans l'alcôve un niveau encore en dessous, puis passez la porte indiquée.

Dans la zone sans gravité suivante, récupérez le Circuit d'Amélioration dans l'alcôve à gauche, chopez au vol le Message écrit sur la passerelle du niveau inférieur après être passé au travers des lasers et avancez jusque dans les tunnels suivants. Un alien nécromorphe vous attend derrière la prochaine double porte pour vous faire un gros câlin : accueillez-le comme il se doit, rejoignez la zone sans gravité suivante en vous frayant un chemin entre ses congénères et d'autres nécromorphes rampants et éliminez les quadrupèdes qui vous harcèlent pendant votre remontée.

Ramassez l'Artefact dans l'alcôve sur la droite en évitant soigneusement les lasers, piratez la porte, récupérez le Circuit d'Amélioration à gauche de l'établi et rejoignez les nécromorphes invincibles dans la salle suivante. Ces derniers sont toutefois sous cloche pour le moment : récupérez donc sans appréhension le manifeste sur la droite ainsi que les trois dans le coffre et passez la porte indiquée.

Les ennuis ne tardent cependant pas trop à vous rattraper, puisque des nécromorphes invulnérables circulent dans les conduits et sont accompagnés de rampants : détruisez ces derniers pour épurez leurs rangs, stasez et découpez les premiers et descendez à l'échelle sur la gauche après l'escalier illuminé de vert. Récupérez le Circuit d'Amélioration, remontez, assurez-vous que tout le monde est bien stasé, puis piratez la porte pour regagner un semblant de sécurité dans la zone sans gravité. Suivez votre traceur pour remonter à la surface, stasez les nouveaux nécromorphes invincibles qui vous attendent dans la première salle du niveau et fuyez en quatrième vitesse pour en finir avec cette mission.

Missions Co-op

Episode 4

C.M.S. Brusilov

Après avoir complété la mission sur le Greely, rendez-vous au Brusilov pour accéder à cette quête liée à Carver. Un Artefact et un Circuit d'Amélioration peuvent être récupérés dans une cache pressurisée à l'arrière d'un gros morceau d'épave dans l'espace et une Pièce d'Arme se cache dans l'un des compartiments en façade de cette même épave.

Attention, car une fois à bord du Brusilov vous devrez vous reposer sur vos réservez d'oxygène et sur les bonbonnes de recharge car les systèmes de survies sont apparemment en rade. Éliminez les premiers ennemis durant votre descente, ramassez un Message écrit à droite dans la coursive qui suit, puis une fois descendu dans la salle des machines pour pirater le panneau, ramassez une Pièce d'Arme et un autre Message écrit.

L'oxygène rétabli, suivez votre traceur pour rebrousser chemin, entrez dans la pièce face au terminal à pirater pour récupérer un Circuit d'Amélioration et un Message écrit, puis après la scène dans la salle du monolithe, repoussez

les vagues de nécromorphes affamés en faisant bon usage des bonbonnes explosives et stasiques aux alentours. Récupérez les pièces détachées et les trois Pièces d'Arme dans le coffre, puis entreprenez le voyage de retour en flinguant à tour de bras tout ennemi qui tenterait de vous barrer la route.

Episode 11

Archéologie

Pour accéder à cette mission, revenez sur vos pas à partir du grand hangar où le nexus congelé est entreposé : Carver verra alors sa femme marcher face à l'entrée d'une aire de stockage. Empruntez l'ascenseur, nettoyez les coursives qui suivent de leurs nécrophages après la vision de Carver, ramassez le `Message écrit` sur la gauche, affrontez un ensemble hétéroclite de nécromorphes après être monté à l'échelle et écoutez le `Message audio` près de l'établi. Continuez votre bonhomme de chemin en dézinguant à tout va, déplacez la batterie à l'étage pour accéder à un Circuit d'Amélioration avant de l'utiliser en bas pour débloquer l'accès et écoutez le `Message audio` un peu plus loin.

Ramassez la Pièce d'Arme face à vous dans la pièce suivante après avoir fait un peu de ménage, écoutez un autre `Message audio` au sortir de l'ascenseur en vous chargeant des nécrophages au préalable, passez sur la gauche dans le couloir suivant pour récupérer une Pièce d'Arme au sol et traversez la zone remplie de gaz toxique en repoussant les assauts ennemis.

Au sortir de l'ascenseur suivant, utilisez une dynabarre pour accéder à un Schéma et à des pièces détachées, puis rejoignez la salle de stockage où vous attendent, après un âpre combat, deux Pièces d'Arme et deux Circuits d'Amélioration. Suivez votre traceur, ramassez l'Artefact sur l'étagère face à vous après avoir occis quelques ennemis, récupérez le Circuit d'Amélioration dans la cache murale non loin et rendez-vous à la surface pour poursuivre votre périple.

Episode 14

Endiguement Monolithe

Vous accédez à cette mission au coeur du secteur biologie durant la quête des fragments de Rosetta. Empruntez les deux ascenseurs successifs, passez la passerelle rotative et écoutez le `Message audio` avant de poursuivre. Éliminez les nécromorphes stasiques dans le couloir suivant en faisant bon usage des bonbonnes, puis en tant que Carver, bravez les ombres nécrophages pour rejoindre le monolithe au fond de votre vision.

Nettoyez la salle suivante en envoyant les nécrophages ad patres, ramassez le Circuit d'Amélioration au sol sur la droite dans la pièce qui suit, puis empruntez l'élévateur avant de continuer pour récupérer un Artefact au bout de la passerelle. A la porte suivante, Carver entrera à nouveau en transe : rejoignez le monolithe au fond en éliminant les ombres qui vous attaquent pendant que votre coéquipier vous couvre, finissez le travail après la fin de la vision, puis récupérez un sur la droite un peu plus loin.
Faites pivoter la passerelle par deux fois après avoir ramené à vous les pièces détachées dans l'alcôve de l'autre côté, éliminez les quadrupèdes qui vous harcèlent avec leurs projectiles, traversez le silo suivant de la même façon et ramassez la Pièce d'Arme sur la droite dans le couloir un peu plus loin. En vous approchant du coffre final, Carver rentre à nouveau en transe : tirez sur le monolithe pendant que votre partenaire vous couvre et purgez la salle des nécromorphes pour mettre la main sur votre dû : une Pièce d'Arme et deux Circuits d'Amélioration.

Ne vous reste alors plus qu'à remonter à la surface pour achever votre périple et aider Carver à trouver la rédemption.

Dead Space : Ignition

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

TENUE DE HACKER

Terminer le jeu en solo (mode Ignition).

TOUS LES COMICS

Comic 1-1	Récompense après le premier choix narratif
Comic 2-1	Récompense après le 2ème choix narratif (réparer les lumières)
Comic 2-2	Récompense après le 2ème choix narratif (aider les otages)
Comic 3-1	Récompense après avoir terminé le chemin A
Comic 3-2	Récompense après avoir terminé le chemin B
Comic 3-3	Récompense après avoir terminé le chemin C
Comic 3-4	Récompense après avoir terminé le chemin D
Comic 4-1	Récompense après avoir terminé tous les embranchements

Dead Space Extraction

© Electronic Arts / Visceral Games 2011

+ D'INFOS FORUM

PLUS DIFFICILE

Terminez le chapitre 10 pour débloquer l'accès aux difficultés Expert et Impossible.

TROPHÉES

Bronze

Il nous appelle à l'aide (Trophée caché)

Terminer épisode 1 : "Un monde à part"

On en rajoute une couche (Trophée caché)

Terminer épisode 2 : "La routine du bureau"

Juste une illusion (Trophée caché)

Terminer épisode 3 : "Saufs conduits"

Tire d'abord, demande ensuite (Trophée caché)

Terminer épisode 4 : "Rendez-vous avec le destin"

Un peu de répit ? (Trophée caché)

Terminer épisode 5 : "Cas d'urgence"

Estomac bien accroché (Trophée caché)

Terminer épisode 6 : "Sans refuge"

Écolo (Trophée caché)

Terminer épisode 7 : "Vivre ou mourir"

Sortir le couteau (Trophée caché)

Terminer épisode 8 : "Le coeur des hommes"

Sacrifice et Survie (Trophée caché)

Terminer épisode 9 : "Quitter l'Ishimura"

En route pour La Méduse (Trophée caché)

Terminer épisode 10 : "Révélations et salut"

Heures sup

Battre le record du défi "Site de fouilles"

Mais que fait la police ?

Battre le record du défi "Place centrale"

Ingénieur de profession

Battre le record du défi "Maintenance"

Bien joué partenaire

Battre le record du défi "Réfectoire"

Un monde de fous

Battre le record du défi "Unité médicale"

Vite une serviette

Battre le record du défi "Conduites d'eau"

Remèdes naturels

Battre le record du défi "Salle des cultures Est"

Parés au décollage

Battre le record du défi "Quai 47"

Commandant de passerelle

Battre le record du défi "Atrium"

Appelez le médecin

Battre le record du défi "Salle vitale"

Besoin de lunettes, l'ami ?

Survivre au vol de la navette avec moins de 10 % de bouclier intact

Double puissance de feu (Trophée caché)

Jouer en coopération avec un deuxième joueur

Fin tireur (Trophée caché)

Tirer sur la boîte accrochée à la grue sur le sol d'Aegis VII

Plus de puissance de feu ? (Trophée caché)

Ouvrir l'armurerie secrète de la sécurité

Trouvé quelque chose ? (Trophée caché)

Faire un petit détour dans les conduits

Tu prends ton temps McNeill ? (Trophée caché)

Admirer la vue dans l'épave de la navette

Compétence-Perfection

Terminer un niveau avec au minimum 80 % de rechargements parfaits

Compétence-Précision

Terminer un niveau avec au minimum 80 % de Précision tir

Compétence-Stasus Quo

Terminer un niveau avec au minimum 80 % de Précision stase

Nouvelle star

Terminer n'importe quel niveau avec 5 étoiles de niveau

Étoile montante

Gagner 10 étoiles sur un profil

Plaisir de collectionner

Trouver toutes les armes, les enregistrements et tous les messages de l'épisode 1, "Un monde à part"

Tout tenté

Trouver toutes les armes, les enregistrements et tous les messages de l'épisode 3, "Saufs conduits"

Charognard

Trouver toutes les armes, les enregistrements et tous les messages de l'épisode 5, "Cas d'urgence"

Chasseur de trésor

Trouver toutes les armes, les enregistrements et tous les messages de l'épisode 8, "Le coeur des hommes"

Ne faisons qu'un

Trouver toutes les armes, les enregistrements et tous les messages de l'épisode 9, "Quitter l'Ishimura"

Argent

Survivant

Terminer le jeu en mode Normal

Officier de sécurité

Terminer le jeu en mode Difficile

L'exterminateur Necro

Terminer le jeu en mode Expert

Tout à l'égoût (Trophée caché)

Battre le necromorph géant dans les conduits d'évacuation

Lexine, tranquille j'ai dit ! (Trophée caché)

Battre la Brute

Grosse rafale (Trophée caché)

Battre le necromorph géant sur la coque de l'Ishimura

Superstar

Gagner 30 étoiles sur un profil

Marchand d'armes

Trouver toutes les armes avec un profil

Or

Isaac 2.0

Terminer le jeu en mode Impossible

Megastar

Gagner 50 étoiles sur un profil

Féru d'armes

Améliorer toutes les armes au maximum sur un profil

Platine

La valeur des héros

Débloquer tous les autres trophées

Dead to Rights : Retribution

© Namco Bandai / Volatile 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Comme Frank l'aurait fait

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté.

Tueur de l'ombre

Effectuez une élimination silencieuse avec Shadow.

Chute libre

Tuez un ennemi en le faisant tomber d'un rebord.

Tu es à moi GAC !

Prenez un soldat du GAC en otage.

Surprise !

Donnez un coup de pied à un ennemi en sortant d'un abri.

Tel maître, tel chien

Tuez un ennemi en coopération avec Shadow.

Coup de boule

Ouvrez 10 portes avec la tête d'un otage.

Casse-noisettes

Attaquez un ennemi à l'entrejambe avec Shadow.

Crime et châtiment

Effectuez 50 éliminations.

Pâtée pour chien

Tuez 50 ennemis avec Shadow.

Rendre les armes

Désarmez 50 ennemis.

Question de timing

Réussissez 50 contre-attaques.

Poids plume

Effectuez 200 combos à 3 coups.

Intouchable

Esquivez 50 coups en bondissant.

Le prix de la justice

Récupérez 25 insignes de police.

Médaille du mérite

Obtenez le bronze dans tous les chapitres.

Pan !

Réussissez 30 tirs dans la tête dans n'importe quel chapitre (mode OFFICIER ou supérieur).

Argent

Meilleur flic de la ville

Terminez le jeu en mode OFFICIER.

Combat rapproché

Terminez un chapitre (sauf le Prologue) sans utiliser d'arme à feu.

Poids lourd

Effectuez 100 combos à 5 coups.

Honorer les morts

Récupérez 50 insignes de police.

Médaille du courage

Obtenez l'argent dans tous les chapitres.

Chut...

Terminez un chapitre en ayant effectué 10 éliminations furtives (mode OFFICIER ou supérieur).

Equilibre parfait

Obtenez le BONUS VARIATION maximum dans n'importe quel chapitre (sauf le Prologue).

Je te couvre

Complétez un chapitre sans laisser mourir Shadow ou Jack (chapitres 3-10).

Premier sur les lieux

Obtenez le BONUS TEMPS maximum dans n'importe quel chapitre (sauf le Prologue).

Achève-le, Shadow !

Tuez 20 ennemis en faisant coopérer Jack et Shadow (mode OFFICIER ou supérieur).

Or

Médaille de la valeur

Obtenez l'or dans tous les chapitres.

Châtiment

Terminez le jeu en mode COMMISSAIRE.

Platine

Trophée Platine

Obtenir tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Au début du prologue, vous incarnez le loup du héros et vous devez protéger votre ami. Commencez par avancer et courir tout droit, puis préparez-vous à le défendre.

D'abord, courez et attaquez les deux premiers bandits au coin de la rue. Montez sur la passerelle, courez vers les deux côtés et attaquez deux autres bandits armés. Ensuite, redescendez et assaillez les quatre ennemis qui attaquent Jack.

Enfin, repérez les deux truands qui sortent du véhicule et achevez-les.

Chapitre 1 : Strikebreaker

Sauvez les otages !

Montez les escaliers, entrez dans l'immeuble et avancez à gauche. Remontez les autres marches, repérez les premiers ennemis et préparez-vous à les affronter à mains nues. Lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran, mettez-les en pratique et avancez dans le couloir.

Dès que la porte s'ouvre, approchez-vous du gros, attaquez-le avec des combos et esquivez ses attaques. Bloquez également ses coups de poing et battez-le avec différentes attaques.

Après la courte scène, montez les escaliers, entrez dans le couloir (à gauche) et prenez l'ascenseur au fond. Ensuite, sortez rapidement, appuyez sur la touche qui s'affiche pour désarmer l'ennemi et abattez-le. Tuez également le second ennemi qui arrive et poursuivez à droite.

A présent, avancez dans le couloir et désarmez rapidement les ennemis. Prenez couverture derrière les obstacles, abattez-les de loin et poursuivez vers l'avant. Agrippez également les ennemis, prenez-les en otage et utilisez-les comme boucliers humains. Balancez-les dans le vide, éliminez les autres et continuez jusqu'au fond du couloir.

Par la suite, avancez dans le nouveau couloir et prenez couverture derrière le mur. Repérez l'ennemi qui prend un homme en otage, entrez en mode Concentration et tirez sur sa tête. Ensuite, faites attention aux nombreux hommes qui arrivent et abattez-les un par un. Avancez petit à petit, prenez couverture derrière les fauteuils et abattez les soldats. Avancez dans la pièce suivante, éliminez ceux qui se trouvent derrière les piliers et sécurisez ainsi cet endroit.

Tout de suite après, vous devez éliminer celui qui est muni d'un lance-roquettes. Par conséquent, prenez l'une des sorties de droite ou de gauche et couvrez-vous derrière les barricades. Entrez en mode Concentration, essayez de viser la tête de l'homme et tirez. Sinon, ouvrez le feu et éliminez-le.

Par la suite, vous devez escorter l'otage jusqu'à la sortie. Pour cela, rebroussez chemin et tuez les soldats que vous apercevez dans le couloir. Faites attention au sniper qui arrive, prenez couverture derrière les piliers et utilisez le mode Concentration pour l'abattre d'une balle entre les deux yeux. Si vous êtes à court de munitions, avancez d'une couverture à l'autre et précipitez-vous vers le sniper pour l'assommer à mains nues. Ensuite, abattez les autres ennemis, sécurisez ainsi le couloir et approchez de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton et prenez-le.

Dès que la porte de l'ascenseur s'ouvre, entrez en mode Concentration et éliminez rapidement les trois ennemis qui prennent les gardes de sécurité en otage. Ensuite, avancez à gauche et abattez d'autres hommes armés. Les gardes de sécurité que vous aviez sauvés vous viendront en aide.

Entrez dans le prochain couloir, faites attention aux ennemis armés et éliminez-les. Poursuivez à droite, abattez les suivants et poursuivez jusqu'au plateau de télévision.

Après une courte scène, ouvrez la porte vitrée et récupérez l'arme devant les escaliers. Descendez légèrement les marches, entrez en mode Concentration et abattez les soldats qui détiennent des civils en otage. Tout de suite après, abattez un autre groupe qui arrive par la gauche. Entrez par ce passage, ouvrez la prochaine porte à droite et regardez la scène qui suit.

Poursuivez Riggs

Montez les escaliers en courant, des ennemis arrivent en traversant les vitres de droite donc abattez-les. Remontez les marches, éliminez la résistance et faites gaffe à ceux munis d'une lourde armure.

Lorsque vous atteignez la première zone ouverte, prenez couverture derrière les haies et éliminez les ennemis qui arrivent. Abattez le gros truand, éliminez ceux qui sont munis d'un fusil à pompe et avancez. Dans le prochaine angle, faites gaffe au sniper, utilisez le mode Concentration pour l'abattre ou utilisez un bouclier humain pour l'atteindre et l'éliminer. Enfin, remontez les marches et regardez la scène qui suit.

Chapitre 2 : Shadowboxing

Après la cinématique, apprenez les techniques d'attaque en mêlée et appliquez-les sur le ring. Lisez les inscriptions qui s'affichent, apprenez les esquives, les parades et les combos d'attaque puis sonnez la cloche pour arrêter.

Par la suite, suivez votre entraineur et descendez les marches. Une fois dehors, marchez à nouveau avec votre chef et avancez jusqu'au véhicule garé.

A ce moment, vous reprenez le contrôle du chien et vous devez trouver la clé de la porte métallique.

Récupérez la clé

Avancez tout droit, passez en mode furtif et attaquez le premier soldat silencieusement. Tirez le corps loin des yeux des gardes, avancez encore et entrez dans l'entrepôt de gauche. D'abord, avancez à droite de l'entrepôt et abattez un premier garde. Continuez sur la droite, repérez les ennemis et abattez-les silencieusement. Ensuite, cachez leurs corps, repérez les prochains grâce au mode furtif et éliminez-les.

Ensuite, approchez-vous des marches, infligez des morsures aux gardes et montez. Avancez à droite des marches, continuez tout droit puis à droite et repérez le soldat détenant la clé dans une pièce. Attirez son attention en aboyant puis attaquez-le. Enfin, récupérez la clé et rebroussez chemin jusqu'à Jack.

Inspectez le territoire du syndicat

Lorsque vous reprenez le contrôle de Jack, avancez tout droit et frappez les deux truands. Poursuivez tout droit, entrez dan l'entrepôt et abattez-en deux autres. Ensuite, ouvrez la porte avec le voyant vert puis la porte métallique légèrement plus loin.

Entrez, abattez un groupe d'ennemis puis montez les escaliers, sur la droite. Assommez deux autres soldats, traversez la passerelle et neutralisez les deux prochains. Ensuite, sautez par la fenêtre et entrez dans l'entrepôt. Descendez les escaliers et trouvez les preuves sur une caisse au milieu.

Tout de suite après, affrontez les nombreux ennemis qui arrivent et achevez-les. Prenez la porte par laquelle les ennemis sont arrivés, avancez tout droit et ouvrez la grande porte pour entrer dans le second entrepôt. Repérez les nouvelles preuves sur la caisse, abattez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Avancez à droite, trouvez la sortie et atteignez un autre entrepôt.

Traversez la passerelle, descendez via l'échelle et assommez d'autres gardes. Approchez-vous de la lumière qui clignote en vert et appuyez sur la touche pour couper le courant. Ensuite, remontez à l'aide de l'échelle et poursuivez à gauche.

Dans le prochain entrepôt, descendez les escaliers et fouillez dans les poubelles pour trouver les dernières preuves.

Battez le syndicat avec Redwater

Après la scène cinématique, sortez votre arme et tirez sur tous les ennemis qui arrivent. Prenez couverture derrière les piliers ou les barricades et abattez les groupes d'ennemis jusqu'à la fin du temps imparti. Résistez aux assauts des gardes, utilisez les armes et regardez la scène qui suit.

Après la scène, avancez tout droit et ouvrez la grande porte. Passez à travers la clôture à gauche, suivez le chien qui renifle les traces et ouvrez la porte du fond. Suivez le chemin, ouvrez la prochaine porte et avancez jusqu'à la fenêtre. Prenez couverture derrière la fenêtre et écoutez la conversation des deux ennemis.

Poursuivez le gangster

Par la suite, sortez par la porte qui est à côté et pourchassez le gangster qui s'enfuit. Courez tout droit, abattez le premier garde, montez les escaliers et poursuivez jusqu'à la cour. Tuez le groupe d'ennemis, avancez par la clôture métallique qui vient de s'ouvrir et ouvrez la porte de l'entrepôt. Faites le ménage, avancez tout droit et trouvez la sortie, au fond.

Chapitre 3 : Off the Rails

Trouvez Tseng

Avancez tout droit, descendez les marches et avancez dans les rues. Ouvrez la porte métallique dans une ruelle à droite, avancez et ordonnez au chien d'attaquer l'ennemi. Récupérez son arme, avancez dans la ruelle de gauche puis éliminez celui qui est sur la passerelle élevée. Avancez jusqu'à la rue, repérez les ennemis qui attaquent les policiers et abattez-les. Avancez à gauche de la prochaine rue, exécutez les hommes de la main noire et continuez à droite jusqu'à la prochaine route.

A présent, éliminez d'autres ennemis en avançant le long du chemin et récupérez leurs armes. Après quelques pas, un véhicule jaillit et deux hommes munis de lance-roquettes en sortent. Utilisez le mode Concentration, visez rapidement ces deux cibles et éliminez-les. Ensuite, couvrez-vous et éliminez les soldats restants. Utilisez les lance-roquettes, sécurisez la zone puis avancez à gauche du véhicule pour ouvrir la porte du fond.

Entrez dans l'entrepôt, abattez les karatékas qui arrivent et prenez un lance-roquette dans une étagère à droite. Sortez par la porte que les ennemis avaient ouverte, suivez le chemin et prenez couverture derrière les caisses. Eliminez d'autres ennemis, avancez d'une caisse à l'autre et tournez à gauche. Nettoyez la rue, avancez et montez les escaliers.

Après la courte scène, entrez dans l'entrepôt et descendez les escaliers. Tirez sur les hommes de main de Tseng, achevez-les puis ouvrez la porte du milieu.

Désamorcez les bombes

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans un train et vous devez désamorcer les bombes avant la fin du temps limite. Pour cela, vous devez avancer rapidement et neutraliser les ennemis très rapidement. Sécurisez le premier wagon, prenez l'échelle au fond et abattez deux autres hommes sur le toit du train.

Avancez vers le prochain wagon, descendez et attaquez les ennemis dans ce compartiment. Repérez la première bombe collée sur des barils et désamorcez-la. Avancez, jetez un coup d'oeil sur le temps et dépêchez-vous vers le prochain wagon. Abattez les ennemis, désamorcez la seconde bombe et continuez.

Une fois que vous atteignez la plateforme, éliminez rapidement les ennemis en les projetant hors du train et prenez couverture derrière les caisses. Avancez d'une caisse à l'autre et approchez enfin de la dernière bombe pour qu'une scène se déclenche.

Chapitre 4 : End of the line

Sauvez jack

Une fois encore, vous prenez le contrôle du chien et vous devez sauver Jack. D'abord, avancez furtivement vers le premier ennemi et mordez-le. Ensuite, courez et acharnez-vous sur les autres ennemis. Entrez à l'intérieur des wagons pour vous cacher des coups de feu, poursuivez vers l'avant et repérez Jack par terre. Emmenez jack en lieu sûr avant que le wagon ne tombe sur lui et sauvez-le.

Sauvez la gare centrale de Grant

Maintenant que vous incarnez à nouveau Jack, avancez à gauche du wagon détruit et suivez le chemin. Tuez un ennemi, traversez la passerelle et accédez à la gare. D'abord, repérez la tour qui se trouve à droite et éliminez le premier sniper. Récupérez son arme, utilisez-la pour éliminer le second sniper plus loin et descendez.

Avancez le long des rails, abattez les ennemis qui arrivent et trouvez la sortie à droite. Descendez les escaliers, abattez les trois gardes et continuez à descendre.

Entrez à l'intérieur de la gare, suivez le chemin et abattez un groupe de trois ennemis. Avancez, abattez-en deux autres et montez les escaliers. Suivez le chemin jusqu'à la station, abattez des hommes armés sur le quai et trouvez votre chemin entre les wagons. Traversez jusqu'à l'autre quai, montez les marches (à droite) et abattez d'autres ennemis. Poursuivez à gauche jusqu'à la salle d'attente, éliminez les prochains soldats et continuez tout droit vers le grand hall.

Désamorcez les bombes à temps

Après la courte scène, descendez les marches et abattez les ennemis qui se trouvent dans la place. Désarmez rapidement vos assaillants et abattez-les. Il existe trois bombes dans le grand hall. Une à droite, une à gauche et une autre au milieu. Désamorcez-les avant la fin du temps imparti, éliminez les adversaires restants et continuez par la porte métallique du milieu.

Suivez le chemin, nettoyez la zone et descendez les escaliers. Faites attention aux deux snipers, utilisez le mode Concentration et éliminez-les. Sinon, couvrez-vous derrière les piliers et abattez-les avec des tirs bien placés.

Eliminez Tseng

Après la scène cinématique, vous devez battre Tseng. Pour cela, effectuez des combos d'attaques rapides et puissantes.

Faites attention à ses ripostes puissantes, parez-les et reprenez les coups de poing. Lorsque la jauge en bas à gauche devienne rouge, il devient vulnérable et vous pouvez l'agripper. A ce moment, attrapez-le, prenez-le en otage et balancez-le sur les rails pour que le train le déchiquète.

Chapitre 5 : Seven Six Five

Inspectez le Dock 765

Après la courte cinématique, ouvrez la porte métallique à gauche et avancez jusqu'à la lumière rouge en face.

A cet instant, vous reprenez le contrôle de Shadow et vous devez trouver une carte magnétique qui permet d'ouvrir la porte. Pour cela, passez à travers le grillage et approchez-vous furtivement du premier garde, en face.

Abattez-le, tirez son corps et cachez-le. Ensuite, vous avez deux choix à prendre. Soit, vous foncez directement sur les trois ennemis plus loin, soit vous continuez à vous faufiler par le trou qui est à droite pour les battre un par un. Une fois que ces trois ennemis sont achevés, poursuivez vers l'entrepôt et aboyez pour attirer l'attention des gardes. Achevez ceux qui viennent inspecter les lieux, avancez et abattez les autres.

Poursuivez vers l'entrepôt, entrez par le trou dans le mur et achevez les quatre soldats à l'intérieur. Montez les escaliers, éliminez le dernier soldat et récupérez la clé magnétique. Ensuite, revenez sur vos pas et retrouvez Jack pour

lui remettre la carte.

De retour avec Jack, avancez vers l'entrepôt et éliminez quelques soldats en chemin. Entrez, montez les escaliers et ouvrez la porte au fond. Entrez dans la pièce et regardez la scène cinématique qui suit.

Par la suite, sortez de la pièce et avancez à gauche sur la passerelle. Descendez, avancez dans la cour et abattez les soldats. Couvrez-vous derrière les palettes, récupérez des explosifs sur celles-ci et continuez à avancer. Entrez par la porte coulissante, suivez le chemin et entrez dans la base militaire.

Suivez le couloir, descendez les marches et entrez dans une pièce qui se referme derrière vous.

Echappez au GAC

Après quelques instants, l'utilité GAC (Grant city Anti Crime) débarque et vous devez leur échapper. Commencez par lancer une bombe près de la porte et sortez. Achevez quatre autres soldats, montez les escaliers et avancez tout droit. Eliminez d'autres ennemis près du wagon, continuez à avancer vers la gauche puis sécurisez la cour et suivez le chemin des rails.

A présent, faites attention à l'hélicoptère ennemi et prenez couverture derrière les containers. Courez d'une couverture à l'autre, évitez les coups de feu de l'hélico et approchez de l'entrepôt. Attendez que l'appareil s'en aille, visez les soldats qui arrivent et abattez-les.

Entrez dans l'entrepôt d'en face, montez les escaliers et éliminez trois autres gardes. Avancez, descendez de l'autre côté et abattez d'autres ennemis. Sortez vers la cour, faites attention à l'hélicoptère et aux soldats qui arrivent. Soit, vous foncez directement vers l'entrepôt ou vous avancez petit à petit en éliminant les soldats.

Une fois que vous avez atteint l'entrepôt, montez les escaliers, abattez les ennemis et suivez le long couloir sur la gauche.

Abattez deux soldats, descendez les marches et avancez tout droit. Rejoignez un autre grand entrepôt et appelez le monte-charge. Par la suite, vous devez repousser les attaques ennemies le temps que le monte-charge arrive. Prenez couverture derrière les palettes, visez les ennemis de loin et abattez-les. Le fusil à pompe est efficace dans ces combats rapprochés. Dès le temps s'est écoulé, prenez le monte-charge et appuyez sur le bouton pour descendre.

Ouvrez la porte, suivez le chemin des égouts et récupérez un fusil sniper dans une caisse sur la droite.

Ouvrez une autre porte, accédez au grand canal et prenez rapidement couverture derrière les palettes. Faites attention aux snipers, courez d'une cachette à l'autre et traversez le pont qui est à droite. Prenez couverture, visez le premier sniper en face et abattez-le.

Abattez également celui sur la passerelle en haut à droite et entrez dans une pièce se trouvant à droite. Abattez les ennemis, récupérez des munitions pour fusil sniper et sortez de l'autre côté. Activez le levier rouge près du bord, rebroussez chemin jusqu'au pont et suivez maintenant le chemin qui était à gauche.

Avancez tout droit, abattez un sniper sur une passerelle sur votre gauche et suivez le chemin jusqu'au quai. Faites attention à l'hélico, avancez et éliminez les gardes qui approchent. Couvrez-vous, éliminez le sniper posté dans une entrée à gauche du chemin et entrez dans le nouveau canal d'égouts.

Récupérez le fusil sniper dans la caisse, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Couvrez-vous, visez le sniper au loin sur la passerelle et tuez-le.
Avancez jusqu'au prochain croisement, faites attention au tireur qui est à gauche et partez à droite. Prenez couverture, éliminez-le et activez le levier. Revenez au croisement, partez à gauche et abattez d'autres ennemis.

Faites gaffe au sniper sur la droite, prenez l'entrée de gauche et récupérez des munitions dans la caisse. Sortez de l'autre côté, abattez un tireur en haut à gauche puis un autre à droite. Continuez à avancer, allez activer un troisième levier plus loin à droite puis revenez traverser le pont désormais accessible. Enfin, abattez deux soldats et un sniper en haut des marches. Montez et atteignez les chemins de fer.

Chapitre 6 : Urban Renewal

Infiltrez la base du GAC

Suivez le chemin jusqu'à la porte, ouvrez-la et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez l'assaillant du GAC. Demandez à Shadow de l'attaquer et frappez-le à votre tour. Avancez, prenez l'arme dans la caisse et avancez sur la passerelle. Suivez l'un des deux chemins, prenez couverture derrière les blocs de ciment et éliminez les soldats qui arrivent.

Avancez, faites gaffe au sniper et continuez jusqu'à ce qu'une voiture apparaisse. Restez caché, ne vous faites pas repérer par les projecteurs et attendez que la lumière passe. Ensuite, avancez tout droit, prenez votre arme et abattez les deux soldats qui ont le dos tourné. Avancez vers la prochaine zone et prenez couverture. Faites attention la tourelle à droite, éliminez les ennemis qui arrivent par l'entrée de gauche puis prenez cette entrée.

Abattez les hommes restants, approchez-vous de la prochaine sortie et tuez le soldat qui manie la tourelle. Prenez les commandes de la tourelle et achevez ceux qui arrivent par la gauche. Sinon, ignorez-les et continuez directement à gauche.

Avancez vers la nouvelle zone de combat et couvrez-vous. Abattez les ennemis qui sont en face, avancez et faites attention au sniper, en haut à droite. Abattez-le, nettoyez la zone et avancez. Tout de suite après, deux soldats munis de fusil à électrochoc arrivent. Utilisez le mode Concentration et éliminez-les rapidement. Récupérez leurs armes, avancez et ramassez des munitions dans la caisse.

Avancez vers la cour suivante, couvrez-vous et abattez les ennemis. Faites attention à la tourelle sur votre droite et utilisez votre nouveau joujou pour l'abattre. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin direct et avancez jusqu'à ce qu'un véhicule ennemi arrive. Eliminez les hommes qui en sortent, utilisez le mode Concentration pour abattre le sniper sur la tour de contrôle et sécurisez la zone.

En avançant vers l'entrepôt, une unité lourde munie d'un lance-roquettes débarque. Pour l'abattre, utilisez le mode Concentration et visez le chargeur qui se trouve sur son dos. Fuyez les grenades qu'il lance et prenez toujours couverture derrière les piliers.

Par la suite, approchez de l'entrepôt et attirez les ennemis dehors avant d'entrer. Abattez-les puis entrez. Faites attention au garage qui s'ouvre en face et éliminez la tourelle qui se trouve derrière. Abattez également d'autres soldats à droite de l'entrée et suivez ce chemin.

Avancez dans l'entrepôt, abattez les soldats ennemis puis éliminez ceux qui sortent du garage. Une fois que toute la zone est sécurisée, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez jusqu'à la sortie, approchez de la porte métallique qui s'ouvre et regardez la scène cinématique.

Coupez les générateurs

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Shadow. D'abord, entrez par le trou et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le soldat vous tourne le dos, avancez et entrez dans le bunker à droite. Abattez furtivement les quatre soldats qui sont à l'intérieur du bunker et approchez de l'autre sortie.

Attendez le bon moment et mordez deux autres soldats devant la sortie. Ensuite, allez au prochain bunker et éliminez également deux ennemis. Une fois que tous les soldats au sol sont éliminés, montez les escaliers du premier bunker, achevez le garde et éteignez le premier générateur. Redescendez, allez sur le toit du second bunker, achevez deux soldats ennemis et éteignez le second générateur.

De retour avec Jack, entrez, montez sur le second bunker et suivez le chemin vers la gauche. Traversez la passerelle, entrez par la prochaine porte et avancez dans le long couloir. Abattez les ennemis qui arrivent, faites gaffe aux deux snipers sur la passerelle supérieure et utilisez le mode Concentration pour les abattre. Par la suite, éliminez les soldats restants et descendez les escaliers au bout du chemin.

Détruisez les trois hélicoptères du GAC

A présent, entrez dans la cour suivante, abattez les ennemis et récupérez du C4 dans les caisses à gauche.

Ensuite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez l'ennemi qui se trouve derrière. Suivez le chemin, éliminez un autre ennemi et continuez jusqu'à l'héliport. Faites attention à l'unité lourde munie d'une mitrailleuse, prenez couverture et tirez sur son réservoir pour l'abattre. Par la suite, descendez les escaliers et approchez du bunker. Abattez les trois soldats qui se trouvent à l'intérieur, entrez et appuyez sur le panneau de contrôle pour activer la passerelle. Enfin, atteignez cette passerelle, placez le C4 sur l'hélicoptère et fuyez l'explosion.

Par la suite, revenez sur vos pas et suivez la lumière verte. Abattez une tourelle et un soldat en chemin puis courez jusqu'au bout du chemin et grimpez à l'échelle de droite.

Abattez un sniper et un soldat en face de vous, puis abattez deux autres plus loin à droite. Abattez également une unité lourde avec mitrailleuse, sécurisez la zone et avancez à gauche de la passerelle puis prenez une échelle pour descendre. Entrez dans le bunker, activez la passerelle des escaliers qui mènent à l'hélicoptère et atteignez-les. Placez la seconde bombe, explosez l'hélico et rebroussez chemin jusqu'à la cour où vous aviez trouvé le C4. Abattez deux snipers et plusieurs autres soldats en chemin.

A présent, suivez le chemin désigné en vert et abattez deux ennemis arrivant d'un garage à gauche. Prenez les marches en face, avancez jusqu'au dernier héliport et entrez à l'intérieur du bunker.

Dès que vous appuyez sur le panneau de la passerelle, une unité lourde avec mitrailleuse, un sniper et d'autres soldats débarquent. Restez à l'intérieur du bunker, visez d'abord l'unité lourde et abattez-la. Achevez les autres soldats, sortez puis occupez-vous des snipers sur la passerelle. Enfin, explosez le dernier hélicoptère, retournez à l'endroit où vous aviez trouvé le C4 et achevez deux snipers en chemin.

Eliminez Riggs

Récupérez une arme dans la caisse se trouvant dans le coin, prenez couverture et tirez sur Riggs. Lorsqu'il manie la tourelle, restez à couvert puis tirez rapidement sur lui pour le blesser.

Par la suite, Riggs se déplace de droite à gauche, se met à couvert et utilise la seconde tourelle se trouvant de l'autre côté. Poursuivez-le avec votre viseur, tirez dès que l'occasion se présente et augmentez ainsi la jauge de ses dégâts.

Après quelques coups, il envoie un groupe de soldats pour vous attaquer. Envoyez-leur Shadow pour les achever et concentrez-vous de Riggs. Faites attention aux mines qu'il lance, tirez sur lui jusqu'à ce la jauge en bas à gauche se remplisse et regardez la scène qui suit.

Détruisez le dernier hélicoptère

D'abord, récupérez le C4 se trouvant dans le coin et entrez par le container qui est à gauche de Riggs. Remontez les escaliers, abattez un soldat ennemi et approchez-vous de l'hélicoptère pour qu'une scène se déclenche.

Chapitre 7 : Frame story

Défendez Jack

Après la scène cinématique, vous incarnez Shadow à nouveau et vous devez défendre Jack. Descendez les escaliers, utilisez le mode furtif pour repérer les ennemis et mordez-les. Achevez un premier ennemi en face puis occupez-vous de ceux qui se trouvent en haut à gauche et à droite. Sécurisez l'endroit le temps que Jack traverse le pont, gardez l'oeil ouvert sur son état et atteignez le rue.

Conduisez Faith à l'hélicoptère

Après la scène, battez les premiers soldats dans le bar puis achevez ensuite trois autres gardes armés. Transportez

Faith, sortez du bar et avancez sur la prochaine passerelle. Relâchez Faith dans un endroit sûr, derrière une caisse, sécurisez le chemin en face puis revenez la chercher.

Dans la prochaine section, traversez le pont qui se trouve à gauche et faites attention aux snipers sur votre droite. Récupérez le fusil à lunettes dans la caisse ouverte, visez-les de loin et abattez-les. Ensuite, poursuivez le chemin, abattez d'autres ennemis et sécurisez la zone.

Portez Faith jusqu'à l'entrée de l'immeuble, déposez-la dans un endroit sûr et faites attention à la tourelle et aux soldats qui arrivent. Achevez-les, nettoyez la zone et entrez. Eliminez un autre groupe de six soldats, utilisez leurs armes puis portez Faith jusqu'à l'ascenseur au bout du couloir à droite.

Détruisez les projecteurs du GAC

D'abord, descendez les échelles et suivez le chemin. Abattez deux soldats ennemis puis repérez l'unité lourde avec un lance-grenades. Utilisez le mode Concentration, visez sa tête et tirez pour l'abattre. Poursuivez le long du chemin, abattez les soldats qui arrivent et atteignez le toit où se trouve le premier projecteur. Eliminez les ennemis qui se trouvent près du projo puis tirez sur ce dernier pour le détruire.

Ensuite, remontez les marches, avancez tout en éliminant plusieurs soldats et atteignez le prochain toit. Détruisez le second projecteur, poursuivez en prenant les prochaines marches et continuez jusqu'au dernier toit où se trouve le dernier projecteur.

Faites très attention à la tourelle, utilisez une arme lourde ou détruisez-la avec des explosifs. Gardez toujours l'oeil ouvert sur l'état de santé de Faith qui est représenté par l'icône en bas à gauche. Enfin, éteignez le dernier projecteur et prenez l'échelle pour revenir jusqu'à Faith.

Chapitre 8 : Atonement

Arrêtez Julien Temple

Après la scène cinématique, abattez les gardes qui arrivent et lancez-les dans le vide. Descendez les escaliers, tournez à gauche et montez d'autres marches. Abattez les ennemis et entrez par la porte vitrée.

Balancez les ennemis dans le vide, tirez sur eux et descendez les marches. Sécurisez le bas des marches, dégommez d'autres adversaires puis entrez par la porte qui s'ouvre par la suite.

Entrez dans le bureau, éliminez les hommes qui sont à l'intérieur et prenez la porte au fond de la pièce. Avancez dans le balcon, balancez les ennemis dans le vide puis descendez les marches plus loin. Abattez cinq autres gardes coriaces, sécurisez la zone puis appuyez sur le bouton qui se trouve sur le piano pour ouvrir le passage secret.

Faites sortir Temple de la tour

Après la cinématique, prenez Julien en otage et abattez les ennemis qui approchent. Gardez-le en vie, sécurisez l'endroit puis entrez par la porte qui se trouve à droite dans sa cachette. Avancez, rechargez constamment votre arme et prenez l'ascenseur au fond.

Sortez de l'ascenseur, descendez les escaliers et entrez dans le studio de télévision. Eliminez plusieurs soldats ennemis, avancez vers l'autre sortie et montez les escaliers. Achevez quatre autres hommes armés, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et continuez à gauche. Passez le détecteur de métal, avancez et ouvrez le feu sur trois assaillants munis d'une armure lourde. Visez leur tête pour les abattre, sinon battez-les à mains nues et reprenez l'otage.

Avancez vers la prochaine porte vitrée, faites attention au sniper et avancez à gauche. Prenez couverture, faites attention à la tourelle de l'hélicoptère sur votre droite et éliminez le sniper sur l'échafaudage.

Avancez, éliminez d'autres ennemis et entrez par la porte sur votre gauche. Avancez dans le corridor, dégommez plusieurs hommes et poursuivez vers la prochaine pièce. Achevez cinq à six gardes, avancez jusqu'à l'ascenseur au

fond à droite et entrez. En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin et regardez la courte scène qui montre un hélicoptère.

Détruisez l'hélicoptère du GAC

D'abord, récupérez une arme dans l'une des caisses et prenez couverture derrière les piliers. Visez l'endroit où se trouvent les faisceaux lumineux et électrocutez ainsi les pilotes. Une fois que toutes les lampes sont détruites, visez le cockpit de l'hélico et ouvrez le feu pour qu'une scène se déclenche. Utilisez le mode Concentration si vous êtes en difficulté.

Faites sortir Temple de la tour

Par la suite, saisissez Temple à nouveau et avancez dans le couloir. Abattez les ennemis, approchez de l'ascenseur et prenez-le. Ensuite, sortez, partez à droite et descendez les marches. Vous rencontrez un ennemi qui manie une mitrailleuse, utilisez le mode Concentration et tirez sur le sac qu'il porte sur son dos.

Chapitre 9 : Old Fashioned way

Reprenez le commissariat

Saisissez votre otage à nouveau, descendez les marches et abattez le groupe de soldats ennemis. Avancez à gauche, traversez le pont puis continuez à droite. Abattez les assaillants qui arrivent, prenez leurs armes car vous ne disposez plus de munitions infinies et avancez vers le commissariat. Faites attention à la tourelle d'en face, relâchez Temple pour sécurisez l'endroit puis revenez le saisir.

Une fois devant le commissariat, abattez un garde près de la porte et entrez. Défoncez la porte métallique à droite, avancez et achevez des hommes dans le couloir.

Avancez jusqu'à la porte, lancez une grenade puis éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans le rez-de-chaussée. Rodez dans toute la zone, achevez tous les soldats puis allez vers la porte qui s'ouvre par la suite. Achevez trois unités lourdes en récupérant leurs armes, entrez et poursuivez à droite.

Abattez deux soldats ennemis, ouvrez la porte suivante et éliminez plusieurs gardes près cellules. Utilisez le mode Concentration si vous êtes cerné, poursuivez le long du corridor et abattez d'autres adversaires. Une fois que le couloir est sécurisé, entrez dans la cellule ouverte pour qu'une scène se déclenche.

Repoussez les attaques du GAC

Après la scène, rebroussez chemin vers le hall principal du commissariat et achevez les ennemis qui arrivent. Une fois que le rez-de-chaussée est sécurisé, montez les escaliers et éliminez d'autres ennemis à l'étage. Dirigez-vous vers l'aile Est, restez devant la porte et éliminez tous ceux que vous rencontrez. Balancez-les par-dessus bord, utilisez des armes lourdes et sécurisez ainsi l'aile Est. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous vers l'aile Ouest pour la défendre. Faites attention à l'unité lourde avec un lance-grenades et utilisez le mode Concentration pour l'éliminer.

Ensuite, revenez là ou se trouvent les escaliers et avancez vers l'aile sud. Faites gaffe aux deux unités lourdes munis de mitrailleuses, utilisez le mode Concentration ou un arme lourde et abattez-les. Par la suite, suivez le corridor et entrez par le trou dans le mur. Avancez le long du corridor à droite, ouvrez la porte et abattez les ennemis dans la pièce suivante. Achevez deux autres en face et prenez les escaliers.

Entrez dans la salle d'entrainement, traversez le ring et montez les escaliers. Eliminez deux ennemis, avancez et entrez par la porte de gauche. Remontez les prochaines marches, approchez de la zone d'entrainement au tir et achevez six gardes derrière les piliers. Entrez dans cette zone, prenez la porte qui est au fond à gauche et atteignez ainsi le toit de l'immeuble.

Abattez les deux ennemis en face, avancez à gauche et dégommez un sniper. Eliminez ensuite trois autres ennemis et suivez le chemin à droite. Prenez couverture dans le coin, entrez en mode Concentration et abattez les trois snipers de

loin.

Avancez, entrez par la porte qui est à droite, éliminez deux soldats et prenez un des escaliers. Abattez les quelques hommes sur le toit, achevez un manieur de lance-grenades grâce au mode Concentration et sécurisez ainsi le toit.

Repoussez les attaques du GAC

Une fois que ceci est fait, retrouvez le policier et repoussez les attaques du GAC le temps qu'il achève sa recherche dans l'ordinateur. Pour cela, prenez un fusil sniper dans la caisse qui se trouve près de l'ordinateur, allez à droite et à gauche et abattez les groupes d'ennemis qui arrivent. Rechargez votre fusil dans la caisse et reprenez les coups de feu.

Une fois que le toit est sécurisé, vous devez repousser les soldats du GAC qui pénètrent dans le bâtiment. Rechargez alors votre fusil sniper, visez les soldats ennemis qui essayent de traverser le pont et abattez-les un par un. Rechargez auprès de la caisse et descendez-les tous.

Chapitre 10 : Retribution

Infiltrez la base Alpha du GAC

Après l'atterrissage de l'hélicoptère, suivez le groupe de soldats et entrez dans la base. Marchez avec le groupe sans tarder derrière et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après la scène, suivez toujours le groupe de soldats et prenez l'ascenseur. Ensuite, suivez-les jusqu'à la porte en vert et tournez à gauche.

Suivez le seul soldat jusqu'à la prochaine porte, accédez au couloir et faites attention aux rayons lumineux bleus. Ne passez pas à travers ces rayons, revenez légèrement en arrière et sautez à travers la fenêtre cassée. Récupérez une arme, approchez de la prochaine fenêtre à gauche et prenez couverture. Visez les barils jaunes à droite et tirez pour créer une explosion.

Attaquez la base Alpha

Prenez un fusil sniper dans la caisse à droite, visez les ennemis en bas et couvrez Inness en les éliminant. Eliminez d'abord un grand nombre de gardes, gardez les barils explosifs pour plus tard et tirez directement sur les ennemis. Après quelques coups, un sniper apparait dans une fenêtre de l'immeuble d'en face, achevez-le puis reprenez les coups de feu vers le sol. Lorsque les unités lourdes arrivent, utilisez les barils explosifs pour les descendre et essayez de viser leurs têtes.

Une fois que l'entrée de la base est sécurisée, prenez couverture derrière le pilier et abattez les ennemis qui arrivent par la porte. Ensuite, ne traversez pas les rayons lumineux à nouveau et passez par la fenêtre.

Avancez jusqu'au grand hall, faites attention à la tourelle et utilisez le fusil sniper ou le mode Concentration pour l'abattre.

Sécurisez la zone, avancez et prenez la porte de droite. Après la courte scène dans la laquelle vous apercevez Redwater en train de fuir, prenez une bonne arme et abattez tous les ennemis qui se trouvent dans les trois étages. Avancez d'une couverture à l'autre, approchez des ennemis pour les projeter dans le vide et tirez sur ceux qui se trouvent au rez-de-chaussée.

Poursuivez Redwater

Une fois que la zone est sécurisée, remontez au dernier étage et entrez par la porte qui est désormais débloquée. Avancez, abattez cinq gardes plus loin et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Entrez, avancez tout droit et obtenez ainsi l'armure redoutable des unités lourdes.

A présent, utilisez votre nouvelle arme et dégommez tout ce que vous apercevez sur votre chemin. Suivez le chemin

des couloirs et abattez les soldats, les snipers et d'autres unités lourdes. Utilisez le lance-grenades pour éliminer les unités lourdes et les tourelles et utilisez la mitrailleuse pour abattre les simples soldats. Suivez le chemin du couloir jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Avancez, abattez trois ennemis à mains nues et ouvrez la porte de droite. Avancez vers la gauche et préparez-vous à prendre le contrôle de Shadow.

Récupérez les clés

Descendez la pente, entrez dans le trou et éliminez furtivement le premier soldat. Remontez les escaliers par la droite et abattez furtivement le sniper qui est à droite. Avancez doucement à gauche et éliminez un ennemi, près du mur.

Ensuite, avancez vers le bord du trou qui est au sol et éliminez un troisième soldat. Continuez à avancer furtivement vers le dernier garde, achevez-le et récupérez ainsi la carte magnétique. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à Jack et donnez-lui la clé.

Poursuivez Redwater

Entrez, récupérez le fusil sniper dans la caisse et éliminez les deux tireurs d'élite ennemis en haut de la passerelle à gauche. Prenez couverture derrière un lit et abattez le tireur et le soldat qui arrivent par la porte. Ensuite, entrez par cette même porte et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Battez Redwater

Après la scène, traversez le pont et montez les escaliers. Durant l'ultime combat, frappez Redwater pour lui enlever son couteau puis effectuez des combos d'attaque. Il peut également reprendre son arme en utilisant la même technique que vous.

Pour contrer cela, essayez de contre-attaquer ou d'utiliser le mode Concentration. Sinon, continuez à l'attaquer avec des combos jusqu'à ce que sa jauge d'état se remplisse et appuyez sur la touche d'attaque spéciale pour l'éliminer une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez vengé votre père et complété Dead to Rights Retribution.

Deadliest Warrior : The Game

© Spike / Pipeworks Software 2010

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Armure de samouraï

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Hard.

Heaume de samouraï

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Deadliest.

Deadly Premonition : The Director's Cut

© Rising Star Games / Access Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES SPÉCIALES

Toutes ces armes possèdent des munitions infinies.

Epée

Terminer la mission optionnelle n°39.

Fusil 12Ga CQB

Terminer la mission optionnelle n°15.

Hache

Rendez-vous dans le bureau du shérif (Other World).

Magnum .357

Terminer la mission optionnelle n°11.

Mitraillette 10mm

Terminer la mission optionnelle n°14.

RPG

Terminer la mission optionnelle n°16.

Tondeuse

Rendez-vous dans le Community Center (Other World).

Tronçonneuse

Rendez-vous dans le manoir de Harry (Other World).

Wesley

Terminer la mission optionnelle n°50.

Wrench

Terminer la mission optionnelle n°29.

Deadpool

© Activision / High Moon Studios 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES DU MODE INFINI

Obtenez la médaille d'or sur toutes les maps de défis pour débloquer le mode Infini. Le costume est propre à chaque map.

Costume	Niveau
Ballerine Deadpool	Great White News HQ
Chef Deadpool	Citadel Courtyard
Classic Deadpool	The Watching Sentinel
Classic X-Men	Beneath the Streets
Costume X-Men	Office Spaces
Soubrette Deadpool	Magneto's Prison
Ultimate Deadpool	Catacombs of Genosha

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre 1 - Foyer doux foyer

" Notre héros se relaxait tranquillement, bien au chaud, quand soudain... Un script apparut ! "

Pour commencer, levez-vous de votre canapé et commencez à interagir avec tous les objets présents dans le salon. La télé, la chienne, le canapé, le téléphone, la guitare... N'oubliez aucun objet, car un trophée/succès est à glaner une fois tous les accessoires de l'appartement examinés.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Celui-là, c'est cadeau
Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Celui-là aussi, c'est cadeau

Passez ensuite dans la cuisine pour faire des crêpes ! Le trophée/succès vous demande d'en cuisiner mille : heureusement, Deadpool cuisine très vite et le millier est atteint en une seule interaction.

En cuisinant des crêpes, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : J'attends de la visite

Pour finir, passez dans la salle de bains puis dans la chambre pour terminer la visite de l'appartement de Deadpool. Une fois tous les " trucs " examinés, vous pouvez enfin répondre à la porte pour commencer l'aventure.

En jouant avec tous les " trucs " de Deadpool, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : On fait un jeu sur moi

Chapitre 2 - Travail prioritaire

" Cible du contrat : Chance White. Il a une vraie armée dans le QG de son empire médiatique. Allez Deadpool ! "

Vous arrivez dans un égout. Cette première phase de jeu est un tutoriel aux combats de Deadpool. Suivez donc les

indications données en bas de l'écran et entraînez-vous à réaliser des combos sur les différents ennemis qui apparaissent. Une fois ceci fait, Deadpool vous demande de gonfler un immense château gonflable. Pour l'instant, ne cherchez pas, il n'a aucune utilité.

Progressez ensuite dans la suite des égouts et avancez silencieusement pour pouvoir éliminer des ennemis de manière furtive, sans alarmer le reste de la cavalerie. Grimpez ensuite en hauteur grâce au tutoriel de plateformes, en sautant notamment contre les murs. Les nombreux éléments à récupérer au sol sont des points d'expérience DP qui permettent l'amélioration de votre personnage. En général, ces objets permettent de tracer le chemin ! Une fois en haut, éliminez les forces armées qui protègent le grand bâtiment blanc.

Les ennemis tués laissent tomber des munitions, ce qui permet de pouvoir souvent recharger ses pistolets. Au fil du jeu, d'autres armes à feu seront disponibles. Malheureusement pour vous, les grilles se ferment et vous ne pouvez pas emprunter les ascenseurs : vous devez passer dans les couloirs sombres pour trouver l'interrupteur qui fera tout fonctionner de nouveau !

L'interrupteur est en fait un levier qui se trouve dans une salle des machines toute allumée en rouge. Le levier, lui, est inséré dans un appareil allumé en blanc, impossible à manquer, donc. Ceci fait, retournez dans la partie principale du bâtiment et montez dans un ascenseur. Le temps de savourer une petite musique et... C'est la panne ! Utilisez donc votre arme à feu pour détruire la vitre menant sur l'extérieur et ainsi pouvoir accéder à la façade du bâtiment.

Là, sautez au niveau supérieur en prenant garde à ne pas tomber en contrebas. Si jamais cela vous arrive, vous pouvez toujours vous rattraper de justesse en effectuant une téléportation au bon moment. Une fois sur la corniche supérieure, pénétrez dans le nouvel ascenseur en ouvrant l'accès grâce à vos deux lames, puis progressez dans les studios d'enregistrement où de nouveaux ennemis sont à affronter.

Vous passez ensuite de nouveau sur la façade du bâtiment. Cette fois, c'est grâce aux plateformes de nettoyage des vitres que vous progressez : sautez sur chaque nouvelle plateforme puis actionnez le levier pour pouvoir grimper en hauteur. Vous ralliez ainsi le toit sur lequel plusieurs ennemis vous attendent, dont notamment un hélicoptère. Pour en venir à bout, tirez sur les pilotes et ennemis qui se trouvent en son intérieur !

Vous prenez ensuite place à bord de l'hélicoptère pour une petite séance de shoot très sympathique. Là, le déplacement de l'engin volant se fait automatiquement, et vous n'avez qu'à viser pour éliminer le plus d'ennemis possible. Vous arrivez ensuite de nouveau à l'intérieur du building pour affronter un mini-boss : un gros soldat armé d'une mitrailleuse lourde.
Pour en venir à bout, téléportez-vous derrière lui pour l'attaquer au corps à corps, ou préférez utiliser votre pistolet en tirant de préférence dans sa tête.

Vous récupérez ensuite son arme pour venir à bout des derniers ennemis, puis explosez littéralement la porte qui protégeait Chance White. Vous le capturez, le frappez, tombez tombez tombez, atterrissez sur le fameux château gonflable de tout à l'heure, et terminez ainsi le chapitre !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Le château élastique
En ralliant la salle de conférence depuis le salon du studio sans mourir en cinq minutes, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : 49 en 5

Chapitre 3 - Le moment ou jamais

" Les maraudeurs ont filé avec la paie de Deadpool ! "

Malheureusement, une équipe de mutants vous a volé votre proie ! Ne perdez pas une seconde et partez à leur poursuite : pour cela, engouffrez-vous dans les égouts. Là, le producteur du jeu vous indique que le budget est restreint, et ainsi vous vous retrouvez dans un jeu 8-bits ressemblant fort au premier The Legend of Zelda, avec de petits animaux mignons à sauver du style Sonic The Hedgehog.

Vous revenez ensuite dans des égouts en trois dimensions et poursuivez la route en rencontrant de nombreux ennemis à abattre. Là, vous ne tardez pas à arriver dans une sorte de petite arène dans laquelle vous attend un autre mini-boss, une sorte de gros monstre à pics et particulièrement violent. Pour le battre, le plus facile est de carrément garder ses

distances et de viser sa tête avec des armes à feu. Pratique, simple, efficace ! Comme le montre la vidéo suivante.

C'est ensuite un véritable boss qui vous attend : Arclight, mutant ennemi des X-Men aux formes rondement sympathiques ! Pour la battre, commencez par éviter ses attaques à distances : ses attaques d'ondes de choc au sol et d'ondes de choc dans les airs. Le mieux est de l'affronter au combat rapproché pour pouvoir la harceler sans relâche. Bien entendu, quand l'icône de téléportation apparaît au-dessus de sa tête, empressez-vous de vous exécuter pour contrer ses offensives ! Voici le combat en vidéo rien que pour vous.

En battant Arclight en évitant toutes ses attaques projetées, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Tu m'auras pas, tu m'auras pas

Vous faîtes ensuite face à Vertigo, un autre mutant de la clique d'Arclight. Celle-ci ne vous attaque pas mais se contente de brouiller vos oreilles internes avec des bruits stridents afin de vous déstabiliser. Ce n'est pas le moment de repeindre le sol avec la choucroute qui dort dans votre estomac : allez actionner les trois interrupteurs et battez les deux ennemis pour pouvoir poursuivre le chemin !

En utilisant les trois interrupteurs, battant les deux Phasers et en rattrapant Vertigo en soixante secondes, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Sacré effet

La fin du chapitre offre à Deadpool une petite descente en toboggan : si vous ne subissez aucun dégât, vous obtenez un trophée/succès ! Par la suite, notre héros rencontre une équipe de X-Men qui va essayer de lui prêter main forte dans sa quête. Chapitre terminé !

En ne subissant aucun dégât sur le toboggan, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Je fais que passer
Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Au ciel rien de nouveau

Chapitre 4 - Génosha

" Deadpool (et certains X-Men) sont réfugiés sur Génosha. Et maintenant ? "

Au tout début du chapitre, tous les X-Men sont allongés au sol, sonnés par le crash du jet. Profitez-en pour mettre autant de baffes que possible à Wolverine afin d'obtenir un trophée/succès ! Poursuivez ensuite votre chemin en éliminant les nombreux ennemis présents sur l'île de Génosha.

En frappant Wolverine plusieurs fois, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Pif paf pouf
Un nouveau mini-boss vous attend : en réalité, il est plutôt gros voire grassouillet puisqu'il s'agit d'un ennemi obèse et torse-nu qui plus est ! Pour le battre, la méthode montrée en vidéo ci-dessous est la même que pour tous les ennemis imposants : évitez le contact physique et préférez un affrontement à distance, en tirant des coups de feu sur la tête du bonhomme ! Par la suite, un nouveau monstre à piques vous affronte : même méthode.

Celui-ci vous offre même une arme à récupérer après l'avoir tué !

Vous êtes ensuite rejoint par votre vieil ami Cable, qui vous offre une cinématique sacrément hilarante ! Poursuivez ensuite la route avec Deadpool à la recherche de la fameuse fan-girl torse nu qui vous attend et que vous devez rejoindre. Le chemin est linéaire, contentez-vous de progresser en éliminant les ennemis, notamment grâce aux grosses armes délaissées par les mini-boss.

En jouant à " Mais qui c'est, Cable ? ", vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Curiosité

Sur votre chemin, vous croisez un nouveau type de mini-boss : un ennemi volant ! Pour les éliminer, suivez la méthode montrée dans la vidéo ci-dessous : verrouillez l'ennemi grâce à la visée arme à feu et videz vos chargeurs sur lui ! Plus il est prêt, plus il est intéressant d'utiliser le fusil à pompe afin de lui infliger un maximum de dégâts.

En poursuivant votre route parmi les ruines et les gravats de Génosha, vous finissez par arriver sur le balcon où vous attend la fameuse fan-girl, qui en fait n'est pas torse nu du tout... Bref, vous lui sautez dessus, et en fait... Bah c'est Cable. Vous pouvez choisir de le tâter ou de le lâcher. A vous de voir !

Vous arrivez ensuite sur la place de la tour. Là, commencez par éliminer un maximum d'ennemis de manière furtive afin de ne pas trop rameuter les foules. Vous gagnez même un trophée/succès si vous y arrivez ! Par la suite, combattez d'autres ennemis volants, puis grimpez la tour pour faire face à des jeux de la roue assez bizarres... Votre objectif est d'atteindre le sommet de la tour, courage !

En tuant quatre ennemis de manière furtive sur la place de la tour, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Monsieur Discret
En tirant sur tout dans la Roue de la démence (les ballons et la vache), vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Ce jeu est truqué !

Une fois au sommet et après avoir sauté de plateformes en plateformes volantes, vous trouvez Sinistre dans une bien mystérieuse machine. Appuyez au hasard sur tous les boutons pour le faire exploser, puis allez rejoindre Cable en bas : il répare une sorte de bottes de Sentinelle et a besoin de deux pièces pour la réparer. A vous d'aller les chercher ; il vous indique le chemin de la première pièce.

La première pièce est accessible grâce à plusieurs acrobaties contre les murs et en utilisant plusieurs bras mécaniques de Sentinelles qu'il faut préalablement réactiver avec des cellules d'énergie. Utilisez ces bras à bon escient afin de créer les plateformes qui vous permettront d'atteindre les zones les plus élevées ! Retournez ensuite donner la précieuse pièce à Cable.

Le chemin de la seconde pièce est plus tumultueux : après plusieurs combats normaux, vous arrivez dans une zone calme où la meilleure chose à faire est de procéder doucement et de manière furtive. Attention, certains ennemis sont postés en hauteur et peuvent vous repérer si vous ne les éliminer pas en premiers ! Par la suite, même chose que précédemment : utilisez une cellule d'énergie pour recharger un bras de Sentinelle puis utilisez-le pour littéralement tout casser, ce menant à la deuxième pièce que vous vous hâtez de donner à Cable pour terminer le chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Chaussure caribou

Chapitre 5 - Arrivée en prison

" Dans une vieille prison de Génosha, Malicia est emprisonnée. Notre héros arrivera-t-il à temps ? "

A la fin du chapitre précédent, vous avez droit à une petite séance de shoot à bord de la botte de Sentinelle qui fonctionne enfin !... Ou presque. Quoiqu'il en soit, cette petite séance fort sympathique aboutit sur une rencontre avec Malicia des X-Men et une chute dans les prisons de Génosha. Là, la belle demoiselle se fait enlever par les sbires de Sinistre et votre objectif est d'aller la sauver.

Vous commencez ainsi par une zone calme dans laquelle il est préférable de procéder en toute furtivité. L'idéal pour tester toutes les exécutions possibles avec vos trois armes de mêlée différentes. Par la suite, vous faites un petit tour dans les toilettes avec deux gardes ennemis. Inutile de rester des heures devant l'urinoir à attendre que Deadpool finisse son discours, il n'y a rien à gagner ! (Oui, nous avons essayé.)
Vous arrivez ensuite dans une sorte de fête de la douche jacuzzi je-ne-sais-quoi avec plein de jolies filles en maillots de bain... Une fête fort sympathique, en somme ! Là, Deadpool revêt son costume de beau gosse américain et peut convenablement aller draguer de la demoiselle. Parlez ainsi à toutes les filles de la salle pour obtenir un trophée/succès. Remarquez également que c'est Gambit, un autre X-Men, qui joue du synthétiseur ! Complètement barré. Quoiqu'il en soit, finissez par rejoindre Malicia pour comprendre que tout ceci n'était qu'une illusion...

En interagissant avec toutes les dames dans la douche surprise, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Petit papillon

Vous découvrez alors un nouveau style de mini-boss : les clones illusionnistes. Ils sont assez grands et assez moches. Au sol, ils sont des ennemis comme les autres qu'il faut battre comme d'habitude. Cela dit, une fois leur jauge de santé déjà bien diminuée, ils se coincent dans un mur et vous attaquent à distance avec des boules d'énergie. Là, achevez-les avec vos armes à feu comme montré dans la vidéo ci-dessous. Utilisez ensuite votre propre corps pour relier les deux fils électriques et ouvrir la porte. Vous arrivez alors devant un torrent de matières toxiques. Utilisez les bulles de dialogue schizophrène de Deadpool pour traverser tranquillement !

Les torrents toxiques sont ensuite à appréhender d'une manière bien plus traditionnelle, c'est-à-dire en sautant de plateformes en plateformes ; ici, ce sont des amassements de déchets qui flottent à la surface. Vous arrivez ensuite dans une salle gigantesque avec une nouvelle tour au milieu. Là, utilisez votre nouveau pouvoir de téléportation améliorée pour accéder aux différentes plateformes. Au sommet, une bombe... Vous devez en activer deux autres pour préparer votre petite surprise !

En traversant la rivière toxique sans tomber dedans ou toucher l'eau et subir des dégâts, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Hydrophobie

Poursuivez ainsi le chemin d'acrobate au-dessus du vide pour trouver les deux autres cylindres explosifs et pour les activer. Vous ralliez ensuite les appartements de Sinistre où la furtivité est de mise afin d'être sûr de ne pas le louper, cette fois. Tuez ainsi les quelques gardes qui patrouillent de manière silencieuse et radicale, puis passez au maître des lieux pour en finir définitivement avec lui !... Ou pas. Quoiqu'il en soit, vous rejoignez Malicia tout en bas et devez affronter un nouveau boss mutant : le gros mec plein de muscles ! Pour le battre, la technique montrée dans la seconde vidéo ci-dessous est simple : attendez qu'il charge, téléportez-vous sur son dos, tirez (automatique, ce qui le sonne), puis défoulez-vous sur lui aux marteaux pendant qu'il est tout étourdi. Pour le reste, évitez ses lancés de grosses masses rocheuses et répétez la méthode évoquée ci-dessus pour l'emporter tranquillement.

En tuant Sinistre de manière furtive dans la prison avec l'épée, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Game over !
En éliminant furtivement avec chaque arme de mêlée tous les sbires dans le repaire de Sinistre, vous obtenez le trophée argent / succès 20G : La mort silencieuse

La fin du chapitre est une séquence bonus : après un contact physique dont on ignore la nature exacte, Malicia a les pouvoirs de Deadpool et, contrôlée par vos propres soins, s'en sert pour éliminer les petits sbires qui rappliquent. Rien de bien difficile, enchaînez les combos simples et ça passera tout seul !

En terminant le chapitre sans avoir contré une seule attaque, vous obtenez le trophée or / succès 50G : Un petit défi personnel
Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Maison d'arrêt

Chapitre 6 - La Mort, chérie

" Dans les profondeurs de Génosha, le plan de Sinistre est révélé. Ah oui ? Oui, sûrement. C'est juste un texte pour faire genre. "

Au début de ce nouveau chapitre, les gardes vous apprennent de façon tout à fait hilarante comment ouvrir la porte : il faut tirer CE LEVIER ! Quoiqu'il en soit, après avoir tenté de remonter vos boyaux, vos tomber et encastrez la partie supérieure de votre corps sur un ennemi. De là, utilisez vos armes à feu pour venir à bout des autres gardes. Grimpez ensuite en hauteur afin d'actionner le dit levier, puis redescendez pour jouer avec la machine qui génère des tonneaux explosifs.
Placez-en un derrière le wagonnet, montez dedans et... C'est parti pour l'aventure façon petit train de la mine ! Durant cette séquence, n'oubliez pas de tuer les squelettes voisins avec vos armes à feu !

Vous arrivez ainsi dans une grotte gigantesque qui devient la salle principale de ce sixième chapitre, puisque vous allez y retourner souvent. Là, à chaque fois, Cable sera en train de batailler ferme contre divers ennemis : à vous de l'aider en lui prêtant main forte ! Ceci fait, monter sur l'autel au sommet de la grotte pour faire connaissance avec La Mort en personne. Là, trois statuettes vous attendent. L'objectif du chapitre est de sélectionner chacune des trois statuettes l'une après l'autre afin de débloquer trois parties des souterrains et, au final, ouvrir la grande porte scellée. Commencez donc par la statuette de gauche.

Cette partie des catacombes est à traverser en éliminant les nombreux ennemis qui se trouvent sur votre chemin, et en ouvrant les portes grâce aux leviers consacrés à cet effet. Sa particularité est un petit passage dans les pénombres ténébreuses, guidé par la lumière de La Mort. Plusieurs coffres sont disséminés dans cette zone : si vous les ouvrez tous, vous gagnez un trophée/succès. Cela dit, il est très dangereux voire mortel de s'éloigner de La Mort ! La vidéo suivante vous guide donc dans cette dangereuse quête.

En trouvant onze coffres à trésor dans l'obscurité des tombes, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Je crois que c'est un coffre

La suite de ce chemin menant à la statuette se fait en vue de profil, dans une sorte de labyrinthe style jeux de plateforme 2D. Là, progressez simplement parmi les piques (références à Prince of Persia !) et accéder à la zone du boss... Vous retrouvez votre chère machine à tonneaux ! Cette fois, il faut la vaincre. Comme le montre la vidéo ci-dessous, il suffit de lui renvoyer à coups de pieds les tonneaux explosifs qu'elle vous envoie. Facile, non ? Vous récupérez enfin votre précieuse statuette. Vous retournez ainsi dans la grande salle principale, éliminez les ennemis présents, posez la statuette, puis choisissez celle du milieu pour continuer l'aventure.

Là, vous êtes dans le monde des génies ! Ou plutôt, de trois génies. Après une virée en gondole très romantique et sacrément hilarante, vous arrivez dans une zone style Ali-Baba. Là, vous devez valider les trois étapes des trois génies pour ouvrir le coffre au-dessus duquel se tient La Mort. Empruntez donc chacun des trois chemins : l'un vous fait devenir petit ou grand selon les surfaces brillantes sur lesquelles vous marchez, l'autre correspond à un questionnaire permettant de gagner de l'expérience, etc. Une fois les trois étapes validées, revenez voir La Mort pour gagner la deuxième statuette ! Retour donc à la grande salle principale pour batailler de nouveau aux côtés de Cable, puis pour poser la statuette et sélectionner la troisième.

Là, vous êtes dans une file d'attente... A vous de voir. Vous pouvez faire un scandale et tuer tout le monde, ou bien être patient, attendre, et gagner un trophée/succès. Ensuite, vous êtes dans un véritable stand de tir style fêtes foraines dans lequel un score est à battre pour gagner un nouveau trophée/succès. Pour le rester, tirez, tirez, martelez la touche de tir et passez les différentes étapes pour gagner la troisième et dernière statuette. Là, vous revenez encore une fois dans la grande salle, vous combattez aux côtés de Cable, vous allez poser la statuette sur son socle, et ouvrez enfin la grande porte scellée pour terminer ce long chapitre !

En restant patient dans la file d'attente du carnaval, vous obtenez le trophée argent / succès 20G : Il est patient, le mec
En obtenant le meilleur score au carnaval, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : C'est la fête
Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Expérience de mort immanente
En terminant le chapitre coiffé du chapeau pirate, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le pirate à venir

Chapitre 7 - La voie de la victoire

" De retour sur la surface de Génosha, les X-Men se préparent à attaquer la citadelle de M. Sinistre. "

Les deux derniers chapitres de Deadpool n'ont ni énigme, ni phases de jeu particulières : il s'agit essentiellement d'avancer dans des environnements linéaires et d'éliminer les nombreuses vagues d'ennemis qui se dressent sur votre chemin.
Progressez donc en bataillant contre les clones volants, puis en pénétrant dans les bureaux de Génosha. Là, n'oubliez pas de tirer sur la photocopieuse afin de gagner un nouveau trophée/succès !

A ce stade du jeu, vous devriez avoir eu l'occasion de débloquer toutes les armes à feu. Utilisez-les grandement pour faire un premier ménage efficace contre une vague d'ennemi qui approche, groupée, de loin. Le fusil laser est particulièrement puissant, surtout lorsque vous visez la tête, alors usez-en sans modération pour venir à bout de bien des clones de Sinistre.

En tirant sur la photocopieuse dans les bureaux du pont, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : C'est la faute aux copies
Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : L'aventure de JR

Chapitre 8 - Les portes du maaaaal !

" Sinistre attend Deadpool dans sa citadelle. Il a une sonnette. Toi, tu as un sac rempli de caca et un briquet. "

Encore un nouveau chapitre dans lequel il nous est rien demandé d'autre que de rallier d'un point A un point B sans oublier d'éliminer tous les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Sautez ainsi de plateformes en plateformes dans cette espèce de jardin décroché du sol et, encore une fois, utilisez sans retenue de vos armes à feu, surtout pour venir à bout des nombreux clones volants.

En traversant les débris volants sans tomber, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Equilibriste

Vous ne tardez pas à arriver sur la grande arène finale du chapitre, où de nombreux ennemis arrivent de toutes les issues, dont notamment des gros mini-boss à piques qu'il faut toujours éliminer en privilégiant les tirs de loin à la tête. C'est la phase de jeu la plus difficile contre des sbires, car ils affluent en nombre et sont accompagnés de clones kamikazes, particulièrement délicats lorsqu'il s'agit de ne pas perdre toute sa vie. Quoiqu'il en soit, courage, plus que ces quelques sbires et c'est le combat final !

Le combat final est séparé en deux parties. Pour commencer, vous affrontez de nouveau le trio Arclight-Vertigo-Grospleindemuscles, simultanément. Du coup, le combat est sans cesse brouillé par les rayons de Vertigo, et vous affrontez plus concrètement seuls les deux autres mutants. L'astuce est d'attendre au loin que le gros vous fonce dessus et de l'intercepter comme lors du premier combat, profitant ensuite de son étourdissement pour lui infliger de gros dégâts. Normalement, Arclight se trouve à côté et prend des dégâts également. Pour finir, Vertigo est seule et très simple à achever. La seconde partie du combat vous oppose à de nombreux clones de Sinistre : ils sont considérés comme des ennemis basiques, donc à vous d'utiliser toute votre panoplie d'armes pour en venir à bout et ne pas être débordé. Les deux combats sont montrés dans la vidéo ci-dessous, n'hésitez pas à la visionner pour saisir bien toutes les subtilités d'attaque !

En terminant le chapitre sans mourir une seule fois, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : VTFF Wolverine !
En terminant le chapitre en n'utilisant que les épées et les pistolets, vous obtenez le trophée argent / succès 30G : Je suis Deadpool
Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Le coup sinistre

Vous éliminez ainsi le terrible Sinistre, sauvez le monde des X-Men et terminez l'aventure de Deadpool ! Félicitations !

En terminant le jeu en mode Vétéran, vous obtenez le trophée bronze / succès 30G : Trop facile, le jeu
En terminant le jeu en mode Ultra-violence, vous obtenez le trophée or / succès 30G : Trop dur, le jeu

Défis

Chaque défi vous oppose à trois vagues d'ennemis successives, le tout chronométré par un compte à rebours. Le défi est donc de venir à bout de tous les ennemis dans le temps imparti. Pour cela, il faut éliminer entièrement une vague ennemi afin que l'autre puisse arriver. Les défis existent sous trois niveaux de difficulté : bronze, argent et or. Chaque niveau de difficulté impose un temps total plus ou moins grand, en plus de corser la férocité des clones de Sinistre. En réussissant un premier niveau, vous débloquez le niveau suivant et pouvez ainsi tenter de compléter chaque niveau au rang or !

QG de Geart White News

" Bats-toi contre les clones de Sinistre sur le toit de GWN. "
Terminer " Travail prioritaire " pour débloquer !

Sous les rues

" Dégomme des mutants et des clones dans un vrai labyrinthe d'égouts. Cawabunga ! "
Terminer " Le moment ou jamais " pour débloquer !

La sentinelle surveille

" Une sentinelle détruite surveille ce réservoir confiné. "
Terminer " Génosha " pour débloquer !

Prison de Magnéto

" Mesure-toi aux couloirs inquiétants de cette prison souterraine. "
Terminer " Arrivée en prison " pour débloquer !

Carnaval de Deadpool

" Venez participer au carnaval maso de Deadpool. Découvrez l'ampleur de la démence qui se cache sous ce masque. "
Terminez " La Mort, chérie " pour débloquer !

Ce défi est le seul défi à part puisqu'il ne reprend par le principe des trois vagues d'ennemis à éliminer en un temps limite imparti. Se déroulant dans le carnaval de Deadpool (chapitre " La Mort, chérie "), vous êtes de nouveau aux commandes du canon et devez encore une fois marteler la touche de tir afin d'éliminer toutes les singeries se trouvant à l'écran. Pas de temps imparti pour ce défi, mais un chronomètre illimité... A vous de tenir le plus longtemps possible pour réaliser le meilleur score !

Catacombes de Génosha

" A des milliers de mètres sous la surface, des tombes antiques et des reliques génoshiennes sont ton seul public. "
Terminer " La Mort, chérie " pour débloquer !

Entre les bureaux

" Mène bataille entre les façades détruites de deux immeubles de bureaux. "
Terminer " La voie de la victoire " pour débloquer !

Cour de la citadelle

" Ecrase les ennemis dans l'ombre de cette imposante citadelle d'où régnait autrefois Magnéto. "
Terminer " Les portes du maaaaal ! " pour débloquer !

DeathSpank

© Electronic Arts / Hothead Games 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Déchiqueteur de poulets

Tuer 100 poulets.

Immortel...

Ressusciter dans une cabine.

Extermination

Détruire les 3 Queen Greems.

Au fond du trou

Terminer 6 quêtes spéléologiques.

Accro

Boire 50 potions.

Téléportation

Découvrir les 30 cabines de téléportation.

Menu Héros

Dispenser le Bien, vaincre les Forces du Mal.

Argent

Le jour où la musique s'arrêta

Tuer Sergeant Orque.

Activités subsidiaires

Terminer 50 quêtes secondaires.

Dispensateur de Justice

Tuer 2500 ennemis.

Escorte fatale

Tuer Lord Von Prong.

Or

M. Dur-à-cuire

Atteindre le Niveau 20.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : The path to the Artifact

Introduction

Vous incarnez Deathspank, un héros à la recherche de l'Artefact. Dès le début de l'aventure, vous serez encerclé par des ennemis. Après leur élimination, avancez et détruisez les barils pour récolter de l'argent et des objets. Ouvrez aussi le coffre pour prendre d'autres objets. Familiarisez-vous ensuite avec l'inventaire et l'utilisation de ces objets.

Dans cette aventure, vous avez des missions principales à faire pour réussir à retrouver l'artéfact et des missions secondaires qui vous serviront à gagner des objets, argent et surtout des points d'expérience pour augmenter votre niveau. Pensez aussi à éliminer tous les ennemis sur votre chemin pour gagner des points d'expérience.

Date with a witch

Avancez ensuite de la petite cabane en bois qui constitue votre premier Outhouse. Vous pourrez ensuite vous téléporter entre les Outhouses découverts dans la zone. Avancez en éliminant les squelettes et les poules. Prenez les Hair of the Pixie qui se trouvent sur les cranes éparpillés sur le champ.

Parlez ensuite à Ms Hybenstance la sorcière. Après une longue discussion elle vous indique où elle a caché l'Artéfact tant convoité. Elle vous donne aussi une mission à faire.

Chiken lips

Vous devez tuer les Vicious chicken pour récupérer leurs lèvres et les rapporter à la sorcière. Rien de plus facile, baladez-vous dans le champ où se trouvent plein de poules de ce genre et éliminez-les pour récupérer leurs lèvres.

Revenez alors voir la sorcière et donnez-lui ce que vous avez récolté pour obtenir trois nouvelles missions nécessaires pour qu'elle daigne vous fabriquer le Crystal qui vous servira pour l'obtention de l'artéfact.

Hair of the Pixie

Vous avez déjà rencontré et récolté quelques uns de ces objets. Ne vous éloignez pas trop et récoltez les cheveux qui se trouvent sur les cranes. Allez près du pêcheur et ramassez les Hair of the Pixie qui se trouvent près de sa cabane. Fouillez le champ à la recherche des Hair of the Pixie et traversez le pont pour prendre le dernier. Vous pouvez revenir à la sorcière ou continuer toutes les quêtes qu'elle vous a données avant de retourner vers elle.

Crystal Shrad

Avancez dans le chemin et passez près de Greem lake. Eliminez quelques Greem et prenez l'Anvil (une enclume) laissée par un Greem. Elle vous sera utile par la suite. Avancez à travers les marais pour atteindre le Slime pits et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le Crystal Shrad.

Prenez un morceau de ce cristal et quittez la zone. Vous pouvez exécuter des missions secondaires pour améliorer votre niveau avant de vous attaquer à la mission suivante où vous allez affronter des démons redoutables.

Bright Red Demon Imp Horns

Vous devez récupérer des cornes rouges de démons. Suivez votre carte et allez à Demonic camp où se trouve une concentration de démon.

Commencez à éliminer les ennemis pour récupérer des cornes. Utilisez votre arbalète pour éviter le contact avec les démons. Tirez en reculant pour attirer un démon à la fois et finissez-le avant de passer au suivant. Soyez patient en avançant dans la mine. Malheureusement, ces cornes sont blanches. Vous devez alors trouver le moyen de les transformer en cornes rouges.

Dye White Demon Horns

Allez au nord vers la ferme de Bobblewood et parlez au fermier. Vous avez besoin de l'Anvil que vous trouverez après avoir éliminé quelques Greem.

Combinez cette enclume avec le puits pour distraire le fermier et allez récolter les cerise du cerisier. Combinez ensuite les cerises avec les cornes blanches pour obtenir les cornes rouges.

Avec ces trois ingrédients, revenez voir la sorcière pour qu'elle fabrique le cristal magique.

Open the secret entrance

Vous devez charger le cristal avec neuf Rubis Démoniaques pour le faire fonctionner et ouvrir la porte scellée de la mine. Allez alors vers la mine des démons. Nettoyez les environs pour ramasser des potions et pour gagner des points d'expérience. Essayez d'atteindre les niveaux 9 ou 10 pour commencer cette mission.

Entrez ensuite dans la mine pour retrouver toutes sortes de démons. Eliminez les Minor Miner demons pour récupérer les rubis. Reposez-vous pour vous soigner entre chaque groupe d'ennemis combattus et utilisez fréquemment votre arbalète pour attaquer ceux qui débarquent, de loin.

Quand vous rencontrez le groupe de démons appelés Overseers, restez à l'abri en bas de la pente et lancez vos flèches contre ces ennemis. De cette façon, vous pourrez les toucher sans subir leurs attaques de feu.
Soyez patient et éliminez-les un par un pour pouvoir avancer et entrer dans la zone suivante de la mine.

Au nord, se trouve la fontaine Demon Water où vous pourrez activer une mission secondaire. Allez ensuite en bas à droite et suivez le chemin en éliminant différents démons. Ouvrez le coffre qui se trouve au fond pour prendre la boite de conserve Hungry Monster Food. Reprenez ensuite votre route au nord-est pour trouver un monstre affamé.

Inutile d'essayer de le combattre puisque il ne fera qu'une bouchée de vous. Allez placer la boite de conserve dans sa gamelle pour qu'il se rue dessus et vous ignore. Traversez alors le pont et continuez votre chemin en éliminant les démons pour remplir votre Justice Meter.

Nettoyez les environs de la porte scellée et combinez les rubis avec le Crystal qui est dans votre inventaire. Une fois chargé, utilisez-le contre la porte pour l'ouvrir.

Entrez et avancez dans la nouvelle zone jusqu'à atteindre le moine qui garde l'artéfact. Parlez avec ce dernier et insistez pour prendre l'artéfact. A ce moment, deux dragons surgissent de nulle part pour vous empêchent de prendre l'artéfact.

Get the Artifact

Les deux dragons possèdent des attaques similaires, ils vous frappent avec leurs pattes et vous crachent du feu dessus. L'un d'eux ajoute l'attaque sautée à sa panoplie et essayera toujours de vous écraser.

Commencez par lancer l'attaque de l'arme de justice ensuite éloignez-vous des dragons pour ne pas recevoir leurs feux en face. Repérez l'ombre du dragon qui saute pour éviter son point d'impact. Tournez autour de vos ennemis en les attaquant et n'oubliez pas de vous soigner. Utilisez votre arbalète quand vous êtes loin d'eux et remplissez votre Justice Meter pour amorcer une nouvelle attaque spéciale. Essayez de focaliser vos attaques sur un ennemi à la fois pour l'éliminer. Concentrez ensuite vos attaques sur le second jusqu'à l'éliminer.

Une fois les dragons morts, le moine quittera sa position et vous laissera l'artefact.

Allez le prendre, mais hélas le triomphe de Deathspank ne dure que quelques instants avant que les hommes du Lord Von Pong ne le surprennent et ne lui piquent l'artéfact. Vous allez devoir repartir à la recherche de l'artéfact.

Chapitre 2 : The perils of Pluckmuckel

Après votre cuisante défaite, vous vous retrouvez dans la forêt sans arme ni armure. Allez vers le nord et traversez le pont. Allez vers Sandy, la femme en armure, et parlez avec elle. Expliquez-lui comment vous avez perdu l'artéfact. Elle vous envoie alors vers la ville de Pluckmuckel pour parler avec son maire. Elle vous donne aussi une mission de livraison à faire.

Avancez alors vers la ville pour trouver sur votre chemin deux orques gardant la caisse qui contient tous vos objets. Puisque vous ne possédez aucune arme, à part un morceau d'épée, vous ne pouvez pas les combattre pour retrouver vos biens.

Talk to the mayor

Allez alors vers le village et parlez au maire. Il vous apprend qu'un héros doit toujours avoir son arme sur lui et puisque vous êtes désarmé il ne vous donnera pas la mission principale. Il vous envoie voir Eubrick, l'ancien héros qui se trouve au sud du village.

A new and mighty blade

Allez voir Eubrick et parlez-lui pour le convaincre de vous réparer votre épée. Il vous demande alors un service à faire avant de vous remettre une arme. Vous devez lui apporter un taco à son gout. Soyez attentif aux ingrédients qu'il mentionne puisque ce n'est pas identique pour tous les joueurs.

Get Eubrick a Taco

Revenez vers le centre ville et en chemin ramassez les Pixie Grass qui se trouvent en chemin. Parlez à la vendeuse et commandez un taco pour Eubrick selon ses préférences. Il veut son taco extra épicé mais la vendeuse n'en possède pas. Combinez alors les Pixie Grass avec le taco pour le rendre extra épicé et revenez voir le vieil héros. Donnez-lui son taco pour qu'il vous répare votre épée.

Revenez ensuite voir le maire pour qu'il vous parle des orphelins disparus. Il vous demande de les retrouver. Allez ensuite vers les orques qui gardent vos armes et vos autres objets. Combattez-les avec votre nouvelle arme et battez-les pour reprendre tout votre bien.

A partir de ce moment vous devez trouver les huit orphelins kidnappés par le Lord Von Pong. Les emplacements de ces orphelins sont éparpillés sur la carte et vous pouvez faire des missions secondaires entre les missions des orphelins.

Begrudging Delivery

Sandy vous a donné un colis à remettre au vendeur du Nozzleford. Ce dernier se trouve dans la ville, à droite de la fontaine. Entrez et donnez le colis au vendeur pour terminer la mission. Ce dernier vous donne un autre colis à remettre à Ritch Cabin qui se trouve au nord-est de la ville, après les marais.

Orphan Molly

Partez à la recherche de votre premier orphelin. Cette première petite fille s'est échappée et se balade près de la ville. Sortez du coté est de la ville de Pluckmuckel. Suivez le chemin sans rencontrer de résistance jusqu'à rencontrer une fillette. Parlez avec elle et emmenez-la avec vous. Ne vous fiez pas aux apparences, pour les sept prochains orphelins il faut batailler dur pour les libérer.

Baladez-vous ensuite dans la ville en exécutant quelques quêtes annexes pour augmenter votre niveau.

Orphan Annie

Allez au sud-est en passant par la zone des Eyeball pour atteindre une nouvelle section de la mine des démons. Comme d'habitude, nettoyez les environs avant d'entrer.

Ouvrez la carte de la mine pour voir des leviers à actionner afin de déployer des ponts.

Allez au premier levier (le bleu) qui se trouve à droite. Actionnez-le et allez dans le chemin opposé pour atteindre le pont. Eliminez les démons en chemin en utilisant votre arbalète pour qu'ils ne vous touchent pas ou peu. Traversez alors le premier pont et montez au nord.

A l'intersection, allez en bas au sud et continuez ensuite à droite.

Neutralisez les démons en chemin. Allez ensuite au nord pour tourner à gauche et retrouver le levier suivant. Actionnez le levier rouge et rebroussez chemin pour aller vers le pont. Eliminez les démons qui vous coupent la route et prenez votre temps pour manger un objet pour vous soigner. Evitez d'utiliser les potions pour les laisser pour l'affrontement contre le boss de ces lieux. Traversez ensuite le pont.

Avancez et à l'intersection, prenez à droite pour trouver le levier non loin. Actionnez le levier jaune et partez vers le pont. Traversez ce pont et éliminez les démons pour remplir votre Justice Meter en vue du combat contre le boss.

Continuez d'avancer pour trouver le Nanny Demon qui est le boss de la mine. Il vous supplie de le tuer rapidement puisqu'il ne supporte plus les caprices de l'orphelin qu'il garde. Vous pouvez combattre ce démon si vous êtes du niveau 13 ou plus.
Laissez à portée de main des potions contre le feu et des potions de soin et commencez l'affrontement.

Restez loin de votre ennemi pour éviter les météorites de feu qui s'abattent autour du boss. Tournez autour de lui en lançant vos flèches. Esquivez les boules de feu qu'il lance sans relâche tout en continuant à tirer. Lorsque votre Justice Meter est rempli, approchez-vous du boss et lancez votre attaque spéciale pour l'affaiblir considérablement. Soignez-vous et repliez-vous pour éviter la contre-attaque du démon. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le boss et prendre la clé de la porte Demonic.

Orphan wants a Lolly

Traversez donc le pont et libérez l'orphelin capricieux. Avant de vous suivre, elle vous demande de lui donner un Lollipop. Quittez alors la mine par la porte du fond et allez à la ville de Pluckmuckel. Entrez dans le Nozzleford's General Store et achetez-lui une sucette. Retournez ensuite voir Annie dans la mine.

Orphan wants a cell phone

Annie refuse encore de vous suivre sauf si vous lui apporter un téléphone portable. On comprend mieux pourquoi le démon voulait sa mort suite aux caprices de la gamine. Revenez dans la ville et allez au Nozzleford's General Store. Achetez le téléphone portable et ramenez-le à Annie.

Orphan wants pony

Cette fois c'est Deathspank qui commet l'erreur de parler de Poney dans la conversation. Annie demande à avoir ce poney. Retournez à la ville et au Nozzleford's General Store pour acheter l'animal.

Revenez la voir dans la mine et donnez-lui le poney. Elle vous demande enfin d'être son papa pour un jour. Vous pouvez maintenant la sauver et l'amener avec vous.

Orphan Selly

Quittez la mine par la porte d'entrée et allez à la porte Demonic Est. Ouvrez-la et avancez pour rencontrer Freen le vendeur de Felt dont vous aurez besoin par la suite pour atteindre le château du Lord Von Pong. Préparez-vous et augmentez votre niveau avant de continuer votre chemin vers le camp des Orqawanga.

A l'entrée du camp, utilisez votre arbalète pour débusquer les archers et les éliminer avant qu'ils ne vous tirent dessus. Quand plusieurs ennemis vous attaquent, repliez-vous et déclenchez votre attaque spéciale si le Justice Meter est plein. La cage où est retenu l'orphelin se trouve à droite mais vous n'avez pas la clé pour l'ouvrir.

La clé est avec le sergent orque. Avancez alors dans le camp en éliminant les orques et n'oubliez pas de piller les constructions et d'ouvrir les coffres pour prendre différents trésors. Soignez-vous avant de vous attaquer au sergent orque et commencez les hostilités.

Attaquez le sergent tout en tournant autour de lui pour esquiver ses attaques. Remplissez votre Justice Meter mais ne l'utilisez pas. Attendez que le boss sonne à la trompette pour rappeler des renforts et utilisez votre attaque spéciale pour neutraliser ces renforts.

Concentrez-vous ensuite sur le sergent et utilisez l'attaque spéciale sur lui avant qu'il n'appelle d'autres renforts. Soignez-vous à temps et maintenez la pression sur le boss jusqu'à l'éliminer. Prenez alors la clé de la cage de l'orphelin et allez le libérer.

Orphan Jimmy

Allez maintenant vers l'Enchanted Forest. Suivez votre carte et pensez à améliorer votre niveau en combattant tous les ennemis en chemin. Une fois dans la forêt, avancez en suivant le chemin et évitez à tout prix d'alerter ou de provoquer les licornes qui sont très puissantes pour le moment.

Approchez-vous alors du Logging camp et neutralisez tous les orques Logger pour gagner encore plus d'expérience. Vous pouvez au passage récupérer des Plaid-shirts pour l'arbre parlant et du bois pour le Rich Cabin. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver à droite la cage où se trouve l'orphelin.

Il vous informe que la clé de la cage est entre les mains du Big Leprechaun leader qui se trouve dans le Leprecolony. Allez vers cette colonie et éliminez les Leprechauns en chemin. Ils ne sont pas très coriaces surtout si vous êtes au niveau 16 et plus. Même leur chef ne résistera pas devant vos attaques de justice et les enchainements de votre épée. Battez alors le chef et prenez la clé. Revenez à l'orphelin et libérez-le. Amenez-le avec vous et partez à la recherche du suivant.

Orphan Johnny

Vous devez partir à l'extrême est de la carte pour trouver la forêt hantée. Profitez de ce voyage pour augmenter davantage votre barre d'expérience et augmentez votre niveau. Vous passerez par le cimetière où se trouve le Gravedigger. Acceptez de l'aider à combattre les Ghouls qui envahissent le cimetière.
Apportez-lui ensuite leurs peaux comme preuve.

La prochaine mission de cette zone est très importante. Vous devez récupérer l'épée magique qui peut tuer les fantômes. Allez alors au nord et détruisez l'Archways qui se trouve au nord du lac. Prenez alors l'épée et ramenez-la au Gravedigger. Il va vous la remettre pour que vous éliminiez les fantômes à sa place.

Avec cette arme en main, avancez maintenant dans la zone sans craindre les fantômes qui jusque là étaient invulnérables. Approchez-vous du bord pour voir Johnny sur un îlot, au centre du lac. Vous devez alors drainer l'eau pour sécher le lac et atteindre l'orphelin.

Allez alors vers le barrage qui se trouve à gauche du lac précisément au Dam of the Damned en suivant votre carte.

Eliminez les orques en chemin jusqu'à atteindre le barrage. Neutralisez le dernier orque pour prendre le volant en bois.

Allez alors vers la zone des termites et déposez ce volant. Les termites vont se ruer dessus pour enlever tout le bois et ne laisser que la partie métallique qui a la forme d'un engrenage.

Prenez cet engrenage et entrez dans l'enceinte du barrage. Placez l'engrenage dans le mécanisme et actionnez le levier pour drainer l'eau du lac. Sortez et descendez dans le lac pour atteindre Johnny le cinquième orphelin. Sauvez-le et amenez-le avec vous.

Orphan Timmy

Suivez votre carte jusqu'à la ferme d'Ima et de Strunken, un couple en pleine crise. Ils possèdent chez eux un orphelin qu'ils ont trouvé. Parlez à Strunken qui refuse de vous le donner puisqu'il lui tient compagnie en l'absence de sa femme. Vous devez alors les réconcilier pour pouvoir prendre le petit.

Parlez alors au couple et demandez la raison de leur dispute. Mémorisez leurs problèmes et mentez en demandant pardon au nom de l'un des couples à l'autre. Continuez les allers retours entre les deux pour à chaque fois vous excuser jusqu'à réconcilier ces fermiers. Stunken vous autorise maintenant à prendre l'orphelin avec vous.

Vous avez maintenant les six orphelins qui sont éparpillés sur la carte. Il ne vous reste que les deux qui se trouvent près de la porte du château. Avant de partir à leur recherche, baladez-vous dans les environs pour récolter des points d'expérience et améliorer votre niveau.

Vous pouvez ramasser plus d'argent et plein d'objets. Passez à la ville de Pluckmuckel ou aux vendeurs qui se trouvent sur le chemin et visitez les marchands pour acheter des trois genres de potions de soin. Pensez à acheter aussi la meilleure armure que vous trouvez. Optez aussi pour une bonne arme de mêlée et trouvez une meilleure arbalète.

Orphan Billy et Tiberius

Si vous avez les six premiers orphelins, allez vers le château du Lord Von Pong. Eliminez les gardes orques qui se trouvent dans le village. Approchez-vous ensuite du pont et parlez au garde.

Prétendez que vous venez livrer les six orphelins au lord pour qu'il abaisse le pont. Avancez ensuite en éliminant les gardes jusqu'à atteindre la grande porte. Libérez les deux orphelins qui se trouvent dans les cages, à gauche.

Revenez ensuite au maire de la ville pour lui annoncer la nouvelle.

Chapitre 3 : The fall of Von Pong

Maintenant que vous avez sauvé tous les orphelins, vous devez vous occuper du lord Von Prong. La porte de son château se trouve près des cages des deux orphelins Billy et Tiberius trouvés en dernier. Mais elle est fermée. Seul Eubrick l'ancien héros pourra vous aider puisqu'il est le dernier à avoir combattu le Lord Von Pong.

A date with Destiny

Revenez alors au village et parlez à Eubrick l'ancien héros. Il va vous fabriquer une arme qui pourra vaincre le lord mais il a besoin des trois ingrédients pour le faire.

Il a besoin de quelques cheveux du lord, une pièce de 6x6 Plain Green Felt et quelques Demonic Ore. Pour le dernier ingrédient, il vous donne une hache spéciale pour récolter l'Ore.

The smelting Justice

Allez vers le Demonic camp et avancez vers la mine en éliminant les démons qui ne représentent aucune menace pour vous. Entrez dans la mine, prenez votre hache spéciale et commencez la récolte de l'Ore. Vous devez sillonner la mine pour trouver 10 Demonic Ores tout en éliminant les démons en chemin.

Gotta get Felt

Quittez ensuite la mine et allez au Web Filled Outhouse. Vous trouverez des mots laissés sur le chemin par Freen le vendeur de Felt que vous avez rencontré auparavant.

Il s'est transformé en Otis le dragon pour résister aux orques. Suivez ces mots jusqu'au camp des orques. Allez au fond du camp pour trouver Otis le dragon. Combattez-le en évitant le feu qu'il crache. Attaquez-le par derrière puisqu'il est un peu lent à se retourner pour vous faire face. Utilisez aussi votre arbalète quand vous êtes assez loin du boss.

De cette façon, vous pouvez remplir votre Justice Meter pour une éventuelle utilisation de l'attaque spéciale. Ignorez les ennemis qui entourent Otis le dragon et concentrez-vous sur ce dernier jusqu'à le battre.

Une fois le dragon battu, parlez à Otis et demandez votre 6x6 Plain Green Felt. Insistez sur votre demande et refusez toutes ses offres.

The coiffeur of power

Allez ensuite vers le village orque qui se trouve près du château. Nettoyez-le et allez vers l'orque Timekeeper. Discutez avec lui et entrez dans le musée. Entrez et parlez aux deux gardes. Ils ne quitteront leurs postes que pendant le déjeuner, c'est-à-dire à Half Past Naptime.

Allez ensuite au phonographe et écoutez les morceaux de musique jusqu'à entendre quelque chose se briser. Sortez et allez à gauche vers l'orque Timekeeper. Quand il vous demande l'heure répondez qu'il est Half Past Naptime. Il sonnera alors la cloche pour indiquer l'heure de manger. Revenez au musée, désormais vide et prenez les cheveux du Lord Von Pong.

Revenez alors voir Eubrick pour qu'il vous fabrique le Progenator 3000, l'épée qui vaincra lord Van Pong.

Dirigez-vous ensuite vers le château du lord pour le combat final. Eliminez les gardes de la porte et ouvrez-la pour entrer.

Avant de combattre ce boss, il faut vous équiper convenablement. Choisissez alors votre arme la plus puissante comme arme de pointe. Placez aussi dans votre arsenal le Mega Spinning blade sword et le Progenator 3000 doit aussi être présent. Notez que ces deux armes sont des armes de justice et donc nécessitent que le Justice Meter soit plein pour les utiliser à plein régime. Faites le plein de potions de soin et oubliez les autres nourritures. Attaquez d'abord les gardes du lord pour remplir votre Justice Meter pour l'utiliser dès le début de l'affrontement.

Maintenant que vous êtes à quelques secondes de l'affrontement, allez vers le lord Von Pong et discutez avec lui avant de déclencher les hostilités.

Commencez par vous éloigner de lui quand il pousse son cri et commence à chanter. Ceci provoque une onde de choc qui peut vous étourdir quelques instants pendant que le lord vous attaque. Déclenchez l'attaque spéciale du Mega Spinning blade sword pour éliminer les trois acolytes du lord. Touchez aussi ce dernier par votre dernière attaque.

Maintenant que vous êtes en face à face contre votre ennemi, attaquez-le sans relâche avec toutes vos armes et surtout le Progenator pour l'étourdir et éviter qu'il chante pour se soigner. Restez proche de votre ennemi jusqu'à ce qu'il crie et s'apprête à lancer son onde de choc.

Eloignez-vous alors de lui en évitant ses trois tirs en lui lançant vos flèches dessus. Ne laissez pas de répit au boss même lors de votre retraite. Ceci vous permettra aussi de remplir votre Justice Meter et empêchera lord Von Pong de se soigner. N'oubliez pas de vous soigner aussi si nécessaire.
Revenez ensuite à l'assaut et utilisez le plus souvent possible le Progenator 3000 contre ce boss. Maintenez cette tactique et cette agressivité pour éviter au Lord Von Pong de ce soigner et venez à bout de ce tyran.

Parlez ensuite à Sandy qui vous demande de la rejoindre de l'autre coté de la porte du château.

Félicitations ! Vous avez récupéré l'artéfact et terminé le jeu, mais l'histoire de Deathspank continue.

DeathSpank : Thongs of Virtue

© Electronic Arts / Hothead Games 2010

PERSONNAGE RUDOLF GLITCHÉ EMPÊCHANT DE TERMINER LE JEU

Ceci est une astuce pouvant sauver votre partie !

Si, après avoir parlé à Santa Claus et être sorti du donjon, vous vous apercevez que Rudolf n'est pas présent, et que vous ne pouvez donc pas finir le jeu... Ne paniquez pas! Il s'agit d'un glitch assez rare mais que certains joueurs rencontrent.

Première chose : NE SAUVEGARDEZ PAS !

Sortez de l'enclos et laissez-vous tuer par les ennemis alentour. Normalement, en réapparaissant à la cabane la plus proche, Rudolf devrait également faire son apparition. Ainsi vous devriez pouvoir récupérer ses bois et finir la quête principale.

Def Jam Icon

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STYLES DE COMBAT

Beat Boxer	Atteindre le rang "Mogul"
Black Panther	Atteindre le rang "Producer"
Ghetto Blaster	Atteindre le rang "Hustler"
Jah Breaka	Atteindre le rang "ICON"
Muay Fly	Atteindre le rang "Hit Maker"
Street Kwon Do	Atteindre le rang "Hustler"

CHEAT CODES

Ces codes sont à faire sur l'écran "Press Start".

Yung Joc

Bas, , , Droite

Fat Joe

Bas, , , Droite

Def Jam Rapstar

© Konami / 4mm Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Worth Some Millions (argent)

Accumuler un total de 10 000 000 de points, tous modes confondus

Microphone Fiend! (or)

Accumuler 305 micros en mode Carrière

I Keep Blowin' Up (bronze)

Activer 4 fois la Puissance de platine au cours d'une chanson

We Are The Best (bronze)

Interpréter un duo pour lequel les 2 joueurs obtiennent l'évaluation "Trop fort" en mode DIFFICILE

Get the Party Started Right (bronze)

Terminer la playlist en mode Groupe

On The Road To Riches (argent)

Terminer tous les défis du mode Carrière

Steady Chasin' (bronze)

Terminer tous les défis Endurance

Fly High, No Lie (bronze)

Terminer tous les défis Meilleur score

It Ain't Trickin' If You Got It (bronze)

Terminer tous les défis Multiplicateurs

Too Hot for T.V. (bronze)

Terminer tous les défis Puissance de platine

Always On Time (bronze)

Terminer tous les défis Rythme

Newcomer (bronze)

Terminer le niveau 1

Opener (bronze)

Terminer le niveau 2

Headliner (bronze)

Terminer le niveau 3 en Mode Carrière

Rapstar (argent)

Terminer le niveau 5 en Mode Carrière

Fresh Out The Box (bronze)

Réaliser votre premier défi en mode Carrière

Flawless Flow (bronze)

Gagner 5 micros sur n'importe quelle chanson du mode Carrière

Seal the Deal (argent)

Décrocher le label DEF JAM RAPSTAR sur une chanson

Go The Distance (bronze)

Terminer une playlist composée d'au moins 10 chansons

Chain Reaction (bronze)

Obtenir l'évaluation "Trop fort" à toutes les chansons d'une playlist contenant au moins 5 titres

The Voice Of A Generation (bronze)

Obtenir l'évaluation "Trop fort" sur la version solo de Gold Digger

Perfection is Perfected (bronze)

Marquer au moins 90 % en Justesse, Rythme et Paroles en DIFFICILE (n'importe quelle chanson)

Ain't Nobody Dope As Me (argent)

Obtenir l'évaluation Paroles "SUPER" pour toutes les phrases d'une chanson

Stuntin' is a Habit (bronze)

Être l'auteur de vidéos visionnées 2.000 fois (toutes vidéos publiées confondues)

Presence of Greatness (bronze)

Obtenir une évaluation moyenne de 4 étoiles pour n'importe quelle vidéo évaluée plus de 200 fois

Throwback Flow (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 5 chansons sorties avant 1990

Rep Your City (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 5 chansons mentionnant chacune le nom d'une ville.

I Make This Look 'Eezy (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur une chanson de Lil Wayne et une chanson de Kanye West.

Unstoppable (or)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 50 interprétations en mode DIFFICILE

All Eyez On Me (bronze)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" en solo/EXPERT avec le chant original désactivé

It Takes Two (bronze)

Disputer 30 batailles ou interpréter 30 duos en mode Fête

Rhymes Are On Time (bronze)

Disputer une Bataille dans laquelle les deux joueurs touchent simultanément 25 cibles rap d'affilée.

Towering Over The Competition (bronze)

Disputer une Bataille au cours de laquelle vous marquez 50.000 points de plus que votre adversaire

Playa President (bronze)

Interpréter un duo dans lequel vous marquez 50.000 points de plus que votre ami

Livin' Your Life (bronze)

Se produire 300 fois, tous modes de jeu confondus

You Be the Judge (bronze)

Évaluer une vidéo publiée au sein de la communauté

Lyrical Player Pro (bronze)

Sauvegarder 5 vidéos Freestyle

Scorch The Booth (bronze)

Sauvegarder votre première interprétation en freestyle

Hype'd Up (bronze)

Sauvegarder 15 enregistrements dans Mes vidéos

It's Like Showbiz (bronze)

Sauvegarder une vidéo contenant un effet visuel

Cultivating Music (bronze)

Déverrouiller une chanson pour la première fois

Off The Chain (or)

Déverrouiller tout le contenu verrouillé en mode Carrière

Ain't Scared to Share It (bronze)

Publier 10 vidéos au sein de la communauté

World Premiere (bronze)

Publier une vidéo au sein de la communauté

Immaculately Polished (bronze)

Publier une interprétation "Trop fort" au sein de la communauté

Mic Check One Two, One Two (bronze)

Utiliser un effet audio sur n'importe quelle chanson de n'importe quel mode

Well Connected (bronze)

Regarder 50 vidéos publiées au sein de la communauté

Close Call (bronze)

Remporter une Bataille avec moins de 1.000 points d'avance

No Competition (bronze)

Gagner à toutes les chansons d'une playlist Bataille contenant au moins 5 titres

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES CODES CRYPTARCHES

Voici la liste de tous les codes cryptarches vous permettant de débloquer tous les bonus. Il en existe au total 120 qui peuvent être rentrés dans n'importe quel ordre :

1. E2DFMO
2. 6CIBJT
3. 9ELBUP
4. ETCTFJ
5. AMY2ZH
6. FCCEPO
7. KBZMVZ
8. FYKQZX
9. HVN5YD
10. TFM2IH
11. RPR9ZS
12. TLK9F1
13. VPZK7B
14. V2227Q
15. VO5DHS
16. XCTFGY
17. XBNBPE
18. YJUICP
19. 8MKLUL
20. SCSD5T
21. DKCJK3
22. CWAPDX
23. WA94BD
24. TWIK9S
25. PVXDTU
26. VGFSW9
27. 4OSBUA
28. RQXPGX
29. LDBAMY
30. BJT9ID
31. Z5OP9L
32. CH8FJB
33. I71ADU
34. GBIXKI
35. GT1P3H
36. W0UODG
37. 3Q6VZN
38. JJD6N5
39. VW4LQ0
40. MVV8SL
41. WKJIXT
42. U1T8PG
43. CEOZCG
44. 6ZDGAR

45. YOT4ZA
46. LQ7WVN
47. 7VLERN
48. O2AM1S
49. J71AAM
50. IS3KAF
51. HTG7BF
52. PSZ3IE
53. LFM6RV
54. UUXTGI
55. OTIINU
56. 34TPUS
57. FBWTVC
58. 6F9KIV
59. 3WWJKK
60. 8MOMX2
61. A1AQCA
62. JIMOFE
63. 2A9WZT
64. KHIBBT
65. M2BDRP
66. HMDQRN
67. EXA6RK
68. WOMCCQ
69. YW6ZQ8
70. LK47XN
71. JQ9ZTM
72. R1T3EB
73. WBIEOS
74. JIGR3J
75. RXVI6J
76. ISHSQF
77. CHUROO
78. MEWFWY
79. VMNNRE
80. DT0CHZ
81. K880P4
82. RFTRHS
83. OIUQQ5
84. FZY8CB
85. 53VIZG
86. OLXQJ6
87. V5WKFT
88. OBWTZL
89. HC1GN0
90. ZFR5TA
91. D91AQK
92. W72URO
93. 41US8B
94. YDBF4L
95. CNABZX
96. 6JOMJO
97. SZUZSY
98. XT4PMX
99. PKYLKN
100. 8KBMUT
101. JBS7QX

102. TU3RJF
103. 7BRHNJ
104. MEBTWK
105. F3LZLK
106. TA6NCJ
107. PTZ4QR
108. N4S9EK
109. 5X4WJ4
110. UT7DE0
111. 6VWFCI
112. 81HABS
113. HUBAZV
114. GEPKRJ
115. Q4DUBL
116. NC9VYK
117. TTDGX4
118. 9C9N87
119. ZZKJ2G
120. T76SN6

Demon's Souls

© Namco Bandai / From Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EVITER DE PERDRE DES ÂMES EN MOURANT

Lorsque vous êtes sur le point de mourir, appuyez tout de suite sur le bouton Playstation pour quitter le jeu avant que l'auto-sauvegarde ne se fasse. En chargeant votre partie, vous vous retrouverez près de l'endroit où vous étiez et vous aurez conservé tout votre stock d'âmes.

FANTÔMES BLEUS (COOP ONLINE)

Les fantômes bleus sont des joueurs qui ont été invoqués par un autre joueur vivant. Un joueur doit être sous forme spectrale pour adopter la forme d'un fantôme bleu. En coopérant avec un autre joueur pour battre un démon, le fantôme bleu peut gagner des âmes et retrouver son corps si le démon est vaincu. Si vous mourez sous la forme d'un fantôme bleu, vous ne perdez pas d'âmes, vous revenez simplement à votre partie sous forme spectrale. Lorsque la partie en coopération est terminée, vous pouvez évaluer le joueur qui vous a aidé en lui donnant un grade (S, A, B, C ou D).

Conditions :

-Seuls les joueurs vivants n'ayant pas encore battu le boss du niveau peuvent invoquer un fantôme bleu.
-Il faut posséder une Blue Eye Stone.
-Il faut être en forme spectrale.
-Il ne faut pas qu'il y ait plus de 10 niveaux d'écart entre les deux joueurs
-Il faut respecter les restrictions du joueur ayant le niveau le moins élevé

Marche à suivre :

1. Rendez-vous à l'endroit où vous voulez aider quelqu'un (pas dans le Nexus).
2. Utilisez la Blue Eye Stone pour laisser un signe d'âme.
3. Attendez que quelqu'un vous invoque et ne vous éloignez pas trop de votre signe d'âme.

FANTÔMES NOIRS (PVP ONLINE)

Les fantômes noirs sont des joueurs qui pénètrent dans la partie d'un autre joueur. Lorsqu'un fantôme noir élimine un autre joueur, il regagne son corps lorsqu'il retourne dans sa partie. Les fantômes noirs ne peuvent pas s'en prendre à des joueurs qui sont sous forme spectrale.

Conditions :

-Il faut posséder une Black Eye Stone.
-Il faut être en forme spectrale.
-Le joueur hôte est automatiquement choisi par le serveur du jeu
-Il faut respecter les restrictions du joueur ayant le niveau le moins élevé

Pénalités :

-Un niveau d'âme est drainé lorsqu'un joueur meurt à cause de l'environnement ou utilise une White Eye Stone.
-L'équilibre du monde penchera vers le noir, que vous gagniez ou perdiez.
-Le fantôme noir est expulsé de la partie du joueur hôte s'il perd ou que le joueur hôte entre dans la zone d'un boss.

LES DEUX FINS

Note : Le choix permettant d'obtenir la bonne ou la mauvaise fin n'intervient qu'à la toute fin du jeu. Chacune de ces deux fins permet d'obtenir un trophée différent.

Bonne fin

Eliminez l'Ancien après que la jeune fille en noir vous ait conduit dans la dernière zone du jeu et sortez du brouillard sans tuer la jeune fille en noir. Cette fin vous permet d'obtenir l'âme de la jeune fille en noir qui peut être utilisée par Yuria ou consumée en échange de 60 000 âmes.

Mauvaise fin

Eliminez l'Ancien après que la jeune fille en noir vous ait conduit dans la dernière zone du jeu et tuez la jeune fille en noir avant de sortir du brouillard. Cette fin vous permet d'obtenir l'âme de la bête qui peut être consumée en échange de 200 000 âmes ainsi qu'une pierre rouge permettant de laisser un message aux autres joueurs pour qu'ils fassent venir un fantôme noir.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique du début, avancez dans le conduit d'eau et lisez le message qui se trouve par terre. Familiarisez-vous avec les touches d'attaque et éliminez le monstre qui rôde dans le coin puis avancez à droite. Lisez un second message par terre, avancez dans l'eau et abattez un autre ennemi plus loin.

Poursuivez dans le couloir, lisez le message par terre et apprenez comment viser les ennemis. Utilisez cette capacité pour abattre les deux ennemis puis montez les escaliers sur la droite. Examinez le cadavre en montant les marches, récupérez l'Herbe du croissant de lune et traversez le pont.

Repérez un cadavre sur votre gauche, obtenez trois herbes médicinales et sautez du bord.

A présent, suivez le cours d'eau (à gauche) et abattez les trois zombies que vous rencontrez. Enfin, repérez l'Archipierre sous un petit abri et touchez-le pour aller vers une nouvelle zone.

Avancez, apprenez à réaliser une attaque puissante et abattez un premier soldat. Suivez le chemin dans un petit couloir, affrontez deux chevaliers puis montez les escaliers sur la gauche. Lisez le message pour savoir comment changer d'arme, fouillez le cadavre se trouvant à gauche et obtenez une Herbe de la demi-lune.

Montez les escaliers, faites attention à l'archer qui est près de la corniche et abattez-le. Récupérez les trois herbes médicinales qu'il laisse derrière lui. Fouillez également le cadavre près du mur et obtenez une âme de soldat inconnu.

Traversez les planches à droite des marches, montez d'autres escaliers plus loin, abattez deux ennemis et récupérez une herbe du croissant de lune en examinant la dépouille.

Entrez dans le brouillard, partez d'abord à droite et fouillez le cadavre pour trouver une Herbe de la demi-lune. Ensuite, revenez en arrière et suivez l'autre chemin. Montez les escaliers, entrez dans le brouillard et affrontez l'avant-garde qui vous tue en un seul coup.

Nexus

Après la scène cinématique dans laquelle vous mourez, votre âme est emprisonnée dans le Nexus. Parlez avec le soldat (en surbrillance), touchez l'Archipierre du roi qui se trouve près de lui et allez au Palais de Boletaria.

Chapitre 1 : Palais de Boletaria

Après la courte scène cinématique, avancez vers les grandes marches en face et abattez les zombies que vous rencontrez en chemin. Faites attention à ceux qui se cachent derrière les barricades et tuez-les. Montez les marches, récupérez votre tache de sang près de la dépouille du cheval, prenez trois herbes du croissant de lune auprès du cadavre et poursuivez le long des marches sur votre gauche.

Tuez un premier ennemi, avancez et faites attention à l'archer, posté plus loin. Abattez deux zombies puis montez les marches pour le tuer.

Ensuite, prenez l'entrée, faites attention à un ennemi juste à droite puis abattez un second plus loin. Eliminez un troisième zombie dans la prochaine pièce et prenez la sortie. Détruisez les débris à droite des marches pour obtenir des grenades incendiaires puis montez les escaliers. Bloquez les attaques des deux gardes soldats, répliquez pour les abattre puis entrez dans le brouillard.

Partez d'abord à droite des marches, récupérez une âme du soldat inconnu, ainsi qu'une lance courte et revenez. Montez les escaliers, faites attention aux soldats qui jettent des grenades, bloquez-les et abattez-les.

Ensuite, trouvez la sortie à gauche, éliminez un soldat et montez la passerelle. Entrez par la prochaine porte, éliminez un soldat et passez entre les deux planches de l'échafaudage à gauche pour tomber près du cadavre qui détient une Epée Bâtarde.

Revenez au même endroit, partez à gauche pour obtenir une herbe de la demi-lune puis revenez prendre les marches de droite. Faites attention à la grosse boule qui est lancée sur vous et effectuez une roulade pour l'esquiver.

Remontez, abattez l'ennemi et partez en arrière. Eliminez les soldats qui lancent des projectiles, celui armé d'une lance et récupérez les Herbes de croissant de lune ainsi que les projectiles.

Ensuite, rebroussez chemin et partez de l'autre côté. Repérez un chevalier devant un brouillard, lancez-lui deux bombes incendiaires et abattez-le.

Une fois que ceci est fait, sautez d'abord par le rebord qui se trouve en face du brouillard et fouillez le cadavre sur la clôture. Prenez une arbalète légère, des carreaux en bois et entrez.

Remontez les marches pour revenir devant le brouillard, ignorez-le pour l'instant et poursuivez tout droit vers l'entrée d'en face. Récupérez des bombes incendiaires auprès du cadavre à droite puis descendez les marches. Faites gaffe aux zombies qui attaquent car ils peuvent exploser les barils et vous infliger ainsi d'importants dégâts. Il est préférable de leur lancer des bombes de loin.

Une fois que vous arrivez en bas des marches, tirez le levier et sortez. Fouillez le cadavre pour obtenir une bague collante, avancez à droite et récupérez divers équipements en fouillant les deux autres cadavres. Enfin, rebroussez chemin jusqu'au brouillard que vous aviez ignoré et entrez.

A présent, descendez les marches à droite, avancez près de l'étagère et sautez par-dessus la haie pour atteindre une plateforme inférieure. Parlez à Ostrava, fouillez le cadavre pour obtenir une Bague du voleur et équipez-vous-en.

A présent, lancez des bombes incendiaires sur les zombies qui sont en bas et descendez pour les éliminer tous. Une fois que la cour est nettoyée, Ostrava descend et vous donne un Télescope. A ce moment, suivez-le et abattez les

ennemis que vous rencontrez.

Prenez d'abord l'entrée de droite et atteignez une autre cour. Inspectez ensuite le coin droit pour trouver une âme de héros inconnu puis descendez les marches à gauche pour abattre plusieurs autres ennemis.

Ensuite, revenez au croisement et prenez l'autre chemin qui mène vers un grand hall. Abattez le chevalier, fouillez le cadavre sur votre gauche, prenez la sortie au fond puis à droite. Détruisez les étagères pour entrer dans la cour, abattez quatre zombies et montez les longs escaliers.

Avancez jusqu'au croisement, abattez le zombie et prenez les marches de droite. Eliminez un archer, inspectez la passerelle en bois et trouvez une âme du soldat inconnu dans un cadavre.

Continuez à monter, abattez un autre chevalier et un archer à gauche. Fouillez le cadavre pour obtenir deux Herbes de lune descendante puis traversez le brouillard.

Maintenant, avancez tout droit et frappez les planches qui sont en face pour relâcher des boules de pierre qui tueront les ennemis qui arrivent. Ensuite, avancez jusqu'au croisement, abattez deux soldats munis de lances et continuez tout droit.

Lorsque vous êtes attaqué par les soldats, un dragon arrive et crache immédiatement son feu.

Fuyez le pont et revenez au croisement pour prendre l'autre chemin. Sortez rapidement, repérez les corps dans la montagne et fouillez-les avant que le dragon n'arrive. Répétez le processus pour ramasser les objets sur les cadavres.

Une fois que vous avez fouillé tous les corps, revenez au pont que vous aviez fui tout à l'heure et traversez-le avant que le dragon ne vous attaque (ignorez les archers). Prenez l'entrée en face et tirez le levier pour ouvrir la grande porte métallique.

Suivez le chemin à gauche jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Détruisez les objets, fouillez le cadavre au fond et récupérez une Térébenthine. Ensuite, revenez au croisement et suivez l'autre chemin.

Entrez dans la pièce suivante, abattez trois soldats et descendez les escaliers. Éliminez les zombies et les autres créatures, descendez jusqu'au fond et tirez le levier. Sortez, abattez les trois zombies, entrez dans le brouillard et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Phalange
La clé du succès de ce combat est le feu. Si vous possédez des explosifs, lancez-les sur Phalange pour lui ôter son bouclier constitué de plusieurs mini-créatures. Par la suite, acharnez-vous sur le boss en question et épuisez sa jauge de santé. Si vous n'avez pas de bombes incendiaires, utilisez le Térébenthine pour enflammer votre arme et acharnez-vous sur le bouclier. Frappez Phalange par la suite et battez-le.

Après le combat, touchez l'Archipierre pour récupérer l'Ame de Démon de Plomb puis allez vers le Nexus.

Nexus

Après la discussion avec la jeune fille aveugle, montez les longs escaliers, poursuivez dans un petit couloir et prenez une entrée à droite. Lorsque vous arrivez devant un balcon rempli de statues, avancez à gauche et repérez le moine qui se trouve devant la bougie allumée.

Après la scène, descendez et parlez avec la jeune fille aveugle pour améliorer vos capacités. Une fois que ceci est fait, montez les quelques marches qui sont à gauche et touchez l'Archipierre du petit roi à nouveau.
Archipierre de la Phalange
Avancez tout droit dans le tunnel, abattez les quatre monstres près de l'entrée puis partez sur le côté droit pour trouver une âme du soldat inconnu et abattre deux autres monstres. Ensuite, partez sur le côté gauche du tunnel, descendez une pente et retrouvez Ostrava emprisonné. Parlez-lui, fouillez le cadavre et sortez du tunnel.

En arrivant au pont, le dragon vous empêche de passer à nouveau. Traversez rapidement le pont en courant, esquivez

les objets et trouvez l'abri rapidement. Une fois que vous êtes en sécurité, prenez l'entrée de droite, montez les marches et abattez les soldats. Achevez également ceux qui sont sur le donjon et fouillez les cadavres pour obtenir un catalyseur en bois.

Par la suite, descendez les escaliers jusqu'au sous-sol du pont et partez à gauche. Abattez les ennemis que vous rencontrez et sauvez Ostrava au fond. Ensuite, rebroussez chemin et poursuivez toujours en avant. Eliminez des monstres et faites gaffe aux loups.

Tuez environ cinq loups et allez droit devant vous. Fouillez un cadavre près d'une porte métallique, avancez tout droit et effectuez quelques achats auprès du marchand. Ensuite, revenez près de la porte métallique, détruisez la barrière en bois et révélez le passage.

Montez les escaliers jusqu'au toit du donjon, abattez les archers et récupérez des projectiles auprès du cadavre. Descendez d'un niveau, entrez dans la tour et éliminez plusieurs archers en face de la porte.

Ensuite, entrez dans le brouillard, attendez que le dragon crache du feu et courez rapidement jusqu'au chariot qui est à droite. Couvrez-vous derrière, visez les archers et lancez des flèches à votre tour. Ensuite, utilisez la térébenthine et abattez les deux chevaliers aux yeux bleus.

Avant d'entrer dans le brouillard, repérez une entrée à droite et montez les marches. Abattez deux archers, fouillez tous les cadavres et récupérez plusieurs objets dont des Yeux éphémères. Descendez et entrez dans le brouillard.

Boss : Chevalier de la tour
Au début du combat, montez rapidement les escaliers et abattez les archers qui sont éparpillés sur la clôture. Ensuite, descendez et préparez-vous à affronter le grand chevalier en question. Pour le battre, visez ses jambes et effectuez des attaques lourdes. Passez entre ses jambes pour ne pas subir de dégâts et attaquez-les.
Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, le chevalier perdra le contrôle et tombera par terre. A ce moment, visez sa tête et effectuez plusieurs attaques fortes avant qu'il ne se relève. Répétez cette technique trois à quatre fois jusqu'à ce qu'il soit mis hors d'état de nuire.

Après le combat, vous ne pouvez pas avancer dans le prochain brouillard à moins que vous battiez un démon. Retournez au Nexus pour améliorer vos capacités et achetez un sort magique. Pour effectuer des sorts, vous devez d'abord vous équiper du catalyseur comme arme secondaire et acheter un sort auprès du sage se trouvant dans la section gauche du Nexus. Une fois que vous êtes prêt, touchez l'Archipierre du roi du terrier.

Chapitre 2 : Tunnel du Rochecroc

Montez les escaliers, avancez à gauche, récupérez une âme du guerrier inconnu au bout du chemin puis revenez. Traversez le pont se trouvant en haut des marches, faites attention aux roches qui sont lancées sur vous et courez jusqu'à l'entrée. Dans cette zone, effectuez des attaques perforantes contre les ennemis.

Entrez, tournez la manivelle près de la sortie, à droite, et activez l'élévateur. Prenez le monte-charge pour aller au niveau supérieur et entrez dans la pièce. Faites très attention à l'ennemi qui lance des bombes incendiaires et abattez-le. Fouillez sa dépouille, fouillez également une autre dépouille dans la pièce et obtenez une âme de l'illustre soldat.

Prenez la sortie, fouillez le cadavre au bord et obtenez une Hache de guerre broyante. Par la suite, reprenez l'élévateur et descendez au plus bas niveau. Repérez un cadavre dans le coin, fouillez-le et obtenez une Pierre d'yeux éphémères.

Reprenez l'élévateur pour revenir à la première pièce et continuez tout droit. Abattez les monstres qui s'y trouvent, faites attention aux loups et tuez-les tous. Ensuite, repérez la prochaine pièce et faites attention au soldat qui lance des bombes incendiaires. Tuez-le, entrez dans la pièce suivante et fouillez les cadavres qui sont sur place.

Revenez à la pièce précédente, repérez une petite entrée sur votre gauche et prenez-la. Abattez deux zombies, montez les marches et faites attention à un autre monstre qui arrive par la droite. Tuez-le, ignorez l'entrée de droite et fouillez le cadavre qui se trouve en face. Obtenez des herbes de croissant de lune et entrez dans la prochaine pièce sur la droite. Récupérez une pioche près du cadavre et continuez le long du couloir.

Montez les marches, poursuivez le long de la passerelle et montez d'autres escaliers. Récupérez une âme du soldat inconnu, descendez d'un niveau et traversez le pont pour tomber au niveau inférieur.

Récupérez une Ame du soldat inconnu auprès du cadavre, montez les escaliers, suivez le chemin et traversez un autre pont. Avancez au bout du chemin, tirez le levier sur votre gauche et ouvrez ainsi la porte métallique. Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit où vous êtes tombé, descendez et refaites le même chemin jusqu'à pont brisé. Montez au niveau supérieur, prenez les autres escaliers à droite du cadavre et entrez par le brouillard au fond.

D'abord, ignorez les planches en face et partez à droite. Abattez le lézard en flammes, récupérez un Eclat de pierre fondue en fouillant le cadavre et revenez en arrière.

Remontez les planches que vous aviez ignorées, prenez à gauche et escaladez une autre passerelle. Obtenez deux Herbes de la demi-lune auprès du cadavre, suivez le chemin et avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un brouillard. Ignorez-le pour l'instant, détruisez les objets qui sont en face et poursuivez. Abattez les monstres, prenez d'abord à gauche en sortant, récupérez une âme du héros inconnu et partez vers l'autre direction. Prenez des Herbes de la demi-lune, descendez la passerelle et tournez la poignée.

Prenez l'élévateur en faisant très attention et descendez d'un niveau. Récupérez un Eclat de pierre cristalline en fouillant le cadavre puis descendez au plus bas niveau. Si vous succombez, montez simplement les marches et entrez dans la pièce en face pour trouver l'élévateur.

A présent, parlez au forgeron pour acheter des objets. Passez par l'entrée de droite pour fouiller le cadavre et rebroussez chemin jusqu'au brouillard. Entrez, montez les marches et faites attention au monstre qui est juste à gauche. Abattez-le, traversez la pièce suivante et prenez à droite en sortant. Détruisez les tonneaux et montez les marches. Récupérez une âme en fouillant le cadavre et descendez du rebord. Fouillez deux autres cadavres, prenez la passerelle et courez pour fuir les nombreux ennemis.

Montez la pente, utilisez les sorts magiques pour battre les lézards et faites attention aux loups qui arrivent.

Récupérez un Eclat en fouillant le cadavre, descendez les prochaines marches et abattez les loups. Dès que vous descendez, repérez un coin à gauche, fouillez la dépouille qui s'y trouve et obtenez un Eclat de pierre d'Ed.

Par la suite, suivez le chemin qui passe sous la passerelle et descendez une autre pente. Fouillez la dépouille en chemin, abattez plusieurs monstres puis fouillez un autre cadavre sous la passerelle avant de tirer le levier un peu plus loin.

Après la séquence, sautez depuis le bord, avancez et remontez la passerelle de droite (ne descendez pas par celle d'en face).
Continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la zone de la lave désormais éteinte et descendez. Fouillez deux cadavres au sol et un troisième dans le coin gauche et récupérez des Eclats de pierre et un Anneau de résistance au poison.

Par la suite, montez les marches, suivez le chemin et entrez dans un petit tunnel. Faites très attention au magicien ennemi qui lance du feu et n'entrez pas dans la pièce tant que les barils explosifs ne sont pas détruits. Essayez de détruire ceux qui sont à droite et à gauche avec votre arme avant qu'il ne les fasse exploser. Abattez l'ennemi et passez par le brouillard.

Détruisez les charrettes à droite, fouillez le cadavre et récupérez une pierre d'yeux éphémères. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle de gauche, dépassez les toiles d'araignées et avancez vers une autre passerelle. Faites attention au rocher qui tombe puis abattez le monstre qui descend également.

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un élévateur, ignorez-le pour l'instant et montez la passerelle de gauche. Fouillez le cadavre au fond, obtenez un Kriss puis retournez vers l'élévateur. Activez la poignée pour l'alimenter et descendez au sous-sol.

Avant d'entrer par le brouillard, suivez les rails pour entrer dans un petit tunnel et récupérez un Morceau de pierre tisseuse. Ensuite, entrez par le brouillard et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : L'araignée Cuirassée
Le combat contre cette araignée est assez dur car elle possède de nombreuses attaques. D'abord, elle lance une boule de feu de loin suivie de trois boules en même temps. Aussi, elle est capable de lancer une toile pour vous immobiliser. Couvrez-vous derrière les rebords du mur de droite ou de gauche puis courez en zigzagant pour l'atteindre. Dès que vous arrivez, bloquez ses attaques de feu et deux attaques avec les pattes puis attendez qu'elle atterrisse. A ce moment précis, prenez votre arme à deux mains et attaquez-la avant qu'elle ne se relève.

Lorsqu'elle se lève, bloquez ses attaques une seconde fois et refaites la même opération. Après la seconde attaque, fuyez rapidement l'araignée jusqu'à l'entrée du tunnel parce qu'elle va cracher une importante vague de feu capable de vous éliminer d'un coup. A présent, il ne vous reste plus qu'à recommencer l'attaque du début et à la répéter plusieurs fois pour l'abattre. N'hésitez pas à utiliser une Herbe dès que vous êtes blessé.
Après le combat, inspectez l'endroit pour trouver des Morceaux de pierre tisseuses puis touchez l'Archipierre pour revenir au Nexus.

Archipierre de l'araignée cuirassé

Avancez dans le tunnel, abattez les deux monstres et prenez le passage de droite. Neutralisez les nombreux mineurs, avancez et ne descendez pas par le trou. Passez à droite du trou, sautez d'une passerelle à l'autre et descendez doucement dans ce trou.

Regardez bien avant de vous laisser tomber, descendez d'une passerelle à l'autre et atteignez le fond. Faites attention aux vers de terre qui émergent, abattez-les avec de la magie et passez dans le tunnel.

A la sortie, allez d'abord à gauche pour fouiller le cadavre puis revenez à droite pour trouver d'autres objets et atteindre le brouillard qui mène vers le boss.
Boss : Rôdeur enflammé
Equipez l'anneau de résistance au feu, utilisez également le bouclier de feu et préparez-vous au combat. Faites très attention aux attaques puissantes et utilisez la magie pour riposter de loin.

Essayez de garder vos distances pour ne pas subir d'importants dégâts, fuyez les assauts et esquivez-les avant d'avoir recours à la magie pour venir à bout de ce boss.

Archipierre du rôdeur enflammé

Une fois que vous avez battu le rôdeur, entrez par le prochain brouillard et avancez tout droit vers le prochain boss.

Boss : Dragon
D'abord, attendez que le dragon effectue une première attaque et allez au couloir de droite.

Attaquez les piliers pour les détruire, fuyez la riposte du dragon et avancez dans le couloir. Répétez cette opération afin de dégager le passage et continuez jusqu'à ce que vous atteignez la première grande arbalète. Activez-la pour trier une première grande flèche puis descendez les marches que vous venez d'apercevoir lors de la scène.

Brisez à nouveau des piliers, faites gaffe au feu et avancez. Remontez des marches de l'autre côté, activez la seconde arbalète et assommez ainsi le dragon. Enfin, il ne vous reste plus qu'à sauter du bord pour atteindre votre ennemi et de le frapper en pleine gueule pour le détruire.

Chapitre 3 : Tour de Latria

Sortez, prenez à droite et entrez dans la cellule de droite. Récupérez une augite de conseil auprès du cadavre, revenez sur vos pas et partez cette fois à gauche. Faites attention au garde qui patrouille, évitez ces sorts magiques et attaquez-le par derrière. Récupérez la clé de la cellule qui est accrochée au mur, une âme de l'illustre soldat (à gauche derrière les débris) et continuez à droite.

Avancez jusqu'au fond du couloir, détruisez les débris puis récupérez une âme de l'illustre soldat sur le cadavre et ouvrez la cellule pour obtenir un Eclat de pierre de mercure.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'au croisement et prenez à droite pour atteindre une autre aile de la prison. Abattez un garde, partez d'abord à droite, ouvrez la 1ère cellule et récupérez un autre Eclat de pierre de mercure. Ensuite, partez à gauche, tuez un garde et récupérez d'autres clés accrochées au mur de droite. Poursuivez le long du couloir, fouillez les cadavres puis inspectez toutes les cellules et rebroussez chemin jusqu'au point de départ. Dans l'une des cellules se trouve une couronne en argent, dans une autre un équipement de sorcier comprenant un catalyseur et des vêtements, prenez-les.

Une fois que vous êtes revenu au point d'apparition, partez au fond du couloir et ouvrez la porte métallique.

Entrez dans le brouillard, montez les escaliers et entrez dans l'Aile suivante. Entrez dans la première cellule à gauche, ouvrez la capsule de torture métallique et récupérez une Pierre d'yeux éphémères. Fouillez le second cadavre pour obtenir une âme et sortez.

Avancez dans le couloir, allez vers l'autre couloir en face et entrez dans la première cellule. Fouillez le cadavre, sortez et poursuivez dans le couloir. Entrez dans la dernière cellule, ouvrez les deux capsules de torture et récupérez des vêtements et un objet. Continuez par le trou dans le mur et atteignez la cellule voisine. Avant d'ouvrir la capsule de gauche préparez-vous à éviter le poison que vous lancera l'ennemi en sortant.

Abattez-le avec de la magie, tuez également le garde qui rode dans le couloir et partez à droite en sortant. Récupérez la clé accrochée au mur et rebroussez chemin vers le couloir.

Avancez à droite dans le couloir et ouvrez la cellule qui se trouve du côté gauche. Fouillez les cadavres, récupérez une Dague furtive, des griffes et une âme de l'illustre Héros. Ensuite, sortez, partez à gauche et ouvrez la porte métallique dans le coin. Abattez le monstre, entrez et ouvrez une seconde porte métallique.

Dans cette Aile, avancez dans le couloir (à droite) et entrez dans la première cellule. Effectuez des achats auprès de la maitresse royale et sortez.

Allez maintenant dans le couloir de gauche et entrez dans la première cellule. Abattez les monstres, récupérez des Lotus royaux et sortez. Continuez le long du couloir et entrez dans la cellule suivante. Il existe quatre capsules de torture dans cette cellule. Ouvrez les trois capsules qui sont à gauche pour obtenir des objets et ignorez celle qui est à droite car un monstre vous attaquera aussitôt que vous l'ouvrez.

Ensuite, sortez de la cellule et poursuivez à gauche jusqu'à la porte métallique au fond du couloir. Ouvrez-la, entrez et descendez les marches. Repérez d'autres escaliers au milieu du chemin, fouillez d'abord le cadavre de droite puis prenez les marches. Ouvrez la porte métallique, récupérez les clés accrochées au mur gauche et passez la porte suivante. Descendez d'autres marches et entrez par le brouillard.

Avancez jusqu'à d'autres escaliers, récupérez une arbalète lourde et descendez les marches. Ouvrez les cellules du couloir gauche, récupérez une âme de l'illustre héros et avancez tout droit. Fouillez les cadavres sur votre droite, obtenez un bracelet en argent et un Ecu. Ouvrez les cellules de l'autre aile et récupérez une âme du soldat inconnu.

Lorsque vous arrivez près du monstre géant, utilisez les piliers pour empêcher sa magie de vous atteindre et tirez des sorts magiques pour l'éliminer à votre tour. Une fois qu'il est défait, fouillez le cadavre à proximité et avancez vers l'aile suivante.

Avancez tout droit vers la porte ouverte, récupérez d'abord une âme du soldat inconnu dans une cellule à gauche puis entrez par cette porte métallique pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, avancez à gauche puis à droite et approchez-vous du pont rempli de cadavres. Faites attention aux flèches lancées par la machine, fouillez le cadavre le plus près et récupérez une clé de l'espoir.
Ensuite, attendez que la machine tire deux vagues de flèches et courez vers le rebord d'en face. Repérez le cadavre en bas et descendez pour le fouiller. Pour revenir, marchez sur le rebord et remontez de l'autre côté.

A présent, quittez cette zone et revenez là où vous aviez trouvé la Clé du 1er étage (dans un petit couloir). Ouvrez les deux portes métalliques sur les côtés et entrez. Les deux couloirs mènent à la même porte au fond. Récupérez deux âmes de l'illustre héros dans les deux couloirs, abattez deux gardes magiciens et entrez par la porte au fond du couloir.

Descendez l'un des escaliers puis suivez le chemin de droite et entrez dans la tour au fond. D'abord, montez les escaliers, suivez le chemin et entrez dans la zone supérieure de la cathédrale. Avancez au fond du couloir, récupérez un catalyseur en argent et rebroussez chemin. Descendez la tour et entrez dans le brouillard.

Avancez à droite, tirez sur le levier pour stopper la machine qui lance des flèches et allez fouiller les cadavres sur le pont pour récolter les récompenses.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seconde tour en face. Montez et atteignez la seconde section élevée de la cathédrale. Abattez l'ennemi au fond, récupérez les clés accrochées au mur et revenez sur vos pas.

A présent, montez les marches qui sont en face de la machine et abattez le spectre rouge.

Tirez des sorts magiques et fuyez pour l'abattre. Ensuite, récupérez les deux pierres d'yeux éphémères qu'il laisse et montez jusqu'à la grande porte pour combattre le boss.

Boss : L'idole des fous
Le combat est assez facile. D'abord, achevez tous les monstres qui sont présents dans l'église et détruisez les chaises. Ensuite, avancez dans l'un des couloirs près des piliers pour éviter les coups magiques de la poupée et approchez-vous d'elle. Dès qu'elle achève son coup, courez vers elle et effectuez un long combo pour lui infliger un maximum de dégâts. Par la suite, elle invoque trois clones d'elle et effectue des attaques magiques. Pour la repérer parmi les clones, regardez celle qui lance un sort magique épais et attaquez-la. Avancez toujours en vous cachant derrière les piliers pour éviter les coups magiques.

Après le combat, avancez à l'intérieur de la cathédrale pour qu'une scène se déclenche puis montez les escaliers. Récupérez l'âme du démon Poupée et touchez l'Archipierre pour aller au Nexus.

Nexus

Effectuez des achats auprès de Pat l'hyène et achetez des potions. Améliorez vos compétences et retouchez l'Archipierre de la reine pour commencer l'Archipierre de l'idole des fous.

Archipierre de l'idole des fous

Descendez la pente et avancez jusqu'à la plateforme circulaire. Partez d'abord à gauche pour récupérer une âme puis suivez le chemin à droite. Avancez vers la tour, abattez deux gargouilles et entrez.

D'abord, partez à droite de l'entrée, détruisez les vases au fond et récupérez deux vieilles épices, près du cadavre. Prenez la sortie à droite, fouillez le cadavre près du bord et prenez une âme de l'illustre héros. Ensuite, détruisez les vases qui sont à droite de la sortie et descendez les marches qui longent le mur. Faites attention à la gargouille qui arrive, éliminez-la et poursuivez la descente.

Détruisez les vases en face, récupérez une âme de l'illustre héros auprès du cadavre puis traversez le pont. Abattez la gargouille volante qui lance des flèches et traversez le pont. Fouillez le cadavre sur la plateforme circulaire pour obtenir des pierres de lune puis descendez une pente pour obtenir d'autres pierres.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la grande tour et suivez cette fois le chemin de gauche. Montez les marches, abattez deux gargouilles et traversez le pont. Approchez-vous du brouillard, abattez deux autres gargouilles et repérez une dépouille sur le rebord de droite. Récupérez-la puis revenez pour monter les escaliers.

Faites gaffe à une autre gargouille en montant les marches et atteignez l'élévateur. Avant de le prendre, utilisez-le pour passez de l'autre côté, détruisez les vases et récupérez une pierre d'Yeux éphémères. Ensuite, prenez l'élévateur et continuez à monter jusqu'au sommet.

Tuez les quatre monstres qui sont en train de maitriser le feu et regardez la scène qui suit. Ensuite, fouillez deux dépouilles et prenez le chemin qui se trouve près d'eux (ne rebroussez pas chemin). Récupérez des vieilles épices sur la plateforme circulaire, poursuivez et laissez-vous tomber sur le pont inférieur.

Récupérez un Eclat d'Archipierre auprès du cadavre, approchez-vous de la cage et prenez la décision de tuer le prisonnier ou de libérer. Il est préférable de le libérer puis de le tuer par la suite afin de récupérer son armure. Une fois qu'il est mort, entrez dans la cage où il se trouvait et descendez jusqu'à la marée rosâtre.

Montez la passerelle, abattez des insectes monstrueux et longez le bord de la montagne pour fouiller un premier cadavre. Obtenez l'Augite de conseil, remontez la pente de la montagne et fouillez un autre cadavre.

Suivez le chemin de la seconde passerelle, abattez les ennemis et prenez à droite puis montez d'autres marches. Abattez trois insectes, montez la pente à gauche et ignorez le brouillard pour l'instant. Fouillez les deux dépouilles plus loin, obtenez une Herbe sombre et âme de l'illustre héros puis entrez dans le brouillard.

Avancez à gauche, remontez les marches et abattez le spectre rouge d'un garde magicien. En haut des marches, suivez le chemin tout en abattant les insectes que vous rencontrez et traversez le pont à droite. Faites attention aux gargouilles, abattez-les et prenez l'élévateur de gauche. Abattez les ennemis qui maitrisent le feu pour détacher la seconde chaine et traversez le pont suivant.

Sautez par-dessus le bord et rebroussez chemin jusqu'au début du niveau. A présent, vous pouvez retourner au Nexus pour améliorer vos compétences ou continuez la mission. Refaites maintenant le même chemin que celui du début du chapitre et entrez dans la grande tour. D'abord, partez à droite pour sortir de l'autre côté et descendez au niveau inférieur. Entrez et passez près de la grosse créature. Fouillez plusieurs cadavres présents dans cette zone et récupérez une multitude d'objets.

Ensuite, rebroussez chemin et montez les marches qui sont à l'intérieur de la tour pour atteindre le niveau supérieur. En haut des marches, continuez tout droit au lieu d'aller vers le pont à gauche. Montez d'autres escaliers et abattez un spectre d'un garde magicien. Enfin, repérez la prochaine entrez et entrez dans le brouillard pour battre le boss.

Boss : Anthropophage
Dès que vous commencez, traversez le pont et prenez couverture derrière la torche circulaire. Utilisez-la pour ne pas subir les dégâts des attaques ennemies et lancez des attaques magiques de loin. Aussi, vous pouvez attaquer et prendre refuge auprès de la torche dès que le coup est lancé. Après quelques assauts, un autre anthropophage débarque et se joint au combat. Occupez-vous d'abord du premier puis concentrez-vous sur le second. Essayez toujours de garder vos distances, lancez des sorts et éliminez-les.

Comme après chaque combat, retournez au Nexus et effectuez des améliorations.

Archipierre de l'Anthropophage

Montez les marches pour qu'une scène se déclenche, abattez les ennemis et continuez à monter. Au sommet, préparez votre équipement et entrez dans le brouillard pour un autre combat.

Boss : Vieux Monk
Dans ce combat, faites attention aux coups de tête de l'ennemi et ne vous approchez pas de lui. La clé du succès et de garder vos distances et de l'attaquer de loin si possible. Vous pouvez également bloquer ses attaques et ses projectiles magiques puis contre-attaquer avec un combo.

Chapitre 4 : Sanctuaire des tempêtes

Avancez tout droit, faites attention aux nouveaux ennemis, bloquez leurs attaques et tuez-les. Montez les marches plus loin, abattez de nouveaux ennemis puis ramassez plusieurs objets devant l'entrée. Récupérez une âme du soldat inconnu, un Lotus royal dans le coin gauche et un Talisman divin dans le coin droit. Une fois que ceci est fait, entrez dans le brouillard.

Dès que vous entrez, passez dans le tunnel de gauche et faites attention au piège. Bloquez les flèches qui arrivent en face, avancez et sortez à gauche. Abattez l'ennemi au bout du chemin, fouillez le cadavre près du bord et revenez. Fouillez un autre cadavre, sur votre gauche et entrez pour remontez cette fois les escaliers.

Abattez les ennemis qui sont sur la clôture du sanctuaire, allez de l'autre côté et descendez pour récupérer une clé en

cuivre auprès du cadavre. Rebroussez chemin sur la clôture, prenez à droite à la prochaine bifurcation et descendez une pente. Entrez dans un tunnel, abattez des ennemis et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez deux escaliers différents.

Ignorez ceux de droite, montez les marches à gauche et approchez-vous des deux sorties. Partez d'abord à gauche, obtenez un Arc long à poulie et des flèches légères puis revenez et prenez l'autre sortie. Remontez la pente, regardez près du bord de droite et descendez pour atteindre un cadavre en bas. Fouillez-le puis laissez-vous tomber.

A présent, revenez à l'entrée de la clôture et entrez pour affronter le Vanguard. Pour le battre, utilisez la magie de loin et ne vous approchez pas de lui.

Après le combat, avancez à gauche, ignorez le brouillard pour l'instant et passez à droite. Fouillez le cadavre au fond puis entrez par le brouillard.

Montez les escaliers, ignorez le tunnel et avancez pour récupérer un bouclier du juge dans le coin gauche. Poursuivez le chemin à gauche puis dans le petit couloir et abattez les ennemis que vous rencontrez.

Descendez le long de la montagne, longez le bord de la montagne et abattez les ennemis qui vous bloquent le chemin. Continuez le long du bord de la montagne et trouvez l'entrée à droite. D'abord, montez les escaliers, fouillez la construction en ruines et récoltez plusieurs objets auprès des dépouilles.

Ensuite, passez au-dessous des escaliers et entrez dans le tunnel. Faites gaffe au piège et entrez. Descendez les marches, abattez l'ennemi et prenez 3 herbes de la demi-lune auprès de la dépouille. Enfin, entrez dans le brouillard et préparez-vous à combattre le boss.

Boss : Le juge
Le combat contre ce boss est assez facile. D'abord, descendez les escaliers jusqu'au fond de la pièce et prenez votre arme. Visez le morceau du couteau qui est planté dans el ventre du juge et attaquez-le pour l'assommer. Une fois qu'il a subit assez de dégâts, le juge est assommé et tombe par terre. A ce moment, visez sa tête qui est son point faible et effectuez des attaques fortes pour lui infliger le maximum de dégâts. Répétez cette méthode trois à quatre fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, touchez l'Archipierre pour récupérer l'âme du démon et allez au Nexus pour effectuer des améliorations. Achetez également des potions, améliorez votre arme et poursuivez vers l'Archipierre du juge.

Archipierre du juge

Descendez les marches, sautez vers le niveau inférieur et entrez dans le tunnel. Récupérez des restes d'âmes en fouillant la dépouille, marchez sur le bloc interrupteur au sol et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, faites attention aux nouveaux ennemis invisibles et avancez. Traversez la dalle, prenez à droite et descendez les marches. Repérez un cadavre sur votre droite, fouillez-le et repérez le monstre en forme d'ange de la mort en haut des marches. Lancez-lui des attaques magiques de loin, éliminez-le et marchez sur le bloc interrupteur en haut des marches.

Après la scène, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et longez la montagne à droite. Faites attention aux ennemis et avancez rapidement vers la prochaine porte prise par le brouillard. Entrez, éliminez deux spectres puis éliminez la mort se trouvant près du second spectre. Utilisez la magie pour l'achever rapidement et descendez dans le tunnel se trouvant à gauche.

Entrez dans la grande grotte, traversez et fouillez le cadavre au-dessus de la tombe. Partez ensuite à gauche, suivez le chemin à droite et prenez l'entrée près des cadavres. Montez les marches, entrez par le brouillard et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Vieux héros
Le vieux héros est aveugle mais possède une oreille très précise. Pour battre ce boss, effectuez une attaque et fuyez pour que la sienne ne vous atteigne pas. Lorsqu'il commence à vous chercher, approchez-le par derrière pour l'attaquer

et prenez la fuite. Faites gaffe à ces attaques dévastatrices, frappez et fuyez jusqu'à ce qu'il soit achevé. Utilisez une armure légère pour ne pas faire du bruit et pour fuir rapidement.

Après le combat, récupérez des flèches, des herbes et une âme, rendez-vous au Nexus et effectuez des améliorations.

Archipierre du vieux héros

Entrez par le brouillard, assurez-vous d'acheter des épices pour les points magiques et regardez la courte scène.

Boss : Roi de la tempête
Descendez la pente et prenez refuge auprès de la barque en ruine. D'abord, vous devez tuer les mantes volantes pour que le roi arrive. Utilisez les attaques magiques pour leurs infliger des dégâts, faites attention aux flèches qu'elles lancent et abattez-les. Lorsque le grand roi s'en mêle, passez au-dessous de lui pour éviter les plusieurs flèches qu'il lance et attaquez-le avec des projectiles, ou des sorts. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 5 : Val Fangeux

Montez les planches en bois jusqu'à la section supérieur, abattez un ennemi en utilisant la magie et continuez à droite. Récupérez une âme auprès du cadavre, suivez le chemin tout droit et détruisez les débris pour avancer.

Descendez l'échelle au bout de la passerelle, suivez le chemin et abattez d'autres ennemis. Suivez le chemin des planches puis descendez une pente rocheuse. Traversez le pont suivant, prenez à gauche et descendez une échelle plus loin. Abattez les ennemis que vous apercevez et entrez par le brouillard.

Récupérez le lotus royal près du cadavre à gauche de l'entrée, descendez le long des planches et fouillez les deux cadavres près des débris pour obtenir un Eclat pierre évanescente et une âme. Ensuite, traversez le pont et repérez une entrée sur votre droite. Partez d'abord à gauche pour obtenir une armure puis revenez prendre l'entrée.

Descendez la pente, abattez un grand monstre avec une massue et continuez. Traversez un autre pont, abattez un second géant et descendez la pente pour atteindre le brouillard qui mène au boss. Avant ceci, faites connaissance avec la marchande et achetez plusieurs flèches lourdes.

Boss : le Seigneur des sangsues
Le combat contre ce boss est très facile si vous connaissez l'astuce. D'abord, équipez-vous de l'arc ou l'arbalète et avancez jusqu'à la première section des planches qui s'élargissent. Depuis cet emplacement, approchez-vous doucement du bord et visez la sangsue. Placez-vous de façon à éviter les boules qu'elle envoie et à pouvoir l'atteindre avec vos flèches. Enfin, il ne vous reste plus qu'à tirer pour l'abattre.

Après le combat, sautez des planches pour descendre et fouillez la zone pour trouver plusieurs herbes de la demi-lune, une grande massue et un Eclat.

Archipierre du seigneur des sangsues

Avancez le long du chemin étroit jusqu'à ce que vous atteigniez une vaste zone ouverte. Cet endroit nage dans de l'eau empoisonnée, équipez-vous de la bague contre le poison et descendez par la droite, le long des planches.

Lorsque vous arrivez dans l'eau, poursuivez tout droit en progressant d'un débris à l'autre jusqu'à ce que vous rencontriez un grand monstre. Ne restez pas dans l'eau car vos mouvements sont limités et tentez de l'anéantir sur les débris.

Passez par le brouillard, suivez le chemin des passerelles et abattez les insectes. Faites attention à ne pas tomber. Si c'est le cas, remontez et abattez les ennemis de loin. Montez puis laissez-vous tomber pour atteindre des passerelles plus basses.

Ensuite, courez tout droit, faites attention aux escargots et entrez.

Boss : Colosse impur

Utilisez une protection, approchez-vous du colosse en tournant autour de lui et attaquez-le au centre avant de fuir. Le colosse lance des faisceaux noirs qui vous font perdre des PV au fil du temps. Utilisez le lotus de la veuve pour y remédier. Tournez toujours de façon circulaire pour l'approcher, attaquez et couvrez-vous. Lorsqu'il vous envoie plusieurs insectes, allez près de la torche pour les bruler et reprenez les attaques.

Une fois que le colosse est achevé, retournez au Nexus et faites les améliorations nécessaires pour le boss suivant.

Archipierre du colosse impur

Descendez la pente, laissez-vous tomber jusqu'à la terre ferme et entrez dans le brouillard.

Boss : Astrea & Garl Vinland
Après la scène cinématique, avancez tout droit et longez la montagne, à droite. Abattez les démons qui sont en train de prier, descendez par le bord et repérez Vinland. Utilisez le lotus de la veuve pour guérir de la peste et ayez recours à la pente de gauche pour prendre l'avantage sur lui et l'attaquer. Utilisez une arme lourde, effectuez une attaque puis fuyez la sienne. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois que ceci est fait, vous n'avez qu'à suivre l'eau infestée pour trouver Astrea et discuter avec elle.

A présent, retournez au Nexus et effectuez votre préparation pour le combat final.

Boss : L'ancien
De retour au Nexus une scène se déclenche et le sceau du milieu s'ouvre. Parlez à la jeune fille en noir et elle vous conduira vers votre ultime combat. A présent, mettez tout ce que vous avez appris lors de cette longue aventure en oeuvre et combattez l'Ancien. Essayez de garder vos distances, esquivez ses attaques avec des roulades et attaquez-le lorsqu'il termine son assaut. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il abdique.

Une fois que vous avez battu l'ancien, vous avez le choix de tuer la jeune fille en noir pour gagner 200 000 âmes ou la garder en vie pour que son âme soit utilisée par Yuria. Félicitations ! Vous avez complété Demon's soul !

TROPHÉES

Bronze

Trophée du vieux roi

Conquérant du Vieux Roi Doran

Trophée du dragon volant

Tueur de démon Dragon volant

Trophée de ténacité

Obtenir meilleure arme avec une pierre solide

Trophée de perspicacité

Obtenir meilleure arme avec une pierre aiguisée

Trophée de distinction

Obtenir meilleure arme avec une pierre cristalline

Trophée du cogneur

Obtenir meilleure arme avec une pierre grise

Trophée du trancheur

Obtenir meilleure arme avec pierre tranchante

Trophée du maître-archer

Obtenir meilleur arc avec une pierre tisseuse

Trophée du maître-empoisonneur

Obtenir meilleure arme avec une pierre de mercure

Trophée de maître du feu

Obtenir meilleure arme avec une pierre draconique

Trophée du maître des saignées

Obtenir meilleure arme avec une pierre absorbante

Trophée du maître de la vie

Obtenir meilleure arme avec une pierre médullaire

Trophée de clair de lune

Obtenir meilleure arme avec une pierre de clair de lune

Trophée de sombre lune

Obtenir meilleure arme avec une pierre de sombre lune

Trophée de la fugacité

Obtenir meilleure arme avec une pierre évanescente

Trophée du maître des ombres

Obtenir meilleure arme avec une pierre nébuleuse

Trophée de la Phalange

Tueur de démon Phalange

Trophée du Chevalier de la tour

Tueur de démon Chevalier de la tour

Trophée du Transperceur

Tueur de démon Transperceur

Trophée du Juge

Tueur de démon Juge

Trophée du Vieux héros

Tueur de démon Vieux héros

Trophée de l'Idole des fous

Tueur de démon Idole des fous

Trophée de l'Anthropophage

Tueur de démon Anthropophage

Trophée du Seigneur des sangsues

Tueur de démon Seigneur des sangsues

Trophée du Colossus impur

Tueur de démon Colosse impur

Trophée de l'Araignée cuirassée

Tueur de démon Araignée cuirassée

Trophée du Rôdeur enflammé

Tueur de démon Rôdeur enflammé

Argent

Trophée du roi illégitime

Tueur de démon Roi illégitime

Trophée du Roi tempête

Tueur de démon Roi tempête

Trophée du moine sénile

Tueur de démon Moine sénile

Trophée d'Astrée

Tueur de démon Astrée

Trophée du dieu dragon

Tueur de démon Dieu dragon

Or

Trophée de l'unificateur de monde

Détruire l'Ancien et unifier le monde

Trophée du sage

Apprendre 100% des sorts

Trophée du saint

Apprendre 100% des miracles

Trophée du solitaire

Obtenir 100% des anneaux

Trophée du soldat

Obtenir 100% des armes uniques

Platine

Trophée de l'âme coriace

Obtenir 100% des trophées

DUPLICATION D'OBJETS

Rendez-vous au Nexus et prenez l'objet que vous voulez dupliquer. Il faut l'avoir en un seul exemplaire et qu'il n'y en ait pas dans le stock de Thomas. Equipez-vous dans la sélection rapide uniquement d'un talisman et du miracle "évacuer", ou du lien au nexus, ou d'un éclat d'archipierre.

-Parlez à Boldwin et cliquez sur l'herbe de croissant de lune. N'achetez pas et n'annulez pas, restez sur l'écran de sélection de quantité.
-Marchez vers Thomas. L'achat devrait s'annuler et Boldwin devrait entamer un dialogue.
-Après le dialogue, appuyez sur pour utiliser votre talisman et le miracle "évacuer", ou votre lien au nexus, ou votre éclat d'archipierre. Une fenêtre devrait s'afficher pour vous proposer de retourner au nexus. Appuyez sur start à ce moment pour que la fenêtre disparaisse puis allez parler à Thomas.
-Stockez votre objet à dupliquer, puis vous serez téléporté au Nexus.
-De retour au Nexus, ouvrez le stock. Votre objet s'y trouve en 1024 exemplaires... qui vont plus ou moins disparaitre : lorsque vous les retirez, vous ne pouvez en prendre que 99, et une fois le stock fermé il en reste encore 99, soit au total 198 exemplaires.

Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !

© THQ / Sandblast Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES ET SKINS

Allez dans le menu Extras/Contenu débloqué et saisissez les codes suivants. Allez ensuite dans le menu de personnalisation via les Options pour trouver les skins.

`1gb57M2x`	Motard (Crypto)
`51c24KiW`	Chef (Crypto)
`7qd33J1n`	Mime (Crypto)
`F9sT5v88`	Velours (Crypto)
`J5d99bPz`	Gangster (Crypto)
`Ly11r98H`	Kung fu (Crypto)
`M13Ni95L`	Années 60 (Crypto)
`S63bf2kd`	Années 70 (Crypto)
`V81fvUW3`	Tenues (Saucer)
`X91mw7zp`	Skins (Saucer)

ARSENAL BOOSTÉ

Terminez le jeu pour recevoir 3 millions de DNA, ce qui vous permet d'obtenir 999 munitions pour le canon plasma, le détonateur à ions et le désintégrateur. Notez que vos munitions se rechargeront automatiquement quand vous changerez d'arme équipée.

Destruction Derby 2

© Psygnosis / Reflections

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes en temps que nom en Championship.

Débloquer les circuits

`MACSrPOO`

Animer les crédits

`CREDITZ!`

FMV crédits

`ToNyPaRk`

Deus Ex : Human Revolution

© Square Enix / Eidos Montréal 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE DES TERMINAUX

Voici les codes d'accès de tous les terminaux présents dans le jeu.

QG de Sarif HQ - étage 2

1. Nom d'utilisateur : fpritchard / Mot de passe : nuclearsnke

QG de Sarif HQ - étage 3

1. Nom d'utilisateur : tbruger / Mot de passe : eclipse
2. Nom d'utilisateur : ajenson / Mot de passe : mandrake

QG de Sarif HQ - bureau de Sarif

1. Nom d'utilisateur : amargoulis / Mot de passe : gsspgirl

Labos de l'usine Sarif Manufacturing - étage 1

1. Nom d'utilisateur : doutchman / Mot de passe : windmill

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 2

1. Nom d'utilisateur : tcaldwell / Mot de passe : talon
2. Nom d'utilisateur : mross / Mot de passe : lions
3. Nom d'utilisateur : sgrimes / Mot de passe : ovid
4. Nom d'utilisateur : vclark / Mot de passe : tigers
5. Nom d'utilisateur : cparker / Mot de passe : zinc
6. Nom d'utilisateur : rmccauf / Mot de passe : hvywethr
7. Nom d'utilisateur : fbrooks / Mot de passe : tipple
8. Nom d'utilisateur : mlatona / Mot de passe : redwings
9. Nom d'utilisateur : fmarchand / Mot de passe : factotum
10. Nom d'utilisateur : gthorpe / Mot de passe : hydro

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 4

1. Nom d'utilisateur : jthorpe / Mot de passe : hydra

Detroit City Appartement 3 - étage 1

1. Nom d'utilisateur : omalley / Mot de passe : trojan

Detroit City Appartement 3 - étage 2

1. Nom d'utilisateur : docta / Mot de passe : atcod

Detroit City Bâtiment Chiron - RDC

1. Nom d'utilisateur : sterhorst / Mot de passe : queenbee

Poste de Police - étage 1

1. Nom d'utilisateur : bsterling / Mot de passe : investor
2. Nom d'utilisateur : pdick / Mot de passe : lectrolam
3. Nom d'utilisateur : jballard / Mot de passe : solempire
4. Nom d'utilisateur : jchampagne / Mot de passe : grimster
5. Nom d'utilisateur : wgibson / Mot de passe : baronnull
6. Nom d'utilisateur : rdeckard / Mot de passe : unicorn
7. Nom d'utilisateur : hellison / Mot de passe : cordwainer
8. Nom d'utilisateur : bbethke / Mot de passe : maverick
9. Nom d'utilisateur : pcadigan / Mot de passe : desprit
10. Nom d'utilisateur : mfrezell / Mot de passe : liezerf
11. Nom d'utilisateur : whass / Mot de passe : catharsis

Poste de Police - étage 2

1. Nom d'utilisateur : fnicefield / Mot de passe : patriotism
2. Nom d'utilisateur : cleboeuf / Mot de passe : dasteer
3. Nom d'utilisateur : rpenn / Mot de passe : apophenion

Poste de Police - étage 3

1. Nom d'utilisateur : cwagner / Mot de passe : fuckface
2. Nom d'utilisateur : guest / Mot de passe : password1
3. Nom d'utilisateur : bgum / Mot de passe : justicar
4. Nom d'utilisateur : jalexander / Mot de passe : basileus
5. Nom d'utilisateur : fmccann / Mot de passe : solanum
6. Nom d'utilisateur : amurphy / Mot de passe : thighgun

Fema Yard - étage 1

1. Nom d'utilisateur : wks0012 / Mot de passe : ntlec59
2. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub

Fema Intérieur - SS1

1. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub
2. Nom d'utilisateur : wks0010 / Mot de passe : usprokt
3. Nom d'utilisateur : lbarret / Mot de passe : bullskull

Fema Intérieur - SS3

1. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub
2. Nom d'utilisateur : wks2011 / Mot de passe : crrctions
3. Nom d'utilisateur : wks3021 / Mot de passe : hmldsec1
4. Nom d'utilisateur : wks4145 / Mot de passe : hmldsec2

Hôtel Hung Hua

1. Nom d'utilisateur : msuen / Mot de passe : oleander

The Hive

1. Nom d'utilisateur : bbao / Mot de passe : vanguard
2. Nom d'utilisateur : wbees / Mot de passe : paperfan

Alice Gardens Pod - étage 1

1. Nom d'utilisateur : asgarden / Mot de passe : rbbthole

Tai Yong Medical Pool

1. Nom d'utilisateur : poolrm / Mot de passe : pelagic

Tai Yong Medical - étage 1

1. Nom d'utilisateur : lgeng / Mot de passe : gehong

Tai Yong Medical - étage 3

1. Nom d'utilisateur : zarvlad / Mot de passe : muonrule
2. Nom d'utilisateur : rkumar / Mot de passe : outback

Tai Yong Medical - étage 4

1. Nom d'utilisateur : gengl / Mot de passe : pangutym
2. Nom d'utilisateur : nemuni / Mot de passe : ironfist
3. Nom d'utilisateur : tymmf / Mot de passe : ebrain

Picus - étage 3

1. Nom d'utilisateur : jricard / Mot de passe : macro
2. Nom d'utilisateur : sbernard / Mot de passe : dumbass
3. Nom d'utilisateur : mwells / Mot de passe : lavadome
4. Nom d'utilisateur : atresman / Mot de passe : skylark
5. Nom d'utilisateur : pkane / Mot de passe : staxx

Picus - étage 6

1. Nom d'utilisateur : jkenney / Mot de passe : montroyal
2. Nom d'utilisateur : dgassner / Mot de passe : oneida

Picus Restricted Area - étage 1

1. Nom d'utilisateur : bshupper / Mot de passe : widget
2. Nom d'utilisateur : pcorbo / Mot de passe : spitfire
3. Nom d'utilisateur : jchapman / Mot de passe : diode

Picus Restricted Area - étage 2

1. Nom d'utilisateur : emasse / Mot de passe : moufette
2. Nom d'utilisateur : bnorthco / Mot de passe : sterling

Picus Restricted Area - étage 3

1. Nom d'utilisateur : ltodd / Mot de passe : titom

Detroit Convention Center - étage 3

1. Nom d'utilisateur : wtaggart / Mot de passe : marjorie

Harvester Territory - SS1

1. Nom d'utilisateur : zhengl / Mot de passe : hirollr

Harvester Territory - SS2

1. Nom d'utilisateur : ttong / Mot de passe : mirrshds

Hengsha Seaport - étage 2

1. Nom d'utilisateur : prmtr01 / Mot de passe : collosus

Hengsha Seaport - étage 3

1. Nom d'utilisateur : jwang / Mot de passe : mainman

Omega Ranch - étage 1

1. Nom d'utilisateur : eblake / Mot de passe : hndstuth
2. Nom d'utilisateur : ogomez / Mot de passe : techsmex
3. Nom d'utilisateur : dabblett / Mot de passe : monastic
4. Nom d'utilisateur : dfalk / Mot de passe : topfrag
5. Nom d'utilisateur : lmorano / Mot de passe : morpheus

Omega Ranch - étage 2

1. Nom d'utilisateur : aoconnor / Mot de passe : keppler
2. Nom d'utilisateur : pwalts / Mot de passe : ruckus

Panchaea Port of Entry

1. Nom d'utilisateur : kathys / Mot de passe : mssinghme

Panchaea Landing Pad

1. Nom d'utilisateur : amelie / Mot de passe : lstforever

Panchaea Tower

1. Nom d'utilisateur : isabella / Mot de passe : rhemmberme

Panchaea Hyron Project

1. Nom d'utilisateur : daiyu / Mot de passe : frgottn
2. Nom d'utilisateur : hualing / Mot de passe : iwntlove
3. Nom d'utilisateur : marilyn / Mot de passe : yyyyyy

SOLUTION COMPLÈTE

Tutorial

Note : Solution réalisée sur PC.

Après avoir suivi un premier dialogue, vous vous retrouvez dans la peau d'Adam Jensen, ancien membre du SWAT reconverti en agent de sécurité privé. Avant de parler à Megan, faites le tour de la pièce pour trouver un premier livre électronique sur le canapé et consulter les mails de la demoiselle via son ordinateur. Avant de passer à la suite, libre à

vous également de vous tenir au courant des actualités en consultant la tablette Wifi ou bien d'examiner les divers objets présents dans la pièce, ce qui vous vaudra le succès " Point & Click ". Engagez ensuite la conversation et laissez-vous guider dans les locaux de Sarif Industries en laissant traîner votre regard où bon vous semblera. C'est l'occasion pour vous d'en apprendre un peu plus sur les activités menées par votre employeur, mais aussi de le rencontrer en personne, car c'est dans le bureau de Mr Sarif lui même que se termine votre visite.

Suite à une brève discussion, l'alerte est donnée dans le complexe, et vous êtes immédiatement chargé, en votre qualité d'agent de sécurité, d'aller voir ce qui se trame. Vous emprunterez pour ce faire l'ascenseur personnel de Mr Sarif en utilisant le code qu'il vous communique (0451).

Une fois sorti de l'ascenseur, arme à la main, vous aurez l'option de visionner un tutoriel vidéo vous expliquant comment manier votre personnage. Ces vidéos facultatives interviendront à plusieurs reprises pour vous exposer les différents mécanismes du jeu à mesure de votre progression. Pour l'heure, avancez jusqu'à la baie vitrée et accroupissez-vous pour franchir l'obstacle.

Continuez à progresser jusqu'à être bloqué par une autre baie vitrée, qui vous laissera être témoin de la mort de deux employés de Sarif Industries. Empruntez alors le passage cerclé de flamme à votre gauche.

Puis déplacez la caisse obstruant l'accès à un conduit de ventilation. Sautez sur la caisse et engouffrez-vous dans le conduit.

Une fois extirpé de celui-ci, progressez le long du couloir rempli de caisses, en vous exerçant à loisir au mode couverture, puis, en prenant soin d'être accroupi, passez la porte à gauche au fond du couloir. Il va être temps pour vous d'abattre vos premiers ennemis. Deux soldats vont en effet descendre les escaliers au fond de la pièce après avoir tué un scientifique.

Pour les abattre proprement, progressez rapidement sur la droite de la pièce en restant à couvert, puis abattez-les alors qu'ils empruntent les escaliers. Si vous désirez éviter d'avoir à verser le moindre sang, alors foncez toujours par la droite jusqu'au fond de la pièce et mettez-vous vite à couvert: vous pourrez ainsi laisser passer les soldats et continuer à progresser. Si vous choisissez d'abattre les deux hommes, veillez à ramasser leurs munitions, puis montez à l'étage et continuez votre route par l'unique voie possible. Longez le mur donnant sur le laboratoire en étant accroupi afin de ne pas vous faire repérer (005), puis ouvrez la porte. Visez la bouteille de gaz près des deux hommes afin de vous en débarrasser, puis abattez le troisième soldat présent dans la pièce.

Progressez encore une fois par l'unique voie proposée, puis laissez un homme agonisant vous libérez l'accès à la dernière salle. Quatre soldats feront irruption dans celle-ci par la porte du bas. Prenez position en hauteur et visez les bonbonnes de gaz afin de vous en débarrasser facilement. Une fois la pièce pacifiée, passez la porte précédemment forcée par vos ennemis et remontez le couloir pour clore cette introduction.

A retenir : vous l'aurez remarqué, les divers objets explosifs disséminés dans les niveaux vous sont d'une aide précieuse. Gardez cela en tête si vous souhaitez vous frayer un chemin dans le jeu par la manière forte. Mais soyez également conscient du fait que vos adversaires pourront, dans le feu de l'action, vous abattre en un clin d'oeil ! Prudence, donc... Mais surtout, pensez à aborder certaines situations sous la perspective de l'infiltration et de la subtilité, ce que nous nous efforcerons de faire tout au long de cette solution.

Sarif Industries

6 mois ont passé depuis les événements tragiques qui vous ont valu un long séjour à l'hôpital, et comme vous l'aurez sûrement remarqué votre corps a subi quelques modifications. C'est sans plus d'explication que vous êtes donc ramené dans les locaux de Sarif Industries, et plus précisément dans le hall d'entrée de ce qui sera pour vous une sorte de " HUB " à missions .

Pour vous repérer dans ce bâtiment et en apprendre plus sur les derniers événements, n'hésitez pas à demander des indications à la réceptionniste et à flâner aux alentours. Cela vous permettra par exemple de mener une conversation houleuse avec un employé au rez-de-chaussée.

Suivez ensuite votre objectif afin de rejoindre le bureau de Pritchard, au premier étage, pour que celui-ci vous remette les rétines en place. Ceci fait vous aurez l'occasion de marquer votre tempérament soit en laissant filer la remarque de votre cher ami soit en confrontant vigoureusement vos points de vue.

Quoi que vous choisissiez de faire, n'oubliez pas de consulter le livre électronique à côté de Pritchard et de récupérer la barre protéinée sur le bureau et les crédits traînant sur le canapé avant de partir.

A présent, direction l'Hélipad, où vous attendent Sarif et votre pilote Faridah Malik. Pour vous y rendre suivez simplement votre objectif .

Une fois à bord, votre employeur vous fera un topo de la situation que vous allez être chargé de désamorcer: un groupe de terroristes anti-augmentations a pénétré dans les entrepôts de Sarif Industries et menacent de ruiner les actuels projets de la société. Des otages sont également en danger. Pour aborder cette situation épineuse, plusieurs choix s'offrent à vous. La voie incapacitante de contact vous dotera d'un pistolet à impulsion électrique, tandis qu'à distance c'est d'un fusil à fléchettes dont vous devrez vous servir. Quant à la voie mortelle, elle vous proposera d'utiliser un revolver au contact ou un fusil d'assaut à distance. Le choix de l'approche vous revient.

Usine de Sarif Industries

Une fois descendu de l'hélicoptère, dirigez-vous vers les deux policiers et passez la porte.

Ouvrez les casiers sur votre droite afin de collecter une barre protéinée dans l'un d'eux et soulevez le carton disposé sur le chariot à votre gauche pour glaner quelques crédits. Enfin, soulevez la caisse faisant face au chariot pour récupérer une bouteille de bière. Interrogez l'officier du SWAT sur tous les sujets que vous jugerez nécessaire pour bien aborder la mission, puis ouvrez les casiers non loin pour récupérer des analgésiques. Passez ensuite la porte du fond pour vous retrouver sur le toit de l'immeuble.

Entrepôts de Sarif Industries

Pritchard interviendra alors afin de vous conseiller une approche furtive pour pénétrer le complexe. A vous de voir si vous voulez suivre ses conseils (et les nôtres !) ou foncer dans le tas. Descendez quoi qu'il en soit les deux échelles et progressez dans la ruelle en étant accroupi. Un garde est en patrouille et vous allez pouvoir le neutraliser, pour toujours ou temporairement, en vous glissant dans son dos et en activant une action contextuelle.

Si vous choisissez d'exécuter un ennemi de la sorte, alors il ne vous causera logiquement plus jamais de souci. Si vous ne faites que l'assommer, alors il pourra être réveillé par ses camarades, mais vous gagnerez plus d'Xp. A vous de faire vos choix, encore une fois. Mais pensez à toujours cacher et fouiller les corps que vous laisserez derrière vous afin d'éviter toute complication. En l'occurrence, vous pourrez facilement cacher ce corps-ci derrière les climatiseurs présents dans la ruelle.

Continuez à progresser avec précaution le long de la rue. En passant la porte grillagée sur votre gauche, vous pourrez récupérer 5 fléchettes électrochocs. Ressortez alors du local. Ici, deux option s'offrent à vous: soit continuer droit devant et engager le combat contre les militants terroristes, soit passer par les toits sans vous faire repérer. C'est cette deuxième option qui aura notre préférence.

Tout en restant accroupi, saisissez-vous de la caisse sur le chariot élévateur. Contournez ensuite l'engin par la droite et disposez la caisse contre le container rouge.

Utilisez cet escalier improvisé pour sauter sur le container et accroupissez-vous immédiatement. Observez les ennemis patrouillant dans la cour et, quand aucun d'eux ne regardera dans votre direction, grimpez sur l'autre container à l'aide de la caisse déjà en place. Terminez votre ascension grâce aux planches, et vous voilà hors de portée des terroristes.

Empruntez ensuite l'échelle, qui vous mène à un générateur électrique défaillant qu'il va vous falloir contourner. Pour ce faire, déplacez la caisse en bas à droite du générateur, et glissez-vous en étant accroupi dans le passage ainsi découvert

Arrivé au bout du conduit, coupez le courant grâce au mécanisme face à vous, puis continuez par l'unique voie possible jusqu'à une bouche d'aération, qu'il vous faudra bien sûr emprunter. Une fois à l'intérieur, votre premier objectif est accompli, et si vous ne vous êtes pas fait repéré jusque-là, alors votre furtivité est récompensée d'un bonus de 300 points d'Xp en plus d'un succès/trophée " Fantôme ".

Progressez ensuite le long du conduit pour finalement en ressortir dans un entrepôt de la Sarif, une large salle parsemée d'ennemis. Vous serez amené à traverser ce genre d'obstacle à divers endroits dans le jeu, et pour vous aider à en triompher du mieux possible tout en engrangeant un maximum d'Xp, nous vous proposons de suivre des guides vidéos vous exposant une marche à suivre parmi d'autre vous permettant de neutraliser, la plupart du temps, tous vos adversaires. Voici le premier d'entre eux !

Avant de quitter l'endroit, pensez à fouiller le bureau se trouvant en dessous de votre point de départ pour y trouver un livre électronique et des munitions dans les casiers du fond. Une fois la zone passée au crible, rendez-vous à la sortie nord-ouest de la salle, et laissez-vous guider :

Une fois le dernier garde neutralisé et la zone passée au peigne fin par vos soins, dirigez-vous par l'unique voie possible, direction votre premier piratage ! Une fois le bref tutoriel vous expliquant les bases de cet art subtile visionnée et la porte déverrouillée, entrez dans la chambre de décontamination, et veillez à rester accroupi pour ce qui va suivre :

Une fois la pièce pacifiée, veillez à recueillir tous les items disposés ça et là, et à fouiller la salle de stockage pour récupérer diverses munitions.
Une fois cela fait, progressez jusqu'à la zone suivante qui introduira les systèmes de sécurité. Afin d'en déjouer les premiers pièges, suivez le guide :

Toujours en prêtant attention aux caméras, dirigez-vous ensuite vers votre prochain objectif, qui vous fera à nouveau pirater une porte. Une fois dans le sas, emparez-vous de la barre protéinée sur le chariot, et accroupissez-vous avant de passer la porte, vous l'aurez compris, en vue d'une nouvelle séquence furtive :

Encore une fois, ne quittez pas la pièce sans avoir au préalable récupéré tout ce qui pouvait l'être, notamment l'augmentation de dégât qui peut être récupérée dans la salle de stockage 03 après avoir mis KO un ultime garde trop occupé à fouiner pour avoir entendu quoi que ce soit. Empruntez ensuite l'ascenseur pour continuer votre route.

Laboratoires de factorisation

S'en suit une séquence cinématique qui complique passablement la situation, et votre but est à présent de retrouver Sanders. Prenez les munitions disposées dans la pièce et fouillez le corps avant de sortir, direction une série d'escaliers. Prenez garde à rester accroupi en approchant des deux ennemis qui croiseront finalement votre route, et là encore, laissez-vous guider :

Vous aurez remarqué que cette pièce compte beaucoup d'ordinateurs : c'est l'occasion pour vous de parfaire vos talents

de pirate ! Chaque poste peut en effet être piraté et vous donne accès aux données personnelles des employées, et surtout vous rapporter de l'Xp en quantité non négligeable. Libre à vous donc de faire une petite pause ici avant de passer à la suite en empruntant les escaliers vous menant à votre cible. Pensez à consulter le livre électronique sur le bureau précédant l'épilogue de votre mission, puis franchissez la porte.

Après la scène, trois options s'offriront à vous. Vous pourrez affronter Sanders, et mettre ainsi la vie de l'otage en péril, laisser filer le malandrin sans autre forme de procès, ou bien tenter de le convaincre de laisser l'otage. C'est cette dernière option qui est préconisée, non seulement car elle est plus gratifiante, mais aussi car elle rapporte plus d'Xp.

Libre à vous alors d'argumenter comme vous le voulez pour arriver à vos fins, mais sachez que la combinaison " S'identifier, S'identifier, Argumenter " vous mènera au succès.

La situation est désamorcée, et vous pouvez dès lors repartir pour le siège de l'entreprise. Avant cela, pensez tout de même à parler avec Mme et M. Thorpe et, si vous le souhaitez, à lire les mails sur l'ordinateur présent dans le bureau. Engagez ensuite la conversation avec Faridah pour retourner au QG de la Sarif.

Sarif Industries

De retour au siège, prenez le temps d'aborder tous les sujets de conversation disponibles avec Faridah, puis rentrez dans l'immeuble par la cafétéria. Vous pourrez y récupérer une bière sur le comptoir contre la baie vitrée, et consulter un journal électronique sur une table.

Descendez ensuite les escaliers près des distributeurs de boissons, puis dirigez-vous vers la gauche, vers un autre distributeur à côté duquel se trouve une bouche d'aération.

Empruntez-la pour trouver un carnet électronique vous donnant des éclaircissements bienvenus sur le trafic de neuropozyne ainsi que des crédits. Rejoignez à présent le bureau de Pritchard pour lui livrer le Typhoon. Dans le tiroir de son bureau, vous trouverez des virus bien utiles pour vos futurs piratages.

Rendez-vous ensuite dans le bureau de Sarif. Pour ce faire, empruntez l'ascenseur. Vous aurez alors l'occasion d'argumenter autours de la fuite de Sanders de différentes façons. A vous de voir quelle position adopter. Acceptez quoi qu'il en soit de vous introduire dans la morgue de la police, puis sortez du bureau. Entretenez-vous si vous le souhaitez avec la secrétaire de Sarif afin d'en apprendre plus sur les enjeux politiques des derniers événements, puis prenez l'ascenseur. Une première quête annexe va alors venir vous faire du pied. Libre à vous de vous y investir corps et âme d'emblée ou non, mais rendez-vous quoi qu'il en soit dans votre bureau pour y récupérer une bouteille de vin et consulter vos mails en utilisant le mot de passe " mandrake ".

Vous avez en effet deux messages fort intéressants sur votre poste dont l'un vous invite à passer chez M. Thorpe.

Avant de continuer votre aventure en sortant du bâtiment, libre à vous de vous offrir une petite pause piratage. En effet, si vous avez augmenté votre compétence de Capture au niveau 2, vous serez capable de pénétrer dans tous les bureaux de l'étage, à l'exception d'un seul auquel vous pourrez accéder par un conduit de ventilation à partir d'un autre bureau. Faites donc un tour de l'étage en piratant à tout va afin de récupérer tout ce qui peut l'être et de consulter divers livres électroniques. Vous pouvez faire de même avec les bureaux du second niveau, en utilisant à l'occasion les codes obtenus dans certains pour en déverrouiller d'autres et ainsi compléter votre lecture des livres électroniques en engrangeant un maximum d'Xp.

Une fois les bureaux passés au crible, rendez-vous encore une fois à l'Hélistation, plus précisément dans le coin nord-est de celle-ci. Vous y trouverez une échelle menant à une porte verrouillée et d'un niveau de sécurité élevé.

Heureusement, vos fouilles vous ont permis de collecter le code de ladite porte (8053), vous permettant ainsi de mettre la main sur un lot de munitions intéressant et surtout sur une augmentation capacité de munitions. Retournez ensuite dans le hall d'entrée et passez les portes, direction les rues de Detroit.

Detroit

Rues de Detroit

Sitôt sorti du hall, vous rencontrez Mme Reed, la mère de votre défunte compagne. Conversez avec elle comme vous le souhaitez, et acceptez enfin sa requête, qui fera l'objet d'une nouvelle quête annexe. Tout comme la première, confiée par Tim Carella, libre à vous de l'effectuer dans l'instant ou de la laisser de côté.

Pour l'heure toutefois, direction la clinique AMPLIB.

En vous y présentant, vous faites automatiquement la connaissance du Dr Vera Marcovic. Tout en faisant un point sur vos greffes, elle vous fait don d'un kit de dynamisation et vous donne la possibilité d'en acheter 2 autres (5000 crédit chacun). Si vous avez été assez curieux jusqu'ici, vous devriez pouvoir être en mesure de vous les offrir. Avant de partir, consultez le livre électronique dans la salle d'attente ainsi que celui présent dans la salle d'à côté.

Commissariat

Il va maintenant être temps d'aller examiner le corps du puriste augmenté à la morgue. Pour ce faire, vous devrez nécessairement vous rendre au cœur du commissariat. Ou plus exactement, de vous y infiltrer. Plusieurs options s'offrent alors à vous. La première, la plus évidente, consiste à vous présenter à l'accueil et à faire jouer vos relations pour convaincre l'agent à la réception, un ancien camarade du SWAT, de vous laisser passer.

Pour vous assurer ses bonnes grâces, alternez entre " Absoudre " et " Implorer ", ce qui vous vaudra au final pas mal d'Xp et l'accès au commissariat. Entrez donc par la porte coulissante sur la droite, puis suivez les indications murales jusqu'à la morgue, en traversant puis en longeant l'open space dans lequel les policiers travaillent. Descendez les escaliers, sans vous soucier du garde et de la caméra une fois arrivé au deuxième sous-sol. Passez la porte au fond pour arriver dans le vestiaire, que vous pourrez fouiller à loisir pour trouver diverses munitions, puis entrez enfin dans la morgue.

Une autre option, moins glamour, consiste à passer par les égouts. Vous devrez pour cela disposer de l'augmentation vous permettant de déplacer les objets lourds, un indispensable à ce stade (au même titre que Capture niveau 3). Dirigez-vous donc à la droite du commissariat, vers la station de métro, et remarquez la plaque d'égout à l'entrée de la ruelle.

Soulevez-la et empruntez l'échelle ainsi découverte. Progressez le long du tunnel et détruisez, si vous en êtes capable, le mur à la droite des clochards pour trouver plusieurs fusils mitrailleurs ainsi que des munitions pour votre pistolet.

Continuez votre route en descendant la seconde échelle. Trois punks seront ici à neutraliser pour pouvoir continuer. Prenez garde aux zones électrifiées et progressez vers la droite du réseau de tunnels.

Vous déboucherez alors sur une autre échelle, ascendante celle-la, qui vous mènera directement au deuxième sous-sol du commissariat, précisément au niveau de la morgue. Avant de savourer votre victoire, pensez tout de même à désactiver les faisceaux lasers en piratant la console toute proche, et restez accroupi jusqu'à avoir atteint le fameux entrepôt à cadavres.

Suite au dialogue, faites le tour de la pièce pour trouver une seringue Hypostim, et allez consulter le livre électronique

sur le bureau du légiste. Piratez ensuite son poste et, tout en vous assurant qu'il ne vous regarde pas, prenez le relais neural sur le cadavre.

Rues de Detroit

Il est maintenant temps de rejoindre votre appartement à l'Hôtel Chiron, non loin du commissariat sur sa gauche. Sortez donc de ce dernier comme bon vous semblera, et entrez dans l'hôtel.

Prenez l'ascenseur au fond du hall puis entrez dans l'unique appartement de l'étage ouvert, qui se trouve être le vôtre, et commencez par pirater le terminal sur votre gauche. Cela vous donnera accès à votre cache personnelle, située directement derrière votre gigantesque écran plat.

Récupérez tout ce qui peut vous être utile, notamment les crédits, puis faites le tour de votre appartement pour trouver plusieurs livres électroniques, des armes et un kit d'énergie avant de vous connecter à votre ordinateur.

L'intrigue s'épaissit, et il va maintenant vous falloir vous rendre sur le territoire des Flambeurs pour continuer vos investigations. Sortez donc de votre hôtel. Si Vous avez épargné Zeke Sanders lors de votre précédente mission, alors Pritchard vous contactera pour vous faire part d'un mystérieux message vous donnant rendez-vous tout près du siège de Sarif Industries. Cette quête annexe, très courte, vaut le détour.
Rendez-vous donc au lieu de rendez-vous pour rencontrer votre cher ami Sanders. Celui-ci vous fera don d'un carnet électronique pour vous aider à démêler le vrai du faux dans cette histoire.

Avant de partir en direction de Derelict Row, passez derrière Zeke pour trouver un entrepôt sécurisé au niveau 3 contenant des crédits et une amélioration capacité de munitions. Si vous avez augmenté votre capacité de saut, vous pourrez également trouver un virus Arrêter sur la grosse benne à déchets à gauche de Sanders.

Derelict Row

Sans plus tarder, mettez-vous ensuite en route vers Derelict Row. Cette zone étant associée à une quête annexe (" Enquête Discrète ", donnée par Jenny Alexander), libre à vous de concilier les deux pour optimiser votre progression. Sachez tout de même qu'il est conseillé de terminer l' " Enquête Discrète " avant de vous atteler à la quête principale proprement dite pour en remplir tous les objectifs. Quoi que vous choisissiez de faire, ce petit guide vidéo vous aidera à traverser le territoire des Flambeurs sans encombre tout en remplissant l'objectif secondaire lié à la quête de Jenny. Passez pour commencer la porte en face à gauche de votre hôtel, et en avant.

Après avoir désactivé le dispositif sur le toit, vous serez mis en relation avec Faridah Malik, qui viendra directement vous extraire sur l'hélistation toute proche. Avant de partir toutefois, assurez-vous d'avoir tout ce qu'il vous faut car vous ne pourrez pas quitter le niveau qui suit avant de l'avoir terminé, et celui-ci s'annonce pour le moins ardu. Une fois fin prêt, montez dans l'hélicoptère, qui vous emmènera à Highland Park.

Highland Park

Une fois arrivé à destination, allez parler au leader des Flingueurs pour obtenir quelques bribes d'informations et surtout pour lui acheter une amélioration et un pack de grenade.

Ce pack contient entre autre une grenade IEM, qu'il vous faudra garder précieusement tout au long du niveau. Passez ensuite par l'unique porte présente dans la zone, ramassez les crédits sur l'étagère à gauche, puis avancez encore pour déclencher une cinématique. Les hommes responsables de la mort de Megan et de votre augmentation forcée sont là, en chair et en fibres synthétiques, et comptent apparemment décamper sous peu.

Sitôt la scène passée, accroupissez-vous et dirigez-vous vers la porte. A partir de là, votre meilleur chance de traverser

en un seul morceau l'intégralité du niveau est de rester discret. Cela vous permettra aussi de glaner le fameux bonus " Fantôme " en fin de mission. Mais contrairement aux usines de Sarif, il ne vous sera pas possible de nettoyer entièrement une zone sans vous faire nécessairement repérer. Le bonus de furtivité vaut le détour, mais à vous de choisir votre voie. Voici quoi qu'il en soit le premier d'une série de guides qui vous aidera à traverser sans encombre, ou si peu, le premier tronçon de ce niveau rempli de soldats bien entraînés.

Une fois la zone pacifiée, prenez le temps de ramasser tout ce qui peut l'être en prenant garde à ne pas ouvrir de porte. Progressez ensuite jusqu'au fond de l'air de transit : vous serez bien vite coincé par une pile de caisses. Déplacez-les ou sautez par dessus, puis consultez le livre électronique sur votre droite.

Pour simplifier votre incursion future dans la structure, avancez un peu plus loin jusqu'à être bloqué par des lasers. Piratez le terminal pour les désactiver, puis accroupissez-vous. Un garde patrouille non loin. Comme à l'accoutumée, attendez le moment propice pour le neutraliser, et cachez son corps avec soin.

Rebroussez alors chemin jusqu'aux containers rouges sur la droite de l'aire de transit (à gauche lorsque vous y pénétrez pour la première fois). Derrière vous attend un portail sécurisé. Piratez-le, ou utilisez les caisses non loin pour sauter sur le container, puis de l'autre côté du grillage

Vous y trouverez un fusil à pompe et des munitions. Empruntez ensuite l'échelle à droite puis entrez dans le bâtiment par la porte qui se présente à vous quelques pas plus loin. Fouillez aux alentours pour trouver des crédits, puis continuez à avancer. Une nouvelle séquence d'infiltration vous attend.

Il ne vous reste plus qu'à neutraliser le garde somnolent dans la cabine de contrôle. Restez accroupi pour ne pas le réveiller, et plongez-le ensuite dans un sommeil encore plus profond. Sur la droite du bureau, récupérez un carnet électronique qui vous divulguera un code de sécurité, à utiliser immédiatement sur l'ordinateur à gauche. Récupérez bien sûr l'amélioration et les crédits traînant dans la pièce, puis fouillez la zone à loisir pour trouver crédits et munitions. Descendez enfin la rampe de chargement jusqu'à l'ascenseur, non sans ramasser les munitions disposées sur les caisses. Vous constaterez alors que vous vous attaquez à un gros morceau en vous infiltrant jusqu'ici, et qu'il va falloir redoubler de vigilance.

Locaux de la FEMA

Après avoir passé la salle de contrôle, prenez la porte sur votre gauche. Restez accroupi et approchez-vous de l'ouverture dans la baie vitrée

Deux gardes sont présents, mais bien vite se séparent. L'un d'eux ne reviendra jamais, quant à l'autre, attendez qu'il passe en dessous de vous, vers le fond du couloir, pour descendre l'échelle et le mettre KO. Ne sautez pas sauvagement de votre perchoir ou il vous entendra. Progressez ensuite dans le couloir sur la gauche en restant accroupi, puis entre dans le bureau. Ramassez les crédits au fond à gauche de la pièce et piratez les deux ordinateurs (ou utilisez le code que vous devez maintenant bien connaître, NEURALHUB). L'un d'eux vous permettra de désactiver les caméras dans la zone suivante, mais aussi de contrôler les tourelles et robot si vous possédez les compétences adéquates. En l'occurrence, il est plus que conseillé de désactiver la tourelle pour pouvoir progresser furtivement (la retourner contre vos ennemis faisant immédiatement sonner l'alerte). En prenant soin de garder une barre Proenergy disponible avant d'entrer, suivez une nouvelle fois le guide :

Vous pouvez si vous le souhaitez explorer l'ensemble des cellules présentes dans la salle pour trouver munitions et crédits, mais soyez vigilant et restez toujours accroupi, car les sentinelles à l'étage supérieur entendront le moindre pas trop lourd venant d'en bas et ne se priveront pas pour descendre et réveiller leurs camarades assommés.

Après votre brève conversation avec Pritchard, progressez davantage dans le couloir en veillant à éviter de vous faire

repérer par la caméra, puis entrez dans la salle directement sur la droite. Vous trouverez sur l'étagère à gauche en rentrant des munitions, et au fond de cette petite salle de contrôle, derrière les cartons, une amélioration de vitesse de rechargement. Piratez ensuite le terminal pour désactiver la caméra (et grappiller de l'expérience au passage) , puis dirigez vous vers la porte de gauche en sortant. Vous voici dans la cafétéria. Ramassez les crédits sur une des tables, puis allez parler aux deux hommes isolés dans la pièce de gauche. Etant en possession du code de sécurité, vous pouvez bluffer et les convaincre de vous laisser tranquille. Ou, plus divertissant, les mettre KO tous les deux grâce à l'amélioration Booster de réflexes, un incontournable à ce stade de l'aventure.

Fouillez ensuite la pièce de droite, qui s'avère être le vestiaire, pour mettre la main sur divers boosters et munitions. Rebroussez chemin jusqu'à la caméra précédemment désactivée et continuez droit devant vous vers l'antenne médicale, que vous pourrez fouiller à loisir pour grappiller quelques analgésiques. Il ne vous reste à présent plus qu'à prendre l'ascenseur et à progresser par l'unique chemin possible pour arriver jusqu'à votre premier combat de boss, pour lequel voici une méthode :

Au cas où vous munir du lance-roquette traînant à Derelict Row ne vous ait pas semblé être d'une grande priorité, l'affrontement s'avérera bien plus ardu. Il vous faudra en effet enchaîner les tirs à la tête tout en utilisant avec parcimonie vos grenades IEM et en vous tenant à l'écart des grenades que vous destinera Barrett pour sortir vainqueur de cet affrontement. Une fois le colosse de métal mort pour de bon, vous pourrez faire le tour de la pièce pour faire le plein de tous les types de munitions et ramasser quelques crédits. Une fois votre bonheur trouvé, prenez l'ascenseur et montez dans l'hélicoptère pour retourner au siège de Sarif Industries.

Sarif Industries

Une fois de retour sur le plancher des vaches, vous êtes contacté par Pritchard, qui sollicite un entretient avec vous de toute urgence. Accédez à sa requête et retrouvez-le dans votre bureau pour mener une conversation qui posera le voile de la suspicion sur vos relations avec votre patron

Retrouvez alors celui-ci dans son bureau pour avoir avec lui une discussion à cœur ouvert. Comme lors de votre argumentaire avec Zeke Sanders, il s'agira ici de répondre en votre âme et conscience pour amener votre interlocuteur à s'incliner. La difficulté réside ici dans le fait que, à choix identiques, les résultats pourront varier. Une succession de " Défendre " a donné de bons résultat en ce qui nous concerne. Menez donc la discussion plusieurs fois si nécessaire afin de faire pour ainsi dire " cracher le morceau " à Sarif.

Une fois cela fait, reparlez à votre patron pour connaître votre prochaine destination, qui s'avère être Hengsha. Redescendez alors jusqu'à votre bureau pour prendre connaissance des documents que Sarif vous a promis suite à votre houleuse conversation, puis ressortez pour être interpellé par Pritchard. Sitôt votre discussion terminée, vous pourrez rejoindre l'hélistation où vous attend déjà Faridah. Avant cela toutefois, et maintenant que votre logiciel de Capture est sûrement au niveau 3 ou 4, passez en revu les bureaux que vous n'auriez pas encore visité pour amasser connaissances (via les livres électroniques) et crédits. La ville de Detroit s'apprêtant à connaître quelques menus changements, nous vous invitons également à y faire un tour pour compléter quêtes annexes et phases d'exploration en tout genre avant de partir en vadrouille. Prochain arrêt, Shangai !

Hengsha

Ville basse d'Hengsha

Une fois arrivé à destination, dirigez-vous en direction des deux prostituées. Prêtez attention à leur dialogue si cela vous chante, puis dépassez-les et descendez la série d'escaliers jusqu'à arriver à un quartier d'entrepôts privés

Des policiers surveillent la zone, mais en étant vigilant et si le cœur vous en dit, vous pouvez piratez l'ensemble des entrepôts pour y trouver munitions, crédits et informations (en plus de l'expérience que cela vous rapportera). Faites donc une pause piratage si vous le désirez, puis traversez cette zone et dirigez-vous vers la gauche.

Votre destination est pour le moment la clinique Limb de la ville. Remontez donc la rue, puis montez les escaliers sur la droite. Aidez-vous si besoin des panneaux indicateurs et entrez dans la clinique.

A l'intérieur, rien de particulier, si ce n'est que vous pourrez y acheter 2 kits de dynamisation à l'accueil. L'occasion pour vous d'investir dans votre logiciel de Capture ou votre capacité de chargement si besoin. Ressortez ensuite de la clinique et passez en dessous du pont, direction la station de transport qui se situe au bout de la rue.

Empruntez alors le métro, qui vous emmènera à deux pas de votre objectif : Hengsha Court Gardens.

Hengsha Court Gardens

Remontez à la surface et avancez droit devant pour déclencher automatiquement une scène avec un agent de la police.

Vous allez apparemment devoir faire des pieds et des mains pour atteindre l'appartement du pirate. Continuez à progresser le long de la rue, puis tournez à droite après le barrage. Arrivé au niveau de l'échafaudage, tournez dans la petite ruelle à gauche pour pirater la grille, qui vous permettra de circuler plus facilement entre les différents quartiers.

Ensuite, suivez le guide pour pénétrer sans encombre dans l'appartement.

Piratez ensuite l'ordinateur pour atteindre votre objectif. Le pirate après qui vous courrez depuis si longtemps est en cavale, et le retrouver va vous mener jusqu'au Hive, un club à la mode et très sélect. Pour vous y rendre, empruntez le passage ouvert un peu plus tôt, ce qui vous mènera au quartier de Kuaigan.

Le Hive

Suivez ensuite votre marqueur d'objectif jusqu'au fameux club, lequel est gardé par un vigile pas très aimable qui vous demandera la modique somme de 1000 crédits pour entrer !

Bien sûr, hors de question de payer une telle somme. Dirigez-vous plutôt vers la gauche, puis empruntez la ruelle sur la droite. Suivez-la tout du long jusqu'à être bloqué par un grillage.

Retournez-vous alors, et bougez les cartons présents sur la benne à ordures pour dévoiler un conduit d'aération qu'il va vous falloir emprunter.

En le suivant jusqu'au bout, vous débouchez directement dans les toilettes du club. Allez de ce pas parler au barman, qui vous aiguillera vers le salon VIP à l'étage. Suivez ses indications et, avant de parler au gérant, sauvegardez. Vous l'aurez peut-être deviné, il va vous falloir une nouvelle fois convaincre votre interlocuteur à grand renfort d'arguments et/ou de flatterie. Le tout étant un poil aléatoire, la prudence est de mise. De bons résultats peuvent cependant être obtenus en alternant entre " Préciser " et " Conseiller ".

Une fois l'entretient avec Tong concédé par le gérant, redescendez à l'étage inférieur. Avant d'aller le rencontrer, dirigez-vous vers l'entrée du club et entrez dans la salle de surveillance sur la gauche. Piratez les deux ordinateurs, désactivez les caméras et consultez le livre électronique.

Une belle somme de crédit peut également être trouvée dans le coffre à gauche. Descendez ensuite au sous-sol en continuant votre route par la gauche. Continuez tout droit jusqu'à voir une porte sécurisée sur votre gauche. Piratez-la et entrez. Vous trouverez sur le cadavre un carnet électronique, et dans la bouche d'aération sur la droite, un virus Atomiser.

Ressortez de la pièce et continuer votre progression en passant le garde, droit vers le bureau de Tong. A l'intérieur de celui-ci, n'oubliez pas de consulter le livre électronique sur la droite et de ramassez les crédits traînant sur la gauche.

Alice Garden Pods

Vous savez à présent où trouver le pirate. Ne tardez donc pas un instant, et mettez-vous en route pour Alice Garden Pods, une résidence dont l'entrée se trouve dans le quartier des entrepôt que vous avec peut-être (sûrement!) dévalisé un peu plus tôt(

Une fois à l'intérieur, allez tout droit, puis prenez la porte sur la droite.
Passez la porte au fond de la salle, puis après avoir sauvegardé piratez le panneau directement à votre gauche. En effet si vous échouez, les gardes seront alertés, de même avec le coffre fort présent dans la pièce, qui renferme plus de 1000 crédits. Piratez l'ordinateur à votre guise, puis ressortez en continuant vers votre objectif. Arrivé au cœur de la résidence, vous serez interpellé par Faridah, qui avoue avoir quelques affaires personnelles à régler à Hengsha.

Inquiétez-vous donc un peu pour elle, et acceptez de l'aider pour démarrer une nouvelle quête annexe.

Pour l'heure, dirigez-vous vers les escaliers au fond de l'atrium et jetez un œil derrière les poubelles pour trouver une amélioration perce-armure.

Montez ensuite au premier niveau afin de fouiller toutes les capsules ouvertes pour y trouver des crédits en bonne quantité ainsi que des carnets et livres électroniques. Faites de même au second niveau, en récupérant notamment le fusil mitrailleur placé au fond d'une des capsules, qui vous servira par la suite. Enfin, allez trouver le fameux pirate hollandais dans son pod.

Ce dernier vous propose de vous aider à infiltrer Tai Yong Medical, l'institut dont la PDG semble être à l'origine des attaques contre Sarif. Mais pour commencer, vous allez avoir besoin de subtiliser le badge d'un officier de police. Pour cela, retournez à l'hôtel Hung Hua, tout près de l'endroit où vous avez été héliporté et où l'officier en question passe tout son temps. Une fois sur place, rendez-vous au quatrième étage. L'officier se trouve dans la dernière chambre du couloir à gauche.

Piratez donc la porte, et entrez en restant accroupi pour subtiliser le badge qui se trouve sur la desserte au bout du lit. Retournez ensuite au Alice Garden Pod pour remettre le précieux objet à Windmill, notre cher pirate.

Après la cinématique, qui augure bien des ennuis, acceptez d'aider le hacker et donnez-lui le fusil mitrailleur précédemment ramassé dans une des capsules. Il s'enfuira alors, vous laissant seul contre les soldats de Tai Yong Medical qui écument les étages à la recherche du hollandais. Dès lors, suivez notre guide afin de vous en sortir au mieux tout en grappillant le bonus " Fantôme ". Notez que, tout comme lors votre mission dans le centre de la FEMA, il ne vous sera pas possible de cumuler ce bonus et la satisfaction d'avoir entièrement nettoyé toutes les pièces.

Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps d'examiner les divers casiers qui croisent votre route pour récupérer des munitions. Une fois dehors, il vous faudra rejoindre la navette des employés de Tai Yong Medical. Si à ce stade vous souhaitez finir des quêtes annexes entamées dans ce niveau, c'est le moment, car vous ne pourrez plus y retourner avant un moment et lesdites quêtes ne seront alors plus disponibles. Réglez donc vos petites affaires avant de prendre la navette direction l'usine de la Ville Basse.

Tai Yong Medical

Une fois arrivé à destination, fouillez les casiers de part et d'autre de la salle pour trouver des crédits et une barre d'énergie. Passez ensuite l'unique porte et progresser dans les coursives jusqu'à arriver à une porte sécurisée. Piratez-

la pour passer. Un homme en combinaison semble avoir quelque problème, et lui apporter votre aide vous sera bénéfique.

Après avoir compris tant bien que mal ce qu'il vous demandait de faire, allez pirater la porte un peu plus loin sur la droite pour entrer dans les locaux et tourner la valve de sécurité.

Rejoignez ensuite l'homme en passant dans la salle d'à côté et en déplaçant les caisses obstruant un passage assez grand pour vous laisser passer en étant accroupi. Récupérez au passage une grenade à gaz et des crédits dans les casiers. L'employé vous donnera alors un petit coup de pouce pour votre infiltration jusqu'à la tour de Tai Yong Medical en faisant jouer ses relations.

Rebroussez chemin jusqu'à la coursive et continuez votre route, en piratant si vous le souhaitez le panneau de sécurité et la porte menant au labo chimique pour déboucher dans une salle de contrôle. Pour passer, libre à vous de soudoyer le garde ou de le mener en bateau, mais comme vous disposez d'une aide extérieure, autant en profiter.

Une fois libre de vos mouvements, piratez la console en face et appuyez sur le gros bouton rouge pour repositionner le bras mécanique. Pour la suite en revanche, il faudra à nouveau faire preuve de vos talents en matière de furtivité, comme suit.

Empruntez ensuite logiquement l'ascenseur pour entamer votre ascension.
Vous pourrez trouver munitions et crédits dans les deux locaux grillagés de par et d'autre de la salle qui suit, mais surtout trouver un coupe-circuit qui fera disparaître l'électricité de la salle suivante.

N'y allez pas tout de suite toutefois, et empruntez plutôt le conduit présent dans le local de droite. Allez tout droit, puis à droite pour trouver quelques crédits. Empruntez ensuite l'autre voie du conduit pour déboucher dans la salle précédemment sécurisée. Sautez sur la caisse vous faisant face, puis sur les containers sur votre gauche pour trouver deux casiers renfermant munitions et crédits.

Retournez dans la salle proprement dite, puis escaladez les caisses à gauche de la porte d'entrée entrouverte jusqu'à atteindre une passerelle.

Empruntez enfin l'échelle au bout de celle-ci. Ne prenez pas tout de suite l'ascenseur, mais déplacez plutôt le container à la droite de celui-ci (à gauche du bureau) pour trouver des casiers contenant des munitions incapacitantes.

Déplacez ensuite le container sur la gauche de l'ascenseur, en dessous d'un conduit de ventilation surélevé.

Empruntez ce dernier et, tout en vous assurant de posséder l'augmentation Icarus, laissez vous tomber jusqu'au scientifique mort que vous avez aperçu plus tôt. Vous récupérerez sur lui des crédits, une carte d'accès, ainsi qu'un carnet électronique, et pourrez également ramasser un fusil tranquillisant et consulter un livre électronique à côté de lui.

Réemployez ensuite la même méthode que précédemment pour atteindre l'ascenseur, et empruntez-le enfin. Vous voici dans la strate supérieure de la tour. Les gardes et les caméras n'y seront pas particulièrement hostiles dans les zones publiques, mais vous devrez bien identifier les zones interdites pour éviter de vous faire prendre bêtement. Pour traverser sans encombre cette zone, vous pourrez procéder comme suit :

Libre à vous pendant cette escapade de vous arrêter pour lire les mails qui peuplent les différents ordinateurs du niveau ou pour grappiller quelques munitions qui vous feraient défaut. Sachez également que comme souvent dans cet opus

de Deus Ex, plusieurs approches furtives sont possibles pour arriver à destination. Une fois l'ascenseur arrivé à destination, avancez pour déclencher une scène cinématique. Les preuves laissées ici par Van Brugen sont éloquentes, et tendraient à redonner espoir à notre bon vieux Jensen.

Consultez ensuite le livre électronique sur la droite, puis sortez de la pièce par la porte à gauche. Des lasers vous attendent au tournant, mais pas d'inquiétude, les éviter est un jeu d'enfant. Contentez-vous de passer au milieu quand les faisceaux s'en éloignent.

Pas un chat ne rode dans le couloir suivant, profitez-en pour pirater en toute impunité la porte sur votre gauche et pour lire les mails affichés sur l'ordinateur. A gauche au bout du couloir, un autre poste à consulter vous attend si vous le désirez. Suite à quoi, l'infiltration reprendra ses droits.

Vous pourrez au cours de cette escapade piratez quelques ordinateurs supplémentaires afin de grappiller de l'Xp et d'enrichir votre compréhension des événements. Une fois n'est pas coutume, un autre ascenseur vous tendra ensuite les bras. Une fois ce dernier arrivé à destination, vous déboucherez immédiatement dans ce qu'on aurait du mal à appeler un simple bureau.

Fouillez les tiroirs de part et d'autre du premier plan de travail pour trouver une seringue Hypostim est des munitions incapacitantes.

Une fois monté au niveau supérieur, lorgnez sur la table de droite pour trouver un livre électronique. Intéressez-vous ensuite au second bureau, notamment en piratant l'ordinateur qui y trône, mais surtout en piratant la sécurité du coffre fort un peu en retrait. Vous y trouverez une somme non négligeable de crédits, un carnet électronique, ainsi qu'un système de visée thermique qui saura agrémenter avec classe votre lance-roquette.

Montez enfin au troisième niveau et passer la porte pour déclencher une scène cinématique.

Vous voilà dans une situation délicate, et il va être compliqué de vous en extirper sans tuer qui que ce soit. Toutefois, si vous possédez l'augmentation Camouflage, vous avez toutes vos chances. Une autre solution consiste à lancer une grenade à gaz sitôt les gardes entrés dans la pièce de façon à en endormir le plus possible.

Courez alors sur la droite, enjambez le rebord de l'escalier et engouffrez-vous dans le conduit d'aération face à vous. Il vous mènera jusqu'en bas de la pièce. En veillant à ce que tous les gardes restants soient partis à votre recherche en hauteur, courrez ensuite vers la sortie, droit devant, puis empruntez l'ascenseur sur votre droite.

Dans la coursive suivante, fouillez le casier à droite pour trouver des munitions pour fusil lourd (utiles si vous envisagez la séquence suivante sous l'augure de la violence et du fracas de métal). Passer la porte suivante vous mènera au hangar, qui comme vous le constaterez assez vite est verrouillé et gardé par deux mécas.

Plusieurs solutions s'offrent alors à vous pour les neutraliser. D'abord, la manière forte. Une grenade IEM chacun, et les deux monstres d'acier ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Si vous voulez économiser les précieuses grenades, alors faites parler la poudre en usant de votre lance-roquette ou d'un fusil lourd. Tout deux causeront de lourds dégâts aux mécas, mais vous laisseront également vulnérable à leurs attaques.

Pour passer cette séquence sans tirer le moindre coup de feu toutefois, vous aurez besoin de l'augmentation vous permettant de contrôler les robots. Si vous la possédez, alors rendez-vous discrètement sur la gauche de la salle en vous servant des divers containers comme autant d'abris. Une fois arrivé au niveau de l'amas de caisses, passez derrière celui-ci en vous mettant à couvert si nécessaire(.

Sautez alors de niveau en niveau en positionnant les caisses de manière adéquate. Vous attendrez alors sans grand mal la salle de contrôle, où vous attend un livre électronique et le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de désactiver les deux mécas.

Vous pouvez ensuite déverrouiller le hangar en passant dans la deuxième salle de contrôle et en appuyant sur le gros bouton rouge.

Vous avez également l'occasion, avant de partir pour Montréal, de fouiller à loisir le hangar à votre guise pour trouver une quantité non négligeable de munitions lourdes et un pack Cyberboost sous la plate-forme centrale. Une fois fin prêt, continuez votre périple avec Malik Airlines !

Montréal

Une fois n'est pas coutume, vous êtes héliporté jusqu'à un toit, celui de la tour de la chaîne Picus. Avancez sur la droite pour trouver une grille à pirater. Derrière, une amélioration de capacité de munitions, des crédits, ainsi qu'une barre Cyberboost. Ressortez puis passez la porte sur votre droite. Empruntez alors la coursive, sans oublier de consulter le livre électronique sur la droite, puis descendez les escaliers jusqu'à atteindre les locaux de Picus News. Vous constaterez vite que l'endroit est désert, et que vous avez toute latitude pour fouiner où bon vous semble. Vous pourrez notamment trouver deux carnets électroniques contenant des codes et pirater certains ordinateurs pour glaner informations et expérience.

Quand vous aurez fini votre petit tour, rejoignez le fameux bureau 404 en empruntant le couloir sud-est au niveau inférieur de l'open space. Comme vous commenciez sûrement à vous en douter, vous êtes pris dans une gigantesque embuscade, et encore une fois la furtivité vous sauvera de bien des maux (en plus de vous rapporter plus de points d'Xp!)

Au détour des escaliers, deux gardes peuvent être neutralisés simultanément grâce au booster de réflexes.

Sur l'un d'eux, vous pourrez trouver un carnet électronique contenant le code d'accès d'un local dans la première coursive à droite. Vous y trouverez un fusil lourd accompagné de ses munitions. Dans un dépôt dans le deuxième couloir, ce sera un revolver qui s'offrira à vous. Progressez ensuite en étant accroupi par l'unique voie possible. Dans cette pièce : deux gardes, une caméra, une tourelle, ainsi que le funiculaire qu'il va vous falloir emprunter. N'entrez pas dans la salle, et allez plutôt déplacer le distributeur au fond du couloir pour dégager l'accès à un conduit.

Empruntez-le pour vous retrouver devant le poste de commande, à l'intérieur même de la pièce.

Le pirater tel quel entraînerait votre détection irrévocable par l'un des ennemis patrouillant dans la zone. Il va donc falloir les neutraliser. Pour cela, le plus simple reste de trouver un bon angle de tir sur vos ennemis et de leur administrer la dose adéquate de tranquillisant avec votre fusil sans que les corps ne soient visibles par la caméra.

Une autre option, plus dépendante des augmentations que vous avez choisi de développer, consiste à pirater le terminal en activant votre camouflage optimisé au maximum. 3 barres d'énergies remplies sont nécessaires à la manœuvre, mais cela en vaut la chandelle puisque vous pourrez ensuite neutraliser comme bon vous semblera les deux gardes, dépourvus de tout soutient.

Quoi que vous choisissiez, après avoir maîtrisé la zone, appelez le funiculaire et allez vous cacher dans le conduit par lequel vous avez pénétré dans la pièce. Si vous disposez du système de camouflage, alors attendez simplement que l'engin soit arrivé puis activez-le pour passer sereinement et descendre dans le sous-sol. Sinon, utilisez à bon escient les mines mises à votre disposition sur la caisse face à la cage d'ascenseur avant d'appeler le funiculaire pour mettre en place un piège et surprendre vos adversaires tout en restant caché. Une fois votre longue descente terminée , suivez le guide pour passer entre les mailles du filet ennemi jusqu'au cœur de Picus.

Une fois la dernière zone pacifiée, vous pourrez à loisir pirater les terminaux et fouiller les différents tiroirs pour trouver des crédits et des munitions. Suivez pour finir votre objectif mais, avant de franchir le pas décisif, assurez vous de jeter un œil dans la salle juste à gauche de votre destination finale. Vous y trouverez, ô coïncidence, un fusil lourd accompagné de ses munitions. De quoi vous laisser imaginer le pire quant à ce qui vous attend derrière cette double porte...

Avant de la passer, assurez-vous également de dépenser vos éventuels points de dynamisation en réserve dans l'amélioration Armure dermique, et plus particulièrement dans la protection IEM. Celle-ci vous simplifiera grandement l'affrontement que vous allez devoir mener contre le deuxième membre du trio aperçu dans les sous-terrains de la FEMA, la bien nommée Yelena Fedorova. Le combat débutera aussitôt la cinématique terminée, donc assurez-vous d'être prêt.

Si vous possédez l'amélioration sus-mentionnée, alors vous n'aurez pas de souci à vous faire. Esquivez simplement au mieux les attaques au corps à corps de Yelena en vous méfiant de ses phases d'invisibilité et tirez dans les générateurs d'énergie disposés autours de la salle pour paralyser votre adversaire et lui infliger des dégâts.
Vous serez vous même protégé par votre amélioration, et pourrez alors vider à loisir vos chargeurs de fusil lourd sur la demoiselle privée de camouflage. Répéter l'opération deux fois devrait suffire à en venir à bout.

Si vous ne possédez pas la protection IEM, alors il va vous falloir user de vos grenades du même nom pour arrêter la furie de Yelena, la difficulté venant du fait que vous ne disposerez que d'un nombre d'essais très limités et que votre ennemi ne se privera pas pour esquiver vos explosifs. De plus, la belle pourra décider d'elle même de détruire un générateur, ce qui vous contraindra à sauter sur place en évitant les zones électrifiées pour éviter une mort fulgurante et vous laissera très affaibli. N'hésitez donc pas à utiliser des seringues Hypostim ou tout autre requinquant pour vous épargner une mort brutale, tout en scrutant les murs de la salle lorsqu'elle est invisible pour apercevoir son ombre et ainsi deviner son prochain mouvement Vous l'aurez compris, venir à bout de Yelena sans la protection adéquates vous demandera pas mal d'efforts et beaucoup de mobilité.

Une fois défaite, n'oubliez pas de la fouiller pour empocher une belle somme de crédits et trouver des munitions pour votre Typhoon. Empruntez ensuite la coursive indiquée pour rejoindre Malik sur l'air d'atterrissage et retourner à Detroit.

Detroit

Vous voici sur le toit de votre immeuble pour retrouver Daid Sarif à votre appartement. Avant de passer l'unique porte de la zone, retournez-vous et détruisez le mur friable. Vous trouverez derrière une barre énergétique ainsi qu'une amélioration capacité de munitions. Saisissez-vous ensuite de la caisse à côté des casiers et placez-la en dessous du conduit d'aération. Empruntez ce dernier puis descendez l'échelle pour trouver une coquette somme de crédits.

Retournez alors à l'hélistation et passez la porte pour descendre les escaliers. Continuez à avancer pour finalement arriver à l'ascenseur qui vous mènera jusqu'à votre appartement. Une fois arrivé à ce dernier, une scène cinématique interviendra, suite à laquelle vous serez invité à retrouver Taggart au Convention Center de la ville. Pour y parvenir, suivez votre indicateur en passant par Earl's Court et en faisant si besoin un détour par votre trafiquant d'arme local pour upgrader ou recharger votre matériel.

Vous passerez également devant la clinique Amplib durant votre trajet, l'occasion pour vous d'acheter les 2 kits de dynamisation disponibles dans celle-ci. C'est aussi à ce niveau que Pritchard vous contactera pour vous faire part du fruit de ses recherches sur la backdoor mise en place par Sarif. En découlera une quête annexe, " Relations oubliées ", que vous êtes libre d'entreprendre dès à présent. Pour continuer votre progression, maintenez le cap vers le Convention Center.

Convention Center

A l'intérieur de celui-ci, suivez votre indicateur sans chercher à provoquer les gardes présents dans la zone pour finalement trouver l'homme politique, en plein milieu de son discours. Interviendra alors une phase d'argumentation, comme vous en avez à présent l'habitude, durant laquelle il vous faudra convaincre Taggart de vous révéler où se terre Isaias Sandoval, votre nouveau suspect et accessoirement le frère de Zeke Sanders. Pour y parvenir, utilisez une

combinaison de " Confronter " et de " Recentrer " en jouant si nécessaire avec les sentiments de votre interlocuteur.

Ceci étant fait, vous serez invité à retrouver Taggart en coulisse. Suivez donc l'homme jusqu'à sa loge tout en consultant les deux livres électroniques qui croiseront votre route.

Celui-i vous révélera que Sandoval possède un appartement ici à Detroit et vous en donne l'adresse. Il est donc temps d'aller vous entretenir avec ce cher Isaias. Pour cela, commencez par quitter le Convention Center. Sur le chemin, vous serez interpellé par Nicky, un ancien bleu du SWAT qui aurait bien besoin d'un coup de main pour désamorcer une situation épineuse, voire critique. Libre à vous de lui apporter votre aide dès à présent pour compléter la quête " Attaque contre l'état ".

Rues de Detroit

Rebroussez alors chemin jusqu'à l'autre bout de la ville en utilisant le raccourci du terrain de basket pour vous retrouver à deux pas de votre hôtel. Montez ensuite dans le bâtiment désigné en empruntant les escaliers de secours.

Si vous aviez déjà visité le bâtiment, vous remarquerez vite qu'une grille vous obstruant précédemment la voie est à présent ouverte.

En contrebas, deux membres de Pureté absolue échangent quelques mots. Attendez qu'ils aient fini pour les suivre discrètement et les neutraliser. Remontez alors les quelques marches que vous avez du descendre puis entrez dans l'appartement de Sandoval. Ne ramassez surtout pas le kit de dynamisation au sol à côté du cadavre, auquel cas vous alerterez Zeke Sanders, dans la pièce d'à côté, et subirez les effets d'une mine IEM.

Foncez donc dans la salle où se trouve votre vieil ami et assommez-le immédiatement. Vous trouverez sur lui un carnet électronique vous divulguant le code du coffre-fort caché juste derrière le tableau sur la gauche. Vous y trouverez crédits et munitions incapacitantes.

Retournez alors dans le salon pour récupérer le kit de dynamisation au sol, désormais inoffensif, puis bougez le corps pour trouver les deux mines IEM qui vous étaient destinées. Dégagez ensuite l'accès à la salle de bain en bougeant les caisses qui obstruent le passage, puis déplacez à nouveau les caisses sur votre gauche en entrant pour trouver un levier à activer. Celui-ci vous dévoilera l'entrée officielle du bunker de Sandoval. Pour ce qui est de la voie officieuse, vous pourrez la trouver en détruisant le mur craquelé juste derrière vous quand vous faites face aux toilettes. Et c'est d'ailleurs par cette voie que nous vous proposons de pénétrer dans ledit bunker.

Une fois la porte passée, une scène cinématique s'enclenche, et vous allez une fois de plus devoir convaincre votre interlocuteur en usant de votre verve désormais légendaire.

Pour ce faire, utilisez " Amour vache ", suivi de " S'identifier " puis à nouveau " Amour vache ". Sandoval laissera alors le suicide à plus tard après vous avoir révélé que les implants de vos amis kidnappés sont toujours actifs. Avant de quitter la salle par la porte de gauche, consulter les trois livres électroniques présents dans la pièce.

Remontez ensuite les égouts en suivant l'unique voie possible et en piratant finalement la grille sur la gauche. Dirigez-vous alors vers la droite pour trouver une échelle vous ramenant dans les rues de Detroit. Retournez à présent à votre hôtel pour être héliporté jusqu'à Sarif Industries.

Sarif Industries

Votre séjour au siège sera bref, puisque sauf si vous aviez oublié de pirater quelques terminaux ou de fouiller quelques bureaux, il vous suffira d'utiliser l'ascenseur pour rejoindre le bureau de Sarif et de contempler la cinématique qui s'en suivra. Une fois celle-ci terminée, vous pourrez pirater le terminal d'Athene pour lire quelques mails, puis redescendre

jusqu'à l'hélistation pour vous envoler une nouvelle fois pour Hengsha. Avant cela, vous pouvez si vous le souhaitez avoir une petite discussion au sujet de Hughe Darrow avec Athene, dans la cafétéria qui jouxte l'air d'envol.

Hengsha

Site de construction

Les chinois vous réservent cette fois-ci un accueil plus que chaleureux, et c'est en catastrophe que Malik doit se poser, encerclée d'emblée par une myriade de soldats de Belltower. Autant annoncer la couleur : ici, oubliez le bonus Fantôme si vous désirez sauver votre amie. Vous devrez en effet supprimer tous les adversaires de la zone très rapidement pour que la jeune femme puisse s'en sortir.

Pour ce faire, dirigez-vous vers le bâtiment de droite, puis montez au premier niveau de celui-ci en sautant sur la grosse benne rouge. Éliminez rapidement l'ennemi de cet étage, puis empruntez l'échelle. Supprimez le sniper une fois arrivé en haut, puis commencez votre carton en prenant soin de viser la tête des soldats et en vous concentrant sur les artilleurs lourds. Un méca d'assaut sera entre temps largué sur la zone. Sitôt le colosse de métal atterri, envoyez-lui une grenade IEM pour l'empêcher de tirer la moindre salve. Eliminez ensuite les derniers soldats le plus rapidement possible et Malik pourra alors terminer les réparations d'urgence et redécoller.

Vous aurez alors tout loisir de fouiller les corps de vos ennemis pour amasser une belle somme de crédits ainsi que des munitions. Avant d'emprunter l'ascenseur pour quitter la zone, explorer celle-ci plus avant pour trouver deux barres d'énergie ainsi qu'une grenade IEM, planquée dans une cache située en contrebas et bloquée par de l'eau électrifiée.

Votre protection IEM vous sera donc encore très utile ici pour passer sans encombre. Une fois votre petit tour achevé, prenez l'ascenseur et passez l'unique porte présente pour vous retrouver en territoire connu, mais hostile.

Ville basse d'Hengsha

En effet, tous les gardes de Belltower étant à votre recherche, ils seront prompt à vous tirer dessus et à donner l'alerte si vous vous affichez trop auprès d'eux. Restez donc vigilant en évoluant dans la ville et évitez de croiser le regard des gardes, qui sont à présent tous vos ennemis. Il serait également temps, si vous ne l'avez pas encore fait, de débloquer l'augmentation Camouflage, qui vous permettra de circuler un peu plus librement dans la ville, sans être bêtement bloqué par un garde récalcitrant.

Tout en suivant votre objectif, contournez par la droite la zone des entrepôts sur votre gauche. Vous recevrez un peu plus loin un message de Pritchard, vous évoquant la possibilité de faire changer vos biopuces à la clinique Amplib locale. Si vous aviez pu être tenté de faire changer ladite puce, nous vous le donnons entre mille : ne le faites surtout pas. Cela compliquerait grandement un futur affrontement. Faites malgré tout escale à la clinique pour acheter les deux kits de dynamisation proposés à l'accueil.

Ressortez ensuite de la clinique puis dirigez-vous vers la droite pour prendre le métro en utilisant si besoin votre camouflage, direction le quartier Youzhao. Sortez ensuite de la station pour être immédiatement contacté par Hughe Darrow, qui a une mission à vous confier, " Une question de discrétion ". Comme toutes les quêtes annexes jusqu'ici, libre à vous de la compléter avant toute autre chose. Notez que si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pourrez fouiller à loisir tous les appartements de la résidence à droite en sortant du métro, là où vous aviez dû vous infiltrer lors de votre première venue. Vous y trouverez pas mal de crédits, deux livres électroniques et y glanerez de l'expérience en piratant les sécurités de niveau 1 (l'occasion pour vous de gagner pas mal de virus Atomiser et Arrêter).

Votre objectif se situant au cœur du territoire des Recycleurs, il va vous falloir emprunter une voie détournée pour éviter de vous faire repérer. Pour ce faire, empruntez l'échelle se situant dans la rue adjacente à la résidence, celle-la même que vous aviez emprunté pour y pénétrer, mais cette fois, continuez droit devant vous pour atteindre un autre toit, sur lequel vous pourrez trouver une bouche d'aération. S'en suit alors une nouvelle phase d'infiltration.

Avant de passer enfin la porte pour retrouver un autre vieil ami à vous, prenez le temps de fouiller la zone pour trouver diverses munitions et un coffre sécurisé au niveau 5 (dont vous avez normalement le code). Vous trouverez à l'intérieur une puce de 1000 crédits et une amélioration pour vos armes. Dans la cellule dont vous avez brisé le mur, vous pouvez également trouver une amélioration de dégâts ainsi qu'un livre électronique. Une fois fin prêt, passez la porte devant laquelle nous nous sommes quittés. Tong s'étant fait greffer le bras cybernétique du scientifique que vous recherchez, votre piste prend pour ainsi dire un peu l'eau.
Tong a néanmoins une piste pour vous, et ne se fait pas prier pour vous la donner.

Avant de sortir du " bureau " de Tong, prenez les crédits sur votre gauche et consultez le livre électronique au même endroit. Sortez enfin puis dirigez-vous vers la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans les égouts. Suivez votre objectif sur la gauche, faites vos emplettes chez le marchand d'armes présent, puis continuez vers la sortie qui vous mènera directement aux docks

Dock de Belltower

Ici, la discrétion est une fois de plus de mise. Pour vous infiltrer jusqu'au cœur des dock, suivez le guide, sans oublier de fouiller tout ce qui peut l'être sur votre passage. Vous trouverez ainsi deux entrepôts bien fournis en armes lourdes

Une fois la bombe posée, une cinématique est déclenchée, et notre cher Adam arrive tant bien que mal à s'immiscer dans un container, direction... Singapour !

Singapour

Complexe de Singapour

Plusieurs jours plus tard, vous voici sorti de votre hibernation au beau milieu d'un entrepôt, heureusement désert. Pour commencer, il va vous falloir désactiver le brouilleur mis en place par vos ennemis.

Une fois le dispositif désactivé, trois signaux GPL apparaîtront sur votre radar, chacun correspondant à un scientifique enlevé lors de l'attaque contre Sarif il y a 6 mois. La zone est vaste et bien gardée, il va donc être nécessaire d'être vigilant dans chacun de vos déplacements. Commençons par rejoindre le Docteur Faherty.

Pour pénétrer dans la zone de haute sécurité et secourir Megan, vous allez devoir retrouver les deux autre scientifiques et coordonner une explosion. Allons maintenant rejoindre Nia Colvin, puis enfin le Docteur Koss.

Rejoindre Nia Colvin

Rejoindre le Docteur Koss

Le virus en main, il est temps de pénétrer dans la zone de haute sécurité en mettant votre plan à exécution. Pour ce faire empruntez à nouveau l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé jusqu'à Eric Koss, puis retournez dans le bureau du Docteur Kolvin pour vous faufiler une nouvelle fois dans le conduit sur la gauche de la pièce en entrant. Repassez par le mur que vous avez détruit, puis sortez du bâtiment par le local dont vous avez également pulvérisé la paroi.

Empruntez alors la voie directement sur votre droite (derrière vous, en fait) pour vous diriger vers votre objectif.

Un robot patrouille dans les environs, et a le soutient d'une caméra.

Ignorez-les pour l'instant et piratez sereinement la porte du hangar droit devant vous. Vous y trouverez votre bonheur en matière d'arme de pointe. Progressez ensuite entre les caisses sur la gauche de la voie pour éviter d'être repéré par le robot et par la caméra (ou plus simplement, utilisez votre camouflage pour passer tranquillement), puis engouffrez-vous dans le large tunnel. Une unique caméra garde les lieux. Faufilez-vous donc à son insu dans le bureau de sécurité sur la droite pour la désactiver en piratant le terminal. Fouillez les casiers pour y trouver une grenade IEM et des crédits, puis envoyez finalement le virus dans le système.

Trois gardes passeront alors en trombe devant vous suite aux accidents provoqués par les scientifiques. Ne sortez pas du bureau immédiatement pour les laisser passer, puis glissez-vous dans leur dos en veillant à éviter le robot venant de sortir de son local. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter l'ascenseur qui vous mènera à votre troisième combat de boss. Lorgnez avant cela du côté du local directement face à vous en entrant dans la zone de haute sécurité pour trouver des munitions, entre autre pour votre fusil lourd.

Une fois arrivé, avancez dans ce bien étrange musé pour déclencher une cinématique. Suite à cette dernière, c'est logiquement au dernier membre du trio de soldats d'élite que vous allez devoir vous confronter, Joran Namir.

Ce dernier combine la puissance létale de Barrett et la mobilité et la furtivité de Yelena. Il faudra donc écourter un maximum l'affrontement pour ne pas succomber à un tir de plasma surprise qu'il se fera un plaisir de vous envoyer. Et là encore, le lance-roquette sera votre meilleur allié, en combinaison avec des grenades IEM. Avant de sortir de l'ascenseur, préparez donc ces deux armes, mais veillez à garder une arme légère en main (comme le pistolet) : vous lancerez ainsi plus rapidement votre première grenade IEM, à la seconde où le combat commencera. Reculez ensuite et armez votre lance-roquette, en passant sur la droite de la structure centrale.

Joran sera alors sous l'effet de l'explosif, et cherchera à vous suivre en marchant à l'autre extrémité du muret. Assénez-lui alors votre première roquette, puis abritez-vous dans l'ouverture sur votre droite pendant le rechargement. Faites un pas de côté sur la gauche pour avoir à nouveau le soldat en ligne de mir, puis tirez à nouveau.

A ce stade, l'effet de votre première grenade sera sur le point de se dissiper. Ne laissez alors pas le temps à Jaron de disparaître et lancez-lui votre deuxième grenade IEM. Vous aurez alors tout loisir de réitérer les opérations précédentes pour l'achever. En tout, quatre projectiles seront nécessaires pour abattre cet adversaire. Si vous ne disposez pas du précieux lance-roquette, alors vous voudrez sans doute faire usage d'un fusil lourd chargé à bloc. Dans ce cas de figure, utilisez la même méthode, mais prenez garde, car Joran ne sera pas sonné comme à l'impact d'une roquette et pourra donc riposter.
Plus de grenades IEM seront donc nécessaires, et l'affrontement sera nécessairement plus long et difficile.

Une fois votre ennemi défait, passez dans l'ouverture maintenant dégagée et suivez l'unique voie possible pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous avez enfin retrouvé Megan, mais voilà, les vrais problèmes ne semblent apparemment que commencer. Une fois la scène finie, fouillez la pièce pour trouver un livre électronique.

Piratez ensuite le terminal et le coffre-fort, lequel renferme pas loin de 2000 crédits et un second livre électronique. Prenez enfin l'ascenseur pour arriver au hangar. Ouvrez le toit de celui-ci en appuyant sur le bouton devant vous et, si vous l'avez sauvé, Malik viendra récupérer les scientifiques. Quant à vous, c'est la navette au fond de l'air d'envol qu'il va vous falloir emprunter. Fouillez avant cela les gardes assommés pour trouver des crédits et une barre d'énergie, puis lancez finalement la fusée, direction Panchaïa

Panchaïa

Port d'entrée

Vous voilà arrivé illico presto en arctique, là où le projet de Darrow a pris racine. Commencez par examiner les différents containers de la zone pour en trouver deux bien garnis en armes de pointes agrémentées de munitions. L'un est grand ouvert sur la droite de la piste, en hauteur, et contient notamment un fusil à plasma.

L'autre quant à lui est au fond à gauche de la zone, toujours haut perché, et contient une grenade à gaz, très utile pour le niveau.

Et c'est en l'occurrence sur ce dernier que vous pouvez sauter pour vous frayer un chemin jusque dans la station, en longeant la corniche qui suit vers la droite et en vous engouffrant dans le conduit d'aération. A noter qu'un autre container plus en retrait contient des munitions pour PRIME et fusil laser.

Une fois à l'intérieur de la station, évoluez sur les poutrelles en acier jusque dans le plafond pour trouver un lance-roquette, moins vital que pour les boss précédents mais toujours bienvenu si vous lui concédez une petite place dans votre inventaire.

Continuez droit devant, puis empruntez le conduit sur la droite pour arriver au premier niveau du hangar. Les portes coupe-feu sont verrouillées, il va donc falloir débloquer tout ça.

Dirigez-vous sur la gauche pour descendre les escaliers derrières les caisses. Si vous désirez vous simplifier la vie lors de votre futur retour dans cette pièce, alors passez la porte de droite puis allez tout droit, et à gauche du camion, trouvez le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de régler le robot de combat sur " Ennemis " et ainsi vous dégager la voie une fois la zone infestée.

Sortez ensuite du local et montez les escaliers directement sur votre droite. Arrivé en haut, faites volte-face et progressez droit devant pour trouver un ascenseur qui vous mènera au niveau supérieur de la tour.

Section de la tour

Sur votre gauche, vous trouverez des munitions dans les deux casiers. Traversez ensuite la cafétéria et entrez dans la salle directement en face. Déplacez le frigidaire au fond à droite pour dévoiler une bouche d'aération.

Faufilez-vous à l'intérieur pour déboucher dos au premier " fou augmenté " du niveau. Assommez-le puis ramassez la barre d'énergie et les munitions sur les étagères. Avant de faire demi-tour, remarquez également le carnet électronique sur le bureau, qui contient un code de sécurité. Rebroussez ensuite chemin, et en sortant de l'entrepôt aux cartons renversés, empruntez le couloir de droite. Suivez-le jusqu'au bout, et utilisez le code obtenu via le carnet pour ouvrir les appartements de Trudeau. Vous y trouverez des virus et des seringues Hypostim. Dégagez ensuite l'accès à un conduit de ventilation en déplaçant les cartons au fond de la pièce pour trouver dans la chambre ainsi accessible des munitions et une amélioration Système de refroidissement pour votre fusil lourd.

Empruntez alors les grands escaliers devant lesquels vous êtes passés, puis piratez la porte sur votre gauche. Piratez le terminal présent dans la pièce pour désactiver la tourelle et fouillez les étagères pour trouver une boîte contenant notamment deux précieuses grenades à gaz.

Continuez votre route par le couloir de gauche et avant de pénétrer dans la salle de contrôle en sautant par la baie vitrée brisée, sauvegardez. Peut-être l'aurez-vous deviné, vous allez une fois de plus devoir convaincre par la parole votre interlocuteur, en l'occurrence Hughe Darrow, à se ranger à votre point de vue. Pour y parvenir, utilisez en alternance " Extrapoler " et " Critiquer ". Une fois convaincu ; Darrow vous remettra les codes d'accès du système de sécurité Hyron.

Section de l'anneau

Votre mission finale, si vous l'acceptez, sera alors d'aller forcer ledit système pour arrêter le signal émis par la station. Les coursives de celle-ci étant à présent inondée d'augmentés ayant perdu la raison, il vous faudra rester vigilant sur le trajet. S'agissant de la mission finale, nul besoin de courir après le bonus Fantôme, et étant donnée la masse d'ennemis présents, tant mieux ! Toutefois, si vous désirez avoir le plus large choix de fins possible après avoir défait le boss final, il conviendra de vous entretenir avec William Taggart et David Sarif avant d'aller affronter Hyron. Voici donc comment procéder pour trouver les deux hommes sans se faire tailler en pièce par les hordes de fous furieux qui peuplent le niveau.

Rejoindre Taggart

Rejoindre Sarif
Atteindre le noyau

Noyau du Hyron

Une fois monté à bord de l'élévateur, il ne vous est plus possible de faire machine arrière, assurez-vous donc d'être fin prêt pour l'affrontement final. Arrivé à la base de la station, suivez simplement les coursives pour atteindre la salle du noyau, dans laquelle vous attend le système Hyron, ainsi que votre veille amie Zhao. Cette dernière a des idées de grandeur, et il va falloir faire parler la poudre sitôt la cinématique terminée pour la faire taire à jamais. Il est à noter que si vous êtes à court de munitions, vous trouverez tout votre bonheur dans les deux entrepôts situés de part et d'autre de la salle, qui contiennent roquettes, munitions plasma et grenade IEM, pour ne citer qu'eux. Voici enfin la marche à suivre pour défaire Zhao et le système Hyron.

Passez ensuite dans la salle de contrôle derrière la dépouille de Zhao pour vous retrouver face à Eliza Cassan, l'intelligence artificielle de Picus. Celle-ci vous énonce alors les différents choix qui s'offrent à vous, chacun d'eux visant à façonner le futur de l'humanité de façons bien distinctes. Faites votre choix, en votre âme et conscience, puis laissez-vous porter par la scène finale.

Vous venez de finir Deus Ex : Human Revolution...

Note : un Succès/Trophée peut être débloqué si vous visionnez entièrement le générique. A bon entendeur.

BONUS D'XP INFINI

Après la première mission, dirigez-vous dans le bureau de Jensen et piratez son ordinateur, vous vous ferez 500 d'xp (si vous piratez la tour rouge). Ceci fait, n'appuyez pas la touche . Chargez votre ancienne sauvegarde et repiratez l'ordinateur pour obtenir le double d'xp. Répétez cette astuce autant de fois que vous le souhaitez pour avoir les améliorations au maximum dès le début !

MÉTHODE SIMPLE POUR GAGNER DE L'ARGENT

Obtenir de l'argent dans Deus Ex : Human Revolution n'est pas d'une très grande difficulté quand on comprend la logique assez particulière de l'inventaire du jeu. En fait, sa logique est assez similaire à celle du premier Deus Ex, mais un point diffère grandement entre ces deux jeux. En effet, quand vous ramassez une arme, quelle qu'elle soit, elle apparaît dans votre inventaire (si vous avez assez de place, bien entendu). Si vous ramassez une deuxième arme cependant, cette dernière se convertit automatiquement en munitions pour l'arme que vous aviez précédemment ramassée.

C'est là que la différence se fait, car dans Human Revolution vous pouvez acheter des objets mais aussi en revendre, chose impossible dans Deus Ex. Or, le constat est clair, les munitions ne rapportent pas grand chose, contrairement aux armes qui peuvent elles, vous rapporter pas mal d'argent. La méthode pour gagner le plus d'argent possible consiste donc tout simplement à systématiquement vendre à un vendeur chaque arme que vous ramassez et dont vous n'avez pas besoin. Bien sûr, pour la même arme, il faut en vendre une à la fois et refaire le voyage pour récupérer les autres. Cela peut être un peu long parfois, mais la plupart du temps cela concorde avec vos déplacements pour les missions principales et secondaires. Bien entendu, vous gagnez plus d'argent si vous faites les quêtes secondaires.

Notez enfin que cette pratique ne peut bien évidemment se faire que pendant les phases ouvertes, c'est à dire les phases de déplacement dans les principales villes où il y a des vendeurs. Pour les phases fermées, vous ne pouvez que conserver le plus d'armes possible, pour les revendre plus-tard. Pour cette phase, voici la liste des armes, pour vous aider dans vos choix.

{lliste des armes et leur prix de vente :
Pistolet : 180.
Pistolet électrique : 250.
Revolver : 300.
Prime : 380.
Arbalète : 1000.
Fusil mitrailleur : 375.
Fusil d’assaut : 630.
Fusil à pompe : 750.
Fusil à double canon : 750.
Fusil anesthésique : 750.
Fusil sniper : 1500.
Fusil sniper silencieux : 1750.
Fusil lourd : 1250.
Fusil laser : 1500
Lance grenade : 1750.
Lance roquettes : 2000.

Deus Ex : Human Revolution - Le Chaînon Manquant

© Square Enix / Eidos Montréal 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le guide se déroule en 4 chapitres, chacun séparé par un événement dans l'histoire : la sortie du bateau, le passage au scan...

J'ai réalisé le guide avec comme but : obtenir le succès "paramètre d'usine", c'est-à-dire, sans utiliser d'arme, de kit de dynamisation ni de consommable, en préférant une approche furtive. Donc n'hésitez pas à jouer avec l'environnement !

Je vous conseille fortement de ne porter aucune arme / objet pouvant être utilisé par inadvertance, ce qui vous obligerait à refaire l'aventure de tout son long si vous ne vous en êtes pas rendu compte.

Première partie : Le cargo

Toute la première vidéo se réfère à la fuite du cargo, jusqu'à l'arrivée sur l'îlot du fusilier.
Étant donné que vous n'aurez aucun point de dynamisation de disponible, vous devrez observer l'environnement autour des zones-clés pour obtenir les codes d'accès car vous ne pourrez pas pirater les systèmes avec un niveau supérieur à 1.

Pour éviter les deux premiers gardes (comme tout autre garde) il y a plusieurs moyens, mais pour ceux-là j'ai essayé d'écourter au maximum les phases d'attente, d'où la diversion avec le carton.

Le détour aux premiers lasers sert simplement à vous montrer que les codes peuvent être efficaces sur plusieurs systèmes de sécurité, donc ne lésinez pas sur la lecture des carnets électroniques !

Arrivé dans la première soute, vous trouverez des modules de survie dont l'un qui ne fonctionne pas, vous "obtiendrez une quête secondaire", vous devrez trouver une batterie de module de survie pour rendre ce dernier opérationnel. A votre première rencontre avec Quinn, vous obtiendrez une réduction pour avoir sauvé une personne (à hauteur de 25%). Vous recevrez également le succès "bon samaritain".

Dans la seconde soute (à 12:56 sur la vidéo), vous pouvez voir une cloison de container inaccessible sans l'augmentation des jambes. De l'autre côté de cette cloison de container, vous trouverez un renfoncement avec des taches de sang sur les murs. En allant dans le container avec la porte défoncée, vous trouverez un fusil tranquillisant et des munitions pour celui-ci.

Lorsque vous arriverez sur le pont, il faudra faire plus attention au niveau de la course, car le bruit est perceptible sur plusieurs niveaux, notamment sur le tour de ronde inférieur (à 14:00 sur la vidéo).

Une fois dans la tour de contrôle du cargo, tout s'accélère et le timing devient plus serré. En plus de suivre un garde de vue, il vous faut surveiller la mini-map pour voir où en sont les autres dans leur ronde.

Jusqu'à la salle des machines vous n'aurez pas beaucoup de difficultés. Dans celle-ci, attendez bien la fin du script entre les deux premiers gardes de la pièce, attendez que le premier parte pour assommer le second ET n'oubliez pas de ramasser le carnet électronique à ses pieds, ou vous ne pourrez pas désactiver les lasers et sortir de la pièce. Pour désactiver ces lasers, faites bien attention au tour de ronde des gardes.

Voilà, à présent, vous avez fait un quart du chemin vers la fin ! Vous êtes désormais descendu du bateau et pouvez dès à présent attaquer le camp de l'îlot du fusilier !

A votre sortie du bateau vous recevrez également un autre succès : "Sur la terre ferme".

Deuxième partie : Les quais

Ici tout est question de vitesse et d'attention pour vous faufiler sans soucis entre les gardes, vous pouvez même n'en assommer aucun si cela vous chante.

Si je m'amuse avec les caisses dans le premier entrepôt (à 5:20) c'est pour trouver l'une des 3 pièces de lance-roquettes demandées par Quinn lors de votre première rencontre avec lui : ici le tube de lancement. Ca vous permet d'éviter un retour dans cette zone plus tard.

Dans le deuxième entrepôt, vous devrez chercher une trappe dans le sol située au fond de la dite pièce (tout à l'ouest donc) pour rencontrer Keitner. Il faut faire attention à la tourelle qui vise continuellement cette zone.

Avant cela, dans le premier container ouvert juste à droite de l'entrée, il y a un accès à un contenair collé à celui-ci. Bougez la caisse en bois qui bloque cet accès pour trouver le module de tir du lance-roquettes de Quinn.

Pendant la rencontre avec Keitner, celle-ci va vous parler du stock de Quinn qui pourrait vous fournir en munitions / armes. Sortez de sa boutique en vous dirigeant vers la droite et en utilisant le passage caché derrière une caisse en bois.

Après votre rencontre avec Quinn, le tout restera sous une forme "d'exploration" avec un nombre assez conséquent de bureaux / pièces administratives à fouiller. Vous trouverez le module de visée dans l'un de ces bureaux au niveau 1 du bâtiment, à droite de la porte principale. La seule menace potentielle sont les caméras qui vous détectent de loin, les lasers si vous n'êtes pas trop attentif (emportez un corps avec vous pour les désactiver à votre approche) et les gardes qui sont postés devant le bureau de Burke, un détour qui évitera par ailleurs une petite visite à la sortie du bloc d'incarcération B (prothèse oculaire de Burke).

Vous pouvez également trouver son revolver à l'aide d'un bouton de sécurité sous son bureau qui ouvrira un coffre mural. Lors de la scène de fin, vous pourrez d'ailleurs constater qu'il porte un pistolet-mitrailleur à la place (si vous avez décidé de le prendre).

Voilà, c'est tout pour la deuxième partie, la troisième partie se déroule essentiellement dans le bloc d'incarcération du camp de l'îlot du fusilier.

Troisième partie : La " prison "

Cette partie est légèrement plus ennuyeuse vu qu'elle consiste essentiellement en allers-retours et exploration entre les différentes sections du bloc.

Au niveau 2 du bloc (3:10) faites bien attention à ce que le robot-sentinelle soit assez éloigné au moment où vous franchissez la barrière de laser ou bien il vous détectera avec le bruit de la réception du saut.

Au niveau 3, il y a deux moyens pour franchir la rotonde-laser : sauter par dessus ou faire le tour, j'ai préféré assurer le coup en faisant simplement le tour.

Après la cinématique que vous verrez après le dialogue avec le prisonnier (excusez le flood steam de mon ami) et après la cut-scene, on vous demandera d'aller chercher la prothèse oculaire de Burke, chose que vous avez déjà. Il faudra donc vous rendre directement à la boutique de Quinn qui la modifiera pour la rendre opérationnelle.

Vous devrez donc effectuer le même chemin que précédemment dans le sens inverse, avec les mêmes précautions : les rotondes-laser et les robots de sécurité.

Dans la partie administrative, vous n'aurez aucun problème étant donné que vous avez sûrement déjà fait le ménage

à l'aller, donc le retour dans cette zone ne devrait poser aucun problème.

Une fois la prothèse oculaire de Quinn en main, vous devrez retourner jusqu'au point de la cinématique pour prendre l'ascenseur et rejoindre le Dr Kavanagh dans son labo.

Dans ce dit labo, si vous avez récupéré les trois modules de données (les petits disques que j'ai insérés dans la table près du docteur) et que vous les insérez dans chaque table, vous obtiendrez un autre succès : "Un brillant érudit".

Après un long dialogue, vous devrez remonter dans l'ascenseur, ascension qui sera compromise par une intervention de Burke. Vous devrez appuyer sur le bouton d'urgence de l'ascenseur pour abaisser l'échelle de sécurité afin de sortir par le plafond de l'ascenseur et sortir derrière les gardes grâce au faux plafond.

Voila, vous avez terminé la partie du bloc d'incarcération, vous pouvez désormais dire au revoir et à jamais au camp d'internement !

Quatrième partie : Le final

Cette partie est beaucoup plus difficile que les autres vu que toute la base est en alerte et les gardes beaucoup plus nombreux.

Dans le quartier des cellules, ne courez jamais, il y a des gardes sur trois niveaux, vous serez donc audible et détecté facilement.

Vous serez confronté à un choix cornélien dans cette partie : sauver les prisonniers ou l'informateur. Le tout en dirigeant les flux de gaz. Bien sûr il y a deux options supplémentaires : laisser mourir les prisonniers et l'informateur ou sauver les deux, mais ce dernier choix requiert l'utilisation d'une arme et d'une augmentation, donc impossible à réaliser dans le cadre de ce guide. Dans la vidéo, j'ai choisi de tuer l'informateur vu que j'ai fait l'autre choix dans une partie précédente.

Je vais néanmoins vous expliquer comment faire si vous voulez avoir le succès avec une sauvegarde parallèle:
-Vous devez avoir l'augmentation des bras pour bouger les objets lourds.
-Vous devez avoir une arme sur vous pour détruire la cloche de gaz.

Tout d'abord, la caisse à bouger se situe au sud-ouest du bloc. Une fois que vous l'aurez bougée, vous trouverez un conduit d'aération, empruntez-le. Au bout de ce conduit, vous trouverez une pièce avec une machine, vous pourrez voir une cloche de verre remplie de gaz vert. Brisez cette cloche pour sauver à la fois les prisonniers et l'informateur, il y a également une amélioration d'arme "Aide à la visée" dans la pièce. Vous obtiendrez également le succès "Jusqu'au dernier".

Après avoir fait votre choix, vous repassez enfin le dernier sas de sécurité de votre aventure, vers la section administrative.

Ici, je vous recommande une fois de plus une grande précaution dans vos mouvements, les mines sont présentes en grande quantité et les gardes peuvent toujours vous entendre.

En sortant du sas, dirigez-vous vers la gauche, restez accroupi pour n'alerter aucun des gardes à l'étage. Ne vous inquiétez pas des lasers, ils ont été désactivés pendant votre séjour dans les blocs.

Une fois que vous aurez passé l'angle, marchez, il y a des mines frag placées sur les murs, désactivez-les et reprenez votre route.

Neutralisez le garde qui se trouve devant vous après avoir passé l'angle et continuez tout droit pour accéder au conduit d'aération qui vous amènera à la boutique de Quinn (ce n'est pas une quête mais ça vous épargne bien des soucis). Libre à vous de prendre le matériel si vous ne visez pas le succès "paramètre d'usine" mais il faudra que vous remontiez par l'ascenseur pour arriver derrière une barricade de sécurité, neutralisez le garde, franchissez la barrière et rejoignez la porte d'accès aux quais.

Avant d'ouvrir la porte et de vous engager dans le hangar, jetez un oeil à la ronde des gardes et au champ de vision de la tourelle, même si vous pouvez la mettre en état d'alerte, si elle tire une seule balle, elle alertera les gardes de la pièce et vous n'aurez aucune échappatoire. Quand vous le sentez bien, rejoignez la droite du hangar et longez le mur, vous devriez n'avoir aucun souci à rester caché. Grimpez sur les caisses pour accéder à une zone située tout au fond du hangar, où rien ne pourra vous détecter si vous êtes assez habile (attention aux snipers). Faites attention : arrivé au fond, il y a deux mines frag sur le sol, avancez prudemment, désactivez-les, grimpez sur la rambarde pour sauter sur les caisses "lourdes".

Dans le couloir vous verrez des rotondes-laser, choisissez bien votre moment pour les franchir, il y a un espace plus conséquent entre le laser unique et le double faisceau. Empruntez la voie du conduit d'aération si vous le voulez, je l'ai fait sur la vidéo mais c'était un petit détour. Vous devrez rejoindre la zone sous la plate-forme à gauche de la porte d'arrivée. Attention, une autre mine frag est posée sur le mur. Après avoir franchi la mine, mettez-vous à couvert et attendez la fin du script pour passer entre les caisses, continuez à longer le mur, passez derrière la tourelle quand le garde a le dos tourné et vous arrivez à la zone du boss de fin.

ATTENTION : contrairement au jeu de base, les conditions des succès d'emploi d'armes s'appliquent ici, vous devrez donc rester furtif encore une fois.

Une fois la petite cut-scene passée, mettez-vous à couvert derrière le premier élévateur que vous verrez, continuez en évitant les tirs des snipers et du mécha, et entrez dans le container ouvert, cachez-vous derrière la caisse avec les munitions jusqu'à ce que l'état d'alarme soit levé. Faites attention au trajet du garde situé près de la tourelle, et quand il a le dos tourné, sortez du container par devant, et mettez-vous à couvert derrière le module de survie.
Quand il s'éloigne, allez vous mettre à couvert derrière la pile de modules de survie et attendez-là. En allant plus loin vous serez repéré par un des snipers. Assommez-le quand il s'approche de l'échelle, attendez que les batteries se rechargent, grimpez à l'échelle MAIS attendez avant de grimper sur la plate-forme, assurez-vous que le garde sur le toit du préfabriqué tourne le dos. Quand c'est le cas, grimpez à la seconde échelle pour arriver sur le toit du préfabriqué, assommez-le et descendez dans le préfabriqué pour vous retrouver face-à-face avec Burke. Cachez-vous immédiatement après être descendu par le trou pour recharger vos piles. Une fois qu'elles le sont, neutralisez Burke, ça vous soulagera de deux dangers : la tourelle et le mécha seront désactivés.

Descendez par le trou à gauche de la pièce et cachez-vous derrière un module de survie, et avancez jusqu'à vous rapprocher du garde qui patrouille sous la passerelle. Neutralisez-le, laissez recharger vos batteries, neutralisez le sniper près de l'échelle, allez vous cacher dans le poste de surveillance qui vous sépare du dernier sniper pour vous recharger. Neutralisez-le et vos déboires sont enfin finis...

Vous aurez une discussion avec Quinn par le biais de l'oreillette qui vous dit que tous les autres gardes sont partis, vous n'aurez plus qu'à le rejoindre sur le quai d'embarcation pour entamer le dernier dialogue du DLC.

Après un long dialogue, il vous invitera à rentrer dans un module de survie du bateau pour rejoindre la base secrète de Belltower où est retenue Megan.

Cette solution est une contribution de jim29180.
Voir e|http://www.youtube.com/user/jim29180|sa chaîne.

Devil May Cry 4

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Son of Sparda

Terminez le mode Devil Hunter

Dante Must Die

Terminez le mode Son of Sparda

Heaven or Hell

Terminez le mode Son of Sparda

Hell or Hell

Terminez le mode Dante Must Die

FIN COMPLÈTE

Lorsque vous terminez le jeu et que les crédits apparaissent à l'écran, vous devez empêcher Kyrie de se faire toucher pendant 90 secondes si vous ne voulez pas que la séquence s'arrête brutalement.

ARTWORKS À DÉBLOQUER

Demon Invasion	Terminez le mode Dante Must Die.
Light from the Demon Blade	Terminez le mode Hell or Hell.
The Cast	Terminez le mode Devil Hunter.
The Demons	Terminez le mode Son of Sparda.
The Ladies of Devil May Cry	Terminez le mode Heaven ou le mode Hell.
The Two Heroes	Terminez le mode Human ou Devil Hunter.

COSTUMES

Super Dante

Terminez le mode Dante Must Die.

Super Nero

Terminez le mode Dante Must Die.

BLOODY PALACE

Terminez le mode Devil Hunter.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée sur PS3 mais elle convient également aux versions PC et Xbox 360.

Devil May Cry est de retour cette fois-ci sur nos consoles next-gen chéries et a réussi le pari de conserver la souplesse du gameplay qui lui sied tant, tout en nous offrant des graphismes somptueux, dignes de ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Non, outre une trame scénaristique assez peu recherchée, nous tenons là un Devil May Cry de grande classe, dans lequel les aficionados retrouveront leurs marques, sans pour autant léser les novices souhaitant rattraper leurs quelques trains de retard... Facile à prendre en main, Devil May Cry 4 offre tout de même un large panel de possibilités en termes d'armement et d'attaques, qu'il s'agisse de Nero ou de Dante.

Vous débuterez l'aventure avec le petit jeunot cité en premier, dont l'armement de base sera constitué d'une épée, d'un pistolet et d'un bras maléfique : le Devil Bringer. A vous de récupérer un maximum d'orbes rouges en éliminant les ennemis ou en détruisant les éléments du décor, pour ensuite les dépenser et obtenir ainsi divers items de soutien, mais également dans le but de faire augmenter votre note de fin de mission, qui vous offrira d'autant plus d'âmes fières que votre note sera élevée. Ce sont ces âmes fières qui vous permettront d'acquérir de nouvelles techniques et aptitudes, une fois dans le menu d'amélioration. Il est recommandé d'obtenir le double saut " Air Hike " assez tôt dans le jeu, ce qui vous permettra d'avoir des fragments de sphère bleue supplémentaires à certains endroits, ou encore de dévoiler certaines missions secrètes...

Mission 01 - Ressemblances

Il s'agit ici plus d'un tutorial que d'une réelle mission. En effet, une fois que Dante apparaît, vous allez apprendre peu à peu les déplacements et attaques basiques de Nero. A chaque fois, il faudra valider la commande affichée et ce, plusieurs fois d'affilée pour passer à la suite. Une fois ces commandes apprises, vous devrez vaincre Dante. Utilisez de préférence vos coups d'épée et votre coup de poing une fois plus près de lui, puis vous réussirez cette formalité sans grand mal. Cette mission fera donc plus office de " premier contact " pour les néophytes de la série, mais ne représentera en aucun cas un réel challenge si on les compare à celles qui vont suivre... Pensez au passage à détruire un maximum d'éléments du décor pour commencer à récupérer vos premières sphères rouges.

Mission 02 - La Porte De l'Enfer

Commencez par éliminer les épouvantails qui apparaissent sur la place de l'Opéra en enchaînant vos combos, puis après les avoir vaincus sans grand mal (pensez également à détruire le décor), empruntez la porte située au nord, sur la droite, afin de pénétrer dans l'entrepôt. Faites face au mur nord pour effectuer un double saut contre celui-ci (au-dessus des quelques marches qui ne mènent à rien), de manière à vous retrouver dans l'alcôve située plus haut et pour ainsi récupérer une sphère jaune, ayant la capacité de vous redonner une vie. Montez les escaliers, puis vous atteindrez bientôt une pièce contenant quelques marionnettes de plus à éliminer. Le fait de les avoir vaincus vous ouvre la porte suivante, puis en la franchissant, vous passerez brièvement par la terrasse avant de rejoindre la cathédrale via la porte est.

Descendez tout en bas de la cathédrale en vous dirigeant vers l'est, puis observez le pilier traversé par une lumière bleue. Vous obtenez ainsi l'héritage maléfique. Cela vous permet d'utiliser votre Devil Bringer comme un grappin, en quelque sorte (c'est d'ailleurs le terme que nous emploierons le plus souvent pour énoncer cette capacité). Utilisez d'ailleurs tout de suite cette aptitude pour récupérer une sphère verte derrière la grille nord, puis une étoile verte ou " étoile de vie P " derrière la grille sud. Allez ensuite vous placer sur le cercle bleu de continuum qui était situé dans la direction du pilier de lumière bleue, mais légèrement plus haut. Utilisez votre nouvelle capacité de grappin pour vous retrouver à l'étage supérieur, puis allez emprunter le prochain cercle afin de vous retrouver sur le balcon opposé, empruntez la porte.

Une fois sorti de la cathédrale, vous vous retrouvez à nouveau sur la terrasse. Utilisez le socle de continuum pour ensuite atteindre une pièce et entamer la première mission secrète, une fois que vous aurez observé le parchemin sur le pilier central.

Mission secrète 01 - Carnage

Vous devez éliminer tous les ennemis dans le temps imparti, soit 1 minute. Utilisez de préférence votre de coup de poing Devil Bringer pour les vaincre plus vite, puis roulez autour de la place pour atteindre les marionnettes plus facilement. Vous pouvez également les attirer vers vous en utilisant la technique du grappin. Quoi qu'il en soit, pas de temps à perdre ici si vous souhaitez remporter votre premier fragment de sphère bleue.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en empruntant le prochain socle de continuum et en allant utiliser le prochain après avoir libéré le passage en tuant des démons. Suite à un nouveau combat contre quelques ennemis, vous franchirez une porte menant au quartier résidentiel. Laissez-vous tomber, puis poursuivez votre route jusqu'à bientôt trouver un énorme fragment de sphère rouge dans lequel il faudra asséner un maximum de coups d'épée afin de récupérer le plus possible d'orbes rouges. Vous verrez ensuite une sphère rouge seule sur le toit d'en face. Rendez-vous y pour ensuite continuer votre avancée sur les toitures et trouver d'autres sphères identiques, vous menant finalement vers un fragment de sphère bleue. Descendez maintenant le long de l'unique chemin pour ensuite grimper à la petite tourelle de bois à l'aide d'un double saut. En touchant la cloche vous trouverez de nouvelles sphères rouges. Allez ensuite franchir la porte sud, qui vous mène au port de Caerula.

Attrapez la grosse sphère rouge située en hauteur en sortant du tunnel, puis allez emprunter le cercle de continuum au sud de la carte. Montez les marches, puis franchissez la porte vous menant au dépôt de marchandises. Après avoir vaincu les marionnettes comme vous commencez à en avoir l'habitude, vous pourrez ensuite aller donner des coups d'épée dans le panneau de lumières bleues jusqu'à ce qu'il libère le passage en hauteur vers une porte vous menant à un panneau de contrôle. Une fois face à lui, appuyez sur le bouton d'observation, une séquence s'enclenchera. Vous avez activé le pont. Revenez en arrière pour utiliser le socle de continuum, puis partez vers le grand ponton situé au nord pour vaincre une nouvelle flopée d'ennemis avant de rejoindre la porte à l'extrême nord donnant sur la première zone de minage. Vous trouverez bientôt un groupe de sphères rouges en sautant dans la partie basse de la pièce, tandis qu'en utilisant votre grappin deux fois de suite vers les lumières bleues situées en hauteur, vous gagnerez l'étage. Ici, si vous frappez la créature enchaînée jusqu'à obtenir un combo de rang B, vous gagnerez un nouveau fragment de sphère bleue. Vous trouverez également une statue divine, qui vous permettra de dépenser éventuellement vos sphères rouges dans le but d'acquérir de nouvelles capacités avant le combat contre Berial, le boss de fin de niveau.

Boss : Berial
Pour le vaincre, passez de préférence derrière lui et sautez pour le frapper dans le dos. En chargeant la jauge " exceed " de votre épée, vous ne lui infligerez bien sûr que davantage de dégâts. Lorsqu'il finit par perdre son incandescence, attrapez-le avec le Devil Bringer en utilisant la technique du grappin, puis continuez de le frapper lorsqu'il est au sol.

Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il batte en retraite. Notez que durant le combat, Berial détruit des cabanes, révélant ainsi des sphères vertes vous permettant de récupérer de l'énergie.

Une fois le combat terminé, montez les escaliers, puis avancez jusqu'à l'écran de fin de mission.

Mission 03 - L'aile Blanche

Alors que vous trouverez une statue d'amélioration sur votre gauche, engouffrez-vous dans le tunnel qui vous fait face pour commencer à affronter quelques démons. Vous trouverez une petite alcôve sur le côté ouest de la mine, dans laquelle vous pourrez détruire un gros morceau de sphère rouge, tandis qu'en partant vers l'autre côté, vous vous retrouverez au pied d'une cascade. En montant sur la structure de bois située derrière, vous aurez ensuite à effectuer un parcours de grappin afin de monter plus haut et d'atteindre la bouche de sortie. Ne la franchissez pas tout de suite, mais sautez plutôt sur la plate-forme de gauche, puis sur celle située un peu plus haut à gauche, pour apercevoir deux nouvelles lumières bleues sur lesquelles agripper votre Devil Bringer. Après avoir lâché la deuxième, prenez appui sur le mur vertical en utilisant la technique du double saut, puis utilisez à nouveau le grappin pour vous agripper à la lumière située au-dessus de vous. N'attendez pas pour lancer le Devil Bringer vers la lumière de gauche, vous devriez atteindre un morceau de sphère bleue.

Revenez ensuite franchir l'ouverture située un peu plus bas, puis après avoir vaincu vos ennemis, continuez vers le nord en hauteur pour aller détruire les planches de bois qui obstruent la sortie, sans oublier de récupérer sur votre gauche l'étoile verte. Une fois dehors, commencez par rattraper la grosse sphère rouge en hauteur sur la gauche, puis avancez ensuite vers le nord, le long de l'étroit rebord de cette falaise. Vous allez tomber nez à nez avec deux ennemis à éliminer avec votre Devil Bringer, ce qui les fera tournoyer et les fracassera contre le sol. Poursuivez en franchissant le passage désenvoûté au nord, puis une nouvelle séquence s'enclenchera, où vous rencontrerez Gloria. Pénétrez dans le château qui vous fait face.

Vous voilà dans le grand hall. En empruntant la porte située à droite ou à gauche de la pièce, vous vous retrouverez au même endroit : le hall large, mais sur un côté différent. Choisissez plutôt la porte de gauche, afin d'aller emprunter la porte située au nord-ouest du grand hall, vous menant à la salle de torture. Une fois à l'intérieur, éliminez les ennemis pour désenvoûter la porte, montez les escaliers circulaires. Vous devez traverser la pièce à l'aide de votre grappin et des lumières bleues qui apparaissent peu à peu pour vous indiquer le chemin afin de vous retrouver à mi-longueur et pour emprunter le couloir est. Vous revoici alors dans le grand hall, mais au premier étage. Poursuivez vers le nord pour passer la porte, puis en vous dirigeant toujours au nord, vous vous retrouverez dehors, pour faire face à nouveau à deux monstres glacés à éliminer avec le Devil Bringer. Une fois cette formalité effectuée, empruntez la porte au nord.

Vous voici arrivé aux Chutes de Foris. Dirigez-vous face à la cascade pour effectuer un double saut sur le pilier au-dessus duquel vous pourrez récupérer une nouvelle étoile verte en l'attrapant au grappin, puis montez les escaliers est. Notez au passage la présence d'une déesse déjà vue auparavant, mais rouge cette fois-ci. Cela signifie qu'elle servira plus tard, pour Dante. Seules les bleues fournissent une aide à Nero. Poursuivez toujours vers le sud en éliminant deux monstres glacés, puis vous vous retrouverez dans le grand hall du château. Partez vers le côté est pour frapper l'emblème bleu à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il fasse disparaître le champ de force de cette pièce. Avant de passer la porte située juste à côté, placez-vous contre le côté gauche du mur où est accroché l'emblème. Effectuez un double saut contre celui-ci, utilisez votre grappin pour attraper l'eau bénite que vous pouviez apercevoir en hauteur. Franchissez maintenant la porte située à droite de l'emblème, puis une fois dans la galerie, réduisez tous ces démons en charpie avant de poursuivre dans la bibliothèque. Avancez vers le sud, puis une fois dans la prochaine pièce, une cinématique se déclenchera...

Pour vaincre ce chevalier qui sera ensuite remplacé par des ennemis de même sorte, tentez de passer dans son dos pour l'attraper d'un uppercut, ou bien faites-le une fois qu'il est en l'air, afin que Nero lui plante sa lance en plein corps. Assenez des coups d'épée lorsque le chevalier ne se protège pas et faites attention à ses charges rectilignes, à éviter à l'aide de roulades ou de sauts. Après en avoir éliminé quelques-uns, avancez jusqu'à l'Anima Mercury afin de vous en emparer.

Mission 04 - De Sang-Froid

Vous revoici dans la bibliothèque. Vous ne pouvez pas sortir étant donné qu'une sorte de blason lumineux bloque la porte. Il vous faut le détruire avec la Gyrolame qui se trouve dans cette pièce. Approchez-vous de cette structure

métallique pour lui donner un bon uppercut de Devil Bringer et ainsi l'activer. Il vous faut, en la frappant, l'amener vers le blason, de sorte qu'elle le détruise. En lui donnant un coup de Devil Bringer, elle avancera quelque peu, tandis qu'en la frappant à coups d'épée, vous la ferez tourner sur elle-même, lui faisant prendre ainsi de la vitesse. Il vous faudra alors la frapper à nouveau d'un uppercut pour la voir partir violemment devant vous. Une fois le blason détruit et l'accès libéré, retournez dans le grand hall, en passant par la galerie, où vous devrez éliminer le comité d'accueil pour poursuivre.

Une fois dans le grand hall, allez trouver la Gyrolame au nord de la pièce, puis amenez-la jusqu'au cercueil situé au centre, de sorte qu'elle le détruise. Passez ensuite la porte ouest pour vous retrouver dans le hall large, puis vous remarquez l'alcôve du coin sud-ouest bloquée par un bouclier lumineux, destructible grâce à une des Gyrolames situées au nord et à amener jusqu'ici. Une fois l'alcôve libérée, vous y trouvez une autre Gyrolame. Le but est d'aller la placer sur un des deux socles qui se trouvait libre au nord du hall large, puis de replacer également la Gyrolame qui vous avait permis d'ouvrir l'alcôve. Il ne manquera alors plus qu'une Gyrolame à placer au nord...

Rendez-vous donc maintenant dans la salle à manger, située au nord-est du hall large. Eliminez les chevaliers apparus, puis sortez de la salle pour aller sur votre gauche trouver une nouvelle Gyrolame. Il faudra vous en servir pour vous protéger des boules de feu qui sont projetées dans le couloir d'en face. Faites donc progresser la Gyrolame jusqu'au bout du couloir et vous libérerez une porte sur la droite, tandis que vous pourrez trouver un parchemin sur le mur du fond, synonyme de mission secrète...

Mission secrète 02 - Bowling

Il s'agit d'effectuer un saut (double si vous le pouvez) et d'attraper des ennemis avec la technique " Snatch " (de préférence de niveau 3), plus communément appelée " grappin " dans cette soluce. Vous devez en attraper 5 à la suite, sans toucher le sol...

Dans la pièce qui se trouvait à droite du fond du couloir, éliminez tous les ennemis pour ouvrir une grille libérant un emblème bleu sur lequel donner des coups d'épée. Celui-ci active alors l'ouverture de la grille de gauche, libérant ainsi la dernière Gyrolame à amener au nord du hall large. Une fois les quatre Gyrolames en place, la porte du milieu se libère, vous permettant d'aller bientôt vous frotter au boss du coin...

Boss : Bael
Vous commencerez par vous frotter à deux sortes de nymphes de glace, puis après les avoir frappées quelque peu, le vrai boss apparaîtra. Il s'agit d'un crapaud géant, dont il faudra esquiver les attaques à l'aide de roulades sur les côtés, puis enchaîner vos combos les plus efficaces sur le monstre, toujours par les côtés de préférence. Une fois celui-ci assommé, envoyez-lui un bon uppercut grâce à votre Devil Bringer, Nero l'attaquera par un combo automatique. Lorsqu'il disparaît, attaquez les deux nymphes jusqu'à le faire réapparaître, puis poursuivez le combat jusqu'à votre victoire. Suite à la cinématique, vous vous emparez du Cadavre Rusalka, vous n'avez plus qu'à franchir la porte ouest de la salle pour finir la mission.

Mission 05 - Trisagion

D'entrée une séquence démarre et vous serez bientôt assailli par deux démons volants. Touchez-les avec votre Devil Bringer pour les faire tomber au sol et perdre leur cape, puis achevez-les avec votre même bras maléfique. Une fois les deux ennemis vaincus, rendez-vous dans la partie centrale de la carte, en passant par-dessus la grille, afin de briser les nombreuses tombes et statues qui s'y trouvent et pour récupérer ainsi un maximum de sphères. En montant les escaliers vers le sud, vous voyez votre bras réagir. Ceci est dû au fait qu'un parchemin activant une mission secrète se trouve en réalité sous ces escaliers...

Mission secrète 03 - Résistance Non-violente

Pour réussir cette mission avec Nero, vous devez avoir acquis l'aptitude de " Saisie " (Mission 08). Il vous suffira alors d'attraper un ennemi en vous en servant comme d'un bouclier, puis vous pourrez provoquer les autres ennemis de temps à autre avec la touche adéquate tout en gardant votre " bouclier " afin de faire augmenter les points de style, jusqu'à obtenir un fragment de sphère bleue et réussir la mission secrète.

Continuez ensuite jusqu'à la porte située en haut des marches, afin de pénétrer dans la chambre du maître. Après avoir

vaincu la série de chevaliers, brisez donc le miroir situé au-dessus de la cheminée, contre le mur est de la pièce. Vous déclencherez ainsi une mission secrète...

Mission secrète 10 - Marionnettiste

Dans cette mission secrète, vous devez activer la Gyrolame et la faire briser les 5 piliers bleus éparpillés dans les endroits principaux du hall large, dans un temps imparti de 2 minutes. Commencez donc par briser le premier droit devant vous, puis le deuxième au nord, celui situé dans la salle est et l'autre dans l'alcôve d'en face, puis le dernier droit devant dans le couloir, vers le sud. En réussissant, vous remportez un fragment de sphère bleue supplémentaire.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en sortant de la chambre par la porte sud, vous aurez un emblème bleu à marteler à l'épée, jusqu'à ce qu'il libère une Gyrolame. Activez-la d'un uppercut, puis faites-lui prendre de la vitesse avec vos coups d'épée. Maintenant, placez un bon coup de Devil Bringer pour la faire foncer droit devant vous, jusqu'à l'opposé de la pièce. Vous devez lui faire franchir l'étroite porte afin de la faire frapper la petite tour parcourue de lumières bleues. Une fois celle-ci détruite, le sol va s'effondrer, il vous faudra à nouveau vaincre des démons volants, là où vous atterrissez. Suite au combat, vous pourrez récupérer le Talisman Ailé, au sud de la pièce. Ceci déclenche ainsi l'activation de socles rouges, qui font en fait office de tremplins. Utilisez-les pour remonter tout en haut, en prenant soin entre chaque tremplin de bien récupérer toutes les sphères que vous apercevrez. Vous pourrez ainsi vous emparer d'une eau bénite supplémentaire et d'une nouvelle étoile verte, entre autres sphères rouges.

Une fois de retour tout en haut, avancez dans la pièce pour devoir affronter un groupe de démons qui, une fois vaincus, vous permettront de franchir la porte nord, pour vous retrouver dans le hall large. Ici, battez les ennemis avant de franchir une des deux portes qui vous mènent dans le grand hall, entouré par le hall large dans lequel vous vous trouvez. Au centre de la pièce se trouve maintenant un tremplin rouge à utiliser (si vous avez bien détruit le cercueil au préalable, sinon, faites-le à l'aide de la Gyrolame prévue à cet effet se trouvant dans la pièce), afin de vous retrouver sur le lustre. Maintenant, tentez de couper le pilier central du lustre et une cinématique s'enclenchera. Franchissez alors le passage ouvert dans le tableau, puis descendez les escaliers avant de franchir la porte menant au laboratoire souterrain (n'oubliez pas l'étoile verte derrière la grille). Courez finalement le long de ce couloir, jusqu'au déclenchement d'une cinématique, à la suite de laquelle la mission s'achèvera.

Mission 06 - Résurrection

Avant de vous laisser tomber tout en bas de ce précipice, prenez soin d'aller récupérer le morceau de sphère bleue sur le pourtour de la pièce. Jetez-vous ensuite dans le trou, puis après avoir atterri, empruntez la porte est. Une cinématique ne tardera pas à s'enclencher et vous ferez connaissance avec de nouveaux démons, se déplaçant en ne laissant dépasser du sol que leurs ailerons, à la manière des requins. Si vous possédez l'attaque du tir chargé, elle sera d'une aide précieuse ici, se révélant assez efficace. Autrement, touchez les ennemis avec votre Devil Bringer et des coups d'épée chargée d'exceed, de préférence. Après avoir remporté le combat, poursuivez le long du tunnel, jusqu'à franchir la porte située au bout.

Une cinématique démarre, vous vous rendez compte que vous vous trouvez sur un plateau de jeu géant, avec un pion à votre effigie grandeur nature, des cases de différentes couleurs, puis un dé à frapper. Selon le score que vous obtenez sur le dé, le pion se déplacera sur un des quatre types de cases différents, déclenchant ainsi divers effets. Nous avons donc les cases blanches qui relancent le dé, les cases bleues qui fournissent divers items, les cases jaunes qui créent un autre chemin vers une case adjacente, puis les cases rouges qui déclenchent des combats contre des démons. Etant donné le côté aléatoire donné par le résultat du dé, vous pourrez passer plus ou moins de temps à franchir ce secteur...

Une fois le plateau de jeu achevé, franchissez la porte nord, une cinématique se déclenchera, où vous ferez la connaissance du boss, Agnus.

Boss : Agnus
Dès que le combat débute, attrapez grâce à votre grappin un de ces oiseaux-épée au vol, pour que Nero les renvoie tout droit dans la vitre d'en face, répétez cela jusqu'à la briser. Repérez le moment où il électrifiera le sol (lorsqu'il crie), puis restez en l'air durant ce laps de temps en tirant quelques rafales au pistolet. Remportez la victoire pour ensuite déclencher une longue séquence, au bout de laquelle vous aurez acquis le pouvoir Yamato.

Franchissez la porte droit devant vous, puis allez frapper l'emblème bleu un peu plus en avant, au nord. Celui-ci déclenche l'activation d'un barrage et d'un pont. Prenez ensuite les escaliers. Dans la salle suivante, éliminez vos ennemis, repérez le parchemin synonyme de mission secrète, accroché sur le mur du coin nord-est.

Mission secrète 04 - Chasse au trésor

Il vous faut dans cette mission trouver les 99 orbes rouges cachées dans le secteur. Suivant les parties, elles peuvent se trouver à différents endroits. Soyez attentif aux signaux envoyés par votre Devil Bringer et fouillez notamment les endroits suivants : derrière un des grands miroirs au sud-est (après l'avoir brisé), au niveau de l'emblème bleu, à l'endroit où est située la Gyrolame (déplacez-la avant), devant la porte sud, au nord-est (derrière le mur de l'étage du bas), puis en hauteur dans le coin sud-ouest. Vous gagnerez également un fragment de sphère bleue.

Poursuivez ensuite sur les quelques marches et le long du couloir métallique pour atteindre un secteur circulaire avec de nouveaux chevaliers à défaire. Dirigez-vous vers la sortie sud de cette pièce, puis vous aurez une troisième série d'ennemis à combattre avant de vous retrouver dans le laboratoire souterrain et d'utiliser ensuite les tremplins pour remonter tout en haut. De retour dans le sous-sol, remontez les escaliers pour repasser à travers l'ouverture du tableau et vous retrouver dans le grand hall. Empruntez alors la porte qui sera tout de suite sur votre droite en sortant du tableau, suivez le parcours vers le nord, jusqu'aux Chutes de Foris. Mettez le cap vers le nord afin de franchir le pont maintenant abaissé, une petite séquence se déclenchera au bout. Poursuivez votre route et commencez à avancer dans la forêt, jusqu'à cette lumière au bout du tunnel...

Mission 07 - La Vipère

Vous commencez tout près d'un autel dans lequel est accroché un parchemin de mission secrète, mais il faudra laisser cela à Dante pour plus tard... Passez dans un grand tronc d'arbre creux pour récupérer quelques sphères rouges, puis poursuivez pour détruire peu après un énorme morceau de sphère rouge, pour ensuite pénétrer dans le secteur suivant. Restez sur la gauche sans vous laisser tomber plus bas pour le moment, vous pourrez récupérer une eau bénite. Sautez maintenant plus bas pour éliminer quelques ennemis, puis montez les escaliers menant à la partie est de la carte. Entrez alors dans l'église située à droite. Une flopée d'ennemis vous attend, ils s'avéreront être un poil plus coriaces que les pantins de base, étant donné que des parasites auront pris possession de leur corps. Montez ensuite les escaliers situés au sud de la pièce, puis frappez l'emblème bleu afin qu'elle active un chemin de dalles qui disparaîtront dès que vous poserez le pied dessus. Franchissez la porte au bout.

Une fois dans la Vallée en Ruines, montez donc les escaliers circulaires pour ensuite utiliser les deux cercles de continuum et rejoindre l'autre côté. Vous trouverez un nouvel emblème bleu incrusté dans la roche, qui activera un autre parcours de dalles temporaires à traverser. Après avoir battu le démon, récupérez le morceau de sphère bleue situé en hauteur sur le premier carré de dalles apparu, puis poursuivez tout en battant vos ennemis. Les dalles vous mènent finalement plus au sud-ouest de la carte (attendez patiemment que les dalles apparaissent), avec une porte à franchir. En traversant le pont représenté horizontalement sur la carte, allez ensuite au sud pour trouver une mission secrète à déclencher.

Mission secrète 05 - Gratte-ciel

Vous avez 1 minute pour effectuer ce parcours de tremplins et en usant de votre grappin afin d'atteindre le fragment de sphère bleue présenté tout en haut. Attention, vous devrez également briser une grille d'un coup d'épée durant votre ascension...

Après la mission secrète repartez vers le nord pour trouver bientôt un groupe d'ennemis dans lequel la destruction des parasites est à privilégier avant tout. Une fois le secteur nettoyé, empruntez la sortie sud-ouest de la carte, puis dans le prochain secteur, utilisez la Gyrolame pour exploser le portail bleu de devant, puis le deuxième situé juste après. Débarrassez-vous des pantins, utilisez la Gyrolame pour détruire le portail bleu situé à droite des marches. Franchissez la porte au bout de ce chemin.

Vous voici dans la vallée en ruines. Montez quelques marches, une séquence se déclenchera. Courez en continuant le long du parcours tandis qu'un monstre vous poursuit. Arrivé au bout, avancez pour passer la porte, puis vous trouverez sur votre droite une de ces statues sur lesquelles enchaîner les combos pour obtenir une récompense. Accomplissez un combo de rang A et vous serez récompensé d'un morceau de sphère bleue. Poursuivez votre avancée en vous frayant

un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez l'antre du boss.

Boss : Echidna
C'est donc contre le monstre de tout à l'heure que vous allez devoir vous frotter... Esquivez ses attaques frontales par des roulades latérales, puis évitez ses violents coups de queue à l'aide d'un saut. Tirez-lui dessus avec si possible le tir chargé, puis lorsque ses tentacules se planteront dans le sol, attrapez le bourgeon central grâce au grappin pour lui asséner des coups d'épée. Elle se plantera également au centre de l'arène pour faire sortir cette fois ses tentacules par le sol... Esquivez-les, puis profitez-en pour aller enchaîner les combos sur sa vilaine frimousse. Si cela n'a pas suffi, continuez de la toucher avec des tirs chargés. Une fois le boss éliminé, vous gagnerez le Fruit Séfirothique. Servez-vous en pour détruire la racine qui bloque le passage à emprunter au sud-ouest, cela clôturera la mission.

Mission 08 - Profession De Foi

Progressez le long de l'unique parcours jusqu'à passer sous une grande arche où votre bras vous signalera la présence d'un morceau de sphère bleue en hauteur. Continuez en vous débarrassant des gêneurs, franchissez l'accès bloqué jusqu'ici par une racine, puis repassez de l'autre côté du pont emprunté auparavant. Filez au nord en le quittant, puis une cinématique se déclenchera une fois dans le secteur suivant. Vous allez devoir vous frotter à une bande de reptiles assez résistants et équipés de boucliers. Comme à votre habitude, sortez les combos les plus dévastateurs que vous avez en poche, pour les enchaîner avec une projection grâce au Devil Bringer. Une fois leur compte réglé, poursuivez vers le sud-ouest pour gagner le secteur de l'église, en montant tout d'abord les marches plus au nord, afin de pénétrer ensuite dans celle-ci à l'est de la carte. Terrassez vos ennemis, puis rendez-vous sous l'escalier situé à l'angle de la pièce, au sud-est. Faites disparaître la plante et passez donc la porte.

Une fois dans les bois mystérieux, vous vous retrouverez face à une statue au carrefour de 4 chemins. Si vous choisissez le mauvais, vous tournerez en rond et reviendrez toujours au départ après avoir dû affronter quelques ennemis en cours de route. La solution sera simplement de prendre le chemin à l'opposé de l'ombre de la statue et ce, 3 fois de suite. Notez qu'en partant vers le chemin de gauche, vous affronterez des ennemis dans ce petit piège certes, mais vous pourrez récupérer en hauteur un fragment de sphère bleue au nord de la carte. En poursuivant le long du parcours imposé, vous parviendrez au boss du niveau après avoir éliminé quelques parasites.

Boss : Credo
Vous devrez éviter ses coups d'épée en roulant sur le côté ou en sautant, comme d'habitude. Contournez-le pour le toucher dans le dos, puis lorsqu'il se placera loin de vous pour vous jeter une épée en pleine face, évitez-la au bon moment par une roulade ou un saut. Enchaînez-le avec vos plus puissantes attaques jusqu'à ce qu'il se protège à l'aide de son bouclier, puis tentez de l'attraper avec votre Devil Bringer... Votre victoire vous rapporte le Bouclier d'égide.

Mission 09 - Pour toi

Suivez le parcours rectiligne sans oublier de récupérer des sphères rouges grâce aux éléments du décor, une cinématique se déclenchera. Suite à l'affrontement, vous atteignez le grand hall. Au nord-ouest de la pièce, vous trouverez une étoile diabolique P, tandis que de l'autre côté une déesse sera à enchaîner de combos jusqu'à atteindre le rang S. Vous obtenez alors un fragment de sphère bleue. Poursuivez ensuite vers le sud, observez le petit pilier au centre, vous verrez le pont-levis bloqué par une plante. Suite à la cinématique, des lasers vont parcourir le grand hall, il vous faudra franchir la porte sud-est tout en les évitant. Dans cette pièce, battez la flopée de chevaliers, vous serez récompensé par la Clé de Cronus suite à votre victoire. En allant donner un uppercut dans le pilier apparu au centre de la pièce, vous ralentirez le temps un instant, ce qui vous permettra de franchir la porte ouest en évitant les lasers. Avancez dans la prochaine pièce pour aller frapper un emblème bleu dans le coin sud-est. Cela fait descendre un ascenseur dans lequel pénétrer. Eliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous monterez automatiquement. En sortant de ce premier ascenseur (ne vous souciez pas du fragment de sphère bleue pour le moment), activez le pilier sur votre gauche afin de ralentir le temps et de franchir les deux séries de lasers, puis vous pénétrerez dans un deuxième ascenseur. De même que précédemment, battez vos ennemis pour monter d'un niveau. Vous avez le choix entre deux portes. Celle de droite vous fait tomber sur le fragment de sphère bleue vu tout à l'heure, mais il vous faudra remonter les deux étages, tandis que vous pouvez prendre directement celle de gauche pour poursuivre votre avancée.

De même que précédemment, frappez le pilier sur votre gauche pour ralentir le temps, puis franchissez les lasers afin de monter dans le dernier ascenseur. Battez les démons qui y apparaissent, vous atteindrez finalement l'antre du boss Agnus.

Boss : Agnus
Dans un premier temps, tentez d'attraper une de ces épées volantes avec votre Devil Bringer pour lui renvoyer en pleine face, comme vous l'aviez fait lors de votre première confrontation contre lui. Dès que vous le voyez se concentrer et préparer une attaque, foncez-lui dessus pour le toucher et l'empêcher de compléter son action, car il pourrait vous attraper et drainer votre énergie. Bien sûr, dès que l'occasion se présente, tentez une prise au Devil Bringer pour lui infliger davantage de dégâts !

Mission 10 - Enveloppé Dans La Gloire

Sortez par la porte nord, puis reprenez l'ascenseur. Battez ces spectres en les enchaînant à coups de Devil Bringer et d'épée, puis rendez-vous dans l'ascenseur suivant après avoir ralenti le temps, vous y trouverez un emblème bleu. Donnez-lui des coups d'épée afin qu'il fasse disparaître la barrière bleue, puis franchissez cet accès afin de retomber tout en bas de cette salle. Franchissez alors le couloir situé à l'ouest, vous vous retrouverez dans la pièce octogonale avec à nouveau des chevaliers à abattre. En passant la porte est, vous vous retrouverez dans le grand hall. Dirigez-vous vers le sud pour gagner le couloir de sécurité, où vous devrez ralentir le temps grâce au pilier situé à l'entrée de cette pièce. Effectuez alors le parcours en évitant les lasers, puis passez donc la porte au bout du couloir, en sachant que vous aurez une mission secrète à activer sur votre droite.

Mission secrète 06 - Vermifuge

Ici, il vous faudra protéger une de ces marionnettes contre les parasites qui veulent s'y agripper. Pour ce faire, attrapez-la en utilisant la " Saisie ", puis emmenez-la au sommet de la falaise située au nord-ouest. Une fois celle-ci en sécurité, il ne vous reste plus qu'à descendre pour vaincre vos ennemis. Un fragment de sphère bleue sera à remporter en même temps que cette mission secrète.

Après avoir éventuellement effectué cette mission secrète, la porte vous mène dans une salle dans laquelle tournoient d'énormes faux au centre. Laissez-vous alors tomber pour vaincre un groupe d'ennemis, puis cela vous donnera accès au pilier ralentisseur de temps. Ceci vous permettra de sauter sur les lames pour atteindre la porte située au sud (une fois sur la 5ème lame). Poursuivez ensuite toujours vers le sud en réglant leur compte à quelques chevaliers, puis une fois dans la dernière pièce, vous pourrez utiliser le Talisman Ailé qui active un ascenseur. Placez-vous sur le côté droit de l'ascenseur de manière à récupérer un fragment de sphère bleue lorsque celui-ci descendra. Une fois à l'étage supérieur, montez les quelques marches pour rejoindre la salle de réunion. Après avoir vaincu les deux chevaliers, vous pourrez trouver un parchemin contre le mur gauche du couloir qui suit, activant ainsi une nouvelle mission secrète.

Mission secrète 07 - Course folle

Il s'agira ici d'aller rejoindre le fragment de sphère bleue situé plus au sud-ouest en franchissant le parcours de dalles qui apparaît au fur et à mesure, suite à l'activation de l'emblème bleu. Les ennemis vous donneront pas mal de fil à retordre, aussi, il existe un moyen bien plus simple pour récupérer le fragment de sphère bleue. Si vous possédez le style Trickster de niveau 3, vous pourrez effectuer une glissade supplémentaire une fois dans les airs, ce qui fera avancer Dante de quelques mètres de plus. Une fois sur la 3ème plate-forme apparue, tenez-vous donc dans le coin de celle-ci, dans l'axe du fragment de sphère, puis sautez vers celui-ci en effectuant un double saut et cette fameuse glissade dans l'air. Vous parviendrez alors à valider cette mission secrète à la vitesse de l'éclair.

La porte au bout du couloir vous mène au boss de fin de mission : Dante.

Boss : Dante
Dante s'avérera être bien plus coriace que lors de votre première confrontation... Ne cherchez pas à lui tirer dessus, car il fera de même et cela annulera vos coups de feu. Dante est plus rapide que vous, mais vous possédez le Devil Bringer... Grâce à celui-ci, sautez pour éviter les charges de Dante, puis attrapez-le pour l'attirer rapidement vers vous et l'enchaîner de coups d'épée, pour finir avec une prise au Devil Bringer.

Mission 11 - Le Neuvième Cercle

Montez les escaliers sur votre gauche, puis passez l'emblème pour aller jusqu'au fond pour trouver la déesse à enchaîner de combos jusqu'au rang SSS. Vous obtenez ainsi un fragment de sphère bleue. Revenez frapper l'emblème, puis utilisez les lumières bleues et votre grappin pour atteindre le balcon supérieur. Remportez le combat contre ces

spectres afin de récupérer la sphère verte qui suivra, empruntez cet ascenseur qui descend. En quittant ce dernier, partez vers la droite et vous vous retrouverez bloqué par une grille. Pour l'ouvrir, attrapez simplement le démon qui se trouve derrière celle-ci avec votre Devil Bringer. Montez ensuite les escaliers, puis votre bras sonnera à gauche de la statue dorée. Placez-vous donc au centre des piliers et vous récolterez quelques sphères rouges de plus. Vous aurez ensuite à effectuer un parcours au grappin à l'aide des lumières bleues flottantes. Si vous tombez au niveau du deuxième parcours de lumières, vous récolterez en bas une étoile diabolique P, mais devrez vous frotter à une bande de chevaliers avant de pouvoir retenter de franchir le précipice au grappin.

Vous atteindrez un nouvel emblème bleu à frapper ensuite, après avoir réglé son compte au chevalier. Montez alors le long des lumières bleues, puis approchez du petit pilier rouge une fois en haut (observez-le). Réduisez vos assaillants en charpie, cela activera l'ascenseur à gauche de la statue dorée vue précédemment, là où vous aviez pu récupérer quelques sphères rouges entre les piliers. Retournez donc à cet endroit pour utiliser l'ascenseur après avoir nettoyé le secteur.

Boss : Sanctus
Tout d'abord, commencez par enchaîner les coups d'épée en l'air pour briser sa bulle protectrice. Une fois ceci effectué, vous verrez apparaître deux objets devant lui. Cela vous servira à y envoyer le grappin pour vous approcher de lui et le toucher avant qu'il ne régénère sa sphère de protection. S'il le faut, brisez-la à nouveau, puis touchez-le pour qu'il tombe par terre. C'est là que vous pourrez l'enchaîner à l'épée et poursuivre avec une prise au Devil Bringer des plus classes. Ses attaques consistent à vous envoyer des boules de feu ou autres éclairs, mais vous serez tellement occupé à l'approcher au grappin que vous n'y prêterez presque pas attention. Il activera ensuite la grande statue pour vous mettre des bâtons dans les roues, mais vous pourrez le vaincre en utilisant toujours la même technique...

Mission 12 - Un nouveau départ

A partir de maintenant, c'est Dante qui prend les choses en main, et vous pourrez améliorer ce dernier à votre guise avant de le contrôler. Des pantins et autres démons vous permettront de vous faire la main dans cette chambre, tandis qu'il vous faudra poursuivre par la porte nord après les avoir vaincus. Vous voici dans la salle de réunion, où une séquence se déclenche, annonçant l'arrivée de véritables scies circulaires sur pattes. Vous savez quoi faire... Continuez au nord vers l'ascenseur, récupérez le Talisman Ailé, puis un compte à rebours se mettra bientôt en place, annonçant la destruction du secteur. Poursuivez vers le nord et laissez-vous tomber dans le grand trou pour activer l'emblème bleu qui s'y trouve (et ramasser une sphère dorée). Elle fera descendre un ascenseur dans lequel des ennemis vous attendent. Suite au combat, vous remontez et atteignez bientôt la salle des grosses lames tournantes, où vous devrez activer le ralentisseur de temps après avoir battu les démons. Cela aura pour effet de détruire le mécanisme, immobilisant ainsi les lames. Montez jusqu'à la 5ème pour sortir par la droite, puis effectuez le parcours en évitant les lasers jusqu'à la porte à l'autre bout de ce couloir (après avoir bien sûr ralenti le temps).

Traversez le pont pour vous retrouver dans le grand hall, éliminez le comité d'accueil, puis sortez par la porte nord. Continuez tout droit jusqu'à déclencher la séquence de fin de mission.

Mission 13 - Le Retour du Démon

Vous voici dans la forêt. Le boss Echidna brouille votre parcours et a fait apparaître plusieurs nuages brumeux qui vous téléporteront à différents endroits. Lisez les indications qui suivent pour aller lui donner sa punition... Prenez la porte au nord, puis dans le prochain secteur, regardez le chemin de l'étage inférieur (à l'est) pour vous y rendre, et pour pénétrer dans la brume sud-est après avoir vaincu les ennemis apparus. Vous voici dans la vallée. Battez la nouvelle série d'ennemis pour ensuite monter les marches et prendre la brume violette située en haut de ces dernières. Eliminez les ennemis, puis continuez au nord pour rejoindre la rivière de Lapis et passez dans la brume située sous le pont. Entrez ensuite dans l'église, effectuez un combo de rang A sur la déesse située sur votre droite pour obtenir un fragment de sphère bleue, puis passez la porte sous l'escalier pour revenir dans les bois mystérieux. Il faudra utiliser la même méthode que précédemment en prenant 4 fois de suite la direction opposée à l'ombre de la statue au centre de ce carrefour. Vous arriverez enfin aux ruines oubliées, face au boss Echnida. La manière de la vaincre sera sensiblement la même que lorsque vous contrôliez Nero. Vous récupérerez suite au combat l'arme Gilgamesh et pourrez quitter les lieux par le sud-ouest.

Mission 14 - Forêt Dévastée

Dans ce niveau, des plantes carnivores pousseront constamment du sol pour tenter de vous envoyer dans une dimension parallèle où il vous faudra vaincre une horde d'ennemis pour vous en sortir. Evitez donc ces plantes, ou tentez de les éliminer pour récolter des sphères vertes si besoin. Filez vers l'ouest dans le premier secteur (sans oublier le fragment de sphère bleue sous le pont), puis une fois à la Rivière de Lapis, éliminez le comité pour poursuivre au nord-ouest. Une fois à l'Ancienne Place, éliminez les ennemis pour poursuivre au sud-ouest. Ensuite, dans la Vallée du Vent, allez au nord-ouest pour escalader et avancer vers le prochain secteur. Récupérez un maximum de sphères rouges sur le gros morceau qui vous fera face, puis vous aurez une mission secrète à activer juste à côté, sous le porche.

Mission secrète 08 - Blockeur Royal

Vous devrez utiliser le style de combat " Royalguard " de Dante pour réussir cette mission. L'objectif et d'accomplir 5 gardes parfaites contre ces deux spectres (éliminez-en un d'abord pour plus de facilité ensuite). Repérez le bon timing pour vous protéger au moment où l'ennemi envoie son attaque, puis quand vous serez rodé, vous réussirez cette mission secrète sans problème, avec bien sûr un fragment de sphère bleue à la clé.

Rejoignez ensuite les chutes de Foris en partant vers l'ouest, puis vous atteindrez bientôt le château de Fortuna...

Mission 15 - Le Château de Fortuna

En remontant vers le château, prenez le passage de gauche (côté est sur la carte) pour aller récupérer un morceau de sphère bleue en tuant une déesse grâce à un combo de rang SS. Continuez vers le sud jusqu'à faire face à un Blitz. Lorsqu'il se téléporte frénétiquement autour de l'arène, sautez et tirez-lui quelques rafales pour le ralentir et l'affaiblir (le Tir Chargé 2 est bienvenu ici). Ne tentez pas de l'attaquer à l'épée avant qu'il ne perde son aura électrique et qu'il arrête de se téléporter. Lorsque vous le verrez affaibli, envoyez-lui vos plus puissants combos, puis lorsque vous le voyez regagner son bouclier électrique, reculez et reprenez la démarche avec votre fusil ou vos pistolets, pour ensuite le vaincre de la même manière. Suite à votre victoire, continuez vers le sud pour vous retrouver dans le grand hall, remarquez que de la glace occupe une grande partie du secteur.

Prenez la porte située à l'est de la pièce (non loin de l'emblème bleu), puis franchissez la galerie pour atteindre la bibliothèque, dans laquelle quelques chevaliers vous attendent. Après les avoir vaincus, rendez-vous dans la pièce sud pour détruire un gros morceau de sphère rouge et trouver au bas des escaliers tournants la mission secrète 09...

Mission secrète 09 - Incassable

Dans cette mission, vous ne devez subir aucun dégât. Par conséquent, soyez mobile, utilisez le double saut et une de vos armes à feu ! Une fois les ennemis vaincus, récupérez le fragment de sphère bleue apparu.

Passez ensuite la porte située au bas des escaliers pour rejoindre le hall large. Gagnez la salle à manger en passant la porte située côté est, puis traversez le couloir pour trouver au bout un nouveau groupe d'ennemis à faire disparaître. Sortez de la salle à manger par la porte sud-ouest, puis contournez le hall large pour pénétrer dans la salle de torture, via la porte ouest. Battez vos ennemis, puis laissez-vous tomber dans le trou de la pièce sud. Allez donc activer l'emblème bleu que vous montre la caméra, utilisez le tremplin bleu apparu pour remonter tout en haut, avec une porte et un couloir à franchir, menant jusqu'à la chambre du maître. Ici, vous devrez régler son compte à un nouveau Blitz... Bon courage !

Sortez ensuite de la chambre par la porte nord et rendez-vous dans le coin nord-est du cimetière pour aller éliminer un ennemi déjà vu auparavant : il s'agit de ce gros crapaud se servant de ses deux nymphes pour vous amadouer. Il sera à vaincre de la même manière que précédemment. Vous remporterez ensuite Pandora puis effectuerez une descente aux enfers (laissez-vous tomber dans le trou)...

Mission 16 - Inferno

Dans ce secteur, vous serez infecté par un poison qui drainera peu à peu votre énergie. Aussi, il vous faudra régulièrement en récupérer en récoltant un maximum de sphères vertes. En passant par la porte est (après avoir effectué un combo de rang S sur une déesse et récupéré un morceau de sphère bleue), vous serez attaqué de nouveau par ces monstres aux ailerons de requin. Franchissez ensuite la porte au bout de ce couloir en " U ", une cinématique se

déclenchera... Encore ce satané jeu de l'oie ? Non, Dante ne l'entend pas ainsi et casse le matériel ! Bon... Eh bien dans ce cas il ne reste plus qu'à éliminer toutes les bestioles qui apparaissent. Une fois ceci effectué, franchissez la porte au nord de la pièce, pour rejoindre la Salle de l'épée démoniaque. Ici, chevaliers et oiseaux-épée apparaîtront pour vous divertir, puis lorsque vous aurez eu raison de ces derniers, passez la porte située au nord de la pièce.

Vous voici devant la cascade. Montez les escaliers, puis franchissez la porte. Avancez jusqu'à devoir effectuer un nouveau combat, avant de prendre les escaliers de cette pièce, au nord-ouest. Une fois dans la partie grillagée circulaire, sautez par l'ouverture afin de rejoindre la partie sud de la salle. Vous aurez à vaincre quelques chevaliers avant de quitter les lieux par la porte sud. Effectuez le parcours vertical sur ces trampolines rouges jusqu'au sommet, puis vous vous retrouverez dans le grand hall, ou plutôt le sous-sol pour être plus précis. C'est en remontant les escaliers et en sortant du tableau que vous vous retrouverez dans la grande pièce, réalisant que la glace a fondu. Ceci vous permet de sortir par la porte sud. En poursuivant dans cette direction, vous ne tarderez pas à vous faire attaquer par une meute de chiens pas tout à fait normaux... Evitez leurs boules de feu tout en les éliminant, puis avancez vers le sud pour grimper le long de cette falaise enneigée. Une fois un peu plus haut, arrêtez-vous à mi-chemin sur la longue portion d'escalier allant vers l'ouest, repérez la sphère rouge sur la falaise, en hauteur. Effectuez un double saut pour la récupérer et poursuivre vers la prochaine plus à droite. Utilisez la glissade que peut accomplir Dante en l'air, une fois le style Trickster niveau 3 obtenu, puis poursuivez en utilisant Lucifer pour finalement atteindre ce petit renfoncement bien caché où se situe la mission secrète 11.

Mission secrète 11 - Point d'Impact

Il vous faut détruire deux statues situées le long de ce chemin rectiligne, en utilisant le canon le plus puissant de Pandora : le PF398. Vous avez 30 secondes. Commencez par vous diriger vers le sud et arrêtez-vous peu après la porte. Visez bien et envoyez un obus de PF398 dans la statue au loin. Revenez vers le nord, arrêtez-vous au bas des marches pour faire de même envers la statue que vous apercevez un peu plus loin. Vous recevez un fragment de sphère bleue en récompense.

De nouveaux cabots vous attaquent mais ce ne seront pas eux qui vous empêcheront de progresser le long du chemin, toujours vers le sud, pour rejoindre la seconde zone de minage. Dirigez-vous vers le sud et laissez-vous tomber au pied de la cascade, pour ensuite poursuivre et vous frotter de nouveau à Berial, ce grand boss enflammé. Vous pourrez le vaincre en utilisant exactement la même méthode que lors de votre premier affrontement. Vous recevrez alors Lucifer et pourrez clore la mission en passant la porte sud.

Mission 17 - Adagio pour cordes

Quittez la première zone de minage par le tunnel nord-est et la porte au bout, puis continuez sur le port pour rejoindre le tunnel au sud-est de la carte. La porte au bout de celui-ci vous mène à la ville. Poursuivez vers le nord en éliminant les gêneurs, puis une fois au quartier des affaires, un long combat vous attend contre un groupe d'ennemis... Plus au sud-est, vous trouverez le restaurant café. Placez-vous au-dessus de la porte d'entrée, là où est située une sphère rouge. Effectuez ensuite un double saut (suivi éventuellement d'un coup de Lucifer) pour atteindre un rebord sur lequel se trouve un fragment de sphère bleue. Il vous faudra ensuite franchir le portail à l'extrême sud pour atteindre la Place de l'Opéra. Tout de suite sur votre droite, allez détruire la poubelle située devant la grille pour découvrir le parchemin de la dernière mission secrète...

Mission secrète 12 - Course de fond

Bon, pas la peine de s'arracher les cheveux pour réussir ce tour de force qui est de franchir cette série de lasers sans aucun ralentissement du temps. Non, il y a bien plus simple : avant de débuter la mission, chargez la petite jauge violette située sous votre barre de vie en utilisant la Pandora contre les ennemis que vous croiserez. Une fois la jauge pleine, passez en style " Gunslinger " si cela n'est pas déjà fait, puis sautez pour ensuite changer la Pandora de façon à ce qu'elle plane au-dessus des lasers. Vous n'avez plus qu'à orienter le stick vers l'autre bout du couloir (étant donné que la jauge violette est pleine, vous aurez assez de temps de planage), récupérez ainsi le fragment de sphère violette.

Une fois au niveau de la Place de l'Opéra, occupez-vous de réduire vos ennemis à néant avant de rejoindre le bâtiment par la porte située au bout du couloir sud-ouest et d'y retrouver Agnus. Il faudra le vaincre de la même manière que précédemment.

Mission 18 - Le Destructeur

Durant toute la mission, vous affronterez le Sauveur. Le combat se déroule en deux parties. Dans un premier temps, l'ennemi n'affichera aucune barre de vie et vous devrez en fait détruire les gemmes bleues situées à différents endroits de son corps. Il vous enverra des projectiles bleus sur lesquels vous pourrez tirer en les visant, ou que vous pourrez simplement esquiver. Il aura une seconde attaque nécessitant un temps de concentration de sa part, vous laissant le loisir de filer sur les côtés pour utiliser un des tremplins, ce qui vous permettra d'éviter cette attaque dévastatrice en sautant vers une autre plate-forme flottante. Vous rencontrez parfois sur certaines plates-formes des machines qui, une fois activées grâce à l'emblème bleu, permettront soit d'envoyer des projectiles sur l'ennemi afin de l'assommer, soit de tirer un laser qui bloquera sa main un court instant alors qu'il l'aura frappée contre le sol (et que vous avez bien sûr esquivé ;-)). Cela représente alors une opportunité de monter le long du bras de cette gigantesque statue et d'aller briser les deux gemmes qui se trouvent sur chaque bras. Vérifiez bien que vous avez détruit chaque gemme à 100% (si c'est le cas, vous ne pouvez plus les viser).

Le bras droit, les jambes et la gemme de derrière vous donneront sûrement plus de fil à retordre, aussi il vous faudra trouver la plate-forme sur laquelle se trouve le canon qui permet d'assommer le Sauveur. Une fois sur celle-ci, utilisez-la rapidement pour toucher l'ennemi avant qu'il ne détruise la plate-forme (auquel cas vous devrez attendre qu'elle réapparaisse). Dès que la statue tombe dans les pommes, utilisez un des tremplins qui vous fait face pour vous en rapprocher et ainsi détruire les gemmes (en sautant de tremplin en tremplin). Restera alors à détruire la gemme située sur son front. Pour l'atteindre, tirez quelques rafales sur celle-ci en montant sur un de ses bras, ou à distance. Une fois cette gemme détruite, sautez sur les tremplins de droite jusqu'à vous trouver sur une autre plate-forme où débutera la deuxième phase du combat, avec cette fois-ci l'apparition de la jauge de vie du Sauveur.

Evitez ses attaques comme précédemment, en utilisant également les tremplins jusqu'à vous retrouver bien en face de l'ennemi. Vous pourrez alors, lorsqu'il se rapprochera, enchaîner vos attaques les plus puissantes sur la gemme de son torse. Frappez la tête pour l'assommer, puis utilisez le tremplin qui vous fait face pour atterrir directement face à la gemme, ce qui vous permettra ainsi de poursuivre vos assauts contre celle-ci. Répétez ces manoeuvres, le Sauveur finira par céder sous votre acharnement.

Mission 19 - Le Successeur

Cette mission consiste à évoluer sur des plateaux de jeu, de la même manière que lors de la mission 06. Vous devrez finir 5 plateaux de jeu en tout, avec un boss déjà combattu durant votre aventure à la fin de chaque plateau. Attention, les boss seront plus coriaces que lors de la première rencontre... Mais rien de bien méchant.

Mission 20 - La Vita Nuova

Dans ce combat, vous devrez vaincre le vieillard Sanctus de la même manière que lors de la mission 11, c'est-à-dire en commençant par briser sa bulle protectrice (à l'épée), puis en le touchant pour le faire chuter. Enchaînez-le au sol avec vos combos les plus redoutables, sans hésiter à vous servir de Yamato. Répétez l'opération jusqu'à l'abattre en sachant que vous aurez à éviter les attaques peu banales qu'il vous lancera à l'aide de sauts et de roulades. Une cinématique se lance après votre victoire, mais vous devez régler son compte à cette immense statue du Sauveur. Pour ce faire, touchez une fois sa main droite avec votre Devil Bringer, puis faites de même avec la main gauche. Il vous restera à le toucher à la tête avec ce même poing pour déclencher la séquence finale...

Devil May Cry HD Collection

© Capcom / Pipeworks Software 2012

Solution de Devil May Cry

CHAPITRE 1 : LA MALEDICTION DES MARIONNETTES SANGLANTES

Objectif : Brisez le sort maléfique et ouvrez la porte maudite.

Après la longue cinématique d'introduction, suivez le seul chemin possible jusqu'au château, en n'oubliant pas de récupérer la sphère jaune devant la statue, ainsi qu'un fragment de sphère bleue en sautant sur le pont. Cela fait, pénétrez dans le château.

Vous devrez collecter 45 sphères rouges pour ouvrir la porte rouge au fond du hall. Vous pourrez obtenir 100 sphères rouges en sautant sur la tête de la statue du cheval. Attention ce n'est pas une tâche facile, mais cela vaut le coup, alors n'hésitez pas à recommencer plusieurs fois jusqu'à y parvenir. En empruntant l'escalier, vous apercevrez un fragment de sphère bleue. Sautez sur le rebord effrité devant vous en vous aidant du mur pour rebondir, et ramassez-le. Vous pouvez à présent franchir la porte rouge du bas en utilisant vos sphères rouges.

Détruisez les armures avec votre épée pour collecter des sphères rouges ainsi qu'un fragment de sphère bleue. Passez la porte marron et détruisez le mobilier de la salle pour gagner des sphères. A présent, montez au deuxième étage et ouvrez la porte. Dans cette salle vous pourrez trouver un fragment de sphère bleue en sautant dans le petit bassin de droite. Ressortez de la salle, et grimpez sur le meuble pour parvenir à l'étage supérieur. Prenez alors la clé rouillée dans les mains de la marionnette. Il est temps de sortir les armes et de casser du démon : le jeu commence ! Une fois vos ennemis éliminés, revenez au hall principal et déverrouillez la porte bleue sur votre gauche.

Vous arriverez à l'armurerie. Sautez sur l'aile de l'avion afin de gagner un fragment de sphère bleue, et descendez dans le cockpit pour y trouver 40 sphères rouges. Maintenant, frappez le sceau en haut à droite pour activer un ascenseur. Vous voilà dans une arène. Ce qui va suivre est fort simple : éliminez tout le monde. Un conseil : sautez et utilisez vos armes à feu, vous serez intouchable. Cela fait, reprenez le monte-charge, et débarrassez-vous des marionnettes. La zone nettoyée, la grande porte rouge n'attend plus que vous l'ouvriez afin de clore ce premier niveau.

CHAPITRE 2 : LE JUGE DE LA MORT

Objectif : Ouvrez la porte de la cathédrale.

Commencez par franchir la porte en haut à droite, et détruisez les meubles pour collecter des sphères rouges et un fragment de sphère bleue. Sortez alors de la pièce et progressez dans le corridor en vous débarrassant de vos assaillants. Tout au fond du couloir, examinez la statue du Juge de la Mort pour déclencher une scène d'anthologie. Vous récupérez alors l'épée Alastor. Passez la porte sur votre gauche pour accéder à la bibliothèque. Comme d'habitude, prenez soin de casser les tables pour collecter des sphères, et montez à l'étage. Cassez le bureau pour récupérer le fusil à pompe, qui vous sera très utile, ne le ratez pas ! Examinez ensuite le tableau afin de récupérer la clé rouillée. Revenez dans le corridor, et franchissez la porte sur votre gauche en utilisant votre clé.

Massacrez vos ennemis, et sautez au sommet de la fontaine pour récupérer des sphères rouges. Parvenez jusqu'à la porte marron du haut. Une fois la paix rendue à l'endroit, frappez l'autel en or du milieu de la salle, ce qui révélera une trappe. Empruntez le passage, récupérez le bâton du jugement, et suivez votre chemin. Vous vous retrouvez dans la

bibliothèque. Continuez jusqu'à la porte pour activer une scène et découvrir un nouveau type de démon. Servez-vous de votre fusil à pompe pour éliminer les Sin Scissors. Sortez, retournez voir la statue du Juge de la Mort, et rendez-lui le bâton du jugement pour en finir avec ce niveau.

CHAPITRE 3 : DESTRUCTEUR D'ARDEUR

Objectif : Surmontez l'épreuve et vous gagnerez la fierté du lion.

Avant toute chose, entrez dans la salle où se trouve la statue marchande, et achetez-lui le Raid Aérien. Il s'agit d'une attaque spéciale pour votre épée Alastor, qui vous facilitera grandement la tâche pour ce qui va suivre. Entrez dans la cathédrale, et examinez la plaque de la fierté du lion. Le portail du fond ainsi déverrouillé, traversez le pont et lisez les inscriptions sur la pierre. Attention : ne ramassez pas les sphères ! Lorsque vous reviendrez plus tard dans le jeu, ces sphères auront considérablement grossi ! Revenez maintenant sur vos pas. Vous tomberez dans les profondeurs abyssales. Ne perdez pas de temps et avancez tout droit. Il vous faudra alors affronter 5 Sargassos pour activer la dalle rayonnante, qui vous permettra de remonter à la surface. Sautez sur la plate-forme au-dessus de la grande porte, puis sur la suivante pour collecter des sphères.
Sautez ensuite sur la plate-forme volante et utilisez votre Raid Aérien pour trouver un fragment de sphère bleue. Retournez maintenant dans la cathédrale, récupérez la plaque de la fierté du lion afin de déclencher une scène spectaculaire.

Boss : Phantom
Pour vaincre ce premier boss, armez-vous de votre fusil à pompe et de votre épée Alastor. Activez l'état diabolique, sautez dans les airs et utilisez le Raid Aérien. Lancez-lui alors des attaques électriques jusqu'à ce que votre pouvoir s'épuise et que vous repreniez forme humaine. Servez-vous de votre fusil à pompe en esquivant les attaques de Phantom. Vous pourrez aussi sauter sur son dos et lui tirer dessus à plusieurs reprises, mais attention à ce qu'il ne vous attrape pas ! Autre coup possible, lorsqu'il vous crache une boule de feu, vous pouvez la lui renvoyer en la frappant au bon moment avec votre épée. Il s'agit toutefois d'une manoeuvre risquée. Utilisez donc la technique qui vous convient le mieux, et remportez la victoire.

MISSION SECRETE 1 : FRAPPE PRECISE

Objectif : Visez le point faible et gagnez d'un seul coup.

Après avoir vaincu Phantom, retournez dans la cathédrale et franchissez le portail donnant sur le pont brisé. Laissez-vous tomber dans l'eau, et avancez vers la dalle afin qu'apparaisse un Sin Scissors. Votre objectif sera de le tuer en un seul coup. Pour cela, frappez-le avec votre épée pour bloquer ses attaques. Lorsqu'il sera étourdi, mettez-vous suffisamment près de lui, déclenchez votre état diabolique et tirez-lui dessus. Vous gagnerez alors un fragment de sphère bleue.

CHAPITRE 4 : CHEVALIER NOIR

Objectif 1 : Montrez votre force au lion et ouvrez le chemin.
Objectif 2 : Prenez l'âme de la mélancolie.

MISSION SECRETE 2 : BEBE FANTOME

Objectif : Battez les 100 bébés fantômes avant le fin du temps imparti.

Dès le début de la mission, retournez dans la cathédrale où vous venez de vaincre Phantom. Armez-vous de vos deux pistolets, et tirez sur les 100 araignées qui jonchent le sol de la pièce. Soyez mobile afin d'en écraser sur votre passage. Vous gagnerez un fragment de sphère bleue.

Avancez droit devant vous, Phantom refera son apparition. Vous aurez un choix à faire :
1) L'affronter, auquel cas utilisez la même technique que précédemment, c'est-à-dire les attaques électriques du Raid Aérien.
2) Franchir la porte menant à la cour.

MISSION SECRETE 3 : BEBE FANTOME II

Objectif : Battez les 100 bébés fantômes avant le fin du temps imparti, sans utiliser d'arme.

Dans le couloir où vous affrontez de nouveau Phantom, entrez dans la pièce où se trouve la statue divine. Comme précédemment, vous devrez éliminer les 100 araignées au sol, mais cette fois-ci sans utiliser d'arme. Vous aurez donc à toutes les écraser pour gagner un fragment de sphère bleue. Pour vous faciliter la tâche, activez votre état diabolique, ce qui augmentera considérablement votre vitesse.

Une fois dans la cour, utilisez la fierté du lion sur le champ magnétique, et frappez la statue du lion afin d'affronter un mini-boss : Shadow. Évitez ses attaques, ne l'approchez surtout pas, et tirer-lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'un orbe - son coeur - sorte de son corps. Profitez-en pour enchaîner les attaques à l'épée sur ce point faible. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que votre ennemi périsse.

MISSION SECRETE 4 : LES TROIS BETES

Objectif : Affrontez l'ombre. Vous n'avez qu'une seule chance.

Dès que vous aurez vaincu Shadow, retournez dans l'arène en utilisant le monte-charge de l'armurerie, là où se trouvait l'avion. 3 Shadows vous attendent. Pour les abattre, essayez de les isoler et affrontez-les un par un. Chaque Shadow vaincu vous donnera une sphère verte. Une fois les trois démons éliminés, vous obtiendrez un fragment de sphère bleue.

Passez alors la porte juste au-dessus de la statue. Laissez-vous tomber en contrebas, et frappez le sceau pour activer un pilier qui vous embarquera vers le haut, où vous récupérerez l'épée de la sentence de mort. Passez la porte marron pour entrer dans la chambre. Examinez le buste de femme et utilisez l'épée de sentence de mort pour obtenir l'âme de la mélancolie, ce qui activera une scène. Traversez la porte du balcon pour activer une nouvelle scène.

Boss : Nelo Angelo
Vous ferez alors face à Nelo Angelo. Cet adversaire sera de taille puisque, comme vous, il utilise une énorme épée. C'est un véritable duel qui va commencer. Pour vaincre le démon, mettez-vous en état diabolique et effectuez des combos sur lui lorsqu'il aura terminé les siens. Si vous avez acheté l'attaque, vous pourrez aussi utiliser l'attaque spéciale Stinger, qui permet de bloquer ses coups.
Lorsque vous lui aurez infligé un certain nombre de dégâts, Nelo Angelo se téléportera à l'étage supérieur. Suivez-le, et renouvelez l'opération jusqu'à remporter la victoire, après une mystérieuse cinématique.

CHAPITRE 5 : L'AME GUIDE

Objectif : Allez à votre destination avant que le pouvoir de l'âme de la mélancolie ne s'estompe.

A peine le niveau commencé, vous faites face à Shadow. Attention, votre temps est compté ! Utilisez la même technique que précédemment : esquivez ses attaques, tirez-lui dessus et frappez son coeur à l'aide de votre épée et de votre état diabolique jusqu'à ce qu'il explose. Ensuite, sautez vers la plate-forme du haut, puis montez à l'étage supérieur. Partez vers la gauche, et sautez vers la grande tour à gauche de la plus petite, où vous apercevrez un fragment de sphère bleue. Pour le récupérer, utilisez votre Raid Aérien. Laissez vous ensuite tomber dans le trou, et entrez dans la chambre. Sortez de celle-ci par la porte juste en face de vous, laissez-vous tomber en contrebas, et utilisez l'âme de la mélancolie sur la porte du lion.

Si vous échouez, c'est-à-dire si votre temps est écoulé, vous aurez une autre chance. Vous devrez retourner dans la cour où vous avez rencontré Shadow pour la première fois, et prendre la porte du haut. Courez droit devant, et utilisez l'âme de la mélancolie sur l'autel pour activer le temps. Vous aurez ainsi une nouvelle chance de terminer la mission.

CHAPITRE 6 : LES EAUX MALEFIQUES

Objectif : Battez le gardien maléfique et vous gagnerez la lumière guide.

Avancez vers le haut jusqu'à un cul-de-sac pour récupérer un fragment de sphère bleue. Franchissez la porte métallique

vers le bas, sur votre droite. Prenez la clé rouillée, et éliminez vos nouveaux ennemis. Sortez de la pièce, prenez le passage sur votre gauche, et détruisez l'autel de sphères rouges. Poursuivez votre chemin vers le haut et déverrouillez la grande porte métallique. Vous devrez alors affronter un mini-boss : Death Scissors. Sautez sur le mur et frappez sa tête avec votre épée. Prenez garde à ses attaques qui peuvent faire très, très mal. Une fois l'ennemi anéanti, terminez le niveau en récupérant la lumière guide.

CHAPITRE 7 : TENIR LA CLE DE L'ARDEUR

Objectif : Retournez dans la chambre avant que la lumière guide n'absorbe toute votre énergie.

Courez tout droit, Phantom refera son apparition. Là encore, vous aurez le choix entre l'abattre ou fuir. La technique ne change pas. Quoi qu'il en soit, franchissez la porte tout en bas.

MISSION SECRETE 5 : LE MAL BORGNE

Objectif : Guidez les cyclopes vers une mort mutuelle.

Lorsque vous aurez franchi la porte vous permettant de fuir Phantom, prenez la porte en bas à droite. Vous devrez vous positionner entre les deux Kyklops afin que l'un d'eux vous lance des projectiles de pierre. A ce moment-là, sautez pour esquiver l'attaque, ce qui causera d'importants dégâts à l'autre monstre qui se sera tout pris dans la tronche ! Marrant non ? Bref, une fois un des monstres terrassé de cette manière, finissez tranquillement l'autre, et vous gagnerez un fragment de sphère bleue.

Suivez votre chemin jusqu'à parvenir dans la chambre, et utilisez la lumière guide sur l'emblème.

CHAPITRE 8 : LE RETOUR DU CHEVALIER LEGENDAIRE

Objectif : Activez le mécanisme et échappez-vous.

Avancez tout droit en collectant les sphères rouges sur votre passage. Ouvrez la porte bleue, et courez jusqu'à la grille au fond de la cour pour activer une cinématique.

Boss : Phantom
Après ces " jeux de gamins " comme les appelle Dante, il est temps pour vous d'en finir avec Phantom. Evidemment cette fois, il est un poil plus fort, ce qui ne vous empêche pas d'utiliser la même technique pour le vaincre. Prenez garde à sa queue, ainsi qu'aux piliers de feu qu'il fera sortir du sol. Évitez aussi les météores qu'il fera tomber. Assénez-lui vos coups les plus puissants, et vous en finirez avec lui une bonne fois pour toutes.

Empruntez le passage du haut et récupérez le trident. Sautez sur l'autel, puis sur la tête de la statue de cheval pour obtenir un grand nombre de sphères rouges. De là, sautez vers le rebord du haut pour collecter le fragment de sphère bleue. Cela fait, descendez dans le trou. Activez la manivelle en frappant dessus, ce qui ouvrira un passage. Récupérez aussi le lance-grenades sur le cadavre. Utilisez maintenant le trident sur le mécanisme, et fuyez vers le hall en descendant les escaliers sans vous attarder sur les marionnettes. Passez sous la herse avant qu'elle ne se referme. Si vous échouez, évidemment il vous sera possible de recommencer. Pensez à sauter par-dessus la rambarde, à droite de la grande porte, pour récupérer un fragment de sphère bleue. Il ne vous reste plus qu'à franchir la porte.

CHAPITRE 9 : NOUVELLE FORCE

Objectif : Utilisez la nouvelle force pour ouvrir la porte.

Traversez le pont, et sautez sur les piliers pour ramasser des sphères rouges. Derrière la pierre tombale se trouve une étoile du diable, pensez à la récupérer, elle peut vous être utile très bientôt. Descendez maintenant l'escalier, et ouvrez la grande porte. Vous ferez alors face à quelques Blades. Pour terrasser ces ennemis rapides, ne bougez pas, restez devant la porte, et tirez autant de fois que possible avec votre lance-grenades. Vous pouvez aussi vous lancer dans un corps-à-corps avec votre épée en état diabolique. Une fois les lézards abattus, empruntez le passage en haut à droite de la grande porte. Frappez la pierre tombale pour révéler un fragment de sphère bleue, puis suivez le chemin éclairé

par des flammes bleues.

Éliminez vos ennemis, récupérez les différents objets, dont une sphère jaune, et activez le sceau. Sautez de plate-forme en plate-forme pour obtenir une nouvelle arme : le gantelet de flammes Ifrit. Revenez dans la cour principale pour activer une scène.

Boss : Griffon
Vous serez confronté à Griffon, pigeon géant. Armez-vous de vos pistolets et d'Alastor, tirez-lui dessus sans relâche, en évitant ses attaques électriques. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, Griffon se couchera, vous pourrez alors lui causer d'importantes blessures en vous mettant en état diabolique et en le frappant de votre épée. Vous pourrez récupérer une sphère verte si besoin est en haut de la grande porte. Répétez l'opération jusqu'à le vaincre.

Ramassez l'eau bénite au-dessus de la porte fermée, et utilisez votre gantelet pour allumer la torche et ainsi ouvrir le passage. Sautez sur le tronc pour obtenir des sphères rouges, éliminez vos ennemis. Sautez ensuite sur le rebord au-dessus de la porte et utilisez le Raid Aérien pour parvenir à la plate-forme en hauteur. Prenez l'eau bénite ainsi que les sphères rouges et franchissez la porte. Nettoyez la zone, puis utilisez vos sphères pour ouvrir la porte menant à la fin du niveau.

CHAPITRE 10 : LE CANYON DE LA BRUME

Objectif : Sortez vivant du labyrinthe du canyon.

Avancez tout droit en sautant sur les bouts de bois pour obtenir des sphères rouges. Débarrassez-vous de vos assaillants et examinez la pierre tombale afin de faire apparaître une boule de lumière. Cette boule, il vous faudra la suivre si vous souhaitez sortir du canyon. Vous arriverez devant l'entrée du château où vous attendent deux Kyklops. Éliminez-les et pénétrez dans le château.

CHAPITRE 11 : LE DESTIN

Objectif : Offrez le calice et ouvrez le chemin.

MISSION SECRETE 6 : SPECTRES ERRANTS

Objectif : Prenez la sphère bleue qui flotte dans les airs.

Dès le début même du niveau, franchissez la porte marron du haut pour accéder à la mission. Pour récupérer le fragment de sphère bleue, il vous faudra vous armer de patience, et sauter sur les Sin Scissors jusqu'à parvenir au sommet.

Au début du niveau, vous devrez affronter Death Scythe. Évitez sa faux et frappez-le à la tête. Une fois l'ennemi vaincu,une plate-forme volante apparaît. Sautez dessus pour récupérer une étoile du diable, ainsi que quelques sphères. Prenez le fragment de sphère bleue en tombant dans le trou de la baie vitrée. Laissez-vous glisser dans le gros trou au milieu de la salle, et débarrassez-vous des Blades pour obtenir un fragment de sphère bleue. Continuez votre route pour trouver le signe de chasteté, et sautez vers le haut pour obtenir des sphères rouges. Cela fait, revenez dans la première salle, et ouvrez la grande porte en hauteur. Laissez-vous tomber, et utilisez le signe de chasteté sur l'autel pour obtenir le calice.

Boss : Nelo Angelo
Une scène se déclenche, Nelo Angelo fait son come-back. Vous pouvez utiliser la même technique que précédemment, ou vous servir de votre nouvelle arme démoniaque. L'attaque Météore est particulièrement efficace contre votre adversaire. Lui aussi dispose de cette attaque, faites donc bien attention et évitez ses propres météores.

Une fois Nelo Angelo vaincu pour la deuxième fois, sautez sur la plate-forme en hauteur et utilisez le calice sur la statue du chevalier pour clore cette mission.

CHAPITRE 12 : NAVIRE FANTOME

Objectif : Allez sur le pont et dirigez-vous vers la cabine du capitaine.

Débarrassez-vous des démons qui vous barrent la route et brisez l'autel de sphères rouges sur votre gauche. Plongez dans l'eau et entrez dans le navire. Hâtez-vous de refaire surface, montez les escaliers et affrontez les Blades. Dans le coffre, prenez l'étoile du diable, et récupérez le Needlegun, qui vous permettra de vous battre sous l'eau. Franchissez la porte en montant les escaliers pour accéder au pont principal.
En montant sur les mâts, vous collecterez quelques sphères rouges. Dirigez-vous maintenant vers le mât près de la proue, effectuez l'attaque Stinger afin de foncer droit devant et obtenir un fragment de sphère bleue. Examinez ensuite la porte de la cabine du capitaine pour affronter Death Scythe. Même technique que précédemment : visez la tête avec Alastor. Il ne vous reste plus qu'à retourner à l'entrée de la cabine du capitaine, examinez les deux épées, et activez la cinématique.

Boss : Griffon
Après Nelo Angelo, c'est au tour de Griffon de faire son retour. Sautez au sommet du mât et utilisez le Raid Aérien pour lui infliger des dégâts. Parez ses attaques, et fuyez, sautez, autant que vous le pourrez pour esquiver son attaque de l'oiseau électrifié. Faites parler la poudre pour en venir à bout.

CHAPITRE 13 : L'ABIME

Objectif : Trouvez une issue pour vous échapper du navire.

Récupérez le bâton d'Hermès dans la cabine du capitaine afin de déclencher une séquence. Le navire est en train de couler, vous voilà sous l'eau ! Trouvez l'issue de la pièce, et éliminez les Blades en poursuivant votre route droit devant vous, afin de sortir du navire.

MISSION SECRETE 7 : CELLULE AQUATIQUE

Objectif : Éliminez tous les ennemis et échappez à la prison.

Une fois sorti du bateau, retournez dans la cabine du capitaine et inspectez-la. Il vous faudra alors affronter pas moins de 8 Blades. La victoire sera récompensée par un fragment de sphère bleue.

Refaites surface, puis replongez dans l'eau sur votre droite pour récupérer un fragment de sphère bleue. Sortez maintenant de la salle en n'oubliant pas de prendre l'eau bénite dans le coffre.

CHAPITRE 14 : DES TENEBRES PROFONDES ET DES MONTAGNES IMMENSES

Objectif : Remontez à la surface et dirigez-vous vers le colisée.

Éliminez vos adversaires et récupérez le bouclier de l'emblème sur le squelette embroché. Activez le levier et rejoignez l'élévateur en prenant garde aux pics qui surgissent du sol. Vous vous retrouvez devant une cascade. Sautez sur le rebord en hauteur devant vous et ramassez le fragment de sphère bleue. Continuez votre route en sautant de rocher en rocher pour obtenir une sphère jaune. Laissez-vous tomber et prenez l'eau bénite derrière la cascade. Quittez les lieux, éliminez vos ennemis et entrez dans la caverne en contrebas. Courez droit devant, traversez la passerelle en boss, et détruisez l'autel de sphères rouges. Cela fait, sautez à droite de la passerelle pour récupérer un fragment de sphère bleue, et entrez dans la caverne.

Avancez droit devant et franchissez le portail en utilisant 200 sphères rouges. Débarrassez-vous de vos assaillants, récupérez l'étoile du diable, et dirigez-vous sur la plate-forme en haut à droite de la porte, pour collecter nombre de sphères. Vous n'avez plus qu'à passer la porte qui s'ouvrira contre une centaine de sphères.

CHAPITRE 15 : LA ROUE DU DESTIN

Objectif : Armez-vous d'un bouclier et de deux lances pour conquérir le colisée.

MISSION SECRETE 8 : TRESOR DE LA FAUCHEUSE

Objectif : Battez tous les ennemis.

Dès le début de la mission, partez à l'endroit où vous avez récupéré le bouclier de l'emblème, et inspectez le squelette sur le mur. Il vous faudra alors éliminer les 3 Shadows pour acquérir le tant convoité fragment de sphère bleue.

Nettoyez la zone et utilisez le bouclier sur la porte au halo de lumière bleue. Récupérez le luminite, sautez sur la plate-forme du haut pour collecter des sphères rouges, et descendez par l'escalier en abattant vos ennemis. Détruisez ensuite le mur et collectez les sphères rouges, vertes et un fragment de sphère bleue. Continuez en franchissant la grande porte bleue, et prenez les deux lances. Une fois sorti, utilisez le bouclier de l'emblème sur l'autre porte.

Effectuez la même opération pour ramasser des sphères rouges, ainsi qu'une arme : le Nightmare-Beta sur l'autel, et laissez-vous tomber. Faites mordre la poussière à vos deux ennemis et remontez afin de faire apparaître un fragment de sphère bleue. Revenez à présent dans la cour principale, et utilisez les deux lances sur la porte du colisée pour y pénétrer.

Dirigez-vous vers le halo de lumière violette pour vous téléporter à l'étage supérieur. Ramassez la sphère jaune, puis avancez vers le milieu de la salle pour acquérir un fragment de lumière bleue. Il est à présent temps pour vous d'affronter le champion du colisée.

Boss : Griffon
C'est la dernière fois que vous ferez face au Griffon. Tout comme votre dernier combat contre Phantom, votre adversaire est plus fort, le combat est donc plus difficile. Pourtant la technique de combat ne change pas.
Esquivez ses nombreuses attaques, tirez-lui dessus sans relâche, faites péter l'état diabolique et mettez-lui-en plein les plumes ! Lorsqu'il se couchera, ce sera à vos armes démoniaques de converser avec cette grosse mouette, et ce, jusqu'à ce que vous décrochiez la victoire.

Pour terminer la mission, prenez l'élévateur et récupérez la roue du destin.

CHAPITRE 16 : LE CAUCHEMAR DES TENEBRES

Objectif : Percez le mystère du bâton d'Hermès.

MISSION SECRETE 9 : L'ESCALIER DE LA TRANQUILLITE

Objectif : Prenez la sphère bleue qui se trouve au bout de l'escalier de la mort.

Retournez au colisée et sautez successivement sur les têtes de Sargassos pour obtenir un fragment de sphère bleue.

Ramassez le fragment de sphère bleue à gauche de l'élévateur, puis utilisez ce dernier. Franchissez la grande porte et suivez le chemin des flammes bleues. Récupérez l'étoile du diable derrière la pierre tombale, et utilisez la roue du destin pour abaisser le pont-levis. Pénétrez dans le château, et détruisez les armures vides pour obtenir des sphères. Une fois la porte franchie, activez le sceau. Vous devrez alors affronter un nouvel ennemi, capable de changer de forme. Évitez ses rayons de lumière, et usez de votre épée lorsqu'il prend une forme humaine. Il y a 2 fragments de sphère bleue à récupérer dans cette pièce : le premier en effectuant un double saut sur la statue divine, le second se situe derrière le grand escalier. Ouvrez la porte bleue menant à la salle où se situe l'avion, et continuez jusqu'au corridor. Vous pouvez faire apparaître un fragment de sphère bleue en sautant au dessus de la statue du haut.

A présent, traversez le couloir et entrez dans la cathédrale. Examinez l'espèce de flaque au milieu de la salle pour activer une scène.

Boss : Nightmare
Vous faites face à un nouveau boss bien particulier. En effet, Nightmare se montre sous deux formes. D'abord, il apparaît comme une bonne grosse flaque gluante avec laquelle il est intouchable. Pour lui causer de sérieux dégâts, laissez cette flaque vous absorber. Vous arriverez dans une sorte d'autre monde, dans lequel vous devrez éliminer tous les Sargassos. Suite à quoi, Phantom se réveillera et vous devrez le combattre. Une fois le boss vaincu, vous reviendrez dans la cathédrale en explosant la flaque de Nightmare, lui infligeant d'importantes blessures. Pour la suite du combat, frappez les sceaux aux extrémités de la pièce afin que Nightmare prenne sa forme réelle. Esquivez ses

attaques, et lorsque son coeur sort de son corps, entrez en état diabolique et utilisez vos attaques les plus puissantes (notamment Enfer pour Ifrit, et le Stinger pour Alastor). Attention, une fois le sceau éteint, Nightmare redevient une flaque et vous devrez réactiver les impulsions électriques. Le combat est difficile, n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin et vos étoiles du diable.

MISSION SECRETE 10 : L'OMBRE DES TENEBRES

Objectif : Trouvez et tuez toutes les ombres.

Après votre victoire sur Nightmare, retournez à la salle de l'avion et éliminez les 2 Shadows. Vous trouverez un autre Shadow dans le hall principal, et enfin un quatrième derrière la porte rouge. Vous obtiendrez alors, en récompense de votre acte, le fragment de sphère bleue.

La bête vaincue, traversez la grande porte marron et parvenez, sans tomber, jusqu'au bout du pont brisé. Examinez l'emblème et utilisez le bâton d'Hermès pour en terminer avec ce niveau.

CHAPITRE 17 : SOUVENIRS SEPARES

Objectif : Trouvez le mercure et affrontez votre destin.

MISSION SECRETE 11 : GEMME BLEUE DANS LE CIEL

Objectif : Prenez la sphère bleue dans le ciel.

Revenez vers le pont brisé et sautez à deux reprises sur le halo noir, lancé par Death Scythe. Une fois dans les airs, utilisez le Raid Aérien pour attraper le fragment de sphère bleue.

Avancez droit devant jusqu'à affronter 3 Frosts. Utiliser Ifrit est particulièrement recommandé pour les vaincre. Franchissez ensuite la grande porte, et suivez votre chemin en éliminant vos ennemis, afin de parvenir à une grande porte rouge au bout du couloir. Positionnez-vous sur la dalle, et renvoyez ses boules de feu au dragon, à l'aide d'Alastor. Trois coups seront nécessaires pour détruire la bestiole. Maintenant, tournez la manivelle pour éclairer l'autel. Effectuez un double-saut pour parvenir à l'étage supérieur, empruntez le passage en haut à droite afin de prendre un fragment de sphère bleue. Récupérez le mercure sur l'autel et quittez la pièce. Utilisez à présent le mercure sur la grande porte marron.

Boss : Nelo Angelo
C'est la dernière fois que vous ferez face à Nelo Angelo. Il dispose désormais de nouvelles attaques à distance, des épées qu'il vous lancera.
Courez et sautez pour les éviter, parez ses attaques en corps à corps, et frappez-le par derrière. Lorsqu'il se reposera, enchaînez les combos à l'épée du mieux que vous pourrez, jusqu'à ce que victoire soit vôtre. Vous gagnerez alors l'arme ultime : l'épée Sparda.

CHAPITRE 18 : PIERRE DE L'ESPRIT, ELIXIR

Objectif : Lancez l'oeuf philosophal au feu pour le transformer en Pierre de l'esprit.

Utilisez la dalle pour sortir de la pièce, puis traversez le miroir sur votre droite. Collectez les sphères rouges dans les différentes pièces et éliminez les 3 Death Scythes pour déverrouiller la porte. Activez le sceau pour que la dalle soit remplie d'eau. Nagez le plus rapidement possible vers le haut, en n'oubliant pas de prendre le fragment de sphère bleue sur la petite plate-forme, puis récupérez l'oeuf philosophal. Ouvrez la porte en contrebas, et utilisez l'oeuf sur l'autel pour activer une scène.

Boss : Nightmare
Vous combattrez alors Nightmare. En vous laissant absorber par le monstre, vous serez transporté dans un lieu sordide, où vous attendent des Sargassos, ainsi que le fantôme de Griffon. Une fois tous ces adversaires éliminés, vous reviendrez au combat contre Nightmare, qui aura subi de sérieux dégâts. Frappez ensuite les sceaux pour que le monstre prenne sa forme véritable et puisse être vulnérable. Évitez ses attaques, et utilisez votre nouvelle arme contre

son coeur. Renouvelez l'opération afin de remporter la victoire.

En prenant l'élixir sur l'autel à la fin du combat, vous terminerez la mission.

CHAPITRE 19 : ENTREE DANS LE MONDE CORROMPU

Objectif : Ouvrez le portail vers le monde inférieur.

Ouvrez la grande porte marron en haut à gauche de l'autel et collectez les sphères rouges, ainsi que le fragment de sphère bleue. Sortez de la pièce et utilisez la dalle pour sortir de la salle. Ensuite, retournez au pont brisé et traversez le miroir sur votre droite. Ramassez le fragment de sphère bleue et l'étoile d'invulnérabilité au-dessus du lit, inspectez le miroir pour entrer dans un monde parallèle.

Franchissez la porte pour parvenir à la cour. Pour l'heure, ne prêtez pas attention à la pierre philosophale au milieu de la place, et partez à l'étage supérieur. Effectuez un double-saut au-dessus de la tour sur votre droite, afin de récupérer un fragment de sphère bleue. Utilisez le vortex pour atterrir dans la petite tour verte et prenez un autre fragment de sphère bleue. Cela fait, récupérez la pierre philosophale sur l'autel et abattez les 3 Nobodys. Retournez dans la salle où vous avez affronté Nightmare et inspectez la flaque d'eau pour faire votre entrée dans le monde corrompu. Utilisez la pierre philosophale et sautez en contrebas pour finir la mission.

CHAPITRE 20 : FACE-A-FACE AVEC LE CAUCHEMAR

Objectif : Allez à l'endroit du sacrifice.

Avancez droit devant en coupant les membranes, et en abattant les deux Frosts. A présent, dirigez-vous vers la statue divine, et achetez-lui un maximum d'étoiles du diable. Poursuivez votre chemin en coupant les membranes sur votre droite.

Boss : Nightmare
Il est grand temps d'en finir avec cette chose. Une fois encore, laissez-vous engloutir, et affrontez Nelo Angelo, sortez du ventre du monstre en lui causant d'énormes dégâts. Frappez les sceaux pour solidifier votre adversaire et concentrez-vous sur son coeur. Faites attention au bras qu'il envoie dans toute la pièce, il peut faire très mal. Lorsque vous aurez vidé sa barre de vie, une scène se déclenchera, et vous devrez de nouveau combattre Nightmare. Utilisez la même technique, en prenant garde à ne pas vous approcher de trop près des murs électriques.

CHAPITRE 21 : GROTTE VIVANTE

Objectif : Faites battre le coeur pour ouvrir le dernier portail.

MISSION SECRETE 12 : BRACELET CACHE

Objectif : Trouvez le bracelet caché dans le couloir secret.

Inspectez le mur organique à gauche de la statue divine pour déclencher la dernière mission secrète. Avancez jusqu'à l'intersection, partez vers le haut éliminer les Nobodys et récupérez un fragment de sphère bleue. Ensuite, poursuivez votre chemin droit devant afin d'entrer dans la salle du dragon. Détruisez l'autel de sphères rouges, et sautez de plate-forme en plate-forme pour faire face au Dragon. Abattez-le en le frappant de vos gantelets de flammes. Éliminez ensuite les Frosts pour faire apparaître une plate-forme flottante, qui vous permettra d'accéder au bracelet du temps.

Ramassez l'eau bénite et coupez la membrane du haut pour aller récupérer une étoile invulnérable. Revenez ensuite sur vos pas et franchissez la grande porte sur votre droite. Détruisez l'autel pour déverrouiller la porte dans la pièce précédente.
Courez droit devant en abattant vos ennemis pour parvenir dans une salle, dans laquelle il vous faudra éliminer 3 Plasmas. Activez le sceau, sautez de pilier en pilier, et détruisez l'autel de sphères rouges. Continuez votre route en activant un autre sceau et coupez la membrane. Maintenant, sautez le pont et activez le dernier sceau pour ouvrir l'immense porte en contrebas.

CHAPITRE 22 : BATAILLE LEGENDAIRE

Boss : Mundus
Le combat contre votre ultime ennemi se décompose en deux phases. Dans la première, vous et votre adversaire vous affrontez dans le ciel. La séquence s'apparente plus ou moins à un shoot'em all où vous devrez tirer sur les quatre boules noires, formant le bouclier de votre ennemi. Esquivez les différentes attaques du boss, et lancez vos magies en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois son bouclier détruit, visez la sphère rayonnante au centre de son corps. A un moment donné, Mundus repartira au loin, vous devrez recommencer cette manoeuvre jusqu'à vider sa barre de vie.

La seconde phase du combat débute alors. Vous êtes désormais sur terre, et Mundus est plongé dans un lac de lave. Utilisez votre état diabolique autant que possible en chargeant au maximum votre nouvelle attaque météore, afin de causer de sérieux dommages à votre adversaire. Les sphères noires rempliront votre jauge d'état diabolique si vous les détruisez, et vous récupérerez de la vie en détruisant le dragon de lave invoqué par Mundus. Esquivez ses attaques en courant de droite à gauche et de gauche à droite, et sautez sur les météores qu'il fera pleuvoir sur vous. A vous maintenant de répéter ces actions jusqu'à déclencher une cinématique.

CHAPITRE 23 : GUIDE DE LA MERE

Objectif : Quittez l'île Mallet avant qu'elle ne disparaisse.

Vous n'avez que 4 minutes pour revenir dans le hall du château. La route est simple : avancez droit devant vous en éliminant tous vos ennemis. Sortez donc du monde inférieur, quittez la cathédrale par la porte de droite, et traversez le corridor. Lorsque vous serez dans la salle de l'avion, une scène se déclenchera.

Boss final : Mundus
Fini la rigolade, il faut mettre un terme à tout ça. Vous faites face à Mundus pour la toute dernière fois. Toute sa noirceur est extériorisée dans cette nouvelle forme. Pour le détruire une fois pour toutes, armez-vous des gantelets et assénez-le de combos, sans relâche. Ne perdez pas de temps, car s'il parvient à vous coincer au fond de la salle, vous êtes cuit ! Une fois sa vie épuisée, une cinématique se déclenche. Il est l'heure d'en finir : utilisez vos pistolets et tirez, tirez, tirez, pour faire grimper votre jauge démoniaque. Dès que vous aurez suffisamment de pouvoir, enclenchez l'état diabolique, tirez, et dites adieu à Mundus.

Dernière phase du jeu : vous êtes aux commandes de l'avion, et vous devez le conduire jusqu'à la sortie de la cave en évitant les nombreux obstacles. Vous l'aurez donc compris, sortir vivant de la grotte, c'est finir Devil May Cry.

Solution de Devil May Cry 2

SOLUTION DE DANTE

Mission 1

Après votre rencontre avec Lucia, Dante se retrouve sur le parvis d'une immense cathédrale, au sommet d'un piton rocheux. Détruisez les statues pour avoir des orbes rouges. Suivez le chemin qui descend vers la ville et faites un double saut pour franchir la grille fermée. Prenez l'orbe bleue sous l'arche de pierre (rebondissez sur les murs pour l'attraper). Sur le pont, les squelettes s'animent et vous attaquent : peaufinez vos combos en profitant de leur faiblesse. Suivez la route qui pénètre dans la ville et tuez les ennemis avec les pistolets. Sautez sur les toits pour progresser jusqu'à un orbe jaune. Tuez tous les ennemis pour désactiver le champ de force plus loin, et suivez la route. Vous croiserez en chemin un sablier du temps. Continuez en faisant un double saut pour attendre l'ouverture en hauteur. Une grille se referme et vous devrez tuer les ennemis pour pouvoir ouvrir la grille à l'aide de la clé. Passez la grande porte en bois et suivez le chemin qui descend. Au croisement, allez à gauche pour trouver une pierre à orbes. Revenez et prenez le chemin de droite pour rejoindre une maison et Lucia.

Mission 2

Détruisez la statue et empruntez l'escalier qui descend pour suivre le canal. Détruisez la statue de gauche pour trouver une pierre à orbes, puis faites de même avec celle au bout du passage pour faire coulisser un mur. Détruisez l'autre statue à côté pour faire coulisser un autre mur. Tombez dans la fosse pour trouver un orbe bleu puis franchissez la porte. Essayez d'ouvrir la porte en face et placez-vous sur la dalle. Détruisez les sphères pour ouvrir la porte. Suivez le passage de droite et détruisez une statue pour un autre orbe bleu. Tuez le Golem à l'épée. Allez vers la porte bloquée au fond de la salle et détruisez la statue à gauche : un mur coulissant et révélant une autre statue à détruire. Tuez les ennemis et allez frapper un interrupteur sphérique. Franchissez la porte débloquée et tuez les ennemis. Vous pouvez vous transformer en démon, car il y a un régénérateur d'énergie diabolique. Prenez l'amulette qui vous permettra de voler. Pour ce faire, vous devrez vous transformer en démon et " sauter ". Vous devrez atteindre une porte située en hauteur.

Mission 3

Allez tout droit et, au croisement, continuez de suivre la route sur laquelle vous êtes. Vous atteignez une place avec quelques piliers donnant sur un portail, à gauche : passez-le pour trouver un orbe bleu. Faites demi-tour après avoir tué les ennemis et suivez la route qui descend, au croisement : un champ de force vous bloque et vous devrez tuer les ennemis. Repérez-vous à leurs ombres et évitez les flammes. Descendez le long de la route et tuez le Goatling aux pistolets. Une porte se débloque, un peu plus loin sur la gauche : franchissez-la pour affronter votre premier boss.

BOSS 1 : Orangguerra
Tirez-lui dessus au pistolet en faisant des sauts simples lorsqu'il s'accroche au plafond. Au sol, enchaînez-le à l'épée en passant en mode démon. Si vous ne pouvez plus vous transformer, continuez de l'attaquer aux pistolets, et à distance. Le boss vaincu, prenez la clé et sortez de la gare pour ouvrir le portail à gauche.

Mission 4

Faites un double saut sur le côté gauche pour avoir un orbe bleu, sur une corniche. Poursuivez pour arriver aux quais. Activez l'interrupteur et courez vite pour passer la grille (qui se referme !) d'une roulade. Dans le hangar, tuez les ennemis pour trouver la porte du haut, à franchir : vous trouvez une amulette qui vous permet de courir très vite en démon. Faites un double saut pour atteindre un orbe jaune, et sortez. Revenez à l'extérieur et actionnez l'interrupteur avec l'épée. Passez en mode démon et franchissez la grille avant sa fermeture. Grimpez l'escalier pour prendre des orbes, dont un orbe vert à droite de la porte. Pénétrez dans le bâtiment, où vous attend un autre boss.

BOSS 2 : Jokatgulm
Allez sur sa droite pour viser la tête sans être gêné par ses tentacules. Effectuez des sauts pour le toucher et éviter le tentacule le plus proche, qui balaie souvent le sol. Continuez de tirer et, une fois la jauge démoniaque remplie, transformez-vous et placez-vous juste à côté de sa tête pour le frapper de votre épée. Revenez impérativement dans le coin avant que votre jauge démoniaque ne soit vide ! Le boss vaincu, allez vers le garage qui s'ouvre sur la droite pour y trouver le fusil à pompe.

Mission 5

Avancez vers la sortie du tunnel pour affronter deux loups : Geri et Freki. Sortez du tunnel et tuez les ennemis pour pouvoir rejoindre un autre tunnel, plus loin. Il vous mène à une nouvelle rue, ou vous retrouvez Orangguerra. Vous n'êtes pas obligé de le combattre : sautez par-dessus le camion-citerne pour l'éviter.
Tournez autour des trois tanks infestés pour éviter leurs missiles, et détruisez les.

Suivez la route qui monte pour trouver un orbe bleu. Laissez-vous tomber et sautez par-dessus les blocs de pierres enflammées. Passez la grille de derrière pour trouver une amulette. Rejoignez la route et suivez-la dans l'autre sens. Vous êtes attaqué par un hélicoptère infesté. Combattez-le et passez l'ouverture qu'il a créée dans le mur de l'immeuble. Rejoignez le toit de cet immeuble en sautant de plate-forme en plate-forme. Faites vite car les flammes montent ! Sur le toit, rejoignez l'héliport et laissez-vous tomber du toit en suivant les orbes. Vous devez ensuite gravir un immeuble, puis un autre, en sautant sur des corniches. Sur le toit du second immeuble, combattez l'hélicoptère infesté. Restez au centre, sinon vous tomberez dans le vide et vous devrez tout regrimper.

Mission 6

Utilisez le sablier du temps pour acheter deux ou trois étoiles de vie. Rejoignez alors l'extrémité de la route.

BOSS 3 : Nefasturris
Tirez-lui dessus tout en sautant pour éviter ses lasers. Ne vous laissez pas distraire par les chauves-souris qu'il fera venir. Faites des roulades de côté pour éviter ses petits rayons groupés. Le boss vaincu, vous devez encore combattre sa tête, Nefascapitis. Sautez pour éviter ses boules et roulez pour les rayons groupés. Elle utilise aussi des lasers en fonction de votre position : sautez ou roulez pour les esquiver. Le boss vaincu, vous passez la mission suivante.

Mission 7

Traversez la cour au bas de l'escalier et tuez les ennemis. Montez l'escalier en face et sautez sur la plate-forme pour atteindre un tuyau. Tuez les ennemis et descendez l'escalier : vous croisez quatre réservoirs cylindriques, qui abritent un orbe jaune. Suivez le chemin jusqu'à une porte qui donne sur un grand puits aux parois métalliques. Rejoignez le fond en suivant la passerelle qui descend. Actionnez l'interrupteur près de la porte et suivez la passerelle qui descend. Méfiez-vous des ennemis, qui explosent à votre approche. En bas du puits, utilisez le régénérateur démoniaque si besoin et entrez dans le puits pour voler jusqu'au sommet. Vous gagnez l'amulette. Revenez en bas du puits et passez la porte. Sautez sur la petite plate-forme au milieu de la rivière de lave et passez la porte. Dans cette petite salle circulaire se trouve l'épée Vendetta. Revenez dans la salle précédente et sautez sur la rive opposée pour suivre l'escalier qui monte : il mène à une porte, qui conduit vers un ascenseur. Dans ce dernier, tuez les ennemis, puis ceux qui vous attendent au terme de la descente. Pénétrez dans le wagon qui part vers une plate-forme pétrolière. Durant le trajet, tuez les ennemis et attendez que le wagon s'arrête pour sortir. Empruntez l'ascenseur et passez la porte au fond pour rejoindre l'extérieur. Vous apercevez Arius, votre ennemi principal.

Mission 8

BOSS 4 : Furiataurus
Malgré son apparence impressionnante, il est très facile à vaincre. Restez à distance et tirez sans arrêt. Il fera apparaître des cercles de flammes, qui ne représentent aucun danger si vous êtes assez loin. Quand il fait tourner sa masse pour vous attirer, appuyez dans la direction opposée. Le boss vaincu, passez à la mission suivante.

Mission 9

Passez la porte pour rejoindre le passage souterrain. Vous avez 12 minutes pour quitter l'usine ! Laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur et suivez les rails de droite pour franchir la porte au bout du passage : elle rejoint la salle circulaire ou vous avez trouvé Vendetta. Traversez-la pour revenir à la salle de la rivière de lave. Sautez sur la rive gauche et passez la porte. Vous revoici en bas du puits métallique : entrez-y pour y trouver une pierre à orbes et remontez en suivant la passerelle tournante. De retour à l'extérieur de l'usine, vous devez accéder à trois interrupteurs pour débloquer la porte du haut. Il y en a un sous la porte que vous venez d'emprunter, un dans la cour aux quatre réservoirs et le dernier un peu plus haut, dans une autre cour. Ceci fait, passez la porte métallique tout en haut de la passerelle. Traversez la cour pour rejoindre le vaste hangar où se trouve un grand ventilateur. Faites des roulades pour éviter d'être aspiré. Entrez dans l'avion garé au centre et brisez la caisse du centre : vous trouvez le lance-missiles. Revenez dans le hangar et allez vers le ventilateur (arrêté par le choc avec l'avion). Passez dans l'ouverture entre les pales.

Mission 10

Tuez les ennemis et rejoignez l'extrémité droite ou gauche de la cour pour trouver un interrupteur. Allez alors très vite à l'autre extrémité pour activer le second interrupteur. La grille du fond de la cour s'ouvre alors. Récoltez l'orbe bleu à droite de l'entrée et passez la grille pour y actionner l'interrupteur derrière : une grande dalle coulisse au centre de la cour.

Une flaque d'ombre vous attire dans une caverne, vous obligeant à combattre des ennemis. Cependant, un ennemi volant de taille plus conséquente fait son apparition...

BOSS 5 : Noctpteran
Ce papillon de nuit géant pondra des larves : méfiez-vous en ! Tirez sur ce dernier aux pistolets ou au fusil à pompe,

tout en sautant. N'hésitez pas à user de votre pouvoir démoniaque. Une fois le papillon au sol, achevez-le et tuez les larves, qui peuvent vous faire perdre beaucoup d'énergie. Repérez-les grâce aux monticules de terre, qui annoncent leurs attaques. Empruntez alors le téléporteur pour rejoindre la cour et laissez-vous tomber dans l'ouverture.

Mission 11

Suivez le chemin qui descend et tuez les ennemis plus bas. Franchissez une porte qui se referme derrière vous. Laissez-vous tomber dans le couloir et tuez les ennemis qui vous attaquent. Poursuivez votre route jusqu'à une salle circulaire. Actionnez l'interrupteur qui fait pivoter les murs et tuez les ennemis. Sautez sur les piliers pour rejoindre une grande porte, en haut : elle donne sur un couloir qui mène vers une pierre à orbes. Suivez le couloir qui descend et faites des roulades pour éviter la boule qui vous poursuit. Si elle vous rattrape, vous serez téléporté dans une salle avec des ennemis. Le couloir en pente mène dans une salle au plafond recouvert de pointes, qui s'abaisse à intervalles réguliers. Passez dessous quand il retombe et frappez la flaque circulaire à l'autre extrémité de la salle pour la briser (deux ou trois passages pour y parvenir). Suivez le nouveau couloir pour rejoindre une grande salle avec des colonnes rouges. Sautez sur la corniche au nord, puis de corniche en corniche en effectuant des doubles sauts. Sautez de la même façon sur les dalles de lumière pour atteindre une porte à gauche donnant sur un couloir où se trouvent des pistolets-mitrailleurs. Revenez dans la grande salle et poursuivez votre parcours de saut jusqu'à l'interrupteur dans un renfoncement. Actionnez-le et laissez-vous tomber sur la dalle carrée, au centre de la salle. Dans ce couloir, utilisez le sablier du temps pour acheter des étoiles de vie et des étoiles démoniaques, puis laissez-vous tomber dans le trou.

BOSS 6 : Bolverk
Il est accompagné de Geri et Freki, les deux loups rencontrés lors de la mission 5. Débarrassez vous deux avec des pistolets-mitrailleurs ou le fusil à pompe, tout en sautant. Occupez-vous ensuite de Bolverk. Évitez ses charges rapides par des roulades, et évitez d'être coincé contre un mur. Évitez aussi de sauter au-dessus de lui, car il vous transpercera avec sa lance. Il y a un orbe vert sur le trône, si vous êtes en manque d'énergie. Votre ennemi vaincu, empruntez la porte circulaire à l'autre bout de la salle.

Mission 12

Vous tombez dans une salle sphérique qui tourne sur elle-même, tandis qu'une sorte de figure géométrique vous survolera en envoyant des éclairs. Veillez à toujours rester à l'intérieur du cercle bleuté, sur le sol de la salle. Faites alors des doubles sauts et tuez trois crânes qui apparaîtront. Faites encore des doubles sauts pour attaquer à l'épée des losanges de cristaux. Ces derniers brisés, la salle arrêtera de tourner et une ouverture apparaîtra au sol. Aller dedans et suivez le couloir pour rejoindre une vaste salle, ou vous attend Lucia...et un boss !

BOSS 7 : Plutonian
Tirez toujours au lance-missiles, en restant à distance. Les boulets qu'il vous lancera ne vous atteindront pas si vous êtes assez loin. D'autres ennemis apparaîtront : le lance-missiles ciblera automatiquement et les tuera en un coup. Quand des traits lumineux apparaissent au sol, déplacez-vous vite. Le boss vaincu, empruntez l'ascenseur de pierre pour rejoindre la cour extérieure.

Mission 13

BOSS 8 : Arius
Sauvez Lucia de ses griffes ! Tirez-lui dessus sans cesse et sans vous occuper des ennemis qu'il invoque. Faites attention aux vagues d'énergie qu'il lance parfois : évitez-les au moment où elles apparaissent sur le sol. Arius vaincu, vous quittez l'immeuble avec Lucia.

Mission 14

Vous devez trouver quatre interrupteurs pour accéder au monde des démons. Prenez le sablier du temps comme point de repère, et allez vers le fond de l'écran. Vous atteignez un cul-de-sac : sautez sur les toits à droite en allant le plus haut possible. Vous trouvez le premier interrupteur au-dessus d'un toit. Revenez à la statue du temps et avancez sur le devant de l'écran. Allez tout droit pour atteindre un croisement, avec une route qui repart vers le fond de l'écran, à droite. Suivez-la pour trouver une pierre à orbes dans un renfoncement. Continuez sur la route pour atteindre une ouverture surélevée. Franchissez-la d'un double saut et tuez les ennemis. Prenez l'amulette et l'épée Merciless posée à

terre.

Actionnez le second interrupteur, dans un coin. Franchissez encore l'ouverture surélevée pour rejoindre la route. Sautez au-dessus du mur qui se trouve tout au bout pour rejoindre votre repère. Allez de nouveau vers le devant de l'écran, toujours tout droit, pour atteindre des rails qui mènent au troisième interrupteur. Revenez au sablier du temps et un peu avant, vers le devant de l'écran, il y a une route qui descend sur la gauche, sous une arche. Suivez-la en volant et prenez l'orbe bleu sur la corniche. Au bout de la route, tuez les ennemis et actionnez le quatrième interrupteur un peu plus loin, contre la falaise. Vous pouvez alors accéder au monde des démons. Suivez le chemin à gauche du dernier interrupteur et passez la grande porte en bois qui donne sur une vaste salle au centre de laquelle se trouve un interrupteur organique. Frappez-le à l'épée pour déclencher l'arrivée du boss.

BOSS 9 : Phantom
Quelle joie de revoir ce boss issu du premier Devil May Cry ! Restez à distance et utilisez le lance-missiles. Lorsque Phantom lance des flammes vers le haut, faites des roulades pour éviter les quatre retombées. Attention aussi quand il saute vers vous : vous pourriez être écrasé ! Votre ennemi se protégera avec ses mandibules vers la fin du combat, vous empêchant de le toucher. Montez-lui dessus pour le frapper à l'épée ou le mitrailler à distance dès qu'il baisse sa garde. Une fois vaincu, vous terminez ce niveau.

Mission 15

Activez l'interrupteur organique situé au centre de la salle. Vous avez trois minutes pour tuer tous les ennemis qui vont apparaître ! Prenez des pistolets-mitrailleurs et l'épée Vendetta, et utilisez votre pouvoir de démon face aux Abyss Goats. Si vous échouez, des ennemis plus simples apparaîtront à votre prochaine tentative. Quand vous aurez réussi, allez dans la colonne de lumière qui apparaît.

Mission 16

Tuez-les Blood Goats pour débloquer l'ascenseur, entrez-y et tuez les ennemis. L'ascension terminée, suivez le couloir et utilisez le sablier du temps pour acheter des étoiles de vie. Suivez le couloir et passez la porte qui donne sur un autre couloir. Dans la vaste salle parcourue par des sphères lumineuses (évitez qu'elles ne vous touchent !), vous serez téléporté et obligé de combattre. Allez donc sur le balcon et avancez en sautant les quelques sphères. Au bout de la salle se trouve le Sacrilège, et un orbe bleu de l'autre côté. Revenez dans le couloir et placez le Sacrilège sur la porte à tête de lion. Vous voici dans le même couloir, mais avec un tout autre environnement. Allez à gauche et passez la porte pour arriver dans une salle aux murs organiques. Vous devez y combattre Bolverk de nouveau, toujours accompagné des deux loups. Vaincu, il vous remettra un autre Sacrilège. Placez ce dernier sur la porte à tête de lion pour que l'environnement change encore. Suivez le nouveau passage à droite (repérez les orbes rouges). Dans cette salle organique, tuez les ennemis pour avoir un Sacrilège. Placez-le sur la porte à tête de lion pour encore changer d''environnement, et allez vers le bas de l'écran au premier croisement, puis deux fois à gauche. Vous rejoignez un couloir normal, qui mène à une salle avec quatre statues et un interrupteur. Actionnez-le pour combattre les statues et prenez l'amulette. Rejoignez la salle organique ou vous aviez trouvé le troisième sacrilège et passez la porte du fond qui donne sur un ascenseur ou vous devrez tuer des ennemis. Le trajet terminé, suivez le couloir et passez la porte suivante pour défier le boss.

BOSS 10 : Trismagia
Il se présente sous la forme de trois masques de couleurs différentes qui vous attaquent à tour de rôle. Quand il s'approche de vous, tirez-leur dessus aux pistolets-mitrailleurs. Évitez leurs attaques avec des doubles sauts ou des roulades. Si le masque bleu fait apparaître des cristaux de glace, détruisez-les vite pour libérer le passage. Un moment, les trois masques vont ne faire qu'un : placez-vous près du bord de la plate-forme et attendez qu'il redevienne visible pour leur tirer dessus en mode démon, jusqu'à ce qu'ils se séparent. Lorsqu'ils ont fusionné, ils lancent une attaque puissante, facilement esquivable en vous déplaçant sur le côté. Tirez alors sur les masques jusqu'à achever le boss. Vous vous retrouvez dans le bureau d'Arius. Empruntez le téléporteur qui s'y trouve.

Mission 17

BOSS 11 : Arius
Arius est accompagné de deux guerrières ressemblant à Lucia. La technique est la même que la première fois :

poursuivez-le d'un côté à l'autre de la salle en tirant sans arrêt aux pistolets-mitrailleurs. Ne vous occupez pas des guerrières, trop facile à esquiver. Restez en mouvement pour vaincre Arius sans problèmes.

Mission 18

Faites le plein d'étoiles de vie et d'étoiles démoniaques pour cette ultime mission.

BOSS 12 : Argosax
Cette sorte de magma organique est composé de tous les boss du jeu, avec en plus Griffon du premier Devil May Cry. Pour le vaincre, vous devez tuer toutes ses parties. Utilisez le lance-missiles pour toutes les parties, excepté contre le tentacule de Jokatgulm où il vaut mieux utiliser les pistolets-mitrailleurs, en sautant. Les attaques de boss sont à éviter avec des roulades ou des doubles sauts. Pour les lasers du Griffon, passez entre eux lorsqu'ils sont verticaux et sautez lorsqu'ils sont horizontaux. Il y a trois orbes verts pour mener à bien ce combat. Argosax éliminé, vous passez au dernier combat du jeu.

BOSS 13 : The Despair Embobied
Ce démon de feu très rapide attaque à l'épée quand il est au sol et lance des rayons de lumière quand il vole. Restez à distance pour éviter les rayons par des roulades et faites un double saut au-dessus de lui quand il charge l'épée. Tirez alors aux pistolets-mitrailleurs pendant quelques instants, avant qu'il ne se retourne. Ce boss n'ayant pas beaucoup de vie, transformez-vous en démon pour l'achever. Deux jauges pleines suffiront. Ceci fait, vous avez fini le jeu avec Dante ! Essayez maintenant avec Lucia...

SOLUTION DE LUCIA

Mission 1

Suivez la route qui monte pour atteindre une porte bloquée par une force maléfique, à décoincer avec 45 orbes rouges. Fouiller les rues et casser les poteaux en bois pour les trouver. Ouvrez la porte et suivez la route. Une grille se refermera derrière vous : tuez les ennemis et faites un double saut pour atteindre l'ouverture en hauteur et prendre un orbe jaune. Continuez jusqu'au sablier du temps et ramassez un orbe bleu au-dessus. Faites un double saut plus loin pour franchir le mur, tuez les ennemis en leur lançant des projectiles et, au bout de la rue, allez à droite pour rejoindre un pont. Tuez le Savage Golem pour abaisser le champ de force et poursuivez, puis faites un double saut pour franchir la grille. Franchissez la porte de ce parvis de cathédrale.

Mission 2

Montez les escaliers et actionnez l'interrupteur au sommet. Deux Goatlings sont à tuer. En bas de la salle se trouve l'amulette : transformez-vous en démon (utilisez le régénérateur diabolique au coin de la salle) et volez jusqu'au trou dans le plafond. Tuez les ennemis et faites un double saut sur la droite pour avoir un orbe bleu. Brisez la statue sur la plate-forme d'à côté pour obtenir des Darts. Sautez de plate-forme en plate-forme pour gravir la tour et trouver une pierre à orbes. Passez le trou un peu plus haut et utilisez le régénérateur diabolique pour voler jusqu'à l'interrupteur en hauteur. Actionnez-le et volez pour franchir l'ouverture révélée après avoir tué des ennemis. Vous arrivez dans un grenier. Utilisez le sablier du temps pour acheter une étoile démoniaque et prenez l'escalier pour aller titiller le premier boss.

BOSS 1 : Tartarussian
Restez à distance pour lui lancer des projectiles tout en sautant pour éviter les massues du boss. Transformez-vous dès que possible et achevez-le avec votre épée. Le combat fini, un mur coulisse et révèle un orbe bleu et l'Arcana Sparda. Franchissez la grille pour aller sur le toit de la cathédrale. Faites le tour et laissez-vous tomber dans le vide.

Mission 3

Après la scène avec Dante et Matier, allez au croisement et suivez le chemin qui repart vers le fond de l'écran, à gauche. Suivez la route qui descend en évitant les flammes et tuer le Goatling volant (sautez vers lui pour l'attirer à vous) pour désactiver le champ de force. Suivez les rails pour rejoindre la porte de la gare, sur la gauche. Passez-la et

prenez les Klyamoor. Revenez dans la rue et passez la porte où se trouve un orbe rouge. Descendez la rue pour prendre un orbe bleu sur une corniche. Continuez à descendre, tuer les ennemis et brisez les planches pour arriver au quai. Suivez le chemin de gauche et allez dans le bâtiment. Tuez les ennemis pour débloquer la porte du haut, où vous trouverez une amulette. Revenez au quai et allez à droite pour trouver une pierre à orbe. Passez la porte du milieu pour combattre un boss.

BOSS 2 : Jokatgulm
Placez-vous dans le coin supérieur droit de l'écran pour viser sa tête en lançant des projectiles. Faites des doubles sauts pour éviter le tentacule et mieux viser. Passer en mode démon dès que possible et frapper sa tête avec votre épée. Regagner le coin droit avant que votre jauge ne se vide. Achevez-le alors. Une grille s'ouvre : passez-la pour finir la mission.

Mission 4

Sur cette large route en " U ", laissez-vous tomber dans le passage souterrain en attrapant l'orbe bleu et tuez tous les ennemis. Une amulette vous attend dans l'alcôve à droite. Sortez pour combattre un boss.

BOSS 3 : Orangguerra
Restez à distance, lancez-lui des projectiles et évitez ses boules d'énergie. Faites des roulades pour éviter son saut. Passez le tunnel et suivez la route vers la gauche. Détruisez le tank infesté à distance en bougeant pour éviter les missiles.

Mission 5

Traversez la cour en tuant les ennemis, empruntez l'escalier de l'autre côté, et passez la porte. Passez la porte de l'extrémité pour rejoindre un hangar où est garé un avion. Allez dedans, brisez les caisses pour trouver des Cranky Bombs et revenez dans le hangar pour passer la porte du fond. Actionnez l'interrupteur pour rétablir le courant et revenez dans le hangar en faisant attention aux ventilateurs. Passez la porte métallique de la cour, juste à droite. Vous assistez à une scène où Lucia est contaminée par un Evil Heart, qui lui fait petit à petit perdre de l'énergie. Suivez le chemin qui descend jusqu'à une porte. Entre quatre réservoirs à gauche se trouve un orbe bleu. Dans le grand puits, actionnez l'interrupteur du haut et suivez le chemin pour aller en bas (évitez les ennemis avec des doubles sauts). Utilisez le régénérateur diabolique pour voler à l'intérieur et atteindre l'amulette. Revenez en bas et servez-vous à la pierre à orbes avant de passer la porte à gauche, qui donne sur une longue salle traversée par un canal vide.

Passez la porte du fond pour arriver à une petite salle circulaire. Allez dans le renfoncement où se trouve un symbole rond et placez-y l'Evil Heart, qui devient une amulette. Passez la porte de l'autre côté de la salle et suivez les rails en tuant les ennemis pour arriver à un ascenseur. Tuez les chauves-souris et franchissez la porte du fond, une fois en haut. Vous assistez à une scène avec Arius.

Mission 6

Tuez les deux Savage Golems pour faire apparaître le boss.

BOSS 4 : Noctpteran
Lancez des projectiles tout en sautant pour éviter les larves. Utilisez le pouvoir démoniaque pour écourter combat. Le boss au sol, occupez-vous des larves, toujours en sautant.
Allez dans la colonne de lumière qui apparaît pour arriver dans une vaste grotte presque inondée. Allez de l'autre côté du pont pour trouver un orbe bleu dans le renfoncement, et laissez-vous tomber dans l'eau. Nagez vers une porte carrée donnant sur une salle bleutée pour trouver le Bow Gun, utilisable uniquement sous l'eau. Rejoignez la porte entourée de deux cristaux, en face, et passez-la.

Mission 7

Suivez ce couloir inondé et pénétrez dans une alcôve à gauche pour trouver un orbe bleu. Suivez le conduit dans le plafond pour sortir de l'eau et atteindre une caverne munie de l'amulette. Tuez les ennemis et sautez sur les corniches pour attendre le petit passage, tout en haut. Brisez des pots et revenez au bas de la salle pour suivre le couloir de droite, et laissez-vous tomber dans le puits pour rejoindre une zone inondée. Suivez le couloir jusqu'à ce que le courant

vous empêche de continuer. Suivez le conduit qui s'ouvre dans le plafond pour arriver dans une salle. Tuez les ennemis et actionnez tous les interrupteurs pour faire apparaître des plates-formes lumineuses en dehors de l'eau. Faites des doubles sauts pour les emprunter et atteindre l'interrupteur, au sommet du pilier central. Actionnez-le pour stopper le courant de la salle précédente : revenez-y et empruntez le puits dans le sol. Suivez le couloir en bas et utilisez le sablier du temps pour acheter des objets, en prévision du boss. Passez la porte au bout du couloir.

BOSS 5 : Tateobesu
Cet énorme poisson peut se rendre invisible. Evitez-le en le repérant à sa silhouette, et attendez qu'il soit visible pour lui tirer dessus tout en allant vers le haut pour éviter sa charge. Continuez alors à le mitrailler jusqu'à ce qu'il se rende invisible. Recommencez l'opération jusqu'à triompher. Passez la trappe qui s'ouvre dans le plafond.

Mission 8

Tuez les ennemis de cette salle inondée et suivez le passage qui monte pour sortir de l'eau. Sautez sur les corniches pour atteindre une salle avec un totem de pierre. Examinez-le : il vous lancera des boules de feu. Restez à l'autre extrémité de la salle et frappez ses boules avec votre épée pour lui renvoyer. Faites-le trois fois pour qu'il s'écroule et remplisse la salle d'eau. Nagez dans le conduit en hauteur pour rejoindre une grotte et une pierre à orbes. Suivez le petit couloir et laissez-vous tomber dans le puits pour retourner dans l'eau et arriver dans un passage rectangulaire où des ennemis sont à tuer. La zone nettoyée, allez au bas de l'écran pour trouver une ouverture qui permet de passer sous le sol du passage.
Vous y trouvez un orbe bleu. Revenez dans le passage rectangulaire et suivez le conduit qui monte à son extrémité : vous sortez de l'eau et allez dans une vaste salle carrée. Sautez dans le renfoncement du fond et examinez le symbole : une dalle s'illumine au centre. Allez dessus et détruisez toutes les sphères qui apparaissent. Des colonnes d'eau jaillissent du sol : sautez dessus pour arriver à une porte en hauteur. Dans le couloir qui suit, tuez les ennemis à distance et avancez. Détruisez les trois sphères en faisant en sorte de les frapper du même nombre de coups afin de les " affaiblir " pareillement et les détruire presque en même temps. Ceci fait, le champ de force disparaîtra au bout du couloir et vous irez prendre l'amulette. Passez la porte un peu plus loin à gauche.

BOSS 6 : Plutonian
Restez à distance et lancez-lui des projectiles à répétition. S'il est trop proche, passez derrière lui et allez à l'autre extrémité. Eliminez les ennemis à l'épée et placez-vous entre les lasers qu'il vous lance. Le boss vaincu, ramasser l'Arcana à l'extrémité de la salle et assistez à la scène avec Dante.

Mission 9

BOSS 7 : Arius
Tirez dessus à répétition en le poursuivant d'un côté à l'autre de la salle, sans vous occuper des autres ennemis. Faites attention aux vagues d'énergie, repérables aux traînées bleues sur le sol. Arius en échec, une longue scène se déclenche avec Dante.

Mission 10

Vous devez actionner quatre interrupteurs pour accéder au monde des démons. Prenez le sablier du temps comme repère et allez vers le fond de l'écran pour trouver le premier interrupteur au croisement. Faites demi-tour pour retourner au sablier du temps et allez vers le devant de l'écran pour rejoindre un croisement. Prenez le chemin qui repart vers le fond, à droite. Le second interrupteur se trouve dans le renfoncement de droite. Continuez de suivre le chemin surélevé pour croiser une ouverture en hauteur, sur la gauche. Passez-la pour trouver un orbe bleu et continuez votre route pour atteindre le troisième interrupteur dans un coin à gauche. Poursuivez votre route jusqu'à un mur à franchir avec le double saut pour rejoindre votre repère. Suivez la route en allant vers le devant de l'écran, jusqu'au bout. Vous trouvez les Zambak dans le coin. Revenez au repère et, peu avant ce dernier, se trouve une route sur la gauche, qui descend sous une arche. Suivez-la pour trouver le quatrième interrupteur sur une corniche. Allez à gauche et passez la porte en bois, qui donne sur une salle où se trouve l'interrupteur organique. Actionnez le pour combattre le boss.

BOSS 8 : Phantom
Pour vaincre ce vieux copain de Dante, utilisez les Throwing Daggers et restez distance. Faites des pas de côté quand il lance des flammes (quatre ou cinq d'affilée) ou esquivez son saut vers vous. Quand il se protège avec ses mandibules,

montez-lui dessus pour le frapper à l'épée, ou tirez dès qu'il baisse sa garde. Phantom vaincu, vous passez à la mission suivante.

Mission 11

Actionnez l'interrupteur organique au centre : vous devez tuer tous les ennemis qui arriveront en trois minutes ! Utilisez les Throwing Daggers et les Zambak quand les ennemis sont proches, et passez en démon contre les Abyss Goats. Si vous échouez, vous aurez affaire à des ennemis plus faciles par la suite. Une fois réussie, entrez dans la colonne de lumière.

Mission 12

Tuez tous les Blood Goats pour débloquer l'ascenseur. Dans ce dernier, tuez d'autres ennemis et, une fois l'ascenseur arrêté, suivez le couloir et franchissez la porte. Cet autre couloir mène à une salle organique : tuez les ennemis pour avoir le Sacrilège. Faites demi-tour et placez-le sur la porte à tête de lion, à l'entrée de la salle. Le couloir précédent est modifié : suivez-le en allant tout à droite pour atteindre une vaste salle parcourue de sphères lumineuses. Ne les laissez pas vous toucher et montez sur le balcon, où il y en aura moins. A l'extrémité de la salle, prenez le Sacrilège et l'orbe bleu, de l'autre côté. Revenez dans le couloir et placez le Sacrilège sur la porte. Suivez ce couloir sur la gauche pour tuer des ennemis dans une salle. Prenez le passage sur le devant de l'écran et allez tout de suite à droite, dans le couloir au bout duquel est posé un orbe vert. Dans cette salle organique se trouve un ascenseur, mais vous devez combattre un boss avant cela...

BOSS 9 : Trismagia
Tirez avec les Throwing Daggers quand l'un des trois masques s'approche de vous. Évitez leurs attaques en faisant des doubles sauts ou roulades, et détruisez les cristaux de glace du masque bleu s'il en fait apparaître. Quand les masques fusionneront, allez près du bord et passez en mode démon pour les shooter dès qu'ils deviennent visibles. De nouveau séparés, recommencez l'opération pour triompher. Passez la porte et tuez les ennemis dans l'ascenseur, puis suivez le couloir pour rejoindre le bureau d'Arius.

Mission 13

BOSS 10 : Possessed Arius
Votre ultime mission consiste à vaincre Arius, qui vous attaquera sous deux formes. Restez à distance et utilisez les Throwing Daggers. Faites des pas de côté pour éviter la charge d'Arius et quand il enfonce ses tentacules dans le sol. Quand il plane dans les airs et concentre un laser, tirez-lui dessus sans relâche pour le faire chuter. Transformez-vous en démon dès que possible pour l'attaquer à l'épée, et recommencer à tirer à distance avant que la jauge ne se vide. Vous triomphez, mais Arius ne s'avoue pas vaincu...

BOSS 11 : Arius-Argosax
Tirez-lui dessus avec les Throwing Daggers et faites des doubles sauts pour éviter ses tirs de liquide toxique. Quand il tente de vous attraper avec ses tentacules, faites quelques pas de côté. Transformez-vous en démon dès que possible pour écourter le combat, le boss n'ayant pas beaucoup de points de vie. Ceci fait, vous avez fini le jeu avec Lucia !

Solution de Devil May Cry 3

Mission 1

Après une scène d'introduction impressionnante et réalisée avec emphase, vous débutez votre première épreuve, prenant la forme d'un tutorial vous formant avec les rudiments du combat. Laissez-vous guider, et après les frasques de Dante, rendez-vous dans la seconde mission.

Mission 2

Une fois arrivé à l'écran intermédiaire de "customisation", profitez de cet instant de calme, pour acheter divers objets curatifs, ainsi que quelques améliorations pour votre personnage. Notez également que si vous désirez débloquer le

mode facile, il vous suffit d'avoir fait une prestation calamiteuse dans le premier stage, et de vous laisser mourir dans le second. Vous aurez ainsi la possibilité de vivre l'histoire sans trop de déboires. Dès le début de cette mission donc, commencez par ramasser l'étoile de vie P juste à côté des escaliers. Puis occupez-vous des ennemis. Attention à ceux transportant des espèces de gros rochers. Ce sont en fait des sortes de bombes. Ne laissez pas approcher leurs porteurs, et neutralisez-les avec vos fidèles Ebony et Ivory. Il en résultera une explosion qui annihilera tous les opposants alentour. Vient ensuite votre premier boss. Peu difficile à vaincre, il est cependant nécessaire de faire attention à ses téléportations nombreuses et ses larges coups de faux. Restez bien en retrait, et n'attaquez qu'après avoir évité l'assaut de votre ennemi. Privilégiez de ce fait les armes à feu.

Mission 3

Comme d'habitude, occupez-vous de vos petites emplettes, et démarrez votre prochaine épreuve. Commencez par vous débarrasser des deux créatures capables de vous lancer des projectiles, à l'aide de vos pistolets, puis occupez-vous des vieilles goules qui tentent maladroitement de vous tuer. Puis entrer dans le bâtiment par la porte. Grimpez sur le plafond du petit bar à l'entrée pour récupérer des orbes vertes et rouges. Cassez les bouteilles juste en dessous pour le même résultat. Puis, allez au fond de la pièce afin de casser les machines à sous. Derrière, vous dénicherez une stèle répondant à vos coups d'épée. Frappez-la jusqu'à allumer tous les feux. Ensuite, allez chercher le fusil à pompe, dans le couloir désormais libéré. Puis prenez la porte. Dès votre entrée dans la discothèque gothique, des hordes d'ennemis vous assaillent. Occupez-vous en priorité des blancs, très agiles, en variant les styles afin d'engranger des points intéressants pour la note finale. Puis, dirigez-vous vers la porte venant de se débloquer. Vous revenez dans la rue. Avancez un peu, et vous apercevrez une caisse. Brisez-la, puis continuez un tout petit peu. Là, frappez le mur de gauche, et vous découvrirez une pièce renfermant un énorme cristal qui vous rapportera des milliers d'orbes si vous le détruisez. Continuez. Pensez bien à grimper sur les rebords des murs grâce au double-saut. Récupérez du coup la pierre bleue en haut à droite. Juste sous cette dernière se trouve une porte. En face de celle-ci, sautez sur le toit du bâtiment. Voici une statue, vous devez effectuer des combos en utilisant l'arme adéquate (ici Rebellion) afin de la casser et récupérer un fragment de sphère bleue. Revenez devant la porte et entrez. Vous venez de découvrir la première mission secrète. Votre but est seulement d'éliminer tous les ennemis en un minimum de temps. Une épreuve très simple, qui vous rapporte un bout de pierre bleue. Rappelons qu'il en faut 4 pour en faire une entière. Dirigez-vous vers la statue du dieu du temps, et profitez-en pour modifier vos capacités. Poursuivez. Vous entrez alors dans une grande salle pleine de glace. Vous voici face à Cerberus, digne de son cousin gardien des Enfers. Ce combat est assez simple, si tant est que vous évitiez suffisamment les attaques du monstre. Méfiez-vous surtout des stalactites tombant sur votre personne. Avant leur chute, vous verrez un cercle de glace se former à terre. Eloignez-vous en le plus possible et le plus rapidement. De même attention au souffle glacé, qu'il vous faudra esquiver en sautant. Le principe de ce combat est de viser les trois têtes du colosse jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit dégelée. Ensuite, ruez-vous dessus afin de la détruire. Faites de même pour l'ensemble du trio. Privilégiez les pistolets lors des attaques à distance du cerbère, et laissez-vous aller à quelques enchaînements à l'épée, lorsqu'il tente de faire écrouler des stalactites. Assurez-vous d'avoir deux étoiles de soin P, et tout devrait se dérouler sans problèmes majeurs. Une dernière remarque, faites bien attention à la charge du boss. S'il commence à reculer, partez vite vous réfugier dans un coin de la salle afin d'éviter son assaut. Vous recevez maintenant le Cerberus, alias un nunchaku à trois branches très rapide et permettant des enchaînements impressionnants. Puis prenez la grande porte.

Mission 4

Après une rencontre électrique avec une jeune demoiselle très énervée, vous débutez votre quatrième épreuve. Commencez par prendre l'escalier sur la droite. Suivez votre chemin, puis une fois arrivé devant une grande paroi avec quatre torches disposées devant, prenez à gauche. Lorsque vous serez confronté à un immense trou, aidez-vous du mur pour passer en effectuant un double saut. Une fois de l'autre côté, vous remarquerez une porte bleue. Prenez-la. Suivez le couloir en vous occupant des piteux ennemis, et ouvrez la prochaine porte. Dans cette pièce gigantesque, vous allez tout d'abord être confronté à des ennemis vous attaquant à distance. De ce fait, évitez leurs quelques salves, et utilisez le Cerberus pour mettre rapidement fin à leurs envies de meurtre. Puis tout un groupe de goules va arriver. A ce moment là, commencez par nettoyer les hauteurs sur lesquelles sont perchés justement des monstres adeptes du tir à distance, puis occupez-vous du reste de la troupe. Une fois tout ce petit monde éliminé, une porte se débloque. Entrez. Dans cette grande pièce, détruisez l'ensemble des statues présentes puis occupez-vous du cristal d'orbes rouges. Enfin, servez-vous de votre épée pour allumer toutes les flammes de la sculpture circulaire juste à côté de l'entrée. Puis grimpez rapidement sur la plate-forme commençant à s'élever. Une fois arrivé à destination, vous allez livrer un combat contre quelques ennemis peu puissants. Une fois ceux-ci défaits, et avant de rentrer dans la porte

verte, grimpez sur la rambarde métallique de gauche, puis sur le gros tuyau juste au-dessus. D'ici vous devriez voir un fragment de pierre bleue. Faites un double-saut pour vous en emparer. Continuez. Ensuite poursuivez naturellement votre ascension, jusqu'à atteindre une porte jaune. Entrez. Commencez à monter les escaliers. Malheureusement, ces derniers s'effondrent. Vous tombez alors dans une sorte de prison. Eliminez l'ensemble des ennemis, en faisant attention aux porteurs de bombes. Un conseil, restez à distance de ces derniers et utilisez votre fusil à pompe. Puis utilisez la colonne de lumière bleue pour sortir. Prenez maintenant la grande porte rouge. Vous voilà face à un boss peu résistant. Semblable à un mille pattes, il prend tout le temps le même chemin. Dès votre arrivée, vous apercevez ce dernier s'engouffrer dans un trou. Le meilleur moyen de le vaincre est d'attendre qu'il y rentre ou en sorte afin de lui grimper dessus. Une fois sur son dos, il ne vous reste plus qu'à le frapper avec votre épée, jusqu'à, soit qu'il vous envoie une décharge, soit qu'il rentre dans son trou, soit qu'il vous fasse tomber. Enfin, dès que vous atterrissez au sol, remontez rapidement à votre position de départ, vous apportant une sécurité inaltérable, afin de recommencer le combat. Une fois vainqueur, ramassez toutes les orbes rouges à terre, puis rejoignez la porte tout au fond de la pièce, à l'opposé du trou de l'animal. Vous entrez alors dans une pièce. Ramassez l'objet sur la gauche. Après une scène mettant en scène un bouffon assez atypique, le niveau s'achève.

Mission 5

Dès votre arrivée, vous êtes pris à partie par des sortes de grands oiseaux ensanglantés assez vaporeux. Le seul moyen de les abattre est de leur tirer dessus deux ou trois fois afin de les figer, puis de les frapper avec une arme blanche afin de les détruire pour de bon. Néanmoins prenez garde à leur grande rapidité. Une fois ces nombreux ennemis défaits, revenez à la porte rouge au dessus du trou principal du boss précédent. Revenez de ce fait dans la grande salle principale, l'endroit où vous débutez le niveau. Une fois sur place, poursuivez votre montée, et vous arriverez devant une sorte de petite horloge en pierre. C'est à cet endroit que vous devrez déposer l'objet que vous venez d'acquérir. Après avoir actionné ce mécanisme, revenez à la petite porte bleue, vers le bas la salle. Une fois sur place, repartez vers le sommet, jusqu'au grand mur "jaune" avec quatre torches. Puis continuez en montant, jusqu'à une stèle. Prenez l'objet qui y est déposé, le Vajura. Puis rentrez désormais dans la porte bleue. Poursuivez votre chemin dans le couloir, et pénétrez dans la grande salle des statues vivantes (c'est son nom). Une fois sur place, dirigez-vous vers le haut de la pièce, et faites en le tour jusqu'à trouver une sorte de mécanisme utilisant des chaînes. Placez-y le Vajura. Après une courte scène, allez chercher l'objet au centre de la salle, sous la grande grille en fer. Il s'agit de l'Ame d'Acier. Une fois cet artefact récupéré, vous allez devoir face au même combat que précédemment au même endroit. Occupez-vous donc des monstres adeptes du combat à distance en premier lieu, puis finissez votre tâche.
Enfin rejoignez le fond de la pièce en bas, et ouvrez la porte bleue avec deux têtes de lion. Neutralisez l'ensemble des ennemis qui vous en veulent viscéralement, et revenez dans la grande salle des Echos. Une fois ici, remontez jusqu'à la porte jaune tout au sommet et entrez. Grâce à l'âme d'acier, vous pouvez désormais vous mouvoir dans le vide, et de ce fait faire fi de l'escalier écroulé. Une fois le gouffre passé, repérez la statue sur la droite. Prenez votre Cerberus, et frappez-la jusqu'à ce que les trois flammes s'éteignent. Vous empochez alors un fragment de pierre bleue. Puis, approchez-vous de la grande porte juste à côté de vous et déposez-y l'âme d'acier. Entrez. Une fois dans cette pièce, descendez les escaliers, jusqu'à arriver à une espèce de grande plate-forme au sol. Passez derrière, et vous verrez une sorte d'horloge luminescente rouge sur le mur. Validez devant elle, et vous aurez accès la mission secrète 2. Dans cette dernière, il vous faudra tuer quatre ennemis sans vous faire toucher une seule fois. Pour ce faire, sautez très souvent, et utilisez à tout prix votre épée, les monstres de ce niveau y étant très sensibles. Essayez à tout prix un corps-à-corps rapide. Vous gagnez un fragment de pierre bleue. Une fois de retour dans le "vrai" monde, dirigez-vous vers la roue incrustée dans le mur au fond de la salle, et utilisez votre épée afin de déclencher le mécanisme. Puis prenez la plate-forme. Durant l'ascension, vous allez être attaqué de toutes parts, plusieurs fois. Privilégiez le Cerberus, et ne restez pas près du bord. Si vous veniez à tomber, vous seriez obligé de recommencer toute la manoeuvre. Une fois au sommet, prenez la porte. Longez la corniche sous un magnifique clair de lune, et ouvrez la porte rouge. Vous pouvez également consulter la statue du temps (réglages de vos capacités), et détruire tous les éléments, avant de rentrer. Et hop, un boss, ou plutôt deux. Se nommant respectivement Agni et Rudra (divinités indiennes), ces deux ennemis sont les deux gardiens de la grande porte. L'un utilise la puissance du feu, et l'autre celle du vent. Je vous conseille tout d'abord de vous occuper de celui du feu. Dès qu'il fonce sur vous au début du combat, évitez-le avec un simple saut. Puis, une fois face à lui, attendez qu'il arme son coup. Dès qu'il commence à frapper, faites-le aussi, ce qui aura pour effet de le désarmer momentanément. Profitez-en pour le rouer de coups avec votre Cerberus, jusqu'à ce qu'il ne lui reste que très peu d'énergie. Puis terminez-en avec lui. Une fois mort, son frère va prendre l'arme de votre victime, et y associer la sienne. De ce fait, il peut désormais propulser trois vents de feu très puissants. En fait, dès que Rudra commence à hurler, préparez-vous à éviter ses trois souffles embrasés en sautant jusqu'à ce qu'il soit calmé. Puis, tout en utilisant votre épée, frappez-le jusqu'à qu'il recommence son attaque, et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Après ce valeureux combat, vous empocherez donc deux sabres complémentaires, à savoir Agni et Rudra. S'en suit une scène

vraiment amusante, vous conduisant directement à la mission 6.

Mission 6

Dès le début, commencez par rejoindre la porte rouge tout au fond de la salle. Entrez. Une fois à l'intérieur, vous pouvez modifier votre équipement avec la statue, ou continuez tout droit. Trois escaliers se montrent à vous, correspondant, à trois épreuves. La première, tout à gauche, repose sur la sagesse. Montez les escaliers correspondants, et préparez-vous. Quatre portes se montrent à vous. Suivant l'énigme, qui est : "De l'enfant à l'homme jusqu'au vieillard", signifie qu'il faut respectivement emprunter les portes munies de quatre lumières rouges, de deux, et de trois. En effet, un bébé marche à quatre pattes, un adulte sur ses deux jambes, et une personne âgé sur deux plus une canne. Vous obtenez alors l'Essence d'Intelligence. Revenez maintenant jusqu'à la porte. Désormais, prenez l'escalier du centre. Cette épreuve fait appel à l'agilité. Il va falloir que vous évitiez les pics sortant des murs, du sol et du plafond. Simplement, esquivez ceux de droite en allant à gauche, ceux du plafond en roulant sur le côté, et ainsi de suite, jusqu'à arriver au bout du couloir. Vous obtiendrez alors l'Essence de Technique. En revenant sur vos pas, vous devrez affronter des oiseaux esprits ensanglantés, ainsi qu'un nouveau type d'ennemi, très sensible au duo Agni et Rudra. Vous pouvez maintenant sortir, et emprunter le dernier escalier. Ici, ce sont vos talents de combattant qui vont être mis en jeu. Dès le début du combat, vous allez voir deux murets surgir, affichant chacun une stèle. Le but du jeu est en fait d'allumer l'ensemble des flammes des deux stèles avec votre épée, afin de baisser le niveau des ennemis.
Tant que les feux restent allumés, vous pouvez éliminer vos opposants. Dans le cas contraire, vous mourrez en quinze secondes. Veillez donc bien à rallumer le plus vite possible les stèles, afin de ne pas être submergé. Une fois l'ensemble des ennemis morts, vous gagnez l'Essence de Combat. Revenez maintenant au pied de la grande statue de l'entrée. Avant d'y placer vos trois essences, montez sur sa tête afin de récupérer un grand nombre d'orbes rouges. Veillez aussi à être équipé de A&R (Agni et Rudra). Vous empochez de fait Artemis, une arme terrifiante. De plus la porte bloquée par les gravats est maintenant libre. Prenez-la. Une fois à l'intérieur, prenez les deux orbes rouges (une au dessus de l'autre) sur la gauche, et détruisez la statue avec A&R. Un fragment de pierre bleue s'offre alors à vous. Continuez à avancer et sortez. Une petite révélation sur Arkham vous attend, ainsi qu'une scène bien sympathique avec Dante et la mystérieuse jeune femme.

Mission 7

Dès le début de la mission, dirigez-vous vers la porte rouge dans l'entrée de la tour, en revenant à l'intérieur. Là, ne rentrez surtout pas. Observez la lumière blanche juste à côté de la porte. Faites un double saut sur le mur où elle se trouve, et vous arriverez dans une niche creusée dans la pierre. Une lumière rouge en éclaire le fond. Approchez-vous en et appuyez sur "rond". Voici la mission secrète numéro 3. Dans cette dernière, vous devez rester en l'air pendant 20 secondes ! Autant dire que vous allez vite devenir fou. Le meilleur moyen de réaliser cette gageure est de revenir plus tard, une fois que vous aurez acquis des pouvoirs suffisants à la réussite de cette épreuve, comme par exemple la transformation en démon. Prenez donc plutôt la porte rouge. Une fois à l'intérieur, prenez la série de "propulseurs", en vous arrêtant au second étage afin de récupérer l'eau bénite. Maintenant, laissez-vous tomber tout en bas, et prenez la porte rouge. N'ayez pas peur, vous ne risquez rien. Une fois dans la librairie, occupez-vous de toutes les statues présentes. Assez violentes, ces dernières ne manqueront pas de vous frapper. Regardez la couleur de leurs épées avant de vous engager. Le rouge est très mauvais signe. Cherchez maintenant le fragment d'Orihalcon reposant sur le sol, et revenez dans la grande salle principale. Puis, servez-vous des propulseurs afin de rejoindre le dernier étage, et sa belle porte verte. Entrez. Dirigez-vous vers le couloir de droite. Ici vous verrez des arches juste au dessous de vous. Le but du jeu est d'essayer de monter le plus haut possible, afin d'atteindre un fragment de pierre bleue. Pour ce faire sautez simplement deux fois tout droit afin de visualiser l'endroit où vous devez aller, et décalez-vous au dernier moment afin de ne pas rater les arches très étroites. Un passage très énervant, qui montre la faiblesse de certains angles de caméra. Puis prenez la porte juste à droite. Montez dans le couloir en éliminant les statues belliqueuses, puis au croisement, prenez à gauche. Sautez dans l'espèce de fossé, afin de récupérer une étoile de vie P. Prenez ensuite la bien belle porte juste en face de vous. Une fois dans la pièce, annihilez l'ensemble des petits comiques désireux de vous tuer, en faisant attention aux ennemis porteurs de "cercueils", assez puissants, et surtout résistants.

Heureusement, ils sont également lents. Vous recevez alors un Hurlement de Sirène. Sortez alors par la porte rouge débloquée. Entrez dans a grande pièce, et vous appercevrez une statue portant des flammes rouges. Détruisez-la par des combos différents en utilisant l'épée Rebellion. Sachez que pour chaque coup unique, il vous faudra un nouveau combo. Très pesant comme tâche à la longue. Ensuite, allez tout au fond de la pièce, et déposez l'orichalque sur le mécanisme ressemblant vaguement à un tour de potier renversé. Puis prenez l'ascenseur. Vous revenez dans l'immense salle centrale. Là, dirigez-vous vers la porte enflammée en passant par l'escalier de gauche. Utilisez le

Hurlement de Sirène afin d'en éteindre les flammes. Puis rentrez. Continuez vers le haut du couloir, et éliminez les ennemis. Puis prenez la porte. Une fois à l'intérieur, brisez le mur en face de vous, puis actionnez la stèle au fond de la salle. Une boule de fer géante apparaît alors. Dépêchez-vous de la détruire avant que les flammes de la stèle ne s'éteignent, et vous remportez un Crâne de Cristal. Puis des petits comiques vous attaquent. Maintenant ressortez, et descendez tout au bout du précédent couloir. Vous empochez une sphère jaune (capable de vous ressusciter). Revenez maintenant dans la salle des Echos (la grande salle générale), et reprenez l'ascenseur que vous avez débloqué juste auparavant, à côté de l'escalier de gauche.
Une fois à destination sortez de la pièce. Revenez dans la pièce de la statue de sirène, et occupez-vous des ennemis. Attention néanmoins à l'espèce de spectre, qui vous a servi de boss dans la mission 2. Privilégiez les pistolets et l'esquive. Sortez par la porte débloquée, puis, une fois dans le couloir, rendez-vous à l'entrée massive tout au fond. Placez alors le Crâne dans l'emplacement vide de la colonne de droite. Ouvrez la porte. Une fois de l'autre côté, détruisez le cristal et avancez. Améliorez vos armes à la statue, et ouvrez la grande porte. Vous allez maintenant assistez à un combat fantastique entre Dante et son frère Vergil. Cet affrontement n'est pas spécifiquement difficile. Il suffit simplement de laisser venir Vergil, afin d'esquiver rapidement son attaque très vive en sautant, de manière à l'arroser de balles avant d'enchaîner d'un ou deux coups d'épées. Attention toutefois ensuite à ses propulsions d'énergies, peu visibles à cause de la teinte du lieu de combat.

Dès qu'il commence à former une boule violacée, effectuez des roulades sans vous arrêter, de manière à vous assurer une sécurité. Continuez comme cela jusqu'à la fin du combat, et une scène clé du jeu, évoquant le réveil de Dante.

Mission 8

Après vous être fait avaler par un poisson géant, vous vous retrouvez dans ses entrailles. Juste au-dessus de vous au début se trouve une corniche. Sautez dessus et allez détruire l'oeil sur la gauche. Cela a pour effet de débloquer l'un des crocs gardant une porte. Puis continuez sur la droite, et brisez l'autre oeil tout au bout. Sautez alors de là où vous vous trouvez en contrebas. Là, vous apercevez une palissade de bois sur la gauche. Brisez-la et vous aurez accès la Mission Secrète 4. Le but du jeu est en fait de monter au sommet de la salle avec l'ascenseur. Pour ce faire, débarrassez-vous au plus vite des nombreux démons arrivant sur la plate-forme. S'ils s'avèrent trop nombreux, leur poids fera s'affaisser l'ascenseur, et vous serez obligé de vous remettre à la tâche. Privilégiez le Cerberus et essayez de pousser vos opposants par dessus la nacelle. Revenez dans le ventre du poisson, et allez à l'opposé de votre position pour trouver un autre oeil près d'un bus. Attention toutefois aux flaques d'acide à terre. Brisez-le. Après avoir détruit ce second oeil, sautez sur le mât du bateau et récupérez le fragment. Sautez par dessus le véhicule, et entrez dans la petite grotte sur la droite, tout de suite après. Suivez le chemin et détruisez un autre oeil. Puis, profitez en pour sauter juste au dessus, afin de trouver une sortie. Continuez votre ascension, et vous tomberez sur un grand pont de pierres. Traversez-le jusqu'à atteindre un cristal rouge que vous empresserez de réduire à néant. Juste à sa droite, se trouve le dernier oeil. Annihilez-le, puis emparez-vous des sphères rouges juste en dessous, avant de rejoindre la sortie, au-dessus du car. Continuez dans un étrange couloir, en prenant bien la précaution de ne pas marcher dans les résidus gastriques. Vous parvenez alors à une statue. Améliorez vos compétences, et prenez la "porte". Continuez tout droit et sortez par le trou bleu. A ce moment là, vous allez devoir faire une course-poursuite avec une espèce de ver géant. Courez aussi vite que vous le pouvez, et ne le laissez pas s'approcher. Sautez et tirez pour éviter ses morsures, puis, une fois ce dernier coincé, prenez la porte juste sur votre gauche. Occupez vous des ennemis dans ce "corridor", puis détruisez l'ouverture afin de sortir. Une fois dans la salle, tuez tous les monstres qui s'y trouvent, jusqu'à ce que leurs âmes alimentent suffisamment le piédestal au centre. Puis ramassez l'espèce de boule bleue, alias Ignis Fatuus. Sortez par le passage désormais ouvert. Avancez dans le couloir sombre. Prenez la première à gauche afin d'obtenir une orbe de vie, puis allez tout droit sur le chemin principal. Vous verrez ensuite une autre voie à gauche abritant une statue enflammée. Procédez comme pour celle du niveau précédent. Continuez. Une fois dans le nouveau couloir, vous avez le droit à une course plus intense avec le gros ver. Procédez comme avant, puis sortez de la même manière. Une fois revenu dans la salle principale, vous retrouverez vos chéres amies les goules. Occupez-vous d'elles, puis revenez sur le bus, afin de repartir vers la salle où vous avez pu remarquer l'espèce de gros coeur auparavant. Posez l'Ignis Fatuus sur le socle au centre de la salle. Vous allez maintenant devoir livrer un combat contre le coeur du monstre. Il se divise en trois parties. Le plus simple est de vous occuper de celle de droite ou de gauche essentiellement. Commencez par la rouer de coups, sans oublier de faire attention aux nombreux ennemis venant vous en empêcher.
Débarrassez-vous d'eux rapidement et enchaînez. Une fois l'un des côtés détruit, le centre se dévoile. Courrez taper dans l'espèce de boule verte, jusqu'à ce que sa carapace se referme. Une fois celle-ci close, répétez l'opération jusqu'à la destruction totale du boss. Attention toutefois, ce dernier possède deux attaques. La première propulse deux rayons d'énergies se resserrant en un seul au milieu de la pièce. Restez donc en ce point précis, et sautez dès que ces derniers se fondent l'un dans l'autre. Vous verrez le déclenchement de l'assaut à la couleur rouge du coeur au centre.

La seconde consiste en l'envoie de trois boules violettes vous suivant. Arrangez-vous pour quelles heurtent des monstres et s'entre-détruisent de ce fait. Privilégiez le Cerberus pour ce combat. Une fois cette chose vaincue, en route pour la neuvième mission.

Mission 9

Commencez par traverser le pont devant vous. Une fois en face, prenez la porte. Vous parvenez dans une salle pleine d'araignées. Très rapides, ces dernières passent leur temps à vous charger. Tenez-les à distances avec vos pistolets, puis approchez-vous pour un ultime assaut avec Rebellion. Prenez ensuite la porte pour tomber face à une bien belle énigme. Dans cette zone, il y a une statue du Dieu du Temps. Sautez à gauche de la statue pour atteindre une cavité et ainsi récupérer le Fragment. Pour y accéder facilement, faites un double saut (en vous aidant d'un mur) en haut des escaliers et utilisez Nevan pour atteindre la plate-forme. Revenons à l'énigme des miroirs. Comme il est assez compliqué de décrire l'énigme comme cela, je préfère vous donner la forme à obtenir. En fait, le principe générale de ce mécanisme est d'envoyer la lumière sur la statue en bas de l'écran, en cassant divers miroirs. Chaque réflecteur brisé laisse passer la lumière qui ira se loger sur un autre miroir, et ainsi de suite. A vous donc de mettre en place un cheminement particulier. Rappelez-vous vos meilleurs souvenirs de Mc Gyver et d'Indina Jones. Le but est de former un 4 avec le rayon lumineux, sachant que le pied du 4 sera la statue cible en bas de la salle. La lumière part d'en haut à gauche jusqu'en bas à gauche, revient en bas à droite, remonte en haut, au milieu, et échoue tout en bas. Voilà. Une fois cela fait, prenez la porte bleue, juste en face de la statue du temps, du côté droit de l'étendue d'eau. Vous arrivez dans une immense salle pleine de monstres attaquant à distance. Commencez par éliminer les deux premiers de l'autre côté du gouffre avec vos armes de poing, puis avancez en évitant les flèches des autres. Percez-les de coups d'épée, puis rejoignez la porte après avoir traversé la rivière sur un petit pont très champêtre. Vous arrivez alors dans une salle dont les murs sont recouverts de lames. Eliminez les ennemis avec prudence, puis passez la porte. Une fois entré, allez toute de suite sur la droite afin de récupérer un grand nombre d'orbes rouges. Puis sautez sur le mur en ruine de manière à atteindre l'orbe vert juste au-dessus. Collectez encore des orbes rouges, puis redescendez. Allez maintenant tout à gauche. Vous remarquez une statue du dieu du temps. Juste à côté se trouver une porte. Prenez-la. A vous un autre couloir de lames circulaires. Evitez a tout prix de vous faire toucher, et éliminez les ennemis avec vis armes à distance, afin de les finir à l'épée une fois près d'eux. Continuez. Une fois dans la salle, allez vers le fond, et ramassez l'Ambrosia. Tuez toutes les araignées géantes, et revenez dans la grande salle ouverte précédente. Une fois en ces lieux, dirigez-vous vers l'immense cascade. Continuez votre chemin et repérez le mur brisé au bord de la rivière sur la gauche, un peu plus loin. Servez-vous en et sautez sur la grande plate-forme juste au-dessus. Une fois sur place, visualisez l'espèce de piédestal, et ramassez le Spiral, votre nouvelle arme. Puis passez désormais sous la chute d'eau afin d'atteindre une grotte.

Dès votre entrée, repérez un trou en haut à droite. Sautez à l'intérieur et validez près des cristaux rouges. Vous entrez dans la Mission Secrète 5. Ici, vous devez détruire 50 objets en un minimum de temps. Revenez dans la grotte, et continuez vers le bas. Une fois face aux ennemis, reculez jusqu'à tomber dans une sorte de puits. Une fois au fond, vous trouverez une étoile du diable. Remontez en faisant des double-sauts, et affrontez vos opposants. Descendez tout en vous battant. Suivez alors le chemin, et vous tomberez sur une sculpture. Placez-y l'Ambrosia. Passez la porte. Attention, vous allez tomber contre l'un des boss le plus durs du jeu. Se nommant Nevan, cette jolie Succube n'aura de cesse d'essayer de vous tuer avec des attaques très puissantes et rapides.
Sans vous donner spécifiquement de manière de la battre, un conseil, soyez patient et bien armé. Tout d'abord, lorsqu'elle se retire au fond de la pièce, tirez-lui dessus avec votre fusil à pompe de niveau 2, jusqu'à ce qu'elle commence à se rapprocher de vous. Là, attendez qu'elle ait fini de donner ses coups, et enchaînez les coups d'épées puissants. Reculez et répétez l'opération. Cette entité ne peut être touchée que lorsqu'elle n'a plus de chauve-souris autour d'elle. Une fois que vous l'aurez blessé quelque peu, elle va commencer à électrifier le sol. Lorsque vous voyez des éclairs traverser à vos pieds, sautez, et tirez en l'air afin de vous ralentir. Une fois le timing trouvé, vous atterrirez après l'électrification. Puis elle essayera de vous englober dans un geyser d'énergie. Vous le verrez débuter juste sous votre personne. A ce moment là, roulez d'un côté ou de l'autre.

En outre elle vos lancera des nuées de chauve-souris verticalement ou horizontalement qu'il faudra éviter en vous baissant ou en sautant. Enfin (ouf !) elle essayera de vous embrasser. Dès qu'elle tend son bras vers vous, effectuez un saut et arrosez-la de balles. Un seul de ses baisers lui remettra de la santé, et fera baisser la vôtre très dangereusement. Pensez à emmener deux ou trois étoiles de soin P et une G. Prenez garde à vos mouvements, n'attaquez que pendant une ouverture, et vous en viendrez peut-être à bout. Terrifiant. Vous gagnez par contre la Nevan, une arme sous forme de guitare électrique.

Mission 10

Commencez par aller tout droit afin de récupérer le Masque de Pierre. Revenez dans l'Opéra, sortez par la porte rouge, et suivez le chemin. Une fois tous les ennemis détruit, sortez. Puis une fois dehors, avancez vers la droite jusqu'à parvenir à une statue tenant une sorte de sphère luminescente (vous pouvez également aller à la statue du temps afin d'équiper Nevan) puis, rendez-vous sous la plate-forme où vous avez gagné Spiral. Une statue enflammée s'y trouve. Détruisez-la avec la guitare pour avoir une orbe bleue). Déposez-y alors le Masque. Un pont apparaît. Prenez-le, et allez récupérer l'objet qui se trouve au bout. Vous gagnez un Générateur Dimensionnel. Faites le tour de la statue par la droite et vous apercevrez un cristal, l'entrée pour la Mission Secrète 6. Il vous faut collecter toutes les sphères rouges en volant au travers du niveau grâce à la compétence Air Raid, que vous devrez impérativement acheter avec la Nevan. Une fois cela fait, revenez à la réalité. Retournez maintenant sur le pont au tout début du niveau, par là où vous êtes arrivé dans la mission 9. Une fois dans la salle circulaire des ennemis vous attendent. Patientez simplement jusqu'à ce qu'ils soient tournés pour leur frapper dans le dos. En effet, de face, vous ne pouvez les atteindre à cause de leur bouclier. Poursuivez, détruisez les araignées dans la salle habituelle, et avancez. Dès votre arrivée, Dante fait pivoter le pont avec une sphère bleue. Avancez alors jusqu'à la grande porte verte. Une fois dans la salle suivante, vous voyez le "compagnon" de Vergil étendu à terre. Une mission très difficile.

Mission 11

Dès le départ, nettoyez les hauteur de cette salle, en oubliant pas de ramasser les orbes rouges tout de suite sur votre gauche. Continuez alors à descendre jusqu'à apercevoir une porte jaune. Avant de rentrer, sautez sur la gauche afin de dénicher une Etoile du Diable. De cette même plate-forem, faite un double saut pour atteindre juste au-dessus un léger signal lumineux rouge. Vous voici dans la Mission Secrète 7. Dans cette épreuve, vous devez aller chercher une sphère bleue tout au bout d'un niveau dans un temps limité. Utilisez la forme de démon pour aller plus vite. Revenez dans la salle des mécanismes et passez la porte. Juste à votre arrivée, montez sur les tuyaux au-dessus de vous afin de récupérer le fragment de pierre bleue dans une niche. Puis continuez dans le superbe couloir. Anéantissez les ennemis vaporeux à l'aide de votre fusil à pompe et poursuivez. Dès votre entrée dans la grande salle, commencez à grimper au second étage en vous aidant des lances plantées dans les statues au fond de la salle. Une fois en haut vous verrez deux orifices de chaque côté du balcon sur lequel vous vous trouvez. Il faut en fait y placer deux grosses pierres gravées. La première se trouve juste en amont du premier trou. Poussez-la en la frappant jusqu'à ce qu'elle s'enclenche. La seconde quant à elle se trouve logiquement en face sur la seconde partie de l'étage. Néanmoins elle est cachée derrière un mur fissuré que vous verrez facilement à votre arrivée. Brisez-le, et poussez la pierre de la même façon que précédemment. Un passage secret se révèle alors.
Néanmoins, vous allez devoir faire face à une sorte de Faucheuse, semblable à votre premier boss. S'ensuivent quelques autres ennemis assez inoffensifs. Prenez le passage révélé, puis ouvrez la porte. Descendez alors les escaliers. Une fois quelques marches dépassées, vous voyez une statue. Poussez-la, et laissez-vous tomber dans le trou créé afin de récupérer une orbe de vie et de l'eau bénite. Puis occupez-vous d'une statue en arrière du quai, à l'aide d'Agni et de Rudra, avant de prendre le wagon garé juste à côté. Bien entendu, vous allez être attaqué par des hordes de monstres. Occupez-vous des plus embêtants en priorité (porteurs de bombe, etc...), et il vous faudra tous les éliminer pour arriver à destination. Montez les escaliers, et arrêtez-vous à la statue si le besoin s'en fait ressentir. Et pan, un boss ! En voulant viscéralement à Sparda, ce monstre jette désormais son dévolu sur vous. Moins difficile que le précédent, celui mérite tout de même de la concentration. Deux manière de l'attaquer sont possibles set complémentaires. Tout d'abord, assurez-vous d'avoir Rebellion pour le corps-à-corps. Dès que la créature s'approche pour vous rouer de coups de poings, frappez puis esquivez tous ses coups via des roulades et des sauts. Cela paraît difficile, mais avec du timing cela se passe plus que bien. A un moment, lors du dernier assaut, lorsque le poing de votre opposant se bloque dans le sol, sautez et visez la tête. Vous le blessez à l'oeil et il vous laisse le champ libre pour lui conférer le maximum de dégâts. A distance, utilisez vos pistolets, et ne lésinez pas sur les coups. Esquivez ses lancés de "cage", très puissants, et surtout ses petites plumes sortant de ses ailes, fort rapides. vers la fin du combat, il changera de technique pour vous confronter à des salves d'énergie lors de ses attaques près de vous. Eloignez-vous tout de suite dès que son poing s'illumine, et attendez l'occasion de contre-attaquer. Pas vraiment de technique en résumé. Juste l'attente d'un moment opportun.

Mission 12

Cette mission éreintante vous oblige à faire appel à un dynamisme imposant. En effet, votre santé se voit aspirée par le globe que vos détenez, nécessaire à l'ouverture d'une porte. Etant en transformation de démon durant tout le niveau, il va falloir en profiter pour éliminer le plus rapidement vos ennemis. Commencez par courir vers la porte débloquée.

Descendez les escaliers et prenez le wagon. Eliminez l'ensemble des ennemis, qui vous donneront bien entendu des sphères vertes en plus grand nombre que d'habitude, et une fois arrivé à bon port, prenez bien soin d'aller ramasser l'orbe de vie verte sous la statue, de la même manière que la première fois. Montez l'escalier et entrez. Neutralisez tous vos adversaires dans la pièce suivant en un minimum de temps puis sortez par la porte désormais libre. Ne vous occupez pas des ennemis rouge et continuez rapidement. Puis une fois dans la salle suivante, essayez de tuer quelques monstres afin de récupérer de maigres orbes de vie. Grimpez tout en haut de la pièce pour prendre la porte, que vous connaissez déjà. Vous arrivez alors dans un couloir bien gardé. Commencez par vous attaquer à la faucheuse, pour ensuite vous rabattre sur les démons secondaires afin de ramasser des orbes de vie. En effet, cette dernière ne cesse de vous contrer. Puis, prenez la porte. Maintenant que vous avez placé la pierre rose, poursuivez sur le pont, et ouvrez la porte bleue. Avancez dans le corridor et ramassez l'étoile de vie G sur le sol. Vous avez aussi une statue du temps pour vos emplettes. Puis continuez. Une fois au bas de l'escalier, prenez la porte. Pour la peine, vous avez le droit à un boss. Dans la première phase, ce dernier ne pose pas de problème. Contentez-vous d'éviter son attaque en sautant en appui sur un des côtés du pont, puis de lui tirer dessus une fois en l'air. Au bout de deux ou trois passages, il va s'arrêter. Là, courez vers lui et assénez-lui quelques coups d'épée bien sentis. Une fois cette tache effectuée, votre ami va choir dans une grande arène avec vous. La deuxième phase s'amorce. Désormais, le cheval s'affole, et se permet de jouer au bombardier. En effet, il court en cercle sur la piste, et vous lance des grenades. Evitez-les par une simple roulade, et enchzaînez par des tirs nourris en direction du cheval. Puis, une fois calmé, il va vous foncer dessus. Là, essayez de l'éviter si vous parvenez à saute à temps, ce qui est assez difficile à réaliser. Sinon, laissez-vois frapper (peu de dégâts), et profitez-en pour tirer encore et encore, jusqu'à ce que le boss s'affaisse. Là jetez-vous sur lui avec votre épée. Continuez comme ça, jusqu'au moment où ce dernier va se décider à vous lancer des sortes de boules rouges.
Si l'une d'elle vous touche vous serez quasiment paralysé durant un court laps de temps, durant lequel votre ennemi vous entourera d'armes très pointues. Sautez ou roulez dès que vous retrouvez votre état normal afin d'y échapper, et utilisez encore vos armes à distance. Continuez comme cela, et méfiez-vous surtout des explosions très violentes qui vont sortir parfois du sol et se rallier en un point précis. Tentez de les parer en sautant au bon moment, dès qu'elles se déclenchent, et poursuivez vos tirs. En résumé, ce boss devra essentiellement être annihilé à coups de feu, du fait de son éloignement et de sa vitesse. Une fois celui-ci défait, vous empochez le pouvoir Quicksilver. Ne pensez pas qu'il vous permet de créer une ligne de vêtements. En fait il vous donne le droit d'arrêter le temps durant un petit instant.

Mission 13

Dès le début, avancez dans le couloir et éliminez les statues. Attention à celles disposant d'un bâton, adeptes de la magie et déclenchant de vastes explosions. Continuez jusqu'à un escalier en colimaçon. Descendez les marches, et vous verres des lumières sur les murs. Arrêtez-vous devant celle brillant d'un rouge émeraude et par ce biais pénétrez dans la Mission Secrète 8. Dans cette dernière, vous devrez éliminer des araignées et des spectres assez belliqueux. Utilisez votre épée et vos pistolets en priorité, tout comme la forme de démons dès que vous le pouvez. Normalement, vous ne devriez pas avoir de problèmes particuliers pour terminer cette épreuve. Une fois au bas des marches, ne rentrez pas dans la porte en face de vous. Allez plutôt au bout du couloir, et empruntez celle de couleur rouge. Tout d'abord, allez en arrière dans le corridor, et effectuez un double-saut sur le mur du fond. Vous gagnez une étoile du diable. Puis, avancez afin d'éliminer les ennemis. Maintenant pénétrez par la porte rouge, à côté de la grille, dans une salle abritant une autre énigme avec des miroirs. Commencez tout d'abord pas détruire le troisième miroir le plus à droite en partant du bas, puis celui juste à sa gauche. Le rayon va alors buter contre un mur. Rapprochez-vous et vous voyez qu'il est fissuré. Détruisez-le, et le rayon arrive dans une autre pièce. Allez-y, et détruisez les miroirs restant, empêchant la lumière d'aller à son but. Je ne vous indique pas lesquels, ils sont en effet évidents. Puis, allez chercher l'objet que vous avez libéré. Vous trouvez l'Orihalcon. Maintenant revenez sur vos pas, et regardez bien sur le mur de gauche juste à côté d'une flamme bleue (par rapport à l'écran). Vous verrez une fissure en hauteur. Faites un double-saut, et rentrez. Vous voici dans la mission secrète 9. Le but est en fait d'éliminer tous les ennemis avant qu'ils ne s'échappent. Etant tous sur des wagonnets, le plus simple est de d'abord titrer sur les porteurs de bombe afin de les neutraliser, et par la même pratiquement tous leurs accompagnateurs, avant de finir les plus réticents en appuyant comme un forcené sur les gâchettes de vos pistolets. Une épreuve assez aisée au final. Maintenant, revenez dans le Vestibule, (alias le grand couloir général) et continuez votre avancée. Détruisez les statues, et prenez la porte. Une fois dans la pièce, repérez la statue du temps afin de vous restaurer, et avancez. D'ailleurs, si vous désirez une autre orbe bleu, vous pouvez équiper Nevan, et aller détruire la statue tout au fond du couloir en face de vous. Revenez maintenant à la grande porte, et utilisez l'Orihalcon pour l'ouvrir. Récupérez l'orbe blanc derrière vous, en face de l'ascenseur. Vous allez alors vous retrouvez devant votre cher frère, Vergil, qui a bien augmenté en puissance. Même si le combat n'est pas très difficile en soi, il vous réserve quelques petites surprises. Tout d'abord, Vergil est maintenant un adepte du combat au corps-à-corps, avec ses jolis gants. Il va donc sans cesse essayer de vous attaquer. Esquivez ses

assauts en sautant et en roulant. Privilégiez donc les styles Trickster ou Royal Guard. Comme d'habitude, attendez que Vergil ait fini ses assauts pour le frapper. Ce moment est simple à appréhender. Vous le verrez tout bêtement relâcher sa pression et s'arrêter quelques instants. Attention néanmoins à deux choses. Tout d'abord ses attaques à distances avec son sabre, que vous pourrez distinguer par des sortes de bulles violettes, et surtout sa transformation en démon. Dans ce cas là, redoublez de prudence, car ses assauts sont plus rapides, et surtout plus puissants. Si vous le pouvez, transformez-vous aussi afin d'être sur un pied d'égalité. Contentez-vous alors d'esquiver, puis de frapper au moment opportun. Un affrontement très beau, et vraiment agréable.

Mission 14

Arkham s'apprête à rouvrir le monde de démons, tandis que sa fille et Dante débutent une longue ascension. Vergil quant à lui, est introuvable. Une certaine tension commence donc à prendre place. Commencez donc par allez à droite de la tour, tout en la longeant, afin de tomber sur un bien bel équipement, Beowulf. Vous pouvez désormais retourner à la statue du temps pour l'équiper, et ainsi détruire la statue juste en peu plus loin sur la droite. Vous venez d'avoir une pierre bleue et de débloquer une porte. Prenez-la. Entrez dans la pièce, et utilisez l'ascenseur (non sans avoir fouillé derrière afin de trouver un diamant d'orbe rouge à briser). Une fois dehors, avancez tout droit et entrez par le trou dans le mur. Continuez dans le couloir, et entrez dans la pièce suivante. Passez par le mur brisé de droite, et poursuivez dans le corridor où se trouvait jadis l'Orihalcon. Une fois dans la salle suivante, éliminez tous les ennemis, puis suivez le corridor en haut à droite(au rez-de-chaussé), près d'une statue. Une fois au bout, ouvrez la porte rouge. Avancez, descendez les escaliers, prenez comme d'habitude l'orbe verte, et montez dans le wagon. Tuez les goules qui traînent, et une fois arrivé montez les escaliers avant de passer par la grande porte. Vous arrivez dans une salle baignée d'une lumière blanche. Avancez tout droit jusqu'à une chambre violette. Eliminez ses occupants, puis rejoignez la salle grisée à votre droite afin d'acquérir une étoile P. Tuez vos opposants, puis revenez dans la pièce mauve, avant de vous rendre dans celle verte. Vous arrivez ensuite dans une bleue. Dirigez-vous vers la rose désormais. Allez maintenant dans la rouge. Une fois sur place, rejoignez la grise juste un peu plus loin. Après tous ces combats non mérités, ramassez la pierre bleue et prenez la porte dans la continuité. Une fois dehors, admirez la statue du temps sur la gauche. Sautez à gauche de la statue, en hauteur, pour atteindre une cavité et par la même occasion un orbe de vie. Puis, juste en face d'elle demeure une porte. Prenez-la avec courage. Vous revenez alors sur le grand pont de la rivière souterraine. Tuez les quelques montres, et rendez-vous vers la grande colonne de lumière bleue. Vous arrivez dans le bar où vous avez commencé vos aventures. Vous pouvez revenir au bureau de Dante (enfin, ce qu'il en reste) pour récupérer un orbe jaune. Sortez. Avancez un peu et observez la scène assez spéciale où Dante se bat à l'aide d'une moto.

Mission 15

Dès votre entrée, vous êtes attaqué par des espèces d'anges. Tuez-les rapidement, et ouvrez la porte. Une fois à l'intérieur, débarrassez-vous des araignées, puis continuez. Vous arrivez devant une sorte de grand ascenseur. Seulement vous devez avoir trois Orihalcon pour l'activer. Rejoignez alors la porte sur le côté, grâce à l'escalier. Dès votre arrivée dans la nouvelle pièce, sautez au-dessus de la porte afin de mettre fin aux jours d'un cristal d'orbes rouges. Continuez, et actionnez la roue incrustée dans a pierre. Vous pouvez également sauter vers l'oeil du poisson géant afin d'avoir quelques orbes rouges. Maintenant, revenez dans la salle des araignées. Un mécanisme est apparu sur le mur. Allumez toutes les flammes une fois, ce qui aura pour conséquence de faire tourner la tour d'un cran. Prenez la porte avec les marques étranges, et entrez dans la salle des machines. Rejoignez maintenant la porte marron tout en bas de la pièce en faisant attention aux lames de certains mécanismes. Ignorez les ennemis, et allez tout droit sans risquer de vous faire hacher menu. Prenez la porte. Une fois dans cette salle, faites attention aux lames qui s'affaissent. Notez bien leur timing, et n'oubliez pas de vous servir de vos pistolets contre les sortes de fantômes présents ici. Au bout du chemin se trouve un Orihalcon. Remontez désormais dans la salle où vous pouvez actionner la tour. Tournez une nouvelle fois le mécanisme d'un cran, et sortez. Une fois dans la pièce suivante, servez-vous de la statue du temps, puis continuez. Avancez jusqu'à la pseudo rivière souterraine, et prenez la porte bleue. Attention aux lames au sol et au plafond dans cette pièce. Ne sautez pas trop haut ni trop bas pour ne pas être blessé. Annihiliez les ennemis et prenez l'Orihalcon au fond de la salle. Puis revenez dans la salle permettant la rotation. Tuez les araignées, puis ressortez. Une fois dehors, dans le lieu correspondant à la rivière souterraine, actionnez la roue juste sous la statue masquée luminescente. Là arrangez-vous pour que la couleur rouge soit en bas. Entrez, et continuez tout droit jusqu'à une série de lames acérées. Passez ces engins de torture et entrez dans la salle suivante, sans vous soucier des ennemis. Là, annihilez les araignées, puis prenez le dernier fragment d'Orihalcon, ouf ! Une fois dehors, actionnez deux nouvelles fois le mécanisme sous la statue, et prenez la porte avec le symbole.
Revenez dans la salle des machines aux lames circulaires (où se trouve une mission secrète). Frappez la stèle aux 3

couleurs (le rouge vers le bas), puis ressortez. Suivez l'unique chemin et sautez dans le vide après avoir tué le Déchu. Contournez la structure et ramassez le Fragment. En longeant l'arène, vous trouverez un couloir, avancez et passez la porte. Prenez la porte suivante. Récoltez les orbes rouges à gauche et les autres à droite en sautant sur le camion. Rentrez dans la discothèque et prenez la colonne de lumière (vous pouvez également revenir dans le bar pour des orbes et devant le bureau de Dante pour combattre 2 Gardes Infernaux). Descendez et passez la porte la plus proche. Débarrassez-vous des pions qui vous empêchent de récupérer l'étoile de vie P. Sortez. Retournez dans l'arène et utilisez le bloc de pierre lumineux afin de remonter. Rejoignez l'ascenseur central, et actionnez-le.

Mission 16

Maintenant qu'Arkham est surpuissant, votre quête s'apprête à prendre une nouvelle tournure. Commencez par emprunter la porte bleue, juste après la statue du temps sur la droite. Eliminez les monstres du couloir, puis prenez la porte. Tuez toutes les créatures de la salle suivante, et prenez la porte déverrouillée. Dans la salle suivante, actionnez la roue incrustée dans le mur, sur la droite en entrant, puis détruisez l'espèce de grosse boule enchaînée qui va tomber. Une fois cela fait un mur s'ouvre et vous propose un objet. Vous avez gagné le Soleil d'Or. Détruisez les statues qui vont vous agresser, puis dirigez-vous vers une petite porte dorée juste à côté de l'endroit où vous avez trouvé l'artefact juste avant. Et hop, Mission Secrète 10. Celle-ci consiste en la mise en forme d'un rayon lumineux suffisamment bien géré pour actionner un switch, à l'aide de miroirs, comme plusieurs fois précédemment. Revenez maintenant dans votre quête. Retournez à l'élévateur principal, et prenez maintenant la porte rouge, à sa gauche. Une fois dans le couloir, descendez, et passez à travers le trou dans le mur. Actionnez la roue dans le mur, sur la gauche, puis la seconde juste un peu plus loin. Deux boules tombent alors à votre portée. Le but du jeu est de les détruire en les faisant se rencontrer violemment. Commencez simplement par mettre un grand coup à celle de gauche vers la gauche, et celle de droite, vers la droite. Laissez ensuite faire la gravité, et assistez au spectacle. Un passage se débloque alors. Prenez alors la Lame d'Onyx reposant sur la stèle prévue à cet effet. Eliminez les anges, puis sortez par l'entrebâillement bleu. Retournez alors à l'ascenseur. Une fois devant, approchez-vous des deux petits piliers lui faisant face, et déposez-y vos trésors. Prenez ensuite la porte. Détruisez l'ensemble des ennemis présents dans la pièce, et grimpez dans la salle au-dessus. Là, débarrassez-vous des gêneurs, et prenez la porte en bleu en haut à droite. Avancez, en prenant bien garde de ne pas tomber dans le précipice, puis empruntez la grande port rouge. Tuez toutes les araignées et les "fantômes", puis passez la porte tout au long du tunnel. Avancez jusqu'à un ponton au milieu des mécanismes, sur la droite, afin de récupérer une étoile verte P, puis continuez tout droit jusqu'à une petite porte jaune. Vous allez alors vous mesure à Lady, qui ne veut surtout pas que vous tuiez son père. Elle seule veut s'en charger. Ce combat fait partie des plus simples du jeu. En fait, cette dernière étant très rapide, il suffit de bouger sans cesse, et dès qu'elle commence à parler, d'essayer de la repérer, car elle va vous lancer un missile. Il suffira de vous cacher derrière un mur pour l'éviter. Puis elle posera des mines aux endroit où vous venez de passer afin de vous piéger. Courez simplement et restez actif afin de vous éloigner des explosions. Essayez de vous rapprocher au maximum, afin d'enchaîner quelques coups d'épées lorsqu'elle ne vous a pas repéré. Un seul coup suffira à la déstabiliser, et il suffira ensuite de lui faire d'énormes dégâts grâce à une combinaison. Le reste du temps, contentez-vous de tirer à distance avec vos pistolets. Après vous avoir expliqué la raison de sa rage et avoir compris votre fardeau personnel, elle se décide à vous aider, et vous confie son bazooka.

Mission 17

Dés le début, sautez dans la niche juste à droite de la porte pour récupérer une étoile de vie P. Continuez, puis, dans l'escalier, sautez sur les arches au-dessus de vous pour ramasser des sphères rouges. Descendez les marches, puis passez par le trou dans le mur, juste à droite. Une fois tous les ennemis éliminés, vous empochez un orbe jaune. Pensez bien à activer les stèles avant de commencer afin de baisser le niveau des adversaires présents. Puis ressortez, et empruntez la porte bleue.
Avancez dans le bas de la pièce, et repérez le grand cristal rouge tout au fond, juste en face de vous. Brisez-le pour récupérer des orbes, puis allez sur la gauche pour dénicher une statue nécessitant Beowulf pour être détruite. Commencez maintenant par monter sur les cubes jusqu à atteindre le premier niveau. Prenez alors la porte, justement placée sur le palier du premier étage. Détruisez les monstres qui vous attaquent, en faisant attention à la faucheuse, puis continuez. Une fois entré, cassez tout pour récupérer des orbe rouges et vertes, puis prenez les escaliers sur la gauche. Vous pouvez aussi utiliser la statue du temps. Une fois en haut des marches, saisissez-vous du fragment bleu, puis revenez dans la salle des cubes. Maintenant, montez d'un étage de plus. Ouvrez la porte rouge, passez devant la statue du temps, puis prenez l'escalier de gauche. Entrez dans la salle, et éliminez les araignées. Puis, passez par l'entrée illuminée de quatre lampes rougeoyantes. Repassez l'épreuve avec les pics qui sortent des murs en haut, en bas, à gauche et à droite, puis, une fois arrivé au bout, passez à travers la fissure de gauche. Notez bien que cette

tache est beaucoup plus ardue que la première fois, les lances arrivant désormais rapidement et par paires. Continuez, et utilisez le cercle de lumière. Une fois sur les hauteurs, avancez vers la gauche, et prenez les escaliers. Devant la porte bleue essayez de monter sur les arches au-dessus de vous, afin de récupérer les orbes rouges. D'ailleurs, sur l'arche centrale de la première série (la plus basse), vous verrez une statue illuminée. Approchez-vous en et validez. Vous pénétrez dans la mission secrète 11. Puis entrez. Vous devez en fait atteindre la pierre bleue au fond du couloir de l'épreuve des lances. Néanmoins dans ce cas précis, le rythme des pics est dramatiquement rapide. Le mieux est d'utiliser le Dash de Trickster pour éviter la menace, avec un timing très serré. Encore une épreuve complètement idiote de par sa difficulté, mais qui vous rapporte une pierre bleue. Sortez, puis prenez maintenant la porte de couleur analogue. Une fois dans le couloir, affrontez un nouveau type de démon assez vindicatif, et surtout adepte du lancer de hache. Restez en mouvement afin d'éviter leurs assauts. Empruntez la sortie déverrouillée.

Suivez le chemin "Au Clair de Lune", et utilisez la statue du temps si vous en avez besoin. Enfin, ouvrez la porte suivante. Vous voici face à votre double maléfique, le Doppelganger, qui rappellera de bons souvenirs aux fans de la série Castlevania. Faisant partie des boss les plus faciles du jeu, ce dernier ne nécessite qu'une seul et unique stratégie. Aimant l'ombre, il déteste la lumière. Regardez autour de vous. Vous apercevez plusieurs ouvertures bouchées tout autour de la pièce. Il va donc falloir que vous les ouvriez tous en courant tout autour de la salle et en les frappant de deux coups. Une fous tous ouverts, sachant que votre ennemi peut aussi en fermer par une des ses attaques (ce que vous verrez aisément à la réaction de ce dernier), le Doppelganger se mettra à brûler et hurlera de douleur. Profitez-en pour vous jeter sur lui, et lui assénez quelques combos. Recommencez cette opération jusqu'à sa mort. Si vous courrez sans cesse dans la salle en allumant les projecteurs, il y a peu de chances pour que votre opposant vous touche avec ses attaques. La mobilité est la clé du succès. Vous pouvez également attendre qu'il arrive près de vous, et déboucher l'ouverture soudainement, de façon à le surprendre, pour ensuite le frapper. A vous de voir. La première manière est plus longue, mais plus sûre. Vous gagnez alors le pouvoir Doppelganger, vous permettant de vous dédoubler durant les combats. Prenez ensuite la source lumineuse, puis continuez.

Mission 18

Dès votre arrivée dans le royaume des ténèbres, avancez tout droit jusqu'à une sorte de téléporteur. Prenez-le. Vous tombez alors sur un jeu d'échec géant. Si vous connaissez le jeu "original", vous pouvez deviner les lieux sûrs vis à vis des déplacements des pièces. Si ce n'est pas le cas, analysez simplement leur manière de bouger et commencez par éliminer les unités les moins dangereuses. Vous les avez déjà rencontré, et savez donc desquelles vous méfier. Une fois l'ensemble de ces adversaires décimés, tout en prenant encore une fois bien garde à la Reine et au Roi, passez par le miroir nouvellement apparu. Une fois dehors, avancez et tuez les deux anges déchus. Continuez, puis une fois arrivé au pied de l'immense statue, passez sur la gauche. Vous voyez deux orbes rouges, puis une plaque à votre gauche. Validez devant pour entrer dans la dernière Mission Secrète. Dans cette dernière, vous devez impérativement monter le plus haut possible sur les cubes afin d'atteindre la pierre bleue.
Utilisez les capacités de course sur les murs et du saut "dash" du Trickster afin d'atteindre les cubes inaccessibles, ou bien les capacités de vol données par la Nevan. Vous tomberez sûrement de nombreuses fois, mais n'abandonnez pas. Heureusement, vous n'êtes pas limité dans le temps. Maintenant allez à droite du pied pour trouver un cristal rouge. Puis empruntez le miroir. Vous arrivez alors dans une pièce aux multiples escaliers, vous obligeant à combattre tous les anciens boss pour avancer. Néanmoins, diverses combinaisons sont possibles pour éviter les pires, et surtout Nevan. Chaque couleur correspondant à un ennemi, vous allez devoir faire bien attention. Commencez par la pierre noire, correspondant à Doppelganger. Les combats sont important, car ils vous permettent d'engranger énormément de points pour les styles. Puis, une fois terminé votre besogne, prenez la colonne lumineuse. Une fois dehors, vous voyez que vous avez illuminé un des joyaux de la stèle. Continuez vers la pierre verte. vous allez devoir renouer vos relations avec Agni et Rudra. Puis ressortez. Allez ensuite jusqu'à la pierre jaune(dorée). Vous affrontez alors le très faible Gigapède, l'espèce de mille-pattes volant. Ressortez. Dirigez-vous vers la pierre rouge. A vous maintenant de défaire le coeur du Leviathan, le poisson immense qui virus avait avalé à ses risques et périls. Désormais, rejoignez la pierre orange. Ce combat vous oppose à deux faucheuses, plus une trentaine d'ennemis communs, assez puissants, mais surtout rapides. Occupez-vous en priorité des deux menaces importantes. Sortez, puis ralliez la pierre bleue claire. Vous allez devoir vous occuper de ce bon vieux Cerbère. Une fois cette tache terminée, vous vous apercevez que vous avez construit un cercle en allumant les diverses pierres, ce qui provoque l'ouverture d'un passage. Si vous désirez terminer le niveau, empruntez-le. Je vous ai donné ici le chemin le plus long (plus d'orbes), et le moins risqué pour finir la mission. D'autres peuvent être validés, mais s'avèrent plus courts, ou plus difficiles. En tout cas, essayez d'éviter Nevan (pierre violette), sauf si vous aimez les combats très âpres. D'ailleurs, si vous terminez toutes les épreuves, vous remporterez une pierre bleue. Bonne chance.

Mission 19

Après un retour aussi impressionnant qu'inattendu (je vous laisse la surprise), vous débutez cette avant-dernière mission. Dès votre arrivée, éliminez les démons présents, et utilisez le miroir une fois ces derniers décimés. Vous arrivez dans une salle pleine de miroirs. Le principe est en fait de courir tout au long de la salle en évitant les attaques des ennemis, et de frapper la glace où votre reflet apparaît. Légèrement teinté de vert à votre passage, cette dernière se déplace dès qu'elle a reçu quelques coups. Retrouvez-la et continuez, jusqu'à la briser totalement. Vos adversaires meurent aussitôt. Recommencez cette phase, puis prenez le miroir apparaissant dans la pièce au centre. Vous arrivez alors dans une pièce au centre de laquelle se trouve un sablier. Commencez par éliminer l'ensemble des ennemis présents, avec style de préférence, puis suivez les dalles qui se présentent devant vous, afin de récupérer le Samsara. Puis empruntez le miroir. Une fois revenu dans la salle aux escaliers "tordus", reprenez le miroir par lequel vous êtes arrivé. Puis continuez jusqu'à revenir dans a salle aux nombreuses glaces. Alors, insérez le Samsara dans la statue dorée incrustée dans un mur. Le miroir au centre de la pièce se transforme alors étrangement. C'est votre passeport pour un beau combat. Avancez, puis utilisez la statue si besoin est. Ouvrez la porte et préparez-vous à affronter Arkham. Rarement un boss de fin est parvenu à atteindre un tel degré de mocheté. Néanmoins, cela ne l'empêche pas de pouvoir vous tuer.

La tactique est simple lors de la première phase. Lorsque le monstre apparaît, ruez-vous vers lui, et assénez-lui de nombreux coups du Cerberus, arme de prédilection pour cet affrontement. Lorsque vous le frappez, il commence à déployer une tentacule. Sautez pour l'éviter, puis poursuivez vos frappes. Une fois quelques coups encaissés, il se retirera et vous laissera avec des hordes de limaces, devenant rouges lorsqu'elles vont attaquer. Sautez pour les éviter, et ne cessez pas de tirer avec Ivory et Ebony. Servez-vous de préférence du mode Trickster pour plus de souplesse. Une fois la majorité de ces sangsues éliminées, le boss revient. Répétez ces opérations jusqu'à ce que sa barre de vie soit à moitié vide. Une fois cela fait, Vergil va vous venir en aide, pour une fin de combat dantesque. Vous perdez alors tous vos pouvoirs, et ne pouvez donc ni utiliser la forme de démon, ni vos styles. Le plus simple est alors de courir vers Arkham/Sparda est de le frapper tout en appuyant sur "rond" de façon intermittente pour appeler Vergil à la rescousse. Attention toutefois aux attaques rapides et à base de jets de matière de votre ennemi. Une fois blessé, il se retire et vous envoie encore ses limaces. Cette fois, restez à terre et contentez-vous de mitrailler la zone avec Ebony et Ivory, tout en gardant le doigt sur R1. N'oubliez pas de solliciter votre frère. Puis le boss revient, et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Après la mort peu glorieuse d'Arkham/Sparda des mains de Dante et Vergil dans un ballet impressionnant, et les larmes de Lady, vous débutez enfin votre vraie confrontation avec ce que vous avez de plus important à vos yeux.

Mission 20

Vergil est effectivement votre dernier opposant. Bien plus dangereux que dans les affrontements où vous l'avez rencontré auparavant, ce dernier bénéficie en plus de l'épée de son père, la Force Edge. Il agit en fait de deux manières différentes, suivant son état. Premièrement, dans son apparence humaine, il se déplace rapidement vers vous et tente de vous asséner un enchaînement de coups assez destructeur. Lorsqu'il commence à vous prendre pour cible, bougez aussi vite que vous pouvez, en roulant et en sautant juste après afin d'éviter une large taillade. Le mieux, bien entendu, est d'arriver dans ce combat avec le niveau 3 de Trickster, offrant une téléportation bien utile pour équilibrer les forces. Cherchez la faille pour frapper Vergil. Dès qu'il termine un enchaînement, dès qu'il se met à marcher nonchalamment, ou au moment ou il lance des rafales d'énergie, ruez-vous sur lui et effectuez l'enchaînement le plus long possible afin de bien l'affaiblir. Encore une fois, le Cerberus est conseillé. Par la suite, votre frère charismatique décidera de vous lancer son sabre dans l'espoir de vous toucher. Evitez soigneusement cet assaut et dépêchez vous de quitter les lieux, car votre adversaire va immédiatement clore son attaque par un coup d'épée. Vers la fin du combat, il utilisera également des jets d'énergie multiples, emplissant pratiquement toute la zone où vous vous trouvez. Roulez sans cesse et sautez (servez-vous du dash en Trickster) afin de parer à ces attaques violentes.

Deuxièmement, Vergil revêt sa forme de démon. Dans ce cas présent, soyez très prudent, car il reprend ses assauts normaux et bien plus puissants. Plus rapide et plus difficiles à désorienter, il ne vaut mieux pas vous approcher de lui. irez à distance et évitez ses agressions comme précédemment. Mais celui-ci innove et met à profit son statut pour s'envoler et retomber immédiatement en piqué sur vous. Esquivez à tout prix cette attaque qui se suit d'une tentative de découpage en bonne et du forme. Difficile à prévoir et suivant souvent un enchaînement, elle vous retirera deux, voire trois barres d'énergie. Près de la mort, Vergil pourra même vous pilonner avec cette capacité, et se jeter des cieux sur vous, cinq ou six fois de suite sans temps morts. Profitez du passage en démon de votre frère pour faire de même afin de récupérer de la vie "gratuitement" et de le blesser un tantinet avec le fusil à pompe. Continuez et attendez que votre opposant reprenne forme humaine. Poursuivez sur ce modèle ce fantastique combat et assistez à la fin de votre alter-

ego. Choisissant de se sacrifier pour la sauvegarde du monde des humains, Vergil laissera les ténèbres s'emparer de lui, afin que son frère puisse s'évader. Je vous laisse maintenant admirer la jolie fin émouvante de ce titre (et surtout la perte d'un personnage éminemment charismatique), et n'oubliez surtout pas de massacrer plus de cent goules dans les crédits finals afin de gagner une seconde scène de fermeture intéressante. Vous saurez enfin la signification de Devil May Cry. Maintenant, à vous de recommencer le jeu dans le but de débloquer tous les bonus et d'activer tous les styles. It's absolutely crazy !

Diablo III

© Blizzard Entertainment 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÉDER AU NIVEAU SECRET

Pour accéder au niveau secret de Diablo III, vous devez dans un premier temps récupérer les objets suivants.

Objets à récupérer en mode Normal :

-Champignon noir : Cathédrale niveau 1 (Acte 1)
-Tibia de Léoric : Manoir de Léoric (Acte 1)
-Cloche de Wirt : Vendeur "Morveuse" (Acte 2 - prix 100 000 po)
-Liquide arc-en-ciel : Oasis de Darghul (Acte 2)
-Pierre scintillante : Grotte de givre (Acte 3 - détruisez les machines de siège d'Azmodan pour faire apparaître la caverne)

L'étape suivante consiste à récupérer la recette du bâton en bouvier sur Izual (le drop est aléatoire). Réunissez ensuite 50 000 po pour fabriquer le bâton en bouvier. Allez à l'ouest d'Ancienne Tristram, là où se trouvent une carcasse de vache et une faille rouge. Vous n'avez plus qu'à ouvrir le portail pour pénétrer dans le niveau secret. Au passage, vous recevez en récompense un Tour de Force, un meuble et une partition pour votre bannière.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Sous ses apparences de défouloir brut, Diablo III est en réalité un Hack'n Slash requérant une bonne dose de réflexion et de préparation de la part des joueurs désireux de braver les plus hauts niveaux de difficulté, voir d'entamer une aventure en Mode Extrême (au sein duquel votre héros ne dispose que d'une seule et unique vie).

Pour ressortir de tous ces défis en un seul morceau, cette solution vous propose dans un premier temps un guide des classes : au delà de la simple présentation des cinq personnages jouables, trois constructions (ou " builds ") vous sont proposées en fonction du niveau du héros et donc des compétences auxquelles il a accès. Ces builds peuvent bien sûr être remaniés à loisir et ne présentent que trois des nombreuses combinaisons viables présentes dans le jeu.

Enfin, pour ne rien manquer de la campagne de Diablo III et éviter une mort brutale contre certains boss, un cheminement exhaustif vous guidera au travers des quatre Actes qui la composent et énumère les différents événements qui peuvent survenir aléatoirement dans les différentes zones du jeu. Mouse ready ? C'est parti !

Guide des Classes

Barbare

Comme son nom le laisse supposer, le Barbare est un guerrier particulièrement efficace au corps-à-corps, et s'il dispose malgré tout de quelques attaques à distance, c'est avant tout en combat rapproché qu'il pourra briller, ce grâce à un large éventail de compétences dévastatrices. Au fil de l'aventure, et dépendant des pièces d'équipement que vous récupérerez et de vos compétences favorites, vous pouvez choisir de spécialiser votre Barbare de deux façons

différentes (ou d'établir un compromis entre les deux extrêmes). La première option consiste à booster en priorité la Vitalité et la Dextérité de votre guerrier en l'équipant d'un bouclier, ce qui lui autorisera une exposition prolongée aux coups adverses et lui permettra de rendre la pareille à ses ennemis plus longtemps avant d'avoir à consommer une potion ou un orbe de vie. La deuxième, plus téméraire, consiste à privilégier la Force avant toute autre chose en équipant une arme à deux mains ou deux armes au personnage, ce qui écourtera les affrontements et diminuera par voie de conséquence les dégâts encourus par le Barbare.

Pour une première partie, il est toutefois préférable d'adopter un compromis basé sur le premier archétype en faisant la part belle à la Force et à la Vitalité. La ressource du Barbare chutant sans cesse lorsqu'il ne combat pas, il est plus rentable d'accumuler de la Fureur en encaissant ou esquivant les coups pour pouvoir déchaîner plus de compétences sur vos adversaires plutôt que de tout miser sur un assaut éclair qui pourrait, contre les créatures les plus résistantes, se solder par un échec. Ce n'est qu'au niveau 55, avec la compétence passive Irréductible, que le Barbare peut conserver sa Fureur et en générer sur la durée. Cela rend le second archétype beaucoup plus efficace en lui permettant de préparer ses assauts sur des groupes d'ennemis et de déclencher plus de compétences au coeur de la mêlée.

Voici trois constructions de personnage que vous pouvez appliquer à votre Barbare en fonction de son niveau.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Fendoir
Rune(s) : Rupture contre les groupes d'ennemis ; Coup dur contre les Boss et Élites

Compétence Secondaire : Déchirure
Rune(s) : Ravage contre les groupes d'ennemis ; Goût du sang contre les Boss et Élites

Compétence Défensive : Choc terrestre
Rune(s) : Fracas assourdissant

Compétence Puissante : Lance des anciens
Rune(s) : Grappins

Compétence Tactique : Lancer d'arme
Rune(s) : -

Compétence de Rage : Tremblement de terre
Rune(s) : -

Compétences Passives : Nerfs d'acier, Maître d'armes

Explications : Au stade le moins avancé de son développement, le Barbare dispose déjà de compétences très utiles : Fendoir touche plusieurs ennemis et, selon la rune utilisée, peut permettre de tailler en pièces des groupes d'ennemis ou de lancer plus de compétences coûteuses en Fureur contre des adversaires plus robustes. En tandem avec cette attaque de base, Déchirure permet d'infliger des dégâts encore plus importants sur une plus large zone et avec la rune Goût du sang, fait regagner de la vie au Barbare pour un coût en Fureur plus que modique. Si le héros venait à avoir besoin de calmer le jeu, Choc terrestre permet d'étourdir les ennemis sur une zone et va même jusqu'à diviser par deux leur vitesse d'action après qu'ils aient récupéré du choc. Expert du corps-à-corps, le Barbare n'est pas pour autant démuni contre les ennemis distants grâce au Lancer d'arme et à la Lance des anciens, la première compétence ralentissant sa cible et la seconde amenant les ennemis touchés à portée de votre hache. Enfin, Nerfs d'acier ajoute votre Vitalité à votre valeur d'armure, très utile si vous comptez opter pour un équipement augmentant cette caractéristique avec votre équipement, et Maître d'armes vous octroie un bonus en fonction de l'arme que manie votre Barbare.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Frénésie
Rune(s) : Triomphe

Compétence Secondaire : Déchirure
Rune(s) : Ravage contre les groupes d'ennemis ; Goût du sang contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence Défensive : Bond
Rune(s) : Impact de fer

Compétence Puissante : Vengeance
Rune(s) : A moi la vengeance

Compétence Tactique : Fureur guerrière
Rune(s) : Rage du maraudeur

Compétence de Rage : Tremblement de terre
Rune(s) : Terre gelée

Compétences Passives : Impitoyable, Nerfs d'acier, Présence inspirante

Explications : Ici, changement de ton : le Barbare doit s'adapter aux défis qui l'attendent, ce qui implique quelques petits changements, à commencer par Frénésie, qui vient remplacer Fendoir et qui permet au guerrier de se soigner au coeur de la mêlée en enchaînant des attaques rapides.
Déchirure est toujours une compétence de choix et Bond permet au héros de calmer les ardeurs ennemies tout en leur infligeant des dégâts. Le bonus d'armure octroyé par la rune Impact de fer est également très apprécié pour amortir un mauvais coup. La compétence Vengeance, qui n'est disponible en moyenne qu'une fois sur six lorsque vous encaissez une attaque, (et qui nécessite donc une attention permanente de votre part) en vaut malgré tout la chandelle en raison de son absence total de coût en Fureur ou de cooldown, de sa puissance et de sa propension à vous guérir et à générer de la ressource. Viennent ensuite la Fureur guerrière, cri bénéficiant du trait Présence inspirante doublant sa durée, qui augmente jusqu'à 30% votre puissance d'attaque, ainsi que le Tremblement de terre, attaque de zone ralentissant considérablement les ennemis à l'aide la rune Terre gelée et provoquant de gros dégâts sur la durée (idéal pour contrôler un groupe d'ennemis dangereux). Enfin, le trait Impitoyable capitalise sur la hausse de coups critiques engendrée par Fureur guerrière en augmentant encore leur fréquence et leurs dégâts.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Fendoir
Rune(s) : Grand coup

Compétence Secondaire : Déchirure
Rune(s) : Bain de sang contre les groupes d'ennemis ; Goût du sang contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence Défensive : Bond
Rune(s) : Impact de fer

Compétence Puissante : Vengeance
Rune(s) : Défi

Compétence Tactique : Cri de guerre
Rune(s) : Revigoration

Compétence Tactique #2 : Fureur guerrière
Rune(s) : Rage du maraudeur

Compétences Passives : Nerfs d'acier, Présence inspirante, Irréductible

Explications : Arrivé aux plus hauts niveaux de difficulté, le Barbare n'a plus le droit à l'erreur s'il veut pouvoir faire valoir sa domination au corps-à-corps auprès des engeances démoniaques. Fendoir, comme toujours, touche fortement plusieurs ennemis et permet, en tandem avec Déchirure, de nettoyer les groupes d'ennemis peu résistants. Cette deuxième compétence est toujours très prisée pour son effet vampirique, qui augmente de beaucoup la durabilité du

guerrier. Si ce dernier a besoin de calmer le jeu, il bénéficie également de son fameux Bond, ralentissant les ennemis alentours et lui octroyant un bonus d'armure, mais la clé de la réussite pour le Barbare de haut niveau réside dans la bonne utilisation de ses deux cris de guerre (disponibles simultanément en personnalisant l'interface). En effet, Fureur guerrière et Cri de guerre bénéficient tout deux du bonus octroyé par le trait Présence inspirante : il conviendra donc de les lancer avant d'entamer le moindre combat, particulièrement contre des groupes Élites ou autre Boss. Cela est permis par le trait Irréductible, qui permet à un Barbare patient d'accumuler de la Fureur même lorsqu'il ne combat pas et de préparer ses assauts. Enfin, au coeur de la mêlée, la rune Défi de la compétence Vengeance vous permet de déchaîner deux fois plus souvent cette attaque très puissante restaurant 5% de vos points de vie pour chaque ennemi touché.

Chasseur de démons

Là où le Barbare préfère rester aussi proche de ses ennemis que possible, le Chasseur de démons, lui, prendra soin de toujours rester à bonne distance des créatures qu'il combat pour leur dispenser autant de dommages que possible avant de se replier. Il dispose pour cela d'un éventail de compétences permettant de ralentir ses adversaires, de les piéger ou encore de s'en éloigner rapidement. Attention toutefois, car le Chasseur dispose de deux ressources différentes qu'il vous faudra gérer avec parcimonie : la Haine, d'abord, qui se régénère vite et est utilisée pour lancer des compétences offensives, et la Discipline, ressource plus rare se régénérant lentement qui permet d'utiliser des compétences tactiques et de repli. Au coeur du combat, un Chasseur de démons utilise donc le plus souvent sa Haine pour infliger des dommages aux ennemis, puis consomme la Discipline accumulée pour battre en retraite et poursuivre l'assaut à distance. Côté caractéristiques, augmenter en priorité la Dextérité et la Vitalité du personnage à l'aide de votre équipement est à la fois suffisant et nécessaire, ces deux statistiques recouvrant tout ce qui fait un bon Chasseur de démons (à savoir dégâts, esquive et durabilité).

Voici une évolution possible de ce Chasseur, découpée en trois segments en fonction des compétences auxquelles il a accès.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Tir constricteur
Rune(s) : Chaîne des forçats

Compétence Secondaire : Flèche des éléments
Rune-s) : -

Compétence Défensive : Chausse-trappe
Rune(s) : Pointes crochues

Compétence de Chasse : Acrobatie
Rune(s) : Tir en mouvement

Compétence de Piège : Tourbillon de lames
Rune(s) : -

Compétence de Piège #2 : Tir de repli
Rune(s) : -

Compétences Passives : Visée sûre, Élimination des faibles

Explications : Dès les premiers niveaux, le Chasseur de démon dispose de toutes les armes nécessaires pour éradiquer la vermine : Tir constricteur ralentit jusqu'à 4 ennemis, Chausse-trappe clou presque sur place un groupe d'ennemis, Tourbillon de lames applique ce même malus aux adversaires autours de vous et le trait passif Élimination des faibles augmente vos dégâts contre toutes les créatures que vous avez préalablement ralenti. C'est une combinaison qui se retrouve même à haut niveau, avec quelques ajustements, et qui permet d'augmenter les dégâts provoqués par Flèche des éléments tout en gardant les engeances démoniaques à bonne distance. Si le Chasseur se retrouve trop près d'un ou plusieurs ennemis dangereux (ce qui annulerait par conséquent le bonus octroyé par Visée sûre en plus de le placer dans une situation délicate), le Tir de repli, en plus d'infliger des dégâts corrects, replace le personnage suffisamment

loin des ennemis pour reprendre sereinement le combat.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Tir constricteur
Rune(s) : Lourd fardeau

Compétence Secondaire : Flèche des éléments
Rune(s) : Flèche de givre

Compétence Défensive : Chausse-trappe
Rune(s) : Pointes crochues

Compétence de Chasse : Compagnon
Rune(s) : Chauve-souris de compagnie

Compétence de Piège : Tir de repli
Rune(s) : Shrapnels contre les groupes d'ennemis ; Cadeau d'adieu contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence d'Archerie : Tir multiple
Rune(s) : Tir de suppression

Compétences Passives : Visée sûre, Élimination des faibles, Archerie

Explications : Peu de modifications par rapport au build précédent, mais chacune est d'importance : la rune Flèche de givre permet à la Flèche des éléments de ralentir les ennemis touchés pour toujours bénéficier du bonus de l'Élimination des faibles, tandis que les runes appliquées au Tir de repli permettent d'en augmenter l'impact, que ce soit contre les groupes ou les adversaires uniques. La Chauve-souris, quand à elle, vous fournit un afflux constant de Haine, ce qui vous permet de lancer des capacités telle que Tir multiple à un rythme plus soutenu et, en l'occurrence, de récupérer les points de Discipline nécessaires à l'activation du Tir de repli grâce à la rune Tir de suppression. Enfin, le trait passif Archerie vient renforcer votre puissance brute de façon variable en fonction de l'arme que vous utilisez.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Tir de bolas
Rune(s) : Boule de foudre

Compétence Secondaire : Empaleur
Rune(s) : Blessures graves

Compétence Défensive : Chausse-trappe
Rune(s) : Appâts

Compétence de Chasse : Compagnon
Rune(s) : Chauve-souris de compagnie

Compétence de Chasse #2 : Acrobatie
Rune(s) : Cascabelle

Compétence d'Archerie : Tir multiple
Rune(s) : Tir de suppression

Compétences Passives : Visée sûre, Archerie, Fin tireur

Explications : Pour ce dernier build, changement d'orientation, puisqu'il ne s'agit plus ici de ralentir les ennemis mais de les éliminer méthodiquement à l'aide de puissants coups critiques. Le Chasseur de démons est pour cela aidé du trait Fin tireur, qui augmente constamment les chances de provoquer lesdits critiques, et de la rune Appâts de la Chausse-

trappe, qui vous permet d'augmenter encore ces chances en restant dans l'air d'effet de votre piège. Pour capitaliser sur ces coups critiques et sur la réserve de Haine en perpétuel remplissage grâce à la Chauve-souris qui vous accompagne, Empaleur est ici préféré pour sa puissance brute et ses dégâts doublés en cas de critique. Tir multiple est toujours de la partie principalement pour sa capacité à vous rendre un certain nombre de points de Discipline, ceux-ci étant indispensables à l'utilisation d'Acrobatie, qui vous permet de vous éloigner rapidement en sécurisant la zone d'arrivée grâce à la rune Cascabelle. Enfin, votre attaque principale créé des dégâts de zone et immobilise une fois sur trois sa cible principale, très utile contre les ennemis que vous ne désirez pas voir s'approcher. A noter que cette fois-ci, s'équiper d'arbalètes de poing ou d'une arbalète est recommandé pour encore augmenter, au choix, la chance de déclencher des coups critiques ou leurs dégâts.

Moine

Maître des arts martiaux et armé d'une discipline spirituelle sans faille, le Moine est la seconde classe orientée vers le corps-à-corps du jeu. Contrairement au Barbare, sa ressource ne périclite pas lorsqu'il ne combat pas, mais en contrepartie, ses compétences coûtent de manière général bien plus de ressource pour être lancées.
L'un des autres trait caractéristique du Moine est sa capacité à se soigner de diverses manières, ce qui lui permet de continuer le combat sans dépendre des globes de soin. Il peut également faire profiter ses alliés de ces soins et d'autres bonus, le hissant au rang d'incontournable dans les parties en coopération et plus particulièrement à haut niveau. Côté statistiques, à l'instar du Chasseur de démons, le Moine bénéficie doublement d'une Dextérité élevée, qui augmente ses chances d'esquive et les dégâts qu'il peut provoquer, ainsi que d'une haute Vitalité lui autorisant une exposition prolongée aux coups ennemis.

Voici une façon de tirer parti des nombreuses capacités du Moine à mesure de sa progression.

Bas niveau (1 à 21)

Compétence Primaire : Poings de tonnerre
Rune(s) : Coup de tonnerre contre les groupes d'ennemis ; Éclair contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence Secondaire : Onde de lumière
Rune(s) : Mur de lumière

Compétence Défensive : Éclair aveuglant
Rune(s) : Reflet de soi

Compétence Technique : Frappe éclaire
Rune(s) : La volée de l'étoile filante

Compétence de Concentration : Frappe-cyclone
Rune(s) : -

Compétence de Mantra : Mantra d'évitement
Rune(s) : -

Compétences Passives : Transcendance, Psalmodie de résonance

Explications : Pour ce premier build, le Moine dispose déjà de compétences très utiles, dévastatrices pour certaines, garantissant sa survie en toute circonstance pour d'autres. Poings de tonnerre lui permet, au choix, de se rapprocher rapidement de ses cibles ou d'augmenter ses chances d'esquives contre un adversaire plus robuste selon la rune utilisée, tandis que Frappe-cyclone et Onde de lumière forment une combinaison dévastatrice pour vous débarrasser de larges groupes d'ennemis. Leur coût en Esprit très élevé trouve ici une utilité toute trouvée, le trait Transcendance permettant de transformer la ressource utilisée en une quantité de points de vie non négligeable. Nul besoin de s'inquiéter pour la régénération de l'Esprit, d'ailleurs, puisque la compétence passive Psalmodie de résonance permet, lorsque vous êtes sous l'effet du Mantra d'évitement, de regagner de la ressource sans être obligé de tabasser du monstre au corps-à-corps. Ce trait passif augmentant également considérablement la durée de vos mantras, vous n'aurez à relancer ces derniers que très rarement. Enfin, pour appuyer encore davantage la suprématie du Moine lors des combats, l'Éclair aveuglant sonne tous les ennemis alentours pendant 4 secondes grâce à la rune Reflet de soi, et

la Frappe éclair octroie encore plus de mobilité et de flexibilité au personnage au coeur de la mêlée.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Vague affaiblissante
Rune(s) : Commotion

Compétence Primaire#2 : Poings de tonnerre
Rune(s) : Éclair

Compétence Défensive : Éclair aveuglant
Rune(s) : Reflet de soi

Compétence Technique : Frappe éclaire
Rune(s) : Crâne volant contre les groupes d'ennemis ; Coup de pied sauté contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence de Concentration : Les sept frappe
Rune(s) : Pandémonium

Compétence de Mantra : Mantra de guérison
Rune(s) : Respiration circulaire

Compétences Passives : Transcendance, Psalmodie de résonance, La voie du gardien

Explications : Arrivé à ce niveau, le Moine privilégie encore plus l'esquive qu'auparavant, au détriment des dégâts qu'il peut occasionner. Dans cette optique, Vague affaiblissante et Poings de tonnerre sont proposés en tandem pour générer de l'Esprit, réduire le danger représenté par les ennemis et augmenter les chances d'esquive du personnage, tout cela sans dépenser la moindre once de ressource. l'Éclair aveuglant est toujours là pour maîtriser les foules pour 4 secondes, tandis que de nouvelles runes rendent la Frappe éclaire encore plus intéressante, que ce soit contre les Boss ou les groupes d'ennemis. Les sept frappes et sa rune Pandémonium permettent également de contrôler de petits groupes de créatures en leur infligeant des dégâts non négligeables. Enfin, Le Mantra de guérison est ici préféré à celui d'évitement (même si ce dernier reste totalement viable) en raison de la présence du trait La voie du gardien qui, si vous êtes équipé d'une arme dans chaque main, augmente votre esquive de 15%. De plus, avec la rune Respiration circulatoire et en combinaison avec Psalmodie de résonance, ce Mantra vous permet d'abuser de la Frappe éclaire en la lançant pour ainsi dire gratuitement toutes les 5 secondes, ce qui vous permet d'aller de cible en cible en les immobilisant plus d'une fois sur deux.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Vague affaiblissante
Rune(s) : Commotion

Compétence Primaire #2: Poings de tonnerre
Rune(s) : Éclair

Compétence Défensive : Éclair aveuglant
Rune(s) : Lumière ardente

Compétence Défensive #2 : Sérénité
Rune(s) : Sommeil paisible ; Ascension

Compétence Technique : Frappe éclaire
Rune(s) : Vitesse fulgurante contre les groupes ; Coup de pied sauté contre les Boss seuls

Compétence de Mantra : Mantra d'évitement
Rune(s) : Le vent dans les roseaux ; Persévérance

Compétences passives : Résolution, Transcendance, Psalmodie de résonance

Explications : Aux plus hauts niveaux de difficulté, le Moine n'a plus le droit à l'erreur, et ce malgré sa capacité innée à encaisser et guérir de grandes quantités de dégâts. Pour maximiser son esquive tout en diminuant au maximum les dommages encourus, le Mantra d'évitement est préféré, en tandem avec la rune Éclair des Poings de tonnerre et la Vitesse fulgurante de la Frappe éclaire. Le coeur de ce build est toutefois similaire au précédent, la dépense d'Esprit servant toujours à se soigner (quitte à relancer le Mantra bien avant son expiration pour bénéficier d'un soin conséquent). Pour atténuer les dégâts reçus lorsque les chances d'esquive ne suffisent plus, le trait Résolution et la rune Commotion de la Vague affaiblissante entrent en jeu, divisant presque par deux les dommages que risque d'encaisser le Moine.

Féticheur

Bien que versé dans les arcanes de la magie, le Féticheur manipule des forces très différentes de celles du Sorcier, nommément les esprits et les forces du monde physique. Toutefois, ce personnage devra tout autant garder ses distances avec ses ennemis que la classe sus-nommée pour espérer vaincre les engeances démoniaques qui se dresseront sur son chemin. L'Intelligence, la Vitalité et dans une moindre mesure la Dextérité sont les trois caractéristiques à privilégier pour renforcer un Féticheur et la puissance de ses sortilèges. Cependant, contrairement à la ressource du Sorcier remontant rapidement et ne variant qu'en fonction de l'équipement porté, la réserve de Mana du Féticheur augmente à chaque niveau, de même que le coût de ses attaques, et se recharge moins vite. Il est également à noter qu'à l'état brute, chaque compétence du Féticheur consomme du Mana (là où le Sorcier dispose de sorts typiques gratuits à l'usage) : il faut donc gérer cette ressource avec parcimonie pour lancer les sorts qui correspondent le mieux à la situation, sous peine de vous retrouver sans le moindre recours.

Voici plusieurs façons de combiner les pouvoirs du Féticheur en fonction de sa progression.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Fléchette empoisonnée
Rune(s) : Échardes

Compétence Secondaire : Poigne des morts
Rune(s) : Poigne inébranlable

Compétence Défensive : Chiens zombies
Rune(s) : Chiens enragés

Compétence Défensive #2 : Épouvante
Rune(s) Phobie

Compétences de Terreur : Moisson d'âmes
Rune(s) : Nourriture spirituelle

Compétence Vaudou : Gargantua
Rune(s) : -

Compétences Passives : Vigueur de la jungle, Harmonie spirituelle

Explications : Déjà à bas niveau, le Féticheur dispose de deux invocations très utiles pour attirer l'attention de ses ennemis et leur infliger des dégâts. Ses chiens enragés, capables d'empoisonner les créatures qu'ils attaquent, et le Gargantua, un allié plus imposant et infligeant plus de dégâts. Pour garantir que ces invocations gardent sur eux l'attention de vos adversaires, l'utilisation d'Épouvante, en tandem avec Moisson d'âmes, permet d'augmenter substantiellement l'Intelligence du Féticheur en renvoyant les ennemis dans les jupes de leur mère aussitôt après. Le gain d'Intelligence est ici très utile pour augmenter les dégâts occasionnés par les Fléchettes empoisonnées, votre attaque principale, ainsi que par la Poigne des morts, qui cloue presque sur place un groupe d'ennemis que vous ne désirez pas voir s'approcher (si vous attendez par exemple que le cooldown d'Épouvante arrive à expiration). Pour ce qui est des traits passifs, Vigueur de la jungle vous permet d'amoindrir les dégâts reçus par vous et vos invocations,

tandis qu'Harmonie spirituelle augmente votre maximum de mana et sa régénération.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Fléchette empoisonnée
Rune(s) : Échardes

Compétence Secondaire : Poigne des morts
Rune(s) : Poigne désespérée

Compétence Secondaire #2 : Nuée de sauterelles
Rune(s) : Nuée dévorante

Compétence Défensive : Chiens zombies
Rune(s) : Chiens enragés

Compétence Défensive #2 : Épouvante
Rune(s) : Phobie

Compétence Vaudou : Gargantua
Rune(s) : Démesuré contre les groupes d'ennemis standards ; Géant infatigable contre les adversaires Élites

Compétences Passives : Vigueur de la jungle, Harmonie spirituelle, Meneur de Zombies

Explications : A ce stade du développement du Féticheur, ses invocations peuvent occuper une part encore plus importante dans les combats, ce grâce au trait passif Meneur de zombies qui augmente leur maximum de santé de 20%. Gargantua bénéficie également de runes augmentant ses capacités offensives, que ce soit contre les larges groupes d'ennemis ou les adversaires plus robustes tels que les Élites ou autre Boss. La rune Poigne désespérée est ici préférée pour Poigne des morts, la réduction du cooldown permettant de ralentir plus de zones dans un laps de temps plus court, mais Poigne inébranlable reste viable contre les ennemis uniques ou isolés. Enfin, on compte toujours sur Épouvante pour garder les créatures démoniaques à distance, et la Nuée de sauterelles permet ici de récupérer du mana contre des hordes d'adversaires très nombreux.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Fléchette empoisonnée
Rune(s) : Fléchette paralysante

Compétence Secondaire : Poigne des Morts
Rune(s) : Poigne inébranlable

Compétence de Flétrissure : Zombie surprise
Rune(s) : Ours zombies

Compétence Défensive : Marche fantôme
Rune(s) : Invité d'honneur

Compétence Défensive #2 : Maléfice
Rune(s) : Mauvais sort

Compétence de Terreur : Moisson d'âmes
Rune(s) : Langueur

Compétences Passives : Harmonie spirituelle/Quête initiatique, Festin de mort, Rituel de sang

Explications : A haut niveau, les invocations du Féticheur ont du mal à suivre la course à la puissance initiée par les monstres d'en face, et deviennent, dans une certaine mesure, obsolètes. Le Féticheur doit donc redoubler de malice

pour utiliser ses sortilèges de la bonne façon et garder une distance suffisante avec ses adversaires. Pour cela, la rune Flèche paralysante est préférée pour les Fléchettes empoisonnées, de même que Langueur pour la Moisson d'âmes. La Marche fantôme devient ici quasi indispensable pour s'échapper d'une situation épineuse et permet de récupérer 30% de votre mana à l'issue des deux secondes d'effet (bien plus si le bonus de Quête initiatique est activé). Le mana, vous en aurez en effet bien besoin pour utiliser votre principale compétence offensive, le Zombie surprise, qui occasionne de lourds dégâts chez plusieurs ennemis. Ces dégâts seront d'ailleurs d'autant plus importants si vous utilisez Moisson d'âmes par avant et deviendront colossaux si vous activez le bonus octroyé par Festin de mort en ramassant des globes de vie. De plus, l'utilisation soutenue de Zombie surprise est rendue possible grâce au trait passif Rituel de sang, qui diminue de 15% tous vos coûts en mana, ce qui augmente d'autant plus la quantité de dégâts dispensée.

Pour ce qui est du troisième trait passif, le choix vous est laissé en fonction de votre style de jeu : Quête initiatique permet de quadrupler la régénération de mana tant que quatre cooldown sont actifs en même temps, là où Harmonie spirituelle constitue un support plus stable mais peut-être moins utile au coeur du combat. Enfin, Maléfice constitue pour le Féticheur un moyen efficace quoiqu'aléatoire de réduire la menace représentée par les ennemis Élites, qui sont la plus grande menace des modes de difficulté supérieurs, et augmente la quantité de dégâts infligés aux victimes de 20%. Il est à noter que, si vous disposez d'un équipement augmentant votre vitesse de déplacement, remplacer certaines runes de ralentissement (notamment sur la Fléchette empoisonnée et la Moisson d'âmes) est envisageable.

Sorcier

Là où le Fétiche excelle dans la manipulation des énergies des mondes physique et spirituel, le Sorcier lui se concentre sur la maître des forces arcaniques pour lancer ses sortilèges. Malgré son statut d'attaquant distant, le Sorcier bénéficie d'une variété de sorts telle qu'il peut, à l'aide de sorts de zone et d'armure, se glisser jusqu'au coeur de la mêlée pour infliger de lourds dégâts à ses adversaires. Ses sorts typiques, quant à eux, lui offrent un moyen efficace d'occasionner des dommages sans pour autant dépenser la moindre ressource. Cette dernière, la Puissance arcanique, se régénère d'ailleurs plus vite que n'importe quelle autre ressource du jeu. A l'image du Féticheur, le Sorcier bénéficie également d'une haute Intelligence et d'une Vitalité élevée qui lui permettent respectivement d'augmenter les dégâts qu'il peut provoquer et sa capacité à les encaisser.

Voici donc trois façons d'exploiter les capacités très variées du Sorcier au fil de sa progression.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Projectile magique
Rune(s) : Éclair chargé

Compétence Secondaire : Orbe arcanique
Rune(s) : Anéantissement

Compétence Défensive : Nova de givre
Rune(s) : Coup de froid

Compétence Défensive #2 : Peau de diamant
Rune(s) : Prisme

Compétence de Force : Onde de choc
Rune(s) : Onde percutante

Compétence d'Invocation : Armure de glace
Rune(s) : -

Compétences Passives : Insaisissable, Prodige

Explications : Dans l'optique assumée d'éviter autant que possible le contact avec les engeances démoniaques, le Sorcier s'arme ici de toutes les compétences possibles pour maintenir ses adversaires à distance en leur infligeant un maximum de dégâts dans le processus. Nova de givre pétrifie les ennemis autours de vous pour vous permettre de les

achever ou de les fuir, Onde de choc renvoie ces mêmes ennemis ad patrès en les étourdissant, tandis que l'Armure de glace et le trait Insaisissable réduisent efficacement les dégâts encourus si un monstre venait à arriver à portée de corps-à-corps. Pour éliminer ses adversaires, le Sorcier fera ici principalement usage de son Orbe arcanique, qui dispense des dégâts sur une zone à l'impact, en tandem avec le Projectile magique qui, grâce au trait passif Prodige, fait regagner de la ressource au personnage à chaque coup.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Onde électrique
Rune(s) : Orbe transperçant

Compétence Secondaire : Rayon de givre
Rune(s) : Engourdissement

Compétence Défensive : Nova de givre
Rune(s) : Coup de froid

Compétence de Force : Onde de choc
Rune(s) : Onde percutante

Compétence d'Invocation : Enchantement de l'arme
Rune(s) : Arme de choc

Compétence de Maîtrise : Image miroir
Rune(s) : Doubles

Compétences Passives : Prodige, Présence astrale, Sang de glace

Explications : Avec l'arrivée de monstres plus rapides et plus dangereux, le Sorcier doit s'adapter pour prendre le moins de risque possible. Dans cette optique, le Rayon de givre est préféré à l'Orbe arcanique pour ses dégâts élevés et sa capacité à ralentir ses cibles, tandis que l'Image miroir permet de brouiller les pistes pendant la retraite du personnage. Pour maîtriser les foules, on retrouve la Nova de givre en tandem avec l'Onde percutante, et on opte pour l'Enchantement de l'arme afin d'augmenter substantiellement les dégâts provoqués par toutes les attaques du personnage. Pour ce qui est de l'attaque principale du Sorcier, l'Onde électrique et sa rune Orbe transperçant sont utilisées pour leur capacité à traverser les ennemis et la majorité des obstacles, ce qui permet à chaque orbe de frapper plusieurs ennemis pour des dégâts conséquents. Enfin, deux traits passifs font leur entrée : Présence astrale augmente le total et la régénération de ressource du Sorcier et Sang de glace augmente encore les dégâts provoqués sur les cibles du Rayon de givre ou sur les créatures piégées dans une Nova.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Secondaire : Rayon de givre
Rune(s) : Engourdissement

Compétence Défensive : Peau de diamant
Rune(s) : Carapace de cristal

Compétence Défensive #2 : Téléportation
Rune(s) : Trou de ver

Compétence de Force : Hydre
Rune(s) : Hydre venimeuse

Compétence d'Invocation : Enchantement de l'arme
Rune(s) : Arme de choc

Compétence d'Invocation #2 : Armure d'Énergie
Rune(s) : Armure de force

Compétences Passives : Dragon de papier/Illusionniste, Sang de glace, Sceau électrisant

Explications : A haut niveau, l'erreur n'est plus permise et il est primordial pour le Sorcier de pouvoir s'assurer une retraite sécurisée. Pour cela, deux sorts sont utilisés : la Peau de diamant et la Téléportation. Ils permettent respectivement d'encaisser une grande quantité de dégâts quand cela est nécessaire et de fuir les groupes d'ennemis en se glissant dans un Trou de ver autorisant plusieurs téléportations d'affilée. En complément de ces sécurités, l'Armure d'énergie augmente l'armure du personnage et, grâce à la rune Armure de force, permet d'amortir les attaques les plus puissantes qui auraient pu vous laisser dans le rouge. Porter cette armure permet également de profiter du trait passif Sceau électrisant, celui-ci augmentant la durée du sort et régénérant les points de vie perdus. Pour ce qui est de l'offensive, le Sorcier se contente ici de son Rayon de givre au ralentissement salvateur, rendu plus puissant par Sang de glace et Dragon de papier, ainsi que de son Hydre venimeuse qui, une fois posée, peut occasionner des dégâts non négligeables aux ennemis vous poursuivant. Contre des adversaires tenaces, vous pouvez ainsi vous contenter de placer votre hydre et esquiver les coups en continu pendant que votre invocation se charge de faire fondre les points de vies des ennemis.

Une alternative plus sécurisante consiste à utiliser le trait passif Illusionniste à la place de Dragon de papier, ce qui vous permet d'utiliser Téléportation en d'urgence sans attendre la fin de son cooldown.

Acte I

Le feu du ciel

Vous commencez votre périple aux abords de la ville de Tristram : frayez-vous un chemin jusqu'aux portes en éliminant vos premiers morts-vivants pour trouver le capitaine Rumford., puis éliminez la vague de zombies suivante. Vous avez dès lors accès à la ville. Allez trouver Léah à l'Auberge du veau égorgé après avoir récupéré les Potions dans votre coffre et renvoyez à l'abîme les trois villageois transformés. Avant d'aller retrouver le capitaine, entrez dans la chambre de Léah au fond pour lire son journal et obtenir de précieux points d'expérience, puis allez voir Rumford à l'entrée de la ville.

Taillez dans le vif pour passez au nord et ainsi accéder à la première zone ouverte de votre aventure. Ces extérieurs, à l'inverse de la majorité des donjons, gardent une forme prédéfinie, mais vous pouvez y trouver différentes caves et autres souterrains, qui vous sont aléatoirement proposés pour prolonger vos séances de recherche d'équipement. Sachez à ce propos que le moindre tonneau ou cadavre inspecté peut contenir un objet de grande valeur : prenez donc le temps de tout examiner !

Votre objectif premier est d'atteindre les Vieilles ruines se trouvant au nord-est de la zone. Vous rencontrerez sur votre route des Rat-épics, attaquant à distance, et nombre de zombies. Parmi eux, trois Mères de misère, des créatures capables d'invoquer d'autres morts-vivants : faites de leur élimination une priorité, d'une part pour vous simplifier les combats, mais surtout pour accomplir l'objectif secondaire vous gratifiant d'un joli bonus d'expérience. Une fois arrivé aux Vieilles ruines, faites le tour de la zone en éliminant méthodiquement les Ranimés présents pour vous simplifier la tâche, puis attaquez la Reine de misère à l'est. Malgré son statut de boss, elle dispose des mêmes attaques que ses consoeurs et tombe rapidement sous vos coups. Vous pouvez ensuite rentrer à Tristram en utilisant le Relais pour faire part de votre succès au capitaine, devant l'Auberge.

Niveaux et Événements

Sur le chemin menant jusqu'aux Vieilles Ruines, l'accès à deux caves et à un puits peuvent vous être proposés. Ces souterrains exigus ne constituent pas de véritables donjons mais peuvent vous permettre de vous faire la mains sur des adversaires rares ainsi que de récupérer quelques trésors.

L'héritage de Cain

Empruntez le Relais pour rejoindre les ruines, puis passez la grille à l'est grâce à Léah. Éliminez les quelques ennemis

tentant de vous barrer la route en veillant à toujours explorer le moindre recoin à la recherche de trésors, puis empruntez l'échelle dans la Hutte d'Adria. Dans cette zone cachée, vous trouvez le capitaine Daltyn quelque peu métamorphosé : réglez-lui son compte à lui et ses suppôts, puis examinez le chaudron au centre avant de remonter à la surface.

Frayez-vous un chemin vers le nord en renvoyant les morts-vivants dans l'autre monde, fouillez tout ce qui peut l'être, puis ouvrez la Cathédrale avec la clé obtenue un peu plus tôt pour accéder au point d'impact de la comète, défendu par d'autres ennemis. Une fois seul face au gouffre, précipitez-vous-y pour parvenir dans les tréfonds de la Cathédrale, le premier véritable donjon du jeu. En son sein, ouvrez l'oeil pour ne louper aucun élément à détruire et surtout, utilisez à bon escient les divers pièges pour vous faciliter la tâche contre les engeances démoniaques qui peuplent les lieux. Au milieu des Ranimés que vous connaissez déjà, vous tomberez très probablement nez à nez avec des Grotesques, de gros zombies relâchant une nuée de vers à leur mort, ainsi qu'avec des Chiroptères, de petits ennemis volants peu résistants.

Lors de votre exploration du niveau, examinez également les Lutrins de scribe, qui en plus de vous octroyer quelques bonus d'expérience, vous en apprendront plus sur l'histoire du lieu et sur ses occupants passés. Au bout des nombreux couloirs infestés de morts-vivants, vous accédez au Passage de Léoric, où vous retrouvez Deckard Cain en un seul morceau. Pour qu'il conserve cet état, précipitez-vous à son secours en éliminant les squelettes qui se dressent sur votre chemin, puis empruntez le passage révélé par le vieil homme pour retourner à l'extérieur de la Cathédrale. Faites le tour de la zone si vous le souhaitez pour récupérer les quelques trésors qui peuvent s'y trouver, puis passez le Relais pour retourner à Tristram.

Niveaux et Événements

Sur le chemin menant à la Cathédrale, l'entrée de la Fosse commune peut vous être ouverte : n'hésitez pas à y faire un tour pour y récupérer un peu d'or voir, si vous êtes chanceux, le contenu d'un coffre.

Une couronne brisée

Pour en savoir plus sur la couronne que vous convoitez, commencez par aller voir Haedrig, le forgeron, au nord de la ville. Ce dernier doit donner la mort à sa femme contaminée mais ne peut s'y résoudre : accompagnez-le pour vous charger de la besogne en sa compagnie en éliminant les autres Ranimés par avant. Vous apprenez alors que la couronne se trouve dans le tombeau du Chancelier, dans le cimetière au nord du Val plaintif. Passez donc le pont maintenant accessible au nord de la ville, où vous attendent quelques charognards, puis frayez-vous un chemin à travers les divers groupes de Ranimés et de Grotesques jusqu'au Cimetière en explorant la zone pour trouver toujours plus d'or et surtout, le cadavre de l'apprenti d'Haedrig.

Une fois arrivé au Cimetière des oubliés, vous aurez accès à plusieurs cryptes, mais une seule d'entre elles contient la couronne brisée : explorez-les toutes quoi qu'il en soit pour récolter or, trésors et expérience et éventuellement déclencher des événements aléatoires. Lorsque vous arriverez au second niveau de l'une des cryptes, alors vous pourrez être sûr qu'il s'agit du bon tombeau : une Gueule mutileuse vous chargera en détruisant la large porte un peu plus loin. Ralentissez-la un maximum si vous êtes un attaquant de distance pour l'éliminer facilement, faites face aux Gardiens un peu plus loin puis tentez de retirer la couronne de son piédestal au fond de la crypte.

Le fantôme du Chancelier vous empêche cependant de mettre la main sur le bien tant convoité en vous ralentissant avec son attaque à distance et compte également sur ses serviteurs squelettes pour vous mettre des bâtons dans les roues. Épurez un peu les rangs de ces derniers pour y voir plus clair et concentrez ensuite vos assauts sur Eamon pour pouvoir enfin vous procurer la fameuse couronne. De retour à Tristram, faites réparer la couronne par Haedrig, qui vous propose ensuite ses services de forgeron : ce dernier peut recycler vos objets magiques inutilisés et confectionner diverses pièces d'équipement en utilisant les matériaux obtenus.

Niveaux et Événements

Au Cimetière des oubliés, deux événements peuvent survenir lors de votre exploration des cryptes. Le premier est la découverte du fantôme de Dame Dunhyld, qui vous conjure de retrouver les restes de sa famille pour les remettre en place. Activez les trois urnes de part et d'autre de la salle, éliminez les fantômes qui apparaissent, puis remettez les restes en place dans les cercueils au sud pour conclure la quête et recevoir de belles récompenses. Le second

événement est l'opportunité pour vous de participer à une sorte de Survival suite à la découverte d'une jarre bleue : après l'avoir activée, faites face aux divers squelettes et survivez pendant 60 secondes pour remporter le défi.

Le règne du Roi noir

Après avoir parlé à Cain, empruntez le Relais pour retourner dans la Cathédrale, puis utilisez la couronne sur la grande porte en contrebas pour la déverrouiller. Vous accédez alors aux larges souterrains du monument, peuplés de Ranimés et de Déterrés tous prêts à vous sauter à la gorge. De nouveaux Gardiens des tombes font également leur apparition, parfois en sortant de murs craquelés : faites de leur élimination une priorité pour éviter qu'ils ne rameutent pas plus de squelettes et utilisez les pièges à votre disposition pour faire le ménage par le vide. Pensez également à examiner tous les lutrins sur votre route pour toujours plus de savoir et d'expérience.

A votre arrivée au niveau trois, vous êtes témoin d'une étrange cérémonie menée par des Sectateurs noirs : évitez le corps-à-corps avec ces ennemis si votre classe vous le permet et sauvez le Templier de ses geôliers. Accompagnez-le jusqu'à son équipement un peu plus loin en éliminant d'autres Sectateurs sur le chemin, puis une fois arrivé jusqu'au traître Jondar, concentrez vos assauts sur ce dernier, capable d'invoquer des guerriers squelettes et d'envoyer des projectiles empoisonnés, pour le terrasser. Le Templier vous propose alors son aide pour le restant de votre aventure: acceptez de préférence si vous êtes un attaquant de distance, l'appui de ce guerrier pouvant vous être salvateur pour dévier l'attention des monstres, ou restez en solo si vous le souhaitez. Sous peu, vous atteignez le quatrième niveau de la Cathédrale.

Dans cette large succession de couloirs royaux, de nouveaux ennemis vous attendent de pied ferme. De nouvelles variétés de squelettes à bouclier ou archers font en effet leur apparition, la protection des premiers s'estompant après deux coups et les projectiles des seconds pouvant être esquivés par vos soins.
Les Moissonneurs, quant à eux, sont une version légèrement plus puissante des Grotesques et donnant naissance à des diablotins après leur mort. Après un périple plus ou moins long dépendant de votre penchant pour l'exploration, vous atteignez les Cryptes royales.

Examinez l'épée au centre de la pièce pour assister à une scène, puis avancez davantage pour faire face au fantôme du Roi Léoric. Celui-ci active quatre piliers invoquant une flopée de squelettes chacun : contournez le centre de la pièce en détruisant lesdits piliers pour éviter de vous faire submerger et une fois l'afflux de morts-vivants coupé, éliminez les ennemis restants. Avancez davantage en vous occupant des quelques archers squelettes sur votre route pour bientôt être confronté au premier boss du jeu.

Boss : Roi squelette
Le Roi dément essaie d'abord de vous bloquer le passage avec quelques Ranimés : disposez rapidement d'eux, puis avancez jusqu'au trône pour poser la couronne sur l'imposant squelette. Le boss se met alors en mouvement et vous attaque. Il dispose de trois attaques principales en plus de ses coups de base : la première, son coup de massue téléporté, est la plus difficile à esquiver, le Roi apparaissant juste devant vous pour vous frapper. Lorsque vous apercevez une aura fantomatique se créer autours de lui, utilisez donc vos meilleurs sorts défensifs pour encaisser au mieux ou éloignez-vous pour tenter d'éviter le coup. L'aura fantomatique peut également être annonciatrice d'une attaque en trois coups, durant laquelle le Roi est insensible aux altérations que vous pourriez lui destiner. Si vous disposez de compétences à distance, profitez de cette attaque pour les lancer sur votre adversaire. Enfin, le boss invoque périodiquement deux groupes de squelettes, dont certains armés de boucliers, pour vous distraire et pouvoir enchaîner en toute impunité avec son coup téléporté. Groupez un maximum les morts-vivants pour en disposer rapidement avec une attaque de zone de votre cru et reprenez l'assaut conte le Roi, qui bientôt implose et laisse moult trésors derrière lui.

Empruntez ensuite le passage dévoilé derrière le trône pour accéder au point d'impact de la comète, qui se révèle être un homme. Empruntez enfin le Relais pour retourner à Tristram et adressez-vous à Cain.

L'épée de l'Étranger

Après votre conversation avec Deckard, utilisez le Relais jusqu'au Cimetière des oubliés et passez la porte au nord pour atteindre les Champs du malheur. Ici, de nouvelles variétés d'ennemis vous attendent, toutes plus ou moins venimeuses. Les Spectres des bois feront ainsi bourgeonner des plantes nocives et relâcheront un nuage de gaz à leur mort, tandis que les Transporteurs de peste infligent des dégâts de poison. Au rang des nouveautés, les Hommes-

boucs font également leur apparition et peuvent aussi bien vous attaquer à distance qu'au corps-à-corps. Il conviendra aussi de faire attention aux pièges dressés par ces mêmes Hommes-boucs aux quatre coins de la plaine pour ne pas finir en charpie.

Durant votre exploration, vous finirez par trouver la Tanière de khazras, là où a supposément atterri l'un des fragments de l'épée. Une fois à l'intérieur, frayez-vous un chemin à travers les groupes de Sectateurs jusqu'à arriver au fragment, déjà convoité par l'ennemi. Faites place nette pour le réclamer, puis après l'intervention de Maghda la sorcière, faites face à un nouveau groupe de Sectateurs, cette fois accompagné d'Urik le voyant, un Zélote capable d'invoquer des Fiélons noirs, de vous lancer des boules de feu et protégé par une armure électrique. Faites de son élimination une priorité, sans toutefois négliger les Sectateurs autours de vous, puis récupérez le fragment pour le ramener à l'Étranger.

Niveaux et Événements

Dans les Champs du malheur, vous pouvez avoir accès à une crypte délabrée à plusieurs niveaux : explorez-la de fond en comble pour trouver le fantôme de Willa Rathe, puis éliminez les fantômes de sa famille (ceux-ci disposant de capacités spéciales, à l'image des ennemis Élites) pour vous voir récompensé par un coffre resplendissant. Toujours dans les champs, vous trouverez certainement une ferme désolée : éliminez-y les Bondisseurs qui vous attaquent après avoir examiné le cadavre de la bête, puis rendez-vous à la cave pour obtenir une nouvelle récompense. Une autre ferme peut être visitée, celle-ci étant infestée de Nids de pestes : éliminez les quatre nids pour libérer le fermier de son fardeau et récolter encore un peu plus d'expérience.
Un autre coffre vous attend, bien en évidence, dans une petite clairière : ouvrez-le pour activer le piège évident qu'une telle mise en scène essaye de cacher, puis quittez rapidement la clairière pour éliminer plus facilement les Spectres des bois qui vous assaillent et pouvoir réclamer votre dû.

Une mine abandonnée peut également vous ouvrir ses portes dans les Champs du malheur. Vous y rencontrez Tashun le mineur, et avez l'opportunité de l'aider à trouver des matériaux précieux. Accompagnez-le jusqu'au fond de la mine pour qu'il trouve son bonheur, et le bonhomme vous offrira ses services de marchand. Enfin, la Tanière des charognards peut s'ouvrir à vous et renferme un autre coffre resplendissant. Pour l'atteindre, frayez-vous un chemin à travers les rangs de créatures et mettez la main sur son contenu. Une maison abandonnée peut également être trouvée au milieu de la plaine, mais elle ne renferme qu'un tas de cadavres à examiner.

L'épée brisée

De retour dans les Champs du malheur, rendez-vous au nord-est pour trouver une porte close, non sans avoir lu le journal du brigand non loin. Ledit brigand vous rejoint et vous exhorte de lui apporter de l'aide : pour ce faire, débarrassez-vous des voleurs qui sévissent en ces lieux, dont Nigel coupe-gorge, le plus robuste d'entre eux, puis continuez votre route pour que Lindon vous propose ses services, à l'instar du Templier. Acceptez ou non selon votre style de jeu, puis rendez-vous près du temple englouti, ou vous attend le fantôme d'Alaric le Veilleur.

Celui-ci vous ouvre la voie menant au Bois putride pour que vous y retrouviez les deux clés nécessaire à l'ouverture du Temple. En son sein, de nouveaux ennemis vous attendent, tels que des Goules ou des Lémures enragés : rien d'insurmontable, mais veillez à ne pas attirer l'attention de plusieurs groupes d'ennemis à la fois pour ne pas prendre trop de risques. Une fois la zone passée au crible, entrez dans les deux tombeaux pour y récupérer les clés, non sans éliminer l'Invocateur ranimé dans la Crypte des anciens et le groupe d'archers dans le Repos du guerrier. Retournez ensuite au Temple pour y disposer les orbes sur les deux piédestaux et entrez dans la structure.

Là, une dernière épreuve vous attend : éliminez Ezek le prophète en entravant un maximum ses mouvements, puis occupez-vous de ses lieutenants, tous possédant une capacité spéciale particulière pour vous compliquer la vie. Une fois tous ces squelettes vaincus, avancez jusqu'à trouver le deuxième fragment de l'épée, puis terrassez un groupe de Zélotes invoqué par Maghda avant de vous en emparer. Ne vous reste alors plus qu'à le rapporter à l'Étranger.

Niveaux et Événements

Dans le Bois putride, une stèle est disposée sur un point surélevé : l'activer fera apparaître une horde de squelettes, de goules et d'ennemis Élites. Prenez position dans un endroit facilement défendable pour éviter de vous faire malmener et terrassez vos adversaires pour récolter équipement, or et expérience.

Mort à Wortham

Pour trouver le dernier fragment, direction l'ouest de la ville, où vous attend le batelier vous menant jusqu'à Wortham. Une fois sur place, vous êtes directement assailli par les troupes de la Cabale : frayez-vous un chemin jusqu'à la chapelle de la ville en taillant les évocateurs et autres Zélotes en pièces pour finalement vous retrouver à nouveau devant Maghda. Celle-ci invoque d'autre ennemis, dont Urzel Mordreg, un mage capable d'invoquer des Fiélons et de vous destiner des boules de feu. Une fois celui-ci vaincu, ce sont au tour de Berserks noirs de vous attaquer : esquivez autant que possible leurs coups de masse pour temporairement les immobiliser, puis pénétrez dans la chapelle. Malheureusement, vous arrivez trop tard pour récupérer le fragment et êtes contraint d'emprunter le Relais pour retourner à Tristram.

Entrez enfin dans la maison de Cain pour mettre fin à cette quête.

Traquez la cabale

Empruntez à nouveau le Relais pour retourner à Wortham, puis dirigez-vous vers le nord pour atteindre les Pics de la ville. Vous y rencontrez un alchimiste vendant quelques potions et vous confiant une tâche toute simple : apporter une potion à l'ermite fou en contrebas. Exécutez-vous pour glaner de l'expérience, puis pénétrez dans les Grottes d'Aranéa. Cet endroit regorge d'arachnides plus ou moins volumineuses, les plus grosses pouvant vous ralentir en projetant de la toile sur le sol et les plus petites surgissant par nuées pour vous submerger. Explorez consciencieusement les grottes pour trouver autant d'or et d'équipement de possible, puis entrez dans l'antre de la Reine.
Boss : Reine Aranéa
Approchez-vous de la jeune femme emprisonnée dans la toile au fond pour déclencher le combat. En grande araignée qui se respecte, Aranéa vous destinera des projectiles de toile pour vous ralentir et créera des zones empoisonnées au corps-à-corps pour vous dissuader de la frapper. Infligez-lui toutes les altérations possibles pour pouvoir passer dans son dos et la rouer de coups ou restez à bonne distance en évitant ses projectiles pour garder votre mobilité intacte. A intervalles réguliers, le boss se mettra en sécurité et rameutera quelques araignées plus modestes : éliminez-les promptement en profitant des globes de vie qu'elles laissent derrières elles et achevez votre besogne pour venir à bout de la Reine.

Après avoir pris soin de ramasser tout l'équipement laissé en récompense, prenez un peu de venin dans la flaque pour pouvoir libérer la jeune femme, puis suivez-la à l'extérieur. Pour pouvoir atteindre le Manoir de Léoric, là où se trouve supposément la Cabale, vous allez devoir retrouver le bâton volé par Karyna. Toutefois, la région que vous allez devoir traverser pour atteindre la caravane contenant le bâton regorge d'Hommes-boucs, certains se terrant même sous terre pour vous prendre par surprise. Ouvrez donc l'oeil en permanence en récupérant tout l'or et les objets possibles pour atteindre la caravane et récupérez le fameux bâton.

Un groupe d'ennemis vous assaille alors, mené par Nalghban le fétide : faites le ménage par le vide, puis dirigez-vous vers l'ouest, où vous attend la barricade khazra. L'accueil est pour le moins chaleureux et toute la tribu se met en tête de vous étriper : progressez donc dans le campement des Hommes-boucs en battant en retraite si nécessaire, le nombre et le terrain étant tout deux à l'avantage de vos adversaires. Après votre passage en force, vous atteignez le terrain de chasse de Léoric : ici, de nombreux totems invoquent des Hommes-boucs supplémentaires et des bêtes sauvages rôdent, prêtes à vous charger à la moindre occasion. Restez alerte pour ne pas encaisser de mauvais coup et déchaînez l'éventail de compétences grandissant de votre héros sur vos ennemis pour rapidement atteindre le Manoir de Léoric.

Celui-ci est gardé par une horde de Sectateurs : mettez fin à leur jour de la façon qui vous plaira, en faisant attention à l'Esclave diabolique qui peut apparaître et qui est sensiblement plus dangereux, puis avancez jusqu'au balcon. Massacrez-y de nouveaux sectaires et parlez à l'homme mourant non loin avant de pénétrer dans les entrailles du manoir.

Niveaux et Événements

Durant votre exploration des Hautes-terres, vous aurez l'occasion de pénétrer dans la Grotte du clan de la lune, où vous attendent toujours plus d'Hommes-boucs, et où un ou plusieurs coffres peuvent vous attendre pour récompenser vos efforts. De la même façon, la Tour de guet offre aux aventuriers intrépides une autre opportunité de gagner un peu plus d'expérience en ramassant tous les objets à leur portée. En extérieur vous attendent également quelques défis,

nommément le combat contre un chaman plus puissant que les autres ainsi qu'un guerrier Homme-bouc bien entouré à ressusciter vous-même.

Enfin, une autre grotte peut vous être accessible et vous donne l'occasion d'aider Rike, un apothicaire, à secourir son frère. Accompagnez-le et combattez les Sectateurs pendant que Rike soigne son fraternel pour mener à bien cette quête.

L'ange emprisonné

Dans ce donjon où règne une ambiance pour le moins sanguinolente, les morts-vivants et autres amas de zombies font leur grand retour. Préparez-vous donc à affronter Torses affamés, Cadavres boursouflés et Mastodontes déterrés, tout en veillant à ne pas marcher sur des braises encore chaudes ou dans l'un des puits de feu disséminés dans le niveau. Lorsque vous croisez un feu en bas d'une entrée condamnée, n'avancez plus et prenez le temps d'éliminer les zombies des fournaises qui se glissent par l'ouverture pour ne pas vous faire encercler par le premier groupe d'ennemis venu.

Pour prendre l'avantage, ou simplement vous amuser, pensez également à utiliser les pièges à votre disposition pour balayer plus facilement la résistante (en faisant tout de même attention à ne pas vous entraver vous-même avec une gerbe de braises mal placée). Attention également aux Esclaves diaboliques qui, à plusieurs, représentent un danger non négligeable et qui explosent à leur mort. Une fois arrivé à la fin du second niveau, prenez comme d'ordinaire le temps d'explorer la zone en contrebas pour libérer un homme d'une vierge de fer, non sans éliminer par avant tous les zombies des fournaises qui rampent jusqu'à vous.
Après un bref passage en extérieur, vous regagnez les tréfonds du manoir et atteignez le Donjon maudit.

Cette large zone rectangulaire comprend de nombreuses cellules, dont certaines sont habitées par des hordes de créatures et d'autres abritant des Prisonniers oubliés. Accédez à la requête du fantôme de la Reine Asylla en libérant ces six prisonniers, tout en ramassant tout l'or et l'équipement présent sur votre parcours, puis rendez-vous au centre de la zone pour être confronté au gardien des geôles. Celui-ci est accompagné de monstres sauvages et de Berserks noirs arrivant de toute part pour vous éradiquer et dispose d'une capacité vous clouant sur place pendant quelques secondes. Si vous êtes un attaquant de distance, campez bien votre rôle en restant le plus loin possible de la bête pour ne pas encaisser ses coups. Utilisez quoi qu'il en soit des compétences de zone pour vous débarrasser des adversaires plus petits, puis une fois tout ce petit monde éliminé, empruntez la voie déverrouillée au sud-ouest.

Sur le chemin, vous assistez à la scène fantomatique de l'exécution de la Reine Asylla : regardez jusqu'au bout pour obtenir une page de grimoire, puis explorez le dernier niveau du donjon, les bien nommées Salles de l'agonie. Là, toujours plus de cadavres ambulant vous attendent, ainsi que votre lot de Sectateurs en tout genre : faites attention aux diverses sources de feu qui pourraient vous blesser, récupérer tout ce qui peut l'être et pénétrez finalement dans la Chambre de la souffrance.

Boss : Le Boucher
Cet adversaire imposant et puant la chaire calcinée vous réserve trois attaques différentes en plus de ses coups de base au corps-à-corps. La première frappe à 180 degrés devant le boss en projetant plusieurs lances, la seconde vous attrape avec une chaîne en vous mettant en très fâcheuse posture et la troisième consiste en une charge brutale du Boucher, annoncée par des ondes rouges indiquant sa future destination. Pour corser le tout, la salle se révèle être un gigantesque four, des flammes jaillissant périodiquement des différentes zones délimitées au sol (l'ampleur de ces flammes augmentant au fil de l'affrontement). Pour vaincre, restez donc concentré sur le sol pour ne pas vous faire surprendre et infligez au Boucher toutes les altérations que vous avez en catalogue pour le ralentir, l'immobiliser ou l'étourdir. Autant que possible, ne restez jamais face au boss pour éviter ses diverses attaques et utilisez à bon escient vos potions et les deux puits de guérison disposés au nord de la pièce. Les puits ont un cooldown équivalent à celui de vos potions : prudence, donc.

Une fois la bête mise à terre, récupérez votre butin et éliminez quelques Sectateurs et Évocateurs plus loin dans les profondeurs du manoir pour libérer l'Étranger, qui se révèle être Tyraël, l'ange de justice. De retour à Tristram, une caravane est apprêtée pour votre prochain voyage, qui va vous mener jusqu'à la cité de Caldeum.

Niveaux et Événements

Juste avant d'atteindre le passage des Hautes-terres au milieu de votre exploration du manoir, tendez l'oreille et allez

secourir l'homme piégé dans la vierge de fer en contrebas en éliminant les zombies et autres Déterrés sur le chemin pour glaner expérience et or. Pendant votre passage en extérieur, un forgeron pourra également vous demander de l'aide pour restaurer son honneur : accompagnez-le le long du passage et éliminez Dargon et le fanatique pour compléter cette quête.

Acte II

Des ombres dans le désert

Vous voilà arrivé dans votre deuxième campement, aux abords de la cité : rendez-vous en centre ville après avoir parlé à Léah pour faire quelques achats si besoin et adressez-vous à Asheara pour en apprendre plus sur la direction à suivre. Vous êtes alors aiguillé vers l'est et le Canyon déchiqueté, où quelques Sectateurs vous attendent ainsi que votre troisième et dernier acolyte, l'Enchanteresse. Celle-ci est capable de voir au travers des illusions de la Cabale et vous guide le long du canyon, où vous êtes assailli par deux nouveaux ennemis. Les guêpes des sables vous destinent de lents projectiles très puissants tandis que les lacunis se jettent littéralement sur vous pour vous étriper : restez mobile pour éviter les projectiles à tout prix et continuez à avancer pour atteindre le Plateau plaintif.

Là, des requins des sables viennent s'ajouter à la longue liste de créatures que vous allez fouler de vos bottes et des tornades vous menacent de toute leur hauteur. Attendez que les amphibies de sable fassent surface pour leur lancer vos meilleures compétences, et mettez-vous en quête des deux sources magiques de la Cabale. L'Enchanteresse vous aidera à localiser les deux repaires où les Sectateurs incantent leur sombre magie en révélant des traces de pas au sol : suivez-les quand vous en trouvez et éliminez les quelques ennemis présents dans le Conclave et l'Autel secret pour mettre fin à l'illusion qui vous bloquait la route au nord. Une fois sur place, l'Enchanteresse révèle le pont caché et devient disponible en tant qu'acolyte.

Niveaux et Événements

Les grottes du Sirocco abritent de nombreux ennemis, dont des vers géants et autres goules, mais peuvent aussi se révéler très fructueuse en terme de butin si vous explorez l'endroit de fond en comble. En extérieur, un odieux traquenard vous est tendu entre quelques murs sous la forme d'une fillette effrayée. Interagissez avec elle pour plonger dans le piège la tête la première et battez immédiatement en retraite pour préparer votre défense et éliminer la menace plus sereinement. Dans le désert, vous pourrez également tomber sur un mineur ayant besoin d'un petit coup de main pour remonter son coffre : éliminez simplement les déchus et les chamans qui le menacent pour pouvoir profiter du contenu du coffre resplendissant.

La route d'Alcarnus

Après avoir traversé le pont, vous atteignez les mines de la Gorge noire. La route étant cette fois bien bloquée, explorez la zone en vous dirigeant vers le nord pour trouver un passage vers les Vents cinglants. Dans cette zone vous attendent toujours plus de guêpes, de requins des sables et de lacunis, tous toujours prêts à saisir la moindre occasion pour vous hacher menu. Essayez autant que possible de ne pas attirer l'attention de plusieurs groupes à la fois, ce qui risquerait de mettre votre vie en péril plus que nécessaire, et abattez méthodiquement chaque ennemi pour glaner or matériel et expérience. Au bout de vos peine vous attend l'avant-poste de Khasim.

Seulement voilà, même de retour à la civilisation, les traquenards de la Cabale sont là pour vous mener la vie dure : après vous être adressé au lieutenant Vachem, entrez dans le centre de commandement pour avoir à nouveau à faire à Maghda la sorcière. Celle-ci vous laisse seul en compagnie d'une poignée d'Imposteurs ondulants, les serviteurs de Bélial : éliminez-les promptement une fois leur camouflage effacé, libérez les Loups de fer emprisonné et ressortez pour éliminer les autres Imposteurs, auparavant métamorphosés en gardes impériaux. Parlez ensuite à Davyd pour qu'il vous ouvre la porte au sud et ainsi pouvoir accéder à la seconde partie des vents cinglants.

Niveaux et Événements

Dans la zone de la gorge noire, plusieurs caves peuvent apparaître, vous donnant l'opportunité de mettre la main sur le contenu de quelques coffres et d'affronter des ennemis rares et puissants. Dans la cave sanglante, une meute de Molosses n'attend que vous pour être balayée, ce qui fera se montrer un survivant plutôt reconnaissant.

Dans la zone des vents cinglants, l'exploration de plusieurs ruines antiques peut vous être proposée, notamment la Chambre de l'idole, où un certain Rygnar vous demandera de l'aide afin de retrouver sa relique, ainsi que le tombeau croulant, un donjon en temps limité où chaque seconde compte si vous voulez en triompher. N'affrontez que les ennemis qui vous bloquent véritablement pour vous en sortir et réclamer votre récompense. Enfin, en extérieur, vous aurez sans doute l'occasion d'aider Mehtan, un nécromancien, à purifier des totems matérialisant chacun trois spectres plutôt vindicatif.
Une fois cela fait, des Sectateurs de la Cabale tentent d'intervenir : en vain bien sûr, puisque vous les balayerez sans problème et toucherez or et expérience.

Cité du sang

Une fois l'avant-poste franchi, progressez en direction du sud-est tout en taillant en pièces des ennemis que vous connaissez dorénavant très bien. Ouvrez l'oeil à la recherche d'une épave de bateau, autours de laquelle peuvent apparaître des Forcenés déchus très dangereux, car explosant au contact. Une fois parvenu jusqu'à la route d'Alcarnus, dirigez-vous vers l'ouest pour être confronté à un Brise-os bien accompagné. Combattez la grande créature comme vous le feriez avec un Berserk noir conventionnel en esquivant ses coups de massue et éliminez ses alliés à l'aide d'attaques de zone pour avoir le champ libre.

Une fois dans la ville proprement dite, éliminez consciencieusement les groupes de Sectateurs et d'Invocateurs qui y sont dispersés et libérez les 8 prisonniers que vous croisez au cours de votre petit massacre pour, in fine, gagner un bonus d'expérience et d'or non négligeable. Une fois la ville nettoyée par le vide, pénétrez dans l'Antre de la sorcière au nord-ouest pour livrer un combat très attendu.

Boss : Maghda
Pour votre première entrevue en tête à tête avec Maghda, celle-ci vous réserve quelques surprises, notamment l'invocation de Berserks noirs pour couvrir son faible potentiel offensif. Évitez ces ennemis autant que possible pour vous concentrer sur la sorcière et, si vous êtes un spécialiste du corps-à-corps, évitez au maximum les nuées d'insectes qu'elle vous envoie pour se défendre. A intervalles réguliers, le boss s'enveloppera dans une bulle la prévenant contre tous les types de dégâts et d'altération. Lorsque cela arrive, éliminez les Berserks noirs pour abaisser cette protection et reprendre l'assaut de plus belle. Bien vite, la frêle sorcière tombera sous vos coups et vous pourrez rentrer triomphant au campement caché.

Pas si triomphant que cela, au final, car Tyraël vous apprend que Léah a été enlevée pendant votre vendetta.

Niveaux et Événements

Si vous ne l'avez pas croisé dans la zone précédente des Vents cinglants, Mehtan le nécromancien peut faire son apparition dans la seconde partie du désert. Un âpre combat contre un Seigneur derviche vous attend peut-être dans une cave abandonnée au milieu du désert, tandis que d'autres caves exiguës au sein de la ville d'Alcarnus peuvent receler quelques trésors dont vous aurez très certainement l'utilité.

Une audience royale

De retour en centre ville, parlez à Asheara près du pont pour accéder au Palais impérial. Sur le chemin de l'allée, rien à signaler. Toutefois, après la scène qui s'ensuit avec l'Empereur, tous les gardes impériaux que vous avez croisé jusque là se transformeront en Imposteurs ondulants et en Magus serpentins pour tenter de stopper votre fuite. Restez bien en dehors des cercles de foudre créés par les Magus et ouvrez l'oeil pour ne pas vous faire surprendre par des Imposteurs camouflés. Sur la place intermédiaire, détruisez les invocateurs verdâtres et continuez.

Une fois de retour au vestibule d'entrée, pénétrez sans vous faire prier dans les égouts de Caldeum, votre unique échappatoire.

Des alliés inattendus

Dans ces canalisations putrides, redoublez de prudence pour ne pas marcher dans un nuage de poison ou vous faire grignoter par une nuée d'insectes provenant directement d'un corps en décomposition. Les Sableux, de petits diablotins rapides, pourront également vous tomber dessus de manière aléatoire, la chute de quelques pierres annonçant leur

venue. Les Imposteurs ondulants sont également toujours de la partie, et ce jusqu'à ce que vous arriviez au Puits de misère. Là, vous retrouvez Adria, la mère de Léah, en bien fâcheuse posture : éliminez les Imposteurs et leur leader, Goz'Turr le bourreau, pour la libérer et ainsi pouvoir rentrer au campement.

Le traître Horadrim

D'après Adria, la seule solution pour venir à bout de Bélial est d'emprisonner son âme dans la Pierre d'âme noire, artefact autrefois détenu par Zoltun Kulle. Le corps de ce dernier étant éparpillé et scellé dans l'Oasis de Dahlgur, vous vous mettez en quête de sa tête. Pour ce faire, retournez en centre ville et pénétrez dans la Chaussée inondée sur la gauche. Faites quelques emplettes si nécessaire, puis après le dialogue avec l'Empereur, empruntez le passage vers le Bassin délabré. Si les égouts de Caldeum vous manquaient, vous voilà servi : frayez-vous un chemin dans les tunnels infects de la cité en récupérant tout ce qui peut l'être sur votre route et vous retrouverez bientôt à l'air libre.
Vous voici dans l'Oasis de Dahlgur : l'endroit est peuplé de Derviches et d'Essaims infâmes et sa végétation se révèle toxique quand vous vous en approchez trop. De plus, les Busards de sang auront la fâcheuse tendance de vous survoler en attendant que vous soyez en difficulté pour vous tomber dessus et profiter de la confusion. Vous l'aurez compris, l'Oasis est pleine de vicissitudes : explorez-la malgré tout pour engranger expérience or et équipement (notamment au niveau du large échafaudage abritant un puissant chaman et ses sbires), puis pénétrez dans les Ruines oubliées pour vous mettre à la recherche de la tête de Kulle.

Cette succession de passerelles délabrées abritent des engeances que vous n'avez peut-être pas eu l'honneur de rencontrer auparavant. Les Gardiens élémentaires, pour ne citer qu'eux, vous attaqueront sans répit, tandis que les diverses Tours invoqueront des ennemis pour vous ralentir et vous distraire. Restez sur vos gardes, donc, et ce même lorsque vous aurez la tête du mage entre les mains. En effet, un Gardien ancien plutôt imposant fait alors son apparition et tente de vous pulvériser : gardez bien vos distances si vous n'êtes pas un attaquant de mêlée, puis passez le portail une fois la créature vaincue pour pouvoir retourner au campement.

Niveaux et Événements

Bien des défis vous attendent dans l'Oasis. La Grotte ancienne abrite des arachnides toujours aussi vindicatives, tandis que la Grotte mystérieuse vous est ouverte par un alchimiste après que vous l'ayez sauvé des griffes de Hantises mortelles. Plusieurs caves peuvent également vous ouvrir leurs portes à différents endroits de l'Oasis, toutes pouvant potentiellement receler d'importants trésors et PNJs désireux de vous aider. Il en va de même pour la Grotte inondée, un autre niveau souterrain. En extérieur, au sud de la zone, vous aurez peut-être l'occasion de sauver un groupe de prisonniers des griffes de Déchus en tout genre, ce qui vous octroiera or et expérience.

Enfin, au centre de l'Oasis, une large structure vous attend. Vous pouvez y pénétrer en activant les deux leviers de part et d'autre de la grande porte. Une fois à l'intérieur, cherchez un troisième levier en affrontant les quelques ennemis qui vous assaillent, puis entrez dans la salle au trésor, où un coffre resplendissant vous attend. Avant de pouvoir mettre la main sur son contenu, renvoyez le fantôme du Khan Dakab dans l'autre monde, puis reprenez votre route.

Le sable et le sang

Zoltun Kulle ramené sur ce plan d'existence, il demande, pour vous aider, que vous lui rendiez son corps d'origine. Utilisez donc le Relais pour retourner à l'Oasis, puis dirigez-vous vers le nord pour atteindre l'aqueduc, défendu par quelques Imposteurs. Vous accédez ainsi aux canalisations grâce à la magie de Kulle. Empruntez l'unique voie possible, vers le chenal ouest, et frayez-vous un chemin jusqu'au premier levier en affrontant des ennemis que vous ne connaissez désormais que trop bien. Empruntez ensuite le chemin ouvert sur le côté et activez le second levier au bout des tunnels pour ouvrir la voie vers le Passage submergé.

Là, vous êtes assailli par deux hordes successives de Trahis, ces ennemis laissant derrière eux un désagréable nuage de poison. Prenez garde à l'endroit où vous mettez les pieds et une fois la pièce pacifiée, détruisez le tonneau au centre pour faire la rencontre de Shen le cupide, votre futur joaillier. Laissez-le vous accompagner jusqu'aux Aqueducs cachés, où de nouveaux Imposteurs et Magus vous attendent de pied ferme, et mettez fin aux souffrances de Gavin pour pouvoir récupérer le Creuset, l'artefact convoité par Shen. Ce dernier retourne alors au campement, où il vous proposera ses services, et ce ne sont plus que quelques embranchements qui vous séparent des Sables désolés.

Dans cette zone plus désertique encore que les précédentes, les Iacunis font leur grand retour et viendront vous

chercher des noises au corps-à-corps comme en vous lançant des grenades. Restez mobile pour éviter ces projectiles mortels et éliminez méthodiquement les groupes ennemis pour éviter d'ameuter les Élites qui peuvent sévir aux alentours. Évitez également de vous empêtrer dans les mares de goudron qui, si elles peuvent simplement ralentir votre explorations de la zone, peuvent également vous faire connaître une mort peu glorieuse si vous êtes poursuivi par des créatures de tout poil. Gardez aussi l'oeil braqué sur le ciel, d'où des Faucons de sang sont toujours susceptibles de vous attaquer. Dans ce désert, votre objectif est double : récupérer le sang de Kulle à la fois dans le Caveau des assassins et dans la Grotte du traître.
Le premier niveau prend la forme d'une ruine antique, où des ennemis propres à ce type de lieu vous attendent. Y récupérer le sang de l'Horadrim fera également apparaître Misgen, un Seigneur mage qui ne souhaite apparemment pas que vous ressuscitiez Kulle. La Grotte quant à elle abrite de nouvelles arachnides, toujours prêtes à vous entourer de leurs fils de soie, ainsi que des Assemblages glacials vous ralentissant avec leurs projectiles, qui apparaîtront sitôt le sang en votre possession. Une fois les deux lampée de liquide récoltées, rendez-vous tout au nord des Sables désolés. Vous atteindrez ainsi sans tarder les Archives de Zoltun Kulle.

Niveaux et Événements

Durant votre exploration de ce désert, un ver géant unique peut faire irruption : abattez-le pour révéler l'entrée d'une grotte, où de multiples trésors et un coffre resplendissant peuvent vous attendre. Dans la même veine, la Caverne infâme peut vous ouvrir ses portes et vous accueille à grand renfort d'araignées et de vers géants. En extérieur, un coffre resplendissant peut également vous attendre au centre d'un chemin en spiral : comme vous vous en doutez, rebrousser chemin s'avère plus difficile que de parvenir jusqu'au coffre, et de multiples squelettes vous assaillent sur le chemin du retour.

La Pierre d'âme noire

A l'intérieur des archives, une petite réunion improvisée se déroule en compagnie de Léah et de l'Empereur. Après le dialogue, passez le portail menant au Terminus. Là, pour pouvoir accéder à la chambre de la Pierre d'âme, la désactivation de trois verrous est nécessaire : pour commencer, frayez-vous un chemin dans les Profondeurs insondables et dans les Salles des tempêtes pour ouvrir les deux premiers verrous. Pour y parvenir, vous devrez jongler entre différents types d'ennemis caractéristiques aux ruines antiques, à commencer par des assemblages de toute sorte pouvant occasionner de lourds dégâts à distance, ainsi qu'avec des hordes de squelettes archers ou porte-boucliers. Faites également attention aux murs d'énergie, qui peuvent bloquer vos compétences distantes et donc vous contraindre à avancer plus que de raison. Attirez donc les ennemis à travers ces murs si vous êtes Sorcier, Féticheur ou Chasseur de démons et élimiez-les méthodiquement pour ne pas vous faire encercler.

Une fois les deux verrous abreuvés du sang de Kulle, le troisième portail s'active, vous donnant accès au Royaume des ombres. Les ruines y sont balayées par une lumière et un vent malsain parasitant votre visibilité et l'endroit fourmille de Traqueurs d'ombre, de petits ennemis faiblards mais redoutables en grand nombre. Encore une fois, ne vous laissez pas encercler et usez de vos compétences de zones pour vous en défaire, tout en affrontant les Béhémots des sables qui surgissent périodiquement. Une fois arrivé jusqu'au corps de Kulle, vous êtes accueilli par des Sentinelles, sortes d'Assemblages particuliers prêts à tout pour vous empêcher de ressusciter l'Horadrim. N'étant pas venu jusqu'ici pour des prunes, éliminez-les promptement et récupérez le corps de Kulle avant de retourner au Terminus.*

Là, Léah utilise un puissant rituel pour ranimer complètement Zoltun et celui-ci vous invite à le suivre jusque dans la chambre de la Pierre d'âme. Là, ce qui devait arriver arrive, et vous êtes confronté au renégat, assisté de deux Gardiens éternels.

Boss : Zoltun Kulle
Dans un premier temps, concentrez toute votre puissance de feu sur les deux Gardiens : ceux-ci ne ressusciteront pas et leur élimination vous laissera le champ libre pour vous occuper de Kulle. Ce dernier dispose de plusieurs attaques, dont l'une consiste à vous envoyer des éboulis sur le coin de la figure : surveillez donc attentivement les rochers en provenances du plafond pour les éviter. Autrement, le mage renégat utilise une combinaison magique pouvant vous être fatal. Il créé en effet une bulle de stase ralentissant considérablement vos mouvements et vous envoie des boules de feu capables de faire des dégât sur la durée au point d'impact. Fuyez donc ces bulles comme la peste pour ne pas succomber aux attaques de Kulle et utilisez vos compétences défensives pour placer quelques coups au mage sans être inquiété. Faites cependant attention aux tornades qui parcourent le champ de bataille, s'en extraire étant plutôt difficile et les dégâts qu'elles provoquent relativement élevés.

Après un combat acharné, vous pouvez sereinement entrer en possession de la Pierre d'âme noire et retourner au camp pour planifier la suite des opérations.

L'épuration de Caldeum

A votre arrivée en centre ville, vous vous apercevez de la détresse de Bélial, qui déchaîne des projectiles empoisonnés sur la cité. Retrouvez Asheara prêt de l'entrée des égouts sur la gauche, puis allez secourir les citoyens de Caldeum éparpillés dans la ville. Certains sont cachés en dessous des chariots, d'autres attendent en petit groupes aux extrémité du souk. Quoi qu'il en soit, et malgré le chronomètre, prenez le temps d'éviter les météores vertes et d'occire les Imposteurs ondulants pour permettre à vos protégés d'atteindre les égouts en un seul morceau. En effet, un joli pactole vous attend si vous réussissez à sauver de nombreux citoyens.

Une fois la populace en sécurité, vous vous mettez en route pour le Palais impérial.

Le Seigneur du mensonge

Grâce à la magie de Léah, vous parvenez à passez les portes du Palais. De l'autre côté, des hordes d'Imposteurs et de Magus vous attendent de pied ferme pour tenter de vous arrêter : éliminez-les au fur et à mesure sans trop vous avancer, sans quoi vous pourriez vous retrouver facilement encerclé par des Imposteurs sous camouflage. En haut des escaliers, vous remarquerez également des stries sur le sol : attendez que l'énergie verte qui en sort s'estompe avant de traverser et prenez soin de ne pas vous arrêter sur l'une des craquelures lorsque vous combattez les serviteurs de Bélial. Sur la place vous attend votre lot de Déchus ainsi qu'un certain Kamyr, un Traqueur d'ombres, qui vous empêche de passer en dressant une barrière. Faites le ménage avant de vous occuper de son cas et parcourez les derniers mètres pour finalement arriver jusqu'à la salle du trône.

Les apparences sont décidément bien trompeuses, mais vous ne vous y laissez pas prendre et le combat contre Bélial peut enfin commencer.

Boss : Bélial
Le combat se déroule en trois parties. La première consiste simplement en l'élimination d'une dizaine d'Imposteurs et de Magus : placez-vous à une extrémité de la salle pour facilement enchaîner la moisson de serviteurs maléfiques, jusqu'à ce que finalement Bélial se décide à intervenir. Cette seconde phase est un tantinet plus compliquée. En effet, les Imposteurs et Évocateurs sont toujours présents sur le champ de bataille et peuvent vous empêcher d'esquiver les projectiles que vous lance le démon, à savoir un trio de nuées d'insectes. Cette attaque s'évite facilement, à condition que vous ne soyez pas trop prêt du seigneur du mensonge, mais ce dernier pouvant se téléporter prêt de vous, vous n'êtes jamais vraiment en sécurité. Restez donc toujours mobile et utilisez avec parcimonie vos compétences de zone pour faire le ménage et faire apparaître quelques globes de vie indispensables. Une fois les PV du boss descendus dans le rouge, le démon se décide enfin à prendre sa véritable forme.

Durant cette dernière phase, le nombre d'erreurs qui vous sont permises diminue drastiquement. Bélial utilise en effet trois types d'attaque pour vous annihiler. La première, ses coups de bras, peut être prédite par les cercles verts qui apparaissent au sol. Le démon enchaîne toutefois avec une seconde attaque que vous aurez moins de temps pour esquiver, prudence donc. Sa seconde attaque consiste en une gerbe toxique qu'il projette avec sa bouche. Le seul moyen d'en réchapper est de vous coller à l'une des extrémités de la zone de combat, mais heureusement, les dégâts provoqués sont minimes. Après ce souffle nocif, veillez à récupérer un globe de vie si nécessaire, car la moindre erreur pour esquiver l'attaque suivante peut vous mettre dans le rouge. Bélial invoque en effet une multitude de cercles verts explosant au bout de quelques secondes, créant ainsi une chaîne d'explosions difficilement prévisibles. Pour en réchapper, limitez au maximum vos mouvements, placez-vous dans les maigres espaces épargnés par cette attaque et migrez vers les cratères des explosions qui viennent de détonner pour temporiser. Entre ces différentes attaques, portez autant de coups que possible au démon pour faire chuter lentement mais sûrement sa barre de vie.

Une fois victorieux, vous pouvez emprisonner l'âme de Bélial dans la Pierre d'âme noire et retourner au campement, où un caravanier vous attend déjà pour vous emmener vers vos prochaines aventures.

Acte III

Le siège du donjon de la Redoute

Les armées d'Asmodan se déversent du Mont Arreat : parlez à Tyraël, puis rejoignez le campement en passant par l'armurerie, où Léah et Adria essaient tant bien que mal de contenir la Pierre d'âme et où un journal peut être récupéré dans la pièce au sud. Au campement, faites toutes les emplettes qui s'imposent ainsi qu'un peu d'artisanat si besoin, puis dirigez-vous vers l'est pour rejoindre les remparts, où la bataille fait rage. En parcourant les murs du donjon à la recherche des cinq balises, gardez un oeil sur les cercles rouges qui pourront apparaître au sol et qui annoncent l'arrivée imminente d'un projectile enflammé. N'en ignorez pas pour autant les groupes de Déchus, appuyés par des Mages-feu, ainsi que les hordes de chiens des enfers et de soldats démoniaques qui feront tout pour entraver votre route.

A chaque balise que vous atteindrez, vous serez également confronté à des Portes-enfer, de grands démons inoffensifs mais capable de lâcher sur vous des hordes continues de soldats : faites bon usage des chaudrons d'huile présents autours de vous pour infliger des dégâts aux ennemis et concentrez vos assauts sur les cracheur de démons pour pouvoir enflammer les balises plus sereinement. Alors que vous approchez des dernières balises, un Golgor peut vous barre le passage : bien que plus puissant que la moyenne des engeances ici bas, il ne peut vous empêcher de compléter votre mission. Allez ensuite voir le sergent Dalen au nord pour compléter la quête.

Faire pencher la balance

Pour commencer, allez parler au capitaine Haile et éliminez tous les rapaces et démons qui envahissent la zone. Une fois le pont levé, un autre groupe de soldats démoniaques, mené par un ennemi unique du nom de Dragus, vous prend à parti : réglez votre différent avec lui aussi promptement que possible, puis mettez-vous à la recherche des trois catapultes que vous allez devoir armer. Rien de nouveau à l'horizon en ce qui concerne les ennemis rencontrés, mais restez tout de même sur vos gardes pour ne pas succomber aux assauts d'un groupe Élites que vous n'auriez pas vu venir. Une fois arrivé jusqu'au sergent Burroughs, aidez-le à libérer les recrues, puis protégez-les pendant qu'elles mettent en place la première arme de jet.

Reprenez ensuite votre petit bonhomme de chemin pour rapidement atteindre la deuxième catapulte, où les recrues en charge de la mettre en place seront cette fois littéralement entourés de Portes-enfer, ceux-ci relâchant toujours leurs lots sans fin de soldats. Éliminez les uns à la suite des autres aussi vite que possible pour permettre à l'arme de jet d'être mise en position et éliminez les soldats démoniaques survivants avant de vous diriger vers la troisième et dernière catapulte.

Pour finir d'armer les défenses du bastion, vous allez devoir transpirer un peu, puisque le lieutenant Clyfton est seul aux alentours et qu'il a besoin de votre aide pour élever la catapulte. Et comme tout serait trop simple sans une bonne dose d'engeances démoniaques à combattre, vous êtes naturellement assailli de toute part par des rapaces et des soldats pendant que vous vous démenez pour achever votre besogne. Alternez donc entre phases de nettoyage et utilisations du levier pour en finir, en utilisant si besoin toute compétence d'invocation ou vous permettant de provoquer des dégâts sur la durée. Retournez ensuite au Bastion et parlez à Tyraël pour poursuivre la tenue du siège.

Une brèche au donjon

Des démons surgissent de la porte au nord-ouest du Bastion : éliminez-les et entrez dans les Profondeurs du donjon, où les minions d'Asmodan ont pratiqué une brèche. Ce niveau est relativement long à parcourir dans son intégralité, mais comme toujours, la probabilité qu'un coffre resplendissant vous attende dans un recoin sombre vous fera explorer les sous-sol dans leur entier. Veillez simplement à ne rien laisser de vivant derrière vous, qu'il s'agisse de groupes de squelettes en tout genre, de Faucheurs d'âmes capables de vous attirer à eux grâce à leur appendice ou de bêtes Soldats pilleurs. Soyez particulièrement vigilant lorsque vous tombez sur des créatures Élites et rares, qui peuvent bénéficier de l'appui d'autres monstres plus conventionnels, et n'hésitez pas à battre en retraite pour séparer vos adversaires et pouvoir les éliminer plus sereinement.

Au bout du deuxième niveau, un bref passage en extérieur vous attend, avec son lot de Rapaces démoniaques : explorez bien la zone à la recherche de trésors avant de vous engouffrer dans le troisième niveau un peu plus loin. Là, les Trembleurs démoniaques font leur apparition.
Ces bêtes imposantes peuvent se protéger contre vos attaques un petit moment, chargent rapidement et peuvent passer les portes trop étroites pour elles en les élargissant par la force. Restez donc très prudent lorsque vous affrontez

ces créatures lorsqu'elles sont accompagnées d'autres engeances. Bien vite, vous atteignez l'entrée du garde-manger, où un lieutenant d'Asmodan vous attend de pied ferme.

Boss : Ghom
Attaquants de mêlée, restez prudent lorsque vous engagerez ce boss au corps-à-corps, car il dispose d'une puissante attaque, qu'il exécute avec sa bouche ventrale, et s'entoure de gaz nocif pour vous ralentir et vous blesser. Tournez-lui autours autant que possible pour éviter ses attaques et tâchez de l'attirer en dehors des gaz pour vous faciliter le travail. Les classes attaquant à distance éprouveront moins de difficultés, leurs compétences leur permettant de rester hors du nuage et d'éviter le coup de mâchoire de Ghom tout en lui infligeant des dégâts. Attention tout de même aux gelées jaunâtres qu'il vous enverra et qui peuvent vous traquer aux quatre coins de l'arène : éliminez-les en priorité pour garder votre marge de manoeuvre intacte et poursuivez l'assaut pour vaincre le seigneur de la gloutonnerie. Avant de repartir au Bastion, examinez le cadavre non loin pour récupérer quelques items.

Niveaux et Événements

Lors de votre traversée des sous-sols du donjon, vous rencontrerez peut-être un forgeron en bien mauvaise posture : défendez-le du mieux que vous pouvez en suivant ses mouvements pour vous assurer de ses services et, accessoirement, obtenir un bonus d'expérience et d'or.

Tremblements dans la pierre

Pour conclure cette quête on ne peut plus courte, rendez-vous à l'armurerie et éliminez les vermines des ombres qui envahissent la pièce. Parlez ensuite à Léah pour passer à la suite de la bataille.

Machines de guerre

Sortez du Bastion par la porte principale après avoir parlé à Tyraël et traversez les catapultes alliées pour arriver sur le champ de bataille proprement dit. Là, une nouvelle batterie d'ennemis n'attend que vous pour poursuivre les hostilités. Les plus particuliers, les Hérauts de pestilence, peuvent également être les plus dangereux pour qui combat à distance, car ils peuvent vous attaquer de très loin grâce à leur appendice : restez donc relativement proche d'eux pour éviter de subir leurs assauts. Pour le reste des festivités, des Guerriers du clan du sang et des Moloks ailés formeront le plus gros des forces adverses et ne devraient pas vous poser de problèmes particuliers. Prenez le temps d'explorer les niveaux optionnels qui vous ouvrent leurs portes et continuez vers le nord-est pour atteindre le pont de Korsikk.

Peu d'ennemis sur le pont, en revanche, ce sont des effectifs redoublés d'engeances démoniaques qui vous attendent à l'autre extrémité, dans les champs de carnage. C'est aussi dans cette zone qu'Asmodan a établi ses armes de siège : trois balistes et un trébuchet. Pour vous en approcher sans risque et pouvoir détruire ces quatre installations, prenez le temps d'attirer un à un les groupes d'ennemis qui les protègent, sans quoi, vous pourriez vous faire surprendre par une combinaison mortelle d'ennemis communs et d'Élites que vous n'auriez pas vu venir. Une fois le mécanisme du trébuchet mis hors service, poursuivez votre bonhomme de chemin en direction du nord-est pour atteindre la traversée de Rakkis, où vous attend déjà Tyraël.

Niveaux et Événements

Au tout début de la quête, deux donjons peuvent vous être proposés : la Caserne et le Bunker fortifié. L'exploration de ces deux niveaux peut être récompensée par l'apparition d'un coffre resplendissant, en plus de l'expérience, de l'or et de l'équipement que vous pourrez y trouver. Dans la caserne, vous rencontrerez peut-être un garde recherchant son camarade blessé : aidez-le à le retrouver pour obtenir davantage d'expérience avant de repartir pour le champ de bataille proprement dit.

Dans le no man's land, d'autres niveaux souterrains peuvent vous ouvrir leurs portes : la Réserve et la Caserne avancée. A l'image des deux donjons précédents, ils peuvent vous gratifier de coffres resplendissant à l'issue de leur exploration. En extérieur, c'est à une Aile de feu que vous pourrez vous mesurer en défendant des soldats contre une offensive ennemie : ce Molok ailé unique est plus résistant que ses congénères mais ne pourra vous résister bien longtemps. Sur les étendues des Champs de carnage, deux donjons peuvent également être explorés : les Grottes de la chute de glace et la Caverne de givre. L'occasion rêvée de varier un peu les environnements traversés au coeur de la bataille que vous menez.

Briseur de siège

En compagnie de Tyraël, entreprenez la traversée du pont en combattant sans interruption les hordes de démons vomies par le Mont Arreat et aidez les soldats que vous croisez pour glaner d'autant plus d'expérience. A l'issue d'éprouvantes batailles, vous atteignez finalement la Lisière de l'abîme, la frontière entre le monde des homme et le point d'émergence des forces du mal. C'est également ici que vous attend un nouveau boss.

Boss : Briseur de siège
Cet adversaire, l'équivalent chez l'ennemi d'un Barbare déchaîné, mise tout sur ses attaques de mêlée pour vous annihiler. Il dispose également d'une charge puissante le propulsant en ligne droite pour vous atteindre, vous les attaquants distants. Quelle que soit la classe que vous jouez, esquivez au mieux tout ses coups, car même un guerrier bien équipé ne pourra encaisser les assauts soutenus de ce Boss. Lorsque ce dernier commence à charger, essayez de le leurrer sur l'un des piliers présents dans l'arène pour qu'il le percute de plein fouet, vous donnant ainsi une opportunité de placer quelques coups supplémentaires. Ne lésinez pas sur les compétences pouvant infliger quelque altération d'état que ce soit au boss pour créer d'autres ouvertures et récoltez votre butin une fois la créature vaincue.

Niveaux et Événements

Au début de la traversée de Rakkis, vous rencontrerez certainement un soldat mourant en bas d'une tour de guet : accédez à sa requête et portez la longue-vue au lieutenant Gryffith en hauteur pour compléter cette micro-quête, qui au final se révèle bien futile. Vous pouvez également rencontrer le capitaine Haile durant votre progression sur la traversée : aidez-le lui et ses hommes à combattre les groupes de démons pour glaner or et expérience. Vous pouvez enfin récolter ces deux précieuses ressource en explorant la Réserve que vous trouverez sur le pont ainsi que le Passage souterrain.

Entrailles du péché

Vous voici dans l'antre du seigneur du péché : les lieux sont comme de bien entendu infestés de démons de tout poil, dont les Empaleurs et Mutileurs, de redoutables combattant à distance et de mêlée, et les Serpents démoniaques, des vers géants capables de vous gober d'un seul coup. Malgré vos succès passés, restez donc sur vos gardes pour ne pas finir en pâtée pour démon et évitez soigneusement les divers pièges de feu qui jalonnent votre route pour ne pas entamer un combat sans être au maximum. Après moult affrontements contre des hordes de Piqueurs enragés, vous atteignez finalement la Tour des damnés.

Comme son nom l'indique, cette structure arbore une forme circulaire, qui peut tout autant vous arranger que vous jouer de mauvais tours. En effet, mieux vaut ne pas battre en retraite trop loin en arrière si vous rencontrez des difficultés, car vous feriez alors le tour de la structure et tomberiez sur d'autres créatures tout aussi désireuses de vous hacher menu. Parmi ces créatures, les Succubes, créatures ailées porteuses de vice, vous destineront des projectiles lents mais capables de vous suivre à la trace et vous infligeant des altérations. Les Bêtes de phase, quant à elles, seront l'ennemi numéro un des combattants de distance, car elles sont capables de se téléporter rapidement près de vous pour vous trancher en deux. Frayez-vous donc un chemin tant bien que mal dans ces entrailles de vice jusqu'à parvenir au Coeur des damnés.

Là, Cydaée, la servante d'Asmodan, vous prend à parti avant de vous jeter en pâture à un trio de Succubes particulier : débarrassez-vous en, ainsi que des goules qui se mettent ensuite entre le coeur et vous, puis détruisez-le sans plus attendre pour poursuivre votre descente aux enfers au second niveau du Cratère d'Arreat. Des créatures semblables à celles que vous avez déjà combattu au niveau supérieur vous y attendent de pied ferme, parfois dans une version plus puissante. C'est le cas des Trembleurs peau-d'enfer, toujours à se barricader derrière leurs pattes au moindre danger et qu'il est préférable d'éliminer en dernier. Après moult affrontements plus ou moins épiques selon votre propension à battre en retraite face au danger, vous atteignez la Tour des maudits, qui abrite le coeur éponyme.

Son exploration est en tout point similaire à celle de la Tour des damnés et vous mène finalement au second coeur visé. Cette fois, c'est à Cydaée elle-même que vous allez avoir à faire pour espérer triompher.
Boss : Cydaée
Cet affrontement est très semblable à celui que vous aviez mené contre Aranéa, la reine araignée de l'Acte I. Tout comme elle, Cydaée aura vite fait d'essayer de vous couvrir de toile pour vous ralentir, mais ce sont avant tout de sa progéniture que le danger pourra alors venir, ces petites créatures explosant à votre contact.

Tout en évitant ses attaques à distance, veillez donc à aligner comme il se doit les enfants de Cydaée pour bénéficier de toute la marge de manoeuvre possible et enchaînez les coups au but pour rapidement venir à bout de la demoiselle arachnide, finalement peu puissante. En cas de coup dur, dirigez votre courroux sur la progéniture du boss, qui pourra relâcher quelques globes de vie au besoin.

Après avoir récupéré votre dû dans les entrailles de feu la demoiselle de luxure, entamez la dernière ligne droite en pénétrant dans le coeur d'Arreat et e y balayant les ennemis que vous y trouvez. Les Entrailles du péché et leur seigneur ne sont plus très loin.

Boss : Asmodan
Pour vous repousser de son antre et vous éradiquer à jamais, le démon stratège dispose d'une palette d'attaques plutôt impressionnante. Il peut, au choix, ériger des portes démoniaques pouvant créer des soldats éponymes, vous lancer une boule de feu imposante, lente et suivant vos mouvements, vous foudroyer des yeux à l'aide d'un laser persistant, créer de large zones toxiques pouvant se superposer et enfin faire pleuvoir sur vous une pluie de cadavres. Lorsque vous voyez une porte s'ouvrir, détruisez-la immédiatement pour ne pas avoir plus à gérer que nécessaire et restez mobile pour éviter de vous faire prendre par l'une de ses autres attaques. Les combattants au corps-à-corps éprouveront davantage de difficultés pour passer outre les flaques noirâtres, dont ils devront attendre la disparition avant de se replonger dans le combat, mais votre victoire est inéluctable.

Récupérez le butin qui vous échoie avant d'emprisonner l'âme du pécheur dans la Pierre d'âme noire, puis une fois de retour au Bastion, rejoignez l'extérieur en passant par l'armurerie pour assister à la dernière scène de cet Acte, qui aurait pu être le dernier sans la duplicité de l'un de vos compagnons.

Acte IV

La déchéance des cieux

Malgré le changement d'Acte, votre base d'opération reste au Bastion de la redoute : c'est donc toujours là-bas que vous retrouverez vos marchands et artisans. Après le dialogue entre Tyraël et Impérius, passez le portail pour mener un premier combat d'envergure contre un lieutenant de Diablo.

Boss : Iskatu
Ce n'est à vrai dire pas Iskatu en lui même qui vous posera le plus de soucis pendant le combat. En effet, un flot infini de Vermines des ombres lui viendra en aide et vous noiera sous on nombre. Pour en réchapper, placez-vous dans un coin de l'arène et n'utilisez vos compétences de zone que lorsqu'un maximum d'ennemis sont à portée. Le boss se téléportera près de vous pour vous porter des coups à intervalles réguliers : profitez de ces instants pour lui infliger un maximum de dégâts, les vermines vous empêchant la plupart du temps de lui courir après lorsqu'il décampe. Ne lésinez pas sur les runes et compétences défensives pour ce combat un peu particulier pour finalement venir à bout de ce premier lieutenant.

Une lueur d'espoir

Après votre victoire sur Iskatu et le dialogue avec Ithéraël, vous accédez aux Jardins de l'espoir où votre tâche sera de retrouver l'ange éponyme. Dans les jardins, vous pourrez entre autres être assailli par des Destructeurs cuirassés descendant tout droit du ciel, de puissantes créatures semblables aux soldats démoniaques pouvant vous prendre à revers, ainsi que par l'équivalent amélioré des Succubes de l'acte précédent. Les Envahisseurs morlus peuvent également poser problème avec leur fâcheuse tendance à se transformer en statue juste avant de passer l'arme à gauche : ne vous laissez pas berner et achevez-les même lorsqu'ils s'immobilisent. Progressez avec prudence vers l'ouest en réduisant les rangs ennemis et en aidant les anges que vous croisez pour atteindre la Bibliothèque du destin, où vous attend Auriel ainsi qu'un nouveau boss peu amical.

Boss : Rakanoth
A nouveau, voici un adversaire qui donnera du fil à retordre aux classes de contact. Le seigneur du désespoir est en effet un redoutable combattant de mêlée et peut se téléporter derrière vous pour vous attaquer. Restez donc aussi mobile que possible tout en l'attaquant et en gardant vos distances. Faites également attention à ses attaques à distances balayant un large cône devant lui et utilisez les Dévoreurs invoqués pour récupérer de la vie si nécessaire. La

victoire en poche, vous pouvez libérer l'ange de l'espoir, Auriel.

A l'issue du dialogue, vous obtenez le pouvoir de détruire les murs de corruption établis par Diablo : empruntez donc le portail pour retourner dans les Jardins, où peuvent déjà vous attendre une horde de démons affamés, puis mettez-vous à la recherche de la première faille pratiquée par Diablo en détruisant méthodiquement toutes les excroissances corrompues disséminées dans la zone. Une fois la faille localisée, pénétrez-y sans attendre pour accéder à un nouveau donjon vicié et peuplé d'engeances en tout genre. Parmi elles, l'équivalent plus puissant des Bêtes de phase qui vous avaient déjà peut-être posé problème dans le coeur d'Arreat, des Armaddons subjugués, ainsi que des Écraseurs. Ces bêtes imposantes attaquent lentement, mais veillez à prendre du recul lorsqu'elles lèvent leurs pattes. Frayez-vous un chemin dans la faille jusqu'à atteindre l'Oculus, le coeur de celle-ci : détruisez-le, puis passez le portail créé par Auriel.

De retour aux jardins, allez passer le portail menant au second niveau au nord, puis remettez-vous au travail en détruisant à nouveau toutes les excroissances qui croisent votre route. Plusieurs zones optionnelles peuvent vous ouvrir leurs portes au cours de vos recherches, prenez donc le temps de les explorer, puis une fois la seconde faille dénichée, pénétrez-y sans attendre pour pouvoir détruire le second Oculus. Le niveau de la faille est strictement identique au précédent : difficile de se perdre dans ces conditions. Passez ensuite un nouveau portail créé par Auriel et rejoignez Tyraël, qui vous accompagne dans la Colonnade de cristal.

Niveaux et Événements

Au second niveau des Jardins de l'espoir, trois zones optionnelles vous seront peut-être accessibles : le Choeur béni, le Sanctum sacré et le Sacellum de la vertu. Des coffres pour la plupart resplendissants ou exquis vous y attendent, de même que votre lot habituel de démons, jamais fatigués de vous mettre des bâtons dans les roues. Le détour en vaut donc doublement la chandelle, à la fois pour le butin et pour l'expérience acquise après l'extermination de vos ennemis.

Sous la flèche

Cette quête pour le moins brève sera vite bouclée : suivez simplement Tyraël et éliminez les Traqueurs ombreux après la scène qui suit. Ne vous reste alors plus qu'à avancer vers la Cime d'argent.

Démon primordial

Avant d'atteindre la Cime d'argent proprement dite, vous allez devoir faire face à un Aspect de terreur, un démon semblable à Iskatu capable d'invoquer des démons de terreur pour l'épauler : profitez de l'appui de Tyraël pour écourter le combat en concentrant vos assauts sur l'Aspect et continuez jusqu'au premier niveau de la Cime. A votre arrivée, vous faites cette fois face à L'aspect du mensonge, un Cauchemar de feu unique et plutôt robuste. Laissez au besoin Tyraël faire le gros du travail si vous éprouvez des difficultés et éliminez les Oppresseurs invoqués pour y voir plus clair.

Vous êtes ensuite libre d'explorer la zone : prenez garde aux Incinérateurs morlus et à leurs météores, annoncés par un cercle rouge au sol et qui peuvent sérieusement vous ennuyer au coeur des combats à venir. Les Succubes font également leur grand retour à la Cime d'argent, sous le nom de Sorcières des enfers, et disposent toujours d'une attaque pouvant vous infliger des altérations d'état. Redoublez donc de vigilance lors de votre progression, et ce jusqu'à votre arrivée à la Grande passerelle. Là, un nouvel ennemi de taille vous attend.

Boss : Izual
Durant cet affrontement, négligez autant que possible les Oppresseurs et autres démons pour vous concentrer exclusivement sur le boss. Tyraël peut en effet gérer plus ou moins bien les ennemis plus modestes, mais il vous appartient de vous occuper du traître. Ce dernier frappe excessivement fort au corps-à-corps, et même les classes de contact devront se contenter de frappes éclaires si elles ne veulent pas rapidement succomber. Izual utilise également la magie de glace sur le terrain pour vous congeler sur place et vous rendre totalement vulnérable à ses coups et à ceux de ses alliés. Privilégiez donc la fuite à l'assaut inconsidéré pour placer vos coups uniquement lorsque cela est possible et vous finirez par venir à bout du feu lieutenant de Tyraël.

Vous accédez ensuite au second niveau de la Cime d'argent. A votre arrivée, vous êtes confronté à un nouvel Aspect aléatoire tout aussi robuste que les précédents. Terrassez-le sans traîner, puis rassemblez vos forces pour l'exploration de ce dernier niveau. Il est habité par tout ce que vous avez pu trouvé de pire dans les zones précédentes, à savoir des Incinérateurs morlus capables de vous harceler de météores et de lâcher sur vous des Oppresseurs, de Cauchemars

asservis pouvant réduire votre résistance aux coups et de Sorcières. Prenez votre temps et nettoyez par le vide les différentes zones petit à petit pour ne pas vous faire submerger, en concentrant votre feu sur les Incinérateurs et en libérant les anges que vous croiserez. Après un périple d'enfer, vous atteignez le plus haut niveau des cieux et par la même, son ennemi juré : Diablo.
Boss Final : Diablo
Grand démon de la terreur, Diablo dispose d'un arsenal d'attaques basées sur la magie de feu. Il peut ainsi envoyer des boules de feu dans toutes les directions ou une seule, plus puissante et créant un cercle enflammé provoquant des dégâts sur la durée. Mais ce n'est pas tout : le démon primordial peut également faire émerger des prisons du sol, annoncées par une fissure noire. Si vous vous faites prendre, Diablo sautera vers vous et vous infligera des dégâts au contact : évitez donc ces cages à tout prix, particulièrement si vous jouez une classe de distance, car vous vous retrouveriez en bien fâcheuse posture. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour ralentir, étourdir ou entraver les mouvements du boss de quelque manière que ce soit et abreuvez-vous aux puits de guérison si besoin pour passer à la la deuxième phase du combat.

Assez semblable à la première, celle-ci se déroule dans le monde des ténèbres et Diablo invoquera à intervalles réguliers un clone d'ombre de vous-même, assez frêle et simple à éliminer. Autrement, le boss dispose des mêmes attaques que lors de la phase précédente : esquivez toujours les cages noires pour ne pas vous faire attraper et ne lésinez pas sur les attaques coûteuses pour venir à bout du Diablo sombre. Après un âpre combat, vous accédez à la dernière partie de l'affrontement. Elle est identique à la première, à ceci prêt que Diablo attaque bien plus rapidement et qu'il dispose d'une attaque dévastatrice supplémentaire. Il s'agit d'un souffle de feu électrique couvrant un peu moins de 180 degrés devant le boss et infligeant de lourds dégâts.

Restez hors de portée quoi qu'il arrive et reprenez l'assaut de plus belle en évitant les autres attaques de Diablo et en vous servant en alternance des puits et de vos potions pour venir à bout du Démon primordial pour de bon.

Vous venez de finir Diablo III pour la première fois, mais bien d'autres challenges vous attendent avec les difficultés Cauchemar, Enfer et Armageddon, au sein desquelles les ennemis Élites seront plus forts et plus redoutables que jamais et où de nouveaux objets et matériaux font leur apparition. Non, votre souris n'a pas fini d'en baver !

ACCÉDER AU CAUCHEMAR DES DÉVELOPPEURS

Il existe au sein du jeu une zone secrète nommée "Cauchemar des développeurs". Afin d'y accéder, rendez-vous à l'acte 1, lors d'une quête plus avancée dans l'histoire que celle demandant de retrouver la couronne (Voir Acte I Une couronne Brisée). Prenez le téléporteur dès votre apparition et demandez à accéder à la zone "Cimetière Oublié", que l'on vous demandait de trouver au Val Plaintif. Une fois là-bas, passez votre curseur sur les trois (ou quatre) "Crypte Profanée", afin de voir si quelque chose diffère de d'habitude. Si rien ne change, il suffit de couper la partie et de relancer le tout. Après plusieurs tentatives (attention, il n'est pas assuré que le donjon apparaisse tout de suite), l'une d'entre elle sera renommée "Cauchemars des Développeurs". Entrez-y et amusez-vous à tuer coup par coup des zombies portant le nom des développeurs. Au bout de ce donjon, vous aurez le plaisir de rencontrer un boss portant le nom du créateur du jeu, Jay, de la famille des mastodontes déterrés. Le vaincre apporte, en plus d'un loot correct, un Haut Fait de la catégorie "Tour de Force" (Dans la catégorie de "Un monde de Poutounours", voir l'astuce traitant du niveau secret).

CONSEIL POUR PASSER DU NIVEAU 1 À 60 RAPIDEMENT

Cette astuce ne fonctionne que sur console car il vous faut jouer en écran scindé (il vous faut donc au minimum deux manettes). Pour l'optimiser il vous faut quatre manettes.

Tout d'abord, il vous faut un personnage niveau 60. Une fois ce personnage acquis, créez une partie en mode normal (maître 5) de préférence dans l'acte 3. Le choix de cette partie du jeu est dû au fait qu'il s'y trouve beaucoup d'ennemis.

Une fois la partie crée, ajoutez-y maintenant vos autres manettes et choisissez vos nouveaux personnages.

Vous verrez qu'il y aura écrit +10% d'expérience et d'or pour les joueurs ayant deux manettes. En effet, le jeu octroie un bonus de +10% d'expérience et d'or pour chaque personnage supplémentaire. Donc il y aura écrit +30% pour ceux ayant quatre manettes.

Sur PS3, il existe un DLC exclusif, un casque nommé le « Heaume infernal ». Il octroie plus 25% d'expérience. Si vous équipez ce casque sur chacun de vos nouveaux personnages, cela ajoute déjà un total de +55% d'expérience.

Si vous avez l'ensemble complet nommé « l'héritage de Cain », équipez-le sur un de vos personnage. Si vous en possédez trois, équipez cet ensemble à tous vos nouveaux personnages (l'ensemble « l'héritage de Cain », est un plan, il vous suffit donc d'en crafter plusieurs via le forgeron).

Cela vous donnera +80 ou +90% d'expérience au total.

Si vous avez des rubis (les rubis octroient un bonus d'expérience s'ils sont enchâssés sur un casque), mettez-en un sur le casque de « l'héritage de Cain ».

Vous aurez donc +110% d'expérience. De plus, jouer en maître 5 multiplie l'expérience acquise, vous faisant ainsi gagner en tout un bonus de plus de 250% d'expérience.

PS : je vous conseille de faire une boucle avec les niveaux nommés « Profondeurs du donjon 1, 2 et 3 » dans l'acte 3. Une fois ces trois donjons réalisés, quittez la partie et revenez-y.

Diner Dash

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Endless, Schmendless

Durer 10 minutes en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté.

There's always tomorrow Flo

Perdre toutes vos étoiles en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté.

Now we're cookin'!

Gagner cinq étoiles au cours de la carrière de Flo.

That's what I call an upgrade!

Déverrouiller le jeu complet.

That's what I call team work!

Gagner 10 parties en ligne en mode Équipe !

There's no time like the present

Gagner 10 parties en ligne en mode Contre-la-montre !

Here's a tip for you...

Gagner 10 parties en ligne en mode Guerre des pourboires !

Will Flo please stand up?!

Gagner 10 parties en ligne en mode Duel.

Argent

I ate the whole thing!

Terminer les quatre restaurants au cours de la carrière de Flo.

Workin' nine to five...

Gagner 20 parties en ligne en mode Équipe avec au moins trois autres équipes !

DiRT 3

© Codemasters 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Dans la boue

Complète ta première course dans le DiRT Tour.

Auto-école

Complète les tutoriaux dans le Gymkhana.

Booster ta réputation

Complète 5 objectifs bonus de course.

Anti-choc

Utilise un Flashback dans le Tour Dirt après avoir reçu des dégâts critiques et ensuite gagne la course.

Appelle-moi Ace !

Réussi tous les types de trick dans les événement championnat Gymkhana.

La réalité

Gagne un rally dans le tour DiRT en utilisant la vue intérieure et l'ATH enlevé.

Société de préservation de soi

Gagne une course dans le DiRt Tour en Mini Cooper sans prendre un seul dégât.

Air miles

Gagne une course dans tous les lieux.

Meneur de train

Complète un contre-la-montre dans un véhicule de chaque classe Rally.

Rally evolution

Gagne une course du DiRT Tour dans une voiture de Rally de chaque décénnie.

Augmentation du talent

Atteins le niveau 10 de pilote.

Argent DC

Achève toutes les médailles d'argent dans tous les défis DC.

Fonctionnement à froid

Bat le bobsleigh dans le défi DC speed run de la Norvège.

Or DC

Achève toutes les médailles d'or dans tous les défis DC.

Autour d'Hooning

Complète 25% des missions Battersea.

Road trip

Complète une virée online avec au moins 3 autres joueurs.

Le professionnel

Complète ta première course du Tour Pro online.

Voleur de drapeau

Vole le drapeau de l'équipe adverse 5 fois dans une partie de transporteur (Tour Pro).

Cheese it !

Etre la souris dans un jeu du chat et de la souris quand votre équipe est sur le point de gagner la partie (Jam session).

Intouchable

Ne sois pas infecté dans un round d'épidémie (Tour Pro ou Jam session).

Chasseur de boeuf

Ne sois pas infecté dans une partie d'invasion sans avoir de points négatif (Tour Pro).

Conducteur honorable

Complète une course multijoueurs online avec une évaluation « Prudent ».

Voie à suivre

Complète 25 parties online (Tour Pro ou Jam sesion).

Roi de la route

Gagne une course online en mode hardcore.

ARGENT

Dresseur d'animaux

Obtiens une médaille de platine dans tous les tutoriaux de l'académie du Gymkhana.

Coup d'envoi de l'entraînement au volant !

Obtiens ton premier finish sur le podium dans l'académie Gymkhana.

Miles supplémentaires

Complète 25 objectifs bonus de course.

Rêve Californien

Obtiens un finish sur le podium dans le tournoi des X games.

Entraîné

Gagne des courses du Tour DiRT en utilisant les véhicules dans chaques disciplines.

Aides interdites

Gagne une course du Tour DiRT sans utiliser d'assistance à la conduite.

La prévision d'aujourd'hui est Victoire !

Gagne une course dans toutes les conditions météorologiques.

Sub Zero Hero

Obtiens un finish sur le podium dans le tournoi des jeux d'hiver.

Mélanger et cuire

Atteins le niveau 20 de pilote.

Renommée mondiale

Obtiens la première place et passe les défis DC dans le World Tour Event.

Aficionado de Gymkhana

Complète tous les championnats du Gymkhana.

Challenger DC

Complète tous les défis DC.

Présentation de drift

Fais 25.000 points de drift dans un défi DC de drift.

Sprint parfait

Complète une course parfaite dans un défi DC de sprint.

Guerre des non-bots

Fracasse tous les robots dans un défis DC de smash attack.

Gym-carnage

Fais 500.000 points dans les événements du Gymkhana.

Performance de platine

Achève toutes les médailles de platine dans les défis DC.

Accro aux donuts

Complète 50% des missions Battersea.

Caoutchouc brûlé

Complète 75% des missions Battersea.

Rejoins le groupe

Gagne une partie dans chaque mode multijoueurs (Tour Pro ou Jam session).

Prends le trophée

Gagne 10 parties online (Tour Pro ou Jam session).

Super star

Gagne assez de fans pour obtenir le titre de Superstar.

OR

Mange ma boue !

Atteins le niveau 30 de pilote.

Champion des SuperSeries

Gagne le championnat du DC SuperSeries.

De la boue à la victoire

Obtiens la première place dans tous les événements du Tour DiRT.

Battersea battue

Complète 100% des missions Battersea.

PLATINE

Trophée Platine

Débloque tous les trophées de DiRT3.

DiRT Showdown

© Codemasters 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "DOMINATEUR"

Pour dominer votre ami, il vous faudra réussir 10 défis. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités :

-Soit votre ami vous envoie 10 défis coriaces ou d'une grande facilité au choix, ou bien vous lui envoyez 10 défis en faisant bien attention qu'il perde les 10 défis, ou sinon il vous en envoie 5 et vous lui en envoyez 5, etc..

-Soit vous prenez un compte secondaire et vous vous envoyez vous-même des défis pour le moins ultra facile.

Une fois que vous aurez dominé votre ami ou votre compte secondaire, vous aurez un symbole à la place du +8 ou +9. Ce logo signifiera que vous avez dominé votre ami.

ATTENTION, si jamais votre ami a perdu les 10 défis mais que vous n'êtes pas encore allé vérifier dans le mode DÉFIS, le trophée ne tombera pas, il faut télécharger les défis et là le trophée tombera.

Disgaea 3 : Absence of Justice

© Square Enix / Nippon Ichi Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSES SPÉCIALES

Archer (femme)

Guerrier au niveau 15 (femme) et soigneur au niveau 15 (femme).

Archer (homme)

Guerrier au niveau 15 (homme) et soigneur au niveau 15 (homme).

Ninja (femme)

Moine au niveau 30 (femme) et Magicien au niveau 30 (femme).

Ninja (homme)

Moine au niveau 30 (homme) et Magicien au niveau 30 (homme).

Samouraï (femme)

Guerrier au niveau 35 (femme) et Archer au niveau 35 (femme).

Samouraï (homme)

Guerrier au niveau 35 (homme) et Archer au niveau 35 (homme).

Cheerleader

Géomancien et soigneur au niveau 25.

Géomancien

Moine au niveau 20 et soigneur au niveau 20.

Gunner (féminin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (féminin).

Gunner (masculin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (masculin).

Chevalier lourd

Guerrier au niveau 15 (masculin) et moine au niveau 15 (masculin).

Paladin

Guerrier au niveau 25 et magicien au niveau 25.

Héros masqué

Voleur au niveau 45 et gunner au niveau 45.

Dresseuse de monstres

Guerrier au niveau 15 (féminin) et moine au niveau 15 (féminin).

Shaman

Géomancien au niveau 25 et magicien au niveau 25.

Brute Warrior

Dresseuse de Monstre niveau 40 et chevalier lourd niveau 40.

Magic Knight

Guerrier niveau 25 (Masculin/Féminin) et magicien niveau 25 (Masculin/Féminin).

Majin

Terminer le jeu et recommencer un nouveau cycle. Il pourra être débloqué après le premier tutoriel.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir terminé le jeu au moins une fois pour débloquer ces nouveaux personnages.

Master Big Star

Terminez la Map Extra 1

Salvatore

Terminez la Map Extra 2

Prism Red

Terminez la Map Extra 3

Asagi

Terminez la Map Extra 4

Marona

Terminez la Map Extra 5

Axel

Terminez la Map Extra 6

Etna

Terminez la Map Extra 7

Flonne

Terminez la Map Extra 7

Laharl

Terminez la Map Extra 7

TOUTES LES FINS

Almaz

Passez le niveau 8-4 avec Almaz uniquement ainsi que la bataille suivante.

Fin normale

Ne remplissez aucune des conditions requises pour obtenir les autres fins.

Human World

Tuez plus de 99 alliés et terminez deux niveaux alternatifs avant le niveau 7-6.

Laharl

Allez dans la Homeroom, demandez de voir une nouvelle fin et terminez le niveau.

Mao's Ambition

Terminez le niveau 1-9 sur un cycle de rang 2 ou supérieur avant le niveau 4-4.

Raspberyl : fin 1

Perdez contre Raspberyl au niveau 1-5.

Raspberyl : fin 2

Perdez contre Raspberyl au niveau 2-1.

Super Hero

Utilisez Mao au niveau 500 ou plus pour vaincre le boss de fin.

PERSONNAGES ET CLASSES SUPPLÉMENTAIRES (DLC)

Aramis

Obtenir moins de 145 commandes dans le Class World.

Aurum Super Hero

Terminer les 4 chapitres Raspberyl.

Classe Angel

Obtenir moins de 145 commandes dans l'Item World.

Plenair

En mode Survival, après avoir trouvé 7 sphères de niveau, franchir la porte qui apparaît dans le niveau suivant et choisir la réponse "I want the mascot girl".

BUG DES CHAMPIGNONS DU CHAPITRE 7

Dans le niveau Mangeurs de corps du chapitre 7, vous serez opposé à 9 champignons sur une zone profitant du bonus mirifique d'EXP+100% disposés dans un carré de trois cases sur trois, après l'avoir terminé au moins une fois. Allez dans le Homeroom de la Salle de classe et sélectionnez 3 fois de suite "ennemis plus forts" pour que vos adversaires passent au level 99... ce qui équivaudra pour le jeu à un niveau 300 vaincu ! Un expert au poing pourra aussi faire un malheur puisque passé le 4ème niveau de classe, vous aurez accès à la compétence spéciale "Big bang" qui est une attaque de 3x3 ! Idéal donc dans ce cas de figure... Pour monter vos classes facilement, choisissez la méthode du club "Membres d'honneur" pour faire profiter à vos voisins d'un bonus de 10% de l'xp obtenue !

TROPHÉES POUR LE HOME

Voici comment obtenir les trophées pour décorer l'espace du Playstation Home.

Trophée de bronze

Obtenir n'importe quel trophée de bronze dans Disgaea 3 : Absence of Justice.

Trophée d'argent

Obtenir n'importe quel trophée d'argent dans Disgaea 3 : Absence of Justice.

Trophée d'or

Obtenir n'importe quel trophée d'or dans Disgaea 3 : Absence of Justice.

Trophée de platine

Obtenir n'importe quel trophée de platine dans Disgaea 3 : Absence of Justice.

Disgaea 4 : A Promise Unforgotten

© Nippon Ichi Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES CLASSES

Android

Terminer le jeu et lancer un deuxième partie.

Archer

Passer les classes Healer et Valkyrie au niveau 15.

Armor Knight

Passer la classe Warrior au niveau 20.

Beast Master

Passer les classes Warrior et Valkyrie au niveau 15.

Gunner

Passer les classes Thief et Skull au niveau 15.

Lady Samurai

Passer les classes Valkyrie et Archer au niveau 30.

Magic Knight

Passer les classes Valkyrie (ou Warrior) et Witch (ou Skull) au niveau 30.

Masked Hero

Passer les classes Thief et Warrior au niveau 25.

Ninja

Passer les classes Thief et Skull au niveau 30.

Onmyo Monk

Passer les classes Sorcerer et Ninja au niveau 30.

Professor

Passer les classes Healer et Sorcerer au niveau 20.

Sorcerer

Passer les classes Skull et Witch au niveau 15.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Axel

Terminer la map Extra Battle 1.

Flonne

Terminer la map Extra Battle 2.

Raspberyl

Terminer la map Extra Battle 3.

Etna

Terminer la map Extra Battle 4.

Laharl

Terminer la map Extra Battle 5.

Asagi

Terminer la map Extra Battle 6.

Kurtis

Terminer la map Extra Battle 7 après avoir rencontré Kurtis plusieurs fois dans l'Item World.

Zetta

Terminer la map Extra Battle 9.

FINS SPÉCIALES

Fin d'Axel

Perdre contre Axel à l'épisode 6.

Fin de Desco

Perdre contre Desco à l'épisode 3.

Epilogue de Desco

Choisir Desco comme soeur de Valvatorez au symbole maléfique de l'arbre légendaire.

Fin 1 d'Emizel

Perdre contre Emizel à l'épisode 1.

Fin 2 d'Emizel

Perdre contre Emizel à l'épisode 2.

Epilogue d'Emizel

Choisir Emizel comme rival de Valvatorez au symbole maléfique de l'arbre légendaire.

Epilogue de Fenrich

Choisir Fenrich comme camarade de Valvatorez au symbole maléfique de l'arbre légendaire.

Fin de Fuka

Perdre contre Fuka à l'épisode 2.

Epilogue de Fuka

Choisir Fuka comme mentor de Valvatorez au symbole maléfique de l'arbre légendaire.

Fin de Vulcanus

Perdre contre Vulcanus à l'épisode 5.

Epilogue de Vulcanus

Choisir Vulcanus comme amoureux de Valvatorez au symbole maléfique de l'arbre légendaire.

Vraie bataille finale

Vaincre le boss de fin normal avec Valvatorez au niveau 500 ou supérieur.

Epilogue d'après-jeu

Terminer les maps Extra Battle 1 à 6 après avoir terminé le jeu.

CHARA WORLD

Pour débloquer le Chara World, vous devez vous réincarner 3 fois en stockant au moins 99 niveaux, puis faire voter la loi "Go to Chara World" au sénat.

Dishonored

© Bethesda Softworks / Arkane Studios 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EMPLACEMENT DES CHARMES D'OS

Vous trouverez ci-dessous une liste des différents endroits qui contiennent les Charmes d'Os. Objets qui vous permettront d'acquérir des habilités passives comme augmenter votre vitesse, la puissance de vos attaques, entre autres. Vous les récupérerez au sol, dans des endroits un peu moins accessibles que pour les Runes.

Hound Pits (Ville de départ - 1 Charme d'Os)
Le Quartier de la Distillerie 1 (Grand Superviseur Campbell - 5 Charmes d'Os)
Le Quartier de la Distillerie 2 (Golden Cat - 5 Charmes d'Os)
Kaldwin Bridge (3 Charme d'Os)
Domaine Boyle (2 Charmes d'Os)
Dunwall Tower (2 Charmes d'Os)
Le Quartier Inondé (8 Charmes d'Os)

CODES DES COFFRES-FORTS

Coffre-fort de Jelly (mission Déshonoré) : 451

Coffre-fort du Dr Galvani (mission Le grand superviseur Campbell) : 287

Porte verrouillée du chenil (mission Le grand superviseur Campbell) : 217

Coffre-fort de la chambrée (mission Le grand superviseur Campbell) : 203

Coffre-fort du marchand d'art (mission La maison du plaisir : la combinaison de ce coffre varie entre chaque partie) : 879 ; 138 ; 656 ; 679 ; 696

Coffre-fort de Pratchett (mission Le médecin royal) : 473

Coffre-fort dissimulée derrière le tableau près de la demeure de Sokolov (mission Le médecin royal) : 294

Coffre-fort du Lord Régent (mission Retour à la tour) : 935

Coffre-fort englouti à l'entrée de Central Rudshore (mission Le quartier inondé) : 428

Coffre-fort des vieux égouts de Dunwall (mission Le quartier inondé) : 528

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Préambule

L'architecture des niveaux de Dishonored permet de nombreuses fantaisies et, par voie de conséquence, autant de façons d'atteindre ses objectifs. Que vous choisissiez d'opter pour la finesse absolue, la violence gratuite, ou n'importe quel entre-deux, vos pouvoirs et les capacités athlétiques de Corvo vous permettront de jouer comme vous l'entendez.

Soyez tout de même averti que vos actes ont des conséquences : plus vous tuerez de gens, coupables ou non, plus la fin que vous obtiendrez sera soumise au Chaos que vous avez généré. Au contraire, épargner le plus de personnes possible permettra à la ville de Dunwall d'envisager l'avenir sous un jour un peu plus optimiste.

Enfin, si vous avez dans l'idée de débloquer les Succès " Mains propres ", " Ombre " et " Fantôme ", qui nécessitent de ne tuer personne après le prologue et de ne jamais se faire repérer par quiconque, utilisez à bon escient les slots de sauvegarde pour éviter toute maladresse en sauvegardant après chaque portail de sécurité passé ou garde neutralisé et éviter ainsi d'avoir à refaire de trop longues portions du jeu.

Déshonoré

Le protecteur royal que vous êtes revient de voyage : admirez le paysage avant de prendre le contrôle de votre personnage et suivez Emily une fois aux abords de la tour pour suivre un petit tutoriel de furtivité. Une fois cela fait, suivez-la de plus belle en admirant le portrait de Campbell au passage pour aller vous entretenir avec votre Impératrice. Attaqué par des assassins, utilisez en tandem votre pistolet et votre lame pour les repousser et assistez impuissant à votre arrestation calomnieuse par les Superviseurs.

Dans votre cellule, mangez votre maigre repas pour trouver une note accompagnée d'une clef : utilisez-la pour sortir, ramassez l'épée et les quelques pièces sur la table devant vous et restez accroupi en vous déplaçant vers la gauche. Neutralisez le premier garde qui vous tourne le dos après le dialogue, puis celui sur la droite lorsque son compère fait sa ronde et enfin étranglez ce dernier, en cachant à chaque fois les corps dans le couloir d'où vous venez. Si tel est votre désir, vous pouvez également trancher dans le vif et assassiner, furtivement ou non, les trois gardes présents. Cette alternative plus brutale vous est accessible en toute circonstance, mais requiert une certaine rigueur dans le maniement de l'épée et, plus tard, de vos autres armes et gadgets.

Ramassez le pistolet et un Elixir de santé sur la gauche dans la salle suivante, montez sur les rebords, puis ramassez tout ce qui peut l'être dans la pièce, nommément l'Elixir, la nourriture (qui régénère votre santé mais ne peut pas être stockée) et les balles de pistolet. Regardez par la serrure pour repérer le garde, volez-lui sa clef avant de le neutraliser et suivez votre objectif. Sur la passerelle, ramassez les pièces sur la console de commande, faites faire une sieste au garde qui patrouille et rejoignez la salle d'interrogatoire pour y récupérer quelques pièces et pour écouter l'audiographe.

Lisez également le rapport sur le bureau avant de continuer, récupérez l'argent traînant sur les meubles et prenez l'explosif dans le coffre. Rebroussez chemin, suivez le garde que vous apercevez jusque dans la cour, où l'un de ses collègues le rejoint, puis traversez discrètement la zone, en les neutralisant ou non. Quelque soit l'option que vous choisissez, passez de préférence par la droite, montez dans le couloir de sortie et éliminez rapidement le garde patrouillant sur la droite. Attaquez-vous ensuite au reste de ses collègues, ramassez l'Elixir, les pièces et la nourriture dans les stations de commande et abaissez le levier au fond.

Neutralisez ou tuez les deux gardes suivant, ramassez à nouveau les biens qui traînent sur les étagères et posez votre bombe, en vous réfugiant sur la gauche de la porte. Sitôt la voie dégagée, sautez rapidement du haut du pont et rejoignez à la nage l'entrée des égouts sur la droite. Une fois à l'intérieur, montez sur les caisses pour avancer accroupi en hauteur, puis suivez votre objectif en évitant le groupe de rats mangeurs d'homme. Déplacez le cadavre affalé sur la valve pour l'utiliser et remonter le battant en fer et dans la large salle donnant sur la surface, distrayez les rats avec les cadavres au centre pour vous laisser le temps de tourner la valve.

Montez à l'aide de la chaîne, récupérez les objets de part et d'autre de la nouvelle zone et évitez les fils déclencheurs en jouant de vos qualités d'acrobate pour désamorcer les lanceurs piégés, récupérer l'argent et l'Elixir traînant à côté et en récupérer les carreaux pour votre future arbalète, qui ne vous attend pas plus loin qu'au bout de ce tunnel. Ramassez tout ce que vous pouvez avant de passer la porte du fond, glissez sous le filin ou brisez les planches sur votre droite pour éviter le piège, ouvrez le coffre-fort couché au fond en utilisant la combinaison 4-5-1 pour en récupérer le contenu et avancez.

Ramassez l'argent dans le véhicule sur la gauche avant de vous laisser tomber vers les gardes qui patrouillent en contrebas, que vous pourrez facilement éviter ou neutraliser à la chaîne en empruntant le passage aquatique, passez sous le train un peu plus loin en ramassant les objets dans la benne et rejoignez enfin votre nouvel allié, Samuel, pour qu'il vous emmène auprès des Loyalistes.

Grand Superviseur Campbell

Une fois au Hound Pits et avant la mission proprement dite, faites le tour de la propriété pour récupérer tout ce qui vous chante, allez voir Havelock et Pendleton, faites ensuite un tour dans l'atelier de Piero en remettant un réservoir d'huile de baleine dans sa machine pour la faire fonctionner et rendez-vous enfin dans votre chambre, sous les combles.

A votre réveil, vous vous retrouvez dans une dimension parallèle : montez les escaliers de pierre après avoir passé la porte pour vous entretenir avec l'Outsider, puis utilisez votre nouveau pouvoir, le Clignement, pour franchir les gouffres successifs. Pour les joueurs désirant débloquer le Succès " De chaire et d'acier ", il s'agira de l'unique pouvoir que vous pourrez utiliser. Il n'en reste pas moins un outil très puissant pour vous déplacer sur les hauteurs de Dunwall et pour prendre rapidement à revers un ennemi en patrouille. Ramassez les Remèdes spirituels dans les coffres qui jalonnent votre route jusqu'à retrouver l'Outsider, qui vous remet le coeur, un outil très utile vous permettant d'obtenir des informations sur les lieux ou PNJs vers lesquels vous le pointez et surtout, qui localise pour vous les Runes et Charmes d'os disséminés dans les niveaux du jeu.

Utilisez le Clignement pour atteindre votre nouvel objectif, qui est aussi votre première Rune, puis une fois de retour dans votre dimension, utilisez le Coeur pour en localiser une seconde sur la berge à l'ouest et allez voir Havelock dans le bar pour accepter votre première mission. Sur le chemin vers le bateau de Samuel, Calista vous expose également une requête particulière, que vous pourrez prendre en compte ou non. Pour cette première mission, quelques soient vos orientations de jeu, préférez l'investissement de vos Runes dans le pouvoir Vision des ténèbres, qui vous permettra de localiser tous les objets et PNJs des niveaux dans un rayon confortable.

Arrivé à destination, allez récupérer le Charme d'os dans la structure isolée au bout du pont en agrippant la chaîne à l'arrière, rejoignez la rue en neutralisant le garde faisant le guet sur la berge et allez au fond de la rue à droite. Entrez dans l'appartement de Mamie Chiffons en passant par le balcon et allez lui parler au rez-de-chaussée. Trois gangsters de Bottlestreet cognent alors à la porte et vous voilà chargé de les " congédier " : allez ouvrir, passez dans le dos de l'ennemi le plus éloigné sans attendre pour le neutraliser à l'aide du Clignement, puis faites tourner en bourrique les deux autres en les attirant à l'extérieur et en vous cachant pour les étouffer sans peine. Les joueurs voulant éviter de se faire repérer voudront certainement éviter cet affrontement, car il sera très compliqué de ne pas se faire voir par les gangsters hostiles tout en sauvant Mamie Chiffons.

Une fois la situation sous contrôle, parlez à l'ancienne dame pour obtenir la clef de sons sous-sol et ainsi récupérer une Vous y trouverez un Charme d'os et quelques biens de valeurs.

Ressortez, montez sur la gauche pour accéder au cabinet de Galvani de l'autre côté de la rue (et du même coup passer le premier portail foudroyant), récupérez les lingots dans le coffre-fort à votre droite en utilisant le code 2-8-7, puis volez la clef du laboratoire portée par le garde dans la pièce adjacente. Montez à l'étage, récupérez tout ce qui peut l'être dans le labo et tirez sur le livre suspect dans la bibliothèque au fond. Ramassez les viscères de rats et les pièces de monnaie sur le bureau à droite et ressortez du bâtiment comme vous y êtes entré, sauf si votre objectif est de semer le chaos : en ce cas, rendez-vous au rez-de-chaussée pour trucider les gardes qui y patrouillent.

Retournez dans la rue où vous aviez sauvé Griff et entrez dans la Distillerie des gangsters. La zone étant hostile, tous les PNJs vous attaqueront à vue : passez par les toits en empruntant planches et tuyaux pour passer inaperçu, entrez dans le bâtiment au fond et passez sur la droite. Tournez la valve, utilisez le Clignement ou le Pli temporel pour passer sous le battant avant qu'il ne se rebaisse, récupérez tous les objets présents et montez sur les caisses. Empruntez les

tuyaux qui traversent la pièce pour passer inaperçu, neutralisez le voyou qui patrouille dans la zone de stockage si nécessaire et faites le plein d'Elixir en utilisant la machine avant de l'empoisonner avec les viscères. Votre méfait accompli, grimpez sur les tonneaux pour pouvoir utiliser le Clignement jusqu'à une poutre en hauteur abritant un Charme d'os, puis ressortez comme vous êtes entré du repaire des gangsters.

Retournez voir Mamie pour obtenir votre récompense, une nouvelle Rune, allez ensuite sur les toits, sur le versant droit de la rue, franchissez le deuxième portail (que vous pouvez aussi désactiver si cela vous chante) et déjouez la vigilance des gardes qui vous séparent de la prochaine zone en récupérant au passage la Rune à l'intérieur du poste de garde. Une fois à Holger Square, neutralisez le Superviseur pour libérer Martin et grimpez sur la droite pour atteindre l'allée menant aux bureaux de Campbell. Jouez de malice ou de brutalité pour vous débarrasser des Superviseurs qui patrouillent, passez dans le bâtiment sur la gauche pour récupérer ce qui s'y trouve (dont un outil de câblage bien pratique), puis faites le ménage comme vous l'entendez dans la portion suivante de l'allée.

Là, plusieurs options s'offrent à vous : passer par les égouts sur la gauche peut vous permettre d'éviter tout type d'affrontement, tandis qu'une voie plus aérienne s'offre à vous dans la portion suivante de la rue, vous permettant de longer les corniches du bâtiment principal pour rejoindre directement la salle de réunion de Campbell. Posséder un rat et passer par les petits conduits est aussi une option. Si vous voulez explorer un peu plus les lieux, le chenil s'étend dans le sous-sol de l'aile droite des Bureaux du Grand Superviseur et contient nombre d'objets, ainsi qu'un coffre-fort dont la combinaison est 2-1-7. Au fond du chenil, passez la porte pour faire face à une étrange statue : activez son oeil pour pénétrer dans la cave secrète de Campbell et y trouver une Rune ainsi qu'une Peinture de Sokolov.

Si vous lisez le livre dans les archives dans la partie est des bureaux concernant le Stigmate et que vous voulez faire dans l'exotisme et épargner jusqu'à votre cible principale, alors prenez la marque en haut de la chambre d'interrogation, neutralisez tous les gardes sur votre passage jusqu'à la salle de réunion, renversez les verres de vin, puis neutralisez Campbell avant qu'il n'atteigne le rez-de-chaussée (Curnow finira par prendre la fuite de lui même une fois que vous vous serez soustrait à sa vue). Emmenez-le alors sur la chaise de la chambre d'interrogation et marquez-le pour vous charger de lui sans le tuer. Autrement, intervertissez simplement les verres de vin pour occire Campbell et sauver l'oncle de Calista. Attendez sous la table pendant leur dialogue pour voler le livre noir sur le Grand Superviseur, récupérez la Rune qui trône dans la salle de réunion, puis rendez-vous dans l'arrière-cour.

La zone est peuplée de Superviseurs, pour la plupart accompagnés de leur chien. Redoublez donc de prudence lors de vos déplacements, utilisez les divers renfoncements à votre avantage et avancez vers la zone qui s'étend à gauche. Neutralisez le garde sur le toit, entrez dans l'atelier et ramassez la Rune sur l'établi. Récupérez la clef dans la bouteille en hauteur dans un coin de la pièce pour ouvrir le placard et obtenir les Schémas Tissage serré Galvani, sortez en utilisant la clef accrochée au mur et dirigez-vous au fond de l'allée, en hauteur, pour accéder à un Charme d'os en passant entre les hordes de rats et en desserrant l'étau.

Poursuivez si vous le souhaitez dans la ruelle sur la gauche pour faire le plein de pièces et d'Elixir tout en faisant attention à la poignée de garde qui y patrouillent, puis rebroussez chemin par les toits pour surprendre une conversation entre trois Superviseurs, dont l'un ne tarde pas à trépasser. Faites le ménage, ouvrez le coffre-fort avec la combinaison 2-0-3, retournez dans l'atelier pour prendre en main la valve traînant sur le placard et dirigez-vous vers Samuel. Placez la valve sur le mécanisme que vous croisez pour pouvoir ouvrir la porte, utilisez le Clignement ou le Pli temporel pour passer et ramassez le Charme d'os avant d'emprunter la chaîne non loin et de repartir vers le Hound Pits.

La Maison du Plaisir

De retour au Hound Pits (où Calista vous remet une Rune si vous avez réussi à épargner Curnow), allez trouver Piero pour améliorer votre équipement puis retrouvez Havelock et Pendleton dans la cour. Allez vous reposer et retrouvez ces derniers près de l'entrée des égouts, où vous allez devoir jeter un coup d'oeil. Évoluez dans la mélasse jusqu'à trouver les deux geignards, que vous devez épargner si vous courez après le Succès " Mains propres ", récupérez une première Rune dans le placard renversé un peu plus loin, une seconde dans l'eau sur la gauche et remontez voir Havelock au Hound Pits.

Vos ordres de mission obtenus, allez voir Samuel pour qu'il vous fasse accoster. Sur place, neutralisez le garde qui patrouille sur la berge, empruntez les rues adjacentes sur la droite et ignorez pour le moment l'invitation du gangster. Allez plutôt récupérer le Charme d'os se trouvant au dernier étage d'un bâtiment adjacent à celui où vous aviez sauvé Griff, en utilisant les toits, tuyaux et autres balcons pour vous hisser (à noter que trois assassins tenteront de vous

occire dans cette même rue : restez en hauteur pour les repérer et les prendre à revers). Neutralisez le geignard en passant sous les planches, ramassez votre dû ainsi que tout objet utile et rendez-vous au fond de la distillerie pour rencontrer Slackjaw.

Celui-ci vous proposera un marché pour vous aider à vous débarrasser des jumeaux Pendleton : avant de partir pour le manoir de Galvani, que vous avez sûrement déjà visité, utilisez la Vision des ténèbres dans la salle principale pour repérer le gangster portant la clé, subtilisez-la et ouvrez la grille vous séparant des richesses contenues sous la passerelle. Attention aux geignards qui seront emprisonnés au même endroit si vous avez empoisonné la distillerie par avant. A l'extérieur du bâtiment, ouvrez également la grille sur votre droite pour récupérer le Charme d'os et mettez le cap sur le laboratoire de Galvani, dont le balcon est cette fois-ci gardé.

A l'intérieur, déjouez la vigilance des gardes en vous dirigeant vers le labo au niveau supérieur, attendez que les deux superviseurs se dispersent et ramassez la note près du corps de Crowley. Récupérez également la Rune dans le cabinet secret, peut-être déjà ouvert par vos soins, accessible en tirant sur le livre suspect de la bibliothèque, puis faites le tour de la propriété pour en soustraire les richesses avant de rejoindre Slackjaw. Le marché proposé, passez derrière le battant ouvert grâce à la valve non loin du chef des gangsters pour récupérer le Schéma Pâte incandescente (qui n'était pas là lors de votre hypothétique première visite) et rejoignez le boulevard.

Repassez par les toits pour avancer le long de la rue, engouffrez-vous dans la rue en contrebas infestée de geignards et retrouvez Mamie Chiffons dans l'impasse (elle vous propose une autre voie pour entrer au Golden Cat). Ramassez le Avancez sur les toits, repérez le balcon du bâtiment sur votre droite et utilisez le Clignement pour y entrer et récupérer une Rune à l'étage.

Comme à l'accoutumée, plusieurs options s'offrent alors à vous. Les grandes brutes se fraieront un passage jusqu'aux deux Pendleton par la force et les égorgeront sans autre forme de procès. D'autres opéreront avec un peu plus de finesse, en faisant bouillir l'un des frères dans l'étuve en trafiquant les machines. Enfin, les plus délicats se faufileront jusqu'au marchand de tableaux pour lui administrer une bonne dose de souffrance consentie pour lui soutirer la combinaison de son coffre-fort. Quoi que vous décidiez de faire, restez à l'écart des demoiselles, qui pourraient prendre peur, éviter les gardes en intérieur plutôt que de les neutraliser pour ne pas vous encombrer de corps inertes, et surtout, rendez-vous dans le bureau de la maquerelle, accessible facilement en passant par le balcon central, pour lui voler le passe-partout de l'établissement.

Rendez-vous ensuite sous les combles pour retrouver Emily dans l'une des chambres, après avoir récupéré la Rune dans la pièce d'à côté, le Charme d'os à l'étage du dessous, accroché au mur, ainsi qu'une autre Rune, un étage plus bas, accroché elle aussi au dessus d'un meuble. Rejoignez la fillette près de l'entrée réservée aux VIP pour rejoindre le quartier de la distillerie, mais ne la rejoignez pas tout de suite. Si vous avez pris le temps de faire cracher la combinaison de son coffre au marchand de tableaux, rendez-vous dans sa demeure, qui fait face à celle du Dr Galvani, et qui abrite à elle seule les trois Peintures de Sokolov du niveau, dont l'une cachée dans sa chambre forte. Neutralisez les voyous qui rôdent pour avoir la paix, récupérez toutes les richesses de la maison, dont la Rune dans la chambre sus-mentionnée, puis allez donner la combinaison à Slackjaw à la distillerie. Que vous ayez ou non dévalisé le coffre du marchand, le chef gangster honorera sa part du marché et disposera des Pendleton pour vous.

Ne vous reste ensuite plus qu'à rejoindre Emily et Samuel sur la berge.

Le Physicien Royal

De retour au Hound Pits, allez parler à Pendleton, puis à Havelock et repartez de plus belle en mission, après avoir ou non amélioré votre équipement et fait le plein de munitions auprès de Piero. Sur place, neutralisez ou passez outre les quatre gardes qui patrouillent près de la baie, entrez dans le bâtiment sur la gauche et montez pour récupérer les items sur le bureau, la clé ainsi que le Schéma Résine intégrée Galvani. Allez ensuite chercher un réservoir d'huile à l'étage pour alimenter le chariot, tournez la valve en hauteur pour lever la grille et placez-vous dans le moyen de locomotion improvisé avant d'activer le levier.

Si vous désirez récupérer la Rune cachée dans le bâtiment du côté droit de l'avenue, déjouez la vigilance des gardes y patrouillant pour passer entre les deux maisons et grimpez à la chaîne et sur le balcon pour récupérer votre dû. Rejoignez ensuite la structure en béton que vous apercevez au loin, avec le Clignement ou en passant par la passerelle entre les deux maisons, neutralisez les deux gardes et abaissez le pont pour pouvoir passer et monter au balcon de

l'autre côté. Occupez-vous du geignard pour ramasser sans peine le Charme d'os sur la table et rebroussez chemin pour passer la porte au fond de la rue, direction les projecteurs.

Attendez la fin du dialogue entre les gardes pour subtiliser la clef de Pratchett, explorez les appartements pour trouver de nombreux items ainsi qu'un coffre-fort renfermant une première Rune (et dont la combinaison est 4-7-3) et passez dans le bâtiment suivant pour trouver une seconde Rune posée au creux d'un Sanctuaire. Vous arrivez ensuite en vue du pont proprement dit, défendu par un pylône foudroyant et un garde bientôt seul : contournez le poste de garde à l'aide du Clignement et retirez la batterie du pylône pour manoeuvrer en toute tranquillité, puis avancez sur le pont. Si tel est votre credo, restez discret, retirez toutes les batteries d'huile que vous localisez à l'aide de la Vision des ténèbres pour désactiver pylônes et alarmes et montez en haut de la tour.

Utilisez le levier pour relever le pont et pouvoir traverser sans risquer de vous faire repérer, Rejoignez le sommet de l'autre extrémité du pont et enlevez les batteries des projecteurs derrière la grille. Neutralisez si vous le souhaitez les gardes suivants, puis allez libérer un voyou dans la station de contrôle de cette deuxième moitié du pont.
Celui-ci vous guide vers un stock de perles : éliminez les raclures d'eau à l'aide de vos carreaux d'arbalète standards ou de votre rafale pour avancer, neutralisez le voyou juste après qu'il ait bu au robinet pour éviter d'avoir à le tuer et/ou qu'il ne vous repère, puis faites de même avec ses trois compères, qui guettent aux alentours. Récupérez les perles promises et d'autres items dans la bâtisse et continuez vers la maison de Sokolov.

Ramassez la Rune juste devant vous, évitez ou neutralisez les gardes qui patrouillent et allez si vous le souhaitez occire les raclures d'eau sur la berge à droite pour récupérer leur perle. Infiltrez-vous dans la salle de contrôle surélevée en contournant le bâtiment par le balcon à l'arrière et en neutralisant le superviseur et baissez le levier pour stopper la turbine et pouvoir aller enlever la batterie du portail foudroyant. Avant de passer dans la zone suivante, escaladez le bâtiment de gauche pour y pénétrer, récupérez-y quelques richesses et éliminez la meute de rats au sous-sol pour libérer la jeune femme. Ramassez ensuite le Charme d'os près de l'un des cadavres et retournez dans la rue pour passer la porte.

Grimpez dans le bâtiment de gauche pour y trouver un autre Charme d'os sur une table, utilisez trois fois de suite le robinet au rez-de-chaussée et éliminez les rats qui jaillissent de la zone cachée ainsi révélée avant d'en récupérer les richesses. Dans la zone en ruine avec le parc de prisonniers, neutralisez les gardes alentours pour retirer la batterie de la prison sans encombre et allez parler aux rescapés pour apprendre l'emplacement d'une planque et sa combinaison (le coffre en question se situe derrière le tableau de la bâtisse en ruine attachée à la " prison " et sa combinaison est 2-9-4). Vous arrivez ensuite en vue de l'imposante demeure de Sokolov.

Plutôt que de tout bonnement passer par la porte d'entrée (ce qui demeure possible, en neutralisant les deux gardes qui la garde), prenez un peu de hauteur et utilisez le Clignement pour accéder directement à la partie haute du manoir moderne. Prenez ensuite si vous le souhaitez le temps d'explorer la demeure à reculons, en évitant autant que possible tout contact avec les gardes, trop nombreux pour être efficacement neutralisés un par un, afin de récupérer la Peinture de Sokolov au rez-de-chaussée ainsi que les divers objets de valeurs disséminés dans la maison. Une fois votre petit tour terminé, rejoignez Sokolov dans sa serre, ramassez la Rune sur son bureau et volez-lui sa clef, avant ou après l'avoir neutralisé. Elle vous permettra d'ouvrir quelques contenants à l'étage du dessous.

Le scientifique sur le dos, suivez votre objectif en passant autant que possible par les toits si vous avez laissé les gardes intacts sur votre passage, et faites attention au groupe de gardes qui se disperse depuis l'arche face à la maison du médecin royal. Posez votre chargement à terre si vous le souhaitez le temps de faire le ménage et rejoignez Samuel pour rapporter votre prise au Hound Pits.

La Dernière Fête des Boyle

De retour au Hound Pits, faites vos améliorations quotidiennes chez Piero, faites le tour des chambres pour lire quelques audiographes et ramassez la clef de l'appartement abandonné sous l'un des lits du dortoir. Traversez la rue pour accéder audit appartement et allez à l'étage pour trouver un Charme d'os sous le lit. Passez ensuite voir Calista et Emily si vous le souhaitez avant d'aller au lit et rendez-vous dans la prison improvisée de Sokolov.

Là, deux options se présentent pour le faire parler : relâcher sur lui une meute de rats ou lui trouver une bouteille de bon alcool. Pour trouver ladite bouteille, retrouvez Piero en face de la salle de bain où se lave Calista, puis achetez-lui une bouteille pour pouvoir délier la langue de son rival. Avant de partir en vadrouille sur le bateau de Samuel, parlez à

Pendleton pour accepter une requête de sa part, puis une fois dans le canal, nagez jusqu'au fond pour trouver une première Rune.
Escaladez le balcon du building du côté opposé à la fête, près du pylône électrique, pour trouver une autre Rune au creux d'un Sanctuaire, en neutralisant le geignard par avant, ramassez un Charme d'os au sol dans la pièce adjacente, puis faufilez-vous dans l'impasse de l'autre côté du canal sur la droite en empruntant la fosse au fond. Entrez dans le bâtiment, ignorez les geignards au rez-de-chaussée et montez pour récupérer les divers items ainsi que le Charme d'os

Passez ensuite par la fenêtre adjacente pour rejoindre la fête (à laquelle vous pouvez également accéder par la grande porte si vous avez volé l'invitation du marchand de tableaux dans son coffre), récupérez la clef accrochée sur la gauche pour passer la porte, puis grimpez à la chaîne traversante pour rejoindre les jardins, où vous attend Lord Shaw. Remettez-lui la lettre de Pendleton, puis adonnez-vous à un petit duel à l'ancienne pour défendre l'honneur de votre allié. Attardez-vous ensuite dans le quartier des gardes pour récupérer quelques items ainsi que le Schéma Grenades à pointes et entrez dans la fête proprement dite. Libre à vous de faire les poches de tous les nobles qui y sont conviés, la plupart ne manifestant qu'à peine leur mécontentement.

Votre vrai but sera toutefois d'identifier laquelle des trois filles Boyle est votre cible, chacune portant un costume de couleur différente (noir, blanc ou rouge). Vous pouvez récolter des indices sur l'identité de la fille Boyle en passant par le balcon par lequel vous avez pu retrouver Lord Shaw, en grimpant à la chaîne traversante : vous atterrissez en effet directement dans les quartiers des dames et pouvez récolter les indices qu'il vous faut, des items à foison et un passe-partout de Dunwall Tower. Vous pourrez également mettre la main sur la clef du sous-sol à côté d'un journal, ce qui vous permettra d'accéder à la Rune qui y est cachée. En neutralisant les quatre gardes qui patrouillent à cet étage et en subtilisant la clef sur l'un d'entre eux, vous pourrez également accéder aux deux Peintures de Sokolov exposées dans les chambres et la galerie, respectivement. Amener un verre à Miss White, l'une des invitées, en vous servant à la fontaine, vous vaudra également un indice intéressant quant à l'identité de votre cible. Autrement, vous pouvez également vous adresser à Lord Brisby pour apprendre l'identité de la fille Boyle à abattre et envisager une façon non létale de vous en débarrasser.

L'identité de votre cible en poche, allez quoi qu'il en soit lui parler pour l'amener à vous conduire dans sa chambre, où vous pourrez l'éliminer ou l'étouffer à loisir, puis le cas échéant, amener son corps inerte jusqu'au sous-sol en utilisant la Vision des ténèbres pour éviter de tomber nez-à-nez avec un garde ou un invité impromptu. Si vous décidez d'assassiner la Boyle, faites tout de même un tour au sous-sol pour récupérer la Rune dans la salle fermée à clef et pour emprunter la sortie menant dans les égouts. Tournez la valve, puis restez sous l'eau en nageant vers la gauche pour passer sous l'écluse et rejoindre Samuel et son fidèle bateau.

Retour à la Tour

Au Hound Pits, si vous avez livré votre duel contre Lord Shaw, Pendleton vous fera grâce d'une Rune bienvenue. De même, si vous n'avez pas tué la Boyle ni aucune de ses soeurs, une lettre et une Rune vous attendront à votre retour dans votre chambre. Une dernière relique peut être obtenue en aidant Calista à retrouver Emily dans le repaire loyaliste : une fois cela fait, allez voir Havelock, faites un tour chez Piero pour faire vos achats et améliorations quotidiens (n'y manquez pas, car vous n'aurez pas l'occasion de lui reparler de sitôt) et embarquez auprès de Samuel.

Au pied de la tour, nagez à l'intérieur, escaladez l'échangeur en empruntant les tuyaux, longez les conduits pour pouvoir utiliser votre Clignement amélioré et passer du côté du cadavre et récupérez les pièces et le Charme d'os à ses côtés. Ouvrez ensuite avec précaution la porte au centre, utilisez le Clignement dans le coin à gauche pour ne pas déclencher le pylône foudroyant et retirez sa batterie. Récupérez les objets présents dans la pièce, rejoignez la pièce principale d'arrivée des navires en neutralisant un premier garde, puis évitez ou neutralisez les superviseurs patrouillant sur les passerelle en passant sur le balcon à droite.

Utilisez le Clignement pour franchir le gouffre jusqu'à la batterie au loin, enlevez-la pour désactiver le portail et montez au dessus du petit pont au centre en étouffant ou non les gardes qui y patrouillent. De cette position, vous pouvez si vous le souhaitez vous débarrasser d'un Tall Boy en exécutant un plongeon assassin. Progressez quoi qu'il en soit en longeant le bâtiment cible par la droite, passant sur le toit décharné et derrière le building de droite. Au bout de l'impasse, engouffrez-vous dans la brèche sur la gauche, escaladez les échafaudages, neutralisez le garde et pillez les items du poste de garde.
Vous trouverez également là une note sur le Tourmenteur. Non loin en contrebas, le dortoir des gardes : ramassez la Rune sous l'un des lits ainsi que les autres objets, montez en haut de la structure dans laquelle vous vous trouvez pour

avoir un angle idéal sur la tour de surveillance et clignez jusqu'à elle pour la désactiver. Vous pourrez ainsi, si vous le souhaitez, nettoyer la zone bien plus facilement si le coeur vous en dit (ce qui peut être relativement bienvenu lors de votre exfiltration).

Clignez quoi qu'il en soit vers les rebords droits du bâtiment central pour trouver une entrée discrète (si vous désirez bien sûr passer inaperçu) : longez ensuite le mur de droite, passez la porte, retirez la batterie du pylône qui vous attend un étage plus haut en face et allez parler à " la voix " tout en haut. Vous obtenez ainsi l'opportunité de discréditer Burrows sans le tuer. Redescendez, traversez le salon en face et utilisez à bon escient les chandeliers dans les larges couloirs pour échapper aux superviseurs, dont certains équipés de " boîtes à musique " bloquant votre magie. Neutralisez-les à loisir, de façon létale ou non selon votre bon plaisir, activez la chandelle suspecte au fond au coin du couloir pour trouver une salle secrète renfermant un Charme d'os et un audiographe, puis continuez votre exploration du manoir en vous rendant aux niveaux inférieurs.

Dans la salle de lecture, utilisez un dard anesthésiant sur le superviseur pour pouvoir occire son animal sans souci, enfoncez-vous dans les sous-sol en évitant les gardes et autres domestiques et ce jusqu'à trouver l'antre du Tourmenteur. Tuer ce dernier anéantira à néant les efforts consentis pour débloquer le Succès " Mains propres " et mettra sérieusement en péril ceux associés au Succès " Fantôme ". Si vous désirez uniquement récupérer la Rune entreposée dans le Sanctuaire juste derrière lui, il vous faudra vous munir du Pli temporel de niveau 2, ou bien endormir le chien avec un dard anesthésiant. Votre besogne achevée, rebroussez chemin jusqu'aux quartiers des servants, où vous trouverez la clef de la salle de sécurité et à partir desquels vous pouvez accéder aux commandes d'un portail foudroyant (que vous pouvez donc reprogrammer ou désactiver), puis entreprenez l'exploration proprement dite du premier étage.

Dans le bureau du général Tobias, vous trouverez les Schémas de Combustion légèrement améliorée, tandis que dans la chambre de Burrows, une Rune vous attend dans son coffre de chevet et des preuves accablantes vous feront de l'oeil dans son coffre-fort, dont la combinaison est 9-3-5. Si vous décidez d'épargner le bougre, retournez simplement en haut de l'émetteur radio pour y faire diffuser vos preuves. Sinon, trouvez et tuez le malappris dans sa luxueuse demeure. Il se peut néanmoins que Burrows se réfugie dans son bunker sur le toit, plus particulièrement lorsque vous avez causé du grabuge lors de votre précédente mission. Explorez quoi qu'il en soit la salle de musique, en utilisant vos dards anesthésiants à bon escient pour ne pas vous faire renifler par le chien de garde, pour trouver une Peinture de Sokolov, et à partir de laquelle vous accéderez au toit.

De là, le plus simple pour entrer reste de posséder un rat et de longer la bâtisse par la gauche : vous pénétrerez ainsi sans problème dans l'enceinte et pourrez monter à l'étage sans vous faire remarquer par le Tall Boy. Récupérez alors la Rune sur la carte géante, montez sur une poutre au dessus de la bibliothèque si vous voulez neutraliser l'échassier et passez dans la pièce adjacente si vous désirez éteindre le portail foudroyant. Votre besogne ainsi achevée, utilisez en chaîne votre Clignement depuis le toit pour vous faufiler entre les gardes restants jusqu'au bateau de Samuel, qui n'a pas bougé d'un pouce, et ainsi conclure votre mission.

Le Quartier Inondé

Faites sans faute un tour chez Piero avant toute chose pour améliorer votre équipement et refaire vos stocks de munitions (notamment de grenades collantes, très utiles conre les raclures d'eau, que vous jouiez comme une brute ou non durant la mission qui suit), allez célébrer votre victoire au bar et allez vous coucher. Après votre petite " cuite ", vous vous réveillez dans un trou, ni plus ni moins : possédez un rat pour vous échapper ou lancez des briques sur les planches en hauteur pour vous en extraire, récupérez les objets traînant non loin et montez.
Deux assassins patrouillent en haut : pour les éviter, guettez l'opportunité de clignez jusque derrière les caisses au fond, puis attendez que l'un d'eux se penchent au balcon à l'extérieur pour le neutraliser.

Suivez ensuite votre marqueur d'objectif, passez dans l'entrée en hauteur du bâtiment sur la droite pour récupérer quelques richesses et possédez un rat pour pouvoir emprunter le passage au sol. Montez, récupérez les munitions sur les corps des superviseurs, clignez sur les toits vers la droite et entrez dans l'appartement contenant un Charme d'os par le balcon avant d'aller piller les réserves des geignards morts en contrebas. Neutralisez les geignards, bien vivants ceux-là, qui vous séparent de la raffinerie Greaves pour aller récupérer votre équipement. Cet objectif est optionnel, mais il est recommandé de vous astreindre à sa complétion si vous désirez mener une partie Fantôme ou sans tuer le moindre être humain.

Dans la cour devant vous, évitez ou neutralisez les geignards sur la droite, clignez au dessus de la porte massive, ramassez un réservoir vide pour le remplir dans la machine appropriée et portez-le jusque dans la salle de contrôle (quelques items peuvent être grappillés à l'arrière de cette pièce en passant par le toit). Les commandes fonctionnelles, abaissez le levier et entreprenez votre ascension du bâtiment en face. Au niveau de la passerelle brisée, passez en contrebas pour dénicher un Charme d'os accompagné de quelques piécettes, continuez à monter, attendez que les assassins s'en aillent et allez chercher un réservoir vide derrière la grille en brisant les planches en hauteur.

Remplissez-le, connectez-le, récupérez tous les objets sur la gauche avant de descendre (notamment deux carte placées en hauteur) et neutralisez, distrayez ou évitez tous les geignards sur votre route pour remettre la main sur votre précieux équipement. Remontez d'un cran pour ouvrir le panneau en tournant la valve, récupérez la Rune non loin face à vous, puis plutôt que de rebrousser chemin par la même voie, passez la grande grille qui était sur votre gauche en entrant dans la zone et la porte que vous y trouvez. Ramassez les munitions sur les superviseurs morts, tournez la valve en hauteur, puis repliez-vous sur une poutre pour accueillir comme il se doit l'assassin qui vous attendait en embuscade sur le pont.

Récupérez sur lui la clef du chef de gare, puis à partir du pont, rejoignez le balcon que vous apercevez au loin sur la gauche. Neutralisez le geignard, récupérez la Peinture de Sokolov, puis traversez la cour remplie d'assassin vous séparant de la base de Daud, soit en les humiliant au passage soit en les laissant patrouiller dans le vide. Si vous n'avez pas la clef du bureau du chef de gare, subtilisez-la à l'un des assassins mais attention, car ceux-ci se placent, comme vous, en hauteur pour épier leurs proies. Dans la zone suivante, au bout de la passerelle, une pelletée d'assassins vous attend de pied ferme et couvre tous les angles possibles en hauteur : plutôt que de jouer leur jeu, descendez dans l'eau, nagez sur la gauche pour entrer dans les ruines d'un appartement inondé contenant un coffre-fort (combinaison 4-2-8), puis nagez jusqu'au fond du canal.

Neutralisez au dard anesthésiant les deux canidés qui vous y attendent si vous ne voulez pas les tuer, récupérez des balles et un Charme d'os au fond, puis rebroussez légèrement chemin pour emprunter la voie à votre droite via le Clignement. Soustrayez-vous à la vue des chiens présents, neutralisez ou évitez les assassins patrouillant dans la bâtisse en ruine pour vous faufiler dans la base de Daud. Plus d'assassins vous attendent évidemment à l'intérieur : redoublez de vigilance pour les avoir un par un en utilisant les quelques caches à votre disposition, passez dans la cour intérieure pour monter à l'étage supérieur et avancez pour arriver en vu du bureau de Daud.
Prenez un peu de hauteur à l'intérieur de celui-ci en empruntant la passerelle à l'étage si vous voulez rester discret, placez-vous sur l'étagère , puis clignez derrière l'assassin qui accompagne Daud lorsque leur position respective s'y prête afin de poser son corps inerte sur le balcon à l'arrière du bureau. Faites les poches de Daud pour dénicher un Charme d'os, utilisez le Pli Temporel de niveau 2 pour subtiliser sa clef sans aucun risque d'être repéré (si bien sûr vous ne comptez pas occire le maître assassin, une option bien plus directe), puis explorez à nouveau les couloirs que vous avez emprunté pour parvenir ici afin de déverrouiller les contenants auparavant clos.

Déverrouillez également la porte au fond du couloir pour débloquer l'accès à une chaîne vous emmenant au fin fond du bâtiment, où une Rune vous attend posée sur une table, puis empruntez le passage menant au tunnel. A la sortie de ce dernier, avancez vers la droite pour trouver un Charme d'os, puis montez dans l'appartement abritant une survivante non loin du train magnétique. Montez sur les toits en sautant dans l'appartement adjacent au sien, ramassez la Rune sur un matelas bien bizarrement placé, redescendez et rendez-vous au fond de la rue que vous apercevez sur la gauche du train. Vous accédez ainsi à une zone lourdement gardée par des Tall Boys : passez sous le rail magnétique, montez à la passerelle sur la droite, volez la clef de Mosley et entrez dans son entrepôt pour faire le plein de richesses en tout genre.

Pour passer le portail foudroyant au fond, traversez les bâtiments en ruine sur le versant gauche de la zone en prenant soin d'éviter le champ de vision des échassiers, puis clignez jusqu'à la batterie du portail en hauteur. Retirez-la de sons socle, descendez à la chaîne et passez dans le quartier du vieux port. Explorez les décombres du bâtiment à votre gauche pour dénicher un Charme d'os, évitez la horde de geignards en vous glissant rapidement dans la trappe menant aux égouts après avoir détruit les quelques planches vous bloquant la voie et avancez jusqu'à trouver un acolyte de Slackjaw. Parlez-lui, suivez votre marqueur d'objectif en éliminant les raclures d'eau sur votre passage en empruntant le chemin inférieur et continuez jusqu'à atteindre une salle avec un coffre-fort. Ouvrez-le avec la combinaison 5-2-8 pour y récupérer le Charme d'os, rebroussez chemin et enfoncez-vous davantage dans les tunnels.

Éliminez les nouvelles raclures d'eau en hauteur, plongez sous l'eau, récupérez des carreaux en remontant brièvement à la surface et finissez votre petit périple aquatique. Montez en récupérant les munitions au passage et avancez pour

retrouver Mamie Chiffons et Slackjaw. Un choix cornélien se pose alors à vous, joueurs de l'extrême, qui voulez débloquer les Succès Mains Propres et Fantôme. Aider Mamie Chiffons vous fera en effet rater le premier, tandis qu'aider Slackjaw risque sérieusement de compromettre le second, car entraînant un combat contre l'ancienne dame. Voici toutefois comment vous en sortir : rendez-vous directement dans les quartiers de Mamie Chiffons en hauteur (sans lui subtiliser ses clefs) et prenez son camé sur le lit. Placez-le dans l'incinérateur, refermez, puis placez-vous en hauteur dans cette même chambre. De cette façon, vous pourrez attendre que l'ancienne dame vienne lorgner du côté de ses quartiers à votre recherche et la prendre par surprise pour la neutraliser après que son camé ait été détruit. Ne vous reste alors plus qu'à prendre sa clef et à libérer Slackjaw.

Remontez ensuite dans la chambre de Mamie pour y récupérer la Peinture de Sokolov, les richesses contenues dans la salle adjacente ainsi que la Rune posée sur son Sanctuaire. Empruntez la conduite de retour au sol en brisant les planches de bois, déverrouillez la porte grâce au passe-partout et rejoignez les survivants un peu plus loin. Passez dans le tunnel au sol pour trouver une Rune, tuez les raclures d'eau un peu plus loin pour récupérer le Charme d'os derrière le grillage au fond, puis brisez les planches sur la gauche pour vous frayer un chemin vers le Hound Pits et conclure cette longue partie de votre périple.

Les Loyalistes

Vous arrivez dans la maison abandonnée face au Hound Pits : montez à l'étage, attendez que la voie soit dégagée et clignez jusqu'au premier étage du bar, dans les dortoirs. Neutralisez une poignée de superviseurs pour avoir la paix, montez dans votre chambre pour faire de même avec un autre groupe de gardes en évitant ceux qui redescendent au niveau inférieur et rejoignez Calista en passant par le toit de l'atelier de Piero. Avant de lancer la fusée pour appeler Samuel, entrez dans ledit atelier en passant par le balcon où quelques caisses sont entreposées, ramassez la Rune sur le bureau et allez parler aux deux scientifiques.

Glissez-vous ensuite dans l'ancienne chambre d'Havelock en envoyant une paire de gardes dans les bras de Morphée pour récupérer le Schéma de pylône foudroyant de Piero et ramenez-le lui. Vous avez alors le choix entre éliminer purement et simplement tous les ennemis alentours ou bien les neutraliser sans les tuer.
Dépendant de votre propension à vouloir créer du chaos, faites votre choix et allez alimenter la machine en y plaçant un réservoir d'huile de baleine sur le toit. et allez envoyer la fusée dans la chambre d'Emily. Ne vous reste alors plus qu'à aller chercher les ordres d'Havelock sur le comptoir du bar et à prendre le bateau, direction le dernier niveau.

La Lumière au Bout du Tunnel

Dépendant du chaos que vous avez généré tout au long du jeu, deux version de cette île peuvent vous accueillir. L'une comportera beaucoup plus d'ennemis que l'autre et le final changera également. Quoi qu'il en soit, deux itinéraires principaux s'offrent à vous : commencez par mettre la tour de garde hors tension en clignant depuis un promontoire rocheux, puis engouffrez-vous dans le tunnel au centre de la structure. De là, vous pourrez désactiver les deux portails foudroyant qui barrent votre route. Quel que soit votre itinéraire, évitez ensuite au maximum les gardes, trop nombreux pour être neutralisés individuellement, et/ou reprogrammez alarmes et pylônes pour vous faciliter la tâche. Vous atteignez ensuite le fort de Kingsparrow.

Le nombre de garde y étant incroyablement élevé, même les plus directs voudront prendre un minimum de précaution et fureter dans l'ombre pour se débarrasser des superviseurs qui entraveront votre route. Passez par les hauteurs autant que possible pour éviter de vous faire remarquer, rejoignez le système de pompage pour tourner une valve au sol et récupérer la dernière Rune du jeu dans les tunnels de maintenance, récupérez la clef de l'ascenseur accrochée au deuxième étage de la structure centrale (que vous trouverez aussi sur le garde près dudit ascenseur) et passez au dessus ou en dessous du pont vous amenant au phare. En dessous, un terminal vous permettra de reprogrammer le pylône foudroyant pour nettoyer le niveau du dessus. Sinon, usez des pouvoir à votre disposition pour vous glisser dans l'ascenseur et atteindre le haut du phare.

Une poignée de superviseurs vous y attendent : utilisez vos derniers dards anesthésiants si besoin pour passer inaperçu auprès de ces derniers et, si vous jouez le niveau en mode Haut Chaos, grimpez directement au dessus du plafond vitré pour monter en haut du phare et neutraliser Havelock aussi rapidement que possible à l'aide de vos armes (si vous jouez sans pouvoirs autres que Clignement) ou des pouvoirs Pli temporel et Clignement. Si vous jouez en Chaos Bas, entrez simplement dans le grand salon, neutralisez l'amiral et allez secourir Emily, enfermée dans la chambre adjacente. Suite au final, libre à vous de reprendre le jeu depuis le début ou depuis une sauvegarde antérieure

pour agir différemment et prendre d'autres décisions.

Eléments optionnels

Runes

Hound Pits

1# Obtenue automatiquement dans la dimension de l'Outsider.

2# Avant de partir en mission vers le Grand Superviseur, utilisez le Coeur pour la repérer sur la berge.

3# Remise par Calista en revenant de votre première mission, si vous avez épargné son oncle Curnow.

4,5# Avant la Maison du Plaisir, dans les égouts juste derrière les geignards.

6# Avant Retour à la Tour, vous recevrez une Rune dans vos quartiers si vous avez épargné les trois soeurs Boyle.

7# Si vous acceptez le défi de Lord Shaw pour défendre l'honneur de Pendleton pendant la fête, ce dernier vous remerciera avec une Rune.

Grand Superviseur Campbell

1,2,3# Vous obtiendrez trois Runes en complétant les quêtes annexes que vous confie Mamie Chiffons : une dans son sous-sol et deux à l'étage.

4# Dans le poste de garde après avoir passé le second portail foudroyant.

5# Dans la cave secrète de Campbell, facilement accessible depuis le fond du chenil ou du rez-de-chaussée des bureaux.

6# Dans la salle de réunion, accrochée au mur.

7# Dans l'atelier dans l'arrière cour.

La Maison du Plaisir

1# Dans le laboratoire secret du Dr Galvani, là où étaient auparavant situés les viscères de rat.

2# A l'étage du bâtiment à droite du Golden Cat proprement dit.

3,4# A l'intérieur du Golden Cat, accrochée au mur au premier et sur une table dans les combles, respectivement.

5# Dans la chambre forte du marchand de tableaux, dont la combinaison est obtenue en interrogeant ce dernier au Golden Cat.

Le Physicien Royal

1# Dans un appartement sur le côté droit de la première avenue, accessible en grimpant à la chaîne à l'arrière du bâtiment.

2,3# Dans les appartements au début de la deuxième zone du niveau : l'une est contenue dans un coffre dont la combinaison est 4-7-3 et l'autre se trouve dans un sanctuaire dans le bâtiment adjacent.

4# En arrivant dans la troisième zone, juste devant vous sur une table.

5# Dans la serre de Sokolov, sur la table où il travaille lorsque vous entrez.

La Dernière Fête des Boyle

1# En arrivant dans le canal, nagez jusqu'au fond de celui-ci pour la trouver dans l'eau.

2# A l'étage d'un bâtiment sur la rive du canal opposée à la fête, près du pylône électrique.

3# Dans la pièce fermée à clef au sous-sol, dont la clé peut être trouvée dans la chambre de l'un des filles Boyle, à côté de son journal à l'étage.

Retour à la Tour

1# Dans le dortoir des gardes, à droite du manoir de Burrows, sous un lit.

2# Dans la salle du Tourmenteur dans les sous-sol su manoir.

3# Dans le coffre de chevet de Burrows, dans sa chambre.

4# Sur la carte stratégique dans le bunker de Burrows, sur le toit, accessible depuis la salle de musique.

Le Quartier Inondé

1# Au fond de la zone de la raffinerie Greaves, au sol non loin d'un groupe de raclures d'eau.

2# Sur une table juste avant de quitter la base de Daud pour passer dans le tunnel.

3# Sur le toit du bâtiment adjacent au train magnétique, accessible en passant par la fenêtre de l'appartement de la survivante.

4# Dans la salle secrète de Mamie Chiffon, adjacente à sa chambre, accessible en lui volant ou en recevant le passe des égouts.

5# Dans le tunnel en dessous des taudis des survivants que vous croisez après avoir ouvert la porte des égouts.

Les Loyalistes

1# Dans l'atelier de Piero à l'étage.

La Lumière au Bout du Tunnel

1# Non loin de la station de pompage, accessible en tournant une petite valve au sol qui déverrouille un tunnel en contrebas.

Charmes d'os

Hound Pits

1# En revenant de la mission Le Physicien Royal, allez chercher la clef de l'appartement abandonné sous un lit dans le dortoir du Hound Pits et ramassez le charme sous le lit à l'étage dudit appartement.

Grand Superviseur Campbell

1# Dans la structure isolée au bout du pont, au début du niveau, accessible en grimpant à la chaîne à l'arrière.

2# A l'étage de la maison où vous secourez Griff, à droite de l'avenue principale gardée par les Superviseurs et les

portails.

3# Au fond de la distillerie des gangsters, sur une poutre en hauteur accessible ne sautant sur les tonneaux.

4# A l'ouest de l'arrière cour, au creux d'un étau entouré de rats.

5# Dans l'entrepôt le plus proche de la chaîne vous amenant à Samuel, dont la valve se trouve dans l'atelier.

La Maison du Plaisir

1# Au dernier étage du bâtiment adjacent au premier portail foudroyant, près de là où vous aviez secouru Griff. Accessible après quelques acrobaties et avoir neutralisé le geignard qui le contemple.

2# Dans la distillerie des gangsters, derrière la grille à gauche de l'entrée du bâtiment proprement dite, ouverte avec la clé volée sur l'un des voyous à l'intérieur.

3# Dans l'impasse accessible depuis la ruelle située sous le deuxième portail foudroyant, là où vit désormais Mamie Chiffons.

4# Au rez-de-chaussée du Captain's Chair, l'hôtel par lequel Slackjaw vous permet d'atteindre le Golden Cat.

5# Accroché au mur dans une chambre au deuxième étage du Golden Cat.

Le Physicien Royal

1# Dans la première avenue, empruntez la passerelle vers le pont mécanique sur la droite et rejoignez le balcon de l'appartement visible en hauteur, dans lequel se trouvent le charme et un geignard.

2# A côté d'un cadavre dans le sous-sol du bâtiment à la toute fin de la deuxième zone et accessible en faisant un peu d'escalade.

3# Au début de la dernière zone, à l'étage du bâtiment à votre gauche.

La Dernière Fête des Boyle

1# Dans la pièce adjacente à celle où vous avez trouvé la Rune et son Sanctuaire

2# A l'étage du bâtiment par lequel vous pouvez accéder à la fête, à droite de l'entrée principale.

Retour à la Tour

1# A côté du cadavre au tout début du niveau dans l'écluse, accessible via Clignement.

2# Dans la pièce secrète découverte en activant le petit chandelier, au fond du couloir de l'aile droite du manoir, sur l'étagère.

Le Quartier Inondé

1# Dans un bâtiment près des camps de geignards avant d'entrer dans la raffinerie Greaves, accessible depuis les toits.

2# Durant votre escalade pour retrouver votre équipement dans la raffinerie Greaves, après avoir replier les tuyaux, passez sous la première passerelle endommagée pour le trouver.

3# Tout au bout du canal du Centre de Rudshore, où de nombreux assassins guettent en hauteur, après avoir passé les deux chiens.

4# Faites les poches de Daud avant de partir ou de l'éliminer pour trouver ce charme.

5# Au sortir de la base de Daud, en sortant du tunnel, avancez vers la droite pour le trouver au sol.

6# Après avoir passé le portail foudroyant, mais avant d'entrer dans les égouts, dans les décombres du bâtiment sur le versant droit de la rue.

7# Dans le coffre-fort se situant dans les égouts, avant le passage où vous êtes contraint à nager pour rejoindre Mamie Chiffons et Slackjaw.

8# Dans la dernière salle où des raclures d'eau vous barrent la route avant de rejoindre le Hound Pits, derrière le grillage au fond.

Peintures de Sokolov

Grand Superviseur Campbell

Dans la chambre secrète de Campbell, accessible depuis le rez-de-chaussée des bureaux ou en traversant le chenil et en activant l'oeil de la statue.

La Maison du Plaisir

Dans la maison du marchand de tableaux. L'une des trois est entreposée dans la chambre forte, dont la combinaison est obtenue auprès du marchand lui-même, en l'interrogeant au Golden Cat.

Le Physicien Royal

Au rez-de-chaussée du manoir de Sokolov, non loin du portail foudroyant expérimental.

La Dernière Fête des Boyle

A l'étage, où vous n'êtes pas sensé pénétrer, accessible depuis le balcon à l'extérieur ou en retirant la batterie du portail après avoir volé la clé à un garde. Le premier tableau est dans la galerie et l'autre se trouve dans une chambre fermée à clef, où vous trouvez également des indices quant à l'identité de votre cible.

Retour à la Tour

Dans la salle de musique au premier étage du manoir.

Le Quartier Inondé

Une première peinture se trouve dans un appartement à l'ouest du pont où des superviseurs sont tombés dans une embuscade, accessible depuis son balcon visible de loin. La seconde se trouve dans la chambre de Mamie Chiffons, dans les égouts.

Schémas

Grand Superviseur Campbell

Lentille à grossissement et Formule de Sokolov : Vous pouvez les acheter chez Griff après l'avoir sauvé des griffes des gangsters dans la ruelle adjacente au premier portail foudroyant.

Tissage serré Galvani : Dans l'atelier de l'arrière-cour, dans un petit placard ouvert par une clef disposée en hauteur, dans un bocal dans un coin de la pièce.

La Maison du Plaisir

Pâte incandescente : Dans la distillerie des gangsters, derrière le battant ouvert à l'aide d'une valve.

Le Physicien Royal

Résine intégrée Galvani : Non loin du chariot que vous pouvez emprunter au tout début du niveau, sur la table.

La Dernière Fête des Boyle

Grenades à pointes : Dans le poste de garde à l'entrée de la fête, sur un petit bureau.

Retour à la Tour

Combustion légèrement améliorée : dans les quartiers du général Tobias, au premier étage du manoir.

OBTENIR LE TROPHÉE/SUCCÈS "VITESSE DES TÉNÈBRES" FACILEMENT

Pour obtenir ce trophée, il n'est en fait pas nécessaire de posséder le pouvoir "Pli Temporel" au niveau 2. En effet, choisissez un endroit dégagé, où aucun ennemi n'est présent. Une fois cela fait, lancez "Pli Temporel" puis, immédiatement après, utilisez trois fois "Clignement". Vous devriez alors récupérer le trophée.

Disney Infinity

© Disney Interactive / Avalanche Software 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONTER SON PERSONNAGE RAPIDEMENT

Pour monter votre personnage rapidement, allez dans le mode toy box, placez autant de jouets destructibles que possible et détruisez-les pour obtenir de l'expérience, vous pouvez le faire et refaire pour monter plus rapidement vos personnages.

SOLUTION COMPLÈTE

Les Indestructibles

Missions principales

Il n'y a pas de fumée...

Après une brève cinématique d'introduction, avancez dans la direction pointée par la flèche et sautez sur le bâtiment en feu que vous devez éteindre en détruisant le réservoir d'eau. Le passage étant ensuite détruit par une explosion, montez sur la grue à gauche grâce aux tuyaux puis sautez sur les containers pour traverser. Enfin, redescendez sur le quai et tuez les quatre omnidroïdes pour conclure la mission.

Compte-rendu des dégâts...

Ouvrez le menu " Magasin de jouets " et sélectionnez la voiture pour vous la faire livrer, vous devrez ensuite aller parler à trois policiers répartis dans la ville et effectuer leurs missions (voir ci-dessous) pour finir " Compte-rendu des dégâts ".

Décombres encombrants

Le premier policier vous demande de libérer six personnes piégées dans les décombres, il vous suffit simplement de suivre le radar pour les trouver et de frapper les objets pour les délivrer, tous étant au sol il n'y a rien de bien compliqué.

Alerte au feu !

En parlant au second policier, Syndrome fera irruption pour mettre le feu à un bâtiment avec ses droïdes, comme dans la première mission pour l'éteindre vous devez simplement taper la citerne qui est sur le toit, le plus simple pour y monter étant de faire le tour et d'utiliser la gouttière de la façade latérale.

Sauvetage en hauteur

Pour cette troisième sous-mission, il vous est demandé de secourir des personnes coincées sur les toits. Le premier est assez simple à atteindre car les rebords du bâtiment en brique sont nombreux et permettent d'escalader directement. Pour le deuxième il suffit de remonter sur le même immeuble et de donner un coup pour abaisser le pont bleu. Enfin pour le troisième, vous pouvez également monter directement sur la façade du bâtiment gris. Une fois tous les habitants ramenés dans la zone de sécurité, la mission est terminée.

Edna arrive

Immédiatement après les missions précédentes, cinq omnidroïdes sont à éliminer dans la zone près du pont : les quatre premiers qui sont au sol s'enchaînent facilement mais il est impossible de grimper directement sur le bâtiment où se trouve celui qui tire des missiles. Allez donc à l'arrière de l'immeuble beige et sautez sur les containers puis montez avec la gouttière, vous pourrez alors abaisser le pont pour sauter et rejoindre le robot géant.

Secret de l'île des héros

Après avoir parlé à Edna, reconstruisez le pont en l'achetant dans le menu " Magasin de jouets " puis rendez-vous sur l'île. Grimpez ensuite simplement sur le bâtiment circulaire pour toucher les deux interrupteurs triangulaires puis montez tout en haut et tenez-vous sur la plateforme pour ouvrir le QG secret.

Un peu d'entraînement

Achetez simplement la salle d'entraînement dans le QG via le magasin de jouet pour réussir cette mission donnée par Edna. Cela débloque par la même occasion un grand nombre de missions secondaires pour vous aider à parfaire vos techniques.

Mise à niveau

Encore plus simple que la mission précédente, il vous suffit juste de prendre l'entraîneur et de le déplacer quelques mètres plus loin pour la réussir.

Forces cachées

Dans la même lignée, utilisez juste une super frappe au sol dans l'entraînement virtuel pour détruire les 3 cibles d'un coup et finir la mission.

C'est un secret

Après avoir parlé à un homme dans le QG, vous devez retrouver une informatrice en ville. Dès que vous l'avez rejoint, suivez-la en escaladant l'immeuble puis glissez sur les câbles. Elle vous montrera alors l'agent double que vous pouvez rejoindre en sautant sur l'immeuble d'en face puis en grimpant encore un peu.

Évasion impossible

Pour réussir cette mission, vous devez simplement construire la prison dans la base.

Cache-cache

Après ces préparatifs, vous allez pouvoir passer à la capture du premier méchant libéré par Syndrome : pour terminer cette mission il suffit simplement de se rendre sur les quais.

Espaces étroits

Immédiatement après la précédente mission, une cinématique explique qu'il faut détruire les pièges qu'a laissé le Chapardeur : dans la même zone où se déroulait la première mission du Play Set, vous en trouverez cinq dont un sur la plateforme en haut de la gouttière.

Livraison du prisonnier

Juste après, parlez au policier pour escorter le Chapardeur jusqu'au QG. Le trajet est plutôt long et votre mission est de protéger le fourgon en détruisant les barrières et en éliminant tous les omnidroïdes. Après le pont, une nouvelle sorte de machine fera son apparition, celle-ci générant en continu des monstres, détruisez-la en priorité. Une fois arrivé au QG, il ne vous restera plus qu'à attraper le vilain et à le jeter dans la prison.

Debout, c'est l'heure

Au tour de Sopori-Gloria maintenant mais avant de vous y attaquer, vous devez détruire ses plantes. Détruisez d'abord les plus petites violettes qui sont soit au sol, soit sur des immeubles facilement accessibles puis vous pourrez toucher la plus grosse au centre.

Vol à voile

Pour cette nouvelle très courte mission, vous devez simplement acheter le Delta Pack dans le magasin de jouets et ouvrir le colis livré par hélicoptère au centre du QG.

Apprendre à planer

Immédiatement après avoir reçu le Delta Pack, Edna vous propose une initiation : montez sur le toit du QG et sautez en passant dans les anneaux puis finissez par un piqué dans la zone indiqué par les flèches.

Un atelier juste pour elle

Accédez au magasin de jouets et construisez l'atelier d'Edna pour réaliser cette mission.

Protection de témoin

Après avoir construit l'atelier, ramassez le civil qui se promène dans la base et jetez-le vers la porte. Changez ensuite n'importe quel élément de personnalisation et sortez de l'atelier pour réussir la mission.

Témoin à charge ?

Cette mission est exactement la même que la précédente, à la différence que le témoin à changer est situé beaucoup plus loin.

Foire aux gadgets

Dernier bâtiment à construire dans le QG, cette fois c'est le centre de recherche.

Urgence au QG

Juste après la mission précédente, les omnidroïdes attaquent le centre, éliminez-les tous en commençant pas les plus gros pour terminer la mission.

La science à la rescousse

Commencez en conduisant le scientifique jusqu'à sa machine et lancez-le à l'intérieur pour qu'il active le dispositif. Pendant ce temps, de nombreux omnidroïdes viennent pour essayer de la détruire, chargez-vous donc de les éliminer, de préférence avant qu'ils ne fassent des dégâts à l'atomisateur.

Le ciel s'est effondré

Juste après la mission précédente, tuez un nouvel omnidroïde puis récupérez la pièce à faire analyser. Retournez alors au QG et placez-la devant le centre de recherche. Après l'analyse, la mission sera déjà terminée

Livraisons techniques

Comme dans la mission d'avant, vous devez ramasser les pièces à analyser dans toute la ville et les ramener au centre de recherche. La première est sur le toit du QG, la seconde dans la rue et pour atteindre la troisième vous devez grimper sur les bâtiments et sauter entre les piliers de la grande tour.

Le quatrième est à l'autre bout de la ville, sur un toit également et enfin le dernier se trouve au sommet d'un building

simple à escalader.

Héros volants

Achetez l'Aéro-skate et ouvrez le colis pour terminer cette mission.

Atterrissage catastrophe

Immédiatement après, un ovni s'écrase en ville, rendez-vous sur le site du crash pour y découvrir un nouvel omnidroïde encore plus puissant muni d'un laser : éliminez-le pour mener à bien la mission.

Vile découverte

Maintenant que vous disposez de l'Aéro-Skate, vous pouvez atteindre des lieux encore inexplorés : suivez les flèches jusqu'au sommet du building puis utilisez le skate pour atteindre le côté du bâtiment. Continuez ensuite à grimper pour trouver au sommet le Baron Vil Brequin.

Alerte à la bombe

Directement après, sautez du building et ramassez la bombe déposée par le Baron : pour la détruire il vous suffit de la jeter dans l'eau un peu plus loin.

Pluie de bombes

Comme pour la mission précédente, ramassez les quatre autres bombes et jetez-les à la mer ou dans la fontaine.

Fontaine d'ennuis

Encore une très courte mission, il vous suffit d'aller jusqu'à la fontaine au centre de la ville pour regarder une cinématique.

La voie de la justice

Allez juste trouver le policier un peu plus loin.

Super-méchante déracinée

Maintenant que Sopori-Gloria a été capturée, vous devez escorter le fourgon jusqu'au QG mais le Baron envoie ses bombes que vous devez attraper et jeter dans l'eau avant qu'elles ne contaminent les habitants. Des omnidroïdes plus puissants que d'habitude vont également se manifester et il faudra les exploser pour continuer à progresser. Enfin, une fois à destination, attrapez la méchante et jetez-la dans la prison pour finir la mission

Découverte du repaire

Au tour du troisième super-vilain d'être arrêté maintenant et c'est l'occasion de découvrir un nouveau véhicule : l'hélicoptère. Achetez-le dans le magasin de jouet puis parcourez la ville en tirant des missiles sur les habitants zombifiés indiqués. Après avoir remis dans son état normal le quatrième, allez vous occupez du Baron pour conclure la mission.

Transformation du baron

Nouvelle mission d'escorte du fourgon mais cette fois-ci avec l'hélicoptère, ce qui simplifie grandement la tâche, tirez des missiles un peu partout pour protéger le fourgon des nombreux omnidroïdes et comme d'habitude, jetez le méchant dans la prison pour terminer la mission.

Renfort de Neutra-Énergie

Après avoir acheté le gant à Neutra-énergie, Syndrome arrive avec une nouvelle-fois ses omnidroïdes, détruisez-le avec cette nouvelle technologie en les envoyant par exemple dans l'eau.

Le combat final

Vous voici au terme de cette aventure, il est temps d'arrêter Syndrome une bonne fois pour toutes. Commencez par grimper sur l'immeuble où il se trouve à l'aide du Skate ou de l'hélico. Le combat qui s'engage est assez compliqué puisque vous devez utiliser le gant pour lui jeter des droïdes tout en évitant ses projectiles, les missiles et en faisant également attention de ne pas tomber ! Pour la première phase, Syndrome est seul mais ensuite il est protégé par des droïdes que vous devez détruire avant d'attaquer le super-vilain.

Missions secondaires

Fans d'uppercuts

Une autre mission d'entraînement très simple, maintenez juste la touche enfoncée pour enchaîner les uppercuts sur les trois omnidroïdes.

Cibles multiples

Mission d'entraînement sur les enchaînements, éliminez à la suite les trois droïdes pour la réussir.

Esquive

Toujours aussi simple, roulez entre les zones pour terminer l'entraînement.

Le règne animal

Cette mission s'active en parlant avec le pompier du QG et consiste en ramener tous les animaux du zoo dans leur cage. Lion, singe, girafe, panda et pingouin sont dans les rues autour du zoo mais pour l'éléphant vous devez grimper sur un toit, ce qui se fait assez simplement car le building dispose de rebords pour escalader.

Au trou !

Après avoir parlé à un policier du QG, allez juste chercher les prisonniers répartis dans toute la ville et jetez-les dans la fourgonnette.

Super recrues

Dans le quartier général, parlez à un policier puis recrutez un super-héros pour terminer cette mission.

Soporiplantes invasives

Cette mission est la même que " Debout, c'est l'heure ", pour la mener à bien il vous faut détruire les plantes de Gloria en commençant par les plus petites, la différence étant que certaines ne sont accessibles qu'en planant depuis un bâtiment adjacent sur lequel vous pouvez grimper.

Lancer du poids

Une autre leçon avec l'entraîneur qui demande simplement de lancer un objet sur le droïde.

Mémoire musculaire

Toujours dans la série des entraînements, attrapez un droïde et lancez-le sur les autres pour terminer la mission.

Retraite insulaire

En parlant à un policier au bord de l'eau, il vous demandera de conduire le maire sur une île (déserte), vous aurez besoin pour cela de l'Aéro-Skate et de passer sur les bouées pour ne pas couler en restant trop longtemps au-dessus de l'eau.

Mesures de protection

Encore une fois les policiers vous demandent de l'aide pour une mission à la croisée entre deux précédentes, vous devez à la fois jeter les criminels dans le fourgon et le protéger pour lui permettre d'avancer jusqu'au QG malgré les robots et les barrières.

Direct

Toujours dans la série des entraînements, enchaînez un uppercut et une reprise, cela risque de vous demander plusieurs essais pour maîtriser le timing, le secret étant de relâcher la touche avant de sauter puis d'attendre que le droïde retombe pour ré-appuyer.

Attaque déchaînée

Utilisez l'hélicoptère pour éliminer 32 omnidroïdes répartis dans toute la ville, le chrono est assez large mais assurez-vous bien de nettoyer complètement une zone avant de passer à la suivante.

Témoin échoué

Edna vous demande pour cette mission d'aller chercher un informateur sur une île, celle où vous avez déposé le maire un peu plus tôt. Prenez donc l'Aéro-Skate et passez sur les bouées puis ramenez le témoin au QG et changez-le dans l'atelier pour terminer la mission.

Fête du yacht

Le maire qui a décidément envie que vous lui serviez de taxi vous demande de le conduire sur le yacht en deltaplane, cela demande quelques essais pour maîtriser le piqué/remontée afin d'atterrir dans la bonne zone.

Maire en péril

Même principe que la mission précédente mais en ville cette fois.

Maire volant

Toujours le même principe mais c'est encore plus simple cette fois car vous pouvez vous contenter de courir jusqu'à la zone

Monstres Académie

Missions principales

Nettoyage du campus

Pour commencer en douceur cette " semaine de la peur ", détruisez simplement les panneaux laissés par les panitechniciens, il y en a cinq sur la pelouse centrale.

Simulateur de terreur

Juste après, faites peur aux trois mannequins d'entraînement en utilisant la capacité spéciale de Sully.

Furtivement

Plus dur maintenant, vous devez encore faire peur à des mannequins mais cette fois en arrivant discrètement dans leur dos : pour cela marchez doucement et contournez-les en passant par le bâtiment avant de les effrayer.

A l'aide

Pour réussir cette mission, vous devez grimper en haut d'un bâtiment pour sauver un étudiant : pour cela allez sur le côté et repérez une oeil bleu qui dépasse du sol. Effrayez-le alors avec votre cri pour le voir sortir de terre et sautez sur la plateforme puis sur la gouttière pour atteindre le toit. Enfin, utilisez une nouvelle fois le super-cri de Sully afin de retirer tout le papier-toilette et libérer l'étudiant.

Retirer le papier

Encore une très courte et très simple mission, utilisez le cri de Sully face aux trois statues désignées pour retirer le papier toilette mis par les étudiants de Panitechnique.

A la page !

Achetez simplement le lanceur de papier-toilette dans le magasin de jouet et ouvrez le colis qui est déposé non loin.

La route de Panitechnique

Une fois la mission lancée, allez vers la porte et tirez sur les trois cibles avec le lanceur de papier toilette pour ouvrir le passage vers Panitechnique, l'école concurrente.

Trouve un ami

Suivez le tunnel précédemment ouvert jusqu'à trouver un monstre tout au bout, ce qui conclura la mission.

Revanche végétale

Directement après, la première tâche qui vous est demandé d'accomplir sur le campus de Panitechnique est de recouvrir quatre arbres avec du papier toilette alors saisissez-vous de votre lanceur et tirez !

Des statues Art Déco

Pour réussir à recouvrir les statues de papier-toilette sans vous faire repérer, vous devez approcher discrètement, la meilleure solution est donc de passer par derrière. Vous devez tirer dessus à trois reprises pour qu'une statue compte comme décorée, or les étudiants vous repéreront probablement et si c'est le cas, courrez vous cacher avant de revenir.

Vers l'infini et au-dessus !

La mission suivante vous est donnée par un autre étudiant " infiltré " mais pour le retrouver, vous devez monter sur un toit. Pour cela, approchez-vous de la gouttière envahie de chauve-souris et criez un bon coup pour les écarter, vous permettant ainsi de monter.

Le jour de la bannière

Directement après, montez en haut du poteau jaune pour déployer la bannière de Monstre Université.

Techniques terrifiantes

Après avoir parlé à Mike, repérez l'étudiant orange qui se promène autour de la fontaine et approchez-le discrètement pour lui faire peur et ainsi réussir la mission.

Terreur pour Terri et Terry

Même principe que la précédente mission mais cette fois-ci avec un monstre invisible, approchez-le de même par

derrière et poussez un cri.

Parle à Don

Après toutes ces farces sur le campus de Panitechnique, retournez sur celui de Monstres Université pour trouver Don et admirer les dégâts causés par les étudiants rivaux.

Blague à part

Pour remplir cette mission, achetez le Farce-apulteur main dans le magasin de jouets et posez-le à l'endroit indiqué.

Un grand bond en avant

Après la précédente mission, allez au fond à gauche du campus et mettez un farce-apulteur à l'emplacement prévu devant la grille. Vous n'aurez alors plus qu'à marcher à côté pour vous faire propulser.

L'heure du sauvetage

Il est maintenant temps d'escalader le beffroi pour libérer Terri et Terry qui sont retenus prisonniers tout en haut. Allez tout d'abord derrière la tour pour faire peur au monstre bleu et servez-vous des échafaudages pour atteindre les rebords. Grimpez ensuite sur les briques qui dépassent puis sur le coin de pierre et la gouttière. Enfin, passez par la fenêtre puis montez à la dernière échelle pour terminer la mission.

Les secrets de la peur

En redescendant de la tour, parlez au monsieur qui vous expliquera comment ressortir d'ici : sautez en contrebas et criez face au cercle bleuté pour ouvrir la grille vous permettant de revenir sur le campus.

Rencontre secrète

Grâce à votre nouveau pouvoir, criez devant les boutons du bâtiment pour faire sortir de nouvelles prises d'escalade : celles qui sont sur le côté et permettent d'accéder à la cheminée sont la solution k la plus simple pour atteindre rapidement Don qui se trouve sur le balcon.

La fête au dortoir

Avant de retourner sur le campus de Panitechnique, achetez le sac à dos " feu crépitant " dans le magasin de jouets. Votre mission sera alors de vous approcher des fenêtres indiquées pour y envoyer des feux d'artifices, attention, des étudiants font une ronde alors approchez discrètement et préparez-vous à courir si vous vous faites repérer.

Football emballé

Une autre très courte mission de nuit où vous devez simplement tirer à trois reprise sur la statue de ballon du campus de Panitechnique tout en faisant attention aux étudiants qui patrouillent.

La clé du succès

Pour mener à bien cette mission, approchez-vous tout doucement de l'étudiant de Panitechnique qui détient les clés et tourne autour de la cage de la mascotte puis faites-lui peur.

Course de cochon

Dernière mission de l'aventure, il s'agit de ramener le cochomoche sur le campus de MU en détruisant au passage sept statues. Les étudiants étant particulièrement pénibles, si vous vous faites repérer, lâchez la monture et cachez-vous quelques instants. Une fois arrivé près du tunnel, la mission s'arrête pour faire place à la cinématique finale.

Missions secondaires

L'habit fait le monstre

Une fois la mission initiée, suivez la boussole pour trouver un monstre bleu portant une casquette : attrapez-le et jetez-le dans le stand puis sélectionner l'option " pas d'accessoire " pour lui enlever.

Dortoir condamné

Pour réussir cette mission vous devez décrocher deux bannières sur le dortoir, ce qui se fait simplement en grimpant aux coins du bâtiment et en touchant les deux extrémités de chaque (il n'y a aucune animation mais le compteur indique si cela a fonctionné).

Embuscade au buisson

Après avoir parlé à un monstre violet, approchez discrètement de l'étudiant adverse qui se cache dans un buisson et flanquez-lui la trouille pour réussir la mission.

Du bleu partout

Comme pour la mission " Le jour de la bannière ", vous devez monter sur les bâtiments pour dérouler deux autres drapeaux aux couleurs de MU mais cette fois-ci en faisant attention aux étudiants de Panitechnique qui rodent. Suivez la vidéo ci-dessous si vous n'arrivez pas à y accéder.

Peur à Panitechnique

Mission simple et classique dans laquelle vous devez juste approcher discrètement deux étudiants et les effrayer.

Une leçon d'orgueil

Pour mener à bien cette mission, vous devez dérouler quatre barrières de MU dans tout le campus de Panitechnique en glissant sur les câbles. Ce n'est pas bien difficile mais attention aux deux dernières qui sont gardées par des étudiants costauds.

L'arbre qui cache la forêt

Une autre mission toute simple demandant de jeter du papier toilette sur cinq arbres du campus de Panitechnique, si vous voulez la faire sans avoir les étudiants à vos trousses, tirez depuis le toit du bâtiment.

Les gargouilles de papier

Après avoir parlé à un étudiant sur un toit, trouvez et enveloppez de papier les six gargouilles disposées sur les bâtiments de Panitechnique.

Réparation de la fontaine

Cette mission ne s'initie même pas avec un personnage, il suffit de pousser un cri devant la fontaine au centre de MU pour enlever le papier-toilette et recevoir la récompense.

Ramassage scolaire

Pour réussir cette mission, ramassez les 11 points perdus par un étudiant de MU, tous sont posés au sol et faciles à trouver.

Des mains partout

Une autre courte mission demandant de ramasser huit mains laissées par des panitechniciens autour de la place centrale du campus.

Course à vélo

Très simple également, cette mission vous demande juste de passer à vélo dans les 20 checkpoints vous faisant faire le tour de tout le campus (achetez le vélo au magasin de jouets si ce n'est déjà fait).

Missions de la fraternité

L'allée des fraternités se débloque après la mission " Allons aux fraternités " et consiste en une série de courtes tâches allant du nettoyage à l'achat de nouveaux bâtiments.

Voici la liste complète de ces missions :
{l Nouveau look pour la fraternité
Chasse aux saletés
Sur un fil
A toit, à moi
Vive la Sororité PNK !
Murs pour être décorés
Chauve qui peut !
Les boîtes de JOX
L'histoire d'HSS
Dehors, les bizuts !
Où est la fraternité JOX ?
Elles sont HSS
Qui EKO ?
Les ROR ont de la caisse
Il est ROR, monseignor

Compteur de cartes

Un étudiant vous demande de retrouver ses cartes de terreurs, celles-ci sont dispersées sur le bâtiment d'en face et toutes simple d'accès.

Même pas peur de faire peur !

Effrayez discrètement trois étudiants de Panitechnique pour réussir cette mission.

Un paisible équilibre

Cette fois ce sont les panitechniciens qui ont accroché leurs bannières, montez donc sur le grand bâtiment central pour les détacher en marchant sur les fixations.

Non à Panitechnique !

Des étudiants ont été " forcés " à porter les couleurs de Panitechnique, attrapez-les et jetez-les dans le stand de vêtements pour leur enlever en sélectionnant " pas d'accessoire ".

L'heure du changement

Comme dans la mission de sauvetage de Terri et Terry, vous devez monter sur le beffroi pour enlever les décorations des panitechniciens : il y a cinq posters sur lesquels crier aux différents étages et une grande bannière à faire tomber tout en haut.

Farce finale !

Pour cette mission, achetez juste un farceur (à ne pas confondre avec un farce-apulteur) et placez-le à l'emplacement indiqué puis revenez parler à l'étudiant qui vous a confié la mission.

Réparation du hall de l'université

Cette mission demande simplement de supprimer cinq posters sur le bâtiment proche du passage vers Panitechnique, quatre sont au niveau du sol et le cinquième est sur le balcon.

Coup double

Don vous demande de mettre en place un piège avec deux farce-apulteurs à la suite, ce qui peut se faire aux abords de la fontaine en faisant bien attention à ce que la flèche du premier se dirige vers le second. Ensuite, plus qu'à attendre qu'un étudiant soit pris au piège et vous aurez rempli la mission.

Des blagues pour tous les goûts

Comme pour la mission précédente mais cette fois-ci avec un farceur en plus au bout.

Coup triple

Et encore de même en remplaçant le farceur par un farce-apulteur.

A fleur de peau

Comme dans la quête principale, approchez discrètement des fenêtres et jetez des feux d'artifice dedans pour réussir cette mission.

La fête aux décorations

Grimpez sur le bâtiment de Panitechnique et approchez-vous des zones indiquées pour faire dérouler les bannières de Monstre Université. Faites simplement attentions aux étudiants qui montent la garde et peuvent vite s'avérer pénibles s'ils vous font tomber.

Tic, toc...bouh !

Pour réussir cette mission qui semble se lancer de manière spontanée, effrayez simplement 3 étudiants de Panitechnique qui se promènent dans la zone du beffroi.

Le vélo, ça conserve !

Cette mission est assez difficile mais pas inaccessible : pour la réussir vous devez attraper à vélo 10 bonbonnes, ce qui demande bien sûr un vélo mais aussi d'avoir acheté les diverses rampes et bien sûr beaucoup d'entraînement car ce n'est vraiment pas évident à manier.

Pirate des caraïbes

Missions principales

Une place à couvert

L'aventure commence directement au coeur de l'action par une attaque de Davy Jones dans la baie des pirates, dirigez juste le canot de Jack Sparrow sous les ponts pour atteindre le quai.

Nous savons où est Gibbs !

Juste après, suivez les deux compères jusqu'à la grille et tirez dedans pour l'ouvrir. Un peu plus loin, le combat s'engage contre les hommes de Davy Jones, tuez-en simplement trois avec votre épée et la mission se termine.

A la rescousse de Maître Gibbs !

Continuez après à suivre les deux pirates qui vous indiquent où se trouve Gibbs, dans la grande tour, allez-y seul et montez les escaliers avant de sauter sur les plateformes à moitié cassées. Éliminez après deux hommes de Jones puis passez par le trou dans le mur pour vous retrouver face à un nouveau cadenas à exploser d'un coup de pistolet. Après encore quelques sauts et de l'escalade sur la tour, terminez la mission en détruisant la porte de la cellule de Maître Gibbs.

Un bateau pour le capitaine

Toujours dans la même continuité, glissez sur le câble pour revenir sur la terre ferme et accrochez-vous au rebord pour entrer dans la grotte, malheureusement vous vous faites voler la carte sous le nez. Retournez ensuite voir Gibbs et achetez un bateau dans le magasin de jouets puis rendez-vous sur la plateforme de livraison pour le récupérer.

On se tire de la baie !

Allez maintenant retrouver Gibbs sur le bateau et mettez-vous à la barre puis utilisez le canon sur les rochers pour dégager le passage. Enfin, sortez de la baie pour aller retrouver Tia Dalma dans le Bayou.

Navires à bâbord !

Sur le chemin, vous serez attaqué par trois bateaux, coulez-les à coups de canons pour terminer la mission et pouvoir poursuivre la quête.

Un nouveau mât

Achetez simplement le nouveau mât dans la boutique de jouets et déballez le colis.

Où allons-nous ?

Finissez le trajet et arrivez au bayou de Tia Dalma.

Trouve Tia Dalma

Empruntez une barque et suivez la boussole pour atteindre le quai. Ensuite, avancez en direction de la maison sur pilotis et grimpez sur les planches de bois pour atteindre la sorcière des mers.

Aide-moi et je t'aiderais

Avant de recevoir de l'aide de Tia Dalma, vous devez lui rendre un petit service en retrouvant les trois morceaux de sa statue disposés tout autour de la zone. Comme toujours suivez la boussole mais faites également attention aux hommes de Davy Jones qui sont décidément partout.

1er morceau du joug du Kraken

Tia Dalma qui vous indique que le premier morceau du joug du Kraken se trouve sur cette île. Allez donc chercher le canot, passez sous le passage qui s'est ouvert et aidez-vous du canon pour éliminer les hommes de Jones. Une fois à quai, suivez le chemin indiqué par la boussole pour vous retrouver face à une immense statue. L'énigme est assez simple, vous devez vous tenir une fois sur chaque plaque en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à avoir fait un tour complet (donc un deuxième passage sur la première plaque). Grimpez ensuite sur la statue pour récupérer le morceau au sommet.

Il y a encore plus de morceaux !

Retrouvez Tia Dalma un peu plus loin pour qu'elle vous indique où sont les deux morceaux suivants.

En route pour le Cap du Démon

Suivez la boussole pour passer le Cap du Démon qui sépare en deux la zone de jeu, Tia Dalma vous parlera des deux autres morceaux.

Le prochain morceau t'attend !

Encore une autre mission qui ressemble plus à un checkpoint qu'autre chose et qui correspond à un dialogue quand vous vous approchez du cyclone de l'île des naufragés.

Qui a besoin de Voodoo ? Toi !

Achetez le canon Voodoo dans le magasin de jouets et ouvrez le colis.

Protège la sorcière des mers

Le temps que Tia Dalma invoque l'accès à l'île, détruisez neuf vaisseaux ennemis à l'aide de vos nouveaux canons.

Sur le bateau de la mort !

Approchez-vous de l'épave sortie de l'eau et descendez à quai pour l'explorer, sautez sur quelques rochers et c'est déjà fini.

Le fléau des profondeurs

Juste après la mission précédente, grimpez sur les plateformes puis sur le filet. Faites ensuite attention aux hommes-poissons afin d'arriver à un autre filet, lequel vous conduira directement au coffre contenant le morceau de joug du Kraken.

Retour sur mon navire !

Pas de temps à perdre, faites le chemin inverse pour retourner sur le bateau avant que l'épave ne coule à nouveau.

C'est au Fort Saint Grand !

Reprenez la mer en direction du Fort Saint Grand où se trouve le morceau suivant.

Envoie-les par le fond !

Juste devant le Fort Saint Grand, une bataille s'engage, coulez trois premiers bateaux puis un dernier avant de passer à la suite.

Sous couverture !

Pour entrer dans le fort, vous devez changer le bateau en navire de la Royal Navy. Une fois que c'est fait, les portes s'ouvriront et vous n'aurez plus qu'à entrer dans l'enceinte.

Nous sommes dans la Navy !

Après avoir avancé un peu dans le fort, Davy Jones attaque mais cela ne doit pas vous détourner de votre objectif alors tout en suivant la boussole, grimpez sur les planches puis sur la corde pour rejoindre le chemin de ronde.

Défends le fort !

Votre objectif est à présent d'atteindre le haut de la tour devant vous, comme au début de l'aventure faites donc un peu d'escalade sur les planches puis tuez l'ennemi au sommet. Une cinématique vous montrera alors qu'un boulet a dégagé l'entrée de la grotte où se trouve le morceau de joug du Kraken.

2ème morceau du joug du Kraken

Glissez à présent sur les cordes indiquées par la boussole pour redescendre de la tour et escaladez le rebord de la grotte pour récupérer le morceau convoité.

D'une pierre, deux coups

Remontez à bord maintenant et partez en direction du prochain morceau. Après le cap du Démon, vous tombez en pleine bataille navale, profitez-en pour couler tous les navires.

A la Crique de l'Homme Mort !

Allez simplement à la Crique de l'Homme Mort comme l'indique si bien le nom de cette mission.

Fais parler la poudre !

Parlez à Pintel et Ragetti pour qu'ils vous suggèrent l'achat de bombes dans le magasin puis allez chercher votre colis. Revenez ensuite l'utiliser pour détruire la porte et finir la mission.

Frappe très fort. Pigé ?

Pour continuer à avancer, vous devez détruire les contrepoids qui retiennent la porte, suivez donc la boussole pour parcourir l'île et détruisez tout obstacle sur votre passage grâce aux bombes, ceci incluant les ennemis. Une fois le premier contrepoids détruit, descendez prendre le bateau et traversez jusqu'à l'autre quai puis allez sur la gauche pour atteindre le second contrepoids au bout du chemin. Vous pourrez alors reprendre le bateau pour atteindre la plage où vous attendent les deux pirates.

Direction : les ruines

Détruisez les débris sur la droite afin de continuer sur le chemin du fort et sautez sur le rocher une nouvelle fois à gauche arrivé au bout de la falaise. Vous pourrez alors remonter de l'autre côté, longer un rebord et enfin sauter entre les deux parois pour atteindre le fort.

Neutraliser les faces de poissons

Directement après, ramassez le rouage puis posez-le à son emplacement près de la porte afin de rendre fonctionnel l'interrupteur. Tuez ensuite tous les hommes poissons de la zone pour terminer la mission.

Bombes et pièges

Encore un rouage à " trouver " et à replacer, rien de bien compliqué il est juste à côté de la porte.

Tout un banc de poissons

Entrez dans la zone que vous venez d'ouvrir et tuez simplement les quelques ennemis.

Un nouveau morceau par ici

Après avoir replacé le rouage suivant, sautez sur les plateformes qui se mettent à bouger en prenant bien sûr un peu plus de haut à chaque fois. Pour atteindre la plus haute, sautez sur le morceau de tour à l'extérieur du cercle (où se trouve une capsule rouge). Enfin, vous n'aurez plus qu'à attendre d'être du côté du filet pour atteindre la tour centrale d'un double-saut et vous emparer ainsi d'un nouveau morceau du joug du Kraken.

Ensemble vers la baie des pirates !

Revenez à la baie des pirates du début pour chercher le dernier morceau.

Un dernier effort, matelot !

Entrez dans la ville et suivez les flèches pour aller jusque devant l'église et affrontez de nombreux ennemis. Après avoir vaincu celui surmonté d'une flèche rouge, la mission s'achève.

Tous ensemble !

Directement après, rentrez dans l'église pour prendre le dernier morceau du joug du Kraken et allez retrouver Tia Dalma près du bateau.

Retourne dans ta prison, Jones !

Il est temps de mettre un terme à l'aventure en s'occupant une bonne fois pour toutes de Davy Jones. Avant de quitter la baie, pensez à acheter un maximum d'améliorations et à changer les canons.

Une fois sur place, le combat consiste en une longue bataille navale pas plus compliquée que les autres, utilisez cependant le joug du Kraken dès que Gibbs parle du monstre marin (même touche que pour le coup d'épée). Le dernier bateau à vaincre est le Hollandais Volant mais il n'est pas différent des autres, juste un peu plus résistant.

Missions secondaires

Le temps s'est arrêté !

Une femme qui ne manque visiblement pas d'air vous demande de l'emmener voir les dégâts causés sur le beffroi, portez-la sur votre dos et déposez-la à l'endroit voulu.

Trésor aux portes de la ville

Vos deux compères pirates vous indiquent un trésor sur la plage à l'extérieur de la ville, il suffit de vous y rendre et de le détruire pour récupérer son contenu et finir la mission.

Liste des missions sur le bateau

Sur le bateau, parlez aux matelots pour avoir de très courtes missions vous demandant simplement d'acheter des améliorations :
{l Un bon gouvernail, cap'taine
Frappe-les de côté !
Canons à longue portée !
Une nouvelle barre, cap'taine !
Achète un canon lance-flammes
Plus de puissance de feu !
Le poisson, c'est bon !
Rénove ton bateau !
Rien ne vaut le triple canon !
Un bateau, plusieurs aspects

Ils te traitent de rat, cap'taine !

Un marin du navire vous parlera de pirates à abattre près de la Crique de l'Homme Mort, allez-y et affrontez les trois vagues, ce qui est assez simple si votre bateau est déjà doté des meilleurs canons.

Tout ce qui brille !

Un autre marin évoque un trésor dans la Crique, allez-y et suivez la boussole en empruntant le même chemin que la première fois pour le trouver derrière une grille. Après l'avoir récupéré, trois ennemis interviennent, tuez-les pour terminer la mission.

Un peu de lumière

A la fin du jeu, allez voir Tia Dalma dans le bayou : elle vous demandera de ramasser cinq objets disposés autour de sa cabane, rien de bien compliqué, tous sont très accessibles.

Odeur fétide

Dans le bayou encore, jetez à l'eau l'homme qui vous affirme sentir mauvais.

Panique au marais !

Cette fois-ci, Tia Dalma vous demande de débarrasser les débris qui flottent dans le marais, pour cela prenez la barque et suivez la boussole en utilisant le canon.

Tu veux de la magie ? Moi aussi.

Dernière mission de la sorcière des mers qui vous demande de retrouver une rune magique qui se trouve sur une île à l'opposé du bayou. Reprenez donc votre navire et voguez jusqu'à ladite île qui se trouve de l'autre côté du Cap du Démon puis détruisez les bateaux éventuels qui pourraient vous empêcher de vous amarrer. Passez ensuite la grille, ouvrez le coffre, tuez les ennemis en embuscade comme dans une mission précédente et ramenez à Tia Dalma sa rune pour terminer la mission.

Au secours d'autres pirates

Approchez-vous de l'Isla Enoja pour tomber dans une bataille navale opposant des pirates à la Royal Navy : éliminez tous les navires anglais pour terminer la mission.

Bon dormeur

Décidemment c'est une habitude, voici qu'un autre pirate vous demande de le jeter à l'eau pour le réveiller.

Un jour, je serais navigateur

Jetez cet habitant dans l'atelier juste à côté et donnez-lui le look de navigateur.

Débarrasse-nous de ces caisses !

Détruisez cinq caisses de la compagnie des Indes réparties dans la zone pour réussir cette mission.

L'heure de la vengeance

Une femme vous demande de trouver les capsules correspondant au Vengeance, toutes sont dans la baie des pirates :
{l Dans la rue près de l'entrée de la ville
Dans la tour est était retenu Gibbs au début
Sur le toit d'une maison proche de la tour
{l Dans la grotte où vous vous êtes fait voler la carte au début de l'aventure
Sur une plateforme de l'autre côté du navire, montez dessus comme si vous vouliez reprendre la mer mais sautez en fait de l'autre côté

Quête personnelle

Un pirate vous indique qu'un trésor vous est réservé est à l'entrée de la ville, ouvrez-le avec Jack Sparrow (placez la figurine sur la base si vous jouiez avec un autre personnage).

Trésor sur l'échafaud

Pour récupérer le trésor indiqué par le pirate, montez dans la tour comme au début de l'aventure mais cette fois utilisez une bombe pour détruire les débris qui bloquent les escaliers et sautez sur la plateforme en contrebas pour récupérer le trésor.

Défendre le fort contre les poissons

Retournez au Fort Saint Grand à la fin de l'aventure et éliminez les huit hommes poissons qui s'y trouvent, pour les localiser précisément suivez les flèches jaunes.

Disney Universe

© Disney Interactive 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

Univers de platine !

Ramasser tous les autres trophées !

Or

Terminer tous les mondes du jeu.

Termine tous les mondes du jeu.

Maître de l'univers

Obtenir un échelon d'or pour tous les mondes.

Collectionneur acharné

Récupérer tous les objets récupérables du jeu.

Pouvoir cosmique !

Améliorer tous les costumes au maximum.

Argent

Champion toutes catégories

Obtenir un échelon d'or pour tous les niveaux d'un monde.

Jeu complet !

Récupérer tous les objets récupérables d'un monde.

La classe !

Acheter tous les costumes.

Pliés en quatre !

Améliorer tous les costumes d'un monde au maximum.

La victoire avant tout !

Remporte 50 défis.

L'avare

Amasse 10 000 pièces à la banque.

Anti-virus !

Bats 500 ennemis.

Bronze

Héros des sables

Termine le monde d'Aladdin.

L'heure du thé !

Termine le monde d'Alice.

Hakuna Matata

Termine le monde du Roi Lion.

Poule mouillée !

Termine Monstres & Cie.

Pirates

Termine Pirates des Caraïbes.

Retour sur terre

Termine Wall-E.

Collectionneur

Récupérer tous les objets récupérables d'un niveau.

Grand collectionneur

Récupérer tous les objets récupérables d'un lieu.

Sur ton 31 !

Acheter un costume.

Costume quatre étoiles !

Améliorer un costume au maximum.

Relever 50 défis

Relève 50 défis.

Même pas peur !

Terrasse le mini-boss Brute.

BAM !

Terrasse le mini-boss Roto.

Un petit régime !

Terrasse le mini-boss Spawner.

Battre le chien !

Terrasse le mini-boss Bulldog.

Chercheur d'or

Amasse 1000 pièces à la banque.

Esprit de groupe

Termine un niveau en multijoueur.

Tous ensemble !

Termine un niveau en multijoueur 4 joueurs.

Jouer pour gagner !

Bats 5 joueurs dans un niveau.

Vers l'infini... et au-delà !

Bats un joueur en le lançant.

Suivant !

Bats 100 ennemis.

Yah !

Tue un ennemi en chevauchant un animal.

Glagla !

Bats 5 ennemis en utilisant 1 Super-pouvoir Bonhomme de neige.

Une main de fer...

Bats 5 ennemis en utilisant 1 Super-pouvoir Méga Crochet.

Mal aux cheveux

Bats 5 ennemis en utilisant 1 Super-pouvoir Méduse.

Feu !

Bats 5 ennemis en utilisant 1 Super-pouvoir Tir.

Tiens tiens !

Transmets une malédiction à un autre joueur.

Imbattable !

Termine un niveau sans te faire tuer.

À l'ancienne

Termine un niveau sans utiliser de flèches d'aide.

DJ Hero

© Activision / Freestyle Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu Options/Codes de Triche.

`0Jj8`	Tous les DJ et tous les sets
`2u4u`	Effet Edge
`4pe5`	Midas (fond jaune)
`51uC`	Short Deck
`5rtg`	Mix de DJ Z-Trip
`62Db`	Tous les écouteurs
`76st`	Mode Hyperdeck
`7geo`	Switch Hamster
`82xI`	Tous les morceaux
`?jy!`	Arc-en-cien
`Ami8`	Grandmaster Flash débloqué
`IT6j`	Scratch auto
`LAuP`	Toutes les platines
`SL5d`	Fader auto
`Wv1u`	Tous les lieux
`ZitH`	Tapper auto
`ab1L`	Effets auto
`b!99`	Noir et blanc
`d1g?`	Morceaux de Daft Punk
`d4kR`	Pitch Black Out
`g7nH`	Chambre
`ipr0`	Socles vides
`k07u`	DJ AM débloqué
`n1fz`	DJ Jazzy Jeff débloqué
`oMxV`	DJ Shadow débloqué
`oh5T`	IDJ invisible
`r3a9`	Euphorie auto
`tol0`	Tout le contenu débloqué
`uNA2`	Tous les personnages

TROPHÉES

Bronze

Mon premier set

Termine un set complet dans n'importe quel niveau de difficulté.

Super scratch

Réussis 10 000 scratch.

Pro du cross-fader

Réussis 5 000 cross-fading.

DJ freestyle

Utilise le bouton d'effets dans toutes les sections correspondantes et déclenche un sample dans toutes les zones Freestyle sur un mix en Difficile ou supérieur.

Effets spéciaux !

Utilise le bouton d'effets dans toutes les sections correspondantes dans un mix (hors initiation).

Pas le droit à l'erreur

Réussis tous les scratch d'un mix en Difficile ou supérieur.

Roi des actions

Appuie sur les bons boutons pour toutes les icônes d'un mix en Difficile ou supérieur.

Fou du fondu

Réussis tous les cross-fading et les spikes (s'il y en a) dans un mix en Difficile ou supérieur.

DJ superstar

Obtiens une note de 100% dans un mix en Difficile ou supérieur.

Bonne période

Gagne 10 étoiles sur les mix de ton choix du set Grandmaster Flash Présente.

Multiplicateurs à gogo

Reçois un multiplicateur 8x dans un mix (hors initiation).

REEEWIINNNNDD !

Réussis 4 Rewinds dans un mix sans manquer une seule icône, quelle que soit la difficulté.

Diplôme

Termine l'initiation "Techniques avancées du DJ".

Duo de choc

Termine un duel à 2 joueurs en local (DJ vs. DJ uniquement).

Première partie

Rejoins 3 parties en ligne et termine au moins un mix par partie.

Tête d'affiche

Héberge et termine une partie en ligne.

Combat en ligne

Gagne 10 parties en ligne.

Petit nouveau

Termine ton premier mix (en dehors de l'initiation).

Quatre étoiles

Gagne 4 étoiles dans un mix en Difficile.

Cinq étoiles

Gagne 5 étoiles dans un mix en Expert.

Le don de la musique

Débloque un mix bonus sur un set (si disponible).

Bonjour la vie !

Poste un score dans le classement en ligne.

50 actions

Réussis 50 actions à la suite dans un mix en Difficile ou supérieur avec une manette platine DJ Hero™.

200 et toutes ses dents

Réussis 200 actions à la suite dans un mix en Difficile ou supérieur avec une manette platine DJ Hero™.

Dans le monde entier

Termine un mix dans tous les lieux.

Cinq sur dix

Gagne 5 étoiles dans 10 mix en Moyen ou plus.

Quatre sur vingt

Gagne au moins 4 étoiles dans 20 mix en Moyen ou plus.

Respect !

Regarde les crédits jusqu'au bout.

360 degrés

Réalise un Rewind à 360 degrés dans un mix sans manquer une seule icône en Difficile ou Expert.

La nouvelle mode

Crée et joue tous les mix d'un set rapide en ligne avec un autre joueur.

Guitare et DJ

Joue en mode Guitare DJ avec un joueur DJ et un autre guitariste.

Roi du spinback

Réalise 20 Rewinds.

Roi de la classe

Termine 10 mix dans 10 tenues différentes.

DJ Shadow présente…

Gagne 15 étoiles sur les mix de ton choix dans le set DJ Shadow Présente.

Super Départ

Obtiens 50 Super Départs dans des mix terminés.

Crie ta rage

Termine un mix avec un microphone ou un micro/casque dans une partie solo.

DJ euphorique

Termine toutes les sections parfaites et active l'Euphorie dans un mix en Difficile ou supérieur.

Réserve d'Euphorie

Réussis toutes les sections parfaites dans un mix en Difficile ou supérieur sans utiliser l'Euphorie.

Pouvoir du duo

Les deux joueurs déclenchent le Star Power et l'Euphorie en même temps dans le mode Guitare DJ.

Á toi de choisir

Termine un set personnalisé de 8 mix en Moyen ou supérieur et obtiens au moins 3 étoiles dans tous les mix.

Master Blaster

Termine un set avec la platine Ghetto Blaster.

Argent

Set complet

Termine tous les mix d'un niveau de difficulté.

Ce soir, nous mixons en enfer !

Réussis 300 actions à la suite dans un mix en Expert avec une manette platine DJ Hero™.

Cinq sur vingt

Gagne 5 étoiles dans 20 mix en Moyen ou plus.

Le Grand-maître !

Gagne 5 étoiles dans tous les mix en Moyen ou supérieur.

720 degrés

Réalise un Rewind à 720 degrés dans un mix sans manquer une seule icône en Expert.

The Vinyl Cut

Gagne 20 étoiles sur les mix de ton choix dans le set The Vinyl Cut.

Mix bonus

Débloque tous les mix bonus disponibles des sets.

Or

Légende

Gagne 5 étoiles sur tous les mix en Difficile ou supérieur.

Platine parfaite

Gagne 5 étoiles sur tous les mix en difficulté Expert.

Platine

DJ Hero platine

Récupère tous les trophées.

DJ Hero 2

© Activision / Freestyle Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DEADMAU5

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "Open The Trap" dans le champ Retail Cheat Code.

JOUER AVEC DAVID GUETTA

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "Guetta Blaster" dans le champ Retail Cheat Code.

TOUS LES BONUS

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "VIP Pass" dans le champ Retail Cheat Code. Attention ce code désactive les classements en ligne.

DJ INVISIBLE

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "Now You See Me" dans le champ Retail Cheat Code.

TROPHÉES

Bronze

Hautes sphères

Atteins le rang 10 en ligne.

Ça va scratcher !

Termine 30 Battles en ligne (mode Battle en ligne indifférent).

Scratch mania

Réussis 25.000 scratch (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Cross-fading en folie

Réussis 20.000 cross-fading (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Choc des titans

Joue tous les mix Battle DJ (en ligne ou hors ligne).

Toujours plus haut

Bats le score d'un ami sur n'importe quel classement.

L'empereur

Remporte tous les sets Battle DJ en mode Empire.

Star du Freestyle

Obtiens un A en Freestyle sur un mix (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Première partie

Anime ta soirée d'ouverture en mode Empire.

Synchro ?

Calibre ton système pour DJ Hero 2.

Trio gagnant

Joue un mix en Partie rapide avec un autre DJ et un chanteur (hors ligne).

Oreille absolue

Réussis 100% des notes vocales dans un mix (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Création de mix

Créé et sauvegarde 3 sets en Partie rapide.

Qui suis-je ?

Paramètre tes propres tag et médaille en ligne.

Maître de l'Empire

Gagne 12 étoiles sur le set de DJ Shadow en mode Empire en Moyen ou supérieur.

Rewind victorieux

Réalise 4 Rewinds 720° en un mix sans perdre ton multiplicateur (difficulté et mode indifférents, mode Soirée excepté).

Professionnel des battles

Remporte 5 Battles d'étoiles en ligne.

Maman a dit...

Remporte un Battle de Checkpoint en mettant ton adversaire K.O. (en ligne uniquement).

Plus ils sont gros...

Gagne 10 Battles en ligne contre des joueurs mieux classés (mode Battle en ligne indifférent).

Accumule-moi ça !

Gagne 10 mix (ou Battles de mix) en Accumulateur en enchaînant plus de 50 actions (en ligne).

Et avec ceci ?

Remporte 6 mix (ou Battles de mix) en Série d'actions avec une marge de 20 actions (en ligne).

Objectif : checkpoint

Gagne 10 mix Checkpoint (ou Battles de mix) en ligne avec une marge de 3 Checkpoints ou plus.

Grand méchant boss

Bats tous les autres DJ en Battles de Checkpoint (mode Empire).

À un Fil (d'infos)

Joue 5 mix directement depuis les défis du Fil d'infos.

Bonus

Débloque tous les mix bonus du mode Empire.

Études supérieures

Termine 6 initiations "Nouveautés DJ Hero 2".

Toi + Moi = Amour

Ajoute des tags "J'aime" à 10 mix et joue-les (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Défi du DJ

En mode Empire, termine 3 Défis de sets.

Le rythme dans la peau

Réussis 50.000 actions (mode indifférent, mode Soirée excepté).

À gauche

Cross-fade seulement vers la gauche dans toutes les sections Freestyle d'un mix (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Rewind pour la victoire

Déclenche 6 Rewinds sur Show Me Love (Stonebridge Radio Edit) / I'm Not Alone (mode indifférent, mode Soirée excepté).

La magie du micro !

Réussis une séries de 200 actions dans un mix vocal (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Maître du monde

3 étoiles ou + dans chaque mix du mégamix Tiësto (Partie rapide, Mégamix, Empire, Battle d'étoiles).

Le maître du mix

En mode Empire, bats DJ Qbert dans chacun de ses mix Battle.

Le plein de Super Platines

Débloque toutes les Super Platines.

Platine à crédit

Regarde les crédits du jeu.

Jeux set et mix

Gagne 5 étoiles sur un mix pour chaque difficulté (Partie rapide, Empire, Battle d'étoiles).

33 tours et puis s'en va

Gagne 33 étoiles (Partie rapide, Empire, Battle d'étoiles).

Bien essayé…

Tu n'as pas eu les 5 étoiles sur Galvanize en Expert (Partie rapide, Empire, Battle d'étoiles).

Ça chauffe en Suède !

Obtiens un A en scratch, un B en actions, un B en cross-fading et un A en freestyle dans un Battle.

T'es en or

5 etoiles sur galvanize en Expert (Partie rapide, Empire, Battle d'étoiles).

As des platines !

Gagne 5 étoiles sur chaque mix en expert (Partie rapide, Empire, Battle d'étoiles).

Argent

Le Rapidathlon

Crée et joue un set de 10 mix en Partie rapide et gagne au moins 4 étoiles dans chaque mix.

Battle Superstar

Gagne 50 Battles en ligne (mode Battle en ligne indifférent).

Grand maître de l'Empire

Gagne 12 étoiles sur le set de DJ Shadow en mode Empire en Difficile ou supérieur.

Mais c'est Broadway !

Chante sur tous les mix où cela est possible (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Super série

Réalise une série de 400 actions sur I Will Be Here / Speed Rail en Expert (mode indifférent, mode Soirée excepté).

Or

Briseur de record

Atteins le rang 50 en ligne.

Maître Suprême de l'Empire

Gagne 12 étoiles sur le set de DJ Shadow en mode Empire en Expert.

Platine

DJ Hero platine

Récupère tous les trophées.

CROSSFADE AUTOMATIQUE

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "I Hate Crossfading" dans le champ Cheat pour débloquer l'option "Auto Crossfade".

SCRATCH AUTO

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "Soothing" dans le champ Cheat pour débloquer l'option "Auto Scratch".

ACTIONS AUTO

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "Look No Hands!" dans le champ Cheat pour débloquer l'option "Auto Action".

DÉBLOQUER TIËSTO

Pour débloquer Tiësto et son mégamix tapez "In Trance We Trust".

DmC Devil May Cry

© Capcom / Ninja Theory 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER DANTE

Terminez le mode Dante Doit Mourir pour débloquer la capacité Super Dante (force démoniaque illimitée).

COSTUMES

Costume Fils de Sparda

Terminer le jeu en difficulté Fils de Sparda.

Tenue standard

Terminer le jeu en difficulté Mortel, Chasseur de démons ou Nephilim.

ARTWORKS SPÉCIAUX

Artwork rare #1

Transformez-vous en démon 666 fois.

Artwork rare #2

Jouez 50 heures.

Artwork rare #3

Infligez un total de 5 000 000 points de dégâts.

Artwork rare #4

Obtenez un rang SSS sur 60 missions.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 01 : Découvert

Au saut du lit, vous voilà dragué dans les limbes et contraint de vous occuper de vos premières hordes de démons, des styxiens inférieurs. Ces ennemis de base, qui évolueront au fil du jeu, sont sensibles à toutes les attaques, projections et autres formes de sévices que vous voudrez leur infliger : faites-vous donc plaisir, passez dans la zone suivante et évitez les obstacles tout en vous exerçant au saut pour continuer. Vous récupérez ainsi Ebony et Ivory, vos fidèles armes de poing. Inaugurez-les de suite en visant les Bathos, des ennemis très peu résistants se contentant de vous lancer des grenades, ou renvoyez-leur leurs projectiles d'un coup d'épée bien senti. Éliminez tout ce petit monde et avancez.
Après a scène, prenez le temps de détruire tous les éléments du décor ainsi que les petites araignées au sol pour récupérer des orbes rouges, tournez à gauche et allez libérer une première Ame Perdue. Sautez sur la gauche pour aller ramasser une Clé de Cuivre, détruisez les cocons pour engranger des orbes rouges et rebroussez chemin pour rejoindre le manège tournant. Envoyez vos ennemis en l'air pour qu'ils entrent en collision avec le manège et ainsi vous en débarrasser promptement, ramassez l'Orbe d'Or sur le chemin qui suit, puis allez récupérer une Petite Étoile Vitale au fond à droite. Traversez l'air de jeu, réduisez en bouilli le groupe de styxiens accompagnés de Bathos, puis esquivez les mains géantes que vous envoie le Limier jusqu'à pouvoir entrer dans le train fantôme.
Traversez quelques couloirs jusqu'à un bref face à face avec le Limier, bifurquez sur la droite pour trouver une Porte de Cuivre à ouvrir avec votre clé, avancez, libérez l'Ame Perdue directement sur le mur à droite, avancez vers la poupée géante sur la gauche et allez libérer une troisième Ame Perdue dans la pièce à gauche, au dessus de l'entrée. Dans le couloir à engrenages, disposez des styxiens et franchissez les obstacles pour sortir. Dans la grande aire qui suit, prenez le temps de détruire les éléments du décor pour récolter des orbes rouges et préparez-vous à l'inévitable confrontation avec le Limier.
Boss : Limier
Restez mobile pour éviter les coups du monstre, tirez-lui dessus dès qu'il s'éloigne pour continuer vos combos et accumuler les dégâts et assénez-lui autant de coups d'épée sur la tête que possible. Le Limier ira alors se planquer en hauteur pour pour lancer des mains géantes : évitez-les et tirez de plus belle avec Ebony et Ivory pour le faire descendre. Reprenez l'assaut au corps-à-corps pour faire enrager votre adversaire, qui créé alors un nuage de brume : évitez les allées et venues de sa lame transformée en shuriken pour l'occasion et achevez le monstre en redoublant vos coups d'épée à destination de don crâne.
Replay
Trois Âmes Perdues peuvent être récupérées dans ce niveau une fois votre arsenal démoniaque et angélique complété. Après les deux premières arènes du niveau, utilisez Eryx sur la droite pour accéder à l'une d'entre elles. Après l'arène du manège tournant, utilisez votre grappin Ophion sur la gauche pour accéder à la deuxième et enfin, dans la maison des horreurs, à l'opposé de la poupée électrisée géante, utilisez Arbiter pour passer et collecter la dernière âme du niveau.

Mission 02 : La Maison des Secrets

Avancez jusque dans le hall, montez sur la droite et bifurquez sur la droite pour aller récupérer la Clé de Cuivre au fond. Rendez-vous sur l'autre versant de la mezzanine pour atteindre une statue du temps sur la gauche et atteindre une pièce comportant un unique tableau. Faites joujou avec les styxiens qui viennent vous tenir compagnie, puis harcelez le Chevalier de l'Apocalypse qui fait irruption à coup d'épée pour le briser et ainsi pouvoir le vaincre. Approchez-vous ensuite du tableau pour recevoir votre première arme démoniaque, Arbiter. A l'aide de cette arme, la garde des Chevaliers ne sera plus qu'un lointain souvenir : mettez cela en pratique dans le combat qui suit en alternant entre Rébellion et Arbiter pour venir à bout de vos ennemis.
Sortez ensuite par la gauche, sautez au dessus du gouffre qui se créé pour aller libérer une Ame Perdue, puis une deuxième en contrebas et suivez l'unique chemin pour regagner le grand hall. Pourfendez-y les ennemis qui surgissent du sol, montez à l'étage pour utiliser Arbiter sur la porte aux fissures rouges et libérez l'Ame Perdue au dessus de l'entrée. Suivez les apparitions jusque dans la chambre et démembrez les Chevaliers qui apparaissent pour vous voir projeté dans une autre dimension. Sautez sur les plates-formes face à vous pour récupérer l'Attraction d'Ophion, un grappin attirant les ennemis et objets à vous, et inaugurez-le sans attendre pour pouvoir vous frayer un chemin jusqu'au cadenas, à détruire avec Arbiter. En chemin, vous affronterez quelques styxiens et autres Bathos pour vous faire la main, ces derniers étant particulièrement vulnérables à l'Attraction d'Ophion.

De retour dans le manoir, laissez-vous tomber non loin pour trouver une Porte de Cuivre, libérez l'Ame Perdue au dessus de l'entrée qui suit, puis utilisez votre grappin pour créer des plates-formes et ainsi pouvoir rejoindre la sortie du couloir, à détruire avec Arbiter. Rejoignez le grand hall, éliminez les Bathos blindés en tirant dessus deux fois de suite avec l'Attraction d'Ophion, sautez vers l'apparition, créez un passage avec Arbiter pour retrouver la salle au tableau et découpez les ennemis qui y apparaissent en rondelles pour pouvoir récupérer votre première arme angélique, Osiris. Celle-ci est idéale pour contrôler de nombreux ennemis à la fois, mais occasionne moins de dégâts, surtout lorsqu'elle n'est pas chargée à fond. Décimez les styxiens en vous familiarisant avec le maniement de votre faux, sortez par l'unique voie proposée et détruisez la paroi bleue sur la gauche pour libérer une Ame Perdue au dessus de l'entrée. Reprenez votre route, traversez le gouffre à l'aide de votre grappin, puis frayez-vous un chemin à travers les parois successives à l'aide d'Arbiter et d'Osiris. Ramassez la rose bleue pour retourner dans l'autre dimension et acquérir l'Envol Céleste d'Ophion, une version angélique de votre grappin tractant Dante vers vos cibles. Utilisez-le conjointement à l'Attraction d'Ophion pour traverser le niveau et vous débarrasser des quelques ennemis entravant votre route et détruisez le cadenas à l'aide d'Arbiter. Rejoignez ensuite ce qui reste du grand hall en jouant à l'acrobate avec votre nouveau joujou, traversez avec ce même joujou et rejoignez la marque au sol pour quitter les limbes.
Replay
Quatre Âmes Perdues, une Porte de Cuivre ainsi qu'une Clé d'argent peuvent être récupérées une fois votre arsenal complété. Près de la statue du temps, repérez la paroi bleutée au loin et utilisez Aquila pour la détruire et accéder à la première âme. Après votre premier passage dans la pièce au tableau, juste après les deux âmes que vous aviez déjà collectées, frappez la marque rouge au sol avec Eryx pour révéler la clef, puis peu après, dans la crevasse vous ramenant au grand hall, utilisez l'Envol d'Ophion sur la gauche pour accéder à la deuxième âme.
Dans le couloir que vous empruntez ensuite, une paroi bleutée que vous aviez du ignorer vous attend : utilisez Osiris ou Aquila pour la franchir et libérer la troisième âme. Enfin, après avoir passé la seconde scène dans la pièce au tableau, après avoir passé deux parois successives à détruire avec Arbiter et Osiris, respectivement, gardez un oeil sur la droite pour repérer une salle éloignée, accessible en planant, et renfermant la quatrième et dernière âme ainsi que la porte.

Mission 03 : Hérédité

Cette mission commence par une vague d'ennemis hétéroclite composée de Chevaliers, de Bathos blindés et de styxiens. Utilisez les grenades lancées par les Bathos à votre avantage pour semer le chaos dans les rangs adverses, puis accueillez comme il se doit un nouveau type d'ennemi pour le moins agaçant : le Ravageur. Ces derniers sont équipés d'une tronçonneuse et entrent régulièrement en état de furie en vous chargeant. Vous obtiendrez plus tard les outils pour contrer leur charge mais pour l'heure, évitez celles de votre adversaire et éliminez-le comme un styxien de bas étage. Avant de rejoindre Kat, allez récupérer une petite Étoile Vitale dans l'aile droite de la place, détruisez la paroi dans l'aile gauche avec Arbiter et récupérez la Clef de Cuivre en haut. Juste après avoir passé l'arche, regardez sur la droite pour dénicher une Ame Perdue et avancez.
Rebroussez ensuite chemin pour vous voir opposé à un nouveau groupe d'ennemis, dont des Ravageurs. Redoublez de vigilance pour ne pas vous faire tronçonner et sortir de cette joute indemne.
Utilisez votre grappin pour rejoindre l'étage supérieur, éliminez le Ravageur et frayez-vous un chemin jusqu'à la rose bleue au centre. Vous faites ainsi l'acquisition du Vol de l'Ange, qui vous permet de planer après un saut. Utilisez cette nouvelle capacité en la combinant à vos différents grappins pour traverser le niveau et détruisez un nouveau cadenas pour retourner dans les limbes. Les Pathos qui vous accueillent, variante des Bathos, vous destinent des carreaux d'arbalète et sont donc moins utiles à vos desseins de destruction de masse : éliminez-les en priorité et occupez-vous ensuite du petit monde qui vous attend en contrebas. Le calme revenu, remontez sur le pilier central en usant de votre vol de l'ange et envolez-vous de plus belle pour atteindre l'Ame Perdue devant laquelle vous étiez passé. Volez également jusqu'à la Porte d'Argent si vous en possédez une clé pour la débloquer, puis rejoignez votre alliée en planant au dessus du gouffre.
Replay
Une Ame Perdue reste cachée derrière la paroi bleue en hauteur après votre première venue. Utilisez Aquila pour la détruire et révéler un point d'accroche pour votre grappin, puis libérez l'âme en peine. Rejouer ce niveau vous permet également d'ouvrir la porte d'argent que vous n'aviez probablement pas pu déverrouiller avant, faute de clé.

Mission 04 : Sous Surveillance

Commencez par vous débarrasser du groupe de styxien, puis réglez leur compte aux Ravageurs en usant de l'onde de choc pour les stopper net lorsqu'ils vous chargent. Le calme revenu, libérez l'Ame Perdue sous l'arche sur la droite, prenez de la hauteur à partir de la ruelle de gauche en utilisant vos grappins, puis libérez une deuxième Ame Perdue en planant jusqu'à elle. Remontez pour aller tirer l'oeil de son perchoir, avancez, puis montez les escaliers sur la gauche

après la scène. Vous y trouverez une petite Étoile Vitale ainsi qu'une Ame Perdue, au dessus de votre point d'entrée. Suivez ensuite votre alliée dans la ruelle, tirez à répétition sur les éclats démoniaques pour les empêcher de fondre sur vous et rejoignez la place non loin. Réglez leur compte aux Pathos et aux Ravageurs, dans cet ordre, montez sur la fontaine au centre et planez jusqu'à l'Ame Perdue sur la droite. Planez ensuite vers le point d'accroche à droite de votre point d'entrée, libérez une autre Ame Perdue sur la façade à votre droite et allez récupérer la Clef d'or au bout du chemin. De retour sur la place, retrouvez Kat au fond, puis foncez en utilisant votre Envol pour échapper à une fin tragique.
Dans la zone qui suit, un Chevalier de Givre vous accueille à bras ouverts : rendez-lui la politesse en utilisant Osiris, puis exterminez ses congénères qui arrivent ensuite, composés de Pathos, de styxiens et d'autres Chevaliers. Victorieux, avancez au fond de l'allée à droite, montez avec votre grappin et planez jusqu'à l'Ame Perdue face à vous pour la libérer. Remontez, allez détruire la paroi bleue de l'autre côté de la rue pour trouver une Porte de Cuivre, puis planez vers le premier oeil de la zone à arracher. Cela fait, et avant de redescendre, faites un double saut avant de planer droit devant, vers la Porte d'Argent de l'autre côté de la rue, accessible avec le grappin.
Rejoignez Kat dans l'impasse non loin, montez en usant de l'Attraction d'Ophion, puis une fois en face de la paroi à détruire avec Arbiter, faites demi tour pour repérer une Ame Perdue à libérer. Détruisez la paroi sus-mentionnée, libérez une autre Ame Perdue et allez tirer sur le second oeil de la zone sur la gauche en ressortant. Annihilez la vague d'ennemis qui apparaît en contrebas, composée de styxiens, de Ravageur de Pathos et de Chevaliers de l'Apocalypse, puis utilisez l'Envol et votre grappin pour échapper à la destruction qui vous colle à la peau dans la rue suivante.
Passez sur la droite, détruisez les éclats démoniaques au passage et courez jusqu'à atterrir dans une église. Affrontez successivement des styxiens accompagnés de Pathos et des Chevaliers de Givre, puis esquivez la charge du Tyran qui apparaît pour pouvoir utiliser l'Attraction d'Ophion dans son dos, le mettre à terre et le rouer de coups. Répétez l'opération pour le vaincre, puis planez de plate-forme en plate-forme en utilisant finalement votre grappin pour sortir de l'église et conclure cette mission.
Replay
Rejouer cette mission vous permettra de déverrouiller la Porte d'Argent à laquelle vous aviez pu accéder, mais surtout de récupérer une Clé d'argent, entre la première et la deuxième zone où des yeux démoniaques vous repèrent. Repérez le mur mouvant dans une ruelle sur la droite, frappez-le avec Eryx et allez récupérer votre dû au fond à droite.

Mission 05 : Virility

Dans cette vaste zone jonchée de caisses en lévitation, utilisez à bon escient vos grappins pour progresser, d'abord vers le centre-gauche. Vous y trouverez une première Ame Perdue à libérer. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'en haut et accueillez comme il se doit les Chevaliers Infernaux, variante diaboliques des Chevaliers de Givre. Utilisez Arbiter pour les vaincre, puis faites le ménage dans le groupe suivant, constitué d'un autre Chevalier rouge, d'un Tyran, de Pathos et de styxiens. Le calme revenu, planez vers les points d'attache bleus au loin pour aller libérer une autre Ame Perdue sur la droite, retournez sur votre perchoir, puis passez derrière les caisses pour ramasser une Clé de Cuivre.
Dans le couloir suivant, montez sur les caisses sur la droite pour pouvoir planer jusqu'à la Porte de Cuivre, puis rejoignez la grande zone qui suit en vous débarrassant des Pathos qui vous accueillent. Utilisez l'Attraction d'Ophion pour avancer, libérez l'Ame Perdue sur la droite dans le container, planez vers la gauche et utilisez votre grappin pour monter. Continuez votre ascension en revenant vers votre point d'entrée, puis continuez ainsi en zigzaguant verticalement pour finalement atteindre la Clé d'argent en hauteur. Rejoignez ensuite l'autre extrémité de la salle en jouant du grappin, éliminez les deux Chevaliers colorés, libérez l'Ame Perdue au fond à droite avant de passer la porte que ces derniers gardaient et montez sur les caisses à gauche. Vous trouverez ainsi une autre Ame Perdue en hauteur. Passez la porte pour atteindre une nouvelle arène, où vous attendent en vrac styxiens, Ravageurs et Chevaliers de couleur. Disposez d'eux en utilisant à votre avantage les faiblesses complémentaires de vos derniers adversaires, puis faites feu sur les trois roues d'éclats démoniaques qui se matérialisent. Traversez ensuite le dédale qui suit en planant au dessus des flaques acides, détruisez la paroi dans l'alcôve sur la gauche avec Arbiter pour accéder à une Porte d'Argent et continuez vers la salle de mélange. Là, disposez des styxiens et des Chevaliers Infernaux, puis réglez leur compte aux deux Tyrans qui font irruption en veillant à ne pas mettre les pieds dans la mélasse, sous peine d'être temporairement immobilisé et vulnérable.
Replay
Une Ame Perdue peut être récupérée, une fois arrivé au fond de la seconde zone remplie de caisses volantes. Une fois les Chevaliers défaits, montez sur la gauche, tournez-vous, puis utilisez Aquila pour révéler une première accroche pour grappin. Suivez simplement les tremplins successifs pour arriver à votre dû.

Mission 06 : Ingrédient Secret

Vous commencez cette mission par une petite course en temps limité. Prenez toutefois le temps de récupérer la Clé de Cuivre juste derrière vous après avoir repris le contrôle de Dante, puis franchissez deux gouffres successifs en ignorant les ennemis à l'aide de vos grappins. Repérez alors une Ame Perdue contre une paroi en hauteur sur la gauche avant de continuer et couvrez les derniers mètres aussi vite que possible en tirant sur la porte au bout à gauche. Dans l'antre de la Succube, Examinez l'arrière du pilier sur votre gauche pour dénicher une autre Ame Perdue, avancez, puis planez sur la gauche pour aller déverrouiller une Porte de Cuivre. Vous êtes ensuite libre d'aller vous mesurer à la Succube.
Boss : Succube
Pour taper là où ça fait mal, commencez par faire une petite manucure à votre adversaire, qui s'agacera facilement et ripostera par des coups de griffe et des jets de vomi. Préparez-vous à esquiver lorsque les membres de la Succube s'illuminent en orange et frappez autant que possible sur le crâne rouge qui parfois sort de sa carapace. Après une première scène, utilisez votre grappin pour atteindre un point surélevé sur les côté et pouvoir tirer sur un premier cordon, puis retournez à votre point de départ avant de vous faire hacher menu. Réitérez l'opération une seconde fois, terminez de vider la barre de vie du monstre une fois revenu sur la première plate-forme et utilisez l'Attraction d'Ophion pour larguer la Succube dans sa bile. Faites mine de repartir, puis après la scène, utilisez successivement vos deux grappins pour faire tourner votre ennemie en bourrique. Achevez-la enfin en tranchant ses doigts crochus, qui s'obstinent à s'accrocher à la vie, pour en finir avec cette mission.

Mission 07 : Renversement

Frayez-vous un chemin à travers les premiers obstacles en utilisant conjointement votre nouvelle arme démoniaque, Eryx, et votre Envol d'Ophion, puis réglez leur compte à une série de Chevaliers en restant en mode démoniaque pour ne pas subir de dégâts à cause du terrain en fusion créé par ces derniers. Faites la peau au Tyran en le sonnant si besoin avec un uppercut signé Eryx et avancez. Progressez vers la gauche en utilisant vos grappins, allez libérer l'Ame Perdue en planant vers elle avant de détruire la marque rouge à l'aide d'Eryx, puis utilisez les deux anneaux d'accélération successifs.
Avancez en vous accrochant où vous pouvez, tirez sur le container au fond pour pouvoir monter dessus et allez déverrouiller la Porte d'Or derrière vous, désormais accessible en planant sur la droite, sans oublier de libérer l'Ame Perdue. Frappez le container suivant avec Eryx pour aller ramasser une grande Étoile Vitale, retournez au centre de la zone, repérez une Ame Perdue en hauteur à droite et utilisez votre grappin pour l'atteindre. Suivez enfin le chemin qui vous était tout tracé en empruntant un anneau d'accélération et planez vers la droite sur la passerelle, en face de la statue du temps, pour aller récupérer une Clé d'argent.
Rejoignez l'arène suivante, où vous attend votre lot de styxiens et de Chevaliers de couleur, passez dans l'encadrement en hauteur et faites connaissance avec les Rageurs, de ravissants félins plutôt agiles et très agressifs. Restez plus que jamais mobile pour éviter leurs attaques et prenez garde, car une fois l'un d'eux éliminé, l'autre entrera régulièrement en mode furie. Les deux toutous calmés, sautez par dessus l'encadrement de la porte, libérez l'Ame Perdue en haut sur votre gauche, puis avancez jusqu'à la structure métallique. Empruntez la voie de droite pour aller libérer une énième Ame Perdue, montez par la voie de gauche, mais avant de marteler l'ascenseur avec Eryx, planez pour faire le tour de la structure et trouver une autre Ame Perdue contre les caisses.
Une fois revenu au rez-de-chaussée, et avant de faire un trou un peu plus loin avec Eryx, libérez l'Ame Perdue sur le mur de droite en entrant. En dessous, deux Rageurs vous attendent de pied ferme : ne décevez par leurs attentes et profitez-en pour leur tailler les griffes. Vous avez ensuite tout loisir de déverrouiller la Porte de Cuivre juste à côté avant de vous élancer en hauteur, au fond à droite. Retournez-vous pour repérer une Clé de Cuivre, accessible en planant, puis libérez une autre Ame Perdue au fond du couloir sur votre droite. Passez dans l'ouverture à gauche, Utilisez les anneaux d'accélération pour rejoindre le vieillard une fois le pont parti en morceaux, puis aidez-le à se débarrasser des Harpies. Pour ce faire, mitraillez-les avec Ebony et Ivory pour détruire leurs ailes et attirez-les à vous avec l'Attraction d'Ophion.
Replay
Rejouer ce niveau est nécessaire pour mettre la main sur une autre Clé de Cuivre. Dans la zone où vous aviez trouvé côte à côte une porte d'or et une âme perdue, repérez la paroi bleutée au loin et utilisez Aquila pour la détruire : ne vous restera plus qu'à utiliser votre grappin pour accéder à votre dû.

Mission 08 : Au Pays des Aveugles

Une fois les Harpies revenues, suivez-les dans leur antre en usant de vos grappins, détruisez les deux parois successives pour récupérer une Étoile Vitale, puis empruntez le cercle d'accélération. Tout en évitant de vous faire écraser par le train, examinez le mur sur votre gauche pour trouver une Ame Perdue, avancez vers la droite et planez jusqu'aux harpies, qui s'enfuient encore. Des hordes de styxiens accompagnés de Chevaliers de couleur font alors

irruption : utilisez les trains passant au dessus de vous à votre avantage en envoyant vos ennemis dessus pour en disposer plus facilement, puis avancez au fond du tunnel qui vous faisant face pour trouver une grille ouverte sur la droite. Rendez-vous au fond du couloir pour récupérer une Clé d'argent, rebroussez chemin et reprenez votre chasse. Détruisez les éclats démoniaques qui vous bloquent le passage, rejoignez les Harpies près d'une statue du temps et explorez les voies de part et d'autre du couloir pour trouver une Ame Perdue sur la droite et une Porte d'Argent sur la gauche, derrière une paroi à détruire avec Arbiter. Plus loin, vous arrivez dans le nid des Harpies : avant de tirer sur l'oeil du vieillard, explorez toutefois les deux couloirs en hauteur accessibles à l'aide de votre grappin pour y trouver deux Âmes Perdues défendues par des éclats démoniaques.
Une fois cela fait, tirez sur l'oeil avec l'Attraction d'Ophion et préparez-vous à repousser une horde de Harpies. Attention, car le verre qui vous entoure craquera sous votre poids, ce qui vous contraint à rester sur la plate-forme centrale et amoindrit votre marge d'esquive. Brûlez donc les ailes de vos ennemies pour pouvoir les attirer à vous et/ou les faire tomber dans le vide et ainsi en finir au plus vite.
Ne vous reste alors pus qu'à rebrousser chemin pour rapporter l'oeil à son propriétaire. Vous ne vous en tirerez pas sans combattre, toutefois, car un duo de Rageurs vous attend sur la voie du retour, de même qu'un groupe de Chevaliers épaulés par un Tyran. Une fois ce petit monde vaincu, ressortez pour conclure la mission.
Replay
Il ne vous faudra pas aller bien loin dans ce niveau pour trouver l'Ame Perdue et la Porte de Cuivre qui vous font défaut : toutes deux se trouvent derrière la paroi bleue que vous aviez pu remarquer sur la droite au début du niveau, entre les deux murs à détruire avec Eryx. Planez jusqu'à elles après avoir lancé quelques shuriken pour compléter cotre tableau de chasse local.

Mission 09 : Démon Intérieur

Rejoignez la statue au loin en allant de plate-forme en plate-forme et préparez-vous à affronter votre première Sorcière. Ces ennemis très irritants sont protégés par un bouclier bleu, que seules les armes angéliques peuvent briser, se téléportent et peuvent vous ennuyer avec leurs lances rouges, qu'elles lancent avec une grande précision, ainsi que des pics rocheux jaillissant du sol. En groupe, les Sorcières peuvent également transmettre leur bouclier à n'importe quel autre ennemi : faites donc de leur élimination une priorité lors de vos prochains pugilats. Cette première Sorcière vaincue, utilisez vos grappins pour accéder à l'item perché en hauteur, puis allez détruire le dernier verrou dans l'autre dimension pour débloquer le mode Diabolisme. A l'activation, ce mode envoie tous les ennemis dans les airs et ralenti le temps. Apprenez à l'utiliser pour revenir sur la statue et envolez-vous vers l'ouverture non loin.
Lors de votre combat contre les deux Rageurs, ouvrez l'oeil en haut à gauche de l'entrée : une Clef d'or y est perchée, mais pour y avoir accès, vous allez devoir faire joujou avec l'un des félins. Manoeuvrez-les pour que l'un d'eux grimpe sur le grillage au plus près de la clef, utilisez l'Envol d'Ophion sur lui et sautez de plus belle en planant si nécessaire pour récupérer votre dû. Les Rageurs détruits, une vague de styxiens accompagnée par une sorcière fait irruption. Éliminez cette dernière en priorité, sortez, faites le tour du bâtiment et prenez de la hauteur à l'aide du grappin. Une fois revenu dans le bâtiment, prenez le temps de planer jusqu'au rebord sur la droite pour aller libérer une Ame Perdue, puis avancez dans la pièce quadrillée.
Là, trois vagues d'ennemis vont se succéder : styxiens et Harpies d'abord, Chevaliers et Pathos ensuite, pour finir avec une Sorcière et ses minions. Ce petit monde calmé, allez déverrouiller la Porte d'Or non loin, puis envolez-vous de plus belle avec votre grappin pour rejoindre votre nouvel allié et finir la mission.

Mission 10 : Nouvelles Alarmantes

Pour accéder à la tour, courez le plus vite possible sur les plates-formes en usant de votre grappin pour échapper à la chute, puis pénétrez dans le noyau d'information après une poignée de sauts et d'envols.
Boss : Bob Barbas
Pour vaincre, vous devrez ici faire bon usage d'Eryx en sautant au dessus des marques rouges et en exécutant une attaque vers le bas. Le boss ne se laissera toutefois pas faire et propagera des murs énergétiques, dont certaines parois sont inoffensives ou trouées. Réfugiez-vous vers lesdites parois et sautez au dessus des rayons de couleur que Barbas fait tournoyer autour de lui pour désactiver sereinement sa protection avec Eryx, puis rapprochez-vous pour lui asséner autant de coups que possible. Affaibli, le boss laisse un point d'attache apparaître dans l'un de ses yeux : sautez-y, puis décimez les styxiens qui apparaissent lors du " reportage ". De retour dans l'arène, réitérez les opérations précédentes par deux fois pour pouvoir aller dans le deuxième oeil et en finir avec le magnat de l'info, en prenant garde toutefois à vous éloigner temporairement de Barbas lorsque vous le frappez et qu'il matérialise un cercle orangé. A noter également que vous devrez désactiver plus de marques rouges au sol à mesure que le combat avancera.
Victorieux, vous récupérez votre dernière arme angélique, Aquila, et avec donc désormais accès à toutes les clefs,

portes et âmes perdues des niveaux passés et à venir.

Mission 11 : L'Ordre

Après une première vague de styxiens plutôt banale, visant surtout à vous familiariser avec l'emploi d'Aquila (un outil très puissant pour maîtriser les foules, notamment grâce au jet de shuriken qui immobilise les ennemis), votre premier Équarrisseur entre en jeu. Ces ennemis, dont l'unique point faible à l'abdomen doit être frappé à l'aide d'Arbiter ou d'Eryx, emploie de puissants coups au corps-à-corps pour vous tenter de vous anéantir et charge ses disques pour pouvoir vous les projeter à distance. Vous pouvez donc, au choix, vous approcher par à-coups du point faible pour le frapper entre deux attaques, ou bien attendre à distance que l'Équarrisseur lance ses disques, que vous pourrez lui renvoyer en pleine poire en les frappant au bon moment, ce qui lui infligera des dégâts et l'immobilisera. Utilisez ensuite votre grappin et Aquila pour entrer dans le bâtiment et perforez toutes les parois vous bloquant la route jusqu'à déclencher une scène.
Faites alors demi tour pour aller libérer une Ame Perdue, puis continuez à tracer votre route pour atteindre une large pièce, où un Équarrisseur tente de forcer le passage. Éliminez-le, ainsi que tous les styxiens avec lui, puis occupez vous de la Sorcière et du Tyran en usant d'Aquila à distance pour facilement détruire le bouclier de la vieille bique. Suivez ensuite les équipes d'intervention, libérez l'Ame Perdue sur la gauche dans la grande pièce, puis réglez leur compte aux styxiens qui débarquent, accompagnés de Bathos qui se feront un plaisir de faire exploser leurs grenades près de vos autres ennemis. Utilisez Aquila pour révéler un passage en hauteur, éliminez les éclats démoniaques ainsi que les deux vagues d'ennemis qui suivent (composées de Bathos, de Pathos et de Ravageurs), puis avancez dans les coursives.
Bifurquez sur la droite pour aller libérer une Ame Perdue, rebroussez chemin, tournez tout de suite à droite pour aller libérer une Ame Perdue un peu plus loin dans une alcôve sur le côté et pour repérer une Porte de Cuivre au fond, allez chercher la Clé de Cuivre correspondante dans un étroit passage peut avant d'atteindre la statue du temps et retournez à l'intersection d'où vous venez. Partez sur la droite, détruisez les parois pour dénicher une autre Ame Perdue sur la gauche, continuez au fond à droite, gardez un oeil sur votre gauche pour repérer une énième Ame Perdue et avancez vers la zone suivante.
Là, épargnez les styxiens pour le moment et concentrez vos efforts sur l'Équarrisseur pour vous en débarrasser. Attirez les styxiens dans le hall, repérez l'Ame Perdue en hauteur au dessus de l'entrée et propulsez-vous vers elle en envoyant un ennemi en l'air et en vous tractant vers lui : vous pourrez ainsi planer jusqu'à l'âme en question (sans doute après quelques essais infructueux). Arrive ensuite votre premier ennemi masqué. Ces derniers sont rapides, se téléportent et peuvent contrer la majorité de vos coups (y compris vous renvoyer vos projectiles). Pilonnez donc leur garde jusqu'à trouver une ouverture et envoyez votre adversaire valdinguer dans les airs pour l'enchaîner comme il se doit et pour terminer la mission.

Mission 12 : Assiégé

La première partie de ce niveau n'exigera de vous que des efforts minimaux : contentez-vous de tirez sur tous les symboles rouges que votre alliée peint sur les piliers et autres murs, suivez-la dans les coursives et aidez-la à retrouver Vergil au fond de son antre. Là, débarrassez-vous de l'Équarrisseur, ^puis préparez-vous à accueillir trois vagues d'ennemis plutôt costaudes. La première se compose sobrement de styxiens et de Ravageurs, la deuxième de Ravageurs et d'un Équarrisseur, et enfin la dernière d'une flopée de Bébés Rageurs. Utilisez vos armes angéliques pour maîtriser ces derniers, puis faites feu sur les éclats démoniaques qui jaillissent du centre de la pièce. Vous récupérez alors Revenant, votre fidèle fusil à pompe, qui pourra disposer sereinement en un seul coup des éclats suivants.
Ne vous relâchez pas pour autant, car trois nouvelles vagues d'ennemis fondent sur vous aussi sec, la première composée à nouveau de Bébés Rageurs, la deuxième comportant Pathos, Harpies et styxiens, et enfin la troisième étant campée par un duo de Rageurs adultes. Ce petit monde remis à sa place, assistez impuissant à la capture de Kat pour conclure.

Mission 13 : Danse avec le Diable

Cette mission démarre sur les chapeaux de roue par deux vagues d'ennemis composées de styxiens, de Chevaliers, de leur variante Infernale et d'une Sorcière. Jonglez entre armes angéliques et démoniaques pour leur régler leur compte et finalement vous retrouver dans une arène.
Vous devrez alors triompher de deux nouvelles vagues, la première constituée d'un Tyran et de Harpies, et la seconde de Ravageurs et de déchets de l'enfer. Ne vous laissez pas intimider par les applaudissement dans le public si vous encaissez un coup et montrez à ces débris qui est le chef.

Une fois cela fait, vous entrez dans le niveau proprement dit. Retournez-vous pour monter sur la plate-forme derrière vous, libérez l'Ame Perdue, puis planez vers la droite (en faisant face à l'âme en question) pour aller dénicher une Porte d'Ivoire. Rendez-vous à l'opposé de la zone pour aller ramasser la Clef d'or, passez sur la droite de la passerelle au centre pour dénicher une Ame Perdue, puis frappez le bouton play avec Eryx pour faire apparaître des plates-formes. Empruntez le passage de droite en alternant entre mode angélique et démoniaque pour ne pas subir de dégâts, planez à l'extrême droite pour libérer une Ame Perdue et avancez vers l'aplat suivant. Changez de mode en fonction des marquages au sol pour vous défaire de vos ennemis, frappez le bouton play avec Eryx, puis franchissez la zone de cubes flottants pour accéder au deuxième round. Vous devrez ici vous débarrasser de vos ennemis en moins de trente secondes pour réussir. Profitez des grenades envoyées par les Bathos pour accélérer le processus, frappez le nouveau bouton play, empruntez la voie supérieure, frappez le bouton play qui se cache au fond à droite du tas de cubes, utilisez votre grappin pour atteindre l'Étoile Vitale et rejoignez l'arène suivante.
Même principe que lors de la première épreuve avec le marquage au sol, sauf qu'il vous faudra ici composer avec des Ravageurs et des Chevaliers, un peu plus coriaces. Disposez d'eux, frappez le bouton, libérez l'Ame Perdue dans un coin de la pièce qui apparaît, exterminez les Bébés Rageurs dans la pièce suivante, frappez un nouveau bouton et empruntez l'un des deux chemins en repérant les attaches pour votre grappin en hauteur sur la droite. Grimpez, frappez le bouton, libérez l'Ame Perdue, détruisez un nouveau bouton au sol, rejoignez la plate-forme suivante et éliminez les Chevaliers et les styxiens qui apparaissent.
Frappez le nouveau bouton play, rejoignez la prochaine arène et combattez le Cauchemeur qui surgit des ombres. Multipliez les attaques pour le faire vaciller et finalement le mettre en déroute, frappez le bouton, laissez-vous tomber sur la gauche après les escaliers pour trouver une Porte d'Argent, utilisez votre grappin sur la droite de votre point d'entrée pour prendre de la hauteur et rejoindre une petite Étoile de Diabolisme ainsi qu'une Ame Perdue, retournez auprès de la statue du temps pour empruntez les plates-formes au centre, dont une un peu plus large où repose la dernière Ame Perdue du niveau, frappez le bouton au sol et rejoignez la salle de danse.
Là, vous allez devoir combattre successivement un Rageur Spectral, un Rageur Sanguinaire, puis le duo dans son entier. Ces adversaires uniques ne se matérialisent que lorsque vous entrez respectivement en mode angélique ou démoniaque, rendant le dernier affrontement particulièrement épineux. Utilisez donc Aquila pour immobiliser le Rageur Spectral pendant que vous vous occupez du cas de son confrère et finissez-le seulement ensuite pour terminer la mission.
Replay
Il vous faudra revenir au tout début de ce niveau une fois une clef d'ivoire en votre possession pour ouvrir la porte correspondante, en hauteur sur la gauche après la transformation de la boîte de nuit.

Mission 14 : Une Dernière Danse

Boss : Progéniture de Mundus
Lilith entre en scène, mais c'est son bébé que vous allez devoir affronter si vous voulez l'atteindre ! Cette créature informe a deux points faibles : le premier, sur son flanc gauche (à votre droite lorsque vous lui faites face, donc), auquel vous pouvez vous tracter avec votre grappin, ainsi que son imposant oeil bleu au centre du crâne, qui ne sera vulnérable que temporairement après que la créature ait encaissé assez de dégâts. Entre vos assauts, restez mobile pour rester en vu des points faibles tout en évitant les charges et les ondes de chocs générées par le bébé, puis lorsque Lilith est rejetée du corps de ce dernier, frappez-la autant que vous le pouvez pour faire fondre sa barre de vie. Réitérez l'opération deux fois de plus, en utilisant également l'Attraction d'Ophion sur le point faible de la créature lors du troisième et dernier round, pour pouvoir kidnapper Lilith et conclure la mission.

Mission 15 : L'Echange

Vergil et Kat étant en fuite dans le monde réel, il va vous falloir les couvrir depuis les limbes. Utilisez vos grappins pour dégager la voie et atteindre le deuxième obstacle, prenez le temps d'aller fouiller la zone pleine de containers sur la gauche pour trouver une Clé de Cuivre, allez frapper trois fois de suite la marque rouge sur les containers menaçant Vergil et Kat pour libérer la voie, puis suivez-les à l'aide de votre grappin angélique. Lorsque le temps s'arrête de nouveau, disposez des styxiens et des Ravageurs, tirez sur l'hélice et reprenez votre course effrénée à travers la ville. Dans la zone qui suit, allez ramasser une grande Étoile Vitale derrière la paroi bleue sur la droite, revenez au centre, tirez sur le bus et allez grimper sur les containers sur la gauche pour accéder à la seconde Clé de Cuivre du niveau. Cela fait, ne vous reste plus qu'à détruire le dernier obstacle menaçant vos alliés à l'aide d'Eryx pour finir le niveau.

Mission 16 : Le Plan

Commencez par sautez d'un cercle d'accélération à l'autre pour échapper à la destruction rampante de la ville, décimez les styxiens supérieurs accompagnés par une Sorcière et foncez à l'intérieur du building sans demander votre reste pour ne pas laisser filer le compte à rebours. Dans le hall d'entrée, un Cauchemeur ose vous barrer la route : inculquez-lui le respect, avancez, détruisez la paroi rouge avec Arbiter, puis descendez les escaliers pour trouver une grande Étoile Vital et une Ame Perdue.
Remontez pour emprunter l'ascenseur, avancez sur la droite après la scène, éliminez le Ravageur et les styxiens qui l'accompagnent avant de passer sur la passerelle à gauche. Affrontez le Cauchemeur et les Pathos qui apparaissent dans les bureaux, montez à l'étage à l'aide du grappin et ignorez l'ascenseur pour le moment. Éliminez plutôt les deux Rageurs un peu plus loin, planez au travers du champ de cubes lévitant pour aller glaner des orbes rouges et rendez-vous au 105ème étage. Dirigez-vous vers la droite, passez à travers le flux de cubes lévitant pour récupérer en une fois une Clef d'or et deux Âmes Perdues, puis rebroussez chemin pour explorer l'aile de gauche.
Décimez les styxiens accompagnés de Sorcières, les deux Rageurs dans la zone suivante, montez à l'étage avec votre grappin et suivez la flèche. Planez pour éviter de vous faire broyer par les murs, sautez vers la droite dans le couloir pour trouver une cage d'escalier sur la gauche, libérez l'Ame Perdue en haut, puis déverrouillez la Porte d'Or en bas avant de revenir sur vos pas. Partez sur la droite en vous laissant tomber au niveau inférieur, faites place nette et libérez les trois Âmes Perdues coincées dans la zone (une derrière la paroi bleue et deux autres dans la cage d'ascenseur qui s'ouvre à votre approche un peu plu loin). Remontez en utilisant votre grappin, utilisez l'anneau d'accélération et votre Envol pour rejoindre la porte en hauteur, puis traversez la zone remplie de rayons laser en vous occupant du Cauchemeur et des styxiens au passage.
Dans le couloir suivant, allez à gauche pour libérer une autre Ame Perdue, repartez vers la droite pour rejoindre Vergil dans l'ascenseur et testez votre nouvelle arme de poing contre le Chevalier et les Pathos dans la coursive suivante. Libérez la dernière Ame Perdue du niveau au fond du couloir, rebroussez chemin pour franchir la passerelle à l'aide du grappin et allez déverrouiller la Porte de Cuivre au fond de la zone suivante avant d'emprunter l'ascenseur.
Au sortir de ce dernier, un âpre combat vous attend contre un Cauchemeur spécial chargé de défendre le coeur. Avant d'avoir à vous occuper de son cas, toutefois, une horde de Harpies épaulées par un Tyran s'opposeront à vous : utilisez votre Kaboum pour facilement mettre au sol les premières et sonner le second, puis livrez votre duel contre Drekavac. Ce dernier utilise les mêmes coups qu'un Cauchemeur classique, mais se téléportera plus vite et plus souvent pour vous échapper. Prudence, donc.
Une fois l'accès sécurisé, planez et tractez-vous vers le coeur pour finir la mission.

Mission 17 : Fourneau des Ames

Tout en prenant garde à ne pas traverser lorsque le fourneau se met en route, empruntez d'abord la voie de droite, éliminez les Chevaliers de couleur et utilisez vos grappins sur la gauche pour aller libérer une première Ame Perdue. Rebroussez chemin pour emprunter la voie de gauche et libérez une Ame Perdue derrière le muret sur la gauche. Continuez vers la grande plate-forme légèrement sur la droite, éliminez les deux vagues d'ennemis composées de styxiens, d'Équarrisseurs et de Sorcières, puis allez libérer une autre Ame Perdue au fond à droite de la zone. Repartez vers la gauche, rejoignez la plate-forme au fond à droite avec votre grappin et récupérez la Clef d'Ivoire derrière la paroi bleue. Rebroussez chemin en repartant vers l'entrée à l'aide du parcours de grappin au bout de la plate-forme précédente, empruntez l'autre parcours qui se propose à vous, libérez l'Ame Perdue sur le mur après avoir éliminé les styxiens, puis allez déverrouiller la Porte d'Or en créant un passage à l'aide de l'Attraction d'Ophios. Retournez sur vos pas, montez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver face à une paroi bleue, faites volte-face pour planer vers une Étoile de Diabolisme et avancez de plus belle.
Sur la grande plate-forme qui suit, trois sets d'ennemis vont se succéder pour tenter de vous occire : d'abord, Tyrans et Sorcières, puis Cauchemeurs et Tyrans et enfin Sorcières et Cauchemeurs. Éliminez toujours les Sorcières en priorité, puis les Tyrans, afin d'empêcher ces derniers de vous mettre des bâtons dans les roues. Empruntez ensuite le parcours au grappin, contournez le rocher sur la droite pour trouver une Ame Perdue, puis élancez-vous de nouveau pour finir le niveau.

Mission 18 : L'Antre du Démon

Pour passer ce niveau, vous allez devoir activer quatre faisceaux de lumière puis aligner les symboles correspondants face aux statues. Des groupes d'ennemis défendront malgré tout chaque anneau à activer, et ce sont donc une paire de Rageurs spectraux, un Cauchemeurs et ses styxiens, un Équarrisseur accompagné de styxiens et enfin une Sorcière et des Pathos qui s'en chargeront (empruntez les couloirs en partant de la gauche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre pour les affronter dans cet ordre). Concernant les objets à collecter, vous trouverez dans le même ordre dans les couloirs de transition une Ame Perdue en hauteur sur la droite, une Porte d'Argent et une Ame Perdue

aux extrémités droite et gauche, une Clé d'argent en sautant en contrebas sur la gauche, et enfin une Ame Perdue dans la salle de l'anneau.
Une fois toutes les statues activées et de retour dans la pièce centrale, isolez les symboles les uns des autres pour déplacer ceux qui ne sont pas à leur place et pouvoir tous les aligner à leur statues, ce qui vous permettra d'accéder au bureau de Mundus.

Mission 19 : Face-à-Face avec le Diable

En prélude de l'affrontement proprement dit avec Mundus, jouez de votre grappin pour lui grimper dessus et lui porter le premier coup, puis une fois avec Vergil, détruisez ou tirez sur les parois qui vous bloquent la route. L''heure du combat a ensuite sonné.
Boss : Mundus
Pour infliger des dégâts au boss, vous devrez viser ses mains lorsqu'elles s'abattront sur la plate-forme où vous vous trouvez. Attention toutefois, car chaque impact créé une onde de choc qui se propage sur quelques mètres : préférez donc l'emploi de l'Envol d'Ophion pour vous rapprocher des poings et les frapper autant que possible. Au rang des attaques que pourra vous lancer Mundus, vous trouverez également une série de coups de poing à éviter sans tenter de riposter, un lancer de sphère de magma à esquiver avec une glissade angélique ou démoniaque de préférence et surtout, un souffle de lave qui recouvrira toute votre plate-forme. Lorsque cela arrive, fuyez vers l'extrémité droite du building et utilisez l'anneau d'accélération pour en rejoindre un autre. Alternez entre les deux plates-formes autant que nécessaire et, lorsque l'opportunité de tirer sur les yeux de Mundus avec votre grappin se présente, ne vous faite pas prier ! Dépourvu de bras, le boss enverra alors des vagues de sphères de magma beaucoup moins précises que les précédentes et rapprochera sa bouche grande ouverte de votre plate-forme, vous permettant de l'achever en quelques combos à peine.

Mission 20 : Fin

Boss : Vergil
Ce combat peut être apparenté à un duel contre un Cauchemeur. En effet, Vergil est un combattant de corps-à-corps très agile et, à défaut de vous renvoyer vos projectiles, il vous enverra les siens propres. Pour percer sa garde, pas de secret : pilonnez-la en alternant les armes employées et privilégiez le coup d'estoc de Rébellion pour vous rapprocher de votre frérot rival, qui restera insensible à vos deux grappins. Autant que possible, attaquez après une esquive réussie pour assurer que vos coups touchent bien leur cible et évitez de rester statique lorsque le boss se soustrait à votre vue. Lorsque Vergil lévite temporairement pour vous envoyer un shuriken, vous pouvez également tenter de lui renvoyer son projectile pour le sonner, mais cela nécessite un timing parfait. Durant la dernière partie du combat, il vous faudra redoubler de prudence car votre frérot se créera un double apte à attaquer et à le défendre. Il sera donc plus difficile d'atteindre Vergil mais, après un âpre combat, celui-ci mettra un genou à terre : pour en finir, activez le mode Diabolisme pour immobiliser le clone (qui autrement parerait tous les coups que vous tenteriez) et assénez un dernier coup à Vergil. A noter que si vous êtes à court de Diabolisme, frapper le clone restaurera votre jauge, ce qui peut également se révéler très pratique lors de la dernière phase de l'affrontement.
Ne vous reste alors plus qu'à admirer l'épilogue et à retenter l'extermination des vagues d'ennemis du jeu dans les modes de difficulté supérieurs !

Doctor Who : The Eternity Clock

© Supermassive Games 2012

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Seigneur du Temps (Platine)

Obtenez tous les trophées.

Touche-à-tout (Bronze)

Appuyez sur 10 boutons de la console du TARDIS.

Minutieux (Bronze)

Scannez 10 objets.

Ça travaille du chapeau (Bronze)

Collectez 5 chapeaux.

Traces écrites (Bronze)

Collectez 5 pages de journal.

Ronds de chapeau (Bronze)

Collectez 10 chapeaux.

Nouvelle (Bronze)

Collectez 10 pages de journal.

Je vous tire mon chapeau (Argent)

Collectez 20 chapeaux.

Une longue histoire (Argent)

Collectez 20 pages de journal.

Caisse beau travail (Bronze)

Utilisez la caisse de lingots d'or pour vous frayer un chemin hors de la Banque d'Angleterre.

Les évadés de la Stormcage (Argent)

Échappez-vous de la Stormcage sans vous faire repérer.

Lèvres pulpeuses (Argent)

Embrassez 6 gardes de la Stormcage.

Évasion rapide (Argent)

Échappez-vous de la Stormcage en 8 minutes.

Une vraie flèche (Bronze)

Atteignez le camp de réfugiés du métro avant les Cybermen.

Sur la bonne voie (Bronze)

Vainquez les Cybermen dans le camp de réfugiés du métro.

Une oeuvre étourdissante (Bronze)

Étourdissez 5 Cybermen

C'est le plombier (Bronze)

Modifiez les plans des conduits de gaz dans le Londres victorien.

Hacker (Bronze)

Ouvrez la porte de sécurité dans l'immeuble de bureaux.

Testé jusqu'à destruction (Bronze)

Reroutez les consoles thermoïoniques dans la cyberusine.

Effacé (Argent)

Terminez la cyberusine en 20 minutes.

La route est ouverte (Bronze)

Abaissez le pont-levis de l'ancien pont de Londres.

Pas le temps de se balader (Bronze)

Récupérez le générateur de champ de stase dans la base du Silence.

Élémentaire (Argent)

Finissez le retour dans le Londres victorien en 15 minutes.

Supersonique (Bronze)

Désarmez 5 Siluriens avec le sonique.

Salut trésor (Bronze)

Réveillez River dans le tombeau.

Réduire le Silence au silence silencieusement (Bronze)

Déjouez le Silence du premier coup.

Relation toxique (Bronze)

Vainquez Vekkis.

Adieu le bleu ! (Bronze)

Déjouez le Dalek stratège.

Visez les yeux (Bronze)

Effectuez un tir rapide sur 5 Daleks.

Pas de pitié (Argent)

Effectuez un tir concentré sur 5 Daleks.

Oyez, oyez (Bronze)

Découvrez la statue dans la cour élisabéthaine.

Treuil en vue (Bronze)

Activez le treuil de la grue dans la cathédrale Saint-Paul.

Un vol (Bronze)

Vainquez le Silence et volez leur capsule temporelle.

Salut Sexy (Bronze)

Trouvez le TARDIS dans le verrouillage temporel dalek.

En orbite (Bronze)

Envoyez le Dalek Suprême en Antarctique.

Exterminé (Argent)

Terminez Londres sous verrouillage temporel en 20 minutes.

En plein dans le mille (Bronze)

Tirez dans l'oeil de l'empereur des Daleks.

Geronimo ! (Bronze)

Vainquez l'Empereur des Daleks.

Brillants, ces bouchons (Bronze)

Terminez le puzzle Liaison de données en 60 secondes.

Petit malin (Bronze)

Terminez le puzzle Rerouteur en 60 secondes.

L'esprit clair (Bronze)

Terminez le puzzle Carte mentale en moyen ou difficile en 60 secondes.

Juste à temps (Argent)

Terminez un couloir temporel en 2 minutes.

Destruction universelle évitée (Argent)

Terminez le jeu.

Docteur volant (Argent)

Terminez le jeu en 300 minutes.

Roi du puzzle (Bronze)

Terminez le jeu en mode puzzles moyens.

QI supérieur (Argent)

Terminez le jeu en mode puzzles difficiles.

Relation épistolaire (Or)

Collectez toutes les pages de journal.

Chapelier fou (Or)

Collectez tous les chapeaux.

Doki-Doki Universe

© Sony Computer Entertainment / HumaNature Studios 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Mécanismes de jeu

Les différentes quêtes

La grande aventure de QT3

Dans Doki-Doki Universe, vous incarnez QT3, un robot abandonné par ses maîtres et dont le seul moyen d'éviter de finir à la casse est de prouver son humanité. Pour cela, vous êtes coaché par Jeff l'extraterrestre qui vous conseille de visiter plusieurs planètes. Dans ces planètes toutes différentes les unes des autres, vous rencontrerez de nombreux habitants vivant leur propre vie et ayant chacun des goûts particuliers. C'est en apprenant à connaître ces gens, à les aider et à vous faire apprécier que vous réussirez petit à petit à comprendre le coeur humain et à prouver votre valeur. Il s'agira également pour QT3 d'apprendre à se connaître lui-même via de nombreux quiz mettant en avant sa personnalité. C'est parti !

Compléter tous les objectifs

La quête principale de Doki-Doki Universe est la complétion de tous les objectifs du jeu. Au nombre total de 176, ils demandent d'aider les habitants de chacune des vingt planètes de la galaxie. Pour y accéder, il faut se rendre sur des planètes et converser avec les personnes chapeautées d'un icône en forme de point d'interrogation, ce qui signifie qu'elles ont besoin de votre assistance.

La plupart du temps, ces personnes vous demandent tout simplement de satisfaire leurs exigences en vous réclamant un objet en particulier. Ces objets sont les éléments à invoquer que vous possédez dans votre sac, et, en général, vous possédez déjà l'objet qui vous est réclamé. Vous les récupérez au fil des parties dans des cadeaux ou bien de la part de bonshommes généreux. Il suffit juste de comprendre la demande et de choisir judicieusement parmi le choix qui vous est proposé, sachant qu'à chaque demande, plusieurs solutions sont possibles. Par exemple, si un habitant vous demande quelque chose qui lui rappelle le pôle nord, vous pouvez lui invoquer des flocons de neige, des pingouins, des manchots ou encore de la crème glacée ! Tout est question de champ lexical.

Dans d'autres cas, les habitants des planètes ont une petite histoire et vous demandent non pas d'invoquer un objet, mais d'aller converser avec d'autres personnes pour faire évoluer une relation. Ainsi, il vous suffit de trouver l'interlocuteur correspondant et de satisfaire la demande du premier client pour compléter l'objectif du moment. De véritables petits scénarios s'articulent ainsi grâce à ces protagonistes qui font de vous un véritable messager sentimental !

Pour finir, il arrive que les habitants vous demandent de leur faire plaisir sans invoquer d'élément et sans aller parler à une tierce personne. Il peut s'agir d'un câlin, d'une salutation, d'une danse, ou même d'un chambardement, la capacité spéciale de QT3 qui fait trembler le sol. Pour cela, fiez-vous aux QTE indiquées à l'écran afin de répondre à leurs attentes.

Récupérer tous les cadeaux

Les cadeaux sont ces petits paquets roses posés ci et là au sol de chaque planète. Il y en a 401 différents en tout et

votre tâche est également de tous les collecter ! Ils renferment soit de nouveaux éléments à invoquer, soit des décors vous permettant de customiser votre planète, soit de la poussière qui vous permet d'invoquer des objets. Les cadeaux suspendus en apesanteur dans la galaxie ne contiennent que des recharges de poussière et se régénèrent automatiquement dès que vous atterrissez puis ressortez d'une planète, quelle qu'elle soit.

Il existe deux types de cadeaux à l'intérieur des planètes : les cadeaux cachés et les cadeaux de relation. Les cadeaux cachés sont disséminés dans le décor et ne demandent pas un gros travail pour être dénichés. Soit ils sont directement posés au sol et un simple tour des lieux vous permet de les glaner, soit ils sont invisibles et il faut dans ce cas soulever les différents bâtiments et éléments de fond pour les faire apparaître au premier plan. N'hésitez donc pas à tout bousculer pour ne laisser aucun cadeau derrière votre chemin !

Le second type de cadeaux, les cadeaux de relation, est obtenu directement de la part des habitants qui vous offrent ces présents à condition que vous les méritiez. Pour cela, il faut soit que l'affinité de l'habitant en question soit au maximum dans le positif, soit qu'il soit au maximum dans le négatif. Pour le savoir, scannez chaque habitant avec le scanner de cadeaux qui consomme quelques poussières pour savoir comment les chatouiller. Ceci fait, utilisez les informations que vous connaissez à leur sujet pour leur faire plaisir ou pour les énerver, en invoquant des éléments puisque c'est là la méthode la plus efficace. Une fois le point extrême d'affinité atteint, une icône en forme de cadeau indique au-dessus de l'habitant qu'il a quelque chose à vous offrir : parlez-lui une nouvelle fois pour récupérer votre présent.

Connaître par coeur tous les habitants de la galaxie

Les goûts et les couleurs ne se discutent pas, tout le monde sait bien ça. C'est pourquoi chaque habitant de chaque planète de la galaxie de Doki-Doki Universe a des goûts bien particuliers qu'il vous faudra découvrir si vous voulez les connaître sur le bout des doigts. Pour cela, il existe plusieurs façons de procéder. La première est de converser un maximum de fois avec un maximum d'habitants de la planète en question pour en apprendre le plus possible sur les autres personnes, puisque tout ce beau monde se côtoie et se connaît en général plutôt bien. N'hésitez pas à squatter un long moment la discussion afin de ne laisser passer aucun potin ! Par ailleurs, certains personnages vous dévoilent des informations seulement après avoir reçu de vous ce qu'ils attendaient : n'hésitez donc pas à renouveler fréquemment les séances de bavardages pour compléter la liste des affinités de chacun.

La deuxième façon de découvrir les goûts des habitants est tout simplement de se poster à leurs côtés et d'attendre qu'ils le déclarent d'eux-mêmes. Par exemple, Jean-Jacques peut subitement déclarer " J'aime les prunes ! ", et hop, c'est su ! Il faut néanmoins lui offrir ensuite l'élément en question pour qu'il le confirme et que cela s'ajoute dans sa liste de passions.

La troisième et dernière manière de découvrir les sensibilités de chacun est de lui offrir au hasard des éléments à invoquer, pour voir s'il y est sensible ou non. Pour cela, aucune règle particulière, faites juste parler votre générosité et essayez jusqu'à tomber sur les bonnes invocations. En général, le résultat est quasi-garanti, puisque chaque objet correspond à plusieurs critères. Par exemple, une tête de mort volante peut correspondre aux goûts : effrayant, os, blanc, volant, voire même volatile ! Pratique, non ?

Activités spatiales

Cadeaux par milliers

La première activité à faire dans l'espace est de récupérer un maximum de ces cadeaux flottants qui n'attendent que de vous rencontrer. Ils ne contiennent ni élément à invoquer ni décor pour votre planète, mais uniquement des recharges de poussière. En fait, ces cadeaux ne sont là que pour vous aider à remplir votre stock afin de ne pas être à court de carburant lorsque vous êtes en mission sur une planète. Bien sûr, le nombre total de poussières que vous pouvez posséder à la fois reste de 100 ; il est donc inutile d'ouvrir tous les cadeaux de l'espace, puisque vous n'empocherez pas toute la précieuse entité relâchée ! Enfin, sachez que les cadeaux reviennent au hasard après chaque visite d'une planète quelle qu'elle soit, ce qui est sacrément pratique pour faire ses courses abondement et sans réfléchir !

Lunes à quiz

Vous avez forcément remarqué ces astres noirs trop petits pour être des planètes : il s'agit de satellite, de lune, quoi, qui vous permettent de répondre à de petits quiz. Ces quiz sont totalement indépendants de l'histoire principale de Doki-Doki Universe (les objectifs à remplir sur les planètes) et peuvent être réalisés à n'importe quel moment et en toute condition. Ils sont en général composés d'une demi-dizaine de questions pour lesquelles il faut répondre en sélectionnant un des quelques choix proposés. A la fin du quiz, le questionneur analyse vos réponses et vous renseigne sur la personnalité qu'il croit avoir discernée en vous. Réaliser ces quiz vous permet également de parler de vous-même au docteur Psy qui se trouve sur votre propre planète.

Personnaliser son robot

Choix de l'apparence

Vous ne supportez plus l'apparence basique et simplette de QT3 ? Vous préféreriez lui donner un peu plus de swag ou de style ? Facile ! Au fil des niveaux gagnés en empochant des vers d'expérience, vous obtenez de nouvelles apparences pour votre petit robot. Accessible depuis la planète d'origine, votre garde-robe vous permet de changer de look à n'importe quel moment !

Choix de la monture

Ce cochon ailé ne correspond pas à votre sensibilité artistique si aiguë ? Il vous est possible de changer de monture exactement de la même manière qu'il est possible de relooker son avatar. Pour cela, allez dans le hangar situé sur la planète d'origine pour voir le choix qui vous est proposé. Tout comme pour les costumes, les nouveaux véhicules s'acquièrent à chaque nouveau niveau atteint.

Choix du décor

Au fil des parties, vous obtenez grâce aux cadeaux que vous ouvrez des décors pour votre planète personnelle, puisqu'il est bien plus agréable de pouvoir personnaliser à ses goûts les lieux qui sont les nôtres. Ces décors sont également trouvables à la fin de chaque quiz, alors qu'il vous est demandé d'en choisir un des trois à empocher. Ne vous en faites pas, ces choix ne sont que momentanés puisqu'une fois tous les quiz terminés, tous les décors seront en votre possession ! Enfin, ces décors vous sont également offerts à chaque montée de niveau de robot. Pratique !

Choix du fond

Pour finir, le dernier élément qu'il est possible de customiser pour votre planète est le fond. Le principe est simple : à chaque fois que vous terminez l'intégralité des objectifs d'une planète, vous gagnez le fond de cette planète en question en papier peint pour votre planète d'origine. Il est ainsi possible de donner à son petit chez-soi l'ambiance que l'on préfère, ce qui est quand même super sympa !

Visiter correctement une planète

Dénicher les cadeaux cachés

Lorsque vous atterrissez pour la première fois sur une planète, il est plus facile de terminer tout ce qu'il y a à faire en suivant un ordre d'étapes bien défini que voici. Pour commencer, faire le tour de la planète en allant soit tout le temps à droite, soit à gauche, et soulevez tous les bâtiments et éléments du décor pour faire apparaître tous les trésors cachés. Bien entendu, n'oubliez pas de récupérer les trésors non-cachés qui sont de base posés au sol. N'oubliez pas que le menu en bas à droite de l'écran vous permet de savoir combien de trésors cachés il vous reste à découvrir.

Faire le plein de potins et ragots

Ceci fait, il est grand temps de faire le plein de potins et de ragots pour commencer à compléter la liste des goûts de chaque habitant des lieux. Pour cela, parlez à toute personne qui croise votre chemin, sauf celles chapeautées d'une icône en forme de point d'exclamation qui ne feront que vous demander de remplir un objectif. N'oubliez pas de parler plusieurs fois à la même personne pour écouter tout ce qu'elle a à vous dire ! Cela vous permet de connaître déjà

sacrément ceux qui vont devenir vos futurs amis.

Aider les populations

Il est grand temps de passer au coeur du sujet, les objectifs, qui se complètent en aidant les populations. Trois requêtes différentes peuvent alors vous être demandées : faire apparaître un élément à invoquer, aller parler à une autre personne, ou bien interagir physiquement avec votre interlocuteur. Les objectifs vous sont fournis lorsque vous vous entretenez avec les habitants chapeautés d'un icône en forme de point d'exclamation. En général, de nouveaux icônes de la sorte apparaissent lorsque vous terminez l'objectif précédent. Si jamais aucun objectif n'est disponible, ou du moins visible au-dessus de la tête des protagonistes, parlez-leur au hasard pour déclencher la conversation menant à l'objectif en question. Facile !

Mériter les cadeaux de relation

Pour finir et une fois que tous les objectifs de la planète ont été complétez, il ne vous reste plus qu'à mériter les derniers cadeaux des lieux, c'est-à-dire ceux offerts par les habitants. Pour cela, commencez par utiliser le scanner de cadeaux légèrement gourmand en poussières pour déterminer quelles personnes ont quelque chose à vous offrir et quel doit être leur état d'esprit pour que cet élan de générosité leur saisisse l'esprit : content ou mécontent, représentés respectivement par un coeur et une tête de mort. Pour altérer leur humeur, vous pouvez leur faire plaisir en les saluant ou en les portant s'ils apprécient cela, mais le moyen le plus efficace est de leur offrir un élément à invoquer, dans la liste bien sûr des goûts qu'ils aiment ou détestent. En récupérant tous les cadeaux de relation de la planète, vous terminez toutes les activités concrètes à y effectuer ; la dernière chose qu'il peut éventuellement vous rester à faire est de compléter à 100 % la liste des goûts de chaque habitant.

Débuter une partie

Planète d'origine

Vous prenez le contrôle de votre petit robot dans une petite ville. Commencez par parler au psychologue qui vous conseille d'aller voir des astéroïdes. Parlez ensuite à Balloon, le petit ballon rouge. Prenez le temps de poser quelques décorations sur votre planète puis choisissez une monture en tapotant sur votre personnage pour aller sur la planète Tuto. Pour vous aider, utilisez la carte de la galaxie. Votre but est de compléter chaque objectif proposé au sein de la planète, et de supporter les temps de chargement interminables que nécessitent chaque atterrissage et décollage.

Planète Tuto

Ici, parlez aux différents personnages pour apprendre les différentes interactions qu'il vous est possible d'effectuer. L'indicateur en bas à gauche indique le nombre de personnes avec qui vous devez encore vous entretenir. A vous d'être poli et agréable avec les différents habitants si vous ne voulez pas qu'ils vous détestent. Soyez poli avec eux pour que leur jauge d'affection soit dans le vert, ils pourront alors vous donner des cadeaux. Inspectez bien les décors pour trouver les cadeaux dissimulés au sol. Vous devez les ramasser pour compléter votre collection. Pour récupérer les objets cachés derrière les éléments du décor, vous devez les soulever avec le bouton carré. Le bouton L vous permet de voir tous les objectifs qui vous restent à accomplir sur cette planète.

Une fois votre tour de la planète Tuto terminé, ressortez dans l'espace et prenez une planète avec un point d'interrogation. Il s'agit d'un quiz composé d'une poignée de question qui permet d'en apprendre plus sur votre personnalité. Il suffit de répondre à quelques questions pour avoir une interprétation rapide et claire de la part du maître des lieux. Cela valide la petite lune. Amusez-vous donc à faire tous les quiz de la galaxie ! Par ailleurs, vous trouvez des petits cadeaux dans l'espace qui vous permet de recharger votre stock d'objets à utiliser grâce à l'entité magique nommée poussière. Il est maintenant temps de s'atteler à la visite de chacune des planètes de la galaxie.

Recensement complet des habitants de la galaxie

Afri

Simu

Passions :
-Espace
-Rafraîchissant
Salutation préférée : Signe de la main

Lembui

Passions :
-Epées
-Guerriers
Salutation préférée : S'incliner

Mejooli

Passions :
-Puissance
Salutation préférée : S'incliner

Isina

Phobies :
-Poison
Salutation préférée : S'incliner

Meuhlanie

Passions :
-Enfants
Phobies :
-Prédateurs
-Insectes
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Aquariumland

Le Plongeur

Passions :
-Inventions
-Robots
-Japon
Phobies :
-Maladie
-Dégoûtant
Salutation préférée : Signe de la main

Monstre marin

Passions :
-Famille
-Drôle
-Danse
Phobies :
-Fantômes

Salutation préférée : S'incliner

Poichon

Passions :
-Desserts
-Odeurs agréables
Phobies :
-Crabes
-Chats
Salutation préférée : Signe de la main

Languille

Passions :
-Choses vertes
Phobies :
-Choses effrayantes
-Enfants
-Bruyant
Salutation préférée : S'incliner

Amazonia

S'ouch

Passions :
-Beauté
-Soleil
-Pluie
Phobies :
-Coccinelles
-Chenilles
Salutation préférée : Signe de la main

Sylvano

Passions :
-Cactus
-Caca
Phobies :
-Machines
-Feu
Salutation préférée : Signe de la main

Moaï

Passions :
-Afrique
-Bateaux
Phobies :
-Habillement
-Fantômes
Salutation préférée : S'incliner

Aminal

Kangou

Passions :
-Machines
Phobies :
-Choses qui rebondissent
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Boyd

Passions :
-Manchots
Phobies :
-Requins
-Dents
Salutation préférée : Signe de la main

Fondu

Passions :
-Neige
-Rafraîchissant
Phobies :
-Feu
-Soleil
Salutation préférée : S'incliner

Capybara

Passions :
-Odeurs agréables
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Médor

Phobies :
-Docteurs
-Machines
Salutation préférée : S'incliner

Pépette

Passions :
-Grâce
-Groupes de musique
Phobies :
-Grenouilles
Salutation préférée : Signe de la main

Berk

Eric

Passions :
-Extraterrestres
-Dégoûtant

Salutation préférée : Signe de la main

Tomokun

Passions :
-Puant
-Extraterrestres
Phobies :
-Lapins
-Grâce
Salutation préférée : S'incliner

Cracra

Salutation préférée : Signe de la main

Rocher

Phobies :
-Poilu
-Machines
Salutation préférée : Signe de la main

Plop

Passions :
-Dégoûtant
Phobies :
-Anniversaires
-Musique
-Personnes âgées
Salutation préférée : S'incliner

Gérald

Passions :
-Dégoûtant
-Caca
Salutation préférée : Signe de la main

Brrr

Nooknook

Passions :
-Poissons
-Choses relaxantes
Phobies :
-Bruyant
-Argent
Salutation préférée : Signe de la main

Totem

Passions :
-Plantes

Phobies :
-Explosions
-Extraterrestres
-Dinosaures
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Junior

Passions :
-Fêtes
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Abe

Passions :
-Arctique
Phobies :
-Maladie
-Choses chaudes
Salutation préférée : S'incliner

Pengina

Passions :
-Choses romantiques
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Pengy

Passions :
-Odeurs agréables
Phobies :
-Puant
Salutation préférée : Signe de la main

Citay

Larry

Passions :
-Bébés
Phobies :
-Milkshakes
Salutation préférée : S'incliner

Rex

Passions :
-Desserts
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Erichan

Passions :
-Dauphins
-Groupes de musique

-Japon
Phobies :
-Mal
Salutation préférée : Signe de la main

Simon

Passions :
-Bonbons
Phobies :
-Poilu
-Chats
Salutation préférée : S'incliner

Chef Bruno

Passions :
-Choses chaudes
Phobies :
-Grottes
-Os
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Susan

Passions :
-Laser
Phobies :
-Voitures
Salutation préférée : Signe de la main

Cosmo

Luna

Passions :
-Anges
Phobies :
-Cornes
Salutation préférée : S'incliner

Aster

Passions :
-Bébés
Phobies :
-Mal
Salutation préférée : S'incliner

Nugae

Passions :
-Flèches
Salutation préférée : S'incliner

Zip

Passions :
-Milkshakes
Phobies :
-Antennes
-Chapeaux
Salutation préférée : Signe de la main

Zazz

Passions :
-Tanks
Phobies :
-Salade
-Lapins
Salutation préférée : Signe de la main

Tulipe

Passions :
-Joyeux
-Arcs-en-ciel
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Ert

Floyd

Phobies :
-Choses rouges
Salutation préférée : S'incliner

Egbert

Passions :
-Insectes
-Bleu
Phobies :
-Mal
Salutation préférée : S'incliner

Perséphone

Salutation préférée : Signe de la main

Epouvantail

Passions :
-Musique
Phobies :
-Feu
-Oiseaux
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Beatnick Bob

Passions :

-Musique
-Mort
Phobies :
-Machines
-Chats
Salutation préférée : Signe de la main

Ti Cactus

Passions :
-Drôle
-Chaleur
Phobies :
-Monstres
-Robots
Salutation préférée : S'incliner

Bouclette

Salutation préférée : Signe de la main

Sally May

Passions :
-Musique
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Insectopia

Maman Puce

Phobies :
-Petit-déjeuner
Salutation préférée : Signe de la main

Petite Puce

Passions :
-Calamars
Phobies :
-Lits
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Laura

Passions :
-Antennes
Salutation préférée : S'incliner

Gribouille

Phobies :
-Neige
-Araignées
Salutation préférée : S'incliner

Bailey

Salutation préférée : Signe de la main

Lapini

Papa Lapin

Salutation préférée : S'incliner

Lapinette

Passions :
-Drôle
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Karrot

Salutation préférée : S'incliner

Fleur

Passions :
-Caca
Phobies :
-Insectes
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Pierre

Passions :
-Fleurs
Salutation préférée : S'incliner

Gato

Passions :
-Desserts
-Rose
Phobies :
-Anniversaires
-Cadeaux
-Enfants
Salutation préférée : Signe de la main

Rosebud

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Ralph

Passions :
-Choses effrayantes
-Ballons
Phobies :
-Choses adorables

Salutation préférée : S'incliner

Légendia

Seigneur Sesclaff

Passions :
-Lunes
Phobies :
-Voitures
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Roi Rose

Passions :
-Crème glacée
-Desserts
Salutation préférée : S'incliner

Guimauve

Passions :
-Monstres
-Os
Phobies :
-Chats
Salutation préférée : S'incliner

Seigneur Smedly

Passions :
-Explosions
Phobies :
-Chatons
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Stonehenge

Passions :
-Soleil
-Choses chaudes
Phobies :
-Pluie
Salutation préférée : S'incliner

New Hawaï

M. Joyeux

Passions :
-Robots de combat
-Bruyant
-Rock
Phobies :
-Beauté

-Choses adorables
-Démons
Salutation préférée : S'incliner

Moustachio

Passions :
-Puissance
-Robots de combat
Salutation préférée : S'incliner

Sharice

Passions :
-Enfants
-Choses romantiques
-Desserts
Phobies :
-Choses effrayantes
-Insectes
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Hula Lula

Passions :
-Océan
-Danse
Phobies :
-Bruyant
-Araignées
-Dégoûtant
Salutation préférée : S'incliner

Chester

Passions :
-Enfants
Salutation préférée : Signe de la main

Pharao

Ankh

Passions :
-Choses jaunes
-Argent
Phobies :
-Choses vertes
-Chats
Salutation préférée : S'incliner

Isis

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Cactus

Passions :
-Soleil
Salutation préférée : S'incliner

Chamo

Passions :
-Boissons
-Nourriture
Phobies :
-Prédateurs
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Cléo

Passions :
-Beauté
-Enfants
-Arcs-en-ciel
Phobies :
-Serpents
Salutation préférée : Signe de la main

Planète d'origine

Balloon

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Docteur Psy

Salutation préférée : S'incliner

Plurp

Arbre à souhaits

Passions :
-Oiseaux
Phobies :
-Illumination
-Feu
Salutation préférée : S'incliner

Frank le troll

Phobies :
-Machines
Salutation préférée : S'incliner

Debbie

Passions :
-Animaux
-Livres

Phobies :
-Enfants
-Insectes
Salutation préférée : S'incliner

Simon Haut-le-coeur

Passions :
-Sommeil
-Nouilles
Phobies :
-Crabes
Salutation préférée : Signe de la main

Patti

Passions :
-Anniversaires
-Arbres
-Choses romantiques
Phobies :
-Choses effrayantes
Salutation préférée : Signe de la main

Pasteur

Passions :
-Dieux
-Elfes
Phobies :
-Animaux
Salutation préférée : S'incliner

Robodachi

Pétunia

Passions :
-Plantes
-Robots
-Pluie
Phobies :
-Reptiles
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Merp

Passions :
-Choses romantiques
-Odeurs agréables
Phobies :
-Pluie
Salutation préférée : Signe de la main

Blip

Passions :
-Antennes
Salutation préférée : Signe de la main

Jerry

Passions :
-Espace
-Fleurs
Phobies :
-Mou
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Quincy

Passions :
-Boules de cristal
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Grobot

Salutation préférée : S'incliner

Suteki

Eripi

Passions :
-Habillement
Salutation préférée : S'incliner

Daruma

Passions :
-Argent
Phobies :
-Enfants
-Jouets
Salutation préférée : S'incliner

Zen

Phobies :
-Démons
Salutation préférée : S'incliner

Wasabi Sushi

Passions :
-Explosions
Phobies :
-Prédateurs
Salutation préférée : Signe de la main

Ebi Sushi

Passions :
-Famille
Phobies :
-Prédateurs
Salutation préférée : Signe de la main

Maki Sushi

Phobies :
-Prédateurs
Salutation préférée : Signe de la main

Sumosan

Salutation préférée : S'incliner

Terror

Montrinette

Passions :
-Musique
-Ballons
Phobies :
-Alcool
Salutation préférée : Signe de la main

Janet

Passions :
-Mal
Phobies :
-Coeurs
Salutation préférée : Signe de la main

Fantomôme

Passions :
-Beauté
-Insectes
Phobies :
-Bruyant
Salutation préférée : S'incliner

Frank Junior

Passions :
-Manchots
Phobies :
-Zombies
-Chiens
Salutation préférée : Signe de la main

Frank Senior

Passions :

-Arctique
Phobies :
-Caca
Salutation préférée : S'incliner

Epouvantrouille

Passions :
-Spaghettis
-Plantes
Phobies :
-Feu
Salutation préférée : Signe de la main

Tuto

Zombini

Passions :
-Rock
Phobies :
-Mort
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Samantha

Passions :
-Choses effrayantes
-Mal
Phobies :
-Beauté
Salutation préférée : S'incliner

M. Franken

Passions :
-Puissance
-Choses effrayantes
-Mal
Phobies :
-Choses adorables
Salutation préférée : S'incliner

Petit Stein

Passions :
-Poilu
-Choses adorables
Salutation préférée : Signe de la main

La Trouille

Passions :
-Beauté
Salutation préférée : Signe de la main

Skelita

Salutation préférée : Signe de la main

Obtenir tous les trophées

Trophées bronze

Tout est de ma faute

Faites tomber trente personnages en faisant pencher le monde ! Pour cela, utiliser la capacité chambardement de QT3 en tapotant rapidement et à plusieurs reprises le dos de la console puis en l'inclinant sur les côtés pour faire basculer la population ! Il est plus rapide pour obtenir ce trophée d'accomplir des chambardements à des endroits où un maximum de protagonistes sont réunis en un seul écran.

Assez parlé de moi...

Découvrez toutes les préférences d'un personnage. Pour cela, parlez à toute personne qui croise votre chemin, sauf ceux chapeautés d'une icône en forme de point d'exclamation qui ne feront que vous demander de remplir un objectif, pour entendre ce qu'ils ont à dire sur leurs voisins. Vous complétez ainsi et progressivement les listes de préférences propres à chaque habitant. N'oubliez pas de parler plusieurs fois à la même personne pour écouter tout ce qu'elle a à vous dire !

Dépoussiérage

Utilisez toutes les poussières (il ne doit plus en rester). Pour invoquer des objets, pour utiliser le pouvoir de chambardement ou bien encore pour utiliser son radar à cadeaux, QT3 utilise une entité magique appelée la poussière ; c'est celle que vous obtenez lorsque vous ouvrez des cadeaux dans la galaxie et en récompense à chaque aide d'un habitant. Ces particules de poussière sont stockées dans votre poche au nombre maximum de cent. Pour obtenir le trophée, contentez-vous simplement d'invoquer un maximum d'objets pour vider totalement votre besace !

Home sweet home

Placez une décoration sur votre planète d'origine. Pour cela, rien de plus simple : sur la planète d'origine, allez dans le menu décorations et posez celle qui vous plaît à l'endroit qui vous plaît, et hop, trophée ! Pour obtenir toutes les décorations disponibles au nombre total de 148, poursuivez l'aventure : accomplir des objectifs et recevoir des cadeaux augmenteront progressivement votre stock !

Cher QT3

Lisez la lettre d'un personnage. Votre boîte aux lettres est accessible à tout moment grâce à l'icône situé en bas à droite de l'écran. Ouvrez ce menu pour consulter les courriers reçus de la part des différents protagonistes avec lesquels vous faites connaissance au cours de votre exploration des planètes ! Il vous est également possible d'écrire vos propres lettres pleines de jolis dessins pour les envoyer à vos amis PlayStation Network.

Sur le divan

Faites le quiz du Docteur Psy. Ce dernier se trouve sur la planète d'origine, il en est l'un des deux seuls habitants. Pour accéder à ce quiz, vous devez préalablement compléter plusieurs quiz disponibles à partir des petites lunes présentes dans la galaxie. Retournez ensuite auprès du docteur pour qu'il vous fasse un petit compte-rendu sur l'état de votre personnalité.

Drôle d'oiseau

Aidez l'épouvantail à organiser une fête pour Perséphone. Ce trophée est tout simplement lié à l'un des objectifs de la

planète Ert. Pour l'obtenir, rendez-vous y et complétez les quêtes proposées par les habitants chapeautés d'un point d'exclamation, jusqu'à valider celle dont le but est d'aider l'épouvantail à organiser une fête pour le petit poussinou tout jaune qui fait cui-cui.

Ami des dauphins

Aidez Cactus à trouver un dauphin. Ce trophée est tout simplement lié à l'un des objectifs de la planète Pharao. Pour l'obtenir, rendez-vous y et complétez les quêtes proposées par les habitants chapeautés d'un point d'exclamation, jusqu'à valider celle dont le but est d'invoquer un dauphin pour Cactus.

Bisou bisou

Envoyez des baisers à vingt personnages différents. Pour cela, réalisez simplement la salutation " envoyer un baiser " à côté et en direction de vingt personnages différents, quelle que soit leur planète d'origine, afin qu'ils la reçoivent et vous répondent. Vous n'avez pas besoin de prêter garde aux préférences de chacun afin de savoir s'ils sont ou non réceptifs à ce genre de marque d'affection, tout habitant est valide pour la complétion de l'objectif de ce trophée.

Salut à tous

Saluez cinquante personnages différents. Pour cela, réalisez simplement la salutation de votre choix à côté et en direction de vingt personnages différents, quelle que soit leur planète d'origine, afin qu'ils la reçoivent et vous répondent. Vous n'avez pas besoin de prêter garde aux préférences de chacun et à la marque d'affection que vous choisissez.

Dites-moi tout

Terminez vingt-cinq astéroïdes Quiz. Les astéroïdes Quiz sont les petites lunes que l'on trouve ci et là dans la galaxie, en compagnie des vingt planètes. Il suffit d'en compléter vingt-cinq pour obtenir le trophée ; en général, un quiz dure environ une grosse minute si vous prenez la peine d'y répondre de manière intéressée, ou bien une poignée de secondes si vous rushez l'activité.

Trophées argent

Retrouvailles

Débloquez la conclusion de l'histoire. Pour cela, vous devez avec terminé les dix-neuf premières planètes pour ainsi décadenasser l'accès à la planète Robodachi. Il vous faut donc remplir tous les objectifs propres à chaque planète et énumérés dans le menu en bas à gauche de l'écran. Il s'agit des quêtes déclenchables en vous entretenant avec les protagonistes chapeautés d'un icône en forme de point d'exclamation.

Plus d'un tour dans son sac

Récupérez deux-cent-cinquante éléments à invoquer. Ils sont récupérables au fil des parties, et sont obtenus de différentes manières : soit en ouvrant des cadeaux cachés, soit en recevant des cadeaux de relation, soit en accomplissant des objectifs. Rien de mieux que de suivre simplement le déroulement de l'histoire pour obtenir ce trophée sans trop y prêter attention !

Trophée or

Comme un vrai petit garçon

Accomplissez tous les objectifs et obtenez tous les cadeaux sur chaque planète du jeu complet. Hormis les planètes disponibles en contenu téléchargeable, donc. Ces deux listes sont disponibles à tout moment grâce aux icônes situées en bas de l'écran. Il s'agit en quelque sorte du trophée de complétion totale du jeu... Bonne chance !

Double Dragon : Neon

© Majesco / Wayforward Technologies 2012

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC RO-BRO

A l'écran de choix du niveau, appuyez sur L1, L2, L3, R1, R2, R3, Select et Start en même temps. Un son confirmera la validité du code et vous aurez accès à un niveau avec Ro-bro.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie d'images.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté Dragon

Terminer le jeu en mode Normal.

Difficulté Double Dragon

Terminer le jeu en mode Dragon.

LIBÉRER FUZZ FACE

Libérez Fuzz Face en effectuant 7 glissades entre les deux tombes situées à côté de l'échelle du stage 7 pour qu'il vous suive et vous largue toutes sortes de bonus.

ZONE SECRÈTE

Au stage 7, localisez le gros sac au tout début du niveau et frappez-le très exactement 87 fois. Un son retentira et vous serez téléporté dans un niveau bonus très difficile.

Dragon Age : Origins

© Electronic Arts / BioWare 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MANUELS DE SPÉCIALISATION GRATUITS

Cette astuce vous permet d'acquérir les livres de spécialisation vendus par certains marchands sans dépenser de l'argent. Sauvegardez votre partie juste après en avoir acheté un, puis chargez votre partie. Vous conserverez la spécialisation mais l'argent dépensé sera de nouveau à vous.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Cette solution a été réalisée à partir de la version PC (v1.02). Elle a été écrite en difficulté cauchemar en utilisant pour base le scénario d'une elfe mage.

1 - Ostagar

Quête principale

Initiation

Votre objectif est ici de rencontrer un autre garde des ombres du nom d'Alistair en 1 puis de rendre compte à Duncan avant d'aller dans les terres sauvages.

Quêtes Secondaires

Le chien mabari

Objectif: Apporter une fleur des terres sauvages au maître-chien.

Récompense: Le chien mabari, plus tard dans le jeu et si vous n'êtes pas un humain noble. Pièces d'argent si vous demandez une récompense.

Dans le campement d'Ostagar, approchez du maître-chien en 2 pour débloquer la quête. Il vous demandera alors de museler le chien puis d'aller chercher une fleur des terres sauvages.

Note : Si vous jouez un Humain Noble, vous disposez déjà d'un chien mabari et le maître-chien ne vous proposera pas de le museler. Cela étant, il est toujours possible de récupérer la quête en trouvant la Fleur des terres sauvages.

Le déserteur affamé

Objectif: Trouver de la nourriture pour le prisonnier.

Récompense: Clé du coffre des mages.

En 3, non loin de l'infirmerie se trouvent plusieurs cages dont l'une contient un prisonnier. Dialoguez avec lui et il vous demandera alors de lui donner à manger en échange d'une clé. Demandez lui bien ce que vous gagneriez à l'aider sinon il ne vous la donnera pas.

Pour résoudre cette quête, plusieurs solutions:
-Tuer le Prisonnier et récupérer la clé.
-Lui donner le repas du garde. Trois façon de récupérer le repas. Le persuader de vous le donner. Le lui voler (si vous avez la compétence) ou encore le lui acheter pour quelques pièces d'argent.
Une fois la clé acquise, vous pourrez ouvrir le coffre à côté de l'apaisé. Cependant, le coffre ne sera accessible qu'une fois revenu des terres sauvages de Korcari avec les traités.

IMPORTANT: Avec le DLC Retour à Ostagar, il est possible d'ouvrir le coffre encore bien plus tard dans le jeu. Vous y trouverez le même contenu mais avec en plus un bâton pour mage très puissant. Si vous avec ce DLC, attendez donc avant de l'ouvrir.

Objets intéressants à récupérer

-Épée de ser Garlen
Lorsque vous approchez de la troupe de guerriers cendrés, un petit dialogue entre le chef et un messager elfe va débuter. Lorsque vous verrez l'elfe s'en aller en courant, suivez-le puis parlez lui. Mentez-lui et vous pourrez essayer de le persuader de vous confier l'épée.
Épée à une main. Attaque +2, résistance physique +10.

-Os de boeuf
Se trouve dans des sacs en 4.
Cadeau pour le chien mabari.

-Ceinture d'Hardy
Se récupère en utilisant Larcin sur le quartier maître.
Ceinture. Constitution +1.

-Sac à dos
S'achète au quartier maître.
Inventaire +10.

2 - Les terres sauvages de Korcari

Quêtes principales

Sang corrompu

Rien de spécial à dire. Duncan vous a demandé de lui apporter trois fioles de sang d'engeance. Vous les récupérerez très rapidement et même plus qu'il n'en faut sur les cadavres des engeances que vous allez tuer. Et vous allez en tuer beaucoup.

Les traités oubliés

La tour se trouve au bout du chemin. Il y a cependant deux petites difficultés. La première étant le passage du pont en 6 avec un émissaire hurlock. Ce dernier fait assez mal (une boule de feu bien placée dans le groupe et vous allez avoir des sueurs froides) mais surtout, dès que vous commencez à l'approcher il va fuir vers un endroit où vous attendent quelques archers ainsi que des pièges à ours sans compter les quelques voleurs qui étaient jusque là en mode furtif et qui vont vous tomber dans le dos.

Le plus simple et de s'approcher de lui avec un seul personnage et une fois qu'il commence à fuir, revenir en arrière pur tuer les voleurs qui vont vous attaquer. Attendez un peu, l'émissaire va finir par revenir. Attaquez le, il n'essaiera plus de fuir. Utilisez l'attaque Frappe du Pommeau de Jory pour le mettre au sol puis d'autres attaques pour l'assommer. Le but est de l'empêcher de lancer un sort. Une fois lui mort, franchir le pont ne sera plus un problème.

Vous allez tomber sur un groupe d'engeances avec un chef de meute hurlock en 9. Ce dernier frappe d'ailleurs plutôt fort. Essayez d'éliminer ses hommes de loin à l'arc si vous le pouvez pour ne pas vous prendre des sources de dégâts en plus en combattant le chef de meute. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la tour et à vous approcher du coffre. S'ensuit des dialogues et les présentations avec Morrigane et sa mère. Retournez au camp et allez voir Duncan pour commencer la cérémonie de l'Union.

Objets intéressants à récupérer

-Fleur des terres sauvages
N loin de là où vous avez trouvé un soldat mourant en 2. Elle permet de compléter la quête "Le chien mabari". Il est possible d'en trouver d'autres mais c'est la première que vous rencontrerez. A noter que c'est en la récupérant que la quête se lance pour un humain noble.
Objet de quête.

-Aplomb de l'enchanteur
Une fois le pont franchi, vous pouvez fouiller le cadavre d'un soldat avec une note et une poignée de cendres. Allez en 8 et utilisez les cendres sur le tas de pierres. Gazarath va alors apparaître. Il est assez puissant mais si vous enchaînez les coups pour le mettre au, il ne devrait pas poser de problèmes.
Bottes pour Mage défense +6.

Quêtes Secondaires

Le missionnaire

Objectif: Trouver la cache de Rigby.

Récompense: Épée-roseau chasind et divers objets.

Le corps sans vie de Jogby le Missionnaire baigne dans l'eau en 1. Sur lui vous trouverez une lettre indiquant l'emplacement d'une cache. Avancez jusqu'à trouver un petit chemin de pierres sur l'eau en 5. Empruntez-le et vous serez attaqué à nouveau par des loups ainsi qu'un chef de meute loup. Tuez les et allez ouvrir le coffre en fer qui vous attend.

Testament de Rigby

Objectif: Trouver le coffret de Rigby.

Récompense: Quelques pierres précieuses ou rien.

Sur le cadavre de Rigby en 3 se trouve une lettre révélant l'emplacement d'un coffret. Rendez vous à l'endroit indiqué en 4 et une fois les ennemis tués regardez dans les restes du feu de camp. Deux choix s'offrent alors à vous. Soit vous ouvrez le coffret et vous obtenez quelques pierres précieuses et une amulette qui se glisse dans vos objets de quête (et qui semble ne servir à rien) soit vous ne l'ouvrez pas et vous le donnez plus tard à Jetta, une femme qui vous attendra à la chantrie de Golefalois.

Indicateurs chasinds

Objectif: Trouver la cache des chasinds.

Récompenses: Divers items.

Cette quête commence lorsque vous trouvez les restes du camp de Rigby en 4. Dans un coffre se trouve un journal qui parle d'indicateurs chasinds. Pour les trouver, il vous suffit d'afficher la carte, ils sont indiqués par une petite croix blanche. Lorsque vous en activez un, un autre apparaît. Au bout d'un moment, la quête va s'afficher pour vous révéler la cachette des chasinds. Attention aux voleurs en mode furtif qui vous attendent.

3 - La tour d'Ishal

Quête principale

Après l'Union

Vous commencez seul ou avec votre compagnon canin si vous êtes un humain noble. Avant d'aller voir le roi, profitez du temps que vous avez pour vendre votre surplus d'équipement au quartier-maître et jeter un oeil aux objets à vendre. Vous pouvez aussi en profiter pour valider les quêtes "le chien mabari" et "le déserteur affamé".

Objet intéressant à récupérer

-Sac à dos
Le quartier-maître en vend un second à votre retour des terres sauvages.
Inventaire +10.

En chemin vers la tour d'Ishal

Vous voici donc de nouveau avec Alistair. Votre mission (si vous l'acceptez) est simple. Vous rendre dans une tour et allumer un fanal. Dirigez vous donc vers la tour. Au moment d'aller sur le pont une jolie cinématique s'enclenche dans laquelle vous pouvez voir la bataille commencer. Franchissez le pont aussi vite que possible pour arriver devant la tour. Deux hommes semblent vous attendre pour vous expliquer la situation puis se joindre à votre groupe. Selon ce que vous jouez, vous pouvez avoir un mage du cercle, un mage du cercle et un soldat ou encore deux soldats.
Il est temps d'aller à la tour. En chemin, vous pouvez voir des engeances se battre contre des soldats. Il est possible de les sauver avec un sort de soin mais cela ne sert à rien. Même s'ils survivent, une fois la bataille terminée ils vont fuir. Une fois débarrassé de toutes les engeances, entrez dans la tour.

Le rez-de-chaussée

Vous voici dans une situation délicate. Un comité d'accueil composé de cinq archers et d'un émissaire genlock vous attend en 1. Vous avez même droit à un piège de graisse en 1a histoire de vous ralentir un peu. Le mieux est de rester à l'entrée et d'avancer un seul personnage jusqu'au piège. Activez le piège (attention, parfois l'émissaire va lancer une boule de feu à ce moment là. En vous cachant derrière le pilier, il y a possibilité d'éviter l'attaque) puis revenez à la porte. Normalement, plusieurs engeances devraient venir vers vous. Tuez-les puis foncez ensuite sur l'émissaire. Comme d'habitude, essayez de l'assommer et le mettre au sol autant que possible.

Continuez jusqu'en 2. Lorsque vous ouvrez l'une des portes, des monstres vont surgir des deux endroits pour vous attaquer. Rien de bien difficile mais si vous rencontrez quelques difficultés, laissez votre groupe un peu en arrière, ouvrez une porte avec un seul personnage puis retournez vers votre groupe. De ce fait, les engeances vont se séparer et les abattre sera moins difficile.

Avancez jusqu'à voir une ouverture dans le sol qui est, semble-t-il, le point d'arrivée des engeances. Ouvrez la porte et terrassez les quelques ennemis qui vous attendent puis montez les escaliers vers le niveau suivant.

Objet intéressant à récupérer

-Bracelet d'Argent
Coffre en bois dans les dortoirs en 3.
Cadeau pour Morrigane.

Premier étage

Après un petit discours d'Alistair, vous arrivez devant un bien triste spectacle. Avant d'avancer ouvrez les deux portes en 1 et 2. Pour affronter le groupe en 3, sachez que les archers ne vont pas bouger pour vous suivre. De ce fait il est possible de diviser les engeances en deux groupes pour vous occuper des archers en dernier. Vous pouvez aussi vous servir des balistes mais cela n'est pas très utile. Entrez ensuite dans la dernière pièce puis grimpez à l'étage supérieur.

Deuxième étage

La décoration de cet étage semble être d'aussi bon goût que le précédent. D'ailleurs quelques engeances dans la salle en face de vous semblent vous attendre. Les tuer ne sera en rien difficile. Franchissez ensuite la porte pour voir un chef de meute genlock avec ses acolytes en 1. Il y a un levier qui ouvre les cages des mabaris qui vous seront d'une grande aide pour les combats à venir. Ils ont d'ailleurs Mise à terre qui est une attaque vraiment puissante qui non seulement fait de bons dégâts mais qui immobilise surtout un personnage au sol un petit moment. Une attaque que vous apprendrez à détester.

Plusieurs portes s'offrent à vous en 3. Mais ne vous en faites pas. Il vous suffira d'en ouvrir une pour que tous les monstres vous tombent dessus. Avec un peu de chance, les mabaris vont venir vous aider s'ils ne sont pas trop loin. Au pire vous pouvez toujours mener les monstres à eux.
Entrez dans la dernière salle qui communique avec l'étage supérieur. Tuez les quelques engeances et avancez.

Objet intéressant à récupérer

-Peinture Guerrière du chien-loup
Dans un coffre à crocheter en 2.
Peinture pour le chien. Dégâts contre bêtes +4.

Dernier étage

Vous voici enfin arrivé au sommet de la tour. Manque de chance, vous n'êtes pas seul, un ogre est là. D'ailleurs on se demande bien comment il a réussi à franchir les portes pour arriver si haut mais "cela ne nous regarde pas".

L'ogre fait donc office de boss. Un combat qui peut sembler bien difficile surtout si vous jouez de malchance. Il a en effet une attaque qui lui permet de saisir l'un des personnages et de le passer à tabac ce qui veut dire, à ce niveau du jeu, à tuer directement l'un de vos personnages. Il peut attaquer dans n'importe quelle direction et dispose d'une attaque de zone qui fait voler vos personnages au corps-à-corps en arrière. Enfin, il peut utiliser charge sur l'un de vos personnages et cela, plusieurs fois de suite ce qui peut se montrer vraiment problématique.

Il n'y a pas de solution miracle pour le battre. Essayez juste de l'assommer quand il va utiliser Charge ou une attaque de zone et priez qu'il ne se saisisse pas de l'un de vos joueurs pendant que vos attaques se rechargent. Si jamais il en attrape un, le seul moyen de le faire lâcher prise est de l'assommer avec une attaque comme Combat déloyal.

Attention, il est possible que le mage du cercle devienne la cible privilégiée de l'ogre s'il lance un sort et à partir de ce moment là, vous risquez de devoir contrôler directement le mage et de courir en rond dans la salle pour qu'il ne meure pas en deux coups.

Une fois mort, ramassez le butin sur son corps et allumez le fanal en 2.

Objet intéressant à récupérer

-Collier Tribal
Dans un tonneau en 1.
Cadeau pour n'importe qui.

4 - Lothering

Quête principale

Lothering et la voie impériale

Vous voici donc sur le domaine de Flémeth. Dans sa maison se trouve un coffre qui ne peut être ouvert pour le moment. Selon vos choix de dialogues, il est possible de gagner plus ou moins d'estime avec Morrigane et Alistair. Morrigane qui rejoint à partir de maintenant votre groupe. Vous n'avez pas le choix, vous devez pour commencer vous rendre à Lothering.

En chemin si vous n'êtes pas humain noble et que vous avez terminé la quête "Le chien mabari" vous tomberez sur une rencontre où le chien mabari que vous avez aidé à soigner précède un groupe d'Engeances. Utilisez les sorts Cône de froid et Onde Mentale de Morrigane pour en venir à bout rapidement. Après cela, vous pourrez prendre le chien avec vous et lui donner un nom. Le mien se nomme Chitzoï par exemple!

Une fois arrivé à Lothering et passé le premier groupe de bandits, continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un dialogue s'ouvre avec les membres de votre groupe. Fouillez les environs et parlez aux gens si le coeur vous en dit puis rendez-vous à la taverne en 2. Un groupe de soldats de Loghain viendra alors à votre rencontre avec des intentions belliqueuses. Leliana interviendra alors pour vous aider. Une fois le Chef des soldats aux portes de la mort, il se rendra. Libre à vous de les laisser fuir ou de les tuer. Vous aurez ensuite l'occasion de recruter Leliana. Si vous ne le faites pas, elle vous attendra à la sortie de Lothering et demandera à nouveau de se joindre à vous.

En chemin, il est possible que vous croisiez la route d'un groupe de réfugiés. Il est probable que si vous n'avez pas mentionné le fait d'être un garde des ombres, ce groupe ne soit pas présent. Après un petit discours symbolique vous

attaquera en 9. Ils ne sont pas forts mais ils sont nombreux et en fonction de ce que vous jouez, cela peut poser un problème. Si vous avez un peu de mal, jouez avec Cône de glace et Onde Mentale pour en mettre quelques uns hors service le temps d'en tuer d'autres.

Au moment de reprendre la voie impériale, vous verrez deux nains se faire attaquer par des engeances dont un chef de guerre. Débarrassez-vous en. Si vous demandez une récompense, vous pouvez gagner entre un et deux souverains à condition d'être persuasif. Voilà, la voie est libre.

Quêtes secondaires

Bandits de grand chemin

Objectif: Passer le barrage des bandits.

Récompense: Des pièces d'argent par Ser Bryant à la Chantrie de Lothering.

Une fois arrivé à Lothering, un groupe de bandits vient à votre rencontre. Ceux-ci réclament une "taxe" pour le droit de passage.
Plusieurs choix s'offrent à vous:
-Payer.
-Avec assez de Persuasion ils peuvent vous laisser passer sans rien demander. Vous pouvez même pousser le vice à leur demander un don pour la garde des ombres.
-Les pousser au combat. Si vous choisissez cela, il vous suffira d'affaiblir le chef des bandits pour que le combat cesse. Vous pouvez alors lui ordonner de restituer ce qu'il a volé et vous gagnerez un souverain et cinquante pièces d'argent puis décider de les laisser fuir ou de les achever.

Après cela, vous rencontrerez une famille d'elfes dans le village. Si vous avez chassé les bandits, vous pouvez le leur dire. Cela semble n'avoir aucun impact sur le jeu cependant.

Mort au combat

Objectif: Annoncer la funeste nouvelle à Ser Donall.

Récompense: Rien ou un souverain.

A l'endroit même où vous avez affronté le premier groupe de bandits en 7 se trouve le cadavre d'un templier. Sur son corps se trouve un médaillon ainsi qu'une note. Il vous suffit alors d'aller à la Chantrie de Lothering en 6 et de parler à Ser Donall. Si vous demandez une récompense, il vous donnera un souverain.

Une offre empoisonnée

Objectif: Apporter trois fioles de venin au marchand de la taverne en 2.

Récompense: 75 pièces d'argent.

Une simple quête d'artisanat. Pour la compléter, il vous faut au moins trois flasques et trois extraits de toxine. Les extraits peuvent être obtenus sur des araignées en 11. Il est possible de trouver des flasques dans les caisses en bois du village. Une fois les éléments en main, demandez à Leliana de vous faire les poisons.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse faire des poisons dans le groupe.

Le piège, le meilleur ami de la femme

Objectif: Apporter trois pièges à pression à Allison en 4.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Encore une quête d'artisanat. Dans le village vous devriez trouver quelques déclencheurs pour les lui fabriquer.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse fabriquer des pièges dans le groupe.

Des plantes pas comme les autres

Objectif: Apporter trois cataplasmes à la doyenne Miriam en 3.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Jamais deux sans trois, voici encore et toujours une quête d'artisanat. Bon, on peut vous le dire maintenant, c'était une sorte de didacticiel. Vous n'êtes pas vraiment obligé d'en fabriquer car il est fort probable que vous en ayez déjà trois dans votre inventaire. Trois cataplasmes mineurs feront l'affaire.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage connaissant Herborisme.

Le prisonnier Qunari

Objectif: Libérer Sten de sa cage en 8.

Récompense: Sten comme compagnon.

Plusieurs façons de faire cette quête.
-Si vous avez la compétence, il est possible d'ouvrir la cage sans la clé.
-Voler la clé à la Révérende mère.
-Intimider/Persuader la Révérende mère de vous donner la clé. Selon votre choix, cela affectera ou non certains compagnons. Exemple: l'intimidation amusera Morrigane (+4) mais va abasourdir Alistair (-13).
-Lui demander de mettre Sten sous votre autorité en la présence de Leliana.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Faux d'or 4:90 des ténèbres
Dans une caisse en 1.
Cadeau pour Oghren.

-Anciennes Bottes Elfe
Demandez de l'aide à Ser Bryant de la chantrie de Lothering et il vous donnera une clé pour ouvrir le cabinet de la chantrie.
Bottes moyennes Grade 4. Constitution +1. Ensemble: Ancienne Armure Elfe.

Note : Sur PC, il est possible que vous n'ayez pas les bottes dans le cabinet. Il existe un Fix pour résoudre ce problème sur internet.

-Symbole de bronze d'Andrasté
Dans un coffre à la Chantrie en 6.
Cadeau pour Leliana.

-Arbalète Tévintide
A voler sur le marchand en 5.
Arbalète Grade 7, Augmente les dégâts contre les démons.

Note : Le marchand ne concerne aucune quête directement mais le fait de vous en approcher déclenche un événement. Plusieurs façons de résoudre cela qui auront plus ou moins d'incidences sur vos compagnons.
-Ne pas vous en mêler et il quittera alors Lothering.
-Tuer le Marchand.
-Prendre le parti du Marchand et gagner 1 souverain.
-Prendre le parti de la soeur de la chantrie et tenter de le persuader/l'intimider. Si vous réussissez, il va rester et vous pourrez acheter/vendre avec lui.

-Statuette gravée
Une caisse en bois à côté du chariot de Bodahn en 10.
Cadeau pour Alistair.

5 - La tour du cercle

Quête principale

Le cercle brisé

Direction donc les quais du lac Calenhad. Première étape, passer un templier assez lourd du nom de Carroll. Plusieurs solutions. Soit vous utilisez la Persuasion soit l'un de vos camarades s'en occupera pour vous. Une fois dans la tour, vous rencontrez Greagor qui vous explique la situation. Pour faire simple, les démons semblent contrôler la tour et les templiers sont impuissants. Mais vous êtes là et vous allez changer les choses n'est-ce pas? Commercez si vous en avez besoin et entrez dans la tour. Attention, une fois dedans vous ne pourrez plus en sortir. Un conseil, essayez d'avoir un maximum d'espace libre dans votre inventaire avant d'entrer sinon vous risquez de devoir jeter pas mal d'objets en chemin ce qui peut représenter un léger manque à gagner et cela peut-être fâcheux pour les Picsou en herbe.

Continuez le long du couloir jusqu'à arriver devant une porte en 2. Ouvrez-la pour rencontrer Wynne. Selon la conversation, elle pourra soit se joindre à vous et deviendra un personnage à garder obligatoirement durant le reste de la tour soit vous pouvez tous les tuer en invoquant l'oblitération. Dans mon cas, gentiment je l'oblitère.

Quelques combats vous attendent dans les salles suivantes mais rien de méchant. Une note de codex se récupère sur l'un des démons pour en apprendre plus. Ouvrez la porte, montrez aux démons présents qui est le plus méchant et montez à l'étage suivant.

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Le point X
Dans le dortoir des mages, en 1a puis la cache en 1b.
Divers objets.

Quartier des mages de rang

Parlez à Owain qui vous met en garde contre les mages du sang. Après avoir massacré du démon à tour de bras, ce ne sont pas des hommes en jupe qui vont vous faire peur quand même? D'ailleurs en voici trois dans la salle suivante qui semblent plus occupés à bavarder qu'autre chose. Vous pouvez écouter la conversation mais de toute façon, il faudra les combattre. Une fois le combat terminé, un dialogue s'ouvre avec une mage survivante. Vous pouvez la tuer, la

recruter pour combattre l'enclin ou lui dire de fuir. A noter que même si vous la recrutez dans votre ordre, elle n'apparaîtra plus par la suite.

Avancez jusqu'à surprendre un dialogue entre deux mages en 5. Une abomination va apparaître alors et les attaquer. Chez moi ce sont souvent les mages qui ont le dessus sur l'abomination mais le mieux est de foncer et les tuer tous les trois pour l'XP. Non loin , en 6, se trouve la chantrie avec une statue effondrée. Un conseil, si vous avez un petit niveau et que vous n'êtes pas sûr de vous, laissez tomber le Revenant qui va apparaître en touchant la fiole. Vous pourrez revenir plus tard pour en découdre. Au bout d'un moment vous devriez trouver les escaliers pour le deuxième étage. Ne perdons pas plus de temps et allons-y.

Objets intéressants à récupérer

-Portrait délavé
Se trouvé à côté d'Owain en 1.
Cadeau pour Sten.

-La rose d'Orlaïs
Au même endroit que les trois mages en 2.
Cadeau pour Wynne.

-Cache de Bel
En 3. Pour qu'elle soit visible, il vous faut une entrée de codex nommée "Les regrets d'un maléficien" que l'on trouve à Lothering non loin de là où vous avez sauvé les nains.
Divers objets.

-Chaîne d'argent
Premier étage, même endroit que Godwin en 4.
Cadeau pour Morrigane.

-Amulette chantriste
En 7, dans la Chantrie.
Cadeau pour Leliana.

-Sombre grimoire
Dans le coffre d'Irving, au premier étage.
Cadeau important pour Morrigane.

Grand hall

Un passage intéressant vous attend en 1. Lorsque vous entrez dans la pièce suivante, les cadavres vont se lever pour vous attaquer. Bien qu'ils soient nombreux, ils ne sont pas vraiment un problème. Par contre l'horreur des arcanes qui arrive peut se montrer plus difficile à gérer vu qu'elle aime lancer des sorts. Et dans la mêlée, cela peut être fatal. Une bonne stratégie est de laisser le groupe dans la zone de laquelle vous venez et d'avancer avec un seul personnage. De ce fait, les cadavres devraient venir vers vous sans l'horreur ce qui vous permettra de la tuer en un contre quatre (c'est déjà plus équilibré comme ça!).

Continuez votre chemin jusqu'à une nouvelle pièce pleine d'abominations en 2. Essayez de tuer les abominations de la colère en premier car leur fontaine de feu peut poser quelques problèmes. Vous êtes maintenant dans un couloir avec des pièces sur votre droite. Quelques templiers possédés vous attendent dans la première.
Attention en 3 se trouve un démon du désir avec cinq templiers possédés et c'est un combat qui peut se montrer assez ardu car les templiers, même s'ils ne font pas vraiment mal peuvent drainer la mana des mages et dégager les effets magiques en plus d'être résistants. Autre détail piquant, en fonction de votre niveau ils peuvent disposer de l'attaque Pieuse estocade qu'ils vont se faire un malin plaisir à lancer tous en même temps sur l'un des mages et cela peut très

bien le tuer directement. Mais le plus gros problème reste encore le démon du désir qui va se faire une joie de vous lancer des Cônes de froid et des Étreintes de l'hiver. Le mieux est vraiment de tuer le plus vite possible le démon et de vous occuper ensuite des templiers. Utilisez des sorts comme Cône de froid et Onde Mentale pour calmer les templiers le temps de tuer le démon et essayez de mettre à terre le plus souvent possible ce dernier. A noter qu'une explosion de mana et son compte est réglé mais ce n'est pas très sport vous en conviendrez!

Prenez maintenant la direction de la salle centrale. Un mini boss vous y attend avec quelques cadavres. Le problème est qu'il va transformer les apaisés dans la pièce en monstres qui peuvent compliquer sérieusement les choses. Le mieux est donc de vous en défaire le plus rapidement possible. Une fois le combat terminé, direction l'étage suivant.

Objets intéressants à récupérer

-Petit lingot d'or
Sur l'un des templiers que l'on trouve avec le démon du désir en 4.
Cadeau pour Zevran.

-Pierre runique blanche
Sur le cadavre d'une en 5.
Cadeau pour Alistair.

Quartiers des templiers

Avancez jusqu'à arriver en 1 devant un démon du désir occupé avec un templier. Vous avez le choix. Les laisser partir ou les attaquer. Si vous décidez de les attaquer, le démon va ressusciter quelques cadavres pour l'aider. Une fois le combat terminé, vous pourrez ramasser l'armure du templier sur le cadavre de son ancien propriétaire. En 3 se trouve un mage du sang avec quelques templiers. Le moment idéal pour récupérer une robe de mage plutôt sympathique. Comme d'habitude, tuez le mage en premier avant qu'il ne commence à devenir un gros problème. Pénétrez maintenant dans la salle au centre soit en 4 pour y découvrir un démon de la paresse. Celui-ci au lieu de vous combattre préfère utiliser des moyens moins conventionnels pour vous mettre hors d'état de nuire. Rendez-vous dans l'immatériel donc pour un passage qui, bien que relativement facile se montre vraiment fastidieux à cause des nombreux voyages que vous allez devoir y faire. A noter qu'au début du jeu et si vous jouez un nain voleur, ce passage peut quand même se montrer plus difficile que prévu car les nains ne peuvent se soigner via le lyrium.

Objet intéressant à récupérer

-Moût d'arbone
Avec le démon du désir, en 2.
Cadeau pour Oghren.

Un rêve éveillé

Le chemin proposé ici ne dépend que de vous. En ce qui me concerne, je préfère rapidement récupérer toutes les formes pour ensuite faire les niveaux en une fois en récupérant tous les bonus, mais vous pouvez très bien faire d'une autre façon. Le résultat sera le même de toute façon.

Forteresse de Weisshaupt

Vous voici donc... quelque part. Avancez jusqu'à rencontrer Duncan. Parlez-lui et engagez le combat. Malgré le fait que ce soit du un contre trois les ennemis ont vraiment peu de points de vie. Tuez en premier le mage puis l'archer pour enfin en finir avec Duncan. Une fois cela fait, utilisez le piédestal pour vous en aller.

L'immatériel primaire

Parlez à Niall puis franchissez le portail. Débarrassez-vous du monstre et vous voilà capable de vous transformer en souris. Faites le tour de la zone pour finalement revenir vers Niall. Après son petit blabla, direction la zone suivante.

La tour en flammes

Suivez le couloir puis avant la porte en flammes tournez à droite puis à gauche pour arriver à l'escalier vers le niveau suivant. Deux templiers sont là mais les tuer ne sera pas difficile. Vous n'avez pas le choix du chemin. Quelques ennemis sont à occire jusqu'à devoir vous faufiler dans un trou de souris. Vous arrivez alors devant un templier endormi. En venir à bout vous permettra maintenant de vous transformer en Torche humaine. Utilisez ensuite le piédestal.

Le mage brisé

Prenez le chemin qui s'ouvre à vous en faisant attention aux deux mages qui vont vous tomber dessus lorsque vous passerez devant la première porte. Avancez jusqu'à surprendre quatre mages délirants. Tuez-les rapidement avec une boule de feu via la forme Torche humaine puis continuez d'avancer. Tuez ensuite le domestique et les serviteurs et franchissez la porte en feu.
Deux vagues de deux démons mineurs vont surgir des cheminées. Ouvrez la porte, tuez les mages et avancez. Encore des mages qui délirent. Un conseil, affrontez les sous Torche humaine car ils aiment la magie du feu. Puis passez à l'étage supérieur. Aider le Rêveur maudit pour gagner la forme Golem et quittez cet endroit pour l'invasion des engeances.

L'invasion des engeances

Passez la porte et sortez de ce labyrinthe en massacrant les engeances en chemin. Frayez vous un chemin jusqu'à arriver à un Templier spectral. Engagez le combat avec les engeances spectrales et gagnez (le contraire serait embêtant en fait) pour débloquer la forme Esprit.

Bon! Une bonne chose de faite. Maintenant explorez le niveau pour trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Ruse+1

Ces derniers sont représentés par des points rouges sur la carte.

En 1 vous attend une salle pleine d'engeances. N'essayez pas de la jouer fine et foncez dans le tas sous Golem. Une fois qu'ils sont tous autour de vous, lancez Séisme puis Projection et normalement il ne devrait rester que deux survivants. Dans la salle suivante vous attend Uthkiel le démolisseur. Immobilisez-le via Carcan compresseur et tuez-le comme vous voulez. Retournez maintenant en arrière.

Forteresse de Weisshaupt

Récupérez :
-Volonté +1
puis dirigez vous de nouveau vers L'immatériel primaire.

L'immatériel primaire

Faites de nouveau le tour pour:

-Dextérité +1
puis franchissez la porte à côté de Niall. Affrontez Niévéna et récupérez:
-Volonté +1
dans la même zone. Pas de temps à perdre, on enchaîne sur la zone suivante.

Le cauchemar du templier

Avancez et explorez les lieux pour trouver:
-Dextérité +1
Au bout d'un moment, vous croiserez Vervéel. Éliminez-la et récupérez:
-Ruse +1
dans la même pièce. Sortez pour vous rendre de nouveau dans le mage brisé.

Le Mage brisé

Dès le début revenez sur vos pas pour récupérer:
-Force +1
-Magie +1
Une fois cela fait dirigez vous vers l'étage suivant pour la suite de vos aventures. La zone est remplie de golems qui peuvent causer des soucis surtout lorsqu'ils sont plusieurs. Le plus simple est d'utiliser Carcan Compresseur sur l'un deux, Cône de feu sur les autres et de passer en Golem vous même pour les finir à coup de Projection et Frappe corporelle. Dans la zone vous pouvez trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Dextérité +1
-Ruse +1
-Dextérité +1
-Constitution +1
Une fois que c'est bon, allez régler son compte à Slavren puis on retourne dans la tour en flammes histoire d'en finir pour de bon.

La tour en flammes

Comme d'habitude, refaites un tour de la zone pour récupérer:
-Constitution +1
-Ruse +1
-Magie +1
-Ruse +1
-Force +1
puis tuez Rhagos. Sortez de là et rendez vous dans l'un des cauchemars.

Un cauchemar

Rien de spécial à dire sur ces zones. Vous devez juste récupérer vos compagnons. Vous aurez parfois à combattre, parfois non. Une fois la carte de l'immatériel complète allez dans le dernier endroit restant.

Sanctuaire intérieur

Vous arrivez donc seul face au démon de la paresse. Parlez-lui et vos compagnons interviendront. Le combat peut-être assez difficile car le démon va revêtir cinq formes différentes pendant le combat ce qui demande une certaine endurance. Par chance, deux filons de lyrium sont là pour vous prêter main forte au cas où vous en auriez besoin. La seule forme vraiment difficile est la dernière car il se change en lanceur de sorts. Le mieux est de passer sous la forme de Golem, utiliser Séisme, Projection et enfin Frappe corporelle pour l'empêcher de lancer un seul sort. Une fois le monstre terrassé, Niall arrivera et vous pourrez (enfin) quitter cet endroit.

Troisième étage, le retour

La tour, vous êtes revenu ! Fouillez le corps de Niall pour récupérer la litanie d'Adralla qui sera utile à la fin. A noter que, étrangement, vous pouvez changer la configuration de votre équipe ici et même enlever Wynne ce qui peut vous intéresser pour la suite des événements.

En 3 vous allez arriver dans une salle avec un cadavre et un coffre. Mais au moment de vous en approcher, plusieurs ombres vont débarquer et le combat peut-être assez délicat. C'est ce que l'on peut nommer une zone d'Ombres. (Ha! Humour!) Pensez juste à vous débarrasser du démon de la oclère en premier avant qu'il ne lance sa fontaine de feu.

Dans la salle suivante en 4, vous rencontrerez Cullen, un templier prisonnier.
En fonction de vos choix durant le dialogue, Wynne (si elle est toujours là) peut éventuellement se retourner contre vous. Quoiqu'il en soit, montez à l'étage pour affronter Uldred.

Objets intéressants à récupérer

-Os de boeuf
Là où vous avez affronté des petits dragons en 1.
Cadeau pour le chien.

-Dague de l'homme-bête
Dans le coffre en 2.
Dague Grade 5 Critique/Attaque sournoise +10%.

Chambre de la confrontation

Uldred et quelques abominations vous attendent pour vous souhaiter la bienvenue. Une fois le combat engagé, éliminez le plus vite possible les abominations pour qu'Uldred soit seul. Lorsqu'une aura rouge se forme autour d'un mage au sol, utilisez la Litanie pour l'empêcher de se transformer en démon. Si elle se recharge sur votre personnage principal, rien n'empêche un autre de l'utiliser, le rechargement n'étant pas partagé par les membres de l'équipe. Pour le reste, un combat assez classique. Uldred connaît des sorts assez puissants mais il est lent à attaquer. Malgré ses nombreux points de vie, il ne devrait pas poser de problème. Une fois mort, redescendez de là avec Irving ou avec Cullen si Irving a été transformé en abomination.

Conclusion

Vous avez donc le choix entre les mages ou les templiers durant ce dialogue final. Sachez une chose. Si vous choisissez les templiers deux quêtes vont en pâtir. La première est l'une des principales car sans les mages, il vous sera impossible de secourir le fils du Iarl Eamon de la façon la plus "propre" dirons-nous. Ensuite, il y a à Orzammar une quête qui peut faire gagner pas mal de souverains mais pour cela, vous devez parler au mage Godwin (celui dans son placard). Cependant, s'il n'y a plus de mages... Il n'y a plus de Godwin non plus. A vous de voir donc. Bravo, vous en avez terminé avec cette quête, passons à la suivante!

Quêtes secondaires

La Sentinelle d'outrevoile

Objectif: Retrouver toutes les notes de l'apprenti.

Récompense: Yusaris et quelques pierres précieuses.

Pour débloquer la quête, il vous suffit de trouver l'une des notes d'un apprenti puis par la suite, de trouver les autres notes. Elles sont indiqués sur les cartes par des points jaunes.

Maintenant que vous avez cela, il vous faut toucher les statues dans la pièce où vous avez été attaqué par des cadavres réanimés dans un ordre précis que voici :

A - La statue qui tient un pot en terre dans ses mains.
B - La statue qui lève son épée au dessus de sa tête.
C - La statue qui tient la pointe de son épée rivée vers le sol.
D - La statue avec un bouclier dans la salle pour accéder à l'étage suivant.

A noter : Lorsque vous touchez les statues, rien ne se produit. C'est normal. Lorsque vous toucherez la dernière statue avec le bouclier, la quête se met à jour. Si jamais vous vous trompez, vous recevrez une décharge électrique. Oui, ça va dans un sens mais dans l'autre, si c'est pas malheureux ça.

Une fois fait, revenez au début, là où vous avez rencontré Wynne. Essayez d'ouvrir la porte qui mène à l'étage inférieur. Rien ne se passe. Nous aurait-on menti? Peut-être pas car Shah Wyrd vient d'apparaître dans votre dos, un boss assez coriace. En fait, ce n'est pas qu'il soit dur à tuer quoiqu'un peu long. C'est surtout que si vous avez laissé les mages en vie ils vont se faire un malin plaisir à le bombarder de boules de feu qui non seulement ne font rien au boss mais qui vont vous faire à vous de gros dégâts. Sans compter que les chances que ce soit l'un d'entre eux qui lui porte le coup fatal est assez grande et donc de perdre l'XP du combat. Enfin bref, un combat qui peut se montrer assez frustrant suivant les conditions de l'affrontement.

Science de l'invocation

Objectif: Réaliser dans l'ordre les invocations.

Récompense: Grenat, Mitaine électrisée et une entrée de codex.

Se débloque via une note que l'on trouve en 3. Il suffit de toucher l'autel d'invocations puis d'autres objets dans un certain ordre.

-Première invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher les flammes de l'invocation première.

-Seconde invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher les flammes de l'invocation seconde.

-Troisième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.

Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation troisième.

A ce stade, la quête se valide mais il est possible d'aller un peu plus loin.
Une quatrième invocation pour être plus précis.

-Quatrième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation quatrième (dans la salle pour accéder au premier étage, derrière les étagères.

Un homme va apparaître, utilisez Larcin sur lui pour débloquer une entrée de codex.

Cinq pages, quatre mages

Objectif: Trouver Beyha Joam.

Récompense: De l'or et un chapeau pour mage.

La quête s'obtient après avoir découvert plusieurs entrées d'un même codex, toutes situées au deuxième étage de la tour des mages sur des écritoires. Elle vous parle d'un certain Beyha Joam qui aurait arnaqué plusieurs membres du cercle. Vous le rencontrerez lors d'une rencontre aléatoire sur la carte du monde accompagné d'un mage et de quatre individus crapuleux. Le problème de ce combat est le fait que le mage soit situé en hauteur et qu'il risque de vous lancer une boule de feu une fois le combat commencé. La solution la plus facile est de le poser un champ de force sur la tête ou un glyphe neutralisant voire paralysant. Sans mage, il devient difficile de le mettre hors d'état de nuire rapidement. Un archer devrait pouvoir lui régler son compte rapidement mais non sans qu'il ait le temps d'envoyer un ou deux sorts.

6 - La forêt de Bréciliane

Quête principale

La nature de la bête, campement dalatien

Vous voici arrivé au campement des elfes dalatiens. Faites le tour des environs pour essayer d'en apprendre un peu plus. Il y a un coffre à côté de Zathrian qui est ouvert mais gardé par Lanya. Si vous désirez quand même en prendre le contenu, il ne contient qu'un livre qui débloque une entrée du codex et pourra être accessoirement utilisé plus tard, Dès que vous vous sentez prêt entrez dans la forêt. Attention à toi grand méchant loup. Le petit chaperon rouge arrive!

Je préviens sur un détail qui m'a posé de gros problèmes sur une ancienne partie. Si vous vous amusez à faire les poches aux elfes et qu'une tentative de Larcin rate vous aurez plus tard une rencontre aléatoire contre une elfe et plusieurs archers. Cela peut sembler idiot mais en fonction de votre avancement dans le jeu les archers gagnent une

attaque qui en plus de faire des dégâts assomme votre groupe entier. Donc, se prendre ça quatre fois de suite tout en ayant un PNJ avec un nom orange qui vous attaque est vraiment loin d'être plaisant.

Bréciliane ouest

Il y a peu de groupes d'ennemis dans cette zone mais les individus au sein d'un même groupe sont assez nombreux comme le prouve le premier groupe qui va vous attaquer.

Explorez la zone jusqu'à trouver en 2 une cascade et un petit pont de bois où vous attend Garol. Vous pouvez lui parler et éviter le combat ou l'attaquer directement. Une fois à la moitié de sa vie, il cessera de se battre et s'en ira. Franchissez le pont et faites fasse à la meute de loups-garous qui vous attaque. Continuez votre chemin, passez un deuxième pont et débarrassez-vous des engeances qui vont vous attaquer.

En 6 se trouve un chemin peuplé de Sylvans sauvages. Essayez de les prendre un par un car la prison qu'ils forment avec leurs racines peut se montrer mortelle.

Parlez à Grand chêne en 7 qui désire que vous retrouviez son gland. Oui oui, vous avez bien lu. Le garde des ombres à la poursuite du gland perdu. Rien que d'y penser on en frémit d'avance. Derrière lui se trouve un campement abandonné en 8.

Allez-y mais ne touchez à rien! Si vous examinez quoique ce soit, votre groupe sera décimé et seul le personnage ayant le plus de volonté sera debout pour affronter une Ombre majeure. Une fois au milieu du camp, essayez de partir et l'Ombre surgira pour vous attaquer. Mais avec tous les membres de votre équipe cela ne posera aucun problème. Fouillez les lieux puis partez pour accéder à la zone suivante,

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Grâce d'Andrasté
En 1 non loin d'un ours.
Cadeau pour Leliana.

-Os de vache
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour le chien.

-Sphère céleste peinte
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour n'importe qui.

-Anneau du crépuscule
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Anneau Ruse +3 Force -1, Anneau de set.

-Gants dalatiens en daim
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Cadeau important pour Zevran.

Bréciliane est

Avancez jusqu'à découvrir une barrière impossible à franchir en 1 . Plutôt que de retenter bêtement de passer (j'en ai vu deux ou trois dans le fond essayer là!), continuez d'explorer la zone. Au nord de la carte se trouve une pierre tombale avec une famille d'ours et deux ogres.

Suivez le chemin pour trouver l'ermite en 5. Parlez-lui jusqu'à lui proposer un échange. Il peut vous donner:
-Une entrée de codex.
-Un heaume elfique (Set de l'ancienne armure elfe).
-Le gland du chêne.

Vous pouvez lui échanger le pendentif d'Athras, l'écharpe de Danyla et le livre de Cammen entre autres choses. Vous pouvez aussi lui échanger deux objets et le tuer après avoir fouillé la souche d'arbre. Si Zevran est dans votre groupe, il proposera lui même de mettre la main dans la souche et évitera ainsi le piège qui se déclenche si vous tentez votre chance. Vous pouvez aussi tuer le chêne si ça vous tente mais personnellement, je préfère un arbre qui fait des rimes à un vieux fou. Quoique vous choisissiez vous pourrez ensuite traverser la barrière. Vous allez de nouveau rencontrer votre ami le poilu, j'ai nommé Garol. Cette fois-ci, impossible de faire sans combattre. Lorsqu'il sera sur le point de mourir, un loup blanc viendra à son aide envoyant valser par la même occasion votre personnage. Continuez votre chemin pour finalement entrer dans les ruines.

Objets intéressants à récupérer

-Bénédiction de Mythal
Là où vous avez affronté trois Sylvans non loin de la barrière en 2 sur un squelette.
Bouclier Chance de critique +1%, effets curatifs +10%.

-Statuette de démon en onyx
N loin dans un tas d'os à côté de la pierre tombale en 6.
Cadeau pour Alistair.

Ruines niveau supérieur

Se sont plusieurs passages secrets qui vous attendent dans les lieux marqués d'un 1. Il vous suffit de vous en approcher pour qu'un message s'affiche sur l'écran. Fouillez les environs puis continuez jusqu'en 2 Un couloir avec quelques d'araignées vous attend. Une fois débarrassé de la vermine, prenez les escaliers pour vous rendre en 3. Vous entendrez un grondement qui ne dit rien qui vaille.

Vous arrivez alors dans une énorme salle. J'espère que vous avez un voleur avec vous car il y a beaucoup de pièges à désamorcer. Si vous avancez un peu trop un dragon va vous tomber dessus. Pour ne pas avoir trop de problèmes, ne groupez pas vos personnages l'un près de l'autre pour éviter que Rugissement ou Battement d'ailes affecte trop de monde. Le dragon frappe fort mais lentement. Il dispose de Mise à terre qui peut facilement mettre l'un des membres de votre équipe hors service. Essayez de l'assommer et de le geler le plus souvent possible. Sten avec l'épée Yusaris sera également d'une grande aide! Si jamais vous y allez tôt dans le jeu, ici par exemple au niveau 8, il est possible que vous ne puissiez voir les pièges de feu. Dans ce cas, essayez d'attirer le dragon dans les escaliers pour ne pas déclencher les pièges pendant le combat. Une fois mort, fouillez la zone et passez au niveau suivant.

Objets intéressants à récupérer

-Bras de Falon'Din
Trésor du dragon en 4.
Arc long dégâts +2, visée rapide.

-Médaillon d'argent
Trésor du dragon en 4.
Cadeau pour Morrigane.

Ruines niveau inférieur

Dès votre arrivée un esprit s'enfuit. Ne le suivez pas car quelques morts-vivants en 1 vont se lever pour vous attaquer. Laissez venir les trois en face de vous avant de sortir du tunnel car d'autres vous attendent sur les côtés et vous pourriez rapidement être à un contre deux. Suivez le chemin pour tomber à nouveau sur quatre araignées en 2. Vous arrivez alors dans une salle avec un autre esprit. Parlez-lui et vous voilà attaquer par une horde de morts-vivants. Selon votre équipement, c'est un combat qui peut poser des soucis. Si vous n'arrivez pas à les tomber rapidement, reculez directement dans le couloir aux araignées. Vous pourrez réduire ainsi de deux ou trois le nombre de vos ennemis. Bloquez-les ensuite au niveau de la porte pour les empêcher de passer. Ainsi vous devriez pouvoir faire front et les tuer deux par deux.

Une fois en 6, vous serez attaqué par trois squelettes. Une fois tués, d'autres bien plus nombreux vont vous attaquer. Comme avant, si vous avez des difficultés le plus simple et de se replier. Suivez encore les couloirs jusqu'à voir une énorme salle en 8. Non seulement, il y a beaucoup de squelettes dedans mas il y a aussi un nombre effroyable de pièges. Foncer tête baissée serait bien mal venu. Ouvrez la porte, faites vous voir par quelques ennemis puis reculez en fermant la porte. Les ennemis vont alors se rapprocher et vous pourrez les tuer. Répétez l'opération si nécessaire puis désamorcez les pièges avec un voleur. Il y en a dix-sept en tout. Avancez ensuite pour arriver dans une autre salle en 9 avec quelques ennemis. Tuez-les et avancez un peu pour faire apparaître un boss. Il s'agit là du combat le plus facile du jeu. En effet, il suffit de rester un peu en hauteur dans les escaliers et de le cribler de flèches. Il ne cherchera ni à esquiver ni à bouger. Sinon vous pouvez y aller à la loyale mais il s'agit là d'un combat beaucoup plus difficile car il va ressusciter quelques cadavres, se téléporter plusieurs fois et vous lancer beaucoup de sorts. Bref, que du bonheur. Le seul avantage est qu'il a peu de points de vie pour un boss. Longez le couloir pour accéder à la zone suivante.

Objets intéressants à récupérer

-Parchemin enluminé
Dans la salle avec un esprit d'enfant en 3.
Cadeau pour Wynne.

-Ancienne armure elfe
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Armure faisant partie d'un set.

-Tomberlin vielle réserve
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Cadeau pour Oghren.

La tanière des loups-garous

Ne vous en faites pas, les cadavres au sol ne vont pas se lever pour vous attaquer. Par contre, en ouvrant la porte, des loups-garous vont vous attaquer. Et dans le tas il y a des loups de l'ombre en mode furtif qui vont se faire un malin plaisir de vous sauter dessus et plaquer l'un de vos personnages au sol avec Mise à terre.
N'oubliez pas qu'il n'y a que peu de solutions pour casser cette attaquez. Coup de bouclier ou Champ de force voire geler la cible. Une bonne solution est de poser un Glyphe répulsif à vos pieds ce qui aura pour effet de casser la furtivité des ennemis s'ils marchent dessus.

Une fois le combat terminé soyez rassuré, le pire est derrière vous. Enfin, pour les combats qui vont suivre du moins. Avancez par le seul chemin qui s'ouvre à vous, tuez quelques poilus et franchissez une porte en 1 avec quelques loups qui souhaitent parler.

Maintenant, plusieurs choix s'offrent à vous, que nous pouvons résumer ainsi:
-Choisir de passer par le fil de l'épée tous les loups-garous.
-Parler avec les poilus et décider d'aller tuer les dalatiens. Demande un peu de persuasion.
-Délivrer les loups-garous de la malédiction. Pour cela faites venir Zathrian devant la Dame Sylve.

Si vous attaquez les loups-garous. Vous pouvez le faire directement sans chercher Zathrian mais c'est un combat

dantesque qui vous attend. Au niveau 9 en mode cauchemar, ce ne sont pas moins d'une dizaine de tentatives pour réussir à gagner ce combat en ce qui me concerne. La faute à un nombre important d'ennemis et au boss qui fait de gros dégâts. Cela étant, le problème dans mon cas présent était certainement mon niveau vraiment faible pour un combat de ce type.

Les récompenses: Coeur de Versipelle: Force +1, magie +1 et résistance naturelle +50 ainsi que le Bec de griffon, une hache à deux mains grade 6, dégâts contre engeances +4.

Si vous attaquez les loups-garous avec Zathrian, le combat sera beaucoup plus facile car ce dernier se montre un allié de taille. Faites cependant attention à ce qu'il ne lance pas Cône de froid dans la direction de votre groupe. Une fois débarrassé des loups, vous pourrez même le tuer et un second combat sera lancé vous opposant à Zathrian et des démons. Il y a de fortes chances pour que celui-ci n'est plus beaucoup de santé suite au combat précédent donc le tuer ne sera pas difficile. Si vous rentrez avec Zathrian, vous obtiendrez les mêmes récompenses qu'au dessus. Si vous le tuez, vous n'obtiendrez que le coeur.

L'attaque du campement des elfes et l'une des solutions les plus faciles car vous aurez plusieurs alliés qui se montreront utiles. Le plus important est de vous focaliser sur Zathrian. Une fois lui mort, ce qui ne prendra pas longtemps, tuez le reste des elfes avec l'aide des loups. Vous gagnerez alors une dague pénétration d'amure +2, attaque +6 et une ceinture résistance naturelle +20.

Enfin, la solution qui conviendra à tous demande d'aller chercher Zathrian est de le convaincre de lever la malédiction. Après le dialogue, n'attaquez que Zathrian car le combat cessera une fois sa vie à zéro. Les loups-garous ne vous aideront pas car ils sont paralysés. Cependant, si vous avez un sort comme Dissipation ou Purge d'Alistair vous pourrez en libérez un ou plusieurs pour vous aider durant le combat. Vous pourrez ensuite demander une récompense aux humains qui vous donnent un bouclier résistance naturelle +10, résistance spirituelle +10.

Une fois que vous en aurez terminé ici, vous pourrez choisir votre prochaine destination.

Quêtes secondaires

Le hahl d'Elora

Objectif: Examiner le hahl d'Elora.

Récompense: Rien ou une amulette.

Une quête rapide à faire. Un hahl semble souffrant en 4 et c'est à vous qu'il incombe de déterminer le mal qui l'affecte, Pour découvrir la cause de ses tourments il faut que vous ou quelqu'un dans votre groupe dispose de deux points au moins dans la capacité Survie. Sinon, vous pouvez essayez de l'examiner et mentir sur le fait qu'il faille le tuer, Vous obtiendrez alors une récompense qui pourra être transformée en amulette Résistance mentale +10.

Les malheurs de Cammen

Objectif: Réunir Cammen et Gheyna.

Récompense: Un livre Le geste d'Illoren ou rien.

Encore une quête très rapide à accomplir. Cammen en 3 souhaite être avec Gheyna et vous allez l'aider ou lui briser le coeur. Vous pouvez:
-Lui donner une fourrure de loup et le convaincre de dire qu'il l'a tué.
-Être persuasif avec Gheyna et lui montrer que le statut n'importe pas dans une telle relation.
Mais vous pouvez aussi:
-Séduire Gheyna si vous êtes un homme et le dire à Cammen et inversement.

-Pousser Gheyna à détester Cammen.

Si jamais l'histoire tourne à la tragédie, vous n'obtiendrez rien.

Précieuse écorce de fer

Objectif: Apporter de l'écorce de fer à Varathorn.

Récompense: Une amure, un arc ou une amulette. Au choix.

Obtenez la quête en parlant à Varathorn en 2. L'écorce de fer se trouve dans Brocéliane ouest juste après la cascade en 4. Un grand arbre abattu difficile à manquer entre nous. Vous pourrez alors choisir entre:
-Berseloup. Arc long dégâts contre morts-vivants +4, contre bêtes +8.
-Armure de Varathorn. Armure +3. Endurance +25. Résistance naturelle +20.
-Amulette de Varathorn si vous ne demandez rien. Résistance naturelle +20, constitution -1.

La malédiction

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de Danyla, la femme d'Athras.

Récompense: Une amulette.

Parlez à Athras en 1 pour obtenir la quête. Il vous demandera de chercher sa femme Danyla qui se trouve en 3 sur la carte de Bréciliane est. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle semble plutôt en mauvais état. Parlez-lui pour qu'elle vous donne son écharpe mais quoique vous fassiez vous devrez la tuer, de gré ou de force.
Il est possible aussi de ne pas lui parler pour ne pas avoir à la tuer et de lever la malédiction cela étant vous ne gagnerez rien et elle ne sera plus là. Retournez ensuite au camp pour parler à Athras et obtenir votre amulette (Résistance aux sorts +4%). Vous pouvez aussi garder l'écharpe si vous ne lui en parlez pas.

Le chasseur blessé

Objectif: Secourir Deycan.

Récompense: Une arme et des bottes et/ou une gemme voire rien.

Deycan se trouve 3 dans Bréciliane ouest.. Vous aurez le choix entre plusieurs actions.
-Vous pouvez fouiller son inventaire et gagner une arme (Hache à une main, résistance naturelle +10, attaque +4) et des bottes (Bottes légères constitution +2) ainsi qu'une figurine qu'il pourra plus tard vous échanger contre une gemme.
-Le tuer.
-Le laisser là.
-Le ramener au camp. Si vous décidez de le ramener, vous pourrez lui parler en 5 sur la carte du camp et lui demander une récompense (la même gemme que pour l'échange de la figurine.)

Le rituel elfique

Objectif: Accomplir le rituel elfique.

Récompense: L'armure des titans.

Dans la salle des ruines inférieures avec un esprit d'enfant vous trouverez en 3 une tablette qui lance la quête. Allez ensuite en 5, une pièce avec un autel et une fontaine, procédez comme ceci:

-Approcher de la fontaine.
-Prendre le broc de terre.
-Remplir le broc d'eau.
-S'éloigner de la fontaine et aller vers l'autel.
-Placer le broc de terre plein sur l'autel.
-Vous agenouiller devant l'autel.
-Prendre le broc de terre.
-Boire une gorgée.
-Prendre le broc de terre.
-S'éloigner de l'autel.
-Reverser l'eau du broc dans le bassin.

La porte s'ouvre enfin. Tuez les archers et approchez l'ombre. Un combat s'engage alors contre elle et deux autres ombres majeures. Tuez l'ombre le plus vite possible pour l'empêcher de lancer ses sorts et récupérez votre armure.

Le trésor du mage

Objectif: Trouver toutes les parties de l'armure du titan.

Résultat: L'armure entière du titan.

-L'armure se trouve via la quête Le rituel elfique dans les ruines inférieurs.
-Les bottes dans Bréciliane Est le plus au nord de la carte. Vous devrez affronter un revenant, trois squelettes dont un élite armés d'épées ainsi qu'un archer.
-Les gants toujours dans Bréciliane Est, après avoir passé la barrière. Un revenant et quatre archers dont un élite.
-Le casque dans la tombe de Bréciliane Ouest. Un revenant, deux archers, un mage élite et un guerrier élite.

Pour venir à bout de ces groupes il y a plusieurs méthodes. Le plus simple est d'occuper le revenant avec le personnage le plus solide pendant que vous tuez les autres ennemis avec le reste du groupe. Une fois qu'il ne reste plus que le revenant il est possible de le tuer rapidement avec la malédiction Mauvais oeil et des personnages attaquants rapidement. Il est immunisé au froid mais peut-être gelé étrangement. Mais cela ne dure pas vraiment longtemps. Il dispose d'une attaque assez terrible du nom de Double frappe. Si vous tentez la quête avec un niveau assez faible, je vous déconseille d'y aller avec plusieurs corps-à-corps! Enfin, la difficulté viendra surtout de votre niveau. Le revenant est un adversaire mortel au début du jeu qui perd de sa superbe au fil des niveaux.

Le guerrier mystique

Objectif: Libérer l'âme emprisonnée dans le cristal.

Récompense: La spécialisation Guerrier mystique ou rien.

Une quête des plus difficiles. Dans les ruines inférieures rendez-vous en 7. Vous trouverez une pièce avec un Phylactère et un autel.
Regardez le Phylactère et touchez le cristal. Vous pouvez demander la spécialisation avant de le détruire et ainsi se termine la quête.

7 - Darse

Quête principale

La sainte urne cinéraire

Vous ne pouvez pas aller à Darse directement, il s'agit d'une destination à débloquer. Rendez-vous donc à Dénérim puis cherchez la maison de frère Genitivi qui se trouve en face de la taverne.

Dénérim

Une fois dans la maison du frère, Parlez à Weylon. De cette conversation deux choses peuvent aboutir:
-Il vous parle de "La princesse capricieuse" et vous y allez. Vous serez alors victime d'une embuscade et il ne vous restera plus qu'à demander des comptes à Weylon.
-Vous le pressez de questions jusqu'à le faire craquer. Il vous attaquera et vous trouverez des informations sur Darse. Vous pourrez toujours aller à la taverne pour déjouer l'embuscade.

Quoique vous fassiez, viendra le moment où vous devrez vous rendre à Darse.

Objets intéressants à récupérer

-Symbole d'acier d'Andrasté
Dans un coffre de la maison de frère Genitivi.
Cadeau pour Leliana.

-Armure de cérémonie
Sur le cadavre de l'un des assaillants, devant l'auberge sur les quais du lac Calenhad.
Armure lourde Résistance mentale +10, armure -3.

Village de Darse

A votre arrivée au village, vous êtes abordé par un garde qui vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu. Parlez-lui si vous en avez envie puis avancez.

Si Sten est avec vous, une fois le garde dépassé il vous parlera et tentera de prendre le contrôle du groupe. En fonction de vos réponses, il est possible de gagner quelques points d'estime. Vous pouvez le persuader de se calmer ou choisir de l'affronter. Attention, car une défaite et c'est le Game over. N'attendez pas à recevoir de l'aide des deux autres, ils ne bougeront pas.

Fouillez le village si vous en avez l'envie mais faites attention. Si vous souhaitez commercer avec le marchand du village, n'entrez pas dans la maison en 1. Dans cette maison se trouve un autel qui rendra probablement les habitants hostiles. Probablement car si vous êtes déjà allé voir le marchand, les villageois ne devraient pas vous attaquer. Cela étant, si vous allez ensuite voir le garde et lui parlez de l'autel et que vous retournez voir le marchand. En sortant vous déclencherez l'attaque du village contre vous sans avoir besoin de fouiller la boutique. Quoiqu'il en soit, suivez la seule route disponible jusqu'à atteindre la chantrie de Darse en 3. A l'intérieur se trouve Eirik, le révérend père. Un combat débutera alors que vous allez gagner facilement. Fouillez les environs pour trouver le frère Génitivi.

Objets intéressants à récupérer

-Oeil de mage
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Arc long Critique +3% , attaque +4.

-Médaillon
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau pour Morrigane.

-Bottes de cuir antivanes
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau important pour Zevran.

-Anneau de piété
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Dégâts de feu +10%.

-Petit lingot d'argent
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Cadeau pour Zevran.

Temple en ruines

Vous voici maintenant dans le temple. Ne montez pas les escaliers mais explorez le passage en 1 pour y trouver un allume-feu. Montez ensuite les escaliers puis visitez le passage qui s'ouvre sur votre gauche en 3. Un Bronto vous attend mais il n'est pas aussi terrible qu'il n'y paraît. Un peu plus loin en 4 se trouve une salle avec deux portes, et derrière elles se trouvent deux mages qui l'ouvriront à votre approche. Une troisième porte s'ouvrira aussi dans le couloir révélant une foule de cultistes. Pour éviter les complications, avancez votre groupe dans la pièce où se trouvent les deux mages pour ne pas attirer tous les cultistes d'un coup. Fouillez les environs pour trouver une clé ainsi qu'une perle en 5.

Elle ouvre une porte en 6 qui vous permet de trouver une autre clé qui cette fois vous ouvre le vestibule. Vous arrivez alors dans une salle enneigée avec un mage en haut des escaliers. Si vous avancez, deux spectres vont surgir sur vos flans et deux archers vont se joindre au mage. Si vous avez des arcs, il est possible de tuer le mage en restant devant la porte d'entrée évitant ainsi une menace lorsque les autres vont vous tomber dessus. Allumez le brasier en 7 pour gagner une entrée du codex puis franchissez la porte. Vous voici dans une pièce avec deux balistes et quatre archers ainsi que quelques pièges. Comme d'habitude, si vous ne pouvez voir les pièges, faites vous repérer par les archers puis reculez pour les forcer à venir vers vous. Continuez ensuite d'avancer pour arriver dans une salle qui semble vide mais qui se remplira rapidement.
Un monstre apparaît alors et les portes sur le côté s'ouvrent pour laisser venir quelques ennemis dont un mage. Libre à vous d'aller ensuite par la gauche ou la droite ou même d'aller d'un côté et revenir de l'autre. Sachez juste que d'un côté comme de l'autre, il n'y a pas de choses intéressantes à ramasser. Après, il y aura toujours plus d'XP à la clé si vous videz les deux couloirs. Faites juste attention en 9. Le dernier coffre piégé libère trois spectres assez puissants.

Objets intéressants à récupérer

-Applications du sang du dragon
Dans le couloir à gauche de l'entrée principale en 1.
Cadeau pour Wynne.

-Gourde d'hydromel chasind
En 5 vous avez affronté plusieurs cultistes avec trois mages.
Cadeau pour Ogrhen.

-Armure de diligence
Deuxième couloir sur la droite sur un cadavre en 2.
Armure lourde. Régénération de santé +0,5, armure +2.

-Anciens gants elfes

En 8, là où vous avez affronté un spectre cendreux.
Gants pour l'ensemble de l'ancienne armure elfe.

Cavernes

Affrontez le contremaitre cultiste et ses hommes avant de continuer. Dans la salle suivante, deux mages vous attendent, l'un à droite et l'autre à gauche de la porte. Pénétrez ensuite dans les cavernes. Attention, après le premier groupe d'ennemis, des dragonneaux vont apparaître comme par magie devant et derrière vous en 1. Suivez le couloir pour aboutir dans une nouvelle salle, assez vaste, peuplée d'ennemis. Plus vous avancerez dans la salle, plus des dragonneaux vont apparaître donc faites attention à ne pas vous faire surprendre par le surnombre de vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, continuez d'avancer pour arriver dans une nouvelle pièce avec le même genre de situation que précédemment.

Vous voici devant deux chemins. Le chemin en 2 mène à un cul de sac qui semble être l'entrepôt pour la nourriture des dragons. En effet, une fois arrivé dans cette pièce, trois drakes vont surgir dans votre dos. Essayez de les bloquer dans le couloir et de les prendre un par un car ils peuvent se montrer redoutables avec Mise à terre. Prenez garde en 4 au mage et aux deux assassins en embuscade. Si vous décidez d'aller en 5, faites attention car les cultistes laisseront la place à des drakes au fur et à mesure que vous avancerez dans cette zone.

Longez donc le couloir en 7 pour continuer votre aventure. Vous arrivez dans une nouvelle salle avec quatre ennemis divisés en deux groupes des deux côtés de la porte avec des pièges de chaque côté. Tuez-les puis avancez jusqu'à trouver Kolgrim en 8. Vous pourrez soit le combattre soit vous ranger de son côté. Le choix à ce moment du jeu n'est pas définitif, il sera toujours possible de revenir sur votre décision plus tard. Si vous choisissez le combat, Kolgrim en lui même n'est pas vraiment méchant. Il fait de bons dégâts il est vrai mais le plus gros soucis vient des deux mages avec lui qu'il vous faudra tuer le plus vite possible. Si vous n'arrivez pas à le tuer à ce stade, ce n'est pas grave. Personnellement, je me mets d'accord avec lui pour le moment.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Statuette de guerrier en pierre
En 3 dans le tas de déjections du dragon.
Cadeau pour Alistair.

-Broderune
En 5 sur le cadavre du contremaitre.
Epée pour Guerrier mystique. Magie +5, régénération de mana en combat +1, résistance aux sorts +10%, dégâts électriques +3.

-La buveuse de vie
En 6 dans un grand oeuf.
Amulette pour mage du sang. Puissance magique +4.

Sommet montagneux

Vous croiserez un dragon un peu plus grand que ceux que vous avez vu jusqu'ici mais il ne vous attaquera pas. Continuez jusqu'au gantelet. Si Kolgrim est encore vivant, vous pouvez l'attaquer maintenant mais le combat risque d'être encore plus dur que précédemment. Donc si vous voulez le trahir, attendez encore un peu.

L'épreuve de foi

En arrivant vous aurez droit à un dialogue avec le gardien qui vous interrogera vous et vos compagnons. Avant que

vous me le demandiez, non, il ne demande rien à notre compagnon canin.

Vous voici dans le gantelet vous allez subir plusieurs épreuves. La première consiste en plusieurs devinettes:
Brona - Les rêves.
Than Shartan - Un foyer.
Général Maférath - La jalousie.
Archonte Hessarian - La pitié.
Elissaë - Le chant.
Dame Vasilia - La vengeance.
Disciple Havard - Une montagne.
Disciple Cathaire - La faim.

Si vous vous trompez, vous devrez combattre un esprit.

Passez à la salle suivante pour rencontrer un personnage familier puis pour affronter vos doubles. Comme toujours s'il y a un mage, tuez-le rapidement. Faites quand même attention car le combat peut réserver des surprises.

Salle suivante, un petit casse tête. Vous devez reconstruire un pont et si vous avez quelques difficultés voici la marche à suivre:
Nous allons faire comme ceci : lorsque vous arrivez, vous avez six plateformes à droite et six à gauche. La plus proche de vous à gauche sera nommée 1 et les suivantes 2, 3, 4, 5 et 6. Les plateformes à votre droite en commençant par la plus proche de vous seront A, B, C, D, E et F.

Vous devez placer vos compagnons pour créer un pont.

Commencez par activer 3 et B pour former la première pièce.
Placez ensuite le troisième personnage en 6 pour faire apparaître la deuxième pièce.
Déplacez le personnage en 3 vers D.
Déplacez le personnage en B vers 1 pour la troisième pièce.
Déplacez ensuite celui en 6 vers E.
Puis D vers 2 et vous pourrez franchir le pont.

La suite est simple, approchez-vous de l'autel, enlevez votre équipement et vous pourrez traverser les flammes.

Vous avez maintenant le choix entre détruire ou non les cendres. Si vous les détruisez, Wynne si elle est présente vous attaquera directement. Si Leliana est là, elle vous attaquera aussi sauf si elle est endurcie et que vous réussissez à l'intimider. Si elles ne sont pas présentes, vous aurez le droit au dialogue de l'une d'elle à votre retour au camp et elle s'en ira. S'il s'agit de Leliana, il est possible de lui mentir pour qu'elle reste. En plus de la révolte de ses deux compagnons, vous aurez à tuer le gardien et deux autres esprits. Après cela en allant voir Kolgrim vous pourrez débloquer la spécialisation Psychomancien et vous pourrez toujours le tuer.

Si vous laissez les cendres tranquilles, Kolgrim vous attaquera à la sortie. Le combat à ce moment du jeu sera vraiment facile car il ne sera accompagné que de deux autres hommes.

En partant, vous croiserez frère Genitivi et vous devrez choisir si vous souhaitez garder le secret ou non. Si vous le laissez rentrer, il vous donnera une rune résistance aux sorts de maître.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pendentif de démon en or
Sur un cadavre proche de l'urne.
Cadeau pour Morrigane.

Quêtes secondaires

Vers oubliés

Objectif: Apporter le parchemin à Soeur Justine.

Récompense: Sept souverains et cinquante pièces d'argent.

Lorsque vous arrivez dans le temple en ruines, fouillez le premier chemin qui s'ouvre sur votre droite pour trouver une bibliothèque. Dans une pile de parchemins vous trouverez l'objet qui va lancer la quête. Apportez le ensuite à Soeur Justine devant la chantrie de Dénérim pour toucher votre récompense.

Armure en écailles de drake

Objectif: Trouver des écailles de drakes pour le forgeron de Dénérim.

Récompense: Différents ensembles d'armures.

La quête se déclenche à la première écaille trouvée.
-Prenez à droite au premier embranchement dans les cavernes pour trouver trois écailles.
-Continuez tout droit au second embranchement pour en récupérer deux autres. Pour que les drakes apparaissent, vous devez monter les escaliers vers le nid.
-Une autre écaille non loin des deux précédentes si vous continuez de suivre le chemin.
-Une dernière mais optionnelle. Si vous vous mettez du côté de Kolgrim, un drake sera présent sur le sommet montagneux. Cependant son écaille ne servira à rien.

Lorsque vous parlez au forgeron, à la première armure donnez lui dix souverains, vous aurez ainsi une armure de qualité supérieure. Il n'est ensuite plus la peine de donner d'autres souverains pour avoir la meilleure qualité.

Au bout de la troisième fois, le marchand refusera de faire affaire avec vous. Regardez ses stocks juste avant au cas où.

Armure en écailles de dragon

Objectif: Vaincre le Dragon-Sire et récupérer son écaille.

Récompense: Un ensemble de bonne qualité.

Quête facile à accomplir si ce n'est le passage où il faut tuer le Dragon-Sire.

Une fois invoqué (via la corne de Kolgrim ou le gong pour les versions consoles), il va falloir vous en défaire.

Analysons d'abord la bête. Beaucoup de points de vie, crache du feu, des attaques qui repoussent les gens au corps-à-corps, la possibilité de s'envoler, un rugissement pour assommer l'équipe entière et pour finir, la possibilité d'attraper un personnage dans sa gueule ce qui peut signifier la mort dudit personnage.

Voici des conseils pour le battre plutôt facilement:
-N'envoyez qu'un seul personnage au corps-à-corps qui se chargera de garder le dragon sur lui.
-Le reste de l'équipe devrait n'être composé que de personnages pouvant attaquer à distance et d'un mage pour soigner si vous n'avez pas envie d'utiliser les cataplasmes.
-Essayez d'avoir une bonne résistance au feu et une bonne résistance physique pour le personnage qui s'occupe du dragon.
-Lorsqu'il attrapera un personnage dans sa gueule, il n'y a que peu de choses à faire. Ou vous lancez tous les soins possibles pour le tenir en vie, ou vous lancez un Champ de force que vous essaierez de dissiper juste après.

Normalement en suivant ces quelques conseils, il devrait choir facilement. Récupérerez ensuite le butin et allez chercher votre armure.

Il est possible de la battre aux alentours du niveau 12 mais le combat peut se montrer assez difficile en fonction de votre équipement. J'avais enregistré le combat en étant au niveau 13 mais il durait 6min et n'était pas très intéressant (sauf le passage où Alistair se fait tuer en deux coups) donc je préfère en montrer un plus rapide avec la tactique qui reste la même.

8 - Orzammar

Quêtes principales

Col des dorsales de givre

Dès votre arrivée vous allez devoir affronter un groupe de chasseurs de primes. Faites attention au chef si vous avez un faible niveau car il dispose d'attaques puissantes comme Châtiment. Si vous y allez juste après Lothering, vous risquez de verser des larmes. Avancez ensuite jusqu'aux portes de la cité d'Orzammar. Vous croiserez Imrek en pleine dispute avec un garde. Approchez vous pour vous en mêler. Vous avez le choix entre intimider Imrek pour le faire partir ou l'affronter. Une fois débarrassé de lui, entrez en ville.

Première mission

Vous avez le choix ici entre entrer dans les bonnes d'Harrowmont ou de celles de Bhelen.

- Si vous choisissez Bhelen, vous trouverez votre contact à la chambre de l'assemblée. Il vous demandera de remettre des papiers à deux personnes. Parlez à Dame Dace qui vous demandera d'aller avertir son père dans les tréfonds. Il n'y a pas à hésiter donc, direction les tréfonds et plus précisément le Thaig Aeducan.

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances que vous aurez à affronter et les points jaunes les groupes de chattemites. Le seigneur Dace se trouve en 2. Pour y accéder, vous aurez le choix entre les chemins A et B. Comme vous pouvez le voir, le chemin A est de loin le plus simple. De plus, en 1 se trouve un groupe d'engeances avec deux émissaires qui peut poser de gros problèmes si vous n'avez rien pour lutter contre Carcan compresseur et Fatalité. Les chattemites, même si nombreuses, ne sont pas dangereuses. Elles tombent vite et ne font que peu de dégâts. Quand vous trouverez le seigneur Dace, vous devrez affronter deux groupes de ces créatures avant de pouvoir rentrer.

Le seigneur Helmi se trouve à la taverne La Barbaude. Il suffira de lui remettre le billet pour valider la quête. Maintenant que cela est fait, vous pouvez rencontrer Bhelen.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pierre runique noire
En 3 dans un coffre.
Cadeau pour Alistair.

-Si c'est Harrowmont qui vous intéresse, il va falloir combattre dans la lice. D'abord vous allez convaincre deux personnes de reprendre les armes. Pour Biarni, il faut récupérer des lettres qui se trouvent non loin de Piotin. Vous pouvez voler la clé à Myaja ou crocheter la porte et le coffre. Il vous récompensera même de 10 ou 15 souverains si vous demandez une récompense. Quant à Gerrod, un peu de persuasion et c'est bon. Une fois cela fait, inscrivez-vous pour combattre.

Dans l'ordre:

-Seldryn. Très facile à battre.

-Myaja et Lucjan. Tuez le plus rapidement possible Lucjan. Il n'a que peu de points de vie mais étant un voleur, il peut être une véritable gêne durant le combat. Ensuite de quoi battre Myaja ne sera pas difficile.

-Hanashan. Encore un combat très facile. Rien d'autre à dire.

-Wojech et Velanz. Cette fois-ci vous pouvez choisir l'un de vos compagnons comme second. Mais même seul c'est encore une fois assez facile. Tuez quand même Velanz en premier, il n'a que peu de points de vie mais peut faire plus de dégâts que son ami.

-Piotin et son groupe. Vous venez de franchir un gouffre. Et si vous êtes un mage, vous n'allez pas aimer. Vous avez le choix entre votre groupe ou les deux nains. Ici nous allons prendre les nains, avec votre groupe normal, le combat n'est pas plus difficile qu'un autre. Déjà, vous ne les contrôlerez pas comme des membres du groupe ce qui veut dire qu'ils vont faire un peu n'importe quoi. La stratégie à adopter dépend fortement de votre personnage. Soit vous éliminez les ennemis en commençant par l'arbalétrier jusqu'à ce que Piotin soit seul. Soit vous vous focalisez sur les cibles qu'attaquent vos deux compagnons. Cela est la meilleure solution si vous peinez à tuer rapidement la cible. En effet, non seulement la cible tombera plus vite mais vous avez de grandes chances de vous retrouver avec les deux nains vivants jusqu'à la fin du combat. Sachez que Gerrod est une bonne éponge à dégâts ce qui peut donc occuper les ennemis qui l'attaquent quelques temps avant de tomber. Piotin est capable de faire de gros dégâts donc ne vous laissez pas surprendre bêtement en laissant votre santé trop basse.

Maintenant que vous avez fait cela, vous pouvez aller voir Dulyn à la Barbaude.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-En quête de la véritable prophétesse
Dans un coffre du Façonnat.
Cadeau pour Wynne.

-Ewigkeit
Dans le parlais d'Orzammar vous avez peut-être remarqué une dalle qui s'enfonce lorsque vous marchez dessus. Il y en a trois. Une en face de la porte d'entrée et deux autres dans la salle du trône sur le côté gauche lorsque vous arrivez via l'entrée principale.
Le but est de mettre un personnage sur chacune de ces dalles et avec un quatrième de toucher le trône. Un dragon va alors apparaître qu'il vous faudra tuer. Une fois mort, vous pourrez récupérer l'épée sur son cadavre. Attention, une fois un roi nommé, il est impossible de récupérer l'arme!
Épée à deux mains. Affaiblit les engeances alentours, mises à mort sanglantes, dégâts contre engeances +4, augmentation de l'hostilité et de l'intimidation et régénération de l'endurance en combat +0,25.

-Miroir doré
S'achète au marchand nain près de la sortie vers les Tréfonds.
Cadeau important pour Morrigane.

-Cochard mignon
Parlez à Leliana dans Orzammar, elle vous parlera alors de l'architecture naine puis exprimera le souhait d'avoir un cochard. Allez dans les taudis pour parler à un nain oisif. Demandez-lui de vous en attraper un puis changez de zone et revenez pour récupérer votre cochard.
Cadeau important pour Leliana.

-Anneau de sang
Participez à la lice dans des combats non-officiels en parlant à l'homme d'armes de la lice. Ce dernier se trouve le plus au nord sur la carte de la lice. Remportez quatre combats et l'anneau et à vous.
Améliore la magie du sang, dégâts spirituel +10%.

Une fois cette mission lancée, des groupes de fanatiques vont apparaître en ville pour vous attaquer à vue.

Vous devez donc mettre un terme aux exactions de Jarvia. Commencez par vous rendre dans les taudis pour trouver son repaire. Si c'est la première fois que vous y allez des bandits des taudis vont vous attaquer à votre arrivée.

Parlez à Nadezda près du feu pour en apprendre plus et rendez-vous ensuite dans la maison délabrée pour y affronter quelques nains et récupérer une amulette. Comme d'habitude, concentrez-vous sur le chef car ce dernier abandonnera le combat au moment de mourir.

Allez ensuite jusqu'à la porte non loin de Nadezda que vous ne pouviez ouvrir jusque là. Avec l'amulette, vous pouvez maintenant entrer.

Une fois à l'intérieur, un videur vous demandera un mot de passe que vous n'avez pas. Tranchez-lui la tête et avancez. Suivez le couloir jusqu'à arriver à une intersection en 1. A droite et à gauche se trouvent deux salles remplies d'ennemis. Attention aux barils qui cachent un piège, évitez de vous y précipiter. Continuez d'avancez pour arriver à une nouvelle intersection. D'un côté vous attendent une bande de nains tandis que de l'autre attendent un assassin, un mage et un mercenaire. Attention à ne pas vous faire surprendre par l'assassin qui est en mode furtif.

Si vous continuez jusqu'en 3, vous arriverez dans ce qui semble être une armurerie gardez pas une bande de nains. Si vous avez des soucis avec les archers ouvrez la porte puis refermez là. Ainsi les archers vont devoir se rapprocher pour ouvrir la porte et cela vous évitera d'enclencher le piège au sol.

Traversez la salle en 4 en tuant les nains qui s'y trouvent puis longez le tunnel qui s'ouvre à vous. Attention, un piège se trouve entre les premiers barils. Nouvelle intersection. En 5 se trouve une prison avec Leske prisonnier qui s'en ira une fois libéré. Du moins si vous n'êtes pas un nain roturier à la base. Vous voici maintenant en 6 dans ce qu'il conviendrait d'appeler un entrepôt. Attention aux trois assassins en mode furtif qui vous attendent. Trois pièges à ours se situent dans le couloir juste à côté du mercenaire Qunari.

Suivez le nouveau tunnel pour arriver dans un autre entrepôt. Un mage et un assassin vous y attendent avec quelques bandits. Continuez et vous voici au dernier croisement. En face se trouve Jarvia. La porte en 7 cache quelques araignées tandis que ce sont quelques bandits qui vous attendent en 8. Allez voir Jarvia en 9 pour en finir une bonne fois pour toute.

Une fois le combat commencé, n'espérez pas pouvoir reculer car la porte par laquelle vous venez d'entrer est fermée. Ne foncez pas non plus tête baissée sur Jarvia car elle est entourée par plusieurs pièges. Le combat se déroule en trois parties. La première vous serez contre Jarvia, un assassin et quelques uns de ses hommes. Elle commencera par vous attaquer à l'arc avant de venir au contact (et elle fait vraiment mal à ce moment là). Une fois qu'elle aura perdu un certains nombres de points de vie, elle va disparaître et vous attaquer de nouveau à l'arc avec l'aide de quatre autres archers bandits. Comme avant, elle finira par revenir au corps à corps pour à nouveau se volatiliser et cette fois-ci ce seront deux assassins de plus qui vont vous attaquer. Il est possible de ne pas se faire attaquer par les deux derniers assassins en restant à l'entrée.
Après ces deux là il n'y aura plus de renforts et vous pourrez la tuer sans avoir à subir d'autres attaques d'ennemis.

Prenez la clé sur son corps puis sortez de là pour rendre compte du succès de votre mission.

La cachette de Jammer

Objectif: Ouvrir la cachette de Jammer.

Récompense: Divers objets et des souverains.

La quête débute en lisant un livre en 2. Vous devez prélever l'objet qui semble le moins couteux dans trois coffres.
-Le coffre commun de Kanky en A. Ramassez la bague fantaisie en argent.
-Le coffre commun de Jammer en B. Prenez le coupe-papier en fer.

-Le coffre commun de Pique en C. Il faut ici prendre le colifichet de grenat.

La cachette de Jammer se trouve juste avant Jarvia en D.

La haute Branka

L'heure est maintenant venue d'affronter les tréfonds. Un conseil: embarquez des armes et des runes qui augmentent les dégâts contre les engeances car vous allez en avoir besoin. Ogrhen vous rejoindra mais vous n'êtes pas obligé de le mettre dans votre groupe. Il deviendra obligatoire dans la dernière zone. Faites aussi de la place dans votre inventaire car il y aura beaucoup d'objets à ramasser.

Croisée de Caridin

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances et les points jaunes les chattemites.

A votre arrivée, une bande de mercenaires vous tombe dessus envoyés par celui que vous ne soutenez pas. Vous avez le choix entre les chemins A et B.

Si vous allez en A, vous croiserez plusieurs groupes d'engeances. Lorsque vous serez en 1, des ennemis à l'arc vont apparaître devant et derrière vous. Faites également attention aux pièges à ours sur le pont.

Le chemin B se compose surtout de chattemites mais il vous obligera de passer par une zone bien défendue par les engeances en 2. Ensuite de quoi la voie est libre jusqu'à la sortie.

Enfin, en 3 se trouve une matriarche chattemite.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Totem
Croisée de Caridin en 3.
Cadeau pour Sten.

-Devoir
Un heaume que votre chien trouvera si vous le lui demandez sur place.
Casque massif. Constitution +2.

La cache des travers-banquards

Objectif: Retrouver la cache.

Récompense: Divers objets dont l'anneau du guerrier (Force et Dextérité +2) et les gants d'effort.

Pour localiser la cache, il faudra d'abord trouver plusieurs entrées de codex symbolisées par des points bleus. Une fois cela fait, rendez-vous en 5 pour aller chercher votre récompense.

Thaig Ortan

Une fois de plus, la route principale est bloquée par des éboulis et il va falloir passer par les tunnels où des araignées vous attendent. Vous finirez par arriver en 1 dans une énorme caverne avec des engeances attaquées par des araignées. Attention au chef de meute hurleur qui arrivera vers la fin de la bataille et qui peut se montrer incroyablement

puissant pour son simple rang d'élite. Le plus simple est d'éviter de se prendre trop d'ennemis à la fois. Tuez d'abord qui les araignées qui attaquent l'ogre puis vous pourrez vous reposer quelques instants avant de passer au groupe suivant.

Continuez jusqu'à croiser une araignée venimeuse géante qui s'enfuit à votre approche en 2 pour, bien sûr, vous faire aller droit dans un piège mais vous n'avez pas vraiment le choix. Une fois débarrassé des araignées, continuez pour affronter des fantômes nains et un golem. Un conseil, le golem est un adversaire redoutable. De gros dégâts et une grosse armure. Le mieux pour en venir à bout est d'utiliser des attaques comme coup de bouclier pour le coller au sol le plus souvent possible. Franchissez ensuite le pont, abattez les esprits qui se dressent devant vous et enfoncez-vous dans un nouveau tunnel en 6. Vous croiserez des araignées mais toutes préféreront s'enfuir plutôt que de vous combattre.

Rassurez-vous, une fois en 7 des araignées vont vous tomber dessus. Si vous avancez un peu trop, un émissaire viendra se joindre à la fête. Allez ensuite en 8 pour tuer un autre émissaire. Attention, plus vous avancerez vers lui et plus des araignées corrompues vont apparaître. Une fois débarrassé de lui, il est temps de passer à la reine araignée en 9.

Voici l'un des boss qui donnent envie de se taper la tête contre un mur. Du moins selon moi. Non seulement elle fait des dégâts affolants et a beaucoup de points de vie, mais en plus à intervalles réguliers elle va s'enfuir en paralysant votre équipe pour réapparaître ailleurs. Et je ne parle pas de ses amis qu'elle va appeler au milieu du combat.

Après cela, tuez les araignées restantes et lisez le journal de Branka pour continuer vers la zone suivante.

-Le coeur de Smith
Dans un cocon en 9 là où vous avez affronté la Reine araignée corrompue.
Amulette résistance au feu +20, dextérité -1.

L'espoir d'une mère

Objectif: Trouver des traces de Ruck dans les tréfonds.

Récompense: De l'or ou un bouclier.

Filda vous demande de retrouver son fils disparu dans les tréfonds. Vous croiserez Ruck dans le Thaig Ortan dégustant un cadavre d'engeance en 3. A votre approche il s'enfuira et des araignées vont vous tomber dessus. Ensuite de quoi vous pourrez le retrouver un peu plus loin dans la caverne et lui parler. Persuadez-le de parler avec vous et il pourra se transformer en marchand. Ensuite, quoi que vous décidiez de dire à sa mère elle vous donnera un bouclier sauf si vous lui mentez sur son sujet sans avoir vu Ruck. Dans ce cas vous aurez un peu d'or.

Mémoires perdues

Objectif: Explorer les Tréfonds pour rendre son honneur à la maison d'Orta.

Récompense: Entre cinq et quinze souverains.

Les archives se trouvent dans le Thaig Ortan en 4 non loin de là où vous avez croisé Ruck. Rapportez-les à Orta et en fonction de ce que vous lui dites vous aurez quelques souverains.

Brisé

Objectif: Retrouver et reconstituer le corps du monstre.

Récompense: Vingt souverains et cinquante pièces d'argent ou rien.

Vous devez donc retrouver plusieurs sacs de membres dont voici les emplacements:
-Thaig Aeducan. Sac de membres. Dans la première grande salle où vous arrivez, à l'ouest.
-Croisée de Caridin. Torse dans un sac au même endroit que la matriarche chattemite en 3.
-Croisée de Caridin. Tête dans un sac. Dans le chemin B au même endroit que le premier groupe d'ennemis.

Ensuite de quoi, rendez-vous au Thaig Ortan en 5. Vous aurez le choix entre laisser partir le démon et vous gagnerez de l'or ou le tuer et souvent ne rien pouvoir récupérer sur son cadavre. Malgré les apparences, il n'est pas difficile à battre.

L'honneur du surfacien

Objectif: Reconstituer l'épée du surfacien.

Récompense: L'épée du surfacien.

-La garde se récupère sur un émissaire genlock dans la Croisée de Caridin. Regardez la carte pour repérer la sortie la plus à l'ouest. Suivez la route et prenez le premier tunnel sur votre droite. L'émissaire est là.
-Dans le Thaig d'Ortan, au sud-est, dans la caverne où un ogre affrontait plusieurs araignées, examinez la tombe du guerrier. Si vous ne le faites pas, un monstre n'apparaîtra pas plus tard dans le jeu et il vous faudra alors revenir ici.
-Pommeau du surfacien dans la caverne de Ruck, Thaig d'Ortan.
-Lame du surfacien sur une engeance ancienne dans les tranchées des morts dans un tunnel peu avant la salle avec un piège qui se réarme tout seul.

Retournez ensuite dans le Thaig d'Ortan où vous avez vu le tombeau pour récupérer votre épée.

Les tranchées des morts

En arrivant vous croiserez l'Archidémon. Ne vous en faites pas, il ne vous attaquera pas. Avancez pour tomber des légionnaires en plein combat contre des engeances. Avec le concours de Kardol, venir à bout de toutes les engeances qui vont vous attaquer sera un jeu d'enfant.

Empruntez le pont en livrant un féroce combat à toutes les engeances qui vous attendent. Une fois de l'autre côté, un ogre et pas moins de dix archers vous attendent. Attirez l'ogre à vous avant d'attaquer les archers. Une fois débarrassé de cet ennemi foncez et tuez les archers. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. En 1 des ennemis vont s'enfuir pour vous attaquer en surnombre un peu plus loin. Ne vous laissez donc pas bêtement avoir. Faites attention en 2, quelques pièges vous attendent dans ce passage et peuvent déclencher des jets de flammes contre vous. Continuez ensuite jusqu'à voir des araignées avec un émissaire en 3. Encore une fois, ce dernier tentera de fuir et des araignées vous tomberont dessus.

En 4 vous attend un maître de forge genlock et plusieurs de ses amis. Divisez les ennemis pour faciliter le combat. Arrivé en 5 sur le pont faites attention car une fois au milieu, des hurleurs vont vous tomber dessus des deux côtés. De l'autre côté en 6 vous attendent un émissaire avec plusieurs morts-vivants. Après cela, enfoncez-vous de nouveau dans un tunnel. Vous entendrez une voix qui semble narrer un récit. Vous pouvez explorer un cul de sac en 7 avec plusieurs araignées et deux émissaires. Cependant entre les araignées qui vous immobilisent et les Boules de feu ou encore Carcan compresseur, ce combat peut se révéler plus difficile que bien d'autres. Comme toujours, les diviser rendra les choses plus faciles.

Rencontrez Hespith puis continuez d'avancer. Tuez les deux ogres et entrez dans le temple des légionnaires. Prenez la clé sur l'autel en 8, affrontez les fantômes qui vont vous attaquer et ouvrez la porte. Vous allez affronter la mère couveuse, un boss qui me fait penser au jeu Dead Space entre nous.

Un boss qui semble causer beaucoup de soucis à pas mal de monde. Dès le début du combat, faites tenir la position à votre équipe le plus loin possible face à la mère couveuse. Equipez vous d'arcs et tirez sur la mère jusqu'à être attaqué par ses tentacules. Attaquez les tentacules avec vos guerriers tandis que les autres continuent de tirer sur la mère. Une fois qu'il n'y en a plus, attaquez directement la mère couveuse. Au bout de quelques instants, ses tentacules vont revenir vers elle et des engeances vont vous attaquer. Reculez comme au début du combat et tuez les engeances puis de nous les tentacules qui sont sur vous. Lorsqu'il lui restera un quart de sa vie, elle recommencera à hurler et des engeances vont débarquer à nouveau. Tuez-les le plus rapidement possible car les tentacules vont revenir à la charge pour la troisième et dernière fois. Ensuite de quoi tuer la mère couveuse ne sera plus un problème. Vous pouvez continuer !

Objet intéressant à récupérer

-L'armure de la légion
Les différentes parties de l'armure sont symbolisées par un point bleu sur la carte. A noter que le casque en 8 est optionnel pour obtenir les bonus de l'équipement complet. Si jamais une personne dans le groupe porte l'ensemble complet avec le casque et que vous analysiez la sculpture dans Bownammar vous serez attaqué par une ombre.

La caste des morts

Objectif: Faire reconnaître la légion des morts comme étant l'une des maisons nobles.

Récompense: Rien.

La quête démarre au même endroit où vous récupérez une clé en 8, dans le temple des légionnaires. Lorsque vous irez vers la mère couveuse vous trouverez un pendentif en chemin en 9. Une fois au façonnât, vous pourrez utiliser un livre non loin du façonneur des mémoires et la quête se terminera.

Enclume du néant

Assurez vous d'être bien équipé et d'avoir l'équipe de votre choix car une fois dans la zone, vous ne pourrez plus en ressortir avant d'en avoir terminé avec ses occupants. Et autant vous le dire, ça ne sera pas vraiment la chose la plus simple du jeu.

Vous arrivez et rencontrez Branka. La première épreuve est simple. Résister à plusieurs assauts d'engeances. Le mieux est de laisser le groupe dans le tunnel d'où vous venez et d'attirer les ennemis par petits groupes vers vous. Si vous êtes bien équipés et à l'aise, vous pouvez aussi les enchaîner en remontant le tunnel, c'est plus rapide étant donné que l'on n'a pas à les attendre mais là vous aurez vraiment beaucoup de monde à tuer en une fois!

Une fois les trois vagues repoussées, avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une salle en 1 avec quatre golems immobiles au centre de la pièce et du gaz. Laissez votre groupe à l'extérieur et n'entrez qu'avec un seul personnage. Un golem va se réveiller et vous attaquer. Laissez le venir vers vous, le temps de le tuer un autre arrivera et ainsi de suite jusqu'à tous les abattre. Une fois que c'est bon, une porte s'ouvrira.

Nouvelle salle, nouveaux pièges. Sur les deux premières dalles surélevées se trouve un glyphe paralysant. Lorsque vous marcherez sur la première, les golems de la seconde ligne vous attaqueront en utilisant directement Projection. Laissez donc les personnages fragiles en retrait pour éviter une hécatombe. La même chose se passera avec la troisième ligne lorsque vous marcherez sur la troisième dalle. La porte peut maintenant être franchie pour une nouvelle épreuve en 2.

Le passage qui suit est pour moi le plus pénible du jeu. Soit vous faites beaucoup de dégâts rapidement et il est alors possible de le plier en un rien de temps, soit vous allez devoir les tuer un par un et non seulement votre stock de cataplasmes va souffrir mais en plus ça va être long.
La statue va invoquer plusieurs soldats que vous allez devoir tuer. Dès que l'un d'eux est tué, utilisez l'enclume pour

endommager la sculpture. Il y a différentes étapes.

Yeux mauves: Un guerrier avec un bouclier
Yeux bleus: Un barde archer. Bien lourd celui là car il a tendance à fuir n'importe où et en plus les yeux soignent le fantôme. Que du bonheur.
Yeux sanglants: Un guerrier avec une arme à deux mains et la statue qui vous inflige des dégâts.

Le mieux est de foncer sur la statue, contrôler votre groupe entier est de tuer les esprits un par un avant qu'ils ne disparaissent. Ne laissez pas vos compagnons agir d'eux mêmes sinon ils vont se coller à la statue qu'ils considèrent comme un ennemi sauf si cela a été corrigé depuis.
Surtout faites en sorte de ne pas vous retrouver avec les quatre yeux sanglants! Dès qu'il y en a, tuez le plus rapidement l'esprit pour y mettre un terme car ils peuvent faire de gros dégâts à votre groupe. Par chance, ils n'attaquent que dans la direction en face d'eux. Les bardes peuvent poser de sérieux problèmes à force de fuir alors essayez de les assommer ou de les geler. Voire même les deux. Une fois détruite, vous pouvez enfin accéder à Caridin.

Et voilà, la fin! Et pour finir en beauté, un combat encore plus dur que ce que vous avez affronté jusque là. IMPORTANT : Si Shale est avec vous, elle suivra Caridin et vous serez alors obligé de la tuer si vous tenez avec Branka. Si vous voulez des golems pour la fin du jeu, il vous faut prendre le parti de Branka, bien qu'il soit possible après le combat de lui faire renoncer à son projet. Quoiqu'il en soit, le combat va commencer et vous aurez à affronter Branka ou Caridin avec deux Golems normaux et deux Golems élites. Quant à vous et bien, vous ne pouvez compter que sur le renfort de deux golems normaux.

D'abord, débarrassez-vous des golems élites puis des golems normaux. Que ce soit l'un ou l'autre que vous affrontez, ils ont un nombre de points de vie faramineux mais en plus de ça, ils sont capables de faire des dégâts monstrueux. Une solution consiste à faire courir en rond le personnage auquel le boss s'attaquera pendant que les autres l'attaquent pour éviter au maximum qu'il ne puisse frapper.

Rentrez ensuite à Orzammar donner la couronne au candidat de votre choix. Si ce n'est pas Bhelen, ce dernier choisira d'attaquer l'assemblée. Quoiqu'il en soit, vous en avez maintenant terminé avec les nains, vous pouvez vous en aller. Parlez quand même à Kardol, avec assez de persuasion il pourra se joindre avec ses troupes aux forces naines à la fin du jeu.

Objet intéressant à récupérer

-Lingot d'argent moyen
Dans le coffre ou vous avez rencontré Caridin en 3.
Cadeau pour Zévran.

Le registre des golems (DLC?)

Objectif: Faire une copie du registre des golems.

Récompense: Rien?

Dans la même pièce où se trouve Caridin se dresse une statue. Examinez là, faîtes une copie des runes et apportez la au façonneur des mémoires. Il vous donne quelque chose mais même en chargeant ma partie plusieurs fois je n'ai jamais rien vu de neuf dans mon inventaire. A l'heure actuelle, je ne sais pas s'il s'agit d'un bug et s'il sera corrigé. De plus il est possible que cette quête soit liée au DLC le prisonnier de la terre mais je n'en suis pas sûr.

Quêtes secondaires

Un voleur dans la maison du savoir

Objectif: Retrouver l'objet volé.

Récompense: De l'or ou rien.

Rendez-vous dans les taudis pour parler à Korbi l'anguille. Après le combat, rendez vous à la lice. Parlez à Gerdinn l'embrouille qui vous attaquera rapidement. Vous pouvez alors vendre le livre à Jertrin pour environ deux souverains ou le rendre pour rien du tout.

Le cochard égaré

Objectif: Trouver un cochard pour Boermor.

Récompense: Douze pièces d'argent.

Vous en trouverez un peu partout dans Orzammar. Le plus proche étant non loin de Boermor et la porte d'entrée. Vous pouvez avoir la récompense plusieurs fois si vous en trouvez d'autres.

Métaux précieux

Objectif: Revendre le lyrium à Godwin.

Récompense: Beaucoup de souverains avec beaucoup de persuasion.

Important, si le cercle des mages a été condamné, Godwin ne sera pas présent et vous ne pourrez faire cette quête.
Commencez par persuader Rogek qu'il n'a pas vraiment le choix pour lui acheter le lyrium quarante souverains.
Allez ensuite voir Godwin et revendez lui le lyrium pour au maximum soixante-cinq souverains et une dague. Demandez lui pourquoi il en a besoin et persuadez le de vous donner huit souverains contre votre silence. Retournez ensuite à Orzammar.
Parlez à Rogek et persuadez le qu'il avait parlé de trente souverains. Il vous en donnera alors vingt-cinq.

Les malheurs de Zerlinda

Objectif: Aider Zerlinda.

Récompense: Rien.

Vous avez le choix. La convaincre d'aller à la surface, d'abandonner son fils, d'aller à la chantrie si vous l'avez créée ou de convaincre son père de la laisser revenir. Une fois une décision prise, la quête se termine.

La clé de la ville

Objectif: Trouver toutes les entrées de codex dans Orzammar.

Récompense: La clé de la ville (anneau +2 à tous les attributs, effets curatifs +10%, résistance aux sorts +4%).

Quête simple et qui permet de débloquer un objet des plus intéressants. Il vous faut trouver cinq parchemins dans la ville.
-Panthéon des héros d'Orzammar, juste avant la porte pour aller dans le cornal roturier.
-Cornal roturier, sur le pont menant à la lice.
-Les taudis, juste à côté du palais des merveilles.
-Cornal adamant, quand vous arrivez du cornal roturier, regardez derrière vous pour apercevoir le parchemin.
-La lice, non loin de Piotin.

Après cela, la quête apparaîtra et vous pourrez aller chercher votre cadeau dans l'assemblée.

Une étudiante inattendue

Objectif: Demander au cercle des mages si Dagna peut y étudier.

Récompense: Rien ou le choix entre une rune et une potion de lyrium.

Si vous avez sauvé les mages au cercle, vous devrez parler avec Irving qui acceptera qu'elle vienne étudier au cercle. Si jamais vous devez en parler avec Greagor, il refusera catégoriquement mais malgré cela Dagna si rendra quand même.

Vous pouvez aussi en parler avec son père et essayer par la suite de la faire changer d'avis.

Si vous demandez une récompense, vous obtiendrez une rune ou une potion de lyrium.

Une lumière dans les ténébres

Objectif: Aider frère Burkel à ouvrir une chantrie à Orazammar.

Récompense: Rien.

Pour qu'il puisse l'ouvrir, vous devez convaincre le Façonneur des mémoires. Si vous y arrivez, il y aura une référence à cela dans l'épilogue.

Des méthodes exotiques

Objectif: Concocter un remède pour Dame Brodens.

Récompense: Rien.

Rien à dire. Il faut un personnage qui possède herborisme au rang maximum pour faire le remède. Il n'y a pas de récompense si ce n'est cette nouvelle formule.

9 - Golefalois

Quêtes Principales

Un village assiégé

Si Alistair est avec vous et que vous êtes en bons termes avec lui, il devrait vous engager un dialogue qui vous permettra d'en apprendre plus sur lui.

Lorsque vous arrivez au village, Tomas vient vous parler et vous explique la situation. Après plusieurs dialogues vous allez devoir assurer la défense du village. Allez parler à Murdock pour qu'il vous dise que faire dans un premier temps.

Il aimerait donc que vous convainquiez Dwyn de venir se battre et de parler à Owen pour qu'il forge armes et armures aux miliciens. Commencez par aller trouver Dwyn. Enfoncez la porte de chez lui et vous avez le choix entre l'intimider (si cela rate il vous attaquera), l'engager ou le tuer et dire à Murdock qu'il n'y avait rien d'autre à faire.

Allez ensuite parler à Owen et essayez de le convaincre de reprendre le travail en lui promettant d'aller chercher sa fille. Vous pouvez aussi le tuer et il sera plus tard remplacé par un autre forgeron. Voir la quête secondaire "Perdue au château" pour plus d'informations.

Passez ensuite à la taverne du village pour recruter Loyd et Berwick si vous en avez envie. Si Loyd survit, il vous récompensera avec un anneau force +2, ruse -1. Vous pouvez aussi parler à Bella et lui proposer de l'aider après la bataille. Si vous lui donnez de l'argent, elle apparaîtra peut-être dans l'épilogue.

Allez retrouver Ser Gurvan. Si vous avez fouillé le bazar, vous pouvez lui parler du tonneau que vous avez trouvé. Cependant il s'agit là d'une mauvaise idée car durant la bataille, ce sont surtout les gens avec vous qui vont se jeter dans les flammes plutôt que les monstres. Il vous demandera de parler à mère Hannah. Faites-le, revenez avec les amulettes et vous serez prêt à repousser l'attaque.

Si tous les citoyens survivent à l'attaque, vous serez récompensé par un casque. S'il est facile de les voir survivre à haut niveau, au tout début du jeu il s'agit presque d'une mission impossible. Préparez aussi des armes contre les morts-vivants pour vous simplifier la tâche.

L'attaque commence alors. La première partie est très simple car vos alliés sont assez redoutables. Laissez venir les ennemis par petits groupes et n'allez pas les chercher si vous voulez éviter un trop gros surnombre. Au bout d'un moment, un homme viendra vous chercher pour aider la milice. C'est ici que les choses se compliquent car les miliciens sont beaucoup moins efficaces que les chevaliers. Si vous voulez sauver tous les hommes. Un mage pouvant soigner sera la bienvenue. Abusez aussi de Provocation et vous devriez vous en tirer avec les honneurs. Si tout le monde est encore vivant, vous obtiendrez un casque Dextérité +1, résistance au feu +10 et Teagan vous donnera rendez-vous devant le moulin.

Si vous les avez abandonnés et bien cela ne change pas grand chose à la suite des événements. Vous rencontrerez juste des morts-vivants avec le nom de certains villageois.

Objet intéressant à récupérer

-Grâce d'Andrasté
Non loin de Ser Gurvan à côté d' l'arbre.
Cadeau important pour Léliana.

Le château de Golefalois

Après le dialogue entre Teagan et dame Isolde, il vous incombe de passer par le moulin pour accéder au château. Avancez pour rencontrer Jowan que vous reconnaîtrez si vous êtes mage à la base. Sachez que si vous lui demandez de partir à jamais, cela débloquera une quête dans le tableau de la chantrie. Continuez ensuite votre chemin. Des morts se relèveront au moment d'accéder à l'étage suivant mais vous n'aurez aucun mal à les calmer. Explorez ensuite le château et videz l'armurerie en 1 si vous disposez de quelqu'un pouvant crocheter la porte.

Tuer les morts-vivants n'est pas vraiment difficile car ce sont des ennemis assez faibles en général. Vous n'avez pas le choix du chemin. Dirigez-vous vers le cellier en 4 puis vers la cour où un revenant et pas mal de morts-vivants vous attendent. S'il est toujours vivant, il est possible d'obtenir l'aide de Ser Gurvan en ouvrant la porte via le levier. Ensuite de quoi vous pourrez rentrer de nouveau dans le château.

Vous trouverez Teagan faisant le clown et après un dialogue, ce dernier vous attaquera avec quelques gardes. Après le combat vous aurez le choix entre:

-Sacrifier dame Isolde pour envoyer un mage dans l'immatériel et tuer le démon si Jowan est là.
-Demander l'aide du cercle des mages. S'il n'y a plus de cercle vous pouvez oublier.

-Tuer Connor.

IMPORTANT: Si vous êtes mage et que vous souhaitez apprendre la spécialisation mage du sang, il faut que vous alliez vous même dans l'immatériel parler au démon.

Quoi que vous fassiez je vous conseilles d'explorer le château avant de prendre une décision. Faites attention aux six armures qui vont vous attaquer en 5. Elles peuvent se révéler dangereuses si vous n'avez pas beaucoup de résistance physique ou de pénétration d'armure. En 6 vous trouverez un chambellan qui vous donnera une clé servant à ouvrir un trésor à l'étage supérieur. En 11 vous pourrez utiliser la clé du chambellan. Connor quant à lui se trouve en 12. Si vous vous approchez trop de la chambre du Iarl il vous attaquera.

Si vous décidez d'aller dans l'immatériel. Vous aurez à choisir entre le moyen pour y aller. A savoir la magie du sang ou le lyrium. Si le cercle des mages n'est plus dans ce cas vous n'aurez pas le choix. Si vous utilisez le lyrium, vous pourrez aussi choisir d'y envoyer Irving ou Jowan. Si Irving est un mage puissant, ce n'est pas le cas de Jowan. Non seulement il n'a que peu de sorts mais en plus il n'a aucun inventaire donc pour le soigner cela risque d'être coton. Ici, nous allons y envoyer le personnage principal sans quoi il est impossible de dialoguer avec le démon si vous envoyez un autre personnage.
Avertissement ! Il ne faut pas exiler Jowan quelques minutes avant de choisir d'aller dans l'immatériel sous peine de ne pas se voir proposer cette option et donc de perdre la possibilité d'obtenir cette compétence (mage de sang).

Vous devrez affronter le démon trois fois avant de pouvoir dialoguer. Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage principal. Plutôt que de vois battre vous pourrez obtenir:
-La spécialisation Mage du sang.
-Le plaisir. En dehors d'une (courte) cinématique vous n'aurez rien de plus.
-Un compagnon gagnera +20 en estime.
-Un point pour vos compétences.

Vous pouvez aussi l'intimider par deux fois. La première pour qu'elle s'en aille. La seconde pour obtenir une récompense. Si vous décidez de la combattre, le combat n'est pas difficile sauf si vous contrôlez Jowan qui peinera à se soigner.

Sinon, vous pouvez choisir de traquer Connor au grand damne de la Iarles. Montez à l'étage et tuez les morts-vivants sur votre chemin si ce n'est pas déjà fait. Le combat qui vous attend n'est pas bien difficile. Comme toujours, utilisez des sorts pour annuler la magie ennemie ou essayez de mettre votre cible le plus souvent au sol. Elle invoquera par deux fois quelques morts-vivants et des démons pour l'aider mais comme elle disparaîtra pendant ce temps là, ils ne seront en rien une menace.

Une fois terminé, vous pourrez parler au Iarl Eamon si vous avez fait la quête de l'urne cinéraire et débloquer la spécialisation Champion. Si vous en avez terminé avec les traités d'alliances vous pourrez alors vous rendre à la capitale pour le conclave.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Os d'agneau
Château de Golefalois étage principal en 2.
Cadeau pour le chien.

-Bracelets d'acier
Cellier du château, avant de rejoindre la cour.
Cadeau pour n'importe qui.

-Petite bague en argent
A l'étage principal en 7.
Cadeau pour n'importe qui.

-Amulette de la mère d'Alistair
A l'étage principal en 8.
Cadeau important pour Alistair.

-Généalogie féreldienne des Guerrin
Premier étage, première chambre dans la bibliothèque en 9.
Cadeau pour Wynne.

-Statuette de dragon en pierre
Premier étage, la chambre en 10.
Cadeau pour Alistair.

-Nature morte à cadre d'argent
Premier étage, en 11.
Cadeau pour Sten.

-Bouclier d'Eamon
Premier étage en 11.
Bouclier défense +6, endurance +25.

Quêtes secondaires

Un enfant disparu

Objectif: Retrouver la frère de Cateline.

Récompense: Rien ou une épée.

Vous trouverez Bévin dans sa maison, caché dans la commode. Parlez lui pour qu'il vous parle de l'épée de son grand-père. Si vous le caressez dans le sens du poil, il sera plus facile de le persuader de vous remettre la clé. L'épée se trouve à l'étage et vous aurez ensuite le choix entre la garder, la rendre à Cateline ce qui aura pour effet d'apparaître de faire apparaître Bévin dans l'épilogue ou de la lui acheter. En fonction de la somme remise, vos compagnons auront différentes réactions. A noter qu'actuellement, si vous rendez l'épée cette dernière restera quand même dans votre inventaire.

Perdue au château

Objectif: Retrouver la fille d'Owen.

Récompense: Rien ou une armure naine.

La fille d'Owen se trouve dans le château à l'étage principal en 3.

Si vous ne la trouvez pas et le dîtes à Owen, celui-ci se suicidera et sera remplacé par un autre forgeron qui vend l'un si ce n'est le meilleur arc du jeu (Dégâts +2, chance d'infliger un coup critique +3%, attaque +10, coup critique +10 et visée rapide.)

Si vous retrouvez Valena, il vous récompensera avec une armure naine que vous pouvez décliner.

10 - Dénérim

Quêtes principales

Au secours de la reine

Sachez que certains joueurs peuvent ressentir un fossé dans la difficulté avec les ennemis que vous allez croiser ici.

Une fois dans le domaine du Iarl, allez voir Erlina puis avancez. A un moment, vous devriez voir un garde à l'une des fenêtres. Il est possible de passer sans se faire repérer. Faites passer vos personnages un à un en restant dans l'ombre et en rasant les murs pour qu'il ne donne pas l'alerte. Sinon vous devrez affronter quatre gardes mais cela n'affectera pas la suite de la mission. Vous arriverez devant deux gardes gardant une porte. Vous avez le choix entre les tuer et vous frayer un passage avec vos armes ou d'enfiler les uniformes et circuler plus librement. Si vous choisissez le déguisement, enfiliez-le puis reculez de quelques pas à l'endroit indiqué.

Si vous êtes déguisé personne ne pourra vous repérer sauf à un moment précis. Explorez le domaine jusqu'à trouver la chambre d'Anora. En avançant dans les couloirs faites attention car dans une chambre sur votre droite un garde occupé avec une servante peut vous repérer si vous vous approchez trop. Rencontrez ensuite Riordan et continuez dans le donjon.

A partir de maintenant, le déguisement ne marche plus. Sachez aussi que les ennemis ici ne sont pas des tendres. Entrez dans la première salle et faites attention au piège juste après la porte, entre les barils. Attention à ne pas vous faire remarquer des archers un peu plus loin en affronter les trois gardes. Il y a de fortes chances qu'ils disposent de Tir explosif qui est une attaque vraiment pénible surtout utilisée de façon successive.

Attention ensuite. Vous avez une salle en 1 avec des mabaris et une autre en 2 avec un mage et des gardes. Attaquez d'abord les mabaris en entrant dans la salle sans quoi vous devrez affronter les deux groupes à la fois ce qui peut se montrer une véritable plaie à cause notamment des archers. Faites également attention au piège qui déclenche un jet de flammes devant la salle où se trouve le mage. Piège qui chez moi ne se révèle que quand je le déclenche. Explorez ensuite la salle de torture en 3 et la prison en 4 pour les quêtes secondaires.

Une fois devant Howe en 5 tuez les deux mages le plus rapidement possible pour les empêcher de soigner et surtout de lancer Essaim. Faites aussi attention à Howe, ce dernier peut faire de gros dégâts. Une bonne solution et de le mettre sous Imprécision le temps de tuer son escorte. Cela étant, arrivé à ce point du jeu, vous ne devriez pas avoir de problèmes surtout que paradoxalement, ce combat est plus facile que certains groupes que vous avez affronté pour arriver jusque là. Fouillez les environs jusqu'à trouver Vaughan et Irminric en 6 selon votre scénario de départ. Vous pouvez soit le libérer et lui demander une récompense. Le tuer ou encore le promettre de le libérer en échange de la clé de son trésor et le laisser pourrir dans le cachot. Si vous le laissez partir, vous gagnerez son vote lors du conclave à condition de le lui demander.

Sortez par où vous êtes arrivé. Allez dans la chambre avec le garde et la servante prendre votre récompense si Vaughan vous en a parlé puis allez voir Anora. Au moment de partir, vous rencontrerez Ser Cauthrien avec une foule de gardes. Vous pouvez vous rendre ou l'affronter. Si vous l'affrontez et perdez, le résultat sera le même que si vous vous rendiez. Si vous gagnez, vous pourrez récupérer son épée. Il est aussi possible de la tuer, récupérer l'épée pendant le combat et vous laisser tuer par les gardes. De cette façon elle ressuscitera plus tard dans le jeu et vous pourrez obtenir son épée une deuxième fois.

Pour la tuer facilement, reculez le plus loin possible pour faire en sorte de ne pas vous faire attaquer par les gardes en même temps. Mais sachez que même seule elle représente un formidable adversaire. Si vous avez un mage, vous pourrez tuer les archers qui ne bougent pas avec des sorts de zone. Sinon il va falloir foncer dans le tas. Ne comptez pas sur Anora, cette dernière ne sera plus là une fois le combat commencé.

Capturé ! (Optionnel)

Vous avez le choix entre vous évader seul ou avec Alistair si celui-ci était avec vous ou d'attendre des renforts.

Si vous attendez que vos amis viennent, vous pourrez en sélectionner deux parmi ceux avec qui vous êtes en bons termes. Ils devront passer trois dialogues avec des gardes puis se battre. Un groupe comme Leliana et le chien par exemple sera capable de passer les trois points de passage. Si vous ratez l'un des dialogues, vous devrez venir à bout de tous les gardes se dressant devant vous.
Cherchez ensuite le héros dans la prison et repartez comme vous êtes venu.

Sinon vous pouvez vous évader seul ce qui est de loin le plus simple et le plus rapide. Attirez le garde vers vous. Fracassez-lui la tête contre les barreaux ou invitez-le dans votre cellule, récupérez la clé puis votre inventaire dans le coffre. Cherchez ensuite dans l'armurerie non loin une tenue de soldat puis allez parler au caporal. Cherchez ensuite vos deux compagnons de patrouille dans la salle à côté puis allez chercher les épées. Retournez voir le caporal et sortez de là. A noter qu'on ne sait pas ce qu'il advient de vos deux nouveaux amis une fois hors de prison.

Objets intéressants à récupérer

-Lingot d'or moyen
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Cadeau pour Zévran.

-Bouclier de Howe
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Défense +12, Résistance au feu et au froid +10, volonté -2.

-Sanctuaire des gardes
Quand vous serez de retour chez le Iarl après avoir secouru la reine, parlez à Riordan. Ce dernier vous permettra d'accéder à l'entrepôt des gardes des ombres dans lequel vous trouverez des objets uniques et des cadeaux dont le fameux bouclier de Duncan pour Alistair.

Noble torturé

Objectif: Parler au Bann Sighard.

Récompense: Le soutien du Bann durant le conclave et/ou quarante voire cinquante souverains.

Dans les donjons de Howe en 3 vous trouverez un noble torturé dans une salle avec plusieurs bourreaux. Sauvez-le puis allez parler à son père pour toucher votre récompense. Avec de la persuasion, vous pourrez demander dix souverains de plus.

Le templier perdu

Objectif: Parler au Bann Alfstanna.

Récompense: Deux souverains et une amulette ainsi que son vote lors du conclave.

Dans les donjons de Howe en 6. Parlez à Irminric jusqu'à ce qu'il vous donne un anneau. Allez ensuite à la taverne de Dénérim pour le donner au Bann Alfstanna.

Troubles au bascloître

Rendez-vous ensuite chez les elfes. A l'entrée vous remarquerez un vétéran affamé qui vous demandera de l'or et un

petit manège se mettra en route. Un conseil, ne lui parlez même pas sauf si vous voulez gaspiller des souverains.

Parlez à Shanni puis vous avez le choix. Forcez l'entrée de l'hospice ou tuer/soudoyer le garde dans la ruelle pour entrer. Si vous êtes un elfe, vous pouvez vous faire passer pour malade. A l'intérieur vous serez attaqué par quelques gardes. Récupérez ensuite la clé, secourez les elfes et sortez de là direction les logements. Traversez rapidement les lieux pour aboutir dans une ruelle. Après un combat entrez dans l'entrepôt.

Une fois à l'intérieur, Dévéra viendra vous parler. Vous pouvez la faire fuir, lui demander de vous mener à son chef ou la tuer. La tuer rapporte un arc qui débloque une entrée de codex mais le combat peut se monter pénible à cause de la petite zone dans laquelle vous êtes et des archers ennemis qui vont enchaîner les Tirs explosifs. Par chance les ennemis n'ont pas énormément de points de vie. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à Caladrius.

Un combat intéressant vous attend. Caladrius a beaucoup d'hommes avec lui et il est un mage du sang puissant qui utilise des sorts de froid. Si vous disposez de mages, il est possible de vous retirer dans la salle d'où vous venez pour lancer des sorts de zone à partir de là faisant tomber rapidement les ennemis sans que vous puissiez vous faire attaquer. Sinon, vous allez d'abord devoir éliminer un des deux groupes d'ennemis dans les escaliers puis vous attaquer directement aux archers car ils vont être une véritable plaie durant ce combat si vous les laissez faire. Ensuite de quoi il ne vous restera plus qu'à vous défaire du boss. Si vous disposez d'un templier, Pieuse estocade sera d'une grande aide contre lui. Sinon, comme toujours, essayez de l'assommer et le mettre au sol le plus possible. Attention au fait qu'il soit un mage du sang. Essayer de drainer son mana sera inutile exception faite de Choc de mana. Après le combat, il demandera grâce et vous fera une offre. Sacrifier les elfes pour améliorer votre constitution. Cela peut sembler tentant mais la constitution n'augmentera que d'un point soit cinq points de vie en plus. Si vous le tuez, vous récupérerez une robe Volonté +5, résistance au feu et au froid +10.

Sortez de là et allez voir Eamon.

Objets intéressants à récupérer

-Grace d'Andrasté
Dans le bascloître non loin de l'arbre.
Cadeau pour Leliana.

-Os de veau
Dans les logements du bascloître.
Cadeau pour le chien.

Ser Amael

Objectif: Aider Ser Amael a explorer l'orphelinat.

Récompense: Aucune.

Une quête dans le bascloître. D'abord, vous allez devoir trouver des preuves. Pour cela, parlez au mendiant délirant et examinez le chien mort ainsi que les tâches de sang. Parlez ensuite à Set Amael et entrez dans l'orphelinat.

Attention à ce qu'il ne meurt pas. Soignez le avec des sorts ou utilisez Champ de force sur lui. Vous n'avez qu'un seul chemin à prendre et les combats ne sont pas difficiles. A la fin, vous devrez terrasser un démon de la colère dans une salle avec quelques pièges de feu mais rien de méchant. Prenez l'amulette dans le coffre et donnez la au mendiant délirant dans la rue.

Le conclave

Si vous avez des choses à faire à Golefalois, faites les maintenant.

A votre arrivée avec Alistair, vous rencontrerez Ser Cautrhrien si elle est toujours vivante. Vous pouvez échapper au combat avec de la persuasion. Si vous l'intimidez, parlez lui d'abord du régicide puis des nobles torturés et enfin des elfes. Sans quoi le combat ne sera que la seule issue. Encore une fois si vous devez vous battre, faites attention car elle est un adversaire redoutable.

Pour gagner le conclave, dîtes que la véritable menace est l'enclin et non Orlaïs.
Abordez ensuite le sujet des nobles torturés puis parlez du mage de sang qui a essayé d'empoisonner Eamon.
Anora arrivera alors en personne et si vous avez décidé de la soutenir elle plaidera en votre cause. Si vous ne lui avez pas parlé ou que vous lui avez dit soutenir Alistair, elle prendra le parti de son père.

Vous avez normalement des nobles avec vous fonction de certains actes:
Donner l'anneau du templier à au Bann Alfstanna.
Si vous avez fait la quête La rançon des corbeaux.
Vaughan si vous l'avez libéré en échange de son soutien.
Vous avez libéré le fils de l'un des nobles dans les donjons de Howe.

A cela s'ajoute un noble qui sera toujours avec vous et un autre toujours avec Loghain. Etrangement, parler des elfes même avec les preuves risque de jouer en votre défaveur donc c'est un sujet à éviter.

Pour gagner, il ne doit y avoir qu'un seul noble pour Loghain. S'il y en a deux, soit vous perdrez, soit ce sera une égalité. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez pas gagné une mêlée s'enclenchera entre les forces en présence. Focalisez vous sur Loghain pour y mettre un terme.

Ensuite de quoi, vous pouvez le défier en combat singulier. Vous pouvez soit l'affronter, soit laisser quelqu'un le faire pour vous. Attention car Loghain peut se montrer vraiment puissant et il dispose de beaucoup de points de vie. Cependant, vous avez l'avantage de pouvoir vous soigner. Un mage avec Glyphe répulsif et Glyphe paralysant pour tuer Loghain sans que ce dernier n'arrive à le toucher. Vous pouvez aussi le geler le temps d'enchaîner des sorts. Un voleur devra compter sur sa capacité à se rendre furtif et sur les poisons pour gagner. Bien qu'un duelliste avec la compétence ultime devrait rapidement plier l'affaire. Jouez sur le fait que vous pouvez assommer Loghain pour l'empêcher de trop frapper. Quant au guerrier et bien, à ce point du jeu vous devriez être capable de faire des dégâts monstrueux en peu de temps surtout si vous êtes un ambidextre.

Une fois gagné, vous aurez le choix entre exécuter ou non Loghain avec les conséquences que cela entraîne. Ensuite de quoi, vous pourrez choisir le roi ou la reine. Si vous êtes un humain noble, vous pouvez demander à vous marier avec le candidat de votre choix du moment que celui-ci est du sexe opposé au votre.

Quoi qu'il en soit, vous en avez maintenant terminé ici, il est temps de passer à la suite.

Quêtes secondaires

Couldry les mains lestes

Ce PNJ n'apparaît que si votre personnage principal dispose d'au moins un point en Larcin, qu'il soit voleur ou non. Si votre personnage n'est pas voleur, il est possible de faire les quêtes avec l'un de vos compagnons sauf en ce qui concerne les dialogues.

A - La servante au marché

Rien de plus simple, il suffit d'utiliser Larcin sur elle et c'est bon. Vous pourrez alors revendre le sac de gemmes.

B - Dame Nancine

Vous pouvez directement lui voler l'épée via Larcin ou lui parler et la lui subtiliser pendant le dialogue ou en

l'empoisonnant. A noter que si vous obtenez l'épée via le dialogue, vous pouvez en obtenir une autre via Larcin. L'épée ne peut être que revendue. Si jamais vous vous faites passée pour une herboriste, vous pouvez même lui soutirer deux souverains.

C - Maître Tilver

Vous avez le choix. Parler avec Tilver et le détrousser pendant le dialogue. Payer le messager pour qu'il fasse diversion ou encore vous mettre en mode furtif et lui faire les poches.
Après quoi allez ouvrir les coffres sur la place du marché.

D - La couronne du Tiern

A votre arrivée le garde vous demande de partir. Vous pouvez l'intimider deux fois de suite ou vous battre contre eux. Ensuite de quoi il ne restera plus que le Sénéchal. Actuellement, il est possible d'obtenir la couronne via le dialogue et de l'obtenir dans le même temps avec un Larcin. Vous l'aurez alors en double.

E - La chambre de Dame Sophie

Direction la taverne du quartier marchand. Un peu de crochetage et c'est bon. Je ne pense pas que l'on puisse vraiment se faire repérer par qui que ce soit durant cette mission.

F - L'entrepôt du Iarl Howe

Bon, si vous faites cette mission au début du jeu vous risquez d'avoir des difficultés. Les gardes sont nombreux, résistants et tapent fort. Pour finir il n'est pas possible d'éviter le combat. Il est possible d'attendre et de prendre quelques niveaux avant d'y aller, ils ne s'en iront pas.

G - Le Bann Frandérel

Cette fois-ci, il sera plutôt question de se battre pour sa vie que de voler quoi que ce soit. En effet, vous vous rendrez vite compte être tombé dans un traquenard et des soldats vont vous tomber dessus. Faites attention à ne pas vous prendre les deux premiers groupes d'un coup et les choses devraient bien se passer. Retournez ensuite voir Couldry qui vous remboursera.

H - Les larmes d'Andrasté

Couldry est de retour après le conclave pour une dernière mission. Vous devrez retourner dans le domaine du Bann Frandérel. Prenez avec vous un voleur car vous aurez quelques portes à ouvrir de cette façon sans compter les nombreux pièges. Explorer le domaine n'a rien de compliqué. Faites juste attention aux mages quand ils sont plusieurs dans un groupe car ils peuvent enchaîner les boules de feu avec les paralysies. Dans la salle finale, si vous activez un des cinq pièges les deux golems vous attaqueront. Ils sont semblables à Caridin mais beaucoup moins puissants. Une fois les larmes en votre possession, sortez de là et parlez à Couldry. Si vous lui donnez les larmes ou décidez de les remettre en personne, vous gagnez dix souverains.

Les amis de Jenny la rousse

Objectif: Apporter la petite boîte à l'endroit convenu.

Récompense: Trois souverains.

La quête est disponible durant la rencontre avec Zevran. Sur l'un des corps se trouve une note demandant de trouver une petite boîte dans le cercle des mages. Cette dernière se trouve dans l'étude d'Irving. Remettez là ensuite à qui de droit à Dénérim pour obtenir votre récompense.

Irrestreint

Objectif: Vaincre Gaxkang

Récompense: Hache bramarde et les gants étreinte de l'élémentaliste.

Pour localiser Gaxkang, il faut d'abord trouver les indices suivants:

-Journal dans les ruines inférieurs de la forêt de Bréciliane dans la salle avec les pièges qui déclenchent des jets de flammes..
-Lettre cachetée sur le cadavre d'un aventurier dans les ruines du temple de Darse non loin de l'entrée.
-Aventurier nerveux à la taverne d'Orzammar.

Ensuite de quoi vous pourrez vous rendrez dans la ruelle pouilleuse de Dénérim et entrer dans le taudis pittoresque.

Gaxkang dispose de plusieurs atouts:
-Beaucoup de points de vie.
-Deux formes, l'une guerrière et l'autre magicienne.
-Régénération rapide.
-Il vous affronte dans un endroit à taille réduite et utilise des sorts de zone.

Sous forme magicienne, il passera son temps à vous envoyer des Cônes de glace et des Etreintes de l'hiver. Il pourra aussi vous envoyer des malédictions comme Horreur, Affliction, Imprécision voire Fatalité. Il dispose également d'une attaque de zone qu'il utilise comme attaque principale.
Sous forme guerrière, il sera semblable à un revenant.

Des conseils pour le vaincre:
-Evitez que vos personnages soient collés les uns aux autres. Il ne faut pas que son Cône de glace puisse toucher plusieurs membres du groupe.
-Lorsqu'il est sous forme magicienne, lancez lui Explosion de mana.
-Baser les soins que sur les cataplasmes est risqué car un gel au mauvais moment et vous pouvez perdre un personnage en un rien de temps.
-Prévoyez de bonnes résistances mentales pour votre groupe ainsi qu'au froid sur votre tank.

Des deux formes, la plus grande menace et celle du lanceur de sorts. Il est donc préférable de rapidement saper sa mana via des poisons, des sorts ou un templier. Sous forme guerrière, mettez lui Imprécision pour qu'il devienne inoffensif. Sachez aussi utiliser Mauvais oeil au bon moment, c'est-à-dire quand aucun de vos membres ne sera gelé, horrifié ou sous imprécision.
Enfin, ne comptez pas trop sur vos capacités à l'assommer, il est immunisé contre ce genre de choses.
Bonne chance.

Sur son cadavre vous récupérerez une épée (si si) Hache bramarde (pénétration d'armure +2, attaque +6, dégâts du froid +3) et si vous avez de la chance un bouclier Muraille de l'immatériel (Dégâts +3, effets curatifs reçus +20%, régénération d'endurance au combat +1, endurance +25).

Ultime requête

Objectif: Tuer les mages du sang dans le bâtiment abandonné.

Récompense: Le bouclier de l'inquisiteur. Amulette défense +6, résistance aux sorts +4%, résistance naturelle -10%, probabilité d'éviter les projectiles.

La quête commence en trouvant le cadavre de Ser Friden dans la ruelle déserte. Dirigez-vous vers le bâtiment abandonné pour régler le compte de ses mages de sang.

A votre arrivée, bougez le meuble face à vous et descendez les escaliers pour vous rendre en 1. Attention au piège à

ours au bout des marches qui risque de bloquer un personnage le long du combat.

Avancez rapidement jusqu'à arriver en 2. N'avancez pas dans la salle à manger tant que le premier groupe d'ennemis n'est pas vaincu car un tas d'archers vous y attend avec un mage. Un piège se trouve également entre les deux pièces. Un mercenaire est dans les escaliers et n'en bougera pas pour vous interdire de foncer directement sur le mage ennemi.

Continuez dans le couloir qui s'ouvre à vous, sur votre droite se trouve un autel avec deux mages et trois mercenaires. Attention au piège en 3.

Vous devriez arriver dans un nouveau couloir avec un sol en pierre. Une fois de plus un piège se trouve devant la statue. De le graisse se trouve sur le sol en 4 avec non loin un mage, deux trois archers et trois mabaris. Reculez pour que les chiens viennent vers vous sans avoir à subir l'attaque des archers pendant que vous les tuerez.

Vous voici maintenant devant trois portes menant en 5. Quelques ennemis dont trois mages. Il y a un moyen simple pour en venir à bout si vous rencontrez des problèmes. Ouvrez la porte la plus à gauche sans avancer. Placez des archers face à elle pour tuer le mage et attirer le garde jusqu'à vous. Ainsi faisant, aucun des autres ennemis ne vous remarquera et vous pourrez faire la même chose avec la porte la plus avant de pourvoir entrer dans la pièce vous charger du dernier groupe. Il est aussi possible d'ouvrir la porte en vous collant au mur pour ne pas vous faire remarquer et d'utiliser un mage pour lancer des sorts de zone.

Attention au mage dans la suivante. S'il lance une Boule de feu à l'ouverture des hostilités il mettra la salle en feu ce qui peut compliquer les choses. Vous arrivez ensuite en 6 au boss final qui est accompagné d'un autre mage et de deux mercenaires. Si vous disposez d'Explosion de mana vous réglerez deux problèmes d'un coup et le combat sera plus facile. Sinon envoyez un personnage sur le boss pour essayer de l'assommer le plus possible pendant que les autres tuent le mage avant d'attaquer le boss eux aussi. Si jamais vous n'y arrivez pas, essayez de reculer votre groupe entier le plus loin possible pour diviser les ennemis ce qui rendra le combat beaucoup plus facile. Ramassez le butin et sortez de là.

Sergent Kylon

A - Des perles pour les cochons

Objectif: Ramener le calme à La perle.

Récompense: Deux souverains.

Allez parler aux mercenaires des faucons blancs à la perle. Si jamais vous engagez le combat, ils demanderont grâce et vous proposeront un souverain en échange de votre clémence.
Si vous les laissez partir, en partant de la perle vous rencontrez le sergent qui viendra vous remercier mais vous serez attaquer par le chef des mercenaires avec ses soldats. Le battre permet d'obtenir une hache unique Aodh (probabilité de critique +3%, résistance au feu +20, résistance au froid -5, dégâts de feu +1.)

B - Les pirates rouges

Objectif: Chasser des agitateurs.

Récompense: Trois souverains.

Allez à la taverne du Noble chenu et vous aurez le choix entre affronter les pirates ou les intimider/persuader d'aller voir ailleurs. Vous pouvez choisir de les laisser en paix mais vous n'aurez pas de récompense.

Une question d'honneur

Objectif: Se battre contre Ser Landry

Récompense: Son arme si vous le battez.

Ser Landry vous attend non loin de la taverne de la place du marché. Vous pouvez le persuader ou l'intimider pour éviter le duel ou l'accepter. A noter que si vous ne voulez pas faire de duel contre lui mais que vous n'arrivez pas à le persuader d'y renoncer, il vous tendra une embuscade dans les runes de Dénérim. Si vous acceptez le combat, vous récupérerez sa masse d'arme.
Dextérité +1, dégât +1 et résistance mentale +5

12 - L'assaut final

Une fois que vous prendrez le chemin Golefalois, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Préparez donc vous bien. A partir de maintenant, vous n'aurez quasiment que des engeances à affronter donc équipez vous d'armes et runes adéquates. Faites le tour des marchands, achetez les armes dont vous avez besoin et ce dont vous avez envie. En effet, les souverains ne vous serviront plus.

L'ultime Bataille

Vous arrivez dans un Golefalois ravagé. Libre à vous de tuer toutes les engeances dans le village ou d'aller directement au château. Elles sont nombreuses mais un coup suffit à les tuer. Entre ensuite au châteaux et affrontez les vagues d'ennemis jusqu'à ce qu'un ogre alpha arrive. Encore une fois, les ennemis sont vraiment faibles sauf les quelques élites qui vont se montrer.

Entrez dans le château, après le dialogue montez à l'étage et allez voir Riordan. Ensuite de quoi parlez à Morrigane. Sachez juste que si vous refusez son offre elle s'en ira définitivement ce qui pourrait causer quelques problèmes si vous étiez habitué à l'avoir dans votre équipe.

Après une cinématique, vous arrivez à Dénérim avec vos compagnons. Vous serez attaqué de partout par des engeances qui tomberont par paquets face à vous. Choisissez ensuite votre groupe qui ne changera plus avant la fin du jeu et continuez.

Le quartier marchand

Il est possible à partir de maintenant de faire appel aux troupes alliés. Pour cette solution, cette option ne sera jamais utilisée.

Commencez d'abord par tuer l'émissaire puis les ogres. Postez ensuite votre groupe à côté du puits dans le domaine d'Eamon. Sortez un arc et tirez sur le général hurlock pour le faire venir vers vous. Attention, il est capable de faire de grosses attaques qui font de très gros dégâts. Mais à votre niveau, vous devriez pouvoir le tuer en une dizaine de secondes. Tuez les quelques ogres restants et changez de zone.

Le bascloître

Vous rencontrerez Shanni. Il est possible qu'elle et d'autres elfes se joignent à vous pour la bataille à venir ou de les laisser partir. Un ogre essaye de défoncer la porte. Avant qu'il ne le fasse et si vous possédez un mage, il est possible de lancer un sort de zone dans le tas d'engeances pour en réduire le nombre.

Une fois la porte enfoncée, les engeances vont arriver par petits groupes. Tuez l'ogre et l'élite qui l'accompagne pour

ensuite vous charger du général hurlock. Ce dernier n'est pas très résistant est très puissant. Cependant il reste un lanceur de sorts comme les autres alors si vous l'assommez, le mettez au sol ou lui drainez sa mana, il ne pourra rien vous faire. Tuez ensuite toutes les vagues ennemies. Retournez voir Shanni qui vous récompensera d'un anneau puis allez vers la zone suivante.

Tenir les portes

Vous dirigez les compagnons que vous avez laissé derrière vous. Tuez rapidement l'ogre qui attaque puis restez devant la porte. Avec l'aide des soldats, peu d'ennemis pourront faire plus d'un pas en avant. Une fois le combat terminé parlez au messager. Un conseil. Ces personnages ne vous serviront plus pour maintenant donc prenez les armes/bijoux les plus puissants pour les mettre sur ceux de l'autre groupe si besoin est.

Quartier Palatin

Prenez les escaliers de droite ou de gauche et tuez tous les ennemis qui se dressent devant vous. Une fois un escalier nettoyé, faites demi-tour pour nettoyer le second pour ne pas avoir à vous battre sur deux fronts par la suite. Montez ensuite l'escalier face à vous en tuant d'abord l'émissaire puis continuez. Attention aux pièges en haut des escaliers suivant. Foncez éliminer les émissaires avant de finir les grognards. Ensuite de quoi quelques hurleurs vont vous tomber dessus et vous pourrez continuer.

Fort Drakan

Le passage le plus délicat si vous ne voulez pas utiliser les renforts. Une méthode simple et d'interdire à votre groupe de bouger et de tuer les ennemis un par un avec des armes à distance. Au bout de quelques instants un valet du dragon va arriver. Tuez-le rapidement sinon il risque d'étourdir votre équipe avec Rugissement. Continuez à tuer des ennemis jusqu'à ce qu'un autre dragon arrive. Entrez ensuite dans le fort.

Avancez dans le fort, arrivez dans une grande pièce vous serez attaqué par plusieurs ombres. Vous croiserez ensuite un conjureur gremlock. Seul il ne vous gênera pas longtemps. S'il attaque en même que les ombres attaquez le en priorité avant qu'il ne lance de trop sorts sur votre équipe. Avancez jusqu'à trouver un baril en haut d'un escalier. Attention à ne pas déclencher le piège.
Vous serez alors attaqué par une horde morts-vivants ainsi que engeances magiciennes. Occupez-vous d'elles en premier puis finissez rapidement les ennemis restants. Vous trouverez alors Sondal entouré de cadavres. Si vous devez acheter des choses, c'est votre dernière chance.

Peu de combats à livrer ici. Le premier vous opposera à trois élites. La salle au nord-est de la carte contient beaucoup d'archers mais vous n'êtes pas obligé d'y aller. Attention, dans le couloir non loin vous attend un maître assassin avec quelques acolytes ainsi des pièges à ours au sol. Continuez pour combattre deux ogres et un émissaire. Fouillez la pièce et préparez-vous à affronter l'Archidémon.

L'Archidémon

Un combat qui se déroule en plusieurs phases.

-Pour commencer, il sera seul. Il volera d'un endroit à un autre de temps en temps et vous attaquera avec son souffle ainsi que des attaques au corps-à-corps. Lorsqu'il aura perdu un quart de sa vie, il s'envolera dans la partie sud de la zone et Eamon viendra vous prêter main forte.

-Une fois à la moitié de sa vie, il s'envolera de nouveau mais cette fois-ci il sera hors de portée des attaques au corps-à-corps et des engeances vont arriver. De plus il vous enverra des attaques de zones sur votre groupe sans jamais s'arrêter. Soit vous utilisez les balistes pour l'affaiblir en vous battant contre les engeances qui vont débarquer, soit vous

vous placez face à la porte par laquelle vous arrivez et vous attaquer le boss à l'aide arme à distance. Si vous êtes bien positionné, vous devriez être hors de vue des autres ennemis.

-Lorsqu'il ne lui restera plus qu'un tier de ses points de vie au sud ouest pour ne plus en bouger. Le mieux est de lui foncer dessus et de balancer tout ce que vous avez. Essayez de garder votre santé au plus haut car son souffle peut rapidement faire tomber quelqu'un.

Conseils:

-Comme dans les autres combats de ce type. Il est préférable d'utiliser des armes à distance et juste un homme au corps-à-corps pour occuper le boss. Et encore, cela n'est pas obligatoire. A la différence de l'attaquer au corps-à-corps, vous ne serez jamais repoussé et donc jamais interrompu.

-Même si vos personnages ne sont pas des archers à la base, les voleurs devraient avoir assez de dextérité pour faire de bons dégâts avec de bons arcs. Il en va de même pour les arbalète. Laissez-les juste utiliser l'attaque automatique.

-Ne vous occupez pas des ennemis qui vont vous attaquer sauf s'il s'agit d'un élite. Lorsqu'il seront trop sur vous, utilisez une attaque de zone pour les tuer.

-Vous pouvez faire appel à vos alliés qui s'occuperont sans mal des engeances. Les nains se révèlent particulièrement efficaces ici.

-Les sorts de zone du dragon ne font pas beaucoup de dégâts mais évitez quand même d'y laisser les personnages avec peu de points de vie.

Vous avez terminé le jeu, félicitations. Profitez bien de la fin !

Contenu téléchargeable

DLC: Le pic du soldat

Sophia Dryden

Une fois la quête récupérée auprès de Lévi dans le camp allez au Pic du soldat.

A votre arrivée, vous devrez vous défaire de trois vagues de morts-vivants. La première se compose de six squelettes d'Arland. La seconde de cinq squelettes gardes des ombres dont un mage et enfin la dernière de deux squelettes d'Arland et trois des gardes des ombres dont un élite. Si vous tardez trop à les tuer vous risquez de rapidement vous retrouver contre un ennemi en surnombre. Si cela devait arriver, rebroussez chemin jusqu'à revenir sur vos pas et ainsi ne lutter que sur un seul front.

Fouillez la cour pour analyser une statue qui activera une autre quête puis entrez dans le bâtiment.

Une fois à l'intérieur et après le discours de Sophia vous aurez à combattre une entité innommable ainsi que deux démons de la colère. Tuez d'abord l'entité que n'a que très peu de points de vie et récupérez la note sur la table. Allez ensuite dans la caserne sur votre gauche affronter le commandant Athlar et quelques archers pour récupérer une note de plus.

Avancez jusqu'à vous rendre dans les archives pour y être attaqué par cinq démons de la colère dont un au rang élite. Analysez les documents sur place et avancez à l'étage suivant. Après une cinématique un combat s'engage contre un démon de la colère et des dépouilles de garde des ombres. Ces dernières ne font que soigner le démon mais le font efficacement. Tuez-les le plus rapidement possible puis attaquez vous au démon. Au bout d'un moment les dépouilles vont revenir avec d'autres démons de la colère. Tuez encore une fois le plus rapidement possible les dépouilles car

elles ne feront que remettre le boss au maximum de ses points de vie. Une fois débarrassé d'elles, la suite ne sera qu'une formalité le boss n'étant finalement pas long à tuer sans les soins.

Continuez jusqu'à rencontrer Sophia ou plutôt le corps de Sophia. Parlez-lui puis vous pouvez soit l'attaquer directement soit passer un contrat avec elle. Si vous faites cela et avec de la persuasion, vous pouvez l'obliger à fermer le portail avant d'aller explorer la tour. Il sera toujours possible de la tuer plus tard, en revenant de la tour si jamais vous avez des vues sur l'amure qu'elle porte.

Fermer le portail vous demandera de faire face à plusieurs vagues d'ennemis. D'abord trois démons de la colère, puis quatre ombres majeures. Ensuite viendront deux démons de la colère et deux spectres cendreux. Tuez d'abord les démons de la colère qui sont les plus faibles pour éviter de vous prendre trop de dégâts via les sorts de feu qu'ils peuvent lancer. Pour finir viendra un démon du plaisir qui s'amusera à lancer des sorts comme Cône de glace donc faites attention à ne pas laisser vos membres les uns à côtés des autres.

Quoi que vous décidiez prenez la sortie pour rejoindre la tour. Sur le pont vous attendent quelques morts-vivants ainsi quatre pièges à ours. Tuez les quelques ennemis qui vous attendent pour découvrir sur une table une décoction alchimique. La boire vous permettra d'obtenir deux compétences plus ou moins intéressantes selon votre classe.

Vous faites maintenant face à Avernus. Si vous avez tué Sophia, c'est avec lui que vous scellerez le voile. Vous avez ensuite le choix entre le laisser continuer ses expériences de la façon dont vous déciderez , exécuter ou le chasser. Si vous choisissez l'exécution, vous livrerez bataille contre lui et quelques morts-vivants mais rien de bien difficile. Le problème viendra des pièges au sol pour atteindre Avernus si vous n'avez rien pour l'attaquer à distance.

Ensuite revenez sur vos pas et en fonction de choix vous devrez soit rendre des comptes à Sophia soit fermer le portail. Si vous avez tué Avernus et fait un pacte avec Sophia, vous pouvez toujours lui demander de raconter à Lévi l'histoire de son aïeule puis de la tuer ensuite.

Partez de là puis quand vous reviendrez, Lévi aura installé un commerce et vous obtiendrez un endroit de stockage pour votre groupe. Si vous avez récupéré le minerai météorique via une rencontre aléatoire, vous pourrez demander au forgeron de vous forger la meilleure épée du jeu.

L'histoire de la forteresse

Les indices qui mènent à la cachette sont les suivants:
-La statue dans la cour.
-Le livre dans la salle de l'archiviste.
-Confiture de framboises au premier étage après le portail.
-Un cadavre dans la pièce d'Avernus.

Récitez ensuite le serment des gardes des ombres devant le portrait d'Asturien présent dans la salle du portail pour récupérer votre butin. Attention, si vous sortez du bâtiment une fois la première quête accomplie vous ne pourrez plus revenir et ce qui n'est pas alors récupéré est perdu à jamais.

Vous obtiendrez alors l'épée Le croc d'Asturian et une ceinture des ombres.

Objets intéressants à récupérer

-Antique arbalète des gardes
Sur le cadavre d'un garde des ombres revenants dans la cour.
Arbalète. Dégâts +1, visée rapide.

-Souffle hivernal
Sur le cadavre du démon de la colère au premier étage.
Bâton. Résistance au froid +25, dégâts des sorts de froid +15%, émet du froid.

-L'armure du commandant
Sur le cadavre de Sophia.
Le set complet comprenant gants, armure et bottes.

-Bouclier de la garde des ombres
Sur le cadavre de Sophia. Le taux de chance pour le trouver sur le cadavre est vraiment bas. De plus, comme il est la réplique exacte du bouclier que vous trouverez vers la fin du jeu, il est possible qu'il s'agisse d'une étourderie des développeurs.
Bouclier. Volonté +3, défense +6, régénération de l'endurance au combat +1.

-La robe d'Avernus
Sur le cadavre d'Avernus.
Robe. Volonté +3, Armure +3, améliore la magie du sang.

DLC: Le prisonnier de pierre

Col de Sulcher

Parlez à Félix pour obtenir la barre de commande et rendez-vous à Cordoan

Le golem de Cordoan

A votre arrivée, deux villageois s'enfuient poursuivies par quelques engeances. Nettoyez alors le village puis essayez d'activer le golem. Rien ne se passe alors continuez à explorez. Vous trouverez sur le cadavre d'un villageois une clé ensanglantée permettant d'ouvrir un coffre non loin pour récupérer une dague. Entrez ensuite dans la cave de Wilhelm.

Il n'y a qu'un seul chemin et vous aurez à affronter quelques engeances avant d'arriver dans une salle avec un beaucoup d'ennemis dont un Émissaire. Tuez le rapidement avant de vous chargez de ses amis et parlez aux gens derrière la barrière lumineuse. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. Affrontez les quelques ombres qui vont vous tomber dessus puis parlez à Minette.

Vous avez maintenant le choix:
-Attaquer directement le démon, dans ce cas vous serez obliger de tuer la gamine.
-Envoyer le père que se fera posséder par le démon.
-Mentir au démon et la tuer au moment de la relâcher.
-Aider le démon à fuir.

En fonction de ce que vous faites, vos compagnons réagiront différemment et vous aurez différentes récompenses. Ce qui ressort le plus souvent est un casque (+2 à tous les attributs, armure +3) et une ceinture (volonté +3, résistance mentale +10). Cependant si vous aidez le démon vous pouvez gagner le bâton de Wilhelm (Volonté +3, résistance au feu +25, dégâts du feu +10%, dégâts électriques +10%) en plus de la ceinture.

Si vous choisissez de tromper le démon, il vous faudra résoudre un petit puzzle. Il y a plusieurs solutions mais même en faisant n'importe quoi vous devriez y arriver. Une fois le puzzle terminé, vous pourrez attaquer Minette ou la laisser partir. Le combat contre elle n'est en rien difficile.

Une fois que vous en avez terminé ici, sortez en tuant les ennemis qui vont apparaître en chemin et réactivez Shale.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Couteau à fromage fétiche d'Olaf
Dans un coffre sur la place du village qui s'ouvre avec une clé ensanglantée.

Dague. Pénétration d'amure +1.

-Cuvée spéciale de Wilhelm
Dans la cave de Wilhelm.
Cadeau pour Ogrhen.

-Bague de la fête des moissons
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Anneau. Force +2, dextérité +2, attaque +4.

-Serpentine remarquable
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Cadeau pour Shale.

Le Thaig Cadash

Lorsque Shale vous parlera de son souhait d'en savoir plus sur qui elle était, allez dans les tréfonds plus précisément à la Croisée de Caridin. Elle se souviendra alors d'où elle vient et l'emplacement sera visible sur la carte des tréfonds.

Le chemin est linéaire. D'abord vous devrez affronter quelques engeances et trois hurleurs en 1. Attention à ne pas vous laisser surprendre. Une fois dans le Thaig envahit par la végétation, vous devrez d'abord combattre un large groupe d'engeances en 2 qui finira par reculer pour qu'un autre groupe avec un Bronto vous attaque. Vous devrez ensuite vous défaire d'un émissaire en 3 avant de pouvoir traverser un pont. Ensuite de quoi vous verrez des engeances attaqués par des chattemites en 4. Attention aux quelques pièges qui traînent après le pont.

Après plusieurs combats contre la vermine en 5, vous tomberez de nouveau sur des engeances en 6. Faites attention à ne pas vous diriger vers le coffre en 7 pendant le combat contre le premier groupe d'engeances car cela va faire venir quatre hurleurs dont un chef de meute.
Affrontez un dernier groupe en 8 avant d'affronter le boss.

Avancez jusqu'à arriver à un nouveau pont. Grimpez puis affrontez le chef de meute ogre. Il a beaucoup de points de vie et quatre hurleurs vont vous attaquer pendant le combat. Ramassez le butin sur son cadavre et examinez le monument du golem pour en finir en 9.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Amulette gorgée de sang
Thaig Cadash, sur un émissaire en 3.
Amulette. Constitution +12, force -3, volonté -3.

-Chancre de thaig mort
Dans le coffre brisé là où vous avez affronté le chef de meute ogre en 9.
Dague. Ruse +5, pénétration d'armure +0,5, attaque +6, interruption des lancer de sorts.

DLC: Retour à Ostagar

Le confident d'un roi

Allez sur les terres du Bann Loren pour assister à une cinématique durant laquelle un homme se fait poignarder. Tuez alors les miliciens et parlez au mourant pour en apprendre d'avantage sur lui et ses intentions.

Retour à Ostagar

Sortez les armes efficaces contre l'engeance car vous allez en avoir besoin!

Commencez par vous rendre au conseil de Guerre en 1. Tuez-y les engeances présentes pour récupérer les Jambières de Cailan sur le cadavre de l'émissaire.
Rendez-vous ensuite là où était le Quartier-maître. Vous allez devoir affronter un maître-forge genlock en 3 qui malgré son simple rang d'élite fait de gros dégâts avec son arc. Une fois que vous l'aurez vaincu, un second groupe viendra vous attaquer directement.
Allez dans le campement des mages pour trouver la clé enterrée d'Elric en 4. Si vous n'aviez pas ouvert le coffre des mages par le passé vous pouvez le faire maintenant et récupérer le bâton corrompu entre autres choses.
Attention aux deux cadavres de mabaris en 5. Quand vous vous en approcherez, des ennemis vont vous attaquer dont un élite sur qui vous pourrez récupérer le Bouclier de Cailan.
Une fois dans l'ancienne enclave royale en 7, récupérez L'épée de Maric à l'aide de la clé trouvée plus avant. Prenez ensuite la direction du pont pour trouver la dépouille du roi en 8. Après une cinématique vous serez attaqué des deux côtés par l'engeance et des morts-vivants dont un mage squelette qui peut se montrer pénible avec sa foudre conductrice.

Continuez pour affronter des engeances qui non seulement sont nombreuses, mais s'amusent à utiliser des balistes contre vous. Tuez les toutes ainsi que le Stratège en 9 pour récupérer les Gantelets de Cailan. Prenez le chemin vers la tour d'Ishal, tuez les engeances qui s'interposent jusqu'à récupérer la Cuirasse de Cailan sur le corps d'un général en 10 ensuite de quoi vous pouvez entrer dans la tour.

Il y a peut-être beaucoup d'ennemis, le fait qu'ils meurent en un seul coup facilite les choses. Et ce n'est pas la présence de l'ogre qui va changer les choses.

Enfoncez vous ensuite dans les souterrains qui peuvent vous sembler étrangement familier si vous avez fait le scénario elfe dalatien. Vous aurez à affronter quelques engeances et des araignées corrompues le long du chemin. Faites juste attention à la dernière salle ou vous aurez à affronter deux vagues d'araignées.

Arrivé sur le champs de bataille, l'ennemi que vous avez poursuivi va se mettre à réanimer l'ogre régicide. Si vous foncez directement tuer le nécromancien, tous les autres ennemis vont mourir mais vous perdrez l'XP. A vous de voir ce que vous préférez faire alors. Récupérez les armes de Duncan sur l'ogre et le Casque de Cailan nécromancien. Décidez ensuite ce que vous voulez faire de la dépouille du roi, c'est-à-dire la laisser là, lui offrir des funérailles ou la jeter aux loups. Vos compagnons réagiront alors différemment en fonction de votre choix puis partez de là.

Objets intéressants à récupérer

-Calice du l'Union
Au même endroit où vous avez vous même passé la cérémonie en 2.
Cadeau pour Alistair.

-Gants pendulaires
A côté des cibles d'entraînement en 6
Gants léger, visée rapide, pénétration d'armure +1.

-Broyeur de cochard
Dans la tour d'Ishal, avant de vous enfoncer dans les souterrains.
Maillet. Dextérité +4 endurance +100, probabilité d'assommer la cible.

Quêtes des compagnons

L'épée des Beresaad

Objectif: Récupérer l'épée de Sten.

Récompense: L'épée de Sten.

S'obtient lorsque Sten vous dit "Vous n'êtes pas aussi immature que je le pensais".
-Parlez au Charognard juste derrière vous lorsque vous arrivez aux quais de Calenhad.
-Adressez vous ensuite à Féryn dans les dorsales de givre.
-Trouvez Dwyn à Golefois et en présence de Sten, parlez lui de l'épée, il se fera alors une joie de vous la rendre gratuitement. Sinon vous pouvez le payer et il vous donnera la clé du coffre.

Le grimoire de Flémeth

Objectif: Vaincre Flémeth.

Récompense: Une robe pour Morrigane.

Une fois à la tour des mages, parlez à Morrigane qui devrait commencer un dialogue par "Un mot." Elle vous demandera alors d'essayer de récupérer un grimoire ayant appartenu à Flémeth. Il se trouve dans l'étude d'Irving et se donne comme un cadeau. Une fois offert, Morrigane vous remerciera. Plus tard, elle vous abordera au camp pour vous demander de tuer Flémeth.

Vous avez le choix entre parler à Flémeth et duper Morrigane ou de choisir le combat.

Si vous décidez de la combattre, quelques petits conseils:
-N'envoyez qu'une seule personne au corps-à-corps avec une bonne résistance au feu et de quoi accaparer l'attention de Flémeth.
-N'utilisez que des armes à distance pour les autres personnages.
-Lorsqu'elle attrapera un personnage dans sa gueule, utilisez Champ de force pour casser l'attaque.
-Évitez que le reste du groupe ne soit à portée de son souffle.

Normalement si vous suivez cela, elle ne devrait pas faire long feu. Récupérez ensuite le contenu du coffre et rentrez.

Le passé de Leliana

Objectif: Retrouver Marjolaine.

Récompense: L'arc de Marjolaine.

La quête commence via une rencontre aléatoire qui se déclenche lorsque Leliana vous parle des vraies raisons pour lesquelles elle a quitté Orlaïs.
Lors de la rencontre aléatoire vous serez attaquée par une sorcière et quelques hommes. Pour arrêter le combat il suffit de mettre la vie du chef des assassins à zéro mais celui ci vous canarde avec son arc depuis une position en hauteur. Le mieux est de rapidement vous défaire de la sorcière à l'aide de sorts ou d'attaques à distance puis de vous en prendre au reste de la bande. Si le chef vous pose problème, rendez le impuissant via un Champ de force ou Imprécision. Une fois battu, il se rendra et un dialogue s'ouvrira. Direction Dénérim!

Rendez vous ensuite chez Marjolaine. Lorsque vous arrivez à la capitale, la maison est juste en face, difficile à manquer. Entrez et tuez les deux gardes qui s'en prennent à vous. Parlez ensuite à Marjolaine. Vous pouvez soit la laisser s'enfuir soit l'affronter. Si vous l'affrontez deux gardes et deux mages vont surgir des côtés pour vous attaquer. Cependant si une fois le combat commencé vous retournez devant la porte d'entrée seul un garde viendra facilitant le combat. Marjolaine est peut-être en robe et sans arme ça ne l'empêchera pas de faire de gros dégâts et d'avoir beaucoup de points de vie. Cependant il est possible qu'elle ne fasse qu'utiliser Chant captivant une fois ses points de vie diminués de moitié et vous n'aurez alors plus rien à craindre d'elle

Après cela, vous aurez le choix en parlant à Léliana au camp de l'endurcir en lui disant qu'elle se complait dans le meurtre ou de la laisser comme elle est en la qualifiant de bonne personne.

Les regrets de Wynne

Objectif: Retrouver Aneïrin.

Récompense: Amulette d'Aneïrin.

Après la rencontre où Wynne s'effondre à la fin, il est possible d'en apprendre plus sur son passé. Lorsque vous demanderez: "Avez-vous des regrets?" vous débloquerez sa quête.
Commencez par vous rendre au campement des elfes dalatiens avec elle puis parlez avec le conteur d'histoires, celui à côté du feu de camp.
Allez ensuite dans Breciliane est non loin de l'Ermite pour trouver Aneïrin et terminer la quête.

L'ancienne flamme d'Oghren

Objectif Retrouver Felsi.

Récompense: Rien.

C'est quête sert surtout à déterminer l'épilogue pour Oghren, rien de plus. Une fois à l'auberge des quais de Calenhad, aidez Oghren via les dialogues si le coeur vous en dit.

La famille d'Alistair

Objectif: Rencontrer Goldanna.

Récompense: La possibilité d'endurcir Alistair.

Une fois la quête débloquée, rendez-vous à Dénérim pour rencontrer la soeur d'Alistair. Cela va mal se passer et si vous lui dîtes qu'il y a là une leçon qu'il devrait apprendre, il changera de personnalité vers la fin du jeu, développant une personnalité plus dure.

Tableau du Cantor

Lothering

Éliminer les bandits

Objectif: Éliminer trois groupes de bandits.

Récompense: Trois souverains.

Vous devez donc venir à bout de trois groupes de bandits.
En A. Six bandits.
En B. Deux chiens, et cinq hommes.
En C; Le dernier groupe se compose de quatre bandits, un mabari et un chef des bandits. Le chef frappe assez fort mais le combat n'est pas difficile car il est probable que le groupe se divise.
Si vous avez quelques difficultés, pensez à diviser les ennemis en tirant de loin avec un arc.

Un dernier souvenir

Objectif: Retrouver le corps de Sarha.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Le corps de Sarha est juste à la sortie nord du village, sur la colline verdoyante en 1. Il est cependant accompagné d'une énorme meute de loups qui, s'ils viennent tous en même temps, peuvent poser des petits soucis. Utilisez un arc pour les diviser si jamais vous n'ay arrivez pas.

Tuer les ours infectés

Objectif: Tuer une famille d'ours

Récompense: Un souverain.

Les ours se trouvent en 2. Rien à dire d'autre si ce n'est que c'est un combat très facile.

Une fois les trois quêtes terminées, vous gagnez l'épée à une main Fortefoy.

Dénérim

Justice dans les ruelles

Objectif: Venir à bouts des bandits dans les ruelles.

Récompense: Quatre souverains.

-Ruelle pouilleuse: Devant vous se tiennent trois hommes qui deviendront hostiles à votre arrivée. Une fois hostile, reculez pour les laisser venir vers vous car si vous dépassez la herse des archers postés sur vos flancs vont ouvrir le feu.

-Allée sombre: Vous ferez face à pas mal d'ennemis dont des archers en hauteur. Abusez de sorts ou attaques à zone d'effet pour rapidement venir à bout des sous-fifres qui vont vous attaquer.

-Ruelle déserte: Il est possible de se mettre hors de portée des archers en déplaçant votre équipe dans le renfoncement sur votre droite dès l'ouverture des hostilités permettant ainsi d'éliminer une source dégâts et facilitant le combat.

Disparu au combat

Objectif: Retrouver un soldat disparu.

Récompense: Deux souverains.

Il se trouve dans les donjons de Howe dans l'endroit le plus à l'est sur la carte. Si vous le tuez, vous n'aurez aucune récompense.

La requête de Fazzil

Objectif: Retrouver le sextant.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez le sextant dans les logements du bascloître via la quête principale.

La charge de Loghain

Objectif: Interférer avec les plans de Loghain.

Récompense: Deux souverains.

Une quête très facile car pour une fois, vous serez en surnombre par rapport à l'ennemi et vos alliés ne sont pas plus mauvais que les hommes que vous affronterez.

Asile a tout prix

Objectif: Localiser les réfugiés.

Récompense: Deux souverains.

Une fois dans la zone, une horde d'engeances va se jeter sur quelques réfugiés. Le combat ne serait pas difficile s'il n'y avait pas l'Émissaire incroyablement puissant. Sortez les armes qui ont un bonus contre les engeances et tuez le boss le plus rapidement possible pendant que le reste des ennemis sont sur les réfugiés. N'oubliez pas de l'assommer et le renverser le plus souvent possible. Si vous avez explosion de mana, il ne fera pas long feu pour peu que le sort ne soit pas résisté. Il est possible de les sauver mais cela ne change rien à la récompense.

A fleur de peau

Objectif: Rapporter neuf ou dix-huit billes de cadavre.

Récompense: Cinq ou trois souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour récolter des échantillons. Voici où trouver des échantillons. A la tour du cercle des mages, un peu plus de dix. Au château de Golefalois et quelques uns dans les ruines de Bréciliane. Prenez la quête quand vous en aurez dix-huit pour éviter des problèmes de validation trop hâtive.

Golefalois

Caravane en péril

Objectif: Essayez de sauver les caravanes.

Récompense: Deux souverains.

Malheureusement, vous arriverez trop tard pour aider qui que ce soit. Tuez toutes les engeances et partez chercher votre récompense. Attention à l'Émissaire sans rang spécial dans le groupe d'ennemis qui lancera Paralysie de masse au début du combat.

Frères et fils

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de la compagnie des collines orientales.

Récompense: Trois souverains.

Une fois sur le champ de bataille, fouillez le corps ensanglanté le plus proche de vous pour valider la quête. Au moment de partir vous serez attaqué par un bon nombre de loups et un ours. Cependant, les ennemis sont faibles et les tuer sera tâche aisée.

Conséquences imprévues

Objectif: Réparez l'une de vos erreurs.

Récompense: Trois souverains.

Un titre qui fait furieusement penser à Half-life premier du nom. Et comme dans ce jeu, vous avez joué avec des choses qui vous dépassent et les conséquences sont dramatiques. Si vous avez fait au moins deux invocations dans la tour des mages, vous avez surement entrevu rapidement le Faubert. Et c'est lui qui maintenant sème la pagaille dans le pays. Lorsque vous vous approcherez de lui, trois autres ennemis vont vous tomber dessus. Tuez d'abord les deux mages puis occupez vous du boss en dernier. Mettez lui Imprécision si jamais il vous fait trop de dégâts le temps de tuer ses collègues avant de vous en prendre en lui.

L'intention de Jowan

Objectif: Vous occuper de Jowan.

Récompense: Trois souverains.

Cette quête n'est pas disponible via le tableau mais entre directement dans votre liste des quêtes. Il faut cependant avoir libéré Jowan et lui avoir intimé l'ordre de disparaître de votre vue. Une fois sur place, Jowan sera accompagné de quelques réfugiés et son groupe sera attaqué par plusieurs animaux viciés. Une fois le combat terminé, vous pourrez le tuer ou le laisser partir.

Sur PC actuellement, la position n'apparaît pas et n'est disponible que via la console.

Quêtes du collectif des mages

Quais du lac Calenhad

Phytomagie

Objectif: Rapporter dix mesures de champignons des Tréfonds.

Récompense: Un souverain.

Si vous n'en avez pas déjà dix sur vous, il est possible d'en acheter aux marchands.

Conflux

Objectif: Activer les "conflux" dans différents endroits.

Récompense: Deux souverains.

Voici l'emplacement des "conflux":
-Tour des mages rez-de-chaussée dans la pièce qui permet d'accéder au premier étage sur une chaise.
-Forêt de Brocéliane ouest sur la pierre tombale.
-Tréfonds, Thaig d'Ortan sur l'autel de la séparation. Non loin de Ruck et sans traverser le pont.
-Sur l'arbre du bascloître de Dénérim.

Faux témoins

Objectif: Intercepter une lettre

Récompense: Deux souverains.

Lors d'une rencontre aléatoire, vous rencontrerez un groupe de mercenaire. Parlez alors au chef pour le persuader de vous remettre la lettre. Vous pouvez aussi tuer le groupe entier dans ce cas il est conseillé de commencer directement par le mage. Ou encore les laisser partir mais vous n'aurez alors aucune récompense. Si vous choisissez de tuer les mercenaires, vous récupèrerez un anneau Résistance mentale +10, résistance physique +10.

Les démons à ma porte

Objectif: Éliminer un groupe de maléficiens.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez les maléficiens dans la forêt de Bréciliane Est non loin de la pierre tombale. Ils sont quatre et le combat peut très bien être facile comme difficile, En effet, si directement à l'engagement du combat ils commencent à enchaîner les Cônes de froid et autres joyeusetés dans le genre, cela peut rapidement faire tomber un ou plusieurs membre du groupe en fonction de votre niveau.

Avis de congédiement

Objectif: Remettre les trois avis aux apprentis.

Récompense: Un souverain.

-Starrick dans le col des dorsales de givre.
-Fayd au quartier marchand de Dénérim.
-Sheth aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim.

Dénérim

Le sang de l'alerte

Objectif: Alertez les proches des mages du sang.

Récompense: Un souverain.

Quartiers marchands: Deux portes.
Ruelle pouilleuse: Une porte.
Allée sombre: Une porte.

Un don de silence

Objectif: Soudoyer ou alerter les autorités.

Récompense: Un souverain.

Vous avez le choix entre donner dix potions de lyrium (le jeu prendra dix potions dans votre stock en commençant par les moins puissantes) ou alerter le chevalier-capitaine de Dénérim. Quoi que vous fassiez la récompense sera la même.

Avez-vous vu cet homme?

Objectif: Trouver des traces du mage Rénold.

Récompense: Un souverain.

Vous trouverez le camp de Rénold en voyageant sur la carte du monde. Affrontez l'abomination que vous attaque et récupérerez les preuves sur les corps.

Les parchemins de Banastor

Objectif: Trouver les parchemins de Banastor

Récompense: Cinq souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour trouver les parchemins.

Cercle des mages:
-Dans la pièce où vous avez affronté trois mages du sang, non loin d'Owain au premier étage.
-Un autre se trouve dans la même pièce que l'horreur des arcanes au second étage.

Darse:
-Dans la bibliothèque à droite de l'entrée principale du temple en ruines.
-Dans une pile d'anciens traités du temple en ruines. Le deuxième couloir sur la gauche dans l'une des pièces.

Forêt de Bréciliane:
-Dans une pile de livre non loin de l'endroit où se trouvait la Dame-Sylve dans l'antre des loups-garous.

Protection du collectif

Objectif: Protéger ou détruire le collectif.

Récompense: Deux souverains pour la protection, un souverain pour la destruction.

Il vous suffit soit d'aller trouver le templier au quartier marchand de Dénerim pour détruire le collectif, soir celui de Golefalois pour le protéger. Votre choix aura une incidence sur l'épilogue.

Des bonnes grâces octroyées à certains

Il est possible d'obtenir une mission différente à la fin en fonction de qui vous décidez d'aider. Si vous souhaitez affronter K, il vous suffit de faire toutes les missions proposées mais si l'envie vous prend d'affronter D, vous ne devez pas faire la quête Faux témoins ni désarmer les pièges lors de la quête Livraison.

Quête de R

1 -Coitus Epistolaris

Objectif: Trouver toutes les lettres d'amour.

Récompense: Six souverains.

Emplacement des lettres:
-"Mon cher Réginald" Cellier du château de Golefalois.
-"A Wareth Vaingal" Cartel de Jarvia dans la pièce ou vous avez affronté celle-ci.
-"L'affaire est délicate" Tour des mages, premier étage. Première porte fermée après Owain dans un coffre derrière un mur
-"Mademoiselle Ambrose" Ruines - niveau supérieur dans Bréciliane, Lorsque vous arrivez, dirigez vous vers la droite pour découvrir une porte dérobée. Un coffre avec la lettre se trouve dans cette salle.
-"Ma très chère Virginia Caudroy" Coffre dans l'auberge la "Princesse Capricieuse" sur les quais du lac Calenhad.
-"Très cher" Dans la maison à l'entrée du village de Darse là où il y a un autel sanglant.
-"Mon Elifdée" Coffre dans le campement des dalatiens.
-"Corlas" Dans le domaine du Iarl Eamon à Dénérim, un coffre non fermé dans la salle de la sortie nord avec deux serviteurs qui parlent entre eux.
-"Gourgandine que vous êtes" dans une caisse du moulin de Golefalois.
-"Estimé Ser Jon" Coffre dans le palais royal d'Orzammar, là où débarquent des voleurs des tunnels.
-"A notre maîtresse" A Dénérim chez le forgeron.
-"Mon aimée" Dans un coffre à La perle de Dénérim.

Quêtes de D

Je résous les problèmes

Objectif: Faire disparaître trois cadavres.

Récompense: Deux souverains.

Les cadavres se trouvent à la perde, dans l'entrepôt du quartier marchand et le dernier dans le quartier marchand. Une fois les cadavres récupérés jetés les dans le puis à côté de la chantrie pour terminer la quête.

Sans ambages

Objectif: Transmettre un message via une flèche.

Récompense: Quatre souverains.

Rendez vous dans la forêt de Bréciliane ouest, trouvez le poste de tir, équipez vous d'un arc et tuez ceux qui vont vous attaquer. Le personnage principal est obligé de le faire lui même. Si vous n'avez pas beaucoup de points en dextérité, essayez de trouver l'un des arcs du début du jeu.

Faux témoins

Objectif: Eliminer trois personnes.

Récompense: Six souverains.

Vous devrez juste aller dans le col des dorsales de givre, aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim et sur les quais du lac Calenhad affronter pour tuer ces hommes.

Attention, faire cette quête rend impossible l'accès à Nouvelle terre.

Cruelle décision

Objectif: Éliminer K.

Récompense: Dix souverains.

Voyagez sur la carte de Dénérim jusqu'à rencontrer un lieutenant de K qui vous attaquera. Vous récupérerez le plan du repaire sur son corps et il vous suffira d'y aller pour tuer K.
Le repaire de K semble être vaste mais seule la première salle est accessible. La raison à cela est simple, c'est qu'il s'agit de la même carte utilisé pour Ultime requête.

Cette quête n'est pas disponible si vous avez accepté Nouvelle terre.

Quêtes de K

Aides aux tractations

Objectif: Donner quinze extraits de toxine.

Récompense: 95 pièces d'argent.

Si jamais vous en manquez, le marchand elfe du camp dalatien en vend à l'infini.

Introuvable

Objectif: Apporter dix améthystes.

Récompense: Un souverain.

Faites le tour des marchands si vous n'en avez plus sur vous. Durant l'aventure il est possible d'en trouver plus de vingt.

Livraison

Objectif: Déposer les barils aux endroits indiqués.

Récompense: Trois souverains et 98 pièces d'argent.

Allez déposer les barils aux endroits indiqués, c'est-à-dire Golefalois, col des dorsales de givre, quais du lac Calenhad et quartier marchand de Dénérim. Vous aurez l'option de désarmer les pièges mais si vous le faites, vous n'aurez pas accès à la dernière quête de K.

Nouvelle terre

Objectif: Éliminer D.

Récompense: Dix souverains.

Allez faire le signe à Gorim et soeur Théohilde au quartier marchand puis à l'apaisé aux merveilles de Thédas. Une fois le signal donné au contact de la garde, baladez-vous dans Dénérim pour déclencher une rencontre aléatoire avec un

lieutenant de D. Vous récupérerez alors l'emplacement du repère et il vous suffira d'y aller pour affronter D directement.

La proposition des corbeaux

Pour avoir accès aux quêtes, vous devez au préalable parler à maître Ignacio, situé au quartier marchand de Dénérim, et lui proposer votre aide. Plus tard, en revenant dans cette zone, un messager vous apportera la proposition des corbeaux.

1 - La première épreuve

Objectif: Tuer Païdan.

Récompense: Aucune.

Lisez l'affiche sur un mur dans le quartier marchand non loin de l'entrée du bascloître de Dénérim, puis allez à la perle. Vous le trouverez dans l'une des chambres avec quelques hommes. Quoi que vous disiez, cela va se transformer en combat. Récupérez le parchemin sur son corps et allez valider la quête. Il est même possible que vous l'ayez tué bien avant cette quête : dans ce cas, vous n'aurez rien à faire.

2 - Chasse aux mercenaires

Objectif: Tuer le groupe de mercenaires.

Récompense: Gantelets grossièrement taillés.

Allez dans le repère des Kadan-fe sur la carte du monde, puis tuez les. Ils peuvent sembler nombreux : dans ce cas, il est possible de les attirer par petits groupes avec un arc.

3 - Une audience avec l'ambassadeur

Objectif: Tuer l'ambassadeur.

Récompense: Arbalète incurvée de précision.

En fonction de votre avancement dans la quête principale d'Orzammar, vous n'aurez peut-être pas l'occasion d'accéder au palais royal. Si vous êtes avec Harrowmont, il faudra faire toutes les quêtes principales pour y accéder, par exemple. Une fois dans le palais, tuez l'ambassadeur de son groupe et allez chercher votre récompense.

4 - La rançon

Objectif: Disposer des troupes du Iarl.

Récompense: Questeurs de Jenny la rousse.

Combat assez difficile à cause de la puissance de vos ennemis. L'une des solutions est de laisser les corbeaux engager le combat et de lancer tous les sorts de zones dont vous disposez. Si vous n'avez pas de mage, et bien, j'espère pour vous que vous avez des attaques de zones comme Tourbillon ou Balayage à deux mains, car, sans cela, vous allez devoir tuer vos cibles une à une.

Après cela vous aurez le choix de tuer Ignacio, mais dans ce cas, le marchand des corbeaux disparaîtra.

Les fioles noires

Récompense: Blason disparu (Bouclier. Constitution +1, Régénération d'endurance au combat +1.)

Il ne s'agit pas d'une quête mais trouver toutes les fioles permet d'obtenir un bon bouclier. Il faudra affronter plusieurs revenants qui sont des ennemis coriaces avec des attaques puissantes. Du moins au début de l'aventure. Au début du jeu, il vaut mieux éviter d'envoyer plusieurs personnes les attaquer au corps-à-corps car la Frappe double peut se montrer destructrice. Ils sont également insensible au froid même s'il reste possible de les geler quelques instants.

Emplacements des fioles:

-Orzammar Parlais royal, dans les cuisines.

-Les tréfonds, Croisée de Caridin sur la route avant la sortie sud.

-Forêt de Bréciliane, Ruines - niveau inférieur dans la salle le plus au sud possible.

-Forêt de Bréciliane dans la tanière des loups-garous. Dans l'une des salles où vous avez rencontré le gardien avant la Dame Sylve.

-Cercle des mages, dans la chantrie au premier étage.

-Dénérim, lors d'une rencontre aléatoire contre des bandits, celle où vous commencez en hauteur et qu'une herse vous sépare de votre groupe. Attention, si vous ne la prenez pas, il n'est plus possible de la retrouver.

Les partisans d'Adaman

Lothering

Abandon de poste

Objectif: Retrouver trois déserteurs.

Récompense: Deux souverains.

L'un se trouve non loin de "La princesse capricieuse" sur les quais du Lac Calenhad.
Un autre à l'entrée d'Orzammar, dans les dorsales de givre.
Le dernier à Denerim, une maison dans la ruelle déserte.

Chaque rencontre se soldera par un combat. Récupérez la marchandise sur le corps de chacun.

Fonds de tiroir

Objectif: Remettre les lettres de conscription à trois personnes.

Récompense: Un souverain.

-Parlez à Patter Gritch à la Chantrie de Lothering. Si vous ne le faites pas avant de compléter l'une des quêtes principales, il deviendra impossible de valider cette quête.
-Varel Baern à l'entrée du Bas-cloître de Denerim (à la fin du jeu quasiment).
-Dernal le poète à Golfalois dans l'une des maisons.

Dénérim

Avis de décès

Objectif: Remettre les quatre avis de décès.

Récompense: Deux souverains.

Annoncez la funeste nouvelle ou laissez l'un de vos compagnons s'en charger.

-Sara au quartier marchand de Dénérim.
-Tania dans la ruelle pouilleuse de Dénérim.
-Larana dans l'auberge des quais du lac Calenhad.
-Irenia à la chantrie de Golefalois.

Réassort de la guilde

Objectif: Donnez vingt cataplasmes à la guilde.

Récompense: Trois souverains 98.

Le jeu prendra automatiquement vos cataplasmes les moins puissants pour valider cette quête.

Changement de propriétaire

Objectif: Tuer Raëlnor.

Récompense: Trois souverains ou quatre souverains ou rien.

Lorsque vous rencontrerez Raëlnor dans le quartier marchand, il vous proposera de tuer son fils. Si vous tuez l'un des deux, vous serez récompensé de quatre souverains. Cependant vous pouvez aussi choisir d'intimider Taoran qui vous donnera trois souverains et ne vous parlera plus par la suite. Ou encore de ne pas vous en mêler et la quête s'arrêtera là.
Sachez juste que pour rencontrer Taoran, il faut voyager sur la carte du monde.

Golefalois

Graissage de patte

Objectif: Vous adresser à cinq messagers.

Récompense: Deux souverains.

Position des messagers:
Quartier marchand.
La perle.
Allée sombre.
Ruelle déserte.
A l'entrée du Bascloître de Dénérim.

Débloquer les spécialisations

Guerrier

-Berserker
Ogrhen peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon, vous pouvez acheter le livre la débloquant à Gorim sur la place du marché de Dénérim.

-Champion
Une fois que vous aurez soigné le Iarl Eamon, si vous acceptez sa récompense, vous aurez accès à la spécialisation.

-Psychomancien
Durant la quête de la sainte urne cinéraire. Si vous accomplissez la volonté de Kolgrim, vous débloquerez la spécialisation.

-Templier
Alistair peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon Bodhahn, le nain marchand au campement, vend le livre permettant de débloquer la spécialisation.

Voleur

-Assassin
Zevran peut vous l'apprendre s'il vous estime assez, ou vous pouvez acheter le livre au marchand elfe du bascloître de Dénérim.

-Barde
Via Leliana, si son estime est assez haute, ou en achetant le livre dans les taudis d'Orzammar.

-Duelliste
S'apprend via Isabela à la Perle de Dénérim. Vous pouvez jouer avec elle. Il est plus facile de gagner en ayant des talents de voleurs ou beaucoup de dextérité. Si vous avez Zevran ou Leliana avec vous, il interviendra au bout d'un moment pour vous faire gagner. Sinon, il est possible de la persuader de vous montrer plus intime avec elle, et si vous l'intéressez, elle vous l'apprendra.

-Rôdeur
Bodahn, le nain marchand du campement, vous vendra le livre.

Mage

-Mage du sang
Durant la quête principale au château de Golefalois. Le héros doit lui-même être un mage et entrer dans l'immatériel pour aller à la rencontre du démon. Lors de la conversation finale, passez un accord avec le démon et demandez lui la connaissance.

-Guérisseur vital
Le livre est disponible dans la boutique des Merveilles de Thédas, quartier marchand de Dénérim.

-Guerrier mystique
Via une quête secondaire en vous approchant d'un phylactère dans les ruines inférieures de la forêt de Bréciliane.

-Métamorphe
Morrigane vous l'apprendra, tant que son estime reste neutre ou hostile. Sinon, il est possible d'acheter le livre au marchand elfe du camp des dalatiens.

Les cadeaux

Un cadeau donné à la bonne personne rapporte entre six et dix points d'estime. Le premier cadeau rapportera dix points, le second neuf points jusqu'à une limite de six points.

Il peut parfois être difficile de savoir quel cadeau va à quel compagnon. Voici donc les cadeaux que vont aimer vos compagnons. Concernant les cadeaux du chien, comme celui-ci dispose toujours d'une estime de cent points, il est possible de donner ses cadeaux à d'autres personnes.

Alistair

Les pierres runiques et des statuettes.

Calice de l'union (DLC).
Pierre runique blanche.
Pierre runique noire.
Statuette de démon en onyx.
Statuette de dragon en pierre.
Statuette de guerrier en pierre.
Statuette gravée.

-Cadeaux importants:
Amulette de la mère d'Alistair.
Bouclier de Duncan.

Morrigane

Les bijoux.

Amulette d'or
Broche en argent.
Collier de corde d'or.
Chaine d'argent.
Médaillon.
Médaillon en argent.
Pendentif de démon en or.

-Cadeaux importants:
Grimoire de Flémeth.
Miroir doré.
Sombre grimoire.

Chien

Les os et ses trouvailles.

Gâteau trouvé.
Grand os.
Os de boeuf.
Os de vache.
Os d'agneau.
Os de veau.
Pantalon bouffant sale.
Pelote emmêlée.

Leliana

Les symboles religieux.

Amulette chantriste.
Chaussures de satin bleu
Épée de la miséricorde argentée.
Symbole d'acier d'Andrasté.
Symbole d'or d'Andrasté.
Symbole en acier d'Andrasté.
Symbole en bronze d'Andrasté.

-Cadeaux importants:
Cochard mignon.
Grace d'Andrasté.

Sten

Les oeuvres d'art.

Nature morte à cadre d'argent.
Peinture de la reine rebelle.
Portrait délavé.
Portrait d'une gardienne d'oies.
Totem.

-Cadeau important:
L'épée de Sten.

Oghren

Les alcools sauf le vin.

Bière.
Casse poitrine de Garbolg.
Cruche du Roi des venelles.
Cuvée spéciale de Wilhelm (DLC).
Faux d'or 4:90 des ténèbres.
Gourde d'hydromel chasind.
Moût d'arbone.
Tomberlin vieille réserve.

Zevran

Les lingots.

Lingot d'argent moyen.
Lingot d'or moyen.
Petit lingot d'argent.
Petit lingot d'or.

-Cadeaux importants:
Bottes de cuir antivanes.
Gants dalatiens en daim.

Wynne

La lecture et le vin.

Applications du sang du dragon.
En quête de la véritable prophétesse.
Généalogie féreldienne des Guerrin.
La rose d'Orlaïs.
Parchemin enluminé.
Vin.

Shale

Les pierres précieuses remarquable.

Améthyste remarquable.
Diamant remarquable.
Emeraude remarquable.
Malachite remarquable.
Rubis remarquable.
Saphir remarquable.
Serpentine remarquable.
Topaze remarquable.

Le dernier compagnon

Les cartes du monde.

Ancienne carte de l'empire Tévintide.
Carte actuelle de Férelden.
Carte de la Férelden occupée.
Carte des Anderfels.

Cadeaux communs

Anneau argenté à tête de démon.
Bague en or étincelante.
Bandeau.
Boucles d'oreilles en or.
Bracelet d'argent.
Bracelet serti.
Bracelets en acier.
Collier tribal.
Petit bague en argent.
Sphère céleste peinte.
Tiare.

Les sacs à dos

Il est possible d'agrandir l'inventaire jusqu'à un maximum de 125 mais pour cela il faut encore trouver les différents sacs à dos le permettant. En voici la liste:

Ostagar, Quartier-maître.
Il est possible de lui acheter deux sacs. Le premier avant de passer la cérémonie de l'union. Le second après avoir terminé la quête dans les terres sauvages de Korkari.

Cercle des mages, Quartier-maître.

Campement, Bodahn.
Il vend deux sacs. Achetez le premier avant de faire la quête principale des elfes dalatiens car après cela, il a un nouvel inventaire contenant le second sac.

Camp des elfes dalatiens, Varathorn.

Quartier marchand de Dénérim, Gorim.
Lorsqu'il obtient son nouvel inventaire, c'est-à-dire après avoir fait une quête dans Dénérim.

TROPHÉES

L'ultime récompense (Platine)

Tous les trophées Bronze, Argent et Or acquis.

Dernier de votre lignée (Bronze)

Scénario d'origine Noble humain terminé

Corrompu (Bronze)

Scénario d'origine Elfe dalatien terminé

Conscrit (Bronze)

Scénario d'origine Elfe citadin terminé

Mis à l'épreuve (Bronze)

Scénario d'origine Mage terminé

Paria (Bronze)

Scénario d'origine Nain roturier terminé

Traître à son sang (Bronze)

Scénario d'origine Nain noble terminé

Dernier Garde des ombres (Bronze)

Ostagar terminé

Porte étendard (Bronze)

Traités des Gardes des ombres utilisés pour recruter tous les alliés possibles

Héros de Golefalois (Bronze)

"Le iarl de Golefalois" terminé

Révolutionnaire (Bronze)

"Le Conclave" terminé

Mercenaire (Bronze)

Effectuer 15 quêtes du tableau de recrutement

Chasseur de tête (Bronze)

Compagnons tous recrutés (toutes parties confondues)

Coeur d'artichaut (Bronze)

Toutes les romances possibles conclues (toutes parties confondue)

Perfectionniste (Bronze)

Fins toutes découvertes (toutes parties confondues)

Docte (Bronze)

Un ouvrage utilisé pour améliorer attributs, talents, sorts ou compétences du personnage principal

Trophée masqué

Trophée masqué

Alliance avec les mages (Bronze)

Alliance avec les mages conclue dans 'Le Cercle Brisé"

Oblitération (Bronze)

Alliance avec les templiers conclue dans "Le Cercle Brisé"

Tueur sans pitié (Bronze)

Alliance avec les loups-garous conclue dans "La nature de la bête"

Braconnage (Bronze)

Alliance avec les elfes conclue dans "La nature de la bête"

Sacrilège (Bronze)

Alliance avec le culte d'Andrasté conclue dans "La Sainte Urne Cinéraire"

Cérémonialiste (Bronze)

Culte d'Andrasté défié dans "La Sainte Urne Cinéraire"

Appui de Bhelen (Bronze)

Alliance avec Bhelen dans "Plus dure sera la chute" conclue

Appui d'Harrowmont (Bronze)

Alliance avec Harrowmont dans "Plus dure sera la chute" conclue

Libérateur (Bronze)

Enclume du néant détruite

Pragmatique (Bronze)

Enclume du néant préservée

Brute épaisse (Bronze)

250 points de dégâts infligés en un seul coup avec le personnage principal

Sanguinaire (Bronze)

Scénario d'origine terminé sans que le personnage principal ne soit mis hors de combat

Explorateur (Bronze)

Toutes les zones du jeu visitées

Maître d'armes (Argent)

Personnage principal guerrier monté au niveau 20

Ombre (Argent)

Personnage principal voleur monté au niveau 20

Archimage (Argent)

Personnage principal mage monté au niveau 20

Trophée masqué

Acte de foi (Bronze)

Une quête du tableau du cantor terminée

Garde des ombres (Bronze)

100 engeances tuées

Maîtres des ombres (Argent)

500 engeances tuées

Fléau des ombres (Or)

1 000 engeances tuées

Trophée masqué

Bricoleur (Bronze)

Un objet créé

Persuasif (Bronze)

Cinq tentatives difficiles de persuasion réussies

Grand orateur (Bronze)

25 tentatives difficiles de persuasion réussies

Imposant (Bronze)

Cinq tentatives difficiles d'intimidation réussies

Menaçant (Bronze)

10 tentatives difficiles d'intimidation réussies

Premier chevalier (Bronze)

Romance avec Alistair conclue

De sorcière en furie (Bronze)

Romance avec Morrigan conclue

Amour facile (Bronze)

Romance avec Zévran conclue

Du vin, une femme et une ballade (Bronze)

Romance avec Léliana conclue

Vétéran (Bronze)

Une spécialisation apprise avec le personnage principal

Elite (Bronze)

Deux spécialisations apprises avec le personnage principal

Maître du Pic (Bronze)

"Pic du soldat" terminé (Contenu téléchargeable : "La forteresse des Gardes des Ombres")

Diaboliste (Bronze)

Recherche d'Avernus mises à profit (Contenu téléchargeable : 'La forteresse des Gardes des Ombres")

Au pied du mur (Bronze)

"Le Golem de Cordoan" terminé (Contenu téléchargeable : "Le prisonnier de la Pierre")

Les lamentations de la Pierre (Bronze)

"Les souvenances d'un golem" terminé (Contenu téléchargeable : "Le prisonnier de la Pierre")

Trophée masqué

Fléau de Thédas (Bronze)

Vous assurez la victoire de l'archidémon en tuant le dernier Garde des ombres de Férelden. (Contenu téléchargeable : "Les Chroniques des engeances")

Trophée masqué

Trophée masqué

Provocateur (Bronze)

Collecter et assembler la tenue de campagne du Provocateur. (Contenu téléchargeable : "Le chant de Léliana")

Revirement de situation (Bronze)

Entendre la version de Léliana concernant la trahison. (Contenu téléchargeable : "Le chant de Léliana")

Vengeance (Bronze)

Détruire la carrière du capitaine de la garde, Eams. (Contenu téléchargeable : "Le chant de Léliana")

CONSEILS

Astuce n°1

Pendant le prologue, lorsque Duncan vous demande de ramener les 3 fioles de sang d'engeances et les documents des Gardes des Ombres, revenez seulement avec les fioles et parlez-lui, Vous gagnerez 750xp, et vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez. Très rapide donc car il suffit de lui parler et de passer les dialogues.

Astuce n°2

A Lothering, la femme qui donne la quête des pièges répète la quête à l'infini : gain de 50 pièces d'argent et d'une centaine d'xp (déclencheur de piège comme composant, à acheter au marchand de la Taverne). Utile pour xp un peu mais surtout se faire de l'argent facilement en début de partie.

Astuce n°3 (déconseillé si vous n'êtes pas à la fin du jeu)

Dans le sanctuaire d'Andrasté, lorsque vous passez de la zone "Caverne" à la zone "Sommets Montagneux", vous gagnez 750xp. Vous pouvez recommencer à l'infini.

La première astuce permet de monter rapidement de niveau au début du jeu, très rapide et pratique elle est une incontournable. La deuxième permet de se faire de l'argent au début du jeu, ce qui est très utile puisqu'à ce stade on ne roule pas sur l'or. La dernière permet d'être fin prêt pour la partie finale du jeu.

AMÉLIORER SON ÉQUIPEMENT

Plutôt que d'accumuler trop de pièces d'équipement, il est possible d'améliorer son propre équipement. Pour ce faire, deux méthodes s'offrent à vous :

- Vendez votre équipement à un marchant en prenant soin de vous rappeler à qui (de préférence aller à celui du campement). Jouez un peu en réalisant par exemple quelques quêtes, puis revenez au marchand. Vous constaterez alors que votre équipement s'est amélioré. Il est ainsi possible de passer d'un équipement de métal à celui d'os de dragon.

- La deuxième méthode ne nécessite que très peu d'argent, environ 30 PO. Allez voir un forgeron (ou un vendeur) et vendez votre armure. Sauvegardez et chargez votre partie. Parlez au forgeron (ou au vendeur) et vous remarquerez que votre équipement est fait d'un autre métal. Si celui-ci vous convient, rachetez-le, sinon rechargez la partie jusqu'à obtenir le métal qui vous convient. Attention, ceci marche avec tous les équipements sauf certains objets uniques figés dans leurs métaux de base. Votre niveau influe également sur la manipulation.

ALLER PLUS VITE

Pour vous déplacez plus rapidement, prenez Morrigan dans votre équipe et positionnez-la en leader. Utilisez le sort qui la transforme en essaim, la vitesse du groupe sera alors bien améliorée.

BATTRE LE DRAGON SIRE

Quand vous arrivez au sommet de la montagne, il y a sur votre droite un pont (à droite du chemin qui vous ramène aux cavernes, se trouve une rampe d'accès qui rejoint le temple en ruines). Mettez toute votre équipe au fond et équipez-les tous d'un arc (guerriers et voleurs) ou d'un bâton (mages). De cette manière, vous pourrez vaincre le dragon sire sans difficulté quel que soit votre niveau. Le dragon ne peut pas s'approcher et ne fait que multiplier les battements d'ailes pour ramener vers lui vos personnages. Son obstination faisant qu'il ne quitte jamais sa position, il ne reste plus qu'à attendre tranquillement l'issue du combat.

Prenez juste un cataplasme mineur pour vos mages/voleurs et un majeur pour votre guerrier au cas où et tout ira comme sur des roulettes.

Dragon Age : Origins - Awakening

© Electronic Arts / BioWare 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Le Fort Tenace

Effectuez toutes les améliorations de Fort Bastel. (Bronze)

Sauveur de Kal'Hirol

Mères couveuses de Kal'Hirol détruites. (Bronze)

Vengeance aveugle

Fuite des mines d'argentite réussie. (Bronze)

Tomber avec honneur

Baronne vaincue (Bronze)

Gardien d'Amaranthine

Amaranthine sauvée (Bronze)

Gardien de Fort Bastel

Fort Bastel sauvé (Bronze)

Eveil - Dragon Age Origins

Awakening terminé (Or)

Commandeur de l'Orde

Niveau 30 atteint

Dragon Age II

© Electronic Arts / BioWare 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMURES SPÉCIALES

Armure Blood Dragon

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Dragon Age Origins sur votre console dans laquelle cette armure était débloquée pour la récupérer automatiquement dans Dragon Age II.

Armure d'Isaac

Lancez le jeu Dead Space 2 et connectez-vous sur votre compte EA. Ensuite, lancez Dragon Age II pour que l'armure d'Isaac se débloque automatiquement dans le coffre de votre maison.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : La destruction de Lothering

Conseil : il est conseillé d'accomplir les quêtes secondaires, de compagnon et annexes avant la fin de chaque acte. Cela vous permet d'avoir plus de points d'expériences, d'objets et d'alliés.

Après la cinématique de présentation du jeu, vous affronterez une armée d'éclaireurs qui seront assez faciles à éliminer. Profitez de l'occasion pour vous familiariser avec les touches. Dès que vous en aurez fini avec la première vague d'ennemis, vous aurez une petite discussion avec votre soeur. Le choix de la réponse n'affecte que le moral de votre allié. Tuez alors le reste des ennemis pour passer à votre premier mini-boss.

Ce géant possède trois types d'attaques ; il peut vous balancer un rocher ou il vous frappe avec des coups de poing et enfin il vous charge dessus (esquivez à gauche et à droite pour l'éviter). Concentrez-vous sur le mini-boss et laissez votre soeur s'occuper des petites bestioles, essayez toujours de l'attaquer par derrière.

Une autre cinématique se déclenche, choisissez les bonnes réponses au cours de la discussion avec les membres de votre famille puis avancez et tuez tous vos ennemis. Pensez à faire évoluer les capacités de vos joueurs après le combat et explorez les alentours pour ramasser les armes des cadavres, par terre.

Poursuivez votre chemin, discutez avec votre mère puis tuez les soldats qui apparaissent en bas. Deux autres guerriers sont en train de se défendre, aidez-les pour qu'Aveline rejoigne l'équipe.

Avancez ensuite tout droit et tuez les petits troupeaux d'éclaireurs. Dès que vous en aurez fini avec eux, n'oubliez pas de revenir un peu en arrière pour ramasser les objets des cadavres par terre et ceux sur les gravats, en haut à gauche.

Descendez la petite colline en face pour affronter un mage et des éclaireurs. Concentrez-vous sur le premier et laissez vos alliés s'occuper des autres monstres. Ceci dépend de votre choix de tactiques que vous pouvez changer à tout moment.

Ramassez ensuite le butin sur le cadavre et si vous avez choisi le voleur au début du jeu, ouvrez le coffre à gauche.

Montez sur la colline à droite et préparez-vous à affronter un ogre avec quelques éclaireurs, ce combat est plus difficile que celui de tout à l'heure. Laissez les mages en retrait et occupez-vous de l'ogre. Essayez de l'attaquer par derrière et lorsque vous vous en débarrassez, passez au reste des monstres. Vous aurez alors une petite discussion avec votre mère et tout de suite après un mini affrontement avec quelques nouveaux monstres. Suite à ce combat, une cinématique se lance. Flemeth, la sorcière, va vous proposer un marché que vous devez accepter sans poser de questions. Laissez ensuite Aveline mettre fin à la souffrance de son mari.

Vous êtes maintenant dans la cour de la Potance, après avoir discuté avec vos alliés, parlez au garde au centre de la foule.

Montez les escaliers en face et traversez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Ewald dans une cour à droite, posez-lui quelques questions. Un combat inévitable sera déclenché contre les déserteurs, éliminez-les tous. En retour, le capitaine Ewald vous ramène votre oncle Gamlen. Ce dernier vous propose de travailler chez un contrebandier ou bien un mercenaire, à vous de choisir (en accomplissant l'une des deux missions, vous aurez accès à la cité cependant il y aura de petites différences dans le scénario).

Meeran le mercenaire se trouve près du portail par lequel vous aviez eu accès à la cour.

Le travail qu'il vous propose consiste à tuer Friedrich qui se trouve dans le couloir, à gauche (une nouvelle icône vous indiquera sa position exacte sur la carte).

En allant lui parler, vous serez encore une fois en face de deux choix ; soit vous le tuez comme prévu (et c'est le plus court chemin pour finir avec le prologue), soit vous négociez, tuez ses hommes et affrontez Meeran plus tard dans l'Acte I (ici vous avez encore la chance de travailler avec Athenril).

Athenril la contrebandière discute avec ses alliés au coin haut à droite de la cour.

Le travail qu'elle vous propose consiste à récupérer sa commission de la part de Cavril (le marchand en bas de la cour).

Encore un choix à faire ; soit vous lui demandez de payer sa dette et cela mènera à un combat, soit vous demandez tout simplement l'aide d'Aveline. Vous pouvez aussi trahir Athenril (au cas où vous n'avez pas déjà trahi Meeran).

Une fois l'une de ces deux missions accomplie, faites un rapport à votre oncle pour finir avec le prologue.

Acte I : L'expédition dans les Tréfonds

Un nouveau foyer

Après avoir fait la connaissance de Varric (votre nouveau allié), faites un tour dans la cité si vous le voulez (ainsi vous pouvez activer des quêtes secondaires) puis quittez la zone par n'importe quel issue (les issues sont indiquées dans la carte). Allez maintenant à la Basseville, descendez les escaliers en face, avancez tout droit puis tournez à gauche. Entrez dans la maison de votre oncle Gamlen, lisez les livres sur les tables puis menez la discussion avec la famille. En sortant, sélectionnez les membres de voter équipe et dirigez-vous vers la Hauteville.

Une amie parmi les gardes

Allez au fort de Vicomte qui se situe en bas de la carte et parlez à Aveline qui de trouve dans la chambre, au premier étage à droite. Acceptez son offre pour qu'elle vous rejoigne et pour accéder à une autre quête " Evité de justesse ". Entrez ensuite dans la chambre au fond à gauche et ouvrez le coffre grâce à l'aide de Varric. Explorez les lieux puis quittez le fort et allez vers la Basseville.

Rendez-vous d'affaires

Avancez tout droit et entrez dans l'Auberge du Pendu qui se trouve au centre de la carte puis parlez à Varric. Faites un tour des lieux, il y'a un trésor dans une chambre en haut et une caisse derrière le comptoir, fouillez-les et quittez l'auberge.

Apaisement

Retournez à la Basseville et entrez dans le comptoir Féreldien se trouvant juste à gauche des escaliers, mais d'abord fouillez la caisse près de l'entrée.

Ramassez les biens dans la caisse qui se trouve dans la pièce de droite puis discutez avec Lirène. Soyez gentil pour qu'elle vous indique la position du guérisseur. En sortant, une bande de Féreldiens vous bloque le chemin, laissez votre allié intervenir pour éviter le combat.

Quittez maintenant la Basseville et allez à la Sombrerue, l'endroit marqué par une sourie sur la carte. Ramassez les biens dans les gravats à gauche puis montez les escaliers en face.

Tournez ensuite deux fois à gauche et entrez par la porte.

Discutez avec le mage et acceptez sa proposition. Quittez ensuite les lieux et allez à la Hauteville pendant la nuit (il suffit de taper sur R2 lorsque vous allez choisir votre destination pour changer le mode affiché en bas à droite de l'écran).

Vous êtes dans la cour de la Chantrie, avancez un peu puis tournez à gauche pour rejoindre Anders. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de droite et parlez à Karl. Tuez donc tous les templiers qui vous attaquent. A la fin du combat, vous reparlez à Karl et quelle que soit votre décision, sa mort sera inévitable. Anders rejoint alors votre équipe et il vous offre des cartes des Tréfonds. Quittez la Sombrerue et allez aux Terres brisées.

Bien loin de la maison

Avancez tout droit et sauvez le marchand nain des grosses araignées. Parlez-lui pour activer la quête la promesse de la poudre noire. Ramassez les biens aux alentours puis continuez votre chemin vers le camp des Dalatients.

Dites au garde que vous venez en paix pour qu'il vous laisse passer. Parlez au chef et donnez-lui l'amulette. Acceptez sa nouvelle mission puis poursuivez votre route à droite. Faites la connaissance de Merrill ensuite montez au sommet de la colline qui est en face. Eliminez tous vos adversaires et ramassez les biens qu'ils laissent. Continuez votre ascension et récupérez les biens dans le sac posé sur la pierre de droite. Entrez ensuite dans le passage des Terres brisées en haut à gauche.

Tuez les araignées puis prenez les objets dans les gravats, à droite. Entrez par la porte à gauche et descendez la pente. Inspectez le livre et l'objet posé à terre, à gauche. Passez à la pièce suivante et ramassez le sceau de la maison Talwain qui se trouve dans la caisse à gauche. Tuez les arachnides à droite. Avant de passer au cimetière de la montagne, montez les escaliers à gauche et massacrez vos ennemis. Ouvrez ensuite le coffre au coin à gauche.

Tournez d'abord à droite et fouillez le tas d'os par terre. Retournez ensuite à la barrière à gauche.

Une fois détruite, ramassez les champignons des Tréfonds à gauche. Avancez tout droit et lorsque vous vous approchez de la tombe au bord de la falaise, des ennemis apparaitront. Occupez-vous d'abord de l'entité abominable car ses coups provoquent plus de dégâts que les autres. Tuez ensuite ce qu'il reste des monstres puis récupérez les biens sur leurs cadavres. Inspectez enfin l'autel au bord de la falaise et discutez avec la sorcière.

En retournant, prenez l'allée à droite. Avancez un peu et affrontez le premier groupe d'ennemis.
Un peu plus haut vous trouverez deux trésors, ouvrez-les avec le voleur.

Continuez votre ascension jusqu'au sommet. Vous trouverez un autre barrage bleu, lorsque vous le touchez le deuxième groupe d'ennemis apparaitra. Tuez les tous et n'hésitez pas à prendre des potions de santé en cas de besoin. Ramassez les objets et, avant de descendre, inspectez le tas d'os juste à gauche. Sortez du cimetière pour finir.

Le Fils difficile

Discutez avec Arianni dans le Bascloitre de la Basseville. Passez ensuite au bazar et parlez à Vincenzo, le père du jeune homme. Utilisez l'aide de vos alliés pour convaincre rapidement cet homme de vous donner des informations.

Quittez l'endroit et revenez-y en pleine nuit. Discutez avec Samson qui vous dira où se trouve le jeune homme. Rendez-vous maintenant dans les Docks pendant la nuit.

Entrez dans le dock privé d'Arthuris qui se trouve dans le quartier des entrepôts-Est. Abattez les bandits dans l'autre pièce puis récupérez leurs biens. Montez les escaliers à droite et entrez dans la chambre. Sur place, vous allez affronter une magicienne transformée en créature diabolique et quelques gardes. Occupez-vous d'abord de la créature puis passez au chef des bandits et enfin abattez les petits combattants. Attaquez toujours par derrière et faites attention à votre barre de santé. A la fin du combat, récupérez les objets sur leurs cadavres et ouvrez le trésor à gauche. Fouillez les lieux avant de les quitter, vous y trouverez de nombreux objets intéressants.

Allez à la Potence et parlez à Thrask, donnez-lui la lettre perdue et promettez de ne rien dire à propos de sa fille. Dirigez-vous maintenant à la Sombrerue une fois la nuit tombée. Cherchez Danzig l'esclavagiste sur la carte et allez lui parler. Tuez-le avec ses gardes et ramassez les objets qu'ils laissent. Quittez la Potence et allez à la Côte escarpée (il est préférable que Varric soit dans votre équipe).

Prenez le chemin qui mène à gauche et continuez tout droit en tuant vos ennemis. Entrez dans la grotte des esclavagistes. Tuez les gardes sur votre chemin et fouillez les lieux car vous trouverez beaucoup d'objets intéressants qui vous permettront de clôturer des quêtes secondaires. Allez ensuite au secours de Feynril qui est prisonnier des Tévintides. Recourrez à l'aide de Varric pour inverser la situation à votre avantage. Le jeune sera alors libre et vous obtiendrez une récompense. Laissez Feynril décider de son sort et faites ensuite un rapport détaillé à sa mère Arianni, qui se trouve dans la Basseville, pour terminer cette quête.

La promesse de la poudre noire

Après avoir accepté la mission du marchand nain dans les terres brisées (voir la quête " bien loin de la maison "), allez à la Côte escarpée. Tournez à gauche au premier croisement ensuite continuez tout droit jusqu'à ce qu'une petite conversation avec un Qunari se déclenche. Montez la colline à droite qui mène au camp des Tal-Vashoff et éliminez-les tous. Ramassez toutes les richesses aux alentours ensuite entrez dans la caverne de droite.

Traversez les trois portes à gauche en tuant tous les montres ensuite les deux portes à droite. Vous arriverez à une pièce pleine d'ennemis. Concentrez vos attaques sur le chef des renégats qui se trouve sur la plateforme supérieure.

Faites le ménage et récupérez les biens qu'ils laissent. Quittez les lieux par la porte inférieure, à droite, et dirigerez-vous vers les Docks. Allez dans le camp de Qunari juste à gauche de l'entrée et parlez à Javaris (le marchand nain). Après les négociations, rediscutez avec l'Arishak.

Des ennemis en notre sein

Parlez à Macha qui se trouve dans la Hauteville pour activer la quête.

Allez à la Potence et menez votre enquête avec les recrues. Sélectionnez maintenant la nouvelle icône dans la carte des marches libres " Camp de Wilmod ". Avancez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez deux templiers. Après la cinématique, tuez les Abominations. Parlez avec Cullen puis ramassez les richesses laissées par les cadavres. Quittez l'endroit et allez à la Hauteville en pleine nuit.

Visitez la Rose en fleur avec un mage dans votre équipe. Parlez à Vivéka dans la salle d'en face et essayez de lui tirer des informations sans dépenser votre argent. Passez ensuite à la chambre en haut à droite. Parlez à Idunna et demandez l'aide du mage lorsque cette dernière essaie de vous manipuler. 2puisez toutes les questions ensuite tuez-la. Prenez les informations sur son bureau puis quittez la zone en allant à la Sombrerue (de nuit).

Entrez dans le Sanctuaire en traversant l'entrée secrète au centre des bas-fonds.

Suivez le chemin en tuant toutes les Abominations et les squelettes qui bloquent votre route. N'oubliez pas de prendre les potions de soin en cas de besoin et de ramassez les objets sur les cadavres. A la fin de votre parcours, vous rencontrerez Tarohne accompagnée de quelques mages. Votre discussion mènera inévitablement à un combat. Tuez-les tous en concentrant vos coups sur la sorcière.

Parlez ensuite à Keran et vérifiez s'il est possédé grâce à l'aide de Merrill ou Anders. Décidez si vous le laissez libre ou bien si vous le livrez aux templiers (cela a un impact sur votre relation avec vos alliés). Avant de quitter les lieux par la porte de gauche, ramassez les biens dans le sac qui se trouve à droite. Allez à la Potence et parlez à Cullen. Défendez les mages ensuite décidez du sort de Keran.

Un berger dans un troupeau de loups

Approchez-vous de Petrice dans la Basseville pendant la nuit, une petite cinématique se déclenche. Avancez un peu et sauvez la jeune femme de la prise des voleurs.

Parlez-lui et acceptez sa requête. Rejoignez-la ensuite dans son refuge dans le Taudis de la vieille ville. Acceptez de l'aider puis entrez dans les labyrinthes des Bas-fonds par la trappe de la pièce d'en face.

Suivez le chemin en tuant toutes les araignées, faites attention aux pièges placés tout au long de votre parcours. N'oubliez pas de récupérer les biens dans les coffres en chemin. Quelques voleurs vous barreront la route, après la cinématique, tuez-les tous et prenez le monte charge en face.

Discutez avec les Qunari et prenez le maximum d'informations. Si Anders est dans votre équipe, demandez-lui si Saarebas constitue un danger. Sinon refusez de leur donner le mage. Eliminez-les tous puis discutez avec Saarebas.

Sa mort sera inévitable. Quittez les lieux et allez à la Basseville durant la nuit. Retournez au refuge de Patrice pour lui demander des explications. Quittez la zone et allez aux Docks. Faites un rapport sur ce qu'il s'est passé à l'Arishak pour terminer.

Acte de miséricorde

Visitez la maison de votre oncle Gamlen et consultez le secrétaire, à gauche. Sélectionnez alors la lettre " acte de miséricorde ". Quittez la maison et assurez-vous que Varric et Merill sont dans l'équipe, vous aurez besoin de leur aide plus tard. Allez aux abords de la Côte escarpée, la nouvelle icône affichée dans la carte des Marches libres.

Eliminez les petits dragons qui vous attaquent. Montez sur la colline à droite et parlez à Thrask qui vous attend devant la grotte des fuyards. Acceptez sa requête et entrez dans la caverne. Tuez le mage et ses squelettes puis ramassez les biens sur les gravats et les cadavres aux alentours. Franchissez ensuite les deux portes à gauche et éliminez les morts-vivants. Dans la pièce suivantes se trouve un autre groupe d'ennemis, débarrassez-vous en. Un mage vous remercie de l'avoir sauvé, écoutez alors ce qu'il a à dire.

Pénétrez dans la pièce suivante et affrontez Décimus.

Ce dernier réveille les morts grâce à la magie de sang. Occupez-vous de lui en premier puis faites le ménage et éliminez ses réincarnations. Présentez vos condoléances à sa femme et dites-lui que vous convaincriez les templiers. Rebroussez chemin vers la sortie en tuant les zombies.

Un groupe de templiers vous attend à l'extérieur, faites alors appel à Varric. A la fin de votre discussion, la femme du mage vous donnera un cadeau.

Des amis en bas de l'échelle

Si vous avez dépensé votre argents et que vous n'avez pas économisé les 50 souverains pour payer Bartrand, cette quête sera votre seul moyen pour accédez à l'expédition dans les Tréfonds. Sinon ne l'effectuez pas.

Visitez la maison de votre oncle et consultez vos lettres sur la secrétaire à gauche.

Acceptez la quête et quittez les lieux en allant à la Basseville pendant la nuit. Parlez à Dougal Gavorn et acceptez sa proposition. Par conséquent, vos profits diminueront à la fin de l'expédition et la quête principale Rentrer à la maison sera remplacée par une autre Perte et profit dans le deuxième acte.

L'expédition dans les Tréfonds

Allez à la Hauteville après avoir récolté les 50 souverains (ou accompli la quête des amis en bas de l'échelle) et parlez à Bartrand.

Donnez-lui les cartes ensuite reparlez-lui quand vous serez prêt à partir (Il est conseillé d'avoir Varric dans votre équipe, si vous comptez emmener un membre de votre famille pensez à prendre Anders).

Le père de Sondal vous réclamera la disparition de son fils. Acceptez de l'aider à le retrouver. Entrez dans la grotte en face puis tournez à droite.
Eliminez les éclaireurs qui vous bloquent la route puis descendez les escaliers, à gauche. Avancez un peu pour affronter un autre groupe d'éclaireurs ensuite traversez la porte de droite. Tuez le mage et sa clique puis empruntez les escaliers à droite. Ouvrez tous les trésors qui sont en bas. En essayant d'ouvrir la porte à gauche, vous serez attaqués par une bande d'araignées. Massacrez-les toutes pour affronter leur boss.

Ce dernier sera facile à vaincre mais il suffit de l'attaquer par derrière. Récupérez le trésor dans la pièce en haut et reprenez votre chemin vers Sondal. Tuez les éclaireurs qui vous encerclent puis continuez tout droit pour trouver le petit nain sain et sauf grâce à son enchantement.

Suivez le chemin qui passe derrière l'ogre gelé puis tournez à gauche. Continuez votre route tout en tuant vos adversaires. Lorsque vous arrivez à la grande salle, empruntez les escaliers en face. Un ogre vous attend dans la pièce. Esquivez ses attaques et lorsqu'il heurte le mur, profitez pour lui infliger d'importants dégâts en le frappant par derrière. Traversez l'autre porte de la pièce en faisant attention aux pièges posés par terre.

Dans la salle suivante, vous allez affronter un énorme dragon accompagné de ses petits. Ce dernier possède cinq types d'attaques ; soit il vous mord, soit il vous griffe, soit il vous crache des flammes dessus, soit il vous projette avec l'air produit par ses battements d'ailes ou il vous crie dessus ce qui cause votre évanouissement pendant quelques secondes. A part la dernière attaque, vous pouvez esquiver toutes les autres en courant à gauche ou à droite et en essayant de contourner la grosse bête.

Concentrez vos coups sur l'énorme dragon et laissez vos alliés s'occuper des petits. Evidemment, s'ils auront le temps ils vous aideront surtout s'il s'agit de mages. Après la bataille, sortez par la porte qui est en haut.

Parlez à Bartrand puis montez les escaliers en face. Faites le plein de potions auprès des marchands de Bodhan ensuite descendez les escaliers à gauche. Après la cinématique, neutralisez les Abominations diaboliques et le Golem.

Ouvrez le coffre à gauche puis entrez dans le Thaig antique. Approchez-vous de l'autel pour lancer la cinématique. Une fois piégé par Bartrand, sortez par l'autre porte en haut et tournez à gauche. Entrez dans la pièce et tuez toutes les Abominations et le Golem. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à ce que vous atteigniez une salle ronde. Tuez alors les Abominations et les nouvelles créatures, en bas.

Traversez les couloirs en face en éliminant vos ennemis. Entrez par la porte au fond et tuez les créatures qui vous bloquent le chemin. Après la bataille, un démon surgit et vous propose de vous aider. Laissez d'abord Anders intervenir ensuite refusez son aide.

Ceci vous amène à affronter un nombre importants de créatures mais cela rapporte d'importants points d'expérience. Ouvrez le coffre à droite ensuite traversez la porte en haut. Tuez les créatures dans le couloir et préparez-vous à affrontez un boss de taille.

Le spectre des roches possède une grande variété d'attaques. D'abord il se transporte d'une manière aléatoire dans la pièce. Il donne des coups de poing en lançant des boules électriques ou il essaye de vous écraser avec ses mains. Parfois il se transforme en une énorme boule et charge sur vous avant d'exploser. Vous pouvez esquiver ses attaques en courant à gauche ou à droite et essayez toujours de le contourner pour frapper par derrière. Ce monstre possède aussi une attaque assez spéciale ; il charge au milieu de la pièce puis envoie des ondes électriques partout dans la salle. Cette technique vous inflige à vous et à vos compagnons des dégâts importants. Pour l'éviter, abritez-vous derrière l'un des piliers de la salle pendant qu'il charge. Juste après cette attaque, le spectre se décompose par terre en essayant de récupérer son énergie. C'est votre unique chance pour lui asséner des coups critique.

Des petits monstres vous attaquent pendant cette période de récupération, ignorez-les et concentrez vos coups sur le

boss. Quand le spectre se relève, débarrassez-vous des petits gêneurs. Lorsque la barre de vie du monstre atteint la moitié, une autre attaque s'ajoute à son arsenal. Il vous attire près de lui en absorbant votre santé puis il explose. Dans ce cas, vous n'avez qu'à courir dans le sens contraire du courant. Il faut noter que ce monstre ainsi que ces semblables sont vulnérables aux attaques de glace. Alors n'oubliez pas de régler les tactiques de vos mages avant de l'affronter.

Récupérez votre récompense au fond de la salle puis sortez par la porte de droite.
Après la cinématique, vous comprendrez la nécessité d'Anders dans l'équipe si vous avez emmené un membre de votre famille. Acceptez sa proposition pour sauver votre frère ou votre soeur. Au cas où vous n'avez pas emmené l'un des deux, le premier acte prend fin immédiatement après le combat contre le spectre des roches.

Acte II : Commandement du Qun

Rentrer à la maison

(Cette quête sera disponible si vous avez payé Bertrand dans la quête expédition dans les Tréfonds durant l'acte I)

Après avoir accepté la quête du Vicomte Damar, sortez du fort par la porte principale. Vous trouverez Bohdan à votre recherche pour vous donner votre part des gains. Il vous informe aussi que vous êtes attendu dans votre nouvelle demeure. Descendez alors les escaliers et entrez dans le domaine Hawke à droite. Acceptez la demande d'aide d'Aveline pour débloquer la quête principal suspect.

Perte et profit

(Pour accédez à cette quête vous devez avoir accompli la quête des amis en bas de l'échelle)
En sortant du fort et après avoir discuté avec le Vicomte Damar, Bohdan vous signale que Dougal vous attend dans votre demeure. Allez donc au domaine Hawke à droite de la cour et discutez avec ce dernier. Il vous demandera de rendre 100 souverains et si vous refuserez, vous allez le combattre durant l'un de vos voyages sur la carte de Kirkwall.

Principal suspect

Allez à la Potence et discutez avec Emeric.

Acceptez de mener l'enquête et quittez les lieux. Allez à la Hauteville durant la nuit et visitez le domaine du Puits. Tuez les ombres et les créatures qui apparaissent ensuite lisez le mot de remerciement posé sur la table en face. Montez les escaliers et traversez la porte juste devant. Eliminez les monstres puis inspectez la lettre posée sur la table au milieu. Entrez par la porte au fond de la salle puis par celle de droite. Examinez les fioles de sang sur la table ensuite ouvrez le trésor à côté.

Retournez à l'autre porte à gauche et montez les escaliers en face. Examinez le message sur la table puis traversez la porte, à gauche. Discutez avec Gaspard et décidez si vous le neutralisez sur le champ ou si vous le laissez prouver son innocence. Dans les deux cas, quittez les lieux et dirigez-vous vers la Potence. Parlez à Moria qui vous informe qu'Emeric vous attend dans la ruelle ténébreuse.

Sortez de la Potence et allez le rejoindre. Vous devez alors affronter une dizaine d'ombres. Une fois tous morts, Moria viendra demander des explications, vous avez le choix de la réponse.

Courtoisie qui sent la poudre

Allez aux docks et visitez le camp des Qunari en compagnie de Varric. Parlez à l'Arishak qui vous demande de trouver un nain voleur. Questionnez Varric à propos de l'endroit dans lequel vous pouvez le trouver. Rendez-vous ensuite à la Sombrerue et discutez avec la bonimenteuse de la Coterie.

Elle vous donnera exactement l'emplacement de Javaris qui est la grotte des brigands. Cet endroit est accessible par une entrée à proximité, allez-y. Une fois dedans, vous pouvez éliminer directement les nains en bas comme vous pouvez leur tendre un piège. Il suffit d'aller à gauche et de tuer quelques araignées ensuite tapez sur le bouton blanc par terre.

Continuez votre chemin par la porte en bas à droite. Ramassez les biens dans les caisses à gauche et sur le cadavre, à droite. Traversez la porte en face et récupérez les richesses du squelette par terre. Descendez les escaliers et faites la peau à la bande des nains qui vous attend. Après la bataille, récupérez les biens qu'ils laissent puis ouvrez le trésor à gauche.

Continuez votre chemin en tuant vos adversaires. N'oubliez pas avant de sortir de ramasser tous les biens dans les coffres et les trésors et surtout le " Bateau dans une bouteille " à gauche de la sortie. Massacrez les gardes de Javaris ensuite allez lui parler. Laissez-le prouver son innocence puis décidez de son sort (il faut noter que le tuer ne va pas plaire à vos alliés). Allez maintenant à la ruelle qui est devenue accessible sur la carte de Kirkwall durant la nuit.

Après la discussion avec le garde, vous vous retrouvez dans une cour pleine de gaz toxique. Dépêchez-vous de ramasser le loquet d'acier sur le sol ensuite fermez l'un des tonneaux de la cour. Une bande de gardes vous attaquent à ce moment. Ne tardez pas à les tuer tous car votre santé diminue progressivement à cause du gaz. Une fois les gardes éliminés, cherchez un autre loquet dans la cour pour fermer un autre tonneau. Cette procédure sera répétée jusqu'à ce que la responsable fasse son apparition. Tuez-la avec ses gardes.

Visitez maintenant l'Arishak et parlez-lui de tout ce qu'il vient de se passer. Dirigez-vous au fort du Vicomte et faites votre rapport pour terminer.

Invitation à la prudence

(Dans cette quête, il faut que l'un de ces alliés soit présent dans l'équipe : Varric, Aveline ou Isabela).

Rendez-vous au fort de Vicomte et menez votre enquête avec le Sénéchal Bran.

Allez maintenant aux docks pour apprendre à Arishak la nouvelle. Visitez ensuite durant la nuit l'auberge du pendu qui est devenue accessible directement par la carte de Kirkwall. Discutez avec Orwald le Fanfaron dans le but d'avoir une piste. Ce dernier refusera, faites intervenir l'un de vos alliés (Aveline, Varric ou Isabela), sinon vous devrez l'affronter lui et ses hommes.

Rendez-vous à la Chantrie durant le jour et discutez avec la Soeur Petrice. Cette dernière vous indiquera l'endroit exact où vous trouverez le traitre. Avant de quitter les lieux, prenez les escaliers à gauche et lisez le livre posé sur la table.

Si vous décidez de le laisser sur place, vous gagnerez quelques points d'expérience ensuite vous affronterez quelques créatures.

Dirigez-vous maintenant au refuge de Varnell désormais disponible sur la carte durant le jour. Suivez le chemin en faisant garde aux pièges jusqu'à ce que vous retrouviez le traitre. Annoncez le combat et tuez-le avec ses gardes. La bataille sera assez difficile vu le nombre des gardes qui augmente. Venez à l'aide de vos alliés s'ils sont encerclés par les ennemis, sinon occupez-vous de Varnell. A la fin du combat, donnez le conseil au Vicomte de bruler les cadavres des Qunari. Ramassez le bouclier du chevalier dans la caisse à droite de la sortie puis quittez la zone.

Visitez la Chantrie et parlez à Petrice, ensuite allez aux docks et faites le rapport à l'Arishack.

Restes d'humanité

(La présence de Varric est indispensable dans cette quête)

Dirigez-vous vers le domaine Hawke et parlez à votre oncle Gamlen. Dites-lui que les Lys blancs vous rappellent une histoire pour commencer votre enquête. Visitez ensuite la Basseville et intervenez dans la discussion entre le vagabond et votre oncle.

Donnez au gamin de l'argent pour qu'il vous donne une piste. Suivez ensuite les tâches de sang à gauche, elles vous mènent à la fonderie, entrez. Cette procédure est votre seule chance pour accéder à la fonderie dans le cas où vous avez tué Gaspard du Puits dans la quête principal suspect. Sinon, il existe une autre alternative. Visitez ce dernier dans la Sombrerue durant la nuit et acceptez d'utiliser la magie de sang pour être directement téléporté dans la fonderie.

Dans les deux cas, prenez les escaliers en face puis entrez par la trappe secrète à gauche.

Eliminez les créatures ensuite examinez les notes et les gravats dans la zone. Affrontez les ennemis dans la pièce suivante. Inspectez tous les livres et les documents posés par terre et ouvrez le trésor à droite. Continuez votre route pour venir au secours de votre mère. Si Gaspard est présent, deux scénarios se présentent : soit vous le convainquez d'être votre allié, soit il s'allie à Quentin et dans ce cas vous devrez les tuer tous les deux (si Varric est là, il s'occupera du cas de Gaspard). Quel que soit votre choix, éliminez d'abord les monstres et les ombres de Quentin ensuite occupez-vous de ce dernier.

Faites enfin vos adieux à votre mère et informez votre oncle lorsque vous retournez à votre domaine. Si Gaspard est toujours en vie, vous pouvez régler son compte à Sombrerue.

Suivre le Qun

Examinez les lettres sur la secrétaire dans le domaine Hawk et confirmez celle intitulée " suivre le Qun ". Quittez la zone et visitez le Fort de vicomte. Parlez à Dumar et menez votre enquête puis acceptez de l'aider à rechercher son fils. Dirigez-vous maintenant vers les docks. En route, vous serez arrêté par une troupe de bandits. Eliminez-les tous et continuez votre chemin.

Entrez dans le camp des Qunari et parlez à l'Arishak. Il vous révélera l'endroit où se trouve Saemus. Avant d'y aller, faites un rapport au père du jeune homme. Rendez-vous ensuite à la Chantrie durant la nuit. Assistez au crime de Petrice puis affrontez ses misérables alliés. A la fin du combat, discutez avec politesse avec la Mère supérieure et dévoilez-lui les mensonges de Petrice. Après la cinématique, soutenez le vicomte en lui disant que " la ville a besoin de vous savoir fort ".

Attraper un voleur

(Cette quête sera accessible lorsque vous aurez accompli toutes les quêtes de compagnon d'Isabela durant l'Acte I.)

Allez au domaine Hawke et discutez avec les deux femmes. Si vous refusez d'aider Isabela, elle quittera immédiatement l'équipe pour toujours. Assistez donc le jeune pirate pour démarrer la quête et dirigez-vous vers la Basseville durant la nuit.

Allez au quartier des fonderies et éliminez les Qunari qui vous bloquent la route. A la fin du combat, acceptez de remettre la relique à Isabela pour bénéficier d'un gain notable d'amitié.

Une fois dans la fonderie, tuez les Qunari et les brigands. Prenez les escaliers en face et entrez dans la pièce, au fond de la passerelle. Vous trouverez dans la caisse des semelles en laine d'agneau, cette amélioration pour Isabella n'est disponible que dans cette quête. Quittez les lieux. Ramassez la lettre du jeune pirate sur le cadavre du voleur qui est à l'extérieur pour clôturer la quête.

Commandement du Qun

(Avant de débuter la quête, faites le plein de potions car vous en aurez besoin tout à l'heure).

Rendez-vous dans le camp de Qunari, aux docks. Parlez à l'Arishak en compagnie d'Aveline. Quelles que soient vos réponses, la discussion tournera mal. Les Qunari vous attaquent mais vous vous serez déjà enfui et vous vous retrouverez dans la Basseville. Choisissez les alliés qui vous accompagneront tout au long de cette quête (il est conseillé que Fenris soit dans l'équipe). Montez les escaliers en face et affrontez votre première armée de Qunari. Assurez-vous toujours de commencer par leur mage ensuite faites le ménage.

Suivez le chemin dégagé pour tomber sur une autre armée de Qunari. Après la bataille, vous rencontrerez, selon le scénario choisi dès le début, votre soeur (ou bien votre frère). Annoncez-lui la mort de votre mère pour que le chef des gardes des ombres vous donne un objet de valeur. Poursuivez votre route après avoir fouillé tous les cadavres. Au sommet de la Basseville, vous trouverez d'autres Qunari qui bloquent le chemin. Procédez de la même manière.

En quittant la zone, vous serez emmené directement dans la Hauteville. Massacrez les ennemis qui vous attendent et

faites connaissance avec le Chevalier-capitaine Mérédith. Dites-lui que vous serez à ses côtés. Continuez ensuite votre route tout en tuant vos adversaires. N'oubliez pas de ramasser les biens des cadavres après chaque bataille. Vous rencontrerez ensuite le premier enchanteur du Cercle de Kirkwall. Mérédith ne tardera pas à intervenir dans la discussion. Demandez-leur de se calmer et c'est là que vous devez faire un nouveau choix ; soit vous faites diversion et ainsi vous serez directement transporté dans le for. Ou bien, vous devrez affronter les Qunari qui gardent les portes d'entrée et ainsi vous gagnerez des points d'expérience.

Une fois à l'intérieur, occupez-vous d'abord du Saarebas (leur mage). Eliminez ensuite les gardes Qunari puis fouillez les cadavres pour récupérer des objets de valeur. Allez à la salle du trône pour retrouver l'Arishak. Il ordonnera à sa garde de vous affronter. Après votre victoire, plusieurs scénarios seront possibles. Si vous avez accompli la quête et que votre niveau d'amitié ou de rivalité avec Isabela a été maximisé, cette dernière fera son apparition en tenant la relique des Qunari. Vous avez alors le choix entre remettre la voleuse aux Qunari ainsi ils se retirent et la requête prend fin. Ou bien, vous refusez et l'Arishak demandera alors à vous affronter.

L'autre possibilité est qu'avec l'aide de Fenris, l'Arishak vous propose un duel.

Si vous refusez, vous serez obligé de combattre tous les Qunari dans la salle avec vos compagnons, cette décision est déconseillée car ce sont des ennemis de taille.

Les attaques de l'Arishak sont assez lentes, vous pouvez les esquiver facilement en courant à gauche ou à droite.

Dès qu'il enchaine un combo, profitez de l'occasion pour le contourner et lui donner quelques coups. Les dégâts que ses attaques infligent sont importants alors n'hésitez pas à prendre les potions en cas de besoin. Lorsque la santé de l'Arishak atteint la moitié, ce dernier prendra aussi des soins. Ses coups deviennent plus rapides et dangereux.

Gardez alors vos distances et ne frappez que par derrière. A partir de maintenant, le combat sera encore plus difficile, il nécessite beaucoup d'attention et de patience. Votre Boss continuera à prendre les soins dès que sa santé atteint la moitié. Mais ne vous inquiétez pas, cela ne se reproduira que deux ou trois fois. Gardez en tête qu'il ne faut pas l'affronter de face et qu'il faut enchainer vos attaques que lorsqu'il termine les siennes. Une fois fini, vous serez proclamé Héraut de Kirkwall.

Acte III : La goutte d'eau

Le face-à-face

Cette quête se résume dans la décision que vous allez prendre. Soit vous soutenez Orsino le magicien, vous débloquez la quête annexe " Une noble tâche ". Et si vous supportez Mérédith le Chevalier-capitaine, vous débloquez la quête annexe " Les derniers fidèles ". Cette quête sera clôturée par l'intervention de la grande prêtresse. Soyez poli avec elle.

En fuite

Rendez-vous dans le domaine Hawke. Examinez la secrétaire en face et confirmez la lettre " En fuite " pour activer la quête. Allez maintenant à la Potence et entrez dans le vestibule des Templiers.

Visitez Mérédith dans son bureau et acceptez de l'aider. Après discussion, récoltez le maximum d'informations auprès de son assistante Elsa. Quittez la zone et allez à la Hauteville durant la nuit.

Entrez dans le manoir de Lancet et parlez à la comtesse. Vous saurez alors où trouver son fils Emile. Avant de quitter l'endroit, fouillez le manoir pour trouver des objets de valeur. Rendez-vous à l'auberge du Pendu durant le jour et parlez à Emile. Choisissez de le laisser libre ou de le ramener au Cercle. Il faut noter qu'en choisissant cette dernière alternative, vous serez très bien récompensés par le comte (le père du jeune mage).

Allez maintenant à la Basseville et interrogez Nyssa sur son mari. Elle se trouve dans le Bascloître des elfes. Vous apprendrez alors qu'il serait là durant la nuit. Quittez les lieux et revenez à l'heure attendue. Ce mage de sang est assez difficile à battre. Grâce à sa magie, il parvient à vous paralyser pour ainsi vous rendre une proie facile pour les ombres. Occupez-vous de lui en premier lieu ensuite débarrassez-vous des autres monstres. N'oubliez pas de ramasser les

biens sur son cadavre.

Partez à la Sombrerue et discutez avec le jeune Walter. Ce dernier vous indique où se trouve Evelina. Entrez donc dans le tunnel des égouts, à proximité de votre emplacement. En bas, vous allez affronter toutes sortes de créatures, ombres et démons. Massacrez-les toutes et continuez votre chemin en faisant attention aux pièges. Prenez les escaliers à droite et ordonnez à vos compagnons de maintenir leurs positions. Avancez dans le couloir en évitant les flèches puis désactivez le levier pour désamorcer les pièges. Ainsi, vos alliés peuvent vous rejoindre sans risque de blessure. Vous trouverez dans la pièce suivante Evelina qui vient de se transformer en Abomination. Cette dernière prendra de multiples formes. Concentrez vos attaques sur elle et ne la perdez pas de vue. Tuez les ombres qui restent. A la fin du combat, soyez généreux avec les pauvres enfants et fouillez l'endroit avant de partir. Un objet de valeur se trouve dans le trésor, à gauche de la sortie.

Il ne vous reste qu'à faire votre rapport à Mérédith dans le vestibule des Templiers, à la Potence. Retournez au domaine Hawke et consultez votre secrétaire pour obtenir votre récompense.

Un plat qui se mange froid

Consultez la secrétaire dans le domaine Hawke et confirmez la lecture de la lettre " un plat qui se mange froid " pour activer cette quête.

Rendez-vous maintenant à la Potence, dans le vestibule des templiers plus précisément. En fonction de votre choix durant la quête le face-à-face, parlez soit à Mérédith soit à Orsino. C'est là la seule différence.

Après votre discussion, dirigez-vous à la Hauteville durant la nuit. Approchez-vous du lieu de la rencontre et affrontez les mages et les templiers. Après la bataille, fouillez le cadavre de leur chef pour récupérer la note de conspirateur.

Allez maintenant aux docks, toujours durant la nuit. Entrez dans l'entrepôt dans les quartiers ouest et avancez vers la salle centrale. Massacrez tous vos adversaires en commençant par les mages. A la fin du combat, Keran vous explique la situation et vous avoue le kidnapping de l'un de vos proches (soit Bethany ou Carver s'ils sont encore en vie, soit votre ami le plus proche).

Décidez alors du sort du jeune templier. Avant de quitter la zone, récupérez le sceau de la cellule clandestine dans la caisse qui se trouve dans la pièce en haut à droite et la lame de Miséricorde dans le trésor, en bas.

Partez donc à la côte escarpée. Avancez tout droit et tournez à gauche pour affronter le premier groupe d'apostats. Vous aurez ensuite une petite discussion avec Samson, l'ancien templier. Continuez votre route pour rejoindre les kidnappeurs en compagnie de votre proche. Quel que soit le déroulement de votre discussion avec eux, Grace ne tardera pas à vous attaquer. Eliminez-les tous en commençant par cette sorcière, qui à son deuxième stade se transformera en Abomination.
Faites ensuite le ménage.

Vous serez aussitôt rejoint par Samson et Cullen. Vous devrez alors décider du sort des mages ou favoriser le retour de Samson à son travail. Après votre discussion, récupérez le Heaume du Héraut sur le cadavre de Grace puis quittez la zone en allant vers la Potence. Faites votre rapport à votre commanditaire dans le vestibule des templiers pour clôturer la quête.

La goutte d'eau

(Avant de commencer cette quête et si vous ne voulez pas rater les deux fins possibles, faites une sauvegarde et gardez-la pour la fin. Activez la quête en lisant la lettre " la goutte d'eau " posée sur la secrétaire dans le domaine Hawke. Rendez-vous à la Potence pour assister à la dispute entre Mérédith et Orsino. C'est ici que vous choisissez le scénario de la fin du jeu. Soit vous soutenez les mages, soit vous vous alliez à Mérédith.

Soutien envers les mages

En prenant cette décision, vous risquez de perdre Aveline et Fenris si votre amitié n'est pas maximisée.

Après la cinématique, vous affronterez les templiers présents dans la cour. Décidez ensuite si vous voulez garder ou virer Anders (vu ses capacités de soins, il est conseillé de le garder).

Avancez un peu pour retrouver soit votre frère ou bien votre soeur s'ils ont rejoint la garde des ombres à la fin de l'acte I. Il ou elle peut désormais vous rejoindre dans l'équipe. Continuez votre chemin vers les docks tout en éliminant les templiers et les Abominations qui bloquent votre route. Pensez à fouiller les caisses en chemin car la plupart d'entre elles contiennent des potions.

Une fois sur les docks, vous affronterez un mage de sang, un démon et une quinzaine d'ombres. Le combat sera assez difficile. Il faut noter qu'une attaque collective éliminera rapidement l'élément le plus nuisant. Sélectionnez alors toute l'équipe et ordonnez une attaque contre le mage de sang, ensuite contre le démon et enfin faites le ménage.

A la fin du combat, prenez la route vers la Potence. Une cinématique se déclenche, à la fin de laquelle vous vous trouverez dans le donjon en compagnie des autres mages. Profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Orsino pour commencer la guerre.

Vous devez faire face à quelques templiers mais le vrai combat sera contre le premier enchanteur qui se transformera en Abomination. Cette entité de chaire humaine est assez facile à vaincre puisque vous aurez le soutient de tous vos alliés. Les attaques de glaces l'immobilisent ainsi vous pouvez lui infliger des dégâts considérables sans être touché.

Lorsque sa barre de santé sera épuisée, une parie du corps du monstre se détache et il passe à sa deuxième phase. Cette petite créature fait surface aux quatre coins de la piste lorsque vous aurez tué tous les morts-vivants et les mages qui apparaissent. La meilleure façon d'opérer est de sélectionner toute l'équipe et d'attaquer ensemble le mage, les morts-vivants et enfin la créature lorsqu'elle surgit. Lorsque cette dernière atteint ses derniers souffles, elle regagne sa place dans le cadavre de l'Abomination. Il s'agit de sa dernière phase, procédez exactement comme tout à l'heure. Fouillez son cadavre avant de quitter les lieux par la porte centrale.

Dans le vestibule des templiers, vous affronterez quelques ombres. Traversez la porte de gauche et faites le plein de potions en les achetant auprès de Sondal. Vous pouvez aussi renforcer vos armes grâce à l'enchantement de ce dernier. Continuez votre route et si vous voulez tester vos capacités sur quelques adversaires, prenez la porte en face, sinon celle de droite. Vous combattrez alors une armée de templiers tout au long de la route vers la sortie.

Dans la cour de la cour de la Potence, vous allez affronter le Chevalier-capitaine Mérédith avec son fameux idole. Dans ce combat, vous aurez aussi le soutient de tous vos compagnons. Concentrez toutes vos attaques sur la guerrière jusqu'au lancement d'une petite cinématique. Mérédith vous envoie alors une statue qui sera assez facile à écrouler si vous unissez toutes les forces de vos alliés. Concentrez ensuite vos attaques sur la guerrière lorsqu'elle redescend et avant qu'elle ne vous envoie d'autres statues. Si ces dernières sont assez loin et que Mérédith se trouve en bas, profitez de l'occasion pour lui réduire sa barre de santé. Quand le Chevalier-capitaine approche de la fin, elle effectue une attaque qui vous paralyse avec (heureusement) les statues. Ne craignez rien, elle ne fera que parler, continuez donc à enchainer les frappes jusqu'à l'achever.

Soutien envers les Templiers

Si vous décidez de soutenir les templiers, vous perdez Anders quel que soit le taux d'amitié/rivalité.

Merill pourra rester si votre relation est supérieure à 50%. Après la cinématique, vous affronterez les mages présents dans la cour. A la différence du scénario précédent, Anders refusera de vous suivre. Vous avez alors le choix de le laisser partir ou bien de le tuer (ce dernier choix est conseillé vu que ce mage vous bloquera le chemin plus tard, alors il vaut mieux en finir dès maintenant).

Les routes que vous traverserez dans la Basseville et sur les docks seront les mêmes que ceux de l'autre scénario sauf qu'au lieu d'affronter des Templiers, vous affronterez des mages.

Une fois à la cours de la Potence, profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Mérédith pour commencer l'assaut.

Eliminez les mages et les ombres qui se trouvent dans la cours. Si vous avez épargné votre compagnon Anders, il fera

son apparition pour un dernier combat. N'hésitez pas à le tuer. Après les combats, des mages inoffensifs demanderont votre aide. Mérédith souhaitera leurs exécution, à vous de choisir entre la laisser faire ou pas.

Maintenant vous pouvez prendre les escaliers à gauche, ainsi vous affrontez les ombres et les deux démons pour obtenir des objets de valeur. Sinon, allez à la pièce de droite pour continuer votre mission. Tuez les mages et les templiers qui vous barrent la route.

Sur votre chemin, vous trouverez Sondal, profitez de ses pouvoirs pour enchanter vos armes. Faites le plein de potions puis traversez par la porte suivante. Eliminez les ombres ensuite entrez dans le vestibule des Templiers.

Le combat contre Orsino sera le même que celui de l'autre scénario. La seule différence est qu'au lieu de trouver Anders à vos côtés, vous aurez le soutient de Mérédith et de quelques Templiers.

En sortant par la porte centrale, vous trouverez le Chevalier-capitaine en train de perdre la raison. Vous allez donc l'affronter. Le combat sera similaire à celui de l'autre scénario sauf que la cinématique de la fin sera un peu différente.

XP ET OR À RÉPÉTITION

Pendant vos périples, vous avez sûrement rencontré un objet qui déclenche une quête puis que vous devez donner à quelqu'un afin de boucler cette quête annexe et toucher une récompense. Or quand vous allez voir la personne pour lui donner l'objet, dégainez votre arme et parler-lui sans relâcher le bouton A (sur 360) et X (sur PS3), puis dès que le cheat s'enclenche appuyez sur ce même bouton pour toucher l'or et l'expérience plusieurs fois (autant de fois que vous usez de la technique).

Dragon Age II : La Marque de l'Assassin

© Electronic Arts / BioWare 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Une nouvelle journée

Tallis a rejoint le groupe.

La subtilité du joueur

S'évader de la sécurité dans la chambre forte du Château Haine.

Argent

Chasse au gibier

Appater et tuer une wyverne dominante près de Château Haine.

Le butin

Tous les pièges de feu ont été désarmés dans les chambres fortes du Château Haine.

La marque de l'assassin

Duc Prospère battu, avec ou sans Tallis.

Dragon Age II : Le Prince Exilé

© Electronic Arts / BioWare 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Vengeance

Vous avez affronté la personne qui se cache derrière le meurtre des Vaël.

Une dague sous la cape

Vous avez secrètement rencontré un agent de la Divine.

Châtiment

Vous avez réglé le compte des mercenaires ayant assassiné les Vaël.

La loyauté du prince

Vous avez fait naître un lien d'amitié ou de rivalité entre Sébastian et vous.

Souvenir

Vous avez remis à Sébastian son héritage.

Dragon Age II : Legacy

© Electronic Arts / BioWare 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Safari dans les Tréfonds

Vous avez tué un genlock, un chef de meute genlock, un chef de meute hurlock, un bronto et une chattemite dans les montagnes de Vimmark.

Sortie en famille

Vous avez achevé la quête principale dans les montagnes de Vimmark avec Bethany ou Carver à vos côtés.

Argent

Conducteur

Vous avez terrassé un mal ancestral dans les montagnes de Vimmark.

Héritage familial

Vous avez appliqué trois effets à la clé de Hawke.

La tour infernale

Vous avez achevé toutes les quêtes secondaires dans la tour de la prison des montagnes de Vimmark.

Dragon Ball Raging Blast

© Namco Bandai / Spike 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Broly

Terminer la mission : Liberté !

Super Broly

Terminer la mission : Liberté !

Broly Super Saiyan

Terminer la mission : Liberté !

Gogeta

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 1 : Super Gogeta

Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

Super Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

Videl

Terminer la mission : Le disciple

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Saga des saiyens terminée

Terminer la saga des Saiyens en Combat du Dragon.

Saga de Freezer terminée

Terminer la saga de Freezer en Combats du Dragon.

Saga des cyborgs terminée

Terminer la saga des cyborgs en Combats du Dragon.

Saga de Buu terminée

Terminer la saga de Buu en Combats du Dragon.

Saga de Bardock terminée

Terminer la saga de Bardock en Combats du Dragon.

Saga de super Guerrier terminée

Terminer la saga des Super saiyens légendaires en Combats du Dragon.

Saga histoire alternatives terminée

Terminer la des Histoires alternatives en Combats du Dragon.

Guerrier en manque de combat

Débloquer tous les combats des Combats du Dragon.

Collecteur de personnages

Débloquer tous les personnages.

Roi de la mode

Débloquer toutes les tenues.

Flambeur

Gagner de nombreux points D.

Possesseur d'étoiles

Récupérer 100 étoiles.

Fou de la bataille

Remporter 100 victoires en mode Versus contre l'IA.

Amitié folle

Participer à plus de 10 combats en Versus J1 contre J2.

Journée de combats sans fin

Participer à 30 combats en Versus J1 contre J2.

Destruction totale

Détruire tous les objets de chaque carte en Versus J1 contre IA.

Combattu tous les personnages

Combattre avec tous les personnages.

Combattu sur toutes les cartes

Combattre sur toutes les cartes combat.

1er pas sur la scène mondiale

Participer à un combat en ligne pour la première fois.

10 titres remportés

Remporter 10 titres ou plus en ligne.

Guerrier vétéran

Atteindre votre 100ème combat en ligne.

Champion du monde

Remporter le Championnat du monde hors ligne.

Champion des Cell Games

Remporter les Cell Games hors ligne.

Chasseur d'objets

Trouver tous les objets.

Extension de boîte d'objets

Agrandir la boîte d'objets au maximum.

Personnages tous personnalisés

Personnaliser votre jeu pour chaque personnage.

Maîtrise des arts du combat

Terminer le Dojo de combats pour débutants.

Amateur d'art du combat

Terminer le Dojo de combat (basique).

Maître en art du combat

Terminer le Dojo de combat (avancé).

Preuve d'entraînement

Faites 30 entraînements aux combats en solo/combats en équipe.

Beau parleur

Accéder aux introductions et aux histoires de l'encyclopédie des personnages du musée.

Maestro

Obtenir tous les musiques du jeu.

Argent

Brise-limite !

Remporter tous les combats en Combats du Dragon au niveau difficile.

Roi de l'arcade

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Arcade.

Super survivant

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Survie.

Fou de la vitesse

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Contre la montre.

Chasseur de points

Terminer à la première place du Super Championnat en mode Score max.

Champion invaincu

Terminer à la première palce du Super Championnat en mode K.O max.

Bonus combat terminé

Remporter tous les bonus de combat du Super Championnat en mode Score max.

20 titres remportés

Remporter 20 titres ou plus en ligne.

Champion du monde en ligne

Remporter le Championnat du monde en ligne.

Or

30 titres remportés

Remporter 30 titres ou plus en ligne.

Platine

Terminé à 100%

Remporter tous les trophées.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Dragon Ball Raging Blast 2

© Namco Bandai / Spike 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Maître destructeur

Détruisez le plus de boules possibles dans le min-jeu pendant l'écran de chargement.

Shenron, je t'invoque !

Invoquez Shenron pour la première fois.

TOKALATO POLONGA PUPILITOPATO

Invoquez Porunga pour la première fois.

Humanitaire

Utilisez au moins une fois toutes les formes de tous les personnages capables de se transformer.

Voyage initiatique

Combattez sur toutes les cartes.

Champion du monde

Remportez le Championnat du monde.

Champion des Cell Games

Remportez les Cell Games.

Les fruits de l'entraînement

Obtenez le rang S++ pour la première fois.

Ennemi de taille détruit !

Terminez un combat en mode Galaxie pour la première fois.

Première galaxie !

Terminez "MISSION DU BOSS" en mode Galaxie pour la première fois.

Galaxie est

Terminez le mode Galaxie avec au moins 10 personnages.

Galaxie ouest

Terminez le mode Galaxie avec au moins 20 personnages.

Galaxie sud

Terminez le mode Galaxie avec au moins 30 personnages.

Galaxie nord

Terminez le mode Galaxie avec au moins 40 personnages.

Guerrier hors normes !

Terminez le mode Galaxie avec au moins 50 personnages.

Les bases, c'est la vie

Terminez le didacticiel à 100%.

Début de combat !

Terminez la première Zone de combat.

Explorateur

Trouvez un niveau secret en Zone de combat

Course aux médailles de défi.

Gagnez 300 médailles de défi en Zone de combat.

Premier pas vers la Suprémacie

Terminez la première Zone ultime.

Roi trivial

Regardez tous les profils de personnage de l'Encyclopédie des personnages du Musée.

Image connu

Obtenez au moins 30 images.

Maniaque des récompenses

Obtenez au moins 100 images.

Amateur de titres

Gagnez 10 titres ou plus.

Chercheur de titres

Gagnez 50 titres ou plus.

Niveau de puissance : 5...

Perdez 5 combats en ligne.

Vas-y doucement, s'il te plaît

Combattez pour la première fois en ligne.

Fou du combat

Combattez pour la 50e fois en ligne.

Le combat ne fait que commencer

Gagnez 20 combats J1 contre IA.

Les combats continuent...

Gagnez 50 combats J1 contre IA.

Meilleurs amis

Effectuez 10 combats J1 contre J2.

Guerrier uni

Avec C-17 et C-18, gagnez contre Sangoshan du futur Super Saiyen à l'aide de la technique de fusion.

Adieu, fier guerrier

Avec Majin Vegeta, gagnez contre Bou à l'aide de l'attaque ultime, "Explosion finale".

Un message de Sangoku

Avec Sangohan ado Super Saiyen 2, achevez Cell forme parfaite avec un "Kamehameha pére-fils".

La fin de tout

Avec Sangoku Super Saiyen, achevez Freezer puissance maximale avec un "Kamehameha enragé".

La prémonition de Yamcha

Avec le Salibaiman, gagnez contre Yamcha à l'aide de l'attaque ultime "Bombe saibaimen"

Argent

Tous les personnages

Débloquez tous les personnages, toutes leurs formes et toutes leurs transformations.

Toutes les tenues

Débloquez toutes les tenues.

Capsule Corp. Fondée !

Récupérez tous les objets.

Toutes les musiques

Gagnez toutes les musiques du jeu.

Roi du combat

Terminez toutes les Zones de combat.

Ultime parmi les ultimes

Terminez toutes les Zones ultimes.

Que de souvenirs...

Obtenez au moins 250 images.

Je veux me mesurer à plus fort !

Remportez 30 victoires en ligne.

Chasseur de titres

Gagnez 100 titres ou plus.

Véritable champion du monde

Remportez le Championnat du monde en mode difficile.

Vrai champion des Cell Games

Remportez les Cell Games.

Or

Domination galactique !

Terminez le mode Galaxie avec tous les personnages.

Platine

Domination galactique !

Terminez le mode Galaxie avec tous les personnages.

TOUS LES PERSONNAGES

Voici la liste complète des personnages à débloquer dans le jeu. Tous se débloquent aléatoirement en terminant les combats de boss des autres personnages en mode Galaxie.

La seule exception est Hatchiyack :

Hatchiyack

Visionner l'OAV proposée en bonus.

Liste des autres personnages à débloquer

{l
Bardock
Bojack
Broly (SSJ3)
C-13
C-14
C-15
Cooler
Dabura
Dore
Gogeta
Gohan
Gohan (pré-ado)
Gohan (ado)
Gohan (du futur)
Gotenks
Janemba
Kid Buu
Mecha-Frieza
Meta-Cooler
Mystic ou Gohan Ultime
Neizu
Pikkon
Salza
Super Gogeta
Tarble
Trunks (épée)
Turles
Vegeta (M)
Vegeta (SS3)
Vegeta (SSJ3)

CHEMINS ALTERNATIFS

Zone circulaire

Au niveau 2, battre Recoome avec une attaque ultime.

Zone sphérique

Au niveau 2, battre C-14 avec une super attaque.

Zone spirale

Au niveau 3B, battre Trunks petit pendant une Raging Soul.

Zone triangulaire

Au niveau 4A, placer un combo d'au moins 20 coups contre Cell.

Zone circulaire (ultime)

Au niveau 1, battre Gohan ado avec une attaque ultime.

Zone finale (ultime)

Au niveau 3, battre Bardock avec une super attaque.

Zone losange (ultime)

Au niveau 3, battre Frieza avec une attaque ultime.

Zone sphérique (ultime)

Au niveau 3, placer un combo d'au moins 20 coups contre Dore.

Zone spirale (ultime)

Au niveau 3A, battre Super Trunks avec une super attaque.

Zone triangulaire (ultime)

Au niveau 3B, battre Goten pendant une Raging Soul.

LES ZONES ULTIMES

Si vous choisissez de vous attaquer aux zones ultimes, il est conseillé d'utiliser des personnages améliorés proposés à l'écran de sélection des personnages. En effet, ceux-ci voient leur puissance énormément augmenter avec plusieurs objets, ce qui rend la limite de points inutile. Par exemple, certains personnages comme "Cell" voient leur puissance augmenter jusqu'aux alentours de 70 !

Dragon Ball Z : Battle of Z

© Namco Bandai 2014

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR UN RANG Z LORS DES MISSIONS

Afin d'obtenir un rang Z, le plus haut rang atteignable en mission, il est nécessaire de finir le combat par une attaque ultime. Afin d'en réaliser une, la jauge de Genki doit être montée au max et le personnage (seule une minorité en est capable) doit être équipé d'un Joyau ultime (5000 points premium, utilisable à l'infini).

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Recoome

Terminer la mission 12 avec minimum le rang A.

Freezer Forme Finale

Terminer la mission 17 avec minimum le rang S.

Freezer 2ème Forme

Terminer la mission 18 avec minimum le rang A.

Freezer Puissance Maximale

Terminer la mission 20 avec minimum le rang A.

Végéta (Super Saiyan)

Terminer la mission 21 avec minimum le rang S.

C-16

Terminer la mission 25 avec minimum le rang S.

Cell Forme Parfaite

Terminer la mission 26 avec minimum le rang S.

Gohan Ado (Super Saiyan 2)

Terminer la mission 26 avec minimum le rang S.

Cell Forme Parfaite

Terminer la mission 26 avec minimum le rang S.

Dabra

Terminer la mission 32 avec minimum le rang S.

Gohan Adulte

Terminer la mission 32 avec minimum le rang S.

Majin Végéta

Terminer la mission 33 avec minimum le rang S.

Gohan Adulte (Super Saiyan)

Terminer la mission 32 avec minimum le rang S.

Boo Petit

Terminer la mission 35 avec minimum le rang S.

Goku (Super Saiyan 2)

Terminer la mission 36 avec minimum le rang S.

Gotenks

Terminer la mission 37.

Gotenks (Super Saiyan)

Terminer la mission 37 avec minimum le rang A.

Gotenks (Super Saiyan 3)

Terminer la mission 37 avec minimum le rang S.

Gohan Ultime

Terminer la mission 38 avec minimum le rang S.

Goku (Super Saiyan 3)

Terminer la mission 39 avec minimum le rang S.

Végéta (Super Saiyan 2)

Terminer la mission 39 avec minimum le rang S.

Ginue

Terminer la mission 43 avec minimum le rang S.

Bardock

Terminer la mission 44 avec minimum le rang A.

Cooler Forme Finale

Terminer la mission 47 avec minimum le rang S.

Cooler (Metal)

Terminer la mission 48 avec minimum le rang A.

Broly (Super Saiyan)

Terminer la mission 49.

Broly (Super Saiyan Légendaire)

Terminer la mission 49 avec minimum le rang S.

Super Boo

Terminer la mission 54 avec minimum le rang S.

Trunk Petit (Super Saiyan)

Terminer la mission 56 avec minimum le rang A.

Boo (Gohan absorbé)

Terminer la mission 57 avec minimum le rang S.

Cell Junior

Terminer la mission 58 avec minimum le rang A.

Bills & Whis

Terminer la mission 59 avec minimum le rang S.

Goku (Super Saiyen God)

Terminer la mission 60 avec minimum le rang S.

BONUS DE POINTS

Mission 1

1)A Vaincu tous les Saibaimen.

Mission 2

1) A vaincu Radditz avec Goku.

Mission 3

1) A vaincu Piccolo

Mission 4

1) A vaincu Nappa en dernier.

Mission 5

1) A vaincu Vegeta.

Mission 6

1) A gagné du premier coup.

Mission 7

1) A vaincu Goku avec Radditz.

Mission 8

1) A effectué un enchainement max ou plus.

Mission 9

1) A vaincu Goku avec Vegeta.

Mission 10

1) PV de 2 parties ou plus de Gohan Gorille réduits à 0.

Mission 11

1) A effectué 2 Enchainements max ou plus.
2) A gagné en moins de 2 minutes 30.

Mission 12

1) A vaincu 12 Soldats de Freezer.
2) A vaincu Guldo en 1 minute.

Mission 13

1) A vaincu Barta avec Goku.
2) A vaincu Barta et Jeece.

Mission 14

1) A vaincu 6 Soldats de Freezer.
2) A vaincu Ginue en dernier.

Mission 15

1) A vaincu Freezer première forme avec Vegta.
2) A gagné du premier coup.

Mission 16

1) PV de Freezer réduits de plus de 50 %.
2) A effectué un combo de 25 coups.
3) A vaincu Freezer.

Mission 17

1) A vaincu Freezer avec Super Saiyen Goku.
2) A gagné en 3 minutes.

Mission 18

1) A vaincu Gohan petit 4 fois.
2) A vaincu Vegeta 5 fois.
3) A vaincu Goku 6 fois.

Mission 19

1) A vaincu Super Saiyen Goku.
2) A vaincu Krillin avec Freezer Forme finale.

Mission 20

1) A vaincu Goku avec Puissance maximale Freezer.
2) A gagné en 3 minutes.

Mission 21

1) A effectué 2 Enchainements max ou plus.
2) A vaincu Trunks (épée) en 1 minute.

Mission 22

1) A vaincu C-19 en 2 minutes.
2) A vaincu le Dr Gero.

Mission 23

1) A vaincu C-17 en 2 minutes.
2) A vaincu C-18 avec Super Saiyen Vegeta.

Mission 24

1) A effectué 2 Enchaînements max ou plus.
2) A vaincu Cell 1ère forme.

Mission 25

1) A vaincu C-16 avec Super Saiyen Goku.
2) A vaincu Cell 2e forme
3) A vaincu Cell forme parfaite en 2 minutes.

Mission 26

1) A effectué un combo de 30 coups.
2) A vaincu Cell Jr en 1 minute.
3) A gagné du premier coup.

Mission 27

1) A vaincu C-17 avec Trunks.
2) A vaincu C-18 avec Trunks.

3) A vaincu Cell avec Trunks.

Mission 28

1) A vaincu Piccolo en premier.
2) A vaincu Yamcha avec le Dr Gero.

Mission 29

1) A vaincu Super Saiyen Vegeta avec Goku à proximité.
2) A vaincu Piccolo et Gohan en 1 minute.

Mission 30

1) A vaincu Cell 2e forme avec C-16.
2) A vaincu Vegeta.
3) A gagné avant que Trunks ne soit vaincu.

Mission 31

1) A vaincu C-16 avec Cell Forme parfaite.
2) A vaincu Super Saiyen 2 Gohan ado.
3) Super Saiyen Goku vaincu en 1 minute.

Mission 32

1) A vaincu en 2 minutes Dabra le roi des démons.
2) A effectué un combo de 30 coups.

Mission 33

1) A vaincu Majin Vegeta.
2) A vaincu Dabra le roi des démons.
3) A vaincu Majin Vegeta et Dabra.

Mission 34

1) A vaincu 8 Boo en 3 minutes.
2) A vaincu Boo Maléfique avec Gohan Ultime.

Mission 35

1) A effectué un enchainement max ou plus.
2) A vaincu Boo Petit en 4 minutes.
3) A gagné du premier coup.

Mission 36

1) PV de SS3 Goku réduits de plus de 70 %.
2) A vaincu Super Saiyen 3 Goku.

Mission 37

1) A effectué 2 Enchainements max ou plus.
2) A vaincu en 1 minute Super Saiyen 3 Gotenks.

Mission 38

1) A gagné en 3 minutes.
2) A vaincu Gohan Ultime en dernier.

Mission 39

1) A réussi un combo de 30 coups ou plus.
2) A vaincu en 2 minutes Goku SS3.

Mission 40

1) A vaincu le Saibaiman doré.
2) A vaincu les Saibamen (noir) avec Vegeta.
3) A vaincu les Saibamen (noir) avec Yamcha.

Mission 41

1) A vaincu Vegeta en dernier.
2) A gagné en 5 minutes.

Mission 42

1) A vaincu 77 soldats de Freezer.
2) A gagné en 12 minutes.
3) A vaincu 1 soldat de Freezer (noir) avec Freezer

Mission 43

1) A effectué 2 enchaînements max ou plus.
2) A vaincu Ginue en dernier.
3) A gagné du premier coup.

Mission 44

1) A vaincu tous les Saibaimen en 1 minute.
2) A vaincu Bardock avec Freezer première forme.
3) PV de toutes les parties de Bardock Gorille réduits à 0.

Mission 45

1) A gagné avec une Attaque ultime.

Mission 46

1) A vaincu Cooler avec SS Goku.
2) A vaincu Cooler sans vaincre de soldat de Freezer.

Mission 47

1) A vaincu 13 soldats de Freezer.
2) A effectué 2 Enchaînements max ou plus.

Mission 48

1) A vaincu Metal Cooler 5 fois.
2) A gagné en 4 minutes.

Mission 49

1) A vaincu 27 Saibaimen ou plus.
2) A vaincu en 3 minutes Broly SS Légendaire.

Mission 50

1) PV de toutes les parties de Hildegan réduits à 0.
2)A gagné du premier coup.

Mission 51

1) A effectué 2 enchaînements max ou plus.
2)A gagné en 5 minutes.

Mission 52

1) A vaincu 1 soldat de Freezer en 30 secondes.
2) A vaincu Cooler avec Super Sayan Goku.

Mission 53

1) A vaincu le Dr Gero avec Yamcha.
2) A réussi un combo de 25 coups ou plus.
3) A vaincu C-16 en 2 minutes.

Mission 54

1) A vaincu en 1 minute Dabra.
2) A vaincu Majin Vegeta avec Goku SS2.
3) A gagné en moins de 7 min.

Mission 55

1) A vaincu Vegeta avec Goku.
2) A effectu2 3 Enchainements max ou plus.
3) A gagné du premier coup.

Mission 56

1) A vaincu Trunks petit avec Sangoten.
2) A vaincu tous les Vegeta en 4 minutes.

Mission 57

1) A vaincu Radditz en 30 secondes.
2) A vaincu 10 ennemis en 5 minutes.

Mission 58

1) A vaincu 50 ennemis.
2) A vaincu 100 ennemis.
3) A vaincu 150 ennemis.

Mission 59

1) A vaincu Hildegarn en 3 minutes.
2) A vaincu Bills avec SS God Goku en 3 minutes.
3) A gagné du premier coup.

Mission 60

1) A réussi un combo de 30 coups ou plus.
2) A effectué 4 Enchainements max ou plus.
3) A vaincu Super Vegeto.

Dragon Ball Z : Budokai HD Collection

© Namco Bandai 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES POUR DRAGON BALL Z : BUDOKAI

Personnages et modes de jeux

Mode Initié et Satan

Terminez le Mode Histoire en débloquant les 16 personnages principaux. Remportez le Championnat Novice. Allez ensuite dans le menu Editer Technique pour débloquer le mode Initié, terminez ce mode pour débloquer Satant et le mode Legende de Satan.

Mode Maître et Sangohan Super Saiyaman

Après avoir obtenu Satan, rejouez le mode histoire pour débloquer 21 personnages. Allez ensuite chez Mr Popo pour obtenir le Mode Maître. Terminez ce mode pour débloquer Sangohan en Super Guerrier.

Liste des personnages

Voici la liste complète des 25 personnages du jeu :

Goku
Vegeta
Gohan petit
Gohan ado
Gt saiyaman
Trunk
Tenshinan
Yamcha
Krilin
Raditz
Nappa
Zarbon
Dodoria
Recoom
Ginus
Freezer
Métal Freezer (avec la capsule « vaisseau de freezer »)
C 16
C 17
C 18
C 19
Cell
Cell en Krillin (mode Histoire uniquement)
Mr Satan
Piccollo

Narguer les adversaires

Appuyez sur les quatre boutons pour narguer vos adversaires.

Gagner à tous les coups

Dans votre liste de capsules, ajoutez la maladie de coeur ET le vaccin. La vie de votre adversaire descendra de manière continue.

Nouvel écran titre

Une fois le mode histoire fini, allez dans le mode Versus, choisissez un personnage et appuyez sur start + select.

Shenron le dragon

Lorsque vous avez débloqué tous les persos (en mode histoire) et que vous avez acheté toutes les capsules techniques et objets dans le bazar de M. Popo, vous pouvez chercher les sept boules dans le bazar. Elles coutent chacune 8000 Zenie et les avoir est affaire de patience et de chance. Quand vous les aurez toutes les 7, allez dans "List. Tech." et cherchez l'écran où sont présentées les dragon balls. Appuyer sur A et invoquez Shenron. Ceci fait il vous demandera de choisir entre 3 personnages qu'il vous proposera pour ainsi avoir une capsule percée qui donne la possibilité au perso choisi d'avoir toutes les techniques. Vous devrez recommencer 23 fois cette opération pour avoir toutes les percées. Bonne Chance !

Répliques supplémentaires

Si vous jouez en mode versus avec des personnages qui ont un rapport les uns avec les autres (exemple : Goku contre Gohan, Krillin contre C-18...), vous entendrez des petites répliques supplémentaires.

Baisser le KI de l'adversaire

Si vous appuyez simultanément sur les quatre boutons, le KI de votre adversaire se mettra à diminuer doucement mais sûrement.

Costumes alternatifs

Quand vous choisissez votre personnage, appuyez sur le bouton de coup de poing pour avoir un nouvel habit.

Vaisseau spatial de Frieza

Prenez 12 000 Zenies, allez jusqu'à "recommandé" dans le magasin de M. POPO. Lorsque vous voyez le vaisseau spatial de Frieza, payez les 12 000 Zenies. Cette capsule occupe 3 espaces dans l'espace de Frieza. Lorsque vous mourrez dans un mode championnat, le vaisseau spatial apparaîtra tout seul. Il vous transformera en cyber Frieza.

Dragon Ball à 4 étoiles

Vous pouvez obtenir une Dragon Ball en terminant le premier chapitre du mode Histoire. C'est la boule à quatre étoiles.

ASTUCES POUR DRAGON BALL Z : BUDOKAI 3

S'occuper pendant les chargements

Si vous ne voulez plus vous ennuyer pendant les chargements, bougez les sticks et appuyez sur tous les boutons (bref, déchaînez-vous sur la manette) pour faire apparaître des Sabaï-Men.

Le mode "Arène du dragon"

Pour débloquer le mode "Arène du dragon" finissez le monde du dragon avec tous les personnages (y compris Broly et Uubu).

Autres costumes

Appuyez sur gauche ou droite à l'écran de sélection des personnages.

Décors alternatifs

Sélectionnez les arènes en appuyant sur le bouton d'énergie pour découvrir les environnements complètement détruits.

Emplacement des boules de cristal

Goku
Chapitre 1 : B3 (détecteur), A1, A4
Chapitre 2 : B4 (détecteur), B1, A4
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D4
Chapitre 4 : A3 (détecteur), A3, D3

Gohan petit
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B3, A3, D3, B1
Chapitre 2 : D4 (détecteur), C1, A4, A4

Gohan ado
Chapitre 1 : A3 (détecteur), C2, C1, C3, B2, A4, D2

Gohan
Chapitre 1 : B3 (détecteur), A3, B1, B2, B2, A1, D3, C3

Vegeta
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, D3
Chapitre 2 : C4 (détecteur), C4, C2
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D2
Chapitre 4 : B2 (détecteur), D4, B1

Piccolo
Chapitre 1 : D1 (détecteur), B4, A1
Chapitre 2 : D1 (détecteur), A4, C2
Chapitre 3 : D1 (détecteur), C3, B2
Chapitre 4 : D1 (détecteur), C4

Yamcha
Chapitre 1 : C4 (détecteur), C1, A4
Chapitre 2 : B2 (détecteur), A3, A2
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D3, B2, B4

Krilin
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, B1, D3
Chapitre 2 : A1 (détecteur), C4, D2, A3, C1

Tenshinhan
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, A4
Chapitre 2 : A3 (détecteur), A4, D4, A1
Chapitre 3 : A3 (détecteur), A2, C1

Broly
Chapitre 1 : D1 (détecteur), A4, B2, A3, A2, B1, B4, C2

Ubuu
Chapitre 1 : A3 (détecteur), A3, B1, C2, D2, B4, D1, D4

Narguer l'adversaire

Chaque personnage possède une moquerie qui s'effectue en maintenant le bouton de garde et en appuyant deux fois sur Bas (même manip que pour utiliser les objets). Elle permet de faire perdre une barre de ki à son adversaire. Vous ne devez pas vous équiper d'objets pour qu'elle fonctionne.

Poursuite de téléportation

Vous pouvez repêcher plusieurs fois votre adversaire dans les airs après vous être téléporté derrière lui en appuyant sur la touche d'énergie. Cette technique consomme de l'énergie.

Argent facile

1. Commencez un Monde du Dragon avec Goku et cherchez les "???" situés aux endroits A1, A2 et B2 sur la carte pour trouver 8000, 5000 et 5000 zénies en quelques secondes. Sauvegardez et recommencez autant de fois que vous voulez.

2. Prenez Gohan Enfant et procédez ainsi :
- Allez voir Sangoku au point rouge en C4.
- Dirigez-vous vers l'île enneigée et cherchez un "???" pour trouver 5000 Zenies.
- Allez en B3, au coin en haut à gauche de la case, pour trouver 5000 Zenies.
- Rendez-vous en D1, au milieu de l'eau, pour découvrir 23 000 Zenies.
- En D3 sur une petite île, se trouvent 5000 Zenies.
- Enfin en D4, sur une île vers la droite : 12 000 Zenies.
Et voilà 50 000 Zenies en un coup. Ensuite faites START puis sauvegardez et quitter. Recommencez autant de fois que vous voulez.

3. Prenez Li Shenron et équipez-le de la capsule "Etincelles !!!!!!!" (Celle qui permet d'augmenter les gains en Championnat du Monde). Placez-vous à la limite du terrain, et dès que l'adversaire fonce sur vous, téléportez-vous dans son dos pour qu'il sorte du ring. Vous pourrez vous faire 1 million de zenies en un quart d'heure.

Décors cachés

Maison de Grand-père :
1. Monde du Dragon, Gohan enfant (2ème fois). Ne combattez pas Piccolo mais allez affronter Goku dans la maison de grand-père.
2. Monde du Dragon, Gohan (2ème fois). Allez à la maison de grand-père et battez Goten. Allez affronter Videl puis revenez à la maison de grand-père.

Entrailles de Buu :
Eliminez Super Buu dans les entrailles de Buu avec Goku et Vegeta.

Planète Namek :
Vous l'aurez au cours de la saga de Namek.

Base de l'armée du Ruban Rouge :
Débloquez le mode Arène du Dragon.

Monde de Kaïo :
Battez Buu petit dans le Monde du Dragon de Goku et de Vegeta dans le Monde de Kaïo pour débloquer cette arène.

Niveau urbain :
Monde du Dragon, Gohan enfant. Rendez-vous dans la ville centrale au début du scénario.

Saibaiman contre Yamcha

Lancez un combat en mode Arène du Dragon et choisissez d'affronter Yamcha avec Saibaiman. Vous verrez que comme dans le manga, Yamcha meurt en un coup si vous utilisez la technique d'autodestruction. De cette manière, vous pouvez facilement faire monter votre Saibaiman de niveau en affrontant un Yamcha au niveau le plus élevé dans l'Arène du Dragon.

Expérience à haut niveau

Voici un bon moyen de gagner beaucoup d'expérience, même à haut niveau. Commencez un Monde du Dragon avec Goku jusqu'à ce que vous affrontiez Recoome au second chapitre sur Namek. Si vous avez un bon niveau, vous verrez qu'en allant directement au point rouge suivant, là où vous devez affronter Ginyu, un événement surviendra automatiquement en chemin faisant intervenir un Namek qui vous propose un combat d'entraînement (que vous n'aurez pas à faire). A l'issue de ce combat, vous obtiendrez un grand nombre de points d'expérience et gagnerez au moins un niveau, même si vous êtes déjà Level 35+.

Gotenks obèse

Vous ne pourrez le voir que si vous vous trompez dans les commandes lorsque Trunks et Goten essayent de fusionner.

Mots de passe (Arène du Dragon)

Pour entrer ces codes, allez dans le mode Arène du Dragon et appuyez sur R1 à l'écran de sélection des personnages. Une fois le code entré, validez-le avec Start.

Bardock (lvl 99)
fQe+Fb DI%zPP #AelgE
KJYE#t javVcs yFoWI$

Broly (lvl 99)
vq&Eu? TJNnqR NPAtlW
bIiZhZ gV%oJm nkJYHe

Gohan (lvl 99)
-TJYoV vUkY$# -K*Jcm
b*NG@- oU)PYl xtjd(N

Goku (lvl 99)
aeDKSC mN&hZe TkhyX@
V?jUOp t$KvXy *++pSp

Goten (lvl 99)
c+qpqY !!BEnO kaEybl
#SrDg +XItj $EYuJN

Great Saiyaman (lvl 99)
?mm-aj uJCjeN sOsPBq
gAbF#C NqmVzG lioBRd

Kid Gohan (lvl 99)
vYESHE nVLXs$ Rqlyqz
sYt*#P %&nkJ? RyqNzH

Kid Goku (lvl 99)
VKrGSB ZHX@Tv *HA+aV
#iqclM LZU#f# +JL%ah

Kid Trunks (lvl 99)
zMNpru IpaNCN &k$Jj%
ZO&LU! #SWgoH IyRgff

Nappa (lvl 99)
#mZwfH tpeMaI CyzQoE
xmzXJf yWyVFE *$xoHp

Raditz (lvl 99)
GK*Wp? Rpjc$o cHZ*gI
TxlY*! Ol!t(N wvyUYl

Teen Gohan (lvl 99)
psRQ*D Z-Gd)J #ckp%)
jq#M#m p#zGC$ hy%%sU

Trunks (lvl 99)
k?T&&$ IUHoCR %c%op&
#IiZwP)Cl-T) @iTDKQ

Vegeta (lvl 99)
aufhvJ VyjmhC gEuLT#
*Kjc!! KfKlTs aQ&KQ$

Gotenks (lvl 99)
#i%BEp RG$slY Ql!kJ$
%NIavd Nl@&*u FtNnOI

Gogeta (lvl 99)
VdGlLe XP&cnn c&?JNL
C%SF#y *NGoQk bOTykc

Super Saiyan 4 Gogeta (lvl 99)
+IfEnF &tyU?G dt)rlA
OnaaU$ eXpOiY Dw-NVC

Vegito (lvl 99)
)YNYAn st%(W# YnIs#A
KN%fuv oDZ--a)NRlxJ

C-16 (lvl 99)
AE)WCd $aqSVf r&U+f+
Rpdmw$ ydxwgE LVzc?s

C-17 (lvl 99)

&i#Ukc nNbas$ ldSI%e
&rNm!O XXrogS ffXEZw

C-18 (lvl 99)
PqBR*T aJzQvf &IVyaZ
WpXwag #NAUci %dXGa%

Cell (lvl 99)
ZyMVH) HJ%E#N lcltwc
BfKjKg RjZztc Zw(lWr

Cell Junior (lvl 99)
cZ(*&M um!SVG cuSAFE
$JSc!t %wBP?s reTHoP

Dr Gero (lvl 99)
wMPn@P CFNrWQ oHYPFG
gy(s%J bylO%! Kgz-HV

Hercule (lvl 99)
*HF(cY kU!Khz bN*L%E
xgzWl$ lka%gO FPRG)R

Krillin (lvl 99)
OYPIT& $#yfCg c(VOQk
$QLS(w &YQWcq RJ&C?f

Tien (lvl 99)
q)wZ&B T?Mtxd D$aNiY
$gcjHg J--Vrt *p(GJI

Uub (lvl 99)
X-mFb- jeFEJw yWxJ*H
MGhC#N XeEyie APtDeV

Videl (lvl 99)
hFsEl- v!NXbN RtrHNm
lsetHN gN&%ya DoyfDR

Yamcha (lvl 99)
a*ghDf lON!hm Qs+lhE
?wc&$p #d#jr* !p&TYy

Captain Ginyu (lvl 99)
xltHwa DRoDYW yeYt#P
#eRoDw ft(sMm kvzck#

Cooler (lvl 99)
?eRPcX lUZl)J TILdiQ
sziSmh &NSnlU inXoHf

Dabura (lvl 99)
oaFbTI %PRnIz FqhPXK
Ff#M#i obeTSc otlecv

Frieza (lvl 99)
pGzwmO iQiTt$ J@VdNq

FnTGmr yWKGz% JfbM#-

Kid Buu (lvl 99)
gMWFJE LhaDRv j?CXiK
G!KafW yc%edn P%z(Xf

Majin Buu (lvl 99)
p@Df%M e%zxYr XK@iya
mJoeYt MpSgMk lgkU?R

Omega Shenron (lvl 99)
?aeJtn ItctLg %ouHQr
ShlV)N pUmIzY nigGg!

Piccolo (lvl 99)
*u(RXy U$zkbh gM$VFi
hN#CAr aHJcXX OAKcDN

Recoome (lvl 99)
$SDe*A tgOk%f %%JtqQ
)JFGKo LI)%XJ WUoRCN

Saibamen (lvl 99)
-)x&RI np!IkW Yo!voV
!yTPcn SGYpz@ WNrm@+

Super Buu (lvl 99)
nIxrSJ YWad!v !HYHod
VmX)Kh J!+viS $N!DOJ

Supreme Kai (lvl 99)
&lJKDK A$+o$v XtEjte
ZO#KFm aak$z! ?N&jts

Kibitoshin (lvl 99)
&FSZiO DNtKd+ jWKJBu
(sz$lf I$J$!e -v%HI$

Angel Warrior Goku (lvl 120)
JaanaM inna-! Shinda raMata Aouna- !

Long-haired Trunks (lvl 120)
DoumoS umimas enOmat aseshi mashit a

King Piccolo (lvl 120)
Gahaha Saikou da!!!- Saikou nokibu nda!!!

Super Vegeta
GL@nhK aU!pL+ RJ$Pkf
znDvf% ZW#sXp ZGa(Oi

Namek détruite

La planète Namek est le seul environnement qui ne passe pas en version détruite lorsque vous utilisez l'attaque ultime d'un personnage. Pour contourner cela, vous devez impérativement utiliser l'attaque ultime de Frieza (Deathball) et la réussir pour assister à une cut-scene inédite.

Autres niveaux de difficulté

```
Z Mode     Terminez le Monde du Dragon en Très Difficile.
Z2 Mode    Terminez le Monde du Dragon en Z Mode.
Z3 Mode    Terminez le Monde du Dragon en Z2 Mode.
```

Vous y arriverez plus facilement avec Uub qui n'a que trois combats à faire, mais ne récupérez pas les boules de cristal si vous voulez éviter Li Shenron. Vous pouvez également faire le scénario en mode Facile et changer la difficulté uniquement pour le tout dernier combat !

`Championnat initié` Finir le championnat en novice
`Championnat maître` Finir le championnat en initié
`Championnat jeu de cell` Battre Cell dans l´arène du dragon, vous devrez avoir un niveau entre 20 et 30 et il interviendra entre 40 et 50

Gagner des Zenies facilement

Terminez le jeu avec tous les persos (y compris avec Broly le guerrier millénaire et Oub) pour avoir la capsule "Arène du dragon". Retournez au menu principal et allez dans l'arène du dragon. Combattez des personnages jusqu'à ce qu'un autre perso s'invite à vous combattre. Battez-le et remportez la capsule "Etincelle". Faites ensuite un championnat du monde maître en attachant la capsule étincelle a votre perso et gagnez 250 000 Zenies au lieu de 50 000.

SSJ4 Goku

Juste avant de fusionner avec Vegeta (après avoir battu le gros Buu et après que Super Buu ait absorber Gohan), allez regarder aux alentours du point rouge (dans du sable) jusqu´à ce que ce que vous tombiez sur un message "Montagne rocheuse". Allez-y et vous parlerez avec Kibitoshin (fusion kaioshin/kibito), il vous dira qu´il sent une force immense et que rien de bon s´annonce. Après lui avoir parlé, rendez-vous sur le point rouge où vous fusionnerez avec Vegeta. Battez alors Super Buu les deux fois (à l´extérieur, puis dans son corps). Dès que vous sortirez de ses entrailles allez du côté de chez Tortue Génial. Cherchez dans les alentours et vous tomberez sur des "???" (au bout d´une petite île). Entrez-y et Goku se sentira mal, dira qu´il a mal à la tête, puis se transformera en SSJ4. Vous obtiendrez alors la capsule SSJ4 de Goku.

Secrets

Coups ultimes pour tous
Achetez-les pour 50 000 après avoir débloqué tous les persos.

Vidéo 00 (Baba Crystal Ball)
Achetez-la quand vous aurez tous les coups ultimes.

Vidéo 01 (Baba Crystal Ball)
Achetez-la quand vous aurez la Vidéo 00.

Percée pour tous
Achetez-les pour 75 000 quand vous aurez la vidéo 01 et récupérez toutes les percées dans le Monde du Dragon (voeu de Shenron).

Tous les bonus

`000` Kamehameha de Goku contre Raditz.
`001` Special Beam Cannon de Piccolo contre Raditz.
`002` Ki Blast Cannon de Tenshinhan contre Nappa.
`003` Masenko de Gohan enfant contre Nappa.
`004` Disque de Krilin contre Frieza (forme 2).
`005` Goku devient Super Saiyan contre Frieza.
`006` Yamcha utilise un haricot quand il est dans le rouge contre Dr.Gero.

007 Fusion avec Dieu de Piccolo contre Cell.
008 Vegeta a encore la moitié de sa vie contre Cell + C17.
009 Final Flash de Vegeta contre Perfect Cell.
010 Gohan ado devient Super Saiyan contre Goku.
011 Kamehameha père-fils de Gohan ado contre Super Perfect Cell.
012 Explosion finale de Vegeta contre Majin Buu.
013 Goku devient Super Saiyan 3 contre Majin Buu.
014 Piccolo combat contre Super Buu pendant plus de 60 secondes.
015 Gohan devient "mystic" Gohan contre Super Buu.
016 Goku utilise Super Spirit Bomb (état normal avec SS1 et SS2 équippés) contre Buu Petit.
017 Vegeta devient Super Saiyan 4 contre Goku Super Saiyan 4.
018 Goku (en SS4 Gageta) utilise le Big Bang Kamehameha contre Li Shenron.
019 Gigantic Meteor de Broly contre Gohan pour la première fois.
020 Ki Cannon de Uub contre Goku pour la première fois.

Les jeux de Cell

Pour débloquer ce nouveau tournoi mondial, battez Cell lorsqu'il fait irruption dans l'Arène du Dragon (niveau 51 à 55).

Les cartes de membre

Carte d'argent : Personnage de niveau 2 ou plus, ou dépensez plus de 1 500 zenies dans la boutique.
Carte d'or : Personnage de niveau 15 ou plus, ou dépensez plus de 100 000 zenies dans la boutique.
Carte noire : Personnage de niveau 30 ou plus, ou dépensez plus de 250 000 zenies dans la boutique.

Irruption dans l'Arène du Dragon

Niveaux 1-30 : Yamcha
Niveaux 31-35 : Nappa
Niveaux 36-40 : Krillin
Niveaux 41-45 : Dr. Gero
Niveaux 46-50 : Frieza
Niveaux 51-55 : Cell
Niveaux 56-60 : Dabura
Niveaux 61-65 : Majin Buu
Niveaux 66-70 : Piccolo
Niveaux 71-75 : Cooler
Niveaux 76-80 : Kid Buu
Niveaux 81-85 : Broly
Niveaux 86-90 : Omega Shenron
Niveaux 91-95 : Saibamen
Niveaux 96-99 : Vegeta

Les Voix bonus

00 : Goku vs Radditz = faire un kaméhaméha
01 : Piccolo vs Radditz = faire un makkankosappo
02 : Tenshinhan vs Nappa = faire un kikoho
03 : Gohan petit vs Nappa = faire un masenko
04 : Krilin vs Freeza = faire un kienzan
05 : Goku vs Freeza = se transformer en SSJ1
06 : Yamcha vs Dr.Gero = utiliser un senzu pendant le combat
07 : petit coeur vs cell = faire la fusion avec dieu
08 : Végéta vs Cell(absorption de C-17) = santé restante de 2500 ou +
09 : Végéta vs Cell(forme parfaite) = faire un final flash
10 : Gohan ado vs Goku = se transformer en SSJ1
11 : Gohan ado vs Cell = faire un kaméhaméha père-fils

12 : Végéta vs Buu = réussir l'explosion finale
13 : Goku vs Buu = se transformer en SSJ3
14 : Piccolo vs Super Buu = combat de plus de 60 secondes
15 : Gohan vs Super Buu = libération potentiel
16 : Goku vs Buu Petit = faire un super genkidama
17 : Végéta SSJ4 vs Goku SSJ4 = se transformer en SSJ4
18 : Gogéta 4 vs Li Shenron = faire un 100x kaméhaméha big bang
19 : Broly vs Gohan = faire un météore géant
20 : Uub vs Goku = faire un canon de ki

DÉBLOQUER LES ÉCRANS-TITRE

Pour obtenir l'écran-titre Cell : Terminer la saga Namek
Pour obtenir l'écran-titre Sayen : Terminer la saga Sayenne
Pour obtenir l'écran-titre Everyone : Terminer le jeu

Dragon Ball Z : Burst Limit

© Namco Bandai / Dimps 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS

Raditz	Saga Saiyenne (chapitre 1)
Tenshinhan	Saga Saiyenne (chapitre 3)
Saibaimen	Saga Saiyenne (chapitre 3)
Yamcha	Saga Saiyenne (chapitre 4)
Nappa	Saga Saiyenne (chapitre 5)
Sangohan petit	Saga Saiyenne (chapitre 7)
Vegeta	Saga Saiyenne (chapitre 8)
Recoome	Saga de Freezer (chapitre 1)
Ginue	Saga de Freezer (chapitre 4)
Freezer	Saga de Freezer (chapitre 8)
Sangohan ado	Saga de Cell (chapitre 1)
C-18	Saga de Cell (chapitre 2)
C-17	Saga de Cell (chapitre 3)
Cell	Saga de Cell (chapitre 4)
Trunks	Saga de Cell (chapitre 7)
Bardock	Histoire de Bardock (chapitre 1)
Broly	Histoire de Broly (chapitre 1)

TOUTES LES TRANSFORMATIONS

Kaioken Sangoku

Terminer le chapitre 8 de la saga Saiyenne

Potentiel éveillé de Sangohan petit

Terminer le chapitre 2 de la saga de Freezer

Potentiel éveillé de Krilin

Terminer le chapitre 6 de la saga de Freezer

Freezer 2ème forme

Terminer le chapitre 9 de la saga de Freezer

Fusion Piccolo/Nail

Terminer le chapitre 11 de la saga de Freezer

Freezer 3ème forme

Terminer le chapitre 12 de la saga de Freezer

Freezer forme finale

Terminer le chapitre 14 de la saga de Freezer

Sangoku Super Saiyen

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

Freezer forme finale puissance max

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

Sangohan ado Super Saiyen

Terminer le chapitre 1 de la saga de Cell

Vegeta super Saiyen

Terminer le chapitre 2 de la saga de Cell

Fusion de Piccolo avec dieu

Terminer le chapitre 4 de la saga de Cell

Cell (semi-parfait)

Terminer le chapitre 6 de la saga de Cell

Trunks Super Saiyen

Terminer le chapitre 7 de la saga de Cell

Super Vegeta

Terminer le chapitre 10 de la saga de Cell

Cell (parfait)

Terminer le chapitre 12 de la saga de Cell

Super Trunks

Terminer le chapitre 13 de la saga de Cell

Cell (super parfait)

Terminer le chapitre 18 de la saga de Cell

Sangohan ado Super Saiyen 2

Terminer le chapitre 19 de la saga de Cell

MODES DE DIFFICULTÉ

Difficile

Terminer le mode Z Chronicles en Normal.

Très difficile

Terminer le mode Z Chronicles en difficile.

Z

Terminer le mode Z Chronicles en Très difficile.

TOUTES LES VIDÉOS

Vidéo 1

Terminez la saga de Cell.

Vidéo 2

Terminez la saga de Freezer.

Crédits

Terminez l'histoire de Broly.

PARVENIR À LA VAGUE 100 DU MODE SURVIE

Arriver à la vague 100 peut-être difficile mais cette astuce permet de se faciliter la vie. Tout d'abord prenez végéta avec final flash (3 barres de ki) en attaque ultime. Ensuite, au début du combat, passez super saiyen dès que possible, afin que votre canon garric se transforme en big bang attack. Cette attaque absorbe toutes les attaques spéciales à l'exception du kienzan de krillin, vous pouvez donc spammer cette attaque en alternant avec votre ultime final flash pour terrasser facilement vos ennemis. Pensez également à être ki maximal à la fin des combats, ce qui vous permettra de vous transformer directement au combat suivant.

Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi

© Namco Bandai / Spike 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Bardock

Réussir le combat Bardock vs Frieza en mode Histoire.

Barta

Le vaincre avec Goku.

Broly

Terminer son scénario en mode Histoire.

Cell

Vaincre Cell avec Gohan SSJ2 en mode Histoire.

Cell (forme 2 et forme parfaite)

Le battre avec Super Vegeta en mode Histoire.

Frieza (formes 1, 2, 3)

Vaincre Frieza avec Vegeta, Piccolo et Gohan enfant.

Frieza (forme finale)

Porter le coup de grâce à Frieza avec une Spirit Bomb de Goku.

Frieza (forme finale - 100%)

Vaincre Frieza avec Goku Super Saiyan.

Gohan ado SSJ2

Vaincre Cell forme parfaite avec Gohan ado SSJ2 en mode Histoire.

Ginyu (corps de Goku)

Vaincre Ginyu (corps de Goku) en mode Histoire.

Gogeta SSJ4

Vaincre Omega Shenron en mode Histoire.

Goku SSJ3

Vaincre Majin Buu avec Goku en mode Histoire.

Super Janemba

Le vaincre avec Super Gogeta en mode Histoire.

Super Vejito

Vaincre Super Buu avec Super Vegito en mode Histoire.

Jeice

Le vaincre avec Goku.

Majin Vegeta

Se débloque durant la saga Buu en mode Histoire.

Omega Shenron

Terminer la dernière mission du mode Histoire, après la saga Buu.

Raditz

Vaincre Raditz avec Goku et Piccolo en mode Histoire.

Trunks

Vaincre Goku avec Trunks dans la saga des Cyborgs en mode Histoire.

Dragon's Crown

© Atlus / Vanillaware 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'ÉLIXIR D'AMNÉSIE

Après avoir terminé pour la première fois le Labyrinthe du Chaos avec votre personnage principal, vous récupérerez cette fiole vous permettant de réattribuer tous vos points de compétence et ainsi changer la façon de jouer votre personnage.

DÉBLOQUER LA PARTIE B DE CHAQUE DONJON

Une fois les neuf donjons complétés, allez dans la ville et parlez à Lucain dans sa tour pour qu'il vous demande de récupérer 9 runes. En retournant dans chaque donjon, vous pourrez alors choisir quel chemin vous souhaitez emprunter. Il vous faudra terminer la partie B de chaque donjon afin de récupérer toutes les runes du jeu.

CHANGER LA VOIX DE LA NARRATION

Une fois le jeu terminé, pour changer la voix du narrateur par celle du personnage avec lequel vous venez de terminer le jeu, allez dans la Tour de Lucain et regardez son magasin, vous pourrez y acheter la voix de votre personnage pour un coût de 1.000.000 pièces d'or.

DÉBLOQUER LES MODES COLOSSEUM ET LABYRINTHE DU CHAOS

Terminer la trame principale en mode normal minimum.

LES RUNES

Cherchez les runes cachées dans les niveaux et cliquez sur trois d'entre elles pour déclencher un des sortilèges suivants. Vous pouvez également acheter des runes dans la tour de Lucain à partir d'un certain point du jeu.

Note 1 : Chaque rune ressemble (plus ou moins) à une lettre qui fait partie du nom du sort utilisé. Voici quelques cas particuliers :

B = A tourné vers la droite
D = pierre jaune
E = pierre rouge
G = ressemble à un 9
H = ressemble à un X

I = V à l'envers
S = pierre verte
S (premier S de Strength Beyond Strength) = rune S
T (premier T de The True First) = étoile droite
T = pierre bleue

Les deux runes spéciales sont utilisées uniquement dans le sort Reveal Mystery Zone.

Note 2 : Vous pouvez saisir les trois runes dans n'importe quel ordre.

L F S - Life From Stone

Ramène un golem à la vie.

S F C - Solomon's Flying Carpet

Fait apparaître un tapis volant

T S K - The Skeleton Key

Ouvre les portes cachées.

D B G - Dead Be Gone

Purifie les morts-vivants.

T H F - Treasure Hunter's Friend

Révèle les trésors cachés.

D S B - Double Score Bonus

Bonus de score temporaire.

P A D - Potency and Durability

Augmente l'attaque et la défense.

T P I - The Phoenix Incantation

Fait gagner un LP (Life Point).

S O D - Sigil of Death

Chance de mettre tous les ennemis KO.

T E B - Tri-Elemental Blast

Magie de feu, de glace et de foudre.

E C G - Enchanted Coin Geyser

Génère des pièces de monnaie.

E I S - Extra Item Stock

Restaure une utilisation d'objet.

T T F - The True Fist

Attaque aux poings plus puissante.

C S W - Call Sylphide's Wind

Invoque l'esprit du vent pour améliorer la défense.

S B S - Strength Beyond Strength

Invincibilité temporaire.

P T F - Petrify The Flesh

Pétrifie les ennemis.

O T S - Open the Sesame

Ouvre les couloirs cachés.

D I E - DIE

Requis pour la quête "Informer" dans le niveau Forgotten Sanctuary.

S O L - Salve of Life

Crée un cercle de soin.

G W S - Generate Weapon Stash

Crée une cachette remplie d'armes secondaires.

R M Z - Reveal Mystery Zone

Requis pour entrer dans le niveau Illusionary Lands.

QUÊTE : SHIP SLEUTHING

Dans le niveau Ghost Ship Cove (route A), affrontez les pirates sur le pont du bateau puis cliquez sur le drapeau noir derrière le coffre pour valider la quête.

QUÊTE : HENRITTA'S AUTOMATIC DOLL

A l'entrée du niveau Mage's Tower, vous devez renvoyer les sorts des magiciens à l'aide d'un des grands boucliers collés au mur pour ouvrir le passage de droite, puis examiner la poupée dans la salle suivante.

QUÊTE : DRACONIC HISTORY

A mi-niveau de la zone Ancient Temple Ruins (route A), examinez les peintures sur le mur du fond puis cassez ce mur pour entrer dans une zone secrète où se trouve un coffre contenant ce que vous cherchez.

QUÊTE : REACQUIRE RESEARCH (PUZZLE DES DALLES)

Dans le niveau Wallace's Underground Labyrinth (route A), entrez dans la salle où se trouvent les dalles de couleur au sol et nettoyez-la. Vous devez marcher sur les dalles dans l'ordre suivant : rouge, jaune, bleu foncé (en bas), violet. En cas d'erreur, la dalle ronde au centre permet de réinitialiser le puzzle. Ouvrez ensuite le coffre pour valider la quête.

QUÊTE : FLYING FORTRESS BLUEPRINTS

A mi-niveau de Bilbaron Subterranean Fortress (route A), ramassez l'une des bombes lancées par les gobelins pour faire exploser le mur fissuré en haut des escaliers. Cela vous permettra d'accéder à la salle où se trouvent les plans.

QUÊTE : OPEN SESAME

Allez dans le niveau Ghost Ship Cove (route A) et accédez aux docks, juste après être sorti du bateau. Là, activez la rune qui se trouve dans le décor et combinez-la avec deux runes en votre possession (la pierre bleue et la pierre verte) pour former le sortilège "Open The Sesame".

QUÊTE : HUNT FOR THE FORBIDDEN TEXT

Dans le niveau Mage's Tower (route A), dans la bibliothèque, examinez le panneau fléché, cliquez ensuite deux fois (pas plus !) sur l'étagère pour faire tomber deux livres et détruisez-la pour révéler un passage secret.

QUÊTE : CRYSTAL COLLECTION

Dans le niveau Lost Woods (route A), allez au bout du parcours sans détruire votre embarcation pour accéder à une salle dans laquelle vous devez détruire les cristaux pour récupérer 20 améthystes.

QUÊTE : MYSTERIOUS WHISPERS

Dans le niveau Old Capital (route A), lorsque vous arrivez dans le grand couloir avec la porte verrouillée au centre, examinez la paroi en pierre tout au fond et détruisez-la pour accéder à un passage secret menant au coffre.

QUÊTE : LIMA RAY'S RESURRECTION

Dans le niveau Wallace's Underground Labyrinth (route B), éteignez les bougies dans la salle avec le cercle magique, puis examinez la statue.

QUÊTE : CHURCH COVER-UP

Dans le niveau Castle of the Dead: Catacombs (route A), dépêchez-vous pour éliminez le boss en moins de deux minutes.

QUÊTE : LIVING FOSSIL

Dans le niveau Ghost Ship Cove (route B), perdez contre le Kraken et laissez-le détruire la caverne. Lorsque vous ressortez de l'eau, examinez le poisson échoué sur la rive pour le remettre à l'eau.

QUÊTE : INFORMER

A mi-chemin du niveau Forgotten Sanctuary (route B), activez la rune sur la porte bleue et combinez-la avec la rune bleue et la rune verte pour déclencher le sortilège TSK (The Skeleton Key). Cela ouvrira la porte et vous aurez accès à une nouvelle salle piégée avec des flammes. Examinez la rune sur le mur de droite et combinez-la avec la rune rouge et la rune jaune pour déclencher le sortilège DIE. Ouvrez le coffre nouvellement apparu pour valider la quête.

QUÊTE : A MONK'S STRUGGLE

Dans le niveau Forgotten Sanctuary (route B), examinez la statue du faux dieu à droite du cercle magique violet gravé dans le sol, puis détruisez cette statue.

QUÊTE : MAGIC CARPET SECRETS

Dans le niveau Mage's Tower (route B), juste après avoir passé la scène du tapis volant, examinez la roue en bois au fond à droite pour valider la quête.

QUÊTE : SUBMERGED MEMORIES

Dans le niveau Lost Woods (route A), prenez-vous les tourbillons et laissez les piranhas attaquer votre bateau pour qu'il finisse par couler.

DÉBLOQUER LE MULTIJOUEUR ONLINE

Vous devez avoir déjà bien avancé dans le jeu et débloqué l'accès aux écuries (Stables) pour débloquer en même temps le multijoueur en ligne.

Dragon's Dogma

© Capcom 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROUVER SYMONE

Dans la quête Escort Duty, Symone vous impose une partie de cache-cache. Pour la trouver, allez juste derrière la Taverne de Gran Soren. Elle vous proposera ensuite de faire une course jusqu'à la grille de sortie de Gran Soren, dans la quartier des artisans. Laissez-la gagner pour trouver une idole en or qui vous permettra de négocier avec le forgeron lors d'une quête.

EXPÉDIER LES OBJETS À LA BANQUE

Lorsque vous possédez trop d'objets, vous pouvez envoyer le surplus directement à la banque à distance en utilisant la méthode suivante. Donnez-les à l'un de vos pions et renvoyez-le. Les objets seront alors automatiquement transportés à bon port.

SE RÉGÉNÉRER FACILEMENT

Lorsque vous atteignez Gran Soren, achetez 100 fioles vides. Allez au nord et localisez un pilier rocheux brillant. Il s'agit d'une source qui soigne vos blessures. Remplissez toutes vos fioles avec cette eau et donnez-les aux membres de votre équipe. L'effet des potions est plus efficace que les herbes et remèdes habituels.

ARGENT FACILE

Rendez-vous à Cassardis, au magasin d'Iola, et achetez un maximum de carottes (75 pièces l'unité). Dirigez-vous ensuite vers l'auberge et reposez-vous pendant 3 nuits, vos carottes devraient maintenant être moisies. Allez ensuite chez Aestella ou chez Lola pour revendre vos carottes moisies au tarif de 165 pièces l'unité. Soit plus du double du prix d'achat !

Alternativement, vous pouvez récolter des Pavés de Bête sur les Bovins peuplant la plaine de Gran Soren, ou les acheter au marchand du camp près du fort de l'Adret. Obtenez-en un grand nombre, puis dormez à l'auberge jusqu'à obtenir des Pavés de bête avariés qui se revendent 1500 pièces, cinq fois le prix du Pavé simple.

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Prologue

Vous commencez votre aventure dans la peau d'un Insurgé inconnu. Ramassez les plantes autours de vous et suivez votre pion dans le tunnel pour tomber nez à nez avec un imposant dragon : ignorez-le et éliminez les gobelins qui arrivent par l'autre extrémité de la corniche à l'aide de coups faibles, s'ils sont mobiles, ou forts, si votre cible est immobilisée par votre pion. Suivez toujours ce dernier en sautant du promontoire un peu plus loin, puis touchez la Pierre de Faille sur la droite pour que deux autres pions viennent vous épauler. Ces pierres constituant de véritables hubs de recrutement, mémorisez bien leur emplacement dans le monde pour savoir où aller chercher de nouveaux alliés.

Suivez ensuite votre petite troupe en direction du sud, où vous attendent une nouvelle horde de gobelins. Une fois la zone nettoyée, brisez les caisses éparpillées ci et là pour trouver quelques items et poursuivez toujours vers le sud en montant les escaliers. Dans la pièce sur la gauche, taillez en pièce un petit groupe de créatures et parlez à Ser Ashrore pour obtenir un Panacée. Plus loin vers le sud, sautez au dessus du pont brisé pour attraper un explosif et lancez-le sur les gobelins en contrebas avant d'engager un nouveau combat, qui vous fera cette fois affronter des harpies. Ces ennemis volants sont souvent hors de portée de votre épée, mais une poignée de coups suffisent à les faire chuter, les mettant à votre merci. Si vos points de vie viennent à baisser dangereusement, restez dans l'aire d'effet des sorts de soins de vos alliés avant de retourner au charbon.

Des soldats survivants font ensuite leur entrée à l'est : rejoignez-les en ouvrant le coffre sur votre chemin et continuez vers l'est pour affronter votre première bête mythologique.

Boss : Chimère
Cette créature peut attaquer de trois façons différentes (une par animal) : le serpent crache du venin sur une large zone, la chèvre lance des sorts à distance ou centrés sur le corps de la chimère et enfin le lion vous menace avec ses coups de pattes et ses ruées. Montez dans un premier temps sur le flanc de la bête en vous y agrippant et assénez autant de coups que possible à la chèvre pour la réduire au silence. Lâchez prise si votre endurance baisse trop pour la laisser se régénérer : vous vous retrouveriez autrement immobilisé pour reprendre votre souffle en plus d'être désarçonné. Veillez également à vous éloigner lorsque vous voyez une aura mauve entourer la chimère, sa détonation vous clouant au sol pendant quelques instants. Après la chèvre, concentrez vos attaques sur le serpent pour faire cesser ses jets de poison, puis visez la tête du lion une fois qu'il est à terre pour finir le travail et achever la créature.

Après la cinématique suivant votre victoire, vous entrez dans l'éditeur de personnage et pouvez façonner votre héros des pieds à la tête. Faites-vous plaisir, mais gardez bien en tête qu'un personnage frêle pourra porter bien moins d'objets sur lui qu'un héros bien constitué. En revanche, ce seront les plus petits gabarits qui régénéreront leur endurance le plus rapidement et qui en dépenseront le moins : veillez donc à garder un certain équilibre morphologique en construisant votre personnage.

L'envoyé de la destruction

Alors que vous vous apprêtiez à aller chercher du poisson avec votre supposée moitié au marché local, un dragon fait une arrivée fracassante dans la petite bourgade de Cassardis et entreprend d'incinérer vos compatriotes. Prenez donc courageusement les armes et assénez quelques coups bien vains contre le colosse reptilien avant que celui-ci ne s'empare littéralement de votre coeur.

L'Insurgé

Vous reprenez conscience au côté d'autres blessés et êtes invité à choisir votre première classe. Le guerrier utilise une arme à une main en tandem avec un bouclier, le mage s'équipe logiquement de bâtons pour lancer ses sortilèges et enfin le rôdeur fait usage d'un arc pour attaquer à distance tout en maniant des dagues au corps-à-corps. Pas d'inquiétude, car votre choix ne sera pas définitif et vous pourrez changer d'orientation par la suite. Après ce premier

choix, prenez le temps d'examiner les divers contenants et étagères de la bâtisse pour récupérer quelques objets, herbes médicinales et bourses d'or, puis après la scène, rejoignez l'extérieur.

Inspectez si vous le souhaitez les diverses maisons sur votre route et dirigez-vous vers la sortie au sud-ouest de la ville pour déclencher une scène. Votre premier pion apparaît en sortant d'une Faille et vous propose ses services. Après le dialogue, partez enfin à l'aventure en passant les portes de Cassardis.

La légion des pions

Votre prochaine destination est le campement des sentinelles, au nord-ouest de Cassardis. En chemin, vous croiserez certainement un marchand aux prises avec un groupe de gobelins : venez-lui en aide en éliminant ses assaillants pour recevoir une pièce d'équipement en récompense. Prenez le temps d'explorer les environs de la route vous menant au campement pour trouver or, et items en tout genre, affrontez les loups et les gobelins qui peuvent croiser votre route pour augmenter à la fois votre niveau et votre classe et rejoignez finalement le campement.

L'appel

Suivez votre premier pion jusqu'au point de ralliement où vous attend une nouvelle pierre de Faille. Interagissez avec elle, puis reposez-vous si nécessaire auprès de Ecbal pour récupérer votre vie. Votre premier défi vous attend en effet au delà de la porte est du campement.

Boss : Cyclope
Quelle que soit votre classe, évitez de rester face à cette imposante créature, qui utilise ses bras puissants pour balayer la zone devant elle et vous envoyer dans les choux et est épaulée par des gobelins. Tournez-lui autour en éliminant les petits monstres et en lui assénant autant de coups que possible dans les jambes et guettez le moment où la créature se retrouve sur un seul appui (un soldat allié vous avertira) : frappez alors de plus belle dans les jambes, puis dirigez-vous vers la tête du Cyclope pour lui infliger de lourds dégâts et en finir.

Récupérez votre butin sur la carcasse de la bête, puis retournez à la pierre de Faille au point de ralliement pour conclure l'épreuve. Vous avez alors l'opportunité de façonner votre pion principal, comme vous l'avez fait avec votre héros. Ce pion vous suivra dans toutes vos aventures et pourra évoluer tout autant que votre personnage (contrairement aux deux autres pions que vous pouvez enrôler et qui ne sont, au final, que des intérimaires) : veillez donc à lui donner une tête qui pourra vous revenir !

L'union fait la force

Votre pion principal créé, dirigez-vous au nord-est du camp et parlez à Ser Berne, qui vous propose un séance d'entraînement en trois parties. La première épreuve consiste à ramener toutes les caisses disséminées dans la zone dans l'aire prévue à cet effet sur la droite : regardez bien quelles caisses vos pions vont chercher pour ne pas escalader un échafaudage pour rien et vous rassemblerez facilement les objets. La deuxième épreuve consiste simplement à éliminer les cibles disposées dans le camp d'entraînement. Dépendant de votre classe et de celles de vos pions, concentrez-vous sur les mannequins proches ou éloignés pour que vos compagnons comblent vos faiblesses. Enfin, la dernière épreuve, semblable à la précédente, met l'accent sur la complémentarité des différentes classes. Si vous êtes un guerrier ou un rôdeur, attaquez les mannequins rouges et laissez votre pion mage se charger des cibles bleues (inversez tout cela si vous êtes un mage vous-même).

Un réveil brutal

Après votre succès à l'entraînement, allez trouver Mercedes près du point de ralliement et acceptez de vous reposer. A votre réveil, le camp est mis à sac par une hydre géante : prenez donc vaillamment les armes et visez le cou de l'une des têtes de la créature. Si vous êtes un guerrier, accrochez-vous au corps de l'hydre et hissez-vous jusqu'à la partie molle du cou pour finalement parvenir à couper l'une des têtes de la bête. On vous impute alors la retraite de la créature et la tête d'hydre vous revient en tant que trophée.

En route vers la capitale

Une fois fin prêt, rejoignez Mercedes et le convoi au nord du camp des sentinelles et prenez la route, direction la

capitale. Veillez à ce qu'aucun ennemi ne blesse vos bestiaux tracteurs en les éliminant à l'avance. Au programme, des harpies, des loups et des gobelins, qui tenteront tous de vous mettre des bâtons dans les roues en attaquant votre attelage. Arrivé en vue de Gran Soren, des bandits prendront la relève, mais aucune difficulté supplémentaire ne vous attend jusqu'à votre arrivée à la capitale avec votre trophée.

Question de myrmidons

Après votre arrivée triomphante, entrez dans l'auberge tenue par Asalam pour apprendre la localisation de la Guilde des Pions, vous reposer, stocker vos objets et pourquoi pas changer de classe. Rejoignez ensuite le quartier des artisans, où se trouve ladite guilde et adressez-vous à Barnaby pour conclure cette courte quête.

Dans les abysses

Reparlez immédiatement à Barnaby pour vous voir confiée une tâche de la plus haute importance : des événements étranges se sont mis en branle dans le Puits de l'Éternité, et il vous incombe d'aller enquêter. Passez donc la grille au sous-sol pour entrer dans ledit puits et entamez votre descente dans cet immense escalier en colimaçon. Sur votre route, des araignées, des chauves-souris, mais surtout des morts-vivants et autres squelettes : utilisez autant que possible des enchantements et sorts de feu et de lumière (les deux éléments primordiaux contre la plupart des ennemis) pour en venir à bout rapidement et bifurquez sur la gauche lorsque vous vous retrouvez bloqué par une grille.

Frayez-vous un chemin à travers les squelettes (à coups d'explosifs si nécessaire) et abaissez le levier sur votre droite en revenant dans l'atrium pour libérer l'accès en amont (très utile pour la suite). Éliminez un nouveau groupe de morts-vivants, puis préparez-vous à affronter l'Ogre qui vous attend un peu plus loin. Cet ennemi, moins imposant qu'un Cyclope, n'en demeure pas moins retord : évitez d'avoir des pions féminins dans votre groupe pour ne pas provoquer sa frénésie et concentrez vos assauts sur la tête et les jambes de la créature pour l'entraver et lui infliger plus de dégâts. Évitez de vous accrocher à son dos, l'Ogre ayant alors la fâcheuse habitude de vous aplatir entre lui et le sol, et poursuivez l'assaut jusqu'à ce que mort s'en suive. Si l'opportunité se présente, vous pouvez également essayer de faire tomber la bête du haut des escaliers, ce qui entraînera son trépas instantané.

Après un combat contre d'autres tas de chaire putréfiée, vous atteignez la source de lumière au centre. Aussitôt après l'avoir examiné, emparez-vous du contenu du coffre à l'ouest puis remontez aussi vite que possible les escaliers que vous vous êtes donné tant de peine à descendre : il est en effet inutile d'espérer quoi que ce soit en affrontant les tentacules qui jaillissent du sol. Rapportez la nouvelle à Barnaby pour clôturer cette quête.

Le code secret

En sortant de la guilde des pions, un garde vous interpelle et vous transmet les félicitations du duc pour votre prouesse. Vous êtes également invité à rencontrer Ser Maximilian, qui a du travail à vous confier : rejoignez donc ce dernier au quartier noble en face de l'entrée du château et acceptez la première quête qu'il vous propose. Pour tenter de déchiffrer le code que l'on vous a remis, allez voir successivement le fermier au nord-ouest de la ville et Mountebank, le faussaire des bas quartiers. Peu avancé que vous êtes, guettez l'arrivée d'un certain individu sur la place centrale qui pourra vous aider à avancer dans vos investigations. Celui-ci vous aiguille vers la Colline du héros, loin au nord.

Rendez-vous donc sur place en vous méfiant des grands loups, des brigands et du cyclope qui peuvent vous barrer la route, puis suite au dialogue avec les deux hommes, entrez dans ce qui ressemble fortement à un tertre pour poursuivre la conversation, qui ne vous en apprend pas beaucoup plus sur le fameux code mais qui met un terme à cette quête. Récupérez l'or et les parchemins dispersés dans la pièce avant de retourner voir Maximilian pour quérir une autre mission ou de flâner dans la région.

Une forteresse assiégée

Acceptez de vous occuper de cette deuxième quête auprès de Maximilian dans le quartier noble de Gran Soren, puis mettez-vous en route en partant vers l'ouest. Après une randonnée jonchée d'éventuels bandits, gobelins ou autres morts-vivants, vous atteignez l'entrée de la carrière, qui fait la jonction entre le centre et le sud de Gransys. Une quête annexe vous est d'ailleurs proposée par le marchand à l'entrée (voir l'entrée correspondante dans les quêtes d'Autres lieux) : vous en remplirez les objectifs à coup sûr si vous décidez de nettoyer l'intérieur de la carrière, celle-ci abritant trois ogres empêchant les marchands d'emprunter le passage ainsi que quelques bandits et morts-vivants.

Pour franchir le passage sans encombre, enfoncez quoi qu'il en soit les différentes plaques rondes que vous croiserez en restant dessus pour ouvrir les herses et finalement atteindre le sud de Gransys. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest en réglant leur compte aux hobgobelins qui vous barrent la route et vous atteignez bientôt le château de l'Adret, où vous attendent quelques soldats désemparés. Parlez à leur sergent, puis empruntez le passage souterrain derrière lui pour vous glisser dans l'enceinte de la forteresse.

Faites place nette avec vos armes favorites en prenant les gobelins par surprise et montez à l'étage.
Sautez de l'autre côté du pont de pierre détruit et emparez-vous de la baliste après en avoir délogé le gobelin : visez les balistes ennemies de l'autre côté du no man's land en interceptant leurs projectiles avec les vôtres, puis éliminez les deux cyclopes en contrebas en usant de carreaux explosifs. Descendez à l'échelle en retrait pour entrer dans l'abri au centre par les hauteurs, entrez dans les geôles et tuez-en les gardiens pour récupérer le levier du fort dans le coffre. Remontez ensuite sur les murailles pour placer ledit levier et ainsi ouvrir la porte principale.

Livrez alors combat aux côtés des soldats contre les ennemis qui jaillissent des trous de part et d'autre de l'entrée au nord, puis glissez-vous par cette entrée lorsque d'imprudents gobelins choisissent de l'ouvrir. Affrontez votre lot d'engeances en montant dans la tour, affrontez avec prudence le Cyclope en armure sur la muraille en veillant à ne pas le laisser vous expédier en contrebas, puis descendez par la seconde tourelle pour rejoindre l'antichambre du commandant. Cet hobgobelin peu courageux ne vous opposera qu'une maigre résistance avant de s'enfuir purement et simplement, vous octroyant pas la même occasion la victoire totale. Parlez à Ser Robert pour obtenir quelques items intéressants, puis repartez pour la capitale.

L'Ordre de la Rédemption

Vous commencez cette quête en acceptant la mission suivante que vous propose Maximilian. Entamez votre investigation en allant trouver Mason, le plus souvent dans les bas-fonds de la ville, et acceptez de reprendre son enquête à l'aide de l'insigne qu'il vous confie. Écumez ensuite les rues de la ville pour trouver Ser Sairus, qui vous aiguille vers les Catacombes loin au nord-ouest de Gran Soren.

Mettez-vous donc en route pour rejoindre lesdites catacombes, à côté desquelles se dresse une Pierre de Faille vous permettant de renvoyer et recruter des pions, puis engouffrez-vous à l'intérieur. Suivez l'unique voie possible en récupérant les divers items jonchant le sol et éliminez les morts-vivants se traînant vers vous ainsi que ceux gisant dans les tombeaux jusqu'à arriver à une porte scellée. Ouvrez-la grâce au levier sur la droite, avancez davantage en faisant attention à partir de maintenant à ne pas ouvrir les tombes d'où émane une brume noire (sous peine d'être frappé de malédictions) et allumez les torches sur votre route pour y voir plus clair. Faites également attention aux gros zombies, qui explosent une fois leur dernière heure arrivée.

Vous finissez par déboucher sur la pièce auparavant inaccessible que vous aviez croisée et disposant d'un monte-charge : brisez le verrou de la porte pour faciliter vos futures allers et venues et activez le levier non loin pour descendre plus profondément dans les catacombes. Frayez-vous un chemin entre quelques arachnides avant de continuer vers l'est, où vous attendent d'autres morts-vivants ainsi qu'un esprit, uniquement sensible aux attaques magiques ou aux armes enchantées. Continuez vers l'est en passant une nouvelle porte à l'aide d'un levier, faites la peau au squelette mage au fond en priorité, puis affrontez un nouveau groupe de réanimés dans la pièce suivante.

Passez dans la brèche au nord-est, descendez l'échelle, partez vers le nord pour récupérer une pièce d'équipement dans un coffre, puis repartez vers le sud. Un troll vous attend de pied ferme dans les galeries un peu plus loin, mais il est plus petit que ceux que vous avez eu l'occasion d'affronter jusqu'ici : réglez-lui son compte avant de continuer en récupérant tout ce qui peut l'être et bifurquez à l'ouest pour rejoindre la salle de réunion de l'Ordre. Après la cinématique, une horde de zombies surgit du sol : éliminez-les en bonne et due forme pour conclure la quête et emboîtez le pas à Mason au fond de la salle.

Justice rendue

Cette quête pour le moins brève vous propose d'opérer un choix plus ou moins moral : tuer ou laisser la vie sauve au membre de la Rédemption que vous avez réussi à capturer. Agissez en votre âme et conscience, puis sortez des catacombes pour aller faire votre rapport à Maximilian.

L'autel du dieu fleuve

Acceptez cette dernière quête avant l'audience avec le duc auprès de Maximilian, puis allez demander des détails au père Geffrey à la chapelle à l'autre extrémité du quartier noble. Mettez-vous ensuite en route sans attendre pour les Chutes de l'oubli, au delà du col de Quart de lune au nord-ouest du Camp des sentinelles. Vous y retrouvez le frère Haslett à l'extérieur, inquiet pour son confrère resté à l'intérieur du temple.
Pénétrez-y donc sans attendre, longez le chemin de droite, puis descendez dans le passage de gauche pour affronter une horde sauriens et, ultimement, accéder au coffre renfermant le levier de l'autel dans un coffre.

Remontez pour placer le levier dans son socle et utilisez-le pour accéder à la zone suivante, peuplée elle aussi par des sauriens. Le plus grand danger provient toutefois des mages squelettes sur la plate-forme centrale : éliminez-les en priorité en passant par la droite et en assurant vos sauts, puis longez la pièce par la gauche pour accéder à une large salle où semble loger un cyclope. Faites-lui la peau comme il se doit en ciblant son oeil et ses appuis pour vite en venir à bout, récupérez la clé de l'autel sur son cadavre ainsi que le contenu des coffre au fond, puis rebroussez chemin pour utiliser ladite clé sur la prote scellée à l'est.

Derrière, vous rencontrez peut-être pour la première fois des sauriens à rayure capables de se dissimuler: frappez au juger pour localiser leur queue et supprimer leur camouflage et enfoncez-vous dans le tunnel pour finalement trouver une plaque de pression qui, une fois enfoncée, abaissera le niveau d'eau dans la pièce principale. Retournez-y donc et mettez-vous en quête des cinq ardoises de l'autel (des objets lourds qu'il sera préférable de confier à vos pions). La zone inférieure est défendue par une multitude de squelette mages comme guerriers ainsi que par deux esprits, restez donc vigilant en partant en quête des coffres indiqués sur votre carte, puis une fois les cinq items collectés, retournez voir Haslett à l'extérieur pour les lui rapporter, ainsi que pour l'informer du sort de frère Jean.

Ne vous reste alors plus qu'à aller faire votre rapport à Maximilian une fois de retour à Gran Soren pour conclure cette quête.

Audience à la cour

Vous voilà convié à la cour du duc : ne vous faites donc pas prier et rendez-vous sur place pour vous voir à la fois humilié et honoré par la cérémonie qui y est tenue. De retour à l'extérieur, allez trouver la duchesse au nord-ouest du domaine pour qu'elle vous ôte l'immonde couvre-chef que l'on vous a imposé, puis rendez-vous à l'entrée du château pour parler à Aldous, le chambellan, auprès de qui vous viendrez désormais chercher vos missions.

La menace du griffon

Parlez à Aldous dans la salle d'audience pour accepter cette première mission. Rejoignez les soldats regroupés à l'entrée sud de la ville, puis suivez-les jusqu'aux abords du Col de Quart de lune. Là, faites le tour des bosquets alentours pour débusquer un gobelin, emparez-vous de l'un d'eux mort ou vif et déposez-le dans la zone indiquée sur votre carte pour attirer le griffon, ce qui fonctionne immédiatement.

Infliger des dégâts à la bête peut être compliqué en jouant une classe de corps-à-corps : veillez donc à disposer d'alliés pouvant lancer des sorts de feu pour faire le gros du travail et ne loupez pas une occasion de vous agripper aux pattes arrière du volatile pour le forcer à rester au raz du sol et lui infliger des dégâts. Malgré tout vos efforts, la créature finit par s'enfuir en constatant votre supériorité, ce qui vous contraint à un long périple en direction de la Tour de la Lune bleue. Voyagez donc loin au nord en longeant la côte est, puis suivez les étroits sentiers peuplés de bandits (et éventuellement d'un golem) en direction du sud-est pour finalement arriver aux abords de ladite tour.

Une fois entré, vous faites immédiatement face à une horde de harpies des neiges ainsi qu'à des guerriers squelettes plutôt remontés. Récupérez les insignes de quête de part et d'autre des deux statues flanquant l'entrée de la tour après avoir fait un brin de ménage, frayez-vous un chemin jusqu'aux niveaux supérieurs en supprimant en priorité les magiciens, capables de semer la zizanie dans votre groupe, jusqu'à rejoindre les soldats bloqués face à une lourde grille. Joignez vous à eux pour briser le verrou de l'obstacle, réitérez l'opération une seconde fois et restez hors de portée des attaques du griffon, visiblement assez mécontent que vous l'ayez suivi jusqu'ici.

Celui-ci finit par créer une brèche vous permettant de poursuivre votre progression, cette fois-ci en courant de toutes vos forces pour éviter de vous faire happer par le volatile. De retour à l'intérieur, récupérez tout ce qui peut l'être sur votre route et montez sur le toit pour livrer à nouveau bataille.

Boss : Griffon
Similaire à votre premier combat contre lui, cette seconde confrontation pourra être encore facilitée par l'entrée en scène de Steffen, l'homme cherchant à s'approprier la magie de Salomet, seulement si vous l'avez aidé à récupérer le grimoire de ce dernier.

Que le sortilège de feu provienne de l'un de vos pions ou de lui, une fois le griffon à terre, concentrez toutes vos forces sur sa tête en vous y agrippant si nécessaire et il ne faudra pas longtemps avant que la créature ne passe de vie à trépas.
Victorieux une fois de plus, prenez le temps de récupérer l'énorme butin à l'extrémité du toit ainsi que l'armure de griffon et le portacristal, qui vous permettra de dresser un repère de téléportation où bon vous semblera. Entamez ensuite la longue route vous ramenant à Gran Soren pour poursuivre votre aventure.

L'accusé

Retournez voir Aldous pour accepter une nouvelle mission et entamer cette quête. Il s'agira cette fois de rassembler des preuves en la faveur ou la défaveur de Fournival, le marchand noble vivant près de l'entrée du château. Quelles que soient les preuves rassemblées, il n'appartient qu'à vous de filtrer ce qui parvient au chambellan, car c'est vous seul qui décidez lesquelles lui donner. Des témoignages favorables peuvent être obtenus de la part de Fedel, à la cour, du père Geffrey à la chapelle, dans la maison de l'incriminée, et enfin en escortant un soldat depuis la Tour du Vent au nord sur la demande de Ser Daerio.

Pour sceller le sort de Fournival, récupérez les pétitions de Jasper, Sara et Pip, dans le quartier des artisans. Ou, si vous croisez Reynard le marchand ambulant au campement au sud de l'ancienne carrière ou au campement des sentinelles, achetez-lui des faux témoignages pour ou contre l'incarcération de Fournival, ce qui conclura votre recherche de preuve, limitée à quatre jours. Donnez les preuves qui vous arrangent à Aldous et attendez la fin du procès pour finir cette quête.

L'anneau du grand wyrm

Acceptez cette quête auprès d'Aldous dans la salle d'audience, puis interrogez Mellard dans le quartier noble pour avoir une piste quant à la localisation de Salomet, le détenteur de l'anneau. Rendez-vous à l'entrée de l'ancienne carrière pour trouver le sorcier, protégé par un groupe de mercenaires : disposez d'eux, puis rentrez à Gran Soren pour rapporter la fuite de Salomet à Aldous.

Reprenez ensuite votre enquête en interrogeant Brice, sur la place centrale de la ville, pour apprendre que Salomet se terrerait à la Tour de la Lune bleue, là où vous aviez combattu le griffon. Entreprenez donc à nouveau le long voyage vers la tour en vous méfiant toujours autant des bandits qui jonchent votre route et entrez dans le repaire du sorcier. En lieu et place des morts-vivants que vous aviez affronté auparavant, des mercenaires à la solde de Salomet prennent position sur les murailles de la tour pour vous empêcher de monter : soyez très prudent lors de votre ascension pour ne pas finir au fond d'un gouffre inondé (ce qui peut également vous priver de vos pions) et vous atteindrez rapidement le sommet, où vous attend le sorcier.

Boss : Salomet
Dans un premier temps, inutile d'essayer de blesser le boss, qui se téléportera aussi souvent qu'il lui plaira pour esquiver vos attaques et vous lancera des sortilèges à intervalles réguliers. Concentrez-vous plutôt sur les guerriers squelettes qu'il invoque, et plus particulièrement sur les champions squelettes armés de boucliers et disposant parfois d'un bouclier magique impénétrable. Ne les attaquez de préférence que de dos pour éviter leurs contre-attaques, puis une fois la zone nettoyée et Salomet quelque peu épuisé, jetez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Un second round d'invocations sera probablement nécessaire pour venir à bout du sorcier, mais en répétant les étapes précédentes vous en viendrez rapidement à bout et récupérerez du même coup l'anneau tant convoité.

Ne vous reste alors plus qu'à rapporter ledit anneau à Aldous une fois de retour à Gran Soren.

Fierté et chute

Après avoir accepté cette quête en parlant à Aldous, retrouvez Mercedes à l'entrée du château pour en apprendre plus avant de prendre la route pour la Tour du Vent, au nord de Gran Soren. Une fois sur place, vous constatez la gravité de

la situation et pouvez prendre part aux hostilités si vous le souhaitez, votre objectif étant de suivre Mercedes sur la muraille. Après la cinématique, contentez-vous d'observer le duel, puis rentrez à Gran Soren.

Honneur et trahison

De retour de la Tour du Vent, Aldous vous envoie au poste de garde au sud du Col du Quart de lune pour une affaire urgente. Une fois arrivé sur place, un messager vous rattrape et vous informe qu'un grave danger plane sur la capitale : faites donc demi-tour et rentrez à Gran Soren par la porte nord pour vous voir confronté à une Cocatrix ressuscitée.

Boss : Cocatrix
Physiquement semblable à un griffon, la cocatrix est un adversaire en réalité bien plus redoutable : ses attaques peuvent vous empoisonner ou vous pétrifier et les charges de la bête vous contraindront à beaucoup de mobilité. Autant que possible, visez la tête de la créature à l'aide de sortilèges de foudre ou d'armes enchantées par cet élément, ou accrochez-vous aux pattes arrières de la cocatrix pour l'entraver et lui infliger des dégâts. Veillez également à dévier l'attention de la créature de la cargaison du duc pour qu'elle reste intacte et, sous la pression, la bête finira par s'enfuir ou par trépasser.

Retournez ensuite voir Aldous pour conclure cette quête pour le moins alambiquée et toucher votre récompense.

Récompense et responsabilité

Sitôt après la fin de la quête précédente, parlez à nouveau à Aldous pour vous voir convié dans le cabinet du duc à l'étage. Suivez tour à tour le chambellan et le duc jusque dans la salle au trésor et servez-vous allègrement dans les réserves du château avant de reprendre la route pour traquer la Rédemption.

S'opposer à la Rédemption

C'est encore une fois une longue route semée d'embûches qui se dresse entre vous et votre objectif, le Grand Mur loin au nord-ouest. Empruntez le chemin à flanc de colline en affrontant bandits et cyclopes pour d'abord parvenir au Fort Parlecieux, un repaire de voleuse faisant l'objet d'une quête annexe, et passez par le flanc gauche de la structure sans chercher des noises à ses occupants. Poursuivez encore vers l'ouest pour finalement parvenir au campement du Grand mur, où vous pouvez vous reposer, faire quelques emplettes et recruter des pions si besoin.

Une fois fin prêt, passez les portes de la forteresse pour être immédiatement attaqué par une horde de harpies des neiges ainsi que par deux cyclopes en armure. Disposez d'abord d'un maximum de volatiles avant de vous acharner sur les deux bêtes armées, puis entrez dans le fort à proprement parler. Éliminez les morts-vivants qui se dressent devant vous et explorez les couloirs à l'est. Une fois la zone nettoyée, emparez-vous d'un baril explosif à l'extérieur et jetez-le contre la paroi affaiblie. Explorez la zone ainsi rendue accessible en massacrant à tour de bras les ennemis qui vous barrent la route pour libérer quelques soldats et mettre la main sur un plastron en argent.

Rebroussez ensuite chemin pour monter les escaliers en retrait, aidez de nouveaux soldats à vaincre les légions de morts-vivants pour récupérer de l'équipement et montez davantage. Affrontez alors la chimère qui pétrifie de peur le soldat pouvant vous ouvrir la porte suivante : faites-lui la peau en sectionnant le serpent puis en assommant de coups la chèvre et le lion, utilisez si vous le souhaitez les balistes disposées dans la pièce et poursuivez votre avancée en combattant des mages squelettes sur les murailles et un champion réanimé en haut des escaliers. Si le garde présent survit, il vous donne accès à une nouvelle salle renfermant une pièce d'équipement : emparez-vous du butin et avancez pour faire face à l'Elysion.

Boss : Sorciers squelettes
Les deux sorciers restent le plus souvent dans les airs pour charger leur sort et invoquer d'autres morts-vivants : si vous jouez une classe de corps-à-corps, restez donc concentré sur l'esquive des sorts et l'élimination des ennemis au sol et saisissez la moindre opportunité pour asséner quelques coups à l'un des deux boss lorsque l'un d'eux charge un sort au raz du sol. Si au contraire vous disposez d'attaques à distance, ne vous faites pas prier pour les déchaîner sur vos deux adversaires en laissant vos pions distraire les ennemis plus petits.

Après votre victoire et la cinématique qui s'ensuit, refaites votre stock d'herbes auprès du marchand du campement avant de partir pour un dernier aller-retour.

Le combat final

Tout d'abord, faites route vers l'est en restant dans la partie nord de Gransys pour retourner voir l'Engeance de dragon, l'homme énigmatique que vous aviez rencontré au début de vos aventures. Celui-ci se contente de confirmer ce que vous saviez déjà, à savoir que votre duel avec le dragon est désormais plus proche que jamais. Retournez au Grand Mur, faites vos ultimes préparatifs, puis entrez à nouveau dans la forteresse en empruntant cette fois-ci le couloir droit devant vous pour atteindre la Montagne Impure.

Ce lieu, vous le connaissez, c'est le premier donjon que vous ayez foulé dans la peau d'un précédent Insurgé.
Vous connaissez donc l'endroit, mais les ennemis sont désormais bien plus coriaces que lors de votre première visite : des géo-sauriens font ainsi leur apparition, de même que des succubes (la version la plus évoluée des harpies) et des chiens des enfers, sans doute l'ennemi de type chaire à canon le plus retord que vous ayez à affronter. Ces derniers couplent en effet la vivacité des loups à la puissance des guerriers et disposent de redoutables attaques à distance prenant la forme de boules de feu. Soyez donc sur vos gardes lors de la traversée de la montagne jusqu'à votre arrivée dans le grand hall, où une chimère un peu particulière vous attend de pied ferme.

Boss : Chimère noire
Différentiable de ses confrères par sa teinte plus sombre, cette chimère dispose de bien plus de vie, peu se révéler plus agressive et surtout, peu régénérer les parties coupées de son anatomie, nommément sa queue de serpent. Menez donc le combat de façon classique mais restez vigilant pour ne pas vous faire asperger de poison par inadvertance.

Une fois la bête vaincue, enfoncez les trois plaques de pression de part et d'autre de la pièce pour ouvrir l'accès menant à l'antre du dragon et sauvegardez avant d'entrer. Après la scène, un choix s'offre à vous : accepter l'offre du dragon ou persister pour l'affronter. Faites d'abord le premier choix en apportant la personne la plus chère à votre coeur au dragon, ce qui mènera à un Game over mais débloquera un succès. Reprenez ensuite au même endroit et avancez cette fois seul vers la créature.

Le combat débute alors, mais il va dans un premier temps falloir fuir pour lancer les hostilités sous de meilleurs auspices : suivez donc vos pions vers la sortie puis sprintez dans le long couloir pour vous mettre temporairement à l'abri. En effet, seule la tête du dragon vous fait face : assénez-lui autant de coups que possible en restant hors de portée de son souffle enflammé avant son entrée complète dans la salle. Continuez alors l'assaut sur cette partie de la créature pour qu'elle ouvre un peu plus la salle déjà bien large où vous vous trouvez et progressez vers le nord pour vous retrouver à l'extérieur.

Là, courez aussi vite que possible entre les gravas du pont en évitant les jets de flammes occasionnels du dragon jusqu'à la tour au loin, récupérez l'équipement dans les deux coffres présents et reprenez votre cavalcade sur la muraille. Au bout de votre course, vous atteignez une série de baliste : prenez les commandes de l'une d'entre elles et tirez sur le dragon pour déclencher une cinématique.

Vous vous retrouvez alors sur le dos de la créature : remontez lentement le long de son épine dorsale en évitant d'être désarçonné en agitant les sticks lorsque cela vous est demandé, puis attaquez lorsque vous arrivez au niveau de la nuque scintillante du dragon pour déclencher une cinématique et passer à la dernière phase du combat.

Boss : Dragon
Les classes à distance jouissent pour cet affrontement d'une plus grande marge de manoeuvre, le seul point faible du monstre étant son coeur assez haut perché pour être la plupart du temps hors de portée des attaquants de mêlée. Si vous êtes sorcier ou rôdeur, profitez donc de votre avantage au mieux en ne restant pas en face du dragon, sous peine de recevoir de plein fouet sa charge ou ses jets enflammés. Si vous êtes plutôt du genre à manier épées et boucliers, escaladez le corps du dragon jusqu'au coeur pour lui infliger de lourds dégâts. La bête ne se laissera cependant pas faire bien longtemps et finira par s'envoler pour se positionner sur une ruine loin en hauteur.

Il destinera de cette position des salves de boule de feu à chacun de vos pions et à vous même : courez donc à l'une ou l'autre des extrémités du no man's land pour vous mettre aux commandes de l'une des deux balistes à votre disposition et faites feu sur le dragon pour le déloger. Si votre arme finit par se faire carboniser, utilisez l'autre pour finir le travail et pousser le boss à s'envoler. Là, utilisez toujours la baliste et tirez sur le coeur à découvert du dragon pour le faire s'échouer au sol et pouvoir reprendre les hostilités. Si vous êtes contraint de vous accrocher au coeur pour l'atteindre, une astuce pour ne pas s'en faire déloger consiste à vous placer sur la partie basse du point faible : ce faisant, la

créature n'arrivera pas à vous attraper avec ses coups de patte et vous pourrez rester accroché indéfiniment du moment que vous ne tombez pas à court de remèdes régénérant votre endurance. Le boss dispose d'énormément de vie, mais après de longs efforts, vous en viendrez finalement à bout.

Un accueil chaleureux

Après la cinématique suivant votre victoire sur le dragon, vous êtes de retour à Cassardis en compagnie de votre bien aimée. Prenez sans tarder la route en direction de Gran Soren pour enquêter sur les étranges phénomènes qui prennent place en Gransys. Après les premiers mètres passés à l'extérieur du village, vous vous apercevez bien vite que les ennemis qui vous assaillent ont sérieusement gagné en grade, les loups étant remplacés par des chiens des enfers et la moindre harpie faisant place à des succubes. Soyez donc on ne peut plus vigilant sur le chemin vous menant à la capitale. Une fois sur place, faites le tour des échoppes encore en bon état puis foncez au château pour vous entretenir avec le duc dans son cabinet.

Malheureusement, ce dernier a sombré dans la folie et vous attaque : répliquez donc sans retenue, puis fuyez devant l'afflux ininterrompu de gardes qui vous chassent sur ordre du souverain. De retour en centre ville, votre personnage sombre dans le Puits de l'Éternité, où vos dernières épreuves vous attendent de pied ferme.

Le Puits de l'Éternité

Sans pour autant craindre pour votre vie durant votre chute (le sol et le ciel étant relié par ce puits et ne formant qu'un tunnel ininterrompu), accrochez-vous au premier rebord qui arrive à votre portée. Passez ensuite l'unique porte qui vous est accessible et qui vous mène invariablement à la Salle de la Confusion. Dans le corridor, d'anciens pions piégés dans le puits vous accueillent : parlez-leur si vous le souhaitez, puis passez la porte au fond après avoir récupéré les items dans les deux coffres. Il est temps de retrouver un vieil ami...

Boss : Oeil maléfique
Cette créature qui vous avait poussé à la fuite lors de votre première visite dans le puits est maintenant tout à fait à portée de votre lame. L'oeil invoque des tentacules jaillissant du sol et lance des sorts de glace avec ceux qui l'entourent. Restez mobile pour éliminer les tentacules invoqués tout en évitant les attaques de l'oeil en vous soignant vous et vos pions des altérations d'état qu'il peut vous infliger, puis passez à l'attaque en ciblant en priorité le centre de l'oculus lorsqu'il se ferme. Vous pourrez ainsi mettre la créature à terre en désactivant sa barrière et lui infliger de très lourds dégâts. Si vous jouez une classe de corps-à-corps, n'hésitez pas à vous accrocher à l'oeil pour continuer le passage à tabac. Vous viendrez vite à bout du monstre et êtes ensuite libre d'explorer le reste du puits.

Le reste du puits, parlons-en d'ailleurs, puisque vous allez devoir en explorer une bonne partie des seize salles qui le composent pour récolter un total de 20 Pierres d'éveil. Les monstres tels que les chiens des enfers ou les succubes qui peuplent les lieux sont susceptibles de relâcher des fragments de pierre, mais la façon la plus rapide de collecter la totalité des items est encore d'affronter les terribles bêtes qui occupent les salles les plus larges (à l'image de l'Oeil maléfique). Selon la salle que vous visitez, vous aurez ainsi l'opportunité de vous mesurer à l'Hydre blanche, un mélange de Cocatrix, de Sorcier squelettes et de Chimères, une Wyvern, un Drake, ou encore le tout-puissant Ur-Dragon (ce dernier requérant un niveau probablement bien supérieur à celui que vous possédez pour le moment). Pour rejoindre la surface et faire le plein de remontants, agrippez-vous au premier rebord du puits et empruntez le couloir pour vous retrouver au sous-sol de la guilde des pions et ainsi être libre de vaquer à d'autres occupations.

Chaque ennemi de taille que vous terrassez pourra vous valoir l'obtention de trois à quatre Pierres de réveil entières : ne perdez donc pas patience et récoltez consciencieusement votre butin pour rassembler le tout, puis adressez-vous à Quince, à l'étage le plus haut du puits, pour pouvoir ouvrir une faille géante dans le gouffre. Ne vous reste alors plus qu'à vous y plonger pour accéder aux derniers défis de Dragon's Dogma.

Le dernier jugement

Arrivé dans la salle du Sénéchal, vous faites la connaissance de l'être éponyme qui teste immédiatement votre volonté au cours de deux joutes plutôt brèves. L'homme encapuchonné ne vous destine en effet que quelques projectiles de lumière assez peu dangereux et se téléporte quelquefois pour vous échapper. Rien d'insurmontable, donc. L'homme vous propose alors une alternative au combat (tout comme l'avait fait le dragon) : acceptez de retourner dans un monde de paix illusoire et dirigez-vous vers la sortie du village pour assister à un nouveau Game over tout en débloquant un

succès, puis reprenez à la dernière sauvegarde pour opérer le choix inverse.
Vous devez vous frayer un chemin jusqu'au Sénéchal en éliminant les fantômes d'alliés et d'ennemis passés : ne fléchissez pas,, puis préparez-vous à l'affrontement final avec le Sénéchal.

Boss : Sénéchal
L'ancien Insurgé vous provoque en duel en compagnie de son pion tandis que le vôtre arrive dans cette dimension éthérée pour vous prêter main forte. Quelle que soit votre classe, concentrez d'abord vos assauts sur le pion du Sénéchal pour lui faire mordre la poussière, et ensuite seulement penchez-vous sur le cas du boss. Comme auparavant, ce dernier vous destine des projectiles de lumière capables de vous renverser en plus des attaques armées dont il dispose à présent. Parez ou esquivez donc ses coups avec soin entre vos propres assauts, puis lorsque le Sénéchal met un genou à terre, éloignez-vous en vitesse pour ne pas succomber à l'onde d'énergie qu'il propage. Si votre pion est Ko, réanimez-le, puis attendez qu'il ceinture le boss lorsqu'il s'apprête à déchaîner son onde de choc pour lui porter le dernier coup et remporter la victoire.

Suite au dialogue, interrogez à votre guise l'ancien Insurgé pour en apprendre plus sur sa fonction, puis utilisez le Fléau Divin pour lui rendre sa liberté.

L'infinité de l'au-delà

Vous êtes le nouveau Sénéchal et ne pouvez qu'errer dans Cassardis à votre guise sous une forme spectrale. Une fois fin prêt à en finir, brandissez donc le Fléau Divin contre vous-même et mettez fin à vos jours pour assister à la fin de Dragon's Dogma et pouvoir profiter du New Game + en vous réincarnant dans un autre Insurgé.

Quêtes Annexes

Cassardis

En plus de toutes les missions listées ci-dessous, des missions spécifiques vous seront proposées sur le panneau de l'auberge de Pablos au fil de l'aventure, celles-ci consistant le plus souvent en l'élimination d'un nombre donné d'ennemis d'un certain type ou en l'escorte d'un PNJ jusqu'à une destination particulière (ces dernières missions permettant d'accroître votre affinité avec la personne escortée).

Livraison de fleurs

Benita, chargée de soigner les blessés du village, aurait bien besoin d'un coup de main pour rassembler des fleurs aux vertus médicinales. Faites donc un tour à l'extérieur, de jour, pour cueillir cinq Brillansols, puis rapportez-les à Benita. Dormez ensuite à l'auberge jusqu'à la nuit ou attendez que le cycle solaire suive son cours et allez cueillir une Luisanlune, sur la plage isolée au sud-est du village. Rapportez ce dernier ingrédient à Benita pour conclure cette quête.

Disparue puis réapparue

Le chef du village est inquiet suite au départ de Quina, partie chercher un remède pour vous soigner. Partez donc en direction du camp des sentinelles, dépassez-le, puis longez le sentier vers le sud-ouest avant de bifurquer vers le sud-est. Prenez garde au groupe de bandits qui peut vous attendre en haut de la montée et avancez davantage pour atteindre le Bois de la Sorcière.

Ce bois étant chargé de brume, avancez avec prudence en direction du sud-est en tâchant de ne pas vous perdre et détruisez les charmes que vous croisez pour lever le brouillard. Vous retrouvez bien vite Quina, qui vous accompagne jusqu'à la hutte de la sorcière. Suite à votre entrevue, rebroussez chemin jusqu'à Cassardis pour rassurer le chef et conclure cette quête.

Au fond du trou

Pour commencer cette quête, adressez-vous au garde près du puits à la sortie du village. Celui-ci vous avoue sa couardise, et c'est donc à vous d'inspecter ledit puits pour en déloger les créatures qui menacent les villageois. Une fois descendu dans la grotte calcaire, ramassez les bouteilles vides et autres objets utiles qui jonchent le sol et progressez

en éliminant les chauves-souris qui viennent vous harceler. Quel que soit l'itinéraire emprunté, vous finissez par atteindre une large caverne peuplée par des sauriens : ces reptiles, dont l'élimination devient plus facile à partir du niveau 15, peuvent causer de lourd dégâts avec leurs charges armées. Restez donc sur vos gardes et coupez-leur la queue avant de vous acharner sur le haut de leur tête pour en venir à bout. Faites également attention au petites cascades qui sont susceptibles d'éteindre votre lanterne si vous passez en dessous.

La zone revenue au calme, explorez le couloir est pour trouver un coffre et quelques herbes médicinales, puis dirigez-vous vers le sud pour dénicher une faille dans le mur que seuls les personnages très petits pourront emprunter. Vous avez ensuite le choix : sortir par l'entrée sud de la caverne, qui vous mène au nord du Camp des Sentinelles, ou rebrousser chemin pour rapporter la bonne nouvelle à Poll, le garde peureux.

Toujours plus bas

Après avoir débarrassé une première fois le village de l'invasion de sauriens, repassez près du puits pour entendre une voix appelant à l'aide. Descendez pour trouver Rorric, qui pense qu'un nid de reptiles est toujours en activité plus profondément dans la caverne. Explorez-la donc à nouveau jusqu'à la large salle où vous aviez livré bataille et où un nouveau passage s'est ouvert. Comme de bien entendu, c'est une nouvelle horde de sauriens qui vous attend de l'autre côté du passage à l'ouest, épaulée par un chef reptilien plus puissant et plus imposant. Concentrez-vous sur les ennemis normaux pour faire place nette avant de vous charger du patriarche, puis une fois les lieux revenus au calme, détruisez tous les oeufs qui jonchent les murs de la caverne pour éradiquer la menace.

Ne vous reste alors plus qu'à retourner voir Rorric pour conclure cette quête.

L'escorte

Dans l'auberge de Pablos, vous ferez certainement la rencontre de Madeleine, une marchande itinérante dont le petit minois aurait bien besoin de quelques gros bras pour l'escorter jusqu'au Camp des Sentinelles. Acceptez de l'aider et versez-lui les 1000 pièces d'or qu'elle vous demande une fois arrivés à destination pour conclure cette quête insignifiante et pourtant synonyme de trophée.

Une bien triste nouvelle

Allez à l'église qui surplombe le village et acceptez d'aider Elvar à transmettre la nouvelle du décès d'un proche à Merin, un pêcheur que vous pouvez trouver dans le centre. Retournez ensuite voir l'homme de foi pour le rassurer et achever votre tâche.

Perdre la foi

Toujours à l'église, acceptez d'aider le jeune Clemente à retrouver des textes sacrés dont il a encore besoin. En sortant, vous croisez Lewes, qui vous avoue sa culpabilité dans la perte des documents : qu'à cela ne tienne, redescendez en ville et grimpez sur le toit où votre carte semble indiquer la présence d'un objectif pour retrouver les fameux textes haut perchés. Ne vous reste alors plus qu'à les rapporter.

Un hôte indésirable

Après votre triomphe sur l'hydre au camp des sentinelles, retournez voir Pablos à l'auberge de Cassardis pour qu'il vous entretienne d'un problème de vol. Lui et ses compères et consoeurs sont en effet les victimes de vols répétés : allez parler à Aestella et à Heraldo, puis retournez voir Pablos pour vous préparer. La nuit venue, foncez vers le sud dans la rue marchande et vous ne tarderez pas à entendre, voir à heurter, le fameux voleur. Courrez-lui au train si nécessaire et attrapez-le pour mettre fin aux vols et conclure la quête.

Mourir de curiosité

Après avoir voyagé jusqu'à Gran Soren au moins une fois, munissez-vous d'au moins une demi-douzaine de Théraplantes et retournez à Cassardis pour parler à Merin, qui s'inquiète pour son ami. Adressez-vous dans la foulée à Mayra, Alonso et Barten, tous trois traînant dans les rues principales du village la plupart du temps, puis rendez-vous

sur la plage étrange à l'extérieur de la ville pour retrouver le jeune homme. Donnez-lui une herbe pour le soigner, puis retrouvez-le un peu plus loin, sur la gauche du camp des sentinelles, pour lui administrer une nouvelle dose de remontant. Enfin, Rendez-vous à l'entrée du Bois de la sorcière, à l'ouest, pour aider une nouvelle fois Valmiro à se remettre sur pieds et allez enfin rapporter votre escapade à Merin une fois de retour à Cassardis.

Un homme innocent

Après avoir bénéficié d'une audience ô combien humiliante auprès du duc et tout en vous assurant d'avoir en votre possession au moins deux clés squelette (que vous pouvez vous procurer au Chat noir à Gran Soren ou en combinant des fers et du minerais) allez trouver Tomlin, près de la maison du chef de Cassardis ou sur la plage isolée au sud-est du village et parlez-lui. Une fois de retour à Gran Soren, adressez-vous à Ser Jakys pour en apprendre plus sur le père de Tomlin, entrez dans les sous-sols du domaine du duc (où un coffre peut contenir l'une des deux clés dont vous avez besoin) et utilisez une première clé squelette pour libérer Ansell après lui avoir parlé. Utilisez ensuite votre seconde clé pour ouvrir la grille en face de la cellule d'Ansell et frayez-vous un chemin jusqu'à l'extérieur en éliminant tout rat, araignée et serpent qui se mettraient sur votre route. A l'air libre, vous assistez à la réunion de Tomlin et de son père et achevez du même coup cette quête.

Au revoir, Valmiro

Après avoir bénéficié d'une audience à la cour de Gran Soren, retrouvez Valmiro sur le ponton du village (en achetant au préalable une Théraplante puissante à Gran Soren si vous venez de là, ainsi qu'une Amulette de pèlerin auprès de Fournival). Donnez-lui la plante, suivie d'une lanterne (disponible à Cassardis même), puis une viande d'ambroisie avariée et enfin l'amulette achetée précédemment. Aidez ensuite le jeune homme à porter ses affaires jusqu'au rivage pour finir de préparer son départ et ainsi conclure cette quête.

Camp des Sentinelles

Les missions que vous pouvez accepter sur le panneau près de la sortie nord du camp vous proposent d'affronter et d'éliminer différents types d'ennemis en certaines quantités au fil de votre progression dans la trame principale. In fine, c'est contre Ser Berne lui-même que vous devrez vous battre en un contre un au cours de la quête " La fin d'un voyage " : privilégiez les hauteurs si vous jouez une classe de distance ou enchaînez vos meilleurs coups de corps-à-corps pour rapidement lui faire mordre la poussière.

Gran Soren

En plus de toutes les missions listées ci-dessous, des missions spécifiques vous seront proposées sur le panneau de la Guilde des Pions et sur celui de l'auberge, celles-ci consistant en l'élimination d'un nombre donné d'ennemis d'un certain type ou en l'escorte de Pnjs jusqu'à des destinations la plupart du temps plutôt exotiques (ces dernières missions permettant d'accroître votre affinité avec la personne escortée). D'autre part, un autre panneau situé à la Taverne d'Arsmith vous propose une multitude de petites quêtes à effectuer à l'occasion de vos voyages, celles-ci vous demandant de rapporter des objets bien précis au fil de vos pérégrinations, et ce même après la quête " Le combat final ".

Mépris de la Faucheuse

Dans le quartier des artisans, en face de la guilde des pions, un homme nommé Austine est condamné à voir mourir son fils. Parlez-lui, puis mettez-vous en quête des deux fragments de Pierre d'éveil restants afin de reconstituer une pierre complète, capable de ressusciter les morts. Au sein de la ville, un fragment peut être acheté auprès de Fournival, le noble marchand près de l'entrée du château, et un second peut être trouvé à l'est des quartiers plus modestes, dans un coffre accessible depuis les toits. La pierre complétée, utilisez-la sur le fils d'Austine pour le remettre d'aplomb et conclure cette quête.

Terre de possibilités

Vous débutez cette quête en acceptant d'aider Fournival à obtenir des terrains en possession de modestes paysans. Pour ce faire, vous allez devoir convaincre Jasper, sa femme et son jeune fils de quitter les lieux. Vous repérerez

aisément les deux premiers en parcourant les rues de Gran Soren, mais le jeune homme se révèle un peu plus retord, notamment en se réfugiant sur un toit dans le quartier des artisans (accessible en faisant un peu d'escalade), puis en courant à travers la capitale. Attrapez-le après l'avoir pourchassé pour pouvoir lui parler et le convaincre de donner son aval, puis retournez voir Jasper pour qu'il concède sa propriété à Fournival.

Acceptez dans la foulée de faire un don d'argent à la famille, aussi conséquent soit-il, puis allez faire votre rapport à Fournival, qui récompense grassement vos efforts.

Un livre dangereux

Dans le centre ville, vous ferez certainement la rencontre de Steffen, un mage en apprentissage désireux de s'emparer des secrets de l'un de ses illustres aînés, un certain Salomet. Pour l'aider, questionnez dans un premier temps la vendeuse d'herbes en tout genre sur la place centrale, qui vous aiguille vers le sud. Repassez donc par le col du Quart de Lune jusqu'à arriver au nord du Camp des Sentinelles, où un homme itinérant est aux prises avec une poignée de brigands : éliminez-les promptement et parlez à Rowland, qui vous confie ne plus avoir le grimoire convoité par Steffen. Mettez-vous alors en route vers le repaire des voleurs, à l'ouest de l'entrée du Bois de la Sorcière dans les ruines du château Aernst, et tout en veillant à ne pas susciter la moindre hostilité de la part des malandrins qui peuplent les lieux, montez jusqu'en haut de la tour en ruine à l'aide de quelques acrobaties pour récupérer le grimoire. Ne vous reste ensuite plus qu'à le remettre à Steffen à Gran Soren.

Pourchasser des ombres

Pour entamer cette quête, acceptez d'aider Mason, l'homme qui vous accueille à Gran Soren lors de votre premier séjour, à identifier un espion à la coure. Pour y parvenir rendez-vous de nuit à l'entrée du château et suivez le chevalier blond qui attire inévitablement votre attention. Celui-ci emprunte d'abord le passage reliant le quartier noble à celui des artisans, puis bifurque sur la gauche pour se rendre dans les bas quartiers. Restez à distance raisonnable en marchant pour ne pas éveiller ses soupçons et conclure votre filature, puis allez rapporter le fruit de votre travail à Mason.

Le retour des défunts

Après votre rencontre avec le duc, parlez à Maximilian dans le quartier noble pour débuter cette quête. De nuit, rendez-vous ensuite sous le pont des bas quartiers pour surprendre une conversation entre deux membres de la Rédemption : interrogez celui des deux qui ne trouve pas le temps de s'enfuir et acceptez ou non son offre (de votre choix ne découlant aucune conséquence). La clé en votre possession, faites route vers les catacombes, que vous avez déjà eu l'occasion de visiter, et où deux itinéraires se proposent à vous une fois le monte-charge emprunté. En effet, selon la clé que vous avez obtenu, vous pourrez déverrouiller l'une ou l'autre des deux grilles qui étaient demeurées bloquées auparavant.

Quel que soit votre point d'entrée, ouvrez consciencieusement toutes les tombes d'où n'émane pas de fumée tout en massacrant à la pelle tous les zombies et autres squelettes sur votre route pour rassembler un total de cinq Gemmes de la Rédemption. Une fois le tout récupéré, rendez-vous au nord-ouest de la zone supérieure pour ouvrir la porte scellée à l'aide des cinq items et préparez-vous à vous battre. C'est en effet un lieutenant de l'Ordre qui vous attend de l'autre côté, accompagné de sa horde de squelettes mages et guerriers. Commencez si vous le souhaitez pas éliminer les magiciens squelettiques pour vous éviter du tracas, mais concentrez ensuite quoi qu'il en soit vos attaques sur Balsac, qui une fois mis à terre ne pourra qu'encaisser toutes les attaques que vous lui destinerez et trépassera rapidement.

Victorieux, retournez à Gran Soren pour informer Maximilian de votre succès.

L'idole du marchand

Parlez à Caxton à l'armurerie de Gran Soren pour recevoir cette quête, dont la récompense varie selon la qualité de l'idole que vous ramenez à l'intéressé. Vous bénéficierez en effet d'une plus grande récompense si vous lui donnez l'Idole d'or reçue après avoir complété la quête " Jouer à la nourrice ". Autrement, vous pouvez ramener à Caxton l'Idole d'argent, obtenue après avoir rempli la mission " Sinistre trophée " à la Caverne des marches.

Un problème de fournisseur

Cette quête est identique à la précédente : c'est cette fois Madeleine, dans les bas-quartiers, qui a besoin d'une idole pour nouer des liens avec un forgeron de renom. Donnez-lui celle qui vous plaira selon celles qui restent en votre possession pour conclure cette quête.

Jouer à la nourrice

Après avoir aidé Fournival à chasser Jasper et sa famille de leur terre, retournez le voir pour proposer vos services en tant que baby-sitter. Accompagnez donc sa fille Symone en centre ville en restant près d'elle, retrouvez-la rapidement lorsqu'elle se cache dans la taverne d'Arsmith ou l'auberge, achetez-lui une bouteille d'eau lorsqu'elle le demande et laissez-la gagner la course qu'elle vous impose pour finir afin de recevoir l'Idole d'or en récompense.

Terreur sans nom

Après votre enquête sur la Rédemption, parlez à Rickart à l'entrée extérieure sud de la ville pour prendre connaissance d'une menace qui pèse sur vous. Des mercenaires sont en effet à vos trousses et vous tendront des embuscades de nuit à des endroits spécifiques : au niveau du pont au nord de Gran Soren, près de l'ancienne carrière, au poste de garde au sud du Col de Quart de lune, au nord du Camp des sentinelles et enfin près de l'entrée de Cassardis. Après avoir éliminé tous vos ennemis, le leader des mercenaires vous prend à parti. L'individu est puissant, mais ne résistera pas à un groupe bien organisé ou d'un niveau supérieur à 30.

Mauvaises affaires

Après avoir reçu votre récompense auprès du duc pour avoir repoussé la cocatrix, passez au magasin de Madeleine pour constater sa disparition. Demandez des renseignements à son assistante, Katlyn, puis interrogez Nettie et Arsmith à la taverne pour en apprendre plus sur la situation. Vous finissez par retrouver la belle à la sortie est de la capitale : niez l'avoir vu auprès des gardes qui vous interrogent puis suivez-la de plus belle. Acceptez de lui donner 50,000 pièces d'or si vous désirez garder votre affinité au maximum avec elle ou laissez-la simplement partir pour conclure cette quête.

Chasse à la sorcière

Après votre audience avec le duc et en traînant du côté de la place centrale de la ville, vous entendez parler de la tenue d'une chasse à la sorcière visant Sélène, la seule et unique habitante du Bois de la Sorcière. Rendez-vous donc sur place pour prendre la défense de la pauvre jeune femme, déjà encerclée par des villageois et gardes mécontents. A votre arrivée, un Golem se réveille et fait fuir les assaillants, mais c'est désormais à vous de calmer la bête et de lui montrer qui est le patron. Pour ce faire, visez les amulettes brillantes dispersées sur le corps du colosse pour l'immobiliser ou le mettre à genoux et vous finirez par faire fondre sa barre de vie.

Victorieux, empruntez le passage libéré par le golem pour retrouver Sélène auprès de son ancienne maîtresse, qui vous révèle la véritable nature de la jeune femme.

Autres lieux

A la recherche d'objets

Vous souvenez-vous du marchand que vous avez sauvé des griffes de gobelins aux prémisses de l'aventure ? Reynard, c'est son nom, peut être croisé à différents endroits de Gransys (Camp des sentinelles, Gran Soren, campement au sud de l'ancienne carrière,...) : faites autant d'achat que possible chez lui et il finira par vous proposer des quêtes visant à partir à la recherche d'un objet particulier. Rapportez-lui donc de la ferraille, puis de l'ectoplasmite, et enfin partez à la recherche des 6 pages de journal pouvant amener un peu de lumière sur l'histoire de Reynard. Ces pages se trouvent A l'extrême sud des quartiers de Gran Soren en hauteur, au camp des sentinelles, dans l'ancienne carrière, dans les catacombes, dans le Ravin des âmes dévorées et tout au sud du champ de miasme.

Les liaisons dangereuses

Cette quête débute dans le domaine du duc, après que vous ayez rencontré la duchesse à son belvédère et qu'elle vous ait retiré votre odieux couvre-chef. Allez trouver la servante de la duchesse, Mirabelle, puis retrouvez-la de nuit au

belvédère. Suivez-la ensuite jusqu'aux appartements de la femme du duc pour surprendre une scène pour le moins déplaisante : intervenez pour sauver Aelinore et acceptez votre triste sort une fois envoyé en prison.

Vous êtes ensuite libéré par la duchesse et pouvez vous échapper du donjon.

Une duchesse en détresse

Après avoir accompli la quête précédente et après que le duc vous ait récompensé pour votre victoire contre la cocatrix, retrouvez Mirabelle la servante près du belvédère. Vous apprenez alors la localisation d'Aelinore, pour ainsi dire gardée captive dans le fief du duc. Mettez-vous donc en route pour ledit fief, qui se tient loin au nord, au delà du passage menant à la Tour de la Lune bleue, puis enfilez votre tenue de soldat pour passer inaperçu. Dirigez-vous ensuite vers le sud du bâtiment pour retrouver la belle dans ses quartiers, ré-équipez-vous comme il se doit puis escortez la demoiselle vers le passage au nord-ouest. Dans le sous-sol du fief, n'hésitez pas à porter Aelinore sur vos épaules pour l'aider à traverser les différents obstacles et battez-vous comme un lion pour la défendre des soldats qui vous collent au train. Dirigez-vous toujours vers le sud pour atteindre la sortie où la duchesse, bon gré mal gré, doit vous faire ses adieux.

Les conspirateurs

Dans le château du duc, parlez à Fedel pour qu'il vous entretienne d'un sujet délicat. Rejoignez-le de nuit au belvédère pour apprendre les détails de cette affaire, puis mettez-vous en route pour le Grand Mur loin au nord-ouest. En cours de route, vous croisez une charrette en bien piteux état : continuez droit vers le nord pour atteindre le Ravin des âmes dévorées. Ce donjon est peuplé de harpies des neiges, de gobelins, d'esprits et de sauriens. Gardez donc toujours vos magies prêtes à faire feu et vos enchantements dressés pour vous simplifier la tâche et évoluez vers le sud en utilisant les échelles. Affrontez éventuellement un cyclope sur le pont étroit auquel vous arrivez et laissez-vous glisser sur les pentes successives en restant sur le côté droit pour parvenir à la lettre perdue par Fedel ainsi qu'aux 10 paquets nécessaire à la complétion d'une autre quête.

De retour à Gran Soren pour donner son dû à Fedel, vous croisez un soldat visiblement autant intéressé par l'objet que lui. Choisissez donc à qui donner la lettre selon vos préférences pour conclure cette quête.

L'offre et la demande

Cette quête débute en parlant à Ser Daerio à la Tour du Vent, au nord de Gran Soren. Acceptez de l'aider à résoudre son problème de provisions, puis allez à la capitale pour transmettre ses besoins à un garde ou à Julian lui-même (une semaine de provisions). Retournez ensuite à la Tour du Vent pour faire part de votre succès à Daerio.

Monstres et marchands

Cette quête débute lorsque vous parlez au marchand à l'entrée nord de l'ancienne carrière. Pour que des hommes de commerce tel que lui puissent reprendre leurs activités convenablement, il vous demande d'abord de lever les herses qui obstruent le passage à l'intérieur : exécutez-vous en restant longuement sur les plaques de pression pour lever les obstacles, puis profitez de votre présence pour éliminer toute présence de trolls et de bandits dans les environs. En revenant voir le marchand à l'entrée, vous aurez ainsi accompli par avance sa seconde requête, à savoir sécuriser l'ancienne carrière.

La langue du dragon

Pour initier cette quête, remplissez d'abord la mission " Chasse à la sorcière " qui vous donne accès à la tombe de la gardienne au fin fond du Bois de la sorcière, puis récupérez la tablette ancienne à côté de la tombe. Allez voir le père Geffrey à Gran Soren pour tenter d'obtenir une traduction, puis rendez-vous finalement dans la demeure de l'Engeance du dragon pour apprendre que l'objet est en réalité un lien pouvant unir l'Insurgé à une autre personne. Très utile si vous voulez faire grimper en flèche l'affinité d'un personnage en particulier.

Des nerfs d'acier

Cette quête consiste simplement en l'élimination d'un Golem de fer se terrant profondément dans le Bois de la sorcière. Contrairement aux amulettes des Golems standards, celles de cette créature sont dispersées dans le décor : tout en

prenant soin d'éviter les attaques soutenues de la bête, ouvrez donc l'oeil à la recherche des amulettes et détruisez-les de préférence avec des attaques de mêlée pour battre le Golem et conclure la quête.

L'éclosion d'un talent

Après avoir accompli la quête " Disparue puis réapparue " et avoir bénéficié d'une audience à la cour, retrouvez Quina à l'Abbaye à l'extrême ouest du centre de Gransys et parlez-lui. Elle vous remet une fleur bénie, que vous êtes libre de donner à qui vous voulez pour resserrer vos liens avec la personne en question.

Un cadeau de départ

De retour à l'Abbaye, adressez-vous à Clarus et mettez-vous en quête d'une amulette de pèlerin en vous rendant dans les Catacombes (ou achetez-en une auprès de Fournival à Gran Soren). Retournez ensuite à l'Abbaye pour donner l'item à Clarus et conclure cette quête.

Quel honneur chez les voleurs

Après avoir fait incarcéré le voleur qui faisait des siennes à Cassardis, rendez-vous dans les ruines du château d'Aernst, à l'ouest de l'entrée du bois de la sorcière. Vous y rencontrez le chef des voleurs, Maul, qui vous propose d'éliminer un gang de voleuses rivales ou un ancien voleur de la bande (celui-la même que vous aviez interpellé à Cassardis). Pour obtenir la récompense maximale liée à cette quête, détruisez le gang rival se terrant au Fort Parlecieux loin au nord et allez parler à Pike pour le faire revenir auprès des voleurs du château d'Aernst. Ou, si vous voulez pouvoir compléter les quêtes relatives aux voleuses, contentez-vous de ramener Pike à Maul pour satisfaire ce dernier et conclure la quête.

La compagnie des voleuses

Avant d'entreprendre cette quête et si vous êtes un homme, achetez pour vous et chacun de vos pions masculins une tenue de dame au Chat Noir à Gran Soren. Rendez-vous ainsi vêtu au Fort Parlecieux sur la route menant au Grand Mur et allez trouver Ophis, la leader du gang. Acceptez de détruire leurs rivaux en éliminant dix voleurs se terrant dans les ruines du château d'Aernst, loin au sud, puis revenez faire votre rapport pour gagner les faveurs d'Ophis.

Une autre façon de vous les attirer est de parler à Bethia, une autre leader du gang chargée de nourrir le cyclope de compagnie d'Ophis. Acceptez de vous en occuper à sa place en amenant un gobelin au cyclope ayant élu domicile plus loin vers l'ouest dans un enclos, puis revenez la voir pour gagner la confiance des voleuses.

Apparition des Boss

Sud de Gransys

-Drake au sud-est du Fort de l'Adret et dans le Sanctuaire du conquérant sur la côte ouest
-Cyclope davantage au sud-est du Fort, sur la côte ouest et près du château d'Aernst
-Chimère au centre de la plaine, plus au sud
-Golem sur la côte sud

Centre de Gransys

-Chimère noire sur la plage étrange au nord de Cassardis
-Cyclope au nord du camp des sentinelles, au sud du pont menant à Gransys nord
-Troll à l'ouest près de l'Abbaye et au nord de cette même Abbaye
-Drake juste à l'ouest de Gran Soren (seulement durant le second acte)

Nord de Gransys

-Sorcier squelette dans le Champ de miasmes, à l'ouest du Grand Mur et au sud de la Tour du Vent
-Chimère au sud-est du Grand Mur, à l'est et au nord-est des Catacombes, au nord-ouest de la Tour du Vent, près du

fief du duc et à l'ouest du Ravin des âmes dévorées
-Chimère noire au sud-est du Grand Mur
-Cyclope à l'ouest et au sud du Ravin, au nord de la Tour du Vent et à l'est des Catacombes
-Golem au sud-est des Catacombes et près du camp de bandits menant à la Tour de la Lune bleue
-Wyvern au sud de la Tour du Vent

TROUVER DES TRANSPIERRES

Les transpierres, ces pierres magiques servant à se téléporter à Gran Soren ou à un portacristal, sont très chères et/ou très rares. En effet, en trouver dans la nature est presque chose impossible, et le prix à l'achat varie entre 20 000 et 30 000 pièces. Mais pour 1500 petites pièces, vous pouvez vous en procurer ! Partez pour la guilde des pions à Gran Soren, et au niveau du portacristal, juste au milieu, se trouve une de ces précieuses pierre. Dormez 3 fois à l'auberge, et revenez ! Surprise : une nouvelle transpierre sera apparue !

Dragon's Dogma : Dark Arisen

© Capcom 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Prologue

Vous commencez votre aventure dans la peau d'un Insurgé inconnu. Ramassez les plantes autours de vous et suivez votre pion dans le tunnel pour tomber nez à nez avec un imposant dragon : ignorez-le et éliminez les gobelins qui arrivent par l'autre extrémité de la corniche à l'aide de coups faibles, s'ils sont mobiles, ou forts, si votre cible est immobilisée par votre pion. Suivez toujours ce dernier en sautant du promontoire un peu plus loin, puis touchez la Pierre de Faille sur la droite pour que deux autres pions viennent vous épauler. Ces pierres constituant de véritables hubs de recrutement, mémorisez bien leur emplacement dans le monde pour savoir où aller chercher de nouveaux alliés.

Suivez ensuite votre petite troupe en direction du sud, où vous attendent une nouvelle horde de gobelins. Une fois la zone nettoyée, brisez les caisses éparpillées ci et là pour trouver quelques items et poursuivez toujours vers le sud en montant les escaliers. Dans la pièce sur la gauche, taillez en pièce un petit groupe de créatures et parlez à Ser Ashrore pour obtenir un Panacée. Plus loin vers le sud, sautez au dessus du pont brisé pour attraper un explosif et lancez-le sur les gobelins en contrebas avant d'engager un nouveau combat, qui vous fera cette fois affronter des harpies. Ces ennemis volants sont souvent hors de portée de votre épée, mais une poignée de coups suffisent à les faire chuter, les mettant à votre merci. Si vos points de vie viennent à baisser dangereusement, restez dans l'aire d'effet des sorts de soins de vos alliés avant de retourner au charbon.

Des soldats survivants font ensuite leur entrée à l'est : rejoignez-les en ouvrant le coffre sur votre chemin et continuez vers l'est pour affronter votre première bête mythologique.

Boss : Chimère
Cette créature peut attaquer de trois façons différentes (une par animal) : le serpent crache du venin sur une large zone, la chèvre lance des sorts à distance ou centrés sur le corps de la chimère et enfin le lion vous menace avec ses coups de pattes et ses ruées. Montez dans un premier temps sur le flanc de la bête en vous y agrippant et assénez autant de coups que possible à la chèvre pour la réduire au silence. Lâchez prise si votre endurance baisse trop pour la laisser se régénérer : vous vous retrouveriez autrement immobilisé pour reprendre votre souffle en plus d'être désarçonné. Veillez également à vous éloigner lorsque vous voyez une aura mauve entourer la chimère, sa détonation vous clouant au sol pendant quelques instants. Après la chèvre, concentrez vos attaques sur le serpent pour faire cesser ses jets de poison, puis visez la tête du lion une fois qu'il est à terre pour finir le travail et achever la créature.

Après la cinématique suivant votre victoire, vous entrez dans l'éditeur de personnage et pouvez façonner votre héros des pieds à la tête. Faites-vous plaisir, mais gardez bien en tête qu'un personnage frêle pourra porter bien moins d'objets sur lui qu'un héros bien constitué. En revanche, ce seront les plus petits gabarits qui régénéreront leur endurance le plus rapidement et qui en dépenseront le moins : veillez donc à garder un certain équilibre morphologique en construisant votre personnage.

L'envoyé de la destruction

Alors que vous vous apprêtiez à aller chercher du poisson avec votre supposée moitié au marché local, un dragon fait une arrivée fracassante dans la petite bourgade de Cassardis et entreprend d'incinérer vos compatriotes. Prenez donc courageusement les armes et assénez quelques coups bien vains contre le colosse reptilien avant que celui-ci ne

s'empare littéralement de votre coeur.

L'Insurgé

Vous reprenez conscience au côté d'autres blessés et êtes invité à choisir votre première classe. Le guerrier utilise une arme à une main en tandem avec un bouclier, le mage s'équipe logiquement de bâtons pour lancer ses sortilèges et enfin le rôdeur fait usage d'un arc pour attaquer à distance tout en maniant des dagues au corps-à-corps. Pas d'inquiétude, car votre choix ne sera pas définitif et vous pourrez changer d'orientation par la suite. Après ce premier choix, prenez le temps d'examiner les divers contenants et étagères de la bâtisse pour récupérer quelques objets, herbes médicinales et bourses d'or, puis après la scène, rejoignez l'extérieur.

Inspectez si vous le souhaitez les diverses maisons sur votre route et dirigez-vous vers la sortie au sud-ouest de la ville pour déclencher une scène. Votre premier pion apparaît en sortant d'une Faille et vous propose ses services. Après le dialogue, partez enfin à l'aventure en passant les portes de Cassardis.

La légion des pions

Votre prochaine destination est le campement des sentinelles, au nord-ouest de Cassardis. En chemin, vous croiserez certainement un marchand aux prises avec un groupe de gobelins : venez-lui en aide en éliminant ses assaillants pour recevoir une pièce d'équipement en récompense. Prenez le temps d'explorer les environs de la route vous menant au campement pour trouver or, et items en tout genre, affrontez les loups et les gobelins qui peuvent croiser votre route pour augmenter à la fois votre niveau et votre classe et rejoignez finalement le campement.

L'appel

Suivez votre premier pion jusqu'au point de ralliement où vous attend une nouvelle pierre de Faille. Interagissez avec elle, puis reposez-vous si nécessaire auprès de Ecbal pour récupérer votre vie. Votre premier défi vous attend en effet au delà de la porte est du campement.

Boss : Cyclope
Quelle que soit votre classe, évitez de rester face à cette imposante créature, qui utilise ses bras puissants pour balayer la zone devant elle et vous envoyer dans les choux et est épaulée par des gobelins. Tournez-lui autour en éliminant les petits monstres et en lui assénant autant de coups que possible dans les jambes et guettez le moment où la créature se retrouve sur un seul appui (un soldat allié vous avertira) : frappez alors de plus belle dans les jambes, puis dirigez-vous vers la tête du Cyclope pour lui infliger de lourds dégâts et en finir.

Récupérez votre butin sur la carcasse de la bête, puis retournez à la pierre de Faille au point de ralliement pour conclure l'épreuve. Vous avez alors l'opportunité de façonner votre pion principal, comme vous l'avez fait avec votre héros. Ce pion vous suivra dans toutes vos aventures et pourra évoluer tout autant que votre personnage (contrairement aux deux autres pions que vous pouvez enrôler et qui ne sont, au final, que des intérimaires) : veillez donc à lui donner une tête qui pourra vous revenir !

L'union fait la force

Votre pion principal créé, dirigez-vous au nord-est du camp et parlez à Ser Berne, qui vous propose un séance d'entraînement en trois parties. La première épreuve consiste à ramener toutes les caisses disséminées dans la zone dans l'aire prévue à cet effet sur la droite : regardez bien quelles caisses vos pions vont chercher pour ne pas escalader un échafaudage pour rien et vous rassemblerez facilement les objets. La deuxième épreuve consiste simplement à éliminer les cibles disposées dans le camp d'entraînement. Dépendant de votre classe et de celles de vos pions, concentrez-vous sur les mannequins proches ou éloignés pour que vos compagnons comblent vos faiblesses. Enfin, la dernière épreuve, semblable à la précédente, met l'accent sur la complémentarité des différentes classes. Si vous êtes un guerrier ou un rôdeur, attaquez les mannequins rouges et laissez votre pion mage se charger des cibles bleues (inversez tout cela si vous êtes un mage vous-même).

Un réveil brutal

Après votre succès à l'entraînement, allez trouver Mercedes près du point de ralliement et acceptez de vous reposer. A votre réveil, le camp est mis à sac par une hydre géante : prenez donc vaillamment les armes et visez le cou de l'une des têtes de la créature. Si vous êtes un guerrier, accrochez-vous au corps de l'hydre et hissez-vous jusqu'à la partie molle du cou pour finalement parvenir à couper l'une des têtes de la bête. On vous impute alors la retraite de la créature et la tête d'hydre vous revient en tant que trophée.

En route vers la capitale

Une fois fin prêt, rejoignez Mercedes et le convoi au nord du camp des sentinelles et prenez la route, direction la capitale. Veillez à ce qu'aucun ennemi ne blesse vos bestiaux tracteurs en les éliminant à l'avance. Au programme, des harpies, des loups et des gobelins, qui tenteront tous de vous mettre des bâtons dans les roues en attaquant votre attelage. Arrivé en vue de Gran Soren, des bandits prendront la relève, mais aucune difficulté supplémentaire ne vous attend jusqu'à votre arrivée à la capitale avec votre trophée.

Question de myrmidons

Après votre arrivée triomphante, entrez dans l'auberge tenue par Asalam pour apprendre la localisation de la Guilde des Pions, vous reposer, stocker vos objets et pourquoi pas changer de classe. Rejoignez ensuite le quartier des artisans, où se trouve ladite guilde et adressez-vous à Barnaby pour conclure cette courte quête.

Dans les abysses

Reparlez immédiatement à Barnaby pour vous voir confiée une tâche de la plus haute importance : des événements étranges se sont mis en branle dans le Puits de l'Éternité, et il vous incombe d'aller enquêter. Passez donc la grille au sous-sol pour entrer dans ledit puits et entamez votre descente dans cet immense escalier en colimaçon. Sur votre route, des araignées, des chauves-souris, mais surtout des morts-vivants et autres squelettes : utilisez autant que possible des enchantements et sorts de feu et de lumière (les deux éléments primordiaux contre la plupart des ennemis) pour en venir à bout rapidement et bifurquez sur la gauche lorsque vous vous retrouvez bloqué par une grille.

Frayez-vous un chemin à travers les squelettes (à coups d'explosifs si nécessaire) et abaissez le levier sur votre droite en revenant dans l'atrium pour libérer l'accès en amont (très utile pour la suite). Éliminez un nouveau groupe de morts-vivants, puis préparez-vous à affronter l'Ogre qui vous attend un peu plus loin. Cet ennemi, moins imposant qu'un Cyclope, n'en demeure pas moins retord : évitez d'avoir des pions féminins dans votre groupe pour ne pas provoquer sa frénésie et concentrez vos assauts sur la tête et les jambes de la créature pour l'entraver et lui infliger plus de dégâts. Évitez de vous accrocher à son dos, l'Ogre ayant alors la fâcheuse habitude de vous aplatir entre lui et le sol, et poursuivez l'assaut jusqu'à ce que mort s'en suive. Si l'opportunité se présente, vous pouvez également essayer de faire tomber la bête du haut des escaliers, ce qui entraînera son trépas instantané.

Après un combat contre d'autres tas de chaire putréfiée, vous atteignez la source de lumière au centre. Aussitôt après l'avoir examiné, emparez-vous du contenu du coffre à l'ouest puis remontez aussi vite que possible les escaliers que vous vous êtes donné tant de peine à descendre : il est en effet inutile d'espérer quoi que ce soit en affrontant les tentacules qui jaillissent du sol. Rapportez la nouvelle à Barnaby pour clôturer cette quête.

Le code secret

En sortant de la guilde des pions, un garde vous interpelle et vous transmet les félicitations du duc pour votre prouesse. Vous êtes également invité à rencontrer Ser Maximilian, qui a du travail à vous confier : rejoignez donc ce dernier au quartier noble en face de l'entrée du château et acceptez la première quête qu'il vous propose. Pour tenter de déchiffrer le code que l'on vous a remis, allez voir successivement le fermier au nord-ouest de la ville et Mountebank, le faussaire des bas quartiers. Peu avancé que vous êtes, guettez l'arrivée d'un certain individu sur la place centrale qui pourra vous aider à avancer dans vos investigations. Celui-ci vous aiguille vers la Colline du héros, loin au nord.

Rendez-vous donc sur place en vous méfiant des grands loups, des brigands et du cyclope qui peuvent vous barrer la route, puis suite au dialogue avec les deux hommes, entrez dans ce qui ressemble fortement à un tertre pour poursuivre la conversation, qui ne vous en apprend pas beaucoup plus sur le fameux code mais qui met un terme à cette quête. Récupérez l'or et les parchemins dispersés dans la pièce avant de retourner voir Maximilian pour quérir une autre

mission ou de flâner dans la région.

Une forteresse assiégée

Acceptez de vous occuper de cette deuxième quête auprès de Maximilian dans le quartier noble de Gran Soren, puis mettez-vous en route en partant vers l'ouest. Après une randonnée jonchée d'éventuels bandits, gobelins ou autres morts-vivants, vous atteignez l'entrée de la carrière, qui fait la jonction entre le centre et le sud de Gransys. Une quête annexe vous est d'ailleurs proposée par le marchand à l'entrée (voir l'entrée correspondante dans les quêtes d'Autres lieux) : vous en remplirez les objectifs à coup sûr si vous décidez de nettoyer l'intérieur de la carrière, celle-ci abritant trois ogres empêchant les marchands d'emprunter le passage ainsi que quelques bandits et morts-vivants.

Pour franchir le passage sans encombre, enfoncez quoi qu'il en soit les différentes plaques rondes que vous croiserez en restant dessus pour ouvrir les herses et finalement atteindre le sud de Gransys. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest en réglant leur compte aux hobgobelins qui vous barrent la route et vous atteignez bientôt le château de l'Adret, où vous attendent quelques soldats désemparés. Parlez à leur sergent, puis empruntez le passage souterrain derrière lui pour vous glisser dans l'enceinte de la forteresse.

Faites place nette avec vos armes favorites en prenant les gobelins par surprise et montez à l'étage.

Sautez de l'autre côté du pont de pierre détruit et emparez-vous de la baliste après en avoir délogé le gobelin : visez les balistes ennemies de l'autre côté du no man's land en interceptant leurs projectiles avec les vôtres, puis éliminez les deux cyclopes en contrebas en usant de carreaux explosifs. Descendez à l'échelle en retrait pour entrer dans l'abri au centre par les hauteurs, entrez dans les geôles et tuez-en les gardiens pour récupérer le levier du fort dans le coffre. Remontez ensuite sur les murailles pour placer ledit levier et ainsi ouvrir la porte principale.

Livrez alors combat aux côtés des soldats contre les ennemis qui jaillissent des trous de part et d'autre de l'entrée au nord, puis glissez-vous par cette entrée lorsque d'imprudents gobelins choisissent de l'ouvrir. Affrontez votre lot d'engeances en montant dans la tour, affrontez avec prudence le Cyclope en armure sur la muraille en veillant à ne pas le laisser vous expédier en contrebas, puis descendez par la seconde tourelle pour rejoindre l'antichambre du commandant. Cet hobgobelin peu courageux ne vous opposera qu'une maigre résistance avant de s'enfuir purement et simplement, vous octroyant pas la même occasion la victoire totale. Parlez à Ser Robert pour obtenir quelques items intéressants, puis repartez pour la capitale.

L'Ordre de la Rédemption

Vous commencez cette quête en acceptant la mission suivante que vous propose Maximilian. Entamez votre investigation en allant trouver Mason, le plus souvent dans les bas-fonds de la ville, et acceptez de reprendre son enquête à l'aide de l'insigne qu'il vous confie. Écumez ensuite les rues de la ville pour trouver Ser Sairus, qui vous aiguille vers les Catacombes loin au nord-ouest de Gran Soren.

Mettez-vous donc en route pour rejoindre lesdites catacombes, à côté desquelles se dresse une Pierre de Faille vous permettant de renvoyer et recruter des pions, puis engouffrez-vous à l'intérieur. Suivez l'unique voie possible en récupérant les divers items jonchant le sol et éliminez les morts-vivants se traînant vers vous ainsi que ceux gisant dans les tombeaux jusqu'à arriver à une porte scellée. Ouvrez-la grâce au levier sur la droite, avancez davantage en faisant attention à partir de maintenant à ne pas ouvrir les tombes d'où émane une brume noire (sous peine d'être frappé de malédictions) et allumez les torches sur votre route pour y voir plus clair. Faites également attention aux gros zombies, qui explosent une fois leur dernière heure arrivée.

Vous finissez par déboucher sur la pièce auparavant inaccessible que vous aviez croisée et disposant d'un monte-charge : brisez le verrou de la porte pour faciliter vos futures allers et venues et activez le levier non loin pour descendre plus profondément dans les catacombes. Frayez-vous un chemin entre quelques arachnides avant de continuer vers l'est, où vous attendent d'autres morts-vivants ainsi qu'un esprit, uniquement sensible aux attaques magiques ou aux armes enchantées. Continuez vers l'est en passant une nouvelle porte à l'aide d'un levier, faites la peau au squelette mage au fond en priorité, puis affrontez un nouveau groupe de réanimés dans la pièce suivante.

Passez dans la brèche au nord-est, descendez l'échelle, partez vers le nord pour récupérer une pièce d'équipement dans un coffre, puis repartez vers le sud. Un troll vous attend de pied ferme dans les galeries un peu plus loin, mais il

est plus petit que ceux que vous avez eu l'occasion d'affronter jusqu'ici : réglez-lui son compte avant de continuer en récupérant tout ce qui peut l'être et bifurquez à l'ouest pour rejoindre la salle de réunion de l'Ordre. Après la cinématique, une horde de zombies surgit du sol : éliminez-les en bonne et due forme pour conclure la quête et emboîtez le pas à Mason au fond de la salle.

Justice rendue

Cette quête pour le moins brève vous propose d'opérer un choix plus ou moins moral : tuer ou laisser la vie sauve au membre de la Rédemption que vous avez réussi à capturer. Agissez en votre âme et conscience, puis sortez des catacombes pour aller faire votre rapport à Maximilian.

L'autel du dieu fleuve

Acceptez cette dernière quête avant l'audience avec le duc auprès de Maximilian, puis allez demander des détails au père Geffrey à la chapelle à l'autre extrémité du quartier noble. Mettez-vous ensuite en route sans attendre pour les Chutes de l'oubli, au delà du col de Quart de lune au nord-ouest du Camp des sentinelles. Vous y retrouvez le frère Haslett à l'extérieur, inquiet pour son confrère resté à l'intérieur du temple.

Pénétrez-y donc sans attendre, longez le chemin de droite, puis descendez dans le passage de gauche pour affronter une horde sauriens et, ultimement, accéder au coffre renfermant le levier de l'autel dans un coffre.

Remontez pour placer le levier dans son socle et utilisez-le pour accéder à la zone suivante, peuplée elle aussi par des sauriens. Le plus grand danger provient toutefois des mages squelettes sur la plate-forme centrale : éliminez-les en priorité en passant par la droite et en assurant vos sauts, puis longez la pièce par la gauche pour accéder à une large salle où semble loger un cyclope. Faites-lui la peau comme il se doit en ciblant son oeil et ses appuis pour vite en venir à bout, récupérez la clé de l'autel sur son cadavre ainsi que le contenu des coffre au fond, puis rebroussez chemin pour utiliser ladite clé sur la prote scellée à l'est.

Derrière, vous rencontrez peut-être pour la première fois des sauriens à rayure capables de se dissimuler: frappez au juger pour localiser leur queue et supprimer leur camouflage et enfoncez-vous dans le tunnel pour finalement trouver une plaque de pression qui, une fois enfoncée, abaissera le niveau d'eau dans la pièce principale. Retournez-y donc et mettez-vous en quête des cinq ardoises de l'autel (des objets lourds qu'il sera préférable de confier à vos pions). La zone inférieure est défendue par une multitude de squelette mages comme guerriers ainsi que par deux esprits, restez donc vigilant en partant en quête des coffres indiqués sur votre carte, puis une fois les cinq items collectés, retournez voir Haslett à l'extérieur pour les lui rapporter, ainsi que pour l'informer du sort de frère Jean.

Ne vous reste alors plus qu'à aller faire votre rapport à Maximilian une fois de retour à Gran Soren pour conclure cette quête.

Audience à la cour

Vous voilà convié à la cour du duc : ne vous faites donc pas prier et rendez-vous sur place pour vous voir à la fois humilié et honoré par la cérémonie qui y est tenue. De retour à l'extérieur, allez trouver la duchesse au nord-ouest du domaine pour qu'elle vous ôte l'immonde couvre-chef que l'on vous a imposé, puis rendez-vous à l'entrée du château pour parler à Aldous, le chambellan, auprès de qui vous viendrez désormais chercher vos missions.

La menace du griffon

Parlez à Aldous dans la salle d'audience pour accepter cette première mission. Rejoignez les soldats regroupés à l'entrée sud de la ville, puis suivez-les jusqu'aux abords du Col de Quart de lune. Là, faites le tour des bosquets alentours pour débusquer un gobelin, emparez-vous de l'un d'eux mort ou vif et déposez-le dans la zone indiquée sur votre carte pour attirer le griffon, ce qui fonctionne immédiatement.

Infliger des dégâts à la bête peut être compliqué en jouant une classe de corps-à-corps : veillez donc à disposer d'alliés pouvant lancer des sorts de feu pour faire le gros du travail et ne loupez pas une occasion de vous agripper aux pattes arrière du volatile pour le forcer à rester au raz du sol et lui infliger des dégâts. Malgré tout vos efforts, la créature finit par s'enfuir en constatant votre supériorité, ce qui vous contraint à un long périple en direction de la Tour de la Lune

bleue. Voyagez donc loin au nord en longeant la côte est, puis suivez les étroits sentiers peuplés de bandits (et éventuellement d'un golem) en direction du sud-est pour finalement arriver aux abords de ladite tour.

Une fois entré, vous faites immédiatement face à une horde de harpies des neiges ainsi qu'à des guerriers squelettes plutôt remontés. Récupérez les insignes de quête de part et d'autre des deux statues flanquant l'entrée de la tour après avoir fait un brin de ménage, frayez-vous un chemin jusqu'aux niveaux supérieurs en supprimant en priorité les magiciens, capables de semer la zizanie dans votre groupe, jusqu'à rejoindre les soldats bloqués face à une lourde grille. Joignez vous à eux pour briser le verrou de l'obstacle, réitérez l'opération une seconde fois et restez hors de portée des attaques du griffon, visiblement assez mécontent que vous l'ayez suivi jusqu'ici.

Celui-ci finit par créer une brèche vous permettant de poursuivre votre progression, cette fois-ci en courant de toutes vos forces pour éviter de vous faire happer par le volatile. De retour à l'intérieur, récupérez tout ce qui peut l'être sur votre route et montez sur le toit pour livrer à nouveau bataille.
Boss : Griffon
Similaire à votre premier combat contre lui, cette seconde confrontation pourra être encore facilitée par l'entrée en scène de Steffen, l'homme cherchant à s'approprier la magie de Salomet, seulement si vous l'avez aidé à récupérer le grimoire de ce dernier.

Que le sortilège de feu provienne de l'un de vos pions ou de lui, une fois le griffon à terre, concentrez toutes vos forces sur sa tête en vous y agrippant si nécessaire et il ne faudra pas longtemps avant que la créature ne passe de vie à trépas.

Victorieux une fois de plus, prenez le temps de récupérer l'énorme butin à l'extrémité du toit ainsi que l'armure de griffon et le portacristal, qui vous permettra de dresser un repère de téléportation où bon vous semblera. Entamez ensuite la longue route vous ramenant à Gran Soren pour poursuivre votre aventure.

L'accusé

Retournez voir Aldous pour accepter une nouvelle mission et entamer cette quête. Il s'agira cette fois de rassembler des preuves en la faveur ou la défaveur de Fournival, le marchand noble vivant près de l'entrée du château. Quelles que soient les preuves rassemblées, il n'appartient qu'à vous de filtrer ce qui parvient au chambellan, car c'est vous seul qui décidez lesquelles lui donner. Des témoignages favorables peuvent être obtenus de la part de Fedel, à la cour, du père Geffrey à la chapelle, dans la maison de l'incriminée, et enfin en escortant un soldat depuis la Tour du Vent au nord sur la demande de Ser Daerio.

Pour sceller le sort de Fournival, récupérez les pétitions de Jasper, Sara et Pip, dans le quartier des artisans. Ou, si vous croisez Reynard le marchand ambulant au campement au sud de l'ancienne carrière ou au campement des sentinelles, achetez-lui des faux témoignages pour ou contre l'incarcération de Fournival, ce qui conclura votre recherche de preuve, limitée à quatre jours. Donnez les preuves qui vous arrangent à Aldous et attendez la fin du procès pour finir cette quête.

L'anneau du grand wyrm

Acceptez cette quête auprès d'Aldous dans la salle d'audience, puis interrogez Mellard dans le quartier noble pour avoir une piste quant à la localisation de Salomet, le détenteur de l'anneau. Rendez-vous à l'entrée de l'ancienne carrière pour trouver le sorcier, protégé par un groupe de mercenaires : disposez d'eux, puis rentrez à Gran Soren pour rapporter la fuite de Salomet à Aldous.

Reprenez ensuite votre enquête en interrogeant Brice, sur la place centrale de la ville, pour apprendre que Salomet se terrerait à la Tour de la Lune bleue, là où vous aviez combattu le griffon. Entreprenez donc à nouveau le long voyage vers la tour en vous méfiant toujours autant des bandits qui jonchent votre route et entrez dans le repaire du sorcier. En lieu et place des morts-vivants que vous aviez affronté auparavant, des mercenaires à la solde de Salomet prennent position sur les murailles de la tour pour vous empêcher de monter : soyez très prudent lors de votre ascension pour ne pas finir au fond d'un gouffre inondé (ce qui peut également vous priver de vos pions) et vous atteindrez rapidement le sommet, où vous attend le sorcier.

Boss : Salomet

Dans un premier temps, inutile d'essayer de blesser le boss, qui se téléportera aussi souvent qu'il lui plaira pour esquiver vos attaques et vous lancera des sortilèges à intervalles réguliers. Concentrez-vous plutôt sur les guerriers squelettes qu'il invoque, et plus particulièrement sur les champions squelettes armés de boucliers et disposant parfois d'un bouclier magique impénétrable. Ne les attaquez de préférence que de dos pour éviter leurs contre-attaques, puis une fois la zone nettoyée et Salomet quelque peu épuisé, jetez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Un second round d'invocations sera probablement nécessaire pour venir à bout du sorcier, mais en répétant les étapes précédentes vous en viendrez rapidement à bout et récupérerez du même coup l'anneau tant convoité.

Ne vous reste alors plus qu'à rapporter ledit anneau à Aldous une fois de retour à Gran Soren.

Fierté et chute

Après avoir accepté cette quête en parlant à Aldous, retrouvez Mercedes à l'entrée du château pour en apprendre plus avant de prendre la route pour la Tour du Vent, au nord de Gran Soren. Une fois sur place, vous constatez la gravité de la situation et pouvez prendre part aux hostilités si vous le souhaitez, votre objectif étant de suivre Mercedes sur la muraille. Après la cinématique, contentez-vous d'observer le duel, puis rentrez à Gran Soren.

Honneur et trahison

De retour de la Tour du Vent, Aldous vous envoie au poste de garde au sud du Col du Quart de lune pour une affaire urgente. Une fois arrivé sur place, un messager vous rattrape et vous informe qu'un grave danger plane sur la capitale : faites donc demi-tour et rentrez à Gran Soren par la porte nord pour vous voir confronté à une Cocatrix ressuscitée.
Boss : Cocatrix
Physiquement semblable à un griffon, la cocatrix est un adversaire en réalité bien plus redoutable : ses attaques peuvent vous empoisonner ou vous pétrifier et les charges de la bête vous contraindront à beaucoup de mobilité. Autant que possible, visez la tête de la créature à l'aide de sortilèges de foudre ou d'armes enchantées par cet élément, ou accrochez-vous aux pattes arrières de la cocatrix pour l'entraver et lui infliger des dégâts. Veillez également à dévier l'attention de la créature de la cargaison du duc pour qu'elle reste intacte et, sous la pression, la bête finira par s'enfuir ou par trépasser.

Retournez ensuite voir Aldous pour conclure cette quête pour le moins alambiquée et toucher votre récompense.

Récompense et responsabilité

Sitôt après la fin de la quête précédente, parlez à nouveau à Aldous pour vous voir convié dans le cabinet du duc à l'étage. Suivez tour à tour le chambellan et le duc jusque dans la salle au trésor et servez-vous allègrement dans les réserves du château avant de reprendre la route pour traquer la Rédemption.

S'opposer à la Rédemption

C'est encore une fois une longue route semée d'embûches qui se dresse entre vous et votre objectif, le Grand Mur loin au nord-ouest. Empruntez le chemin à flanc de colline en affrontant bandits et cyclopes pour d'abord parvenir au Fort Parlecieux, un repaire de voleuse faisant l'objet d'une quête annexe, et passez par le flanc gauche de la structure sans chercher des noises à ses occupants. Poursuivez encore vers l'ouest pour finalement parvenir au campement du Grand mur, où vous pouvez vous reposer, faire quelques emplettes et recruter des pions si besoin.

Une fois fin prêt, passez les portes de la forteresse pour être immédiatement attaqué par une horde de harpies des neiges ainsi que par deux cyclopes en armure. Disposez d'abord d'un maximum de volatiles avant de vous acharner sur les deux bêtes armées, puis entrez dans le fort à proprement parler. Éliminez les morts-vivants qui se dressent devant vous et explorez les couloirs à l'est. Une fois la zone nettoyée, emparez-vous d'un baril explosif à l'extérieur et jetez-le contre la paroi affaiblie. Explorez la zone ainsi rendue accessible en massacrant à tour de bras les ennemis qui vous barrent la route pour libérer quelques soldats et mettre la main sur un plastron en argent.

Rebroussez ensuite chemin pour monter les escaliers en retrait, aidez de nouveaux soldats à vaincre les légions de morts-vivants pour récupérer de l'équipement et montez davantage. Affrontez alors la chimère qui pétrifie de peur le soldat pouvant vous ouvrir la porte suivante : faites-lui la peau en sectionnant le serpent puis en assommant de coups la chèvre et le lion, utilisez si vous le souhaitez les balistes disposées dans la pièce et poursuivez votre avancée en

combattant des mages squelettes sur les murailles et un champion réanimé en haut des escaliers. Si le garde présent survit, il vous donne accès à une nouvelle salle renfermant une pièce d'équipement : emparez-vous du butin et avancez pour faire face à l'Elysion.

Boss : Sorciers squelettes
Les deux sorciers restent le plus souvent dans les airs pour charger leur sort et invoquer d'autres morts-vivants : si vous jouez une classe de corps-à-corps, restez donc concentré sur l'esquive des sorts et l'élimination des ennemis au sol et saisissez la moindre opportunité pour asséner quelques coups à l'un des deux boss lorsque l'un d'eux charge un sort au raz du sol. Si au contraire vous disposez d'attaques à distance, ne vous faites pas prier pour les déchaîner sur vos deux adversaires en laissant vos pions distraire les ennemis plus petits.

Après votre victoire et la cinématique qui s'ensuit, refaites votre stock d'herbes auprès du marchand du campement avant de partir pour un dernier aller-retour.

Le combat final

Tout d'abord, faites route vers l'est en restant dans la partie nord de Gransys pour retourner voir l'Engeance de dragon, l'homme énigmatique que vous aviez rencontré au début de vos aventures. Celui-ci se contente de confirmer ce que vous saviez déjà, à savoir que votre duel avec le dragon est désormais plus proche que jamais. Retournez au Grand Mur, faites vos ultimes préparatifs, puis entrez à nouveau dans la forteresse en empruntant cette fois-ci le couloir droit devant vous pour atteindre la Montagne Impure.

Ce lieu, vous le connaissez, c'est le premier donjon que vous ayez foulé dans la peau d'un précédent Insurgé.

Vous connaissez donc l'endroit, mais les ennemis sont désormais bien plus coriaces que lors de votre première visite : des géo-sauriens font ainsi leur apparition, de même que des succubes (la version la plus évoluée des harpies) et des chiens des enfers, sans doute l'ennemi de type chaire à canon le plus retord que vous ayez à affronter. Ces derniers couplent en effet la vivacité des loups à la puissance des guerriers et disposent de redoutables attaques à distance prenant la forme de boules de feu. Soyez donc sur vos gardes lors de la traversée de la montagne jusqu'à votre arrivée dans le grand hall, où une chimère un peu particulière vous attend de pied ferme.

Boss : Chimère noire
Différentiable de ses confrères par sa teinte plus sombre, cette chimère dispose de bien plus de vie, peu se révéler plus agressive et surtout, peu régénérer les parties coupées de son anatomie, nommément sa queue de serpent. Menez donc le combat de façon classique mais restez vigilant pour ne pas vous faire asperger de poison par inadvertance.

Une fois la bête vaincue, enfoncez les trois plaques de pression de part et d'autre de la pièce pour ouvrir l'accès menant à l'antre du dragon et sauvegardez avant d'entrer. Après la scène, un choix s'offre à vous : accepter l'offre du dragon ou persister pour l'affronter. Faites d'abord le premier choix en apportant la personne la plus chère à votre coeur au dragon, ce qui mènera à un Game over mais débloquera un succès. Reprenez ensuite au même endroit et avancez cette fois seul vers la créature.

Le combat débute alors, mais il va dans un premier temps falloir fuir pour lancer les hostilités sous de meilleurs auspices : suivez donc vos pions vers la sortie puis sprintez dans le long couloir pour vous mettre temporairement à l'abri. En effet, seule la tête du dragon vous fait face : assénez-lui autant de coups que possible en restant hors de portée de son souffle enflammé avant son entrée complète dans la salle. Continuez alors l'assaut sur cette partie de la créature pour qu'elle ouvre un peu plus la salle déjà bien large où vous vous trouvez et progressez vers le nord pour vous retrouver à l'extérieur.

Là, courez aussi vite que possible entre les gravas du pont en évitant les jets de flammes occasionnels du dragon jusqu'à la tour au loin, récupérez l'équipement dans les deux coffres présents et reprenez votre cavalcade sur la muraille. Au bout de votre course, vous atteignez une série de baliste : prenez les commandes de l'une d'entre elles et tirez sur le dragon pour déclencher une cinématique.

Vous vous retrouvez alors sur le dos de la créature : remontez lentement le long de son épine dorsale en évitant d'être désarçonné en agitant les sticks lorsque cela vous est demandé, puis attaquez lorsque vous arrivez au niveau de la nuque scintillante du dragon pour déclencher une cinématique et passer à la dernière phase du combat.

Boss : Dragon
Les classes à distance jouissent pour cet affrontement d'une plus grande marge de manoeuvre, le seul point faible du monstre étant son coeur assez haut perché pour être la plupart du temps hors de portée des attaquants de mêlée. Si vous êtes sorcier ou rôdeur, profitez donc de votre avantage au mieux en ne restant pas en face du dragon, sous peine de recevoir de plein fouet sa charge ou ses jets enflammés. Si vous êtes plutôt du genre à manier épées et boucliers, escaladez le corps du dragon jusqu'au coeur pour lui infliger de lourds dégâts. La bête ne se laissera cependant pas faire bien longtemps et finira par s'envoler pour se positionner sur une ruine loin en hauteur.

Il destinera de cette position des salves de boule de feu à chacun de vos pions et à vous même : courez donc à l'une ou l'autre des extrémités du no man's land pour vous mettre aux commandes de l'une des deux balistes à votre disposition et faites feu sur le dragon pour le déloger. Si votre arme finit par se faire carboniser, utilisez l'autre pour finir le travail et pousser le boss à s'envoler. Là, utilisez toujours la baliste et tirez sur le coeur à découvert du dragon pour le faire s'échouer au sol et pouvoir reprendre les hostilités. Si vous êtes contraint de vous accrocher au coeur pour l'atteindre, une astuce pour ne pas s'en faire déloger consiste à vous placer sur la partie basse du point faible : ce faisant, la créature n'arrivera pas à vous attraper avec ses coups de patte et vous pourrez rester accroché indéfiniment du moment que vous ne tombez pas à court de remèdes régénérant votre endurance. Le boss dispose d'énormément de vie, mais après de longs efforts, vous en viendrez finalement à bout.

Un accueil chaleureux

Après la cinématique suivant votre victoire sur le dragon, vous êtes de retour à Cassardis en compagnie de votre bien aimée. Prenez sans tarder la route en direction de Gran Soren pour enquêter sur les étranges phénomènes qui prennent place en Gransys. Après les premiers mètres passés à l'extérieur du village, vous vous apercevez bien vite que les ennemis qui vous assaillent ont sérieusement gagné en grade, les loups étant remplacés par des chiens des enfers et la moindre harpie faisant place à des succubes. Soyez donc on ne peut plus vigilant sur le chemin vous menant à la capitale. Une fois sur place, faites le tour des échoppes encore en bon état puis foncez au château pour vous entretenir avec le duc dans son cabinet.

Malheureusement, ce dernier a sombré dans la folie et vous attaque : répliquez donc sans retenue, puis fuyez devant l'afflux ininterrompu de gardes qui vous chassent sur ordre du souverain. De retour en centre ville, votre personnage sombre dans le Puits de l'Éternité, où vos dernières épreuves vous attendent de pied ferme.

Le Puits de l'Éternité

Sans pour autant craindre pour votre vie durant votre chute (le sol et le ciel étant relié par ce puits et ne formant qu'un tunnel ininterrompu), accrochez-vous au premier rebord qui arrive à votre portée. Passez ensuite l'unique porte qui vous est accessible et qui vous mène invariablement à la Salle de la Confusion. Dans le corridor, d'anciens pions piégés dans le puits vous accueillent : parlez-leur si vous le souhaitez, puis passez la porte au fond après avoir récupéré les items dans les deux coffres. Il est temps de retrouver un vieil ami...

Boss : Oeil maléfique
Cette créature qui vous avait poussé à la fuite lors de votre première visite dans le puits est maintenant tout à fait à portée de votre lame. L'oeil invoque des tentacules jaillissant du sol et lance des sorts de glace avec ceux qui l'entourent. Restez mobile pour éliminer les tentacules invoqués tout en évitant les attaques de l'oeil en vous soignant vous et vos pions des altérations d'état qu'il peut vous infliger, puis passez à l'attaque en ciblant en priorité le centre de l'oculus lorsqu'il se ferme. Vous pourrez ainsi mettre la créature à terre en désactivant sa barrière et lui infliger de très lourds dégâts. Si vous jouez une classe de corps-à-corps, n'hésitez pas à vous accrocher à l'oeil pour continuer le passage à tabac. Vous viendrez vite à bout du monstre et êtes ensuite libre d'explorer le reste du puits.

Le reste du puits, parlons-en d'ailleurs, puisque vous allez devoir en explorer une bonne partie des seize salles qui le composent pour récolter un total de 20 Pierres d'éveil. Les monstres tels que les chiens des enfers ou les succubes qui peuplent les lieux sont susceptibles de relâcher des fragments de pierre, mais la façon la plus rapide de collecter la totalité des items est encore d'affronter les terribles bêtes qui occupent les salles les plus larges (à l'image de l'Oeil maléfique). Selon la salle que vous visitez, vous aurez ainsi l'opportunité de vous mesurer à l'Hydre blanche, un mélange de Cocatrix, de Sorcier squelettes et de Chimères, une Wyvern, un Drake, ou encore le tout-puissant Ur-Dragon (ce dernier requérant un niveau probablement bien supérieur à celui que vous possédez pour le moment). Pour

rejoindre la surface et faire le plein de remontants, agrippez-vous au premier rebord du puits et empruntez le couloir pour vous retrouver au sous-sol de la guilde des pions et ainsi être libre de vaquer à d'autres occupations.

Chaque ennemi de taille que vous terrassez pourra vous valoir l'obtention de trois à quatre Pierres de réveil entières : ne perdez donc pas patience et récoltez consciencieusement votre butin pour rassembler le tout, puis adressez-vous à Quince, à l'étage le plus haut du puits, pour pouvoir ouvrir une faille géante dans le gouffre. Ne vous reste alors plus qu'à vous y plonger pour accéder aux derniers défis de Dragon's Dogma.

Le dernier jugement

Arrivé dans la salle du Sénéchal, vous faites la connaissance de l'être éponyme qui teste immédiatement votre volonté au cours de deux joutes plutôt brèves. L'homme encapuchonné ne vous destine en effet que quelques projectiles de lumière assez peu dangereux et se téléporte quelquefois pour vous échapper. Rien d'insurmontable, donc. L'homme vous propose alors une alternative au combat (tout comme l'avait fait le dragon) : acceptez de retourner dans un monde de paix illusoire et dirigez-vous vers la sortie du village pour assister à un nouveau Game over tout en débloquant un succès, puis reprenez à la dernière sauvegarde pour opérer le choix inverse.
Vous devez vous frayer un chemin jusqu'au Sénéchal en éliminant les fantômes d'alliés et d'ennemis passés : ne fléchissez pas,, puis préparez-vous à l'affrontement final avec le Sénéchal.

Boss : Sénéchal
L'ancien Insurgé vous provoque en duel en compagnie de son pion tandis que le vôtre arrive dans cette dimension éthérée pour vous prêter main forte. Quelle que soit votre classe, concentrez d'abord vos assauts sur le pion du Sénéchal pour lui faire mordre la poussière, et ensuite seulement penchez-vous sur le cas du boss. Comme auparavant, ce dernier vous destine des projectiles de lumière capables de vous renverser en plus des attaques armées dont il dispose à présent. Parez ou esquivez donc ses coups avec soin entre vos propres assauts, puis lorsque le Sénéchal met un genou à terre, éloignez-vous en vitesse pour ne pas succomber à l'onde d'énergie qu'il propage. Si votre pion est Ko, réanimez-le, puis attendez qu'il ceinture le boss lorsqu'il s'apprête à déchaîner son onde de choc pour lui porter le dernier coup et remporter la victoire.

Suite au dialogue, interrogez à votre guise l'ancien Insurgé pour en apprendre plus sur sa fonction, puis utilisez le Fléau Divin pour lui rendre sa liberté.

L'infinité de l'au-delà

Vous êtes le nouveau Sénéchal et ne pouvez qu'errer dans Cassardis à votre guise sous une forme spectrale. Une fois fin prêt à en finir, brandissez donc le Fléau Divin contre vous-même et mettez fin à vos jours pour assister à la fin de Dragon's Dogma et pouvoir profiter du New Game + en vous réincarnant dans un autre Insurgé.

Quêtes Annexes

Cassardis

En plus de toutes les missions listées ci-dessous, des missions spécifiques vous seront proposées sur le panneau de l'auberge de Pablos au fil de l'aventure, celles-ci consistant le plus souvent en l'élimination d'un nombre donné d'ennemis d'un certain type ou en l'escorte d'un PNJ jusqu'à une destination particulière (ces dernières missions permettant d'accroître votre affinité avec la personne escortée).

Livraison de fleurs

Benita, chargée de soigner les blessés du village, aurait bien besoin d'un coup de main pour rassembler des fleurs aux vertus médicinales. Faites donc un tour à l'extérieur, de jour, pour cueillir cinq Brillansols, puis rapportez-les à Benita. Dormez ensuite à l'auberge jusqu'à la nuit ou attendez que le cycle solaire suive son cours et allez cueillir une Luisanlune, sur la plage isolée au sud-est du village. Rapportez ce dernier ingrédient à Benita pour conclure cette quête.

Disparue puis réapparue

Le chef du village est inquiet suite au départ de Quina, partie chercher un remède pour vous soigner. Partez donc en direction du camp des sentinelles, dépassez-le, puis longez le sentier vers le sud-ouest avant de bifurquer vers le sud-est. Prenez garde au groupe de bandits qui peut vous attendre en haut de la montée et avancez davantage pour atteindre le Bois de la Sorcière.

Ce bois étant chargé de brume, avancez avec prudence en direction du sud-est en tâchant de ne pas vous perdre et détruisez les charmes que vous croisez pour lever le brouillard. Vous retrouvez bien vite Quina, qui vous accompagne jusqu'à la hutte de la sorcière. Suite à votre entrevue, rebroussez chemin jusqu'à Cassardis pour rassurer le chef et conclure cette quête.

Au fond du trou

Pour commencer cette quête, adressez-vous au garde près du puits à la sortie du village. Celui-ci vous avoue sa couardise, et c'est donc à vous d'inspecter ledit puits pour en déloger les créatures qui menacent les villageois. Une fois descendu dans la grotte calcaire, ramassez les bouteilles vides et autres objets utiles qui jonchent le sol et progressez en éliminant les chauves-souris qui viennent vous harceler. Quel que soit l'itinéraire emprunté, vous finissez par atteindre une large caverne peuplée par des sauriens : ces reptiles, dont l'élimination devient plus facile à partir du niveau 15, peuvent causer de lourd dégâts avec leurs charges armées. Restez donc sur vos gardes et coupez-leur la queue avant de vous acharner sur le haut de leur tête pour en venir à bout. Faites également attention au petites cascades qui sont susceptibles d'éteindre votre lanterne si vous passez en dessous.

La zone revenue au calme, explorez le couloir est pour trouver un coffre et quelques herbes médicinales, puis dirigez-vous vers le sud pour dénicher une faille dans le mur que seuls les personnages très petits pourront emprunter. Vous avez ensuite le choix : sortir par l'entrée sud de la caverne, qui vous mène au nord du Camp des Sentinelles, ou rebrousser chemin pour rapporter la bonne nouvelle à Poll, le garde peureux.

Toujours plus bas

Après avoir débarrassé une première fois le village de l'invasion de sauriens, repassez près du puits pour entendre une voix appelant à l'aide. Descendez pour trouver Rorric, qui pense qu'un nid de reptiles est toujours en activité plus profondément dans la caverne. Explorez-la donc à nouveau jusqu'à la large salle où vous aviez livré bataille et où un nouveau passage s'est ouvert. Comme de bien entendu, c'est une nouvelle horde de sauriens qui vous attend de l'autre côté du passage à l'ouest, épaulée par un chef reptilien plus puissant et plus imposant. Concentrez-vous sur les ennemis normaux pour faire place nette avant de vous charger du patriarche, puis une fois les lieux revenus au calme, détruisez tous les oeufs qui jonchent les murs de la caverne pour éradiquer la menace.

Ne vous reste alors plus qu'à retourner voir Rorric pour conclure cette quête.

L'escorte

Dans l'auberge de Pablos, vous ferez certainement la rencontre de Madeleine, une marchande itinérante dont le petit minois aurait bien besoin de quelques gros bras pour l'escorter jusqu'au Camp des Sentinelles. Acceptez de l'aider et versez-lui les 1000 pièces d'or qu'elle vous demande une fois arrivés à destination pour conclure cette quête insignifiante et pourtant synonyme de trophée.

Une bien triste nouvelle

Allez à l'église qui surplombe le village et acceptez d'aider Elvar à transmettre la nouvelle du décès d'un proche à Merin, un pêcheur que vous pouvez trouver dans le centre. Retournez ensuite voir l'homme de foi pour le rassurer et achever votre tâche.

Perdre la foi

Toujours à l'église, acceptez d'aider le jeune Clemente à retrouver des textes sacrés dont il a encore besoin. En sortant, vous croisez Lewes, qui vous avoue sa culpabilité dans la perte des documents : qu'à cela ne tienne, redescendez en

ville et grimpez sur le toit où votre carte semble indiquer la présence d'un objectif pour retrouver les fameux textes haut perchés. Ne vous reste alors plus qu'à les rapporter.

Un hôte indésirable

Après votre triomphe sur l'hydre au camp des sentinelles, retournez voir Pablos à l'auberge de Cassardis pour qu'il vous entretienne d'un problème de vol. Lui et ses compères et consoeurs sont en effet les victimes de vols répétés : allez parler à Aestella et à Heraldo, puis retournez voir Pablos pour vous préparer. La nuit venue, foncez vers le sud dans la rue marchande et vous ne tarderez pas à entendre, voir à heurter, le fameux voleur. Courrez-lui au train si nécessaire et attrapez-le pour mettre fin aux vols et conclure la quête.

Mourir de curiosité

Après avoir voyagé jusqu'à Gran Soren au moins une fois, munissez-vous d'au moins une demi-douzaine de Théraplantes et retournez à Cassardis pour parler à Merin, qui s'inquiète pour son ami. Adressez-vous dans la foulée à Mayra, Alonso et Barten, tous trois traînant dans les rues principales du village la plupart du temps, puis rendez-vous sur la plage étrange à l'extérieur de la ville pour retrouver le jeune homme. Donnez-lui une herbe pour le soigner, puis retrouvez-le un peu plus loin, sur la gauche du camp des sentinelles, pour lui administrer une nouvelle dose de remontant. Enfin, Rendez-vous à l'entrée du Bois de la sorcière, à l'ouest, pour aider une nouvelle fois Valmiro à se remettre sur pieds et allez enfin rapporter votre escapade à Merin une fois de retour à Cassardis.

Un homme innocent

Après avoir bénéficié d'une audience ô combien humiliante auprès du duc et tout en vous assurant d'avoir en votre possession au moins deux clés squelette (que vous pouvez vous procurer au Chat noir à Gran Soren ou en combinant des fers et du minerais) allez trouver Tomlin, près de la maison du chef de Cassardis ou sur la plage isolée au sud-est du village et parlez-lui. Une fois de retour à Gran Soren, adressez-vous à Ser Jakys pour en apprendre plus sur le père de Tomlin, entrez dans les sous-sols du domaine du duc (où un coffre peut contenir l'une des deux clés dont vous avez besoin) et utilisez une première clé squelette pour libérer Ansell après lui avoir parlé. Utilisez ensuite votre seconde clé pour ouvrir la grille en face de la cellule d'Ansell et frayez-vous un chemin jusqu'à l'extérieur en éliminant tout rat, araignée et serpent qui se mettraient sur votre route. A l'air libre, vous assistez à la réunion de Tomlin et de son père et achevez du même coup cette quête.

Au revoir, Valmiro

Après avoir bénéficié d'une audience à la cour de Gran Soren, retrouvez Valmiro sur le ponton du village (en achetant au préalable une Théraplante puissante à Gran Soren si vous venez de là, ainsi qu'une Amulette de pèlerin auprès de Fournival). Donnez-lui la plante, suivie d'une lanterne (disponible à Cassardis même), puis une viande d'ambroisie avariée et enfin l'amulette achetée précédemment. Aidez ensuite le jeune homme à porter ses affaires jusqu'au rivage pour finir de préparer son départ et ainsi conclure cette quête.

Camp des Sentinelles

Les missions que vous pouvez accepter sur le panneau près de la sortie nord du camp vous proposent d'affronter et d'éliminer différents types d'ennemis en certaines quantités au fil de votre progression dans la trame principale. In fine, c'est contre Ser Berne lui-même que vous devrez vous battre en un contre un au cours de la quête " La fin d'un voyage " : privilégiez les hauteurs si vous jouez une classe de distance ou enchaînez vos meilleurs coups de corps-à-corps pour rapidement lui faire mordre la poussière.

Gran Soren

En plus de toutes les missions listées ci-dessous, des missions spécifiques vous seront proposées sur le panneau de la Guilde des Pions et sur celui de l'auberge, celles-ci consistant en l'élimination d'un nombre donné d'ennemis d'un certain type ou en l'escorte de Pnjs jusqu'à des destinations la plupart du temps plutôt exotiques (ces dernières missions permettant d'accroître votre affinité avec la personne escortée). D'autre part, un autre panneau situé à la Taverne d'Arsmith vous propose une multitude de petites quêtes à effectuer à l'occasion de vos voyages, celles-ci vous demandant de rapporter des objets bien précis au fil de vos pérégrinations, et ce même après la quête " Le combat final

".

Mépris de la Faucheuse

Dans le quartier des artisans, en face de la guilde des pions, un homme nommé Austine est condamné à voir mourir son fils. Parlez-lui, puis mettez-vous en quête des deux fragments de Pierre d'éveil restants afin de reconstituer une pierre complète, capable de ressusciter les morts. Au sein de la ville, un fragment peut être acheté auprès de Fournival, le noble marchand près de l'entrée du château, et un second peut être trouvé à l'est des quartiers plus modestes, dans un coffre accessible depuis les toits. La pierre complétée, utilisez-la sur le fils d'Austine pour le remettre d'aplomb et conclure cette quête.

Terre de possibilités

Vous débutez cette quête en acceptant d'aider Fournival à obtenir des terrains en possession de modestes paysans. Pour ce faire, vous allez devoir convaincre Jasper, sa femme et son jeune fils de quitter les lieux. Vous repérerez aisément les deux premiers en parcourant les rues de Gran Soren, mais le jeune homme se révèle un peu plus retord, notamment en se réfugiant sur un toit dans le quartier des artisans (accessible en faisant un peu d'escalade), puis en courant à travers la capitale. Attrapez-le après l'avoir pourchassé pour pouvoir lui parler et le convaincre de donner son aval, puis retournez voir Jasper pour qu'il concède sa propriété à Fournival.

Acceptez dans la foulée de faire un don d'argent à la famille, aussi conséquent soit-il, puis allez faire votre rapport à Fournival, qui récompense grassement vos efforts.

Un livre dangereux

Dans le centre ville, vous ferez certainement la rencontre de Steffen, un mage en apprentissage désireux de s'emparer des secrets de l'un de ses illustres aînés, un certain Salomet. Pour l'aider, questionnez dans un premier temps la vendeuse d'herbes en tout genre sur la place centrale, qui vous aiguille vers le sud. Repassez donc par le col du Quart de Lune jusqu'à arriver au nord du Camp des Sentinelles, où un homme itinérant est aux prises avec une poignée de brigands : éliminez-les promptement et parlez à Rowland, qui vous confie ne plus avoir le grimoire convoité par Steffen. Mettez-vous alors en route vers le repaire des voleurs, à l'ouest de l'entrée du Bois de la Sorcière dans les ruines du château Aernst, et tout en veillant à ne pas susciter la moindre hostilité de la part des malandrins qui peuplent les lieux, montez jusqu'en haut de la tour en ruine à l'aide de quelques acrobaties pour récupérer le grimoire. Ne vous reste ensuite plus qu'à le remettre à Steffen à Gran Soren.

Pourchasser des ombres

Pour entamer cette quête, acceptez d'aider Mason, l'homme qui vous accueille à Gran Soren lors de votre premier séjour, à identifier un espion à la coure. Pour y parvenir rendez-vous de nuit à l'entrée du château et suivez le chevalier blond qui attire inévitablement votre attention. Celui-ci emprunte d'abord le passage reliant le quartier noble à celui des artisans, puis bifurque sur la gauche pour se rendre dans les bas quartiers. Restez à distance raisonnable en marchant pour ne pas éveiller ses soupçons et conclure votre filature, puis allez rapporter le fruit de votre travail à Mason.

Le retour des défunts

Après votre rencontre avec le duc, parlez à Maximilian dans le quartier noble pour débuter cette quête. De nuit, rendez-vous ensuite sous le pont des bas quartiers pour surprendre une conversation entre deux membres de la Rédemption : interrogez celui des deux qui ne trouve pas le temps de s'enfuir et acceptez ou non son offre (de votre choix ne découlant aucune conséquence). La clé en votre possession, faites route vers les catacombes, que vous avez déjà eu l'occasion de visiter, et où deux itinéraires se proposent à vous une fois le monte-charge emprunté. En effet, selon la clé que vous avez obtenu, vous pourrez déverrouiller l'une ou l'autre des deux grilles qui étaient demeurées bloquées auparavant.
Quel que soit votre point d'entrée, ouvrez consciencieusement toutes les tombes d'où n'émane pas de fumée tout en massacrant à la pelle tous les zombies et autres squelettes sur votre route pour rassembler un total de cinq Gemmes de la Rédemption. Une fois le tout récupéré, rendez-vous au nord-ouest de la zone supérieure pour ouvrir la porte scellée à

l'aide des cinq items et préparez-vous à vous battre. C'est en effet un lieutenant de l'Ordre qui vous attend de l'autre côté, accompagné de sa horde de squelettes mages et guerriers. Commencez si vous le souhaitez pas éliminer les magiciens squelettiques pour vous éviter du tracas, mais concentrez ensuite quoi qu'il en soit vos attaques sur Balsac, qui une fois mis à terre ne pourra qu'encaisser toutes les attaques que vous lui destinerez et trépassera rapidement.

Victorieux, retournez à Gran Soren pour informer Maximilian de votre succès.

L'idole du marchand

Parlez à Caxton à l'armurerie de Gran Soren pour recevoir cette quête, dont la récompense varie selon la qualité de l'idole que vous ramenez à l'intéressé. Vous bénéficierez en effet d'une plus grande récompense si vous lui donnez l'Idole d'or reçue après avoir complété la quête " Jouer à la nourrice ". Autrement, vous pouvez ramener à Caxton l'Idole d'argent, obtenue après avoir rempli la mission " Sinistre trophée " à la Caverne des marches.

Un problème de fournisseur

Cette quête est identique à la précédente : c'est cette fois Madeleine, dans les bas-quartiers, qui a besoin d'une idole pour nouer des liens avec un forgeron de renom. Donnez-lui celle qui vous plaira selon celles qui restent en votre possession pour conclure cette quête.

Jouer à la nourrice

Après avoir aidé Fournival à chasser Jasper et sa famille de leur terre, retournez le voir pour proposer vos services en tant que baby-sitter. Accompagnez donc sa fille Symone en centre ville en restant près d'elle, retrouvez-la rapidement lorsqu'elle se cache dans la taverne d'Arsmith ou l'auberge, achetez-lui une bouteille d'eau lorsqu'elle le demande et laissez-la gagner la course qu'elle vous impose pour finir afin de recevoir l'Idole d'or en récompense.

Terreur sans nom

Après votre enquête sur la Rédemption, parlez à Rickart à l'entrée extérieure sud de la ville pour prendre connaissance d'une menace qui pèse sur vous. Des mercenaires sont en effet à vos trousses et vous tendront des embuscades de nuit à des endroits spécifiques : au niveau du pont au nord de Gran Soren, près de l'ancienne carrière, au poste de garde au sud du Col de Quart de lune, au nord du Camp des sentinelles et enfin près de l'entrée de Cassardis. Après avoir éliminé tous vos ennemis, le leader des mercenaires vous prend à parti. L'individu est puissant, mais ne résistera pas à un groupe bien organisé ou d'un niveau supérieur à 30.

Mauvaises affaires

Après avoir reçu votre récompense auprès du duc pour avoir repoussé la cocatrix, passez au magasin de Madeleine pour constater sa disparition. Demandez des renseignements à son assistante, Katlyn, puis interrogez Nettie et Arsmith à la taverne pour en apprendre plus sur la situation. Vous finissez par retrouver la belle à la sortie est de la capitale : niez l'avoir vu auprès des gardes qui vous interrogent puis suivez-la de plus belle. Acceptez de lui donner 50,000 pièces d'or si vous désirez garder votre affinité au maximum avec elle ou laissez-la simplement partir pour conclure cette quête.

Chasse à la sorcière

Après votre audience avec le duc et en traînant du côté de la place centrale de la ville, vous entendez parler de la tenue d'une chasse à la sorcière visant Sélène, la seule et unique habitante du Bois de la Sorcière. Rendez-vous donc sur place pour prendre la défense de la pauvre jeune femme, déjà encerclée par des villageois et gardes mécontents. A votre arrivée, un Golem se réveille et fait fuir les assaillants, mais c'est désormais à vous de calmer la bête et de lui montrer qui est le patron. Pour ce faire, visez les amulettes brillantes dispersées sur le corps du colosse pour l'immobiliser ou le mettre à genoux et vous finirez par faire fondre sa barre de vie.

Victorieux, empruntez le passage libéré par le golem pour retrouver Sélène auprès de son ancienne maîtresse, qui vous révèle la véritable nature de la jeune femme.

Autres lieux

A la recherche d'objets

Vous souvenez-vous du marchand que vous avez sauvé des griffes de gobelins aux prémisses de l'aventure ? Reynard, c'est son nom, peut être croisé à différents endroits de Gransys (Camp des sentinelles, Gran Soren, campement au sud de l'ancienne carrière,...) : faites autant d'achat que possible chez lui et il finira par vous proposer des quêtes visant à partir à la recherche d'un objet particulier. Rapportez-lui donc de la ferraille, puis de l'ectoplasmite, et enfin partez à la recherche des 6 pages de journal pouvant amener un peu de lumière sur l'histoire de Reynard. Ces pages se trouvent A l'extrême sud des quartiers de Gran Soren en hauteur, au camp des sentinelles, dans l'ancienne carrière, dans les catacombes, dans le Ravin des âmes dévorées et tout au sud du champ de miasme.

Les liaisons dangereuses

Cette quête débute dans le domaine du duc, après que vous ayez rencontré la duchesse à son belvédère et qu'elle vous ait retiré votre odieux couvre-chef. Allez trouver la servante de la duchesse, Mirabelle, puis retrouvez-la de nuit au belvédère. Suivez-la ensuite jusqu'aux appartements de la femme du duc pour surprendre une scène pour le moins déplaisante : intervenez pour sauver Aelinore et acceptez votre triste sort une fois envoyé en prison.

Vous êtes ensuite libéré par la duchesse et pouvez vous échapper du donjon.

Une duchesse en détresse

Après avoir accompli la quête précédente et après que le duc vous ait récompensé pour votre victoire contre la cocatrix, retrouvez Mirabelle la servante près du belvédère. Vous apprenez alors la localisation d'Aelinore, pour ainsi dire gardée captive dans le fief du duc. Mettez-vous donc en route pour ledit fief, qui se tient loin au nord, au delà du passage menant à la Tour de la Lune bleue, puis enfilez votre tenue de soldat pour passer inaperçu. Dirigez-vous ensuite vers le sud du bâtiment pour retrouver la belle dans ses quartiers, ré-équipez-vous comme il se doit puis escortez la demoiselle vers le passage au nord-ouest. Dans le sous-sol du fief, n'hésitez pas à porter Aelinore sur vos épaules pour l'aider à traverser les différents obstacles et battez-vous comme un lion pour la défendre des soldats qui vous collent au train. Dirigez-vous toujours vers le sud pour atteindre la sortie où la duchesse, bon gré mal gré, doit vous faire ses adieux.

Les conspirateurs

Dans le château du duc, parlez à Fedel pour qu'il vous entretienne d'un sujet délicat. Rejoignez-le de nuit au belvédère pour apprendre les détails de cette affaire, puis mettez-vous en route pour le Grand Mur loin au nord-ouest. En cours de route, vous croisez une charrette en bien piteux état : continuez droit vers le nord pour atteindre le Ravin des âmes dévorées. Ce donjon est peuplé de harpies des neiges, de gobelins, d'esprits et de sauriens. Gardez donc toujours vos magies prêtes à faire feu et vos enchantements dressés pour vous simplifier la tâche et évoluez vers le sud en utilisant les échelles. Affrontez éventuellement un cyclope sur le pont étroit auquel vous arrivez et laissez-vous glisser sur les pentes successives en restant sur le côté droit pour parvenir à la lettre perdue par Fedel ainsi qu'aux 10 paquets nécessaire à la complétion d'une autre quête.

De retour à Gran Soren pour donner son dû à Fedel, vous croisez un soldat visiblement autant intéressé par l'objet que lui. Choisissez donc à qui donner la lettre selon vos préférences pour conclure cette quête.

L'offre et la demande

Cette quête débute en parlant à Ser Daerio à la Tour du Vent, au nord de Gran Soren. Acceptez de l'aider à résoudre son problème de provisions, puis allez à la capitale pour transmettre ses besoins à un garde ou à Julian lui-même (une semaine de provisions). Retournez ensuite à la Tour du Vent pour faire part de votre succès à Daerio.

Monstres et marchands

Cette quête débute lorsque vous parlez au marchand à l'entrée nord de l'ancienne carrière. Pour que des hommes de commerce tel que lui puissent reprendre leurs activités convenablement, il vous demande d'abord de lever les herses qui obstruent le passage à l'intérieur : exécutez-vous en restant longuement sur les plaques de pression pour lever les obstacles, puis profitez de votre présence pour éliminer toute présence de trolls et de bandits dans les environs. En revenant voir le marchand à l'entrée, vous aurez ainsi accompli par avance sa seconde requête, à savoir sécuriser

l'ancienne carrière.

La langue du dragon

Pour initier cette quête, remplissez d'abord la mission " Chasse à la sorcière " qui vous donne accès à la tombe de la gardienne au fin fond du Bois de la sorcière, puis récupérez la tablette ancienne à côté de la tombe. Allez voir le père Geffrey à Gran Soren pour tenter d'obtenir une traduction, puis rendez-vous finalement dans la demeure de l'Engeance du dragon pour apprendre que l'objet est en réalité un lien pouvant unir l'Insurgé à une autre personne. Très utile si vous voulez faire grimper en flèche l'affinité d'un personnage en particulier.

Des nerfs d'acier

Cette quête consiste simplement en l'élimination d'un Golem de fer se terrant profondément dans le Bois de la sorcière. Contrairement aux amulettes des Golems standards, celles de cette créature sont dispersées dans le décor : tout en prenant soin d'éviter les attaques soutenues de la bête, ouvrez donc l'oeil à la recherche des amulettes et détruisez-les de préférence avec des attaques de mêlée pour battre le Golem et conclure la quête.

L'éclosion d'un talent

Après avoir accompli la quête " Disparue puis réapparue " et avoir bénéficié d'une audience à la cour, retrouvez Quina à l'Abbaye à l'extrême ouest du centre de Gransys et parlez-lui. Elle vous remet une fleur bénie, que vous êtes libre de donner à qui vous voulez pour resserrer vos liens avec la personne en question.

Un cadeau de départ

De retour à l'Abbaye, adressez-vous à Clarus et mettez-vous en quête d'une amulette de pèlerin en vous rendant dans les Catacombes (ou achetez-en une auprès de Fournival à Gran Soren). Retournez ensuite à l'Abbaye pour donner l'item à Clarus et conclure cette quête.

Quel honneur chez les voleurs

Après avoir fait incarcéré le voleur qui faisait des siennes à Cassardis, rendez-vous dans les ruines du château d'Aernst, à l'ouest de l'entrée du bois de la sorcière. Vous y rencontrez le chef des voleurs, Maul, qui vous propose d'éliminer un gang de voleuses rivales ou un ancien voleur de la bande (celui-la même que vous aviez interpellé à Cassardis). Pour obtenir la récompense maximale liée à cette quête, détruisez le gang rival se terrant au Fort Parlecieux loin au nord et allez parler à Pike pour le faire revenir auprès des voleurs du château d'Aernst. Ou, si vous voulez pouvoir compléter les quêtes relatives aux voleuses, contentez-vous de ramener Pike à Maul pour satisfaire ce dernier et conclure la quête.

La compagnie des voleuses

Avant d'entreprendre cette quête et si vous êtes un homme, achetez pour vous et chacun de vos pions masculins une tenue de dame au Chat Noir à Gran Soren. Rendez-vous ainsi vêtu au Fort Parlecieux sur la route menant au Grand Mur et allez trouver Ophis, la leader du gang. Acceptez de détruire leurs rivaux en éliminant dix voleurs se terrant dans les ruines du château d'Aernst, loin au sud, puis revenez faire votre rapport pour gagner les faveurs d'Ophis.

Une autre façon de vous les attirer est de parler à Bethia, une autre leader du gang chargée de nourrir le cyclope de compagnie d'Ophis. Acceptez de vous en occuper à sa place en amenant un gobelin au cyclope ayant élu domicile plus loin vers l'ouest dans un enclos, puis revenez la voir pour gagner la confiance des voleuses.

Apparition des Boss

Sud de Gransys

-Drake au sud-est du Fort de l'Adret et dans le Sanctuaire du conquérant sur la côte ouest

-Cyclope davantage au sud-est du Fort, sur la côte ouest et près du château d'Aernst
-Chimère au centre de la plaine, plus au sud
-Golem sur la côte sud

Centre de Gransys

-Chimère noire sur la plage étrange au nord de Cassardis
-Cyclope au nord du camp des sentinelles, au sud du pont menant à Gransys nord
-Troll à l'ouest près de l'Abbaye et au nord de cette même Abbaye
-Drake juste à l'ouest de Gran Soren (seulement durant le second acte)

Nord de Gransys

-Sorcier squelette dans le Champ de miasmes, à l'ouest du Grand Mur et au sud de la Tour du Vent
-Chimère au sud-est du Grand Mur, à l'est et au nord-est des Catacombes, au nord-ouest de la Tour du Vent, près du fief du duc et à l'ouest du Ravin des âmes dévorées
-Chimère noire au sud-est du Grand Mur
-Cyclope à l'ouest et au sud du Ravin, au nord de la Tour du Vent et à l'est des Catacombes
-Golem au sud-est des Catacombes et près du camp de bandits menant à la Tour de la Lune bleue
-Wyvern au sud de la Tour du Vent

Dragon's Dogma : Dark Arisen

Récif de l'Amertume

Vous pouvez accéder aux quêtes du Récif de l'Amertume en allant parler à Olra, sur le quai de Cassardis une fois la nuit tombée. Une fois arrivé sur le récif, vous pourrez vous y téléporter comme bon vous semble en utilisant une transpierre lors de vos futurs allez et venues (qui seront nécessaires pour refaire vos stocks d'objets à Gran Soren entre deux pugilats), mais gardez à l'esprit qu'être aux alentours du niveau 80 est loin d'être un luxe pour y circuler, et qu'un niveau 50 est un strict minimum. Au rang des spécificités du lieu, sachez également que des monstres pourront surgir à l'improviste lorsque de la chaire plus ou moins fraîche les appâtera. Dans cette première zone sécurisée, vous pouvez faire appel aux services d'Olra pour désensorceler les objets que vous trouverez pendant votre exploration (ce qui vous coûtera des Cristaux de Faille), gérer votre inventaire ou encore changer de compétences ou de classe. Emporter 4 à 5 Clés Squelette peut être utile à votre exploration pour récupérer le contenu de certains coffres cachés.

Une fois fin prêt à vous lancer à l'assaut du récif, avancez droit devant pour passer la première porte derrière la Stèle du Souvenir. Éliminez les wargs dans le couloir, récupérez les objets à gauche de la statue de lion, brisez les caisses sur la droite pour révéler un passage menant à un coffre, puis descendez les escaliers à l'est. Dans la cour, en plus d'une poignée de gobelins, un premier adversaire incroyablement puissant vous attend. Il s'agit ni plus ni moins de la Faucheuse, un ennemi capable de lancer un sort de sommeil de grande ampleur et dont le moindre coup de faux cause une mort instantanée. Autant dire que les classes de corps-à-corps souffrent d'un grand désavantage. Pour l'instant, il reste préférable d'ignorer la créature quoi qu'il arrive en évitant de passer dans la lumière de sa lanterne et de courir droit vers le nord. Notez toutefois que le moindre dégât que vous infligerez à la Faucheuse sera conservé pour votre prochaine " entrevue ".

Vous arrivez à la Tour du Crépuscule Lunaire et faites la rencontre de Barroch, un Insurgé qui pourra vous vendre quelques denrées et surtout, perfectionner votre équipement au delà de la dragophosis pour le rendre encore meilleur, moyennant les matériaux nécessaires et des Cristaux de Faille en bonnes quantités. Pour le moment, aucun ennemi ne rôde dans cette zone, qui regorge de trésors cachés derrière des portes scellées, et une seule voie vous est ouverte : descendez donc les escaliers et passez la porte sur la droite. Reconstruisez si vous le souhaitez la Pierre de Faille derrière la grille sur la droite, éliminez les morts-vivants géants à l'aide d'attaques basées sur le feu, utilisez vos Clés Squelette pour ouvrir les portes et récupérer le contenu des coffres, puis faites la peau aux sorciers qui apparaissent derrière le grillage et aux guerriers morts-vivants.

Avancez vers l'est, empruntez le passage creusé dans la roche, affrontez le groupe de squelettes qui émerge sur votre droite, explorez la zone au sud-ouest pour trouver d'autres ennemis ainsi que deux coffres, puis repartez vers le nord.

Passez la porte après avoir occis une poignée de squelettes pour arriver dans la Spirale de Minuit. Ne vous souciez pas du Cyclope ouranien attaché au fond et commencez plutôt votre ascension de la tour en éliminant les mages squelettes sur votre route. Au sommet, vous arrivez dans un cul-de-sac où repose une Clé du Vide. Sitôt cette dernière en votre possession, des gargouilles font irruption dans la salle : faites-les atterrir par la force ou la magie avant de les achever, récupérez le contenu des coffres dans l'alcôve remplie de poison et remontez jusqu'à la Tour du Crépuscule sans demander votre reste. Si par hasard vous teniez à vous mesurer au Cyclope géant, préparez vos meilleures magies de glace et des talents aptes à faciliter l'escalade du monstre : son seul point faible étant son oeil, le viser à distance est préférable étant donné l'état de rage permanent dans lequel le monstre entre aussitôt libéré de ses liens (visez la tête pour le libérer). Utilisez également à bon escient les rampes de bois en hauteur pour vous mettre à l'abri et planifier vos attaques.

De retour à la Tour, déverrouillez la porte au centre de la cour, avancez en explorant les couloirs à l'est en grimpant au fond de l'allée remplie de larve pour dénicher quelques coffres, puis allez vous frotter aux gobelins et à la Cocatrix qui vous attendent dans la cour.
Prenez garde à la pétrification que peut propager la créature et veillez toujours à ce que vos pions aient au moins un Panacée sur eux pour éviter de se transformer en pierre, puis passez la porte au nord pour atteindre les Égouts de la Souffrance. Descendez, prenez le contenu des coffres, engouffrez-vous dans le passage creusé dans la roche et explorez le canal vers le nord pour trouver d'autres trésors (ainsi qu'une flopée de larves).

Progressez ensuite vers l'est en combattant les sauriens et les yeux maléfiques (détruisez leur protection à l'aide d'une magie) jusqu'à éventuellement tomber sur un ogre ancien. Ces derniers sont attirés par les hommes au lieu des femmes que convoitent leurs homologues du continent, et entreront en rage quoi qu'il arrive une fois leur santé suffisamment entamée. Que vous tombiez dessus ou non, continuez vers l'est en coupant la queue de quelques sauriens au passage pour rejoindre la salle du premier boss obligatoire du niveau.

Boss : Oeil Maléfique
Vous l'aurez deviné, le seul point faible de cette créature est l'oeil reposant dans son imposante carapace et entouré de dents. Pour les classes de distance, pas de soucis particulier pour toucher cette zone à l'aide de flèches et de sorts. Les classes de mêlées quant à elles devront attendre de pouvoir étourdir le boss pour pouvoir enchaîner les attaques sur l'oeil : pour ce faire, concentrez votre attention sur la destruction des tentacules invoquées, notamment les plus grosses, remontez d'un étage lorsque le boss créé un nuage de gaz pour ne pas en pâtir et abritez-vous derrière les piliers pour ne pas vous faire prendre dans le faisceau lumineux projeté par l'oeil et qui peut vous causer de nombreuses altérations d'état. Lorsque la caméra vous montre quatre tentacules rassemblés pour créer un sort, détruisez-les le plus vite possible pour faire échouer ledit sort (très dangereux) et surtout étourdir le boss. Vous avez alors l'opportunité, toutes classes confondues, de causer de lourds dégâts, voir même de tuer la créature d'une traite avec l'usage d'Amulettes de Conquérant ou de Démon.

Le monstre défait, traversez la zone au nord où vous attend Barroch pour une petite séance d'upgrade, débloquez le raccourci sur la droite pour pouvoir remonter à la surface et reprenez la route vers les entrailles du récif. Dans la zone qui suit, une nouvelle rencontre avec la Faucheuse vous attend. Cette dernière est entourée d'autres morts-vivants et d'une succube, vaut mieux donc sprinter vers le nord-ouest pour éviter l'affrontement et ne pas risquer de perdre vos pions. Montez à l'échelle, éliminez les guerriers squelettes en récupérant le contenu des coffres et passez la porte sur la gauche. Dans cette zone, vous faites la rencontre des sauriens de feu, capables de vous enflammer au contact (combattants de mêlée, prenez garde).

En bas des escaliers un peu plus loin sur la droite, des bandits maudits vous barrent la route : privilégiez les sorts et enchantements de lumière pour rapidement en disposer, allez prospecter au fond du couloir au nord pour trouver quelques objets en hauteur, puis allez récupérer une Clé du vide dans le cul-de-sac au sud du hall.

Boss : Dragon Maudit
En sortant, un nouveau boss se présente, et il ne s'agit de rien de moins qu'un dragon putréfié. Si vous avez déjà terminé l'aventure principale ou, à défaut, affronté le dragon des Bois du Feu de l'Enfer à l'ouest de Gransys, alors cet affrontement ne vous posera pas de problèmes logistiques particuliers. Visez toujours son coeur de cristal, que ce soit à distance ou au contact (en vous accrochant à lui) et lorsque le boss arrive à s'emparer de l'un de vos pions, visez en priorité le bras incriminé pour vite le faire lâcher et éviter toute possession.

Victorieux, remontez à l'étage supérieur, éliminez les harpies droit devant sur l'avancée, récupérez le contenu des

coffres et l'argent au sommet de la tour et descendez les escaliers en colimaçon. Au rez-de-chaussée, une meute de wargs et un Destructeur vous attendent. Pour venir à bout de ce dernier, privilégiez absolument les attaques à distance et les sorts et enchantements de foudre, car les bougres de son espèce sont très résistants physiquement et portent des attaques outrageusement puissantes. Vos ennemis défaits, descendez davantage, passez la grille à l'extérieur sur la gauche pour trouver deux coffres, puis allez passer la porte au bout du pont de pierre à l'aide de votre Clé du vide.

Vous arrivez au sommet de la Tour du Châtiment.
Des sorciers squelettes vous y accueillent chaleureusement à grand coup de sortilèges et un cyclope ouranien (de taille normale celui-ci) vous attend en bas. Descendez prudemment pour ne pas encaisser d'attaque qui vous ferait faire une chute mortelle tout en éliminant les sorciers et donnez-vous en à coeur joie contre le cyclope, impuissant contre vous si vous restez en hauteur pour le cribler de flèches ou de projectiles magiques. La zone pacifiée, récupérez le contenu du coffre dans l'alcôve remplie d'une marre empoisonnée et passez la porte à l'est de la tour.

Dans la cathédrale abandonnée, frayez-vous un chemin entre les zombies géants à grand renfort de sorts en enchantements de feu, affrontez les chevaliers d'or et d'argent sur la droite dans le couloir suivant et descendez la série d'escaliers en éliminant succubes et morts-vivants. Dans la zone suivante, un nouveau boss vous attend.

Boss : Nécromancien et Dragon
Un nécromancien vous fait face et invoque un dragon maudit pour l'assister. Pas d'inquiétude toutefois, car ledit dragon ne possède qu'une seule barre de vie : concentrez vos assauts sur lui en évitant de rester dans la zone d'effet des sorts du sorcier, puis quettez sa disparition. Le boss fusionnera alors avec la dépouille du dragon, qui se mettra à incanter de très puissantes magies telles que Maelström ou Pluie de Météores. Infligez alors un maximum de dégâts au dragon (à l'aide si besoin d'Amulettes de Démon ou de Conquérant) afin d'interrompre ces magies et de faire sortir le nécromancien de son corps : vous aurez alors tout loisir de le rouer de coups pendant qu'il gît au sol, l'éliminant possiblement d'une seule traite.

Passez la porte indiquée une fois la victoire en poche, débloquez le raccourci sur la gauche pour pouvoir remonter à la surface si besoin et faire le plein de curatifs en tout genre avant de reprendre la route, direction l'entrepôt délabré. Dans cette zone, dépensez quelques cristaux de faille pour activer des zones de lumière et ainsi infliger plus de dégâts aux esprits qui vous harcèlent et qui ne sont sensible qu'à la magie, explorez la pièce au sud-ouest pour glaner quelques trésors et traversez le couloir inondé au nord en escaladant le rebord au fond.

Un Destructeur vous attend en contrebas dans les geôles, veillez donc à utilisez tout votre arsenal de foudre pour en venir à bout, récoltez le contenu des coffres et allez si vous le souhaitez vous frotter aux esprits, aux sauriens et à l'ogre ancien qui vous attendent dans le couloir au sud. Collectez également les richesses dans les étroits couloirs plus au nord, passez la porte à l'ouest des geôles pour atteindre le Hall de l'Oubli, éliminez les nécromanciens qui vous y accueillent, puis éliminez les ennemis les plus modestes dans le hall qui suit avant de fuir lâchement vers le nord (même à haut niveau, sans préparation spécifique, combattre deux Cyclopes ouraniens géants en même temps est une très mauvaise idée et vos pions ne se priveront hélas pas de libérer les deux avec leurs attaques au mieux désordonnées).

Escaladez les rochers dans l'alcôve sur la droite pour dénicher quelques trésors supplémentaires, passez la porte pour rejoindre la Palissade de Sang, sautez à travers la grille de la cellule et affrontez un nouveau Destructeur accompagné de bandits maudits. Utilisez quelques clés squelettes pour ouvrir les cellules et récupérer des trésors, activez les sources de lumière sur votre chemin et éliminez un autre groupe de bandits dans la salle suivante. Récupérez le contenu des coffres au sud-est avant de vous enfoncer dans les égouts au nord et traversez-les en vitesse lorsque la Faucheuse vient vous rendre visite en vous dirigeant vers le sud-est, où un ogre ancien peut également vous tomber dessus.

Dans l'Arène de la Cruauté, un nouvel adversaire vous attend sous la forme d'une armure vivante possédant plus ou moins les mêmes compétences qu'un Templier. Cette dernière n'est sensible qu'à l'élément Sacré, veillez donc à enchantez vos armes et à lancer les sorts appropriés pour lui causer plus de dégâts. Après en avoir encaisser suffisamment, l'armure se craquellera et révélera un coeur d'énergie, qui ne pourra plus être blessé par des armes non enchantées, prudence donc. Votre ennemi vaincu, passez la porte à l'ouest pour arriver dans la Cité des Morts. Lors de votre premier passage ici, aucun ennemi ne viendra vous chercher des noises : explorez donc les moindres recoins de la ville sans crainte en récupérant tout ce qui vous tombe sous la main et passez la grande porte au fond pour aller vous mesurer au maître des lieux.

Boss : Daimon
Le moins que l'on puisse dire, c'est que cet adversaire est coriace. Pouvant se déplacer rapidement aux quatre coins de l'arène, il dispose de puissantes attaques au corps-à-corps, d'une prise dévastatrice ne pouvant être annulée que par une aide extérieure ainsi qu'une large variété de sorts de glace, de feu et de foudre. Daimon peut également s'envoler et vous expédier des vagues de projectiles magiques très puissants difficilement esquivables qui mettront à mal vos réserves de curatifs et qu'il vaut mieux, autant que possible, parer avec un bouclier. Au rang des opportunités, une seule se présentera pour immobiliser le boss l'espace de quelques secondes : lorsqu'il créera un vortex (dans lequel il est fortement déconseillé de vous laisser aspirer, car il cause une mort instantanée et les pions absorbés quitteront le combat définitivement), portez une attaque lourde sur Daimon pour le sonner, puis lorsqu'il absorbe de l'énergie, faites feu de tout bois pour l'empêcher de récupérer et le faire s'agenouiller pendant une poignée de secondes, qu'il faudra mettre à profit pour porter un maximum d'attaques.

Une tactique efficace pour provoquer des dégâts monstrueux en toutes circonstances au boss consiste, avec une classe d'archerie, à utiliser quatre Amulettes du Conquérant (ou du Démon dépendant de la classe) pour accumuler leur boost et à vider un stock de flèches explosives sur Daimon. Prenez garde, car une fois sa vie descendue en dessous des 50%, Daimon commencera à lancer des sorts de niveau supérieur tels que Pluie de Météores et Tremblement de Terre : redoublez donc de vigilance en guettant les cercles magiques au sol qui indiquent où les sorts vont porter. Un dernier conseil pour les classes de corps-à-corps est de ne pas essayer de s'agripper au boss, car ce dernier aura vite fait de vous déloger en lançant un sort de glace majeur là où il se trouve, vous envoyant promptement dans les airs. Enfin, sachez que, après avoir battu une première fois le boss, retraverser le donjon pour retourner l'affronter vous opposera à une seconde forme (vous devrez rebattre la première en premier lieu), encore plus résistant et possédant des attaques au corps-à-corps améliorées. Pour battre cette forme, prévoyez un stock très important de médicaments ou une stratégie expéditive comme celle mentionnée ci-dessus.

Daimon vaincu, récupérez les objets précieux sur sa dépouille, derrière son trône ainsi que le contenu des coffres au fond à gauche et remontez à la surface pour apprécier l'épilogue de cette extension. Tout n'est pas fini cependant, car retraverser le donjon vous réservera un bon lot de défis et améliorer tout votre équipement an rang de Dragophosis Or vous tiendra en haleine un certains temps !

Stèle du Souvenir

Le récif de l'Amertume réserve son lot de quête annexes, pour la plupart vous demandant de chasser différentes catégories de monstres en nombre suffisant ou de récupérer des objets spécifiques sur ces mêmes monstres. Une autre tâche qui vous incombe, et qui pourra vous donner plus d'éclaircissements sur l'histoire du récif, consiste à lire les inscription gravées sur 10 tablettes de pierre scintillantes éparpillées dans le donjon.

Voici la liste de ces fragments de stèle :

- Couloir du Néant : près de la pierre de faille brisée sur la droite.

- Forteresse des Souvenirs : au sommet de la tour où vous rencontrez un Exterminateur,au bout de la zone, entre les piliers.

- Épreuve des Pèlerins : au nord de la zone, au premier étage

- Tour des Châtiments : passé le pont en bois, au second niveau, dans une pile d'ossements ; au niveau un, au bout de la marre de sang empoisonnée.

- Cathédrale Abandonnée : avant de rencontrer l'ogre ancien, sur un rebord ; dans la zone du boss Nécromancien, en hauteur au dessus de la herse.

- Hall de l'Oubli : à côté d'un coffre à l'ouest du premier niveau.

- Couloir des Sanctifiés : au bout de la jetée non loin de Barroch.

- Arène de la Cruauté : près de la porte dans la zone où vous combattez l'armure vivante.

Dragon's Lair

© Digital Leisure 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Sauvez-Moi !

Terminer la partie quelque soit le mode.

Aventurier Courageux

Terminer la partie en mode arcade, niveau de difficulté.

Argent

Parfait Chevalier

Terminer la partie en mode 5 vies sans aide au déplacement, niveau de difficulté facile.

Attaque de Singe

Terminer la partie en 3 vies, quelque soit le mode.

Parfait

Terminer la partie sans mourir, quelque soit le mode, excepté le mode vies infinies.

Or

Tueur de Dragon

Terminer la partie en mode 3 vies sans aide au déplacement, niveau de difficuté.

Le Roi de la Tanière

Obtenir le meilleur score (427,469).

Trophées secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Dragons

© Activision / Etranges Libellules 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Premiers pas

Remporte un combat en mode Histoire ou en mode Arcade 1 joueur.

Gloire à Harold

Termine le mode Histoire avec Harold.

Gloire à Astrid

Termine le mode Histoire avec Astrid.

Grand orateur

Parle à tous les personnages de l'île en mode Histoire.

Plumes à gogo

Attrape 200 poulets.

Plus de viande sauvage

Attrape 200 moutons ou sangliers.

Nouveau champion

Remporte le combat contre le leader du premier tournoi.

Courageux

Remporte le combat contre le leader du deuxième tournoi.

Audacieux

Remporte le combat contre le leader du troisième tournoi.

Téméraire

Remporte le combat contre le leader du quatrième tournoi.

Inarrêtable

Remporte le premier tournoi sans perdre une seule fois.

En pleine forme

Remporte le deuxième tournoi sans t'occuper de tes dragons.

Valeureux

Remporte le troisième tournoi en combattant à chaque fois l'adversaire le moins bien classé.

Brave

Remporte le quatrième tournoi en combattant à chaque fois l'adversaire le mieux classé.

Maître des armes

Termine tous les entraînements d'un dragon.

Duelliste

Remporte une escarmouche.

As des fourneaux

Achète toutes les recettes au magasin.

Belle récolte

Trouve 1000 objets communs.

Eclairé

Trouve 100 objets rares.

Docteur dragon

Possède quatre dragons en grande forme en mode Histoire.

Perfectionniste

Possède un dragon avec un attribut de 20 points en mode Histoire.

Tuning dragonesque

Débloque toutes les personnalisations d'une famille de dragons.

Perfection

Remporte 50 combats en mode Arcade 1 joueur sans te faire toucher.

Conquête

Remporte 100 combats en mode Arcade 1 joueur ou 2 joueurs.

Tous pour un

Remporte un combat avec chaque dragon par défaut et légendaire en mode Arcade 1 joueur.

En vie !

Gagne 20 combats (mode Arcade 1 joueur) avec une équipe de dragons créés avec l'éditeur de dragon.

Dresseur d'exception

Gagne 20 combats en mode Arcade 1 joueur avec une équipe de dragons personnalisés du mode Histoire.

Jeune concurrent

Remporte une médaille d'or à un défi en mode Débutant.

Concurrent remarquable

Remporte une médaille d'or à un défi en difficulté Normale.

Concurrent de l'extrême

Remporte une médaille d'or à un défi en difficulté Expert.

Succès

Remporte une médaille d'or à chaque défi.

Ami ou ennemi ?

Importe au moins un dragon en mode Arcade.

Argent

Combattant légendaire

Remporte toutes les escarmouches.

Roi du shopping

Dépense 10000 pièces d'or au magasin.

Evolution finale

Possède un dragon au niveau 25.

Dans la légende

Débloque tous les dragons légendaires.

Commandement

Remporte 10 combats à la suite en mode Arcade 1 joueur (Difficile).

Partie terminée !

Remporte toutes les médailles pour tous les niveaux de difficulté à chaque défi.

Dans le mille

Franchis 5 anneaux de contrôle à la suite dans le mini-jeu Course d'anneaux (Expert).

Quel artiste ! (30)

Taille 10 blocs de glace à la suite dans le mini-jeu Sculpture glacée (Expert).

Dragon de berger

Rapporte 5 moutons marron à la suite dans le mini-jeu Berger volant (Expert).

Intello

Réussis 6 séquences à la suite dans le mini-jeu Torches en série (Expert).

Affûté

Reproduis 3 dragons à la suite sans te tromper dans le mini-jeu Copie conforme (Expert).

Or Viking

Amasse 10000 pièces d'or en mode Histoire.

Une vie de Viking

Joue plus de 20 heures en mode Histoire ou Arcade (profil principal uniquement).

Or

Invulnérable

Remporte le dernier championnat sans qu'aucun de tes dragons ne soit mis K.O.

All stars

Possède quatre dragons au niveau 25.

Platine

Roi des Vikings

Gagne tous les trophées.

Driver : San Francisco

© Ubisoft / Reflections 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAITS DE FILMS

Voici le nombre de jetons à trouver pour déclencher tous les extraits de films dans le garage.

10 jetons	Gone In 60 Seconds
20 jetons	Starsky & Hutch
30 jetons	Bullitt
40 jetons	The French Connection
50 jetons	Blues Brothers
60 jetons	Cannonball Run
70 jetons	Dukes of Hazard
80 jetons	Vanishing Point
90 jetons	The Driver
100 jetons	Redline
110 jetons	Smokey & The Bandit
120 jetons	Test Drive
130 jetons	The Italian Job

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Dodge Challenger R/T

Terminer le scénario.

Cadillac DTS

Acheter le premier garage.

Ford Gran Torino

Acheter le premier garage.

Ford Crown Victoria

Acheter le premier garage.

Chevrolet Impala

Acheter le garage Downtown.

Lamborghini Murcielago LP640

Acheter le garage Lighthouse Bay.

DeLorean DMC-12

Terminer la mission sprint 1.

Oldsmobile Cutlass 4-4-2

Terminer la mission sprint 2.

Pontiac GTO The Judge

Terminer la mission sprint 4.

Pontiac LeMans

Terminer la mission sprint 7.

Camion Firefighter 505

Terminer la mission de pompier 1.

Camion Firefighter A.E.R.V.

Terminer toutes les missions de pompier.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

DuckTales Remastered

© Capcom / Wayforward Technologies 2013

+ D'INFOS FORUM

MUSIQUE ORIGINALE (VIA CODE)

Pour jouer avec la musique de la version NES de Duck Tales, au logo Capcom, faites : Bas, R1, Haut, L1, et . Un son confirmera la validité du code.

DÉBLOQUER LES MUSIQUES 8-BITS

Terminez le jeu en Normal pour débloquer les musiques de la version NES pour chaque niveau.

COEURS DE VIE SUPPLÉMENTAIRES

Amazonie

Le passage se trouve tout en haut à droite de la map, juste avant le boss. Faites des sauts pogo pour rebondir sur les ronces et traversez le mur de droite pour trouver la salle secrète.

Transylvanie

Rendez-vous dans la zone située à mi-hauteur sur la map, tout à fait à droite. Derrière le tableau, vous pouvez passer à travers le mur pour atteindre la pièce contenant le coeur supplémentaire.

Mines africaines

Rendez-vous dans la zone en haut à droite de la map, la deuxième en partant du haut, là où il est possible de descendre vers la zone inférieure. Un passage secret invisible se trouve juste à gauche de la caisse, dans le sol.

La lune

Rendez-vous tout en bas de la map, dans l'avant-dernier segment, là où se trouve la corde vers l'étage inférieur. Ici, il est possible de monter sur la plate-forme verte pour faire un saut par-dessus le mur de gauche. Il mène à une salle secrète.

DÉVERROUILLER CERTAINS SUCCÈS/TROPHÉES SECRETS FACILEMENT

Ça passe ou ça casse

Pour avoir ce succès, rien de plus simple ! Il vous suffit de plonger dans votre coffre !

Appétit sain

Ce succès secret s'obtient automatiquement lorsque l'on rencontre Mamie Baba pour la première fois dans n'importe quel niveau.

Règlement de comptes :

Dans la deuxième partie du niveau "L'Amazone" (dans le temple), vous devez effectuer plusieurs fois le saut Pogo sur la grande statue afin de la détruire :

Pogo à gogo

Vous devez vaincre 5 ennemis à la suite à l'aide du saut Pogo et sans toucher le sol.
La meilleure façon est de vaincre les canards rouges au Mont Vésuve, comme suit :

Un peu de trouvetou

Vous devez faire en sorte que le chiffre de la dizaine de milliers soit "7". Exemple : 970.00 ou 1.370.000 ou encore 70.000, les possibilités sont donc infinies... Ceci fait, choisissez n'importe quel niveau et vous serez automatiquement emmené vers le niveau bonus de Géo Trouvetou.

NOTE : Le plus simple est de faire des achats dans la galerie des extras pour obtenir facilement un nombre comportant le chiffre "7" en dizaine de milliers.

Foi de canard

Vous devez vaincre 5 ennemis à l'aide d'une pièce d'invulnérabilité.
La solution la plus rapide est d'effectuer cette manipulation dans le niveau "l'Amazone", comme suit :

Duke Nukem Forever

© 2K Games / Gearbox Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Terminez le jeu dans les modes de difficulté indiqués pour débloquer les codes de triche correspondant dans le menu Bonus.

Chronologie de développement

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Croquis préparatoires

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Duke 3D Freeze Ray

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Duke Sound Board

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Head Scale

Terminer le jeu en difficulté Facile ou supérieure

Instagib

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Invincibilité

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Mode Grayscale

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Mode Miroir

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Munitions illimitées

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Photos Triptych Office

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Schreenshots

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Vidéos

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

MODE OVERDRIVE

Atteindre le niveau 40 en multijoueur pour débloquer le mode Overdrive. Tous les points gagnés seront doublés et vous empocherez 20 points à chaque fois que vous blesserez un ennemi.

Duke Nukem Forever : The Doctor Who Cloned Me

© 2K Games / Gearbox Software 2011

EMPLACEMENT DES EGO

Cette astuce regroupe tous les différents EGO à trouver dans le jeu, par niveau et emplacement.

Réveil Difficile /1 Ego/

- Au début du jeu, urinez dans les toilettes dans la pièce juste après la cellule de l'alien.

Chute Libre /1 Ego/

-En entrant dans le complexe, après la bataille, il y a un magazine porno sur le bureau du scientifique mort.

Haute sécurité /2 Ego/

- En sortant du conduit d'où sont sorties les bombes volante de Proton, appuyez sur le clavier d'ordinateur pour afficher une image cochonne.
- Dans la même pièce, buvez la bouteille sur le bureau.

Le carrousel de clones /1 Ego/

-Après avoir battu les robots, montez l'escalier dans la nouvelle pièce et prenez le magazine porno sur le bureau du fond.

Moi, encore moi, toujours moi /9 Ego/

- Dans le "Melee Training", frappez un sac.
- Dans le "Melee Training", regardez le miroir.
- Dans le "Melee Training", utilisez les barres sur le miroir.
- Dans le "Melee training", faites un bras de fer avec le faux Duke.
- Dans le "Skill Training", marquez un panier avec le ballon de basket.
- Dans le "Weight Training", soulevez des poids.
- Dans le "Weight Training", soulevez des altères en ajoutant 6 poids, il y a 4 poids juste devant le miroir et 2 autres juste à la gauche de celui-ci.
- Dans le "Weight training", soulevez les altères devant le miroir.
- Dans la "Motivation Room", prenez le film dans le coin droit de la pièce en entrant, abaissez l'interrupteur et insérez le film dans le projecteur qui est descendu au milieu de la salle.

Hachoir /1 Ego/

- Dans la salle de jeu, ne prenez pas tout de suite le véhicule mais suivez le chemin en sautant sur la caisse de jouets puis sur le reste des plates-formes jusqu'à atteindre l'ordinateur de la réception. Là, appuyez sur le clavier pour faire apparaître une image cochonne.

Le docteur est la /1 Ego/

- Battez le boss.

Un tour de Tapis volant /3 Ego/

- Après être sorti de l'ascenseur, appuyez sur le clavier d'ordinateur pour faire apparaître une image cochonne.
- Juste à côté de l'ordinateur, lisez le magazine porno.
- Dans la salle suivante, il y a un jeu de fléchettes, lancez une flèche dans le cercle.

Grutier bourrer /2 Ego/

- Après avoir ouvert le passage avec le chariot élévateur, dans la salle de contrôle vous trouverez un nouveau clavier d'ordinateur, appuyez dessus pour afficher une image cochonne.
- Juste à côté de l'ordinateur se trouve un nouvelle bouteille à boire.

La base est tienne /3 Ego/

- Après l'attaque aérienne, dans le nouveau cabanon ouvert par un robot, vous trouverez un magazine porno sur un bureau.
- Un peu plus loin, vous pourrez frapper dans un sac d'entrainement.
- Dans la même zone, derrière une grille se trouve des poids que vous pourrez soulever.

Vision tunnel /Aucun Ego à trouver/

Le buisson ardent /5 Ego/

- Jouez au Flipper et faites un score d'au moins 280.000 Points.
- Réussissez les trois stages du jeu sur la console "Duke Nukem".
- Jouez au jeu de fléchettes qui se trouve prêt du bar.
- Montez les escaliers du "Buisson ardent", dans une pièce se trouvent les toilettes où vous pourrez uriner.
- Dans la chambre avec un vibromasseur et une figurine de Duke, il y a un miroir juste au dessus du lit, admirez-vous dedans.

Flèche de téléportation /Aucun Ego à trouver/

Duke side of the Moon /1 Ego/

- Lorsque vous êtes à côté du véhicule contenant la batterie de rechange, regardez autour de vous, dans un petit cratère se trouve un drapeau américain. Prenez-le et replantez-le dans le sol.

Dungeon Siege III

© Square Enix / Obsidian 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Rassemblement dans le nord

Vous pouvez choisir entre différents personnages et chacun de ces personnages possède ses propres aptitudes et compétences. Après la sélection du personnage, avancez et familiarisez-vous avec les commandes. Vous arrivez devant le domaine Montbarron qui est en feu.

Vous devez alors chercher des survivants dans les décombres. Avancez vers la porte et examinez les cadavres en chemin. Entrez ensuite et suivez le chemin qui mène à gauche pour prendre l'épée. Equipez-vous-en et continuez votre chemin. Descendez ensuite les escaliers et détruisez les barils qui bloquent le passage.

Avancez pour rencontrer vos premiers ennemis. Attaquez-les avec votre épée et poursuivez votre chemin. Vous rencontrez alors plusieurs adversaires dans la zone suivante. Apprenez alors à effectuer des parades et éliminez-les. Vous ferez ensuite la rencontre de Marten, le chevalier qui vous montre le chemin.

Après la conversation, vous devez partir avec lui pour allumer les mèches des explosifs pour détruire le pont. Suivez donc votre nouvel ami et pensez à détruire les barils en chemin pour récupérer des points de vie et d'énergie. Traversez donc le pont en allumant les mèches avant le grand feu d'artifice.

Suivez votre ami sur la route des pèlerins. Commencez par vous approcher de la balise de sauvegarde pour sauvegarder votre partie pour la première fois. Avancez et entrez dans le camp militaire. Ramassez le bouclier qui se trouve dans le coffre ainsi que les épées qui sont sur les ateliers. Avant de traverser le pont, allez à gauche pour éliminer quelques ennemis et prendre d'autres pièces militaires.

A la recherche des survivants

Traversez le pont pour faire face à des mercenaires. Changez la position de votre épée pour éliminer les mercenaires puis occupez-vous de leur chef.

Entrez ensuite dans la commanderie pour trouver Odo. Après la conversation, partez à la recherche des survivants de la 10ème légion. Sortez ensuite de la commanderie, traversez le pont et avancez à droite pour traverser un autre camp d'ennemis.

Eliminez les différents hommes armés sans les laisser vous encercler. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à atteindre la ville de Ruissecorbeau. Parlez au garde et entrez.

Vous pouvez parler aux villageois pour obtenir et effectuer des quêtes secondaires. Vous trouverez aussi des boutiques dans lesquelles vous pouvez faire vos achats et vendre des objets.

Quittez ensuite la ville et dirigez-vous vers la caverne en neutralisant les ennemis en chemin. Suivez l'indicateur de route qui vous sera utile si vous ne voulez pas vous perdre. Entrez dans la caverne pour faire la rencontre de Leona.

Elle vous propose son aide et vous indique l'emplacement des survivants retenus en otage par les ennemis. Avancez donc dans la caverne en prenant le temps de fouiller l'endroit pour trouver plusieurs coffres cachés. Utilisez votre carte pour repérer les impasses et les cavités où sont souvent cachés les coffres.

Eliminez les ennemis de cette zone jusqu'à atteindre Barbat qui vous barre la route. Vous pouvez vous entrainer sur cet ennemi en magnant l'épée à une main en alternant entre attaque et parade.

Après avoir battu cet adversaire sans la moindre difficulté, avancez encore pour rencontrer la magicienne Vera qui garde les lieux.

Si vous utilisez des armes à distance, restez loin de votre ennemie en lui tirant dessus. Si vous êtes équipé d'une épée, utilisez des attaques rapides avec des parades et des contres. Déclenchez le sort de soin pendant le combat pour récupérer quelques points de vie.

Améliorez constamment ce sort tout le long du jeu car il vous sera très utile. Pensez aussi à le déclencher dès le commencement du combat contre chaque boss. Commencez par éliminer les sbires de Vera pour affronter leur chef tranquillement. Evitez aussi de rester dans la zone de poison crée par Vera et laissez-la s'approcher de vous au lieu de risquer votre vie. Esquivez et attaquez votre ennemie dans le dos jusqu'à l'éliminer.

Avancez ensuite vers les cages où se trouvent les prisonniers et libérez Armand et un autre personnage de votre choix, au début du jeu.

Ce dernier personnage vous joindra plus tard. Parlez encore une fois à Leona qui vient vous voir et vous donne une clé pour une quête personnelle utile pour récupérer des objets qui vous serviront à combattre le boss suivant.

Vous devez maintenant retourner voir Odo dans la commanderie en suivant comme toujours votre indicateur de chemin. Avant, passez au manoir de Gunderic pour accomplir la quête de Leona. Entrez dans le manoir et montez les escaliers. Allez à gauche pour trouver le fantôme d'Alice Gunderic.

Prenez la clé qu'elle vous donne et descendez au rez-de-chaussée. Suivez ensuite l'indicateur de chemin pour rencontrer les ennemis de cette zone. Esquivez en effectuant des roulades pour vous retrouver dans le dos des chevaliers et les toucher avant qu'ils ne se protègent derrière leurs boucliers. Evitez leurs attaques puissantes en esquivant et ripostez tout de suite après. Pour les sorcières, ruez-vous sur elles et attaquez avec des coups rapides pour ne pas leur laisser le temps de lancer des sorts. Si les deux ennemis attaquent ensemble, commencez par neutraliser les sorcières.

Continuez votre chemin jusqu'à la grille fermée. Suivez votre indicateur à la recherche de la pièce manquante du mécanisme de la grille. Vous allez alors affronter la Bête de fange abjecte. Commencez par neutraliser les magiciennes pour libérer le chemin et pouvoir affronter cette bête en tête à tête.

Esquivez les attaques de la bête et profitez de sa lenteur pour l'attaquer dans le dos sans vous faire toucher. Une fois la bête morte, ramassez la pièce manquante et revenez à la grille. Entrez et avancez pour rencontrer le boss des lieux.

Pour survivre face au seigneur Gunderic, vous devez essayer de ne pas encaisser ses coups surpuissants. Occupez-le pendant que votre amie lui tire dessus et évitez ses attaques de charge lorsqu'il se rue sur vous avec sa lame. Ne restez pas à proximité pour ne pas subir ses assauts répétitifs et attaquez-le dans le dos ou tirez-lui dessus en restant au loin jusqu'à l'éliminer. Après sa mort, décidez du sort du manoir avec Leona. Revenez ensuite à la commanderie pour voir Odo.

Dans la Comté endeuillée

Odo vous envoie vers votre nouvelle quête et Marten vous donne la clé de la porte de sortie qui se trouve au pied de la tour. Vous devez alors rejoindre la Comté endeuillée en passant par la forêt de l'est. Avancez en neutralisant les ennemis et en fouillant les coffres trouvés en chemin. Vous vous retrouverez ensuite devant un chemin bloqué par des racines.

Avancez par le chemin qui se débloque pour entrer dans la Comté endeuillée. Eliminez les créatures ennemies et traversez les ponts pour trouver les cadavres des légionnaires. Approchez alors de celui de Hugh Montbarron et prenez sa chevalière. Vous allez ensuite rencontrer Jouvence Radieuse qui apparait comme dans un rêve.

Après la conversation, vous vous retrouvez à nouveau devant les racines comme si vous n'aviez pas franchi le passage.

Revenez alors voir Odo dans la commanderie pour la suite de l'aventure.

La bataille de Ruissecorbeau

Après la conversation avec Odo, montez à l'étage pour atteindre le passage et traversez-le. Avancez dans ce monde intermédiaire jusqu'à atteindre la sortie. Vous vous retrouvez donc dans le Mausolée des Gunderic. Avancez en fouillant les sarcophages et en éliminant les ennemis et sortez devant le cimetière.

Neutralisez les ennemis jusqu'à faire la rencontre de Zaria la sorcière. Commencez par éliminer les magiciennes qui l'accompagnent puis ses sbires avant de vous attaquer à elle. Sans aide, elle se retrouvera sans défense face à vous. Evitez surtout de rester dans la zone maudite créée par Zaria.

Continuez ensuite votre chemin et avant d'entrer dans la ville, battez Vogomil et ses hommes. Avancez, en suivant votre indicateur de chemin et combattez Ilias puis Marek. Ce dernier ne représente pas un réel danger pour vous mais plutôt un échauffement avant le combat contre le boss. Neutralisez ses sbires avant de vous attaquer à lui tranquillement. Abattez-le puis entrez dans l'hôtel de ville pour affronter Rajani.

Si vous utilisez le combat à distance, vaincre ce boss sera un jeu d'enfant. Il faut juste rester loin d'elle pour lui tirer dessus jusqu'à la mort. Si vous utilisez les épées, vous devez vous approcher d'elle, esquiver ses attaques avec des roulades et frapper tout de suite après dans le dos. Evitez de rester sur les points lumineux au sol crées par le boss. Quand vous aurez vidé la première barre de vie de Rajani, elle se régénérera et votre ennemie se mettra à lancer plusieurs projectiles très puissants.

Evitez-les ainsi que les séries de points lumineux qui apparaissent sous vos pieds. Utilisez les esquives avec roulades pour échapper à ces attaques. Rajani se téléportera d'un endroit à l'autre suivant un ordre précis, repérez alors ses déplacements pour l'attendre à l'endroit où elle se téléportera et attaquez-la pour la faire fuir. Réalisez cette opération plusieurs fois jusqu'à l'éliminer.
Après le combat, fouillez l'endroit pour récupérer plusieurs objets. Allez ensuite libérer Lazar et revenez à la grande salle pour décider du sort de Rajani. Après cela, vous pouvez retourner en compagnie de Marten à la commanderie.

Sur la route

Après la conversation avec Odo, sortez de la commanderie en direction de Stonebridge. Avancez en affrontant les différents ennemis et traversez le pont nouvellement réparé. Vous rencontrez alors un nouveau personnage qui se joint à vous. Vous pouvez maintenant choisir entre les deux personnages pour combattre à vos cotés. Vous pouvez aussi alterner entre ces personnages à tout moment via le menu.

Neutralisez les araignées en chemin et rejoignez la falaise du marais de l'est.

Parlez à Leopold qui vous avertit de la présence des soldats Royalistes et des soldats Azunites de l'église sous les ordres de Jeyne Kassynder. Ils s'affrontent dans cette zone des marais et vous risquez de tomber sur eux. Avancez ensuite vers la caverne Bioluminescente et affrontez les premiers soldats de l'église. Ils seront vos ennemis pendant tout le trajet des cavernes.

Neutralisez les archers en premier ensuite passez aux chevaliers qui sont assez lents. Choisissez la position d'épée à une main pour des attaques plus rapides. Ouvrez les coffres en chemin pour prendre les objets et continuez votre route. Sortez ensuite des cavernes pour retrouver les soldats Royalistes. Parlez au général ensuite décidez de l'aider à attaquer le village pour libérer son mage.

Le fond du problème

Avancez dans le marécage et affrontez les vers géants et les araignées qui infestent les environs. Avancez ensuite pour rencontrer les éclaireurs Royalistes perdus. Aidez-les à combattre les indigènes appelés premiers hommes pour qu'ils puissent retourner au camp. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver le général à l'entrée du village des premiers hommes.

Avancez sur la plateforme en bois et suivez le chemin de gauche. Neutralisez les Shamans en priorité ensuite ceux qui

vous lancent des projectiles empoisonnés pour finir par les simples guerriers. Ramassez les objets en chemin jusqu'à arriver au bout de la plateforme. Tournez la manivelle pour déployer un pont à droite et rebroussez chemin en partant cette fois à droite. Traversez le pont pour atteindre le centre du village.

Parlez au grand Shaman Maru-yatum qui vous envoie ses hommes. Eliminez-les et poursuivez-le sur la grande branche. Une fois dans la grande arène circulaire, vous devez affronter ce boss. Il n'est pas très coriace mais il utilise des attaques magiques puissantes. Evitez de rester dans les zones magiques vertes créées par le boss. Il invoque aussi deux grandes bêtes qui vont l'escorter durant une partie du combat. Laissez-les pour votre amie ou attaquez-les par derrière pour les neutraliser et vous occuper directement du boss.

Lancez vos puissants combos sur le boss qui préfèrera invoquer des sorts au lieu de parer et se défendre. Neutralisez aussi ses sbires qui sont vulnérables aussi aux attaques magiques de leur chef. Maintenez la pression sur le grand Shaman jusqu'à ce qu'il cesse le combat et reconnaisse votre victoire. Désormais, les indigènes ne vous attaqueront plus dans cette zone.

Après le combat, fouillez les coffres dans le centre du village avant de revenir voir les troupes Royalistes et surtout parler avec Phinéas.

Ce dernier vous sera utile par la suite pour continuer votre chemin. Suivez-le pendant qu'il déplace les racines et passez sur ces dernières pour quitter ces marécages.

Revenez ensuite vers Stonebridge et en chemin, battez Svarbog le fils de la sorcière Zaria. Neutralisez ses sbires avant de vous attaquer à lui et éliminez-le rapidement avec votre amie. Continuez votre route jusqu'à la porte de la ville et parlez à l'agent Automate avant d'entrer.

La grande commanderie de Stonebridge

Avancez dans la ville et effectuez vos achats dans les différentes boutiques. Allez vers la grande commanderie et abaissez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez ensuite pour chercher la porte du passage. La zone est pleine de coffres qui referment de précieux objets, n'hésitez pas à fouiller l'endroit en utilisant votre carte.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre une zone où se trouve un socle au centre. Vous devez récupérer quatre livres pour ouvrir le passage de la bibliothèque de la commanderie. Les ennemis de cet endroit sont invincibles. Evitez les piques en ignorant les ennemis et consultez le parchemin qui se trouve au centre.

Ceci engendrera l'illumination des torches en bleu et les ennemis invincibles vont disparaitre. Vous devez maintenant consulter les livres des autres salles pour neutraliser les ennemis invincibles de chaque salle.

Utilisez ensuite les roulades pour éviter les boules de feu crachées par les têtes de lions dans le couloir et abaissez le levier pour entrer dans la salle. Récupérez ce livre et quittez la zone.

Dans la nouvelle salle, actionnez le levier central pour ouvrir les passages vers deux autres livres.

Récupérez-les et allez vers le dernier livre situé dans une nouvelle salle. Allez maintenant vers la bibliothèque pour déposer les livres et ouvrir le passage secret. Activez ensuite la porte du passage pour être rejoint par Odo et Marten. Odo vous donne deux quêtes principales à faire pour rallier les Meister et la Reine. Commencez par celle des Meister puisque vous êtes déjà dans Stonebridge.

La loi de la majorité

Vous devez donc convaincre les nobles de la ville à rallier votre cause. Allez alors à Meisterhall pour les rencontrer. Parlez à Sigismund Wulf qui vous présente au conseil.

Ce dernier décide de faire un vote après une période de réflexion. Parlez alors aux membres du conseil individuellement pour obtenir des quêtes à faire pour leurs comptes. Vous gagnerez les voix de ces nobles si vous accomplissez leurs

quêtes. Vous rencontrez par la suite un autre personnage qui se joindra à votre équipe.

Grève

Commencez par la quête de Rorik Kassel le chef de la grande fonderie. Allez vers cette dernière et dites à l'agent Automate que Kassel vous envoie pour qu'il vous ouvre. Entrez alors dans la fonderie en grève et parlez à Dieter. Vous devez donc trouver le chef des Cyclopes qui dirige la révolte.

Avancez alors en fouillant tous les recoins de la fonderie pour trouver les coffres. Vous allez affronter dans cette zone les Cyclopes et les Gobelins pyromanes.

Commencez toujours par neutraliser les Gobelins en premiers pour éviter leurs projectiles enflammés et concentrez-vous ensuite sur les Cyclopes. Evitez leurs balayages de main et éloignez-vous d'eux quand ils lèvent leurs bras pour frapper le sol pour ne pas être touché par l'onde de choc.

Avancez en évitant les pièges et les barrières de feu et utilisez le levier pour déployer le pont. Affrontez ensuite le chef Cyclope sur la plateforme.

Eliminez les Gobelins avant de vous attaquer au chef. Attaquez-le par derrière là où il est le plus vulnérable et utilisez sa lenteur en votre faveur pour lancer un maximum de combos avant qu'il ne lance son attaque. Continuez votre chemin en neutralisant d'autres ennemis et utilisez le levier pour pivoter le pont.

Continuez votre chemin et libérez le ferrailleur qui vous demande de libérer aussi ses compagnons. Avancez et neutralisez le Bombardier fou qui utilise le feu comme arme.

Traversez ensuite le pont en évitant les barrières de feu pour atteindre la zone où se trouve Ergometheus, le chef des Cyclopes.

Profitez de la lenteur du boss pour rester loin de ses coups dévastateurs et passez dans son dos pour lui infliger un maximum de dégâts. Neutralisez ensuite les deux bêtes de feu qui l'accompagnent pour qu'elles ne vous gênent pas. Esquivez avec des roulades quand l'ennemi frappe pour éviter son coup sans trop vous éloigner et attaquez tout de suite après avec vos plus puissants combos. Maintenez cette tactique jusqu'à l'arrêt du combat par le chef.

Après le combat, prenez la clé et parlez au chef des Cyclopes. Ils revendiquent leurs droits comme ouvriers et vous laissent décider de leur sort. Revenez donc voir Kassel pour l'informer de ce qu'il se passe dans la fonderie. Choisissez ensuite de venir du coté des Cyclope ou de Kassel. Si votre choix tombe sur les Cyclopes, vous perdez la voix de Kassel mais vous gagnez celle de Grattemèche. Si vous optez pour Kassel, il vous donnera alors sa voix.

Recel dans les cryptes

Vous allez maintenant exécuter la quête de Karsbou. Vous devez trouver la bande de voleurs qui se cachent dans la crypte du Sang béni. Allez alors vers la crypte et entrez. Sur place, n'oubliez pas de fouiller tous les sarcophages pour trouver différents objets.

Avancez et tirez le levier pour élever le pont. Traversez-le et éliminez les ennemis qui arrivent. Vous affrontez alors un démolisseur Gobelin adepte du feu. Eliminez-le assez facilement tout en esquivant ses attaques enflammées.

Continuez votre chemin et tirez un autre levier pour traverser un autre pont. Avancez alors en évitant les lames qui pendulent sur le pont. Neutralisez les ennemis et tirez un autre levier pour traverser à nouveau. Tirez un dernier levier pour ouvrir la porte.

Avancez en évitant les lames jusqu'à atteindre les portes fermées. Allez alors à gauche pour atteindre le levier qui vous ouvrira le passage. Reprenez sur votre route jusqu'à atteindre une prison où se trouve un automate. Allez vers le levier qui se trouve sur la plateforme et actionnez-le pour ensuite traverser le pont.

Actionnez un nouveau levier dans la salle avant d'aller de l'autre coté pour actionner un nouveau levier. Ces manoeuvres libéreront l'automate qui passe à l'attaque. Managez-le comme un Cyclope en évitant ses attaques et en

l'attaquant dans le dos. Actionnez ensuite le levier qui se trouve au centre et poursuivez votre route.

Vous allez rencontrer le fameux bandit appelé Chef de rues.

Neutralisez-le sans trop de difficulté et avancez pour actionner un autre levier. Traversez ce pont qui vous mène au chef des voleurs Ehregott.

Evitez de rester dans le chemin du boss quand il se rue sur vous. Attaquez-le par la suite quand il charge ses attaques de projectiles. Le boss fera appel à ses sbires notamment des automates qui utilisent le feu et la foudre comme armes. Evitez leurs attaques et éliminez-les en priorité. Eliminez aussi les autres voleurs avant de revenir à la charge du boss.

Profitez toujours du moment où il charge ses tirs pour l'attaquer et utilisez les attaques spéciales puisqu'il ne va pas s'enfuir. Parez ensuite ou esquivez ses attaques sans vous éloigner et frappez-le tout de suite après. Intensifiez les attaques jusqu'à ce que le boss jette l'éponge.

Interrogez le voleur et ramassez le butin de guerre avant de rebrousser chemin vers la ville.

La rébellion automate

La ville est sous le feu des automates qui sont devenus incontrôlables. Parlez à Marten en chemin qui vous explique la situation. Le vieil Aristocrate vient de prendre le contrôle de quelques automates et les utilise pour attaquer la ville. Frayez-vous un chemin entre les décombres et affrontez les robots en chemin.

Laissez les automates s'approcher de vous pour les affronter un par un et évitez à tout prix de vous laisser encercler par eux. Continuez de progresser en démantelant des automates jusqu'à atteindre le Meisterhall. Parlez à Wulf qui vous indique où se trouve votre principal ennemi. Passez alors la porte du passage pour retrouver le vieil Aristocrate.

Avant de vous attaquer au boss, commencez par détruire les machines non protégées par le bouclier qui génèrent les automates. Neutralisez aussi les automates pour ne pas subir des dégâts pendant que vous détruisez les machines.

Evitez aussi de rester sur le point lumineux au sol qui indique la zone d'impact. Evitez aussi de rester sur le chemin du rayon qui traverse le sol. Quand le bouclier s'abaisse, détruisez le générateur qui alimente le bouclier du boss. Attaquez-vous ensuite à la plateforme sur laquelle se trouve le vieux boss. Attaquez-la sans relâche jusqu'à ce que le boss réactive le bouclier. Rééditez les mêmes actions pour détruire les trois autres générateurs de boucliers. Détruisez enfin la plateforme du boss pour qu'il prenne la fuite.

Il sera arrêté par Marten et vous devez décider de son sort. Vous pouvez soit le laisser vous rejoindre puisqu'il est un ancien de la légion, soit le laisser se faire juger à Stonebridge. Le conseil passera ensuite au vote et avec la majorité des voix il décidera de s'allier à la légion. Vous devez maintenant penser à rallier la Reine à votre cause.

La cour de Tumbledown (1ère partie)

Revenez donc à la grande commanderie de Stonebridge pour utiliser le passage et atteindre les montagnes gelées de la flèche.

Dans cette zone enneigée, vous devrez utiliser votre indicateur de chemin plus fréquemment que d'habitude. Avancez rapidement pour éviter les tirs des canons ennemis. Utilisez aussi votre carte pour repérer les culs-de-sac qui renferment pour la plupart des coffres.

Continuez votre chemin en éliminant les créatures ennemies jusqu'à rencontrer le Sapeur royaliste. Il vous demande de condamner l'entrée pour empêcher les troupes ennemies d'avancer. Allez récupérer le boulet de canon qui se trouve dans le coffre (à l'ouest) et utilisez-le avec le canon pour condamner l'entrée.

Continuez maintenant votre chemin en suivant votre indicateur jusqu'à rencontrer Ibsen. Il vous demande de l'aider à refermer les conduits de Géoflux pour qu'il vous montre le chemin vers Glitterdelve.

A la recherche de la solitude

Avancez alors pour entrer dans Le Défilé de Kaari. Eliminez les araignées jusqu'à tomber devant le Dakkenwyr de Givre ancien. Neutralisez ce colosse en combinant les attaques spéciales et les tirs à distance. Vous avez maintenant le chemin libre pour trouver et détruire le premier conduit.

Rebroussez chemin et toujours en suivant votre indicateur partez vers le deuxième conduit. Eliminez les créatures volantes en chemin et détruisez le deuxième conduit.

Partez vers le conduit suivant protégé aussi par différentes créatures et détruisez-le. Revenez ensuite voir Ibsen qui vous donne la Pierre stellaire qui vous indiquera votre route dans la neige.

La cour de Tumbledown (2ère partie)

Suivez donc les pierres qui s'illuminent et vous montrent le chemin à prendre et entrez dans les mines pour retrouver vos amis Royalistes Roderick et Phinéas.

Après la conversation, continuez votre chemin pour trouver une plateforme mouvante qui vous mène jusqu'à deux coffres. Prenez leur contenu et revenez sur votre chemin.

Avancez jusqu'aux Cristaux rouges et activez-les pour faire venir la plateforme mouvante. Avancez ensuite dans la nouvelle zone jusqu'à atteindre la cour de Tumbledown. Effectuez vos achats auprès du marchand avant d'aller rencontrer la Reine et le seigneur Devonsey.

Les ennemis aux portes

Quittez ensuite la cour et suivez votre indicateur jusqu'à retrouver Roderick. Vous devez récupérer de la poudre à canon pour aider Roderick à condamner les tunnels des mines du sud et arrêter les incursions des soldats ennemis. Avancez dans les mines qui ressemblent à un labyrinthe. Utilisez la carte pour visiter tous les endroits et profiter des coffres qui sont éparpillés dans les recoins. Utilisez aussi votre indicateur pour trouver l'endroit de la première cartouchière de poudre qui se trouve sur le cadavre situé à gauche de la porte.

Allez ensuite vers la deuxième cartouchière sur un autre cadavre à gauche des rails, toujours en suivant votre indicateur.

Actionnez ensuite les Cristaux rouges pour faire venir une plateforme. Utilisez-la pour atteindre la zone suivante. Poursuivez vos recherches pour récupérer la troisième cartouchière située sur un cadavre dans un cul-de-sac puis continuez et empruntez une nouvelle plateforme pour atteindre l'autre rive.

Eliminez les ennemis en chemin et suivez votre carte pour trouver et récupérer la dernière cartouchière. Maintenant, suivez votre indicateur pour rejoindre la zone à faire exploser. Affrontez le coriace lieutenant Azunite en évitant de rester dans le cercle de flammes qui l'entoure. Attirez-le vers vous pour que votre amie lui tire dessus de loin et effectuez des attaques rapides sans vous attarder auprès de lui.

Allumez la mèche du chariot et éloignez-vous de l'explosion. Revenez à la cour pour avoir des nouvelles du déroulement du combat.

Des invités imprévus

Rendez-vous, cette fois, aux tunnels de l'ouest et retrouvez encore une fois Roderick. Vous devez condamner la brèche qu'utilisent les soldats de Jeyne pour attaquer. Vous devez comme précédemment récupérer les cartouchières pour pouvoir faire exploser la brèche et la condamner.

Avancez, en suivant votre indicateur de chemin et récupérez la première cartouchière qui se trouve à gauche des rails. Progressez en éliminant les ennemis et sauvez les soldats Royalistes bloqués sur l'autre rive.

Suivez ensuite l'indicateur et la carte pour récupérer la deuxième cartouchière qui se trouve entre trois coffres. Continuez votre chemin en aidant d'autres soldats et prenez la cartouchière qui se trouve près des Cristaux verts. Avancez ensuite et récupérez la dernière cartouchière qui se trouve dans l'intersection.

Vous devez maintenant faire exploser le tunnel. Ce dernier et comme son prédécesseur est gardé par un lieutenant Azunite accompagné de ses chevaliers.

Neutralisez ces derniers en premier et attaquez-vous au lieutenant tout en restant loin de son cercle enflammé. Allumez ensuite la mèche et quittez l'endroit pour refermer cette brèche et arrêtez les attaques de ce coté. Revenez à la cour de la Reine en éliminant les ennemis en chemin.

Flux et reflux

Après la conversation avec la Reine, allez voir Phinéas qui vous explique la situation. Vous devez maintenant le protéger pendant qu'il tente de couper le Géoflux. Restez devant le passage qui mène à Phinéas pour couper le chemin aux ennemis qui arrivent par la gauche et par la droite. Ces ennemis sont invincibles mais vous pouvez les mettre hors d'état de nuire pendant quelques instants avant qu'ils ne se réveillent.

Utilisez vos attaques spéciales pour toucher plusieurs ennemis à la fois et repoussez leurs attaques jusqu'à ce que votre ami termine le travail. Rebroussez ensuite chemin pour rencontrer encore une fois Roderick.

Le piège du seigneur Devonsey

Roderick vous annonce que l'armée de Jeyne a effectué une percé et qu'il faut absolument la contenir. Avancez ensuite pour vous engouffrer au fond du Grand Puits. Le seigneur Devonsey a préparé un piège pour cette armée mais vous devez occuper cette dernière pendant que vos amis terminent les préparatifs.

Avancez en aidant les Royalistes sur votre chemin et discutez avec le seigneur Devonsey qui vous parle de son plan.

Descendez avec la plateforme dans l'arène de combat et tailladez les ennemis qui débarquent. Jeyne en personne débarquera et vous demande de vous rendre. Après son départ, elle vous envoie un monstre à combattre.

Ce colosse appelé Créature de guerre est trop puissant mais il est limité au niveau de l'attaque. Commencez par éviter de rester sur l'ombre noire pour ne pas encaisser les débris qui tombent du plafond. Esquivez ensuite la charge du colosse et allez directement derrière ou à coté de lui pour balancer vos meilleures attaques. Ne vous occupez pas des ennemis qui rappliquent dans la zone, ils subiront comme vous les attaques du colosse et périront.

S'ils sont nombreux, alignez-les en vous mettant devant le boss et esquivez au dernier moment pour qu'ils soient écrasés par la charge de la Créature de guerre. Il faut aussi vous éloigner du boss en utilisant des roulades quand il lève ses pattes avant pour éviter l'onde de choc engendrée par sa frappe au sol. Continuez de poursuivre votre ennemi et de l'attaquer par l'arrière et les cotés jusqu'à l'éliminer.

Après ce combat, vous rencontrez la Reine victorieuse et ses serviteurs.

Vous avez maintenant le soutient de la Reine qui accepte de s'allier à vous. Si vous en avez terminé avec cet endroit, vous allez être escorté par Roderick et ses hommes jusqu'au passage. Prenez ce passage pour revenir à la grande commanderie et parlez à Odo pour la suite des événements.

En lieu saint

Après la conversation, allez au Meinsterhall et discutez avec le conseil pour obtenir une armée d'automates. Vous marcherez alors sur la fortification de la Flèche où se trouve Jeyne Kassynder. Avancez pour parler aux Archontes.

Sur place, avancez en éliminant le maximum d'ennemis pour gagner le plus de points d'expérience.

Ils seront utiles pour améliorer vos aptitudes avant de combattre Jeyne. Fouillez aussi l'endroit que regorge de coffres contenant des objets utiles. Vous allez affronter aussi deux Servantes Archontes, éliminez leurs sbires pour ensuite les abattre plus facilement. Actionnez ensuite les deux leviers pour libérer le chemin et neutralisez les ennemis qui affluent dans chaque nouvelle zone visitée.

Allez à l'ouest et entrez dans le jardin pour marcher sur la dalle et ouvrir le passage secret vers le donjon de la flèche.

Vous pouvez visiter ce donjon avant de continuer votre aventure pour trouver un voleur qui vous sera utile par la suite. Allez à l'ouest du donjon et parlez à Fitch qui est emprisonné. Vous devez récupérer la clé du geôlier qui se trouve au nord. Neutralisez les ennemis pour récupérer la clé et avant de revenir voir Fitch et libérez aussi les nobles qui sont aussi emprisonnés dans ce donjon.

Fouillez les cellules pour trouver des coffres et détruisez le mur de celle située au nord-est. Vous trouverez un coffre contenant des objets intéressants.

Revenez ensuite voir Fitch et décidez de le libérer ou non. Libérez-le pour le retrouver par la suite et acheter quelques articles utiles pour votre affrontement final. Ou laissez-le dans la cellule pour pouvoir fouiller son coffre par la suite mais sans trouver d'objets de valeur. Il sera plus judicieux donc de le libérer.

Reprenez ensuite votre route initiale en éliminant tous les ennemis sur le chemin jusqu'à entrer dans la tourelle ouest. Fouillez la zone comme toujours avant de prendre l'ascenseur pour rencontrer l'Archonte de la guerre.

Attirez le boss vers vous pour laisser votre amie tranquille pendant qu'elle tire sur votre ennemi. Si vous possédez une arme à distance, contentez-vous de tourner autour de votre ennemi en lui tirant dessus. Restez le plus loin possible du boss pour éviter ses frappes.

Si vous utilisez les épées, vous devez combiner les attaques et les esquives pour affronter votre ennemi. Evitez les coups de lance dévastateurs de votre ennemi en esquivant avec des roulades. Si vous vous éloignez un peu trop, elle vous lancera des projectiles qui vous mettront à terre. Essayez alors de toujours esquiver pour vous retrouver derrière votre ennemi et lui asséner le plus de coups possible avant sa nouvelle attaque. Utilisez vos attaques spéciales pour plus d'efficacité et maintenez la même tactique jusqu'à éliminer cet Archonte de la guerre. Récupérez le butin qu'elle laisse derrière elle et fouillez les coffres de cet endroit.

Retournez ensuite à la fortification et neutralisez d'autres ennemis en chemin. Allez vers le sud-ouest dans un coin isolé pour trouver un marchand et effectuer vos achats malgré les ennemis qui infestent la zone. Reprenez votre route et éliminez les lieutenants Azunites qui gardent la tourelle Est. Prenez ensuite l'ascenseur pour atteindre l'Archonte de la vengeance.

Votre ennemi manie le feu et invoque des molosses de feu. Ne restez pas sur les points enflammés au sol pour éviter les flammes qui jaillissent de ces point crées par le boss.

Neutralisez ses chiens ou laissez-les pour votre compagnon et concentrez-vous sur l'Archonte. Esquivez ses projectiles de feu sans trop vous éloigner d'elle pour attaquer tout de suite après. Si vous parvenez à esquiver la majorité de ses tirs, vous pourrez éliminer votre ennemie assez facilement en utilisant les combos puissants. Après le combat, ramassez le butin et fouillez les coffres avant de quitter les lieux.

Maintenant que les Archontes de la guerre et de la vengeance sont mortes, la porte menant au Choeur est ouverte et vous pouvez affronter Jeyne en personne. Passez alors par la fortification pour ensuite rejoindre le Choeur d'Azunai. Fouillez la zone comme de coutume et entrez pour rencontrer Jeyne.

Jeyne ne sera pas seule et ne va pas prendre part au combat elle-même. Elle restera à l'écart derrière un bouclier qui empêche toute attaque. Contentez-vous alors sur ses tirs et éliminez ses sbires. Vous devez surtout éliminer les Brutes Cyclopes qui arrivent dans la zone.

Il suffit de les combattre comme précédemment en les attaquant par derrière. Ramassez les sphères de santé laissées par les multitudes d'ennemis pour éviter de succomber à vos blessures.
Saraya l'acolyte de Jeyne, passera alors à l'attaque suite à l'échec des troupes.

Cette dernière n'est pas plus coriace que l'Archonte de la guerre qui manie la lance. Esquivez donc ses attaques et concentrez les vêtres sur elle pendant que votre compagnon occupe les autres ennemis. Evitez d'être encerclé par vos adversaires et attirez Saraya vers vous pour l'affronter séparément. Attaquez sans relâche jusqu'à la neutraliser. Une fois cette dernière morte, Jeyne prendra la fuite. Ramassez le butin et le contenu des coffres et partez à la poursuite de Jeyne.

Prenez l'ascenseur pour atteindre le Sanctuaire des flammes où Jeyne et ses Archontes vous attendent. Dès le début du combat, ignorez Jeyne et attaquez-vous à l'une des ses acolytes. Ses deux compagnons possèdent presque le même niveau que les précédentes Archontes et utilisent presque les mêmes attaques.

Il vous suffit alors d'esquiver leurs assauts répétitifs et de contrer tout de suite après en utilisant les combos puissants. Pensez néanmoins à affronter chaque Archonte séparément pour subir moins de dégâts. Attirez alors l'une d'elles pendant que votre compagnon distrait les autres. Finissez les deux Archontes et attaquez Jeyne pour qu'elle prenne la fuite à nouveau.

Ramassez le butin et le contenu des coffres et poursuivez Jeyne. Prenez l'ascenseur pour atteindre le Saint-Solace. Le combat ultime contre Jeyne aura lieu dans cet endroit.

Jeyne est une dure à cuire et possède plusieurs attaques dévastatrices. Le plus important est de rester toujours en garde ou d'esquiver ses frappes et ses tirs. L'aptitude de téléportation de Jeyne vous posera aussi quelques problèmes puisqu'elle disparait quand vous l'attaquez pour réapparaitre derrière vous.

Vous devez alors esquiver avec des roulades rapides dès qu'elle disparait. Ripostez directement après son attaque ratée. Utilisez les combos puissants et essayez d'attaquer Jeyne par derrière pour qu'elle ne vous projette pas au sol ou qu'elle ne vous étourdisse. Ne vous précipitez pas et ne déclenchez pas de longs combos sinon l'ennemi ripostera violement pendant que vous l'attaquez. Maintenez la même tactique d'attaque et soyez patient pour en finir avec Jeyne.

Malheureusement, Jeyne prendra la fuite encore une fois pour chercher la puissance des dieux de sa mère dans la forêt. Vous avez ensuite le destin de Saraya en main et à vous de décider de l'épargner ou de l'exécuter.

Renaissance

Quittez les lieux avec Marten pour rencontrer Fitch le voleur, si vous l'avez libéré dans le donjon. Faites vos achats et dépensez tout votre argent puisqu'il s'agit de votre dernière quête. Empruntez ensuite le passage pour revenir à la grande commanderie. Escortez Armand et Lazar jusqu'au passage pour les mettre à l'abri et prenez la clé que vous donne Armand pour sortir par la porte d'en bas. Suivez alors les chemins jusqu'à la porte et quittez la commanderie pour avancer dans la forêt Est.

Avancez en éliminant les Archontes et les Daévas. Ces dernières utilisent des attaquent de feu très puissantes qui sont à éviter absolument. Restez loin d'elles quand elles planent dans les airs et attaquez-les dès qu'elles atterrissent.

Neutralisez ces ennemies en avançant jusqu'à rencontrer Jouvence Radieuse. Après la conversation, continuez votre route en abattant les ennemis jusqu'à retrouver Jeyne.

Jeyne invoquera un ancien dieu pour vous combattre. Vous devez vous armer de patience pour venir à bout de ce géant. Commencez par esquiver sa frappe et ruez-vous sur sa main pour l'attaquer.

Evitez ensuite ses météorites d'Archonte et neutralisez ces dernières. Echappez surtout aux projectiles bleus lancés par le boss en esquivant avec des roulades. Restez ensuite à gauche et concentrez-vous sur sa main en ignorant les autres ennemis. Frappez la main jusqu'à l'arracher pour que le boss change de tactique de combat.

Evitez désormais ses crachats de goudron et son laser bleu en ignorant les ennemis qui se trouvent dans la zone. Ils seront aspirés par la suite par le boss avant qu'il ne crache du goudron une nouvelle fois. Vous pouvez aussi vous abriter derrière les rochers le temps que le laser traverse la zone. Quand le boss pose sa tête sur le sol, ruez-vous dessus et lancez un maximum d'attaques avant qu'il ne se redresse.

Vous devez maintenant maintenir cette tactique et survivre aux ennemis qui arrivent de partout jusqu'à neutraliser le boss en le frappant sur la tête dès qu'il la pose.

Félicitations ! Vous avez maintenant battu Jeyne une fois pour toutes et vous avez son destin en main. Vous pouvez l'épargner ou la tuer. Vous avez fait renaitre la légion et la réunification de pays peut maintenant commencer.

Dynasty Warriors 6

© Koei / OMEGA Force 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer la difficulté "Chaos"

Terminer le mode Musou avec Wu, Shu, Wei ou bien un des personnages non alignés.

Débloquer la difficulté "Very Hard"

Terminer le mode Musou avec un personnage.

Débloquer la difficulté "Hell"

Terminer le mode Musou avec Wei, Wu, Shu.

Débloquer la difficulté "Master"

Terminer le mode Musou avec un personnage en Easy et Normal.

NOUVELLES TENUES

Chaque personnage acquiert une tenue alternative dès qu'il atteint le niveau 25.

GALERIE DE VOIX

Faites en sorte que votre personnage atteigne le niveau 50 pour débloquer sa galerie sonore dans le menu Camp. Vous pouvez faire de même avec chaque personnage.

Dynasty Warriors 6 : Empires

© Koei 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Terminez les missions mercenaires du mode Empire pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages.

Faucon (homme) / Hibou (femme)

Terminer les missions : "Bandits de Shao Hua", "Bandits de Ju Zhang" et "Bandits de Hei Shan"

Costume impérial (homme) / Princesse (femme)

Terminer les missions : "Protéger Lady Cai Wenji", "Accompagner Lady Cai Wenji" et "Defendre Lady Cai Wenji"

Kung Fu (homme) / Tenue d'été (femme)

Terminer les missions : "Entraînement des moines Wu Tai", "Défi des moines Wu Tai" et "Dernière épreuve des moines Wu Tai"

Tenue occulte (homme) / Sage (femme)

Terminer les missions : "Stopper l'insurrection", "Supprimer l'insurrection" et "Ecraser l'insurrection"

Costume tribal (homme) / Chat sauvage (femme)

Terminer les missions : "Rencontre tribale", "Invasion tribale" et "Guerre tribale"

Dragon d'eau (homme) / Pirate (femme)

Terminer les missions : "Pirates Jin Fan", "Pirates Qian Tang" et "Pirates Bai Bo Pirates"

GALERIES

Galerie Autres

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers "autres".

Galerie Shu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Shu.

Galerie Wei

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wei.

Galerie Wu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wu.

TROPHÉES

Véritable guerrier (platine)

Tous les trophées sont en votre possession.

Débloquer tous le bonus (or)

Tous les bonus ont été débloqués.

Finir tous les scénarios (or)

Tous les scénarios ont été terminés.

Finir "révolte Turbans jaunes" (argent)

Le scénario de la "révolte des Turbans jaunes" a été terminé.

Finir "bataille de Guan Du" (argent)

Le scénario de la "bataille de Guan Du" a été terminé.

Finir "bataille de Chi Bi" (argent)

Le scénario de la "bataille de Chi Bi" a été terminé.

Finir "Trois Royaumes" (argent)

Le scénario des "Trois Royaumes" a été terminé.

Finir "terres livrées au chaos" (argent)

Le scénario du "terres livrées au chaos" a été terminé.

Loup borgne (bronze)

Bataille terminée avec Xiahou Dun.

Menace sur le champ de bataille (bronze)

Bataille terminée avec Dian Wei.

Maître des complots (bronze)

Bataille terminée avec Sima Yi.

Craint par le pays tout entier (bronze)

Bataille terminée avec Zhang Liao.

Visionnaire (bronze)

Bataille terminée avec Cao Cao.

Compagnon fidèle (bronze)

Bataille terminée avec Zhou Yu.

Etoile montante des Wu (bronze)

Bataille terminée avec Lu Xun.

Garçon manqué des Sun (bronze)

Bataille terminée avec Sun Shang Xiang.

Désordonné (bronze)

Bataille terminée avec Gan Ning.

Tigre de Jiang Dong (bronze)

Bataille terminée avec Sun Jian.

Petit Dragon (bronze)

Bataille terminée avec Zhao Yun.

Dieu de la guerre (bronze)

Bataille terminée avec Guan Yu.

Guerrier jovial (bronze)

Bataille terminée avec Zhang Fei.

Maître stratège (bronze)

Bataille terminée avec Zhuge Liang.

Seigneur bienveillant (bronze)

Bataille terminée avec Liu Bei.

Danseuse élégante (bronze)

Bataille terminée avec Diao Chan.

Meilleur du monde (bronze)

Bataille terminée avec Lu Bu.

Glouton (bronze)

Bataille terminée avec Xu Zhu.

Rapide comme l'éclair (bronze)

Bataille terminée avec Xiahou Yuan.

L'art de la guerre (bronze)

Bataille terminée avec Xu Huang.

Guerrier raffiné (bronze)

Bataille terminée avec Zhang He.

Porteur de paix (bronze)

Bataille terminée avec Cao Ren.

Ambition sans égal (bronze)

Bataille terminée avec Cao Pi.

Honneur inébranlable (bronze)

Bataille terminée avec Taishi Ci.

Triomphe du savoir (bronze)

Bataille terminée avec Lu Meng.

Pilier des Wu (bronze)

Bataille terminée avec Huang Gai.

Guerrier silencieux (bronze)

Bataille terminée avec Zhou Tai.

Froid comme la glace (bronze)

Bataille terminée avec Ling Tong.

Sang Chaud (bronze)

Bataille terminée avec Sun Ce.

Jeune Tigre (bronze)

Bataille terminée avec Sun Quan.

Champion vertueux (bronze)

Bataille terminée avec Ma Chao.

Vétéran aguerri (bronze)

Bataille terminée avec Huang Zhong.

Barbare féroce (bronze)

Bataille terminée avec Wei Yan.

Fils du dieu de la guerre (bronze)

Bataille terminée avec Guan Ping.

Aventurier mystérieux (bronze)

Bataille terminée avec Pang Tong.

Tyrannie padisiaque (bronze)

Bataille terminée avec Dong Zhuo.

Noble et arrogant (bronze)

Bataille terminée avec Yuan Shao.

Grand maître (bronze)

Bataille terminée avec Zhang Jiao.

Beauté enchanteresse (bronze)

Bataille terminée avec Zhen Ji.

Fleur exquise (bronze)

Bataille terminée avec Xiao Qiao.

Belle et intelligente (bronze)

Bataille terminée avec Yue Ying.

Roi du Nanman (bronze)

Bataille terminée avec Meng Huo.

Nouveau challenger (bronze)

Bataille terminée avec un personnage personnalisé.

Dynasty Warriors 7

© Koei / OMEGA Force 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DU MODE CONQUEST

Terminez le mode Legendary Battles avec un personnage en particulier pour le débloquer en mode Conquest.

ARMES SPÉCIALES

Qilin Blade

Réussir toutes les Treasure Battles en mode Conquest.

Silver Stallion

Débloquer 7 capitales en mode Conquest.

ANIMAUX GARDIENS

Hex Mark

Champions of Chaos terminé en mode Conquest.

Red Hare

Battle for Supremacy terminé en mode Conquest.

Shadow Runner

Wolves of Chaos terminé en mode Conquest.

TROPHÉES

Vrai guerrier des 3 Royaumes (platine)

Possède tous les trophées.

Grand Empereur (Argent)

A terminé les histoires de tous les royaumes.

Empereur de Wei (Bronze)

A terminé l'histoire de Wei.

Empereur de Wu (Bronze)

A terminé l'histoire de Wu.

Empereur de Shu (Bronze)

A terminé l'histoire de Shu.

Empereur de Jin (Bronze)

A terminé l'histoire de Jin.

Triple Conquérant (Bronze)

A terminé les histoire de Wei, Wu et Shu.

Conquérant de Chibi (Bronze)

A terminé la bataille de Chibi avec une des factions en Mode Histoire.

Pire cauchemar de Dong Zhuo (Bronze)

A terminé l'élimination de Dong Zhuo avec une des factions en Mode Histoire.

Turbans Jaunes éliminés (Bronze)

A terminé la Révolte des Turbans Jaunes avec une des factions en Mode Histoire.

Conquérant ultime (Argent)

A terminé tous les niveaux en Mode Conquête à l'exception des batailles téléchargeables.

Valeur urbaine (Bronze)

A débloqué toutes les capitales en Mode Conquête.

Ami de Wei (Bronze)

A terminé toutes les batailles d'alliances de Wei en Mode Conquête.

Ami de Wu (Bronze)

A terminé toutes les batailles d'alliances de Wu en Mode Conquête.

Ami de Shu (Bronze)

A terminé toutes les batailles d'alliances de Shu en Mode Conquête.

Ami de Jin (Bronze)

A terminé toutes les batailles d'alliances de Jin en Mode Conquête.

Héros des temps (Argent)

Votre renom a atteint 1 million ou plus en Mode Conquête.

Guerrier reconnu (Bronze)

Votre renom a atteint 500 000 ou plus en Mode Conquête.

Guerrier errant (Bronze)

Votre renom a atteint 100 000 ou plus en Mode Conquête.

Homme de consensus (Or)

Vos lien sont au maximum avec tous les officiers en Mode Conquête.

Meneur d'hommes (Bronze)

Vos liens sont au maximum avec 5 officiers masculins ou plus en Mode Conquête.

Séducteur (Bronze)

Vos liens sont au maximum avec 5 officiers féminins ou plus en Mode conquête.

Guerrier du peuple (Bronze)

A fait des Alliés jurés de tous les officiers de Dynasty Warriors en Mode Conquête.

Maître des énigmes (Argent)

A répondu à toutes les questions de l'érudit en Mode Conquête.

Historien (Bronze)

A terminé 10 Batailles Légendaires ou plus en Mode Conquête.

Petit Conquérant (Bronze)

A débloqué 7 capitales en Mode Conquête.

Le grand bond en avant (Bronze)

A débloqué une capitale en Mode Conquête.

Etudiant assidu (Bronze)

A répondu juste à 5 des questions de l'érudit à la suite.

Un pas vers la gloire (Bronze)

A terminé un niveau en Mode Conquête.

Collectionneur méticuleux (Or)

A débloqué tous les objets de la Galerie.

Collectionneur d'armes (Or)

A débloqué toutes les armes à l'exception de celles à télécharger.

Collectionneur de cinématiques (Argent)

A vu toutes les cinématiques.

Collectionneur de voix (Bronze)

A débloqué toutes les voix d'officiers de la galerie.

Collectionneur de sceaux (Bronze)

Possède tous les sceaux.

Collectionneur de fonds d'écran (Bronze)

Possède tous les fonds d'écrans.

Collectionneur d'animaux (Bronze)

Possède tous les animaux gardiens.

Collectionneur d'évènements (Bronze)

A vu tous les évènements.

Bon auditeur (Bronze)

A entendu toutes les conversations en Mode Histoire.

Expert (Bronze)

A appris tous les talents d'un officier.

Amateur d'armes (Bronze)

A obtenu toutes les armes d'un même type, à l'exception de celles à télécharger.

Noble (Bronze)

A gagné 1 million de lingots ou plus au cours du jeu.

Dieu de la guerre (Bronze)

A réussi 100 000 K.O. ou plus au cours du jeu.

Armée à lui seul (Bronze)

A vaincu 1 000 ennemis ou plus au cours d'une bataille.

Guerrier sans pareil (Bronze)

A vaincu 3 000 ennemis ou plus au cours d'une bataille.

Gourmand (Bronze)

A utilisé des objets de soins 100 fois ou plus au cours du jeu.

Bleu (Bronze)

A terminé toutes les leçons du tutoriel.

Bataille parfaite (Bronze)

A terminé une bataille sans une égratinure.

Maître des combos (Bronze)

A réussi un combo de 50+.

Guerrier éclair (Bronze)

A terminé une bataille en moins d'une minute.

OK, vous pouvez poursuivre Lu Bu (Bronze)

A vaincu Lu Bu pour la première fois.

ELÉMENTS À DÉBLOQUER

Débloquer tous les personnages

Terminer toutes les Batailles Légendaires avec le personnage désiré en mode Conquête.

Débloquer l'étalon d'argent

Débloquer 7 capitales en mode Conquête.

Débloquer la Qilin Blade

Terminer tous les niveaux Trésor de Bataille en mode Conquête.

Débloquer le Hex Mark

Terminer le niveau Champion du Chaos en mode Conquête.

Débloquer le Red Hare

Terminer le niveau Bataille pour la suprématie en mode Conquête.

Débloquer le Shadow Runner

Terminer le niveau Loups du Chaos en mode Conquête.

Dynasty Warriors 7 : Xtreme Legends

© Koei 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

True Warrior of the Three Kingdoms (Platine)

Obtained all trophies.

Army of One (Bronze)

Defeated 1000 enemies in one Legend Mode battle.

Unrivaled Warrior (Bronze)

Defeated 3000 enemies in one Legend Mode battle.

Up for a Challenge (Bronze)

Visited the castle town for the first time in Legend Mode.

Savvy Politician (Bronze)

The Counselor began work in Legend Mode.

Always Thinking (Bronze)

The Strategist appeared in Legend Mode.

Trader (Bronze)

The Merchant began trading in Legend Mode.

Master Trader (Bronze)

Obtained all trade goods in Legend Mode.

Imperial Protector (Argent)

Welcomed the Emperor to the castle in Legend Mode.

Beloved Ruler (Bronze)

Town atmosphere became Friendly in Legend Mode.

Hit with the Ladies (Bronze)

Heard all female characters' devotion lines in Legend Mode.

It's Raining Men (Bronze)

Heard all male characters' devotion lines in Legend Mode.

Worshipped by All (Argent)

Heard all characters' devotion lines in Legend Mode.

Decorated Officer (Bronze)

Awarded first Title.

Rising Dragon (Bronze)

Awarded high-ranking Title for one character.

War Hero (Bronze)

Awarded top Title for one character.

King of Shu (Bronze)

Liu Bei and Liu Shan awarded top Title.

King of Wu (Bronze)

Sun Jian, Sun Ce and Sun Quan awarded top Title.

King of Wei (Bronze)

Cao Cao and Cao Pi awarded top Title.

King of Jin (Bronze)

Sima Zhao awarded top Title.

Outcast Hero (Bronze)

All officers in Other category awarded top Title.

Lord of the Three Kingdoms (Or)

All characters awarded top Title.

Anarchist (Bronze)

Acquired first Secret Weapon at Chaos difficulty level.

Breaker of Bedlam (Bronze)

Acquired half of all Secret Weapons at Chaos difficulty level.

Master of Chaos (Argent)

Acquired all Secret Weapons at Chaos difficulty level.

Sleepwalker (Bronze)

Acquired first Secret Weapon at Nightmare difficulty level.

Survivor (Bronze)

Acquired half of all Secret Weapons at Nightmare difficulty level.

Legendary Warrior (Argent)

Acquired all Secret Weapons at Nightmare difficulty level.

Weapons Master (Or)

Acquired all weapons available in Legend Mode.

Connoisseur (Bronze)

Viewed all events available in Legend Mode.

Classicist (Bronze)

Cleared all Classic stages in Legend Mode.

Legendary Hero (Bronze)

Cleared all Legendary Hero stages in Legend Mode.

Home Decorator (Bronze)

Obtained wallpapers 1 and 2 for Pang De, Wang Yi and Guo Jia.

Millionaire (Bronze)

Obtained a total of more than 1 million gold over the course of the game.

Battle-hardened Veteran (Argent)

Cleared stages over 1000 times.

Perfection (Bronze)

Maxed out the growth parameters of a single character.

Into Chaos (Bronze)

Cleared a Legend Mode scenario at the Chaos difficulty level.

The Nightmare Begins (Bronze)

Cleared a Legend Mode scenario at the Nightmare difficulty level.

Siege Weapon Master (Bronze)

Defeated 1000 enemies using a siege weapon.

Black Belt (Bronze)

Executed a combo involving Normal, Strong, EX, and Musou 1 Attacks and a Weapon Switch.

Martial Artist (Bronze)

Achieved 5 consecutive growth item power-ups by executing combos.

Rampage (Bronze)

Played Rampage in Challenge Mode.

Bridge Melee (Bronze)

Played Bridge Melee in Challenge Mode.

Speed Run (Bronze)

Played Speed Run in Challenge Mode.

Arena (Bronze)

Played Arena in Challenge Mode.

Champion (Bronze)

Attained first place in the rankings for Rampage in Challenge Mode.

King of the Hill (Bronze)

Attained first place in the rankings for Bridge Melee in Challenge Mode.

First Past the Post (Bronze)

Attained first place in the rankings for Speed Run in Challenge Mode.

Gladiator (Bronze)

Attained first place in the rankings for Arena in Challenge Mode.

Best of the Best (Argent)

Attained first place in the rankings for all Challenge Mode courses.

STAGES À OBJECTIFS « WHAT IF » : WEI

Stage 1 : L'évasion de Luoyang

*Vaincre Lu Bu sans vous replier modifiera les dialogues de ce dernier à la Porte de Hu Lao.

-Vaincre Lu Bu dès le début du stage.

Stage 4 : La Bataille de la Province Xu

*Vaincre rapidement Tao Qian permettra de débloquer l'accès au niveau « La Bataille de Puyang »

-Poursuivre et vaincre Tao Qian dès son repli.
-Se concentrer sur les officiers gardiens de portes, ignorer les autres.

Stage 7 : La Bataille du Château de Wan

*Secourir Cao Ang et Cao Anmin affectera la Bataille de Chi Bi.
*Ne pas réussir à secourir Cao Ang et Cao Anmin permettra de débloquer l'accès à « La Bataille de Xia Pi »
*Aider Dian Wei à survivre lui permettra d'intervenir à Guan Du et Chi Bi.

-Atteindre rapidement et sauver Cao Ang ET Cao Anmin, ou sortir directement par la porte principale sans les sauver.
-Réussir l'embuscade.

Stage 10 : La Bataille du Mt Bailang

*Permettre à Guo Jia de s'enfuir sain et sauf affectera la Bataille de Chi Bi.
*Aider Guo Jia à se replier sain et sauf lui permettra d'intervenir à Xinye.

-Soutenir Guo Jia et le protéger, ou passer rapidement par le flanc Ouest de la zone ou par l'entrée principale.
-Aider Guo Jia à intercepter les Wuhuan.

Stage 11 : La Bataille de Xinye

*Vaincre Xu Shu avant d'avoir secouru Cao Ren aura des conséquences sur la Bataille de Chi Bi.

-Atteindre rapidement Xu Shu.

Stage 12 : La Bataille de Chi Bi

*Remplir toutes les conditions permettra de débloquer la bataille hypothétique.

-Cao Pi : Bataille historique.
-Guo Jia : Bataille hypothétique.

Stage 15 : La Bataille du Mt Dingjun

*Vaincre Huang Zhong et aider Xiahou à survivre permettra à ce dernier d'intervenir au Château de Fan.

-Poursuivre et vaincre Huang Zhong avant qu'il ne capture la base au sommet de la montagne.

Stage 16 : La Bataille du Château de Fan

*Secourir Pang De avant son repli lui permettra d'être présent au moment de la victoire.

-Soutenir Pang De une fois aux prises avec l'ennemi.

(Hypo.) Stage 13 : La Campagne de Jianye

*Forcer 5 partisans à se rendre empêchera les renforts ennemis de se rendre à Xuchang.

-Vaincre Xue Zong, Zhang Wen, Lu Ji, Yan Jun et Zhang Zhao.

STAGES À OBJECTIFS « WHAT IF » : WU

Stage 1 : La Bataille de Xingyang

*Vaincre Lu Gong avant qu'il ne parvienne à se replier affectera la Bataille de Hefei.
*Vaincre Lu Gong avant qu'il ne parvienne à se replier permettra de débloquer l'accès au niveau « La Bataille de la Province Liang »
*Vaincre Lu Gong avant qu'il ne parvienne à se replier permettra à Sun Jian d'intervenir à Wujun.

-Vaincre rapidement Lu Gong aussitôt les 3 bases conquises.

Stage 4 : Le péril du Petit Conquérant

*Vaincre Xiahou Dun et Gan Ji permettra de débloquer l'accès au niveau « Vaincre Gan Ji »

-Terrasser Xiahou Dun pour faire apparaître Gan Ji, au même endroit.

Stage 5 : Vaincre Gan Ji

*Anéantir la source de sorcellerie et sauver Sun Ce affectera la Bataille de Hefei.

-Détruire l'urne située dans l'aile Ouest du palais.

Stage 7 : La Bataille de Nanjun

*Mener à bien la diversion affectera la Bataille de Hefei.
*Veiller à la réussite de la diversion permettra à Zhou Yu d'intervenir dans la Province de Jing.

-Réussir à leurrer Li Dian.
-Réussir à prendre en tenaille Xiahou Yuan et Zhang He.

Stage 8 : La Bataille de la Province Jing

*Conduire Lu Su jusqu'au Château de la Province de Jing affectera la Bataille de Hefei.
*Conduire Lu Su jusqu'au Château de la Province de Jing lui permettra d'intervenir à Hefei.

-Personnage imposé : Lu Su.
-Vaincre rapidement l'embuscade ennemie.

Stage 9 : La Bataille de Hefei

*Remplir toutes les conditions permettra de débloquer la bataille hypothétique.

-Taishi Ci : Bataille historique.
-Zhou Yu : Bataille hypothétique.

Stage 11 : La Bataille du Château de Fan

*Remporter la victoire et veiller à ce que Lu Meng s'en sorte indemne lui permettra d'intervenir à Yiling.

-Personnage imposé : Lu Meng.
-Rentrer dans la base de Guan Yu par l'entrée Nord, pas l'entrée Sud.
-Si Lu Meng est IA, terrassez Guan Yu AVANT que Lu Meng ne rentre dans la base par l'entrée Sud.

Stage 12 : La Bataille de Yiling

*Vaincre Shamoke alors que Gan Ning est toujours en vie permettra de débloquer l'accès au niveau « La Bataille de Guangling »
*Vaincre Shamoke alors que Gan Ning est toujours en vie permettra à ce dernier d'intervenir à Guangling.

-Tomber dans l'embuscade avec Gan Ning et vaincre Shamoke.

(Hypo.) Stage 10 : La Poursuite de Shouchun

*Vaincre Zhang Liao avant que Ding Feng puisse être isolé permettra à ce dernier d'intervenir à Jianxia.

-Vaincre Zhang Liao rapidement après avoir terrassé l'embuscade contre Ding Feng.

(Hypo.) Stage 11 : La Défense de Jiangxia

*Protéger les positions défensives et remporter la bataille permettra de débloquer l'accès au niveau « Assaut de Xinye »

-Empêcher les officiers ennemis de capturer un des points stratégiques.

(Hypo.) Stage 12 : Assaut de Xinye

*Traverser rapidement le champ de bataille permettra à Xiaoqiao d'intervenir à Runan.

-Atteindre les objectifs avant que l'unité de Pang De ne traverse le pont.

STAGES À OBJECTIFS « WHAT IF » : SHU

Stage 1 : La Révolte des Turban Jaunes

*Aider les paysans affectera la Bataille du Château de Fan.
*Aider le peuple permettra à Zhang Jiao de participer à la Bataille de la Porte de Hulao.

-Secourir les 2 escouades de paysans à l'intérieur et au Sud-Ouest du village central.

Stage 3 : La Défense de la Province Xu

*Vaincre tous les ennemis qui se replient affectera la Bataille du Château de Fan.

*Permettre aux ennemis de se replier permettra de débloquer l'accès au niveau « Perturbation à Guandu »

-Personnage imposé : Zhang Fei.
-Vaincre Yue Jin ET ses 7 généraux pendant leur repli, ou les laisser s'enfuir.
-Laisser le château se faire incendier.

Stage 7 : La Bataille de Chi Bi

*Trouver Xu Shu après l'attaque par le feu affectera la Bataille du Château de Fan.
*Trouver Xu Shu après l'attaque par le feu lui permettra d'intervenir à Chengdu

-Rejoindre Xu Shu au Nord de la flotte une fois embrasée.

Stage 8 : La Bataille de Chengdu

*Empêcher l'assassinat de Pang Tong affectera la Bataille du Château de Fan.
*Empêcher l'assassinat de Pang Tong lui permettra d'intervenir au Mt Dingjun.

-Prendre rapidement l'échelle à la garnison Est.
-Vaincre l'embuscade de Zhang Ren.

Stage 9 : La Bataille du Mt Dingjun

*Vaincre Cao Xiu et remporter la victoire affectera la Bataille du Château de Fan.

-Terrasser Cao Xiu après son apparition.

Stage 10 : La Bataille du Château de Fan

*Remplir toutes les conditions permettra de débloquer la bataille hypothétique.

-Guan Ping : Bataille historique.
-Xu Shu : Bataille hypothétique.

Stage 13 : La Bataille de Jieting

*Secourir Ma Su avant qu'il ne soit piégé permettra de débloquer l'accès au niveau « La Bataille de Chencang »

-Vaincre rapidement Zhang He avant qu'il ne lance son assaut sur Ma Su.

Stage 14 : La Bataille de Chencang

*Enfoncer les rangs des troupes d'embuscades au Château de Chencang déterminera la sécurité de Zhang Bao.

-Utiliser une catapulte pour ouvrir une brèche sur le mur Ouest de la cour du château.
-Trouver et triompher de l'embuscade ennemie avant que Zhang Bao ne se fasse piéger.

Stage 15 : La Bataille des Plaines de Wuzhang

*Empêcher l'ennemi de recevoir des renforts déclenchera une discussion avec Zhuge Liang.

-Vaincre les 2 messagers avant leur repli.

(Hypo.) Stage 11 : La Bataille de Lukou

*Déjouer le plan de Lu Xun et Lu Meng permettra à ces derniers d'arriver à Chang'an en renfort.

-Suivez les consignes de Zhuge Liang à la lettre.

(Hypo.) Stage 12 : L'embuscade de Chang'an

*Vaincre rapidement Xiahou Mao permettra de débloquer l'accès au niveau « La pacification de Nanzhong »

-Atteindre les objectifs rapidement.
-Vaincre Xiahou Mao TRES rapidement avant son repli.

(Hypo.) Stage 13 : La pacification de Nanzhong

*Vaincre Zhurong 3 fois lui permettra d'arriver en renfort dans le niveau « L'invasion de Luoyang »

-Vaincre Zhurong une 3ème fois dans le temple de Meng Huo avant de triompher de ce dernier.

STAGES À OBJECTIFS « WHAT IF » : JIN

Stage 4 : Coup d'état

*Vaincre Cao Shuang après avoir triomphé de Cao Xun, Cao Yi et He Yan permettra de débloquer l'accès au niveau « Le Voyage de Xiahou Ba »

-Vaincre les 3 officiers avant Cao Shuang.

Stage 5 : Le Voyage de Xiahou Ba

*Vaincre rapidement Jiang Wei affectera la Bataille de Xuchang.
*Vaincre rapidement Jiang Wei permettra à Xiahou Ba d'intervenir aux Portes Est.

-Compléter les objectifs rapidement.

Stage 6 : La Bataille des portes Est

*Aider tous vos alliés à s'enfuir indemnes permettra de débloquer l'accès au niveau « La Bataille du Nouveau Château de Hefei »

-Rejoindre Zhuge Dan dans l'embuscade.
-Empêcher la perte d'une de vos unités.

Stage 7 : La Bataille du Nouveau Château de Hefei

*Protéger l'ensemble des portes affectera la Bataille de Xuchang.
*Protéger l'ensemble des portes permettra à Zhuge Dan d'intervenir à Xuchang.

-Compléter rapidement les objectifs.

Stage 8 : La Bataille du Mt Tielong

*Secourir Guo Huai affectera la Bataille de Xuchang.
*Secourir Guo Huai lui permettra d'intervenir lors de la révolte des 2 officiers.

-Terrasser Li Jian avant sa retraite.
-Triompher de Xing Cai et ses provisions mobiles.

-Vaincre Li Jian une 2ème fois avant d'atteindre la base de Guo Huai par derrière.

Stage 9 : La Révolte de Guanqiu Jian et Wen Qin

*Vaincre Wen Qin et son fils en dernier affectera la Bataille de Xuchang.

-Vaincre rapidement les renfort Wu.
-Faire échouer l'attaque en tenaille de Sima Shi en pénétrant dans la zone par le Nord.
-Capturer les 5 garnisons.
-Vaincre Wen Qin, puis Wen Yang.

Stage 10 : La Bataille de Xuchang

*Remplir toutes les conditions permettra de débloquer la bataille hypothétique.

-Gardien : Bataille historique.
-Wen Yang : Bataille hypothétique.

(Hypo.) Stage 11 : La Prise de Chengdu

*Vaincre Lui Shan après avoir triomphé de tous les ennemis permettra de débloquer l'accès au niveau « Vaincre les rebelles »

-Vaincre TOUS les officiers apparu avec Lui Shan, en commençant par Guan Suo et Guan Yinping, vous-même.

(Hypo.) Stage 12 : Vaincre les Rebelles

*Remporter la victoire permettra à Zhong Hui d'arriver en renfort dans le niveau « Défendre Chengdu »

-Ne subir aucune perte.
-Suivre les objectifs.

ANIMAUX SPÉCIAUX

Il existe 6 animaux spéciaux à débloquer grâce au mode Ambition.

Panda d'Or : Accueillir l'Empereur et recruter tous les alliés.
Harrier : Accueillir l'Empereur et développer tous les bâtiments au maximum.
Hex Mark : Réussir 60 combats consécutifs.
Lièvre Rouge : Réussir 90 combats consécutifs.
Coureur d'Ombre : Réussir 30 combats consécutifs.
Éléphant de Guerre : Réussir 100 combats consécutifs.

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "AMI JUSQU'AU BOUT"

Une fois votre premier allié obtenu dans le mode ambition, faites-le devenir votre garde du corps et enchaînez quelques batailles (10 exactement) avec votre nouveau garde du corps jusqu'à ce que sa jauge d'amitié soit au maximum pour obtenir ce trophée.

Dynasty Warriors : Gundam

© Namco Bandai / Koei 2007

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PILOTES

Pour débloquer la totalité des personnages, méchas et pilotes, vous devez terminer l'ensemble des scénarios dans n'importe quel niveau de difficulté, soit en mode Official, soit en mode Original.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray en mode Contre-attaque de Char pour débloquer un nouvel écran titre.

PERSONNAGES DU MODE STORY

Amuro Ray

Terminer le scénario d'Amuro en mode Story.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Story.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Story.

Kamille Vidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Story.

PERSONNAGES DU MODE MISSION

Cecily Fairchild

Terminez les missions Story de Seabook Arno.

Dozle Zabi

Acceptez l'invitation de rejoindre Zeon et terminez les missions qu'il vous confie.

Four Murasame

Terminez les missions Story de Bidan et lisez le mail reçu pour débloquer la mission de Four. Terminez-la.

Glemy Toto

Acceptez d'aider Glemy à établir sa propre faction lorsque vous rejoignez Axis, puis terminez la mission qu'on vous confie.

Gym Ghingnham

Après voir rejoint Dianna Counter, ayez des relations normales avec Gym pour qu'il vous envoie un mail. Lisez-le et terminez la nouvelle mission.

Gyunei Guss

Jouez avec Quess Paraya et lisez le mail de Gyunei pour débloquer sa mission. Terminez-la.

Hayato Kobayashi

Ayez de bonnes relations avec Hayato et terminez sa mission.

Kai Shiden

Ayez de bonnes relations avec Kai et terminez sa mission.

Katejina Loos

Ayez de bonnes relations avec Katejina, lisez son mail et terminez sa mission. Vous aurez besoin du permis V2 Gundam.

Lacus Clyne

Terminez les missions Story de Kira Yamato et Athrun Zala, puis lisez le mail de Lacus depuis le terminal de Kira. Terminez la mission reçue.

Lunamaria Hawke

Terminez la mission Story de Shinn Asuka et lisez le mail de Lunamaria. Vous aurez besoin du permis Zaku II CA pour terminer la mission.

M'Quve

Lisez le mail de Kycillia lorsque vous rejoignez Zeon, puis terminez la mission reçue.

Quess Paraya

Jouez avec un personnage non-Newtype, consolidez vos relations avec Quess et attendez de recevoir un mail d'elle. Transformez ensuite votre personnage en Newtype.

Ramba Ral

Lisez le message de Dozle lorsque vous rejoignez Zeon et terminez la mission reçue. Vous devez être ami avec Ramba Ral.

Reccoa Londe

Jouez avec Yazan Gable et tirez sur Reccoa dans n'importe quelle mission.

Rosamia Badam

Ayez les meilleures relations avec Kamille après avoir rejoint le AEUG. Lisez son mail et terminez la mission reçue.

Sarah Zabiarov

Ayez de bonnes relations avec Sarah et Scirocco, de mauvaises relations avec Reccoa, puis lisez le mail de Sarah et terminez la mission reçue.

Sleggar Law

jouez un personnage féminin, ayez de bonnez relations avec Sleggar, puis lisez son mail et terminez la mission.

Yazan Gable

Ayez de bonnes relations avec Yazan après avoir rejoint les Titans, puis lisez son mail et terminez la mission test qu'il vous confie.

Dynasty Warriors : Gundam 2

© Koei / OMEGA Force 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Amuro Ray

Terminer le scénario de Amuro en mode Histoire.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Histoire.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Histoire.

Kamille Bidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Histoire.

TROPHÉES

Bronze

Mode officiel : 1 personnage

Réussir le mode officiel avec 1 personnage

Mode mission : 1 personnage

Réussir le mode mission avec 1 personnage

Mode mission : 5 personnages

Réussir le mode mission avec 5 personnages

Mode mission : 10 personnages

Réussir le mode mission avec 10 personnages

Mobile A. géants détruits (tous)

Détruire tous les Mobile Armors géants

Total abattus : 10 000

Détails joueur : plus de 10 000 ennemis abattus

Total missions : 100

Détails joueur : total de missions supérieur à 100

Galerie personnages complète

Compléter la galerie personnages

Galerie Mobile Suits complète

Compléter la galerie Mobile Suits

Galerie cuirassés complète

Compléter la galerie cuirassés

Galerie vidéos complète

Compléter la galerie vidéos

L'amour est le battement des étoiles:

Visionner le film de fin de Camille

50 points d'as

Obtenir 50 point d'as

100 points d'as

Obtenir 100 point d'as

Argent

Mode officiel : tous

Réussir le mode officiel avec tous les personnages

Mode mission : 15 personnages

Réussir le mode mission avec 15 personnages

Niveau maximum de pilote

Amener au mois 1 personnage au niveau de pilote 50

Total abattus : 100 000

Détails joueur : plus de 100 000 ennemis abattus

Total missions : 200

Détails joueur : total de missions supérieur à 200

Compétences acquises (toutes)

Un de vos personnages a toutes les compétences

Licences obtenues (toutes)

Un de vos personnages possède toutes les licences

Tank Zaku, seigneur de la terre

Visualiser "seigneur de la terre"

Ball, roi de l'espace

Visualiser "roi de l'espace"

500 points d'as

Obtenir 500 points d'as

Or

Mode Mission : tous

Réussir le mode mission avec tous les personnages

Missions terminées (toutes)

Réussir toutes les missions en mode mission

Personnages jouables (tous)

Obtenir tous les personnages jouables

Mobile Suits (tous)

Obtenir tous les Mobile Suits jouables

Pièces de rang 4 débloquées

Avoir les pièces de rang 4 de tous les Mobile Suits

Toute l'amitié

Finir le mode "Amitié" avec tous les personnages

Platine

100% de trophées obtenus !

100% de trophées obtenus dans Dynasty Warriors: Gundam 2

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray lors de la contre-attaque de Char pour débloquer un écran titre différent.

TOUS LES COSTUMES

Costume pour Amuro Ray

Terminer le mode Mission avec Amuro Ray.

Costume pour Char Aznable

Terminer le mode Mission avec Char Aznable.

Costume pour Haman Karn

Terminer le mode Mission avec Haman Karn.

Costume pour Laura Rolla

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Loran Cehack.

Costume pour Zech Merquise

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Milliardo Peacecraft.

MISSIONS CACHÉES

Mission bonus : "Forced Evolution"

Terminer cinq missions différentes en mode Mission.

Mission bonus : "Yazan's Crew Test"

Lire le message de Yazan en tant que membre actuel des Titans.

VIDÉOS DE FIN BONUS (MODE GALERIE)

Fin de Amuro : "Encounters in Space"

Ne laissez pas Kai ou Hayato être vaincus.

Fin de Amuro : "Escape"

Laissez Kai et Hayato échouer avant de terminer la mission.

Fin de Char : "At the End of the Battle"

Laissez Kamille parler à Scirocco avant de le battre.

Fin de Char : "Prelude to Counterattack"

Eliminez Scirocco avant que Kamille ne lui parle.

Fin de Judau : "A New Journey"

Eliminez Haman après la fin de la conversation.

Fin de Judau : "Meeting Again"

Eliminez Haman avant la fin de la conversation.

Fin de Kamille : "Love is the Pulse of the Stars"

Sauvez Radish de Yazan, sauvez Emma de Reccoa et faites partir le tir laser de la colonie.

LISTE DES PERSONNAGES DU MODE MISSION

Amuro Ray

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray.

Char Aznable

Terminer le mode officiel de Char Aznable.

Kamille Bidan

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Emma Sheen

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Paptimus Scirocco

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Jerid Messa

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Haman Karn

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Judau Ashta

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Roux Luka

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Elpeo Puru

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Puru Two

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Seabook Arno

Disponible dès le début.

Uso Ewin

Disponible dès le début.

Domon Kasshu

Disponible dès le début.

Master Asia

Disponible dès le début.

Heero Yui

Disponible dès le début.

Milliardo Peacecraft

Disponible dès le début.

Loran Cehack

Disponible dès le début.

Kai Shiden

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray, avoir une relation complicité avec Kai Shiden ou mieux et terminer ses deux missions relations.

Hayato Kobayashi

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray, avoir une relation complicité avec Hayato Kobayashi ou mieux et terminer sa mission relation.

Sleggar Law

Jouer avec un personnage féminin en mode mission, avoir une relation complicité ou mieux avec Sleggar Law et terminer sa mission relation.

Dozle Zabi

Terminer toutes les missions de la faction de Zeon en mode mission

Ramba Ral

Avoir une relation complicité avec Ramba Ral ou mieux, rejoindre la faction de Zeon en mode mission, lire le mail de Dozle, terminer sa mission relation pour débloquer la mission "Ceci n'est pas un Zaku, mon ami!". La terminer et lire le mail au terminal.

M'Quve

Rejoindre Zeon, lire le mail de Kycilia Zabi et terminer la mission.

Yazan Gable

Avoir une relation confiance avec Yazan Gable ou mieux. Terminer les missions de la faction Titans.

Sarah Zabiarov

Avoir une relation confiance ou mieux avec Sarah Zabiarov et Paptimus Scirocco, avoir une relation complicité ou pire avec Reccoa Londe, lire le mail de Sarah Zabiarov et finir la mission.

Reccoa Londe

Vaincre Reccoa Londe en jouant avec Yazan Gable et lire son mail.

Four Murasame

Terminer les 5 missions histoires de Kamille Bidan, lire le mail et terminer la mission relation.

Rosamia Badam

Avoir une relation amitié avec Kamille Bidan, lire le mail et terminer la mission.

Glemy Toto

Rejoindre la faction Axis, lire le mail de Glemy Toto et accepter de le rejoindre, terminer les missions.

Quess Paraya

Avec un personnage qui n'est pas un newtype, améliorer les relations avec Quess Paraya et lire son mail. Ensuite, il faut devenir une Newtype, lire son mail et terminer la mission.

Gyunei Guss

Jouer avec Quess Paraya, lire le mail de Gyunei Guss et terminer la mission.

Cecily Fairchild

Terminer les 5 missions histoires de Seabook Arno.

Katejina Loos

Avoir une relation complicité ou mieux avec Katejina Loos, lire son mail et terminer les missions.

Gym Ghingham

Avoir une relation ambivalence ou mieux avec Gym Ghingham, faire les missions de la faction de Dianna et des lunaires, lire le mail de Gym Ghingham et terminer la mission.

Lacus Clyne

Terminer les missions histoire de Kira Yamato et d'Athrun Zala. En tant que Kira lire le mail de Lacus Clyne et terminer la mission.

Lunamaria Hawke

Terminer les missions histoire de Shinn Asuka, lire le mail de Lunamaria Hawke et terminer la mission.

Kira Yamato

Disponible dès le début.

Athrun Zala

Disponible dès le début.

Shinn Asuka

Disponible dès le début.

Dynasty Warriors : Gundam 3

© Koei / OMEGA Force 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Equipement spécial pour Musha Gundam

Obtenir le rang 1 en mode online. Ou bien termina la mission "The Return of the True Dynasty Warrior Gundam!".

Equipement spécial pour Musha Gundam Mk II

Obtenir le rang 1 en mode online. Ou bien termina la mission "The Return of the True Dynasty Warrior Gundam!".

Equipement spécial pour Char Gelgoog

Terminer la mission "Solomon's Nightmare".

Equipement spécial pour Char Zaku II

Terminer la mission "Space Fortress A Baoa Qu".

Equipement spécial pour Gundam

Terminer la mission "Escape".

Equipement spécial pour Hyaku Shiki

Terminer la mission "Warriors, Again...".

DÉBLOQUER MUSHA GUNDAM ET MUSHA MK II GUNDAM

Musha Gundam

Valider le défi "Trial of the Giants 4" qui se débloque une fois les 3 précédents débloqués.

Musha MK II Gundam

Valider le défi "Trials Come From the Past 9" qui se débloque une fois les 8 précédents débloqués.

DÉBLOQUER KNIGHT GUNDAM

Knight Gundam (équipement SP)

Terminer la mission "The Neverending Battle" en Difficile, puis lire le message sur le terminal.

Knight Gundam (combinaison)

Terminer la mission "The Neverending Battle" au chapitre "For Reform".

Knight Gundam (pilote)

Terminer la mission spéciale intitulée "I am Knight Gundam!" après avoir débloqué la combinaison.

NOUVEAUX COSTUMES

Amuro (0079)

Terminer la mission "Escape" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Amuro (Z)

Terminer la mission "Riders in the Skies - Epilogue" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Char (0079)

Terminer la mission "Space Fortress A Baoa Qu" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Char (tenue normale)

Terminer la mission "Space Rainbow (Neo Zeon)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Char (Z)

Terminer la mission "Love is the Pulse of the Stars" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Haman (tenue normale)

Terminer la mission "Warriors, Again... (Neo Zeon)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Haman (ZZ)

Terminer la mission "Conviction in the Cosmos (Axe)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Laura Rolla

Terminer la mission "Moonlight Butterfly" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Katejina (cheveux longs)

Terminer la mission "Ascent of Angels (Zanscare)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Milliardo (Zechs)

Terminer la mission "The Final Victor (White Fang)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

TROPHÉES

Platine

Dynasty Warrior Gundam ultime

-Débloquer tous les trophées de DYNASTY WARRIORS: GUNDAM 3

Or

Véritable Dynasty Warrior Gundam

-Terminer toutes les missions

Fédérateur de pilotes

-Débloquer tous les personnages jouables

Fédérateur de Mobile Suits

-Débloquer tous les Mobile Suits jouables

Pure innovateur

-Le niveau d'amitié de tous les personnages atteint le niveau 5

Argent

Pilote d'élite légendaire

-Éliminer 100 000 ennemis

Ordre de Nebula

-Jouer plus de 200 parties

Contes de l'âge des ténèbres

-Terminer tous les chapitres

Réformateur de l'humanité

-Terminer toutes les missions histoire

Démon du laboratoire

-Atteindre le niveau tech 10 du labo Mobile Suits

Instructeur d'enfer

-Faire monter n'importe quel personnage au niveau de pilote 50

Permis de voler

-Obtenir tous les brevets

Jeu en ligne 100

-Jouer en ligne 100 fois

Vengeur féroce

-Éliminer 1000 ennemis en ligne

Bronze

Pilote d'élite suprême

-Éliminer 10 000 ennemis

Croix de Zeon

-Jouer plus de 100 parties

Chasseur de prime

-Obtenir plus de 10 000 G

Dernier tir

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam"

Chevaucheurs des cieux

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Zeta Gundam"

Guerriers, encore et toujours...

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam ZZ"

Arc-en-ciel spatial

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack"

Au-delà de l'arc-en-ciel

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam Unicorn"

Pirate de l'espace

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam F91"

Ascension des anges

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Victory Gundam"

Souvenir de poussière d'étoile

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam 0083"

Un avenir prometteur !

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Fighter G Gundam"

L'ultime vainqueur

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam Wing"

La lune sera toujours là

-Terminer toutes les missions histoire "After War Gundam X"

Automne doré

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Turn A Gundam"

Un avenir choisi

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam Seed Destiny"

Celestial Being

-Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam 00"

Leader de l'humanité

-Terminer l'une de ces deux missions histoire : "Ceux qui comprennent" ou "Ceux qui combattent"

Collectionneur de personnages

-Compléter la galerie personnages

Collectionneur de Mobile Suits

-Compléter la galerie Mobile Suits

Collectionneur de sons

-Compléter la galerie musiques

Collectionneur de cinématiques

-Compléter la galerie vidéos

Jeu en ligne 20

-Jouer en ligne 20 fois

Vengeur

-Éliminer 100 ennemis en ligne

Dynasty Warriors : Strikeforce

© Koei / OMEGA Force 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Diao Chan

Terminer la quête "Battle of Hu Lao Gate" (5 étoiles)

Dong Zhuo

Terminer les quêtes "Battle of Luo Yang" et "Battle of Mei Castle" (5 étoiles)

Lu Bu

Terminer le chapitre 6 de n'importe quel scénario.

Meng Huo

Terminer la quête "Unification of Nan Zhong"

Yuan Shao

Terminer la quête "Zenith Tower"

Zhang Jiao

Terminer la quête "Yellow Turban Rebellion" (5 étoiles)

COSTUMES

Tenue n°3

Atteindre le niveau 10 avec un personnage pour débloquer sa 3ème tenue.

Tenue n°4

Compléter au moins 50 quêtes avec un personnage pour débloquer sa 4ème tenue.

CHANGER DE ROYAUME

À partir du chapitre 6, depuis l'Autel, vous avez la possibilité de changer de royaume. En plus des officiers des royaumes respectifs, que vous débloquerez au fur et à mesure des quêtes et chapitres, vous conserverez également les officiers débloqués jusqu'à présent.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Menu fretin K.O.

Vaincre un soldat pour la première fois.

Armes K.O.

Vaincre une arme pour la première fois.

Officier K.O.

Vaincre un officier pour la première fois.

Général en herbe

Donner un ordre à un officier allié pour la première fois.

Stratège en herbe

Utiliser une carte tactique pour la première fois.

Verre de la victoire

Réussir une quête pour la première fois.

Maître forgeron 1

Créer une arme pour la première fois.

Maître forgeron 2

Améliorer une arme pour la première fois.

Disciple de l'académie

Acquérir une technique Ki pour la première fois.

Maître de l'atelier

Créer un orbe pour la première fois.

Argent

Aventure en ligne

Se connecter à une ville en ligne pour la première fois.

Banquet de la victoire

Réussir une quête en ligne pour la première fois.

Echange mutuel

Effectuer un échange d'officier pour la première fois.

Général invincible

Terminer toutes les quêtes.

Collectionneur d'armes

Obtenir toutes les armes.

Collectionneur de Ki

Obtenir toutes les techniques Ki.

Collectionneur d'orbes

Obtenir tous les orbes.

Collectionneur de cartes

Obtenir toutes les cartes d'officier.

Collectionneur de trésors

Obtenir tous les trésors.

Collectionneur de légendes

Obtenir toutes les légendes.

Or

Grand promoteur

Améliorer toutes les installations de la ville au maximum.

Grand stratège

Utiliser toutes les cartes tactique.

Grand général

Atteindre le niveau 50.

Platine

Dynasty Warrior

Remporter tous les succès.

Secrets

Hérétiques éliminés

Chapitre 1 terminé dans n'importe quel scénario.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

E.X. Troopers

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à la fin de l'épisode 1 dans l'interface W.I.Z.

Code à utiliser pour le Café :	390184
Code à utiliser pour le Café :	014193
Débloquer le Bullion (Extra Large) :	571006
Débloquer le Bullion (Large) :	822419
Débloquer le Bullion (Medium) :	240325
Débloquer un costume de Bren :	810111
Débloquer un objet pour Bren. :	453927
Débloquer le Hagi Toko! T-Shirt et le Short pour Bren :	258104
Débloquer le JOYSOUND Jacket pour Bren :	932571
Débloquer le Keroro Fire Jacket pour Bren :	486290
Débloquer le Military Wing pour Bren :	941342
Débloquer la Platinum Armour pour Bren :	070682
Débloquer le Plazma Bombert :	565656
Débloquer la Rathalos Armour de Monster Hunter pour Bren :	729443
Débloquer le Riders blitz outfit pour Bren :	697834
Débloquer le the Skull Biker pour Bren :	632798
Débloquer le Sport Stars pour Bren :	163489

Earth Defense Force : Insect Armageddon

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES PESTICIDE GUNS

Pesticide Cannon (lance-roquettes)

Atteindre le rang 8 avec la Trooper Armor.

Pesticide Missile (lance-missiles)

Atteindre le rang 8 avec la Tactical Armor.

Pesticide Mortar (lance-grenades)

Atteindre le rang 8 avec la Battle Armor.

Pesticide Rifle (fusil sniper)

Atteindre le rang 8 avec la Jet Armor.

GALERIE SPÉCIALE

Allez dans la section Galerie du menu Bonus et faites : , , , , L1, R1 pour débloquer une nouvelle galerie d'images.

DÉSACTIVER LES BOTS

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir désactiver les bots en mode solo.

MISSIONS ALTERNATIVES

Pour débloquer des versions spéciales des missions de la campagne solo (avec des ennemis différents), vous devez terminer chaque mission au moins une fois.

Earthworm Jim HD

© Gameloft 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Eboueur

Tue Billy Ze Poub' dans New Beurk City.

Réacteur ambulant

Ramasse 500 atomes (sans quitter le jeu).

Aventurier de l'atome perdu

Ramasse 100 atomes (sans quitter le jeu).

Bourreau des banquiers

Fouette le banquier deux fois dans Que Diable ?

Cascade canadienne

Accroche-toi aux bois d'un caribou avec ton fouet en mode 1 joueur.

C'est un succès, ça ?

Lance une vache dans New Beurk City.

Indigestion spatiale

Ramasse plus de 100 orbes bleus (sans quitter le jeu).

Argent

Champion Groovy

Sois "n°1" dans chaque niveau multijoueur en ligne.

Gonflé à bloc

Ramasse plus de 300 orbes bleus (sans quitter le jeu).

Super héros !

Finis le jeu en une partie en moins de 50 minutes en mode 1 joueur dans la difficulté d'origine.

En vers et contre tout

Termine tous les niveaux du mode multijoueur en ligne.

Or

Earthworm Jim ne meurt jamais

Finis le jeu en une partie sans perdre une seule vie en mode 1 joueur dans la difficulté d'origine.

Eat Lead : The Return of Matt Hazard

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ "MAXIMUM HAZZARD"

Sur l'écran de sélection du niveau de difficulté, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

LISTE DES SUCCÈS

Bronze

Attention DANGER ! (15)

Commencer ta première partie.

Au repos

Mettre le jeu en pause pour la première fois.

Élève brillant

Terminer tous les didacticiels du jeu.

La main à la pâte

Vaincre un ennemi en combat de mêlée.

Coup de POING !

Massacrez 10 ennemis en leur portant à chacun une seule et unique attaque de mêlée.

Mal de tête

Réussir 20 tirs en pleine tête.

Migraine

Réussir 50 tirs en pleine tête.

Le Frag Master

Tuer 50 ennemis avec le pistolet Hazard.

PAN !

Tuer 50 ennemis avec le fusil.

La magie de l'automatique

Tuer 50 ennemis avec le pistolet mitrailleur.

Roulette russe

Tuer 50 ennemis avec le AK-47.

Coucou... T'es mort !

Tuer 50 ennemis avec le fusil de sniper.

L'amour est aveugle

Tuer 25 ennemis en tirant à l'aveugle.

Droit au port d'armes

Tuer au moins un ennemi avec chaque arme à feu disponible.

Respect de la nature

Tirer sur 30 plantes en pot.

Danger d'incendie

Tirer sur 30 extincteurs et les détruire.

A découvert

Détruire 20 objets destructibles qui peuvent servir d'abri.

Boum

Faire exploser 50 objets explosifs.

On n'a rien sans rien

Tuer un ennemi avec un explosif qui vous endommage également.

Carnage Maximal

Ramasser 20 objets Danger Maximal.

Maître du bouclier

Ramasser 20 boucliers du maître.

Assurance tous risques

Terminer le jeu en difficulté Risque minimum.

Argent

Percutant

Massacrez cinq ennemis d'affilée en combat de mêlée.

Tête à claque

Réussir 100 tirs en pleine tête.

2 pour le prix d'1

Massacrer 2 ennemis avec une seule balle en pleine tête.

Juste une égratignure

Terminer un niveau sans mourir.

L'amour du risque

Terminer le jeu en difficulté Risque important.

Il faut rendre à César...

Regarder les crédits, du début à la fin.

Or

Maître du risque

Terminer le jeu en difficulté Risque maximum.

Platine

Roi d'Hazard Land !

Posséder tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Echochrome

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

A mi-chemin

Terminez tous les niveaux de A à D

Enfers

Tombez 100 fois dans des niveaux

Idée folle

Sautez 100 fois dans des niveaux

Long voyage

Montez 10 000 marches dans des niveaux

Ombre

Rencontrez 500 échos

Echochrome

Terminez 100 niveaux dans n'importe quel monde

Manifestation

Transférer 5 niveaux

Argent

Traversée

Terminez tous les niveaux de A à G

Or

Grand traversée

Terminez tous les parcours de A à G

Sublimité

Remportez tous les trophées

Edge

© Mobigame 2010

+ D'INFOS FORUM

GAGNER DU TEMPS

Lorsque vous restez en suspens sur un cube assez longtemps, un timer apparaît : le temps affiché sera déduit du total en fin de niveau. Il vous sera indispensable d'utiliser cette technique dans les temps morts pour obtenir le rang maximal de chaque niveau.

DÉBLOQUER LES DERNIERS NIVEAUX

Pour débloquer les derniers niveaux, il faut récupérer tous les cubes colorés : pour cela, scrutez le radar, tous sont affichés dessus, même les mieux cachés !

El Shaddai : Ascension of the Metatron

© Ignition Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 00 : Le voyage commence

Vous incarnez Enoch, un héros d'un autre monde. Vous allez combattre Azazel mais le combat ne durera que quelques secondes et vous allez perdre. Vous devez maintenant suivre les indications pour vous familiariser avec les commandes de base.

Commencez par avancer vers les ombres.

Sautez ensuite vers celles qui entourent les Fruits de la sagesse. Commencez à les attaquer à mains nues avant d'utiliser votre arme.

Chapitre 01 : Au bout du monde

Pendant la descente vers la terre, ouvrez les sept Anneaux de Michael. Neutralisez ensuite les ombres Nokto qui débarquent sur la plateforme.

A chaque fois qu'un Nokto est battu, il laisse derrière lui une Flamme du pouvoir qui augmente la capacité latente d'Enoch.

Après l'atterrissage, avancez, en suivant les Archanges. Eliminez ensuite les Ramp et les Nokto qui vous barrent la route. Ils sont faciles à battre et vous pouvez vous exercer et essayer les différents coups sur eux. Apprenez ensuite à utiliser le pouvoir de Purification en suivant les indications qui s'affichent.

Votre arme change alors de couleur et vos coups sont plus efficaces. Continuez votre chemin et essayez le coup spécial sur les Ramp. Poursuivez votre route jusqu'au rencontrer Lucifel. Vous pouvez sauvegarder votre partie avec Lucifel.

Continuez votre chemin pour rencontrer brièvement Azazel. Sautez ensuite sur les plates-formes qui apparaissent pour continuer votre chemin. Utilisez votre arme l'Arch pour planer dans les airs.

Prenez la Lumière Bienfaisante qui restaure votre armure et continuez à sauter d'une plateforme à l'autre. Entrez ensuite par le passage qui se trouve derrière la cascade.

Vous allez ensuite combattre Watcher Azazel, une nouvelle fois. Comme précédemment, le combat ne durera pas longtemps. Quand il vous met KO, appuyez sur les boutons de la restauration pour continuer l'affrontement, sans grand succès.

Avancez ensuite dans le chemin et parlez à un Freeman qui vous donne une note. Avancez encore pour affronter Martyr qui possède votre arme. Attaquez-le jusqu'à l'étourdir et volez-lui son arme en appuyant sur le touche indiquée. Purifiez-la puis purifiez Martyr lui-même.

Avancez ensuite dans le long chemin vers la tour et sauvegardez votre partie avec Lucifel. Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre la tour.

Chapitre 02 : La Tour

Avancez dans le long chemin et allez à gauche pour trouver un interrupteur. Frappez-le pour faire descendre la plateforme. Continuez ensuite votre chemin. Combattez des Martyrs et apprenez à briser les défenses de vos ennemis.

Attendez qu'ils essayent de vous bloquer et passez à l'attaque. Sautez sur les plates-formes pour être téléporté dans la zone suivante.

Avancez à droite pour trouver un interrupteur après avoir croisé Lucifel. Activez-le pour abaisser la plateforme et allez à gauche vers les plates-formes. Sautez dessus pour monter et affronter les Martyrs pour apprendre la contre-attaque. Sautez sur les plates-formes suivantes et téléportez-vous vers une autre zone.

Allez à gauche pour activer l'interrupteur ensuite revenez à droite pour sauter sur les plates-formes. Allez à droite pour activer un nouvel interrupteur ensuite revenez à gauche en éliminant les ennemis en chemin et escaladez les plates-formes. Avancez ensuite dans le chemin à gauche pour trouver un Freeman qui vous donne la note " la Tour ".

Allez ensuite à droite et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite les plates-formes à droite ou à gauche puisqu'ils mènent à la même place. Montez vers la dernière plateforme pour vous téléporter dans une nouvelle zone.

Montez les séries de plates-formes jusqu'à rencontrer Lucifel dans l'intersection. Allez ensuite à gauche pour prendre la note " L'observateur du ciel " du Freeman puis allez à droite.

Quand les nouveaux ennemis débarquent et vous tirent dessus, contentez-vous de courir et d'effectuer des double-sauts pour esquiver. Sautez d'une plateforme à l'autre pour éviter leurs tirs jusqu'à atteindre l'intersection. Montez ensuite à droite ou à gauche et continuez d'avancer. Sautez sur les plates-formes suivantes pour vous téléporter vers une autre zone.

Avancez, passez par Lucifel et continuez vers la grande plateforme pour rencontrer vos nouveaux ennemis. Ce sont ceux qui vous tiraient dessus tout à l'heure, il s'agit de Silversarge et Goldsarge. Vous devez récupérer l'une de leurs armes ; un Gale pour remporter ce combat.

Commencez par combattre Silversarge et frappez-le jusqu'à l'étourdir. Volez ensuite son Gale et utilisez cette arme contre votre ennemi pour le vaincre. Battez ensuite Golsarge de la même manière en utilisant la contre attaque pour enfin apprendre la technique Charge Gale. Poursuivez votre route en montant les plates-formes pour vous téléporter dans une nouvelle zone.

Passez par Lucifel et utilisez le Gale pour détruire les obstacles en chemin.

Neutralisez les Nokto en chemin avant l'apparition de Wisp. Explosez-les avec le Gale et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur les suivantes jusqu'à atteindre le téléporteur qui vous emmène vers une nouvelle zone.

Avancez à gauche et effectuez un double saut suivi par une Charge de l'Ouragan dans les airs pour atteindre la plateforme suivante et le Freeman qui vous donne la note " Sariel ".

Revenez ensuite à droite et avancez pour éliminer les ennemis dans la grande plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme tournante puis sur la suivante. Allez à l'extrême droite pour activer l'interrupteur et faire tourner la plateforme. Allez à droite et sautez sur la plateforme tournante. Utilisez ensuite le double saut et la Charge de l'Ouragan pour atteindre la plateforme de droite. Avancez ensuite à droite pour entrer dans les Enfers.

Vous devez sauter d'une plateforme à l'autre en montant pour éviter d'être rattrapé par l'ignominie qui surgit du sol. Allez à gauche pour récupérer le fragment des os d'Ishtar et continuez votre ascension jusqu'au la dernière plateforme pour sortir des Enfers.

Sautez ensuite à droite et suivez le chemin jusqu'au téléporteur en éliminant les ennemis en chemin. Passez ensuite dans la zone suivante.

Avancez pour rencontrer Watcher Sariel. Essayez de le combattre mais il vous battra en un rien temps. Avancez ensuite pour vous téléporter vers une nouvelle zone. Avancez pour rencontrer un Nephilim que vous devez suivre. Montez ensuite les plates-formes jusqu'au sommet.

Chapitre 03 : La pitié d'Ezekiel

Avancez en évitant les Ames des Bien-aimés. Montez ensuite les marches pour affronter deux Ezek A qui utilisent des Arch.

Utilisez fréquemment les contre-attaques en combattant ces ennemis et évitez de rester entre eux. Esquivez leurs attaques tournoyantes et attaquez tout de suite après pour les neutraliser.

Sautez d'une plateforme à l'autre et avancez pour affronter deux Ezek G utilisant un Gale. Attaquez-les pour les étourdir et les désarmer pour ensuite les éliminer plus rapidement. Continuez votre chemin en évitant les gouffres. Combattez ensuite Azazel pour obtenir une cuisante défaite.

Continuez ensuite d'avancer jusqu'au toit du tunnel et montez dessus pour trouver un Freeman vous donnant la notre de " Ezekiel ". Poursuivez ensuite votre route pour affronter d'autres ennemis. Eliminez-les et poursuivez votre route.

Sautez sur les plates-formes et choisissez votre arme depuis le Fruit de la sagesse en chemin.

Continuez de sauter sur les plates-formes ensuite sur les nuages pour atteindre les plates-formes suivantes. Continuez de progresser à droite et prenez un autre Fruit de la sagesse. Poursuivez votre route et quand les nuages deviennent noirs, sautez sur les plates-formes en bas pour trouver un Freeman avec la note " A la recherche d'un héros ". Continuez à droite jusqu'à la sortie puis éliminez vos ennemis et poursuivez votre route.

Sautez pour éviter les gouffres et allez à la rencontre de l'Ezek V. vous devez récupérez son arme, le Veil. Restez loin de ce colosse et lancez vos attaques jusqu'à l'étourdir. Prenez ensuite son arme et utilisez-la contre lui afin de le battre. Avancez puis utilisez l'arme contre la sphère qui bloque le passage.

Avancez rapidement pour éviter l'effondrement de la route. Essayez ensuite votre nouveau joujou sur les ennemis en chemin jusqu'à atteindre une nouvelle zone.

Avancez à droite et sautez pour éviter de tomber dans les flammes. Prenez le Gale au niveau du Fruit de sagesse et détruisez les obstacles en chemin.

Passez sur la plateforme mouvante et détruisez les obstacles pour pouvoir continuer votre route. Passez la plateforme tournante et sautez ensuite rapidement sur les suivantes avant qu'elles ne s'effondrent. Une fois devant la porte de sortie, utilisez le double-saut suivi de la charge de l'Ouragan pour passer au dessus de la porte et atteindre les plates-formes suivantes. Continuez à droite jusqu'à trouver le Freeman avec la note " Trois gros porcs ". Sortez ensuite pour combattre d'autres ennemis.

Montez l'escalier et avancez ensuite en sautant les plates-formes jusqu'à rencontrer Sariel. Combattez-le avec tous vos moyens mais vous allez comme d'habitude perdre contre ces anges. Continuez alors votre route et sautez au dessus du tunnel. Avancez et franchissez la porte des enfers. Sautez sur les plates-formes et restez à droite pour trouver le fragment des os d'Ishtar.

Sortez ensuite et continuez votre route jusqu'à la rencontre avec la petite fille que vous devez suivre. Sautez sur les plates-formes qu'elle emprunte pour ne pas tomber dans le vide. Eliminez ensuite les ennemis et montez les escaliers.

Avancez dans le tourbillon en évitant les flammes qui surgissent. Passez par Lucifel et continuez d'avancer jusqu'à rencontrer vos deux ennemis les deux cochons Foola et Woola.

Restez au centre de l'arène et attendez que les deux cochons vous mettent en ligne de mire avant de vous charger. Surveillez les battements de leurs pattes et après le troisième, quittez votre position pour laisser les deux géants se heurter.

Attaquez-les tout de suite après pendant qu'ils sont sonnés et ne vous attardez pas. Eloignez-vous avant qu'ils ne se redressent et ne lancent leurs ondes de choc. Quand les Whisps d'armes apparaitront, choisissez l'Arch qui est plus maniable et plus rapide que le Veil. Maintenez la tactique et quand les cochons changent de direction d'attaque,

esquivez-les et laissez-les se heurter contre la paroi de l'arène.

Continuez avec la même stratégie jusqu'à éliminer l'un d'eux. Respectez la même tactique pour le deuxième et laissez-le charger contre la paroi puis attaquez-le quand il est KO jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 04 : L'illusion de Sariel

Avancez et allez à droite pour vous téléporter dans une zone pleine de Nephilims. Avancez en sautant sur les plates-formes et en éliminant les Bien-aimés de Sariel.

A la sortie de cette zone, vous allez rencontrer Sariel en personne qui vous donnera une raclée. De retour dans la zone initiale du niveau, avancez à gauche pour affronter les Sari A. Neutralisez-les et entrez par la porte suivante pour vous retrouver dans une nouvelle zone de Nephilim.

Avancez jusqu'à arriver dans la zone où des Nephilim poussent des cubes jaunes pour trouver un Freeman dans le quatrième étage, à droite.

Il vous donnera la note " Nephilim ". Continuez votre chemin pour sortir et affronter d'autres ennemis. Combattez ensuite Ezekiel avant d'entrer dans une nouvelle zone de Nephilim.

Avancez dans le chemin jusqu'à retrouver les Nephilim qui tirent des ballons. Montez alors les plates-formes et sautez à droite pour trouver un Freeman qui vous donne la note " Bien-aimés de Sariel ".

Continuez votre ascension jusqu'à sortir de la zone pour affronter d'autres ennemis.

Allez ensuite à la porte des enfers qui se trouve en bas de l'écran. Montez sur les plates-formes en vous décalant à gauche pour récupérer le fragment des os d'Ishtar. Continuez ensuite de monter sans tomber pour quitter les enfers.

Montez les escaliers pour faire face à Sariel. Optez pour le Veil dans ce combat.

Evitez les attaques au corps à corps et ripostez tout de suite après. Esquivez ou bloquez les chauves-souris lancées par le boss et contrez par la suite.

Sautez pour éviter les attaques qui arrivent par le sol et pensez à riposter après cette attaque. Après chacune de vos attaques, le boss restera au sol. Eloignez-vous de lui avant qu'il ne se relève pour éviter son onde de choc. Maintenez la pression sur le boss jusqu'à le battre sous cette forme.

Il se transformera alors en Nether Sariel, une sorte de chauve-souris géante. Vous bénéficiez alors du soutient d'Uriel qui rappliquera pendant le combat. Quand il débarque, il vous proposera son aide et une aurore de feu vous entourera. Utilisez son feu divin suivi du Super Boost pour prolonger son attaque et affaiblir au maximum votre ennemi.

Pendant le Super Boost, vous pouvez lancer une technique de Boost pour faire plus de mal à votre ennemi. Ceci est valable pour tous les ennemis que vous rencontrez dans le jeu bien que la présence d'Uriel est aléatoire.

Gardez le Veil pour bloquer les attaques du monstre et les contrer. Vous pouvez aussi les esquiver pour ensuite passer à l'attaque. Utilisez les attaques sautées pour toucher votre ennemi et le faire tomber. Ruez-vous alors dessus jusqu'à ce qu'il se relève.

Sautez pour éviter les chauve-souris qui surgissent du sol. Eloignez-vous du boss quand il lance ses coups de pied car même avec le Veil il est difficile de les contrer. Utilisez le Super Boost quand vous le pouvez et maintenez la même tactique jusqu'à vaincre le boss une fois pour toutes.

Chapitre 05 : La tragédie de Baraqel

Avancez et éliminez les Doruga en chemin. Sautez sur les plates-formes jusqu'à ce qu'un Archange vous dise de continuer à monter. Avancez alors de quelques pas à gauche et descendez pour trouver un Freeman avec la note " Freemen ".

Continuez ensuite votre chemin et affrontez Ezekiel. Continuez de monter sur les plates-formes et allez à droite pour passer par la porte des enfers.

Montez sur les plates-formes et décalez-vous à gauche pour récupérer le fragment d'os d'Ishtar en chemin puis montez jusqu'à sortir des enfers.

Continuez votre chemin et éliminez les ennemis puis montez dans l'élévateur pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez dans le chemin et sautez sur la plateforme mouvante. Laissez la plateforme vous amener à droite et sautez vers le Freeman pour prendre la note.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à sortir et affronter Azazel avant de progresser vers la zone suivante.

Avancez, montez avec les plates-formes et prenez le Gale en chemin. Utilisez l'élévateur pour monter et atteindre le Freeman qui se trouve à gauche.

Continuez votre ascension jusqu'à sortir de cette zone. Avancez et éliminez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre le Nephilim de feu.

Vous devez combattre ce Nephilim géant qui utilise principalement ses tentacules comme armes.

Optez pour le Gale puisque le boss reste la plupart du temps en retrait. Sautez par-dessus son tentacule quand il commence à tournoyer. Evitez ensuite les frappes des tentacules en sautant pour éviter les ondes de choc. Attaquez tout de suite après le tentacule avant qu'il ne le retire et évitez les projectiles lancés par le boss en sautant sur le coté.

Tirez continuellement sur le boss avec votre Gale et évitez ses lasers tirés par les yeux. Utilisez la même tactique tout au long du combat en ajoutant le Super Boost quand Uriel fait son apparition jusqu'à neutraliser ce boss.

Chapitre 06 : Le zèle d'Azazel

Avancez et montez les marches (à gauche) pour trouver un Freeman qui vous donne une note.

Reprenez ensuite votre route et montez sur la moto. Vous allez conduire en éliminant les ennemis qui arrivent à gauche et à droite. Evitez les obstacles ou glissez en dessous avec la moto. Ramassez les points bonus en chemin et sautez sur les tremplins pour en récupérer d'autres.

Vous devez ensuite affronter trois véhicules en leur tirant dessus avec votre Gale. Evitez leurs attaques avec des zigzags et récupérez les bonus pour vous soigner.

Une fois le dernier véhicule détruit, vous quittez votre moto pour continuer à pied. Passez par Lucifel et continuez d'avancer pour affronter le transformer Battorile.

Dès l'entame du combat, esquivez pour éviter ses missiles. Un Archange vous indiquera par la suite quelle arme utiliser contre ce boss. Vous pouvez ignorer ses consignes et choisir le Gale tout au long de l'affrontement.

En effet, cette arme vous permet de harceler votre ennemi continuellement tout en restant à l'écart de ses attaques. Maintenez la pression sur le boss jusqu'à ce que ses yeux virent vers le jaune.

Maintenez le Gale comme arme car elle vous sera utile en attaque et en défense.

Elle vous aidera à effectuer des esquives rapides lors des tirs massifs de missiles. Utilisez le Super Boost si possible pour infliger plus de dégâts au boss.

Lorsque ses yeux passent au rouge le boss devient plus agressif mais plus vulnérable aussi. Maintenez le Gale et tirez en esquivant ses missiles et ses charges. Il ne tiendra plus longtemps face aux attaques de Gale et sera définitivement battu.

Chapitre 07 : Le cri d'Armaros

Avancez dans ce nouveau monde et sautez sur les plates-formes. Eliminez les ennemis en chemin et continuez d'avancer. Repérez la cascade située à gauche et sautez vers elle. Montez les dénivellations pour atteindre le sommet où se trouve une porte pour les enfers.

Sautez sur les plates-formes en restant au centre pour récupérer le fragment des os d'Ishtar en chemin. Continuez ensuite à monter pour sortir des enfers.

Avancez en éliminant d'autres ennemis et repérez le cours d'eau qui se trouve à droite, avant les plates-formes. Sautez vers ce cours et allez à droite dans le sens contraire de l'eau pour trouver un Freeman.

Reprenez ensuite votre route et affrontez Azazel en chemin. Entrez dans la grotte et avancez sur le seul chemin. Passez par le Freeman et prenez la note qu'il vous donne. Affrontez ensuite Ezekiel avant de continuer.

Entrez dans la caverne suivante, sautez sur les plates-formes et choisissez le Gale comme arme.

Sa charge de l'Ouragan vous sera utile pour atteindre les plates-formes de droite et trouver le Freeman. Continuez votre chemin et sautez sur les plates-formes mouvantes en évitant de tomber dans l'eau toxique. Passez ensuite par Lucifel et combattez d'autre ennemis avant de pénétrer dans le long couloir.

Vous allez ensuite devoir affronter Armaros. Mais avant cela, vous devez éliminer ses sbires, ceux qui l'entourent pendant qu'il danse.

Optez pour le Veil quand l'affrontement avec Armarose débute. Bloquez ou esquivez ses boules d'énergie et attaquez tout de suite après jusqu'à le mettre à terre. Eloignez-vous ensuite avant qu'il ne se relève pour éviter son onde de choc. Evitez ses charges depuis le sol en restant loin de la lumière qui apparait au sol.

Restez loin de ses attaques dévastatrices si vous ne voulez pas perdre votre arme et votre armure. Contrez toujours après ses enchainements et gardez cette tactique tout au long du combat pour venir à bout de ce boss.

Chapitre 08 : La tentation de Belial

Après la cinématique durant laquelle Enoch plonge dans les enfers à la rescousse de Nanna, Armaros décide d'aller aider Enoch. Vous incarnez alors Armaros dans cet étrange monde.

Avancez, en suivant les Archanges qui vous indiquent le chemin dans ce monde étrange et sautez quand l'Archange vous le demande.

Passez ensuite par Lucifel et sautez sur les plates-formes pour avancer. Progressez en évitant les différents obstacles en chemin. Sautez rapidement sur les planches obliques pour ne pas glisser et tomber dans les abysses. Evitez ensuite les lames en chemin en trouvant le bon timing pour sauter sur les plates-formes.

Passez ensuite par Nanna et Lucifel et montez sur les lames tournantes pour atteindre le sommet.

Montez les escaliers et sautez en bas sur le globe. Eliminez les ennemis ensuite touchez la sphère rouge qui apparait après l'affrontement. Rééditez cette opération plusieurs fois pour ensuite sauter vers une nouvelle zone. Sautez sur les plates-formes, rencontrez Lucifel et continuez votre chemin pour affronter le coté obscur d'Enoch ; Dark Enoch.

Le combat se fera à mains nues et sera un peu long. Comme lors des combats contre les anges, il faut à tout prix éviter les enchainements de l'ennemi.

Attaquez tout de suite après pour avoir une chance de toucher le boss. Evitez aussi les rayons lancés par Dark Enoch et ses charges. Effectuez des double-sauts pour éviter les flèches du boss qui vous encerclent. Contentez-vous ensuite d'utiliser les contres attaques en esquivant les combos jusqu'à le battre.

Chapitre 09 : L'indécision d'Enoch

Enoch doit combattre dans son inconscient l'ignominie qui s'accroche à lui. Vous incarnez alors Dark Enoch. Avancez et montez les marches jusqu'à la lumière. Après la cinématique, avancez encore vers la lumière et repoussez les ombres qui entourent les fruits de la sagesse. Avance encore et combattez les ennemis que vous battrez assez facilement.

Combattez ensuite Sariel et utilisez les esquives et les contre attaques pour pouvoir toucher votre ennemi. Maintenez la tactique des contres jusqu'à ce que l'écran de sauvegarde interrompe le combat. Sauvegardez votre partie avant de vous attaquer à l'ange suivant.

Vous allez combattre maintenant Armaros.

Maintenez la même tactique de contre et esquivez ses attaques. Evitez les boules qu'il vous lance et abusez des attaques aériennes.

Après la cinématique, Enoch affronte son coté obscur Dark Enoch. Commencez par prendre le Gale comme arme et restez loin de votre ennemi. Ce dernier utilise exclusivement les attaques de mêlée et il est donc dangereux à courte distance.

Utilisez alors le Gale tout en tournant autour de Dark Enoch. Maintenez la même tactique en utilisant le saut fréquemment quand il lance ses rayons et ses flèches. Restez avec le Gale pour pouvoir vaincre votre ennemi sans trop vous exposer. Avancez ensuite vers la lumière pour vous réveiller de ce coma.

Chapitre 10 : Le tombeau d'Arakiel

Avancez jusqu'à Lucifel ensuite sautez sur les plates-formes cubiques pour continuer votre chemin. Eliminez les Acutmartyr pour continuer votre route jusqu'au grand cube. Allez à gauche et appuyez sur la dalle pour faire apparaitre un pont.

Traversez ce pont pour atteindre une nouvelle zone. Traversez cette zone en regardant le combat d'Ishtar en arrière plan.

Dans cette nouvelle zone, avancez à droite jusqu'au grand cube. Avancez jusqu'au bord supérieur pour vous transporter, via une plateforme mouvante qui s'active à votre contact, vers la plateforme suivante. Allez ensuite à la plateforme de droite, frappez le pont pour l'abaissez et traversez-le.

Approchez ensuite du bord inférieur pour atteindre une autre plateforme avec un Freeman dessus qui vous donne la note " Arakiel ".

Utilisez ensuite les plates-formes mouvantes pour atteindre les ressorts verts par le coté droit. Sautez sur ces ressorts jusqu'à rejoindre Lucifel. Sautez ensuite sur d'autres ressorts et passez par les trous dans les plates-formes. Quand un ange vous l'indique, descendez par un trou dans la plateforme pour voir un Freeman à droite. Allez le voir pour récupérer la note " La légende d'Ishtar ".

Remontez ensuite et allez au ressort qui se trouve à gauche. Utilisez-le pour atteindre le dernier Freeman qui vous donne la note " Petit Nephilim ".

Sautez ensuite sur les ressorts et éliminez les ennemis, en haut. Marchez sur la dalle située à droite et courez rapidement sur les escaliers avant qu'ils ne se retirent.

Montez les escaliers jusqu'à une nouvelle zone. Montez ensuite d'autres escaliers jusqu'à l'autel d'Arkiel. Frappez les deux interrupteurs pour soulever la plateforme. Montez enfin les escaliers pour affronter Boola.

Placez-vous devant un mur pour que Boola charge sur vous et esquivez au dernier moment. De cette façon, il se heurtera contre le mur. Effectuez l'opération deux fois pour que votre ennemi tombe dans les pommes et reste un petit moment au sol.

Ruez-vous alors sur lui et assenez-lui un max de de coups avant qu'il ne se relève. Restez à une bonne distance de Boola quand il se relève pour éviter son onde de choc. Utilisez le Gale pour rester loin de votre ennemi et l'attaquer

tranquillement. Maintenez la même tactique tout au long de l'affrontement pour battre Boola.

Après le combat, avancez en sautant sur les plates-formes et rejoignez Lucifel. Continuez votre chemin et montez sur les plates-formes mouvantes pour atteindre le sommet. Marchez sur la dalle pour déplacer les cubes et les mettre sur la même ligne pour pouvoir sauter dessus.

Descendez ensuite et sautez sur les cubes en évitant les colonnes qui pendulent. Traversez ensuite une autre zone similaire et avancez vers le téléporteur.

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui débarquent. Marchez ensuite sur la dalle pour faire descendre les cubes et sautez dessus. Avancez encore une fois à gauche et éliminez les ennemis qui gardent la dalle. Marchez dessus pour activer les colonnes mouvantes et sautez dessus. Montez les marches et passez par Lucifel.

Sautez ensuite sur les cubes mouvant qui partent à gauche pour atteindre les enfers. Montez alors les plates-formes en vous décalant à droite pour pouvoir récupérer le dernier fragment des os d'Ishtar en chemin.

Réutilisez encore les plates-formes mouvantes et cette fois, allez vers les plates-formes montantes. Montez dessus jusqu'à atteindre le sommet pour trouver Ishtar. Vous devez ensuite combattre Ezekiel.

Votre ennemie se bat principalement au corps à corps. Quand vous restez longtemps loin d'elle, elle vous lance dessus des rayons électriques puissants.

Dans cet affrontement, utilisez l'Arch comme arme et attaquez toujours après avoir esquivé les attaques d'Ezekiel. Evitez aussi ses charges et attaquez dans le dos tout de suite après. Quand elle saute, repérez son ombre au sol et effectuez un double saut puis planez pour éviter cette attaque dévastatrice. Laissez votre ennemie terminer ses combos pour enchainer ensuite rapidement et la mettre au sol avant de prendre vos distances pour éviter l'onde de choc quand elle se relève. Maintenez cette même tactique jusqu'à la fin de la première partie du combat.

Ezekiel se transforme en une abomination composée de deux parties.

Utilisez votre Arch et utilisez l'attaque aérienne en vrille pour toucher votre ennemi sans subir de coups. Evitez tout de même les rayons électriques, les projectiles de feu et enfin la glace qui apparaissent autour du boss.
Quand les deux partie se séparent, attaquez la partie au sol tout en évitent de rester sous l'ombre de la partie volante pour éviter qu'elle ne vous écrase. Multipliez les attaques en vrille jusqu'à éliminer une fois pour toutes votre ennemie Ezekiel.

Chapitre 11 : Le rêve de Semyaza

Avancez et sautez sur les plates-formes pour monter jusqu'à Azazel.

Vous allez ensuite l'affronter dans sa forme initiale. Votre ennemi est trop rapide et utilise lui aussi les attaques au corps à corps. Esquivez ses frappes et ripostez tout de suite après avec votre Arch.

Evitez ses nuages d'insectes qui vous mettent à terre ce qui ouvre une opportunité pour le boss pour vous attaquer violemment. Evitez aussi ses rayons verts en esquivant lorsqu'il s'immobilise un moment pour charger.

Quand il saute, éloignez-vous de son ombre pour qu'il ne vous écrase pas. Attaquez toujours après avoir esquivé les combos du boss jusqu'à le mettre à terre. Soyez patient et éloignez-vous de lui quand il se relève pour éviter l'onde de choc. Maintenez la même tactique pour battre une première fois le boss.

Azazel se transformera en Nether Azazel.

Il se transforme en un insecte géant très résistant. Il est derrière un bouclier qu'il faut attaquer pour le briser et pouvoir toucher le boss avec vos coups. Optez pour l'Arch qui est rapide et vous permet de planer, après les sauts.

Le boss se téléporte loin de vous ensuite près de vous pour attaquer avec sa patte. Esquivez toujours cette attaque et ripostez tout de suite après. Après trois attaques de ce genre et quand le boss se téléporte très loin de vous, sautez et

planez dans les airs pour éviter les boules de feu. Maintenez cette méthode jusqu'à ce que les yeux du boss virent au jaune.

Sa tactique reste la même mais il lancera son coup de patte après trois téléportations en utilisant la deuxième comme feinte.

Esquivez alors cette attaque et ripostez. Quand il se téléportera loin de vous, il lancera des boules de feu sur vous en essayant de vous suivre pour vous toucher. Il lancera ensuite des séries rapides de boules de feu suivies d'une série plus lente. Esquivez le tout et passez derrière le boss pour l'attaquer.

Quand les yeux du boss virent au rouge, il perd son bouclier et devient plus agressif.

Vous pouvez utiliser le Gale pour lui tirer dessus tout en restant loin de lui ou garder l'Arch et maintenir la même tactique que pour les précédentes phases du combat. Restez patient et attaquez Azazel après chaque attaque pour le neutraliser.

Pendant qu'Azazel se transforme en son ultime forme, il sera avalé par Dark Armaros venu tout droit des enfers. Il sera votre boss final.

Le boss n'est vulnérable qu'à une arme à la fois pour chaque phase de combat. Vous devez à chaque début de phase essayer les armes sur le boss pour savoir laquelle sera la bonne.

Après le choix de votre arme, attaquez le boss et évitez les tirs de laser et de boules d'énergie.

A chaque fois qu'il vous tire dessus, passez derrière lui et attaquez-le. Contrez ou esquivez aussi son attaque réalisée avec sa queue. Attaquez le boss jusqu'à endommager son armure. Il se placera alors loin de vous et vous lancera un rayon laser dévastateur. Il faut sauter par-dessus ce laser puisqu'il n'est pas possible de le contrer.

Quand le boss plonge dans le sol, restez mobile pour éviter les rayons de ce même laser qui surgissent du sol.

Choisissez ensuite une autre arme et rééditez l'opération. Quand le boss est en danger, il commence à tirer avec ses deux canons. Sautez par-dessus ses attaques ou passez derrière lui pour l'attaquer tout en restant à l'abri. Evitez comme toujours ses rayons dévastateurs quand il les lance et pensez à changer d'arme quand c'est nécessaire. Gardez la même tactique et à l'approche de la fin du combat, le boss vous lancera un rayon impossible à éviter qui explose votre arme et votre armure.

Avancez alors vers le boss et attaquez-le même si vos attaques sont inefficaces.

Ishtar vous vient en aide et vous lance une arme. N'attaquez pas avec l'arme directement mais activez le Super Boost pour toucher votre ennemi et l'éliminer une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez vaincu tous les anges déchus et vous avez sauvé Ishtar.

Enchanted Arms

© Ubisoft / From Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Si vous avez besoin de TB (la monnaie du jeu), allez au casino et jouez à la roulette en misant sur un seul numéro pour remporter 36 000 jetons. Lorsque vous aurez 200 000 jetons, achetez la God Ambrosia dans le casino pour 400 TB, sachant que vous pouvez en accumuler jusqu'à 9 au prix total de 3 600 TB. Ensuite, revendez-les dans une vraie boutique pour empocher 21 600 TB, et continuez l'opération pour atteindre rapidement le million de TB.

NEW GAME +

Eliminez le boss de fin et terminez le jeu à 100% pour débloquer le mode New Game +. Vous pourrez ainsi recommencer le jeu à partir de cette sauvegarde pour conserver tous vos TB, SP, EXP et statistiques de votre précédente partie.

Enemy Territory : Quake Wars

© Activision / Underground Development 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OUTILS AUTOMATIQUES

Lorsque vous ne savez pas exactement quel outil employer pour réaliser une tâche en particulier en fonction de votre classe, appuyez sur la touche d'utilisation des objets et certaines actions se feront automatiquement.

Enslaved : Odyssey to the West

© Namco Bandai / Ninja Theory 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Evasion

Après la scène cinématique, avancez sur la passerelle et sautez par-dessus le vide. Passez la porte qui vient de s'ouvrir, sautez par-dessus les caisses puis continuez jusqu'à ce que tombiez au niveau inférieur. Remontez alors en grimpant sur les caisses, passez la porte et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, avancez et sautez d'une passerelle à une autre. Marchez sur les canalisations et sautez jusqu'à la porte suivante.

Après la courte scène, avancez et descendez au niveau inférieur. Une explosion surgit et vous vous retrouvez alors à l'extérieur, accroché à une barre métallique. Lorsque vous reprenez le contrôle, sautez à droite et accrochez-vous au rebord des barres métalliques.

Sautez en haut à deux reprises, repérez les poutres métalliques à gauche et escaladez celle au milieu. Sautez vers le haut puis à droite, sautez sur la plateforme puis continuez le long des canalisations sur votre droite.

Lorsqu'un robot jaillit et ouvre le feu, prenez couverture derrière la caisse puis escaladez la canalisation, à droite. Sautez sur la passerelle élevée, discutez avec le prisonnier puis sautez sur la canalisation de gauche. Descendez, suivez le chemin et récupérez ainsi votre matériel, à droite.

Par la suite, revenez là où vous aviez vu le robot et foncez sur lui. Attaquez-le et détruisez-le rapidement.

Passez la porte, avancez et affrontez les robots qui arrivent tout en apprenant les touches d'attaque. Avancez vers la pièce suivante, affrontez d'autres robots et apprenez d'autres techniques d'attaque.

Une fois dehors, escaladez le rebord à droite de la porte puis les canalisations.

Sautez à droite, atteignez l'aile de l'engin. Sautez d'une section à une autre, avancez et affrontez les trois robots qui arrivent. Ensuite, suivez le chemin, grimpez les rebords et la canalisation à droite.

Continuez à droite, laissez-vous tomber afin de vous accrocher aux canaux en bas et sautez sur les autres qui sont en face. Lorsque vous arrivez près du réacteur, attendez qu'il cesse de cracher des flammes et traversez.

Poursuivez en sautant à droite, continuez vers l'aile suivante et partez à droite vers la porte en rouge.

Après la scène, grimpez rapidement aux rebords afin d'éviter le gratte-ciel, remontez le long de la canalisation et sautez à gauche jusqu'à l'aile. Ensuite, avancez, sautez sur la canalisation dans le coin et poursuivez à gauche vers la plateforme.

Agrippez les rebords d'en haut puis ceux à gauche, atteignez la prochaine plateforme puis sautez sur la barre métallique. Remontez le long de la prochaine canalisation, entrez dans la capsule de sauvetage et fuyez ainsi l'engin.

Chapitre 2 : Ruines urbaines

Après la scène cinématique, vous devenez l'esclave de la ravisseuse. D'abord, suivez-la en bas des marches, avancez

et passez sur le pack de santé pour le récupérer.

Suivez la jeune femme jusqu'au pont basculant, grimpez aux canalisations à gauche du pont et traversez la rive. Activez la seconde partie du pont puis abattez les deux robots qui arrivent.

Par la suite, avancez à gauche et poussez le bloc pour passer. Traversez la passerelle, obtenez le pack de santé et l'orbe à gauche puis continuez à droite. Suivez la jeune femme, traversez les débris et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ensuite, descendez la pente et faites attention au robot muni d'une tourelle. Prenez couverture derrière la clôture, avancez lorsqu'il arrête de tirer et couvrez-vous aussitôt derrière une autre clôture. Approchez-vous ainsi de lui et attaquez-le dès que l'occasion se présente. Achevez-le puis stoppez les deux vagues de robots qui arrivent.

Une fois que la zone est sécurisée, passez à travers tous les containers et récupérez des orbes supplémentaires. Ensuite, suivez le chemin vers les plantes rouges et grimpez sur les poubelles pour avancer. Déplacez l'étagère pour passer, attaquez les robots qui sont temporairement immobiles puis montez les marches et prenez la porte.

Maintenant, vous devez traverser l'immeuble sans être tué par les robots. Avancez rapidement à droite du trou et prenez couverture derrière les débris en métal. Faites diversion en criant aux robots puis ordonnez à la jeune femme de passer le temps que les robots tirent sur vous.

Ensuite, montez les escaliers sur la droite et approchez-vous du bord. Lorsque la jeune femme fait diversion, courez rapidement et traversez le pont en face. Ensuite, faites diversion à votre tour et demandez-la de vous rattraper.

Pour neutraliser les robots, demandez-lui d'abord de faire diversion puis descendez par le rebord. Grimpez sur le poteau, sautez sur les barres métalliques à droite et descendez de l'autre côté.

Demandez-lui de faire diversion une nouvelle fois puis marchez sur la barre à droite et sautez sur les rebords des piliers.

Enfin, ordonnez-lui de faire diversion et attaquez les deux robots. Rebroussez chemin, montez les marches et rejoignez la jeune femme.

Passez la porte, suivez le chemin, récupérez deux orbes et poussez le conduit pour passer. Avancez vers le grand arbre, prenez le chemin vers la droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche puis suivez la jeune femme.

Lorsqu'il est temps d'attraper une libellule, approchez de la fille et soulevez-la. Grimpez à l'échelle qu'elle fait descendre et avancez sur la passerelle. Sautez sur la barre métallique puis la branche à droite.

Ensuite, atteignez la prochaine passerelle, sautez sur le rebord de l'immeuble en face puis rejoignez la passerelle à droite. Continuez en sautant sur les prochaines barres métalliques puis la canalisation de droite. Dans la prochaine zone, grimpez au rebord sur le mur de gauche et remontez ainsi à l'étage.

Montez les prochaines marches, sautez sur les branches en rouge, la barre métallique puis la dalle. Avancez, descendez et capturez la libellule en haut des prochaines marches. Ensuite, rebroussez chemin et descendez le long des canalisations pour revenir après de la jeune femme.

Après la scène cinématique, suivez-la jusqu'au champ de mines, portez-la et traversez le terrain sans passer sur les champs d'action des bombes.

Lorsque vous arrivez près du pont brisé, portez la jeune femme à nouveau, descendez via la passerelle en bois et passez à travers le bus.

Ensuite, sautez sur les voitures à droite et avancez près du rebord du pont en face.

Lancez la jeune femme sur le pont puis trouvez votre chemin en montant sur la voiture renversée.

Montez sur la section de route brisée, continuez à droite et avancez sur le bus. Sautez jusqu'à Trip, portez-la et approchez-vous du bord pour la lancer vers le bus renversé. Ensuite, sautez rapidement à votre tour et hissez-la avant qu'elle ne tombe sur les mines.

Ensuite, revenez sur la section de route et partez cette fois à gauche. Faites attention à la tourelle, sautez sur la voiture à gauche puis prenez couverture derrière la petite cabine ou la barricade. Avancez et couvrez-vous derrière la clôture. Grimpez au poteau à droite, sautez sur les barres métalliques et atteignez le container.

Sautez sur les rebords du mur, remontez jusqu'au toit et descendez par le côté gauche du bord. Traversez la cour à droite, montez la pente et grimpez le rebord du mur.

Sautez sur les barres métalliques, atteignez la prochaine section et continuez à gauche. Traversez en sautant d'un bout de métal à un autre, continuez et remontez sur le container. Repérez la canalisation à droite de l'entrée, escaladez-la et sautez sur la passerelle à gauche.

Récupérez l'explosif, tirez sur les barres de métal qui tiennent la grande pancarte et tirez. Une fois que la tourelle est détruite, descendez rapidement et abattez les robots temporairement immobilisés par Trip.

Maintenant que le calme est revenu, escaladez à nouveau le container et prenez l'entrée. Soulevez le bloc, avancez et grimpez sur les containers de poubelles à droite. Suivez Trip le long de la construction en ruine jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Après le scan, demandez une diversion à Trip et courez le long des dalles jusqu'à la carrosserie d'une voiture.

Prenez couverture, demandez une autre diversion et courez à droite vers le mur du bâtiment. Grimpez aux rebords pour remonter, couvrez-vous derrière les barricades et avancez vers le robot. Ordonnez une dernière diversion puis foncez sur la tourelle pour la neutraliser.

Une fois que vous avez le contrôle de la tourelle, visez la citerne du camion et tirez.

Ensuite, visez les robots qui arrivent et ouvrez le feu sur eux. Empêchez-les d'atteindre Trip, protégez-la sur les deux flancs et sécurisez ainsi la zone. Enfin, suivez Trip et améliorez vos compétences grâce aux orbes que vous collectez. Prenez Trip et lancez-la de l'autre côté du vide, sautez et entrez.

Descendez par le trou, suivez le chemin, montez les marches et continuez jusqu'à la cour.

Boss : Mastodonte
Dans ce combat, vous devez effectuer une attaque et esquiver aussitôt. Répétez cette technique jusqu'à ce que le robot soit assommé et perd le contrôle.

A ce moment, allez derrière la statue dans la cour et criez pour qu'il attaque ainsi la statue. Répétez cette opération trois fois pour que la grande boule tombe ainsi sur le robot et l'écrase.

Chapitre 3 : La tour maléfique

Après la scène cinématique, avancez tout droit, passez les barricades et récoltez les orbes que vous apercevez. Lorsque vous vous approchez des robots, grimpez aux barricades sur votre gauche, avancez sur le grand engin puis continuez à droite.

Avancez sur les corniches, lancez Trip de l'autre côté du rebord et sautez rapidement pour l'attraper avant qu'elle ne tombe.

Ensuite, continuez à avancer jusqu'à la voiture endommagée sur votre droite et poussez-la pour entrer par le trou.

D'abord, lancez Trip vers le rebord de la dalle puis grimpez sur la canalisation du pilier à droite. Escaladez les dalles à gauche, avancez vers le toit en ruines et récupérez un sérum énergétique en chemin.

Poursuivez le chemin jusqu'à la passerelle, sautez vers l'autre immeuble et entrez pour qu'une scène se déclenche.

Après le flashback, suivez le chemin vers la gauche et remarquez la présence de robots munis de boucliers. Dites à Trip de faire diversion, avancez et couvrez-vous derrière les barricades. Sautez vers la passerelle, ordonnez une diversion, courez rapidement sur la poutre métallique, sautez sur le rebord, descendez et sautez sur la dalle à droite.

Approchez-vous du premier robot sur votre gauche. Attaquez-le et récupérez son canon puis ouvrez le feu sur le second robot derrière. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin en face des marches, grimpez aux poutres puis avancez à droite sur la dalle jusqu'à l'échelle et abaissez-la.

Maintenant, suivez Trip et prenez les escaliers. Laissez-la passer par le trou et suivez un autre chemin. Marchez sur la barre métallique, grimpez sur les dalles et retrouvez-la de l'autre côté. Attendez qu'elle ouvre la porte et entrez.

Avancez et prenez couverture derrière la clôture. Après le scan, avancez à gauche et grimpez sur le rebord. Montez sur les containers à gauche, traversez les canaux et récupérez un plasma et des orbes dans la cour suivante.

Rebroussez chemin près des containers, suivez maintenant le chemin de droite et sautez sur la dalle suivante. Sautez sur la barre métallique, grimpez sur les rebords du mur et obtenez un autre plasma.

Ensuite, demandez une diversion, descendez par le bord et attaquez le robot. Arrachez son arme, abattez-le et tirez sur les trois autres robots.

Une fois que ceci est fait, rejoignez Trip, faites attention à la tourelle qui se trouve au loin, à gauche, et passez vers la droite. Faites diversion pour que Trip puisse vous rejoindre, prenez-la et lancez-la en haut de l'échelle. Ensuite, escaladez cette dernière et récupérez l'ampoule.

Ensuite, marchez sur la barre métallique, sautez sur les rebords d'en face et grimpez rapidement sur la passerelle avant que les rebords ne s'écroulent.

Demandez une diversion pour passer, avancez vers la clôture et continuez d'abord au sud via un petit pont. Montez à l'échelle, étalez la passerelle et revenez en arrière.

A présent, avancez sur le toit en faisant diversion et couvrez-vous derrière la clôture. Ordonnez une diversion, marchez sur la poutre métallique et sautez sur les rebords de la grande citerne. Sautez sur la barre métallique puis les rebords du mur, demandez une diversion et remontez neutraliser le robot.

Une fois que vous avez le contrôle de la mitrailleuse, repoussez les machines qui arrivent et tirez sur les trois endroits par lesquels ils débarquent. Le premier à droite, le second en haut de l'immeuble en face et le troisième à gauche. Une fois que la porte est déverrouillée, descendez et entrez.

Descendez les escaliers, passez à travers le masque blanc et approchez-vous de Trip.

Poursuivez le chemin, descendez à l'étage inférieur et trouvez la sortie. Avancez à droite, descendez les niveaux, activez le flash et visez les robots pour les neutraliser.

Une fois que les petits robots sont détruits, un grand robot similaire au premier boss débarque. Pour l'abattre, utilisez les grenades flash et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Une fois qu'il perd le contrôle, collez-vous à l'un des murs, criez pour l'attirer et sautez au dernier moment. Il est alors vulnérable à une attaque spéciale, rejoignez-le rapidement et appuyez sur la touche d'action spéciale pour l'abattre une fois pour toutes.

Enfin, rejoignez Trip et lancez-la sur le container.

Chapitre 4 : Coup de théâtre

Dès que vous avez le contrôle du personnage, partez vers la section de mur à gauche. Accrochez-vous au rebord du

mur en briques, sautez en haut vers le rebord et escaladez à droite et à gauche jusqu'à la passerelle. A ce moment, deux chemins s'ouvrent à vous.

D'abord, partez à gauche, sautez sur la branche d'arbre, la barre métallique puis la canalisation dans le coin.

Glissez vers le bas, sautez sur les barres, les rebords du mur, une autre canalisation, une barre métallique et descendez vers la passerelle métallique. Obtenez le masque et rebroussez chemin jusqu'à la première passerelle.

Partez cette fois à droite, sautez sur la seconde passerelle, les barres métalliques, les rebords du mur et remontez jusqu'à la dalle. Abattez le robot qui s'y trouve.

Sautez sur les poutres métalliques à gauche et faites attention à la charge électrique que le robot lance. Poursuivez en grimpant à la canalisation de droite, sautez rapidement sur les rebords et abattez le robot en question.

Ensuite, sortez et sautez sur les barres en métal. Atteignez la canalisation dans le coin, descendez et poursuivez le long de la branche d'arbre. Escaladez ainsi vers la gauche et atteignez une autre passerelle. Continuez à droite en sautant sur les barres et agrippez l'enseigne. Enfin, escaladez-la rapidement et atteignez le toit, à gauche.

A présent, plusieurs robots vous tirent dessus de loin. Prenez couverture derrière les clôtures qui ne tiendront pas longtemps et descendez par le bord, avancez au milieu d'une barricade à l'autre puis partez à droite pour sauter sur une canalisation du mur. Grimpez aux rebords, sautez à gauche et descendez sur la dalle de l'autre côté. Récupérez les grenades flash, utilisez-les pour détruire les boucliers des robots et avancez en courant.

Partez à nouveau vers la droite, couvrez-vous, utilisez les grenades flash pour désactiver le bouclier des robots et attaquez le premier sur votre chemin. Récupérez le plasma, le pack de santé et montez les marches. Neutralisez les deux autres robots à l'aide des flashs et avancez. Descendez par le rebord, récupérez le masque en chemin et avancez.

Sautez sur les barres métalliques, le rebord du mur et remontez vers l'étage supérieur. A droite des marches, récupérez un flash et des orbes puis montez les escaliers.

Au sommet du bâtiment, avancez sur le toit et affrontez les robots qui se réveillent. Avancez, montez la pente et marchez sur la poutre oblique.

Sautez sur la grue qui s'écroule et grimpez rapidement avant que la structure ne s'effondre. Ensuite, avancez sur les barres métalliques et atteignez la cabine de contrôle. Activez le levier pour créer un pont puis descendez à l'échelle, les rebords et barres pour rejoindre Trip.

Lorsque vous retrouvez Trip, vous serez attaqué par un chien robot et votre compagne monte sur votre dos. Courez vers l'écran entre les barricades et les carrosseries des voitures, passez à travers le bus et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez un bâtiment en ruines.

Avancez à droite des marches et lancez Trip sur le bord. Lorsque le chien robot pénètre dans le bâtiment, montez rapidement les quelques marches, escaladez la canalisation et atteignez les autres marches à gauche.

Repérez Trip, avancez et sautez sur le lustre. Sautez sur la corniche de l'autre côté, escaladez la canalisation, atteignez la barre métallique puis avancez et sautez par-dessus le vide. Sautez sur le second lustre, atteignez l'autre corniche et avancez jusqu'à ce que vous rejoigniez Trip.

Entrez dans le corridor, avancez au fond à gauche et poussez le bloc puis continuez jusqu'à l'amphithéâtre.

Après le scan, descendez près des robots et attaquez celui qui dispose d'un défaut pour neutraliser les deux autres. Une fois que la zone est sécurisée, faites monter Trip sur votre dos et grimpez sur l'élévateur. Avancez près des débris puis rejoignez le rebord et lancez Trip.

Dès que vous remarquez le masque en bas, redescendez et rejoignez-le.

Après la courte scène, sautez sur le décor de la scène et atteignez les échafaudages d'éclairage. Lorsque Trip vous

demande de débloquer l'échafaudage coincé, remontez la pente de débris, sautez sur les barres métalliques et atteignez le rebord indiqué. Après le scan, continuez à avancer, sautez sur la corniche à droite et activez le premier interrupteur d'éclairage.

Revenez au point indiqué, sautez sur le support métallique aux lumières vertes puis sautez sur la passerelle à droite. Marchez sur la barre métallique, atteignez le prochain interrupteur et activez-le. Ensuite, descendez de l'autre côté et atteignez le support aux lumières rouges. Sautez sur celui aux lumières bleues puis sur la passerelle de l'autre côté et atteignez ainsi le dernier interrupteur.

Tout de suite après, sautez sur les rebords du support vertical revenez au second interrupteur et activez-le une seconde fois pour aligner tous les supports. Enfin, sautez sur les supports et sur la statue pour neutraliser le chien robot.

Chapitre 5 : L'épave

Suivez Trip jusqu'au bord de la mer, montez sur votre nouveau moyen de transport (le nuage) et surfez à la surface de l'eau. Partez à gauche, passez sous le pont et approchez-vous du bateau rouillé. Dépassez-le, repérez les débris d'un mur et récupérez le masque qui s'y trouve.

Ensuite, revenez en arrière, partez plus à gauche, repérez une petite rampe et prenez-la.

Sautez pour traverser le vide et appuyez sur le joystick dès que vous vous approchez du container pour vous remettre sur pied. Poussez le container pour permettre à Trip de passer, descendez sur le nuage et repérez un autre rampe sur la droite.

Remontez, sautez deux fois par-dessus le vide, atteignez la benne du camion et poussez-la. Une fois que Trip est passée, suivez-la en sautant à l'aide du nuage, poussez le bloc et atteignez la nouvelle zone.

Passez la porte, avancez près de l'échafaudage rouge et lancez Trip sur le rebord. Ensuite, revenez de quelques pas, sautez sur les barres métalliques tordues et grimpez sur la canalisation.

Sautez à gauche, grimpez aux rebords du mur et continuez à gauche. Lorsque la caméra change de vision, sautez à gauche, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi Trip sur la passerelle.

Lancez-la une nouvelle fois sur le rebord, sautez sur les canalisations du mur, la barre métallique et atteignez la structure métallique.

Déplacez-vous à droite, sautez sur la passerelle à droite et utilisez le rebord du mur pour atteindre une autre plateforme en haut à gauche. Prenez les orbes, redescendez et continuez à droite le long des poutres métalliques. Escaladez la structure pour atteindre la passerelle et remarquez qu'à ce moment deux chemins s'offrent à vous.

D'abord, partez à gauche, descendez le long du conduit et récupérez le masque.

Ensuite, revenez en arrière et sautez sur la poutre métallique qui était sur votre droite. Avancez sur la poutre, sautez sur les barres métalliques et rejoignez ainsi Trip.

A présent, prenez Trip et lancez-la par-dessus le vide, sautez rapidement à votre tour et aidez-la à monter avant qu'elle ne tombe.

Portez-la sur votre dos, escaladez les corniches et lancez-la par-dessus le prochain vide. Sautez, portez-la à nouveau et grimpez jusqu'à ce que vous atteigniez un endroit sûr. Suivez ainsi le chemin entre les containers et avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Après le scan, affrontez les robots en face de vous et grimpez au container sur votre gauche.

Une fois sur le pont en bois, allez d'abord à gauche pour obtenir des orbes et un pack de santé puis revenez et descendez près des débris. Lancez Trip par-dessus le vide, sautez à votre tour et avancez jusqu'à ce que des robots vous tirent dessus.

A ce moment, demandez à Trip de faire diversion, revenez sur vos pas et traversez de l'autre côté.

Avancez vers les grands canaux circulaires, passez à gauche pour contourner les robots et attaquez-les par derrière. Utilisez un flash pour neutraliser le robot muni d'un bouclier et détruisez-le.

Ensuite, suivez le chemin jusqu'au container à droite. Une fois que Trip passe sous le container, revenez de quelques pas et entrez dans le container de gauche. Ouvrez la porte à l'intérieur, sautez sur les poutres métalliques, suivez ce chemin et atteignez ainsi le côté gauche du pont.

Traversez encore la poutre métallique, sautez par-dessus le vide et approchez-vous des barricades. Dites à Trip de faire diversion, avancez d'une barricade à l'autre et, lorsque vous approchez la tourelle, grimpez au container de gauche.

Atteignez ainsi la plateforme sur laquelle se trouve la tourelle, neutralisez-la et prenez son contrôle. Visez ainsi les machines qui sont sur le pont, tirez-leur dessus et sécurisez le pont pour que Trip puisse avancer. Retrouvez-la en descendant du côté du bus et poussez le bloc en bleu pour continuer.

Avancez entre les débris jusqu'à la nouvelle section du pont et regardez le scan. Ensuite, faites diversion, avancez d'une barricade à l'autre et atteignez le véhicule blindé.

Lorsque Trip le conduit, déplacez-vous avec l'engin pour éviter les balles des tourelles. Malheureusement, elle ne sait pas conduire. Par conséquent, sautez par-dessus le trou un peu plus loin et derrière le véhicule courez lorsqu'elle fonce vers la tourelle. Passez du côté droit, courez sur le pont en bois et rejoignez-la.

Courez sur le pont qui s'effondre, sautez pour vous accrocher au véhicule et préparez-vous à combattre le chien robot.

Boss : Chien robot
Pour battre ce chien, utilisez d'abord les flashs pour le paralyser et attaquez-le avec le bâton. Frappez-le également avec le plasma et répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce que sa première jauge soit achevée.

Utilisez alors le nuage pour rattraper le chien qui commence à courir et appuyez sur la touche qui s'affiche pour effectuer une première attaque spéciale. Par la suite, recommencez toute l'opération une deuxième fois et achevez ainsi ce chien une fois pour toutes.

Chapitre 6 : Abords du village

Avancez à gauche, traversez la passerelle et continuez jusqu'à ce que Trip vous demande d'abaisser le pont. A ce moment, sautez sur les branches d'arbres puis sur les branches collées à la canalisation.

Sautez à droite d'une branche à l'autre, rejoignez la passerelle et allez à droite jusqu'au pont. N'activez pas le pont pour l'instant, montez la pente de ce dernier et sautez sur les branches devant la montagne. Remontez, sautez sur le rebord à gauche et obtenez le masque.

Ensuite, refaites le même chemin et activez le levier. Suivez Trip jusqu'au prochain levier, demandez-lui de tirer le levier et traversez le pont.

Ordonnez-lui de tirer le levier une nouvelle fois, montez encore jusqu'au levier et abaissez-le à votre tour à deux reprises. Ordonnez-lui de monter, soulevez le pont pour atteindre la corniche élevée à droite et lancez Trip vers le rebord.

Sautez sur le pont qui s'écroule, sautez sur les rebords à gauche de la branche et remontez jusqu'ax branches. Escaladez-les, sautez vers la gauche et atteignez le pont vertical. Remontez-le et rejoignez ainsi Trip.

Activez le levier, traversez le pont et activez le second levier à droite.

Demandez à Trip d'actionner le premier levier, remontez le long du pont et actionnez le troisième levier en haut à gauche. Traversez le pont à nouveau, activez le quatrième levier en haut à droite et demandez à Trip cette fois de

traverser.

Activez le quatrième levier une nouvelle fois, traversez le pont vers la gauche pour revenir au troisième levier et actionnez-le. Demandez à Trip de traverser, actionnez le levier une dernière fois et traversez ainsi ensemble. Suivez le chemin, montez les rebords et atteignez la tour de guet.

Après la courte scène, suivez le chemin infesté par des robots, achevez-les et obtenez ainsi des orbes supplémentaires. Avancez jusqu'à la fin du chemin, sautez depuis le rebord de droite, agrippez les branches d'arbres, la barre métallique puis les rebords et atteignez la passerelle.

Avancez, traversez le pont et abattez d'autres robots. Effectuez des attaques spéciales pour les achever rapidement, avancez et soulevez la porte suivante.

Grimpez aux branches en face de la porte, la poutre métallique à gauche puis les rebords et remontez ainsi sur la plateforme. Abattez d'autres ennemis en éliminant celui qui est déréglé en premier lieu puis occupez-vous du reste.

Avant de sauter vers la plateforme suivante, regardez près du bord et repérez un masque sur une corniche. Récupérez-le, redescendez et revenez au même endroit.

Continuez cette fois en sautant par-dessus le vide et grimpez aux rebords pour escalader la tour de guet.

Chapitre 7 : A la poursuite de Trip

Après la scène, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un parasol près du bord. Repérez une canalisation sur le mur en face du parasol et escaladez-la.

Sautez à droite, grimpez et récupérez un masque près de la parabole.

Redescendez, suivez le chemin tout en obtenant le maximum d'orbes et escaladez une autre barre métallique pour escalader la montagne. Retrouvez Trip qui s'enfuit, prenez couverture derrière les barricades et sautez sur la prochaine passerelle à proximité.

Grimpez aux barres métalliques, contournez le robot et rejoignez-le sur sa plateforme. Tirez un flash pour le neutraliser, abattez-le, utilisez son arme et achevez le robot dans la cour avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, descendez dans la cour, récoltez les orbes et grimpez à la barre métallique qui se trouve à gauche de la maison. Grimpez sur le toit, faites attention aux machines qui arrivent et utilisez le flash puis le plasma pour les anéantir. Par la suite, sautez sur les barres métalliques pour atteindre le bord de la montagne et remontez la pente.

Repérez Trip encore une fois, prenez couverture derrière les palissades et abattez les deux robots qui rodent. Avancez, sautez sur les poutres métalliques, grimpez à la branche de la montagne et atteignez la nouvelle zone.

A présent, utilisez d'abord le flash puis le plasma pour abattre les deux robots sur les toits. Si vous êtes à court de munitions, sautez sur les barres métalliques pour atteindre le toit (à gauche) et obtenez un plasma.

Sinon, descendez dans la cour et remontez rapidement via une barre métallique. Une fois que les deux robots sont achevés, utilisez la même technique pour éliminer les deux autres machines dans la cour, ou descendez les attaquer avec le bâton.

Dès que la zone est sécurisée, tentez d'ouvrir la porte mais celle-ci est barricadée de l'autre côté. Pour cela, regrimpez sur le toit où se trouvait le robot, visez la barricade et utilisez le plasma pour la détruire. Redescendez, ouvrez la porte et avancez.

Avancez sur la passerelle métallique et sautez sur les branches avant qu'elles ne s'effondrent, grimpez aux rebords et atteignez la prochaine section du village. Avancez, abattez le premier robot qui arrive, utilisez l'attaque spéciale pour prendre son arme explosive et abattez ainsi les autres en un seul tir.

Ensuite, repérez un poteau métallique à gauche de la maison, escaladez-le et suivez le chemin jusqu'à ce que vous tombiez d'une passerelle.

A ce moment, avancez doucement derrière les barricades, utilisez le flash pour neutraliser les robots et abattez-les avec deux tirs de plasma.

Eliminez ceux sur la première passerelle, avancez derrière la maison qui se trouve à gauche de cette passerelle et récupérez un masque.

Ramassez les flashs, les plasmas et les packs de santé éparpillés dans la cour et escaladez le conduit métallique sur le mur de la maison. Abattez les autres machines sur les prochaines passerelles, avancez sur ces dernières et grimpez aux barres horizontales pour avancer.

Une fois que la zone est sécurisée, redescendez dans la cour et ouvrez la porte. Abattez deux autres robots et ouvrez une seconde porte.

Dans la cour centrale du village, avancez doucement et prenez couverture derrière les barricades. Visez les robots de loin, utilisez un flash puis deux tirs de plasma pour les éliminer. Récupérez les packs éparpillés dans la cour, repoussez les ennemis en haut puis abattez les deux vagues d'ennemis qui arrivent.

Enfin, ramassez toutes les orbes et les packs restants et ouvrez la porte pour continuer.

Chapitre 8 : Vent d'espoir

Après la scène cinématique, avancez vers la porte, attendez que Trip l'ouvre et passez. Avancez au sud de la porte électrifiée, descendez le long de la passerelle et rejoignez Trip.

Lorsque vous arrivez devant la section de passerelle levée, regardez à droite et sautez sur la barre horizontale.

Grimpez sur les rebords en haut, la canalisation à droite, escaladez-la puis sautez sur les autres barres métalliques à droite. Atteignez un autre conduit vertical, glissez vers le bas et agrippez le rebord dans le coin gauche.

Sautez une autre fois à gauche puis sautez de l'autre côté afin d'accrocher le rebord du mur d'en face. Laissez-vous tomber vers le bas, sautez sur la barre de droite, atteignez ainsi la passerelle rouge et activez le levier.

Par la suite, avancez le long de la passerelle et grimpez à l'échelle. Lancez Trip sur le rebord à droite, partez à gauche et sautez sur le rebord du mur.

Sautez à gauche, agrippez la barre métallique et déplacez-vous vers la gauche. Descendez sur la passerelle, suivez le chemin et sautez sur les barres horizontales.

Agrippez le rebord, escaladez vers le haut et remontez le long de la canalisation. Sautez à gauche, glissez vers le bas lors du prochain conduit et poursuivez à gauche. Enfin, remontez à l'aide des rebords et rejoignez Trip.

Avancez vers le grand moulin et regardez le scan de la libellule. Allez derrière le moulin et retrouvez Trip devant le panneau de commande. Partez donc à gauche du panneau, sautez sur la structure métallique et traversez-la.

Avancez vers le niveau supérieur du moulin, dépassez l'axe central et escaladez le conduit. Continuez le long des rebords et atteignez le toit. Sautez sur le rebord de l'hélice, grimpez plus haut et déployez ainsi la première aile.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'axe central et faites attention aux engrenages en mouvement. Attendez que la structure de droite se rétracte, passez et sautez sur la poutre horizontale.

Grimpez sur la structure de droite, approchez-vous du bord et demandez à Trip d'arrêter le moulin lorsque l'aile s'approche de la structure. Sautez ainsi sur la barre de l'aile, demandez à Trip de tourner le moulin à nouveau et arrêtez-le lorsque l'aile arrive en haut. Déployez ainsi la seconde aile et redescendez à nouveau près de l'axe.

A présent, grimpez une nouvelle fois sur la structure de droite, grimpez sur la même aile que vous venez de déployer et atteignez une structure rouge de l'autre côté.

Ensuite, faites tourner le moulin et sautez ainsi sur l'aile non déployée à partir de cette structure. Avant de la déployer, utilisez-la pour atteindre le niveau supérieur de la structure à droite et obtenez ainsi le masque. Regrimpez sur l'aile, tournez-la vers le sommet et déployez-la.

Redescendez encore une fois tout en faisant attention aux engrenages, rejoignez Trip puis allez en direction de la porte électrifiée. Préparez-vous à affronter un groupe de robots énervés, utilisez les flashs et plasmas et faites le ménage.

Ensuite, rappelez Trip et passez la porte. Dans la grande cour, vous allez à nouveau affronter un autre chien robot. Utilisez les mêmes techniques lors du premier duel et achevez-le.

Avant d'entrer dans le bunker, revenez vers la porte verte ouverte, entrez et repérez un masque entre les maisons.

Chapitre 9 : Désolation

Lorsque vous aurez gagné le contrôle de Monkey, partez à gauche en longeant la montagne et récupérez un masque. Ensuite, suivez Trip et descendez la pente. Suivez toujours la jeune femme, récupérez les orbes éparpillés et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez des robots.

Après le scan, descendez la pente et abattez les deux machines.

Ensuite, utilisez votre nuage et planez sur l'eau. Remontez une pente plus loin, atteignez ainsi le levier et actionnez-le pour descendre la passerelle.

Ensuite, rejoignez Trip vers la prochaine porte et soulevez-la.

Avancez dans la cave rougeâtre, grimpez aux rebords et atteignez le nouveau lac dans lequel se trouve le bateau. D'abord, utilisez le flash et le plasma pour abattre les robots ou rejoignez-les à l'aide du nuage et achevez-les au corps à corps.

Ensuite, repérez les points faibles de la structure au milieu du lac et effectuez deux tirs de plasma de part et d'autre de la structure pour la faire descendre. Enfin, aidez Trip à sauter par-dessus le vide, soulevez-la avant qu'elle ne tombe et rejoignez le bateau.

Dans le bateau, prenez les commandes de la tourelle, repérez les robots à droite et à gauche et achevez-les. Lorsque le moteur s'arrête, repérez-en d'autres sur la passerelle en haut et à gauche. Abattez-les et continuez jusqu'à ce que vous arriviez près du levier. Descendez alors du bateau et actionnez-le.

En revenant sur le bateau, une courte scène se déclenche et une alarme retentit à cause de la couronne. Vous devez achever les deux tourelles pour permettre au bateau de passer. D'abord, utilisez le nuage et allez à droite de la barricade. Passez par le trou dans la montagne, achevez deux premiers robots et remontez la pente à l'aide du nuage ou à pieds.

Allez-y à pied pour plus de sécurité, sautez sur les plates-formes et approchez-vous de la première tourelle par derrière. Dites à Trip de faire diversion, attaquez-la et achevez-la.

Tout de suite après, utilisez le nuage pour descendre directement du bord et partez à droite. Planez entrez les bords de la montagne, passez entre les mines et remontez la pente sur votre droite. Sautez d'une section à l'autre à l'aide du nuage, atteignez la seconde tourelle, ordonnez une diversion et achevez-la. Enfin, redescendez et rejoignez le bateau.

Lors de votre avancée, vous devez descendre pour dégager des débris. A ce moment, récupérez le masque sur votre chemin et sautez pour dégager les débris.

Après la scène, vous êtes attaqué par un autre chien robot et vous devez l'éliminer avant qu'il n'attaque Trip. Coursez à l'aide du nuage, passez à travers tous les accélérateurs bleus et appuyez sur la touche d'action spéciale dès qu'elle

apparait.

Chapitre 10 : L'usine à Titans

Suivez votre nouveau compagnon, remontez la pente et préparez-vous à faire une course pour atteindre le sommet. Courez jusqu'aux deux ailes verticales, grimpez de part et d'autre sur les rebords et remontez.

Ne vous occupez pas du gros qui triche, sautez à droite, avancez sur la passerelle et sautez sur le rebord nord.

Suivez le chemin, sautez par-dessus le vide, ignorez le cochon qui utilise le grappin à gauche et poursuivez à droite. Courez, sautez sur les barres métalliques et agrippez-vous à la canalisation. Remontez sur la passerelle, remontez la pente et escaladez jusqu'au pied droit de la structure. Escaladez la barre métallique qui en ressort, sautez sur le rebord gauche, remontez et sautez plusieurs fois à gauche. Grimpez le long des rebords, escaladez ainsi jusqu'à la plateforme et gagnez la course.

Après la courte scène, approchez-vous de l'homme cochon et utilisez son grappin pour descendre. Descendez la pente, glissez encore une fois via le grappin et rebroussez chemin jusqu'à Trip.

Partez à gauche, descendez dans le tunnel et ouvrez la porte.

Une fois que vous avez reçu les instructions de l'homme cochon, sautez du bord et activez la vanne pour remonter la première passerelle.

Ensuite, repérez une poutre métallique près du mur et escaladez-la. Escaladez les barres de fer, les rebords et rejoignez Trip. Lancez-la par-dessus le vide et rejoignez-la.

Ensuite, actionnez la seconde vanne et affrontez le grand mastodonte qui arrive.

Assommez-le, attirez-vers le mur et achevez-le avec l'attaque spéciale. Ensuite, escaladez la canalisation que Trip fait descendre et avancez sur la passerelle. Lancez Trip par-dessus le vide et suivez-la jusqu'à l'endroit où se trouvait le robot mastodonte.

Une fois qu'elle a récupéré le super chargeur, revenez sur vos pas jusqu'à la première passerelle. Lancez Trip et rabaissez la plateforme pour la descendre. Ensuite, visez la bombe que Pigsy lance sur le pont levé et tirez une flèche plasma pour l'étaler. Remontez la pente et ouvrez la porte au fond.

Avancez, suivez le chemin à gauche et lancez Trip vers le rebord élevé (remarquez la présence d'un masque là où vous aviez lancé Trip). Ensuite, sautez sur les barres métalliques et agrippez le conduit du mur.

Déplacez-vous à droite, laissez-vous tomber, déplacez-vous encore à droite et sautez sur la canalisation dans le coin. Glissez vers le bas, sautez sur le rebord du mur (à droite) et sautez de part et d'autre des murs pour atteindre le rebord en haut à droite. Continuez vers la gauche, attendez que Trip active la machine et commencez une autre aventure.

D'abord, attendez que la roue descende et sautez à gauche. Déplacez-vous à l'extrémité gauche, laissez-vous tomber sur le rebord en bas et attendez que la roue monte pour sauter.

Remontez le long du prochain conduit, sautez à gauche et sautez lorsque la roue est en bas. Continuez vers le prochain conduit, glissez vers le bas et sautez lorsque la moitié cassée de la roue libère le passage.

Ensuite, sautez à gauche sur le rebord du cylindre, grimpez à la barre et agrippez le rebord se trouvant sous roue. Attendez qu'elle se déplace à gauche et remontez. Enfin, sautez à gauche et atteignez la passerelle.

Par la suite, visez la bombe que Pigsy place en hauteur et explosez-la avec du plasma.

Une fois que ceci est fait, sautez sur le rebord de la première tige cylindrique et agrippez la barre élevée.

Demandez à Trip de tourner la structure, sautez sur le rebord de la prochaine tige et laissez-vous tomber sur la barre en

fer. Dites à trip de tourner le dispositif une nouvelle fois et sautez sur la dernière tige. Relâchez prise pour atteindre la barre inférieure et sautez sur la passerelle.

A ce moment, vous pouvez partir à gauche et refaire tout le chemin afin d'obtenir le masque que vous aviez aperçu tout à l'heure.

Dans la nouvelle zone, abattez d'abord les trois robots puis lancez Trip sur la passerelle qu'elle vous montre. Ensuite, marchez sur la poutre qui se trouve au-dessus de l'eau, en face des passerelles.

Escaladez les conduits, les rebords et atteignez la plateforme. Faites attention à la tourelle, dites à Trip de faire diversion et partez à gauche. Sautez sur les barres en métal, suivez le chemin des canalisations métalliques, grimpez sur les rebords et abattez la tourelle.
Repérez le masque dans la cavité derrière la tourelle et repérez Trip.

Sautez sur les deux passerelles métalliques et activez le premier levier. Attendez que Trip saute sur la plateforme, descendez la pente à droite et sautez sur la barre métallique dans le mur.

Déplacez-vous à gauche, grimpez aux rebords et atteignez la prochaine passerelle. Avancez, agrippez le rebord du mur en face et sautez de part et d'autre afin de descendre. Agrippez la barre métallique, poursuivez à gauche et grimpez aux rebords pour remonter. Poussez la caisse plus loin, avancez et tirez le second levier. Attendez que Trip saute et réactivez le levier une nouvelle fois.

Attendez que Trip traverse puis activez le levier une troisième fois. Descendez en bas, traversez la cour et grimpez à la plateforme se trouvant sur l'eau. Marchez sur la poutre métallique, escaladez les barrez verticales à droite et montez jusqu'à la plateforme. Traversez la passerelle, sautez par-dessus le vide et agrippez la barre horizontale dans le mur.

Déplacez-vous à gauche, atteignez une petite plateforme et laissez-vous tomber afin d'accrocher une autre poutre métallique. Poursuivez à gauche, remontez en sautant d'un rebord à un autre et abattez les robots qui attaquent la jeune femme. Enfin, lancez Trip vers la passerelle élevée et récupérez ainsi la pièce recherchée.

Chapitre 11 : Champ de bataille

Dès que vous prenez le contrôle de Monkey, avancez prudemment d'une couverture à une autre et abattez les nombreux robots qui arrivent. Utilisez les flashs et plasmas, repoussez la première vague de machines et avancez.

Tout de suite après, une seconde vague d'ennemis arrive. Abattez-les de la même manière, avancez et repérez une plateforme contenant un masque sur votre gauche. Escaladez-la pour récupérer l'objet et poursuivez le chemin jusqu'au tunnel.

Après la scène, sortez et suivez le chemin des toitures métalliques. Lors du prochain croisement, ignorez le gazon sur votre droite et partez d'abord au sud. Suivez ce chemin, grimpez sur les barres verticales et atteignez une plateforme élevée contenant un masque. Prenez-le puis revenez sur vos pas afin de suivre le chemin principal.

Avancez le long de la montagne, abattez les trois robots que vous apercevez et poursuivez sur la grande main d'un robot Titan.

Boss : Robot Rhinocéros
Pour battre ce robot, vous devez d'abord esquiver ses attaques au dernier moment. Restez constamment en mouvement et sautez au dernier moment.

Lorsque Pigsy installe une bombe au milieu de l'arène, placez-vous en face de l'explosif et du robot, attendez que l'ennemi s'approche de la bombe et tirez.

Lorsque sa jauge de santé se vide à moitié, Pigsy essaye de faire tomber une structure mais n'y arrive pas. Visez alors le support de la structure et effectuez des tirs de plasma pour la faire tomber.

Placez-vous ensuite derrière cette structure et attirez le robot. Ensuite, attendez que Pigsy place une autre bombe et

explosez-la afin de révéler des canalisations métalliques. Escaladez-les rapidement puis la structure et détachez ainsi le couvercle.

Faites attention car ce robot coriace est encore en vie. Dès qu'il se relève, utilisez votre nuage et rattrapez-le. Utilisez les accélérateurs de nuage pour l'attraper rapidement, surtout ne tombez pas du chemin et effectuez l'attaque spéciale pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 12 : Le barrage

Après la scène cinématique, suivez Pigsy jusqu'à la prochaine salle et attendez que Trip ouvre le portail. Passez cette porte, avancez à droite et descendez grâce au grappin de Pigsy.

Avancez sur la passerelle, dites à Trip d'actionner le système des rails pour bouger le sous-marin mais les plates-formes l'empêchent de passer. Par conséquent, avancez à droite là où se trouvent plusieurs caisses et sautez sur le conduit métallique de la structure à gauche. Escaladez les rebords, atteignez la passerelle suivante et approchez du levier au bout.

Sans activer le levier, demandez d'abord à Trip de déplacer les rails à gauche (reculer le sous-marin), sautez sur la passerelle mobile et allez chercher le masque dans la cavité.

Ensuite, revenez au point de départ, activez le levier et sautez sur la plateforme mobile. Demandez à Trip de déplacer à droite, sautez sur la plateforme suivante, demandez-lui de déplacer à gauche et sautez sur la passerelle de droite. Activez le second levier, revenez sur la plateforme mobile et demandez à Trip et tourner à droite.

Lorsque la plateforme s'arrête, sautez sur le conduit du mur et grimpez aux rebords pour atteindre la passerelle élevée.

Avancez, sautez par-dessus le vide puis descendez vers la section inférieure. Atteignez ainsi le premier levier, faites venir la plateforme mobile et actionnez le levier. Une fois que la plateforme est retournée, demandez à Trip de bouger vers la droite et déplacez ainsi le sous-marin.

Une fois que ceci est fait, revenez sur la première passerelle (la où se trouvaient les caisses) et allez vers l'autre bord. Sautez sur la barre métallique pour traverser, suivez le chemin et descendez via la canalisation.

Passez la porte, avancez à droite et abattez les robots qui sont dans le hangar.

Repérez le panneau de commande de l'autre côté et traversez la passerelle pour l'atteindre. Activez le panneau et dégagez ainsi le passage du sous-marin.

Ensuite, approchez-vous du bord de la passerelle et sautez sur les barres métalliques, descendez via le conduit et abattez les robots sur la plateforme. Dès que vous avez un peu de répit, visez les points faibles des ventilateurs et détruisez-les.

Suivez le chemin de la passerelle vers la droite, continuez le long des conduits métalliques et descendez vers une autre plateforme. Abattez d'autres robots, suivez le chemin jusqu'au prochain panneau de commande et achevez les ennemis restants.

Activez enfin le levier pour dégager le passage et grimpez sur les conduits qui sont en bas pour rejoindre votre équipe.

Dès que la prochaine porte s'ouvre, abattez les trois robots qui arrivent et partez à droite.

Achevez d'autres machines, éliminez celles qui tirent sur le sous-marin avec du plasma et suivez le chemin. Lorsque le sous-marin commence à descendre dans l'eau, achevez rapidement les robots et prenez d'abord la porte qui se trouve en face du bord. Récupérez le masque à l'intérieur puis revenez afin de sauter sur le sous-marin et repêcher Pigsy.

Chapitre 13 : Libérer la bête

Suivez Trip et Pigsy jusqu'au Terminal, attendez le bon moment et sautez à travers la section cassée du rouage.

Remontez via le conduit métallique, attendez que le feu cesse pour sauter sur le rebord de la grille et bondissez rapidement à droite. Sautez vers le haut, atteignez la passerelle et partez à droite. Faites gaffe au rouage qui sort entre les murs et sautez au bon moment.

Ensuite, marchez sur la poutre métallique, attendez que le feu s'arrête et sautez rapidement sur les barres de fer pour traverser. Grimpez, poursuivez à droite et attendez que Trip éteigne le feu en face de vous. Escaladez ainsi les conduits qui se révèlent, remontez jusqu'à la plateforme et rejoignez Pigsy.

Explosez les deux bombes que Pigsy place, suivez le nouveau chemin et suivez la libellule. Grimpez au rebord, avancez dans la pièce suivante et explosez les quatre points d'ancrage en tirant sur les quatre bombes.

Avant de rebrousser chemin, grimpez sur le conduit qui est à gauche et récupérez le masque qui se trouve sur une plateforme à droite.

Par la suite, descendez et prenez l'entrée qui est en face des hélices. Agrippez le rebord qui se trouve à gauche du rouage en mouvement, grimpez sur la plateforme et faites attention à l'hélice en mouvement.

D'abord, repérez le masque à gauche et récupérez-le.

Ensuite, revenez et partez à droite. Dépassez les clôtures en faisant attention aux ailes et descendez sur la plateforme suivante. Visez et tirez sur les bombes que Pigsy place, progressez en sautant et attendez le bon moment pour dépasser le rouage à moitié cassé. Traversez la plateforme suivante tout en faisant attention à l'hélice et suivez le chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez la libellule. Suivez-la, refaites la même opération et détruisez les freins en explosant les bombes.

Maintenant que la seconde patte est libérée, grimpez sur les plates-formes de droite et suivez Pigsy. Attendez que Trip éteigne le feu, escaladez le conduit et sautez sur les barres de fer au bon moment. Continuez à grimper à droite, rejoignez la plateforme et prenez l'élévateur.

Suivez le chemin jusqu'au dôme, attendez que Trip ouvre la prochaine porte et prenez l'élévateur.

Grimpez sur le tuyau du mur droit, atteignez la passerelle puis explosez la grille métallique en tirant sur les bombes de Pigsy. Une fois que le chemin est libre, sautez par-dessus le vide et avancez.

Marchez sur la poutre, sautez sur la passerelle et attendez que le feu cesse pour traverser via les barres de fer.

Faites également attention au rouage, remontez le long du conduit et sautez sur les rebords à droite. Faites gaffe au feu et au rouage cassé, grimpez sur les conduits et attendez que le vérin se relève pour sauter sur les rebords du cylindre. Grimpez rapidement, sautez sur les barres métalliques et refaites la même opération avec le prochain cylindre. Escaladez les rebords de droite, laissez-vous tomber vers le bas, sautez à gauche et remontez via le conduit afin d'atteindre la libellule.

Avancez à gauche, sautez sur le conduit horizontal, grimpez aux rebords et escaladez à gauche. Sur la passerelle, visez les bombes que Pigsy place devant les freins et explosez-les. Marchez sur la poutre métallique pour changer de plateforme et obtenir d'autres plasmas.

Ensuite, revenez en arrière, suivez la libellule et escaladez jusqu'à l'autre côté. Détruisez les quatre freins et libérez enfin la dernière patte.

Prenez l'élévateur, revenez au dôme et préparez-vous à allumer les quatre générateurs. Entrez dans la grande salle suivante, approchez-vous du premier réacteur et protégez-le des robots.

Ensuite, lorsque le second réacteur est activé, protégez-les en même temps. À coté du troisième réacteur, récupérez rapidement les flashs et les plasmas et abattez d'abord les robots sur les passerelles puis protégez les réacteurs. Enfin, répétez la même chose lorsque le dernier réacteur est activé, protégez-les tous et mettez en marche le Léviathan.

Chapitre 14 : Pyramide

Avant de sortir, entrez une dernière fois dans le menu des améliorations et réalisez une amélioration. Sortez, utilisez les tirs de plasma et explosez les sangsues qui s'installent sur la patte du Léviathan. Ensuite, escaladez les rebords de la structure à droite, sautez sur ceux de gauche et atteignez une autre plateforme.

Repoussez les robots, détruisez les sangsues et continuez à avancer en grimpant sur le conduit. Suivez le chemin des barres métalliques à gauche, faites attention à la roue mobile et entrez dans une sorte de hangar.

Sur la prochaine plateforme, approchez-vous du bord et laissez-vous tomber pour accrocher les rebords.

Faites attention au feu, attendez le bon moment et descendez. Déplacez-vous ensuite vers la gauche, sautez sur les barres métalliques et continuez à escalader jusqu'à la plateforme suivante. A ce moment, explosez rapidement les sangsues qui s'attaquent à la queue puis traversez via les tuyaux cylindriques.

Sur la plateforme suivante, repoussez les deux de robots qui vous attaquent, montez la pente à droite et actionnez la vanne de gaz. Ensuite, visez la sortie du gaz et tirez pour créer une explosion.

Tout de suite après, revenez sur la plateforme et attendez que Trip actionne le système hydraulique. Sautez sur les rebords et les barres métalliques des cylindres, escaladez-les et atteignez une passerelle élevée.

Visez les points faibles du bras du scorpion et tirez. Dès que ceci est fait, revenez rapidement le long du système hydraulique avant que le scorpion ne vous tue avec son laser.

De retour sur la plateforme, abattez quelques robots puis remontez la pente de gauche pour activer une seconde vanne.

Grimpez à nouveau sur un autre système hydraulique, montez sur la plateforme et tirez sur les trois points faibles du bouclier. Redescendez aussitôt pour ne pas finir en bouillie et affrontez d'autres robots sur la plateforme. Visez aussi les trois points faibles sur les bras, repoussez les robots et détruisez les boucliers.

Lorsque le chemin apparait sur votre gauche, attendez qu'il achève son attaque puis suivez-le. Sautez sur les rebords à gauche, suivez le chemin jusqu'à la passerelle, visez sa queue et tirez.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme principale et tirez sur les trois derniers points faibles.

Enfin, il ne reste plus qu'à vous approcher de sa queue et d'appuyer sur la touche d'attaque spéciale pour l'achever une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez trouvé la Pyramide et complété Enslaved !

TROPHÉES

Bronze

Libre !

Terminer le chapitre 1.

Visite

Terminer le chapitre 2.

Sur les toits

Terminer le chapitre 3.

Rideau !

Terminer le chapitre 4.

Adieu New York

Terminer le chapitre 5.

Un pont trop loin

Terminer le chapitre 6.

Te voilà enfin !

Terminer le chapitre 7.

Grand vent

Terminer le chapitre 8.

Retrouvailles

Terminer le chapitre 9.

Cochonneries

Terminer le chapitre 10.

Copains comme cochons

Terminer le chapitre 11.

Tombés à l'eau

Terminer le chapitre 12.

Levez l'ancre !

Terminer le chapitre 13.

Porc épique

Terminer le chapitre 14.

Esclaves libérés

Libérer les esclaves.

Prise de tête

Toucher un robot de démolition 20 fois à la tête.

Primate

Terminer tous les chapitres en mode Facile.

Tour de cochon

Arriver en haut du Titan avant Pigsy.

Chien méchant

Sauver Trip du chien en moins de 36 secondes.

Un rhino c'est rosse

Sauver Trip du rhino en moins de 35 secondes.

Discrétion assurée

Passer près d'un groupe d'ennemis sans se faire repérer.

Matador

Détruire le rhino sans se faire toucher lorsqu'il charge.

Terrain miné

Repousser un ennemi sur une mine.

Par ici !

Distraire 20 ennemis différents.

Étourderies

Étourdir 75 ennemis différents.

A un cheveu

Détruire un robot en cours de transmission avec 1 seconde restante au compte à rebours.

Boum !

Détruire 2 ennemis en utilisant la carcasse d'un éclaireur pour causer une explosion.

Inversion des rôles

Détruire 10 ennemis en utilisant le canon du bras amovible d'un éclaireur.

Dans les vapes

Étourdir 3 ennemis à la fois avec le flash incapacitant.

Double impact

Détruire 25 ennemis protégés par leur bouclier en combinant flash incapacitant et plasma.

Fléau des robots

Détruire 200 ennemis.

Contremaître

Réaliser 20 contre-attaques.

Brochette

Détruire 3 ennemis avec un seul tir de plasma pénétrant.

Botte secrète

Toucher 20 ennemis avec une esquive offensive.

Invincible

Terminer un chapitre sans mourir (sauf le Chapitre 1).

Je te couvre

Sauver Trip 3 fois après qu'elle a utilisé son émetteur IEM.

Santé de fer

Acheter toutes les améliorations de santé.

Bagarreur

Acheter toutes les améliorations de combat.

A bâtons rompus

Acheter toutes les améliorations du bâton.

Blindé

Acheter toutes les améliorations du bouclier.

Amateur de masques

Trouver la moitié des masques.

Amateur de Tech-orbes

Trouver la moitié des Tech-orbes.

Argent

Singe savant

Terminer tous les chapitres en mode Normal.

Collectionneur de masques

Trouver tous les masques.

Collectionneur de Tech-orbes

Trouver tous les Tech-orbes.

Or

Roi des singes

Terminer tous les chapitres en mode Difficile.

Intouchable

Terminer un chapitre sans perdre de santé.

Armé jusqu'aux dents

Acheter toutes les améliorations.

Platine

Trophée de platine

Obtenir tous les trophées de ENSLAVED™.

Enslaved : Pigsy's Perfect 10

© Namco Bandai / Ninja Theory 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Un moment à savourer

La perfection selon Pigsy : Atteindre le sommet du Pic du mort.

Petite amie sur mesure !

La perfection selon Pigsy : Trouver toutes les pièces pour fabriquer Miss Pigsy.

Tireur d'élite

La perfection selon Pigsy : Terminer le Stand de tir en moins de 40 secondes, sans toucher de pin-up.

Mon ami le robot

La perfection selon Pigsy : Transformer un même robot en allié deux fois.

Étourdissant !

La perfection selon Pigsy : Étourdir 5 ennemis à la fois avec un seul émetteur d'IEM.

Quadruplets !

La perfection selon Pigsy : Transformer 4 ennemis en alliés avec un seul convertisseur.

D'une pierre quatre coups

La perfection selon Pigsy : Éliminer 4 robots avec une seule bombe.

Argent

Mission accomplie

La perfection selon Pigsy : Terminer tous les chapitres.

La totale

La perfection selon Pigsy : Utiliser les 4 gadgets contre un même ennemi.

Collectionneur

La perfection selon Pigsy : Récupérer toutes les provisions et les pin-ups cachées.

Epic Mickey : Le Retour des Héros

© Disney Interactive / Junction Point 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Prologue

Préambule

Epic Mickey 2 est la suite directe du précédent opus sorti sur Wii. L'action se déroule toujours dans le monde de la désolation et l'on retrouve également Mickey et Oswald dans des aventures palpitantes. Notez que pour un grand nombre de passages dans le jeu, vous aurez deux choix possibles : un " bon " (avec la peinture) et un " mauvais " (avec le dissolvant). Cela influe principalement sur la narration mais également sur les récompenses que vous obtiendrez, vous pourrez cependant tout récupérer au final dans les magasins.

Un autre élément à prendre en compte est la possibilité de jouer en coop ou en solo, contrairement à d'autres jeux du genre, on ne peut pas contrôler Oswald quand on joue seul. Pour cette raison cette soluce ne concerne que la partie avec Mickey, si vous avez des difficultés à comprendre ce que doit faire Oswald dans tel ou tel passage, revenez temporairement en mode solo afin que le lapin réalise de lui-même les bonnes actions pour vous permettre d'avancer.

Notez enfin que le jeu est doté d'un grand nombre de quêtes secondaires réparties dans toutes les zones, celles-ci sont détaillées dans la deuxième grande partie de la soluce et sont toutes accessibles à la fin du jeu en voyageant dans le Monde de la Désolation et en parlant aux différents personnages.

Labo de Yen Sid

Après les cinématiques introductives, vous êtes directement aux commandes de la souris la plus connue au monde : approchez-vous de la télé pour rentrer dans le labo du fameux Yen Sid qui fait office de tutorial. Sautez alors sur la table et détruisez la cloche de verre pour trouver le chapeau de l'Apprenti Sorcier. Prenez ensuite les escaliers puis avec votre double-saut, sautez de l'autre côté du vide puis sur le rebord suivant et enfin rentrez dans le miroir.

Arrivé dans le cosmos, votre première tâche est de reconstruire le chemin en arrosant de peinture les éléments translucides de peinture. Sautez sur les rochers ascendants pour passer à l'étage supérieur et arrivez ainsi jusqu'au miroir de retour. Vous revoici dans votre maison mais avec la possibilité d'utiliser du dissolvant désormais, faites-le donc sur le mur derrière la télé pour découvrir un nouveau passage.

Utilisez ensuite du dissolvant sur la base du pilier incliné pour que celui-ci vous permette de monter en face puis utilisez la peinture pour recréer le passage. Ensuite, dissolvez la base des boules flottantes puis repeingez-les pour en faire des plateformes et passez par la porte. Un premier choix s'offre à vous, recolorer ou effacer le tableau, la première option vous donnera un pin's et la seconde 100 tickets, choisissez donc de préférence la première puisque vous pourrez trouver de nombreux autres tickets dans tout le jeu.

Episode 1 : Réunion de famille

Le château de la Belle

Dès que la mission s'engage, vous êtes dans le château et celui-ci s'apprête à s'effondrer mais rassurez-vous, rien de bien dangereux. Commencez par un double saut pour passer de l'autre côté du fossé puis faites sauter Oswald vers la suite pour qu'il vous fasse tomber des plateformes pour le rejoindre. Tapez les deux engrenages pour ouvrir la porte puis laissez-vous tomber dans le sous-sol. Repeignez ensuite le toon Gus comme le suggère Oswald pour faire apparaître de nouvelles plateformes vers la suite du niveau.

Faites ensuite monter l'ascenseur en poussant les barres centrales puis, en haut, tirez la poignée en forme de tête de Mickey pour permettre à Oswald d'utiliser ses compétences. Plus qu'à compléter le mécanisme en utilisant du dissolvant sur le tuyau ce qui fera exploser la machine et libèrera le passage à travers le mur. Traversez la brèche puis battez-vous avec les premiers ennemis, vous devez l'attaque circulaire est assez inutile mais vous pouvez les enduire au choix de dissolvant ou de peinture.

Une fois les créatures vaincues, grimpez sur les débris faites coopérer les deux amis pour traverser le fossé en planant puis confrontez-vous à un nouvel ennemi légèrement différent. Pour celui-ci, vous devez sauter sur sa tête pour le faire sortir de son armure avant de l'asperger de dissolvant. Après la cinématique des retrouvailles avec Ortensia, tirez le bac de feux d'artifice près des débris et laissez Oswald les faire exploser pour libérer le passage du train.

Mean Street Sud

Dans cette zone, vous pouvez explorer librement pour trouver plein de choses et notamment des quêtes secondaires signalées plus loin dans cette solution complète. Sinon allez directement dans la canalisation pour passer à la suite de l'aventure.

Souterrain de Mean Street

Cet endroit sert de jonction entre les parties nord et sud de Mean Street : la première chose à laquelle il faut faire attention est le toon qui jette du dissolvant, enduisez-le de peinture pour le rendre inoffensif. Faites ensuite la technique de l'hélicoptère avec Oswald et passez au-dessus des souffleries pour remonter un coup. Battez-vous ensuite avec le robot puis libérez le gremlin avant de ressortir vers Mean Street Nord

Mean Street Nord

Commencez par repeindre le chemin pour accéder à la deuxième partie de Mean Street. Là, vous avez encore plusieurs quêtes secondaires à trouver mais vous devez surtout collecter 25 pièces de métal pour permettre au gremlin de reconstruire le moulin. Il y a deux moyens d'en obtenir : en réactivant le climatiseur sur le toit du glacier puis en allant lui parler et en réparant la boite à fusible sur le toit du cinéma. Si jamais vous commettez l'erreur de céder au charme du vendeur de pin's, vous pourrez encore vous en sortir en détruisant tout ce qui est possible. Rentrez ensuite dans le moulin puis allez dans le CDM en passant par l'écoutille.

Passage vers Osville

Vous voici à présent dans le premier niveau en 2D du jeu mais contrairement à Epic Mickey premier du nom, la peinture est inutilisable ici. Commencez par pousser la boule sur la cible puis montez avec l'ascenseur improvisé. Laissez ensuite Oswald réactiver le courant puis faites disparaitre le train qui vous bloque la route puis sautez sur les roues. Poussez une nouvelle boule sur la cible puis sortez du niveau.

Osville

Une nouvelle zone à explorer avec tout plein de petits trucs à récupérer et des quêtes secondaires mais également une mission à accomplir : assécher le lac de dissolvant central. Pour se faire, vous pouvez par exemple récupérer les trois batteries à placer dans leurs emplacements autour de la fontaine : il y en a une près de la maison bleue de Moody, une sur le balcon du bâtiment central et une dernière sur les toits de la rangée de maison (utilisez le dissolvant pour pouvoir grimper dessus). Quand le dissolvant sera dissipé, passez par l'ascenseur puis dans la trappe pour poursuivre l'aventure.

Passage vers la Cascade Arc-en-ciel

Commencez vers la droite pour être propulsé vers le haut et continuez sur le tourne-disque. Grimpez alors à l'étage supérieur. Faites réactiver à Oswald le flipper puis grimpez avec sur le barres. Dissolvez alors l'obstacle puis passez sur l'avion et le disque avant de vous servir du propulseur pour finir le niveau en rentrant dans la bouche du nain ! Comme pour l'autre passage, vous pouvez aussi prendre votre temps pour explorer à fond le niveau et dénicher divers objets.

Cascade Arc-en-ciel

Ce nouvel environnement introduit également une nouvelle mécanique de gameplay : l'encre invisible. Assez explicite sur son fonctionnement, il s'agit simplement de plonger dedans pour ne plus être repérable par la caméra, attention à ne pas courir ou sauter car ses effets disparaîtraient. Dissolvez ensuite la porte de gauche puis faites exploser les feux d'artifice à côté de celle de droite. Approchez-vous alors de la cascade en prenant garde aux ennemis puis dissolvez les rochers sur la gauche pour faire tomber la colonne.

Grâce à ce passage improvisé, plongez dans la marmite d'encre dorée qui vous rend invulnérable au dissolvant. Continuez donc derrière la cascade, volez à l'aide d'Oswald puis franchissez la porte de Blanche-Neige. Activez ensuite le mécanisme électrique face à la cascade : vous devez remettre en place les tuyaux comme l'indique Petit Pat. Pour le premier, repeignez l'engrenage pour faire remonter le plateau de gauche de la balance puis interagissez avec le connecteur.

Pour le second, grimpez à l'étage à l'aide de la plateforme mobile puis reconnectez-le simplement. Le troisième demande un peu plus de coordination : vous devez d'abord repeindre le réveil Mickey situé sous le tuyau suivant puis revenir vers le ventilateur de l'autre côté de la salle et profiter du ralentissement des pales pour passer de l'autre côté. Tapez alors sur la vanne puis tirez le levier en tête de Mickey pour couper le ventilateur un court instant et revenir dans la salle principale pour tirer un autre levier qui vient d'apparaître.

Passage vers la Caverne Arc-en-ciel

Approchez-vous du projecteur pour entrer dans un nouveau niveau 2D : il y a deux côtés possibles conduisant à portions de niveau différentes pour la suite, admettons que vous rentriez tel quel, ce sera le " bon " côté. Il s'agit d'un niveau classique, le but est simplement d'atteindre le haut. Sur le chemin, tapez un sifflet pour que le personnage scie une planche vous permettant de continuer tranquillement jusqu'au projecteur de sortie.

Caverne Arc-en-ciel

Ce passage n'est pas si simple à franchir puisque vous devez passer sur la grande épée, or les toons l'effacent aussitôt que vous la repeignez ! Vous allez donc devoir les éliminer et pour y parvenir, passez par l'épée et sautez sur le côté droit puis frappez les ennemis pour le faire tomber dans le vide. Du coup, passez par les colonnes successives dont certaines sont à repeindre pour atteindre la grande statue et le projecteur vers le ravin Disney.

Passage vers le Ravin Disney

Vous voici dans un nouveau niveau en deux dimensions mais dans une ambiance totalement différente : avancez tout à droite et tapez le lampadaire pour faire fuir les chauves-souris. Remontez alors sur les toits et avec le bon timing, franchissez l'obstacle. Sautez ensuite sur les tombes portées par les fantômes pour atteindre le château et entrez dans le projecteur pour accéder au Ravin Disney.

Ravin Disney (1ère partie)

Votre nouvelle tâche dans cet environnement est de charger le train avec des sphères disséminées dans le niveau : il y en a une en plein milieu dès le début, une dans le saloon et une dans sous le pilier renversé. Notez qu'à cet endroit si vous dissolvez trop d'objets, la rivière se changera en dangereux solvant et de nouveaux ennemis arriveront. Comme d'habitude également il y a une foule d'objets à dénicher dans cet environnement si vous prenez le temps de l'explorer à fond. Récupérer les trois boules n'est pas obligatoire mais cela vous octroiera un pin's supplémentaire, quoi qu'il en soit pour partir, approchez-vous de la cabine du conducteur.

Ravin Disney (2ème partie)

Avant de rejoindre le labo de Labo du Savant fou, un dernier passage dans le Far West s'impose. Cet environnement n'étant pas très long. Commencez par réactiver le générateur en sautant sur le bord de la falaise, derrière les fils colorés. Vous pourrez alors revenir vers la longue suite de plateformes improvisées, chapeau, raquette, réveil, tout est bon pour atteindre le projecteur !

Passage vers le Labo du Savant Fou

Rien de particulier à signaler dans ce très court niveau si ce n'est une bobine de film tout en haut : sautez sur la botte de foin tout en haut à gauche pour passer sur la droite, récupérer l'objet et redescendre vers le projecteur.

Le Labo du Savant Fou

Premier boss du jeu et il n'est pas si facile que ça à vaincre. La première étape est de peindre ou dissoudre entièrement la tête du dragon afin de faire sortir le toon et pour pouvoir infliger des dégâts. Bien sûr il faut éviter également ses attaques, la deuxième partie se concentrant elle sur la queue mais la méthode est la même. Dès que vous l'avez touché une seconde fois, grimpez à l'étage grâce aux plateformes et dissolvez les trois piliers afin de faire s'écrouler le plafond sur la tête du dragon et au passage finir le premier chapitre.

Episode 2 : Un petit mystère

Passage vers le Marais

Pour continuer l'aventure, entrez dans le projecteur de Mean Street Nord qui conduit au marais. C'est un classique niveau en 2D : filez en ligne droite en faisant attention aux squelettes blancs qui vous blessent puis ressortez par le projecteur au bout.

Le Marais

Vous voici à présent dans un nouvel environnement plein de dangers : sautez sur les crocodiles pour rejoindre le ponton puis allez repeindre un terminal posé contre un mur sur la droite. Oswald le reprogrammera et ainsi les ennemis ne seront plus dangereux. Montez sur le toit pour rentrer dans le magasin puis sortez par l'autre porte pour atteindre une nouvelle zone. Dans celle-ci, une autre machine à reprogrammer se situe vers la droite (à repeindre avant avec Mickey).

Avancez ensuite en sautant au-dessus des crocodiles à l'aide d'Oswald puis poussez les leviers pour ouvrir la porte. Sautez alors sur le bateau pour aller dans la zone suivante : vous devez au choix reprogrammer les créatures ou plus simplement faire exploser des feux d'artifices devant le mur de pierre sur la droite.
Pour en trouver, montez sur les toits puis tirez le levier avec la tête de Mickey. Une fois ceci fait, placez-les au bon endroit puis entrez dans le projecteur.

Passage vers l'Allée du Fantôme

Un autre niveau intermédiaire qui ressemble beaucoup au précédent : commencez par avancer entre les squelettes qui dansent puis faites attention à celui à quatre pattes. Avancez jusqu'au fond puis sautez dans la tombe pour vous retrouver au-dessus et enfin entrez dans le projecteur pour passer à la suite.

L'Allée du Fantôme

Toujours dans la continuité du scénario, vous allez désormais devoir traverser l'Allée du Fantôme. Dans celle-ci, il y a beaucoup de " Petites tâches ", ces ennemis ne sont heureusement pas bien difficiles à battre. Progressez donc dans les rues jusqu'à atteindre une statue un peu particulière : demandez à Oswald de l'électrifier puis poussez-la en face de vous pour qu'elle ouvre la porte vers la suite.

Continuez votre chemin en suivant la route jusqu'à atteindre un passage visiblement bloqué mais il n'en est rien, montez sur le balcon en empruntant la rampe tout au fond à droite puis sautez sur celui d'en face. Entrez dans la maison puis laissez-vous tomber dans la rue sur la droite pour continuer. Après la cinématique, une sorte de phase de boss vous attend : approchez-vous d'abord du Club 13 pour rencontrer Electro-Pat puis battez-vous contre les robots étranges

avant d'entrer dans le projecteur conduisant aux tunnels de chemin de fer.

Passage vers les Tunnels du train

Toujours un classique niveau en deux dimensions pour lier les deux zones, dans des tons un peu plus colorés cette fois. Avancez bien sûr vers la droite en faisant attention aux projectiles puis sautez sur les nénuphars sans toucher l'eau. Ensuite, grimpez sur l'arbre-violoncelle avant de revenir une dernière fois au sol pour atteindre le projecteur de sortie.

Tunnels du train

Vous arrivez dans un nouvel environnement qui ne porte pas un nom très explicite : il s'agit en fait de trois dioramas successifs présentant des scènes animées des exploits de Mickey dans le premier opus du jeu. Commencez par repeindre la plateforme centrale puis sautez entre les câbles électriques pour rejoindre le premier diorama après une cinématique. Celui-ci n'est pas bien dur à reconstruire : montez par les plateformes de gauche puis repeignez intégralement les bras mécaniques pour pourvoir débloquer le tube de transport vers le second.

Dans celui-ci, Oswald suggère de " monter sur les chevrons pour tenter des réparations " ce qui n'est pas très clair : il s'agit en fait de grimper sur les plateformes suspendues pour aller réparer les tuyaux à coups de peinture. Déplacez également les rails au sol pour que le petit train circule correctement puis apparaîtra un ennemi qu'il faut obligatoirement tuer pour passer à la suite : pour se faire, tapez-lui dessus pour faire tomber son masque puis sautez pour faire sortir le vilain toon qu'il ne vous restera plus qu'à asperger de solvant.

Dans ce dernier diorama, commencez par faire tourner la statue sur ressort en évitant les étincelles puis montez avec la soufflerie pour pousser le petit chariot roulant sur la piste électrifiée. Une énigme se présente : il faut aligner les feux d'artifices de tours en direction du monstre et pour cela, un bouton permet de faire tourner d'un quart de cercle celles qui sont sélectionnées par l'embranchement rotatif bleu. Cela se fait sans grande difficulté : concentrez-vous en premier sur les deux tours latérales car la tour centrale peut se tourner indépendamment des autres. Dès que ceci est fait, la porte s'ouvrira et vous pourrez ressortir par le projecteur vers le Fort Désolation.

Passage vers le Fort Désolation

Ambiance océanique pour ce passage intermédiaire, commencez par sauter sur les plateformes flottante pour atteindre la terre ferme. A ce stade le principal danger sera bien sûr les projectiles explosifs qui tombent du ciel mais rien de trop compliqué à franchir pour atteindre le projecteur de sortie.

Fort Désolation

Vous voici donc au Fort Désolation, un lieu étrange visiblement protégé par Ian le fantôme qui n'aime pas bien l'idée qu'on le reprenne des mains des petites tâches. Commencez par repeindre le chemin pour aller au fond à gauche et pouvoir gravir la colline en repeignant un tronc, attention aux monstres explosifs à côté desquels il faut passer le plus discrètement possible.
Ouvrez ensuite une montre pour qu'Oswald puisse débloquer la porte à l'aide de son pouvoir électrique.

Pour la suite, plusieurs chemins sont possibles mais l'un d'entre eux est nettement plus simple que les autres : grimpez avec les troncs jusqu'au sommet, avant la tête de vache. Notez d'ailleurs qu'un des troncs doit être repeint pour ajouter un tronçon après s'en être servi pour monter. Continuez en direction du gremlin emprisonné puis avec Oswald planez en direction de l'endroit qu'il vous indique. Cette dernière zone est une nouvelle phase de mini-boss puisqu'après avoir éliminé tous les petits monstres, un plus gros viendra et il ne peut être touché qu'en l'aspergeant quand il ouvre la bouche. Selon la méthode choisie (peinture ou solvant), Ian s'énervera ou non et vous aurez deux possibilités pour poursuivre vers la suite.

Passage vers le Parc des Chars

Supposons que le fantôme Ian se soit énervé précédemment : pour atteindre la zone suivante vous devrez passer par un conduit ouvert par les deux personnages. L'objectif de ce niveau sera donc premièrement de pousser la boule jusqu'à son réceptacle électrique afin de débloquer le passage. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez dissoudre les tourne-disques du début. En second lieu il ne vous restera donc plus qu'à sauter de plateformes en plateformes pour

finir le niveau et sortir par la tête de chat.

Le Parc des Chars

Cette avant-dernière zone du chapitre est l'une des plus vastes rencontrée jusqu'à présent et les méthodes pour la franchir sont multiples et parfois difficiles à cerner. Commencez par repeindre les câbles proches de la porte située en face du point de départ puis grimpez sur le rebord pour faire tomber l'animal métallique. Placez-le ensuite sur son socle pour qu'Oswald active le panneau de contrôle et puisse ainsi ouvrir la porte.

Entrez alors dans celle-ci puis montez et tirez la poignée avec Mickey pour qu'Oswald ouvre la porte suivante. Planez au-dessus de la mare de solvant en vous aidant des courants d'air puis refaites de même pour arriver dans le canyon. A ce stade il y a encore beaucoup à explorer dans cet endroit mais pour continuer la route principale, remontez le canyon vers la gauche et empruntez l'ascenseur.

Dans cette deuxième partie directement inspirée de l'univers d'Alice aux Pays des Merveilles, vous devez entrer dans la maison mais l'oeil qui vous guette vous ferme la porte au nez dès que vous vous en approchez ! La méthode alternative est donc d'abord de réactiver les mécanismes sur le côté de la maison puis de grimpez sur le balcon grâce aux plateformes. De là, planez jusqu'à la main tenant les feux d'artifice puis allez électrifier le nez du clown pour pouvoir monter sur le toit et en dissolvant la cheminée il y aura quelque chose à reprogrammer pour Oswald. Faites exploser ce qu'il faut et pour passer le rideau de dissolvant il vous faudra vous enduire d'une carapace dorée dans le puits (si ce n'est pas le bon liquide, repeignez les buissons devant la maison).

Passage vers l'Arène de Prescott

Un autre niveau intermédiaire sympathique mais cette fois-ci à la verticale, rien de bien compliqué pour autant puisqu'il suffit de sauter de plateformes en plateformes. Notez tout de même qu'avant d'aller dans le projecteur, vous pouvez récupérer une bobine de film en allant tout en haut du moulin.

L'Arène de Prescott

Pour conclure en beauté ce deuxième épisode, voici un nouveau boss ! Celui-ci n'est pas foncièrement difficile mais plutôt long, il s'agit en fait de dissoudre entièrement son armure puis de lui renvoyer un de ses projectiles avec l'attaque classique. Les laps de temps pour l'asperger sont très courts alors visez bien entre ses attaques pour ne pas que le combat s'éternise. Après l'avoir touché trois fois, une cinématique interviendra et ce sera retour à Mean Street pour se préparer au dénouement final.

Episode 3 : Dans les profondeurs

Passage vers Ventureland

De retour sur Mean Street, empruntez le projecteur derrière la statue de Disney pour aller à Ventureland enquêter sur les agissements de Prescott. Le niveau en lui-même est assez classique, faites attention aux jets d'eaux et sautez sur les voitures pour atteindre le projecteur de sortie et pouvoir attaquer les choses sérieuses.

Ventureland

Allez dans la maison du fond pour parler à Daisy qui vous expliquera que M. Mouche a volé une des pièces de l'ascenseur et elle vous demandera de retrouver le costume du capitaine pour " titiller sa corde sensible ". Il y a quatre éléments disséminés dans des coffres de la zone : la robe est juste à côté du studio de Daisy, l'épée derrière un arbre, le chapeau sur le toit du magasin et enfin le crochet à côté du ponton près du projecteur d'entrée.

Allez ensuite parler à Daisy pour habiller le mannequin des habits du Capitaine et M. Mouche, comme tout personnage de Disney, redeviendra gentil et donnera l'engrenage à Mickey. Utilisez-le alors sur l'ascenseur pour le réparer et montez dans les arbres avant de vous engouffrez dans la première porte à gauche pour continuer l'aventure.

Site de Construction

Arrivé dans la jungle, planez avec Oswald pour rester en hauteur et atteindre le tunnel de l'autre côté (il utilisera son boomerang pour libérer le passage). Pat Pan vous bloque le passage mais en dissolvant les masques en face puis en vous enduisant de liquide doré, vous pourrez passer sous la cascade de solvant. Allez ensuite dissoudre le mur du fond pour récupérer des feux d'artifice et faites les exploser pour détruire la grue. Plus qu'à monter sur les plateformes pour atteindre le projecteur vers Autotopia.

Autotopia

Après un niveau 2D plus court que jamais, vous arrivez à Autotopia, un nouvel environnement peu inspiré d'un point de vue du level-design puisqu'il faut faire trois fois la même chose. Pour désactiver les tours, vous pouvez soit dissoudre les voitures pour récupérer des pièces à déposer à certains emplacements mais le plus simple reste encore de se tenir sur une plaque de pression et attendre qu'Oswald pirate les terminaux. Entre les zones, activez les mécanismes pour ouvrir les cascades vers la suite puis à la fin du troisième, revenez à la première tour et montez au sommet pour entrer dans le projecteur.

Passage vers le Grenier du Savant Fou

Certainement le passage 2D le plus long et le plus intéressant du jeu, ce dernier niveau intermédiaire est rythmé par la voix du Savant Fou mais il n'en est pas bien difficile pour autant. Faites attention aux mares radioactives et autres rayons électriques pour pouvoir atteindre un robot en forme de savant qu'il faut franchir en grimpant dessus pour atteindre l'autre côté du niveau.

Grenier du Savant Fou

La fin de l'aventure approche et les surprises continuent puisque vous verrez Jamface le gremlin qui est enfermé dans une cage suspendue dans le vide ! La zone n'est pas bien difficile pour autant, pour sauver Jamface, commencez par repeindre une section de tuyau sur le sol pour qu'un escalier en sorte. Montez ainsi sur les plateformes en hauteur et piratez successivement les trois terminaux pour que les duplicateurs s'arrêtent, que Jamface soit sauvé et enfin que la porte s'ouvre !

Attraction du Savant Fou

Après une fort belle cinématique, le combat s'engage ! Il se déroule en deux phases distinctes. Dans la première, évitez les attaques du bras mécanique et arrosez le centre de l'oeil de solvant quand il s'approche. Quand celui-ci sera détruit, une longue chute vous conduira en sous-sol et pour détruire le deuxième robot il vous faudra dissoudre les masques qui l'entourent. Finalement, laissez Oswald pirater le terminal pour libérer les esprits et appréciez les cinématiques marquant le dénouement de l'aventure !

Quêtes secondaires

Trouver les héros cachés

Cette quête est récurrente dans toute l'aventure et est initiée en parlant au personnage juste en bas des escaliers quand vous arrivez dans Mean Street Sud. Il vous faudra ensuite récupérer l'appareil photo dans le magasin adéquat de Mean Street Nord puis en bon paparazzi, photographier toutes les têtes de Mickey et d'Oswald disséminées un peu partout. Notez que si la pellicule ne peut contenir que 6 photos, celles liées aux quêtes ne comptent pas. Il est plus que recommandé d'acheter des cartes dans les magasins (Mean Street Sud, Marais et Ventureland) afin de trouver plus facilement les têtes sachant que certaines peuvent être cachées, sous des éléments à dissoudre par exemple.

Sachez également qu'il y a bien plus de têtes à photographier que n'en demande réellement Seth, si vous n'arrivez pas à en trouver une malgré l'aide de la carte, passez simplement à la suivante. Une fois que vous avez réuni assez de photo par épisode, retournez voir Seth qui est sur la droite dans le tunnel sous la gare de Mean Street Sud (il faut dissoudre l'escalier pour y entrer). Voici quelques exemples des différentes têtes que vous pourrez rencontrer, elles sont très variées !

La poubelle d'un Toon

Pour débuter cette quête, parlez au responsable du musée du monde de la désolation à Mean Street Sud, il vous demande simplement de lui ramener des objets inutiles en tous genre afin d'élargir sa collection. Pour les trouver il n'y a pas de technique particulière, certains sont dans les magasins, d'autres se trouvent par hasard dans les niveaux en explorant un peu partout et d'autres encore sont simplement liés aux quêtes (les revendre vous empêchera donc d'en réussir certaines). Quand vous en avez assez, revendez-les à Laralee en allant au musée.

Opération lancé de gremlin

Cette quête s'entame automatiquement dans les souterrains de Mean Street quand vous rencontrez le premier gremlin. Un second est situé dans la Cascade Arc-en-ciel, passez par la porte du milieu au début du niveau puis volez au-dessus d'un geyser avec l'aide d'Oswald et il ne restera qu'à dissoudre une paroi sur la gauche pour le voir en cage. Le troisième est dans le Ravin Disney : pour l'atteindre il faut monter sur le rocher qui se surélève sous la pression, dissoudre les planches et effectuer un double-saut.

Le second épisode apporte également son lot de gremlins puisque dès le début du Marais vous en verrez un sur un toit juste en face de vous. Vous en trouverez un second au début de l'Allée du fantôme en dissolvant une palissade sur la gauche. Un autre se situe dans le premier diorama des Tunnels du Train, derrière un mur orange à dissoudre.

L'épisode 2 en cache encore ! Dans Fort Désolation, il y en a un au sommet des arbres sur lesquels il faut grimper (là où se trouve la tête de vache) puis le dernier se trouve dans le canyon du Parc des Chars, vous devriez les voir si vous suivez la méthode décrite dans la soluce.

Dans l'épisode 3, le premier se situe dans le tunnel non loin du poste de Pat Pan sur le site de construction. Un second est dans Autotopia, dès la première section allez au fond à droite pour voir des arbres à dissoudre et grimpez sur l'espace ainsi libéré en sautant sur la voiture orange. Le dernier de tous les gremlins est lié directement à l'aventure puisqu'il s'agit de Prescott qui est enfermé dans une cage en verre suspendue au-dessus du vide.

Un trio avec brio

Pour trouver cette quête, parlez à Nouf-Nouf le petit cochon dans le cinéma de Mean Street Nord : il s'agit de retrouver ses frères dans le monde de la désolation. Naf-Naf est caché dans la maison de Mickey à Osville et vous devrez donc compléter la mission " L'incident de Dingo à la fontaine " pour pouvoir entrer et il ira de lui-même à Ventureland. Nif-Nif quant à lui se trouve dans le magasin de clé dans lequel vous pouvez entrer à la fin du Fort Désolation et lui aussi ira rejoindre Ventureland.

En les revoyant dans leur cabane de Ventureland, ceux-ci vous expliqueront leurs malheurs et vous demanderont de l'aide. Refusez de payer leur dette de 5000 E-Tickets mais allez plutôt sur Mean Street. En effet, parmi les options proposées, la plus simple est d'aller parler à l'homme du cinéma qui conclura la quête sans rien demander de plus et vous offrira même un pin's !

L'esprit du Monde de la désolation

Pour obtenir cette mission, parlez à l'esprit du Monde de la Désolation près de la statue de Disney sur Mean Street Nord : vous devrez ensuite retrouver certains pin's précis puis réveiller les statues du musée de Mean Street Sud. Pour cette quête en particulier, vous récupérerez le premier pendant votre première visite à Osville (selon si vous choisissez la méthode de Dingo ou de Prescott) et le second sera à acheter chez le marchand de pin's (" Oswald le lapin chanceux " ou " Pat Hibulaire").

L'encyclopédie du Monde de la désolation

Cette quête se commence en parlant à la photographe sur Mean Street Nord, votre but sera alors de photographier les hauts-lieux du monde de la désolation. Ceux-ci sont clairement localisés en jeu grâce aux petits panneaux avec des appareils photo mais encore faut-il les trouver.

Episode 1

{l La " cascade Arc-en-ciel " avec les nains et les peintures colorées

La statue de l'ange dans la Caverne Arc-en-ciel
Une vue d'ensemble du ravin Disney
{l Le saloon du Ravin Disney

Episode 2

{l Très difficile à atteindre, une première photo est au début de l'allée du Fantôme près de la fontaine de dissolvant : sautez sur la plante dans son pot puis sur la plateforme et volez en direction du panneau en face (il y a également un coffre bleu)
Peu après la porte, montez sur l'immeuble qui fait l'angle et prenez en photo la place
Toujours dans l'Allée, montez sur un balcon près du Club 13 et prenez en photo l'entrée
{l Dans chacun des trois dioramas il y a une plateforme suspendue avec photo à la clé
{l L'entrée du Fort Désolation
Le point de vue de la forêt depuis le haut de la tête de vache
{l Dès le début du Parc des Chars, la plateforme est facile à atteindre
La dernière photo de l'épisode 2 est un panorama du canyon dans la Parc des Chars

Episode 3

{l Dès le début d'Autotopia, allez vers la gauche et dissolvez le haut des arbres. Demandez ensuite à Oswald de vous envoyer en l'air pour pouvoir prendre la photo
Dans la troisième zone d'Autotopia, depuis une alcôve dans la roche

De l'autre côté de l'écran

Pour initier cette quête, parlez au gremlin responsable de la salle d'arcade de Mean Street Nord, vous devrez ensuite lui ramener des pins précis pour remettre en marche les machines. Ceux-ci sont en fait liés aux boss du jeu : à chaque victoire vous en remporterez un selon vos choix mais l'autre sera également accessible en l'achetant chez les marchand de Mean Street Nord. Voici la liste de ceux dont vous aurez besoin :
{l Cercle de feu et Gentil dragon
Complexe de Napoléon et Seconde Chance
A bas le Savant Fou et Aie confiance en le Savant Fou

Merci pour les souvenirs

Parlez à Moody le pirate dans sa maison bleue d'Osville puis à son collègue juste à côté pour obtenir une nouvelle tâche : photographier des lieux bien précis afin d'une part de rendre sa mémoire à Moody et d'autre part de lui donner envie de repartir à l'aventure avec son ami. Notez que les deux pirates ne peuvent être satisfaits en même temps, dans cette solution seront donc détaillées les photos de Moody qui sont les plus simples à obtenir en faisant les autres missions annexes.
{l La première est tout simplement sa maison bleue à Osville
La seconde mentionne " des créatures bleues qui sautent devant la maison de leur maman ". Il s'agit en fait des lapins d'Ortensia et pour cela vous devrez donc faire le choix de les ramener à Osville dans la mission secondaire " Les rassembleurs de lapins " (il faut au minimum deux fournées avant de faire la photo).
{l La troisième mentionne la statue d'Oswald à Osville, celle-ci est réparée uniquement après avoir complété la quête donnée par Dingo.
Pour la dernière, parlez au gremlin de l'usine à gags et donnez-lui assez de métal pour qu'il répare le panneau autour de la ville puis prenez-le en photo.

La désolation Omnibus

Pour entamer cette mission, parlez à l'un des conducteurs de train des gares de Mean Street Sud, Osville, Ventureland ou du Marais : chacun vous donne une tâche à accomplir et vous récompensera d'un pin's si vous revenez le voir après l'avoir aidé.
{l Osville : soulevez le toit de la gare avec un ticket de fée puis repeignez-la intégralement.
Mean Street Sud : il faut d'abord acheter le croquis de montre au bazar non loin puis l'utiliser devant le conducteur de train pour ralentir le temps et ainsi Oswald sautera pour aller activer le mécanisme.

Marais : parlez au conducteur de train dans la deuxième section du marais qui vous dira d'abord qu'il veut une nouvelle télé. Achetez donc le croquis dans le magasin qui fait la jointure entre les deux premières zones du marais puis créez-en une sur l'emplacement à côté de la gare (Oswald va utiliser l'électricité pour ouvrir la trappe). Revenez ensuite voir le conducteur puis attirez-le en plaçant des télés successivement entre lui et la gare afin qu'il reprenne le travail
Ventureland : encore une fois, parlez au conducteur de train qui vous demandera d'utiliser une enclume pour dégager les débris. Achetez le croquis correspondant chez le marchand de Ventureland puis faites ainsi tomber une enclume sur les débris pour que l'accès à la gare soit dégagé.

L'assistance de l'assistant d'Horace

Cette quête s'initie auprès du fantôme qui se trouve dans le bureau d'Horace à Mean Street Sud. Il veut que vous lui retrouviez son nounours dont les morceaux sont éparpillés dans l'Allée du Fantôme. Voici où les trouver :
{l Dès le début derrière le mur à dissoudre sur la gauche
La tête est un peu plus loin sur une plateforme en hauteur
Montez sur l'immeuble dans l'angle après la porte puis laissez Oswald activer le mécanisme et sautez en face
{l Un autre morceau est à l'étage d'une maison où vous pouvez monter un plus loin
Au même endroit que le précédent, faites exploser des feux d'artifices devant une porte pour le trouver
Le dernier se situe dans la zone du club 13, sur un balcon à gauche

Après avoir ramené au fantôme son ours, Horace vous demandera de lui trouver un nouvel assistant en remplacement : Barnacles Jones dans Ventureland. Celui-ci vous explique qu'un autre pirate, Tom Scorbrut, lui a volé sa boussole et qu'il ne peut pas travailler sans. Il suffit alors d'aller parler au personnage en question qui se tient non loin puis de le prendre en photo quand il sort la boussole de sa poche. En lui parlant à nouveau, il reconnaitra son méfait et vous rendra l'objet. Vous pourrez alors le remettre à Jones et plus tard parler à Horace pour récupérer votre récompense.

Regarde le ciel !

Pour commencer la mission, parlez à la gérante du musée après le début de l'épisode 2 ou bien au gremlin Copernicus dans l'observatoire. Il faudra alors leur ramener un certain nombre d'objets, choisissez-en un des deux et donnez-lui tout pour être sûr d'obtenir la récompense finale. Les objets de cette mission sont :
{l Un éventail qui se trouve sur des rochers du bon côté de la Caverne Arc-en-ciel
Une capsule qui se trouve derrière l'oreille de la tête de cochon du Ravin Disney (pour y accéder il faut planer avec Oswald)
Le pique-nique de Peter le Dragon qui est dans le labo du Savant Fou (il faut y retourner une seconde fois après avoir battu le boss)
Un sucrier pirate qui se trouve au bout de l'Allée du Fantôme derrière un mur à dissoudre
Une bouteille de lait dans Fort Désolation qui s'attrape au vol en planant avec Oswald au-dessus de la palissade juste après avoir délivré le gremlin (voir dans la soluce).
Une montre dans le Parc des Chars qui s'atteint en montant sur l'image d'Alice dans le canyon puis en se faisant envoyer en l'air par Oswald
Une voiture de course dans Autopia qui se trouve dans une cavité rocheuse de la deuxième section
Une boule à neige qui se trouve dans l'Attraction du Savant Fou que vous trouverez uniquement en revenant dans la zone après la fin de l'aventure

Les rassembleurs de lapins

Après le début de l'épisode 2, parlez à Paulie le marchand de glace ou bien à Ortensia pour commencer la quête. Deux personnages sont donc en concurrence pour cette quête et bien sûr vous ne pourrez pas contenter les deux. Successivement, rendez-vous dans les environnements suivants et approchez-vous des lapins pour qu'ils vous suivent jusqu'au tuyau :
{l Mean Street Sud : le tuyau est sur la gauche en bas quand vous vous tenez face à la gare
Ravin Disney : le tuyau est en contrebas du projecteur par lequel vous arrivez (bon côté de la caverne)
L'Allée du Fantôme : dans la zone juste devant le club 13
{l Tunnels du train : dans le second diorama
Fort Désolation : dans la zone avec des arbres et une tête de vache (notez que certains sont en hauteur)
Parc des chars : dans la deuxième section de la zone, autour de la maison inspirée d'Alice aux pays des Merveilles

L'incident de Dingo à la fontaine

Encore une quête qui s'initie à partir de l'épisode 2 mais cette fois à Osville en parlant à Dingo : il s'agit de retrouver les morceaux de la statue centrale. Cette mission est l'une des plus faciles du jeu dans la mesure où tout est déjà sur place, dans les souterrains de la ville. Prenez tout d'abord l'ascenseur déjà emprunté mais continuez à descendre plus profondément.

Votre premier objectif est de vider la salle de son dissolvant et pour cela il suffit de fermer les vannes en tapant dessus. Ensuite, descendez sur le sol asséché et récupérez les deux premiers morceaux de la statue qu'il faut amener près du tube d'aspiration. Descendez encore d'un niveau et traversez la salle en choisissant l'un ou l'autre côté. Prenez la troisième partie de la statue (la tête) mais prenez aussi l'autre (Oswald ou Mickey selon le côté) ! Ainsi en remontant Dingo vous demandera quel héros devra représenter la nouvelle statue, à vous de faire votre choix sachant qu'il sera toujours possible d'inclure l'autre par la suite en donnant du métal à un gremlin.

Un acte de bon coeur

Pour trouver cette mission, parlez aux deux personnages du début du marais : ils se disputent une maison. Celle-ci se trouve dans la troisième section du Marais, Sparks le gremlin la répare en échange de bouts de métal puis quand vous reviendrez vous donnera l'acte de propriété. Plus qu'à aller choisir à qui le donner, Métairie semble avoir un petit avantage puisqu'en allant la voir dans sa nouvelle maison elle vous donnera la nouvelle quête de prendre une photo au choix.

La récompense dépendant du risque pris pour la faire, il est conseillé de prendre les trois lieux ci-dessous en photo avant de revenir la voir :
{l L'ours endormi de Fort Désolation (à l'entrée quand vous venez du projecteur des Tunnels du Train)
Un œil électrique ouvert de la deuxième section du Parc des Chars (sur la maison inspirée d'Alice aux Pays des Merveilles)
Gilda dans Autopia qui apparaît à la fin de la zone mais que vous pouvez aussi revoir par la suite

A court de toon

Cette quête s'initie également dans le Marais en parlant au fantôme de la deuxième section : il vous demande d'abord de remettre en état l'orchestre. Tapez le levier pour que les crocodiles correspondent aux instruments puis laissez Oswald électrifier le mécanisme pour finir cette partie. Dans un second temps, il vous demandera de repeindre tous les objets du marais (dans les trois sections) ce qui exige notamment que vous ayez réparé la maison (voir quête précédente). Pas de méthode particulière, explorez et repeignez dans les moindres recoins et vous aurez la confirmation que vous avez fini quand vous verrez " Étape de quête terminée " en bas de l'écran.

Cette quête a également un autre aspect car Louis qui habite dans le cabanon au bout à gauche de la deuxième section du marais vous demande lui de détruire l'orchestre, vous pouvez le faire à la place de la demande du fantôme ce qui est beaucoup plus simple mais nettement moins gratifiant.

Le rendez-vous de Donald

Décidément, revenir dans le marais est utile puisque dans la troisième section, il y a une autre quête à lancer auprès de Donald ! Il vous demande de réparer son bateau pour qu'il puisse retrouver Daisy, le gremlin Sparks aura également son rôle à jouer (il faut donc l'avoir libéré au préalable, voir la mission " Opération lancé de gremlin "). Retournez donc à sa forge près de la gare du Marais pour qu'il vous demande de l'aider à la réparer : inutile de lui donner du métal puisqu'il suffit de ressortir, d'attendre qu'Oswald aille activer un mécanisme pour pouvoir grimper sur le toit et réparer/repeindre ce qu'il y a là-haut.

Quand vous redescendez le voir, il vous demande alors un engrenage nécessaire pour réparer le bateau de Donald : il se trouve dans le cimetière au fond de la troisième section du marais. Pour ouvrir la porte derrière lequel il est caché, vous devez replacer les statues derrières les tombes (tirez-les à proximité et elles se placeront automatiquement). Le fantôme va vouloir vous l'acheter mais refusez (l'argent il y en a partout) puis retournez voir Sparks et enfin Donald pour achever la mission et recevoir le pin's de récompense. Plus tard, vous pourrez récupérer un autre cadeau en parlant à Daisy dans Ventureland.

Une vie de capitaine pour moi

Cette quête s'initie en parlant à Billy Belluga ou à Damien Loudmer dans Ventureland, tous deux souhaitent trouver le trésor du Capitaine pour prendre sa place. Achetez d'abord la perle géante au magasin (1000 E-tickets quand même !). Pour Damien Loudemer, grimpez sur le toit du studio de Daisy puis sur la plateforme avec la statue géante. Placez la perle et enfin repeignez les trois miroirs de la zone pour que la tête s'ouvre et vous permette de récupérer le trésor à offrir à Damien en échange d'un pin's.

Beaucoup de bruit pour des encreurs

Bien que ce soit une quête annexe, celle-ci se lance automatiquement dans l'aventure durant le passage dans la jungle. Vous devez en effet choisir entre détruire ou réparer la grue derrière Pat Pan. Revenez dans la zone plus tard pour récupérer votre récompense en fonction du personnage satisfait.

Reconstruire Autotopia

Cette quête se trouvera à votre retour dans Autotopia en parlant à Gilda. Elle vous demande de réparer la piste de course. Tout d'abord allez en direction du garage qui se situe derrière une cascade de solvant dans un tunnel (pas celui que vous avez emprunté dans l'aventure). Commencez par ouvrir le garage en courant sur l'engrenage pendant qu'Oswald tire la manivelle. Ensuite, vous devrez donner du métal à Stuffus puis cherchez des pneus en tapant dans les voitures d'Autotopia (toutes n'en donnent pas, c'est aléatoire).
Dès que vous en avez quatre, revenez voir le gremlin pour terminer la mission.

Eternal Sonata

© Namco Bandai / Tri Crescendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LABYRINTHE

Pour sortir du labyrinthe de Fort Fermata, vous devez actionner des mécanismes parmi lesquels il s'en trouve un qui réinitialise le niveau entièrement. Il s'agit de celui qui affiche un message incomplet et qui se trouve dans la partie ouest, tout à fait à gauche.

NEW GAME +

Terminez le jeu une première fois et sauvegardez votre partie après la fin des crédits. Relancez votre fichier pour recommencer l'aventure en mode New Game + en conservant la plupart des objets précédemment acquis (les costumes concernent uniquement la version PS3). Les ennemis seront plus difficiles à battre mais vous pourrez revoir la cinématique de fin à volonté.

BONUS EXCLUSIFS À LA VERSION PS3

Costume d'Allegretto

Dans le niveau "To Coda Ruins" du chapitre 6. Il est caché dans un coffre.

Costume de Piccolo

Au chapitre 5, dans un coffre situé à l'endroit où vous avez combattu le boss Bread Gang.

Costume de Polka n°1

Au chapitre 4, dans un coffre du niveau "Lament Mirror".

Costume de Polka n°2

Au chapitre 1 (uniquement lors d'une seconde partie !), allez dans la maison de Polka après que Frédéric vous ait rejoint. Après la séquence, examinez le lit d ePolka pour trouver le costume.

Album

Lors de votre seconde partie uniquement. Après les événements du niveau "The Church of EZI", battez le boss Great EZI pour obtenir l'album.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 01 : Goutte de pluie

Chemin vers tenuto

Après la scène cinématique du début, suivez le chemin qui mène vers Tenuto et repérez le point lumineux à droite. Ce dernier est un point de sauvegarde. Ignorez-le pour l'instant et poursuivez jusqu'à l'oignon qui est en train de sauter. Suivez le didacticiel, lisez les instructions et apprenez les bases du combat. Une fois que la baballe est achevée, poursuivez en direction du pont et éliminez un autre oignon. Allez d'abord à droite, ouvrez le coffre du trésor et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont jusqu'à la section nord.

Suivez le chemin, éliminez deux oignons et traversez un second pont. Après la scène cinématique, ouvrez le coffre et prenez le biscuit pêche. Ensuite, dirigez-vous à gauche vers Tenuto et éliminez les oignons en chemin. Si l'état de votre jauge de santé est critique, accédez au menu de Polka et mangez un biscuit. Une fois que vous êtes dans le petit village, entrez dans la maison de droite et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont qui est à gauche et entrez dans la maison de Polka qui se trouve au Nord.

Maintenant que vous incarnez Allegretto, descendez les marches et examinez la fontaine. Prenez le 10P et descendez vers le Sud-est. Examinez les caisses en bois, prenez la trompette d'ange puis remontez au Nord-est et avancez à droite jusqu'aux égouts de Ritardando.

Egouts de Ritardando

Effectuez d'abord une sauvegarde puis avancez vers le rat. Suivez le tutoriel, apprenez comment effectuer des attaques spéciales et éliminez le rat. Maintenant, avancez d'abord tout droit jusqu'au coffre et prenez le biscuit qu'il contient. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au premier pont et traversez-le. Poursuivez à droite, avancez en direction du nord et prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre. Revenez au centre, approchez-vous de la porte métallique et examinez le levier pour l'ouvrir. Prenez le biscuit dans le coffre, traversez le pont et poursuivez vers le nord. Eliminez les rats que vous apercevez pour augmenter vos points d'expérience. Continuez à gauche, effectuez une sauvegarde puis poursuivez vers le nord pour affronter le premier boss.

Pour battre ce premier boss, placez-vous constamment derrière le grand rat et effectuez des attaques spéciales. Lorsqu'il tente de vous attaquer, appuyez sur la touche pour bloquer au bon moment et subir un minimum de dégâts. Si votre état de santé est critique, utilisez un biscuit, ou une poudre florale pour la remplir. Continuez à réaliser des Entailles solaires et des Vagues fantômes jusqu'à ce que le grand rat soit mort.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka à nouveau. D'abord entrez dans le champ de fleurs et trouvez la Trompette d'ange près de la clôture, à gauche. Ensuite, avancez à droite, examinez le banc qui se trouve à l'entrée de la maison et prenez la poudre florale.

Traversez le pont, poursuivez le long du chemin et entrez dans la maison de Polka. Après la petite discussion avec la mère de Polka, examinez la chambre de gauche et saisissez la trompette d'ange. Ensuite, sortez de la maison, traversez le pont et effectuez une sauvegarde. Montez les escaliers, à droite, continuez vers le nord et atteignez la forêt des Miroirs du paradis.

Forêt des Miroirs du Paradis

Avancez tout droit, prenez d'abord le chemin à droite et éliminez l'ennemi qui le bloque. Prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre puis revenez et suivez le chemin à gauche. Éliminez la cigogne, suivez le chemin et tournez à gauche dès que vous montez les quelques marches. Éliminez d'autres cigognes, prenez la Trompette d'ange et revenez

au chemin principal. Avancez, allez à droite et dirigez-vous vers le centre-sud de la forêt.

Avancez tout droit et prenez d'abord le chemin qui est à votre droite. Éliminez la cigogne, ouvrez le coffre et prenez l'Ombrelle de marche. Ensuite, revenez au chemin principal et suivez-le. Tournez à gauche à la prochaine bifurcation, éliminez la cigogne puis prenez le chapeau blanc vénéneux qui se trouve dans le coffre. Ensuite, revenez au chemin principal et continuez jusqu'au centre-nord de la forêt.

Eliminez les cigognes, avancez d'abord tout droit et tournez à droite. Prenez le collier en cuivre dans le coffre, équipez-vous-en et battez en retraite. Prenez maintenant le chemin de gauche, effectuez une sauvegarde, allez au nord de la forêt et préparez-vous à combattre un second boss. Votre niveau doit être supérieur ou égal à quatre.

Essayez d'attaquer le cochon par derrière, ou sur les côtés, pour qu'il ne puisse pas vous contrer. Effectuez des attaques spéciales et essayez de remplir constamment votre jauge de santé avec la magie Lueur d'orange. Laissez Frédéric effectuer l'attaque Piu grave pour infliger des dégâts au monstre et utilisez Polka pour rétablir la jauge de santé. Répétez cette technique jusqu'à ce que le porc soit achevé.

Maintenant, revenez aux égouts de Ritardando et allez jusqu'à l'endroit dans lequel vous aviez combattu le boss. Parlez à Dole pour échanger la queue de rat contre un bâton puis quittez les égouts.

Maintenant, dirigez-vous au sud-ouest jusqu'à la plage, descendez les escaliers et parlez avec le vieux qui se trouve au-dessous des marches de droite. Echangez le bâton contre le dentier puis rebroussez chemin et allez à l'ouest.

Forêt d'Agogo

Affrontez l'oignon que vous apercevez, suivez le didacticiel puis prenez le contenu du coffre de droite. Équipez votre perso de cet objet, éliminez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin jusqu'au centre-sud de la forêt.

Avancez d'abord à droite, éliminez l'oignon et prenez le contenu du coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez le chemin de gauche. Lors de la prochaine bifurcation, prenez d'abord le chemin de droite et saisissez l'armure légère dans le coffre. Accédez au menu d'Allegretto, portez cette armure et donnez la cotte en mailles à Piccolo. Ensuite, allez à gauche, éliminez d'autres ennemis et sauvegardez votre progression. Descendez les escaliers et préparez-vous à combattre un petit dragon.

Eliminez d'abord les rats, augmentez vos échos et attaquez le dragon lorsque vous atteignez un nombre élevé d'échos. L'idéal est d'atteindre les 32 échos. Gardez Piccolo loin du dragon pour qu'il puisse prendre des photos et augmenter les échos. N'hésitez pas à utiliser des biscuits de pêche si votre état de santé se dégrade. Lorsque les échos atteignent 24 ou 32, incarnez Allegretto et effectuez des attaques spéciales comme l'Entaille solaire pour infliger au dragon un max de dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce que le dragon soit KO.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka et Frédéric à nouveau. Avancez tout droit, prenez le biscuit de pêche dans le coffre puis continuez à droite. Ouvrez un second coffre et prenez les beaux vêtements qu'il contient. Ensuite, avancez vers le nord, ignorez d'abord les marches qui sont à droite et poursuivez le long du chemin. Saisissez le contenu du coffre puis revenez et remontez les marches. Lors de la prochaine bifurcation, allez d'abord vers le nord et prenez l'Ombrelle mouillée dans le coffre. Ensuite, revenez et allez à droite. Avancez jusqu'aux escaliers, allez au nord, éliminez l'ennemi qui bloque le chemin et prenez le Manteau de chasse. Revenez en arrière, tournez à droite, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à autre combat.

Vous n'avez aucune chance de gagner ce combat. Par conséquent, ne faites rien et attendez la fin. Maintenant, vous incarnez Allegretto et piccolo à nouveau. Suivez le chemin, dépassez le point de sauvegarde et parlez avec le vieil homme pour échanger la peinture verte contre le dentier. Ensuite, battez en retraite et allez au centre-sud de la forêt. Avancez à droite, échangez la peinture verte contre un caleçon long puis revenez à la partie nord de la forêt. Sauvegardez votre progression et montez jusqu'au village.

Village d'Agogo

D'abord, examinez la cabane qui se trouve devant la maison de Marcia et prenez la Partition 1. Entrez dans la maison, repérez un pot qui se trouve au fond et saisissez le Trèfle de trèfle. Examinez la cage d'oiseau et prenez la Plume de crépuscule. Ensuite, sortez de la maison et descendez les marches. Repérez la statue du dieu EZI et recevez un 1P. Sauvegardez votre progression si vous le voulez puis saisissez la Poudre florale dans les caisses de droite. Descendez, dirigez-vous vers le marchand et achetez un max d'objets avant d'affronter le dernier boss de ce chapitre (achetez surtout des biscuits de pêche).

D'abord, éliminez les chevaliers d'opéra puis occupez-vous de l'ogre. Essayez d'accumuler le plus d'échos possible avant de réaliser une attaque spéciale. Laissez Piccolo à l'ombre et loin de la bataille pour qu'il puisse effectuer des tirs de loin. Utilisez l'attaque spéciale de Frédéric pour remplir la jauge de santé de vos camarades. Allegretto devrait s'approcher de l'ogre et l'attaquer de plus près. Accumulez des échos et effectuez des attaques spéciales jusqu'à ce le boss soit décédé.

Chapitre 02 : Révolution

D'abord revenez au village d'Agogo et entrez dans la grotte. Repérez les champignons au nord-est et prenez le Chapeau blanc vénéneux qui s'y trouve.

Maintenant, avancez à gauche et prenez le Masque de cuir. Ensuite, avancez vers le nord et atteignez le pont. Vous devez trouver de quoi nourrir les chèvres pour poursuivre votre chemin. Pour cela, prenez d'abord le premier bout de papier devant le pont. Ensuite, Allez à droite et trouvez le second bout de papier derrière les roches. Et enfin, suivez le chemin du village d'Agogo et trouvez le troisième bout de papier juste à proximité de la plaine. Revenez au pont, donnez les bouts de papier aux chèvres et traversez.

Maintenant que vous êtes au Lac Sud, avancez à gauche, ouvrez le coffre et prenez le Jezail. Donnez cette arme à Piccolo puis parlez au berger pour échanger du Lait de chèvre contre le caleçon long. Ensuite, allez au nord, prenez le chemin qui est à droite et atteignez le lac Est. Atteignez le point de sauvegarde et sauvegardez.

Vous allez maintenant aider Harpe et éliminer les deux ennemis qui la harcèlent. Cette dernière dispose d'une attaque très puissante, capable d'infliger d'importants dégâts. Utilisez cette attaque, ainsi que l'Entaille solaire d'Allegretto et éliminez ces deux malédictions. Après le combat, Harpe rejoint le groupe.

Dans la maison de Harpe, prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis sortez. Effectuez une sauvegarde, parlez au vieil homme dans le champ puis poursuivez le chemin vers le nord. Montez la pente et atteignez le Pont de la Cabasse.

Pont de la Cabasse

Traversez simplement le pont et regardez les scènes cinématiques.

Fort de Fermata

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au fond du corridor puis prenez l'entrée qui se trouve à gauche de la porte fermée. Suivez le chemin, traversez le pont et remontez l'échelle. Suivez le chemin circulaire jusqu'au bout, descendez puis revenez à gauche jusqu'à la Salle mobile. Dégommez les ennemis et avancez à droite. Effectuez une sauvegarde et montez à l'échelle qui se trouve un peu plus bas. Avancez à gauche, traversez le toit de la salle mobile et prenez le parapluie en papier dans le coffre.

Maintenant, revenez sur vos pas et suivez le chemin qui est à droite de l'échelle. Avancez vers le sud puis tournez à gauche. Descendez à l'échelle, avancez à gauche et entrez dans une petite salle. Eliminez l'ennemi, ouvrez le coffre et prenez le Velours rouge. Remontez à l'échelle, poursuivez à gauche et descendez via une autre échelle plus loin. Examinez les fleurs et gagnez 100P. Revenez, montez et poursuivez vers le nord. Ensuite, suivez le chemin qui mène au sud puis franchissez l'entrée qui est à droite.

Sauvegardez votre progression et sortez de l'autre côté. Allez vers le sud et tournez à droite à la première bifurcation.

Descendez via l'échelle de gauche et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Éliminez l'ennemi qui vous attaque puis activez le premier levier pour bouger les plates-formes.

Maintenant, remontez à l'échelle et revenez à la partie Ouest du fort. Avancez vers le haut puis suivez la longue courbe qui vire à gauche. Descendez par l'échelle, entrez dans la salle mobile et sortez de l'autre côté. Ouvrez le coffre, prenez le Sang de poison et revenez sur vos pas. Dépassez le point de sauvegarde, entrez dans la petite salle de droite et actionnez le second levier.

Maintenant, remontez l'échelle, courez le long de la grande courbe et regagnez la partie Est du fort. Descendez, dépassez la première échelle puis tournez à droite. Dépassez le point de sauvegarde, descendez à l'échelle et entrez dans la petite salle mobile, à droite. Sortez de l'autre côté, suivez le chemin, montez à l'échelle du fond et continuez à droite. Avancez sur le toit de la salle mobile et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle du fond et revenez vers le sud. Montez à l'aide d'une autre échelle, plus loin, continuez vers le sud et prenez le bâton d'érable pour Frédéric.

Maintenant, battez en retraite, descendez à l'échelle et prenez le chemin qui est à gauche du toit de la salle mobile. Descendez, traversez les débris qui sont à droite et entrez dans la petite salle. Activez le levier et sortez. Revenez sur le toit de la salle mobile et descendez via l'échelle qui se trouve près du point de sauvegarde. Entrez dans cette même salle et ressortez par la gauche. Ouvrez le coffre, prenez le Tir rapide et affectez-le à Harpe.

Maintenant retournez à la salle mobile et ressortez par la droite. Montez à l'échelle et avancez à droite sur le toit de la salle. Descendez puis remontez via une autre échelle, plus loin au sud. Avancez au nord puis tournez à gauche et atteignez l'échelle qui mène à la grand e route du nord.

Descendez, faites le plein d'objet, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss. En premier lieu, éliminez les deux malédictions. Placez Harpe dans la lumière, loin de la bataille, et lancez des flèches à distance. Effectuez des attaques spéciales avec Allegretto et faites monter les échos pour infliger plus de dégâts.

Une fois que le monstre est mort, allez au fond à droite et trouvez la partition 2. Avancez vers le nord et approchez-vous de la porte pour sortir.

Collines de Hanon

Avancez tout droit, éliminez Séisme et prenez le Trèfle de trèfle qui se trouve dans le coffre. Avancez, continuez à droite puis poursuivez au nord.

Avancez jusqu'au marchand et combattez les monstres qui l'attaquent. Ensuite, prenez le chemin de gauche, ouvrez le coffre et saisissez le Chocolat étrange. Montez, parlez avec le voyageur qui se trouve près de l'arbre et échangez une Tirelire contre le lait de chèvre. Continuez le long du chemin, suivez la courbe (à droite), prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis continuez jusqu'à la section Nord. Examinez le coin en vous rendant à droite, prenez une Moutarde de l'enfer puis avancez et rejoignez la ville.

Ville de Forte

Effectuez une sauvegarde en avançant puis entrez dans l'auberge de droite. Après la scène cinématique, examinez l'angle gauche, prenez les 100P puis mettez-vous à la recherche de Phil. D'abord, parlez avec les deux femmes qui se trouvent près du panneau d'affichage. Allez au magasin qui est à droite et offrez 100 pièces au Tapeur. Achetez des de biscuits de pêche et des poudres florales, remplissez votre inventaire et sortez.

Maintenant, dirigez-vous vers le nord, accédez à la Porte du château et parlez au vieil homme. Puis, parlez à l'enfant et échangez les Chaussures rapides contre la Tirelire. Ensuite, parlez à Pop le gentille-homme. Choisissez d'interpréter une séance, interprétez la partition 1 pour recevoir un biscuit de pêche puis interprétez la partition 2 pour gagner un biscuit EZI. Parlez à l'homme qui a le coeur brisé puis revenez à la Taverne. Discutez avec la propriétaire, sortez, parlez au vieil homme qui est dans la cour puis allez à gauche. Dialoguez avec l'homme pour qu'il vous laisse passer, avancez puis descendez le long de la corde après la scène cinématique.

Falaises de Glissando

Maintenant, avancez à droite et descendez avec la corde. Descendez par une seconde corde à droite puis sautez de l'autre côté. Montez via la corde et prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le seconde corde pour descendre. Suivez le chemin et passez derrière l'arbre qui est à droite. Ignorez d'abord la corde et continuez à droite jusqu'au joueur de partition.

Sautez à droite, traversez le pont et suivez le chemin de gauche. Une fois que vous atteignez la Zone 2, sautez de l'autre côté et descendez par la corde. Descendez par une seconde corde, entrez dans la grotte et prenez le contenu du coffre. Maintenant remontez par la corde, passez l'arbre, allez à gauche et descendez. Ignorez d'abord la corde, allez à gauche et sautez. Descendez par la corde qui est à droite, entrez dans la grotte et descendez par la corde de gauche. Accrochez-vous à la corde descendante et entrez dans la grotte de droite. Approchez-vous de la chute d'eau et montez par la corde qui est près des rochers. Ouvrez le coffre, prenez un Arc en roseau et continuez à droite. Sautez au fond, effectuez une sauvegarde puis descendez par la corde.

Maintenant, sautez à gauche, dépassez la grotte de gauche et prenez les Chaussures rapides dans le coffre. Revenez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une corde montante. Ignorez-la, avancez par le petit chemin qui se trouve à gauche et rejoignez la falaise. Sautez deux fois vers le bas, prenez la corde qui mène en bas et allez à gauche. Descendez par une autre corde, sautez sur les rochers et prenez le contenu du coffre caché derrière l'arbre. Maintenant, revenez à droite et descendez via la première corde. Descendez ensuite par une seconde corde et traversez le pont.

Maintenant, descendez via la corde et dépassez la grotte de gauche. Sautez sur les rochers, atteignez une autre grotte et traversez-la. Ignorez d'bord la corde, allez à droite et prenez la Tenue d'hirondelle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas, descendez en vous aidant des nombreuses cordes jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme. Continuez à gauche.

Ville de Forte

Sauvegardez votre progression, accédez à l'auberge et retrouvez Phil. Ensuite, dirigez-vous vers la Porte du château et préparez-vous à combattre un autre boss.

Ce boss est assez puissant, c'est pour cela que vous devez atteindre au moins le niveau 20.
Allegretto devrait commencer par attaquer pour faire augmenter le nombre d'échos. Mettez Harpe loin de la bataille et lancez des flèches à distance. Réalisez l'attaque Œil d'aigle pour infliger un max de dégâts. Si vous êtes blessé, utilisez Flèches de soin pour remplir la jauge de santé. Essayez de bloquer les attaques de Tuba en appuyant sur la touche parade au bon moment et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit mort.

Château fort

Maintenant que vous êtes dans les Cachots, avancez à gauche et prenez le Trèfle de trèfle sur le bureau. Avancez à droite et parlez avec le détenu après la scène cinématique. Jouez la partition 17 pour recevoir un Bracelet d'émeraude et jouez les partitions 14, 16, 20 et 21 pour recevoir un Collier en cuivre.

Maintenant fouillez les caisses qui se trouvent à droite, prenez le Trèfle de trèfle et sortez par le trou dans le mur.

Passage secret d'Andantino

Avancez jusqu'à la bifurcation, suivez d'abord le chemin de droite et avancez jusqu'au point de sauvegarde se trouvant dans la partie nord 2. Avancez tout droit puis tournez à gauche. Ouvrez le coffre, prenez la Poudre florale puis revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la grotte nord, avancez, ne sautez pas vers le bas et dirigez-vous vers la grotte sud.

Effectuez une sauvegarde si vous le voulez et continuez jusqu'à la section suivante.

Avancez légèrement, sautez sur la plate-forme de gauche et prenez les Ecailles enchantées qui se trouvent dans le coffre. Sautez en bas et suivez le chemin vers le nord pour revenir au même endroit dans la grotte nord. Repérez le coffre qui est à gauche, prenez l'Epée à branche et donnez-la à Allegretto.

Maintenant, sautez en bas, allez d'abord à droite et prenez un Biscuit étoile dans le coffre. Battez en retraite, suivez maintenant le chemin de gauche et atteignez la partie nord 3. Avancez jusqu'à la bifurcation et avancez vers le sud. Prenez l'Ombrelle à froufrous dans le coffre se trouvant dans la grotte nord puis refaites tout le chemin. Vous tombez ainsi sur un passage qui mène à la partie sud. Avancez à droite, ouvrez le coffre que vous apercevez à mi-chemin, saisissez la Corne de bison et donnez-la à Fréderic. Faites le tour et sortez.

Maintenant, suivez d'abord le chemin de gauche puis tournez à droite. Regardez à gauche et ouvrez le coffre qui contient une Ecaille de dragon. Remontez, passez sous la chute d'eau et avancez à droite. Continuez jusqu'au croisement, allez d'abord en bas et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et allez à gauche. Effectuez une sauvegarde, suivez le chemin et sortez ainsi du passage secret.

Colline de Hanon

Vous êtes dans la partie sud des Collines de Hanon. Dirigez-vous vers le sud et parlez au voyageur, à gauche. Échangez une corbeille de fruits contre les chaussures rapides, descendez et rejoignez le fort.

Fort de Fermata

Atteignez la grande-route nord, utilisez la clé de la forteresse pour ouvrir la porte sud et rejoignez ainsi la grande-route sud. Ensuite, allez vers le sud jusqu'au pont de Cabasse et affrontez Tuba une seconde fois. Effectuez les mêmes techniques que lors du premier combat et dégommez-le. Une fois qu'il est achevé, des cinématiques se déclenchent.

Chapitre 03 : Fantaisie-Impromptue

Marais d'Adagio

Après la scène cinématique, trois nouveaux personnages rejoignent votre groupe. Traversez le pont à droite, montez, prenez les escaliers de droite puis saisissez le Biscuit étoile dans le coffre. Suivez le chemin de droite puis avancez vers le nord. Ouvrez le coffre et prenez un autre Biscuit étoile. Continuez vers le sud puis tournez à droite à la bifurcation. Avancez, prenez la route qui mène vers le nord puis tournez à gauche. Montez sur le tronc de l'arbre et prenez une Trompette d'ange. Ensuite, battez en retraite et franchissez l'eau. Lorsque vous atteignez l'autre côté, avancez en premier lieu vers le sud et prenez Tireur d'hirondelles qui se trouve dans le coffre. Revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la partie Est, allez à droite et éliminez le monstre. Continuez à droite après les marches et traversez l'eau. Atteignez l'autre bout de la zone et prenez l'Armure mammouth qui se trouve dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et montez sur l'arbre de droite. Montez les marches et retrouvez l'eau. Remontez sur la terre ferme, allez vers le sud et prenez le Grand éventail de papier dans le coffre. Ensuite, allez à droite et sauvegardez votre progression.

Auberge de Cantabile

Après la scène cinématique, entrez dans la nouvelle pièce, examinez la plante qui est près du lit et prenez le Croc du boucher. Donnez cet article à Marzuka puis parlez au voyageur qui a perdu son rat. Lorsque vous les aurez capturés, vous échangez la Corbeille de fruits contre un Remontoir.

Maintenant, sortez et fouillez la brouette pour ramasser 45P. Avancez, sauvegardez votre progression puis dirigez-vous

au nord. Fouillez le bateau, saisissez la partition 3 et poursuivez le chemin jusqu'à Bois de Wood-block.

Bois de Wood-block

Avancez tout droit et sautez à gauche, au fond. Revenez vers le sud, traversez le pont et poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous rencontriez un homme. Interprétez la partition 1 pour recevoir une Broche brillante.

Ensuite, continuez le long du chemin jusqu'au pont et sautez à gauche. Suivez le chemin, montez sur le tronc d'arbre et prenez le Sabre de cavalerie qui se trouve dans le coffre. Donnez cette arme à Allegretto, descendez et dirigez-vous vers le nord.

Lorsque vous arrivez au centre sud, avancez à droite, traversez le pont et ouvrez le coffre qui est au fond du chemin. Prenez Falchion et donnez-le à Jazz. Ensuite, revenez au pont, sautez et allez au nord. Passez sous de deux ponts successifs et suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez le rebord de droite. Sautez, suivez le chemin de droite et traversez le pont. Ouvrez le coffre, prenez le Sabre d'escrime et donnez-le à Claves.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez celui de gauche. Traversez le second pont, éliminez Oignon sanglant et prenez Poisse dans le coffre. Sautez depuis le rebord sud et dirigez-vous vers le nord pour atteindre le centre-nord.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression puis revenez à droite. Avancez le long du chemin, sautez par le rebord de gauche et passez le pont (gauche). Lorsque vous arrivez au pont de champignon, sautez par le rebord et montez en haut. Éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et ouvrez le coffre qui se trouve à la fin du chemin. Prenez la partition 4, sautez du rebord puis remontez par des deux chemins. Sautez du rebord, traversez le pont de champignon et poursuivez à gauche. Parlez avec l'Oignon sanglant et échangez le Remontoir contre un Vase vide.

Maintenant, poursuivez à gauche jusqu'au pont. Sautez par le rebord sud du pont et montez jusqu'au coffre. Prenez le Trèfle de trèfle, sautez de la branche et poursuivez au nord.

Maintenant, avancez jusqu'au pont et sautez par le rebord du pont. Prenez d'abord le contenu du coffre qui est en haut. Donnez Coup de vent à Harpe puis descendez au sud. Ouvrez un second coffre au bout de ce chemin et saisissez la Trompette d'ange qu'il contient. Ensuite, sautez du pont de champignon et remontez. Dépassez le pont et sautez par le rebord qui se trouve plus loin. Poursuivez le long du chemin, passez sous les deux ponts en bois et sautez par le rebord du troisième pont en bois. Montez, suivez le chemin et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, sautez du pont de champignons et remontez. Sautez du pont en bois et avancez à droite. Éliminez l'Oignon sanglant puis sautez. Avancez à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis sautez depuis le rebord. Ouvrez un autre coffre et prenez la Trompette d'ange qui s'y trouve. Ensuite, sautez en bas et poursuivez au nord. Continuez le long du chemin, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss.

La technique est assez simple. Utilisez les attaques simples d'allegretto pour augmenter les échos. Utilisez Flèche de soin de Harpe pour remplir les jauges de santé et utilisez l'attaque spéciale de Jazz pour infliger un max de dégâts. Commencez d'abord le combat en éliminant les Champignons volants puis occupez-vous du boss. Ce dernier est capable de faire apparaître d'autres champignons lors du combat. Par conséquent, éliminez-les rapidement et reprenez les assauts contre Sale Surprise. Si vous êtes blessé, utilisez Trèfle de trèfle ou Biscuit étoile pour vous soigner rapidement. Poursuivez les assauts jusqu'à ce que ce boss soit mort.

Maintenant, avancez le long du chemin. Ignorez d'abord la grotte et poursuivez à droite. Parlez avec le garde et jouez la partition 1 pour recevoir une Queue d'ombre. Enfin, revenez à la grotte et entrez. Sauvegardez votre progression, avancez et rejoignez le centre de la ville.

Ville d'andante

Traversez le pont, entrez dans la seconde tente et parlez avec le docteur deux fois. Après un bon repos, traversez le second pont et accédez à l'entrepôt. Examinez les étagères de droite et trouvez la partition 5. Parlez à la petite fille qui se tient près des étagères et jouez la partition 1 ou 5, pour un Biscuit pêche.

Sortez de l'entrepôt, descendez les deux ponts et rejoignez le marchand qui est à gauche. Faites le plein d'objets puis allez à gauche. Entrez dans la dernière habitation, regardez les caisses qui sont au fond et prenez la partition 6. Ensuite, sortez et entrez dans la pièce avoisinante. Revenez à la pièce précédente et prenez Ponte ardent près de la bibliothèque. Enfin, sortez et avancez à droite. Suivez le pont de droite et entrez dans le cimetière de Lento.

Cimetière de Lento

Avancez, tournez à droite et effectuez une sauvegarde. Ensuite, dirigez-vous vers le nord et ignorez tous les autres passages. Lorsque vous retrouvez le garçon égaré, il vous explique comment dissiper le brouillard. Il faut simplement trouver la flamme qui correspond aux couleurs des torches.

Maintenant, revenez en arrière et prenez le premier chemin à droite. Posez la Flamme rouge sur la torche rouge et entrez. Montez les marches vers le haut et avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la flamme bleue, revenez sur vos pas et sortez. Reprenez la flamme rouge de la torche, remontez au nord et tournez à droite au fond. Dissipez le brouillard bleu en plaçant la flamme bleue sur la torche et entrez. Avancez d'abord en allant vers le bas et avancez jusqu'au fond du corridor pour retrouver un coffre renfermant un Poing de maille. Donnez-le à Marzuka puis allez vers le nord jusqu'au brouillard rouge, au fond. Placez la flamme rouge et dissipez le brouillard. Prenez une seconde flamme rouge puis battez en retraite. Reprenez la seconde flamme rouge de la torche et quittez le Terrain très ancien. Reprenez la flamme bleue puis redescendez vers le sud et suivez le premier chemin, à gauche. Allumez la bougie, dissipez le brouillard rouge et entrez. Allez en haut à gauche et avancez jusqu'au brouillard violet. Utilisez les deux flammes (bleue et rouge) pour dissiper le brouillard et entrez. Prenez une seconde flamme bleue puis sortez. Reprenez les deux autres flammes en sortant et quittez la dernière demeure du guerrier.

Reprenez la flamme rouge en sortant et descendez vers le brouillard violet, en bas. Placez une flamme bleue ainsi qu'une flamme rouge et entrez.

Avancez en haut à gauche, dissipez un brouillard violet grâce aux flammes bleue et rouge puis entrez. Une fois que vous êtes sur la route du fond, avancez et repérez un coffre en chemin. Prenez une Crinière de lion puis accédez à L'entrée vers la source.

Avancez, effectuez une sauvegarde puis allez à droite. Prenez la flamme verte puis rebroussez chemin. Lorsque vous arrivez à la Tombe de personnes disparues trop tôt, n'emportez pas les flammes bleue et rouge. Lorsque vous arrivez sur la grand-route, emportez la flamme bleue et rouge avec vous et dirigez-vous à l'endroit où vous aviez trouvé le petit garçon.

Utilisez la flamme verte et la flamme rouge pour ouvrir l'accès et entrez. Avancez à gauche, faites le tour jusqu'à la tombe des personnes disparues trop tôt et reprenez les flammes rouge et bleue. Retrouvez un autre brouillard violet, en bas à gauche et utilisez les flammes adéquates pour l'ouvrir. Entrez, ouvrez le coffre, prenez Inferno et donnez-le à Allegretto. Revenez sur vos pas, reprenez les trois flammes et revenez jusqu'à l'entrée de la source puis suivez le chemin qui est à droite du point de sauvegarde et qui mène au nord. Utilisez la flamme bleue, entrez et préparez-vous à affronter un boss.

D'abord, tuez les deux Antiquités métalliques puis occupez-vous du boss.
Placez Harpe dans la lumière pour qu'elle puisse lancer des flèches de soins. De temps à autre, lancez Œil d'aigle dans l'ombre pour infliger plus de dégâts avec les autres personnages. Avec Allegretto et Mazurka, faites monter les échos jusqu'à 24 ou 32 puis effectuez une attaque spéciale pour infliger le maximum de dégâts. Répétez ces techniques trois à quatre fois jusqu'à ce que le dragon soit mort.

Chapitre 04 : Grande valse brillante

Après les scènes cinématiques, sortez de la chambre, sauvegardez votre progression puis montez les escaliers. Parlez avec le marchand qui se trouve derrière les escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, descendez les escaliers qui sont en bas à gauche et atteignez la Coursive Est. Vérifiez le tonneau qui se trouve sous les escaliers et prenez une Paille bulle. Entrez dans la cabine de droite, cherchez entre les livres et trouvez la partition 7.

Ensuite, remontez sur le pont et entrez dans la pièce qui est en face des escaliers qui mènent à la Coursive Ouest. Examinez le tonneau, prenez une Moutarde de l'enfer puis sortez. Allez en bas à droite et rejoignez Frédéric pour une scène cinématique.

Après la scène, fouillez les tonneaux de droite et prenez la partition 8 ainsi qu'une Balle perforante. Attribuez cette balle perforante à piccolo puis montez les escaliers de gauche.

Bateau pirate de Dolce

Après la scène cinématique, sauvegardez votre progression puis descendez les escaliers. Eliminez le pirate, entrez dans la première pièce à gauche et sautez par la trappe au fond. Saisissez une Armoise dans le coffre, sautez à droite et sortez de la pièce. Une fois que vous êtes dans le couloir, entrez dans la pièce à droite et montez les escaliers. Ensuite, sortez de la cabine et entrez dans la pièce qui se trouve au fond à gauche du corridor. Prenez le Chocolat étrange dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce en face et descendez les escaliers.

Entrez d'abord par la porte qui se trouve à gauche des marches, revenez dans le corridor et allez au nord. Prenez une Poudre florale dans le coffre puis reculez et entrez dans la première pièce à gauche. Avancez en haut à droite, prenez une Queue flamboyante dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce située en bas à droite et descendez les escaliers. Sauvegardez la partie, sortez et entrez dans la pièce en face. Avancez vers le nord, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, sortez, rejoignez la pièce qui se trouve au fond du corridor à gauche et parlez avec le joueur de partitions. Jouez la partition 3 pour recevoir une Broche sombre et la partition 4 pour gagner une Echarpe EZI.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce qui se trouve en face et montez les escaliers. Eliminez les ennemis, ouvrez le coffre situé en bas et donnez Souffle de pitié à Salsa. Sautez dans la trappe au sud et rejoignez le pont inférieur 3. Sortez par la porte, allez en bas du corridor et entrez dans la pièce qui est au fond à droite. Prenez la Baguette Harmonique dans le coffre, sautez à gauche et sortez de la pièce. Entrez dans la pièce en face, ouvre le coffre qui se trouve entre les lits et prenez l'Uniforme de marin. Sortez, entrez dans la seconde pièce à droite et saisissez la partition 9 dans le coffre. Sortez, avancez au nord jusqu'à la troisième porte à gauche. Prenez un Bouquet de déesse dans le coffre puis atteignez la porte au fond à droite. Prenez une poudre florale dans le coffre, sortez et entrez dans la pièce en face. Effectuez une sauvegarde, sortez et entrez dans la seconde pièce à gauche. Prenez Encens de poisson dans le coffre et montez les escaliers. Suivez le chemin au nord, montez les marches et avancez au nord. Descendez par le trou, prenez la Clé de pirate dans le coffre et descendez. Effectuez une sauvegarde, sortez et avancez à gauche jusqu'au fond du corridor. Ouvrez la porte au centre, entrez et préparez-vous à combattre le capitaine Dolce. Mettez dans votre inventaire plusieurs trèfles de trèfles et des trompettes d'ange.

C'est un combat difficile qui vous attend, essayez d'abord d'éliminer rapidement les pirates qui accompagnent Dolce. Placez Polka dans la lumière pour qu'elle puisse soigner les blessées. Essayez de bloquer le maximum de ces attaques car elles sont dévastatrices. Faites monter les échos grâce à Piccolo. Utilisez les trèfles de trèfles pour remplir la jauge de santé, attaquez afin de monter les échos à 32 pour enchaîner avec une attaque spéciale. Continuez à parer le plus d'attaque et répétez cette méthode jusqu'à ce que la Capitaine soit morte.

Château Baroque

Maintenant que vous êtes dans le jardin, avancez légèrement à gauche et sauvegardez votre progression. Examinez la colonne de glace à gauche, prenez un Bouquet de déesse puis revenez et entrez dans la salle des audiences. Après la scène cinématique, allez en bas et sortez. Entrez par l'ouverture de droite et parlez avec la servante. Jouez la partition 3 pour gagner une Trompette d'ange et la partition 2 pour gagner un Biscuit pêche. Ensuite, entrez dans la seconde pièce à gauche et prenez la partition 10 près du phonographe. Battez en retraite jusqu'au hall et accédez à l'ouverture de gauche.
Sauvegardez et revenez au hall.

Maintenant, montez les escaliers de gauche et suivez d'abord le couloir de droite. Parlez avec la dame dans le couloir et interprétez la partition 1 pour recevoir un Téléphone ficelle EZI. Ensuite, continuez le long du couloir et entrez dans le bureau qui est au fond, à droite. Examinez l'horloge, prenez la partition 11 et sortez. Entrez par la porte bleue qui se trouve à proximité et regardez la scène cinématique. Ensuite, sortez et avancez à gauche dans le couloir pour

déclencher une autre scène cinématique.

Lament - le miroir royal

Maintenant que vous êtes dans les profondeurs du miroir, effectuez une sauvegarde puis avancez. Poursuivez le chemin de droite jusqu'à la plate-forme bleue. Prenez le contenu du coffre puis avancez vers le nord. Avancez sur le rocher vert, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis poursuivez vers le nord jusqu'à la plate-forme rose. Prenez les Vêtements élégants dans le coffre, continuez vers le nord jusqu'au miroir et entrez.

Avancez pour déclencher une scène cinématique puis franchissez le passage qui vient de s'ouvrir. Sauvegardez le jeu puis suivez la chienne. Maintenant, sautez deux fois à droite et prenez la Trompette d'ange dans le coffre. Revenez à la plate-forme précédente, avancez au nord et sautez à droite. Sautez sur la plate-forme de droite puis vers le nord jusqu'à la plate-forme triangulaire. Avancez à gauche et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le chemin. Ensuite, sautez en haut puis à droite et éliminez deux autres ennemis. A cet endroit, vous avez le choix entre trois voies différentes. Allez d'abord à droite, sautez sur les plates-formes et ouvrez un coffre au fond. Prenez l'Ombrelle de rosée, donnez-la à Polka puis revenez.

Maintenant, prenez le chemin de gauche et sautez encore une fois à gauche. Suivez le chemin qui mène au sud, sautez sur les plates-formes et prenez Ombrelle de rosée dans le coffre. Continuez le long des plates-formes à gauche, éliminez les ennemis que vous apercevez et tournez à droite lors de la prochaine bifurcation. Avancez, prenez Apsis dans le coffre puis revenez jusqu'à la bifurcation.

Enfin, prenez le chemin qui mène en haut à gauche, sautez sur les plates-formes et prenez un Trèfle de trèfle dans le coffre de gauche. Allez par la suite à droite et dépassez le miroir. Sautez sur la plate-forme inférieure et prenez une Pierre de source dans le coffre. Ensuite, revenez et entrez par le miroir. Avancez pour déclencher une scène puis entrez par le passage qui vient de s'ouvrir.

Maintenant que vous êtes dans le labyrinthe du miroir, suivez le chien puis suivez le chemin bleu à gauche. Lorsque vous devez faire un choix entre deux chemins bleus, avancez en premier lieu deux fois à droite puis en bas. Prenez Pierre de source dans le coffre puis refaites le même parcours jusqu'au carrefour précédent. Allez maintenant à gauche. Suivez les accès de couleur bleue jusqu'à ce que vous ayez deux chemins devant vous entre lesquels il faut choisir. Ignorez le chemin qui mène en bas et allez à droite. Allez encore une fois à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis refaites tout le parcours et suivez le chemin qui mène en haut. Lorsque vous atteignez une autre bifurcation, allez d'abord à gauche et prenez un Bouquet de déesse dans le coffre. Ensuite, refaites le dernier parcours, prenez la voie qui mène en haut et entrez dans le dernier miroir. Avancez le long du corridor et entrez par le passage après la scène cinématique.

Maintenant que vous êtes sur le Bord du miroir, avancez jusqu'au pont pour que l'image revienne à la normale. Traversez un second pont (à gauche), poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et traversez le miroir. Avancez dans le couloir puis entrez par le passage après la scène cinématique.

Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation, avancez en haut à droite et ouvrez le coffre. Prenez Rochin, attribuez-le à Crescendo puis poursuivez en haut à gauche. Suivez le chemin, prenez le Bâton martial dans le coffre et donnez-le à Sérénade. Continuez à droite jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Parure de Saint dans le coffre, revenez sur vos pas et allez en haut. Lors du prochain embranchement, avancez vers le nord. Suivez le chemin de droite et atteignez le coffre contenant un nouveau costume pour Polka. Ensuite, battez en retraite et suivez le chemin de gauche. Avancez vers le nord, prenez un Trèfle de trèfle ainsi qu'un Biscuit flocon en chemin. Sauvegardez la partie, entrez par le miroir et préparez-vous à combattre un boss après la scène cinématique.

Avant de commencer le combat, placez dans votre inventaire au moins deux Trèfles de trèfle, deux biscuits-étoile et une Trompette d'ange.
Polka et Sérénade peuvent aussi guérir les blessures lors du combat. L'astuce est de rester éloigné du monstre. Si les personnages restent éloignés l'un de l'autre, ses attaques ne seront pas dévastatrices et vous aurez plus de chances de bloquer les coups. Faites augmenter les échos jusqu'à 24 ou 32 et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger le maximum de dégâts. Soignez les blessures de vos persos et répétez les assauts jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Ville de baroque

Avancez au fond à droite, fouillez les poubelles et prenez le Métronome Souris. Revenez et dirigez-vous vers le sud. Descendez les marches, parlez avec la fille et jouez la partition 5 pour gagner une Queue flamboyante. Continuez vers le sud et entrez dans la maison de gauche. Montez les escaliers de gauche, accédez au corridor gauche et entrez dans la pièce. Examinez les verres de thé (à gauche de l'entrée) et prenez la partition qui s'y trouve. Enfin, sortez et dirigez-vous au marchand juste à droite de l'hôtel. Faites le plein d'objets, allez vers le sud et effectuez une sauvegarde. Fouillez la haie au milieu et prenez le Biscuit flocon. Entrez dans la maison qui se trouve à droite, examinez les tonneaux qui sont à droite et prenez un Chapeau à plumes.

Sortez, allez vers le sud et avancez le long du couloir. Examinez le bonhomme de neige qui se trouve à gauche et trouvez une partition. Maintenant, battez en retraite jusqu'au début et tournez à gauche vers Monts Aigus.

Monts Aigus

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'à l'embranchement et allez d'abord à droite. Lors du second embranchement, allez à gauche en premier lieu. Parlez avec l'homme, fouillez l'endroit et trouvez 321P. Continuez à gauche, éliminez le monstre et saisissez un Biscuit flocon entre les fleurs. Ensuite, revenez à droite, saisissez Fragment de Sampo dans le coffre et revenez au premier embranchement. Avancez cette fois à gauche puis allez à droite.

Maintenant que vous êtes au deuxième point, allez d'abord à droite et trouvez la partition qui est à droite du Champignon rose. Par la suite, revenez en arrière et continuez à gauche. Prenez le petit chemin de gauche, ouvrez le coffre et prenez Cape d'oiseau. Ensuite, poursuivez vers le nord et repérez les escaliers en bois. Prenez d'abord une Crinière de lion dans le coffre qui est en haut avant de descendre les marches.

Montez sur la plate-forme de gauche, prenez le Sablier céleste dans le coffre puis poursuivez au nord. Repérez la grotte qui est à droite, entrez, jouez la partition 3 pour obtenir un Biscuit étoile et sortez. Continuez vers le nord jusqu'au huitième point et avancez à droite jusqu'à la maison.

Examinez la cheminée et trouvez la partition. Ouvrez le coffre, prenez le Pistolet marteau et attribuez-le à Piccolo. Sortez du refuge, allez au nord et atteignez le sommet du volcan.

Grotte de lave Wah-Wah

A l'entrée de la grotte, sauvegardez votre progression puis prenez un Biscuit flocon plus loin. Dans le zone suivante, avancez jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Ombrelle pastel dans un coffre, donnez-la à Polka puis revenez à gauche. Sautez par-dessus le vide et rejoignez la partie nord 2. Avancez jusqu'aux deux embranchements successifs et allez deux fois vers le bas. Prenez le Métronome souris dans le coffre puis revenez au premier chemin, à gauche. Sautez sur le rocher et prenez l'Extrait floral dans le coffre.

Maintenant, suivez le chemin du milieu et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez, avancez à gauche puis allez en bas. Récupérez un Bouquet de déesse dans le coffre puis allez à gauche jusqu'à la bifurcation. Suivez d'abord le chemin qui mène en bas, éliminez les monstres que vous rencontrez puis saisissez un Bouquet de déesse dans le coffre du fond.

Battez en retraite, avancez à gauche et allez jusqu'au prochain croisement. Eliminez le monstre qui bloque le chemin et poursuivez vers le bas. Sautez en bas, prenez la baguette résonante dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Sautez encore plus bas, revenez au chemin principal et allez en haut à gauche. Repérez un second rebord à gauche et sautez sur d'autres plates-formes jusqu'au coffre contenant une Veste épaisse. Ensuite, descendez et suivez le chemin qui mène vers le bas.

Avancez le long du chemin jusqu'à la nouvelle zone. Suivez le chemin jusqu'au coffre renfermant une Cape nuage puis revenez au croisement et allez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au centre 2, effectuez une sauvegarde et prenez d'abord le chemin du milieu. Descendez sur les deux premières plates-formes puis descendez sur celle qui est à

gauche. Lorsque vous avez le choix entre deux plates-formes, sautez sur celle de droite.

Maintenant, ignorez d'abord les plates-formes et suivez le chemin de droite. Allez encore une fois à droite, suivez le chemin jusqu'au coffre et prenez la partition. Ensuite, revenez aux plates-formes et descendez jusqu'au chemin inférieur. Avancez à gauche et effectuez une sauvegarde. Si vous voulez effectuer la quête des Pirates et affronter Dolce une seconde fois, éliminez le monstre qui bloque le chemin et prenez cette direction. Sinon, poursuivez à gauche et courez jusqu'à la partie sud. Avancez jusqu'aux quatre coffres et ouvrez-les. Récupérez leur contenu puis descendez jusqu'au point de sauvegarde. Accédez à votre inventaire, placez des Biscuits flocons, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange dans l'inventaire et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre. Sauvegardez votre progression et avancez à gauche.

Si vous avez un bon stock d'objets, ce combat ne vous posera pas trop de problèmes. Utilisez Piccolo pour augmenter les échos et soigner les blessures grâce aux potions. Utilisez Frédéric et Salsa pour attaquer le boss. Essayez de bloquer toutes ses attaques et de soignez les blessures à chaque tour. Augmentez les échos au maximum et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger un max de dégâts. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 05 : Nocturne

Sortez de la cachette souterraine, atteignez la cour et parlez avec le petit garçon qui se trouve en haut. Jouez la partition 1 et 3 et gagnez un Biscuit étoile et une EZI cerise.

Maintenant, avancez vers la gauche et entrez dans la boulangerie. Prenez les deux partitions qui sont au fond et sur l'étagère de gauche puis sortez. Allez au magasin qui se trouve en haut des marches, au milieu, et faites le plein de potions. Avancez ensuite à droite en direction de l'église pour déclencher une scène cinématique puis revenez au sud-ouest et allez vers la plage. Après une autre scène cinématique, vous êtes dans une église. Avancez le long du couloir, montez les marches et entrez par la porte au milieu.

Souterrains de l'église Mandoline

Maintenant que vous êtes dans la partie sud de l'église, avancez jusqu'à la bifurcation et tournez à droite. Avancez jusqu'à la zone suivante et descendez jusqu'au coffre. Prenez la partition et continuez vers le sud. Lorsque vous arrivez à l'arrière de la planque secrète, prenez Scarmasax dans le coffre et donnez-le plus tard à Allegretto.

Battez en retraite jusqu'à la première bifurcation dans la partie sud et allez à gauche. Avancez en haut, éliminez le monstre qui bloque le chemin et atteignez la partie nord. Avancez, tout droit, éliminez les monstres qui bloquent le chemin et rejoignez la partie sud.

Sauvegardez le jeu, avancez jusqu'à l'embranchement et tournez en premier lieu à gauche. Dégommez les monstres qui bloquent le chemin, prenez la Canne prophétique dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Ensuite, observez les six colonnes et revenez. Allez à droite, éliminez les monstres et avancez jusqu'à la nouvelle zone.

Maintenant, avancez à droite et saisissez un Anneau de pouvoir dans le coffre, près du chariot détruit. Poursuivez vers le nord jusqu'à la bifurcation. Allez à gauche sur les rails, éliminez le monstre et avancez encore une fois à gauche. Combattez le monstre, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, allez à droite, combattez un autre monstre et prenez un Trèfle de carreau dans le coffre.

Revenez sur les rails et dirigez-vous maintenant vers le nord-est. Eliminez les monstres en chemin et atteignez la nouvelle zone. Avancez à droite, suivez le chemin de droite et dégommez tous les monstres que vous rencontrez. Prenez le Trèfle de carreau dans le coffre puis allez à gauche et suivez les rails du milieu. Avancez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et préparez-vous à combattre un boss.

Mettez dans votre inventaire de nombreux Biscuits flocon, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange. Faites attention à ses attaques et tentez de les bloquer. Utilisez Harpe pour effectuer Œil d'aigle et pour soigner les autres personnages avec Flèche de soin ou les potions. Aussi, faites monter les échos jusqu'à 32 grâce à Salsa et réalisez une attaque spéciale avec Frédéric pour lui infliger le maximum de dégâts. Si vous avez choisi Piccolo, augmentez les

échos en restant éloigné du monstre. Répétez les soins à chaque tour, augmentez encore les échos et réalisez des attaques spéciales jusqu'à ce que Rodeur racine soit achevé.

Village de Tenuto

De retour au village, traversez le pont de gauche et dirigez-vous vers la maison de Polka. Après la discussion avec la mère de Polka, remontez la pente qui se trouve derrière et retrouvez Polka.

Château Baroque

Prenez la direction du sud et descendez jusqu'à la grande rue. Allez au magasin, achetez de nouvelles armes et des potions.

Si vous voulez effectuer la quête des pirates, entrez dans la taverne et allez à droite. Parlez avec l'homme assis sur les barils et dites-lui que Dolce commence à avoir des rides. Cette dernière apparaîtra et vous devez la combattre. Lorsque vous gagnez, vous obtenez le document de pirates 3.
Poursuivez vers le sud, sauvegardez votre progression et avancez pour déclencher une discussion avec un prêtre. Ensuite, prenez le chemin qui mène en bas, quittez la ville et atteignez la forêt de Célesta.

Forêt de Célesta

Traversez le pont, parlez avec le marchand puis battez en retraite vers la ville de baroque. Rejoignez le château au nord, entrez et allez à l'aile ouest. Entrez dans la pièce qui est au fond du couloir gauche et parlez avec le magicien. Revenez à la forêt de Célesta, dépassez le pont et rejoignez la partie ouest. Eliminez le monstre, prenez le court chemin qui mène en haut et récupérez l'Ombrelle blanche dans le coffre. Continuez à droite jusqu'à la zone suivante. Avancez, repérez d'abord le coffre renfermant Orbis à droite puis récupérez le livre des sorts dans le coffre qui est en haut. Battez en retraite jusqu'au magicien dans le château, donnez-lui le livre et recevez la clé du temple d'Aria.

Maintenant, retournez encore une fois à la forêt Célesta et suivez le chemin principal jusqu'à la partie Est de la forêt. Eliminez les ennemis que vous rencontrez et franchissez le pont.

Temple d'Aria

Avancez jusqu'à l'entrée du temple, effectuez une sauvegarde puis entrez. Approchez-vous du téléporteur rouge et montez à l'étage supérieur. Avancez, ignorez d'abord la salle d'en face, tournez à gauche et éliminez le scorpion près du coffre. Lorsque le coffre est téléporté, poursuivez à gauche, éliminez un second scorpion et prenez l'Armure de lion dans le coffre. Ensuite, revenez à l'entrée du hall et allez à droite. Eliminez les deux monstres puis allez à gauche. Tuez le scorpion posté devant le coffre puis revenez là où vous aviez tué les deux premiers scorpions et ouvre le coffre. Donnez la Canne d'Oracle à Frédéric, revenez à gauche et atteignez le hall. Repérez le scorpion derrière la colonne et affrontez-le. Faites le tour par la gauche, éliminez les scorpions que vous rencontrez et prenez la Brise-côtes dans le coffre qui est près des marches. Donnez cet objet à Jazz et montez les escaliers. Ouvrez le coffre en haut, prenez un Chapeau bulle et descendez les escaliers. Revenez à l'entrée de l'étage, entrez dans la pièce ignorée au début.

Maintenant, vous devez éliminez seulement les ennemis qui sont sur les emblèmes pour accéder à l'étage suivant. Montez par la corde qui vient d'apparaître et accédez à une autre pièce semblable à la première. A présent, éliminez les ennemis qui ne sont pas sur les emblèmes pour faire apparaître un coffre. Prenez l'Orbe de récupération, tuez les rats restants et sortez. Allez à droite, suivez le chemin de gauche et éliminez un scorpion pour téléporter un coffre dans le hall. Retournez vers le hall et prenez Pioche de Silex dans le coffre. Maintenant, éliminez le second scorpion et éliminez les deux rats dans le hall de droite. Ensuite, revenez devant la salle des emblèmes et avancez à gauche. Éliminez les trois rats dans le hall pour faire apparaître un second coffre et prenez l'Arc impérial qui s'y trouve. Revenez devant la salle des emblèmes, montez les escaliers vers le nord et prenez le Gilet Toundra dans le coffre. Par la suite, allez au sud et suivez le chemin jusqu'à l'étage supérieur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre.

Effectuez les mêmes techniques utilisées contre les boss. Utilisez Harpe pour soigner les blessés ou utilisez les potions. Faites monter les échos au maximum et effectuez des attaques spéciales très puissantes. Si vous avez un bon niveau, les dégâts seront très importants et elle sera rapidement achevée. Placez des potions et des Trompettes d'ange dans votre inventaire et éliminez Rumba.

Chapitre 06 : Tristesse

Ville de Baroque

Vous devez rejoindre l'hôtel qui est au nord, mais avant cela, allez au magasin qui est sur votre chemin et faites le plein d'objets. Ensuite, poursuivez vers l'hôtel jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Maintenant que vous avez les clés de la salle de téléportation, quittez le château et allez à gauche en sortant. La salle de téléportation se trouve au fond. Utilisez la clé et entrez. Sauvegardez, parlez avec le guide posté en face et montez sur le téléporteur de gauche. Choisissez de partir à la Forêt d'Agogo.

Descendez la rampe jusqu'à la forêt, continuez à descendre jusqu'au point de sauvegarde et préparez-vous à combattre encore une fois Staccato. Utilisez les mêmes techniques, augmentez les échos et effectuez des attaques spéciales. N'hésitez pas à soigner les blessures et remplir la jauge de santé.

Après la scène cinématique, allez dans la chambre de Crescendo pour découvrir qu'il ne s'y trouve plus. Cherchez-le ensuite dans la chambre de Sérénade (à l'aile Ouest) et sortez de la chambre pour déclencher une scène cinématique.

Ville de Baroque

Si vous êtes à court de potions, allez au magasin. Ensuite, allez à la salle de téléportation et montez sur le téléporteur rouge.

Ruine de Coda

Maintenant que vous êtes sur l'Ile de la Traitrise, prenez le téléporteur du fond (à gauche) et atteignez le toit. Avancez jusqu'au bout et prenez le téléporteur. Déplacez-vous d'un téléporteur à l'autre jusqu'à ce que vous atteigniez l'Ile de la Vanité.

Maintenant, sauvegardez votre progression, avancez à gauche puis à droite. Prenez le téléporteur pour atteindre les toits à gauche. Avancez jusqu'au croisement et allez d'abord en haut. Eliminez les ennemis et prenez le Biscuit miel qui est dans le coffre. Ensuite, revenez au croisement et allez à droite. Sautez en bas et prenez le téléporteur pour atteindre les toits qui sont à droite. Avancez, prenez d'abord le téléporteur de droite et récupérez une Pioche à mèche dans le coffre. Ensuite, prenez le téléporteur de gauche et atteignez l'Ile de la Suffisance.

Sauvegardez la partie, allez à droite et trouvez le coffre derrière les murs. Prenez l'Eclipse de lune et attribuez-la à Salsa. Ensuite, prenez le téléporteur qui est en haut à gauche et montez sur les toits. Ignorez le téléporteur de droite, avancez tout droit et sautez à droite. Avancez au nord et prenez le téléporteur près du mur. Avancez jusqu'au téléporteur plus loin et rejoignez l'Ile du Ressentiment.

Sauvegardez, avancez, ignorez le téléporteur qui est en face et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au téléporteur qui se trouve près du mur et montez dessus. Récupérez Eclipse de soleil dans le coffre et prenez le téléporteur pour revenir. Revenez au premier téléporteur (celui que vous avez ignoré) et prenez-le. Avancez à gauche deux fois et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Jalousie.

Sauvegardez la partie, avancez au nord et prenez le téléporteur pour atteindre les toits. Ensuite, prenez d'abord le téléporteur à gauche et avancez à droite jusqu'au téléporteur. Prenez le téléporteur pour revenir sur les toits de l'Ile du Ressentiment, prenez le nouveau costume d'Allegretto dans le coffre et revenez.

Prenez maintenant le téléporteur de droite et atteignez l'Ile de la Suspicion. Effectuez une sauvegarde, allez à gauche et passez derrière le mur. Trouver le coffre contenant une Crosse d'Apollon, donnez-la à Frédéric et revenez sur vos pas. Dirigez-vous au nord-est et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Détresse.

Sauvegardez, atteignez le téléporteur qui est au milieu, à droite, et rejoignez les toits (à gauche). Avancez en haut à droite, sautez et prenez le téléporteur qui est en bas. Suivez le chemin, prenez le téléporteur qui se trouve plus loin et atteignez l'Ile de la Sincérité.

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au téléporteur qui est au nord et prenez-le. Enfin, remontez la pente jusqu'à la cabane.

Arbre du violoncelle

Examinez la cabane pour recevoir un Miroir de saint. Fouillez les racines de l'arbre pour recevoir une partition puis allez à gauche. Courez jusqu'à l'entrée du Mont Rock, effectuez une sauvegarde et remontez la pente après la discussion avec le marchand.

Mont Rock

Suivez le chemin, éliminez les ennemis que vous rencontrez et remontez jusqu'à la zone suivante. Poursuivez le chemin jusqu'au tunnel pour déclencher une scène cinématique. Ensuite, Sortez du tunnel, avancez et traversez le pont qui est sur votre gauche. Ouvrez le coffre, récupérez Sans nom et donnez-la à Marcia. Par la suite, avancez jusqu'au croisement et allez d'abord à droite.
Sortez du tunnel et rejoignez la zone tertiaire. Eliminez les ennemis que vous apercevez et suivez le chemin jusqu'à la grotte. Parlez avec le joueur de partition dans la grotte et interprétez les partitions 11 et 12 pour recevoir une Armure Solaire et une Poudre florale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'au croisement de la zone secondaire et allez au nord. Lorsque vous arrivez au Canyon, suivez le chemin et allez d'abord à droite. Prenez l'Armure antilope dans le coffre puis allez en haut, à droite. Rejoignez la grotte, récupérez Morsure du soleil dans le coffre et attribuez-la à Allegretto.

Par la suite, revenez au Canyon et avancez à gauche. Lorsque vous arrivez près du sommet, prenez le Trèfle de coeur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss du chapitre.

Mettez des Trèfles de carreaux, des Biscuits miel et des Trompettes d'ange dans votre inventaire. Le Compte est un puissant combattant. Il se met derrière vous et effectue une attaque dévastatrice. En plus, il est accompagné de son dragon qui effectue également des attaques très puissantes. D'abord, occupez-vous du dragon. Augmentez les échos rapidement jusqu'à 32 et effectuez des attaques spéciales pour infliger un maximum de dégâts. Soignez vos personnages à chaque tour grâce aux potions et répétez les assauts rapidement. Une fois que le dragon est achevé, refaites la même technique et occupez-vous du Compte.

Chapitre 07 : Héroïque

Passez le trou noir et rejoignez l'autre dimension.

Elégie de la Lune

Avancez à droite et atteignez la ville. Repérez la flamme bleue à gauche et examinez-la. Choisissez de vous restaurer puis continuez. Examinez le tonneau qui est à gauche des escaliers et prenez une Queue brillante. Examinez aussi le pot qui est à droite des escaliers, récupérez une Queue sombre et montez les marches. Maintenant, repérez la première flamme rouge et avancez jusqu'au point de sauvegarde, après la discussion. Examinez la flamme qui veille sur la tour du Xylophone puis reculez et allez à droite. Repérez la statue bleue, au fond à droite puis achetez EZI arc-en-ciel et descendez jusqu'à la zone suivante.

Dunes du bruit de Fantaisie

Examinez la flamme bleue (en haut) pour avoir la permission d'accéder à la tour. Récupérez un Trèfle de pique dans le coffre et battez en retraite jusqu'à la ville.

Tour du Xylophone

Examinez la flamme bleue qui se trouve devant la porte de la tour, parlez avec Trio pour débuter l'épreuve. Mémorisez les touches d'or que vous devez reproduire. Ainsi, appuyez sur les touches d'or suivantes, bB1, G2, F2, G2 pour faire apparaître les escaliers. Montez les marches jusqu'à l'étage supérieur et suivez le chemin jusqu'au palier. Tournez à droite jusqu'à la bifurcation, prenez le chemin de droite et récupérez Cape de brule dans le coffre. Ensuite, revenez, allez à gauche jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie.

Maintenant, parlez à Quartet et mémorisez les touches d'or suivantes : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1 et C2. Appuyez sur ces touches pour faire apparaître les escaliers et montez. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Avancez jusqu'à la bifurcation, poursuivez à gauche jusqu'au coffre et prenez Implacable. Revenez sur vos pas, prenez le chemin de droite puis allez en bas à la prochaine bifurcation. Récupérez la Montre d'Alice dans le coffre et continuez à droite jusqu'aux escaliers.

Sauvegardez votre progression, parlez à Quintet et mémorisez les touches à reproduire : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1, C2, G2, bB2 et bA2. Lorsque les marches apparaissent, prenez-les et accédez à l'étage suivant. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Ensuite, allez d'abord à droite et poursuivez en bas au second croisement. Prenez Croc de Nidhogg dans le coffre, attribuez-le à Allegretto et revenez au premier croisement. Prenez maintenant le second chemin et avancez jusqu'au point de sauvegarde.

Placez des Biscuits, des Poudres florale et des Trompettes d'ange dans votre inventaire et préparez-vous à combattre un boss.

Vous affrontez le Roi ogre et Guillotine. Placez un personnage pour effectuer les soins à chaque tour. Les deux autres doivent augmenter les échos jusqu'à 32 et réaliser des attaques Chaînes d'harmonie. Si vous possédez l'arme Etoile d'Allegretto, le combat sera très facile à négocier. Pour cela, assurez-vous d'atteindre un niveau supérieur à 45 pour avoir cette arme. Jazz peut aussi être utile car il effectue des double-combos. Harpe est efficace pour les soins. Essayez d'éliminer Touffu tordu en premier lieu puis occupez-vous du roi Ogre.

Maintenant que vous avez enlevé la barrière, battez en retraite tout le long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez les Dunes.

Dunes du Bruit de Fantaisie

Avancez, repérez un coffre près des rochers (à gauche) et prenez le Bâton sage qu'il contient. Donnez ce bâton à Sérénade, avancez légèrement à droite et repérez deux coffres de part et d'autre du plancher en pierre. Donnez Roue de volonté à Marcia et Sceptre muet à Frédéric. Ensuite, allez au nord et dirigez-vous vers la tour.

Atteignez la porte de la tour. Parlez à Primus, il est en haut à gauche de la porte. Ensuite parlez à Secondus qui se trouve en bas. Allez en bas à gauche et parlez à Tertius. Remontez, parlez à Septimus (en haut à droite de la porte). Ensuite parlez à Sextus (en bas) puis avec Quartus (en bas à droite, face à Tertius). Descendez un peu plus bas et retrouvez la dernière statue qui n'est autre qu'un joueur de partition. Jouez la Partition 10 pour gagner un Casque d'ombre, la Partition 13 pour une Chapelle EZI puis entrez dans la tour.

Tour de l'Anche double de sable

Sauvegardez votre partie, allez à gauche et montez sur le chemin rose. Allez à droite, récupérez Croc de Cerbère dans le coffre et donnez-le à Piccolo. Ensuite, suivez le chemin de gauche et montez.

Allez à droite jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez puis revenez et montez. Allez en bas à gauche et montez. Continuez à monter jusqu'au niveau suivant et lorsque deux chemins s'offrent à vous, choisissez d'abord de descendre au niveau inférieur.
Prenez un Trèfle de pique dans le coffre puis remontez. Prenez maintenant le chemin qui monte et préparez-vous à combattre un boss. Sauvegardez votre progression et affrontez Sanglier herculéen.

Essayez de bloquer ses attaques et soignez vos blessures à chaque tour. Montez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaques spéciale. Répétez cette méthode cinq à six fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. L'arme Etoile d'Allegretto peut être efficace également.

A présent, descendez jusqu'au niveau 3. Allez en haut et sauvegardez la partie. Allez à droite et montez. Prenez une Etoile blanche dans le coffre, donnez-la à Crescendo puis montez. Allez à gauche et montez. Au croisement, allez d'abord en bas, prenez le Linceul tempête dans le coffre de gauche et remontez. Prenez ensuite le chemin qui mène vers le haut, sauvegardez la partie plus loin et affrontez Masqué. Effectuez les mêmes techniques et attaques réalisée plus tôt et éliminez ce boss.

Après la scène, redescendez au premier niveau et prenez le chemin de droite.

Allez à droite, montez, allez au fond à droite et récupérez une Ombrelle larme dans le coffre. Montez, allez au centre, sauvegardez puis revenez et montez. Allez à droite, montez, poursuivez à droite et montez encore une fois. Maintenant, descendez d'abord à l'étage inférieur et récupérez le contenu du coffre. Enfin, remontez vers les niveaux restants jusqu'à ce que vous atteigniez le point de sauvegarde. Sauvegardez puis affrontez Corneille.

Lorsque ce boss est achevé, descendez au troisième niveau et allez en haut. Sauvegardez, poursuivez à gauche et montez. Allez en bas, prenez Cape de l'aube dans le coffre et montez. Montez au niveau suivant, descendez dans un premier temps pour récupérer Lame de Lek dans un coffre puis remontez. Enfin, remontez vers les derniers niveaux jusqu'au boss. Effectuez les mêmes techniques et attaques et éliminez Joyau blanc.

Maintenant, revenez au premier niveau et descendez par l'un des deux chemins. Montez les marches de sable (au centre) et prenez le téléporteur. Avancez sur la route du sablier, prenez le Trèfle de pique dans le coffre, sauvegardez le jeu en chemin et préparez-vous à affronter un autre boss.

Valse est accompagné de Corps putride. La technique est simple ; faites monter les échos rapidement jusqu'à 32 et enchaînez avec des attaques spéciales puissantes. Tentez d'achever Valse en premier lieu car il est plus rapide. Essayez de ne pas tourner le dos au dragon. Soignez vos blessures à chaque tour grâce à Harpe ou aux potions. Restez vigilant, essayez de bloquer un maximum d'attaques et ripostez.

Une fois que ces deux boss sont morts, sauvegardez votre progression et avancez pour combattre le fameux Chopin. Préparez quelques Biscuits miel, des Trompettes d'ange et des Trèfles. D'abord, mémorisez ses attaques et tentez de les bloquer. Augmentez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaque Chaine d'harmonie pour lui infliger le maximum de dégâts. Veillez à restaurer votre jauge de santé à chaque tour et continuez les assauts jusqu'à ce que vous l'emportiez. Une fois votre victoire en poche, le chapitre ainsi que le jeu s'achèvent.

Everybody's Golf

© Sony 2013

MODE VIP

Le mode VIP est réservé aux versions PS3 et Vita. Il confère aux joueurs :

- De nouvelles tenues pour le personnage lobby
- De nouvelles actions pour le personnage lobby
- Une réduction de 30 % dans la boutique du jeu
- Accès à tous les tournois en ligne même si le tournoi est complet
- Accès à toutes les salles du lobby même si la salle est complète

Pour débloquer le mode VIP, faites la manipulation suivante : lancez le jeu et, depuis le menu principal du jeu, sélectionnez EN LIGNE puis accédez au lobby pour rejoindre le jeu en ligne. La récompense se débloquera juste après la connexion en ligne par un message vous indiquant que vous avez obtenu le statut VIP.

Attention, pour débloquer le statut sur les versions PS3 et Vita du titre, vous devrez refaire cette manipulation une seconde fois sur l'autre console.

Everybody's Golf : World Tour

© Sony / Clap Hanz 2008

LES CAPSULES

Armored Zombie

Passer 20 tours sur Euro Classic G.C.

Bear

Passer 20 tours sur Highland C.C.

Blue Whale

Passer 20 tours sur The Crown Links

Child Witch

Passer 20 tours sur Euro Classic G.C.

Glider

Passer 20 tours sur The Crown Links

Gnome

Passer 20 tours sur Silver Peaks G.C.

Helicopter

Passer 20 tours sur Highland C.C.

Jet Formation

Passer 20 tours sur Okinawa Golf Resort

Lion

Passer 20 tours sur Great Safari C.C.

Manta

Passer 20 tours sur Okinawa Golf Resort

Rhino

Passer 20 tours sur Great Safari C.C.

Unicorn

Passer 20 tours sur Silver Peaks G.C.

SUZUKI (VERSION US)

Pour débloquer ce personnage sur la version finale du jeu, vous devez avoir téléchargé la démo sur le disque dur de la console.

LOYAUTÉ

Il existe un moyen d'augmenter facilement la loyauté avec le personnage que vous utilisez. Cherchez un match contre un adversaire en mode Défi, et dès le début, choisissez d'abandonner. En recommençant trois fois de suite, vous perdrez le match mais vous gagnerez des points de loyauté.

TOUS LES PERSONNAGES

Anya	La battre en mode Challenge
Bjorn	Le battre en mode Challenge
Bloom	Le battre en mode Challenge
Dino	Le battre en mode Challenge
Felipe	Le battre en mode Challenge
Fernando	Le battre en mode Challenge
Kate	La battre en mode Challenge
L.J.	Le battre en mode Challenge
S.Marayuma	Le battre en mode Challenge
Sasha	Le battre en mode Challenge
Sonia	La battre en mode Challenge
Sophie	La battre en mode Challenge
Suzuki	Jouer 10 rounds

Explodemon!

© Curve Studios 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Doigt sur la gâchette

Effectuer une riposte

Dangereux d'être à proximité

Atteindre le Maximum de puissance

C'est comme ça qu'il faut jouer

Compléter un niveau en classe "A" ou supérieure

Sauver l'univers !

Compléter le mode Aventure

Domination de Nibia

Tous les niveaux de Nibia en classe "S"

Domination d'Arbor

Tous les niveaux de Arbor en classe "S"

Domination de Squall

Tous les niveaux de Squall en classe "S"

Regarde, M'man, je vole !

Exploser 10 fois dans les airs sans toucher le sol

Sprinteur

Être sous le temps moyen en terminant un niveau.

Super potentiel 1000% !!!

Totalement optimiser Explodemon et déverrouiller toutes ses habilités

Sprinteur 1000 % !!!

Être sous le temps moyen en terminant tous les niveaux.

Quintuple frag !

Détruire cinq ennemis en moins de cinq secondes

Décuple frag !

Détruire dix ennemis en moins de cinq secondes

Quinze frags !

Détruire quinze ennemis en moins de cinq secondes

Descendez-le ! Descendez-le !

Descendre une navette de transport du Vortex

Sauce qui crépite

Détruire 100 ennemis en les projetant dans l'acide

Combattant de rue

Effectuer un combo à 3 coups

Balle collante

Exploser à proximité du même gluant vert 10 fois

Invulnérable

Vaincre Absorbemon sans subir aucun dégât

Arme de destruction massive

Détruire 1000 Vortex

EyePet

© Sony / London Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue

Aider votre EyePet à découvrir son univers.

Chanteur

Apprendre à votre animal 25 chansons.

Patte verte

Remplir votre jardin de différentes fleurs.

Gastronomie

Débloquer tous les types de biscuits.

Accro du shopping

Télécharger 1 article gratuit dans la boutique EyePet.

Icône Style

Lui donner 10 nouveaux looks.

Une bonne journée

Rapport satisfaisant.

Réveil brutal

Le réveiller en sursaut et le caresser pour le rendormir en 40 secondes.

Art EyePet

Lui apprendre 50 dessins.

Sur 12 roues

Créer une voiture avec au moins 6 paire de roues et klaxonner.

Soucoupe volante

Créer un avion composé d'une seule aile de métal et l'envoyer dans l'espace avec votre animal habillé pour l'occasion.

Voltigeur

Dépasser les 140 km/h avec un avion sans s'écraser.

Bain rapide

Le laver en moins de 60 secondes.

Argent

Jour 1 réussi

Terminer tous les défis du jour 1 avec 1 médaille d'or.

Jour 2 réussi

Terminer tous les défis du jour 2 avec 1 médaille d'or.

Jour 3 réussi

Terminer tous les défis du jour 3 avec 1 médaille d'or.

Jour 4 réussi

Terminer tous les défis du jour 4 avec 1 médaille d'or.

Jour 5 réussi

Terminer tous les défis du jour 5 avec 1 médaille d'or.

Jour 6 réussi

Terminer tous les défis du jour 6 avec 1 médaille d'or.

Jour 7 réussi

Terminer tous les défis du jour 7 avec 1 médaille d'or.

Jour 8 réussi

Terminer tous les défis du jour 8 avec 1 médaille d'or.

Jour 9 réussi

Terminer tous les défis du jour 9 avec 1 médaille d'or.

Jour 10 réussi

Terminer tous les défis du jour 10 avec 1 médaille d'or.

Jour 11 réussi

Terminer tous les défis du jour 11 avec 1 médaille d'or.

Jour 12 réussi

Terminer tous les défis du jour 12 avec 1 médaille d'or.

Jour 13 réussi

Terminer tous les défis du jour 13 avec 1 médaille d'or.

Jour 14 réussi

Terminer tous les défis du jour 14 avec 1 médaille d'or.

Jour 15 réussi

Terminer tous les défis du jour 15 avec 1 médaille d'or.

Propriétaire au top

20 rapports satisfaisants.

Aquariophile

Remplir l'aquarium avec toutes les sortes de poissons.

Argent massif

Atteindre au minimum l'argent pour chaque défi.

Or

Meilleurs amis

Caresser votre animal 30 secondes par jour pendant 5 jours de suite.

Prix à gogo

Débloquer chaque prix.

Ruée vers l'or

Terminer chaque défi avec une médaille d'or.

Platine

Animal de platine

Débloquer tous les trophées.

EyePet Move Edition

© Sony / London Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Bienvenue

Aider votre EyePet à découvrir son univers.

Chanteur

Apprendre à votre animal 25 chansons.

Patte verte

Remplir votre jardin de différentes fleurs.

Gastronomie

Débloquer tous les types de biscuits.

Accro du shopping

Télécharger 1 article gratuit dans la boutique EyePet.

Icône Style

Lui donner 10 nouveaux looks.

Une bonne journée

Rapport satisfaisant.

Réveil brutal

Le réveiller en sursaut et le caresser pour le rendormir en 40 secondes.

Art EyePet

Lui apprendre 50 dessins.

Sur 12 roues

Créer une voiture avec au moins 6 paire de roues et klaxonner.

Soucoupe volante

Créer un avion composé d'une seule aile de métal et l'envoyer dans l'espace avec votre animal habillé pour l'occasion.

Voltigeur

Dépasser les 140 km/h avec un avion sans s'écraser.

Bain rapide

Le laver en moins de 60 secondes.

Argent

Jour 1 réussi

Terminer tous les défis du jour 1 avec 1 médaille d'or.

Jour 2 réussi

Terminer tous les défis du jour 2 avec 1 médaille d'or.

Jour 3 réussi

Terminer tous les défis du jour 3 avec 1 médaille d'or.

Jour 4 réussi

Terminer tous les défis du jour 4 avec 1 médaille d'or.

Jour 5 réussi

Terminer tous les défis du jour 5 avec 1 médaille d'or.

Jour 6 réussi

Terminer tous les défis du jour 6 avec 1 médaille d'or.

Jour 7 réussi

Terminer tous les défis du jour 7 avec 1 médaille d'or.

Jour 8 réussi

Terminer tous les défis du jour 8 avec 1 médaille d'or.

Jour 9 réussi

Terminer tous les défis du jour 9 avec 1 médaille d'or.

Jour 10 réussi

Terminer tous les défis du jour 10 avec 1 médaille d'or.

Jour 11 réussi

Terminer tous les défis du jour 11 avec 1 médaille d'or.

Jour 12 réussi

Terminer tous les défis du jour 12 avec 1 médaille d'or.

Jour 13 réussi

Terminer tous les défis du jour 13 avec 1 médaille d'or.

Jour 14 réussi

Terminer tous les défis du jour 14 avec 1 médaille d'or.

Jour 15 réussi

Terminer tous les défis du jour 15 avec 1 médaille d'or.

Propriétaire au top

20 rapports satisfaisants.

Aquariophile

Remplir l'aquarium avec toutes les sortes de poissons.

Argent massif

Atteindre au minimum l'argent pour chaque défi.

Or

Meilleurs amis

Caresser votre animal 30 secondes par jour pendant 5 jours de suite.

Prix à gogo

Débloquer chaque prix.

Ruée vers l'or

Terminer chaque défi avec une médaille d'or.

Platine

Animal de platine

Débloquer tous les trophées.

F.3.A.R.

© Warner Interactive / Day 1 Studio 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ INSANE

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

INCARNER PAXTON FETTEL

Chaque niveau terminé en solo avec Point Man devient jouable avec Paxton Fettel.

TROPHÉES

BRONZE

Presque à Mi-chemin

Atteignez le Niveau de classement 10

Collectionneur de Poupées

Trouvez la Poupée d'Alma dans chaque Mission

Sensible au Spirituel

Établissez 100 Liens Psychiques (Partagés ou Volés)

Délit d'Initié

Possédez tous les types d'ennemis possibles

Marchand de Score

Achevez 30 défis dans le même Entracte

Acheveur

Achevez chaque défi au moins une fois

Challenger Suprême

Achevez 500 défis toutes catégories confondues

Ça fait beaucoup de Zéros

Atteignez un total de 250 000 points en relevant des défis

Comte de Douleur

Tuez 1000 ennemis par n'importe quelle méthode et dans n'importe quel mode de jeu

Collectionneur d'Art

Clouez 100 ennemis au total avec Le Pénétrateur ou des couteaux de lancer

Sans Défense !

Tuez 100 ennemis par Coup de pied Sauté ou Glissé

Dernier Cri. Bang, bang !

Tuez 10 ennemis d'affilée au moyen de tirs en pleine tête avec un Fusil de Sniper

Faute de Pied

Tuez 2 ennemis d'un seul Coup de pied Glissé lors d'un ralenti

Suppression de Morpions

20 tués au pied-de-biche

Aide de Petit Frère

En tant que Pointman, tuez 100 ennemis immobilisés par Fettel

Aide de Grand Frère

En tant que Fettel, immobilisez 100 ennemis que Pointman tuera

Je suis Infirmier, pas Médecin !

Effectuez 50 réanimations dans n'importe quel mode de jeu

Nous Réessaierons Demain !

Survivez à 3 vagues d'affilée dans Contractions sans que personne ne ramène de caisse

Je n'ai Peur de Rien !

Terminez une vague de Contractions en mode FOU sans aucun Combat de la Dernière Chance

Visibilité Mortelle

Passez une manche de Contractions dans un brouillard épais sans aucun Combat de la Dernière Chance

20 de Chute

Terminez la vague 20 en Contractions

Attention Fragile

Ramenez 30 caisses en une partie de Contractions

Indécis

Possédez 20 ennemis différents en une seule manche de Roi des Âmes

Irrésistible !

Remportez chacune des 5 manches d'une partie de de Roi des Âmes

Ramasseur d'Âmes

Obtenez un total de 6 000 Âmes en une seule manche de Roi des Âmes

Collecteur d'âmes

Obtenez un total de 25 000 Âmes pour l'ensemble des manches d'une partie de Roi des Âmes

Monarque

Remportez 20 manches de Roi des Âmes

Précurseur

Dans la Salle de Poker de Prison, tuez les 3 ennemis de tirs en pleine tête avant la fin du ralenti

Extrémiste

Finir un niveau de campagne sur FOU sans recharger de point de contrôle ou passer en Dernière Chance

ARGENT

Tout est dans le Toucher !

Atteignez le Niveau de classement 21

Dieu Parmi les Hommes

Tuez 250 ennemis au total lors de ralentis

OR

Mission... accomplie ?

Terminez la campagne à n'importe quel niveau de difficulté (tous Entractes achevés)

Mode Homme

Terminez la campagne en difficulté FOU

Trophées cachés

Yo, Adrian ! (Bronze)

Trouvez quelque chose qui mérite d'être frappé !

En Amont (Argent)

Obtenez un score total de 95 000 sur l'Entracte 01

Favela Cum Laude (Argent)

Obtenez un score total de 85 000 sur l'Entracte 02

Course Cannibale (Argent)

Obtenez un score total de 95 000 sur l'Entracte 03

Résidence Surveillée (Argent)

Obtenez un score total de 105 000 sur l'Entracte 04

Point Pris (Argent)

Obtenez un score total de 110 000 sur l'Entracte 05

Traversée (Argent)

Obtenez un score total de 70 000 sur l'Entracte 06

Autorité Pointuaire (Argent)

Obtenez un score total de 110 000 sur l'Entracte 07

Score de Rêve (Argent)

Obtenez un score total de 50 000 sur l'Entracte 08

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 01 : Prison

Après la cinématique, vous décidez de fuir vers Armacham en compagnie de votre frère (son esprit plus précisément).

Ouvrez la porte pour sortir dans le couloir. Avancez, ouvrez la grille et allez à gauche. Tournez à droite pour trouver un soldat essayant de fermer une grille. Attaquez-le par derrière et prenez son arme. Allez alors vers la grille verrouillée et tirez sur la serrure pour l'ouvrir.

Planquez-vous derrière les caisses et neutralisez l'ennemi qui se trouve de l'autre coté. Sautez ensuite par-dessus les caisses et passez la grille. Triez le levier pour ouvrir la suivante et mettez-vous à couvert puis abattez les deux ennemis.

Allumez votre lampe torche et montez à l'escalier en ramassant les munitions situées dans la caisse qui se trouve en chemin.

Ouvrez la porte et mettez-vous à couvert immédiatement derrière les caisses. Lancez une grenade sur vos ennemis et neutralisez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Ramassez la nouvelle arme et continuez votre chemin.

Accroupissez-vous pour passer le trou et avancez vers la porte puis défoncez-la d'un coup de pied. Pendant le ralenti, abattez les trois ennemis qui se trouvent à gauche avec des tirs en pleine tête. Planquez-vous ensuite derrière le comptoir pour affronter le reste de l'unité.

Utilisez vos grenades pour neutraliser plusieurs ennemis à la fois. Tirez sur l'extincteur pour les aveugler et abattez-les par la suite. Vous pouvez aussi utiliser le ralenti pour un court laps de temps pour viser les têtes de vos ennemis sans gaspillage de munitions. Sortez par la porte du fond, à droite, et avancez jusqu'au cadavre luminescent à examiner.

Vous pouvez établir un lien psychique avec ce genre de cadavres que vous trouverez un peu partout tout au long du jeu.

Eteignez ensuite votre lampe torche pour ne pas vous faire repérer et continuez votre chemin. Utilisez le ralenti pour neutraliser les deux premiers gardes qui vous tournent le dos.

Planquez-vous ensuite derrière un abri (autre que les caisses qui se brisent suite aux tirs ennemis) et changez de couverture quand vos assaillants lancent des grenades. Commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent en bas avant de vous intéresser à ceux situés sur la passerelle, en haut. Utilisez vos grenades pour les débusquer et avancez à gauche pour atteindre l'escalier. Restez derrière la grille qui empêche les balles de passer et attendez que les ennemis essayent de s'approcher de vous. Nettoyez la zone et avancez sur la passerelle pour passer à la cage d'escalier du secteur A.

Descendez l'escalier et entrez dans la salle de contrôle. Tirez le levier pour ouvrir la grille. Des renforts ennemis débarquent sur place. Utilisez le ralenti pour les neutraliser avant d'avancer. Abattez le dernier garde et passez les grilles jusqu'à atteindre une porte. Avant de l'ouvrir, allez à droite et entrez dans la salle de contrôle pour établir un lien psychique avec le cadavre. Revenez à la porte et entrez.

Mettez-vous à couvert derrière le comptoir et commencez par abattre l'ennemi qui arrive par la porte, à gauche. Neutralisez le reste de l'unité en restant derrière le comptoir. Poursuivez ensuite votre chemin et pressez-vous de liquider l'ennemi qui défonce la porte devant vous. Vous interceptez une transmission radio qui vous informe de la présence d'une unité dans la cantine.

Entrez dans cette cantine et neutralisez les premiers hommes armés. Restez à couvert et attendez que les soldats se regroupent près du baril explosif pour l'exploser et engendrer la mort des ennemis.

Avancez ensuite prudemment d'un abri à l'autre en éliminant le premier groupe d'ennemis. Tournez ensuite à gauche pour affronter le deuxième groupe. Utilisez les grenades pour neutraliser les soldats ou les obliger à sortir à découvert. Avancez vers la cuisine et éradiquez toute présence hostile dans celle-ci.

Entrez dans la cuisine et sortez par la porte arrière. Avant de monter l'escalier, allez à droite pour trouver des munitions et un cadavre pour établir un lien psychique.

Montez ensuite l'escalier et éliminez le premier soldat au corps à corps. Neutralisez le second et avancez vers la salle. Tirez sur la bonbonne de gaz qui se trouve à gauche pour l'exploser et éliminer le troisième ennemi.

Entrez dans la salle de contrôle et tirez sur le verrou de la grille, à droite. Avancez ensuite jusqu'au fond pour prendre des munitions et établir un lien psychique avec un cadavre. Revenez à la salle de contrôle et tirez le levier.
Passez sur la passerelle et planquez-vous pour accueillir les ennemis qui arrivent. Avancez ensuite vers la porte et les escaliers qui mènent au secteur C de la prison.

Descendez et ignorez la porte bleue pour établir un lien psychique avec un cadavre. Continuez à descendre et établissez un lien psychique avec le cadavre qui se trouve au centre de la cage d'escalier. Allez vers le coin droit pour trouver votre première poupée d'Alma. Revenez à la porte bleue et entrez.

Avancez dans le noir et, avant de passer par la grille de droite, allez à gauche pour établir un lien psychique avec un cadavre. Passez ensuite les grilles (toujours vers la droite) et montez à l'escalier. Passez la porte bleue pour faire face à d'autres soldats postés sur la passerelle. Descendez ensuite l'escalier pour affronter un autre groupe d'ennemis. Le chemin sera bloqué par les flammes, passez alors par la cellule qui se trouve à droite. Passez ensuite par le trou au mur

pour sortir dans une autre cellule.

Neutralisez les soldats de cette zone avant d'emprunter l'escalier de droite. Etablissez un lien psychique avec le cadavre et descendez.

Restez en haut de la passerelle pour liquider les soldats qui se trouvent en bas et tirez sur le baril explosif pour les bruler vifs.

Descendez ensuite pour finir le travail et utilisez le ralenti pour abattre autant d'ennemis que possible. Vous serez ensuite victime d'hallucinations et la prison explosera.

Mission 02 : Bidonvilles

Avancez dans les égouts et entrez par la porte située au fond à droite. Avancez et établissez un lien psychique avec le cadavre avant de prendre son arme. Avancez ensuite sur la passerelle pour trouver au fond de celle-ci, à droite, un cadavre à examiner. Entrez ensuite par la porte pour vous faire capturer par les ennemis mais pas pour longtemps puisqu'une créature étrange arrivera et taillladera vos adversaires.

Ramassez alors leurs armes et établissez un lien psychique avec le cadavre situé à gauche. Continuez votre chemin dans les égouts et examinez le cadavre qui se trouve sur la carcasse de la voiture. Reprenez votre route et examinez le cadavre avant de monter à l'échelle et de sortir par la bouche d'égout.

Allez à gauche et attaquez par surprise la première unité qui fouille les environs. Avancez et planquez-vous dans le coin pour neutraliser ceux qui arrivent depuis le bâtiment situé au fond.

Entrez ensuite dans ce même bâtiment puis ramassez les munitions et sortez par la porte arrière. Planquez-vous et commencez à neutraliser le premier groupe de soldats. Avancez ensuite pour que les renforts arrivent via un VBTT. Neutralisez-les et méfiez-vous de ceux qui se trouvent en hauteur, à droite. Avancez ensuite dans le coin droit pour trouver un cadavre à examiner.

Montez les marches (à droite) et mettez-vous à couvert derrière les planches, près de la statue. Repoussez les premiers ennemis avant l'arrivée des renforts via l'hélicoptère. Entrez ensuite dans le bâtiment situé à gauche et nettoyez-le. Allez à gauche et restez près de la porte pour surprendre les ennemis par derrière. Tirez sur le baril explosif pour infliger d'avantage de dégâts.

Montez à l'étage pour avoir une meilleure vue sur les ennemis qui se trouvent dans les étages des bâtiments d'en face et à gauche. Une fois la zone nettoyée, descendez dans la rue, entrez dans le bâtiment de droite et montez à l'étage pour trouver un cadavre à examiner. Quittez la zone et montez à l'escalier pour sortir par la porte arrière de la chambre.

Avancez à gauche et montez l'escalier pour trouver un autre cadavre à examiner.

Allez ensuite à droite et montez les marches. Avancez et descendez par le trou au sol. Sortez par la porte et butez les trois ennemis qui se trouvent sur le toit d'en face avant qu'ils ne puissent s'abriter. Liquidez ensuite leurs compagnons situés en bas en tirant sur les bonbonnes de gaz qui sont à proximité. Nettoyez la zone et montez d'autres marches.

Regardez à gauche pour trouver un cadavre à examiner ensuite continuez d'avancer. Neutralisez les nouveaux ennemis qui débarquent, à gauche sur les toits et en bas. Descendez ensuite les marches et abattez deux autres assaillants. Entrez dans la petite pièce pour trouver une autre poupée d'Alma.

Suivez votre chemin et montez un à autre escalier. Décimez ensuite un autre escadron pour entrer dans le bâtiment suivant. Avancez jusqu'au trou dans le mur et traversez-le.

Commencez par éliminer le premier ennemi qui se trouve à gauche derrière la voiture. Neutralisez ensuite celui qui se trouve à droite à l'étage du bâtiment.

Courez ensuite vers le bâtiment situé à droite et abattez les deux ennemis qui le gardent. Montez les marches et nettoyez la pièce. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve à gauche et utilisez-le contre le Mécha qui arrive.

Utilisez aussi vos grenades Faz et à fragmentation. Nettoyez ensuite les environs en abattant le reste des ennemis avant de descendre dans la rue.

Entrez dans la cour des habitations et neutralisez les ennemis qui débarquent.

Allez à gauche pour trouver un cadavre à examiner et établissez un lien psychique avec lui. Montez ensuite sur les toits pour mieux atteindre vos ennemis et continuez votre chemin jusqu'au toit. Prenez alors le fusil-sniper et suivez l'hélicoptère. Allez dans le balcon du bâtiment de droite pour établir un lien psychique avec le cadavre ensuite continuez votre route.

Avancez sur les toits en restant à couvert pour éviter les unités ennemies qui arrivent en surnombre. Vous serez ensuite confronté à un adversaire muni d'une combinaison spéciale et d'une arme à rayon.

Trouvez une planque en face de cet ennemi et utilisez le sniper combiné aux ralentis pour lui tirer en plein tête. Rééditez l'opération plusieurs fois pour venir à bout de cet ennemi ensuite dirigez-vous vers l'hélicoptère.

Mission 03 : Magasin

Après le crash, avancez dans l'entrepôt entre les rayons et prenez l'escalier. Passez à travers les étagères pour atteindre la porte. Avancez ensuite et entrez dans les toilettes pour hommes. Abattez l'ennemi blessé et établissez un lien psychique avec un cadavre.

Entrez par le trou dans le mur et sortez par la porte puis avancez et entrez par la nouvelle porte. Etablissez un lien psychique avec un cadavre et continuez votre chemin jusqu'au rayon des écrans tv.

Avancez dans entre ces écrans jusqu'à vous faire attaquer par des zombies. Neutralisez-les avec votre arme ou au corps à corps. Ramassez ensuite la mitraillette avant d'affronter d'autres zombies armés de différents objets.

Avancez ensuite dans le seul chemin disponible jusqu'à atteindre la zone frigorifiée. Eliminez les ennemis en chemin et neutralisez celui qui dévore un cadavre. Etablissez un lien psychique avec ce cadavre avant l'arrivée de plusieurs autres zombies. Visez la tête pour neutraliser les ennemis armés de hachettes et autres objets avant qu'ils ne s'approchent de vous. Si c'est le cas, optez pour le corps à corps pour les repousser.

Avancez en passant par les frigos et abattez les ennemis qui arrivent. Repérez un cadavre dans le frigo de droite et examinez-le pour un lien psychique avec lui. Passez ensuite par le dernier frigo et éliminez les cadavres qui ressuscitent à votre passage.

Passez ensuite par la porte et ouvrez le volet de droite. Entrez pour examiner un cadavre et revenez devant la porte. Entrez et passez par les bureaux situés à gauche pour trouver des munitions et un cadavre. Continuez d'avancer dans le couloir jusqu'à la porte de sortie. Ouvrez ensuite le volet de droite et avancez.

Etablissez un lien psychique avec le cadavre et avancez pour affronter ces nouveaux ennemis. Ils possèdent une ceinture explosive et foncent sur vous.

Vous devez donc tirer sur cette ceinture pour exploser les zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Avancez entre les rayons et montez à l'échelle. Explosez rapidement les ennemis qui arrivent par la droite et avancez. Allez à droite et passez sur ces ponts de fortune. Sautez ensuite en bas et éliminez d'autres ennemis.

Passez ensuite dans la cour et restez dans un coin pour avoir une bonne vue sur les ennemis qui arrivent par la gauche et par la droite.

Explosez ceux équipés de ceintures explosives en priorité et avant qu'ils ne vous atteignent. Neutralisez ensuite les autres zombies maniant des armes à feu ou au corps à corps. Tirez ensuite sur la ceinture de l'un des zombies qui se trouvent derrière la grille pour la défoncer et pouvoir progresser.

Avancez pour avoir une effroyable vision dans le couloir. Entrez ensuite dans l'abattoir et avancez jusqu'à la porte.

Etablissez un lien psychique avec le cadavre situé à gauche avant de sortir. Continuez votre chemin pour sortir dans un nouveau rayon du magasin.

Vous allez maintenant faire la rencontre des ennemis lanceurs de couteaux. Neutralisez-les tout en restant à couvert et explosez les kamikazes qui foncent sur vous. Passez ensuite par les étagères et éliminez les ennemis qui se trouvent en hauteur.

Descendez et examinez le cadavre puis avancez et montez les marches. Traversez ensuite les planches pour atteindre le haut des étagères. Avancez ensuite et laissez-vous tomber sur les planches d'en bas pour atteindre l'étagère d'en face et trouver l'emplacement de la poupée d'Alma.

Remontez en haut des étagères et suivez le chemin qui mène vers une autre zone de l'entrepôt. Suivez les étagères pour entrer dans une autre salle où vous aurez une nouvelle vision.

Repoussez ensuite les vagues d'ennemis composés de zombies de kamikazes et de lanceurs de couteaux.

Les soldats feront par la suite éruption dans la zone. Mettez-vous à couvert pour bien les accueillir. Passez ensuite par la porte et laissez les zombies et les soldats s'entre tuer pour un moment. Entrez dans le bureau pour examiner un cadavre ensuite sortez pour finir les rescapés des affrontements. Ouvrez enfin le volet métallique pour sortir.

Mission 04 : Banlieue

Commencez par neutraliser les premiers soldats qui patrouillent dans la rue, à gauche. Neutralisez ensuite le reste de l'escadron en restant à couvert.

Entrez dans le garage (à droite) et ramassez les munitions. Entrez par la porte et traversez la maison dévastée. Montez à l'étage, passez par la cuisine et traversez le trou dans le mur. Montez ensuite à l'étage et entrez dans la chambre qui donne sur le jardin. Prenez le fusil d'assaut avant de descendre à l'étage inférieur via le trou au sol. Examinez le cadavre ensuite descendez dans le jardin.

Placez-vous derrière la haie et testez votre nouveau joujou sur les soldats.

Tirez, avec cette nouvelle arme redoutable, de courtes rafales pour ne pas gaspiller les munitions, une seule de ces rafales est capable d'abattre un soldat. Avancez entre les haies pour atteindre un autre jardin. Entrez dans la maison et sortez de l'autre coté en abattant les soldats en chemin.

Avancez dans le jardin en éliminant d'autres soldats. Entrez dans la cabane située à droite pour trouver une poupée d'Alma.

Avancez dans les jardins et passez sur la table inclinée. Nettoyez la zone avant l'arrivée du Mécha et ramassez les grenades et les autres munitions. Restez près de la cabane située à gauche et attendez l'arrivée du Mécha. Utilisez vos grenade et votre fusil d'assaut contre le Mécha pour en finir avec lui. Liquidez le reste du soldat et avancez dans le chemin de gauche. Entrez ensuite par le trou situé dans le bâtiment à droite.

Examinez le cadavre qui se trouve à gauche avant de continuer votre chemin. Allez ensuite derrière la table de billard pour examiner un autre cadavre. Montez au dernier étage et entrez dans la chambre à coucher, à droite. Entrez dans la petite pièce pour trouver un cadavre à examiner et revenez près des escaliers. Entrez par la porte d'en face et avancez pour avoir une nouvelle vision. Neutralisez les zombies et passez la porte. Entrez dans la chambre de droite et examinez le cadavre puis sortez et sautez en bas, sur l'escalier. Allez vers la cuisine de l'appartement suivant où se trouve le kamikaze, neutralisez-le et examinez le cadavre. Montez ensuite à l'étage et avancez à gauche sur les planches.

Descendez et avancez pour trouver un groupe de zombies devant une télé. Utilisez vos grenades pour les éliminer tous et continuez. Vous arrivez à une pièce pleine de trous dans les murs. Des zombies en sortiront et fonceront sur vous. Tenez-vous près à les accueillir et surveillez vos arrières pour protéger votre dos. Vous tombez ensuite dans une nouvelle vision où vous devez avancer vers le tourniquet.

Après la cinématique, avancez dans le parc pour enfants et mettez-vous à couvert derrière le mur où se trouve la carte de la ville. Repoussez les ennemis qui arrivent par le coté gauche sans oublier le sniper qui se trouve dans le balcon de la maison de gauche.

Tirez sur les bonbonnes de gaz qui se trouvent à gauche pour bruler vifs les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Allez ensuite vous mettre à couvert dans le coin gauche pour repousser ceux qui arrivent, cette fois, par la droite. Repoussez-les en utilisant vos grenades si nécessaire.

Une fois la zone nettoyée, récupérez les munitions et établissez un lien psychique avec les deux cadavres dans le parc. Passez ensuite par le portail situé à droite. Etablissez un lien psychique avec le cadavre et sortez. Allez ensuite vers la maison dans laquelle se trouvait le sniper et entrez. Allez au fond pour trouver un cadavre à examiner.

Montez ensuite à l'étage et examinez un autre cadavre. Revenez ensuite dans le parc et montez sur les caisses pour passer au dessus de la grille.

Embarquez à bord du Mécha et tirez sur la maison devant vous pour ouvrir un passage. Maintenant, tirez sur tout ce qui bouge avec de courtes rafales pour éviter que le canon chauffe. Neutralisez les ennemis et tirez sur les cloisons des maisons pour avancer.

Une fois devant le Mécha ennemi, restez à couvert pour éviter ses tirs et son laser et tirez sur ses bras sans trop vous exposer. Explosez votre ennemi et continuez votre chemin dans les bois. Même si c'est un Mécha, il faut éviter les tirs des groupes d'ennemis et surtout leurs grenades. Liquidez les soldats de loin jusqu'à avoir une vision où vous devez avancer jusqu'aux lits. De retour au Mécha, faites le ménage en avançant jusqu'au générateurs électriques.

Explosez le baril pour pouvoir passer et neutralisez les ennemis qui arrivent. Passez ensuite entre les générateurs en évitant le courant électrique.
Entrez dans le poste de contrôle et nettoyez-le. Avancez dans le hangar et éradiquez toute présence ennemie. Appuyez sur le bouton pour ouvrir le rideau et entrez dans le champ des générateurs électriques.

Ici, vous devez en même temps neutraliser les ennemis qui arrivent et tirez sur les tambours transformateurs quand ils sont alimenté de courant. Une fois le travail accompli, passez par le passage sous-terrain.

Mission 05 : Tour

Après le kidnapping de votre amie, vous ne pourrez pas la suivre puisque la roue s'effondre. Avancez alors à gauche, ramassez les armes et entrez dans la ruelle de droite. Passez les portes et avancez dans le couloir. Passez par une porte verrouillée à droite. Entrez alors la porte au fond et allez à droite. Ouvrez la porte pour apercevoir le verrou et tirez dessus pour le détruire et ouvrir cette porte.

Entrez dans ce bureau et établissez un lien psychique avec un cadavre. Récupérez ensuite les munitions et continuez votre chemin.

Examinez le cadavre qui se trouve derrière l'étagère et avancez dans le couloir suivant. Sortez ensuite dans la rue et neutralisez les soldats qui se trouvent à droite. Montez dans la tour pour avoir une meilleure vue et abattre les soldats qui se trouvent de l'autre coté du barrage.

Avancez ensuite pour voir le sol s'effondrer. Avancez à droite et longez le grillage pour atteindre l'entrée où se trouve la poupée d'Alma.

Allez à gauche et utilisez la console pour ouvrir le portail. Avancez et montez les échelles jusqu'au toit. Descendez ensuite dans la rue et éliminez les différents types d'ennemis. Entrez ensuite par le portail et utilisez la console. Entrez et examinez le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et neutralisez d'autres ennemis avant d'utiliser la console qui se trouve à droite. Nettoyez la nouvelle zone et montez les marches pour utiliser la console suivante qui demande une réinitialisation.

Pendant ce temps, vous devez défendre votre position contre les assauts des différents ennemis. Commencez par repousser les soldats et quand les zombies arrivent, laissez-les s'attaquer aux soldats et liquidez les survivants. Tenez

bon jusqu'à l'ouverture du passage et avancez vers la console suivante. Avancez ensuite en détruisant le verrou de la grille. Avancez et dépassez le gouffre en sautant sur le camion renversé.

Evitez un deuxième gouffre et avancez sur le toit du bus pour descendre de l'autre coté. Allez à gauche et examinez le cadavre qui se trouve près du camion. Avancez jusqu'à ce que le dernier effondrement bloque le chemin. Entrez alors par la porte du super marché.

Avancez et montez les marches pour tomber dans une nouvelle vision. De retour dans le monde réel, passez la grille pour sortir dans la cour et faire face aux soldats ennemis. Neutralisez surtout le soldat fantôme pour arrêter les renforts ennemis.

Ramassez en même temps les grenades et le fusil laser pour vous préparer à l'attaque du Mécha. Utilisez les grenade Faz pour l'immobiliser quelques instants et utilisez votre fusil laser pour tirer sur lui. Eloignez-vous de lui pour éviter ses tirs et continuez d'utiliser votre laser tout en restant à couvert.

Vous pouvez aussi avoir recours au ralenti si nécessaire. Continuez de fuir et de tirer en même temps avec votre laser pour finalement exploser cet ennemi.

Avancez dans le nouveau chemin et établissez un lien avec le cadavre. Sortez dans la rue et repoussez les soldats ennemis. Utilisez vos grenades contre les ennemis équipés de boucliers ou visez la zone du corps non protégée par le bouclier. Utilisez ensuite la console pour ouvrir le portail et prenez le bouclier.

Explosez les tourelles tout en restant derrière le bouclier. Neutralisez ensuite le reste des ennemis et avancez. Descendez les marches et progressez dans le couloir. Gardez le bouclier et éliminez le soldat avant de sortir dans la rue. Avancez alors en neutralisant les ennemis qui vous barrent la route jusqu'à entrer dans le bâtiment.

Avancez dans le couloir et passez par-dessus les décombres. Examinez le cadavre en chemin et continuez d'avancer. Sortez par la porte et mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable. Neutralisez les groupes d'ennemis et avancez. Abattez le dernier possédant un bouclier et prenez ce dernier. Il vous sera utile contre les deux ennemis équipés eux aussi de bouclier.

Avancez vers les tentes médicales et neutralisez les soldats. Examinez le cadavre qui se trouve sur le lit et continuez votre chemin. Eliminez tous les soldats ensuite passez sur la grille pour atteindre Jin et le général. Vous devez maintenant neutraliser ce dernier.

Gardez votre bouclier avec vous et affrontez le général qui se téléporte d'un endroit à l'autre. Tirez-lui dessus avant qu'il ne se téléporte derrière vous. Surveillez toujours vos arrières pour ne pas subir des attaques dans le dos.

Tirez sur les barils explosifs pour blesser votre ennemi quand il se trouve à proximité.
Si vous n'avez plus de munitions, frappez votre ennemi au corps à corps avec votre bouclier et essayez de l'acculer dans un coin pour éviter qu'il ne se sauve. Neutralisez-le une première fois et ramassez son arme.

Affrontez ensuite ses sbires avant qu'il ne revienne à l'assaut. Utilisez le ralenti et son arme pour l'attaquer. Elle l'empêche de réagir et de tirer lui aussi. Quand le chargeur est vide, lancez quelques grenades pour faire fuir votre ennemi.

Rechargez ensuite votre arme en attendant le retour du boss. Visitez les containers qui contiennent des munitions et des grenades. Videz vos chargeurs sur votre ennemi jusqu'à le battre. Allez alors voir Jin près du portail et suivez-la jusqu'au propulseur.

Mission 06 : Pont

Avancez et passez le premier wagon. Allez à droite du deuxième wagon pour trouver une poupée d'Alma.

Traversez les wagons jusqu'à voir un soldat tomber dans le vide. Prenez son arme et sortez du wagon. Allez au coin gauche pour établir un lien psychique avec un cadavre. Allez ensuite à droite et passez sur le grillage pour atteindre l'entrée du wagon. Continuez d'avancer et passez sous les décombres avant d'entrer dans un nouveau wagon.

Examinez le cadavre qui se trouve à gauche et reprenez votre route. Après le crash de l'hélico, montez l'escalier et prenez les armes des soldats morts.

Une fois à la surface, abattez les forces ennemies tout en restant près des escaliers pour rester à couvert. Après le énième cri d'Alma, descendez sur un autre wagon et avancez. Abattez la créature démoniaque qui se jette sur vous avant de poursuivre votre route, vous allez en rencontrer quelques unes dans cet endroit.

Sortez pour abattre une nouvelle créature avec votre couteau et établir un lien psychique avec le cadavre qui se trouve dans le wagon de droite.

Continuez votre chemin jusqu'à être attaqué par plusieurs de ces créatures. Neutralisez-les et examinez le cadavre qui se trouve à gauche avant de continuer votre chemin. Vous allez rencontrer maintenant des hordes d'ennemis du même genre, abattez-les avant qu'ils ne vous encerclent et utilisez le ralenti.

Le fusil à pompe est efficace contre ces brutes, visitez les différents wagons pour récupérer ces munitions. Eliminez les ennemis et avancez dans les wagons. Examinez le cadavre qui se trouve au bout et sortez vers les escaliers.

Une fois en haut, concentrez-vous sur le soldat fantôme pour l'éliminer en premier sinon il n'arrêtera pas de téléporter des renforts.

Nettoyez ensuite la zone avant d'aller à droite. Montez dans la tour pour voir un autre soldat fantôme. Abattez-le en priorité ensuite passez aux autres soldats. Descendez ensuite de la tour et allez vers la salle de contrôle. Examinez le cadavre et utilisez l'ordinateur pour abaisser le pont. Sortez et emparez-vous de l'armure de puissance.

Avancez avec ce Mécha vers le pont et détruisez la barrière avec une attaque en mêlée.

Utilisez les mitrailleuses et les missiles contre les soldats et éliminez en premier les ennemis désignés en rouge équipés de lance-roquettes. Explosez ensuite avec vos missiles l'hélicoptère ennemi qui arrive en renfort. Quand les deux Méchas débarquent, restez à couvert derrière un bus et utilisez vos missiles quand ils sont loin de vous.

Dès qu'ils s'approchent et essayent de vous attaquer, déployez le bouclier et utilisez vos mitrailleuses. Restez toujours à couvert pour éviter de tomber entre deux feux puis avancez et explosez un autre Mécha de la même manière que les deux autres. Continuez ensuite votre chemin en tirant sur tout ce qui bouge notamment le blindé ennemi.

Deux hélicoptères ennemis arrivent à la rescousse. Restez à couvert derrière la partie supérieure du pont et utilisez vos missiles sur les hélicos. Concentrez-vous sur un seul pour l'exploser avant de passer au second. Utilisez le bouclier quand les ennemis s'apprêtent à vous balancer des missiles et tirez avec votre mitrailleuse pendant ce temps.

Explosez alors ces deux appareils et continuez votre chemin. Neutralisez les ennemis qui gardent la salle de contrôle et quittez votre Mécha. Entrez dans la salle de contrôle et nettoyez-la. Examinez le cadavre à gauche et tirez le levier situé à droite pour abaisser le pont. Traversez le pont et explosez le barrage ennemi. Détruisez ensuite un autre Mécha et avancez sur le pont jusqu'au bord.

Mission 07 : Port

Commencez par éliminer les créatures qui foncent sur vous. Avancez ensuite et montez l'escalier pour entrer dans l'aéroport. Dans le hall, avancez vers la porte de sortie pour trouver un cadavre à examiner. Allez ensuite à gauche pour sortir par la sortie de secours. Allez à gauche dans le couloir pour examiner un cadavre et sortez par la porte de droite.

Planquez-vous derrière le comptoir et neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la zone.

Avancez ensuite et repoussez les créatures avant d'entrer par la porte à gauche. Neutralisez le soldat et entrez dans la cuisine. Abattez un autre soldat et sortez par la porte de gauche. Sortez par l'issue de secours et examinez un cadavre avant de monter l'escalier. Prenez les munitions et entrez par la porte. Abattez le premier soldat et restez à couvert derrière la porte. Neutralisez le reste de l'unité qui fonce sur vous en restant toujours dans votre cachette. Avancez ensuite et passez par la porte arrière du fastfood.

Allez directement vous abriter derrière une caisse (à gauche) et abattez les soldats qui gardent la position. Repoussez ensuite les créatures qui arrivent. Descendez ensuite dans le hall en bas et neutralisez les survivants de l'affrontement entre les créatures et les soldats.

Passez ensuite par la porte de service et sautez derrière les caisses qui sont à gauche pour trouver un cadavre à examiner. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la porte de sortie.

Passez dans la zone de restauration et allez vers les toilettes à gauche pour trouver un cadavre à examiner. Descendez ensuite les marches qui se trouvent à droite. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver et prendre la poupée d'Alma.

Remontez l'escalier de l'autre coté et entrez par la porte d'en face pour trouver un cadavre et des munitions. Allez à gauche et entrez dan la cuisine du fastfood. Passez par la porte arrière et avancez dans le hall.

Avancez et assistez à un autre affrontement créatures contre soldats. Neutralisez ensuite les soldats qui restent et montez l'escalator.

Abattez deux autres soldats qui se trouvent derrière les sacs de sable. Prenez place derrière ces sacs et abattez les ennemis de l'autre coté. Avancez à gauche en neutralisant les soldats et entrez dans la salle de contrôle.

Avancez ensuite pour tomber dans une embuscade ennemie. Abattez les soldats rapidement avant de faire face à leur commandant. Utilisez le ralenti en plus des grenades pour venir à bout de ce colosse.

Ramassez ensuite son arme et avancez dans la cuisine pour trouver un autre cadavre. Continuez votre chemin jusqu'à une autre salle pleine d'écrans. Traversez-la et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas dans le hall, à gauche. Passez ensuite par le trou dans la grille qui est à gauche.

Neutralisez d'autres ennemis avant de descendre. Repoussez alors les ennemis qui arrivent par le haut et par la porte et utilisez les ralentis pour mieux viser les têtes de vos assaillants. Entrez ensuite par la porte de la cage d'escalier à gauche pour trouver un fusil sniper. Utilisez ce joujou pour abattre les deux tireurs qui se trouvent dans le balcon du hall suivant.

Montez l'escalier au fond et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs de l'hélico. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve à gauche et utilisez le ralenti pour bien viser l'hélico. Après de tirs bien placés, revenez à la caisse pour prendre des roquettes. Tirez encore deux roquettes pour exploser l'hélico. Si vous n'avez plus de munitions, allez à droite pour trouver une autre caisse.

Passez ensuite par la grille défoncée et passez par la porte suivante. Descendez l'escalier et ignorez la porte pour trouver un cadavre à examiner tout en bas. Remontez et passez cette fois par la porte. Suivez le couloir à gauche et avancez jusqu'aux escaliers. Descendez alors pour entrer dans la salle d'acheminement.

Commencez par éliminer le soldat fantôme et occupez-vous ensuite des autres.

Entrez ensuite dans la salle à droite et établissez un lien psychique avec le cadavre qui se trouve à coté du canapé. Montez ensuite l'escalier et entrez dans la salle de contrôle pour tirer le levier qui ouvre le passage du tapis roulant. Empruntez-le pour atteindre la zone suivante.

Eliminez les créatures et entrez dans la salle de contrôle pour ouvrir la trappe du tapis roulant. Avant de passer par cette trappe, allez à gauche pour trouver un cadavre entre les bagages.
Passez ensuite par la trappe et avancez jusqu'à la salle d'enregistrement.

Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'aux grands escaliers. Passez derrière eux pour trouver un cadavre. Quand une créature maléfique vous attaque, repoussez-la avec votre couteau pour qu'elle disparaisse. Elle reviendra aussitôt à l'assaut et vous devez la repousser et monter.

Avancez dans la salle de surveillance et mettez-vous à couvert quand les ennemis vous lancent des fumigènes dessus. Neutralisez ceux qui arrivent par les salles du fond et entrez dans l'une d'elles. Restez à couvert et attendez l'arrivée de

nouveaux ennemis.

Neutralisez-les et laissez l'ennemi avec le bouclier s'approcher de vous. Abattez-le ensuite et prenez son bouclier, il vous sera utile pour la suite des évènements. Deux commandants débarquent pour essayer d'en finir avec vous. Restez dans l'une des salles du fond et planquez-vous dans un coin. Laissez les commandants s'approcher de vous et attaquez-les avec votre bouclier. Utilisez aussi le ralenti et votre arme pour leur tirer dessus en visant la tête. Gardez ce bouclier pour éviter ces attaques et neutralisez-les.

Passez ensuite par la salle de contrôle et suivez le couloir jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez dans le couloir jusqu'au rideau métallique. Ouvrez-le en appuyant sur le bouton vert et repoussez les créatures qui arrivent en surnombre.

Utilisez le ralenti pour éviter de vous faire encercler et entrez dès que vous le pouvez. Appuyez alors sur le bouton pour abaisser le rideau et arrêter l'afflux des créatures. Sortez ensuite par la porte et montez l'escalier. Passez entre les décombres pour quitter l'aéroport.

Allez à gauche et embarquez dans le Mécha puis éliminez les soldats et passez les deux portails. Quand un Mécha ennemi arrive, restez derrière les caisses pour pouvoir vous mettre à l'abri des attaques.

Tirez sur le Mécha quand son bouclier ne fonctionne pas et tournez autour des caisses pour éviter les missiles de l'ennemi. Maintenez cette tactique jusqu'à exploser le Mécha, restez à couvert et éliminez les deux commandants sans vous approcher d'eux. Avancez enfin vers la cellule du sergent Becket qui se trouve derrière l'avion.

Mission 08 : Pavillon

Avancez pour voir une apparition. Descendez l'escalier et allez à droite. Avancez au fond à gauche pour trouver un cadavre. Etablissez un lien psychique avec ce cadavre et revenez près des escaliers. Allez ensuite à gauche. Avancez et regardez derrière le tas de pneus situés à gauche pour trouver et prendre une poupée d'Alma.

Allez ensuite derrière les chaudières et détruisez le verrou de la grille pour récupérer des armes. Entrez dans le vestiaire et montez les marches.

Rebroussez ensuite votre chemin et suivez la lumière en attaquant la créature invisible en chemin. Entrez dans le gymnase et allez à gauche pour détruire le saut qui représente un objet de vos souvenirs.

Allez ensuite derrière le ring pour établir un lien psychique avec le cadavre.

Sortez ensuite et suivez encore une fois la lumière en repoussant la créature invisible. Entrez dans le labo et allez vers la table du laboratoire pour trouver et détruire un autre objet de vos souvenirs. Allez ensuite à droite pour trouver un cadavre derrière les machines.

Suivez encore une fois la lumière et entrez dans un autre labo. Avancez à droite des radiographies, vers le jouet qui représente le dernier objet de vos souvenirs et détruisez-le.

Allez ensuite à droite pour trouver un cadavre sous un bureau. Allez ensuite à gauche pour trouver un autre cadavre devant les cages. Suivez encore une fois la lumière pour tomber dans une hallucination.

Avancez et prenez l'arme qui se trouve près du rocher. Vous devez maintenant affronter l'apparition d'Harlan Wade. Evitez ses crachats de feu en restant du coté non enflammé. Restez à l'extrémité de la zone et utilisez les ralentis quand le boss arme sa frappe et en même temps dévoile le point lumineux dans sa gueule. Tirez sur ce point lumineux plusieurs fois jusqu'à l'obliger à se retirer.

Il vous envoie alors des fantômes de soldats le temps qu'il se repose. Restez à couvert derrière les rochers et abattez-les. Récupérez leurs munitions puisqu'ils sont la seule source de munitions dans la zone.

Quand le boss revient à l'assaut, maintenez la même tactique en tirant sur le point lumineux jusqu'à ce qu'il se penche vers l'avant. Donnez-lui alors le coup de grâce pour l'éliminer une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez éliminé Harlan Wade et vous vous êtes débarrassé de la menace d'Alma mais sans éliminer son enfant.

F.E.A.R. 2 : Project Origin

© Warner Interactive / Monolith Productions 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Sanctuaire

Avancez vers la lumière en suivant la jeune fille puis descendez dans le trou au sol. Après la cinématique, avancez vers l'entrée principale. Essayez d'ouvrir la porte qui est bloquée. Allez alors vers le café situé à droite. Entrez et allez au fond à gauche. Entrez par la porte et sautez par-dessus la rampe de gauche. Ouvrez la porte et entrez. Allumez votre torche et avancez entre les étagères. Sortez par la porte et passez sous la grille soulevée par Griffin. Avancez ensuite jusqu'à retrouver vos amis.

Allez ensuite derrière le comptoir et visionnez la vidéo de surveillance. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve dans le casier puis montez dans l'ascenseur. Sortez et tuez le premier ennemi qui se trouve à gauche puis le deuxième, sur votre droite. Sortez par la porte de droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous et ceux sur le balcon. Quand la zone est nettoyée, avancez vers le coin gauche et ramassez l'élément de renseignement. Entrez par la porte et ramassez un autre élément de renseignement situé sur la table basse, à gauche. Suivez le couloir et sprintez pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Entrez par la porte de gauche et avancez vers la table basse pour prendre un autre élément de renseignement. Allez vers la porte de droite et entrez. Avancez et sautez par-dessus le muret. Prenez la trousse de secours et avancez.

Planquez-vous ensuite derrière un pilier et éliminez les ennemis qui descendent en rappel du toit. Avancez et utilisez les sofas comme couverture puis repoussez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ramassez ensuite leurs munitions et sortez par la porte. Avancez jusqu'à sortir sur le toit. Restez en bas des escaliers, repérez et éliminez les ennemis qui descendent en rappel. Neutralisez ceux qui arrivent derrière le bar (à droite). Avancez ensuite prudemment pour débusquer le reste des soldats. Allez à gauche et passez par la porte de sortie. Accroupissez-vous et avancez vers la cuisine. Eliminez les ennemis qui s'y cachent et utilisez vos grenades contre ceux qui se planquent derrière les éléments.

Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans le bureau de gauche. Ramassez la trousse de secours et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Sortez par la fenêtre et allez à droite. Sautez sur la nacelle, avancez et sautez rapidement sur le rebord d'en face. Entrez ensuite et avancez dans le conduit d'air. Avancez vers la piscine et sautez dedans pour avoir une vision. Sortez de la piscine et allez à gauche. Montez les marches et allez à droite pour récupérer l'armure. Entrez par la porte qui donne sur la piscine et prenez les trousses de secours et les munitions. Sortez ensuite par la porte de derrière et avancez dans le couloir.

Avancez dans la nouvelle salle et restez à couvert pendant que vous éliminez les ennemis qui vous entourent. N'oubliez pas celui qui se trouve dans le balcon de droite. Ramassez ensuite les trousses de secours, les munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir. Montez les escaliers et neutralisez rapidement l'ennemi qui défonce la porte. Avancez et ramassez l'élément de renseignement situé par terre puis allez jusqu'à la chambre à coucher. Avancez vers la boite à musique et fermez-la pour ouvrir la porte secrète. Avancez et prenez les deux éléments de renseignement. Allez à droite et entrez par la porte pour retrouver Geneviève. Quand vous sombrez dans un flashback, suivez la fillette vers le salon jusqu'à l'explosion d'une bombe nucléaire.

Mission 2 : Réveil

Après le réveil, avancez vers la porte et prenez l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite. Tournez à gauche et entrez dans la chambre de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez de la chambre

et entrez dans celle de droite pour prendre la trousse de secours. Sortez et suivez le couloir. Passez devant le comptoir et tournez à gauche. Suivez les traces de sang et entrez dans la chambre de droite. Sortez par la porte située à droite et avancez encore à droite. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement. Sortez et faites le tour par la gauche pour entrer dans le grand hall d'attente. Montez les marches et entrez dans le bureau pour prendre l'élément de renseignement. Allez à gauche et avancez pour voir un civil se faire tuer de l'autre coté de la vitre (à droite). Franchissez la porte de gauche et avancez jusqu'à rencontrer Geneviève.

Sortez ensuite par la porte située à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte du grillage qui se trouve à gauche aussi. Entrez, baissez-vous pour éviter la vapeur et prenez la trousse de secours. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous mène vers un autre labo. Prenez l'élément de renseignement et allez vers la porte de sortie. Avancez vers vos ennemis en prenant l'arme en chemin. Eliminez les deux soldats et ramassez leurs munitions. Vous pouvez utiliser l'effet Slow Motion pour les surprendre.

Avancez ensuite dans le couloir pour rencontrer d'autres ennemis. Reculez et planquez-vous derrière le mur. Attendez qu'ils s'approchent et éliminez-les. Ramassez ensuite leurs munitions et avancez dans les chambres pour prendre les injecteurs médicaux. Continuez votre route jusqu'au couloir vitré. Tuez les trois soldats qui se trouvent en bas avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez en bas et prenez l'armure qui se trouve sur la table basse, à droite. Tournez-vous et suivez le couloir de droite. Entrez dans les toilettes pour trouver un autre élément de renseignement dans la dernière cabine. Allez ensuite vers les ascenseurs et appuyez sur le bouton qui se trouve entre les deux portes pour appeler celui de gauche. Planquez-vous ensuite près des téléphones et éliminez les renforts ennemis qui arrivent depuis l'étage supérieur.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, accroupissez-vous et tirez sur les soldats barricadés derrière les canapés. Vous pouvez utiliser vos grenades aussi. Passez ensuite sous l'ascenseur et avancez à gauche. Montez et éliminez les ennemis qui l'inspectent (l'ascenseur). Avancez ensuite jusqu'à la porte de la morgue. Entrez dans la chambre de gauche et prenez la carte d'accès. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la morgue et avancez.

Suivez le couloir gauche pour rencontrer d'autres soldats. Prenez place derrière les lits qui se trouvent à gauche et neutralisez les premiers ennemis. Avancez ensuite derrière le comptoir et utilisez vos grenades contre la nouvelle vague d'assaillants. Ramassez leurs munitions et avancez. Entrez par la porte de droite et allez derrière le comptoir pour prendre l'élément de renseignement. Avancez dans la morgue jusqu'à l'ascenseur. Sautez sur le chariot et accroupissez-vous pour entrer. Poussez ensuite l'engin pour fermer l'ascenseur et monter. Forcez ensuite la porte et entrez dans le nouvel étage. Avancez et tournez à droite. Entrez dans le bureau de droite et prenez l'élément de renseignement. Sortez et ouvrez la porte de gauche. Tuez le soldat dès qu'il entre par la porte d'en face et éliminez ceux qui l'accompagnent et qui rappliquent par la droite en restant à couvert derrière le comptoir. Sortez du comptoir et entrez par la porte de droite. Eliminez le soldat qui essaye de se barricader derrière le bureau. Planquez-vous ensuite près de la porte et canardez les ceux qui se montrent. Utilisez vos grenades contre les ennemis groupés. Avancez à gauche et ramassez les injecteurs médicaux et l'armure. Eliminez les soldats qui arrivent par le couloir de gauche et avancez.

Avancez et utilisez la carte magnétique pour sortir. Allez derrière le comptoir et suivez le chemin jusqu'à retrouver Geneviève. Faites le plein de santé, de munition et d'armure et entrez dans le caisson. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui arrivent par le chemin depuis lequel vous êtes venu. Rebroussez donc chemin et ramassez le fusil à pompe de l'ennemi mort. Utilisez-le pour écraser toute résistance. Avancez derrière le comptoir et entrez par le conduit d'air qui vous mène vers un autre bureau. Prenez l'élément de renseignement et revenez près des ascenseurs. Allez vers la gauche, prenez un deuxième élément de renseignement et descendez les escaliers.

Mission 3 : Découverte

Entrez par la porte et allez directement vous planquer près du mur gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez vos grenades pour les éliminer ou les forcer à se mettre à découvert. Avancez ensuite et entrez dans le bureau de gauche. Prenez la trousse de secours et tirez à travers la fenêtre pour éliminer les soldats. Ramassez leurs munitions et montez les marches. Eliminez les deux groupes de soldats qui arrivent par les deux ascenseurs. Entrez dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Restez dans le bureau et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Avancez vers les ascenseurs et montez dans celui qui est ouvert.

Sortez et allez à droite. Au bout du couloir, il y a un bureau en feu. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone et entrez dans le bureau de gauche. Eliminez les soldats restants et entrez par la porte arrière. Montez sur l'étagère et

entrez dans le conduit d'air. Descendez dans un nouveau bureau et éliminez l'ennemi équipé de lance-flammes avant qu'il ne vous carbonise. Allez à droite et neutralisez les soldats qui se trouvent au fond de la pièce, à droite. Entrez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Prenez le document de renseignement et entrez.

Avancez dans la chambre en évitant le feu et sortez par la porte du fond. Eliminez l'ennemi qui patrouille dans la salle en feu puis avancez et tuez ses coéquipiers qui arrivent sur les lieux. Suivez ensuite le couloir et abattez d'autres ennemis jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les marches. Franchissez la porte et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite et allez derrière le comptoir. Tuez l'ennemi qui se trouve dans le couloir droit et allez vers sa position. Abattez le soldat qui se trouve dans les toilettes des femmes et sortez par la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui se trouve dans la chambre et avancez à droite pour voir un soldat se faire massacrer par une entité inconnue.

Sortez par la porte située à gauche et planquez-vous près du mur gauche pour neutraliser les ennemis qui se trouve dans la salle d'en face. Occupez-vous ensuite de ceux qui se trouvent à gauche. Ramassez leurs munitions et avancez à gauche. Utilisez le chariot comme couverture et éliminez les soldats qui arrivent par le couloir de droite. Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin entre les cadavres et sortez par une autre porte. Avancez et approchez-vous des fenêtres de gauche pour voir les soldats ennemis se faire massacrer par une créature très rapide. Continuez votre route et descendez les escaliers.

Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis pendant qu'ils tentent de secourir leurs camarades. Suivez le couloir de gauche et neutralisez d'autres soldats. Avancez pour voir encore une fois la créature en action contre un ennemi. Allez vers l'ascenseur et appelez-le pour y monter et descendre. Une fois en bas, entrez dans la salle de gauche pour prendre la trousse de secours et entrez par la double porte. Faites le plein de munitions et allez vers la vitre brisée.

Après la vision, la créature vous attrape et vous jette dans la salle d'opération. En bas, se sont plusieurs créatures qui passent à l'attaque. Courez et sortez de la salle d'opération. Allez vers le coin gauche et restez derrière les caisses (là où il y a les injecteurs). Prenez votre fusil à pompe et attendez que les créatures arrivent pour les exploser. S'ils essayent de vous attraper, repoussez-les avec vos poings ou vos pieds. S'ils tardent à se montrer, quittez votre position pour les attirer, revenez à votre abri et éliminez-les jusqu'au dernier. Soignez-vous ensuite si nécessaire et allez droit vers la porte automatique située à droite. Poussez le brancard et sortez. Avancez pour voir l'un de vos coéquipiers en train de mourir. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve au fond de la salle.

Mission 4 : Retrait

Avancez et entrez dans la salle de radiographie pour prendre l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite vers la porte. Entrez et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la deuxième salle de radiographie. Sortez par la porte de gauche et avancez le long du couloir. Passez dans une autre salle et continuez votre chemin jusqu'à la porte ouverte, située à droite. Sortez par la porte de derrière et avancez dans le bureau. Allez à l'imprimante qui se trouve à gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez du bureau et avancez jusqu'à assister à l'exécution d'un médecin. Eliminez alors les soldats qui gardent la zone et avancez dans la salle pour rencontrer les renforts ennemis. Eliminez-les et continuez votre progression.

Attendez que la porte blindée s'ouvre et avancez. Prenez votre fusil à pompe en main et suivez le seul chemin jusqu'à la première rencontre avec une créature. Explosez-la et avancez. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans le coin gauche et allez vers l'escalier situé à droite. Avant de monter, prenez l'élément de renseignement qui se trouve près du cadavre. Montez ensuite et entrez par la porte. Courez à droite et appelez l'ascenseur. Montez et appuyez sur le bouton pour monter avant d'être pris dans les flammes.

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et tournez à droite. Eliminez les ennemis et avancez vers le fond de la pièce. Descendez par l'échelle jaune qui se trouve à droite. Avancez rapidement sur les passerelles et entrez dans le tunnel. Eliminez les soldats qui gardent le passage en utilisant vos grenades. Prenez leurs munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Avancez ensuite vers la passerelle jaune et éliminez les deux soldats qui vous attendent. Avancez ensuite à gauche et descendez les échelles jusqu'en bas. Mettez-vous à couvert et neutralisez les trois soldats qui vous attaquent. Prenez leurs fusils d'assauts et leurs munitions. Sortez par le grand portail en faisant attention a ce qu'il ne se referme pas sur vous et vous tue.

Avancez et éliminez les soldats situés derrière les caisses et sur la passerelle. Avancez dans la salle de droite et actionnez le levier pour ouvrir le grillage. Sortez et avancez dans le nouveau chemin en éliminant les ennemis en route. Quand le plafond s'effondre, montez sur les tuyaux et passez par l'ouverture au centre. Avancez et prenez place derrière les machines de gauche. Eliminez les ennemis qui arrivent d'en bas et ceux qui se trouvent sur la passerelle jaune. Attendez qu'ils sortent de leurs cachettes pour essayer de vous débusquer pour les attaquer. Montez ensuite les deux échelles jaunes situées à gauche et avancez sur la passerelle. Avancez à droite et éliminez les deux ennemis.

Descendez par l'échelle qui se trouve à droite et avancez dans le tunnel. Montez l'escalier et, après la rencontre avec le chef des ennemis, descendez les escaliers pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Les ennemis arriveront par le grand portail qui va s'ouvrir. Utilisez vos grenades pour neutraliser les ennemis regroupés. Tirez aussi sur les bonbonnes de gaz pour tuer les soldats qui se trouvent à proximité. Nettoyez la zone et ramassez les munitions sur les cadavres. Avancez ensuite et allez à gauche.

Avancez tout en restant derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur le chemin et évitez leurs grenades. Avancez ensuite, tournez à droite et tuez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Entrez dans la salle de droite et ramassez le bouclier et l'élément de renseignement. Eliminez les soldats qui arrivent dans cette salle et ramassez les injecteurs et les munitions des ennemis. Allez à gauche au fond du tunnel et neutralisez le soldat qui entre par la porte située en haut de la passerelle. Tournez la vanne rouge pour arrêter le feu qui bloque l'échelle située à l'autre bout du tunnel. Allez vers cette même échelle et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui rappliquent. Montez à l'aide de cette échelle et avancez vers la porte. Montez en passant par les longs escaliers et entrez par la porte. Allez à gauche pour éviter le feu et avancez jusqu'à la prochaine porte. Avancez sur la passerelle jusqu'à son effondrement.

Mission 5 : Replica

Avancez vers l'échelle et montez. Sortez de la salle et entrez par la porte. Quittez cette salle vitrée et entrez dans la suivante. Allez à gauche vers le cadavre et prenez l'élément de renseignement. Suivez ensuite Alma et allez à gauche. Appuyez sur le bouton de frappe pour vous dégager de la prise d'Alma. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et sortez par la vitre brisée de la porte. Avancez et descendez les escaliers pour prendre les injecteurs. Remontez et entrez par la porte défoncée. Descendez les escaliers et tournez à droite. Allez vers l'ordinateur et utilisez-le pour ouvrir les portes des cellules. Remontez et sautez par la fenêtre.

Avancez et éliminez la créature qui sort de la troisième cellule. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Descendez la pente et entrez dans la salle de droite puisque le chemin de gauche est bloqué par le feu. Eliminez, avec votre fusil à pompe, les créatures qui foncent sur vous. Montez ensuite l'escalier pour prendre la trousse de secours et l'élément de renseignement. Sortez par la porte d'en face et exterminez les créatures qui vous attaquent. Descendez ensuite les escaliers et sortez par le portail rouge. Massacrez les entités qui surgissent, le long du tunnel. Descendez, prenez à droite et avancez vers l'échelle. Eliminez la créature qui vous attaque et montez. Entrez dans la salle et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite. Cette salle aussi grouille de créatures. Eliminez-les et entrez dans le labo suivant. Sortez par la porte située au fond et appelez l'ascenseur. Montez dedans et appuyez sur le bouton pour monter.

Une fois en haut, entrez par la porte de droite et faites le plein de munitions. Sortez et avancez vers la porte de gauche. Après la petite conversation, planquez-vous derrière une des structures en bois de façon à faire face au centre de la zone d'entrainement. Eliminez ensuite les soldats Replica qui surgissent des capsules. Après chaque vague de soldats, allez vers les cadavres et prenez les munitions. Prenez aussi les injecteurs, les trousses de soins et les armures qui se trouvent dans la zone. A la fin des assauts, allez vers les capsules encore soulevées et poussez-les jusqu'à trouver celle qui dévoilera une ouverture dans le sol. Nettoyez la zone avant de monter à l'échelle.

Avancez et éliminez d'autres soldats Replica. Avancez sur la passerelle puis restez à couvert et éliminez-les. Soulevez l'objet et entrez dans la salle de contrôle pour prendre la trousse de secours. Sortez et avancez pour assister au massacre des soldats par les Replica. Entrez ensuite et avancez tout droit vers l'échelle. Montez, prenez la trousse de secours, l'armure et l'élément de renseignement. Restez sur la passerelle et neutralisez tous les ennemis avant de descendre par les escaliers de droite. Allez à droite et montez d'autres escaliers.

Avancez en suivant le gros tuyau, tuez la créature et montez à l'escalier. Avancez et restez à l'entrée du portail rouge pour éliminer les ennemis de loin. Avancez ensuite et repérez la porte qui se trouve en haut, à gauche, depuis laquelle sortiront plusieurs soldats. Eliminez-les avant qu'ils ne se planquent. Allez à gauche et tirez sur le cadenas pour ouvrir la

porte. Ramassez les munitions et l'armure et sautez en bas, à droite. Avancez et montez à l'échelle. Avancez et montez aux escaliers. Entrez par la porte par laquelle arrivent les ennemis. Continuez votre chemin jusqu'une nouvelle grande salle.

Restez en haut et éliminez les deux premiers ennemis. Descendez ensuite par la gauche et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement, l'armure et les munitions. Sortez et allez vers l'ascenseur qui se trouve à gauche. Appuyez sur le bouton pour l'activer. Pour le remettre en marche, vous devez fermer les vannes qui se trouvent dans la zone. Dès que vous approchez de chaque vanne, plusieurs ennemis vont surgir et vous attaquer. Après la deuxième vanne, une armure motorisée viendra vous attaquer. Courez vers le bureau de tout à l'heure et observez les déplacements de l'ennemi depuis la fenêtre de la porte incassable. Lancez ensuite vos grenades depuis les fenêtres sur votre droite et évitez les tirs de l'armure. Balancez vos grenades au dernier moment pour qu'elles explosent pendant l'impact. Finissez l'ennemi avec votre fusil d'assaut si vous manquez de grenades. Après son explosion, allez à la dernière vanne et tournez-la. Revenez à l'ascenseur et activez-le.

Mission 6 : Ruines

Allez sur la dénivellation qui se trouve derrière vous. Montez à l'échelle puis aux escaliers. Allez à gauche et sortez par la porte rouge. Traversez ensuite le pont. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez ensuite par la fenêtre et descendez les escaliers. Sortez par la porte et avancez dans les ruines.

Tournez à gauche et avancez entre les cadavres. Avancez dans l'allée située à gauche et entrez par la porte rouge. Suivez le couloir et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Continuez d'avancer pour sortir encore une fois dans la rue. Vous rencontrez un nouveau genre d'ennemis. Se sont des cadavres réanimés. Eliminez celui qui les réanime puis neutralisez-les. Avancez et entrez dans l'immeuble qui se trouve à gauche du bus. Prenez les munitions, l'armure et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Soulevez le meuble qui bloque la porte de gauche et entrez. Franchissez ensuite la porte de droite. Avancez dans le couloir, montez les escaliers jusqu'à l'étage suivant. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'au conduit d'air. Avancez dans ce conduit jusqu'à atteindre une autre zone.

Avancez à gauche de l'avion écrasé et éliminez les deux soldats Replica sans trop vous approcher d'eux. L'un d'eux utilise un lance-flammes. Avancez et éliminez d'autres soldats en vous abritant dans le bâtiment en ruines, à gauche. Allez ensuite vers celui de droite et ramassez les munitions des ennemis en chemin. Montez aux escaliers et tuez les soldats qui se trouvent à l'étage. Avancez vers le fond, ramassez les injecteurs et prenez l'élément de renseignement. Revenez près des escaliers et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'immeuble d'en face. Evitez les roquettes et traversez les ailes de l'avion qui font office de pont.

Allez à gauche et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Avant d'entrer par la porte, tirez sur le transformateur de courant qui se trouve sur le poteau situé à gauche pour couper le courant et passer en toute sécurité. Prenez le lance-roquettes et les grenades et continuez votre chemin. Descendez par le trou au sol et courez vous abriter derrière le mur de gauche.

Vous devez maintenant éliminer l'armure motorisée d'élite. Allez derrière le mur de droite et planquez-vous. Tirez des roquettes sur l'ennemi et cachez-vous tout de suite après. Tirez sur les transformateurs électriques quand l'armure motorisée se trouve à proximité. Le courant immobilisera l'ennemi et vous trouverez le temps de lui tirer dessus avec vos roquettes ou vos grenades. Ne ratez pas votre cible et finissez le colosse avec vos grenades. Détruisez ensuite tous les transformateurs de courant pour libérer le passage de gauche. Entrez avant tout dans le bâtiment d'en face et faites le plein de munitions et d'armures. Sortez et allez dans le chemin inondé. Eliminez les ennemis qui se trouvent au fond et avancez vers leur position. Entrez dans le bâtiment et suivez le couloir.

Mission 7 : Chef

Avancez dans le couloir et tuez les deux premiers ennemis. Tuez ensuite le troisième qui arrive par la gauche. Allez vers le bureau et prenez l'élément de renseignement. Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'à retrouver le lieutenant Stokes. Vous devez l'aider en éliminant les snipers qui la bloquent sur place. Entrez donc dans le bâtiment de droite et montez jusqu'au toit. Ramassez le fusil-sniper et éliminez le premier ennemi. Evitez de rester dans leurs lignes de mires, le sniper provoque d'importants dégâts. Tuez ensuite le deuxième homme qui se trouve dans le bâtiment de gauche. Avancez sur le toit et repérez le troisième situé dans l'immeuble en feu, sur votre gauche. Deux autres snipers se trouvent dans le premier et le dernier étage de l'immeuble avec l'enseigne. Eliminez-les ainsi que les autres soldats

qui arrivent vers vous par le coté droit.

Utilisez ensuite votre lance-roquettes ou celui qui se trouve dans le balcon de droite contre le véhicule ennemi. Allez vers l'escalier qui se trouve près de l'enseigne et descendez en éliminant les soldats en chemin. Il y a encore des snipers dans l'immeuble d'en face, repérez-les grâce à leurs lasers et neutralisez-les avec votre fusil-sniper. Nettoyez la rue et éliminez le soldat qui sort du véhicule. Allez ensuite aux escaliers situés à gauche, tuez les ennemis qui en sortent et descendez. Entrez par la porte rouge et avancez dans le long couloir. Une fois dans le parking sous-terrain, courez vers l'armure motorisée et montez dedans. Eliminez tous les ennemis qui se dressent devant vous.

Avancez en éliminant les soldats et utilisez les missiles si vos ennemis se cachent dans les bâtiments. Entrez dans le gros trou dans le mur et suivez le chemin des ruines. Dans la nouvelle zone, faites attention à l'ennemi qui vous tire dessus avec ses roquettes. Il se trouve sur le toit du bâtiment de gauche. Avancez en massacrant vos ennemis jusqu'au garage. Neutralisez ceux qui gardent la zone et, avant de descendre de l'armure, éliminez l'ennemi qui utilise le lance-roquettes (situé dans le bureau de droite). Descendez ensuite et fouillez tout le garage pour prendre des munitions, des armures et des trousses de secours. Montez ensuite à l'escalier et entrez dans le bureau. Prenez l'élément de renseignement qui s'y trouve. Ouvrez ensuite le portail du garage en appuyant sur le bouton qui se trouve à sa gauche.

Remontez dans l'armure motorisée et avancez en éliminant les soldats. Repérez ensuite les deux armures motorisées ennemies assistées par des soldats équipés de lance-roquettes. Explosez-les en utilisant vos missiles et neutralisez les soldats qui se trouvent dans les bâtiments qui longent la route. Entrez ensuite dans le parking situé à gauche et nettoyez-le. Montez vers le dernier étage et affrontez une autre armure motorisée, en plus de quelques soldats Replica. Une fois tous les ennemis supprimés, descendez de l'armure et entrez par la porte. Descendez les marches et détruisez le cadenas pour continuer votre route. Entrez par la porte, avancez le long du chemin jusqu'à apercevoir Griffin sur la passerelle d'en haut. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'à rencontrer Stokes. Montez les marches en la suivant pour assister à la mort de Griffin. Allez ensuite vers la porte qui mène à l'échelle de secours et descendez. Allez vers le véhicule et montez.

Mission 8 : Ecole Primaire

Avancez à droite des portes de l'école et détruisez le cadenas de la grille. Ouvrez-la ensuite et descendez. Avancez vers la prochaine salle, retournez le bureau et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre. Soulevez ensuite le meuble qui bloque la route et sortez de la salle de classe. Avancez dans le couloir et tournez à gauche. Montez à l'escalier et entrez dans la première salle de classe (à gauche). Prenez l'élément de renseignements qui se trouve sur la table. Sortez ensuite et avancez jusqu'au pied des marches. Ramassez l'élément de renseignement et revenez à la première salle. Sortez par la porte arrière et sautez par-dessus le trou pour franchir la porte d'en face. Sortez par celle de couleur rouge et avancez sur le rebord droit.

Descendez dans le trou et entrez dans la salle de classe pour avoir une vision. Sortez, avancez dans le couloir et entrez par la porte rouge. Allez à gauche et sortez par la porte arrière. Avancez dans une autre salle et tuez les soldats et l'ennemi qui les réanime. Soulevez la caisse qui bloque l'entrée et avancez. Poussez ensuite la table pour passer par la petite ouverture. Avancez dans le couloir sombre et suivez la lumière et les fantômes. Tirez sur ces derniers quand ils foncent sur vous et continuez de suivre la lumière jusqu'à atteindre la double porte.

Entrez et avancez jusqu'à la rencontre avec Alma. Repoussez-la et avancez vers la porte de sortie de l'école. Planquez-vous derrière le pilier gauche et éliminez tous les ennemis qui sortent de la porte qui se trouve au fond, à gauche. Entrez ensuite par cette même porte. Avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver l'endroit bloqué par le feu. Vous devez atteindre la vanne qui se trouve à l'étage pour la fermer et arrêter le flux du gaz. Allez alors vers la sortie pour rencontrer une armure motorisée. Sortez votre lance-roquettes et explosez-la avant qu'elle ne puisse riposter.

Avancez au centre de la cour et montez sur la rampe démolie puis entrez par la fenêtre de la salle de classe. Sortez par la porte située à droite et entrez dans la salle suivante. Ramassez le document de renseignement qui se trouve par terre et sortez. Suivez le couloir et sortez par les fenêtres. Avancez sur le toit et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur votre chemin avant d'entrer par une des fenêtres d'en face. Allez à gauche et sortez. Avancez sur le rebord et abritez-vous derrière le climatiseur. Eliminez les soldats qui arrivent et qui se planquent derrière les caisses. Entrez encore une fois par les fenêtres et suivez le couloir qui vous mène jusqu'à la valve. Tournez-la pour arrêter le feu et descendez pour avancer dans le chemin qui était bloqué. Sortez par le trou dans le mur, qui se trouve à droite. Avancez vers l'avant de l'hélicoptère en évitant son hélice et entrez par le trou dans le mur. Avancez et sautez

dans le trou au sol pour rejoindre vos amis.

Mission 9 : Infirmerie

Sortez par la porte et allez vous couvrir dans le coin gauche. Eliminez les soldats qui arrivent par la porte située du fond de la cour. Entrez par cette même porte et éliminez les soldats qui se trouvent dans le couloir. Continuez votre progression jusqu'à assister au massacre des soldats normaux par les Replica. Planquez-vous alors près des fenêtres et nettoyez la cour avant de sortir. Ramassez le Hammerhead sur le cadavre d'un Replica et entrez par la double porte. Prenez les munitions et sortez.

Allez à droite vers le terrain de basket. Avancez vers la grille et détruisez le cadenas pour entrer. Sortez de la salle et avancez dans le couloir. Eliminez les soldats qui se planquent dans la bibliothèque située à droite. Les renforts ennemis arriveront par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Nettoyez la zone et avancez vers la double porte. Les ennemis ont condamné toutes les portes. Il ne vous reste qu'à passer par les toilettes des hommes et le trou qui se trouve dans la cabine de gauche.

Avancez ensuite à droite et prenez le document de renseignement. Sortez de la salle de classe et allez à droite dans le couloir. Entrez par la dernière porte de droite et allez au fond de la salle, à droite. Prenez le document de renseignement et sortez. Rebroussez chemin et montez les marches. Suivez le couloir et fouillez toutes les classes pour prendre des munitions et des armures. Une fois dehors, les renforts Replica débarquent de l'hélicoptère. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis un par un. Courez vers le coin gauche pour vous couvrir et attendez qu'ils viennent vers vous pour les éliminer. Evitez leurs grenades et neutralisez les derniers soldats Replica qui arrivent par les toits. Avancez ensuite et montez sur la dénivellation sur laquelle se trouvaient vos ennemis. Allez ensuite à gauche et montez sur le conduit d'air. Avancez et sautez par une des fenêtres de gauche.

Prenez votre fusil à pompe et avancez. Eliminez les ennemis par derrière puis prenez leur position pour éliminer les soldats normaux qui se trouvent en face. Eliminez les hommes qui descendent en rappel avant qu'ils ne touchent le sol. Neutralisez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres et passez par la porte défoncée. Eliminez les ennemis et entrez dans la cuisine. Nettoyez-la et avancez à l'arrière, des ennemis défonceront la porte. Eliminez-les et entrez pour ramasser le document de renseignement qui se trouve sur l'étagère.

Entrez ensuite dans la chambre froide et allez au fond où se trouve la trappe au sol. Descendez et suivez le seul chemin disponible jusqu'au feu. Repoussez les fantômes en chemin. Allez à gauche et tournez la valve pour arrêter le gaz qui alimente le feu. Revenez au chemin précédent et détruisez le cadenas de la porte fermée. Avancez et poussez le meuble en feu. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Eliminez les deux soldats qui se trouvent au fond du couloir, derrière la fenêtre.

Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Montez les marches et neutralisez les ennemis qui gardent la zone. Avancez et allez à droite pour prendre le document de renseignement. Avancez à gauche, ramassez les munitions et entrez dans l'ascenseur.

Dès que vous sortez de l'ascenseur, éliminez l'ennemi qui se trouve au bout du couloir et les deux autres qui arrivent par la gauche. Entrez ensuite dans la salle de gauche et prenez le document de renseignement qui se trouve sur le bureau. Avancez ensuite en suivant le couloir et entrez dans la première salle de droite pour prendre un autre document de renseignement. Sortez et allez au bout du couloir. La porte de l'infirmerie est fermée et nécessite une carte d'accès. Entrez alors par la porte de gauche et avancez. Restez derrière la porte et éliminez les ennemis qui gardent la zone.

Avancez ensuite et entrez dans l'ascenseur. Sortez et avancez dans le couloir en ramassant toutes les munitions en chemin. Prenez la carte magnétique qui se trouve au fond, sur un bureau. Entrez ensuite par la fenêtre d'en face et prenez le document de renseignement. Prenez ensuite un autre document, il se trouve par terre. Rebroussez chemin vers l'infirmerie. Avancez vers l'ascenseur et planquez-vous pendant que l'ennemi réanime les cadavres des soldats. Eliminez-les et concentrez ensuite vos tirs sur le monstre qui les réanime. Ouvrez ensuite la porte de l'ascenseur et repoussez Alma. Descendez dans la cage de l'ascenseur et entrez à l'étage.

Avancez et ouvrez la porte qui mène à l'infirmerie avec la carte magnétique. Descendez les marches et entrez par la porte située à gauche. Eliminez les ennemis qui sont derrière les vitres et montez vers leur position. Prenez l'élément de renseignement et avancez vers la porte de sortie.

Avancez dans le couloir et éliminez les soldats qui gardent la zone. Entrez dans le bureau d'en face et neutralisez l'ennemi qui s'y cache. Ramassez l'élément de renseignement et sortez. Avancez enfin vers la porte de l'infirmerie. Utilisez l'ordinateur pour faire descendre la plateforme.

Mission 10 : Snake Fist

Une fois en bas, avancez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Montez les marches de droite et utilisez l'ordinateur. Mettez-vous ensuite rapidement à couvert et éliminez les ennemis qui rappliquent. Restez en haut pour avoir un petit avantage et éloignez-vous des grenades ennemies. Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Avancez et tuez les deux soldats qui se trouvent dans la zone.

Avancez et entrez dans le bureau de gauche. Montez les marches et sautez par la fenêtre. Avancez et n'entrez pas dans la salle de droite. Eliminez les ennemis d'abord. Avancez ensuite et sortez par la porte semi-ouverte. Allez à gauche et entrez par la fenêtre pour prendre l'élément de renseignement. Revenez à la porte précédente et descendez par la trappe qui se trouve en face d'elle. Prenez le document de renseignement et avancez. Prenez les injecteurs et remontez. Avancez jusqu'au fond de la zone en prenant à droite et descendez à travers une autre trappe.

Avancez et montez à l'échelle jaune. Prenez les munitions et utilisez l'ordinateur. Sortez ensuite par la porte et allez à gauche. Entrez dans la salle avec une chaise au centre et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre près de cette même chaise. Sortez ensuite par la porte arrière et suivez le couloir jusqu'à retrouver le colonel Vanek qui se trouve de l'autre coté de la vitre. Eliminez les soldats qu'il lance à vos trousses et poursuivez-le. Avancez prudemment et montez à l'escalier en éliminant les soldats. Visez les bombonnes de gaz si les ennemis sont proches d'elles. Ramassez les munitions et traversez le pont pour ensuite descendre les escaliers.

Entrez dans la salle de gauche et restez derrière le pilier. Eliminez les soldats qui vous attaquent des deux cotés. Avancez ensuite à gauche et prenez l'élément de renseignement. Avancez jusqu'à retrouver le colonel Vanek coincé. Utilisez l'ordinateur pour débloquer la porte puis appuyez sur le bouton de droite pour l'ouvrir. Suivez les indications qui s'affichent pour contrer Vanek et lui tirer une balle en pleine tête.

Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à rencontrer les spécimens des expériences. Eliminez ces créatures et avancez. Montez à l'escalier et allez à gauche. Exterminez les créatures qui sortent des cellules et entrez dans la salle de contrôle. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve par terre et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Sortez de la salle de contrôle et allez à droite en éliminant les créatures en chemin. Passez par la porte et avancez. Entrez dans la salle de droite et faites le plein de munitions. Sortez et poursuivez votre chemin jusqu'à Snake Fist. Prenez l'arme qu'il vous donne et, après sa mort, dirigez-vous vers la sortie.

Avancez vers la salle de contrôle des cellules et éliminez les ennemis en chemin. Ramassez leurs munitions et entrez dans la salle. Entrez par le trou qui se trouve dans la porte du fond. Suivez le couloir en éliminant les ennemis et sautez en bas pour rencontrer d'autres adversaires. Avancez lentement en vous abritant derrière les caisses. Entrez ensuite dans les vestiaires pour trouver la tête de Snake Fist près d'une trousse de secours et une armure. Entrez par la porte suivante et affrontez le nouveau genre d'ennemis.

Repérez-les grâce à la trainée d'énergie qu'ils laissent derrière eux. Eliminez-les ensuite avec votre arme électrique. Descendez les escaliers et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent à droite, derrière la vitre. Sautez par cette vitre et sortez dans le couloir. Eliminez enfin les soldats qui bloquent la sortie et rejoignez votre équipe.

Mission 11 : Keegan

Vous commencez le niveau aux commandes de la tourelle. Repoussez les ennemis qui arrivent par la route d'en haut ensuite passez à ceux qui rappliquent par la gauche. Suivez vos amis et rampez sous les barreaux.

Avancez et sortez par la porte qui vous mène sur les rails. Avancez jusqu'à la gare et éliminez l'ennemi invisible. Continuez d'avancer et neutralisez d'autres ennemis invisibles avec votre arme électrique. Entrez ensuite dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez, éliminez d'autres ennemis invisibles et poussez le distributeur qui bloque le passage.

Continuez d'avancer dans la station et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve près du dernier pilier. Avancez dans le tunnel et éliminez les soldats que vous rencontrez. Allez à droite et éliminez d'autres soldats. Avancez vers leur position et neutralisez d'autres ennemis. Avancez lentement pour repérer les hommes armés qui se cachent dans les couloirs. Entrez dans la salle de pompage et avancez vers la gauche en éliminant les soldats en chemin. Montez la dénivellation et allez à droite. Traversez le pont, suivez la passerelle et descendez par la trappe au sol.

Poursuivez le sergent Keegan et coupez le courant avant de descendre par l'escalier jaune. Avancez dans le sous-sol jusqu'à atteindre un premier wagon. Avancez vers l'autre coté du tunnel et fouillez le deuxième wagon. Prenez l'élément de renseignement et entrez dans la station de droite. Entrez dans la zone inondée qui grouille d'ennemis. Planquez-vous derrière le pilier et éliminez les soldats qui arrivent de tous les cotés et par la zone supérieure. Ramassez ensuite les munitions des ennemis et montez à l'escalier jaune. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle vers la station.

Avec votre fusil à pompe, explosez les ennemis qui gardent la zone. Allez à gauche et passez par le wagon. Allez à gauche et désactivez le courant. Quand les ennemis arrivent, rebranchez-le courant pour les éliminer tous. Coupez enfin le courant et descendez sur les rails. Prenez le laser et avancez. Entrez par le trou dans le mur, qui se trouve à gauche, et avancez. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de gauche et allez à droite.

Sautez dans une autre station et allez à gauche, sur les rails. Entrez par la porte de gauche et avancez. Entrez ensuite dans un wagon et avancez vers une autre station. Avec votre laser, éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive opposée et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et focalisez vos tirs sur celui équipé d'un fusil-laser. Entrez ensuite par la porte située au fond pour atteindre les tunnels. Descendez sur les rails et avancez à gauche.

Evitez le métro qui arrive à toute vitesse. Eliminez ensuite les soldats qui se trouvent sur le quai gauche et sur la passerelle. Montez sur cette dernière et sautez sur le toit du métro. Bondissez sur le quai d'en face et montez sur la passerelle jaune. Eliminez l'ennemi qui défonce la porte et avancez enfin vers les marches qui mènent à la rue.

Mission 12 : Epicentre

Dès que vous soyez à la surface, éliminez les deux ennemis situés à droite. Neutralisez les autres soldats qui rappliquent. Prenez ensuite le fusil-sniper et avancez. Eliminez le sniper qui se trouve sur le pont d'en face. Eliminez ensuite les deux autres ennemis. Avancez et abritez-vous derrière la carcasse de la voiture pour éliminer le sniper qui se trouve à gauche et les autres soldats qui foncent sur vous. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez le lance-roquettes.

Passez le trou et entrez dans le bâtiment de gauche pour vous abriter. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent au sol et neutralisez le sniper qui se trouve entre les lettres de l'enseigne. Avancez ensuite vers le cinéma et éliminez l'ennemi équipé d'un fusil-laser. Avancez et sortez dans la rue par l'énorme trou dans le mur. Prenez le seul chemin praticable jusqu'à atteindre l'armure motorisée. Tirez sur le transformateur de courant situé sur le poteau et montez dans l'armure. Commencez par éliminer les premiers ennemis ainsi qu'une armure motorisée adverse et avancez. Tournez à gauche et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Ils visent grâce à un laser de couleur verte, repérez-les et éliminez-les avant qu'ils ne tirent. Avancez et restez derrière le bus pour attendre l'arrivée des ennemis. Plusieurs d'entre eux sont équipés de lance-roquettes et se trouvent à l'étage du bâtiment d'en face. Eliminez-les rapidement et avancez. Détruisez d'autre armures motorisées et avancez jusqu'au bout de la rue.

Descendez de l'armure et entrez dans le bâtiment de droite. Avancez jusqu'à la rue et allez à gauche pour essayer de rattraper Keegan. Descendez dans le tuyau et avancez à gauche. Continuez de descendre dans le gouffre de l'explosion et passez par les trous qui se trouvent dans les murs et au sol. Avancez enfin à droite et descendez par l'énorme trou béant, au sol.

Mission 13 : Approche

Glissez vers le bas et avancez dans les couloirs en ruine. Traversez les deux ponts et descendez par l'échelle. Descendez ensuite vers le chemin inférieur. Montez les escaliers et prenez l'élément de renseignement. Avancez et éliminez les soldats Replica qui sortent de leurs capsules. Montez dans le train et mettez-le en marche.

Restez à l'arrière du train pour repousser les ennemis qui débarquent du train de gauche. Evacuez ensuite le wagon

avant et allez à l'arrière où se trouvent plusieurs capsules de Replica. Elles vont s'ouvrir et libérer les ennemis qui vous attaqueront en même temps. Mettez-vous à couvert et repoussez-les en utilisant vos grenades. Evacuez ensuite la voiture arrière et courez vers les commandes de la voiture avant, pour rétablir le contrôle.

Après l'accident, suivez Keegan et montez sur les passerelles jaunes. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve devant la console de commandes et montez à l'escalier situé à gauche. Franchissez la porte, montez à l'échelle et éliminez l'ennemi invisible qui se trouve dans la zone. Avancez et, avant de traverser la longue passerelle, descendez à droite pour ramasser l'élément de renseignement. Remontez. Poursuivez Keegan et montez à l'échelle. Avancez jusqu'au fond du couloir et prenez un autre élément de renseignement.

Entrez dans la grande salle de gauche où votre ami monte en utilisant une plateforme. Allez à gauche de la plateforme et descendez pour récupérer l'élément de renseignement. Remontez et activez la plateforme pour la faire descendre. Montez dessus pour qu'elle vous emmène vers le haut. Eliminez plusieurs ennemis invisibles et sautez sur la plateforme suivante. Bondissez ensuite sur la passerelle et descendez via les deux échelles. Cherchez autour de la plateforme pour trouver un autre élément de renseignement, prenez-le. Activez ensuite la deuxième plateforme et montez dessus. Sautez vers la prochaine plateforme, tuez les ennemis invisibles et avancez sur la passerelle jusqu'à la porte qui se trouve en hauteur.

Après la vision, avancez, descendez les escaliers puis à l'échelle. Eliminez les ennemis invisibles et avancez. Allez sous les escaliers jaunes et prenez l'élément de renseignement. Montez, prenez le fusil-sniper et ouvrez la porte. Eliminez le sniper situé en haut à droite et le deuxième situé en haut à gauche. Eliminez ensuite celui qui se trouve sur la passerelle d'en face. Vous devez ensuite déplacer le chargement qui bloque le train. Eliminez, avant tout, les snipers qui restent et sautez sur la plateforme située à gauche de l'avant du train. Montez à l'échelle et mettez-vous à couvert. Repérez les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Avancez ensuite, montez dans la cabine de contrôle de la grue et déplacez le chargement.

Descendez et éliminez les soldats en vous dirigeant vers le train. Montez et démarrez-le. Dès que le train s'arrête, avancez vers l'ascenseur et repoussez Alma. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Mission 14 : Apogée

Durant la prochaine vision, sortez de l'ascenseur, allez à droite et sortez par le trou dans le mur. Faites la même chose dans le monde réel. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Descendez par la trappe et avancez dans le tuyau de gauche. Sortez dans le canal et éliminez les ennemis. Allez à droite et remontez la pente rapidement. Eliminez les deux soldats et abritez-vous pour affronter les ennemis qui rappliquent par le coté droit. Avancez en éliminant les nombreux soldats qui foncent sur vous.

Rejoignez ensuite votre véhicule. Pendant que Stokes vous ouvre la porte, repoussez les ennemis qui arrivent en surnombre. Montez derrière la tourelle de votre véhicule et explosez les hommes qui arrivent de tous les cotés. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes dès que vous repérez leurs lasers. Allez ensuite vers la porte et entrez. Appuyez sur le bouton pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez vers la console centrale et prenez l'élément de renseignement. Allez ensuite vers votre lieutenant et appuyez sur le bouton pour faire monter l'ascenseur. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre, au centre de la nouvelle salle. Montez les marches et entrez dans la salle de gauche pour prendre un autre élément de renseignement. Entrez ensuite dans un autre sas. Appuyez sur le bouton et attendez l'ouverture de la porte.

Avancez, ramassez un élément de renseignement en chemin et passez par un autre sas. Entrez dans la nouvelle zone et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la boite à outils, située à gauche. Avancez vers la gauche et utilisez la console pour déployer le pont. Asseyez-vous ensuite sur le fauteuil de l'amplificateur pour affronter Alma.

Vous devez tirer sur les fantômes qui apparaissent tout en évitant leurs tirs. Restez sur le bord de la plateforme pour ne pas être attaqué par derrière. Ils sont rapides et ne sont repérables que grâce à la traînée blanche qu'ils laissent derrière eux ou quand ils apparaissent sous une forme humaine. Mettez-vous à couvert et évitez d'affronter plusieurs ennemis à la fois. Une fois tous les fantômes disparus, allez vers la console et abaissez l'interrupteur. Vous devez refaire cette action trois fois et à chaque fois le nombre d'ennemis augmente. Utilisez toutes les armes disponibles pour venir à bout de ces entités. Après l'activation des trois interrupteurs, suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour

éliminer votre adversaire une bonne fois pour toutes. Félicitations, vous venez de terminer le jeu.

FIN ALTERNATIVE

Pour voir la fin alternative, terminez le jeu en mode Difficile sans mourir.

TROPHÉES

Bronze

Paparazzi

Récoltez 25 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Historien

Récoltez 50 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Traqueur

Récoltez 75 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Terminez : Sanctuaire

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Sanctuaire

Terminez : Réveil

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Réveil

Terminez : Découverte

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Découverte

Terminez : Retrait

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Retrait

Terminez : Replica

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Replica

Terminez : Ruines

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Ruines

Terminez : Chef

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Chef

Terminez : Primaire

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Primaire

Terminez : Infirmerie

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Infirmerie

Terminez : Snake Fist

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Snake Fist

Terminez : Keegan

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Keegan

Terminez : Epicentre

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Epicentre

Terminez : Approche

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Approche

Terminez : Apogée

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Apogée

Expert en démolition

Posez 3 fois des charges de C4 dans une partie de Sécurité intégrée avec classement.

Désamorceur implacable

Désamorcez 3 fois des charges de C4 dans une partie de Sécurité intégrée avec classement.

Sous les flashs

Tuez 3 joueurs lorsque vous êtes aveuglé par une grenade EMP pendant une partie avec classement.

Sous contrôle

Défendez 10 fois un point de contrôle pendant un partie de Contrôle avec classement.

Capturez-les tous

Capturez 10 fois un point de contrôle pendant un partie de Contrôle avec classement.

Tueur né

Capturez 10 fois l'APH pendant une partie avec classement.

Intouchable

Survivez à l'intégralité d'une Deathmatch avec classement.

Tueur monogame

Tuez le même joueur 5 fois pendant une partie avec classement.

J'accepte ces conditions

Tuez plus souvent que vous n'êtes tué dans une partie.

Bain de sang

Tuez 20 ennemis pendant une partie avec classement.

Engagé

Promotion au rang : Soldat

Officier et gentleman

Promotion au rang : Sous-lieutenant

Général quatre étoiles

Promotion au rang : Général quatre étoiles

Temps bien employé

Jouez 8 heures en partie avec classement.

Premier partout

Obtenez le plus haut score dans 3 parties avec classement d'affilée dans n'importe quel mode de jeu.

Tendances suicidaire

Suicidez-vous 5 fois.

Opportuniste

Tuez 10 ennemis grâce à des opportunités de combat.

Vandale

Utilisez 50 éléments de couverture interactifs.

Prenez ça !

Grillez 10 ennemis avec un canon au napalm.

Exterminateur

Tuez 4 ennemis à l'aide d'une seule grenade.

Plein les yeux

Découpez 10 ennemis avec le laser.

Snake Fist !

Tuez 10 ennemis en mêlée.

Pot de colle

Collez 10 ennemis au mur avec le Hammerhead.

Ballet mortel

Tuez 4 ennemis avec une seule utilisation du ralenti.

Dans le mille

Tuez 10 ennemis d'un tir dans la tête avec le fusil de sniper.

Argent

Oracle

Récoltez 100 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Plein d'énergie

Récoltez tous les injecteurs réflexes du jeu.

Robot maléfique

Détruisez 2 armures motorisées ennemies en une manche de partie avec classement.

Joueur le plus utile

Soyez le seul joueur des deux équipes à capturer un APH pendant une partie Blitz avec classement.

Planificateur urbain

Détruisez 100 troupes de combat tout en pilotant une armure motorisée.

Or

Vétéran

Terminez toutes les missions au plus haut niveau de difficulté.

Général cinq étoiles

Tous les trophées multijoueurs déverrouillés.

Platine

Master Blaster

Vous avez remporté tous les trophées de F.E.A.R 2 : Project Origin !

F1 2010

© Codemasters 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Trouble-fête

Vous avez terminé devant votre coéquipier au cours de votre première saison dans une écurie.

Rien ne vaut l'entraînement

Vous avez pris part aux 3 séances d'essais d'un week-end de course.

Pilote débutant

Vous avez terminé la première course de votre carrière.

Face à la presse

Vous avez pris part à votre première interview par les médias.

Recherche des performances

Vous avez réussi un test pour le service de recherche et développement.

La star du moment

Félicitations ! Vous avez obtenu un contrat avec une meilleure écurie.

Doublé gagnant

Excellent ! Vous avez réussi le doublé avec votre coéquipier lors d'une course du mode carrière.

Permis clean

Bravo. Vous avez terminé la course sans être impliqué dans un accident.

Fou du volant

Vous avez réussi à pousser votre F1 au-delà de 220 mph / 353 km/h.

Bien protégé

Vous avez terminé une course complète en n'utilisant que la caméra de l'habitacle en mode Un joueur.

Flèche d'argent

Vous avez remporté le Grand Prix d'Allemagne au volant d'une Mercedes en mode Un joueur.

Maître de la pluie

Vous avez gagné un Grand Prix de 20% de distance réelle ou + dans de fortes pluie en mode Un joueur.

Contre toute attente

Vous avez réussi à vous imposer en partant 24e sur la grille en mode Un joueur.

Réglage maison

Vous avez réussi à remporter une course avec vos propres réglages.

Pas peur des fantômes

Vous avez décroché un temps en mode Contre-la-montre.

Deuxième chance

Vous avez réussi à gagner la course après avoir utilisé un Flashback.

À force d'entraînement

Excellent ! Vous avez réussi un arrêt au stand parfait.

Semi-automatique

Vous avez réussi à compléter une course en passant les vitesses en manuel.

Le chiffre magique

Vous avez réussi à remporter la troisième course de votre carrière.

Impressionnez le patron

Vous avez réussi à dépassez un objectif de carrière fixé par votre écurie.

Toujours plus d'attention

Vous avez réussi à remporter une course après avoir reçu une offre de contrat.

Plan de carrière

Vous avez rempli les attentes de l'une des principales écuries du championnat en termes de contrat.

Chef d'équipe

Vous avez réussi à devenir le pilote n° 1 d'une écurie.

Victoire écrasante

Vous avez montré à votre coéquipier comment piloter.

Schuperbe

Tu as battu le record de Schumacher : 40 victoires en partant de la pole position, en mode Un joueur.

Plus que parfait

Vous avez terminé à la première place à la fin des 3 séances d'essais d'un week-end de course.

Pole position

Vous avez obtenu votre première pole position en mode un joueur.

Podium

Vous êtes monté sur le podium lors d'une course du mode Carrière ou Grand Prix.

La plus haute marche

Félicitations ! Vous avez gagné votre première course du mode Carrière ou Grand Prix.

Inoubliable

Vous avez remporté la pole et le Grand Prix de Monaco dans une course du mode un joueur.

Champion du monde

Vous avez remporté le Championnat du monde de Formule 1.

Force de caractère

Vous avez choisi le plus redoutable des rivaux.

Tifoso

Vous avez gagné le Grand Prix de Monza au volant d'une Ferrari en mode Un joueur.

Victoire en ligne

Vous avez battu les autres joueurs pour remporter votre premier Grand Prix classé en ligne.

Niveau 10

Vous avez atteint le niveau 10 en ligne.

Entre gentilshommes

Vous avez terminé une course multijoueur sans le moindre contact avec un adversaire.

Grand chelem

Vous avez réussi le meilleur temps des essais, obtenu la pole et gagné la course en mode Un joueur.

Sous le feu des projecteurs

Vous avez réussi à terminer une saison devant votre rival au championnat.

Jusqu'au bout des choses

Vous avez réussi à aller au bout de sept saisons de championnat.

Que des miettes

Vous avez obtenu la pole en réussissant le meilleur temps dans chaque secteur en mode Un joueur.

Pilote d'élite

Vous avez réussi à remporter une course du mode Un joueur sans aucune aide au pilotage.

Argent

Saison complète

Vous avez réussi à aller au bout de votre première saison de Formule 1.

Conçu pour la victoire

Vous avez remporté le championnat du monde des constructeurs.

Double Champion du monde

Vous avez remporté le championnat du monde de Formule 1 pour la deuxième fois.

La barre à 25

Vous avez atteint le niveau 25 en ligne.

Une question de constance

Vous avez réussi à marquer au moins un point à chaque course de la saison.

Or

Champion du monde - Expert

Vous avez gagné le championnat du monde de Formule 1 en difficulté Expert.

Triple Champion du monde

Vous avez remporté le championnat du monde de Formule 1 pour la troisième fois.

Les 50e hurlants

Vous avez atteint le niveau 50 en ligne.

Platine

Terminé

Félicitations ! Vous avez réussi à terminer F1 2010.

F1 2011

© Codemasters 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Trouble-fête

Terminer la première course de votre carrière

Rapide comme l'éclair

Faire e meilleur temps au tour d'une course de n'importe quel mode, sans pénalité

Quel talent

Faire le meilleur temps au tour de toutes les séances d'un long week-end de n'importe quel mode

Appuyer sur le champignon

Doublez un adversaire correctement pendant que le KERS était activé

Aileron de requin

Doublez un adversaire correctement pendant que le DRS était activé

Pilote d'essai

Parcourir 805 kilomètres (500 miles) d'entraînement au cours de votre Carrière

C'est quel bouton déjà ?

Remporter une course sans activer le KERS ou le DRS une seule fois

Travail manuel

Remporter une course de n'importe quel mode en utilisant la boîte de vitesse manuelle

Drapeau bleu

Prendre un tour sur au moins 6 autres voitures dans une course de n'importe quel mode de jeu

Vous avez essayé DiRT3 ?

déraper sur dix mètres ou plus

Non-assistance

Remporter une course sans aide au pilotage dans n'importe quel mode de jeu

Amitié fidèle

Terminer une saison complète en Coopération

Scénario habituel

Obtenir un temps dans chacun des Scénarios

Opportuniste

faire un arrêt au stand quand la voiture de sécurité est présente

Restons corrects

Terminer une course en ligne sans toucher une autre voiture

Aspiration au bonheur

Passer au total 10 minutes en aspiration dans n'importe quel mode de jeu

Jenson va doubler ou pas ?

Remporter le Grand Prix de Turquie en tant que Lewis Hamilton

Touchette

Avec les dégâts maximaux, toucher le mur à Monaco et remporter la course

Sennaesque

Mener la course au premier tour sous forte pluie en en partant en cinquième position au plus.

C'est le pilote, pas la voiture

Remporter le Championnat des pilotes avec deux écuries différentes en Carrière ou en Coop.

10 en ligne

Remporter 10 courses en ligne

35 en ligne

Remporter 35 courses en ligne

Argent

Pénitence

recevoir une pénalité de drive-through puis remporter la course

Pole position

Obtenir la première pole position de votre carrière

Ce n'est qu'un début

remporter la première victoire de votre carrière

Champion de la coopération

Remporter le Championnat des pilotes au cours d'une saison en Coopération

Pilotage de précision

Terminer une course sans collision avec un objet ou une voiture

Collectionneur

Remporter une course sur chacun des 19 circuits dans n'importe quel mode

Impeccable

Remporter une course après être parti en pole position dans n'importe quel mode de jeu

Régularité robotique

Réussir 5 tours consécutifs à moins d'un quart de seconde de différence

Patience

Passer en tête devant au dernier tour et avez remporter une course d'une distance d'au moins 20%

Sur le podium

Finir dans les trois meilleurs dans une course de carrière

Travail d'équipe

Remporter le titre des constructeurs d'un Championnat en coopération

Or

Homogénéité

Marquer des points à chaque manche d'une saison en Carrière ou en Coopération

Loi des séries

Battre le record d'Alberto Ascari de neuf victoires successives pendant sa carrière

Champion du monde des pilotes

Remporter le Championnat du monde des pilotes en mode Carrière

Champion des Constructeurs

Remporter le Championnat du monde des constructeurs en mode Carrière

Champion des pilotes

Championnat du monde des pilotes remporté en mode Carrière, en difficulté Difficile ou Expert

Platine

Terminé

Terminer le jeu

F1 2012

© Codemasters 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE POUR LE TROPHÉE BRONZE : ENVIE DE CHANGEMENT

Pour éviter de changer d'écurie afin d'obtenir ce trophée, il vous suffit de choisir une écurie proposée et d'accepter son offre. Une fois le trophée acquis, quittez le jeu via la touche PS. En faisant cela, le jeu n'aura pas sauvegardé votre changement d'écurie et vous pourrez reprendre votre carrière avec votre ancienne écurie.

DÉPASSER AVEC UN FLASHBACK

Si vous êtes derrière un adversaire au dernier virage et que vous avez encore un flashback inutilisé, attendez d'être à l'entrée de ce premier et utilisez le flashback pour faire faire à votre adversaire une sortie de piste et ainsi le doubler.

F1 2013

© Codemasters 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE POUR LE TROPHÉE BRONZE "DES VOITURES D'EXCEPTION"

Vous devrez réaliser un temps au tour qui soit valide avec la Ferrari 312 T2 sur les circuits de Brands Hatch et Jerez. Pour débloquer la Ferrari 312 T2, vous devrez avoir un compte racenet. Il vous suffira de vous connecter ou de vous créer un compte pour pouvoir la débloquer. Après ça, vous pourrez choisir la Ferrari 312 T2 dans le mode Classics. Vous n'aurez alors plus qu'à faire un temps valide sur ces deux circuits pour débloquer le trophée.

Faery : Legends of Avalon

© Focus Home Interactive / Spiders 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Combattant féérique

Achever le premier boss.

Explorateur

Parler avec tous les habitants d'Avalon.

Découvreur

Rencontrer tous les protagonistes de Faery.

Collectionneur

Rassembler 60 pièces d'équipements.

Au service d'Obéron

Finir toutes les quêtes secondaires d'Avalon.

Esprit des bois

Finir toutes les quêtes secondaires de l'Arbre Monde.

Corsaire

Finir toutes les quêtes secondaires de Hollandais Volant.

Emir

Finir toutes les quêtes secondaires du Scarabée.

ARGENT

Recruteur

Clore le chapître de l'Eveil.

Incorruptible

Sauver l'Arbre Monde.

Guide des âmes

Sauver le Hollandais Volant.

OR

Allié des génies

Sauver le Scarabée.

Fallout 3

© Bethesda Softworks 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BLASTER ALIEN

Allez au nord du champ de mines jusqu'à repérer un signal radio provenant d'un vaisseau alien. Rendez-vous là-bas pour dénicher une arme spéciale.

BRAHMIN

Si vous vous approchez d'une Brahmin et que vous vous accroupissez, vous pouvez utiliser une commande d'interaction pour la faire basculer.

TROPHÉES

Bronze

Vault 101 Prix de la citoyenneté

Avoir le Pip-Boy 3000.

Le G.O.A.T. Whisperer

Prendre la G.O.A.T.

L'échappé!

Terminer "L'échappé!"

Après ses traces.

Terminer "À la poursuite de ses traces"

Nouvelles Radio Galaxy

Terminer "Nouvelles Radio Galaxy".

A la poursuite du scientifique

Terminer "A la poursuite du scientifique".

Tranquillité Lane

Terminer "Tranquility Lane".

Les eaux de vie

Terminer "L'eau de la vie".

Ramassage du Trail

Terminer "Ramassage du Trail".

Rescue from Paradise

Terminer "Sauvetage du Paradis".

Trouver le jardin d'Eden

Terminer "Trouver le Jardin d'Eden".

Le rêve américain

Terminer "Le rêve américain".

Big Trouble dans les grandes ville

Terminer "Big Trouble de Big Town".

Le surhomme Gambit

Terminer "Le Gambit surhumaine".

Le guide de survie en friche

Terminer "Le guide de survie en friche".

Ces!

Terminer "Ceux!".

Le Nuka-Cola défi

Terminer "Le Nuka-Cola défi".

Chef de l'Etat

Terminer "Chef de l'Etat".

L'homme reproduit

Terminer "Le répliquées Man".

Liens du sang

Terminer "Liens du sang".

Oasis

Terminer "Oasis".

La puissance de l'atome

Terminer "La puissance de l'atome".

Tenpenny Tour

Terminer "Tenpenny Tour".

Entreprise strictement

Terminer "Entreprise strictement".

You Gotta de tir dans la tête

Terminer "You Gotta de tir dans la tête".

Vol d'indépendance

Terminer "Vol d'indépendance".

Trouble de la maison

Terminer "Trouble de la maison".

Chanson d'Agatha

Terminer "Chanson d'Agatha".

Reilly's Rangers

Terminer "Reilly's Rangers".

Reaver

Atteindre le niveau 8 avec un mauvais Karma.

Mercenaire

Atteindre le niveau 8 avec Karma neutre.

Protecteur

Atteindre le niveau 8 avec un bon Karma.

Harbinger de guerre

Atteindre le niveau 14 avec un mauvais Karma.

Pinnacle de survie

Atteindre le niveau 14 avec un Karma neutre.

Ambassadeur de la paix

Atteindre le niveau 14 avec bon Karma.

Ne joue pas bien avec les autres

Tuer 300 personnes.

Tueur de bêtes

Assassiner 300 créatures.

Psychotiques Prankster

Placer une mine ou grenade dans la poche de quelqu'un.

Rapportez-les!

Terminer "Rapportez-les!".

Argent

Oui, je joue avec des poupées

Collecter 10 poupées Vault-Tec.

L'argent du diable

Gagner 50 défis Discours.

Données de mineur

Pirater 50 terminaux.

Sont clés pour Cowards

Picked 50 écluses.

One-Man partie du Scoutisme

Découvrir 100 lieux.

Fléau de l'humanité

Atteindre le niveau 20 avec une mauvais Karma.

Paradigme de l'humanité

Atteindre le niveau 20 avec un Karma neutre.

Enfin, meilleur espoir de l'humanité

Atteindre le niveau 20 avec un bon Karma.

D'armes

Faire une personnalisation de chaque arme.

Or

Les plus grands qu'ils sont...

Tuer tous les mutants Super Behemoths.

Vault-Tec C.E.O.

Collecter 20 poupées Vault-Tec.

Platine

Trophée de platine

Récolter tous les 50 trophées pour ce jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Chapitre 1 : Premier pas dans l'abri 101

Vous commencez par choisir votre nom, le sexe de votre personnage et son apparence physique. Votre mère décède par la suite et il ne vous reste que votre père. Avancez vers ce dernier qui vous pose dans le parc pour enfant et referme la porte. Suivez les indications, ouvrez la porte et sortez. Prenez le livre Être S.P.E.C.I.A.L et choisissez vos compétences. Suivez ensuite votre père pour faire un bond dans le temps et vous retrouver à l'âge de 10 ans.

C'est votre 10ème anniversaire et vous recevez comme cadeau le Pip-Boy 3000. Parlez aux invitez et plus particulièrement à Amata et profitez de la fête. Parmi les enfants présents il y a Butch, ce dernier veut vous prendre votre bonbon, refusez. Si vous le contrariez, il va essayer de vous frapper. Ne reculez pas et rendez-lui coup pour coup. Allez ensuite écouter la conversation entre votre père et Jonas. Ensuite, sortez et allez vers le réacteur. Parlez à Jonas et attendez l'arrivée de votre père. Vous recevrez une carabine, allez dans le réacteur et visez sur les trois cibles. Tuez ensuite le Radroach et prenez des photos.

Vous faites un nouveau bond dans le temps et vous vous retrouvez à l'âge de 16 ans. Quittez l'infirmerie et allez à droite. Amata est dans une situation délicate, elle est en conflit avec les Tunnel Snakes. Réglez-leur leur compte en utilisant la violence ou pas (selon vos choix pendant le dialogue) puis entrez dans la salle de classe.
Allez ensuite participer à l'examen du G.O.A.T puis quittez la salle. Vous faites ensuite un nouveau bond dans le temps pour vous retrouver à l'âge de 19 ans.

Vous vous réveillez devant Amata qui est en pleurs. Elle vous apprend que votre père s'est enfui et que Jonas a été tué. Vous n'avez qu'un seul choix ; fuir à votre tour l'abri 101.
Vous pouvez aider ou pas le soldat qui est attaqué par les Radroachs, à votre droite. Allez ensuite parler à Butch. Vous pouvez l'aider en éliminant les Radroachs attaquant sa mère pour récupérer des points de Karma, l'aider en lui donnant votre pistolet ou l'ignorer complètement et le laisser se débrouiller seul.
Dirigez-vous ensuite vers l'Atirum. Passez à coté de l'agent puis éliminez les Radroachs. Montez aux escaliers et franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte. Tuez les Radroachs et avancez.

Allez vers le serveur Administrateur et éliminez Hannon, le chef de la sécurité, en route. Vous retrouvez Amata entourée de quelques gardes ainsi que son père. Ignorez-les ou battez le Superviseur et obtenez le mot de passe en le fouillant. Vous pouvez aussi le convaincre de vous le donner. Ne lui donnez surtout pas vos armes car il n'hésitera pas à les utiliser contre vous.

Allez vers le poste du surveillant et ouvrez la porte. Piratez l'ordinateur et ouvrez le tunnel du Superviseur. Descendez

les escaliers.

Ouvrez la porte de l'abri 101 et activez la commande. Fuyez l'endroit.

Chapitre 2 : Marchant sur ses pas

Une fois à l'extérieur, descendez et rejoignez la route. Avancez jusqu'à Springvale. Trouvez ensuite le ranch qui se trouve à l'est du village. Parlez à Silver et obtenez des capsules. Allez ensuite vers Megaton (sachez toutefois que vous pouvez aller où bon vous semble, mais pour les besoins de l'histoire c'est à Megaton qu'il faut vous rendre).

Dès votre arrivée, le sheriff Simms vous aborde. Discutez avec lui, il vous parle de Moriarty et d'un homme qui pourrait être votre père. Allez ensuite à droite et montez vers les hauteurs pour retrouver un bar. Entrez et allez parler à ce Moriarty. Ce dernier affirme avoir vu votre père qui était sur place. L'homme vous demande 100 capsules contre de nouvelles informations. Une fois la somme payée, il vous conseille d'aller visiter la Galaxy news radio au Sud-Est de la ville de DC.

Avant d'y aller effectuez quelques quêtes secondaires ("La puissance de l'atome" qui vous permet de débloquer "Survivre aux terres désolées"). Téléportez-vous ensuite au Super Duper Mart et rejoignez la station de métro de Farragut West. Traversez le Chevy Chase Nord puis l'école maternelle jusqu'à la station de radio en éliminant quelques mutants en chemin.
Devant la station se trouve un Béhémot (un mutant plus fort que les autres). Laissez-le éliminer les autres créatures puis éliminez-le (n'oubliez pas de fouiller les cadavres pour ramasser des objets et des armes avant le combat). Entrez et parlez à Three Dog.

Chapitre 3 : Galaxy News Radio

Three Dog vous propose de travailler pour lui contre des informations sur votre père. Vous devez vous rendre au musée des technologies (au Sud) pour trouver la pièce nécessaire à la réparation du relai radio qui a été détruit par un mutant. Suivez le chemin indiqué sur votre Pip-Boy. Quittez la station par la porte de derrière et dirigez-vous vers la porte du tunnel (en suivant la flèche verte sur la carte). Avancez dans le tunnel et prenez à droite pour rejoindre la station de Dupont Circle.

Traversez la station jusqu'au Metro Central en suivant le tunnel. Prenez ensuite le chemin indiqué une représentation en blanc et activez l'interrupteur. Quittez le tunnel.

Vous vous retrouverez au Mall. Eliminez les mutants et dirigez-vous vers le musée des technologies. Montez les escaliers et franchissez la dernière porte. Avancez jusqu'à trouver un deuxième tunnel. Prenez la porte de gauche et avancez jusqu'à la fusée spatiale. Descendez les escaliers et prenez le prochain couloir vers le vaisseau Virgo II. Emparez-vous de la parabole et quittez le musée des technologies pour retourner au Mall.
Allez vers l'obélisque et entrez. Montez et réparez le relai comme vous l'a demandé Three Dog puis revenez vers ce dernier. Une fois en sa présence, vous obtenez une clé, il s'agit de la clé de la cachette d'armes.

Chapitre 4 : Recherches scientifiques

Allez vers Rivet City, trouvez le laboratoire et parlez au docteur Li. Vous apprenez que votre père s'est dirigé vers le Jefferson Memorial. Ça sera votre prochaine destination. Dès que vous atteignez l'endroit, visitez la boutique de cadeaux. Avancez dans le couloir du Memorial puis tournez à droite. Prenez ensuite à gauche. Entrez dans la salle de contrôle et découvrez que votre père est parti. Ramassez les holodisques qui se trouvent sur place et consultez la 10ème entrée. Vous réalisez que vous devez vous rendre à l'abri 112.
Suivez la direction indiquée par votre Pip-Boy jusqu'au garage de Smith Casey. Une fois sur place, entrez et visitez l'arrière boutique. Actionnez le levier pour découvrir une trappe. Descendez. Vous êtes désormais dans l'abri 112. Faites ce que vous demande le robot et asseyez-vous sur le fauteuil relaxant.

Chapitre 5 : Tranquility Lane

Vous êtes projeté vers un univers en noir et blanc. Avancez et parlez à George Neusbaum. Ce dernier vous demande de parler à Betty, qui se trouve dans l'aire de jeu. Elle vous demande de jouer avec elle ; ses jeux consistent à faire

pleurer Timmy Neusbaum, rompre le mariage des Rockwell, tuer Mabel Henderson et retrouver un masque et un couteau.

Vous pouvez accepter (mauvais Karma) ou refuser (bon Karma) l'offre de la petite fille. Plus loin, vous rencontrerez madame Dithers qui vous affirme que la petite Betty est une entité maléfique qui essaye de faire du mal aux gens puis vous conseille de visiter la maison abandonnée.
Allez ensuite à la maison abandonnée (en vous dirigeant vers le nord). Entrez et appuyez sur les objets selon l'ordre suivant : la radio cassée, le récipient en verre, le nain de jardin, le récipient à nouveau, le moellon, le nain de jardin et la bouteille vide. Un terminal apparaît, consultez les infos qui y figurent et lancez le programme "Invasion Chinoise". Lisez aussi les informations concernant le Docteur Braun puis quittez la maison. Traversez la porte virtuelle qui se trouve dans le centre de la ville et vous sortirez de ce cauchemar.

C'est là que vous retrouvez votre père. Dialoguez avec lui et demandez-lui ce que vous désirez savoir. Sortez ensuite de l'abri, éliminez les créatures et dirigez-vous vers Rivet City.

Chapitre 6 : Les eaux de vie

Revenez voir le Docteur Li au laboratoire scientifique et écoutez ce que dit votre père. Parlez ensuite avec lui et rejoignez le projet Pureté. Allez vers le Jefferson Mémorial.
Puisque vous avez déjà nettoyé la zone lors d'une précédente mission, allez vers le magasin de souvenirs. En sortant, rejoignez votre père et les scientifiques.

Suivez votre père jusqu'à la rotonde et demandez-lui ce qu'il faut faire pour réparer les installations. Une fois que vous aurez votre réponse, quittez la rotonde et revenez aux sous-sols. Descendez les escaliers et prenez à droite jusqu'à la prochaine salle. Suivez l'inscription "Flood Control" jusqu'à la pompe. Activez ensuite l'interrupteur de prévention d'inondation qui se trouve contre le mur. La pompe a besoin de plus de puissance.

Retournez voir votre père qui vous donne trois fusibles. Rebroussez chemin jusqu'à la pompe à nouveau. Cette fois, allez à l'ouest vers la porte "Accès au fusibles A1" au lieu de suivre le panneau " Flood Control". Placez les fusibles dans la boite à fusibles d'alimentation auxiliaire qui est sur le mur du nord.

Allez ensuite à la toute première salle des sous-sols et franchissez la porte qui était fermée. Activez l'ordinateur central et utilisez l'interphone. Quittez les sous-sols et allez vers le contrôle de pompe.
Parlez à nouveau à l'interphone et traversez la grille.
Longez le conduit pour trouver le tuyau. Ouvrez-le.

C'est à ce moment que la porte se bloque, il vous est impossible de rebroussez chemin. Avancez dans le seul chemin accessible et éliminez les soldats qui vous barrent la route. Arrivé à la rotonde, vous vous rendez compte que votre père et les autres sont enfermés. Suivez la conversation et assistez au sacrifice de votre père. Vous devez ensuite fuir avec le Dr Li par la plaque d'égouts.

Dirigez-vous, en compagnie des scientifiques vers la Citadelle. Empruntez le chemin de droite et refermez la porte derrière vous. Eliminez les soldats et avancez.

Le Dr Li vous demande ensuite de vous arrêter pour prendre soin de Garza qui est gravement blessé. Soignez-le avec vos Stimpacks (il en faut cinq), si vous en avez assez, sinon abandonnez-le (vous avez même la possibilité de lui tirer dans la tête pour couper court à la situation). Montez ensuite aux escaliers vers l'Ouest. Avancez jusqu'à atteindre une double porte. Appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir.

Sur place, un paladin de la Confrérie de l'Acier vous aidera à éliminer les créatures qui vous attaquent. Continuez, en suivant le tunnel, puis escaladez l'échelle pour atteindre la Citadelle. Entrez.

Chapitre 7 : Suivre la piste (partie 1)

Suivez Li et assistez à la discussion qui se déroule entre elle et Lyons. Discutez ensuite avec ce dernier pour obtenir l'autorisation de faire une formation pour pouvoir utiliser l'armure assistée.

Traversez la cour et pénétrez dans le laboratoire. Parlez au Scribe Rotchild qui vous conseille de consulter les archives. Allez vers le Nord et vers le cercle A. sur place, dirigez-vous au Sud pour trouver l'ordinateur Vault-Tec. Consultez le "Listing des abris de la région de DC" puis "abri 87" et "fourniture de matériel". Vous localisez enfin l'emplacement d'un JEK. Revenez discuter avec Scribe Rotchild dans le laboratoire. Suivez-le pour obtenir l'emplacement de l'abri 87. Pour vous y rendre, vous devrez passer par les cavernes de Lamplight. Téléportez-vous au garage de Smith Casey, puis dirigez-vous vers les cavernes.

Une fois sur place, ouvrez la porte en bois qui se trouve sous les guirlandes. C'est là que le Mayor MacCready (il s'agit d'un enfant) vous arrête et vous empêche de traverser. Il vous demande de sauver ses amis Penny, Sammy, Squirrel, retenus prisonniers à Paradise Falls.

Chapitre 8 : Sauvetage du paradis

Les amis de MacCready se trouvent à Paradise Falls, au Nord d'Arefu. Dirigez-vous vers cet endroit et, une fois sur place, faites la connaissance de Grouse l'esclavagiste. Vous avez le choix entre ; discuter avec l'homme et payer 500 capsules, dégainer votre arme et tuer tout le monde ou accepter d'asservir quatre personnes.

Avancez vers l'entrée "Shopping Center" et parlez aux détenus de Lamplight. Sammy vous informe que pour faire sortir les prisonniers, vous pouvez soit vous connecter au réseau via l'ordinateur du chef Jones et désactiver les colliers qui empêchent les enfants de fuir. Pour ce, il faut que vous disposiez de 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez aussi trafiquer le boitier de dérivation (à proximité de la cantine), si vous disposez de 40 points de compétence en réparation. Sinon, vous pouvez massacrer tout le monde et fouiller les poches du chef pour trouver la clé de la cage. Essayez quand même de ne pas trop vous approcher de la caserne car elle grouille de soldats qui peuvent rendre votre tache beaucoup plus difficile qu'elle ne l'est. La dernière solution est de racheter les enfants au négrier pour 2000 capsules (1200 si vous arrivez à le convaincre grâce à votre compétence de discours.

Retrouvez ensuite les enfants à la sortie des toilettes de Paradise Falls. Ils vous remercient et quittent le camp.

Chapitre 9 : Suivre la piste (partie 2)

Retournez aux cavernes et discutez à nouveau avec MacCready. Ce dernier vous laisse passer et vous informe qu'il existe deux passages. Le premier chemin est la Murder Pass, il est dangereux à traverser, tandis que le deuxième, qui est plus sur, nécessite 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez demander à Joseph de vous montrer le premier passage et il vous y conduira. Sinon, allez retrouver le même homme dans la grande chambre et il vous allumera l'ordinateur qui vous permettra d'activer la porte du deuxième passage.

Si vous choisissez le chemin de la Murder Pass, avancez et prenez à gauche à la première intersection pour récupérer des Stimpacks dans la cabane. Inutile de vous préciser que ce chemin est infesté de mutants qui ne rêvent que de vous faire la peau. Dépassez le sas et avancez jusqu'à la salle du réacteur.

Chapitre 10 : Trouver le jardin d'Eden

Longez le tunnel puis franchissez la porte qui mène à un bâtiment. Avancez droit devant vous jusqu'à atteindre des escaliers. Montez, franchissez l'unique porte et avancez vers le réfectoire.

Ouvrez la porte qui se trouve au fond et ramassez les Stimpacks et les munitions qui se trouvent dans la pièce puis ressortez. Allez vers le couloir qui se trouve à droite et montez. Votre prochaine destination apparaît sur votre carte. Allez vers ce point et éliminez les mutants en chemin. Il existe une pièce renfermant des Stimpack à l'extrême Ouest, le mot de passe du coffre-fort est " incessant ".

Allez ensuite vers le Test de labos. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une voix vous interpelle. Ecoutez ce qu'elle a à dire et approchez-vous de l'interphone. Il s'agit d'un super mutant pacifique. D'autant plus que ce dernier est capable de récupérer le JEK qui se trouve dans un endroit de haute radioactivité. Acceptez, donc, de l'aider et allez vers le Nord pour trouver la console de contrôle incendie. Actionnez-la et revenez voir Fawkes (le mutant), il est maintenant libre. Toutefois, vous avez libéré d'autres créatures hostiles, éliminez-les.
Votre nouvel allié vous conduit à votre objectif et vous ramène le JEK. Vous devez ensuite quitter l'abri mais l'Enclave vous stoppe et vous dépossède du JEK. Quelque temps après, vous vous réveillez en présence du colonel. Ce dernier

vous demande le code du purificateur, refusez de le lui donner.

Chapitre 11 : Le rêve américain

Prenez ce qui vous appartient dans le casier et quittez votre cellule. Vous êtes convoqué par le Président en personne. Allez le voir dans son bureau. Tournez à droite et entrez dans le secteur 3A. Il s'agit d'un laboratoire dans lequel plusieurs créatures sont retenues prisonnières. Montez les escaliers et allez vers la porte qui mène à Raven Rock 2.

C'est là que le Colonel Autumn ordonne à ses hommes de vous abattre malgré les recommandations du Président. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis qui vous barrent la route puis empruntez successivement la zone 2A et le couloir 2B. Vous vous retrouverez ensuite dans le secteur 2C. Au bout du couloir il y a une pièce, à gauche. Elle contient une poupée Vault-Tec qui augmente votre compétence armes à énergie de 10 points.

Sortez et prenez le couloir d'en face pour vous retrouver dans une pièce circulaire. Prenez à gauche jusqu'à la salle de contrôle. Vous atteindrez la zone 1A. Escaladez la grande structure centrale et approchez-vous de l'ordinateur qui n'est autre que le Président Eden. Il vous demande de faire le ménage dans les Terres Désolées et d'éliminer les mutants et autres créatures ayant trouvé refuge dans cette région. Vous devrez donc prendre la fiole de virus VEC modifié pour aller la verser dans le purificateur.

Quittez les lieux et, si vous possédez assez de points de compétences en discours, vous pourrez convaincre le Président de dissoudre l'Enclave.

Traversez donc les zones 1A puis 1B après avoir traversé le couloir et pris à droite. Avancez encore jusqu'au secteur 1C puis suivez le passage pour quitter cet endroit. C'est là que vous retrouvez Fawkes venu vous aider.

Allez au laboratoire de la Citadelle et parlez à Lyons. La Confrérie se prépare à attaquer l'Enclave pour reprendre le purificateur et vous décidez de les accompagner. Vous devrez effectuer toutes les missions secondaires avant de vous en aller car il s'agit de la dernière mission. Vous devrez sauvegarder à ce stade du jeu si vous voulez connaître les différentes fins disponibles.

Chapitre 12 : Retire ça !

Quittez la Citadelle et suivez le Liberty Prime. Neutralisez les créatures que vous rencontrez en restant à distance pour ne pas subir les dégâts provoqués par les bombes qu'il lance. Vous vous retrouverez aux portes du musée Jefferson.

Durant cette dernière quête vous devrez décider si vous allez ajouter le virus au purificateur.

Quel que soit votre choix, allez à la boutique de cadeaux. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route puis allez vers la rotonde. Vous y rencontrerez le Colonel Autumn. Essayez de le convaincre de changer de camp et d'abandonner ses projets, sinon combattez-le et débarrassez-vous-en.

Approchez du sas et vous réaliserez qu'une personne devra se sacrifier pour ajouter le virus avant que la salle n'explose. Vous pouvez soit laisser Lyons entrer ou vous charger de cette tache.
Dans le deuxième cas, vous vous retrouvez en face de l'entrée de filtration auxiliaire, utilisez le virus et ajoutez-le au purificateur. Utilisez des rad-X pour tenir le coup encore quelque temps car vous devrez ensuite taper le code 216 sur la table de contrôle.

ASTUCE DU MARCHAND DE SABLE

Il vous faut la capacité du "Marchand de sable". Trouvez ensuite un endroit où un enfant dort. Pourquoi un enfant? Parce qu'on ne peut pas les tuer pendant leur sommeil contrairement aux adultes. Ainsi on peut réitérer l'opération plusieurs fois et ainsi gagner beaucoup d'expérience en quelques minutes. Veillez à être en mode "accroupi" ou discret pour accomplir le meurtre et faites en sorte d'être seul dans la pièce. Vous gagnerez environ 50-60 points d'XP pour avoir utilisé le marchand de sable. Vous ne perdrez pas de karma, vu qu'en fait vous ne tuez personne. Les enfants de Andale au sud de Megaton sont très efficaces pour cette astuce !

REVERSE PICKPOCKET

Pour chaque PNJ, il existe un moyen de lui faire changer d'arme ou de tenue qu'il tient ou porte. Pour ce faire, il suffit de lui glisser dans l'inventaire, grâce au Pick Pocket, une arme plus puissante que celle qu'il porte, ou une armure plus résistante. Pour maximiser les chances de réussite, sauvegardez avant l'acte pour pouvoir recommencer à volonté en cas d'échec. Une fois que l'arme ou l'armure a été glissée dans l'inventaire du personnage, il suffit de sortir de sa zone, d'attendre un peu et de revenir, pour constater qu'il a remplacé son ancienne arme ou tenue par la nouvelle. Cette astuce est très pratique lorsqu'on souhaite obtenir une arme ou une armure (éventuellement unique) d'un personnage "immortel", comme Papa ou l'Aîné Lyons, ou qu'on ne souhaite tout simplement pas tuer un PNJ simplement pour son équipement.

CHUTES INOFFENSIVES

Il existe une technique bien pratique qui permet de ne subir aucun dégât après une chute de n'importe quelle hauteur. Pour cela il suffit simplement de sauvegarder la partie à quelques centimètres du sol, juste avant l'impact, et de charger. Le personnage atterrira alors sain et sauf. Cette méthode peut être utilisée comme raccourci pour atteindre plus rapidement certains endroits, ou pour découvrir certains lieux qui ne sont pas censés être visités !

PROTECTEUR CASDIN

Rendez-vous au Fort Indpendence et parlez au Protecteur Casdin. En acceptant sa requête, vous pourrez lui rapporter des items de haute technologie pour les échanger contre des Stimpaks, des munitions, etc. Si vous possédez un nombre conséquent de munitions alien, échangez-les lui contre ce que vous voulez parmi ses propositions. Par exemple, vous pourrez obtenir 150 Stimpaks contre 120 munitions alien. Ensuite, il suffit de récupérer les munitions dans sa poche grâce au Pick Pocket (sauvegardez préalablement car l'opération peut être longue selon nombre de munitions), et de recommencer à volonté. Grâce à cette astuce, vous pourrez facilement obtenir des milliers de munitions, grenades, Stimpaks et RadAways très rapidement.

LES ARMES UNIQUES

Mains nues

Poing-o!

Cette arme se situe à la Centrale MDPL-13. Dirigez-vous vers Centrale délabrée (le bâtiment avec les trois grandes cheminées d'échappement), et rentrez dedans. À l'intérieur vous trouverez de nombreuses goules. Éliminez-les et, dans la grande salle principale, montez le premier escalier jusqu'à atteindre une petite salle dans laquelle se situe Poing-o! sur une table.

L'argument valable de Plunkett

Pour avoir cette arme, il vous faut la compétence " Bras de la Loi ". Junders Plunkett se situe dans le sous-sol de l'Arlington House, au Cimetière d'Arlington Sud. Éliminez-le et ramassez son arme.

Le Choc

Cette arme se situe dans le Métro Inondé au sud de la carte, près de la Librairie d'Arlington. Ce métro est un réel labyrinthe, voici le chemin que vous devrez parcourir pour trouver l'arme: Entrez dans le métro, avancez vers la porte à gauche. Descendez l'escalier et prenez la droite quand le chemin se divise. Avancez tout droit et prenez la première porte à gauche. Une fois arrivé dans la salle suivante, descendez l'escalier au milieu, près de la colonne avec la boîte de premiers soins. Une fois l'escalier descendu, tournez à droite. Dans la salle où vous arrivez, descendez le prochain escalier, au fond. Avancez tout droit jusqu'à arriver dans une autre grande salle. Descendez à nouveau le grand escalier jusqu'à arriver dans l'eau avec les œufs de Fangeux. Prenez ensuite la porte vers l'ouest, et continuez tout droit. Traversez la salle avec le gaz et suivez le couloir vers la droite. Une fois arrivé dans le grand tunnel, tournez à gauche et avancez tout droit jusqu'à ce que le chemin se divise. Là, prenez de nouveau la gauche. Continuez tout droit, contournez l'escalier qui monte de la salle suivante et prenez la porte à gauche jusqu'à arriver dans un autre grand tunnel. Suivez le tunnel, faites attention à la mine. Tournez à gauche juste avant la grille; vous êtes arrivé à la salle de l'arme. Le Choc se situe sur le baril près du lit, à côté d'un holodisque.

Armes de corps à corps

Dard de fourmi

Pour obtenir Dard de fourmi, vous devez compléter la quête Le gambit surhumain en faveur de la Fourmenteuse, à Canterbury Commons. Rapportez-lui l'armure de son ennemi le Mécaniste pour qu'elle vous remette l'arme.

La Casse

Cette arme se situe à Paradise Falls, sur la table de billard dans la cour.

Conseil d'éducation

Vous pourrez trouver Conseil d'éducation dans l'une des deux cabanes de Clifftop Shaks, près d'une commode. Un bras de squelette sur le lit est tendu dans sa direction.

Cure-dent de Butch

Après avoir complété la quête Tranquillity Lane , retournez près l'Abri 101 pour capter un signal ratio inhabituel. Écoutez-le pour enclencher la quête Troubles internes, grâce à laquelle vous pourrez retourner dans l'Abri et retrouver le vieux copain Butch. Pour obtenir son arme, vous pourrez soit le tuer sur place (le Reverse Pickpocket ne marchant mystérieusement pas sur lui), soit le retrouver à Rivet City et l'engager en tant que compagnon si vous avez décidé de

rouvrir l'Abri et, dans ce cas-là, vous pourrez lui prendre son arme dans l'inventaire d'échange.

Super-masse de Fawkes

Fawkes est un super-mutant non hostile qui se trouve à l'Abri 87. Vous pourrez simplement lui prendre son arme dans l'inventaire d'échange, ou bien éventuellement le tuer et ramasser la super-masse.

L'ami du routier

Cette arme unique se trouve dans la maison de Dominic et Machete à Canterbury Commons, sur une étagère.

Jack

Cet éventreur unique se trouve à la Caverne des Écorcheurs. Vous devez préalablement avoir complété la quête Les Eaux de Vie. Dans la zone sud de la grotte, trouvez le corps d'un officier de l'Enclave, entouré par d'autres corps, y compris celui d'une fourmi géante. Obtenez Jack en fouillant le corps de l'officier.

Rasoir d'Occam

Le rasoir d'Occam est obtenu en tuant le commandant Jabsco au Fort Bannister, la base de la Compagnie de Talon.

Bâton répulsif

Cette arme très spéciale peut être obtenue durant la quête Le Guide de Survie des Terres Désolées, déclenchable aux Réserves de Craterside en parlant à Moira. D'abord, vous n'obtenez l'arme que temporairement pour la tester pour Moira, mais elle vous la donnera définitivement si vous tuez plus de 10 Rataupes avec.

Vive-lame

La vive-lame peut être obtenue sur un raider dans une cabane de raider près des Ruines de Bethesda. Attention, une fausse rumeur dit que c'est une arme unique qui apparaît aléatoirement sur les raiders. Cela n'a jamais été le cas, cependant les raiders de la cabane réapparaissent toutes les 73h, ce qui permet éventuellement de posséder l'arme en plusieurs exemplaires.

L'attendrisseur

L'attendrisseur est situé à l'Anchorage Memorial, dans une buanderie avec une porte cassée. Pour trouver la porte, empruntez l'Entrée de service du Memorial (verrouillé en Très Facile). Au carrefour, tournez à gauche, et c'est la deuxième porte sur votre droite. Cette porte peut-être fixée avec le composant de porte trouvable dans un coffre au niveau supérieur du bâtiment, mais pour déverrouiller le coffre, vous devez avoir 50 en Crochetage ou en Sciences. Si toutefois vous n'avez pas encore le niveau, vous pourrez trouver le mot de passe du terminal qui déverrouille le coffre derrière le distributeur Nuka-Cola de la pièce. Enfin, vous devrez avoir 35 en Réparation pour pouvoir fixer le composant de porte sur la porte cassée. Notez que vous pourrez sauter toutes ces étapes et réparer la porte sans le composant avec 90 en Réparation.

Lame de vampire

Cette arme unique se trouve dans la chambre de Vance, à la Station de Maresti. La commode où se trouve l'arme est verrouillée en Difficile, il vous faudra donc 75 en Crochetage pour pouvoir la crocheter. Si vous n'avez pas le niveau, vous pourrez voler la clé à Vance grâce au Pickpocket. À noter que Canigou peut venir vous chercher l'arme si vous le lui demandez, ce qui vous épargnera le crochetage.

Armes légères

Pistolet 10mm du Colonel Autumn

Pour obtenir cette arme, vous devrez faire une petite manipulation spéciale durant la quête Les Eaux de Vie. Après que le Colonel soit supposé mort dans la rotonde du Jefferson Memorial, approchez-vous près de la porte en verre près de la console, accroupissez-vous dans sa direction et maintenez enfoncé le bouton qui permet de modifier l'angle de vue à la troisième personne. Tournez ainsi la caméra, le curseur toujours en direction du Colonel, jusqu'à ce que vous voyiez apparaître " Fouiller ". Vous pourrez alors récupérer le pistolet sur son corps.

Pistolet 10mm automatique " Ultra " de Sydney

Il existe plusieurs façons d'obtenir cette puissante arme unique. La plus simple d'entre eux est bien sûr de tuer Sydney, qui se trouve au Musée d'Histoire, ou bien la laisser mourir durant la quête Voler l'Indépendance. Cependant, si vous voulez avoir l'arme et la laisser en vie, vous devrez finir la quête avec elle, puis lui rapporter le message de son père, trouvable dans le Statesman Hotel, sur un lit près d'un squelette. Cette arme peut aussi éventuellement être récupérée avec le Reverse Pickpocket.

Blackhawk

Après avoir fini la quête La chanson d'Agatha, déclenchable auprès d'Agatha dans sa maison, proposez à nouveau vos services à la vieille dame. Celle-ci vous demandera alors de lui trouver une partition de musique. Celles-ci sont rares, vous pouvez en obtenir une sous une cuvette des toilettes des garçons à l'Abri 92. Il est conseillé de prendre la partition en même temps que le Stradivarius de Soil, pour ne pas retourner inutilement dans l'Abri après. Soyez poli avec Agatha pour obtenir l'arme en parfait état.

Fusil d'assaut Xuanlong

Tout d'abord, rendez-vous au Musée des Technologies, sur le Mall. Vous y trouverez de nombreux terminaux, mais trois d'entre eux sont spéciaux puisqu'ils ont des données cachées, déblocables seulement en entrant un code spécifique. Vous devrez donc débloquer les trois terminaux avant de poursuivre. Le premier terminal se situe dans la première salle du Musée, l'Atrium, au fond près des toilettes. Une fois le message obtenu, recliquez sur #000 pour entrer le code du premier terminal #001 : 19. Le second terminal se trouve dans l'Aile Ouest du Musée. Après avoir franchi la porte vers l'Aile Ouest, le terminal se trouve directement à gauche près de la porte vers la fusée. Ce terminal est donc le #002 et son code est : 53. Enfin, le troisième et dernier terminal, #003, se trouve au rez-de-chaussée de la salle de la fusée Delta. Son code est : 113. Une fois les trois terminaux débloqués, vous obtenez le mot de passe de la salle de sécurité de l'Aile ouest. Vous y trouverez 200 capsules et des armes. Une fois votre butin récupéré, rendez-vous à la Station de Métro de Jury Street, à l'ouest de l'Abri 101. L'arme unique sera sur le corps de Prime, dans le restaurant, derrière le comptoir.

Ol' Painless

Ce fusil de chasse unique se trouve dans le coffre-fort de Dave, à la République de Dave. Pour déverrouiller le coffre-fort, vous devrez d'abord vous procurer la clé qui l'ouvre, qui peut-être volée à Dave grâce au Pickpocket. Attention à ne pas vous faire prendre.

Fusil à répétition de Lincoln

Ce fusil unique se situe dans une vitrine au second étage des offices du Musée de l'Histoire. Préparez-vous pour le combat contre de très nombreuses goules.

Fusil de la Victoire

Cette arme se trouve dans une cabane abandonnée entre le Relai des Cinq Essieux et le Camping National d'Everglow, sur une colline, en hauteur. Le casier dans lequel elle se trouve est verrouillé en Très Difficile, il vous faudra donc 100 en Crochetage pour le déverrouiller. Si vous n'avez pas le niveau, emmenez Canigou dans la cabane et demandez-lui de trouver des armes; il vous rapportera alors le Fusil de la Victoire malgré le verrouillage.

Fusil de Réserviste

Rendez-vous à la Chapelle de Dickerson. Vous y trouverez un PNJ nommé Le Rôdeur. Il est hostile, tuez-le et prenez

son arme.

Le démonte-rotule

Il existe plusieurs façons de vous procurer cette arme qui appartient à Ronald Laren, à Girdershade. Vous pouvez éventuellement le tuer, ou bien lui voler ses munitions par le Pickpocket et attendre qu'il se désarme. Si vous jouez un personnage féminin et que vous possédez la compétence Veuve Noire, vous pouvez convaincre Ronald d'aller chercher du Nuka Cola Quantum, durant la quête Le Défi de Nuka Cola. Vous le trouverez alors mort à l'entrée de l'usine Nuka Cola, et pourrez ramasser l'arme sur lui.

Le Terrible Fusil

Le fusil calibre 12 de combat unique est porté par un certain Smiling Jack, dans le Bazar d'Evergreen Mills. Choisissez la façon qui vous convient pour récupérer l'arme. Tuez-le, appliquez le Reverse Pickpocket, ou désarmez-le et cessez le combat si vous ne voulez pas le tuer.

Pistolet chinois Zhu-Rong v418

Ce pistolet unique se trouve à LOB Entreprises, près du Métro Falls Church Nord. Trouvez le bureau du PDG, dans l'Aile Est. Le bureau est fermé par une porte, crochetez-la si vous avez 100 en Crochetage. Le pistolet se trouve dans la valise sur le bureau, la clé de la valise se trouve dans le bureau.

Armes à énergie

La fin du contrebandier

Vous pouvez récupérer cette arme dans le coffre-fort de l'Aîné Lyons, dans le cercle B de la Citadelle. 100 points en Crochetage sont requis pour déverrouiller le coffre. Vous pouvez éventuellement utiliser l'astuce de Canigou si vous n'avez pas le niveau.

Regard de Protectron

Ce pistolet laser unique, tirant deux lasers au lieu d'un seul, est l'une des récompenses possibles lors de la quête Le gambit surhumain, à Canterbury Commons. Rapportez l'armure de la Fourmenteuse au Mécaniste.

Pistolet laser du Colonel Autumn

Durant la dernière quête de la trame principale, Retire ça!, vous serez confronté au Colonel Autumn encore une fois dans la rotonde. Pour récupérer l'arme, vous devrez le tuer. Il est recommandé de résoudre le malentendu pacifiquement, d'attendre que le Colonel s'éloigne vers une porte, et de le tuer par derrière. Si vous le tuez directement près de l'eau, le pistolet pourrait tomber dedans et serait alors presque impossible à récupérer.

Pistolet alien

Cette arme se trouve près du corps d'un alien mort sous sa soucoupe qui s'est crashée. Pour l'atteindre, dirigez-vous vers le nord à partir de la Centrale MDPL-13. Aidez-vous de l'étrange signal radio que vous percevez quand vous êtes dans les alentours du crash. Plus les bruits de la radio seront forts, plus vous serez proche.

Lance de Feu

Voici une autre version du pistolet alien. C'est probablement l'arme la plus difficile à obtenir de tout le jeu, et mettre la main dessus repose sur le hasard. Il existe plusieurs lieux dans les Terres Désolées, qui sont des lieux de rencontres aléatoires. C'est-à-dire que vous n'y verrez pas toujours la même chose dans chaque partie. L'un de ces lieux est le Super Duper Mart, facilement atteignable dès les premières heures de jeu. Sauvegardez à une centaine de mètres du magasin, et dirigez-vous vers le parking qui se situe juste devant l'entrée. Vous pourrez alors y croiser soit la compagnie de Talon, soit des raiders, soit un marchand, soit un baril enflammé, etc. Chargez la partie jusqu'à ce que vous voyiez

une explosion verte dans le ciel; ces débris volants tomberont aux alentours du Super Duper Mart. Parmi eux, la Lance de Feu et des munitions alien. Faites attention, un raider aurait pu éventuellement ramasser l'arme avant vous, assurez-vous donc d'avoir éliminé tous les raiders des environs. Cette astuce est l'une des plus simples pour obtenir cette arme très rare, mais préparez-vous quand-même à sacrifier quelques dizaines de minutes à faire la même chose.

Fusil Waser

Rendez-vous à Little Lamplight, et parlez à un certain Biwwy, d'habitude trouvable dans la Grande Chambre. Il vous proposera l'arme contre 500 capsules. Vous pourrez éventuellement baisser le prix si vous êtes un Expert en Troc.

Fusil à Plasma d'A3-21

Obtenez cette arme en finissant la quête L'homme répliqué à Rivet City en faveur de l'androïde Harkness.

Médusatron

Vous pouvez obtenir cette arme unique en parlant à Grouse, à l'entrée de Paradise Falls, en acceptant de travailler pour lui pour la quête Strictement professionnel.

Armes lourdes

Eugene

Ce minigun unique peut être obtenu en finissant la quête Les Rangers de Reilly. Il sera alors proposé comme l'une des récompenses par Reilly. Vous pouvez aussi récupérer l'arme sur le corps de Brick, si celle-ci a éventuellement trépassé durant la quête de la main d'un ennemi, ou de votre propre main.

Vengeance

Cette très puissante arme unique est trouvable dans la Caverne des Écorcheurs, au sud de la grotte. Cherchez une mare de sang avec des corps mutilés baignant dedans. L'arme est parmi eux.

Burnmaster

Cette arme unique peut être trouvée dans le Métro Franklin, dans la zone Service, un système de tunnels sous Falls Church / District Mason. Lorsque vous avez réussi à trouver Métro Franklin - Service (à l'arrière, en bas des voies après le mezzanine), poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit où le tunnel descend dans l'eau. Rentrez dans l'eau, et trouvez un passage qui mène vers la gauche. Nagez jusqu'à trouver une rampe. De là, descendez le couloir irradié au fond duquel repose Burnmaster parmi des caisses.

Lance-miss

Cette arme se trouve dans l'armurerie du Fort Independence, une petite pièce au sud-ouest du niveau inférieur du Fort. L'armurerie est verrouillée en Difficile, il vous faudra par conséquent 75 en Crochetage. Si vous n'avez pas le niveau, trouvez la clé au niveau supérieur, dans la salle pleine de lits.

M.I.R.V. Expérimental

Voici l'arme la plus puissante du jeu. Pour l'obtenir, vous devrez d'abord récupérer 5 holodisques de la famille Keller, dispersés partout dans les Terres Désolées. Pour trouver le premier holodisque, voyagez jusqu'à la Station VAPL-58, directement au sud-ouest d'Arefu, puis de là dirigez-vous vers le nord en suivant les tours électriques jusqu'à atteindre une sorte de cabane sous l'une des tours. Ramassez le premier holodisque sur l'étagère du bas de la bibliothèque. Le deuxième holodisque se trouve au nord de Big Town, dans le Cimetière de Hallowed Moors, sur le podium (on y trouve également un captif et un mini-nuke). Le troisième holodisque se trouve dans le Grisly Dinner, il faut traverser le bâtiment (attention aux mines et à l'embuscade des raiders), et l'holodisque se trouve sur une table à l'arrière, près des lits des raiders. Pour le quatrième holodisque, direction la Station-service de Rockbreaker. A l'ouest de cette station,

vous pouvez voir une bâtisse au sommet d'une falaise, dedans se trouve l'holodisque, ainsi qu'un fusil sniper unique dans le coffre fermé en Très Difficile, le Fusil de la Victoire. Le dernier holodisque se trouve au nord de l'Anchorage Memorial, dans un campement gardé par quelques super mutants, derrière une carcasse de bus défoncée. Vous trouverez aussi un captif dans la tente. Une fois les 5 holodisques trouvés, dirigez-vous au Dépôt de la Garde Nationale. Vous y trouverez parmi les débris une grande porte en fer qui mène vers l'arsenal. Pour l'ouvrir, cherchez un peu plus haut un interrupteur. Une fois dans l'arsenal, une autre grande porte blindée se dressera devant vous, avec un terminal à sa droite. Rentrez les 5 codes pour la déverrouiller et accéder à la salle secrète où vous trouverez le M.I.R.V.

LES VÊTEMENTS UNIQUES

Vêtements d'Abri

Combinaison blindée de l'Abri 101

Cette armure peut être obtenue aux Réserves de Craterside, à Megaton. Parlez à Moira, et expliquez-lui comment était la vie dans l'Abri. Si vous décidez de ne pas l'aider, vous pourrez tout de même lui acheter l'armure pour 180 capsules.

Tenue des Terres Désolées de Papa

Après avoir libéré Papa durant la quête Tranquillity Lane, vous pourrez lui prendre sa tenue par le Reverse Pickpocket, ou bien utiliser la méthode de la rotonde une fois qu'il est mort.

Combinaison de travail modifiée

Vous obtenez cette combinaison de la part du Superviseur si vous terminez la quête Troubles internes en sa faveur, à l'Abri 101.

Combinaison de l'Abri 77

Cette combinaison se situe dans la Caserne des négriers à Paradise Falls, sur une étagère près d'un holodisque.

Uniforme de labo d'Abri

Existe en deux exemplaires. Le premier uniforme est sur le corps de Jonas, au début du jeu à l'Abri 101, le deuxième est sur le Survivant de l'Abri 106.

Armures assistées

Armure assistée de dissident de Linden

Si vous terminez la quête Oasis en accélérant la croissance de Harold, parlez à Gardebranche Tilleul pour obtenir l'armure.

Prototype d'armure assistée médicalisée

Cette armure spéciale se trouve sur le corps d'un Initié de la Confrérie mort, aux égouts de Old Olney. Traversez les égouts (attention aux nombreux Écorcheurs) et atteignez une partie de la zone où la paroi est rocailleuse. Vous trouverez les corps par terre dans la mini-grotte.

Armure assistée T-51b

Probablement la meilleure armure du jeu. Elle se trouve dans une salle fermée secrète au Fort Constantine, au nord-est de la carte, et vous devrez trouver trois clés pour l'atteindre. La première est détenue par Ted Strayer à Rivet City. Pour la prendre, vous pouvez le payer, le convaincre avec un défi Discours, utiliser le Pickpocket ou le tuer. La deuxième clé est détenue par Dukov, chez lui, près de l'Anchorage Memorial. Les façons d'obtenir sa clé sont similaires à celles de Ted. La troisième clé appartient à Dave, à la République de Dave. Encore une fois, vous pourrez la lui voler, le tuer, ou le convaincre de vous la donner. Une fois les trois clés obtenues, rendez-vous au Fort Constantine, dans la petite maison près du bâtiment détruit. Vous y trouverez un sous-sol et une série de portes que vous déverrouillerez une par une jusqu'à atteindre l'armure.

Autres armures

Armure en cuir du Vagabond

Cette armure unique est portée par un Raider hostile appelé Le Vagabond. Vous pourrez le trouver à l'est de l'Académie de Roosevelt, il est accompagné de trois chiens.

Vêtements pour le corps entier

Tenue environnementale

La tenue environnementale est donnée par Moira durant la quête du Guide de Survie des Terres Désolées. Au deuxième chapitre du guide, elle vous demandera de vous blesser grièvement et optionnellement de rendre infirme un de vos membres. Compétez l'objectif optionnel pour recevoir cette tenue.

Vêtements simples

Tenue du Dr Li

La seule façon d'obtenir cette tenue est d'appliquer le Reverse Pickpocket sur le Dr Li, qui se trouve généralement à Rivet City.

Robe de l'Aîné Lyons

La seule façon d'obtenir cette tenue est d'appliquer le Reverse Pickpocket sur l'Aîné Lyons, dans la Citadelle.

Tenue d'Eulogy Jones

À Paradise Falls, dans la bâtiment d'Eulogy. Tuez-le ou appliquez le Reverse Pickpocket.

Blouse de Lesko

Cette blouse ne peut être obtenue que durant les quête Elles!, à Grayditch. Une fois que vous avez rencontré le Dr Lesko, demandez-lui une " sérieuse récompense " quand il vous enverra éliminer le quintet des gardiens de nid. Ceci fait, il vous remettra sa blouse en récompense.

Habit de Maple

Vous obtenez cet habit de la part de Gardebranche Maple si vous décidez d'interrompre la croissance de Harold durant la quête Oasis.

Tenue de Red

Appliquez le Reverse Pickpocket sur Red, à Big Town, pour obtenir sa tenue. Vous pourrez aussi la prendre depuis son inventaire après l'avoir attaqué avec le Medusatron.

Tenue de shérif

Cette tenue est portée par Lucas Sims, à Megaton. Appliquez le Reverse Pickpocket ou tuez-le pour l'avoir.

Tenue de Tenpenny

Cette tenue est portée par Allisatair Tenpenny, à la Tenpenny Tower. Tuez-le ou appliquez le reverse Pickpocket pour l'obtenir. Durant la quête Tenpenny Tower, vous pourrez aussi laisser les goules le tuer et ramasser la tenue si vous décidez d'aider Roy Phillips et sa bande.

Tenue du Chirurgien

Elle se trouve sur le corps du Chirurgien, à l'étage de l'usine Red Racer. Le Chirurgien vous est hostile, tuez-le et prenez la tenue.

Long manteau de Vance

Vance se trouve à la Station de Maresti, près de Arefu. Tuez-le ou appliquez le Reverse Pickpocket pour obtenir son manteau très classe.

Casques assistés

Casque assisté T-51b

Vous le trouvez au même endroit que l'Armure assistée T-51b, au Fort Constantine.

Vêtements pour la tête entière

Capuchon du Croquemitaine

Il vous est remis par Eulogy Jones, à Paradise Falls, si vous lui ramenez un enfant de Little Lamplight, qui deviendra esclave. La seul enfant que vous pourrez kidnapper est Bumble, qui traîne généralement dans la clinique. Vous pouvez facilement la convaincre de vous suivre. Emmenez-la près du négrier qui attend à la sortie de Little Lamplight. Enfin, revenez voir Eulogy Jones à Paradise Falls pour empocher le capuchon.

Masque de hockey de Ledoux

Ce masque ne peut être obtenu que durant la quête Le Défi de Nuka Cola. Si vous avez préalablement terminé cette quête, le masque ne peut plus être obtenu de quelque façon que ce soit. Trouvez la formule du Nuka Cola Clear à l'usine Nuka Cola, puis rendez-vous devant l'usine Red Racer. Vous pourrez alors trouver Ledoux et sa bande. Tuez-le ou appliquez le Reverse Pickpocket pour obtenir son masque.

Masque de Soudeur

Ce masque est porté par le Soudeur à la Grande station relais MDPL. Étant hostile envers vous, tuez-le pour prendre son masque.

Masque de goule

Vous obtenez le masque de goule de la part de Roy Phillips durant la quête Tranquillity Lane, si vous décidez d'aider les goules à s'installer de force dans la Tenpenny Tower.

Chapeaux

Perruque de Button

Cette perruque est trouvable dans le cabinet de Button Gwinnett, aux Archives Nationales du Musée de l'Hisoire, durant la quête Voler l'Indépendance.

Chapeau d'Eulogy Jones

Ce chapeau unique se situe sur la table du projecteur, chez Eulogy Jones, à Paradise Falls.

Chapeau de Lincoln

Il se trouve dans la zone des offices du Musée de l'Histoire, au Mall.

Capuchon de Peuplier

Ce capuchon vous est offert par la vieille Peuplier si, durant la quête Oasis, vous décidez d'accélérer la croissance de Harold.

Bandana de Red

Comme pour sa tenue, vous pourrez prendre ce bandana à Red de Big Town en utilisant le Reverse Pickpocket, en la tuant, ou en utilisant le Médusatron.

Chapeau à large bord

Vous obtiendrez ce chapeau durant la quête Le Guide de Survie des Terres Désolées. Moira, de Megaton, vous demandera de glisser un observateur dans une cuvée d'oeufs à l'Anchorage Memorial. Faites-le sans tuer aucun Fangeux pour obtenir le chapeau.

Casquette de Ligue Junior du Parc Takoma

Cette casquette se trouve dans le magasin La bonne affaire, de Takoma.

Bandana de Three Dog

Vous pouvez obtenir ce bandana unique de Three Dog en le tuant, ou en appliquant le Reverse Pickpocket. Il se trouve à Galaxy News Radio.

Lunettes

Lunettes de Three Dog

Vous pouvez obtenir ces lunettes uniques de Three Dog en le tuant, ou en appliquant le Reverse Pickpocket. Il se trouve à Galaxy News Radio.

Lunettes de chance

Elles se trouvent sur un mannequin, dans un magasin au sud-ouest de la Tenpenny Tower.

EMPLACEMENT DES BÉHÉMOTH SUPER MUTANTS

Il existe en tout 5 Béhémoth Super Mutants dans le jeu. Voici leurs emplacements :

1) À la Rotonde du Capitole, au Mall
2) Dans une cage à Evergreen Mills
3) Devant Galaxy News Radio (durant la quête portant le même nom)
4) À la station de métro Jury Street
5) Au parc Takoma

Ce sont des ennemis redoutables, équipez-vous donc en conséquence. Bonne chasse aux Mutants !

EXPLOSIONS INTERNES

Si vous ne savez plus quoi faire de vos explosifs et que vous ne faites pas dans la dentelle, voici un moyen de vous amuser. Approchez-vous discrètement de votre future victime et, à l'aide du pickpocket, insérez dans sa poche une mine ou une grenade... Si vous ne vous êtes pas fait repéré, éloignez-vous rapidement et assistez au spectacle.

EMPLACEMENT DES POUPÉES S.P.E.C.I.A.L. DE VAULT-TEC

Les poupées Vault-Tec sont de précieux objets dispersés un peu partout dans le jeu qui procurent, une fois trouvées, des bonus permanents à vos compétences S.P.E.C.I.A.L.

Voici leur emplacement :

Poupée de Force : Dans la maison du shérif Lucas Sims, à Megaton.
Poupée de Perception : Dans le musée du village La République de Dave, tout au nord-est de la carte.
Poupée d'Endurance : Dans la Réserve d'Écorcheurs, sur une table dans la première salle de la grotte.
Poupée de Charisme : Dans un laboratoire de l'Abri 108, sur une étagère en métal.
Poupée d'Agilité : Dans la centrale du Site d'élimination de Greener Pastures.
Poupée d'Intelligence : Dans le laboratoire scientifique de Rivet City (là où vous trouvez le Dr Li pour la première fois).
Poupée de Chance : Au sous-sol d'une maison à part du Cimetière d'Arlington (vous y trouverez également Plunkett).

RÉCUPÉRER DU BON KARMA FACILEMENT

Pour cela, il suffit de posséder un maximum d'eau purifiée. Ensuite, il faut trouver quelqu'un qui est assis par terre : il y en a un devant Megatet qui vous quémandera de l'eau. Donnez-lui une bouteille d'eau purifiée et vous récupérerez ainsi du bon karma. Répétez cette action plusieurs fois fera augmenter votre karma.

NB : Pour avoir plein d'eau purifiée, vous pourrez aller dans votre maison de megaton et demander à votre robot beaucoup d'eau.

ACHETER GRATUITEMENT CHEZ LES MARCHANDS

Commencez par trouver un marchand ayant trois fois la même arme dans son inventaire. Par exemple, 3 fusils d'assaut. Je vous conseille d'aller au magasin Flak'n'sharpnels, au marché de Rivet City.

Une fois un marchand ayant trois mêmes armes à vendre trouvé, achetez chez lui tout ce que vous voulez. Munitions, Stimpack, etc.

Ensuite, achetez un exemplaire de l'arme qu'il possède en triple. Revendez-la lui dans la foulée. Rachetez-la lui encore une fois. Et là, vous verrez que l'arme aura vu sa valeur décuplée. Vous pourrez alors acheter cette arme à environ 300 capsules (par exemple), et la revendre à 3000 capsules !

Répétez l'opération jusqu'à ce que le marchand n'ait plus d'argent.

Sachez enfin que les marchands récupèrent leur argent et leur inventaire toutes les 48h (dans l'horloge du jeu) environ.

EMPLACEMENT DES POUPÉES COMPÉTENCES DE VAULT-TEC

Après les poupées S.P.E.C.I.A.L., voici désormais les emplacements des poupées Compétences de Vault-Tec, qui vous rajouteront 10 points pour la compétence concernée.

{l Poupée Armes à énergie : Vous pouvez uniquement récupérer cette poupée durant la quête Le Rêve Américain. Elle se situe à Raven Rock, sur une table du secteur 2C (dans la chambre du Colonel Autumn).
Poupée Armes de corps à corps : Déposée par terre dans le sous-sol du Dunwich Building (totalement au sud-ouest de la carte).
Poupée Armes légères : Vous trouverez cette poupée sur une étagère de l'arsenal du Dépôt de la Garde Nationale, au nord de DC.
Poupée Armes lourdes : Cette poupée se situe dans un coffre-fort ouvert d'une petite maison près du Fort Constantine (au nord-est de la carte, près de Raven Rock).
Poupée Crochetage : Rendez-vous dans les Ruines de Bethesda, dans le bâtiment Est. La poupée se situe à l'étage, sur un bureau.
Poupée Discours : C'est Eulogy Jones, le chef de la bande de négriers de Paradise Falls, qui garde précieusement cette poupée sur une table de sa crèche.
Poupée Discrétion : Vous dénicherez cette poupée au fin fond des Tunnels de Yao Guai, sur une caisse.
Poupée Explosifs : Celle-ci se cache dans le bassin de rétention de la Station d'émission WKML.
Poupée Mains nues : Dirigez-vous à l'ouest de Little Lamplight, jusqu'à tomber sur une colline étrange dans laquelle vous pourrez rentrer : Rockopolis. Vous trouverez la poupée près du cadavre d'Argyle.
Poupée Médecine : Vous pouvez uniquement récupérer cette poupée au début du jeu, dans l'Abri 101, ou durant la quête Troubles Internes. Elle se situe sur un bureau, dans le cabinet de Papa.
Poupée Réparation : Cette poupée se situe sur une table de la maison d'Evan King, le vieillard de la ville sur le pont, Arefu.
Poupée Sciences : C'est dans les locaux sombres de l'Abri 106 que vous dénicherez cette poupée, sur une étagère métallique d'une salle à l'est de la carte locale.
Poupée Troc : Au fond de la grotte d'Evergreen Mills (un camp infesté de raiders et de négriers), où vous trouverez également un marchand non hostile avec une arme unique : Smiling Jack, et son Terrible fusil.

SE DÉBARRASSER FACILEMENT DES BÉHÉMOTH SUPER MUTANTS

Vous n'êtes pas sans savoir que les Béhémoth sont les ennemis le plus puissants du jeu, et qu'il est parfois difficile de s'en débarrasser sans une arme très puissante comme le Fat Man. Pas de panique, si vous êtes à court de Mini Nuke, vous pourrez quand même éliminer ces grosses bestioles facilement à l'aide de l'Arme à Fléchettes. Il s'agit d'une arme que vous pouvez bricoler vous-même à l'aide d'un établi, à condition de posséder un plan de l'arme (en vente entre autres à la Tenpenny Tower), et les éléments nécessaires à sa fabrication (Pistolet à peinture, Glande à venin de Radscorpion, Petite voiture, Tube chirurgical). Une fois ce petit bijou en votre possession, tirez donc dans les jambes de vos ennemis afin de les rendre totalement infirmes ! Inutile de vous préciser que malgré sa taille, le Béhémoth peinerait à vous rattraper en boitant... Il ne vous reste plus qu'à le liquider à petit feu à l'aide d'un Calibre 12, sans oublier de passer en Très Difficile pour empocher un max d'expérience !

UN MAX DE CAPSULES AVEC LE MODULE DE CARTOGRAPHIE

Si vous avez terminé la quête Les Rangers de Reilly (qui peut être activée à Underground en réanimant l'intéressée dans l'hôpital), la chef des rangers vous proposera une nouvelle mini-quête annexe : la cartographie de la carte entière du jeu. En effet, grâce au module que Reilly vous remettra, vous pourrez convertir chaque lieu que vous avez découvert en 30 jolies capsules. Et puisque le jeu vous propose plus de 150 endroits à visiter, inutile de vous mentionner la somme de capsules non négligeable que vous pourrez en tirer ! Et pour vous faciliter encore plus la tâche, sachez qu'au niveau 20, vous pourrez débloquer l'aptitude Explorateur, qui fera figurer sur la carte de votre Pip Boy tous les lieux que vous n'avez pas encore découverts ! De quoi vous payer tous les steaks de brahmine du jeu...

PLUSIEURS TENTATIVES DE PIRATAGE D'ORDINATEURS

Lors d'une tentative de piratage d'ordinateurs, vous disposez de 4 essais. Une fois les 4 essais écoulés, l'ordinateur se bloque. Afin d'éviter cela, il suffit de quitter l'interface de l'ordinateur après le 3ème essai, revenez ensuite sur la machine et vous disposerez à nouveau de 4 essais.

Répétez jusqu'à réussite mais attention, le mot de passe change à chaque fois que vous quittez l'interface de l'ordinateur.

VENDEUR QUI RÉPARE VOS ARMES À 100%

Dans Fallout 3, il n'existe aucun vendeur capable de réparer vos armes à 100%. Cela peut être assez contraignant pour les armes telles que le canon Tesla ou le Fusil Gauss, que vous ne pouvez pas réparer vous-même.

Heureusement il existe une astuce dans la DLC Point Lookout. Grâce à elle, Haley pourra réparer vos armes à 100%.
Voilà où se trouve sa maison
Haley est le seul homme que vous trouverez à l'intérieur, il ressemble à ça :
Normalement, il devrait avoir environ 16 en capacité de réparation. Nous allons faire en sorte qu'il ait 100.

Comment réaliser l'astuce ?
Prenez une arme ou une tenue très abîmée et demandez à Haley de vous la réparer. Comme il a 16 en réparation, elle sera réparée à 16%.
Sortez de sa maison, ouvrez la machine de Nuka Cola présente juste devant, puis re-rentrez dans la maison. Surprise ! Haley aura alors 21 en réparation. Demandez lui de réparer à nouveau votre arme, elle sera alors à 21%.

En fait, sa capacité en réparation augmentera de 5 à chaque fois que vous réaliserez l'astuce. Après 17 aller-retour entre Haley et la machine, il aura donc 100 en réparation.

Attention : Vous n'aurez pas à réaliser l'astuce à chaque fois. Une fois que Haley aura 100 en réparations, ce sera pour toujours. Vous pourrez donc aller le voir à n'importe quel moment, et contre quelques capsules il vous réparera totalement vos armes et armures, comme le Major Knight dans Fallout New Vegas.

Si jamais l'astuce ne marche pas :
Réalisez l'astuce comme je l'ai décrite plus haut, mais au lieu d'ouvrir la machine de Nuka Cola à chaque fois, téléportez vous via votre Pib-Boy (pas besoin de vous téléporter loin, l'important est simplement de vous téléporter). Puis téléporter vous de nouveau chez Haley, rentrer dans sa cabane et faites réparer votre arme. Et ainsi de suite.

Fallout 3 : Point Lookout

© Bethesda Softworks 2009

VENDEUR QUI RÉPARE VOS ARMES À 100%

Dans Fallout 3, il n'existe aucun vendeur capable de réparer vos armes à 100%. Cela peut être assez contraignant pour les armes telles que le canon Tesla ou le Fusil Gauss, que vous ne pouvez pas réparer vous-même.

Heureusement il existe une astuce dans la DLC Point Lookout. Grâce à elle, Haley pourra réparer vos armes à 100%.
Voilà où se trouve sa maison
Haley est le seul homme que vous trouverez à l'intérieur, il ressemble à ça :
Normalement, il devrait avoir environ 16 en capacité de réparation. Nous allons faire en sorte qu'il ait 100.

Comment réaliser l'astuce ?
Prenez une arme ou une tenue très abîmée et demandez à Haley de vous la réparer. Comme il a 16 en réparation, elle sera réparée à 16%.
Sortez de sa maison, ouvrez la machine de Nuka Cola présente juste devant, puis re-rentrez dans la maison. Surprise ! Haley aura alors 21 en réparation. Demandez lui de réparer à nouveau votre arme, elle sera alors à 21%.
En fait, sa capacité en réparation augmentera de 5 à chaque fois que vous réaliserez l'astuce. Après 17 aller-retour entre Haley et la machine, il aura donc 100 en réparation.

Attention : Vous n'aurez pas à réaliser l'astuce à chaque fois. Une fois que Haley aura 100 en réparations, ce sera pour toujours. Vous pourrez donc aller le voir à n'importe quel moment, et contre quelques capsules il vous réparera totalement vos armes et armures, comme le Major Knight dans Fallout New Vegas.

Si jamais l'astuce ne marche pas :
Réalisez l'astuce comme je l'ai décrite plus haut, mais au lieu d'ouvrir la machine de Nuka Cola à chaque fois, téléportez vous via votre Pib-Boy (pas besoin de vous téléporter loin, l'important est simplement de vous téléporter). Puis téléporter vous de nouveau chez Haley, rentrer dans sa cabane et faites réparer votre arme. Et ainsi de suite.

Fallout New Vegas

© Bethesda Softworks / Obsidian 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

XP INFINIE

Il existe un bug dans le jeu qui permet d'obtenir de l'expérience à l'infini. Vous devez avoir un niveau de compétence de dialogue égal ou supérieur à 50 pour pouvoir persuader Old Ben (à Freeside) d'offrir ses services au bar local. Si vous remportez le défi suivant, vous gagnerez 61 XP. Suivez-le ensuite et attendez qu'il se rassoit pour lui refaire la même proposition. Vous pourrez ainsi recommencer l'opération à volonté.

OBJETS DE MEILLEURE QUALITÉ

Lorsque vous trouvez un vendeur qui vous propose deux fois le même objet mais dans des qualités différentes, achetez le moins cher et vous obtiendrez l'autre à la place. Il s'agit d'un bug du jeu.

TROPHÉES

Bronze

La légende de l'étoile

La légende de l'étoile terminé.

Volare !

Volare ! terminé.

Le blues du G.I.

Le blues du G.I. terminé.

Ce bon vieux soleil

Ce bon vieux soleil terminé.

Vous saurez quand ça se produira

Vous saurez quand ça se produira terminé.

Tueur d'Arizona

Tueur d'Arizona terminé.

Retour à l'envoyeur

Retour à l'envoyeur terminé.

Réserve de talent

Réserve de talent terminé.

Volez avec moi

Volez avec moi terminé.

Sans Dieu ni maître

Sans Dieu ni maître terminé.

Eurêka !

Eurêka ! terminé.

Veni, Vidi, Vici

Veni, Vidi, Vici terminé.

Tout ou rien

Tout ou rien terminé.

Un bon coup dans les gencives

Un bon coup dans les gencives terminé.

Doubler face cachée

10 moins de blackjack jouées.

Roulette

10 tours de roulette effectués.

Le bandit manchot

10 tours de machine à sous effectués.

Savoir quand se coucher

3 parties de Caravan remportées.

Combattant à l'ancienne

10 000 dégâts causés avec des armes de corps à corps.

Survivant du désert

10 000 points soignés avec de la nourriture.

Sophiste

50 défis oratoires accomplis.

Prince des pickpocket

50 poches vidées.

Pirate de Mojave

25 terminaux piratés.

Mécano

30 objets réparés.

Samouraï de New Vegas

10 000 dégâts causés avec des armes de mêlée.

Stim-plement incroyable

10 000 points de dégâts soignés avec des stimpaks.

Serrurier

25 serrures crochetées.

Marchant de plomb

10 000 dégâts causés avec des armes à feu.

Pour l'amour d'une bombe

10 000 dégâts causés avec des explosifs.

Maître en énergie

10 000 dégâts causés avec des armes à énergie.

Barter Town est à vous

10 000 caps de marchandises vendues.

Le marcheur de Mojave

50 lieux découverts.

Prince de la modif

20 modifs d'armes installées.

Habile

20 objets fabriqués.

Vieux pote, vieux frère

Compagnon recruté.

Le nouveau

Niveau 10 atteint.

Argent

Joker

Joker terminé.

Rendre à Ceasar

Rendre à Ceasar terminé.

Pour la République

Pour la République terminé.

La maison a toujours raison

La maison a toujours raison terminé.

C'est top

C'est top terminé.

Ils sont partis par là

Ils sont partis par là terminé.

Le coursier qui braqua la banque

Interdit d'accès dans tous les casinos su Strip.

Maître caravan

30 parties de Caravan remportées.

Globe trotteur

Globes de neige découverts.

Maître de Mojave

125 lieux découverts.

Au grand complet

Compagnons recrutés.

Le boss

Niveau 30 atteint.

Étoile montante

Niveau 20 atteint.

Or

Hardcore

Vous avez joué du début à la fin en mode Hardcore.

Platine

Trophée Platine

Pour ce Trophée, obtenir les 50 autres Trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Un bon coup dans les gencives

Vous incarnez un homme qui doit livrer un jeton spécial jusqu'à New Vegas. Vous serez intercepté en chemin, dépouillé et enfin exécuté par le chef de la bande qui porte un minable costard. Heureusement pour vous les armes d'après guerre ne sont pas toujours efficaces et malgré un tir en pleine tête vous réussissez à survivre.

A votre réveil, vous faites la connaissance du docteur Mitchell qui vous a soigné.

Dans cette mission, vous allez créer votre personnage à partir des différents menus en suivant les indications du médecin. Parlez aussi au docteur, après avoir terminé la création de votre personnage, pour obtenir des informations sur l'edroit dans lequel vous vous trouvez, vos agresseurs, votre sauveur et bien d'autres informations précieuses. Epuisez les dialogues avec le docteur et faites un tour dans la maison pour ramasser les objets et les kits de soin que vous trouverez.

Avancez ensuite vers la porte de sortie, parlez une dernière fois au docteur et quittez la maison.

Retour en selle

Avancez dans la ville de Goodsprings et suive le conseil de Mitchell en allant voir Sunny Smiles qui se trouve dans le Prospector saloon.

Avancez vers ce dernier et parlez à Easy Pete qui se trouve à gauche de la porte. Entrez ensuite pour rencontrer Sunny Smiles. Elle accepte de vous aider après avoir entendu ce que vous avez dû endurer.

Sortez alors et allez derrière le saloon. Parlez à votre nouvelle amie pour qu'elle vous donne un fusil à vermines. Suivez les indications de Sunny, visez et tirez sur les trois bouteilles pour les détruire. Elle vous propose ensuite de l'accompagner dans une mission où elle doit repousser les Geckos des puits de la ville.

Suivez Sunny sur les plaines de la ville, arrêtez-vous devant la crête pour observer de loin les Geckos. Accroupissez-vous et avancez lentement vers les bêtes, utilisez votre SVAV pour cibler le premier Gecko et attaquez-le.

Vous aurez un bonus coup critique si vous abattez un ennemi furtivement sans qu'il ne vous repère. Neutralisez le reste des bêtes et parlez encore une fois à Sunny.

Elle vous demande de l'aider à nettoyer deux autres puits. Acceptez pour vous entrainer davantage avant d'affronter la réalité du désert du Mojave. Vous serez en plus payé pour votre coup de main. Suivez alors Sunny jusqu'à la source de Goodsprings et comme d'habitude essayez d'abattre le premier Gecko furtivement. Restez près de Sunny pour qu'elle vous protège si l'une des bestioles charge sur vous.

Parlez ensuite à Sunny et prenez votre récompense. Elle vous propose ensuite d'apprendre comment préparer des soins à partir des différentes plantes. Il vous faut alors des racines de Xandre qui se trouvent près de l'école et une fleur de broc dans le cimetière.

Près d'un feu de camp, sur la piste

Revenez alors à Goodsprings et partez en direction de l'école. Parlez au robot Victor qui vous à sauvé la vie.

Posez-lui des questions sur vos agresseurs et la direction qu'ils ont pris pour quitter la ville. Epuisez le dialogue avant de le laisser pour continuer vers l'école.

Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et examinez les racines qui se trouvent à droite. Ramassez-les et partez en direction du cimetière qui se trouve en haut de la crête, près du château d'eau.

Eliminez les abeilles qui rodent dans le cimetière et avancez vers le château d'eau. Regardez à sa droite pour trouver la plante convoitée. Prenez alors la feuille de broc et revenez à la ville.

Avancez vers le camp de Sunny et parlez-lui pour qu'elle vous montre comment utiliser le feu de camp pour concocter votre poudre de guérison. Vous pouvez alors utiliser les feux de camp qui se trouvent dans les environs pour préparer différentes recettes.

Sunny vous demande ensuite d'aller voir Trudy la tenancière du Prospector saloon. Revenez donc à la ville et entrez dans le saloon. Après l'altercation entre Trudy et un client, parlez-lui et demandez des informations sur vos agresseurs. Vous devez ensuite aller à la ville de Primm pour essayer de retrouver vos agresseurs.

Ils sont partis par là (Primm)

Dirigez-vous vers Primm et restez sur la route pour éviter d'être attaqué par les différentes créatures qui rodent dans le désert.

Toutefois, si vous restez sur la route vous serez la cible des poudriers qui sont des ex-prisonniers qui se sont libérés suite à une mutinerie dans le pénitencier. Choisissez alors votre route vers Primm et neutralisez les ennemis qui se dressent sur votre chemin.

Approchez-vous de Primm pour être intercepté par un soldat de la RNC. Pas de panique, il vient juste vous parler. Il vous informe que la ville est contrôlée par les poudriers. Le relais de poste est donc sous le contrôle de cette faction. Les soldats de la RNC ne font que garder leurs positions en observant les poudriers sans déclencher les hostilités. Pour plus d'informations, vous devez aller voir le lieutenant Hayes qui se trouve dans sa tente.

Avancez alors à droite, dépassez le pont qui est à gauche et entrez dans la tente de Hayes pour obtenir des informations supplémentaires sur la situation. Il vous informe qu'il manque d'effectif pour contrôler la ville donc oubliez le soutien de ces soldats pour entrer dans la ville. Quittez alors la tente et avancez vers le pont gardé par un garde. Évitez les mines qui se trouvent sur le pont et longez le rebord droit pour passer.

Repérez les premiers ennemis qui se trouvent à gauche et commencez à leur tirer dessus. S'ils avancent vers-vous repliez-vous sur le pont et traversez-le pour vous mettre à l'abri dans le bunker du soldat. Attendez que les ennemis rappliquent pour que le soldat vous aide à les éliminer.

Et s'ils essayent encore de vous suivre, ils tomberont sur les mines. Vous pouvez utiliser cette stratégie contre les

poudriers de la zone pour avoir le soutien des soldats de la RNC. Nettoyez la ville avant d'aller au relais de poste qui est malheureusement désert.

Entrez alors dans le casino Vikki & Vance qui se trouve à gauche.

Parlez ensuite à Johnson Nash et épuisez le dialogue pour obtenir un maximum d'informations sur votre courrier et sur vos agresseurs. Il vous informe aussi que l'adjoint du shérif qui pourrait vous aider est retenu en otage par les poudriers dans le Lucky casino.

Sortez et allez vers le Luky casion qui se trouve au centre de la ville.

Il s'agit du QG des poudriers qui contrôlent la ville. Entrez alors et essayez d'être discret dans vos mouvements. Si vous êtes repéré, essayez de combattre les ennemis un par un pour ne pas succomber à leur surnombre.

Essayez toujours d'attaquer les poudriers furtivement et par surprise pour avoir l'avantage de la furtivité qui est très important pour éliminer rapidement un ennemi. Ramassez toujours les munitions et les armes que vos ennemis abandonnent. Avancez dans les couloirs jusqu'à la grande salle où se trouve le chef de la bande et plusieurs autres ennemis.

Avancez furtivement et ciblez en premier le chef de la bande en utilisant votre meilleure arme. Si vous maniez correctement les explosifs, utilisez les dynamites que vous avez trouvées sur les cadavres des ennemis.

Repliez-vous ensuite pour vous cacher près de l'entrée du casino. Vous pourrez alors attirer les ennemis pour les éliminer un par un sans trop vous exposer. Neutralisez alors les poudriers et leur chef et fouillez ce dernier pour prendre son arme. Revenez ensuite à la grande salle. Allez à gauche pour entrer dans la cuisine où se trouve l'adjoint Beagle.

Parlez à l'adjoint, libérez-le et sortez.

Retrouvez cet adjoint dans la ville et parlez-lui de vos agresseurs. Il vous indique alors qu'ils ont quitté la ville vers Novac en passant par Nipton. Quittez alors cette ville et dirigez-vous vers Novac. La route est longue et vous allez faire plusieurs rencontres en chemin. Eliminez les bandits et les créatures et n'attaquez pas les innocents.

Avancez vers Nipton et neutralisez les bandits qui vous barrent la route vers l'entrée de la ville. Vous allez alors aider Jacklyn qui cherche des capsules spéciales.

Si vous lui dites que vous en possédez, elle ne tardera pas à vous attaquer. Niez alors avoir connaissance des ces capsules ou neutralisez-la pour prendre ses capsules à elle, à vous de choisir.

Avancez ensuite dans la ville en ruine et approchez-vous du bâtiment de la mairie où les hommes de la légion sont postés.

Evitez d'attaquer ces hommes si vous ne voulez pas finir tabassé sous leurs coups. Vous serez alors abordé par Vulpes Inculta qui veut que vous soyez témoin du châtiment infligé à Nipton par la légion suite à sa désobéissance. Il veut aussi que vous transmettez ce message aux forces de la RNC.

Reprenez ensuite votre route vers Novac en passant par l'avant poste des Rangers.

Une fois dans la ville, allez au motel et entrez dans la première chambre du rez-de-chaussée. Parlez à Manny Vergas qui refuse de vous donner des informations sauf si vous l'aidez dans sa quête.
Vous pouvez alors l'ignorer et consulter l'ordinateur qui se trouve dans la chambre pour obtenir des informations sur vos agresseurs.

Ils sont partis par là (Boulder city)

Les informations obtenues par l'ordinateur indiquent que les Khans qui accompagnaient l'homme au costard sont positionnés dans Boulder City. Partez donc au nord vers cette ville pour trouver encore une fois les soldats de la RNC.

Approchez-vous des ruines de la ville pour rencontrer le lieutenant Monroe. Il vous parle des Khans retranchés dan les ruines de la ville. Ils ont capturés deux soldats et sont encerclés par les forces de la RNC qui n'ose pas lancer l'assaut. Le lieutenant vous demande alors de libérer ses hommes.

Entrez dans les ruines pour trouver les soldats qui encerclent la cachette des Khans.

Vous pouvez choisir la manière douce et essayer de négocier avec les grands Khans pour libérer les otages et de cette façon garder une bonne réputation avec cette faction. Si vous choisissez la manière forte ou que suite à un bug les Khans vous attaquent sans raison, restez à couvert et attendez les assauts de l'ennemi. Liquidez-les un par un et restez près des soldats pour avoir leur appuis. Vous pouvez aussi vous replier pendant l'assaut des ennemis et laisser les soldats s'occuper d'eux pour ne pas avoir une mauvaise réputation avec cette faction. Entrez ensuite dans le bâtiment et libérez les deux otages.

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite de ce bâtiment pour trouver le chef de la bande et ses hommes. Neutralisez-les ensuite fouillez le corps du chef pour avoir des informations supplémentaire sur l'homme en costard. Il s'appelle Benny et il se trouve à New Vegas, plus exactement au casino Tops qu'il dirige.

Sortez ensuite des ruines pour rencontrer Victor qui voyage lui aussi et compte atteindre New Vegas. Parlez ensuite au lieutenant s'il est encore dans les parages. Vous devez maintenant atteindre vous aussi New Vegas pour retrouver celui qui vous a tiré dessus.

Passez alors par le comptoir d'échange 188 et parlez à Veronica qui souhaite voyager avec vous.

Elle s'avère membre de la confrérie d'acier et donc elle peut vous être utile grâce à ses aptitudes au combat. Vous pouvez aussi l'utiliser pour qu'elle porte le surplus d'objets que vous trouverez. Reprenez ensuite le long chemin vers New Vegas où vous allez passer par plusieurs nouveaux endroits et connaitre un tas de gens qui sollicitent votre aide.

C'est Top

Une fois dans les environs de New Vegas, passez par la clinique de New Vegas, la Crimson Caravane Company et Gun Runners qui vendent les meilleures armes.

Faites vos course et assurez-vous d'avoir 2000 capsules en poche avant d'entrer dans New Vegas. Avancez vers Freeside et neutralisez les bandits qui vous attaquent. Approchez-vous ensuite de la porte du Strip et acceptez d'être contrôlé par le robot Securiton gardien de la porte. Si vous possédez au moins 2000 capsules, vous avez l'autorisation d'entrer dans le Strip.

Entrez ensuite dans New Vegas et parlez au robot Victor qui a réussi à atteindre New Vegas aussi. Il vous informe que Mr. House le propriétaire de New Vegas souhaite s'entretenir avec vous au Lucky 38.

Vous pouvez aller voir Mr. House ou ignorer cette invitation pour l'instant et continuer d'avancer dans la deuxième partie du Strip pour retrouver le Tops casino.

Parlez à Swank à la réception. Parlez-lui des magouilles de Benny. Montrez-lui les preuves que vous possédez et convainquez-le de vous aider. Il vous donne alors la clé de la chambre de Benny pour la fouiller. Parlez encore avec Swank et persuadez-le qu'il est nécessaire de se débarrasser de Benny.

De cette façon, le Tops casino reviendra à lui. Il vous redonne alors vos armes et vous assure que les gardes du casino ne vont pas intervenir.

Allez ensuite vers l'ascenseur et montez au 13ème niveau. Allez vers la chambre de Benny et entrez. Fouillez cette chambre et franchissez la porte qui donne sur une autre chambre. Vous trouvez alors le robot Béni-oui-oui.

Parlez avec ce robot qui vous donnera toutes les infos sur les intentions de Benny. Le robot vous propose de l'aider en neutralisant Mr. House selon les plans de Benny ou de livrer le jeton à Mr. House pour accroitre ses capacités. Il vous parle aussi du jeton que Benny vous a volé. Malheureusement le jeton est toujours avec Benny. Vous devez donc de récupérer ce jeton.

Sortez donc de la chambre pour retrouver Benny devant l'ascenseur.

Essayez de parler avec lui pour qu'il vous rende le jeton.
S'il refuse de vous entendre, utilisez la manière forte et attaquez-le. Avec l'aide de Veronica, attaquez ce guignol et abattez-le. Fouillez son corps pour prendre votre jeton et même son costard qui se vend bien.

Revenez ensuite voir Béni-oui-oui et parlez avec lui des choix possibles avec ce jeton. Suivre les plans du robot vous permet de continuer votre aventure en étant neutre sans allégeance à aucune des factions présentes dans la zone. Ils vous proposeront même d'autres missions plus tard.

Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre et annoncez la bonne nouvelle à Swank qui est heureux de devenir le proprio du Tops.

Sortez ensuite du casino pour rencontrer encore une fois Vulpes Inculta qui vous transmet un message de la part de Caesar qui vous invite à le rejoindre dans son campement de Fortification Hill. Il vous donne aussi la marque de Caesar qui vous permettra d'accéder au territoire de la légion sans être inquiété par ces derniers. Vous devez avant tout atteindre Cottonwood Cove au sud de Nelson où vous trouverez le Cursor Lucullus qui vous fera traverser le fleuve.

Un soldat de la RNC approche de vous et vous transmet un message de la part de l'ambassadeur de la RNC qui se trouve dans New Vegas. L'ambassadeur Crocker vous demande de venir le voir dans l'ambassade.

Ces deux factions en plus de Mr. House ont entendu parler de vos prouesses et n'hésitent pas à demander votre aide. Ils cherchent tous à utiliser vos aptitudes pour accroitre leur influence et leur puissance à la recherche de davantage de pouvoir. Si vous acceptez les missions d'une faction, vous serez mal vu par les autres et des hostilités peuvent être déclenchées contre vous.

Joker : Changement de direction

Restez donc neutre et continuez les projets du robot Béni-oui-oui qui seront bénéfiques pour vous et pour Béni. Ignorez alors les propositions des factions et allez au Lucky 38 où se trouve Mr. House. Montez au Penthouse de ce personnage, sauvegardez votre partie pour avoir ensuite la possibilité de changer de camp si ça vous chante.

Si vous avancez vers le grand écran pour parler au fameux Mr. House, il vous demandera de lui donner le jeton. Si vous acceptez sa proposition, vous allez l'aider contre les autres factions et vous ne serez plus neutre. Et si vous refusez, il ordonnera à ses robots de vous attaquer.

Vous pouvez donc l'ignorer dès le début et allez vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur gauche.

Piratez-le et entrez rapidement par la porte secrète qui s'ouvre. Les robots sont en alerte et vont vous attaquer. Courez vers la console de l'ascenseur et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle où est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour faire sortir le corps. Il vous demande de l'achever mais vous avez le choix entre l'éliminer ou le laisser pourrir jusqu'à la mort.

Quittez ensuite le Lucky 38 et rendez-vous au Tops casino pour retrouver Béni-oui-oui. Informez-le que vous vous êtes occupé de Mr. House. Donnez-lui ensuite rendez-vous au Lucky 38. Revenez au penthouse de Mr. House et retrouvez Béni-oui-oui devant le grand écran.

Vous allez aussi lui remettre le jeton pour qu'il l'utilise. Béni-oui-oui passe alors du robot au grand écran et contrôle désormais tout le système tenu jadis par Mr. House. Il vous demande alors de descendre au sous-sol pour assister à la démonstration prévue pour vous par Mr. House.

Wild Card : vous et quelle armée ?

Après la démonstration, Béni-oui-oui vous demande encore un service pour augmenter sa puissance. Il vous demande de partir vers le bunker qui se trouve dans le fort contrôlé par la légion de Caesar. Profitez alors de l'invitation de Caesar

qui a été adressée à vous via Vulpes Inculta. Sauvegardez votre partie ici aussi si vous voulez par la suite choisir une faction.

Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Le chemin est long et dangereux. Vous pouvez couper par la plaine pour atteindre votre destination en évitant la zone radio active du camp de Searchlight et ses goules.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé à Fortification Hill, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez dans le fort.

On vous informe aussi que Caesar vous attend dans sa tente et que vous pouvez aller le voir.
Rendez-vous donc chez Caesar et parlez-lui pour qu'il accepte de vous laisser entrer dans le bunker pour détruire l'installation qui y se trouve. Allez vers ce bunker qui se trouve sous la station de météo. Faites comme si vous acceptez la mission de Caesar qui vous facilite la tache sans le savoir. Récupérez le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les porte et entrez dans le bunker.

Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue. Amenez Veronica avec vous et avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez toujours d'affronter un robot à la fois et restez toujours à couvert. Les robots sont assez lents, vous pouvez donc les contourner pour les prendre à revers. Explosez aussi les tourelles avant de continuer votre chemin.

Si vous avez réellement accepté la mission de Caesar, vous devez détruire les deux générateurs qui se trouvent dans la salle à gauche et celle de droite. Sinon continuez votre chemin jusqu'à la dernière salle où se trouve la console de mise en oeuvre des Securitons. Activez alors la console en insérant le jeton pour mettre à niveau les Securitons et quittez le bunker.

Revenez ensuite voir Caesar et prétendez avoir fini le travail dans le bunker. Il sollicite encore votre aide mais ignorez-le cette fois et quittez sa tente. Allez vers la porte de sortie du fort, reprenez vos armes et quittez-le. Revenez ensuite à New Vegas pour retrouver Béni-oui-oui dans le casino Lucky 38.

Joker : paris secondaire

Béni-oui-oui vous demande des infos sur les différentes factions et tribus qui se trouvent dans la zone. Commencez par ceux qui se trouvent dans New Vegas. Commencez par l'Omerta et allez vers le casino Gomorrah. Parlez à la réceptionniste pour avoir une idée sur l'Omerta et ses activités.

Vous pouvez accomplir les quêtes secondaires associées à ce groupe ou bien revenir voir Béni-oui-oui. Revenez alors voir ce dernier et faites votre rapport en l'informant que vous souhaitez ignorer les Omertas.

Partez ensuite vers les gars de la société du Gant blanc. Entrez dans le casino et parlez aux membres du casino. Parlez aussi à Heck Gunderson qui cherche son fils disparu dans le casino. Parlez ensuite à Mortimer qui vous envoie voir Marjorie la propriétaire des lieux.

Elle se trouve près de l'entrée du the Gourmand. Vous pouvez maintenant revenir à Béni-oui-oui et lui demander d'ignorer la Société du Gant blanc ou accomplir leurs quêtes secondaires.

Quittez ensuite New Vegas en direction des territoires des Boomers. Ces derniers canardent tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Parlez à George qui vous demande de l'argent pour qu'il vous révèle un chemin qui soit sûr pour atteindre la base aérienne des Boomers. Ignorez son offre puisque sa description n'est pas très détaillée.

Remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment

qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez comme tout à l'heure dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour enfin sortir et courez vers la clôture de la base.

Avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements puisque les Boomers ne tireront pas à proximité de leur base. Parlez ensuite au garde stupéfait de votre survie et à Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl, dans sa cabane. Parlez avec elle pour obtenir des informations sur les Boomers et leur idiologie. Elle vous demande aussi quelques services à faire pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres. Sinon, vous pouvez revenir voir Béni-oui-oui et lui demander de laisser tranquille les Boomers pendant la grande attaque.

Direction maintenant Hidden Valley le siège de la Confrérie de l'acier. Le chemin est long et périlleux. Entrez enfin dans l'enceinte de la confrérie et allez vers la porte du bunker. Puisque Veronica qui vous accompagne fait partie de la Confrérie d'acier, elle pourra ouvrir la porte grâce à son code d'accès.

Parlez au Paladin Ramos. Avancez ensuite jusqu'à la salle de commande, située dans le deuxième niveau et parlez à l'aîné McNamara. En sortant, parlez au Paladin en chef Hardin.
Vous pouvez vous occuper de la quête secondaire de Hardin ou tout simplement rentrer à New Vegas et dire à Béni-oui-oui de laisser tranquille la confrérie de l'acier pendant les affrontements.

Direction ensuite le territoire des grands Khans. Vous rencontrez en chemin, les mouches Cazador qui sont redoutables.

Repérez-les alors de loin et attaquez-les furtivement pour effectuer des coups critiques. Essayez d'affronter une mouche à la fois pour ne pas succomber sous les piqures de ces Cazadors. Une fois à Red Rock Canyon, visitez les lieux des Khans et parlez avec les habitants s'ils ne sont pas hostiles. Comme pour les autres factions, les habitants ont besoin de votre aide pour des quêtes secondaires mais celles-ci ne sont pas nécessaires pour l'accomplissement de votre quête principale.

Rentrez finalement voir Béni-ou-oui et informez-le des investigations faites dans les tribus.

Les choix des alliances n'ont pas d'effet sur le déroulement de la bataille qui va se déclencher bientôt. Béni-oui-oui a décrypté un signal indiquant que le président Kimbal de la RNC va faire une visite au barrage Hoover. Si vous êtes proche de la RNC, vous pouvez aller le voir pour le sauver de la tentative d'assassinat pendant le discours en éliminant le sniper qui se trouve dans la tour du barrage, derrière le président. Vous pouvez aussi assister au discours sans rien faire. Si vous n'êtes pas en bon terme avec la RNC, vous ne pourrez pas assister au discours du président.

Joker : Touche finale

Béni-oui-oui vous propose une nouvelle mission. Il vous donne aussi un module de répartition fabriqué par Mr. House. Vous devez partir à la station secondaire d'El Dorado pour dévier encore plus d'électricité vers Béni-oui-oui afin d'augmenter sa portée de transmission.

Cette station est gardée par les soldats de la RNC. Donc, assurez-vous d'être neutre ou en bon terme avec la RNC. Les soldats vous interdisent l'accès à la salle de contrôle si vous n'êtes pas leur allié. Ignorez-les et essayez d'entrer quand ils patrouillent loin de la porte de la salle. Si vous êtes découvert, laissez Veronica les éliminer pour ne pas devenir un ennemi de la RNC.

Avancez ensuite vers la console et installez la puce de neutralisation pour alimenter le transformateur et augmenter la puissance de Béni-oui-oui. La RNC n'appréciera pas cette action mais vous n'êtes pas considéré comme un ennemi. Revenez ensuite voir votre ami le robot pour la suite des événements.

L'heure de l'affrontement final approche et la légion commence à amasser ses troupes près du barrage Hoover. Il est temps d'entrer en scène pour mettre fin à ce conflit.

Sans dieux ni maitre

Vous devez vous rendre au barrage Hoover où a lieu l'affrontement entre la RNC et la légion de Caesar. C'est le point de non retour et vous devez choisir de combattre la RNC et la légion pour le bien et l'Independence de New Vegas. Vous êtes escorté aussi par un robot Securiton.

Une fois dans le barrage, restez calme et ne craignez pas les Rangers de la RNC. Attaquez les Centurions et les différents soldats de la légion tout en restant derrière les rangers qui sont redoutablement efficace avec leurs fusils et leurs snipers. Ramassez les armes et les munitions que vous trouvez sur les cadavres. Assurez-vous de posséder un fusil sniper dans votre inventaire.

Vous devez atteindre la salle de contrôle du barrage. Avancez alors dans le barrage et entrez par l'une des tours. Utilisez l'ascenseur pour atteindre les bureaux et avancez vers la salle de contrôle.

Cette salle est gardée par deux Soldats équipés d'armes lourdes et d'armures assistées. Ils vous interdisent l'accès à cette salle puisque vous n'êtes pas très amis avec la RNC. Vous devez alors les neutraliser pour pouvoir entrer. Commencez les hostilités et repliez-vous pour laisser le Securiton les bombarder avec ses roquettes.

Une fois que les gardes sont morts, prenez l'une de leurs armures et portez-la pour passer pour un membre de la RNC. Entrez dans la salle de contrôle et installez la puce de neutralisation. Béni-oui-oui apparait sur les écrans et vous donne de nouvelles instructions.

Vous avez maintenant deux choix. Le premier consiste à faire sauter les générateurs du barrage et mettre hors d'état le barrage. Ceci engendrera le repli des soldats de la RNC qui ne protégeront plus le barrage puisqu'il est devenu inutile pour eux. La légion de Caesar avancera alors et prendra le barrage.

Le deuxième choix consiste à dévier l'énergie du barrage vers le Fort pour activer l'armée de Securitons et les lâcher sur le terrain pour massacrer la légion.
La RNC gagnera alors la bataille et gardera le contrôle sur le barrage.

Si vous optez pour le premier choix ou le deuxième le déroulement des combats sera presque le même et vous devrez aussi passer par le camp de Caesar pour éliminer le Légat.

Choisissez l'alimenter le Fort pour avoir une armée de Securitons sous vos ordres. Lorsque Béni-oui-oui déverrouille la centrale est, allez vers l'interrupteur manuel de la centrale et activez-le.

Sortez ensuite du coté est du barrage et avancez en compagnie des Securitons sur les positions de la légion. Ramassez une lance thermique sur les cadavres, elle vous sera utile par la suite contre les ennemis qui attaquent au corps à corps.

Vous devez maintenant atteindre le camp du Légat de Caesar pour le neutraliser ainsi que son armée. Restez groupé avec vos Securitons pour qu'ils massacrent les Centurions qui vous barrent la route. Passez ensuite par la porte du camp du Légat.

Vous serez accompagné de seulement un Securiton qui ne fera pas long feu sous les frappes des légionnaires équipés de poings assistés. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser le premier garde furtivement. Utilisez encore une fois votre arme sur le deuxième garde.

Si d'autres ennemis arrivent vers vous, repliez-vous pour utiliser votre sniper et votre fusil de chasse sur eux. S'ils s'approchent un peu trop, sortez votre lance thermique pour les toucher et les obliger à reculer.

Entrez ensuite dans le camp et oubliez la furtivité puisque même avec une tenue de Centurion le Légat de Caesar pourra vous reconnaitre. Prenez toutes sortes de drogues pour booster vos capacités, le Légat et sa garde sont puissants et résistants. Avancez ensuite jusqu'à repérer votre ennemi et son escorte. N'approchez pas de lui pour ne pas déclencher le dialogue. Restez à l'écart et utilisez votre sniper ou votre meilleure arme pour bénéficier du bonus du coup critique de la furtivité.

Le Légat charge sur vous avec ses hommes. Reculez pour éviter ses redoutables attaques de sabre et neutralisez ses hommes en premier, pour avoir le champ libre contre le Légat. Lancez vos dynamites et autres grenades pour obliger le

Légat à s'arrêter quelques instants pour reprendre son souffle.

Sortez alors votre sniper et visez la tête en espérant lui porter un coup critique. Soignez-vous fréquemment et utilisez les Stimpacks pour soigner les parties infirmes du corps suite aux attaques du Légat. Fuyez toujours les attaques de votre ennemi et tournez dans le camp pour essayer de le coincer dans un coin. Quand il s'approche de vous, utilisez votre lance thermique tout en reculant pour ne pas subir un coup de sabre du Légat. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le Légat de Caesar.

Vous devez ensuite nettoyer le camp en neutralisant les vétérans légionnaires qui arrivent en masse sur vous. La lance thermique sera votre meilleure arme s'ils sont équipés de poings assistés. S'ils utilisent des armes à feu, sortez votre sniper et dégommez-les de loin. Revenez ensuite jusqu'à la porte du camp.

Après cette bataille, les forces de la RNC rappliquent et le général Lee Oliver vient vous rencontrer.

Les Securitons arrivent en force et encerclent les soldats de la RNC. Suite à la conversation, vous pouvez obtenir la retraite pacifique de la RNC mais si le général n'accepte pas la défaite, vos Securitons vont anéantir les forces de la RNC présentes, en plus du général.

Félicitations ! Vous avez neutralisé la légion de Caesar et l'armée de la RNC pour enfin proclamer l'indépendance de New Vegas que vous contrôlez en compagnie de Béni-oui-oui.

RNC

Des trucs qui explosent

Après la mission " c'est top " les émissaires des factions sollicitent votre allégeance. Choisissez cette fois de vous allier à la RNC. Lisez le message de l'ambassadeur et allez ensuite vers l'ambassade qui se trouve au bout de la partie sud du Strip. Vous pouvez avant tout aller au Lucky 38 pour voir et éliminer Mr. House ou attendre que l'on vous donne l'ordre de le faire.

Après l'entretient avec l'ambassadeur, ce dernier vous donne pour mission de partir au camp des Boomers. Prenez la direction du camp des Boomers et arrêtez-vous devant la route qui mène au camp car ils ont l'habitude de canarder tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Parlez à George qui vous demande de l'argent pour qu'il vous révèle un chemin sûr pour atteindre la base aérienne des Boomers. Ignorez son offre puis remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite.

Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de voiture. Restez comme tout à l'heure dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour enfin sortir et courez vers la clôture de la base. Avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements. Parlez ensuite au garde qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl et parlez-lui pour avoir une idée sur les Boomers et leur idéologie. Elle vous demande aussi quelques services à faire pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres.

Après l'approbation, vous pouvez négocier leur alliance. Vous pouvez aussi tuer la chef des Boomers en la personne de Pearl pour éliminer la menace et éviter qu'ils ne vous bombardent pendant la grande bataille du barrage. Revenez ensuite voir l'ambassadeur Crocker.

Le gambit du roi

Vous devez aller voir les Kings pour essayer de stopper les violences entre eux et la RNC. Allez alors à Freeside et entrez dans le local des Kings. Vous rencontrez Pacer qui est à l'origine des troubles. Entrez par la porte située à gauche et parlez au chef des Kings.

Vous devez tout d'abord rendre service aux Kings pour qu'ils s'occupent ensuite de votre cas. Ils vous envoient

enquêter sur un garde du corps du nom d'Orris excessivement populaire. Allez voir ce garde du corps près de la porte nord de Freeside. Engagez-le et suivez-le pendant le trajet. Ce dernier monte une attaque bidon durant laquelle il tire seulement trois balles tandis qu'il y a quatre corps au sol. Avec ces attaques bidon, il gagne de la réputation et par conséquent plusieurs clients. Revenez faire le rapport au King pour qu'il s'occupe de son cas.

Le King vous donne une nouvelle tache à effectuer. Allez alors au fort mormon qui se trouve dans Freeside pour enquêter sur les violences commises sur les habitants. Parlez à Roy ensuite à Wayne qui vous informent que ce sont des soldats qui ont commis les attaques. Revenez voir le King qui vous indique de partir vers l'un des camps de squatteurs de Freeside et de découvrir pourquoi les soldats ont attaqué la population. Revenez avant tout au fort et parlez à Julie Farkas qui vous parle de son amie le Major Elizabet Kieran. Allez ensuite au camp de squatteurs de Freeside et répondez aux questions du soldat pour obtenir des informations sur les activités de la RNC dans la zone.

Vous devez ensuite aller à la partie nord-ouest de Freeside près de l'ancienne gare où les soldats distribuent des vivres tous les soirs à six heures. Rendez-vous à cet endroit et entrez dans le bâtiment pour parler au Major Elizabeth Kieran.

Retournez ensuite voir le King et racontez-lui l'histoire du messager de la RNC battu par ses hommes. Pendant ce temps, une fusillade éclate entre la RNC et les Kings. Allez alors sur place et parlez au Major pour cesser les affrontements et rétablir l'ordre. Revenez encore une fois voir le King qui accepte de cesser les hostilités contre les ressortissants de la RNC.

Revenez ensuite voir l'ambassadeur Crocker pour lui annoncer la nouvelle. Il vous envoie rencontrer le Colonel Cassandra Moore au barrage Hoover pour qu'elle vous briefe.

Pour la république, 2ème partie

Allez au barrage Hoover et rencontrez Cassandra Moore dan son bureau. Elle a plusieurs missions pour vous ; la première consiste à s'occuper des Grands Khans et de leur menace. Rendez-vous alors au Red rock Canyon en passant par Goodsprings.
Méfiez-vous des mouches géantes sur votre chemin et rejoignez le camp des Khans.

Entrez dans la hutte de Papa Khan et parlez-lui. Il confirme son allégeance à Caesar. Vous pouvez alors effectuer les missions secondaires de ce clan pour essayer d'être ami avec eux. Vous pouvez aussi sortir votre arme et éliminer tous ceux qui se trouvent dan la hutte en commençant par le Papa Khan. Ce clan ne sera plus une menace pour la RNC pendant la bataille du barrage. Revenez annoncer la nouvelle au colonel Moore.

Elle vous envoie ensuite investiguer sur l'Omerta, le gang mafieux qui se trouve à New Vegas. Revenez alors à l'ambassade de la RNC et parlez à Liza O'Malley pour obtenir un tuyau sur l'Omerta.

Allez ensuite vers le casino Gommorah et parlez à la réceptionniste. Parlez ensuite à Cachino et volez son registre. Reparlez ensuite à Cachino et faites-le chanter en utilisant son registre qui continent les comptes de son business personnel pour soustraire des informations sur les activités secrètes de l'Omerta.

Vous devez donc enquêter et saboter les plans de l'Omerta. Allez voir Troike qui se trouve dans le lobby inférieur du casino.

Il accepte de vous parler des plans des boss si vous réussissez à résilier son contrat avec Big Sal. Remontez ensuite vers la zone privée du club et parlez à Big Sal. Donnez-lui 300 capsules pour qu'il libère Troike et revenez voir ce dernier. Il vous parlera alors des armes que stocke l'Omerta dans le sous-sol. Il vous donne aussi un genre de thermite qui vous sera utile pour la destruction des armes et la clé du dépôt du sous-sol.

Allez alors vers le dépôt et récupérez les armes qui se trouvent dans les caisses.

Placez ensuite la thermite sur les quatre grandes caisses vertes. Sortez et appuyez sur l'interrupteur situé près de la porte pour exploser le tout. Vous devez maintenant vous occuper de Clanden pour Cachino.

Allez vers la zone des suites et entrez dans la chambre de Clanden. Ce dernier n'a rien d'intéressant à vous dire. Ne perdez pas votre temps et éliminez-le furtivement pendant qu'il est dans sa chambre. Revenez enfin voir Cachino pour

la suite des événements.

Il est temps de régler les comptes avec les boss qui demandent justement à vous voir. Suivez Cachino pour aller au bureau de Big Sal et de Nero. Cachino vous donne une arme à l'entrée du bureau. Parlez avec les boss et quand ils décident de se débarrasser de vous, sortez votre magnum et neutralisez-les.

Après ce nettoyage, Cachino prend les commandes de l'Omerta qui ne sera plus une menace pour la RNC. Parlez une dernière fois avec le nouveau patron pour qu'il vous donne des jetons que vous pouvez échanger à la banque. Revenez ensuite voir le colonel Moore.

Elle vous demande cette fois de vous occuper de Mr. House. Profitez donc de l'invitation de Mr. House pour entrer sans problèmes au Lucky 38. Allez au penthouse et ignorez le grand écran.

Allez alors vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur de gauche. Piratez-le et entrez par la porte secrète qui s'ouvre. A partir de ce moment, les robots sont en alerte et vous attaquent. Courez vers la console de l'ascenseur en profitant de la lenteur des robots et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle où est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour le faire sortir. Tirez sur le corps momifié pour l'éliminer et quittez les lieux. Revenez voir le colonel Moore pour lui annoncer la nouvelle.

Votre prochaine mission consiste à neutraliser la menace de la Confrérie de l'acier par tous les moyens en optant pour la diplomatie ou la force. Vous devez d'abord trouver le chapitre de la Confrérie d'acier qui se trouve à Hidden Valley. Dirigez-vous alors vers la confrérie pour être arrêté par un Ranger de la RNC. Ce dernier vous donne un émetteur récepteur d'urgence que vous pouvez utiliser pour appeler des renforts.

Vous pouvez appeler des renforts une fois toutes les 24 heures. Continuez votre route jusqu'à Hidden Valley et allez vers le bunker qui se trouve à gauche, près de la clôture.

Veronica qui vous accompagne et qui est membre de la Confrérie de l'acier vous ouvrira les portes du bunker.

Vous pouvez essayer de neutraliser tous les habitants du chapitre mais il s'agit d'une mission suicide. Donc pour neutraliser la confrérie, il faut utiliser la ruse et déclencher l'autodestruction du clan.

Allez directement au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara. Il a besoin de vous pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie.
Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée. Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin.

Si vous ne voulez pas perdre votre temps à accomplir les missions secondaires de la confrérie, volez-lui sa carte codée également. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte du Scribe en chef Taggart.

Utilisez ces trois cartes sur le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe. Utilisez ce mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie.

Neutralisez ensuite les ennemis qui font éruption dans la salle puis prenez une robe de Scribe sur un cadavre et portez-la. Vous allez pouvoir vous faire passer pour un membre et quitter le chapitre sans danger. Après l'explosion du chapitre, revenez voir le colonel Moore.

Vous le saurez quand ça se produira

Votre prochaine mission consiste à protéger le président pendant qu'il donne son discours au barrage Hoover. Parlez donc au Ranger Grant qui s'occupe de la sécurité. Prenez l'autorisation d'accès à tout le périmètre pour assurer la sécurité.

Une fois à l'extérieur, allez parler au Ranger Grant sur la plateforme d'observation. Montez ensuite vers la zone d'atterrissage du Vertiptère du président. Après l'atterrissage, fouillez l'ingénieur pour trouver un détonateur sur lui.

Si vous possédez les capacités nécessaires, vous pouvez désamorcer la bombe qui se trouve sur le Vertiptère. Sinon la bombe ne s'explosera pas puisque vous possédez le détonateur et vous pouvez par la suite informer Grant de votre trouvaille.

Descendez ensuite près de la foule et sortez votre sniper pour contrôler la tour du barrage qui se trouve derrière le président. Vous allez voir un Ranger pousser un autre dans le vide et prendre sa position. Il s'agit d'un membre de la légion de Caesar déguisé et qui complote pour abattre le président. Eliminez-le avant qu'il ne passe à l'acte et allez ensuite parler à Grant de la bombe ou du sniper ennemi. Le président sera alors évacué sain et sauf.

Revenez voir le colonel Moore qui vous annonce l'approche de la bataille du barrage et l'affrontement contre la légion de Caesar. Elle vous envoie rencontrer le général Oliver dans son bureau.

Eureka

Après l'entretien avec le général, on vous informe que les hommes de Caesar ont réussi à pénétrer dans le barrage à travers les tunnels d'écoulement. Si vous avez les compétences requises en science, vous pouvez stopper l'intrusion des légionnaires en détournant l'écoulement vers les turbines. Si ce n'est pas le cas, vous devez seulement quitter le barrage.

Dans tous les cas, vous devez passer par les centrales pour sortir. Restez toujours entre les soldats pour combattre les légionnaires qui arrivent. Sortez enfin du barrage et avancez en éliminant d'autres légionnaires. Entrez dans le bunker et parlez au Ranger pour avoir l'appui de son unité. Ces redoutables rangers seront très efficaces lorsqu'il s'agit d'ouvrir le chemin jusqu'au camp du Légat. Assurez-vous d'avoir un sniper et plein de munitions avant d'atteindre le camp.

Utilisez votre sniper pour éliminer les gardes du camp furtivement.

Entrez ensuite en compagnie du vétéran ranger et approchez-vous du légat Lanius puis tirez-lui une balle dans la tête sans déclencher une conversation avec ce dernier. Repliez-vous ensuite et tirez avec votre sniper sur le légat. Vous aurez un coup de main de la part du vétéran ranger mais pour une courte durée puisqu'il sera très vite éliminé.

Tirez toujours en reculant pour éviter la lame du légat et neutralisez aussi les renforts ennemis qui arrivent dans la zone. Visez les têtes de vos ennemis pour effectuer des coups critiques et infliger des morts rapides.

Une fois le légat mort, neutralisez les autres assaillants et dirigez-vous vers la porte du camp pour que les renforts arrivent. Vous serez alors félicité par le général Oliver et la RNC.

Félicitations, vous avez éradiqué la menace de la légion et vous êtes devenu le héros de la RNC.

Mr. House

La maison a toujours raison, I

Après la mission " c'est Top ", acceptez l'invitation de Mr. House et allez au Lucky 38. Les missions de Mr. House ressemblent à celles de Béni-oui-oui puisqu'ils utilisent tous les deux les Securitons. Montez au penthouse et allez au grand écran pour parler à Mr. House. Donnez-lui ensuite le jeton.

Ce dernier vous invite à assister à une démonstration de la mise à jour des Securitons qui sont devenus encore plus redoutables. De retour au penthouse, Mr. House vous assigne votre nouvelle mission.

La maison a toujours raison, II

Mr. House vous rend le jeton et vous envoie vers le fort de la légion. Vous devez atteindre le bunker qui se trouve dans le fort pour activer les Securitons qui se trouvent sur place.

Profitez donc de l'invitation de Caesar pour rejoindre son fort. Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Vous pouvez couper par la plaine pour atteindre votre destination en évitant la zone radio active du

camp de Searchlight et ses goules.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé au fort, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez vers la tente de Caesar. Caesar vous demande de détruire le bunker et les Securitons pour lui. Acceptez sa mission pour avoir l'accès complet au bunker. Récupérez alors le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les portes et entrez dans le bunker. Vous pouvez reparler à Mr. House qui vous informe du danger qui vous attend dans le bunker. Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue.

Avec votre ou vos compagnons, avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez toujours d'affronter un robot à la fois et restez à couvert. Les robots sont assez lents, vous pouvez donc les contourner pour les prendre à revers. Explosez aussi les tourelles, en restant loin d'elles pour éviter leurs explosions, avant de continuer votre chemin.

Avancez ensuite jusqu'à la dernière salle où se trouve la console de mise en oeuvre des Securitons. Activez alors la console en insérant le jeton pour mettre à niveau les Securitons et quittez le bunker.

Revenez ensuite voir Caesar et prétendez avoir fini le travail dans le bunker. Il sollicite encore votre aide mais ignorez-le cette fois et quittez sa tente. Allez vers la porte de sortie du campement, reprenez vos armes et quittez le campement. Revenez ensuite à New Vegas et allez au Lucky 38 pour annoncer la nouvelle à Mr. House.

La maison a toujours raison, III

Mr. House vous demande partir vers la base aérienne de Nellis où se trouvent les Boomers. Il vous demande de les rallier à sa cause ou de les neutraliser.

Quittez alors New Vegas en direction des territoires des Boomers. Ces derniers canardent tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour sortir et courez vers la clôture de la base.

Avancez à droite sans vous soucier des bombardements et parlez au garde qui appellera à son tour Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl dans sa cabane. Parlez-lui pour avoir une idée sur les Boomers et leur idéologie. Elle vous demande aussi quelques services à rendre pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres.

Si vous ne souhaitez pas perdre votre temps avec les Boomers, vous devez neutraliser leur chef. Commencez par éliminer Pearl qui se trouve dans sa cabane.

Allez ensuite au hangar pour trouver Loyal et éliminez-le lui aussi avant de revenir voir Mr. House. Il sera satisfait de l'achèvement de la quête même si vous neutralisez les Boomers.

La maison a toujours raison, IV

Mr. House vous envoie cette fois enquêter sur le gang de l'Omerta qui constitue une menace pour le Strip de New Vegas. Il vous envoie rencontrer la réceptionniste du casino Gomorrah qui pourra vous aider dans cette tache.

Allez ensuite vers le casino Gommorah et parlez à la réceptionniste. Parlez ensuite à Cachino et volez son registre. Reparlez ensuite avec Cachino et faites-le chanter en utilisant son registre pour lui soustraire des informations sur les

activités secrètes de l'Omerta.

Vous devez donc enquêter et saboter les plans de l'Omerta. Allez voir Troike qui se trouve dans le lobby inférieur du casino. Il accepte de vous parler des plans des boss si vous réussissez à résilier son contrat avec Big Sal. Remontez vers la zone privée du club et parlez à Big Sal. Donnez-lui 300 capsules pour qu'il libère Troike et revenez voir ce dernier.

Il vous parlera alors des armes que stocke l'Omerta dans le sous-sol. Il vous donne aussi une thermite qui vous sera utile pour la destruction des armes et vous offre enfin la clé du dépôt se trouvant au sous-sol.

Allez alors vers le dépôt et récupérez les armes qui se trouvent dans les caisses. Placez ensuite la thermite sur les quatre grandes caisses vertes. Sortez et appuyez sur l'interrupteur situé près de la porte pour exploser le tout. Vous devez maintenant vous occuper de Clanden pour Cachino.

Allez vers la zone des suites et entrez dans la chambre de Clanden. Ce dernier n'a rien d'intéressant à vous dire. Eliminez-le en silence pendant qu'il est dans sa chambre. Revenez enfin voir Cachino pour la suite des événements.

Il est temps de régler les comptes avec les boss qui demandent à vous voir. Suivez Cachino pour aller au bureau de Big Sal et de Nero. Cachino vous donne une arme à l'entrée du bureau. Parlez avec les boss et quand ils décident de se débarrasser de vous, sortez votre magnum et neutralisez-les.

Après ce nettoyage, Cachino prend les commandes de l'Omerta qui ne constituera plus une menace pour Mr. House. Parlez une dernière fois avec le nouveau boss pour qu'il vous donne des jetons que vous pouvez échanger à la banque. Revenez ensuite voir Mr. House pour faire votre rapport.

La maison a toujours raison, V

Votre prochaine mission consiste à localiser et à éliminer le chapitre du Mojave de la Confrérie d'acier. Mr. House considère la confrérie comme la principale menace pour ses plans.

Rendez-vous donc à Hidden Valley et longez la clôture gauche pour atteindre le bunker de la confrérie. Si Veronica vous accompagne, elle vous ouvrira les portes du bunker. Descendez au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara.

Il a besoin de vous pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie. Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée. Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin, volez aussi sa carte codée. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte codée du Scribe en chef Taggart. Une fois les trois cartes en votre possession, vous pouvez faire un tour dans le chapitre pour récolter des armes et munitions.

Allez ensuite dans la salle où se trouve le Scribe en chef Taggart. Utilisez ces trois cartes sur le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe. Allez fermer la porte de cette salle avant de déclencher l'autodestruction. Utilisez ensuite le mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la salle et endossez la robe du Scribe en chef Taggart pour sortir de la salle. Vous allez pouvoir vous faire passer pour un Scribe de la confrérie et quitter le chapitre sans danger.

Une fois dehors, le chapitre explosera et la menace de la confrérie sera anéantie. Revenez donc voir Mr. House pour lui annoncer la bonne nouvelle.

La maison a toujours raison, VI

Cette mission est accessible si vous êtes en bons termes avec la RNC. Mr. House vous demande de protéger le président Kimball pendant son discours au barrage Hoover. Partez donc sur place et parlez au ranger Grant qui s'occupe de la sécurité. Une fois prêt pour sécuriser la zone, reparlez à Grant qui se trouve sur la plateforme d'observation.

Quand le Vertiptère présidentiel atterrit, fouillez l'ingénieur pour lui voler le détonateur. Vous pouvez annoncer cette découverte à Grant ou attendre encore. Allez ensuite près de la foule, sortez votre sniper et surveillez le ranger qui se

trouve en haut de la tour du barrage qui se trouve derrière le président. Attendez qu'un légionnaire déguisé élimine ce ranger pour tirer une balle dans la tête du premier.

Revenez voir Grant et parlez-lui du détonateur. Le président sera alors évacué sur le champ pour éviter d'autres tentatives d'assassinat. Revenez ensuite voir Mr. House pour la suite des événements.

La maison a toujours raison, VII

Vous devez partir à la station secondaire d'El Dorado pour dévier encore plus d'électricité vers Mr. House. Cette station est gardée par les soldats de la RNC. Donc assurez-vous d'être neutre ou en bon terme avec la RNC. Les soldats vous interdisent l'accès à la salle de contrôle si vous n'êtes pas ami avec eux.

Ignorez-les et essayez d'entrer quand ils patrouillent loin de la porte de la salle. Evitez d'entrer dans la salle de contrôle pendant la nuit pour ne pas tomber sur plusieurs soldats qui dorment à l'intérieur.

Avancez vers la console et installez la puce de neutralisation pour alimenter le transformateur et augmenter la puissance de Mr. House. La RNC n'appréciera pas cette action mais vous n'êtes pas considéré comme ennemi. Revenez ensuite voir House pour faire votre rapport.

Tout ou rien

Tous les préparatifs de Mr. House sont terminés. Vous pouvez donc passer à la dernière phase du plan pendant que la RNC et la légion de Caesar se battent pour le barrage.

Vous arrivez donc dans le barrage escorté par les Securitons.

Si vous êtes en bon terme ou neutre vis-à-vis de la RNC, vous ne serez pas attaqué par ces derniers. Sinon les Securitons s'occuperont de leur cas ainsi que des Légionnaires. Avancez alors et entrez dans le barrage. Utilisez l'ascenseur pour atteindre la zone des bureaux. Neutralisez les ennemis et dirigez-vous vers la salle de contrôle. Abattez les deux gardes en armures assistées et endossez l'une d'elles pour passer pour un soldat. Installez alors la puce de neutralisation.

Mr. House apparait sur les écrans et vous transmet un message écrit à donner au général Oliver de la RNC. Allez ensuite à l'interrupteur électrique de la centrale et activez-le.

Quittez maintenant la centrale du barrage et avancez sur la route en compagnie de l'escorte constituée de plusieurs Securitons. Ils sont utiles pour que vous puissiez vous frayer un chemin jusqu'au camp du Légat en abattant les Centurions sur votre chemin.

Avancez vers le camp et utilisez votre sniper pour neutraliser les gardes furtivement. Entrez ensuite dans le camp et approchez-vous du légat pour trouver un bon angle de tir. Tirez-lui une balle dans la tête et reculez pendant qu'il charge sur vous.

Continuez de tirer et soignez-vous fréquemment suite aux frappes du légat et de sa garde prétorienne. Visez toujours la tête pour ne pas gaspiller vos balles. Concentrez vos tirs sur le légat jusqu'à l'éliminer.

Approchez-vous alors de la porte du camp pour que les forces de la RNC rappliquent. Donnez le message de Mr. House au général Oliver. Si ce dernier refuse la reddition, les Securitons n'auront aucun mal à neutraliser les soldats et leur général.

Félicitations, vous avez aidé Mr. House à libérer New Vegas et ses environs. En plus, vous êtes bien récompensé par le maitre de New Vegas, Mr. House.

Caesar

Rendre à Caesar

Après la mission " c'est Top " acceptez l'invitation de Caesar pour aller le voir au fort. Avant d'y aller et pour éviter les allers retours, vous pouvez passer au Lucky 38 pour rendre une visite à Mr. House. Allez au penthouse et ignorez le grand écran. Allez alors vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur, à gauche. Piratez-le et entrez par la porte secrète qui s'ouvre.

Les robots sont en alerte et vont vous attaquer. Courez vitre vers la console de l'ascenseur en profitant de la lenteur des robots et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle ou est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour faire sortir le corps. Tirez dessus pour l'éliminer une fois pour toutes. Ceci vous sera utile une fois chez Caesar.

Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Le chemin est long mais vous pouvez couper par la plaine.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé à Fortification Hill, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez dans le campement. On vous informe immédiatement que Caesar vous attend dans sa tente et que vous pouvez aller le voir. Rendez-vous donc chez Caesar et parlez-lui pour qu'il accepte de vous laisser entrer dans le bunker pour détruire l'installation qui s'y trouve. Récupérez le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les porte et entrez dans le bunker. Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue. Amenez Veronica avec vous et avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez d'affronter un robot à la fois et restez toujours à couvert. Une fois dans la salle où se trouvent plusieurs robots. Laissez vos compagnons les combattre et entrez dans la première salle de régulateur de courant. Lancez une dynamite sur le régulateur pour le détruire.

Sortez ensuite et détruisez les deux autres régulateurs de la même manière. Prenez ensuite le chemin de la sortie avant que les Securitons ne sortent de leurs salles pour vous attaquer. Revenez voir Caesar pour faire votre rapport.

Si vous avez déjà éliminé Mr. House, Caesar vous félicitera de cet exploit. Il vous envoie ensuite voir les Boomers. S'ils n'acceptent pas de se soumettre à Caesar, il faudra les éliminer.

Quittez alors le fort en direction de la base aérienne de Nellis. Vous devez éviter les tirs d'artillerie des Boomers. Remontez alors la pente qui conduit à leur base et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus.

Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez dans le coin droit du bâtiment et attendez la fin des bombardements pour sortir. Courez vers la clôture de la base et avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements. Parlez ensuite au garde qui appellera à son tour Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Si vous ne souhaitez pas perdre votre temps avec les Boomers, vous devez neutralisez leurs chefs. Commencer par éliminer Pearl qui se trouve dans sa cabane. Allez ensuite au hangar pour trouver Loyal et éliminez-le lui aussi. Revenez faire votre rapport à Caesar.

Votre mission suivante consiste à essayer de forger une alliance entre la société du Gant blanc de New Vegas et Caesar. Allez donc à New Vegas et parlez à Marjorie la patronne du casino Ultra Luxe. Elle refuse catégoriquement de s'allier à Caesar. Allez ensuite vous entretenir avec Mortimer pour en savoir plus sur cette société secrète.

Vous pouvez accomplir les missions secondaires de la société ou revenir à Caesar pour lui annoncer que les Gants blancs refusent de s'allier avec lui. Caesar est très malade mais vous ordonne d'aller détruire le chapitre du Mojave de la Confrérie d'acier.

Rendez-vous donc à Hidden Valley. Vous serez arrêté par un Frumentarii déguisé qui vous informe de l'existence d'une cachette où vous pouvez vous réapprovisionner régulièrement en armes et en munitions.

Vous rencontrez aussi un ranger de la RNC qui vous donne trois jours pour améliorer votre conduite envers la RNC et quitter Caesar.
Après ces rencontres, continuez votre chemin.

Une fois à Hidden Valley, longez la clôture gauche pour atteindre le bunker de la confrérie. Si Veronica vous accompagne, elle ouvrira pour vous les portes du bunker. Descendez au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara. Il a besoin de vos services pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie. Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée.

Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin. Volez aussi la carte codée de Hardin. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte codée du Scribe en chef Taggart.

Allez ensuite dans la salle où se trouve le Scribe en chef Taggart. Utilisez ces trois cartes avec le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe.

Allez fermer la porte de cette salle avant de déclencher l'autodestruction. Utilisez ensuite le mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie. Neutralisez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la salle.

Endossez la robe du Scribe en chef Taggart et sortez de la salle. Une fois dehors le chapitre explosera et la menace de la confrérie sera anéantie. Revenez donc voir Caesar pour lui annoncer la bonne nouvelle.

Et tumor, brute ?

Caesar est très souffrant et sollicite votre aide. Suivez-le dans sa tente pour avoir plus d'informations sur son auto-doc. Il lui manque un module de scan de diagnostic pour qu'il enlève la tumeur de Caesar. Vous devez alors récupérer la pièce qui se trouve dans l'abri 34.

Allez vers cet abri et entrez dans la grotte. Neutralisez les Geckos qui se trouvent dans la zone et avancez jusqu'à l'entrée de l'abri. Commencez par prendre un Rad-X pour résister à la radiation de la zone. Eliminez les habitants de l'abri transformés en goules et descendez via l'escalier, à droite.

Passez la cour et entrez dans un autre couloir. Descendez d'autres escaliers et avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Avancez et tournez à droite vers le couloir inondé. Plongez et avancez rapidement vers le cadavre du technicien pour prendre le mot de passe du terminal de sécurité de l'abri 34. Revenez dans le couloir et avancez jusqu'à la dernière salle à gauche où il y'a un coffre à droite. Passez alors par la porte qui se trouve à gauche.

Avancez dans le couloir, éliminez les ennemis et passez dans le couloir inondé situé à droite. Nagez, tournez une seule fois à droite et avancez jusqu'au cadavre du technicien pour prendre un autre mot de passe.

Revenez au couloir et avancez. Entrez dans la salle de gauche et piratez le terminal pour pomper l'eau qui inonde les couloirs. Sortez de cette salle et allez à la porte qui se trouve à gauche du couloir qui était inondé. Entrez, descendez les marches et tournez à droite. Entrez dans la salle de sécurité A.

Suivez le couloir jusqu'à la salle qui se trouve à gauche. Entrez, piratez le terminal si vous comptez explorer encore l'abri. Prenez ensuite la pièce de l'auto-doc qui se trouve à droite. Rebroussez chemin et quittez ce maudit abri. Revenez voir Caesar et réparez l'auto-doc pour le soigner.

Tueur d'Arizona

Après la guérison de Caesar, il vous demande d'assassiner le président Kimball pendant son discours au barrage. Allez au point de rendez-vous avec Cato. Après une nuit de sommeil, il vous donne un uniforme de soldat et vous conduit au barrage.

Restez loin des rangers et des chiens qui ne pourront pas être trompés par le déguisement. Attendez que le premier

ranger et son chien s'éloignent de la foule et allez parler à Cato. Quand l'appareil du président approche, attendez que le ranger qui se trouve derrière la foule s'éloigne et montez les marche. Restez à droite de la porte pour attendre l'arrivée du président. Dès qu'il sort de la porte, visez sa tête et explosez-la.

Fuyez ensuite en sautant la dénivellation et en vous éloignant de la zone du barrage. La mission est accomplie, mais avant de rejoindre le fort de Caesar, enlevez la tenue de soldat de la RNC sinon vous serez attaqué dans le fort. Revenez ensuite voir Caesar pour faire votre rapport.

Veni, Vidi, Vinci

Tout est en place pour l'attaque finale sur le barrage Hoover. Avancez dans le camp du légat et allez dans sa tente qui se trouve en haut de la colline pour lui parler. Transmettez l'ordre de Caesar de lancer l'assaut sur le barrage.

Accompagné par les légionnaires, avancez sur le barrage en éliminant les soldats et les rangers avec votre sniper.

Passez par le bunker qui se trouve au centre de la route et continuez votre chemin.
Neutralisez les rangers qui se trouvent dans les tours et qui empêchent les légionnaires d'avancer.

Entrez ensuite dans le centre de visite du barrage où plusieurs ennemis équipés d'armures assistées vous attaquent. Eliminez-les avec vos meilleures armes et ramassez les incinérateurs. Utilisez l'ascenseur pour atteindre les bureaux et éliminez les ennemis en chemin. Restez toujours en compagnie de quelques légionnaires et utilisez votre sniper pour éliminer les ennemis en passant les centrales 01, 02, 03 et 04. Avancez ensuite vers le complexe du général Oliver.

Ce dernier est bien protégé par les soldats. Après le refus de reddition du général, avancez à gauche et éliminez les soldats qui arrivent vers vous. Montez les premiers escaliers, éliminez les soldats suivants et remontez dans une zone pleine de bureaux.

Restez toujours à couvert pour éviter les tirs des rangers qui se trouvent au fond et surtout de celui équipé de fusil laser anti-matériel. Tirez aussi sur les pièges à ours au sol pour les déclencher avant de passer. Soignez-vous après chaque tir du ranger qui se trouve au fond et utilisez votre incinérateur pour l'éliminer.

Fouillez ce dernier pour prendre les super Stimpak. Montez vers le bureau d'Oliver qui sort avec son escorte. Concentrez vos attaques sur lui en utilisant l'incinérateur.

Une fois le général mort, occupez-vous de son escorte et nettoyez l'étage. Tirez en reculant pour éviter les coups des super masses des rangers. Une fois la zone nettoyée, rebroussez chemin et sortez du complexe d'Oliver pour retrouver le légat et l'informer de la mort du général.

Félicitations, vous avez fortement contribué à l'ascension de Caesar dans le Mojave. Il contrôle le barrage ainsi que New Vegas d'une main de fer. Vos efforts seront bien récompensés par Caesar.

CAPSULES À L'INFINI

Rendez-vous à Freeside, dans le bar baptisé "l'atomic wrangler", et parlez au sexbot qui se trouve dans le fond, du côté des jeux d'argent. Si vous ne le voyez pas, vous devez accomplir la quête du propriétaire du bar. Vous recevrez 10 capsules à chaque fois que vous lui parlerez, sachant que vous pourrez recommencer autant que vous voudrez.

REVERSE PICKPOCKET

Pour chaque PNJ, il existe un moyen de lui faire changer d'arme ou de tenue qu'il tient ou porte. Pour ce faire, il suffit de lui glisser dans l'inventaire, grâce au Pick Pocket, une arme plus puissante que celle qu'il porte, ou une armure plus résistante. Pour maximiser les chances de réussite, sauvegardez avant l'acte pour pouvoir recommencer à volonté en cas d'échec. Une fois que l'arme ou l'armure a été glissée dans l'inventaire du personnage, il suffit de sortir de sa zone, d'attendre un peu et de revenir, pour constater qu'il a remplacé son ancienne arme ou tenue par la nouvelle. Cette astuce est très pratique lorsqu'on souhaite obtenir une arme ou une armure (éventuellement unique) d'un personnage "immortel", comme Papa ou l'Aîné Lyons, ou qu'on ne souhaite tout simplement pas tuer un PNJ simplement pour son équipement.

CHUTES INOFFENSIVES

Il existe une technique bien pratique qui permet de ne subir aucun dégât après une chute de n'importe quelle hauteur. Pour cela il suffit simplement de sauvegarder la partie à quelques centimètres du sol, juste avant l'impact, et de charger. Le personnage atterrira alors sain et sauf. Cette méthode peut être utilisée comme raccourci pour atteindre plus rapidement certains endroits, ou pour découvrir certains lieux qui ne sont pas censés être visités !

MAJOR KNIGHT

Allez à l'avant-poste du Mojave et parlez au Major Knight, celui-ci pouvant réparer à 100 % n'importe quelle arme ou armure à votre disposition, contrairement à tous les autres réparateurs du jeu. Une fois que vous avez fait réparer à la perfection votre item, récupérez vos capsules grâce au Pick Pocket (prenez soin de sauvegarder avant). Si vous possédez un grand nombre de capsules (par ailleurs simples à acquérir grâce aux casinos du Strip), vous pourrez en un clin d'oeil réparer à 100 % la totalité de vos équipements, et au final ne rien payer !

ACHETER GRATUITEMENT CHEZ LES MARCHANDS

Commencez par trouver un marchand ayant trois fois la même arme dans son inventaire. Par exemple, 3 lances thermiques. Je vous conseille d'aller voir Blake à la Crimson Caravan Company, c'est chez lui que vous aurez le plus de chance de trouver trois armes identiques. A l'inverse, les Gun Runners n'ont jamais trois fois la même arme à vendre.

Une fois un marchand ayant trois mêmes armes à vendre trouvé, achetez chez lui tout ce que vous voulez. Munitions, Stimpack, etc.

Ensuite, achetez un exemplaire de l'arme qu'il possède en triple. Revendez-les lui dans la foulée. Rachetez-les lui encore une fois. Et là, vous verrez que l'arme aura vu sa valeur décuplée. Vous pourrez alors acheter cette arme à environ 300 capsules, et la revendre à 3000 capsules !

Répétez l'opération jusqu'à ce que le marchand n'ait plus d'argent.

Sachez enfin que les marchands récupèrent leur argent et leur inventaire toutes les 48h (dans l'horloge du jeu) environ.

AVOIR 100 À TOUTES LES COMPÉTENCES LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE

Vocabulaire

Skill = Compétences
Perk = Aptitudes

Spécial

S 6
P 6
E 6
C 1
I 10
A 1
L 10

L'intelligence marche comme suit. On gagne 10 points par level + 0,5 x notre intelligence. Donc avec 10 en Intelligence, on est parti pour du 15 par level ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Intelligence|http://fallout.wikia.com/wiki/Intelligence). La chance augmente légèrement la valeur de chaque perk, de VOTRE CHANCE/2 pour être précis. Avec 10 en chance, on part directement avec du +5 sur chaque perk.

Les autres, on les laisse à 6, et ceux qui influent sur le moins de compétences, on les baisse à 1.

Après avoir crée ce perso, on obtient donc ceci :

Traits et spécialités

Comme traits, on prend bien sûr Skilled ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Skilled|http://fallout.wikia.com/wiki/Skilled) qui ajoute +5% à tous les skill. On gagne moins d'XP mais peu importe. Et on prend aussi Small Frame ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Small_Frame|http://fallout.wikia.com/wiki/Small_Frame) puisque augmenter votre agilité de 1 augmente légèrement la valeur de certaines compétences comme la discrétion.

En spécialité, vous prenez bien sûr Discours, Troc et Discrétion, vous n'êtes pas là pour être bon au combat en début de jeu.

Ensuite les choses sérieuses commencent.

Comment monter le perso ?

Commencez par passer NIVEAU 2. Arrivé la, vous prenez la perk Entraînement intense. Il n'y a rien d'autre de sympa niveau 2. Vous mettez +1 en Charisme, et vous placez ensuite vos 15 points avec 5 points sur le discours, 5 sur le troc et 5 sur la furtivité.

<u>Récapitulatif une fois level 2 :</u>
Troc 35
Arme à énergie 24
Explosifs 24
Armes à feu 16
Crochetage 24
Médecine 32
Corps-à-corps 26
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 36

Discours 36
Survie 24
Mains nues 24

Une fois NIVEAU 3, mettez encore +5 discours, troc et discrétion. Pas de perk à ce niveau.

Une fois NIVEAU 4, vous mettez +5 aux skills (vos 15 points divisés par 3) les plus bas : Armes à énergie, explosifs et armes a feu donc.

Comme perk, vous prenez bien sûr Educated ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Educated|http://fallout.wikia.com/wiki/Educated) qui vous permet d'avoir maintenant 17 points à répartir à chaque niveau.

Récapitulatif une fois level 4 :
Troc 40
Arme à énergie 29
Explosifs 29
Armes à feu 21
Crochetage 24
Médecine 32
Corps-à-corps 26
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 41
Discours 41
Survie 24
Mains nues 24

Il y a 8 livres de compétences Sciences dans le jeu. 6 pour le troc et 6 pour le discours. Soit, avec compréhension ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Comprehension|http://fallout.wikia.com/wiki/Comprehension), 8x4 = 32 points possibles et 6x4 = 24 points possibles. Vous pouvez aussi, dans HH, créer des livres de compétences aléatoires ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Workbench_crate|http://fallout.wikia.com/wiki/Workbench_crate). Imaginons un livre de chaque compétence (au pire ça ne change rien, il faudra juste monter un peu moins une compétence et en monter un peu plus un autre). D'ailleurs il n'y a que 13 compétences, il restera donc encore 3 livres à créer. On verra ça à la fin, en laissant donc 3 compétences à seulement 96. Donc montez discrétion jusqu'à 64, et les deux autres jusqu'à 72 uniquement. Les points restants seront comblés par tous ces livres.

NIVEAU 5, vous mettez +5 en Troc, Discours et Discrétion, et +2 en Armes a énergie

NIVEAU 6, même chose. En plus, vous prenez la perk ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Comprehension|http://fallout.wikia.com/wiki/Comprehension) elle ne vous servira que bien plus tard, mais il n'y a encore aucune perk qui vous intéresse.

Récapitulatif une fois level 6 :
Troc 50
Arme à énergie 33
Explosifs 29
Armes à feu 21
Crochetage 24
Médecine 32
Corps-à-corps 26
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 51
Discours 51
Survie 24
Mains nues 24

En avant pour le NIVEAU 7, où vous mettez encore la même chose qu'aux niveaux 5 et 6.

Puis NIVEAU 8 encore la même chose. Vous prenez en plus la perk entrainement intense, et boum +1 en charisme.

Récapitulatif niveau 8 :
S 5
P 5
E 5
C 3
I 10
A 1
L 10

Troc 61
Arme à énergie 37
Explosifs 29
Armes à feu 21
Crochetage 24
Médecine 32
Corps-à-corps 26
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 61
Discours 62
Survie 24
Mains nues 24

Plus que 3 points, et vous pourrez arrêter de monter la discrétion.

NIVEAU 9, +3 en discrétion, +6 en troc et en discours, et +2 en Armes à énergie.

NIVEAU 10, +5 en troc et +4 discours, +8 en armes à énergie. Vous prenez un Entrainement intense pour la force.

Récapitulatif une fois level 10 :
Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 47
Explosifs 30
Armes à feu 21
Crochetage 24
Médecine 32
Corps-à-corps 27
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 25

A ce niveau du jeu, vous ne pouvez pas avoir tous les livres (disons que niveau 30 environ vous pouvez), mais hypothétiquement, les 100 sont déjà atteint sur 3 skills.

L'arme à énergie est déjà a 47. Il y a 6 livres d'armes à énergie + l'aléatoire de HH, soit 4x7 = 28 points. Donc quand les armes à énergie seront à 72, il faudra penser à stopper.

L'entraînement intense FORCE a également ajouté quelques points sur quelques skill. Rien de bien méchant.

NIVEAU 11, on attaque 3 nouvelles compétences, +5 en Explosifs, armes à feu et crochetage, +2 en armes à énergie.

NIVEAU 12, même recette, ainsi qu'un entrainement intense en force.

NIVEAU 13, même recette.

NIVEAU 14, même recette ainsi que +1 en force de nouveau.

Récapitulatif une fois level 14 :
S 8
P 5
E 5
C 3
I 10
A 1
L 10

Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 55
Explosifs 53
Armes à feu 51
Crochetage 54
Médecine 32
Corps-à-corps 30
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 28

Attention, il faudra stopper Explosifs, armes à feu et crochetage à respectivement 72, 72 et 68 ! Toujours pour les mêmes raisons. Le nombre de livres par compétence se trouve toujours ici : e|http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout:_New_Vegas_skill_books|http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout:_New_Vegas_skill_books

NIVEAU 15, même recette

De nouveau cette recette au NIVEAU 16, ainsi que Tag! (e|http://fallout.wikia.com/wiki/Tag!|http://fallout.wikia.com/wiki/Tag!) +15 au skill de votre choix, qui sera CàC.

Récapitulatif une fois level 16 :
Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 59
Explosifs 58
Armes à feu 56
Crochetage 60
Médecine 32
Corps-à-corps 45
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 28

On avance gentiment, et on continue NIVEAU 17 avec +8 en crochetage (le crochetage est fini), +3 en armes à énergie, en explosifs et en armes à feu.

NIVEAU 18, on mettra +10 en armes à énergie (fin des armes à énergie) et +7 en armes à feu.

Récapitulatif une fois level 18 :
Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 72 + Les livres de compétences = 100
Explosifs 59
Armes à feu 66
Crochetage 68 + Les livres de compétences = 100
Médecine 32
Corps-à-corps 45
Réparation 32
Sciences 32
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 28

Déjà 5/13 compétences niveau 100 (hypothétiquement bien sûr, vous n'aurez tous les livres qu'au niveau 25/30 comme je l'ai dit), allez on continue. D'ailleurs j'avais dit plus haut qu'il fallait laisser certaines compétences à 96, car 3 livres aléatoires de HH allaient être inutilisés. Armes à feu en fera partie, il vous suffit donc de monter ce skill à 68 et non 72 finalement.

NIVEAU 19 déjà, et +13 en explosifs (fin des explosifs) +2 en armes à feu (fin des armes à feu) et +2 en Médecine, pour le LOLZ.

NIVEAU 20, on attaque 3 nouveaux skills, avec +5 en médecine, +5 en CàC et Réparation, et +2 en Sciences. Comme perk, entrainement intense et +1 en FORCE.

NIVEAU 21, même recette qu'au niveau 20.

NIVEAU 22, même recette, et encore un entrainement intense, +1 en ENDURANCE

Récapitulatif une fois level 22 :
S 9
P 5
E 6
C 3
I 10
A 1
L 10

Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 72 + Les livres de compétences = 100
Explosifs 72 + Les livres de compétences = 100
Armes à feu 68 + Les livres de compétences = 100
Crochetage 68 + Les livres de compétences = 100
Médecine 50
Corps-à-corps 61
Réparation 47
Sciences 38
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 29

Pour Médecine, vous vous arrêterez à 96 même avec les livres de compétences, soit à 68 sans les livres. De même pour CàC, soit encore à 68. Pour Réparation, je m'arrêterai à 100 avec les livres, donc à 72 sans.

On enchaîne NIVEAU 23 avec encore la même recette. Je récapitule, car ça devient serré :

Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 72 + Les livres de compétences = 100
Explosifs 72 + Les livres de compétences = 100
Armes à feu 68 + Les livres de compétences = 100
Crochetage 68 + Les livres de compétences = 100
Médecine 55
Corps-à-corps 66
Réparation 52
Sciences 40
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 29

Il ne manque plus que 2 en CàC. Donc NIVEAU 24, +2 en CàC (fin du CàC), +5 en Médecine, réparation et Sciences. Et un entrainement intense, avec +1 en AGILITÉ.

NIVEAU 25, +8 en médecine (fin de la médecine) et +9 en réparation.

NIVEAU 26, +11 en réparation (fin de la réparation) et +6 en Sciences.

Récapitulatif une fois level 26 :
Troc 72 + Les livres de compétences = 100
Arme à énergie 72 + Les livres de compétences = 100
Explosifs 72 + Les livres de compétences = 100
Armes à feu 68 + Les livres de compétences = 100
Crochetage 68 + Les livres de compétences = 100
Médecine 68 + Les livres de compétences = 100
Corps-à-corps 68 + Les livres de compétences = 100
Réparation 72 + Les livres de compétences = 100
Sciences 46
Discrétion 64 + Les livres de compétences = 100
Discours 72 + Les livres de compétences = 100
Survie 24
Mains nues 29

A ce niveau, je vais chercher les livres, qui me donnent donc tous les 100 hypothétiques que j'ai marqué, ainsi que +28 en Mains nues, +24 en Survie et +36 en Sciences (justification ici comme toujours : e|http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout :_New_Vegas_skill_books|http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout:_New_Vegas_skill_books

Soit finalement, au niveau 26 toujours :

Troc 100
Arme à énergie 100
Explosifs 100
Armes à feu 100
Crochetage 100
Médecine 100
Corps-à-corps 100
Réparation 100
Sciences 82
Discrétion 100
Discours 100
Survie 48
Mains nues 57

Il me manque donc 43 points en Mains nues, 52 en Survie et 18 en Sciences, soit un total de 113 points. A coup de +17

par niveau, cela prendra 6 niveaux pour avoir +102, donc en 7 niveaux vous aurez les +113 qu'il vous manque.

Soit 26 + 7 = 33.

Vous voilà donc avec 100 à chaque compétence, et ce uniquement au niveau 33.

Cette astuce n'a guère d'intérêt pour une première partie car elle nécessite tout de même de connaître assez bien le jeu. Mais j'ai pris beaucoup de plaisir à la réaliser, et grâce à elle vous pourrez épater vos amis en leur montrant un magnifique screenshot de votre personnage ultra-puissant malgré son faible niveau 33 !

BUILD : SNIPER

Attention ce guide part du principe que vous avez tous les DLC. Sinon vous pouvez également le suivre, mais vous n'aurez pas accès à toutes les armes et armures que je conseille.

Un autre détail, lisez TOUT le guide, avant de créer le perso. Vous risqueriez sinon de louper quelques petites choses importantes et ce dès la création du personnage.

SPECIAL

S 6
P 6
E 5
C 5
I 6
A 6
L 6

Je vois personnellement les choses comme ça. Si vous voulez un Antimatériel tôt dans le jeu, mettez plutôt 7 en force et 5 en chance.

TENUE

Ensuite en tenue, il y a pour moi UNE tenue parfaite pour un sniper. Tout d'abord le béret de Boone. Il offre +1 en PER (nous voila à 7) et +5 de Chance de porter un coup critique (rien de mieux au sniper, au cas ou vous ne puissiez pas la jouer discret a certains moment, vous avez intérêt à avoir une forte chance de mettre des coups critiques)

Ensuite il y a cette tenue (Lonesome Road requis)
e|http://fallout.wikia.com/wiki/Elite_riot_gear|http://fallout.wikia.com/wiki/Elite_riot_gear

Encore une fois +5 de chance de coup critique, pour un total de +10, et +1 en CHR. Bon le +10 en Arme à Feu est pas hyper utile mais c'est toujours ça de pris.

Sinon si vous n'aimez pas il y a toujours l'armure furtive Mark II (Old World Blues requis)
e|http://fallout.wikia.com/wiki/Stealth_suit_Mk_II|http://fallout.wikia.com/wiki/Stealth_suit_Mk_II

+25 en Discretion, +1 PER (nous voila à 8 avec le béret), +1 AGL (nous voila à 7) et des déplacements 20% plus rapides lorsque vous êtes accroupi (ça c'est cool)

Si vous décidez d'ailleurs de porter une armure légère il y a une aptitude (Lonesome Road requis), qui permet de se déplacer plus rapidement en étant accroupi, lorsque l'on porte une armure légère :
e|http://fallout.wikia.com/wiki/Tunnel_Runner|http://fallout.wikia.com/wiki/Tunnel_Runner
Assez utile, puisque vous serez souvent amené à jouer furtivement, et donc, accroupi.

Ensuite vous prenez le trait 4 yeux http://fallout.wikia.com/wiki/Four_Eyes ainsi que les lunettes de force de l'ordre (+2 PER, nous voila à 10 avec le béret et l'armure furtive Mk II). Vous pouvez aussi prendre l'autre armure que j'ai conseillée en premier, et prendre les Lunettes de chance (+3 PER et +1 CHN). Mais bon ... je trouve les lunettes de chance assez moches !

Ou alors il reste toujours la solution de l'implant, si votre tenue ne suffit pas à atteindre 10 en Perception. Car la Perception, au cas ou vous ne l'ayez pas deviné, et le Special le plus important pour ce type de personnage.

Pour finir, personnellement j'aime bien ceci (Old World Blues requis) e|http://fallout.wikia.com/wiki/Atomic-valence_tri-radii-oscillator|http://fallout.wikia.com/wiki/Atomic-valence_tri-radii-oscillator
On le porte EN PLUS du béret et des lunettes, et cela offre +1 END ainsi qu'une régénération de santé. A nouveau il vous faudra faire Old World Blues pour l'avoir, cela signifie donc être au moins encore level 15 et 20.

"L'ensemble de cette tenue est accessible environ niveau 20, mais alors je fais quoi avant?"

Vous aurez le béret et les lunettes de force de l'ordre très tôt dans le jeu (le béret s'obtient à Novac en aidant Boone à trouver qui a vendu sa femme, et pour les lunettes, vous pouvez en trouver une paire dans la mairie de Nipton je vous laisserai fouiller un peu!)

Donc vous avez déjà les 2/3 de ta tenue alors que vous serez à peine level 5/6/7.

Pour ne pas vous balader nus, à vous de voir. Je penche personnellement pour une Armure de combat renforcée Mark II e|http://fallout.wikia.com/wiki/Combat_armor,_reinforced_mark_2|http://fallout.wikia.com/wiki/Combat_armor,_reinforced_mark_2

Elle offre une bonne protection, ce n'est pas une armure légère mais bon, moyenne ça passe encore, et puis elle est classe. Et une fois de plus y a moyen de l'avoir level 10 environ, chez les Gun Runners, ou chez Blake à la Crimson Caravan Company (mais je crois qu'il n'en a qu'à partir du level 12, donc ce sera les Gun Runners)

Et vous voila paré, ensuite une fois Old World Blues et/ou Lonesome Road fini, prenez une des tenues que je vous ai conseillées.

"Je cherche une tenue qui a un "style" sniper, mais pas forcément des "effets" pour un perso sniper"

Hum je comprends. Dans ce cas, je vous conseille soit celle ci e|http://fallout.wikia.com/wiki/Chinese_stealth_armor_(Fallout:_New_Vegas)|http://fallout.wikia.com/wiki/Chinese_stealth_armor_(Fallout:_New_Vegas) que je trouve personnellement moche, et qui en plus n'est plus aussi abusée que dans Fallout 3. Elle se trouve dans la barrage Hoover. Encore une fois je vous laisserai le plaisir de fouiller un peu !
Ou alors celle ci e|http://fallout.wikia.com/wiki/Christine%27s_COS_recon_armor|http://fallout.wikia.com/wiki/Christine%27s_COS_recon_armor

Ce sont les deux qui font "sniper" au niveau du design si je puis dire.

Je ne te conseille pas ces deux armures, mais si vous tenez vraiment à ce que votre perso soit dans le style, tant pis pour vous.

COMPETENCES

Alors pour les 3 compétences auxquelles vous offrez +15 au début du jeu : Arme a Feu, Discrétion et une dernière au choix. Perso j'aime bien Troc mais après à vous de voir. Discours, Réparations, y en a pas mal qui valent le coup. Augmentez crochetage si vous voulez rapidement le Fusil sniper de la campagne de Gobi.

Ensuite le but et d'avoir 100 en Arme a Feu, 100 en discrétion. Encore une fois pour le crochetage c'est à vous de voir, je ne trouve pas le Sniper de Gobi HYPER important à avoir, mais c'est vous qui décidez.

APTITUDES

Il y en a beaucoup qui sont utiles, je ne vais donc pas toutes les citer. Coups super-critiques e|http://fallout.wikia.com/wiki/Better_Criticals|http://fallout.wikia.com/wiki/Better_Criticals est LA plus importante.

Concernant Sniper e|http://fallout.wikia.com/wiki/Sniper|http://fallout.wikia.com/wiki/Sniper, ce n'est pas parce qu'elle s'appelle comme ça qu'il faut la prendre. Car avec un perso sniper vous jouerez peu avec le SVAV normalement ...

Voila donc je vous laisse un peu vous débrouiller pour les Perk, le seul truc c'est de NE PAS PRENDRE les perk qui augmentent les compétences (genre Voleur qui donne +5 en discrétion et je ne sais plus quoi d'autre). C'est du gâchis, il y a 50 level c'est suffisant pour avoir 100 partout (grâce aux livres de compétences). De même pour les Entrainements Intenses e|http://fallout.wikia.com/wiki/Intense_Training|http://fallout.wikia.com/wiki/Intense_Training. N'en prenez pas. Si vous suivez les SPECIAL + Tenue que j'ai indiquées + Implants, vous aurez 10 aux SPECIAL qui seront vraiment utile, pas besoin de gâcher encore une perk pour mettre +1 en charisme ...

D'ailleurs si vous voulez le sniper de Gobi, pensez à l'aptitude Compréhension e|http://fallout.wikia.com/wiki/Comprehension|http://fallout.wikia.com/wiki/Comprehension. Vous gagnerez ainsi +20 a la lecture d'un magazine, et il suffira donc d'avoir 80 en crochetage pour avoir le fusil.

ARMES

Le fusil de Sniper e|http://fallout.wikia.com/wiki/Sniper_rifle_(Fallout%3A_New_Vegas)|http://fallout.wikia.com/wiki/Sniper_rifle_(Fallout%3A_New_Vegas) On en trouve assez tôt dans le jeu, notamment au Camp McCarran dans la tente des 1er de reco, sur un lit. Mais malgré ça il requiert 75 en arme a feu. C'est beaucoup, mais c'est malheureusement dans la norme des fusils à lunettes. Pour cette raison, je le conseillerais plus entre les niveaux 10 et 15, quand vous aurez peut-être enfin 75 en Arme à Feu, mais que vous n'aurez encore ni le Sniper de Gobi, ni le Sniper à silencieux de Christine.

La Longue Carabine e|http://fallout.wikia.com/wiki/La_Longue_Carabine|http://fallout.wikia.com/wiki/La_Longue_Carabine C'est l'arme qu'il faudra que vous utilisiez au début du jeu. Pensez donc à augmenter discrétion (50 ce serait pas mal) avant d'arriver à Vegas et plus précisément au Camp McCarran. Pensez aussi à aller prendre le Stealth Boy qui se trouve dans le coffre-fort de l'école de Goodpsrings, pour pouvoir voler l'arme au Caporal Sterling (même si vous pensez jouer pour la légion, ne le tuez pas, cela vous permettra de faire des quêtes pour la RNC pour engranger de l'XP, quitte à les trahir plus tard)

Fusil sniper de la Campagne de Gobi e|http://fallout.wikia.com/wiki/Gobi_Campaign_scout_rifle|http://fallout.wikia.com/wiki/Gobi_Campaign_scout_rifle C'est le sniper avec la meilleure cadence de tir (si l'on omet la Longue Carabine). Il est également un peu plus puissant que le fusil sniper classique. Mais son gros point fort est son coup critique (80, soit presque le double du fusil de sniper) et ses chances plus élevées de coup critique. Mais personnellement je ne l'aime tout de même pas trop, il n'est pas silencieux, pas très beau, et puis pas facile a avoir.

Fusil Anti-matériel http://fallout.wikia.com/wiki/Anti-materiel_rifle De loin le plus puissant, mais aussi le plus dur à manier (8 en Force et 100 en arme a feu). Et ses munitions sont rares et chères. De plus sa très faible cadence de tir oblige à oneshoter avec, sans quoi l'ennemi a le temps de vous ajuster avant que vous ne tiriez la deuxième balle. Je conseille de prendre le Fusil Anti-matériel améliorable (Gun Runners' Arsenal requis), et l'équiper du silencieux (qui n'en est pas vraiment un, il réduit juste légèrement le son sans le rendre complètement silencieux)

Et enfin le meilleur sniper selon moi, trouvable dans le DLC Old World Blues, le Fusil Sniper de Christine ((e|http://fallout.wikia.com/wiki/Christine%27s_COS_silencer_rifle|http://fallout.wikia.com/wiki/Christine%27s_COS_silencer_rifle) Il est silencieux, a un coup critique relativement puissant (60, soit à mi chemin entre le sniper classique et celui de Gobi), mais ce fameux silencieux permet d'enchainer les coups critiques furtifs, un régal.

Au final, je conseille donc :

- Pour la furtivité : Sniper de Christine
- Contre les "gros" ennemis (longue distance) : Fusil anti-matériel (avec des balles explosives il fait très mal aux Griffemorts)
- Et à courte distance contre des ennemis comme les goules, les Cazadores, les Tox, etc : La Longue Carabine
- Gardez aussi une arme sans lunette, je vous conseille Cette Machine

e|http://fallout.wikia.com/wiki/This_Machine|http://fallout.wikia.com/wiki/This_Machine parfaite au cas ou vous soyez débordé d'ennemi et qu'une lunette vous encombre plus qu'autre chose.

"Cette Machine, mais comment l'avoir?"

C'est assez complexe, ainsi je vous invite à aller suivre ce tuto complet concernant son obtention.

BUILD : FOU D'EXPLOSIFS

Alors pour monter un personnage doué en explosifs, vous allez devoir vous concentrer sur la compétence explosif bien sur, mais aussi sur mains nues OU corps-à-corps. Car à très courte distance, impossible d'utiliser un lance-grenades a moins d'y perdre les deux jambes

Alors pour les SPECIAL, si vous comptez jouer avec des armes de CORPS A CORPS, il va falloir partir sur un peu de force. En effet la force influe sur les dégâts que vous causez au corps à corps, et aussi sur la valeur de la compétence corps-à-corps. Tout comme mains nues, la compétence CàC devient très intéressante lorsque vous atteignez 50 puis 75, puisque ces deux paliers débloquent de nouveaux types d'attaque via le SVAV. D'ailleurs, essayez de toujours jouer en SVAV au corps-a-corps et a mains nues, puisque vos attaques y infligent deux fois plus de dégâts (QUE pour CàC et Mains nues hein, pas pour les armes a feu, etc)

Ensuite la perception, elle n'est pas importante puisque vous allez vous battre de près uniquement, même avec les grenades/lance-grenades ce n'est que du mi-distance, ils n'ont pas une grosse portée (même avec une perk comme Ho, Hisse! e|http://fallout.wikia.com/wiki/Heave,_Ho!|http://fallout.wikia.com/wiki/Heave,_Ho! ça reste limité). Donc on peut la laisser a 5, voir même la baisser.

Vient l'Endurance, plus importante. Elle détermine le nombre de point de vie et est liée à la compétence Mains nues. Donc elle n'est pas primordiale, mais il ne faudra pas la passer en dessous de 5. Je pense même qu'il faut pas hésiter à la monter, puisque vous aurez tendance a vous tirer dans les pieds avec des armes comme la Pitié e|http://fallout.wikia.com/wiki/Mercy|http://fallout.wikia.com/wiki/Mercy , d'où l'importance du nombre de point de vie.

Le Charisme, donc là rien à voir avec les combats, à vous de voir comment vous voulez jouer votre partie, au niveau des interactions avec les autres. De même à vous de voir si vous voulez monter troc et discours.

L'intelligence, perso j'aime bien quand elle est élevée, histoire d'avoir plus de point à attribuer à chaque level (utile si vous comptez faire un perso pour un partie assez "courte"). Si vous savez déjà que vous allez aller jusqu'au level 50, pas besoin de dépasser 7.

L'agilité, elle pourra être utile au début du jeu puisqu'elle détermine le nombre de point d'action (lors des combats au CàC/Mains nues donc). Mais à part ça elle influe sur la discrétion et les armes à feu, donc rien à voir avec le perso que vous voulez faire. 4 ou 5, selon l'envie je pense. Ou alors vous pouvez tenter un coup de poker et la mettre à 1, mais je ne pense pas que ce soit une bonne idée, vu que je vois bien un perso Explosifs avoir l'aptitude pied légers e|http://fallout.wikia.com/wiki/Light_Step|http://fallout.wikia.com/wiki/Light_Step

Et on finit sur la chance, encore une fois peu utile. En effet la chose à savoir sur les explosifs, ils n'ont pas de coups critiques. Ou tout du moins leurs coups critiques causent autant de dégâts que les attaques classiques. La chance influe sur les chances de coup critique justement, donc là ... pas besoin.

En résumé, pas mal de SPECIAL dont on peut se passer, alors on va tout balancer dans ce qui nous est un peu utile, c'est toujours ça de pris. Soit en résumé :

SPECIAL

S 7
P 5

E 7
C 5
I 6
A 5
L 5

Vous pouvez monter la force a 8 histoire de bien manier la Pitié, et descendre la chance à 4. Sinon je vois aussi une deuxième option, un peu plus risquée, surtout s'il s'agit de votre premier perso.

S 9
P 5
E 9
C 5
I 6
A 5
L 1

J'aime bien celle-ci, mais c'est à vous de voir. Par contre pas de Pied Léger en faisant ce perso. Mais logiquement vous serez capable de désarmer les mines de loin avec Explosifs, donc on peut se passer de cette aptitude.

COMPETENCES

Donc vos 3 spécialités (+15 au début de partie) : Explosifs, Mains nues OU CàC et une au choix. Réparations me parait sympa. Ensuite vous montez beaucoup explosifs (histoire d'atteindre les 100 rapidement), vous montez CàC OU Mains nues jusqu'à 50, puis avec des livres de compétences, jusqu'à 75. Et après pensez à des compétences comme crochetage, réparations, sciences, troc, discours qui sont importantes, quel que soit son type de perso.

PERK

Y en a pas 100.000, mais y en a qu'il FAUT avoir. Les voici.
- Expert en Démolition bien sûr, que vous pouvez prendre 3 fois, pour avoir au final +60% de dégâts avec les explosifs
- e|http://fallout.wikia.com/wiki/Splash_Damage|http://fallout.wikia.com/wiki/Splash_Damage Après avoir pris expert en démolition aux niveaux 6, 8 et 10, vous prenez celle-ci au niveau 12
- Et comme vous en aurez marre d'avoir toujours les deux jambes infirmes, celle-ci au niveau 14
e|http://fallout.wikia.com/wiki/Hit_the_Deck|http://fallout.wikia.com/wiki/Hit_the_Deck

Ensuite, il y aura Ho, Hisse! pour les lancers de grenades, Bricoleur, pour réparer vos armes explosives plus facilement, et fantassin e|http://fallout.wikia.com/wiki/Grunt|http://fallout.wikia.com/wiki/Grunt , pour que le Boum-Boum soit bien plus puissant

Il y en a d'autres, je vous laisserai chercher un peu par vous même. Par contre pas la peine de prendre de perk pour le CàC, vous ne vous servirez de cette compétence qu'au début du jeu, a partir du niveau 20 vous utiliserez vos Lance-Grenades au corps à corps sans crainte.

ARMES

Pitié e|http://fallout.wikia.com/wiki/Mercy|http://fallout.wikia.com/wiki/Mercy immanquable, la meilleure. Seul soucis, les grenades 40mm qui partent aussi vite que des petits pains. Au cas où vous soyez radin là-dessus, contentez-vous juste de la Mitraillette à Grenades qui n'utilise que du 25mm.

Boum-Boum e|http://fallout.wikia.com/wiki/Thump-Thump|http://fallout.wikia.com/wiki/Thump-Thump elle a l'avantage d'utiliser moins rapidement les munitions, mais bon, elle est aussi moins puissante, surtout en très difficile où elle n'est pas hyper efficace contre les Griffemort, même à haut level. Quand vous aurez fini Lonesome Road, vous la remplacerez par le Fusil à Grenade de la victoire rouge, ou par le fusil à grenade du grand ours, qui sont bien meilleures. Ces deux armes s'obtiennent à la fin du DLC.

Les mines frag et les mines à capsules.

Les grenades, perso j'aime pas trop, donc je vous les conseille pas forcement. Si elles ne vous intéressent pas non plus, ne prenez bien entendu pas la perk Ho, Hisse!

Enfin au Corps-à-Corps, y a pas à hésiter, y en a une au dessus des autres, la hache Toc-Toc. e|http://fallout.wikia.com/wiki/Knock-Knock|http://fallout.wikia.com/wiki/Knock-Knock

Pour les armes a mains nues, y a pas a hésiter non plus, c'est le poing balistique e|http://fallout.wikia.com/wiki/Ballistic_fist|http://fallout.wikia.com/wiki/Ballistic_fist Par contre il requiert pas mal en Force (ne vous occupez pas des 100 en mains nues requis, il fait déjà 80 de dégâts de base ce qui est assez énorme)

Je rajoute juste une arme pas géniale mais que j'aime bien, la dynamite. A utiliser avec les perk Cow-Boy et Ho, Hisse!

Enfin un dernier détail important, en début de partie alliez vous bien sûr aux Poudriers, ils sont experts en explosifs. Par la suite à vous de voir, perso je suis pro-RNC, mais là dessus c'est vous qui choisirez.

Pour les tenues y en a aucune en particulier qui retient mon attention, prenez juste quelque chose de moyen/lourd. Je trouve l'armure de ranger vétéran (ou une des ses nombreuses variantes uniques) pas mal. Et elle est facilement réparable en plus.

PLUSIEURS TENTATIVES DE PIRATAGE D'ORDINATEURS

Lors d'une tentative de piratage d'ordinateurs, vous disposez de 4 essais. Une fois les 4 essais écoulés, l'ordinateur se bloque. Afin d'éviter cela, il suffit de quitter l'interface de l'ordinateur après le 3ème essai, revenez ensuite sur la machine et vous disposerez à nouveau de 4 essais.

Répétez jusqu'à réussite mais attention, le mot de passe change à chaque fois que vous quittez l'interface de l'ordinateur.

LES DIFFÉRENTES FAÇONS D'ENTRER SUR LE STRIP

Il existe plusieurs façons plus ou moins onéreuses ou risquées de se rendre sur le Strip.

Vérification de crédit

La méthode la plus simple. Il vous suffit de vous présenter au Sécuritron de la Porte Nord du Strip avec au moins 2000 capsules sur vous. Il est à préciser qu'il s'agit juste d'une vérification. Vous conservez vos capsules.

Passeport Officiel

Pour entrer au Strip de cette manière, il vous faudra au minimum 750 capsules ainsi qu'une capacité de discours d'au moins 50. Pour en obtenir un, il vous faudra vous rendre au magasin Mick&Ralph (directement sur votre droite en arrivant par la Porte Est de Freeside). Parlez a Ralph qui se trouve derrière le comptoir. Demandez-lui s'il vend des « produits spéciaux ». Il faudra ensuite le convaincre qu'un homme de son talent peut se passer de l'autorisation du King (50 de discours requis). Il vous proposera de vous vendre un faux passeport pour 750 capsules (vous pouvez négocier le prix si votre capacité Troc est suffisante). Pour l'utiliser, présentez-vous au Sécuritron de la porte nord et choisissez l'option « <Passeport> Présenter un passeport officiel ».

Faveur du King

Vous pouvez également demander au King à entrer sur le Strip. Celui-ci vous accordera cette faveur lorsque vous aurez

complété la quête « G.I. Blues ». Une fois cette quête complétée, demandez-lui de vous faire entrer sur le Strip. Vous devrez ensuite aller chez Mick&Ralph, et dire a Ralph que le King est d'accord pour qu'il vous fasse un faux-passeport. Note : il est inutile de gâcher la faveur du King de cette façon. Vous pouvez toujours convaincre Ralph de vous en vendre un sans l'accord du King comme expliqué ci-dessus.

Monorail de McCarran

Vous pouvez également vous rendre sur le Strip en empruntant le Monorail de l'aéroport McCarran qui sert de base à la RNC à New Vegas. L'Aéroport se situe dans le sud de la ville, directement dans la prolongation du Strip (repérez une grande avenue très large qui traverse la ville du nord au sud). Le Monorail se trouve dans l'aéroport, à gauche, au 2e niveau. Notez toutefois que les sentinelles qui gardent la portes vous considèreront hostile , même si vous êtes en bons termes avec la RNC. Vous aurez besoin d'un uniforme de la RNC pour passer (vous pouvez trouver des uniformes au poste de Ranger Charlie si vous ne souhaitez pas tuer de Soldat). Note : Si vous entrez au Strip de cette manière, le Sécuritron de la porte Nord vous laissera entrer sans vérification. Prenez également garde de ne retirer votre uniforme de la RNC que lorsque vous serez sorti du terminal du Strip ou les soldats en poste vous considéreront comme hostile.

DÉBLOQUER LA QUÊTE "J'AI OUBLIÉ DE ME RAPPELER D'OUBLIER"

Pour débloquer la quête "J'ai oublié de me rappeler d'oublier" de Boone, vous devez accumuler 5 Points Histoire. Vous pouvez les obtenir des façons suivantes (NOTE : Boone doit être impérativement avec vous)

Vulpes Inculta

Vous pouvez gagner 1 Point Histoire en tuant Vulpes Inculta. On peut le rencontrer dans des moments tels que 1a première arrivée à Nipton, ou après avoir complété la quête "C'est Top !", et au fort de César dans sa tente.

McCarran

Vous pouvez gagner 1 Point Histoire lors de l'interrogatoire de Silus (Terminal, 2e niveau à gauche). Pour l'obtenir, Silus doit mourir à la fin de son interrogatoire.
Vous pouvez également en obtenir 2 lors de la quête "Je vous ai jeté un sort" du Colonel Hsu. Le 1er s'obtient en prenant en flagrant délit l'espion et en le tuant après l'avoir confronté. Le 2e s'obtient en désarmant la bombe du monorail.

Le Fort

Vous pouvez également obtenir 2 Points Histoire si vous tuez César dans sa tente au Fort.

Camp Searchlight / Cottonwood Cove

Durant la quête "oeil pour oeil" du Premier Sergent Astor, vous gagnerez 2 Points Histoire si vous exterminez la Légion à Cottonwood Cove. (Note : utilisez les déchets radioactif au point de vue de Cottonwood pour ne pas avoir à combattre et gagner plus de réputation auprès de la RNC).

Fallout New Vegas : Dead Money

© Bethesda Softworks / Obsidian 2011

POUVOIR EMPORTER TOUTES LES BRIQUES EN OR

Il est normalement impossible d'emporter toutes les briques en or sans se faire prendre par Elijah qui vous enfermera aussitôt après vous avoir vu. Heureusement il existe une solution pour prendre tout l'or ! Attention : il ne faut pas affronter Elijah, les explosions qui viendront ensuite vous empêcheraient de réaliser cette astuce !

Il est fortement recommandé de faire plusieurs sauvegardes au cours de l'astuce car c'est assez délicat et il vous faudra sûrement ressayer à maintes reprises.

Equipez-vous dun stealth boy pour être le plus furtif possible ! Les armes sont inutiles donc conservez-les dans votre inventaire pour encore plus de discrétion.

Avant de quitter la petite salle contenant l'or, prenez toutes les briques en or, puis allez dans votre inventaire pour abandonner toute les briques, cela aura pour effet de les rassembler en une seule !

Lorsque Elijah s'apprête à entrer dans la pièce, utilisez votre stealth boy ou tout autres objet vous permettant d'être le plus furtif possible, ensuite prenez la brique (qui contient toutes les briques) à la main en utilisant la gâchette droite.

Maintenant vous devez tenter de traverser la salle sans vous faire repérer par Elijah. Pour ce faire, sortez de la petite salle pour aller juste en face (attention à ne pas faire tomber les briques au passage). Essayez de rester caché dans les parages tout en vous baissant, attendez que Elijah soit entré dans la petite salle qui contenait l'or pour quitter la grande pièce et au final coincez Elijah et surtout empochez votre gain (il vous suffit d'appuyer sur la touche appropriée pour mettre votre or dans votre inventaire). Certes vous serez maintenant en surcharge mais il vous suffira de prendre la sortie qui n'est qu'a quelques mètres et Hop ! Vous serez riche !

Fallout New Vegas : Honest Hearts

© Bethesda Softworks / Obsidian 2011

ARMES UNIQUES

Une arme unique est une arme qui n'existe qu'en un seul exemplaire dans tout le jeu. Elle sont souvent plus puissantes que les armes classiques, mais pas toujours. Voici la liste des armes uniques du DLC Honest Hearts, qui sont au nombre de trois.

Compliance Regulator

Ce pistolet laser unique se trouve à Fallen Rock Cave.
A l'intérieur de la grotte, cherchez la "salle" avec un terminal. Faites attention il y a bon nombre de pièges dans la zone notamment des mines et des fusils piégés. L'arme est cachée derrière une boite en bois contenant 10 cellules énergétiques.
Cette arme est moins puissante que tous les autres pistolet laser, mais il permet de paralyser vos ennemis pendant 10 secondes.

Survivalist's Rifle

Ce fusil de service unique se trouve à The Red Gate, proche de l'entrée du parc national de Zion.
Il se trouve plus précisément dans un sac nommé "sac du survivaliste", juste à côté du squelette de Randall Clark.
Ce fusil est le meilleur fusil semi-automatique du jeu en terme de dégâts par balle, et le 4ème meilleur en terme de dégâts par seconde.

A Light Shining in Darkness

Joshua Graham porte cette arme durant le DLC. Vous pourriez le tuer pour la récupérer, mais ce n'est pas utile.
En effet à la fin du DLC, vous vous retrouverez devant le passage sud. Vous verrez alors une boite contenant divers objets, y compris ce fameux pistolet !
Il n'est pas très puissant en terme de dégâts par balle, mais à une cadence de tir monstrueuse. Il est justement le deuxième meilleur pistolet en terme de dégâts par seconde.

Far Cry 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Chacun de ces codes permet de déverrouiller de nouvelles missions. Vous devez les saisir depuis le menu Extras.

`2Eprunef`	6 missions débloquées
`2Tuw5esw`	6 missions débloquées
`6aPHuswe`	4 missions débloquées
`Cr34ufrE`	6 missions débloquées
`JeM8SpaW`	6 missions débloquées
`tr99pUkA`	6 missions débloquées

TROPHÉES

Bronze

Une entre les deux yeux

Abattre un capitaine de la faction à Leboa-Sako - le territoire nord

Le salaire de la guerre

Obtenir tous les diamants de conflit du jeu en paiement ou par exploration

Un ami pour la vie

Sauver un partenaire captif

Un plan bien conçu

Détourner avec un partenaire une mission donnée par une faction

Vagabond

Trouver toutes les planques de Leboa-Sako - le territoire nord

Guide touristique

Trouver toutes les planques de Bowa-Seko - le territoire sud

Journaliste d'investigation

Ramener la première série d'enregistrements audio du Chacal au Journaliste

Messager

Accomplir toutes les quêtes secondaires de la Résistance dans le Nord et dans le Sud

Du matériel

Débloquer de nouvelles armes en attaquant un convoi

En fuite

Partir de la ville

Même pas mort

Fuir vers Bowa-Seko - le territoire sud

Spécialiste en armement

Acquérir la cartouchière et les manuels pour une arme

Livreur

Livrer les passeports tamponnés à la Résistance en échanger de médicaments

Technicien télécom

Accomplir une mission interceptée par un signal de tour GSM

Dawa ya moto ni moto

Rompre le cessez-le-feu et rallumer le conflit

Main tendue

Accomplir une quête secondaire d'un partenaire

Sauver les fesses

Sauver un partenaire

Jouer aux explorateurs

Visiter chaque région de la carte d'1 km² du monde

Bon pour le Pulitzer

Ramener tous les enregistrements audio du Chacal au Journaliste

Expert en armement

Acquérir la cartouchière et les manuels pour toutes les armes

Je retourne ma veste

Changer de camp à Leboa-Sako - le territoire nord

... je retourner ma veste

Changer de camp à Bowa-Sako - le territoire sud

... du bon côté

Débloquer toutes les armes en attaquant tous les convois

Évasion

Échapper à la torture dans l'ancien avant-poste d'esclaves

Roulette russe

Éliminer le leader de chaque faction et choisir qui seront les nouveaux chefs de guerre

... dans le feu de l'action

Sauver un partenaire d'une blessure mortelle

La troisième faction

Résoudre les problèmes de tous les partenaires

Impitoyable

Détourner toutes les missions principales des factions à Leboa-Sako - le territoire nord

De sang-froid

Détourner toutes les missions principales des faction de Bowa-Seko - le territoire sud

Équipe de premiers secours

Avoir le plus de réanimations dans une partie avec classement

Tueur à gages

Atteindre le Rang 5 (Partie avec classement)

Capitaine avec les honneurs

Remporter une partie comme Capitaine en mode Soulèvement (Partie avec classement)

Major de promotion

Obtenir le plus grand total d'xp dans une partie (Partie avec classement)

Jeu de guerre

Remporter une partie à 16 joueurs (Partie avec classement)

Joueur promu

Recevoir 3 fois une promotion à la classe supérieure (Partie avec classement)

Grand safari

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement)

Durcissement des combats

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement)

Cartographe

Créer une carte dans chaque mode de jeu et la faire valider

Argent

Homme à tout faire

Accomplir toutes les missions interceptées par un signal de tour GSM

Fais de beaux rêves

Soulager un partenaire et l'aider à quitter ce monde

Professionnel

Atteindre le Rang 10 (Partie avec classement)

Mercenaire

Atteindre le Rang 20 (Partie avec classement)

Hôpital de campagne

Avoir 500 réanimations (Partie avec classements)

Chef de guerre

Atteindre le Rang 30 (Partie avec classement)

Aventurier

Télécharger et évaluer 25 cartes d'utilisateur

Or

Au coeur des ténèbres

Pénétrer au coeur des ténèbres

Enfer et désolation

S'entendre avec le Chacal pour faciliter l'exode

Soldat d'infortune

Débloquer les manuels de terrain pour toutes les armes (Partie avec classement)

Platine

Nerfs d'acier

Recevoir les plus grands honneurs

SOLUTION COMPLÈTE

ACTE 1

Prologue

Après la petite balade en taxi, vous allez vous évanouir. Vous rencontrez le Chacal et une explosion retentit dans l'hôtel. Avancez pour essayer de sortir de l'immeuble. Suivez les indications qui s'affichent pour sortir de votre chambre par la fenêtre. Avancez ensuite vers le cadavre et ramassez son fusil. Descendez les marches et avancez vers la sortie. Après un court affrontement avec des hommes armés, vous tombez une deuxième fois dans les vapes.

L'endroit dans lequel vous vous réveillez et votre premier interlocuteur changent selon le personnage choisi au début du jeu. Néanmoins, la première mission ainsi que toutes les autres sont identiques. Votre première mission consiste à réparer la voiture jaune qui se trouve dans le campement. Dirigez-vous vers l'avant du véhicule et appuyez sur Triangle pour réparer le moteur.

Montez dedans et allez vers le point de contrôle ennemi. Avancez en vous repérant sur la carte ou tout simplement grâce aux panneaux d'indication rouges. Une fois devant la planque, descendez et éliminez les deux gardes qui ne représentent pas un réel danger. Entrez et faites le plein de munitions. Avancez ensuite vers le lit et reposez-vous pendant une heure.

Libérer le prisonnier

Montez dans la bagnole et allez vers le camp indiqué sur votre carte. Arrêtez-vous avant de l'atteindre et montez sur la colline qui donne sur le camp. Sortez votre carte et repérez les mitrailleuses et les kits de soin. Repérez ensuite les gardes et descendez. Restez accroupi pour éviter les tirs ennemis et éliminez les soldats qui vous attaquent. Tirez sur les barils explosifs pour les tuer ou les débusquer. Entrez ensuite dans la cabane où se trouve le prisonnier. Ouvrez la porte pour le libérer et sortez. Montez dans le véhicule qui se trouve dans le campement et allez recevoir votre paye.

Aller au Mike's bar

Après son discours, sortez et ouvrez votre carte et votre GPS. Cherchez le diamant en tournant et en surveillant la lumière qui clignote sur votre GPS. Avancez dans la direction lorsque la lumière se fige. Lorsqu'elle clignote rapidement, c'est que la mallette qui contient les diamants est proche. Cherchez-la et prenez les pierres précieuses avant de revenir au bar de Mike pour recevoir une nouvelle mission.

Une fois dans la zone du bar, entrez dans l'armurerie (qui se trouve à gauche) et approchez-vous de l'ordinateur. Achetez une arme et sortez. Allez à la cabane qui se trouve à droite de l'armurerie et prenez la nouvelle arme. Allez vers le bar et entrez. Parlez à l'homme que vous aviez sauvé et allez vers le type qui est assis. Parlez ensuite au troisième type qui deviendra rapidement votre partenaire. Reparlez ensuite au type assis et prenez la cassette que vous devez consigner au père Maliya. Ce dernier se trouve dans l'église.

Revenez alors vers Pala et vérifiez votre GPS à la recherche de mallettes de diamants. Entrez ensuite dans l'église et donnez la cassette au prêtre. Il vous donne en retour des médicaments contre la malaria. Sortez ensuite de l'église et tournez à gauche vers le QG de l'UFLL.

UFLL : L'oasis

Allez vers le bâtiment des UFLL. Entrez après la fouille et montez à l'étage pour recevoir votre nouvelle mission. Vous pouvez ramasser des seringues qui se trouvent près de la porte de sortie. Sauvegardez votre partie et sortez. Ouvrez votre carte et localisez votre objectif. Prenez une voiture à la sortie de la ville et dirigez-vous vers l'oasis.

Vous rencontrez des points de contrôle sur votre chemin. Vous avez le choix entre éliminer tous les ennemis qui les gardent ou passer votre chemin. Si les ennemis possèdent des véhicules, ils vont vous prendre en chasse. Pendant chaque mission, votre partenaire vous appelle pour élaborer un deuxième plan d'attaque. Libre à vous de suivre son plan ou de continuer votre mission normalement. Vous pouvez aussi utiliser le bus qui mène de Pala jusqu'à une station à l'orée du désert avant de continuer votre chemin à bord de la voiture qui se trouve dans la station.

Approchez-vous de la station par le coté élevé de la plaine et repérez vos ennemis. Descendez ensuite lentement et allez près du véhicule qui se trouve à l'extrémité du campement. Vous pouvez utiliser la mitrailleuse de la voiture pour éliminer vos ennemis. Avancez ensuite vers le dépôt de munitions et tirez dessus tout en restant au loin pour ne pas subir les dégâts suite à l'explosion. Ne quittez la zone que si un message vous informant de la réussite de la mission s'affiche. Revenez donc à Pala et ramassez les diamants qui se trouvent en chemin.

UFLL : Trouver le trésor

Allez voir les gars de l'UFLL pour une nouvelle mission. Repérez ensuite votre destination sur la carte et prenez votre chemin. Eliminez les ennemis dans les points de contrôle et prenez l'une de leurs voiture équipées mitrailleuse. Arrêtez-vous ensuite loin du camp ennemi et continuez votre route à pied pour ne pas alerter les gardes. Repérez les ennemis qui gardent l'entrée d'un trou. Descendez la pente et mettez-vous à l'abri. Commencez à éliminer les ennemis en restant sur place. Laissez les ennemies venir vers vous au lieu d'avancer vers eux. Soyez vigilant à ne pas être encerclé par vos ennemis. Descendez ensuite dans le trou en utilisant les échelles pour trouver plusieurs lingots d'or. Revenez à Pala via Bus après avoir pris le contrôle du poste de garde ennemi et ramasser la cassette indiqué par votre GPS.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois revenu à Pala, vous devez aller à l'église pour parler au père Maliya. Ses missions sont ceux de la résistance. Vous devez accomplir ces missions pour avoir des médicaments.

Vous devez porter des passeports à une cellule de résistance. Allez à la station de bus et allez devant la carte avec le point indiquant le Nord-Ouest. Prenez ensuite la voiture et sortez votre carte en conduisant. Vous pouvez passer par la planque qui se trouve sur votre chemin pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite et perquisitionnez un poste de garde. Continuez votre chemin vers le campement. Si vous avez une voiture avec une tourelle, restez assez loin des cabanes et localisez et éliminez les deux gardes. Sinon avancez dans la brousse et neutralisez les ennemis qui surveillent les résistant. Entrez ensuite dans la cabane et parlez au deux hommes. Donnez ensuite les passeports au deuxième pour récupérer de médicament. Revenez ensuite vers Pala pour une nouvelle mission.

UFLL : Détruire les pompes

Allez vers le QG de l'UFLL pour une nouvelle mission. Il s'agit cette fois d'une mission de sabotage pendant laquelle vous devez détruire les pompes d'une serre des APR. Prenez la direction de la serre et perquisitionnez les postes de garde ennemis. Choisissez un véhicule muni d'une tourelle, cela peut vous servir si vous êtes repéré de loin.

A l'approche de la serre, descendez du véhicule et avancez furtivement. Localisez les défenses ennemies avant d'entrer dans la zone. Avancez vers la première serre et éliminez les premiers ennemis que vous rencontrez. Entrez et restez accroupi. Les vitres sont à l'épreuve des balles mais restez quand même accroupi pour votre sécurité. Levez-vous de temps en temps pour repérer l'emplacement des ennemis et restez près de la porte pour les accueillir.

Passez ensuite à la deuxième serre et dirigez-vous vers les pompes rouges qui se trouvent dans le coin, à gauche de la porte d'entrée. Tirez pour les détruire et fuyez en passant par la première serre avant de rejoindre votre véhicule. Revenez à Pala pour réaliser que le QG des UFLL à fermé ses portes.

APR : Eliminer le chef de la police

Entrez dans le QG de l'APR et montez à l'étage. Acceptez la mission et sortez. Quittez Pala vers la cible qui est en

mouvement et chopez un 4x4. Observez le trajet de la cible et vous vous rendrez compte qu'elle effectue le même trajet, en boucle. Positionnez-vous alors sur un pont et bloquez la route avec votre véhicule. Prenez le contrôle de la tourelle et attendez le convoi. Tirez en premier sur la voiture d'escorte et ses occupants. Passez ensuite à la deuxième voiture dans laquelle se trouve le chef de la police. Si votre véhicule s'enflamme, quittez-le et tirez dessus pour l'exploser et tuer plus de monde par la même occasion. Puisque le convoi est bloqué sur le pont, vous aurez tout le temps nécessaire pour éliminer les ennemis de la manière que vous voulez. Revenez ensuite à Pala et allez à l'église.

Résistance : Trouver des médicaments

Les missions de la résistance se ressemblent toutes, seul l'endroit diffère. Vous devez encore une fois apporter des papiers à quelques résistants. Utilisez le bus qui vous rapproche de votre destination sans faire de mauvaises rencontres en chemin. Perquisitionnez au moins un poste de garde pour prendre un 4x4 et foncer vers votre destination. A l'approche de la cabane des résistants, arrêtez-vous et éliminez les gardes qui surveillent les lieux avec votre tourelle. Descendez ensuite et entrez pour remettre les passeports et prendre les médicaments en échange. Revenez ensuite à Pala.

APR : Détruire le wagon citerne

Entrez dans le QG de l'APR et recevez votre nouvelle mission. Allez vers votre destination en bus. Passez par le refuge pour sauvegarder votre partie et récupérer des diamants. Approchez-vous ensuite de la gare et avancez lentement du coté gauche. Entrez dans un des tuyaux et restez-y.
Eliminez les ennemis que vous apercevez et attendez tranquillement que les autres gardent viennent vous chercher. Avancez ensuite d'un wagon à l'autre pour éliminer le reste des gardes. Dirigez-vous ensuite vers le wagon et tirez dessus avec une roquette ou lancez simplement une grenade à proximité. Fouillez la zone à la recherche de munitions puis revenez à Pala.

APR : Détruire le compresseur

Allez voir les membres de l'APR qui vous confient une nouvelle mission de sabotage. Localisez votre objectif sur la carte et dirigez-vous vers le garage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent aux avant-postes et quittez votre véhicule à l'approche de la casse. Entrez par derrière, il existe un trou par lequel vous pourrez passer. Eliminez les premiers ennemis et prenez le contrôle de la mitrailleuse de l'un des véhicules. Eliminez ensuite les gardes qui essayent de s'approcher. Une fois cette zone nettoyée, descendez et avancez vers votre objectif. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer un max de soldats et ne sortez de votre abri que lorsque l'endroit est sécurisé. Entrez ensuite dans la cabane dans laquelle se trouve le compresseur et tirez dessus à plusieurs reprises pour le faire sauter. Quittez ensuite cette zone vers Pala.

Résistance : Trouver des médicaments

Le père Maliya vous remet d'autres passeports à porter aux résistants. Allez vers le campement sur un 4x4. Perquisitionnez les postes de garde en chemin. Une fois devant le camp des résistants, prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Entrez ensuite dans la cabane et faites la transaction. Revenez enfin à Pala pour une nouvelle mission.

Si les deux factions n'offrent pas de mission, visitez le bar pour aider vos partenaires. Vous gagnerez de la réputation mais surtout, ceci débloquera de nouvelles missions chez les factions. Vous pouvez aussi effectuer les missions de l'armurerie pour débloquer de nouvelles armes.

APR : Tuer Gakumba

Allez vers le QG de l'APR où l'on vous attribue une mission d'assassinat assez difficile. Avancez vers votre objectif en perquisitionnant les postes de garde en chemin. Vous pouvez aussi vous reposer dans une planque et attendre la nuit pour lancer l'assaut. Pour arriver au camp ennemi, vous devez passer par un sentier étroit. Avancez en éliminant le garde.

A l'approche du camp ennemi, sortez votre carte et localisez les défenses. Avancez lentement dans le noir et éliminez les gardes. Repérez-les grâce aux étincelles de leurs armes. Montez ensuite sur la passerelle en bois et éliminez les

ennemis qui gardent la cabane. Sans entrer dans celle-ci, tirez sur le chef de l'UFLL par la fenêtre. Vous devez maintenant quitter les lieux pour terminer la mission. Revenez par le même chemin pour éviter de rencontrer les renforts ennemis qui rappliquent. Utilisez le noir en votre faveur et essayez de passer inaperçu au lieu d'affronter toute la cavalerie. Suivez le sentier et prenez le chemin de Pala.

Sauver les civils

Après l'appel téléphonique, dirigez-vous vers le repère des bûcherons. Parlez au journaliste qui vous explique la situation. Vous avez maintenant le choix entre aller au bar de Mike ou à l'église.

Si vous allez au bar, éliminez les ennemis qui l'encerclent et entrez. Barricadez la porte avec le réfrigérateur et repoussez les hommes armés jusqu'à votre capture.
Dans l'église, utilisez les meubles pour vous barricader. Ceci ne stoppera pas les ennemis qui rappliquent et qui vous capturent quand même.

Pendant le transport, vous tombez de la camionnette en plein désert. Avancez dans la tempête jusqu'à vous évanouir. Le Chacal lui-même viendra encore une fois vous secourir. Après son discours, les membres de L'UFLL débarquent et vous confient une nouvelle mission.

UFLL : Assassiner Kouassi

Buvez un peu d'eau et ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone. Prenez ensuite les seringues qui se trouvent dans la trousse de secours et sortez. Prenez le véhicule et dirigez-vous vers la route. Ramassez le diamant qui se trouve dans la carcasse du bus bleu. Eliminez la voiture ennemie qui patrouille et continuez votre route. Débloquez la planque en chemin pour sauvegarder votre partie puis reprenez votre progression.

Perquisitionnez le poste de garde qui contient une trousse de secours. A l'approche de votre objectif, arrêtez-vous et avancez à pieds. Vous pouvez monter à droite sur la pente et éliminer les ennemis depuis cette position. Vous pouvez aussi vous faufiler par la gauche, derrière le rassemblement ennemi, et lancer une grenade sur la voiture et une autre entre les rebelles. Finissez les autres avec la tourelle et éliminez Kouassi s'il survit au premier assaut.

ACTE 2

UFLL : Retrouver Voorhees

Revenez au chemin qui mène au désert et éliminez la patrouille ennemie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre une barrière, il s'agit de la frontière du District Sud. Avancez jusqu'à Sefapane pour rencontrer les membres de l'UFLL. Perquisitionnez les postes de contrôle sur votre chemin et éliminez les patrouilles ennemies. Vous rencontrez une armurerie ausso, effectuez vos achats si vous le désirez. Une fois arrivé à Sefapane, entrez dans le QG de l'UFLL et parlez à Voorhees pour recevoir une nouvelle mission.

UFLL : Escorter la barge

Sortez de QG et quittez le village. Allez vers la station de bus en coupant entre les deux montagnes. Prenez le bus vers Mosate Selao. Une fois à destination, allez au bord du lac et prenez le bateau qui se trouve dans le port. Rejoignez la barge qui se trouve près de l'île et parlez au pilote posté dans la cabine, en haut des escaliers.

Descendez ensuite et allez vers la tourelle de gauche. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive gauche et ceux placés à droite. Occupez-vous ensuite des bateaux qui vous coupent la route. Quand la barge est touchée, elle s'arrête. Vous devez donc aller vers la source de la fumée et réparer le moteur. Revenez à la tourelle et explosez ce qui reste de vos ennemis jusqu'à atteindre le port.

Descendez et prenez le chemin de la ville. Entrez ensuite dans la clinique et parlez au médecin. Sortez par la porte de derrière et, sans perdre de temps, avancez et traversez la route vers le coté gauche (il n'y a pas encore beaucoup d'ennemis à cet endroit). Passez ensuite par le cimetière et allez à droite. Passez par le trou qui se trouve dans le mur de derrière. Courez jusqu'à la station de bus et répondez au téléphone.

UFLL : Protéger la barge

Pour atteindre la barge, prenez un bateau, si vous en trouvez un, ou prenez la voiture et faites le tour vers le port. Descendez de la voiture et surprenez vos ennemis par derrière. Vous pouvez utiliser des grenades ou des roquettes. Montez ensuite sur un de leurs véhicules et utilisez la tourelle pour finir le travail. Nagez ensuite vers la barge et parlez à votre ami. Revenez ensuite à la ville Mosate Selao.

UFLL : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'UFLL et parlez au garde qui vous attribue une mission. Vous devez libérer un étranger, détenu par l'APR. Sortez votre carte et suivez le chemin vers votre cible. Avant de l'atteindre, débloquez la planque qui est gardée par des hommes armés et sauvegardez votre partie. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit puis allez vers votre objectif. Entrez dans le village furtivement. Avancez derrière la maison où se trouve le prisonnier. Eliminez les gardes en chemin et entrez. Montez à l'échelle et libérez le captif. Sortez de la maison et revenez à Mosate Selao.

UFLL : Détruire le four

Allez au QG de l'UFLL et recevez votre nouvelle mission. Attendez la nuit tombée et équipez-vous du MP5 silencieux pour commencer la mission. Sortez de la ville, allez à la station de bus et choisissez celle à proximité de Dogon comme destination. Continuez ensuite votre route vers le village, à bord d'une voiture. Arrêtez-vous à distance et avancez le long du coté gauche. Eliminez les ennemis en vous abritant dans les maisons. Fouillez ces dernières, ainsi que les ruelles, à la recherche de munitions et de kits de soin. Si vous possédez un fusil sniper, vous pouvez monter sur le toit d'une des maisons et éliminer vos ennemis un par un.

Avancez dans le chemin montant et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser et déclencher le feu. Montez encore vers le sommet qui n'est pas gardé et lancez une grenade sur les bonbonnes de gaz qui entourent le four pour l'exploser. Descendez ensuite vers l'entrée du village et prenez l'un des véhicule de vos ennemis pour vous échapper.

Résistance : Trouver des médicaments

Allez à la clinique et parlez au docteur qui vous donne des passeports à livrer. Allez ensuite au QG de l'UFLL et écoutez le briefing (concernant le fit de ne pas revenir au village suite à la mission de la résistance). Vous devez rejoindre la cellule des résistants qui se trouve dans la mine TaeMoCo. Prenez le bus vers la station qui est la plus proche de la mine. Avancez ensuite en voiture dans le chemin ensablé. Eliminez les patrouilles ennemies et allez vers la planque qui se trouve au sommet de la colline. Tuez les deux gardes et entrez vous reposer.

Sortez ensuite et prenez le 4x4 puis foncez vers la mine. Perquisitionnez le poste de contrôle en chemin et, une fois devant la mine, arrêtez-vous et prenez les commandes de la tourelle. Eliminez tous les ennemis et descendez. Avancez vers la cabane et entrez. Remettez les passeports aux résistants et prenez les médicaments. Sortez ensuite en direction de la station de bus pour aller vers Mosate Selao.

UFLL : Tuer Uniya

Vous devez tuer un dénommé Uniya qui se trouve dans l'école polytechnique. Prenez le chemin de l'école jusqu'au pont. Bloquez la route avec votre voiture et descendez. Eliminez l'ennemi qui lance des roquettes (il se trouve à gauche). Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent en utilisant vos grenades dès qu'ils essayent d'écraser votre voiture pour passer. Perquisitionnez ce poste de garde et continuez votre route vers l'école.

Une fois devant la porte d'entrée, placez la voiture devant la pancarte de l'école pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis et éliminez les gardes qui se trouvent derrière les sacs de sable. Ne laissez personne monter sur les tourelles des voitures. Tirez sur les barils explosifs pour propager le feu. Descendez ensuite et contournez la cour de l'école par la droite. Eliminez la résistance en chemin et entrez dans le bureau de Uniya. Tuez-le rapidement sans pitié sinon s'il dégaine, il essayera de vous tuer. Revenez ensuite au QG de l'UFLL.

UFLL : Tuer Yabek

Acceptez une autre mission d'assassinat et dirigez-vous vers la barge de Yabek. Suivez les rails et perquisitionnez tous

les postes de contrôle. Prenez ensuite possession de la planque gardée par les rebelles et continuez votre route le long des rails. Avancez vers le poste de garde qui bloque le pont et perquisitionnez-le. Faites ensuite une marche arrière et repérez le sentier, sur votre gauche. Suivez-le jusqu'à atteindre un deltaplane. Utilisez-le pour descendre sous le pont et rejoindre la barge. Essayez d'atterrir sur le rocher et de rester en hauteur vis-à-vis de vos ennemis. Eliminez-les et descendez avec prudence vers la barge. Eliminez les hommes armés et faites sauter bonbonnes de gaz et les barils explosifs éparpillés au bord de la rivière. Avancez dans la barge et allez vers la cabine où se trouve Yabek. Tuez-le avant qu'il ne vous tire dessus.

Pour vous sauver, utilisez le bateau pour avancer dans la rivière. Plusieurs ennemis vont essayer de vous couper la route. Méfiez-vous de bateaux équipés avec des lance-roquettes. Vous pouvez suivre la rivière jusqu'à la ville mais la route est dangereuse. Essayez d'accoster sur la rive droite, près du pont en ruine, et continuez vers le village.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans le village, allez à la clinique pour prendre les passeports à livrer. Passez en même temps au QG de l'APR pour recevoir votre nouvelle mission. Localisez la destination sur votre carte. Allez vers le port et prenez un bateau pour atteindre votre cible. Si vous choisissez ce moyen de transport et si vous effectuez le trajet pendant la nuit, vous aurez l'avantage d'éviter les patrouilles des bateaux ennemis et surtout vous pouvez attaquer les gardes par derrière. Eliminez alors les deux hommes qui gardent la cabane et entrez pour effectuer la transaction.

APR : Détruire les bouteilles d'azote

Passez maintenant à la mission de l'APR et repérez la clinique dentaire sur votre carte. Prenez une voiture et perquisitionnez le poste de garde en chemin puis reprenez la route. Une fois devant la clinique, avancez par le coté, gauche derrière la clôture. Abattez les ennemis qui essayent de vous arrêter et surveillez vos arrières pour ne pas vous faire encercler. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la tour qui se trouve à droite et éliminer tous les ennemis qui rappliquent. Avancez enfin vers le camion et lancez une grenade pour détruire sa cargaison. Reprenez le chemin du retour vers la ville.

APR : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'APR pour que le garde vous donne une mission. Vous devez libérer une personne capturée par les membres de l'UFLL (il est maintenu prisonnier dans la brasserie). Utilisez un bateau pour atteindre votre destination. Descendez dans le port et avancez vers le campement. Passez par la gauche et allez derrière la cabane dans laquelle se trouve le prisonnier. Nettoyez la zone en longeant le mur de la cabane puise entrez et libérez le captif.

APR : Détruire le transmetteur vidéo

Revenez vers le QG de l'APR et assistez au briefing. Vous devez détruire le transmetteur radio de l'UFLL. Pour l'atteindre, allez vers la station de bus puis vers la station la plus proche du transmetteur. Utilisez la voiture pour atteindre l'une de vos planques et changez de voiture. Prenez ensuite la route vers le transmetteur.

Restez derrière votre tourelle et arrêtez-vous devant l'entrée de la base. Eliminez les ennemis qui essayent de s'approcher tout en réparant votre véhicule à chaque fois qu'il commence à dégager de la fumée. Descendez ensuite dans le chemin de droite et avancez vers le buggy. Avancez à bord de ce véhicule dans le sentier qui monte vers le transmetteur. Lancez une grenade sur l'antenne pour la détruire. Si vous ne possédez pas de grenades, vous trouverez une charge explosive à droite de l'antenne. Placez-la à la base de celle-ci pour l'exploser. Revenez ensuite à la ville.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans la ville, allez vers la clinique et prenez les passeports. Avant de quitter la zone, passez voir les membres de l'APR et acceptez la mission à effectuer suite à la livraison des passeports. Rejoignez la planque de la résistance sur un 4x4 équipé de mitrailleuse. Avant d'entrer dans le campement, placez-vous derrière la mitrailleuse et détruisez la voiture ennemie qui fonce sur vous. Eliminez ensuite les gardes qui entourent la cabane. Entrez dans cette dernière et effectuez la livraison des passeports.

APR : Récupérer la TNT

Revenez à la ville et prenez le bus pour la station qui se trouve tout en bas de la carte. Prenez ensuite le véhicule et foncez vers la mine. Débloquez, en chemin, la planque qui se trouve près de la mine et sauvegardez votre partie. Perquisitionnez les postes de garde sur votre route jusqu'à atteindre la mine TaeMoCo. Votre première cible est le sniper qui se trouve dans la tour, éliminez-le en premier et attendez l'arrivée des ennemis. Descendez ensuite vers l'abri où se trouvent les bâtons de TNT. Prenez-les et dirigez-vous vers le pipeline.

APR : Détruire le pipeline

Prenez la direction du pipeline et éliminez tous les ennemis qui vous coupent le chemin jusqu'à atteindre la planque la plus proche de votre objectif. Dormez jusqu'à la tombée de la nuit et allez vers l'entrée de la zone du pipeline. Eliminez les ennemis qui gardent l'entrée et avancez lentement. Tuez le sniper qui se trouve sur la structure métallique située à gauche de la zone avant qu'il ne vous bute. Allez ensuite dans le dépôt de gauche et ramassez les seringues de soin. Avancez enfin vers le pipeline et placez la TNT. Eloignez-vous en courant et assistez au spectacle. Revenez ensuite à la ville et visitez le QG de l'APR.

APR : Récupérer les diamants

Après le briefing, allez au port et embarquez sur un bateau vers le lieu du rendez-vous. Une fois sur place, vous ne trouverez que des cadavres. Entrez dans la maison et montez à l'étage. Entrez dans le bureau et prenez la mallette qui se trouve sur le canapé. Vous serez surpris par le Chacal qui va prendre possession de la mallette et vous mettra KO.

S'évader de la prison

Lorsque les gardent emmènent votre partenaire, allez vers le mur droit et enfoncez-le. Ramassez l'arme et les médicaments et sauvegardez votre partie. Sortez de la cellule et avancez. Montez les marches et progressez dans le couloir. Tournez à gauche pour prendre le fusil et le pistolet. Revenez ensuite au couloir de droite et continuez tout droit jusqu'à la sortie de la prison. Suivez le chemin en évitant les patrouilles ennemies jusqu'à l'appel de Voorhees. Vous devez le rejoindre à Sefapane. Revenez alors vers la zone où vous vous êtes fait capturer et prenez un bateau vers la ville. Utilisez ensuite le bus pour vous rapprocher de Sefapane. Empruntez ensuite une voiture pour atteindre votre objectif.

ACTE 3

UFLL : Tuer Tambossa

Après le briefing, revenez à la ville et sortez par le coté droit. Rejoignez Dogon Sediko, que vous avez visité précédemment, pour sauver un mercenaire. Entrez dans la maison où se trouve votre cible et abattez-le avant qu'il n'ait le temps de vous tuer. Sauvez-vous en évitant la confrontation avec les ennemis. Revenez ensuite à la ville pour de nouvelles missions.

UFLL : Eliminer Voorhees et ses hommes

Allez au QG de l'UFLL, ils en ont marre de Voorhees et vous demandent de le buter. Vous devez rejoindre la mine TaeMoCo en utilisant le bus puis le buggy (qui se trouve dans la station). Coupez en passant entre les deux montagnes et attendez la nuit en vous reposant dans l'abri. Avancez ensuite vers l'entrée de la mine et éliminez en premier le sniper qui se trouve à votre gauche. Attendez tranquillement l'arrivée des ennemis et tirez sur les barils explosifs et les bombonnes de gaz pour provoquer plus de dégâts. Avancez ensuite vers la position de Voorhees et celle de son lieutenant. Tuez rapidement ce dernier et écoutez la proposition de Voorhees. Vous avez le choix entre le tuer ou tuer celui qui vous a envoyé pour l'assassiner. Mais tant que vous êtes sur place, tuez Voorhees et répondez à l'appel de Reuben qui vous demande de le rejoindre au bar. Utilisez le bus pour vous rapprocher du bar ensuite continuez le chemin à bord de la voiture.

Tuer Greaves et son aide de camp

Parlez au journaliste qui se trouve au fond puis au mercenaire assis près de la porte. Après le briefing, revenez à la station et prenez le bus vers la station la plus proche de Sepoko. Avancez vers le village et éliminez l'ennemi qui se

trouve à l'extrême droite. Il est équipé d'un lance-roquettes. Eliminez le reste des hommes armés en contournant le centre du village par la gauche. Localisez la maison où se trouve votre cible et foncez. Avant de tuer Greaves, écoutez sa proposition. Tuez-le puis sortez du village en empruntant un 4x4 ennemi. Reuben vous appelle et vous donne rendez-vous à l'aérodrome.

Rendez-vous avec Reuben

Suivez le chemin qui mène vers l'aérodrome et éliminez les patrouilles ennemies. Prenez un véhicule équipé d'un lance-roquettes et avancez vers l'aérodrome. Bombardez ce dernier en ciblant les soldats avec vos roquettes. Avancez ensuite du coté gauche où se trouve un avion. Ignorez les ennemis les plus lointains et entrez dans le hangar à l'intérieur duquel se trouve Reuben. Parlez-lui et sortez. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et sauvez-vous à bord d'un véhicule ennemi stationné dans la zone. Votre prochaine destination est la prison, là où se trouve le Chacal.

Rendez-vous avec le Chacal

Le chemin vers la prison grouille de postes de contrôle. Eliminez leurs occupants ainsi que les patrouilles ennemies. Avancez ensuite sans crainte vers la prison. Entrez pour vous rendre compte que l'endroit est désert. Seul le Chacal se trouve au milieu de la cour. Approchez-vous de lui et suivez-le lorsqu'il se déplace. Réapprovisionnez-vous ensuite et quittez la prison vers la jungle.

Tuer les deux commandants de faction

Avancez dans la jungle jusqu'à atteindre une zone appelée Heart of Darkness. Sur place, il y a un camp ennemi très bien gardé. Vous ne devriez pas attaquer mais si vous décidez de donner l'assaut, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes en premier. Vous pouvez contourner tout ce beau monde en avançant et en longeant le mur gauche. Avancez lentement jusqu'à la sortie où se trouvent quelques soldats en train de discuter. Sprintez vers le chemin descendant et avancez sans vous retourner.

Continuez votre route jusqu'à la planque. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit et sortez. Avancez dans le noir et décimez d'autres hommes armés qui se trouvent autour du feu. Lancez une grenade entre ces ennemis et finissez ensuite les survivants au fusil. Continuez votre route en nettoyant les postes de contrôle et en restant à couvert derrière les arbres.

Suivez le chemin et repérez la planque qui se trouve sur la rive opposée à la falaise. Avancez jusqu'au bord et repérez des ennemis se trouvant en bas. Lancez une grenade sur ces soldats et suivez le chemin descendant pour nettoyer la zone. Progressez vers la carcasse de l'avion et montez dans le chemin de droite. Reposez-vous dans la planque et partez vers la zone neutre.

Entrez sans vous faire de souci puisque les gardes ne vous attaquent pas. Traversez-le pont et, sans interrompre la réunion, lancez une grenade dans la cabane. Courez ensuite vers le coté droit de la zone pour vous abriter et repoussez les vagues d'ennemis. Quittez ensuite cette zone vers la piste d'atterrissage. Reposez-vous dans la planque et sortez pendant la nuit.

Récupérez les diamants

Avancez sans crainte vers la zone de rendez-vous. Votre ami se trouve au centre de la zone. Tous les mercenaires vont vous trahir et essayer de vous tuer. Foncez alors directement vers votre seul allié et, sans écouter ce qu'il a à dire, prenez la mallette et rebroussez chemin. Ignorez vos ennemis et éloignez-vous au maximum. Réapprovisionnez-vous et allez vers la planque du Chacal. Eliminez le poste de garde qui précède la planque puis allez parler au Chacal.

Il vous donne le choix entre : exploser la dynamite ou remettre la mallette au commandant du camp.

Exploser la dynamite

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez derrière la cabane du Chacal et suivez le sentier. Au virage de gauche, quittez le sentier et tuez les trois ennemis qui se trouvent sur la dénivellation de droite. Continuez votre route et éliminez trois autres hommes qui sont à découvert, faciles à abattre. Continuez enfin votre

route jusqu'à la dynamite et actionnez le détonateur. Assistez enfin au passage des civils par la frontière grâce aux diamants offerts par le Chacal.

Livrer les diamants

Prenez la mallette qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez vers la cible, sur votre carte, et éliminez les trois premiers soldats qui vous barrent la route. Restez en hauteur et éliminez les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez ensuite votre route jusqu'au camp, près de la frontière. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et donnez la mallette au commandant du camp. Vous avez accompli votre partie du deal et le Chacal en fera de même en faisant exploser la dynamite.

CARTE DE FAR CRY 2

Détails :

Far Cry 3

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Échappez-vous

Votre frère Grant à vos côtés, vous prenez le contrôle de Jayson au coeur d'un camp de pirates pas forcément très sympathiques. Sur le conseil de votre frérot, restez accroupi en lui emboîtant le pas, prenez les affaires sur la table, puis lorsque Grant vous le demande, détournez l'attention du garde en lançant une pierre vers l'endroit indiqué. Cette tactique, bien que rudimentaire, vous sera d'une utilité cruciale tout au long du jeu, donc gardez-la bien en tête. Continuez votre petite excursion à travers la broussaille, lancez une autre pierre derrière les deux gardes pour pouvoir passer et rejoignez l'extérieur du camp. Maintenez la touche indiquée pour tenter de sauver Grant lorsque Vaas vous retrouve, puis entamez un petit marathon dans la jungle en maintenant la touche de sprint enfoncée. Sautez et luttez pour votre vie jusqu'à finalement faire le grand saut dans la rivière et ainsi clore ce prologue.

Le village d'Amanaki

Vous reprenez conscience dans le village d'Amanaki et faites la connaissance de Dennis. Allez acheter le seul pistolet dans vos moyens à la boutique d'armes, puis suivez votre guide jusqu'aux abords du village. Récupérez le contenu des quelques coffres près de la route pour glaner argent et munitions, puis rendez-vous à la tour radio en haut de la colline. Un serpent vous attendant à sa base, gardez les yeux bien ouverts pour lui faire la peau avant qu'il ne vous morde. Escaladez ensuite la tour délabrée et interagissez avec le panneau de contrôle pour dévoiler votre première portion de carte.
Ne vous reste plus qu'à utiliser la tyrolienne pour rapidement retourner sur le plancher des vaches et parler à Dennis.

L'homme de la jungle

Prenez les commandes du véhicule non loin et conduisez jusqu'à votre prochain objectif : une zone de chasse pour le débutant en la matière que vous êtes. Ramassez les feuilles indiquées (en faisant trempette un peu plus loin pour récupérer la bleue dans l'eau), dépecez deux sangliers après les avoir abattu au pistolet ou haché menu avec votre couteau, puis utilisez le déplacement rapide pour retourner au village.

L'avant-poste d'Amanaki

Utilisez vos points de Compétence, puis montez dans la jeep de Dennis pour vous faire conduire à l'avant-poste en question. Plusieurs approche sont alors possible, selon l'importance que vous donnez à la quantité d'Xp que vous désirez recevoir. En effet, éliminer tous les soldats d'un avant-poste sans être détecté et sans que la moindre alarme ne soit déclenchée triplera les points gagnés pour sa libération. En l'occurrence, ne disposant pas encore d'un silencieux pour votre arme, vous devrez passer par des éliminations au corps-à-corps pour atteindre cette objectif : usez et abusez du lancé de cailloux pour attirer les gardes où vous voulez qu'ils soient et ainsi nettoyer les lieux en toute discrétion. Bien entendu, la manière forte est aussi une option, car vous disposerez de toute manière de 33 autres avant-postes à libérer pour tenter de réaliser une série d'exécutions furtives parfaites.

L'avant-poste libéré, entrez dans le bâtiment principal (qui sert aussi de point de vente/achat de matériel) avant de passer à la mission suivante.

Champignons des tréfonds

Pour vous rendre à votre prochain objectif, conduisez loin vers l'ouest jusqu'à la demeure du Dr. Earnhardt, accessible uniquement à pied en haut du promontoire. Parlez à l'homme dans la serre, puis montez à l'étage de la maison pour retrouver Daisy. Rendez-vous ensuite au nord, sur la côte, pour dénicher l'entrée sous-marine de la grotte mentionnée par Earnhardt. Grimpez aux lierres qui jalonnent votre route et ce, jusqu'à être exposé à du pollen hallucinogène. Avancez alors au milieu de votre délire toxicomane jusqu'à atteindre les champignons recherchés et faites les derniers pas vers eux une fois vos yeux revenus en face des trous pour les ramener aussitôt à Earnhardt et ainsi sauver Daisy.

L'appel du Medusa

Suite à l'appel de Dennis, repérez votre nouvel objectif sur la carte, au nord d'Amanaki, et téléportez-vous à l'avant-poste libéré le plus proche (équipez-vous d'un arc ou d'un fusil de sniper silencieux au préalable). En approchant de l'épave, un premier pirate fait le guet peu après l'arche de pierre : passez derrière lui pour l'éliminer proprement et avancez par la droite, en hauteur, de l 'épave proprement dite. Identifiez vos cibles au loin en contrebas à l'aide de votre appareil photo, jetez quelques pierres pour attirer la cible jaune au plus près et utilisez votre arme silencieuse à distance de prédilection pour l'abattre.
Faites de même avec son comparse, récupérez les infos sur votre première victime, traversez l'épave vers la gauche et éliminez deux nouveaux pirates sur la droite pour ramasser un deuxième lot d'informations. Un dernier opérateur et son escorte vous attendent au fond à droite : trouvez la position qui vous sied le mieux pour faire feu sur vos cibles, puis montez dans la salle des commandes du Medusa pour y activer la radio.
Les hommes de Vaas affluent alors à l'extérieur pour vous prendre au piège : sortez de la cabine, restez accroupi pour ne pas vous faire immédiatement repéré et tirez sur vos ennemis provenant des épaves voisines, à l'aide d'un sniper de préférence. Si quelques ennemis parviennent à monter à bord, attendez-les au tournant pour ne pas leur laisser le temps de vous mettre en joue.
Ne vous reste alors plus, après avoir fait les poches de vos victimes, qu'à vous téléporter à Amanaki pour parler à Dennis.

Trouble-fête

Rejoignez la planque indiquée au sud d'Amanaki et utilisez votre appareil photo pour marquer tous les ennemis de la zone (faites de même lorsque vous vous attaquez à un avant-poste pour pouvoir mieux gérer votre approche). Utilisez un rocher pour faire s'approcher le soldat patrouillant sur la route à gauche, tuez-le de loin ou au corps-à-corps, puis éliminez le pirate accroupi sur la droite dans l'entrée du camp.
Snipez le garde patrouillant sur le ponton au fond à droite, remontez légèrement sur la gauche et distrayez le pirate accroupi pour l'éloigner du boîtier d'alarme. Désactivez ce dernier, entrez dans le bâtiment et posez vos chargez explosives. Fuyez ensuite rapidement de la zone pour conclure vote opération.

Les clés des l'enfer

Approchez de votre prochain objectif par le sud-est : vous pourrez ainsi prendre un sniper à revers dans son abri et marquer facilement tous les ennemis qui peuplent la plage. Commencez par éliminer les deux pirates en contrebas en les séparant à l'aide d'une ou deux pierres, puis longez la plage en éliminant discrètement ou brutalement tous les ennemis qui croisent votre route. Les pirates sont assez espacés les uns des autres pour permettre des élimination au corps-à-corps, mais la Compétence pour déplacer vos victimes reste très utile. Au fond de la crique, passez derrière la structure sur laquelle se tient votre cible prioritaire et éliminez-le sans autre forme de procès pour récupérer ses clés.
Une approche alternative pour y parvenir consiste à se positionner dans l'abri du sniper précédemment occis ou un peu plus bas, dans une maison, et d'enchaîner les headshots sur des pirates trop éloignés pour remarquer quoi que ce soit.
Pénétrez ensuite dans la caverne croisée précédemment et frayez-vous un chemin dans les tunnels à demi aménagés en annihilant toute résistance au passage. Récupérez le contenu des coffres et des poches des malheureux, passez la porte de la prison, ramassez la Relique sur la gauche et avancez droit devant pour tomber dans un piège grossier.

Hôtel Island Port

Après la scène et votre chute, traversez les couloirs enflammés en tirant dans les valves pour faire jaillir de l'eau et vous permettre de passer, puis rejoignez Lisa pour la délivrer.
Après une chute encore plus rude que la précédente, vous entrez en possession d'un magnifique lance-grenade et,

tandis que Lisa tente de semer vos poursuivants, vous devrez les abattre le plus rapidement possible avec cette arme on ne peut plus appropriée à la situation. Lorsque votre petite amie cale, repassez devant et tirez au pistolet sur les pirates pour repartir de plus belle et vous échapper.

Coup de main

Vous voilà revenu aux abords de la maison du Dr Earnhardt : laissez-vous tomber pour trouver l'entrée de la caverne non loin, allez chercher la pièce de moteur dans l'eau et rapportez-la à Daisy pour l'aider à remettre le rafiot d'aplomb. Au sortir de la caverne, un petit peu d'exploration s'impose pour pacifier la moitié nord des îles Rook et y découvrir tous ses secrets.

Rejoindre Citra

Une fois fin prêt, ou que vous en avez marre de chasser du buffle, rejoignez le temple de Citra au sud. Sous l'effet de son étrange mixture, avancez au coeur de votre délire toxicomane et quittez le temple, direction Badtown, à l'est.

Enquête à Badtown

Sur place, rendez-vous dans le bar marqué par votre objectif et jouez-y au poker. Une fois l'homme en blanc sorti, suivez-le discrètement en vous cachant derrière les bâtisses qui jalonnent votre route et entrez finalement dans la demeure de cet homme mystérieux.

La fourmilière

Après le dialogue qui s'ensuit, descendez au sous-sol pour récupérer un beau lance-flamme, puis mettez le cap sur les récoltes de Hoyt pour le mettre à profit. Éliminez sans une once de pitié les quelques gardes et canidés qui vous barrent la route et faites rugir les flammes sur les plants de stupéfiants, en tirant au passage dans les barils explosifs pour économiser du carburant et brûler vos objectif d'autant plus vite. Dans le petit village côtier qui vous attend un peu plus loin, une résistance relativement plus élevée vous attend, notamment à cause du soldat lourd qui arrivera depuis le ponton. Pour arriver à bout de ces soldats blindés et lourdement armés, vous devrez utiliser, au choix, deux grenades, la Compétence Abattage en leur passant dans le dos, le fusil de sniper Z93 (qui perce les blindages) ou, en dernier recours, loger une balle à l'arrière de leur casque. La place pacifiée, équipez-vous du lance-roquette au bout du quai et faites sauter le bateau avant qu'il ne mette les voiles.
Retournez ensuite voir Willis à Badtown pour connaître la suite des opérations.

Un type qui s'appelle Hoyt

Rendez-vous aux rizières indiquées sur votre carte, entrez dans la maison désignée et sortez votre appareil photo pour suivre la scène. Éliminez rapidement à distance les deux soldats restés pour tuer Rongo, puis contournez le champ de mines pour atteindre votre allié de circonstance.
Frayez-vous alors un chemin jusqu'au coeur du village en suivant Rongo pour éviter de marcher sur les mines, faites place nette et couvrez l'autochtone pendant qu'il recherche vos informations en éliminant à tour de bras les pirates qui tentent de vous déloger. Les infos en poche, vous êtes libre de passer à la mission suivante.

Sauver Oliver

Rendez-vous au marqueur d'objectif suivant, Prenez les commandes de la jeep qui vous y attend après avoir occis ou non les varans de komodo et conduisez rapidement jusqu'au point suivant. Éliminez les quelques pirates qui montent la garde et approchez de la corniche pour entamer une petite séance de snipe. Identifiez d'abord vos cible avec l'appareil photo, puis couvrez Oliver le long du quai en tirant dans les barils explosifs aux moments les plus opportuns.
Votre ami aux commandes du bateau, sautez dans l'eau pour le rejoindre et faites bon usage de la tourelle pour éliminer vos poursuivants, qu'ils soient terrestres, marins ou aériens. Vous ramenez ainsi votre ami sain et sauf dans votre petit repaire.

Vestige du passé

Repartez pour Badtown et rendez-vous dans le bar indiqué pour trouver Buck, l'homme qui détient votre dernier

compagnon. Comme vous voilà forcé d'entrer dans son petit jeu, rendez-vous sur la côte pour prendre un jet-ski et abordez le Nostalgia en grimpant à l'arrière. Faites le ménage au fusil de votre choix, éliminez le soldat lourd en usant de votre méthode favorite et entrez dans le navire.
Là, exécutez un premier matelot en le poignardant dans le dos et commencez à vous frayer un chemin jusqu'à votre objectif, en faisant preuve ou non de délicatesse. Usez de grenades pour nettoyer les coursives, traversez la pièces aux statues en prenant garde de ne pas les confondre avec des ennemis et faites sauter le caisson du soldat lourd qui se terre dans la dernière salle. Récupérez les informations sur le portable ainsi que le morceau de boussole, puis frayez-vous un chemin jusqu'à une sortie une fois le rafiot inondé en luttant contre un pirate au passage.

Sur les quais

Rendez-vous au sud de votre position pour retrouver Buck à l'entrée d'un ancien bunker. Entrez, traversez la première zone en jouant à l'acrobate, laissez-vous tomber un peu plus loin et nagez dans l'étroit tunnel pour arriver dans une zone peuplée de pirates. Nagez à travers l'épave, utilisez une Exécution par le bas si vous en disposez sur le premier pirate, puis nettoyez de manière plus classique le reste du quai.
Suivez votre objectif pour atteindre la caverne, où quelques fortifications ennemies vous attendent : faites un usage savant de vos grenades et passez rapidement sur la droite pour prendre l'avantage sur vos ennemis et avoir une ligne dégagée sur la mitrailleuse au fond. Faites ensuite sauter la porte en faisant détonner la dynamite à l'aide du boîtier, laissez-vous tomber dans l'eau un peu plus loin en prenant garde au crocodile qui veille au grain, traversez sous l'eau, puis poussez le symbole sur la porte.
Nagez de plus belle en passant sur la gauche, sautez vers les ruines dans un vain espoir de les atteindre plus vite, poussez d'abord le cercle de gauche, puis celui de droite, et allez briser les trois supports en bois au fond. La pièce précédente maintenant accessible, allez y briser les trois autres soutiens et passez au centre du hall central. Récupérez le contenu des coffres et la pièce de boussole sur l'autel, faufilez-vous sur la gauche et retrouvez Buck à l'extérieur.

Les tréfonds

Comme à l'accoutumée, vous retrouvez votre tortionnaire à l'entrée du lieu que vous allez devoir fouiller. Entrez dans la mine, poussez le chariot et éliminez un premier soldat, puis un second un peu ivre à l'aide des soutiens un peu fragiles qui jalonnent la mine. Dans le couloir suivant, usez d'un ou deux cocktails Molotov pour faire place nette, finissez les survivants et avancez davantage dans les tunnels.
Vous arrivez ensuite à une ligne droite à découvert surveillée par des snipers en hauteurs et par d'autres soldats sur la gauche : battez les tireurs d'élite à leur propre jeu pour pouvoir vous exposer un peu plus et éliminez les pirates restants pour être tranquille. Autrement, faites avancer les chariots pour créer autant de couverts mobiles qui vous aideront, en l'absence d'un fusil de sniper, à faire la peau à vos ennemis. Dans les cavernes qui suivent, usez et abusez de la fragilité des soutiens qui maintiennent soit disant le plafond en place, utilisez votre boussole pour déverrouiller la porte mystique et activez la dalle au centre un peu plus loin, non sans occire un varan de komodo au passage.
Récupérez les trésors contenus dans les salles annexes avant de passer au centre, éliminez un nouveau varan et empruntez l'ascenseur en bois. Après votre chute, avancez jusqu'à l'autel où repose une nouvelle partie de la boussole en vous méfiant des serpents rôdant aux alentours et ouvrez les coffres autours de votre objectif avant de le récupérer. Fuyez ensuite rapidement les lieux pour retourner à l'air libre.

Lin Cong, je présume ?

Une fois arrivé près du cénote, plongez-y sans attendre et grimpez au lierre vous menant vers votre prochain objectif. Collez-vous aux ruines obstruant la porte pour pouvoir éliminer deux pirates et leur chien de garde sans vous faire remarquer, escaladez sur la droite pour passer et continuez votre bonhomme de chemin en réglant le compte des pirates et canidés que vous croisez. Attention, car un soldat lourd vous attend dans un recoin sur la gauche : pensez donc à sortir vos grenades pour l'occasion.
Empruntez ensuite la tyrolienne qui se présente à vous et préparez-vous à être chaudement accueilli en contrebas : prenez l'ascendant sur les pirates en abusant de votre position en hauteur et traversez la zone en enchaînant les voyages en tyrolienne. Descendez de l'échafaud pour vous rapprocher du sol, éliminez les deux soldats qui s'approchent depuis le fond de la caverne et avancez en évitant tout contact avec le liquide. Éliminez par deux fois, de préférence au sniper, les pirates au fond en hauteur pour pouvoir traverser sans encombre et utilisez votre boussole pour passer la porte mystique.
Dans la grande salle, descendez, dépêchez-vous de traverser pour éviter la marée montante d'eau brûlante et allez utiliser votre boussole sur la statue. Après avoir occis quelques varans, vous tombez enfin sur le tombeau de Lin Cong,

qui contient bien heureusement ce que vous recherchez. La dague en poche, sprintez vers la sortie et remplissez la QTE pour ramper en dehors du tombeau.

Sombres retrouvailles

Pour compléter cette mission, retrouvez simplement Buck chez lui pour récupérer Keith, puis remplissez la succession de QTEs pour remercier votre hôte de façon on ne peut plus virile. Vous vous retrouvez ensuite dans votre repaire. Tous les survivants de votre petit groupe étant réunis, vous pouvez consommer trois fois d'affilée les petites dragées rouges non loin du rafiot en réparation pour revivre votre dernière fiesta dans le monde civilisé (et accessoirement, identifier l'individu qui vous a conduit, volontairement ou non, dans cet enfer sur terre).

Un couteau, une offrande

Le fameux couteau de vote vision en votre possession, retournez au temple de Citra pour le lui rapporter et ainsi prouver votre valeur à la belle. Pas le temps de chômer, toutefois, puisqu'une nouvelle mission vous attend, plus au nord.

Embuscade

Retrouvez le leader Rakyat dans la chapelle de la ville désignée et veillez à garer votre véhicule en dehors de la rue centrale pour éviter qu'il n'entre en collision avec vos proies et mettent ainsi prématurément terme à votre mission. Allez placer le C4 sur le camion citerne sur la droite en sortant, puis courez vous mettre en position en haut du château d'eau. De votre position, faites un carton sur les troupes de Hoyt une fois celles-ci tombées dans l'embuscade à l'aide du sniper fourni, ou sortez carrément votre lance-roquette des familles pour décimer les troupes ennemies sans leur laisser le temps de quitter leur jeep.
Lorsque l'on vous signale la fuite du convoi, descendez de votre perchoir, prenez le volant de la camionnette et poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête : éliminez les deux soldats sur la droite et ouvrez le fourgon pour vous voir pris vous même dans un piège grossier.

Sauvetage

Après la scène, débattez-vous pour vous libérer de vos entraves et sortez discrètement du cénote. Toutes vos armes ayant été confisquées, vous êtes nu comme un ver du point de vue de l'équipement (à l'exception de votre fidèle couteau de chasse) : éliminez donc discrètement le pirate vous tournant le dos derrière la cascade, faites de même avec les deux autres ennemis un peu plus loin sur la gauche et récupérez sans faute toutes leurs armes et munitions. A partir de là, si vous déclenchez une alarme, un compte à rebours se mettra en route, son achèvement signifiant votre défaite : étant donné votre manque crucial de munitions et d'armement, restez donc discret au maximum.
Commencez par identifier vos cibles avec votre appareil photo depuis le promontoire sur la droite, puis distrayez le garde et le sniper du côté de la route pour monter sur la première maison et éliminer le tireur d'élite. Redescendez, éloignez le garde qui patrouille loin à gauche pour l'égorger d'autant plus facilement, puis pour des raisons pratiques, retournez vers la droite du campement en vous faisant tout petit pour aller assassiner le deuxième tireur d'élite, armé lui d'un lance-roquette. Prenez-lui son arme, qui vous servira pour éliminer le soldat lourd campant près de l'hélicoptère, puis allez emprunter le passage isolé sur la gauche que vous avez dégagé plus tôt.
Un chien monte toutefois la garde, et à moins que vous ne réussissiez à l'éliminer extrêmement vite, il donnera l'alarme : prenez donc le temps de l'attirer très loin de l'aire d'atterrissage pour l'abattre tranquillement au couteau, puis revenez pour éliminer aisément les snipers restants ainsi que le soldat lourd (à l'aide du lance-roquette ou de la compétence Abattage). Une fois dans l'hélico, vous êtes toutefois promptement abattu. Après la scène, extirpez-vous du charnier, puis mettez le cap sur le camp de pirates non loin, où votre équipement est retenu.
Éliminez d'abord le pirate isolé sur la gauche en l'éloignant d'autant plus à l'aide de quelques jets de pierre, puis réglez le compte des deux gugusses près du feu de camp avec le même stratagème. Récupérez alors du C4, une mine et une fusée éclairante dans la cabane de gauche, puis attirez le soldat lourd et son chien, qui gardent jalousement votre équipement, là où vous le désirez après avoir placé vos explosifs. Vous récupérez ainsi vos effets personnels.

Nouveau rite de passage

Retrouvez Citra au temple pour commencer le rite en question. Il s'agira d'un affrontement un peu particulier vous opposant au géant masqué de la légende : avant de commencer cette mission, assurez-vous donc d'avoir boosté

comme il se doit vos barres de santé et la régénération permises par vos premiers soins. Pour venir à bout du géant, vous êtes automatiquement équipé d'un arc et de flèches explosives : visez le masque en anticipant un tant soit peu ses mouvements pour faire mouche autant de fois que possible et, lorsque la tête se rapproche, courez en tout sens pour éviter son souffle toxique qui, s'il vous touche, vous fera perdre de la vie sur la durée, vous forçant à vous soigner régulièrement et vous empêchant donc de tirer.

Une phase de transition commence ensuite, où vous devrez tirer sur des ombres armées qui se matérialisent tout autours de vous : assurez vos tirs pour ne pas risquer de contact avec ces ennemis et le géant reviendra bien assez vite, vous assénant à présent des séries de sphères toxiques. Pour les éviter, courez en cercle dans l'arène, puis tirez de plus belle sur le masque.
Le géant finira par combiner ses deux types d'attaque pour tenter de vous abattre, mais à force d'esquives et de persévérance, vous pourrez escalader le colosse et lui planter votre couteau dans l'oeil pour en venir à bout et vous réveiller en bien charmante compagnie.

Revanche

Vous reprenez le contrôle près de la côte, près à prendre votre revanche du Vaas : nagez jusqu'à son île en contournant le pirate sur le quai par la droite, puis prenez de la hauteur, toujours par la droite, pour vous rapprocher de la base du psychopathe sans alerter quiconque. Vous pourrez ainsi aisément prendre le sniper à revers dans son affût, puis procéder à l'élimination méthodique du reste des soldats présents devant la base. Empruntez ensuite le petit passage au sol pour arriver juste en face du lierre vous servant à entrer dans la place et avancez jusqu'à recevoir le message de Vaas.
Éteignez les flammes qui vous étreignent en vous dépêchant de sortir du bâtiment, puis sautez du toit vers la gauche après avoir éliminer le pirate qui vous y attend pour vous mettre à couvert (le toit sur lequel vous vous trouvez prenant feu et étant relativement exposé, il constitue un piètre abri sur le long terme). De là, faites le ménage par le vide en ne vous exposant pas plus que nécessaire et en libérant le tigre sur la droite, puis avancez pour que des renforts ennemis viennent tenter de vous " pendre par vos parties intimes ". Libérez alors le tigre sur la gauche pour qu'il se charge de vos ennemis, notamment du soldat lourd, et entrez dans le complexe.
Durant la séquence qui vous oppose à " Vaas ", faites feu sur ses doubles en rechargeant systématiquement votre arme après chaque vague et, sans doute après quelques essais infructueux, achevez de tuer votre rival en le poignardant sans pitié.

La faveur de Citra

Cette mission pour le moins brève est majoritairement constituée de dialogue, le premier avec Citra, puis avec Dennis à la sortie du temple, et enfin avec vos amis, dans votre repaire sous la maison du Dr. Earnhardt. Une fois toutes ces conversations menées, une nouvelle quête commence.

Cap au sud

Rejoignez votre objectif à l'avant-poste d'Amanaki, puis mettez-vous en route pour la piste de décollage où Willis prépare son départ. En jeep, deltaplane ou à pied, couvrez la distance au plus vite pour ne pas manquer votre avion, puis une fois sur place, débarrassez Willis de ses assaillants. Prenez ensuite les commandes de la tourelle pour repousser une première vague d'ennemis, puis utilisez vos armes pour repousser les assauts provenant de l'arrière et des côtés. Enfin, reprenez la tourelle en main pour fusiller sur place les soldats lourds qui avancent sur la piste et pouvoir accompagner Willis.

La taupe

Une fois dans les airs, déployez votre Wingsuit et votre parachute pour atterrir en douceur sur la plage, faites place nette autour du véhicule des pirates sur la gauche en libérant le tigre si besoin et mettez le cap sur le Crazy Cock. Parlez au barman, puis au garde dans le coin, puis allez faire une partie de poker au sous-sol. Après quelques mains, vous identifiez Sam : suivez-le à l'extérieur pour " entrer en contact ".

Infiltré

Suivez votre objectif pour retrouver Sam chez lui et, après qu'il vous ait exposé son plan, rapprochez-vous de votre

nouvelle cible par l'ouest en empruntant la tyrolienne. Utilisez votre légendaire lancé de cailloux pour éloigner le garde de l'entrée du cénote, avancez jusque dans la caverne et laissez le soldat avancer plus profondément en le suivant discrètement. Passez derrière les stalagmites sur la droite en distrayant si besoin le garde qui vous fait face, empruntez le passage en contrebas en longeant le mur et montez sur la droite un peu pus loin.
Pour distraire le soldat qui fait face au quai, jetez quelques pierres derrière lui pour le faire entrer dans la caverne d'où vous venez, vous libérant ainsi la voie derrière votre camouflage de feuilles. Passez dans le dos des soldats pour continuer, observez les soldats lourds à travers la faille dans la roche et glissez-vous sur la gauche dans les feuillages. Distrayez le soldat lourd de gauche pour l'amener près du baril rouge et ainsi pouvoir passer dans son dos, puis nagez jusqu'au bateau de Hoyt.
Montez à l'arrière, éliminez la recrue pour lui prendre son uniforme, puis allez assister au discours de bienvenu de Hoyt après qu'on vous ait fait une proposition sur laquelle vous reviendrez plus tard. Allez enfin emprunter le bateau dans le cénote pour sortir de la caverne et retrouver un semblant de liberté.

Hat Trick

Rendez-vous à l'ancien temple indiqué sur votre carte pour prendre cette mission en main. Une fois sur place, traversez toute la zone jusqu'au sommet dans les mines comme si de rien n'était avec votre appareil photo et identifiez les trois VIP marqués en jaune. Au choix, procédez alors comme une brute épaisse (en faisant bon usage de la mitrailleuse fixe au sommet) ou en toute discrétion (la compétence pour déplacer vos victimes au corps-à-corps étant très utile pour cette seconde option) et récupérez les informations sur les trois cadavres. Rendez-vous ensuite au point de rendez-vous pour informer Sam de la situation et embrayer sur la suite.

Situation explosive

Pour cette mission, munissez-vous d'un bon fusil d'assaut des familles et retrouvez Sam devant les plantations indiquées. Suivez-le alors à travers le complexe mis à feu et à sang par les pirates et couvrez-le pendant qu'il désamorce les bombes disséminées dans les maisons. Prenez de la hauteur pour pouvoir remplir votre rôle plus efficacement, ainsi que pour éliminer le sniper qui se met en position en haut de l'éolienne à droite des plantations au niveau de la deuxième bombe, puis prenez les commandes de la mitrailleuses dans la serre pour fusiller sur place tout ennemi qui tenterait de déranger Sam. Faites enfin feu sur l'hélicoptère qui arrive par la gauche pour l'abattre et conclure cette mission tout en muscle.

Deep Throat

Préparez-vous pour une bonne tranche d'action durant cette mission et faites par conséquent le plein d'explosifs avant de vous rendre à votre objectif, en veillant également à ramener votre bon vieux lance-roquette. Utilisez les tyroliennes successives en marquant au passage les soldats de Hoyt (utile pour plus tard), sans toutefois les provoquer, puis zoomez sur le pont au loin pour immortaliser la rencontre entre les conspirateurs. Faites alors rugir votre lance-roquette pour détruire les véhicules de ces derniers, puis éliminez les soldats autours de vous qui reconnaissent alors immédiatement votre imposture.
Descendez d'un niveau pour emprunter une autre tyrolienne, faites le ménage tout au long de votre progression et enchaînez les glissades aériennes pour avancer. Prenez garde aux deux soldats armés de lance-roquette qui vous épient depuis l'autre versant, éliminez au sniper, puis une fois de l'autre côté, accueillez comme il se doit les renforts ennemis qui arrivent de la mine. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'à pouvoir mettre la main sur la liste des traîtres sur le corps restant sur le pont, puis sautez immédiatement du pont sur votre gauche pour déployer votre Wingsuit et pouvoir vous enfuir avec le véhicule qui vous attend.

Au tapis

Prêt à montrer votre loyauté à Hoyt, rejoignez Sam devant son QG et entretenez-vous avec votre " boss ". Avant de rejoindre Sam au sous-sol, prenez le temps d'ouvrir les nombreux coffres du bâtiment, puis allez torturer votre prisonnier, bon gré malgré, pour faire plaisir à Hoyt et passer votre rite de passage.

Paint it Black

Rendez-vous au centre des communications et contournez les fortifications par la gauche pour trouver une entrée plus discrète. A partir de ces petites tranchées rocheuses, vous aurez de plus un angle de tir idéal sur la majorité des

ennemis de la zone et pourrez attirez les autres dans un coupe-gorge maison après avoir abattu leurs comparses. En sortant de votre abri de circonstance, dirigez-vous vers la gauche, abattez le sniper en hauteur dans son affût, puis utilisez votre Z93 pour abattre les deux soldats lourds gardant la porte du bunker. Faites le tour de la zone pour récupérer tout ce qui peut vous intéresser, puis allez placer de la dynamite sur la porte pour la faire sauter.
A l'intérieur, vos grenades feront des merveilles contre la flopée d'ennemis qui tenteront de vous barrer la route, et seront d'autant plus utiles pour vous défaire des soldats lourds armés de lances-flammes qui hantent, pour ainsi dire, les coursives. De retour à l'extérieur, abattez le sniper derrière vous sur la gauche, réglez leur compte à la poignée de soldats défendant la parabole. Allez placer vos explosifs sur cette dernière, puis défendez votre position pour empêcher l'ennemi de désamorcer votre bombe. Réglez en particulier son compte au soldat lourd avant qu'il ne se rapproche trop, puis une fois Sam et son hélico posé non loin, rejoignez-le en vitesse pour conclure votre opération.

Or noir

Rejoignez Sam et sa caisse à outil près des réserves d'essence de l'organisation de Hoyt et foncez dans le tas pour commencer la démolition. Pour réussir à maintenir Sam en vie tout en plaçant vos charges explosives sur les quatre objectifs du complexe, placez toujours votre véhicule de sorte que l'arrière ne soit pas en ligne de mire de vos ennemis, car c'est de là que viendront les attaques qui toucheront le plus votre allié et ami. Garez donc votre jeep avec précaution, et prenez garde au soldat lourd qui accompagnera systématiquement les troupes régulières qui tenteront de vous empêcher de placer vos charges à chaque objectif.
Pour finir en beauté, emmenez Sam jusqu'à la zone de maintenance, prenez les commandes de la tourelles de la jeep et mitraillez tout ce qui bouge pendant que Sam apporte la touche finale à votre oeuvre pour conclure cette mission en beauté.

Under the Gun

Retournez au complexe de Hoyt pour commencer cette missions. Durant cette séquence sensée apporter la pierre finale à l'édifice de votre vengeance, vous essuyez un sérieux revers et êtes contraint d'affronter Folker en duel à l'arme blanche. Remplissez donc sans faute toutes les QTEs successives pour triompher du psychopathe et ainsi prendre votre revanche.

Mise contre la banque

Dépêchez-vous ensuite de quitter les lieux en faisant la peau à tous les mercenaires qui tentent de vous barrer la route, " empruntez " un véhicule une fois parvenu à l'extérieur et foncez à l'aérodrome en ignorant dans la mesure du possible les tirs de mortier qui vous mènent la vie dure. Une fois sur place, débarrassez-vous de l'hélicoptère à l'aide d'un bon tir de lance-roquette, nettoyez les lieux avec votre arme de prédilection, puis entrez dans le bâtiment sur la gauche, où un soldat lourd à lance-flamme se terre derrière un grillage. Éliminez-le, puis allez récupérer Riley dans la pièce adjacente pour mettre les voiles, direction l'hélicoptère qui n'attend que votre petit frère pour être piloté.
Aux commandes de la mitrailleuses, couvrez donc les manoeuvres désespérées de Riley en éliminant tout ce qui bouge (particulièrement les soldats armés de lances-roquette) et concentrez ensuite votre feu sur les véhicules ennemis pour finalement arriver à vous extirper de ce carcan scateux.

Au revoir Docteur

De retour à la demeure du Dr Earnhardt, allez retrouver ce dernier dans les ruines de sa propriété, puis retournez à l'hélico pour aller retrouver vos amis au temple de Citra.

Choix difficiles

Durant cette dernière et très brève mission, retrouvez Citra dans son temple, avancez dans l'allée de feu après la scène, puis faites votre choix : abandonnez-vous à la bête qui est en vous, ou recouvrez votre humanité avant d'admirer l'épilogue de votre aventure. Et quelle aventure !

Quêtes Annexes

Missions optionnelles

Ces missions se débloquent à mesure que vous libérez les avant-postes des îles Rook et sont marquées par un point d'exclamation bleu sur votre carte.

Où es-tu, Juliette

A Amanaki, parlez au couple qui s'inquiète, puis rendez-vous au marqueur sur votre carte. Réduisez les varans de komodo au silence et parlez à la jeune fille terrorisée sur le promontoire pour conclure la quête.

Lumière au bout de la jungle

Parlez à la femme dans sa maison, puis tout en étant accroupi, allez espionnez la conversation de son mari en restant collé au mur de la cabane non loin. Vous avez alors le choix entre parler au mari ou à la femme pour résoudre le problème.

Pour les familles

Parlez à l'homme pour qu'il vous détaille son business, puis allez récupérer les trois plaques d'identification marquées sur votre carte, dans les anciennes fortifications japonaises. Rapportez-les au charlatan pour terminer la mission.

Le crash

Parlez à la femme traumatisée dans sa maison, puis dirigez-vous vers le nord-ouest pour utiliser le deltaplane. Volez vers la côte pour identifier l'épave d'un avion et atterrissez pour inspecter la tôle de plus près. Parlez alors à l'homme habitant dans l'un des morceaux pour élucider le mystère.

Amour éternel

Allez trouver la mère en pleures et rendez-vous sur la tombe de sa fille non loin. Après une tentative de dialogue infructueuse avec le veuf, tirez à ses pieds pour l'effrayer et retournez voir la mère pour régler cette affaire.

Ame charitable

Pour aider ce vieux lubrique, apportez-lui successivement les trois espèces de plantes qu'il demande : d'abord les rouge, dans son jardin, puis les jaunes sur la colline, et enfin les vertes, dans un fossé non loin. Vous aiderez ainsi un citoyen de plus.

Restauration

Assurez-vous de posséder au moins une grenade, allez parler au Rakyat dans les ruines, puis partez à la recherche des deux tablettes les plus proches (l'une d'elles se trouvant sous l'eau, juste devant un autel inondé où trône une relique). Rendez-vous ensuite aux ruines les plus éloignées et utilisez votre grenade pour faire sauter le mur qui vous empêche d'avancer, en haut à droite. Vous pourrez ainsi aller récupérer la dernière tablette de l'autre côté du pont et finir la restauration.

Vie de chien

Allez trouver cet ancien maître canin, puis rendez-vous simplement à l'objectif indiqué pour abattre le chien alpha qui cause tant de soucis. Retournez voir Nati pour conclure cette modeste contribution.

Le visage de la mort

Parlez au Rakyat à Badtown et allez photographier les trois pirates morts marqués sur votre carte. Les deux derniers peuvent être relativement bien cachés au coeur des broussailles, donc ouvrez l'oeil, puis ramenez vos clichez à votre " employeur ".

Cargaison en vrac

Après avoir écouté la complainte de cet homme étrange, récupérez le scanner à sa droite, puis aller photographier les codes barre que vous identifierez avec. Attention car le chemin est semé d'embûches, en la personne de divers reptiles (serpents et crocodile en l'occurrence). Une fois arrivé à la cascade, contournez-la par la droite pour escaladez la paroi et atteindre le dernier code.

Héritage

Une fois arrivé dans les îles sud, allez trouver votre homme, puis parler à votre première cible. Rentrez dans le bar, plumez les trois mercenaires au poker et ramenez son argent à l'énergumène à l'extérieur pour récupérer le collier. Rendez-vous ensuite aux deux autres marqueurs sur votre carte pour éliminer et fouiller vos deux autres cibles et ainsi récupérer tous les objets de votre commanditaire. Rapportez-les lui pour conclure la mission.

Baignade fatale

Parlez à l'homme en extérieur, puis rejoignez la source non loin. Sur le chemin de l'allée, rien à signaler : récupérer donc sans crainte la relique et autres trésors dans la caverne, mais ouvrez l'oeil sur le chemin du retour, car un crocodile vous attaquera. Faites-en un joli sac à main et rapportez la nouvelle à votre employeur.

Exploitée

Après avoir parlé à la femme en détresse, allez faire le ménage dans les trois petits camps de mercenaires sur la colline pour récupérer dans chacun d'eux un diamant, tous délicatement posés dans leur mallette. Rapportez ces diamants à la jeune femme, puis mettez une balle dans la tête de son souteneur de mari. Elle ne le sait pas encore, mais vous lui avez rendu un fier service.

Sale boulot

Parlez à l'homme mourant dans sa maison dévastée, puis allez régler leur compte aux trois miliciens (marqués de jaune une fois identifiés) en suivant le cours du fleuve. Opérez à votre façon, que ce soit en dévastant tout sur votre passage ou en opérant des éliminations discrètes, puis empruntez le bateau près de la dernière cible pour remonter le fleuve et aller assurer au pauvre homme qu'il a bel et bien été vengé.

Collecte d'Objets

Reliques & Lettres des disparus

Ces deux types d'objets se trouvent un peu partout sur la carte et peuvent se révéler plutôt compliqués à collecter. Toutefois, vous pouvez acheter les cartes des différentes zone des îles Rook à n'importe quel magasin, révélant ainsi la localisation de tous ces objets, la seule difficulté restante étant d'aller crapahuter dans les diverses grottes et autres ruines souterraines dans lesquelles sont parfois enfouis les objets de vos désirs pour les récupérer.

Cartes mémoires

Pour peu que vous fassiez de la conquête des avant-postes l'une de vos priorités, vous n'aurez aucun mal à mettre la main sur les vingt cartes mémoires disséminées sur le territoire, car elles sont toutes disposées dans les Hub de chaque avant-poste, près des magasins automatiques d'armement.

Armes Signature

Collecter des objets et remplir les défis Rakyats aura bien heureusement quelques conséquences sur l'armement que vous pourrez sélectionner. Vous débloquerez ainsi quelques armes uniques en collectant reliques et autre lettres de soldats, mais attention, car contrairement aux autres armes, vous ne pourrez apportez aucune modification à celles-ci et devrez obligatoirement les acheter. De quoi vous convaincre de patienter le temps de débloquer ce Z93 qui vous fait de l'oeil...

10 Reliques : Fusil à pompe Taureau

20 Reliques : Z93 Custom

6 Lettres de disparus : Tanto japonais

17 avant-postes libérés : Pistolet silencieux Shadow
Activer toutes les tours radio : Fusil d'assaut Bushman

10 Cartes mémoires : Mitrailleuse Déchiqueteuse
6 Défis Rakyats complétés : Mitrailleuse Pacificateur

Conquête du territoire

Afin d'affirmer votre suprématie sur les îles Rook, vous devrez passer par deux types de quêtes primordiales : la remise en service des tours radio et la libération des avant-postes aux mains des pirates. La première tâche vous obligera à passer outre votre hypothétique acrophobie, puisque vous devrez escalader des tours d'acier fort peu fiables et de plus en plus dégradées au fil de votre progression pour atteindre le panneau de commande en hauteur.

Quant aux avant-postes, c'est l'opportunité rêvée pour un assassin de glaner un grand nombre de points d'XP, car chaque fois que vous réussirez à nettoyer un camp sans alerter quiconque, vous triplerez les gains reçus. Les avant-postes sont également le terrain idéale pour toute expérimentation de combat que vous aimeriez mettre en pratique (mention spéciale pour les camps de la moitié sud des îles, presque tous particulièrement propices à de bonnes séances de snipe).

La Voie du Chasseur

Ces missions se débloquent à mesure que vous libérez les avant-postes et sont accessibles depuis les panneaux à l'entrée des camps. Pour chacune, vous devrez vous occupez d'un ou plusieurs animaux dangereux à l'aide d'une arme fournie à un endroit précisé sitôt la mission acceptée. Si vous possédez déjà une arme du même type avec ses accessoires, emmenez-la avec vous pour remplacer celle qui vous est fournie, qui elle n'aura pas la moindre modification.

Notez également que, pour peu que vous soyez un minimum intéressé par l'upgrade de votre équipement, ces missions constitueront un passage obligé, certaines vous mettant face à des animaux uniques dont la peau vous sera nécessaire pour fabriquer les meilleurs carquois, holsters ou portes-monnaie.

Recherché : Mort

Comme pour la voie du chasseur, ces missions peuvent être acceptées à partir des panneaux à l'entrée des avant-postes que vous avez libéré. Il s'agira ici de faire bon usage de vos compétences d'assassin et d'exécuter au couteau une série de cibles relativement bien entourées. Les broussailles et autres feuillages seront donc parmi vos meilleurs amis, ainsi que votre appareil photo, qui vous permettra de savoir quel ennemi vous ne devrez pas éliminer avec votre pistolet silencieux préféré grâce à l'estampille jaune au dessus de la tête de votre cible.

Ravitaillement

Ces missions, débloquées lors de la remise en service des tours radios, sont un autre moyen de vous divertir et de remplir votre bourse en vous rendant à l'endroit désigné, puis à livrer les marchandises dans le temps imparti.

COMMENT GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

Il suffit de se rendre au village d'Amanaki, de sortir de sa maison et de se rendre au lieu où un homme vous propose de faire du lancer de couteaux. Commencez par miser la somme de novice pour prendre les commandes en main, puis, une fois que vous aurez bien réussi, passez à la mise supérieure et ainsi de suite jusqu'à 200$ et pour chaque partie gagnée, vous gagnerez votre mise plus celle de votre adversaire soit 200$ par partie en expert. Vous vous enrichirez ainsi rapidement et sans effort. Il suffit de garder le curseur au milieu et de relâcher la gâchette au bon moment et vous réussirez !

DÉPECER LES ANIMAUX RAPIDEMENT

L'idéal pour gagner du temps lors du dépeçage est d'attirer les animaux vers un endroit en pente, pour qu'une fois tués, ils glissent le long de la surface.

Si vous êtes assez rapide pour choisir la fonction de lui prendre sa peau, cela vous dispensera de la séquence de la découpe au couteau et vous obtiendrez la peau en une fraction de seconde.

Cela fonctionne aussi avec un animal dans l'eau, tant qu'il n'a pas touché le fond.

AIDE POUR LE TROPHÉE ARGENT : CHAMPION DE POKER

Après avoir libéré tous les avant-postes de l'ile, vous aurez des points d'exclamation qui s'afficheront sur votre carte. Ce sont des missions secondaires. Vous devez alors chercher la mission secondaire qui se nomme "Héritage". Dans cette mission, il y aura une partie de poker "cheatée" où vous serez obligé de gagner, vous aurez toujours des super bons jeux et vos adversaires feront tapis dès qu'ils auront une paire. A la fin de la partie, vous remporterez 2000$ environs, largement de quoi gagner le trophée.

ANIMAUX RARES ET BIEN CACHÉS : OÙ ET COMMENT

Far Cry 3 regorge de formes de vie animales, allant du placide buffle au dangereux léopard. Cependant, il en est des biens moins fréquents, que seuls les explorateurs aguerris ont pu rencontrer parfois par pur hasard. Voici une petite liste de certains d'entre eux.

Murènes :

-Les murènes vivent en mer à grande profondeur, si bien que le joueur moyen finira probablement le jeu sans en croiser la moindre. Les zones d'eau sombres sur la carte peuvent indiquer la présence potentielle de ces animaux au physique ophidien, par ailleurs dangereux. Un bon spot sous-marin pour espérer croiser une murène est au sud de Nat's Repair, aux coordonnées suivantes : X-810.6 Y-604.2. Une seringue 'Plongée profonde' est conseillée.

Poissons tropicaux :

-Les bancs de poissons tropicaux sont relativement communs, mais l'idée qu'ils puissent débloquer une entrée dans le journal n'est pas évidente. Un bon moyen d'obtenir quelques lignes (d'ailleurs tordantes) concernant ces créatures est de prendre un bateau/attendre sur un rocher le passage de ces animaux. Les armes à feu étant souvent inutiles pour ce qui est de toucher un des poissons du banc, ayez confiance en vos explosifs : une grenade saura vous apporter ce que

vous cherchez. Un exemple de coordonnées peut être : X-837.5/Y-802.

Méduses :

-Les méduses sont souvent rencontrées près des récifs, mais sont étonnamment invincibles quant il s'agit de jouer avec les explosifs. Il existe pourtant un lieu particulier où, via un glitch du jeu, elles peuvent être tuées et débloquer ainsi une entrée dans le guide. Essayez les coordonnées suivantes : x: 301.6, y: 283.3 et jetez un cocktail molotov sur les méduses pour obtenir votre dû.

Poisson de rivière (perche) :

-Ce poisson aux allures de poisson chat, malgré sa dénomination, est relativement rare. En effet, il ne se trouve que dans certaines cavernes dont celle de la mission secondaire vous demandant de chercher des villageois disparus (SPOILER : celle présentant des crocodiles). Quelques explosifs bien placés devraient vous suffire à réussir votre coup, ravivant par là même votre goût pour la pêche à la dynamite.

Macaques :

-Les macaques sont présents à Amanaki mais sont hélas protégés de vous par l'interdiction de port d'armes dans la zone. Une occasion de prendre votre revanche sur ces singes réside dans la première mission scénarisée que vous confie Buck, mission au cours de laquelle vous devez descendre dans un bunker abandonné. Après avoir fait sauter une porte de pierre, un macaque solitaire devrait faire irruption dans la salle. Si vous ratez votre chance d'en faire un sac à main (il donne du cuir comme le crocodile), deux autres pourront être croisés un peu plus tard dans la mission. Enfin, si vous avez d'ores et déjà terminé la mission, il est possible de tirer au fusil de précision sur les singes du village Amanaki, pour peu que vous preniez de la hauteur (tour radio par exemple).

Corbeaux :

-Les corbeaux jouent le même rôle que les vautours : ils vous indiquent la présence de macchabées dont les poches sont encore pleines. Cela dit, ils sont nettement plus rares. Délaissez les plages pour les hauteurs de l'île du Nord pour espérer en croiser quelques uns, reconnaissables à leurs croassements. Un exemple de coordonnées pour trouver ces 'porte-malheurs' dixit Huntley est : X-577.5/Y-670.

Tortues marines :

-Les tortues marines sont relativement difficiles à trouver, d'autant qu'elles nagent souvent en compagnie de requins bouledogue. Si vous avez des chances d'en croiser à Pirate's Cove lors de la mission scénarisée pour sauver Liza, vous pouvez également essayer les coordonnées suivantes : X-830.1/Y-784.8.

Tortues des Galapagos :

-Relativement rares, ces géantes d'une lenteur presque poétique sont souvent trouvées aux côtés des casoars, dans des régions herbeuses et souvent pentues. Difficiles à distinguer des rochers environnants, elles ne sauraient résister à une attaque au corps à corps et ne comptez pas sur elles pour vous prendre de vitesse. Un exemple de coordonnées utiles est le suivant : X:381.6, Y:740.5.

Crabes :

-Ces petits crustacés ne sont pas spécialement rares mais peuvent être difficiles à repérer. Très nombreux sur les plages, ils peuvent être rencontrés facilement dans les caissons de la mission secondaire vous demandant de scanner divers codes-barres. A noter que contrairement aux autres créatures, ils saignent bleu.

Oiseaux de paradis (paradisier de Raggiana) :

-Présents par groupes de trois, les paradisiers ne sont pas forcément fréquents mais peuvent être difficiles à croiser si vous n'errez pas souvent dans la jungle. Par chance, leurs couleurs vives les rendent faciles à repérer. Ne vous approchez cependant pas trop : ils sont assez craintifs.

Rats :

-Bien que ne débloquant pas de page dans le manuel, le rat est un animal comptant dans les statistiques générales du jeu et pouvant être facilement rencontré dans les bunkers ou les missions scénarisées de Buck. S'ils s'avèrent difficiles à viser en raison de leur rapidité, les explosifs sont comme souvent la réponse au problème.

Lézards :

-Minuscules et très rares, ces anolis verts se confondent facilement avec les herbes environnantes, les rendant pour ainsi dire invisibles. Comme les rats, ils ne débloquent pas de page de guide mais disposent d'un compteur dans vos statistiques. Pour espérer tomber sur ces créatures, gardez les yeux collés au sol, ou allez fouiner du côté du Temple de pierre.
Voilà donc pour ce qui était des animaux peu communs du jeu. Bonne chasse à tous !

Far Cry 3 : Blood Dragon

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2013

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Prologue

Après une cinématique qui fleure bon le rétro, l'action commence directement à l'intérieur d'un hélicoptère pour une séquence de rail-shooting. Une fois au sol, suivez les instructions du tutoriel pour les commandes de base et sautez en face à l'endroit du checkpoint. Suivez ensuite le tutoriel sur le corps à corps en restant bien discret, ce qui n'est pas bien difficile. Ensuite, grimpez sur la plateforme pour recevoir vos armes et entrer dans la base.

Une fois entré, deux approches sont possibles, vous pouvez soit rester furtif et éliminer progressivement les ennemis, soit y aller moins discrètement, auquel cas des renforts pourraient arriver. Quoi qu'il en soit, abattez tous les ennemis puis dirigez-vous vers l'entrée souterraine. A l'intérieur, continuez à tuer tous les cybersoldats afin qu'ils ne blessent pas Spider et suivez les checkpoint pour connaître la direction à suivre et atteindre l'ordinateur central.

Après la cinématique, protégez votre allié des ennemis qui s'approchent le temps qu'il télécharge les données. Des ennemis plus puissants vont alors survenir, concentrez vos tirs sur la tête pour ne pas avoir de problèmes. Une nouvelle cinématique s'enclenche et vous devez à présent foncer vers le panneau du missile en empruntant l'ascenseur au centre de la pièce, inutile donc de vous soucier des ennemis qui n'auront pas le temps de vous abattre avant que vous ayez atteint votre but.

Ils sont LAAAA !

Vous voici désormais sans armes, dans une grotte bien lugubre : avancez vers le checkpoint pour rencontrer votre premier dragon. Les règles sont simples : vous ne devez faire aucun bruit et rester en permanence accroupi, sans quoi les reptiles géants vous repéreront. Progressez lentement dans les fourrés et, arrivé aux cadavres, prenez des cybercoeurs qui vous pouvez lancer afin de détourner l'attention du dragon qui bloque le passage.

Tout en restant discret, atteignez le point d'observation suivant et lancez un coeur dans le poste avancé ennemi afin d'attirer le dragon qui se chargera de tuer tout le monde. Avancez dans cet endroit surplombant une base adverse pour récupérer un arc et du C4. Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour la suite : soit vous éliminez tout le monde tout seul, soit vous détruisez le générateur un peu plus loin, soit vous désactivez le bouclier de l'intérieur. Pour les deux dernières méthodes, gardez vos bonnes habitudes avec le dragon qui viendra faire le ménage afin qu'il ne vous prenne pas pour cible et une fois les lieux nettoyés, jetez un coeur à l'extérieur pour le faire sortir. Finissez la mission en rejoignant le docteur au point indiqué.

Destruction

Rendez-vous au barrage pour commencer cette nouvelle mission puis utilisez les tyroliennes pour descendre en contrebas récupérer le C400 laissé par le Docteur. Suivez alors les points d'intérêt pour savoir où placer les charges, faites attention cependant aux nouveaux ennemis que vous rencontrerez ici : les chiens et les kamikazes (qui ont aussi la faculté de vous envoyer de cocktails Molotov). Une fois les deux premières charges déposées, montez au niveau supérieur via l'escalier mais faites bien attention à un autre nouvel ennemi assez résistant équipé d'un lance-flamme.

Montez encore grâce à l'échelle et posez le dernier C400 puis rendez-vous au point mentionné grâce aux tuyaux et aux

rochers. Faites exploser les charges : cela n'aura aucun effet et vous devrez donc changer de plan ! Revenez sur vos pas mais passez à gauche cette fois-ci, par la porte où sont arrivés les cybersoldats. D'ailleurs, tuez-les ainsi que le lance-flamme qui s'amène et montez à l'étage.

Avancez alors tout doucement en laissant le dragon s'occuper des gardes, tirer vous faisant de toute façon repérer par la bête. Si cela devait vous arriver, lancez des cybercoeurs pour l'éloigner. Arrivé au bout du quai, descendez à la porte en contrebas pour retrouver l'ingénieur. Vous devez alors le protéger à l'intérieur du complexe, ce qui consiste en la même chose que dans la première mission : tuer tout le monde ! Vous finirez par atteindre le panneau de contrôle et pourrez passer à la dernière partie de la mission.

Pendant que le scientifique s'affairera avec les commandes, vous allez jouer les hommes de main et votre première mission sera d'ouvrir trois verrous sous-marins, ce qui n'est pas bien compliqué si vous faites attention aux requins. Remontez après à la surface et protégez l'ingénieur de la horde d'ennemis qui arrivent de la passerelle ou en bateau. Enfin, concluez la mission en détruisant le réacteur.

C'est quoi cette merde ?

Dans cette mission, vous allez infiltrer un complexe de recherche sur les dragons ce qui n'est pas une mince affaire. Commencez par atteindre l'entrée et après un temps de chargement, localisez les prototypes et détruisez-les avec vos grenades ou une charge de C4. Il y en a quatre en tout mais attention, ceux-ci sont très bien gardés : progressez prudemment en tuant tous les ennemis et utilisez vos packs de soin si besoin.

Ensuite, activez l'ouverture du silo et sautez dedans, cela ne risque rien puisque vous n'avez aucun dégât de chute. Dans le sous-sol, récupérez un lance-flamme puis dirigez-vous vers les oeufs afin de les détruire. Ce n'est pas simple non plus dans la mesure où les dragons ne sont pas loin et vous entendent bien sûr quand vous utilisez votre arme. Gardez la stratégie habituelle de discrétion, utilisez des coeurs si vous en avez et si besoin, brûlez les oeufs en plusieurs fois afin de minimiser les risques.

Dès que tout cela est fait, revenez sur vos pas jusqu'à l'ascenseur et actionnez-le. Celui-ci arrivant très lentement, cachez-vous derrière les caisses non loin afin que le dragon qui s'amène ne vous pose pas de problèmes. Dès que la plateforme est arrivée, foncez vers le véhicule et montez au poste de tir à l'arrière. Durant l'ascension, tirez sur tout ce qui bouge puis passez au volant et enfuyez-vous du complexe avant qu'il n'explose !

Je parle pas aux tarés, je les explose

Pour cette nouvelle mission, vous allez retrouver un vieil ami si vous avez joué à Far Cry 3 : le deltaplane ! Allez le chercher dans un avant-poste occupé par quelques gardes et planez avec jusqu'à la base en face. Une fois arrivé là-bas, descendez au niveau de l'eau pour prendre le jet-ski et foncer jusqu'au complexe. Montez par l'échelle, tuez quelques ennemis et ouvrez la porte du laboratoire dont l'interrupteur est situé dans une cabane.

Allez jusqu'au laboratoire, ouvrez une autre porte et sautez dans le puits. Votre nouvel objectif est de trouver le Docteur Carlyle. Comme d'habitude, tuez tout le monde sans états d'âmes pour progresser mais vous vous heurtez à un obstacle : une porte verrouillée deux minutes. Pendant ce laps de temps, protégez-vous comme vous pouvez de la horde qui converge vers vous et dès que la porte s'ouvre, entrez à l'intérieur et avancez dans les couloirs jusqu'au prochain point de contrôle dans une salle circulaire.

Ce passage est assez corsé : dès que vous entrez, foncer sur la rampe à droite et ignorez le lance-flamme. Traversez la passerelle et dirigez-vous vers le checkpoint mais cette fois-ci, éliminez les gardes et empruntez l'ascenseur gravitationnel pour revenir à la surface. Un important combat s'engage contre deux dragons et il est plutôt ardu. Comme d'habitude, déplacez-vous accroupi et utilisez les cybercoeurs mais en plus, tirez sur la zone rose du torse des dragons pour les blesser. Ce petit jeu du chat et de la souris peut durer un certain temps, d'autant que des gardes surviennent également une fois qu'un des dragons est mort, ce qui n'arrange pas les choses. Quand les deux dragons sont détruits, rejoignez le Dr Carlyle pour finir la mission.

Invoquez le fléau

Une mission assez différente des autres, cette fois, vous serez dans un genre de dimension parallèle pour affronter des

vagues d'ennemis. Cela se fait en 4 phases, chacune son arme et son lot d'ennemis. Soyez toujours mobile pour éviter d'être encerclé et n'hésitez pas à prendre de la distance le temps de recharger ou de vous soigner. A la fin, vous serez récompensé de l'étoile tueuse, une nouvelle arme particulièrement meurtrière et utile pour la suite.

Je dois vous détruire

La dernière mission s'enchaîne directement et vous commence par vous demander d'utiliser l'étoile tueuse pour détruire la porte d'entrée. De l'autre côté, des dizaines de gardes vous attendent, ce qui tombe bien puisque votre mission est justement de semer le chaos. Tirez donc sur tout ce qui bouge et vous serez vite rejoint par un dragon. A ce stade, vous pouvez soit continuer le massacre, soit foncer aux objectifs et laissez le reptile faire. Un peu plus loin, un nouveau groupe d'ennemis vous attend et vous pouvez par exemple vous en défaire simplement avec votre rayon laser.

Continuez toujours et prenez le véhicule qui vous attend après quelques couloirs pour foncer jusqu'au checkpoint et esquiver le dragon. De nombreux ennemis vous attendent et tenteront de vous bloquer le passage mais c'est peine perdue, avec votre rayon personne ne peut vous résister et vous parviendrez au laboratoire d'armes sans difficultés. Le jeu se terminera alors sur une séquence de rail-shooting à dos de robot-dragon dans laquelle vous pouvez tout faire exploser sans rien craindre puisqu'il est impossible de mourir.

Objectifs annexes

Libération des garnisons

Exactement comme vous l'avez fait dans la seconde mission du jeu, vous pouvez libérer douze autres garnisons ennemies, soit en éliminant tout le monde à l'intérieur, soit en laissant entrer un dragon pour faire le sale boulot à votre place. Cela débloquera les autres missions annexes dans les bornes localisées sur la carte. La réalisation de ces missions vous permet de débloquer de nouveaux équipements et accessoires dans la boutique.

Missions " Voie du prédateur "

Les missions " Voie du prédateur " consistent simplement en une partie de chasse. A chaque fois, il vous sera indiqué une arme ainsi qu'une proie que vous devrez localiser et abattre dans une zone délimitée.

Missions " Prise d'otage "

Les missions " Prise d'otage " sont un peu plus techniques mais néanmoins pas si compliquée si vous prenez votre temps. Pour les mener à bien, vous devez éliminer discrètement tous les ennemis entourant un scientifique. Afin d'y parvenir, utilisez des armes silencieuses comme l'arc ou attirez les gardes à l'écart pour les éliminer au corps à corps.

VHS, notes et téléviseurs

Il y a trois sortes d'objets à récupérer dans cette extension : les VHS, les notes de Carlyle et les téléviseurs. Pour les trouver, achetez les quatre cartes dans les garnisons libérées et les objets seront localisés directement sur votre carte. Elles vous permettront de débloquer de nouvelles améliorations en plus de vous rapporter expérience et argent.

Far Cry Classic

© Ubisoft / Crytek 2014

MERCENAIRES ET TRIGÈNES : COMMENT FAIRE LE MÉNAGE DANS LA MÉNAGERIE

Premier né de la série Far Cry, cet opus se distingue radicalement du reste de la série de par sa galerie d'adversaires assez uniques en leur genre. Si certains s'avèrent génériques et relativement faciles à défaire, d'autres proposeront un challenge considérable quant il s'agira de rester en vie dans les niveaux de difficulté élevés. Voici un petit guide des ennemis pouvant être rencontrés dans Far Cry Classic, proposé avec une des méthodes possibles pour s'en sortir vivant !

Les humains

-Les humains offrent un panel de comportements assez diversifié et seront vos principaux adversaires au cours du jeu. Loyaux entre eux, ils rappliqueront tous ensemble au moindre coup de feu, quitte à appeler des renforts. Par chance, ils sont relativement faibles et préfèrent vous arroser à distance plutôt que de venir au contact. Voici les différentes catégories d'humains du jeu :

Mercenaire classique.

.Arme : fusil mitrailleur/pistolet
.Descriptif : Ennemi très répandu dans le jeu, il constitue la base de ce que vous farcirez de plomb tout au long de l'aventure. Relativement myope en facile, il est doté d'une vue d'aigle en mode difficile ou réaliste, et tire juste. Si vous êtes hors de portée, il n'hésitera pas à vous lancer des grenades (fragmentation uniquement).
.Technique : quelques balles suffisent à l'élimination, peu importe l'arme. Utilisation des jumelles et des lunettes nocturnes recommandées.

Mercenaire avancé.

.Arme : fusil de précision/fusil à pompe/fusil mitrailleur
.Descriptif : ces gars là se présentent pour la première fois aux alentours des niveaux 9 et 10, et portent des armures légères. Ils sont plus coordonnés et ont une plus grande puissance de feu, n'hésitant pas à venir vous chercher directement plutôt que d'utiliser des explosifs.
.Technique : en raison de leur blindage, visez prioritairement la tête, même s'ils s'avèrent peu résistants. Ils lâchent en mourant un petit peu d'armure, qu'il vous est conseillé de ramasser.

Mercenaire d'élite.

.Armes : fusil de précision/fusil mitrailleur.
.Descriptif : Crème de la crème, ces soldats sont rencontrés au cours du niveau 11, et disposent de vision thermique ainsi que d'un blindage. Ils peuvent également attaquer alors qu'en train de ramper, les rendant difficiles à repérer sans jumelles.
.Technique : utilisez le fusil à mire dédoublable que porte la plupart de ces gars et retournez le contre eux : visez prioritairement la tête, même si le corps est également une bonne cible. L'avantage d'utiliser pareille arme réside dans le fait que vous n'aurez pas à les approcher de près, où ils peuvent s'avérer très dangereux. Pensez également à ramasser les armures laissées par les morts pour survivre plus longtemps.

Mercenaire tireur d'élite :

.Armes : fusil de sniper/ lance-roquettes.
.Descriptifs : Il vaut mieux éviter d'être repéré par ces gars là, car leur puissance de feu est redoutable. Une seule

roquette vous tuera en difficile, là où un tir de sniper pourra facilement causer la même chose. Ils se cachent souvent dans les endroits hauts placés, tours et phares, ce qui les rend difficiles à repérer.
.Technique : scannez de façon systématique les environs avec vos jumelles, de sorte à repérer ces ennemis en priorité et de les abattre avant les autres (un fusil de sniper est recommandé). Les artificiers et leurs lance-roquettes ont une portée impressionnante, donc restez derrière des couvertures si jamais vous êtes repéré.

Mercenaire véhiculé :

.Arme : tourelle de véhicule
.Descriptif : ces gars-là son souvent rencontrés en duo à bord d'un véhicule, hélico/bateau/voiture. Leur puissance de feu s'en voit décuplée, et leur vitesse peut être un atout redoutable.
.Technique : restez à distance des véhicules terrestres, qui peuvent vous rouler dessus et vous tuer instantanément. Tuez prioritairement les mitrailleurs sur les hélicos et les voitures, les bateaux en revanche s'avérant inoffensifs dès lors que l'un des deux occupants a passé l'arme à gauche. A noter que l'hélicoptère du niveau 14 'Bateau', est très résistant (utilisez vos roquettes), et que celui du niveau 19 'barrage' est invincible.

Mercenaires bouclier anti-émeute.

.Arme : fusil mitrailleur/fusil à pompe
.Descriptif : protégés par un épais bouclier, ces ennemis sont invincibles mis à part si vous visez les jambes, heureusement exposées. Ne les laissez pas trop approcher : ils sont redoutables !
.Technique : visez les jambes ou dispersez les à coups d'explosifs, très efficaces car ces ennemis sont souvent regroupés dans des petits corridors.

Scientifiques.

.Arme : pistolet/fusil mitrailleur.
.Descriptif : en blouse blanche ou en combinaison hazmat, ces grosses têtes se trouvent fourbues d'armes face à la menace planant sur l'île mais ne savent heureusement pas bien s'en servir. Attention cependant : quelques balles peuvent suffire à vous tuer en difficulté élevée.
.Technique : passant plus de temps à courir qu'à tirer, les scientifiques ne sont une menace que s'ils sont entourés par des soldats : quelques balles suffiront donc à mettre un terme à leur existence laborieuse. Une fois tués, certains vous lâcheront une précieuse trousse de soin, à ne pas rater !

Mécaniciens.

.Armes : pistolet.
.Descriptif : occupant des fonctions stratégiques, les mécaniciens ne sont rencontrés que dans les zones scénarisées, certains objectifs à détruire s'avérant être en construction. Faibles et généralement peu accompagnés, ils ne sont pas une réelle menace pour les niveaux de difficulté faibles.
.Technique : plutôt que de gâcher de précieuses munitions, il peut être malin d'éliminer ces gars-là au corps à corps, même si la logique voudrait que vous restiez fair-play et leur colliez une balle dans la tête comme à tous ceux qui veulent votre peau.

Crowe :

.Arme : mitrailleuse lourde.
.Descriptif : boss des niveaux Bateau et Rivière, Crowe est reconnaissable à son stetson et à son arme plus puissance que la moyenne. Il a beaucoup plus de santé qu'un soldat lambda mais n'est heureusement pas très malin.
.Technique : un tir de sniper en pleine tête peut s'avérer salvateur, étant donné qu'il est dangereux de s'approcher de Crowe. De plus, l'éliminer de cette façon vous rapportera un trophée/succès : « Fini de croasser ».

Doyle :

.Arme : fusil mitrailleur.
.Descriptif : dernier ennemi et objectif du jeu, votre ancien partenaire est l'ultime cible à abattre. Pas particulièrement dangereuse, elle peut cependant vous jouer de sales tours en difficulté élevée.

.Technique : tirez sur Doyle immédiatement en entrant dans son bureau, ou ruez vous vers lui pour l'éliminer d'une attaque au corps à corps. A noter que vous en débarrasser ainsi débloquera un trophée/succès : « Mauvaise réception ».

Les Trigènes

-Les trigènes sont des mutants au coeur du scénario de Far Cry. Humains ou animaux, ils constituent les cobayes d'immondes expériences interdites et s'avèrent bien plus coriaces et dangereux que les mercenaires avec lesquels ils sont susceptibles de se battre. Un conseil : en cas de guerre raciale, prenez toujours le parti des mercenaires : ces derniers ne vous attaqueront pas tant que les trigènes sont en vie, et sont bien moins dangereux.

Trigène babouin.

.Attaque : corps à corps, attaque sautée.
.Descriptif : plus petit trigène du jeu, il est également le plus agile et le plus dangereux. Rencontré pour la première fois dans le chapitre 6 « Cabane ». Capable de sauter vite et loin, ce prédateur est l'ennemi à abattre dès que vous l'apercevez, puisqu'il peut facilement vous tuer en moins de trois coups.
.Technique : les trigènes primates grognent en continu jusqu'à repérer une proie, vous pouvez donc les localiser au son. Si vous ne pouvez les voir, tirer une balle peut être un bon moyen de les leurrer vers vous plutôt que de les croiser au détour d'un couloir. Préférez les mitrailleuses à bonne capacité au fusil à pompe, plutôt lent, et gardez toujours une bonne distance de sécurité avec eux. Une grenade est également un excellent moyen de se défaire de ces ennemis. Enfin, l'usage des lunettes thermiques est essentiel, ces créatures vous attaquant souvent dans le noir.

Trigène chimpanzé.

.Attaque : corps à corps, attaques sautées.
.Descriptif : plus grand que son cousin babouin, le chimpanzé est également plus résistant et plus puissant, mais également plus lent. Il est également plus facile à viser, et saute moins loin. Pour autant, il n'en reste pas moins l'un des ennemis les plus mortels du jeu.
.Technique : la technique à utiliser est ici la même que celle à prendre face au trigène babouin, même si le chimpanzé est capable d'encaisser beaucoup plus de dégâts.

Trigène sauteur 'Locuste'.

.Attaque : corps à corps, attaque sautée, fusil mitrailleur.
.Descriptif : cobaye humain des expériences de Krieger, ce trigène est très agile et est capable d'atteindre des promontoires difficiles à viser. Il est également très mobile, et peut se servir d'une arme. Enfin, il est capable de se rendre invisible, ce qui complexifie d'autant son affrontement.
.Technique : utilisez systématiquement les lunettes thermiques pour repérer ces gars-là. Ils peuvent s'embusquer dans des coins et rester immobiles et invisibles, donc durs à repérer. Lors du passage du cratère dans le niveau « Volcan », faites en vos cibles prioritaires : ils tirent remarquablement juste et sont durs à atteindre une fois qu'ils vous ont repérés.

Trigène lourd 'Gros lard'.

.Attaque : corps à corps, roquettes.
.Descriptif : surnommé amicalement par les mercenaires, cette variété de trigène est la plus résistante et la mieux préparée pour le combat, toutes distances confondues. Ses griffes vous tueront rapidement au corps à corps, là où ses roquettes ne vous accorderont pas beaucoup plus de chances.
.Technique : visez la tête si vous avez la chance d'être à distance, ou utilisez des explosifs (grenades) pour empêcher le monstre d'approcher. S'il est vraiment près, utilisez un fusil à pompe en direction de la tête, le torse s'avérant le plus souvent blindé. A noter que les tirs secondaires des fusils mitrailleurs, transformés en lance-grenades, sont très efficaces, et que la créature n'est pas immunisée contre ses propres projectiles et ceux de ses congénères.

Dr Krieger.

.Attaque : corps à corps, fusil mitrailleur, grenades.
.Descriptif : boss principal du niveau « Volcan », le docteur a succombé à sa propre ambition et s'est transformé en un

trigène entre le Locuste et le Gros lard. Très agile, il peut surprendre le joueur par sa vitesse et sa faculté de bondir derrière vous pour vous asséner un méchant coup de griffe.
.Technique : marquez Krieger avec vos jumelles et ne le quittez pas des yeux une seconde. Les explosifs (roquettes surtout) sont très utiles contre lui, et son attaque la plus dangereuse reste son jet de grenade. Par chance, la pièce ou se déroule le combat dispose de nombreuses cachettes, d'où vous pouvez arroser le doc de vos explosifs. Une fois Krieger vaincu, vous débloquerez un trophée/succès : « Evolution contenue ».

A noter que le jeu présente également une forme de vie non agressive : les pécaris (sanglier micronésien et sud-américain), présents dans les niveaux 'Fort', 'Quais', 'Catacombes' et 'Rivière'. Les tuer ne vous apporte rien, mais leur fuite peut surprendre les soldats et les leurrer vers une position annexe/les mener vers vous.

Maintenant que vous savez tout de vos adversaires, bonne chance à vous dans ce périple tropical. Man vs Wild vs Mercs vs Mutants : ça va être un programme inoubliable !

Fast and Furious : Showdown

© Activision / Firebrand Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CASSEUR DE VOITURE

Pour cela, il faut détruire 500 véhicules.

Fat Princess

© Sony / Titan Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

LA FAUCHEUSE

Au menu principal, allez dans "Play With Yourself", puis dans "Mess About" et choisissez n'importe quelle variante de jeu. En cours de partie, faites : Start, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select, Start et pour vous transformer en Faucheuse invincible.

Ferrari Challenge

© System 3 / Eutechnyx 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Aux trophées listés ci-dessous s'ajoutent ceux qui peuvent être gagnés en obtenant la première place sur chacun des tournois du jeu.

100 Wins (bronze)

Gagnez 100 courses.

2000 On The Clock (bronze)

Parcourez 2000 miles.

American All-Star (or)

Terminez le challenge nord-américain avec le maximum de points.

Arcade Gold (or)

Obtenez le trophée or pour tous les niveaux de difficulté du mode Arcade.

Circuits Maximus (or)

Terminez le challenge européen avec le maximum de points.

Congratulations (platine)

Débloquez tous les trophées du jeu.

Double Whammy (bronze)

Montez deux fois sur le podium dans le challenge européen.

Euro Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits européens en mode Contre-la-montre.

Euro Racer (argent)

Remportez une course sur chacun des circuits européens.

First Across The Line (bronze)

Terminez premier sur tous les circuits du jeu.

First Challenge Win (bronze)

Remportez votre première course dans le challenge italien.

Hot Shot (bronze)

Obtenez un pourcentage de précision d'au moins 75% dans toutes les catégories du Tutorial.

Italian Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits italiens en mode Contre-la-montre.

Italian Stallion (argent)

Terminez le challenge italien avec le maximum de points.

Numero Uno (bronze)

Obtenez la première place dans les qualifications pour le challenge italien.

Prancing Horse (bronze)

Terminez le challenge italien.

The Champ (argent)

Terminez le mode Arcade en difficulté Legend.

The Collector (bronze)

Débloquez toutes les Ferrari disponibles dans le jeu.

The Graduate (bronze)

Terminez le Tutorial pour la première fois.

The Perfectionist (or)

Terminez le jeu à 100%

The Veteran (bronze)

Terminez le mode Aracde en difficulté Expert.

Time Trial Lap King (argent)

Battez le record du tour sur tous les circuits du mode Contre-la-montre.

Unlock and Roll (bronze)

Débloquez votre premier véhicule de tournoi.

US Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits US du mode Contre-la-montre.

US Race Ace (argent)

Remportez une course sur tous les circuits du challenge nord-américain.

DÉBLOQUER LA 599 GTB

Au menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Fieldrunners

© Subatomic Studios 2009

DÉBLOQUER TOUTES LES CARTES

Débloquer la carte Crossroads

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Grasslands

Débloquer la carte Drylands

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Crossroads

Débloquer la carte Skyway

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Drylands

Débloquer la carte Frostbite

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Skyway

FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

FIFA 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Et de cinq !

Marquer 5 buts dans l'Arène

Et si on s'y mettait ?

Marquer 20 buts dans l'Arène

Héros

Arrêter un pénalty

Qui s'y frotte s'y pique

En match, battre le gardien d'une balle piquée

Grosse frappe !

En match, marquer de plus de 27 mètres

A bout portant

En match, transformer un pénalty

Comme à l'entraînement

Marquer sur corner

Comme elle vient

Marquer sur un centre

Sur le fil

Marquer à la 89e minute

Avec la barre

En match, marquer en touchant les poteaux

Tout en élégance !

En match, marquer d'une reprise de volée

La parole est à la défense

En match, marquer avec un défenseur

L'envol

En match, marquer d'une tête plongeante

La tête sur les épaules

En match, marquer de la tête

Faire son cinéma

Publier une vidéo sur EA Sports™ Football World

Savoir renverser le jeu

Réussir une transversale

Intraitable

Ne pas encaisser de but

Judas

Battre votre équipe favorite avec son rival

Petit mais tête en l'air

Marquer de la tête avec le plus petit joueur créé

L'altruiste

Centrer pour un ami qui marque (trophée en coopération)

Le petit nouveau

Disputer un match en ligne avec un joueur perso

Victoire en direct

Remporter un match avec l'option Saison Live adidas activée

Porter haut son club

Remporter un match en mode Clubs FIFA 09 avec votre club

Un maillon de la chaîne

Remporter un match en ligne sans classement avec une équipe composée de 11 joueurs créés

Dieu du club

Devenir une légende de votre club

Les images parlent d'elles-mêmes

Publier 5 captures d'écran sur EA Sports™ Football World

Première sortie

Remporter un match de ligue en ligne

Entièrement fait à la main

Gagner un match avec des paramètres entièrement manuels (aucune assistance activée)

Vainqueur classé

Remporter un match en ligne avec classement

Joueur Fair Play

Disputer 5 matchs consécutifs sans prendre de carton (les avertissements doivent être activés)

(DLC) Champion du monde

Ultimate Team: remportez le Trophée Mondial Or

(DLC) Champion en ligne

Ultimate Team: remportez le Trophée Or Équipe de rêve

(DLC) Packs Argent

Ultimate Team: ouvrez votre premier pack Argent

(DLC) Packs Or

Ultimate Team: ouvrez votre premier pack Or

(DLC) Meilleur stade

Ultimate Team: passez à un stade Argent

(DLC) Le collectionneur

Ultimate Team: remplissez une page de votre collection avec une équipe de 11 joueurs

(DLC) Bronze L'as des as

Ultimate Team: obtenez votre premier entraîneur Or

Argent

Le bourreau des géants

Battre une équipe cinq étoiles avec une équipe demi-étoile

Enrouler comme un pro

En match, marquer sur coup franc

La tête à l'envers !

Marquer d'une bicyclette

Un être vous manque

Gagner un match en infériorité numérique

Premier sur 64

Remporter une compétition créée avec 64 équipes au départ

Une étoile suffira

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile

Gros investissement

Acheter un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix

La fièvre acheteuse

Acheter 50 joueurs dans votre carrière en mode Carrière

Le stakhanoviste

Jouer plus de 50 heures

Bon voyageur

Gagner dans chaque stade

Le roi de la Fiesta

Marquer 2 500 points et remporter 5 badges en un seul match en mode Fiesta

Nous partîmes vingt...

Disputer un match en mode Clubs FIFA 09 avec 20 personnes

Légende vivante

Devenir une légende dans votre pays

Vainqueur en vrai

Remporter 5 matchs de ligue interactive

(DLC) Maître des compétitions

Ultimate Team: remportez toutes les compétitions Club Or

(DLC) Maître Tournoi en ligne

Ultimate Team: remportez toutes les compétitions en ligne Or

(DLC) De l'or à la pelle

Ultimate Team: obtenez 11 joueurs Or

Or

Gros retour sur investissement

Vendre un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix

Le puriste

Terminer le mode Carrière sans simuler un seul match

Platine

Légende du football

Débloquer tous les trophées (sauf trophées au contenu additionnel)

FIFA 09 : Ultimate Team

© Electronic Arts / EA Sports 2009

TROPHÉES

Bronze

Champion du monde

Remportez le Trophée Mondial Or

Champion en ligne

Remportez le Trophée Or Equipe de rêve

Packs Argent

Ouvrez votre premier pack Argent

Packs Or

Ouvrez votre premier pack Or

Meilleur Stade

Passez à un stade Argent

Le collectionneur

Remplissez une page de votre collection avec une équipe de 11 joueurs

L´as des as

Obtenez votre premier entraineur Or

ARGENT

Maitre des compétitions

Gagnez toutes les compétitions Club Or

Maitre Tournoi en ligne

Gagnez toutes les compétitions en ligne Or

De l´or à la pelle

Obtenez 11 joueurs d´or

FIFA 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Pro de l'entraînement

Marquer 5 buts en 1 session dans l'Arène.

Sur les montants

En match, marquer en touchant les poteaux ou la barre.

Cameraman

Publier une vidéo sur EA SORTS Football World.

Victoire dans la douleur

Battre 1 équipe 5 étoiles avec 1 équipe 1/2 étoile en ligne ou en diff. Professionnel au moins.

L'union fait la force

Remporter un match avec 1 joueurs en ligne ou en difficulté professionnel au moins.

Hold-up

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile en diff. Professionnel au moins.

La valse des contrats

Acheter 50 joueurs en mode Carrière.

Bon ami

Offrir un but à un ami grâce à un centre.

A la découverte du monde

Remporter un match dans chaque stade.

Contrôle total

Remporter un match avec tous les paramètres manuels (sans assistance).

Ente amis

Gagner un match dans une ligue amicale.

Photographe

Publier une photo sur EA SPORTS Football World.

L'ultime fiesta

Obtenir 2500 points et remporter 5 badges lors d'un match en mode Fiesta.

Une star est née

Créer un Pro virtuel.

Autour du monde

Disputer un match avec une équipe de chaque ligue.

Donnée perdant

Gagner 1 partie avec classement Face-à-face en ligne avec une équipe plus faible que l'adversaire.

Expérimentations

Disputer 5 parties avec classement Face à face en ligne consécutives avec des équipes différentes.

La classe

Télécharger votre Game Face depuis EA SPORTS Football World.

Têtes connues

Télécharger les Games Faces des membres de son club depuis EA SPORTS Football World.

Lèche-vitrines

Se rendre dans la boutique FIFA 10.

Théâtre des rêves

Faire passer votre Responsable de stade au niveau 10.

Le phénix renaît de ses cendres

Faire une équipe 2 étoiles ou moins une équipe 5 étoiles en 5 saisons max de mode Carrière.

Jolie série

Disputer 5parties avec classement Face à face en ligne consécutives sans perdre.

Perfectionnement

Travailler ses aptitudes en mode Entraînement.

Argent

Un calendrier chargé

Terminer une saison en mode Carrière sans simuler un match.

Vrai fan

Jouer pendant plus de 50 heures.

Toujours disponible

Terminer une saison en mode Saisons Deviens Pro sans simuler un match.

Jeu collectif

Jouer un match de Championnat pro en tant qu'équipe entière (10 joueurs).

Pro confirmé

Débloquer 100 exploits EA SPORTS Football World avec votre Pro virtuel.

Double champion

Gagner plusieurs titres de champion de suite dans une ligue de haut niveau en mode Carrière.

Monter dans la hiérarchie

Être promu plusieurs fois de suite avec le même club en mode Carrière.

Sans pression

Avoir à 100% la confiance du conseil d'administration dans n'importe quel club en mode Carrière.

Globe-trotter

Gagner des titres dans les 5 ligues euro. maj. (Angleterre, France, Italie, Allemagne et Espagne).

Ressources limitées

Être sacré champion ou remporter une coupe en mode Carrière avec une équipe de 1 étoile au mieux.

Or

Première centaine

Remporter 100 parties avec classement en ligne classiques.

Le triplé

Remporter 3 trophées en 1 saison du mode Carrière.

Réputation établie

Devenir un entraîneur 5 étoiles.

Platine

Légende du football

Débloquer tous les autres trophées (sans compter les trophées de contenu supplémentaire).

EXPLOITS SECRETS

TECHNIQUE

02- Exploit secret : Dribbler un adversaire (Dribble +1)
09- Exploit secret : Marquer d'une balle piquée dans la surface (Contrôle ballon +2)
15- Exploit secret : Marquer avec une talonnade (Contrôle ballon +3)
22- Exploit secret : Dribbler 100 adversaires avec un geste technique (Dribble +4)

DEFENSE

03- Exploit secret : Contrer une frappe cadrée (Marquage : +1)
08- Exploit secret : Récupérer 3 fois le ballon sur 2 matchs consécutifs sur un tacle debout (Tacle : +2)
13- Exploit secret : Disputer 5 matchs consécutif en défense sans être averti(Tacle : +3)
21- Exploit secret : Être sacré 10 fois homme du match en tant que défenseur (Marquage : +4)

MENTAL

06- Exploit secret : Marquer à -3m des buts (Positionnement +3
11- Exploit secret : Disputer 5 matchs consécutifs sans être hors-jeu (Sens tactique : +3)
15- Exploit secret : Disputer 10 matchs consécutifs sans être hors-jeu (Sens tactique : +4)
22- Exploit secret : Faire 2 dégagements sur sa ligne dans votre carrière (Positionnement : +4)

PASSES

02- Exploit secret : Renverser le jeu avec une transversale (Passes longues : +1)
10- Exploit secret : Faire 2 passes décisives à ras de terre en un match (Passes courtes : +2)
14- Exploit secret : Faire 2 passes décisives lobées en un match (Passes longues : +3)
21- Exploit secret : Faire 100 centres qui trouvent un partenaire dans sa carrière (Centres : +4)

PHYSIQUE

06-Exploit secret : Être le plus prompt en marquant après un rebond sur le poteau (Réactivité : +5)
15-Exploit secret : Obtenir la note de 10 sur 10 (Force : +1)
24-Exploit secret : Marquer 5 fois dans sa carrière a -3m des buts (Réactivité : +5)
26-Exploit secret : Faire 10 feintes de frappes dans la surface dans sa carrière (Agilité : +2)
35-Exploit secret : Finir 10 matchs avec une endurance à 50% (Endurance : +3)
42-Exploit secret : Tacler un adversaire coupable d'une faute sur vous 5 fois dans sa carrière (Réactivité : +5)
45-Exploit secret : Être titularisé 200 fois dans sa carrière (Vitesse : +3)

TIRS

23-Exploit secret : Battre 2 fois le gardien de la tête dans un match (Précision de la tête +3)
29-Exploit secret : Marquer 2 fois d'une reprise de volée dans un match (Reprises de volée +3)
40-Exploit secret : Marquer 10 fois d'une reprise de volée dans sa carrière (Reprises de volée +4)
44-Exploit secret : Marquer 150 buts dans sa carrière (Puissance de frappe +4)

CARACTERISTIQUES/CELEBRATIONS

04-Exploit secret : Dribbler 5 adversaires avec un geste technique en 1 match (Débloque la caractéristique Flair)
07-Exploit secret : Effectuer 3 dégagements sur sa ligne dans sa carrière (Débloque la caractéristique Dégagement acrobatique)

ACCESSOIRES

09-Exploit secret : Disputer 25 matchs sous la pluie (Débloque l'option maillot de corps)

FAIRE CHUTER UN CLUB EN MODE CARRIÈRE

Vous détestez un club de foot pour x raisons ? Vous êtes supporter du club rival, l'esprit du club, ses joueurs ou son entraîneur ne vous plaisent pas ? Sachez qu'il existe un moyen simple de faire chuter ce club et de vous en débarrasser pour de bon :

-Commencez par postuler pour le club en question.
-Vendez les meilleurs joueurs. Le nombre de joueurs que vous pourrez évincer de cette façon est limité. En effet, le Conseil vous indiquera qu'il ne souhaite pas que vous chambouliez l'équipe. Il vous faut donc vendre les meilleurs joueurs.
-Videz les caisses du club, qui se seront énormément remplies suite à l'opération précédente, en achetant un ou plusieurs bons joueurs et en leur proposant un contrat d'un an uniquement. Offrez-leur une grosse clause de départ (il n'y a pas de limite maximale) et un salaire important. Faites-le préférentiellement en prenant des bons joueurs, cela permettra de ne pas perdre trop de temps en augmentant votre offre d'achat (dont la vitesse d'augmentation dépend de la valeur initiale du joueur). De toute façon, le joueur en question s'en ira dès l'année suivante.
-Complétez votre équipe adorée avec les pires joueurs du championnat de Corée du Sud.

Le conseil ne se rendra compte de rien (il ne vous renverra pas et vous ne perdrez pas de réputation), à condition que vous obteniez de bons résultats pendant la saison, en gagnant les matchs. Cela sera cependant plus difficile compte tenu de vos changements d'effectif.
-Quelques semaines avant la fin de la saison, dilapidez l'argent que vous aurez gagné lors des matchs en améliorant le personnel du club (responsable de stade, entraineurs, recruteurs...).
-A la fin de la saison, on vous proposera de renouveler le contrat des joueurs qui arrive à terme (dont le ou les joueurs que vous aurez acheté très cher). Refusez donc les renouvellements.

Et voilà ! Le club se retrouve avec des mauvais joueurs et sans argent pour en racheter, il perdra même plusieurs étoiles. Le terrible entraineur que vous faites ne perdra aucun point de réputation et vous pourrez immédiatement enchainer une nouvelle saison en signant avec un autre club.

TROPHÉE/SUCCÈS : THÉÂTRE DES RÊVES

Pour obtenir ce trophée/succès très rapidement, vous n'avez qu'à démarrer une partie en mode carrière avec le Real Madrid C.F. qui est le club avec le plus gros budget du jeu. Vous pouvez directement augmenter votre responsable de stade au niveau maximum et ainsi obtenir le trophée/succès.

FIFA 10 : Ultimate Team

© Electronic Arts / EA Sports 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Vainqueur du tournoi

Remporter un trophée en mode Ultimate Team

Une tête de vainqueur

Remporter 10 matchs en mode Ultimate Team

Le chasseur de trophée

Remporter 10 trophées en mode Ultimate Team

Un collectif bien rodé

Remporter un match en mode Ultimate Team avec une équipe ayant un collectif de 100

Unité internationale

Gagner un match Ultimate Team avec un collectif de 100, chaque joueur venant d'un pays différent

Coalition victorieuse

Gagner un match Ultimate Team avec un collectif de 100, chaque joueur venant d'un club différent

Un bon début

Ouvrir 10 packs Ultimate Team

ARGENT

Le collectionneur de trophées

Remporter 25 trophées en mode Ultimate Team

La soif des packs

Ouvrir 100 packs Ultimate Team

Toujours plus de packs

Ouvrir 500 packs Ultimate Team

FIFA 11

© Electronic Arts / EA Sports 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Menace aérienne

Marquer de la tête avec un joueur doté de la spécialité "Menace aérienne".

Contre toute attente

Remporter un Face-à-face avec classement avec une équipe plus faible que l'adversaire.

Comme un grand

Remporter un match avec les commandes manuelles (changement automatique réglé sur manuel).

Altruiste

Offrir un but à un ami sur un centre.

Que puis-je faire pour vous ?

Visiter la boutique FIFA 11.

Au fond des filets

Marquer 5 buts dans une même session d'Arène.

Gloire ne club

Gagner la coupe en tant que joueur d'un Club pro en ligne.

Centreur

Offrir un but en centrant avec un joueur doté de la spécialité "Centreur".

Tireur de loin

Marquer un but en dehors de la surface avec un joueur doté de la spécialité "Tireur de loin".

Savourez mon but

Publier une vidéo sur EA SPORTS Football World.

Gardien reconnu

Disputer un saison au poste de gardien en mode Carrière.

Expérimental

Disputer 5 face-à-face avec classement consécutifs avec des équipes différentes.

Première sortie

Remporter un match de Ligue d'amis en ligne.

Bonne forme

Disputer 5 face-à-face avec classement consécutifs sans perdre.

Changer les habitudes

Changer le stade à domicile d'une équipe.

Belle résistance

Aller jusqu'en prolongation d'un Face-à-face avec classement avec une équipe plus faible.

Démiurge

Créer un Pro virtuel.

Le sens du coaching

Marquer avec un remplaçant en mode carrière.

Nouveaux sons

Importer ses propres sons dans le jeu avec l'option Musique et chants perso.

Une fois dans sa vie

Marquer en tant que gardien dans n'importe quel match.

L'homme d'un club

Disputer 50 matchs avec le même Club pro en ligne.

Pour mémoire

Sauvegarder un moment fort dans le gestionnaire de ralentis.

Gardien impeccable

Être gardien dans un Coup d'envoi et finir à 100 % en Précision arrêts.

L'image parfaite

Publier une capture d'écran sur EA SPORTS Football World.

Organisateur

Offrir un but avec un joueur doté de la spécialité "Organisateur".

Renard

Marquer depuis l'intérieur de la surface avec un joueur doté de la spécialité "Renard".

Une affaire de record

Avoir son nom dans un classement du mode Carrière.

Mains sûres

Disputer un match en tant que gardien sans assistance.

Entraînement collectif

Disputer un match d'entraînement avec son Club pro en ligne.

L'entraînement

Travailler sa technique en mode entraînement dans l'Arène.

Football virtuel

Disputer un match Club pro avec une équipe de 10 joueurs ou plus.

Chauffer les gants

Effectuer 10 arrêts dans une même session d'Arène.

Comme au billard !

Marquer avec l'aide des montants ou de la barre en match.

Bonne semaine !

Être sélectionné dans l'Équipe de la semaine en mode Carrière.

Argent

Le tour du monde

Disputer un match avec une équipe de chaque championnat.

À la maison et à l'extérieur

Jouer et gagner dans chaque stade.

Avoir ça dans le sang

Passer au rang de joueur à celui de manager (ou entraîneur-joueur en mode Carrière.

Prometteur

Réussir 100 exploits avec son Pro virtuel.

Débuts virtuels

Disputer un match Club pro en ligne ou Pro avec classement avec son Pro virtuel.

Bon mois !

Être désigné Manager du mois en mode Carrière.

Or

Folklore

Devenir une Légende en tant que joueur en mode Carrière.

100 qui comptent

Disputer 100 Face_à-face avec classement en ligne.

Légende virtuelle

Disputer 500 match avec son Pro virtuel.

Platine

Légende du football

Débloquer tous les autres trophées (sauf les trophées de contenu supplémentaire).

Trophée secret

Continuez de jouer pour débloquer ce trophée secret.

FIFA 12

© Electronic Arts / EA Sports 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Tacles précis

80 % de réussite aux tacles avec un minimum de 5 tacles dans le match

Débuts en fanfare

Marquer dans les 5 premières minutes d'un match contre l'IA

Le retour

Gagner après avoir été mené de 3 buts en seconde période contre l'IA

Le nul ? Jamais !

Marquer le but décisif à la 90e minute dans un match face à l'IA

À 10 contre 11

Gagner en infériorité numérique contre l'IA après avoir été mené ou à égalité

Comme elle vient

Marquer sur une reprise de volée

Le mur

Bloquer manuellement 5 tirs en défendant en un seul match

Comme un grand

Remporter un match avec les commandes manuelles (défense tactique incluse)

Le guerrier

Marquer avec un joueur qui a subi une blessure sans contact

Sur les chapeaux de roue !

Marquer rapidement après une touche jouée vite

Débutant EAS FC

Atteindre le niveau 5 d'EA SPORTS Football Club

Défi relevé

Réussir un défi Scénario en jeu EA SPORTS Football Club

En route vers la coupe

Remporter un match de coupe en mode Saisons Face-à-face

Des amis qui vous en veulent ?

Remporter une saison Matchs amicaux en ligne

Donner dans le social

Disputer un match amical en ligne

3 points

Remporter un match de saison en mode Saisons Face-à-face

Débuts virtuels

Disputer un match Club pro en ligne ou Pro avec classement avec son Pro virtuel

Un nouveau club

Créer son club FIFA 12 Ultimate Team

Les victoires font les légendes

Remporter un match avec son club FIFA 12 Ultimate Team

Une de gagnée

Remporter une compétition dans FIFA 12 Ultimate Team

Je choisis celui-ci

Ouvrir son premier pack dans FIFA 12 Ultimate Team

Amical

Terminer un match contre un Ami dans FIFA 12 Ultimate Team

Le vent en poupe

Obtenir une valeur du club de 85 000 000 dans FIFA 12 Ultimate Team

Il est si bon que ça ?

Trouver un joueur de l'équipe de la semaine dans un pack Ultimate Team

Légende du club

Jouer 100 matchs avec un joueur dans FIFA 12 Ultimate Team

De l'art de la procrastination

Recruter un joueur le dernier jour de la période des transferts en mode Carrière

Recrutement de star

Recruter un joueur meilleur que ceux de son club pendant la période des transferts

Le porte-parole

Parler à la Presse en mode Carrière

Douce musique

Inclure une musique perso dans FIFA 12

Bon anniversaire, EA SPORTS !

Marquer 20 buts en match dans FIFA 12 pour fêter les 20 ans d'EA SPORTS !

ARGENT

Entre les jambes

Réussir un petit pont sur un défenseur

La tête à l'envers

Marquer sur un retourné

Légendaire

Remporter un match contre l'IA en difficulté Légende contre un club avec autant ou plus d'étoiles

Une hécatombe de buts

Marquer 100 buts en match dans FIFA 12

Titulaire EAS FC

Atteindre le niveau 20 d'EA SPORTS Football Club

Campagne terminée

Terminer une saison en mode Saisons Face-à-face

Recrutement de marque

Acheter un joueur Or dans le marché d'échange pour au moins 15 000 crédits avec « Acheter maintenant »

Grosse équipe

Disputer une compétition FUT et terminer un match avec une note générale d'équipe de 85 ou plus

Il faudra agrandir la vitrine

Remporter son 10e trophée dans FIFA 12 Ultimate Team

Le titre

Être sacré champion de n'importe quel championnat dans le mode Carrière

En pleine forme

Avoir 3 joueurs en pleine forme en même temps dans son club en mode Carrière

Dans l'espoir...

Recruter un joueur pour l'équipe de jeunes en mode Carrière

Légende virtuelle

Disputer 50 matchs avec son Pro virtuel

FIFA dans le sang

Passer 50 heures sur le terrain

OR

Le roi du pack

Ouvrir 100 packs dans FIFA 12 Ultimate Team

PLATINE

Légende du football

Débloquer tous les autres trophées (sauf les trophées de contenu supplémentaire)

FIFA 13

© Electronic Arts / EA Sports 2012

ENREGISTRER VOS RALENTIS SUR VOTRE PC

Cette astuce s'adresse principalement aux possesseurs de consoles (les joueurs PC pouvant enregistrer toute la partie).

Vous savez bien évidemment que, directement à partir de la console, il est possible d'uploader nos ralentis sur le site officiel de FIFA 13, mais les ralentis sont alors en format flash.

La première étape consiste à retrouver votre ralenti sur ce site :
e|http://easf.www.easports.com/fr/football/fifa/ps3|http://easf.www.easports.com/fr/football/fifa/ps3 (pour les possesseurs de PS3)
e|http://easf.www.easports.com/fr/football/fifa/xbox|http://easf.www.easports.com/fr/football/fifa/xbox (pour les possesseurs de Xbox 360)

Ensuite, entrez vos identifiants PSN ou Xbox Live selon le support, puis cherchez votre ralenti.

Une fois votre ralenti localisé, faites CTRL + U pour entrer dans le code source de la page et cherchez un fichier se terminant par ".flv", on vous proposera alors de télécharger le ralenti, validez.

QUITTER UNE PARTIE EN ONLINE SANS PERDRE LE MATCH

Quitter le match avant la cinquième minute de jeu ne vous fait pas perdre la partie. Utile à savoir si vous prenez des buts en début de rencontre.

FIFA 14

© Electronic Arts / EA Sports 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONSERVER SON BUDGET LORS DES TRANSFERTS

L'astuce suivante permet de réaliser des transferts en mode Carrière tout en conservant son budget inital.

- Acheter "Modifier joueur en carrière" dans le catalogue EASFC (lvl19)
- Supprimer les saves auto de vos carrières en cours
- Lancer une nouvelle carrière de manager
- Acheter le joueur de votre choix
- Modifier le joueur acheté puis "Appliquer et quitter"
- Quitter la carrière SANS sauvegarder
- Recharger votre progression de carrière en cours.

Le joueur transféré sera toujours dans l'effectif et le budget aura été restauré.

BUG RÉSOLU - LE BUDGET QUI NE SE CUMULE PAS

Comme vous le savez, au début d'une seconde saison en carrière, le budget et les primes de l'année précédente ne sont pas cumulés (il disparaît) avec le budget pour la nouvelle saison, voici mon astuce:

Lorsque vous touchez les dotations pour votre place au classement en championnat :

- Transformez toute cette somme en salaire, laissant juste un peu en budget transfert.

- Choisissez un joueur jeune et peu couteux de préférence, dont vous allez renouveler le contrat et mettre tout votre budget salaire pour lui, cela lui un fera un salaire en béton.

- Au début de la nouvelle saison, résiliez sont contrat (si c'est un joueur jeune et avec peu de valeur sur le marché transfert cela ne vous coûtera pas grand chose. Et voilà, vous récupérez son salaire que vous pouvez ajouter comme bon vous semble au budget transfert.

Attention : Faites cela sur un joueur sur lequel vous ne comptez pas pour la saison prochaine car il sera difficile qu'un club l'achète avec un tel salaire. De plus n'oubliez pas de le faire avant le début de la nouvelle saison !

AVANCER LE MUR LORS D'UN COUP FRANC SANS SANCTION

Lorsque vous concédez un coup franc et que vous avancez le mur, l'arbitre peut vous sanctionner d'un carton jaune.

Pour éviter cette sanction il suffit d'appuyer sur la touche pour avancer le mur au moment ou le joueur commence à prendre son élan pour frapper son coup franc.

FIFA Street

© EA Sports / EA Canada 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RECRUTER DES JOUEURS PROS INDÉFINIMENT

Pour obtenir des joueurs pro après avoir terminé tous les défis, il faut terminer le mode World Tour en gagnant la finale à Rio dans n'importe laquelle des difficultés dans le niveau 4. Ensuite, il suffit de réinitialiser les équipes en appuyant sur la touche "start" tout en étant sur la carte du niveau 4. Ceci fait, vous pourrez à nouveau recruter des joueurs pro dans votre équipe en refaisant les différentes épreuves du niveau 4 et ce à l'infini.

FIFA Street 3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2008

EQUIPES SPÉCIALES

Predator

Terminez le challenge Adidas du mode FIFA Street Challenge.

The Blasters

Gagnez 40 fois en mode FIFA Street Challenge.

The Champions

Terminez le challenge Champion du mode FIFA Street Challenge.

The Classics

Terminez le challenge Classic du mode FIFA Street Challenge.

World Stars

Terminez le challenge All Stars du mode FIFA Street Challenge.

Fight Night : Round 3

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJECTIFS POUR GAGNER DES POINTS

100 points	Gagnez le combat Burger King
100 points	Gagnez le combat Dodge
150 points	Gagnez le combat EA Sport
150 points	Gagnez le combat ESPN Friday Night
150 points	Gagnez le combat ESPN Pay Per View
150 points	Gagnez le combat ESPN Wednesday Night
100 points	Gagnez le combat Everlast
100 points	Gagnez le combat Under Armour

A DÉBLOQUER

Judge Jab
Battez Joe Frazier avec Ali.

Lethal Uppercuts
Vous devez gagner un combat classique avec Roberto Duran.

Smooth Style
Battez Muhammed Ali dans en mode challenge.

Madison Square Garden
Gagnez un match au Madison Square Garden.

Slickster Style
Battez James Toney en mode carrière ou en mode classique.

Bully Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Hookmaster Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Phillyshell
Battez Jermain Taylor en mode classique.

Ko Rey Mo
Allez dans la division light heavy et battez Ko Rey Mo.

Sinister Cross
Gagnez un combat classique avec Roy Jones Jr.

Textbook
Gagnez un combat classique avec De La Hoya.

TOUS LES NIVEAUX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par NEWVIEW.

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

`Ko Rey Mo`	Battez-le dans le mode Carrière des poids légers
`The Burger King`	Terminez le défi Burger King

STATS AU MAX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par Mr. Skitz.

Fight Night : Round 4

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCESSOIRES

Accessoires offline

En mode Legacy, devenez le champion dans deux catégories de poids différentes, puis atteignez le rang de "G.O.A.T".

Accessoires online

Remportez les ceintures online des trois catégories de poids.

TROPHÉES

Bronze

Premiers pas (Get in the ring)

Remporter un Combat immédiat contre l'IA.

Sang neuf (New blood)

Importer un boxer en mode Palmarès.

A vous de jouer ! (You're in the game)

Créer un boxeur à l'aide de l'outil Game Face.

La gloire par les poings (Pain brings glory)

Remporter un combat en mode Championnat du monde en ligne.

Argent

La règle par KO (Walk like 10 men)

Remporter 10 combats immédiats contre l'IA.

Par KO (Knock a sucker out)

Remporter un Combat immédiat contre l'IA par KO

Défi short Ecko (Echo Trunk Challenge)

Remporter un Combat immédiat contre Miguel Cotto dirigé par l'IA au niveau Pro.

Plus fort que Manny (Man up Manny)

Remporter un Combat immédiat contre Manny Pacquiao dirigé par l'IA au niveau Champion.

La route est longue (The road is long)

Remporter 10 combats en mode Palmarès.

Invincibilité (Undefeated)

Remporter 5 combats consécutifs en mode Palmarès.

Challenger solide (Solid contender)

Remporter 5 parties avec classement en ligne.

Challenger féroce (A force to reckon with)

Remporter 10 parties avec classement en ligne.

Retour d'enfer (Comeback kid)

Remporter une partie avec classement en ligne après être allé au tapis 2 fois.

Or

David contre Goliath (David and Goliath)

Remporter un Combat immédiat contre Mike Tyson dirigé par l'IA au niveau Le plus grand.

Le roi des rois (King of the Rope-a-dope)

Remporter un Combat immédiat contre Muhammad Ali dirigé par l'IA au niveau Le plus grand.

Le nouveau champion (The champ is here)

Remporter une ceinture en championnat dans une catégorie de poids unique.

Le plus grand (GOAT)

Devenir le Plus grand avant de vous retirer.

XXL (XXL)

Rempoter la ceinture de champion du monde des poids lourds en mode Championnat du monde en ligne.

XL (XL)

Rempoter la ceinture de champion du monde des poids moyens en mode Championnat du monde en ligne.

L (L)

Rempoter la ceinture de champion du monde des poids légers en mode Championnat du monde en ligne.

Platine

Trophée de Platine (Platinum Trophy)

Débloquer tous les autres trophées

Final Fantasy

© Square Enix 2011

15 MINI-JEUX

Lorsque vous êtes sur un bateau, maintenez la touche et appuyez plusieurs fois rapidement sur . Vous devriez alors pouvoir jouer à 15 petits puzzle games.

Final Fantasy IX

© Square Enix 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Remarques préliminaires

Cette solution regroupe la démarche à effectuer pour terminer le jeu et l'explication des quêtes secondaires. Toutefois, l'emplacement de tous les objets n'est pas indiqué, seuls les objets principaux sont signalés. Ainsi, pensez bien à tout fouiller (un point d'exclamation ou d'interrogation apparaissant au dessus de la tête de votre personnage pour signaler l'emplacement éventuel d'un objet, ou encore une action secondaire à effectuer). Pensez aussi à mettre à jour régulièrement votre équipement dans les armureries et boutiques en tout genre. Jouez également avec le plus de villageois possible au Tetra Master afin de remporter de nouvelles cartes dont certaines sont très rares. De plus, prenez l'habitude, avec Djidane, de voler les ennemis et les boss, cela vous rapportera de précieux objets. Enfin, avec Kweena, exploitez au maximum la possibilité d'avaler vos adversaires pour apprendre certaines de leurs attaques.

Disque 1

A bord du Prima Vista

Vous débutez votre aventure dans la peau de Djidane, membre de la bande des Tantalas. Après avoir fouillé la cabine sombre dans laquelle vous vous trouvez, allumez la bougie au centre de la pièce. 3 de vos partenaires font alors leur apparition dans la pièce lorsque surgit un homme masqué. Vous allez effectuer votre premier combat, pensez à voler votre adversaire avant d'en venir à bout. Le combat achevé, le masque tombe et vous découvrez le visage de Bach, chef de votre bande. Ce dernier organise une réunion à laquelle vous assistez. Vous allez devoir kidnapper la Princesse Grenat. A la fin de la réunion, répondez correctement à la question en disant que vous vous chargerez de kidnapper la Princesse.

Alexandrie

Vous dirigez maintenant un nouveau personnage, un magicien, appelé Bibi. Commencez par fouiller de fond en comble la ville pour trouver de nombreux objets et de l'argent. Puis dirigez-vous sur la place principale, vous pourrez jouer à un premier mini-jeu : la corde à sauter. Comme son nom l'indique, vous devez sauter au dessus de la corde le plus longtemps possible, le prix remporté dépendant du nombre de sauts que vous parvenez à effectuer. Puis allez au centre de la place afin de montrer votre billet pour assister au spectacle à l'accueil. Vous apprenez alors que votre billet s'avère en fait être un faux. Le vendeur vous parle ensuite d'un homme qui pourrait vous apprendre à jouer au Tetra Master. Allez dans la petite ruelle qui mène aux quais de la ville. Vous allez faire la connaissance d'un souriceau qui vous propose d'entrer à son service. Refusez sa proposition et il s'en ira. C'est alors qu'arrive un homme dans la ruelle. Allez rapidement lui parler. Il s'agit de Jack, joueur expérimenté au Tetra Master. Ce dernier va vous apprendre à jouer dans un bar. Après avoir joué avec lui, retournez dans la ruelle et vous vous retrouverez nez à nez avec le souriceau. Acceptez cette fois-ci sa proposition et suivez-le jusqu'à l'église de la ville. Continuez votre route, sans entrer, jusqu'à arriver aux quais. Parlez à l'homme et il vous demandera de l'avertir si vous apercevez son chat. Faites alors demi-tour au tout début d'Alexandrie pour trouver le chat. Après lui avoir parlé, retournez voir son maître, et vous obtiendrez une Carte. Retournez ensuite à l'église et au moment de monter via l'échelle, vous allez rencontrer deux Mogs qui vont vous expliquer leurs rôles. Récupérez aussi une lettre à donner à un autre Mog, plus tard dans le jeu. Puis montez à l'échelle pour rejoindre le souriceau. Avancez sur les toits des maisons pour arriver dans le château afin d'assister gratuitement au spectacle "Je veux être ton Oisillon".

Le Spectacle

Vous reprenez alors le contrôle de Djidane, le spectacle débute. Commencez par triompher de vos quelques adversaires. Vous allez ensuite effectuer un petit duel au cours duquel vous devrez appuyer sur les boutons qui apparaissent à l'écran. Essayez d'impressionner le plus de spectateurs possibles avant de continuer votre aventure. Vous arrivez ensuite dans le château. Après vous être déguisé en soldat, avancez puis montez l'escalier en spirale. Vous allez voir un étrange personnage, qui s'avère en réalité être la Princesse Grenat. Mais cette dernière parvient à vous échapper. Suite à une scène avec Pile et Face expliquant à la reine que la Princesse a disparu en emportant le pendentif royal, la reine Branet décide de confier à un de ses gardes, la tâche de retrouver la Princesse. Vous allez ensuite incarner un nouveau personnage, Steiner, chef des Brutos, qui est donc chargé de retrouver la Princesse qui a disparu. Vous allez tout d'abord devoir retrouver tous vos soldats afin de leur demander de rechercher la Princesse eux-aussi. Il y en a dans le château mais aussi à l'extérieur, dans les jardins. Rentrez ensuite dans la tour à gauche du château et montez à la cime. En haut, vous apercevrez la Princesse poursuivie par Djidane. Vous reprenez alors là contrôle de ce dernier et vous allez continuer à poursuivre la Princesse. Vous allez ensuite vous retrouver vers les musiciens et après une discussion, vous apprenez que la Princesse vous demande de la kidnapper ! Malheureusement, Steiner vous a repéré et vous poursuit. Avancez ensuite en passant par le seul chemin possible et au bout vous allez lutter contre Steiner (pensez à la voler). Puis poursuivez votre chemin et empruntez l'ascenseur du milieu pour monter sur la scène du spectacle. Vous allez alors assister à une magnifique improvisation de la part de tous les protagonistes, puis à un nouveau combat face à Steiner. Vous allez ensuite monter dans votre vaisseau pour vous enfuir. Branet ordonne alors une attaque massive du vaisseau à coups de canons.
Un dernier combat aura lieu contre Steiner et une boule de feu géante qui va grossir pour finir par exploser, endommageant particulièrement votre vaisseau. La reine va alors convoquer Pile et Face pour leur demander de partir à la recherche de la Princesse.

La Forêt Maudite

Votre vaisseau parvient à s'enfuir et atterrit en catastrophe dans cette mystérieuse forêt. Après une explication des ATE (Active Time Event), vous découvrez Bibi et la Princesse en mauvaise posture. La Princesse se fait capturer. Dirigez-vous alors en bas puis avancez dans la forêt jusqu'à retrouver Bibi. Vous allez alors engager un combat contre un monstre mystérieux qui a capturé la Princesse. Pensez à le voler et à donner régulièrement des potions à la Princesse afin qu'elle survive. Arrive ensuite un nouvel ennemi, semblable au précédent qui cette fois-ci capture Bibi. Tuez le monstre après l'avoir volé, pour libérer Bibi. Vous êtes ensuite contraint de rentrer au vaisseau, Bibi et Steiner empoisonnés par un gaz. Bibi et Steiner prennent un remède pour se protéger et se reposent. Vous discutez ensuite avec votre chef qui ne veut pas se risquer à aller à la rechercher de la Princesse dans cette forêt. Redescendez, et après les différentes scènes ATE, allez voir Bibi dans sa chambre. Vous allez partir chercher la Princesse ! Allez dans les cales du vaisseaux pour voir Bach et exposez-lui vos idées. Les règles sont strictes, vous devez combattre et gagner contre lui (pensez à le voler). Le combat remporté, remontez voir Steiner et demandez-lui de vous accompagner pour retrouver la Princesse. Puis retournez voir Bibi pour qu'il se joigne lui aussi à vous. Enfin, fouillez le vaisseau afin de trouver de nombreux objets intéressants avant de sortir. Vous allez aussi récupérer une potion afin de vous protéger du poison et une lettre. Avancez ensuite dans la forêt (sauvegardez vers le Mog situé près de la source d'eau) et continuez à progresser. Vous allez arriver vers la Princesse, menacée par une gigantesque plante. Engagez le combat, pensez à la voler, et utilisez massivement les attaques de feu. Frank viendra vous aider au milieu du combat. La plante détruite, donnez la potion à la Princesse pour la sauver. Ensuite, la forêt se met à trembler et des milliers de monstres surgissent. Fuyez! La forêt se solidifie et Frank reste prisonnier à l'intérieur. Libres, sains et saufs, vous vous expliquez avec Steiner et la Princesse s'étant réveillée explique qu'elle voulait fuir le château de son plein gré. La nuit passée, vous allez pouvoir apprendre pas mal de choses grâce à un Mog (système de combats, compétences...). Vous allez aussi récupérer une flûte vous permettant d'appeler un Mog lorsque vous êtes sur la carte du Monde (dont le plan vous a été gracieusement donné par Frank) afin de sauvegarder ou d'utiliser une tente. Vous quittez ensuite le camp établi et vous vous retrouvez sur la carte du Monde. Direction la Grotte de Glace.

La Grotte de Glace

Dans cette magnifique caverne, vous pourrez récupérer de nombreux objets, en utilisant entre autre le pouvoir de Bibi pour faire fondre la glace. Avancez, et arrivé à une intersection, allez à gauche pour sauvegarder, après avoir libéré le Mog (vous obtiendrez en plus pas mal d'informations très utiles par la suite). Puis faites demi-tour et prenez le chemin de droite. Tout à coup vos amis s'évanouissent à cause du froid et très rapidement vous les imitez. Djidane est soudain réveillé par un bruit de cloche. Allez à droite pour rencontrer le responsable de cette terrible tempête et de ce froid, le Valseur n°1. Il invoque alors un monstre de glace, commencez par tuer le Valseur puis le monstre de glace. La tempête levée, vos personnages se réveillent et retrouvent Djidane qui préfère garder le silence sur ce qui s'est passé. Puis

poursuivez votre route pour sortir de cette grotte. Vous allez alors apercevoir le village de Dali, votre future destination. Pour rester incognito, la Princesse préfère changer de nom, elle s'appellera désormais Dagga.

Le village de Dali

Arrivé à Dali, vous allez directement à l'auberge. Après la longue discussion, tout le monde se repose. Le lendemain, vous vous réveillez le dernier et vos amis sont déjà dehors. Après les différentes ATE, allez au nord du village pour voir Bibi. Discutez avec lui et demandez-lui de rejoindre l'auberge. Après les nouvelles ATE, allez dans le magasin où se trouve la Princesse pour lui dire de retourner elle aussi à l'auberge. Faites vos emplettes et allez vous aussi à l'auberge. Discutez avec la Princesse, Bibi n'est pas encore arrivé. Lui serait-il arrivé malheur ? Ressortez et allez au nord du village. Écoutez près de la grille et vous entendrez Bibi, prisonnier, en train de pleurer.
Rentrez dans le moulin et ouvrez le passage en bas pour descendre dans les souterrains. Avancez, puis après les scènes de discussions, vous délivrerez Bibi prisonnier dans un cercueil ! Continuez votre exploration pour découvrir ce qui se passe dans ces souterrains. Arrivé au bout, vous découvrirez une impressionnante fabrication de mages ressemblant fortement à Bibi. Après l'ATE, vous allez vous retrouver avec Steiner qui était parti obtenir des informations sur un éventuel vol en direction d'Alexandrie. Bibi est songeur et se demande s'il est comme ces mages fabriqués, la Princesse se demande pourquoi une telle fabrication de mages exportés à Alexandrie... C'est alors qu'arrive un nouvel ennemi, le Valseur n°2, semblable à celui rencontré dans la grotte de glace. Toutefois aucune difficulté pour en venir à bout. Allez ensuite vous reposer, faites quelques levels-up si vous le désirez puis retournez dans le champs au nord du village pour embarquer, d'après ce que dit Steiner, en direction de Lindblum.

Croisière en vol

En vol, allez sur le pont (notez au passage l'impressionnant nombre de mages à bord), dans la cabine puis après de multiples discussions, vous détournez le vaisseau de sa trajectoire. En effet, ce dernier allait en réalité en direction d'Alexandrie. Après une conversation plutôt rude avec Steiner, un nouvel ennemi, le Valseur n°3, semblable aux deux rencontrés précédemment (rassurez-vous c'est le dernier du trio) fait son apparition et veut s'attaquer à Bibi. C'est alors que les nombreux mages à bord décident de protéger Bibi. Le Valseur les envoie par dessus bord et un nouveau combat éclate. Vous n'aurez là encore aucun mal à venir à bout de votre adversaire (pensez tout de même à le voler). Vous voyez ensuite Pile et Face, responsables de ces attaques, le Valseur, encore en vie, monte à bord de leur appareil et se lance à votre poursuite. Après l'étonnante scène de poursuite, vous parvenez à franchir la frontière. Mais la Porte est sévèrement endommagée tout comme votre vaisseau. Vous entrez ensuite à Lindblum.

Lindblum

Vous arrivez au château de Lindblum. Après avoir prouvé votre identité, direction l'ascenseur qui vous permettra d'atteindre la salle du Roi Cid, au premier étage. Ce dernier a de nombreuses choses à dire à la Princesse, mais préfère attendre qu'elle se soit reposée. Djidane sort alors du château et se retrouve dans un bar de la ville, dans lequel il rencontre une vieille amie, Freyja, venue à Lindblum participer au concours de chasse. Après la longue discussion entre le Roi et la Princesse, dans laquelle le Roi explique le comportement bizarre de la reine, mais aussi qu'il est le responsable de l'enlèvement de la Princesse car il voulait la protéger en cas de guerre, vous reprenez le contrôle de Djidane. Vous êtes dans un hôtel. Bibi décide d'aller visiter la ville. Après de nouvelles explications du Mog, cette fois-ci sur les forges, vous allez rejoindre le repaire des Tantalas situé dans la quartier théâtral. Profitez-en pour fouiller toute la ville, faire des achats, puis allez dans votre repère. Là deux enfants vous causent et vous conseillent d'aller voir la Princesse dans le château. Direction donc le château, malheureusement l'accès à l'ascenseur vous est bloqué. Allez à droite, puis montez les escaliers pour aller dans les chambres. Vous y retrouverez Steiner. Après le dialogue, retournez vers l'ascenseur et vous entendrez une musique qui ne vous semble pas inconnue. Il vous faut absolument monter dans cet ascenseur. Retournez à droite et descendez l'escalier. Parlez au garde qui dort pour l'attirer dans un piège et lui subtiliser ses vêtements. Déguisé en garde, vous pouvez emprunter l'ascenseur. En haut, allez à gauche et montez au sommet du château pour retrouver la Princesse. Après avoir discuté avec elle et observé le paysage, et suite aux scènes ATE, vous allez participer à un tournoi de chasse. Vous aurez 12 minutes pour tuer un maximum d'ennemis. Fouillez quartier par quartier et ne perdez pas de temps. Celui qui aura le plus de points à l'issue des 12 minutes remportera le prix ! Lors de la remise des prix, Cid est alerté par un soldat que Bloumécia est attaquée par de mystérieux mages. Le roi décide d'envoyer sa flotte aider ses amis, et soupçonne fortement Alexandrie d'être à l'origine de cette guerre.. Djidane compte aider ses amis alors que Steiner est bien plus réticent à l'idée de se battre. Vous êtes ensuite invité à un banquet afin de partir. Mais Dagga a mis un somnifère dans la nourriture de tout le monde, excepté Steiner et elle, car elle veut désormais retourner à Alexandrie de peur qu'il arrive malheur à sa mère, qui semble être la

cause de cette guerre. Une fois réveillés, allez vous reposer. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, sortir par la porte du quartier commerçant, au sud de l'auberge, afin de vous entraîner, ou alors aller au sous-sol du château pour sortir en direction de Bloumécia.
De retour sur la carte du Monde, allez tout droit pour vous rendre dans les marais.

Les marais

Arrivé dans les marais, vous allez rencontrer les Mogs qui vous ont donné de nombreuses indications auparavant. Vous pouvez vous renseigner de nouveau si vous le désirez. Continuez à avancer, et vous rencontrerez Kweena, en train d'essayer d'attraper des grenouilles. Attrapez-en une et donnez la lui. Vous vous retrouvez ensuite dans sa maison et Kweena se propose de vous accompagner dans votre quête (pour trouver de la nourriture encore meilleure que les grenouilles). Acceptez qu'il se joigne à vous, De retour dehors, retournez là où Kweena cherchait à attraper des grenouilles. Vous allez participer à un mini-jeu, le but étant d'attraper rapidement toutes les grenouilles pour obtenir des bonus. Ceci étant fait, ressortez des marais. Progressez en direction nord sur la carte du Monde et franchissez la rivière via un pont. Continuez à avancer pour rentrer dans la forêt des Chocobos (c'est une forêt en forme de cercle isolée au milieu de la plaine).

La forêt des Chocobos

Dans la forêt se trouve un Mog et un Chocobo. Après avoir parlé au Mog, il se propose de vous donner son Chocobo pour vous déplacer plus vite, mais ce dernier vous fuit. Le Mog vous donne alors un légume à utiliser pour trouver des Chocobos. Ressortez alors de la forêt, et cherchez des traces de Chocobo aux alentours. Dès que vous en trouvez, utilisez votre légume pour faire venir un Chocobo. Vous pouvez maintenant vous déplacer bien plus rapidement et sans vous faire attaquer! A dos de Chocobo, retournez dans la forêt des Chocobos pour participer au mini-jeu Creuse Chocobo. Ce nouveau jeu vous permettra de trouver de nombreux bonus. Puis ressortez de la forêt pour vous rendre dans la caverne de Guismar, située au nord, vous permettant d'atteindre Bloumécia.

La Caverne de Guismar

Une fois dans la grotte, allez sur votre droite pour rencontrer un soldat qui vous donnera une clochette avant de mourir. Utilisez alors cette clochette pour ouvrir la porte et poursuivre votre route. Vous allez ensuite retrouver Pile et Face qui envoient des mages vous attaquer. Les deux mages vaincus, Pile et Face prennent la fuite. Continuez votre progression jusqu'à arriver dans une cour avec un mage solitaire en garde. Combattez-le pour obtenir une nouvelle clochette. Ouvrez avec la porte principale. Avancez encore et vous tomberez face à une cloche géante sous laquelle un Mog est coincé. Un autre Mog est situé à côté, et ayant vu que Bibi possédait une noix de Kupo, il la lui demande. Acceptez de donner la noix et le Mog dit à son ami qu'une noix l'attend. Ce dernier parvient à se libérer de la cloche en la soulevant. Récupérez ensuite la clochette qui était dissimulée sous la cloche. Allez ensuite à droite pour sauvegarder grâce aux deux Mogs, puis allez à gauche, avancez et vous verrez un nouveau soldat vous mettant en garde, lorsque surgit tout à coup un ennemi. Pensez à le voler et attaquez-le massivement avec vos personnages pour en venir à bout. Après avoir triomphé, vous vous retrouvez dans la peau de Dagga et Steiner.

La porte Sud

Steiner se retrouve à la Porte Sud et veut la franchir pour retourner à Alexandrie. Dagga est, quant à elle, cachée dans le baluchon. Une fois inspecté, vous pouvez rentrer. Dialoguez avec tout le monde puis allez à droite. Là, un garde va venir vous parler afin de vous donner un passe qui vous sera indispensable pour traverser cette Porte. Après avoir récupéré le passe, avancez dans le couloir, Dagga sort de sa cachette, puis montez dans la cabine pour vous rendre en direction de Treno. Vous vous retrouvez ensuite de nouveau dans la peau de Djidane, et vous sortez de cette caverne. Vous allez vous retrouver sur la carte du Monde, allez au nord en direction de Bloumécia.

Bloumécia

Arrivé à Bloumécia, vous allez vous battre contre deux nouveaux mages envoyés par Pile et Face. Puis fouillez la ville pour trouver de nombreux objets. Vous trouverez aussi un soldat vous donnant l'emplacement d'une clochette. Utilisez ensuite cette clochette sur la porte fermée à l'extérieur. Avancez et après la discussion avec un nouveau soldat, vous arrivez au Château Royal. Après la petite scène, montez les escaliers sur votre droite puis allez à gauche. Avancez, jusqu'à une salle avec deux portes et un escalier. Commencez à fouiller les salles pour trouver des objets et

sauvegarder, puis montez l'escalier. Vous semblez bloqué, choisissez la deuxième option pour que Freyja avance. Elle vous dit alors que le palais, bien qu'il soit en piteux état n'est pas désert. Les autres personnages le suivent donc. Une fois en haut, vous trouvez alors la reine Branet avec une mercenaire nommée Beate.
Après les nombreuses scènes et discussions, vous allez devoir combattre face à la mercenaire impitoyable. Pensez à la voler avant de passer à l'attaque. Malheureusement, cette mercenaire est bien trop forte pour vous et stoppera le combat après vous avoir infligé un coup très puissant. Kuja lui aussi s'enfuit et vous vous retrouvez seuls...

Disque 2

La porte Sud - la Citadelle

Vous reprenez les commandes de Steiner et Grenat et vous montez en haut de la montagne grâce au téléphérique. Fouillez les lieux pour trouver et acheter de bons objets. Retournez ensuite à la gare pour rencontrer des membres des Tantalas. Après la discussion assez mouvementée, vous reprenez un nouveau téléphérique. En route, vous allez apprendre l'existence d'un remède permettant de sauver Frank... Soudain le téléphérique s'arrête et vous allez retomber nez à nez avec le Valseur n°3 (encore!). Un nouvel affrontement fait rage, attaquez-le avec vos personnages après l'avoir volé et utilisez la magie blanche de Dagga. Le Valseur n°3 définitivement supprimé, vous remontez dans la cabine et le téléphérique poursuit sa route. Avancez ensuite jusqu'à vous retrouver à une intersection. Allez tout d'abord sur votre gauche afin de libérer le passage puis faites demi-tour et allez à droite pour vous retrouver sur la carte du Monde. Avancez ensuite pour vous rendre dans la ville de Treno.

Treno

Après les différentes discussions et ATE, vous avez le contrôle de Steiner et devez retrouver Dagga. Empruntez le même chemin qu'elle. Arrivé à une intersection, allez au nord pour récupérer des objets et de l'argent et effectuer une quête secondaire consistant à ramener tous les objets demandés dans une maison pour obtenir des bonus. Vous pouvez aussi jouer massivement aux cartes et rendre visite à un forgeron. Allez ensuite en direction sud, chemin qu'a emprunté Dagga, et poursuivez votre route (sauvegardez sur le chemin) pour rejoindre Dagga dans la Salle de ventes aux enchères. Allez ensuite à la recherche de Marcus. Prenez le même chemin que ce dernier a pris dans la scène ATE, et entrez dans la maison pour le retrouver. Puis ressortez et dirigez-vous vers le quai pour retrouver Bach et monter à bord d'un navire. Après la discussion entre Kuja et un propriétaire de la salle de ventes aux enchères, vous êtes de nouveau avec Dagga et tout son groupe et vous arrivez derrière un magasin lorsqu'un inconnu surgit. Dagga reconnaît alors son ancien professeur, nommé Toto. Ce dernier vous prie de quitter les lieux et vous indique l'emplacement de l'Aiguille de Platine. Après la discussion, allez vers la tour à l'ouest de la ville, montez à la cime et récupérez l'Aiguille Platine. Après le long dialogue, Dagga désire se rendre à Alexandrie et Marcus se propose de l'accompagner.

Route de la Gargone

Vous arrivez ensuite dans un passage vous permettant de rejoindre Alexandrie. Allez tout d'abord à gauche pour récupérer des trésors et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour et empruntez l'autre chemin. Après la discussion avec le professeur, vous vous mettez à bord d'une cabine en direction d'Alexandrie. Tout à coup, la cabine se bloque, vous sortez voir ce qui se passe et tombez face à un monstre qu'il va falloir éliminer. Pour le battre, attaquez avec tous vos personnages excepté Dagga qui utilisera sa magie pour soigner. Vous continuez ensuite votre route et arrivez dans les sous-sols du château d'Alexandrie. C'est alors que vous devenez prisonniers de Pile et Face qui vous ont piégés. Vous contrôlez de nouveau Djidane et ses amis toujours dans le château de Bloumécia. Vous ressortez alors de Bloumécia et décidez d'aller à Clayra, ville située à l'ouest de Bloumécia et surplombant un arbre derrière une tornade.

Clayra

Une fois rentré dans cet arbre titanesque, avancez en suivant le chemin et actionnez le levier en haut des escaliers afin d'ouvrir la porte voisine. Vous rentrez alors dans un petit labyrinthe rempli de sable. Avancez prudemment jusqu'à arriver devant un trou. Mettez votre main dans le trou afin de provoque un écoulement de sable. Faites ensuite marche arrière et grimpez à l'étage supérieur. Sauvegardez et avancez jusqu'à une intersection. Allez tout d'abord à gauche pour récupérer un bonus puis à droite afin de vous rendre à Clayra. Traversez le pont et rentrez dans la grotte. Avancez et actionnez l'interrupteur situé tout au fond. Récupérez les trésors puis revenez et allez à gauche. Avancez ensuite et

traversez la salle avec les tourbillons en les évitant (si vous tombez dans un, appuyez rapidement sur rond pour vous en sortir), puis prenez l'échelle pour sortir et atteindre le village de Clayra. A votre arrivée dans le village, vous êtes fort bien accueilli et l'on vous fait visiter ce village. Fouillez entièrement le village pour trouver des bonus puis allez dans la cathédrale. A l'intérieur, Freyja vous pris de regagner l'auberge car sa discussion risque de durer. Retournez donc à l'auberge lorsque tout à coup vous allez entendre un habitant crier. Retournez à l'entrée du village (après avoir sauvegardé si ce n'est pas déjà fait) puis dirigez-vous à droite.
Vous allez combattre un nouvel ennemi, Fourmillon. Là encore, aucune méthode particulière pour le battre si ce n'est l'attaquer de façon classique, après l'avoir volé bien entendu. Fourmillon vaincu s'enfuit. Après la discussion entre Freyja et le roi de Bloumécia, un prêtre vous propose de participer à une cérémonie visant à renforcer la tempête afin de mieux protéger encore Clayra. Malheureusement un incident se produit durant la cérémonie et, la harpe brisée, la tornade protectrice de Clayra s'estompe. Petit retour au château d'Alexandrie avec Pile et Face qui conduisent Dagga face à sa mère. Cette dernière explique que des rois de Bloumécia allaient attaquer Alexandrie et que c'est pour cela qu'elle a préféré passer à l'offensive. A vous de faire comme bon vous semble. Arrive alors Kuja qui décide de paralyser la Princesse. Pile et Face lui enlèvent ses chimères. Vous reprenez ensuite le contrôle de Djidane à Clayra, reposez-vous et ressortez de ce village pour redescendrez en bas de l'arbre tout en tuant des soldats d'Alexandrie sur votre passage. En bas, vous allez revoir le souriceau qui vous annonce que Clayra est attaqué par les soldats et mages d'Alexandrie mais aussi par Beate, la mercenaire. Remontez ensuite au village, sauvegardez (le Mog se trouve désormais là où vous avez combattu Fourmillon). Vous allez ensuite trouver deux oracles, dites leurs d'allez à droite, puis dites à la femme et à son enfant d'aller à gauche puis à droite. Vous arriverez ainsi avec ces personnes, qui sont les derniers survivants de Clayra, dans la cathédrale. Après les retrouvailles et discussions, Beate fait irruption dans la cathédrale, s'emparant de la Perle et prenant la fuite. Reposez-vous ensuite, sauvegardez et sortez. Un nouveau combat éclate entre Beate et vous. Malheureusement elle est encore trop forte et prendra une nouvelle fois la fuite après vous avoir infligés de sérieux dommages. Vous suivez ensuite Beate qui s'enfuit et voyez la reine Branet sur son vaisseau, passant à l'attaque en invoquant Odin.

Sains et saufs

Le village est complètement détruit et ses amis sont sains et saufs à bord du vaisseau de la reine. Après les scènes de discussions, approchez-vous de la reine pour la voir discuter avec Beate. Cette dernière lui remet la Perle et vous apprenez que Dagga sera exécutée ! Sauvegardez puis direction Alexandrie grâce aux bulles magiques...

Retour au Château d'Alexandrie

Vous reprenez le contrôle de Steiner. Faites balancer la cage pour la fracasser pour vous libérer avec Marcus. Puis allez sur votre gauche et grimpez à l'échelle. Là, vous vous séparez et allez rencontrer Djidane Bibi et Freyja. Votre objectif est donc de retrouver la Princesse en 30 minutes. Avancez et rentrez rapidement dans le château. Avancez, montez l'escalier en spirale et allez en haut. Avancez, allez encore en haut, approchez-vous de la cheminée et actionnez le chandelier situé à gauche. Rentrez alors dans le passage secret ouvert. Récupérez les trésors et descendez l'escalier en spirale. Arrivé sur une plate-forme circulaire, allez en haut et vous tomberez face à Pile et Face. Concentrez vos attaques sur l'un des deux pour que les deux fuient. Approchez-vous ensuite de la princesse, inconsciente. Après l'ATE, vous prenez Dagga dans vos bras, sauvegardez. Ressortez ensuite de cette salle et faites demi-tour jusqu'à la salle dans laquelle vous avez débloqué ce passage secret. Vous allez vous retrouver de nouveau face à Pile et Face, qui sont cette fois-ci accompagnés de Beate. Après le combat dont elle triomphera une nouvelle fois, vous parvenez à la raisonner et elle se joint à vous. Puis elle soigne Dagga. Branet arrive alors dans la salle et demande à se débarrasser de Dagga. Beate s'interpose et décide de lutter, accompagnée de Freyja, afin de laisser les autres s'enfuir. Pile et Face font alors appel à un nouveau monstre, que vous n'aurez aucun mal à pulvériser grâce aux attaques dévastatrices de Beate. Suite à ce léger combat, vous dirigez Djidane et ses amis qui s'enfuient. Redescendez en bas du passage secret, et après les scènes de dialogues, allez sauvegardez puis prenez la porte du bas. Vous êtes alors de nouveau prisonniers mais Marcus et Frank (libérés de la forêt grâce à Marcus) viennent à votre rescousse. Vous empruntez donc la navette en sens inverse pour retourner à Treno. En cours de route, la navette stoppera et un nouveau monstre viendra vous défier. Utilisez des remèdes pour vous soigner de ses attaques magiques et profitez du temps où il se replie sur lui-même pour vous soigner. Le reste du temps, attaquez-le et pensez aussi à le voler. Le combat terminé, vous reprenez votre route et découvrez avec stupéfaction que le monstre vaincu précédemment est à vos trousses.
Impossible de s'arrêter à Treno, il faut continuer... Vous assistez ensuite à une scène entre la reine et Pile et Face. Branet refuse d'être dérangée et reçoit des invités, dont une guerrière et une mystérieuse personne. Elle les charge de retrouver la Princesse et d'anéantir le mage...

Les Roches de Pinaccle

Vous retrouvez ensuite Djidane et ses compagnons, de nouveau à l'air libre, près d'un gouffre non loin de Lindblum. Vous pensez à utiliser un vaisseau pour rejoindre Treno où vos amis vous attendent certainement lorsqu'un mage surgit et vous explique que les pouvoirs magiques de Dagga sont maintenant en possession de Branet. Il se propose de vous dévoiler un nouveau pouvoir si vous réussissez un défi : retrouver ses 5 manifestations dans la forêt et lui raconter une histoire...
La première et deuxième manifestations se trouvent là où vous avez rencontré le mage. La troisième se trouve sur la gauche du Mog, la quatrième près du seul coffre et la dernière vers un petit filet d'eau. Allez ensuite dans la petite grotte située après le petit pont. Racontez-lui une bonne histoire et vous obtiendrez une nouvelle magie pour Dagga. La nuit tombée, vous arrivez sur une petite terrasse avec vue sur Lindblum. Descendez et vous découvrirez alors le vaisseau de Branet dans le ciel. Lindblum est attaquée et partiellement détruite.

Lindblum

Vous retournez alors à Lindblum, dans le quartier commerçant, avancez et vous apprendrez que le château tient encore debout. Un conseiller vous amène alors voir le roi Cid. Ce dernier vous explique que Kuja est à l'origine de toutes ses attaques et qu'il faudrait le détruire. Kuja se trouve sur un autre continent et Cid vous donne un passage pour vous y rendre. Sauvegardez, et fouillez bien la ville avant de sortir et de vous rendre aux marais.

Retour aux marais

Dans les marais, avancez et vous retrouverez Kweena qui a été épargnée par le bombardement sur Clayra. Kweena se rejoint à vous. Retournez à l'entrée du marais, allez sur votre droite et Kweena s'éloignera un peu de vous, trouvant par hasard l'entrée du passage menant sur ce nouveau continent. Entrez dans le passage et avancez. Vous serez alors poursuivi par un monstre, fuyez, évitez les pièges sur le pont qui sont destinés à vous faire perdre du temps. Si vous combattez le monstre une attaque magique suffira à l'affaiblir mais vous ne pourrez l'anéantir. Vous rencontrez ensuite une guerrière venue récupérer le pendentif royal. Un nouveau combat éclate. Après l'avoir battue, elle prendra la fuite. Continuez à avancer et fouillez les lieux tout en utilisant les divers systèmes de déplacement afin de sortir de cette caverne et atteindre le nouveau continent.

Le continent extérieur

Avancez sur ce nouveau et magnifique continent pour apercevoir une ville sur un pont. Rentrez-y. Fouillez-le entièrement et reposez-vous. Lors de différentes ATE, vous découvrirez un mage rentrant dans ce village mais parvenant par la suite, en dépit de vos efforts, à s'enfuir. Vous apprenez ensuite que ces mages vivent dans une forêt au sud et vous décidez de vous y rendre. De retour sur la carte du Monde, contournez la montagne pour pouvoir rentrer dans la forêt en question. Une fois dedans, allez à droite, encore à droite, à gauche puis à droite afin de parvenir à entrer dans le village.

Le Village des mages noirs

A votre arrivée dans le village, votre groupe se sépare. Fouillez bien le village, faites vos emplettes puis allez à l'auberge. Tout le monde vous rejoint et vous préférez vous reposer. La nuit, Bibi sort voir et parle à ses congénères... Le lendemain matin, vous apprenez que le Dragon argenté par lequel se déplaçait Kuja avait été vu dans le nord. Vous allez donc vous rendre dans la partie nord de ce continent. Vous devez passer par le chemin situé près du magasin d'armes, malheureusement les gardes refusent votre passage car vous devez assister à un mariage entre un homme et une femme. Allez donc voir le prêtre et acceptez de vous marier. Mais la cérémonie est troublée par des cris de villageois. Au moment d'emprunter le chemin maintenant que vous êtes unis, vous apercevez une fille dénommée Eiko et un Mog qui semblent être poursuivis. Après avoir faits connaissance avec elle, vous décidez de la ramener chez elle. Continuez donc votre chemin en récupérant les trésors jusqu'à arriver à un énorme arbre. Le sol se met alors à trembler et un nouveau monstre apparaît. Utilisez la magie de glace et de puissantes attaques pour le vaincre facilement. Vous arrivez ensuite à une intersection. Prenez le chemin de droite pour ramener Eiko à sa maison.

La Tribu d'Eiko

Après une longue discussion, Eiko vous invite à venir dîner. Pendant qu'elle prépare le repas, allez voir Kweena près de la fontaine et Bibi. Sauvegardez aussi si désiré. Essayez ensuite de rentrer dans la maison et un Mog vous dira que ce n'est pas encore prêt et vous emmène dans un lieu privilégié. Allez chercher Dagga avant de vous y rendre. Après avoir observé ce mur avec insistance, retournez chez Eiko. Pendant le repas, vous apprenez qu'elle est la dernière invocatrice de sa tribu. Après le repas, lorsque vous la rejoignez dans la cuisine après avoir débarrassé, vous parlez de l'Arbre de Iifa et lui demandez un moyen pour y rentrer mais Eiko hésite à vous aider car c'est très dangereux. Reposez-vous ensuite puis le lendemain partez en direction de l'arbre d'Iifa. Retournez donc au croisement où vous avez affronté le boss et prenez la direction gauche.

L'arbre d'Iifa

Arrivé à l'arbre, votre seul moyen d'y rentrer est de demander de l'aide à Eiko. Cette dernière s'exécute et ouvre le passage dans l'arbre. Remarquez au passage la quantité de brume ici, cet arbre semble bien être la cause de toute la brume sur l'autre continent. Rentrez donc dans l'arbre et sauvegardez. Avancez ensuite sur la plate-forme au milieu et vous déclencherez accidentellement un ascenseur. Avancez ensuite dans les entrailles de l'arbre en prenant les trésors sur votre passage. Arrivé en bas vous allez assister à une série de phénomènes étranges. Continuez à descendre, et tout va se mettre à trembler. Un monstre, responsable de ce brouillard va communiquer avec vous. Vous devez le tuer pour faire disparaître tout ce brouillard. Il ne présente pas de grosses difficultés et vous le battrez facilement. Une foi battu, tout tremble encore plus fort. L'arbre est désormais purifié et la brume dissipée. Après la discussion avec Bibi, un Mog vient alerter Eiko du vol d'un précieux objet dans son village. Vous la suivez donc...
De retour à son village, vous apprenez que la Pierre sacrée a été volée. Après que Eiko soit partie prier, vous entendez un cri en discutant. Bibi vient vous avertir que Eiko a été enlevée par la guerrière et qu'elle se trouve au mur des invocations. Elle vous demande le pendentif royal pour qu'elle libère Eiko. Alors que Bibi s'exécute un inconnu surgit, engagé lui aussi par la reine Branet. Mais bizarrement ce dernier libère Eiko et refuse d'aider la reine et ses associés. La guerrière fuit alors abandonnant le joyau auparavant volé. Ce mystérieux inconnu, du nom de Tarask, qui va la sauver, vous lance un défi afin de tester votre niveau de combat. Attaquez-le normalement et pensez à utiliser la magie blanche de Dagga. Vous récupérez ensuite le joyau et laissez Tarask partir. De retour chez Eiko, pour vous remercier, elle décide de se joindre à vous afin de vous aider. Le lendemain, au moment de repartir vers l'arbre, Tarask revient vous voir et se joint lui aussi à vous soucieux de savoir d'où vient la force démesurée de Djidane.
En retournant à l'arbre d'Iifa, vous allez apercevoir Kuja. Préparez-vous et rapprochez-vous de lui pour finir par entamer le dialogue. Kuja se veut le responsable de cette guerre mais aussi le créateur des mages noirs. Soudain arrive le vaisseau de guerre de Branet qui compte se débarrasser de Kuja, dernier obstacle à sa domination totale du monde de Gaia. Elle demande à ses mages de préparer un sort pour anéantir Kuja, qui semble lui sûr de sa victoire. Dagga décide d'aller récupérer une nouvelle invocation pour aider sa mère. Vous l'accompagnez mais la nouvelle invocation obtenue est insuffisante. Les mages invoquent donc Bahamut qui attaque Kuja et le blesse légèrement. Kuja décide de passer à l'attaque...
Après la cinématique, vous retrouvez Branet mortellement blessée. Vous retournez à Alexandrie grâce au bâteau et là, Dagga se recueille sur la tombe de sa mère et devient la nouvelle reine d'Alexandrie.

Disque 3

Alexandrie

L'aventure se poursuit dans la ville d'Alexandrie, désormais dirigée par Dagga. Après les différentes scènes vous donnant des informations sur chacun des personnages, balladez-vous dans la ville pour faire des rencontres, des jeux ou encore assister à une représentation théâtrale. Vous descendez ensuite à Treno pour participer au tournoi de cartes, en passant par le passage souterrain dans le château d'Alexandrie.

Treno

Une fois à Treno, allez dans la salle de vente aux enchères afin de récupérer l'invocation Odin. Puis fouillez la ville avant de vous rendre dans le bâtiment pour participer au tournoi de cartes. Commencez par vous inscrire au tournoi et participez-y. Entre les matches, vous obtiendrez des informations sur vos alliés... Le dernier duel de cartes va vous opposer avec le roi Cid venu ici pour jouer et aussi pour tester son nouveau moyen de transport fonctionnant sans brume ! Votre discussion est alors interrompue par Eiko qui va annoncer qu'un grand danger menace Alexandrie. Kuja est arrivé à Alexandrie et prévoit l'extermination de cette ville. Bahamut attaque alors Alexandrie.

L'attaque

Après les différentes scènes, vous incarnez Beate et Steiner. Dirigez-vous là où se trouve Kuja. Vous incarnez ensuite Dagga qui s'est réveillée. Vous devez vous diriger en direction de la musique que vous entendez en empruntant le bon chemin. En haut de la tour, Dagga arrive dans un lieu qu'elle ignore. C'est alors qu'arrivent Djidane et ses amis grâce au vaisseau du roi Cid. Le pendentif de Eiko brille tout comme celui de Dagga. Eiko et Dagga se retrouvent alors ensemble pour accomplir leur devoir. Bahamut est réduit en cendres sous les yeux de Kuja. Un inconnu surgit alors et s'explique avec Djidane. Kuja ne sait pas de qui il peut s'agir mais a des doutes. Vous dirigez ensuite la bande de Cid et des alliés qui entrent dans le château. Montez à la cime pour rejoindre Dagga et Eiko, pensez à sauvegarder au passage. Djidane ordonne ensuite à tout le monde de quitter le château de peur que Kuja le détruise. Les murs et le sol tremblent de plus en plus. Sortez. Alexandrie est détruite.

Lindblum

Vous reprenez ensuite connaissance à Lindblum, la ville est en pleine reconstruction. Après les différentes vidéo et discussions, vous allez devoir récupérer des potions dans la ville. Pensez aussi à fouiller la ville pour trouver d'intéressants trésors. Vous décidez ensuite de partir en direction du village des mages noir. Allez au rez de chaussé du château et embarquez en direction du village des mages.

Le Village des Mages

A votre arrivée dans le village, ce dernier semble désert. Vous apprenez alors que tous les mages sont partis avec Kuja, mais les mages restants ne veulent pas vous dire où ils sont partis. En allant voir le mage à l'entrée, Bibi parviendra à le convaincre de lui dire où se trouve Kuja. Ressortez ensuite du village et allez à l'Est.

Le désert

En allant à l'est, vous allez arriver dans le désert et plus précisément à un palais. Vous allez y trouver Kuja qui vous a tendu un piège, et vous propose un marché. Pour que vos amis restent en vie vous devez lui ramener une Pierre Gulug. Il va se charger de vous emmener là où se trouve la Pierre, et accepte que vous soyez accompagné par 3 de vos amis (prenez Steiner, Tarask et Freyja). Vous êtes ensuite téléporté dans le vaisseau qui va vous transporter vers le continent où se trouve cette Pierre.

OeilVert

Une fois arrivé sur le nouveau continent, dirigez-vous directement dans la ville de OeilVert. Sauvegardez et rentrez dans la cité. Fouillez partout pour trouver de nombreux trésors et des informations sur l'histoire de cette ville. Prenez ensuite le passage de droite, et avancez jusqu'à arriver dans une pièce obscure avec une statue au milieu. Actionnez la statue qui va s'ouvrir et dévoiler la Pierre recherchée par Kuja. Au moment de vous en emparer surgit un nouveau monstre. Pensez à la volet avant de l'attaquer et utilisez beaucoup la magie de Tarask. Emparez-vous ensuite de la Pierre. Vous prenez ensuite le contrôle du roi Cid. Allez sur votre droite pour participer à un défi afin de récupérer une clé. Vous devez ensuite équilibrer une balance avec des poids. Vous pourrez ensuite utiliser la clé trouvée pour libérer vos amis des cellules où Kuja les a enfermés. Après les discussions, empruntez le même chemin que les mages précédemment pour vous rendre dans le Palais du Désert.

Le Palais du Désert

Le principe de ce palais est très simple, vous devez allumer toutes les chandelles. Aussi, pensez à bien fouiller tout le palais. Le boss ne vous présentera lui aussi aucune difficulté, Tarask et sa magie vous seront d'une précieuse aide. Vous allez ensuite être téléporté dans un nouvel endroit... Djidane est alors de retour vers Kuja qui le guide à lui et lui demande d'apporter la Pierre demandée. Soudain, tous ses alliés rentrent en jeu, Eiko se fait kidnapper par Pile et Face et Cid va combattre pour la libérer. Pendant ce moment de trouble, Kuja vole la Pierre à Djidane. Vous vous lancez ensuite à sa poursuite, mais il est trop tard. Vous pouvez par contre emprunter un nouveau chemin qui était bloqué auparavant. De retour sur la carte du Monde, il vous faut aller à Esto Gaza, ville située plus au sud.

Esto Gaza

Arrivé au village, vous apprenez en parlant au prêtre que des mages, mais aussi Pile et Face et Eiko sont passés par là en direction du mont Gulug, un volcan. Après avoir modifié votre équipe, partez en direction du Volcan (achetez de nouvelles armes et d'autres équipements au passage). Une fois arrivé au Volcan, fouillez les lieux, et prenez le chemin de droite. Descendez au bout grâce à la corde. Fouillez la nouvelle zone où vous vous trouvez puis poussez le levier situé non loin de là trois fois vers le bas pour libérer l'accès à un nouveau passage. Avancez ensuite, triomphez des ennemis vous bloquant la route et vous apercevrez Eiko, Pile et Face tentant de lui subtiliser ses invocations, mais en vain. Un Mog viendra alors protéger Eiko, un combat éclate et Eiko pulvérise Pile et Face. Kuja décide alors de prendre la fuite et Bibi veut le suivre. Djidane essaie de l'en empêcher lorsque soudain Pile et Face se réveillent et fusionnent. Pensez à les voler et à utiliser des remèdes contre leur magie de poison. Vos entendrez ensuite une voix féminine qui se révèle en fait être celle de la femme du roi Cid qui était prisonnière. Puis le Roi Cid retrouve sa véritable apparence.

Retour à Lindblum

De retour à Lindblum, vous assistez à une réunion au cours de laquelle la femme de Cid vous révèle tout ce qu'elle sait au sujet de Kuja. Après les séquences ATE et diverses discussions, vous prenez place dans un nouveau vaisseau en direction du château d'Ipsen permettant de se rendre dans le monde de Kuja. En route, faites escale à Daguerro afin de trouver des marchands et obtenir de bons objets. Faites aussi quelques levels-up Direction maintenant le château situé à l'ouest.

Le château d'Ipsen

Avant d'entrer dans le château, Tarask vous lance un défi, il compte trouver la clé dans le château en étant seul de son côté. Formez alors votre équipe et rentrez. Sauvegardez et avancez. Puis descendez au niveau inférieur puis avancez en escaladant échelle après échelle. Vous arrivez ensuite dans une pièce avec une statue. Essayez de l'activer, la bouger, mais en vain. Choisissez ensuite de vous reposer et Djidane, en s'appuyant, faire pivoter la statue. Récupérez le trésor puis montez au niveau supérieur via l'ascenseur. Vous arrivez dans une nouvelle salle, Tarask vous a devancé. Récupérez ensuite les 4 miroirs situés dans le mur. Faites ensuite demi-tour et là un monstre surgit. Pensez à le voler avant de l'attaquer et privilégiez la magie de Feu face à lui. Retournez ensuite à l'entrée du château, et passez par la nouvelle porte apparue. Vous allez alors arriver dans une salle avec des pots. Vous devez déplacer tout d'abord celui de droit là où vous pouvez, puis celui de gauche à droite, celui du milieu à gauche et enfin celui de droite au milieu. Vous récupèrerez alors l'objet que vous convoitiez tant! Ressortez ensuite du château et à votre surprise, Tarask n'est pas encore sorti! Vous décidez alors d'aller le chercher. Rentrez de nouveau dans le château et vous le retrouverez au niveau inférieur. Il semble surpris que vous veniez le chercher... Ressortez ensuite avec lui du château. Une fois à l'extérieur, après vous être concerté avec vos amis, vous devez vous séparer en 4 groupes et vous rendre à chacun des endroits indiqués. Dagga et Eiko doivent se rendre au sud de Ipsen, au sanctuaire de l'eau. Tarask et Freyja doivent eux se rendre dans le volcan au sanctuaire du feu, Bibi et Steiner au sud de Oeil Vert au sanctuaire du vent. Quant à Kweena et vous, allez au sanctuaire de la terre situé au sud du Palais du Désert.

Le sanctuaire de la Terre

Avancez dans ce sanctuaire pour déposer votre miroir. Les 3 autres groupes s'apprêtent à faire de même lorsque des monstres se réveillent. Chaque groupe va alors devoir affronter un gardien. Lors de votre combat avec Djidane et Kweena, pensez à voler le boss avant de passer à l'offensive. Ressortez ensuite du sanctuaire, le miroir placé, et allez récupérer vos alliés qui ont eux aussi accompli avec succès leur mission.

L'île Shimmering

Direction maintenant cette île pour passer dans un autre monde, en vous en approchant, vous semblez être attiré par cette dernière, approchez-vous en toute confiance pour vous téléporter dans le monde de Kuja. Arrivé dans ce monde vous allez trouver une jeune-fille qui semble vous fuir. Suivez-la en prenant les trésors et vous arriverez dans un village qui semble vide. La princesse évanouie après la cinématique, Steiner se propose de l'emmener se reposer et vous demande de partir explorer ce village. Avancez et vous découvrirez des villageois, mystérieux, et qui vous sont semblables. Vous avez un mauvais pressentiment. Après les nombreuses discussions sur vos origines et autre, vous avez le contrôle de Eiko. Allez à l'entrée du village, là où une entrée était bloquée, pour rejoindre Djidane qui veut aller au château de Garland, afin de découvrir les mystères de son existence. Après de longues explications, Djidane ne sait plus que penser s'apprête à attaquer mais s'évanouit. Heureusement que ses amis viendront le sauver et l'aider. Après

quelques combats et une sauvegarde, vous allez lutter contre un Dragon. Ce dernier utilise une puissante magie et dispose d'une très bonne résistance. Pensez à le voler avant de passer à l'attaque. Garland qui veut avoir le contrôle absolu de ce mont passe à l'attaque. Volez-le, avant de l'attaquer. Ses attaques sont puissantes mais il est lent, profitez-en donc pour régénérer vos personnages dès que cela est nécessaire. Garland battu, Kuja se retrouve avec tous les pouvoirs et décide d'en finir avec vous en passant à l'assaut. Volez-le avant de lutter. Ses attaques magiques sont assez moyennes et vous n'aurez pas trop de mal à le battre. A la fin du combat, il lance une attaque dévastatrice qui vous affaiblit énormément. Il s'apprête alors à vous achever lorsque Garland, encore en vie l'interrompt. Il vous faut fuir avant que le combat éclate. Fuyez de ce monde pour retourner dans celui de Gaïa. Le monde de Kuja sera anéanti, mais peut-être que Kuja aura survécu...

Disque 4

Retour au village des Mages noirs

Le monde de Gaïa est de nouveau rempli de brume. Vous décidez de déposer les génomes que vous avez récupérés précédemment dans ce village. Pensant que Kuja décide d'en finir avec ce monde, vous préférez l'affronter vous-même au lieu de causer la panique générale.

L'arbre Iifa

Montez ensuite dans votre vaisseau pour vous rendre à l'arbre Iifa et rentrez dedans par la voie des airs. Vous allez devoir affronter de nombreux ennemis mais tous vos alliés sont présents afin de vous faciliter la tâche. Au bord de votre périple à bord de votre vaisseau vous allez combattre un boss particulièrement résistant, avant de continuer votre chemin à pied en direction d'un château. Vous pourrez y sauvegarder et changer votre équipe. Avancez ensuite dans le chemin par la seule voie, et vous vous retrouverez dehors, avancez encore et en arrivant sur un pont un nouveau boss fait irruption. Lui aussi s'avère être très résistant et puissant. Avancez encore pour retourner dans le château, récupérer de nouveaux trésors, et sauvegarder. Vous vous retrouverez ensuite de nouveau à l'extérieur, avancez et en montant un escalier en face de l'oeil de l'Invincible, un autre boss fera irruption. Ce dernier est semblable au précédent si ce n'est que ses attaques magiques ne sont pas dans le même registre. Approchez-vous ensuite de l'oeil pour arriver dans une nouvelle salle. Avancez encore pour arriver face à une cascade. Sauvegardez. Avancez pour vous retrouver sous l'eau, continuez votre progression puis pendant l'ascension de nouveaux escaliers, un autre combat fait rage. Ce boss est très coriace et il sera long et pénible d'en venir à bout. Pendant le combat, assurez-vous qu'un de vos personnages s'occupe de soigner les autres. Continuez ensuite à avancer, sauvegardez, puis vous arriverez dans une salle avec différentes portes. Empruntez celle du milieu pour lutter face au dernier des 4 boss de ce lieu. Volez-le et attaquez de manière classique, attention toutefois, si un de vos personnages a un niveau multiple de 5, il mourra pendant le combat à cause d'une de ses attaques. Continuez à avancer et vous progressez alors dans le vide. Rapprochez-vous de la lueur pour entrer dans un autre royaume. Avancez tout droit jusqu'à arriver dans le repère de Kuja. Sauvegardez. Vous allez ensuite combattre face à un terrible boss. Ce dernier est très résistant et quasiment toutes ses attaques sont mortelles. Ce boss battu, sauvegardez, régénérez-vous, et adoptez votre équipement le plus puissant.
Votre combat final contre Kuja va pouvoir commencer.

Le Combat face à Kuja

Ce combat ne sera pas une partie de plaisir, les attaques de Kuja étant terribles, vous serez dans l'obligation de consacrer un de vos personnages à soigner les autres et lui-même. Le combat risque de durer, soyez patient.

L'Affrontement final

Préparez-vous à en finir. Vous allez lutter contre Necron, qui sera votre dernier adversaire. Utilisez la même tactique que précédemment pour l'attaquer. Toutefois ce boss possède de très bons sorts de défense et des attaques dangereuses. Bon Courage !
Le combat remporté, vous serez téléporté hors de ce monde qui sera réduit à l'état de poussière.

Final Fantasy VI

© Square Enix 2011

HORLOGIXIR

La plupart d'entre vous n'aura vraisemblablement pas songé à examiner les horloges rencontrées dans chaque ville. Gravissime erreur ! Ce serait passer à côté d'un item fabuleux et très précieux qui se fait assez rare dans le jeu : l'élixir. N'oubliez donc pas de vérifier chaque horloge lorsque vous arrivez dans une nouvelle ville, prenez cela comme un rituel.

Final Fantasy VII

© Sony / Squaresoft 2009

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Midgar, l'attaque du premier réacteur

Après la vidéo d'introduction avancez le long du quai, exterminez les 2 gardes et tournez à gauche. Avancez ensuite et discutez avec vos 3 complices. Vous faites entre autre connaissance avec votre chef, Barett. Franchissez la porte, tournez à droite et avancez. Au bout du chemin, franchissez la nouvelle porte, avancez et rentrez dans le réacteur. Avancez encore, parlez aux 2 complices et l'une de ces personnes débloque la porte. Avancez un peu, demandez à ce que votre complice vous ouvre les portes suviantes, entrez dans l'ascenseur et descendez au niveau inférieur. Avancez, descendez le long de l'escalier, avancez encore, descendez le long de l'échelle, prenez la potion. Vous récupérez donc votre premier objet, la potion, cet objet vous redonne 100 HP. Continuez ensuite votre progression en descendant le long des 2 prochaines cellules. Vous voici au sein du réacteur, avancez le long du seul chemin disponible, descendez le long de l'échelle, avancez encore, prenez la matéria verte, puis avancez encore. Clad place alors la charge explosive destinée à réduire en poussières le réacteur. Ceci étant fait, le gardien des lieux, un scorpion vous attaque. Aucune difficulté pour le battre, prenez simplement garde à ne pas l'attaquer lorsque sa queue est en l'air sinon il ripostera et son attaque sera dévastatrice. Le scorpion battu, vous récupérez une nouvelle arme pour Barett, équipez-la lui. Faites ensuite rapidement demi-tour, sauvegardez si voulu, pensez à délivrer votre complice bloqué en haut du réacteur. Arrivé en haut du réacteur, demandez de nouveau à vos coéquipiers de débloquer les portes, avancez, une vidéo se déclenche, le réacteur est détruit.

Midgar, les taudis

Après le passage dans le train, suivez votre chef, progressez le long du chemin puis de l'escalier et vous rencontrez Aeris. Parlez-lui, acceptez de lui acheter une fleur. Avancez ensuite vers le bas, prenez la potion au passage, des gardes finissent par vous interpeller. Evitez-les et avancez, évitez de nouveaux gardes puis à l'écran suivant vous êtes encerclés. Une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir. De retour avec les membres de votre groupe discutez avec Barett, puis avec Jess (assis à côté de la fenêtre) et encore à Barett. Au bout de votre périple, suivez vos équipiers pour vous rendre au quartier général d'Avalanche. Vous arrivez dans le bar et retrouvez Tifa. Parlez un peu avec elle, donnez-lui la fleur achetée précédemment, parlez ensuite avec vos complices, puis retournez voir Tifa, et choisissez de prendre un verre. Ensuite, approchez-vous du flipper et descendez dans le quartier général situé au niveau inférieur. Après la discussion remontez au niveau supérieur, et prenez la direction de la porte. Tifa intervient, une scène se déclenche. Puis vous recevez votre salaire : 1500 Gils. Le lendemain, quittez cet endroit (discutez avec vos compagnons avant de sortir, Barett fixe le prochain point de rencontre). Sortez dehors, et visitez le quartier. Fouillez les magasins, achetez des objets si nécessaire et parlez à tout le monde pour apprendre des techniques et comprendre le système des matérias. Direction ensuite la gare, montez dans le train. Durant la scène exposant le
plan d'assaut une vidéo se déclenche. Changez rapidement de wagon 4 fois de suite pour échapper à la sécurité. Sautez ensuite hors du train, vous retombez sur les rails.
Avancez le long du chemin, et vous êtes bloqué par un système électrique. Observez le décor sur la droite, il y a une ouverture, sautez dans le trou. En bas prenez l'éther,
avancez sur la droite et descendez le long de l'échelle. Descendez encore plus bas, gravissez la première échelle sur la gauche, avancez, vous retrouvez Jess en train de surveiller les lieux. Avancez encore, prenez la potion, allez sur la gauche et descendez le long de l'échelle. Avancez un peu, sauvegardez, prenez la tente et grimpez le long de l'échelle suivante.
En haut laissez-vous glisser dans le toboggan sur le côté, avancez le long des escaliers, vous arrivez dans le nouveau

réacteur.

Midgar, l'attaque du second réacteur

Ce réacteur est similaire au premier, aucune difficulté donc, utilisez le même mode de progression. En bas avancez, et placez votre charge explosive. Faites nesuite rapidement demi-tour, remontez, utilisez l'ascenseur. En haut avancez, prenez l'éther dans le coffre et avancez encore. Vous arrivez face à 3 interrupteurs. Placez-vous devant celui où il n'y a personne et actionnez-le en même temps que Barett et Tifa pour débloquer la porte. Sauvegardez votre partie, avancez encore et vous êtes pris au piège. Il est grand temps d'affronter le boss de ce réacteur. Aucune méthode particulière pour le vaincre,
pensez à utiliser votre magie de régénération en cas de problème majeur. Le robot vaincu, il explose et Clad se trouve projeté dans le vide, faisant une longue chute.

Midgar, le secteur 7

Vous reprenez connaissance dans une église, discutez avec Aeris, dites que vous vous rappelez d'elle (tout de même !) et elle engage la discussion. Cette dernière est troublée par l'arrivée d'hommes mystérieux dans l'église. Acceptez d'être le garde du corps
d'Aeris, suivez-la et franchissez la porte. Avancez encore, au bout du chemin sautez sur le nouvel escalier, et avancez encore. Franchissez le trou, Aeris essaie de faire de même mais chute. Dites-lui d'attendre, et poussez rapidement les tonneaux en hauteur sur les soldats la menaçant. Aeris parvient ensuite à vous rejoindre, avancez encore jusqu'au toit de l'église et descendez sur la terre ferme en sautant de toit en toit. Avancez sur la gauche, sauvegardez, avancez un peu et allez vers le haut à l'intersection. Vous voici dans un nouveau quartier marchant, fouillez-le et achetez des objets, armes, matérias si voulu.
Localisez ensuite le bus (sur la droite, il s'agit en fait du magasin d'armes) et allez à droite. Vous voici devant la maison d'Aeris. Fouillez son jardin pour trouver quelques objets intéressants puis rentrez dans la maison. Discutez avec sa mère puis avec elle, elle décide de vous accompagner, acceptez (vous n'aurez de toute façon pas le choix) et passez la nuit chez elle. Durant la nuit, une fois réveillé, faites comme la mère d'Aeris vous l'a
demandé, quittez silencieusement la maison. Dehors faites demi-tour vers l'intersection et prenez le chemin à gauche. Vous retrouvez Aeris qui s'était doutée de votre plan. Avancez un peu vous avez un mini-parcours à franchir. Avancez, traversez le petit pont (poutre en fer), descendez au niveau inférieur, avancez le long du tunnel, remontez légèrement sur la gauche (via la barre), avancez et descendez le long de la planche. Avancez encore un peu, vous voici proche de votre destination, choisissez toutefois de garder Aeris avec vous. Peu après vous apercevez Tifa, suivez-la sur la droite, vous voici au quartier marchand.

Midgar, le quartier marchand, la demeure de Don Cornéo

Fouillez ce quartier, achetez des objets et dormez à l'auberge pour récupèrer tous vos HP et MP. Allez ensuite en bas de ce quartier, puis à droite. Avancez, discutez avec les personnes et vous apprenez où se trouve Tifa. Retournez dans le quartier marchand, allez tout en haut, direction le palais de Don Cornéo. Malheureusement vous êtes un homme et vous ne pouvez rentrer. Aeris vous propose alors une bonne solution, vous déguiser en femme! Il vous faut tout d'abord des habits, allez au magasin de vêtements, parlez à la fille, elle a besoin de son père pour vous préparer une robe. Allez voir ce dernier au bar, parlez-lui et il accepte, amusé, de vous faire une robe. Direction le magasin et vous obtenez une robe. Un
nouveau problème se pose, vous devez trouver une perruque. Allez dans le centre sportif, parlez à la personne au centre, et vous devez relever un défi avec succès pour obtenir la perruque. Vous devez faire le maximum d'assouplissements. Ce défi gagné, vous obtenez votre perruque. Direction maintenant le restaurant, passez une commande et lorsque le cuisinier vous demande votre avis validez la réponse 2. Vous obtenez alors un ticket. Direction la pharmacie, échangez ce ticket et vous obtenez un médicament. Retournez au bar, allez vers les toilettes, elles sont occupées par une personne malade. Donnez-lui le médicament et pour vous remercier elle vous donne du parfum. Ressortez du bar, allez voir le vendeur dans le magasin de matérias. Acceptez de lui rendre service, rendez-vous à l'auberge, prenez une chambre. La nuit tombée, levez-vous et achetez les objets du distributeur (un à 200 Gils). Retournez vous coucher, le lendemain apportez l'objet au vendeur, et il vous remet un bijou. Retournez dehors, allez en bas du quartier, vers l'entrée, parlez à tout le monde et vous obtenez un code vous permettant d'accèder dans la mystérieuse maison sur la droite du quartier (là où vous avez appris où se trouve Tifa). Retournez à cet endroit, et rentrez dans la maison. Choisissez une chambre, peu importe laquelle, parlez à la fille et vous obtenez de la lingerie.

Allez ensuite vous changer au magasin de vêtements puis rendez-vous au palais de Don Cornéo en haut du quartier. Vous pouvez rentrer dans le palais, discutez avec le réceptionniste. Une fois ce dernier parti montez le long des escaliers à votre droite et avancez le long du couloir. Franchissez la porte au bout, descendez le long de l'escalier et vous parvenez à retrouver Tifa (prenez l'éther au passage). Remontez ensuite les escaliers et vous voici de retour dans le couloir. Rentrez par la double-porte dans le bureau de Don Cornéo. Ce dernier choisit une des 3 personnes, normalement ce devrait être vous.
Après la scène vous vous retrouvez tous les trois face à lui, et vous tombez dans son pièce, une trappe s'ouvre. Vous reprenez connaissance dans les égouts, un nouveau boss arrive.

Midgar, les égouts, la destruction du secteur 7

Il s'agit cette fois-ci d'un alligator. Il n'est vraiment pas fort, utilisez la magie de feu (surtout pas l'eau) pour en venir à bout. Attention toutefois, ce dernier lance une attaque avant de mourir. Avancez ensuite dans les égouts, prenez la matéria et ressortez via l'échelle. Vous voici dans le cimetière des trains. Allez à droite, grimpez sur le train et prenez l'éther. Redescendez, passez à droite de ce train, avancez vers le haut. Dès que vous êtes bloqués, rentrez dans le train puor le déplacer, avancez encore un peu, et déplacez le nouveau train. Enfin, allez sur la gauche, vous revoici au quai de la gare. Avancez à gauche, une vidéo se déclenche, le pilier du secteur 7 menace de cèder, c'est l'oeuvre de la Shinra. Avancez vers le haut, puis parlez à Wedge après la petite vidéo. Rentrez ensuite dans la zone sécurisée et grimpez le long des escaliers pour monter en haut de ce pilier. Là, Barett vous attend, et Reno des turks vous attaque. Prenez garde à ses attaques qui paralysent vos personnages; pour y remédier, attaquez le personnage atteint, le sort sera brisé. Reno battu, il pose une bombe et prend Aeris en otage. Il est trop tard pour désamorcer cette bombe, allez sur la droite, pendez-vous au câble pour quitter cet endroit. Après la vidéo, le pilier s'est effondré, le secteur 7 condamné. Après la discussion allez en bas, prenez la matéria sentir, et retournez dans la maison d'Aeris. Marlène attend son père, ce dernier décide de vous aider à sauver Aeris. Après une nuit de repos retournez à Wall Market, allez dans le magasin d'armes et achetez les batteries (à la personne de gauche). Approchez-vous ensuite de la demeure de Don Cornéo, allez à droite de cette dernière et grimpez le long du câble. En haut, placez une première batterie pour faire tourner l'hélice et ainsi débloquer le passage, avancez encore, placez les autres batteries pour débloquer le chemin et vous arrivez au QG de la Shinra.

Midgar, la tour Shinra

Choisissez de rentrer discrètement, allez sur la gauche du QG et rentrez par la petite porte. Montez les nombreux escaliers, vous arrivez à l'étage 59. Eliminez les 3 soldats et vous obtenez la carte pour accèder à l'étage 60. Grimpez à cet étage via l'ascenseur, allez sur la gauche et rentrez dans la salle. Notez sur la droite la présence de statues et de gardes qui font des rondes derrière. Vous devez avancer tout en vous cachant derrière ces statues (déplacez-vous au moment où les gars bougent). Guidez ensuite les 2 autres personnages (de la même manière) et montez au niveau supérieur (attention, la moindre erreur lors de vos déplacements et des gardes vous attaqueront. De plus vous devrez tout recommencer depuis le début). A l'étage suivant discutez avec toutes les personnes. Un employé vous demande ce que vous cherchez ici, répondez ... (2ème possibilité), il croit que vous êtes le réparateur et vous remet la clé de l'étage 62. Montez donc à l'étage 62, allez sur la gauche et rentrez dans le bureau du maire (une personne se tient devant la porte). Il vous demande un mot de passe, répondez "Mako" et vous obtenez la carte d'accès à l'étage 65 ainsi que la matéria El Base. Arrivé à l'étage 63, rentrez dans la salle en bas à droite, placez votre coupon et vous avez l'autorisation d'ouvrir 3 portes. A vous de choisir celles que vous désirez, cet étage ne vous permet que de gagner des bonus. Ceci étant fait, montez au niveau suivant. Reconstituez la maquette de Midgar en plaçant les morceaux manquants (cachés dans les coffres), puis montez à l'étage supérieur (passez celui où se trouve la salle de gym, il n'y a rien d'important). Vous arrivez vers la salle de conférence, allez dans les toilettes à gauche, rentrez dedans et grimpez dans le conduit d'aération.
Avancez en direction de la salle de conférence et écoutez la discussion entre le président de la Shinra et ses collaborateurs. Suivez ensuite Hojo, gravissez les escaliers derrière-lui. Dans la nouvelle zone, avancez vers la gauche, sauvegardez et utilisez l'ascenseur. Arrivé au niveau 67, avancez un peu, vous retrouvez Aeris. Après la petite vidéo, vous faites connaissance d'un nouveau compagnon, un spécimen rare nommé Rouge XIII. Malheureusement un nouveau boss vous attaque, exterminez-le, puis prenez la matéria Talents de l'ennemi dans la cellule où se trouvait Aeris. Montez ensuite sur la petite passerelle, parlez au collaborateur d'Hojo, il vous remet une carte. Prenez ensuite les potions
en bas de l'écran puis rendez-vous l'ascenseur du 66ème étage (descendez au niveau inférieur à la passerelle, allez à droite et descendez le long des escaliers.
Arrivé dans l'ascenseur, les Turks vous interpellent et vous conduisent auprès du président de la Shinra. Après avoir fait

connaissance et appris des informations concernant la terre des Anciens,
vous voici en prison. Parlez à vos équipiers puis reposez-vous. A votre réveil, la porte de votre cellule est ouverte, le garde tué. Parlez à Tifa puis libérer vos amis (la clé des cellules se trouve sur le garde). Allez ensuite sur la gauche, utilisez l'ascenseur, avancez sur la droite, utilisez l'escalier pour monter au niveau supérieur. Choisissez l'un des deux escaliers pour monter dans le bureau du président. Là, vous découvrez le président tué, par Séphiroth. Sans tarder son fils arrive en hélicoptère, sortez de ce bureau par la porte sur le côté, avancez et vous rencontrez Rufus. Après la discussion, vous prenez le contrôle du groupe qui ressort de la tour, descendez de quelques niveaux et prenez l'ascenseur en bas de l'écran. Un robot géant vous attaque alors, utilisez la magie ou les attaques de Barett (s'il est dans votre groupe) pour l'éliminer. L'attaque foudre se révèle très efficace. Vous reprenez ensuite le contrôle de Clad, vous allez devoir combattre Rufus. Le battre ne sera pas chose difficile, contentez-vous d'effectuer des attaques normales et d'utiliser la matéria Guérir (ou des potions). Rufus vaincu, une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir de la tour Shinra.

Midgar, la poursuite

Vous êtes hélas très vite rattrapés, couvrez vos amis dans l'automobile en éliminant les soldats de la Shinra. Au bout de l'autoroute, un nouvel ennemi arrive. Le combat va être plus difficile que précédemment. Faites des attaques magiques avec 2 personnages et utilisez le 3ème pour régénérer les 2 autres (et lui aussi bien entendu). Ce combat gagné, vous décidez de quitter Midgar, direction Kalm.

Kalm

Une fois sur la carte du monde, effectuez quelques combats à côté de Midgar, vous obtiendrez ainsi le talent de l'ennemi Magique Matra (attaque exécutée par des robots). Direction nord-est ensuite, allez à Kalm. Commencez par explorer la ville, faites vos emplettes puis allez dans l'auberge. Grimpez à l'étage, rejoignez vos compagnons, vous leur racontez votre histoire et une longue vidéo se déclenche. Cette scène achevée, quittez la ville.

La ferme des Chocobos

Allez sur la droite et avancez jusqu'à trouver une ferme. Rentrez-y, avancez un peu et parlez à un Chocobo (2ème réponse). Vous obtenez ainsi votre première invocation, ChocoMog. Quittez ensuite cette ferme et effectuez des combats pour obtenir de l'expérience. Dès que vous avez dans les 2500-2600 HP, allez au sud, dans les marais.

Le Zoolom de Midgar

Impossible de traverser les marais sans tomber sur cet énorme serpent. Ces attaques ne sont pas très puissantes mais il possède une attaque spéciale, Bêta, qu'il fait lorsqu'il est sur le point de mourir, très puissante (vous l'apprendrez d'ailleurs au passage, il s'agit d'un talent de l'ennemi). Le serpent vaincu, allez vite au sud des marais et rentrez dans la grotte.
Une fois dans cette grotte faites quelques combats, vous tomberez sur un ennemi ressemblant à un dragon, vous pourrez ainsi apprendre le talent de l'ennemi lance-flammes. Allez ensuite sur la droite, prenez les bonus, revenez à l'entrée de la grotte et allez sur la gauche. Nouvelle rencontre avec les Turks, sans violence cette fois. Une fois que ces derniers sont partis grimpez le long de la racine sur la gauche et sortez de la grotte. Vous voici de l'autre côté de la montagne. Avancez au sud, rendez-vous au Fort Condor.

Fort Condor

Etape facultative du jeu, mais assez intéressante. A votre arrivée, choisissez d'aider les membres de ce fort à se débarrasser des soldats de la Shinra. Grimpez le long de la corde, puis achetez des armes et objets. Reposez-vous, puis grimpez en haut du fort. Vous allez livrer un combat contre les forces de la Shinra sous forme de jeu de stratégie. Achetez des unités et placez-les aux endroits voulus.
Les troupes, ou plutôt les monstres de la Shinra arrivent, envoyez vos soldats les attaquer. Le jeu n'est vraiment pas difficile. Vous récupérez ensuite l'argent restant, quittez ce fort, et allez au nord-ouest, à Junon.

Junon

Vous voici à Junon, dans les bas-quartiers. Avancez un peu et allez sur la gauche. Descendez sur la côte, vous trouvez

une petite fille qui perd connaissance. Après une séance de réanimation, allez vous reposer dans la maison à gauche en rentrant dans la ville. Le lendemain, fouillez les diverses maisons et vous retrouverez la jeune-fille. Pour vous remercier elle vous offre une matéria d'invocation, il s'agit de Shiva. De plus elle décide de vous présenter son dauphin. Suivez-la sur la côte, et aidez-vous du daupin (à l'aide du sifflet) pour atteindre la plate-forme en hauteur. Grimpez ensuite le long du poteau, vous atteignez les hauts-quartiers de Junon. Avancez en direction de l'Aérostat, allez en bas, descendez via l'ascenseur, et passez par l'ouverture. Vous êtes interpellé par un chef soldat et devez vous habiller en soldat. Faites-le, ressortez du vestiaire et allez à droite. Dehors, vous voici dans les rues de Junon, avancez vers les autres soldats et vous rejoignez le défilé. Après une petite vidéo, et quelques exercices, retournez dans les rues de Junon, avancez tout en fouillant les magasins (achetez au passage les armes et matérias qui vous intéressent...). Arrivé au canon de Junon, vous allez devoir effectuer une parade militaire en honneur de Rufus.
Appliquez-vous, vous pourrez ainsi obtenir quelques objets fort sympathiques (voleur fou, ...). Une vidéo se déclenche ensuite et vous voici à bord du bateau en direction de la Costa Del Sol.

La traversée

Vous prenez le contrôle de Clad dans les câles du bateau. Parlez à tous les marins et vous trouverez Aeris (cachée en marin pour échapper aux gardes). Grimpez ensuite sur le pont via l'escalier, avancez sur le côté et allez parler au vigile, il s'agit de Tifa. Allez ensuite à l'avant du bateau, sur le petit pont et vous verrez Rouge XVIII. Parlez-lui, redescendez le long de la petite échelle (notez la présence d'un marin sur la gauche qui vous empêche d'aller plus loin. Retournez ensuite dans la câle, reparlez à Aeris, puis remontez sur le pont, à l'avant du bateau. Le marin n'est plus là, vous pouvez encore progresser. Vous apercevez alors Barett en train d'espionner Rufus et son chef militaire. La scène est interrompue par un signal d'alerte, un passage clandestin a été repéré à bord. Retournez sur le pont, (à côté de l'endroit où se trouvait Tifa), vos équipiers vous rejoignent, redescendez dans les câles, la porte de la salle des machines est ouverte, rentrez dedans. Allez tout de suite sur la gauche, grimpez au niveau supérieur, avancez, prenez le bonus puis redescendez. Allez au fond de la salle des machines, et parlez au marin. Une vidéo se déclenche alors et Sephiroth apparaît. Aucune discussion n'est possible avec lui, ce dernier ne se souvient plus de vous et envoie Jénova naissance afin de vous éliminer. Il s'agit d'un boss assez résistant mais pas très fort. Utilisez votre magie et des talents de l'ennemi comme bêta. Le combat gagné, ramassez la matéria d'invocation Efrit avant de quitter cette salle. Nouvelle vidéo, vous arrivez à Costa del Sol.

Costa del Sol

Après la petite vidéo vous voici au port. Direction la ville, elle n'est pas très grande, aussi fouillez-la bien. Vous pourrez acheter quelques objets mais surtout acheter une villa (200 000 gils) si vous possédez assez d'argent. Allez ensuite à la plage (sur la droite de la ville). Avancez ensuite sur la droite, retrouvailles avec le professeur Hojo, il a quitté la Shinra pour prendre des vacances. Après votre dicussion retournez dans la ville, allez dans la maison où se trouve Barett (en train d'admirer son costume de marin) et prenez une chambre. Le lendemain matin, vos amis sont partis, quittez cette ville (la sortie se trouve sur la gauche, en passant sous le pont.

En direction de Corel

De retour sur la carte du monde, allez au nord, vous trouverez vite un petit chemin entre les montagnes. Avancez le long de ce chemin, puis grimpez le long de la montagne. Redescendez de l'autre côté, vous arrivez au dessus d'un réacteur Mako, celui de Corel. Descendez le long du chemin sur la droite, longez le réacteur et quittez cet endroit par le sud. Vous voici sur un chemin de fer, avancez sur la droite tout en prenant les différents bonus (lorsque le chemin de fer se met à bouger sous vos pieds sautez pour éviter de tomber). Prenez à chaque fois le chemin du haut, et au bout du chemin se trouve une petite cabane. Rentrez dedans, actionnez le mécanisme et un pont se baisse. Faites alors demi-tour jusqu'à la précédente intersection, prenez le chemin du bas, avancez, traversez le pont et vous arrivez à Corel.

Corel

Corel est la ville natale de Barett, il s'agit d'un endroit très pauvre mais les gens sont sympathiques. N'hésitez pas à écouter leurs histoires, elles sont intéressantes et vous permettront et d'apprendre beaucoup de choses sur la Shinra. Profitez aussi de cette ville pour faire des achats, les 3 stands de vente se trouvent en bas de la ville, vous pouvez acheter de nouvelles matéria mais aussi des armes plus puissantes. Ceci étant fait, avancez sur la gauche en direction du tramway. Après la discussion avec vos équipiers, direction le Gold Saucer.

Gold Saucer

Le Gold Saucer est un formidable parc d'attraction. Accessible tout au long du jeu, il vous permettra de vous détendre. Malheureusement les prix sont relativement élevés et vous ne pouvez payer en Gils. Commencez par vous approcher de l'entrée du parc, vous devez payer.
2 possibilités, achetez seulement un billet ou un pass valide à vie. Je vous conseille d'opter pour la deuxième solution. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer. Après la petite vidéo retournez à l'écran où se trouvait le tramway qui vous a conduit ici. Regardez au fond à gauche vous apercevrez peut-être un homme (il apparaît environ 1 fois sur 10). Si ce n'est pas le cas, retournez dans le Gold, puis à cet écran, jusqu'à ce qu'il apparaisse. Allez alors le voir, il vous propose d'échanger vos gils contre des BP. Malheureusement le nombre est limité et vous allez devoir effectuer cela plusieurs fois pour obtenir assez d'argent. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer (cette fois-ci pour de bon). Fouillez toutes les zones à l'exception du Battle Square. Vous apercevrez ainsi un stand de course de chocobos, des attractions mais vous ferez surtout la connaissance d'un étrange personnage, un jouet, nommé Caït Sith, qui se joindra à vous. Direction maintenant le Battle Square. Arrivé dans le bâtiment, vous constatez avec étonnement que les responsables de cet endroit ont tous été abbatus... Il est trop tard pour fuir, les responsables du Gold Saucer sont là et vous êtes arrêtés. Pour vous punir de ce crime, vous êtes jeté dans la prison du désert.

Le désert

Première chose importante à faire, quelques combats. Utilisez la matéria Manipuler de Caï Sith pour contrôler vos adversaires et apprendre plus facilement le talent de l'ennemi laser. Allez ensuite au sud. Arrivé dans la zone la plus "fréquentée", rentrez dans la maison sur la droite. Après la discussion, ressortez de cette maison et allez encore au sud. Rentrez dans le camion, en bas, vous demandez au responsable de cet endroit comment quitter cette prison. La seule solution est de gagner la course de chocobos, encore faut-il avoir le droit de participer à cette dernière. Ressortez alors de ce camion, allez au nord. Le petit portail sur la gauche est ouvert, franchissez-le vous arrivez dans le désert. Pour le franchir, je n'ai pas trouvé de chemin clé, il faut essayer, jusqu'à trouver la décharge d'automobiles. Allez ensuite au nord, Barett retrouve son vieil ami (ennemi maintenant), Dyne. Après la petite vidéo, un combat entre les 2 hommes fait rage. Utilisez principalement vos canons (et la vos limites) pour en venir à bout. Pour survivre, prenez tous les 7-8 coups une super potion. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, vous voici de retour près du responsable des lieux, vous avez le droit de participer à la course de chocobos. Par chance, une dresseuse se propose de venir vous aider. Durant votre petit trajet en ascenseur, elle vous explique les règles de la course, rien de bien difficile. De plus, rassurez-vous, les concurrents ne seront pas spécialement forts. Dans la salle des Jockeys attendez le retour de la dresseuse, la course va ensuite débuter. Avant de quitter cette salle pensez à prendre la matéria d'invocation Ramuh posée par terre. Allez ensuite sur la droite, la course commence. Placez-vous en mode manuel, attendez d'avoir franchi la montée (en forme d'arc de cercle sur la droite) pour accélérer et passez premier. Gérez ensuite votre avance, accélèrez encore si nécessaire et vous n'aurez aucun mal à gagner la course. Vous êtes libre, de plus, par chance, vous recevez une lettre du responsable, qui s'excuse de vous avoir condamné injustement, il vous offre de petits cadeaux. Vous quittez ensuite le Gold Saucer et là, à votre surprise, vous êtes à bord d'une petite Jeep. Sortez de cette dernière et faites quelques combats aux alentours du Gold Saucer pour trouver des ennemis ressemblant à des magiciens et apprendre le talent de l'ennemi Roulette.

Yuffie

Remontez ensuite à bord de votre Jeep, allez au sud, traversez la petite rivière. Ressortez de votre Jeep et allez fouiller les diverses forêts. Profitez-en pour apprendre le talent de l'ennemi Air de crapaud. Mais vous allez surtout pouvoir faire la connaissance d'une jeune-fille, Yuffie, qui une fois battue se joindra à vous après une petite discussion (réponse 2, 1 et 2). Ceci étant fait, explorez les environs pour trouver une ville ressemblant un peu à Midgar, il s'agit de Gongaga.

Gongaga

Vous voici dans la forêt à l'endroit de cette ville. Allez sur la droite, vous trouvez un réacteur Mako en ruines. Vous avez tout juste le temps de vous cacher que 2 repsonsables de la Shinra arrivent en hélicoptère. Après une petite discussion ces derniers repartent, fouillez le centre du réacteur (là où se trouvait Scarlett) et vous obtiendrez la matéria d'invocation Titan.
Retournez ensuite à l'entrée de cette forêt, allez sur la gauche. Encore une rencontre avec les turks, cette fois-ci le combat est inévitable. Ces 2 personnages sont assez redoutables, pour les battre utilisez vos invocations, de la magie et surtout des soins.

Continuez ensuite votre progression, à l'intersection allez à droite, vous voici dans le village. Explorez ce dernier, reposez-vous et faites vos emplettes. Puis retournez à l'intersection, prenez à gauche, ramassez la matéria jaune sur le sol puis quittez cet endroit. Remontez à bord de votre Jeep, allez sur la gauche, franchissez la nouvelle rivière au nord-ouest, puis avancez le long du Canyon jusqu'à ce que vous aperceviez une ville avec un observatoire, il s'agit de Canyon Cosmos.

Canyon Cosmos

Canyon Cosmos est la ville natale de Rouge XVIII (ou plutôt Nanaki, il s'agit de son vrai nom). Dès votre arrivée, Nanaki part voir son grand-père après vous avoir aidé à pénétrer dans la ville. Commencez par explorer sur la droite, allez sur la droite et explorez les différentes maisons creusées dans la roche. Vous pourrez acheter des objets et vous trouverez aussi une auberge. Profitez-en aussi pour localiser les emplacements de vos compagnons dans la ville. Retournez ensuite à l'entrée de Canyon Cosmos, gravissez l'escalier sur la gauche et rentrez dans la maison. Fouillez-la, progressez encore, vous allez trouver un magasin d'armes. Après avoir fait vos achats grimpez le long de l'échelle, continuez votre progression puis rentrez dans l'observatoire. Vous retrouvez Nanaki et son grand-père. Après la discussion retournez dans la ville pour retrouver un de vos compagnons (Caït Sith par exemple se trouve quelques niveaux en dessous). Parlez-lui et choisissez 2 équipiers. Retournez ensuite voir le grand-père de Nanaki, la démonstration peut commencer. Après cette scène retournez à l'entrée de la ville, allez sur la droite, vos amis vous attendent, assis autour du feu. Rejoignez-les et discutez avec chacun d'entre eux. Le grand-père de Nanaki descend alors vous chercher et vous prie de le suivre. Faites cela, il vous conduit dans une grotte bien mystérieuse. Descendez le long des cordes et échelles, puis arrivé en bas avancez. Fouillez les petites grottes pour trouver un interrupteur puis prenez la sortie en hauteur. Vous allez maintenant devoir traverser un mini labyrinthe. Il y a de nombreux coffres à prendre mais les ennemis sont redoutables. De plus, accédez à ces coffres vous obligera à faire de nombreux détours et le contenu de ces coffres n'est pas exceptionnel (quelques objets et sources). Avancez donc le long de ces chemins, un boss vous attend. Il n'est pas très puissant, utilisez vos invocations et vous en viendrez facilement à bout. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, et vous en apprenez plus sur le passé de Nanaki. Il est maintenant grand temps de quitter cette ville, prenez la direction nord, vers Niebelhem.

Niebelhem

Ce village devrait vous rappeler des souvenirs. Hé oui Clad a vécu ici, toutefois depuis son départ les choses ont bien changé. Fouillez ce petit village, faites vos emplettes et passez une nuit à l'auberge. Le lendemain dirigez-vous dans le manoir au nord-ouest de la ville. Une fois dedans, restez dans le hall et faites quelques combats, vous apprendrez ainsi le talent de l'ennemi ???.
Localisez ensuite le coffre-fort et entrez le code suviant pour l'ouvrir : 36 vers la droite, 10 vers la gauche, 59 vers la droite, 97 vers la droite. Le coffre s'ouvre et un combat se déclenche. Pour éliminer ce boss utilisez votre magie poison, elle est particulièrement efficace. Ce boss battu, prenez la clé dans le coffre et la matéria d'invocation Odin. Descendez ensuite au sous-sol, avancez et entrez dans la première pièce sur la gauche. Vous trouverez un nouveau compagnon, Vincent, qui dort dans un cercueil. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise tout le temps la même chose. Ressortez ensuite de cette pièce, allez dans la bibliothèque. Avancez au fond de cette dernière, vous retrouvez Sephiroth et obtenez la matéria magie de destruction après son départ. Faites maintenant demi-tour, remontez au rez-de-chaussée, Vincent vous interpelle et vous rejoint. Quittez cette ville par le nord, direction les montagnes.

Les montagnes de Niebelhem

Etape très linéaire ces montagnes, il n'y a pas grand chose à trouver, excepté une arme pour Clad (première intersection). Avancez donc le long des sentiers, traversez le pont et vous arrivez vers 5 tubes verticaux. N'empruntez pas le premier, prenez d'abord les autres pour récupérer des bonus. Enfin, utilisez ce tube pour descendre, allez sur la droite, et éliminez le gardien (vous apprendrez au passage le talent de l'ennemi Trine).
Sortez ensuite de cette pièce par la gauche, fouillez la zone pour prendre des bonus puis retournez dans la salle du boss, empruntez la sortie de droite, vous avez traversé les montagnes. Marchez du côté ouest, puis allez au nord, vous atteignez un nouveau village.

Rocket Village

Commencez par vous reposer, puis faites vos achats. Allez ensuite dans la maison au nord-est du village, et contemplez l'avion. Une jeune-fille s'approche et entamme la discussion. Ressortez ensuite de cette maison, allez vers

la fusée sur la gauche. Grimpez le long des échelons, parlez à Cid. Redescendez ensuite, retournez dans la maison où se trouve l'avion et reparlez à la jeune-fille. Une vidéo se déclenche, sortez observer les lieux puis retournez dans la maison, nouvelle scène un combat se déclenche. Les attaques de ce nouvel ennemi sont essentiellement magiques. Aussi utilisez des sorts tels que barrière magique, barrière, mini... Petite vidéo ensuite et vous vous enfuyez en avion. Vous êtes obligés de rejoindre la terre ferme près du Gold Saucer. Après votre atterrissage, retournez au Gold Saucer.

Retour au Gold Saucer, récupération de la clé

Direction immédiatement le Battle Square, Dio vous attend. Il accepte de vous donner cette clé si vous parvenez à franchir avec succès tous les défis qu'il vous impose, acceptez. Après quelques combats plutôt faciles, vous obtenez cette clé. Toutefois il est plus prudent de passer la nuit au Gold Saucer (cette nuit vous réserve d'ailleurs quelques petites surprises...). Le lendemain, retournez dans le continent est (Junon), faites quelques combats dans cette zone et manipulez les ennemis pour obtenir le talent de l'ennemi Vent Blanc. Allez ensuite au sud, direction le temple.

Temple des anciens

Il s'agit maintenant de traverser un vrai labyrinthe, avancez, tournez à gauche, avancez un peu, tournez à droite, descendez le long des escaliers, tournez à gauche, avancez encore, allez à droite, descendez le long d'un nouvel escalier, avancez un peu, prenez le trident dans le coffre, grimpez le long des lianes, allez à gauche et descendez le long des escaliers. Avancez, franchissez la porte, prenez le pistolet, et avec le vieil homme et suivez-le. Franchissez alors le grand couloir en passant sous les pierres, vous voici devant une étrange horloge. Allez dans les salles 4 - 5 - 7 et 8 pour obtenir des bonus puis dans la salle 6 et vous obtiendrez une clé (après avoir attrapé le vieillard). Utilisez-la pour progresser, nouvelle longue vidéo et Séphiroth envoie un dragon vous anéantir. Pour l'éliminer faites des attaques foudre et glace, utilisez aussi les matérias Ramuh, Odin et Shiva. Ce boss détruit, ramassez la matéria d'invocation Bahamut. Continuez votre progression, puis après la vidéo, retournez dans la salle de l'horloge et traversez-la de bas en haut. Dans la salle suivante un nouveau combat, toutefois plus facile que le précédent est inévitable. Profitez-en pour tester votre nouvelle invocation, dévastatrice ! Après la vidéo quittez cet endroit, remontez à bord de votre petit avion et allez au nord. Localisez le continent, accostez et chercher le petit village.

Le Village des ossements

Inutile de vous attarder ici, allez au fond de ce village, discutez avec les habitants et vous apprenez qu'Aeris est passée par là. Continuez votre progression, demandez à effectuer des fouilles pour trouver la harpe lunaire, nécessaire afin de traverser la forêt. Placez des hommes, lancez les fouilles,et le lendemain matin, avec un peu de chance, vous obtiendrez cette harpe. Si tel est le cas direction la forêt, sinon réessayez.

La forêt endormie

Avancez dans cette forêt jusqu'à ce qu'un message apparaîsse. Regardez ensuite sur la gauche, une matéria d'invocation est en train de rouler par terre. Ramassez-la, vous obtenez ainsi l'invocation Kjata. Avancez ensuite jusqu'à la quadruple intersection. Allez tout d'abord à gauche, rentrez dans la maison, prenez les bonus puis faites demi-tour. Allez ensuite à droite, rentrez dans la maison, prenez les nouveaux bonus, et reposez-vous. Vous êtes réveillé au milieu de la nuit, retournez à l'intersection et avancez cette fois-ci. Avancez jusqu'au nouveau bâtiment. Rentrez dedans, gravissez les escaliers, prenez la matéria, puis redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez alors l'escalier au centre (transparent) pour descendre. En bas, avancez un peu, sauvegardez. Petite vidéo puis nouveau combat contre Jénova, privilégiez cette fois-ci les attaques classiques. Profitez de cet ennemi pour apprendre le talent de l'ennemi Scaphandre (plutôt puissant, voire même très puissant contre les ennemis de feu). Jénova vaincue, une nouvelle vidéo se déclenche, fin du CD1.

CD 2

Avancez un peu, tournez à gauche. Vous apercevez Sephiroth, suivez-le. Gravissez les escaliers en forme d'épines, avancez, vous rentrez dans une grotte. Avancez et grimpez le long du roc au niveau du deuxième espace entre 2 rochers sur la droite. Vous arrivez de nouveau dans un petit labyrinthe. Allez tout d'abord à gauche, puis en haut, à droite, en bas (prenez l'hypnocouronne dans le coffre) puis remontez, allez à gauche, et enfin en haut. Prenez le bracelet éclair, redescendez légèrement, allez à droite. Au bout montez et allez à droite, prenez le mégalixir, allez à gauche, puis en haut et enfin à gauche. Vous arrivez à une échelle, descendez-la, prenez la matéria super-magie, puis

remontez. Revenez à votre point de départ en hauteur montez encore le long de l'échelle, avancez sur la droite et sortez de cette grotte. Prenez la source dans le coffre sur la droite et avancez. Vous revoici sur la carte du monde. Avancez à l'ouest, puis allez au nord, vous arrivez dans un nouveau village.

Village glacier

Commencez par fouiller le village et achetez de meilleures armes dans le magasin sur la gauche. Allez ensuite au fond du village, dialoguez avec l'homme (réponse 1) et Elena des Turks arrive. Petit jeu vous devez éviter ses coups (flèches directionnelles). Quoi qu'il en soit, vous vous réveillez dans une petite maison. Ressortez de cette dernière, allez dans la maison juste à droite et parlez au garçon qui est tombé. Il vous donne sa planche. Ressortez de sa maison, et allez au fond du village. Parlez au villageois, demandez-lui des explications et élancez-vous. Après une petite course en snowboard et un petit accident en fin de parcours vous reprenez connaissance. Allez à l'ouest puis au nord-ouest, à l'ouest, et au nord. Traversez la petite grotte (prenez l'élixir au passage), allez au nord puis à l'est. A l'intersection suviante allez au sud, puis encore à l'est. Traversez le petit pont en bois et allez à droite. Alelz à l'est et vous arrivez vers un sapin. Descendez d'un écran et allez à l'ouest. Avancez vers le lac, prenez la potion. Allez ensuite sur la rive gauche et touchez l'eau. Retournez à l'est, avancez et allez au sud (prenez la matéria au passage posée sur la neige). Allez ensuite au nord, revenez à l'ouest et vous rencontrerez sur le chemin une grotte. Rentrez-y, discutez avec la personne et battez-la, vous obtenez la matéria d'invocation Alexandre. Ressortez de la grotte, allez à l'ouest puis au nord. Avancez et rentrez dans la grotte tout en haut. Avancez, gravissez les escaliers et franchissez la porte. Avancez, prenez la pierre et utilisez-la pour débloquer le chemin à l'entrée de cette grotte. Faites ensuite demi-tour et empruntez le chemin ainsi dégagé. Avancez, tournez à droite, avancez encore puis tournez à gauche. Avancez, prenez les bonus et passez dans la zone suivante. Repérez les stalactites au plafond, vous devez les éliminer pour qu'ils tombent sur le sol et créent ainsi un passage. Faites ceci et avancez. Vous devez maintenant escalader la montagne. Pensez à augmenter votre température corporelle avant de vous lancer dans cette ascension. Allez en haut puis sur la droite, rentrez dans la grotte. Approchez-vous de la personne sur la droite, un monstre vous attaque. Eliminez-le en utilisant la magie adéquate (sur chaque tête), puis retournez dehors. Continuez votre escalade sur la droite après avoir retrouvé cette mystérieuse personne. Une vidéo se déclenche, descendez le long de la montagne, puis prenez la matéria d'invocation Néo-Bahamut après la discussion. Continuez votre progression, traversez le champ magnétique (lorsqu'il s'éclaircit), avancez encore, passez le champ suivant. Vous retrouvez enfin Sephiroth... Petite scène et nouveau boss à combattre. Eliminez-le en utilisant votre dernière invocation et Odin. Continuez ensuite votre progression, franchissez le nouveau champ, avancez, discutez avec votre équipe, nouvelle et longue vidéo.

Retour à Junon

Après la nouvelle vidéo vous dirigez Barett. Courez dans la chambre à gaz et essayez de libérer Tifa. Impossible, quittez cet endroit avec la vidéo, vous retrouvez Caït Sith. Courez sur la droite et retournez sur l'aéroport en haut de Junon. Avancez en direction du haut-vent. Vous prenez ensuite le contrôle de Tifa. Libérez-vous rapidement du siège et fermez le gaz. Essayez d'ouvrir la porte, nouvelle vidéo, une Ame attaque Junon. Sortez de la chambre à gaz via la brèche et dirigez-vous vers le sommet de Junon. Une membre de la Shinra vous interpelle, rendez-lui sa gifle (hé oui!), Barett arrive et vous parvenez à vous enfuir. Vous voici sur le haut-vent. Direction la cabine, discutez avec tous vos équipiers. Prenez le contrôle du haut-vent, il est temps de partir retrouver Clad.

A la recherche de Clad

Direction le sud-est en haut-vent. Localisez la ville au milieu de la grande forêt, atterrissez et allez-y. Vous contrôlez Tifa et apprenez que Clad se trouve ici. Courez à l'hôpital et vous retrouvez effectivement Clad. Malheureusement ce dernier est mal en point, suite à son séjour dans le Mako. Tifa décide de rester avec lui, vous pouvez contrôler un nouveau personnage. Retournez dans cette ville, faites vos emplettes puis remontez à bord du haut-vent, direction Costa Del Sol. Posez-vous à côté de la ville, allez au nord, avancez le long du chemin (vous l'avez déjà emprunté pour vous rendre à Corel). Avancez et escaladez la montagne jsuqu'à vous retrouver vers le réacteur. Descendez au niveau inférieur et dirigez-vous vers l'entrée de ce réacteur. Arrivé en bas, un train sort du réacteur à pleine vitesse et se dirige à Corel. Il est nécessaire de l'arrêter à temps. Vous montez à bord d'un autre train, actionnez correctement les leviers pour atteindre la vitesse maximale. Une fois le train arrêté à temps, passez la nuit à Corel et discutez avec les habitants, vous obtenez la matéria Ultima. Allez maintenant sur le continent Ouest, vers Utaï.

Utaï

A votre arrivée sur ce continent Yuffie vous vole vos matérias. Décidément, vous ne pouvez lui faire confiance. Avancez rapidement au nord le long du chemin tout en éliminant les différents ennemis. Fouillez la ville, faites vos emplettes puis approchez-vous du pot à côté du bar. Vous retrouvez Yuffie, poursuivez-la et vous parviendrez à la coincer. Une fois ce problème réglé, allez vous reposer puis le lendemain allez au nord-ouest dans ce village, rentrez dans la grande tour. Acceptez de relever le défi avec Yuffie et éliminez les 5 ennemis successifs. Vous obtenez la matéria d'invocation Leviathan. Quittez ensuite cette ville, retour sur le continent et plus précisément à Fort Condor.

Retour à Fort Condor

Décidément les troupes de la Shinra sont coriaces. A peine rentrées dans cette ville, elles se préparent à donner un nouvel assaut. Gagnez une fois de plus et attendez un peu. Le lendemain, l'oeuf éclot au sommet du fort et vous obtenez la matéria d'invocation Phénix. Quittez ensuite cet endroit après avoir fait quelques achats si nécessaire et remontez à bord du haut-vent. Retournez maintenant voir Clad et Tifa.

Clad guéri

Retournez dans l'hôpital et parlez à Tifa. Une scène se déclenche et un dragon attaque la ville. Eliminez-le (attaques glace et invocation Shiva) puis quittez la ville (vidéo). Une nouvelle scène se déclenche, discutez avec les différents Clad, différents flash-backs se suivent et Clad réapparaît, guéri, il retourne à bord du haut-vent. Retournez à Junon.

Nouveau retour à Junon

Vous revoici dans les bas-quartiers. Avancez, payez le soldat (10 gils) pour utiliser l'ascenseur et atteindre les hauts-quartiers. Avancez jusqu'à la partie sous le canon. Allez sur la gauche et entrez dans l'ascenseur. Descendez au niveau inférieur, avancez le long du chemin tout en éliminant les différents soldats et le boss, vous montez automatiquement dans le sous-marin, un petit jeu se déclenche. Vous devez éliminer le sous-marin ennemi en moins de 10 minutes. Rien de bien difficile, nouvelle vidéo, fouillez les fonds sous-maris pour trouver la matéria. Localisez au passage l'avion englouti, rentrez dedans, allez dans la pièce principale et fouillez l'avion, vous trouvez la matéria d'invocation Hadès. Puis remontez à bord du haut-vent et retournez à Rocket Village.

Retour à Rocket Village

Avancez rapidement en direction de la fusée. Un nouveau combat contre la Shinra s'engage. Exterminez les soldats et Rude puis grimpez dans la fusée. Retirez la matéria en exécutant le code suivant : rond, carré, croix, croix. Ceci étant fait retournez à Utaï via le haut-vent.

Retour à Utaï

Allez directement au fond du village, escaladez le flanc de la montagne, prenez la matéria et éliminez le dragon (utilisez des invocations telles que Bahamut ou Néo-bahamut). Remontez à bord de votre haut-vent et partez faire un tour à Canyon Cosmos. Toutefois, avant d'entrer dans la ville, allez dans la forêt en hauteur juste à l'est, vous récupèrerez dedans la matéria d'invocation Typoon.

Retour à Canyon Cosmos

Arrivé dans cette ville, allez directement dans l'observatoire, approchez-vous de la méga matéria rouge, touchez-la et vous obtenez l'invocation Bahamut Zero. Vous pouvez aussi en profiter pour faire fusionner toutes vos matérias de commandes en une seule, idem pour la magie et les invocatinos (vous devez toutes les savoir et au niveau maître). Quittez ensuite Canyon Cosmos et retournez là où se trouvait Clad. Après la vidéo, retournez à Midgar.

Retour à la Cité des Anciens

Une fois que Bugenhagen, le grand père de Rouge XIII, aura rejoint le pont du Hautvent, vous allez devoir retourner à la cité des anciens, là où Aéris est morte. Pour ce, rendez-vous près du village des ossements. A l´est se trouve une petite crevasse, posez-vous dedans avec le Hautvent et continuez à marcher jusqu´au bout de la crevasse, jusqu´au

gros rocher. Une fois à la cité des anciens, prenez le chemin de gauche. Une fois sur le nouvel écran, rendez-vous en haut à droite de l´écran, pour accéder à un nouvel écran. Vous voilà arrivé. Bugenhagen rejoint le centre de la salle et vous parle d´une clé mystérieuse. Pour obtenir cette clé, il vous faut ressortir de la cité et vous rendre sous l´eau, sous la cité des anciens, grâce au sous-marin. Une fois en possession de la "clé des anciens", retournez voir Bugenhagen et admirez la cinématique d´Aéris. Vous recevez un coup de téléphone, vous devrez ressortir de la cité. Là, une arme sort de l´eau et fonce en direction de Midgar. Préparez-vous à l´affronter sur ses terres. Une fois battu, prenez le Hautvent et survolez Midgar, vous serez parachuté immédiatement.

Retour à Midgar

Etape très linéaire, avancez le long du seul chemin disponible, récupérez la matéria de commande, avancez encore, éliminez les Turks puis les différents boss (utilisez vos invocations et en particulier Bahmaut Zero). Après la nouvelle vidéo s'achève le disque 2, un disque très court.

CD 3

Première chose à faire avant d'achever ce jeu, récupèrez la dernière invocation, les chevaliers de la table ronde. Pour cela allez à la ferme des chocobos, suivez le guide de reproduction des chocobos. Partez de 2 chocos jaunes, obtenez-en un vert et un bleu, accouplez-les pour en avoir un noir, puis accouplez ce dernier avec un jaune de très bonne qualité (un tour au Gold Saucer s'impose pour avoir un bon Chocobo) et vous aurez un Chocobo d'or. Notez qu'il y a une très grande part de chance.
A dos de Chocobo d'or allez au nord-est de la carte du monde. Sur la petite île, franchissez l'ouverture et récupérez la dernière invocation. Essayez-la pour le plaisir, ravageuse...
Remontez ensuite à bord de votre haut-vent, direction la grotte nord, dernière étape de votre aventure.

La Grotte Nord

Le chemin menant en bas de cette grotte étant très linéaire, il n'y a pas de méthode particulière. Les combats se corsent toutefois, mais restent tout à fait corrects. Profitez de cette excursion pour apprendre de nombreux talents de l'ennemi, et en particulier boîte pandore. Arrivé en bas de cette grotte utilisez votre point de sauvegarde et préparez-vous à livrer 3 combats. Le premier combat est assez facile, utilisez les chevaliers de la table ronde en invocation-W et ce sera bon. Pour les combats suivants faites la même chose et faites mimer l'invocation par vos 2 autres personnages et vous n'aurez aucun mal à finir le jeu...

Fini ?

Hé non, le jeu n'est pas encore fini, rechargez à partir de votre précédente sauvegarde, ressortez de la grotte et partez explorer le monde. vous pourrez entre autre affronter les 3 terribles Armes (volantes, sous-marine et dans le désert), récupérez tous les bonus du Gold Saucer…

Final Fantasy VIII

© Sony / Square Enix 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-Propos

Note : Cette solution est une contribution de Zashy.

Elle contient le cheminement détaillé afin de terminer le jeu à 100%. Vous y trouverez l'emplacement de tous les magazines, des limit break et des G-Force sans oublier les cartes les plus rares du Triple Triad. Il est aussi fait mention des quelques quêtes secondaires et secrets du jeu.

Final Fantasy VIII est un peu particulier dans son système de leveling, puisque le niveau des monstres augmente en même temps que le vôtre (à quelques exceptions près, notamment certains boss). Le leveling pur est donc à proprement parler inutile voire dangereux si le système d'association n'est pas bien maîtrisé à côté. L'optique de cette solution est ainsi de prendre le moins de niveaux possible durant votre aventure tout en boostant au mieux vos personnages avec le système d'association.

Vous avez ensuite le choix à la fin du CD3 de poursuivre dans cette voie ou de faire au contraire du leveling jusqu'au niveau 100 afin d'apporter un peu de challenge pour la dernière ligne droite du jeu.

Le Triple Triad

Le Triple Triad est un jeu de cartes très important dans Final Fantasy VIII. Outre le fait que de nombreuses cartes sont à collectionner et que les plus rares font l'objet de différentes quêtes annexes, sachez que ces dernières peuvent aussi être transformées en divers objets très utiles durant votre aventure.

Ce qui suit vous explique certains points primordiaux à connaître à propos du Triple Triad.

Règles générales du Triple Triad

Il existe 7 règles qui diffèrent selon la région où vous vous trouvez, et qui peuvent se cumuler entre elles :

- Open : Balamb / BGU
Vous connaissez les cartes que votre adversaire a en mains.

- Identique : Timber / Fac de Galbadia / Deling City / Prison du désert / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Si vous posez une carte avec des chiffres identiques avec au moins deux des cartes qu'elle touche, alors elle retourne ces mêmes cartes.

- Plus : Fac de Trabia / village Shumi / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Si les sommes des deux chiffres sur deux côtés de la carte posée sont identiques, les cartes sur ces côtés sont retournées.

- Elémentaire : Dollet / Horizon / Ville d'Esthar
Certaines cases se voient attribuer un élément. Une carte jouée sur une telle case gagne +1 à ses quatre chiffres si elle est de l'élément correspondant. Dans le cas contraire, les chiffres diminuent de 1. Notez que cette règle n'affecte pas les cartes retournées par les règles Identique et Plus, mais affecte les cartes retournées par Combo.

- Aléatoire : Dollet / Fac de Trabia / village Shumi / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Vos cartes ne sont pas choisies par vous-même mais tirées au hasard parmi votre collection.

- Mort subite : Horizon
En cas d'égalité, le jeu reprend à zéro. Chacun recommence avec les cartes qu'il a retournées, et le joueur ayant commencé joue cette fois-ci en second. Le jeu continue tant qu'il n'y a pas de vainqueur.

- Même mur : Ville d'Esthar
Si la règle Identique est active, les côtés du plateau de jeu sont considérés comme des A.

Note : la Base Lunaire, le Lunar Gate et le Pod de secours possèdent toutes les règles à la fois.

Au cours de votre voyage, ces règles vont se mélanger entre elles en fonction des régions que vous fréquentez. Le souci c'est que certaines règles compliquent énormément le jeu. Nous allons voir comment procéder pour choisir les règles par nous-mêmes.

Propagation des règles

Au début du jeu, Squall (donc le joueur) est considéré comme jouant avec les règles de Balamb. A chaque nouvelle région qu'il traverse, il conserve avec lui les règles de jeu de la précédente région qu'il va mélanger à celles de la nouvelle.

Pour comprendre ce fonctionnement, imaginons que Squall joue avec les règles d'une zone A et défie un joueur avec les règles d'une zone B. Il peut se passer aléatoirement différents cas de figures :

- Une règle de la région A est ajoutée à la région B, et vous devenez un joueur de la région B.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). Vous devenez un joueur de Dollet, et la ville possède dorénavant trois règles. Vous les conservez telles quelles jusqu'à la prochaine région.

- Une des règles de la région B est annulée et vous devenez un joueur de la région B.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). La règle Aléatoire ou Elémentaire disparaît, et vous devenez un joueur de Dollet.

- Vous devenez un joueur de la région B sans en modifier les règles.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). Vous devenez un joueur de Dollet et vous ne possédez plus la règle Open (elle reste néanmoins récupérable à Balamb).

- Rien ne se passe.

Si vous propagez une règle qui vous semble gênante, rechargez votre partie jusqu'à adopter uniquement les règles de la nouvelle région (Option 3) ou bien jusqu'à annuler la règle qui vous gêne (Option 2). Une fois le système compris, vous pouvez vous amuser à changer ou supprimer les règles de chaque région à votre convenance. Les méthodes les plus intéressantes sont quoi qu'il arrive expliquées tout au long de cette soluce. Vous pouvez également payer Ishtar, la reine des cartes, pour qu´elle ajoute une règle dans la région où elle se trouve.

Remarquez que vous pouvez annuler toutes les règles que vous " transportez " grâce à l'étudiant au port de la ville de Balamb. Vous repartez après avec la seule règle Open.

Note : Il y a deux écrans successifs lorsque vous défiez un joueur.
Outre le fait qu'ils permettent d'accepter ou de refuser un duel, chacun possède aussi un tout autre rôle fort intéressant :
- Si vous refusez le duel sur le premier écran, et ceci plusieurs fois de suite, vous allez finir par adopter les règles de la région sans les modifier.
- Si vous refusez le duel sur le second écran, vous allez influer sur les règles de la nouvelle région.
En résumé, si vous voulez récupérer les règles d'une région sans les changer, refusez le défi au premier écran. Si par contre vous voulez modifier les règles de la région, refusez le duel au second écran. Vous remarquez qu'il n'est donc pas nécessaire de réellement jouer une partie pour influer sur les règles générales.

Les règles d'échange

La règle d'échange permet de déterminer combien de cartes le vainqueur va pouvoir prendre à son adversaire en fin de partie. Il en existe 4 :
- One : le vainqueur choisit une des cartes de la main de son adversaire. Elle est active dans toutes les régions au début du jeu.
- Change : le vainqueur prend autant de cartes à son adversaire que la différence entre le score du gagnant et celui du perdant.
- Directe : peu importe l'issue du duel, chacun prend les cartes de l'adversaire qu'il a retournées.
- Totale : le vainqueur gagne toutes les cartes de son adversaire.

Bien que ces règles d'échanges changent aléatoirement au fil du temps, vous pouvez néanmoins les contrôler grâce à la quête d'Ishtar, la reine des cartes.

Ishtar, la reine des cartes

Cette quête, qui se déroule en plusieurs étapes, sert principalement à récupérer des cartes rares. Mais elle peut également vous servir à d'autres petites choses fort intéressantes.

Pour débuter la quête, vous devez rencontrer Ishtar à Balamb près de la gare, et la défier aux cartes. La suite des évènements est simple, à chaque fois qu'elle gagne ou perd une carte rare, elle change de ville. Il suffit de lui reparler après le duel pour connaître sa future destination.

Ce qui est intéressant, c'est qu'à chaque fois que vous la défiez, Ishtar modifie la règle d'échange de la région dans laquelle elle se trouve. Ainsi, il suffit de la défier autant de fois que vous le voulez jusqu'à avoir la règle d'échange que vous souhaitez dans cette région.

Encore mieux, il est possible de propager une seule et unique règle dans le monde entier, évitant ainsi de déplacer Ishtar de région en région pour y transmettre une règle d'échange spécifique à chaque fois. Pour cela, il faut :
- Jouer contre Ishtar jusqu'à tomber sur la règle d'échange désirée
- Vérifier contre un joueur de la même région si la règle d'échange a bien été propagée
- Jouer plusieurs parties dans cette région
- Retourner voir Ishtar. Si elle estime que vous avez suffisamment joué dans la région, elle vous annonce que cette règle va être transmise aux autres régions du monde
- Partir dans la région de votre choix

Félicitations, vous savez à présent influer sur les règles générales et les règles d'échange du Triple Triad !

1 - Premiers Pas

G-Force à récupérer : Shiva – Golgotha
Cartes rares : Aucune
Magazines : Occult Fan I

Après votre réveil à l'infirmerie, votre instructrice Quistis vient vous chercher. Dans la salle de cours, récupérez les G-Force Golgotha et Shiva en vous connectant à votre PC. Associez Golgotha à Squall, puis donnez-lui les commandes G-Force, Magie et Voler. En sortant de la salle, vous tombez sur Selphie. Acceptez de lui faire visiter la BGU, cela vous permet en même temps de connaître les infrastructures de l'université. Avant de descendre, pensez à récupérer vos premières cartes de jeu auprès de l'individu près de l'ascenseur.

Lorsque Selphie vous quitte, faites un tour à la bibliothèque pour récupérer l'Occult Fan I sur les premières étagères en face. Profitez-en pour parler à la fille à l'accueil qui vous énonce le règlement intérieur. Vers le fond des étagères se trouve une source de magie Esuna, volez-la. Passez ensuite à la cafétéria pour y voir une scène amusante. Si vous parlez à la serveuse de gauche, elle vous raconte l'histoire de son fils.

A présent, sortez de la BGU et n'oubliez pas de voler le sort Soin dans la source de magie que vous croisez. Une fois Quistis rejointe, écoutez attentivement son premier tutorial. Transférez maintenant Shiva sur Quistis et donnez-lui les

mêmes commandes qu'à Squall.

2 - La Mine de Soufre

G-Force à récupérer : Ifrit
Cartes rares : Ifrit
Magazines : Aucun

Vous êtes à présent sur la mappemonde. Baladez-vous un peu afin de rencontrer vos premiers ennemis, qui vous permettent de voler la plupart des magies de base :
- Glacier / Morphée / Scan sur les Phantoms de la plage.
- Brasier / Scan sur les Emildeas des plaines et forêts.
- Foudre / Soin sur les Larvas dans les forêts.
Faites au minimum un stock de 100 Glaciers pour Squall, avec en plus quelques Soins et Scans pour vos deux personnages.

Attention ! Quand vous vous baladez dans les forêts, vous croisez parfois des T-Rex qu'il ne faut en aucun cas affronter ! Vous n'avez pas le niveau pour, fuyez donc. Ne tuez de toute façon pas d'ennemis pour le moment, une fois les magies volées, évitez simplement le combat en maintenant W et C par défaut (L2 et R2 sur PSX).

Lorsque vous vous sentez près, sauvegardez, puis direction l'ouest pour la Mine de Soufre. A l'entrée Quistis vous enseigne comment associer vos sorts. Mettez ainsi vos 100 Glaciers à la Mgi (Magie) de Squall. Devant les Templiers, choisissez 10 minutes qui sont largement suffisantes pour traverser la mine et vaincre la G-Force. Ne vous préoccupez pas des monstres à l'intérieur, ils n'apportent rien de particulier.

Le combat contre Ifrit est très simple. Il a 1068 HP, craint le froid et absorbe le feu. Utilisez Shiva pendant que Squall lance des Glaciers. Soignez-vous si nécessaire. Si vous souhaitez un score maximal pour l'examen Seed à venir, veillez à vaincre Ifrit à la dernière seconde de votre chrono. Vous devez pour cela suffisamment l'affaiblir puis lui lancer un ultime Glacier à 20 secondes de la fin du temps imparti. Le timing est primordial, même si vous avez droit à une tolérance de quelques secondes en réalité.

Vous voilà maintenant en possession d'une nouvelle G-Force, que vous associez à Squall. Sortez à présent et revenez sur la mappemonde.

Débloquer quelques capacités très utiles

Pour la suite, il est préférable de débloquer quelques capacités de G-Force. Pour ce faire, allez dans le menu, puis dans la section G-Force et sélectionnez la capacité à apprendre parmi leur liste. Le nombre de Points de Capacité (PdC) requis est inscrit à côté. Il vous faut en priorité :
- Shiva : [Turbo] - [Créa-Mgi-Gla]
- Golgotha : [Turbo] - [Carte] - [Créa-Mgi-Cél] - [Mode Carte]
- Ifrit : [Créa-Mgi-Inc] - [Vgr+20%] - [Vgr+40%]

Affrontez les Phantoms de la plage, qui sont un bon compromis pour minimiser le gain d'expérience tout en gagnant 6 PdC à chaque fois. Une fois la capacité [Carte] apprise, vous pouvez changer de méthode et transformer vos ennemis en cartes au lieu de les tuer. Cette pratique rend les gains d'expérience nuls, mais donne toujours des PdC à vos G-Force. Pour que la capacité [Carte] fonctionne, il faut baisser les HP du monstre sans le tuer, au moins de moitié (le taux de réussite de la compétence est proportionnel au nombre de HP retirés). Vous avez alors 95% de chances de le transformer en carte à son effigie, et 5% de le transformer en carte à l'effigie d'un boss.

Cette méthode semble assez fastidieuse et longue, mais détrompez-vous !
Elle reste en outre très pratique pour ne pas faire de leveling inutile tout en boostant vos G-Force. Vous gardez ainsi le niveau des monstres le plus bas possible tout en augmentant la puissance de vos G-Force et les statistiques de votre équipe. Accessoirement, cela vous permet aussi de remplir votre collection de cartes. Que demander de plus ? Bornez-vous principalement aux Phantoms, en usant une fois de plus de Golgotha lorsqu'ils sont encore sous terre. Si les 200 dégâts ne sont pas atteints pour chacun, frappez-les de quelques coups physiques puis utilisez enfin [Carte] sur eux.

3 - Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Timber Maniacs

Vous n'avez à proprement parler rien de pertinent à faire à Balamb pour le moment, mis à part récupérer le Timber Maniacs dans la chambre d'hôtel, sur la table près du point de sauvegarde. Notez que ces magazines ne peuvent être lus que sur votre PC à la BGU.

Faites tout de même un petit détour par la gare, et défiez Ishtar. Que vous confirmiez le duel ou non sur l'écran du Triple Triad, elle changera la règle d'échange de la région à chaque fois. Il est conseillé ici de modifier la règle initiale One par la règle Totale. Si lors de vos parties futures vous remarquez que la règle Totale a changé (notamment pour la règle Directe), réitérez simplement le processus précédent et défiez le chef de gare derrière Ishtar pour vérifier que le changement a bien été pris en compte.

Retournez à présent à la BGU.

4 - La BGU

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Minimog - Quistis
Magazines : Aucun

Après un nouveau tutorial sur les G-Force et une fois séparé de Quistis, prenez quelques instants pour commencer à jouer aux cartes avec tout le monde. Le gamin qui court dans le hall possède la carte rare Minimog. De même, défiez un fan de Quistis dans le fond de la cafétéria ou dans la salle de cours au premier étage afin de gagner la carte à son effigie.

Profitez-en également pour repasser à la bibliothèque, et parlez aux personnes présentes.
Lorsque vous vous sentez prêt, direction le dortoir pour vous changer.

<u>Débloquer des magies de haut niveau via les cartes</u>

Les capacités débloquées précédemment vont nous être utiles ici. Grâce au [Mode Carte], nous allons transformer des cartes en objets. Puis avec les capacités de création, changer ces objets en magies. Voici les cartes qui nous intéressent plus particulièrement :
- 1 carte Tikal => [Mode Carte] => 1 Gemma Luce => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Foudre X
- 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Tornade
- 1 carte Satyrux => [Mode Carte] => 1 Nunatak => [Créa-Mgi-Gla] => 20 Glacier X
- 1 carte Phantom => [Mode Carte] => 1 Fluide => [Créa-Mgi-Gla] => 50 H20
- 3 cartes Polyphage => [Mode Carte] => 1 Molaire => [Créa-Mgi-Inc] => 20 Brasier X

Notez que les cartes Draconus et Cariatide donnent l'objet Roc féerique, qui peut ensuite être transformé en 5 Brasier X, 5 Glacier X ou 5 Foudre X.

Ce sont des magies que vous trouvez normalement beaucoup plus tardivement dans le jeu, et qui vont vous donner un avantage indéniable pour la suite. Posséder 100 magies de chaque pour chacun des personnages est un peu long, contentez-vous de récolter pour le moment au minimum 100 sorts Tornade et 100 sorts Foudre X pour Squall.

5 - L'examen Seed à Dollet

G-Force à récupérer : Ondine
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Mars

Voici la démarche à suivre pour avoir le plus haut rang Seed à la fin de votre examen. Commencez par sortir de votre chambre et assistez au discours de Cid. Ensuite :

- Ne parlez surtout à PERSONNE, et partez sans plus tarder.
- Une fois en véhicule, ne sortez JAMAIS de celui-ci jusqu'à votre arrivée à Balamb.
- Dans le bateau, choisissez la dernière option après le briefing de Shu, puis obéissez à votre chef Seifer quand il vous demande de jeter un coup d'oeil dehors.
- Afin de maximiser le score en Attaque, vous devez tuer une centaine d'ennemis (75 suffisent normalement) UNIQUEMENT en les achevant par un coup direct d'un de vos personnages (et non une magie ou une G-Force).
- Afin de maximiser le score en Intelligence, évitez de fuir les combats.
- Lorsque Selphie saute en contrebas, ne la suivez pas mais faites plutôt le tour par la droite.

Bien que l'on doive obligatoirement tuer une centaine d'ennemis, il est possible néanmoins de ne pas gagner d'expérience. Il suffit pour cela de mettre les HP de Squall et Zell à zéro, puis de vaincre les soldats galbadiens uniquement à l'aide de Seifer. Ce dernier n'est pas à proprement parler un personnage fixe de votre équipe, profitez donc de lui et de son limit break pour combattre des soldats sur le pont. Petite remarque, vos G-Force vont enfin pouvoir prendre des niveaux même si vos personnages sont morts. Apprenez-leur ainsi de nouvelles capacités :
- Shiva : [Vgr-A] - [Dfs-A]
- Golgotha : [HP-A] - [Dfs-A]
- Ifrit : [HP-A] - [Turbo]
Après ce petit défi, continuez votre route pour tomber sur un Arconada, sensible à l'élément froid.

Une fois arrivés à la tour et séparés de Seifer, vos coéquipiers morts recouvrent automatiquement 1 HP. Soignez-les alors avec quelques potions. Lorsque Selphie vous rejoint, suivez-la (en faisant le tour par la droite, rappelons-le !) puis réorganisez vos associations. Entrez dans la tour et volez la magie Cécité dans la source. A l'étage, vous allez combattre Biggs et Wedge. Volez un maximum de sorts Esuna à Biggs, et accessoirement des magies Soin à Wedge si vous en manquez.

Une fois nos deux compères affaiblis, le véritable boss des lieux entre en scène. Sulfura n'est pas très difficile à vaincre, il a environ 3000 HP et il est insensible à la terre et au poison. Utilisez simplement vos G-Force et soignez-vous si nécessaire après son attaque Haleine Putride qui touche tous vos personnages. Profitez-en pour voler quelques magies Double, et surtout la G-Force Ondine.

Associez Ondine au personnage possédant Shiva. Vous avez à présent 30 minutes pour revenir sur la plage et quitter les lieux. Malheureusement, un nouvel ennemi vous bloque la route : Goliath. Lors du combat, blessez-le suffisamment avec l'élément foudre pour qu'il se mette en auto-réparation, moment où il faut alors fuir !

Mais le robot n'en a pas fini avec vous, et vous poursuit ensuite sur plusieurs écrans. Voici la méthode pour l'éviter et/ou ne pas perdre de points :
- Sur l'écran où Selphie a sauté auparavant, courez tout de suite vers la gauche.
- Sur l'écran suivant, il ne faut en aucun cas courir mais marcher tout le long (touche Z par défaut).
- Sur le pont, courez à droite jusqu'à entendre Goliath sauter. A ce moment-là, faites demi-tour jusqu'à ce qu'il ressaute de nouveau. Repartez alors à droite.
- Sur la place et tout en continuant de courir, adressez-vous au chien afin qu'il s'enfuie.

Continuez votre route jusqu'au pub, vous rencontrez l'équipe C. Vous avez alors trois possibilités :
- Vous cacher dans le pub : vous allez perdre des points et vous louperez une cinématique sur la plage.
- Suivre l'équipe C : une bonne option avec une jolie cinématique à la clé, mais vous n'aurez pas un rang Seed maximal.
- Affronter Goliath, le vaincre définitivement et obtenir un rang Seed optimal.

La troisième option est donc la meilleure, mais il faut vraiment être bien préparé pour en venir à bout. C'est ici que vos sorts de haut niveau entrent en jeu :
- Pour Squall, associez Ifrit puis Vgr+20% et Vgr+40%. Mettez Tornade en Vigueur et Foudre X en attaque élémentale.
- Sur un second personnage, associez Golgotha.

Ce boss est un peu particulier puisqu'il passe en phase d'auto-réparation après avoir perdu une certaine quantité d'HP, comme vous avez pu le voir dans le combat devant la tour. Mais son nombre d'auto-réparation est limité à 3.
Durant le combat, vous avez alors deux approches :
- Le blesser, le mettre en auto-réparation et attendre qu'il se régénère à chaque fois jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se réparer.

- Le blesser, le mettre en auto-réparation et le vider de ses HP. Il va quand même récupérer automatiquement toute sa vie trois fois de suite, mais cela accélère le combat.
Pour en venir à bout, assénez des coups physiques avec Squall tandis que vous invoquez à côté Golgotha et son [Turbo] (touche F maintenue, puis appuyez rapidement sur Q lorsqu'il n'y a pas de croix rouge sur la main. Select et carré sur PSX). Utilisez même le Renzokuken de Squall si nécessaire, qui peut lui vider ses 5672 HP en un seul limit break.

Goliath donne un item rare en fin de combat, parmi une liste de 4. Le plus intéressant est l'objet Tao, nécessaire à la conception d'une arme ultime, n'hésitez donc pas à recharger votre partie jusqu'à récupérer cet objet si vous êtes du genre perfectionniste.

Bravo, votre mission est une totale réussite et vous aurez un rang Seed optimal !

6 - Retour à Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Zell
Magazines : Aucun

Une fois revenu de votre mission, allez voir la mère de Zell. Parlez-lui une première fois, sortez puis rentrez de nouveau pour la défier aux cartes et gagner celle à l'effigie de son fils.

Direction la BGU. Dans le hall, Shu et Quistis font un petit débriefing avec le proviseur Cid. Partez ensuite vers la bibliothèque pour y croiser Seifer et parlez-lui.

Montez au premier étage et attendez que l'on vous appelle. Après la remise des diplômes, n'oubliez pas de parler à Cid pour obtenir le mouchard de combat. Il est disponible via le menu en faisant Tutorial, puis Aide et enfin Info. Après les applaudissements des élèves, vous pouvez voir vos résultats durant l'épreuve et surtout votre beau rang Seed de niveau 10.

Pour que le Comportement soit à 100, il doit rester au moins 25 minutes à votre chrono quand vous vous échappez de Dollet. Ce qui est un peu juste lorsque l'on veut vaincre Goliath. Cela n'a de toute façon pas de réelle répercussion sur le résultat final.

L'évolution future de votre rang se déroule ainsi :
- Tous les 100 points Seed vous gagnez un rang Seed.
- A chaque versement de salaire, vous perdez 10 points Seed.
- A chaque monstre tué par un personnage (et non une G-Force), y compris les monstres transformés en cartes, cela rapporte 1 point Seed.
- Les salaires arrivent tous les X pas du leader du groupe (X = constante du jeu).

Vous pouvez également répondre aux tests Seed via le menu, qui se composent d'une multitude de questions en tout genre.

7 - La nuit du bal

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Avril

Changez-vous, direction le bal en parlant à Selphie. Quistis finit par vous demander de la rejoindre dans la serre de combat. Faites un petit détour par le dortoir afin de vous changer de nouveau, puis retrouvez votre instructrice au lieu-dit qui vous enseigne tout d'abord comment associer vos magies mentales. Les autres accès sont de toute façon bloqués par les Templiers.

Lorsque vous êtes confronté aux monstres qui terrorisent la jeune fille, utilisez principalement Shiva avec son Turbo, mais profitez-en aussi pour leur voler un maximum de Cécité. De retour dans votre chambre, ramassez le FFF d'Avril.

8 - En route pour la première Mission

G-Force à récupérer : Nosferatu
Cartes rares : Seifer – Nosferatu
Magazines : Aucun

Sortez de la BGU pour y trouver le proviseur Cid. Il va vous donner votre première mission qui se déroulera dans la ville de Timber. N'oubliez surtout pas de lui reparler après le briefing pour qu'il vous donne l'objet Aladore. Allez à présent dans la bibliothèque pour parler au Seed prétentieux à l'accueil puis à la fille à la queue de cheval face à l'étagère. Montez au second étage de la BGU pour défier le proviseur aux cartes, et gagnez sa carte Seifer.

Maintenant sauvegardez dans le hall et activez l'Aladore. Vous devez combattre la G-Force Nosferatu, avec 7200 HP et une faiblesse au vent. Cet ennemi peut vite devenir une plaie si le joueur est mal préparé. Tout d'abord, Nosferatu possède trois attaques :
- Quart, qui enlève un pourcentage de HP d'un personnage, mais ne peut pas vous tuer.
- Gravija, qui enlève un pourcentage de HP de toute votre équipe, mais ne peut pas vous tuer.
- Une attaque physique directe, qui fait très mal et peut vous tuer.

La méthode pour le vaincre consiste à lui voler ses Quart, les stocker puis lui relancer. Si vous y parvenez, Nosferatu contre-attaque avec...Soin Max. Intéressant non ?
Continuez ce procédé et n'hésitez pas à utiliser un Double pour caster deux Quart directement. Vous pouvez également associer 100 Cecité à l'attaque mentale du personnage possédant Ondine, et attaquer physiquement Nosferatu jusqu'à ce qu'il soit altéré par cette magie. Il manquera ainsi la plupart de ses coups directs. Sinon, méthode toujours aussi efficace, utilisez vos limit break (si vous avez toujours les mêmes associations que face à Goliath, Squall peut aisément vaincre Nosferatu en un seul Renzokuken).

Une fois à vos côtés, associez-le au personnage possédant Shiva.

<u>Acquérir de nouvelles capacités, limit break et magies</u>

Maintenant que vous avez Ondine et Nosferatu, il va falloir les faire évoluer. La priorité est donné à :
- Ondine : [Créa-Mgi-Méd] => [Créa-Mgi-Ana] => [Créa-Outils] => [Clairvoyance]
- Nosferatu : [Créa-Mgi-Temp] => [Créa-Mgi-Mtl] => [HP-A] => [Mi-Combat]

Au niveau des G-force, mettez :
- Squall : Ifrit
- Zell : Golgotha
- Selphie : Shiva, Ondine et Nosferatu

Vous pouvez utiliser le même procédé qu'auparavant, à savoir transformer en cartes vos ennemis afin de ne pas récupérer d'expérience mais uniquement des PdC. Vous pouvez combattre en dehors de la BGU mais aussi dans la serre de combat, où se trouvent des Orchidas et des T-Rex. Pour ce dernier et comme vous l'a expliqué Quistis auparavant, associez 100 Morphée à la magie mentale de Selphie et attaquez le monstre pour l'endormir. Ensuite invoquez Shiva et/ou tapez avec Squall jusqu'à suffisamment l'affaiblir pour pouvoir le transformer en carte (il possède environ 13 000 HP).

Tant qu'à faire, restez dans la serre et affaiblissez les Orchidas d'un coup de Nunchaku de Selphie (environ 160 de dégâts avec H2O associé à sa Vgr), puis utilisez [Carte] avec Zell. Pour Squall, donnez-lui le rôle de voleur de magie. Ce processus est plutôt rapide et polyvalent, sachant que vous tombez souvent sur des groupes de 2 voire 3 Orchidias sans parler des T-Rex à côté, avec en plus un point de sauvegarde dans le coin. Dans la foulée vous vous faites un stock de cartes très utiles après pour créer de nouveaux sorts.

Par la suite, profitez-en pour débloquer un maximum de limit break pour Quistis, en jouant aux cartes :
- Ultra-waves : 1 carte Larva => [Mode Carte] => 1 U-boat
- Firmament : 1 carte Formicide => [Mode Carte] => 1 Etoile
- Freak : 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo

- Dégénérator : 1 carte Elastos => [Mode Carte] => 1 Gen-X
- Fréon : 1 carte Phantom OU 5 cartes Diodon => [Mode Carte] => 1 Fluide
- Acid : 1 carte Aphide => [Mode Carte] => 1 House
- Mitraille : 1 carte Barbarian => [Mode Carte] => 1 Chevrotine
- Dead Heat : 10 cartes Griffon => [Mode Carte] => Canicule
- Infection : 4 cartes Xylomid => [Mode Carte] => 1 Germe
- Mother : 10 cartes Kanibal => [Mode Carte] => 1 Vierge

Maintenant, les magies élementales et médicales :
- 1 carte Satyrux => [Mode Carte] => 1 Nunatak => [Créa-Mgi-Gla] => 20 Glacier X
- 1 carte Phantom ou 5 cartes Diodon => [Mode Carte] => 1 Fluide => [Créa-Mgi-Gla] => 50 H20
- 1 carte Tikal => [Mode Carte] => 1 Gemma Luce => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Foudre X
- 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Tornade
- 3 cartes Polyphage => [Mode Carte] => 1 Molaire => [Créa-Mgi-Inc] => 20 Brasier X
- 1 carte Licorne => [Mode Carte] => 1 Corne => [Créa-Mgi-Méd] => 20 Récup
- 5 cartes Eiffel => [Mode Carte] => 1 Billet => [Créa-Mgi-Méd] => 20 Soin Max

Sans oublier les cartes Draconus et Cariatide qui donnent l'objet Roc féerique, qui peut ensuite être transformé en 5 Brasier X, 5 Glacier X, 5 Foudre X ou 5 Soin Max. Achetez également des Red Kross à Balamb, que vous transformez en Soin Max. Jouez principalement contre Cid ou l'élève dans la bibliothèque.

Et pour finir, les magies mentales et temporelles (il en existe bien d'autres mais ce sont ici les plus utiles) :
- 1 carte Elastos => [Mode Carte] => 1 Gen-X => [Créa-Mgi-Temp] => 30 Quart
- 1 carte Wendigo => [Mode Carte] => 1 Globe d´acier => [Créa-Mgi-Temp] => 15 Quart
- 1 carte Scavenger ou 2 cartes T-Rex => [Mode Carte] => 1 Fémur => [Créa-Mgi-Temp] => 20 Quake
- 1 carte Aphide => [Mode Carte] => 1 House => [Créa-Mgi-Mtl] => 10 Meltdown
- 1 carte Weevil => [Mode Carte] => 1 Epée trompeuse => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Folie
- 1 carte Protesis => [Mode Carte] => 1 Samadhi => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Furie
- 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo => [Créa-Mgi-Mtl] => 10 Supplice
- 1 carte Gallus => [Mode Carte] => 1 Plumage => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Mégalith

Notez que les cartes Schizoïd, Héra et Orchida donnent l'objet Roc initiatique, qui peut ensuite être transformé soit en 5 Furie soit en 5 Booster. Elles sont très facilement jouées par Ishtar.

Si vous êtes vraiment (très) patient, faites au maximum le plein pour chaque personnage de toutes ces magies. Ne visez pas forcément une quantité de 100 pour chaque, vous aurez encore bon nombre d'occasions par la suite de jouer aux cartes.

Note : Maintenant que vous avez la magie Megalith, vous pouvez transformer vos ennemis en blocs de pierre plutôt que les transformer en cartes. Cependant il ne faut pas infliger de dégâts à un monstre avant de le changer en pierre, sinon vous gagnerez quand même un peu d'expérience. Cette méthode ne fonctionne pas sur tous les monstres.

9 - En partance de Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 1)

Avant toute chose, pensez à sauvegarder puis défiez-la. Si ce n'est pas déjà fait, propagez dans le monde la règle d'échange Totale en choisissant la seconde option lorsque vous vous adressez à elle. Il faut ensuite impérativement perdre la carte MiniMog pour activer la suite des évènements. Si elle dit partir pour Dollet, tout va bien. Dans le cas contraire, rechargez votre partie et renouvelez l'opération.

N'oubliez pas également de parler un peu à tout le monde dans la ville, pour savoir ce que les gens pensent de Zell. Prenez à présent le train pour Timber.

Remarque : Avec les différentes cartes récoltées et transformées par vos soins, il est possible que vous ayez

suffisamment d'objets divers et variés pour forger de nouvelles armes. Il est même possible de forger l'arme ultime de Quistis à ce moment du jeu ! Mais comment est-ce possible de forger une arme si l'on ne possède pas encore le F.F.F. correspondant ? C'est simple, le jeu part du principe que dès que les items nécessaires à la confection d'une arme sont dans votre inventaire, alors l'arme est automatiquement disponible au Bazar pour être forgée. Et ceci peu importe que vous ayez les magazines dévoilant normalement les fameuses listes d'items.

10 - Premier rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : L'Ami des Bêtes 1

A l'intérieur du train, Zell trouve sous son siège L'Ami des Bêtes 1. Ecoutez-le ensuite vous conter l'histoire de la ville de Timber.

Une fois dans la peau de Laguna, avancez à travers la forêt en suivant simplement le chemin. Fuyez les combats tant qu'à faire. Vous finissez par aboutir sur un véhicule militaire qui vous emmène à Deling City. Une fois en ville, dirigez-vous sur l'écran de droite puis continuez d'avancer. Vous débouchez devant un hôtel.

A l'intérieur, prenez l'escalier sur votre droite et adressez-vous à la serveuse en bas. Après quelques échanges avec vos compagnons d'armes, dirigez-vous vers la pianiste Julia et admirez le ridicule de la scène. Julia finit néanmoins par venir vous voir et vous propose de la rejoindre dans sa chambre. Remontez donc par l'escalier et demandez sa chambre à la réception.

Après la discussion entre nos deux tourtereaux, vous reprenez enfin le contrôle de votre équipe dans le train.

11 - Timber

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Angel
Magazines : L'Ami des Bêtes 2, 3 et 4 - Timber Maniacs - Comtesse Cochon

Si vous voulez assister à une scène bien plus amusante que l'originale, donnez un mauvais mot de passe à Watts.

Une fois dans le train, sauvegardez et revenez défier ce dernier aux cartes pour récupérer sa carte Angel. Assurez-vous que les règles soient mélangées et non supprimées (Open combiné à Identique).

Après avoir réveillé Linoa et après avoir assisté au briefing de la mission, repartez dans la chambre de la jeune fille pour y ramasser L'Ami des Bêtes 2. Sauvegardez ensuite, puis entamez la mission sur le train. Si vous réussissez du premier coup, votre rang Seed augmentera d'un point.

Avant la confrontation avec le président, n'oubliez pas de refaire vos associations. Il vous mieux avoir au moins un personnage avec la commande Objet. Lorsque Ecorché dévoile sa vraie nature, volez-lui autant de Double et Esuna que vous pouvez. Pour le vaincre ensuite, rien de plus simple, il s'agit d'un mort-vivant. Utilisez donc des sorts de soins et des potions pour anéantir rapidement ses 3000 HP environ. En cas d'attaque mentale, utilisez tout de suite un Esuna au risque de voir toute votre équipe vite inopérante.

Par la suite passez au Pet Shop près du quai pour acheter L'Ami des Bêtes 3 et 4. Dans la rédaction du Timber Maniacs, trouvez un exemplaire du journal du même nom dans la pièce du fond ainsi qu'une source de magie Glacier X cachée dans la pièce de gauche. Dans les piles de journaux de l'accueil se trouve la Comtesse Cochonou à ne SURTOUT PAS revendre.

Prenez à présent le chemin de droite en sortant du Timber Maniacs et descendez les escaliers sur l'écran suivant pour tomber sur deux soldats galbadiens. Vous ne pouvez pas fuir ce combat, donc si vous ne voulez pas récupérer d'expérience transformez-les en blocs de pierre avec le sort Megalith. Poursuivez ensuite votre route en traversant le pub. Parlez des cartes perdues à l'ivrogne pour qu'il vous laisse passer.

Après le long passage à la chaîne TV, suivez votre groupe pour vous réfugier chez des résistants. Une fois la menace écartée, sortez et parlez au soldat galbadien qui n'est autre que Watts. En partant vers la gare, vous croisez également Zone qui vous remet des billets pour le dernier train. Poursuivez votre route et montez à l'intérieur de celui-ci.

Durant le trajet, ne vous arrêtez pas tout de suite à la station de East Academy mais poursuivez jusqu'à la suivante menant à Dollet. Sur la plage se trouve parfois le monstre Ao à qui vous pouvez voler l'objet Rhône avec [Piller], permettant ainsi d'apprendre le limit break Mistral à Quistis. Si vous n'avez pas encore cette capacité, combattez et transformez en cartes les Phantoms sur la même plage, en groupes de trois et qui donnent ainsi 9 PdC.

12 - Petit détour par Dollet

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Ondine
Magazines : Occult Fan II - Timber Maniacs X2

Sauvegardez avant d'entrer à Dollet. Tout d'abord, nous allons modifier les règles de cartes de la région. Sur le tout premier écran, défiez la fille de gauche. Rappelons que vous êtes à ce moment-là un joueur de Timber possédant les règles Identique et Open, et vous arrivez dans la région de Dollet possédant les règles Aléatoire et Elémentaire. Le but est de supprimer la seule règle vraiment très gênante ici, à savoir la règle Aléatoire. Pour ce faire, commencez par faire accepter la règle Open à Dollet. Ensuite, louez un véhicule et revenez à Timber. A l'entrée de la ville, défiez le garde de gauche. Annulez à chaque fois la partie pour ré-adopter les règles de Timber sans les modifier. Revenez à Dollet, et défiez la jeune fille jusqu'à ce qu'elle supprime la règle aléatoire. N'hésitez pas à recharger votre partie si elle accepte ou supprime une autre règle.

Durant votre passage à Timber, profitez-en pour dormir à l'hôtel et y trouver un épisode du Timber Maniacs. Parlez également au type noir près de l'entrée de la rédaction pour l'encourager. Si Linoa ou Quistis sont dans l'équipe, parlez au type sur le pont. Il vous donne une Potion.

De retour à Dollet, allez sur la place et parlez à l'amoureux qui attend sa femme. Vous la trouverez de son côté devant le pub. Après avoir parlé une fois au chien sur l'écran suivant, et avoir examiné le tableau dans la maison en face de lui, les deux amoureux se retrouvent enfin.

Revenez sur la place, et passez une nuit à l'hôtel pour pouvoir ramasser un Timber Maniacs.

A gauche de l'hôtel, vous pouvez passer en parlant deux fois au garde. En menaçant le soldat suivant qui vous bloque le passage, vous assistez à une scène plutôt comique et ridicule.

Revenez sur vos pas et allez au pub. A l'étage se trouve un autre Timber Maniacs. Profitez-en pour défier le patron aux cartes. Si vous gagnez, il vous emmène dans sa salle secrète. Parlez-lui pour recevoir quelques cartes en récompense de votre victoire, puis rejouez contre lui pour remporter sa carte Ondine désormais mise en jeu. Avant de repartir, fouillez la pile de journaux à l'entrée jusqu'à obtenir l'Occult Fan II. Si vous ne l'avez pas, ressortez du bureau et revenez de nouveau fouiller la pile jusqu'à l'avoir.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 2)

Parlez à Ishtar, toujours au pub, à propos de son père artiste. Elle vous explique qu'elle prête des cartes à ce dernier afin qu'il en crée de nouvelles, et qu'il les donne ensuite à des personnes dans le monde. Ishtar reprend ensuite la carte prêtée et la donne à son fils.

Le processus se résume donc ainsi :
- Vous perdez une carte rare contre Ishtar (à Dollet ou ailleurs)
- Elle rentre à Dollet et la donne à son père, qui s'en inspire pour en créer une nouvelle
- La carte prêtée revient ensuite au fils (vous devez donc le défier pour regagner votre carte perdue)
- La nouvelle carte est quelque part dans le monde et Ishtar vous donne sa position

Dans le cas où vous perdriez contre Ishtar dans une autre région du monde (vu qu'elle voyage), attendez tout simplement qu'elle revienne à Dollet pour réitérer le processus précédent.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Minimog
Carte créée par le père : Kiros, localisée à Deling City
Prochaine carte à perdre : Tauros

13 - Second rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

A présent, revenez à la station de East Academy (suivez simplement la voie ferrée en sens inverse). Prenez Selphie et Quistis dans votre équipe puis modifiez vos associations. Pénétrez maintenant dans la forêt au-dessus de vous, vous allez de nouveau endosser la peau de Laguna et de ses acolytes.

Commencez par avancer pour aboutir à ce qui semble être un complexe minier. Des soldats vont alors vous attaquer. Les deux combats étant impossibles à fuir, restez toujours dans l'optique de ne pas gagner d'expérience inutilement et utilisez donc le sort Megalith sur vos assaillants. Une fois le combat remporté, dirigez-vous vers le chemin de gauche et continuez tout droit jusqu'à une échelle.

En bas, vous trouvez une vieille clef, que vous perdez tout de suite après. Elle libèrera néanmoins un passage au CD 3.

Dans l´écran suivant il y a trois trappes fermées. Lorsque vous êtes sur le battant de la porte centrale, examinez-la. Laguna propose de la piéger, faites-le. Allez à droite, admirez le résultat du stratagème, puis revenez sur vos pas pour dévisser la trappe de droite. Poursuivez ensuite votre route.

A l´embranchement, vous trouvez une seconde clef que vous perdez également.

Prenez à droite puis empruntez plus loin l'échelle pour vous retrouver à l'entrée du complexe. Reprenez la même route qu'auparavant pour arriver devant la trappe de gauche. Même si vos compagnons ne vous laissent pas la piéger, il est utile de l'examiner quand même pour la suite.

Faites de nouveau marche arrière jusqu'à l´embranchement avec la seconde clef, et allez cette fois-ci en haut. Vous trouvez un détonateur avec deux boutons de couleurs différentes. Actionnez d´abord le rouge, puis le bleu. Les deux explosions permettent ainsi d'ouvrir les deux trappes examinées auparavant, qui seront des portes dans le CD3. Continuez votre route pour croiser un nouveau rocher que vous pouvez pousser vous-même, dévoilant une source de magie et débloquant surtout l´accès à un objet important au CD3. Au Point de sauvegarde prenez le chemin du haut. Lorsque les deux T-Borg vous attaquent, tuez-les vu qu'ils ne donnent pas d'expérience.

14 - La Fac de Galbadia

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Une fois vos esprits retrouvés, vous êtes de nouveau sur la mappemonde. Avancez un peu pour trouver la Fac de Galbadia.

Après la cinématique, allez dans le grand hall circulaire, une source de magie Booster est cachée au centre. Prenez tout d'abord le chemin de droite, puis empruntez la porte en face de la personne en chaise roulante. Vous y trouvez à l'intérieur trois personnes dont une jeune demoiselle possédant des cartes de plus haut niveau. La seule règle de Galbadia est Identique, faites simplement en sorte de faire accepter Open en plus.

Si vous prenez la porte derrière la personne en chaise roulante, vous atterrissez dans une patinoire. Sur la gauche se trouve un vestiaire avec un joueur nomade de la région de Trabia. Comme auparavant, vous pouvez vous amuser à supprimer les règles gênantes pour cette région du monde. La méthode est la même que pour Dollet, à la différence près qu'il va falloir supprimer Aléatoire et aussi Plus. Commencez par faire accepter Open, puis sortez du vestiaire et

défiez l'entraîneur (ou n'importe qui de la Fac) en refusant systématiquement la partie. Au bout d'un moment vous allez ré-adopter les règles de Galbadia sans les modifier. Revenez dans le vestiaire et défiez le joueur jusqu'à ce qu'il supprime Aléatoire ou Plus (s'il accepte une nouvelle règle ou en supprime une mauvaise, faites un reset). Pour enlever la seconde règle, réitérez le même processus. Le souci ici c'est que le point de sauvegarde reste assez éloigné mais il est très vivement conseillé de procéder à ces suppressions dès maintenant.

Quand vous en avez fini avec vos cartes, revenez dans le hall puis prenez le chemin du haut. Empruntez ensuite l'escalier à droite, à l'étage la salle d'attente se situe devant vous. Parlez à vos coéquipiers puis assistez à une crise existentielle de Squall. En revenant dans le hall, vous croisez Raijin et Fujin, les acolytes de Seifer.

Sortez à présent de la Fac, adressez-vous à Quistis quand vous la croisez et accueillez finalement un nouveau membre dans votre équipe : Irvine. Si vous voulez assister à une scène amusante, laissez-le faire les équipes et acceptez son choix. Prenez à présent le train non loin de la Fac de Galbadia pour Deling City.

15 - Deling City (Fin du CD1)

G-Force à récupérer : Taurus – Ahuri
Cartes rares : Tauros et Taurux – Kiros
Magazines : Timber Maniacs – F.F.F. Mai

Une fois en ville, commencez par prendre le bus pour le manoir Caraway. Sur place, adressez-vous au soldat devant la demeure. Malheureusement il ne nous laisse passer que si vous lui ramenez un code disponible dans la tombe du Roi Inconnu. Avant de vous y rendre, faites un petit détour par l'allée commerçante de la ville. Sur place, défiez l'homme en noir pour récupérer sa carte Kiros.

Remontez la rue et passez une nuit à l'hôtel pour ramasser un nouveau Timber Maniacs. Dans la rue, défiez la femme en vert qui est une joueuse nomade de la ville d'Horizon. Ne faites supprimer aucune règle et contentez-vous simplement de faire accepter Open.

Sortez à présent de la ville, direction le nord-est. Vous pouvez louer une voiture si vous préférez éviter les combats et parvenir à votre destination plus rapidement. Une fois à l'intérieur de la tombe, vous trouvez le fameux code sur une épée bleue sur le sol près de l'entrée.

De retour à Deling City donnez le code au soldat. Il vous laisse à présent passer. Rencontrez le Major et assistez au briefing de la mission en suivant le groupe. Revenez ensuite au Manoir. Lorsque vous contrôlez brièvement Linoa, montez sur les caisses du camion et grimpez jusqu'au toit.

Avec le groupe de Quistis et une fois enfermé chez le Major Caraway, attrapez un verre sur l'étagère et déposez-le dans les mains de la statue au fond. Traversez les égouts en sautant sur les mécanismes de roues. Avec Squall et Irvine, faufilez-vous derrière le cortège. Avant de monter sur le camion passez par la plaque d'égouts derrière pour y trouver le F.F.F. Mai.

Empruntez à présent le même chemin que Linoa précédemment. Une fois sur le toit, sauvez la jeune fille des griffes des deux Iguanors. Ils sont plutôt faibles avec environ 755 HP mais attention à ne pas utiliser l'élément feu sur eux, ils en sont immunisés. S'ils pétrifient l'un de vos personnages, volez et lancez Esuna sur la victime. Mais surtout n'oubliez pas de leur voler la G-Force Ahuri.

Pour la suite, associez Ahuri au personnage possédant Ifrit, et apprenez-lui en priorité sa capacité de création, puis Mgi-A et enfin Déf-Mtl-Ax2 et Atq-Mtl-A. Faites demi-tour et utilisez la trappe au sol. Lorsque vous reprenez le contrôle de Quistis et de son équipe, continuez votre route en utilisant les roues et les grilles pour revenir jusqu'à l'Arc. Activez la commande lorsque Zell vous le demande.

Après le tir manqué, Squall prend le relais. Vérifiez au préalable ses associations ainsi que pour Linoa et Irvine. Vous allez ensuite devoir combattre Seifer en face-à-face, qui possède juste 476 HP et une faiblesse au poison. Utilisez [Piller

Quête annexe : La G-Force Taurus

A l'intérieur de la tombe du Roi Inconnu, il est possible de récupérer une nouvelle G-Force : Taurus.
Allez donc d'abord tout à droite, afin de rencontrer Tauros seul. Profitez-en pour lui voler un maximum de sorts Vie, Carapace et Blindage. Une fois vaincu faites demi-tour et allez tout en haut de la carte (ou plus simplement, à droite de votre position actuelle). Dans l'impasse, volez Decubitus dans la source de magie et ouvrez l'écluse via le levier à droite. Faites demi-tour et poursuivez toujours en longeant le mur de droite pour aboutir sur une nouvelle impasse avec un nouveau mécanisme à actionner.

Revenez sur vos pas, au tout début du labyrinthe. Depuis l'entrée, allez cette-fois toujours tout droit pour y retrouver Tauros et son frère Taurux. Le combat s'avère légèrement plus ardu que précédemment, pensez surtout à les empêcher de se soigner en leur lançant le sort Decubitus volé auparavant. Si leurs coups s'avèrent trop puissants, volez et lancez le sort Carapace sur votre équipe. Taurux a 1695 HP et Tauros 1478 HP, ils sont tous les deux sensibles au vent et au poison mais ne craignent pas la terre.

Vous gagnez une nouvelle G-Force, Taurus, qui est la combinaison des deux frères. Associez-les au personnage portant Golgotha, et faites-leur apprendre en priorité Vgr-A.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 3)

Une fois la carte de Tauros obtenue, partez d'abord pour Timber. Sur place, direction la gare pour y sauver une petite fille. Après le sauvetage, vous gagnez une nuit gratuite à l'hôtel. A présent, sortez de la ville et partez pour Dollet. Redevenez un joueur de la ville sans en modifier les règles, sauvegardez à l'étage du pub et jouez contre Ishtar. Vous devez donc perdre la carte Tauros, et en même temps envoyer Ishtar à Balamb. Allez ensuite reprendre votre carte à son fils. Une nouvelle carte a évidemment été faite par le père entre-temps.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Tauros
Carte créée par le père : Irvine, localisée à Horizon
Prochaine carte à perdre : Chicobo

16 - Troisième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Vous revoilà dans la peau de Laguna. Commencez par descendre l'escalier et discutez avec Ellone. Dehors sécurisez la route jusqu'au pub, Ellone vous suit alors. A l'intérieur vous retrouvez votre vieil ami Kiros. Questionnez-le sur les différents sujets proposés puis partez faire votre ronde. Après quelques combats, vous arrivez au bout du village. Revenez maintenant sur vos pas. Au pub empruntez l'escalier sur votre gauche. Vous tombez sur une conversation entre Ellone et Raine. Après votre rapport, retournez dans votre chambre et reposez-vous.

17 - La prison du désert

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Baston Mag 1

Vous vous éveillez dans une prison. Après quelques scènes autour des différents personnages de votre équipe, un Moomba arrive dans votre cellule. Choisissez la réponse "Arrêter ça" lorsque le garde s'en prend à la pauvre bête. De même, pendant que l'on torture Squall optez pour la réponse "Laisse-moi mourir..."

Une fois Zell seul, descendez d'un étage pour sauvegarder. Puis remontez jusqu'à apercevoir deux soldats maniant vos armes. Affrontez-les en utilisant le sort Megalith. Pendant ce temps Squall est libéré de ses chaînes par des Moombas. Par la suite deux anciennes connaissances vont vous rendre visite. Humiliez une nouvelle fois Biggs et Wedge tout en tentant de les Piller.

Bien que les Moombas prennent les escaliers menant vers le haut de la prison, vous allez partir de votre côté en sens

inverse. En effet une petite visite de la prison s'impose au vu de tous les objets et quelques joueurs s'y trouvant. Voici le plan de la prison :

Afin d'éviter trop d'affrontements laborieux, vous pouvez activer la capacité [No-Combat] de Nosferatu.
Le joueur de cartes à l'étage 5 joue des cartes de niveau 6, et vous donne divers objets à chaque victoire. Le joueur de carte à l'étage 10 améliore votre mouchard de combat si vous gagnez contre lui et ne donne plus rien après. Le joueur de cartes à l'étage 11 est le plus intéressant car il peut donner en récompense des objets très rares. Mais les probabilités restent vraiment minces.

Rendez-vous à présent au niveau 12 pour y trouver notre pauvre Squall.
Parlez ensuite aux trois Moombas et demandez-leur de vous ouvrir les barrières des niveaux 12, 5 et 4.
Utilisez à présent la grue et actionnez le bouton lorsque Zell vous le demande.

Lorsque vous reprenez le contrôle de Zell, entrez vite dans le menu pour procéder à quelques associations avant que le garde ne vous tombe dessus. Utilisez toujours Megalith contre lui. Plus tard pendant qu'Irvine vous couvre, remontez au douzième étage de la prison pour en sortir. Vous croisez sur votre route deux Moombas vous donnant chacun un objet. En mettant un pied dehors, l'équipe de Squall se fait attaquer par deux ExoSkelet et un garde. Pillez les ExoSkelet pour récupérer un M-Double nécessaire à un limit break de Quistis, puis terrassez vos assaillants en utilisant les sorts de foudre et Golgotha. Notez que leur attaque Micro Missiles ne peut pas vous tuer, elle enlève juste un pourcentage élevé de vos HP.

Lorsque la passerelle se dérobe, maintenez la touche directionnelle de droite enfoncée pour que Squall s'en sorte indemne. Par la suite, au moment où vous devez vous séparer en deux équipes, mettez Linoa et Zell avec Squall. Ce sont les deux choix les plus intéressants si vous voulez assister à de petits changements scénaristiques un peu plus tard dans le jeu. Une fois à la gare, volez le train avec la première équipe.

18 - La base des missiles

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Juin

A partir de maintenant, la méthode la plus simple pour utiliser [Carte] sans risquer de tuer les ennemis consiste à affaiblir vos ennemis grâce au nouveau limit break Micro Missiles de Quistis.

Avant de vous rendre à la base, passez par Deling City en suivant les voies ferrées et allez dans le manoir du major Caraway. Si vous lui parlez des cartes, il vous dit qu'il peut miser la carte Linoa contre la carte Ifrit. Perdez donc cette carte contre lui mais ne vous en faites pas vous pouvez la récupérer plus tard dans l'aventure. Il met par la suite en jeu la carte de sa fille. Une fois récupérée, remontez dans votre véhicule et direction la base des missiles complètement à l'ouest.

Durant ce passage vous avez parfois plusieurs choix possibles. Pour gagner deux rangs Seed respectez le processus suivant. Devant le premier garde à l'intérieur, décidez de marcher. Descendez sur la gauche de l'écran du PDS. Deux gardes vous demandent de transmettre une information à l´ingénieur dans la salle du hangar, porte à droite du PDS. Dites à l'ingénieur qu'il n'attende pas et retournez voir les deux gardes.

Ils vous envoient faire un examen dans la salle du premier garde. Appuyez sur n'importe quel bouton du moniteur pour créer une panne. En sortant de la salle, choisissez de discuter et dites que vous alliez les appeler.

En repassant devant la salle du hangar, jouez-la cool et acceptez de les aider. Utilisez ensuite le terminal à côté de la porte pour régler " Set Error Ratio " au maximum et faites ensuite " Data Upload ".

Avant de parler au garde derrière vous, associez le sort Folie à toutes vos défenses mentales. Lors du combat contre le commandant et ses soldats, [Carte] et Megalith n'ont malheureusement aucun effet. Vous pouvez si vous le désirez voler des Boomrg au commandant. Après leur défaite, fouillez la salle pour que Selphie tripote un clavier, puis fouillez la salle suivante et réglez l´autodestruction sur 10 minutes.

Associez vos Foudre X à l'attaque élémentale de ceux qui le peuvent, puis sortez affronter Omniborg. Il a 6000 HP, est faible face à la foudre/à la terre/à l'eau et insensible au poison. Volez ses Carapaces pour les lancer sur votre équipe, puis chargez en attaquant physiquement et en invoquant Golgotha ou Taurus.

19 - Le sauvetage de la BGU

G-Force à récupérer : Leviathan
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Une fois arrivé à l'université, vous constatez que c'est l'effervescence parmi les étudiants et vous ne tardez pas à en connaître la raison. Par la suite à chaque rencontre avec un Templier, dites toujours que vous êtes du côté de Cid et venez toujours en aide aux gens. Devant les portiques parlez à l'étudiant à terre pour récupérer une Méga Potion. En arrivant dans le hall vous croisez Raijin et Fujin. Votre but à présent est de retrouver le proviseur en explorant pour cela chaque aile de la BGU. Chaque section se solde par un combat et quelques items à récupérer auprès des gens que vous sauvez :
- Biblothèque : un Orchida. La jeune fille à la queue de cheval vous remet un Maxi MT-Psy.
- Serre de combat : un T-Rex. La jeune fille vous remet un Remède.
- Parking : un Feng. Le Seed de gauche vous remet un Red Kross.
- Dortoir : un Larva. Rien à récupérer mais sauvegardez la partie.
- Cafétéria : un Succube. La fille de droite vous remet un Chocolégume.
- Campus : un Succube et un Xylopode. Le Seed du fond vous remet une Potion Totale.
- Infirmerie : un Lygus. Le docteur vous remet un Elixir.
Transformez Feng et T-Rex en cartes et tuez tous les autres monstres. Vous allez gagner un seul niveau en faisant ça, cela reste négligeable. Vous pouvez bien sûr tous les changer en cartes (à part Lygus) si vous préférez, c'est juste qu'il devient très fastidieux à présent d'affaiblir les monstres avec très peu de HP.

Revenez à présent dans le hall pour apercevoir Shu. Suivez-la en prenant l'ascenseur. Au premier étage longez le couloir pour la retrouver. Elle vous annonce que Cid est dans son bureau. Allez alors au deuxième étage pour lui expliquer la situation sur les missiles. Il vous donne une clé pour tenter de sauver la BGU.

Revenez dans l'ascenseur pour accéder au niveau MD. Malheureusement celui-ci tombe en panne. Ouvrez la trappe au sol pour en sortir en descendez par l'échelle. Poursuivez votre route en ouvrant la prochaine trappe puis descendez à nouveau une échelle. En bas, prenez la porte pour aboutir devant une manivelle.

Une fois tournée, sortez de la salle et descendez par le passage qui est apparu. Faites le tour pour aboutir une nouvelle fois devant une échelle, que vous empruntez seul avec Squall. Celle-ci finit par lâcher et vous propulse dans une pièce. Tapotez sur le moniteur puis redescendez par l'échelle. En bas, ouvrez la barrière et descendez encore et toujours. Activez la manivelle, mettez vos Brasier X en attaque élémentale puis sauvegardez.

En vous dirigeant vers la sortie, deux Cyanides vous barrent la route. Possédant 3345 HP, ils craignent particulièrement le feu et donc surtout Ifrit.

Le combat remporté, révélez la vraie nature de la BGU et admirez la cinématique qui suit. Une fois avec Cid, suivez son conseil en allant au premier étage vérifier dans quel état sont les étudiants. Poursuivez votre route dans le couloir suivant pour jeter un coup d'oeil à l'extérieur. Revenez ensuite en urgence sur la plate-forme.

Une fois réveillé par Linoa, faites-lui visiter chaque aile de la BGU. Commencez par la bibliothèque dans laquelle vous trouvez Ellone dans la salle du fond. Dans la Cafétéria vous assistez à une situation amusante avec Zell. A l'infirmerie, dites que Linoa est votre petite amie pour la troubler mais Squall se ravise finalement. Une fois le petit tour effectué, passez par le hall. Un Templier vient à votre rencontre et vous demande d'aller au sous-sol de la BGU. Sur place et après quelques étonnantes révélations, un combat s'engage contre le recteur de l'université. Cet affrontement se déroule en deux phases. La première est contre Odyssey, qui possède 2000 HP et est quasiment insensible à l'élément foudre. Une fois le bouclier éclaté, Norg se montre enfin avec 6500 HP et une faiblesse à l'élément vent. Le seul risque durant ces deux phases, c'est de laisser les yeux de son armure passer du bleu au jaune, puis du jaune au rouge synonyme d'attaques magiques de plus en plus violentes. Maintenez-les dans le bleu avec un simple coup physique, puis invoquez vos G-Force les plus puissantes. Surtout n'oubliez pas de voler Leviathan et également de [Piller] tout le

monde. Une fois Norg éliminé, passez par l'infirmerie pour y retrouver Cid et posez-lui quelques questions.

Revenez dans le hall pour y croiser Shu qui affirme qu'un vaisseau galbadien s'approche de la BGU.
Dirigez-vous vers le pont du premier étage, puis allez chercher Ellone dans la bibliothèque lorsque Cid vous le demande. Profitez-en pour parler au Seed prétentieux et la fille avec lui.

Après les quelques réflexions personnelles de Squall, acceptez que Linoa vous tienne compagnie. Cependant en sortant du dortoir, Cid vous appelle d'urgence. La BGU vient en effet de rentrer en collision avec la ville portuaire d'Horizon.

20 - Horizon

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Irvine – Ifrit – Golgotha
Magazines : Occult Fan III – Timber Maniacs X2

Il y a de nombreuses petites choses à faire à Horizon, tâchez de bien suivre le cheminement ci-dessous pour ne rien louper. Commencez par avancer puis empruntez une échelle assez dure à voir à l'écran de l'énorme silo. Continuez en bas en prenant les quelques échelles sur votre route et vous arrivez devant le Maître pêcheur qui vous remet l'Occult Fan III. Reparlez-lui pour qui mentionne son disciple en ville. A présent faites demi-tour et prenez le monte-charge au bout du silo.

Ne vous préoccupez pas de l'escalier menant à la demeure du Maire pour le moment, partez plutôt à droite et sauvegardez. Sur l'écran suivant, commencez par entrer dans l'auberge pour y trouver une boutique ainsi qu'un Timber Maniacs dans la chambre. Sortez et poursuivez votre route chez le Mécano pour récupérer un second Timber Maniacs.

Revenez vers le quai et parlez plusieurs fois au jeune pêcheur sur sa barque. Répondez "Un peu", puis "Oui, je l´ai vu" et enfin "Quel vieux croûton " pour assister à une scène comique. A présent, rencontrez le maire Dobe chez lui. Notez qu'il y a une source de magie Ultima dissimulée dans le coin de la pièce. Si vous jouez aux cartes contre Dobe, vous pouvez récupérer sa carte Golgotha ainsi que la carte Irvine auprès de sa femme. A droite de leur demeure se trouve également Martine, qui possède votre carte Ifrit.

Malheureusement Horizon se fait attaquer. Venez en aide à Dobe sur la place et pétrifiez les trois soldats. Omniborg revient à la charge avec 6000 HP, utilisez toujours l'élément foudre et terre contre lui sans oublier de lui [Piller] son Adamantine. Si ses attaques physiques sont trop puissantes, utilisez le sort Carapace sur votre équipe. Parlez à Linoa puis ensuite au maire, sortez de l'écran puis revenez pour parler plusieurs fois au type en blanc qui est apparu à la place de Dobe. Dites-lui que vous le reconnaissez en tant que fils de celle qui travaille à la cafétéria, et il s'en va la voir. Vous pourrez plus tard le retrouver avec sa mère à la cafétéria de la BGU.

Retournez parler au jeune pêcheur dans la barque, il vous demande d'aller parler de son succès à son maître. Allez donc voir le Maitre pêcheur qui vous demande alors de le retrouver à l'auberge, entre-temps Irvine vous rejoint. Repartez voir le Mécano, un soldat galbadien le harcèle. Parlez à celui-ci, sortez puis revenez. Le soldat s'est enfui et le Mécano vous remet un Maxi MT-Psy.

Allez à l'auberge pour assister à la conférence du Maitre pêcheur et répondez " Pourquoi pas ? " lorsqu'il a fini sa présentation d'Esthar. Suivez-le au travers de la ville. Parlez au commerçant puis au Maître pêcheur pour recevoir un Mégalixir ainsi que 30 points Seed. Retournez maintenant à la BGU. Sur le chemin, vous pouvez voler le sort Vie Max à l'endroit où siégeait auparavant le Maître pêcheur.

Dans la BGU, allez voir Selphie sur le campus. Durant la séance des instruments de musique, ne confirmez pas tout de suite le rôle de chacun car il y a trois choses à faire auparavant avec Irvine. Tout d'abord, passez à l'auberge et lisez les informations sur le PC à propos d'un individu suspect. Ensuite, repartez chez le Mécano pour voir que le soldat galbadien continue ses menaces. Parlez-lui, sortez puis rentrez de nouveau pour le voir à terre. Reparlez-lui puis au Mécano qui vous donne un MT-Psy et enfin au soldat pour recevoir quelques balles dont 5 balles Pulsar à garder précieusement.

Faites maintenant un petit détour par la bibliothèque de la BGU. Dans le coin de la source d'Esuna, vous trouvez la fille

à la natte. Parlez-lui, faites mine de partir jusqu'à ce qu'elle vous interpelle, puis discutez avec elle une dernière fois avant de partir et voir qu'elle s'inquiète pour Zell. Maintenant vous pouvez terminer les préparatifs du concert. Si vous voulez assister à la meilleure scène à venir entre Squall et Linoa, prenez comme instruments la guitare, la flûte et le violon ainsi que les claquettes.

21 - Balamb occupé

G-Force à récupérer : Zephyr
Cartes rares : Zephyr
Magazines : Baston Mag 2

A votre réveil passez par la bibiothèque et parlez au Seed prétentieux à l'accueil. Allez maintenant sur le pont et suivez les conseils de Shu à propos de votre future destination. En approche de Balamb, vous voyez le vaisseau ennemi déjà sur place. Mais avant d'aller plus loin, passez une nouvelle fois à la bibliothèque avec Zell dans votre équipe. Entrez puis ressortez de la pièce du fond, deux filles vous interpellent alors en posant des questions.

Une fois en ville parlez au soldat pour qu'il vous laisse finalement passer. Commencez par aller dans la maison de Zell et parlez deux fois au garnement dans la seconde pièce pour le voir partir. Partez maintenant pour l'hôtel et adressez-vous aux deux gardes à l'entrée. Poursuivez votre route jusqu'au port et parlez au soldat près du chien. Revenez chez Zell et allez dans sa chambre. Partez ensuite chez votre voisin où une petite fille pleure. Sortez, puis rentrez de nouveau pour voir le garçon la consoler. Revenez à l'entrée de Balamb et occupez le garde pendant que le garnement discute avec les parents de la jeune fille. En remerciements, le garçon vous permet de sortir de Balamb comme bon vous semble dorénavant. Revenez voir la petite fille et jouez aux cartes contre elle pour récupérer la carte Zephyr. Poursuivez votre mission en retournant au port et adressez-vous au chien. Suivez-le jusqu'à la gare où il débusque Raijin.

Direction l'hôtel où vous attendent Raijin et Fujin. Ce combat contre les deux acolytes pose très souvent des difficultés, pourtant il reste très simple si vous êtes suffisamment préparé. Raijin a 4800 HP et absorbe la foudre tandis que Fujin a 2400 HP et absorbe le vent. Ils sont tous deux faibles au poison. Le combat peut être délimité en plusieurs phases :
- Vous volez Carapace et Blindage pour les lancer sur toute votre équipe
- Vous volez la G-Force Zephyr à Fujin
- Vous [Piller] les deux acolytes (et en profitez pour infliger Morphée tant qu'à faire)
- Vous invoquez vos G-Force (sauf Golgotha)

Associez par la suite Zephyr au personnage possédant Shiva.

22 - Exploration du monde

G-Force à récupérer : Phénix – Odin – Tomberry Senior
Cartes rares : Leviathan – Ahuri – Gilgamesh – Odin – Chicobo
Magazines : Timber Maniacs

Avant d'aller à Trabia, réalisez quelques quêtes du jeu en parcourant le monde à l'aide de la BGU.

Quête annexe : Le groupe CC

Si vous avez assez joué aux cartes durant votre périple, il est possible de défier un club de 7 joueurs expérimentés au sein de la BGU. Pour réaliser cette quête, vous devez tout d'abord débusquer le premier membre du club, puis l'affronter et enfin remporter le défi afin que le membre suivant daigne jouer contre vous.

Le premier sur la liste est Valet, il est localisé dans le hall de l'université. Ensuite vient Trèfle, que l'on trouve souvent autour de la Cafétéria. Le troisième est Joker, situé dans la serre de combat et à qui vous pouvez prendre la carte Leviathan. Il améliore également votre mouchard de combat.

Les deux jeunes filles dans le hall sont Carreaux, contre qui vous pouvez gagner des cartes de plus haut niveau. Pique se situe quant à lui près de l'ascenseur au premier étage. Pour finir, Coeur est en réalité Shu que vous trouvez sur la plate-forme au second étage.

Mais il reste un joueur à défier, nommé King. Faites un tour à l'infirmerie pour défier le docteur, qui vous dit alors avoir passé la main à une jeune fille. Partez pour le dortoir et reposez-vous. King apparaît durant votre nuit, défiez-la pour gagner sa carte Gilgamesh. Si elle ne la joue pas durant la partie, vous pouvez la défier par la suite quand vous voulez sur la plate-forme au second étage.

Remarque : Si vous n'avez pas pris Zell dans votre équipe, il est possible de jouer contre lui au Triple Triad. Il se trouve devant la bibliothèque.

Quête annexe : Le village Shumi

Direction le nord, entrez dans la bâtisse sur l'île enneigée. Avant d'utiliser l'ascenseur puisez dans la source de magie Ultima contre 5000 gils. A présent descendez dans le village Shumi et allez directement au bout dans la bâtisse du sculpteur. Parlez-lui puis revenez à l'écran précédent où se trouve le Moomba et discutez avec l'Ancien dans la maison. Revenez voir le sculpteur, il vous demande de lui trouver des pierres. Vous devez revenir le voir à chaque pierre trouvée.

La première pierre se trouve juste derrière la statue de Laguna. La seconde se trouve à gauche de l'hôtel près du rocher. La troisième est en haut de la grosse racine. La quatrième est de son côté à droite de l'ascenseur.

Pour la dernière, commencez par la chercher près de la grenouille sur le lac. Le sculpteur vous dit que ce n'est pas la bonne pierre, allez donc chez l'artisan à côté. Ramassez le Timber Maniacs puis la fameuse pierre à gauche de l'artisan. Ramenez-la au sculpteur puis revenez voir l'Ancien afin de recevoir la G-Force Phénix. Elle apparaît aléatoirement en combat ou en utilisant l'objet Golgotha.

Si vous voulez connaître le fin mot de l'histoire, sortez complètement de la ville en allant sur la mappemonde puis revenez. Parlez à l'Ancien, puis au sculpteur ainsi qu'au domestique qui l'aide dorénavant. Revenez voir l'Ancien, parlez au Moomba devant sa maison et suivez-le chez le sculpteur. Le domestique accepte à présent de travailler. Revenez voir l'Ancien, puis de nouveau le sculpteur et le domestique. Passez maintenant chez l'artisan qui refuse à son tour d'aider. Allez maintenant chez le Mécano d'Horizon afin qu'il vous remette sa petite poupée Moomba. Revenez à Shumi village, allez voir l'artisan. En sortant de chez lui vous croisez le Maître pêcheur d'Horizon. Allez voir une dernière fois le sculpteur, le domestique et l'artisan qui travaillent maintenant ensemble sur la statue de Laguna. Revenez voir l'Ancien pour recevoir l'objet Antichoc Mtl.

Quête annexe : Le journaliste de Timber

Faites simplement un détour par Timber et parlez au journaliste que vous avez encouragé auparavant. Il vous remercie en vous donnant un collier de chien

Quête annexe : Le vase de Winhill

Winhill se trouve au Sud de Deling City. Il vous faut Quistis ou Irvine dans votre équipe pour mener à bien cette quête. Commencez par vous rendre dans la demeure au Nord de la ville et adressez-vous à l'homme sur l'escalier. Il vous parle d'un vase brisé. Adressez-vous ensuite à l'armure, puis à la jambe à côté et récupérez le premier morceau après la petite scène.

Maintenant sortez et continuez vers le sud de la ville.
Suivez la fleuriste à l'intérieur dans sa boutique et récupérez un second morceau. Le troisième se situe sur l'écran suivant, attrapez le chocobo qui court pour l'avoir.

Revenez sur la place centrale et entrez dans l'auberge. Parlez à la femme du haut, puis descendez voir la fleur blanche sur la table. Parlez au fantôme de Raine, un chat apparaît alors. Prenez-lui le quatrième et dernier morceau. Revenez à présent voir l'homme dans sa demeure qui vous donne en récompense un Roc Sacré.

Quête annexe : Les Ruines de Centra

Il y a deux G-Force à récupérer ici, à savoir Odin et Tomberry Senior. Odin peut néanmoins devenir un vrai problème pour la suite car il apparaît aléatoirement en début de combat et empêche de gérer convenablement les affrontements.

Vous pouvez donc le chercher plus tard dans le CD3 si vous voulez, juste avant la partie 37 concernant le Lunatic Pandora.

Odin

Dans les ruines, commencez par suivre la seule route qui s'offre à vous jusqu'à emprunter une plate-forme mobile. Une fois en haut vous faites face à une tour, prenez alors l'échelle de gauche. Lorsque le mécanisme est actionné, redescendez et continuez par l'escalier qui vient d'apparaître à droite.

Récupérez l'oeil rouge de la gargouille, puis continuez votre route jusqu'à aboutir à une seconde gargouille. En lui replaçant l'oeil, elle vous donne un code. Récupérez maintenant les deux yeux et allez les mettre sur la première gargouille afin d'entrer le code et ouvrir une porte. Derrière se trouve Odin, et comme vous avez pu le voir depuis votre arrivée un chronomètre de 20 minutes est en route. Odin ne vous attaque jamais sauf à la fin du compte à rebours, vous avez donc environ 15 minutes pour le vaincre. Profitez-en pour lui voler son sort Triple et le [Piller], puis lancez l'offensive sur ses 4000 HP.

Tomberry Senior

A présent rebroussez chemin jusqu'à revenir à la place circulaire. Vous devez affronter une vingtaine de Tomberry pour que Tomberry Senior apparaisse à son tour. Le souci c'est que les Tomberry ont 17000 HP et qu'ils ne craignent aucun élément ni altération. De plus leur attaque Calamité fait assez mal et ils peuvent lancer Ankou s'ils se rapprochent trop près de vos personnages. La meilleure méthode pour expédier ces combats et de mettre Squall dans le jaune pour qu'il ait accès à son limit break, il suffit ensuite de donner un ou deux coup de plus pour les éliminer. Lorsque Tomberry Senior vous fait face, procédez de la même manière pour en venir à bout. Il est évident que si Squall venait à périr, vous devrez le ranimer tout de suite. Si vous avez trop de mal, revenez ici plus tard dans le jeu.

Tomberry Senior est une G-Force assez spéciale, car son intérêt réside surtout dans ses capacités de marchandage qui permettent de trouver des objets rares en boutique ou d'acheter moins cher, pour ne citer que ça. Il possède également des capacités qui permettent de doubler ou de diviser le niveau des monstres par deux afin de droper des objets plus rares ou de voler des magies de très haut niveau. Associez-le au personnage portant Golgotha.

Quête annexe : Les forêts Chocobos

Cette quête permet de récolter beaucoup de Rocs magiques ainsi que la carte Chicobo. Notez que l'ordre dans lequel vous visitez chaque forêt n'a aucune importance. Le but est de débusquer les chocobos à divers endroits de la forêt grâce à l'objet que vous vend le garçon. Le ChocoSonar détecte la présence des oisillons et le ChocAimant les fait apparaître. A la fin il ne doit rester qu'un seul chocobo qui fera alors venir sa mère. Pour finir, trouvez le trésor caché de la même manière puis montez la mère pour valider l'étape.

La première forêt se situe tout près du village Shumi. Il n'y a à l'intérieur qu'un seul point à activer, derrière l'enfant sur la gauche. Le trésor se trouve quand à lui à droite un peu plus haut.

La forêt suivante se situe sur la partie ouest du continent de Trabia. Il y a ici deux points à activer et le trésor se trouve à gauche de la mère.

La prochaine forêt est à l'opposé à l'est de votre position. Il y a encore deux points à activer et le trésor se trouve au fond derrière la mère.

Changez de région pour aller dans les alentours de Centra. Sur place il faut faire le tour à pied, la forêt étant plutôt bien dissimulée. Il n'y a ici qu'un seul point mais il est assez dur à trouver. Quand la mère apparaît, défiez le garçon aux cartes et répondez " Euh.
.. " afin qu'il libère la place du trésor.

La cinquième forêt se situe non loin de l'orphelinat. Il va falloir cette fois activer quatre points avant de voir débarquer la maman Chocobo. Le premier point se situe à droite du garçon, le second à côté du garçon, le troisième au-dessus du premier point et le dernier devant le garçon. Le trésor est quant à lui au fond à droite.

La dernière forêt est complètement à l'Est de votre position, vers le désert. Vous pouvez y accéder par la côte au sud, il y a ensuite une chaine montagneuse à gravir à pied. Pour cette fois vous devez activer cinq points. Le premier point se situe derrière le garçon, le second près de lui, le troisième devant le gros rocher, le quatrième devant l'arbre tout au fond et le dernier quasiment au centre de tous les chocobos. Quand au trésor, il est dans le coin en haut à droite.

Maintenant que vous vous êtes fait accepter dans les six forêts, revenez dans celle à l'est de Trabia et montez sur la maman chocobo. Partez vers l'Est jusqu'à trouver une plage puis utilisez les eaux peu profondes pour atteindre l'autre partie du continent. Dans la forêt dense, cherchez celle des chocobos. Après la danse parlez à l'oisillon pour recevoir la carte Chicobo. Si vous lui parlez une seconde fois, il vous remet un choco-légume mais vous vole 600 gil. Pour revenir à la BGU, parlez au garçon et il fera venir une maman chocobo.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 4)

Maintenant que vous avez la carte Chicobo, il va falloir la perdre contre Ishtar à Balamb tout en veillant à ce qu'elle parte pour Dollet. Allez-y également, parlez lui dans le pub pour connaître la prochaine carte à perdre et jouez contre son fils pour récupérer Chicobo. Entre temps la carte GroChocobo a été faite et c'est l'étudiant assis devant la bibliothèque de la BGU qui en a hérité.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Chicobo
Carte créée par le père : GroChocobo, possédée par l'étudiant devant la bibliothèque de la BGU
Prochaine carte à perdre : Alexander

23 - Trabia

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Selphie
Magazines : F.F.F. Août – Timber Maniacs

Trabia se trouve sur le continent Est au Nord derrière des montagnes. Sur place suivez Selphie puis parlez avec son amie. Dirigez-vous dans la zone du fond à droite pour récupérer un Timber Maniacs dans le cimetière. Revenez puis faites cinq pas vers le sud en partant de la gargouille centrale pour trouver le F.F.F. Août.

Partez maintenant à gauche, puis à droite et activez l'écran de PC pour avoir un bref aperçu du profil de Selphie. Revenez sur vos pas, parlez aux enfants et à Selphie puis continuez jusqu'au terrain de basket où de nombreuses révélations vous attendent. Une fois revenu dans la BGU, atterrissez et entrez de nouveau dans Trabia pour défier l'amie de Selphie et récupérer la carte à son effigie.

24 - L'affrontement des Facs (Fin du CD2)

G-Force à récupérer : Cerberus - Alexander
Cartes rares : Cerberus
Magazines : Aucun

En vous dirigeant vers l'orphelinat, vous remarquez que la fac de Galbadia survole la forêt non loin. Foncez vers elle avec la BGU. Lorsque Squall prend la parole, choisissez l'attaque puis la défense et enfin la protection des plus jeunes. Avant d'aller sur le campus, passez au premier étage et parlez à tout le monde pour les envoyer à leur poste. L'enfant blond vous donne un Saindoux.

Allez maintenant sur le campus et adressez-vous à Zell, puis parlez à Linoa pour qu'elle rejoigne les rangs. Squall est alors rappelé sur la plate-forme au moment où Seifer lance l'assaut. Avec la seconde équipe dirigez-vous vers la gauche jusqu'à ce que Linoa soit prise au piège. Revenez dans le hall et suivez Squall pour lui faire part de la situation. Lorsque vous reprenez son contrôle partez au premier étage affronter les soldats d'élite dans la salle de classe. Le sort Megalith fonctionne sur eux.

Parlez à la jeune femme qui protège les deux enfants puis revenez sur la plate-forme pour écouter l'émouvant discours de Squall. Vous devez maintenant sauver Linoa, une fois au premier étage parlez à l'étudiante qui dit avoir perdu Marc.

Continuez votre route pour le voir et venez à son secours. Un soldat ennemi apparaît alors. Tournez-vous contre la porte et choisissez " Faire autre chose " puis " Ouvrir la sortie de secours ". Pour éliminer le soldat dans les airs, vous devez vous servir des touches qui s'affichent à l'écran. Une fois Linoa sauvée, partez à gauche pour entrer dans le vaisseau ennemi où vous attendent déjà vos amis.

Allez à droite du premier PDS, montez à l'étage et parlez à Raijin et Fujin. Partez à gauche, puis récupérez le Passe 1 dans la salle de droite. Revenez au point de sauvegarde et prenez maintenant le passage de gauche. Ouvrez la porte de gauche, vous débouchez dans la patinoire. Une fois sortie, prenez la porte de droite en face de vous pour y trouver le Passe 2.

Revenez dans le couloir et prenez la sortie du bas pour revenir au point de sauvegarde. Prenez de nouveau le chemin de droite puis montez au dernier étage. Vous atterrissez sur le terrain de sport. Poursuivez votre route jusque dans le hall gardé par la G-Force Cerberus. Il possède 7800 HP, absorbe l'élément foudre et ne craint pas le vent. Lorsqu'il utilise le sort Double ou Triple sur lui, utilisez un Anti-Sort ou sinon contrez ses assauts magiques avec Ahuri. N'oubliez pas de le [Piller] également. Si vous êtes bien préparé, il ne pose aucun souci particulier. Associez-le ensuite au personnage possédant Golgotha.

Prenez maintenant le passage de gauche, puis la porte de gauche pour avoir le Passe 3. Revenez dans le hall, dirigez-vous en haut et prenez l'escalier. Une fois à l'étage, allez à gauche pour déverrouiller l'ascenseur. Seifer vous y attend. Avec 3400 HP et son habituelle faiblesse au poison, ce n'est pas un adversaire difficile. N'oubliez pas de le [Piller]. Après sa défaite, Edea s'évapore dans l'auditorium. Faites demi-tour et allez maintenant tout à droite pour affronter la prêtresse.

Avant de combattre Edea il va de nouveau falloir terrasser Seifer. Il possède 2600 HP, une formalité en somme. Profitez de ce moment pour voler ses sorts Booster et lancez-les sur toute votre équipe. Edea finit par prendre le relais, comme à l'accoutumée tentez de la [Piller] et volez-lui la G-Force Alexander. La prêtresse possède 6000 HP, et pas de réelle faiblesse si ce n'est que vous pouvez utiliser Morphée sur elle. Très pratique, vous n'avez plus après qu'à utiliser vos G-Force ou vos magies sans que cela ne la réveille.

Par la suite, associez Alexander au personnage possédant Golgotha.

25 - L'orphelinat

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Edea
Magazines : F.F.F. Juillet – Timber Maniacs – Baston Mag 3

Une fois sur la plate-forme, prenez Zell avec vous et passez par la bibliothèque. Allez dans le coin où se trouve la source de magie Esuna et assistez à une réunion secrète. Partez pour la serre de combat, à gauche se trouve le F.F.F. Juillet. Faites un nouveau détour par la bibliothèque et parlez à la fille à l'accueil qui dit que Zell est recherché.

Allez maintenant à l'orphelinat juste à côté de la forêt où a eu lieu l'affrontement des facs. Vous y trouvez un Timber Maniacs à l'intérieur, puis Edea et Cid à l'extérieur. Après le dialogue, sauvegardez puis revenez jouer contre la gouvernante afin de lui prendre la carte à son effigie. Attention aux règles Aléatoire et Plus en vigueur dans la région ! Ne vous amusez pas à supprimer ces règles, ça serait une perte de temps ici.

Quête annexe : L'amoureuse de Zell

Vous vous êtes toujours demandé pourquoi passer autant de fois à la bibliothèque durant tout le jeu ? Le mystère prend fin ici. Allez à Balamb et parlez à la fille devant le garage qui dit à Zell qu'une fille avec une queue de cheval le cherche. Passez ensuite chez Zell pour parler à sa mère. Pour finir allez à l'hôtel et passez-y une nuit. Au réveil, une petite surprise vous attend en bas. Recevez ainsi le Baston Mag 3.

26 - Quatrième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune

Magazines : Aucun

Après l'orphelinat vous vous retrouvez dans la BGU. Allez voir Linoa à l'infirmerie pour basculer dans le monde de Laguna. Durant le duel contre le Griffon attaquez juste après ses assauts puis protégez-vous. Lorsque Kiros vous rejoint associez Glacier X en attaque élémentale et affrontez cette fois réellement le Griffon. Lorsqu'il est suffisamment affaibli changez-le en carte.

27 - Le vaisseau des Seeds blancs

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Shiva
Magazines : Timber Maniacs

De retour avec Squall, repartez à l'orphelinat et récupérez une lettre auprès d'Edea. Vous allez devoir trouver le vaisseau des Seeds blancs où Ellone s'est réfugiée. Celui-ci est situé dans une crique de Centra, il faut tourner autour des récifs pour le débusquer. A bord, commencez par remettre gratuitement la Comtesse Cochon à Zone qui vous donne alors sa carte Shiva en remerciement. A côté de lui se trouve d'ailleurs un Timber Maniacs. Partez ensuite dans la cabine du leader et remettez lui la lettre, il vous explique alors qu'Ellone est partie sur un vaisseau d'Esthar.

28 - Sur la route d'Esthar

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

La seule route praticable pour se rendre à Esthar se trouve à Horizon. Partez donc en direction de la ville portuaire et avancez avec Squall jusqu'à ce que vos compagnons vous rejoignent. Edea est également de la partie, et vous pouvez même jouer avec ce personnage si cela vous dit. Au bout de la voie ferrée vous atterrissez sur la mappemonde. Avancez de quelques pas pour atterrir dans une sorte de cimetière enneigé. Poursuivez votre route jusqu'à tomber sur un nouveau boss. Hornet est un mort-vivant qui possède environ 5000 HP, la méthode la plus rapide consiste à lui lancer des sorts de soin ou des potions. [Piller] le également.

Continuez en suivant le seul chemin praticable jusqu'à aboutir devant un écran qui scintille. Appuyez sur la touche d'action face à cet écran pour ouvrir un passage dans le décor. En poursuivant votre route, vous arrivez sur une plate-forme mobile qui vous emmène dans la ville d'Esthar.

Mais avant d'aller plus loin, un dernier rêve en compagnie de Laguna vous attend !

29 - Cinquième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Février

Avec Laguna commencez par parler au garde sur la droite. Ensuite adressez-vous à celui de gauche. Parlez maintenant au Moomba, puis au prisonnier et une nouvelle fois au Moomba. Durant les différents affrontements qui suivent, ne vous embêtez pas et tuez tous vos adversaires. Montez maintenant à l'étage et sortez du laboratoire. Après la discussion revenez à l'intérieur pour y trouver le F.F.F. Février. Descendez, affrontez encore quelques ennemis puis parlez au Dr Geyser à propos d'Ellone.

Ressortez pour que le véhicule vous amène à l'endroit où est prisonnière la petite fille. Sur place empruntez le téléporteur au centre de la pièce, éliminez toute opposition et tapotez sur l'ordinateur à l'étage afin de débloquer la porte du rez-de-chaussée. Redescendez récupérer Ellone.

30 - Esthar

G-Force à récupérer : Helltrain

Cartes rares : Ward
Magazines : L'Ami des Bêtes 5 et 6 - Occult Fan IV

Une fois vos esprits retrouvés, quelqu'un vous conduit auprès du Dr Geyser. Après la discussion, un rendez-vous est donné pour Lunar Gate. Sortez à présent complètement de la résidence pour vous retrouver en ville. Prenez le chemin de gauche et empruntez le téléporteur pour l'Aérodrome. Sur place parlez à l'homme puis revenez dans la résidence et parlez à la femme devant la porte. Elle se décale et vous laisse récupérer l'Occult Fan IV dans la pile de livres.

Ressortez de nouveau, repartez à gauche et passez par le chemin du haut. Continuez votre route et prenez la route en face du maitre et son chien jusqu'à arriver à un garde. Parlez-lui.

Allez maintenant faire du shopping dans la zone marchande. Vous pouvez acheter L'Ami des Bêtes 5 et 6 et récupérer un Roc Rosette en insistant sur le shop de Cheryl.

Sortez de la ville et allez à Lunar Gate à l'est d'Esthar. Sur place, emmenez le compagnon de votre choix avec Squall et Linoa. Une fois envoyés dans l'espace, sortez avec Zell pour voir un énorme bloc mobile se diriger vers Esthar.

Quête annexe : La G-Force Helltrain

Au sud-est d'Esthar se trouve Tears Point, dans lequel vous trouvez au bout du chemin la Bague du chef de gare. Afin d'invoquer Helltrain enfermé à l'intérieur, vous avez besoin de :
- 6 Samâdhi : se drop sur Wendigo ou en transformant sa carte.
- 6 Germe : se drop sur Xylomid ou en transformant sa carte. Il y en a sur les plaines d'Esthar ou l'Ile de l'Enfer.
- 6 Remède + : il faut transformer 60 Remède avec [Soin NV+] de Alexander.

Contre les Xylomid, il faut associer au préalable en défense mentale :
- 100 Folie
- 100 Furie
- 100 Morphée
- 100 Supplice

Une fois les objets en votre possession, activez la bague via l'inventaire et associez votre nouvelle G-Force au personnage possédant Shiva.

31 - Le Lunatic Pandora

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Baston Mag 4 et 5

Revenez à Esthar et retournez voir le soldat en hauteur pour récupérer le Baston Mag 4. Partez maintenant pour le laboratoire du Dr Geyser. Il vous explique que le Lunatic Pandora va passer au-dessus de la ville et qu'il est possible de l'intercepter à trois endroits différents. En ressortant, vous avez 20 minutes pour pénétrer à l'intérieur de ce dernier.

Une fois sur le bon écran, des soldats galbadiens sortent du Lunatic Pandora. Eliminez-les et entrez dans le monolithe. A l'intérieur avancez jusqu'à arriver dans un endroit fait de pierres bleutées. Dirigez-vous en bas et prenez l'échelle sur l'écran suivant. Allez d'abord à droite récupérer un Amour Bestial. En continuant à gauche vous pouvez trouver divers objets dans les cavités (Elles ne vous rappellent rien ?). L'objet V-Choc permet à Quistis d'apprendre Shockwave. Plus loin se trouve le Baston Mag 5 au sol et tout au fond dans l'ouverture à gauche il y a une source de magie Ultima. Revenez maintenant sur vos pas, remontez par l'échelle et prenez l'ascenseur devant vous. Une fois en haut, un monstre vous éjecte du Lunatic Pandora.

32 - Séjour dans l'espace

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Alexander – Laguna
Magazines : Aucun

Dans la station spatiale, déposez Linoa dans l'infirmerie et sortez pour vous diriger vers le poste de commande au fond. En vous avançant vers le moniteur, vous avez un aperçu de ce qui se passe sur la Lune. Profitez de cette occasion pour jouer avec Piet aux cartes afin de récupérer sa carte Alexander. Pour vous faciliter la tâche, il vaut mieux refuser systématiquement le défi sur le second écran jusqu'à ce qu'il supprime la règle Plus ou Aléatoire. Sortez de la pièce, et prenez l'escalier. Au fond se trouve Ellone mais ne lui parlez surtout pas tout de suite ! Commencez d'abord par jouer avec elle afin de gagner sa carte Laguna.

Maintenant parlez-lui pour qu'elle vous accompagne. En revenant sur vos pas, un étrange phénomène se produit et Linoa se réveille. Allez la voir pour vous apercevoir qu'elle est possédée. Suivez-la jusque dans la salle de commande. Une fois qu'elle quitte l'écran, partez à sa recherche et empruntez l'escalier sur l'écran précédent. Pénétrez dans la pièce du milieu puis enfilez une combinaison pour suivre Linoa dans l'espace. Entrez dans le SAS, malheureusement la porte au bout se referme. Faites demi-tour et revenez au poste de commande. Parlez à Ellone puis suivez la troupe pour évacuer la station. Après différents bonds dans le passé de Linoa, Squall part à sa recherche dans l'espace. Pour l'attraper, orientez-vous avec les touches directionnelles.

33 - L'Hydre

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Croyant mourir, vous êtes finalement repêché par un vaisseau sans équipage. Ou plutôt rempli d'Alienator à éliminer. Ces monstres ont la particularité de ressusciter au bout d'un certain moment, la solution consiste tout simplement à les éliminer par paire de couleurs. Ils sont chacun dans les 2000 HP, commencez par les rouges puis les violets, ensuite les jaunes et pour finir les verts. Une fois tous tués, les cadavres disparaissent du vaisseau. Revenez dans la pièce auparavant fermée en haut des escaliers et montez via la plate-forme. Après une longue scène entre Squall et Linoa, vous revenez sur Terre. Une fois la demoiselle emmenée par les soldats d'Esthar, repartez dans l'Hydre et allez dans la pièce à gauche de la plate-forme. Avec votre équipe vous décidez d'aller sauver Linoa au Mausolée. Vous voilà dorénavant en possession d'un tout nouveau vaisseau !

34 - Linoa et le Président d'Esthar

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Squall
Magazines : Aucun

Allez au Mausolée afin de sauver Linoa. Malgré votre petite rébellion, un individu haut placé vous laisse sortir du lieu en toute quiétude. Partez ensuite à l'orphelinat afin d'assister à une promesse faite entre Linoa et Squall. Vous devez à présent retourner à Esthar et parler au Président. Posez-vous avec votre vaisseau sur l'aérodrome puis allez à la résidence présidentielle. A l'intérieur, la porte qui vous intéresse se trouve complètement à gauche. Après diverses discussions et de nouveaux objectifs de mission, vous êtes de retour sur l'Hydre. Profitez-en pour jouer avec le Président afin de gagner sa carte Squall.

35 - Exploration du monde

G-Force à récupérer : Bahamut – Orbital
Cartes rares : Bahamut – Koyo K – Orbital – Helltrain – Phénix
Magazines : Aucun

Maintenant que vous pouvez vous rendre où vous le souhaitez avec l'Hydre, il est temps de terminer les quelques quêtes annexes restantes. A la fin vous aurez normalement toutes les cartes du jeu, toutes les armes ultimes ainsi que toutes les G-Force.

Quête annexe : Les armes ultimes

Pour forger les dernières armes il vous faut pas mal d'items. Dans un souci de clarté, il est fait uniquement mention des méthodes les plus simples afin de récupérer ces différents objets. Voici la liste générale :

- 3 Adamantine : drop par un Ao sur la plage à l'ouest de Dollet (Niveau 30~100)
- 4 Lochness : drop par un Moloch dans une forêt près de Trabia (Niveau 1~100)
- 12 Balles Pulsar : 10 cartes Sulfor => [Mode Carte] => 1 Nuclide => [Créa-Balles] => 10 Balles Pulsar
- 4 Derme : droppé par un Arconada dans les forêts près de Timber (Niveau 30~100)
- 1 EuFurysant : [Piller] un Moloch dans une forêt près de Trabia (Niveau 1~100)
- 5 Zodiaque : [Piller] un Ekarissor à Tears Point (Niveau 1~100)
- 2 Weirdo : 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo
- 2 Germe : 4 cartes Xylomid => [Mode Carte] => 1 Germe
- 4 9 inch nail : 1 carte Selek/Berserker => [Mode Carte] => 1 9 inch nail
- 6 Nuclide : 10 cartes Sulfor = [Mode Carte] => 1 Nuclide
- 2 Aquilon : 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon
- 1 Anneau Récup : [Piller] un Marsupial à Tears Point (Niveau 1~100)
- 1 Tao : ¼ chance en tuant Goliath OU en triomphant d'Edea (seconde rencontre)
- 2 Fémur : [Piller] un T-Rex à la BGU (Niveau 1~100)
- 1 Roc lunaire : [Piller] un Sulfor à Esthar (Niveau 1~100)
- 18 Enclume : [Piller] un Bogomile à côté de Dollet (Niveau 1~100)

Lorsqu'un monstre drop un item à un niveau différent du vôtre, utilisez [Nv Plus] ou [Nv Moins] pour le mettre au niveau que vous désirez. Utilisez ensuite Micro Missile de Quistis puis [Carte] pour terminer le combat. Notez que le drop de fin de combat fonctionne uniquement si vous n'avez pas utilisé [Piller] avant.

Si vous cherchez la BGU, elle est toujours stationnée à Horizon. Vous pouvez d'ailleurs y atterrir sans problème avec l'Hydre. La majorité des objets sont également récupérables grâce aux cartes, jouez donc contre l'étudiant à la bibliothèque si vous préférez cette méthode.

Pour les Sulfor, il est possible d'en croiser à volonté. Il suffit pour cela de parler à un soldat en noir à Esthar, qui vous envoie à chaque fois un Sulfor à combattre. Sortez de l'écran puis revenez pour réitérer le processus. Ces monstres drop aussi des Nuclides mais seulement au niveau 30 minimum. Malheureusement [Nv Plus] ne fonctionne pas sur eux, il va donc falloir au mieux les transformer en carte pour vos 6 Nuclide. Au pire, tentez de combattre les rares Kanibals sur les plaines d'Esthar en les montant au niveau 30 minimum. Sinon attendez de combattre des Griffons dans les quêtes qui suivent.

Lorsque vous avez tous les objets, allez dans n'importe quel bazar pour forger vos armes ultimes.

Quête annexe : La G-Force Pampa Senior

Pampa Senior est visible directement sur la mappemonde, sur une île isolée au sud-est. Une fois que vous avez atterri, il faut lui foncer dessus avant qu'il ne disparaisse afin de déclencher le combat. Il a dans les 60 000 HP à faible niveau, peut tuer un de vos personnages en une attaque mais craint énormément l'élément eau. Vous pouvez donc associer H2O en attaque élémentale et invoquez Leviathan au besoin. Volez et lancez-lui Meltdown afin de mettre sa défense à 0. Mais faites vite car il a tendance à fuir au bout d'un certain temps.

Associez le ensuite au personnage possédant Ifrit.

Quête annexe : Deep Sea

Important : Ce passage en deux parties distinctes est assez ardu. Il est plus pertinent de s'y consacrer en même temps que la partie suivante concernant l'optimisation de votre équipe, car bon nombre de magies puissantes sont facilement récupérables ici.

Cet endroit est totalement en marge du reste du monde, dans l'extrême sud-ouest de la carte. Il y a deux G-Force à y récupérer : Bahamut et Orbital.

Bahamut

Une fois à l'intérieur, un halo bleu scintille au centre de la pièce. Il ne faut surtout pas marcher quand il s'illumine sous peine de déclencher un combat. Une fois arrivé péniblement devant la lueur, répondez " Nous venons en paix " et un

combat contre un Griffon débute.
Montez son niveau à 45 minimum si vous n'avez pas encore tous vos Nuclides, utilisez ensuite Micro Missile puis [Carte

Associez-le ensuite au personnage possédant Ifrit.

Orbital

Retournez dans l´Hydre, parlez à Irvine pour décoller et revenez à Deep Sea. Un PDS est apparu et en approchant du trou vous pouvez y descendre. A partir de maintenant, il va être question de stocks de pression à utiliser. Vous en avez 20 au début et il doit vous en rester au moins 10 à la fin pour combattre le boss des lieux.
Vous avez deux options. Soit vous traversez d'un bout à l'autre le site de fouilles jusqu'au boss sans rencontrer le moindre monstres grâce à [No Combat]. Soit vous optez pour le processus permettant d'avoir des combats obligatoires contre des monstres rares malgré la présence de [No Combat]. Cela dépend en fait de votre envie ou non de collectionner des magies ou objets rares. Sachez qu'une fois le boss battu, ces monstres ne sont plus là.

Première méthode : Rencontrer les monstres rares

Il faut obligatoirement Zell dans votre équipe. Au premier niveau vous utilisez automatiquement 4 pressions. Choisissez 1 pression pour les quatre prochains niveaux. Au dernier Zell va vouloir ouvrir lui-même la porte sans utiliser de pressions. Une fois passée, vous avez dorénavant trois combats obligatoires par écran. Soit contre :
- Adéphage : [Piller] 100 Weirdo (Niveau 1~100)
- Draconus et Feng : drop des EuFurysant sur les Feng (Niveau 20~100)
- Kanibal : [Piller] 50 Vierge (Niveau 1~100)
- Griffon : drop de EuFuryzant ou Nuclide + voler Boomrg / Fournaise / Météore (Niveau 45~100)
- Paire d'Ekarissor : rien de particulier.

Seconde méthode : Aucune rencontre ennemie

Pas besoin de Zell ici. Le passage du premier au second niveau se fait toujours avec 4 pressions obligatoires. Ensuite utilisez 2 pressions pour le second étage. Au troisième tapotez sur le nouvel écran à gauche et donnez 4 pressions. Une nouvelle salle s'ouvre, récupérez 7 pressions gratuitement. Revenez dans la pièce et prenez le moniteur à droite en confirmant 1 pression. Continuez ainsi jusqu'au dernier niveau qui vous prend obligatoirement 4 pressions. Il vous en reste pile 10 et aucun monstre ne vient croiser votre route.

Note : Vous pouvez très bien faire la première méthode puis en cours de route remonter tout en haut du site de fouille pour refaire à la place la seconde méthode.

Monarch

Une fois devant le gros moniteur, confirmez les 10 pressions pour faire apparaître Monarch. Ce boss est très puissant, outre ses magies il possède une attaque qui peut tuer instantanément un personnage de votre équipe. La première chose à faire et de lui voler la G-Force Orbital. Ensuite ne le [Piller] pas de son Trilogie car vous perdez en retour le drop de 100 Rocs Ultima en fin du combat. Volez lui d'ailleurs 200 exemplaires de cette magie, et utilisez vos limit break les plus puissants pour venir à bout de ses 60000 HP à bas niveau. Il n'a aucune faiblesse particulière, et ne craint aucune altération non plus. A la limite pour renforcer votre défense, vous pouvez parer ses Quake en associant cette magie à la défense élémentale et lui voler des Recup pour les lancer ensuite sur votre équipe.

Quête annexe : L'UFO

Si vous avez lu les Occult Fan, il est fait mention d'un ovni. Vous pouvez le croiser à quatre endroits différents. Activez] pour vous faciliter la tâche, cela n'agit pas sur les rencontres avec lui.

Une première fois sur la plage à l'est de Timber.

Une seconde fois à l'est de Winhill.

Une troisième fois à l'est de Centra, dans la partie ouest du désert.

Et une dernière fois sur une petite île à l'est de Trabia.

Allez maintenant au nord de l'immense forêt Grandidi où se trouve non loin le sanctuaire des chocobos. Vous pouvez y combattre l'ovni qui drop un Shadow.

Il vous faut maintenant et obligatoirement 5 Elixir, associez aussi la commande Objet à chaque personnage. Rendez-vous devant la zone du cratère de la BGU pour déclencher un combat contre Koyo K.
Ne le tuez surtout pas ! Et ne fuyez pas non plus sous peine de ne plus jamais le recroiser. Donnez-lui les Elixir qu'il vous demande et il vous remet en remerciement la carte à son effigie.

Quête annexe : Le lac Obel

Une fois de plus, mettez-vous en [No Combat] pour cette quête. Si vous jouez sur PC, ne sauvegardez qu'une fois la quête entièrement finei car elle bugge souvent.

Ce lac se trouve tout près de Timber. Allez au centre puis approchez-vous du bord de l´eau. Choisissez de " Fredonner un air " avec la touche d'action. Faites-le plusieurs fois si nécessaire jusqu'à ce que l´ombre du lac vous demande de trouver son ami. Acceptez et retrouvez le dit ami dans la forêt à l'ouest de Dollet. Choisissez de " Chanter " et retournez voir l´ombre du lac. Parlez-lui plusieurs fois pour qu´elle vous donne de multiples indices.
"Une surprise t´attend sur une île à l´est de Timber."
Allez sur une île allongée à l´est de Timber, et fouillez avec la touche d'action. Vous trouvez une tablette [OMS1].

"Sur la plage de Balamb, la marée apporte de drôles de choses."
Fouillez la plage en question. Il y a plusieurs pierres sans importance, mais l´une d´elle est la tablette [RRRY].

"Quelque chose t´attend en haut de la montagne, près du lac de la caverne."
Trouvez la rivière près de Winhill et longez-la pour trouver la grotte. Posez-vous au-dessus et fouillez le bord au-dessus de la grotte. Choisissez d´aller voir et tuez les deux monstres. Vous obtenez la tablette [ROOT].

"Ce caillou appartient à Ryo l´idiot non?"
Retournez au lac et choisissez de lancer un caillou. Recommencez jusqu´à avoir réussi à faire un nombre incalculable de ricochets. Retournez voir l´idiot dans la forêt près de Dollet. Choisissez de lui lancer une pierre et recommencez jusqu´à ce qu´il vous lance une pierre à son tour. C´est la dernière tablette [DAEA].

Retournez voir l´ombre au lac. Elle réunit les tablettes dans le bon ordre :
[RRRY]
[DAEA]
[OMS1]
[ROOT]

En lisant verticalement de haut en bas et de droite à gauche, un message apparaît : "Il y a un trésor à Mordor."
Allez sur la plaine correspondante, au nord d´Esthar. Fouillez pour y trouver des pierres qui vous parlent. N'écoutez que Oxyde en faisant le contraire de ce qu'elle dit. Lorsqu'elle dit qu'il n'y a rien à fouiller ici, vous trouvez un objet Trilogie.

"Repose-toi près du pont de chemin de fer."
Fouillez au dessus de l´entrée du tunnel emprunté par le train qui va de Timber à Balamb. Vous trouvez sur place une source de magie Foudre, qui ne sert finalement qu'à vous apprendre qu'il y a aussi des sources de magie à voler sur la mappemonde.

"Retire tes pompes à Eldbeak Peninsula."
Cette péninsule est à l´ouest du continent de Trabia et au nord de Balamb. A son extrémité vous trouvez un drôle de message sur un pilier. Retirez les séquences de lettres "TES" "POM" et "PES" pour comprendre qu´il y a un trésor sur l'île Minde. Celle-ci se trouve à l´extrême sud-ouest d´Esthar et en fouillant vous trouvez un Livret Chc-A.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Dernière partie)

Perdez la carte Alexander contre Ishtar tout en l'envoyant de Dollet à Balamb. Puis reprenez la carte à son fils. La

nouvelle carte Helltrain a été créée et donnée au patron du pub de Timber. Il est tout au fond à droite de la pièce. Perdez à présent la carte Helltrain contre Ishtar tout en la renvoyant à Dollet. Suivez-la et parlez-lui de son père, puis récupérez votre carte Helltrain auprès du fils. Il ne vous reste plus qu'à gagner la toute dernière carte créée, à savoir Phénix possédée par un individu à Esthar. Allez dans la résidence présidentielle puis dans la salle où le Dr Geyser vous a accueilli la première fois. Jouez contre l'assistant présent dans la pièce pour remporter la carte.

Vous avez normalement à présent toutes les cartes du jeu en votre possession, une petite étoile apparaît dans le menu si c'est le cas.

Autres secrets

Faites un détour par le village Shumi et retournez voir la statue de Laguna. Les travaux sont terminés, et vous assistez à une séquence avec Laguna en quittant le village.

Retournez également à Dollet et, si ce n'est déjà fait, récupérez divers objets que détient le chien sur la place. Faites plusieurs allers retours entre le tableau du père d'Isthar (dans la maison où il y a son fils) et le chien pour avoir tous les items.

S'il reste des régions avec les règles Plus et Aléatoire, faites en sorte de les supprimer comme vous l'avez déjà fait auparavant. N'oubliez pas le fameux étudiant au port de Balamb qui permet de faire un reset des règles que vous transportez en gardant uniquement Open.

36 - Optimiser son équipe (Facultatif)

Une partie un peu spéciale consacrée à l'optimisation de votre équipe. Maintenant que vous possédez toutes les armes ultimes et toutes les G-Force (ou presque), il va falloir se consacrer à vos statistiques et donc aux magies. Il faut également débloquer toutes les capacités des G-Force à côté. Il y a deux voies pour y parvenir : restez en low level ou atteindre le niveau 100.

En low level

- Les monstres sont toujours très faibles par rapport à vous et n'utiliseront que des magies de premier niveau (à quelques rares exceptions).
- La majorité des boss à venir sont faibles comparés à vos statistiques.
- Le boss ultime caché est un challenge moyen.
- Vous ne pouvez pas utiliser les capacités qui augmentent vos statistiques à chaque montée de niveau.
- Vous pouvez utiliser des bonus pour augmenter vos statistiques.

En définitive, cette voie implique très peu de challenges.

En high level

- Les monstres sont bien plus coriaces et utilisent les magies les plus puissantes.
- La majorité des boss à venir sont un peu plus résistants et frappent plus ou moins forts.
- Le boss ultime caché du jeu est un challenge de poids.
- Vous pouvez utiliser les capacités qui augmentent vos statistiques à chaque montée de niveau.
- Vous pouvez utiliser des bonus pour augmenter vos statistiques.

En clair, cette voie amène un petit peu plus de difficulté et des combats plus épiques. Sans oublier le plaisir d'avoir une équipe au niveau maximum et tapant à 9999 de dégâts.

Posséder les meilleures magies

Les dernières magies qu'il vous faut absolument à 100 pour chaque personnage sont :
- Ultima : volez le boss Monarch à Deep Sea (Niveau 1~100). 200 suffisent vu qu'il donne 100 Roc Ultima en fin de

combat. volez aussi la source payante à Shumi Village de temps à autre.
- Météore : volez les Griffons dans la forêt près de l'orphelinat ou à Deep Sea (Niveau 45~100)
- Fournaise : volez les Griffons dans la forêt près de l'orphelinat ou à Deep Sea (Niveau 45~100) ou voler Bahamut (Niveau 1~100)
- Aura : [Piller] Moloch dans les forêts près de Trabia (Niveau 30~100) ou drop sur un Griffon (Niveau 45~100) => 1 EuFurysant donne 5 Aura.
Vous pouvez aussi en voler à Seifer dans le combat à venir uniquement si vous êtes au niveau 30 minimum.
Sinon, il reste à acheter des Sagou ou des Merlin à Esthar : 1 Sagou/Merlin => [Créa-Outils] => 10 Roc d'Aura => [Créa-Mgi-Pro] => 10 Aura
- Sideral : [Piller] les Sulfor à Esthar (Niveau 1~100) => 1 Roc Lunaire donne 20 Sideral
- Vie Max : [Piller] les Marsupial à Esthar (Niveau 30~100) => 1 Anneau Recup donne 20 Vie Max
- Triple : volez Odin (Niveau 1~100)
- Meltdown : volez les Aphide dans les environs de Trabia (Niveau 30~100)
- Boomrg : volez les Ao de la plage de Dollet (Niveau 30~100)

Sinon vous pouvez voler également ces magies sur la mappemonde à deux endroits précis : l'Ile de L'Enfer se trouve à l'Ouest tandis que l'Ile du Paradis se trouve à l'Est. Tout autour se trouve des sources de magies cachées à voler, mais associez obligatoirement [No Combat] car les monstres y sont de niveau 100.

A cela s'ajoute les magies que vous devez normalement déjà posséder au maximum. Pour rappel :
- Glacier X et H20
- Foudre X et Tornade
- Brasier X
- Soin Max et Recup
- Quart et Quake
- Carapace et Blindage
- Esuna, Ankou, Folie, Furie, Supplice, Morphée, Aphasie, Cécité
- Suffisamment de Megalith et de Scan

Débloquer toutes les capacités

Il existe un endroit permettant de gagner 20 PdC par monstre tué tout en ne récupérant presque aucun point d'expérience. Il faut pour cela se rendre sur l'île où vous avez combattu Pampa Senior et y affronter les petits Pampas. Ils fuient cependant très vite et esquivent souvent vos attaques, seul Squall peut les tuer rapidement. Mettez H2O en attaque élémentale pour augmenter les dégâts et les anéantir en un coup. Procédé très simple et très rapide.

Apprendre des nouvelles capacités

Il est possible de moduler vos G-Force en leur supprimant des capacités pour leur en faire apprendre de nouvelles à la place.

Si vous avez suivi cette solution, l'agencement de vos G-Force se fait ainsi :
- Squall : Ifrit / Ahuri / Leviathan / Bahamut / Pampa Senior
- Personnage 2 : Golgotha / Taurus / Cerbères / Tomberry Senior / Alexander / Orbital
- Personnage 3 : Shiva / Ondine / Nosferatu / Zephyr / Helltrain

Dans un souci de lisibilité, nous allons supprimer quelques capacités de la première G-Force de chaque personnage :
- Ifrit : supprimez [Voler] et [Magie] et [Objet] et [G-Force] (il nous faut 4 emplacements de libre)
- Golgotha : supprimez [Voler] et [Magie] (il nous faut 2 emplacements de libre)
- Shiva : supprimez [Voler] et [Magie] et [Objet] et [G-Force] (il nous faut 4 emplacements de libre)

Vous pouvez bien sûr faire cela avec n'importe quelle G-Force, le tout est de rester logique avec une idée bien précise en tête. Ensuite nous allons utiliser des objets récupérés au cours de l'aventure ou en transformant des cartes rares. Ne vous en faites pas, si vous avez fait la quête du club CC vous pouvez toutes les récupérer au CD4.

Squall (sur Ifrit)

- Livret Vts pour lui apprendre Vts-A
- Antichoc Mental pour lui apprendre Défense Mentale X4
- Antichoc Elementale pour lui apprendre Défense Elémentale X4
- Speedy pour lui apprendre [Auto-Booster]

Personnage 2 (sur Golgotha)

- Livret Chc pour lui apprendre Chc-A
- Roc Rosette pour lui apprendre Capacité X4

Personnage 3 (sur Shiva)

- Livret Chc pour lui apprendre Chc-A
- Shadow pour lui apprendre Esq-A
- Roc Rosette pour lui apprendre Capacité X4
- Speedy pour lui apprendre [Auto-Booster]

S'il vous manque certains de ces objets, c'est sûrement dû au fait que vous n'avez pas assez [Piller] vos adversaires en cours de jeu et manqué quelques quêtes. Certains items restent encore (voir uniquement) récupérables au CD4.

Il existe également d'autres capacités utiles en fonction de vos besoins :
- Bague Gaêa pour apprendre [HP+80%]
- Sagette pour apprendre [Vgr+60%]
- Magax pour apprendre [Mgi+60%]
- Adamantine pour apprendre [Dfs+60%]
- Lacon pour apprendre [Psy+60%]

Débloquer les derniers limit break de Quistis

Il vous manque normalement deux limit break : Laser et Outerspace.

Pour Laser, la méthode la plus simple est d'attendre de gagner l'objet Rayon automatiquement à la fin d'un futur combat à venir.

Pour Outerspace, il faut un objet H-Espace. Or pour le créer il faut drop 100 Weirdo sur les Adephage (Niveau 1~100) ou les Draconus (Niveau 1~100) pour les transformer après en H-Espace avec [Créa-Outils] (Ondine doit obligatoirement être au niveau 100 sur PSX). Le procédé est long mais ce limit break est surpuissant et dépasse largement la limite des 9999 de dégâts. Vous trouvez des Adephage à Deep Sea ou sur l'Ile du Paradis, et des Draconus à profusion sur les plaines d'Esthar.

Atteindre le niveau 100

Pour ceux qui désirent monter au niveau maximum, il faut pour cela se rendre sur l'Ile de l'Enfer où rôdent des monstres de niveau 100. Mais au lieu de se contenter simplement d'engranger de l'expérience en les tuant, nous allons opter pour booster nos statistiques à chaque montée de niveau grâce aux capacités [Bonus X] où X remplace une statistique. Il en existe 5 : [Bonus Vgr] / [Bonus Mgi] / [Bonus Dfs] / [Bonus Psy] / [Bonus HP].

Associez tout d'abord Pampa à Quistis, en capacité mettez 4 bonus de votre choix et mettez ses HP dans le jaune. Tuez les deux personnages qui l'accompagnent. Maintenant en combat, utilisez Dégénérator pour tuer vos ennemis en un coup et montez Quistis jusqu'au niveau 100. Pensez à sauvegarder après chaque combat remporté.

Nous allons ensuite monter deux personnages d'un coup :
- Associez au premier Pampa.
- Associez au second Ifrit / Ondine / Taurus / Ahuri / Leviathan.

Vu qu'on ne peut pas remplacer Squall et que nous avons besoin de Quistis et son Dégénérator, les 3 derniers personnages se font l'un après l'autre sur le même principe. N'oubliez pas d'associer également des G-Force qui

donnent Capacité X4 pour y mettre vos bonus (En l'occurrence pour nous Bahamut / Golgotha / Shiva). Faites cependant très attention aux Xylomid avec leur attaque Puanteur.

Booster ses caractéristiques avec les Bonus

Calqué sur le même modèle que les capacités [Bonus X], il existe des objets qui augmentent vos statistiques de 1 point. Ils sont très rares dans le jeu et très longs à fabriquer. Vous ne pouvez réaliser en grande partie les différentes méthodes qui suivent qu'à partir du CD4, en récupérant vos cartes transformées avec les membres du groupe CC. Pour être sûr de retrouver votre carte parmi tous ses membres, transformez une carte dans la pièce même où se trouve un joueur du groupe, il la jouera ensuite.

Bonus HP

- Méthode 1 : échangez la carte Ward contre 3 Bagues Gaea que vous échangez ensuite en 3 Bonus HP grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : achetez au Pet Shop d'Esthar 10 Alliances (150.000 Gils) que vous transformez en 1 Bague Gaea avec [Créa-Capa-GF], puis en 1 Bonus HP avec [Créa-Ther-Tab]. Le monstre Kanibal laisse également derrière lui des Alliances (Niveau 30~100).

Bonus Vgr

- Méthode 1 :: échangez la carte Orbital contre 3 Réactor, puis échangez ces derniers contre 3 Bonus Vgr grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : la carte Zell donne 3 Sagette, mais il vous en faut 10 avant de pouvoir les transformer en 1 Bonus Vgr avec [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 3 : achetez 100 Sagous à Esthar pour 1.500.000 Gils, que vous changez en 10 Sagettes avec [Créa-Capa-GF] et que vous transformez en 1 Bonus Vgr avec [Créa-Ther-Tab].

Bonus Dfs

- Méthode 1 : échangez la carte Taurux contre 10 Adamantine avec [Mode Carte], puis changez ceux-ci en 2 Bonus Dfs grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : échangez la carte Gilgamesh contre 10 Croisade avec [Mode Carte] que vous transformez en 2 Protector grâce à [Créa-Capa-GF], puis transformez ceux-ci en 2 Bonus Dfs avec [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 3 : les Ao laissent derrière eux des Adamantine ou des Halcyon (Niveau 20~100). 10 Halcyon donnent 1 Adamantine avec [Créa-Capa-GF]. Sur le même procédé, achetez 500 Livret Dfs-A pour 3 750 000 gils que vous transformez ensuite en 50 Halcyon, et ensuite en 5 Adamantine.

Bonus Mgi

- Méthode : achetez 100 Merlin pour 1.500.000 Gil au pet-shop d'Esthar que vous transformez en 10 Magax avec [Créa-Capa-GF] puis en 1 Bonus Mgi via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Psy

- Méthode : achetez 100 Tao Pour 1.500.000 Gil au pet-shop d'Esthar que vous transformez en 10 Lacan avec [Créa-Capa-GF] puis en 1 Bonus Psy via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Vts

- Méthode 1 : échangez la carte Irvine contre 3 SuperSonic deux fois avec [Mode Carte] puis transformez 5 SuperSonic en 1 Bonus Vts via [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : sur l'île Pampa, combattez le plus de Pampa possible et vous obtiendrez des Kakto. 100 Kakto donnent 1 Manivelle avec [Créa-Capa-GF] qui donne 1 Bonus Vts via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Chc

- Méthode : échangez 100 Weirdo contre 1 H-Espace grâce à [Créa Outils] (avec Ondine obligatoirement au niveau 100 sur PSX), puis transformez-le en 1 Livret Chc-A via [Créa-Capa-GF] et enfin en 1 Bonus Chc avec [Crea-Ther-Tab].

Autre technique

Vous pouvez utiliser la capacité [Cannibale] sur quelques monstres et gagner des points de statistiques à chaque fois. Voici la liste :
- Griffon (Niveau 45~100) donne HP+30
- Ao (Niveau 30~100) donne Dfs+1
- Kanibal (Niveau 30~100) donne Mgi+1
- Xylomid (Niveau 30~100) donne Psy+1
- T-Rex (Niveau 30~100) donne Vgr+1

Ces monstres doivent être grandement affaiblis pour que [Cannibale] fonctionne sur eux.

Bilan

La fiche type d'un personnage optimisé ressemble à ce qui suit :

Statistiques générales

VGR : Ultima
DFS : Meltdown
MGI : Météore
PSY : Boomrg
VTS : Triple
ESQ : Tornade
PRC : Aura
CHC : Supplice

Statistiques élémentales

- En attaque, ne mettez rien sauf si vous connaissez la faiblesse de l'ennemi.
- En défense, mettez obligatoirement Fournaise et Blindage vous garantissant une immunité totale contre le feu / le froid / la foudre. Ensuite rajoutez par exemple Quake et Sidéral pour absorber l'élément terre et sacré.

Statistiques mentales

- En attaque, cela dépend une nouvelle fois de l'ennemi. Ankou est un très bon moyen de tuer en un coup la plupart des monstres. Morphée reste quant à lui bien utile contre certain boss.
- En défense, mettez obligatoirement Esuna. Pour le reste, il faut moduler en fonction de vos besoins. Morphée, Folie et Aphasie par défaut semble intéressant pour la majorité des situations.

Capacités

Pour les quatre emplacements, faites un mix entre l'attaque (Vgr+60% / Mgi+60%) et la défense (Dfs+60% / Psy+60%) en fonction de vos statistiques. Il est quand même recommandé de mettre au moins [Auto-Booster] avec.

37 - Offensive sur le Lunatic Pandora (Fin du CD3)

Important : lorsque vous pénétrez dans le Lunatic Pandora, il est impossible d'en ressortir et vous n'avez par la suite plus aucun accès aux villes du jeu ! Veillez donc à terminer tout ce que vous avez à faire avant de foncer sur le monolithe.

Une fois que vous êtes entré en collision avec le Lunatic Pandora, sortez de l'Hydre. Un nouveau combat contre Raijin et Fujin vous attend ensuite. Raijin absorbe la foudre et craint le poison, tandis que Fujin absorbe le vent et craint le poison ainsi que le sacré. Rien de sensationnel, ils ont peu de HP et ne représentent pas une réelle menace. Pour ceux jouant en high level, leur niveau ne peut dépasser 44 avec respectivement 22600 HP et 18200 HP chacun. Seul le sort

Folie de Raijin pose quelques petits soucis si vous ne l'avez pas associé en défense mentale. Après leur défaite, poursuivez votre route pour croiser Biggs et Wedge. Parlez-leur et suivez-les.

Dans le tunnel continuez à avancer et prenez l'ascenseur. A l'étage prenez l'ascenseur 3 à droite si vous n'avez pas récupéré tous les objets durant votre première visite avec Zell. Sinon prenez l'ascenseur 1 à gauche. Vous trouvez sur votre chemin un Livret Vts, qui permet d'apprendre Vts-A au dernier perso ne le possédant pas. Au bout de votre route se trouve Anakronox, possédant 42300 HP à son niveau maximum 41. Il est sensible à la foudre et immunisé contre la terre. Peu coriace, il vous donne en fin de combat l'objet Rayon permettant à Quistis d'apprendre le limit break Laser.

Suivez maintenant Raijin et Fujin pour trouver Seifer. Durant le combat, Odin va apparaître et tenter de trancher votre ennemi juré. Malheureusement, votre G-Force se fait anéantir par une force mystérieuse. Seifer possède 34500 HP à son niveau maximum 45, en restant toujours aussi sensible au poison. Lorsque vous l'aurez suffisamment affaibli, la G-Force Gilgamesh fait son apparition et balaye Seifer d'une attaque. Il remplace désormais Odin et apparait aléatoirement en début de chaque combat.

Seifer parvient tout de même à s'enfuir de l'endroit et kidnappe Linoa.

38 - Adel et la Compression Temporelle

Rebroussez chemin et grimpez grâce à la grue sur la droite. En haut, vous pouvez trouver un PdS avec [Clairvoyance].

Vous allez affronter Adel, sauf que le combat ne s'annonce pas aussi simple que prévu puisqu'il a fusionné avec Linoa. Il faut donc utiliser des attaques ciblées sous peine de toucher Linoa et la tuer. Inutile de préciser que c'est synonyme de Game Over. Si vous êtes moyennement au point niveau association, la méthode la plus simple consiste à lancer Blindage, Carapace et Recup sur Linoa. Adel utilise Saignée sur elle mais ce combo de magies amortit les dégâts. Vous pouvez utiliser des attaques de zone mais surveillez tout le temps les HP de la jeune fille dans ce cas précis. Adel a 51 000 HP peu importe votre niveau et attaque avec les magies les plus puissantes du jeu donc autant dire que le combat s'avère ardu si vous êtes mal préparé. A l'inverse, si l'équipe est optimisée alors il n'y a rien à craindre de ce boss pourtant décrié de tous. Un simple Meltdown réduisant sa défense à 0 suivi d'un Renzokuken suffit pour le vaincre.

Après sa défaite, la Compression Temporelle est lancée. Durant votre voyage dans la faille, vous allez affronter successivement les sorcières de tous les âges. Elles ne représentent aucun danger mis à part la dernière un peu plus coriace que les autres et qui contre-attaque toujours à chaque assaut de votre équipe. Elle possède 35 000 HP et ne craint aucun élément ni altération quelconque.

39 - Le château d'Ultimecia

Une fois la Compression Temporelle terminée, vous atterrissez à l'orphelinat. Avancez de plusieurs écrans jusqu'à ce que le décor change et vous montre la réalité qui vous entoure. Descendez le sentier pour arriver à une énorme chaîne et trois immenses portes sur votre gauche.

Récupérer l'Hydre

Empruntez la porte du milieu pour vous retrouver à Centra. L'objectif ici est de retrouver votre vaisseau localisé complètement à l'Est de votre position actuelle. Pour y parvenir, vous devez prendre un chocobo pour traverser les eaux basses.

Toutes les villes du jeu sont dorénavant bloquées. Si vous voulez jouer aux cartes, le groupe CC se tient à votre disposition à l'intérieur de l'Hydre. Chacun joue avec les règles d'une région en particulier, en sachant que vos anciennes suppressions ou changements de règles sont pris en compte ici. De même Ishtar est toujours présente et a élu domicile dans une petite zone des plaines d'Esthar. Vous pouvez récupérer toutes les cartes transformées grâce à tous ces joueurs. Concernant les boutiques, il y a un vendeur dans l'Hydre ou sinon utilisez la capacité [Boutique] de Tomberry Senior.

Il existe également une autre porte sur la mappemonde, un peu à l'ouest de l'endroit où vous avez retrouvé l'Hydre. Une fois que vous y pénétrez elle apparaît aux côtés des autres.

Récupérer ses pouvoirs

Si vous êtes sur d'être au point, poursuivez votre route sur la grosse chaîne pour arriver au château d'Ultimecia. Un problème de taille se pose une fois à l'intérieur car tous vos pouvoirs sont neutralisés. Pour les retrouver, vous devez combattre différents boss disséminés un peu partout dans le château. Notez que vous pouvez leur voler les éventuelles G-Force que vous auriez oubliées dans les précédents CD. De même leur drop est très utile si vous n'avez pas encore eu l'occasion d'optimiser totalement vos personnages. Dernière chose, vous avez la possibilité de fuir momentanément ces combats si vous vous rendez compte en plein affrontement que vous êtes mal préparé contre eux.

Notez qu'il faut parfois utiliser deux équipes pour résoudre certaines énigmes, appelons :
- Equipe A : votre équipe offensive
- Equipe B : l'équipe de réserve

Mithra : 10 000 HP (X2) tout niveau confondu, aucune faiblesse.
C'est le tout premier boss visible en haut de l'escalier devant vous. Très simple à vaincre malgré ses invocations de monstres.

Acron : 24 000 HP au niveau maximum 51, change d'élément en cours de combat (feu et froid).
Poursuivez votre route en prenant la porte en haut des escaliers pour arriver dans le hall. En avançant sur le lustre, celui-ci tombe et décoince la trappe au sol. Ouvrez-la pour affronter Acron, qui contre-attaque à chaque assaut de votre part. Ayez juste une bonne défense élémentale sur l'élément foudre et il ne pose aucun souci particulier. Volez-lui Ondine si vous avez oublié de la voler à Sulfura.

Krystal : 16 000 HP à son niveau maximum 55, absorbe le poison, immunisé au froid et à la terre, faible face au vent et au sacré.
Pour parvenir à lui, il faut que l'équipe B tienne le levier en dessous du lustre sur le cercle vert. Changez d'équipe en même temps et passez à présent par dessus le lustre sans le faire tomber. Continuez un peu plus loin pour trouver Krystal sur un balcon. Il est plutôt résistant aux attaques physiques, contre-attaque à chaque fois et lance un Ultima avant de mourir. Volez-lui Ahuri si vous avez oublié de le voler à un Iguanor.

Flotix : 34114 HP à son niveau maximum 56, immunisé à la terre et au vent.
Il se trouve dans la salle des tableaux que vous trouvez en empruntant la porte à droite de l'endroit où siégeait Mithra, puis en prenant la porte en bas des escaliers. Examinez tous les petits tableaux de la pièce et regardez d´en haut les positions des aiguilles des heures, minutes et secondes. Cela donne VIII, IIII et VI. En fait, V signifie un mot commençant par la lettre V et le nombre de I est le nombre de I dans le mot. Le nom du grand tableau est donc : VIVIDARIUM-INTERVIGILIUM-VIATOR. Le boss apparaît alors derrière vous, il est plutôt résistant et invoque des Bibendum à qui il draine l'énergie pour se régénérer. Volez-lui Leviathan si vous avez oublié de le voler à NORG.

Attila : 30 000 HP tout niveau confondu, aucune faiblesse.
Direction la prison, ouvrez la porte de gauche en bas ramassez la clé du cachot pour faire apparaître Attila. Ce boss est assez coriace car il possède une défense monumentale. Vous devez donc utiliser un sort Meltdown ou la G-Force Helltrain pour réduire sa défense à 0.
Sinon invoquez vos G-Force les plus puissantes. Les limit break Outerspace de Quistis ou Apogée d'Irvine outrepasse également sa défense. Volez-lui Zéphyr si vous avez oublié de le voler à Fujin.

Agamemnon : 15 400 HP à son niveau maximum 54, aucune faiblesse.
Ramassez tout d'abord la clef de l´arsenal sur le pont qui se trouve derrière la chapelle après la fontaine, en marchant pour ne pas la faire tomber. Si vous la faites quand même tomber ce n´est pas très grave, elle atterrit de toute façon à côté de l´arsenal. Repartez donc dans la prison et ouvrez la porte de l'arsenal à droite pour y combattre tout d'abord Cariatide, Gangrène et Fatima puis Agammemnon qui apparaît pour de bon. Volez-lui Cerberus si vous avez oublié de combattre cette G-Force dans la fac de Galbadia.

Fabryce : 60 000 HP à son niveau maximum 100, absorbe la foudre, craint l'eau ainsi que le froid et la terre.
Allez d'abord chercher la clé de la chambre forte dans la fontaine du jardin. Revenez à l'écran où vous avez éliminé Mithra et prenez le chemin de gauche. Ouvrez la salle à gauche dans le couloir, puis actionnez les coffres dans l'ordre 4 - 1 - 3 - 2 pour faire apparaître le boss. Il lance Météore au moment où il va mourir. Volez-lui Alexander si vous avez oublié de le voler à Edea.

Acarnan : 89 600 HP à son niveau maximum 58, aucune faiblesse et immunisé à la terre et au vent.
Dans la tour au plus profond du château, grimpez sur la cloche pour accéder à une corniche. Durant le combat faites attention à sa redoutable attaque Hypocauste. N´oubliez pas de lui voler Orbital si vous ne l'avez pas volé à Monarch.

S'il vous reste un personnage n'ayant pas encore Capacité X4, il y a un Roc Rosette à trouver dans la citadelle. Allez dans le vestibule avec une équipe composée d´au moins deux filles, puis prenez le chemin en haut de l'escalier à gauche. En suivant la route vous arrivez dans la salle des ascenseurs, placez votre groupe sur celui de gauche puis changez d'équipe. Avec eux, faites le tour pour aller dans cette même salle et sur l´autre ascenseur en passant par la galerie des tableaux puis par un couloir avec un PdS. En arrivant sur l´ascenseur de droite avec l'équipe actuelle, vous soulevez l'autre équipe plus légère. Cela vous donne accès à une nouvelle salle où se trouve la clef de l´écluse. Allez maintenant dans l´écluse derrière la chapelle en empruntant l'échelle à droite après le pont, puis utilisez la clef pour débloquer un levier à actionner. Revenez dans la chapelle jouer de l'orgue en maintenant toutes les touches enfoncées. L'orgue se bloque, relâchez les boutons et recommencez plusieurs fois la manipulation. Retournez dans le jardin et allez à droite. Si la grille n´est pas complètement ouverte c´est que vous avez raté la manipulation sur l'orgue, retournez-y donc et recommencez avec plus d´insistance. Vous découvrez finalement derrière un Roc Rosette et un nouvel accès à la prison.

Affrontement final

Au fin fond de sa citadelle, Ultimecia vous attend du haut de son trône. Ce combat final se déroule en quatre temps où la sorcière va revêtir différentes formes. La particularité de ce dernier affrontement, c'est que vos personnages sont choisis aléatoirement en début de combat et que si un personnage reste KO trop longtemps alors il finit par disparaître et être remplacé par un autre. Ainsi si votre équipe phare n'est pas alignée dès le début, vous pouvez bien entendu éliminer vous-même vos personnages pour qu'ils soient remplacés. Associez par ailleurs des commandes utiles à votre équipe telles que [Arnica] ou [Ranimer].

Tout le long du combat, restez vigilant car Ultimecia utilise toutes les magies les plus fourbes et puissantes du jeu. Si vous la voyez lancer un Double ou Triple, lancez Anti-sort si vous l'avez ou Ahuri sur vous si vous craignez ses magies offensives. Si elle lance Booster, volez et lancez-lui Somni. Contre Maelström, lancez Aura car son attaque bloque vos limit break. Il faut vraiment réagir rapidement sinon elle peut vite prendre le dessus. Lorsqu'elle invoque Cronos, faites extrêmement attention car il lance Outerspace avant d'être vaincu causant des dommages extrêmes pouvant décimer votre équipe.

Durant sa dernière forme, vous pouvez voler la magie inédite Apocalypse à la partie inférieure de son corps. Faites d'ailleurs attention à son attaque Jugement Dernier qui ne laisse qu'un seul HP à toute votre équipe. Autre chose, parfois votre adversaire désactive une de vos magies ce qui peut devenir problématique si elle est par exemple associée à la Vigueur.

Le combat est certes un peu long, mais ne devrait pas poser de problèmes si vos associations sont au point.

Admirez à présent la cinématique de fin. Bravo, vous avez terminé FF8 !

Boss secret : Le Minotaure

Comme tout Final Fantasy qui se respecte, il existe un boss ultime bien plus puissant que le boss de fin de jeu. Le Minotaure ou aussi appelé l'Arme Omega possède 1 161 000 HP et absorbe tous les éléments. Il est également immunisécontre les altérations. Autant dire que vous pouvez retirer vos magies associées à l'attaque élémentale sous peine de le régénérer.

Pour l'affronter, il faut utiliser vos deux équipes une fois de plus. Placez l'équipe A devant la fontaine, puis prenez l'équipe B et allez à gauche du vestibule pour sonner la cloche. Vous avez 50 secondes environ pour reprendre l'équipe A et avancer dans la chapelle où est apparu Le Minotaure.

Même en ayant une équipe optimisée aiu maximum, il reste tout de même très difficile à vaincre. Vous avez trois méthodes principales pour en venir à bout. Une fois battu, vous gagnez un diplôme ! Il est disponible tout en bas du menu dans Tutorial puis Aide.

Méthode 1 : temporiser le combat

Bien qu'il soit d'une puissance ahurissante, sa faiblesse tient surtout du fait que ses attaques sont cycliques (outre des attaques physiques aléatoires de temps à autre). Si vous ne voulez pas être exterminé en quelques rounds, il faut réagir intelligemment en fonction de l'attaque lancée :

1er Round
Trépas 5 : une sorte de Ankou sur toute votre équipe, mais qui tue uniquement les personnages de niveau divisible par 5. Associez Ankou en défense mentale avant le combat pour pallier cette attaque initiale.
Après/Avant son attaque, un personnage lance Meltdown sur le boss tandis que les deux autres lance Triple (Ou invoque Cerberus), Aura et Booster sur toute l'équipe. Attaquez ensuite.

2ème Round
Météore ou Ultima : une bonne Psy suffit à radicalement diminuer les dégâts.
Après son attaque, remettez absolument vos HP à 9999 et attaquez.

3ème Round
Etuve : 9998 de dégâts irréductibles sur tous les personnages. Il faut donc avoir 9999 HP pour survivre ou lancer une G-Force juste avant pour qu'elle encaisse à votre place.
Après son attaque, soignez-vous et attaquez.

4ème Round
Gravija : fait perdre un pourcentage de HP et ne peut pas vous tuer.
Après son attaque, utilisez [Défense] sur deux personnages et ne faites rien avec eux jusqu'à ce qu'il lance sa prochaine attaque. Quand le troisième attaque, pas la peine de le soigner car il va mourir quoi qu'il arrive.

5ème Round
Terra break : une sorte de Météore en bien pire ! Cela ignore complètement la défense de vos personnages et peut carrément décimer toute l'équipe si vous n'utilisez pas les recommandations du round précédent.
Après son attaque, ranimez le personnage mort puis soignez tout le monde et attaquez.

6ème Round
Météore ou Ultima : une bonne Psy suffit à radicalement diminuer les dégâts.
Après son attaque, soignez-vous si besoin et attaquez.

7ème Round
Flamboiement : 9999 sur un personnage.
Ranimez le mort, soignez tout le monde si nécessaire puis attaquez.

Il recommence ensuite son cycle d'attaque, avec Trépas 5 en moins.
Si vous ne voulez pas utiliser vos Vie Max, vous pouvez opter pour la capacité [Ranimer]. [Arnica] est également un bon compromis pour Soin Max.
Tâchez aussi de rester continuellement sous Aura pour lancer vos limit break.
Il existe pour finir des objets qui permettent d'être invulnérable, notamment des Croisades que vous avez du récupérer en cours de jeu.

Note : il y a une différence importante entre la version PSX et PC du jeu. Sur la première, le Minotaure est toujours de niveau 100 tandis que sur la seconde il est du niveau moyen de votre équipe. Il reste d'ailleurs plus simple à vaincre à bas niveau sur PC car moins puissant et possédant beaucoup moins de HP.

Méthode 2 : expédier le combat

Le but est de tuer Le Minotaure avant qu'il ne lance une seule attaque, mis à part à la limite Trépas 5.
Il y a plusieurs façons d'y parvenir en fonction de votre équipe. Prenons ici :
- Squall : Ifrit / Ahuri / Leviathan / Bahamut / Pampa Senior
Associez [Auto-Booster] + [Vgr +60%] + [Genki]
- Irvine : Golgotha / Taurus / Cerbères / Tomberry Senior / Alexander / Orbital

Associez [Auto-Booster] + [Vgr +60%] + [Vts +40%] + [Vts +20%]
- Linoa : Shiva / Ondine / Nosferatu / Zephyr / Helltrain
Associez [Auto-Booster] + [Vgr+60%] + [Vts +40%] + [Vts +20%]

Mettez les HP de vos personnages le plus bas possible avant le combat, et donnez-leur uniquement la commande magie.
Une fois face au Minotaure, Squall lance Triple sur un autre personnage qui lance alors trois Aura, tandis que le dernier lance Meltdown sur le Minotaure. Commencez ensuite le carnage.

Méthode 3 : The End

Ce limit break de Selphie permet de tuer instantanément n'importe quel boss ou monstre du jeu. Il est néanmoins assez long à sortir car il faut jouer sur la chance. Mettez-vous sous Croisade pour chercher The End en toute tranquillité.

Final Fantasy XIII

© Square Enix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONTER UN CHOCOBO

Après avoir atteint le 11ème chapitre du jeu, vous pourrez vous balader sur Gran Pulse pour effectuer différentes missions. Trouvez la statue permettant de lancer la mission 12 et terminez-la pour atteindre la zone de l'étang de Namva. Lancez la mission 14 et terminez-la pour obtenir les rênes gysahl. Vous pouvez maintenant monter sur les chocobos qui sont symbolisés par une plume sur la carte du monde. Ils vous permettront d'atteindre les endroits inaccessibles autrement (cercles jaunes) et vous avertiront lorsque vous sevrez à proximité d'un trésor enfoui. Le chocobo dispose de trois unités de vie et peut se faire toucher s'il entre en contact avec un monstre. Son énergie se régénère avec le temps.

FAIRE DE L'EXP. OBJET RAPIDEMENT

Pour multiplier l'xp de vos objets par 3 tout le temps et ainsi les monter niveau maximum rapidement, allez dans la boutique "menus morceaux" et achetez 99 objets à 80 gils. Puis allez dans la boutique du garage et achetez 99 objets à 1600 gils (conducteur parfait). Ensuite, sur le menu d'amélioration, utilisez une cinquantaine d'objets à 80 gils sur l'objet à améliorer. Vous passerez alors tout de suite en XP x3, utilisez alors vos 99 conducteurs parfaits, pour faire PLEIN d'XP. Utile pour atteindre les armes finales rapidement.

TUER AVEC MORT

Certains ennemis redoutables sont sensibles au sort Mort de vanille (cristarium stade 9), comme les Adamantite (Monstres géants dans la plaine de Gran Pulse). Pour favoriser l'efficacité du sort, prenez l'arme Sceptre Belladone de Vanille et montez-la au niveau 21 pour avoir l'étoile. Utilisez une Urainite pour le faire passer en Baton Morbol niveau 15, que vous monterez au niveau 41. Faites-le passer en Nirvana avec le composant requis, vous aurez alors un bâton avec "Chance de toucher avec les malus 3", ce qui vous donne plus de chance que le sort Mort réussisse à faire son oeuvre.

THÈMES PS3

Vous pouvez débloquer différents thèmes pour votre interface PS3 en obtenant certains trophées.

Fang

Obtenir le trophée "Victime de la mode" (or).

Hope

Obtenir le trophée "Fabula Nova Crystallis" (or).

Lightning

Obtenir le trophée "Superstar" (or).

Sazh

Obtenir le trophée "Observateur" (or).

Serah

Obtenir le trophée "Héros ultime" (platine).

Snow

Obtenir le trophée "L'Cie modèle" (or).

Vanille

Obtenir le trophée "L'heure de vérité" (argent).

XP FACILE (ROI DES BÉHÉMOTHS)

Lorsque vous arrivez pour la première fois sur la grande steppe de Pulse, vous pouvez obtenir un grand nombre de points pour le cristarium de la manière suivante.

Rendez-vous au niveau du point de téléportation du plateau nordique de la steppe, là où se trouve le Roi des Béhémoths qui est en train de se battre avec un autre monstre. Engagez le combat pour lancer une attaque surprise, ils sont en effet trop absorbés pour vous voir et continueront à se battre entre eux. Occupez-vous en priorité du Roi des Béhémoths et arrangez-vous pour le choquer et le débuffer rapidement avant qu'il ne se transforme. Vous n'avez plus qu'à vous débarrasser du second monstre (trois ravageurs le choqueront rapidement).
Cette victoire vous rapporte 6600 points à chaque fois. Au bout de quelques minutes, vous serez devenu suffisamment puissant pour les éliminer en moins d'une minute, ce qui devrait vous permettre d'emmagasiner un très grand nombre de points pour le cristarium.

REVENIR SUR PULSE À L'AIDE DES STÈLES

Lorsque vous arrivez pour la première fois sur la grande steppe de Pulse, ne rentrez pas tout de suite dans les mines de Mah'habara tant que vous n'avez pas terminé les 17 premières missions. En effet, la mission 18 ne serait pas encore accessible, de même que les suivantes, et vous ne pourriez pas vous téléporter sur la steppe de Pulse à moins de revenir sur vos pas. Une fois sur Eden, si vous n'avez fait aucune mission, vous devrez carrément battre le boss de fin pour débloquer un téléporteur vous permettant de revenir enfin sur la steppe de Pulse. Pour éviter cela, faites les 17 premières missions dans l'ordre avant d'entrer dans les mines.

{llissions à faire en priorité
Mission 4 : stèle de téléportation
Mission 9 : stèle de téléportation
Mission 12 : accès à l'étang de Namva (chocobos)
Mission 14 : les chocobos peuvent désormais être montés
Mission 17 : stèle de téléportation, débloque la 18 dans les mines et les suivantes (téléporteurs)

RÉPARER LE ROBOT BAKHTI

Lorsque vous arrivez à Oerba, examinez le robot cassé dans le premier bâtiment et partez à la recherche des 5 objets pour le réparer. Les 3 premiers sont indiqués sur la carte, le 4ème est détenu par un monstre qu'il faut éliminer, le 5ème se trouve dans la zone juste après. Une fois en possession des 5 objets, revenez réparer le robot et par-lui à nouveau pour obtenir des récompenses non négligeables. Si vous lui reparlez ensuite, il vous donnera des conseils sur ce qu'il vous reste à faire dans le jeu.

MISSION 30

Montez sur Atomos depuis les sources de Sulyya pour accéder à la partie cachée de Mah'habara, à l'est. C'est là que se trouve le monstre que vous devez chasser pour finir la mission 30.

MULTIPLICATION DES ANTIDIAMANTS

Pour mener a bien cette opération, vous avez besoin d'un premier antidiamant (obtenu a 2 000 000 de gils dans la boutique R&D, ou contre un Khélonien géant des plaines de pulse) ainsi qu'une somme de 1 500 000 gils environ.

Utilisez votre antidiamant pour monter une des deux armes suivantes :

-Lance de Kaïn (via Lance Draken, Lance de shaman, Châtiment, Lance pandore ou Gae Bolga)
-Nirvana (via Griffes-de-tigre, Bâton de guérisseur, Sceptre Belladone ou Mistiltein)

Développez au maximum une de ces deux armes (grâce a vos 1 500 000 gils). Le démantèlement vous rapportera 3 antidiamants et diverses autres choses, ce qui, au final, vous fera économiser plusieurs millions de gils.

FABRICATION D'ÉLIXIR

Au cours de l'aventure principale, vous mettrez la main sur quelques codes de médecine. Une fois ceux-ci améliorés au maximum (le processus ne nécessite que 200 XP), ils se démantèlent en trois vaporisateurs et un élixir.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Cité suspendue

Zone interdite

Après la scène cinématique du début, vous entrez directement dans le vif du sujet et affrontez un premier boss.

Boss : Mécaguerrier Manasvin
Ce premier affrontement n'est pas très difficile. En effet, il s'agit d'un combat qui vous permettra de vous familiariser

avec la jauge ATB, les attaques et les potions. Lisez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran, effectuez des attaques et prenez une potion si votre jauge de santé est presque vide. Attaquez-le constamment dans la seconde partie du combat et achevez ainsi ce premier boss.

Après le combat, suivez le chemin et effectuez une première sauvegarde. Avancez et éliminez deux gardes. Ces gardes sont très faciles à battre, effectuez des attaques normales et ils seront abattus. Ensuite, grimpez sur les débris et abattez d'autres gardes.

Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous aperceviez une sphère flottante, qui n'est autre qu'un trésor. Récupérez les potions dans le trésor, avancez et préparez-vous à affronter un soldat accompagné de deux robots animaliers.

Attaquez d'abord les deux animaux qui accompagnent l'officier, utilisez des potions si nécessaire puis occupez-vous de l'officier même.

Une fois le combat achevé, montez aux escaliers de droite pour récupérer deux potions dans le trésor et redescendez. Poursuivez le chemin principal, sauvegardez grâce au Terminal et grimpez sur les caisses.

Abattez deux gardes, montez les escaliers de gauche et récupérez un Bracelet de fer dans le trésor. Avancez, grimpez d'autres marches à gauche et descendez de l'autre côté. Regardez entre les caisses à droite des marches, ouvrez le trésor et récupérez 50 Gils.

Ensuite, poursuivez le long du chemin principal et affrontez quatre gardes. Par la suite, abattez un animal robot et un soldat et apprenez comment utiliser les objets.

Après la scène cinématique, escaladez la pente et affrontez plusieurs animaux. Montez les escaliers sur votre gauche, sauvegardez votre progression et sautez depuis le rebord. Activez le mécanisme, suivez le chemin et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Maraudeur PSICOM
Ce combat est aussi une occasion d'apprendre le système de choc. Au fur et à mesure que vous effectuez des attaques, le taux de dégâts augmente jusqu'à ce que l'ennemi tombe sous le choc. Abattez d'abord les deux gardes PSICOM puis concentrez-vous sur le maraudeur. N'hésitez pas à utiliser des potions, ou la queue du phénix, si vous êtes gravement blessé.

Front de résistance

Après la scène cinématique, vous incarnez un nouveau personnage. Regardez le trésor derrière vous et prenez les 50 Gils qui s'y trouvent. Ensuite, avancez le long du chemin principal et grimpez par-dessus les débris.

Après une courte scène, abattez les deux groupes d'ennemis et avancez. Eliminez trois autres groupes de soldats et animaux PSICOM et poursuivez jusqu'à ce que vous atteigniez les survivants.
Après la scène, ouvrez le trésor à gauche, récupérez le Bracelet de fer et sauvegardez plus loin. Sauvez le chemin, affrontez les troupes ennemies que vous rencontrez et utilisez les grenades pour les abattre.

Boss : Béhémoth Beta
Effectuez des attaques simples, lancez des grenades de temps à autre et abattez cet ennemi. Votre coéquipière se chargera de remplir vos jauges de santé mais utilisez une potion en cas de dégâts critiques.

Après le combat, sauvegardez votre partie et reprenez le contrôle de Lightning et Sazh.

Boss : Myrmidon
Effectuez des attaques, utilisez les options et les compétences de Lightning. Répétez constamment les assauts jusqu'à ce que l'ennemi abdique.

Lorsque la scène cinématique s'achève, vous reprenez le contrôle de Snow. Avancez tout droit, prenez le Cercle de Force dans le trésor et équipez-vous avec. Avancez, abattez un groupe d'ennemis et montez les marches, à gauche. Descendez de l'autre côté, récupérez les 100 Gils dans le trésor de droite et prenez les escaliers du côté opposé.

Suivez le chemin, regardez la courte scène et affrontez d'autres soldats PSICOM. Enfin, approchez-vous du véhicule au bout du chemin et montrez à bord.

Après la scène cinématique, vous gagnez le contrôle de Hope. Avancez jusqu'aux véhicules et montez.

Chapitre 2 : Fal'Cie de Pulse

Vestiges du bas monde

Après la cinématique, affrontez le Pantheron et achevez-le. Ignorez d'abord les escaliers, partez à droite et récupérez 30 Gils dans le trésor.

Ensuite, rebroussez chemin et montez les escaliers que vous aviez ignorés. Allez d'abord à gauche, abattez les ennemis et récupérez 4 potions dans le trésor de gauche. Revenez en arrière, descendez les autres marches qui sont désormais sur votre gauche et abattez les mini droïdes de garde. Récupérez un Bracelet de fer dans le trésor, à gauche, sautez par-dessus les débris d'en face et avancez tout droit jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après la scène, vous regagnez le contrôle de Snow. D'abord, montez les escaliers qui sont derrière vous, récupérez deux potions et revenez en arrière. Sauvegardez, suivez le chemin principal et abattez deux Panthérons. Enfin, activez le mécanisme et regardez la scène qui suit.

De retour avec Lightning et Sazh, lisez les informations concernant les furtifs et avancez. Sauvegardez, éliminez les Panthérons et montez les marches. Eliminez d'autres ennemis, avancez à gauche et prenez la Queue de Phoenix dans le trésor. Ensuite, affrontez un Myrmidon près des marches suivantes et montez.

Abattez les ennemis, prenez la lame Gladius dans le trésor et équipez-en Lightning. Montez les escaliers suivants, affrontez un Myrmidon et un Pantheron, et poursuivez vers l'avant.

Après la courte scène, vous reprenez le contrôle de Snow. Partez d'abord en arrière, récupérez deux potions dans le coffre et revenez. Suivez le chemin principal, éliminez les ennemis et activez le mécanisme. Enfin, poursuivez jusqu'au bout du chemin et sautez sur la plateforme d'en face.

Après une autre scène, vous regagnez le contrôle de Hope et Vanille. D'abord, montez les escaliers et prenez à droite. Achevez les ennemis, récupérez un Fortifiant dans le trésor puis descendez les marches et partez tout droit vers la porte qui s'ouvre.

Sauvegardez votre progression, prenez les 100 Gils dans le coffre et abattez les deux Panthérons. Ensuite, poursuivez le chemin et regardez la courte scène qui suit.

Après les retrouvailles avec Snow, vous affrontez de nouveaux types d'ennemis. Lancez les grenades sur ces Goules, utilisez une potion en cas de besoin et achevez-les.

Vous incarnerez ensuite Lightning et Sazh, partez directement à gauche et prenez une Poignée de Force dans le trésor. Ensuite, revenez en arrière et remontez les escaliers. Abattez d'autres Goules et montez les escaliers suivants. Affrontez Ghast, suivez le chemin, sauvegardez et entrez par la porte suivante.

Avancez tout droit, éliminez les Goule en chemin, abattez deux Ghast à la fin et montez les escaliers.

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de Lightning, Snow et Sazh. Suivez le chemin principal, abattez les ennemis et montez les escaliers. Récupérez 5 potions dans un trésor à gauche, sauvegardez à droite et entrez par le portail au milieu pour affronter un boss.

Boss : Anima
Dans ce combat, attaquez d'abord les deux bras d'Anima et détruisez-les. Ensuite, concentrez-vous sur son corps et attaquez-le rapidement avant que les bras ne réapparaissent. Répétez ces attaques, prenez des potions si votre état de santé est critique et achevez ainsi Anima.

Chapitre 3 : Lac Bresha

Basses terres de Cocoon

A partir de ce chapitre, vous commencez à gagner de l'expérience en engageant plusieurs combats. Par conséquent, il est important de gagner un maximum de combats afin d'augmenter votre niveau. Après les scènes, apprenez les stratégies de combat, lisez les instructions et abattez les ennemis.

Ensuite, descendez la pente et apprenez l'utilisation des Cristariums. Avancez jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Abattez les ennemis, récupérez un Bâton Nacré dans le trésor et revenez au croisement.

Prenez cette fois à droite, sauvegardez votre partie et avancez jusqu'aux ennemis. Abattez-les, repérez un trésor sur votre droite et prenez son contenu. Suivez le chemin, sautez par-dessus les débris et atteignez la section élevée. Avancez à droite, prenez 200 Gils dans le trésor et revenez sur le chemin principal.

Après la courte scène, apprenez les attaques manuelles et abattez les troupes PSICOM. Ensuite, suivez le chemin étroit jusqu'au prochain croisement et partez d'abord à droite. Éliminez les ennemis, récupérez les Larmes de Cie'th dans le trésor et revenez prendre l'autre chemin (celui de gauche).

Courez jusqu'au croisement suivant, prenez d'abord à gauche et récupérez un Bracelet en argent. Revenez en arrière, suivez le chemin qui était à droite et abattez les nouveaux ennemis. Poursuivez, sauvegardez à droite puis descendez la pente.

Avancez, combattez quatre Panthérons, prenez une Queue de Phoenix dans le trésor qui est à gauche et poursuivez sur le chemin de droite. Abattez deux autres Panthérons, ouvrez un autre trésor sur votre gauche et obtenez un Fluide étrange.

Ensuite, poursuivez votre chemin jusqu'au prochain croisement et prenez d'abord à gauche. Abattez les ennemis, récupérez une Marque de mage dans le trésor et revenez au croisement. Partez cette fois à droite, sauvegardez votre progression et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Mécaguerrier Manasvin
Pour vaincre ce monstre, vous devez d'abord le mettre en état de choc puis lui infliger d'importants dégâts. Pour ce faire, choisissez d'abord la stratégie Assaut furieux et attaquez-le. Gardez un oeil sur votre jauge de santé et changez vers la stratégie Solidarité avant qu'elle ne se vide. Prenez une potion si nécessaire, répétez ces attaques et achevez ainsi ce monstre.

Après le combat, remontez la pente et avancez jusqu'au prochain embranchement. Prenez d'abord à droite, récupérez un Fluide étrange dans le trésor et revenez prendre l'autre chemin. Traversez le vide via la passerelle, suivez d'abord le chemin de droite et récupérez un Fluide énigmatique dans le trésor. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin principal.

Avancez jusqu'au croisement suivant, prenez à droite et récupérez un Croc Maléfique. Ensuite, revenez en arrière et examinez le vaisseau abandonné. Une fois que la voie est libre, traversez le pont et éliminez les monstres. Sauvegardez et continuez jusqu'à ce que le combat contre Béhémoth se déclenche.

Boss : Béhémoth Alpha
Dans ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité pour obtenir des informations concernant Béhémoth. Ensuite, utilisez la stratégie Assaut furieux et attaquez-le avec la compétence Ruines. Si vous êtes gravement blessé, optez pour la stratégie Polyvalence et reprenez les assauts. Poursuivez les attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, suivez l'embranchement de droite, récupérez un Analyseur dans le trésor et revenez au chemin principal.

Lorsque la scène cinématique s'achève, suivez le chemin principal jusqu'au nouvel embranchement et abattez les

ennemis en chemin. Partez d'abord à droite, récupérez un Circuit Numérique dans le trésor de droite puis revenez sur vos pas. Suivez le chemin de gauche, traversez le pont et abattez les ennemis.

Ensuite, sautez sur les rebords de la montagne jusqu'à ce que vous atteigniez un embranchent. Suivez le chemin de droite, sautez par-dessus les rebords et récupérez une huile de Paraffine dans un trésor. Continuez à avancer, récupérez 50 Gils dans un autre trésor et atteignez un nouvel embranchement.

Partez d'abord à l'extrême droite, prenez un Câble isolé dans le trésor et revenez à gauche. Sauvegardez votre progression et continuez d'avancer jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Par la suite, suivez le chemin étroit de la montagne, ouvrez deux trésors en chemin et récupérez 30 Gils et des Griffes encrassés.

Portes de l'antiquité

Montez les escaliers, sauvegardez votre progression et entrez dans le temple. En haut des marches, regardez à droite et récupérez 600 Gils dans le trésor. Ensuite, abattez le Béhémoth et suivez le chemin des débris vers la droite. Ouvrez le trésor qui est au fond, prenez les Circuits numériques et partez à gauche.

Eliminez les ennemis dans la cour, traversez le pont brisé et avancez jusqu'à la bifurcation. Descendez les marches à droite, repérez un trésor dans une entrée à droite et prenez les Griffes encrassés.

Ensuite, descendez dans la cour et abattez les ennemis. Avancez vers la gauche, prenez une Bague étincelante dans le trésor puis revenez à droite. Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez 3 Potions.

Montez les marches suivantes, récupérez le contenu d'un trésor à droite puis suivez le chemin de gauche. Abattez les ennemis en chemin, récupérez un Millérite dans un trésor et avancez jusqu'à la cour suivante.

Montez les escaliers à droite de la cour, récupérez un Film ferroélectrique puis redescendez dans la cour. Abattez les ennemis, suivez le chemin principal et montez les escaliers. Récupérez une Queue de Phoenix près du bord droit, prenez également deux Analyseurs à gauche des escaliers puis sauvegardez et montez les marches.

Boss : Garuda Intercepteur
Dans ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité pour étudier l'ennemi et effectuez des attaques automatiques. Gardez la stratégie Assaut Furieux tant que votre jauge de santé est remplie puis changez si vous êtes blessé. Dans la seconde phase du combat, utilisez Polyvalence jusqu'à ce que l'ennemi soit en état de choc puis optez pour Assaut Furieux pour lui infliger d'importants dégâts.

Maelström Silencieux

Après la scène cinématique, vous reprenez le contrôle de Snow. Achevez les soldats ennemis et préparez-vous à affronter des Eidolons.

Eidolon : Soeurs Shiva (Nix & Stiria)
Dans cet affrontement contre Nix, vous allez apprendre comment attaquer un Eilodon pour en gagner le contrôle. En effet, vous devez réaliser des attaques afin de remplir la jauge de symbiose de l'Eilodon puis appuyez sur la touche adéquate pour le contrôler. Dans ce combat, utilisez simplement la stratégie Défenseur et contentez-vous de défendre. Dès que la jauge est remplie, appuyez sur la touche indiquée afin de compléter ce combat.

Chapitre 4 : Pics Infâmes

Terres mortes de Cocoon

Après les cinématiques, abattez les Panthérons et regardez la cinématique suivante.
Maintenant que vous contrôlez Sazh, traversez le pont et allez à droite pour qu'une autre scène se déclenche.

Vous regagnez à nouveau le contrôle de Lightning et Hope. Entrez dans le menu Cristarium, attribuez les PC et avancez jusqu'à la bifurcation. Suivez le chemin qui se trouve à droite du point de sauvegarde, récupérez des Analyseurs dans le trésor et retournez sauvegarder.

Partez cette fois à gauche, sautez sur la plateforme circulaire puis de l'autre côté pour atteindre le bord de la montagne.

Avancez le long de la montagne, abattez les ennemis et atteignez la cible.

Vallée des débris

Après la scène cinématique, vous regagnez le contrôle de Sazh et Vanille. Sauvegardez, entrez dans le tunnel et affrontez les ennemis qui sont au bout. Attaquez d'abord le soldat Pulse qui est le plus puissant de vos adversaires puis occupez-vous des drones restants.

Ensuite, activez le mécanisme du milieu et suivez le chemin ainsi créé. Avancez jusqu'aux ennemis suivants, abattez les Thexterons en premier lieu, le soldat pulse puis les drones. Récupérez la ceinture noire dans le trésor puis entrez dans le tunnel et appuyez sur le clavier. Poursuivez votre route, abattez les ennemis et retrouvez Hope, un peu plus loin.

Par la suite, escaladez les débris, prenez Ninurta dans le trésor et achevez l'ennemi.

Poursuivez le chemin, sauvegardez votre progression et continuez à avancer. Abattez les ennemis que vous rencontrez et courez jusqu'au prochain croisement. Suivez le chemin de gauche, avancez jusqu'au croisement suivant et prenez la voie de gauche.

Récupérez un Brassard métallique et une Queue de Phoenix dans les deux trésors, sauvegardez votre progression puis revenez au chemin principal. Avancez jusqu'au prochain point de sauvegarde, sauvegardez puis traversez la passerelle.

Après la scène, vous retrouvez Lightning. Remontez la passerelle, avancez tout droit jusqu'au panneau de contrôle et activez-le.

Montez les marches, récupérez un Analyseur dans une entrée à droite puis continuez votre ascension. Avancez jusqu'à la bifurcation, prenez à droite et prenez une Bague Ardente dans un trésor. Continuez vers l'avant, sauvegardez votre progression et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Cuirassé
Dans ce combat, changez constamment entre les stratégies Assaut furieux et Polyvalence. Lorsque votre jauge de santé est pleine, gardez la stratégie Assaut furieux et attaquez avec Pyro-impact. Si c'est le cas contraire, optez pour la stratégie Polyvalence afin de soigner les blessures puis recommencez les assauts. Répétez ces techniques jusqu'à ce que Cuirassé soit en état de choc et subisse ainsi d'importants dégâts.

Dans la seconde phase du combat, répétez les mêmes techniques et faites davantage attention à votre jauge de santé.

Maintenant, continuez le long du chemin principal, sauvegardez votre progression et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la scène, vous contrôlez Lightning et Hope dans un combat contre plusieurs soldats.

Piste du charognard

Prenez la direction de la marque jaune, avancez jusqu'à la bifurcation et prenez d'abord à gauche. Récupérez une Fibre optique dans le trésor, revenez au croisement et prenez à droite.

Continuez le long du chemin principal jusqu'au prochain croisement et prenez à droite. Récupérez un Analyseur, poursuivez votre route et abattez un autre ennemi.

Sauvegardez votre progression, affrontez deux gardes PSICOM puis prenez le contrôle d'une machine à pulse. Conduisez cette machine, frayez-vous un chemin en défonçant les barricades et attaquez les ennemis grâce à un

puissant coup de bras mécanique, ou en leur fonçant dessus.

Lorsque vous remettez les pieds sur terre, récupérez 100 Gils et des Peaux épaisses dans les deux trésors et avancez vers la cible. Entrez dans un tunnel, prenez les Condensateurs dans le trésor et sauvegardez votre progression, un peu plus loin.

Avancez jusqu'au croisement, suivez le chemin de droite et récupérez une Bague étincelante puis descendez sur le chemin principal.

Continuez à avancer vers le croisement suivant, prenez à droite et récupérez une Queue de Phoenix dans le trésor.

Poursuivez dans le tunnel de droite, abattez les ennemis par surprise et sauvegardez votre progression plus loin.

Eidolon : Odin
Au début du combat, utilisez la stratégie Double magie puis changez vers Urgence dès que l'un des alliés est blessé. Alternez constamment entre ces deux stratégies, utilisez une Queue de phoenix et des potions en cas de besoin et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle s'affiche.

Après le combat, suivez le chemin principal et entamez un combat dans lequel, vous apprendrez le mode symbiose. Faites appel à Odin, lisez les instructions et apprenez la technique.

Usine de traitement

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Sauvegardez, suivez le chemin jusqu'au mécanisme et activez-le. Traversez la passerelle, avancez jusqu'à la bifurcation et prenez les marches qui sont à droite. Récupérez une Amulette spirituelle, continuez vers l'avant et sauvegardez votre partie.

Poursuivez votre randonnée, abattez deux troupes de pingouins et récupérez une Bague Ardente dans un trésor sur le chemin. Lorsque vous apercevrez le grand Générateur, descendez la rampe et partez d'abord à l'extrême droite. Récupérez une Queue de Phoenix, revenez au point de sauvegarde et sauvegardez.

D'abord, suivez le chemin qui est à droite, activez un premier panneau en haut des marches puis activez un second panneau au bout du chemin.

Ensuite, suivez le chemin qui est à gauche du générateur et faites la même opération. Le grand bloc s'élève et un trésor apparait. Sauvegardez à nouveau si vous le voulez, avancez sous le générateur et récupérez le Fortifiant. Enfin, dirigez-vous vers la porte qui vient de s'ouvrir et abattez les ennemis. Avancez, récupérez 300 Gils dans le trésor et sortez de la grotte.

Lorsque vous prenez le contrôle de Snow, entrez dans la cafétéria et parlez avec la réceptionniste. Ensuite, sortez et traversez le pont au bord de l'eau.

Chapitre 5 : Forêt de Gapra

Recherche écologiques

Après les cinématiques, vous prenez le contrôle de Hope et Lightning. D'abord, augmentez vos capacités dans le menu Cristariums puis sauvegardez votre progression. Suivez le chemin, abattez les ennemis et regardez la scène qui suit.

Ensuite, utilisez l'élévateur et sauvegardez. Avancez le long du chemin linéaire, suivez les faisceaux lumineux si vous êtes perdu et rejoignez le prochain croisement. Prenez d'abord à gauche afin de récupérer un Antidote dans le trésor puis prenez le chemin à droite.

Après la scène cinématique, prenez l'ascenseur et descendez. Sauvegardez, suivez le chemin et récupérez l'Œil du Faucon dans un petit embranchement sur votre droite. Continuez à avancer, abattez les ennemis que vous rencontrez et atteignez la marque jaune.

Site de recherche D

Après la scène, sauvegardez et prenez l'ascenseur. Dans cette zone, vous devez éliminer les créatures pour désactiver les barrières du champ magnétique.

Progressez alors vers l'avant, abattez les loups et continuez. Grimpez aux rebords, repérez un trésor contenant des Antidotes sur votre droite et passez la seconde barrière.

Avancez jusqu'à ce que vous soyez pris dans un piège et affrontez Béhémoth pour ôter les champs magnétiques. Ce monstre est vulnérable à l'eau. Une fois qu'il est abattu, grimpez aux rebords puis grimpez à la feuille sur la droite. Abattez les ennemis, passez le dernier portail et regardez la scène qui suit.

Après la scène, Lightning devient le leader du groupe. Traversez sur la feuille de fougère et descendez dans la section suivante. Au prochain croisement, partez d'abord à droite et débarrassez-vous de la barrière. Récupérez un Pendentif étoilé dans le trésor au fond, revenez au croisement et suivez le chemin au milieu.

Grimpez sur la feuille de fougère et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, suivez le chemin et repérez un trésor dans une courte bifurcation à gauche. Prenez le Cybersabre Alpha, avancez à droite jusqu'à la barrière suivante et affrontez un Béhémoth pour l'ouvrir.

Traversez sur la feuille de fougère et sauvegardez votre progression. Avancez, repérez un portail sur votre gauche et faufilez-vous près de la porte pour entrer. Abattez le Béhémoth, récupérez 1500 Gils dans le trésor et sortez. Continuez vers la cible, prenez l'entrée à droite, abattez un second Béhémoth et récupérez de l'Huile parfumée.

Avancez jusqu'à la feuille de fougère, ignorez-la pour l'instant et partez à gauche. Abattez un autre Béhémoth, récupérez une Amulette Gardienne dans le trésor et revenez sur vos pas. A présent, grimpez sur la feuille de fougère et atteignez le chemin élevé.

Avancez jusqu'à l'élévateur, empruntez-le et sauvegardez votre progression. Continuez à avancer après la cinématique, récupérez un Energisant en chemin et sauvegardez. Avancez tout droit vers l'arène, abattez les ennemis et activez le mécanisme.

Boss : Protoflore
Ce combat est l'un des plus durs du jeu. D'abord utilisez la compétence Acuité pour que les combos automatiques puissent détecter les points faibles de l'ennemi qui changent constamment. Utilisez en premier lieu la stratégie Subtilité, changez ensuite pour Double magie et attaquez ainsi l'adversaire.

Dès que votre jauge vire au jaune utilisez la stratégie Finesse, ou Urgence, pour la remplir. Enchainez ensuite avec un Choc brulant, ou une Double magie. Lorsqu'il est assommé, optez pour la stratégie Choix brulant pour lui infliger un maximum de dégâts. Restez patient, utilisez des potions en cas de besoin et abattez ce monstre.

Après le combat, suivez le chemin, sauvegardez votre partie et atteignez votre objectif.

Chapitre 6 : Côte de Sunleth

Réserve naturelle

Après les cinématiques, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Augmentez vos capacités, sauvegardez et suivez le chemin. Abattez de nouveaux ennemis, courez jusqu'à la bifurcation et prenez à gauche. Récupérez un Fluide mystérieux dans le trésor, revenez en arrière et continuez le long du chemin principal.

Récupérez un Sceptre Belladonne juste avant le point de sauvegarde, sauvegardez et continuez. Grimpez d'un tronc à l'autre, abattez plusieurs piments dans une grande arène circulaire et récupérez un Procyon sur la droite.

Continuez jusqu'à la bifurcation suivante, partez d'abord à gauche pour récupérez un Code de médecine puis poursuivez vers l'autre chemin.

Ciel irisé

Après les scènes cinématiques, descendez la pente et sauvegardez la partie. A présent, il très recommandé de fuir les grands ennemis car ils sont très coriaces. Suivez le chemin, ignorez la voie à gauche et continuez tout droit. Récupérez un Analyseur dans un trésor, poursuivez vers l'avant et récupérez des Ailes écailleuses. Continuez jusqu'à l'entrée d'une grotte, regardez la scène et descendez près du lac.

Après une autre scène, sauvegardez votre progression et avancez jusqu'à la sphère météorologique. Ces boules permettent de changer le climat de la région et de changer ainsi les ennemis que vous rencontrez. Des ennemis sont parfois plus coriaces que d'autres. D'abord, gardez le temps pluvieux et abattez les reptiles. Touchez la seconde sphère, partez à droite de la bifurcation et récupérez un Brassard métallique.

Touchez la troisième sphère, entrez dans la grotte et sortez de l'autre coté. Eliminez les quelques monstres, suivez la bifurcation à gauche et touchez la sphère sans attirer l'attention du gros monstre. Récupérez une Bague aquatique dans le trésor et avancez tout droit vers le grand monstre volant. Abattez-le, touchez la sphère suivante et avancez.

Grimpez aux rebords, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Enlil et Enki
Utilisez d'abord la technique Acuité pour étudier les points faibles de ces monstres. Utilisez la stratégie Choc brulant, ou Double magie, pour attaquer les monstres puis enchainez avec Finesse si votre état de santé est grave. Concentrez-vous d'abord sur l'un des deux monstres, mettez-le en état de choc et attaquez. Gardez l'oeil ouvert sur vos jauges de santé, utilisez les potions en cas de besoin et abattez-les.

Après le combat, remontez la pente et avancez jusqu'à la brèche dans la clôture.

Chapitre 7 : Palumpolum

Porte de la ville

Attribuiez les PC dans le menu Cristarium et sauvegardez. Avancez tout droit vers le marqueur jaune et abattez les deux groupes de soldats. Passez entre les deux camions, repérez un trésor sur la droite et récupérez les Fibres optiques.

Ensuite, repérez le conduit d'égout se trouvant à gauche du camion et entrez. Avancez jusqu'à la bifurcation, allez à gauche pour récupérer des Flasques d'eau bénite et reprenez le chemin principal.

Sortez du conduit, prenez le chemin de la montagne, montez les escaliers et entrez dans un autre conduit. Avancez, regardez du côté droit du conduit, obtenez des Analyseurs et sortez.

Complexe d'agriculture

Après la cinématique, sauvegardez votre partie, avancez et activez le levier. Montez sur la plateforme mobile, traversez le vide et atteignez la passerelle de l'autre côté. Suivez le chemin de la passerelle, combattez un puissant adversaire Lucidon et mettez-le en état de choc pour le battre.

Ensuite, continuez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche puis avancez jusqu'à la plateforme suivante. Prenez-la pour traverser le vide, suivez la passerelle et regardez la scène qui suit.

Avancez sur la passerelle suivante, récupérez le contenu du trésor en chemin et prenez la plateforme suivante. Sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Après les scènes cinématiques, utilisez les soeurs Shiva pour combattre les soldats PSICOM. Ensuite, sauvegardez et montez les marches. Abattez les soldats suivants, faites attention à celui qui possède un lance-roquettes puis poursuivez le chemin.

Entrez dans la grotte glaciale et ressortez à l'autre bout. Avancez, ignorez d'abord le chemin de droite, abattez un officier PSICOM au bout du chemin et récupérez un Fortifiant dans le trésor. Ensuite, prenez le chemin que vous aviez ignoré et descendez dans une cour.

Abattez les ennemis, montez d'abord sur la rampe de droite et récupérez un Coeur de Chevalier. Revenez ensuite en arrière et partez tout droit vers le chemin gelé. Abattez les ennemis, descendez par le portail et allez à gauche pour récupérer des Câbles isolés. Poursuivez le chemin à droite, sauvegardez et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ruelles

Après la scène, vous contrôlez Lightning et Fang. Améliorez leurs compétences, sauvegardez et avancez. Éliminez les groupes de soldats PSICOM, abattez le robot et atteignez l'objectif en jaune.

Promenade Ouest

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Snow et Hope. Récupérez des Flasques dans le trésor derrière vous, sauvegardez et avancez vers l'objectif. Montez les marches, repérez un passage dans le coin gauche et grimpez aux rebords. Suivez le chemin jusqu'au bout, récupérez des Puces à primes dans le trésor et descendez.

Suivez le chemin principal, récupérez une Amulette égide dans un trésor et sauvegardez votre partie. Abattez les soldats ennemis plus loin et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Combattez ensuite les snipers aériens et avancez jusqu'à ce qu'une autre scène commence.

Tours de Rivera

Lorsque vous reprenez le contrôle des deux personnages, avancez tout droit et sauvegardez. Descendez les marches, entrez dans un grand tunnel et allez récupérer une Marque de Shaman à gauche.

Partez ensuite du côté opposé, ignorez le premier passage à droite et repérez une seconde entrée sur la droite. Atteignez-la, récupérez les Tourillons de poussée dans le trésor et revenez prendre le chemin précédemment ignoré.

Repérez un trésor sur la droite, prenez le Vidofnir à l'intérieur et partez à gauche. Suivez le chemin et prenez le Furtif n°6 dans le trésor à droite. Ensuite, grimpez aux échafaudages et partez à droite. Suivez le chemin de la passerelle qui vire à droite, récupérez 2000 Gils dans le trésor et revenez en arrière. Partez cette fois-ci en face des échafaudages et suivez le chemin. Grimpez sur d'autres étagères, sauvegardez votre partie et continuez pour affronter un boss.

Boss : Subjugueur Ushumgal
Lors de ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité puis commencez avec la stratégie Ingéniosité. Attendez que Hope utilise son sort Anti-feu, changez pour la stratégie Choc brulant et remplissez la jauge de choc de l'ennemi. Si votre jauge se vide, optez pour Prudence, ou les potions, et remplissez-la. Reprenez rapidement les assauts en revenant à Choc brulant et mettez l'ennemi en état de choc. A ce moment, optez pour la Double magie pour lui infliger un max de dégâts. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce que l'ennemi baisse sa garde puis abdique.

Promenade Ouest

Après le combat, sauvegardez et reprenez le contrôle de Lightning et Fang. Tournez-vous, allez au fond du chemin et récupérez le contenu du trésor. Ensuite, revenez sur le chemin principal, grimpez sur l'échafaudage et sauvegardez.

Partez à droite, abattez les soldats ennemis, esquivez le Béhémoth et escaladez les marches. Après la cinématique, récupérez une Lame éclaireur dans le trésor en haut de la pente et poursuivez à gauche.

Haut de Félix

Après les scènes cinématiques, sauvegardez votre progression. Revenez prendre les premiers escaliers à l'entrée, avancez tout droit et récupérez un Bracelet de Tungstène. Partez ensuite vers la droite, descendez les escaliers qui

sont à gauche et récupérez une Ceinture noire dans le trésor. Ensuite, suivez le chemin à droite, descendez les marches et sauvegardez.

Avancez, utilisez un furtif pour esquiver le Béhémoth, ou affrontez-le et continuez. Après une scène cinématique, vous affrontez le Subjugueur Ushumgal une seconde fois.

Boss : Subjugueur Ushumgal
D'abord laissez Hope perdre son combat contre le monstre car il n'a aucune chance tout seul. Une fois qu'il est battu, Lightning et Fang le rejoignent. Commence alors le vrai combat. D'abord, utilisez Acuité et la stratégie Sans pitié. Une fois que le monstre est bien étudié, optez pour l'Assaut furieux pour remplir sa jauge de choc. Si vous êtes blessé, utilisez la stratégie Polyvalence pour soigner les personnages et attaquer l'ennemi en même temps. Utilisez ainsi Assaut furieux pour lui infliger d'importants dégâts et battez ainsi ce monstre.

Résidence Estheim

Après le combat, récupérez une Queue de Phoenix en haut des marches à gauche puis rejoignez Hope.

Après une autre scène, sauvegardez la partie et allumez la télévision. Après la scène cinématique, vous êtes confronté à des soldats PSICOM. Abattez-les, récupérez un Energisant dans un trésor du coin et un Poignée de Lutteur au fond du couloir. Enfin, sauvegardez et prenez l'ascenseur en face.

Boss : Cuirassé Volant
Dans ce combat, utilisez d'abord un Analyseur et étudiez les cinq différentes parties de l'ennemi. Placez Hope en tant que Tacticien, Fang en Défenseur et Lightning en soigneur pour avoir la stratégie Protection. Utilisez d'abord cette stratégie au début du combat puis utilisez Assaut furieux pour l'attaquer. Visez d'abord les tourelles du Cuirassé et détruisez-les une par une. Ensuite, acharnez-vous sur son corps, mettez-le en état de choc et infligez-lui d'importants dégâts. Alternez toujours entre ces deux stratégies, utilisez Protection dès que vous êtes blessé et reprenez l'Assaut Furieux aussitôt que votre jauge est remplie.

Chapitre 8 : Nautilus

Gare de Nautilus

D'abord, attribuez les PC dans le menu Cristarium et sauvegardez votre partie. Ensuite, allez jusqu'à la marque jaune et regardez la scène cinématique. Dirigez-vous vers la marque suivante, descendez la rampe et remontez les marches.

Après la scène, avancez sur la terrasse du café et tournez à droite. Après une autre scène cinématique, avancez tout droit vers la station, sauvegardez au fond du couloir puis revenez prendre le premier Nautilift pour aller au Parc Nautilus.

Parc Nautilus

Après la scène, revenez en arrière et entrez dans l'embranchement qui est à l'extrême gauche. Récupérez une Queue de Phénix, retournez sur le chemin principal et atteignez une grande cour.

Piou le petit Chocobo de Sazh décide alors de jouer à cache-cache. Cherchez d'abord près des petits Chocobos, sur la charrette, près de la fontaine puis à proximité du groupe de Chocobos. Récupérez ainsi le Pendentif étoilé qui apparait dans le trésor, suivez le chemin principal et sauvegardez votre progression.

Après la scène, abattez les ennemis que vous rencontrez en chemin et récupérez un Spica dans un trésor. Au prochain croisement de la route principale, allez à droite et récupérez une Amulette égide au fond.

Ensuite, suivez le chemin qui est désormais sur votre droite et avancez jusqu'au prochain croisement. Allez d'abord tout droit, récupérez un Bâton de guérisseur dans un trésor puis revenez prendre l'autre chemin. Sauvegardez, continuez vers la cible jaune et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Moissonneur Midlight

Au début du combat, utilisez Sazh en tant que Tacticien et Vanille en tant que Saboteur (Fin Stratège) et étudiez l'ennemi avec Acuité. Une fois que les sorts sont lancés, optez pour les stratégies Double magie et Choc brulant pour remplir la jauge de Choc de l'ennemi. Lorsque la jauge de santé redescend, ou que l'ennemi vous empoisonne, utilisez la stratégie Finesse pour y remédier. Répétez cette méthode, faites attention à son canon, gardez votre jauge de santé remplie et éliminez-le.

Après le combat et les scènes cinématiques, avancez dans le corridor, montez les escaliers et préparez-vous à affronter l'Eilodon de Sazh.

Eidolon : Brynhildr
Comme pour chaque début de combat, utilisez la technique Acuité et la stratégie Amélioration. Ensuite, optez pour Double magie pour lui infliger des dégâts et Opposition lorsque vous êtes blessé. Alternez constamment entre ces stratégies et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle apparait.

Chapitre 9 : Palamecia

Hangar à vaisseaux

En tant que Lightning, attribuez les PC et sauvegardez la partie. Avancez dans le corridor, discutez avec tous les personnages puis parlez à Cid pour décoller.

Pistez d'atterrissage courte

Après la cinématique, abattez les soldats PSICOM et sauvegardez. Eliminez d'autres ennemis, activez le levier et montez sur l'élévateur. Grimpez jusqu'à la passerelle et avancez d'abord à droite pour récupérer des Circuits numériques.

Ensuite, partez de l'autre côté de la passerelle et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Par la suite, sauvegardez, abattez les ennemis et traversez la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis, allez à droite du vaisseau et sautez pour atteindre la passerelle élevée. Partez immédiatement à droite, récupérez des Puces à Primes dans le trésor et poursuivez de l'autre côté.

Avancez le long des passerelles, abattez les ennemis puis grimpez sur le prochain vaisseau pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez le trésor à gauche, prenez l'Huile de Silicone et continuez jusqu'à la section suivante.

Couloir de l'équipage

Après la scène cinématique, sauvegardez, suivez le chemin du corridor et tournez à droite. Récupérez un Sabre chevalier dans le trésor, poursuivez à droite puis à gauche et récupérez une Bague Ardente dans un autre trésor.

Remontez la pente, abattez d'autres ennemis et sauvegardez. Avancez, récupérez une Lance Pandore dans le trésor et continuez.

Accès cargaison

Après la scène cinématique, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Augmentez leurs niveaux puis sauvegardez. Avancez dans le couloir, abattez l'ennemi et ouvrez la porte de gauche.

Avancez jusqu'au croisement, prenez à droite jusqu'au prochain croisement et tournez à nouveau à droite. Ouvrez la porte, récupérez un Gantelet royal dans le trésor et revenez en arrière. Continuez tout droit dans le couloir et dirigez-vous vers le marqueur jaune. Récupérez une Gelée Trouble dans le trésor près de la porte et ouvrez-la.

Couloir de l'équipage

De retour avec Lightning, ouvrez la porte et sauvegardez. Cet endroit est composé d'une arène en forme de deux cercles parallèles. D'abord, allez à l'extrémité droite puis gauche du cercle extérieur et récupérez respectivement une

Cape Blanche et une Résine antalgique.

Ensuite, accédez au cercle intérieur et récupérez un Rhodochrosite et un Conducteur parfait. Enfin, essayez d'éviter les adversaires et allez vers le marqueur jaune sur la mini-carte.

Salle du moteur principal

Vous incarnez à nouveau Sazh et Vanille, attribuez-leur leurs PC et sauvegardez. Suivez le chemin qui est à l'extrême gauche, obtenez une Carapace Segmentée dans le trésor puis accédez à la plateforme du milieu. Récupérez une Queue de Phénix dans le trésor, allez vers le marqueur jaune et abattez le monstre qui bloque le chemin.

Entrez, abattez d'autres ennemis et regardez la scène qui suit.

Pont supérieur tribord

En reprenant le contrôle du groupe de Lightning, regardez derrière vous et allez au fond du chemin pour récupérer un Foulard Siffle-vent dans le trésor.

Ensuite, revenez sur le chemin principal, sauvegardez votre progression et dirigez-vous vers la cible en jaune. Descendez la rampe, éliminez les ennemis et remontez du côté opposé. Sauvegardez, empruntez la rampe et descendez dans le troisième fossé.

Récoltez 300 Gils dans le trésor, remontez et avancez jusqu'au coin droit. Prenez la Bague étincelante dans le trésor, avancez vers la cible et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Attaquant Kalavinka
Le combat se divise en deux parties ; dans la première phase, utilisez la technique Acuité et la stratégie Vague instopable (Ravageur, Ravageur, Saboteur). Ensuite, utilisez les stratégies Assaut furieux et Agression pour remplir sa jauge de Choc et lui infliger d'importants dégâts. Utilisez Polyvalence ou Protection pour remplir les jauges de santé.

Dans la seconde phase du combat, répétez les mêmes techniques d'attaque mais essayez toujours de garder votre jauge de santé pleine. Lorsque le monstre s'élève dans les airs, il effectue une attaque dévastatrice. Utilisez rapidement des potions ou utilisez la stratégie Regain pour remplir la jauge de santé.

La bonne fortune

Après la scène cinématique, vous pouvez changer la composition de l'équipe de combat en entrant dans le menu principal. A présent, gardez l'équipe composée de Lightning, Hope et Fang. Attribuez les PC, sauvegardez.
Cet endroit est composé de trois grandes plates-formes reliées par des ponts extensibles. D'abord, appuyez sur le bouton du panneau, descendez sur la première plateforme et abattez les soldats PSICOM.

Allez à gauche, activez le pont et récupérez un Analyseur dans le trésor. Activez un autre pont à gauche et récupérez une Résine Antalgique. Ensuite, revenez à la plateforme principale et partez à droite. Abattez un grand monstre écailleux, étalez le pont suivant et obtenez deux Bracelets Runiques.

Maintenant, revenez à la plateforme principale et descendez vers la seconde grande plateforme. Abattez les ennemis, partez à droite pour récupérer un Umbra puis revenez en arrière. Descendez sur la troisième grande plateforme, activez le pont à gauche et récupérez 3600 Gils dans le trésor.

Descendez à la quatrième grande plateforme, partez d'abord à droite et à gauche puis descendez encore plus bas et récupérez respectivement un Conducteur Parfait et un Bracelet Or.

Enfin, revenez à la dernière grande plateforme et descendez. Récupérez un Energisant dans le trésor, sauvegardez votre progression et changez de combattant avant d'entamer le boss suivant. Choisissez la composition suivante ; Lightning, Hope et Vanille puis rejoignez la cible pour affronter un boss.

Boss : Barthandelus

Barthandelus est composé de plusieurs parties que vous devez détruire en premier lieu. Au début du combat, utilisez Acuité et la stratégie Sans pitié (Ravageur, Tacticien et Saboteur). Une fois que vous obtenez Protection et Bouclier, optez pour la stratégie Rafale furieuse et Polyvalence. Lorsque l'ennemi est en état de choc, gardez les mêmes stratégies (Rafale furieuse et Polyvalence). Une fois que les membres de Barthandelus sont détruits, attaquez-vous à son tronc et effectuez les mêmes techniques d'attaque. Lorsqu'il effectue sa grande attaque, utilisez Phénix (trois soigneurs) pour remplir rapidement les jauges de santé et reprenez les hostilités. Utilisez Acuité à chaque fois que vous changez de cible ou un Analyseur.

Chapitre 10 : Cinquième Arche

Traverse supérieure

Après les scènes cinématiques, vous reprenez le jeu avec Lightning. Sauvegardez la partie, avancez tout droit dans le tunnel et partez aux Ruines.

Montez les escaliers à gauche, sauvegardez, montez d'autres marches et éliminez les deux robots après la cinématique.

Soute Vestibulaire

Choisissez Lightning, Snow et Vanille, avancez et récupérez une Amulette de Héros sur votre droite. Suivez le chemin, montez les escaliers et abattez des ennemis dans une grande terrasse. Deux voies sont accessibles. Partez d'abord à gauche pour récupérer des Carcasses de Bambo puis reprenez l'autre voie. Sauvegardez votre progression, abattez les escargots et continuez. Entrez dans le second tunnel à gauche, obtenez une Amulette de Magus puis allez de l'autre côté.

Suivez le long tunnel qui est à gauche, éliminez les ennemis et avancez jusqu'à ce que la route s'arrête. A présent, deux chemins s'offrent à vous. Allez d'abord à droite, grimpez sur les débris, avancez au fond du tunnel et récupérez de l'Huile médicinale. Ensuite, revenez au croisement et suivez l'autre chemin qui est à gauche.

Avancez dans un autre tunnel, grimpez sur les débris et poursuivez jusqu'au croisement. Allez d'abord à droite, récupérez une Chevalière Irisée dans le trésor puis continuez à gauche. Sauvegardez, ouvrez la porte et entrez.

Confluent supérieur

Avancez tout droit, descendez par le bord et atteignez une autre passerelle en bas. Récupérez 600 Gils puis descendez par le bord en face du trésor. Avancez tout droit, abattez les ennemis et prenez la porte. Poursuivez tout droit, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à la prochaine porte.

Hibernatorium

Dans cette salle, vous allez affronter deux ennemis coriaces. Essayez à tout prix de les fuir et de les surprendre par derrière pour effectuer une attaque surprise. Ainsi, le monstre sera facilement mis en état de choc et sera vulnérable à votre Agression. Une fois que les deux Berseks sont achevés, prenez le Rigel du trésor et franchissez la porte suivante.

Conduit interne

Appuyez sur l'écran tactile pour descendre puis sauvegardez.

Avancez à droite, récupérez une Amulette spirituelle dans le trésor puis partez à gauche. Suivez le tunnel jusqu'au bout, prenez le suivant à gauche et abattez le Béhémoth. Avancez tout droit, suivez le chemin de droite et récupérez un Alicanto dans le trésor. Avancez, sautez sur les débris et continuez tout droit. Abattez des escargots et un Béhémoth dans un cul-de-sac sur votre droite et ramassez des Griffes monstrueuses dans le coffre.

Ensuite, revenez en arrière et descendez les escaliers. Suivez le chemin, entrez dans le tunnel et atteignez la zone suivante. Récupérez un Brassard métallique au fond à droite et un Energisant près des containers, sauvegardez et

poursuivez sur le chemin principal pour affronter un boss.

Boss : Cid Raines
Le combat contre Cid Raines est très difficile car ce dernier utilise des sorts et des énergisants naturels. Par conséquent, il est impératif de placer deux saboteurs dans votre équipe. Utilisez Lightning, Fang et Vanille. D'abord, lancez Acuité et utilisez la stratégie Exactitude (Ravageur, Saboteur, Saboteur). Lancez-lui quelques sorts puis attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Si plusieurs personnages sont blessés, utilisez Renouveau (Soigneur, Défenseur, Soigneur), profitez du moment où il se trouve en défense puis reprenez les assauts. Utilisez souvent les saboteurs pour l'empêcher d'utiliser des attaques super puissantes et le ralentir. Aussi, alternez entre une attaque et une guérison pour ne pas perdre du terrain en remplissant la jauge de choc. Une fois qu'il est en état de choc, utilisez plusieurs Ravageurs, un tacticien si nécessaire et infligez un maximum de dégâts.

Après le combat, suivez le chemin vers la cible et descendez via l'élévateur. Continuez à avancer jusqu'à la pièce avec les passerelles suspendues. Abattez les ennemis et descendez en sautant depuis le bord. Atteignez une passerelle plus basse, poursuivez le chemin jusqu'à la porte et entrez.

Sauvegardez, progressez le long du chemin principal et affrontez deux groupes d'ennemis dans une arène. Prenez la porte de droite, suivez le chemin puis poursuivez à gauche. Avancez, obtenez un Cercle Spirituel dans le trésor de droite puis continuez tout droit.

Traversez la passerelle, sautez du bord et affrontez un Béhémoth sur la plus basse passerelle. Franchissez la porte, avancez jusqu'à l'arène suivante et abattez les ennemis.

A présent, vous avez deux chemins possibles. Allez d'abord à gauche, abattez un Berseker et prenez le Biosenseur dans le trésor. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez l'autre chemin. Sauvegardez à nouveau, descendez via l'élévateur et abattez les ennemis.

Transept

Suivez le chemin, éliminez un Berseker en chemin et prenez la porte suivante. Sauvegardez, traversez la passerelle et éliminez les ennemis que vous bloquent le chemin. Prenez la porte suivante, repérez un trésor dans le cul-de-sac à gauche et obtenez deux Os Surnaturels.

Continuez sur le chemin principal, affrontez deux Bersekers dans la pièce suivante, sauvegardez et ouvrez le passage en haut des marches.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Bahamut, l'Eilodon de Fang.

Eidolon : Bahamut
Dans ce combat, utilisez seulement les deux stratégies Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur) et Discernement (Saboteur, Soigneur, Soigneur). Essayez de garder la stratégie Renouveau pour ne pas perdre beaucoup de PV et dès que l'occasion se présent, optez pou la stratégie Discernement pour remplir rapidement la jauge de symbiose. Répétez cette technique deux à trois fois et vous serez capable de maitriser la bête.

Après le combat, suivez le chemin bleu et atteignez votre objectif.

Chapitre 11 : Gran Pulse

Camp de base

Après la cinématique, avancez tout droit vers la cible et abattez les ennemis en chemin. Récupérez un Pertuisane dans un trésor, continuez le long de la montagne et préparez-vous à affronter un l'Eilodon de Hope.

Eidolon : Alexandre
Sélectionnez les stratégies Protection (Tacticien, Soigneur, Défenseur), Polyvalence (Ravageur, Soigneur, Défenseur), Assaut Furieux (Ravageur, Ravageur, Attaquant) et Renouveau (Soigneur, Soigneur, Défenseur). Utilisez d'abord

Protection pendant quatre à cinq tours et effectuez un Assaut Furieux lorsque les jauges de santé sont remplies. Utilisez Renouveau en cas d'urgence et alternez entre les autres pour remplir la jauge de symbiose.

Missions

A partir de ce moment, vous pouvez effectuer des missions secondaires en touchant les stèles des Cie'th qui n'ont pas accompli leurs tâches. Achevez ainsi leurs tâches en éliminant des monstres et gagnez ainsi de l'expérience et plusieurs objets.

Etendue centrale

Mission 01 : Le Tire-aux-flancs

-Lieu de la stèle : La stèle de la première mission se trouve directement en face du point de sauvegarde à l'étendue centrale.
-Emplacement de la cible : Admettons que la flèche de l'objectif est le Nord, avancez vers le Nord, récupérez une Canne épineuse dans le trésor puis continuez jusqu'à ce que vous aperceviez le monstre gélatineux.
-Affrontement : Le combat est très simple. Utilisez Acuité pour l'étudier, la stratégie Assaut furieux pour lui infliger des dégâts et Renouveau pour soigner vos blessures.

Mission 02 : Qui va à la chasse

-Lieu de la stèle : A proximité de la cible de la mission 01.
-Emplacement de la cible : Partez au Sud-ouest de l'étendue, récupérez une Bague de Zéphyr dans un trésor puis longez la montagne jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'animaux féroces.
-Affrontement : Utilisez les stratégies Assaut furieux, Rafale furieuse et Renouveau.

Mont Yaschas

Mission 03 : Contamination

-Lieu de la stèle : A proximité de la cible de la mission 02.
-Emplacement de la cible : Revenez près de la première stèle et suivez el chemin étroit qui mène au tout début du chapitre. Suivez-le, prenez à droite lors de la bifurcation, récupérez un Bracelet Runique près d'une chute d'eau en chemin et atteignez le Mont Yaschas. Continuez à avancer, sauvegardez et repérez la grande cible.
-Affrontement : Utilisez Acuité, Exactitude, Assaut furieux et Polyvalence. En cas d'urgence, utilisez Renouveau.

Mission 04 : Héroïsme et Réticence

-Lieu de la stèle : Après avoir battu le monstre de la mission 03, repérez la stèle près de la montagne à gauche.
-Emplacement de la cible : Repérez la cible sur la carte, descendez via le tronc d'arbre et récupérez un trésor près des ennemis. Continuez au bord de la montagne, sauvegardez et repérez un tronc d'arbre à droite qui mène vers un trésor. Prenez l'autre chemin, récupérez 1827 Gils au bord de la montagne et descendez près des ennemis. Référez-vous à la carte, repérez la cible qui est désormais visible et atteignez-la.
-Affrontement : Abattez d'abord les Verdelets car ils sont plus puissants et ils peuvent faire appel à un grand carnivore. Ensuite, occupez-vous des autres monstres. Après le combat, récupérez la Millérite dans le trésor.

Mission 05 : Tristes retrouvailles

-Lieu de la stèle : Après le combat contre la dernière cible, rebroussez chemin et repérez le point de sauvegarde. Sauvegardez, regardez près du mur de la montagne et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin vers l'entrée du Mont Yaschas, partez à gauche vers l'objectif en jaune et récupérez des Queues diaboliques dans le trésor. Ensuite, rejoignez l'objectif et regardez la scène. Revenez près du point de sauvegarde et descendez la pente à droite. avancez jusqu'au croisement, prenez d'abord à gauche pour récupérer une Amulette gardienne dans un trésor, puis prenez l'autre chemin. Suivez le passage étroit en face et

atteignez la cible.
-Affrontement : D'abord, utilisez Acuité et Exactitude (minimum un Saboteur). Ensuite, optez pour Assaut furieux et Renouveau pour remplir rapidement les PV et la jauge de choc de l'ennemi. Lorsqu'il est en état de choc, il sera vulnérable. Après le combat, récupérez la Millérite dans le trésor.

Mission 06 : Foyer, mon doux foyer

-Lieu de la stèle : Après le dernier combat, revenez en arrière dans la zone ouverte et allez à droite. Longez la montagne, sauvegardez et poursuivez le long du chemin étroit. Récupérez une bille en verre dans un coffre puis rebroussez chemin vers l'emplacement de la dernière stèle. Suivez le chemin qui mène vers l'objectif, avancez à droite au croisement, récupérez une Bague de Mithril en chemin et atteignez les ruines de Paddra. Après la scène, sauvegardez et touchez la stèle à droite.
-Emplacement de la cible : Revenez là où vous aviez trouvé la bague de Mithril et affrontez le monstre.
-Affrontement : Utilisez Acuité, abattez d'abord les petits ennemis puis occupez-vous de la cible en question. Utilisez les sorts de glace, optez pour la stratégie Assaut furieux et Polyvalence.

Mission 07 : Bituidus, le pillard

-Lieu de la stèle : Revenez à l'entrée des Ruines Paddra, descendez et récupérez un Rhondochrosite. Montez toutes les escaliers et repérez la stèle entre les piliers.
-Emplacement de la cible : Descendez les escaliers, revenez là où se trouvait le trésor et affrontez Bituidus.
-Affrontement : Il est obligatoire d'avoir un défenseur et deux soigneurs dans l'équipe. Utilisez cette stratégie dès que votre jauge vire au jaune et attaquez-le avec la stratégie Polyvalence (un attaquant, un défenseur et un soigneur). Après le combat, récupérez le contenu du trésor près de la grande sphère.

Mission 08 : La XIe Heure

-Lieu de la stèle : A présent, retournez près du point de sauvegarde à l'entrée des ruines et utilisez la stèle pour vous téléporter à Mont Yaschas. Ensuite, prenez le chemin qui vous ramène vers l'étendue sauvage et repérez la stèle près de la passerelle qui mène à la plaine.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin vers le Mont Yaschas et vous trouverez le monstre de cette mission près de la chute d'eau où se trouvait le trésor.
-Affrontement : Utilisez Acuité, ou un analyseur, optez pour trois ravageurs lors des attaques et au moins un soigneur lors des récupérations.

Mission 09 : Ho Hisse

-Lieu de la stèle : Revenez là où se trouve la stèle n°08 et traversez la passerelle pour retourner au étendues sauvages. Dès que vous accédez à l'étendue, repérez la stèle sur une petite colline à gauche.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve près du lac de Steppes d'Archyite - l'étendue centrale.
-Affrontement : Il s'agit de l'un des Béhémoth les plus coriaces du jeu. Il change de position lors du combat et utilise une épée dévastatrice. Il est indispensable de mettre un défenseur, un soigneur et un saboteur dans votre équipe. Utilisez la stratégie Solidarité, Invective et de temps à autre Agression. Soyez attentif, vigilant et utilisez la technique Invocation pour faire appel à Odin.

Mission 10 : Lueur d'espoir

-Lieu de la stèle : Allez vers la colline qui se trouve à proximité de ce lac (si on considère que l'objectif est le nord, allez au sud du lac) et repérez la stèle au pied de la colline.
-Emplacement de la cible : Allez au nord, repérez le point de sauvegardez légèrement à l'Est et descendez la pente qui est à proximité. Combattez d'abord un autre Béhémoth empereur puis occupez-vous de la cible.
-Affrontement : Utilisez un Analyseur, ou Acuité, et changez entre les stratégies Polyvalence, Assaut furieux et Renouveau.

Mission 11 : Plus dure sera la chute

-Lieu de la stèle : Revenez légèrement en arrière et poursuivez au nord puis à l'Est. Vous entrez alors dans une zone où l'air devient vert, repérez alors la stèle près du bord.
-Emplacement de la cible : Regardez la carte, localisez la cible en rouge et atteignez-la.
-Affrontement : Effectuez une attaque surprise, sinon, utilisez Assaut furieux et Polyvalence.

Mission 12 : Gensèric le profane

-Lieu de la stèle : Prenez le chemin à l'Est de l'étendue, avancez jusqu'à ce que vous aperceviez la stèle devant un champ magnétique bloquant le chemin.
-Emplacement de la cible : Revenez vers la plaine et partez à gauche (Nord-ouest). Utilisez la carte pour repérer la cible et longez le bord ouest de l'étendue. Obtenez 5 Analyseurs dans un premier coffre en chemin et continuez jusqu'à ce que l'air devienne bleu. Récupérez des Peaux lisses et un Charme de glace dans deux autres trésors et repérez la cible non loin.
-Affrontement : Dans ce combat, il est indispensable d'avoir un défenseur, un saboteur et un soigneur dans le groupe. Utilisez la stratégie Invective (Ravageur, Saboteur, Défenseur) pour remplir la jauge de choc. A ce moment, utilisez deux attaquants et un ravageur pour lui infliger le maximum de dégâts. Et utilisez solidarité si l'un des personnages est blessé.

Mission 13 : La fin de l'éternité

-Lieu de la stèle : A partir de la stèle n° 12, revenez vers l'étendue sauvage et repérez la colline qui est juste à droite. Trouvez la stèle qui est juste au pied de la colline et commencez la mission.
-Emplacement de la cible : Allez vers le nord, jusqu'au point de sauvegarde qui mène vers Mah'Habara et repérez la cible à l'Est.
-Affrontement : Le combat est simple, utilisez Acuité et un saboteur pour lui infliger un max de dégâts.

Mission 14 : Préservation du troupeau

-Lieu de la stèle : Regardez la carte et repérez un lac au nord. Atteignez-le et repérez la stèle près du bord.
-Emplacement de la cible : Revenez là où se trouve la stèle n°12, suivez le chemin étroit et accédez à l'étang des Chocobos. Après la scène, affrontez la cible.
-Affrontement : le combat est simple, utilisez deux ravageurs et un soigneur.

Désormais, les chocobos peuvent être montés et vous pouvez atteindre des endroits qui étaient auparavant inaccessibles. Ces endroits sont marqués par des cercles jaunes. Vous pouvez également trouver des trésors enfouis grâce aux Chocobos.

Mission 15 : Guerre Tribale

-Lieu de la stèle : Montez à bord d'un Chocobo et sortez de l'étang. Repérez une colline près du lac, escaladez la colline grâce à la bête que vous montez et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Repérez la cible sur la carte, allez là où le ciel devient gris et affrontez la cible.
-Affrontement : Le combat est un peu plus dur que le dernier car ce Goblin dispose de plusieurs disciples. Utilisez la même technique et appelez Odin pour vous aider.

Mission 16 : Apprenti Protecteur

-Lieu de la stèle : Montez sur un Chocobo, escaladez la colline dans la zone verte et avancez jusqu'à ce que vous voyiez une carapace géante. Après une scène avec un cactus vert, récupérez le contenu de deux trésors en chemin et repérez la stèle près de la seconde carapace.
-Emplacement de la cible : Retournez à l'étang des Chocobos pour affronter la cible.
-Affrontement : Utilisez Fang en tant que leader et effectuez Malédiction et Supplice. Ensuite, faites appel à son Eilodon Béhémoth pour provoquer des dégâts dévastateurs. Répétez toujours les Supplices et les Malédictions jusqu'à ce que les ennemis soient vulnérables.

Mission 17 : La revanche d'une veuve

-Lieu de la stèle : La stèle portail se trouve près de l'entrée de Mah'Habara.
-Emplacement de la cible : Allez au centre de l'étendue, localisez la cible grâce à la carte et affrontez-la.
-Affrontement : Le Champion de pulse est un adversaire puissant. Utilisez un ou deux saboteurs pour le ralentir puis enchainez avec des attaques puissantes pour le mettre en état de choc.

A présent, allez à la mine de Mah'Habara et entrez. Sauvegardez, récupérez un Hauteclaire dans le trésor et continuez jusqu'au croisement. Avancez tout droit, abattez les ennemis et regardez la scène qui suit.

Contreforts

Après la scène, suivez le chemin et récupérez Blindage Chobham et des Bioscenseurs dans les deux containers sur la gauche. Ensuite, continuez sur le chemin principal et regardez une scène cinématique.

Mission 18 : Dédale sans fin

-Lieu de la stèle : Après la courte scène dans laquelle apparait une sorte de foreuse circulaire, traversez le pont et prenez à droite pour atteindre la stèle.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve sur le chemin principal à gauche et sur le pont.
-Affrontement : Utilisez la stratégie Assaut furieux et les attaques de foudre. Attaquez d'abord la cible puis occupez-vous des autres. Faites attention à ses ripostes et Appelez Odin dès que l'occasion se présente.

Après le succès de la mission, continuez votre chemin, récupérez des Amulettes de Magus dans un trésor et sauvegardez plus loin.

Après la scène, vous allez affronter l'Eilodon de Vanille.

Eidolon : Hécatonchire
D'abord, utilisez la stratégie Violence (Saboteur, attaquant) lorsqu'il est inactif. Ensuite, dès qu'il attaque, changez pour la stratégie Prudence. Attaquez avec Choc brulant de temps à autre et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle apparait.

Après le combat, sauvegardez et continuez à avancer. Récupérez Charme de glace dans un trésor près des ennemis, avancez et traversez un pont pour atteindre une grande plateforme.

Grotte de la nuit tombale

Au croisement, avancez d'abord à l'extrême droite et récupérez un Accélérateur à particules. Ensuite, ignorez le chemin du milieu et partez à gauche. Au prochain croisement, repérez un trésor sur la droite et récupérez les Oscillateur quartz.

Suivez le chemin à gauche, récupérez 3 Conducteurs parfaits, continuez jusqu'au levier et actionnez-le. Ensuite, descendez la pente à gauche et montez à bord d'Atomos. Sauvegardez et repérez la stèle à droite.

Mission 19 : trio tragique

-Lieu de la stèle : Dès que vous descendez d'Atomos, repérez la stèle près du bord à droite.
-Emplacement de la cible : Poursuivez le long du chemin principal, regardez les scènes cinématique et récupérez un fluide étrange à droite de la plateforme. Ensuite, sautez sur la seconde grande plateforme et remarquez les deux chemins possibles. D'abord, prenez le Fluide énigmatique dans le trésor et allez à droite. Grimpez aux rebords, prenez une Boucle hydrofuge dans le trésor et poursuivez de l'autre côté. Atteignez la plateforme suivante, récupérez des Ecailles humides et des Ecailles en goutte dans deux trésors puis affrontez la cible.
-Affrontement : Le combat est facile, utilisez Acuité puis Assaut Furieux pour attaquer. Changez pour Solidarité ou Polyvalence lorsque vous êtes blessé.
Après le combat, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme qui présente une bifurcation et examinez le lac du côté gauche.

Après une courte scène, deux autres petites plates-formes contenant des trésors apparaissent. Combattez les monstres

et récupérez-les.

Par la suite, continuez le long du chemin principal, récupérez des Ecailles abyssales dans le trésor et courez jusqu'à l'objectif.

Après la scène, sauvegardez votre progression et poursuivez le chemin. Récupérez un Larme de Cie'th dans un trésor, atteignez ainsi la zone de la tour de Taejin.

Les palissades

Mission 20 : Le silence est d'or

-Lieu de la stèle : Dès que vous entrez dans les palissades de la tour de Taejin.
-Emplacement de la cible : Continuez à avancer sur le chemin principal et vous trouverez la cible.
-Affrontement : Le combat est assez facile car vous avez déjà battu cet ennemi dans une mission précédente.

A présent, continuez à avancer vers la tour et entrez.

Tour de Taejin

1ère partie
Avancez tout droit jusqu'à la grande arène et regardez la scène. Dans cet étage, récupérez une Boucle électrofuge, 4721 Gils et 12 Crocs ébréchés dans trois trésors. Ensuite, montez dans le monte-charge, actionnez le levier et allez vers la deuxième partie.

2ème partie
Sauvegardez, avancez et regardez la scène. Ensuite, entrez par la brèche dans le mur.

Mission 21 : L'ascension du Titan Flan

Lieu de la statue : Après la Cinématique, entrez par la brèche dans le mur, repérez la grande statue et touchez-la.
-Emplacement de la cible : Prenez les escaliers à gauche de la brèche, suivez le chemin et repérez la cible près de l'objectif.
-Affrontement : Tentez de l'attaquer par surprise, utilisez la stratégie Assaut Furieux et la foudre pour l'attaquer.

Mission 22 : Machine infernale

-Lieu de la stèle : Au même endroit de la cible de la mission 21.
-Emplacement de la cible : A présent revenez sur vos pas et allez à droite de la brèche dans le mur. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la cible.
-Affrontement : Attaquez-vous en premier à la cible en question puis occupez-vous de ces disciples. Utilisez un saboteur et un défenseur puis attaquez avec Assaut furieux.

Mission 23 : Défenses naturelles

-Lieu de la stèle : Au même endroit de la cible de la mission 22.
-Emplacement de la cible : Revenez à l'Entrée de la brèche et repérez la cible.
-Affrontement : Utilisez un saboteur, un attaquant et un ravageur pour le mettre en état de choc puis optez pour Assaut furieux.

A présent, sortez de la brèche et regardez la scène. Suivez le chemin, récupérez des Bougies d'allumage dans le trésor, au fond, et revenez prendre l'entrée de gauche. Abattez les ennemis, montez les escaliers et prenez le Simurgh dans le trésor.

3ème partie
Avancez jusqu'à la statue et touchez-la. Après la séquence, l'ascenseur peut désormais atteindre la quatrième partie.

Sortez par la porte en face de la statue, récupérez deux Brassards Métalliques à droite puis prenez l'ascenseur à gauche pour atteindre la quatrième partie.

4ème partie
Sauvegardez, avancez tout droit et récupérez deux Billes de verre dans le trésor. Prenez l'entrée de gauche, activez l'ascenseur et allez à la cinquième partie.

5ème partie
Descendez par la rampe derrière vous, récupérez des Os Antiques dans le trésor et continuez de l'autre coté.

Mission 24 : Qui s'y frotte s'y pique

Lieu de la statue : Dans la cinquième partie de la tour Taejin à proximité de l'ascenseur.
-Emplacement de la cible : Dans la même zone près de l'ascenseur.
-Affrontement : Utilisez la compétence Invocation si disponible, utilisez Destruction (Saboteur, Ravageur, Attaquant) et Assaut furieux.

Après le combat, reprenez l'ascenseur et revenez à la 4ème partie. Dépassez l'ascenseur au milieu de la passerelle et avancez vers le trésor qui est en face. Récupérez une Bague de l'air, entrez à droite et prenez l'ascenseur qui mène à la sixième partie.

6ème partie

Mission 25 : Chasse au spectre

-Lieu de la stèle : Dans la sixième partie de la Tour de Taejin à proximité de l'ascenseur.
-Emplacement de la cible : D'abord, sortez dans le balcon et allez dans la pièce voisine, à gauche. Activez la statue et l'ascenseur pourra atteindre une nouvelle salle. Ensuite, retournez au balcon et atteignez la deuxième pièce, à droite. Ouvrez un trésor près des escaliers, descendez les marches et repérez la cible.
-Affrontement : D'abord, utilisez Acuité et la stratégie Destruction (saboteur, Attaquant, Ravageur). Ensuite, utilisez Assaut furieux lorsqu'il en état de choc et Renouveau en cas de blessure. Faites attention à votre jauge de santé et sabotez toujours ses attaques.
Après le combat, prenez l'Analyseur dans le trésor et avancez dans le couloir.

Mission 26 : un cri déchirant

-Lieu de la stèle : Après avoir battu la cible de la mission 25, avancez dans le couloir et repérez la cible au fond.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin, montez les marches, sortez dans le balcon et retournez dans la première pièce au fond. Entrez et repérez la cible à gauche.
-Affrontement : Utilisez Acuité, Destruction, Assaut furieux et Renouveau.

Après le combat, les statues s'activent. Revenez en arrière une nouvelle fois, descendez les marches, avancez dans le couloir et prenez la sortie en face de la statue de la mission 26.

Après la courte scène, approchez-vous de la statue et activez-la.

Ensuite, revenez en arrière, prenez l'ascenseur et allez à la 4ème partie. Sortez sur le balcon, sauvegardez et utilisez l'ascenseur central pour atteindre la 6ème partie.

Descendez la rampe, faites attention au puissant ennemi qui rode et entrez dans la pièce qui est à gauche. Récupérez une bague d'argile et des Larmes de remords dans les deux trésors, puis poursuivez vers la pièce voisine.

Prenez l'ascenseur, actionnez le levier et atteignez le sommet de la tour.

Le Sommet
D'abord, longez le périmètre de l'arène et récupérez un Energisant et des Boucles cryofuge. Ensuite, sauvegardez votre progression, traversez la passerelle au milieu et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Dahaka
Utilisez Fang en tant que leader, Hope et vanille. Au début du combat, utilisez la stratégie Justesse (Saboteur, Saboteur, Tacticien) et lancez plusieurs sorts sur l'ennemi. Lorsque votre jauge de santé se vide, utilisez Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien), ou Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur). Une fois que vous êtes guéri, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour remplir sa jauge de choc. Une fois qu'il est sonné, optez pour Assaut Furieux afin de lui infliger un maximum de dégâts. Répétez les stratégies du début, utilisez également la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) et refaites le même procédé jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat et la scène, sauvegardez et repérez une statue au bord de l'arène. Activez-la pour qu'un ascenseur arrive et prenez-le pour atteindre la 7ème partie de la tour.

7ème partie
Sortez de l'ascenseur, abattez les ennemis et activez la statue. Ensuite, sortez au balcon, récupérez un Trèfle d'argent dans le trésor et prenez l'ascenseur pour aller au sommet.

Mission 27 : Mithridate, le solitaire

-Lieu de la stèle : Au sommet de la Tour Taejin, repérez la stèle près de la rampe de l'ascenseur.

-Emplacement de la cible : Prenez l'ascenseur à proximité et allez à la 1ère partie pour affronter la cible.
-Affrontement : Effectuez les mêmes techniques lors du combat avec Dahaka. Utilisez deux saboteurs et un défenseur puis attaquez avec Assaut furieux et Polyvalence. Dès que vous êtes blessé, optez pour Renouveau.

Après le combat, reprenez l'ascenseur et allez au sommet. Grimpez sur les débris sur le bord de l'arène, approchez-vous de l'ascenseur et embarquez.

Oerba

En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin jusqu'au pont et sauvegardez. Traversez le pont, récupérez un Pérovskite dans une allée à gauche et continuez à avancer jusqu'au prochain croisement.

Mission 28 : Gloire du passé

-Lieu de la stèle : En entrant à Oerba, traversez le pont et repérez la stèle près d'un arbre à gauche.
-Emplacement de la cible : Poursuivez vers le village Oerba, traversez la grande cour et prenez à gauche. Descendez la pente, sautez pardessus les troncs d'arbres et montez les marches à gauche pour récupérer un Analyseur. Enfin, repérez les Créatosaures sur le chemin et battez-les.
-Affrontement : Utilisez deux saboteurs, effectuez Supplice et ces créatures ne poseront plus de problèmes.

Après le combat, revenez dans la grande cour où se trouvaient les monstres avec un seul bras et entrez dans l'immeuble près de la pente. Montez au second étage et examinez le chien robot au sol. Ensuite, sortez dans la cour et prenez le premier des cinq accessoires pour chien. Entrez dans l'autre baraque jaune rouillée, abattez le monstre et prenez le second accessoire.

Ensuite, suivez le chemin principal et prenez le Laevateinn dans le trésor. Descendez la rampe, affrontez le Vampire en bas de la pente et récupérez le troisième accessoire. Avancez, entrez dans l'immeuble sur la droite et obtenez le quatrième accessoire pour le chien robot. Montez sur le toit, récupérez le contenu de deux trésors et sortez de l'immeuble.

A présent, suivez le chemin principal et montez les escaliers. Sauvegardez, entrez dans la baraque et montez jusqu'au toit. Repérez les rails, récupérez une Boucle pyrofuge dans le trésor à gauche et récupérez le dernier morceau pour la réparation du chien robot.

Suivez le chemin des rails, récupérez une Lance de Nimrod dans un trésor et traversez le pont. Récupérez un Energisant, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un Boss.

Boss : Barthandelius
Gardez Fang en tant que Leader, Vanille et Hope. Utilisez les mêmes Stratégies utilisées contre le Dahaka et lancez d'abord des sorts. Ensuite, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Lorsqu'il fait sortir ces canons de sa tête, changez immédiatement vers Renouveau (Défenseur, soigneur, Soigneur) puis reprenez les attaques. Lorsqu'il est en état de choc, continuez à utiliser Assaut furieux et faites appel à l'Eilodon dès que l'occasion se présente.

Après le combat, examinez la stèle violette pour qu'une scène se déclenche.

A présent, si vous prenez le vaisseau, le chapitre s'achève. Mais avant cela, il reste plusieurs autres missions à compléter. Par conséquent, rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement de la stèle 28 et touchez-la pour vous téléporter vers La mine de Mah'Habara.

Mines de Mah'habara

Mission 29 : Foi Vascillante

-Lieu de la stèle : Revenez à l'Entrée de la mine, prenez la bifurcation à l'intérieur du tunnel et avancez jusqu'à la fin du chemin. Approchez de la porte au fond, affrontez l'Atomos qui se trouve derrière et découvrez la stèle à l'intérieur du garage.
-Emplacement de la cible : Utilisez la stèle de téléportation pour aller aux palissades de la Tour Taejin.
-Affrontement : Effectuez les mêmes techniques utilisées contre Dahaka. Effectuez toujours la stratégie Justesse (Saboteur, Saboteur, Tacticien) pour le ralentir et le rendre vulnérable. Ensuite, enchainez avec Assaut furieux et Polyvalence. Si vous êtes blessé, utilisez Renouveau.

Ruines d'Haerii

Mission 30 : Syphax, l'insidieux

-Lieu de la stèle : Revenez à la steppe d'Archyite, montez sur un Chocobos et explorez la nouvelle zone qui est à l'Ouest de la plaine. Repérez plusieurs stèles en forme de cercle, dépassez-les et sautez sur la colline pour atteindre cette zone du Creux d'Aggre (référez-vous à la carte). Explorez la zone, passez par le chemin étroit de la montagne et repérez la stèle après le point de sauvegarde.
-Emplacement de la cible : Pour atteindre cette cible, téléportez-vous vers la Source de Suyya et embarquez à bord d'Atomos. Lorsque vous arrivez à la mine de Mah'habara, suivez le nouveau chemin, prenez à droite au croisement et continuez jusqu'à la cible.
-Affrontement : Au début du combat, vous allez affronter plusieurs petites créatures volantes. Ensuite, vous faites face à Syphax. Utilisez Justesse pour le rendre vulnérable puis attaquez-le avec Assaut furieux. Après le combat, récupérez le contenu des deux coffres.

Mission 31 : Un nouveau but

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers l'étendue centrale de la Steppe d'Archyite, montez sur un Chocobo et revenez dans le Creux d'Aggre. Suivez le chemin étroit de la montagne, dépassez la stèle 30 et accédez aux Ruines d'Haerii. Traversez la cour, partez à gauche et repérez la stèle portail.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également aux Ruines d'Haerii, utilisez la carte pour la repérer.
-Affrontement : Lancez justesse et Assaut furieux, abattez les bras en premier lieu puis occupez-vous du Champion de pulse.

Une fois que cette mission est achevée, effectuez la mission 33 avant la mission 32 car la stèle de cette dernière se trouve dans un autre endroit.

Mission 32 : Le libérateur

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers Vallis Média, traversez le pont et repérez la stèle sur le chemin.
-Emplacement de la cible : Revenez à Steppe d'Archyite - étendue centrale- et ouvrez la carte puis localisez la cible

près du lac.
-Affrontement : le Loup est facile à battre, utilisez un saboteur et attaquez-le avec Assaut furieux.

Mission 33 : Contrôle Parental

-Lieu de la stèle : Dans les Ruines d'Haerii.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à la Steppe d'Archyite, allez vers les Portes Est et trouvez le mastodonte.
-Affrontement : Comme à chaque début de combat, utilisez Justesse et Acuité. Effectuez Protection dès que l'ennemi lance son Séisme puis reprenez les assauts. Mettez-le en état de choc deux fois et il sera mort.

Mission 34 : Zénobie, la tortionnaire

-Lieu de la stèle : Vous devez aller aux Ruines d'Haerii sur un Chocobo, sautez sur les ruines et atteignez la stèle 34.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également dans les ruines d'Haerii, descendez dans la grande cour pour qu'elle apparaisse.
-Affrontement : Le combat contre Tombery peut s'avérer difficile comme il peut être également très facile. Effectuez d'abord Justesse pour le ralentir puis attaquez-le jusqu'à ce qu'il reste le quart de sa jauge de santé. A ce moment, utilisez la stratégie Justesse avec deux saboteurs et prenez votre temps pour utiliser tous les sorts possibles. Une fois que ceci est fait, alternez avec Assaut Furieux et effectuez une attaque dévastatrice pour lui enlever ce qui reste de sa jauge et le battre. Sinon, Tombery effectuera une attaque dévastatrice et reprendra toutes ses forces.

Maintenant que le nouveau portail rouge est accessible, revenez prendre un Chocobo et entrez dans la nouvelle zone.

Faille des élus

A présent, vous allez commencez les épreuves du titan dans lesquelles chaque stèle vous mène vers deux autres. Vous devez compléter plusieurs missions afin d'achever une épreuve et recommencer du début pour effectuer les autres épreuves. Voici la hiérarchie des missions et des épreuves :

Une fois que vous avez complétez toutes les missions, la mission 51 se débloque. Suivez le cheminement des missions pour la compléter.

Mission 35 : La route désertée

-Lieu de la stèle : La stèle se trouve à l'entrée de la faille des élus.
-Emplacement de la cible : Une fois que vous vous serez téléporté, avancez jusqu'au croisement et prenez à droite pour trouver la cible.
-Affrontement : Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit en état de choc pou pouvoir le battre.

Mission 36 : Sombre délivrance

-Lieu de la stèle : A la fin de la mission 35, les stèles 36 et 37 apparaissent. Allez du côté opposé et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous serez téléporté automatiquement vers l'endroit de la cible. Suivez le chemin, récupérez deux trésors sur les bifurcations puis occupez-vous de la cible.
-Affrontement : Même stratégie.

Mission 37 : Jeux de lumière

-Lieu de la stèle : Revenez à la vallée, refaites la mission 35 et trouvez la stèle près de la cible 35.
-Emplacement de la cible : Une fois téléporté, retrouvez la cible en avançant de quelques pas.
-Affrontement : Utilisez les attaques de feu pour leur infliger des dégâts.

Mission 38 : Folie nocturne

-Lieu de la stèle : Recommencez les missions 35 et 36 puis retrouvez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes téléporté automatiquement vers la cible.
-Affrontement : Essayez d'abattre les petits monstres rapidement et empêchez-les d'invoquer le Robot. Sinon, vous

serez contraint de le battre également.

Mission 39 : Visions étoilées

-Lieu de la stèle : Recommencez les missions 35 et 37, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche pour trouver la stèle.
-Emplacement de la cible : lorsque vous êtes téléporté, avancez tout droit pour apercevoir la cible.
-Affrontement : Utilisez Protection ou Renouveau dès qu'il effectue son Cri fatal. Ensuite, occupez-vous des petites créatures puis utilisez Justesse lorsqu'il est tout seul (252).
Une fois qu'il a subi au moins 5 sorts, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Si vous êtes gravement blessé, utilisez Renouveau. Soyez attentif, appelez Béhémoth s'il est disponible et achevez-le.

Mission 40 : Energie solaire

-Lieu de la stèle : Lorsque vous achevez la cible de la mission 37, avancez à droite du croisement.
-Emplacement de la cible : Vous êtes téléporté automatiquement vers la cible.
-Affrontement : Attaquez rapidement les deux monstres puis occupez-vous de celui qu'ils invoquent. Lancez des sorts pour le rendre vulnérable puis attaquez-le.

Mission 41 : Rancune terrestre

-Lieu de la stèle : lorsque vous battez le monstre de la mission 38, avancez à gauche du second croisement et retrouvez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez trois Tombery. Essayez à tout prix de les attaquer par surprise. Attendez qu'ils tournent le dos et engagez le combat. Lorsque le combat commence, essayez de mettre les trois ennemis en état de choc puis faites appel à Béhémoth pour leur infliger un maximum de dégâts. Ensuite, lancez quelques sorts comme Fragilité et Supplice et éliminez-les une fois pour toutes.

Mission 42 : L'Anti héros

-Lieu de la stèle : Lorsque vous abattez le monstre de la mission 38, avancez à droite au croisement et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez un Héros Gobeleur accompagné de ses disciples. Utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour attaquer et renouveau pour soigner les blessures.

Mission 43 : Un héros ne meurt jamais

-Lieu de la stèle : Lorsque vous abattez le monstre de la mission 40, avancez à gauche du croisement et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Lancez Justesse au début du combat puis attaquez avec Assaut furieux et polyvalence. Tuez les petit Gobeleurs puis occupez-vous du héros Gobeleur.

Mission 44 : Les ravages du temps

-Lieu de la stèle : En achevant la mission 40, avancez à droite au croisement et repérez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible
-Affrontement : D'abord, éliminez les deux Flans puis occupez-vous du Flan corrosif. Effectuez les mêmes techniques pour le rendre vulnérable puis attaquez-le jusqu'à sa mort.

Trône du Titan
Dans les six missions suivantes, vous allez vous battre contre des Monstres solides et très puissants. Pour cela, vous devez avoir au moins un stade d'évolution égal à 11 sinon vous serez mort dès le premier coup subi.

Mission 45 : Evolution émergente

-Lieu de la stèle : En finissant le monstre de la mission 41, repérez la stèle qui s'active à proximité.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Utilisez rapidement un défenseur, un saboteur et un soigneur. Lancez le sort Fragilité, Vulnérabilité et Lenteur. Ensuite, attaquez le monstre avec Assaut furieux et Polyvalence. Dès qu'il commence à effectuer une attaque, changez pour Renouveau ou Protection. Répétez ces opérations jusqu'à ce qu'il soit en état de choc et attaquez-le de toutes vos forces. Faites appel à Béhémoth s'il est disponible.

Mission 46 : Les ailes du silence

-Lieu de la stèle : Après la fin de la mission 42, localisez la stèle éloignée sur la carte.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Comme à chaque début de combat, commencez par la stratégie Discernement et utilisez Acuité. Une fois que plusieurs sorts sont lancés sur le monstre, attaquez avec Polyvalence et Assaut Furieux selon les conditions. Faites attention à ses Malédictions et utilisez Renouveau avant de reprendre les assauts.

Mission 47 : Rage universelle

-Lieu de la stèle : En battant la cible de la mission 42, approchez la stèle qui s'active à proximité.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : C'est un adversaire très dur à battre car il est résistant et puissant. Lancez autant de sorts que possible pour pouvoir l'attaquer. Dès qu'il termine une attaque, effectuez Renouveau ou Discernement pour récupérer puis reprenez rapidement les assauts. Il est très difficile de le mettre en état de choc, donc essayez de le battre avec les sorts.

Mission 48 : Au fin fond de l'abime

-Lieu de la stèle : Une fois que vous battez le monstre de la mission 43, la stèle 48 s'active dans l'une des deux bifurcations.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez des Verdelets qui invoquent Tombery. Abattez d'abord les Verdelets puis occupez-vous du dernier. Avant de l'attaquer, utilisez la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) et lancez-lui tous les sorts dont vous disposez. Ensuite, effectuez deux à trois attaques pour l'achever.

Mission 49 : Tyranicide

-Lieu de la stèle : Lorsque vous battez le monstre de la mission 43, les stèles 48 et 49 apparaissent. Allez à gauche pour trouver celle de la mission 49.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Utilisez d'abord deux Saboteurs et un Défenseur et lancez des sorts au Tyran et vers sa lame. Ensuite, effectuez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Changez de stratégie et utilisez Renouveau dès qu'il effectue son attaque. Récupérez vos PV et reprenez les assauts jusqu'à ce qu'il soit en état de choc. A ce moment, attaquez-le rapidement et il sera achevé.

Mission 50 : Conduite prédatrice

-Lieu de la stèle : En complétant la mission 44, suivez la bifurcation à gauche et trouvez la stèle au fond du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Il est indispensable de lancer des sorts contre ce monstre. Prenez votre temps, utilisez la stratégie Discernement (Défenseur, Saboteur, Soigneur) et jetez tous les sorts possibles. Ensuite, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. S'il attaque, utilisez Renouveau pour remplir rapidement les PV et reprenez rapidement les assauts. Dès que les sorts s'achèvent, répétez le processus et relancez-les. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 51 : Attacus, l'âme en peine

-Lieu de la stèle : Une fois que vous avez complété toutes les épreuves de Titan, la stèle 51 s'active. Vous pouvez alors

suivre deux différents cheminements pour l'atteindre. Soit en complétant les missions 35, 36, 38 et 42 ou en réalisant les 35, 37, 40 et 44.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Au début du combat, utilisez la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) ou Discernement (Saboteur, Saboteur, Défenseur). Attaquez avec Assaut furieux et Polyvalence. Utilisez les potions en cas de besoin et faites appel à Béhémoth.

Après cette mission, quittez cet endroit et revenez aux Steppes d'Archyite.

Mission 52 : L'appel des cieux

-Lieu de la stèle : Montez sur un Chocobo, partez vers le second lac de l'étendue et allez à gauche pour trouver la stèle.
-Emplacement de la cible : Localisez la cible sur la carte des Steppes d'Archyite et atteignez-la..
-Affrontement : Utilisez les mêmes attaques lors du précédent combat contre cette créature volante.

Mission 53 : Libre de toute peur

-Lieu de la stèle : Allez dans la Mine de Mah'habara, traversez le pont où se trouve Atomos et avancez jusqu'au premier croisement. Prenez à gauche, avancez jusqu'à la seconde bifurcation et prenez à gauche. Avancez jusqu'au garage, éliminez le monstre à l'intérieur et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Allez à Mont Yaschas - Ruines de Paddra - et suivez le chemin jusqu'à la cible.
-Affrontement : Affrontez encore une fois le monstre volant, occupez-vous d'abord des escargots puis abattez la cible en question.

Mission 54 : Plus dure est la chute

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite sur le plateau nordique.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également aux Steppes d'Archyite mais vous ne pouvez l'atteindre qu'à l'aide d'un Chocobo.
-Affrontement : Vous affrontez Pampa gigantesque. Choisissez un défenseur, un saboteur et un tacticien dans votre groupe. Effectuez Justesse et Assaut furieux puis Renouveau. Ses attaques d'épines sont dévastatrices alors il est nécessaire d'utiliser Renouveau avant chaque attaque. Portez également une amulette contre les sorts magiques pour vous aider dans ce combat.

Mission 55 : La violence comme solutions ?

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous au Village Oerba, entrez dans l'immeuble qui se trouve au bord de la mer et montez à l'étage.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve au Steppes d'Archyite - Creux d'Aggre. Téléportez-vous aux Steppes d'Archyite - ruines puis suivez le chemin étroit jusqu'au creux et la cible.
-Affrontement : L'un des combats les plus durs du jeu. Les attaques de votre ennemi sont dévastatrices. Ayez au moins un défenseur et un saboteur dans votre groupe. Utilisez Discernement au début du combat pour lui lancer plusieurs sorts et occupez-vous des petits monstres puis acharnez-vous sur la cible.

Maintenant, allez à l'Est des Steppes d'Archyite près des hauteurs escarpées et repérez plusieurs stèles en forme de cercle. Il s'agit des stèles 56 à 62.

Mission 56 : Les crocs de l'horreur

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous vers Mont Yaschas - Hauteurs de Tsubaddra, descendez au plus bas niveau et allez jusqu'à la cible.
-Affrontement : Abattez d'abord les petits monstres puis lancez des sorts sur votre cible et achevez-la.

Mission 57 : A la pêche au gros

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.

-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à Vallis média et suivez le chemin jusqu'à la cible près de la chute d'eau.
-Affrontement : Le combat est très facile, utilisez rapidement Assaut furieux pour achever la cible.

Mission 58 : Animalisme

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous vers la Mine Mah'habara et localisez la cible non loin, sur la carte.
-Affrontement : Eliminez d'abord le Centurion de Pulse puis occupez-vous du Béhémoth. Utilisez tous les sorts possibles pour pouvoir le battre.

Mission 59 : Le démon aux deux visages

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous aux Sources de Sulyya et allez sur la plateforme centrale pour affronter la cible.
-Affrontement : Achevez d'abord les Créatosaures puis occupez-vous de la cible en question. Utilisez un Défenseur, un Soigneur et un Attaquant puis changez pour un Ravageur, un Défenseur et un Soigneur. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 60 : Gelée royale

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à la tour de Taejin, prenez l'ascenseur jusqu'au sommet et affrontez la cible.
-Affrontement : Les ennemis sont sensibles à la foudre. Lancez des sorts, effectuez Assaut furieux et abattez-les. Le début du combat est difficile car il existe trois ennemis mais au fur et à mesure que leur nombre baisse, il devient de plus en plus facile.

Mission 61 : Moi, le blindé

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous au village Oerba, descendez dans la cour et affrontez la cible.
-Affrontement : Il est très important de lancer tous les sorts du saboteur sur le blindé pour le battre. Utilisez Sureté pour y parvenir puis attaquez-le avec Assaut furieux. Une fois qu'il est en état de choc, attaquez-le jusqu'à sa destruction.

Mission 62 : volonté indomptable

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve de l'autre côté des Steppes d'Archyite. Localisez-la sur la carte et utilisez un Chocobo pour l'atteindre.
-Affrontement : Utilisez deux défenseurs et un saboteur. Lancez le sort Supplice, Fragilité et Vulnérabilité dès que possible. Attaquez ensuite avec Rafale furieuse (Ravageur, Ravageur, Ravageur) et utilisez Renouveau pour récupérer de vos blessures.

Mission 63 : Accablé par le doute

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers les Sources Sulyya et avancez jusqu'à la plateforme qui comporte la stèle.
-Emplacement de la cible : Allez aux Steppes d'Archyite, dirigez-vous vers les portes Est et repérez le gros Mastodonte.
-Affrontement : Utilisez d'abord la stratégie Justesse (Défenseur, Saboteur, Saboteur), lancez un max de sorts puis attaquez avec Assaut furieux. Utilisez Renouveau pour guérir rapidement de vos blessures puis reprenez les attaques.

Mission 64 : Vercingétorix, l'annonciateur

-Lieu de la stèle : Allez au village d'Oerba à l'aide d'une stèle de téléportation, allez à l'endroit où vous aviez battu Barthandaleus et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve à Mont Yaschas
-Affrontement : A présent, mettez tout ce que vous avez appris en oeuvre et abattez cet ennemi avec les stratégies les plus puissantes.

Une fois que vous avez terminé tout ce long périple et complété toutes ces missions, revenez là où vous aviez combattu Barthandeleus (au village d'Oerba) et prenez le vaisseau pour aller à Cocoon.

Chapitre 12 : Eden

Boss : Mécaguerrier Anavatapta
Le combat commence en mode Symbiose. Utilisez l'attaque Onde de choc à plusieurs reprises et achevez l'ennemi avec Zantetsuken. S'il n'est pas achevé, invoquez Odin une seconde fois et refaites la même opération pour en venir à bout.

Circuit de grand prix

Après le combat et la scène, avancez tout droit et repérez un trésor près d'une grande fleur. Récupérez le Coeur de lion, donnez-le à Lightning et avancez jusqu'au marqueur.

Sentier côtier

Après la courte scène, sauvegardez la partie et avancez dans le corridor. Abattez les ennemis en chemin, continuez jusqu'à l'objectif et actionnez le bouton. Par la suite, éliminez le Roi des Béhémoth et suivez le chemin.

Récupérez Coeur de Rebelle dans un trésor, poursuivez votre route et repérez un autre trésor juste avant l'objectif. Affrontez le Proto Béhémoth pour récupérer l'Otshirvani dans le trésor. Sauvegardez et préparez-vous à affronter un boss. Choisissez le groupe suivant : Fang, Vanille et Hope.

Boss : Mastodonte
Au début du combat, utilisez la stratégie Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien) et Acuité. Une fois que le tacticien a amélioré les performances de votre équipe, attaquez l'ennemi avec Assaut furieux et Polyvalence jusqu'à l'état de choc. Continuez à utiliser les mêmes stratégies d'attaque lorsqu'il est choqué, faites attention à sa puissante riposte lorsque ses esprits lui reviennent et utilisez la stratégie Renouveau. Répétez ensuite la même technique une seconde fois et il sera abattu.

Après la scène qui suit, allez à gauche et descendez via l'ascenseur. Sortez ensuite de l'ascenseur, regardez la scène et abattez la grande bête.

Ensuite, sauvegardez et avancez. Récupérez châtiment dans le trésor qui est sur la droite, continuez à avancer jusqu'à l'objectif et descendez sur la route.

Continuez à avancez sur la route, récupérez 15 000 Gils dans un cul-de-sac qui est sur la droite et allez de l'autre côté de la route.

Récupérez des Conducteurs parfaits dans un trésor, descendez les escaliers, courez jusqu'à la grande porte et ouvrez-la.

Parc de la sirène

Suivez le chemin, sauvegardez et avancez jusqu'au croisement. Partez à droite, récupérez des Bagues de feu dans le trésor qui est à droite et poursuivez à gauche. Récupérez une Médaille d'or dans un autre trésor, plus loin, et dirigez-vous vers la prochaine porte.

Après la scène, suivez le chemin de gauche pour ouvrir un trésor puis revenez sauvegarder et suivez le chemin. Avancez le long de la route, montez les marches et regardez la scène.

Entrez dans le bâtiment, récupérez un Chocobo en peluche et un Accélérateur à particules dans les deux trésors. Ensuite, avancez vers la porte suivante et éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin.

Jardin de la tour centrale

Sauvegardez, avancez, récupérez un Mistilteinn dans le trésor puis continuez jusqu'au prochain objectif. Après la courte scène, choisissez de battre un blindé ou un tyran et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Par la suite, montez les marches sur votre droite pour récupérer un Gant de force puis sauvegardez et suivez le chemin principal.

Achevez les monstres en chemin, récupérez un Energisant dans le trésor et préparez-vous à affronter un autre boss.

Boss : Mastodonte
Utilisez toujours Fang, Vanille et Hope. Au début du combat, optez pour la stratégie Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien) et améliorez ainsi l'état de votre groupe. Ensuite, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Dès qu'il commence à effectuer son attaque, revenez à Protection, ou Renouveau, et réattaquez-le. Lorsque sa jauge de santé se vide de moitié, il effectue une attaque et reprend tous ses PV. Recommencez alors les attaques du début et éliminez-le cette fois-ci une fois pour toutes.

Après le combat et la scène, sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Chapitre 13 : Berceau d'Orphan

Tesseracts

Montez les escaliers, regardez la scène puis sauvegardez. Ensuite, remontez la pente rouge et atteignez le prochain marqueur.

Après une autre séquence cinématique, trois chemins différents s'offrent à vous.

Si vous n'avez pas assez de points de Capacité et d'expérience, prenez le chemin de gauche et revenez à Eden. Si vous n'avez pas encore achevé les missions secondaires, prenez le chemin de droite et allez à Gran pulse. Sinon, suivez le chemin du milieu et sauvegardez.

Avant d'aller à droite vers le marqueur jaune, suivez le chemin qui mène à l'extrême gauche et récupérez une Couronne Chérubin, du Millérite et un Analyseur. Ensuite, revenez en arrière, allez vers le marqueur et touchez la statue.

Après que la plateforme aie changé de position, récupérez 20 Barbes du roi des mers dans le trésor à droite et avancez à gauche. Remontez la pente pour récupérer deux trésors, deux Ecrans et une Bague de l'air puis redescendez. Suivez le chemin principal qui vire vers la droite. Récupérez une Lance de Shaman dans un trésor à droite, descendez la pente et touchez la statue une seconde fois.

Sauvegardez la partie, suivez d'abord le chemin de droite pour récupérer le contenu de deux trésors puis prenez à gauche pour continuer à avancer.

Sauvegardez, descendez la pente, avancez tout droit vers la prochaine statue et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Jabberwocky et Bandersnatch
Vous devez d'abord éliminer Jabberwocky car il est capable de soigner ses blessures et celles de Bandersnatch. Utilisez la stratégie Sans Pitié (Attaquant, Saboteur, Tacticien) ou Justesse (Défenseur, Saboteur, Tacticien) et lancez plusieurs sorts vers l'ennemi. Ensuite, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour les attaquer et les mettre en état de choc avant d'enchainer avec Agression lorsqu'ils sont assommés. Répétez toute l'opération si les sorts s'évaporent, achevez Jabberwocky en premier lieu puis occupez-vous de Bandersnatch de la même façon.

Après le combat, sauvegardez la partie et avancez vers la prochaine marque jaune. Après la courte scène, choisissez l'un des deux chemins et suivez-le. Abattez les ennemis qui vous attaquent, atteignez le marqueur, sauvegardez et touchez la statue.

Boss : Lodislos
Ladislos peut être vaincu facilement. Commencez par la stratégie Sans pitié ou Justesse puis attaquez-le avec Assaut

furieux et Polyvalence.

Après la courte scène, montez les rampes et récupérez 3000 et 5000 Gils dans les deux trésors. Ensuite, affrontez Jabberwocky et Bandersnatch une seconde fois et grimpez aux rebords qui vous mènent à la prochaine marque. Sauvegardez la partie, touchez la statue et préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : Eliminateur Tiamiat
Lorsque Tiamiat est en l'air, utilisez d'abord un Analyseur et la stratégie Discernement (Défenseur, Saboteur, Tacticien) pour améliorer vos compétences. Vous pouvez l'attaquer mais il ne subira pas d'importants dégâts en vol à moins qu'il soit en état de choc. Lorsqu'il descend, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'assommer rapidement et lui infliger d'importants dégâts.

Si vous êtes gravement blessé, utilisez Renouveau pour reprendre des PV et recommencez du début.
Après le combat, téléportez-vous à l'aide du portail et effectuez votre dernière sauvegarde.

Avancez dans le couloir, prenez l'Energisant dans le trésor et préparez-vous au combat final derrière la porte. Utilisez Fang, Vanille et Hope et préparez les stratégies suivantes : Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien), Discernement (Défenseur, Saboteur, Soigneur), Assaut furieux (Attaquant, Ravageur, Ravageur), Défense posée (Défenseur, Saboteur, Soigneur), Polyvalence (Attaquant, Ravageur, Soigneur) et Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur).

Boss : Barthandelus
Commencez le combat avec les stratégies Défense posée et Protection. Une fois que vos compétences se soient améliorées, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Faites très attention à ses attaques dévastatrices Rire de Thanatos et Ultima. Dès que vous voyez qu'il est en train de les exécuter, utilisez rapidement la stratégie Renouveau. Ensuite, reprenez les attaques jusqu'à l'état de choc. Répétez ces techniques pour qu'il soit achevé.

Boss final : Orphan
1ère forme :
Le combat contre Orphan peut s'avérer assez long. Au début de l'affrontement, utilisez la stratégie Protection pour améliorer vos compétences tout en restant sur la défensive.
Une fois que vous aurez acquis plusieurs améliorations, utilisez la stratégie Discernement pour lancer plusieurs sorts tout en restant toujours sur la défensive. S'il effectue l'attaque Lumière consumée ou Jugement impitoyable, lancez rapidement la stratégie Renouveau. Une fois qu'il a encaissé plusieurs sorts, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence pour l'assommer. Lorsqu'il utilise une boule magique pour lancer des sorts, gardez Renouveau et attaquez de temps à autre avec Polyvalence. Lorsque sa jauge arrive au quart, il n'utilisera plus que des sorts et sa jauge baissera progressivement. Vous pouvez garder Renouveau mais en utilisant des potions et attendre qu'elle s'achève. Sinon, vous pouvez l'attaquer de temps à autre avec Polyvalence.

2ème forme :
Dans cette seconde phase du combat, non seulement vous devez mettre Orphan en état de choc pour pouvoir lui infliger des dégâts mais en plus vous devez battre Orphan avant la fin du temps imparti. Dans ce combat, inutile d'utiliser les sorts car Orphan y est immunisé. Utilisez par contre quelques améliorations et attaquez-le avec Assaut Furieux et Polyvalence pour le mettre en état de choc. Une fois que ceci est fait, utilisez Assaut furieux et faites appel à Béhémoth pour lui infliger d'importants dégâts. Au cas où la jauge de vos PV est critique, utilisez Renouveau puis reprenez rapidement les assauts. Mettez Orphan deux fois en état de choc, utilisez l'Eilodon et vous serez capable de la battre avant la fin du temps.

Félicitations ! Vous avez enfin complété Final Fantasy XIII.

TROPHÉES

Bronze

Médaille de l'Attaquant

Vous avez maîtrisé le rôle d'Attaquant.

Médaille du Ravageur

Vous avez maîtrisé le rôle de Ravageur.

Médaille du Défenseur

Vous avez maîtrisé le rôle de Défenseur.

Médaille du Saboteur

Vous avez maîtrisé le rôle de Saboteur.

Médaille du Tacticien

Vous avez maîtrisé le rôle de Tacticien.

Médaille du Soigneur

Vous avez maîtrisé le rôle de Soigneur.

Destin déraillé

Vous avez entamé une quête visant à affronter un destin injuste.

Vestige dangereux

Vous avez survécu à la Purge pour affronter un plus grand péril.

La tragédie de l'Cie

Vous avez défié le danger et devez en subir les conséquences.

Traqués

Vous êtes passé entre les mailles du filet et fuyez pour survivre.

Détermination

Vous êtes résolu à ne plus être le jouet du destin.

Moment de répit

Vous échappez à vos poursuivants, mais le passé vous rattrape.

Ni vus ni connus

Vous avez trouvé un moyen de vous infiltrer en territoire ennemi.

Cas de conscience

Vous avez porté le fardeau de la culpabilité jusqu'au pied du mur.

Lueur d'espoir

Vous avez rejoint le Bas-Monde pour modifier votre destin.

L'effroyable vérité

Vous avez démasqué la véritable menace pour l'avenir du monde.

Dans la gueule du loup

Vous avez décidé de prendre l'ennemi à son propre jeu.

Pionnier de Pulse

Vous avez fait 10 000 pas sur la surface du Bas-Monde.

Couronne de Gysahl

Vous avez découvert un trésor enfoui avec l'aide d'un chocobo.

Coupe de Kelgar

Vous avez accompli toutes les missions de bas niveau des stèles Cie'th

Calice de Xezat

Vous avez accompli toutes les missions de niveau intermédiaire des stèles Cie'th

Argent

Transcendance

Vous avez infligé plus de 99 999 points de dégâts en une attaque.

Folie des grandeurs

Vous avez abattu un poids lourd des plaines du Bas-Monde.

Perfectionniste

Vous avez développé tous vos personnages au maximum.

L'heure de vérité

Vous avez défié le destin et pénétré au cœur du problème.

Exorciste

Vous avez remporté sept terribles batailles contre de puissantes âmes en peine du Bas-Monde.

Bélénophobe

Vous avez puni la petite peste verte de son double démesuré.

Sélection naturelle

Vous avez réussi l'épreuve du Titan.

Trophée de Dorgann

Vous avez accompli toutes les missions de haut niveau des stèles Cie'th.

Graal de Galuf

Vous avez accompli toutes les missions des stèles Cie'th.

Or

Victime de la mode

Vous avez obtenu chaque arme et accessoire. (Inutile de les posséder tous en même temps)

Observateur

Vous avez discerné les caractéristiques de 100 ennemis différents.

Fabula Nova Crystallis

Vous avez été témoin de l'aube d'une nouvelle légende des cristaux.

L'Cie modèle

Vous avez obtenu un rang de 5 étoiles pour toutes les missions des stèles Cie'th.

Platine

Héros Ultime

Vous avez remporté tous les trophées

MACHINE DE PULSE

Lors du chapitre 4, vous aurez l'occasion de contrôler une machine de Pulse. Pour tuer les ennemis, vous aurez 2 possibilités : soit leur marcher dessus, soit les attaquer avec les bras mécaniques de votre machine. La deuxième option est plus efficace et rapporte quelques gils.

- de 24 victimes du fauchage = 100 gils.
25 à 39 victimes du fauchages = 300 gils.
+ de 40 victimes du fauchages = 999 gils.

ROBOT D'OERBA

Une fois au chapitre 11, plus précisément à Oerba, dans une maison délabrée près de la place du village, se trouve un robot mal en point. Il suffit de retrouver les 5 pièces manquantes et de les lui rapporter pour qu'il vous donne une récompense qui dépend du nombre de pas que vous aurez fait sur Pulse.

5000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts.
7000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts, 1 pépite d'or.
9000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts, 1 pépite d'or, 5 parfums
10 000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts, 1 pépite d'or, 5 parfums, 3 lingots de platine, trophée Pionnier de Pulse.

Dans tous les cas il vous donnera 10 furtifs n°6.

GAIN DE PC FACILE (PAMPA)

Lorsque que vous explorerez les Steppes d'Archylte, il vous arrivera de croiser des Pampas. Au début du combat le Pampa utilise la Danse Piquante qui le fait se transformer en Pampa Géant puis la Danse Redoutable qui le transforme en Pampa Puissant.

Prenez dans votre équipe Fang, Lightning et Sazh et commencez le combat avec comme Stratégie Adresse (Attaquant, Tacticien, Tacticien). Lightning et Sazh devront donc connaitre la plupart des sorts du Rôle de Tacticien (Notamment Célérité, Endo-Feu, Bravoure et Volonté).

Lorsque vous voyez le Pampa faire sa Danse Piquante, ne l'attaquez pas, laissez Lightning & Sazh vous "buffer" et lorsque le Pampa se transforme en Pampa Géant, attaquez-le avec Fang puis changez de Stratégie pour Agression (Attaquant, Attaquant, Ravageur).

Avec cette méthode, le combat devrait durer un peu moins d'une minute. Sachez que le Pampa rapporte 5.000 PC (10.000 PC avec l'Oeuf de Croissance), le Pampa Géant rapporte 10.000 PC (20.000 PC avec l'Oeuf de Croissance) et le Pampa Puissant rapporte 15.000 PC (30.000 PC avec l'Oeuf de Croissance).

Le plus intéressant est donc de combattre le Pampa Puissant mais dans ce cas, utilisez des accessoires qui protègent contre "Supplice" et "Oubli", sinon le combat deviendra très long.

LES ARMES DE LIGHTNING

I - Pistolame Sanctum.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Pistolame Magnum.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Cybersabre Alpha.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

II - Cybersabre Béta.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Lame Eclaireur.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Attaques Rapides.
Catalyste Évolutif : Adamante

III - Lame Commando.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41
Propriété Spéciale : Attaques Rapides 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Attaques Rapides 3.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Sabre Chevalier.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Vie et Soin.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

IV - Sabre Paladin.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Vie et Soin 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Vie et Soin 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

V - Gladius.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

V - Catastrophe

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

V - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Hauteclaire.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VI - Durandal

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Organix

Stade de l'Arme : Stade 1.

Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Membres de Plomb.
Catalyste Évolutif : Cobaltite.

VII - Apocalypse

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Coeur de Lion.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Chocs Prématurés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VIII - Ultima.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Prématurés.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Prématurés.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE SAZH

I - Véga.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Altaïr.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.

Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Pléiades.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Tigre de Papier.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

II - Cybersabre Béta.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Rigel.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

III - Polaris.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61
Propriété Spéciale : Chocs Impossibles.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Antarès.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Combos Améliorés.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

IV - Fomalhaut.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Combos Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Combos Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

V - Procyon.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Chocs Prolongés.
Catalyste Évolutif : Matière Obscure.

V - Bételgeuse.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

V - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Aldébaran.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Membres de Plomp.
Catalyste Évolutif : Cobaltite.

VI - Sadalmelik

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Spica

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Renforts Prolongés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Sirius

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Renforts Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Renforts Pronlogés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Deneb.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

VIII - Danopus.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE SNOW

I - Ours Brun.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Ours Polaire.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.

Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Cercle de Force.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

II - Âme de Berserk.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Cercle Rituel.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Tigre de Papier.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

III - Âme Indomptable.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Cercle Spirituel.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Physique.

Catalyste Évolutif : Uraninite.

IV - Âme de Magistère.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Coeur de Chevalier.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Gardes Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Coeur de Paladin

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Gardes Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Gardes Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Coeur de Rebelle.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Ressourses.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VI - Coeur de Brave.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Ressources 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Ressources 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Umbra.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Remparts Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Solaris

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Remparts Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Remparts Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Soleil Ardent.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

VIII - Soleil de Minuit.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE HOPE

I - Boomerang.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Dernier Rempart.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

I - Fend la Brise.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Dernier Rempart 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Dernier Rempart 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Alicanto.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

II - Caladrius.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Malphas.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Tigre de Papier.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

III - Naberius.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Ninurta.

Stade de l'Arme : Stade 1.

Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

IV - Jatayu.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Vidofnir.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Défenses Prolongés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Hraesvelg

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Défenses Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Défenses Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Otshirvani.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Recharges Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VI - Urubustin.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Recharges Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.

Propriété Spéciale : Recharges Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Simurgh.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Magique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Tetzcatlipoca

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Oeil de Faucon.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

VIII - Serre d'Aigle.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE VANILLE

I - Canne Entravante.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Canne de Chasseur.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Canne Épineuse.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

II - Canne Orochi.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Bâton de Guérisseur.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Soin Améliorés.
Catalyste Évolutif : Adamante.

III - Bâton d'Archiatre.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41
Propriété Spéciale : Soin Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Soin Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Bâton Nacré.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

IV - Bâton Irisé.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Sceptre Belladone.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Affaiblissement Précis.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Sceptre Morbol.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Affaiblissement Précis 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Affaiblissement Précis 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Griffes de Tigre.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Membres de Plomb.
Catalyste Évolutif : Cobaltite.

VI - Crocs de Vouivre.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.

Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Mistiltein.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Force du Désespoir.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Cannes des Erinyes

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Force du Désespoir 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Force du Désespoir 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Laevateinn.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VIII - Abraxas.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE FANG

I - Lance Papillon.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Vouge.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Lance Draken.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Magique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

II - Corne de Dragon.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Lance de Shaman.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Physique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

III - Lance d'Hérétique.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41
Propriété Spéciale : Baisse Physique.

Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Lance Pandore.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Gênes Précises.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

IV - Calamité.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Gênes Précises 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Gênes Précises 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Lance de Nimrod.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Évangile de Venus.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Gae Bolga.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Ripostes Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VI - Gungnir.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Ripostes Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Ripostes Améliorés.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Châtiment.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Chocs Techniques.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Atropos

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Techniques 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Techniques 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Partuisiane.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VIII - Rhomphaia.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

Final Fantasy XIII-2

© Square Enix 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

THÈMES PS3

Thème de Lightning #1

Créer un fichier de sauvegarde de Final Fantasy XIII-2.

Thème de Lightning #2

Obtenir le trophée de Platine.

Thème du Mog

Obtenir le trophée "Fair Fighter".

Thème de Noel Kreiss

Obtenir le score de 5 étoiles contre le boss final.

Thème de Serah Farron

Obtenir le trophée "Defragmented".

L'ÉNIGME DE LA PLAINE D'ARCHYLTE

A l'épisode 3, vous devez manoeuvrer deux leviers pour modifier les conditions météo. Voilà le fonctionnement :

Météo	Levier de gauche	Levier de droite
Temps ensoleillé	Bas	Bas
Temps orageux	Bas	Haut
Temps nuageux	Haut	Haut
Temps pluvieux	Haut	Bas

Pour pouvoir affronter le monstre que l'on vous demande d'abattre, vous devez d'abord choisir un temps ensoleillé (Bas, Bas), puis un temps orageux (Bas, Haut).

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez l'aventure dans la peau de Lightning : suivez les indications à l'écran pour infliger des dégâts au Bahamut du chaos et utilisez la compétence de bénédiction divine si nécessaire. Appuyez ensuite sur les différentes touches affichées à l'écran durant le combat cinématique, puis poursuivez le combat dans les airs. Utilisez les Mines gravité pour contrer les missiles du Bahamut et la Bénédiction divine pour vous soigner au cours de l'affrontement en alternance avec l'auto-attaque pour rapidement mettre un terme au combat.

Néo-Bodhum / 003 AC

Cheminement

Vous voilà dans la peau de Serah : examinez la porte pour l'ouvrir et sautez au dessus du désordre pour pouvoir sortir. Vous êtes bientôt rejoint par Noel Kreiss et devez livrer bataille contre une invasion de Mélobenthos et de Nectons : suivez les indications successives pour en apprendre plus sur le système de combat et utilisez la stratégie Choc brûlant pour éliminez rapidement les ennemis les uns après les autres.

La tension retombée, dirigez-vous vers le nord et sautez au dessus de la barrière pour continuer. Parlez à Noel si vous le souhaitez et apprenez le fonctionnement de l'Horloge Mog. Livrez quelques combats, puis continuez vers le nord en sautant et en récupérant les trésors disposés dans les capsules flottantes. Dans l'une d'elle vous attend le plan de Néo-Bodhum et l'on vous explique comment le lire. Vous finissez par retrouver Gadot au nord-ouest : après le dialogue, faites un crochet par le sud pour continuer votre route vers le nord en ramassant les trésors contenus dans les capsules et adressez-vous à Yuj puis à Maqui. Descendez ensuite la pente de droite pour faire face à votre premier boss.

Boss : Gogmagog
Adoptez dans un premier temps la stratégie Choc brûlant : Serah fera ainsi beaucoup monter la jauge de combo et Noël la stabilisera avec de puissantes attaques physiques. Dès que vous apercevez " Balayage " à l'écran, passez à la stratégie Double rempart pour réduire automatiquement les dégâts encourus, puis retournez à Choc brûlant pour continuer le combat. Utilisez des potions en cas de danger et vous viendrez facilement à bout de ce boss. Vous obtenez en récompense votre premier Fragment, celui du Gogmagog alpha.

Récupérez des Gils dans la capsule devant vous puis allez examiner le cristal géant. Suites aux différents dialogues, vous débloquez l'accès au Cristarium et aux Stratégies. Examinez le cube flottant pour récupérer un tatouage puis suivez le Mog à l'extérieur pour trouver le couteau de Lightning près du palmier. Parlez si vous le souhaitez à Lebreau pour expliquer la situation à Noel, puis suivez Mog au sud de la zone pour suivre le chat qui pourrait détenir l'Artefact que vous recherchez. Allez ensuite parler aux enfants et suivez le fuyard vers le nord. Une fois le garçon rattrapé, usez des différentes options de dialogue pour le faire parler et obtenez le médaillon de Snow. Retournez ensuite dans la chambre de Serah pour obtenir un Artefact et rejoignez le portail au nord en empruntant le raccourci à l'est.

Boss : Gogmagog
Le combat se déroule de la même façon que précédemment : jonglez entre les stratégies Choc brûlant et Double rempart pour venir facilement à bout du monstre tout en évitant d'encaisser de trop lourds dégâts de son balayage. Vous obtenez à l'issue du combat le Fragment de Gogmagog bêta.

Dirigez-vous enfin vers le portail pour assister à une scène et pénétrer dans le Coeur de l'histoire.

Fragments

Vous obtenez les Fragments de Gogmagog alpha et bêta au cours de l'aventure principale. Il est également à noter que vous ne pouvez accepter que deux quêtes annexes à la fois.

Prisme du coeur

Adressez-vous à Nell au nord-est de la plage pour entreprendre la quête qu'elle vous propose. Rendez-vous ensuite au nord-ouest des Falaises sinueuses pour récupérer la trousse de soin dans le cube flottant, puis rapportez-la à sa propriétaire pour recevoir le Fragment et 50 PC.

Coeur de graviton alpha

Après avoir débloqué la magie Mog dans les ruines de Bresha en parlant au garde, rendez-vous dans la zone de l'Estran, le raccourci qui vous avait été ouvert par Gadot, et utilisez-la près de la plaque métallique pour faire apparaître le Fragment et récupérer 500 PC au passage.

Ruines de Bresha / 005 AC

Cheminement

Dès votre arrivée dans les ruines, vous êtes confronté à un Paradoxe alpha. Utilisez votre stratégie habituelle pour faire monter sa jauge de combo et ainsi pouvoir lui infliger de véritables dommages, puis remplissez correctement les commandez à l'écran durant les différents combats cinématiques pour vous débarrasser temporairement du géant invisible. Allez ensuite parler au capitaine pour vous voir incarcéré, puis à la sentinelle. Une fois libéré avec l'aide d'Alyssa, suivez-la pour recevoir une carte des ruines.

Explorez l'est de la zone pour trouver des gils ainsi que la marchande du jeu, Chocolina, avec laquelle vous commercerez à plus d'une occasion. Montez ensuite les escaliers au nord et livrez un combat contre un Cait Sith et un Mini-droïde : les deux créatures deviennent alors immédiatement disponibles en tant que Familiers, et un tutoriel vous explique comment intégrer les créatures à vos stratégies. De manière générale, vous utiliserez dès à présent la formation Polyvalence en intégrant les soins bienvenus du Cait Sith à vos batailles. Progressez davantage jusqu'à atteindre un nouveau Portail, puis adressez-vous au garde en jaune lorsque le pompon de Mog se mettra à scintiller. Vous obtenez ainsi la magie Mog.

Utilisez votre nouvelle compétence pour révéler les objets invisibles que repère Mog, en l'occurrence un Artefact primitif, puis continuez votre exploration des ruines en empruntant les tunnels, qui abritent des Hoplites et des Chevaliers de Pulse. Les premiers sont une bonne source de Boulons universels, indispensable à l'entraînement de vos créatures mécaniques, tandis que l'obtention du second devra être l'une de vos priorités. Le Chevalier est en effet une créature de Défense particulièrement utile et facile à entraîner, combattez donc autant qu'il le faudra dans les tunnels jusqu'à obtenir son cristal avant de passer aux niveaux suivants.

Poursuivez votre exploration vers le nord jusqu'à assister au retour d'Atlas, l'anomalie qui vous avait attaqué. Empruntez alors la passerelle sur la gauche et dirigez-vous vers l'est dans les tunnels pour rejoindre le mécanisme de commande et vous faire happer par un paradoxe. Résolvez les énigmes en prévoyant vos déplacements à l'avance pour en sortir et obtenir le Fragment Cristal délicat, puis activez le dispositif. Ceci aura pour effet de considérablement réduire la santé d'Atlas, ce qui est indispensable à ce stade. Ressortez ensuite des tunnels et allez vous frotter au géant.

Boss : Atlas
Les attaques du boss sont lentes mais peuvent vous causer pas mal de dégâts, notamment lorsqu'il enchaîne deux coups de poing d'affilée : restez donc en Polyvalence pour faire monter sa jauge de combo en toute sécurité et switchez vers Double rempart pour amenuiser les dégâts encourus avant de reprendre vos assauts. Une fois le géant en état de choc, passez en mode Assaut ou Rafale furieuse pour lui infliger un maximum de dommages et ainsi passer au combat cinématique : appuyez correctement sur les touches affichées à l'écran pour vous débarrasser d'Atlas.

Examinez la tombe pour assister à une scène, puis utilisez la magie Mog à l'est pour révéler l'Artefact éclipse. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter le portail à l'extérieur pour rejoindre votre prochaine destination. Veillez néanmoins à capturer un Chevalier de Pulse avant d'entreprendre l'exploration de la zone suivante : ce familier défensif vous simplifiera en effet énormément la tâche à plusieurs occasions.

Fragments

Vous obtenez les Fragments d'Atlas et Cristal délicat au cours de la trame principale.

Union mystique

Parlez au capitaine près du portail des vestiges antiques et acceptez sa quête. Matérialisez la première capsule à l'aide de la magie Mog à l'entrée du tunnel à l'ouest, puis récupérez la seconde dans l'impasse située dans les tunnels en passant les larges marches. Rapportez le fruit de vos recherches au capitaine pour recevoir le Fragment.

Ghast

Parlez à Chester près du portail sud et acceptez d'éliminer la cible qu'il vous désigne. Rendez-vous dans les tunnels au nord-ouest pour trouver cette dernière, un l'Cieth, et engagez le combat pour recevoir, une fois le monstre vaincu, le Fragment de ghast ainsi que 600 PC.

Ars symphonica

Parlez à Cordelia au sud du site d'excavation et acceptez de l'aider. Rendez-vous dans le coin nord-est du centre de commande et utilisez la magie Mog pour matérialiser les notes recherchées et rapportes-les à la jeune femme pour recevoir le fragment.

Vita Lyrica

Une fois que vous avez obtenu la capacité Lancer de Mog, envoyez votre boule de poil prospecter au centre du gouffre du site de fouilles pour trouver une clé. Utilisez-la au fond de ce qui fut votre cellule pour dégager l'accès aux tunnels sud-ouest après avoir accepté la quête confiée par Morris dans le centre des opérations, puis matérialisez l'objet recherché avec la magie Mog. Rapportez le communicateur à Morrix pour recevoir le Fragment.

Anima Miseria

Après avoir obtenu les Fragments précédents, acceptez d'aider Jed dans les quartiers oubliés, et rendez-vous dans les Ruines de Bresha 300 AC (accessibles depuis le portail primitif des tunnels sud-ouest). Retournez au niveau des quartiers, ramassez le Pétale d'argent, puis rapportez-le à Jed en l'an 005 AC pour recevoir le Fragment.

Coeur de graviton bêta

Après avoir vaincu Atlas, enfourchez un Chocobo et rendez-vous sur l'amas de pierre formant une rampe à gauche de l'escalier au sud. Prenez votre élan et maintenez la touche de saut en planant vers la gauche pour atteindre le Fragment, à matérialiser avec la magie Mog au préalable.

Une erreur colossale

Une fois le jeu fini, fermez les portails des ruines de Bresha et rejouez le scenario pour affronter Atlas sans l'affaiblir au préalale. Vous débloquerez ainsi une nouvelle fin ainsi que le Fragment correspondant.

Monts Yaschas / 010 AC

Cheminement

Avancez et parlez au scientifique pour obtenir le plan des lieux. Avancez vers l'est en récupérant le trésor et continuez à progresser par l'unique chemin disponible jusqu'à atteindre une zone encore plus sombre. En ces lieux rôdent des Béhémots sauvages, créatures compliquées à terrasser pour vous à ce stade et particulièrement si vous ne comptez pas un Chevalier dans vos rangs. Si vous en possédez un, vous pouvez cependant tenter votre chance en adoptant la stratégie Triangle. Sinon, courez de lumière en lumière pour éviter d'avoir à vous frotter au monstre en vous dirigeant vers le nord. Arrivé à destination, un nouvel affrontement transdimensionnel vous attend.

Boss : Aloïde
Semblable au Gogmagog affronté à Néo-Bodhum, ce boss vous destine malgré tout des attaques plus puissantes une

fois la moitié de sa barre de vie vidée. Procédez donc comme à l'accoutumée en montant la jauge du combo du monstre et en switchant vers la stratégie Sagesse quand un balayage est sur le point de tomber. L'aloïde affaibli, il commencera à lancer des ondes sismiques et des sorts Ruine², qui pourront causer de lourds dégâts dans votre équipe. Laissez donc toujours un soigneur en activité pour éponger ces dommages et utilisez des potions si besoin. Vous recevez à l'issu du combat le Fragment d'Aloïde.

Vous êtes ensuite rejoint par un ancien ami à vous : suivez-le en lui parlant aux différentes escales jusqu'à rejoindre le centre de recherche, et recevez finalement l'Artefact du néant des mains de votre ami retrouvé. Allez utiliser ledit artefact sur le portail à l'est du col de Paddra pour passer à la zone suivante.

Fragments

Vous obtenez le Fragment d'Aloïde au cours de l'aventure principale.

Joyau du Pathos

Matérialisez le cube flottant face à la statue des ruines de Paddra à l'aide de la magie Mog et lancez votre compagnon vers lui pour qu'il en prélève le contenu. Vous obtiendrez ainsi ce précieux Fragment.

Perle de misère

Allez trouver Brenda, près de Chocolina au col de Paddra, et acceptez la tâche qu'elle a à vous confier. Selon que vous acceptiez cette quête tôt dans le jeu ou plus tard, la difficulté de l'affrontement contre un Béhémot sauvage pourra varier : accompagnez-vous d'un Chevalier et utilisez la stratégie Triangle pour terrasser l'une des bêtes, et rapportez son croc à Brendra pour obtenir ce Fragment.

Sphère d'Amur

Acceptez d'aider Cole en contrebas du centre des opérations, puis rendez-vous dans les Ruines de Paddra en 01X AC, où vous trouverez la batterie ancienne cachée derrière des caisses dans un cube flottant. Rapportez l'objet à Cole pour recevoir le Fragment.

Sphère sacrée de l'innocence

Allez trouver Shannon dans les ruines de Paddra et acceptez de retrouver sa montre. Rendez-vous ensuite aux Monts Yaschas 110 AC et lancez Mog vers le cube flottant au nord-ouest du col pour récupérer l'objet. Ne vous reste plus qu'à le rapporter à sa propriétaire en l'an 010 AC.

Oerba / 200 AC

Cheminement

Avancez sur le pont devant vous pour être aspiré dans un labyrinthe temporel : cette fois, il s'agira de reformer la constellation d'un monstre en reliant les cristaux de même couleur. Ceux-ci changeant de place à intervalle régulier, restez attentif pour pouvoir dessiner l'animal dans les temps. De retour sur la terre ferme, vous obtenez le Fragment poudre temporelle : avancez, récoltez un Bracelet de force dans la sphère à gauche et les légumes Ghysal à droite, puis sautez par le rebord brisé.

Empruntez le passage à l'est et remontez vers le nord pour atteindre une nouvelle fissure temporelle à résoudre. Avant de vous y coller toutefois, allez récupérer le plan d'Oerba dans la structure fermée au sud. Une fois l'anomalie résolue, vous obtenez le Fragment de carapace temporelle : progressez vers l'ouest en récoltant la marque de mage derrière le bâtiment et les gils près de la structure végétale, puis dirigez-vous de plus belle vers le nord pour être confronté à une nouvelle anomalie. Vous obtenez à sa résolution le Fragment corail temporel, et avez à présent accès à toute la zone.

Récupérez les larmes de Cie'th un peu plus loin, matérialisez une sphère en hauteur à l'est à l'aide de la magie Mog pour récupérer une couronne d'hypnose, puis descendez vers la baie pour continuer vers l'ouest. Montez enfin sur le toit

du bâtiment en veillant à sauvegarder et à dépenser vos PC en réserve, puis examinez le Lecteur d'oracle.

Boss : Caius Ballad
Dépendant du temps que vous avez passé à vous entraîner et de la manière dont vous avez fait progresser le cristarium de vos personnages, ce combat pourra s'avérer plus ou moins difficile. De manière générale, il est préférable d'adopter quoi qu'il en soit une formation Triangle avec un Chevalier à sa tête pour absorber les attaques ciblées de Caius. Faites consciencieusement monter sa jauge de combo en veillant à la santé de Noël et Serah, puis passez en mode Défense posée une fois la vie du boss baissée de moitié : il convient en effet de bien préparer vos personnages pour qu'ils puissent encaisser les attaques de zone que lancera alors Caius, et les techniques de sabotage pourront aider à débuffer le boss. Si vous disposez de suffisamment de puissance brute, rester en Triangle pourra ensuite suffire pour faire fondre la barre de vie du boss d'une traite une fois celui-ci en état de choc. Sinon, il utilisera Revitalisation pour se soigner, et le combat s'éternisera. Si tel est le cas, deux options s'offrent à vous : recommencer l'affrontement après avoir progressé davantage dans vos cristarium, ou bien tenter de passer en mode Assaut furieux une fois votre adversaire en état de choc. C'est une stratégie risquée mais qui peut être payante.

Après votre victoire, récupérez l'Artefact de l'aube, puis sautez par la verrière brisée pour trouver 10 boulons de force dans une sphère. Allez enfin franchir le portail à l'est de la zone pour continuer votre périple.

Fragments

Vous obtenez les Fragments poudre, carapace et corail temporel au cours de l'aventure principale.

Oeuf géant

Ce Fragment se trouve juste à côté du portail par lequel vous arrivez à Oerba : matérialisez-le avec la magie Mog pour pouvoir le récupérer

Coeur de graviton gamma

A dos de Chocobo, sautez sur le toit du bâtiment à droite de la route principale, descendez de votre monture, puis utilisez la magie Mog pour matérialiser et récupérer ce Fragment

Rêve de rédemption

La manipulation temporelle débloquée, rejouez les événements de ce niveau pour affronter un Caius bien plus fort qu'auparavant. Vous débloquerez ainsi une autre fin et le Fragment correspondant.

Monts Yaschas / 01X AC

Cheminement

Ramassez le Sceau rencontres dans le cube à côté de vous, puis dirigez-vous vers les ruines de Paddra. Après les différents dialogues, allez retrouver Hope au centre des opérations pour assister à un petit brainstorming temporel. Allez ensuite en haut du bâtiment vers le sud et utilisez la magie Mog pour matérialiser une sphère contenant des gils ainsi qu'un Artefact mystérieux.

Rendez-vous à présent à l'extrême sud de la carte pour utiliser votre artefact, en prenant garde en chemin aux rencontres avec les Narasimha. Ces version évoluées des Béhémots sauvages sont en effet légèrement plus coriaces que ces derniers : une fois la moitié de leur barre de vie vidée, il se mettront debout et utiliseront des attaques de zones pouvant sérieusement mettre à mal la santé de votre groupe. Gardez donc un soigneur actif pour panser les blessures de vos personnages et profitez du taux de combo élevé du monstre pour vite en finir.

Fragments

Orbe de clos

Allez trouver Marlow dans les ruines de Paddra : ce dernier aimerait que vous lui rapportiez une tablette de pierre. Vous pouvez récupérer ladite tablette dans le col de Paddra en l'an 010 AC. Rapportez-la lui pour obtenir le Fragment.

Epée de Lachesis

Pour obtenir ce Fragment, allez trouver Bridget sur le plateau surélevé du col de Paddra. Celle-ci voudrait que vous récupériez un fruit de Fenrir : vous trouverez l'objet en l'an 010 AC sur ce même plateau. Ne vous reste plus qu'à lui rapporter pour obtenir votre dû.

Miroir d'Atropos

Parlez à Lester aux ruines de Paddra, puis partez à la recherche de trois cubes flottants dans la partie sud du col. L'un d'eux se trouve dans une crevasse naturelle : lancez Mog vers le cube pour en récupérer le contenu, puis allez ouvrir les deux autres cubes au sud-est du niveau. Rapportez les trois cristaux à Lester pour obtenir le Fragment.

Gorgyra

Obtenir ce cristal nécessite que vous terrassiez le monstre errant dans la partie sud-ouest du col de Paddra. La créature est cependant sûrement trop forte pour vous lors de votre premier passage : attendez donc d'avoir sérieusement renforcé votre équipe avant de vous y attaquer. Vous recevez à l'issue du combat le Fragment de Gorgyra.

Abîme du Temps

En franchissant le portail de Yaschas 01X AC, vous êtes contraint et forcé d'atterrir dans l'abîme du Temps. Ouvrez les différentes sphères flottantes présentes à l'aide de Mog après le dialogue, puis examinez l'anomalie pour poursuivre votre périple. Le moment est venu, si ce n'est pas déjà fait, d'aller visiter la Côte de Sunleth en partant des Ruines de Bresha.

Côte de Sunleth / 300 AC

Cheminement

Dès votre arrivée, Serah part devant : rejoignez-la pour retrouver Snow en bien mauvaise posture face au Flan Royal. Après une courte scène, l'affrontement commence immédiatement.

Boss : Flan Royal
Le boss vous assène de nombreuses attaques de zone, peut vous empoisonner et causer des lésions à vos personnages en sus de se soigner régulièrement. Si vous avez suffisamment entraîné votre duo jusque là, utilisez une stratégie offensive comme Rafale furieuse pour rapidement mettre le flan en état de choc tout en vous soignant à l'occasion à l'aide de potions. Si votre équipe est plus fragile, gardez un soigneur actif tout au long du combat et n'hésitez pas à passer brièvement en mode Défense posée pour buffer vos personnages et maintenir la jauge de combo du flan. Dans tous les cas, passez à la stratégie Assaut furieux une fois le boss en état de choc afin de lui infliger un maximum de dégâts : vous pourrez soigner les dommages reçus une fois la jauge de combo revenue à zéro.

La victoire en poche, empruntez le passage au sud et utilisez la magie Mog pour pouvoir utiliser la liane, puis continuez en direction du sud-ouest en ignorant le Flan Royal pour assister à une nouvelle scène. Pendant le trajet, apprenez à vous servir du Lancer de Mog en récupérant les différents trésors disposés de part et d'autre, puis une fois de retour sur la terre ferme, utilisez la magie Mog pour progresser davantage vers le sud en examinant les différentes sphères flottantes.

Bifurquez ensuite vers le sud-est et combattez le groupe de flans pour récupérer l'artefact des conflits, puis rejoignez le portail en rebroussant chemin pour l'utiliser et débloquer une nouvelle destination.

Fragments

Vous obtenez le Fragment de tomate mutante au cours de l'aventure principale.

Oeuf extraordinaire

Rendez-vous dans la partie basse de la forêt de lianes et lancez Mog en direction du Fragment qui lévite légèrement en hauteur.

Combattre le flan par le flan

Pour obtenir ce Fragment, vous devez vaincre la forme non affaiblie du Flan Royal : ceci requérant un niveau que vous ne possédez pas lors de votre premier passage, remettez ce combat à plus tard. Une fois le défi relevé, rendez-vous sur la Côte de Sunleth ??? AC pour recevoir le Fragment.

Colisée / ??? AC

Matérialisez la sphère sur votre droite pour obtenir le plan du Colisée, puis avancez. Après la scène et l'obtention du Fragment de supernova, explorez le nord de la salle en lançant Mog pour récupérer quelques trésors. Votre petit tour fini, un bref séjour sur la Côte de Sunleth s'impose.

Retour sur la Côte

Une fois dans la jungle, empruntez le sentier des bêtes en direction du nord, puis bifurquez vers le sud-est. Matérialisez les flans qui vous barrent la route avec la magie Mog pour aller récupérer des gils par la voie de droite, puis empruntez celle de gauche en vous servant des lianes pour progresser jusqu'à atteindre l'artefact que vous recherchez, entouré de flans. Disposez d'eux pour récupérer votre dû, puis allez ouvrir le portail tout au nord de la zone.

Steppe d'Archylte / ??? AC

Cheminement

Faites connaissance avec les monstres de la région, puis dirigez-vous au nord pour atteindre le camp des chasseurs et vous adresser à leur chef, qui vous donne un plan des lieux en échange de votre aide. Parlez à nouveau à Tipur pour vous voir confiée une chasse et allez défaire le groupe d'ennemis désigné pour obtenir le Fragment de gobelin. Allez faire votre rapport, puis descendez les marches pour parler à Myta. Celle-ci vous charge d'aller quérir de la laine : cherchez donc trois moutons avec des (....) au dessus de leur tête dans la plaine jouxtant le camp pour en prélever la fourrure et rapportez-la à la jeune femme. Vous obtenez en récompense le Fragment pierre laineuse.

Remontez les escaliers puis écoutez les explications sur le fonctionnement de la machine à climat. Abaissez les deux leviers pour matérialisez un monstre dans la vallée au sud-est puis adressez-vous à Tipur. Redressez le second levier pour matérialiser un orage et ainsi faire disparaître le Pleurodir qui bloque le passage, et rendez-vous sur place pour affronter Faeryl, le gobeur de flan.

Boss : Faeryl
Pour ce combat, prenez Serah comme leader. Commencez par adopter la stratégie Défense posée pour vous buffer et infliger des altérations au boss, puis passez en mode Triangle ou Agression, selon que vos personnages soient surentraînés ou non. Sélectionnez manuellement les magies de foudre et de glace, les deux faiblesses de Faeryl, afin d'infliger plus de dégâts d'emblée. Le boss ne tardera pas à entrer en état de choc : soignez-vous si besoin, puis passez à la stratégie Agression pour vite en finir et éviter que les lésions causées par votre adversaire ne commencent à se faire trop sentir. Le monstre défait, vous obtenez le Fragment gemme de trou noir en récompense.

Le paradoxe résolu, un dernier séjour s'impose sur la Côte.

Fragments

Vous obtenez les Fragments de gobelin, de pierre laineuse et du trou noir au cours de l'aventure.

Cristaux pourpre, forestier, violet, ambre et azur

Ces fragments s'obtiennent en examinant les cinq stèle de téléportations éparpillées sur la steppe. Deux d'entre elles se trouvent dans le marais cristallin à l'ouest, deux autres reposent au sud, au pic des défunts, et une dernière se dresse face au camp des chasseurs.

Fragment d'invincibilité

Après avoir vaincu les trois pampas gigantesques, allez parler à Myta pour vous voir confiée une mission. Rendez-vous dans les tranchées rocheuses par temps venteux pour la mener à bien en terrassant l'Invincible, un monstre qu'il est préférable d'affronter après avoir bien préparé son équipe.

Fragment de Pleurodire

Vous obtenez ce Fragment en terrassant le Pleurodire, créature massive errant dans le sanctuaire de la steppe par temps ensoleillé. Ne vous y attaquez pas avant d'avoir atteint un stade très avancé du cristarium et choisissez avec soin vos familiers pour remporter ce combat.

Fragment d'Otyugh

Ce Fragment s'obtient en battant l'Otyugh. Pour faire apparaître la bête dans le marais cristallin par temps de pluie, acceptez la mission que vous confie Tipur au camp des chasseurs. Ne vous reste ensuite plus qu'à aller défier la créature et à la vaincre.

Fragment de Yomi

Pour combattre ce Ci'eth et récupérer son Fragment, assurez-vous d'avoir terrassé l'Otyugh, puis parlez à Tipur pour accepter une nouvelle mission. Faites gronder l'orage grâce à la machine, puis rendez-vous au pic des défuns à dos de chocobo pour accéder à ce redoutable adversaire.

La tomate vindicative

Dirigez-vous vers la clairière des assemblées, là où se trouvait auparavant le Flan Royal, puis joignez sans délais vos forces à celles de Snow pour affronter le fruit mutant.

Boss : Tomate mutante
Cet affrontement ne devrait pas vous poser grand problème : buffez-vous si vous le souhaitez et lancez l'assaut en formation Triangle ou Assaut furieux, selon la résistance de vos personnages. Une fois votre ennemi en état de choc, passez quoi qu'il en soit à cette seconde stratégie pour en finir en une fois et ainsi obtenir le Fragment de tomate mutante.

Retournez ensuite à la clairière et lancez Mog vers l'artefact lévitant non loin. Ce dernier va vous permettre d'ouvrir le dernier portail de la région dans la zone de la croisée forestière. Passez donc ledit portail pour vous retrouver une nouvelle fois dans l'abîme du Temps, récupérez les deux sceaux à l'ouest en lançant votre peluche ambulante, puis retournez dans le coeur de l'Histoire pour débloquer de nouvelles destinations.

Academia / 400 AC

Cheminement

Les ennemis qui se mettent à vous assaillir dès votre arrivée ne représentent aucun danger, mais ne vous apporteront presque aucun PC en plus d'apparaître très fréquemment : frayez-vous un chemin vers l'ouest, activez le panneau de commande et montez sur le tapis roulant maintenant praticable. Prenez les coupons de casino dans la sphère plus loin, puis rebroussez chemin vers l'est pour activer un second tapis roulant. Continuez vers le nord-est pour assister à une scène, examinez le terminal pour récupérer le plan des lieux, puis continuez votre route vers l'est.

Eliminez l'escrimeur qui vous barre la route, explorez les coursives au sud pour trouver une amulette gardienne,

bifurquez vers le nord en montant les escaliers, puis combattez les Ci'eth qui vous assaillent par deux fois après les cinématiques. Activez le panneau non loin pour pouvoir descendre et continuez votre route vers l'ouest. Attention aux Nelapsi qui apparaissent désormais dans les groupes d'ennemis, et qui sont susceptibles d'éviter vos attaques physiques.

Après la destruction du pont, bifurquez au sud pour trouver un poing de Kaiser, puis remontez au nord pour traverser la passerelle brisée vers l'ouest. Activez un nouveau panneau de commande pour pouvoir emprunter le tapis roulant, puis bifurquez vers le sud pour pouvoir remonter vers le nord-ouest. Arrivé à votre objectif, deux nouvelles vagues de créatures se dressent sur votre passage : réglez-leur leur compte, puis préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Boss : Zénobie
Ce Cie-th se mettra immédiatement en position défensive au début du combat, inutile donc d'espérer le blesser pour l'instant. Concentrez dans un premier temps vos assauts sur les Vaballath qui l'entourent pour les détruire et ainsi vous laisser le champ libre. Selon l'avancement de vos personnages dans le cristarium, adoptez la stratégie Triangle ou Assaut furieux pour faire monter la jauge de combo du monstre maintenant à découvert, puis dédiez tout à l'offensive une fois ce dernier en état de choc. Bien qu'il soit théoriquement possible de vider la barre de vie de Zénobie d'une seule traite, l'instinct de conservation du boss aura souvent le dernier mot et il repassera en position défensive avant que vous n'ayez pu l'achever. Réitérez donc la destruction des Vaballath, en prenant garde aux sorts Ruine² qu'elles vous destinent, puis achevez Zénobie en bonne et due forme. Vous recevez en récompense son Fragment ainsi que l'artefact de la Tour.

Ne vous reste plus qu'à aller récupérer les gils près du portail et à utiliser votre artefact pour le passer. Toutefois, avant de vous ruer vers votre nouvelle destination, et afin d'éviter tout aller-retour inutile, allez utiliser un artefact primitif sur le portail des Monts Yaschas 01X AC afin d'accéder à une version plus lointaine de la tour Augusta.

Fragments

Vous obtenez le Fragment de Zénobie au cours de l'aventure.

Grade : Doctor ès Paradoxes

Ce n'est en réalité pas un Fragment mais 11 qui sont mis en jeu dans cette quête. Allez trouver Miss Horizon dans les ruelles, non loin de Chocolina, pour la débuter : vous obtiendrez un Fragment par carte complète que vous explorerez (ce qui peut nécessiter de visiter la zone en question à différentes époques) ainsi qu'un dernier une fois les dix cartes complétées.

Coeur de graviton delta

Après avoir vaincu Zénobie, revenez au niveau de Chocolina, puis sautez sur le tapis roulant rouge à de multiples reprises pour descendre. Utilisez alors la magie Mog pour matérialiser et récupérer ce Fragment.

Tour Augusta / 300 AC

Une fois arrivé à bon port, examinez le terminal pour faire pivoter la pièce, puis faite de même avec celui se trouvant au sud de la passerelle. Traversez la pièce, allez activer le panneau de commande au sud-ouest par deux fois, puis empruntez l'ascenseur maintenant accessible. Arrivé au 14ème étage, examinez de nouveau deux fois le terminal à l'ouest, puis faites de même avec celui disposé à l'intérieure de la salle plus au sud pour pouvoir emprunter l'élévateur.

Faites pivoter par trois fois la salle suivante à l'aide du terminal afin d'accéder à la pièce à l'ouest, à faire pivoter deux fois pour pouvoir y entrer, puis examinez l'écran. Choisissez le code 1237172 pour recevoir le Fragment circuit entropique ainsi qu'une carte d'accès 50, puis mettez-vous en route pour la version plus ancienne de la tour.

Tour Augusta / 200 AC

Cheminement

Commencez par examiner tous les écrans présents dans la pièce pour débloquer la voie, récupérez les Remèdes et l'Analyseur en lançant Mog sur la droite, puis dirigez-vous vers le sud jusqu'à trouver une nouvelle pièce sur votre gauche. Entrez, utilisez le code 9281 sur le terminal pour obtenir le plan de la Tour, puis ressortez en récupérant les gils plus au sud. Retournez dans la première salle pour la traverser, ramassez l'artefact primitif au nord de la passerelle et suivez Caius. Utilisez votre pass pour activer la console, allez parler à Alyssa, puis traversez la pièce où se trouve Chocolina pour aller faire pivoter la pièce à l'autre extrémité de la tour. Vous aurez ainsi accès aux quêtes données par les terminaux. Pour continuer, faites apparaître la passerelle menant au centre à l'aide du panneau de commande et parlez de nouveau à Alyssa.

Une fois dans l'ascenseur, vous êtes assailli par des monstres mécaniques : disposez d'eux par trois fois pour vous en débarrasser et vous retrouver coincé dans la tour, puis faites le tour de l'étage pour en récupérer les trésors en lançant Mog si nécessaire. Activez ensuite une fois les panneaux sud-est et sud-ouest et trois fois le panneau ouest pour pouvoir accéder à la dernière pièce et y récupérer une carte d'accès 52, puis allez l'utiliser sur l'ascenseur pour accéder à l'étage éponyme.

Une fois n'est pas coutume, récupérez les trésors alentours en mettant Mog à contribution, puis entrez dans la pièce sud-ouest. Activez le terminal, pénétrez dans la pièce ouest maintenant accessible et activez deux fois le panneau de commande. Sortez et faites pivoter la pièce suivante deux fois pour pouvoir la traverser et ainsi accéder à la dernière salle. Examinez l'écran pour obtenir la carte d'accès sommet, puis rebroussez chemin pour l'utiliser sur l'élévateur. En chemin, vous êtes attaqué par un grand béhémoth : comme ses confrères, il se mettra sur deux pattes une fois sa vie baissée de moitié et utilisera dès lors des attaques de zone. Prudence, donc. Une fois arrivé à bon port, faites vos emplettes chez Chocolina si nécessaire avant de monter. Après la scène vous attendent plusieurs combats.

Boss : Proto-fal'Cie Adam
Le boss s'octroie plusieurs bonus en début de combat, tandis que ses manipulateurs dissipent les boosts que vous tentez de vous appliquer. Appliquez donc dans un premier temps la stratégie Triangle en visant les manipulateurs pour les détruire, puis passez en mode Assaut furieux, puis Agression une fois la jauge de combo du boss remplie. Si vos personnages sont assez développés, un seul état de choc suffira pour faire mordre la poussière au fal-Cie. Seulement voilà, ce dernier se reforme en manipulant le passé, et vous êtes forcé de remettre le couvert : utilisez la même stratégie qu'auparavant pour renvoyer la machine une seconde fois dans l'oubli, puis lorsqu'elle semble vouloir revenir d'entre les morts pour un troisième round, utilisez l'option de dialogue " Hope va m'entendre ! ". Vous mettrez ainsi fin au cycle et obtiendrez en récompense le Fragment de Proto-fal-Cie Adam.

Après la scène, passez le portail à l'aide de l'artefact du renouveau et débloquez ainsi un nouveau futur pour Academia.

Fragments

Circuit d'idée

Acceptez d'aider le terminal de la cabine nord-ouest du 50ème étage, puis lancez Mog au plafond dans la salle où se tient Chocolina pour mettre la main sur l'agent paradoxal A. Rapportez votre succès au terminal pour obtenir le Fragment.

Code des énigmes

Pour obtenir ce Fragment, acceptez d'aider un deuxième terminal au 50ème étage, puis rendez-vous au 49ème pour lancer Mog vers le cube flottant à l'ouest et ainsi récupérer l'agent paradoxal B. Ne vous reste plus qu'à aller chercher votre dû auprès du terminal.

Moteur différentiel

Toujours au 49ème étage, lancez Mog vers le bas à 1h environ en vous tenant sur la passerelle extérieure. Vous ramasserez ainsi l'agent paradoxal C, que vous pouvez rapporter au troisième et dernier terminal au 50ème étage.

Academia / 4XX AC

Cheminement

Après avoir retrouvé vos amis dans ce futur plus accueillant, faites un détour par l'extrême sud-est des ruelles pour dénicher un artefact primitif, puis rendez-vous au centre de recherche de l'Académie au nord. Parlez successivement à Hope puis à Alyssa à plusieurs reprises pour en apprendre plus sur la situation, et rapportez-lui les coeurs de graviton que vous aurez collecté jusqu'ici. Si vous suivez le déroulement de l'histoire à la lettre, il vous en manquera tout de même un : avant de partir à sa recherche dans l'une des zones annexes décrites plus loin, et si vous avez fait un détour par Fortuna pour débloquer le Supersens de Mog, lancez ce dernier sur la coupole en dessous de la sphère verte dans le centre de recherche. Vous obtiendrez ainsi le Chocobo argent, le meilleur monstre défenseur du jeu, indomptable et introuvable à l'état sauvage.

Une fois que vous avez rapporté les cinq coeurs de graviton à Alyssa, en demandant si nécessaires des indications à la réceptionniste, un nouveau portail devient accessible au sud-est du centre de recherche. Le passer vous emmènera directement au sein de l'épisode 5, phase du jeu où votre marge de manoeuvre est très réduite voir inexistante. Explorez donc toutes les contrées possibles avant de vous y plonger.

Fragments

Chanson épicurienne, savoir du lyceum, vertu stoïque et sagesse académique

Vous obtenez ces Fragments en donnant 10 bonnes réponses à chacun des terminaux Remue-Méninges disséminés dans la ville. Ces terminaux sont disposés au nord et au sud-ouest de la nouvelle ville, sur la place de la grande avenue et à l'entrée.

Grades de maîtrise du Quizz

Cinq grades, et par conséquent cinq Fragments sont à obtenir durant cette quête, qui débute dans l'entrée du centre de recherche. Matérialisez pour commencer le Capitaine énigme dans l'entrée, et répondez correctement à sa première question. Il faudra ensuite le retrouver dans la ville en écoutant les indications des habitants pour poursuivre le quizz : privilégiez pour vos recherches les alentours de la grande avenue et de la nouvelle ville.

Doctor ès monstres

Parlez au Docteur M dans le hall d'entrée du siège pour commencer cette quête, qui nécessitera de vous patience et acharnement. Pour décrocher le Fragment, il vous faudra en effet compléter entièrement le bestiaire du jeu. Attention à ne pas passer à côté de versions différentes d'un même monstre ou d'un boss qui aurait plusieurs formes.

Un nouveau départ

Après avoir fini le jeu et obtenu la manipulation temporelle, fermez les portails d'Academia 4XX AC et donnez à nouveau les coeurs de graviton à Alyssa. Refusez l'artefact de la dérive pour pouvoir assister à une scène inédite et recevoir le Fragment.

Fortuna

Accessible une fois que vous avez débloqué Academia 400 AC, Fortuna offre aux joueurs invétérés une aire de jeu privilégiée, ainsi que quelques fragments et fonctionnalités. En allant voir la mystique directement à gauche de l'entrée, vous pouvez par exemple débloquer des privilèges en fonction de votre avancement dans la collecte des Fragments. La monnaie locale est le jeton. Chaque jeton valant 10 gils, préparez-vous à débourser des sommes conséquentes pour acquérir les objets les plus chers.

Cristal du chaos

Nécessaire à l'obtention d'armes parmi les plus puissantes du jeu, ce Fragment peut être acheté auprès d'une vendeuse pour 10.000 jetons (7.500 avec le privilège Prix d'ami).

Cadeau inestimable

Ce Fragment s'obtient en achetant le gil vendu pour 9800 jetons à une vendeuse de Fortuna (7350 avec le privilège sus-mentionné)

Dé de Setzer

A acheter pour la modique somme de 10.000 jetons à une vendeuse.

Duvet de poussin chocobo

Vous obtenez ce Fragment en examinant le petit chocobo à gauche dans le Chocobodrome.

Pièce porte-bonheur

Remportez la somme de 7.777 jetons en jouant à la machine à sous pour obtenir ce Fragment.

Ruines de Bresha / 300 AC

Anneau de platine

Allez trouver Jonah au milieu des escaliers pour accepter sa requête, puis allez chercher l'appareil d'enregistrement au nord-ouest des vestiges antiques. Rapportez-le lui pour récupérer ce Fragment.

Anneau mythril

Pour obtenir ce Fragment, allez trouver Thurston dans les tunnels sud-ouest puis allez quérir le rapport du Commandant en haut des escaliers. Rapportez-le à Thurston pour mettre la main sur l'anneau.

Anneau d'iridium

Matérialisez la silhouette déphasée dans les quartiers oubliés, puis rendez-vous dans les tunnels sud-ouest pour trouver Brant. Utilisez successivement les répliques " Le comble pour un citron, c'est de se presser ", " N'écoutez pas les marins, ils vous mènent en bateau " et " C'est assez ! dit la baleine " pour obtenir un message, puis rapportez-le à Lex pour obtenir le Fragment ainsi qu'un artefact primitif.

Mot de passe n°2

Après avoir complété les quêtes précédentes et entamé celle de l'Anneau adamante dans les Ruines de Bresha 100 AC, rendez-vous dans la salle où repose le terminal avec lequel vous aviez calmé les ardeurs d'Atlas. Examinez-le, puis résolvez les énigmes de Chemin éphémère pour obtenir le Fragment.

Monts Yaschas / 110 AC

Fleur de Gerhilde

Adressez-vous à la sphère rouge dans les ruines de Paddra, puis empruntez le chemin au sud-est du col qui n'était pas accessible à d'autres époques pour aller matérialiser une silhouette déphasée. Parlez-lui pour recevoir les bijoux de mariage, puis rapportez-les à la sphère pour obtenir le Fragment.

Fleur de Waltraute

Allez interagir avec une deuxième sphère dans les ruines, puis récupérez le manuel de service en le matérialisant dans le centre des opérations. Sortez ensuite des ruines et chevauchez à dos de chocobo pour pouvoir atteindre le plateau surélevé et donner le manuel à l'ingénieur. Retournez auprès de la sphère et donnez-lui l'attestation pour recevoir le

Fragment.

Fleur d'Ortlinde

Parlez à la sphère en haut des rampes au sud des ruines pour initier cette quête, puis allez chercher la marque de terroriste au nord-ouest du col. Rapportez-la lui pour obtenir ce Fragment.

Livre d'Avalon

Après avoir accompli les quêtes précédentes, rendez-vous au sud-ouest du col et examinez l'anomalie. Vous avez alors à résoudre plusieurs énigme d'Aiguille du temps avant de pouvoir mettre la main sur le Fragment.

Fragment d'Ugallu

Après avoir accompli toutes les quêtes des Monts Yaschas 100 et 110 AC, examinez la sphère rouge à la jonction du col et des ruines de Paddra, puis rejoignez votre objectif vers l'ouest pour livrer un âpre combat contre Ugallu et ainsi récupérer son Fragment.

Mot de passe n°1

Après avoir activé la quête de l'anneau d'adamante dans les ruines de Bresha 100 AC et avoir obtenu les informations de Thorne auprès d'Uma dans la version 110 AC des monts Yaschas, rendez-vous dans l'impasse à l'est du col. Matérialisez la silhouette déphasée et répondez-lui " Thorne " pour recevoir ce Fragment.

Monts Yaschas / 100 AC

Fleur de Helmwige

Acceptez d'aider la sphère rouge au centre des ruines de Paddra, puis allez récupérer le cadre holographique dans l'impasse à l'est du col en le matérialisant avec la magie Mog. Rapportez-le à la sphère pour obtenir le Fragment.

Fleur de Siegrune

Allez récupérer le bulbe d'espoir déphasé dans le centre des opérations et rapportez-le à la sphère rouge au nord-est du col pour obtenir ce Fragment.

Fleur de Schwertleite

Rapportez le terminal portable contenu dans le cube déphasé au nord-est du col à la sphère près du portail sud pour obtenir ce Fragment.

Livre de Valhalla

Résolvez les énigmes auxquelles vous êtes confronté en examinant l'anomalie au sud-est du col pour recevoir ce Fragment, et accessoirement libérer l'accès à un portail primitif menant à la Côte de Sunleth 400 AC.

Fleur de Rossweisse

Après avoir accompli les quêtes précédentes, examinez la sphère rouge au nord-ouest du col, puis rapportez-lui la tablette scellée cachée derrière les caisses à l'ouest des ruines pour obtenir le Fragment.

Livre de Shambala

Cette anomalie se matérialise après l'accomplissement de la quête précédente. Résolvez les énigmes Aiguille du temps qui vous sont imposées pour obtenir le Fragment ainsi qu'un artefact primitif.

Coeur de graviton epsilon

Utilisez la magie Mog pour matérialiser ce Fragment au nord-ouest du col et ainsi pouvoir le récupérer.

Côte de Sunleth / 400 AC

Fragment lapis, célestine, minerai d'Heliodor, cornaline et cosmoaura

Vous récoltez ces cinq Fragments en utilisant la magie Mog sur les flans égarés dans la jungle au niveau du chemin de branches, de l'îlot secret, de la croisée forestière et de la forêt de lianes.

Fragment de Habanero

Après avoir ramené les cinq flans auprès des leurs, combattez les créatures multicolores pour recevoir le Fragment ainsi que le Sceau foudre.

Coeur de graviton éta

Suite à votre combat précédent, faites demi-tour pour aller récupérer le Fragment là où se tenaient les Habanero en le matérialisant avec la magie Mog.

Pics infâmes / 200 AC

Halo de Torreno, Falcon et Thunder

Vous recevez ces Fragments en parlant aux trois soldats coincés dans cette version des pics infâmes (le premier devant être matérialisé à votre arrivée sur place).

Boussole de Falcon

Après avoir parlé au capitaine Thunder près de l'anomalie, retournez auprès de Falcon à l'est et répondez-lui " Thunder " pour recevoir ce Fragment et pouvoir continuer la quête dans la version 010 AC de la région.

Fragment obscur bêta

Vous mettez la main sur ce Fragment en terrassant Odin crépuscule une deuxième fois dans cette version des pics infâmes.

Rapport de l'escadron Blitz

Vous obtenez ce Fragment auprès de Torreno après avoir récolté les six Halos et terrassé Odin crépuscule par deux fois.

Chanson du père

Après avoir vaincu Odin crépuscule dans les deux versions des pics infâmes, utilisez la magie Mog pour matérialiser la silhouette à l'ouest de la vallée des débris. Vous obtenez le Fragment à l'issue de la scène.

Paroles de lumière

Suite à votre double victoire sur Odin crépuscule, matérialisez une seconde silhouette au sud du portail. Vous obtenez le Fragment après la scène.

Pics infâmes / 010 AC

Halo de Ray, Baxter et du sergent

Vous obtenez ces Fragments en parlant aux soldats éponymes dans cette version plus ancienne des pics infâmes. Pour obtenir celui du sergent, matérialisez-le après avoir vaincu Odin crépuscule.

Fragment obscur alpha

Vous obtenez ce Fragment après votre premier affrontement contre Odin crépuscule.

Oerba / 300 AC

Un total de neuf Fragments peuvent être obtenus dans cette version d'Oerba, chacun étant captif d'une anomalie. Vous mettrez ainsi la main sur les Fragments Rune étincelante, Borne exaltante, Héliotrope humide et Pierre de rosette moussue à l'issue d'épreuves de type liens de cristal, devrez faire face aux aiguilles du temps pour obtenir la Pierre de lune tournante, d'étoile ravissante et la Roche incandescente, et enfin obtiendrez le Calcaire stupéfiant et le Bubbly après avoir triomphé d'épreuves de type chemin éphémère.

Oerba / 400 AC

De même que dans la version 300 AC de cette région, les Fragments à récupérer ici sont cachés dans des anomalies donnant lieu à des séries d'énigmes. La Madeleine d'adieu et le Muffin tremblant peuvent ainsi être obtenus suite à des chemins éphémères, le Mille-feuille malhonnête, la Mousseline amère et la Crêpe égoïste à l'issue de liens de cristal, et enfin la Cannelle adorée, la Crème de marron et la rose parfaite quant à eux s'obtiennent après avoir triomphé d'épreuves de type aiguille du temps.

Coeur de graviton zêta

Ce Fragment se trouve sur la plage, à l'est du bâtiment désaffecté.

Abîme du Temps / ??? AC

Cheminement

Après les différentes scènes faisant suite à votre passage dans le portail d'Academia 4XX AC, vous vous retrouvez coincé dans l'abîme du Temps. Reconfigurez si nécessaire vos stratégies (votre équipe étant amputée d'un membre), puis avancez en parlant aux Yeul successives. Pour le combat qui vous attend contre Caius Ballad, la puissance de vos familiers sera déterminante. Ainsi, si vous disposez d'un attaquant puissant comme le Chocobo rouge ou même d'un bon défenseur comme le Chocobo argent ou la bête-bunker, l'affrontement ne vous posera aucune difficulté. Privilégiez quoi qu'il en soit l'offensive brute en vous soignant si nécessaire pour disposer du boss et être catapulté dans une autre région dans la foulée.

Fragments

Vous obtenez obligatoirement cinq Fragments en parlant aux Yeul éparpillées dans le niveau.

Sous un ciel intemporel

Après avoir fini le jeu, fermez les portails d'Academia 4XX AC et rejouez le scénario pour retourner dans l'abîme et être à nouveau confronté à Caius. Ce dernier est bien plus puissant cette fois-ci, veillez donc à avoir suffisamment avancé dans le cristarium de Serah et de vos créatures pour pouvoir faire le poids. La victoire en poche, visitez la fin paradoxale ainsi débloquée pour obtenir le Fragment.

Néo-Bodhum

Parlez si vous le souhaitez aux différents membres du NORA puis rentrez dans la structure centrale pour assister à une scène. Rejoignez ensuite le ponton droit devant vous, puis à l'issue du dialogue, acceptez la proposition de Lightning.

Ceci aura pour effet de débloquer la fin paradoxale " Destin et libre choix ", et vous serez invité à rejouer la scène pour, cette fois-ci, refuser la main tendue de la soeur de Serah.

Rejoignez ensuite la zone de crash de la météorite en passant par l'Estran au sud-est, puis, après la scène, allez ramasser la Couronne de Fang et le Fruit de Vanille de part et d'autre de la zone. Ne vous reste alors plus qu'à passer dans le faisceau de lumière pour atteindre votre prochaine destination.

Monde agonisant / 700 AC

Cheminement

Suivez par deux fois Noel en avançant vers l'ouest, puis une fois arrivé dans le village des Clairvoyants, utilisez la magie Mog sur la sphère déphasée au centre pour obtenir le plan de la région. Suivez votre ami de plus belle, combattez brièvement Caius au cours d'un duel, puis rendez-vous au monument des Clairvoyants au nord-est du village.

Après la scène, suivez à nouveau Noel à travers le désert nappé d'obscurité en le rejoignant à plusieurs reprises pour pouvoir lui faire reprendre ses esprits, puis combattez une version finale du Gogmagog avec votre équipe recomposée. Appliquez vos stratégies habituelles pour en venir à bout pour de bon, puis retournez au monument des Clairvoyants pour poursuivre votre aventure. L'exploration complète du monde agonisant devra être remise à plus tard, mais sachez que le portail primitif menant aux Ruines de Bresha 100 AC se trouve à l'extrême sud-ouest du niveau, et qu'un artefact permettant de l'ouvrir pourra être matérialisé à côté du monument lors d'une visite ultérieure.

Fragments

Vous obtenez le Fragment de Gogmagog gamma au cours de l'aventure principale.

Marques omega, ultima et du chaos

Ces trois Fragments peuvent être récupérés dès votre second séjour dans la région : le premier se trouve à l'ouest de la vallée de la mort, le deuxième dans le puits du village des Clairvoyants, et le dernier à côté du chocobo des sables charbonnés.

L'héritier du chaos

Après avoir fini le jeu et suffisamment entraîné Noel, rejouez les événements du scénario en fermant les portails d'Academia 4XX AC, puis livrez un âpre combat contre Caius pour débloquer une fin paradoxale qui vous vaudra l'obtention du Fragment.

Néo-Bodhum / 700 AC

De retour à Néo-Bodhum à une autre époque, approchez-vous du ponton pour assister à une longue scène explicative à l'issue de laquelle vous récupérez Mog en meilleure forme que jamais. Ce dernier est en effet à présent capable de matérialiser les objets les plus déphasés (ceux entourés par des cercles). Après avoir récupéré tout ce qui pouvait l'être aux alentours, passez le portail à votre disposition pour continuer.

Tableau cartésien

Ce Fragment se trouve à l'extrême est de la zone, là où vous arrivez initialement. Matérialisez-le avec la magie Mog pour le récupérer.

Tableau laplacien

Utilisez le lancer de Mog pour atteindre ce Fragment caché au sud-ouest de la place centrale.

Message de Hope

Matérialisez la sphère contenant ce Fragment à l'ouest de la place pour le récupérer.

Message de Noel et de Serah

Disponibles après la fin du jeu, ces deux Fragments se trouvent respectivement à l'ouest de la place et au sud de la plage.

Ruines de Bresha / 100 AC

Anneau de palladium

Parlez à Pat dans les quartiers oubliés pour accepter sa requête et allez matérialiser le cube déphasé dans les tunnels nord-ouest pour récupérer les matériaux d'armement. Rapportez-les lui pour obtenir le Fragment.

Anneau d'osmium

Allez trouver le Professeur à l'entrée du tunnel ouest et engouffrez-vous vers l'est dudit tunnel pour trouver son assistant. Matérialisez-le avec la magie Mog pour récupérer son rapport, puis apportez-le au Professeur pour mettre la mains sur le Fragment.

Anneau de Ruthénium

Au sud-est des vestiges antiques vous attend Walter, qui aurait bien besoin de votre aide. Allez vous adresser à Raymond plus à l'est pour l'amadouer en sélectionnant les répliques appropriées et les plus flatteuses et ainsi récupérer le Fragment.

Anneau de rhodium

Après avoir accompli les quêtes précédentes, allez trouver Ronan dans les quartiers oubliés et acceptez de l'aider. Rendez-vous dans la version 300 AC de la région pour récupérer le vieil appareil de mesure à côté de la stèle, puis apportez-le à Ronan pour obtenir le Fragment.

Anneau d'adamante

Après avoir apporté l'appareil de mesure à Ronan, l'accès au terminal de commande d'Atlas vous est ouvert : allez parler à Porter à côté du dispositif, puis mettez-vous à la recherche des deux mots de passe requis (aux Monts Yaschas 110 AC et aux ruines de Bresha 300 AC). Les mots de passe en poche, retournez voir Porter pour recevoir le Fragment.

Fragment de Kalavinka

Parlez à nouveau à Porter, puis rendez-vous auprès de votre nouvel objectif au sud-est pour affronter Kalavinka. Privilégiez la stratégie Triangle pour absorber les dégâts causés par le monstre et obtenir à l'issue du combat le Fragment éponyme.

Academia / 500 AC

Une fois fin prêt pour affronter les derniers défis du jeu, et après avoir fait un tour chez la mystique de Fortuna pour débloquer le privilège " Saut antigravité " rendez-vous dans cette ultime version de la cité de lumière. Récupérez le Sceau décision sur votre droite, voletez jusqu'à la première statue de pampa (à activer à mesure de votre parcours pour créer des checkpoints) et dirigez-vous vers le nord-ouest en veillant à assurer vos sauts. Récupérez le plan de la zone en faisant un aller-retour sur la plate-forme à droite puis remontez encore vers le nord pour atteindre votre premier objectif et être confronté à un duo de boss.

Boss : Pacos sugilite et Pacos améthyste
Vos deux adversaires ont des faiblesses contraires : le premier est vulnérable à la glace tandis que le second craint le feu. Adaptez donc manuellement vos sorts en conséquence et concentrez vos assauts sur l'une des créatures en

évitant les sorts de zone qui pourraient soigner le comparse de votre cible. Une fois le premier Pacos vaincu, faites au plus vite pour éliminer le second, car celui-ci est susceptible de ramener son double à la vie. Votre victoire en poche, vous récupérez dans la foulée les Fragments de sugilite et d'améthyste.

De retour aux commandes, rebroussez chemin vers le sud-est en utilisant les plate-formes nouvellement activées, continuez jusqu'à atteindre la bordure est, puis montez les escaliers pivotants. Allez activer un cube en contrebas sur le côté est, revenez sur vos pas pour emprunter la plate-forme en L vers le nord pour pouvoir atteindre votre prochain objectif. Examinez le cube près de vous pour changer le mode de rotation des plate-formes, allez activez un deuxième cube à l'ouest, puis franchissez à nouveau le gouffre vers l'est pour récupérer un Sceau soeurs dans un cube et pouvoir continuer sur l'escalier. Activez la nouvelle statue, puis le cube un peu plus loin et progressez vers l'ouest en vous laissant porter par les plate-formes en T pour atteindre votre objectif.

Activez la statue et le cube, puis rebroussez chemin pour emprunter l'escalier en direction de l'ouest que vous aviez croisé auparavant et ainsi pouvoir accéder, après quelques nouveaux sauts, à votre dernier objectif. Faites vos emplettes chez Chocolina si nécessaire, récupérez le Sceau bataille finale dans le cube et avancez vers le nord pour initier la dernière série d'affrontements du jeu.

Boss : Bahamut du chaos – Caius Ballad
Le premier boss peut adopter deux postures, l'une vous assénant principalement des attaques physiques et l'autre des attaques magiques, notamment la puissante Megafission : utilisez la stratégie Fortification pour amortir les dégâts causés par cette attaque, et privilégiez la formation Triangle pour diminuer les dommages encourus par votre équipe. Une fois la créature abattue, Caius vient livrer bataille en personne sur le toit du vaisseau. Attention à ses techniques Oeil de Bahamut, qui inflige plusieurs altérations à l'un de vos personnages, et Stoïcisme, qui remet à zéro sa jauge de combo. Gérez avec parcimonie vos tours d'attaque et de soin pour ne pas écoper d'un KO surprise des plus malvenu, et privilégiez dans ce cas l'utilisation d'une queue de phénix, qui guérit les lésions causées par le boss. La victoire en poche, vous atteignez les contrées stériles du Valhalla.

Valhalla

Boss : Caius Ballad
Pour ce dernier affrontement avec votre rival, ce dernier vous réserve un pot-pourri de toutes ses meilleures techniques : il entamera donc d'emblée avec Ultima, et utilisera sans vergogne l'Oeil de Bahamut, Stoïcisme et Revigoration pour vous mettre des bâtons dans les roues. Il utilisera également son attaque Magma pour toucher fortement tous vos personnages : usez donc autant que possible de la formation Fortification pour amortir les dégâts, et privilégiez les stratégies Assaut furieux ou Cerbère lorsque vous avez assez de marge de manoeuvre pour infliger un maximum de dommages à Caius. Celui-ci défait, votre ultime combat vous attend.

Boss : Bahamut du Néant
Sauf si vous avez passé un temps non négligeable à progresser dans le cristarium, préparez-vous à un combat de longue haleine. Bahamut du Néant est en effet secondé par Bahamut grenat et Bahamut ambre, deux ennemis peu résistants mais dont les assauts se feront de plus en plus pressants au fil du combat et qui reviendront à la vie chaque fois que Bahamut du Néant lancera son Changement de posture. Votre tâche consistera donc à infliger à ce dernier un maximum de dégâts lorsque ses deux subalternes seront hors-jeu. Simple sur le papier, cet objectif n'en sera pas pour autant facile à atteindre. Bahamut du Néant dispose en effet de plusieurs techniques pour vous mener la vie dure : Calamité infligera plusieurs altérations à vos personnages, Graines d'annihilation sèmera des explosifs sur le terrains et sa Gigafission causera d'énormes dégâts à votre équipe. Cette dernière attaque étant annoncée par un compte à rebours, veillez à passer en mode Fortification pour en réduire l'impact, et exploitez le moindre temps mort pour infliger un maximum de dommages au boss en utilisant les stratégies Assaut furieux et Cerbère. Plusieurs tours étant nécessaires pour vider la barre de vie du Bahamut principal, veillez à soigner vos personnages avant d'achever le second Bahamut secondaire pour être prêt à lui en faire baver sans aucun temps mort.

La victoire en poche et après la brève QTE, vous pouvez admirer sereinement la cinématique de fin et parcourir de nouveau toutes les contrées du jeu pour parfaire votre collection de Fragments, notamment en explorant les différentes fins paradoxales. Re-finissez le jeu une fois les 160 cristaux collectés pour assister à une scène bonus.

TROPHÉES

Platine

Perfectionniste ultime

Vous avez remporté tous les trophées par vos innombrables prouesses.

Or

Sauveur du Temps

Vous avez atteint le dénouement de l'histoire.

Grand philanthrope

Vous avez complété toutes les catégories de fragments.

C'est énorme !

Vous avez infligé 99 999 points de dégâts en une attaque.

Sans rancune !

Vous avez dompté un ennemi des plus haineux et réfractaire.

Médaille d'honneur

Vous avez vaincu un ennemi puissant en combat honorable.

Maître du Temps

Vous avez obtenu le meilleur rang lors du combat final.

Argent

Réflexes éclair

Vous avez obtenu les cinq bonus cinématiques parfaits.

Témoin multidimensionnel

Vous avez vu toutes les fins paradoxales.

Bon samaritain

Vous avez complété une catégorie de fragments.

Chasseur zélé

Vous avez vaincu un grand nombre d'ennemis.

Sommet de l'art

Vous avez développé Serah et Noel au maximum.

Grand chasseur

Vous vous êtes constitué un remarquable tableau de chasse.

Bronze

Nouvelle réalité

Vous avez décidé d'affronter un nouveau destin dans un monde où tout a changé.

Voyage vers l'inconnu

Vous avez quitté une vie tranquille pour entamer un périple à travers le temps et l'espace.

L'espoir d'un lendemain

Vous avez découvert un lieu où vous attendent des révélations du futur.

Souvenirs cristallisés

Vous avez rejoint le lieu où les sauveuses du passé rêvent dans le cristal.

Face à la menace

Vous avez décidé de combattre la menace qui plane sur le monde.

L'épreuve de la vérité

Vous vous apprêtez à affronter la vérité qui sommeille au coeur de l'abîme du temps.

Promesse du futur

Vous avez refusé un doux rêve pour entamer la bataille qui décidera du destin de l'humanité.

Chocobourlingueur

Vous avez parcouru une très grande distance à dos de chocobo.

Fortune à Fortuna

Vous avez amassé une fortune en jetons de casino.

Panier percé

Vous avez dépensé une fortune dans les boutiques.

Nerfs d'acier

Vous avez promptement engagé un très grand nombre de combats d'affilée.

Médaille écarlate

Vous avez vaincu un ennemi puissant avec une grande aisance.

Médaille céruléenne

Vous avez vaincu un ennemi puissant avec une remarquable vaillance.

Médaille d'obsidienne

Vous avez vaincu un ennemi puissant avec une parfaite assurance.

Chocs en stock

Vous avez infligé un grand nombre de chocs à vos ennemis.

Esprit d'initiative

Vous avez effectué un grand nombre d'attaques-surprises.

Accro de la Synchro

Vous avez effectué avec succès un très grand nombre de compétences de synchronisation.

Tête brûlée

Vous avez remporté un grand nombre de combats d'affilée sans recommencer.

Rock'n'Rôles !

Vous avez changé de stratégie une multitude de fois.

AMASSER RAPIDEMENT DES GILS

Pour gagner rapidement des gils, rendez-vous à Bresha 300-AC. Placez-vous dans un tunnel afin de combattre des Circuitron en grande quantité. Ces derniers lâchent très souvent des Cobaltites ou encore des Talismans de Foudre que vous pourrez revendre pour un très bon prix dans les boutiques de Chocolina en plus des gils gagnés à la fin de chaque combat. Notez que si vous possédez le Trèfle d'Argent +1, vous pourrez tourner autour de 500 000 gils par heure en revendant les butins.

Vous pouvez par ailleurs, si l'évolution de vos personnages le permet, vaincre le Don Tomberry situé dans les environs des Ruines de Bresha 100-AC. Pour ce faire, activez les privilèges "Rencontres Ennemies" et "Esprit de compétition" afin de rapidement vous retrouver face à l'ennemi qui apparaît sous forme de trou noir. Vous gagnerez 6120 gils à la fin de chaque combat et davantage si vous possédez le Trèfle d'Argent +1. Notez qu'il a 20% de chances de laisser tomber un Scarlatium qui se revend à 17 000 gils et 3% de chances de vous donner des Sandales Ailées.

RECRUTER LIGHTNING

Pour que cette astuce fonctionne, vous devez avoir téléchargé le DLC "Le Requiem de la Déesse". Réussissez à battre Caius et Bahamut avec 5 étoiles à chaque combat pour que Lightning rejoigne votre équipe en tant que "familier" avec le rôle d'attaquant et des stats excellentes (7321 PV, 651 ATT et 596 MAG au niveau 1).

LE TROPHÉE/SUCCÈS « CHOCOBOURLINGUEUR » SANS TROP SE FATIGUER

Vous souhaitez à tout prix obtenir ce trophée pour remporter les 1000G ou le trophée Platine ? Vous en avez marre de perdre du temps à chercher à remplir les conditions du trophée. Pas de panique, voici l'astuce du siècle, peu orthodoxe, mais salvatrice.

Le trophée « Chocobourlingueur » s'obtient à la condition d'avoir fait plus de 10.000 pas à dos de chocobo. Mais là n'est pas le souci : c'est le temps à mettre qui est le plus dur à fixer. Heureusement, voilà l'astuce qui vous permettra d'en voir le bout sans trop vous inquiéter :

- Prenez un élastique, ou alors, gardez la manette en main.

- Montez sur un chocobo jaune. Un rouge vous épuiserait votre stock de Légumes Gysahls, et ce serait fâcheux. Prenez-en un de préférence au camp des chasseurs de la Steppe d'Archylte, et amenez votre volatile dans les plaines à perte de vue.

- Poussez vos joysticks gauche (déplacement) et droite (caméra) vers l'intérieur et maintenez cette position grâce à votre élastique, ou manuellement. Vous faites ainsi tourner en rond et sur place votre monture et vous enchainez les pas à une vitesse folle.

- Faites ce que vous voulez et laissez passer 45 minutes minimum, ou 1 heure maximum, et revenez à votre jeu. Descendez de la monture et TADAAAAM : le trophée est en votre possession !

Vous voilà en possession de l'un des trophées les plus longs à obtenir du jeu ! Congrat'z !

LE TROPHÉE/SUCCÈS « C'EST ÉNORME ! » EN QUELQUES COUPS DE CUILLÈRE À POT

Ce trophée vous fait tant suer car il vous faut impérativement asséner un coup à 99.999 de dégâts en une seule fois ? Plus d'inquiétude, vous pouvez l'avoir, et c'est très simple à faire. Pour cela, suivez ces quelques astuces :

- Faites en sorte que Noel ait un niveau optimal de cristarium, de telle façon qu'il avoisine les 850-900 de force. Equipez-le d'une arme puissante telle que la Grasitha (à obtenir sur le monstre Otyugh, accessible par temps de pluie dans le Marais Cristallin sur la Steppe d'Archylte en ??? AC, accessible via un portail de la Côte de Sunleth en 300 AC) pour qu'il puisse prétendre à une force proche de 980-1020, voire plus si vous l'équipez de quelques Poignet de Force -1, au nombre de 4 maximum si vous posséder 100 PA.

- Dans votre équipe, prenez un familier de type Tacticien, et un autre de type Saboteur. Pour le cas précis, prenez un Thexteron possédant Endo-Foudre et Bravoure, et un Samovira possédant Fragilité.

- Prenez pour cible le Pleurodire de la Steppe d'Archylte qui n'apparait que lorsque le temps est ensoleillé. Pour y remédier si ce n'est pas votre cas, manipulez la machine météorologique et vous devrez y arriver. Pour information, le temps ensoleillé nécessite que la manette de gauche et que la manette de droite soient dirigées vers le bas, elles auront une couleur bleue si tout se passe bien.

- La stratégie de combat est la suivante : prenez le temps de vous faire octroyer l'état bénéfique Endo-Foudre et Bravoure par le Thexteron, des capacités qu'il possède à un bon niveau de rôle. Après ça, attaquez-vous normalement aux pattes du Pleurodire, pour le mettre à terre. A partir de là, essayez de faire une stratégie avec un Attaquant, un Ravageur, et votre Samovira ou votre autre Saboteur. Attaquez sans relâche jusqu'à ce que le sort Fragilité soit infligé à votre ennemi. Dès que cela est fait, repassez en une stratégie totalement offensive, et faites entrer le Pleurodire dans un état de choc. A partir de là, faites grimper son taux de choc à 999,99%, élément important de la réussite de l'astuce.

- Lorsque vous aurez enfin atteint la limite de taux de choc, veillez à ce qu'Endo-Foudre et Bravoure soient encore activés, et tentez dès à présent de faire des attaques grâce à votre Noel en Attaquant. Si le compteur escompté tarde à venir, tentez alors d'utiliser le « Javelot Météore » qui, normalement, fera plusieurs coups à haut taux de dégâts à la suite, et à vous le fameux trophée.

Et voilà ! Un trophée plutôt compliqué d'obtenu en un rien de temps ;) !

LES CRISTAUX DE MONSTRES CACHÉS

Comme vous le savez déjà tous, le système de familier marche à la condition unique de posséder le cristal du monstre que vous voulez capturer. Eh bien figurez-vous qu'il existe des cristaux cachés, uniques, non visibles à l'oeil humain, mais que Mog peut flairer et vous ramener. Comment ? Comme ceci :

- Veillez à ce que Mog possède le privilège « Supersens de Mog » activé. Ce privilège vous est donné par Mystique à Fortuna, lors de votre toute première visite chez elle.
- Voici la liste des cristaux de monstres cachés un peu partout dans le jeu :

Cristal du Chocobo Argent

Ce cristal se trouve à Academia, en sa version 4XX AC. Pour cela, dirigez-vous au Centre de Recherches, là où se trouvent Hope et Alyssa. Prenez de la hauteur via les escaliers latéraux ou grâce à un élévateur, et dirigez-vous au plus près de l'hologramme vert de Cocoon. Lancez-y Mog, en plein centre ou n'importe où du moment qu'il est à l'intérieur de l'hologramme. Après quelques essais si vous êtes malchanceux, vous devriez pouvoir entrer en possession de ce fameux cristal unique. Un défenseur de choix qui sera la clé de la réussite lors des courses de chocobo à Fortuna.

Cristal du Leyak

Ce cristal est trouvable sur la Côte de Sunleth en 300 AC, plus précisément sur le Sentier des Bêtes, la seule zone que vous devez traverser à l'aide d'un géant des bois. Montez sur ce géant, et faites la traversée, mais attention, regardez bien aux alentours ; si vous voyez deux Habaneros ensembles dans un même coin, lancez vite et avec précision Mog sur eux, et logiquement, le cristal du Leyak sera vôtre. Un tacticien intéressant, qui peut vous donner de bons états bénéfiques de temps à autres.

Cristal de la Pampa Fleurie

Cette charmante créature dissimule son cristal à Néo-Bodhum en 003 AC. Pour le trouver, il faut vous diriger vers le Site de la Météorite, près du portail temporel. Lancez mog au centre du cratère formé par le portail, et en quelques essais si le destin ne vous sourit pas, le cristal de la Pampa Fleurie est à vous. Elle se révélera être une Soigneuse hors pair.

Cristal de Pampina

Une autre petite créature toute mignonne de type Pampa se cache sous forme de cristal invisible dans le Monde Agonisant en 700 AC. Direction les Sables Charbonnés, près de Chocolina. Lancez Mog près de cette dernière pour prétendre à l'obtention du cristal de Pampina. Comme la Pampa Fleurie, Pampina se révélera être une bonne Soigneuse.

Cristal de Petiotyugh

Cette jeune pousse possède un cristal caché sur la Steppe d'Archylte en ??? AC (disponible via un portail sur la Côte de Sunleth en 300 AC) sur la Plaine de l'Eternité. Cherchez un parterre de fleurs rouges, et balancez-y Mog. En quelques essais si vos tentatives sont infructueuses, vous obtiendrez enfin cet Attaquant ultime ! Une affaire en or massif.

Cristal de Picotyugh

Le meilleur Attaquant du jeu ne se révèlera à vous que si vous savez où le trouvez. Son cristal invisible se trouve également sur la Steppe d'Archylte, mais dans la zone du Marais Cristallin (accessible grâce à un saut antigravité au-dessus des tranchées rocheuses qui se trouvent à l'est du camp des chasseurs (vous deve zvoir le camp de chasseurs devant vous)). Cherchez alors une sorte d'île au milieu de cette étendue d'eau, et balancez-y Mog. A chaque lancer, vous aurez 10% de chance de tomber sur ce fameux cristal. Vous aurez enfin la chance d'obtenir ce généreux Tacticien.

Cristal du Rangda

Le dernier cristal de monstre caché se trouve à Néo-Bodhum une nouvelle fois, en 003 AC. Dirigez-vous vers le ponton à l'est du QG de la NORA, et balancez Mog de là. Dans l'océan, si vous avez le don de pêche, un don qui ne s'obtient qu'au feeling et non grâce à un privilège du jeu, vous pourrez prétendre à la bonne prise du cristal ! Et voilà le dernier Ravageur caché du jeu !

Cristal du Chocobo Or

Ce cristal se trouve dans un coffre à matérialiser grâce à la Magie Mog Améliorée dans le Monde Agonisant en 700 AC. Pour cela, rendez-vous dans la zone "Sables de la Mort", et dirigez-vous un peu vers le nord et tout à l'ouest de cette zone : vous y trouverez un coffre invisible qui flotte, et grâce à Mog, vous pourrez mettre la main dessus. Et voilà ! Un autre des meilleurs attaquants figure désormais dans votre inventaire !

LES PRIVILÈGES À NU

Vous vous languissez de pouvoir mettre la main sur tous les privilèges du jeu donnés par Mystique à Fortuna ? N'attendez plus, et voyez les conditions à remplir pour pouvoir prétendre à chacune des spécificités de ce système inédit à Final Fantasy XIII-2.

La liste des privilèges est la suivante :

Supersens de Mog

Ce privilège vous est donné lorsque vous rencontrez Mystique pour la première fois. Votre compagnon aura donc la faculté de ramener un objet à n'importe quel endroit, sans avoir besoin de coffres aux alentours.

Esprit Vendeur

Egalement donné par Mystique lors de la première rencontre, ce privilège vous permettra d'augmenter de 10% le prix de rachat de vos items en tout genre par Chocolina.

Chance du Collectionneur

Ce privilège vous sera octroyé si vous possédez tous les fragments liés aux deux versions des Pics Infâmes, soit en 200 AC et en 010 AC. Avec ceci, vous pourrez accroitre de 20% votre chance de remporter un cristal de monstre à la fin d'un combat.

Sauts Antigravité

Cette surprenante capacité vous sera octroyée si et seulement si vous parvenez à terminer l'Episode 5 du jeu, soit celui qui va jusqu'au déblocage de la zone Académia 500 AC. Avec ce saut, vous pourrez sautez plus longtemps dans les airs, et plus loin, pour atteindre des zones jusque-là inaccessible. Pour cela, il faut appuyer longuement sur la touche O sur Playstation 3, et B sur la Xbox 360.

Prix d'Ami

Ce petit plus vous sera gentiment légué si vous finissez l'Episode 5. Grâce à cela, les boutiques de Fortuna, ainsi que Chocolina vous feront des rabais de 25% sur n'importe quel item accessible à l'achat.

Rencontres Ennemies

Pour remporter ce privilège, il vous faut impérativement tous les fragments de chacune des versions des Monts Yaschas. Ce privilège ne sera accessible que lorsque vous aurez débloqué l'accès aux Ruines de Bresha 100 AC, puisque l'un des fragments nécessite de s'y rendre. Les Ruines de Bresha 100 AC sont accessibles via un portail présent dans le Monde Agonisant en 700 AC. Avec ce privilège en poche, vous pourrez augmenter la fréquence d'apparition de n'importe quel ennemi, commun ou rare ; très utile dans la quête « Grade : Docteur ès Monstres ». A noter que certaines époques des Monts Yaschas sont disponibles via l'utilisation d'artéfacts primitifs : il en faut pour un portail situé aux Ruines de Bresha en 300 AC, et un autre portail situé à Académia 400 AC.

Augmentation de PC

Ce privilège vous permettra de doubler vos gains de PC après chaque combat. Pour l'obtenir, rien de plus simple : posséder tous les fragments liés aux Ruines de Bresha et aux Monts Yaschas, toute époque confondue les concernant.

Esprit de Compétition

Pour accéder à ce privilège ô combien important, il vous faut finir la quête « Grade : Docteur ès Paradoxes », que vous pourrez achever dès lors que vous aurez complété à 100% toutes les cartes du jeu, y compris celle d'Académia 500 AC. Grâce à ce privilège, vous augmentez le taux d'apparition des monstres rares et de type trou noir ; également très utile pour parachever votre quête « Grade : Docteur ès Monstres ».

Musique Chocobo

Eh oui, vous pourrez changer à votre guise la musique de fond lors de vos escapades à dos de Chocobo. Pour cela, c'est simple, il faut avoir en votre possession tous les fragments des deux catégories suivantes : Âme de Monstres & Prix de Chasseur. Sont inclus les fragments reliés aux monstres puissants de la Steppe d'Archylte (Pleurodire, Otyugh, Invincible & Yomi).

Manipulation temporelle

Rien de plus simple que ce fragment puisqu'il vous faut terminer l'aventure principale. Vous pourrez alors débloquer de nouvelles fins appelées « Fins Paradoxales », essentielles à la complétion ultime du scénario, et qui sont accessibles à certains moments-clés de ce même scénario.

Yeux de la Déesse

Pour pouvoir agir partiellement sur la caméra pendants les scènes et cinématiques du jeu, il vous faut avoir les fragments reliés aux zones suivantes : Néo-Bodhum 003 AC, Ruines de Bresha 005 AC, Monts Yaschas 010 AC + 01X AC, Oerba 200 AC & Côte de Sunleth 300 AC.

Célérité de Mog

En obtenant coup sur coup les fragments de chaque époque d'Oerba (200 AC + 300 AC + 400 AC), l'époque de la fin paradoxale accessible en 200 AC incluse, vous permettrez à Mog de revenir plus vite à vos côtés si vous procédez à un lancer de Mog.

Exécutions Sommaires

Si vous en avez marre des combats, plus de soucis, grâce à ce privilège, vous aurez la capacité de faire disparaitre un monstre visible dans votre espace vital grâce à un coup d'épée. Mais pour pouvoir prétendre à cela, il vous faudra réunir tous les fragments des catégories suivantes : Récompense Académique & Savoir de Mog.

Vitesse de jeu

Si vous trouvez que le jeu est lent, grâce à ce privilège, fini l'attente, vous pourrez multiplier par deux la vitesse du jeu si vous activez ce privilège. Mais pour prétendre à cela, la dure tâche qui vous est confiée n'est autre que celle qui consiste à réunir les 160 fragments du jeu. Une longue tâche qui vous tiendra en haleine, mais qui vous fera rire tellement les futurs monstres puissants paraitront bien pathétiques à mesure que vous les vaincrez en quelques minutes !

Et voilà ! A vous les privilèges de Mystique, cette charmante demoiselle qui ressemble presque trait pour trait à Chocolina, à la seule différence que son accoutrement est jaune, pendant que Chocolina tend plus vers l'orange.

LE TROPHÉE/SUCCÈS « NERFS D'ACIER » SANS TROP TOMBER DANS LA NERVOSITÉ

Ce trophée vous demande d'enchainer 100 combats d'affilée dont vous aurez obtenu la mention « Bravo ! » grâce au système de l'horloge mog, une mention qui ne s'obtient que si la jauge de l'horloge mog est verte. Pour cela, rien de plus simple : rendez-vous à Néo-Bodhum 003 AC, dans la zone de l'Estran. Là-bas, les ennemis apparaissent à un rythme très régulier, voire extrêmement rapide si vous activez le privilège « Rencontres Ennemies ». Normalement, les 100 combats d'affilée devraient être facilement faisables au niveau de l'obtention de la mention, et si vous arrivez à maitriser une vitesse de jeu doublée grâce au privilège « Vitesse de Jeu », vous n'aurez à batailler que pendant une petite quinzaine de minutes, tout au plus.

LES "RÉFLEXES ECLAIR" ? C'EST SIMPLE COMME BONJOUR...

Vous éprouvez de la difficulté à réagir face aux commandes qui interviennent lors de certains combats sous forme de QTE (Quick Time Event) et vous aimeriez enfin mettre la main sur ce trophée de malheur qui vous fait tant suer les doigts ? Pas de panique, ce guide est fait pour vous.

- Les premières séquences en QTE se trouvent à l'entrée de l'Episode 2 contre le Paradoxe Alpha aux Ruines de Bresha 005 AC :

* Pour la première séquence à réaliser, il vous suffira simplement diriger le plus vite possible votre stick sur la droite.

* Pour la seconde séquence, arrivant quelques moments après la première, il vous faudra réaliser la suite suivante : stick vers la droite, puis stick vers le haut, et enfin la touche .

* La troisième séquence se trouve en toute fin de combat, lors de l'arrivée des patrouilles militaires par les airs. Il vous faudra alors appuyer rapidement et de façon répétée sur la touche .

- Le second combat qui nécessite une séquence en QTE se trouve être le combat contre Atlas, aux Ruines de Bresha en 005 AC, et ce, qu'il soit affaibli par la machine ou non. La suite est : stick à droite, puis , puis stick à droite, puis

- Le troisième combat avec non pas une mais deux séquences en QTE, est contre le Flan Royal sur la Côte de Sunleth en 300 AC :

* Lors de la première séquence, qui fait intervenir Snow en solo, appuyez tout simplement sur la touche .

* Pour la séquence de fin de combat, voici ce que vous devrez réaliser : stick vers le haut, puis , puis de nouveau

- Le quatrième combat qui oblige le joueur à faire une série d'actions en QTE est contre Zénobie à Academia en 400 AC. Pour cela faites : stick vers le haut, puis la combinaison stick vers la gauche + la touche , puis la combinaison stick vers la droite + la touche , puis stick vers la droite, et enfin, un appui rapide et répété sur la touche .

- Et enfin, la dernière confrontation qui mène à une séquence d'action en QTE est contre le Proto-fal'Cie Adam, à la Tour Augusta en 200 AC. Pour cela, réaliser l'enchainement suivant : stick à droite, puis stick en haut, puis la combinaison stick à droite + touche , puis appuyez sur la touche de façon rapide et répétée avant de vous préparez pour un coup de stick vers la droite dans la foulée, et enfin, terminez par l'appui répété et rapide sur la touche

Et voilà, vous avez en poche un trophée qui repose sur vos réflexes ! Vous êtes maintenant aussi vif que précis ! Good job !

LES ARTEFACTS PRIMITIFS

N°1 : Ruines de Bresha (005 AC) Utilisez la magie mog quand vous obtiendrai ce pouvoir

N°2 : Ruines de Bresha (300 AC) Faites apparaître le PNJ dans le cimetière et faites sa quête il vous demande de parler a un ami dans les tunnels (prés du portail) a qui vous allez devoir faire des blagues, voici les réponse :

"Le comble pour un citron c'est de se presser"
"N'ecoutez pas les marins ils vous menent en bateau"
"C'est assez! dit la baleine"

N°3 : Oerba (200 AC) Lancez mog au bord du bâtiment a coté du grand arbre

N°4 : Cote de Sunleth (300 AC) Lancez mog au cours de la chevauchée sur le sentier des bêtes

N°5 : Steppe d'Achylte (??? AC) Lancez mog depuis la falaise ouest sur une plateforme en contrebas, pour franchir le ravin cherchez une tornade au sud de la map et utilisez la magie mog pour faire apparaître un pampa qui vous y téléportera

N°6 : Tour Augusta (200 AC) Récupérez le au 50eme étage

N°7 : Academia (4XX AC) Faites le apparaître avec la magie mog dans une allée au sud est

N°8 : Monts Yaschas (100 AC) Terminez la quête des rubis du chagrin et résolvez le labyrinthe temporelle

N°9 : Monde Agonisant (700 AC) Après être retourné au coeur de l'histoire revenez y et examiner a nouveau le monument des clairvoyants

N°10 : A Fortuna, acheter 10 000 jetons (7500 avec privilège prix d'ami), soit vous faites des courses chocobos/jouez à la roulette ou la méthode la plus rapide: échangez 100 000 gils

LES QUIZ (ACADEMIA 4XX AC)

Voici des réponses au quiz "remue-meninges" à Academia en 4XX AC. Elles vous permettront d'obtenir 4 fragments : savoir de lyceum, vertu stoïque, sagesse académique, et chanson épicurienne.

Il suffit de répondre correctement à 10 questions d'affilées pour chaque borne. Chaque borne possède une série de questions alors à vous de choisir celle qui correspond.

`tc 1ère série

`ta Que pense Yuj de la tenue de Serah qui semblait sortie de nulle part?

Stylée

`ta Quelle boisson les participants aux courses de chocobos boivent-ils avant une competition?

Chocobo XS

`ta Laquelle de ces créatures n'est pas une créature arthrophobe de l'abime du temps?

Méiobenthos

`ta Quel surnom affectif Vanille donne t'elle à son eidolon Hécatonchire?

Hécaton

`ta Comment se nomme le fait d'oublier les événements de la vie de tous les jour?

Une démarche de Tomberry

`ta Quel équipe de l'Académie a recue pour ordre d'enquêter sur les troubles des pics infâmes en 10 AC?

L'escadron Blitz

`ta Les temps étant dur, les vêtements de Noel sont conçus pour durer. Comment est ce possible?

Ses vêtements sont conçus à partir de fils brodés entre eux

`ta La ligne aérienne qui relie Cocoon à Gran Pulse a lancé une offre spéciale qui s'est terminé en fiasco à cause de son nom. Quel était ce nom?

Souriez, vous êtes purgés!

`ta Comment Alexandre, l'eidolon de Hope, fait-il sa sortie?

Il crache du feu et s'envole

`ta L'acteur de théâtre John Barker est toujours en retard pour les répétitions. Quelle piètre excuse fournit il pour rejeter toute responsabilité?

Un otyugh voulait flirté avec moi

`ta Que porte Noel à la main gauche?

Brassard noir

`ta Hyperion est le participant le plus rapide des courses de chocobos. Qu'a t'il récemment battu à la course?

Une moto volante

`ta La coupe Gysahl a lieu chaque année. Son vainqueur remporte suffisament de légumes Gysahl jusqu'à la fin de sa vie. Cependant, pourquoi n'a t'elle pas eu lieu en 394 AC?

A cause d'une pénurie de légume Gysahl

`ta Quelle est la première ligne du duo "Nautilus et plus si affinités", ayant pour thème cette ville qui ne dort jamais?

Les néons illuminent la nuit

`ta En 20 AC, quelle region grouillait de chasseurs de primes en raison du nombre croissant de monstres?

Ruines de Bresha

2ème série

`ta La compétition de chant de Luneritz à commencé 100 ans après le paradoxe. Quelle était cette année?

103 AC

`ta Vers 100 AC, quel test a été invalidé et jugé superflu par l'Academie?

Un test de personnalité basé sur le rôle des individus

`ta Les premiers chocobos utilisés pour les services de livraison arboraient des couleurs naturelles. Mais quelles étaient ces couleurs?

Vert et jaune

`ta Quel accessoire exaucerait des souhaits, mais n'est utilisé que rarement en raison de sa forte odeur?

Une plume de chocobo

`ta Quelle substance épaisse est connue pour soulager du froid?

Dent de lait de microtyugh

`ta Quel plat populaire auprès des chasseurs est surnommé la "Rancune du chef"?

la queue de tomberry bouillie

`ta Le stem est devenu une drogue de choix parmi les jeunes, ce qui cause un véritable problème de société. Cet ingrédient se trouve facilement sur la côte de Sunleth. De quoi s'agit il?

Des feuilles de habanero séchées

`ta Quel est le nom complet du professeur Garnett, l'éditeur en chef du manuel d'histoire moderne en l'an 400 AC?

Micah Garnett

`ta Quel film mythologique a remporté l'oscar du meilleur film en 328 AC?

Jamais sans Etro

`ta Le restaurant "Le béhémoth alpha" propose des plats de viande à des prix imbattables. Des rumeurs parlent de liens avec des membres du gouvernement. Quel est son secret?

Il récupère des béhémoth de laboratoire

`ta Le film de monstres "Le diablotin" a fait un malheur parmi tous ceux qui craquent pour sa frimousse. Qu'avait pour thème la moitié du film?

Des diablotins danseur

`ta Avant la création des chemins de fer aériens de Cocoon, les gens utilisaient des trains qui se deplacaient au sol. Comment se nommait le vieux terminal de Cocoon?

Nautilus et Bodhum

`ta Pourquoi l'oeuvre "Cocoon et ses cinq lunes" s'est elle vue retirer le premier prix de la 35e exposition photographique d'Academia?

Elle était retouchée sur ordinateur

`ta Quel média publicitaire est devenu omniprésent à Palumpolum suite aux mesures d'économie d'energie?

Les dirigeables

`ta Quel film relatant la séparation d'un couple suite à la Purgeà remporté l'oscar d'Academia du meilleur film?

Mon amour sur Gran Pulse

`ta Vers 400 AC, une expression est devenue populaire pour désigner un homme introverti qui a peur que l'on brise sa "carapace sociale". Laquelle est ce?

Homme armadon

`ta Comment les gens nomment ils le jour de la chute de Cocoon?

Le jour du renouveau

`ta Quel projet est constament critiqué par les réformistes qui ne veulent pas qu'Academia devienne une ville close?

L'élimination sans sommation des ennemis étrangers

`ta Le passage du permi de chocobo était jadis obligatoire dans toutes les écoles publiques. Cependant, il a été supprimé jusqu'à nouvel ordre suite à une plainte de parents. Quel était le problème?

Il était impossible de se débarasser de l'odeur des chocobos

`ta Quelle activité basée sur l'architecture d'Academia fait un tabac parmis les adolescents?

Chute libre

`ta Le célèbre DJ DK a des rouflaquettes et une iroquoise. Comment se nomme sa coupe?

La coupe chocobo

`ta Comment Hope parle t'il de Lightning?

Light

`ta D'où viendraient les eidolons?

Valhalla

`ta Parmis ces légendes urbaines en rapport avec les courses de chocobos, laquelle serait vraie?

Un prisonnier a gagné une course pour faire libérer ses amis

`ta Sur quelle partie de son corps Odin porte t'il sa cape?

A l'épaule droite

`ta Un scientifique de l'academie à rédigé une thèse prouvant que des monstres étaient dérangés par quelle action humaine?

le fait de se moquer d'eux

`ta Comment s'intitulait le livre sorti en l'an 10 AC et ayant pour thème une jeune fille qui se transforme en Cie'th?

La marque des ténèbres

`ta Quel nom portait l'arme utilisé pour expulser les ordures de Cocoon dans l'espace?

Canon à ordures

`ta Comment surnomme t'on les enfants mogs?

Timogs

`ta Lors du réaménagement du système de transport de marchandises, comment celles ci étaient elles acheminées entre Cocoon et Gran Pulse?

Par des jets militaires

`ta Quelle phrase est devenue populaire grace au dessin animé "Les mogs tous risques"?

Hasta la vista, Kupo!

`ta Quelle nouvelle espèce de pampa incroyable a été découverte par le professeur Oga Wan après des années de recherches?

Le pampa à long cou

`ta Quand une femme dit à un homme qu'il est une plume de chocobo, qu'est ce que cela signifie?

Quelqu'un qui refuse de s'engager

`ta Quel est le tube des Cordes Sensibles, le groupe de violonnistes de Cocoon célèbre pour ses musiques mélancoliques?

Ballade magnifique

`ta Quel est le plat le plus copieux du restaurant "Edenwalker"?

Le grand gigot grillé

`ta Quelle bouteille d'alcool extravagante, également connue sous les initiales PN, est appréciée par les célébrités pour son arome riche?

Pinot Noel

`ta Qui était la première femme élue premier ministre pour représenter le Sanctum?

Ivory Marilia

`ta Que font les gens lors du festival La Prettina de Gran Pulse pour célébrer la venue du printemps?

Ils se jettent des flans

`ta Quelle boisson energetique est fait à base de légumes Gysahl?

Kweh!

`ta Selon le magasine feminin le plus populaire à Academia, quel est l'attribut le plus important chez l'homme?

Un emploi à l'Academie

`ta Que devient le pompon de Mog quand il se change en arme?

Un motif

`ta Qui est à la tête de la ligue de lutte amateur d'Academia après une carrière sans pareil comme lutteur professionnel?

Le microtyugh masqué

`ta Coeur de mythril est célèbre pour ses accessoires en mythril. Quel accessoire étrange est pourtant à la mode?

Bracelet onirique

`ta A Academia, en 400 AC, le mot stratégie est utilisé par tous les employés de bureau. Mais que designe t'il?

Un remaniement du personnel

`ta Le service national de la météorologie controlait le temps de Cocoon et quoi d'autre?

Ses saisons

`ta Quel est l'ingrédient principale du miel spectral, un condiment à l'odeur relativement âcre?

Du miel floral d'otyugh

`ta En 2 AC, qu'ont créé les civils pour indiquer leur prise d'indépendance par rapport aux fal'Cie?

Un serment d'autonomie

`ta Le pont d'observation d'Academia a été construit à un étage basé en rapport avec l'incident qui a eu lieu en 100 AC. Quel est cet étage?

132e

`ta Quel nom porte le scandale des documents vierges impliquant le gouvernement provisionnel?

L'affaire des pages blanches

`ta Vers 150 AC, quel accessoire inspiré par le pilier de Cocoon était porté dans le monde pour symbolisé le monde entier?

Un bracelet avec un charme en forme de Cocoon

`ta Quel nom porte la boisson créée à l'aide de l'eau de la côte de Sunleth?

Légende de Sunleth

`ta Comment se nommait le numéro du duo comique "Mille rires" effectué à Academia en 380 AC?

Le comte pampa

`ta La luciole de Cocoon, une espèce découverte sur Pulse, n'existe pas sur Cocoon. Pourquoi porte t'elle ce nom?

En hommage à Cocoon

`ta En quoi la race de chocobos "balai sauvage" doit elle son nom?

Sa robe

`ta Marion, le héro de la série "Gants noirs" a plusieurs personnalités. Il a deux occupations : il gagne sa vie comme assassin et quoi d'autre?

Coiffeur

`ta Comment les flans se reproduisent ils?

Ils se multiplient

`ta Quel est la mascotte du célèbre quiz "Souris et gagne"

Cue la chauve-souris

`ta Quelle boisson ultra forte censée "avoir le goût de la mort" est populaire chez les seniors?

Jet Cie'th

`ta Quel foret artificielle irisée est un site officiel du Sanctum?

Foret de Biforest

`ta Les chasseurs de la steppe raffolent des flans. Quelle partie faut il supprimer pour retirer sa toxicité?

Le foie

`ta Quelle était la cause principale des rares accidents impliquant des véhicules à Academia?

Des erreurs humaines

`ta Quel est l'ingrédient principal du miel d'érable, un condiment qui serait le fruit des cristaux?

De la sève d'arbre de Sunleth

`ta Quel matériau naturel sert à construire la solide carapace externe du nouveau Cocoon?

Carapace d'adamankhélone

`ta Quel monstre en jouet ne peut être acheté que dans la steppe?

Pampa

`ta En 320 AC, quelle cité a été nommée endroit où il fait bon vivre par des scientifiques d'Academia.

Academia

`ta La cornemusette est un instrument utilisé lors de la parade de Nautilus. Pourquoi cet instrument est si difficile à fabriquer?

les gravures complexes demandent beaucoup de temps

`ta Le sabbat est un évenement lors duquel les gens se rassemblent et observent les monstres danser et batifoler. Quel est le meilleur danseur parmis ces monstres?

Succube

`ta Lors des cérémonies officielles, on tire des feux d'artifices en 4 dimensions. En plus de la vue et de l'ouïe, quel autre sens stimulent ils?

L'odorat

`ta Quel plat ne peut être fait qu'à Sunleth avec des ingrédients locaux?

Salade d'algue des patrouilleurs

`ta A la fin de la compétition annuelle de chant, les participants s'aspergent d'une boisson alcoolisée pour célébrer le passage de la nouvelle année. Comment se nomme cette boisson fabriquée à base de légumes favoris des chocobo?

Minett

4ème série

`ta Quel numéro à valu au comédien "Fi Fi Flan" de se faire banir de toutes les chaines de télévison?

Entre les griffes de cryptodire

`ta Le jeu Holostation est devenu indispensable auprès de la population féminine d'Academia. Pourquoi a t'il causé une baisse du taux de natalité?

On peut créer un petit ami virtuel

`ta Dans la série holographique "La guerre des tomberries", quelle est la première phrase du générique de fin?

J'arrive et je compte bien me venger

`ta Quel flan est de la même couleur que le flan rouillé?

Le flan ferreux

`ta Comment se nomme la boutique de Maqui?

Garage Lenora

`ta Quelle compagnie est devenue célèbre pour avoir vendu le livre "3 heure, l'heure du pain mog"?

La boulangerie Stiltzkin

`ta Qui est le frère du super héros préféré des enfants, Ultiman?

Ultipote

`ta Quelle est la spécialité de Noel?

Chasser

`ta Parmi ces directives, laquelle ne fait pas partie de celles mises en place par l'Academie pour la préservation de Gran Pulse?

La non-violence envers les monstres

`ta Qu'a offert Serah à Lightning pour son anniversaire?

Un couteau

`ta Quelle créature se déplace avec une telle grâce qu'une danse imitant ses mouvements a été créée?

Skitini

`ta Comment se nomme la technique ultime de Lightning?

Combo éclair

`ta Qui ne fait pas parti du NORA?

Cid

`ta Quel eidolon utilise Vanille?

Hécatonchire

`ta Comment Sazh s'adresse t'il à Lightning?

Lightning

`ta Quel hobby est devenu populaire au sein de la population senior ayant quitté Cocoon pour Gran Pulse?

Le jardinage

`ta Qu'est ce que le dispositif météorologique de la steppe d'Archylte ne peut pas faire?

Faire neiger

`ta Comment Serah porte t'elle sa queue de cheval?

Près de l'oreille gauche

`ta Qu'est ce qu'on ne trouve pas à Sunleth?

Du minerai d'or

`ta Comment se nomme la technique ultime de Hope?

Punition celeste

`ta Comment Serah et Noel se servent ils de Mog pour récupérer les trésors hors de portée?

Ils lancent Mog vers les trésors

`ta De quelle couleur sont les yeux de Serah?

Bleu

`ta Sous le règne du Sanctum, le film "Libre arbitre" a été interdit à cause d'une scène au contenu peu ethique. De quoi s'agissait il?

Un personnage devenant un Cie'th par sa propre volonté

`ta Comment appelle t'on un jeune chocobo?

Oisillon chocobo

`ta Que ne trouve t'on pas à Oerba?

Des gens

`ta Un animal en peluche n'est disponible qu'à Nautilus. Quel est le nom de cette créature qui porte une gemme sur son front?

Carbuncle

`ta Dans la série policière "Aux frontière du pampa", quelle est la première phrase d'introduction?

Il va vous en faire voir mille épines

`ta Quelle guerre a vue s'affronter Cocoon et Gran Pulse?

La Guerre de Transgression

`ta Quel est le nom de la grande cité construite par l'Academie?

Academia

`ta De quoi l'Academie n'est elle pas responsable?

La gestion de Fortuna

`ta Dans la célèbre bande dessinée "Bombotanian", quelle phrase secrète utilise le personnage principal et ses amis?

Sacrifiez vous pour sauver les autres

`ta Que signifie PSICOM ?

Phalange de Sécurité, d'Intelligence et de COMmande

`ta Que fait Serah dans la vie?

Enseignante

`ta Quel est l'unique endroit où Chocolina n'a pas de boutique?

Fortuna

`ta Comment se nommait le flambeur qui a gagné le record de pièce aux machines à sous en une journée au casino Fortuna?

Gabbiani

`ta "L'oiseau jaune" est une histoire ayant pour thème un chocobo vivant sur Gran Pulse. Comment se nomme son héroïne?

Coco

`ta Quel mathématicien se cache derrière le dernier théorème de Hart, la plus grande découverte depuis la naissance de Cocoon?

Smith Hartford

LES FINS PARADOXALES

Tout d'abord il est important de noter que, hormis pour les deux premières fins paradoxales ainsi que la sixième, il vous faudra vous munir du privilège "Manipulation temporelle" obtenu à la fin du jeu.

Le sceau pour fermer le portail d'Academia 4XX se trouve dans le monde mourant, non loin du monument aux clairvoyants.

Côte de Sunleth AC300

-> Battre le flan une deuxième fois sans l'affaiblir.

Tout d'abord fermer le portail de Sunleth puis battre une première fois le flan.

Après le premier combat, il vous sera proposé d'aller chercher un moyen d'affaiblir le flan, à ce moment là allez directement vous battre contre le flan et gagnez.

Ruines de Bresha AC005

-> Battre Atlas sans l'affaiblir.

Il suffira de fermer le portail des ruines de Bresha et de faire l'histoire jusqu'au passage où l'on doit tuer Atlas.

A ce moment là, ne pas activer la machine et aller battre directement Atlas.

Tour d'Augusta AC200

-> Battre le proto-fal'cie Adam avec le privilège "Manipulation temporelle" activé.

Il suffit ici de fermer le portail de la tour d'augusta AC200 puis de vous rendre à l'ascenseur dès que possible et de monter tout en haut.

Aller ensuite affronter le proto-Fal'cie et gagnez.

Academia 4XX

-> Commencez par fermer le portail, puis activez le privilège "Manipulation temporelle"; ensuite parlez à Alyssa après lui avoir donné les 5 coeurs de graviton, dans la conversation refusez l'artefact.

Academia 4XX

->Abîme du temps -> Battre Caïus en 2vs1 avec Serah et le familier avec la manipulation temporelle activée.

Faîtes comme dans la quatrième fin paradoxale, mais acceptez l'artefact et continuez l'histoire jusqu'au moment où Serah affronte Caïus en 2 contre 1 (avec le familier).

Ce combat n'est pas très difficile mais nécessite une bonne stratégie et des stats correctes.

Je vous conseille d'avoir un bon défenseur (le chocobo argent est parfait) et de prendre en stratégie :

ATT/DEF
SOI/DEF
SAB/DEF
TAC/DEF
ATT/ATT

Academia 4XX

-> Abîme du temps -> Néo Bodhum AC00X ->

Même chose que pour la cinquième fin mais il faut absolument désactiver la manipulation temporelle AVANT le combat Serah vs Caïus, puis continuer l'histoire jusqu'à la conversation avec Lightning sur le ponton de Néo-Bodhum.

Lors de la conversation avec Lightning, dites-lui "Je l'accepte" au moment de choisir si vous voulez rester dans le rêve.

Academia 4XX

->Abîme du temps -> Néo Bodhum AC00X -> Un monde mourant -> Battre Caïus en 1vs1 avec Noel en ayant la manipulation temporelle active.

Même chose que pour la 6ème fin sauf que vous devez refuser de rester dans le rêve et continuer l'histoire jusqu'au monde mourant.

A ce stade, activez la manipulation temporelle.

Suivez ensuite Noël jusqu'à ce qu'il se batte contre Caïus en 1 contre 1 et à ce moment là, battez Caïus.

Ce combat ne devrait pas vous poser de problème si vos stats sont assez élevées, notez toutefois que le familier ne sera pas disponible à vos côtés ici.

Commencez le combat par un débuff en saboteur sur Caïus et appliquez-lui Fragilité, puis alternez Soigneur et Attaquant pour le tuer.

Remettre Fragilité au besoin et garder la même techinque pour le battre.

Oerba AC200

-> Battre Caïus avec la manipulation temporelle activée.

Pas grand-chose à dire ici, fermez le portail d'Oerba AC200 et allez vous battre contre Caïus.

LE BESTIAIRE

Ce guide a pour but de vous aider à compléter le bestiaire du jeu et ainsi obtenir le fragment "docteur des monstres"

Tout d'abord une liste des familles de monstres ainsi que le nombre de monstres de chaque famille pour repérer ceux qui vous manquent :

`tc I. Créatures des failles.

`ta 1) Vermines:

- Necton (Néo-Bodhum 003 AC)
-Clione (Oerba 200 AC)
-Pleuston (Academia 500 AC)
-Méiobenthos (Néo-Bodhum 003 AC)
-Chélicérate (Oerba 200 AC)
-Pantopode (Academia 500 AC)

`ta 2) Géants :

-Gogmagog (Néo-Bodhum 003 AC)
-Gogmagog (Néo-Bodhum 003 AC)
-Gogmagog (Monde agonisant 700 AC)
-Aloïde (Monts Yaschas 010 AC)

`ta 3) Camélidés de cristal :

-Pacos améthyste (Academia 500 AC)
-Pacos sugilite (Academia 500 AC)

II. Créatures sauvages :

`ta 1) Canidés :

-Loup argenté (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Gorgonopside (Néo-Bodhum 003 AC)
-Uridimmu (Ruines de Bresha 005 AC)
-Managarmr (Academia 500 AC)
-Ugallu (Monts Yaschas 110 AC)
-Loup Albinos (Ruines de Bresha 005 AC)

`ta 2) Amphibiens :

-Bar sanglant (Oerba 300 AC)
-Crapaud breshan (Oerba 300 AC)
-Grenouille hérissée (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Crapaud boueux (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Cératosaure (Côte de Sunleth 300 AC)
-Cératoraptor (Côte de Sunleth 300 AC)
-Crapaud Wasabi (Néo-Bodhum 003 AC)
-Crapaud piment (Néo-Bodhum 003 AC)
-Pipa pipa (Monts Yaschas 100 AC)
-Chunerpeton (Monts Yaschas 100 AC)

`ta 3) Démons inférieurs :

-Gremlin (Ruines de Bresha 005 AC)
-Galkimasera (Ruines de Bresha 005 AC)
-Diablotin (Monts Yaschas 110 AC)
-Ahriman (Monts Yaschas 100 AC)
-Bamapama (Academia 500 AC)
-Mimi (Academia 500 AC)
-Fachan (Côte de Sunleth 300 AC)
-Unsaaganashi (Côte de Sunleth 300 AC)
-Amanojaku (Ruines de Bresha 005 AC)

-Notsugo (Ruines de Bresha 005 AC)
-Apotamkin (Monde agonisant 700 AC)

`ta 4) Démons :

-Yaksha (Pics Infâmes 010 AC)
-Yakshini (Pics Infâmes 010 AC)
-Gandayak (Monts Yaschas 010 AC)
-Vodianoï (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pic des défunts)
-Shaguma (Pics Infâmes 010 AC)
-Gahonga (Monts Yaschas 010 AC)
-Samovira (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pic des défunts)
-Haguma (Pics Infâmes 010 AC)

`ta 5) Rôdeurs :

-Spectre barbelé (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pic des défunts)
-Triffide (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Clématite (Monts Yaschas 100 AC)
-Dendrobium (Ruines de Bresha 005 AC)
-Mandragore (Monts Yaschas 010 AC)
-Sluagh (Monts Yaschas 01X AC)

`ta 6) Armadons :

-Navidon (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Bête-bunker (Monts Yaschas 100 AC)
-Panochtus (Côte de Sunleth 300 AC)

`ta 7) Mollusques :

-Helminthe (Monts Yaschas 100 AC)
-Caterchipillar (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Sarracénie (Néo-Bodhum 003 AC)
-Spiranthe (Monts Yaschas 010 AC)
-Exoray (Néo-Bodhum 003 AC)

`ta 8) Vouivres :

-Svarog (Ruines de Bresha 005 AC)
-Guivre (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Sanctuaire)
-Kanna Kamuy (Monts Yaschas 110 AC)
-Mortalis (Monts Yaschas 100 AC)
-Illuyankas (Côte de Sunleth 400 AC)

`ta 9) Esprits des bois :

-Xolotl (Academia 500 AC)
-Miquiztli (Academia 500 AC)
-Tezcatlipoca (Academia 500 AC)

Note : Ces monstres se trouvent sur la plate forme tout au Nord Est du labyrinthe. Une fois là bas vous verrez apparaître soit Xolotl et Miquiztli soit Tezcatlipoca. Pour faire apparaître l'autre combat, il vous faudra refermer le portail de la zone et refaire le labyrinthe.

`ta 10) Khéloniens géants :

-Pleurodire (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Sanctuaire)

`ta 11) Flans :

-Flambanero (Côte de Sunleth 300 AC)
-Brie (Côte de Sunleth 400 AC)
-Boule-de-Neige (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Fondant (Côte de Sunleth 300 AC)
-Garganzola (Monde agonisant 700 AC)
-Habanero (Côte de Sunleth 300 AC)
-Habanero bleu (Côte de Sunleth 400 AC)
-Habanero jaune (Côte de Sunleth 400 AC)
-Habanero noir (Côte de Sunleth 400 AC)
-Habanero rose (Côte de Sunleth 400 AC)
-Tomate mutante (Côte de Sunleth 300 AC)
-Flan Royal /1ere rencontre (Côte de Sunleth 300 AC)
-Flan/2eme rencontre (Côte de Sunleth 300 AC)

`ta 12) Béhémoths :

-Béhémoth sauvage (Monts Yaschas 010 AC)
-Grand béhémoth (Tour Augusta 200 AC)
-Apanda (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Sanctuaire)
-Zaghnal (Oerba 400AC)
-Narasimha (Monts Yaschas 01X AC)

`ta 13) Gobelins :

-Gobelin (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Chef gobelin (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Munchkin (Ruines de Bresha 300 AC)
-Munchkin maestro (Ruines de Bresha 300 AC)
-Mobelin (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Pic des défunts)
-Mobelin capitaine (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Pic des défunts)
-Bucca-boo (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Pic des défunts)
-Chef bucca-boo (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Pic des défunts)
-Gancanagh (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Marais cristallin)
-Chef gancanagh (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Marais cristallin)

`ta 14) Sahuagins :

-Oannès (Côte de Sunleth 300 AC)
-Moine des marais (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Apkallu (Academia 500 AC)
-Prince sahuagin (Côte de Sunleth 300 AC)

`ta 15) Otyughs

-Otyugh (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Microtyugh (Steppe d'Archylte/Pluvieux/ Marais cristallin°

`ta 16) Pampas

-Pampa (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Pampa géant (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité (Laisser le temps à un pampa de grandir.
-Pampa métallique (Monde agonisant 700 AC)
-Pampino (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Plaines de l'éternité)

-Pampa fleuri (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Pampa gigantesque (Steppe d'Archylte/Stelles pampa bleues)
-Senor Pampa (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Tranchées rocheuses)

`ta 17) Tomberries :

-Tomberry (Ruines de Bresha 300 AC)
-Don Tomberry (Ruines de Bresha 100 AC)

`ta 18) Chats-en-pot :

-Cait Sith (Ruines de Bresha 005 AC)
-Miaoumao (Steppe d'Archylte/Pluvieux/Marais cristallin)
-Tigriffeur (Academia 500 AC)
-Nekomata (Oerba 400 AC)

`ta 19) Chocobos

-Chocobo (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Chocobo blanc (Oerba 300 AC (près du grand arbre))
-Chocobo noir (Pics Infâmes 010 AC)
-Chocobo bleu (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Marais cristallin)
-Chocobo rouge (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Pic des défunts)
-Chocobo vert (Monts Yaschas 100 AC)
-Chocobo violet (Ruines de Bresha 300 AC)

`ta 20) Dragons

-Faeryl (Steppe d'Archylte/Boss)

III. Engins militaires.

1) Robots de défense :

-Orion (Tour Augusta 200 AC)
-Viking (Pics Infâmes 200 AC)
-Lansquenet (Academia 500 AC)
-Escrimeur (Academia 400 AC)

`ta 2) Golems :

-Dragonnier (Tour Augusta 200 AC)
-Lancier (Pics Infâmes 200 AC)

`ta 3) Canidés :

-Thexteron (Tour Augusta 300 AC)
-Puma lumineux (Tour Augusta 200 AC)

`ta 4) Robots miniatures :

-Mini droïde garde (Oerba 200 AC)
-Mini droïde (Tour Augusta 200 AC)
-Kobold Alpha (Academia 400 AC)
-Kobold Bêta (Pics Infâmes 200 AC)

`ta 5) Vespidés :

-Vespidé (Pics Infâmes 200 AC)
-Soldat vespidé (Tour Augusta 200 AC)

`ta 6) Sangsues :

-Sangsue (Oerba 200 AC)

`ta 7) Armadons :

-Lucidon (Oerba 200 AC)
-Thermadon (Tour Augusta 200 AC)

`ta 8) Flans :

-Flan-vigie (Tour Augusta 200 AC)
-Flan mécanique (Tour Augusta 300 AC)

`ta 9) Béhémoths :

-Proto-béhémoth (Academia 500 AC)

`ta 10) Destructeurs :

-Karura (Pics Infâmes 200 AC)
-Kalavinka (Ruines de Bresha 100 AC)
-Gentiana (Oerba 300 AC)

`ta 11) Géants :

-Paradoxe Alpha (Ruines de Bresha 005 AC)
-Atlas (Ruines de Bresha 005 AC(Sans utiliser la machine pour l'affaiblir)
-Atlas (Ruines de Bresha 005 AC)

IV. Armes antiques.

1) Soldats de Pulse :

-Soldat de Pulse (Néo-Bodhum 003 AC)
-Chevalier de Pulse (Ruines de Bresha 005 AC)
-Gladiateur de Pulse (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pic des défunts)

`ta 2) Machines de combat :

-Hoplite (Ruines de Bresha 005 AC)
-Testudo (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pic des défunts)
-Scutarion (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pic des défunts)

`ta 3) Centaures :

-Invincible (Steppe d'Archylte/Nuageux/Pics des défunts (boss de quête))
-Lame centaure (Invoquée par l'invincible)

`ta 4) Bombos :

-Bombo (Pics Infâmes 010 AC)
-Circuitron (Ruines de Bresha 300 AC)
-Cryoblaste (Pics Infâmes 010 AC)
-Cryobombe (Steppe d'Archylte/Nuageux/Tranchées rocheuses du pic des défunts)
-Gustnado (Ruines de Bresha 100 AC)
-Débris (Steppe d'Archylte/Ensoleillé/Plaines de l'éternité)
-Grenade (Oerba 400 AC)

`ta 5) Cuirassés :

-Cuirassé (Pics Infâmes 010 AC)

V. Cie'th.

1) Cie'th ambulants :

-Goule (Academia 500 AC)
-Ghast (Steppe d'Archylte/Orageux/Sanctuaire)
-Strigoi (Monde agonisant 700 AC)
-Taxim (Academia 500 AC)
-Vampire (Steppe d'Archylte/Orageux/Pic des défunts)
-Gensériс (Academia 400 AC)
-Fomoire (Steppe dArchylte/Orageux/Pic des défunts)
-Ladislas (Steppe d'Archylte/Orageux/Pic des défunts)
-Malebranche (Steppe d'Archylte/Orageux/Pic des défunts)

`ta 2) Cie'th ailés :

-Nelapsi (Academia 400 AC)
-Varcolaci (Steppe d'Archylte/Orageux/Pic des défunts)
-Chonchon (Oerba 200 AC)
-Cocytus (Academia 400 AC)

`ta 3) Cie'th rares :

-Ispusteke(Steppe d'Archylte/Orageux/Pic des défunts)
-Fouilleur (Oerba 200 AC)

`ta 4) Immuables :

-Yomi (Steppe d'Achylte/Orageux/Pic des défunts/boss de quête)
-Zénobie (Academia 400 AC)
-Vaballath (Academia 400 AC)
-Gorgyra (Monts Yaschas 01X AC (boss de quête)
-Raspatil (Oerba 400 AC (sur la plage)

VI. Autres.

`ta 1) Protecteurs :

-Caïus Ballad.

Il est compté sous 8 formes différentes dans le bestiaire, combats en manipulation temporelle activée compris.

`ta 2) Fal'Cie :

-Proto-fal'Cie Adam (Tour Augusta 200 AC)
-Manipulateur droit (Invoqué par Adam)
-Manipulateur gauche (invoqué par Adam)

Il existe 4 versions différentes d'Adam, il faut le battre une 3 eme fois en faisant un mauvais choix lors du choix libre et une 4 eme fois en manipulation temporelle activée.

`ta 3) Eidolons :

-Bahamut du Chaos (Boss)
-Odin Crépuscule (Pics Infâmes 200 AC (boss de quête)

`ta 4) Chaos ailés :

-Bahamut du néant
-Bahamut grenat
-Bahamut ambre

Ces trois là sont les boss de fin.

RÉSOUDRE L'ÉNIGME DES HORLOGES DU TEMPS

Voici e|http://nyusuke.com/game/ff13/ff13-2puzzle.html|un site vous permettant de savoir quel chiffre choisir lors de l'énigme des horloges du temps, notamment celles de la fin qui sont plutôt difficiles. Pour ce faire vous devez placer dans chaque case vide le chiffre correspondant à celui de votre écran dans le sens des aiguilles d'une montre, comme ici :
Quand vous avez placé tous les chiffres, appuyez sur "ok" et vous obtiendrez l'ordre dans lequel il faudra appuyer sur le chiffre de l'horloge :
Voici le site : e|http://nyusuke.com/game/ff13/ff13-2puzzle.html

LE RASPATIL : DES GILS À GOGO

Préparation

Voici un petit tutoriel, simple, efficace, et qui je l'espère, aidera au mieux ceux souhaitant se préparer à farm ce Boss pour se faire un peu de Gils...

Dans un premier temps, il faudra bien vous préparer, mais je vous assure que le temps que vous passerez à mettre au point votre équipe sera largement rentabilisé par la suite. Dites-vous bien qu'une fois que l'on sait gérer Raspatil en environ 2min, les Gils ne seront même plus un problème pour vous...

Je précise aussi que ce tutoriel s'adresse plus à des personnes ayant déjà fini le jeu, peut-être pas avec des perso 99, mais pas loin... Le mieux, c'est encore d'être lvl. 99 ! Avec un Noel axé Force et une Serah axé Magie, bien évidement. Et que cela vous prendra un peu de temps à réaliser, car je prends en compte toute la phase de préparation de votre équipe !

I.1. Obtenir 2 Trèfles Argent +1.

Les courses Chocobo pardi ! Et plus particulièrement la course Dahaka, de la classe Fal'Cie, c'est celle ci dont vous aurez besoin pour gagné un Trèfle Argent. Mais comment la gagner ? Facile, avec un Chocobo Argent !

I.1.a. Comment obtenir le Chocobo Argent

Facile, rendez-vous à Academia 4XXAC, dans le centre de recherche, et lancez Mog dans la boule verte au centre, essayez plusieurs angles.

I.1.b. Comment le booster

Rang 3 : 31 Orbes universelles
Rang 4 : 46 Pépites universelles
Rang 5 : 23 Cristaux universels

Une fois votre Chocobo Argent 45, il lui faudra des compétences à ne pas négliger pour qu'il ait une chance de gagner.

I.1.c. Aptitude / Compétence requise / Fusion

{l Profil Bas / Aubaine I/II ou Aubaine rare / Bamapama niv.16
Forme Constante / Bonus PC ou Récupération rapide / Microtyugh niv.24
Marathonien / SOS Volonté ou SOS Tétradéfense / Microtyugh niv.5
Retour Fulgurant / Aptitude innée du Chocobo Argent (et Violet)
Allure constante / SOS Foi ou Auto-Bravoure/Foi/Célérité/Volonté/Tétradéfense / Grenade niv. 12 ou Amanojaku niv.13
Sprint Final / Ripostes améliorées I/II ou Baisse magique / Gladiateur niv.1

Maintenant, votre Chocobo Argent est paré pour les courses, inscrivez-le aux courses à Fortuna, et n'y touchez plus, laissez-le inscrit. Faites quelques courses pour décrocher la victoire sur 2 courses Dahaka afin d'avoir 2 Trèfle Argent.

Il faut que vous utilisiez la dernière stratégie (donc tout à droite) pour votre Chocobo, qui consiste à se ménager en début de course, et dès que Retour Fulgurant apparaît (ou peut-être un peu avant parfois), il faut que vous utilisiez tout votre boost d'un coup, et vous remonterez le peloton comme une fusée !

I.1.d.

Vous avez vos 2 Trèfles, il faut les améliorer pour avoir hausse de gils III qui donne +100% de Gils à la fin d'un combat. Exemple, vous avez un Trèfle Argent +1, sur un monstre qui donne habituellement 20.000 Gils, vous allez en avoir 40.000 et 60.000 si vous avez 2 Trèfles Argent +1 équipés ! Vous comprenez alors tout l'intérêt d'en avoir 2 ! Pour les améliorer, il vous suffit d'avoir 4 matériaux : x2 Pétale de Soleil & x2 Sang de Phénix. Donc, il vous en faut 4 de chaque pour vos 2 Trèfles.

I.2.

Bon, vous avez vos 2 Trèfle Argent +1, maintenant, il vous faut préparer vos monstres !

Je précise tout de même qu'il ne s'agit pas de la meilleure équipe pour battre Raspatil le plus facilement possible, mais il s'agit de la meilleure à faire lorsque vous n'avez pas encore beaucoup de Gils en stock... La technique consiste à faire une équipe de Chocobo, pour avoir la compétence passive "Esprit de groupe" qui augmente de 30% l'attaque physique et magique des combattants, donc, non négligeable !

Il s'agira toujours de catalyseur organique pour les Chocobo, donc la courbe d'évolution ressemblera à ceci:
{l Rang 1: Goutte (Type Universel: Ruines de bresha 005AC)
Rang 2: Eclat (Type Universel: Côte de Sunleth 300AC)
Rang 3: Orbe (Type Universel: Steppe d'Archylte ???AC, Academia 400AC, Monde Agonisant 700AC)
Rang 4: Pépite (Type Universel: Steppe d'Archylte ???AC)
Rang 5: Cristal (Type Universel: Steppe d'Archylte ???AC)
Je vous indique l'endroit où drop les Catalyseur de type Universel, mais le mieux est que vous fassiez des monstre spécialisé. Par exemple, en utilisant que des Catalyseurs Force pour votre Chocobo Rouge, et uniquement des

Catalyseurs Magie pour votre Chocobo Bleu.

I.2.a.Comment obtenir les Chocobo

Chocobo Rouge: Steppe d'Archylte
Chocobo Bleu: Steppe d'Archylte
Chocobo Violet: Ruine de Bresha 300AC & 100AC

I.3.a.

Bon, maintenant que vous avez vos 3 Chocobo niv.99, il leur manque une petite chose, Hausse de Gils II ! Vous pouvez mettre cette compétence sur un seul de vos Chocobo, ça marchera aussi, mais si vous voulez faire quelque chose de propre, je vous conseille de le faire sur tous :)
Pour hausse de Gils II, et faut sacrifier Bucca-boo niv.20 ou Gancanagh niv.20. Vous pouvez aussi mettre Choc prématurés et prolongés II sur votre chocobo Bleu. Mais le plus important, c'est bien hausse de Gils II !

3.b. Quelques petites précisions à propos de hausse de Gils.

Vous avez Hausse de Gils I, II et III, chacun correspondant à un pourcentage différant du bonus de Gils que vous recevrez à la fin d'un combat.
{l Hausse de Gils I: 30%
Hausse de Gils II: 50%
Hausse de Gils III: 100%

Prenons un exemple simple, admettons que je combatte un monstre qui donne 10.000 Gils de base. Voici ce qu'il donnera avec les différents niveaux de Hausse de Gils:
{l Hausse de Gils I: 10.000 + 30% = ~13.333
Hausse de Gils II: 10.000 + 50% = 15.000
Hausse de Gils III: 10.000 + 100% = 20.000
Et ça c'est en comptant avec un seul Trèfle Argent +1, avec deux, il faut compte +200%, et donc, pour 10.000 Gils ça vous fera 30.000, et pas 40.000. Mais 30.000 au lieu de 10.000 c'est déjà pas mal ! Et, si en plus vous avez Hausse de Gils II sur vos Chocobo, vous gagnerez encore +50% !

Donc, calculons ça avec Raspatil, qui lui, donne 50.000 de base

50.000 (+200%)(+50%) = (150.000)+(25.000) = 175.000 Gils !

Sans compter qu'avec 2 Trèfle Argent +1 vous avez aussi Aubaine Rare, et grâce à ça, vous allez droper x3 Scarlatium à chaque combat, Scarlatium se vendant 17.000 Gils/Unité.

Faisons encore un peu de Mathématiques :
175.000 + (17.000 x 3) = 175.000 + 51.000 = 226.000 Gils par combats

Cinq combats et vous avez le million, si ça c'est pas beau

II. Le combat !

Bon eh bien, le moment est venu, normalement à partir de maintenant, vous devriez avoir une belle équipe.

Equipements :

Noel:
Arme: Futsunomitama si possible
Accessoires: Trèfle Argent +1 100PA

Serah:
Arme: Takemikazuchi si possible

Accessoires: Trèfle Argent +1 100PA

Ces 2 armes sont les meilleures du jeu une fois que vous avez les 160 fragments, si vous ne les avez pas encore, rabattez vous sur une arme plus puissante pour votre niveau de jeu.

Stratégies:

Strategie: Noel / Serah / Monstre
Cerbère (C): [ATT] / [ATT] / [ATT]
Rafale Furieuse (C): [RAV] / [RAV] / [RAV]
Sécurité (Z): [SOI] / [SOI] / [ATT]
Solidité (C): [SOI] / [SAB] / [TAC]
(Initiale) Continuité: [TAC] / [SAB] / [TAC]
Défense Posée (C): [DEF] / [SAB] / [TAC]

Commencez le combat en stratégie Continuité, et attendez d'avoir vos boost sur pratiquement tous vos perso. Passez ensuite en stratégie Rafale Furieuse pour mettre Raspatil en Choc le plus rapidement possible. S'il invoque ses aliés, débarrassez-vous de ceux ci avant de vous en reprendre à Raspatil (Sauf si Raspatil est sur le point de mourir, acharnez-vous sur lui dans ce cas).

Cerbère:

A utiliser uniquement lorsque Raspatil est en choc et à 900 seuil de dégâts ou plus. Servez-vous aussi de cette stratégie pour éliminé rapidement les ennemis que Raspatil invoque.

Rafale Furieuse:

Uniquement pour mettre Raspatil en Choc, et monter à 900 son seuil de dégâts ou plus si vous avez le temps.

Sécurité:

Pour se soigner tout en gardant la jauge de combo de Raspatil au même niveau.

Solidité & Continuité:

Stratégies de replis, utilisé les pour affliger des malus à Raspatil tout en récupérant un peu de buff que vous auriez pu perdre avec le temps. Utilisé Solidité juste si vous voulez vous soignez un peu en même temps.

Défense Posée:

Uniquement à utilisé lorsque Raspatil lance sur Aleph Zero ! Et si vous avez Bouclier lorsqu'il la lance, un passage en Stratégie Sécurité devrait suffire je pense.

Voilà, en gros, le combat n'est pas bien compliqué, le schéma reste toujours le même:
{l 1.Se Buff
2.Mettre Raspatil en choc et monté à 900 de seuil de dégats.
3.Le massacrer en Cerbère !

Recommencez l'opération 2 fois et ça devrait passer, voire 3 fois si vous avez un peu de mal, mais ne tardez pas trop, n'oubliez pas que vous avez de plus en plus de lésions au fur et à mesure que le combat avance. Donc, pensez à bien tuer les alliés de Raspatil dès qu'il les invoquent !

Voila comment gagner facilement plus de 175 000 gils en un seul combat.

Final Fantasy XIV : A Realm Reborn

© Square Enix 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOBS À DÉBLOQUER

Pour débloquer le "job" avancé de votre classe de personnage, vous devez atteindre le niveau 30 de votre classe principale, et le niveau 15 dans votre classe secondaire. Une fois ces deux pré-requis atteints, vous devez réussir la quête donnée par votre guilde pour la classe principale de votre personnage.

Barde :

Archer 30 / Pugiliste 15

Mage Noir :

Occultiste 30 / Archer 15

Dragon :

Maître d'Hast 30 / Marauder 15

Moine :

Pugiliste 30 / Maître d'Hast 15

Paladin :

Gladiateur 30 / Elémentaliste 15

Savant :

Arcaniste 30 / Elémentaliste 15

Invocateur :

Arcaniste 30 / Occultiste 15

Guerrier :

Marauder 30 / Gladiateur 15

Mage Blanc :

Conjurer 30 / Arcaniste 15

Final Fight : Double Impact

© Capcom / Proper Games 2010

+ D'INFOS FORUM

EPISODE DE L'ANIME STREET FIGHTER

Empochez 570 000 points dans le niveau Uptown pour débloquer un épisode de la série animée Street Fighter dans lequel apparaissent certains personnages de Final Fight.

CRÉDITS MODIFIÉS (FINAL FIGHT)

Terminez le jeu en utilisant seulement 1 crédit pour voir la liste des noms des programmeurs légèrement modifiée à la fin du jeu.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Cody à fond

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Cody.

Haggar à fond

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Haggar.

Guy à fond ?

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Guy.

Guerriers ultimes

Final Fight : Allez jusqu'à la fin du jeu en mode coopératif.

Mal aux pouces

Magic Sword : Finissez tous les niveaux.

Antihéros

Magic Sword : Prenez l'Orbe Noire.

Paf !

Magic Sword : Brisez l'Orbe Noire.

Sauveur du monde

Magic Sword : Tuez Drokmar.

Argent

Bouffeur de pièces

Final Fight : Allez jusqu'à la fin du jeu en utilisant moins de 18 continuer.

En costaud

Magic Sword : Allez jusqu'à la fin du jeu en utilisant moins de 18 continuer.

Ninja

Magic Sword : Terminez n'importe quel niveau sans vous faire toucher ni utiliser d'attaque magique.

Or

Serrurier

Déverrouillez tout le contenu du coffre au trésor.

Fist of the North Star : Ken's Rage

© Koei / Tecmo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE CHALLENGE

Terminer le mode légendaire de Kenshiro pour débloquer le mode Challenge.

MODE ILLUSOIRE

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro pour débloquer le mode illusoire.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE PRÉLIMINAIRE)

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Rei

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE LÉGENDAIRE)

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Raoh

Terminer les modes légendaires de Rei, Mamiya et Toki.

Rei

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Toki

Terminer le chapitre 6 du mode légendaire de Kenshiro.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE FICTION)

Jagi

Terminer le chapitre 4 du mode légendaire de Kenshiro.

Kenshiro

Terminer le mode légendaire de Kenshiro.

Mamiya

Terminer le chapitre 1 du mode légendaire de Kenshiro.

Raoh

Terminer le mode Fiction avec tous les personnages sauf Raoh (Mamiya, Thouzer, Jagi et Toki).

Rei

Terminer le mode Fiction de Shin.

Shin

Terminer le chapitre 1 du mode légendaire de Kenshiro.

Souther

Terminer le mode Fiction de Rei.

Toki

Terminer le mode Fiction de Kenshiro.

TENUES SPÉCIALES

Kenshiro (vêtements déchirés)

Terminer le mode illusoire de Kenshiro.

Raoh (vêtements déchirés)

Terminer le mode illusoire de Raoh.

Rei (cheveux blancs)

Terminer le mode légendaire de Rei.

Toki (guéri)

Terminer le mode illusoire de Toki.

MENU DES MUSIQUES

Terminez le mode illusoire avec Kenshiro.

TROPHÉES

Maître ultime de la rage (Platine)

Obtenir tous les trophées du jeu.

Le combat commence (Bronze)

Terminer le premier chapitre (avec n'importe quel personnage).

Mode légende terminé - Kenshirô (Argent)

Terminer le mode légende avec Kenshirô.

Mode légende terminé - Toki (Bronze)

Terminer le mode légende avec Toki.

Mode légende terminé - Raoh (Bronze)

Terminer le mode légende avec Raoh.

Mode légende terminé - Rei (Bronze)

Terminer le mode légende avec Rei.

Mode légende terminé - Mamiya (Bronze)

Terminer le mode légende avec Mamiya.

Mode fiction terminé - Kenshirô (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Kenshirô.

Mode fiction terminé - Toki (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Toki.

Mode fiction terminé - Raoh (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Raoh.

Mode fiction terminé - Rei (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Rei.

Mode fiction terminé - Shin (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Shin.

Mode fiction terminé - Souther (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Souther.

Mode fiction terminé - Jagi (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Jagi.

Mode fiction terminé - Mamiya (Bronze)

Terminer le mode fiction avec Mamiya.

Poings tenaces (Argent)

Jouer plus de 30 heures en tout.

Vrai guerrier de l'apocalypse (Argent)

Battre 10 000 ennemis.

Maître du Hokuto Shinken (Argent)

Anéantir 5000 ennemis grâce au Hokuto Shinken.

Maître du Nanto Seiken (Argent)

Massacrer 5000 ennemis grâce au Nanto Seiken.

Maître du Hokuto Ujôken (Argent)

Abréger le supplice de 5000 ennemis grâce au Hokuto Ujôken.

Maître des techniques spéciales (Argent)

Broyer 1000 ennemis en utilisant des coups finaux.

Punir Zed (Bronze)

Battre Zed d'un coup de grâce dans le ch. 1 du mode légende de Kenshirô.

Castagner Shin (Bronze)

Battre Shin d'un coup de grâce dans le ch. 2 du mode légende de Kenshirô.

Écraser le chef des Crocs (Bronze)

Battre le chef des Crocs d'un coup de grâce dans le ch. 3 du mode légende de Kenshirô.

Massacrer Jagi (Bronze)

Battre Jagi d'un coup de grâce dans le ch. 4 du mode légende de Kenshirô.

Broyer Amiba (Bronze)

Battre Amiba d'un coup de grâce dans le ch. 5 du mode légende de Kenshirô.

Rosser Uighur (Bronze)

Battre Uighur d'un coup de grâce dans le ch. 6 du mode légende de Kenshirô.

Surpasser Raoh (Bronze)

Battre Raoh d'un coup de grâce dans le ch. 7 du mode légende de Kenshirô.

Humilier Yuda (Bronze)

Battre Yuda d'un coup de grâce dans le ch. 8 du mode légende de Kenshirô.

Dominer Shû (Bronze)

Battre Shû d'un coup de grâce dans le ch. 9 du mode légende de Kenshirô.

Rouer Souther de coups (Bronze)

Battre Souther d'un coup de grâce dans le ch. 10 du mode légende de Kenshirô.

Éliminer Souther (Argent)

Battre Souther d'un coup de grâce dans le ch. 11 du mode légende de Kenshirô.

Tabasser Ryûga (Bronze)

Battre Ryûga d'un coup de grâce dans le ch. 12 du mode légende de Kenshirô.

Battre Raoh (Bronze)

Battre Raoh d'un coup de grâce dans le ch. 13 du mode légende de Kenshirô.

Cogner Raoh (Or)

Battre Raoh d'un coup de grâce dans le dernier chapitre du mode légende de Kenshirô.

Soumettre Raoh (Bronze)

Battre Raoh d'un coup de grâce dans le ch. 1 du mode légende de Toki.

Vaincre Raoh (Bronze)

Battre Raoh d'un coup de grâce dans le dernier chapitre du mode légende de Toki.

Annihiler Rei (Bronze)

Battre Rei d'un coup de grâce dans le ch. 1 du mode légende de Raoh.

Terrasser Kenshirô (Bronze)

Battre Kenshirô d'un coup de grâce dans le ch. 2 du mode légende de Raoh.

Subjuguer Toki (Bronze)

Battre Toki d'un coup de grâce dans le ch. 4 du mode légende de Raoh.

Confondre Kenshirô (Bronze)

Battre Kenshirô d'un coup de grâce dans le ch. 5 du mode légende de Raoh.

Anéantir Kenshirô (Argent)

Battre Kenshirô d'un coup de grâce dans le dernier chapitre du mode légende de Raoh.

Pulvériser Mamiya (Bronze)

Battre Mamiya d'un coup de grâce dans le ch. 1 du mode légende de Rei.

Faire sa fête au chef des Crocs (Bronze)

Battre le chef des Crocs d'un coup de grâce dans le ch. 2 du mode légende de Rei.

Passer à tabac Amiba (Bronze)

Battre Amiba d'un coup de grâce dans le ch. 3 du mode légende de Rei.

Marteler Uighur (Bronze)

Battre Uighur d'un coup de grâce dans le ch. 4 du mode légende de Rei.

Brutaliser Raoh (Bronze)

Battre Raoh d'un coup de grâce dans le ch. 5 du mode légende de Rei.

Couvrir Yuda de honte (Bronze)

Battre Yuda d'un coup de grâce dans le dernier chapitre du mode légende de Rei.

Fist of the North Star : Ken's Rage 2

© Tecmo Koei 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jagi

Vaincre Jagi avec Kenshiro dans le mode Légende.

Shin

Vaincre Shin avec Kenshiro dans le mode Légende.

PERSONNAGES DU MODE RÊVE

Fudo

Terminer tous les segments de Fudo dans le mode Légende.

Jagi

Vaincre Jagi avec Kenshiro dans le mode Légende.

Juda

Vaincre Juda avec Rei dans le mode Légende.

Juuza

Terminer tous les segments de Juuza dans le mode Légende.

Mamiya

Vaincre Juda avec Rei dans le mode Légende.

Rei

Vaincre Juda avec Rei dans le mode Légende.

Ryuga

Vaincre Ryuga avec Kenshiro dans le mode Légende.

SOLUTION COMPLÈTE

L'attaque de Zed

Dans un futur pas si lointain, le monde est rempli de violence. Batt et Lynn, qui ne cherchent qu'à survivre au milieu du chaos, rencontrent alors un homme mystérieux. La légende du sauveur de l'apocalypse est sur le point de débuter.

Bienvenue dans l'histoire de Fist of the North Star Ken's Rage 2, qui reprend le manga cultissime Hokuto no Ken. L'aventure débute sur un tutoriel vous familiarisant avec le personnage de Ken. Retenez bien les combinaisons et les différents boutons, ils sont à utiliser de la même manière avec tous les personnages que vous incarnerez dans le jeu. Ne nous le cachons pas : le meilleur combo est coup rapide - coup rapide - coup puissant - coup puissant - coup puissant.

Au fil des épisodes, deux phases de jeu principales vont vous être proposées : le combat en masse et le combat de boss. Les combats en masse se séparent eux-mêmes en plusieurs catégories :
{l La plupart du temps, il vous est demandé d'éliminer un nombre défini d'ennemis pour pouvoir progresser.
De temps en temps, vous devez tuer le plus d'ennemis possible dans un temps imparti, afin d'avoir un bon score.
Rarement, il en faut tuer que le boss du lieu même s'il y a d'autres ennemis autour. Sa défaite fera capituler les autres ennemis et vous pourrez poursuivre.
Encore plus rarement, il faut éliminer tous les ennemis d'une zone sans que cela ne soit indiqué par un compteur sur la droite de l'écran (situation relative à des mises en scène spéciales).
Quoi qu'il en soit, il est important de trouver, avec chaque personnage, quel coup, quelle attaque ou quel combo est le plus efficace et permet de tuer le plus d'ennemis en un minimum de temps. Avec Kenshirô, c'est dans les attaques spéciales (qui consomment des réserves d'aura) que se trouvent ces coups intéressants, et vous n'en avez pour l'instant aucun. (Le meilleur sera Destruction céleste, accessible aux deux-tiers du jeu.)

Dans le cas des combats de boss, il faut simplement venir à bout d'un ennemi dans une arène, sachant que la caméra est fixée dans votre dos sur la ligne qui vous unie avec le boss. Pour cela, il faut trouver une nouvelle fois le meilleur coup à placer en boucle (pour Ken, les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto, disponible au tiers du jeu).

Quoiqu'il en soit, parcourez ce premier niveau en tuant les vagues d'ennemis successives (80, puis 50, puis 40...), en prenant garde dans le cas de la dernière à la vie des personnes à protéger. Pour cela, pas de miracle, il faut être rapide et protéger en priorité les civils qui prennent le plus de dégâts. Quant au boss, Zed, allez-y tranquillement, il n'est pas difficile à battre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Eviscération de Zed

Fureur débridée

Misumi est un vieil homme, il espère utiliser les quelques semences de riz qu'il possède pour s'assurer un avenir. Kenshirô le rencontre et décide de l'aider. Mais le rêve du vieil homme est sur le point d'être brisé par un groupe de guerriers violents dirigés par King.

Dans ce niveau, vous enchaînez les combats de masse (70 ennemis), puis devez protéger cinq civils des dégâts qu'ils prennent. Au terme du chapitre, vous affrontez Spade, un ennemi secondaire du jeu, qui est à appréhender de la même manière que Zed, c'est-à-dire sans grande difficulté.

Vers la Croix du Sud

King veut la vie de Kenshirô, mais quel est son véritable but ? Et quelle est sa véritable identité ? Déterminé à régler ce conflit une bonne fois pour toutes, Kenshirô s'introduit dans le QG de King, à la Croix du Sud.

Dans ce niveau, vous infiltrez en compagnie de Batt un camp ennemi. C'est l'occasion d'introduire les phases d'infiltration durant lesquelles il ne faut pas être vu par l'ennemi. Pour cela, repérez leurs déplacements sur le radar et marcher silencieusement dans leur dos avant de leur asséner un coup discret grâce au bouton indiqué à l'écran. Pas

facile facile... Si vous échouez, de nombreux ennemis rappliquent et vous devez alors tous les éliminer (sans compteur) pour pouvoir progresser.

Suivez Batt qui se faufile dans des endroits étroits et, quand il se fait repérer, allez lui porter secours. Il est robuste et a beaucoup de santé, vous pouvez donc prendre le temps d'éliminer les ennemis. Les gardes armés d'arbalètes ont une défense plus faible mais peuvent l'attaquer (ainsi que vous) de loin, avec une grande force de frappe. Pour déloger les gardes qui se trouvent en haut de la tour de guet, frappez à la base de la tour pour la faire effondrer !

Les flammes de l'obsession

King, le chef des Crocs, n'est autre que Shin, du Nanto Koshûken. C'est l'homme qui a enlevé Julia, la fiancée de Kenshirô et a marqué ce dernier de sept cicatrices sur la poitrine. Kenshirô s'apprête à se servir de sa rage pour vaincre Shin et se venger de lui.

Ce niveau est composé de deux combats de boss. Le premier est contre Heart, et bien que Shin vous raconte que vos poings n'ont aucun effet sur lui, frappez-le normalement pour lui faire baisser sa vie. Attention à ses attaques, il s'agit du premier boss un tant soit peu redoutable ! Vous passez ensuite à Shin qui vous propose un combat plus traditionnel. N'oubliez pas de scruter chaque arène pour y repérer les coffres contenant soit de la vie, soit des jauges d'aura aidant à placer de nombreux attaques spéciales successives. Courage !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Assassinat de Shin

La fin d'une ambition dans les larmes

Le Golan est une organisation qui enlève des femmes en vue de perpétuer la lignée de ses membres. Ayant tiré Lynn de leurs griffes, Kenshirô se dirige vers la Terre de Dieu afin de faire en sorte que plus personne ne subisse un tel tourment.

Dans ce niveau, vous infiltrez la base appelée Terre de Dieu, afin de libérer les femmes qui y sont retenues prisonnières et d'éliminer ces militaires fous. Une grande partie du niveau se passe dans un immense hangar dans lequel sont stockées d'énormes caisses. A vous de vous frayer un chemin en effondrant les piles les moins solides (toujours la même modélisation). Vous alternez ainsi combat en masse, pile de caisses à effondrer, combat en masse, pile de caisses à effondrer, etc.

Au terme du niveau, deux boss. Le premier est le Mad Sarge et il propose un combat classique. Poursuivez de nouveau entre des hangars remplis de caisses pour affronter le maître des lieux, le Colonel, qui propose lui aussi un combat assez basique. Comme d'habitude, coups spéciaux si vous avez des réserves d'auras, et le tour est joué !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Ecrasement du Colonel

Pour un peu d'eau

Kenshirô se rend au village de Toyo, où a grandi Batt. Bien que le puits du village ait tari, Toyo et les enfants ont réussi à survivre quand même. Cependant, une tragédie est le point de se produire pour une gorgée d'eau.

Ce niveau n'est composé qu'uniquement de combats en masse. Pas de boss à l'horizon. Ainsi, vous enchaînez les mêlées, d'abord dans un bar, ensuite en extérieur, vous opposant à 100, 50, 40, et même 150 ennemis ! Pas de panique, si vous commencez à fatiguer avant de les avoir tous détruits, vous devriez sans doute trouver une caisse renfermant une miche de pain ou un poulet dans le coin... Et n'oubliez pas non plus d'utiliser les attaques efficaces qui éliminent un grand nombre d'ennemis d'un coup ! (A ce stade du jeu pour Kenshirô, contentez-vous de charger au second niveau l'attaque puissante et de relâcher.)

L'incarnation d'Indra

Pourchassé, Jackal libère un démon de sa cellule de la prison de l'infamie. La créature sort de sa torpeur et ne cherche qu'une chose, détruire Kenshirô. Lequel de ces formidables combattants va l'emporter ?

Ce niveau est partagé en deux parties distinctes. La première est assez classique et vous affronte à une vague de nombreux ennemis (70 puis 110) ponctuée par un mini-boss, Renart, qui est faible comparé aux précédents boss du jeu et qui ne devrait pas poser le moindre problème. La suite se complique un peu.

Vous poursuivez ce lâche de Jackal dans une phase de jeu horriblement longue et inintéressante, peu maniable. Vous êtes en hauteur et devez suivre le déplacement de Jackal qui est en contrebas. En réalité, il n'avancera que si vous lui infligez suffisamment de dégâts. Pour cela, vous disposez de nombreux projectiles (soit des tonneaux, soit des pics en forme de javelots). Saisissez chacun de ces projectiles et lancez-les sur le monsieur en essayant de viser du mieux que possible... Pas évident, n'est-ce pas ? Notez qu'il est plus judicieux d'utiliser les pics car vous les récupérez par trois et avez donc trois lancers, ce qui n'est pas le cas quand vous prenez un tonneau (vous n'en avez qu'un seul). Au terme de la petite course, Jackal libère un démon immense, la Renaissance diabolique, que vous devez affronter au terme du niveau. Il est vraiment gigantesque et vous faites la taille de ses chevilles : c'est cette partie de son corps qu'il faut frapper. Pour éviter ses coups et les rochers qu'il vous lance dessus, passez entre ses jambes, dans son dos, afin d'être à l'abri de sa portée !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Mort de la Renaissance diabolique

Les deux étoiles inquiétantes

Embauché pour protéger un village, Kenshirô y rencontre une guerrière qui ressemble beaucoup à Julia et un homme qui pratique le Nanto Suichôken. Au travers de ces rencontres, le destin de Kenshirô va prendre un tour dramatique.

Dans ce niveau, vous obtenez pour la première fois un nouveau personnage, Rei, du Nanto Suichôken. Attention, chaque personnage possède des coups uniques qui lui sont propres, c'est pourquoi il faut apprendre à les manier pour découvrir quelles sont leurs attaques les plus efficaces en masse et contre des boss. Dans le cas de Rei, c'est très simple : son attaque puissante chargée au second niveau est l'une des attaques les plus efficaces du jeu, puisqu'elle tue instantanément toutes les personnes se trouvent dans un demi-cercle devant vous. Utilisez donc cette attaque chargée sans modération, puisque c'est une technique assez rare dans le jeu et qu'il ne faudrait pas gaspiller le temps que vous passez en sa possession.

La mission est classique et vous oppose à de nombreux combats en masse (70 et 100 ennemis), avec un milieu un combat de score, c'est-à-dire où il vous est demandé de tuer le plus d'ennemis possible dans un temps imparti.

Le poing briseur de pierre

En compagnie de Rei, du Nanto Suichôken et de Mamiya, la chef du village, Kenshirô marche vers la cachette des bandits connus sous le nom de clan des Crocs. Mais un piège diabolique les y attend.

Dans ce niveau, vous contrôlez d'abord Mamiya qui, petite et mince, peut se glisser dans les tuyaux de canalisation afin d'ouvrir les portes qui obstruent le passage des deux mâles. Elle se bat avec une arbalète et n'a pas vraiment de coup efficace contre l'ennemi ; heureusement, il ne vous est pas demandé de livrer de gros combats alors que vous l'incarnez. De toute façon, on a tous compris que cette phase de jeu était faite uniquement pour admirer le dessous de sa jupe alors qu'elle rampe à quatre pattes... Bref !

Dans la deuxième partie de la mission, vous pouvez de nouveau contrôler Kenshirô ou Rei et avez deux combats en masse à livrer, d'abord contre cent puis contre deux-cents ennemis ! Viennent ensuite deux combats de boss : le premier contre Rei qui vous propose un combat contre humain normal même s'il est sacrément redoutable, le second contre le Roi des Crocs. N'oubliez pas de jeter un oeil dans les angles de l'arène pour y trouver les précieuses caisses à ouvrir, afin de déchaîner correctement vos attaques spéciales (vous devez en avoir trois, normalement, à ce stade du jeu).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Destitution du Roi des Crocs

Vendetta sanglante

C'est Jagi, un des frères de Kenshirô, qui a enlevé la soeur de Rei. Kenshirô veut arrêter Jagi qui commet des crimes en son nom pour ruiner sa réputation. C'est un combat sanglant qui s'annonce, un combat à mort.

La première partie de ce niveau vous demander de protéger dix civils maltraités par un total de cent ennemis dans les ruelles de ce quartier. Le plus important est de bien comprendre la configuration des lieux en vous référençant à la petite carte disponible. Faites vites parce que pendant que vous vous occupez des premiers ennemis, ceux tout en bas sont en train de morfler ! Chaque habitant est entouré de dix ennemis, et il est possible que, comme votre guide, vous vous retrouviez avec un compte pas tout à fait total (99 ennemis...). C'est un problème d'apparition des ennemis, parcourez de nouveau la zone pour le faire apparaître. Après cela, vous avec un mini-boss, le Commandant à battre.

Poursuivez par un combat en masse vous opposant à 120 ennemis, puis passez au boss du niveau, votre frère Jagi. Battez cet usurpateur en combat singulier, vous êtes maintenant habitués et savez jongler de manière efficace entre les combos de coups simples puis une attaque spéciale. Facile !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Achèvement de Jagi

Génie tragique

Son frère bien-aimé, Toki, a mené des expériences horribles sur des villageois. Ne pouvant y croire, Kenshirô décide d'aller voir de plus près. Les poings de Kenshirô s'apprêtent à pulvériser l'homme qui a souillé le nom du Hokuto Shinken.

Voilà un bien petit niveau, dans lequel vous affrontez d'abord un petit boss, le Capitaine. C'est ensuite au tour du maléfique Toki, ou plutôt de l'usurpateur dont le vrai nom est Amiba (décidément, c'est à la mode d'usurper les identités...). C'est un combat assez normal, l'ennemi n'est pas très fort même s'il maîtrise un art martial multiple assez surprenant. Vous avez sûrement remarqué que, parfois, la jauge de vie des grands boss étaient séparés en deux, trois ou quatre parties (cinq pour la suite !). Il s'agit des moments où, la jauge de vie suffisamment vidée, une petite cinématique se déclenche, bien généralement un flashback, la grande spécialité des shônen. Cela peut aussi correspondre à une montée en puissance de l'ennemi, souvent caractérisée par une explosion d'aura (= explosion d'effets spéciaux).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Annihilation d'Amiba

Le géant calme

Le véritable Toki est enfermé à Cassandra, la cité des démons hurlants. C'est une prison terrifiante, dont nul ne s'est jamais échappé. Guidé par Mamiya, Kenshirô essaie de s'emparer de la forteresse imprenable.

Vous commencez ce niveau par deux combats en masse : le premier vous oppose à cinquante ennemis, le second est un combat de score où il faut tuer le plus de personnes possibles en un temps imparti. Vous faites ensuite face à un double boss, les gardiens jumeaux Raiga et Fuga, dont le combat n'est heureusement pas interrompu par des flashbacks. Ils ne sont pas spécialement forts, et maintenant que vous possédez le coup spécial Sept Etoiles Mortelles du Hokuto (le meilleur du jeu pour Kenshirô), vous n'avez qu'à le spammer en visant bien. Attention toutefois, ce boss a la particularité de ne pas mourir tant qu'un des deux ennemis est en vie, cas dans lequel ils se régénèrent par lien fraternel. Prenez donc la peine de baisser de manière équitable leurs deux barres de vie et de les achever rapidement tous deux !

Suite à cela, vous battez Uighur, le gardien de la prison, qui n'est pas spécialement à battre (Sept Etoiles Mortelles du Hokuto !). Comme d'habitude, faites le plein d'aura dans les caisses postées dans les angles de l'arène. Au terme du combat, vous avez encore un combat en masse à livrer (80 ennemis) tout en protégeant trois civils, puis un mini-boss, le Commandant.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Inhumation d'Uighur

Le semeur de mort

Le conquérant connu sous le nom de Ken-oh n'est nul autre que Raoh, le frère aîné de Kenshirô ! Il est déterminé à régner sur le monde, et même les dieux craignent son ambition. Maintenant, son ombre menaçante pèse sur Rei.

Ce niveau est partagé en deux parties. La première vous demande d'enchaîner les combats en masse (50 puis 70

ennemis), avec à la clef un mini-boss assez sympathique, la Grand-mère, qui est bien sûr un commandant bien piètrement déguisé. Suite à cela, encore un combat en masse où vous pouvez contrôler Rei, contre 80 ennemis. Les choses sérieuses peuvent enfin commencer.

Vous affrontez pour la toute première fois Raoh, considéré unanimement comme LE grand méchant de Hokuto no Ken. Pour votre premier affrontement, il reste sur son cheval et est totalement invincible, inaccessible, surpuissant, bref, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Tâchez tout de même de rester en vie tout en lui infligeant un minimum de dégâts pour qu'une cinématique vienne vous sauver. Vous contrôlez alors Toki dans un combat singulier contre Raoh, qui se passe déjà bien mieux que le précédent ! Improvisez quant aux mouvements du personnage, il est bien trop difficile de se familiariser avec les commandes dans un duel d'une telle importance. Vous incarnez ensuite Kenshirô pour la fin du combat et n'avez donc qu'à spammer les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto pour que tout se passe bien sans le moindre souci, ou presque.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Victoire sur Raoh

Dans les flammes de l'enfer

Vaincu par Raoh, Rei n'a plus que trois jours à vivre. Mais il est déterminé à faire usage du temps qu'il lui reste pour aider Mamiya, la femme qu'il aime. Il décide d'affronter l'homme qui la fait vivre dans une peur constante, Yuda, du Nanto Kôkakuken.

Le chemin qui mène à Yuda n'est pas très long et est essentiellement composé de combat en masse. Incarnez au choix Kenshirô ou Rei, sachant que Rei ne sera plus disponible après ce niveau de manière définitive (vous savez pourquoi...). Il serait dommage de ne pas profiter pleinement de ce personnage charismatique et surtout de son attaque puissante chargée au second degré absolument extraordinaire. Passez donc outre ces successions d'ennemis (100, 100, 100, 70, 150), sachant qu'il vous faut à un moment protéger Mamiya des dégâts. Pour cela, le mieux est de combattre à côté d'elle pour qu'un maximum de coups vous soient réservés et donc lui soient épargnés.

Quant au boss, Yuda, prenez plaisir à le tuer sans pitié, en gardant bien à l'esprit que c'est la toute dernière fois que vous contrôlez Rei, le cygne volant... Comme d'habitude, des caisses pleines de provisions siègent dans les coins de l'arène. Le combat n'est pas difficile.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Humiliation de Yuda

L'étoile de la bonté s'éveille

Suivant l'exemple de Ken-oh, le Saint Empereur Souther veut lui aussi conquérir le monde. En réaction à son règne brutal, Kenshirô l'affronte en compagnie de Shû, du Nanto Hakuroken. Mais le secret de Souther leur résiste.

La première partie de ce niveau est un combat singulier contre Shû qui vous provoque en duel, mais qui est en fait un allié de poids. Rassurez-vous, le combat prend donc fin bien avant que sa jauge de vie n'ait atteint le zéro ! Suite à cela, vous êtes accompagnés de milicien sous la protection de Shû (que vous incarnez pour la première fois) et enchaînez des combats en masse. Shû a lui aussi une attaque surpuissante (décidément, serait-ce réservé aux membres du Nanto ?) : quand il passe en mode tout blanc, c'est-à-dire quand vous réussissez à parer une attaque ennemie grâce au bouton d'attaque puissante proposé en QTE avec ralenti, contentez-vous de réaliser des attaques puissantes sans les charger pour donner un énorme coup de pied ascendant qui tue automatiquement la dizaine d'ennemis se trouvant autour de vous ! Très efficace, mieux que la charge de Rei !

Suite à cela, vous contrôlez de nouveau Kenshirô et devez aller affronter Souther pour la première fois. Autant vous le dire tout de suite, la défaite va être sévère, mais vous devez tout de même survivre et lui infliger un sacré paquet de dégâts pour que la cinématique emboîte le pas. Ne vous en faites pas, vous allez bientôt avoir l'occasion de vous venger !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Subjugation de Shû

L'Empire s'effondre

Shû se soumet à Souther afin de protéger la vie d'otages qu'il retient, et accepte de poser la dernière pierre du mausolée. Le sang et les larmes de l'étoile de la bonté en appellent à Kenshirô et le revigorent. Celui-ci se rend au Mausolée de la Sainte Croix Impériale où attend Souther.

Au début de ce niveau, vous contrôlez de nouveau Shû pour des combats en masse dans les égoûts, contre 130 puis 150 ennemis. Utilisez à votre avantage les canalisations de gaz et les barils inflammables pour tout faire péter ! Oui, pour le coup, c'est vraiment tout qui pète, mais bon, au moins, ça tue un nombre incroyable d'ennemis en un seul instant.

Vous contrôlez ensuite Kenshirô, également dans les égouts, où vous devez battre soixante-dix ennemis tout en protégeant les deux garçonnets présents à vos côtés. Vous repassez ensuite dans la peau de Shû pour un combat en masse contre 100 ennemis et en devant protéger quatre alliés, puis pour un combat de score. Profitez-en, c'est la dernière fois que vous avez l'occasion de contrôler Shû, il serait dommage de ne pas jouir comme il se doit de son coup de pied ascendant absolument divin ! Une fois les combats finis, il est temps de livrer votre premier vrai grand combat...

Kenshirô contre Souther. Le premier vrai combat, long et difficile, du jeu. Pour l'occasion, rien de mieux qu'une vidéo (sans les cinématiques et les flashbacks bien sûr !) pour illustrer la méthode à employer et les coups à privilégier. Bonne chance !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Massacre de Souther

Amour fraternel

Ken-oh est de retour. En apprenant la nouvelle, Toki décide d'affronter son frère Raoh sur le champ de bataille. En dépit de la maladie qui l'a rendu infirme, il est déterminé à remplir la promesse qu'il avait faite étant jeune.

Voilà un chapitre très court durant lequel vous devez livrer deux combats. Le premier vous fait incarner Kenshirô et vous oppose à Toki qui vous simplement tester votre force et votre détermination. Le combat finit donc bien avant que sa barre de vie n'atteigne zéro.

Le deuxième combat vous fait incarner Toki et vous oppose à Raoh, votre grand-frère, dans un duel perdu d'avance mais que vous êtes cependant obligé de remporter. Les flashbacks durent cinq fois plus de temps que le combat, mais ce n'est pas grave. La méthode est la même que pour les combats de boss normaux, soyez vigilent et utilisez souvent la garde pour esquiver les nombreux assauts ennemis.

Les larmes du Loup

Kenshiro et Raoh... Laquelle de ces deux puissantes figures est en mesure de mettre un terme au chaos ? En quête de la réponse, Ryûga, l'héritier du Taiza Tenrôken, se transforme en loup sanguinaire et se lance dans une expédition meurtrière.

Ce niveau se partage en deux parties distinctes. La première est une sorte de délire bizarre qui vous fait participer à la compétition à laquelle se livraient des ennemis. Un temps imparti descend et vous devez éliminer une vague de petits ennemis, puis battre un petit boss rondouillard avant de l'envoyer en QTE loin dans le décor, comme au lancer de... Poids. A chaque ennemi envoyé dans le décor, le chronomètre augmente, vous permettant donc de jouer plus longtemps et d'ainsi avoir un meilleur score quand le temps imparti sera entièrement écoulé.

Suite à cela, un traditionnel combat en masse vous opposant à cent ennemis. Puis un boss, Ryûga, que vous affrontez en combat singulier d'une manière à laquelle vous êtes maintenant habituée. Spammez les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et finissez-en rapidement avec ce loup qui aurait mieux fait de rester dans sa tanière.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Bastonnade de Ryûga

L'éveil du Nanto

Face à Kenshirô et Raoh, apparaissent les cinq gardiens du char du Nanto chargé de la protection du dernier des généraux du Nanto. Afin de protéger la lumière éternelle de leur général, Fudô, Jûza et les autres sont prêts à sacrifier

leur vie.

Voici un bien long chapitre ! Pour commencer, vous incarnez Kenshirô et devez faire face de manière traditionnelle à de nombreux ennemis. Vous avez même droit à une partie de baseball avec une poutre de métal, les balles étant des motards ennemis ! Vous devez ensuite sauver un gros monsieur maltraité par des ennemis. Il s'agit de Fudô, qui n'est pas si faible que cela !

Vous contrôler alors ce dénommé Fudô dont la meilleure attaque en mêlée en son attaque spéciale Le cri du diable. Vous enchaînez les vagues d'ennemis (au nombre total de 150), puis devez battre un miniboss pour terminer.

Vous contrôlez ensuite le premier petit-ami de Julia, un sacré dragueur, qui n'a pas de super attaque en particulier. Contentez-vous donc pour venir à bout des vagues d'ennemis d'utiliser des enchaînements d'attaques normales ainsi que quelques attaques spéciales, même si elles ne sont pas particulièrement efficaces dans la foule...

Vous incarnez de nouveau Kenshirô et devez sauver ce bon vieux Fudô dont les pieds sont pris dans des sables-mouvants ! Pour cela, contentez-vous de tuer tous les ennemis ainsi que les mini-boss (Sept Etoiles Mortelles du Hokuto pour ces derniers), puis allez le sauver pour qu'il ne meure pas bêtement du sable dans le nez.

La dernière partie de ce long niveau est un combat singulier dans lequel vous incarnez l'éternel dragueur contre Raoh en personne... Et le pire, c'est que vous lui tenez tête ! Utilisez comme d'habitude vos combos et vos attaques spéciales, tout en consommant intelligemment le contenu des caisses disposées dans les angles de l'arène. Le combat se termine avant que la jauge de vie de Raoh n'atteigne le zéro, vous pouvez donc y aller de manière détendue.

Le moment est venu

Le dernier des généraux du Nanto n'est autre que Julia ! Kenshirô et Raoh se ruent vers le château de Julia, le dernier des généraux du Nanto, bien décidés de l'avoir à leurs côtés. Avec le monde et Julia comme enjeu, ils s'affrontent une nouvelle fois.

Ce chapitre est composé d'un unique combat contre Raoh, qui ne se termine pas vraiment en plus, puisqu'apeuré par votre maîtrise de la Transmigration inconsciente des âmes, le monsieur s'enfuit, avec Julia dans les bras ! Le combat est rapide et pas compliqué du tout, contentez-vous d'utiliser les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et tout ira bien !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Eviction de Raoh

Un coeur ensanglanté

Déterminé à se débarrasser de la peur de Kenshirô qui le hante, Raoh exige le sang de Fudô, qui l'avait terrorisé étant enfant. En réponse, Fudô se transforme en un démon violent pour protéger ses enfants.

Ce niveau est partagé en deux parties distinctes. Dans la première, vous contrôlez Kenshirô et devez battre de manière traditionnelle des vagues d'ennemis, qui ont la particularité de composer des motos ! Un bon coup bien placé et l'engin explose, pas de souci, le problème est juste qu'elles sont très rapides et il faut donc attendre qu'elles stoppent ou font des acrobaties pour les toucher efficacement.

La deuxième partie du niveau est un combat opposant vous, Fudô, à Raoh. Pas de secret : utilisez le coup spécial Cri du diable autant de fois que vous pouvez pour en venir à bout rapidement ! Le combat n'est pas difficile du tout, vous disposez d'une sacrée défense. Profitez bien de ce géant, c'est malheureusement la dernière fois que vous pouvez l'incarner... Tout du moins dans le mode histoire !

Adieu, rival

Suite à leurs combats contre des adversaires puissants, Kenshirô et Raoh obtiennent la technique connue sous le nom de Transmigration inconsciente des âmes. La très longue bataille entre les deux frères va enfin toucher à son terme.

Dans la première partie de ce niveau, vous contrôlez Kenshirô à cheval sur Koku-oh, la monture de Raoh venue le chercher. Lynn et Batt sont également à vos côtés. C'est très simple, vous devez éliminer tous les ennemis qui se

trouvent dans la zone, et pour cela, le plus simple et de leur galoper sur la tête afin d'en venir à bout rapidement et efficacement. Une fois le ménage fait, Kenshirô rejoint enfin Raoh pour leur ultime duel...

Considéré comme LE duel le plus important et le plus emblématique de Hokuto no Ken, cette ultime rencontre entre Kenshirô et Raoh marque la fin de l'arc actuel. Et pour cela, rien de mieux qu'une belle vidéo illustrant les coups à utiliser et l'emplacement des objets revigorants !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Ruine de Raoh

Une nouvelle légende est née

Plusieurs années après que Kenshirô se fut retiré, le monde est de nouveau plongé dans le chaos. Aujourd'hui, Batt et Lynn, devenus adultes, ont formé l'armée du Hokuto qui combat fièrement pour défendre la veuve et l'orphelin. Ensemble, ils pensent pouvoir retrouver leurs amis.

Vous contrôlez pour la première fois Batt, qui a bien grandi et qui a considérablement gagné en musculature ! Tout comme Mamiya, il se bat avec une arbalète... Mais aussi avec ses poings et une épée. Cela dit, son coup le plus efficace en mêlée est le même que pour Rei : attaque puissante chargée au second palier. Il s'agit d'une pluie de flèches lancées en arc de cercle devant lui, qui tue instantanément tous les ennemis qui s'y trouvaient... Super efficace !

Prenez donc le temps de vous familiariser avec ce nouveau personnage durant ces nombreux combats en masse vous opposant à chaque fois contre cinquante ennemis. A un moment donné, vous devez affronter des motards : la méthode est la même que lorsque vous aviez déjà dû le faire avec Ken. Vous pouvez même chevaucher une moto, ce qui, avouons-le, ne sert pas à bien grand-chose et ne dure que quelques secondes... A la fin du niveau, Kenshirô, le seul, le vrai, l'unique, fait son entrée dans l'arène et est opposé à une foule de cent ennemis. Du gâteau, quel plaisir de contrôler de nouveau l'héritier du Hokuto Shinken !

Un sourire audacieux

Accompagné de Batt et de Lynn, Kenshirô capture les unes après les autres les capitales régionales tenues par l'armée céleste impériale. Suivant leurs victoires à la trace, un homme utilisant un style de combat bagarreur se présente à eux.

Au tout début de ce niveau, vous contrôlez Kenshirô et êtes opposé à Ein, un nouveau personnage qui vous provoque en duel. Le combat est classique et peu difficile, surtout qu'il offre une QTE qui baisse considérablement la jauge de vie de l'ennemi ! Après cela, vous restez dans la peau de Kenshirô et devez battre les trois mini-boss, ce pour quoi les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto sont un parfait moyen d'emporter la victoire !

Vous contrôlez ensuite Ein dans des combats en masse. C'est l'occasion pour se familiariser avec les coups de ce nouveau personnage qui, malheureusement, n'offre aucune attaque redoutable comme c'était le cas avec Rei, Shû, ou actuellement avec Batt. Contentez-vous donc de spammer vos combos simples et de les ponctuer quand bon vous semble par une attaque spéciale...

Vous contrôlez ensuite Batt (et sa pluie de flèches !) dans un bunker ennemi et progressez aux côtés d'Ein. Là, une première vague de cinquante ennemis, puis une nouvelle de soixante-dix durant laquelle vous devez protéger les quatre civils qui se font attaquer. Rapprochez-vous donc d'eux au maximum afin d'attirer les coups ennemis !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Surpassement de Ein

L'assassin doré

L'Impératrice Céleste qui règne sur le monde a donné l'ordre d'éliminer le Hokuto comme le Nanto. Un serviteur de l'Impératrice Céleste, Falco du Gento Koken, bat l'armée du Hokuto, plaçant Batt et Lynn devant un grand danger.

Vous commencez cette nouvelle mission aux commandes du tank d'Ein, qui vous permet de défoncer les ennemis à la dizaine et surtout d'exploser les murs qui vous bloquent le passage. Pour cela, insistez contre la cloison : même si votre engin semble passer à travers, le mur subit des dégâts et finira par céder ! Vous arrivez ensuite dans une prison dans laquelle plusieurs vagues d'ennemis vous attendent en combat en masse, en général cinquante ennemis.

Suite à cela, vous contrôlez Kenshirô et devez vous battre contre un boss simple, Sofia. Il s'agit d'un combat tout ce qu'il y a de plus normal, sans aucune interruption au milieu (dieu que c'est bon !). Une fois la victoire emportée grâce aux Sept Etoiles Mortelles du Hokuto, vous contrôlez au choix Batt ou Ein pour un second combat de boss sacrément plus difficile. Ici, vous êtes opposé à Falco et attaquez tous deux de concert contre cet ennemi de taille. Vous ne pouvez pas le tuer, tâchez de baisser suffisamment sa barre de vie pour que le combat prenne fin en utilisant essentiellement l'Attaque stoïque (attaque spéciale) de Batt qui est assez efficace si tous les coups atteignent l'adversaire.

Un duel à fendre les cieux

Falco ne fait que suivre les ordres de Jako, afin de protéger l'Impératrice Céleste. Ne parvenant pas à trouver l'endroit où se trouve l'Impératrice Céleste, il affronte Kenshirô devant la Capitale impériale. Quelle sera l'issue de cette guerre ?

Ce chapitre est divisé en deux parties distinctes. Dans la première, vous choisissez votre personnage et devez infiltrer la base ennemie. Le choix le plus judicieux est Batt et sa pluie de flèche redoutable ! Au tout début, vous êtes en présence de très nombreux ennemis, dirigés par un seul homme qui se tient debout au haut des remparts. C'est lui et lui seul qu'il vous faut tuer, en lui lançant un pic à la manière d'un javelot (stocks sur la droite). Pas facile de taper dans le but, visez plus haut que l'objectif pour que l'apesanteur n'affecte pas trop le lancer !

En progressant, vous entrez dans l'enceinte de la forteresse et êtes accueilli par des chars ! Pour les battre, pas de secret : un bout coup d'attaque spéciale (qui vous immunise aux dégâts), il n'y a pas d'autre moyen véritablement efficace. Une fois les blindés détruits, vous êtes bloqué par des grilles électrifiées. Impensable de passer de force, elles infligent énormément de dégâts ! Le mieux encore une fois est d'utiliser une attaque spéciale qui vous permet de les défoncer tout en étant immunisé à l'électricité. Après un dernier combat de score où vous devez tuer le plus d'ennemis possible dans le temps imparti, vous passez enfin au troisième grand boss de Hokuto no Ken...

Kenshirô contre Falco. Comme pour les deux précédents combats de légende, rien de mieux qu'une vidéo pour illustrer le déroulement du duel, les coups à privilégier ainsi que la manière dont esquiver les assauts ennemis.

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Neutralisation de Falco

Les mangeurs de mort

Déterminé à sauver Lynn, Kenshirô se rend au Pays des shuras, un enfer où les hommes ne vivent que pour combattre. Les adeptes de ce code de guerrier attaquent Falco, arrivé le premier à la recherche de Lynn.

Dans la première partie de ce chapitre, vous contrôlez Falco dans sa quête pour sauver Lynn. Vous êtes opposé à un nouveau type d'ennemis, les shuras, qui ne demandent comme tous les autres qu'à recevoir vous coups en plein dans la figure. Vous enchaînez ainsi les combats en masse (80 ennemis) au milieu desquels se glissent quelques mini-boss à tuer avec les attaques spéciales du monsieur. A ce sujet, pas la peine de prendre trop de temps à se familiariser avec ses coups, c'est le premier et le dernier chapitre où vous aurez l'occasion de vous glisser dans sa peau. Une fois la faune locale éliminée, vous êtes opposé à un boss, le shura anonyme.

C'est avec Kenshirô que vous commencez le combat, puisque Falco est déjà très mal en point. Vous n'avez absolument aucun mal contre cet ennemi, utilisez les légendaires Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et tout devrait bien se passer. Arrivé un certain stade du combat, Kenshirô passe le relai à Falco que vous incarnez une toute dernière fois pour achever cet ennemi peu sympathique. Sa deuxième attaque spéciale est la plus efficace contre l'ennemi, utilisez-la sans retenue ! Le shura ayant déjà été bien amoché par Kenshirô, vous devriez remporter aisément la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Ecrasement du Shura sans nom

L'art le plus maléfique au monde

Capturée par les Shuras, Lynn est emmenée par Shachi, du Hokuto Ryûken. Shachi est un homme qui a abandonné son humanité et cherche à utiliser Kenshirô comme un pion. Mais Lynn perçoit autre chose dans son regard.

Voilà un nouveau chapitre en terres shuras qui est assez classique. Au programme, des foules à décimer et un boss sympathique à la fin. Au début, vous contrôlez Kenshirô et avez affaire à un combat en masse, contre soixante

ennemis. Ensuite, un boss qui n'a rien de redoutable, Alf. A ceci près qu'il peut se dédoubler : A vous de garder l'oeil sur l'original afin de taper la bonne personne et d'infliger des dégâts ! Priez pour que la caméra ne s'emballe pas, ce qui lui permettrait d'échapper à votre vigilance... Quoiqu'il en soit, l'ennemi original est celui qui bouge de manière différente des autres (qui sont tous synchronisés), alors ce n'est pas très difficile de le retrouver. Au pire, tapez dans le tas et vous verrez bien qui des nombreux clones subit les attaques !

Vous pénétrez ensuite dans un quartier shura et devez suivre un garçon qui souhaite vous mener à un certain Shachi... De nombreux shuras sont au programme, battez-les jusqu'à arriver à bon port. Bien entendu, gardez un oeil constant sur la carte des lieux car il est difficile de se retrouver dans ce dédale de rues étroites et sombres...

Vous contrôlez désormais le fameux Shachi qui devient accessoirement un héros secondaire (tout comme l'était Rei) jusqu'à la fin de l'histoire. Là, vous pouvez prendre le temps de vous familiariser avec son style de combat et avec ses coups et attaques spéciales. Après quelques combats en masse vous opposant à pas moins de 120 ennemis, vous affrontez le boss du chapitre, Keiser. Il s'agit d'un combat de boss normal, séparé en trois parties, dans lequel vous devez alterner combos, attaques spéciales, et pourquoi pas ouverture de caisses afin de recouvrer vie et aura.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Etranglement de Keiser

Un destin lourd à porter

Pour sauver Lynn, Kenshirô affronte de nouveau Han, le troisième général des Shuras. Au cours de la bataille, la légende de Raoh de même qu'un secret surprenant concernant Kenshirô sont révélés.

Ce chapitre est consacré entièrement à un seul but : approcher et infiltrer le palais de Han afin de l'éliminer en personne. Pour cela, vous contrôlez Ken et commencez à l'extérieur, dans la neige et le froid, avec plusieurs combats en masse vous opposant en général à soixante ennemis. Arrivé dans une petite enceinte dans laquelle vous êtes retenu prisonnier, c'est un combat de score qui vous attend, dans lequel vous devez vaincre le plus d'ennemis possible en un temps imparti.

Vous pénétrez enfin dans l'enceinte du bâtiment où ce ne sont pas moins de deux-cents ennemis qui vous accueillent. Sur votre progression, il est possible d'utiliser les éléments du décor à votre avantage puisqu'un immense lampadaire à décrocher grâce à des engrenages sur la droite écraser un beau troupeau de ces petits shuras. Vous ne tardez pas à arriver face à Han qui vous affronte en combat de boss singulier sur un ring... Un ring qui importe peu puisque vous pouvez en sortir ; c'est d'ailleurs fortement conseillé puisque les caisses contenant les objets de soin et d'aura se trouvent par terre dans les angles de la grande salle. Le combat n'est pas difficile, utilisez judicieusement les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et tout devrait bien se passer !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Massacre de Han

Une lignée de légende

Peu de temps après leur réunion avec Kenshirô, Lynn est capturée par Kaioh, un général Shura. Kenshirô va tirer Lynn des griffes de Kaioh. C'est là qu'il découvre la haine sans limite au coeur du Hokuto Ryûken.

Dans la première partie de cette longue mission, vous contrôlez Kenshirô et êtes accompagné de Shachi pour livrer des combats en masse (contre 50 ennemis). Vous ne tardez pas à être séparés et empruntez chacun un chemin différent. Celui de Kenshirô est malheureusement rempli de pièges, plus exactement de statues qui crachent des flammes ! Impensable de passer en force, le feu inflige énormément de dégâts. Si vous n'avez pas la patience d'attendre le bref laps de temps durant lequel le feu se tait, utiliser une attaque spéciale qui avance pour passer en toute immunité (l'Eveil des Sens convient parfaitement !).

Vous êtes ensuite opposé au grand maître des shuras, le terrible Kaioh. Sauf que comme avec Raoh en son temps, vous n'avez pas du tout le niveau et allez vous prendre une sacrée raclée. Tenez bon jusqu'à ce que le combat se termine automatiquement (il faut atteindre un certain palier de la jauge de vie de l'ennemi). Vous contrôlez ensuite Shachi qui se hâte de rejoindre Kenshirô, et qui est retardé par des combats en masse contre cent ennemis. Il arrive enfin face à Kaioh et engage à son tour le combat, qui se soldera de la même manière que Kenshirô quelques minutes auparavant par un cuisant échec.

Il n'y a pas d'autre choix que de fuir : vous contrôlez Shachi qui porte Kenshirô sur son dos et qui ne peut donc pas attaquer. Le but est d'éviter au maximum les ennemis afin que Kenshirô ne subisse qu'un minimum de dégâts. Une fois la plage atteinte, vous êtes saufs !

Frère contre frère

Ses blessures guéries, Kenshirô affronte son frère de sang, Hyou, le deuxième général Shura. A l'issue de ce combat, ne restera-t-il que leurs corps sans vie, comme l'a manigancé Kaioh ?

Au début de cette mission, même chose, vous contrôlez Shachi qui porte toujours Kenshirô sur son dos. Petit détail, l'homme aux cheveux blancs a un oeil en moins, sacrifié pour sauver la vie de Kenshirô devant le terrible Hyou. Cette fois, vous avez la possibilité d'attaquer, vous êtes même devenu terriblement puissant puisque les ennemis sont balayés par vague sous de simples coups ! Vous ne tardez pas à reprendre le contrôle d'un Kenshirô parfaitement requinqué.

Là, vous êtes dans une ville qu'il faut parcourir pour y aider les huit villageois en proie à un grand sans cesse croissant de shuras. Tenez bon et gardez en tête la configuration des lieux (grâce à la petite carte) afin de secourir rapidement chaque habitant qui se fait encercler par une nouvelle vague d'ennemis. Pas de compteur ici, soyez patients et tenez bon jusqu'à ce que l'offensive cesse... Il est difficile de sauver tous les habitants, pas de panique si quelques-uns d'entre eux perdent la vie dans l'assaut.

Ensuite, vous dirigez toujours Kenshirô, à l'extérieur cette fois, pour rejoindre Hyou. Là, plusieurs combats en masse contre cent ennemis, puis un combat à côté d'un ravin contre soixante ennemis avec en prime dix villageois à sauver. Le pire dans l'histoire, c'est que la moitié se trouve sur l'autre rive du ravin, et que le seul moyen d'atteindre les shuras et de lancer des pierres... Une catastrophe. Bonne chance, gardez votre sang froid face à cette maniabilité lente et peu précise. Visez très haut par rapport à la cible pour que le projectile puisse l'atteindre... Bref, essayez de doser en fonction de vos précédents lancers, et surtout, courage !

La dernière partie de ce chapitre est l'affrontement entre Kenshirô et son frère Hyou. Un affrontement pas spécialement compliqué, séparé uniquement en trois parties, dans lequel vous utilisez comme d'habitude les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Victoire sur Hyou

Le sang des âges

Shachi se rend au Taiseiden, là où les secrets de la lignée principale du clan du Hokuto sont conservés, mais il découvre que Kaioh est déjà là. Décidé à protéger Leia au coût de sa propre vie, Shachi lance un défi à Kaioh.

Dans la première partie de ce chapitre, vous contrôlez Kenshirô et êtes en compagnie de Shachi ainsi que d'un Hyou blessé qu'il faut soi-disant protéger. En fait, pas de souci, il gère sa protection tout seul ! Ou du moins, dans un premier temps. Vous ne tardez pas à être séparé de Shachi et vous retrouvez seul avec frérot qu'il faut cette fois effectivement bien protéger. Vous êtes dans des sables-mouvants qui perturbent sacrément vos déplacements et de nombreux ennemis arrivent. Naturellement, l'élément qui permettra de vous attribuer une note n'est plus un chronomètre mais bien la jauge de vie de Hyou qui descend à chaque coup encaissé.

Pendant ce temps-là, Shachi tombe dans un temple secret avec Kaioh et compagnie et trouve dans une statue fondatrice du Hokuto la force de protéger la fille qu'il aime. Vous incarnez donc le jeune pirate aux cheveux blancs et affrontez l'ennemi qui est bien plus abordable que lors de votre précédent combat ! En réalité, vous n'avez plus de vie et chaque coup encaissé ne vous achève pas... Super pratique pour mener un combat en toute tranquillité ! La meilleure attaque spéciale de Shachi contre Kaioh est l'Explosion du feu de la sagesse, utilisez-la sans modération.

La tombe tragique

L'amour ne peut être vaincu par le mal... Lorsque Lynn fait cette déclaration à Kaioh, il frappe son point vital Shikanhaku, qui efface l'amour de son coeur et l'abandonne dans le désert. Son destin est entre les mains de Hyou, grièvement blessé.

Lors de cette mission, vous contrôlez uniquement Hyou qui vous offre ses pouvoirs. Habituez-vous rapidement à ses coups sympathiques, notamment le combo le plus long qui génère autour de lui une boule d'énergie... Et, bien sûr, son attaque spéciale Explosion d'Aura qui tue instantanément tous les ennemis se trouvant tout autour de lui, un véritable délice. Tuez donc les premiers adversaires avant d'arriver dans une sorte d'arène en longueur où vous attend un total de 150 ennemis en combat en masse !

Une fois ce peuple balayé, vous arrivez en ville et trouvez le corps endormi de Lynn... Attention, si elle est réveillée, elle tombe amoureux de la première personne qu'elle voit ! Quand on sait la beauté de la demoiselle, on comprend que des dizaines d'ennemis accourent... A vous de tous les éliminer pour que Lynn ne se réveille pas ! Une jauge symbolise donc le sommeil de Lynn, qui ne doit en aucun cas atteindre zéro. Tenez-bon et n'hésitez pas à utiliser vos jauges d'aura sur les ennemis quand ils arrivent à plusieurs, sachant que leur nombre croît à chaque vague d'assaut. Pas de compte à rebours pour vous indiquer l'avancée de la mission, juste votre patience et vos nerfs pour tenir bon... Courage, il en va tout de même du coeur d'une femme !

Une rencontre prédestinée

Après s'être infligé lui-même d'innombrables blessures, Kaioh a abandonné l'amour. Et après avoir reçu d'innombrables blessures, Kenshirô a appris le pouvoir de l'amour. Le combat entre ces deux hommes était prédestiné dès la création du Hokuto Shinken. Mais quel est le secret que cache le Hokuto Shinken ?

Ce chapitre est le combat final, le duel ultime entre Kenshirô et Kaioh. Pour vous servir, rien de mieux qu'une vidéo (coupant la demi-heure de flashbacks !) montrant chacune des phases de l'affrontement ainsi que la démarche à suivre pour atteindre la victoire !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Conquête de Kaioh

Voyage dans le passé

Kenshirô perd la mémoire après avoir été frappé par un éclair et Lynn perd la sienne après que Batt ait pressé un de ses points vitaux. Décidé à permettre à celle qu'il aime de connaître le bonheur, Batt disparaît de sa vie.

Voici l'épilogue de Hokuto no Ken. Vous contrôlez Batt et cette mission devrait vous rappeler une des toutes premières missions du jeu... Normal, elle se déroule exactement au même endroit et là où vous étiez Kenshirô guidé par un jeune Batt qui passe par les endroits étroits, vous êtes maintenant Batt guidé par un nouvel enfant tout aussi agile. Tracez donc votre chemin en éliminant les divers ennemis grâce à la redoutable pluie de flèches (attaque puissante chargée au deuxième palier). Comme au début du jeu, l'enfant est à protéger dans la même zone où une tour de guet est à détruire... Bref, vous ne devriez pas être dépaysé !

Au terme de la mission, vous avez droit à un nouveau boss, un certain Bolge qui cherche à se venger de Kenshirô. Vous l'affrontez sans le moindre problème en privilégiant la troisième attaque spéciale de Batt pour lui infliger d'importants dégâts. Vous achevez ainsi l'avant-dernier chapitre de Ken's Rage 2.

Adieu, mes amours

Pour aider Kenshirô et Lynn, Batt subit les tortures que lui inflige Bolge. Son sacrifice altruiste crée un miracle, car l'heure vient de renaître pour Kenshirô, l'héritier du Hokuto Shinken.

La première partie de ce chapitre vous oppose à votre double, plongé dans votre esprit. Vous êtes privé de vos attaques spéciales et devez survivre en attendant que le petit dialogue rappelant tous vos anciens alliés et ennemis soit fini, ce qui dure environ deux minutes. Une fois ceci terminé, vous avez accès à la totalité de vos attaques et pouvez de manière très aisée pulvériser ce double blanc qui vous fait face. Même si le jeu vous conseille d'utiliser la Transmigration inconsciente des âmes (ce qui, avouons-le, est sacrément classe dans cette situation), il suffit de quelques Sept Etoiles Mortelles du Hokuto pour l'emporter haut la main.

Kenshirô reprend alors ses esprits et se mesure à son tout dernier adversaire, le grassouillet Bolge. Rien de bien difficile, vous êtes largement plus fort et il est impensable de perdre cet ultime combat. En un seul mot, ou plutôt en cinq mots, Sept Etoiles Mortelles du Hokuto.

Félicitations, vous avez terminé l'histoire de Fist of the North Star Ken's Rage 2 !

Vous obtenez le trophée or / succès 60G : Héritier véritable

TROPHÉES

Véritable maître enragé (Platine)

A gagné tous les trophées.

Éviscération de Zed (Bronze)

A vaincu Zed dans l'épisode du mode Légende « Zed attaque ».

Assassinat de Shin (Bronze)

A vaincu Shin dans l'épisode du mode Légende « Les flammes de l'obsession ».

Écrasement du Colonel (Bronze)

A vaincu le Colonel dans l'épisode du mode Légende « La fin d'une ambition dans les larmes ».

Mort de la Renaissance diabolique (Bronze)

A vaincu la Renaissance diabolique dans l'épisode du mode Légende « L'incarnation d'Indra ».

Destitution du Roi des Crocs (Bronze)

A vaincu le Roi du clan des Crocs dans l'épisode du mode Légende « Le poing briseur de pierre ».

Achèvement de Jagi (Bronze)

A vaincu Jagi dans l'épisode du mode Légende « Vendetta sanglante ».

Annihilation d'Amiba (Bronze)

A vaincu Amiba dans l'épisode du mode Légende « Génie tragique ».

Inhumation d'Uighur (Bronze)

A vaincu Uighur dans l'épisode du mode Légende « Le géant calme ».

Victoire sur Raoh (Bronze)

A vaincu Raoh dans l'épisode du mode Légende « Le semeur de mort ».

Humiliation de Yuda (Bronze)

A vaincu Yuda dans l'épisode du mode Légende « Dans les flammes de l'enfer ».

Subjugation de Shû (Bronze)

A vaincu Shû dans l'épisode du mode Légende « L'étoile de la bonté s'éveille ».

Massacre de Souther (Argent)

A vaincu Souther dans l'épisode du mode Légende « L'Empire s'effondre ».

Bastonnade de Ryûga (Bronze)

A vaincu Ryûga dans l'épisode du mode Légende « Les larmes du Loup ».

Éviction de Raoh (Bronze)

A vaincu Raoh dans l'épisode du mode Légende « Le moment est venu ».

Ruine de Raoh (Argent)

A vaincu Raoh dans l'épisode du mode Légende « Adieu, rival ».

Surpassement de Ein (Bronze)

A vaincu Ein dans l'épisode du mode Légende « Un sourire audacieux ».

Neutralisation de Falco (Argent)

A vaincu Falco dans l'épisode du mode Légende « Un duel à fendre les cieux ».

Écrasement du Shura sans nom (Bronze)

A vaincu le Shura sans nom dans l'épisode du mode Légende « Les mangeurs de mort ».

Étranglement de Keiser (Bronze)

A vaincu Keiser dans l'épisode du mode Légende « L'art le plus maléfique au monde ».

Massacre de Han (Bronze)

A vaincu Han dans l'épisode du mode Légende « Un destin lourd à porter ».

Victoire sur Hyou (Bronze)

A vaincu Hyou dans l'épisode du mode Légende « Frère contre frère ».

Conquête de Kaioh (Argent)

A vaincu Kaioh dans l'épisode du mode Légende « Une rencontre prédestinée ».

Héritier véritable (Or)

A achevé tous les épisodes du mode Légende.

Sauveur de l'apocalypse (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Kenshirô.

Faiseur de miracles (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Toki.

Maître absolu (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Raoh.

Brute tordue (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Jagi.

Étoile de la justice (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Rei.

Étoile du martyr (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Shin.

Empereur du Nanto (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Souther.

L'étoile du charme (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Yuda.

Valeureux général aveugle (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Shû.

Montagne dominatrice (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Fudô.

Gardien de l'esprit du Hokuto (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Batt.

Le seul espoir vrai (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Lynn.

Guerrier de l'amour éternel (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Shachi.

Général Shura passionné (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Hyou.

Ennemi démoniaque en furie (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Kaioh.

Fière jouvencelle guerrière (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Mamiya.

Loup de l'anarchie (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Ryûga.

Nuage libre (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Jûza.

Chasseur de prime (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Ein.

Général doré (Bronze)

A achevé le mode Rêve avec Falco.

Maître des quêtes (Argent)

A achevé tous les défis du mode Rêve en partie libre.

Sauveur (Or)

A achevé toutes les quêtes du mode Rêve avec le plus haut rang.

Poings inébranlables (Argent)

A joué plus de 50 heures au total.

Maître de l'apocalypse (Argent)

A vaincu 100 000 ennemis.

Maître ultime des liens (Argent)

A récupéré tous les parchemins et a réussi un lien ultime.

Vétéran mode Coopératif (Bronze)

A participé à 10 parties en mode Coopératif.

Maître des matchs d'équipe (Bronze)

A remporté la victoire dans 10 matchs en équipe.

Flashback

© Ubisoft / Vector Cell 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Jungle

Après votre crash, descendez de quelques niveaux pour retrouver votre pistolet sur un pont en bois, remontez d'un cran et tirez sur les planches de bois sur la droite pour créer un passage. Vous mettez alors la main sur un holocube. Montez d'un cran, détruisez votre premier drone un peu plus loin, puis suivez le tracé orange de cotre carte. Passez dans le faisceau au sol pour désactiver la barrière d'énergie, éliminez un autre drone et continuez ainsi vers le bas.

Approchez-vous du pont d'énergie défaillant sur la gauche, récupérez le Tir chargé, descendez vers la droite et détruisez l'obstacle avec votre nouveau jouet. Progressez vers la droite en faisant fi des obstacles, sautez au dessus de la zone électrifiée et remontez pour emprunter l'élévateur. Rechargez votre santé à la borne si nécessaire, avancez vers la gauche, montez en passant dans tous les faisceaux que vous croisez pour faire venir un autre élévateur et allez tirer sur les sangles qui retiennent l'homme tout à droite.

Après le dialogue, passez la barrière à gauche, activez vos lunettes moléculaires pour identifier les éléments du décor à démolir en jaune, dont le premier collecteur sur la gauche après le passage accroupi, puis allez détruire le second au dessus du pont magnétique. Dégommez les drones qui viennent vous chercher des poux, détruisez les planches qui vous barrent la route, montez pour appeler un élévateur et l'emprunter, puis une fois sur la zone énergétique, tirez sur le fruit rouge au dessus de vous pour la garder active et pouvoir récupérer le téléporteur sur la plate-forme à gauche.

Rebroussez chemin pour le rapporter à son propriétaire (en suivant le tracé orange sur votre carte au besoin), récupérez sa carte d'identité, puis suivez votre objectif vers l'ouest. Au lieu de prendre l'élévateur, dirigez-vous cette fois vers le bas, utilisez la carte d'identité pour passer, descendez sur la plate-forme à gauche et tirez sur la caméra à droite pour désactiver la tourelle juste en dessous. Continuez vers l'est pour rencontrer Joe, qui vous demande de collecter 7 fruits rouges en échange d'une Ceinture Anti-G, appelez et empruntez l'élévateur et abattez le mutant qui vous attend sur la gauche.

Grimpez, tirez sur le fruit rouge à gauche pour le récupérer, empruntez la passerelle sur la droite, exécutez un tir chargé pour déblayer l'obstacle et pouvoir sauter directement sur la droite, mais descendez d'abord de la passerelle pour repérer et récolter deux autres fruits rouges en hauteur, dont l'un près d'une tourelle. Remontez sur la passerelle mouvante pour sauter vers la droite, détruisez la caméra pour neutraliser la tourelle, descendez pour abattre un mutant, puis balayez la zone pour récolter les 3 ou 4 fruits qu'il vous manque. Rebroussez chemin pour les apporter à Joe, récupérer sa Ceinture Anti-G, et passer au niveau suivant.

New Washington

Faites la peau aux drones qui vous accueillent, grimpez dans les voies d'aération en utilisant vos lunettes pour mieux vous repérer, exécutez un tir chargé sur la droite pour créer un passage et éliminez le policier en évitant ses tirs à l'aide de roulades bien placées ou en usant de votre bouclier. Parlez à Ian, empruntez le passage au sol sur la droite pour accéder à une borne de santé bien gardée, remontez pour prendre l'ascenseur et suivez le tracé orange pour rejoindre une borne RV.

Dans cette réalité virtuelle, vous avez accès à des défis classés par thème qui vous aideront à amasser des bonus

d'expérience non négligeables. Remplissez donc si vous le souhaitez les premiers défis drones, empruntez l'ascenseur sur la gauche et empruntez le métro, direction la station America. Montez de deux niveaux, montez dans la remise sur la droite en éliminant un drone au passage et ouvrez la malle sur la gauche pour récupérer un flash mémoire. Rendez-vous ensuite au bar Starlight, parlez au barman, dirigez-vous vers la station de métro et repartez direction la station Africa et le centre administratif.

Parlez au réceptionniste sur place, empruntez l'ascenseur à gauche, parlez successivement aux trois employés pour pouvoir vous adresser au directeur, puis votre permis de travail en poche, retournez au métro, direction la station Europa cette fois.
Montez jusqu'au centre de travail, parlez au réceptionniste, insérez votre permis dans la borne tout à gauche, retournez une énième fois à la station de métro pour retourner au spatioport du secteur Asia, prélevez le paquet auprès du réceptionniste, puis allez le livrer à l'agence de voyage du secteur Africa.

Dirigez-vous ensuite vers la zone restreinte qui vous est indiquée pour retrouver Bolton, puis une fois dans la zone proprement dite, grimpez au plus haut pour trouver une amélioration pour vos lunettes. Continuez vers la droite en restant en hauteur pour désactiver la première barrière en passant dans le faisceau, redescendez pour prendre la caméra à revers, remontez pour désactiver la seconde barrière et empruntez l'élévateur. Passez comme toujours par les hauteurs pour éliminer les mutants qui vous attendent, utilisez vos lunettes pour détecter les mines sur la gauche et les faire exploser et allez activer le faisceau en hauteur pour libérer l'accès au dernier élévateur. En bas, vous recevez un holocube et êtes automatiquement téléporté au centre de travail.

Là, acceptez votre nouvelle mission, empruntez le téléporteur, puis suivez les indications données par la vidéo ci-dessous pour empêcher l'explosion du réacteur tout en ne loupant aucun oeil de morph. Cela fait, acceptez encore une fois une mission au centre de travail, prenez le métro direction le secteur America et parlez au client du bar Starlight. Descendez au secteur 4 pour vous entretenir avec un policier, remonter au bar pour éliminer un mutant et parler à la cible dans la remise sur la gauche, redescendez une nouvelle fois dans la zone 4 pour tuer le policier et prendre sa clef, puis remontez pour l'utiliser sur le terminal à gauche du bar.

Descendez, abattez le mercenaire sur la droite en récupérant le neurophage qu'il laisse derrière lui et acceptez votre dernière mission une fois de retour au centre de travail. Prenez le métro direction le secteur Europa et sa zone restreinte, abattez un premier mutant en contrebas, puis détruisez la caméra qui guette votre arrivée en sautant sur le rebord opposé. Éliminez un autre mutant en récupérant sur lui une pierre, avancez dans le grand hangar pour activer le faisceau au fond, descendez sur la droite pour en activer un second, remontez pour descendre sur la gauche, prenez garde à la mine au plafond et lancez votre pierre sur la zone énergétique pour laisser le passage au plafond ouvert.

Tirez sur la nouvelle mine qui vous barre la route, abattez de loin les deux mutants dans la grande pièce, descendez, tirez dans la grille au sol pour passer , allez détruire le collecteur de sève et remontez d'un cran pour emprunter le passage aussi ouvert. Faites place nette en éliminant drones et mutants, puis affrontez le chef de ces derniers en bas de la dernière pièce en prenant garde aux plates-formes destructibles qu'il ne manquera pas de faire sauter. Faites bon usage de vos grenades, de vos roulades et de votre bouclier pour le vaincre et activez le neurophage pour retourner au centre de travail, où vous attend Joe.

Vos faux papiers en poche, rendez-vous à la Death Tower pour braver ses épreuves.

Death Tower

Montez sur la droite en activant les deux faisceaux successifs pour ouvrir la voie, éliminez un premier mercenaire, faites le plein de grenades à la bornes sur la droite et lancez-en une dans l'ouverture en la faisant exploser à hauteur du tuyau luisant pour relever le rideau de métal en bas. Détruisez les drones suivants, montez sur la droite pour activer un faisceau, empruntez la voie ainsi ouverte juste en bas et allez emprunter l'élévateur vers le niveau suivant.

Là, évoluez simplement vers la gauche en activant les faisceaux au fur et à mesure, éliminez les mercenaires qui croisent votre route, traversez la salle remplie de cubes de verre et une fois arrivé en face de la tourelle qui semble inévitable, exécutez rapidement plusieurs roulades pour passer en dessous et détruire la caméra par derrière. Grimpez de plus belle en détruisant les drones et les mines tentant de vous mettre des bâtons dans les roues pour atteindre le deuxième élévateur, faites le plein de santé et de grenades aux bornes, puis lancez une grenade en hauteur sur la gauche lorsque le volet s'ouvre pour détruire le tuyau et accéder à une amélioration pour votre pistolet.

Détruisez les blocs de verre ne bas à droite pour passer tranquillement, redescendez, sautez au dessus des zones électrifiées et empruntez le troisième élévateur. Assurez-vous de faire le plein de santé, montez très rapidement en encaissant quelques tirs de la tourelles et en ignorant le drone, frayez-vous un chemin vers l'ouest en sautant au dessus des gouffres électrifiés et lancez une grenade vers la caméra en hauteur pour aller tranquillement activer le faisceau.

Empruntez le quatrième élévateur, faites le plein de grenades en haut, détruisez la conduite luisante sur la droite pour ouvrir le volet à l'étage, puis lancez une grenade par l'ouverture pour détruire la caméra. Allez récupérer l'amélioration pour grenades qu'elle gardait, descendez, allez tout à droite pour détruire une conduite, revenez en arrière, créez un passage en détruisant une paroi en verre au sol et allez emprunter le passage ainsi créé. Au niveau suivant, évoluez simplement en éliminant toute menace qui se présente, montez comme à l'accoutumée en détruisant les mines à distance, tirez sur les deux conduites que vous croisez, rejoignez le côté est de la zone et tirez sur les mines pendues au plafond pour accéder à la troisième et dernière conduite.

Une fois au dernier niveau, éliminez simplement le mercenaire, faites le tour de la zone surveillée par la caméra par la gauche et envoyez-lui une grenade en la faisant exploser au plus près pour dégager la voie. Au sommet, une poignée d'ennemis vous attend, suivie par le boss du niveau. Faites le plein de grenades si nécessaire, envoyez-en une ou deux contre son bouclier en vous protégeant vous-même en attendant et faites feu lorsque sa protection est neutralisée. Vous voilà ensuite en route pour la planète Terre.

Planète Terre

Éliminez le policier qui vous accueille, prenez l'ascenseur et grimpez dans la pièce de gauche. Évitez à tout prix les lasers rouges, qui sont synonymes de mort immédiate, enchaînez les roulades et tirez sur la grille en hauteur pour pouvoir passer (ignorez celle du bas). Dans le couloir qui suit, une fois le premier laser inactif franchit, ce dernier se lancera à votre poursuite : dépêchez-vous donc de couvrir la distance avec quelques roulades bien senties en ignorant les drones, éliminez-les après être arrivé au niveau du dessous et frayez-vous un chemin vers la droite.

Éliminez les policiers, montez en activant le faisceau pour ouvrir un raccourci, empruntez l'ascenseur par la cabine ou par le toit (cette option vous permettra de sauter sur la gauche pendant la descente et de surprendre le garde qui vous attend à l'arrivée), faites place nette et sortez par l'est. Montez sur la cabine, sautez sur un vaisseau lorsqu'il s'arrête pour traverser, abattez les deux policiers et sautez jusqu'au prochain building en vous servant à nouveau d'un véhicule volant.

Évoluez de plate-forme en plate-forme vers l'est en éliminant les ennemis présents, utilisez les trois véhicules qui marquent l'arrêt pour rejoindre en un seul morceau la plate-forme en bas à gauche et finissez de traversez ce niveau en retrouvant votre très cher ami Ian. S'ensuit une phase de course contre la montre durant laquelle vous devrez piloter au mieux votre bolide et passer la ligne d'arrivée avant la fin du temps imparti.

Paradise Club

Éliminez le policier qui vous accueille, tirez sur la petite sphère raccordée à l'élévateur pour le faire descendre et exécutez un tir chargé sur la paroi à droite pour entrer dans le club proprement dit. Grimpez comme de coutume en détruisant les drones qui croisent votre chemin, détruisez la paroi sur la droite, tirez sur le pylône en hauteur pour faire descendre une passerelle et sautez dessus.

Montez, détruisez la paroi au sommet à gauche, faites la peau au policier et tirez sur un autre pylône dans la pièce en contrebas. Allez sauter sur la passerelle ainsi débloquée, puis tout en la faisant descendre, tirez vers le pylône sur vers l'est en veillant à ne pas descendre trop bas sous peine de passer à travers des lasers fatals. Sautez sur la passerelle ainsi abaissée, puis dépêchez-vous de monter et de détruire la paroi sur la droite pour éviter les lasers sus-mentionnés, qui montent jusqu'à vous.
Éliminez les policiers en descendant, récupérez leur statue respective pour pouvoir activer l'élévateur secret tout en bas à droite, utilisez la plate-forme comme protection contre le laser, montez sur l'élévateur pour le faire monter et créer une autre protection, puis éliminez les quelques drones qui suivent. Dans le couloir suivant, laissez passer le laser du dessus, sautez rapidement sur la première plate-forme, sautez vers la droite pour aller chercher une amélioration de bouclier et redescendez pour continuer vers l'est en détruisant rapidement les drones qui vous empêchent sinon de passer la porte. Vous êtes ensuite envoyé en prison.

Prison

Jetez votre pierre par la grille pour attirer le garde jusqu'à vous, courez en exécutant quelques roulades pour passer derrière lui et aller récupérer votre pistolet et faites place nette avec votre jouet favori. Faites le plein de grenades, ramassez la clef sur le garde, utilisez-la sur le terminal à droite, puis lancez une grenade par le conduit à droite pour détruire la caméra qui vous attend en contrebas. Descendez de plus belle en éliminant les garde, traversez le couloir orangé en restant bien à l'abri sous les plates-formes et montez par l'ouverture près de la borne de santé un peu plus loin.

Grimpez alors sans tarder pour éviter le laser rouge, éliminez le garde et récupérez le téléporteur en haut. Inaugurez-le sur la droite en contrebas en le lançant par le conduit pour vous téléporter derrière, descendez tranquillement en évitant le laser rouge et lancez votre téléporteur au fond de la grande cage d'ascenseur pour vous y rendre sans risque. Abattez le garde, allez activer le faisceau en bas à gauche, puis affrontez Ian le morph en enchaînant les roulades pour ne pas vous laisser engluer et en laissant au besoin une ou deux grenades traîner au sol pour l'accueillir comme il se doit.

Le traître vaincu, descendez sur la droite, avancez vers la gauche et lancez une grenade par l'ouverture pour détruire la paroi. Lancez ensuite votre téléporteur pour passer, détruisez la seconde paroi en veillant à ne pas vous faire avoir par le laser et lancez deux autres grenades vers la paroi en hauteur : une pour ladite paroi et l'autre pour vous débarrasser du drone gênant juste derrière. Positionnez-vous ensuite sur les restes de cette paroi pour lancer votre téléporteur vers le conduit en haut à gauche, puis rendez-vous dans le dernier niveau du jeu.

Planète Morph

Éliminez le morph qui patrouille sur la droite en hauteur, tirez sur l'orbe orange un peu plus loin pour ouvrir une porte, passez cette dernière en contrebas, puis lancez votre téléporteur au fond pour descendre en tout sécurité. Descendez davantage, tirez sur l'orbe pendue au plafond pour créer un passage à passer accroupi, allez activer le faisceau dans l'alcôve et utilisez votre téléporteur pour en sortir sans déclencher le second faisceau, qui refermerait autrement la porte au dessus. Éliminez le morph, faites le plein de santé dans l'alcôve en haut et lancez votre téléporteur dans la faille sur la gauche pour passer l'obstacle.

Lancez à nouveau votre téléporteur en hauteur sur la droite pour aller activer le faisceau et ainsi finir de préparer le terrain pour le professeur, puis lancez votre téléporteur dans le gouffre. Exécutez un tir chargé sur l'orbe orange pour activer l'élévateur en contrebas, activez le faisceau juste en dessous et retrouvez le professeur en bas à droite. Remontez avec lui, accompagnez-le jusqu'à la console à l'ouest et redescendez pour emprunter la voix qui s'est ouverte.

Activez le faisceau en hauteur sur la droite pour faire descendre l'élévateur à gauche, lancez votre téléporteur en bas pour éviter les flammes, tirez dans l'orbe orange pour ouvrir un passage et descendez dans le passage au sud en y lançant votre téléporteur. Là, tirez dans les orbes suspendus pour attirer la boule orange et la faire avancer vers la gauche en hauteur, ce qui dégagera un passage accroupi, et lancez votre téléporteur au delà du laser pour aller récupérer une clef. Rebroussez chemin, allez utiliser votre clef sur le terminal pour ouvrir la membrane, puis approchez-vous à plusieurs reprises des appendices chargés d'énergie sur la droite pour faire pivoter la plate-forme et créer un accès vers le haut.
Comme à l'accoutumée, grimpez sans relâche, terminez votre ascension en lançant votre téléporteur en haut à droite, éliminez le morph et exécutez un tir chargé sur l'orbe en hauteur pour appeler un élévateur. Éliminez le morph en haut, tirez sur l'orbe pour détruire la paroi toute proche, rebroussez chemin jusqu'en bas et empruntez un second élévateur, activé lui aussi par un orbe à enfoncer. Lancez votre téléporteur en hauteur pour finir votre ascension, servez-vous de la plate-forme mouvante pour parvenir jusqu'au faisceau au sol (en tirant à nouveau dans l'orbe au dessus de vous si nécessaire pour désactiver le magnétisme) puis lancez votre téléporteur pour passer outre les lasers.

En bas, tirez dans l'orbe orange pour dégager un passage, descendez, tirez dans l'orbe qui bouche une faille dans le mur enflammé pour pouvoir y jeter votre téléporteur, puis pour détruire le cerveau auxiliaire, exécutez plusieurs tirs chargés sur l'orbe en hauteur pour désactiver temporairement sa protection et infligez-lui un maximum de dégâts. Tuez le morph qui arrive ensuite et répétez l'opération autant de fois que nécessaire. Empruntez ensuite le passage au sol, suivez le tracé orange sur votre carte pour passer une membrane auparavant fermée, prenez l'ascenseur et avancez vers l'est pour affronter le dernier boss.

Le grand cerveau tentera de vous annihiler à grand renfort de projectiles explosifs avec l'appui d'un ou plusieurs morphs. Restez sous la plate-forme centrale le plus possible et tirez vers les yeux qui émettent les projectiles pour les détruire. En esquivant patiemment ses attaques et en vous occupant de ses sbires lorsqu'ils deviennent gênants, vous viendrez facilement à bout de la bête.

Avancez ensuite vers l'est, utilisez votre téléporteur pour avancer sans risque, éliminez les dernières poches de résistance et allez déposer le neurophage au fond de la planète. Rebroussez ensuite chemin à toute vitesse en détruisant les blocs rougeoyants à grand renfort de tirs chargés, de même lors du trajet en ascenseur, et rendez-vous à la case isolée tout à l'est de la carte, où vous attend une navette qui vous permettra de vous échapper.

Vous venez de terminer l'édition 2013 de Flashback. Toutefois, plusieurs parties seront nécessaires si vous souhaitez améliorer les capacités de Conrad au maximum, et l'édition 1993 du jeu n'attend que vous pour venir la dompter !

Guide des Yeux Morphs

Jungle

New Washington

Death Tower

Planète Terre

Paradise Club

Planète Morph

Flock!

© Capcom / Proper Games 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

PREMIER TROUPEAU !

Terminez le premier niveau

BÛCHERON BÛCHEUR !

Abattez 50 arbres (au total)

CARTOGRAPHE BILLE-EN-TÊTE

Terminez un niveau solo créé par l'utilisateur et un niveau multijoueur créé par l'utilisateur

OBJET VOLANT NON IDENTIFIE

Enlevez 20 animaux (au total)

GUANO, CADEAU !

Faites 50 tas de caca (au total)

LE BON BERGER

Regroupez 25 animaux d'un coup

A BAS LES BÂTONS DANS LES ROUES !

Renversez 50 clôtures avec une vache (au total)

ROI DES CIEUX

Envoyez 75 poulets dans les airs (au total)

PRENEZ VOS MARQUES

Réalisez 10 cercles de culture (au total)

Argent

UN LAPIN DIGNE DE CE NOM !

Utilisez 3 carrés d'amour en 3 minutes !

RENVERSANT

Tuez 10 poules avec un seul rocher

DÉFENSEUR DU TROUPEAU

Terminez un niveau dans lequel rôde le prédateur de nuit en l'empêchant de manger les animaux

Or

PARFAIT BERGER

Réalisez des enlèvements parfaits à tous les animaux, en solo et en multijoueur

RÉCOMPENSES EN SOLO

Voici la liste des objets que vous pouvez obtenir durant la campagne solo.

Accélération infinie

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

Boule Blanka

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée cochon

Obtenez au moins une médaille d'argent dans tous les niveaux solo.

Trophée mouton

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée poulet

Obtenez au moins une médaille de bronze dans tous les niveaux solo.

Trophée vache

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

flOw

© Sony / Thatgamecompany 2007

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Aventure

Commencer la première campagne après installation du jeu.

Amitié

Terminer n'importe quelle campagne avec 4 joueurs.

Géant

Terminer n'importe quelle campagne avec une créature de 25 segments ou plus.

Mode

Décorer votre créature avec plus de 10 segments alternés.

Végétarien

Manger toute la nourriture dans une campagne sans tuer aucune créature avancée.

Cannibalisme

Manger toutes les créatures avancées d'une campagne, mais sans manger quoi que ce soit d'autre.

Gratitude

Consommer toute la nourriture des crédits.

Sournois

Paralyser la même créature 5 fois sans la tuer.

Mémoire

Prendre plus de 10 captures d'écran.

Gaïa

Manger l'oeuf de chaque niveau.

Argent

Beauté

Terminer n'importe quelle campagne sans se faire toucher.

Paix

Terminer n'importe quelle campagne sans manger quoi que ce soit.

Rapidité

Terminer n'importe quelle campagne en moins de 120 secondes.

Or

Zen

Laisser le jeu inactif à la fin des crédits pendant 30 minutes.

Flower

© Sony / Thatgamecompany 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Souvenirs

Plongez dans vos souvenirs pendant trois minutes avant de retourner dans la pièce

Palette

Utilisez l'herbe comme toile et peignez le sol de trois couleurs différentes

Vent

Jouez avec les éoliennes et soufflez sept fois

Illumination

Éclairez un bassin obscur

Pureté

Allez jusqu'à la ville sans encombre

Etoiles

Lâchez tous les noms dans le ciel

FlOw

La vie peut-être simple...

Les Trophées Bronze cachés

Bonne santé

Faites une pause de dix minutes entre deux rêves

Commencement

Le rêve vient de commencer...

Découverte

Trouvez et faites fleurir une fleur secrète

"Welcome Back"

Ne jouez pas à Flower pendant une semaine entière.

Argent

Nature

Faites éclore 10 000 fleurs

Ville

Réveiller la ville toute entière

Or

Rêve

Derrière chaque fleur se cache une autre pièce

LES FLEURS SECRÈTES

Niveau 1 (Fleur Jaune)

1. Ouvrez toutes les fleurs blanches.
2. Ouvrez toutes les fleurs blanches.
3. La 3ème fleur se trouve derrière un rocher, juste derrière le grand arbre.

Niveau 2 (Fleur rouge)

1. Ouvrez toutes les fleurs oranges et rouges.
2. Ouvrez toutes les fleurs jaunes et blanches, puis ouvrez un groupe de fleurs jaunes près de l'entrée de la 2ème zone.
3. La dernière fleur secrète se trouve dans une vallée cachée à gauche de la dernière zone.

Niveau 3 (Fleur rose)

1. Ouvrez toutes les fleurs de la première zone.
2. Dans la caverne du trophée flow, la fleur secrete se trouve à gauche.
3. Quand vous quittez le canyon, la fleur se trouve cachée vers la fin, derrière un petit rocher.

Niveau 4 (Fleur bleue)

1. Cachée derrière un gros rouleau de foin.
2. Trouvez la roue de charrue cassée et illuminez-la.
3. Illuminez une des mares pour faire apparaître la dernière fleur.

Niveau 5 (Fleur violette)

1. A gauche des ruines se trouve une vallée cachée avec la première fleur.
2. Dans la deuxième zone, ouvrez toutes les fleurs blanches et roses sous les tours qui n'ont pas de tuyaux à leurs

pieds. Une fois les fleurs ouvertes, dirigez-vous vers la tour la plus à gauche, qui tombera pour laisser apparaître les fleurs cachées.
3. Dans la troisième zone, passez par la droite puis retournez-vous pour voir la fleur cachée.

Niveau 6 (Fleur rose clair)

1. Dans la deuxième zone, passez par la porte du gratte-ciel, vous trouverez la fleur à mi-chemin.
2. Sur l'autoroute, prenez la sortie de droite quand vous aurez le choix, continuez vers une zone avec de l'herbe, continuez vous trouverez la fleur rachée sous la bretelle de l'autoroute.
3. Dans la dernière zone, vous trouverez la dernière fleur cachée derrière un des derniers aérateurs.

Folklore

© Sony / Game Republic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE TENUE

Récupérez tous les Folks pour Ellen et Keats afin d'obtenir de nouveaux costumes pour ces personnages.

LES FOLKS

Ces scores sont à obtenir en mode Dungeon Trial

Collbrande (Ellen)	+150 000 points de campagne
Duergar (Ellen)	+30 000 points de campagne
Kaladbolg (Ellen)	Chargez un donjon de 4 500 points
Alphard (Keats)	Chargez un donjon de 4 500 points
Collbrande (Keats)	+150 000 points de campagne
Duergar (Keats)	+30 000 points de campagne
Valiant (Keats)	+100 000 points de campagne

Formula One : Championship Edition

© Sony 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LOTUS 49C

Remportez une course à Indianapolis en mode Course Rapide.

VOITURES ET CIRCUIT BONUS POUR LE MODE "CONTRE-LA-MONTRE" DU MENU "SOLO"

Alfa Romeo 158 (Alfa Romeo 158, moteur Alfa Romeo 1.5 L8C, n°6 Juan-Manuel Fangio, 1950)

Remporter le championnat du monde des pilotes en mode "championnat du monde" ou "carrière".

Cooper Climax (Cooper T51, moteur Climax 2.5 L4, n°34 Olivier Gendebien, 1960)

Disponible dès le début.

Lotus 49C (Lotus 49C, moteur Ford Cosworth DFV 3.0 V8, n°3 Jochen Rindt, 1970)

Remporter un Grand Prix dans n'importe quel mode de jeu.

Honda RA272 (Honda RA272, moteur Honda 1.5 V12, n°11 Richie Ginther, 1965)

Disponible dès le début.

Lotus 72E (Lotus 72E, moteur Ford Cosworth DFV 3.0 V8, n°2 Ronnie Peterson, 1973)

Disponible dès le début.

Williams FW06 (Williams FW06, moteur Ford Cosworth DFV 3.0 V8, n°27 Alan Jones, 1978)

Obtenir un temps de médaille de bronze ou mieux sur tous les circuits en mode "contre-la-montre".

Renault RS01 (Renault RS01, moteur Renault 1.5 V6T, n°15 Jean-Pierre Jabouille, 1979)

Disponible dès le début.

Williams FW18 (Williams FW18, moteur Renault 3.0 V10, n°5 Damon Hill, 1996)

Obtenir un temps de médaille d'argent ou mieux sur tous les circuits en mode "contre-la-montre".

Jerez (Circuito de Jerez, Espagne)

Obtenir un temps de médaille d'or sur tous les circuits en mode "contre-la-montre".

Fracture

© LucasArts / Day 1 Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS BONUS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et faites : Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas pour débloquer de nouvelles skins.

Frogger : Hyper Arcade Edition

© Konami / Zombie 2012

+ D'INFOS FORUM

MAP DE CONTRA

A l'écran principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A (code légendaire de Konami).

From Dust

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Le souffle

Vous incarnez un dieu protecteur d'une tribu primitive qui suit les traces des anciens à la recherche du savoir et de l'évolution. Votre objectif est de vous établir dans les nouveaux endroits découverts par les hommes de la tribu.

Vous devez faire face aux forces de la nature pour les dompter et parvenir à garder en vie vos adorateurs. Vous devez suivre les indications qui s'affichent pour vous familiariser avec les commandes. Commencez par maintenir le bouton indiqué appuyé pour créer le souffle.

Une fois le souffle créé, les hommes tentent de rejoindre le passage. La mer a coupé le chemin vers le passage et vous devez aider les villageois pour qu'ils atteignent leur destination. Utilisez alors le souffle pour ramasser de la terre qui se trouve à droite et étalez-la sur la partie submergée du chemin pour permettre aux villageois d'avancer.
Une fois arrivés au passage, les villageois vont attendre votre arrivée pour franchir le passage. Placez alors le souffle sur le passage et appuyez sur le bouton indiqué pour traverser.

Le rituel

Dans cet endroit, vous disposez d'un totem laissé par les anciens. Vous pouvez fonder un village autour de ces totems en appelant la tribu depuis ce dernier. Commencez par utiliser le souffle pour créer un pont de terre vers le totem.
Sélectionnez-le et appuyez sur le bouton indiqué pour appeler les hommes. Il vous faut cinq personnes pour utiliser le totem et fonder un village. Si la zone est assez vaste autour du totem, tous les hommes peuvent alors construire un village autour de ce dernier.
Le passage reste pour le moment fermé. Pour l'ouvrir, vous devez construire des villages sur chaque totem de l'île. Localisez alors le deuxième emblème qui est partiellement englouti sous l'eau. Ayez recours au souffle pour aspirer l'eau et la rejeter par la suite dans la mer.

Utilisez ensuite la terre pour vous frayer un chemin dans la mer vers ce totem et appelez les hommes pour construire un village. Envoyez ensuite un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve au nord du deuxième village.

La végétation se propage autour des villages où il y'a de la terre. Placez alors de la terre sur les surfaces rocheuses et liez-les avec les terres vertes pour propager la faune et la flore. Si vous propagez d'avantage de végétation, vous augmentez la jauge qui se trouve à gauche. De nouveaux animaux apparaitront alors et des contes de la mémoire tribale seront révélés.
Maintenant que chaque totem est repeuplé, le passage est désormais ouvert.

Avant de partir, vous pouvez continuer à propager la végétation sur les différentes îles en utilisant la terre qui se trouve à droite, près de la source d'eau. Etablissez ensuite un pont de terre vers le passage et appelez les hommes vers ce dernier.

Le cri de la mer

Dans ce chapitre, vous allez faire la connaissance des tsunamis qui ravagent les cotes de façon cyclique. Commencez avant tout par établir le premier village. Dès sa construction, pensez à le protéger contre le tsunami qui ne tardera pas à

arriver. Vous devez atteindre la pierre du savoir qui contient le savoir " repousser l'eau " pour préserver le village. Cette pierre se trouve en bas de la montagne, entre les sources d'eau.

Envoyez un homme vers cette pierre et préparez-lui le chemin.
Allez alors vers les dunes qui se trouvent près de la montagne et des sources d'eau et récoltez de la terre. Utilisez-la pour créer un chemin entre l'ile où se trouve le village et la partie qui est au nord.

Bloquez et changez ensuite le cours de l'eau de la troisième source qui passe devant la pierre en utilisant du sable. Une fois le savoir acquis, le village survivra au passage du tsunami.

Profitez ensuite du moment de répit pour atteindre et repeupler le totem suivant. Ce dernier se trouve à droite devant la quatrième source d'eau. Vous devez dévier le cours de cette quatrième source en formant un barrage qui déplace l'eau à droite. Utilisez le sable qui se trouve sur le coté droit de la montagne pour former votre barrage. Rejoignez le deuxième totem et construisez un village.

Vous devez maintenant atteindre le passage qui est englouti dans un bassin. Commencez par créer une brèche dans ce bassin de dune en formant un passage pour l'eau à gauche. Le niveau de l'eau du bassin va alors baisser. Créez un pont entre le deuxième village et la zone du passage puis aspirez l'eau qui reste dans le bassin pour que les hommes puissent l'emprunter .

Le premier pouvoir

Commencez par repeupler le premier totem pour construire le nouveau village. La zone est protégée contre les tsunamis par une muraille de montagnes. Néanmoins, vous devez consolider ces défenses en élevant le niveau des parties par lesquelles l'eau s'infiltre. Pour le faire, utilisez la lave des bouches du volcan et étalez-la sur la montagne pour arrêter le flux de l'eau (14).
En même temps, le deuxième totem ne sera plus sous l'emprise des courants d'eau. Ce totem lumineux renferme un ancien pouvoir de souffle. Envoyez vos hommes vers ce deuxième pour établir un nouveau village. Vous obtenez alors le pouvoir de figer l'eau pour un temps déterminé. Cette faculté vous sera utile pour ouvrir les passages dans l'eau à la manière de Moïse.
Localisez ensuite la pierre du savoir " Repousser l'eau " qui se trouve près d'une bouche de volcan et utilisez la lave pour créer un mur entre la pierre et l'eau.

Aspirez ensuite l'eau qui reste à l'intérieur pour dégager la pierre. Envoyez ensuite un homme vers cette pierre et suivez son avancée pour lui fournir des ponts si nécessaire.
Envoyez vos hommes vers le troisième totem et attendez qu'ils arrivent au bord de la mer pour utiliser le pouvoir " Figer l'eau ".

Aspirez-la pour créer un chemin pour vos hommes vers le totem. Vous pouvez aussi créer un pont entre les iles en utilisant de la lave.
Vous devez maintenant atteindre le passage. Envoyez vos hommes depuis le troisième village vers le passage. Créez une ouverture dans les dunes qui entourent le passage pour évacuer l'eau. Quand vos hommes s'arrêteront devant le cours d'eau émanant de la source, figez l'eau et aspirez-la pour leur permettre de traverser vers le passage.
Rejoignez-les ensuite pour quitter cette contrée.

Les milles sources

Cette zone désertique pleine de dunes de sable, renferme dans ses entrailles plusieurs sources d'eau. Pour atteindre le premier totem, utilisez le sable pour enterrer la source qui se trouve à droite pour créer un chemin pour vos hommes.
Etablissez ensuite votre premier village avant d'envoyer un homme vers la pierre du savoir qui se trouve à droite.
Envoyez ensuite un autre personnage vers le fragment de mémoire qui se trouve à gauche.

Envoyez ensuite vos hommes vers le deuxième totem et étalez du sable sur les rochers pour leur permettre de monter jusqu'au sommet. Etablissez le deuxième village pour obtenir le pouvoir " Evaporer l'eau " qui vous permet d'évaporer

l'eau qui se trouve dans la toute la zone.

Allez ensuite vers le troisième totem qui se trouve à droite, entouré par une végétation qui obstrue le chemin à vos hommes. Utilisez alors le sable pour l'étaler sur la végétation et créer un passage praticable.

Etablissez ensuite le nouveau village puis creusez dans le sable loin de vos villages pour révéler des sources d'eau et permettre aux palmiers et aux autres végétations de se propager dans toute la zone.
Le passage se trouve dans un bassin d'eau alimenté par plusieurs sources. Utilisez alors le pouvoir " Evaporer l'eau " pour que vous hommes puissent avancer vers le passage et quitter cet endroit.

Embrasement

Dans cette nouvelle contrée, vous faites la connaissance de l'arbre à feu qui enflamme la végétation qui se trouve autour de lui et peut être dangereux pour vos villages. Et l'arbre à eau qui absorbe l'eau par ses racines et l'emmagasine pour la cracher près d'une source de feu.

Commencez par aller vers le premier totem qui se trouve à droite et établissez un village.
Vous obtenez alors le pouvoir " éteindre le feu " qui vous permet d'éteindre les feux qui se trouvent dans toute la zone.
Déplacez ensuite les arbres à eau pour les replacer dans les endroits indiqués pour protéger vos villages.
Envoyez ensuite vos hommes vers le deuxième totem qui se trouve en bas. Etablissez un village et puisque l'endroit n'est pas idéal pour un village, vous apprenez à déplacer un village en entier. Déplacez donc le village vers la position en hauteur.
Envoyez un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve à droite. Placez un arbre à eau à proximité du deuxième village ensuite envoyez vos hommes vers le totem qui se trouve sur le rocher.
Placez un autre arbre à proximité de ce troisième village.
Vous devez maintenant atteindre le dernier totem qui se trouve entouré de plusieurs arbres à feu. Evaporez alors l'eau pour vider le bassin qui sépare vos villages du totem et allez vers ce dernier. Dès l'établissement du nouveau village, vous gagnez la possibilité de déplacer les arbres à feu.
Commencez alors rapidement à déplacer les arbres qui entourent ce village. Si le feu commence à se propager dans le village, utilisez l'eau pour l'éteindre. S'il est incontrôlable, utilisez le pourvoir " éteindre le feu " pour éteindre tous les foyers dans la zone. Continuez ensuite le déplacement des arbres avant d'envoyer vos hommes vers le passage pour quitter cette zone.

Ressac

Dans cette nouvelle zone où se trouvent des arbres à feu et des arbres à eau. La terre n'arrêtera pas de bouger et de changer de forme sous vos pieds. Commencez par établir le premier village autour du totem le plus proche.
Vous obtenez alors le pouvoir " amplifier le souffle ". Changez ensuite la position des arbres à eau en les plaçant en bas du village pour qu'il ne soit pas inondé en cas d'explosion de ces arbres.
Allez ensuite aux arbres à eau et à feu qui se trouvent en haut de la pierre du savoir et déplacez-les en haut de la montagne pour éviter qu'ils n'inondent la zone.
Utilise le pouvoir " amplifier le souffle " avec le sable pour récolter une grande quantité et étalez-le sur le deuxième totem pour l'élever. Aspirez ensuite l'eau pour pouvoir établir un second village.
Créez un passage pour l'eau qui entoure la pierre du savoir pour pouvoir atteindre cette dernière.
Allez ensuite vers le troisième totem qui se trouve entre les rochers et éloignez les arbres à eau qui l'entourent. Envoyez ensuite vos hommes pour établir un troisième village.
Vous gagnez alors le pouvoir de déplacer les arbres détonants qui seront utiles par la suite. Envoyez un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve au sommet d'une pente à droite du village. Envoyez ensuite tous vos hommes vers le quatrième totem qui se trouve au loin, à droite.
Maintenant que tous les totems sont peuplés, vous devez trouver un moyen pour accéder au passage entouré par la montagne.
Repérez le coté le plus bas de la montagne et placez des arbres détonants sur cette partie. Placez ensuite un arbre à feu à proximité pour faire exploser les arbres détonants et vous frayer un passage dans la montagne. Continuez à parfaire le passage pour permettre à vos hommes de traverser et. Rejoignez-les ensuite pour quitter cette contrée.

Hautes marées

Dans cette zone, vous allez apprendre à gérer la marée qui monte et descend cycliquement vous barrant la route vers les totems. Vous commencez par un village déjà établi sur le premier totem.
Pour atteindre le deuxième totem qui se trouve à gauche, inutile de placer un pont de sable entre les iles. Vous n'avez pas assez de sable et la marée haute submergera tout. Attendez que la marée devienne basse et envoyez vos hommes. Aspirez l'eau sur leur chemin pour qu'ils ne s'attardent pas et se trouvent submergés par le retour de la marée. Rééditez l'opération si nécessaire jusqu'à ce que cinq hommes rejoignent le totem et établissent le nouveau village. Vous gagnez en même temps le pouvoir " figer l'eau ".
Vous devez maintenant utiliser la même méthode pour atteindre le totem qui se trouve au milieu de l'eau. Attendez alors que la marée est au plus bas et utilisez le pouvoir " figer l'eau ". Amplifiez ensuite le souffle et aspirez l'eau qui entoure le totem pour pouvoir envoyer des hommes vers ce totem. Vous pouvez effectuer cette action en deux temps.
D'abord indiquez le totem à vos hommes puis créez-leur un chemin en figeant et en aspirant l'eau sur leur chemin. Dès que vous établissez un village sur ce totem, utilisez le nouveau pouvoir " déverser terre " pour élever le niveau du village pour qu'il ne soit pas submergé par la montée de la marée.
Utilisez ensuite ce nouveau pouvoir pour élever le niveau du dernier totem et créer un chemin entre le troisième village et le quatrième totem. Une fois tous les villages établis, vous devez trouver un moyen pour accéder au passage. Utilisez alors le pouvoir " déverser terre " pour élever le niveau du passage et créez un pont de terre entre le passage et le deuxième village pour permettre à vos hommes de l'atteindre et passer vers l'endroit suivant.

Les larmes de pierres

Sur ce nouveau continent, les volcans et les laves sont très présentes et vous devez les gérer pour que vos hommes survivent. Commencez par établir le premier village sur le premier totem. Déviez ensuite la lave qui passe à gauche de la pierre du savoir de façon à ce que cette lave ne passe que par la droite.
Envoyez ensuite un homme vers cette pierre. Utilisez ensuite la lave pour créer un barrage à gauche du cratère pour dévier la lave vers la droite.
Envoyez ensuite vos hommes vers le deuxième totem qui se trouve à gauche.
Vous devez ensuite dévier la lave vers la gauche en créant un barrage à droite. Utilisez la lave pour élever le niveau du totem qui se trouve à droite et créez une sorte de barrage qui le protège de l'écoulement des laves lors des éruptions.
Envoyez ensuite vos hommes vers ce totem lorsque le volcan se calme.
Une fois le village établi, élevez le niveau de ce dernier avec de la terre et envoyez un homme vers la pierre du savoir qui se trouve à droite. Placez des arbres à eau à droite et à gauche du village pour éviter qu'il prenne feu lors de l'arrivée de la lave.
Le dernier totem se trouve sous l'eau dans un bassin situé à droite. Utilisez les arbres détonants pour ouvrir un passage à droite pour l'eau du bassin.
Vous pouvez même verser de la lave sur la source d'eau pour la boucher et arrêter ou ralentir la sortie d'eau. De cette façon, le totem ne sera plus inondé. Envoyez ensuite vos hommes vers ce dernier totem puis figez et aspirez l'eau pour permettre à vos hommes de l'atteindre. Envoyez ensuite un homme derrière le grand volcan pour trouver un fragment de mémoire.
Une fois les quatre totems conquis, le volcan prendra du repos pour un moment et une pluie torrentielle s'abattra sur les lieux. Aspirez l'eau sur les chemins et envoyez vos hommes vers le passage pour la suite de l'aventure.

La terre furieuse

Dans ces nouvelles terres, vos hommes se tiennent entre la lave qui coule à gauche et le cours d'eau qui se trouve à droite. Vous allez affronter ces deux éléments pour assurer la survie de l'espèce.
Commencez par ériger un barrage entre la lave et le totem avant même d'établir un village.
Utilisez ensuite la lave pour élever le niveau de la montagne qui bloque l'eau, au nord. Utilisez aussi la lave pour protéger le totem par le nord. Protégez aussi la pierre du savoir située à droite de l'eau qui coule, en utilisant la lave.
Envoyez ensuite vos hommes vers la pierre et le totem qui se trouve avant elle.
Envoyez ensuite un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve au sud de la pierre du savoir.
Utilisez maintenant les arbres détonants pour créer un nouveau chemin pour les laves des deux plus grands volcans.
Creusez des chemins sur les cotés Est des volcans pour dévier complètement leur lave lors des éruptions.
Envoyez ensuite vos hommes vers le totem qui se trouve tout au sud et créez un barrage pour protéger le futur village de la lave. Maintenant, vous devez atteindre le dernier totem ainsi que la pierre du savoir qui se trouve à gauche.

Déviez la lave de la bouche du volcan qui se trouve au nord pour qu'elle se verse dans le bassin d'eau. Utilisez ensuite la terre pour permettre à vos hommes de franchir la montagne. Etablissez le dernier village et envoyez un homme vers

la pierre du savoir.
Avec le nouveau pouvoir, déversez de la terre sur le passage qui se trouve englouti dans le bassin à droite pour l'élever. Créez ensuite un chemin vers ce passage pour que vos hommes continuent leur voyage.

Emergence

La nouvelle zone est submergée par l'océan. Le premier totem se trouve loin de vous et vous ne pouvez pas l'atteindre directement. Votre source de matière est la bouche du volcan qui crache de la lave et qui est entouré de sable. Créez un pont de terre ou de pierre entre vos hommes et le premier totem.
Créez aussi un chemin entre vos hommes et la pierre du savoir. Envoyez vos hommes vers le totem ensuite vers la pierre du savoir pour apprendre à vous protéger contre les tsunamis.
Utilisez ensuite la lave et la terre pour créer un chemin vers le totem suivant. Liez ce dernier à la pierre du savoir.
Pensez ensuite à surélever le fragment de mémoire qui se trouve au sud du premier village et envoyez un homme vers ce fragment.

Vous devez maintenant atteindre le troisième totem qui se trouve du coté de la première pierre du savoir. Utilisez la lave pour créer un chemin jusqu'au totem et attendez le passage du tsunami pour envoyer vos hommes vers ce dernier.
Etablissez un village et utilisez le nouveau pouvoir pour déverser de la terre et élever le niveau du village.
Il ne vous reste maintenant qu'à déverser de la terre pour surélever le passage ensuite créez un chemin vers ce dernier pour que vos hommes continuent leur voyage à travers les continents.

Mouvement

Dans cette contrée, tous les éléments de la nature se déchainent sur vous. Le volcan est très actif et des pluies torrentielles vont tomber régulièrement.
Vous vous trouvez dans le cratère du volcan et l'eau risque de vous submerger. Vous devez alors dompter tous ces éléments si vous espérez permettre à vos hommes de vieillir sur ces terres.
Commencez par envoyer vos hommes aux premiers totems qui se trouvent à l'ouest. Changez ensuite rapidement la position des arbres à eau qui se trouvent près du totem en les plaçant sur les sommets de la montagne, à droite. Vous évitez ainsi que le nouveau village soit inondé et détruit. Utilisez ensuite le sable pour élever le niveau du totem et du village avec.
Cette dernière action n'est pas nécessaire si vous risquez de perdre du temps à l'effectuer.
Occupez-vous maintenant du volcan en déviant l'écoulement de sa lave vers le nord, à coté du passage. Utilisez les arbres détonants et érigez un barrage avec la lave du coté du passage.
Envoyez ensuite vos hommes vers le totem du pouvoir " évaporer eau ". Il vous sera utile avant les autres totems. Si la pluie bloque vos hommes, aspirez l'eau sur leur chemin. Soyez rapide pour ne pas finir bloqué par l'eau.
Si vous perdez le premier village suite à l'inondation, ne vous inquiétez-pas puisque grâce au nouveau pouvoir vous allez évaporer toute l'eau et rendre l'accès à ce totem disponible.
Une fois le deuxième village établi, envoyez un homme vers la pierre du savoir qui se trouve à gauche du premier village pour apprendre à affronter les laves et sauver vos villages. Attendez que le savoir passe dans les deux villages pour envoyer vos hommes vers le totem suivant.
Envoyez ensuite vos hommes vers le totem du pouvoir " déverser terre ".
Après l'établissement de ce village. Elevez le niveau de tous les autres villages pour prévenir les inondations. Mais ce n'est pas l'eau de la pluie qui vous préoccupe pour l'instant mais plutôt la lave puisque plusieurs volcans vont faire éruption dans la zone.
Placez alors des arbres à eau dans chaque village surtout ceux qui n'ont pas encore le savoir de la lave.
Repérez alors les volcans qui sont proches de votre troisième village et utilisez la lave solidifiée pour bloquer le chemin de la lave liquide. Elevez un barrage assez haut pour que la lave se déverse à l'arrière du cratère (55). De cette façon vous ne serez plus dérangé par ce volcan. Effectuez le même travail avec les autres volcans. Si ces derniers sont assez hauts, vous pouvez rediriger l'écoulement de la lave vers une partie basse du cratère et créer un chemin vers l'extérieur.
Vous pouvez aussi utiliser les arbres détonants pour frayer un chemin pour la lave dans les rochers. Si un village est très exposé, vous pouvez le déplacer près de celui qui possède le pouvoir d'évaporation qui se trouve à l'abri de l'eau et de la lave. Continuez à bloquer les écoulements de lave et colmatez les brèches pour vous assurer que les villages soient à l'abri.
Envoyez ensuite vos hommes au dernier totem pour qu'ils établissent le dernier village.
Il ne vous reste ensuite qu'à traverser le passage pour conclure le voyage.

Origine

Après la découverte de tous les territoires et les pouvoirs, vous devez maintenant créer et peupler tous les totems pour obtenir tous les souffles et pouvoir déclencher le rituel final. Dans cette zone, vous contrôlez les éléments de la nature donc vous ne serez confronté à aucun danger.
Commencez ensuite par créer un premier totem pour obtenir le premier souffle ; le souffle de terre.
Créez ensuite votre île et placez les trois totems suivants pour obtenir le souffle de lave, le souffle d'eau et le souffle de végétation. Avec ces souffles réunis, vous prouvez façonner une île à votre image. Avec tous les pouvoirs des anciens réunis, appelez vos hommes pour déclencher le rituel final et achever la quête des anciens.

Front Mission Evolved

© Square Enix / Double Helix Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Guerrier amplifié

Equipez votre wanzer d'une technique de combat Mark III en mode campagne

Antarctique

Terminez la mission 'Promesse'

Autour du monde

Gagnez un match multijoueur dans chaque niveau

La diversité, c'est génial

Gagnez un match multijoueur de chacun des 4 types

Fort Monus

Terminez la mission 'Fort Monus'

Adversaire courageux

Jouez 10 matches multijoueurs

Infinité plus un

Libérez la zone d'atterrissage en tirant depuis l'hélicoptère de combat à Fort Monus

Belle allure

Trouvez 15 emblèmes cachés

Percival

Terminez la mission 'Apollo's Chariot'

Pétales d'edelweiss

Vainquez un joueur qui a les Pétales d'edelweiss en multijoueur

Le canyon

Terminez la mission 'L'appel du Chariot'

Le spectacle

Terminez la mission 'Centre de Recherches de Long Island'

Tir redoutable

Neutralisez tous les membres d'un même adversaire en mode campagne

ARGENT

Babel

Terminez la mission 'La tour de Babel'

Constantine

Terminez la mission 'La défense de Constantine'

Destruction

Terminez la mission 'Le choeur de la destruction'

Maître E.D.G.E.

Tuez 50 ennemis en mode E.DGE

Mené par l'exemple

Ayez le meilleur score en match à mort en équipe

Sans frontières

Terminez la mission 'Un monde sans frontières'

Joueur d'équipe

Gagnez 10 000 points en mode suprématie ou domination

Zephyr ultime

Achetez les 4 pièces du Zephyr EX en mode campagne

OR

Logistique facile

Gagnez au total 75 000 $ en mode campagne

Superbe tir

Détruisez tous les capteurs du jeu

Superbe allure

Trouvez les 42 emblèmes cachés

Mon héros zéro

Atteignez le 70ème grade en multijoueur

Le pouvoir de la machine

Terminez le jeu

Le pouvoir de l'esprit humain

Terminez le jeu en mode difficile

PLATINE

Commandant Wanzer

Collectez tous les autres trophées Front Mission Evolved.

Frontlines : Fuel of War

© THQ / Kaos Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Bonus du menu Extras et entrez les codes suivants.

`sp-street`	Mission Urban Combat (solo)
`sp-village`	Mission Village (solo)

Fuel

© Codemasters / Asobo Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULE DE COMBAT

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite le code 18041851 pour débloquer le véhicule de combat.

MOTS DE PASSE

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite les codes suivants. Notez qu'ils ne bloquent pas l'acquisition des trophées.

`17121973` Motif coup de foudre
`18021974` Motif papillon
`18041851` Véhicule Warrior
`20061977` Veste Road Addict
`48992519` Casque Camo
`91031985` Pantalon Speed Angel

TROPHÉES

Bronze

Amateur d'accessoires

Obtiens 24 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

À l'aveuglette

Termine une course carrière en tête sans GPS.

Et sans élan

Parcours 80 m en un saut.

Collectionneur amateur

Possède 10 véhicules.

Au boulot !

Créé une course avec l'éditeur de courses.

Plein les yeux

Découvre un point de vue.

Un de chaque, merci!

Possède un véhicule de chaque type.

Crise pétrolière

Récupère ton 1er baril de FUEL.

Défi relevé, défi gagné

Remporte un défi.

Né sous une bonne étoile

Gagne ta 1ère étoile en mode carrière.

Bien le bonjour !

En free ride, va du camp de l'Hôtel offshore à celui de l'Épave sans utiliser l'hélico.

Débuts difficiles

Remporte les trois étoiles dans 'Tempête au sud'.

Les sentiers de la gloire

Remporte les trois étoiles dans 'Rotations'.

Les feux de la rampe

Remporte les trois étoiles dans 'Le final'.

Collectionneur chevronné

Possède 40 véhicules.

Routard amateur

Découvre 10 points de vue.

Routard chevronné

Découvre 50 points de vue.

Astronome amateur

Gagne 40 étoiles en mode Carrière.

Coureur amateur

Remporte 30 défis.

Peintre amateur

Récupère 50 motifs de véhicule.

Peintre chevronné

Récupère 100 motifs de véhicule.

Fan de l'accessoire

Obtiens 48 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

Station-service

Récupère 100 barils de FUEL en cours de route.

Roi du pétrole

Récupère 500 barils de FUEL en cours de route.

Promeneur

Conduis sur un total cumulé de 100 km en mode free ride.

Voyageur au long-cours

Conduis sur un total cumulé de 500 km en mode free ride.

Sélection naturelle

Termine en tête 30 courses carrière en ligne.

Et chez le voisin ?

Gagne 30 courses personnalisées en ligne que tu n'as pas créées.

Prophète dans son propre pays

Termine en tête 10 courses personnalisées en ligne que tu as créées.

Voltiges à gogo

Effectue 200 cascades (motos et quads).

Argent

Roi de l'accessoire

Obtiens 72 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

Coureur chevronné

Remporte 100 défis.

Tes camps sont à nous !

Rends-toi dans les 19 camps !

Astronome chevronné

Gagne 120 étoiles en mode Carrière.

Globe-trotter

Conduis sur un total cumulé de 1000 km en mode free ride.

Collectionneur compulsif

Possède les 74 véhicules.

Peintre compulsif

Récupère 148 motifs de véhicule.

Routard compulsif

Découvre les 95 points de vue.

Aucune éraflure

Termine une course carrière en tête sans accident.

Or

Coureur compulsif

Remporte les 190 défis.

Astronome compulsif

Gagne les 216 étoiles en mode Carrière.

Platine

Platine

Obtenir tous les trophées de FUEL.

CHANGER DE VÉHICULE

En début de course, appuyez sur Select et la gâchette de gauche pour pouvoir changer de véhicule.

RÉCUPÉRER LES MOTIFS ET LES POINTS DE VUE RAPIDEMENT

L'astuce consiste à créer une course avec l'éditeur de courses car les héliports ne sont pas toujours à côté des motifs et points de vue. Mettez le départ le plus près possible de l'objet recherché et l'arrivée un peu plus loin (il faut que cela reste sur une route). Il ne resta plus qu'à tester la course. Dès qu'elle commence, revenez en free ride hors ligne en appuyant sur "start", et vous vous retrouverez juste à côté de l'objet tant convoité.

Full Auto 2 : Battlelines

© Sega / Pseudo Interactive Inc. 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés dans le menu des cheats :

`47GIV3MECARS`	Tous les véhicules
`IMFEDUPWITHTHIS`	Toutes les missions
`10E6CUSTOMER`	Sceptre et mini-roquettes
`5FINGERDISCOUNT`	Vulcan et lance-flammes

G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer ces costumes, réalisez les manipulations suivantes dans le menu principal du jeu. Un son confirmera la validité du code.

Classic Duke

Gauche, Haut, , Haut, Droite,

Shana "Scarlett" O'Hara

Droite, Haut, Bas, Bas,

Game of Thrones : Le Trône de Fer

© Focus Home Interactive / Cyanide 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Mors

Pour toutes les nuits à venir

Rejoignez le terrain d'entraînement de Châteaunoir situé un peu plus au nord. Une fois sur place, prenez vos marques avec l'interface de combat en affrontant 3 de vos frères. Partez ensuite en direction de la porte ouest. Conversez avec Terrence Celtigar afin de faire le point sur la mission. Quittez la ville par la porte ouest et choisissez la destination Glacière
Abattez le premier ennemi puis montez les escaliers. Tuez les 2 autres adversaires et allez parler à Cregan, agonisant à côté d'une caisse, non loin de là. Une fois son dernier souffle rendu, pillez son cadavre afin de récupérer la clé de Glacière.
Vous obtiendrez alors une nouvelle quête : Leur garde s'achève
Utilisez la clé récupérée sur le corps de Cregan pour ouvrir la porte menant sur la cours extérieure (2ème étage). Vous devrez alors combattre un groupe de 5 sauvageons
Passez la porte suivante, et combattez les deux autres sauvageons embusqués. Faites en sorte d'interroger Gendel avant de l'achever. Sous la menace de la torture, vous obtiendrez quelques informations supplémentaires sur le positionnement de Gorn.
Continuez l'exploration à l'extérieur de Glacière. Empruntez la porte d'où sont sortis les deux sauvageons. Postez Poddy au première étage afin qu'il couvre vos arrières puis allez défendre la porte au rez-de-chaussée. Vous devrez abattre un certain nombre d'ennemis jusqu'à ce que Gorn apparaisse. Sortez vainqueur du duel et abattez les ennemis restant pour finaliser cette quête et le chapitre.

Leur garde s'achève

Retrouvez les corps des 3 hommes de Cregan afin que leurs effets ne tombent pas dans les mains des pillards. Vous trouverez le premier cadavre dans la cour extérieure du second étage. Un peu loin l'extérieur, vous en trouverez un autre. Le dernier cadavre se trouve au premier étage. Cette dernière découverte macabre mettra un terme à la quête.

La foi de nos Ancêtres

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Walder au réfectoire de Chateaunoir. Cette s'étend sur plusieurs chapitres. Voici les emplacements des7 les statuettes qu'il vous faudra rapporter à Walder:

Le Guerrier (Chapitre 1) : en discutant avec Walder au réfectoire de Chateaunoir (lance la quête)
Le Ferrant: (Chapitre 2) : Objet achetable au marchand d'armure sur la place de Puysaigues.
La Mère: (Chapitre 5) : La statuette est cachée dans une armoire dans la chambre de Jeyne (souterrains de la Mole).
Le Père (Chapitre 7) : dans une armoire de la Masure Westford.
La Jouvencelle (Chapitre 8) offerte par Bethany au Bordel de Chataya en récompense de la quête " Fille Libérée ".
L'Etranger (Chapitre 8) : la quête " Venger Puysaigues ", l'objet se trouve sur une commode dans la chambre du Collectionneur.
L'Aïeule: (Chapitre 12) : offerte par Ravela si vous savez sa vie au cours de la quête " Combattre le feu par le feu ".
Notez que ces statuettes doivent être remises à Walder avant la fin du chapitre 13.

Chapitre 2 : Alester

Pour tous les jours passés

Une fois la création de personnage finalisée, dirigez-vous vers le château de Puysaigues. En chemin, vous pouvez parler à Tyrek pour en apprendre davantage sur le chaos dans lequel la ville est plongée.
Devant la porte, demandez au garde de faire venir son supérieur, Ryman. Selon vos réponses, vous devrez le combattre pour lui faire entendre raison ou pas. Suivez Harwyn jusqu'à la porte menant au bois sacré. Parlez à la soeur d'Alester puis approchez du corps du son père. Après la cérémonie, discutez avec Ravella puis rejoignez Harwyn dans la cour de Puysaigues. La conversation prendra court avec la révolte du peuple menée Tyrek que vous avez rencontré sur la grande place un peu plus tôt. Rejoignez Ryman au plus vite. Faites le tour de la ville en sa compagnie pour tenter de calmer la situation. Interrogez les émeutiers un après un et les gardes pour entendre les différentes versions des faits. Si vous les jugez coupables, ils seront exécutés par les gardes, vous pouvez également choisir de leur laisser la vie sauve ou de les envoyer en prison.
Allez trouver Benfrey qui contient les émeutiers derrière une porte.
Optez pour leur libération afin de pouvoir accédez plus facilement aux quartiers populaires de la ville, continuez à éliminer les émeutiers. Plus loin, vous assisterez à une scène de prise d'otage, vous pouvez négocier la libération des nobles en échange de leurs bijoux pour éviter le bain de sang.
La prochaine étape de cette mission sera de négocier avec l'instigateur de l'émeute : Tyrek. Vous le trouverez à l'ouest de la ville. Affrontez-le pour mettre un terme aux émeutes.
Vous pouvez ensuite retournez au château pour mener l'enquête sur Gawen, le frère d'Alester. Après avoir discuté avec Harwyn, montez dans vos quartiers au premier étage. La cinématique qui suivra mettra un terme à ce chapitre.

Chapitre 3 : Mors

Entre un chasseur et sa proie

Regagnez le premier étage pour rejoindre Poddy. Vous ne trouverez que son arc. Utilisez le pouvoir Zoman pour remonter sa piste. Suivez les traces matérialisées par l'effluve jaune / vert.
La piste vous mènera à l'extérieur. Vous ferez la rencontre d'un groupe de coupe-jarrets. Faites parler le dernier survivant pour obtenir la quête Chasse au trésor.

Remontez ensuite le chemin situé au sud-ouest, jusqu'à atteindre une grande souche. Incarnez le chien de Mors pour passer par le chemin étroit et délivrez la jeune fille captive en mordant Poddy.
Une fois cette mission accomplie. Retournez à Chateaunoir faire votre rapport. A votre arrivée en ville, commencez par faire un tour dans le réfectoire. Montez au premier étage et discutez avec Mormont. Redescendez ensuite au rez de chaussée pour vous entretenir avec Godrig Donnerly. La discussion mettra fin à ce chapitre.

Chasse au trésor

Cette quête consiste à récupérer un butin enterré à différents endroits dans Le Don. Utilisez le chien de Mors pour repérer les objets cachés aux endroits indiqués.
Récupérer les deux sacs d'or mettra fin à cette quête.

Chapitre 4 : Alester

La volonté du lion

Allez à la maison Sarwyck (à l'est de la ville) pour en apprendre plus sur le frère d'Alester. Vous y rencontrerez Valarr. Discutez avec Hubb qui se trouve à proximité pour qu'il vous aide à pénétrer dans la demeure Sarwyck, suivez le jusqu'à l'entrée de la cave. Fouillez la maison pour trouver les deux lettres. Débarrassez-vous des deux gardes et partez pour le bordel chez Chataya. Montez à l'étage pour discuter avec Varys puis retrouvez Falana dans sa chambre. Une fois les renseignements pris et la cape équipée, retournez au rez de chaussée. Vous y serez attendu par des gardes qui vous conduiront au Donjon Rouge. Discutez avec Varys pour qu'il vous donne des indications pour fuir la prison. Quittez votre cellule et allez récupérer votre équipement rangé un peu plus loin dans les geôles.
Utilisez le pouvoir de r'hllor pour révéler le mécanisme situé dans la pièce indiquée par Varys.
Progressez jusqu'au premier sous-sol. Sauvez L'oisillon des griffes des gardes afin qu'il vous donne un indice

supplémentaire puis contournez le mur pour activer le mécanisme.
Suivez L'oisillon jusqu'à ce qu'il fasse une halte. Utilisez votre pouvoir de r'hllor pour révéler le mécanisme et activez-le.
Descendez jusqu'aux cryptes et tuez les trois gardes. Continuez votre progression en éliminant les gardes qui tenteront de vous barrer la route.
Quittez les geôles (la porte de sortie est indiquée sur la carte ci-dessous). Aux abords de la salle du trône, vous retrouverez Varys, entrez dans la salle pour demander audience à Cersei comme il vous le suggère.
Montez les escaliers, répondez aux questions de Cersei puis quittez la salle du trône pour aller patienter dans l'antichambre. Vous ferez la rencontre de Valarr, ce qui mettra fin au chapitre.

Chapitre 5 : Mors

La belle et la Bête

De retour à Châteaunoir, vous aurez pour mission d'accompagner Godric à La Mole. Voyagez jusqu'à cette destination et suivez les indicateurs de quêtes indiqués sur la mini-carte. Rejoignez Robart à l'est pour écouter son rapport puis prenez la direction du sud afin de rejoindre le village. Une fois sur place, débutez votre enquête en pénétrant dans les souterrains de la Mole.
Discutez avec les clients du bordel puis descendez au sous-sol. Interrogez toutes les personnes que vous croiserez à propos de Jeyne et/ou utilisez les capacités de votre chien pour retrouver sa trace.
A l'issue de la discussion, vous devrez combattre Godric, puis 3 de ses hommes. Seul Godric pourra éventuellement poser problème. Pour en finir au plus vite, essayez de contrer ses attaques étourdissantes.
Une fois dehors, éliminez les quelques ennemis présents, puis retournez à Châteaunoir en compagnie de Jeyne.
Prenez les hommes de Godric par surprise quand vous le pouvez (ils sont signalés par des marques rouges sur la mini-map) et préparez-vous à faire face à un guet-apens assez périlleux. Utilisez les compétences de Patrek pour maximiser vos dégâts.
Une fois à Chateaunoir, faites votre rapport au Lord Commandant Mormont. La discussion mettra un terme à ce 5ème chapitre.

Chapitre 6 : Alester

Les chiens de la Couronne

Ecoutez les consignes de Cersei puis dirigez-vous vers la place du marché pour faire connaissance avec les lieutenants de Valarr. Interrogez Jaremy, le maître potier, à propos de son apprenti Harry. Après un combat sans difficulté, poursuivez Harry dans les ruelles de Port-Réal. Si vous perdez sa piste, vous pouvez interroger Weymar pour l'obliger à vous révéler sa cachette. Employez la manière forte pour le forcer à révéler l'emplacement du poulailler (pointe est de la ville).
Tuez les hommes de main postés au rez de chaussée et poursuivez l'exploration dans les sous-sols jusqu'à débusquer la Mère Poule et ses hommes. N'hésitez pas à utiliser les compétences de Valaar pour obtenir la victoire plus rapidement.
Eliminez Harry et montez à l'étage pour fouiller les lieux (n'oubliez pas de prendre la clé sur le cadavre de la Mère Poule). Utilisez la clé pour ouvrir le coffret situé dans la dernière pièce. Prenez les documents et retournez à Port-Réal faire votre rapport à Cersei qui vous chargera d'une nouvelle mission : ramener la fille Greystone, morte ou vive. Avant de quitter la salle du Trône, parlez à Ser Uther pour obtenir une nouvelle quête : Silence dans les rangs.

Entretenez-vous ensuite avec Arwood Harlton pour obtenir quelques informations concernant le frère d'Alester. Cette discussion mettra fin au chapitre.

Silence dans les rangs

Après avoir conversé avec Uther, retournez auprès de la Reine Cersei pour lui faire votre rapport. Il s'agit là d'une occasion rêvée pour vous faire bien voir de la Reine ou pour rendre justice. Assumez votre décision en retournant auprès d'Uther. Un dernier choix vous sera offert, faites selon votre bon vouloir. Si vous lui laissez la vie sauve, la Reine ne sera bien entendu qu'à demi-satisfaite mais la quête sera malgré tout réussie.

Chapitre 7 : Mors

Poursuivez votre discussion avec Mormont jusqu'à obtenir les 3 quêtes de ce 7ème chapitre : Chien errant, le Limier Noir, Du sang neuf.

Chien errant

Retournez à la Mole pour traquer l'imposteur. En chemin, Vous serez pris dans une embuscade. A l'issue du combat conversez avec Lothor et suivez-le jusqu'au gros rocher pour espionner Jared. Ecoutez-les le plus longtemps possible avant de passer à l'offensive. Utilisez ensuite les compétences du chien pour pister les 3 corrompus.

La première piste vous conduira en pleine forêt. Après avoir débusqué et éliminé votre ennemi, revenez au point de départ afin que le chien puisse pister une nouvelle odeur. La seconde piste suivante conduira aux souterrains de Mole. Une fois sur place, interrogez Sybelle pour qu'elle vous indique où se trouvent les corrompus. Vous les trouverez à l'étage inférieur, que vous les attaquiez ou non, ils vous donneront les indications nécessaires pour poursuivre vos recherches : vous devrez passer par les souterrains des contrebandiers. Mors connait le mot de passe pour passer la porte (choisissez la première option dans les dialogues). Explorez les souterrains jusqu'à parvenir à la sortie située au sud-est.
Une fois à l'extérieur, optez pour la stratégie fine, contournez le campement et éliminez les deux sentinelles isolées puis retournez auprès de Patrek. Il ne vous restera plus qu'à lancer l'assaut.
Faites un dernier tour dans la région si besoin, puis parlez à Jeyne afin de quitter la zone. Faites la parler du roi autant que possible. Le lendemain matin, vous vous retrouverez devant la masure Westford. Entrez dans la cour, puis dans ce qui fût votre maison. Avoir avoir exploré les pièces, rejoignez Jeyne à l'extérieur. La cinématique qui suit mettra fin à ce chapitre.

Le Limier Noir

Parlez à Adaam Flowers pour activer cette quête. Vous le trouverez au second étage du réfectoire de Chateaunoir. Regagnez les étages inférieurs pour interroger les hommes de Godric.

Au premier étage : Arthur, Barthram, et Trebor.
Au rez de chaussée : Grance et Jonos

Ces interrogatoires, et la façon dont vous les mènerez, vous permettront de décider quel sort doit leur être réservé. Il n'y a pas de mauvaise réponse, quelles que soient vos décisions, la discussion avec Adaam vous permettra de réussir cette quête.

Du sang neuf

Cette quête un peu particulière s'étend sur plusieurs chapitres. Le but est de recruter un maximum de personnes pour gonfler les rangs du mur. Au Bordel de la Mole, parlez à Saule pour qu'elle vous indique la position de son client que vous pourrez recruter. Faites miroiter une brillante carrière à Gulian pour le convaincre. Vous pourrez ensuite continuer à recruter des personnes tout au long de votre périple jusqu'au chapitre 13. Au chapitre 11, discutez avec avec Morros à l'entrée de Port Réal puis tentez de convaincre les habitants du quartier du Culpucier (pour vous justifier d'avoir épargné leurs vies, insistez sur la rudesse de la vie dans le Nord). Les prisonniers des geôles de Port Réal peuvent aussi être convaincus moyennant quelques finances. Vous pourrez également convaincre Donnor de rejoindre le mur si vous l'affrontez au cours du chapitre 13. D'autres villageois de Puysaigues sont également susceptibles d'accepter d'être enrôlés.

A vous de juger si les personnes à qui vous parlerez sont digne de remplir cette tâche ou non. Pour valider les recrutements, il sera nécessaire de parler à Mormont (chaque recrue vous permettra de gagner de l'XP).

Chapitre 8 : Alester

Un nouvel espoir

Dirigez-vous vers la maison de Lord Harlton à la pointe nord de la ville haute. Montez à l'étage pour converser avec lui puis rejoignez les égouts de Port-Real pour mener l'enquête.
Une fois à l'intérieur, empruntez le couloir de gauche et passez la porte. Poursuivez votre avancée jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte ci-dessous. Abattez les gardes puis récupérez la clé des égouts sur le cadavre d'une de vos victimes.
Poursuivez ensuite votre investigation en passant à tabac les gardes que vous croiserez sur votre route. Le repaire se situe à l'est de la carte (porte rouge). Tuez les gardes et poursuivez jusqu'à rencontrer La Hache. Les ennemis étant très nombreux, faites en sorte d'isoler La Hache, tandis que votre allié abattra le plus d'hommes de main en parallèle.
Après avoir décidé de son sort, rejoignez Port Réal pour vous procurer une armure du guet. Vous pouvez acheter les pièces d'équipement aux armuriers de la ville :

Vous trouverez les gants et les bottes auprès du vendeur Flement. Eustache (dans la boutique du forgeron) pourra vous fournir le heaume et le plastron. Andrey le tisseur pourra vous fabriquer le manteau. Dans la mesure du possible, évitez de marchander trop sévèrement les prix, vous pourriez payer bien plus cher que prévu.
Equipez l'uniforme complet pour tromper la vigilance du garde. Une fois à l'intérieur, interrogez tous les gardes pour obtenir un maximum d'informations. Allez voir Caron, posté devant le sous-sol.
Prétextez que vous voulez parier pour pouvoir passer sans embûche et observer le cadavre. Vous ne tarderez pas à attirer les soupçons d'un garde. Quelles que soient vos réponses, l'affrontement sera inévitable. Une fois la victoire acquise, récupérez la clé sur le cadavre et allez interroger Orys. Vous pouvez faire le choix de le tuer ou de l'épargner (mieux vaut lui laissez la vie sauve, il aura l'occasion de rembourser cette dette plus tard).

Remontez à l'étage pour tenter d'accéder aux quartiers des officiers. Dites au garde que Janos vous a envoyé en mission (profitez du fait que vous savez qu'il est absent). Prenez la lettre sur le bureau et lisez-la. Si Orys est toujours en vie, vous pouvez choisir de l'aider à s'échapper. Dans ce cas, prenez le sceau personnel du Commandant du guet posé sur la commode.
Retournez auprès d'Orys, détachez ses liens. La suite des évènements dépendra des réponses que vous fournirez aux gardes. Voici les bonnes réponses que vous devrez donner à Caron pour passer sans éveiller ses soupçons : dites que vous devrez transférer le prisonnier puis montrez-lui le sceau. Une fois dehors, retournez auprès de Harlton et expliquez lui les tenants et les aboutissants de cette sombre histoire. Allez ensuite trouver Rupert à l'Arène, dans les égouts à l'ouest de la ville.
Acceptez le marché de Rupert et combattez son ennemi dans l'arène. Tirez parti de sa vulnérabilité au saignement pour prendre l'avantage, utilisez un équipement résistant aux coups contondants si vous le pouvez.
Quittez les égouts et allez faire votre rapport à Lors Harlton dans la ville haute. La discussion qui suivra mettra un terme à cette quête et vous conduira à Puisaygues pour accomplir une nouvelle mission : Héritage.

Héritage

Allez à Puysaigues (sud-ouest de la ville basse) afin de récupérer les documents dont vous avez besoin. Une fois à l'intérieur du château, allez informer Elyana de la situation. A l'issue de cette discussion, vous débloquerez une nouvelle quête que vous pouvez poursuivre en parallèle : Des Anneaux et des chaînes.

Allez ensuite faire votre rapport à Harwyn dans la salle à manger. S'en suivra une cinématique jouable sous forme de flashback où vous apprendrez la vérité. De retour dans la peau d'Alester, fouillez la salle en utilisant votre pouvoir de r'hllor afin de révéler deux mécanismes.
Le premier vous donnera accès la clé du père et un objet épique, tandis que le second ouvrira un passage secret vers les catacombes du château. Pour ouvrir cette porte il vous fera obtenir 6 autres clés, toutes dissimulées dans le château aux endroits indiqués sur les cartes ci-dessous :

1 : clé du guerrier (dans la statue)
2 : clé de l'étranger (sur le guéridon)
3 : clé de la mère (coin du mur)
4 : clé de la jouvencelle (vers le lit)
5 : clé du ferrant (dans la cheminée)
6 : clé de l'aïeule (derrière le trône)
Une fois toutes les clés récupérées, vous pourrez ouvrir le passage. Pour progresser à travers les catacombes et ouvrir les portes, vous devrez résoudre différentes énigmes.

Enigme 1 : les bonnes réponses sont Blanche de chaux, Brisée " et Sur son blason.

Enigme 2 : il s'agira de faire coïncider les formes géométriques et les symboles que vous avez aperçus dans le couloir menant à la porte. A gauche de chaque mécanisme, sur le mur, vous pourrez repérer le numéro concerné :

1 : cerbère
2 : flamme
3 : trace de sang
4 : trône de fer
5 : corbeau
6 : rose des sables
Il ne vous restera plus qu'à activer le levier situé au centre de la pièce pour ouvrir le passage et pouvoir fouiller l'ancienne salle du conseil. Récupérer tous les documents utiles ainsi que le rapport de l'ordre fantôme qui vous donnera accès à une quête secondaire : Venger Puisaygues.
Une fois dehors, rejoignez les quais. Vous y rencontrerez Victor qui pourra vous conduire auprès d'Arwood Harlton à Castle Bois. Cette discussion mettra fin au chapitre.

Fille libérée

Pour débuter cette quête parlez à Hubb devant le Guet et acceptez d'aider Bethany. Vous la trouverez dans la ville basse. Allez ensuite parler au garde Peu-Bière dans la ville haute afin de pouvoir parler à Gyles.
Conduisez Gyles auprès de Bethany et faites en sorte qu'il lui règle ce qu'il lui doit.

Du sang et du sable

Vous pouvez obtenir cette quête en retournant parler à Ossifer dans l'arène des égouts de Port Real après votre première victoire. Vous devrez cette fois vaincre 3 hommes en même temps. Un système de cote et de pari vous permettra de gagner quelques pièces d'or supplémentaires si vous le souhaitez. Après avoir combattu contre plusieurs ennemis, vous finirez par affronter Lucifer, le champion de l'arène. Cet ennemi est très coriace, enflammer votre épée et lancer combustion est une solution très efficace pour lui faire perdre beaucoup de vie et remporter cet ultime duel.

Des Anneaux et des chaînes

Après avoir discuté avec Elyana, rejoignez-là dans la cour du château. Vous serez alors interpellé par Greydon, un garde qui vous donnera quelques explications supplémentaires. Retournez parez à Elyana pour mettre les choses au clair puis discutez avec Edwyn Roxton pour obtenir sa version des faits. La prochaine étape vous emmènera à la rencontre de Criston dans le quartier commerçant. En parlant avec les gardes postés devant les portes du château vous pourrez bénéficier d'une escorte composée de 3 hommes. La rixe qui s'en suivra n'en sera que plus facile.
Une fois cette menace écartée il vous faudra rejoindre le château. Vous pouvez passer par la porte principale sans risque ou tenter d'emprunter la porte arrière (il vous faudra alors éliminer quelques ennemis supplémentaires). Criston peut y laisser sa peau, auquel cas il vous suffira de prévenir Elyana pour mettre un terme à la quête. Si Criston est toujours en vie, le conflit se règlera par un duel judiciaire, dans lequel vous serez impliqué.

Venger Puysaigues

Cette quête débute avec la découverte du rapport de l'ordre fantôme caché dans la salle du conseil, dans les catacombes du château de Puysaigues. Apportez ce document au collectionneur qui se trouve dans sa maison de Port Real, dans la ville haute. Confondez-le, tuez ses gardes et fouillez sa maison jusqu'à retrouver sa trace, le tuer et récupérer la clé du sol. Au sous-sol, utilisez votre pouvoir pour révéler un passage secret dissimulé contre le mur.
Vous ne tarderez pas à découvrir que des esclaves y sont retenus prisonniers. Pour les délivrer, il vous faudra progresser jusqu'à la dernière salle et abattre les gardes afin de dérober la clé des cellules. Malgré leur nombre, ces ennemis sont faibles et ne devraient pas vous poser problème.
Le souterrain regorge de passages secrets que vous pouvez emprunter pour obtenir quelques objets et pièces d'or supplémentaires. Une fois les coffres pillés, empruntez le passage marqué d'une tête de mort pour poursuivre Brax. Éliminez les gardes dans les différentes pièces situées à l'étage puis attaquez-vous à Brax et à ses hommes. Le combat ne sera pas particulièrement difficile. N'oubliez pas de récupérer des gantelets épiques et la figurine de l'Etranger dans la pièce.

Chapitre 9 : Mors

Promesse

Le chapitre débute alors que Mors et Jeyne sont en mauvaise posture. Quittez la maison et avec l'aide d'Endrew, débarrassez-vous des ennemis qui tentent d'enfoncer les portes de droite et de gauche jusqu'à rencontrer le meneur et l'abattre.
Au campement, discutez ensuite avec vos alliés pour tenter d'y voir plus clair. Discutez également avec Jeyne pour mieux connaître son histoire. Partez ensuite pour Castle-bois. Sur place, vous pourrez faire votre rapport à Harlton. Une fois la conversation terminée, accompagnez Jeyne auprès de Martin. Après avoir parlé une nouvelle fois à Harlton, rejoignez Jeyne dans les appartements de Martin et partez ensemble pour le banquet.

C'est alors que vous vous rendrez compte (trop tard) qu'il s'agissait d'un piège visant à vous empoisonner. Eliminez un maximum d'ennemis afin d'obtenir un trait de caractère spécial (+2% aux coups critiques).
Suite à ce guet-apens dont vous ne pourrez pas sortir victorieux, vous serez mis aux fers. Dans la geôle vous serez soumis à un interrogatoire. Répondez selon le caractère de votre personnage (manière brutale ou fourbe). Vous obtiendrez un trait de caractère en rapport avec le type de réponses fournies.
Vous vous retrouverez ensuite dans la peau du chien, pistez Mors en évitant les gardes jusqu'à parvenir devant la cellule voisine. Il nous restera plus qu'à égorger le garde. Une fois la cinématique terminée, le chapitre prendra fin.

Chapitre 10 : Alester

La croisée des chemins

Après avoir discuté avec Shorei et lu la lettre, rejoignez Marianne la nièce d'Harlton dans le cellier. Gawen fera alors une entrée remarquée et prendra la jeune femme en otage. Pour vous épargner bien des soucis, choisissez de pas relâcher la fille.
Une fois cette dernière mise au tapis, allez chercher de quoi porter secours à Gawen dans le bureau de Martin. Parlez-lui de façon à ne pas éveiller ses soupçons. Subtilisez un heaume de garde dans la salle d'armes pour pouvoir camoufler l'identité de Gawen.
Une fois revenu à son chevet, écoutez son histoire. Interrogez-le au maximum afin d'obtenir le trait de caractère enquêteur (+ 1 pt de compétence par niveau). Il vous faudra ensuite trouver le moyen de prendre la clé des geôles. Vous pouvez tuer les gardes directement (méthode dangereuse), les attirer dans un recoin pour plus de discrétion ou proposer un marché à Shorei. Cette dernière option est la plus intéressante.
Si vous décidez de procéder de cette façon, retrouvez Shorei dans la salle de banquet et attisez sa haine pour la convaincre d'empoisonner les gardes. Allez ensuite parler à Martin pour en savoir plus sur les poisons qu'il possède. Vous pourrez ainsi récupérer un flacon de poison et le remettre à Shorei. Une fois la besogne accomplie, il ne vous restera plus qu'à récupérer la clé. Dans les geôles, vous n'aurez pas d'autre choix que d'éliminer les gardes que vous croiserez pour pouvoir continuer à avancer.
S'en suivra une bataille relativement épique au terme de laquelle vous devrez aller libérer le chien de Mors. Usez de son flair pour retrouver la trace de Jeyne. Appelez Mors pour ouvrir les portes quand nécessaire. Continuez à explorer le château et à éliminer les gardes. Fouillez bien les cadavres pour récupérer la clé de la Haute Tour où Jeyne est enfermée. Au premier étage, vous pourrez trouver un passage secret qui vous permettra de gagner du temps et d'éviter quelques combats.
Une fois arrivé à destination, vous assisterez à un nouveau revirement de situation. Vous devrez à nouveau faire un choix : laisser Marianne en vie ou l'éliminer. Quelle que soit votre décision, vous devrez vous enfuir du château, ce qui mettra fin au chapitre.

Le ver dans la nuit

Vous obtiendrez automatiquement cette quête après avoir soigné et discuté avec Gawen au château. Allez dans la cour pour parler à Ethan et donnez-lui une bonne leçon.
Afin de valider la quête, vous devrez ensuite abattre ses hommes (un garde seul, puis deux en même temps).

Chapitre 11 : Alester et Mors

Après votre fuite épique, vous voici de retour à Puysaigues. Discutez avec Ryman et débarrassez-vous de vos ennemis avant de rejoindre Harwyn qui vous attend sur le quai. Vous débloquerez une nouvelle quête annexe : Pour des rues plus sûres.

Allez parler à Elyana, la soeur d'Alester puis retournez auprès d'Harwyn et de Ryman afin qu'ils vous fournissent des renforts. Prenez la direction de la porte du château avec vos hommes, vous aurez ensuite la possibilité de livrer batailler contre la garde de Vallar ou de passer entre les mailles du filet.

A parti de cet instant, prévoyez d'avoir quelques potions de vie sur vous car vous ne tarderez pas à affronter Valarr, qui est un redoutable ennemi. Un bon usage des techniques d'interruption et d'étourdissement peuvent vous aider à remporter la victoire.

Pour des rues plus sûres.

Pour valider cette quête, il vous suffira d'éliminer les traques sang qui rôdent dans les quartiers de la ville.

Chapitre 12 : Alester

Combattre le feu par le feu

Eliminez les gardes et empruntez le passage secret qui vous permettra de rejoindre les geôles. Après avoir éliminé les gardes, fouillez la zone jusqu'à trouver les clés des cellules.
Vous devrez ensuite Greydon et ses hommes afin qu'il vous aide à reprendre le château. Vous pouvez éventuellement libérer quelques émeutiers, sachant que Mors peut les recruter pour accomplir la quête Sang Neuf.

Une fois toutes vos recrues libérées et votre déguisement enfilé, infiltrez-vous dans le château afin d'évaluer les défenses ennemies sans éveiller les soupçons. Commencez par retrouver Harwyn. Discutez avec lui afin de le convaincre d'épargner et de soigner Dale, l'homme de main de Wex. Demandez au vieil homme de se barricader. Allez ensuite faire votre rapport à Wex et demander lui l'obtention de Ravella en récompense pour votre bonne action (cette option vous permettra d'obtenir la figurine de l'Aïeule).
Une fois la vieille femme mise en sécurité, vous pouvez faire le tour du château et délivrer les victimes des traques sangs. Rendez-vous en priorité dans la chambre d'Elyana afin d'éliminer Jorah et de lui prendre sa chevalière (délivrez les autres nobles si vous le souhaitez).Vous pourrez ensuite prier Wex de bien vouloir ouvrir les portes. Rejoignez les gardes et mentionnez la chevalière de Jorah. Vous pourrez ainsi ouvrir les portes à vos alliés. Deux options s'offrent alors à vous, prendre par la gauche (plus difficile avec gain d'Xp supérieur) ou par la droite (plus aisé).
Une fois tous les gardes mis hors d'état de nuire, rejoignez Greydon au premier étage. Dirigez-vous vers la salle du trône afin d'éliminer Wex et ses hommes. Retournez voir ensuite voir Harwyn afin d'organiser les défenses de la ville. La solution la plus efficace sera de confier les archers à Ryman (place principale), les villageois armés à Jon (sur les quais) et les lanciers à Greydon (aux portes de la ville).
Il ne vous restera plus ensuite qu'à rendre hommage à la dépouille de Mors dans la cour pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 13 : Alester et Mors

Liens

Après avoir fait le point sur la situation et vos objectifs avec Mors puis Harwyn, rejoignez Victor sur les quais pour vous rendre à Castle bois. Sur place, montez à l'entresol et utilisez le flair du chien de Mors pour pister Jeyne. La piste vous mènera directement dans la salle en face, aux cuisines. Reprenez possession de Mors ou Alester et éliminez quelques gardes en faction le plus discrètement possible pour récupérer la clé du cellier. Tout en progressant, pensez à utiliser les compétences du chien au maximum afin d'éviter de vous repérer et d'ameuter trop de gardes.
Le Flair du chien vous permettra de retrouver Jeyne sans difficulté mais malheureusement la porte est verrouillée. Pénétrez dans le bureau de Harlton situé juste à côté pour récupérer les clés. Récupérez tous les documents épars, la clé et utilisez le pouvoir de R'hllor pour emprunter le passage secret menant à Jeyne (à gauche de la cheminée).

Une fois Jeyne libérée, vous serez interpellé par Harlton. La conversation tournera mal et vous vous trouverez enfermé dans une pièce. Utilisez une nouvelle fois le pouvoir d'Alester pour dévoiler un mécanisme et pouvoir vous échapper
Dirigez-vous vers la salle du trône. Vous devrez alors cette fois faire face à de nombreux gardes. Leur nombre est impressionnant mais vous devrez en venir à bout sans trop de difficulté.
Une fois la victoire acquise et après avoir assisté à la tragique cinématique qui suit, rejoignez les quartiers d'Alester au château de Puysaigues. Vous serez alors soumis à un nouveau dilemme : choisir de suivre la voie de Mors ou celle d'Alester.

Pas si sauvages

Vous obtiendrez cette quête automatiquement au cours de l'aventure. Partez pour Chateaunoir afin d'y retrouver Qhorin Mimain (il se trouve au deuxième étage du réfectoire). Acceptez de l'aider et remontez la piste de La Mole jusqu'au Don où vous rencontrerez un groupe de comploteurs. Utilisez le flair du chien pour débusquer le trafiquant qui s'est réfugié dans les souterrains de la Mole.
Une fois que vous aurez trouvé Byam, mettez-le immédiatement à l'amende afin qu'il vous dise la vérité. Libre à vous ensuite d'épargner sa vie ou de lui faire payer le prix du fer avant de rejoindre Le Don. Pistez les sauvageons, vous les trouverez à proximité du feu de camp.
Après les avoir affrontés, suivez la trace de la sauvageonne jusqu'à Glacière. Vous y ferez la rencontre de Sabraque, un chef de clan. Vous devrez ensuite faire un choix : épargner son campement ou le détruire. Le choix vous appartient mais sachez qu'en épargnant la vie du groupe de sauvageons, vous obtiendrez de nombreux renseignements sur les marcheurs blancs ainsi qu'un objet épique potentiellement intéressant pour booster les capacités du chien : " le bracelet du Sauvageon ".
Quel que soit votre choix et une fois la mission terminée, retournez à Chateaunoir pour faire votre rapport à Qhorin Mimain et mettre un terme à la quête.

Rituels et Lithanie

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Harwyn à votre retour à Puysaigues avec l'enfant de Jeyne. Allez trouver Duncan à Châteaunoir.
Prenez la défense de Patrek puis interrogez Addam Flowers afin d'en savoir plus. Utilisez le flair du chien de Mors qui suivre la piste de Myles qui vous mènera aux dortoirs. Questionnez le garde puis retournez interroger Patrek à nouveau afin qu'il vous révèle la vérité. Ses indications vous pousseront à quérir d'autres informations auprès de Wat. Une fois ces nouveaux indices réunis, retournez au réfectoire afin de fouiller les archives (située dans l'armoire à côté de Walder) et les effets personnels de Addam dans son coffre au rez de chaussée. La triste vérité vous étant désormais entièrement dévoilée, lancez-vous à la poursuite de Flowers. Duncan vous indiquera qu'il se trouve à la Mole. Malheureusement, vous n'arriverez trop tard pour empêcher Flowers d'accomplir son misérable dessein.
Eliminez-le puis retournez auprès de Duncan pour témoigner en faveur de Patrek. Votre mission étant achevée, la discussion mettra un terme à la quête.

Chapitre 14 : Alester et Mors

Ombre et lumière

Dès votre arrivée à Port-Réal, les Manteaux d'Or vous interpelleront. Vous pourrez négocier votre passage moyennant 2 dragons d'or ou les éliminer purement et simplement. Si vous avez épargné Orys, vous pourrez requérir son aide. Une fois la route dégagée, rejoignez le point de rendez-vous donné par Harwyn. Il ne sera bien entendu pas là, pistez-le avec le chien jusqu'à découvrir sa planque.
A l'issue de la longue discussion qui suivra, partez à la rencontre de Clément et mettez-le au défi afin d'obtenir son arme (il s'agit d'une 2 mains). Retournez ensuite auprès de Varys (si vous avez besoin d'apporter des modifications à l'arme, allez voir Roland à la forge). Une fois que l'arme est prête, rejoignez l'eunuque dans les égouts au nord de la ville.
Tuez les traques sangs et suivez la piste indiquée par Varys. Activez le passage secret situé à proximité de la lampe violette comme il vous l'a indiqué.
Vous retrouverez Varys et pourrez ensuite poursuivre l'exploration des cryptes. Un groupe d'ennemis ne tardera pas à lancer l'assaut contre vous. Eliminer le pyromant en priorité pourra vous éviter bien des désagréments. Usez de la même technique pour venir à bout des autres groupes qui croiseront votre route. Il ne vous restera plus qu'à vous frayer un chemin jusqu'au passage secret menant à la salle du Trône. Valaar vous y attendra pour un combat des plus corsé.

La meilleure façon d'en venir à bout sera encore d'ignorer purement et simplement ses deux invocations et de le mettre à terre dès que possible.
La fin de l'affrontement marquera la fin de ce chapitre.

Chapitre 15 : Alester et Mors

Glace et feu ou cicatrices du passé

Le temps d'une scène flashback, vous incarnez Alester. En approchant de la masure de Mors, vous comprendrez le sens des dernières paroles prononcées par Valarr. Suite à cette révélation, vous suivrez la voie que vous avez choisie à la fin du treizième chapitre (qu'il s'agisse de Mors ou Alester, seul le scénario à l'issue du combat sera différent). Il vous faudra affronter votre ancien frère d'arme (Mors ou Alester). Le combat se déroulera en 3 phases : un duel classique, un combat en groupe contre des manteaux d'or, et le duel final où votre adversaire fera usage de ses pouvoir spécifiques (R'hllor pour Alester et Zoman pour Mors).
La cinématique qui suivra mettra un terme à ce chapitre et au jeu (plusieurs scénarios alternatifs sont possibles selon vos réponses.

Gatling Gears

© Electronic Arts / Vanguard Games 2011

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO : PROLOGUE

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 1

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 2

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 3

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 4

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 5

Genji : Days of the Blade

© Sony / Game Republic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST ET THEATER

Terminez le jeu en mode Normal pour pouvoir réécouter les musiques du jeu et revoir les cinématiques dans le menu Extra.

Geon

© Pinnacle Software / Strawdog Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

La remontée fantastique

Gagnez en partant avec 3 buts de retard

Utilisez vos émotions

Gagnez au moins une fois avec chaque superboule

Un partout

Gagnez au moins une fois dans les 4 divisions

Dix d'un coup

Gagnez 10 parties d'affilée

Sortez de votre salon

Jouez en ligne au moins une fois

Les superboules, ça craint

Gagnez sans utiliser de superboule, mais vous pouvez les ramasser

Variez les plaisirs

Remportez au moins une partie dans chaque mode de jeu, mode en ligne inclus

Argent

Perfectionniste

Atteignez 100% en mode chrono

Et un, et deux, et trois...

Remportez la 1re division 3 fois d'affilée

Le monde vous appartient

Remportez 50 parties en ligne

Champion de mini-jeux

Terminez les 8 mini-jeux

Or

As du geon

Marquez 200 000 points pour être sacré roi du geon !

Ghost Recon : Future Soldier

© Ubisoft 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Nacaragua

Préparez-vous à tirer pendant la cinématique. Suivez le sentier vers la gauche en éliminant les ennemis que vous trouvez et en restant près de votre équipe.

Bolivie - Nimble Guardian

Commencez par explorer votre menu, choisissez le Goblin pour commencer. En cours de jeu, vous aurez la possibilité de choisir vos armes et de les customiser avant chacune de vos missions. En pleine mission, vous verrez des points bleus qui vous indiquent le chemin à suivre (regroupement, extraction, exfiltration, objectif, etc). Vous pourrez recharger vos munitions en divers endroits grâce aux malles : ouvrez l'oeil. Autre chose à noter : vous débloquerez et pourrez personnaliser votre équipement. Servez-vous de bombes fumigènes pour cacher vos déplacements ou votre position.

La direction générale de Paez est indiquée par un gros cercle et une flèche. Lancez un Sensor (sert à identifier les ennemis alentours) puis tirez sur les ennemis que vous repérez. Dirigez-vous vers la place du marché et après la courte scène, tirez sur tous les ennemis en faisant attention à ceux sur le bâtiment juste en face. Le but est de protéger Paez.

Allez vers la droite, suivez le balcon et tuez les ennemis qui surgissent sur la place du marché. Continuez de suivre le balcon après la petite cinématique et détruisez la voiture qui arrive.

Le nouvel objectif est de rejoindre Paez. Passez en-dessous du store, montez aux échelles et avancez en compagnie de votre équipe. Jetez un Sensor sur la plateforme devant à gauche. Eliminez tous les gardes dans la pièce et montez, puis passez encore un store.

Jetez un Sensor dans la rue, éliminez les ennemis que vous repérez en restant avec votre équipe et en suivant les points bleus. Mettez-vous à couvert en entrant dans la rue sur la gauche puis lancez une grenade sur la mitrailleuse. Continuez ainsi vers la cachette de Paez. Approchez-vous de votre camarade pour qu'il vous fasse la courte-échelle, redescendez, cherchez un fusil équipé d'un silencieux dans la malle à droite et allez vers le portail coulissant.

Votre objectif est maintenant de secourir Paez mais sans alerter les ennemis alentours. Jetez d'abord un Sensor, vous devez infiltrer le local en 3 minutes et 50 secondes sans déclencher d'alarme. Mettez-vous à couvert d'abord derrière la camionnette puis derrière les barils. De là, vous pouvez vous glisser sur la droite et descendre le premier ennemi (un tir à la tête serait parfait). Courez jusqu'aux barils un peu plus loin puis courez vous cacher à l'ombre du bâtiment, sur la droite (les points où vous pouvez vous mettre à couvert sont indiqués). Montez et passez de l'autre côté sans vous faire repérer, tuez le garde sur le balcon et rejoignez le point d'infiltration. Dirigez-vous vers Paez et profitez de l'effet ralenti (vous aurez fréquemment l'occasion de vous en servir quand vous prenez les ennemis par surprise) pour éliminer tous les ennemis dans la pièce.

Vous devez maintenant escorter Paez hors de danger : tirez sur tous les ennemis en évitant tant que possible de tuer de civils.

Votre mission se termine quand vous entrez dans le local.

Zambie - Subtle Arrow

Attendez le signal pour vous faufiler derrière le soldat et l'assassiner discrètement. Accroupissez-vous en mode furtif (en activant votre combinaison invisible) et dirigez-vous vers le point bleu. Eliminez les ennemis puis rejoignez le point d'observation.

Vous rencontrerez d'autres ennemis en chemin, éliminez-les en essayant de ne pas vous faire repérer.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le groupe de soldats et attendez que votre équipe les ait dans leur ligne de mire pour faire un tir synchronisé. Allez vers le camion.

En descendant du camion, entrez en mode furtif et dirigez-vous vers le point d'infiltration sans déclencher d'alerte. Eliminez d'abord le soldat sur le toit, puis faites un tir synchronisé pour le reste des ennemis (il devrait y en avoir 4). Suivez votre équipe dans le campement. Eliminez tous les soldats que vous trouvez discrètement, en vous dirigeant toujours vers le point d'infiltration, la mission s'achèvera si vous vous faites repérer.

Restez à couvert derrière la pile d'objets, éliminez l'homme qui se tient sur votre droite et celui sur le toit au loin, droit devant. Essayez de tous les tuer d'un seul coup de feu. Accroupissez-vous et restez caché en suivant Macaba. Eliminez le garde près de l'entrée et entrez dans la cour. Macaba s'arrête pour parler à deux de ses hommes, cachez-vous derrière le réservoir complètement à droite (ou droit devant vous quand vous entrez dans la cour). Vous pouvez tuer l'homme qui va sur la gauche si vous le souhaitez mais ne perdez pas Macaba de vue. Ne tuez pas celui qui l'accompagne. Servez-vous de vos lunettes magnétiques et passez derrière les tentes pour le suivre. Attendez que les deux gardes passent et courez jusqu'à l'arrière de la camionnette blanche et une cinématique s'enclenchera.

Eliminez Macaba et ses hommes en vous dirigeant vers les points bleus. Votre objectif est d'éliminer tous les ennemis et d'atteindre la piste d'atterrissage. Rejoignez votre équipe.

Avancez et taggez les deux patrouilles au milieu du sentier et utilisez le tir synchronisé pour les éliminer. Faites la même chose avec les deux hommes entre les deux hangars et celui qui se tient à l'entrée de l'hangar complètement à gauche. Passez dans le premier hangar sur la gauche pour atteindre l'autre côté et l'avion sera en vue. Tirez sur le point faible de l'avion (indiqué par le point " détruire " sur son aile) et éliminez les ennemis alentours.

Dirigez-vous maintenant vers l'endroit où se trouve la boîte noire. D'autres ennemis arriveront : éliminez-les tous. Quand vous voyez des camionnettes équipées de mitrailleuses, visez d'abord les ennemis qui utilisent les mitrailleuses. Servez-vous des lunettes magnétiques pour avancer dans la tempête. Vous rencontrerez d'autres ennemis dans le campement. Rejoignez l'équipe pour un regroupement avant de continuer à chercher la boîte noire. Eliminez tous les ennemis sur le site du crash et regroupez-vous au point indiqué. Défendez-vous contre les autres ennemis qui arrivent.

Dirigez-vous ensuite vers l'hélicoptère.

Nigeria - Noble Tempest

Déployez un drone et faites le tour du local droit devant pour repérer les ennemis. (N'oubliez pas que vous pouvez utiliser le drone en guise d'éclaireur pour tagger et éliminer les ennemis avec des tirs synchronisés). Rappelez votre drone. Entrez en mode furtif, faites le tour sur la gauche et placez-vous contre le mur. Choisissez d'interroger l'ennemi, tuez le reste des ennemis et dirigez-vous vers le petit village. Allez en direction du point bleu en éliminant tous les ennemis que vous rencontrez.

Déployez un drone, taggez les ennemis au sol pour un tir synchronisé et ramassez-le. Avancez et déployez votre drone encore une fois quand vous arriverez près du point bleu. Ne laissez pas votre drone se faire repérer, rangez-le et éliminez tous les ennemis puis allez secourir Sykes. Escortez-le, protégez-le en éliminant tous les soldats qui vous bloquent la route.

Effectuez une attaque aérienne pour vous débarrasser des hélicoptères.

Ralliez les points bleus, placez-vous en dessous de l'hélicoptère en sortant du tunnel puis recommencez à suivre les points bleus. Deux ennemis patrouillent plus loin, servez-vous du drone pour les taggez et les éliminer discrètement. Répétez cette séquence d'action jusqu'à votre objectif ou si vous vous faites détecter, tuez tout le monde et regroupez-vous avec votre équipe au point indiqué.

Recommencez à suivre les points bleus en vous frayant un chemin à travers les débris. N'oubliez pas que vous pouvez vous servir de votre drone pour localiser les ennemis sans donner d'alerte. Tirez sur l'hélicoptère jusqu'à qu'il s'en aille. Rejoignez la camionnette pour y extraire les documents.

Détruisez l'hélicoptère qui vous a attaqué plus tôt et mettez vous en place pour l'exfiltration.

Pakistan - Tiger Dust

Sortez sur le toit en direction du point bleu. Avancez avec précaution, éliminez les soldats que vous verrez patrouiller sur les toits en faisant bien attention à ne pas déclencher d'alerte. Vous trouverez un soldat derrière une enseigne sur la gauche (servez-vous de vos lunettes magnétiques au cas où vous n'arrivez pas à en repérer). Regroupez-vous et déployez le drone. Faites-le descendre sur le balcon juste en bas et transformez-le pour qu'il puisse se déplacer sur le sol. Avancez dans le conduit tout droit, descendez à gauche et mettez-vous au centre sans que le drone se fasse repérer. Lancez un " Sonic Pulse ".

Eliminez les ennemis en profitant du mode ralenti.

Ne tuez pas de civils. Lancez un Sensor et restez à couvert autant que possible. Si vous vous faites repérer, avancez en tuant les ennemis et faites attention au soldat qui tire de la fenêtre de la mosquée au bout de la rue. Faites attention également aux grenades et à la mitrailleuse. Notez également que certains ennemis peuvent retourner vos grenades contre vous.

Après la cinématique, détruisez les engins marqués d'un triangle rouge avec votre mitrailleuse. Ne tirez pas sur les véhicules de civils ou sur les forces non-ennemies. Le véhicule de Katya Prugova est celui complètement peint en noir.

Avancez vers l'endroit où le véhicule s'est renversé et éliminez tous les ennemis alentours. Pour arrêter les camions et autres véhicules, tirez sur le chauffeur et les passagers. Sortez Prugova du véhicule.

Russie - Silent Talon

En cours de mission, vous devrez éliminer plusieurs installations. Sortez vos lunettes magnétiques et suivez le robot (c'est lui le " point bleu " que vous devrez suivre au cours de cette mission, autrement, suivez les points bleus habituels). Eliminez les ennemis dans le camp plus loin. Continuez de suivre le robot jusqu'à un autre petit campement où vous trouverez des munitions dans la tente à gauche, le temps devrait aussi s'être amélioré.

Plus bas se trouve un camp ennemi où circule des chars, servez-vous de votre robot pour tous les détruire et éliminez le reste des soldats.

Servez-vous du missile à guide manuel du robot pour détruire l'installation indiquée par le triangle jaune. Vous devrez ensuite détruire/vous défendre contre les tirs ennemis. Les missiles du robot sont assez efficaces contre les camionnettes. Faites attention aux tirs qui viennent du haut de la pente à droite. Un camion apparaitra pendant que vous monterez la pente à gauche. Détruisez-le ainsi que tous ceux que vous trouverez dans la prochaine base. Détruisez l'hélicoptère au fond à droite grâce au missile de votre robot. En allant vers le fond, d'autres ennemis surgiront.

Rejoignez le point de sécurisation puis continuez de suivre votre point bleu.

Après la cinématique, vous aurez 10 minutes pour accomplir votre objectif. Le compte à rebours est affiché à droite. Précipitez-vous tout droit vers le point bleu, éliminez rapidement les ennemis que vous rencontrez et faites attention sur ceux qui sortent sur la passerelle du fond (sur la droite du hangar). Suivez le robot, vous verrez au fond deux cibles marquées que vous devez éliminer en priorité. Votre objectif général est de sécuriser la zone avant que le temps s'écoule jusqu'à atteindre la cinématique.

Avancez vers le point bleu en sortant de l'ascenseur puis vers le point de sécurisation en éliminant les ennemis qui vous détectent. Faites attention aux deux hélicoptères. Suivez ensuite le robot, éliminez une dernière horde d'ennemis et entrez dans le bâtiment pour vous regrouper au bout du couloir.

Plantez une charge sur le bout du missile puis rebroussez chemin, mettez-vous à couvert avant que les trois minutes ne s'écoulent. Dirigez-vous tout droit vers le point d'extraction. Faites attention aux explosions et aux ennemis qui vous attaquent dehors.

Russie - Firefly Rain

Avancez et taggez les deux hommes devant pour un tir synchronisé. Activez vos lunettes de vision nocturnes, laissez passer les chars et avancez vers le point de sécurisation. Taggez les 4 hommes au fond pour un tir synchronisé. Eliminez les gardes en commençant par celui en haut, complètement à gauche, puis celui tout droit au fond et celui qui patrouille à côté des réservoirs. Taggez ensuite les 3 de l'autre côté et terminez avec ceux au centre. Regroupez-vous.

Déployez votre drone près des ventilateurs et dirigez-vous dans le petit conduit à droite pour relâcher un " Sonic Pulse " sur les commandes. Avancez et faites la même chose sur le côté gauche cette fois-ci pour arrêter les deux autres ventilateurs. Dirigez-vous vers l'échelle.

Avancez et éliminez le soldat sur le balcon. Taggez les trois gardes sur le côté droit et éliminez rapidement les trois autres sur la gauche. Il ne faut pas qu'ils aient le temps de donner l'alerte. Au fond à gauche, vous trouverez encore 5 ou 6 gardes, éliminez-les de la même façon. Faites le tour et vous trouverez encore quelques soldats, faites attention à celui au-dessus et à un autre à l'arrière-plan (sniper). Vous devrez peut-être chercher entre les containers pour trouver encore un soldat. Faites attention à celui qui se trouve complètement au fond à gauche. Pour cette section, faites très attention à bien synchroniser vos tirs pour ne pas faire déclencher l'alerte. Vous pouvez également choisir de vous faufiler sans vous faire repérer. Regroupez-vous au fond.

Avancez jusqu'aux ventilateurs, déployez un drone et faites-le passer dans le conduit au centre. Lâchez un " Sonic Pulse " sur les commandes, rangez-le et rampez pour passer de l'autre côté.

Vous avez trois minutes pour planter la bombe. Lancez un Sensor dans la salle et éliminez un maximum d'ennemis, puis lancez le drone et laissez-le atterrir sur l'aile de l'avion. Dirigez-vous maintenant vers le point bleu en éliminant les ennemis que vous croisez. Sortez de la salle et montez sur la mitrailleuse dans le véhicule. Demandez à votre équipier d'avancer et éliminez tout ce que vous trouvez sur votre passage. Dirigez-vous ensuite vers le point d'extraction en éliminant le reste des ennemis.

Vous aurez à détruire un char avec l'aide d'un missile avant de terminer la mission.

Dagestan - Ember Hunt

Avancez dans les marécages et éliminez les ennemis plus bas. Rejoignez ensuite le point de regroupement. Avancez jusqu'au camp ennemi et éliminez-les tous. Dirigez-vous vers le point indiquant le VIP et une grenade aveuglante éclatera. Vous avez perdu contact avec votre VIP et êtes attaqué par une horde d'ennemis. Une fois qu'ils seront tous éliminés, entrez dans le bâtiment et dirigez-vous vers le point bleu.

Eliminez tous les ennemis et continuez de suivre le point bleu.

Plus loin, un compte à rebours s'enclenchera pour indiquer le temps qu'il vous reste à sauver Osadze. Vous pouvez choisir de vous faufiler et de tuer uniquement les gardes qui vous gênent ou vous pouvez décider d'y aller à la manière forte et de tous les descendre. Votre objectif primaire est de secourir le VIP avant que les ennemis ne l'exécutent. Mettez-vous en position, attendez le reste de l'équipe et enfoncez la porte en éliminant tous les tortionnaires.

Eliminez tous les ennemis en ralliant les points bleus, vous devrez surtout faire attention à ceux qui sont planqués sur les toits (snipers) et ceux qui lancent des RPGs. Continuez ainsi jusqu'au point d'exfiltration.

Survivez à l'attaque surprise et ne laissez aucun ennemi s'approcher de votre emplacement. Précipitez-vous vers l'hélicoptère, dès qu'il explose, restez tout près de Osadze car il sera touché et vous devrez vous approcher de lui pour faire démarrer une cinématique.

Barents Sea - Deep Fire

Dirigez-vous vers le point d'infiltration. Quelques soldats montent la garde plus loin, vous pouvez les ignorer ou les tuer, à condition que leur corps ne soit pas détecté. Une fois que le signal vous sera donné, vous pouvez tuer tous les gardes que vous souhaitez sans donner l'alerte. Ralliez les points bleus ou rouges en éliminant les ennemis que vous trouvez en chemin. Frayez ainsi votre chemin jusqu'à la salle de commande et le point de sécurisation.

Piratez le système, rejoignez le point de regroupement en suivant la passerelle et attendez vos équipiers.

Continuez d'avancer vers les points indiqués en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Quand vous serez sur le pont, faites attention aux tirs qui proviennent de l'autre côté de la passerelle, sur le bâtiment voisin. Vous devrez également être attentif aux snipers et aux ennemis qui vous tireront dessus du sol. Quand vous descendrez, à un moment les spots s'allumeront sur vous, mettez-vous à couvert. Eliminez tous les soldats qui vous attaquent de la passerelle. Rejoignez ensuite l'équipe et allez vers le point bleu.

A partir de l'hélistation, vous devrez maintenant utiliser votre mitrailleuse pour éliminer tous les ennemis que vous rencontrez. Activez vos lunettes thermales et bombardez le navire avec votre mitrailleuse sans oublier l'hélicoptère à l'avant.

Russie - Valiant Hammer

Ralliez les points bleus. Plus loin vous trouverez plusieurs soldats dans un camp : éliminez-les tous. Vous en trouverez encore 9 dans un prochain camp, éliminez-les également. Rejoignez l'équipe et dirigez-vous vers le point d'observation. Après le regroupement, avancez vers le point bleu.

Vous arriverez à un autre camp où se trouvent 5 soldats : éliminez-les (le plus sûr est d'éliminer les 2 soldats sur la gauche d'abord et ensuite les 3 au centre). Eliminez les 4 autres au fond du camp, dans la grange. Peut-être que vous rencontrerez d'autres soldats, surtout si vous déclenchez l'alarme.

Attendez vos équipiers pour collecter les informations. En sortant de la grange, mettez-vous à couvert : une horde d'ennemis et un char débarqueront. Servez-vous des mitrailleuses alentours pour tous les décimer. Rejoignez l'équipe.

Sortez du bâtiment, attendez que les chars passent et éliminez les soldats qui se trouvent dans le camp (environ une douzaine). Allez vers le point de destruction. Vous rencontrerez encore une douzaine de soldats avant d'atteindre ce point. Plantez une charge sur le lance-missile et planquez-vous puis dirigez-vous dans l'autobus et servez-vous de la mitrailleuse qui s'y trouve pour détruire tous les véhicules qui arrivent. Dirigez-vous au prochain point bleu en passant par la carcasse de l'autobus, éliminez les ennemis alentours puis dirigez-vous vers le point bleu pour détruire l'autre arme.

Plantez la bombe et planquez-vous.

Une fois que vous aurez terminé, rejoignez le point de regroupement puis après la transmission, sortez de l'abri et faites attention aux snipers sur les toits. Vous rencontrerez une multitude d'ennemis en route vers le point d'extraction.

Après la cinématique, éliminez tous les ennemis que vous trouverez en ralliant les points bleus. Prenez garde aux chars d'assaut à votre deuxième contact. Attendez que le point de regroupement apparaisse pour vous y précipiter, maintenez ensuite votre position et attendez que les secours aériens arrivent pour lancer un missile guidé sur les chars d'assaut.

Russie - Gallant Thief

Pour cette mission, vous incarnerez un seul soldat.

Faufilez-vous derrière le soldat et tuez-le. Votre objectif est d'atteindre le point bleu représentant le camp de prisonniers. Vous pouvez tuer ou éviter les soldats qui patrouillent un peu partout sans déclencher d'alerte. Une fois à l'intérieur, lancez votre drone, faites-le atterrir et avancez dans le conduit à gauche de la porte. Dirigez-vous sur l'installation pour la désactiver. Entrez dans la pièce et ressortez en faisant attention au soldat qui monte la garde dehors. Tuez-le discrètement.

Avancez maintenant vers le point bleu indiqué par l'écran, cachez-vous derrière le camion car d'autres ennemis

patrouillent plus loin devant. Faites attention quand vous tournerez à gauche pour entrer dans le bâtiment (à environ une vingtaine de mètres du point bleu), un soldat monte la garde juste à l'intérieur. Inspectez la porte puis allez vers le point bleu pour trouver un garde dont la rétine pourra ouvrir la porte.

Cachez-vous derrière les casiers pour ne pas vous faire repérer puis tirez rapidement sur les deux gardes et piratez le système. L'alerte ne pose plus de problème après cette opération.

Placez les 4 balises aux endroits indiqués en faisant attention aux ennemis que vous rencontrerez. Entrez ensuite dans le bâtiment indiqué et attendez que la porte s'ouvre.

Eliminez les trois soldats dans le hangar pour avancer. Vous en trouverez d'autres en avançant, éliminez-les tous. Explorez les deux conduits en vous servant du drone, le Colonel Volodin ne s'y trouve pas. Avancez et éliminez le garde dans la cabine. Faites attention au garde dans la salle des machines en bas à gauche. Dirigez-vous ensuite vers les deux prochains points à explorer. Entrez dans le conduit qui se trouve tout à gauche pour localiser Volodin, utilisez le " Sonic Pulse " et rangez le drone. Allez droit vers Volodin.

Vous n'aurez pas à vous occuper de Volodin pour le moment, suivez-le jusqu'au point bleu. Après la cinématique, suivez le sentier et allez jusqu'au point d'extraction en évitant les flammes et les ennemis. Une fois que vous y êtes, protégez Volodin contre tous les ennemis qui attaqueront. Faites attention à ceux qui arriveront de derrière et à l'hélicoptère. Continuez de vous défendre en restant près du Colonel jusqu'à que vos alliés arrivent.

Russie - Invisible Bear

Equipez-vous d'EMP pour cette mission. Vous ne devrez pas déclencher l'alerte. Dirigez-vous vers le point bleu en restant à couvert et faufilez-vous derrière le char sans vous faire repérer. Montez et éliminez les 4 soldats qui se trouvent sur le balcon. Regroupez-vous et montez. Eliminez les deux gardes et prenez le fusil de sniper.

Vous devrez sécuriser les alentours en 7 minutes, avant que Volodin n'arrive. Les points rouges indiquent les bâtiments où se trouvent les snipers. Vous les repèrerez facilement grâce aux flashs créées par la lunette de leur arme. Faites attention à l'hélicoptère qui surgit juste devant votre bâtiment. Continuez de chercher et éliminer les snipers jusqu'à que les points rouges disparaissent.

Allez maintenant vers le point de regroupement. Une fois que vous passerez la porte avec votre équipe, des hélicoptères débarqueront des ennemis en camouflage. Le moyen le plus efficace de les éliminer et de lancer des EMP pour ensuite leur tirer dessus. Une fois que la voie est libérée, regroupez-vous.

Eliminez tous les soldats dans la rue, faites attention aux snipers et dirigez-vous vers le point bleu. Servez-vous de votre lance-grenades sur les véhicules puis éliminez le reste des soldats. Attendez que le point bleu s'affiche et positionnez-vous-y pour faire une attaque aérienne (ce qui n'est pas vraiment nécessaire si vous avez toujours votre lance-grenades).

Dirigez-vous ensuite vers le point indiqué.

Eliminez tous les ennemis qui viendront à votre rencontre. Regroupez-vous ensuite et servez-vous de l'échelle pour monter. Après la cinématique, faites le tour et mettez-vous en position. Eliminez un maximum de soldats en mode ralenti puis dirigez-vous directement sur Bukharov pour l'assassiner.

Russie - Shattered Mountain

Dirigez-vous vers le point bleu, tout près vous trouverez deux soldats : attendez que le camion passe pour l'éliminer. Plus loin, localisez et éliminez les trois soldats qui patrouillent. Vous serez peut-être détecté en approchant (des alarmes à infrarouges plantées dans les bois), mais si vous avez éliminé les soldats précédents, vous devrez uniquement faire face au sniper caché sur le toit à droite.

En passant le portail, localisez les trois soldats alignés droit devant et éliminez-les. Dirigez-vous sur la gauche vers le point à explorer, vous apercevrez deux autres soldats plus loin encore sur la gauche.
Servez-vous de votre vision magnétique pour voir à l'intérieur de la maison. Taggez Yunkov et les deux soldats sur la

gauche, éliminez-les avec un tir synchronisé.

Dirigez-vous maintenant vers le deuxième point à explorer, vers la grange. Votre cible est Grigoryev. Faites le tour par la droite et éliminez-le par la fenêtre. Eliminez les soldats qui vous tirent dessus si vous vous faites détecter.

Rejoignez le point de regroupement et avancez vers le prochain point bleu. Vous devez maintenant entrez dans le camp sans vous faire repérer et tuer les trois cibles avant qu'elle ne s'échappe. Vous avez 5 minutes pour le faire. Entrez par la gauche, éliminez le soldat isolé et continuez de longer le mur pour trouver l'entrée. Taggez Rhyzhkov et entrez dans l'enceinte en vous faufilant derrière les camions. Sautez par-dessus le rebord et taggez Zadornov. Sautez par-dessus le rebord juste à droite et accroupissez-vous tout de suite pour ne pas vous faire repérer. Allez tout droit, passez à travers la grange et regardez à droite derrière le camion pour trouver Slepyshev et le tagger. Si votre équipe vous indique qu'elle ne peut plus tenir les cibles en joue, faites-le vous-même. Eliminez le reste des soldats dans le camp.

Suivez Ghost Lead dans la grange. Eliminez tous les soldats qui arrivent. Rejoignez le point de regroupement et allez vers le point bleu.

Vous devrez maintenant éliminer Petrakov et Tereschenko avant qu'ils ne s'échappent. Eliminez d'abord les deux soldats qui sont restés en arrière et sprintez vers vos cibles. Eliminez la première cible que vous trouverez (Tereschenko) puis courez après la seconde en vous défendant contre les tirs ennemis. Eliminez les soldats qui descendent du camion plus loin. Ne perdez pas trop de temps avec les soldats ordinaires, continuez de courir après Petrakov. Faites attention aux EMP ennemis.

Après la cinématique, éliminez les trois soldats devant vous et faites attention au camion. Vous serez entrecoupé par de petites cinématiques. Courez vers votre cible en éliminant tous les autres ennemis sur votre passage. Tirez entre les wagons pour descendre la dernière cible.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAMAS (MODE MISSION RAPIDE)

Entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle campagne solo pour avoir le droit d'utiliser le FAMAS dans le mode Mission Rapide : GRAW2QUICKFAMAS.

EQUIPEMENT BONUS

Equipement 1

Ayez une sauvegarde de Splinter Cell : Double Agent sur votre disque dur.

Equipement 2

Ayez une sauvegarde de Rainbow Six : Vegas sur votre disque dur.

RÉCOMPENSES (MODE MISSION RAPIDE)

Toutes les armes

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Bullz eye

Conservez une précision de 100%

Hawks eye

Récupérez la totalité des infos d'une mission.

Iron man

Ne vous faites jamais toucher en mission.

Predator

Soyez toujours le premier à engager le combat.

Team ELITE

Faites en sorte que vos équipiers ne se fassent pas toucher et qu'ils éliminent plus de 50% des ennemis.

DÉCORATIONS

Acte 1 (Difficile)

Terminer l'acte 1 en Difficile .

Acte 1 (Facile)

Terminer l'acte 1 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 1 (Normal)

Terminer l'acte 1 en Normal ou Difficile.

Acte 2 (Difficile)

Terminer l'acte 2 en Difficile.

Acte 2 (Facile)

Terminer l'acte 2 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 2 (Normal)

Terminer l'acte 2 en Normal ou Difficile.

Acte 3 (Difficile)

Terminer l'acte 3 en Difficile.

Acte 3 (Facile)

Terminer l'acte 3 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 3 (Normal)

Terminer l'acte 3 en Normal ou Difficile.

Challenge Tutorial 1

Tuez tous les ennemis sans vous faire toucher.

Challenge Tutorial 2

Tuez tous les ennemis avec uniquement des headshots.

Challenge Tutorial 3

Eliminez le tank avec seulement un satchell.

Challenge Tutorial 4

Faites en sorte que votre équipe élimine les 5 ennemis.

Mission accomplie

Accomplissez tous les objectifs secondaires.

Maître du jeu solo

Obtenez toutes les décorations du mode solo.

Tutorial

Terminez le tutorial.

DÉCORATIONS

En réalisant les actions correspondantes, vous débloquerez les décorations suivantes :

- Acte 1 faible : finir l'acte 3 dans le niveau faible, normal ou élevé
- Acte 1 normal : finir l'acte 3 dans le niveau normal ou élevé
- Acte 1 élevé : finir l'acte 3 dans le niveau élevé
- Acte 2 faible : finir l'acte 3 dans le niveau faible, normal ou élevé
- Acte 2 normal : finir l'acte 3 dans le niveau normal ou élevé
- Acte 2 élevé : finir l'acte 3 dans le niveau élevé
- Acte 3 faible : finir l'acte 3 dans le niveau faible, normal ou élevé
- Acte 3 normal : finir l'acte 3 dans le niveau normal ou élevé
- Acte 3 élevé : finir l'acte 3 dans le niveau élevé
- Mission finie : remplire les objectifs secondaires
- Tutorial : finir le tutorial

Go! Puzzle

© Sony 2007

+ D'INFOS FORUM

INVERSER LES CONTRÔLES

Pour débloquer cette option, amassez 20 étoiles d'or.

God of War : Ascension

© Sony 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ TITAN

Terminer le jeu en difficulté Facile, Normal ou Difficile pour débloquer le mode Titan.

TOUS LES COSTUMES

Armure de combat d'Ares

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

Armure de combat de Zeus

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

Armure de furie

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

Armure de guerre d'Hadès

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

Armure du Kraken

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

Armure Skorpian

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

Skin olive pour Kratos

Terminez le jeu et lancez une partie New Game +

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de God of War Ascension ! Vous incarnez une nouvelle fois Kratos, le guerrier spartiate aux tendances colériques et qui compte bien vous donner un petit cours d'histoire en présentant chacune des figures mythologiques grecques de manière plutôt sanglante. L'aventure, organisée selon un total de trente chapitres, est assez linéaires puisqu'un seul et unique chemin ne cesse de se trouver devant vous. Cela dit, elle n'en est pas moins riche en découvertes puisqu'une multitude de petits éléments sont à collecter.

Ainsi, notre solution présentera pour l'intégralité des trente chapitres les artéfacts, yeux de Gorgone, plumes de Phénix et coffres pourris s'y trouvant afin qu'aucun de ces précieux objets ne passent entre vos mains musclées. A chacun d'entre eux est assigné un paragraphe indiquant chronologiquement, dans l'ordre de progression du chapitre, l'environnement dans lequel il se situe et l'endroit exact où le dénicher. Trois images accompagnent ces explications écrites afin que vous puissiez de la meilleure manière possible comprendre de quel lieu il s'agit.

En récupérant les dix artéfacts, vous obtenez le trophée or : Désolé, Drake, ce n'est pas pour toi.
En récupérant les vingt yeux de Gorgone, vous obtenez le trophée argent : Le regard qui tue
En récupérant les quinze plumes de Phénix, vous obtenez le trophée argent : Léger comme une plume
En réparant les sept coffres pourris, vous obtenez le trophée or : Réparateur

En plus du guide détaillé de ce total de cinquante-deux éléments à trouver, notre solution vous montre également en vidéo chaque combat de boss ou ennemi important ainsi que les quelques énigmes dont la résolution peut poser problème aux méninges énervées de Kratos. Ainsi, vous n'avez aucune excuse pour ne pas instaurer correctement le chaos dans la Grèce Antique ! Bonne chance !

Chapitre 1 - La prison des damnés

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 1.

A la fin de ce premier chapitre, vous affrontez l'Hécatonchire, ou plutôt une des nombreuses mains de celui-ci possédée par un démon des Erinyes. Cette vidéo vous guide dans la manière avec laquelle il faut appréhender ce combat de boss.

Vous obtenez le trophée bronze : Evasion
Vous obtenez le trophée bronze : Haut la main

Chapitre 2 - Les égouts

Il y a : un artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 2.

Le tout premier artéfact du jeu se trouve juste après avoir actionné un levier, à gauche, qui libère des ennemis derrière une grille sur la droite. Après avoir tué les ennemis, allez à l'endroit où la grille s'est ouverte et glanez l'objet au sol.

Chapitre 3 - Le corps de garde

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 3.

Au cours du chapitre 3, vous êtes opposé à un cyclope. Il s'agit d'un mini-boss qu'il est intéressant d'éliminer avec un QTE puisque cela vous permet de le chevaucher pour détruire efficacement les autres adversaires, comme le montre la vidéo suivante.

Chapitre 4 - L'Hécatonchire

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucun plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 4.

Au terme du chapitre 4, vous affrontez Egéon ainsi que sa main maudite dans un duel au cours duquel vous montez sur le dos de l'Hécatonchire pour frapper sa tête plus puissamment, comme le montre la vidéo suivante. Vous éliminez également l'Erinye nommé Mégère, mais elle vous causera de nouveaux ennuis dans la suite de l'aventure (qui se déroule dans le passé).
Vous obtenez le trophée argent : Ingrat

Chapitre 5 - Le village de Kirra

Il y a : un artéfact, cinq yeux de Gorgone, trois plumes de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 5.

Dès l'entrée dans le village de Kirra, prenez la rue sur votre droite et suivez-la jusqu'à ce qu'elle aboutisse sur deux coffres jaunes. Le premier contient le premier oeil de Gorgone du jeu...

... Le second coffre contient la première plume de Phénix du jeu.

Progressez dans le village jusqu'à trouver une sorte de bloc mobile que vous devez déplacer vers le bas pour pouvoir poursuivre. Laissez-le où il est et sautez dessus pour accéder au balcon à droite. Là, vous trouvez le deuxième artéfact du jeu...

... Ainsi qu'un coffre contenant une plume de Phénix.

A l'endroit où vous devez faire pivoter sur elle-même une grande perche plantée verticalement dans le sol pour actionner un mécanisme, allez fouiller tout au fond de la zone pour découvrir une zone cachée où se trouve un coffre contenant un oeil de Gorgone.

Plus loin dans le chapitre et après avoir quitté la place sur laquelle vous avez été confronté à de nombreux pans (boucs-humains), grimpez sur le petit balcon à gauche. Vous y trouvez un coffre blanc contenant un oeil de Gorgone.

Vous empruntez ensuite un pont qui se brise sous vos pieds. Vous tombez en contrebas dans une nouvelle partie du village. Là, progressez sur la droite et rentrez dans la petite maison pour y trouver un coffre blanc contenant un oeil de Gorgone.

L'énigme des broyeurs roulants vous donne accès à une zone surélevée, indispensable pour sa réussite. Sur cette plateforme se trouvent deux coffres : l'un contenant un oeil de Gorgone...

... L'autre contenant une plume de Phénix.

Au terme de ce chapitre se trouve la première véritable énigme du jeu, celle des broyeurs roulants. Pour savoir comment la résoudre, visionnez la vidéo ci-dessous !
Vous obtenez le trophée bronze : Ça roule !

Chapitre 6 - La citerne

Il y a : aucun artéfact, trois yeux de Gorgone, un plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 6.

Au début du niveau, après avoir accédé au pont en grimpant sur la tête géante de taureau statufiée, n'allez pas tout de suite à droite mais rendez-vous plutôt sur la partie gauche du pont pour trouver un coffre contenant un oeil de Gorgone.

Après avoir récupéré la magie de la glace de Poséidon, vous poursuivez votre chemin et arrivez sur une petite route un peu ébréchée. Le coffre se trouve devant vous au début de la route, vous ne pouvez pas le manquer. Il contient un oeil de Gorgone.

Alors que vous escaladez la tour de Delphes, vous arrivez à un moment en son intérieur sur un escalier en colimaçon. Ne montez pas mais descendez plutôt ouvrir le coffre qui contient une plume de Phénix.

Plus loin dans l'escalade de la tour de Delphes, ne grimpez pas la dernière échelle mais allez fouiller à sa gauche pour dénicher un coffre contenant un oeil de Gorgone.

Une fois arrivé au sommet de la tour de Delphes, vous affrontez une chimère mi-lion, mi-serpent, mi-chèvre. Sacré mélange ! La vidéo suivante vous montre comment aborder ce combat peu commun.

Chapitre 7 - La tour de Delphes

Il y a : aucun artéfact, un oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 7.

A la toute fin du chapitre, faites demi-tour et suivez le chemin du serpent vers le premier plan pour trouver un petit trou dans le corps de l'animal qui passe au-dessus de vous. Accédez-y grâce aux grappins pour y trouver un coffre contenant un oeil de Gorgone. Pour savoir quand se trouve la fin du chapitre, attendez de voir le titre du chapitre suivant : vous pourrez alors faire demi-tour sans aucun problème !

Chapitre 8 - Le ventre du python

Il y a : aucun artéfact, un oeil de Gorgone, une plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 8.

Tout de suite après avoir obtenu la magie de la foudre de Zeus, sortez puis grimpez. Là, montez sur le dos du serpent sur la gauche et suivez le chemin pour trouver un coffre contenant une plume de Phénix.

Immédiatement après le coffre précédent : descendez sur le corps du serpent qui se trouve en contrebas et suivez le chemin en direction du premier plan pour trouver un autre coffre contenant un oeil de Gorgone.

Chapitre 9 - Les cavernes de glace

Il y a : un artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 9.

Vous escaladez une nouvelle fois la tour de Delphes et, comme lors de la fois précédente, vous arrivez à un moment en son intérieur, sur l'escalier en colimaçon. Là, descendez de nouveau les marches jusqu'à accéder au précieux artéfact.

Une fois de retour au sommet de la tour de Delphes, c'est une manticore qui vous attend pour un duel acharné, ou plutôt enflammé ! Courage, la vidéo suivante vous sert de guide dans le combat contre ce dragon à tête de lion !
Vous obtenez le trophée bronze : Y a pas de lézard !

Chapitre 10 - Le temple de Delphes

Il y a : aucun artéfact, trois yeux de Gorgone, trois plumes de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 10.

Progressez dans le chapitre jusqu'à pouvoir sniffer pour la toute première fois la fumée verte qui altère quelque peu votre vision de l'environnement. La fontaine à fumée se trouve sur la gauche d'une salle... Une fois en état second, allez à l'opposé, sur la droite de ce même endroit et brisez le mur alors fissuré pour découvrir deux coffres blancs. L'un contient un oeil de Gorgone...

... L'autre contient une plume de Phénix.

Une fois arrivé dans la grande salle principale, respirez la fumée et empruntez le chemin de droite. Là, brisez une grande porte. Vous arrivez dans un nouveau couloir où se déclenche un combat. Vous trouvez dans ce couloir une statue... Passez-la dans la salle à droite du couloir. Là, respirez de nouveau la fumée et posez la statue sous la grille qui devient ainsi accessible. En escaladant dessus et en sautant sur le balcon, vous trouvez deux coffres blancs. L'un contient un oeil de Gorgone...

... L'autre contient une plume de Phénix.

Revenez dans la salle principale et empruntez cette fois la voie de gauche qui vous mène dans un nouveau couloir symétrique par rapport au précédent (de droite). Là, allez dans la salle de gauche (la première sur votre gauche) et posez la statue sur l'interrupteur qui bouge les grilles. Sniffez la fumée, enlevez la statue, et allez vous coller contre la grille du fond. Quand l'environnement redeviendra normal, faites une roulade vers la salle du fond pour réussir à passer et ainsi accéder à deux coffres blancs. L'un contient un oeil de Gorgone...

... L'autre contient une plume de Phénix.

Une fois à l'intérieur du temple de Delphes, vous êtes accueilli comme il se doit par le chien de garde : un cerbère ! Ce monstre à trois têtes est un mini-boss qu'il faut dompter comme le montre la vidéo suivante.
Vous obtenez le trophée bronze : Ça gaze !

Chapitre 11 - Les catacombes de Delphes

Il y a : un artéfact, trois yeux de Gorgone, trois plumes de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 11.

Vous ne tardez pas à arriver dans une longue salle dont le sol est rempli de piques. Pour passer, vous devez utiliser les deux chandeliers où vous pouvez respirer de la fumée verte et ainsi poursuivre au sol... Au terme de cette séquence pas évidente, retournez-vous et récupérez le contenu des deux coffres blancs. L'un contient un oeil de Gorgone...

... L'autre contient une plume de Phénix.

Une fois dans la salle du sablier, respirez la fumée verte et allez briser la porte qui se trouve au fond à droite (au rez-de-chaussée). Derrière se trouve un coffre blanc contenant un oeil de Gorgone !

Montez ensuite sur le petit étage de cette même salle du sablier pour y trouver un nouvel artéfact !

Lorsque vous retournez dans la salle carrée où vous aviez combattu les deux premiers Talos du jeu (armures armées de grosses masses), respirez la fumée à l'étage, sautez vite en contrebas et rebroussez chemin en reprenant le couloir par lequel vous étiez arrivé en début de chapitre. Là, tournez à gauche pour tomber sur une porte qui était auparavant fermée... Détruisez-la pour trouver deux coffres blancs. L'un contient un oeil de Gorgone...

... L'autre contient une plume de Phénix.

De retour dans la salle du sablier, placez la statue en construction sur l'interrupteur à l'avant de la salle pour que cela ouvre la grille au fond à gauche (au rez-de-chaussée). Derrière se trouve un coffre blanc qui contient une plume de Phénix !

Au milieu de ce nouveau chapitre, vous affrontez pour la première fois un Talos, que vous retrouverez à de nombreux endroits du jeu en version flammes, glace, ténèbres ou foudre. La vidéo suivante vous monte comment montrer à cette armure vivante lequel de vous deux est le plus fort !

Chapitre 12 - La chambre de l'Oracle

Il n'y a aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 12.

Pour atteindre la chambre de l'Oracle, vous devez traverser un véritable pont en train de s'effondrer, ou plutôt en train d'être détruit par le gardien de cette chambre qui n'a pas l'air de vouloir vous laisser passer... Cette traversée remplie d'actions QTE est un véritable cauchemar si l'on n'y est pas préparé... Voilà pourquoi une bonne vidéo s'impose !
Vous obtenez le trophée argent : Quaid !!!

Chapitre 13 - La route de Delphes

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, une plume de Phénix et un coffre pourri dans le chapitre 13.

Au début du chapitre et après avoir parlé avec l'Oracle, allez tout à l'extrémité du pont à gauche pour trouver le premier trésor pourri à reconstruire grâce à l'amulette d'Uroborus !

Prenez ensuite le bon chemin, celui qui se trouve à côté de l'endroit où l'Oracle est décédé, et sautez sur le mur en face. Là, ne grimpez pas tout de suite, mais plaquez-vous à la falaise et glissez-vous dans la petite ouverture sur la droite. Elle donne accès à une zone secrète où se trouve un coffre contenant une plume de Phénix !

Chapitre 14 - La citerne

Il y a : aucun artéfact, un oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et quatre coffres pourris dans le chapitre 14.

Au tout début du chapitre, ne quittez pas le pont immédiatement mais allez une nouvelle fois tout à son extrémité pour trouver un coffre blanc contenant un oeil de Gorgone.

Empruntez ensuite la tête de taureau et poursuivez dans le petit couloir. A son début se trouve un nouveau coffre à reconstruire grâce à l'amulette d'Uroborus.

Juste après ce coffre, prenez le chemin de droite, puis de gauche dans l'impasse pour trouver un nouveau coffre pourri à régénérer.

Après avoir terrassé le cyclope sur la place ronde à l'extérieur, allez fouiller sur la droite pour trouver encore un coffre pourri à reconstruire.

Toujours après ce même combat contre le cyclope, allez sur la gauche mais ne réparez pas le pont de suite. Sautez en contrebas comme au tout début du jeu et rendez-vous tout à droite pour atteindre un nouveau coffre pourri à reconstruire grâce à l'amulette d'Uroborus.

De retour à la citerne en possession de la précieuse amulette d'Uroborus, vous devez réparer la grande roue de l'aqueduc. Pour cela, il faut se creuser les méninges... C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de vous concocter cette petite vidéo explicative !
Vous obtenez le trophée bronze : Bricoleur

Chapitre 15 - La grotte (et Port de Kirra)

Il y a : un artéfact, un oeil de Gorgone, une plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 15.

Lorsque vous nagez dans les profondeurs de la grotte, la caméra quitte momentanément votre dos pour se glisser sur le côté droit. Là, choisissez toujours le chemin du bas (qui plonge en profondeurs) pour trouver un nouvel artéfact à collecter.

Lorsque vous arrivez dans le port de Kirra, suivez les quais tout à gauche pour trouver une allée menant à deux coffres blancs. Le premier contient un oeil de Gorgone...

... Le second contient une plume de Phénix.

Chapitre 16 - La prison des damnés

Il y a : un artéfact, un oeil de Gorgone, une plume de Phénix et un coffre pourri dans le chapitre 16.

Immédiatement après avoir reconstruit l'intégralité de la prison des damnés, prenez le petit chemin sur votre droite (quelques marches) pour accéder à une ruelle au bout de laquelle se trouve un coffre contenant un oeil de Gorgone.

Revenez ensuite dans la rue principale et poursuivez. Vous devez forcément tourner à droite... Et bien non, allez à gauche ! Là se trouve un nouveau coffre blanc contenant une plume de Phénix.

Juste avant le premier combat contre une empousa (si le combat commence, chargez le dernier point de contrôle), allez vers la grille du fond pour récolter un nouvel artéfact de God of War Ascension !

Plus tard dans le niveau, vous pénétrez dans les profondeurs de la prison, dans les cellules. Vous tournez à droite et, là, vous tomberez nez à nez avec un nouveau coffre pourri à reconstruire.

Les empousas sont des femmes-araignées pleines d'acide, bref, des créatures pas vraiment recommandées par les agences matrimoniales. La vidéo suivante vous montre comment s'y prendre pour accueillir comme il se doit la demoiselle.

Chapitre 17 - La chambre des martyrs

Il y a : aucun artéfact, un oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 17.

Après avoir résolu l'énigme de la chambre de torture (voir vidéo ci-dessous), ne sortez pas immédiatement par la porte au fond à droite (à l'étage), mais allez au premier plan pour trouver un coffre blanc. Il contient le dernier oeil de Gorgone, si vous n'avez manqué aucun coffre jusqu'ici. Dans le cas contraire, vous croiserez beaucoup d'autres coffres blancs sur votre route contenant les yeux de Gorgone manquants : le précieux trophée n'est pas perdu ! Si vous avez déjà tous les yeux de Gorgone, ces autres coffres blancs contiendront des auras de lumière blanche.

Aaah, la chambre des martyrs... L'énigme de ce lieu n'est pas évidente, d'autant plus qu'il faut la réaliser d'une certaine manière pour obtenir un trophée bonus lié à l'acharnement sur les cadavres ! La vidéo suivante vous montre donc comment la réussir et comme faire pour glaner le trophée Enfoirés !
Vous obtenez le trophée bronze : Enfoirés !

Chapitre 18 - Les quais de Délos

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, une plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 18.

Après avoir vaincu les Talos de foudre, grimpez sur la droite mais ne poursuivez pas vers l'avant. Longez plutôt le contour de la statue par la gauche et suivez ce chemin jusqu'à trouver un coffre blanc contenant la dernière plume de Phénix de God of War Ascension. Si vous en avez manqué auparavant, vous croiserez beaucoup d'autres coffres blancs sur votre route contenant les plumes de Phénix manquantes : le précieux trophée n'est pas perdu ! Si vous avez déjà toutes les plumes de Phénix, ces autres coffres blancs contiendront des auras de lumière blanche.

Les quais de Délos proposent une énigme assez sympathique au cours de laquelle il faut jongler entre amulette d'Uroborus, rouages mécaniques et vitesse de course ! Pas évident... C'est pourquoi la vidéo suivante vous prend par la main pour vous expliquer comment faire, tout en récupérant les coffres blancs posés en hauteur, à gauche de la grande salle.

Chapitre 19 - Le pied d'Apollon

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et un coffre pourri dans le chapitre 19.

Au tout début du chapitre, alors que vous escaladez la sandale d'Apollon, allez sur la droite pour trouver le dernier coffre pourri du jeu à régénérer. Il n'y en a pas de secours dans la suite de l'aventure, vous avez tout intérêt à ne pas en avoir manqué pour le trophée or !

Ces espèces de femmes-poissons sont très jolies, même si elles hurlent un peu fort, mais n'en reste pas moins des ennemies à éliminer comme tous leurs semblables. Mini-boss dans ce chapitre, il fallait bien une vidéo pour vous montrer comme s'y prendre !

Chapitre 20 - Le gantelet d'Apollon

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 20.

Au terme du vingtième chapitre, vous affrontez les deux filles Erinyes, Mégère et sa soeur accompagnée de son fidèle oiseau. Voici en vidéo comment vous y prendre pour régler vos comptes avec cette fratrie qui vous cherche des noises !
Vous obtenez le trophée argent : Les potes d'abord

Chapitre 21 - L'avant-bras d'Apollon

Il y a : un artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 21.

Au tout début du chapitre, allez fouiller dans le coin droit au premier plan, après avoir activé l'ascenseur grâce au pouvoir de l'amulette d'Orkos. Là se trouve un nouvel artéfact à glaner !

Le pas de vis d'Archimède est une des nombreuses épreuves du grand génie au cours de laquelle vous devez

patiemment attendre que l'ascenseur vous emmène à destination en évitant les pièges de feu. Jusque-là, rien de bien difficile, sauf que de nombreux ennemis se joignent à la fête et risquent bien de vous poser problème... Voici donc en vidéo comment procéder pour ne pas cramer un seul instant, avec à la clef un joli trophée !
Vous obtenez le trophée argent : A l'épreuve du feu

Chapitre 22 - Les côtes d'Apollon

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 22.

Chapitre 23 - Le fourneau

Il y a : un artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 23.

A l'étage de la zone du fourneau, vous trouvez de nombreux traités d'Archimède au sol ainsi que son cadavre sur une table... Dans cette partie gauche de la zone se trouve également, posé sur une table, un nouvel artéfact à collecter.

Chapitre 24 - L'épaule d'Apollon

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 24.

Lors de votre retour au fourneau, vous devez emprunter la glissade de la statue d'Apollon, remplie de trous et de pièges... Si vous la réussissez sans mourir une seule fois, vous obtenez un joli trophée, comme le montre la vidéo ci-dessous !
Vous obtenez le trophée argent : Terrain glissant

Chapitre 25 - Le fourneau

Il y a : un artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 25.

Alors que vous êtes sur une grande plateforme carrée et que vous devez tirer un mécanisme au sol en l'agrippant avec le grappin, allez dans l'angle gauche de la zone pour trouver l'avant-dernier artéfact de God of War Ascension !

Rien de particulier dans ce chapitre... Mais une sacrée occasion d'obtenir un des trophées les plus difficiles du jeu ! Lorsque vous êtes sur la plateforme ascendante et que vous devez alimenter le brasier central en y lançant des ennemis, ne le faites pas tout de suite et contentez-vous de tuer le tout premier chien qui réapparaît à l'infini. Il ne devrait pas vous poser le moindre problème et vous pouvez ainsi rester deux minutes avec la jauge de rage à fond pour débloquer le précieux trophée argent : Quelque chose ne va pas ?

Chapitre 26 - Les yeux d'Apollon

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 26.

Les yeux d'Apollon... La toute dernière énigme du jeu ! Et pour l'occasion, une belle vidéo vous montrant étape par étape comme s'y prendre pour redonner la vue au chef-d'oeuvre géant d'Archimède !

Chapitre 27 - La lanterne de Délos

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 27.

Chapitre 28 - Le défi d'Archimède

Il y a : un artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 28.

Après avoir réussi le défi d'Archimède (le trophée or vous l'indique clairement), passez de l'autre côté de la barrière et progressez sur la droite pour trouver au sol cet ultime artéfact de God of War Ascension. Si vous les avez tous récupérés, appréciez le petit clin d'oeil dans le titre du nouveau trophée or que vous obtenez alors !

Vous obtenez le trophée argent : Justice aveugle
Vous obtenez le trophée or : Prenez les escaliers la prochaine fois !

Chapitre 29 - La citadelle des Erinyes

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 29.

Chapitre 30 - La chambre d'Alecto

Il y a : aucun artéfact, aucun oeil de Gorgone, aucune plume de Phénix et aucun coffre pourri dans le chapitre 30.

Voici le boss final de God of War Ascension. Il s'agit d'un combat en mer contre la version tentaculaire d'Alecto, la reine Erinye, ensuite rejointe par sa fille (la seule encore en vie, celle avec l'oiseau). Voici donc ce combat ultime en vidéo, qui explique comment le mener à bien pour libérer enfin Kratos de cette traque infernale !

Félicitations, vous avez terminé God of War Ascension, le prologue de la trilogie God of War ! Vous pouvez désormais détrôner un à un les dieux de l'Olympe en toute connaissance de cause !

Vous obtenez le trophée or : Briseur de lien
En terminant le jeu en niveau Difficile, vous obtenez le trophée or : Guerrier légendaire

TROPHÉES

Champion des dieux (Platine)

Débloquez tous les trophées.

Sceau de sang (Bronze)

Terminez l'entraînement multijoueur sur l'Olympe.

Évasion (Bronze)

Libérez Kratos de sa prison.

Haut la main (Bronze)

Venez à bout de la main infectée d'Égéon.

Déchaîné (Bronze)

Projetez, écrasez et frappez un ennemi agrippé.

Dépensier (Bronze)

Améliorez n'importe quelle magie.

Ça roule ! (Bronze)

Résolvez l'énigme des broyeurs roulants.

Ouvert d'esprit (Bronze)

Remportez le mini-jeu contre un Mastodonte.

On ne l'arrête plus ! (Bronze)

Effectuez un combo de 1 000 coups.

Golfeur (Bronze)

Faites sortir un adversaire du terrain avec la massue.

Y a pas de lézard ! (Bronze)

Regagnez la tour de Delphes sur le serpent.

Troc (Bronze)

Utilisez les 5 armes contextuelles en combat.

Barbecue (Bronze)

Remportez le mini-jeu contre une Manticore.

Ça gaze ! (Bronze)

Respirez les fumées toxiques dans le temple de l'Oracle.

Bricoleur (Bronze)

Reconstruisez la roue à aubes de Kirra.

On ne bouge plus ! (Bronze)

Ralentissez 100 ennemis avec l'Amulette d'Uroborus.

Ça va marquer ! (Bronze)

Renversez 500 seaux de sang sur Kratos.

Enfoirés ! (Bronze)

Défoulez-vous sur les martyrs de l'Hécatonchire.

Salut l'ami ! (Bronze)

Utilisez la Pierre du serment d'Orkos 10 fois en combat.

Travail d'équipe (Bronze)

Utilisez la Pierre du serment d'Orkos sur 100 ennemis.

Gros sur le coeur (Bronze)

Tuez 25 ennemis en utilisant le Courroux des dieux.

Ingrat (Argent)

Venez à bout de la Mégère et de l'Hécatonchire.

Quelque chose ne va pas ? (Argent)

Gardez la jauge de rage remplie pendant plus de 2 minutes.

Quaid !!! (Argent)

Battez Pollux.

Les potes d'abord (Argent)

Survivez à l'embuscade de l'Érinye.

À l'épreuve du feu (Argent)

Terminez le Pas de vis d'Archimède sans être blessé par les pièges de feu.

Léger comme une plume (Argent)

Collectez toutes les plumes de Phénix.

Le regard qui tue (Argent)

Collectez tous les yeux de Gorgone.

À fond (Argent)

Atteignez le niveau d'amélioration maximum pour Kratos.

Terrain glissant (Argent)

Effectuez la glissade dans la statue d'Apollon sans mourir.

Justice aveugle (Argent)

Utilisez les Yeux de la Vérité avec succès.

Désolé, Drake, ce n'est pas pour toi. (Or)

Collectez tous les artéfacts du jeu.

Prenez les escaliers la prochaine fois ! (Or)

Remportez le défi d'Archimède.

Réparateur (Or)

Retapez tous les coffres pourris.

Briseur de lien (Or)

Terminez le jeu.

Guerrier légendaire (Or)

Terminez le jeu en niveau Difficile.

God of War : Chains of Olympus HD

© Sony / Ready At Dawn Studios 2011

TENUES SPÉCIALES

Pour choisir ces tenues après les avoir débloquées, vous devez obligatoirement commencer une nouvelle partie dans le même mode de difficulté que votre partie terminée.

McKratos

Terminer les 5 missions du Challenge d'Hadès.

Mime of War

Terminer le jeu en mode God.

Spud of War

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

BONUS

Challenge d'Hadès

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Croquis des personnages

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode God

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Vidéos

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Studios de développement

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Making of : Attique

Terminer le jeu en mode God.

Artworks

Terminer le jeu en mode God.

Croquis des environnements

Réussir le Challenge d'Hadès.

Niveaux secrets

Réussir le Challenge d'Hadès.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir marqué les esprits sur Playstation 2, et avant son apparition sur Playstation 3, la série God of War marque un arrêt sur Playstation Portable. Toujours au centre de l'action, Kratos ne se laisse pas impressionner par la taille réduite de l'écran et se montre dans toute sa splendeur en tant que véritable machine de guerre. Cette solution vous permettra de profiter du jeu au maximum en trouvant tous les yeux de Gorgone et toutes les plumes de Phénix cachés dans les coffres au fil de l'aventure. Les premiers vous permettront d'augmenter votre jauge de vie tandis que les secondes feront grandir votre niveau maximal de magie.

Chapitre 1. Les Rives de l'Attique

Le toit

Vous débutez le jeu dans le feu de l'action. Perché sur le toit d'un bâtiment, Kratos vous permet de vous faire la main en vous défoulant sur les 5 premiers gardes perses qui vous sautent dessus. Le jeu vous donnera quelques indications sur la manière de déclencher des attaques légères, des attaques lourdes et des saisies. Entraînez-vous sur ces premiers ennemis. Un bateau lancera une charge dans votre direction. Vous devez riposter en utilisant la grosse machine. Prenez cependant le temps de vous occuper des nouveaux gardes assez fous pour vous attaquer. Cela vous permettra de gagner quelques orbes rouges supplémentaires, ce qui est toujours bon à prendre. N'oubliez pas non plus de briser les caisses si ce n'est pas déjà fait. Elles renferment elles aussi des orbes. Servez-vous ensuite de la grande arbalète pour couler le navire. D'autres bateaux se mettront à tirer et parviendront à percer le toit du bateau ce qui vous donnera l'occasion de descendre.

L'intérieur du bâtiment

Vous arrivez dans une pièce où quelques gardes perses se battent contre des spartiates. Ne faites pas dans le détail et frappez dans le tas pour tuer tout le monde. Si vous le souhaitez vraiment, tentez d'épargner vos alliés spartes, mais cela n'est pas nécessaire. Notez la présence d'un coffre vert dans cette pièce. Mieux vaut le garder pour plus tard puisqu'un combat un peu plus important vous attend dans quelques secondes. Par contre, ne vous privez pas pour casser les tonneaux aux quatre coins de la salle. Ouvrez la grande porte du fond. Un cyclope vous surprendra et tentera de vous écraser avec son arme. Défendez-vous en martelant la touche qui apparaît. Vous parviendrez à repousser son assaut et serez même aidé en cela par un basilic qui ne fera qu'une bouchée de votre précédent ennemi. Problème : le gros lézard s'en prend désormais à vous. Le battre ne pose pas vraiment de problèmes puisqu'il suffit de vous approcher de sa gueule et d'enchaîner les combos sans trop vous poser de questions. Faites tout de même attention aux boules de feu que le reptile lâche de temps en temps. Peu avant de vider sa barre d'énergie, vous pourrez déclencher un mini-jeu, véritable marque de fabrique de la série. Pour cela, suivez les touches qui apparaissent à l'écran. Kratos réalisera des mouvements très classe pour assommer son ennemi. Ramassez ensuite l'arme du cyclope et frappez le basilic pour qu'il s'avoue vaincu et libère le chemin. Avant de continuer, faites le plein de santé en allant ouvrir le coffre vert de tout à l'heure.

La plage

Le basilic est en train de semer la zizanie en ville. Vous devez le suivre mais le chemin qui mène à lui est plutôt risqué. Les bateaux bombardent la côte et mettent à mal les défenses de la cité. Progressez sur la plage en prenant garde aux tirs des navires. Vous verrez d'ailleurs des cercles apparaître là où les tirs sont supposés arriver. Evitez ces zones pour ne pas vous faire avoir par les explosions. Pensez à frapper les petites barricades éparpillées çà et là afin de gagner des orbes rouges. Vous trouverez assez rapidement un bélier. Poussez l'engin près de la porte mais ne l'utilisez pas encore pour défoncer la porte. Frappez plutôt les caisses et ouvrez les coffres. L'un d'eux renferme le premier oeil de gorgone du jeu. Notez qu'il y a aussi un point de sauvegarde si vous sentez l'envie de sauver votre partie. Utilisez maintenant le bélier en appuyant plusieurs fois sur la touche indiquée. Vous devrez vous y reprendre à deux fois pour défoncer la porte.

La cité

Le comité d'accueil de la cité n'est pas très imposant. Quelques gardes à peine sont là à vous attendre. Vous n'en ferez qu'une bouchée. Suivez les escaliers et arrêtez-vous au moment où quelqu'un vous tire dessus. Il s'agit d'un archer posté de l'autre côté de la zone inondée. Ne vous faites pas prier pour aller le saluer, lui et ses amis. En tout, vous devrez tuer 4 archers et 2 autres gardes. Outre les caisses, il y a aussi un coffre vert à ouvrir dans le coin. La porte du fond est reliée à un mécanisme à tourner. Dès que vous commencez à l'actionner, 2 soldats feront leur apparition. Tuez-les et retournez manoeuvrer la roue. Deux autres gardes arriveront alors. Tuez-les aussi puis recommencez à tourner. La porte ne reste malheureusement pas ouverte bien longtemps et commence même à se refermer dès que vous lâcherez le mécanisme. Courez pour l'atteindre et faites une roulade pour la franchir. Plusieurs soldats et archers vous attendent dans la zone suivante. Ils ne vous poseront aucun problème. Courez complètement à droite et frappez les planches branlantes de la structure. Vous découvrirez une zone cachée renfermant deux coffres rouges.
Revenez vers le milieu de la scène et détruisez aussi les planches à ce niveau. Vous trouverez une échelle. Montez. Le coffre du premier étage contient un oeil de Gorgone. Continuez votre ascension jusqu'à atteindre les toits.

Les toits de la cité

Donnez un violent coup de pied sur la palissade pour l'écarter et vous ouvrir un passage. Vous voilà de nouveau sur les toits de la ville. Le basilic exprime sa colère dans le fond de l'écran, vous vous occuperez de lui plus tard. Pour le moment, il y a plus urgent avec les quelques gardes présents à vos côtés. Récupérez les orbes rouges dans le coffre tout à gauche puis continuez votre périple en passant sur la droite. Il faudra avancer prudemment sur la poutre pour ne pas tomber dans les flammes en contrebas. Si vous glissez, pas de panique, Kratos sera capable de s'accrocher et de remonter sur la poutre. Vous trouverez un coffre vert juste après ce passage délicat. Ouvrez la porte en appuyant rapidement sur la touche indiquée.

Le roi perse

Vous trouverez le roi perse qui vous défie au combat. Le roi est accompagné de 13 gardes qui arrivent peu à peu dans la salle. Mieux vaut se débarrasser d'eux assez rapidement pour pouvoir se concentrer sur le roi en dernier. Le chef des Perses est assez résistant mais pas forcément très difficile à battre. Utilisez des attaques à longue distance afin d'éviter sa grande lame. Prenez aussi garde à son pouvoir Efreet qui invoque un monstre de feu. Le roi ne l'utilise pas souvent, mais il peut faire mal si vous vous trouvez devant lui lorsqu'il décide de s'en servir. Lorsque vous aurez suffisamment épuisé votre adversaire, un mini-jeu se déclenchera. Il vous faudra appuyer le plus de fois possible sur la touche pour gagner le duel, achever l'ennemi par un violent coup de caisse sur la tête et lui voler son pouvoir Efreet. Six gardes accourent pour venger leur roi. Profitez de leur présence pour tester votre nouveau pouvoir. Notez que des orbes bleus feront désormais partie du jeu et permettront de restaurer votre jauge de magie. Deux portes s'ouvriront juste après cela. Prenez d'abord la porte de droite pour accéder au mini-jeu sexy. Pour vous remercier de les avoir sauvées, deux femmes s'offriront littéralement à vous. Appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour remporter ce jeu et afin de gagner des orbes rouges. Prenez maintenant la porte de gauche où vous trouverez un point de sauvegarde.

La forteresse déchue

Ouvrez la lourde porte derrière le point de sauvegarde. Vous voilà de nouveau sur les toits. Le basilic est au fond de l'écran et crache du feu. Il ne peut vous atteindre si vous restez vers le centre mais vous brûlera si vous tentez d'ouvrir la porte de droite. Notez aussi que des ennemis montent vous rejoindre. Vous pouvez pousser les échelles pour les

empêcher d'arriver ou tout simplement les battre. Ils sont très faciles à terrasser et constituent une bonne petite source d'orbes rouges. Il y a en tout une vingtaine de soldats qui arriveront ainsi. Le coffre renferme des orbes à récupérer. Reste maintenant à s'occuper du lézard. Pivotez l'arbalète vers lui pour lui faire une petite piqûre. Le basilic ira voir ailleurs et vous laissera tranquille pour ouvrir la porte. Avant de le faire, placez l'arbalète face au fond du décor et tirez en plein milieu. Même si vous ne le verrez pas forcément, vous toucherez de plein fouet un bâtiment qui s'effondrera et livrera quelques secrets dans la prochaine partie. Au milieu de la prochaine salle se trouve un grand mécanisme. Ne l'utilisez pas encore. Montez plutôt à l'échelle pour récupérer quelques orbes rouges ainsi que votre première plume de Phénix. Vous pouvez maintenant tourner le mécanisme. Il s'agit d'un ascenseur qui vous conduira quelques étages plus bas.

Le cyclope

En bas, vous vous trouverez confronté à un nouveau cyclope. Cette fois, le basilic ne sera pas là pour vous aider. Prenez donc votre courage à deux mains et partez affronter votre adversaire. Le cyclope est plutôt résistant, aussi il faudra être patient avant de le voir faillir. Abusez de la technique Efreet pour multiplier les dégâts et faites surtout très attention à ne pas vous faire écraser par les poings de l'ennemi. Effectuez des roulades lorsque vous vous sentez en danger. Notez que deux coffres peuvent vous aider à retrouver de la santé et du pouvoir magique. C'est toujours utile, notamment pour continuer à lancer Efreet. Au bout d'un moment, le cyclope montrera quelques signes de faiblesse. Lorsque le symbole apparaît au dessus de sa tête, déclenchez l'attaque chorégraphiée pour l'achever. Quatre archers se chargent de vous accueillir dans la zone suivante. Occupez-vous d'eux avant de récupérer un oeil de Gorgone dans un coffre à gauche. Notez qu'il y a un autre coffre rouge ainsi qu'un point de sauvegarde.

Le siège d'Athènes

Montez là où se trouve l'échelle et continuez en suivant le mur. En haut, plusieurs gardes et archers vous accueillent. Faites le ménage en notant que les gardes arrivent par deux échelles. A vous de choisir d'éliminer tout le monde un à un ou de bloquer leur arrivée en poussant les échelles. Vous voyez maintenant le bâtiment détruit vers le milieu de la zone ? Il s'agit de celui que vous avez abîmé plus tôt avec l'arbalète. Le coffre qu'il renferme vous donne votre quatrième oeil de Gorgone. Il y a aussi un coffre alternant entre bleu et vert pour vous redonner de la vie ou de la magie. La petite zone gardée par 2 archers est également très intéressante à fouiller. Vous devrez sauter pour l'atteindre. Les deux coffres là-bas vous donneront des orbes rouges pour le premier et une seconde plume de Phénix pour le second. Revenez sur la muraille principale et détruisez la grande croix en bois de droite. Il y a un levier juste derrière. Il s'agit d'un nouvel ascenseur qui vous ramènera en bas.

Le marché

Vous arrivez devant des grands escaliers au pied desquels se trouve un petit marché. Entre les stands, vous trouverez un coffre rouge. Si besoin, vous pourrez aussi profiter de la présence d'un coffre vert juste en bas des escaliers. Ouvrez la porte en haut des marches. Elle donne accès à une zone remplie de soldats et d'archers. Deux tireurs sont postés tout au fond, mieux vaut les tuer en premier pour ne pas recevoir trop de flèches. Deux autres archers se trouvent sur une plate-forme, plus loin à droite. Frappez dans le tas pour réduire à néant tout danger. Notez que vous devriez bientôt avoir suffisamment d'orbes rouges pour améliorer vos lames du chaos. Si ce n'est pas encore le cas, encore un peu de patience, cela ne saurait tarder. Une fois seul, vous pourrez ouvrir les différents coffres. Après cela, poussez la grosse caisse vers la gauche, là où se trouvait le premier couple d'archers. Votre but est de positionner la caisse sur le gros disque par terre. Il s'agit d'un bouton qui ouvrira la porte du fond. Avant de la passer, revenez sur vos pas et emparez-vous du cadavre jeté par le basilic. Transportez le corps dans la nouvelle zone et déposez-le sur le second bouton afin d'ouvrir une autre porte. Entrez par là, récupérez les orbes rouges, verts et bleus puis enregistrez votre partie grâce au .

Les frappes du basilic

Plus loin dans le couloir, après le point d'enregistrement, vous trouverez une plume de Phénix. Soulevez la lourde porte et préparez-vous à retrouver votre ami le basilic. Le début du combat ressemble fort à votre première rencontre avec le lézard. Restez bien au niveau de sa tête, sans quoi il vous écrasera avec l'une de ses pattes. Alors que vous le frapperez, il tentera de vous croquer. Protégez-vous simplement lorsqu'il montre les dents. Le bon rythme consiste à lui asséner une salve d'attaques puis vous protéger. Répétez cela plusieurs fois jusqu'à ce que le basilic s'énerve. Il donnera un violent coup de tête mais vous parviendrez à la repousser en alternant les touches de gâchette, comme

indiqué à l'écran. Votre ennemi reculera alors de quelques mètres et crachera quelques flammes. Sautez par-dessus puis avancez pour répéter la même tactique jusqu'à ce que le saurien se réfugie en haut du mur du fond. Evitez les boules de feu qu'il crache tout en courant vers sa patte sur la gauche. Déclenchez la séquence de mini-jeu pour le blesser. Notez que le jeu vous demande de tourner le stick analogique à la fin de cette séquence. Ne vous précipitez pas et suivez alors le rythme donné par le jeu. Si vous allez trop vite, il faudra recommencer. Si vous réussissez, Kratos fera tomber une tour sur le basilic, ce qui doit faire relativement mal mais qui ne sera pas fatal au lézard. Il faudra en effet recommencer depuis le début la séquence de combat et faire tomber une seconde tour sur le basilic. Pendant ce second round, faites attention aux boules de feu que votre ennemi lancera deux par deux. Après avoir reçu la seconde tour sur la tête, le basilic sera plutôt sonné mais ne s'avouera pas encore vaincu. Frappez-le encore un peu (attention à ses attaques, plus rapides et nombreuses) puis déclenchez la séquence qui permettra enfin d'achever la grosse bête. Le niveau se termine, laissant Kratos face à un nouveau mystère. Pourquoi le monde est-il désormais recouvert d'un voile noir ?

Chapitre 2. La cité de Marathon

La falaise

Ce chapitre commence par une bonne nouvelle puisqu'il vous accorde dès le départ une plume de Phénix dans le coffre à votre gauche. Descendez de la falaise en escaladant le mur à droite. Vous trouverez un coffre rouge juste en bas. Continuez votre descente en vous accrochant encore une fois au mur. Vous voilà à l'entrée de la cité de Marathon où un joli point de sauvegarde vous attend. Brisez la barricade sur la droite pour entrer dans une salle où vous assisterez au meurtre d'une femme par un soldat de l'ombre. Vous devez absolument battre ce soldat pour poursuivre votre progression. Dans la mesure où ce dernier parvient généralement à bloquer vos attaques normales, privilégiez les attaques fortes et les prises. Le soldat n'est pas très résistant et mettra rapidement les genoux à terre. Cassez les planches au fond de la salle suivante pour trouver deux coffres et récupérer quelques orbes. Revenez dans la salle précédente et empruntez le passage à gauche pour sortir.

Les rues de Marathon

Dans la rue, vous tomberez dans un guet-apens où de nouveaux soldats de l'ombre vous coinceront. Frappez tout ce beau monde puis allez ouvrir le coffre dans la petite maison juste dans le tournant. D'autres soldats vous attendent un peu plus loin, dont certains munis d'arcs. Vous pourrez rentrer dans d'autres maisons à ce niveau pour trouver de nouveaux coffres rouges. Ne ratez pas la demeure qui contient 2 coffres, ce serait dommage. Au bout de la rue, vous tomberez sur une caisse en flammes qui semble insensible aux pouvoirs de Morphée. Ne vous endormez pas et avant de faire quoi que ce soit d'autre, filez sur la gauche où se cache un oeil de Gorgone. Si vous avez suivi cette solution depuis le départ, vous obtiendrez ainsi votre cinquième oeil, ce qui vous donnera une barre d'énergie plus importante. Faites attention à ne pas toucher le brouillard qui vous ferait perdre de la vie et poussez la caisse jusqu'à la porte que vous devrez soulever.

La charrette

Dès votre entrée, ouvrez le coffre caché sur votre gauche afin de récupérer un nouvel oeil de Gorgone. La grande zone dans laquelle vous avez pénétré abrite des créatures proches des méduses, mais qui au lieu de vous pétrifier, vous immobilisent un court instant en lâchant un cri aigu. Utilisez les attaques fortes pour commencer puis la séquence de mini-jeu pour achever l'adversaire. Notez que ces crieuses continueront d'arriver à l'infini tant que vous n'aurez pas tourné le mécanisme pour bloquer leur accès. Malheureusement, seules les trois premières créatures vous donneront des orbes rouges. Tuez-en donc trois puis tournez le mécanisme pour être tranquille. Tant que vous y êtes, tuez aussi les archers postés sur la droite près d'une charrette. Emparez-vous de la torche sur la statue pour enflammer la paille sur le chariot. Cela vous permettra tout à l'heure de progresser au milieu de la brume. Poussez alors la charrette jusqu'à trouver un archer sur la gauche. Tuez-le et ouvrez les 2 coffres à ses côtés. Poussez encore un peu la carriole jusqu'au second archer, sur la droite cette fois. Même chose, frappez-le puis ouvrez les coffres. L'un d'eux contient une plume de Phénix, le cinquième si vous n'en avez pas manqué depuis le début. Ce sacrifice vous permettra de profiter d'une barre de magie plus importante.

Dents-de-sabre

Le périple avec la charrette se conclut par un combat en arène fermée contre une sorte de tigre à dents-de-sabre. Le félin semble peu vigoureux et ne vous attaquera pas beaucoup. Profitez donc de sa léthargie pour le frapper sans relâche et déclenchez la séquence nécessaire pour l'achever. Vous pourrez continuer votre chemin en détruisant les rochers sur la droite. Quelques soldats vous accueillent juste après avec leurs arcs. Escaladez le petit mur sur la gauche et courez au point de sauvegarde si le coeur vous en dit.

Chapitre 3. Le temple d'Helios

L'Autel des Destriers

Vous arrivez dans une zone où vous pouvez examiner plusieurs choses : des écrits vers le haut, des chevaux vers la droite et un cercle au centre. Ces éléments trouveront leur utilité un peu plus tard dans le jeu. Traversez le grand chemin sur la gauche. Vous tomberez sur un groupe d'ennemis que vous devrez obligatoirement battre. Votre route vous conduira ensuite à escalader une paroi. La petite zone sur la droite ne sert pas encore à grand-chose. Continuez donc à escalader. Suivez la paroi sur la gauche puis vers le haut pour enfin atteindre l'entrée du temple d'Hélios. Athéna vous mettra au courant de ce que les Dieux attendent de vous. Votre mission consiste à renvoyer Helios dans les cieux pour mettre un terme aux agissements de Morphée. En effet, sans soleil, la déesse a endormi de nombreux Dieux pour étendre son pouvoir.

L'entrée du temple

Courez sur la gauche. Vous trouverez un oeil de Gorgone de l'autre côté de la piscine. Revenez au centre, passez devant les escaliers puis rendez-vous un peu plus au nord, toujours sur la gauche. Il y a là un coffre rouge qui vous délivrera quelques orbes rouges. De retour au centre, foncez désormais vers le point de sauvegarde que vous pouvez apercevoir au nord. Il y a un coffre vert juste à ses côtés ainsi qu'un levier à tirer.

Le temple d'Helios

La plate-forme vous conduit à l'étage supérieur. Là, quelques ennemis apparaissent et commencent à lancer des bombes sur vous. Ne vous approchez pas trop d'eux car il y a d'abord une plume de Phénix à récupérer dans un coffre en bas des escaliers de droite. Frappez les ennemis que vous pouvez atteindre. L'un d'eux restera forcément derrière une grille et vous ne pourrez pas l'atteindre. Vous ne pourrez rien faire non plus pour ouvrir la porte car les bombes du dernier ennemi explosent à chaque tentative d'ouverture que vous déclencherez. Laissez-la donc tranquille pour le moment et empruntez les escaliers de gauche. Ils vous conduiront vers un nouveau combat, puis vers un coffre et enfin vers un levier. Celui-ci ouvre une porte, mais pas celle à laquelle vous vous attendiez. Pour franchir cette dernière, vous devez revenir à la plate-forme ascenseur, descendre, revenir au centre de l'entrée du temple puis monter les escaliers à gauche. Vous serez confronté à un troupeau d'ennemis assez résistants mais avec de la patience et une utilisation judicieuse de vos combos, vous sortirez vainqueur du combat. Continuez votre ascension pour enfin tomber sur le lanceur de bombes. Réglez-lui rapidement son compte et tirez le levier juste à côté. Il ouvrira la grille vous permettant de revenir devant la fameuse porte impossible à approcher plus tôt. Accrochez vos deux lames sur les portes puis tirez pour vous frayer un passage.

Les deux statues

Suivez le long corridor parfaitement lustré. Pensez à briser les jarres et la statue pour recevoir des orbes rouges. Le couloir débouche sur une grande salle où vous devrez vous battre contre une nuée d'oiseaux. Ouvrez ensuite le coffre rouge sur la gauche. Tirez les deux statues. Chacune cache un levier associé à une porte. Tirez les deux et visitez d'abord la porte de droite. La salle dans laquelle vous entrez marque une étape importante dans le jeu puisque c'est à partir de maintenant que les choses sérieuses commencent. Le niveau de difficulté semble effectivement monter d'un cran avec le nouveau type d'ennemi à affronter. Il s'agit de soldats tenant des épées enflammées. Ces adversaires peuvent briser votre défense. Observez donc leurs mouvements et dès qu'ils sautent sur vous, faites une roulade pour les éviter. Une fois que vous êtes hors de danger, lancez un combo pour faire quelques dégâts. Chaque soldat doit être achevé par une séquence à déclencher. Notez la présence d'un coffre vert dans cette salle. Il vous sera d'un grand secours pendant le combat. Tirez le levier au fond à droite. Il permet d'ouvrir une porte derrière la grille mais vous ne pouvez pas vous y rendre comme ça. Il vous faut au préalable revenir dans la salle aux statues et emprunter cette fois le chemin de gauche. Détruisez les statues dans le couloir, ouvrez le coffre tout au bout puis utilisez le point de

sauvegarde.

La grande salle

Conformément au nom de cette section, vos pas vous conduisent dans une grande salle haute de plusieurs étages. Descendez la première série de marches et ouvrez les 2 coffres rouges puis le troisième coffre qui vous donne une plume de Phénix. Placez-vous sur la plate-forme centrale et brisez les deux verrous qui la tiennent à niveau. Vous commencerez alors à descendre. Pendant le trajet, de nombreux soldats de feu viendront vous chercher des noises. Faites très attention à eux d'autant que la zone de combat est très restreinte. Lorsque le dernier d'entre eux aura été vaincu, vous ne serez pas encore au bout de vos peines car une armure volante fera aussi son apparition pour vous affronter. S'il vous reste de la magie, lancez plusieurs Efreet. Sinon, suivez la combinaison de touches que vous donne le jeu afin de faire tomber le bouclier puis frappez comme un forcené. Après ce joli, mais épuisant combat, vous serez récompensé par plusieurs coffres. Montez les escaliers.

La statue d'Eos

Le chemin de droite vous mène à une statue à détruire, celui de gauche à deux coffres rouges. Récupérez tous les orbes rouges que vous pouvez puis poussez le pilier qui scintille. Il vous conduit au centre de la salle où Eos, la soeur d'Helios, vous parle et vous demande de franchir les portes de l'Olympe muni du bouclier du Soleil. Placez-vous sur la zone qui scintille au sol puis tirez le pilier pour construire un pont de fortune. Tournez à gauche pour récupérer un énième coffre rouge, continuez par la porte ouverte par Eos.

Le bouclier du Soleil

Le bouclier n'est pas très loin. Mais avant de le récupérer, passez par la porte de gauche. Il y a un coffre rouge aux pieds des marches. Montez et vous trouverez 2 autres coffres rouges sur la balustrade ainsi qu'un oeil de Gorgone. Redescendez et acharnez-vous contre le trône. C'est le seul moyen de prendre le bouclier solaire. Dès que vous vous serez emparé de l'objet, 3 soldats de feu décideront de venir vous attaquer. Maintenant que vous avez le bouclier, vous serez capable de vous protéger de leurs puissantes attaques. Pensez juste à l'utiliser au bon moment pour bloquer leurs coups. Une fois le combat terminé, ce sera aussi le bouclier qui vous permettra d'ouvrir la porte pour continuer votre aventure. Placez-le dans l'encoche pour que le passage puisse s'ouvrir. Les coffres qui vous attendent dans la salle suivante seront parfaits pour remplir vos jauges de santé et de magie. Profitez aussi du point de sauvegarde pour enregistrer la partie. Montez les escaliers en colimaçon.

Retour à l'entrée du temple d'Helios

Les escaliers mènent dehors, vers l'entrée du temple. Morphée ne vous a pas attendu et a continué son oeuvre macabre en étendant son ombre aux alentours. Montez les escaliers de gauche et battez les soldats et les créatures à dents longues qui vous attendent là-haut. Utilisez le bouclier sur la plate-forme. Cela crée des escaliers qui vous conduisent devant une nouvelle porte que le bouclier permettra encore une fois d'ouvrir.

L'énigme du Destrier Euros - vent de l'est

Vous voilà confronté à la première énigme chevaline du jeu. Avant de vous y atteler, récupérez les orbes contenus dans le coffre à gauche. Poussez ensuite les deux statues sur leur socle respectif. Tirez le mur et courez vous placer dans le creux à sa gauche. Cela vous permettra de traverser le mur sans problème. Là, tirez les deux statues afin que les rayons de lumière pointent le symbole sur le mur. Placez-vous sur ce symbole et sortez le bouclier. En accumulant de la puissance lumineuse, vous pourrez renvoyer le rayon à votre tour. Récupérez la plume de Phénix dans le coffre situé dans le coin droite de l'écran. Revenez ensuite au point de départ en utilisant l'encoche dans le mur. Montez et activez le cheval. Des marches apparaissent dans votre dos. Avant de les utiliser, ouvrez la porte du fond, derrière le cheval. Elle cache 2 coffres rouges. Ce serait dommage de passer à côté. Descendez les marches et suivez le corridor jusqu'à ce qu'Eos vous indique un portail à emprunter. Avant d'y courir, ouvrez le coffre situé à droite et emparez-vous du neuvième oeil de Gorgone de la partie. En franchissant le portail, vous serez immédiatement transporté vers les grottes de l'Olympe.

Chapitre 4. Les grottes de l'Olympe

La grotte inondée

Un point de sauvegarde vous tend les bras dès votre arrivée. Sautez dans l'eau et nagez vers la droite. Vous trouverez dans ce coin de la grotte 2 coffres rouges ainsi qu'un oeil de Gorgone. Revenez vers le centre et escaladez le mur entre les deux torches. Le chemin sur la paroi vous conduit vers la statue d'un triton. Emparez-vous de son arme. La lance de triton vous donne la faculté de plonger et de rester sous l'eau. Ne vous privez donc pas et faites le grand plongeon. Sous l'eau, vous trouverez 2 coffres vers la gauche. Allez ensuite à droite et défoncez la grille en piteux état grâce à la super charge de Kratos. Suivez le passage étroit jusqu'à trouver une seconde grille à démolir. La zone suivante abrite plusieurs coffres, dont un qui renferme une plume de Phénix. Reprenez votre nage et défoncez deux autres grilles pour enfin arriver à un levier. Tirez celui-ci. Il permet à l'une des statues dans la grande salle de libérer un nouveau passage. Nagez à la surface et escaladez la même paroi que tout à l'heure. Cette fois, prenez à gauche au lieu de tourner à droite puis montez jusqu'à la petite grotte.

Le Minotaure

Soulevez la porte. Vous croiserez le premier minotaure du jeu juste derrière celle-ci. Cet ennemi dispose d'une puissante charge à même de vous blesser. Faites un bon usage des roulades pour l'éviter. Utilisez aussi Efreet pour prendre l'avantage. Parfois, le minotaure fait tournoyer son épée et balaye une grande zone autour de lui, mieux vaut ne pas être à ses côtés lorsque cela arrive. Pour le reste, ce n'est que patience et acharnement. Notez tout de même que le coffre de droite peut vous être d'un grand secours pour remonter vos jauges de vie ou de magie. Tournez le mécanisme pour faire apparaître un pont. Traversez ce pont et ouvrez la porte.

Eos

Eos vous attend derrière la porte et vous renseigne sur la suite de votre mission. Suivez le courant d'eau. Dès que Kratos n'aura plus pied, plongez. Vous trouverez un coffre à ce niveau et obtiendrez ainsi un nouvel oeil de Gorgone. Continuez d'avancer jusqu'aux soldats de feu à terrasser. A côté du coffre qui vous rendra de la vie, utilisez le point de sauvegarde pour mettre votre partie au chaud.

Le feu originel

Ramassez le feu originel par terre. Cet objet vous permet de renvoyer les attaques à leurs expéditeurs à condition d'adopter le bon timing avec le bouclier. Concrètement, vous devez utiliser le bouclier au dernier moment pour que l'attaque envoyée par un ennemi puisse se retourner contre lui. Pour vous entraîner, les trois grandes statues vous mettront justement au défi. Renvoyez leurs attaques pour les détruire et recevez la lueur de l'aube, autrement dit votre propre arme de jet. Utilisez cette nouvelle attaque pour éliminer un à un les 6 ennemis qui se postent là où se trouvaient les statues. Une fois seul, vous pourrez continuer votre chemin. Passez par le trou de gauche puis tournez encore à gauche. Il y a une plume de Phénix à récupérer. De l'autre côté du couloir, ce sont 2 coffres rouges à vider de leur contenu qui vous attendent. Empruntez maintenant le passage du milieu et avancez jusqu'à tomber sur un petit groupe de soldats de feu. Sautez dans l'eau en contrebas et nagez vers l'entrée de la caverne, là où se trouve le point de sauvegarde au fond de l'écran. Empruntez le portail pour retourner au temple d'Helios.

Chapitre 5. Retour au temple d'Helios

Le retour au temple

Vous arrivez dans le temps exactement au même endroit d'où vous êtes parti. Il vous faut donc faire le chemin inverse. Commencez à appuyer sur le petit scintillement à vos pieds puis descendez par la rampe enflammée qui apparaît devant vous. Prenez le chemin de gauche et allez ouvrir la porte. Faites le tour de la salle pour trouver les escaliers que vous devrez descendre. Vous revoilà sur l'ascenseur qui vous avait fait descendre plus tôt dans le jeu. Vous devez l'utiliser de nouveau, pour remonter cette fois. De la même manière que de nombreux ennemis vous avaient accompagné lors de votre descente, une nuée d'oiseaux se fera un plaisir de vous tenir compagnie pendant l'ascension. Ces volatiles sont une excellente réserve d'orbes rouges. Ils sont faciles à battre et rapportent gros. A votre arrivée, ouvrez les 2 coffres rouges. Montez les escaliers puis courez vers l'extérieur où vous trouverez un coffre vert ainsi qu'une plume de Phénix. Il y a également un point de sauvegarde pour qui souhaite mettre sa partie au chaud. Ouvrez la porte qui mène vers la cour.

La cour du temple

Le comité d'accueil de la cour se compose d'un grand esprit en armure et de quatre soldats lanceurs de boules d'énergie. Occupez-vous d'abord du grand gaillard. Un projectile devrait le désarmer, après quoi vous pouvez utiliser Efreet 3 ou 4 fois pour le terrasser. Ce n'est pas plus compliqué que cela. Pour les autres, de simples combos devraient suffire à les abattre. Prenez un oeil de Gorgone dans un coin de la cour, à gauche de la porte par laquelle vous êtes arrivé.

L'énigme du Destrier Notos - vent du sud

Vous voilà maintenant confronté à une énigme qui consiste à utiliser quatre statues pour guider un rayon de lumière. Votre première action consiste à faire apparaître un champ lumineux. Il suffit pour cela d'utiliser le petit scintillement à vos pieds. Un levier sort du sol. Tournez-le afin de viser le pilier au fond à gauche. Celui-ci dévoile la première des quatre statues. Sortez-la de sa cachette et placez-la sur le socle en bas à gauche. Retournez vers le levier et visez la statue que vous venez de positionner. Le rayon lumineux sera dévié et révélera une autre statue. Placez cette deuxième statue sur le socle en bas à droite. Visez alors cette dernière avec le rayon. Vous trouverez la troisième statue, puis visez directement le pilier au fond à droite pour découvrir la quatrième et dernière statue. Vous avez désormais toutes les statues, reste cependant à les placer correctement. Notez que 2 statues sont absolument identiques et pointent leur bouclier vers le haut. Positionnez celles-ci sur le socle du bas. Placez ensuite la statue avec le bouclier pointant à droite sur le socle en haut à gauche puis la dernière statue (avec le bouclier pointant à gauche) sur le socle en haut à droite. Une cinquième statue fera son apparition. Pointez le rayon droit sur elle, il sera dévié. Allez vous mettre sur le socle du fond (devant le cheval) et sortez votre bouclier pour charger le rayon sur l'animal. Il ne vous reste plus qu'à placer votre bouclier pour activer le destrier.

La traversée du temple

Utilisez l'ascenseur (là où se trouvait le levier) pour descendre. Plusieurs chemins s'offrent à vous. Prenez celui du fond et récupérez la plume de Phénix. Revenez sur la plate-forme centrale puis prenez la passerelle de gauche pour ouvrir un coffre rouge. Enfin, passez à droite et ouvrez la porte. Suivez le corridor parsemé de coffres et de poteries. Montez les grandes marches puis dirigez-vous vers la droite. Il y a un coffre un peu caché dans l'ombre. Il contient un oeil de Gorgone.

L'énigme du Destrier Zephyr - vent de l'Ouest

L'activation du dernier destrier est particulièrement simple. Dans la salle où vous vous trouvez, vous remarquez que la statue de gauche est déjà en place. Poussez donc celle de droite sur son socle lumineux. Cette statue est en mauvaise état, détruisez le haut et montez sur le socle vous-même. Chargez un rayon droit devant vous. La statue du cheval laissera apparaître le mécanisme d'activation que vous pourrez utiliser en escaladant la paroi.

La libération des Destriers

Continuez votre voyage en empruntant le couloir derrière la statue du cheval. Vous vous retrouvez près de la paroi qui vous avait permis d'accéder au temple un peu plus tôt dans l'aventure. Descendez et affrontez les ennemis qui apparaissent. Continuez d'avancer, ou plutôt de reculer puisque vous passez ici par des lieux déjà visités. Vous aurez à battre un autre groupe d'ennemis. Vous finirez par arriver aux Destriers près d'un point de sauvegarde. Tournez les trois leviers pour que les rayons lumineux touchent les trois statues puis placez votre bouclier au centre de la plate-forme. Les animaux se réveilleront et entraîneront Kratos dans un voyage vers les Enfers.

Chapitre 6. Hadès

Les chutes de l'Oceanum

L'Enfer n'est pas si inhospitalier qu'on le dit puisque vous pourrez enregistrer votre partie dès l'entrée grâce à un nouveau point de sauvegarde. Accrochez-vous à la paroi et suivez le mur. A un moment, il faudra vous suspendre pour avancer. Brisez les stalactites sur le passage puis laissez-vous tomber près des statues. Regardez bien l'ombre de Kratos avant de lâchez prise pour ne pas tomber dans la lave. Sautez sur la plate-forme de droite puis accrochez-vous

de nouveau au plafond. Ouvrez le coffre rouge et prenez l'oeil de Gorgone dans l'autre. Revenez sur la plate-forme puis sautez sur la paroi un peu plus loin. Sur cette section, vous serez embêté par des ennemis pris par le virus de l'escalade. Frappez-les de loin pour qu'ils vous laissent tranquille. Sautez par-dessus la saillie puis suivez le parcours jusqu'au sommet. Vous ferez la rencontre des méduses. Ces ennemies peuvent vous pétrifier de leur regard. Utilisez le bouclier pour vous protéger. Une fois le combat terminé, passez par l'ouverture mais ne sautez pas encore au-dessus du vide. Brisez la statue et accrochez-vous à la paroi pour descendre. Sautez au dessus du précipice (double saut !). Kratos devrait s'accrocher de justesse à l'autre côté. Suivez alors le chemin escarpé en vous collant le plus possible au mur. Au bout se trouve une plume de Phénix que vous voulez certainement prendre. Revenez sur vos pas, sautez par-dessus le précipice, montez à la paroi et sautez cette fois vers les marches de droite.

Les trois cyclopes

Au haut du chemin, vous tomberez nez à nez avec 2 cyclopes accompagnés de plusieurs soldats de feu. La meilleure tactique à utiliser est certainement de se tenir à distance des gros monstres pour éliminer d'abord les soldats trouble fêtes. Placez-vous donc à l'écart, près à faire une roulade d'esquive en attendant qu'un soldat vous tombe dessus. Ripostez par un combo et répétez l'opération jusqu'à vaincre les petits soldats. Pour les cyclopes, utilisez Efreet (si possible améliorez au moins au niveau 2) pour les vaincre rapidement. Le mieux est d'essayer de les avoir en même temps pour ne pas gaspiller la magie. Une fois vaincus, d'autres soldats apparaîtront ainsi qu'un troisième cyclope. Répétez la même tactique pour les terrasser. Notez qu'un coffre peut vous aider à restaurer votre santé ou votre magie. Après le combat, ouvrez le coffre rouge derrière les piliers.

La cascade de sang

Poursuivez votre périple par le chemin au fond de l'écran. Sautez par-dessus le gouffre et tuez tous les oiseaux qui apparaîtront. Frappez aussi le mur au fond. Il révèlera 2 coffres (dont le dernier oeil de Gorgone du jeu) mais aussi une méduse. Décapitez celle-ci puis faites le tour de la petite section à votre droite. Vous pouvez détruire le mur sur la droite et ainsi accéder au petit bloc. Placez-le sous la plate-forme où se trouve un coffre vert. Montez sur le bloc puis sur la plate-forme. Ouvrez le coffre puis sautez sur la plate-forme encore au dessus. Accrochez-vous à la paroi pour franchir la cascade de sang. Sautez enfin en contrebas où vous attendront quelques ennemis. Faites le ménage. Frappez aussi le grand pilier afin de le faire s'effondrer. Dans l'autre partie de la zone, ouvrez le coffre rouge puis profiter du point de sauvegarde pour enregistrer votre partie.

Les ruines de l'Asphodèle

Servez-vous du pilier tout juste tombé pour accéder à la plate-forme supérieure puis brisez le mur sur la gauche. Vous trouverez alors une plume de Phénix derrière la paroi. Escaladez sur la droite et courez droit devant. Vous aurez à vous battre contre deux gardiens en armure. Quelques oiseaux prennent aussi part au combat, mais ils sont plus là pour faire de la figuration qu'autre chose. Notez que 2 coffres (un vert et un bleu) peuvent vous rendre de l'énergie ou de la magie à tout moment. Pensez juste à éloignez vos ennemis pour avoir le temps d'ouvrir les coffres. Une fois vaincus, les 2 ennemis permettront d'ouvrir la porte que vous avez peut-être aperçue un peu plus tôt. Revenez donc sur vos pas pour la trouver. Elle est sur la gauche. Suivez ce nouveau passage jusqu'à monter de longs escaliers. A leur sommet, vous pourrez ouvrir 2 coffres.

L'arène

Votre prochaine étape consiste en un combat dans une arène contre une nuée d'oiseaux et 2 gardiens en armures. En fait, ce combat serait exactement le même que le précédent s'il n'y avait pas des scies qui balayaient le sol pendant vos exploits. Prenez donc garde aux lames et utilisez la même tactique que précédemment pour vous défaire de vos ennemis. Vous n'aurez pas de coffres pour vous aider cette fois, mais rappelez-vous qu'il est toujours possible de désarmer les gardiens avec des combos puissants.
Traversez ensuite la passerelle jusqu'au coffre rouge et au point de sauvegarde. Sonnez la cloche.

Le quai de Charon

Le son de la cloche appelle Charon, le passeur qui vous provoquera en duel. Sachez que vous ne pourrez pas le battre cette fois-ci. Mais vous pouvez toujours vous amuser avec lui. Pour cela, contrez toutes ses attaques avec le bouclier puis ripostez par un combo. Contrez, ripostez... Lorsqu'il vous envoie des boules d'énergie, utilisez le bouclier au dernier

moment pour les lui renvoyer. Lorsque la barre d'énergie de Charon sera à demi-vide, il se mettra à l'écart et enverra une attaque fatale que vous ne pourrez malheureusement pas éviter.

Chapitre 7. Les profondeurs des Mines du Tartare

Emprisonnement

Libérez Kratos de ses chaînes et courez vers le devant de l'écran. Vous trouverez la dernière plume de Phénix du jeu ainsi qu'un point de sauvegarde. Avancez maintenant vers le fond. Vous pouvez frappez les victimes enchaînées pour récupérer un peu d'énergie. Détruisez aussi les grosses chaînes pour des orbes rouges. Le chemin se divisera en deux. A droite, vous serez confronté à un groupes d'ennemis mais pourrez obtenir un coffre bleu. Le chemin de gauche vous conduira plus loin dans les mines.

Les mines du Tartare

Vous serez accueilli dans les mines par une nuée d'harpies. Ces volatiles ne sont vraiment pas difficiles à battre puisqu'il vous suffira de vous placer au milieu d'elles et de déclencher des combos à répétition. Vous gagnerez facilement un petit pactole d'orbes rouges. Continuez par le couloir à gauche. Vous pourrez vous refaire une santé en achevant les victimes sur les murs. Soulevez la porte du bout et affrontez les quelques soldats à ce niveau. N'oubliez pas de sautez sur la plate-forme de droite pour aussi avoir l'archer posté à ce niveau. Il y a d'ailleurs aussi un coffre à ouvrir près de lui. Traversez le gouffre sur la grosse chaîne pour atteindre le point de sauvegarde.

Le temple des Dieux

Escaladez la paroi en prenant bien soin de vous occuper des quelques ennemis qui tenteront de vous faire tomber. En haut, vous serez confronté à un nouveau groupe d'harpies accompagné par une méduse. Attention au regard pétrifiant de cette dernière. Ouvrez les 2 coffres situés de part et d'autre de la zone puis tirez les 2 statues. Cela aura pour effet de faire apparaître un levier que vous devrez évidemment tourner. La troisième statue finira par s'écarter et vous laissera libre de poursuivre votre chemin. Traversez le petit couloir et préparez-vous à combattre contre un minotaure. Et comme si cela ne suffisait pas, la bête est escortée par plusieurs archers. Occupez-vous d'abord de ces derniers en les attrapant. Vous n'en ferez alors qu'une bouchée de pain. Pour le minotaure, contentez-vous de tourner autour de lui en déclenchant des combos pour l'affaiblir. Au bout d'un moment, une touche apparaîtra au dessus de sa tête indiquant qu'il est temps de déclencher la séquence pour l'achever. Lorsqu'il tombera, un second minotaure fera son entrée. Avant qu'il n'arrive, vous voudrez peut-être restaurer soit votre vie, soit votre énergie magique grâce au coffre posé à gauche. Répétez la même tactique pour tuer le second minotaure. Montez ensuite les marches à gauche.

La crypte

Outre la soldat très hargneux planqué dans la salle où vous arrivez, vous trouverez encore un point de sauvegarde. Détruisez le mur à droite des escaliers et ouvrez le coffre sur la corniche. Plaquez-vous au mur du fond pour atteindre la partie droite de la salle. Ouvrez le nouveau coffre de ce côté et tirez surtout le levier pour ouvrir la grille juste en dessous. Sautez au centre de la salle pour passer par cette grille. Ouvrez les 2 coffres qui vous redonneront vie et magie puis montez par les escaliers. Dans cette salle, 4 archers vont commencer à vous tirer dessus. Placez-vous au milieu d'eux et déclenchez des combos pour les toucher et les tuer en même temps. Ouvrez la nouvelle grille et accédez à la salle du trône.

La salle du trône

Ouvrez le coffre puis emparez-vous de la clef du gardien de la crypte. Donnez un violent coup de pied sur le trône pour le faire basculer en contrebas. Descendez à votre tour et ramassez le coffre du gardien. Disposez celui-ci sur la plaque afin de faire apparaître une stèle. Insérez la clef dans la serrure. Une passerelle sort de nulle part et vous permet de rejoindre le temple de Zeus.

Le temple de Zeus

Le point de sauvegarde à l'entrée du temple est bienvenu. Cela vous évitera de retourner sauver dans la crypte. Deux

gardiens en armure vous attendent dans la première salle du temple. Efreet pourra vous être d'un grand secours pour les éliminer. Sinon, détruisez leurs boucliers et frappez comme un forcené jusqu'à les faire disparaître. La statue de Zeus dans cette pièce montre un gant spécial porté par le père de tous les Dieux. Placez-vous au centre de la salle, là où il y a un petit scintillement, puis déclenchez l'action contextuelle. Kratos plantera alors ses lames dans la statue et la fera tomber pour s'emparer du fameux gant de Zeus. Il s'agit d'une nouvelle arme solide comme le roc qui vous permettra justement de briser les boucliers des soldats qui viennent d'apparaître.

La grille à pics

Revenez à la crypte sans trop vous attarder sur le pont car il commence à se rétracter. Frappez la porte droit devant vous. Dans ce couloir, une grille à points va vous poursuivre. Ne perdez donc pas une seconde et courrez vers la gauche. Défoncez le mur, puis la statue pour être à l'abri. Vous pouvez aussi défoncer les 2 autres statues. Celle de gauche cache un coffre, celle de droite le chemin qu'il vous faut désormais suivre. Avant de vous lancer à l'assaut de la paroi du fond, éliminez les trois harpies qui vous agressent. Montez puis tuez les 2 méduses ainsi que les soldats armés de boucliers. Ouvrez les 2 coffres pour vous refaire une santé puis tournez le mécanisme de droite. Redescendez. De nouveaux soldats vous attendent en bas. Tuez-les (sans les harpies, c'est plus facile) puis traversez le gouffre sur la grille. Escaladez la paroi pour trouver un coffre et un point de sauvegarde.

Les geôles du Tartare

Descendez dans la zone suivante. Vous serez confronté à plusieurs harpies et à un cyclope en armure. Restez à bonne distance du gros monstre pour tuer en priorité les créatures volantes avec vos chaînes. Enfilez ensuite le gant pour briser l'armure du cyclope. Démuni de sa protection, le colosse sera assez facile à battre. Détruisez le petit bloc de roche sur la gauche qui cache un mécanisme puis tournez les 2 mécanismes de la pièce. Cela mettra en place des plates-formes pour vous permettre de continuer. Traversez le gouffre puis sautez sur les trois plates-formes successives (des doubles sauts évidemment). Suivez le couloir et ouvrez la porte. Il y a 3 archers au fond de la zone. Vous pouvez les tuer ou passer simplement votre chemin en prenant le couloir plus à droite. Ouvrez une nouvelle porte. Vous vous trouverez en face d'un titan, enchaîné aux murs du Tartare.

Le minotaure du Tartare

Ouvrez un coffre puis escaladez la paroi du fond. Sur le mur, bifurquez vers la gauche. Le chemin vous conduira jusqu'à une porte que vous devrez ouvrir. Suivez le passage jusqu'à l'échelle. Descendez et ouvrez les coffres rouges. Ce petit détour permet d'acquérir de nombreuses orbes rouges et de regagner de la vie grâce aux victimes enchaînées aux murs. Revenez sur vos pas jusqu'à la paroi et montez. Vous devrez battre un nouveau minotaure. Muni de votre gant, le combat sera assez simple, puisqu'il suffira d'asséner quelques coups de points à la bête pour l'affaiblir suffisamment et déclencher une attaque fatale. Pour leur part, les archers dans le fond sont un peu plus pénibles. Utilisez votre lueur de l'aube pour les atteindre ou renvoyer leur projectiles avec le bouclier. Détruisez le petit rocher et tournez les 2 mécanismes. Sautez sur la plate-forme à droite pour ouvrir un coffre avant de courir sur la chaîne pour passer devant le visage d'Atlas et atteindre la prochaine zone.

Les chaînes d'Hypérion

Suivez le couloir qui vous mènera vers une large zone remplie d'ennemis. Des soldats et des archers vous tomberont dessus. Utilisez vos meilleurs combos pour éliminer tout le monde. Tirez les deux leviers pour détendre les chaînes au-dessus de votre tête. Agrippez-vous au mur de droite pour monter et traverser la zone. Tirez le levier au bout du chemin puis revenez sur vos pas. Descendez dans la grande salle et filez vers la gauche. Vous pourrez voir que les chaînes retenant les titans ont été brisées. Accrochez-vous à la paroi sur la droite de Kratos. Frappez tous les ennemis pour vous frayer un chemin jusqu'au prochain point de sauvegarde.

Les chaînes d'Atlas

Sautez sur le grand engrenage et commencez à tourner pour avancer. Des groupes d'oiseaux et de soldats se relayeront pour vous arrêter dans votre progression. Tuez chaque ennemi avant de pouvoir reprendre le levier pour poursuivre. Au bout, il vous faudra sauter sur une seconde plate-forme légèrement en contrebas et répéter la même action. Sautez enfin sur la corniche. Donnez un énorme coup de poing dans l'ancre pour planter l'immense chaîne de

l'autre côté du gouffre. Servez-vous de la chaîne pour traverser. Kratos ira de lui-même escalader la grande paroi jusqu'à se retrouver à l'air libre, enfin presque... Escaladez le second mur et suivez le chemin. Ouvrez les 2 coffres et frappez à la porte du colisée à l'aide de votre gant.

Le retour au quai

Vous voilà de nouveau dans l'arène de combat. Ce coup-ci, vous pouvez détruire les scies circulaire grâce au gant de Zeus. Ce gant sera aussi très utile pour vaincre les gardiens en armure. Lorsque vous serez seul dans l'arène, quittez les lieux par la droite et courez vers le quai de Charon. Le point de sauvegarde est toujours là, ainsi que la cloche. Vous pouvez la faire retentir, mais Charon ne se déplacera pas. Défoncez donc la grille à l'aide du gant.

Le combat contre Charon

Il est grand temps d'affronter Charon et de le battre une bonne fois pour toute. La première phase du combat ressemble énormément à la bataille précédente. Bloquez ses attaques avec votre bouclier, portez un ou deux combos, renvoyez ses boules d'énergie et recommencez. Continuez ainsi jusqu'à ce que Charon aille se percher et balance sa fameuse attaque spéciale. N'attendez pas qu'il la lance pour aller frapper avec le gant l'un des trois piliers à ses pieds. Cela devrait l'empêcher de préparer sa charge. Il redescendra et vous pourrez de nouveau le frapper. Sa palette de coups comporte cette fois une nouvelle attaque qui vous paralysera quelques secondes. Tentez de l'éviter en faisant des roulades et frappez dès que vous le pouvez. Totalement prévisible, Charon retournera en hauteur pour envoyer son attaque. Même chose que tout à l'heure, détruisez un pilier pour le faire redescendre. Ce coup-ci, Charon frappe le sol avec sa faux et libère des sortes d'ondes de choc. Evitez-les en sautant et privilégiez donc les attaques en l'air pour toucher votre ennemi. Détruisez le troisième et dernier pilier lorsque Charon se postera dans son coin favori. Presque mort, le passeur trouvera encore des forces pour vous embêter. Renvoyez toutes les boules d'énergie qu'il vous destine et achevez-le en réalisant l'attaque spéciale dès que possible. Vous voilà seul sur le bateau. Préparez-vous à voguer vers le temple de Perséphone.

Chapitre 8. Le temple de Perséphone

L'arrivée au temple

Avant de descendre, ramassez le masque de votre ennemi ce qui vous accorde la colère de Charon. Vous aurez rapidement l'occasion d'essayer ce nouveau pouvoir avec les ennemis qui apparaissent. Tuez tout le monde puis accostez. Vous aurez certainement besoin de reprendre un peu de vie. Le coffre vert est là pour ça. Utilisez ensuite le point de sauvegarde. Suivez la fille de Kratos dans le temple. Vous pouvez lire la tragique histoire de Perséphone grâce aux trois livres disposés dans la première salle. N'oubliez pas d'ouvrir les 2 coffres cachés de part et d'autre de la pièce. Prenez ensuite les escaliers et ouvrez la porte.

Les étages du temple

Le temple de Perséphone est constitué de plusieurs étages semblables à des arènes de combats. A chaque étage, vous devrez vous arrêter pour affronter un groupe d'ennemis différents. Après chaque combat, vous pourrez regagner un peu de vie ou d'orbes rouges en fonction des coffres disponibles. Le premier combat vous oppose à deux bêtes à dents longues et à plusieurs autres ennemis rapides et coriaces. Le gant est tout indiqué pour donner de puissants et violents coups. Montez d'un étage et préparez-vous à affronter plusieurs oiseaux et soldats. Pour compliquer le tout, des têtes de méduse (destructibles) sont positionnées sur un côté de la salle et vous pétrifie si vous croisez leur regard. Utilisez les chaînes pour éliminer les volatiles et le gant pour frapper les autres ennemis. Montez d'un autre étage. Vous trouverez le nécessaire pour restaurer votre santé et votre magie. Il y a aussi un coffre rouge et même un point de sauvegarde.

A la poursuite de Calliope

Le troisième combat vous confronte à trois cyclopes et des harpies. Les créatures volantes peuvent se montrer très pénibles dans cet espace réduit. Essayez de frapper les colosses avec le gant pour les débarrasser de leurs armures puis prenez les chaînes pour toucher un peu tout le monde à fois. A la fin du combat, ouvrez d'abord la porte de gauche

afin de récupérer des orbes rouges et de la santé ou de la magie. Au niveau suivant, vous retrouverez les têtes de méduse et serez face à plusieurs ennemis dont quelques harpies. La colère de Charon pourra vous être d'un grand secours pour faire le ménage. Sans vous donnez l'occasion de vous reposer, la salle suivante vous enferme avec 2 minotaures en armure, suivi de 3 monstres, puis d'un troisième minotaure en armure. Utilisez le gant pour briser les protections de vos adversaires et tentez de rester à l'écart pour ne pas tomber sous une pluie de coups. Le combat est assez rude, aussi le coffre vert disposé dans la pièce pourra vous être utile.

L'ascenseur

Vous finirez par arriver dans une tour munie d'un mécanisme à tourner. Il s'agit d'un ascenseur. Pendant que vous montez, notez que les parois sont parfois fissurées. Frappez à ses endroits pour libérer des orbes rouges ou faire apparaître des coffres. Attention, la première fissure contient aussi quelques harpies. Arrivée en haut, vous devrez vous battre contre 2 méduses et quelques harpies, ainsi que contre un cyclope qui arrivera lorsque le champ sera libre. Notez le coffre dans la salle pour restaurer votre vie ou votre magie. La porte de droite mène vers 2 coffres, celle de gauche a 2 autres coffres et un point de sauvegarde. Sortez par la porte.

Chapitre 9. Bois de Perséphone

L'abandon des armes

En suivant Calliope, Kratos finit par trouver Perséphone qui lui demande de déposer ses armes s'il veut continuer et revoir sa fille. Vous n'avez pas d'autres choix que de l'écouter. Plantez vos lames dans l'arbre et répétez les séquences de touches qui apparaissent à l'écran. Kratos sera déposséder non seulement de ses armes mais aussi d'une bonne partie de son énergie physique et magique. Traversez le portail.

Calliope

Vous retrouverez enfin la fille de Kratos, mais le bonheur sera de courte durée alors que Perséphone dévoile son plan. Le seul moyen de sauver l'enfant et de renoncer à elle est de s'en séparer. Appuyez rapidement sur la touche pour vous détacher de Calliope puis attrapez les esprits pour retrouver peu à peu vos armes et vos capacités. Vous aurez aussi à battre quelques ennemis qui arriveront peu à peu. Une fois en pleine possession de vos moyens, courez vers les escaliers où un nouveau combat vous attend. Vous devrez affronter plusieurs archers, des soldats, une créature aux longues dents, puis encore des archers et un gardien en armure. Utiliser les combos les plus puissants dont vous disposez pour vaincre tout le monde. La rage du Tartare avec les lames fonctionne très bien contre tous ces ennemis. Après le combat, vous serez autorisé à remplir vos jauges de santé et de magie avant le combat final. Pensez tout de même à utiliser le point de sauvegarde avant d'aller affronter Perséphone.

Champs Elysées

Qui pouvait penser que le jeu se terminerait sur les Champs Elysées ? C'est en tout cas ici que vous devrez affronter Perséphone. Elle vous entraîne avec elle sur les hauteurs de la colonne soutenant le monde. Pendant la première phase du combat, Perséphone utilise trois attaques principales. Vous pouvez toutes les éviter avec des roulades, mais ce n'est pas toujours facile. A part lorsqu'elle crée un rocher et vous le lance dessus, vous pourrez aussi utiliser le bouclier pour repousser les assauts de la femme d'Hadès. Utilisez de préférence le gant de Zeus dans la mesure où il lui fera plus de dégâts. A la moitié de sa jauge de vie, Perséphone tentera de vous attendrir. Ne vous laissez surtout pas faire et restez bien sur vos gardes lors de la séquence interactive car vous n'aurez pas beaucoup de vie. Après avoir ligoté Atlas, vous entrerez dans la dernière séquence du combat. Postée en hauteur sur des piliers, Perséphone envoie des boules d'énergie maléfiques. Vous pouvez soit les éviter et utiliser la lueur de l'aube pour toucher votre adversaire, soit utiliser le bouclier et renvoyer ses charges. Sur le premier pilier, elle renverra une fois les boules. Sur le second, elle les renverra deux fois. Sur le troisième, l'échange durera jusqu'à trois fois. Lorsque Perséphone tombera de son pilier, placez-vous sur le cercle de lumière au centre, appuyez sur la gâchette gauche et suivez les indications à l'écran. Félicitations, vous venez de terminer God of War : Chains of Olympus. Pour autant, vous ne serez pas au bout de vos peines puisque vous venez aussi de débloquer le premier défi d'Hades.

Les Défis d'Hadès

Une fois que vous aurez terminé l'aventure principale, vous pourez participer aux défis d'Hadès. Il y en a 5 au total. A chaque fois que vous sortez victorieux d'une épreuve, le jeu vous récompense par quelques bonus.

Défi 1 : Destin Ardent

Brûlez 50 soldats avec l'Efreet
Votre objectif est clair : vous devez abattre 50 soldats en utilisant le pouvoir Efreet et uniquement avec ce pouvoir. Plusieurs problèmes se posent. D'abord votre dose de pouvoir magique n'est pas infinie. Vous devez donc bien calculer votre coup et déclencher Efreet lorsque vous vous retrouvez encerclé par un groupe entier de soldats (4 ou 5 soldats à la fois semble être la bonne combinaison). L'autre problème concerne l'apparition de cyclopes qui viendront taper sur les soldats. Faites donc attention à ce qu'aucun soldat ne soit tué par les cyclopes. Pour cela, frappez les gros monstres avec votre poing de Zeus avant qu'ils ne puissent faire quoi que ce soit d'autre.

Défi 2 : Perfection

Tuez 20 gardes du Feu sans être touché
Voilà un défi digne de ce nom. Comme vous avez pu le noter pendant le jeu principal, les Gardes du Feu sont des adversaires très pénibles par leurs attaques difficiles à bloquer. La meilleure tactique pour remporter ce défi consiste à se placer sur un bord de l'arène et de charger une frappe de l'Olympe avec le Gant de Zeus. Relâchez votre coup dans le tas pour toucher un ou plusieurs gardes en même temps puis utilisez des roulades pour vous mettre à l'abri de leurs éventuelles ripostes. Placez-vous dans un autre coin de l'arène et répétez l'opération. Ce défi peut être long à remporter mais cette méthode fonctionnera à condition que vous ayez de bons réflexes pour rouler au bon moment.

Défi 3 : La Vie est Courte

Vous perdez votre santé rapidement
Le titre du défi est très explicité. Votre niveau d'énergie diminue à vue d'oeil et vous devez pourtant rester en vie pour venir à bout de tous les ennemis : d'abord un minotaure, puis une nuée d'oiseaux et enfin trois gardiens de l'Enfer. Pour compliquer la tâche, le minotaure porte une armure, utilisez donc votre gant et les charges de l'Olympe pour l'en dévêtir. Les oiseaux sont aussi très pénibles à vaincre par leur nombre. Vous avez le choix entre utiliser vos chaînes ou le gant. Par contre, aucune hésitation possible pour les trois derniers adversaires, le gant sera votre meilleure option. Pour vous aider dans votre mission, vous trouverez des victimes enchaînées au mur du fond. Vous gagnerez un peu de vie en les frappant. Mais ne vous précipitez pas sur elles et attendez le dernier moment pour les frapper.

Défi 4 : Instant Crucial

Brisez tous les objets dans le temps imparti
Vous disposez de 60 secondes pour détruire un total de 40 objets : des statues, des têtes de méduses, des personnes pétrifiées et des piliers. Pas une seconde à perdre pour ce défi. Commencez par déclencher Efreet pour détruire les piliers autour de vous puis enfilez le gant pour frapper les personnes pétrifiées devant vous. Frappez ensuite la grosse statue au fond. Il vous faudra 6 charges de l'Olympe pour la briser. Faites maintenant le tour de la salle (par la gauche ou la droite à vous de décider) en frappant ce qu'il reste. Notez qu'une unique grosse charge de l'Olympe pourra détruire une tête de méduse et une statue en même temps. Placez-vous donc de manière à détruire les 2 objets en un seul coup. N'oubliez pas de casser aussi les piliers restants pour terminer ce défi pas si facile qu'il en a l'air.

Défi 5 : Combat épique

Tuez tous les ennemis
Faut-il réellement détailler la solution de ce défi ? Vous serez attaqué de toutes parts par de nombreux ennemis de toutes sortes. Sortez vos meilleurs combos et meilleures prises pour être vainqueur. Tout ce qui importe ici est de rester en vie dans un combat pouvant dépasser les 10 minutes. Bonne chance !

TROPHÉES

Bronze

Bon voyage ! (Trophée caché)

Tuer Charon, le Passeur

Dompteur de Basilic (Trophée caché)

Obliger le Basilic à battre en retraite

Au bout du rouleau (Trophée caché)

Repousser Calliope

Offrande à la Nature (Trophée caché)

Sacrifier des pouvoirs

Hadès a besoin d'une nouvelle femme (Trophée caché)

Tuer Perséphone

Atlas en chaîne (Trophée caché)

Enchaîner le Titan Atlas

Retour à l'envoyeur ! (Trophée caché)

Terminer l'énigme de parade

Avec les compliments du triton (Trophée caché)

Obtenir la Lance de Triton

La défaite de Morphée (Trophée caché)

Pousser le chariot en flammes jusqu'au sommet

Dégâts collatéraux (Trophée caché)

Trouver le secret de la baliste

Deux filles et un Spartiate (Trophée caché)

Divertir le harem perse

Ne pas regarder à la dépense

Améliorer n'importe quelle arme

Un homme à la mer !

Défendre les rivages de l'Attique

BOOOOUUM !!! (Trophée caché)

Tuer le Basilic Persian

History X (Trophée caché)

Tuer le roi perse

Un maillon de la chaîne (Trophée caché)

Briser les chaînes de Tartare

La volonté du plus fort (Trophée caché)

Déplacer le Titan Hypérion

Toucher au but (Trophée caché)

Traverser la longue chaîne en courant

Le pouvoir entre les mains (Trophée caché)

Obtenir le Gant de Zeus

L'as de la poutre

Marcher sur toutes les poutres

Argent

À toute bride (Trophée caché)

Réveiller les trois chevaux

Oeil pour oeil

Obtenir tous les Yeux de Gorgone

Pour les oiseaux

Obtenir toutes les Plumes de Phénix

Aller au bout des choses

Améliorer complètement toutes les armes et la magie

Sans coup férir

Effectuer une combinaison de 200 coups

Comme des moutons à l'abattoir

Trancher la gorge de 50 satyres

Rejeté !

Parer 50 attaques

Des fourmis dans les jambes (Trophée caché)

Sortir de l'état de pétrification 5 fois de suite

Mauviette (Trophée caché)

Ne pas repousser Calliope pendant une minute

Quelle histoire ! (Trophée caché)

Regarder trois fois la cinématique "Atlas et Perséphone"

Or

Les doigts dans le nez

Réussir le Défi des Dieux

Pourquoi tant de haine ?

Effectuer une combinaison de 1000 coups

Cosplayer

Jouer avec un costume débloqué

C'est déjà fini ?

Terminer le jeu

En avoir pour son argent

Terminer le jeu en mode difficile

Platine

Obtenez-les tous !

Obtenir tous les trophées

EMPLACEMENT DES BONUS

Ces vidéos indiquent l'emplacement des yeux de Gorgone et des plumes de Phénix dans God of War : Chains of Olympus.

God of War : Ghost of Sparta HD

© Sony / Ready At Dawn Studios 2011

+ D'INFOS FORUM

TEMPLE DE ZEUS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer cet environnement bonus dans lequel se trouve une relique cachée.

ARÈNE DE COMBAT

Terminer le jeu pour débloquer ce mode.

MODE GOD

Terminer le jeu pour débloquer ce mode très difficile.

TOUS LES COSTUMES

Armure légendaire

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Costume de Deimos

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Fantôme de Sparte

Terminer le jeu en mode God (Très Difficile).

Pilleur de tombe

Débloquer et terminer le Temple de Zeus.

Robotos

A acheter au Temple de Zeus pour 250 000 points.

ORBES ROUGES

Pour avoir facilement beaucoup d'orbes rouges, finissez le jeu pour débloquer l'Arène de combat et pour pouvoir utiliser l'Anneau du roi Midas. Faites un combat dans l'Arène en paramétrant la magie illimité, et faites en sorte que les ennemis vous attaquent et réapparaissent. Durant le combat, activez l'anneau du roi (vous devez le faire à chaque combat) et utilisez la corne de Borée en continu pour tuer les ennemis très rapidement et récolter très vite des orbes. Lorsque vous en avez assez, quittez l'arène.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : L'Atlantide

Après la cinématique, vous débutez le jeu sur un bateau. Commencez à vous familiariser avec les touches et débarrassez-vous des monstres (n'oubliez pas d'exploser les objets du décor pour ramasser plus d'orbes rouges). Passez ensuite par la porte qui est à votre droite et tuez les ennemis qui sont dans cette pièce. Brisez les planches au fond à gauche et ramassez les orbes dans la caisse puis entrez par la porte de droite. Tuez d'abord le tentacule à gauche tout en esquivant ses coups (ne vous concentrez pas sur les araignées qui sont faciles à tuer). Passez ensuite au deuxième tentacule qui se rétracte au bout de quelque frappes. Le troisième rebondit à chaque coup, profitez-en pour passer et neutraliser le dernier.

Chapitre II : Scylla

Scylla sera votre premier Boss, elle est assez facile à tuer. Parez ses coups de tentacules en levant votre garde puis lancez vos attaques. A un certain moment, elle changera de place et vous enverra quelques araignées à tuer avant de regagner sa position. Continuez avec vos attaques jusqu'à ce qu'elle s'écroule pour qu'un levier apparaisse en haut, à droite. Activez-le puis suivez les touches affichées à l'écran pour en finir avec la bête. Remontez à droite, juste au dessus du levier et récupérez le trésor plein d'orbes dans le couloir à gauche. Montez ensuite à droite et ouvrez le coffre contenant un Œil de Gorgone et glissez le long de la corde. Vous tomberez au fond d'un bassin, brisez les planches en face en utilisant le sprint sous l'eau et ouvrez le coffre d'orbes.

Remontez en surface et n'oubliez pas de sauvegarder la partie. Escaladez le rocher de droite puis grimpez au mur et rampez à droite jusqu'à atteindre la grande plateforme. Débarrassez-vous des ennemies et brisez le mur d'en-face puis suivez le chemin qui vous mène au Minotaure. Bloquez ses coups avec de simples gardes et enchainez les frappes. Dès sa mort Scylla vous surprend, suivez les touches affichées sur l'écran pour vous en débarrasser. Tirez le levier qui est à votre droite, grimpez au mur en face et avant de passer à la porte en haut, continuez à ramper à gauche jusqu'à atteindre deux coffres d'orbes rouges.

En franchissant la porte, tournez à gauche (juste après le virage) et cassez le mur de droite puis récupérez les orbes rouges dans le coffre. Reprenez le couloir et tuez les ennemies ensuite grimpez au mur d'en face. Abattez les trois lanceurs de lames et prenez l'Œil de Gorgone du coin à gauche. Ouvrez la porte de droite et tirez le grand bloc puis arrêtez-vous juste devant l'entrée et montez sur la corniche de droite (en utilisant le rocher) où vous trouverez un coffre d'orbes. Descendez et tirez le bloc à nouveau jusqu'au bouton sur le pont que vous venez de passer. Un petit crochet sera affiché à gauche, utilisez-le pour passer de l'autre côté. Tout d'abord, plongez dans le bassin juste qui est sous le crochet et ouvrez le coffre pour plus d'orbes.

Tuez les monstres puis suivez le couloir et descendez la falaise. Tournez à gauche et ouvrez les deux coffres d'orbes ensuite rebroussez chemin et passez la porte de droite. Après la cinématique, tournez à gauche pour trouver un autre coffret d'orbes puis suivez le chemin demi-circulaire jusqu'au nouveau point de sauvegarde. Prenez les deux portes à droite et activez le levier pour remonter tout en éliminant les soldats. Suivez la rivière et tuez les monstres. Au bout de la route, vous devrez glisser le long d'une pente avant d'appuyer au bon moment sur la touche qui s'affiche à l'écran. Restaurez votre santé grâce au coffre d'en face puis montez les escaliers, à votre droite. Il s'agit de votre premier combat contre un cyclope, il suffit d'enchainer quelques coups par derrière et d'esquiver ses attaques.

Après une brève cinématique montrant Scylla, détruisez les trois monstres puis descendez les escaliers qui sont au fond à gauche. Récupérez quelques orbes rouges puis prenez les escaliers du milieu. Tournez à droite et poussez la grande statue dans la piscine. Plongez dans le trou et nagez à gauche. Ouvrez les deux coffres d'orbes rouges puis continuer à nager jusqu'à la sortie (au fond à droite). Parcourez le couloir et ouvrez le portail. Tuez le petit troupeau de montres puis passez à la plateforme circulaire. Faites attention au pont qui s'écroule dès que vous y mettez les pieds. Effectuez votre sauvegarde et montez la pente (à votre droite) vers le temple de Poséidon.

Chapitre III : Temple de Poséidon

Ouvrez le grand portail et suivez le chemin vers votre deuxième Boos Callisto. Préférez les attaques par derrière et parez ses coups de poing avec des gardes simples. Parfois, Callisto vous projette contre le mur et essaye de vous mordre, appuyez rapidement sur les touche qui s'affichent pour vous défendre et contre-attaquer. Refaites cet enchainement deux fois pour mettre la grande bête à terre, dirigez-vous vers elle et appuyez sur la touche affichée pour l'achever. Penser à ramasser le brassard de Callisto qui se trouve juste à côté, cet objet vous permettra de remporter automatiquement les mini-jeux contextuels plus tard.

Continuez tout droit et ramassez l'Œil de l'Atlantide juste en face puis profitez de l'infinité de magie pour essayer cette nouvelle arme sur les monstres ; il suffit de suivre les instructions affichées en bas de l'écran. Quand vous en aurez terminé, les deux portails s'ouvrent. Prenez d'abord celui de droite et récupérez un Œil de Gorgone et une Plume de Phénix, revenez maintenant à celui à gauche puis suivez le couloir jusqu'à rencontrer Scylla. Gardez les yeux grands ouverts car vous devez suivre l'enchainement de touches pour attaquer, cette bête vous transportera à un autre lieu volcanique.

Chapitre IV : Lanée

Suivez le chemin et ramassez une Plume de Phénix à votre gauche (juste en face des deux autres coffres de santé et de magie) ensuite sauvegardez à droite. Grimpez au mur en face et dégagez les obstacles de votre chemin que ce soient des rochers ou des araignées (vous aurez des instructions concernant les touches nécessaires). Une fois en bas, ouvrez le coffre d'orbes rouges puis approchez du bord de la plateforme et suivez les touches affichées pour franchir la lave. Grimpez au mur d'en face et traversez la grotte jusqu'à la Caldera

Chapitre V : La Caldera

Faites attention au rocher qui s'écroule, sautez sur la plateforme cylindrique dès qu'il commence à trembler. Tuez les cinq oiseaux enflammés puis remontez vers le passage d'en face. A la fin du couloir, vous trouverez une porte bloquée par un grand rocher volcanique. Tournez alors à gauche, faites votre sauvegarde et sautez de la falaise. Ouvrez le portail de droite et allez parler à Théra. Dès que vous terminez la discussion, avancez vers lui et suivez les touches affichées. Vous obtiendrez alors un nouveau pouvoir : Le Fléau de Théra. Rebroussez rapidement chemin sinon vous tomberez dans la lave.

De nouveau au pied de la falaise, vous allez affronter un nouveau monstre avec une armure d'or, utilisez le nouveau pouvoir pour le combattre (suivez les instructions affichées en bas). Ce sera un combat difficile, car il faudra, soit parer quand le monstre effectue avec son engrenage une attaque circulaire, soit esquiver quand il vous fonce dessus en utilisant son pied ou en balançant furieusement l'engrenage. Quand il tombe à genoux, appliquez la touche affichée pour en finir et récupérez l'Engrenage Automaton. Revenez en arrière et utilisez ce dernier pour ouvrir la porte puis passez le couloir et récupérez les orbes rouges en bas à gauche. A droite, vous trouverez une sorte de mécanisme, détruisez-la grâce au Fléau de Théra pour dégager le passage.

Vous serez de nouveau devant la porte bloquée par le rocher, tapez sur les touches affichées pour l'ouvrir grâce au nouveau pouvoir. Récupérez les orbes et les points de santé à votre gauche puis allez à droite. Glissez sur la pente et sautez au bon moment sur une petite cour où deux minotaures et quelques oiseaux de feu vous attendent. Lorsque vous en aurez fini, tirez le levier de gauche et dépêchez-vous pour sauter sur la plateforme créée par l'eau glacée. Au cours de votre balade, vous allez être gêné par quelques araignées qui sont assez faciles à tuer. Ne manquez surtout pas le mur à escalader au bout du chemin, à droite.

Sauvegardez après avoir récupéré la Corne de Minotaure juste à côté, longez ensuite la corniche à votre droite et défoncez le mécanisme tout en appliquant le Fléau de Théra. Vous verrez apparaitre un tunnel, traversez-le et suivez le

chemin jusqu'à une autre porte bloquée par un rocher. Explosez-le en suivant les touches et récupérez les orbes dans le coffre d'en face. Vous trouverez à gauche une petite fente, collez-vous alors au mur et longez la corniche jusqu'au Coeur du volcan.

Chapitre VI : Coeur du Volcan

Sur place, vous serez surpris par Scylla, martelez alors les touches affichées pour finir une fois pour toutes avec ce Boss. Grimpez ensuite au mur juste derrière vous et, au lieu de monter, laissez-vous tomber en bas. Tuez quelques araignées et ramassez quelques orbes rouges et un Œil de Gorgone dans les deux coffres. Grimpez au mur et montez puis préparez-vous à faire une série de sauts rapides avant que les rochers ne coulent dans la lave. Vous arrivez enfin à deux colonnes où plusieurs boules de feu tombent, grimpez vers le haut et esquivez-les en sautant à droite et à gauche. Au milieu du parcours, une cinématique va se déclencher et vous serez projeté hors du volcan.

Chapitre VII : Île de Crète

Avancez jusqu'au point de sauvegarde et grimpez à l'échelle en face. Passez en douceur sur la planche puis grimpez au mur à votre droite. Avant de monter, laissez-vous tomber, ne craigniez rien, il y a assez de place pour atterrir. Ramassez les orbes à votre droite puis grimpez au mur d'en face qui mène à la même destination que l'autre chemin. Eliminez les quatre soldats à double épées, faites le plein de santé ou de magie et grimpez à l'échelle, au fond à gauche. Sautez vers une autre à droite et montez. Avancez sur le toit et pensez à ouvrir le coffre à droite comprenant un Œil de Gorgone.

Accrochez-vous ensuite à la corde et avancez à droite en écrasant vos ennemis, vous vous retrouverez sur un autre toit. Tuez les trois monstres à double épées et sautez sur le toit en face contenant un énorme trou. Engouffrez-vous et ramassez les orbes rouges en face et au début de la pièce, à gauche. Poussez maintenant le rocher vers la salle d'à côté, ce dernier vous protégera contre les flèches des ennemis. Tuez-les et utilisez le bloc pour grimper au niveau supérieur, vous vous retrouverez dans une cour cylindrique contenant deux coffres ; une Plume de Phénix et une Corne de Minotaure. Descendez ensuite le long de la corde d'en face pour atterrir devant un nouveau point de sauvegarde. Prenez à droite pour rejoindre le temple d'Athéna. Regardez la cinématique.

Chapitre VIII : Temple d'Athéna

Brisez les jarres à votre droite et ramassez l'Hibou d'Athéna, cet objet vous permettra de trouver facilement les trésors plus tard. Grimpez à la corde à votre gauche ensuite activez le levier de droite pour activer l'ascenseur. Allez à gauche et escaladez le mur en face. Avancez tout droit jusqu'au lancement d'une nouvelle cinématique qui montre l'apparition d'un énorme broyeur que vous devez briser en lançant les chiens à l'intérieur (que ce soit en les frappant ou en les projetant). Continuez votre route et descendez en activant le levier en face. Une fois en bas, tournez deux fois à gauche et récupérez une Plume de Phénix et quelques orbes rouges.

Rebroussez chemin et poussez le levier à votre droite. Vous verrez un crochet apparaitre, dépêchez-vous de vous y accrocher puis tapez sur la touche affichée pour descendre. Pensez à ouvrir le trésor d'orbes rouges à votre gauche puis avancez et refaites la même chose pour atteindre enfin la terre ferme. Une petite cinématique montrant un homme demandant de l'aide se déclenche. Ouvrez le coffre en face et obtenez un Œil de Gorgone puis revenez à gauche et activez le levier, en bas de l'échelle. Ce dernier va placer le rocher au dessus du pauvre homme, montez alors via l'échelle et activez le second levier. Cela tuera l'homme, utilisez son corps pour ouvrir la porte supérieure en le plaçant sur le bouton, juste à droite.

Replacez le rocher au-dessus du portail grâce au levier qui est en bas de l'échelle et réactivez le second levier pour abaisser la roche. Descendez rapidement et sautez au-dessus pour monter. Récupérez les orbes rouges puis avancez dans le couloir, accrochez-vous à la corde au dessus et allez à droite. Sautez et accrochez-vous à la deuxième corde puis vers le temple qui est en face.

Sur place, vous allez affronter pour la première fois trois Méduses. Elles sont faciles à battre, il suffit d'éviter leur regard et d'enchainer des coups rapides et successifs. Entrez dans la pièce de gauche et ramassez les orbes rouges dans le coffre d'en face puis tournez à gauche. Faites votre sauvegarde et avant de plonger dans l'eau, longez le bassin par la droite pour trouver un coffre contenant une Corne de Minotaure. Allez maintenant sous l'eau et partez à gauche puis suivez les instructions pour dégager le passage. Avancez un peu puis ouvrez le coffre d'orbes rouges au fond du

bassin, à droite. Remontez à la surface et ouvrez le portail à gauche. Montez la pente de droite pour lancer une cinématique (inutile d'aller à gauche pour le moment car il vous faut une clé pour ouvrir la porte).

Chapitre IX : Portes de Crète

Tournez à droite et tuez le troupeau de monstres. Il faut utiliser le pouvoir de Théra pour détruire leurs boucliers. Avant d'examiner la serrure de la porte en face, tournez au deuxième passage à gauche et accrochez-vous à la corde. Prenez les orbes à gauche puis éliminez les sept Harpies en face, avancez et sautez le mur d'en face.

Chapitre X : Héraklion

Marchez en douceur sur la planche en vous dirigeant vers un nouveau point de sauvegarde. Avant de visiter la pièce d'en face, allez plutôt à gauche, le long d'un balcon, afin de trouver une petite échelle vous amenant à un coffre contenant une Plume de Phénix. Revenez dans la pièce puis tournez à droite, éliminez l'obstacle et descendez pour affronter un cyclope équipé d'une armure. Comme d'habitude, utilisez le Fléau de Théra pour la détruire ensuite enchainez vos attaques tout en esquivant les coups du monstre. Ouvrez maintenant la porte bloquée par le rocher et montez les escaliers dans la pièce cylindrique. Faites attention aux boules de feu qui vous barrent le chemin.

Une fois en haut, brisez la planche qui bloque votre passage et, avant de descendre, prenez à gauche pour briser une seconde planche bloquant une pièce qui contient deux coffres d'orbes rouges. Ceci fait, descendez et débarrassez-vous des archers. Pensez à récupérer l'Œil de Gorgone et une Corne de Minotaure sur ce toit. Reprenez la corde au dessus de vous et passez à l'immeuble de gauche. Continuez tout droit et, après la petite cinématique, dirigez-vous vers le pont effondré. Faites un double saut et tapez rapidement sur la touche affichée en bas de l'écran au risque de tomber dans les laves. Ensuite, un Minotaure et deux soldats à double épées apparaissent et vous devrez les tuer aussi rapidement que possible. Utilisez, s'il le faut, toute votre magie et dépêchez-vous ensuite de franchir la porte avant que l'immeuble ne s'effondre. Avancez, n'oubliez pas de sauvegarder la partie et de faire le plein de magie et de santé.

Chapitre XI : Forum d'Héraklion

Suivez le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle pièce où vous allez affronter deux Méduses et deux Harpies. Massacrez aisément vos ennemis puis détruisez le rocher à droite et grimpez à l'échelle. Ramassez les orbes à votre droite ensuite longez le passage, à gauche. Avant de passer sur les planches, laissez-vous tomber en bas pour récupérer des orbes et une Corne de Minotaure. Allez à gauche pour vous retrouver dans la salle avec l'échelle. Rebroussez donc chemin jusqu'aux multiples poutres, passez en douceur pour atteindre l'autre côté. Défoncez la porte et avancez jusqu'à la pièce au plancher fissuré, poussez la statuette située à gauche vers la tombe en face et escaladez-la pour passer au niveau supérieur.

Ouvrez le portail de droite et tirez la statuette à travers le chemin que vous venez de libérer. Collez celle-ci au mur juste en face de la porte supérieure que vous venez d'ouvrir, escaladez-la pour atteindre une petite plate-forme où vous trouverez des orbes rouges et un coffre contenant une Plume de Phénix. Redescendez et tirez la statue à nouveau au bord du balcon inférieur. Martelez le bouton affiché au bas de l'écran pour trouer le plancher de la salle et plongez dans la faille. Avancez pour lancer la cinématique puis continuez à gauche et ramassez la Clé de Crète posée sur un cadavre à votre droite. Utilisez-la pour ouvrir le grand portail en face.

Chapitre XII : Rues d'Héraklion

Marchez pour atteindre une plateforme où des soldats vont vous attaquer, tuez-les puis passez par le toit (à droite) où vous trouverez un point de sauvegarde. Entrez dans le bâtiment en face et escaladez la corniche à gauche pour dépasser la lave. Ramassez les orbes rouges en face puis grimpez à l'échelle au fond du couloir. Obtenez un Œil de Gorgone dans le coffre à votre gauche puis allez à droite pour affronter pour la première fois trois sirènes. Elles disposent de trois attaques particulières : soit elles vous griffent, soit elles plantent leurs griffes dans le sol pour vous toucher instantanément, soit elles plongent littéralement dans le sol pour ensuite bondir sur vous. Vous pouvez éviter ces attaques en esquivant ou en sautant. Heureusement pour vous, elles ne sont pas aussi résistantes. Enchainez alors des coups enflammés et quelques coups de magie s'il le faut.

Reprenez votre chemin et récupérez les orbes rouges au passage avant de descendre. Ainsi commence une course infernale : le sol commence à s'effondre, brisez le premier barrage, glissez la pente et sautez au bon moment.

Dépêchez-vous de grimper et brisez un second barrage. Tournez à droite puis à gauche et faites un double saut. Cassez le dernier barrage et balancez vous en utilisant le crochet en face. Avancez près des deux énormes statues pour déclencher un flash-back. Ramassez les orbes rouges et l'Œil de Gorgone des deux côtés de la rue, avancez puis activez l'ascenseur en tirant le levier pour vous retrouver encore une fois dans l'île de Crète.

Chapitre XIII : Île de Crète

Faites votre sauvegarde et dirigez-vous vers la salle contenant la statue brisée d'Athéna. Utilisez la Clé de Crète pour ouvrir le grand portail, à gauche. Sur place, vous allez affronter un gigantesque soldat à quatre bras portant sur ses épaules une énorme boule électrique, il dispose de plusieurs attaques électriques que vous pouvez éviter en esquivant ou en sautant. Mais l'attaque reste la meilleure méthode pour se défendre contre ce colosse ; enchainez alors vos coups enflammés et activez votre magie s'il le faut. Entrez ensuite dans la salle et tournez à gauche. Ouvrez le grand portail après avoir récupéré la Corne de Minotaure et une Plume de Phénix se trouvant aux coins gauche et droit de la pièce.

Tuez les six Harpies et les quatre soldats sur la plateforme circulaire ensuite suivez le chemin qui mène en haut à droite vers un autre portail. Ouvrez-le avec la Clé de Crète, passez le pont en bois et faite votre sauvegarde. N'oubliez pas de remplir votre jauge de magie et celle de santé.

Chapitre XIV : Monts d'Aroania

Après la petite scène cinématique, tuez les trois araignées puis escaladez le mur en face vers le balcon qui est en haut, à gauche. Grimpez à la corniche derrière la statue ensuite poussez cette dernière vers le bas en martelant le boutant affiché, un petit passage apparait. Une fois de l'autre côté, vous aurez affaire à deux cyclopes et quelques araignées. Le combat ne sera pas facile alors utilisez toutes vos forces. Lorsque la barrière bleue se brise, vous trouverez un mur en face à escalader mais aussi un accès gelé à gauche. Utilisez alors vos lames enflammées pour faire fondre la glace et récupérez deux coffres d'orbes rouges. Vous trouverez en haut un obstacle semblable, enflammez-le puis descendez pour lancer la cinématique.

Commencez par aller vers le bas de l'écran pour trouver un coffre contenant des orbes rouges et une échelle. Montez jusqu'au sommet et utilisez le levier pour faire descendre la plateforme. Revenez en bas et poussez le chargement de caisses sur les rails pour le mettre sur la plateforme. Faites monter la plateforme et poussez le chariot contre le bord, près de l'échafaudage. Martelez la touche affichée pour dégager un nouveau passage, tuez les créatures qui apparaissent puis activez le levier en face. Dépêchez-vous de monter la trappe pour qu'elle vous fasse monter. Brisez la glace en face et ramassez les orbes rouges.

Allez au bord du pont détruit et accrochez-vous à la roche suspendue. Sautez vers l'échafaudage qui vient de s'effondrer. Remarquez la petite fente sur le mur à gauche, glissez dedans pour récupérer trois coffres pleins d'orbes rouges. Revenez au mur de l'échafaudage et montez vers un nouveau point de sauvegarde. Avancez un peu et accrochez-vous à la corde au-dessus pour atteindre l'autre côté.

Chapitre XV : Abime de Consolation

Affrontez les archers et des Harpies, évitez d'être gelé par le vent glacial de celles-ci car les archers ne vont pas rater cette occasion pour vous réduire en miettes. Commencez donc par éliminer les archers et pensez, au passage, à récupérer le coffre contenant des orbes rouges puis allez tuer les quelques Harpies pour faire le ménage. Avancez dans la galerie qui s'offrira à vous pour arriver près d'un échafaudage. Balancez-vous vers le mur d'en face puis sautez sur la plateforme où se trouve le crochet brillant. Il existe un coffre contenant une Plume de Phénix, emparez-vous-en. Allez ensuite dans la grotte de droite et affrontez le Minotaure de glace. Cet ennemi est assez résistant, vous aurez besoin des explosions de vos lames enflammées pour briser son armure de glace. Ne ratez pas les combos qui s'affichent. Notez en plus que chaque partie détruite de sa carapace se traduira par un modèle réduit de votre adversaire à tuer.

Partez ensuite à gauche et brisez le mur gelé en utilisant le Fléau de Théra. Vous arriverez sur un pont en bois avec une caisse à pousser et plusieurs archers en face. Foncez d'abord vers vos ennemis pour les tuer rapidement puis revenez à la caisse et poussez-la jusqu'au pied du pilier (à l'autre bout du pont). Effectuez un double saut et accrochez-vous à la corde (en haut) qui vous mène à une autre plateforme puis grimpez au mur d'en face. Sur place, vous trouverez deux entrées gelées, commencez par celle du haut où vous trouverez un soldat géant avec une armure en or

gelée. Décongelez-le et tuez-le pour obtenir l'Engrenage d'Automaton. Passez maintenant à l'entrée du bas et placez l'engrenage dans le mécanisme de face. Grimpez au mur et dirigez-vous vers le portail qui s'est ouvert en passant par le plafond. Ouvrez le trésor qui est à votre droite puis faites votre sauvegarde.

Plongez maintenant dans le bassin de gauche et, avant d'avancer, reculez un peu et ramassez les orbes rouges dans le coffre. Affrontez le courant d'eau dans la galerie, suivez les instructions affichées à l'écran pour arriver dans une galerie annexe, près d'un énorme mécanisme tournant. Notez les morceaux friables et destructibles de ce mécanisme et détruisez-les en chargeant. Il faut ensuite remonter à l'air libre mais avant, nagez tout droit pour trouver un coffre contenant des orbes rouges. Une fois en haut, traversez le tunnel pour arriver à une surface pleine de monstres. Commencez par les Harpies pour éviter d'être gelé ensuite faites le ménage. Suivez le chemin et traversez le pont. Lorsque vous serez de l'autre côté, tournez à droite pour obtenir quelques orbes rouges puis à gauche pour affronter un nouveau Boss

Chapitre XVI : Col d'Araonia

Un immense pont de pierre vous amènera près de la femme qui a tué le Spartiate. Il s'agit d'Érinyes, fille de Thanatos, le combat contre elle sera long mais pas spécialement difficile. Contentez-vous de la frapper puis lorsqu'elle tente de vous planter ses griffes, parez pour contre-attaquer. Au bout d'un moment, une touche s'affichera, appuyez dessus pour lui arracher une aile. Recommencez cette manipulation une seconde fois pour lui arracher la deuxième aile.

Érinyes va se métamorphoser en un immense oiseau noir et s'envoler avant de vous foncer droit dessus. Suivez les touches affichées pour l'attaquer, cela va conduire à la destruction du pont. Glissez et appuyez sur la touche affichée au moment opportun sinon vous risquez soit de sauter trop tôt, soit trop tard. Utilisez ensuite vos lames pour vous agripper au plumage d'Érinyes. Cette dernière va vous envoyer sur une plateforme instable. Filez sur la pente pour vous agripper de nouveau à Érinyes et finir dans le ciel.

L'objectif sera maintenant de vous rapprocher d'Érinyes, suivez les instructions affichées en bas de l'écran. Une fois dessus, frappez de toutes vos forces et n'oubliez pas d'enflammer vos lames. Effectuez cette action deux fois pour briser l'armure de ce monstre. Vous allez alors vous écraser sur le sol, dirigez-vous donc vers Érinyes tout en évitant ses boules magiques pour lui asséner un coup fatal. Vous récupérerez alors un nouveau pouvoir ; le Fléau d'Érinyes. Dépêchez-vous de l'utiliser contre les quelques ennemis qui vont jaillir sur la petite cour. Avancez ensuite dans un sentier pour trouver un Œil de Gorgone et une Corne de Minotaure, ainsi qu'un point de sauvegarde.

Chapitre XVII : Sparte

Entrez dans votre ville, marchez le long des rues et n'hésitez pas à aller vous amuser dans le bordel du coin si vous avez le temps. En épuisant trois fois de suite le Lupanar, vous gagnerez un objet ; l'Ambroisie d'Aphrodite. En l'activant à la fin du jeu, vous apprendrez une nouvelle attaque brutale " Puissance de Sparte ".

Récupérez les deux coffres pleins d'orbes rouges sur votre route et continuez votre chemin jusqu'au lancement d'une nouvelle cinématique. Avancez ensuite devant vous, pour arriver près d'un énorme trou avec un point de sauvegarde, descendez alors en empruntant l'échelle.

Chapitre XVIII : Geôle de Sparte

Marchez droit devant vous et tirez sur le levier pour affronter vos premiers ennemis qui sont faciles à éliminer. Détruisez ensuite la porte en bois à votre gauche pour obtenir plus d'orbes rouges. Traversez maintenant le couloir qui vient de s'ouvrir à votre droite, tirez le deuxième levier pour faire connaissance avec un traitre nommé l'Insoumis. Ouvrez le portail et détruisez l'obstacle en bois à votre gauche, vous trouverez un coffre comprenant un Corne de Minotaure. Passez ensuite à la cellule du traitre et détruisez le mur d'en face pour collecter les orbes rouges dans le coffre. Suivez ensuite le chemin pour trouver une échelle sur la droite vous amenant à un couloir. Vous trouverez en bas de l'écran, deux coffres contenant des orbes rouges et en haut se trouve un levier vous amenant à affronter plusieurs araignées acides qui seront rejointes par un Minotaure. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Rejoignez ensuite une plateforme où le prisonnier va vous enfermer en compagnie du Lion de Pirée. Ce boss est plutôt dur à battre, utilisez vos lames enflammées car leurs explosions peuvent parfois vous épargner ses coups. Sinon vous pouvez utiliser votre garde pour parer mais il faut appuyer au bon moment. Continuez à enchainer les coups et n'hésitez

pas à utiliser votre magie jusqu'à ce qu'une touche s'affiche au dessus de l'ennemi. Suivez alors les boutons pour l'achever.

Maintenant, poursuivez le traitre et appliquez les touches qui s'affichent. Saisissez ensuite le cadavre et allez le poser sur une dalle, ce qui fera descendre une échelle. Brisez les tonneaux et ouvrez les coffres pour récupérer des orbes puis escaladez l'échelle pour sortir des geôles lugubres de Sparte.

Chapitre XIX : Montagnes de Laconie

Avancez un peu à gauche pour trouver un coffre contenant un Œil de Gorgone. Suivez ensuite le chemin de droite et affrontez le petit troupeau de chiens dangereux. Tuez-les tous puis escaladez le mur d'en face pour atteindre un nouveau point de sauvegarde. Balancez-vous de l'autre côté et ramassez les orbes rouges à votre droite puis balancez vous par l'autre crochet pour escalader le mur. Accrochez-vous à la corde et tuez les deux soldats qui vont essayer de vous faire tomber puis atteignez la corde en face. Hissez-vous à gauche et ramassez les orbes rouges dans le coffre qui vous attend. Collez-vous au mur en face puis rampez à droite. Au moment où vous serez au-dessus d'une grotte, laissez-vous tomber puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour vous y engouffrer. Avancez le long de la galerie pour arriver sur une plateforme où vous attendent des Méduses et des soldats. Concentrez-vous sur les Méduse qui sont plus dangereuses que les soldats pour terminer rapidement ce combat qui n'est pas spécialement difficile.

Vous retournerez ensuite sur un autre versant de la montagne, le long d'un mur à grimper. Descendez d'abord pour récupérer les orbes rouges en bas puis montez vers la à droite pour trouver une plateforme avec un coffre comprenant une Plume de Phénix. Partez à gauche et tuez les soldats qui se trouvent également sur ce mur. Vous atteindrez une autre plateforme avec une porte bloquée et une corde. Débloquez d'abord la porte et tuez les archers puis pensez à récupérer les orbes rouges dans les deux coffres. Revenez et accrochez-vous à la corde. Grimpez enfin au mur d'en face pour débarquer près d'un nouveau point de sauvegarde.

Chapitre XX : Temple d'Arès

Avancez le long du sentier pour assister à une petite scène de destruction de la statue d'Arès. Entrez ensuite dans le temple. Vous arriverez dans une salle où se trouve un Œil de Gorgone à droite et une Plume de Phénix à gauche. Continuez tout droit pour affronter votre propre fantôme.

Le combat est assez facile, il suffit de suivre les touches qui s'affichent. Il faut aussi être attentif et rapide. Projetez votre ennemi contre les quatre coins du gigantesque miroir pour déclencher l'ultime coup qui vous permettra de détruire l'apparition et de récupérer le fameux Crâne de Kèr.

Ressortez donc du temple et suivez le chemin descendant. Trouvez le coffre contenant des orbes rouges (à gauche) et un soldat spartiate qui vous remettra de nouvelles armes, les Armes de Sparte. Ces derniers ne servent quasiment à rien, si ce n'est à tuer les archers se trouvant au loin. Avancez pour affronter ainsi ces archers et reprenez votre chemin qui mène à un point de sauvegarde. Vous arriverez ensuite sur un pont en bois où vous pourrez découvrir l'intérêt de l'énorme bouclier. Avancez jusqu'aux archers en levant votre garde puis tuez-les. Ouvrez ensuite le coffre comprenant une Corne de Minotaure. Traversez la grotte et activez le levier pour remonter l'ascenseur.

Chapitre XXI : Monts d'Araonia

Suivez le chemin de gauche menant à un pont en bois où vous allez affronter quelques Harpies et des archers. Éliminez rapidement ces misérables créatures volantes puis passez aux archers et tuez-les grâce à votre nouvelle lance. Avancez ensuite pour avoir quelques instructions concernant le pont lumineux. En effet, il faut utiliser une autre fois votre lance pour le faire écrouler (Il suffit de viser puis de tirer). Allez sur la plateforme de droite pour trouver deux coffres comprenant une Corne de Minotaure et une Plume de Phénix. Empruntez ensuite l'ascenseur, à droite.

Il vous conduira dans une galerie où vous affronterez l'espèce de taureau gigantesque des neiges. Triomphez aisément de lui (surtout si vous avez amélioré au maximum les Lames d'Athéna). Vous atteindrez juste après ce passage un point de sauvegarde. Continuez sur votre lancée et collez-vous au mur puis longez-le. Ramassez les orbes rouges en face et traversez le pont, à gauche. Tuez les deux archers puis balancez-vous dans la grotte (à droite).

Chapitre XXII : Sanctuaire de Borée

La route vous conduit près d'une zone glaciale où des courants d'air extrêmement froids gèlent instantanément tous ceux qui tentent de passer. Avancez en utilisant le bouclier de Sparte pour ne pas finir congelé. Vous trouverez rapidement le mur provoquant ce courant glacial magique. Brisez-le en appuyant sur la touche affichée puis récupérez la Corne de Borée qui traîne au sol. Plusieurs ennemis vont surgir, n'hésitez pas à utiliser vos autres pouvoirs magiques pour neutraliser vos ennemis. Rentrez dans le sanctuaire pour trouver un coffre contenant des orbes rouges et un autre renfermant une Corne de Minotaure. Un point de sauvegarde vous attend à l'extérieur.

Chapitre XXIII : Canyons du désespoir

Avancez jusqu'à une cour où se déclenche une petite cinématique, tuez ensuite les trois sirènes. Optez pour des enchainements d'attaques magiques et de contres car vos trois adversaires ne vous laisseront aucun répit. Les contre-attaques étant relativement puissantes, vous devriez réussir à progressivement détruire ces trois dangereux adversaires.

Glissez le long d'une pente puis sautez et balancez vous sur le crochet en appuyant sur la touche affichée avant de sauter sur une autre pente. Vous atteindrez une plateforme où des archers et quelques soldats vous attendent. Vous pouvez utiliser la lance pour tuer les archers sinon, si vous préférez les lames, faites une double-saut puis enchainer les coups. Une fois que vous aurez fait le ménage, vous pourrez quitter cette zone.

Avancez dans une grotte pour apercevoir Midas. Brisez ensuite l'échafaudage qui est devant vous et montez au premier niveau du mur. Collez-vous à ce dernier et longez-le à droite pour récupérer le trésor. Grimpez maintenant au deuxième niveau puis sur le mur, juste en face. Vous trouverez deux coffres pleins d'orbes rouges. Descendez et tournez à gauche puis grimpez encore à une autre série de murs pour atteindre finalement une plateforme contenant les empreintes en or de Midas.

Continuez votre exploration pour arriver dans une zone où vous pouvez apercevoir une échelle collée à un mur (à gauche). Montez et ramassez les orbes rouges à gauche puis défoncez le mur de droite et activez le levier pour ouvrir une grille. Retournez à l'entrer et collez-vous au mur de gauche, marchez doucement sur la planche et sautez sur l'échafaudage qui se trouve à gauche. Avant d'entrer par le portail de gauche, sautez sur la plateforme d'en face et récupérez une Plume de Phénix. Avancez et suivez les traces de Midas qui commence à devenir fou.

Chapitre XXIV : Fleuve des Lamentations

Avant de grimper au mur de gauche, avancez vers le bord de la falaise pour apercevoir deux rochers en surbrillance. Utilisez votre lance pour les détruire puis appliquez les touches correspondantes sur le petit caillou qui brille en bas pour faire dégager le chemin du haut. Grimpez maintenant au mur qui mène à la partie de la lave transformée en or. Avant de suivre les traces de Midas descendez et récupérez les orbes rouges. Traversez ensuite le couloir de droite où vous trouverez au fond deux coffres d'orbes rouges. Pensez à récupérer l'Anneau du Roi se trouvant sur votre chemin (cet objet vous permettra plus tard de ramasser dix fois plus d'orbes rouges) et l'Œil de Gorgone juste à côté du point de sauvegarde, en haut. Continuez votre chemin et descendez à la corde suspendue à la fin de la grotte. Avant de toucher le sol, vous trouverez un trésor sur une plateforme à gauche.

Eliminez les archers grâce à votre lance puis activez le levier qui est à votre droite et passez le portail en face. Tuez les six soldats aux boucliers dorés en utilisant vos lames enflammées. Tournez à droite et sautez dans une nouvelle grotte. Ramassez les orbes rouges dans le coffre d'en face puis effectuez un double saut juste à droite de ce dernier pour apercevoir d'autres orbes rouges, en haut. Avancez à gauche jusqu'à la statue en or d'un cyclope, ne perdez pas votre temps à essayer d'ouvrir le trésor et continuez plutôt votre chemin.

Vous atteignez une cour où deux soldats vous attaquent, tuez-les ensuite sautez sur les deux falaises à gauche du coffre d'orbes bleus. Vous trouverez un coffre contenant une Corne de Minotaure. Revenez ensuite à la cour et prenez le chemin qui mène en haut. Accrochez-vous à la corde vous amenant à une nouvelle place, tournez à droite pour ramasser quelques orbes rouges puis grimpez à la corde qui est à votre gauche. Avant d'entrer dans la grotte d'en face, grimpez jusqu'à la partie supérieure de la corde pour trouver un passage secret contenant un trésor. Explorez la galerie et dépêchez-vous de sauter sur les deux plates-formes en suspension s'effondrant sous votre poids.

Vous retrouverez Midas dans une grotte. L'idée sera de l'amener près de la rivière de feu, afin de pouvoir passer. Pour cela, il faudra suivre les touches qui s'affichent. Parfois, vous devez le relâcher pour vous débarrasser des chiens qui

vous gênent. Allez sur la partie de la rivière qui s'est transformée en or et, avant de monter, allez en contrebas et sautez sur la droite pour trouver un coffre à orbes rouges. Grimpez ensuite à la colonne dorée pour trouver deux coffres et un point de sauvegarde. Continuez à avancer pour sortir de ces grottes et arriver près d'une zone où vous croiserez quelques petits soldats. Massacrez-les et brisez la porte d'en face pour atterrir dans un petit couloir où vous trouverez, au bout du chemin, une Plume de Phénix.

Rebroussez chemin et grimpez à l'échelle de gauche. Affrontez les archers et quelques soldats dans la cour suivante. Commencez par les archers car ils peuvent neutraliser vos séries d'attaques. Pensez par la même occasion à récupérer les orbes rouges, en haut à droite. Reprenez votre chemin et brisez la porte en bois juste en face puis tuez les archers au bout de la route. Marchez doucement sur les planches et, avant d'atteindre l'autre extrémité, tournez à droite et cassez le mur en bois. Vous trouverez dans un coffre un Œil de Gorgone. Rebroussez chemin et ouvrez le portail à votre gauche puis sauvegardez à l'extérieur.

Chapitre XXV : Porte de l'Atlantide

Avant toute chose, descendez et ouvrez les deux coffres contenant des orbes rouges. Avancez à gauche vers une espèce d'ascenseur, utilisez alors vos lames enflammées pour détruire la roche suspendue juste à droite. Ainsi, vous déclenchez un petit combat contre un troupeau de monstres dont trois cyclopes. Entrez dans l'ascenseur et démolissez le second poids pour descendre en contrebas. Allez au fond du plancher en bois pour trouver un coffre contenant une Corne de Minotaure. Tournez à gauche et tuez les Harpies puis activez le levier à droite. Montez sur le bateau pour lancer une nouvelle cinématique.

Chapitre XXVI : Vortex

Un passage assez difficile vous attend. Le navire se dirige vers le tourbillon permettant de rejoindre les profondeurs de la mer mais de multiples ennemis vont attaquer le navire en proie à une tempête apocalyptique. Ces adversaires seront soit des Harpies, soit des soldats redoutables avec d'énormes lances. Dans les deux cas, il vous faudra être très vigilant pour réussir à parer leurs coups. Ce passage sera très difficile, car vous ne disposez que d'un seul coffre comprenant des orbes bleus et vos soldats se feront rapidement massacrer. Alors, il est conseillé de n'utiliser que le Fléau d'Érinyes comme pouvoir car il vous permet d'absorber les orbes verts (santé) de vos ennemis.

Au bout d'un moment, le Spartiate tenant la barre va se faire tuer et des éclairs furieux vont s'abattre sur le pont tandis que des Harpies et des soldats vont venir par légions. Tenez bon, car le combat va s'intensifier d'avantage. Enchainez vos plus puissants combos et essayez d'éviter au maximum les éclairs. Votre seule source de santé sera les boules magiques d'Érinyes, il faut donc frapper, tuer, massacrer un maximum d'ennemis pour survivre. A la fin de votre voyage, un immense éclair vous projettera hors du bateau, martelez le bouton affiché pour finir.

Chapitre XXVII : L'Atlantide Engloutie

Avancez un peu et sauvegardez puis plongez dans le bassin, en face. Nagez un peu pour qu'un courant vous mène près d'une statue de Poséidon. Montez à l'étage et brisez la porte grillagée à gauche pour récupérer deux coffres remplis d'orbes rouges. Sortez de cette pièce et allez à droite. Ramassez les orbes rouges sur votre chemin et reprenez les longs conduits qui vous mèneront hors de l'eau.

Traversez les couloirs jusqu'à arriver près d'un lac électrifié. Suivez les touches affichées pour atteindre le mur d'en face. Montez ensuite sur ce mur jusqu'au sommet et allez sur la droite. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche pour trouver des orbes rouges. Reprenez votre exploration et faites gaffe à ne pas tomber dans les eaux électrifiées. Vous arrivez dans une pièce cylindrique où vous allez affronter un immense soldat de fer équipé d'une énorme boule d'éclair. Achevez-le rapidement avec les lames d'Athéna puis continuez à droite.

Eliminez les soldats qui vous bloquent le chemin puis grimpez au mur d'en face et sauvegardez. Brisez le mur à gauche du point de sauvegarde pour trouver deux trésors à gauche et à droite. Si vous êtes plus curieux, détruisez le mur qui est en face de cette même pièce. Rebroussez chemin et allez à droite pour trouver un autre bassin, plongez et suivez les conduits qui vous mènent à une pièce cylindrique. Brisez le portail grillagé à votre droite pour obtenir plus d'orbes rouges. Passez ensuite au niveau supérieur où vous trouverez deux leviers. Continuez à monter avant de tirer ces deux leviers et brisez le mur de droite pour retrouver un autre trésor.

Revenez et tirez les deux leviers à nouveau. Vous disposez d'un certain temps avant que les parties de la porte ne se referment mais cela ne sera pas spécialement difficile. Affrontez le courant et suivez tout simplement les touches qui s'affichent à l'écran. Brisez le portail qui bloque votre route puis sortez de l'eau. Traversez le couloir d'en face et balancez-vous sur la plateforme dans les eaux électrifiées. Activez le levier pour que des ennemis apparaissent. Massacrez-les aisément pour pouvoir quitter l'ascenseur et avancez tout droit avant de monter les escaliers.

Vous arrivez sur une plateforme face à quatre énormes statues mais vous ne pouvez rien faire. Rebroussez chemin et partez sur la droite, dans un couloir. Avancez pour avoir une discussion avec Athéna. Continuez à avancer pour trouver un point de sauvegarde.

Chapitre XXVIII : Nexus de l'Atlantide

Vous vous retrouvez sur une cour cylindrique où vous devez affronter cinq soldats. Parez leurs coups et évitez de perdre trop de points de vie car vous affronterez ensuite un second groupe de soldats. Brisez les trois colonnes à gauche jusqu'à ce que celle du milieu brille. Martelez donc la touche affichée pour les faire s'écrouler. Grimpez donc au mur qui devient accessible à votre droite. Une fois sur le sol, balancez-vous sur une autre plateforme grâce à la statue de Poséidon. Ramassez les orbes rouges dans le coffre de gauche puis descendez pour affronter le second groupe d'ennemis. Continuez votre route à gauche, grimpez au mur et balancez-vous grâce à une autre statue de Poséidon pour atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Ouvrez la porte d'en face et traversez le couloir pour arriver à une pièce où vous allez affronter le gigantesque soldat équipé de l'Engrenage Automaton accompagné de quelques autres soldats. Commencez par le géant et utilisez vos lames enflammées pour détruire son armure. Ensuite, faites le ménage. Allez à droite et récupérez la Plume de Phénix à gauche et les orbes rouges sur la terrasse de droite. Traversez ensuite le pont et placez l'engrenage dans le mécanisme qui est en face. Appuyez sur le bouton affiché pour faire activer la statue et rebroussez ensuite chemin. Vous allez affronter plusieurs Minotaures et Méduses dans la pièce du géant. Sortez et n'hésitez pas à tuer les citoyens si vous manquez de santé. Allez à droite et balancez-vous à l'aide de la statue. Récupérez les orbes rouges dans le coffre sur la terrasse partiellement détruite et traversez le couloir à gauche puis grimpez au mur qui vous mène à une salle inondée par des eaux électrifiées.

Chapitre XXIX : Lanée

Empruntez le couloir annexe et tuez les quelques araignées qui viendront vous gêner pour arriver sur une plateforme avec un angle de tir sur Atlante. Tuez-le avec vos lances puis rebroussez chemin vers le portail qui vient de s'ouvrir. Descendez sur la plateforme qui contient l'Engrenage Automaton, prenez-le et sautez vers le couloir, en face. Continuez le chemin jusqu'au pont où quelques soldats vont vous attaquer, tuez-les pour accéder au coeur de la statue. Placez l'Engrenage et activez-le, un autre passage vous sera accessible. Plongez dans l'eau et récupérez les orbes rouges dans les deux coffres qui sont au fond puis nagez tout droit.

Vous serez confronté à un mur-broyeur, approchez-vous prudemment de cette section et préparez-vous à foncer dès que les deux parois s'ouvrent. Accélérez deux fois encore puis accrochez-vous rapidement au pilier d'en face, vous serez emporté dans d'autres conduits. Sur place, vous trouverez des courants d'eau qui vous poussent vers un autre mur broyeur. Soyez prudent et accrochez-vous rapidement au pilier pour nager vers dans un conduit annexe. Ramassez les orbes rouges à droite puis défoncez le mur d'en face. Vous trouverez une statue d'Athéna, montez ensuite à la surface. Récupérez les trois trésors après avoir tué vos ennemis puis continuez votre route et descendez dans la cour pour affronter quelques Harpies et de gigantesques soldats avec les boules électriques.

Montez les escaliers et activez le levier en face pour que les statues de Poséidon créent un pont. Traversez-le et faites votre sauvegarde puis grimpez au mur, en face.

Vous vous retrouvez enfin dans le temple de Thanatos. Placez le Crâne de Kêr pour activer un étrange passage lumineux au fond et fabriquez un pont de lianes suspendues dans le vide. Marchez sans crainte le long de ce pont pour arriver dans le domaine de la Mort, quelque part entre les Enfers et le monde des vivants.

Chapitre XXX : Le domaine de la Mort

Vous démarrez près d'un point de sauvegarde, avancez un peu et utilisez votre lance pour détruire les trois cages

suspendues à votre droite. Balancez-vous grâce au crochet de l'autre coté et affrontez trois Minotaures et trois autres créatures (faites attention à vos points de santé). Descendez ensuite par le mur en bas où une plante particulièrement agressive vous empêche de passer. Donnez-lui quelques coups de lames enflammées pour la bruler. Refaites cette même action pour les deux plantes qui suivent puis sautez vers la falaise de droite et escaladez-la. Tuez les Harpies et ramassez les orbes rouges au fond à droite puis retournez au passage du milieu (en haut) où se trouvent d'autres plantes et un gigantesque tronc d'arbre. Procédez de la même manière pour les bruler et pour atteindre un crochet eu surbrillance, utilisez-le pour arriver dans une nouvelle zone.

Grimpez au mur qui est en face, suivez le chemin qui vous mène à une cour où vous allez affronter des Harpies et des sirènes. Massacrez-les puis passez à droite pour trouver deux rochers. Tirez celui qui est sous le tronc d'arbre, ouvrez le trésor caché derrière et récupérez une Plume de Phénix. Prenez maintenant le bloc de gauche et ramenez-le dans la zone où vous aviez affronté les Harpies et les sirènes. Posez-le contre le mur (sur la gauche) afin d'atteindre une terrasse supérieure et avancez. Vous arriverez près d'un point de sauvegarde, pensez à allez en bas pour trouver un coffre.

Entrez dans le bâtiment en face et tuez le troupeau de chiens sauvages dans la salle de la damnation. Montez les escaliers de gauche pour qu'une petite cinématique se déclenche. Affrontez les trois cyclopes portant une armure dorée et quelques soldats. Utilisez vos lames enflammées et n'hésitez pas à appliquer la magie car le combat ne sera pas facile. Pensez à rebrousser chemin pour ouvrir les deux coffres qui se trouvaient en bas de l'escalier puis allez derrière les portes qui étaient gardées par vos ennemis.

Chapitre XXXI : Temple de Thanatos

A l'entrée du temple, vous trouverez un point de sauvegarde, tournez à droite et avancez jusqu'à atteindre un grand bloc à déplacer. Tournez d'abord à gauche pour trouver un trésor puis poussez le rocher et collez-le au mur de droite pour trouver un autre trésor, en haut. Continuez à pousser afin de rejoindre un câble en acier, pensez à ramasser les orbes rouges en face puis accrochez-vous à cette chaine. Tuez les soldats suicidaires puis récupérez les orbes rouges au fond du filin avant de sauter sur l'espèce de cube central (ne ratez pas votre saut). Déplacez-vous ensuite sur la gauche jusqu'à pouvoir sauter sur un autre filin et rejoindre une plateforme. Pulvérisez la porte et avancez pour trouver un point de sauvegarde.

Collez-vous au mur de droite puis rampez à gauche. Accrochez-vous ensuite à la corniche sous vos pieds. Allez à gauche et sautez vers le mur mobile puis restez accroché et dès qu'il commence à reculer, montez et courez rapidement vers le petit passage, à droite. Descendez les escaliers pour arriver à la salle des machines du mur mobile. Tuez les soldats squelettes et utilisez vos lames enflammées pour détruire les engrenages à droite et à gauche.

Rebroussez chemin et poussez le mur mobile afin de trouver deux coffres contenant des orbes rouges. Ensuite, faites quelques pas en arrière pour quitter cette zone par un couloir sur la gauche. Vous arrivez sur une terrasse, hors du temple, où vous trouverez un coffre contenant une Corne de Minotaure. Brisez ensuite la cage sur la gauche avec la lance pour utiliser le grappin. Suivez les touches affichées et tapez au bon moment pour atterrir sur une autre terrasse, à gauche. Affrontez deux Cyclopes avec armure dorée et quelques Sirènes, le combat sera très difficile donc faites attention à votre santé. Triomphez de vos ennemis et continuez votre progression. Vous allez ensuite affronter quelques soldats-squelettes, tuez-les puis allez au bout du couloir pour activer un levier avant d'ouvrir la porte qui se présente à vous. Retournez à la salle où vous aviez battu les Cyclopes, vous y trouverez deux coffres pleins d'orbes rouges.

Passez ensuite par la porte du couloir et utilisez votre lance en tapant sur les deux engrenages pour abaisser une porte et retenir les flammes. Malheureusement, au bout d'un moment, la porte se soulèvera. De votre côté, vous devez utiliser le levier qui est au centre de la pièce pour la faire tourner, soit vers la droite, soit vers la gauche. Sur les deux plates-formes (à gauche et à droite), vous trouverez des bonus. Pour partir, il faudra passer par la porte du fond en vous protégeant des flammes avec votre armure. Passez par-dessus le four, ramassez les orbes rouges dans le balcon en face puis retournez aux escaliers à votre gauche où vous trouverez un point de sauvegarde. Montez enfin vers le grand portail pour trouver Deimos.

Brisez la liane de gauche avec vos lames enflammées puis utilisez la lance pour démolir la chaîne qui retient Deimos. Maintenant, vous devez combattre votre propre frère, ce dernier est armé d'un énorme gantelet avec lequel il ne cessera de vous frapper. Utilisez le Fléau de Théra et pensez à esquiver ses attaques soit en sautant, soit en utilisant l'Œil de l'Atlantide pour le toucher. Continuez à le harceler jusqu'à ce qu'il vous balance dans le vide, une cinématique va

se déclencher. Affaibli par les coups de Deimos, dirigez-vous vers la falaise où Thanatos a emporté votre frère. Au bout du chemin, vous vous écroulez par terre, martelez alors la touche affichée pour sauter dans les airs.

Chapitre XXXII : Pic du Suicide

Escaladez le mur tout en détruisant les obstacles et dépêchez-vous de sauver votre frère qui risque de tomber de la falaise. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran. Après la petite cinématique, donnez les armes de Sparte à Deimos qui à son tour vous guide sur le bon chemin. Faites votre sauvegarde en passant et préparez-vous à affronter Thanatos, le boss final du jeu.

Si vous avez besoin d'un peu d'aide, vous pouvez faire appel à Deimos en suivant les instructions affichées en bas de l'écran. Commencez par enchaîner vos attaques soit avec les lames enflammées soit avec de la magie, évitez ses coups soit en sautant soit en parant. Parfois Thanatos agrippe votre frère, vous devez alors lui venir en aide en appuyant sur la touche adéquate. Continuez à le frapper jusqu'à ce que Thanatos vous étrangle. Appuyez sur la touche affichée pour que Deimos vous vienne en aide.

Après cet acte, Thanatos passera sous sa forme animale. A partir de là, il suffit de lui renvoyer les boules magiques en parant au bon moment. Ceci va le mettre à terre, utilisez donc le Fléau de Théra pour briser son armure. Ses prochaines attaques infligent d'énormes dégâts, essayez de les éviter en esquivant car une simple garde ne suffit pas. Refaites cette action jusqu'à ce qu'il regagne sa forme humaine, il sera plus dangereux et ses coups seront plus puissants. N'hésitez pas à appeler Deimos à la rescousse et à utiliser la magie pour démolir Thanatos. Au bout de quelques touches enchainées, Thanatos retournera sous sa forme démoniaque. Continuez à asséner des coups sur son bras jusqu'à ce qu'un bouton soit affiché sur cette partie de son corps. Appuyez dessus et suivez l'enchainement de touches. Après la petite cinématique, le combat sera extrêmement simple. La jauge étant illimitée, utilisez le Fléau de Théra à volonté jusqu'à déclencher un ultime combo qui vous permettra de tuer Thanatos.

Chapitre XXXIII : Chemin de la solitude

Ce chapitre consiste à emmener le cadavre de votre frère Deimos à sa tombe, au sommet de la montagne. Le jeu se terminera par une ultime cinématique où vous apercevrez l'énigmatique fossoyeur prononcer une phrase sibylline et tout aussi mystérieuse.

Vous pouvez maintenant épuiser les mini-jeux dans le menu " Trésors " et recommencer le jeu avec les pouvoirs divins. Vous pouvez aussi transformer les orbes rouges en bonus dans le temple de Zeus se trouvant dans le même menu.

TROPHÉES

Platine

Un fantôme possédé

Obtenir tous les trophées

Bronze

Un acte lourd de conséquences (Trophée caché)

Couler l'Atlantide

Broyer du chien (Trophée caché)

Détruire les rouages

Au gré du courant (Trophée caché)

Survivre au vortex

Un obstacle de moins (Trophée caché)

Tuer Lanaeus

Un pont vers le passé (Trophée caché)

Relever le pont du Domaine de la Mort

Dans les dents ! (Trophée caché)

Arracher la mâchoire de Scylla

Sacrifice maternel (Trophée caché)

Tuer Callisto

Au feu ! (Trophée caché)

Sortir du bâtiment en flammes

Le fantôme dans la machine (Trophée caché)

Désactiver le broyeur

Le laisser gagner (Trophée caché)

Terminer le combat contre Deimos

Les attributs divins

Améliorer n'importe quelle arme

L'or des fous (Trophée caché)

Tuer le roi Midas

Les Spartiates gardent la tête haute (Trophée caché)

Sauver Deimos

La mort de la Mort (Trophée caché)

Tuer Thanatos

Sans arme (Trophée caché)

Tuer Érinyes

Un accueil digne d'un héros (Trophée caché)

Divertir les filles du Lupanar

Arès qui ? (Trophée caché)

Tuer l'insoumis

Acte de maltraitance (Trophée caché)

Vaincre votre moi

Lames de feu (Trophée caché)

Obtenir le Fléau de Théra

Dans le baba ! (Trophée caché)

Tuer Scylla

Argent

Les yeux dans les yeux

Obtenir tous les Yeux de Gorgone

Grippe aviaire

Obtenir toutes les Plumes de Phénix

Prendre le taureau par les cornes

Obtenir toutes les Cornes de Minotaure

Une sensation brûlante

Incinérer 500 ennemis

Maître des armes

Améliorer complétement toutes les armes et la magie

Un sacré coup

Effectuer une combinaison de 200 coups

Collisions

Lancer 10 ennemis sur d'autres ennemis

Impitoyable

Arracher le cœur de 10 spectres de Kèr

Le tour de Midas (Trophée caché)

Tenter d'ouvrir le coffre en or pendant 30 secondes

Une vraie fillette (Trophée caché)

Faire crier un Titan pendant plus d'une minute

Or

Un dieu parmi les hommes

Réussir le Défi des Dieux

Chasseur de trésor

Collecter toutes les possessions divines

Déchaînement de violence

Effectuer une combinaison de 1000 coups

Le survivant

Terminer le jeu

Zeus va pleurer

Terminer le jeu en mode difficile

OBJETS SPÉCIAUX

Voici une liste complète des objets spéciaux que vous pourrez obtenir tout au long du jeu, leur emplacement ainsi que leurs fonctionnalités.

Brassard de Callisto

Localisation : Ramassez cet objet après avoir vaincu le boss Callisto.
Fonctionnalité : Permet de remporter automatiquement les mini-jeux contextuels (QTE).

Hibou d'Athéna

Localisation : Après la cinématique où Kratos détruit la statue d'Athéna, sur l'Île de Crète, allez vers la droite. L'objet spécial est caché derrière quelques jarres que vous pourrez détruire.
Fonctionnalité : L'écran change de couleur lorsque vous êtes à proximité d'un trésor.

Ambroisie d'Aphrodite

Localisation : Faites la scène érotique au Lunapar de Sparte trois fois de suite pour obtenir cet objet.
Fonctionnalité : Permet d'apprendre une attaque brutale qui brise toute garde ennemie.

Anneau du Roi Midas

Localisation : Ramassez cet objet après avoir tué le Roi Midas.
Fonctionnalité : Permet de ramasser dix fois plus d'Orbes rouges.

Liens d'Arès

Localisation : Après être entré dans le Domaine de la Mort, allez vers le Sud, et ramassez l'objet spécial.
Fonctionnalité : Permet d'avoir une magie illimitée.

Pelle du Fossoyeur

Localisation : Terminez entièrement le Temple de Zeus pour obtenir cet objet.
Fonctionnalité : Permet de déverrouiller la tenue Fossoyeur dans l'Arène de combat.

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "UNE VRAIE FILLETTE"

Une fois dans le volcan, vous allez vous retrouver face à un titan. Faites en sorte d'effectuer la manip permettant de lui arracher son pouvoir mais sans activer la récupération de l'objet. Si vous récupérez l'objet sans le faire exprès, appuyez sur Select puis recommencez au dernier checkpoint.

God of War Collection

© Sony / Bluepoint Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES DE GOD OF WAR

Trophée de Zeus (platine)

Débloquez tous les trophées de God of War

1,21 gigawatts (bronze)

Acquérez la colère de Poséidon

Tentaculaire (bronze)

Acquérez le Regard de Méduse

Action éclair (bronze)

Acquérez la Foudre de Zeus

Fine lame (bronze)

Acquérez la Lame d'Artémis

Infernal (bronze)

Acquérez l'Armée d'Hadès

Matador (bronze)

Remportez le premier combat de Minotaures

La chèvre et le chou (bronze)

Remportez le premier combat de Satyres

Aux abois (bronze)

Remportez le premier combat de Cerbères

Faites-les taire! (bronze)

Vainquez les sirènes du désert

Les chevaux se cachent pour mourir (bronze)

Terminez le sacrifice du Centaure à Hadès

Attention ça pique! (bronze)

Terminez l'énigme de la salle des piques

Ça va tanguer (bronze)

Terminez le mini-jeu Spetième ciel

Sauvetage express (bronze)

Sauvez l'Oracle avec 10 secondes d'avance

Le défi est lancé (bronze)

Terminez le défi d'Atlas

Les carottes sont cuites (bronze)

Terminez le sacrifice à Poséidon

Plouf! (bronze)

Embrassez la Naïade

Remonter la pente (bronze)

Libérez-vous des profondeurs des Enfers

Zéro santé = Bronze (bronze)

Ouvrez un coffre de santé quand votre jauge de santé est déjà pleine

Oeil de Lynx (bronze)

Faites un combo de 100 tirs réussis

Mourir, c'est bien (bronze)

Mourez assez de fois pour qu'on vous propose le mode facile

Collection de billes (argent)

Ramassez tous les yeux de Gorgone

Remplumez-vous! (argent)

Ramassez toutes les plumes du Phénix

Clé géante (argent)

Récupérez la clé du Capitaine

Prenez le taureau par les cornes (argent)

Vainquez le garde de Pandore

Divinicide (argent)

Tuez Arès

Chasseur de tête (argent)

Obtenez la tête de l'épouse de l'architecte

Le pouvoir de tuer un Dieu (argent)

Récupérez la boîte de Pandore

Oeil de Lynx 2 (argent)

Faites un combo de 200 tirs réussis

Légende des jumeaux (argent)

Regardez le trésor "Naissance de la Bête"

Ça va saigner (argent)

Faites le plein d'armes et de magie

Devenez un Dieu (or)

Gagnez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté

Peau de Crocodile (or)

Grimpez la colonne de piques sans subir de dégâts

Défi divin (or)

Terminez le défi des Dieux

Plus rapide que Jason McDonald (or)

Gagnez le jeu en moins de 5 heures avec n'importe quel niveau de difficulté

Clé du succès (or)

Ramassez toutes les clés de Muse

TROPHÉES DE GOF OF WAR II : DIVINE RETRIBUTION

Trophée de Gaïa (platine)

Débloquez tous les trophées de God of War II

Sacré zef (bronze)

Acquérez le Fléau de Typhon

Ça va faire mal (bronze)

Acquérez la Colère des Titans

Chronos se fâche (bronze)

Acquérez le Courroux de Chronos

Tout ce qui brille... (bronze)

Acquérez la Toison d'or

Coup de tête (bronze)

Acquérez la Tête d'Euryale

Aile de cire (bronze)

Acquérez les Ailes d'Icare

Tremblez! (bronze)

Acquérez le Séisme d'Atlas

La mort venue d'en-haut (bronze)

Vainquez le Chevalier noir pour la première fois

Résurrection (bronze)

Sortez des profondeurs des Enfers

Frappez avant d'entrer (bronze)

Vainquez le Minotaure des Titans à l'intérieur d'Atlas

Pas de quartier (bronze)

Gagnez le combat devant le Palais des Moires

Une question brûlante (bronze)

Résolvez l'énigme du Phénix de feu

Hue! (bronze)

Fouettez les coursiers du Temps

Enlisement (bronze)

Renversez le temple dans le Marais des Oubliés

Funambule (bronze)

Traversez le Pont qui s'effondre

À un jet de pierre (bronze)

Transformez 30 ennemis en pierre et détruisez-les

Extra large (bronze)

Faites un combo de 500 tirs réussis

Toujours plus fort (bronze)

Améliorez un objet

Oeil pour oeil (argent)

Ramassez tous les yeux de Gorgone

Bataille d'oreillers (argent)

Ramassez toutes les plumes du Phénix

Les yeux pour pleurer (argent)

Ramassez 20 yeux de Cyclope

Lot de boss 1 (argent)

Tuez le colosse de Rhodes, le Chevalier noir et Thésée

Lot de boss 2 (argent)

Tuez le roi barbare, Euryale et Persée

Lot de boss 3 (argent)

Tuez le Kraken et les trois Soeurs du Destin

Complexe d'Oedipe (argent)

Vainquez Zeus

Soufflez sur les cendres (argent)

Réveillez le Phénix

De grande envergure (argent)

Ouvrez les ailes du temple des Moires

Une entrée réussie (argent)

Ouvrez la porte du temple d'Euryale

Puissance max (argent)

Faites le plein d'armes et de magie

La fin commence (or)

Gagnez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté

Le pouvoir de l'urne (or)

Ramassez et utilisez au moins deux urnes de pouvoir

Combat de géants (or)

Remportez le défi des Titans

Traversée express (or)

Frayez-vous un chemin vers la chambre de la fileuse en moins de 10 minutes

La fiabilité allemande (or)

Ramassez tous les uber-coffres

SOLUTION COMPLÈTE

God of War

La mer Egée

Sur le bateau, luttez contre les quelques morts vivants jusqu'à ce qu'une nouvelle flopée débarque par une trappe auparavant scellée. Débarrassez-vous de ces quelques nouveaux venus, puis descendez par la trappe en martelant le bouton R2. Ouvrez le coffre en maintenant la touche R2 enfoncée pour récupérer un peu de vie, et cassez les quelques objets (tonneaux en l'occurrence) pour récupérer des orbes (pensez systématiquement à briser les objets pour récupérer divers items tout au long du jeu).

Avancez, et dégagez le passage en frappant les décombres. Continuez tout droit, vous ne tarderez pas à vous faire agresser par une hydre. Réglez-lui son compte tout en faisant attention de bien vous protéger à l'aide de la touche L1 durant chacun de ses assauts. Une fois assommée, démarrez la séquence réflexe (touche rond), et exécutez les bonnes touches qui apparaissent à l'écran. Admirez l'efficacité de Kratos, et une fois le chemin dégagé, continuez votre avancée sur les poutres jusqu'à atteindre la plate-forme opposée. Partez ensuite sur la gauche, puis avancez jusqu'à la cellule où un homme refusera votre aide. Passez votre chemin et prenez les escaliers qui précédent la cellule. Ramassez le contenu du coffre puis poursuivez le long du couloir en cassant les débris. Ouvrez la porte pour poursuivre. Dans la zone qui suit, faites-vous plaisir en castagnant toutes les harpies (et pourquoi pas les humains si ça vous amuse). Une hydre viendra alors à nouveau vous chercher des noises. Prenez garde lorsque celle-ci claquera sa tête sur le sol, et esquivez à l'aide du joystick analogique droit. Par la suite, la bête tentera à deux ou trois reprises de vous croquer. A ce moment là, martelez la touche rond pour que Kratos l'assomme avec élégance. Profitez alors de cette occasion pour la frapper à même le sol. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la créature prenne la fuite. Allez ensuite récupérer les deux coffres cachés par les murs de pierre qu'il vous faudra soulever sur la droite, puis sautez dans le trou que l'hydre a laissé en partant. Nagez tout droit et montez au filet, escaladez jusqu'au bateau où quelques morts vivants vous accueilleront chaleureusement. Empruntez ensuite le mat brisé pour vous rendre sur l'autre navire. Profitez-en pour faire un petit détour sur la droite afin de récupérer le coffre plein d'orbes rouges. Le second navire atteint, un marin viendra vous dire deux mots avant de mourir transpercé par une flèche. Sauvegardez puis descendez pour pousser la caisse d'un grand coup de pied sur le côté droit du bateau. Dépêchez-vous de la faire avancer toujours à l'aide de vos petits petons. Une fois tractée jusqu'aux archers qui vous mitraillent, montez dessus pour atteindre le petit bout de filet qui vous permettra de pourfendre vos agresseurs. Restaurez-vous grâce au coffre puis continuez votre route. Traversez les petits couloirs du navire jusqu'à arriver à une porte où vous entendrez des femmes appeler à l'aide. Malheureusement pour ces demoiselles, vous ne pourrez les secourir pour le moment. Empruntez donc l'échelle en face, puis grimpez au filet. Débarrassez-vous des enquiquineurs, et une fois arrivé au sommet, empruntez le mât de gauche pour récupérer le coffre rempli d'orbes rouges. Utilisez ensuite la corde pour vous hisser jusqu'au navire suivant (ça sent le brûlé au niveau des mains :). Cassez les barrières pour pouvoir récupérer les coffres et continuez votre chemin. Parlez à Poséidon, puis débarrassez-vous des quelques morts vivants en usant de votre nouveau pouvoir. Poursuivez pour arriver au second point de sauvegarde. Partez alors

sur la droite et prenez les coffres avant de grimper au filet pour aller défier les Hydres accompagnées d'une version légèrement plus imposante... Pour terrasser vos ennemis, usez de la même tactique citée précédemment, puis lorsqu'elles seront étourdies, immobilisez les en grimpant sur la poulie au dessus des caisses. N'oubliez pas d'utiliser votre nouveau pouvoir lors de cette bataille. Une fois les deux plus petites neutralisées, passez au grand format en grimpant sur le filet pour l'atteindre. Là, chatouillez-lui le museau à grands coups de lame. :Prenez garde à ses assauts répétés contre lesquels votre garde ne peut malheureusement pas grand-chose pour ne pas dire rien du tout. Optez alors plutôt pour une esquive latérale à l'aide du joystick analogique droit... Une fois dans le monstre étourdi, frappez le mât autant de fois que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise, puis refaites une dernière fois la manipulation pour démarrer la séquence réflexe qui vous permettra d'achever la bête.

Partez ensuite visiter le fond de sa gorge et récupérez la clef du capitaine.

Faites machine arrière et grimpez sur le tas de caisses sur la droite afin d'atteindre la plate-forme. Prenez les coffres et descendez par la corde pour revenir sur l'autre bateau. Sauvegardez votre avancée, puis descendez pour vous débarrasser de vos ennemis. Poursuivez grâce au petit filet et rendez-vous devant la cabine du capitaine jusqu'alors inaccessible. Enfin, traversez le couloir et ouvrez la porte pour mettre fin à ce premier niveau déjà bien riche en péripéties.

Les portes d'Athènes

Après l'effort le réconfort ! Collectez quelques orbes rouges en rendant service aux deux charmantes demoiselles, puis avancez jusqu'au point de sauvegarde... Suivez la seule issue possible et dérobez le contenu des coffres avant de grimper à l'échelle. Plus haut, descendez du navire par le pont. De nombreux ennemis se dresseront alors devant vous. Tuez-les jusqu'au dernier pour poursuivre.
La cérémonie d'ouverture terminée, avancez jusqu'au prochain ponton, puis gagnez la passerelle de bois brisée. Prenez ensuite sur votre gauche et traversez les décombres. Sautez dans l'eau et grimpez sur la plate-forme. Trouvez les coffres puis revenez sur vos pas pour cette fois-ci emprunter l'ascenseur. Poursuivez et affrontez les minotaures qui vous couperont la route. Continuez jusqu'au second ascenseur. Tuez les deux gros balèzes en armure, puis récupérez le contenu des deux coffres dissimulés non loin. Poursuivez vers l'inconnu, vous arriverez rapidement dans une espèce de salle des machines. Brisez alors les caisses en bois se trouvant en dessous des gros cubes de pierre afin que Kratos puisse les escalader sans difficulté. L'une se trouve au dessous de la pile en milieu de salle et l'autre sous la pile au fond à gauche. Grimpez sur les cubes de pierre, puis sautez de pile en pile pour atteindre deux coffres. Revenez ensuite sur la pile du milieu et sautez sur celle en face. N'oubliez pas de vous intéresser au coffre avant de monter à l'échelle. Trouvez ensuite la déesse Aphrodite qui vous arrangera un rancard avec la méduse reine des gorgones. Pour la vaincre sans trop de problème utilisez la technique panache de Prométhée (Carré, carré, triangle...) ainsi que la colère de Poséidon. Le combat terminé, continuez votre chemin en grimpant à la grande échelle (aux trois-quarts de l'échelle, effectuez un double saut enchaîné de la "rage d'hermès" (R1 en l'air) pour atteindre un coffre supplémentaire). Lorsque vous serez parvenu jusqu'au sommet, utilisez l'arbalète pour détruire le mur du bâtiment. Deux coffres apparaîtront alors. Délaissez-les pour le moment puis décalez l'arbalète sur la gauche grâce à la manivelle servant à manœuvrer. A nouveau, utilisez-la pour détruire ! Partez mettre la main sur le coffre, puis visez à présent les portes. Faites tout sauter puis sauvegardez. Continuez d'avancer dans le couloir à présent accessible. Au premier embranchement, prenez à gauche puis descendez par l'échelle. Tuez les trois morts vivants et récupérez le coffre. Soulevez ensuite la grille puis remontez grâce à l'échelle. Revenez alors sur vos pas pour en emprunter une seconde qui vous mènera encore plus haut. Du balcon, éliminez tous les enquiquineurs qui vous barrent la route et grimpez au mur sur votre gauche. Faites étape sur le pylône de bois situé plus à gauche de manière à pouvoir bondir sur le toit où les deux coffres libérés précédemment vous attendent bien sagement. Gagnez de nouveau le balcon en empruntant cette fois-ci la grille. Grimpez alors jusqu'au sommet. Suivez le parcours imposé, et longez la corniche pour vous glisser derrière la statue. Utilisez la touche R2 pour franchir l'étape suivante. Utilisez ensuite la tête de la statue pour vous hisser sur les toits. Tuez les gorgones avant de monter à la prochaine échelle puis éliminez le comité d'accueil. Le paysage dégagé, détruisez les pylônes sur votre gauche afin de pouvoir vous en servir pour monter plus haut. Utilisez alors l'arbalète pour vous hisser jusqu'au prochain bâtiment. Tirez une première flèche pour briser la porte puis éliminez les minotaures. Le chemin à présent dégagé, prenez la grande échelle et descendez tout et allez en contrebas pour suivre le prolongement du couloir. Enfin, trouvez l'oracle pour accéder à sa requête.

La route vers Athènes

Montez toutes les marches et vous vous retrouvez face à un ennemi plutôt imposant, il s'agit d'Arès... Cependant vous

n'avez pas d'inquiétude à avoir car celui-ci ne vous remarque même pas. Passez votre chemin et lancez une sauvegarde. Prenez à gauche pour vous rendre dans athènes.
Après la colère d'Arès, prenez le sentier de droite. Face aux deux minotaures, transformez l'un de vos ennemis en pierre afin d'ouvrir la grille en la plaçant sur l'emplacement adéquat.

Derrière le tas de gravats prenez appui sur les décombres pour sauter de toit en toit jusqu'à atteindre un premier coffre plus haut. Descendez et fouillez ensuite toutes les maisonnettes pour en vider les coffres qui s'y trouvent. Après quelques affrontements, vous arriverez rapidement au pied d'un barrage en pierre. Ne vous laissez pas impressionner et anéantissez-le. Sautez ensuite de corde en corde pour parvenir jusqu'à la seconde partie de la route (n'oubliez pas le coffre à gauche de la deuxième corde en passant). Avancez jusqu'à la fontaine pour finir.

La place d'Athènes

Montez les marches en prenant soin de récupérer toutes les bricoles en chemin. Partez affronter les cyclopes sur la place. Ceux-ci sont assez coriaces alors n'hésitez pas à trucider un ou deux humains pour faire remonter votre barre d'énergie si besoin. La place dûment nettoyée, récupérez toutes les richesses présentes sur place (deux coffres cachés derrière des portes de bois). Sortez ensuite par la porte de gauche et vous apercevrez alors une femme qui s'enfuira à votre approche. Courez-lui après jusque dans la salle au sol luisant, et acharnez-vous sur les murs ébréchés pour découvrir de nouveaux coffres. Reprenez ensuite votre course poursuite jusqu'à ce qu'une fin tragique mette fin à celle-ci. Sauvez votre partie et prenez le coffre sur la gauche avant de récupérer la clef sur le cadavre de la pauvresse. Refaites alors le même chemin que précédemment. Une horde de morts vivants munis de boucliers tentera alors de vous surprendre. Utilisez le panache de Prométhée (carré, carré, triangle) pour en venir à bout facilement.
Le point de sauvegarde précédent enfin rejoint, dirigez-vous sur la droite pour parvenir à une trappe qu'il vous faudra déverrouiller grâce à la clef. Pénétrez alors dans ce nouveau passage et prenez à droite pour monter les quelques marches.

Les toits d'Athènes

Montez sur le mur grâce au feuillage puis sautez de paroi en paroi afin d'atteindre l'issue aux deux coffres. En poursuivant votre avancée, vous découvrirez un nouvel ennemi : des morts vivants assistés de nuages noirs émanent du sol. Prenez garde à leurs attaques en deux temps. Prenez l'escalier en bois et vous arriverez rapidement sur une plate-forme où de nombreux monstres se dresseront devant vous.

Tuez-les tous puis partez prendre les coffres situés au fond à droite de l'arène (longez les rebords du bâtiment en ruines). Revenez ensuite sur vos pas et prenez le passage jusque là infranchissable. Pensez à prendre le coffre plus bas puis progressez de pilier en pilier jusqu'au pont brisé. Avancez jusqu'au point de sauvegarde puis revenez sur vos pas pour traverser le pont d'où vous serez la cible de nombreux archers. Courez vous mettre à l'abri et passez par l'issue de gauche. Poussez et amenez l'arbalète géante jusque dans la grande salle avec vous, puis allez soulever toutes les portes en pierre afin de récupérer les richesses qui se trouvent derrière. Placez l'arbalète sur le mécanisme tournant et actionnez le levier une première fois. Grimpez à l'échelle pour prendre le coffre, redescendez et allez pousser l'arbalète hors du mécanisme. Actionnez à nouveau le levier à vide, repositionnez l'arbalète dessus puis activez une dernière fois le levier. Poussez ensuite l'arbalète au centre de la pièce de manière à ce qu'elle puisse faire face à la porte et par la même occasion la détruire. Il ne vous restera plus qu'à la franchir pour poursuivre. Suivez le couloir et trouvez Zeus qui vous offrira ses éclairs en signe de reconnaissance. Sortez de la salle et partez à droite pour atterrir dans une salle où quelques orbes rouges ainsi que plusieurs coffres vous attendent derrière un mur qu'il vous faudra détruire. Revenez dans la salle où il vous était possible d'effectuer une sauvegarde puis montez à l'échelle. Eliminez tous vos ennemis postés sur les toits puis grimpez à l'échelle au fond à droite afin de récupérer les deux coffres. Sautez ensuite sur le toit le plus à gauche et utilisez les cordes en contrebas pour vous rendre sur la plate-forme suivante. Eliminez les archers au lointain à l'aide des éclairs de Zeus et faites main basse sur toutes les richesses présentes sur les lieux. Les poches bien pleines, faites machine arrière et brisez la barrière de bois pour gagner la plate-forme suivante. Un minotaure vous y attend. Réservez-lui le même sort qu'au dernier rencontré puis détruisez le mur de pierre. Derrière, escaladez le feuillage afin d'accéder à une nouvelle plate-forme. Continuez jusqu'à trouver un humain refusant d'abaisser le pont, et faites-lui changer d'avis en lui montrant la puissance de vos éclairs. Une fois le pont déplié, empruntez-le pour rejoindre le bâtiment au lointain.

Prenez les coffres et avancez, tuant tous ceux qui oseront vous barrer la route. Continuez de progresser dans le couloir puis trouvez l'ascenseur qui vous ramènera vers la place d'Athènes. Après avoir assisté à la scène de l'enlèvement,

suivez le chemin menant jusqu'au temple de l'oracle.

Le temple de l'oracle

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez à nouveau l'oracle prisonnier des harpies. Il vous faudra alors combattre en arène fermée ces créatures encore plus puissantes qu'auparavant, et de plus, accompagnées de quelques gorgones... Les harpies vous jettent parfois des espèces de boules de feu, esquivez-les grâce au joystick analogique droit manifestement bien utile dans le soft ! Une fois vaincues un vieillard vous fera part de quelques révélations... Prenez les coffres devant le temple puis sauvegardez votre progression. Entrez ensuite à l'intérieur du temple et préparez-vous à affronter une nouvelle fois des harpies. Un flot continuel se déversera des trous dans le mur. Bouchez les orifices au plus vite en vous aidant des deux statues de pierre. Poursuivez en montant à l'étage, et soulevez la grille à proximité. Gagnez la rive opposée en gardant l'équilibre sur les poutrelles (n'oubliez pas le coffre dans l'enclos vitré sur la gauche). Sur l'autre berge, continuez votre route vers l'inconnu. Suivez le couloir et trouvez l'oracle afin de lui venir en aide. Saisissez alors les deux statues et empilez celles-ci l'une sur l'autre à l'aide de l'ascenseur. Il vous sera alors possible de grimper au feuillage et de secourir l'oracle. Profitez de l'absence de limite de temps pour jeter un coup d'oeil aux alentours, histoire de déceler les deux coffres dissimulés derrière les murs de pierre qu'il vous faudra détruire préalablement. Grimpez ensuite au feuillage et préparez-vous à légèrement accélérer la cadence afin d'aller chercher l'oracle le plus rapidement possible. L'oracle secouru, suivez le chemin indiqué par ce dernier puis avancez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Faites ensuite un détour jusqu'aux marches vers le haut. Celles-ci vous conduiront devant un étrange monument. Ne vous en souciez pas pour le moment et intéressez-vous plutôt au coffre sur votre droite. Revenez ensuite sur vos pas et marchez le long de l'épée géante en direction de la statue. Enfin, descendez les marches pour vous rendre dans les égouts d'Athènes.

Les égouts d'Athènes

Au commencement, prenez les coffres puis suivez le chemin pour être accueilli par une brigade de morts vivants. Poursuivez vers les égouts tout en cassant du monstre (prenez tout de même garde aux cyclopes).Une fois arrivé au bout, grimpez le long des escaliers puis allez activer la manivelle pour que le reste de l'escalier se découvre. Vous retrouverez alors la route d'Athènes. Montez les marches et empruntez cette fois-ci le sentier de droite qui vous mènera aux portes du désert (n'oubliez pas le coffre dissimulé derrière la porte de droite).

Le désert des âmes perdues

Avancez jusqu'à la statue d' Athéna. Celle-ci vous expliquera alors où trouver la boîte de pandore. Dirigez-vous dans le désert en suivant un parcours rectiligne, depuis Athéna jusqu'à un autel où vous trouverez la première des trois sirènes (fiez-vous à son chant pour la retrouver). Dirigez-vous vers la gauche (à partir de l'autel), et continuez vers l'ouest en longeant la bordure qui vous mènera jusqu'à deux coffres. Suivez les chants pour trouver la deuxième des trois sirènes (attention celle-ci sera accompagnée cette fois-ci), puis longez la corniche pour rejoindre l'autel. A partir de celui-ci, descendez vers le centre du désert, pour trouver la dernière des sirènes. Retournez ensuite devant l'autel et prenez les coffres avant de descendre les marches qui vous mèneront jusqu'au devant d'un tapis roulant. Stoppez-le en glissant deux rochers sous son mécanisme, puis utilisez un dernier rocher pour vous hisser sur la plate-forme suivante. Soulevez la porte en pierre et poursuivez votre chemin pour arriver devant un cor. Soufflez alors dedans pour qu'il vous fraye un chemin à travers la tempête de sable, tel moïse écartant de ses bras la mer rouge (quelle culture ! :). Montez les marches, prenez les coffres, puis dirigez-vous vers le second cor qui disparaîtra dans une tempête de sable dès que vous vous en approcherez. Quelques sirènes viendront alors venger les trois précédentes. Faites en sorte de les accueillir dignement. L'affaire dûment réglée, soufflez dans le cor pour finir.

Le temple de Pandore

Sauvegardez votre progression et avancez sur le pont. Partez sur la droite de manière à passer sous le pont, et avancez jusqu :'au mur se dépliant. Tirez-le jusqu'au maximum et lâchez prise de manière à grimper rapidement par-dessus.

Discutez ensuite avec le cadavre ambulant pour qu'il vous ouvre les portes du temple, puis descendez affronter les cyclopes à cornes. Les brutes laminées, montez jusqu'à la porte du temple afin de récupérer tous les coffres puis tournez le levier pour ouvrir la porte. Dans la première pièce, tuez les morts vivants émergeant du sol puis ouvrez la porte suivante à l'aide de la touche R2.

Les anneaux de Pandore

Dès votre arrivée dans le temple, partez en contrebas et trouvez la première issue truffée de pièges. Marchez jusqu'au bout et actionnez le levier situé sur l'estrade entre les deux statues. Cela aura pour effet de faire descendre une plate-forme munie d'un autre levier, à l'intérieur de cette même pièce. Allez ensuite faire tourner ce levier pour bouger les murs jusqu'à une prochaine sortie. Empruntez alors la deuxième issue et parlez à la déesse Artémis pour qu'elle vous offre sa lame...

Le défi d'Atlas

Dans le couloir, continuez jusqu'au point de sauvegarde. Pénétrez dans la grande salle, et éliminez tous les occupants présents sur les lieux. Montez sur les escaliers en ruines et suivez le chemin imposé. Débarrassez-vous des archers et tentez de passer les poutres en gardant l'équilibre. Partez ensuite au fond à droite de la pièce pour récupérer un coffre et activer du même coup une manivelle. Ceci étant, une corde vous permettra d'atteindre le fond du gouffre .Là-bas, vous débarquerez en plein cœur d'un affrontement opposant les hommes aux morts vivants. Passez par la corde tendue pour vous rendre de l'autre côté et éliminez tous ceux qui viendraient vous gêner. Montez les escaliers et emparez-vous du bouclier d'Hadès. Un piège s'enclenchera alors. Evitez de finir en purée et combattez rapidement avant la fin du décompte mortel qui débute en même temps que la bataille. Une fois le défi réalisé avec succès repartez avec le bouclier d'Hadès pour rejoindre la plate-forme d'arrivée. Remontez à la corde et dirigez-vous sur la droite. Tuez tous les monstres, prenez la caisse de pierres avec vous et emmenez-la au bord des marches vers la porte tournante. Mettez-vous dos à celle-ci de manière à pousser la caisse de pierre d'un seul coup de pied. Gagnez ensuite rapidement la porte. Montez à l'échelle une fois que vous aurez abattu vos ennemis. Traversez ensuite la poutre pour récupérer le bouclier de Zeus. N'oubliez pas les coffres puis redescendez dans la pièce pour vous diriger dans la partie inférieure gauche. Ouvrez la porte grâce aux deux boucliers puis descendez directement les escaliers sur la droite de manière à vous laisser guider jusqu'au prochain point de sauvegarde. Montez ensuite à l'échelle, vous vous retrouverez alors dans une pièce où des roues édentées passeront à toute allure sous votre nez. Restez attentif si vous désirez survivre ! Prenez ensuite sur votre droite et détruisez le mur qui vous empêche de passer. Décimez les morts vivants et prenez garde aux murs qui tentent de vous prendre en sandwich. Arrivé au bout, montez les escaliers d'en face et longez la passerelle tout en éliminant les harpies. Grimpez sur le mur tout à droite et entamez le parcours d'escalade (n'oubliez pas les coffres situés au pied du mur). Vous arriverez ensuite rapidement devant un levier. Actionnez-le pour qu'une chaîne tombe sur le sol et utilisez celle-ci comme une corde. Grimpez plus haut et récupérez les coffres. Redescendez sur la plate-forme intermédiaire et préparez-vous à combattre des monstres dans une arène qui s'effondrera au bout d'un certain laps de temps. Essayez donc d'en finir au plus vite. Récupérez ensuite la poignée d'Atlas et grâce à la chaîne, descendez plus bas pour sauvegarder. Revenez alors dans la salle des roues édentées, et ouvrez la grille à l'aide des deux leviers (le premier se situant dans la partie extérieure gauche de l'écran et le deuxième dans la partie inférieure droite de l'écran). Utilisez l'élan d'Hermès (R1) pour vous déplacer au plus vite. Face à la crevasse, longez le mur sur le côté afin d'atteindre la rive opposée. Soulevez le mur de pierre pour vous retrouver dans la salle ornée d'une statue d'Atlas où vous serez d'ailleurs fort bien reçu. Une fois la politesse à ces messieurs rendue, utilisez la poignée pour compléter la manivelle et tournez celle-ci jusqu'à ce qu'Atlas, le titan avilissant condamné à soutenir la terre au-dessus de sa tête, prenne cette boule géante en main. Retirez-vous à présent et prenez les escaliers sur votre droite. Ceux-ci vous mèneront à l'étage d'ou vous pourrez actionner un levier. Atlas jettera alors sa boule pour que celle-ci défonce la porte qui vous empêchait, jadis, de passer. Vous pouvez à présent accéder à la tombe du fils de l'architecte. Ouvrez le tombeau et arrachez le crâne de la carcasse pourrissante.

Descendez ensuite par l'échelle et traversez le tunnel sombre et lugubre. Vous déboucherez dans une salle qui normalement devrait vous parler. Revenez dans les anneaux de Pandore avec le crâne qui vous servira de clef (serrure en forme de tête de mort). Grimpez sur le piège roulant pour accéder à l'échelle. Prenez les coffres et sauvegardez avant de poursuivre.

Le défi de Poséidon

Avancez jusque dans l'arène où il vous faudra combattre une meute de chiens à trois têtes. Après cet affrontement, éventrez les deux molosses qui vous barrent le chemin, puis partez abattre la brigade d'archers. Finissez ensuite les quelques monstres qui restent dans le fond pour que le passage soit entièrement libéré. Arrivé dans la salle, actionnez le levier pour pouvoir accéder à la prochaine issue. Quatre trésors s'offrent à vous, et il vous faudra être attentif et rapide pour pouvoir bénéficier de ces quatre coffres d'orbes rouges. Voici comment procéder sans trop de difficulté. Lorsque les coffres commencent à apparaître, avant même que la grille ne s'abaisse, collez-vous à celle-ci et avancez

jusqu'au coffre. Ouvrez-le dans la hâte, puis reculez rapidement à l'aide du joystick analogique droit (si vous traînez trop, c'est empalé sur les pieux que vous finirez). Prenez l'issue suivante pour poursuivre. Tuez les morts vivants qui se dresseront devant vous puis grimpez grâce au rebord sur votre gauche. Plus haut, longez la corniche sur la droite afin de récupérer une des deux clefs des muses. Faites ensuite machines arrière et longez à présent la corniche sur la gauche pour continuer. Tuez les minotaures qui vous bloquent le passage et avancez jusqu'à la pièce des morts vivants enfermés dans des cages. Filez dans la pièce tout au fond et récupérez la manivelle à même le sol. Allez ensuite compléter le levier au-dessous des cages, et tournez la manivelle pour faire descendre l'une d'entre elles. Montez la cage pour offrir son contenu en sacrifice. Placez alors celle-ci sur l'emplacement prévu à cet effet (près de la porte) et un mécanisme se déclenchera. Réglez la cuisson selon vos propres goûts puis descendez dans la galerie souterraine menant droit vers le trident de Poséidon ! Celui-ci vous permet de respirer indéfiniment sous l'eau. Sauvegardez votre partie et partez visiter le royaume de Poséidon. N'oubliez pas les deux coffres situés sur chacune des bordures de la salle où vous pourrez parvenir grâce aux échelles, puis descendez en nageant par la galerie sous-marine de droite. Détruisez les murs de pierre en maintenant la touche R1 enfoncée. Une fois arrivé au bout, une meute de petits chiens sera présente pour vous accueillir. Faites-leur comprendre que vous préférez les félins puis avancez jusqu'à la porte d'en face pour découvrir un levier qu'il vous faudra activer. De retour dans la salle de la statue de Poséidon, continuez votre chemin face aux harpies et prenez le passage fraîchement débloqué (en fond de salle) de manière à pouvoir vous hisser jusque dans une galerie plus en hauteur. Avancez alors droit devant vous, puis retournez dans l'eau. Dans les profondeurs, trouvez la naïade et appuyez sur rond pour que Kratos prenne l'initiative de s'en occuper. Passez votre chemin et descendez encore plus bas. Prenez l'issue sur votre droite et dirigez-vous vers le mur à moitié endommagé. Finissez de le détruire et appuyez sur rond pour entrer au contact de la naïade. Une plume magique vous sera alors remise en récompense. Prenez ensuite sur la gauche et cassez la figure aux quelques morts vivants. Brisez le mur d'en face pour récupérer la deuxième clé des muses et revenez sur vos pas pour, cette fois-ci, prendre à gauche et traverser la galerie piégée en maintenant bien enfoncée la touche R1. Continuez dans la galerie et ressortez de l'eau pour lutter contre les quelques monstres siégeant dans la salle. Cela aura pour effet de libérer un levier. Actionnez-le puis revenez sur vos pas jusque dans la salle où siégeait une sculpture murale de Poséidon.

Avancez tout droit puis sauvegardez. Cassez le mur sur votre gauche et tuez la naïade. Montez au sommet de la galerie pour trouver quelques orbes rouges supplémentaires, puis revenez au point de sauvegarde rencontré précédemment. Choisissez cette fois-ci le passage de droite puis descendez tout en prenant garde aux pièges. Continuez jusqu'à atteindre une nouvelle salle. Débarrassez-vous des minotaures et activez le levier central. Récupérez alors les richesses au pied de la statue.
Activez une nouvelle fois le levier central et rendez-vous au bas du plus grand pilier (sous l'eau donc) pour découvrir l'ascenseur de sortie, qui vous mènera à une galerie que vous emprunterez pour vous rendre une nouvelle fois dans la salle des anneaux de Pandore !

Revenez dans la première partie des anneaux de Pandore (la plus grande donc) et faites-en le tour afin de retrouver le levier que vous aviez laissé sur place devant le défi d'Atlas. Tournez-le jusqu'à atteindre la troisième issue qui s'offrira devant vous. Ouvrez la porte grâce aux clefs des muses et faites main basse sur la récompense de Zeus.

Revenez dans la deuxième partie des anneaux de pandore (la moyenne) et prenez les escaliers que vous aviez utilisés pour échapper à un cylindre roulant à présent bloqué. Empruntez la galerie sous-marine pour vous rendre dans la salle du minotaure. La porte principale condamnée, détruisez le petit muret pour continuer. Sauvegardez puis poursuivez droit devant vous pour finir.

Le défi d'Hadès

La salle principale atteinte, escaladez le mur de droite pour vous rendre devant la porte à l'effigie d'Hadès. Celui-ci vous proposera alors un défi. Acceptez-le et décimez les centaures qui apparaissent dans les zones indiquées par des cercles bleus. Une porte s'ouvrira. Allez donc dans ce passage désormais libre, et poursuivez tout en profitant des nombreuses richesses présentes dans la salle. Ouvrez la porte suivante et avancez tout en prenant garde au sol qui se dérobe sous vos pieds, ainsi qu'aux flèches sortant des murs. Vous déboucherez alors dans une sorte de labyrinthe bien peu complexe. Prenez à gauche et tuez l'archer, revenez sur vos pas pour prendre à présent à droite, puis tournez à gauche. Eliminez tous les monstres présents (centaures, gorgones et autres êtres sympathiques...), puis faites un petit tour pour récupérer les nombreuses richesses que l'endroit recèle. Revenez sur vos pas et laminez les archers. Prenez ensuite à droite, tuez les morts vivants ainsi que la gorgone, et allez prendre le coffre dans le fond avant de revenir sur vos pas. Poursuivez grâce à l'ascenseur de gauche et hissez-vous plus haut pour pousser le mur de pierre (celui avec une tête de minotaure). Allez récupérer les coffres dans le fond de la pièce (attention au sol !) et revenez

ensuite sur vos pas pour prendre à droite une première fois, puis une deuxième. Poussez le mur de pierre de la même façon que le précédent et anéantissez les monstres de la salle. Revenez sur vos pas en ouvrant la porte avec une gravure d'Hadès dessus. Prenez à présent à gauche puis grimpez sur le piège qui manquera de vous écraser. Continuez votre chemin par l'accès au-dessus du piège lorsque celui-ci se sera immobilisé au fond de la pièce. Vous vous retrouverez alors dans la salle principale du défi d'Hadès. Actionnez le bouton au sol en marchant tout simplement dessus (cela aura pour effet de faire monter la grande statue d'Hadès), puis tirez le levier au pied de la statue (et donc sous l'eau) et faites pivoter sa tête de manière à ce qu'elle puisse faire face à l'obscurité profonde dans laquelle vous ne pouviez pénétrer. L'endroit éclairé devient alors accessible. Avancez dans ce nouveau dédale tout en évitant les rochers. Une fois parvenu au bout, vous déboucherez dans une nouvelle pièce riche en ennemis. Luttez vaillamment contre ces gêneurs puis partez ouvrir la troisième porte sur la gauche. Poursuivez et vous rencontrerez bientôt deux nouveaux minotaures, tuez-les avant de prendre le passage de droite. Explosez les archers et revenez ensuite sur vos pas pour prendre à gauche et user de la corde afin de vous rendre à l'autre bout de l'arène. Débarrassez-vous des monstres puis poursuivez vers l'inconnu. Grimpez plus haut pour suivre le cheminement du long couloir (sans oublier le coffre à votre gauche), et continuez jusqu'à vous retrouver sur les poutres du plafond de la grande salle. Traversez sur l'étroit passage (pas de panique si vous vous y prenez à plusieurs reprises, Kratos est une vraie brute pas un équilibriste !). N'oubliez pas les nombreux coffres en chemin. Le parcours terminé, vous pourrez descendre grâce à une corde en tyrolienne. Empruntez ensuite la passerelle puis le couloir, pour aller actionner le levier qui ouvrira la porte de la salle du minotaure et réveillera du même coup un vieil ami...
Revenez dans cette salle pour affronter le minotaure. Approchez-vous ensuite de la porte pour faire connaissance avec un adversaire de taille ! Pour le vaincre, il vous faut d'abord faire sauter son armure. Ne vous frottez pas directement à lui et reculez jusqu'au fond de la pièce sur l'estrade pour l'incendier.

Il est inutile d'essayer d'actionner le levier pour l'assommer avec du bois car il réagira immédiatement en se protégeant. Enchaînez vos combos les plus dévastateurs pour venir à bout de son armure. Répétez l'opération en usant de magie si besoin et patientez jusqu'à l'apparition du rond pour entamer l'exécution de la phase réflexe.

Réalisez alors la manipulation indiquée à l'écran pour l'assommer et profitez-en pour lui envoyer un morceau de bois en pleine figure en activant le levier au fond à gauche sur l'estrade. Usez du même stratagème jusqu'à se que la poutre se brise, puis finissez votre ennemi à la régulière. Passez ensuite par la petite trappe laissée dans la grande porte et montez les marches pour allez arracher le deuxième crâne du second fils de l'architecte. Revenez dans la salle et allez parler à Hadès pour qu'il vous donne le quatrième et dernier pouvoir. Débarrassez-vous des ennemis qui vous serviront de première main pour tester cette nouvelle arme puis revenez dans les anneaux de Pandore par la galerie sous-marine que vous aviez utilisée pour venir jusqu'ici.

Servez-vous du crâne pour ouvrir la dernière porte des anneaux de Pandore. Toute l'eau se dissipera alors et vous comprendrez qu'il va falloir activer le rayon de la salle du fond afin le faire parvenir jusqu'à vous. Soulevez donc la porte à présent accessible, et faites tourner la troisième partie des anneaux de manière à ce qu'elle concorde avec la salle d'où part le rayon. Vous n'aurez plus qu'à tourner la statue centrale pour que les deux diamants se retrouvent face-à-face. Activez le rayon de la salle du fond pour que la statue puisse vous emmener vers votre dernière destination grâce à son magnifique ascenseur intégré !

Les falaises de la folie

Arrivé sur la plate-forme, faites connaissance avec les nouveaux monstres présents sur les lieux puis avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Allez ensuite sauvegarder votre progression, puis prenez les coffres dans la petite pièce de droite avant d'avancer vers les falaises de la folie. Marchez jusqu'à la corde et utilisez-la pour descendre. Empruntez l'ascenseur, puis prenez sur votre droite. Sautez sur les rochers afin de pouvoir avancer dans le tunnel et partez combattre les nombreux monstres que vous rencontrerez un peu plus loin. La victoire acquise, montez sur la passerelle en bois pour éliminer les ennemis restant. Saisissez-vous ensuite du contenu du coffre et redescendez en contrebas afin d'emprunter le passage situé sur la gauche. Vous arriverez rapidement devant un nouvel ascenseur. Montez à bord, sauvegardez si vous le désirez, puis descendez sur le rocher situé sur votre droite afin d'établir une passerelle entre les deux plates-formes. Remontez ensuite pour emprunter le tunnel. Là-bas, un nouveau défi se dressera devant vous. En un laps de temps limité, déplacez le rocher jusque dans l'arrière de la salle pour pouvoir échapper à une mort certaine. Il ne vous restera plus qu'à aller récupérer le collier d'Aphrodite pour que le mécanisme se libère et vous laisse faire machine arrière. Empruntez alors le sentier de droite, et descendez le long du passage orné d'une tête de minotaure aux yeux rouges. Traversez ensuite la galerie jusqu'aux deux plates-formes tournantes et montez sur la première. Décimez les quelques enquiquineurs au loin grâce à quelques éclairs bien placés, puis faites

tournez la première plate-forme suffisamment pour avoir le temps de vous mettre au bout de celle-ci et de sauter sur la suivante sans problème. Continuez d'avancer jusqu'à vous retrouver à nouveau en bordure de la falaise et montez sur votre droite pour remettre le collier d'Aphrodite à sa place. :Prenez ensuite sur votre droite pour aller dérober quelques orbes supplémentaires. Continuez par la galerie sous-marine jusqu'à ce que vous dénichiez la fontaine secrète. Détruisez ses murs pour trouver d'autres orbes puis revenez à l'emplacement des deux statues. Partez ensuite sur la gauche et avancez jusqu'à l'échelle. Descendez d'un niveau et avancez jusqu'à la corde. Utilisez-la et prenez droit devant vous jusqu'à vous faire enfermer avec tout un tas de vilains pas beaux. Découpez-les en rondelles pour manifester votre mécontentement puis marchez jusqu'à la pièce du puzzle qu'il vous faudra reconstituer pour obtenir le collier d'Héra. Voici la procédure à suivre pour pouvoir s'en emparer :
- Prenez le grand "L" inversé (ou le grand "1" comme vous voulez) au fond à gauche et placez-le sur le mécanisme tournant, activez le levier pour le faire pivoter deux fois consécutives pour ensuite le placer au fond à gauche sur le tableau.
- Emparez-vous ensuite du "C cédille" et faites-le pivoter deux fois de manière à ce qu'il puisse s'asseoir sur le petit cube de droite.
- Placez alors la grande barre au fond à droite et prenez le "T" se trouvant à gauche.
Remettez-le droit et encastrez-le entre le "C cédille" et le "L" inversé.
- Il ne vous reste plus qu'à positionner la barre moyenne pour vous emparer du collier d'Héra.
Retournez dehors et prenez sur votre droite.

Grimpez par l'échelle, auparavant inaccessible, et grimpez sur le mur pour débuter un parcours ascendant. A l'intersection, prenez à gauche pour récupérer les coffres puis empruntez ensuite le chemin de droite. Allez mettre le collier sur la statue d'Héra, puis grimpez sur les mécanismes pour atteindre l'autre rive. Vous pourrez alors admirer une nouvelle cinématique qui vous renseignera un peu plus sur le passé effroyable de notre héros. Avancez et jouez les Tarzan dans les airs grâce aux cordes puis prenez avant de récupérer la boîte de Pandore.

La tombe de l'architecte

Avancez sur les plates-formes mobiles en évitant les roues édentées. De l'autre coté, allez vous emparer de la statue sur votre gauche et emmenez-la sur la rive droite. Laissez-la à cet endroit pour le moment et soulevez la grille d'en face pour vous y engouffrer. Prenez le passage et montez les marches. Rendez-vous sur le toit de l'édifice pour y affronter les molosses accompagnés de leurs gentils toutous puis grimpez à l'échelle de droite pour récupérer les coffres. Prenez ensuite l'échelle d'en face pour grimper ensuite sur la grue. Saisissez les coffres que vous ne pouviez atteindre jusqu'à présent et faites machine arrière pour aller positionner la grue au-dessus du passage souterrain sur votre gauche (là où vous aviez déposé la statue auparavant). Faites ensuite descendre la pierre au bout de la grue afin de libérer le passage, puis faites de nouveau pivoter la grue de manière à faire tomber la pierre sur le bouton situé un peu plus à droite. La manipulation aura pour effet d'ouvrir la première des trois portes de la tombe. Descendez alors et allez positionner la statue sur le bouton situé dans la pièce souterraine, à présent libre d'accès. Ouvrez la deuxième des trois portes puis revenez sur vos pas. Enfin, allez actionner le dernier bouton pour ouvrir la troisième porte, et pénétrez à l'intérieur de la tombe tout en prenant garde aux roues édentées. Passez derrière la femme et arrachez-lui la tête (celle-ci fera office de clé plus tard dans le jeu).
Avancez jusqu'à l'édifice (sans oublier les coffres à droite), puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Descendez ensuite les escaliers en colimaçons pour atteindre les tapis roulants. Des ennemis en bon nombre choisiront alors cette zone pour vous attaquer. Avec la lame d'Artémis, abattez les archers qui siègent sur les petites plates-formes. Restez également en mouvement pour éviter les flammes. La bataille terminée, la boîte des dieux sera vôtre ! Poussez la boîte pour enclencher la cinématique.

Les voies d'Hadès

Sautez de plate-forme en plate-forme, et prenez à droite à l'embranchement (n'oubliez pas de récupérer du même coup le coffre en face). Partez ensuite sur votre gauche (encore une fois un coffre est à récupérer non loin) et éliminez les morts vivants venus tout droit des enfers. Avancez jusqu'aux bûches ornées de plusieurs lames tournantes et grimpez dessus pour commencer le parcours. Pensez à visiter les moindres recoins du parcours afin de ne louper aucun coffre. Votre petite balade terminée, avancez jusqu'au point de sauvegarde puis sautez sur les plates-formes mobiles de manière à pouvoir abattre les archers qui vous embêtent. Tuez ensuite tous les monstres de la zone puis grimpez sur le pilier tournant. Quelques piliers plus haut, sauvegardez votre progression puis grimpez sur les pylônes suivants pour atteindre la prochaine plate-forme. Là, vous luttez contre les morts vivants pour faire apparaître les marches qui vous permettront de vous échapper. Montez à la corde qui vous est lancée, puis regagnez la terre ferme grâce à la tombe

que le vieillard vient gentiment de creuser pour vous…

La bataille finale

Avancez dans le temple de l'oracle et éliminez les nombreux ennemis qui viendront se frotter à vous. Continuez d'avancer jusqu'à trouver l'oracle d'Athènes. L'horrible réalité découverte, partez venger la demoiselle qui aurait mérité un destin moins tragique. Descendez les marches et allez affronter votre ennemi ultime. Buvez la potion magique de la boîte de Pandore pour que Kratos devienne aussi grand que son ennemi. Affrontez-le alors dans la petite arène qui s'offre devant vous. Pour le vaincre, inutile d'y aller par quatre chemins, analysez bien la façon dont il effectue ses combos de manière à mieux prévoir vos esquives (vive le joystick analogique droit) et choisissez, d'entrée, de l'attaquer avec l'arme d'Hadès et vos lames du chaos. Cela aura alors pour effet de vous rendre une partie de la magie nécessaire à cette attaque.
Enfin, lorsque l'ennemi lancera son attaque météore, courrez tranquillement dans l'arène pour éviter d'être touché. Sa jauge de vie arrivée à néant, le bougre parviendra à enfermer votre esprit.

Vous redécouvrez alors l'instant du plus grand échec de Kratos. Sauvez votre famille des griffes d'un tas de Kratos enragé pour poursuivre (grâce aux orbes gagnées contre Arès, finissez de compléter votre armement et utilisez tout les moyens disponibles pour anéantir les Kratos en furie). Pensez également à redonner de temps en temps un peu de vie à votre famille. Enormément de patience. C'est ce qu'il vous faudra avant de réussir cette dure épreuve car les Kratos sont nombreux et leurs assauts extrêmement puissants. Une fois le défi relevé avec succès, il vous faudra affronter une dernière fois le dieu de la guerre dans un duel à l'épée ! Encore une fois, pensez à bien observer les attaques de votre adversaire pour ne subir que le minimum de dégâts grâce aux esquives. Une fois l'ennemi anéantit, regardez la cinématique qui suit, puis enfin, pour finir avec l'approbation des dieux, allez occuper le trône d'Arès dans le mont Olympe !

God of War II

Introduction

Ce petit bijou du Beat'em all dispose d'une palette de coups vraiment impressionnante, et les décrire tous ici reviendrait à rendre inutile le menu pensé pour ça, accessible à tout moment en appuyant sur la touche start. Disons simplement que le fait de récolter des orbes rouges vous permet tout au long de l'aventure d'améliorer vos armes et techniques. Les orbes verts et bleus correspondent respectivement à vos jauges de santé et magie, et vous récolterez tout au long du jeu des items vous permettant au bout d'un certain temps d'augmenter la capacité de ces deux jauges. Il s'agit de l'Oeil de Gorgone et de la Plume du Phénix, indiqués en gras dans cette solution, tout comme les armes et sortilèges que vous obtiendrez. Vous n'aurez aucun contrôle sur les mouvements de caméra, mais cela ne pose pas tellement de souci puisque celle-ci est continuellement placée au bon endroit. Vous devrez effectuer de nombreuses séquences réflexes au cours desquelles il vous faudra appuyer sur les touches affichées à l'écran, en général lorsque Kratos doit achever un ennemi coriace. Voici pour les petites explications, entrons maintenant dans le vif du sujet...

Rhodes

Lorsque vous prenez les commandes de Kratos, débarrassez-vous de la horde d'ennemis qui vous sert de mise en bouche afin de vous habituer à contrôler votre personnage. Avancez ensuite vers la grille pour l'ouvrir en appuyant tout d'abord sur R1, puis en tapotant le bouton rond. Poursuivez le long de ce couloir en éliminant vos adversaires, puis une fois au bout, prenez garde au gigantesque bras de la statue qui va surgir par la droite, vous ouvrant ainsi un passage à gauche. Empruntez donc le chemin pour trouver un coffre d'orbes verts à ouvrir en maintenant R1. Vous pouvez également détruire quelques éléments du décor afin de récupérer des orbes rouges, pour finalement emprunter l'échelle de droite. Vous rejoignez alors le balcon.

Il vous faut maintenant mener un combat contre le colosse. Lorsque celui-ci tente d'emblée de vous frapper, sautez du balcon pour vous retrouver au sol et éliminez les quelques ennemis. Évitez les coups du colosse en effectuant des roulades à l'aide du stick analogique droit, puis lorsque sa main reste un certain temps au sol, enchaînez les attaques sur celle-ci. Répétez l'opération à trois reprises pour que le colosse soit étourdi. À ce moment, dirigez-vous à gauche de l'arène pour vous placer derrière la catapulte au-dessus du muret. Ouvrez le coffre d'orbes bleus sur la gauche, placez-vous derrière la machine et appuyez ensuite sur R1 pour déclencher le tir d'un boulet qui ira droit dans la tête du boss.

Appuyez sur R1 pour vous placer à votre tour dans la catapulte, puis tapotez le bouton rond afin de vous élancer finalement droit sur le colosse. Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer va alors se déclencher.

Suite au combat, vous vous retrouvez dans un bassin. Dans un premier temps, remontez à la surface pour briser les paravents alentours et trouvez derrière deux créatures de rêve qui n'attendent que vous. Approchez-vous alors d'elles et appuyez sur rond, pour effectuer ensuite la série de boutons qui s'affichera à l'écran. Une fois la manipulation réussie, vous récupérerez de nombreux orbes. Sacré Kratos... Sautez maintenant dans le bassin au fond duquel vous devrez briser une paroi en effectuant un sprint sous-marin à l'aide du bouton R1. Vous trouverez en revenant à la surface un point de sauvegarde, en haut de l'échelle de droite. Tirez ensuite le levier sur la gauche, ce qui déplacera différents objets en hauteur, puis vous devrez bientôt lancer votre grappin sur le crochet libre en appuyant sur R1. Lâchez ensuite celui-ci pour atteindre l'autre côté en appuyant sur croix. Poursuivez jusqu'à la grille en hauteur, que vous devrez ouvrir en tapotant le bouton rond, après avoir appuyé sur R1. Éliminez les quelques ennemis qui se trouvent dans cette pièce, détruisez certains éléments du décor pour récupérer quelques orbes rouges, puis empruntez l'échelle du fond.

Une fois en haut, le gigantesque pied du colosse va tenter de vous écraser. Il vous faudra appuyer rapidement sur la touche rond pour le repousser. Détruisez quelques éléments du décor pour récupérer des orbes rouges, puis allez ouvrir les deux coffres qui se trouvent tout à fait à gauche de la pièce. Un autre coffre d'orbes rouges se trouve également au-dessus. Grimpez le long du mur adjacent pour rejoindre celui-ci et remontez vers l'extérieur. Le combat contre le colosse va alors se poursuivre, et il vous faudra descendre sur la plate-forme du bas pour esquiver ses assauts et viser principalement ses mains avec vos plus puissantes attaques.

Utilisez donc le "Courroux de Poséidon" en appuyant sur L2 et rond, afin de l'étourdir plus vite. Rejoignez ensuite sa main droite et appuyez sur rond, en ayant atteint l'autre côté à l'aide de votre grappin. Vous devrez appuyer sur les boutons qui s'afficheront successivement à l'écran, puis après avoir réussi cet exercice deux fois de suite, le colosse va vous serrer fortement entre ses mains. Il vous faudra alors appuyer en alternant les touches L1 et R1. Vous atterrissez à l'intérieur d'un bâtiment.

Ouvrez donc le coffre d'orbes bleus, puis montez ouvrir le passage au-dessus du muret. Progressez dans ce couloir en allant trouver un point de sauvegarde à droite de la grille qui vous fait face. Traversez ensuite le couloir de droite tout en éliminant vos ennemis, puis une fois arrivé au bout, emparez-vous du bloc sur lequel se trouve une statue d'aigle à gauche de la pièce, pour aller la placer sur l'interrupteur, au sol à droite. Ceci a pour effet d'ouvrir la première grille. Donnez ensuite un coup de pied dans le bloc (maintenez R1+croix et lâchez après quelques instants) afin qu'il aille se placer sur l'interrupteur d'en face, puis avant que la première grille ne se referme, rejoignez-le en effectuant une roulade avant.

Si vous n'avez pas réussi la roulade à temps, replacez-vous simplement sur le premier interrupteur pour rouvrir la grille, et roulez à nouveau en avant.

Tirez ensuite le bloc vers le passage de droite, puis vous remarquerez au fond du corridor, en hauteur, trois coffres à ouvrir. Amenez donc le bloc sous le muret, détruisez la statue d'aigle afin de monter dessus, puis atteignez le rebord supérieur à l'aide d'un double saut. Le coffre du centre vous donnera l'urne de Gaïa, quant aux deux autres, ils recèlent des orbes rouges. Redescendez pour placer le bloc à nouveau sur le deuxième interrupteur, puis vous ouvrirez la dernière grille. Récupérez le contenu du coffre vert, puis progressez sur la gauche. Éliminez vos ennemis en traversant ce couloir, puis vous trouverez un nouveau coffre d'orbes rouges sur la gauche, et un ascenseur à emprunter à droite. Vous gagnez alors les hauteurs du palais, et vous voici à nouveau face au colosse.

Attaquez donc son oeil à travers la fenêtre, puis lorsque le décor s'écroulera, une séquence se déclenchera. Vous devez aller récupérer cette épée offerte par Zeus. Grimpez alors sur le rebord situé à gauche de l'échelle, puis grimpez ensuite sur la corniche comme vous l'indique le jeu. Atteignez enfin le toit du bâtiment pour vous occuper de vos nouveaux ennemis, et allez ouvrir la porte au bout de cette plate-forme en arc de cercle. Restaurez votre vie si besoin et à l'aide du coffre vert de gauche, cassez la vitre d'en face, puis allez tout droit en sautant au niveau inférieur pour vous débarrasser des gêneurs (sans oublier les archers sur la gauche). Une fois ceci fait, vous pouvez remonter par l'échelle et ainsi effectuer le parcours le long des poutres pour atteindre finalement un nouveau point de sauvegarde. Empruntez ensuite l'échelle pour atteindre un peu plus loin la chaîne qui vous permettra de descendre au niveau inférieur.

Après avoir vaincu vos ennemis, récupérez les contenus des deux coffres pour ouvrir la grille centrale. Poursuivez le

long du pont, en vous dépêchant d'atteindre la plate-forme sur laquelle est plantée l'épée de Zeus. Il est temps d'affronter à nouveau ce colosse.

Vous ne pouvez pas vous emparer de l'épée tant que le colosse frappera au sol. Vous remarquez que la main droite du boss gît au sol à droite. Approchez-vous d'elle puis appuyez sur R1 pour la lui jeter ensuite à la figure. Ceci a pour effet de l'étourdir une première fois, mais vous devrez encore l'assommer par deux fois (en restant à proximité de l'épée et en utilisant si possible le Courroux de Poséidon sur le poing), et essayer durant ces périodes d'étourdissement de récupérer l'épée avec R1 maintenu. Vous y parviendrez finalement après une troisième tentative. Vous obtenez donc la Lame de l'Olympe. Attaquez son bras droit à l'aide de celle-ci, jusqu'à ce que le bouton rond apparaisse à l'écran. Approchez-vous au plus près du colosse pour appuyer sur ce bouton et ainsi vous retrouver à l'intérieur.

Poursuivez le long de ce parcours de planches en vous débarrassant des gêneurs, jusqu'à atteindre le centre du pilier sur votre gauche, appuyez sur R1 pour planter l'épée. Continuez ensuite à monter le long de ce chemin de planches, pour finalement vous agripper au grillage et atteindre légèrement plus haut, sur la gauche, une nouvelle plate-forme. Vous atteignez bientôt le bout du parcours, où il vous faudra attraper la corde tendue horizontalement. Longez celle-ci à gauche pour vous retrouver sur la prochaine plate-forme.

Poursuivez le long de l'unique chemin en éliminant ceux qui tentent de vous barrer la route, jusqu'à devoir vous retrouver sur une poutre. Au croisement, prenez à gauche, ouvrez le coffre vert, puis dirigez-vous au niveau de la colonne centrale. Assenez quelques coups d'épée sur celle-ci, puis appuyez sur R1 pour la planter comme précédemment. Vous pouvez maintenant revenir au croisement des poutres et prendre sur la droite. Continuez alors à monter, éliminez vos ennemis, puis agrippez-vous à un nouveau grillage. Grimpez le long de celui-ci pour aller trouver la nouvelle plate-forme sur la gauche. Après vous être occupé du comité d'accueil, dirigez-vous vers la prochaine colonne centrale. Contournez celle-ci par la gauche, puis une fois que vous ne pouvez plus avancer, le jeu vous indique qu'en appuyant sur R1, vous pouvez vous retrouver agrippé à cette corniche. Effectuez donc cette manipulation pour continuer à longer celle-ci en passant sous le pilier énergétique horizontal. Vous atteignez une nouvelle plate-forme, il vous faut vous avancer vers la colonne centrale pour détruire les chaînes dans un premier temps, puis planter l'épée avec R1.

Avant d'aller emprunter la corde bleue que vous présente la caméra, grimpez d'abord aux cordages situés sur la gauche pour aller récupérer votre premier Oeil de Gorgone dans un coffre situé au sommet.

Rejoignez maintenant la corde bleue pour atteindre les hauteurs et sauter sur une première plate-forme. Poursuivez ensuite sur la droite pour sauter sur deux plates-formes successives et rejoindre l'échelle. Tirez donc le levier puis redescendez l'échelle pour aller donner des coups d'épée dans ce grand balancier que vous avez fait descendre. Lorsque celui-ci commencera à se balancer, remontez l'échelle pour tirer à nouveau le levier. Agrippez-vous à la corde horizontale qui se trouve au-dessus de vous et attendez que le balancier bloque le rayon le plus proche. Ceci vous permet de longer la corde un peu plus loin, puis de passer le deuxième rayon de la même manière. Vous pouvez donc atteindre une nouvelle plate-forme au bout de laquelle vous briserez les chaînes du pilier central et planterez ainsi l'épée. Il vous faut maintenant vous dépêcher de rejoindre la bouche du colosse avant que les plates-formes ne s'écroulent. Laissez-vous tomber de la bouche pour déclencher une cinématique.

Kratos, ayant maintenant perdu ses pouvoirs divins, se retrouve alors humilié devant son armée de soldats. Avancez, affaibli, jusqu'à déclencher une autre séquence. Vous devrez alors engager un combat contre Zeus. Quoi que vous fassiez, vous serez au final obligé de vous incliner devant sa suprématie. Il va s'ensuivre une cinématique, et vous vous retrouvez aux enfers.

Vous voici agrippé à une paroi en haut de laquelle il vous faut grimper, tout en détruisant les bras qui essayent de vous attraper. Placez-vous sur le côté droit pour effectuer un saut latéral vers la paroi de droite. Sautez alors en hauteur pour gagner la surface plus haut, légèrement sur la gauche. Vous revoici sur la terre ferme, où vous trouverez non loin de là un point de sauvegarde sur votre gauche. Examinez maintenant les corps des spartiates avec R1, pour en trouver un encore vivant et ainsi déclencher une petite séquence. Vous devez maintenant monter sur Pégase.

Le repère des Titans

Il s'ensuit alors une séquence sur le dos du cheval ailé, où il vous faudra vous débarrasser de ces ennemis volants à l'aide des touches évoquées juste avant l'action. Lorsque vous voyez apparaître au-dessus d'un de vos adversaires la

touche rond, approchez-vous de lui et pressez ce bouton. Kratos va alors lui sauter dessus et vous devrez appuyer sur la touche qui apparaîtra à l'écran pour l'achever. Un corbeau apparaîtra ensuite et vous devrez foncer dessus avec la touche croix, puis il vous faudra appuyer sur les touches indiquées à l'écran. Un dernier ennemi va surgir, vous le poursuivrez en tâchant d'éviter les projections qu'il vous envoie. Vous atteignez finalement le repère des Titans. Votre monture va bientôt se retrouver coincée sous la paume du géant et il vous faut donc la délivrer. Après avoir battu les quelques harpies, descendez tout en bas pour trouver un coffre d'orbes verts. Descendez ensuite le long du mur qui lui fait face, pour trouver encore deux coffres plus bas, dont un contenant un Oeil de Gorgone.

Il vous faut maintenant remonter au niveau des deux doigts du titan pour assener une série de coups au majeur et ainsi le déplacer pour pouvoir passer. Rejoignez ensuite la paroi de gauche, pour descendre le long de celle-ci et poursuivre sur le côté droit, tout en vous débarrassant des gêneurs.
Vous vous retrouverez bientôt agrippé au plafond, puis, toujours en allant à droite, vous atteindrez la fin de ce parcours et trouverez un point de sauvegarde au sol.

Poursuivez ensuite dans la grotte pour bientôt devoir affronter un minotaure qu'il vous faudra achever en l'attrapant avec la touche rond, puis en la tapotant. Récupérez éventuellement les orbes verts, puis continuez jusqu'à atteindre un coffre d'orbes rouges au bout, revenez au niveau de la cage suspendue. Brisez celle-ci puis attrapez la corde pour vous laisser descendre plus bas et suivre ce chemin vers la sortie. Sur cette place, ce ne seront pas moins de 6 minotaures que vous aurez à affronter. Débarrassez-vous également des archers en détruisant les tourelles sur lesquelles ils se trouvent. Après avoir fait le ménage, montez par la droite, puis longez le rebord à gauche pour pouvoir atteindre le plateau supérieur. Ouvrez les deux coffres puis allez attraper la grosse chaîne qui vous permettra d'atteindre l'avant-bras du titan. Dirigez-vous alors vers la paume pour déclencher une cinématique.

Prométhée vous demande de soulager son tourment. En lui assenant vos attaques, ses chaînes se brisent et il se retrouve suspendu dans le vide. La caméra vous montre une autre chaîne sur le côté, laquelle il faut attraper pour descendre tout en bas. Contournez le feu par la droite puis poursuivez jusqu'au bout pour que la caméra vous indique le chemin à suivre maintenant. Continuez alors d'avancer, jusqu'à devoir vous agripper à la paroi, et vous diriger vers le bas. Ouvrez le coffre d'orbes rouges puis sauvegardez, après vous être débarrassé des gêneurs. En poursuivant à droite, éliminez d'autres ennemis pour aller ouvrir finalement au bout un coffre contenant un nouvel Oeil de Gorgone. Grimpez ensuite le long de la paroi de gauche et vous atteindrez une entrée après avoir nettoyé le passage.

Dans cette caverne, ouvrez les deux coffres puis dirigez-vous vers l'étincelle afin d'appuyer sur R1, et vous retrouver projeté de l'autre côté grâce au grappin. Ce coffre étant inaccessible pour l'instant, poursuivez sur la droite et deux possibilités s'offriront à vous. Empruntez la corde de droite en vous agrippant donc à celle-ci, ce qui vous permettra de revenir sur la plate-forme précédente, en ayant déclenché l'ouverture de la grille. Hâtez-vous de rejoindre l'étincelle en appuyant sur R1, puis si vous avez été assez rapide, vous aurez le temps d'ouvrir le coffre qui recèle une première Plume du Phénix. Poursuivez alors à droite pour emprunter le tunnel et vous retrouver nez à nez avec une gorgone au bout de celui-ci. Celle-ci va émettre des rayons lumineux dans votre direction pour tenter de vous changer en pierre. Évitez donc ces derniers en effectuant des roulades à l'aide du stick droit. Une fois que vous l'aurez vaincue en l'achevant à l'aide de la manipulation indiquée à l'écran, deux autres vont ensuite apparaître, bientôt rejointes par quelques harpies. Continuez votre route en ouvrant le passage derrière le mur de glace à briser au fond à gauche du plateau, pour atteindre un nouveau point de sauvegarde, ainsi que deux coffres.

Vous voici maintenant dans la grotte de Typhon. Avancez jusqu'à bientôt vous retrouver face à lui. Vous devez traverser le chemin étroit vers la gauche, mais celui-ci va se mettre à souffler pour tenter de vous faire tomber dans le vide.

Si jamais vous vous retrouvez accroché au rebord, appuyez sur la touche croix pour vous rétablir. Effectuer des roulades s'avère être efficace pour éviter de vous faire rattraper par le souffle. Vous pourrez faire des pauses derrière les quelques murs, en prenant soin de vous débarrasser des harpies. Au bout du parcours, brisez le rocher à droite de la tête de Typhon, puis appuyez sur R1 et tapotez rond, afin de faire chuter ce pilier. Vous pourrez alors courir le long de celui-ci pour atteindre le sommet d'une colonne et vous trouver face à l'oeil gauche du géant. Appuyez ensuite sur R1, pour que Kratos se jette sur l'oeil et récupère le Fléau de Typhon. Utilisez cette nouvelle arme sur l'oeil droit en restant appuyé sur L2 et en tirant avec carré. Une fois que les deux yeux sont fermés, redescendez sur le plateau de derrière pour vous occuper des archers, puis utilisez votre nouvelle arme pour atteindre ceux qui se trouvent plus loin, de part et d'autre de la tête du géant.

Suivez le chemin qui se trouve derrière vous, dans la direction du souffle, pour atteindre une place sur laquelle il vous

faudra vous occuper du comité d'accueil dans un premier temps. Le but étant ici d'attraper cinq adversaires et de les jeter dans le feu (saisissez-les avec rond, puis jetez-les avec carré). Ceci a pour effet de dégeler les coffres, et vous trouverez une Plume du Phénix dans l'un d'eux.
Revenez sur la plate-forme précédente puis dirigez-vous ensuite jusqu'au pont brisé de droite.

Utilisez votre arc pour éliminer les archers au loin, puis pour détruire la petite cage au bout de la première stalactite. Effectuez alors un parcours de pointe en pointe avec le grappin pour atteindre finalement l'autre côté. Vous pouvez ici détruire quelques rochers afin de récupérer des orbes rouges supplémentaires. Rejoignez le point de sauvegarde au fond à droite. Il vous faut maintenant atteindre la sortie de cette grotte en effectuant le parcours inverse.

Une fois dehors, allez tout d'abord à droite lorsque vous faites face à l'entrée de la caverne, pour redescendre le long de la paroi et vous trouver face à la passerelle sur laquelle il ne reste que très peu de planches. Utilisez votre arc sur la cage en hauteur pour libérer une étincelle sur laquelle utiliser votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre deux coffres, dont un contenant un nouvel Oeil de Gorgone. Remontez maintenant au niveau de l'entrée de la caverne, puis regardez la cage à détruire en haut à gauche. Utilisez donc votre arc pour la détruire, puis le grappin vous permettra d'atteindre l'autre côté du parcours. Avancez jusqu'à trouver sur votre gauche un coffre d'orbes verts, puis une planche à libérer en hauteur, grâce à votre arc. Montez ensuite le long de la corde pour rejoindre la plate-forme en hauteur, puis gagnez celle du dessus pour finalement attraper la chaîne qui vous permettra d'atterrir à nouveau sur l'avant-bras du géant.

Allez ensuite à droite de la paume pour récupérer la chaîne verticale et ainsi descendre au niveau du feu, au-dessus duquel est suspendu Prométhée. Il vous reste à tirer sur la chaîne à laquelle est attaché ce dernier, en utilisant votre arc. Ceci vous offre un nouveau pouvoir : La Colère des Titans. Vous pouvez activer ce pouvoir en appuyant simultanément sur les deux sticks. Voici d'ailleurs l'occasion de tester cette capacité en vous occupant de la horde d'ennemis qui apparaîtra. Récupérez le contenu du coffre bleu, puis progressez en hauteur. Grimpez ensuite au rebord, puis sur la plate-forme un peu plus haut, et montez à la corde de gauche. Allez gagner ensuite les deux rebords de droite pour rejoindre la plate-forme supérieure. Sur votre gauche, vous trouvez la chaîne qui vous permet d'atterrir sur l'avant-bras du géant. Ne l'utilisez pas, mais attrapez plutôt la chaîne d'à côté, tendue à la verticale. Tout en bas de celle-ci, vous pourrez atteindre une ouverture dans le mur qui vous permettra d'ouvrir trois coffres, dont un recélant un Oeil de Gorgone. Remontez maintenant la chaîne pour aller grimper le long de la paroi située juste derrière, et atteindre sur la gauche une alcôve où vous trouverez trois nouveaux coffres. L'un d'eux contiendra une Plume du Phénix.

Revenez maintenant pour longer la chaîne qui vous a permis précédemment d'atterrir sur l'avant-bras du géant. Frayez-vous un chemin jusqu'au bout de celle-ci en éliminant les gêneurs, puis gagnez la plate-forme située tout en bas. Vous pourrez ouvrir votre premier coffre à orbes dorés, ce qui vous permet de remonter votre jauge de la Colère des Titans. Utilisez maintenant ce pouvoir pour ouvrir la porte sur laquelle est représenté le même symbole.

Progressez dans cette grotte que vous avez déjà traversée, jusqu'à atteindre l'endroit où votre monture est coincée (en passant par un point de sauvegarde et en effectuant dans l'autre sens le parcours le long de la paroi et du plafond). Il va vous falloir utiliser la Colère des Titans sur les cinq énormes doigts du géant, ce qui permettra à Pégase de se libérer. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus pour quitter les lieux.

Ile de la création, Coursiers du temps

Il va s'ensuivre un nouveau parcours aérien dans lequel vous devrez vous occuper de vos ennemis, sans oublier que vous possédez maintenant la technique d'arc "Fléau de Typhon". Le dernier de vos adversaires se révélera plus coriace. Il faudra le frapper jusqu'à ce qu'une séquence de poursuite se déclenche, dans laquelle vous éviterez ses projectiles, puis de nouveau au corps-à-corps, vous devrez le vaincre en effectuant la série de touches affichée à l'écran. Lorsque vous plongez en direction de l'île, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran afin de vous agripper à la paroi. Grimpez alors tout en haut de celle-ci pour atteindre un point de sauvegarde sur votre droite, ainsi que deux coffres en allant à gauche, dont l'un renfermant une Plume du Phénix.

Montez ensuite à l'échelle qui se trouve juste à côté du point de sauvegarde et Kratos s'agrippera automatiquement au plafond. Dirigez-vous alors vers la gauche pour atteindre la plate-forme supérieure où vous attendent vos ennemis. Suite au combat, Empruntez l'échelle qui se trouve en hauteur sur la droite.

Une fois en haut de celle-ci, occupez-vous de la meute de chiens qui vous attaque, puis récupérez le contenu du coffre vert et allez ouvrir les deux coffres d'orbes rouges au fond à droite. Observez maintenant le seul cadavre accroché en

hauteur auquel il reste encore de la chair, puis faites-le tomber. Ramassez le corps pour l'emmener sur l'ascenseur situé à gauche du coffre vert. Actionnez ensuite le levier de celui-ci pour descendre d'un niveau, ramassez le corps, puis déposez-le sur l'interrupteur situé au sol, face à vous. Ceci a pour effet d'ouvrir la porte de droite, mais pour ouvrir la prochaine, il vous faudra tirer la manivelle qui se situe quelques mètres devant le corps que vous venez de déposer. Dépêchez-vous ensuite de passer la deuxième porte, puis tournez à gauche jusqu'au pont-levis. Appuyez maintenant sur R1, et Kratos abaissera celui-ci à l'aide d'un coup de pied.

Une cinématique va s'enclencher lorsque vous avancerez, puis suite à celle-ci, retournez au début du pont, pour aller trouver à droite du bâtiment un coffre contenant un nouvel Oeil de Gorgone. Longez ensuite par la gauche, mais ne traînez pas car le sol va bientôt s'écrouler derrière vous. Continuez de longer le mur jusqu'à passer par l'ouverture sur votre droite, puis sautez dans cette grande cour, dans laquelle vous allez devoir affronter Cerbère, accompagné de quelques amis. Les attaques de ce boss ne sont pas dures à éviter. En effet, de simples roulades suffisent pour esquiver ses coups et autres boules de feu. Utilisez vos plus puissantes attaques sur l'ennemi, de sorte à ce que le bouton rond apparaisse au-dessus de lui. Ceci va vous permettre d'attraper une des têtes et de les arracher en tapotant le même bouton. Suite à ce combat, restaurez vos jauges d'énergie et de magie, pour ensuite aller détruire les trois statues au fond de la cour, ce qui vous permet d'attraper un bloc de pierre, à déplacer sous l'endroit où se tenait Cerbère avant le combat. Rejoignez donc le rebord supérieur en grimpant sur ce bloc, puis sautez en face afin d'aller ouvrir un coffre d'orbes rouges, et de sauvegarder après vous être occupé de quelques ennemis.

Longez le coin de cette petite place vers la gauche pour trouver une petite ouverture, et avancez encore un peu jusqu'à vous agripper à la paroi. Au bas de celle-ci, vous trouverez sur la place de gauche deux coffres, puis une échelle à emprunter au centre. Celle-ci vous permet de vous accrocher au plafond et d'avancer le long de ce parcours en vous débarrassant des ennemis. Vous allez bientôt arriver en face d'une arche en pierre que vous pourrez détruire facilement, puis au bout à gauche du parcours, vous pourrez rejoindre la plate-forme supérieure. Occupez-vous alors de la meute de chiens qui vous accueille et des archers au loin, puis poursuivez au fond pour sauter en direction de la plate-forme où étaient positionnés ces archers. Montez ensuite sur la place pour aller ouvrir un coffre si besoin, puis dirigez-vous vers la droite pour aller tirer le levier au bout après vous être occupé de vos adversaires. L'ascenseur vous amène alors au repère sirènes.

Avancez maintenant au centre de la pièce pour débuter le combat. Leurs coups directs ne sont pas vraiment dangereux, mais évitez de vous faire envoûter par les sons qu'elles émettent, car vous perdrez le contrôle de Kratos un court instant. Restez donc à distance de l'onde sonore en tirant au maximum à l'arc. Vous devrez ensuite achever chaque sirène en appuyant sur la touche rond, puis suite au combat, une ouverture se créera dans le mur. Ne l'empruntez pas tout de suite, mais montez plutôt sur un des rebords de droite qui vous permettra d'atteindre la grosse chaîne.

Remontez le long de celle-ci, puis une fois arrivé en haut, vous pourrez vous agripper au plafond et avancer en direction des deux coffres au bout du parcours. Vous trouvez ainsi un Oeil de Gorgone dans le coffre de gauche, puis des orbes rouges et dorés dans celui de droite. Redescendez dans l'arène où vous avez affronté les sirènes, pour passer l'ouverture dans le mur. Vous pourrez ainsi ouvrir un coffre bleu et sauvegarder.

Avancez maintenant au centre, le long de l'énorme chaîne qui mène aux coursiers du temps. Une fois arrivé au bout, grimpez le long de la paroi faite de planches sur votre gauche. Une fois en haut, ouvrez si besoin est, les coffres vert et bleu qui se trouvent de part et d'autre de la porte centrale. Vous ne pouvez ouvrir celle-ci pour le moment, donc allez tirer le levier situé à gauche du coffre bleu, pour faire descendre durant un court instant un bras métallique attaché à une corde tendue.
Dépêchez-vous alors d'aller vous accrocher à celle-ci pour vous laisser glisser de l'autre côté.

Avancez jusqu'à Thésée, puis une séquence se déclenchera. L'affrontement est inévitable...

Évitez les attaques de Thésée en effectuant des roulades et en vous protégeant avec L1, puis lorsqu'il fera jaillir de la glace, faites en sorte de vous trouver à distance. Frappez-le autant que vous le pouvez, puis s'il vous attrape, bougez le stick gauche dans le sens indiqué à l'écran. Lorsque vous l'aurez suffisamment touché, Thésée va monter à l'étage supérieur. Évitez les projectiles qu'il vous envoie, puis tirez-lui dessus un maximum avec votre arc. Des minotaures vont finir par apparaître, ce qui vous permettra de récupérer un peu de magie et d'énergie après les avoir vaincus. Continuez d'utiliser le Fléau de Typhon sur Thésée, jusqu'à ce qu'il titube et que la touche rond apparaisse à l'écran lorsqu'il sera suspendu. Approchez-vous, puis pressez cette touche, pour effectuer la série de boutons affichés à l'écran. Après votre victoire, vous récupérez la clé du palefrenier.

Avant de passer cette porte qui était gardée par Thésée, dirigez-vous sur la droite pour descendre les quelques marches ainsi que la paroi de bois, pour trouver tout en bas deux coffres, dont un contenant un Oeil de Gorgone. Remontez maintenant pour passer cette fameuse porte en insérant la clé à l'aide de R1. Ouvrez les deux coffres qui sont situés dans cette pièce, puis allez jeter un oeil au livre qui se trouve au centre de la pièce. Sortez ensuite par la gauche ou la droite, peu importe, car il vous faudra rejoindre le centre de cette gigantesque selle. Sachez que vous trouverez un coffre d'orbes rouges si vous sortez par la droite, une fois en haut de l'échelle. Montez donc les marches du centre, puis sautez sur le rebord supérieur pour ouvrir un nouveau coffre d'orbes rouges et emprunter la corde afin de rejoindre l'autre porte, à ouvrir avec la clé du palefrenier.

Une fois dans cette pièce, avancez tout droit pour appuyer sur R1, ce qui enclenchera bientôt une nouvelle cinématique. Vous obtenez ainsi le Courroux de Cronos et vous pourrez rapidement vous faire une joie de tester cette nouvelle capacité, en vous occupant des ennemis qui apparaissent. Suite au combat, passez donc par le couloir de gauche qui vient de s'ouvrir. Empruntez ensuite l'échelle, montez les marches sur votre droite pour rejoindre le centre de la selle, et vous trouverez finalement un point de sauvegarde dans le coin gauche. Ouvrez également le coffre d'orbes rouges qui se trouve sur la plate-forme supérieure, puis allez ensuite rejoindre la partie droite de la selle pour trouver au bout de celle-ci une Plume du Phénix.

Retournez au centre de la selle pour aller maintenant au bout du couloir gauche de celle-ci. Avancez alors le long de ce gigantesque attelage pour finalement vous trouver face à quatre manivelles de couleurs différentes. Avant de vous occuper de celles-ci, grimpez le long de l'énorme sangle de gauche pour descendre ensuite les grandes marches jusqu'au bout du museau, afin de récupérer un nouvel Oeil de Gorgone. Revenez maintenant face à ces quatre manivelles. Il vous faudra tourner chacune d'elles et effectuer à chaque fois un parcours dans le temps imparti.

Ainsi, commencez par tourner la manivelle verte, qui correspond au coursier de gauche, ce qui aura pour effet d'ouvrir un court instant la serrure verte au sommet du museau. Hâtez-vous de la rejoindre pour appuyer sur R1 et insérer la clé. Vous remarquez ensuite que la harpie va se placer entre les deux coursiers de droite. Revenez pour le moment tourner la manivelle rouge, qui correspond au coursier de droite. Courez donc vite le long du petit bout de sangle de droite pour aller grimper en haut de la paroi après vous être occupé de trois harpies, puis appuyez sur R1 devant la serrure rouge.

Une nouvelle harpie va se placer entre les deux coursiers de gauche. Retournez maintenant vous occuper de la manivelle jaune. Montez donc rapidement le long de la sangle de gauche, allez au bout de celle-ci, puis, lorsque R1 apparaîtra, servez-vous de la harpie comme d'un crochet pour votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre le second coursier de gauche, lorsque vous vous trouvez toutefois à bonne distance. Montez vite vers la serrure jaune pour insérer la clé avant que d'autres harpies tentent de vous en empêcher ! Il vous restera alors à vous occuper de la manivelle bleue. Revenez vers celle-ci en vous servant à nouveau de la harpie avec votre grappin, puis lorsque vous aurez tourné cette dernière manivelle, montez vite jusqu'à la serrure rouge de droite. Là, attrapez la harpie qui vous permettra d'atterrir à l'extrémité du museau.
Remontez celui-ci pour atteindre finalement la serrure bleue et appuyez sur R1.

Il est temps maintenant de revenir en face des quatre manivelles et d'appuyer sur R1, au niveau de la petite étincelle au sol. Vous activez ainsi un premier mécanisme, et à la fin de son exécution, appuyez à nouveau sur R1 face au petit pilier central, et vous devrez effectuer la série d'actions indiquées à l'écran. Regardez maintenant la séquence qui suit, puis remontez maintenant le long du couloir, afin de rejoindre la selle pour éventuellement sauvegarder, mais surtout pour vous rendre sur la place qui se trouve un peu plus bas à l'arrière de la selle. Vous devrez affronter quelques ennemis pour libérer le passage sur la droite et continuer votre progression jusqu'au bas de la paroi de bois. Eliminez le moucheron qui tentera de vous barrer la route, puis courez à nouveau le long de cette gigantesque chaîne.

Le temple de Lachésis

Vous voici alors à l'entrée du temple de Lachésis. Accrochez-vous à la paroi qui vient de s'effriter, détruisez un peu plus le décor sur votre droite, puis gagnez le rebord pour longer ensuite le bâtiment sur la droite. Vous atteignez ainsi un nouveau point de sauvegarde. Avancez maintenant jusqu'au mur fissuré qui se trouve derrière la cascade, en ayant éliminé au préalable les insectes volants, puis brisez-le. Vous trouvez ainsi un coffre d'orbes rouges. Rejoignez maintenant les hauteurs en montant via les rochers de droite, puis allez trouver un second coffre d'orbes rouges au bout de la corniche de droite. Rebroussez ensuite chemin pour sortir par le côté gauche, toujours à la même hauteur.

Contournez alors le rebord arrondi pour aller trouver au bout de celui-ci la paroi sur laquelle entamer un parcours. Déplacez-vous sur la gauche en restant toujours à la même hauteur, et vous atteindrez une plate-forme contenant en tout trois coffres, dont un contenant un Oeil de Gorgone. Revenez ensuite vous agripper à la paroi pour descendre jusqu'au prochain rebord vous permettant de choisir entre deux directions. Continuez dans un premier temps sur la droite en vous agrippant à nouveau au mur. Suivez le parcours imposé en passant quelques instants par le plafond, puis arrivé à proximité d'un gros rocher fissuré, donnez donc quelques coups de plus afin de le détruire. Ceci a pour effet de révéler une alcôve dans laquelle se trouve un coffre qui contient une nouvelle Plume du Phénix. Rebroussez maintenant chemin pour retourner sur la plate-forme qui vous laissait le choix entre aller à droite ou à gauche. Choisissez donc maintenant d'aller à gauche pour éliminer quelques insectes, trouver un coffre rouge, puis ouvrir la grande porte en appuyant sur R1.

Dans cette nouvelle pièce, gît une statue en face de laquelle se trouve un interrupteur. En marchant dessus, cela permet d'abaisser les bras de celle-ci, mais vous n'avez pas assez de temps pour aller vous placer dans ses mains. Allez donc au niveau inférieur pour trouver une alcôve dans le mur opposé à la grille, et où se trouvent deux coffres renfermant d'une part un Oeil de Gorgone et d'autre part une Plume du Phénix. Devant cette alcôve se trouve un nouvel interrupteur au sol. Une fois que vous marchez dessus, les quatre piliers s'élèvent mais redescendent là aussi trop rapidement pour pouvoir les atteindre. Allez tirer le levier dans le coin gauche de la pièce, ce qui aura pour effet d'abaisser légèrement la grille centrale. Placez-vous maintenant au niveau de la fontaine pour la tirer en direction de l'alcôve et révéler ainsi une entrée sous-marine.

Plongez alors dans ce tunnel, en vous ouvrant le passage grâce au bouton R1, puis vous atteindrez finalement l'autre côté de la grille, où vous pourrez récupérer l'Amulette des Moires. Celle-ci vous permet, en maintenant L1, puis en appuyant sur R1 de ralentir le temps quelques instants. Reprenez maintenant le tunnel sous-marin dans l'autre sens, placez-vous sur l'interrupteur, de sorte à relever les colonnes, puis utilisez votre nouveau pouvoir de ralentir le temps. Montez ensuite sur celles de droite, pour qu'une fois arrivé sur la deuxième, vous découvriez l'ouverture dans le mur cachée par une tapisserie, en donnant quelques coups. Vous trouverez alors un coffre renfermant un Oeil de Gorgone. Rejoignez ensuite l'étage supérieur à l'aide de votre pouvoir, puis placez-vous maintenant sur le premier interrupteur que vous aviez vu en entrant. Attendez que les mains de la statue soient complètement abaissées, puis ralentissez le temps à nouveau. Une fois que vous vous trouverez dans les mains de la statue, une séquence se déclenchera. Suite à celle-ci, finissez vous-même de détruire la tête de cette statue, ce qui provoquera sa chute en arrière et ouvrira un passage.
Avant d'emprunter celui-ci, allez d'abord récupérer les contenus de coffres qui se trouvent à droite et à gauche de la statue.

Vous récupérez une Plume du Phénix et des orbes rouges.

Passez maintenant par cette fenêtre brisée pour sauter dans la cour et engager un combat contre une horde d'ennemis, contre laquelle vous pourrez bien entendu tester votre nouvelle capacité, à condition toutefois de ne pas détruire la tête de la statue, car l'Amulette des Moires dépend de la lumière verte qui brille sur la tête. Suite au combat, vous pouvez détruire celle-ci afin d'ouvrir le passage et trouver au bout du pont un coffre vert. Allez à gauche pour faire le plein d'orbes rouges, puis à droite afin de récupérer un Oeil de Gorgone. Descendez ensuite une des échelles pour vous retrouver à l'étage du dessous, dans l'antichambre du destin.

Vous ne pouvez poursuivre avant d'avoir éliminé ces cyclopes accompagnés de leurs animaux de compagnie. Ces derniers sont aussi stupides que résistants.

Suite à cet affrontement, empruntez alors une des deux échelles qui se trouvent les plus proches de la statue, puis trouvez sur la gauche un coffre bleu, et sur la droite un levier à tirer. Ceci a pour effet d'abaisser une partie de terrain. Allez donc tirer la statue qui se trouve en face du levier pour la placer sur cette partie de terrain et remontez celle-ci en tirant à nouveau le levier. Montez également pour positionner la statue dans l'axe du pont au-dessus duquel vous apercevez les lasers bleus au loin, puis placez-vous face au côté droit de celle-ci. Maintenez R1 en appuyant sur croix, puis après avoir suffisamment chargé, relâchez pour asséner un violent coup de pied à la statue et la faire atterrir quasiment au niveau du laser. Vous n'avez plus qu'à la positionner correctement dans le socle afin qu'elle coupe le rayon du laser. Occupez-vous maintenant d'aller récupérer la deuxième statue sur la gauche, en la plaçant simplement dans son socle pour couper le deuxième rayon. Une courte séquence vous montre que le passage entre les deux obélisques est maintenant ouvert. Rejoignez-le pour trouver un coffre vert ainsi qu'un nouveau point de sauvegarde. Avancez ensuite le long de ce chemin pour atteindre le marais et bientôt déclencher une séquence. Il vous faudra

ensuite appuyer sur la série de touches qui s'affiche à l'écran, puis vous devrez affronter cette vieille connaissance...

Ce boss va vous charger avec sa monture, donc tâchez d'éviter ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez également la touche de protection L1 contre les coups directs qu'il vous envoie, puis continuez de le frapper jusqu'à faire disparaître peu à peu les âmes bleues qui le protègent et que la touche rond s'affiche au-dessus de lui. Approchez-vous alors puis pressez cette touche et Kratos s'occupera de la monture du boss. Le combat se poursuit alors au sol, et le barbare attaquera avec sa massue. Protégez-vous avec L1 et sautez pour éviter l'onde de choc qui se propagera au sol après qu'il l'ait frappé. Débarrassez-vous des zombies qu'il déploie, en utilisant par exemple le Courroux de Cronos, puis continuez toujours de le frapper. Même si le barbare grandit peu à peu, continuez de frapper pour qu'il retrouve sa taille d'origine. La suite du combat ne sera pas vraiment difficile, tant que vous continuerez à vous protéger de ses coups, et que vous éviterez de vous faire toucher par les âmes qu'il envoie. Frappez-le jusqu'à ce que le bouton rond s'affiche une nouvelle fois au-dessus de lui, puis après vous être approché et avoir appuyé dessus, préparez-vous à tapoter ce même bouton, de sorte que Kratos s'empare de la massue. Accomplissez ensuite la série de touches qui s'affiche à l'écran pour venir à bout de ce boss. Vous obtenez ainsi le Marteau de Barbare. Testez alors celui-ci sur les quelques misérables qui feront leur apparition. Dirigez-vous maintenant vers l'étincelle que vous apercevez sur la branche d'un arbre, puis utilisez votre grappin pour franchir l'autre rive et avancer tout droit vers le temple d'Euryale.

Ruines des Oubliés, Temple d'Euryale

Faites attention de ne pas tomber dans le marais, puis allez trouver un point de sauvegarde et un coffre vert en contournant le bâtiment par la droite. Vous avez besoin d'aller récupérer une clé se trouvant au bout du parcours de plates-formes qui débute à droite du coffre vert. Avancez ensuite jusqu'au cadavre qui gît sur le sol un peu plus loin, puis suite à la petite séquence, ramassez sur le corps la clé d'Euryale. Débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent, puis revenez à l'entrée du temple pour le contourner à gauche après avoir nettoyé les environs. Vous trouverez un coffre d'orbes rouges et pourrez ouvrir la porte grâce à la clé.
Ouvrez alors les deux coffres, pour récupérer un Oeil de Gorgone dans celui qui se trouve tout de suite à droite après la porte.

Poursuivez jusqu'aux Ruines des Oubliés.

En vous approchant du coffre, vous serez attaqué par un ennemi chevauchant un cyclope. Appuyez sur rond et tournez le stick pour le faire chuter de sa monture, puis une fois ces deux ennemis éliminés, d'autres ne tarderont pas à apparaître. Il vous faudra alors vous charger en premier de celui qui possède une corne de brume, pour éviter qu'il appelle d'autres ennemis à la rescousse. Vous récupérez en tout deux yeux de cyclope suite à ce combat, et pouvez poursuivre votre route nouvellement accessible, après avoir récupéré des forces à l'aide du coffre, si besoin est. Placez-vous à l'entrée de ce temple à deux doigts de s'écrouler, retirez le bloc qui se trouve devant la grille, puis ouvrez celle-ci pour poursuivre dans le couloir. Détruisez alors le bloc de pierre dans le coin pour découvrir un coffre rouge. Poursuivez jusqu'à avoir le choix entre aller tout droit ou bien à gauche. Choisissez la gauche dans un premier temps, puis après vous être chargé de vos adversaires, vous trouverez deux coffres d'orbes. Retournez ensuite à l'intersection pour emprunter cette fois-ci le passage qui se trouvait droit devant.

Vous voici maintenant dans une vaste caverne où il vous faudra tout d'abord nettoyer les lieux, avant de détruire le pilier rocheux du centre de manière à pouvoir utiliser votre grappin sur la stalactite. Effectuez ensuite le petit parcours en vous balançant le long des deux autres stalactites, pour atteindre une nouvelle plate-forme sur laquelle vous trouverez une échelle à droite. En haut de celle-ci, vous pourrez vous agripper à une liane tendue. Progressez le long de celle-ci en vous frayant un passage, pour finalement aboutir sur une plate-forme contenant deux coffres. Dans l'un des deux se trouvera un nouvel Oeil de Gorgone. Redescendez maintenant, puis traversez le marécage en sautant sur les différents tronçons. Pour éliminer ces archers gênants, placez-vous face aux piliers sur lesquels ils se trouvent et détruisez d'abord les deux latéraux. Faites enfin chuter le pilier central en appuyant sur R1 et en alternant rapidement entre L1 et R1. Une fois les archers au sol, vous n'en ferez qu'une bouchée.

Utilisez ensuite un des morceaux du pilier central pour rejoindre la plate-forme supérieure, puis vous trouverez tout de suite un coffre à ouvrir de chaque côté. Poursuivez maintenant le long du chemin pour trouver au bout de celui-ci un coffre d'orbes bleus, et pénétrez enfin dans cette salle circulaire. Regardez en direction des deux coffres situés à droite en hauteur, puis sortez votre arc. Tirez alors trois flèches vers l'arbuste que Kratos vise automatiquement pour libérer une étincelle sur laquelle utiliser votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre les deux coffres et vous trouverez dans l'un d'eux un Oeil de Gorgone. Revenez à l'étage inférieur pour aller actionner le levier qui se trouve au bas des coffres, puis

cela aura pour effet d'ouvrir la grande grille de droite. Franchissez celle-ci pour détruire le mur qui vous fait face, et occupez-vous des ennemis apparus. Passez ensuite la grille située de l'autre côté de la salle circulaire, pour également détruire le mur fissuré. Allez maintenant placer le cadavre dans l'eau qui s'écoule au niveau de la première grille que vous avez ouverte, et laissez-le flotter le long du courant. Vous retrouverez bientôt celui-ci de l'autre côté, puis devrez le récupérer pour le placer sur l'interrupteur au sol. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur du centre de la pièce afin d'ouvrir entièrement la grille d'en face et vous dépêcher de la franchir. Vous trouvez ensuite un point de sauvegarde et un coffre vert.

Après la petite séquence, sautez donc sur la première plate-forme circulaire qui flotte sur le marais. Vous devrez tourner la manivelle afin de déplacer cette roue en direction de la deuxième, mais la difficulté résidera dans le fait que vous serez sans cesse assailli par deux ennemis qui vous empêcheront d'agir.

Servez-vous du petit laps de temps libre dont vous disposez avant l'apparition de nouveaux ennemis pour tourner un maximum cette manivelle et rejoindre rapidement l'autre plate-forme. Le fait d'utiliser le Courroux de Cronos s'avère être une bonne option pour réussir. Réitérez l'opération pour atteindre finalement une troisième plate-forme circulaire et rejoindre l'autre rive. Vous allez maintenant devoir affronter un nouveau boss.

Il s'agit d'un minotaure de pierre, dont vous pourrez éviter les attaques en effectuant comme d'habitude des roulades, puis en vous protégeant avec L1.
De votre côté, enchaînez les coups les plus dévastateurs pour finir par effectuer la série de touches qui s'affichera à l'écran, et ainsi venir à bout du monstre.

Suite au combat, placez-vous devant l'arbre enchaîné et appuyez sur R1 afin de le faire tomber et de vous en servir comme d'un pont. Grimpez ensuite sur le mur de lianes pour vous diriger vers la gauche et atteindre une plate-forme au-dessus de laquelle il vous faudra vous agripper à la liane tendue.

Une fois au bout de celle-ci, allez soulever la porte noire dans le coin pour révéler une lumière verte qui vous sera utile pour ralentir le temps. Utilisez donc sans tarder cette capacité, pour sauter sur la roue située juste à côté et rejoindre le rouleau d'en face, au-dessus duquel vous trouverez une alcôve contenant un coffre vert. Agrippez-vous ensuite au rebord de cette alcôve, pour le longer sur la droite et ainsi rejoindre une nouvelle ouverture dans le mur, où vous pourrez ouvrir un coffre d'orbes rouges. Sautez ensuite sur le tapis roulant d'en face, éliminez les ennemis, puis progressez jusqu'au bout du tapis en évitant de vous faire toucher par les lasers verts. Détruisez ensuite la barrière de bois pour atteindre la plate-forme suivante à l'aide du grappin. Vous trouvez ainsi un nouveau coffre vert, et devrez détruire la statue centrale pour révéler un passage bloqué par une paroi à pousser avec R1. Avancez, et vous revoici maintenant à l'endroit où vous avez combattu les cyclopes.

Il va vous falloir maintenant faire monter le bloc que vous venez de faire tomber sur le sol du temple qui se penche selon l'endroit où vous vous trouvez. Afin de réussir à le faire glisser à cet endroit, allez tirer le bloc qui est déjà dessus, pour le positionner sur la gauche, de sorte à rajouter du poids de ce côté et donc surélever la partie droite du temple. Vous pouvez alors faire glisser le deuxième bloc sous le temple, et il vous faudra maintenant amener ces deux blocs vers la partie droite du temple, afin de surélever la partie gauche. Regardez alors la partie brillante sur la tranche, et appuyez sur R1 avant de tapoter rond, pour finalement faire vaciller l'édifice et le faire chuter dans le marais. Ceci vous permet d'atteindre les marches en traversant le toit du temple, et d'entamer ainsi un parcours sur la paroi. Longez celle-ci sur la gauche, frayez-vous un chemin en détruisant les branches qui obstruent le passage, puis rejoignez bientôt la terre ferme afin de pénétrer dans une grotte.

En suivant le parcours imposé, vous finirez par atteindre une petite clairière, au milieu de laquelle gît un cadavre. Observez donc celui-ci avec R1, ce qui déclenchera une petite séquence. Occupez-vous ensuite de la méduse, puis emparez-vous du cadavre pour aller le placer à droite, sur le tapis roulant, ce qui détruira le mécanisme. Allez ensuite au fond à droite après le tapis roulant, pour trouver deux coffres, dont un contenant une Plume du Phénix. Détruisez donc ce qui reste des roues pour vous ouvrir le passage, refaites le plein d'énergie ou de magie, puis avancez jusqu'à ce monstre à trois têtes.

Comme d'habitude, utilisez les roulades et protégez-vous avec L1 pour ce qui est de la défense, puis attaquez avec vos coups les plus dévastateurs, jusqu'à faire apparaître la touche rond au-dessus du monstre. Appuyez donc sur celle-ci après vous être approché, afin d'achever ce cerbère. Vous récupérez ainsi la Toison d'or, puis il vous faut ensuite tirer le levier qui se trouve sur le pourtour de l'arène. La statue va cracher des boules de feu. Il faut vous placer à l'endroit de

leur chute et renvoyer la boule dans la direction de celle-ci, en appuyant sur L1 au moment de l'impact. Ceci a pour effet de la détruire et d'ouvrir ainsi un passage. Progressez maintenant dans celui-ci.

Empruntez le chemin de droite, en vous débarrassant facilement des méduses à l'aide de la toison. En effet, lorsqu'elles vous enverront un rayon, il vous suffira d'appuyer sur L1 au bon moment, puis sur la touche qui s'affichera ensuite, et vous transformerez les méduses en pierre qu'il ne vous restera plus qu'à détruire.

Après avoir passé les quelques marches, détruisez la grande roue de gauche, afin de découvrir une alcôve dans laquelle vous trouverez un coffre renfermant un Oeil de Gorgone. Poursuivez ensuite le long du chemin qui fait face à cette alcôve, puis vous arriverez bientôt à la sortie des ruines, où vous passerez à nouveau sur le toit du temple que vous avez fait couler dans le marais. Sautez ensuite sur la plate-forme où vous apercevez le cadavre qui sert de repas aux vautours, puis retournez enfin au point de sauvegarde.

Contournez à nouveau le temple par la gauche, de manière à revenir à l'entrée des ruines des oubliés.
Allez ensuite ouvrir la grille qui se trouve au bout à droite de la plate-forme, à l'endroit où était placé le temple que vous avez renversé.

Traversez le couloir en éliminant vos ennemis, puis empruntez à nouveau les stalactites de la grotte et le parcours de tronçons, afin de rejoindre la salle circulaire au bout du chemin. Passez rapidement la grille centrale en appuyant sur l'interrupteur, sauvegardez, puis rechargez votre énergie si besoin. Il vous faudra ensuite effectuer à nouveau le parcours sur les trois roues circulaires afin de rejoindre la clairière où vous avez combattu le minotaure de pierre. Passez ensuite sur le tronc que vous aviez fait chuter, puis gagnez le parcours de lianes sur la paroi. Déplacez-vous sur la gauche pour bientôt attraper la liane tendue et allez au bout de celle-ci. Utilisez alors l'Amulette des Moires afin de ralentir le temps et de franchir la roue comme précédemment. Sautez sur le rouleau d'en face, et accrochez-vous au rebord supérieur pour le longer à droite et rejoindre l'alcôve. À partir de celle-ci, sautez en direction du tapis roulant d'en face, au-dessus duquel des lasers verts sortent des murs. Utilisez alors la toison avec L1 afin de renvoyer la première série de rayons et détruire ainsi le mur. Vous découvrez une alcôve dans laquelle se trouve un coffre contenant une Plume du Phénix. Répétez l'opération sur les deux autres séries de lasers pour finalement acquérir l'Urne des Gorgones, puis un Oeil de Gorgone. Avancez ensuite tout droit pour utiliser le grappin et rejoindre la plate-forme. Traversez l'ouverture que vous avez créée précédemment pour vous retrouver à l'entrée des ruines des oubliés. Vous pouvez maintenant rejoindre l'entrée du temple d'Euryale (la porte centrale à tête de méduse).

Placez-vous face à cette porte à tête de méduse, puis approchez-vous en vous protégeant de la lumière verte avec L1, et vous devrez bientôt tapoter le bouton rond pour finalement transformer la porte en pierre. Il ne vous reste plus qu'à la détruire afin de rejoindre l'intérieur du temple. Au bas des marches, soulevez la porte pour rejoindre une salle dans laquelle vous pourrez détruire deux ennemis changés en pierre avant qu'ils ne reprennent leur forme initiale. Ouvrez éventuellement le coffre vert, puis poursuivez jusqu'à trouver d'autres ennemis dans la pièce suivante. Suite au combat, empruntez l'échelle pour rejoindre le niveau inférieur et engager un autre affrontement contre de nombreux ennemis. Observez avec quelle classe Kratos se débarrasse des deux minotaures, puis après cet affrontement, ouvrez le coffre pour vous refaire une santé, et empruntez enfin le passage de droite qui se libérera.

Vous trouverez un coffre rouge dans l'alcôve qui vous fait face, puis lorsque vous avancerez dans le couloir, une petite séquence va se déclencher. Placez-vous sur l'ascenseur d'en face, pour descendre en tournant sa manivelle. Éliminez les insectes et brisez le centre du mur pour découvrir une alcôve dans laquelle se trouve un coffre qui contient une nouvelle Plume du Phénix. Replacez-vous sur l'ascenseur que vous venez d'emprunter, puis tournez la manivelle jusqu'à arrêter l'ascenseur à environ 1m80 (la taille approximative de Kratos) avant la grille. Revenez au sol pour découvrir une alcôve secrète dans le pilier de cet ascenseur et ainsi récupérer des orbes rouges. Étant donné que les deux ascenseurs bougent en même temps, montez alors sur le deuxième également surélevé et dont il manque la manivelle. Grimpez ensuite sur les trois rebords successifs qui se trouvent en hauteur afin de gagner l'étage supérieur.

Débarrassez-vous de l'ennemi qui vous attend, refaites-vous éventuellement une santé à l'aide du coffre vert, puis vous pouvez sauvegarder. Poursuivez ensuite dans le passage de gauche, puis grimpez le long du mur où vient de se briser l'échelle. Vous trouverez un coffre bleu, puis il vous faudra rejoindre le mur sur votre gauche, pour grimper et progresser ensuite au plafond. Vous devez maintenant franchir un parcours piégé, et vous trouverez au bout de celui-ci un nouveau coffre vert.

Tournez complètement la manivelle afin d'ouvrir un passage sur votre droite et empruntez celui-ci pour courir

rapidement vers un levier à tirer. Soulevez ensuite rapidement la grille de droite et sortez avant de vous faire rattraper par ce pilier aux pointes. Sautez ensuite dans l'ouverture créée en actionnant ce levier. Allez maintenant observer le livre sur l'autel après avoir détruit un ennemi statufié, et vous serez bientôt attaqué par Euryale, la vilaine méduse.

Celle-ci se montrera très réactive à vos attaques de magie, puis vous pourrez lui renvoyer les siennes en vous protégeant grâce à la toison et en tapotant le bouton rond.
Vous pourrez esquiver le reste de ses attaques en effectuant des roulades. Lorsqu'elle ira se réfugier autour des piliers, continuez de l'attaquer jusqu'à bientôt faire apparaître la touche rond au-dessus de sa tête.

Appuyez donc sur celle-ci, puis vous devrez tourner le stick dans le sens indiqué jusqu'à détruire le pilier. Durant cette phase, tâchez d'économiser au maximum votre magie, car vous en aurez besoin pour la troisième phase du combat, plus difficile. En effet, l'ennemi va maintenant se montrer plus coriace, mais poursuivez en employant toujours la même méthode, en utilisant par exemple le Courroux de Cronos. Faites attention à ses boules d'énergie en tâchant de les renvoyer au bon moment avec L1, puis continuez d'attaquer jusqu'à faire apparaître à nouveau la touche rond au-dessus d'elle. Il vous faudra alors vous approcher et appuyer sur ce bouton, pour finalement effectuer la série de touches qui apparaît à l'écran. Une fois venu à bout d'Euryale, vous obtenez la Tête d'Euryale en guise de récompense. Il vous reste maintenant à utiliser celle-ci sur 5 gardes, en visant avec L2 et en maintenant appuyé carré quelques instants pour les pétrifier. Vous n'avez plus qu'à les briser, et ceci ouvrira bientôt la sortie de la pièce. Sauvegardez, puis approchez de la manivelle afin que la caméra dévoile les environs.

Allez donc tourner cette manivelle, à fin d'élever le pilier au maximum. Courez ensuite au bout à droite pour sauter sur la petite plate-forme ronde et tirer le levier. Ceci a pour effet d'ouvrir temporairement une grille au fond du bassin, qu'il vous faudra rapidement franchir. Vous ne pouvez y parvenir sans utiliser l'Amulette des Moires, donc ralentissez le temps après avoir tiré le levier. Après avoir passé la grille, tirez également le levier qui se trouve sur la droite afin de la laisser définitivement ouverte, puis remontez à la surface. Vous voici au niveau d'un deuxième pilier à élever au maximum en tournant la manivelle. Retournez maintenant sous l'eau afin d'aller actionner le levier situé dans le coin droit et ainsi ouvrir la porte de droite. Franchissez celle-ci, puis effectuez une accélération en maintenant et relâchant le bouton R1, afin de passer la seconde. Si vous échouez, pas de panique, car vous pourrez revenir au niveau du levier en empruntant le tunnel situé entre les deux portes.

Après avoir franchi cette deuxième porte, revenez à nouveau à la surface pour aller actionner une troisième manivelle et élever ainsi le pilier au maximum. Détruisez le mur qui se trouve en face de la manivelle pour révéler un coffre d'orbes rouges, puis retournez sous l'eau. Détruisez alors la porte qui se trouve dans le coin à droite en fonçant dessus après avoir maintenu et relâché R1. Remontez à la surface pour tourner la quatrième manivelle au maximum, puis allez tirer le levier sur la plate-forme d'à côté. Ceci a pour effet d'ouvrir une grille en hauteur, mais pour le moment il vous faut emprunter le couloir de droite et grimper à l'échelle. Ouvrez les deux coffres d'orbes rouges à proximité, puis marchez sur l'interrupteur rectangulaire au sol. Redescendez ensuite l'échelle, puis empruntez le passage tout de suite sur votre gauche.

Tournez donc la manivelle qui se trouve au bout de la pièce une première fois, ce qui fera apparaître une dizaine d'ennemis. Débarrassez-vous d'eux, puis tournez à nouveau la manivelle au maximum. Le pilier va redescendre peu à peu, donc il vous faut ralentir le temps et rapidement grimper à l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, ralentissez à nouveau le temps pour maintenant franchir chaque pilier avec le grappin, puis au bout de ce parcours aérien vous gagnerez la plate-forme sur laquelle vous aviez ouvert la grille précédemment. Refaites le plein d'énergie à l'aide du coffre vert si besoin et poursuivez le long du couloir pour bientôt atteindre une pièce avec un levier au bout. Tirez donc ce dernier, puis occupez-vous de la meute de chiens apparue pendant que la plate-forme monte au plafond. Débarrassez-vous rapidement des chiens, pour pouvoir librement tapoter le bouton rond une fois que Kratos se retrouvera coincé entre le sol et le plafond.

Il va pouvoir faire redescendre quelques instants la plate-forme, puis de nouveaux chiens vont apparaître et il vous faudra vous en débarrasser rapidement pour répéter l'opération avec rond, ceci jusqu'à pouvoir passer la grille d'en face qui s'ouvre peu à peu.

Après avoir franchi celle-ci, poursuivez pour bientôt vous débarrasser de deux harpies, puis traversez prudemment le couloir le long des poutres. Au bout du parcours, agrippez-vous au rebord, longez-le sur la gauche, et vous atteignez finalement l'autre côté. Refaites-vous une santé si besoin, puis attrapez la corde en regardant à nouveau dans ce couloir.

Une fois en haut de celle-ci, vous trouverez deux coffres, dont un contenant une Plume du Phénix. Redescendez maintenant, puis approchez-vous du tas de rochers pour affronter à nouveau un minotaure de pierre.

Vous battrez celui-ci de la même manière que le premier que vous aviez affronté aux ruines des oubliés, la seule différence étant que vous serez sans cesse assailli par quelques harpies.

Antichambre du destin, Vestibule d'Atropos

Suite au combat, utilisez le grappin pour rejoindre le point de sauvegarde qui vous fait face, puis allez au bout de ce chemin en éliminant les squelettes, pour gagner bientôt un escalier circulaire. Tirez le levier une fois arrivé en haut de celui-ci, pour révéler la suite des marches et monter ainsi jusqu'à l'Antichambre du Destin. Dirigez-vous d'abord en direction du marais des oubliés, à l'endroit où le barbare vous assaille sur son cheval, vous y noterez la présence de deux coffres d'orbes rouges en très grande quantité. Dirigez-vous ensuite face à la statue qui crache des boules de feu, pour en renvoyer une grâce à L1. Vous ouvrez ainsi un passage qu'il vous faut emprunter, en ayant au préalable longé le précipice par la droite. Récupérez des forces grâce aux deux coffres qui se trouvent dans le coin, puis sautez dans le trou de gauche. Avancez ensuite dans ce tunnel pour rejoindre la sortie après vous être débarrassé des deux moustiques.

Une fois dehors, progressez en éliminant le comité d'accueil, puis rejoignez une première plate-forme grâce au grappin. Grimpez alors le long du mur pour aller trouver deux coffres d'orbes rouges, puis redescendez et poursuivez le long des trois anneaux suivants grâce au grappin, jusqu'à atteindre la terre ferme. Débarrassez-vous des gêneurs, ouvrez le coffre, puis montez à l'échelle. Vous voici parvenu dans le Vestibule d'Atropos. Après vous être occupé de vos adversaires, sauvegardez, puis ouvrez la porte de gauche. Allez au bout à gauche de cette pièce pour vous refaire une santé, puis en allant faire un tour sur le côté droit de la pièce, un combat va alors s'engager contre trois sorciers qui ne cesseront d'invoquer des minotaures tant que vous ne vous serez pas occupé d'eux. Débarrassez-vous donc d'abord de ces sorciers en vous approchant d'eux et en ne cessant d'utiliser la touche rond, pour les récupérer en l'air avec vos lames et les saisir à nouveau par la suite. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les minotaures invoqués, pour ensuite avoir la liberté de placer une première statue sur le socle carré du coin droit, et positionner la seconde statue juste à côté. Tournez alors la manivelle de sorte à élever la première statue, puis dépêchez-vous d'aller placer la deuxième au-dessous afin de bloquer le mécanisme de retour. Servez-vous donc des deux statues pour rejoindre les hauteurs de la pièce. Vous trouvez un coffre vert sur la gauche, puis un rouge en allant sur la droite. Empruntez alors l'échelle de gauche pour avancer jusqu'au bout du pont brisé et ouvrir le coffre, après vous être occupé de vos adversaires. Revenez ensuite en arrière pour emprunter les escaliers qui se trouveront sur votre gauche, puis arrivé au bas de ces derniers, éliminez de nouveaux ennemis (tirez tout d'abord le bloc contre vous afin de monter dessus et rejoindre le coffre d'orbes situé sur la plate-forme en hauteur) pour finalement pousser le bloc qui vous ouvrira un accès sur la cour principale. Il vous faudra ensuite pousser le bloc et le placer sous l'échelle trop haute pour être atteinte directement.

Arrivé en haut de celle-ci, empruntez la poutre de gauche pour aller trouver un coffre vert au bout, ainsi qu'un autre contenant une Plume du Phénix plus à gauche. Allez ensuite ouvrir la porte qui se trouve à droite du coffre vert, et vous voici à nouveau attaqué par une horde d'ennemis. Ouvrez ensuite le coffre en hauteur puis sortez pour sauvegarder. Gagnez ensuite le bout du balcon afin d'entamer un parcours avec le grappin. Vous atteignez finalement la prochaine plate-forme un peu plus haute, sur laquelle vous attendent quelques ennemis. Placez-vous ensuite à l'extrémité de ce balcon, au niveau de laquelle gisent d'énormes racines. Marchez alors sur l'interrupteur afin de faire apparaître une allée de lianes menant à l'autre bout, puis ralentissez le temps pour atteindre cet endroit grâce à celle-ci. Vous arrivez tout d'abord sur une plate-forme au bas de laquelle il y aura un coffre à ouvrir, en passant entre les deux arbres. Celui-ci contient une Plume du Phénix. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur suivant, puis revenez à votre point de départ en empruntant à nouveau ce parcours de lianes (vous aurez le temps d'y parvenir dans ce sens).

Positionnez-vous une fois de plus sur l'interrupteur, puis lorsque le parcours de lianes est entièrement créé, arrêtez donc le temps, pour aller cette fois gagner la plate-forme de gauche, après avoir passé la première aux deux arbres.

Attention, des ennemis vous attendent, donc tâchez de vous en occuper sans tomber de ce petit espace. Suite au combat, replacez-vous sur l'interrupteur puis ralentissez le temps, afin de rejoindre la plate-forme aux deux arbres et prenez cette fois à gauche.

Éliminez le comité d'accueil, positionnez-vous sur l'interrupteur, ralentissez le temps, puis regagnez la plate-forme aux deux arbres afin de franchir le nouveau parcours de lianes qui sera sur votre gauche. Refaites ensuite le plein de santé

dans cette pièce, puis soulevez la paroi pour déclencher une cinématique. Il va s'ensuivre un combat contre Persée.

Au début du combat, celui-ci est invisible. Maintenez donc la touche L1 le plus souvent possible, de façon à rester protégé un maximum, et repérez sa présence en suivant la silhouette qui se déplace au-dessus de l'eau. Essayez de taper un maximum sur celle-ci, jusqu'à faire apparaître votre ennemi un très court instant et l'attraper en appuyant sur rond. La suite du combat sera plus classique, au corps-à-corps, face à un ennemi visible. Multipliez les attaques jusqu'à faire apparaître à nouveau la touche rond au-dessus de Percée. Vous finirez ainsi par lui ôter son épée. Durant la troisième partie de l'affrontement, votre ennemi se protégera sans cesse avec son bouclier, mais en vous acharnant vous finirez par l'étourdir quelques instants et là appuyez sur rond, pour ensuite l'achever en pressant les touches qui s'affichent à l'écran. Vous remportez ainsi son bouclier à la fin du combat. Avancez dans l'ouverture afin de vous refaire éventuellement une santé à l'aide des coffres, puis sauvegardez une fois en bas de la chaîne.

Remontez maintenant sur le pont, à hauteur des yeux qui projettent ces rayons verts, puis prenez à droite pour vous placer face à la statue située dans le coin droit. Appuyez donc sur R1, puis brisez le socle de celle-ci. Appuyez ensuite à nouveau sur R1 afin de placer le bouclier de Persée entre ses mains. Tirez donc la statue afin de la faire tomber à l'étage inférieur, puis rejoignez-la pour aller la placer sur son socle, à proximité des lattes de bois, au centre de la cour. Une fois ceci fait, tournez la manivelle afin d'élever la statue en hauteur, et qu'elle réfléchisse le rayon qui sort de l'oeil droit de la statue. Remontez ensuite sur le pont afin de réfléchir le rayon de l'oeil gauche à l'aide de la toison. Le charme étant rompu, vous pouvez emprunter ce nouveau passage et grimper le long des marches.

Progressez jusqu'à bientôt n'avoir d'autre choix que d'emprunter le passage de droite en utilisant le grappin, après vous être débarrassé de deux archers. Ouvrez éventuellement les deux coffres situés après le bassin, puis rendez-vous au fond du couloir à droite pour grimper le long du mur de lianes et trouver au sommet un levier à actionner. Sautez ensuite pour rejoindre le passage révélé juste au-dessous de vous. Approchez-vous de l'animal pour retirer et vous emparer de la Lance du Destin qui était plantée dans ses entrailles, puis débarrassez-vous des ennemis apparus. Faites ensuite glisser jusqu'à la manivelle la statue permettant de ralentir le temps qui se trouve dans le coin. Vous avez sans doute remarqué un pont brisé derrière cette statue, et il vous faut tourner la manivelle jusqu'à ce que celle-ci regarde dans la direction du pont. Allez ensuite repositionner dans son coin la statue ainsi tournée. Revenez maintenant au niveau du pont, sautez dessus, puis ralentissez le temps une fois que celui-ci a repris une position horizontale. Courez alors rapidement en direction de la deuxième partie de pont pour éventuellement ouvrir les coffres vert et bleu, puis gagnez la troisième partie du pont afin de sauvegarder votre progression.

Il va vous falloir maintenant effectuer un parcours de haute voltige avec le grappin, en sautant d'étincelle en étincelle, pour rejoindre finalement l'entrée d'une nouvelle grotte. Avancez jusqu'à vous faire assaillir par des sirènes et des minotaures, puis continuez votre route après leur avoir réglé leur compte. Vous ne tarderez pas à rencontrer de nouveaux ennemis sur votre route, mais réservez-leur le même sort en leur montrant qui est le patron. Vous sortez ensuite de cette caverne et atteignez le Grand Abîme. Après vous être refait une santé et avoir sauvegardé sur la gauche, rendez-vous au bout de ce pont brisé afin de déclencher une cinématique. Il va vous falloir affronter Icare en reproduisant les touches indiquées à l'écran, puis une fois que vous lui aurez arraché les ailes, vous vous retrouverez dans les profondeurs, sur le corps d'Atlas.

Le géant Atlas

Progressez alors le long du chemin jusqu'à trouver au bout un coffre vert et un point de sauvegarde. Retournez maintenant au niveau du nez du géant, pour entamer un parcours d'escalade. En suivant celui-ci, vous aboutissez obligatoirement sur une nouvelle plate-forme à gauche, et il vous faut atteindre la suivante en utilisant les ailes d'Icare, comme on vous l'indique à l'écran. Au bout de la troisième plate-forme, gagnez maintenant la première plate-forme ronde suspendue, puis atteignez les suivantes toujours à l'aide des ailes d'Icare, jusqu'à atteindre un orifice tout en bas.

Une fois à l'intérieur du corps, éliminez vos ennemis puis refaites-vous une santé, si besoin, à l'aide du coffre. Dirigez-vous vers les pointes qui obstruent le passage, puis frappez-les afin qu'elles se rétractent. Tirez ensuite le morceau de colonne vertébrale afin d'aller le placer sous l'alcôve située en hauteur sur le côté gauche. Vous ouvrez ainsi deux coffres, dont un contenant une Plume du Phénix. Récupérez ensuite le morceau de colonne vertébrale pour le faire passer cette fois dans la salle suivante (en le tirant) dont il obstruait l'entrée, puis servez-vous en afin de gagner le rebord supérieur. Ouvrez le coffre vert si besoin est, puis poursuivez jusqu'à la caverne remplie de lave. Sautez sur la

plate-forme centrale grâce aux ailes d'Icare et préparez-vous à affronter un nouveau minotaure de pierre.

Combattez-le en le frappant jusqu'à ce qu'il fasse vaciller la plate-forme suite à un énorme coup dans celle-ci, puis agrippez-vous à la paroi avant que la plate-forme ne coule dans la lave. Evitez les projections du minotaure en vous décalant rapidement sur les côtés à l'aide la touche croix, puis attendez que la plate-forme refasse surface pour la rejoindre à nouveau. Le combat va alors pouvoir poursuivre, puis frappez-le de la même manière en esquivant au mieux ses assauts. A la fin du combat, il ne restera qu'un petit bloc de pierre à aller déplacer au bout de la plate-forme, en direction de l'alcôve en hauteur. Montez dessus, puis jetez-vous en direction de celle-ci en utilisant les ailes d'Icare pour vous agripper au bord.

Continuez jusqu'à atteindre une nouvelle pièce dans laquelle vous trouverez en bas à gauche une plate-forme où sont posés deux coffres, dont un contenant une nouvelle Plume du Phénix. Rejoignez ensuite la plate-forme de droite et placez-vous sur celle qui vous fait face, à l'entrée de cette caverne ouverte sur l'extérieur. En sautant sur la plate-forme de gauche, vous aurez de quoi refaire le plein et sauvegarder. Frappez les pointes qui se trouvent à droite du coffre afin qu'elles se rétractent et libèrent une petite plate-forme rocheuse qui ira se caler contre une protubérance rigide après avoir été quelque peu entraînée par le courant. Sautez donc sur cette petite plate-forme et détruisez ce qui l'empêche d'avancer, puis attendez d'apercevoir de quoi vous accrocher avec le grappin, juste avant que la plate-forme ne termine sa course dans la lave. Le grappin et les ailes vous permettent ainsi de rejoindre la plate-forme suivante.

Détruisez le bloc pierreux qui vous fait face pour révéler une colonne de fumée, à utiliser avec les ailes d'Icare, comme on vous l'indique à l'écran. Avant de tester ceci, sautez dans le trou pour briser le mur fissuré en bas à gauche et découvrez ainsi un coffre rouge. Remontez pour emprunter cette fois la colonne de fumée après avoir déployé vos ailes. Ceci vous permet de rejoindre le passage surélevé en vous y agrippant, et vous devrez bientôt vous occuper d'un groupe d'insectes volants. Attrapez-en un pour le jeter en direction du pilier central qui brille, afin de le détruire (visez avec le stick droit une fois que vous avez attrapé un insecte). Détruisez ensuite les nids de droite et de gauche, puis les deux autres nids de cette pièce, afin de pouvoir grimper tranquillement le long de la paroi découverte suite à la destruction du nid qui brillait. Le parcours imposé vous amène obligatoirement au niveau de deux coffres à ouvrir selon votre état de santé, puis vous trouverez la suite du parcours en sautant grâce aux ailes vers la paroi située en face à droite de ceux-ci.

Vous arrivez jusqu'à une grosse stalactite luisante, à détruire pour atteindre la fin du parcours et vous laisser tomber sur la plate-forme. A partir de celle-ci, sortez par le passage de droite, puis agrippez-vous à nouveau au plafond, en haut à gauche de la sortie. Suivez le parcours imposé jusqu'à devoir détruire une première stalactite sur votre droite, ce qui ouvre l'accès à une pièce secrète dans laquelle vous trouverez deux coffres, dont l'un qui contient l'Urne de Prométhée.

Détruisez les autres stalactites pour récolter quelques orbes rouges supplémentaires, puis gagnez la fin du parcours tout en vous occupant de vos ennemis. Avancez jusqu'à devoir vous placer sur une plate-forme ronde et la laisser descendre sous l'effet de votre poids. Sautez ensuite sur la paroi d'en face puis descendez-la pour vous retrouver accroché au plafond et apercevoir au loin le point de sauvegarde. Dirigez-vous vers celui-ci en détruisant les deux pointes qui, en tombant, vont libérer une colonne de fumée. Ecartez enfin les deux tentacules et laissez-vous tomber sur la plate-forme centrale de sorte à pouvoir rejoindre le point de sauvegarde sur la gauche.

Retournez ensuite sur cette plate-forme centrale pour sauter en direction de la colonne de fumée qui vous permettra d'atteindre, grâce aux ailes, la fenêtre donnant sur l'extérieur. Sautez maintenant en direction de la première plate-forme suspendue, puis gagnez la deuxième plus bas, là où se trouve une manivelle à actionner. Après avoir fait le ménage, tournez celle-ci dans le sens indiqué afin de remonter à hauteur de la prochaine plate-forme suspendue. Une fois sur la dernière, longez la corde raide pour atteindre la suite du parcours et trouver deux coffres ainsi qu'un point de sauvegarde. Entamez ensuite le parcours d'escalade afin de rejoindre le plafond, après avoir détruit les rochers sur votre passage et vous être occupé des ennemis. Rejoignez ensuite la première étincelle en lâchant tout d'abord le plafond avec R1, et en appuyant tout de suite après sur la même touche afin de lancer votre grappin. Effectuez le parcours jusqu'à la dernière étincelle pour rejoindre à nouveau une paroi. Afin de réussir le saut vers la plate-forme opposée, dirigez le stick vers l'arrière puis sortez vos ailes.

Gagnez ensuite la plate-forme suivante, puis avancez jusqu'à vous trouver face à deux blocs de pierre. Tirez-en un des deux en haut, au bout de la pente de gauche, puis amenez le second à côté de cette pente, au sol, dans l'axe du premier bloc. Poussez ce dernier de façon à le positionner sur celui du dessous. Amenez ensuite ces deux blocs ainsi

empilés vers le petit muret de droite, puis montez dessus afin de tirer le bloc supérieur à cette hauteur. Faites ensuite glisser le bloc contre le mur d'en face. Atteignez le rebord supérieur, mais avant de continuer tout droit, tournez-vous vers la paroi du mur de gauche et agrippez-vous à celle-ci en sortant vos ailes, pour entamer un parcours vers la gauche qui vous mènera à un coffre rouge. Revenez ensuite sur la plate-forme au bout de laquelle vous trouvez un coffre vert, puis grimpez à une nouvelle paroi.

Il va vous falloir bientôt escalader tout en évitant les éboulements de pierres. Pour ce faire, changez continuellement de paroi tout en continuant à grimper. La suite du parcours se trouvera sur la gauche, et il vous faudra descendre le plus rapidement possible en appuyant sur la touche R1 à plusieurs reprises, puis vous décaler ensuite sur la gauche une fois en bas, afin d'éviter un nouvel éboulement. Accomplissez ensuite la dernière ascension tout en évitant les éboulements en vous décalant de gauche à droite comme précédemment, puis vous atteindrez enfin les hauteurs.

Approchez-vous alors des gigantesques chaînes qui vous font face, puis brisez-les pour déclencher une séquence. Il vous faudra bientôt alterner rapidement entre les boutons L1 et R1 afin de ne pas vous faire aplatir par les deux doigts du géant. Vous obtenez finalement un nouveau pouvoir suite à la cinématique : le Séisme d'Atlas. Vous avez la possibilité de tester cette nouvelle capacité en vous occupant de la horde d'ennemis apparue. Une nouvelle séquence va ensuite se déclencher, puis après celle-ci, vous vous retrouvez à nouveau au Grand Abîme.

Rejoignez donc le point de sauvegarde sur la plate-forme d'en face, puis sautez sur les plates-formes suivantes jusqu'à devoir vous agripper au pilier, légèrement sur la gauche de celui-ci. Vous ne pouvez atteindre directement le sommet où se trouve un coffre vert, car il vous faut effectuer plutôt un saut arrière pour rejoindre le sommet du pilier de derrière grâce à vos ailes. À partir de celui-ci, vous pouvez maintenant vous jeter en direction du sommet du pilier précédent, et Kratos s'agrippera automatiquement au rebord. Ouvrez le coffre vert si besoin, puis rejoignez l'entrée du Palais des Moires.

Palais des Moires, Jardin des Dieux

Sur cette place, récupérez les contenus des coffres si nécessaire, puis allez tirer le levier qui se trouve sous le côté droit de la pente. Il aura pour effet de faire apparaître un groupe d'ennemis, et il faudra vous débarrasser en priorité de ceux qui possèdent une corne de brume.

Suite au combat, approchez-vous de la petite poutre qui dépasse à proximité du coffre bleu, puis tirez-la afin de faire bouger le décor circulaire. Changez ensuite de levier plusieurs fois tout en continuant à tirer, jusqu'à découvrir l'ouverture du palais. Récupérez les contenus des deux coffres de droite, puis tirez le levier au centre de la pièce. Non seulement des ennemis vont apparaître, mais vous devrez faire attention à quel endroit vous posez maintenant les pieds, car des pics vont jaillir du sol. Le but ici est d'attendre que la salle ait tourné jusqu'à dévoiler une ouverture au niveau du mur fissuré sur la droite (un dessin circulaire est gravé dessus). Il vous faudra alors pénétrer dans l'alcôve et tirer le mur vers vous avec R1. Cela a pour effet de bloquer le mécanisme, et vous pouvez aller maintenant récupérer les contenus des coffres dans les deux alcôves de gauche et trouver également une poignée de manivelle.

Progressez dans l'allée centrale, refaites le plein d'énergie, puis empruntez l'escalier de gauche. Vous trouvez tout de suite un coffre de chaque côté, puis après les avoir ouverts, continuez tout droit jusqu'à la grande place aux deux statues gigantesques. Empruntez alors l'échelle qui se trouve sur la droite, puis placez la poignée sur la manivelle qui vous fait face. Tournez celle-ci, ce qui a pour effet de désactiver les flammes que vous apercevez en bas à gauche, puis ralentissez le temps. Redescendez rapidement pour gagner cette plate-forme et passer par l'ouverture de droite, où vous trouverez un coffre renfermant une Plume du Phénix. Rejoignez ensuite la plate-forme suivante où vous pourrez sauvegarder votre progression au bout du couloir.

Continuez ensuite le long de l'unique chemin, jusqu'à vous trouver devant une grille d'où émane de la fumée. Allez donc au bout du couloir afin d'actionner le levier de droite, ce qui aura pour effet d'abaisser très brièvement la grille, puis il vous faudra utiliser la fumée et sortir vos ailes afin de vous trouver assez haut pour rejoindre l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Afin d'avoir assez de temps pour effectuer cette manipulation, rejoignez donc la grille d'où s'échappe la fumée en effectuant des roulades, ce qui devrait vous laisser suffisamment de temps pour passer.

Poursuivez dans ce couloir en éliminant les gêneurs, puis soulevez la grande fresque qui vous fait face, afin de pénétrer dans une nouvelle salle où se trouvent deux coffres qui vous serviront éventuellement à vous refaire une santé. Détruisez l'échafaudage de gauche afin de faire tomber le bloc, puis emmenez celui-ci dans la salle suivante.

Vous voici dans la salle de Lachésis. Approchez-vous de l'autel au centre afin de lire le livre, mais vous n'y parviendrez pas. Amenez donc le bloc le long du passage de droite afin de le placer à côté du traducteur qui se tient à genoux sur un interrupteur. Remplacez alors le traducteur par le bloc afin de garder l'interrupteur activé, puis amenez le traducteur en face du livre. En chemin, vous devrez protéger celui-ci en le posant au sol et en ouvrant le passage entravé par quelques ennemis. Surveillez la jauge de vie du traducteur en haut à droite de l'écran. Une fois en face du livre, celui-ci dira avoir oublié les paroles, mais en tapotant la touche rond à plusieurs reprises, vous arriverez à vos fins et une cinématique se déclenchera.

Approchez-vous ensuite de la porte de gauche et appuyez sur R1 pour récupérer la Clé du Bélier. Passez cette porte et poursuivez dans le couloir, pour atteindre au bout une nouvelle grille à soulever. Allez ensuite au bout de ce couloir précédemment traversé afin de sauvegarder. Dirigez-vous sur la gauche pour rejoindre l'extérieur et traverser cette place aux deux gigantesques statues, afin d'aller ouvrir la porte du bélier grâce à la clé. Ouvrez le coffre qui vous fait face si besoin et poursuivez sur la droite jusqu'au déclenchement d'une petite scène. Éliminez alors les ennemis apparus le plus vite possible, afin de ne pas vous retrouver écrasé entre les parois qui se rapprochent. Après ce combat acharné, les parois finissent par se rétracter et vous pourrez emprunter l'ouverture au bout à droite.

Ouvrez le coffre rouge au bout du couloir, puis empruntez les escaliers qui mènent à une nouvelle salle circulaire. Vous trouvez sur la gauche deux coffres, dont l'un contenant une Plume du Phénix.

Détruisez ensuite le mur fissuré pour emprunter le passage révélé en longeant le rebord de gauche. Après être passé devant la grille où vous avez aperçu deux coffres rouges, laissez-vous tomber au sol pour emprunter une échelle et revenir sur la gauche ouvrir ces coffres. Remontez ensuite sur le rebord pour gagner le point de sauvegarde.

Refaites-vous éventuellement une santé grâce au coffre vert, puis accrochez-vous à la chaîne qui va bientôt casser. Vous vous retrouvez alors à l'étage inférieur, et lorsque vous vous approchez pour ouvrir la porte avec R1, un message vous indique que les soeurs exigent un sacrifice par le feu. Combattez alors la sirène qui vient d'apparaître jusqu'à l'étourdir (donc lorsque la touche rond apparaîtra) mais ne l'achevez pas. Allez plutôt tirer le levier opposé au mur duquel elle est proche, afin de faire jaillir des flammes et faire rôtir cette dernière. L'opération est à répéter deux fois de plus, puis vous pourrez ensuite passer cette porte.

Récupérez votre énergie en ouvrant le coffre vert qui vous fait face, puis plongez dans le bassin. Progressez dans ce tunnel sous-marin en prenant garde aux pointes, pour atteindre finalement une nouvelle pièce dans laquelle vous trouverez deux coffres rouges derrière vous. Avancez ensuite jusqu'à cette nouvelle pièce circulaire. Descendez au centre pour aller tirer le levier qui se trouve derrière l'oiseau. Remontez ensuite pour grimper le long de la paroi et vous agripper au plafond de cette salle. Détruisez alors toutes les stalactites afin de révéler à plusieurs endroits des rayons de lumière. Redescendez maintenant au sol et dirigez-vous vers les trois manivelles. Il vous faut les tourner de sorte à obtenir le symbole du croissant de lune le moins épais des deux que vous pouvez créer. Allez ensuite tirer le miroir jusqu'au rayon de lumière le plus proche de l'entrée de cette salle, et celui-ci devrait refléter la lumière en direction du symbole de la pleine lune. Replacez-vous ensuite au niveau de manivelle pour cette fois créer le croissant de lune le plus épais. La glace qui emprisonnait l'oiseau se met à fondre, et il vous faut vous placer devant celui-ci pour le faire pivoter à l'aide de cette manivelle. Arrêtez-le à chaque fois devant un des murs de glace afin de le faire fondre en faisant cracher du feu à l'oiseau, après avoir tiré son levier de derrière. Dans l'un des différents coffres que vous découvrirez, vous pourrez récupérer une Plume du Phénix. Prenez garde, car par deux fois vous décongèlerez un minotaure en plus du coffre. Ouvrez finalement la porte que vous avez également dégelée.

Passez ensuite par la fenêtre du couloir qui suit, et vous vous trouverez dans une salle remplie d'insectes. Détruisez tout d'abord le nid situé au sol, puis grimpez le long du mur, au niveau de l'échelle brisée, pour finalement vous retrouver agrippé au plafond. Ceci vous permettra d'aller détruire le deuxième nid sur la droite. Restez donc accroché au plafond, puis dirigez-vous sur la gauche pour trouver le troisième nid à détruire. Retombez au sol pour tourner la manivelle centrale jusqu'à faire apparaître une étincelle et vous y agripper avec le grappin. Vous atteindrez alors les hauteurs de la tour et trouverez des coffres vert et bleu à ouvrir si besoin, puis il vous faudra poursuivre jusqu'à la prochaine salle. Vous serez alors accueilli par deux cerbères, bientôt rejoints par d'autres ennemis. Vous aurez besoin d'utiliser vos plus puissantes attaques pour en venir à bout (telles que le Séisme d'Atlas et la colère des Titans), puis suite au combat, vous pourrez accéder à l'échelle et sauvegarder en haut de celle-ci.

Vous trouverez sur la plate-forme opposée au point de sauvegarde trois coffres d'orbes à ouvrir, puis laissez-vous tomber entre les deux grandes grilles afin de trouver deux coffres rouges de plus. Remontez ensuite en vous agrippant

à un premier rebord, puis à un deuxième sur la paroi opposée, et au dernier qui vous permet de vous relever afin de revenir du côté du point de sauvegarde. Soulevez ensuite la grille pour éventuellement récupérer le contenu du coffre vert, mais surtout pour descendre à l'échelle. Vous trouverez bientôt une statue permettant de ralentir le temps, dont l'accès est obstrué par quelques pots à détruire. Amenez ensuite cette statue au bout du couloir, afin de la positionner au niveau de la grille qu'il vous faut ouvrir à l'aide du levier. Une séquence s'est déclenchée, montrant un traducteur qui se jette dans le vide afin de vous empêcher d'atteindre les soeurs. Poussez alors au maximum la statue sous la grille, de sorte que celle-ci ne puisse plus se refermer.

Pénétrez dans la salle d'Atropos, puis franchissez ce mur liquide qui se trouve à gauche.

Vous avez remonté le temps quelques secondes en arrière, et il vous faut tout de suite ralentir le temps avec votre pouvoir pour revenir tout d'abord à l'endroit où vous aviez trouvé la statue, car un coffre spécial s'y trouve. Celui-ci vous permettra d'augmenter quelque peu la taille de votre barre de santé.

Retournez ensuite dans la salle d'Atropos afin de franchir à nouveau le mur temporel de gauche, puis ralentissez le temps une fois encore pour courir vers le traducteur et l'attraper avec R1. Placez-le devant l'autel, puis forcez-le à lire de la même manière que son prédécesseur. Approchez-vous de la porte montrée dans la séquence, puis appuyez une première fois sur R1 pour vous emparer du Crâne du Guerrier. Ouvrez ensuite cette porte, puis tournez la manivelle qui vous fait face de sorte à faire évacuer plus de fumée. Sortez vos ailes de manière à atteindre la petite alcôve en hauteur et actionner le levier. Ceci a pour effet d'augmenter la longueur de la traînée de fumée, ce qui vous permet, si vous êtes assez rapide, d'atteindre une petite plate-forme tout en haut à gauche à l'aide de vos ailes, sur laquelle vous trouvez un coffre rouge. Agrippez-vous ensuite au plafond et suivez le parcours imposé (en détruisant le pilier qui obstrue le passage) pour rejoindre l'ascenseur dans la pièce de gauche.

Tournez donc la manivelle afin de rejoindre l'étage inférieur et sautez en direction de la grande place principale en utilisant vos ailes. Un combat va alors s'engager contre des cyclopes, puis suite à celui-ci allez vous placer au niveau de la porte située au bout à gauche de la place, pour la déverrouiller avec le Crâne du Guerrier. Franchissez celle-ci afin de vous refaire une santé et de sauvegarder. Pénétrez dans la salle circulaire pour vous placer au centre et appuyez sur R1, puis rond afin de faire descendre la plate-forme. Un piège s'est déclenché au plafond, et des squelettes ne vont pas tarder à venir vous empêcher d'abaisser la plate-forme jusqu'au bout. Occupez-vous en grâce au Séisme d'Atlas, puis soyez attentif à ce que les squelettes n'aillent pas coincer le mécanisme sur la droite, de temps à autre. Lorsque vous voyez que vous ne pouvez plus descendre, c'est qu'il vous faut rapidement aller ouvrir la grille au fond à droite de l'image.

Après avoir franchi celle-ci, ouvrez les coffres rouges qui se trouvent tout de suite sur la droite, puis montez les marches. Il vous faudra bientôt entamer le parcours sur la corde raide. Débarrassez-vous des gêneurs, puis une fois arrivé à mi-parcours, des archers vont couper la corde, ce qui vous fera atterrir sur une plate-forme plus bas. Dirigez-vous vers ces derniers en vous agrippant au rebord et en le longeant sur la droite pour atteindre la terre ferme. D'autres ennemis vont ensuite apparaître, puis après vous être débarrassé de tout ce beau monde, redescendez sur la plate-forme. Dirigez-vous maintenant sur le mur opposé afin d'entamer un parcours d'escalade qui vous permettra d'atteindre le plafond et de rejoindre enfin l'autre bout de cette pièce. Éliminez la bande de moucherons qui vous accueille, puis refaites-vous une santé avant de poursuivre sur la droite. Tirez quelques flèches en direction de ce point lumineux afin de briser le mur et révélez deux coffres, dont un spécial qui augmentera un peu votre jauge de magie. Détruisez le mur situé à droite du coffre afin de révéler un levier et de l'actionner.

Utilisez ensuite la fumée pour monter un peu plus haut grâce aux ailes, puis suivez le parcours de fumée en volant autour de la colonne, jusqu'à atteindre la sortie de cette pièce. Avancez alors jusqu'au livre situé au bas des marches puis lisez-le. Vous trouverez ensuite un nouveau point de sauvegarde au fond à droite de cette pièce, puis à partir de cette plate-forme, sautez en direction des escaliers tournants que vous apercevez sur la gauche. De retour sur la plate-forme centrale, dirigez-vous maintenant sur celle de gauche pour avancer dans ce couloir après vous être occupé des squelettes. Occupez-vous d'un nouvel ennemi, puis actionnez le levier qui vous fait face afin d'abaisser les pics un court instant. Allez rapidement briser le mur de piliers au fond à gauche. Vous trouvez ainsi deux coffres et une statue permettant de ralentir le temps, mais il est primordial de revenir au niveau du levier avant de vous occuper de tout ceci. Débarrassez-vous des deux ennemis qui auront peut-être eu le temps de vous rejoindre, puis actionnez à nouveau le levier et ralentissez le temps de manière à pouvoir ouvrir un premier coffre. Revenez vite vous réfugier à côté du levier pour l'actionner une seconde fois et répétez la même opération dans le but d'ouvrir le second coffre.

Tirez ensuite le levier puis ralentissez à nouveau le temps pour vous diriger face au cadavre et récupérer sur celui-ci le Cristal de Borée. Effectuez ensuite les actions dans cet ordre : actionnez une dernière fois le levier, ralentissez le temps, tournez la manivelle juste d'un seul tour, ralentissez le temps à nouveau, puis passez la grille au fond du couloir de droite en évitant les précipices.

Poursuivez dans ce couloir, jusqu'à trouver un rebord auquel vous agripper, situé à gauche du mur sur lequel coule de la lave. Effectuez ensuite un double saut arrière pour rejoindre une ouverture dans le mur opposé et descendre l'échelle. Vous trouvez alors trois coffres rouges. Remontez pour rejoindre le bout du couloir et trouvez deux coffres vous permettant de récupérer santé et magie.

Au niveau du cercle au sol, détruisez la statue de droite, puis amenez celle de gauche dans la salle suivante en ne cessant d'avancer avec celle-ci vers le fond de la pièce, car elle vous servira à vous protéger des flammes. Pour récupérer les contenus des coffres sur les côtés de la pièce, déplacez la statue contre le mur, juste à côté des grilles, de manière à pouvoir librement les ouvrir et vous emparer du butin. Débarrassez-vous en chemin des ennemis qui tenteront de vous empêcher de réussir, puis positionnez la statue juste en face du levier. Tirez alors ce dernier, puis placez la statue sur l'interrupteur de gauche un peu plus loin. Placez-vous rapidement sur celui de droite afin de faire apparaître une étincelle sur laquelle utiliser le grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre la plate-forme au bout de cette pièce. Déplacez le vase de l'interrupteur central afin d'abaisser l'ascenseur, puis poussez-le ensuite au centre de ce petit chemin de béton.

Approchez du levier au centre de la pièce pour déclencher l'apparition d'ennemis. Après vous en être débarrassé, vous pourrez aller sauvegarder sur la droite puis revenir tirer le levier au centre. Suite à la cinématique, empruntez les escaliers qui se trouvent en hauteur à gauche du point de sauvegarde, puis une fois en haut de ces derniers, ouvrez les coffres rouges situés à droite dans un renfoncement, ainsi qu'en face des marches. Montez ensuite sur le piédestal pour actionner le levier. Une fois à l'étage supérieur, insérez le Cristal de Borée dans la fresque à laquelle vous êtes adossé. L'accès va s'ouvrir, puis vous trouverez au bout du couloir à gauche un coffre d'orbes rouges. Grimpez alors le long de la chaîne puis rejoignez le point de sauvegarde et les deux coffres.

Avancez ensuite jusqu'à la corne qui se trouvera sur votre gauche afin de souffler à l'intérieur à l'aide de R1. Une cinématique va alors s'enclencher, et il vous faudra ensuite rejoindre la grande place un peu plus bas, sur laquelle se tenaient les deux gigantesques statues. Montez sur le socle de droite, rejoignez ensuite celui de gauche, puis gagnez la plate-forme un peu plus à gauche au niveau de laquelle se trouve une échelle brisée. Ouvrez cette nouvelle porte. Dans cette pièce, actionnez le levier afin de grimper le long de la paroi apparue et rejoindre finalement le plafond. Déplacez-vous alors sur votre gauche pour briser les deux chaînes qui scintillent. Ceci a pour effet d'ouvrir deux alcôves : l'une contient un coffre rouge et l'autre un pilier à déplacer jusqu'à la paroi qui s'est élevée grâce au levier. Tirez donc à nouveau ce dernier afin de rabaisser le mur et pour vous occuper dans un premier temps de vos ennemis. Placez ensuite le petit pilier sur cette plate-forme élévatrice, dans le coin avant gauche, de sorte à bloquer celle-ci à mi-hauteur lorsque vous actionnerez une nouvelle fois le levier. Ceci vous permet de rejoindre la plate-forme, puis en débloquant le pilier vous pourrez atteindre l'étage supérieur. Montez maintenant sur celui-ci afin de briser la chaîne qui retient la grille fermée, puis empruntez ce nouveau passage. Vous trouvez un coffre vert sur votre droite, ainsi qu'une manivelle à tourner au maximum sur la gauche. Vous avez ainsi élevé les deux gros socles sur la place principale et ouvert la grille au bout du couloir à droite. Tournez alors cette nouvelle manivelle jusqu'à ouvrir un passage en face et vous retrouver face à un adversaire dans la pénombre. Lorsqu'il vous fonce dessus, protégez-vous de ses attaques et préférez utiliser la magie (le Séisme d'Atlas par exemple) plutôt que vos armes blanches afin de venir plus rapidement à bout de l'ennemi. Dans ce combat, vous ne pourrez vous déplacer que d'avant en arrière. Lorsque la touche rond apparaîtra au-dessus de lui, exécutez-vous et une nouvelle cinématique se déclenchera. Suite à celle-ci, apparaît un boss qui ne semble pas du même acabit.

Au début du combat, Kratos est tellement énervé que vous ne pouvez qu'avancer en poussant des cris. Lorsque le Kraken vous attrapera, une séquence se déclenchera et vous obtiendrez ainsi l'Amélioration de la Colère des Titans. Appuyez alors sur les deux sticks en même temps pour vous libérer et rejoindre la terre ferme. Esquivez les coups et projections de ce monstre en effectuant des roulades comme à votre habitude, puis attaquez dans un premier temps le tentacule de gauche jusqu'à révéler un interrupteur sous celui-ci.

Il vous faut alors récupérer le cadavre de votre ancien allié et le poser sur l'interrupteur. Une traînée de fumée émane du sol, et il vous faut utiliser vos ailes pour vous retrouver à hauteur de la tête du Kraken et attaquer entre les deux yeux. Si vous prenez trop de temps, il vous faudra alors peut-être replacer le cadavre sur l'interrupteur après plusieurs assauts.

Lorsque vous l'aurez suffisamment touché, le monstre va planter un de ses tentacules au centre de l'arène. Vous avez compris, il est nécessaire de grimper le long de celui-ci jusqu'à devoir attaquer l'articulation. Vous devrez bientôt appuyer sur la touche qui s'affiche à l'écran afin de couper le tentacule, puis il vous faudra répéter l'opération précédente avec l'interrupteur et le cadavre afin de toucher à nouveau le front du Kraken. Il va bientôt planter un deuxième tentacule dans le mur, et vous devrez effectuer la même manipulation, en vous agrippant sous celui-ci et vous attaquant à l'articulation. Une fois que la touche apparaît à l'écran, appuyez sur celle-ci et vous couperez ce membre. Il ne vous reste plus maintenant qu'à attaquer les tentacules enroulés autour des piliers, puis lorsqu'il aura lâché le deuxième, assenez-lui le coup de grâce en actionnant le levier central.

Avancez maintenant en direction du Phénix, récupérez les contenus des coffres rouges, puis appuyez sur la touche rond une fois en face de l'oiseau. Pressez sur les touches qui apparaissent à l'écran pour finalement déclencher une cinématique. Vous atterrissez ensuite au Temple des Moires.

L'atmosphère qui baigne dans cette salle a pour effet de ralentir le temps. Allez sauvegarder au fond à droite, puis sautez sur la plate-forme en arc de cercle qui entoure la tête de la statue. Appuyez alors sur R1 pour lancer votre grappin en direction de la plate-forme en hauteur, et détruisez ce cristal. Remarquez que vous pouvez faire sonner la cloche en appuyant sur R1 à proximité du bélier, mais il vous faut pour le moment descendre au niveau de la colonne de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez afin de tourner la manivelle bleue. Positionnez-la en diagonale bas/droite, dans l'axe de l'encoche que vous pouvez apercevoir sous l'eau. Tirez ensuite le levier au fond du bassin afin d'encastrer l'encoche, puis remontez à la surface pour aller vous placer face à la cloche de droite, qui porte l'effigie de Cronos. Appuyez donc sur R1 une première fois, puis alternez entre L1 et R1 afin de la faire sonner. Ralentissez le temps, puis remontez rapidement au sommet de la plate-forme où se trouvait le cristal pour faire sonner la cloche de gauche avec le bélier. La statue commence alors à se fissurer. Redescendez ensuite au niveau de la manivelle bleue, puis tournez-la de façon à placer le bélier en face de la statue. Remontez actionner celui-ci pour révéler un passage à emprunter.

Vous voici dans une petite salle circulaire avec deux coffres rouges de chaque côté. Après les avoir ouverts, allez tout droit pour récupérer éventuellement le contenu d'un coffre bleu en passant par la droite, puis soulevez finalement la grille de l'autre côté pour atteindre le Trône de Lachésis et rejoindre le centre de l'arène. Suite à la cinématique, un combat va s'engager contre Lachésis.

Combats contre Lachésis et Atropos

Parez donc ses coups de bâton et renvoyez-lui ses boules d'énergie en appuyant au bon moment sur L1, puis frappez-la jusqu'à ce qu'elle se mette à voler continuellement dans les airs et qu'elle électrifie le sol de temps à autre. Utilisez les étincelles à disposition sur la circonférence de la pièce en vous servant du grappin, pour pouvoir sauter dans sa direction et lui assener un maximum de coups avant de retomber au sol et de répéter cette opération. Après un certain nombre d'assauts, la touche rond va finir par apparaître au-dessus de Lachésis, et il ne vous restera plus qu'à sauter dans sa direction et à appuyer sur la touche pour l'achever. Suite à la séquence, vous engagez cette fois un combat contre Atropos.

Débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent sans cesse, et utilisez votre arc en envoyant un maximum d'attaques en direction du boss. Aussi, il est préférable d'avoir un Fléau de Typhon amélioré au maximum si possible. Continuez toujours en faisant de la place à travers les microbes qui vous redonnent vie et magie, puis à force de tirer sur Lachésis, celle-ci va s'effondrer à proximité de l'épée, avec la touche rond apparue au-dessus d'elle. Appuyez donc dessus et effectuez la série de touches qui s'affiche pour venir à bout de votre ennemi. Le combat suivant va vous opposer aux deux adversaires précédents en même temps !

Attaquez-vous en priorité à Lachésis, car l'autre ne fera que vous envoyer des boules d'énergie, coincée dans les miroirs.

Une fois que Lachésis est au sol, vous avez la possibilité de ralentir le temps. Attaquez-vous maintenant un maximum à Atropos. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'elle se retrouve à nouveau coincée derrière le miroir, puis brisez celui-ci. Faites de même avec l'autre miroir lorsque vous aurez ralenti le temps une fois Lachésis à terre, puis vous viendrez à bout d'Atropos. Il ne vous restera plus qu'à terminer le combat contre Lachésis et à l'achever lorsque la touche rond apparaîtra à l'écran, puis en effectuant la série de touches imposée. Brisez alors le miroir où sont enfermées les deux soeurs, puis allez sauvegarder.

Chambre de la fileuse

Récupérez les contenus des deux coffres situés de part et d'autre du point de sauvegarde, puis avancez jusqu'à une nouvelle pièce circulaire. Grimpez alors le long de la paroi centrale puis agrippez-vous au plafond. Contournez la colonne pour atteindre l'entrée en hauteur de la salle suivante, mais avant de la franchir, sautez de cette plate-forme en direction des alcôves situées à droite et à gauche de la pièce circulaire. Celles-ci vous permettront de trouver en tout quatre coffres rouges. Rejoignez maintenant la plate-forme pour passer dans la salle suivante et détruire le mur de droite pour continuer le long d'une descente dans laquelle vous serez attaqué par une horde d'adversaires sur plusieurs secteurs. Attention, vous en avez au moins pour 10 minutes de combat... Vous trouvez enfin au bout un point de sauvegarde. Frappez la main gauche de la statue afin de pouvoir tourner une première manivelle, puis occupez-vous ensuite de la droite pour finalement déverrouiller la porte.

Ouvrez celle-ci avec R1, passez les deux lames puis montez par le côté gauche afin d'attaquer le bras et l'immobiliser quelques instants, le temps de tourner la manivelle qui ouvrira la grille du dessus. Replacez-vous au niveau de la plus haute marche puis volez jusqu'à l'alcôve où vous trouverez le coffre vert. Empruntez ensuite le parcours de lianes sur la gauche pour vous retrouver finalement agrippé au plafond et poursuivre sur la droite. Si la main vous attrape, agitez rapidement le stick pour vous libérer. Avant de redescendre, nettoyez les toiles d'araignées dans le coin, de façon à pouvoir ouvrir la grille après avoir immobilisé le bras et tournez la manivelle du dessous. Atteignez cette alcôve de la même manière que vous l'aviez fait sur le côté gauche, c'est-à-dire en vous plaçant sur la plus haute marche de l'escalier et en volant jusqu'à celle-ci.

Grimpez ensuite à la corde après avoir ouvert le coffre. Placez-vous maintenant au niveau du bras de droite puis attaquez-le afin de l'immobiliser un court instant. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve plus à droite pour ouvrir une trappe sous le bras. Immobilisez à nouveau celui-ci pour aller chercher le contenu du coffre rouge, puis remontez rapidement afin de tirer à nouveau le levier pour refermer la trappe et ainsi bloquer ce bras. Pour coincer le bras suivant, frappez-le dans un premier temps jusqu'à l'immobiliser un court instant, puis montez à la corde et sautez sur la passerelle pour actionner rapidement le levier et faire tomber une pointe en plein sur le poignet. Retournez maintenant au niveau du premier bras, pour aller tirer le mécanisme qui se trouve autour de la plate-forme, jusqu'à l'amener au troisième bras. Vous devez même dépasser celui-ci, donc occupez-vous de l'immobiliser un court instant puis retournez chercher cette curieuse machine afin de la tirer jusqu'au bout. Celle-ci va alors se placer automatiquement dans l'axe de la pointe surélevée. Marchez donc sur l'interrupteur de ce mécanisme pour enclencher le piège. Immobilisez le bras momentanément pour aller pousser celui-ci à sa hauteur. Le bras se réveille, mais frappez-le une dernière fois pour qu'il se coince finalement dans le piège. Grimpez ensuite à la corde de cette pointe pour rejoindre la plate-forme de gauche et actionner le levier. Vous vous retrouvez enfin face à la fileuse.

Dirigez-vous vers le mur de droite, en évitant les bras, afin de grimper le long des lianes à droite de la porte scellée. Agrippez-vous au plafond, puis continuez à grimper en haut à droite de la paroi, où vous devrez frapper les corps qui gisent sur la colonne horizontale. Vous débloquez ainsi le mécanisme permettant de déplacer la poutre. Vous remarquez que celle-ci est positionnée au niveau d'une première lumière bleue. Immobilisez le bras de manière à tirer la poutre au niveau de la troisième lumière. Une fois celle-ci éclairée, allez tirer le levier qui se trouve au centre, ce qui permettra à une des lames d'atteindre votre hauteur et de se placer bientôt entre vous et la fileuse.

N'hésitez pas à ralentir le temps afin justement d'en disposer assez pour immobiliser les bras. Tournez la pointe de la lame dans la direction du visage de votre ennemi, puis appuyez sur R1 en dirigeant ensuite le stick vers l'arrière et vous n'avez plus qu'à effectuer la série de touches qui s'affiche à l'écran.

Une fois venu à bout du boss, passez l'ouverture de gauche jusqu'à trouver à gauche un levier à actionner. Franchissez les deux grilles en passant sous l'eau, en ayant éventuellement rechargé votre jauge de santé à l'aide du coffre vert au coin, puis poursuivez jusqu'au point de sauvegarde. Tirez ensuite le levier qui se trouve au centre puis redescendez face à la fileuse.

Tirez alors au maximum la première bobine à droite du levier central, et dépêchez-vous maintenant de rejoindre le miroir à proximité du point de sauvegarde afin de sauter dedans. Si vous avez été assez rapide (bon, c'est vrai... Vous pouvez aussi ralentir le temps, mais c'est faisable sans ;-)), vous vous retrouverez à l'instant fatidique de votre combat contre Zeus et pourrez changer le cours du temps en l'affrontant avec une meilleure mine qu'au début de l'aventure.

Combat final contre Zeus

Dans la première partie du combat, outre le fait de faire trembler le sol et de lancer des éclairs, Zeus fait apparaître des sirènes. Achevez ces dernières en appuyant sur la touche rond, puis Zeus posera son poing sur le sol. Ce sera le moment de l'attaquer, et vous devrez à nouveau lui faire reposer en tuant d'autres sirènes. Au bout d'un moment, la touche rond apparaîtra au-dessus de la main et il vous restera à vous en approcher pour appuyer sur ce bouton et passer à la deuxième partie du combat. Zeus va alors retrouver une taille normale et continuera à vous envoyer des éclairs et autres coups de poings. Essayez de vous protéger au maximum des éclairs avec votre toison, puis utilisez le Séisme d'Atlas et le Courroux de Cronos en plus des coups d'épée, pour que Zeus finisse par vous donner de nombreux orbes et par vous voler votre lame. Dans cette phase du combat, affrontez-le avec vos lames d'Athéna en utilisant les mêmes sorts de magie que précédemment et vous finirez par faire apparaître la touche rond au-dessus de lui. Tapotez cette touche pour lui enlever l'épée des mains, et vous devrez bientôt le rejoindre au niveau des piliers pour appuyer sur R1, ce qui permettra à Kratos d'en arracher un. Suite à ceci, la même séquence va se répéter, c'est-à-dire que Zeus, après avoir reçu vos coups d'épée, va finir par la reprendre et vous devrez le renvoyer dans les piliers pour appuyer sur R1 au niveau du même pilier que précédemment. Vous voici ensuite dans la phase finale du combat, où Zeus reprendra sa forme gigantesque et lancera des décharges électriques sur le sol. Vous devrez alors tapoter le bouton rond, puis effectuez bientôt la série de touches qui s'affiche à l'écran lorsque Zeus s'approchera avec l'épée, et vous conclurez ce combat. Après la cinématique, vous revoici dans la chambre de la fileuse et vous devez à nouveau aller tirer le fil de la bobine située à droite du levier central. Remontez alors rapidement pour franchir une dernière fois le miroir. Il ne vous reste plus qu'à suivre le dénouement de God of War II.

MESSAGE DANS LE CIEL

Dans le premier God of War, effectuez la manipulation suivante, appuyez sur R2 :

1. A côté du coffre situé en haut à gauche du temple de l'Oracle.
2. Au sommet du monticule de terre près du fossoyeur.
3. Entre les 2 piliers enflammés, ceux où la caméra nous donne une vue d'ensemble du temple de l'Oracle.

En cas de succès, un message s'écrira dans le ciel.

ASTUCES POUR GOD OF WAR II

Arène des Moires

L'arène des Moires vous sera accessible après avoir obtenu le rang global "Titan" aux défis des titans.

Urnes

Urne de Gaïa

Pouvoir : Obtenir 10 fois plus d'orbes rouges.
Emplacement : Cité de Rhodes - Prenez le bloc et amenez-le au fond du couloir de droite. Cassez l'aigle et grimpez sur la rambarde du haut pour pouvoir récupérer l'urne en hauteur.

Urne des Gorgones

Pouvoir : Donner à vos armes la capacité de pétrifier l'ennemi.
Emplacement : Ruines des oubliés - Retournez jusqu'au tapis roulant où se trouvent des rayons pétrifiants, et détruisez

ces derniers avec la toison.

Urne de l'Olympe

Pouvoir : Bénéficier d'une magie illimitée.
Emplacement : Traversée des plaines - Prenez la statue de droite et amenez-la en bas, près du bassin. Nagez de l'autre côté, ralentissez le temps, utilisez le grappin, et foncez à gauche de la grande statue.

Urne de Prométhée

Pouvoir : Bénéficier d'une colère des titans illimitée.
Emplacement : Atlas - Cassez le premier gros stalactite que vous rencontrez pour révéler une pièce secrète.

Urne des Moires

Pouvoir : Avoir plus de temps pour exécuter des combos.
Emplacement : Obtenir un classement global d'au moins Mortel aux défis des titans.

Urne de Poséidon

Pouvoir : Utiliser la colère de Poséidon à la place du courroux de Cronos.
Emplacement : Obtenir un classement global d'au moins Spartiate aux défis des titans.

Message dans le ciel + 3000 orbes rouges

Pour réussir la manipulation que vous pouvez voir dans la vidéo, il suffit d'appuyer sur la touche R1 à 4 endroits différents où vous pouvez voir sur le sol une petite étoile.

- Sur le monticule en pierre au début.
- Dans le coin sombre juste avant de sortir.
- Sur le côté droit avant les grappins.
- Parmi les racines sur la plate-forme centrale.

Attention, l'astuce ne marchera pas si vous n'avez pas encore tué Persée.

COFFRES D'OR DE GOD OF WAR II : DIVINE RETRIBUTION

Coffre d'or de vie

Salle d'Atropos : Passez la porte trouble, ralentissez le temps et repartez immédiatement à gauche au lieu de sauver le deuxième traducteur.

Coffre d'or d'orbes

Antichambre du destin : Revenez dans les marais des oubliés où vous avez rencontré le roi barbare avant de continuer votre chemin.

Coffre d'or de magie

Salle d'Atropos : Peu avant la chambre du Phénix, cassez le mur de droite avec votre arc après avoir traversé une salle inondée de lave.

God of War Collection Volume II

© Sony / Ready At Dawn Studios 2011

Solution de God of War : Chains of Olympus

Introduction

Après avoir marqué les esprits sur Playstation 2, et avant son apparition sur Playstation 3, la série God of War marque un arrêt sur Playstation Portable. Toujours au centre de l'action, Kratos ne se laisse pas impressionner par la taille réduite de l'écran et se montre dans toute sa splendeur en tant que véritable machine de guerre. Cette solution vous permettra de profiter du jeu au maximum en trouvant tous les yeux de Gorgone et toutes les plumes de Phénix cachés dans les coffres au fil de l'aventure. Les premiers vous permettront d'augmenter votre jauge de vie tandis que les secondes feront grandir votre niveau maximal de magie.

Chapitre 1. Les Rives de l'Attique

Le toit

Vous débutez le jeu dans le feu de l'action. Perché sur le toit d'un bâtiment, Kratos vous permet de vous faire la main en vous défoulant sur les 5 premiers gardes perses qui vous sautent dessus. Le jeu vous donnera quelques indications sur la manière de déclencher des attaques légères, des attaques lourdes et des saisies. Entraînez-vous sur ces premiers ennemis. Un bateau lancera une charge dans votre direction. Vous devez riposter en utilisant la grosse machine. Prenez cependant le temps de vous occuper des nouveaux gardes assez fous pour vous attaquer. Cela vous permettra de gagner quelques orbes rouges supplémentaires, ce qui est toujours bon à prendre. N'oubliez pas non plus de briser les caisses si ce n'est pas déjà fait. Elles renferment elles aussi des orbes. Servez-vous ensuite de la grande arbalète pour couler le navire. D'autres bateaux se mettront à tirer et parviendront à percer le toit du bateau ce qui vous donnera l'occasion de descendre.

L'intérieur du bâtiment

Vous arrivez dans une pièce où quelques gardes perses se battent contre des spartiates. Ne faites pas dans le détail et frappez dans le tas pour tuer tout le monde. Si vous le souhaitez vraiment, tentez d'épargner vos alliés spartes, mais cela n'est pas nécessaire. Notez la présence d'un coffre vert dans cette pièce. Mieux vaut le garder pour plus tard puisqu'un combat un peu plus important vous attend dans quelques secondes. Par contre, ne vous privez pas pour casser les tonneaux aux quatre coins de la salle. Ouvrez la grande porte du fond. Un cyclope vous surprendra et tentera de vous écraser avec son arme. Défendez-vous en martelant la touche qui apparaît. Vous parviendrez à repousser son assaut et serez même aidé en cela par un basilic qui ne fera qu'une bouchée de votre précédent ennemi. Problème : le gros lézard s'en prend désormais à vous. Le battre ne pose pas vraiment de problèmes puisqu'il suffit de vous approcher de sa gueule et d'enchaîner les combos sans trop vous poser de questions. Faites tout de même attention aux boules de feu que le reptile lâche de temps en temps. Peu avant de vider sa barre d'énergie, vous pourrez déclencher un mini-jeu, véritable marque de fabrique de la série. Pour cela, suivez les touches qui apparaissent à l'écran. Kratos réalisera des mouvements très classe pour assommer son ennemi. Ramassez ensuite l'arme du cyclope et frappez le basilic pour qu'il s'avoue vaincu et libère le chemin. Avant de continuer, faites le plein de santé en allant ouvrir le coffre vert de tout à l'heure.

La plage

Le basilic est en train de semer la zizanie en ville. Vous devez le suivre mais le chemin qui mène à lui est plutôt risqué. Les bateaux bombardent la côte et mettent à mal les défenses de la cité. Progressez sur la plage en prenant garde aux tirs des navires. Vous verrez d'ailleurs des cercles apparaître là où les tirs sont supposés arriver. Evitez ces zones pour ne pas vous faire avoir par les explosions. Pensez à frapper les petites barricades éparpillées çà et là afin de gagner des orbes rouges. Vous trouverez assez rapidement un bélier. Poussez l'engin près de la porte mais ne l'utilisez pas encore pour défoncer la porte. Frappez plutôt les caisses et ouvrez les coffres. L'un d'eux renferme le premier oeil de gorgone du jeu. Notez qu'il y a aussi un point de sauvegarde si vous sentez l'envie de sauver votre partie. Utilisez maintenant le bélier en appuyant plusieurs fois sur la touche indiquée. Vous devrez vous y reprendre à deux fois pour défoncer la porte.

La cité

Le comité d'accueil de la cité n'est pas très imposant. Quelques gardes à peine sont là à vous attendre. Vous n'en ferez qu'une bouchée. Suivez les escaliers et arrêtez-vous au moment où quelqu'un vous tire dessus. Il s'agit d'un archer posté de l'autre côté de la zone inondée. Ne vous faites pas prier pour aller le saluer, lui et ses amis. En tout, vous devrez tuer 4 archers et 2 autres gardes. Outre les caisses, il y a aussi un coffre vert à ouvrir dans le coin.
La porte du fond est reliée à un mécanisme à tourner. Dès que vous commencez à l'actionner, 2 soldats feront leur apparition. Tuez-les et retournez manoeuvrer la roue. Deux autres gardes arriveront alors. Tuez-les aussi puis recommencez à tourner. La porte ne reste malheureusement pas ouverte bien longtemps et commence même à se refermer dès que vous lâcherez le mécanisme. Courez pour l'atteindre et faites une roulade pour la franchir. Plusieurs soldats et archers vous attendent dans la zone suivante. Ils ne vous poseront aucun problème. Courez complètement à droite et frappez les planches branlantes de la structure. Vous découvrirez une zone cachée renfermant deux coffres rouges.

Revenez vers le milieu de la scène et détruisez aussi les planches à ce niveau. Vous trouverez une échelle. Montez. Le coffre du premier étage contient un oeil de Gorgone. Continuez votre ascension jusqu'à atteindre les toits.

Les toits de la cité

Donnez un violent coup de pied sur la palissade pour l'écarter et vous ouvrir un passage. Vous voilà de nouveau sur les toits de la ville. Le basilic exprime sa colère dans le fond de l'écran, vous vous occuperez de lui plus tard. Pour le moment, il y a plus urgent avec les quelques gardes présents à vos côtés. Récupérez les orbes rouges dans le coffre tout à gauche puis continuez votre périple en passant sur la droite. Il faudra avancer prudemment sur la poutre pour ne pas tomber dans les flammes en contrebas. Si vous glissez, pas de panique, Kratos sera capable de s'accrocher et de remonter sur la poutre. Vous trouverez un coffre vert juste après ce passage délicat. Ouvrez la porte en appuyant rapidement sur la touche indiquée.

Le roi perse

Vous trouverez le roi perse qui vous défie au combat. Le roi est accompagné de 13 gardes qui arrivent peu à peu dans la salle. Mieux vaut se débarrasser d'eux assez rapidement pour pouvoir se concentrer sur le roi en dernier. Le chef des Perses est assez résistant mais pas forcément très difficile à battre. Utilisez des attaques à longue distance afin d'éviter sa grande lame. Prenez aussi garde à son pouvoir Efreet qui invoque un monstre de feu. Le roi ne l'utilise pas souvent, mais il peut faire mal si vous vous trouvez devant lui lorsqu'il décide de s'en servir. Lorsque vous aurez suffisamment épuisé votre adversaire, un mini-jeu se déclenchera. Il vous faudra appuyer le plus de fois possible sur la touche pour gagner le duel, achever l'ennemi par un violent coup de caisse sur la tête et lui voler son pouvoir Efreet. Six gardes accourent pour venger leur roi. Profitez de leur présence pour tester votre nouveau pouvoir. Notez que des orbes bleus feront désormais partie du jeu et permettront de restaurer votre jauge de magie. Deux portes s'ouvriront juste après cela. Prenez d'abord la porte de droite pour accéder au mini-jeu sexy. Pour vous remercier de les avoir sauvées, deux femmes s'offriront littéralement à vous. Appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour remporter ce jeu et afin de gagner des orbes rouges. Prenez maintenant la porte de gauche où vous trouverez un point de sauvegarde.

La forteresse déchue

Ouvrez la lourde porte derrière le point de sauvegarde. Vous voilà de nouveau sur les toits. Le basilic est au fond de l'écran et crache du feu. Il ne peut vous atteindre si vous restez vers le centre mais vous brûlera si vous tentez d'ouvrir la porte de droite. Notez aussi que des ennemis montent vous rejoindre. Vous pouvez pousser les échelles pour les

empêcher d'arriver ou tout simplement les battre. Ils sont très faciles à terrasser et constituent une bonne petite source d'orbes rouges. Il y a en tout une vingtaine de soldats qui arriveront ainsi. Le coffre renferme des orbes à récupérer. Reste maintenant à s'occuper du lézard. Pivotez l'arbalète vers lui pour lui faire une petite piqûre. Le basilic ira voir ailleurs et vous laissera tranquille pour ouvrir la porte. Avant de le faire, placez l'arbalète face au fond du décor et tirez en plein milieu. Même si vous ne le verrez pas forcément, vous toucherez de plein fouet un bâtiment qui s'effondrera et livrera quelques secrets dans la prochaine partie. Au milieu de la prochaine salle se trouve un grand mécanisme. Ne l'utilisez pas encore. Montez plutôt à l'échelle pour récupérer quelques orbes rouges ainsi que votre première plume de Phénix. Vous pouvez maintenant tourner le mécanisme. Il s'agit d'un ascenseur qui vous conduira quelques étages plus bas.

Le cyclope

En bas, vous vous trouverez confronté à un nouveau cyclope. Cette fois, le basilic ne sera pas là pour vous aider. Prenez donc votre courage à deux mains et partez affronter votre adversaire. Le cyclope est plutôt résistant, aussi il faudra être patient avant de le voir faillir.
Abusez de la technique Efreet pour multiplier les dégâts et faites surtout très attention à ne pas vous faire écraser par les poings de l'ennemi. Effectuez des roulades lorsque vous vous sentez en danger. Notez que deux coffres peuvent vous aider à retrouver de la santé et du pouvoir magique. C'est toujours utile, notamment pour continuer à lancer Efreet. Au bout d'un moment, le cyclope montrera quelques signes de faiblesse. Lorsque le symbole apparaît au dessus de sa tête, déclenchez l'attaque chorégraphiée pour l'achever. Quatre archers se chargent de vous accueillir dans la zone suivante. Occupez-vous d'eux avant de récupérer un oeil de Gorgone dans un coffre à gauche. Notez qu'il y a un autre coffre rouge ainsi qu'un point de sauvegarde.

Le siège d'Athènes

Montez là où se trouve l'échelle et continuez en suivant le mur. En haut, plusieurs gardes et archers vous accueillent. Faites le ménage en notant que les gardes arrivent par deux échelles. A vous de choisir d'éliminer tout le monde un à un ou de bloquer leur arrivée en poussant les échelles. Vous voyez maintenant le bâtiment détruit vers le milieu de la zone ? Il s'agit de celui que vous avez abîmé plus tôt avec l'arbalète. Le coffre qu'il renferme vous donne votre quatrième oeil de Gorgone. Il y a aussi un coffre alternant entre bleu et vert pour vous redonner de la vie ou de la magie. La petite zone gardée par 2 archers est également très intéressante à fouiller. Vous devrez sauter pour l'atteindre. Les deux coffres là-bas vous donneront des orbes rouges pour le premier et une seconde plume de Phénix pour le second. Revenez sur la muraille principale et détruisez la grande croix en bois de droite. Il y a un levier juste derrière. Il s'agit d'un nouvel ascenseur qui vous ramènera en bas.

Le marché

Vous arrivez devant des grands escaliers au pied desquels se trouve un petit marché. Entre les stands, vous trouverez un coffre rouge. Si besoin, vous pourrez aussi profiter de la présence d'un coffre vert juste en bas des escaliers. Ouvrez la porte en haut des marches. Elle donne accès à une zone remplie de soldats et d'archers. Deux tireurs sont postés tout au fond, mieux vaut les tuer en premier pour ne pas recevoir trop de flèches. Deux autres archers se trouvent sur une plate-forme, plus loin à droite. Frappez dans le tas pour réduire à néant tout danger. Notez que vous devriez bientôt avoir suffisamment d'orbes rouges pour améliorer vos lames du chaos. Si ce n'est pas encore le cas, encore un peu de patience, cela ne saurait tarder. Une fois seul, vous pourrez ouvrir les différents coffres. Après cela, poussez la grosse caisse vers la gauche, là où se trouvait le premier couple d'archers. Votre but est de positionner la caisse sur le gros disque par terre. Il s'agit d'un bouton qui ouvrira la porte du fond. Avant de la passer, revenez sur vos pas et emparez-vous du cadavre jeté par le basilic. Transportez le corps dans la nouvelle zone et déposez-le sur le second bouton afin d'ouvrir une autre porte. Entrez par là, récupérez les orbes rouges, verts et bleus puis enregistrez votre partie grâce au .

Les frappes du basilic

Plus loin dans le couloir, après le point d'enregistrement, vous trouverez une plume de Phénix. Soulevez la lourde porte et préparez-vous à retrouver votre ami le basilic. Le début du combat ressemble fort à votre première rencontre avec le lézard. Restez bien au niveau de sa tête, sans quoi il vous écrasera avec l'une de ses pattes. Alors que vous le frapperez, il tentera de vous croquer. Protégez-vous simplement lorsqu'il montre les dents. Le bon rythme consiste à lui asséner une salve d'attaques puis vous protéger. Répétez cela plusieurs fois jusqu'à ce que le basilic s'énerve. Il

donnera un violent coup de tête mais vous parviendrez à la repousser en alternant les touches de gâchette, comme indiqué à l'écran. Votre ennemi reculera alors de quelques mètres et crachera quelques flammes. Sautez par-dessus puis avancez pour répéter la même tactique jusqu'à ce que le saurien se réfugie en haut du mur du fond. Evitez les boules de feu qu'il crache tout en courant vers sa patte sur la gauche. Déclenchez la séquence de mini-jeu pour le blesser. Notez que le jeu vous demande de tourner le stick analogique à la fin de cette séquence. Ne vous précipitez pas et suivez alors le rythme donné par le jeu. Si vous allez trop vite, il faudra recommencer. Si vous réussissez, Kratos fera tomber une tour sur le basilic, ce qui doit faire relativement mal mais qui ne sera pas fatal au lézard. Il faudra en effet recommencer depuis le début la séquence de combat et faire tomber une seconde tour sur le basilic. Pendant ce second round, faites attention aux boules de feu que votre ennemi lancera deux par deux.
Après avoir reçu la seconde tour sur la tête, le basilic sera plutôt sonné mais ne s'avouera pas encore vaincu. Frappez-le encore un peu (attention à ses attaques, plus rapides et nombreuses) puis déclenchez la séquence qui permettra enfin d'achever la grosse bête. Le niveau se termine, laissant Kratos face à un nouveau mystère. Pourquoi le monde est-il désormais recouvert d'un voile noir ?

Chapitre 2. La cité de Marathon

La falaise

Ce chapitre commence par une bonne nouvelle puisqu'il vous accorde dès le départ une plume de Phénix dans le coffre à votre gauche. Descendez de la falaise en escaladant le mur à droite. Vous trouverez un coffre rouge juste en bas. Continuez votre descente en vous accrochant encore une fois au mur. Vous voilà à l'entrée de la cité de Marathon où un joli point de sauvegarde vous attend. Brisez la barricade sur la droite pour entrer dans une salle où vous assisterez au meurtre d'une femme par un soldat de l'ombre. Vous devez absolument battre ce soldat pour poursuivre votre progression. Dans la mesure où ce dernier parvient généralement à bloquer vos attaques normales, privilégiez les attaques fortes et les prises. Le soldat n'est pas très résistant et mettra rapidement les genoux à terre. Cassez les planches au fond de la salle suivante pour trouver deux coffres et récupérer quelques orbes. Revenez dans la salle précédente et empruntez le passage à gauche pour sortir.

Les rues de Marathon

Dans la rue, vous tomberez dans un guet-apens où de nouveaux soldats de l'ombre vous coinceront. Frappez tout ce beau monde puis allez ouvrir le coffre dans la petite maison juste dans le tournant. D'autres soldats vous attendent un peu plus loin, dont certains munis d'arcs. Vous pourrez rentrer dans d'autres maisons à ce niveau pour trouver de nouveaux coffres rouges. Ne ratez pas la demeure qui contient 2 coffres, ce serait dommage. Au bout de la rue, vous tomberez sur une caisse en flammes qui semble insensible aux pouvoirs de Morphée. Ne vous endormez pas et avant de faire quoi que ce soit d'autre, filez sur la gauche où se cache un oeil de Gorgone. Si vous avez suivi cette solution depuis le départ, vous obtiendrez ainsi votre cinquième oeil, ce qui vous donnera une barre d'énergie plus importante. Faites attention à ne pas toucher le brouillard qui vous ferait perdre de la vie et poussez la caisse jusqu'à la porte que vous devrez soulever.

La charrette

Dès votre entrée, ouvrez le coffre caché sur votre gauche afin de récupérer un nouvel oeil de Gorgone. La grande zone dans laquelle vous avez pénétré abrite des créatures proches des méduses, mais qui au lieu de vous pétrifier, vous immobilisent un court instant en lâchant un cri aigu. Utilisez les attaques fortes pour commencer puis la séquence de mini-jeu pour achever l'adversaire. Notez que ces crieuses continueront d'arriver à l'infini tant que vous n'aurez pas tourné le mécanisme pour bloquer leur accès. Malheureusement, seules les trois premières créatures vous donneront des orbes rouges. Tuez-en donc trois puis tournez le mécanisme pour être tranquille. Tant que vous y êtes, tuez aussi les archers postés sur la droite près d'une charrette. Emparez-vous de la torche sur la statue pour enflammer la paille sur le chariot. Cela vous permettra tout à l'heure de progresser au milieu de la brume. Poussez alors la charrette jusqu'à trouver un archer sur la gauche. Tuez-le et ouvrez les 2 coffres à ses côtés. Poussez encore un peu la carriole jusqu'au second archer, sur la droite cette fois. Même chose, frappez-le puis ouvrez les coffres. L'un d'eux contient une plume de Phénix, le cinquième si vous n'en avez pas manqué depuis le début. Ce sacrifice vous permettra de profiter d'une barre de magie plus importante.

Dents-de-sabre

Le périple avec la charrette se conclut par un combat en arène fermée contre une sorte de tigre à dents-de-sabre. Le félin semble peu vigoureux et ne vous attaquera pas beaucoup. Profitez donc de sa léthargie pour le frapper sans relâche et déclenchez la séquence nécessaire pour l'achever. Vous pourrez continuer votre chemin en détruisant les rochers sur la droite. Quelques soldats vous accueillent juste après avec leurs arcs. Escaladez le petit mur sur la gauche et courez au point de sauvegarde si le coeur vous en dit.

Chapitre 3. Le temple d'Helios

L'Autel des Destriers

Vous arrivez dans une zone où vous pouvez examiner plusieurs choses : des écrits vers le haut, des chevaux vers la droite et un cercle au centre. Ces éléments trouveront leur utilité un peu plus tard dans le jeu. Traversez le grand chemin sur la gauche. Vous tomberez sur un groupe d'ennemis que vous devrez obligatoirement battre.
Votre route vous conduira ensuite à escalader une paroi. La petite zone sur la droite ne sert pas encore à grand-chose. Continuez donc à escalader. Suivez la paroi sur la gauche puis vers le haut pour enfin atteindre l'entrée du temple d'Hélios. Athéna vous mettra au courant de ce que les Dieux attendent de vous. Votre mission consiste à renvoyer Helios dans les cieux pour mettre un terme aux agissements de Morphée. En effet, sans soleil, la déesse a endormi de nombreux Dieux pour étendre son pouvoir.

L'entrée du temple

Courez sur la gauche. Vous trouverez un oeil de Gorgone de l'autre côté de la piscine. Revenez au centre, passez devant les escaliers puis rendez-vous un peu plus au nord, toujours sur la gauche. Il y a là un coffre rouge qui vous délivrera quelques orbes rouges. De retour au centre, foncez désormais vers le point de sauvegarde que vous pouvez apercevoir au nord. Il y a un coffre vert juste à ses côtés ainsi qu'un levier à tirer.

Le temple d'Helios

La plate-forme vous conduit à l'étage supérieur. Là, quelques ennemis apparaissent et commencent à lancer des bombes sur vous. Ne vous approchez pas trop d'eux car il y a d'abord une plume de Phénix à récupérer dans un coffre en bas des escaliers de droite. Frappez les ennemis que vous pouvez atteindre. L'un d'eux restera forcément derrière une grille et vous ne pourrez pas l'atteindre. Vous ne pourrez rien faire non plus pour ouvrir la porte car les bombes du dernier ennemi explosent à chaque tentative d'ouverture que vous déclencherez. Laissez-la donc tranquille pour le moment et empruntez les escaliers de gauche. Ils vous conduiront vers un nouveau combat, puis vers un coffre et enfin vers un levier. Celui-ci ouvre une porte, mais pas celle à laquelle vous vous attendiez. Pour franchir cette dernière, vous devez revenir à la plate-forme ascenseur, descendre, revenir au centre de l'entrée du temple puis monter les escaliers à gauche. Vous serez confronté à un troupeau d'ennemis assez résistants mais avec de la patience et une utilisation judicieuse de vos combos, vous sortirez vainqueur du combat. Continuez votre ascension pour enfin tomber sur le lanceur de bombes. Réglez-lui rapidement son compte et tirez le levier juste à côté. Il ouvrira la grille vous permettant de revenir devant la fameuse porte impossible à approcher plus tôt. Accrochez vos deux lames sur les portes puis tirez pour vous frayer un passage.

Les deux statues

Suivez le long corridor parfaitement lustré. Pensez à briser les jarres et la statue pour recevoir des orbes rouges. Le couloir débouche sur une grande salle où vous devrez vous battre contre une nuée d'oiseaux. Ouvrez ensuite le coffre rouge sur la gauche. Tirez les deux statues. Chacune cache un levier associé à une porte. Tirez les deux et visitez d'abord la porte de droite. La salle dans laquelle vous entrez marque une étape importante dans le jeu puisque c'est à partir de maintenant que les choses sérieuses commencent. Le niveau de difficulté semble effectivement monter d'un cran avec le nouveau type d'ennemi à affronter. Il s'agit de soldats tenant des épées enflammées. Ces adversaires peuvent briser votre défense. Observez donc leurs mouvements et dès qu'ils sautent sur vous, faites une roulade pour les éviter. Une fois que vous êtes hors de danger, lancez un combo pour faire quelques dégâts. Chaque soldat doit être achevé par une séquence à déclencher. Notez la présence d'un coffre vert dans cette salle. Il vous sera d'un grand secours pendant le combat. Tirez le levier au fond à droite. Il permet d'ouvrir une porte derrière la grille mais vous ne pouvez pas vous y rendre comme ça. Il vous faut au préalable revenir dans la salle aux statues et emprunter cette fois le chemin de gauche. Détruisez les statues dans le couloir, ouvrez le coffre tout au bout puis utilisez le point de

sauvegarde.

La grande salle

Conformément au nom de cette section, vos pas vous conduisent dans une grande salle haute de plusieurs étages. Descendez la première série de marches et ouvrez les 2 coffres rouges puis le troisième coffre qui vous donne une plume de Phénix. Placez-vous sur la plate-forme centrale et brisez les deux verrous qui la tiennent à niveau. Vous commencerez alors à descendre. Pendant le trajet, de nombreux soldats de feu viendront vous chercher des noises.

Faites très attention à eux d'autant que la zone de combat est très restreinte. Lorsque le dernier d'entre eux aura été vaincu, vous ne serez pas encore au bout de vos peines car une armure volante fera aussi son apparition pour vous affronter. S'il vous reste de la magie, lancez plusieurs Efreet. Sinon, suivez la combinaison de touches que vous donne le jeu afin de faire tomber le bouclier puis frappez comme un forcené. Après ce joli, mais épuisant combat, vous serez récompensé par plusieurs coffres. Montez les escaliers.

La statue d'Eos

Le chemin de droite vous mène à une statue à détruire, celui de gauche à deux coffres rouges. Récupérez tous les orbes rouges que vous pouvez puis poussez le pilier qui scintille. Il vous conduit au centre de la salle où Eos, la soeur d'Helios, vous parle et vous demande de franchir les portes de l'Olympe muni du bouclier du Soleil. Placez-vous sur la zone qui scintille au sol puis tirez le pilier pour construire un pont de fortune. Tournez à gauche pour récupérer un énième coffre rouge, continuez par la porte ouverte par Eos.

Le bouclier du Soleil

Le bouclier n'est pas très loin. Mais avant de le récupérer, passez par la porte de gauche. Il y a un coffre rouge aux pieds des marches. Montez et vous trouverez 2 autres coffres rouges sur la balustrade ainsi qu'un oeil de Gorgone. Redescendez et acharnez-vous contre le trône. C'est le seul moyen de prendre le bouclier solaire. Dès que vous vous serez emparé de l'objet, 3 soldats de feu décideront de venir vous attaquer. Maintenant que vous avez le bouclier, vous serez capable de vous protéger de leurs puissantes attaques. Pensez juste à l'utiliser au bon moment pour bloquer leurs coups. Une fois le combat terminé, ce sera aussi le bouclier qui vous permettra d'ouvrir la porte pour continuer votre aventure. Placez-le dans l'encoche pour que le passage puisse s'ouvrir. Les coffres qui vous attendent dans la salle suivante seront parfaits pour remplir vos jauges de santé et de magie. Profitez aussi du point de sauvegarde pour enregistrer la partie. Montez les escaliers en colimaçon.

Retour à l'entrée du temple d'Helios

Les escaliers mènent dehors, vers l'entrée du temple. Morphée ne vous a pas attendu et a continué son oeuvre macabre en étendant son ombre aux alentours. Montez les escaliers de gauche et battez les soldats et les créatures à dents longues qui vous attendent là-haut. Utilisez le bouclier sur la plate-forme. Cela crée des escaliers qui vous conduisent devant une nouvelle porte que le bouclier permettra encore une fois d'ouvrir.

L'énigme du Destrier Euros - vent de l'est

Vous voilà confronté à la première énigme chevaline du jeu. Avant de vous y atteler, récupérez les orbes contenus dans le coffre à gauche. Poussez ensuite les deux statues sur leur socle respectif. Tirez le mur et courez vous placer dans le creux à sa gauche. Cela vous permettra de traverser le mur sans problème. Là, tirez les deux statues afin que les rayons de lumière pointent le symbole sur le mur. Placez-vous sur ce symbole et sortez le bouclier. En accumulant de la puissance lumineuse, vous pourrez renvoyer le rayon à votre tour. Récupérez la plume de Phénix dans le coffre situé dans le coin droite de l'écran. Revenez ensuite au point de départ en utilisant l'encoche dans le mur. Montez et activez le cheval. Des marches apparaissent dans votre dos. Avant de les utiliser, ouvrez la porte du fond, derrière le cheval. Elle cache 2 coffres rouges. Ce serait dommage de passer à côté. Descendez les marches et suivez le corridor jusqu'à ce qu'Eos vous indique un portail à emprunter. Avant d'y courir, ouvrez le coffre situé à droite et emparez-vous du neuvième oeil de Gorgone de la partie. En franchissant le portail, vous serez immédiatement transporté vers les grottes de l'Olympe.

Chapitre 4. Les grottes de l'Olympe

La grotte inondée

Un point de sauvegarde vous tend les bras dès votre arrivée. Sautez dans l'eau et nagez vers la droite. Vous trouverez dans ce coin de la grotte 2 coffres rouges ainsi qu'un oeil de Gorgone. Revenez vers le centre et escaladez le mur entre les deux torches. Le chemin sur la paroi vous conduit vers la statue d'un triton. Emparez-vous de son arme. La lance de triton vous donne la faculté de plonger et de rester sous l'eau. Ne vous privez donc pas et faites le grand plongeon. Sous l'eau, vous trouverez 2 coffres vers la gauche. Allez ensuite à droite et défoncez la grille en piteux état grâce à la super charge de Kratos. Suivez le passage étroit jusqu'à trouver une seconde grille à démolir. La zone suivante abrite plusieurs coffres, dont un qui renferme une plume de Phénix. Reprenez votre nage et défoncez deux autres grilles pour enfin arriver à un levier. Tirez celui-ci. Il permet à l'une des statues dans la grande salle de libérer un nouveau passage. Nagez à la surface et escaladez la même paroi que tout à l'heure. Cette fois, prenez à gauche au lieu de tourner à droite puis montez jusqu'à la petite grotte.

Le Minotaure

Soulevez la porte. Vous croiserez le premier minotaure du jeu juste derrière celle-ci. Cet ennemi dispose d'une puissante charge à même de vous blesser. Faites un bon usage des roulades pour l'éviter.
Utilisez aussi Efreet pour prendre l'avantage. Parfois, le minotaure fait tournoyer son épée et balaye une grande zone autour de lui, mieux vaut ne pas être à ses côtés lorsque cela arrive. Pour le reste, ce n'est que patience et acharnement. Notez tout de même que le coffre de droite peut vous être d'un grand secours pour remonter vos jauges de vie ou de magie. Tournez le mécanisme pour faire apparaître un pont. Traversez ce pont et ouvrez la porte.

Eos

Eos vous attend derrière la porte et vous renseigne sur la suite de votre mission. Suivez le courant d'eau. Dès que Kratos n'aura plus pied, plongez. Vous trouverez un coffre à ce niveau et obtiendrez ainsi un nouvel oeil de Gorgone. Continuez d'avancer jusqu'aux soldats de feu à terrasser. A côté du coffre qui vous rendra de la vie, utilisez le point de sauvegarde pour mettre votre partie au chaud.

Le feu originel

Ramassez le feu originel par terre. Cet objet vous permet de renvoyer les attaques à leurs expéditeurs à condition d'adopter le bon timing avec le bouclier. Concrètement, vous devez utiliser le bouclier au dernier moment pour que l'attaque envoyée par un ennemi puisse se retourner contre lui. Pour vous entraîner, les trois grandes statues vous mettront justement au défi. Renvoyez leurs attaques pour les détruire et recevez la lueur de l'aube, autrement dit votre propre arme de jet. Utilisez cette nouvelle attaque pour éliminer un à un les 6 ennemis qui se postent là où se trouvaient les statues. Une fois seul, vous pourrez continuer votre chemin. Passez par le trou de gauche puis tournez encore à gauche. Il y a une plume de Phénix à récupérer. De l'autre côté du couloir, ce sont 2 coffres rouges à vider de leur contenu qui vous attendent. Empruntez maintenant le passage du milieu et avancez jusqu'à tomber sur un petit groupe de soldats de feu. Sautez dans l'eau en contrebas et nagez vers l'entrée de la caverne, là où se trouve le point de sauvegarde au fond de l'écran. Empruntez le portail pour retourner au temple d'Helios.

Chapitre 5. Retour au temple d'Helios

Le retour au temple

Vous arrivez dans le temps exactement au même endroit d'où vous êtes parti. Il vous faut donc faire le chemin inverse. Commencez à appuyer sur le petit scintillement à vos pieds puis descendez par la rampe enflammée qui apparaît devant vous. Prenez le chemin de gauche et allez ouvrir la porte. Faites le tour de la salle pour trouver les escaliers que vous devrez descendre. Vous revoilà sur l'ascenseur qui vous avait fait descendre plus tôt dans le jeu. Vous devez l'utiliser de nouveau, pour remonter cette fois. De la même manière que de nombreux ennemis vous avaient accompagné lors de votre descente, une nuée d'oiseaux se fera un plaisir de vous tenir compagnie pendant l'ascension. Ces volatiles sont une excellente réserve d'orbes rouges. Ils sont faciles à battre et rapportent gros. A votre arrivée,

ouvrez les 2 coffres rouges. Montez les escaliers puis courez vers l'extérieur où vous trouverez un coffre vert ainsi qu'une plume de Phénix. Il y a également un point de sauvegarde pour qui souhaite mettre sa partie au chaud. Ouvrez la porte qui mène vers la cour.

La cour du temple

Le comité d'accueil de la cour se compose d'un grand esprit en armure et de quatre soldats lanceurs de boules d'énergie. Occupez-vous d'abord du grand gaillard. Un projectile devrait le désarmer, après quoi vous pouvez utiliser Efreet 3 ou 4 fois pour le terrasser. Ce n'est pas plus compliqué que cela. Pour les autres, de simples combos devraient suffire à les abattre. Prenez un oeil de Gorgone dans un coin de la cour, à gauche de la porte par laquelle vous êtes arrivé.

L'énigme du Destrier Notos - vent du sud

Vous voilà maintenant confronté à une énigme qui consiste à utiliser quatre statues pour guider un rayon de lumière. Votre première action consiste à faire apparaître un champ lumineux. Il suffit pour cela d'utiliser le petit scintillement à vos pieds. Un levier sort du sol. Tournez-le afin de viser le pilier au fond à gauche. Celui-ci dévoile la première des quatre statues. Sortez-la de sa cachette et placez-la sur le socle en bas à gauche. Retournez vers le levier et visez la statue que vous venez de positionner. Le rayon lumineux sera dévié et révélera une autre statue. Placez cette deuxième statue sur le socle en bas à droite. Visez alors cette dernière avec le rayon. Vous trouverez la troisième statue, puis visez directement le pilier au fond à droite pour découvrir la quatrième et dernière statue. Vous avez désormais toutes les statues, reste cependant à les placer correctement. Notez que 2 statues sont absolument identiques et pointent leur bouclier vers le haut.
Positionnez celles-ci sur le socle du bas. Placez ensuite la statue avec le bouclier pointant à droite sur le socle en haut à gauche puis la dernière statue (avec le bouclier pointant à gauche) sur le socle en haut à droite. Une cinquième statue fera son apparition. Pointez le rayon droit sur elle, il sera dévié. Allez vous mettre sur le socle du fond (devant le cheval) et sortez votre bouclier pour charger le rayon sur l'animal. Il ne vous reste plus qu'à placer votre bouclier pour activer le destrier.

La traversée du temple

Utilisez l'ascenseur (là où se trouvait le levier) pour descendre. Plusieurs chemins s'offrent à vous. Prenez celui du fond et récupérez la plume de Phénix. Revenez sur la plate-forme centrale puis prenez la passerelle de gauche pour ouvrir un coffre rouge. Enfin, passez à droite et ouvrez la porte. Suivez le corridor parsemé de coffres et de poteries. Montez les grandes marches puis dirigez-vous vers la droite. Il y a un coffre un peu caché dans l'ombre. Il contient un oeil de Gorgone.

L'énigme du Destrier Zephyr - vent de l'Ouest

L'activation du dernier destrier est particulièrement simple. Dans la salle où vous vous trouvez, vous remarquez que la statue de gauche est déjà en place. Poussez donc celle de droite sur son socle lumineux. Cette statue est en mauvaise état, détruisez le haut et montez sur le socle vous-même. Chargez un rayon droit devant vous. La statue du cheval laissera apparaître le mécanisme d'activation que vous pourrez utiliser en escaladant la paroi.

La libération des Destriers

Continuez votre voyage en empruntant le couloir derrière la statue du cheval. Vous vous retrouvez près de la paroi qui vous avait permis d'accéder au temple un peu plus tôt dans l'aventure. Descendez et affrontez les ennemis qui apparaissent. Continuez d'avancer, ou plutôt de reculer puisque vous passez ici par des lieux déjà visités. Vous aurez à battre un autre groupe d'ennemis. Vous finirez par arriver aux Destriers près d'un point de sauvegarde. Tournez les trois leviers pour que les rayons lumineux touchent les trois statues puis placez votre bouclier au centre de la plate-forme.

Les animaux se réveilleront et entraîneront Kratos dans un voyage vers les Enfers.

Chapitre 6. Hadès

Les chutes de l'Oceanum

L'Enfer n'est pas si inhospitalier qu'on le dit puisque vous pourrez enregistrer votre partie dès l'entrée grâce à un nouveau point de sauvegarde. Accrochez-vous à la paroi et suivez le mur. A un moment, il faudra vous suspendre pour avancer. Brisez les stalactites sur le passage puis laissez-vous tomber près des statues. Regardez bien l'ombre de Kratos avant de lâchez prise pour ne pas tomber dans la lave. Sautez sur la plate-forme de droite puis accrochez-vous de nouveau au plafond. Ouvrez le coffre rouge et prenez l'oeil de Gorgone dans l'autre. Revenez sur la plate-forme puis sautez sur la paroi un peu plus loin. Sur cette section, vous serez embêté par des ennemis pris par le virus de l'escalade. Frappez-les de loin pour qu'ils vous laissent tranquille. Sautez par-dessus la saillie puis suivez le parcours jusqu'au sommet. Vous ferez la rencontre des méduses. Ces ennemies peuvent vous pétrifier de leur regard. Utilisez le bouclier pour vous protéger. Une fois le combat terminé, passez par l'ouverture mais ne sautez pas encore au-dessus du vide. Brisez la statue et accrochez-vous à la paroi pour descendre. Sautez au dessus du précipice (double saut !). Kratos devrait s'accrocher de justesse à l'autre côté. Suivez alors le chemin escarpé en vous collant le plus possible au mur. Au bout se trouve une plume de Phénix que vous voulez certainement prendre. Revenez sur vos pas, sautez par-dessus le précipice, montez à la paroi et sautez cette fois vers les marches de droite.

Les trois cyclopes

Au haut du chemin, vous tomberez nez à nez avec 2 cyclopes accompagnés de plusieurs soldats de feu. La meilleure tactique à utiliser est certainement de se tenir à distance des gros monstres pour éliminer d'abord les soldats trouble fêtes. Placez-vous donc à l'écart, près à faire une roulade d'esquive en attendant qu'un soldat vous tombe dessus. Ripostez par un combo et répétez l'opération jusqu'à vaincre les petits soldats. Pour les cyclopes, utilisez Efreet (si possible améliorez au moins au niveau 2) pour les vaincre rapidement. Le mieux est d'essayer de les avoir en même temps pour ne pas gaspiller la magie. Une fois vaincus, d'autres soldats apparaîtront ainsi qu'un troisième cyclope. Répétez la même tactique pour les terrasser. Notez qu'un coffre peut vous aider à restaurer votre santé ou votre magie. Après le combat, ouvrez le coffre rouge derrière les piliers.

La cascade de sang

Poursuivez votre périple par le chemin au fond de l'écran. Sautez par-dessus le gouffre et tuez tous les oiseaux qui apparaîtront. Frappez aussi le mur au fond. Il révèlera 2 coffres (dont le dernier oeil de Gorgone du jeu) mais aussi une méduse. Décapitez celle-ci puis faites le tour de la petite section à votre droite. Vous pouvez détruire le mur sur la droite et ainsi accéder au petit bloc. Placez-le sous la plate-forme où se trouve un coffre vert. Montez sur le bloc puis sur la plate-forme. Ouvrez le coffre puis sautez sur la plate-forme encore au dessus. Accrochez-vous à la paroi pour franchir la cascade de sang. Sautez enfin en contrebas où vous attendront quelques ennemis. Faites le ménage. Frappez aussi le grand pilier afin de le faire s'effondrer. Dans l'autre partie de la zone, ouvrez le coffre rouge puis profiter du point de sauvegarde pour enregistrer votre partie.

Les ruines de l'Asphodèle

Servez-vous du pilier tout juste tombé pour accéder à la plate-forme supérieure puis brisez le mur sur la gauche. Vous trouverez alors une plume de Phénix derrière la paroi. Escaladez sur la droite et courez droit devant. Vous aurez à vous battre contre deux gardiens en armure. Quelques oiseaux prennent aussi part au combat, mais ils sont plus là pour faire de la figuration qu'autre chose. Notez que 2 coffres (un vert et un bleu) peuvent vous rendre de l'énergie ou de la magie à tout moment. Pensez juste à éloignez vos ennemis pour avoir le temps d'ouvrir les coffres. Une fois vaincus, les 2 ennemis permettront d'ouvrir la porte que vous avez peut-être aperçue un peu plus tôt. Revenez donc sur vos pas pour la trouver. Elle est sur la gauche. Suivez ce nouveau passage jusqu'à monter de longs escaliers. A leur sommet, vous pourrez ouvrir 2 coffres.

L'arène

Votre prochaine étape consiste en un combat dans une arène contre une nuée d'oiseaux et 2 gardiens en armures. En fait, ce combat serait exactement le même que le précédent s'il n'y avait pas des scies qui balayaient le sol pendant vos exploits. Prenez donc garde aux lames et utilisez la même tactique que précédemment pour vous défaire de vos ennemis. Vous n'aurez pas de coffres pour vous aider cette fois, mais rappelez-vous qu'il est toujours possible de désarmer les gardiens avec des combos puissants.

Traversez ensuite la passerelle jusqu'au coffre rouge et au point de sauvegarde. Sonnez la cloche.

Le quai de Charon

Le son de la cloche appelle Charon, le passeur qui vous provoquera en duel. Sachez que vous ne pourrez pas le battre cette fois-ci. Mais vous pouvez toujours vous amuser avec lui. Pour cela, contrez toutes ses attaques avec le bouclier puis ripostez par un combo. Contrez, ripostez... Lorsqu'il vous envoie des boules d'énergie, utilisez le bouclier au dernier moment pour les lui renvoyer. Lorsque la barre d'énergie de Charon sera à demi-vide, il se mettra à l'écart et enverra une attaque fatale que vous ne pourrez malheureusement pas éviter.

Chapitre 7. Les profondeurs des Mines du Tartare

Emprisonnement

Libérez Kratos de ses chaînes et courez vers le devant de l'écran. Vous trouverez la dernière plume de Phénix du jeu ainsi qu'un point de sauvegarde. Avancez maintenant vers le fond. Vous pouvez frappez les victimes enchaînées pour récupérer un peu d'énergie. Détruisez aussi les grosses chaînes pour des orbes rouges. Le chemin se divisera en deux. A droite, vous serez confronté à un groupes d'ennemis mais pourrez obtenir un coffre bleu. Le chemin de gauche vous conduira plus loin dans les mines.

Les mines du Tartare

Vous serez accueilli dans les mines par une nuée d'harpies. Ces volatiles ne sont vraiment pas difficiles à battre puisqu'il vous suffira de vous placer au milieu d'elles et de déclencher des combos à répétition. Vous gagnerez facilement un petit pactole d'orbes rouges. Continuez par le couloir à gauche. Vous pourrez vous refaire une santé en achevant les victimes sur les murs. Soulevez la porte du bout et affrontez les quelques soldats à ce niveau. N'oubliez pas de sautez sur la plate-forme de droite pour aussi avoir l'archer posté à ce niveau. Il y a d'ailleurs aussi un coffre à ouvrir près de lui. Traversez le gouffre sur la grosse chaîne pour atteindre le point de sauvegarde.

Le temple des Dieux

Escaladez la paroi en prenant bien soin de vous occuper des quelques ennemis qui tenteront de vous faire tomber. En haut, vous serez confronté à un nouveau groupe d'harpies accompagné par une méduse. Attention au regard pétrifiant de cette dernière. Ouvrez les 2 coffres situés de part et d'autre de la zone puis tirez les 2 statues. Cela aura pour effet de faire apparaître un levier que vous devrez évidemment tourner.
La troisième statue finira par s'écarter et vous laissera libre de poursuivre votre chemin. Traversez le petit couloir et préparez-vous à combattre contre un minotaure. Et comme si cela ne suffisait pas, la bête est escortée par plusieurs archers. Occupez-vous d'abord de ces derniers en les attrapant. Vous n'en ferez alors qu'une bouchée de pain. Pour le minotaure, contentez-vous de tourner autour de lui en déclenchant des combos pour l'affaiblir. Au bout d'un moment, une touche apparaîtra au dessus de sa tête indiquant qu'il est temps de déclencher la séquence pour l'achever. Lorsqu'il tombera, un second minotaure fera son entrée. Avant qu'il n'arrive, vous voudrez peut-être restaurer soit votre vie, soit votre énergie magique grâce au coffre posé à gauche. Répétez la même tactique pour tuer le second minotaure.
Montez ensuite les marches à gauche.

La crypte

Outre la soldat très hargneux planqué dans la salle où vous arrivez, vous trouverez encore un point de sauvegarde. Détruisez le mur à droite des escaliers et ouvrez le coffre sur la corniche. Plaquez-vous au mur du fond pour atteindre la partie droite de la salle. Ouvrez le nouveau coffre de ce côté et tirez surtout le levier pour ouvrir la grille juste en dessous. Sautez au centre de la salle pour passer par cette grille. Ouvrez les 2 coffres qui vous redonneront vie et magie puis montez par les escaliers. Dans cette salle, 4 archers vont commencer à vous tirer dessus. Placez-vous au milieu d'eux et déclenchez des combos pour les toucher et les tuer en même temps. Ouvrez la nouvelle grille et accédez à la salle du trône.

La salle du trône

Ouvrez le coffre puis emparez-vous de la clef du gardien de la crypte. Donnez un violent coup de pied sur le trône pour le faire basculer en contrebas. Descendez à votre tour et ramassez le coffre du gardien. Disposez celui-ci sur la plaque afin de faire apparaître une stèle. Insérez la clef dans la serrure. Une passerelle sort de nulle part et vous permet de rejoindre le temple de Zeus.

Le temple de Zeus

Le point de sauvegarde à l'entrée du temple est bienvenu. Cela vous évitera de retourner sauver dans la crypte. Deux gardiens en armure vous attendent dans la première salle du temple. Efreet pourra vous être d'un grand secours pour les éliminer. Sinon, détruisez leurs boucliers et frappez comme un forcené jusqu'à les faire disparaître. La statue de Zeus dans cette pièce montre un gant spécial porté par le père de tous les Dieux. Placez-vous au centre de la salle, là où il y a un petit scintillement, puis déclenchez l'action contextuelle. Kratos plantera alors ses lames dans la statue et la fera tomber pour s'emparer du fameux gant de Zeus. Il s'agit d'une nouvelle arme solide comme le roc qui vous permettra justement de briser les boucliers des soldats qui viennent d'apparaître.

La grille à pics

Revenez à la crypte sans trop vous attarder sur le pont car il commence à se rétracter. Frappez la porte droit devant vous. Dans ce couloir, une grille à points va vous poursuivre. Ne perdez donc pas une seconde et courrez vers la gauche. Défoncez le mur, puis la statue pour être à l'abri. Vous pouvez aussi défoncer les 2 autres statues. Celle de gauche cache un coffre, celle de droite le chemin qu'il vous faut désormais suivre. Avant de vous lancer à l'assaut de la paroi du fond, éliminez les trois harpies qui vous agressent. Montez puis tuez les 2 méduses ainsi que les soldats armés de boucliers. Ouvrez les 2 coffres pour vous refaire une santé puis tournez le mécanisme de droite. Redescendez. De nouveaux soldats vous attendent en bas. Tuez-les (sans les harpies, c'est plus facile) puis traversez le gouffre sur la grille. Escaladez la paroi pour trouver un coffre et un point de sauvegarde.

Les geôles du Tartare

Descendez dans la zone suivante. Vous serez confronté à plusieurs harpies et à un cyclope en armure. Restez à bonne distance du gros monstre pour tuer en priorité les créatures volantes avec vos chaînes. Enfilez ensuite le gant pour briser l'armure du cyclope. Démuni de sa protection, le colosse sera assez facile à battre. Détruisez le petit bloc de roche sur la gauche qui cache un mécanisme puis tournez les 2 mécanismes de la pièce. Cela mettra en place des plates-formes pour vous permettre de continuer. Traversez le gouffre puis sautez sur les trois plates-formes successives (des doubles sauts évidemment). Suivez le couloir et ouvrez la porte. Il y a 3 archers au fond de la zone. Vous pouvez les tuer ou passer simplement votre chemin en prenant le couloir plus à droite. Ouvrez une nouvelle porte. Vous vous trouverez en face d'un titan, enchaîné aux murs du Tartare.

Le minotaure du Tartare

Ouvrez un coffre puis escaladez la paroi du fond. Sur le mur, bifurquez vers la gauche. Le chemin vous conduira jusqu'à une porte que vous devrez ouvrir. Suivez le passage jusqu'à l'échelle. Descendez et ouvrez les coffres rouges. Ce petit détour permet d'acquérir de nombreuses orbes rouges et de regagner de la vie grâce aux victimes enchaînées aux murs. Revenez sur vos pas jusqu'à la paroi et montez. Vous devrez battre un nouveau minotaure. Muni de votre gant, le combat sera assez simple, puisqu'il suffira d'asséner quelques coups de points à la bête pour l'affaiblir suffisamment et déclencher une attaque fatale. Pour leur part, les archers dans le fond sont un peu plus pénibles. Utilisez votre lueur de l'aube pour les atteindre ou renvoyer leur projectiles avec le bouclier. Détruisez le petit rocher et tournez les 2 mécanismes. Sautez sur la plate-forme à droite pour ouvrir un coffre avant de courir sur la chaîne pour passer devant le visage d'Atlas et atteindre la prochaine zone.

Les chaînes d'Hypérion

Suivez le couloir qui vous mènera vers une large zone remplie d'ennemis. Des soldats et des archers vous tomberont dessus. Utilisez vos meilleurs combos pour éliminer tout le monde. Tirez les deux leviers pour détendre les chaînes au-dessus de votre tête. Agrippez-vous au mur de droite pour monter et traverser la zone. Tirez le levier au bout du chemin puis revenez sur vos pas. Descendez dans la grande salle et filez vers la gauche. Vous pourrez voir que les chaînes

retenant les titans ont été brisées. Accrochez-vous à la paroi sur la droite de Kratos. Frappez tous les ennemis pour vous frayer un chemin jusqu'au prochain point de sauvegarde.

Les chaînes d'Atlas

Sautez sur le grand engrenage et commencez à tourner pour avancer. Des groupes d'oiseaux et de soldats se relayeront pour vous arrêter dans votre progression. Tuez chaque ennemi avant de pouvoir reprendre le levier pour poursuivre. Au bout, il vous faudra sauter sur une seconde plate-forme légèrement en contrebas et répéter la même action. Sautez enfin sur la corniche. Donnez un énorme coup de poing dans l'ancre pour planter l'immense chaîne de l'autre côté du gouffre. Servez-vous de la chaîne pour traverser. Kratos ira de lui-même escalader la grande paroi jusqu'à se retrouver à l'air libre, enfin presque... Escaladez le second mur et suivez le chemin. Ouvrez les 2 coffres et frappez à la porte du colisée à l'aide de votre gant.

Le retour au quai

Vous voilà de nouveau dans l'arène de combat. Ce coup-ci, vous pouvez détruire les scies circulaire grâce au gant de Zeus. Ce gant sera aussi très utile pour vaincre les gardiens en armure. Lorsque vous serez seul dans l'arène, quittez les lieux par la droite et courez vers le quai de Charon. Le point de sauvegarde est toujours là, ainsi que la cloche. Vous pouvez la faire retentir, mais Charon ne se déplacera pas. Défoncez donc la grille à l'aide du gant.

Le combat contre Charon

Il est grand temps d'affronter Charon et de le battre une bonne fois pour toute. La première phase du combat ressemble énormément à la bataille précédente. Bloquez ses attaques avec votre bouclier, portez un ou deux combos, renvoyez ses boules d'énergie et recommencez. Continuez ainsi jusqu'à ce que Charon aille se percher et balance sa fameuse attaque spéciale. N'attendez pas qu'il la lance pour aller frapper avec le gant l'un des trois piliers à ses pieds. Cela devrait l'empêcher de préparer sa charge. Il redescendra et vous pourrez de nouveau le frapper. Sa palette de coups comporte cette fois une nouvelle attaque qui vous paralysera quelques secondes. Tentez de l'éviter en faisant des roulades et frappez dès que vous le pouvez. Totalement prévisible, Charon retournera en hauteur pour envoyer son attaque. Même chose que tout à l'heure, détruisez un pilier pour le faire redescendre. Ce coup-ci, Charon frappe le sol avec sa faux et libère des sortes d'ondes de choc. Evitez-les en sautant et privilégiez donc les attaques en l'air pour toucher votre ennemi. Détruisez le troisième et dernier pilier lorsque Charon se postera dans son coin favori. Presque mort, le passeur trouvera encore des forces pour vous embêter. Renvoyez toutes les boules d'énergie qu'il vous destine et achevez-le en réalisant l'attaque spéciale dès que possible. Vous voilà seul sur le bateau. Préparez-vous à voguer vers le temple de Perséphone.

Chapitre 8. Le temple de Perséphone

L'arrivée au temple

Avant de descendre, ramassez le masque de votre ennemi ce qui vous accorde la colère de Charon. Vous aurez rapidement l'occasion d'essayer ce nouveau pouvoir avec les ennemis qui apparaissent. Tuez tout le monde puis accostez.
Vous aurez certainement besoin de reprendre un peu de vie. Le coffre vert est là pour ça. Utilisez ensuite le point de sauvegarde. Suivez la fille de Kratos dans le temple. Vous pouvez lire la tragique histoire de Perséphone grâce aux trois livres disposés dans la première salle. N'oubliez pas d'ouvrir les 2 coffres cachés de part et d'autre de la pièce. Prenez ensuite les escaliers et ouvrez la porte.

Les étages du temple

Le temple de Perséphone est constitué de plusieurs étages semblables à des arènes de combats. A chaque étage, vous devrez vous arrêter pour affronter un groupe d'ennemis différents. Après chaque combat, vous pourrez regagner un peu de vie ou d'orbes rouges en fonction des coffres disponibles. Le premier combat vous oppose à deux bêtes à dents longues et à plusieurs autres ennemis rapides et coriaces. Le gant est tout indiqué pour donner de puissants et violents coups. Montez d'un étage et préparez-vous à affronter plusieurs oiseaux et soldats. Pour compliquer le tout, des

têtes de méduse (destructibles) sont positionnées sur un côté de la salle et vous pétrifie si vous croisez leur regard. Utilisez les chaînes pour éliminer les volatiles et le gant pour frapper les autres ennemis. Montez d'un autre étage. Vous trouverez le nécessaire pour restaurer votre santé et votre magie. Il y a aussi un coffre rouge et même un point de sauvegarde.

A la poursuite de Calliope

Le troisième combat vous confronte à trois cyclopes et des harpies. Les créatures volantes peuvent se montrer très pénibles dans cet espace réduit. Essayez de frapper les colosses avec le gant pour les débarrasser de leurs armures puis prenez les chaînes pour toucher un peu tout le monde à fois. A la fin du combat, ouvrez d'abord la porte de gauche afin de récupérer des orbes rouges et de la santé ou de la magie. Au niveau suivant, vous retrouverez les têtes de méduse et serez face à plusieurs ennemis dont quelques harpies. La colère de Charon pourra vous être d'un grand secours pour faire le ménage. Sans vous donnez l'occasion de vous reposer, la salle suivante vous enferme avec 2 minotaures en armure, suivi de 3 monstres, puis d'un troisième minotaure en armure. Utilisez le gant pour briser les protections de vos adversaires et tentez de rester à l'écart pour ne pas tomber sous une pluie de coups. Le combat est assez rude, aussi le coffre vert disposé dans la pièce pourra vous être utile.

L'ascenseur

Vous finirez par arriver dans une tour munie d'un mécanisme à tourner. Il s'agit d'un ascenseur. Pendant que vous montez, notez que les parois sont parfois fissurées. Frappez à ses endroits pour libérer des orbes rouges ou faire apparaître des coffres. Attention, la première fissure contient aussi quelques harpies. Arrivée en haut, vous devrez vous battre contre 2 méduses et quelques harpies, ainsi que contre un cyclope qui arrivera lorsque le champ sera libre. Notez le coffre dans la salle pour restaurer votre vie ou votre magie. La porte de droite mène vers 2 coffres, celle de gauche a 2 autres coffres et un point de sauvegarde. Sortez par la porte.

Chapitre 9. Bois de Perséphone

L'abandon des armes

En suivant Calliope, Kratos finit par trouver Perséphone qui lui demande de déposer ses armes s'il veut continuer et revoir sa fille. Vous n'avez pas d'autres choix que de l'écouter. Plantez vos lames dans l'arbre et répétez les séquences de touches qui apparaissent à l'écran. Kratos sera déposséder non seulement de ses armes mais aussi d'une bonne partie de son énergie physique et magique. Traversez le portail.

Calliope

Vous retrouverez enfin la fille de Kratos, mais le bonheur sera de courte durée alors que Perséphone dévoile son plan. Le seul moyen de sauver l'enfant et de renoncer à elle est de s'en séparer. Appuyez rapidement sur la touche pour vous détacher de Calliope puis attrapez les esprits pour retrouver peu à peu vos armes et vos capacités. Vous aurez aussi à battre quelques ennemis qui arriveront peu à peu. Une fois en pleine possession de vos moyens, courez vers les escaliers où un nouveau combat vous attend. Vous devrez affronter plusieurs archers, des soldats, une créature aux longues dents, puis encore des archers et un gardien en armure. Utiliser les combos les plus puissants dont vous disposez pour vaincre tout le monde. La rage du Tartare avec les lames fonctionne très bien contre tous ces ennemis. Après le combat, vous serez autorisé à remplir vos jauges de santé et de magie avant le combat final. Pensez tout de même à utiliser le point de sauvegarde avant d'aller affronter Perséphone.

Champs Elysées

Qui pouvait penser que le jeu se terminerait sur les Champs Elysées ? C'est en tout cas ici que vous devrez affronter Perséphone. Elle vous entraîne avec elle sur les hauteurs de la colonne soutenant le monde. Pendant la première phase du combat, Perséphone utilise trois attaques principales. Vous pouvez toutes les éviter avec des roulades, mais ce n'est pas toujours facile. A part lorsqu'elle crée un rocher et vous le lance dessus, vous pourrez aussi utiliser le bouclier pour repousser les assauts de la femme d'Hadès. Utilisez de préférence le gant de Zeus dans la mesure où il lui fera plus de dégâts. A la moitié de sa jauge de vie, Perséphone tentera de vous attendrir. Ne vous laissez surtout pas

faire et restez bien sur vos gardes lors de la séquence interactive car vous n'aurez pas beaucoup de vie. Après avoir ligoté Atlas, vous entrerez dans la dernière séquence du combat. Postée en hauteur sur des piliers, Perséphone envoie des boules d'énergie maléfiques. Vous pouvez soit les éviter et utiliser la lueur de l'aube pour toucher votre adversaire, soit utiliser le bouclier et renvoyer ses charges. Sur le premier pilier, elle renverra une fois les boules. Sur le second, elle les renverra deux fois. Sur le troisième, l'échange durera jusqu'à trois fois. Lorsque Perséphone tombera de son pilier, placez-vous sur le cercle de lumière au centre, appuyez sur la gâchette gauche et suivez les indications à l'écran. Félicitations, vous venez de terminer God of War : Chains of Olympus. Pour autant, vous ne serez pas au bout de vos peines puisque vous venez aussi de débloquer le premier défi d'Hades.

Les Défis d'Hadès

Une fois que vous aurez terminé l'aventure principale, vous pourez participer aux défis d'Hadès. Il y en a 5 au total. A chaque fois que vous sortez victorieux d'une épreuve, le jeu vous récompense par quelques bonus.

Défi 1 : Destin Ardent

Brûlez 50 soldats avec l'Efreet
Votre objectif est clair : vous devez abattre 50 soldats en utilisant le pouvoir Efreet et uniquement avec ce pouvoir. Plusieurs problèmes se posent. D'abord votre dose de pouvoir magique n'est pas infinie. Vous devez donc bien calculer votre coup et déclencher Efreet lorsque vous vous retrouvez encerclé par un groupe entier de soldats (4 ou 5 soldats à la fois semble être la bonne combinaison). L'autre problème concerne l'apparition de cyclopes qui viendront taper sur les soldats. Faites donc attention à ce qu'aucun soldat ne soit tué par les cyclopes. Pour cela, frappez les gros monstres avec votre poing de Zeus avant qu'ils ne puissent faire quoi que ce soit d'autre.

Défi 2 : Perfection

Tuez 20 gardes du Feu sans être touché
Voilà un défi digne de ce nom. Comme vous avez pu le noter pendant le jeu principal, les Gardes du Feu sont des adversaires très pénibles par leurs attaques difficiles à bloquer. La meilleure tactique pour remporter ce défi consiste à se placer sur un bord de l'arène et de charger une frappe de l'Olympe avec le Gant de Zeus. Relâchez votre coup dans le tas pour toucher un ou plusieurs gardes en même temps puis utilisez des roulades pour vous mettre à l'abri de leurs éventuelles ripostes. Placez-vous dans un autre coin de l'arène et répétez l'opération. Ce défi peut être long à remporter mais cette méthode fonctionnera à condition que vous ayez de bons réflexes pour rouler au bon moment.

Défi 3 : La Vie est Courte

Vous perdez votre santé rapidement
Le titre du défi est très explicité. Votre niveau d'énergie diminue à vue d'oeil et vous devez pourtant rester en vie pour venir à bout de tous les ennemis : d'abord un minotaure, puis une nuée d'oiseaux et enfin trois gardiens de l'Enfer. Pour compliquer la tâche, le minotaure porte une armure, utilisez donc votre gant et les charges de l'Olympe pour l'en dévêtir. Les oiseaux sont aussi très pénibles à vaincre par leur nombre. Vous avez le choix entre utiliser vos chaînes ou le gant. Par contre, aucune hésitation possible pour les trois derniers adversaires, le gant sera votre meilleure option. Pour vous aider dans votre mission, vous trouverez des victimes enchaînées au mur du fond. Vous gagnerez un peu de vie en les frappant. Mais ne vous précipitez pas sur elles et attendez le dernier moment pour les frapper.

Défi 4 : Instant Crucial

Brisez tous les objets dans le temps imparti
Vous disposez de 60 secondes pour détruire un total de 40 objets : des statues, des têtes de méduses, des personnes pétrifiées et des piliers. Pas une seconde à perdre pour ce défi. Commencez par déclencher Efreet pour détruire les piliers autour de vous puis enfilez le gant pour frapper les personnes pétrifiées devant vous. Frappez ensuite la grosse statue au fond. Il vous faudra 6 charges de l'Olympe pour la briser.
Faites maintenant le tour de la salle (par la gauche ou la droite à vous de décider) en frappant ce qu'il reste. Notez qu'une unique grosse charge de l'Olympe pourra détruire une tête de méduse et une statue en même temps. Placez-vous donc de manière à détruire les 2 objets en un seul coup. N'oubliez pas de casser aussi les piliers restants pour terminer ce défi pas si facile qu'il en a l'air.

Défi 5 : Combat épique

Tuez tous les ennemis
Faut-il réellement détailler la solution de ce défi ? Vous serez attaqué de toutes parts par de nombreux ennemis de toutes sortes. Sortez vos meilleurs combos et meilleures prises pour être vainqueur. Tout ce qui importe ici est de rester en vie dans un combat pouvant dépasser les 10 minutes. Bonne chance !

Solution de God of War : Ghost of Sparta

Chapitre I : L'Atlantide

Après la cinématique, vous débutez le jeu sur un bateau. Commencez à vous familiariser avec les touches et débarrassez-vous des monstres (n'oubliez pas d'exploser les objets du décor pour ramasser plus d'orbes rouges). Passez ensuite par la porte qui est à votre droite et tuez les ennemis qui sont dans cette pièce. Brisez les planches au fond à gauche et ramassez les orbes dans la caisse puis entrez par la porte de droite. Tuez d'abord le tentacule à gauche tout en esquivant ses coups (ne vous concentrez pas sur les araignées qui sont faciles à tuer). Passez ensuite au deuxième tentacule qui se rétracte au bout de quelque frappes. Le troisième rebondit à chaque coup, profitez-en pour passer et neutraliser le dernier.

Chapitre II : Scylla

Scylla sera votre premier Boss, elle est assez facile à tuer. Parez ses coups de tentacules en levant votre garde puis lancez vos attaques. A un certain moment, elle changera de place et vous enverra quelques araignées à tuer avant de regagner sa position. Continuez avec vos attaques jusqu'à ce qu'elle s'écroule pour qu'un levier apparaisse en haut, à droite. Activez-le puis suivez les touches affichées à l'écran pour en finir avec la bête. Remontez à droite, juste au dessus du levier et récupérez le trésor plein d'orbes dans le couloir à gauche. Montez ensuite à droite et ouvrez le coffre contenant un Œil de Gorgone et glissez le long de la corde. Vous tomberez au fond d'un bassin, brisez les planches en face en utilisant le sprint sous l'eau et ouvrez le coffre d'orbes.

Remontez en surface et n'oubliez pas de sauvegarder la partie. Escaladez le rocher de droite puis grimpez au mur et rampez à droite jusqu'à atteindre la grande plateforme. Débarrassez-vous des ennemies et brisez le mur d'en-face puis suivez le chemin qui vous mène au Minotaure. Bloquez ses coups avec de simples gardes et enchainez les frappes. Dès sa mort Scylla vous surprend, suivez les touches affichées sur l'écran pour vous en débarrasser. Tirez le levier qui est à votre droite, grimpez au mur en face et avant de passer à la porte en haut, continuez à ramper à gauche jusqu'à atteindre deux coffres d'orbes rouges.

En franchissant la porte, tournez à gauche (juste après le virage) et cassez le mur de droite puis récupérez les orbes rouges dans le coffre. Reprenez le couloir et tuez les ennemies ensuite grimpez au mur d'en face. Abattez les trois lanceurs de lames et prenez l'Œil de Gorgone du coin à gauche. Ouvrez la porte de droite et tirez le grand bloc puis arrêtez-vous juste devant l'entrée et montez sur la corniche de droite (en utilisant le rocher) où vous trouverez un coffre d'orbes. Descendez et tirez le bloc à nouveau jusqu'au bouton sur le pont que vous venez de passer. Un petit crochet sera affiché à gauche, utilisez-le pour passer de l'autre côté. Tout d'abord, plongez dans le bassin juste qui est sous le crochet et ouvrez le coffre pour plus d'orbes.

Tuez les monstres puis suivez le couloir et descendez la falaise. Tournez à gauche et ouvrez les deux coffres d'orbes ensuite rebroussez chemin et passez la porte de droite. Après la cinématique, tournez à gauche pour trouver un autre coffret d'orbes puis suivez le chemin demi-circulaire jusqu'au nouveau point de sauvegarde. Prenez les deux portes à droite et activez le levier pour remonter tout en éliminant les soldats. Suivez la rivière et tuez les monstres. Au bout de la route, vous devrez glisser le long d'une pente avant d'appuyer au bon moment sur la touche qui s'affiche à l'écran. Restaurez votre santé grâce au coffre d'en face puis montez les escaliers, à votre droite. Il s'agit de votre premier combat contre un cyclope, il suffit d'enchainer quelques coups par derrière et d'esquiver ses attaques.

Après une brève cinématique montrant Scylla, détruisez les trois monstres puis descendez les escaliers qui sont au fond à gauche. Récupérez quelques orbes rouges puis prenez les escaliers du milieu. Tournez à droite et poussez la grande statue dans la piscine. Plongez dans le trou et nagez à gauche. Ouvrez les deux coffres d'orbes rouges puis continuer à nager jusqu'à la sortie (au fond à droite). Parcourez le couloir et ouvrez le portail. Tuez le petit troupeau de

montres puis passez à la plateforme circulaire. Faites attention au pont qui s'écroule dès que vous y mettez les pieds. Effectuez votre sauvegarde et montez la pente (à votre droite) vers le temple de Poséidon.

Chapitre III : Temple de Poséidon

Ouvrez le grand portail et suivez le chemin vers votre deuxième Boos Callisto. Préférez les attaques par derrière et parez ses coups de poing avec des gardes simples. Parfois, Callisto vous projette contre le mur et essaye de vous mordre, appuyez rapidement sur les touche qui s'affichent pour vous défendre et contre-attaquer.
Refaites cet enchainement deux fois pour mettre la grande bête à terre, dirigez-vous vers elle et appuyez sur la touche affichée pour l'achever. Penser à ramasser le brassard de Callisto qui se trouve juste à côté, cet objet vous permettra de remporter automatiquement les mini-jeux contextuels plus tard.

Continuez tout droit et ramassez l'Œil de l'Atlantide juste en face puis profitez de l'infinité de magie pour essayer cette nouvelle arme sur les monstres ; il suffit de suivre les instructions affichées en bas de l'écran. Quand vous en aurez terminé, les deux portails s'ouvrent. Prenez d'abord celui de droite et récupérez un Œil de Gorgone et une Plume de Phénix, revenez maintenant à celui à gauche puis suivez le couloir jusqu'à rencontrer Scylla. Gardez les yeux grands ouverts car vous devez suivre l'enchainement de touches pour attaquer, cette bête vous transportera à un autre lieu volcanique.

Chapitre IV : Lanée

Suivez le chemin et ramassez une Plume de Phénix à votre gauche (juste en face des deux autres coffres de santé et de magie) ensuite sauvegardez à droite. Grimpez au mur en face et dégagez les obstacles de votre chemin que ce soient des rochers ou des araignées (vous aurez des instructions concernant les touches nécessaires). Une fois en bas, ouvrez le coffre d'orbes rouges puis approchez du bord de la plateforme et suivez les touches affichées pour franchir la lave. Grimpez au mur d'en face et traversez la grotte jusqu'à la Caldera

Chapitre V : La Caldera

Faites attention au rocher qui s'écroule, sautez sur la plateforme cylindrique dès qu'il commence à trembler. Tuez les cinq oiseaux enflammés puis remontez vers le passage d'en face. A la fin du couloir, vous trouverez une porte bloquée par un grand rocher volcanique. Tournez alors à gauche, faites votre sauvegarde et sautez de la falaise. Ouvrez le portail de droite et allez parler à Théra. Dès que vous terminez la discussion, avancez vers lui et suivez les touches affichées. Vous obtiendrez alors un nouveau pouvoir : Le Fléau de Théra. Rebroussez rapidement chemin sinon vous tomberez dans la lave.

De nouveau au pied de la falaise, vous allez affronter un nouveau monstre avec une armure d'or, utilisez le nouveau pouvoir pour le combattre (suivez les instructions affichées en bas). Ce sera un combat difficile, car il faudra, soit parer quand le monstre effectue avec son engrenage une attaque circulaire, soit esquiver quand il vous fonce dessus en utilisant son pied ou en balançant furieusement l'engrenage. Quand il tombe à genoux, appliquez la touche affichée pour en finir et récupérez l'Engrenage Automaton. Revenez en arrière et utilisez ce dernier pour ouvrir la porte puis passez le couloir et récupérez les orbes rouges en bas à gauche. A droite, vous trouverez une sorte de mécanisme, détruisez-la grâce au Fléau de Théra pour dégager le passage.

Vous serez de nouveau devant la porte bloquée par le rocher, tapez sur les touches affichées pour l'ouvrir grâce au nouveau pouvoir. Récupérez les orbes et les points de santé à votre gauche puis allez à droite. Glissez sur la pente et sautez au bon moment sur une petite cour où deux minotaures et quelques oiseaux de feu vous attendent. Lorsque vous en aurez fini, tirez le levier de gauche et dépêchez-vous pour sauter sur la plateforme créée par l'eau glacée. Au cours de votre balade, vous allez être gêné par quelques araignées qui sont assez faciles à tuer. Ne manquez surtout pas le mur à escalader au bout du chemin, à droite.

Sauvegardez après avoir récupéré la Corne de Minotaure juste à côté, longez ensuite la corniche à votre droite et défoncez le mécanisme tout en appliquant le Fléau de Théra. Vous verrez apparaitre un tunnel, traversez-le et suivez le chemin jusqu'à une autre porte bloquée par un rocher. Explosez-le en suivant les touches et récupérez les orbes dans le coffre d'en face. Vous trouverez à gauche une petite fente, collez-vous alors au mur et longez la corniche jusqu'au Coeur du volcan.

Chapitre VI : Coeur du Volcan

Sur place, vous serez surpris par Scylla, martelez alors les touches affichées pour finir une fois pour toutes avec ce Boss. Grimpez ensuite au mur juste derrière vous et, au lieu de monter, laissez-vous tomber en bas. Tuez quelques araignées et ramassez quelques orbes rouges et un Œil de Gorgone dans les deux coffres. Grimpez au mur et montez puis préparez-vous à faire une série de sauts rapides avant que les rochers ne coulent dans la lave. Vous arrivez enfin à deux colonnes où plusieurs boules de feu tombent, grimpez vers le haut et esquivez-les en sautant à droite et à gauche. Au milieu du parcours, une cinématique va se déclencher et vous serez projeté hors du volcan.

Chapitre VII : Île de Crète

Avancez jusqu'au point de sauvegarde et grimpez à l'échelle en face. Passez en douceur sur la planche puis grimpez au mur à votre droite. Avant de monter, laissez-vous tomber, ne craigniez rien, il y a assez de place pour atterrir. Ramassez les orbes à votre droite puis grimpez au mur d'en face qui mène à la même destination que l'autre chemin. Eliminez les quatre soldats à double épées, faites le plein de santé ou de magie et grimpez à l'échelle, au fond à gauche. Sautez vers une autre à droite et montez. Avancez sur le toit et pensez à ouvrir le coffre à droite comprenant un Œil de Gorgone.

Accrochez-vous ensuite à la corde et avancez à droite en écrasant vos ennemis, vous vous retrouverez sur un autre toit. Tuez les trois monstres à double épées et sautez sur le toit en face contenant un énorme trou. Engouffrez-vous et ramassez les orbes rouges en face et au début de la pièce, à gauche. Poussez maintenant le rocher vers la salle d'à côté, ce dernier vous protégera contre les flèches des ennemis. Tuez-les et utilisez le bloc pour grimper au niveau supérieur, vous vous retrouverez dans une cour cylindrique contenant deux coffres ; une Plume de Phénix et une Corne de Minotaure. Descendez ensuite le long de la corde d'en face pour atterrir devant un nouveau point de sauvegarde. Prenez à droite pour rejoindre le temple d'Athéna. Regardez la cinématique.

Chapitre VIII : Temple d'Athéna

Brisez les jarres à votre droite et ramassez l'Hibou d'Athéna, cet objet vous permettra de trouver facilement les trésors plus tard. Grimpez à la corde à votre gauche ensuite activez le levier de droite pour activer l'ascenseur. Allez à gauche et escaladez le mur en face. Avancez tout droit jusqu'au lancement d'une nouvelle cinématique qui montre l'apparition d'un énorme broyeur que vous devez briser en lançant les chiens à l'intérieur (que ce soit en les frappant ou en les projetant). Continuez votre route et descendez en activant le levier en face. Une fois en bas, tournez deux fois à gauche et récupérez une Plume de Phénix et quelques orbes rouges.

Rebroussez chemin et poussez le levier à votre droite. Vous verrez un crochet apparaitre, dépêchez-vous de vous y accrocher puis tapez sur la touche affichée pour descendre. Pensez à ouvrir le trésor d'orbes rouges à votre gauche puis avancez et refaites la même chose pour atteindre enfin la terre ferme. Une petite cinématique montrant un homme demandant de l'aide se déclenche. Ouvrez le coffre en face et obtenez un Œil de Gorgone puis revenez à gauche et activez le levier, en bas de l'échelle. Ce dernier va placer le rocher au dessus du pauvre homme, montez alors via l'échelle et activez le second levier. Cela tuera l'homme, utilisez son corps pour ouvrir la porte supérieure en le plaçant sur le bouton, juste à droite.

Replacez le rocher au-dessus du portail grâce au levier qui est en bas de l'échelle et réactivez le second levier pour abaisser la roche. Descendez rapidement et sautez au-dessus pour monter. Récupérez les orbes rouges puis avancez dans le couloir, accrochez-vous à la corde au dessus et allez à droite. Sautez et accrochez-vous à la deuxième corde puis vers le temple qui est en face.

Sur place, vous allez affronter pour la première fois trois Méduses. Elles sont faciles à battre, il suffit d'éviter leur regard et d'enchainer des coups rapides et successifs. Entrez dans la pièce de gauche et ramassez les orbes rouges dans le coffre d'en face puis tournez à gauche. Faites votre sauvegarde et avant de plonger dans l'eau, longez le bassin par la droite pour trouver un coffre contenant une Corne de Minotaure. Allez maintenant sous l'eau et partez à gauche puis suivez les instructions pour dégager le passage. Avancez un peu puis ouvrez le coffre d'orbes rouges au fond du bassin, à droite. Remontez à la surface et ouvrez le portail à gauche. Montez la pente de droite pour lancer une cinématique (inutile d'aller à gauche pour le moment car il vous faut une clé pour ouvrir la porte).

Chapitre IX : Portes de Crète

Tournez à droite et tuez le troupeau de monstres. Il faut utiliser le pouvoir de Théra pour détruire leurs boucliers. Avant d'examiner la serrure de la porte en face, tournez au deuxième passage à gauche et accrochez-vous à la corde. Prenez les orbes à gauche puis éliminez les sept Harpies en face, avancez et sautez le mur d'en face.

Chapitre X : Héraklion

Marchez en douceur sur la planche en vous dirigeant vers un nouveau point de sauvegarde. Avant de visiter la pièce d'en face, allez plutôt à gauche, le long d'un balcon, afin de trouver une petite échelle vous amenant à un coffre contenant une Plume de Phénix. Revenez dans la pièce puis tournez à droite, éliminez l'obstacle et descendez pour affronter un cyclope équipé d'une armure.
Comme d'habitude, utilisez le Fléau de Théra pour la détruire ensuite enchainez vos attaques tout en esquivant les coups du monstre. Ouvrez maintenant la porte bloquée par le rocher et montez les escaliers dans la pièce cylindrique. Faites attention aux boules de feu qui vous barrent le chemin.

Une fois en haut, brisez la planche qui bloque votre passage et, avant de descendre, prenez à gauche pour briser une seconde planche bloquant une pièce qui contient deux coffres d'orbes rouges. Ceci fait, descendez et débarrassez-vous des archers. Pensez à récupérer l'Œil de Gorgone et une Corne de Minotaure sur ce toit. Reprenez la corde au dessus de vous et passez à l'immeuble de gauche. Continuez tout droit et, après la petite cinématique, dirigez-vous vers le pont effondré. Faites un double saut et tapez rapidement sur la touche affichée en bas de l'écran au risque de tomber dans les laves. Ensuite, un Minotaure et deux soldats à double épées apparaissent et vous devrez les tuer aussi rapidement que possible. Utilisez, s'il le faut, toute votre magie et dépêchez-vous ensuite de franchir la porte avant que l'immeuble ne s'effondre. Avancez, n'oubliez pas de sauvegarder la partie et de faire le plein de magie et de santé.

Chapitre XI : Forum d'Héraklion

Suivez le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle pièce où vous allez affronter deux Méduses et deux Harpies. Massacrez aisément vos ennemis puis détruisez le rocher à droite et grimpez à l'échelle. Ramassez les orbes à votre droite ensuite longez le passage, à gauche. Avant de passer sur les planches, laissez-vous tomber en bas pour récupérer des orbes et une Corne de Minotaure. Allez à gauche pour vous retrouver dans la salle avec l'échelle. Rebroussez donc chemin jusqu'aux multiples poutres, passez en douceur pour atteindre l'autre côté. Défoncez la porte et avancez jusqu'à la pièce au plancher fissuré, poussez la statuette située à gauche vers la tombe en face et escaladez-la pour passer au niveau supérieur.

Ouvrez le portail de droite et tirez la statuette à travers le chemin que vous venez de libérer. Collez celle-ci au mur juste en face de la porte supérieure que vous venez d'ouvrir, escaladez-la pour atteindre une petite plate-forme où vous trouverez des orbes rouges et un coffre contenant une Plume de Phénix. Redescendez et tirez la statue à nouveau au bord du balcon inférieur. Martelez le bouton affiché au bas de l'écran pour trouer le plancher de la salle et plongez dans la faille. Avancez pour lancer la cinématique puis continuez à gauche et ramassez la Clé de Crète posée sur un cadavre à votre droite. Utilisez-la pour ouvrir le grand portail en face.

Chapitre XII : Rues d'Héraklion

Marchez pour atteindre une plateforme où des soldats vont vous attaquer, tuez-les puis passez par le toit (à droite) où vous trouverez un point de sauvegarde. Entrez dans le bâtiment en face et escaladez la corniche à gauche pour dépasser la lave. Ramassez les orbes rouges en face puis grimpez à l'échelle au fond du couloir. Obtenez un Œil de Gorgone dans le coffre à votre gauche puis allez à droite pour affronter pour la première fois trois sirènes. Elles disposent de trois attaques particulières : soit elles vous griffent, soit elles plantent leurs griffes dans le sol pour vous toucher instantanément, soit elles plongent littéralement dans le sol pour ensuite bondir sur vous. Vous pouvez éviter ces attaques en esquivant ou en sautant. Heureusement pour vous, elles ne sont pas aussi résistantes. Enchainez alors des coups enflammés et quelques coups de magie s'il le faut.

Reprenez votre chemin et récupérez les orbes rouges au passage avant de descendre. Ainsi commence une course infernale : le sol commence à s'effondre, brisez le premier barrage, glissez la pente et sautez au bon moment. Dépêchez-vous de grimper et brisez un second barrage. Tournez à droite puis à gauche et faites un double saut. Cassez le dernier barrage et balancez vous en utilisant le crochet en face. Avancez près des deux énormes statues pour déclencher un flash-back. Ramassez les orbes rouges et l'Œil de Gorgone des deux côtés de la rue, avancez puis activez l'ascenseur en tirant le levier pour vous retrouver encore une fois dans l'île de Crète.

Chapitre XIII : Île de Crète

Faites votre sauvegarde et dirigez-vous vers la salle contenant la statue brisée d'Athéna. Utilisez la Clé de Crète pour ouvrir le grand portail, à gauche. Sur place, vous allez affronter un gigantesque soldat à quatre bras portant sur ses épaules une énorme boule électrique, il dispose de plusieurs attaques électriques que vous pouvez éviter en esquivant ou en sautant. Mais l'attaque reste la meilleure méthode pour se défendre contre ce colosse ; enchainez alors vos coups enflammés et activez votre magie s'il le faut.
Entrez ensuite dans la salle et tournez à gauche. Ouvrez le grand portail après avoir récupéré la Corne de Minotaure et une Plume de Phénix se trouvant aux coins gauche et droit de la pièce.

Tuez les six Harpies et les quatre soldats sur la plateforme circulaire ensuite suivez le chemin qui mène en haut à droite vers un autre portail. Ouvrez-le avec la Clé de Crète, passez le pont en bois et faite votre sauvegarde. N'oubliez pas de remplir votre jauge de magie et celle de santé.

Chapitre XIV : Monts d'Aroania

Après la petite scène cinématique, tuez les trois araignées puis escaladez le mur en face vers le balcon qui est en haut, à gauche. Grimpez à la corniche derrière la statue ensuite poussez cette dernière vers le bas en martelant le boutant affiché, un petit passage apparait. Une fois de l'autre côté, vous aurez affaire à deux cyclopes et quelques araignées. Le combat ne sera pas facile alors utilisez toutes vos forces. Lorsque la barrière bleue se brise, vous trouverez un mur en face à escalader mais aussi un accès gelé à gauche. Utilisez alors vos lames enflammées pour faire fondre la glace et récupérez deux coffres d'orbes rouges. Vous trouverez en haut un obstacle semblable, enflammez-le puis descendez pour lancer la cinématique.

Commencez par aller vers le bas de l'écran pour trouver un coffre contenant des orbes rouges et une échelle. Montez jusqu'au sommet et utilisez le levier pour faire descendre la plateforme. Revenez en bas et poussez le chargement de caisses sur les rails pour le mettre sur la plateforme. Faites monter la plateforme et poussez le chariot contre le bord, près de l'échafaudage. Martelez la touche affichée pour dégager un nouveau passage, tuez les créatures qui apparaissent puis activez le levier en face. Dépêchez-vous de monter la trappe pour qu'elle vous fasse monter. Brisez la glace en face et ramassez les orbes rouges.

Allez au bord du pont détruit et accrochez-vous à la roche suspendue. Sautez vers l'échafaudage qui vient de s'effondrer. Remarquez la petite fente sur le mur à gauche, glissez dedans pour récupérer trois coffres pleins d'orbes rouges. Revenez au mur de l'échafaudage et montez vers un nouveau point de sauvegarde. Avancez un peu et accrochez-vous à la corde au-dessus pour atteindre l'autre côté.

Chapitre XV : Abime de Consolation

Affrontez les archers et des Harpies, évitez d'être gelé par le vent glacial de celles-ci car les archers ne vont pas rater cette occasion pour vous réduire en miettes. Commencez donc par éliminer les archers et pensez, au passage, à récupérer le coffre contenant des orbes rouges puis allez tuer les quelques Harpies pour faire le ménage. Avancez dans la galerie qui s'offrira à vous pour arriver près d'un échafaudage. Balancez-vous vers le mur d'en face puis sautez sur la plateforme où se trouve le crochet brillant. Il existe un coffre contenant une Plume de Phénix, emparez-vous-en. Allez ensuite dans la grotte de droite et affrontez le Minotaure de glace. Cet ennemi est assez résistant, vous aurez besoin des explosions de vos lames enflammées pour briser son armure de glace. Ne ratez pas les combos qui s'affichent. Notez en plus que chaque partie détruite de sa carapace se traduira par un modèle réduit de votre adversaire à tuer.

Partez ensuite à gauche et brisez le mur gelé en utilisant le Fléau de Théra. Vous arriverez sur un pont en bois avec une caisse à pousser et plusieurs archers en face. Foncez d'abord vers vos ennemis pour les tuer rapidement puis revenez à la caisse et poussez-la jusqu'au pied du pilier (à l'autre bout du pont). Effectuez un double saut et accrochez-vous à la corde (en haut) qui vous mène à une autre plateforme puis grimpez au mur d'en face. Sur place, vous trouverez deux entrées gelées, commencez par celle du haut où vous trouverez un soldat géant avec une armure en or gelée. Décongelez-le et tuez-le pour obtenir l'Engrenage d'Automaton. Passez maintenant à l'entrée du bas et placez l'engrenage dans le mécanisme de face. Grimpez au mur et dirigez-vous vers le portail qui s'est ouvert en passant par le plafond. Ouvrez le trésor qui est à votre droite puis faites votre sauvegarde.

Plongez maintenant dans le bassin de gauche et, avant d'avancer, reculez un peu et ramassez les orbes rouges dans le

coffre. Affrontez le courant d'eau dans la galerie, suivez les instructions affichées à l'écran pour arriver dans une galerie annexe, près d'un énorme mécanisme tournant. Notez les morceaux friables et destructibles de ce mécanisme et détruisez-les en chargeant. Il faut ensuite remonter à l'air libre mais avant, nagez tout droit pour trouver un coffre contenant des orbes rouges. Une fois en haut, traversez le tunnel pour arriver à une surface pleine de monstres. Commencez par les Harpies pour éviter d'être gelé ensuite faites le ménage.
Suivez le chemin et traversez le pont. Lorsque vous serez de l'autre côté, tournez à droite pour obtenir quelques orbes rouges puis à gauche pour affronter un nouveau Boss

Chapitre XVI : Col d'Araonia

Un immense pont de pierre vous amènera près de la femme qui a tué le Spartiate. Il s'agit d'Érinyes, fille de Thanatos, le combat contre elle sera long mais pas spécialement difficile. Contentez-vous de la frapper puis lorsqu'elle tente de vous planter ses griffes, parez pour contre-attaquer. Au bout d'un moment, une touche s'affichera, appuyez dessus pour lui arracher une aile. Recommencez cette manipulation une seconde fois pour lui arracher la deuxième aile.

Érinyes va se métamorphoser en un immense oiseau noir et s'envoler avant de vous foncer droit dessus. Suivez les touches affichées pour l'attaquer, cela va conduire à la destruction du pont. Glissez et appuyez sur la touche affichée au moment opportun sinon vous risquez soit de sauter trop tôt, soit trop tard. Utilisez ensuite vos lames pour vous agripper au plumage d'Érinyes. Cette dernière va vous envoyer sur une plateforme instable. Filez sur la pente pour vous agripper de nouveau à Érinyes et finir dans le ciel.

L'objectif sera maintenant de vous rapprocher d'Érinyes, suivez les instructions affichées en bas de l'écran. Une fois dessus, frappez de toutes vos forces et n'oubliez pas d'enflammer vos lames. Effectuez cette action deux fois pour briser l'armure de ce monstre. Vous allez alors vous écraser sur le sol, dirigez-vous donc vers Érinyes tout en évitant ses boules magiques pour lui asséner un coup fatal. Vous récupérerez alors un nouveau pouvoir ; le Fléau d'Érinyes. Dépêchez-vous de l'utiliser contre les quelques ennemis qui vont jaillir sur la petite cour. Avancez ensuite dans un sentier pour trouver un Œil de Gorgone et une Corne de Minotaure, ainsi qu'un point de sauvegarde.

Chapitre XVII : Sparte

Entrez dans votre ville, marchez le long des rues et n'hésitez pas à aller vous amuser dans le bordel du coin si vous avez le temps. En épuisant trois fois de suite le Lupanar, vous gagnerez un objet ; l'Ambroisie d'Aphrodite. En l'activant à la fin du jeu, vous apprendrez une nouvelle attaque brutale " Puissance de Sparte ".

Récupérez les deux coffres pleins d'orbes rouges sur votre route et continuez votre chemin jusqu'au lancement d'une nouvelle cinématique. Avancez ensuite devant vous, pour arriver près d'un énorme trou avec un point de sauvegarde, descendez alors en empruntant l'échelle.

Chapitre XVIII : Geôle de Sparte

Marchez droit devant vous et tirez sur le levier pour affronter vos premiers ennemis qui sont faciles à éliminer. Détruisez ensuite la porte en bois à votre gauche pour obtenir plus d'orbes rouges. Traversez maintenant le couloir qui vient de s'ouvrir à votre droite, tirez le deuxième levier pour faire connaissance avec un traitre nommé l'Insoumis. Ouvrez le portail et détruisez l'obstacle en bois à votre gauche, vous trouverez un coffre comprenant un Corne de Minotaure. Passez ensuite à la cellule du traitre et détruisez le mur d'en face pour collecter les orbes rouges dans le coffre. Suivez ensuite le chemin pour trouver une échelle sur la droite vous amenant à un couloir. Vous trouverez en bas de l'écran, deux coffres contenant des orbes rouges et en haut se trouve un levier vous amenant à affronter plusieurs araignées acides qui seront rejointes par un Minotaure. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Rejoignez ensuite une plateforme où le prisonnier va vous enfermer en compagnie du Lion de Pirée. Ce boss est plutôt dur à battre, utilisez vos lames enflammées car leurs explosions peuvent parfois vous épargner ses coups. Sinon vous pouvez utiliser votre garde pour parer mais il faut appuyer au bon moment. Continuez à enchainer les coups et n'hésitez pas à utiliser votre magie jusqu'à ce qu'une touche s'affiche au dessus de l'ennemi. Suivez alors les boutons pour l'achever.

Maintenant, poursuivez le traitre et appliquez les touches qui s'affichent. Saisissez ensuite le cadavre et allez le poser sur une dalle, ce qui fera descendre une échelle. Brisez les tonneaux et ouvrez les coffres pour récupérer des orbes

puis escaladez l'échelle pour sortir des geôles lugubres de Sparte.

Chapitre XIX : Montagnes de Laconie

Avancez un peu à gauche pour trouver un coffre contenant un Œil de Gorgone. Suivez ensuite le chemin de droite et affrontez le petit troupeau de chiens dangereux. Tuez-les tous puis escaladez le mur d'en face pour atteindre un nouveau point de sauvegarde. Balancez-vous de l'autre côté et ramassez les orbes rouges à votre droite puis balancez vous par l'autre crochet pour escalader le mur. Accrochez-vous à la corde et tuez les deux soldats qui vont essayer de vous faire tomber puis atteignez la corde en face.
Hissez-vous à gauche et ramassez les orbes rouges dans le coffre qui vous attend. Collez-vous au mur en face puis rampez à droite. Au moment où vous serez au-dessus d'une grotte, laissez-vous tomber puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour vous y engouffrer. Avancez le long de la galerie pour arriver sur une plateforme où vous attendent des Méduses et des soldats. Concentrez-vous sur les Méduse qui sont plus dangereuses que les soldats pour terminer rapidement ce combat qui n'est pas spécialement difficile.

Vous retournerez ensuite sur un autre versant de la montagne, le long d'un mur à grimper. Descendez d'abord pour récupérer les orbes rouges en bas puis montez vers la à droite pour trouver une plateforme avec un coffre comprenant une Plume de Phénix. Partez à gauche et tuez les soldats qui se trouvent également sur ce mur. Vous atteindrez une autre plateforme avec une porte bloquée et une corde. Débloquez d'abord la porte et tuez les archers puis pensez à récupérer les orbes rouges dans les deux coffres. Revenez et accrochez-vous à la corde. Grimpez enfin au mur d'en face pour débarquer près d'un nouveau point de sauvegarde.

Chapitre XX : Temple d'Arès

Avancez le long du sentier pour assister à une petite scène de destruction de la statue d'Arès. Entrez ensuite dans le temple. Vous arriverez dans une salle où se trouve un Œil de Gorgone à droite et une Plume de Phénix à gauche. Continuez tout droit pour affronter votre propre fantôme.

Le combat est assez facile, il suffit de suivre les touches qui s'affichent. Il faut aussi être attentif et rapide. Projetez votre ennemi contre les quatre coins du gigantesque miroir pour déclencher l'ultime coup qui vous permettra de détruire l'apparition et de récupérer le fameux Crâne de Kèr.

Ressortez donc du temple et suivez le chemin descendant. Trouvez le coffre contenant des orbes rouges (à gauche) et un soldat spartiate qui vous remettra de nouvelles armes, les Armes de Sparte. Ces derniers ne servent quasiment à rien, si ce n'est à tuer les archers se trouvant au loin. Avancez pour affronter ainsi ces archers et reprenez votre chemin qui mène à un point de sauvegarde. Vous arriverez ensuite sur un pont en bois où vous pourrez découvrir l'intérêt de l'énorme bouclier. Avancez jusqu'aux archers en levant votre garde puis tuez-les. Ouvrez ensuite le coffre comprenant une Corne de Minotaure. Traversez la grotte et activez le levier pour remonter l'ascenseur.

Chapitre XXI : Monts d'Araonia

Suivez le chemin de gauche menant à un pont en bois où vous allez affronter quelques Harpies et des archers. Éliminez rapidement ces misérables créatures volantes puis passez aux archers et tuez-les grâce à votre nouvelle lance. Avancez ensuite pour avoir quelques instructions concernant le pont lumineux. En effet, il faut utiliser une autre fois votre lance pour le faire écrouler (Il suffit de viser puis de tirer). Allez sur la plateforme de droite pour trouver deux coffres comprenant une Corne de Minotaure et une Plume de Phénix. Empruntez ensuite l'ascenseur, à droite.

Il vous conduira dans une galerie où vous affronterez l'espèce de taureau gigantesque des neiges. Triomphez aisément de lui (surtout si vous avez amélioré au maximum les Lames d'Athéna). Vous atteindrez juste après ce passage un point de sauvegarde. Continuez sur votre lancée et collez-vous au mur puis longez-le. Ramassez les orbes rouges en face et traversez le pont, à gauche. Tuez les deux archers puis balancez-vous dans la grotte (à droite).

Chapitre XXII : Sanctuaire de Borée

La route vous conduit près d'une zone glaciale où des courants d'air extrêmement froids gèlent instantanément tous ceux qui tentent de passer. Avancez en utilisant le bouclier de Sparte pour ne pas finir congelé. Vous trouverez rapidement le mur provoquant ce courant glacial magique. Brisez-le en appuyant sur la touche affichée puis récupérez

la Corne de Borée qui traîne au sol. Plusieurs ennemis vont surgir, n'hésitez pas à utiliser vos autres pouvoirs magiques pour neutraliser vos ennemis. Rentrez dans le sanctuaire pour trouver un coffre contenant des orbes rouges et un autre renfermant une Corne de Minotaure. Un point de sauvegarde vous attend à l'extérieur.

Chapitre XXIII : Canyons du désespoir

Avancez jusqu'à une cour où se déclenche une petite cinématique, tuez ensuite les trois sirènes. Optez pour des enchainements d'attaques magiques et de contres car vos trois adversaires ne vous laisseront aucun répit. Les contre-attaques étant relativement puissantes, vous devriez réussir à progressivement détruire ces trois dangereux adversaires.

Glissez le long d'une pente puis sautez et balancez vous sur le crochet en appuyant sur la touche affichée avant de sauter sur une autre pente.
Vous atteindrez une plateforme où des archers et quelques soldats vous attendent. Vous pouvez utiliser la lance pour tuer les archers sinon, si vous préférez les lames, faites une double-saut puis enchainer les coups. Une fois que vous aurez fait le ménage, vous pourrez quitter cette zone.

Avancez dans une grotte pour apercevoir Midas. Brisez ensuite l'échafaudage qui est devant vous et montez au premier niveau du mur. Collez-vous à ce dernier et longez-le à droite pour récupérer le trésor. Grimpez maintenant au deuxième niveau puis sur le mur, juste en face. Vous trouverez deux coffres pleins d'orbes rouges. Descendez et tournez à gauche puis grimpez encore à une autre série de murs pour atteindre finalement une plateforme contenant les empreintes en or de Midas.

Continuez votre exploration pour arriver dans une zone où vous pouvez apercevoir une échelle collée à un mur (à gauche). Montez et ramassez les orbes rouges à gauche puis défoncez le mur de droite et activez le levier pour ouvrir une grille. Retournez à l'entrer et collez-vous au mur de gauche, marchez doucement sur la planche et sautez sur l'échafaudage qui se trouve à gauche. Avant d'entrer par le portail de gauche, sautez sur la plateforme d'en face et récupérez une Plume de Phénix. Avancez et suivez les traces de Midas qui commence à devenir fou.

Chapitre XXIV : Fleuve des Lamentations

Avant de grimper au mur de gauche, avancez vers le bord de la falaise pour apercevoir deux rochers en surbrillance. Utilisez votre lance pour les détruire puis appliquez les touches correspondantes sur le petit caillou qui brille en bas pour faire dégager le chemin du haut. Grimpez maintenant au mur qui mène à la partie de la lave transformée en or. Avant de suivre les traces de Midas descendez et récupérez les orbes rouges. Traversez ensuite le couloir de droite où vous trouverez au fond deux coffres d'orbes rouges. Pensez à récupérer l'Anneau du Roi se trouvant sur votre chemin (cet objet vous permettra plus tard de ramasser dix fois plus d'orbes rouges) et l'Œil de Gorgone juste à côté du point de sauvegarde, en haut. Continuez votre chemin et descendez à la corde suspendue à la fin de la grotte. Avant de toucher le sol, vous trouverez un trésor sur une plateforme à gauche.

Eliminez les archers grâce à votre lance puis activez le levier qui est à votre droite et passez le portail en face. Tuez les six soldats aux boucliers dorés en utilisant vos lames enflammées. Tournez à droite et sautez dans une nouvelle grotte. Ramassez les orbes rouges dans le coffre d'en face puis effectuez un double saut juste à droite de ce dernier pour apercevoir d'autres orbes rouges, en haut. Avancez à gauche jusqu'à la statue en or d'un cyclope, ne perdez pas votre temps à essayer d'ouvrir le trésor et continuez plutôt votre chemin.

Vous atteignez une cour où deux soldats vous attaquent, tuez-les ensuite sautez sur les deux falaises à gauche du coffre d'orbes bleus. Vous trouverez un coffre contenant une Corne de Minotaure. Revenez ensuite à la cour et prenez le chemin qui mène en haut. Accrochez-vous à la corde vous amenant à une nouvelle place, tournez à droite pour ramasser quelques orbes rouges puis grimpez à la corde qui est à votre gauche. Avant d'entrer dans la grotte d'en face, grimpez jusqu'à la partie supérieure de la corde pour trouver un passage secret contenant un trésor. Explorez la galerie et dépêchez-vous de sauter sur les deux plates-formes en suspension s'effondrant sous votre poids.

Vous retrouverez Midas dans une grotte. L'idée sera de l'amener près de la rivière de feu, afin de pouvoir passer. Pour cela, il faudra suivre les touches qui s'affichent. Parfois, vous devez le relâcher pour vous débarrasser des chiens qui vous gênent. Allez sur la partie de la rivière qui s'est transformée en or et, avant de monter, allez en contrebas et sautez sur la droite pour trouver un coffre à orbes rouges. Grimpez ensuite à la colonne dorée pour trouver deux coffres et un

point de sauvegarde. Continuez à avancer pour sortir de ces grottes et arriver près d'une zone où vous croiserez quelques petits soldats. Massacrez-les et brisez la porte d'en face pour atterrir dans un petit couloir où vous trouverez, au bout du chemin, une Plume de Phénix.

Rebroussez chemin et grimpez à l'échelle de gauche. Affrontez les archers et quelques soldats dans la cour suivante. Commencez par les archers car ils peuvent neutraliser vos séries d'attaques. Pensez par la même occasion à récupérer les orbes rouges, en haut à droite. Reprenez votre chemin et brisez la porte en bois juste en face puis tuez les archers au bout de la route. Marchez doucement sur les planches et, avant d'atteindre l'autre extrémité, tournez à droite et cassez le mur en bois. Vous trouverez dans un coffre un Œil de Gorgone. Rebroussez chemin et ouvrez le portail à votre gauche puis sauvegardez à l'extérieur.

Chapitre XXV : Porte de l'Atlantide

Avant toute chose, descendez et ouvrez les deux coffres contenant des orbes rouges. Avancez à gauche vers une espèce d'ascenseur, utilisez alors vos lames enflammées pour détruire la roche suspendue juste à droite. Ainsi, vous déclenchez un petit combat contre un troupeau de monstres dont trois cyclopes. Entrez dans l'ascenseur et démolissez le second poids pour descendre en contrebas. Allez au fond du plancher en bois pour trouver un coffre contenant une Corne de Minotaure. Tournez à gauche et tuez les Harpies puis activez le levier à droite. Montez sur le bateau pour lancer une nouvelle cinématique.

Chapitre XXVI : Vortex

Un passage assez difficile vous attend. Le navire se dirige vers le tourbillon permettant de rejoindre les profondeurs de la mer mais de multiples ennemis vont attaquer le navire en proie à une tempête apocalyptique. Ces adversaires seront soit des Harpies, soit des soldats redoutables avec d'énormes lances. Dans les deux cas, il vous faudra être très vigilant pour réussir à parer leurs coups. Ce passage sera très difficile, car vous ne disposez que d'un seul coffre comprenant des orbes bleus et vos soldats se feront rapidement massacrer. Alors, il est conseillé de n'utiliser que le Fléau d'Érinyes comme pouvoir car il vous permet d'absorber les orbes verts (santé) de vos ennemis.

Au bout d'un moment, le Spartiate tenant la barre va se faire tuer et des éclairs furieux vont s'abattre sur le pont tandis que des Harpies et des soldats vont venir par légions. Tenez bon, car le combat va s'intensifier d'avantage. Enchainez vos plus puissants combos et essayez d'éviter au maximum les éclairs. Votre seule source de santé sera les boules magiques d'Érinyes, il faut donc frapper, tuer, massacrer un maximum d'ennemis pour survivre. A la fin de votre voyage, un immense éclair vous projettera hors du bateau, martelez le bouton affiché pour finir.

Chapitre XXVII : L'Atlantide Engloutie

Avancez un peu et sauvegardez puis plongez dans le bassin, en face. Nagez un peu pour qu'un courant vous mène près d'une statue de Poséidon. Montez à l'étage et brisez la porte grillagée à gauche pour récupérer deux coffres remplis d'orbes rouges. Sortez de cette pièce et allez à droite. Ramassez les orbes rouges sur votre chemin et reprenez les longs conduits qui vous mèneront hors de l'eau.

Traversez les couloirs jusqu'à arriver près d'un lac électrifié. Suivez les touches affichées pour atteindre le mur d'en face. Montez ensuite sur ce mur jusqu'au sommet et allez sur la droite. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche pour trouver des orbes rouges. Reprenez votre exploration et faites gaffe à ne pas tomber dans les eaux électrifiées. Vous arrivez dans une pièce cylindrique où vous allez affronter un immense soldat de fer équipé d'une énorme boule d'éclair. Achevez-le rapidement avec les lames d'Athéna puis continuez à droite.

Eliminez les soldats qui vous bloquent le chemin puis grimpez au mur d'en face et sauvegardez. Brisez le mur à gauche du point de sauvegarde pour trouver deux trésors à gauche et à droite. Si vous êtes plus curieux, détruisez le mur qui est en face de cette même pièce. Rebroussez chemin et allez à droite pour trouver un autre bassin, plongez et suivez les conduits qui vous mènent à une pièce cylindrique. Brisez le portail grillagé à votre droite pour obtenir plus d'orbes rouges. Passez ensuite au niveau supérieur où vous trouverez deux leviers. Continuez à monter avant de tirer ces deux leviers et brisez le mur de droite pour retrouver un autre trésor.

Revenez et tirez les deux leviers à nouveau. Vous disposez d'un certain temps avant que les parties de la porte ne se referment mais cela ne sera pas spécialement difficile. Affrontez le courant et suivez tout simplement les touches qui

s'affichent à l'écran. Brisez le portail qui bloque votre route puis sortez de l'eau. Traversez le couloir d'en face et balancez-vous sur la plateforme dans les eaux électrifiées. Activez le levier pour que des ennemis apparaissent. Massacrez-les aisément pour pouvoir quitter l'ascenseur et avancez tout droit avant de monter les escaliers.

Vous arrivez sur une plateforme face à quatre énormes statues mais vous ne pouvez rien faire. Rebroussez chemin et partez sur la droite, dans un couloir. Avancez pour avoir une discussion avec Athéna. Continuez à avancer pour trouver un point de sauvegarde.

Chapitre XXVIII : Nexus de l'Atlantide

Vous vous retrouvez sur une cour cylindrique où vous devez affronter cinq soldats. Parez leurs coups et évitez de perdre trop de points de vie car vous affronterez ensuite un second groupe de soldats. Brisez les trois colonnes à gauche jusqu'à ce que celle du milieu brille. Martelez donc la touche affichée pour les faire s'écrouler.
Grimpez donc au mur qui devient accessible à votre droite. Une fois sur le sol, balancez-vous sur une autre plateforme grâce à la statue de Poséidon. Ramassez les orbes rouges dans le coffre de gauche puis descendez pour affronter le second groupe d'ennemis. Continuez votre route à gauche, grimpez au mur et balancez-vous grâce à une autre statue de Poséidon pour atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Ouvrez la porte d'en face et traversez le couloir pour arriver à une pièce où vous allez affronter le gigantesque soldat équipé de l'Engrenage Automaton accompagné de quelques autres soldats. Commencez par le géant et utilisez vos lames enflammées pour détruire son armure. Ensuite, faites le ménage. Allez à droite et récupérez la Plume de Phénix à gauche et les orbes rouges sur la terrasse de droite. Traversez ensuite le pont et placez l'engrenage dans le mécanisme qui est en face. Appuyez sur le bouton affiché pour faire activer la statue et rebroussez ensuite chemin. Vous allez affronter plusieurs Minotaures et Méduses dans la pièce du géant. Sortez et n'hésitez pas à tuer les citoyens si vous manquez de santé. Allez à droite et balancez-vous à l'aide de la statue. Récupérez les orbes rouges dans le coffre sur la terrasse partiellement détruite et traversez le couloir à gauche puis grimpez au mur qui vous mène à une salle inondée par des eaux électrifiées.

Chapitre XXIX : Lanée

Empruntez le couloir annexe et tuez les quelques araignées qui viendront vous gêner pour arriver sur une plateforme avec un angle de tir sur Atlante. Tuez-le avec vos lances puis rebroussez chemin vers le portail qui vient de s'ouvrir. Descendez sur la plateforme qui contient l'Engrenage Automaton, prenez-le et sautez vers le couloir, en face. Continuez le chemin jusqu'au pont où quelques soldats vont vous attaquer, tuez-les pour accéder au coeur de la statue. Placez l'Engrenage et activez-le, un autre passage vous sera accessible. Plongez dans l'eau et récupérez les orbes rouges dans les deux coffres qui sont au fond puis nagez tout droit.

Vous serez confronté à un mur-broyeur, approchez-vous prudemment de cette section et préparez-vous à foncer dès que les deux parois s'ouvrent. Accélérez deux fois encore puis accrochez-vous rapidement au pilier d'en face, vous serez emporté dans d'autres conduits. Sur place, vous trouverez des courants d'eau qui vous poussent vers un autre mur broyeur. Soyez prudent et accrochez-vous rapidement au pilier pour nager vers dans un conduit annexe. Ramassez les orbes rouges à droite puis défoncez le mur d'en face. Vous trouverez une statue d'Athéna, montez ensuite à la surface. Récupérez les trois trésors après avoir tué vos ennemis puis continuez votre route et descendez dans la cour pour affronter quelques Harpies et de gigantesques soldats avec les boules électriques.

Montez les escaliers et activez le levier en face pour que les statues de Poséidon créent un pont. Traversez-le et faites votre sauvegarde puis grimpez au mur, en face.

Vous vous retrouvez enfin dans le temple de Thanatos. Placez le Crâne de Kêr pour activer un étrange passage lumineux au fond et fabriquez un pont de lianes suspendues dans le vide. Marchez sans crainte le long de ce pont pour arriver dans le domaine de la Mort, quelque part entre les Enfers et le monde des vivants.

Chapitre XXX : Le domaine de la Mort

Vous démarrez près d'un point de sauvegarde, avancez un peu et utilisez votre lance pour détruire les trois cages suspendues à votre droite. Balancez-vous grâce au crochet de l'autre coté et affrontez trois Minotaures et trois autres créatures (faites attention à vos points de santé). Descendez ensuite par le mur en bas où une plante particulièrement

agressive vous empêche de passer. Donnez-lui quelques coups de lames enflammées pour la bruler. Refaites cette même action pour les deux plantes qui suivent puis sautez vers la falaise de droite et escaladez-la. Tuez les Harpies et ramassez les orbes rouges au fond à droite puis retournez au passage du milieu (en haut) où se trouvent d'autres plantes et un gigantesque tronc d'arbre. Procédez de la même manière pour les bruler et pour atteindre un crochet eu surbrillance, utilisez-le pour arriver dans une nouvelle zone.

Grimpez au mur qui est en face, suivez le chemin qui vous mène à une cour où vous allez affronter des Harpies et des sirènes. Massacrez-les puis passez à droite pour trouver deux rochers. Tirez celui qui est sous le tronc d'arbre, ouvrez le trésor caché derrière et récupérez une Plume de Phénix. Prenez maintenant le bloc de gauche et ramenez-le dans la zone où vous aviez affronté les Harpies et les sirènes. Posez-le contre le mur (sur la gauche) afin d'atteindre une terrasse supérieure et avancez. Vous arriverez près d'un point de sauvegarde, pensez à allez en bas pour trouver un coffre.

Entrez dans le bâtiment en face et tuez le troupeau de chiens sauvages dans la salle de la damnation. Montez les escaliers de gauche pour qu'une petite cinématique se déclenche. Affrontez les trois cyclopes portant une armure dorée et quelques soldats. Utilisez vos lames enflammées et n'hésitez pas à appliquer la magie car le combat ne sera pas facile. Pensez à rebrousser chemin pour ouvrir les deux coffres qui se trouvaient en bas de l'escalier puis allez derrière les portes qui étaient gardées par vos ennemis.

Chapitre XXXI : Temple de Thanatos

A l'entrée du temple, vous trouverez un point de sauvegarde, tournez à droite et avancez jusqu'à atteindre un grand bloc à déplacer. Tournez d'abord à gauche pour trouver un trésor puis poussez le rocher et collez-le au mur de droite pour trouver un autre trésor, en haut. Continuez à pousser afin de rejoindre un câble en acier, pensez à ramasser les orbes rouges en face puis accrochez-vous à cette chaine. Tuez les soldats suicidaires puis récupérez les orbes rouges au fond du filin avant de sauter sur l'espèce de cube central (ne ratez pas votre saut). Déplacez-vous ensuite sur la gauche jusqu'à pouvoir sauter sur un autre filin et rejoindre une plateforme. Pulvérisez la porte et avancez pour trouver un point de sauvegarde.

Collez-vous au mur de droite puis rampez à gauche. Accrochez-vous ensuite à la corniche sous vos pieds. Allez à gauche et sautez vers le mur mobile puis restez accroché et dès qu'il commence à reculer, montez et courez rapidement vers le petit passage, à droite. Descendez les escaliers pour arriver à la salle des machines du mur mobile. Tuez les soldats squelettes et utilisez vos lames enflammées pour détruire les engrenages à droite et à gauche.

Rebroussez chemin et poussez le mur mobile afin de trouver deux coffres contenant des orbes rouges. Ensuite, faites quelques pas en arrière pour quitter cette zone par un couloir sur la gauche. Vous arrivez sur une terrasse, hors du temple, où vous trouverez un coffre contenant une Corne de Minotaure. Brisez ensuite la cage sur la gauche avec la lance pour utiliser le grappin. Suivez les touches affichées et tapez au bon moment pour atterrir sur une autre terrasse, à gauche. Affrontez deux Cyclopes avec armure dorée et quelques Sirènes, le combat sera très difficile donc faites attention à votre santé. Triomphez de vos ennemis et continuez votre progression. Vous allez ensuite affronter quelques soldats-squelettes, tuez-les puis allez au bout du couloir pour activer un levier avant d'ouvrir la porte qui se présente à vous. Retournez à la salle où vous aviez battu les Cyclopes, vous y trouverez deux coffres pleins d'orbes rouges.

Passez ensuite par la porte du couloir et utilisez votre lance en tapant sur les deux engrenages pour abaisser une porte et retenir les flammes. Malheureusement, au bout d'un moment, la porte se soulèvera. De votre côté, vous devez utiliser le levier qui est au centre de la pièce pour la faire tourner, soit vers la droite, soit vers la gauche. Sur les deux plates-formes (à gauche et à droite), vous trouverez des bonus. Pour partir, il faudra passer par la porte du fond en vous protégeant des flammes avec votre armure. Passez par-dessus le four, ramassez les orbes rouges dans le balcon en face puis retournez aux escaliers à votre gauche où vous trouverez un point de sauvegarde. Montez enfin vers le grand portail pour trouver Deimos.

Brisez la liane de gauche avec vos lames enflammées puis utilisez la lance pour démolir la chaîne qui retient Deimos. Maintenant, vous devez combattre votre propre frère, ce dernier est armé d'un énorme gantelet avec lequel il ne cessera de vous frapper. Utilisez le Fléau de Théra et pensez à esquiver ses attaques soit en sautant, soit en utilisant l'Œil de l'Atlantide pour le toucher. Continuez à le harceler jusqu'à ce qu'il vous balance dans le vide, une cinématique va se déclencher. Affaibli par les coups de Deimos, dirigez-vous vers la falaise où Thanatos a emporté votre frère. Au bout du chemin, vous vous écroulez par terre, martelez alors la touche affichée pour sauter dans les airs.

Chapitre XXXII : Pic du Suicide

Escaladez le mur tout en détruisant les obstacles et dépêchez-vous de sauver votre frère qui risque de tomber de la falaise. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran. Après la petite cinématique, donnez les armes de Sparte à Deimos qui à son tour vous guide sur le bon chemin. Faites votre sauvegarde en passant et préparez-vous à affronter Thanatos, le boss final du jeu.

Si vous avez besoin d'un peu d'aide, vous pouvez faire appel à Deimos en suivant les instructions affichées en bas de l'écran. Commencez par enchaîner vos attaques soit avec les lames enflammées soit avec de la magie, évitez ses coups soit en sautant soit en parant.
Parfois Thanatos agrippe votre frère, vous devez alors lui venir en aide en appuyant sur la touche adéquate. Continuez à le frapper jusqu'à ce que Thanatos vous étrangle. Appuyez sur la touche affichée pour que Deimos vous vienne en aide.

Après cet acte, Thanatos passera sous sa forme animale. A partir de là, il suffit de lui renvoyer les boules magiques en parant au bon moment. Ceci va le mettre à terre, utilisez donc le Fléau de Théra pour briser son armure. Ses prochaines attaques infligent d'énormes dégâts, essayez de les éviter en esquivant car une simple garde ne suffit pas. Refaites cette action jusqu'à ce qu'il regagne sa forme humaine, il sera plus dangereux et ses coups seront plus puissants. N'hésitez pas à appeler Deimos à la rescousse et à utiliser la magie pour démolir Thanatos. Au bout de quelques touches enchainées, Thanatos retournera sous sa forme démoniaque. Continuez à asséner des coups sur son bras jusqu'à ce qu'un bouton soit affiché sur cette partie de son corps. Appuyez dessus et suivez l'enchainement de touches. Après la petite cinématique, le combat sera extrêmement simple. La jauge étant illimitée, utilisez le Fléau de Théra à volonté jusqu'à déclencher un ultime combo qui vous permettra de tuer Thanatos.

Chapitre XXXIII : Chemin de la solitude

Ce chapitre consiste à emmener le cadavre de votre frère Deimos à sa tombe, au sommet de la montagne. Le jeu se terminera par une ultime cinématique où vous apercevrez l'énigmatique fossoyeur prononcer une phrase sibylline et tout aussi mystérieuse.

Vous pouvez maintenant épuiser les mini-jeux dans le menu " Trésors " et recommencer le jeu avec les pouvoirs divins. Vous pouvez aussi transformer les orbes rouges en bonus dans le temple de Zeus se trouvant dans le même menu.

TROPHÉES DE GOD OF WAR : CHAINS OF OLYMPUS

Bronze

Bon voyage ! (Trophée caché)

Tuer Charon, le Passeur

Dompteur de Basilic (Trophée caché)

Obliger le Basilic à battre en retraite

Au bout du rouleau (Trophée caché)

Repousser Calliope

Offrande à la Nature (Trophée caché)

Sacrifier des pouvoirs

Hadès a besoin d'une nouvelle femme (Trophée caché)

Tuer Perséphone

Atlas en chaîne (Trophée caché)

Enchaîner le Titan Atlas

Retour à l'envoyeur ! (Trophée caché)

Terminer l'énigme de parade

Avec les compliments du triton (Trophée caché)

Obtenir la Lance de Triton

La défaite de Morphée (Trophée caché)

Pousser le chariot en flammes jusqu'au sommet

Dégâts collatéraux (Trophée caché)

Trouver le secret de la baliste

Deux filles et un Spartiate (Trophée caché)

Divertir le harem perse

Ne pas regarder à la dépense

Améliorer n'importe quelle arme

Un homme à la mer !

Défendre les rivages de l'Attique

BOOOOUUM !!! (Trophée caché)

Tuer le Basilic Persian

History X (Trophée caché)

Tuer le roi perse

Un maillon de la chaîne (Trophée caché)

Briser les chaînes de Tartare

La volonté du plus fort (Trophée caché)

Déplacer le Titan Hypérion

Toucher au but (Trophée caché)

Traverser la longue chaîne en courant

Le pouvoir entre les mains (Trophée caché)

Obtenir le Gant de Zeus

L'as de la poutre

Marcher sur toutes les poutres

Argent

À toute bride (Trophée caché)

Réveiller les trois chevaux

Oeil pour oeil

Obtenir tous les Yeux de Gorgone

Pour les oiseaux

Obtenir toutes les Plumes de Phénix

Aller au bout des choses

Améliorer complètement toutes les armes et la magie

Sans coup férir

Effectuer une combinaison de 200 coups

Comme des moutons à l'abattoir

Trancher la gorge de 50 satyres

Rejeté !

Parer 50 attaques

Des fourmis dans les jambes (Trophée caché)

Sortir de l'état de pétrification 5 fois de suite

Mauviette (Trophée caché)

Ne pas repousser Calliope pendant une minute

Quelle histoire ! (Trophée caché)

Regarder trois fois la cinématique "Atlas et Perséphone"

Or

Les doigts dans le nez

Réussir le Défi des Dieux

Pourquoi tant de haine ?

Effectuer une combinaison de 1000 coups

Cosplayer

Jouer avec un costume débloqué

C'est déjà fini ?

Terminer le jeu

En avoir pour son argent

Terminer le jeu en mode difficile

Platine

Obtenez-les tous !

Obtenir tous les trophées

TROPHÉES DE GOD OF WAR : GHOST OF SPARTA

Platine

Un fantôme possédé

Obtenir tous les trophées

Bronze

Un acte lourd de conséquences (Trophée caché)

Couler l'Atlantide

Broyer du chien (Trophée caché)

Détruire les rouages

Au gré du courant (Trophée caché)

Survivre au vortex

Un obstacle de moins (Trophée caché)

Tuer Lanaeus

Un pont vers le passé (Trophée caché)

Relever le pont du Domaine de la Mort

Dans les dents ! (Trophée caché)

Arracher la mâchoire de Scylla

Sacrifice maternel (Trophée caché)

Tuer Callisto

Au feu ! (Trophée caché)

Sortir du bâtiment en flammes

Le fantôme dans la machine (Trophée caché)

Désactiver le broyeur

Le laisser gagner (Trophée caché)

Terminer le combat contre Deimos

Les attributs divins

Améliorer n'importe quelle arme

L'or des fous (Trophée caché)

Tuer le roi Midas

Les Spartiates gardent la tête haute (Trophée caché)

Sauver Deimos

La mort de la Mort (Trophée caché)

Tuer Thanatos

Sans arme (Trophée caché)

Tuer Érinyes

Un accueil digne d'un héros (Trophée caché)

Divertir les filles du Lupanar

Arès qui ? (Trophée caché)

Tuer l'insoumis

Acte de maltraitance (Trophée caché)

Vaincre votre moi

Lames de feu (Trophée caché)

Obtenir le Fléau de Théra

Dans le baba ! (Trophée caché)

Tuer Scylla

Argent

Les yeux dans les yeux

Obtenir tous les Yeux de Gorgone

Grippe aviaire

Obtenir toutes les Plumes de Phénix

Prendre le taureau par les cornes

Obtenir toutes les Cornes de Minotaure

Une sensation brûlante

Incinérer 500 ennemis

Maître des armes

Améliorer complétement toutes les armes et la magie

Un sacré coup

Effectuer une combinaison de 200 coups

Collisions

Lancer 10 ennemis sur d'autres ennemis

Impitoyable

Arracher le cœur de 10 spectres de Kèr

Le tour de Midas (Trophée caché)

Tenter d'ouvrir le coffre en or pendant 30 secondes

Une vraie fillette (Trophée caché)

Faire crier un Titan pendant plus d'une minute

Or

Un dieu parmi les hommes

Réussir le Défi des Dieux

Chasseur de trésor

Collecter toutes les possessions divines

Déchaînement de violence

Effectuer une combinaison de 1000 coups

Le survivant

Terminer le jeu

Zeus va pleurer

Terminer le jeu en mode difficile

EMPLACEMENT DES BONUS (CHAINS OF OLYMPUS)

Ces vidéos indiquent l'emplacement des yeux de Gorgone et des plumes de Phénix dans God of War : Chains of Olympus.

God of War HD

© Sony / SCE Santa Monica Studio 2010

SOLUTION COMPLÈTE

La mer Egée

Sur le bateau, luttez contre les quelques morts vivants jusqu'à ce qu'une nouvelle flopée débarque par une trappe auparavant scellée. Débarrassez-vous de ces quelques nouveaux venus, puis descendez par la trappe en martelant le bouton R2. Ouvrez le coffre en maintenant la touche R2 enfoncée pour récupérer un peu de vie, et cassez les quelques objets (tonneaux en l'occurrence) pour récupérer des orbes (pensez systématiquement à briser les objets pour récupérer divers items tout au long du jeu).

Avancez, et dégagez le passage en frappant les décombres. Continuez tout droit, vous ne tarderez pas à vous faire agresser par une hydre. Réglez-lui son compte tout en faisant attention de bien vous protéger à l'aide de la touche L1 durant chacun de ses assauts. Une fois assommée, démarrez la séquence réflexe (touche rond), et exécutez les bonnes touches qui apparaissent à l'écran. Admirez l'efficacité de Kratos, et une fois le chemin dégagé, continuez votre avancée sur les poutres jusqu'à atteindre la plate-forme opposée. Partez ensuite sur la gauche, puis avancez jusqu'à la cellule où un homme refusera votre aide. Passez votre chemin et prenez les escaliers qui précédent la cellule. Ramassez le contenu du coffre puis poursuivez le long du couloir en cassant les débris. Ouvrez la porte pour poursuivre. Dans la zone qui suit, faites-vous plaisir en castagnant toutes les harpies (et pourquoi pas les humains si ça vous amuse). Une hydre viendra alors à nouveau vous chercher des noises. Prenez garde lorsque celle-ci claquera sa tête sur le sol, et esquivez à l'aide du joystick analogique droit. Par la suite, la bête tentera à deux ou trois reprises de vous croquer. A ce moment là, martelez la touche rond pour que Kratos l'assomme avec élégance. Profitez alors de cette occasion pour la frapper à même le sol. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la créature prenne la fuite. Allez ensuite récupérer les deux coffres cachés par les murs de pierre qu'il vous faudra soulever sur la droite, puis sautez dans le trou que l'hydre a laissé en partant. Nagez tout droit et montez au filet, escaladez jusqu'au bateau où quelques morts vivants vous accueilleront chaleureusement. Empruntez ensuite le mat brisé pour vous rendre sur l'autre navire. Profitez-en pour faire un petit détour sur la droite afin de récupérer le coffre plein d'orbes rouges. Le second navire atteint, un marin viendra vous dire deux mots avant de mourir transpercé par une flèche. Sauvegardez puis descendez pour pousser la caisse d'un grand coup de pied sur le côté droit du bateau. Dépêchez-vous de la faire avancer toujours à l'aide de vos petits petons. Une fois tractée jusqu'aux archers qui vous mitraillent, montez dessus pour atteindre le petit bout de filet qui vous permettra de pourfendre vos agresseurs. Restaurez-vous grâce au coffre puis continuez votre route. Traversez les petits couloirs du navire jusqu'à arriver à une porte où vous entendrez des femmes appeler à l'aide. Malheureusement pour ces demoiselles, vous ne pourrez les secourir pour le moment. Empruntez donc l'échelle en face, puis grimpez au filet. Débarrassez-vous des enquiquineurs, et une fois arrivé au sommet, empruntez le mât de gauche pour récupérer le coffre rempli d'orbes rouges. Utilisez ensuite la corde pour vous hisser jusqu'au navire suivant (ça sent le brûlé au niveau des mains :). Cassez les barrières pour pouvoir récupérer les coffres et continuez votre chemin. Parlez à Poséidon, puis débarrassez-vous des quelques morts vivants en usant de votre nouveau pouvoir. Poursuivez pour arriver au second point de sauvegarde. Partez alors sur la droite et prenez les coffres avant de grimper au filet pour aller défier les Hydres accompagnées d'une version légèrement plus imposante... Pour terrasser vos ennemis, usez de la même tactique citée précédemment, puis lorsqu'elles seront étourdies, immobilisez les en grimpant sur la poulie au dessus des caisses. N'oubliez pas d'utiliser votre nouveau pouvoir lors de cette bataille. Une fois les deux plus petites neutralisées, passez au grand format en grimpant sur le filet pour l'atteindre. Là, chatouillez-lui le museau à grands coups de lame. :Prenez garde à ses assauts répétés contre lesquels votre garde ne peut malheureusement pas grand-chose pour ne pas dire rien du tout. Optez alors plutôt pour une esquive latérale à l'aide du joystick analogique droit... Une fois dans le monstre étourdi, frappez le mât autant de fois que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise, puis refaites une dernière fois la manipulation pour démarrer la séquence réflexe qui vous permettra d'achever la bête.
Partez ensuite visiter le fond de sa gorge et récupérez la clef du capitaine. Faites machine arrière et grimpez sur le tas

de caisses sur la droite afin d'atteindre la plate-forme. Prenez les coffres et descendez par la corde pour revenir sur l'autre bateau. Sauvegardez votre avancée, puis descendez pour vous débarrasser de vos ennemis. Poursuivez grâce au petit filet et rendez-vous devant la cabine du capitaine jusqu'alors inaccessible. Enfin, traversez le couloir et ouvrez la porte pour mettre fin à ce premier niveau déjà bien riche en péripéties.

Les portes d'Athènes

Après l'effort le réconfort ! Collectez quelques orbes rouges en rendant service aux deux charmantes demoiselles, puis avancez jusqu'au point de sauvegarde... Suivez la seule issue possible et dérobez le contenu des coffres avant de grimper à l'échelle. Plus haut, descendez du navire par le pont. De nombreux ennemis se dresseront alors devant vous. Tuez-les jusqu'au dernier pour poursuivre.
La cérémonie d'ouverture terminée, avancez jusqu'au prochain ponton, puis gagnez la passerelle de bois brisée. Prenez ensuite sur votre gauche et traversez les décombres. Sautez dans l'eau et grimpez sur la plate-forme. Trouvez les coffres puis revenez sur vos pas pour cette fois-ci emprunter l'ascenseur. Poursuivez et affrontez les minotaures qui vous couperont la route. Continuez jusqu'au second ascenseur. Tuez les deux gros balèzes en armure, puis récupérez le contenu des deux coffres dissimulés non loin. Poursuivez vers l'inconnu, vous arriverez rapidement dans une espèce de salle des machines. Brisez alors les caisses en bois se trouvant en dessous des gros cubes de pierre afin que Kratos puisse les escalader sans difficulté. L'une se trouve au dessous de la pile en milieu de salle et l'autre sous la pile au fond à gauche. Grimpez sur les cubes de pierre, puis sautez de pile en pile pour atteindre deux coffres. Revenez ensuite sur la pile du milieu et sautez sur celle en face. N'oubliez pas de vous intéresser au coffre avant de monter à l'échelle. Trouvez ensuite la déesse Aphrodite qui vous arrangera un rancard avec la méduse reine des gorgones. Pour la vaincre sans trop de problème utilisez la technique panache de Prométhée (Carré, carré, triangle...) ainsi que la colère de Poséidon. Le combat terminé, continuez votre chemin en grimpant à la grande échelle (aux trois-quarts de l'échelle, effectuez un double saut enchaîné de la "rage d'hermès" (R1 en l'air) pour atteindre un coffre supplémentaire). Lorsque vous serez parvenu jusqu'au sommet, utilisez l'arbalète pour détruire le mur du bâtiment. Deux coffres apparaîtront alors. Délaissez-les pour le moment puis décalez l'arbalète sur la gauche grâce à la manivelle servant à manœuvrer. A nouveau, utilisez-la pour détruire ! Partez mettre la main sur le coffre, puis visez à présent les portes. Faites tout sauter puis sauvegardez. Continuez d'avancer dans le couloir à présent accessible. Au premier embranchement, prenez à gauche puis descendez par l'échelle. Tuez les trois morts vivants et récupérez le coffre. Soulevez ensuite la grille puis remontez grâce à l'échelle. Revenez alors sur vos pas pour en emprunter une seconde qui vous mènera encore plus haut. Du balcon, éliminez tous les enquiquineurs qui vous barrent la route et grimpez au mur sur votre gauche. Faites étape sur le pylône de bois situé plus à gauche de manière à pouvoir bondir sur le toit où les deux coffres libérés précédemment vous attendent bien sagement. Gagnez de nouveau le balcon en empruntant cette fois-ci la grille. Grimpez alors jusqu'au sommet. Suivez le parcours imposé, et longez la corniche pour vous glisser derrière la statue. Utilisez la touche R2 pour franchir l'étape suivante. Utilisez ensuite la tête de la statue pour vous hisser sur les toits. Tuez les gorgones avant de monter à la prochaine échelle puis éliminez le comité d'accueil. Le paysage dégagé, détruisez les pylônes sur votre gauche afin de pouvoir vous en servir pour monter plus haut. Utilisez alors l'arbalète pour vous hisser jusqu'au prochain bâtiment. Tirez une première flèche pour briser la porte puis éliminez les minotaures. Le chemin à présent dégagé, prenez la grande échelle et descendez tout et allez en contrebas pour suivre le prolongement du couloir. Enfin, trouvez l'oracle pour accéder à sa requête.

La route vers Athènes

Montez toutes les marches et vous vous retrouvez face à un ennemi plutôt imposant, il s'agit d'Arès... Cependant vous n'avez pas d'inquiétude à avoir car celui-ci ne vous remarque même pas. Passez votre chemin et lancez une sauvegarde. Prenez à gauche pour vous rendre dans athènes.
Après la colère d'Arès, prenez le sentier de droite. Face aux deux minotaures, transformez l'un de vos ennemis en pierre afin d'ouvrir la grille en la plaçant sur l'emplacement adéquat. Derrière le tas de gravats prenez appui sur les décombres pour sauter de toit en toit jusqu'à atteindre un premier coffre plus haut. Descendez et fouillez ensuite toutes les maisonnettes pour en vider les coffres qui s'y trouvent. Après quelques affrontements, vous arriverez rapidement au pied d'un barrage en pierre. Ne vous laissez pas impressionner et anéantissez-le. Sautez ensuite de corde en corde pour parvenir jusqu'à la seconde partie de la route (n'oubliez pas le coffre à gauche de la deuxième corde en passant). Avancez jusqu'à la fontaine pour finir.

La place d'Athènes

Montez les marches en prenant soin de récupérer toutes les bricoles en chemin. Partez affronter les cyclopes sur la place. Ceux-ci sont assez coriaces alors n'hésitez pas à trucider un ou deux humains pour faire remonter votre barre d'énergie si besoin. La place dûment nettoyée, récupérez toutes les richesses présentes sur place (deux coffres cachés derrière des portes de bois). Sortez ensuite par la porte de gauche et vous apercevrez alors une femme qui s'enfuira à votre approche. Courez-lui après jusque dans la salle au sol luisant, et acharnez-vous sur les murs ébréchés pour découvrir de nouveaux coffres. Reprenez ensuite votre course poursuite jusqu'à ce qu'une fin tragique mette fin à celle-ci. Sauvez votre partie et prenez le coffre sur la gauche avant de récupérer la clef sur le cadavre de la pauvresse. Refaites alors le même chemin que précédemment. Une horde de morts vivants munis de boucliers tentera alors de vous surprendre. Utilisez le panache de Prométhée (carré, carré, triangle) pour en venir à bout facilement.
Le point de sauvegarde précédent enfin rejoint, dirigez-vous sur la droite pour parvenir à une trappe qu'il vous faudra déverrouiller grâce à la clef. Pénétrez alors dans ce nouveau passage et prenez à droite pour monter les quelques marches.

Les toits d'Athènes

Montez sur le mur grâce au feuillage puis sautez de paroi en paroi afin d'atteindre l'issue aux deux coffres. En poursuivant votre avancée, vous découvrirez un nouvel ennemi : des morts vivants assistés de nuages noirs émanent du sol. Prenez garde à leurs attaques en deux temps. Prenez l'escalier en bois et vous arriverez rapidement sur une plate-forme où de nombreux monstres se dresseront devant vous.

Tuez-les tous puis partez prendre les coffres situés au fond à droite de l'arène (longez les rebords du bâtiment en ruines). Revenez ensuite sur vos pas et prenez le passage jusque là infranchissable. Pensez à prendre le coffre plus bas puis progressez de pilier en pilier jusqu'au pont brisé. Avancez jusqu'au point de sauvegarde puis revenez sur vos pas pour traverser le pont d'où vous serez la cible de nombreux archers. Courez vous mettre à l'abri et passez par l'issue de gauche. Poussez et amenez l'arbalète géante jusque dans la grande salle avec vous, puis allez soulever toutes les portes en pierre afin de récupérer les richesses qui se trouvent derrière. Placez l'arbalète sur le mécanisme tournant et actionnez le levier une première fois. Grimpez à l'échelle pour prendre le coffre, redescendez et allez pousser l'arbalète hors du mécanisme. Actionnez à nouveau le levier à vide, repositionnez l'arbalète dessus puis activez une dernière fois le levier. Poussez ensuite l'arbalète au centre de la pièce de manière à ce qu'elle puisse faire face à la porte et par la même occasion la détruire. Il ne vous restera plus qu'à la franchir pour poursuivre. Suivez le couloir et trouvez Zeus qui vous offrira ses éclairs en signe de reconnaissance. Sortez de la salle et partez à droite pour atterrir dans une salle où quelques orbes rouges ainsi que plusieurs coffres vous attendent derrière un mur qu'il vous faudra détruire. Revenez dans la salle où il vous était possible d'effectuer une sauvegarde puis montez à l'échelle. Eliminez tous vos ennemis postés sur les toits puis grimpez à l'échelle au fond à droite afin de récupérer les deux coffres. Sautez ensuite sur le toit le plus à gauche et utilisez les cordes en contrebas pour vous rendre sur la plate-forme suivante. Eliminez les archers au lointain à l'aide des éclairs de Zeus et faites main basse sur toutes les richesses présentes sur les lieux. Les poches bien pleines, faites machine arrière et brisez la barrière de bois pour gagner la plate-forme suivante. Un minotaure vous y attend. Réservez-lui le même sort qu'au dernier rencontré puis détruisez le mur de pierre. Derrière, escaladez le feuillage afin d'accéder à une nouvelle plate-forme. Continuez jusqu'à trouver un humain refusant d'abaisser le pont, et faites-lui changer d'avis en lui montrant la puissance de vos éclairs. Une fois le pont déplié, empruntez-le pour rejoindre le bâtiment au lointain. Prenez les coffres et avancez, tuant tous ceux qui oseront vous barrer la route. Continuez de progresser dans le couloir puis trouvez l'ascenseur qui vous ramènera vers la place d'Athènes. Après avoir assisté à la scène de l'enlèvement, suivez le chemin menant jusqu'au temple de l'oracle.

Le temple de l'oracle

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez à nouveau l'oracle prisonnier des harpies. Il vous faudra alors combattre en arène fermée ces créatures encore plus puissantes qu'auparavant, et de plus, accompagnées de quelques gorgones... Les harpies vous jettent parfois des espèces de boules de feu, esquivez-les grâce au joystick analogique droit manifestement bien utile dans le soft ! Une fois vaincues un vieillard vous fera part de quelques révélations... Prenez les coffres devant le temple puis sauvegardez votre progression. Entrez ensuite à l'intérieur du temple et préparez-vous à affronter une nouvelle fois des harpies. Un flot continuel se déversera des trous dans le mur. Bouchez les orifices au plus vite en vous aidant des deux statues de pierre. Poursuivez en montant à l'étage, et soulevez la grille à proximité.

Gagnez la rive opposée en gardant l'équilibre sur les poutrelles (n'oubliez pas le coffre dans l'enclos vitré sur la gauche). Sur l'autre berge, continuez votre route vers l'inconnu. Suivez le couloir et trouvez l'oracle afin de lui venir en aide. Saisissez alors les deux statues et empilez celles-ci l'une sur l'autre à l'aide de l'ascenseur. Il vous sera alors possible de grimper au feuillage et de secourir l'oracle. Profitez de l'absence de limite de temps pour jeter un coup d'oeil aux alentours, histoire de déceler les deux coffres dissimulés derrière les murs de pierre qu'il vous faudra détruire préalablement. Grimpez ensuite au feuillage et préparez-vous à légèrement accélérer la cadence afin d'aller chercher l'oracle le plus rapidement possible. L'oracle secouru, suivez le chemin indiqué par ce dernier puis avancez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Faites ensuite un détour jusqu'aux marches vers le haut. Celles-ci vous conduiront devant un étrange monument. Ne vous en souciez pas pour le moment et intéressez-vous plutôt au coffre sur votre droite. Revenez ensuite sur vos pas et marchez le long de l'épée géante en direction de la statue. Enfin, descendez les marches pour vous rendre dans les égouts d'Athènes.

Les égouts d'Athènes

Au commencement, prenez les coffres puis suivez le chemin pour être accueilli par une brigade de morts vivants. Poursuivez vers les égouts tout en cassant du monstre (prenez tout de même garde aux cyclopes).Une fois arrivé au bout, grimpez le long des escaliers puis allez activer la manivelle pour que le reste de l'escalier se découvre. Vous retrouverez alors la route d'Athènes. Montez les marches et empruntez cette fois-ci le sentier de droite qui vous mènera aux portes du désert (n'oubliez pas le coffre dissimulé derrière la porte de droite).

Le désert des âmes perdues

Avancez jusqu'à la statue d' Athéna. Celle-ci vous expliquera alors où trouver la boîte de pandore. Dirigez-vous dans le désert en suivant un parcours rectiligne, depuis Athéna jusqu'à un autel où vous trouverez la première des trois sirènes (fiez-vous à son chant pour la retrouver). Dirigez-vous vers la gauche (à partir de l'autel), et continuez vers l'ouest en longeant la bordure qui vous mènera jusqu'à deux coffres. Suivez les chants pour trouver la deuxième des trois sirènes (attention celle-ci sera accompagnée cette fois-ci), puis longez la corniche pour rejoindre l'autel. A partir de celui-ci, descendez vers le centre du désert, pour trouver la dernière des sirènes. Retournez ensuite devant l'autel et prenez les coffres avant de descendre les marches qui vous mèneront jusqu'au devant d'un tapis roulant. Stoppez-le en glissant deux rochers sous son mécanisme, puis utilisez un dernier rocher pour vous hisser sur la plate-forme suivante. Soulevez la porte en pierre et poursuivez votre chemin pour arriver devant un cor. Soufflez alors dedans pour qu'il vous fraye un chemin à travers la tempête de sable, tel moïse écartant de ses bras la mer rouge (quelle culture ! :). Montez les marches, prenez les coffres, puis dirigez-vous vers le second cor qui disparaîtra dans une tempête de sable dès que vous vous en approcherez. Quelques sirènes viendront alors venger les trois précédentes. Faites en sorte de les accueillir dignement. L'affaire dûment réglée, soufflez dans le cor pour finir.

Le temple de Pandore

Sauvegardez votre progression et avancez sur le pont. Partez sur la droite de manière à passer sous le pont, et avancez jusqu :'au mur se dépliant. Tirez-le jusqu'au maximum et lâchez prise de manière à grimper rapidement par-dessus. Discutez ensuite avec le cadavre ambulant pour qu'il vous ouvre les portes du temple, puis descendez affronter les cyclopes à cornes. Les brutes laminées, montez jusqu'à la porte du temple afin de récupérer tous les coffres puis tournez le levier pour ouvrir la porte. Dans la première pièce, tuez les morts vivants émergeant du sol puis ouvrez la porte suivante à l'aide de la touche R2.

Les anneaux de Pandore

Dès votre arrivée dans le temple, partez en contrebas et trouvez la première issue truffée de pièges. Marchez jusqu'au bout et actionnez le levier situé sur l'estrade entre les deux statues. Cela aura pour effet de faire descendre une plate-forme munie d'un autre levier, à l'intérieur de cette même pièce. Allez ensuite faire tourner ce levier pour bouger les murs jusqu'à une prochaine sortie. Empruntez alors la deuxième issue et parlez à la déesse Artémis pour qu'elle vous offre sa lame...

Le défi d'Atlas

Dans le couloir, continuez jusqu'au point de sauvegarde. Pénétrez dans la grande salle, et éliminez tous les occupants présents sur les lieux. Montez sur les escaliers en ruines et suivez le chemin imposé. Débarrassez-vous des archers et tentez de passer les poutres en gardant l'équilibre. Partez ensuite au fond à droite de la pièce pour récupérer un coffre et activer du même coup une manivelle. Ceci étant, une corde vous permettra d'atteindre le fond du gouffre .Là-bas, vous débarquerez en plein cœur d'un affrontement opposant les hommes aux morts vivants. Passez par la corde tendue pour vous rendre de l'autre côté et éliminez tous ceux qui viendraient vous gêner. Montez les escaliers et emparez-vous du bouclier d'Hadès. Un piège s'enclenchera alors. Evitez de finir en purée et combattez rapidement avant la fin du décompte mortel qui débute en même temps que la bataille. Une fois le défi réalisé avec succès repartez avec le bouclier d'Hadès pour rejoindre la plate-forme d'arrivée. Remontez à la corde et dirigez-vous sur la droite. Tuez tous les monstres, prenez la caisse de pierres avec vous et emmenez-la au bord des marches vers la porte tournante. Mettez-vous dos à celle-ci de manière à pousser la caisse de pierre d'un seul coup de pied. Gagnez ensuite rapidement la porte. Montez à l'échelle une fois que vous aurez abattu vos ennemis. Traversez ensuite la poutre pour récupérer le bouclier de Zeus. N'oubliez pas les coffres puis redescendez dans la pièce pour vous diriger dans la partie inférieure gauche. Ouvrez la porte grâce aux deux boucliers puis descendez directement les escaliers sur la droite de manière à vous laisser guider jusqu'au prochain point de sauvegarde. Montez ensuite à l'échelle, vous vous retrouverez alors dans une pièce où des roues édentées passeront à toute allure sous votre nez. Restez attentif si vous désirez survivre ! Prenez ensuite sur votre droite et détruisez le mur qui vous empêche de passer. Décimez les morts vivants et prenez garde aux murs qui tentent de vous prendre en sandwich. Arrivé au bout, montez les escaliers d'en face et longez la passerelle tout en éliminant les harpies. Grimpez sur le mur tout à droite et entamez le parcours d'escalade (n'oubliez pas les coffres situés au pied du mur). Vous arriverez ensuite rapidement devant un levier. Actionnez-le pour qu'une chaîne tombe sur le sol et utilisez celle-ci comme une corde. Grimpez plus haut et récupérez les coffres. Redescendez sur la plate-forme intermédiaire et préparez-vous à combattre des monstres dans une arène qui s'effondrera au bout d'un certain laps de temps. Essayez donc d'en finir au plus vite. Récupérez ensuite la poignée d'Atlas et grâce à la chaîne, descendez plus bas pour sauvegarder. Revenez alors dans la salle des roues édentées, et ouvrez la grille à l'aide des deux leviers (le premier se situant dans la partie extérieure gauche de l'écran et le deuxième dans la partie inférieure droite de l'écran). Utilisez l'élan d'Hermès (R1) pour vous déplacer au plus vite. Face à la crevasse, longez le mur sur le côté afin d'atteindre la rive opposée. Soulevez le mur de pierre pour vous retrouver dans la salle ornée d'une statue d'Atlas où vous serez d'ailleurs fort bien reçu. Une fois la politesse à ces messieurs rendue, utilisez la poignée pour compléter la manivelle et tournez celle-ci jusqu'à ce qu'Atlas, le titan avilissant condamné à soutenir la terre au-dessus de sa tête, prenne cette boule géante en main. Retirez-vous à présent et prenez les escaliers sur votre droite. Ceux-ci vous mèneront à l'étage d'ou vous pourrez actionner un levier. Atlas jettera alors sa boule pour que celle-ci défonce la porte qui vous empêchait, jadis, de passer. Vous pouvez à présent accéder à la tombe du fils de l'architecte. Ouvrez le tombeau et arrachez le crâne de la carcasse pourrissante. Descendez ensuite par l'échelle et traversez le tunnel sombre et lugubre. Vous déboucherez dans une salle qui normalement devrait vous parler. Revenez dans les anneaux de Pandore avec le crâne qui vous servira de clef (serrure en forme de tête de mort). Grimpez sur le piège roulant pour accéder à l'échelle. Prenez les coffres et sauvegardez avant de poursuivre.

Le défi de Poséidon

Avancez jusque dans l'arène où il vous faudra combattre une meute de chiens à trois têtes. Après cet affrontement, éventrez les deux molosses qui vous barrent le chemin, puis partez abattre la brigade d'archers. Finissez ensuite les quelques monstres qui restent dans le fond pour que le passage soit entièrement libéré. Arrivé dans la salle, actionnez le levier pour pouvoir accéder à la prochaine issue. Quatre trésors s'offrent à vous, et il vous faudra être attentif et rapide pour pouvoir bénéficier de ces quatre coffres d'orbes rouges. Voici comment procéder sans trop de difficulté. Lorsque les coffres commencent à apparaître, avant même que la grille ne s'abaisse, collez-vous à celle-ci et avancez jusqu'au coffre. Ouvrez-le dans la hâte, puis reculez rapidement à l'aide du joystick analogique droit (si vous traînez trop, c'est empalé sur les pieux que vous finirez). Prenez l'issue suivante pour poursuivre. Tuez les morts vivants qui se dresseront devant vous puis grimpez grâce au rebord sur votre gauche. Plus haut, longez la corniche sur la droite afin de récupérer une des deux clefs des muses. Faites ensuite machines arrière et longez à présent la corniche sur la gauche pour continuer. Tuez les minotaures qui vous bloquent le passage et avancez jusqu'à la pièce des morts vivants enfermés dans des cages. Filez dans la pièce tout au fond et récupérez la manivelle à même le sol. Allez ensuite compléter le levier au-dessous des cages, et tournez la manivelle pour faire descendre l'une d'entre elles. Montez la cage pour offrir son contenu en sacrifice. Placez alors celle-ci sur l'emplacement prévu à cet effet (près de la porte) et

un mécanisme se déclenchera. Réglez la cuisson selon vos propres goûts puis descendez dans la galerie souterraine menant droit vers le trident de Poséidon ! Celui-ci vous permet de respirer indéfiniment sous l'eau. Sauvegardez votre partie et partez visiter le royaume de Poséidon. N'oubliez pas les deux coffres situés sur chacune des bordures de la salle où vous pourrez parvenir grâce aux échelles, puis descendez en nageant par la galerie sous-marine de droite. Détruisez les murs de pierre en maintenant la touche R1 enfoncée. Une fois arrivé au bout, une meute de petits chiens sera présente pour vous accueillir. Faites-leur comprendre que vous préférez les félins puis avancez jusqu'à la porte d'en face pour découvrir un levier qu'il vous faudra activer. De retour dans la salle de la statue de Poséidon, continuez votre chemin face aux harpies et prenez le passage fraîchement débloqué (en fond de salle) de manière à pouvoir vous hisser jusque dans une galerie plus en hauteur. Avancez alors droit devant vous, puis retournez dans l'eau. Dans les profondeurs, trouvez la naïade et appuyez sur rond pour que Kratos prenne l'initiative de s'en occuper. Passez votre chemin et descendez encore plus bas. Prenez l'issue sur votre droite et dirigez-vous vers le mur à moitié endommagé. Finissez de le détruire et appuyez sur rond pour entrer au contact de la naïade. Une plume magique vous sera alors remise en récompense. Prenez ensuite sur la gauche et cassez la figure aux quelques morts vivants. Brisez le mur d'en face pour récupérer la deuxième clé des muses et revenez sur vos pas pour, cette fois-ci, prendre à gauche et traverser la galerie piégée en maintenant bien enfoncée la touche R1. Continuez dans la galerie et ressortez de l'eau pour lutter contre les quelques monstres siégeant dans la salle. Cela aura pour effet de libérer un levier. Actionnez-le puis revenez sur vos pas jusque dans la salle où siégeait une sculpture murale de Poséidon.

Avancez tout droit puis sauvegardez. Cassez le mur sur votre gauche et tuez la naïade. Montez au sommet de la galerie pour trouver quelques orbes rouges supplémentaires, puis revenez au point de sauvegarde rencontré précédemment. Choisissez cette fois-ci le passage de droite puis descendez tout en prenant garde aux pièges. Continuez jusqu'à atteindre une nouvelle salle. Débarrassez-vous des minotaures et activez le levier central. Récupérez alors les richesses au pied de la statue. Activez une nouvelle fois le levier central et rendez-vous au bas du plus grand pilier (sous l'eau donc) pour découvrir l'ascenseur de sortie, qui vous mènera à une galerie que vous emprunterez pour vous rendre une nouvelle fois dans la salle des anneaux de Pandore ! Revenez dans la première partie des anneaux de Pandore (la plus grande donc) et faites-en le tour afin de retrouver le levier que vous aviez laissé sur place devant le défi d'Atlas. Tournez-le jusqu'à atteindre la troisième issue qui s'offrira devant vous. Ouvrez la porte grâce aux clefs des muses et faites main basse sur la récompense de Zeus.
Revenez dans la deuxième partie des anneaux de pandore (la moyenne) et prenez les escaliers que vous aviez utilisés pour échapper à un cylindre roulant à présent bloqué. Empruntez la galerie sous-marine pour vous rendre dans la salle du minotaure. La porte principale condamnée, détruisez le petit muret pour continuer. Sauvegardez puis poursuivez droit devant vous pour finir.

Le défi d'Hadès

La salle principale atteinte, escaladez le mur de droite pour vous rendre devant la porte à l'effigie d'Hadès. Celui-ci vous proposera alors un défi. Acceptez-le et décimez les centaures qui apparaissent dans les zones indiquées par des cercles bleus. Une porte s'ouvrira. Allez donc dans ce passage désormais libre, et poursuivez tout en profitant des nombreuses richesses présentes dans la salle. Ouvrez la porte suivante et avancez tout en prenant garde au sol qui se dérobe sous vos pieds, ainsi qu'aux flèches sortant des murs. Vous déboucherez alors dans une sorte de labyrinthe bien peu complexe. Prenez à gauche et tuez l'archer, revenez sur vos pas pour prendre à présent à droite, puis tournez à gauche. Eliminez tous les monstres présents (centaures, gorgones et autres êtres sympathiques...), puis faites un petit tour pour récupérer les nombreuses richesses que l'endroit recèle. Revenez sur vos pas et laminez les archers. Prenez ensuite à droite, tuez les morts vivants ainsi que la gorgone, et allez prendre le coffre dans le fond avant de revenir sur vos pas. Poursuivez grâce à l'ascenseur de gauche et hissez-vous plus haut pour pousser le mur de pierre (celui avec une tête de minotaure). Allez récupérer les coffres dans le fond de la pièce (attention au sol !) et revenez ensuite sur vos pas pour prendre à droite une première fois, puis une deuxième. Poussez le mur de pierre de la même façon que le précédent et anéantissez les monstres de la salle. Revenez sur vos pas en ouvrant la porte avec une gravure d'Hadès dessus. Prenez à présent à gauche puis grimpez sur le piège qui manquera de vous écraser. Continuez votre chemin par l'accès au-dessus du piège lorsque celui-ci se sera immobilisé au fond de la pièce. Vous vous retrouverez alors dans la salle principale du défi d'Hadès. Actionnez le bouton au sol en marchant tout simplement dessus (cela aura pour effet de faire monter la grande statue d'Hadès), puis tirez le levier au pied de la statue (et donc sous l'eau) et faites pivoter sa tête de manière à ce qu'elle puisse faire face à l'obscurité profonde dans laquelle vous ne pouviez pénétrer. L'endroit éclairé devient alors accessible. Avancez dans ce nouveau dédale tout en évitant les rochers. Une fois parvenu au bout, vous déboucherez dans une nouvelle pièce riche en ennemis. Luttez vaillamment contre ces gêneurs puis partez ouvrir la troisième porte sur la gauche. Poursuivez et vous rencontrerez bientôt deux

nouveaux minotaures, tuez-les avant de prendre le passage de droite. Explosez les archers et revenez ensuite sur vos pas pour prendre à gauche et user de la corde afin de vous rendre à l'autre bout de l'arène. Débarrassez-vous des monstres puis poursuivez vers l'inconnu. Grimpez plus haut pour suivre le cheminement du long couloir (sans oublier le coffre à votre gauche), et continuez jusqu'à vous retrouver sur les poutres du plafond de la grande salle. Traversez sur l'étroit passage (pas de panique si vous vous y prenez à plusieurs reprises, Kratos est une vraie brute pas un équilibriste !). N'oubliez pas les nombreux coffres en chemin. Le parcours terminé, vous pourrez descendre grâce à une corde en tyrolienne. Empruntez ensuite la passerelle puis le couloir, pour aller actionner le levier qui ouvrira la porte de la salle du minotaure et réveillera du même coup un vieil ami...
Revenez dans cette salle pour affronter le minotaure. Approchez-vous ensuite de la porte pour faire connaissance avec un adversaire de taille ! Pour le vaincre, il vous faut d'abord faire sauter son armure. Ne vous frottez pas directement à lui et reculez jusqu'au fond de la pièce sur l'estrade pour l'incendier.

Il est inutile d'essayer d'actionner le levier pour l'assommer avec du bois car il réagira immédiatement en se protégeant. Enchaînez vos combos les plus dévastateurs pour venir à bout de son armure. Répétez l'opération en usant de magie si besoin et patientez jusqu'à l'apparition du rond pour entamer l'exécution de la phase réflexe. Réalisez alors la manipulation indiquée à l'écran pour l'assommer et profitez-en pour lui envoyer un morceau de bois en pleine figure en activant le levier au fond à gauche sur l'estrade. Usez du même stratagème jusqu'à se que la poutre se brise, puis finissez votre ennemi à la régulière. Passez ensuite par la petite trappe laissée dans la grande porte et montez les marches pour allez arracher le deuxième crâne du second fils de l'architecte. Revenez dans la salle et allez parler à Hadès pour qu'il vous donne le quatrième et dernier pouvoir. Débarrassez-vous des ennemis qui vous serviront de première main pour tester cette nouvelle arme puis revenez dans les anneaux de Pandore par la galerie sous-marine que vous aviez utilisée pour venir jusqu'ici.
Servez-vous du crâne pour ouvrir la dernière porte des anneaux de Pandore. Toute l'eau se dissipera alors et vous comprendrez qu'il va falloir activer le rayon de la salle du fond afin le faire parvenir jusqu'à vous. Soulevez donc la porte à présent accessible, et faites tourner la troisième partie des anneaux de manière à ce qu'elle concorde avec la salle d'où part le rayon. Vous n'aurez plus qu'à tourner la statue centrale pour que les deux diamants se retrouvent face-à-face. Activez le rayon de la salle du fond pour que la statue puisse vous emmener vers votre dernière destination grâce à son magnifique ascenseur intégré !

Les falaises de la folie

Arrivé sur la plate-forme, faites connaissance avec les nouveaux monstres présents sur les lieux puis avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Allez ensuite sauvegarder votre progression, puis prenez les coffres dans la petite pièce de droite avant d'avancer vers les falaises de la folie. Marchez jusqu'à la corde et utilisez-la pour descendre. Empruntez l'ascenseur, puis prenez sur votre droite. Sautez sur les rochers afin de pouvoir avancer dans le tunnel et partez combattre les nombreux monstres que vous rencontrerez un peu plus loin. La victoire acquise, montez sur la passerelle en bois pour éliminer les ennemis restant. Saisissez-vous ensuite du contenu du coffre et redescendez en contrebas afin d'emprunter le passage situé sur la gauche. Vous arriverez rapidement devant un nouvel ascenseur. Montez à bord, sauvegardez si vous le désirez, puis descendez sur le rocher situé sur votre droite afin d'établir une passerelle entre les deux plates-formes. Remontez ensuite pour emprunter le tunnel. Là-bas, un nouveau défi se dressera devant vous. En un laps de temps limité, déplacez le rocher jusque dans l'arrière de la salle pour pouvoir échapper à une mort certaine. Il ne vous restera plus qu'à aller récupérer le collier d'Aphrodite pour que le mécanisme se libère et vous laisse faire machine arrière. Empruntez alors le sentier de droite, et descendez le long du passage orné d'une tête de minotaure aux yeux rouges. Traversez ensuite la galerie jusqu'aux deux plates-formes tournantes et montez sur la première. Décimez les quelques enquiquineurs au loin grâce à quelques éclairs bien placés, puis faites tournez la première plate-forme suffisamment pour avoir le temps de vous mettre au bout de celle-ci et de sauter sur la suivante sans problème. Continuez d'avancer jusqu'à vous retrouver à nouveau en bordure de la falaise et montez sur votre droite pour remettre le collier d'Aphrodite à sa place. :Prenez ensuite sur votre droite pour aller dérober quelques orbes supplémentaires. Continuez par la galerie sous-marine jusqu'à ce que vous dénichiez la fontaine secrète. Détruisez ses murs pour trouver d'autres orbes puis revenez à l'emplacement des deux statues. Partez ensuite sur la gauche et avancez jusqu'à l'échelle. Descendez d'un niveau et avancez jusqu'à la corde. Utilisez-la et prenez droit devant vous jusqu'à vous faire enfermer avec tout un tas de vilains pas beaux. Découpez-les en rondelles pour manifester votre mécontentement puis marchez jusqu'à la pièce du puzzle qu'il vous faudra reconstituer pour obtenir le collier d'Héra. Voici la procédure à suivre pour pouvoir s'en emparer :
- Prenez le grand "L" inversé (ou le grand "1" comme vous voulez) au fond à gauche et placez-le sur le mécanisme tournant, activez le levier pour le faire pivoter deux fois consécutives pour ensuite le placer au fond à gauche sur le

tableau.
- Emparez-vous ensuite du "C cédille" et faites-le pivoter deux fois de manière à ce qu'il puisse s'asseoir sur le petit cube de droite.
- Placez alors la grande barre au fond à droite et prenez le "T" se trouvant à gauche. Remettez-le droit et encastrez-le entre le "C cédille" et le "L" inversé.
- Il ne vous reste plus qu'à positionner la barre moyenne pour vous emparer du collier d'Héra.
Retournez dehors et prenez sur votre droite. Grimpez par l'échelle, auparavant inaccessible, et grimpez sur le mur pour débuter un parcours ascendant. A l'intersection, prenez à gauche pour récupérer les coffres puis empruntez ensuite le chemin de droite. Allez mettre le collier sur la statue d'Héra, puis grimpez sur les mécanismes pour atteindre l'autre rive. Vous pourrez alors admirer une nouvelle cinématique qui vous renseignera un peu plus sur le passé effroyable de notre héros. Avancez et jouez les Tarzan dans les airs grâce aux cordes puis prenez avant de récupérer la boîte de Pandore.

La tombe de l'architecte

Avancez sur les plates-formes mobiles en évitant les roues édentées. De l'autre coté, allez vous emparer de la statue sur votre gauche et emmenez-la sur la rive droite. Laissez-la à cet endroit pour le moment et soulevez la grille d'en face pour vous y engouffrer. Prenez le passage et montez les marches. Rendez-vous sur le toit de l'édifice pour y affronter les molosses accompagnés de leurs gentils toutous puis grimpez à l'échelle de droite pour récupérer les coffres. Prenez ensuite l'échelle d'en face pour grimper ensuite sur la grue. Saisissez les coffres que vous ne pouviez atteindre jusqu'à présent et faites machine arrière pour aller positionner la grue au-dessus du passage souterrain sur votre gauche (là où vous aviez déposé la statue auparavant). Faites ensuite descendre la pierre au bout de la grue afin de libérer le passage, puis faites de nouveau pivoter la grue de manière à faire tomber la pierre sur le bouton situé un peu plus à droite. La manipulation aura pour effet d'ouvrir la première des trois portes de la tombe. Descendez alors et allez positionner la statue sur le bouton situé dans la pièce souterraine, à présent libre d'accès. Ouvrez la deuxième des trois portes puis revenez sur vos pas. Enfin, allez actionner le dernier bouton pour ouvrir la troisième porte, et pénétrez à l'intérieur de la tombe tout en prenant garde aux roues édentées. Passez derrière la femme et arrachez-lui la tête (celle-ci fera office de clé plus tard dans le jeu).
Avancez jusqu'à l'édifice (sans oublier les coffres à droite), puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Descendez ensuite les escaliers en colimaçons pour atteindre les tapis roulants. Des ennemis en bon nombre choisiront alors cette zone pour vous attaquer. Avec la lame d'Artémis, abattez les archers qui siègent sur les petites plates-formes. Restez également en mouvement pour éviter les flammes. La bataille terminée, la boîte des dieux sera vôtre ! Poussez la boîte pour enclencher la cinématique.

Les voies d'Hadès

Sautez de plate-forme en plate-forme, et prenez à droite à l'embranchement (n'oubliez pas de récupérer du même coup le coffre en face). Partez ensuite sur votre gauche (encore une fois un coffre est à récupérer non loin) et éliminez les morts vivants venus tout droit des enfers. Avancez jusqu'aux bûches ornées de plusieurs lames tournantes et grimpez dessus pour commencer le parcours. Pensez à visiter les moindres recoins du parcours afin de ne louper aucun coffre. Votre petite balade terminée, avancez jusqu'au point de sauvegarde puis sautez sur les plates-formes mobiles de manière à pouvoir abattre les archers qui vous embêtent. Tuez ensuite tous les monstres de la zone puis grimpez sur le pilier tournant. Quelques piliers plus haut, sauvegardez votre progression puis grimpez sur les pylônes suivants pour atteindre la prochaine plate-forme. Là, vous luttez contre les morts vivants pour faire apparaître les marches qui vous permettront de vous échapper. Montez à la corde qui vous est lancée, puis regagnez la terre ferme grâce à la tombe que le vieillard vient gentiment de creuser pour vous…

La bataille finale

Avancez dans le temple de l'oracle et éliminez les nombreux ennemis qui viendront se frotter à vous. Continuez d'avancer jusqu'à trouver l'oracle d'Athènes. L'horrible réalité découverte, partez venger la demoiselle qui aurait mérité un destin moins tragique. Descendez les marches et allez affronter votre ennemi ultime. Buvez la potion magique de la boîte de Pandore pour que Kratos devienne aussi grand que son ennemi. Affrontez-le alors dans la petite arène qui s'offre devant vous. Pour le vaincre, inutile d'y aller par quatre chemins, analysez bien la façon dont il effectue ses combos de manière à mieux prévoir vos esquives (vive le joystick analogique droit) et choisissez, d'entrée, de l'attaquer

avec l'arme d'Hadès et vos lames du chaos. Cela aura alors pour effet de vous rendre une partie de la magie nécessaire à cette attaque. Enfin, lorsque l'ennemi lancera son attaque météore, courrez tranquillement dans l'arène pour éviter d'être touché. Sa jauge de vie arrivée à néant, le bougre parviendra à enfermer votre esprit. Vous redécouvrez alors l'instant du plus grand échec de Kratos. Sauvez votre famille des griffes d'un tas de Kratos enragé pour poursuivre (grâce aux orbes gagnées contre Arès, finissez de compléter votre armement et utilisez tout les moyens disponibles pour anéantir les Kratos en furie). Pensez également à redonner de temps en temps un peu de vie à votre famille. Enormément de patience. C'est ce qu'il vous faudra avant de réussir cette dure épreuve car les Kratos sont nombreux et leurs assauts extrêmement puissants. Une fois le défi relevé avec succès, il vous faudra affronter une dernière fois le dieu de la guerre dans un duel à l'épée ! Encore une fois, pensez à bien observer les attaques de votre adversaire pour ne subir que le minimum de dégâts grâce aux esquives. Une fois l'ennemi anéantit, regardez la cinématique qui suit, puis enfin, pour finir avec l'approbation des dieux, allez occuper le trône d'Arès dans le mont Olympe !

TROPHÉES DE GOD OF WAR

Trophée de Zeus (platine)

Débloquez tous les trophées de God of War

1,21 gigawatts (bronze)

Acquérez la colère de Poséidon

Tentaculaire (bronze)

Acquérez le Regard de Méduse

Action éclair (bronze)

Acquérez la Foudre de Zeus

Fine lame (bronze)

Acquérez la Lame d'Artémis

Infernal (bronze)

Acquérez l'Armée d'Hadès

Matador (bronze)

Remportez le premier combat de Minotaures

La chèvre et le chou (bronze)

Remportez le premier combat de Satyres

Aux abois (bronze)

Remportez le premier combat de Cerbères

Faites-les taire! (bronze)

Vainquez les sirènes du désert

Les chevaux se cachent pour mourir (bronze)

Terminez le sacrifice du Centaure à Hadès

Attention ça pique! (bronze)

Terminez l'énigme de la salle des piques

Ça va tanguer (bronze)

Terminez le mini-jeu Spetième ciel

Sauvetage express (bronze)

Sauvez l'Oracle avec 10 secondes d'avance

Le défi est lancé (bronze)

Terminez le défi d'Atlas

Les carottes sont cuites (bronze)

Terminez le sacrifice à Poséidon

Plouf! (bronze)

Embrassez la Naïade

Remonter la pente (bronze)

Libérez-vous des profondeurs des Enfers

Zéro santé = Bronze (bronze)

Ouvrez un coffre de santé quand votre jauge de santé est déjà pleine

Oeil de Lynx (bronze)

Faites un combo de 100 tirs réussis

Mourir, c'est bien (bronze)

Mourez assez de fois pour qu'on vous propose le mode facile

Collection de billes (argent)

Ramassez tous les yeux de Gorgone

Remplumez-vous! (argent)

Ramassez toutes les plumes du Phénix

Clé géante (argent)

Récupérez la clé du Capitaine

Prenez le taureau par les cornes (argent)

Vainquez le garde de Pandore

Divinicide (argent)

Tuez Arès

Chasseur de tête (argent)

Obtenez la tête de l'épouse de l'architecte

Le pouvoir de tuer un Dieu (argent)

Récupérez la boîte de Pandore

Oeil de Lynx 2 (argent)

Faites un combo de 200 tirs réussis

Légende des jumeaux (argent)

Regardez le trésor "Naissance de la Bête"

Ça va saigner (argent)

Faites le plein d'armes et de magie

Devenez un Dieu (or)

Gagnez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté

Peau de Crocodile (or)

Grimpez la colonne de piques sans subir de dégâts

Défi divin (or)

Terminez le défi des Dieux

Plus rapide que Jason McDonald (or)

Gagnez le jeu en moins de 5 heures avec n'importe quel niveau de difficulté

Clé du succès (or)

Ramassez toutes les clés de Muse

MESSAGE DANS LE CIEL

Dans le premier God of War, effectuez la manipulation suivante, appuyez sur R2 :

1. A côté du coffre situé en haut à gauche du temple de l'Oracle.
2. Au sommet du monticule de terre près du fossoyeur.
3. Entre les 2 piliers enflammés, ceux où la caméra nous donne une vue d'ensemble du temple de l'Oracle.

En cas de succès, un message s'écrira dans le ciel.

God of War II : Divine Retribution HD

© Sony / SCE Santa Monica Studio 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce petit bijou du Beat'em all dispose d'une palette de coups vraiment impressionnante, et les décrire tous ici reviendrait à rendre inutile le menu pensé pour ça, accessible à tout moment en appuyant sur la touche start. Disons simplement que le fait de récolter des orbes rouges vous permet tout au long de l'aventure d'améliorer vos armes et techniques. Les orbes verts et bleus correspondent respectivement à vos jauges de santé et magie, et vous récolterez tout au long du jeu des items vous permettant au bout d'un certain temps d'augmenter la capacité de ces deux jauges. Il s'agit de l'Oeil de Gorgone et de la Plume du Phénix, indiqués en gras dans cette solution, tout comme les armes et sortilèges que vous obtiendrez. Vous n'aurez aucun contrôle sur les mouvements de caméra, mais cela ne pose pas tellement de souci puisque celle-ci est continuellement placée au bon endroit. Vous devrez effectuer de nombreuses séquences réflexes au cours desquelles il vous faudra appuyer sur les touches affichées à l'écran, en général lorsque Kratos doit achever un ennemi coriace. Voici pour les petites explications, entrons maintenant dans le vif du sujet...

Rhodes

Lorsque vous prenez les commandes de Kratos, débarrassez-vous de la horde d'ennemis qui vous sert de mise en bouche afin de vous habituer à contrôler votre personnage. Avancez ensuite vers la grille pour l'ouvrir en appuyant tout d'abord sur R1, puis en tapotant le bouton rond. Poursuivez le long de ce couloir en éliminant vos adversaires, puis une fois au bout, prenez garde au gigantesque bras de la statue qui va surgir par la droite, vous ouvrant ainsi un passage à gauche. Empruntez donc le chemin pour trouver un coffre d'orbes verts à ouvrir en maintenant R1. Vous pouvez également détruire quelques éléments du décor afin de récupérer des orbes rouges, pour finalement emprunter l'échelle de droite. Vous rejoignez alors le balcon.

Il vous faut maintenant mener un combat contre le colosse. Lorsque celui-ci tente d'emblée de vous frapper, sautez du balcon pour vous retrouver au sol et éliminez les quelques ennemis. Évitez les coups du colosse en effectuant des roulades à l'aide du stick analogique droit, puis lorsque sa main reste un certain temps au sol, enchaînez les attaques sur celle-ci. Répétez l'opération à trois reprises pour que le colosse soit étourdi. À ce moment, dirigez-vous à gauche de l'arène pour vous placer derrière la catapulte au-dessus du muret. Ouvrez le coffre d'orbes bleus sur la gauche, placez-vous derrière la machine et appuyez ensuite sur R1 pour déclencher le tir d'un boulet qui ira droit dans la tête du boss. Appuyez sur R1 pour vous placer à votre tour dans la catapulte, puis tapotez le bouton rond afin de vous élancer finalement droit sur le colosse. Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer va alors se déclencher.

Suite au combat, vous vous retrouvez dans un bassin. Dans un premier temps, remontez à la surface pour briser les paravents alentours et trouvez derrière deux créatures de rêve qui n'attendent que vous. Approchez-vous alors d'elles et appuyez sur rond, pour effectuer ensuite la série de boutons qui s'affichera à l'écran. Une fois la manipulation réussie, vous récupérerez de nombreux orbes. Sacré Kratos... Sautez maintenant dans le bassin au fond duquel vous devrez briser une paroi en effectuant un sprint sous-marin à l'aide du bouton R1. Vous trouverez en revenant à la surface un point de sauvegarde, en haut de l'échelle de droite. Tirez ensuite le levier sur la gauche, ce qui déplacera différents objets en hauteur, puis vous devrez bientôt lancer votre grappin sur le crochet libre en appuyant sur R1. Lâchez ensuite celui-ci pour atteindre l'autre côté en appuyant sur croix. Poursuivez jusqu'à la grille en hauteur, que vous devrez ouvrir en tapotant le bouton rond, après avoir appuyé sur R1. Éliminez les quelques ennemis qui se trouvent dans cette pièce, détruisez certains éléments du décor pour récupérer quelques orbes rouges, puis empruntez l'échelle du fond.

Une fois en haut, le gigantesque pied du colosse va tenter de vous écraser. Il vous faudra appuyer rapidement sur la

touche rond pour le repousser. Détruisez quelques éléments du décor pour récupérer des orbes rouges, puis allez ouvrir les deux coffres qui se trouvent tout à fait à gauche de la pièce. Un autre coffre d'orbes rouges se trouve également au-dessus. Grimpez le long du mur adjacent pour rejoindre celui-ci et remontez vers l'extérieur. Le combat contre le colosse va alors se poursuivre, et il vous faudra descendre sur la plate-forme du bas pour esquiver ses assauts et viser principalement ses mains avec vos plus puissantes attaques. Utilisez donc le "Courroux de Poséidon" en appuyant sur L2 et rond, afin de l'étourdir plus vite. Rejoignez ensuite sa main droite et appuyez sur rond, en ayant atteint l'autre côté à l'aide de votre grappin. Vous devrez appuyer sur les boutons qui s'afficheront successivement à l'écran, puis après avoir réussi cet exercice deux fois de suite, le colosse va vous serrer fortement entre ses mains. Il vous faudra alors appuyer en alternant les touches L1 et R1. Vous atterrissez à l'intérieur d'un bâtiment.

Ouvrez donc le coffre d'orbes bleus, puis montez ouvrir le passage au-dessus du muret. Progressez dans ce couloir en allant trouver un point de sauvegarde à droite de la grille qui vous fait face. Traversez ensuite le couloir de droite tout en éliminant vos ennemis, puis une fois arrivé au bout, emparez-vous du bloc sur lequel se trouve une statue d'aigle à gauche de la pièce, pour aller la placer sur l'interrupteur, au sol à droite. Ceci a pour effet d'ouvrir la première grille. Donnez ensuite un coup de pied dans le bloc (maintenez R1+croix et lâchez après quelques instants) afin qu'il aille se placer sur l'interrupteur d'en face, puis avant que la première grille ne se referme, rejoignez-le en effectuant une roulade avant.
Si vous n'avez pas réussi la roulade à temps, replacez-vous simplement sur le premier interrupteur pour rouvrir la grille, et roulez à nouveau en avant.

Tirez ensuite le bloc vers le passage de droite, puis vous remarquerez au fond du corridor, en hauteur, trois coffres à ouvrir. Amenez donc le bloc sous le muret, détruisez la statue d'aigle afin de monter dessus, puis atteignez le rebord supérieur à l'aide d'un double saut. Le coffre du centre vous donnera l'urne de Gaïa, quant aux deux autres, ils recèlent des orbes rouges. Redescendez pour placer le bloc à nouveau sur le deuxième interrupteur, puis vous ouvrirez la dernière grille. Récupérez le contenu du coffre vert, puis progressez sur la gauche. Éliminez vos ennemis en traversant ce couloir, puis vous trouverez un nouveau coffre d'orbes rouges sur la gauche, et un ascenseur à emprunter à droite. Vous gagnez alors les hauteurs du palais, et vous voici à nouveau face au colosse.

Attaquez donc son oeil à travers la fenêtre, puis lorsque le décor s'écroulera, une séquence se déclenchera. Vous devez aller récupérer cette épée offerte par Zeus. Grimpez alors sur le rebord situé à gauche de l'échelle, puis grimpez ensuite sur la corniche comme vous l'indique le jeu. Atteignez enfin le toit du bâtiment pour vous occuper de vos nouveaux ennemis, et allez ouvrir la porte au bout de cette plate-forme en arc de cercle. Restaurez votre vie si besoin et à l'aide du coffre vert de gauche, cassez la vitre d'en face, puis allez tout droit en sautant au niveau inférieur pour vous débarrasser des gêneurs (sans oublier les archers sur la gauche). Une fois ceci fait, vous pouvez remonter par l'échelle et ainsi effectuer le parcours le long des poutres pour atteindre finalement un nouveau point de sauvegarde. Empruntez ensuite l'échelle pour atteindre un peu plus loin la chaîne qui vous permettra de descendre au niveau inférieur.

Après avoir vaincu vos ennemis, récupérez les contenus des deux coffres pour ouvrir la grille centrale. Poursuivez le long du pont, en vous dépêchant d'atteindre la plate-forme sur laquelle est plantée l'épée de Zeus. Il est temps d'affronter à nouveau ce colosse.

Vous ne pouvez pas vous emparer de l'épée tant que le colosse frappera au sol. Vous remarquez que la main droite du boss gît au sol à droite. Approchez-vous d'elle puis appuyez sur R1 pour la lui jeter ensuite à la figure. Ceci a pour effet de l'étourdir une première fois, mais vous devrez encore l'assommer par deux fois (en restant à proximité de l'épée et en utilisant si possible le Courroux de Poséidon sur le poing), et essayer durant ces périodes d'étourdissement de récupérer l'épée avec R1 maintenu. Vous y parviendrez finalement après une troisième tentative. Vous obtenez donc la Lame de l'Olympe. Attaquez son bras droit à l'aide de celle-ci, jusqu'à ce que le bouton rond apparaisse à l'écran. Approchez-vous au plus près du colosse pour appuyer sur ce bouton et ainsi vous retrouver à l'intérieur.

Poursuivez le long de ce parcours de planches en vous débarrassant des gêneurs, jusqu'à atteindre le centre du pilier sur votre gauche, appuyez sur R1 pour planter l'épée. Continuez ensuite à monter le long de ce chemin de planches, pour finalement vous agripper au grillage et atteindre légèrement plus haut, sur la gauche, une nouvelle plate-forme. Vous atteignez bientôt le bout du parcours, où il vous faudra attraper la corde tendue horizontalement. Longez celle-ci à gauche pour vous retrouver sur la prochaine plate-forme. Poursuivez le long de l'unique chemin en éliminant ceux qui tentent de vous barrer la route, jusqu'à devoir vous retrouver sur une poutre. Au croisement, prenez à gauche, ouvrez le coffre vert, puis dirigez-vous au niveau de la colonne centrale. Assenez quelques coups d'épée sur celle-ci, puis appuyez sur R1 pour la planter comme précédemment. Vous pouvez maintenant revenir au croisement des poutres et

prendre sur la droite. Continuez alors à monter, éliminez vos ennemis, puis agrippez-vous à un nouveau grillage. Grimpez le long de celui-ci pour aller trouver la nouvelle plate-forme sur la gauche. Après vous être occupé du comité d'accueil, dirigez-vous vers la prochaine colonne centrale. Contournez celle-ci par la gauche, puis une fois que vous ne pouvez plus avancer, le jeu vous indique qu'en appuyant sur R1, vous pouvez vous retrouver agrippé à cette corniche. Effectuez donc cette manipulation pour continuer à longer celle-ci en passant sous le pilier énergétique horizontal. Vous atteignez une nouvelle plate-forme, il vous faut vous avancer vers la colonne centrale pour détruire les chaînes dans un premier temps, puis planter l'épée avec R1.

Avant d'aller emprunter la corde bleue que vous présente la caméra, grimpez d'abord aux cordages situés sur la gauche pour aller récupérer votre premier Oeil de Gorgone dans un coffre situé au sommet.
Rejoignez maintenant la corde bleue pour atteindre les hauteurs et sauter sur une première plate-forme. Poursuivez ensuite sur la droite pour sauter sur deux plates-formes successives et rejoindre l'échelle. Tirez donc le levier puis redescendez l'échelle pour aller donner des coups d'épée dans ce grand balancier que vous avez fait descendre. Lorsque celui-ci commencera à se balancer, remontez l'échelle pour tirer à nouveau le levier. Agrippez-vous à la corde horizontale qui se trouve au-dessus de vous et attendez que le balancier bloque le rayon le plus proche. Ceci vous permet de longer la corde un peu plus loin, puis de passer le deuxième rayon de la même manière. Vous pouvez donc atteindre une nouvelle plate-forme au bout de laquelle vous briserez les chaînes du pilier central et planterez ainsi l'épée. Il vous faut maintenant vous dépêcher de rejoindre la bouche du colosse avant que les plates-formes ne s'écroulent. Laissez-vous tomber de la bouche pour déclencher une cinématique.

Kratos, ayant maintenant perdu ses pouvoirs divins, se retrouve alors humilié devant son armée de soldats. Avancez, affaibli, jusqu'à déclencher une autre séquence. Vous devrez alors engager un combat contre Zeus. Quoi que vous fassiez, vous serez au final obligé de vous incliner devant sa suprématie. Il va s'ensuivre une cinématique, et vous vous retrouvez aux enfers.

Vous voici agrippé à une paroi en haut de laquelle il vous faut grimper, tout en détruisant les bras qui essayent de vous attraper. Placez-vous sur le côté droit pour effectuer un saut latéral vers la paroi de droite. Sautez alors en hauteur pour gagner la surface plus haut, légèrement sur la gauche. Vous revoici sur la terre ferme, où vous trouverez non loin de là un point de sauvegarde sur votre gauche. Examinez maintenant les corps des spartiates avec R1, pour en trouver un encore vivant et ainsi déclencher une petite séquence. Vous devez maintenant monter sur Pégase.

Le repère des Titans

Il s'ensuit alors une séquence sur le dos du cheval ailé, où il vous faudra vous débarrasser de ces ennemis volants à l'aide des touches évoquées juste avant l'action. Lorsque vous voyez apparaître au-dessus d'un de vos adversaires la touche rond, approchez-vous de lui et pressez ce bouton. Kratos va alors lui sauter dessus et vous devrez appuyer sur la touche qui apparaîtra à l'écran pour l'achever. Un corbeau apparaîtra ensuite et vous devrez foncer dessus avec la touche croix, puis il vous faudra appuyer sur les touches indiquées à l'écran. Un dernier ennemi va surgir, vous le poursuivrez en tâchant d'éviter les projections qu'il vous envoie. Vous atteignez finalement le repère des Titans. Votre monture va bientôt se retrouver coincée sous la paume du géant et il vous faut donc la délivrer. Après avoir battu les quelques harpies, descendez tout en bas pour trouver un coffre d'orbes verts. Descendez ensuite le long du mur qui lui fait face, pour trouver encore deux coffres plus bas, dont un contenant un Oeil de Gorgone.

Il vous faut maintenant remonter au niveau des deux doigts du titan pour assener une série de coups au majeur et ainsi le déplacer pour pouvoir passer. Rejoignez ensuite la paroi de gauche, pour descendre le long de celle-ci et poursuivre sur le côté droit, tout en vous débarrassant des gêneurs. Vous vous retrouverez bientôt agrippé au plafond, puis, toujours en allant à droite, vous atteindrez la fin de ce parcours et trouverez un point de sauvegarde au sol. Poursuivez ensuite dans la grotte pour bientôt devoir affronter un minotaure qu'il vous faudra achever en l'attrapant avec la touche rond, puis en la tapotant. Récupérez éventuellement les orbes verts, puis continuez jusqu'à atteindre un coffre d'orbes rouges au bout, revenez au niveau de la cage suspendue. Brisez celle-ci puis attrapez la corde pour vous laisser descendre plus bas et suivre ce chemin vers la sortie. Sur cette place, ce ne seront pas moins de 6 minotaures que vous aurez à affronter. Débarrassez-vous également des archers en détruisant les tourelles sur lesquelles ils se trouvent. Après avoir fait le ménage, montez par la droite, puis longez le rebord à gauche pour pouvoir atteindre le plateau supérieur. Ouvrez les deux coffres puis allez attraper la grosse chaîne qui vous permettra d'atteindre l'avant-bras du titan. Dirigez-vous alors vers la paume pour déclencher une cinématique.

Prométhée vous demande de soulager son tourment. En lui assenant vos attaques, ses chaînes se brisent et il se

retrouve suspendu dans le vide. La caméra vous montre une autre chaîne sur le côté, laquelle il faut attraper pour descendre tout en bas. Contournez le feu par la droite puis poursuivez jusqu'au bout pour que la caméra vous indique le chemin à suivre maintenant. Continuez alors d'avancer, jusqu'à devoir vous agripper à la paroi, et vous diriger vers le bas. Ouvrez le coffre d'orbes rouges puis sauvegardez, après vous être débarrassé des gêneurs. En poursuivant à droite, éliminez d'autres ennemis pour aller ouvrir finalement au bout un coffre contenant un nouvel Oeil de Gorgone. Grimpez ensuite le long de la paroi de gauche et vous atteindrez une entrée après avoir nettoyé le passage.

Dans cette caverne, ouvrez les deux coffres puis dirigez-vous vers l'étincelle afin d'appuyer sur R1, et vous retrouver projeté de l'autre côté grâce au grappin. Ce coffre étant inaccessible pour l'instant, poursuivez sur la droite et deux possibilités s'offriront à vous. Empruntez la corde de droite en vous agrippant donc à celle-ci, ce qui vous permettra de revenir sur la plate-forme précédente, en ayant déclenché l'ouverture de la grille. Hâtez-vous de rejoindre l'étincelle en appuyant sur R1, puis si vous avez été assez rapide, vous aurez le temps d'ouvrir le coffre qui recèle une première Plume du Phénix. Poursuivez alors à droite pour emprunter le tunnel et vous retrouver nez à nez avec une gorgone au bout de celui-ci. Celle-ci va émettre des rayons lumineux dans votre direction pour tenter de vous changer en pierre. Évitez donc ces derniers en effectuant des roulades à l'aide du stick droit. Une fois que vous l'aurez vaincue en l'achevant à l'aide de la manipulation indiquée à l'écran, deux autres vont ensuite apparaître, bientôt rejointes par quelques harpies. Continuez votre route en ouvrant le passage derrière le mur de glace à briser au fond à gauche du plateau, pour atteindre un nouveau point de sauvegarde, ainsi que deux coffres.

Vous voici maintenant dans la grotte de Typhon. Avancez jusqu'à bientôt vous retrouver face à lui. Vous devez traverser le chemin étroit vers la gauche, mais celui-ci va se mettre à souffler pour tenter de vous faire tomber dans le vide.
Si jamais vous vous retrouvez accroché au rebord, appuyez sur la touche croix pour vous rétablir. Effectuer des roulades s'avère être efficace pour éviter de vous faire rattraper par le souffle. Vous pourrez faire des pauses derrière les quelques murs, en prenant soin de vous débarrasser des harpies. Au bout du parcours, brisez le rocher à droite de la tête de Typhon, puis appuyez sur R1 et tapotez rond, afin de faire chuter ce pilier. Vous pourrez alors courir le long de celui-ci pour atteindre le sommet d'une colonne et vous trouver face à l'oeil gauche du géant. Appuyez ensuite sur R1, pour que Kratos se jette sur l'oeil et récupère le Fléau de Typhon. Utilisez cette nouvelle arme sur l'oeil droit en restant appuyé sur L2 et en tirant avec carré. Une fois que les deux yeux sont fermés, redescendez sur le plateau de derrière pour vous occuper des archers, puis utilisez votre nouvelle arme pour atteindre ceux qui se trouvent plus loin, de part et d'autre de la tête du géant.

Suivez le chemin qui se trouve derrière vous, dans la direction du souffle, pour atteindre une place sur laquelle il vous faudra vous occuper du comité d'accueil dans un premier temps. Le but étant ici d'attraper cinq adversaires et de les jeter dans le feu (saisissez-les avec rond, puis jetez-les avec carré). Ceci a pour effet de dégeler les coffres, et vous trouverez une Plume du Phénix dans l'un d'eux. Revenez sur la plate-forme précédente puis dirigez-vous ensuite jusqu'au pont brisé de droite. Utilisez votre arc pour éliminer les archers au loin, puis pour détruire la petite cage au bout de la première stalactite. Effectuez alors un parcours de pointe en pointe avec le grappin pour atteindre finalement l'autre côté. Vous pouvez ici détruire quelques rochers afin de récupérer des orbes rouges supplémentaires. Rejoignez le point de sauvegarde au fond à droite. Il vous faut maintenant atteindre la sortie de cette grotte en effectuant le parcours inverse.

Une fois dehors, allez tout d'abord à droite lorsque vous faites face à l'entrée de la caverne, pour redescendre le long de la paroi et vous trouver face à la passerelle sur laquelle il ne reste que très peu de planches. Utilisez votre arc sur la cage en hauteur pour libérer une étincelle sur laquelle utiliser votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre deux coffres, dont un contenant un nouvel Oeil de Gorgone. Remontez maintenant au niveau de l'entrée de la caverne, puis regardez la cage à détruire en haut à gauche. Utilisez donc votre arc pour la détruire, puis le grappin vous permettra d'atteindre l'autre côté du parcours. Avancez jusqu'à trouver sur votre gauche un coffre d'orbes verts, puis une planche à libérer en hauteur, grâce à votre arc. Montez ensuite le long de la corde pour rejoindre la plate-forme en hauteur, puis gagnez celle du dessus pour finalement attraper la chaîne qui vous permettra d'atterrir à nouveau sur l'avant-bras du géant.

Allez ensuite à droite de la paume pour récupérer la chaîne verticale et ainsi descendre au niveau du feu, au-dessus duquel est suspendu Prométhée. Il vous reste à tirer sur la chaîne à laquelle est attaché ce dernier, en utilisant votre arc. Ceci vous offre un nouveau pouvoir : La Colère des Titans. Vous pouvez activer ce pouvoir en appuyant simultanément sur les deux sticks. Voici d'ailleurs l'occasion de tester cette capacité en vous occupant de la horde d'ennemis qui apparaîtra. Récupérez le contenu du coffre bleu, puis progressez en hauteur. Grimpez ensuite au rebord, puis sur la plate-forme un peu plus haut, et montez à la corde de gauche. Allez gagner ensuite les deux rebords de droite pour rejoindre la plate-forme supérieure. Sur votre gauche, vous trouvez la chaîne qui vous permet d'atterrir sur

l'avant-bras du géant. Ne l'utilisez pas, mais attrapez plutôt la chaîne d'à côté, tendue à la verticale. Tout en bas de celle-ci, vous pourrez atteindre une ouverture dans le mur qui vous permettra d'ouvrir trois coffres, dont un recélant un Oeil de Gorgone. Remontez maintenant la chaîne pour aller grimper le long de la paroi située juste derrière, et atteindre sur la gauche une alcôve où vous trouverez trois nouveaux coffres. L'un d'eux contiendra une Plume du Phénix.

Revenez maintenant pour longer la chaîne qui vous a permis précédemment d'atterrir sur l'avant-bras du géant. Frayez-vous un chemin jusqu'au bout de celle-ci en éliminant les gêneurs, puis gagnez la plate-forme située tout en bas. Vous pourrez ouvrir votre premier coffre à orbes dorés, ce qui vous permet de remonter votre jauge de la Colère des Titans. Utilisez maintenant ce pouvoir pour ouvrir la porte sur laquelle est représenté le même symbole.
Progressez dans cette grotte que vous avez déjà traversée, jusqu'à atteindre l'endroit où votre monture est coincée (en passant par un point de sauvegarde et en effectuant dans l'autre sens le parcours le long de la paroi et du plafond). Il va vous falloir utiliser la Colère des Titans sur les cinq énormes doigts du géant, ce qui permettra à Pégase de se libérer. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus pour quitter les lieux.

Ile de la création, Coursiers du temps

Il va s'ensuivre un nouveau parcours aérien dans lequel vous devrez vous occuper de vos ennemis, sans oublier que vous possédez maintenant la technique d'arc "Fléau de Typhon". Le dernier de vos adversaires se révélera plus coriace. Il faudra le frapper jusqu'à ce qu'une séquence de poursuite se déclenche, dans laquelle vous éviterez ses projectiles, puis de nouveau au corps-à-corps, vous devrez le vaincre en effectuant la série de touches affichée à l'écran. Lorsque vous plongez en direction de l'île, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran afin de vous agripper à la paroi. Grimpez alors tout en haut de celle-ci pour atteindre un point de sauvegarde sur votre droite, ainsi que deux coffres en allant à gauche, dont l'un renfermant une Plume du Phénix.

Montez ensuite à l'échelle qui se trouve juste à côté du point de sauvegarde et Kratos s'agrippera automatiquement au plafond. Dirigez-vous alors vers la gauche pour atteindre la plate-forme supérieure où vous attendent vos ennemis. Suite au combat, Empruntez l'échelle qui se trouve en hauteur sur la droite. Une fois en haut de celle-ci, occupez-vous de la meute de chiens qui vous attaque, puis récupérez le contenu du coffre vert et allez ouvrir les deux coffres d'orbes rouges au fond à droite. Observez maintenant le seul cadavre accroché en hauteur auquel il reste encore de la chair, puis faites-le tomber. Ramassez le corps pour l'emmener sur l'ascenseur situé à gauche du coffre vert. Actionnez ensuite le levier de celui-ci pour descendre d'un niveau, ramassez le corps, puis déposez-le sur l'interrupteur situé au sol, face à vous. Ceci a pour effet d'ouvrir la porte de droite, mais pour ouvrir la prochaine, il vous faudra tirer la manivelle qui se situe quelques mètres devant le corps que vous venez de déposer. Dépêchez-vous ensuite de passer la deuxième porte, puis tournez à gauche jusqu'au pont-levis. Appuyez maintenant sur R1, et Kratos abaissera celui-ci à l'aide d'un coup de pied.

Une cinématique va s'enclencher lorsque vous avancerez, puis suite à celle-ci, retournez au début du pont, pour aller trouver à droite du bâtiment un coffre contenant un nouvel Oeil de Gorgone. Longez ensuite par la gauche, mais ne traînez pas car le sol va bientôt s'écrouler derrière vous. Continuez de longer le mur jusqu'à passer par l'ouverture sur votre droite, puis sautez dans cette grande cour, dans laquelle vous allez devoir affronter Cerbère, accompagné de quelques amis. Les attaques de ce boss ne sont pas dures à éviter. En effet, de simples roulades suffisent pour esquiver ses coups et autres boules de feu. Utilisez vos plus puissantes attaques sur l'ennemi, de sorte à ce que le bouton rond apparaisse au-dessus de lui. Ceci va vous permettre d'attraper une des têtes et de les arracher en tapotant le même bouton. Suite à ce combat, restaurez vos jauges d'énergie et de magie, pour ensuite aller détruire les trois statues au fond de la cour, ce qui vous permet d'attraper un bloc de pierre, à déplacer sous l'endroit où se tenait Cerbère avant le combat. Rejoignez donc le rebord supérieur en grimpant sur ce bloc, puis sautez en face afin d'aller ouvrir un coffre d'orbes rouges, et de sauvegarder après vous être occupé de quelques ennemis.

Longez le coin de cette petite place vers la gauche pour trouver une petite ouverture, et avancez encore un peu jusqu'à vous agripper à la paroi. Au bas de celle-ci, vous trouverez sur la place de gauche deux coffres, puis une échelle à emprunter au centre. Celle-ci vous permet de vous accrocher au plafond et d'avancer le long de ce parcours en vous débarrassant des ennemis. Vous allez bientôt arriver en face d'une arche en pierre que vous pourrez détruire facilement, puis au bout à gauche du parcours, vous pourrez rejoindre la plate-forme supérieure. Occupez-vous alors de la meute de chiens qui vous accueille et des archers au loin, puis poursuivez au fond pour sauter en direction de la plate-forme où étaient positionnés ces archers. Montez ensuite sur la place pour aller ouvrir un coffre si besoin, puis dirigez-vous vers la droite pour aller tirer le levier au bout après vous être occupé de vos adversaires. L'ascenseur vous amène alors au repère sirènes.

Avancez maintenant au centre de la pièce pour débuter le combat. Leurs coups directs ne sont pas vraiment dangereux, mais évitez de vous faire envoûter par les sons qu'elles émettent, car vous perdrez le contrôle de Kratos un court instant. Restez donc à distance de l'onde sonore en tirant au maximum à l'arc. Vous devrez ensuite achever chaque sirène en appuyant sur la touche rond, puis suite au combat, une ouverture se créera dans le mur. Ne l'empruntez pas tout de suite, mais montez plutôt sur un des rebords de droite qui vous permettra d'atteindre la grosse chaîne. Remontez le long de celle-ci, puis une fois arrivé en haut, vous pourrez vous agripper au plafond et avancer en direction des deux coffres au bout du parcours. Vous trouvez ainsi un Oeil de Gorgone dans le coffre de gauche, puis des orbes rouges et dorés dans celui de droite. Redescendez dans l'arène où vous avez affronté les sirènes, pour passer l'ouverture dans le mur. Vous pourrez ainsi ouvrir un coffre bleu et sauvegarder.

Avancez maintenant au centre, le long de l'énorme chaîne qui mène aux coursiers du temps. Une fois arrivé au bout, grimpez le long de la paroi faite de planches sur votre gauche. Une fois en haut, ouvrez si besoin est, les coffres vert et bleu qui se trouvent de part et d'autre de la porte centrale. Vous ne pouvez ouvrir celle-ci pour le moment, donc allez tirer le levier situé à gauche du coffre bleu, pour faire descendre durant un court instant un bras métallique attaché à une corde tendue. Dépêchez-vous alors d'aller vous accrocher à celle-ci pour vous laisser glisser de l'autre côté. Avancez jusqu'à Thésée, puis une séquence se déclenchera. L'affrontement est inévitable...

Évitez les attaques de Thésée en effectuant des roulades et en vous protégeant avec L1, puis lorsqu'il fera jaillir de la glace, faites en sorte de vous trouver à distance. Frappez-le autant que vous le pouvez, puis s'il vous attrape, bougez le stick gauche dans le sens indiqué à l'écran. Lorsque vous l'aurez suffisamment touché, Thésée va monter à l'étage supérieur. Évitez les projectiles qu'il vous envoie, puis tirez-lui dessus un maximum avec votre arc. Des minotaures vont finir par apparaître, ce qui vous permettra de récupérer un peu de magie et d'énergie après les avoir vaincus. Continuez d'utiliser le Fléau de Typhon sur Thésée, jusqu'à ce qu'il titube et que la touche rond apparaisse à l'écran lorsqu'il sera suspendu. Approchez-vous, puis pressez cette touche, pour effectuer la série de boutons affichés à l'écran. Après votre victoire, vous récupérez la clé du palefrenier.

Avant de passer cette porte qui était gardée par Thésée, dirigez-vous sur la droite pour descendre les quelques marches ainsi que la paroi de bois, pour trouver tout en bas deux coffres, dont un contenant un Oeil de Gorgone. Remontez maintenant pour passer cette fameuse porte en insérant la clé à l'aide de R1. Ouvrez les deux coffres qui sont situés dans cette pièce, puis allez jeter un oeil au livre qui se trouve au centre de la pièce. Sortez ensuite par la gauche ou la droite, peu importe, car il vous faudra rejoindre le centre de cette gigantesque selle. Sachez que vous trouverez un coffre d'orbes rouges si vous sortez par la droite, une fois en haut de l'échelle. Montez donc les marches du centre, puis sautez sur le rebord supérieur pour ouvrir un nouveau coffre d'orbes rouges et emprunter la corde afin de rejoindre l'autre porte, à ouvrir avec la clé du palefrenier.

Une fois dans cette pièce, avancez tout droit pour appuyer sur R1, ce qui enclenchera bientôt une nouvelle cinématique. Vous obtenez ainsi le Courroux de Cronos et vous pourrez rapidement vous faire une joie de tester cette nouvelle capacité, en vous occupant des ennemis qui apparaissent. Suite au combat, passez donc par le couloir de gauche qui vient de s'ouvrir. Empruntez ensuite l'échelle, montez les marches sur votre droite pour rejoindre le centre de la selle, et vous trouverez finalement un point de sauvegarde dans le coin gauche. Ouvrez également le coffre d'orbes rouges qui se trouve sur la plate-forme supérieure, puis allez ensuite rejoindre la partie droite de la selle pour trouver au bout de celle-ci une Plume du Phénix.

Retournez au centre de la selle pour aller maintenant au bout du couloir gauche de celle-ci. Avancez alors le long de ce gigantesque attelage pour finalement vous trouver face à quatre manivelles de couleurs différentes. Avant de vous occuper de celles-ci, grimpez le long de l'énorme sangle de gauche pour descendre ensuite les grandes marches jusqu'au bout du museau, afin de récupérer un nouvel Oeil de Gorgone. Revenez maintenant face à ces quatre manivelles. Il vous faudra tourner chacune d'elles et effectuer à chaque fois un parcours dans le temps imparti.

Ainsi, commencez par tourner la manivelle verte, qui correspond au coursier de gauche, ce qui aura pour effet d'ouvrir un court instant la serrure verte au sommet du museau. Hâtez-vous de la rejoindre pour appuyer sur R1 et insérer la clé. Vous remarquez ensuite que la harpie va se placer entre les deux coursiers de droite. Revenez pour le moment tourner la manivelle rouge, qui correspond au coursier de droite. Courez donc vite le long du petit bout de sangle de droite pour aller grimper en haut de la paroi après vous être occupé de trois harpies, puis appuyez sur R1 devant la serrure rouge. Une nouvelle harpie va se placer entre les deux coursiers de gauche. Retournez maintenant vous occuper de la manivelle jaune. Montez donc rapidement le long de la sangle de gauche, allez au bout de celle-ci, puis, lorsque R1 apparaîtra, servez-vous de la harpie comme d'un crochet pour votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre le second

coursier de gauche, lorsque vous vous trouvez toutefois à bonne distance. Montez vite vers la serrure jaune pour insérer la clé avant que d'autres harpies tentent de vous en empêcher ! Il vous restera alors à vous occuper de la manivelle bleue. Revenez vers celle-ci en vous servant à nouveau de la harpie avec votre grappin, puis lorsque vous aurez tourné cette dernière manivelle, montez vite jusqu'à la serrure rouge de droite. Là, attrapez la harpie qui vous permettra d'atterrir à l'extrémité du museau. Remontez celui-ci pour atteindre finalement la serrure bleue et appuyez sur R1.

Il est temps maintenant de revenir en face des quatre manivelles et d'appuyer sur R1, au niveau de la petite étincelle au sol. Vous activez ainsi un premier mécanisme, et à la fin de son exécution, appuyez à nouveau sur R1 face au petit pilier central, et vous devrez effectuer la série d'actions indiquées à l'écran. Regardez maintenant la séquence qui suit, puis remontez maintenant le long du couloir, afin de rejoindre la selle pour éventuellement sauvegarder, mais surtout pour vous rendre sur la place qui se trouve un peu plus bas à l'arrière de la selle. Vous devrez affronter quelques ennemis pour libérer le passage sur la droite et continuer votre progression jusqu'au bas de la paroi de bois. Eliminez le moucheron qui tentera de vous barrer la route, puis courez à nouveau le long de cette gigantesque chaîne.

Le temple de Lachésis

Vous voici alors à l'entrée du temple de Lachésis. Accrochez-vous à la paroi qui vient de s'effriter, détruisez un peu plus le décor sur votre droite, puis gagnez le rebord pour longer ensuite le bâtiment sur la droite. Vous atteignez ainsi un nouveau point de sauvegarde. Avancez maintenant jusqu'au mur fissuré qui se trouve derrière la cascade, en ayant éliminé au préalable les insectes volants, puis brisez-le. Vous trouvez ainsi un coffre d'orbes rouges. Rejoignez maintenant les hauteurs en montant via les rochers de droite, puis allez trouver un second coffre d'orbes rouges au bout de la corniche de droite. Rebroussez ensuite chemin pour sortir par le côté gauche, toujours à la même hauteur.

Contournez alors le rebord arrondi pour aller trouver au bout de celui-ci la paroi sur laquelle entamer un parcours. Déplacez-vous sur la gauche en restant toujours à la même hauteur, et vous atteindrez une plate-forme contenant en tout trois coffres, dont un contenant un Oeil de Gorgone. Revenez ensuite vous agripper à la paroi pour descendre jusqu'au prochain rebord vous permettant de choisir entre deux directions. Continuez dans un premier temps sur la droite en vous agrippant à nouveau au mur. Suivez le parcours imposé en passant quelques instants par le plafond, puis arrivé à proximité d'un gros rocher fissuré, donnez donc quelques coups de plus afin de le détruire. Ceci a pour effet de révéler une alcôve dans laquelle se trouve un coffre qui contient une nouvelle Plume du Phénix. Rebroussez maintenant chemin pour retourner sur la plate-forme qui vous laissait le choix entre aller à droite ou à gauche. Choisissez donc maintenant d'aller à gauche pour éliminer quelques insectes, trouver un coffre rouge, puis ouvrir la grande porte en appuyant sur R1.

Dans cette nouvelle pièce, gît une statue en face de laquelle se trouve un interrupteur. En marchant dessus, cela permet d'abaisser les bras de celle-ci, mais vous n'avez pas assez de temps pour aller vous placer dans ses mains. Allez donc au niveau inférieur pour trouver une alcôve dans le mur opposé à la grille, et où se trouvent deux coffres renfermant d'une part un Oeil de Gorgone et d'autre part une Plume du Phénix. Devant cette alcôve se trouve un nouvel interrupteur au sol. Une fois que vous marchez dessus, les quatre piliers s'élèvent mais redescendent là aussi trop rapidement pour pouvoir les atteindre. Allez tirer le levier dans le coin gauche de la pièce, ce qui aura pour effet d'abaisser légèrement la grille centrale. Placez-vous maintenant au niveau de la fontaine pour la tirer en direction de l'alcôve et révéler ainsi une entrée sous-marine.

Plongez alors dans ce tunnel, en vous ouvrant le passage grâce au bouton R1, puis vous atteindrez finalement l'autre côté de la grille, où vous pourrez récupérer l'Amulette des Moires. Celle-ci vous permet, en maintenant L1, puis en appuyant sur R1 de ralentir le temps quelques instants. Reprenez maintenant le tunnel sous-marin dans l'autre sens, placez-vous sur l'interrupteur, de sorte à relever les colonnes, puis utilisez votre nouveau pouvoir de ralentir le temps. Montez ensuite sur celles de droite, pour qu'une fois arrivé sur la deuxième, vous découvriez l'ouverture dans le mur cachée par une tapisserie, en donnant quelques coups. Vous trouverez alors un coffre renfermant un Oeil de Gorgone. Rejoignez ensuite l'étage supérieur à l'aide de votre pouvoir, puis placez-vous maintenant sur le premier interrupteur que vous aviez vu en entrant. Attendez que les mains de la statue soient complètement abaissées, puis ralentissez le temps à nouveau. Une fois que vous vous trouverez dans les mains de la statue, une séquence se déclenchera. Suite à celle-ci, finissez vous-même de détruire la tête de cette statue, ce qui provoquera sa chute en arrière et ouvrira un passage. Avant d'emprunter celui-ci, allez d'abord récupérer les contenus de coffres qui se trouvent à droite et à gauche de la statue. Vous récupérez une Plume du Phénix et des orbes rouges.

Passez maintenant par cette fenêtre brisée pour sauter dans la cour et engager un combat contre une horde d'ennemis, contre laquelle vous pourrez bien entendu tester votre nouvelle capacité, à condition toutefois de ne pas détruire la tête de la statue, car l'Amulette des Moires dépend de la lumière verte qui brille sur la tête. Suite au combat, vous pouvez détruire celle-ci afin d'ouvrir le passage et trouver au bout du pont un coffre vert. Allez à gauche pour faire le plein d'orbes rouges, puis à droite afin de récupérer un Oeil de Gorgone. Descendez ensuite une des échelles pour vous retrouver à l'étage du dessous, dans l'antichambre du destin.
Vous ne pouvez poursuivre avant d'avoir éliminé ces cyclopes accompagnés de leurs animaux de compagnie. Ces derniers sont aussi stupides que résistants.

Suite à cet affrontement, empruntez alors une des deux échelles qui se trouvent les plus proches de la statue, puis trouvez sur la gauche un coffre bleu, et sur la droite un levier à tirer. Ceci a pour effet d'abaisser une partie de terrain. Allez donc tirer la statue qui se trouve en face du levier pour la placer sur cette partie de terrain et remontez celle-ci en tirant à nouveau le levier. Montez également pour positionner la statue dans l'axe du pont au-dessus duquel vous apercevez les lasers bleus au loin, puis placez-vous face au côté droit de celle-ci. Maintenez R1 en appuyant sur croix, puis après avoir suffisamment chargé, relâchez pour asséner un violent coup de pied à la statue et la faire atterrir quasiment au niveau du laser. Vous n'avez plus qu'à la positionner correctement dans le socle afin qu'elle coupe le rayon du laser. Occupez-vous maintenant d'aller récupérer la deuxième statue sur la gauche, en la plaçant simplement dans son socle pour couper le deuxième rayon. Une courte séquence vous montre que le passage entre les deux obélisques est maintenant ouvert. Rejoignez-le pour trouver un coffre vert ainsi qu'un nouveau point de sauvegarde. Avancez ensuite le long de ce chemin pour atteindre le marais et bientôt déclencher une séquence. Il vous faudra ensuite appuyer sur la série de touches qui s'affiche à l'écran, puis vous devrez affronter cette vieille connaissance...

Ce boss va vous charger avec sa monture, donc tâchez d'éviter ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez également la touche de protection L1 contre les coups directs qu'il vous envoie, puis continuez de le frapper jusqu'à faire disparaître peu à peu les âmes bleues qui le protègent et que la touche rond s'affiche au-dessus de lui. Approchez-vous alors puis pressez cette touche et Kratos s'occupera de la monture du boss. Le combat se poursuit alors au sol, et le barbare attaquera avec sa massue. Protégez-vous avec L1 et sautez pour éviter l'onde de choc qui se propagera au sol après qu'il l'ait frappé. Débarrassez-vous des zombies qu'il déploie, en utilisant par exemple le Courroux de Cronos, puis continuez toujours de le frapper. Même si le barbare grandit peu à peu, continuez de frapper pour qu'il retrouve sa taille d'origine. La suite du combat ne sera pas vraiment difficile, tant que vous continuerez à vous protéger de ses coups, et que vous éviterez de vous faire toucher par les âmes qu'il envoie. Frappez-le jusqu'à ce que le bouton rond s'affiche une nouvelle fois au-dessus de lui, puis après vous être approché et avoir appuyé dessus, préparez-vous à tapoter ce même bouton, de sorte que Kratos s'empare de la massue. Accomplissez ensuite la série de touches qui s'affiche à l'écran pour venir à bout de ce boss. Vous obtenez ainsi le Marteau de Barbare. Testez alors celui-ci sur les quelques misérables qui feront leur apparition. Dirigez-vous maintenant vers l'étincelle que vous apercevez sur la branche d'un arbre, puis utilisez votre grappin pour franchir l'autre rive et avancer tout droit vers le temple d'Euryale.

Ruines des Oubliés, Temple d'Euryale

Faites attention de ne pas tomber dans le marais, puis allez trouver un point de sauvegarde et un coffre vert en contournant le bâtiment par la droite. Vous avez besoin d'aller récupérer une clé se trouvant au bout du parcours de plates-formes qui débute à droite du coffre vert. Avancez ensuite jusqu'au cadavre qui gît sur le sol un peu plus loin, puis suite à la petite séquence, ramassez sur le corps la clé d'Euryale. Débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent, puis revenez à l'entrée du temple pour le contourner à gauche après avoir nettoyé les environs. Vous trouverez un coffre d'orbes rouges et pourrez ouvrir la porte grâce à la clé. Ouvrez alors les deux coffres, pour récupérer un Oeil de Gorgone dans celui qui se trouve tout de suite à droite après la porte. Poursuivez jusqu'aux Ruines des Oubliés.

En vous approchant du coffre, vous serez attaqué par un ennemi chevauchant un cyclope. Appuyez sur rond et tournez le stick pour le faire chuter de sa monture, puis une fois ces deux ennemis éliminés, d'autres ne tarderont pas à apparaître. Il vous faudra alors vous charger en premier de celui qui possède une corne de brume, pour éviter qu'il appelle d'autres ennemis à la rescousse. Vous récupérez en tout deux yeux de cyclope suite à ce combat, et pouvez poursuivre votre route nouvellement accessible, après avoir récupéré des forces à l'aide du coffre, si besoin est. Placez-vous à l'entrée de ce temple à deux doigts de s'écrouler, retirez le bloc qui se trouve devant la grille, puis ouvrez celle-ci pour poursuivre dans le couloir. Détruisez alors le bloc de pierre dans le coin pour découvrir un coffre rouge. Poursuivez jusqu'à avoir le choix entre aller tout droit ou bien à gauche. Choisissez la gauche dans un premier temps, puis après vous être chargé de vos adversaires, vous trouverez deux coffres d'orbes. Retournez ensuite à l'intersection pour

emprunter cette fois-ci le passage qui se trouvait droit devant.

Vous voici maintenant dans une vaste caverne où il vous faudra tout d'abord nettoyer les lieux, avant de détruire le pilier rocheux du centre de manière à pouvoir utiliser votre grappin sur la stalactite. Effectuez ensuite le petit parcours en vous balançant le long des deux autres stalactites, pour atteindre une nouvelle plate-forme sur laquelle vous trouverez une échelle à droite. En haut de celle-ci, vous pourrez vous agripper à une liane tendue. Progressez le long de celle-ci en vous frayant un passage, pour finalement aboutir sur une plate-forme contenant deux coffres. Dans l'un des deux se trouvera un nouvel Oeil de Gorgone. Redescendez maintenant, puis traversez le marécage en sautant sur les différents tronçons. Pour éliminer ces archers gênants, placez-vous face aux piliers sur lesquels ils se trouvent et détruisez d'abord les deux latéraux. Faites enfin chuter le pilier central en appuyant sur R1 et en alternant rapidement entre L1 et R1. Une fois les archers au sol, vous n'en ferez qu'une bouchée.

Utilisez ensuite un des morceaux du pilier central pour rejoindre la plate-forme supérieure, puis vous trouverez tout de suite un coffre à ouvrir de chaque côté. Poursuivez maintenant le long du chemin pour trouver au bout de celui-ci un coffre d'orbes bleus, et pénétrez enfin dans cette salle circulaire. Regardez en direction des deux coffres situés à droite en hauteur, puis sortez votre arc. Tirez alors trois flèches vers l'arbuste que Kratos vise automatiquement pour libérer une étincelle sur laquelle utiliser votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre les deux coffres et vous trouverez dans l'un d'eux un Oeil de Gorgone. Revenez à l'étage inférieur pour aller actionner le levier qui se trouve au bas des coffres, puis cela aura pour effet d'ouvrir la grande grille de droite. Franchissez celle-ci pour détruire le mur qui vous fait face, et occupez-vous des ennemis apparus. Passez ensuite la grille située de l'autre côté de la salle circulaire, pour également détruire le mur fissuré. Allez maintenant placer le cadavre dans l'eau qui s'écoule au niveau de la première grille que vous avez ouverte, et laissez-le flotter le long du courant. Vous retrouverez bientôt celui-ci de l'autre côté, puis devrez le récupérer pour le placer sur l'interrupteur au sol. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur du centre de la pièce afin d'ouvrir entièrement la grille d'en face et vous dépêcher de la franchir. Vous trouvez ensuite un point de sauvegarde et un coffre vert.

Après la petite séquence, sautez donc sur la première plate-forme circulaire qui flotte sur le marais. Vous devrez tourner la manivelle afin de déplacer cette roue en direction de la deuxième, mais la difficulté résidera dans le fait que vous serez sans cesse assailli par deux ennemis qui vous empêcheront d'agir.
Servez-vous du petit laps de temps libre dont vous disposez avant l'apparition de nouveaux ennemis pour tourner un maximum cette manivelle et rejoindre rapidement l'autre plate-forme. Le fait d'utiliser le Courroux de Cronos s'avère être une bonne option pour réussir. Réitérez l'opération pour atteindre finalement une troisième plate-forme circulaire et rejoindre l'autre rive. Vous allez maintenant devoir affronter un nouveau boss.

Il s'agit d'un minotaure de pierre, dont vous pourrez éviter les attaques en effectuant comme d'habitude des roulades, puis en vous protégeant avec L1. De votre côté, enchaînez les coups les plus dévastateurs pour finir par effectuer la série de touches qui s'affichera à l'écran, et ainsi venir à bout du monstre. Suite au combat, placez-vous devant l'arbre enchaîné et appuyez sur R1 afin de le faire tomber et de vous en servir comme d'un pont. Grimpez ensuite sur le mur de lianes pour vous diriger vers la gauche et atteindre une plate-forme au-dessus de laquelle il vous faudra vous agripper à la liane tendue.

Une fois au bout de celle-ci, allez soulever la porte noire dans le coin pour révéler une lumière verte qui vous sera utile pour ralentir le temps. Utilisez donc sans tarder cette capacité, pour sauter sur la roue située juste à côté et rejoindre le rouleau d'en face, au-dessus duquel vous trouverez une alcôve contenant un coffre vert. Agrippez-vous ensuite au rebord de cette alcôve, pour le longer sur la droite et ainsi rejoindre une nouvelle ouverture dans le mur, où vous pourrez ouvrir un coffre d'orbes rouges. Sautez ensuite sur le tapis roulant d'en face, éliminez les ennemis, puis progressez jusqu'au bout du tapis en évitant de vous faire toucher par les lasers verts. Détruisez ensuite la barrière de bois pour atteindre la plate-forme suivante à l'aide du grappin. Vous trouvez ainsi un nouveau coffre vert, et devrez détruire la statue centrale pour révéler un passage bloqué par une paroi à pousser avec R1. Avancez, et vous revoici maintenant à l'endroit où vous avez combattu les cyclopes.

Il va vous falloir maintenant faire monter le bloc que vous venez de faire tomber sur le sol du temple qui se penche selon l'endroit où vous vous trouvez. Afin de réussir à le faire glisser à cet endroit, allez tirer le bloc qui est déjà dessus, pour le positionner sur la gauche, de sorte à rajouter du poids de ce côté et donc surélever la partie droite du temple. Vous pouvez alors faire glisser le deuxième bloc sous le temple, et il vous faudra maintenant amener ces deux blocs vers la partie droite du temple, afin de surélever la partie gauche. Regardez alors la partie brillante sur la tranche, et appuyez sur R1 avant de tapoter rond, pour finalement faire vaciller l'édifice et le faire chuter dans le marais. Ceci vous

permet d'atteindre les marches en traversant le toit du temple, et d'entamer ainsi un parcours sur la paroi. Longez celle-ci sur la gauche, frayez-vous un chemin en détruisant les branches qui obstruent le passage, puis rejoignez bientôt la terre ferme afin de pénétrer dans une grotte.

En suivant le parcours imposé, vous finirez par atteindre une petite clairière, au milieu de laquelle gît un cadavre. Observez donc celui-ci avec R1, ce qui déclenchera une petite séquence. Occupez-vous ensuite de la méduse, puis emparez-vous du cadavre pour aller le placer à droite, sur le tapis roulant, ce qui détruira le mécanisme. Allez ensuite au fond à droite après le tapis roulant, pour trouver deux coffres, dont un contenant une Plume du Phénix. Détruisez donc ce qui reste des roues pour vous ouvrir le passage, refaites le plein d'énergie ou de magie, puis avancez jusqu'à ce monstre à trois têtes.

Comme d'habitude, utilisez les roulades et protégez-vous avec L1 pour ce qui est de la défense, puis attaquez avec vos coups les plus dévastateurs, jusqu'à faire apparaître la touche rond au-dessus du monstre. Appuyez donc sur celle-ci après vous être approché, afin d'achever ce cerbère. Vous récupérez ainsi la Toison d'or, puis il vous faut ensuite tirer le levier qui se trouve sur le pourtour de l'arène. La statue va cracher des boules de feu. Il faut vous placer à l'endroit de leur chute et renvoyer la boule dans la direction de celle-ci, en appuyant sur L1 au moment de l'impact. Ceci a pour effet de la détruire et d'ouvrir ainsi un passage. Progressez maintenant dans celui-ci.

Empruntez le chemin de droite, en vous débarrassant facilement des méduses à l'aide de la toison. En effet, lorsqu'elles vous enverront un rayon, il vous suffira d'appuyer sur L1 au bon moment, puis sur la touche qui s'affichera ensuite, et vous transformerez les méduses en pierre qu'il ne vous restera plus qu'à détruire.
Après avoir passé les quelques marches, détruisez la grande roue de gauche, afin de découvrir une alcôve dans laquelle vous trouverez un coffre renfermant un Oeil de Gorgone. Poursuivez ensuite le long du chemin qui fait face à cette alcôve, puis vous arriverez bientôt à la sortie des ruines, où vous passerez à nouveau sur le toit du temple que vous avez fait couler dans le marais. Sautez ensuite sur la plate-forme où vous apercevez le cadavre qui sert de repas aux vautours, puis retournez enfin au point de sauvegarde.

Contournez à nouveau le temple par la gauche, de manière à revenir à l'entrée des ruines des oubliés. Allez ensuite ouvrir la grille qui se trouve au bout à droite de la plate-forme, à l'endroit où était placé le temple que vous avez renversé. Traversez le couloir en éliminant vos ennemis, puis empruntez à nouveau les stalactites de la grotte et le parcours de tronçons, afin de rejoindre la salle circulaire au bout du chemin. Passez rapidement la grille centrale en appuyant sur l'interrupteur, sauvegardez, puis rechargez votre énergie si besoin. Il vous faudra ensuite effectuer à nouveau le parcours sur les trois roues circulaires afin de rejoindre la clairière où vous avez combattu le minotaure de pierre. Passez ensuite sur le tronc que vous aviez fait chuter, puis gagnez le parcours de lianes sur la paroi. Déplacez-vous sur la gauche pour bientôt attraper la liane tendue et allez au bout de celle-ci. Utilisez alors l'Amulette des Moires afin de ralentir le temps et de franchir la roue comme précédemment. Sautez sur le rouleau d'en face, et accrochez-vous au rebord supérieur pour le longer à droite et rejoindre l'alcôve. À partir de celle-ci, sautez en direction du tapis roulant d'en face, au-dessus duquel des lasers verts sortent des murs. Utilisez alors la toison avec L1 afin de renvoyer la première série de rayons et détruire ainsi le mur. Vous découvrez une alcôve dans laquelle se trouve un coffre contenant une Plume du Phénix. Répétez l'opération sur les deux autres séries de lasers pour finalement acquérir l'Urne des Gorgones, puis un Oeil de Gorgone. Avancez ensuite tout droit pour utiliser le grappin et rejoindre la plate-forme. Traversez l'ouverture que vous avez créée précédemment pour vous retrouver à l'entrée des ruines des oubliés. Vous pouvez maintenant rejoindre l'entrée du temple d'Euryale (la porte centrale à tête de méduse).

Placez-vous face à cette porte à tête de méduse, puis approchez-vous en vous protégeant de la lumière verte avec L1, et vous devrez bientôt tapoter le bouton rond pour finalement transformer la porte en pierre. Il ne vous reste plus qu'à la détruire afin de rejoindre l'intérieur du temple. Au bas des marches, soulevez la porte pour rejoindre une salle dans laquelle vous pourrez détruire deux ennemis changés en pierre avant qu'ils ne reprennent leur forme initiale. Ouvrez éventuellement le coffre vert, puis poursuivez jusqu'à trouver d'autres ennemis dans la pièce suivante. Suite au combat, empruntez l'échelle pour rejoindre le niveau inférieur et engager un autre affrontement contre de nombreux ennemis. Observez avec quelle classe Kratos se débarrasse des deux minotaures, puis après cet affrontement, ouvrez le coffre pour vous refaire une santé, et empruntez enfin le passage de droite qui se libérera.

Vous trouverez un coffre rouge dans l'alcôve qui vous fait face, puis lorsque vous avancerez dans le couloir, une petite séquence va se déclencher. Placez-vous sur l'ascenseur d'en face, pour descendre en tournant sa manivelle. Éliminez les insectes et brisez le centre du mur pour découvrir une alcôve dans laquelle se trouve un coffre qui contient une nouvelle Plume du Phénix. Replacez-vous sur l'ascenseur que vous venez d'emprunter, puis tournez la manivelle

jusqu'à arrêter l'ascenseur à environ 1m80 (la taille approximative de Kratos) avant la grille. Revenez au sol pour découvrir une alcôve secrète dans le pilier de cet ascenseur et ainsi récupérer des orbes rouges. Étant donné que les deux ascenseurs bougent en même temps, montez alors sur le deuxième également surélevé et dont il manque la manivelle. Grimpez ensuite sur les trois rebords successifs qui se trouvent en hauteur afin de gagner l'étage supérieur.

Débarrassez-vous de l'ennemi qui vous attend, refaites-vous éventuellement une santé à l'aide du coffre vert, puis vous pouvez sauvegarder. Poursuivez ensuite dans le passage de gauche, puis grimpez le long du mur où vient de se briser l'échelle. Vous trouverez un coffre bleu, puis il vous faudra rejoindre le mur sur votre gauche, pour grimper et progresser ensuite au plafond. Vous devez maintenant franchir un parcours piégé, et vous trouverez au bout de celui-ci un nouveau coffre vert.
Tournez complètement la manivelle afin d'ouvrir un passage sur votre droite et empruntez celui-ci pour courir rapidement vers un levier à tirer. Soulevez ensuite rapidement la grille de droite et sortez avant de vous faire rattraper par ce pilier aux pointes. Sautez ensuite dans l'ouverture créée en actionnant ce levier. Allez maintenant observer le livre sur l'autel après avoir détruit un ennemi statufié, et vous serez bientôt attaqué par Euryale, la vilaine méduse.

Celle-ci se montrera très réactive à vos attaques de magie, puis vous pourrez lui renvoyer les siennes en vous protégeant grâce à la toison et en tapotant le bouton rond. Vous pourrez esquiver le reste de ses attaques en effectuant des roulades. Lorsqu'elle ira se réfugier autour des piliers, continuez de l'attaquer jusqu'à bientôt faire apparaître la touche rond au-dessus de sa tête. Appuyez donc sur celle-ci, puis vous devrez tourner le stick dans le sens indiqué jusqu'à détruire le pilier. Durant cette phase, tâchez d'économiser au maximum votre magie, car vous en aurez besoin pour la troisième phase du combat, plus difficile. En effet, l'ennemi va maintenant se montrer plus coriace, mais poursuivez en employant toujours la même méthode, en utilisant par exemple le Courroux de Cronos. Faites attention à ses boules d'énergie en tâchant de les renvoyer au bon moment avec L1, puis continuez d'attaquer jusqu'à faire apparaître à nouveau la touche rond au-dessus d'elle. Il vous faudra alors vous approcher et appuyer sur ce bouton, pour finalement effectuer la série de touches qui apparaît à l'écran. Une fois venu à bout d'Euryale, vous obtenez la Tête d'Euryale en guise de récompense. Il vous reste maintenant à utiliser celle-ci sur 5 gardes, en visant avec L2 et en maintenant appuyé carré quelques instants pour les pétrifier. Vous n'avez plus qu'à les briser, et ceci ouvrira bientôt la sortie de la pièce. Sauvegardez, puis approchez de la manivelle afin que la caméra dévoile les environs.

Allez donc tourner cette manivelle, à fin d'élever le pilier au maximum. Courez ensuite au bout à droite pour sauter sur la petite plate-forme ronde et tirer le levier. Ceci a pour effet d'ouvrir temporairement une grille au fond du bassin, qu'il vous faudra rapidement franchir. Vous ne pouvez y parvenir sans utiliser l'Amulette des Moires, donc ralentissez le temps après avoir tiré le levier. Après avoir passé la grille, tirez également le levier qui se trouve sur la droite afin de la laisser définitivement ouverte, puis remontez à la surface. Vous voici au niveau d'un deuxième pilier à élever au maximum en tournant la manivelle. Retournez maintenant sous l'eau afin d'aller actionner le levier situé dans le coin droit et ainsi ouvrir la porte de droite. Franchissez celle-ci, puis effectuez une accélération en maintenant et relâchant le bouton R1, afin de passer la seconde. Si vous échouez, pas de panique, car vous pourrez revenir au niveau du levier en empruntant le tunnel situé entre les deux portes.

Après avoir franchi cette deuxième porte, revenez à nouveau à la surface pour aller actionner une troisième manivelle et élever ainsi le pilier au maximum. Détruisez le mur qui se trouve en face de la manivelle pour révéler un coffre d'orbes rouges, puis retournez sous l'eau. Détruisez alors la porte qui se trouve dans le coin à droite en fonçant dessus après avoir maintenu et relâché R1. Remontez à la surface pour tourner la quatrième manivelle au maximum, puis allez tirer le levier sur la plate-forme d'à côté. Ceci a pour effet d'ouvrir une grille en hauteur, mais pour le moment il vous faut emprunter le couloir de droite et grimper à l'échelle. Ouvrez les deux coffres d'orbes rouges à proximité, puis marchez sur l'interrupteur rectangulaire au sol. Redescendez ensuite l'échelle, puis empruntez le passage tout de suite sur votre gauche.

Tournez donc la manivelle qui se trouve au bout de la pièce une première fois, ce qui fera apparaître une dizaine d'ennemis. Débarrassez-vous d'eux, puis tournez à nouveau la manivelle au maximum. Le pilier va redescendre peu à peu, donc il vous faut ralentir le temps et rapidement grimper à l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, ralentissez à nouveau le temps pour maintenant franchir chaque pilier avec le grappin, puis au bout de ce parcours aérien vous gagnerez la plate-forme sur laquelle vous aviez ouvert la grille précédemment. Refaites le plein d'énergie à l'aide du coffre vert si besoin et poursuivez le long du couloir pour bientôt atteindre une pièce avec un levier au bout. Tirez donc ce dernier, puis occupez-vous de la meute de chiens apparue pendant que la plate-forme monte au plafond. Débarrassez-vous rapidement des chiens, pour pouvoir librement tapoter le bouton rond une fois que Kratos se retrouvera coincé entre le sol et le plafond.

Il va pouvoir faire redescendre quelques instants la plate-forme, puis de nouveaux chiens vont apparaître et il vous faudra vous en débarrasser rapidement pour répéter l'opération avec rond, ceci jusqu'à pouvoir passer la grille d'en face qui s'ouvre peu à peu.

Après avoir franchi celle-ci, poursuivez pour bientôt vous débarrasser de deux harpies, puis traversez prudemment le couloir le long des poutres. Au bout du parcours, agrippez-vous au rebord, longez-le sur la gauche, et vous atteignez finalement l'autre côté. Refaites-vous une santé si besoin, puis attrapez la corde en regardant à nouveau dans ce couloir. Une fois en haut de celle-ci, vous trouverez deux coffres, dont un contenant une Plume du Phénix. Redescendez maintenant, puis approchez-vous du tas de rochers pour affronter à nouveau un minotaure de pierre. Vous battrez celui-ci de la même manière que le premier que vous aviez affronté aux ruines des oubliés, la seule différence étant que vous serez sans cesse assailli par quelques harpies.

Antichambre du destin, Vestibule d'Atropos

Suite au combat, utilisez le grappin pour rejoindre le point de sauvegarde qui vous fait face, puis allez au bout de ce chemin en éliminant les squelettes, pour gagner bientôt un escalier circulaire. Tirez le levier une fois arrivé en haut de celui-ci, pour révéler la suite des marches et monter ainsi jusqu'à l'Antichambre du Destin. Dirigez-vous d'abord en direction du marais des oubliés, à l'endroit où le barbare vous assaille sur son cheval, vous y noterez la présence de deux coffres d'orbes rouges en très grande quantité. Dirigez-vous ensuite face à la statue qui crache des boules de feu, pour en renvoyer une grâce à L1. Vous ouvrez ainsi un passage qu'il vous faut emprunter, en ayant au préalable longé le précipice par la droite. Récupérez des forces grâce aux deux coffres qui se trouvent dans le coin, puis sautez dans le trou de gauche. Avancez ensuite dans ce tunnel pour rejoindre la sortie après vous être débarrassé des deux moustiques.

Une fois dehors, progressez en éliminant le comité d'accueil, puis rejoignez une première plate-forme grâce au grappin. Grimpez alors le long du mur pour aller trouver deux coffres d'orbes rouges, puis redescendez et poursuivez le long des trois anneaux suivants grâce au grappin, jusqu'à atteindre la terre ferme. Débarrassez-vous des gêneurs, ouvrez le coffre, puis montez à l'échelle. Vous voici parvenu dans le Vestibule d'Atropos. Après vous être occupé de vos adversaires, sauvegardez, puis ouvrez la porte de gauche. Allez au bout à gauche de cette pièce pour vous refaire une santé, puis en allant faire un tour sur le côté droit de la pièce, un combat va alors s'engager contre trois sorciers qui ne cesseront d'invoquer des minotaures tant que vous ne vous serez pas occupé d'eux. Débarrassez-vous donc d'abord de ces sorciers en vous approchant d'eux et en ne cessant d'utiliser la touche rond, pour les récupérer en l'air avec vos lames et les saisir à nouveau par la suite. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les minotaures invoqués, pour ensuite avoir la liberté de placer une première statue sur le socle carré du coin droit, et positionner la seconde statue juste à côté. Tournez alors la manivelle de sorte à élever la première statue, puis dépêchez-vous d'aller placer la deuxième au-dessous afin de bloquer le mécanisme de retour. Servez-vous donc des deux statues pour rejoindre les hauteurs de la pièce. Vous trouvez un coffre vert sur la gauche, puis un rouge en allant sur la droite. Empruntez alors l'échelle de gauche pour avancer jusqu'au bout du pont brisé et ouvrir le coffre, après vous être occupé de vos adversaires. Revenez ensuite en arrière pour emprunter les escaliers qui se trouveront sur votre gauche, puis arrivé au bas de ces derniers, éliminez de nouveaux ennemis (tirez tout d'abord le bloc contre vous afin de monter dessus et rejoindre le coffre d'orbes situé sur la plate-forme en hauteur) pour finalement pousser le bloc qui vous ouvrira un accès sur la cour principale. Il vous faudra ensuite pousser le bloc et le placer sous l'échelle trop haute pour être atteinte directement.

Arrivé en haut de celle-ci, empruntez la poutre de gauche pour aller trouver un coffre vert au bout, ainsi qu'un autre contenant une Plume du Phénix plus à gauche. Allez ensuite ouvrir la porte qui se trouve à droite du coffre vert, et vous voici à nouveau attaqué par une horde d'ennemis. Ouvrez ensuite le coffre en hauteur puis sortez pour sauvegarder. Gagnez ensuite le bout du balcon afin d'entamer un parcours avec le grappin. Vous atteignez finalement la prochaine plate-forme un peu plus haute, sur laquelle vous attendent quelques ennemis. Placez-vous ensuite à l'extrémité de ce balcon, au niveau de laquelle gisent d'énormes racines. Marchez alors sur l'interrupteur afin de faire apparaître une allée de lianes menant à l'autre bout, puis ralentissez le temps pour atteindre cet endroit grâce à celle-ci. Vous arrivez tout d'abord sur une plate-forme au bas de laquelle il y aura un coffre à ouvrir, en passant entre les deux arbres. Celui-ci contient une Plume du Phénix. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur suivant, puis revenez à votre point de départ en empruntant à nouveau ce parcours de lianes (vous aurez le temps d'y parvenir dans ce sens).

Positionnez-vous une fois de plus sur l'interrupteur, puis lorsque le parcours de lianes est entièrement créé, arrêtez donc le temps, pour aller cette fois gagner la plate-forme de gauche, après avoir passé la première aux deux arbres. Attention, des ennemis vous attendent, donc tâchez de vous en occuper sans tomber de ce petit espace. Suite au

combat, replacez-vous sur l'interrupteur puis ralentissez le temps, afin de rejoindre la plate-forme aux deux arbres et prenez cette fois à gauche.
Éliminez le comité d'accueil, positionnez-vous sur l'interrupteur, ralentissez le temps, puis regagnez la plate-forme aux deux arbres afin de franchir le nouveau parcours de lianes qui sera sur votre gauche. Refaites ensuite le plein de santé dans cette pièce, puis soulevez la paroi pour déclencher une cinématique. Il va s'ensuivre un combat contre Persée.

Au début du combat, celui-ci est invisible. Maintenez donc la touche L1 le plus souvent possible, de façon à rester protégé un maximum, et repérez sa présence en suivant la silhouette qui se déplace au-dessus de l'eau. Essayez de taper un maximum sur celle-ci, jusqu'à faire apparaître votre ennemi un très court instant et l'attraper en appuyant sur rond. La suite du combat sera plus classique, au corps-à-corps, face à un ennemi visible. Multipliez les attaques jusqu'à faire apparaître à nouveau la touche rond au-dessus de Percée. Vous finirez ainsi par lui ôter son épée. Durant la troisième partie de l'affrontement, votre ennemi se protégera sans cesse avec son bouclier, mais en vous acharnant vous finirez par l'étourdir quelques instants et là appuyez sur rond, pour ensuite l'achever en pressant les touches qui s'affichent à l'écran. Vous remportez ainsi son bouclier à la fin du combat. Avancez dans l'ouverture afin de vous refaire éventuellement une santé à l'aide des coffres, puis sauvegardez une fois en bas de la chaîne.

Remontez maintenant sur le pont, à hauteur des yeux qui projettent ces rayons verts, puis prenez à droite pour vous placer face à la statue située dans le coin droit. Appuyez donc sur R1, puis brisez le socle de celle-ci. Appuyez ensuite à nouveau sur R1 afin de placer le bouclier de Persée entre ses mains. Tirez donc la statue afin de la faire tomber à l'étage inférieur, puis rejoignez-la pour aller la placer sur son socle, à proximité des lattes de bois, au centre de la cour. Une fois ceci fait, tournez la manivelle afin d'élever la statue en hauteur, et qu'elle réfléchisse le rayon qui sort de l'oeil droit de la statue. Remontez ensuite sur le pont afin de réfléchir le rayon de l'oeil gauche à l'aide de la toison. Le charme étant rompu, vous pouvez emprunter ce nouveau passage et grimper le long des marches.

Progressez jusqu'à bientôt n'avoir d'autre choix que d'emprunter le passage de droite en utilisant le grappin, après vous être débarrassé de deux archers. Ouvrez éventuellement les deux coffres situés après le bassin, puis rendez-vous au fond du couloir à droite pour grimper le long du mur de lianes et trouver au sommet un levier à actionner. Sautez ensuite pour rejoindre le passage révélé juste au-dessous de vous. Approchez-vous de l'animal pour retirer et vous emparer de la Lance du Destin qui était plantée dans ses entrailles, puis débarrassez-vous des ennemis apparus. Faites ensuite glisser jusqu'à la manivelle la statue permettant de ralentir le temps qui se trouve dans le coin. Vous avez sans doute remarqué un pont brisé derrière cette statue, et il vous faut tourner la manivelle jusqu'à ce que celle-ci regarde dans la direction du pont. Allez ensuite repositionner dans son coin la statue ainsi tournée. Revenez maintenant au niveau du pont, sautez dessus, puis ralentissez le temps une fois que celui-ci a repris une position horizontale. Courez alors rapidement en direction de la deuxième partie de pont pour éventuellement ouvrir les coffres vert et bleu, puis gagnez la troisième partie du pont afin de sauvegarder votre progression.

Il va vous falloir maintenant effectuer un parcours de haute voltige avec le grappin, en sautant d'étincelle en étincelle, pour rejoindre finalement l'entrée d'une nouvelle grotte. Avancez jusqu'à vous faire assaillir par des sirènes et des minotaures, puis continuez votre route après leur avoir réglé leur compte. Vous ne tarderez pas à rencontrer de nouveaux ennemis sur votre route, mais réservez-leur le même sort en leur montrant qui est le patron. Vous sortez ensuite de cette caverne et atteignez le Grand Abîme. Après vous être refait une santé et avoir sauvegardé sur la gauche, rendez-vous au bout de ce pont brisé afin de déclencher une cinématique. Il va vous falloir affronter Icare en reproduisant les touches indiquées à l'écran, puis une fois que vous lui aurez arraché les ailes, vous vous retrouverez dans les profondeurs, sur le corps d'Atlas.

Le géant Atlas

Progressez alors le long du chemin jusqu'à trouver au bout un coffre vert et un point de sauvegarde. Retournez maintenant au niveau du nez du géant, pour entamer un parcours d'escalade. En suivant celui-ci, vous aboutissez obligatoirement sur une nouvelle plate-forme à gauche, et il vous faut atteindre la suivante en utilisant les ailes d'Icare, comme on vous l'indique à l'écran. Au bout de la troisième plate-forme, gagnez maintenant la première plate-forme ronde suspendue, puis atteignez les suivantes toujours à l'aide des ailes d'Icare, jusqu'à atteindre un orifice tout en bas.

Une fois à l'intérieur du corps, éliminez vos ennemis puis refaites-vous une santé, si besoin, à l'aide du coffre. Dirigez-vous vers les pointes qui obstruent le passage, puis frappez-les afin qu'elles se rétractent. Tirez ensuite le morceau de colonne vertébrale afin d'aller le placer sous l'alcôve située en hauteur sur le côté gauche. Vous ouvrez ainsi deux coffres, dont un contenant une Plume du Phénix. Récupérez ensuite le morceau de colonne vertébrale pour le faire

passer cette fois dans la salle suivante (en le tirant) dont il obstruait l'entrée, puis servez-vous en afin de gagner le rebord supérieur. Ouvrez le coffre vert si besoin est, puis poursuivez jusqu'à la caverne remplie de lave. Sautez sur la plate-forme centrale grâce aux ailes d'Icare et préparez-vous à affronter un nouveau minotaure de pierre.

Combattez-le en le frappant jusqu'à ce qu'il fasse vaciller la plate-forme suite à un énorme coup dans celle-ci, puis agrippez-vous à la paroi avant que la plate-forme ne coule dans la lave. Evitez les projections du minotaure en vous décalant rapidement sur les côtés à l'aide la touche croix, puis attendez que la plate-forme refasse surface pour la rejoindre à nouveau. Le combat va alors pouvoir poursuivre, puis frappez-le de la même manière en esquivant au mieux ses assauts. A la fin du combat, il ne restera qu'un petit bloc de pierre à aller déplacer au bout de la plate-forme, en direction de l'alcôve en hauteur. Montez dessus, puis jetez-vous en direction de celle-ci en utilisant les ailes d'Icare pour vous agripper au bord.

Continuez jusqu'à atteindre une nouvelle pièce dans laquelle vous trouverez en bas à gauche une plate-forme où sont posés deux coffres, dont un contenant une nouvelle Plume du Phénix. Rejoignez ensuite la plate-forme de droite et placez-vous sur celle qui vous fait face, à l'entrée de cette caverne ouverte sur l'extérieur. En sautant sur la plate-forme de gauche, vous aurez de quoi refaire le plein et sauvegarder. Frappez les pointes qui se trouvent à droite du coffre afin qu'elles se rétractent et libèrent une petite plate-forme rocheuse qui ira se caler contre une protubérance rigide après avoir été quelque peu entraînée par le courant. Sautez donc sur cette petite plate-forme et détruisez ce qui l'empêche d'avancer, puis attendez d'apercevoir de quoi vous accrocher avec le grappin, juste avant que la plate-forme ne termine sa course dans la lave. Le grappin et les ailes vous permettent ainsi de rejoindre la plate-forme suivante.

Détruisez le bloc pierreux qui vous fait face pour révéler une colonne de fumée, à utiliser avec les ailes d'Icare, comme on vous l'indique à l'écran. Avant de tester ceci, sautez dans le trou pour briser le mur fissuré en bas à gauche et découvrez ainsi un coffre rouge. Remontez pour emprunter cette fois la colonne de fumée après avoir déployé vos ailes. Ceci vous permet de rejoindre le passage surélevé en vous y agrippant, et vous devrez bientôt vous occuper d'un groupe d'insectes volants. Attrapez-en un pour le jeter en direction du pilier central qui brille, afin de le détruire (visez avec le stick droit une fois que vous avez attrapé un insecte). Détruisez ensuite les nids de droite et de gauche, puis les deux autres nids de cette pièce, afin de pouvoir grimper tranquillement le long de la paroi découverte suite à la destruction du nid qui brillait. Le parcours imposé vous amène obligatoirement au niveau de deux coffres à ouvrir selon votre état de santé, puis vous trouverez la suite du parcours en sautant grâce aux ailes vers la paroi située en face à droite de ceux-ci.

Vous arrivez jusqu'à une grosse stalactite luisante, à détruire pour atteindre la fin du parcours et vous laisser tomber sur la plate-forme. A partir de celle-ci, sortez par le passage de droite, puis agrippez-vous à nouveau au plafond, en haut à gauche de la sortie. Suivez le parcours imposé jusqu'à devoir détruire une première stalactite sur votre droite, ce qui ouvre l'accès à une pièce secrète dans laquelle vous trouverez deux coffres, dont l'un qui contient l'Urne de Prométhée. Détruisez les autres stalactites pour récolter quelques orbes rouges supplémentaires, puis gagnez la fin du parcours tout en vous occupant de vos ennemis. Avancez jusqu'à devoir vous placer sur une plate-forme ronde et la laisser descendre sous l'effet de votre poids. Sautez ensuite sur la paroi d'en face puis descendez-la pour vous retrouver accroché au plafond et apercevoir au loin le point de sauvegarde. Dirigez-vous vers celui-ci en détruisant les deux pointes qui, en tombant, vont libérer une colonne de fumée. Ecartez enfin les deux tentacules et laissez-vous tomber sur la plate-forme centrale de sorte à pouvoir rejoindre le point de sauvegarde sur la gauche.

Retournez ensuite sur cette plate-forme centrale pour sauter en direction de la colonne de fumée qui vous permettra d'atteindre, grâce aux ailes, la fenêtre donnant sur l'extérieur. Sautez maintenant en direction de la première plate-forme suspendue, puis gagnez la deuxième plus bas, là où se trouve une manivelle à actionner. Après avoir fait le ménage, tournez celle-ci dans le sens indiqué afin de remonter à hauteur de la prochaine plate-forme suspendue. Une fois sur la dernière, longez la corde raide pour atteindre la suite du parcours et trouver deux coffres ainsi qu'un point de sauvegarde. Entamez ensuite le parcours d'escalade afin de rejoindre le plafond, après avoir détruit les rochers sur votre passage et vous être occupé des ennemis. Rejoignez ensuite la première étincelle en lâchant tout d'abord le plafond avec R1, et en appuyant tout de suite après sur la même touche afin de lancer votre grappin. Effectuez le parcours jusqu'à la dernière étincelle pour rejoindre à nouveau une paroi. Afin de réussir le saut vers la plate-forme opposée, dirigez le stick vers l'arrière puis sortez vos ailes.

Gagnez ensuite la plate-forme suivante, puis avancez jusqu'à vous trouver face à deux blocs de pierre. Tirez-en un des deux en haut, au bout de la pente de gauche, puis amenez le second à côté de cette pente, au sol, dans l'axe du premier bloc. Poussez ce dernier de façon à le positionner sur celui du dessous. Amenez ensuite ces deux blocs ainsi

empilés vers le petit muret de droite, puis montez dessus afin de tirer le bloc supérieur à cette hauteur. Faites ensuite glisser le bloc contre le mur d'en face. Atteignez le rebord supérieur, mais avant de continuer tout droit, tournez-vous vers la paroi du mur de gauche et agrippez-vous à celle-ci en sortant vos ailes, pour entamer un parcours vers la gauche qui vous mènera à un coffre rouge. Revenez ensuite sur la plate-forme au bout de laquelle vous trouvez un coffre vert, puis grimpez à une nouvelle paroi.

Il va vous falloir bientôt escalader tout en évitant les éboulements de pierres. Pour ce faire, changez continuellement de paroi tout en continuant à grimper. La suite du parcours se trouvera sur la gauche, et il vous faudra descendre le plus rapidement possible en appuyant sur la touche R1 à plusieurs reprises, puis vous décaler ensuite sur la gauche une fois en bas, afin d'éviter un nouvel éboulement. Accomplissez ensuite la dernière ascension tout en évitant les éboulements en vous décalant de gauche à droite comme précédemment, puis vous atteindrez enfin les hauteurs.

Approchez-vous alors des gigantesques chaînes qui vous font face, puis brisez-les pour déclencher une séquence. Il vous faudra bientôt alterner rapidement entre les boutons L1 et R1 afin de ne pas vous faire aplatir par les deux doigts du géant. Vous obtenez finalement un nouveau pouvoir suite à la cinématique : le Séisme d'Atlas. Vous avez la possibilité de tester cette nouvelle capacité en vous occupant de la horde d'ennemis apparue. Une nouvelle séquence va ensuite se déclencher, puis après celle-ci, vous vous retrouvez à nouveau au Grand Abîme.

Rejoignez donc le point de sauvegarde sur la plate-forme d'en face, puis sautez sur les plates-formes suivantes jusqu'à devoir vous agripper au pilier, légèrement sur la gauche de celui-ci. Vous ne pouvez atteindre directement le sommet où se trouve un coffre vert, car il vous faut effectuer plutôt un saut arrière pour rejoindre le sommet du pilier de derrière grâce à vos ailes. À partir de celui-ci, vous pouvez maintenant vous jeter en direction du sommet du pilier précédent, et Kratos s'agrippera automatiquement au rebord. Ouvrez le coffre vert si besoin, puis rejoignez l'entrée du Palais des Moires.

Palais des Moires, Jardin des Dieux

Sur cette place, récupérez les contenus des coffres si nécessaire, puis allez tirer le levier qui se trouve sous le côté droit de la pente. Il aura pour effet de faire apparaître un groupe d'ennemis, et il faudra vous débarrasser en priorité de ceux qui possèdent une corne de brume. Suite au combat, approchez-vous de la petite poutre qui dépasse à proximité du coffre bleu, puis tirez-la afin de faire bouger le décor circulaire. Changez ensuite de levier plusieurs fois tout en continuant à tirer, jusqu'à découvrir l'ouverture du palais. Récupérez les contenus des deux coffres de droite, puis tirez le levier au centre de la pièce. Non seulement des ennemis vont apparaître, mais vous devrez faire attention à quel endroit vous posez maintenant les pieds, car des pics vont jaillir du sol. Le but ici est d'attendre que la salle ait tourné jusqu'à dévoiler une ouverture au niveau du mur fissuré sur la droite (un dessin circulaire est gravé dessus). Il vous faudra alors pénétrer dans l'alcôve et tirer le mur vers vous avec R1. Cela a pour effet de bloquer le mécanisme, et vous pouvez aller maintenant récupérer les contenus des coffres dans les deux alcôves de gauche et trouver également une poignée de manivelle.

Progressez dans l'allée centrale, refaites le plein d'énergie, puis empruntez l'escalier de gauche. Vous trouvez tout de suite un coffre de chaque côté, puis après les avoir ouverts, continuez tout droit jusqu'à la grande place aux deux statues gigantesques. Empruntez alors l'échelle qui se trouve sur la droite, puis placez la poignée sur la manivelle qui vous fait face. Tournez celle-ci, ce qui a pour effet de désactiver les flammes que vous apercevez en bas à gauche, puis ralentissez le temps. Redescendez rapidement pour gagner cette plate-forme et passer par l'ouverture de droite, où vous trouverez un coffre renfermant une Plume du Phénix. Rejoignez ensuite la plate-forme suivante où vous pourrez sauvegarder votre progression au bout du couloir.

Continuez ensuite le long de l'unique chemin, jusqu'à vous trouver devant une grille d'où émane de la fumée. Allez donc au bout du couloir afin d'actionner le levier de droite, ce qui aura pour effet d'abaisser très brièvement la grille, puis il vous faudra utiliser la fumée et sortir vos ailes afin de vous trouver assez haut pour rejoindre l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Afin d'avoir assez de temps pour effectuer cette manipulation, rejoignez donc la grille d'où s'échappe la fumée en effectuant des roulades, ce qui devrait vous laisser suffisamment de temps pour passer.

Poursuivez dans ce couloir en éliminant les gêneurs, puis soulevez la grande fresque qui vous fait face, afin de pénétrer dans une nouvelle salle où se trouvent deux coffres qui vous serviront éventuellement à vous refaire une santé. Détruisez l'échafaudage de gauche afin de faire tomber le bloc, puis emmenez celui-ci dans la salle suivante.

Vous voici dans la salle de Lachésis. Approchez-vous de l'autel au centre afin de lire le livre, mais vous n'y parviendrez pas. Amenez donc le bloc le long du passage de droite afin de le placer à côté du traducteur qui se tient à genoux sur un interrupteur. Remplacez alors le traducteur par le bloc afin de garder l'interrupteur activé, puis amenez le traducteur en face du livre. En chemin, vous devrez protéger celui-ci en le posant au sol et en ouvrant le passage entravé par quelques ennemis. Surveillez la jauge de vie du traducteur en haut à droite de l'écran. Une fois en face du livre, celui-ci dira avoir oublié les paroles, mais en tapotant la touche rond à plusieurs reprises, vous arriverez à vos fins et une cinématique se déclenchera.

Approchez-vous ensuite de la porte de gauche et appuyez sur R1 pour récupérer la Clé du Bélier. Passez cette porte et poursuivez dans le couloir, pour atteindre au bout une nouvelle grille à soulever. Allez ensuite au bout de ce couloir précédemment traversé afin de sauvegarder. Dirigez-vous sur la gauche pour rejoindre l'extérieur et traverser cette place aux deux gigantesques statues, afin d'aller ouvrir la porte du bélier grâce à la clé. Ouvrez le coffre qui vous fait face si besoin et poursuivez sur la droite jusqu'au déclenchement d'une petite scène. Éliminez alors les ennemis apparus le plus vite possible, afin de ne pas vous retrouver écrasé entre les parois qui se rapprochent. Après ce combat acharné, les parois finissent par se rétracter et vous pourrez emprunter l'ouverture au bout à droite.

Ouvrez le coffre rouge au bout du couloir, puis empruntez les escaliers qui mènent à une nouvelle salle circulaire. Vous trouvez sur la gauche deux coffres, dont l'un contenant une Plume du Phénix.
Détruisez ensuite le mur fissuré pour emprunter le passage révélé en longeant le rebord de gauche. Après être passé devant la grille où vous avez aperçu deux coffres rouges, laissez-vous tomber au sol pour emprunter une échelle et revenir sur la gauche ouvrir ces coffres. Remontez ensuite sur le rebord pour gagner le point de sauvegarde. Refaites-vous éventuellement une santé grâce au coffre vert, puis accrochez-vous à la chaîne qui va bientôt casser. Vous vous retrouvez alors à l'étage inférieur, et lorsque vous vous approchez pour ouvrir la porte avec R1, un message vous indique que les soeurs exigent un sacrifice par le feu. Combattez alors la sirène qui vient d'apparaître jusqu'à l'étourdir (donc lorsque la touche rond apparaîtra) mais ne l'achevez pas. Allez plutôt tirer le levier opposé au mur duquel elle est proche, afin de faire jaillir des flammes et faire rôtir cette dernière. L'opération est à répéter deux fois de plus, puis vous pourrez ensuite passer cette porte.

Récupérez votre énergie en ouvrant le coffre vert qui vous fait face, puis plongez dans le bassin. Progressez dans ce tunnel sous-marin en prenant garde aux pointes, pour atteindre finalement une nouvelle pièce dans laquelle vous trouverez deux coffres rouges derrière vous. Avancez ensuite jusqu'à cette nouvelle pièce circulaire. Descendez au centre pour aller tirer le levier qui se trouve derrière l'oiseau. Remontez ensuite pour grimper le long de la paroi et vous agripper au plafond de cette salle. Détruisez alors toutes les stalactites afin de révéler à plusieurs endroits des rayons de lumière. Redescendez maintenant au sol et dirigez-vous vers les trois manivelles. Il vous faut les tourner de sorte à obtenir le symbole du croissant de lune le moins épais des deux que vous pouvez créer. Allez ensuite tirer le miroir jusqu'au rayon de lumière le plus proche de l'entrée de cette salle, et celui-ci devrait refléter la lumière en direction du symbole de la pleine lune. Replacez-vous ensuite au niveau de manivelle pour cette fois créer le croissant de lune le plus épais. La glace qui emprisonnait l'oiseau se met à fondre, et il vous faut vous placer devant celui-ci pour le faire pivoter à l'aide de cette manivelle. Arrêtez-le à chaque fois devant un des murs de glace afin de le faire fondre en faisant cracher du feu à l'oiseau, après avoir tiré son levier de derrière. Dans l'un des différents coffres que vous découvrirez, vous pourrez récupérer une Plume du Phénix. Prenez garde, car par deux fois vous décongèlerez un minotaure en plus du coffre. Ouvrez finalement la porte que vous avez également dégelée.

Passez ensuite par la fenêtre du couloir qui suit, et vous vous trouverez dans une salle remplie d'insectes. Détruisez tout d'abord le nid situé au sol, puis grimpez le long du mur, au niveau de l'échelle brisée, pour finalement vous retrouver agrippé au plafond. Ceci vous permettra d'aller détruire le deuxième nid sur la droite. Restez donc accroché au plafond, puis dirigez-vous sur la gauche pour trouver le troisième nid à détruire. Retombez au sol pour tourner la manivelle centrale jusqu'à faire apparaître une étincelle et vous y agripper avec le grappin. Vous atteindrez alors les hauteurs de la tour et trouverez des coffres vert et bleu à ouvrir si besoin, puis il vous faudra poursuivre jusqu'à la prochaine salle. Vous serez alors accueilli par deux cerbères, bientôt rejoints par d'autres ennemis. Vous aurez besoin d'utiliser vos plus puissantes attaques pour en venir à bout (telles que le Séisme d'Atlas et la colère des Titans), puis suite au combat, vous pourrez accéder à l'échelle et sauvegarder en haut de celle-ci.

Vous trouverez sur la plate-forme opposée au point de sauvegarde trois coffres d'orbes à ouvrir, puis laissez-vous tomber entre les deux grandes grilles afin de trouver deux coffres rouges de plus. Remontez ensuite en vous agrippant à un premier rebord, puis à un deuxième sur la paroi opposée, et au dernier qui vous permet de vous relever afin de revenir du côté du point de sauvegarde. Soulevez ensuite la grille pour éventuellement récupérer le contenu du coffre

vert, mais surtout pour descendre à l'échelle. Vous trouverez bientôt une statue permettant de ralentir le temps, dont l'accès est obstrué par quelques pots à détruire. Amenez ensuite cette statue au bout du couloir, afin de la positionner au niveau de la grille qu'il vous faut ouvrir à l'aide du levier. Une séquence s'est déclenchée, montrant un traducteur qui se jette dans le vide afin de vous empêcher d'atteindre les soeurs. Poussez alors au maximum la statue sous la grille, de sorte que celle-ci ne puisse plus se refermer.

Pénétrez dans la salle d'Atropos, puis franchissez ce mur liquide qui se trouve à gauche.
Vous avez remonté le temps quelques secondes en arrière, et il vous faut tout de suite ralentir le temps avec votre pouvoir pour revenir tout d'abord à l'endroit où vous aviez trouvé la statue, car un coffre spécial s'y trouve. Celui-ci vous permettra d'augmenter quelque peu la taille de votre barre de santé. Retournez ensuite dans la salle d'Atropos afin de franchir à nouveau le mur temporel de gauche, puis ralentissez le temps une fois encore pour courir vers le traducteur et l'attraper avec R1. Placez-le devant l'autel, puis forcez-le à lire de la même manière que son prédécesseur. Approchez-vous de la porte montrée dans la séquence, puis appuyez une première fois sur R1 pour vous emparer du Crâne du Guerrier. Ouvrez ensuite cette porte, puis tournez la manivelle qui vous fait face de sorte à faire évacuer plus de fumée. Sortez vos ailes de manière à atteindre la petite alcôve en hauteur et actionner le levier. Ceci a pour effet d'augmenter la longueur de la traînée de fumée, ce qui vous permet, si vous êtes assez rapide, d'atteindre une petite plate-forme tout en haut à gauche à l'aide de vos ailes, sur laquelle vous trouvez un coffre rouge. Agrippez-vous ensuite au plafond et suivez le parcours imposé (en détruisant le pilier qui obstrue le passage) pour rejoindre l'ascenseur dans la pièce de gauche.

Tournez donc la manivelle afin de rejoindre l'étage inférieur et sautez en direction de la grande place principale en utilisant vos ailes. Un combat va alors s'engager contre des cyclopes, puis suite à celui-ci allez vous placer au niveau de la porte située au bout à gauche de la place, pour la déverrouiller avec le Crâne du Guerrier. Franchissez celle-ci afin de vous refaire une santé et de sauvegarder. Pénétrez dans la salle circulaire pour vous placer au centre et appuyez sur R1, puis rond afin de faire descendre la plate-forme. Un piège s'est déclenché au plafond, et des squelettes ne vont pas tarder à venir vous empêcher d'abaisser la plate-forme jusqu'au bout. Occupez-vous en grâce au Séisme d'Atlas, puis soyez attentif à ce que les squelettes n'aillent pas coincer le mécanisme sur la droite, de temps à autre. Lorsque vous voyez que vous ne pouvez plus descendre, c'est qu'il vous faut rapidement aller ouvrir la grille au fond à droite de l'image.

Après avoir franchi celle-ci, ouvrez les coffres rouges qui se trouvent tout de suite sur la droite, puis montez les marches. Il vous faudra bientôt entamer le parcours sur la corde raide. Débarrassez-vous des gêneurs, puis une fois arrivé à mi-parcours, des archers vont couper la corde, ce qui vous fera atterrir sur une plate-forme plus bas. Dirigez-vous vers ces derniers en vous agrippant au rebord et en le longeant sur la droite pour atteindre la terre ferme. D'autres ennemis vont ensuite apparaître, puis après vous être débarrassé de tout ce beau monde, redescendez sur la plate-forme. Dirigez-vous maintenant sur le mur opposé afin d'entamer un parcours d'escalade qui vous permettra d'atteindre le plafond et de rejoindre enfin l'autre bout de cette pièce. Éliminez la bande de moucherons qui vous accueille, puis refaites-vous une santé avant de poursuivre sur la droite. Tirez quelques flèches en direction de ce point lumineux afin de briser le mur et révélez deux coffres, dont un spécial qui augmentera un peu votre jauge de magie. Détruisez le mur situé à droite du coffre afin de révéler un levier et de l'actionner.

Utilisez ensuite la fumée pour monter un peu plus haut grâce aux ailes, puis suivez le parcours de fumée en volant autour de la colonne, jusqu'à atteindre la sortie de cette pièce. Avancez alors jusqu'au livre situé au bas des marches puis lisez-le. Vous trouverez ensuite un nouveau point de sauvegarde au fond à droite de cette pièce, puis à partir de cette plate-forme, sautez en direction des escaliers tournants que vous apercevez sur la gauche. De retour sur la plate-forme centrale, dirigez-vous maintenant sur celle de gauche pour avancer dans ce couloir après vous être occupé des squelettes. Occupez-vous d'un nouvel ennemi, puis actionnez le levier qui vous fait face afin d'abaisser les pics un court instant. Allez rapidement briser le mur de piliers au fond à gauche. Vous trouvez ainsi deux coffres et une statue permettant de ralentir le temps, mais il est primordial de revenir au niveau du levier avant de vous occuper de tout ceci. Débarrassez-vous des deux ennemis qui auront peut-être eu le temps de vous rejoindre, puis actionnez à nouveau le levier et ralentissez le temps de manière à pouvoir ouvrir un premier coffre. Revenez vite vous réfugier à côté du levier pour l'actionner une seconde fois et répétez la même opération dans le but d'ouvrir le second coffre.
Tirez ensuite le levier puis ralentissez à nouveau le temps pour vous diriger face au cadavre et récupérer sur celui-ci le Cristal de Borée. Effectuez ensuite les actions dans cet ordre : actionnez une dernière fois le levier, ralentissez le temps, tournez la manivelle juste d'un seul tour, ralentissez le temps à nouveau, puis passez la grille au fond du couloir de droite en évitant les précipices. Poursuivez dans ce couloir, jusqu'à trouver un rebord auquel vous agripper, situé à gauche du mur sur lequel coule de la lave. Effectuez ensuite un double saut arrière pour rejoindre une ouverture dans le

mur opposé et descendre l'échelle. Vous trouvez alors trois coffres rouges. Remontez pour rejoindre le bout du couloir et trouvez deux coffres vous permettant de récupérer santé et magie.

Au niveau du cercle au sol, détruisez la statue de droite, puis amenez celle de gauche dans la salle suivante en ne cessant d'avancer avec celle-ci vers le fond de la pièce, car elle vous servira à vous protéger des flammes. Pour récupérer les contenus des coffres sur les côtés de la pièce, déplacez la statue contre le mur, juste à côté des grilles, de manière à pouvoir librement les ouvrir et vous emparer du butin. Débarrassez-vous en chemin des ennemis qui tenteront de vous empêcher de réussir, puis positionnez la statue juste en face du levier. Tirez alors ce dernier, puis placez la statue sur l'interrupteur de gauche un peu plus loin. Placez-vous rapidement sur celui de droite afin de faire apparaître une étincelle sur laquelle utiliser le grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre la plate-forme au bout de cette pièce. Déplacez le vase de l'interrupteur central afin d'abaisser l'ascenseur, puis poussez-le ensuite au centre de ce petit chemin de béton.

Approchez du levier au centre de la pièce pour déclencher l'apparition d'ennemis. Après vous en être débarrassé, vous pourrez aller sauvegarder sur la droite puis revenir tirer le levier au centre. Suite à la cinématique, empruntez les escaliers qui se trouvent en hauteur à gauche du point de sauvegarde, puis une fois en haut de ces derniers, ouvrez les coffres rouges situés à droite dans un renfoncement, ainsi qu'en face des marches. Montez ensuite sur le piédestal pour actionner le levier. Une fois à l'étage supérieur, insérez le Cristal de Borée dans la fresque à laquelle vous êtes adossé. L'accès va s'ouvrir, puis vous trouverez au bout du couloir à gauche un coffre d'orbes rouges. Grimpez alors le long de la chaîne puis rejoignez le point de sauvegarde et les deux coffres.

Avancez ensuite jusqu'à la corne qui se trouvera sur votre gauche afin de souffler à l'intérieur à l'aide de R1. Une cinématique va alors s'enclencher, et il vous faudra ensuite rejoindre la grande place un peu plus bas, sur laquelle se tenaient les deux gigantesques statues. Montez sur le socle de droite, rejoignez ensuite celui de gauche, puis gagnez la plate-forme un peu plus à gauche au niveau de laquelle se trouve une échelle brisée. Ouvrez cette nouvelle porte. Dans cette pièce, actionnez le levier afin de grimper le long de la paroi apparue et rejoindre finalement le plafond. Déplacez-vous alors sur votre gauche pour briser les deux chaînes qui scintillent. Ceci a pour effet d'ouvrir deux alcôves : l'une contient un coffre rouge et l'autre un pilier à déplacer jusqu'à la paroi qui s'est élevée grâce au levier. Tirez donc à nouveau ce dernier afin de rabaisser le mur et pour vous occuper dans un premier temps de vos ennemis. Placez ensuite le petit pilier sur cette plate-forme élévatrice, dans le coin avant gauche, de sorte à bloquer celle-ci à mi-hauteur lorsque vous actionnerez une nouvelle fois le levier. Ceci vous permet de rejoindre la plate-forme, puis en débloquant le pilier vous pourrez atteindre l'étage supérieur. Montez maintenant sur celui-ci afin de briser la chaîne qui retient la grille fermée, puis empruntez ce nouveau passage. Vous trouvez un coffre vert sur votre droite, ainsi qu'une manivelle à tourner au maximum sur la gauche. Vous avez ainsi élevé les deux gros socles sur la place principale et ouvert la grille au bout du couloir à droite. Tournez alors cette nouvelle manivelle jusqu'à ouvrir un passage en face et vous retrouver face à un adversaire dans la pénombre. Lorsqu'il vous fonce dessus, protégez-vous de ses attaques et préférez utiliser la magie (le Séisme d'Atlas par exemple) plutôt que vos armes blanches afin de venir plus rapidement à bout de l'ennemi. Dans ce combat, vous ne pourrez vous déplacer que d'avant en arrière. Lorsque la touche rond apparaîtra au-dessus de lui, exécutez-vous et une nouvelle cinématique se déclenchera. Suite à celle-ci, apparaît un boss qui ne semble pas du même acabit.
..

Au début du combat, Kratos est tellement énervé que vous ne pouvez qu'avancer en poussant des cris. Lorsque le Kraken vous attrapera, une séquence se déclenchera et vous obtiendrez ainsi l'Amélioration de la Colère des Titans. Appuyez alors sur les deux sticks en même temps pour vous libérer et rejoindre la terre ferme. Esquivez les coups et projections de ce monstre en effectuant des roulades comme à votre habitude, puis attaquez dans un premier temps le tentacule de gauche jusqu'à révéler un interrupteur sous celui-ci. Il vous faut alors récupérer le cadavre de votre ancien allié et le poser sur l'interrupteur. Une traînée de fumée émane du sol, et il vous faut utiliser vos ailes pour vous retrouver à hauteur de la tête du Kraken et attaquer entre les deux yeux. Si vous prenez trop de temps, il vous faudra alors peut-être replacer le cadavre sur l'interrupteur après plusieurs assauts. Lorsque vous l'aurez suffisamment touché, le monstre va planter un de ses tentacules au centre de l'arène. Vous avez compris, il est nécessaire de grimper le long de celui-ci jusqu'à devoir attaquer l'articulation. Vous devrez bientôt appuyer sur la touche qui s'affiche à l'écran afin de couper le tentacule, puis il vous faudra répéter l'opération précédente avec l'interrupteur et le cadavre afin de toucher à nouveau le front du Kraken. Il va bientôt planter un deuxième tentacule dans le mur, et vous devrez effectuer la même manipulation, en vous agrippant sous celui-ci et vous attaquant à l'articulation. Une fois que la touche apparaît à l'écran, appuyez sur celle-ci et vous couperez ce membre. Il ne vous reste plus maintenant qu'à attaquer les tentacules enroulés autour des piliers, puis lorsqu'il aura lâché le deuxième, assenez-lui le coup de grâce en actionnant le levier central.

Avancez maintenant en direction du Phénix, récupérez les contenus des coffres rouges, puis appuyez sur la touche rond une fois en face de l'oiseau. Pressez sur les touches qui apparaissent à l'écran pour finalement déclencher une cinématique. Vous atterrissez ensuite au Temple des Moires.

L'atmosphère qui baigne dans cette salle a pour effet de ralentir le temps. Allez sauvegarder au fond à droite, puis sautez sur la plate-forme en arc de cercle qui entoure la tête de la statue. Appuyez alors sur R1 pour lancer votre grappin en direction de la plate-forme en hauteur, et détruisez ce cristal. Remarquez que vous pouvez faire sonner la cloche en appuyant sur R1 à proximité du bélier, mais il vous faut pour le moment descendre au niveau de la colonne de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez afin de tourner la manivelle bleue. Positionnez-la en diagonale bas/droite, dans l'axe de l'encoche que vous pouvez apercevoir sous l'eau. Tirez ensuite le levier au fond du bassin afin d'encastrer l'encoche, puis remontez à la surface pour aller vous placer face à la cloche de droite, qui porte l'effigie de Cronos. Appuyez donc sur R1 une première fois, puis alternez entre L1 et R1 afin de la faire sonner. Ralentissez le temps, puis remontez rapidement au sommet de la plate-forme où se trouvait le cristal pour faire sonner la cloche de gauche avec le bélier. La statue commence alors à se fissurer. Redescendez ensuite au niveau de la manivelle bleue, puis tournez-la de façon à placer le bélier en face de la statue. Remontez actionner celui-ci pour révéler un passage à emprunter.

Vous voici dans une petite salle circulaire avec deux coffres rouges de chaque côté. Après les avoir ouverts, allez tout droit pour récupérer éventuellement le contenu d'un coffre bleu en passant par la droite, puis soulevez finalement la grille de l'autre côté pour atteindre le Trône de Lachésis et rejoindre le centre de l'arène. Suite à la cinématique, un combat va s'engager contre Lachésis.

Combats contre Lachésis et Atropos

Parez donc ses coups de bâton et renvoyez-lui ses boules d'énergie en appuyant au bon moment sur L1, puis frappez-la jusqu'à ce qu'elle se mette à voler continuellement dans les airs et qu'elle électrifie le sol de temps à autre. Utilisez les étincelles à disposition sur la circonférence de la pièce en vous servant du grappin, pour pouvoir sauter dans sa direction et lui assener un maximum de coups avant de retomber au sol et de répéter cette opération. Après un certain nombre d'assauts, la touche rond va finir par apparaître au-dessus de Lachésis, et il ne vous restera plus qu'à sauter dans sa direction et à appuyer sur la touche pour l'achever. Suite à la séquence, vous engagez cette fois un combat contre Atropos.

Débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent sans cesse, et utilisez votre arc en envoyant un maximum d'attaques en direction du boss. Aussi, il est préférable d'avoir un Fléau de Typhon amélioré au maximum si possible. Continuez toujours en faisant de la place à travers les microbes qui vous redonnent vie et magie, puis à force de tirer sur Lachésis, celle-ci va s'effondrer à proximité de l'épée, avec la touche rond apparue au-dessus d'elle. Appuyez donc dessus et effectuez la série de touches qui s'affiche pour venir à bout de votre ennemi. Le combat suivant va vous opposer aux deux adversaires précédents en même temps !

Attaquez-vous en priorité à Lachésis, car l'autre ne fera que vous envoyer des boules d'énergie, coincée dans les miroirs. Une fois que Lachésis est au sol, vous avez la possibilité de ralentir le temps. Attaquez-vous maintenant un maximum à Atropos. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'elle se retrouve à nouveau coincée derrière le miroir, puis brisez celui-ci. Faites de même avec l'autre miroir lorsque vous aurez ralenti le temps une fois Lachésis à terre, puis vous viendrez à bout d'Atropos. Il ne vous restera plus qu'à terminer le combat contre Lachésis et à l'achever lorsque la touche rond apparaîtra à l'écran, puis en effectuant la série de touches imposée. Brisez alors le miroir où sont enfermées les deux soeurs, puis allez sauvegarder.

Chambre de la fileuse

Récupérez les contenus des deux coffres situés de part et d'autre du point de sauvegarde, puis avancez jusqu'à une nouvelle pièce circulaire. Grimpez alors le long de la paroi centrale puis agrippez-vous au plafond. Contournez la colonne pour atteindre l'entrée en hauteur de la salle suivante, mais avant de la franchir, sautez de cette plate-forme en direction des alcôves situées à droite et à gauche de la pièce circulaire. Celles-ci vous permettront de trouver en tout quatre coffres rouges. Rejoignez maintenant la plate-forme pour passer dans la salle suivante et détruire le mur de droite pour continuer le long d'une descente dans laquelle vous serez attaqué par une horde d'adversaires sur plusieurs secteurs. Attention, vous en avez au moins pour 10 minutes de combat... Vous trouvez enfin au bout un point de sauvegarde. Frappez la main gauche de la statue afin de pouvoir tourner une première manivelle, puis occupez-vous

ensuite de la droite pour finalement déverrouiller la porte.

Ouvrez celle-ci avec R1, passez les deux lames puis montez par le côté gauche afin d'attaquer le bras et l'immobiliser quelques instants, le temps de tourner la manivelle qui ouvrira la grille du dessus. Replacez-vous au niveau de la plus haute marche puis volez jusqu'à l'alcôve où vous trouverez le coffre vert. Empruntez ensuite le parcours de lianes sur la gauche pour vous retrouver finalement agrippé au plafond et poursuivre sur la droite. Si la main vous attrape, agitez rapidement le stick pour vous libérer. Avant de redescendre, nettoyez les toiles d'araignées dans le coin, de façon à pouvoir ouvrir la grille après avoir immobilisé le bras et tournez la manivelle du dessous. Atteignez cette alcôve de la même manière que vous l'aviez fait sur le côté gauche, c'est-à-dire en vous plaçant sur la plus haute marche de l'escalier et en volant jusqu'à celle-ci.

Grimpez ensuite à la corde après avoir ouvert le coffre. Placez-vous maintenant au niveau du bras de droite puis attaquez-le afin de l'immobiliser un court instant. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve plus à droite pour ouvrir une trappe sous le bras. Immobilisez à nouveau celui-ci pour aller chercher le contenu du coffre rouge, puis remontez rapidement afin de tirer à nouveau le levier pour refermer la trappe et ainsi bloquer ce bras. Pour coincer le bras suivant, frappez-le dans un premier temps jusqu'à l'immobiliser un court instant, puis montez à la corde et sautez sur la passerelle pour actionner rapidement le levier et faire tomber une pointe en plein sur le poignet. Retournez maintenant au niveau du premier bras, pour aller tirer le mécanisme qui se trouve autour de la plate-forme, jusqu'à l'amener au troisième bras. Vous devez même dépasser celui-ci, donc occupez-vous de l'immobiliser un court instant puis retournez chercher cette curieuse machine afin de la tirer jusqu'au bout. Celle-ci va alors se placer automatiquement dans l'axe de la pointe surélevée. Marchez donc sur l'interrupteur de ce mécanisme pour enclencher le piège. Immobilisez le bras momentanément pour aller pousser celui-ci à sa hauteur. Le bras se réveille, mais frappez-le une dernière fois pour qu'il se coince finalement dans le piège. Grimpez ensuite à la corde de cette pointe pour rejoindre la plate-forme de gauche et actionner le levier. Vous vous retrouvez enfin face à la fileuse.

Dirigez-vous vers le mur de droite, en évitant les bras, afin de grimper le long des lianes à droite de la porte scellée. Agrippez-vous au plafond, puis continuez à grimper en haut à droite de la paroi, où vous devrez frapper les corps qui gisent sur la colonne horizontale. Vous débloquez ainsi le mécanisme permettant de déplacer la poutre. Vous remarquez que celle-ci est positionnée au niveau d'une première lumière bleue. Immobilisez le bras de manière à tirer la poutre au niveau de la troisième lumière. Une fois celle-ci éclairée, allez tirer le levier qui se trouve au centre, ce qui permettra à une des lames d'atteindre votre hauteur et de se placer bientôt entre vous et la fileuse. N'hésitez pas à ralentir le temps afin justement d'en disposer assez pour immobiliser les bras. Tournez la pointe de la lame dans la direction du visage de votre ennemi, puis appuyez sur R1 en dirigeant ensuite le stick vers l'arrière et vous n'avez plus qu'à effectuer la série de touches qui s'affiche à l'écran.

Une fois venu à bout du boss, passez l'ouverture de gauche jusqu'à trouver à gauche un levier à actionner. Franchissez les deux grilles en passant sous l'eau, en ayant éventuellement rechargé votre jauge de santé à l'aide du coffre vert au coin, puis poursuivez jusqu'au point de sauvegarde. Tirez ensuite le levier qui se trouve au centre puis redescendez face à la fileuse.
Tirez alors au maximum la première bobine à droite du levier central, et dépêchez-vous maintenant de rejoindre le miroir à proximité du point de sauvegarde afin de sauter dedans. Si vous avez été assez rapide (bon, c'est vrai... Vous pouvez aussi ralentir le temps, mais c'est faisable sans ;-)), vous vous retrouverez à l'instant fatidique de votre combat contre Zeus et pourrez changer le cours du temps en l'affrontant avec une meilleure mine qu'au début de l'aventure.

Combat final contre Zeus

Dans la première partie du combat, outre le fait de faire trembler le sol et de lancer des éclairs, Zeus fait apparaître des sirènes. Achevez ces dernières en appuyant sur la touche rond, puis Zeus posera son poing sur le sol. Ce sera le moment de l'attaquer, et vous devrez à nouveau lui faire reposer en tuant d'autres sirènes. Au bout d'un moment, la touche rond apparaîtra au-dessus de la main et il vous restera à vous en approcher pour appuyer sur ce bouton et passer à la deuxième partie du combat. Zeus va alors retrouver une taille normale et continuera à vous envoyer des éclairs et autres coups de poings. Essayez de vous protéger au maximum des éclairs avec votre toison, puis utilisez le Séisme d'Atlas et le Courroux de Cronos en plus des coups d'épée, pour que Zeus finisse par vous donner de nombreux orbes et par vous voler votre lame. Dans cette phase du combat, affrontez-le avec vos lames d'Athéna en utilisant les mêmes sorts de magie que précédemment et vous finirez par faire apparaître la touche rond au-dessus de lui. Tapotez cette touche pour lui enlever l'épée des mains, et vous devrez bientôt le rejoindre au niveau des piliers pour appuyer sur R1, ce qui permettra à Kratos d'en arracher un. Suite à ceci, la même séquence va se répéter, c'est-à-dire

que Zeus, après avoir reçu vos coups d'épée, va finir par la reprendre et vous devrez le renvoyer dans les piliers pour appuyer sur R1 au niveau du même pilier que précédemment. Vous voici ensuite dans la phase finale du combat, où Zeus reprendra sa forme gigantesque et lancera des décharges électriques sur le sol. Vous devrez alors tapoter le bouton rond, puis effectuez bientôt la série de touches qui s'affiche à l'écran lorsque Zeus s'approchera avec l'épée, et vous conclurez ce combat. Après la cinématique, vous revoici dans la chambre de la fileuse et vous devez à nouveau aller tirer le fil de la bobine située à droite du levier central. Remontez alors rapidement pour franchir une dernière fois le miroir. Il ne vous reste plus qu'à suivre le dénouement de God of War II.

TROPHÉES DE GOF OF WAR II : DIVINE RETRIBUTION

Trophée de Gaïa (platine)

Débloquez tous les trophées de God of War II

Sacré zef (bronze)

Acquérez le Fléau de Typhon

Ça va faire mal (bronze)

Acquérez la Colère des Titans

Chronos se fâche (bronze)

Acquérez le Courroux de Chronos

Tout ce qui brille... (bronze)

Acquérez la Toison d'or

Coup de tête (bronze)

Acquérez la Tête d'Euryale

Aile de cire (bronze)

Acquérez les Ailes d'Icare

Tremblez! (bronze)

Acquérez le Séisme d'Atlas

La mort venue d'en-haut (bronze)

Vainquez le Chevalier noir pour la première fois

Résurrection (bronze)

Sortez des profondeurs des Enfers

Frappez avant d'entrer (bronze)

Vainquez le Minotaure des Titans à l'intérieur d'Atlas

Pas de quartier (bronze)

Gagnez le combat devant le Palais des Moires

Une question brûlante (bronze)

Résolvez l'énigme du Phénix de feu

Hue! (bronze)

Fouettez les coursiers du Temps

Enlisement (bronze)

Renversez le temple dans le Marais des Oubliés

Funambule (bronze)

Traversez le Pont qui s'effondre

À un jet de pierre (bronze)

Transformez 30 ennemis en pierre et détruisez-les

Extra large (bronze)

Faites un combo de 500 tirs réussis

Toujours plus fort (bronze)

Améliorez un objet

Oeil pour oeil (argent)

Ramassez tous les yeux de Gorgone

Bataille d'oreillers (argent)

Ramassez toutes les plumes du Phénix

Les yeux pour pleurer (argent)

Ramassez 20 yeux de Cyclope

Lot de boss 1 (argent)

Tuez le colosse de Rhodes, le Chevalier noir et Thésée

Lot de boss 2 (argent)

Tuez le roi barbare, Euryale et Persée

Lot de boss 3 (argent)

Tuez le Kraken et les trois Soeurs du Destin

Complexe d'Oedipe (argent)

Vainquez Zeus

Soufflez sur les cendres (argent)

Réveillez le Phénix

De grande envergure (argent)

Ouvrez les ailes du temple des Moires

Une entrée réussie (argent)

Ouvrez la porte du temple d'Euryale

Puissance max (argent)

Faites le plein d'armes et de magie

La fin commence (or)

Gagnez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté

Le pouvoir de l'urne (or)

Ramassez et utilisez au moins deux urnes de pouvoir

Combat de géants (or)

Remportez le défi des Titans

Traversée express (or)

Frayez-vous un chemin vers la chambre de la fileuse en moins de 10 minutes

La fiabilité allemande (or)

Ramassez tous les uber-coffres

COSTUME : GÉNÉRAL KRATOS

Pour obtenir le costume Général Kratos, il faut récolter 20 yeux de cyclope, ce qui peut s'avérer assez difficile. Mais il existe une solution simple. Cependant, il faut avoir fini le jeu au moins une fois, peut importe la difficulté choisie.

Dans le menu principal, allez dans Trésors pour accéder à une liste de bonus que propose le jeu. Dans cette liste, vous verrez ceci : Challenge des titans. Une fois dans le challenge des titans, sélectionnez le premier défi. Ce premier challenge consiste à arracher un oeil de cyclope dans le temps imparti. Vous aurez 60 secondes pour compléter le challenge sans échouer. Pour cela, utilisez six fois la Rage de Chronos (au niveau max) et terminez avec un QTE pour arracher l'oeil du cyclope. Défi terminé ! Sauvegardez votre score puis retournez à la liste des défis et recommencez le même défi jusqu'à ce que vous ayez les 20 yeux de cyclope. Vous débloquerez alors le costume Général Kratos.

ARÈNE DES MOIRES

L'arène des Moires vous sera accessible après avoir obtenu le rang global "Titan" aux défis des titans.

URNES

Urne de Gaïa

Pouvoir : Obtenir 10 fois plus d'orbes rouges.
Emplacement : Cité de Rhodes - Prenez le bloc et amenez-le au fond du couloir de droite. Cassez l'aigle et grimpez sur la rambarde du haut pour pouvoir récupérer l'urne en hauteur.

Urne des Gorgones

Pouvoir : Donner à vos armes la capacité de pétrifier l'ennemi.
Emplacement : Ruines des oubliés - Retournez jusqu'au tapis roulant où se trouvent des rayons pétrifiants, et détruisez ces derniers avec la toison.

Urne de l'Olympe

Pouvoir : Bénéficier d'une magie illimitée.
Emplacement : Traversée des plaines - Prenez la statue de droite et amenez-la en bas, près du bassin. Nagez de l'autre côté, ralentissez le temps, utilisez le grappin, et foncez à gauche de la grande statue.

Urne de Prométhée

Pouvoir : Bénéficier d'une colère des titans illimitée.
Emplacement : Atlas - Cassez le premier gros stalactite que vous rencontrez pour révéler une pièce secrète.

Urne des Moires

Pouvoir : Avoir plus de temps pour exécuter des combos.
Emplacement : Obtenir un classement global d'au moins Mortel aux défis des titans.

Urne de Poséidon

Pouvoir : Utiliser la colère de Poséidon à la place du courroux de Cronos.
Emplacement : Obtenir un classement global d'au moins Spartiate aux défis des titans.

MESSAGE DANS LE CIEL + 3000 ORBES ROUGES

Pour réussir la manipulation que vous pouvez voir dans la vidéo, il suffit d'appuyer sur la touche R1 à 4 endroits différents où vous pouvez voir sur le sol une petite étoile.

- Sur le monticule en pierre au début.
- Dans le coin sombre juste avant de sortir.
- Sur le côté droit avant les grappins.
- Parmi les racines sur la plate-forme centrale.

Attention, l'astuce ne marchera pas si vous n'avez pas encore tué Persée.

COFFRES D'OR

Coffre d'or de vie

Salle d'Atropos : Passez la porte trouble, ralentissez le temps et repartez immédiatement à gauche au lieu de sauver le deuxième traducteur.

Coffre d'or d'orbes

Antichambre du destin ; Revenez dans les marais des oubliés où vous avez rencontré le roi barbare avant de continuer votre chemin.

Coffre d'or de magie

Salle d'Atropos : Peu avant la chambre du Phénix, cassez le mur de droite avec votre arc après avoir traversé une salle inondée de lave.

God of War III

© Sony Computer Entertainment / SCE Santa Monica Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Ouvrez les vannes (Trophée caché)

Tuez Poséidon.

Chaud devant (Trophée caché)

Acquérez l'arc d'Apollon.

M. Sbires

Découvrez la pièce secrète "Bras d'Hadès".

Soleil ardent (Trophée caché)

Tuez Hélios.

Livraison de chaussures (Trophée caché)

Tuez Hermès et acquérez ses bottes.

Si seulement... (Trophée caché)

Tuez la princesse de Poséidon.

Tombeur (Trophée caché)

Distrayez Aphrodite.

Homme de main (Trophée caché)

Tranchez la main de Gaïa.

Sésame ouvre-toi (Trophée caché)

Ouvrez les portes de Tisiphone.

À la rescousse (Trophée caché)

Sauvez Pandore.

Trois sages (Trophée caché)

Libérez la chaîne des trois juges.

Forcené

Faites un combo de 1 000 coups.

Chair à pâté

Mettez en pièce une sentinelle olympienne.

Joli bronzage

Aveuglez 100 ennemis avec la tête d'Hélios.

Dressage

Donnez 50 coups de pied aux chiens sauvages.

Il fait chaud ici...

Brûlez 100 ennemis avec l'arc d'Apollon.

Âmes à gogo

Invoquez toutes les âmes avec les griffes d'Hadès.

Bain de sang

Couvrez Kratos de 500 seaux remplis du sang de ses ennemis.

Affaire de tripes

Arrachez les entrailles de trois généraux centaures.

Toujours plus fort

Améliorez n'importe quelle arme d'un niveau.

Argent

Lutte fraternelle (Trophée caché)

Tuez Hercule.

Massacre titanesque (Trophée caché)

Tuez Chronos.

Vengeance (Trophée caché)

Tuez Zeus.

Accroché (Trophée caché)

Tuez Hadès.

Coup de froid (Trophée caché)

Acquérez la tempête de glace de Borias.

Une perspective différente (Trophée caché)

Résolvez le puzzle des jardins d'Héra.

Collection de billes

Collectez tous les yeux de gorgone.

Plumer le phénix

Collectez toutes les plumes de phénix.

Le taureau par les cornes

Collectez toutes les cornes de minotaures.

Puissance max !

Améliorez toutes les armes au maximum.

Or

Vengeance accomplie

Terminez le jeu.

Jusqu'au bout

Terminez le défi de l'Olympe.

Inhumain

Terminez le mode Titan.

Inestimable

Collectez tous les " biens divins ".

Sens de l'orientation (Trophée caché)

Réussissez le labyrinthe sans mourir ou échouer.

Platine

Roi de la colline

Débloquer tous les Trophées de God of War III.

LES RELIQUES DIVINES

Aigle de Zeus

Il est situé sur le rebord à droite dans la zone du coeur de Gaïa, accessible par les lianes avant de déplacer le pan de mur.
Son activation permet d'obtenir une Rage de Sparte infinie.

Casque d'Hadès

Après avoir vaincu Hadès, plonger dans le Styx et remonter le courant pour trouver cette relique.
Son activation permet de remplir au maximum la jauge de magie, de santé et d'objet.

Bouclier d'Hélios

Après avoir vaincu Hélios, l'objet est à droite du char enflammé d'Hélios.
Son activation permet de multiplier par 3 le compteur de coups.

Pièce d'Hermès

Après avoir abattu la statue sur laquelle se tient Hermès, aller derrière la tête de la statue pour trouver la pièce
Son activation permet de multiplier par dix la réserve d'orbe rouge.

Epaulette d'Hercule

Après avoir vaincu Hercule, plonger dans l'eau et récupérer la pièce au fond.
Son activation permet de diviser par trois les dommages reçus.

Conque de Poséidon

Dans la pièce où est emprisonnée une femme dans les appartements de Poséidon, l'objet est dans l'un des renfoncements de la pièce.
Son activation permet d'obtenir de la magie infinie.

Jarretière d'Aphrodite

Après la scène avec Aphrodite, elle est située derrière le lit. Il faut utiliser le double saut et le vol d'Icare pour l'atteindre.
Son activation permet d'utiliser les lames d'Athéna au lieu des lames de l'exil.

Anneau d'Héphaïstos

Après avoir tué Héphaïstos, l'objet est à côté du bassin à la gauche d'Héphaïstos.
Son activation permet de valider automatiquement les QTEs.

Plan de Dédale

Dans la pièce de Dédale avec les tableaux, avec la catapulte en position surélevée, se servir d'Hermès pour monter dans le tableau, activer le levier, courir rapidement jusqu'à la catapulte et l'activer pour faire descendre le coffre.
Son activation permet d'utiliser les objets à l'infini.

Calice d'Héra

A l'entrée des jardins de l'Olympe, juste après la scéne avec Héra, aller à gauche du point de sauvegarde et ramasser l'objet.
Son activation fait diminuer la santé de Kratos sans pour autant le tuer.

NB : l'utilisation d'artéfact divin empêche l'acquisition de trophées pour toute la partie où il a été activé.

MODE DE DIFFICULTÉ CHAOS

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

COSTUME : REDOUTABLE KRATOS

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

DÉFI DE L'OLYMPE

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

ARÈNE DES COMBATS

Terminer le Défi de l'Olympe.

DÉBLOQUER TOUTES LES VIDÉOS

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'ascension de Gaia

Ascension Titanesque

Après la scène cinématique du début du jeu, vous prenez le contrôle de Kratos sur l'épaule d'un Titan.

Dès le premier chapitre, les affrontements commencent. Apprenez alors les différentes commandes d'attaque, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et éliminez les ennemis qui vous entourent.

Une fois que la zone est sécurisée, une courte scène se déclenche et d'autres ennemis arrivent. Utilisez maintenant la

technique de magie pour les éliminer, approchez-vous du tronc d'arbre qui bloque le chemin et appuyez de façon répétitive sur les touches qui s'affichent pour le soulever. Remontez la pente, abattez quelques ennemis et faites attention au premier monstre qui jaillit du fond de l'eau.

Boss : Leviathan

Le combat contre Leviathan est assez facile. D'abord, approchez-vous de lui et effectuez des combos d'attaque.

Faites attention aux jets d'eau qu'il crache, esquivez et reprenez les attaques. Une fois que vous lui aurez asséné assez de coups, le Titan bascule sa main et vous vous retrouvez suspendu aux branches. Attaquez-le toujours avec des combos d'attaque et essayez d'esquiver ses coups de pattes. Lorsque la main du géant revient à sa position initiale, reprenez les attaques précédentes et esquivez les coups de pattes avec des roulades. Frappez-le avec vos lames jusqu'à ce que la touche d'action spéciale apparaisse et appuyez alors sur les touches qui s'affichent à l'écran.

Mont Olympe

Après la séquence cinématique, vous vous retrouvez accroché aux branches du grand Titan. Déplacez-vous à gauche, sautez par-dessus le précipice et grimpez sur le rebord de la montagne. Suivez le chemin, ouvrez le coffre d'Orbes Rouges près du bord puis longez le rebord de la montagne jusqu'au bout. Eliminez le groupe d'ennemis, abattez les deux archers en sautant puis grimpez à l'échelle.

Abattez d'autres ennemis, ouvrez un coffre d'Orbes blancs près des branches puis grimpez sur le rocher, à droite. Approchez-vous du rebord gauche de la roche, appuyez sur la touche qui s'affiche et utilisez ainsi le grappin pour vous accrocher au crochet. Balancez-vous, sautez dans les airs et maintenez la touche enfoncée pour planer jusqu'à l'autre bord de la montagne.

Eliminez d'autres ennemis et des archers, grimpez à l'échelle et sautez par-dessus le précipice qui est à gauche. Déplacez-vous vers la gauche, le long du rebord puis sautez vers le haut pour vous accrocher aux branches et escalader jusqu'à la cour.

En vous approchant du pont, ce dernier s'écroule à cause du combat entre Léviathan et Titan. Avant de planer dans les airs et atteindre l'autre côté du pont, descendez dans le gouffre et ouvrez un Coffre d'orbes rouge. Ensuite, allez à gauche pour remonter sur le pont et planez pour atteindre l'autre côté. Ouvrez deux Coffres d'Orbes à droite et à gauche et continuez à l'intérieur.

Soulevez la porte et avancez tout droit. Un minotaure accompagné de quelques ennemis débarque et vous attaque. Pour battre le minotaure, vous devez bloquer sont attaque et effectuer la commande qui s'affiche pour contre-attaquer. Répétez cette opération trois à quatre reprises, réalisez les attaques spéciales qui s'affichent et achevez également les autres ennemis.

Par la suite, activez le levier, grimpez rapidement à l'échelle qui se trouve sur l'échafaudage de droite et atteignez ainsi la plateforme mobile. Attendez qu'elle remonte, sautez à gauche et atteignez le niveau supérieur. Ouvrez le coffre d'Orbes rouges, interagissez avec la lueur jaune pour sauvegarder puis soulevez la grille métallique au bout du couloir.

Boss : Léviathan

Dès que vous ouvrez la grille métallique, appuyez sur la touche qui s'affiche pour repousser la patte du monstre.

Après la courte scène, esquiver les pattes de Léviathan puis attaquez-les pour l'empêcher d'avancer. Dès qu'il recule, approchez-vous de son thorax et effectuez des attaques puissantes. Répétez ces attaques puis effectuez la séquence de commandes qui s'affiche à l'écran. Après cette séquence, acharnez-vous sur le thorax de Léviathan, esquivez ses coups de pattes avec des roulades et appuyez sur la touche d'attaque spéciale. Ouvrez alors son thorax afin que le coeur soit visible, utilisez la patte qu'il a perdu lors de la séquence et plantez-la dans son coeur.

Après la scène, grimpez sur le corps du Titan et sautez à l'intérieur. Prenez le passage étroit, grimpez aux branches et déplacez-vous à gauche. Suivez le chemin des branches et atteignez l'endroit où se trouve le coeur du Titan.

Coeur de Gaia

D'abord, escaladez les branches à droite, atteignez le rebord et récupérez un Premier Artefact de Zeus. Ensuite, redescendez et agrippez-vous au grand rocher, à droite. Déplacez-le à gauche, retournez-le et placez-le dans le creux à gauche. Grimpez sur les branches, sautez à droite et utilisez le grappin pour vous balancer et atteindre d'autres branches plus loin.

Remontez, utilisez la nouvelle technique pour achever les ennemis qui arrivent et poursuivez à droite. Grimpez sur les branches du mur gauche, déplacez-vous à droite et sautez jusqu'à la prochaine zone.

Appuyez sur la touche qui s'affiche pour sauter vers le haut et vous accrocher aux branches. Remontez, éliminez les ennemis qui sont également accrochés aux branches et grimpez vers le haut. Sautez, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran et sortez ainsi de la salle du coeur de Gaia. Suivez le chemin et préparez-vous à affronter Poséidon, le Dieu de la mer.

Boss : Poséidon

D'abord, faites attention aux attaques de Poséidon puis attaquez les pattes qui sont enracinés à droite et à gauche.

Faites gaffe à l'attaque de foudre, sautez dans la moitié de l'arène où il n'y a pas d'électricité et reprenez l'attaque. Lorsque vous remarquez que le sol se penche d'un côté, fuyez rapidement vers le côté opposé pour éviter le coup de patte. Une fois qu'il a subi assez de coups, grimpez sur la main de Gaia et commencez la seconde phase du combat.

Dans cette phase, approchez-vous de Poséidon et effectuez un combo.

Ce dernier réalise deux types d'attaques. Dans la première, il enfonce son trident dans l'épaule de Gaia et génère un choc électrique. Fuyez derrière la tête de Gaia pour l'esquiver. Dans la seconde, il donne trois coups de trident dans trois endroits différents de l'épaule de votre monture. Attendez la deuxième attaque et effectuez une roulade pour fuir vers l'autre côté. A chaque fois qu'il termine une attaque, ripostez et effectuez un combo jusqu'à ce que la touche d'attaque spéciale apparaisse. A ce moment, grimpez à l'arrière de la tête de Gaia et effectuez la séquence d'attaque.

Dans la dernière phase du combat, vous vous retrouvez à l'endroit où vous aviez commencé sauf que les attaques de votre ennemi sont plus puissantes. Frappez les pattes à nouveau, évitez le coup de trident et la foudre et attaquez jusqu'à ce qu'il lâche prise.

Enfin, effectuez la séquence de touches qui apparait et forcez Poséidon à retrouver sa forme humaine. Exécutez une dernière séquence de touches et abattez le dieu de la mer une fois pour toutes.

Après le combat, sauvegardez votre progression, grimpez sur le doigt de Gaia et regardez la scène cinématique qui suit.

Chapitre 2 : Hadès

Le Styx

Après la scène, nagez dans le Styx et suivez le cours d'eau. Vous perdrez toutes vos compétences en chemin puis vous regagnez la terre ferme. Désormais, vous allez tout recommencer du début pour assouvir votre vengeance.

Royaume d'Hadès

Avancez à droite, regardez la scène cinématique avec Athéna et obtenez les lames de l'Exil. Ensuite, utilisez le grappin pour traverser le ravin et atteignez l'autre côté. Une fois de l'autre côté, abattez les ennemis et descendez dans la partie inférieure du gouffre que vous venez de traverser. Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges à gauche, récupérez un premier

Dans cette plateforme, deux chemins s'offrent à vous. Ignorez celui de droite car il mène nulle part et allez d'abord à gauche. Traversez la passerelle, sauvegardez la partie et remarquez l'existence d'un second croisement. Partez d'abord à gauche, utilisez le grappin à deux reprises pour traverser le ravin et ouvrez quatre coffres d'Orbes rouges. Ensuite, revenez au dernier croisement et partez cette fois à droite. Effectuez des double-sauts d'une plateforme à l'autre, ouvrez un coffre d'Orbes verts et atteignez le plateau surélevé.

Maintenant que vous avez acquis la magie : Armée de Sparte, utilisez-la plusieurs fois tant que la jauge de magie ne baisse pas et éliminez vos ennemis. Ensuite, agrippez-vous à la longue chaine et déplacez-vous à droite. Attaquez les ennemis qui vous bloquent le passage, saisissez-les et lancez-les dans le vide pour traverser plus rapidement.

Lorsque vous atteignez l'autre rive, ramassez la lettre posée par terre et ouvrez les deux coffres. Poursuivez le chemin vers le bas, ouvrez deux coffres d'Orbes Rouges et ouvrez la porte d'en face.

Dans cette arène, vous allez affronter deux Gorgones et plusieurs autres ennemis. D'abord, utilisez la magie Armée de Sparte pour éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup puis occupez-vous de la soeur de Méduse. Bloquez son attaque pour qu'elle essaye de vous écraser et appuyez sur les touches pour la contrer. Répétez cette technique deux à trois fois puis exécutez l'enchainement des commandes qui apparaissent pour l'éliminer. Abattez ensuite la seconde Gorgone et ouvrez la seconde porte à gauche.

Avancez, descendez dans le trou en chemin et ouvrez deux coffres d'Orbes rouges au sud. Remontez, ouvrez deux coffres d'Orbes verts et bleus et continuez jusqu'au croisement. Le chemin de droite étant bloqué par les ronces, prenez à gauche et traversez le pont.

Pirithoüs

Examinez les ronces à gauche, discutez avec Pirithoüs se trouvant derrière. D'abord, grimpez sur les débris près de la cage puis sautez sur le lustre.

Vous remarquez qu'une grille lointaine s'ouvre. Grimpez à nouveau sur le lustre et planez jusqu'au rebord du mur, à gauche. Entrez, agrippez-vous à la jarre et faites-la tomber par la brèche dans la grille. Ensuite, descendez et poussez-la à l'extrême droite jusqu'au monstre qui crashe du feu. Maintenant que la jarre est en feu, revenez à gauche pour descendre le lustre au plus bas niveau. Courez vers la jarre, sautez au-dessus de la fumée pour planer vers le haut et atteignez l'alcôve avant qu'elle ne se referme. Activez le levier pour libérer le monstre à trois têtes et descendez le battre. Lorsqu'il est assommé, appuyez sur la touche d'action spéciale pour le chevaucher. Eliminez alors les ennemis puis enflammez les ronces qui bloquent le prisonnier. Malheureusement, Pirithoüs meurt dans les flammes mais vous récupérez l'Arc d'Apollon.

Utilisez cet arc, visez les archers ennemis et achevez-les. Avant de revenir en arrière vers le pont, allez à droite, repérez les ronces devant une alcôve en haut et utilisez l'Arc d'Apollon pour les enflammer. Utilisez ensuite la jarre pour atteindre l'alcôve, ouvrez un coffre d'alcôve et un autre renfermant une Plume de Phénix.

Une fois que ceci est fait, traversez le pont à nouveau, dégagez le passage bloqué par les ronces grâce à l'arc puis sauvegardez.

Profondeur des enfers

Avancez vers la cour suivante, ramassez une lettre à droite et ouvrez les deux coffres. Utilisez l'arc pour dégager les ronces au milieu, ouvrez le coffre à l'intérieur et obtenez la première Corne de Minotaure.

Par la suite, suivez le chemin à gauche et affrontez des chauves-souris. Utilisez l'Arc d'Apollon pour les abattre ou effectuez l'attaque qui permet de les agripper et les agresser.
Une fois que la zone est sécurisée, poursuivez votre chemin et planez jusqu'à la plateforme inférieure.

Ouvrez le coffre d'Orbes, longez le mur et sautez vers la droite. Laissez-vous tomber d'un niveau, poursuivez vers la droite et sautez sur les rebords suivants. Déplacez-vous toujours à droite, sautez sur le mur de briques verticales et

remontez vers le haut.

Sautez à gauche, déplacez-vous vers la gauche et sautez vers le haut. Déplacez-vous à nouveau à gauche, sautez trois fois vers le haut et continuez à progresser vers la gauche. Enfin, sautez sur le mur de briques puis bondissez à nouveau pour atteindre le rebord. Ouvrez le coffre se trouvant dans l'alcôve et obtenez ainsi un Œil de Gorgone

Par la suite, revenez en arrière vers le dernier mur de briques, sautez à droite pour atteindre le rebord et longez-le jusqu'à la fin. Grimpez et atteignez ainsi la terre ferme.

Effectuez un double saut pour vous accrocher aux branches du plafond, avancez et traversez ainsi le ravin. Laissez-vous tomber sur la plateforme, planez jusqu'au pilier suivant et remontez.

Juges des enfers

Ouvrez le coffre d'Orbes verts et utilisez le grappin pour atteindre la plateforme des juges de l'enfer.

D'abord, avancez à gauche, sautez sur la plateforme suivante et repérez plusieurs coffres à l'extrémité gauche. Ouvrez les deux coffres d'Orbes rouges puis celui renfermant un Œil de Gorgone et revenez en arrière vers la plateforme des juges. Maintenant, examinez le cercle au milieu de la plateforme puis allez activer le piédestal à l'extrémité.

Jugement 1 :

Dans cette phase, vous devez achever les bras qui émergent du sol avant que les citoyens ne se fassent transformer.

Détruisez les bras grâce à l'attaque Crise d'Hypérion, sécurisez la zone et activez le piédestal pour commencer le jugement 2.

Jugement 2 :

Dans cette phase, vous devez achever les ennemis avant qu'ils ne touchent la grille et ne se transforment en Taureaux. Ensuite, éliminez ces derniers en effectuant la même attaque avec les chaines.

Jugement 3 :

Dans cette phase, vous devez battre une Gorgone, deux Taureaux et plusieurs Chauves-souris. Commencez par éliminer la Gorgone car elle est capable de lancer un faisceau qui vous transforme en pierre.

Essayez de vous rapprocher de l'ennemi pour qu'elle ne puisse pas réaliser cette attaque. Ensuite, éliminez les deux taureaux et achevez enfin les ennemis restants.

Une fois que ces jugements sont complétés, retournez au cercle dans le sol et marchez dessus pour qu'une courte séquence se déclenche. Par la suite, sauvegardez à gauche et partez vers le portail bleu à droite. Ouvrez les deux coffres d'Orbes et entrez par le portail.

Suivez le chemin de droite, attendez que les taureaux approchent des jarres (sous l'arche) et utilisez l'Arc pour les enflammer. Si les ennemis ne sont pas morts, achevez-les avec vos double-lames.

Ensuite, passez l'arche et tournez immédiatement à droite. Entrez par un autre portail, récupérez une Corne de Minotaure et plusieurs Orbes dans les coffres. Activez le levier pour ouvrir la grille, sauvegardez et rebroussez chemin.

Suivez cette fois le chemin principal, planez jusqu'à la plateforme suivante, ouvrez le coffre d'Orbes rouge et sautez sur une autre plateforme sur votre gauche.

Après la scène cinématique, accrochez-vous à la chaine et traversez le ravin. Descendez par les branches collées au mur, suivez le chemin et ramassez une lettre à gauche du ruisseau. Ensuite, faufilez-vous à l'intérieur de la brèche dans le mur et sortez à l'autre bout.

Avancez, éliminez les ennemis qui approchent, utilisez la bombe pour les blesser puis ouvrez un coffre d'Orbes rouges sur la gauche. Traversez ensuite le pont et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez une grotte.

D'abord, ouvrez le coffre d'Orbes, détruisez les objets et ramassez une lettre.

Ensuite, utilisez l'Arc d'Apollon et incinérez les ronces à gauche. Utilisez la fumée pour planer vers le haut et atteignez le balcon élevé sur la droite.

Abattez les quelques ennemis qui apparaissent, activez le levier près du mur de droite et sautez rapidement sur le monte-charge pour remonter au niveau supérieur. Eliminez d'autres ennemis grâce aux jarres explosives, ouvrez le coffre d'Orbes verts et déplacez l'une des jarres sur le monte-charge.
Enfin, descendez-la au niveau précédent et poussez-la jusqu'à la grille déjà enflammée pour avoir un flux d'air encore plus important. Utilisez alors ce flux pour remonter en planant encore plus haut, accrochez-vous au-dessous de la grille et hissez-vous.

Maintenant, ouvrez la porte qui est en face de vous et entrez. Détruisez les bras qui vous bloquent le passage avec des combos d'attaque, récupérez une Plume de Phénix et des Orbes rouges dans les deux coffres et sortez.

Utilisez le flux pour planer encore plus haut, accrochez-vous au rebord et remontez. Suivez le chemin, ouvrez deux coffres et montez les marches. Partez d'abord à droite pour ouvrir un coffre d'Orbes rouges puis allez à gauche.

Observez le piédestal et affrontez les trois statues qui se réveillent. Bloquez toujours leurs attaques, enchainez avec un combo et achevez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin vers la gauche et planez jusqu'au coffre d'Orbes verts. Récupérez son contenu, avancez et descendez plus bas.

La forge

Montez les escaliers pour atteindre la forge et regardez la scène qui suit. Après la scène, allez d'abord à gauche, montez les marches et repérez un coffre à gauche de la grande porte inaccessible. Récupérez ainsi un Œil de gorgone et rebroussez chemin. Partez cette fois à droite, sauvegardez et activez le levier.

Descendez les marches, suivez le passage désormais accessible et atteignez une arène circulaire. Agrippez la manivelle au milieu et tournez l'arène jusqu'à ce que vous vous frayiez un premier passage sur la droite. Suivez-le, abattez les chiens et Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges au fond.

Ensuite, retournez à l'arène et tournez-la encore vers la gauche jusqu'à ce que vous ouvriez un passage vers les ronces. Utilisez l'Arc pour les incinérer, avancez, ouvrez un coffre et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Obtenez la lame de l'olympe, utilisez la Rage de Sparte et abattez les ennemis qui apparaissent. Par la suite, descendez au niveau inférieur, utilisez le grappin pour atteindre la plateforme suivante et atteignez la porte bloquée par les ronces.

Détruisez-les avec l'Arc d'Apollon puis affrontez les deux monstres qui apparaissent.

Effectuez une roulade pour esquiver leur souffle enflammé et enchainez avec un combo d'attaque puissant.

Appuyez à chaque fois sur la touche d'action spéciale pour découper les trois têtes et achevez ainsi les monstres.

Ouvrez la grande porte et entrez. Eliminez les ennemis qui apparaissent, ouvrez le coffre, récupérez une lettre sur le sol à gauche et ouvrez la porte suivante.

Palais d'Hadès

En atteignant le palais de Hadès, avancez d'abord à gauche et sauvegardez. Ensuite, avancez à droite et entrez dans une alcôve. Prenez les pierres et poussez-les à gauche jusqu'à la roue circulaire. Tournez cette roue, placez les pierres sous la roue et coincez-la. Ensuite, ouvrez le coffre rouge près de la roue et allez escalader la structure du milieu. Atteignez le balcon, ouvrez deux coffres et entrez par la grille qui vient de s'ouvrir.

Eliminez deux taureaux, des chiens de l'enfer et divers ennemis. Ouvrez le coffre bleu, poursuivez à droite et atteignez la zone suivante.

Dans cet endroit, allez d'abord à droite de la statue et ouvrez deux coffres. Ensuite, allez à gauche de la statue et grimpez à l'échelle. Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, repérez un coffre contenant une Plume de Phénix sur la droite et descendez.

Maintenant, tournez le levier devant la statue pour que le cercueil sorte. Appuyez sur la touche pour l'agripper, le lancer contre la statue et faire apparaitre deux échelles à droite et à gauche. Grimpez d'abord sur celle de gauche, activez le levier qui est au fond et descendez avec le monte-charge. Ouvrez le coffre d'Orbes verts, ouvrez la porte métallique et poussez le tas de pierres jusqu'au monte-charge. Activez le levier pour remonter, poussez le tas de pierre près de la roue se trouvant dans ce niveau et revenez d'abord devant la statue d'Hadès. Tournez le levier pour débloquer les chaines, remontez, tournez la roue pour ouvrir le bras gauche et coincez-la avec le tas de pierres pour ligoter le bras de la statue.

Par la suite, descendez, tournez le levier une autre fois et grimpez rapidement à l'échelle à droite. Tournez la roue avant que les menottes ne se referment, descendez et lancez le cercueil d'Athéna une autre fois sur le thorax de la statue.

Boss : Hadès

Le combat contre Hadès se divise en trois phases. A chaque début de phase, Hadès essayera d'extirper l'âme de Kratos. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent et empêchez-le de le faire. Ensuite, approchez-vous de lui et effectuez des attaques puissantes.

Effectuez une roulade pour esquiver son coup de patte, bloquez ou esquivez ses attaques à la chaine et effectuez toujours une attaque puissante. Lorsqu'il s'accroche au plafond, il saute et génère une onde de choc. Planez dans les airs pour esquiver son attaque. Aussi, il peut balayer avec sa chaine à ras le sol et dans les airs. Sautez lors de la première attaque et ne faites rien dans la seconde. Lorsque la touche d'action spéciale apparait, appuyez dessus et déchiquetez un morceau de chair du monstre. Ne laissez pas ce morceau revenir dans le corps d'Hadès et détruisez-le. Une fois que ceci est fait, Hadès effectue une grande attaque et fait jaillir des chaines du sol de toute l'arène, excepté un petit endroit. Ce dernier change de place à chaque fois que vous détruisez un bout de chair d'Hadès. D'abord il apparait au sud de l'arène, ensuite à droite puis à gauche.

Répétez ces esquives et ces attaques, une seconde fois, déchiquetez un second bout de chair d'Hadès puis un troisième. Dans ma troisième phase, il effectue deux autres attaques supplémentaires. Dans la première, des chaines sortent du sol et vous heurtent. Dans la seconde, il invoque deux monstres à triple tête qui vous attaquent. Dans les deux cas, fuyez le danger et l'attaque s'arrêtera. Après la troisième attaque, un duel se déclenche dans lequel vous devez tirer sur l'une des chaines d'Hadès, l'attaquer de loin et ne pas tomber dans le ravin. Esquivez ses attaques avec le joystick, effectuez des attaques puissantes et faites attention à ne pas tomber. Si c'est le cas, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour remonter. Enfin, effectuez la dernière séquence d'attaque spéciale, achevez Hadès et obtenez son arme.

Attention car le combat n'est pas encore fini. Dès que vous éliminez les monstres qui arrivent, Hadès réapparait du gouffre et reprend les attaques. Utilisez alors votre nouvelle arme et attaquez-le à votre tour.

Lorsqu'il essaye de vous écraser, utilisez les crochets qui sont aux extrémités de la zone de combat et fuyez derrière lui. Une fois qu'il a subi assez de dégâts, appuyez sur la touche d'action spéciale et extirpez l'âme d'Hadès.

Après le combat, traversez le ravin et sauvegardez. Plongez dans le Styx, nagez à contre-courant et récupérez le

Casque d'Hadès. Ensuite, suivez le courant, entrez dans le corps d'Hadès et ressortez de l'autre côté.

Utilisez les nouvelles capacités de l'Arme d'Hadès, invoquez des âmes pour combattre les ennemis et poursuivez dans le Styx. Nagez le long du tunnel, remontez à la surface et activez le levier pour ouvrir la grille métallique dans l'eau. Replongez à nouveau, passez la grille et remontez à la surface pour atteindre la forge.

Après la cinématique, descendez à nouveau les marches de droite et retournez dans la plateforme mobile. Tournez le levier pour poursuivre le passage à gauche, éliminez les statues qui se réveillent et avancez. Allez jusqu'au nouveau portail qui vient d'apparaitre et entrez.

Chapitre 3 : La cité de l'olympe

Maintenant que vous avez atteint l'olympe, suivez le chemin jusqu'à ce que vous retrouviez Gaia. Ce Titan doit payer pour sa traitrise. Par conséquent, approchez-vous des branches qui forment son bras et attaquez-les. Appuyez sur la touche d'action spéciale et relâchez lorsque l'éclair touche la lame. Ensuite, soulevez les doigts du Titan et envoyez-le ainsi dans le vide.

Approchez-vous de la porte, ignorez le coffre d'Orbes verts pour l'instant et tentez d'ouvrir la porte. Affrontez les ennemis qui arrivent, utilisez la chaine d'Hadès et les Lames d l'Exil et sécurisez la zone. Enfin, ouvrez le coffre et franchissez la porte.

A présent, utilisez l'Arc d'Apollon et tirez sur une des Harpies pour l'attirer. Ensuite, attrapez-la et utilisez-la pour traverser le gouffre (le bouton qui permet de la contrôler s'affiche à l'écran). Avancez, effectuez la même opération pour traverser un deuxième gouffre et sautez d'une Harpie à l'autre à mi-chemin. Dans ce second gouffre, vous trouverez un coffre à Orbes rouges. Ouvrez-le et réutilisez les Harpies pour traverser.

Poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et récupérez le contenu des deux coffres. Ensuite, faites machine arrière jusqu'au coin et accrochez-vous à la Harpie qui arrive. Utilisez-la pour atteindre une alcôve en haut à droite et récupérez un Œil de Gorgone, une Corne de Minotaure et des Orbes rouges dans les coffres.

Maintenant, poursuivez le chemin principal et planez jusqu'à la cour suivante. D'abord, affrontez une première vague de soldats ennemis puis affrontez un Minotaure accompagné de divers ennemis. Utilisez la magie si vous avez du mal à vous en sortir.

Ensuite, avancez le long de la passerelle et interagissez avec l'Arbalète. Vous êtes alors attaqué par une nouvelle créature. Esquivez ses boules de feu, effectuez des attaques puissantes et réalisez les trois séquences d'attaques spéciales.

Une fois que le monstre est mort, ouvrez le coffre d'Orbes verts et utilisez l'Arbalète. Maintenez la touche enfoncée, attendez qu'Hélios passe devant vous et relâchez pour le toucher (vous disposez d'un large champ de manoeuvre, vous n'êtes pas obligé de le viser au millimètre près).

Par la suite, revenez là où vous aviez combattu le Minotaure et utilisez les Harpies pour traverser le ravin et atteindre l'autre section du temple. Abattez les ennemis présents, ouvrez le coffre et prenez la porte de droite.

Entrez, ouvrez un coffre d'Orbes rouges dans le coin gauche puis poursuivez à droite. Abattez les ennemis qui apparaissent dans le couloir et avancez jusqu'à la prochaine bifurcation. Ouvrez un second coffre d'Orbes rouges à gauche, partez à droite et sortez du temple. Ouvrez les deux coffres en cas de besoin, grimpez à l'échelle et longez le rebord. Débarrassez-vous du citoyen, poursuivez vers la droite et sautez sur un autre rebord. Enfin, sautez vers le haut pour remonter à la surface et repérer Hélios blessé.

Boss : Hélios

Tentez d'attaquer les soldats qui le protègent jusqu'à ce qu'un géant arrive. Effectuez alors des attaques puissantes pour l'assommer et appuyez sur la touche d'attaque spéciale pour le chevaucher.

Utilisez-le pour détruire les boucliers qui protègent Hélios, abattez les soldats puis approchez-vous du Dieu blessé. Lorsque ce dernier lance un rayon lumineux, orientez votre bras pour l'empêcher de vous aveugler et pouvoir avancer. Enfin, réalisez la séquences d'attaque spéciale et éliminez Hélios.

Après le combat, vous obtenez la tête d'Hélios qui vous permettra de révéler des passages secrets.
D'abord, observez le sol à proximité du bord de droite et récupérez l'Artefact : Bouclier d'Hélios. Ensuite, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre en bas à droite et récupérez une Corne de Minotaure. Approchez-vous de la grotte au milieu de la cour, orientez le rayon vers le haut et révélez ainsi une porte secrète.

Entrez, utilisez la tête d'Hélios en tant que torche et avancez dans la grotte. Eliminez les ennemis, avancez et sortez de l'autre côté.

Le chemin d'Eos

Dès que vous arrivez dans cet endroit, utilisez la tête d'Hélios et repérez un coffre dans une cavité du mur, à gauche. Récupérez un Œil de Gorgone,avancez ensuite à gauche et sauvegardez votre partie. Ouvrez le coffre d'Orbes verts se trouvant à droite si vous êtes blessé et prenez le chemin qui se trouve à gauche du point de sauvegarde.

Suivez ce passage, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et atteignez une passerelle. Utilisez la tête d'Hélios pour agresser les Harpies qui vous attaquent et achevez-les. Ensuite, révélez un passage sur la gauche et prenez-le.

Avancez, descendez dans le vide et ouvrez deux coffres renfermant des Orbes rouges et une Plume de Phénix. Remontez, accrochez-vuos à la corde pour traverser jusqu'à l'autre côté de la grotte et repoussez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Ensuite, ouvrez un coffre à l'autre bout et poursuivez dans la prochaine grotte. Avancez, planez au-dessus du prochain trou et continuez jusqu'à la sortie.

Après la cinématique, lancez une flèche sur la Harpie et utilisez-la pour atteindre le pont qui est légèrement à droite. Suivez le chemin, affrontez de nouvelles créatures et atteignez un second pont, plus loin.

Avant de traverser le pont, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un passage dans le mur de droite et obtenez un Œil de gorgone dans le coffre. Ensuite, traversez le pont et préparez-vous à affronter d'autres ennemis.

Lors de cet affrontement, visez d'abord les jarres explosives avec l'Arc d'Apollon et explosez-les pour éliminer les archers. Ensuite, occupez-vous des deux monstres restants et abattez-les pour dégager le passage scellé.

Repérez deux autres coffres se trouvant après le pont, ouvrez-les et localisez une petite entrée à l'extrême gauche de ces coffres. Un troisième coffre caché, renfermant une Plume de Phénix, se trouve dans cette cavité. Entrez et appuyez sur la touche pour l'ouvrir.

Ensuite, remontez la pente et sauvegardez votre progression. Longez le mur, utilisez la tête d'Hélios et révélez deux passages secrets renfermant chacun un coffre d'Orbes rouges. Enfin, planez au-dessus du courant d'air et remontez le long du trou.

Chaine du pouvoir

Guidez Kratos lors de son ascension, évitez les obstacles pour ne pas perdre des points de santé et utilisez le joystick droit pour changer brusquement de direction.

Remontez jusqu'à la surface, attention au titan de feu et appuyez sur la touche qui apparait à l'écran pour l'attaquer.

Par la suite, traversez les passerelles et escaladez le filet, à droite.

Faites attention aux rochers qui tombent, déplacez-vous rapidement à gauche pour les esquiver et retombez sur la passerelle suivante. Poursuivez vers la gauche, repérez le crochet sur la gauche et utilisez le grappin pour atteindre une

nouvelle section, plus loin. Sautez, utilisez le grappin à nouveau et accrochez-vous au mur.

Déplacez-vous le long du mur, évitez les rochers qui tombent en vous déplaçant rapidement et poursuivez jusqu'à la passerelle suivante. A ce moment, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre secret et récupérez une Plume de phénix. Enfin, sautez à droite et planez à nouveau dans un autre conduit d'air. Faites très attention dans ce conduit, esquivez les obstacles et remontez à la surface.

Les cavernes

Avancez directement vers le coin à droite, révélez un coffre grâce à la tête d'Hélios et obtenez une Corne de Minotaure.

Incinérez les ronces pour que le mécanisme se déclenche, utilisez le grappin pour atteindre le monte-charge à droite et la plateforme élevée puis détruisez d'autres ronces.

Lors de l'ascension de la plateforme, vous allez affronter plusieurs ennemis et les empêcher de détruire la chaine du milieu. D'abord, éliminez une vague de soldats zombies puis éliminez deux minotaures.

Ensuite, abattez une seconde vague de zombies, deux autres minotaures et plusieurs archers se trouvant sur un autre cube. Abattez les minotaures en premier lieu puis utilisez l'arc d'Apollon pour abattre les autres ennemis.

Enfin, lors du dernier affrontement, assommez un monstre à triple têtes et chevauchez-le pour attaquer les minotaures et les soldats. Achevez les ennemis restants, sautez sur le cube suivant et retrouvez Hermès.

Après la cinématique, ouvrez le coffre d'Orbes verts et utilisez le grappin pour agripper la chaine. Escaladez le long de la chaine, remontez toujours vers le haut et atteignez la chambre de la flamme.

Chapitre 4 : La chambre de la flamme

La flamme de l'Olympe

D'abord, approchez-vous de la flamme qui est au milieu et regardez la scène qui suit. Ensuite, entrez dans la cavité qui se trouve au nord de la flamme, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un passage secret à gauche de la chaine et ouvrez trois coffres d'Orbes rouges et un coffre renfermant un Œil de Gorgone

Ensuite, partez à droite de la flamme, sauvegardez et prenez la sortie. Montez les marches, ouvrez les deux coffres d'Orbes rouges et retournez dans la chambre de la flamme. Utilisez la tête d'Hélios sur les sections du mur qui sont à gauche et révélez des représentations. Révélez plusieurs représentations jusqu'à ce qu'Hermès apparaisse.

Suivez Hermès, planez jusqu'à la plateforme inférieure puis glissez le long du mur jusqu'à la citadelle d'Olympie.

La citadelle d'Olympie

Sautez vers le bas, glissez toujours vers le bas, sautez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle suivante. Sautez par-dessus le vide et progressez jusqu'à ce que la passerelle tombe et vous vous retrouvez suspendu.

Grimpez rapidement vers le haut pour éviter les flammes, attaquez les citoyens pour dégager le passage et remontez. Ensuite, suivez Hermès et grimpez sur les rebords du mur. Grimpez à l'échelle, déplacez-vous à droite sur le rebord puis laissez-vous tomber d'un niveau et continuez en sautant sur les prochains rebords. Sautez sur la passerelle, avancez et abattez les ennemis. Sautez ensuite sur le monte-charge, accrochez-vous au crochet à l'aide du grappin et restez suspendu jusqu'à ce que l'élévateur tombe et que vous soyez emmené vers une autre passerelle. Attaquez quelques citoyens et activez le levier.

A présent, balancez-vous à l'aide du grappin et planez jusqu'au pont où se trouve Hermès. Avancez, utilisez le grappin

à deux reprises et atteignez la section suivante du pont.

Utilisez à nouveau le grappin, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Abattez tout ce qui bouge, grimpez à l'échelle se trouvant à gauche de la porte puis sautez à droite, vers le haut et à gauche pour enfin remonter sur le balcon. Avancez jusqu'au bout du balcon, tirez sur levier pour tourner la plateforme et grimpez dessus. Actionnez la manivelle de la catapulte, appuyez sur la touche d'action spéciale qui s'affiche et rattrapez ainsi Hermès.

Dans cette nouvelle zone, fouillez derrière la tête de la statue et retrouvez un Artefact divin : Pièce d'Hermès. Ensuite, suivez le chemin de gauche et grimpez sur les débris pour retrouver le dieu.

Boss : Hermès

Dans ce combat, effectuez des attaques puissantes et circulaires.

Tentez d'esquiver ses ripostes puis utilisez la magie et acharnez-vous sur lui. Utilisez la rage de l'Olympe, assommez-le et appuyez sur la touche d'action spéciale. Approchez-vous de lui, appuyez à nouveau sur la touche d'action spéciale et effectuez la séquence d'attaque pour le massacrer.

Après ce combat assez facile, vous obtenez les bottes d'Hermès. Attaquez les ennemis, sécurisez la zone puis utilisez les bottes pour escalader le mur de l'échafaudage. Sauvegardez, courez le long des murs en utilisant votre nouvelle capacité et atteignez l'étage supérieur du balcon. Abattez d'autres ennemis, ouvrez deux coffres et sortez à l'extérieur. Ouvrez deux autres coffres à droite et à gauche, traversez la passerelle et ouvrez un coffre d'Orbes rouges.

Utilisez les bottes d'Hermès pour remonter l'échafaudage de droite et traverser le long du mur sculpté. Dans le coin de ce balcon, utilisez la tête d'Hélios et révélez un coffre contenant une Plume de Phénix.

Escaladez les prochains murs verticaux, planez vers le coffre de droite et ouvrez-le. Suivez ce chemin jusqu'à la cour et préparez-vous à affronter trois géants. D'abord, vous affrontez un seul mastodonte puis vous combattez deux autres en même temps. Effectuez des attaques puissantes, esquivez son attaque avec une roulade et frappez-le par derrière. Utilisez l'armée de Sparte ou la rage d'Athéna, en cas de besoin.

Après le combat, suivez le passage se trouvant à gauche de la porte et récupérez une Corne de Minotaure dans un coffre. Ensuite, revenez en arrière et entrez par la porte.

Chambre supérieure de la flamme de l'olympe

Dans cette chambre, avancez à droite et ouvrez deux coffres d'Orbes rouges. Ensuite, revenez en arrière et partez à gauche. Sauvegardez votre progression, ouvrez deux autres coffres, dépassez la porte verrouillée et prenez le passage.

Avancez dans le couloir et affrontez de nouveaux ennemis. Utilisez la tête d'Hélios pour les aveugler et enchainez avec une attaque puissante. Ensuite, ouvrez le coffre, montez les escaliers et entrez dans la prochaine pièce.

D'abord, utilisez les courants d'air qui sont à droite et à gauche de la pièce et atteignez les corniches. Ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, récupérez une Plume de Phénix et descendez. Ouvrez également un coffre d'Orbes rouge en bas à gauche et un autre contenant des Orbes verts à droite.

Une fois que ceci est fait, utilisez à nouveau le courant d'air pour remonter sur la corniche de droite et sautez à gauche pour atteindre la passerelle élevée de la machine. Tournez les roues afin d'aligner l'épée vers le bas et déverrouillez ainsi le mécanisme. Le reste, c'est du Guitar Hero !

Montez sur le cercle au sol et appuyez sur la touche pour commencer le jeu. Attendez que les symboles des touches passent à travers le rectangle doré et appuyez dessus au bon moment.

Par la suite, activez le levier qui vient d'apparaitre et abattez les ennemis qui vous attaquent. Vous êtes attaqué par des soldats munis d'un bouclier et une Gorgone. Décapitez d'abord la Gorgone et utilisez sa tête pour transformer les

soldats en statues puis détruisez-les. Répétez cette technique deux fois et complétez ainsi votre descente.

Lorsque vous arrivez en bas, activez à nouveau le levier et avancez dans le couloir pour laisser l'élévateur remonter tout seul. Regardez alors les quatre coffres d'Orbes rouges qui se trouvent au-dessus de l'élévateur et ouvrez-les.

Ensuite, avancez dans le couloir et montez les escaliers jusqu'à la flamme. Tournez la manivelle pour qu'une porte s'ouvre et prenez ce passage. Abattez les deux ennemis dans le couloir et descendez les escaliers. Utilisez la tête d'Hélios en face du point de sauvegarde, récupérez un Œil de Gorgone dans un coffre caché et sauvegardez la partie. Enfin, avancez dans le couloir pour atteindre le Forum et préparez-vous à affronter le légendaire Hercule.

Boss : Hercule

D'abord, abattez les ennemis qu'Hercule envoie pour qu'il soit convaincu de la nécessité de vous combattre.

Dans la première phase du combat, faites attention à l'onde de choc qu'il effectue avec ces gants et planez dans les airs pour l'esquiver. Effectuez des attaques puissantes et esquivez aussitôt. Répétez les esquives et attaquez jusqu'à ce qu'Hercule vous fonce dessus.

A ce moment, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche et dirigez-le vers l'une des racines épineuses de l'arène avant de l'écraser dessus. Réalisez ces démarches pour détruire ces épaulettes puis son casque.

A présent, les attaques d'Hercule sont plus puissantes. Attaquez et esquivez son coup jusqu'à ce que la touche d'action spéciale apparaisse. Effectuez la séquence d'attaque et obtenez ainsi les gants d'Hercule.

Dans la dernière phase, Hercule n'a plus le choix que d'utiliser ses dons de lutteur pour vous attaquer. Empêchez-le de vous agripper, bougez sans arrêt et ripostez. Débâtez-vous jusqu'à ce qu'il tente de renverser toute l'arène. A ce moment, effectuez la dernière séquence d'attaque spéciale et achevez hercule une fois pour toutes.

Après le combat, plongez là où se trouve le cadavre d'Hercule et récupérez un Artefact divin : l'Epaulette d'Hercule. Ensuite, avancez dans le corridor et atteignez la pièce suivante. Utilisez les compétences de votre nouvelle arme (Gants d'Hercule) et abattez les ennemis qui apparaissent. Sécurisez la zone puis détruisez les cristaux à l'aide de ces gants et activez le levier.

Faites machine arrière et éliminez les ennemis munis de bouclier avec la nouvelle arme. Nagez dans le conduit d'eau se trouvant sous le corps d'Hercule et sortez à l'autre extrémité. Avancez vers le sud en sortant, ouvrez un coffre d'Orbes rouge et un coffre contenant une Corne de Minotaure.

Chapitre 5 : La chambre de Poséidon

Abattez les soldats aux boucliers et les chiens, tournez la roue qui est à gauche de la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Sauvegardez, partez à droite et avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez la princesse de Poséidon. Ensuite, partez à gauche de la cellule de la princesse et atteignez une salle avec plusieurs portails. Planez jusqu'à celui qui est à droite et entrez.

Sautez sur la corniche à gauche et activez le levier. Ensuite, descendez, agrippez les chiens qui vous attaquent et lancez-les (en les shootant) à travers le portail pour alourdir la plateforme de l'autre côté du portail. Lancez quatre chiens, ouvrez les deux coffres à gauche et entrez à nouveau par le portail de droite. Il ne reste plus qu'à prendre le second portail pour atteindre la chambre où se trouve la princesse.

Après la cinématique, ouvrez un coffre d'Orbe rouges (à gauche) et un autre contenant un Œil de Gorgone (à droite). Récupérez un Artefact divin : Conque de Poséidon et une lettre près des deux coffres puis sortez par le portail.

Protégez la princesse en attaquant les chiens, sécurisez la plateforme et appuyez sur la touche d'action spéciale à chaque fois qu'elle apparait. Abattez des statues avec les gants, protégez la fille et emmenez-la jusqu'à l'entrée de la

chambre de Poséidon. Abattez les ennemis, tournez la roue une seconde fois et utilisez ainsi la princesse pour bloquer le mécanisme et garder la seconde porte ouverte (vous pouvez revenir pour voir ce qui arrive à la princesse).

Après la scène, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre à droite et récupérez la Plume de Phénix.

Les jardins supérieurs

Avancez, tournez le premier levier pour aligner le pont et planez pour traverser. Tournez le second levier, traversez puis tournez le troisième levier à deux reprises pour atteindre la chambre d'Aphrodite. Sauvegardez et entrez.

Chambre d'Aphrodite

Entrez dans la chambre et approchez-vous du lit d'Aphrodite. La déesse de l'amour est chaude comme la braise et invite Kratos à une partie de jambes en l'air. Après tout ce qu'il a enduré, il mérite bien un petit moment de détente. Effectuez la séquence de touches qui apparait à l'écran et comblez la déesse pour gagner des Orbes rouges.

Après ces moments intenses, ouvrez un coffre renfermant une Corne de Minotaure à droite du portail. Ouvrez aussi deux coffres d'Orbes rouge sur le côté droit, allez à gauche du lit d'Aphrodite et planez pour récupérer un Artefact divin : Jarretière d'Aphrodite. Enfin, entrez par le portail et retrouvez Héphaïstos.

Chapitre 6 : Les terres du Tartare

Le Tartare

Avancez, ouvrez un premier coffre d'Orbes verts et prenez le chemin de droite. Repérez un coffre sur votre droite et récupérez la Plume de Phénix qu'il contient. Ensuite, suivez le chemin et affrontez un Minotaure accompagné de plusieurs ennemis. Ouvrez le coffre à gauche et grimpez sur les rebords de droite pour atteindre le chemin élevé. Ouvrez deux autres coffres et remontez les marches pour atteindre la salle suivante.

Les portes de Tisiphone

Dès que vous entrez dans la salle, vous êtes attaqué par deux créatures coriaces. Utilisez des attaques puissantes pour les assommer trois fois et effectuez la séquence pour les abattre.

Une fois que la zone est sécurisée, avancez à droite et descendez via la chaine. Poussez le bloc se trouvant à quelques pas (à gauche), descendez la chaine à gauche et poussez un second bloc à proximité. Par la suite, grimpez sur les blocs qui ressortent et utilisez la Harpie pour atteindre d'autres cubes à droite. Grimpez en haut pour pousser deux autres blocs et activez enfin le mécanisme pour ouvrir la porte.

Abîmes du Tartare

Entrez, récupérez une Plume de Phénix dans le coffre à gauche et sauvegardez. Avancez, éliminez quelques ennemis et descendez la pente à gauche. Ouvrez les deux coffres en chemin, descendez et planez jusqu'à l'autre section de la falaise. Tout de suite après le saut, repérez une entrée à droite dans la montagne et ouvrez le coffre qui est à l'intérieur pour obtenir une Corne de Minotaure. Enfin, remontez la pente et interagissez avec la main pour affronter Chronos.

Boss : Chronos

Le combat contre Chronos est assez long. D'abord, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour repousser ses doigts et utilisez la tête d'Hélios pour l'aveugler. Tout de suite après, appuyez sur la touche qui s'affiche pour vous accrocher à sa main.

Une fois sur sa main, abattez les ennemis qui ressortent des plaies puis escaladez sa peau. Détruisez la plaie qui bloque le chemin et remontez. Abattez d'autres ennemis, faites attention à son souffle et à son attaque de main. Lorsqu'il effectue cette dernière attaque, fuyez vers l'autre extrémité de l'avant-bras puis attaquez l'ongle de son majeur. Répétez les attaques jusqu'à ce que vous arrachiez son ongle puis fuyez l'ombre de sa main lors de sa prochaine attaque.

Une fois qu'il a écrasé sa main gauche contre son avant-bras, escaladez-la et utilisez la tête d'Hélios pour l'aveugler à nouveau. Appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous accrocher à lui, escaladez le long de sa peau et abattez d'autres ennemis. Sautez à droite, utilisez le grappin pour vous accrocher et planez jusqu'à la plateforme métallique.

A présent, abattez les ennemis et les deux statues. Détachez la ceinture en appuyant sur les touches qui s'affichent et frappez le cristal avec les Gants. Ensuite, attaquez les quelques ennemis sur la paume du titan et exécutez les touches d'action spéciale lorsqu'elles s'affichent. Accrochez-vous à sa main, déplacez-vous à droite puis utilisez le grappin pour sauter d'un crochet à l'autre jusqu'à son avant-bras.

A ce moment, ignorez les ennemis, courez vers le sud pour éviter son attaque et utilisez le grappin pour atteindre la plateforme suivante. Abattez les ennemis, attaquez le plus grand monstre, assommez-le et chevauchez-le. Attaquez ensuite la plaie du titan et réalisez les touches d'action spéciale jusqu'à ce qu'il vous dévore.

Dans la gorge de Chronos, glissez rapidement vers le bas avant que l'espèce de roche acide ne vous écrase. Attaquez le gros monstre car il vous bloque le chemin et descendez. Ensuite, réalisez les touches d'action spéciale pour transpercer le ventre du titan et obtenez ainsi la pierre d'Omphale.

Maintenant, grimpez sur sa main et revenez à la plateforme. Frappez le cristal avec les gants et appuyez sur la touche qui apparait. Ensuite, frappez à nouveau le cristal implanté dans son menton et allez sur son front pour réaliser la dernière séquence d'attaques spéciales.

Retour à la forge

Une fois que le combat est achevé, détruisez les cristaux et retournez à la forge. Héphaïstos vous confectionnera une nouvelle arme mais vous attaquera en traitre par la suite. Appuyez sur les touches qui apparaissent pour le repousser puis attaquez le pilier droit avec la nouvelle arme pour l'électrocuter.

Par la suite, allez à gauche et récupérez un Artéfact divin : Anneau d'Héphaïstos.
Partez à droite, sauvegardez et utilisez les bottes d'Hermès pour retourner vers la chambre d'Aphrodite.

Chambre d'Aphrodite

Vous pouvez jouer à des jeux coquins avec Aphrodite une seconde fois pour obtenir des Orbes rouges avant de sortir vers les jardins supérieurs. Electrocutez les ennemis, traversez la passerelle et actionnez le levier pour aller à droite. Puisque la nouvelle passerelle ne dispose pas de levier, attaquez le dispositif avec votre nouvelle arme et atteignez ainsi la prochaine chambre.

Chapitre 7 : Les cavernes

L'atelier de Dédale

D'abord, approchez-vous de l'arbalète et tournez-la vers la gauche.

Tirez sur le portail, accrochez-vous à la corde et déplacez-vous jusqu'à la corniche élevée à droite. Ouvrez un premier coffre d'Orbes rouges, sautez vers le sud et planez jusqu'à la corde pour traverser jusqu'à l'autre côté. Récupérez une Corne de Minotaure et des Orbes rouges dans les deux coffres et descendez.

Activez le levier dans la cavité du mur, à droite, attendez que la plateforme s'élève et réutilisez l'arbalète à nouveau. Escaladez le long de la corde jusqu'au prochain coffre et récupérez un Œil de Gorgone

Descendez, dirigez l'arbalète en face de la porte métallique du milieu et tirez pour l'ouvrir. Utilisez les Bottes d'Hermès pour escaladez la grille à droite de la plateforme et activez le levier se trouvant de l'autre côté du portail. Retournez rapidement vers l'arbalète et tirez pour briser la chaine qui suspend les deux coffres. Ouvrez-les et récupérez une Plume de Phénix et un Plan de Dédales.

A présent, tirez encore une fois sur l'arbalète et entrez dans le portail qui se trouve en bas à droite. Planez à nouveau jusqu'à la corde, allez vers le sud et ouvrez quatre coffres remplis d'Orbes rouges. Enfin, revenez en bas et descendez dans le trou via la barre métallique. Avancez au sud, ouvrez deux coffres et obtenez une Corne de Minotaures et des Orbes rouges. Suivez le chemin du couloir et atteignez les jardins de l'Olympe.

Les jardins de l'Olympe

Avancez, descendez les marches et regardez la scène avec Héra. Ensuite, sauvegardez et partez à droite. Trois chemins s'offrent à vous dans ce labyrinthe. Allez à gauche, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre. Récupérez son contenu et allez dans les deux chemins pour ouvrir trois coffres d'Orbes rouges.

Ensuite, partez à gauche du point de sauvegarde et obtenez un Artefact divin : Calice d'Héra. Suivez le chemin, ouvrez un coffre d'Orbes rouges au fond puis suivez le chemin de droite. Abattez les ennemis, ignorez la porte métallique à droite et continuez à gauche. Entrez dans le corridor, abattez de nouveaux ennemis et ouvrez la porte suivante.

Partez à droite, ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, révélez un coffre caché grâce à la tête d'Hélios et obtenez un Œil de Gorgone. Puis, revenez sur vos pas et partez à gauche. Marchez sur le cercle et regardez la courte cinématique. Ensuite, ouvrez la porte métallique au sud et montez les escaliers grâce à la vision oblique.

Ouvrez la porte de droite, descendez l'échelle et ouvrez un coffre d'Orbes rouges an bas. Planez jusqu'à la section d'en face, déplacez le pilier en face vers la gauche, tournez-le et placez-le sous l'eau. Avancez au sud et regardez la scène avec Héra. Ensuite, brulez les ronces à gauche et déplacez ce pilier à gauche. Marchez sur l'interrupteur rond au sol et interagissez avec le corps d'Héra pour le porter et le placer sur l'interrupteur.

Allez chercher le pilier, tournez-le et déplacez-le au sud. Prenez le corps d'Héra et mettez-le dans le grand calice près du pilier. Enfin, placez le pilier sur l'interrupteur rond et montez les escaliers jusqu' à ce que Kratos brise la pierre précieuse.

A présent, utilisez les Harpies et traversez le ravin. Utilisez la tête d'Hélios et révélez un coffre secret en haut à gauche des marches. Récupérez son contenu, tournez le levier en bas, sauvegardez et entrez.

Passage secret des cavernes

Avancez dans le couloir, éliminez les scorpions et ouvrez un coffre sur votre gauche. Continuez, actionnez la roue pour descendre et poursuivez le chemin. Abattez d'autres scorpions en chemins et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez une zone illuminée.

Sautez sur la plateforme suivante, regardez la scène et affrontez plusieurs Cyclopes. Assommez celui qui dispose d'un bâton et utilisez-le pour éliminer les autres ennemis. Ensuite, sautez sur la plateforme qui contient le point de sauvegarde et sauvegardez. Ouvrez le coffre à proximité et utilisez la tête d'Hélios pour révéler un passage secret. Suivez ce passage, ouvrez deux coffres d'Orbes rouges, lisez la lettre et descendez.

Ouvrez un coffre à droite puis actionnez le levier à gauche. Grimpez sur la grillez de droite, actionnez le levier et avancez. Abattez les scorpions, suivez le chemin obscur et utilisez les bottes d'Hermès pour remonter. Ouvrez la porte, avancez, sautez par-dessus la fosse et ouvrez la prochaine porte.

Avancez, ouvrez un coffre d'Orbes rouges à droite et sautez à gauche jusqu'à la plateforme.

Boss : Scorpion de glace

Au début du combat, éliminez les petits scorpions puis attaquez les pattes du grand scorpion à l'aide des gants. Frappez les trois pattes se trouvant sur le même côté pour l'assommer puis frappez la tête du scorpion pour que la touche d'action spéciale apparaisse. Effectuez la séquence d'attaque, recommencez du début et attaquez les pattes du côté opposé.

Une fois que ceci est fait, effectuez la séquence d'action spéciale, volez le long de la chaine et évitez les morceaux de glace que votre ennemi lance. Complétez ensuite, la séquence d'attaque spéciale et détruisez le scorpion avec vos gants. Enfin, détruisez le dard et récupérez une Gemme : Tempête de glace de Borias.

Après le combat, activez le mécanisme sur la plateforme et planez jusqu'à une autre plateforme élevée. Activez un second mécanisme, rebroussez chemin et utilisez le grappin pour atteindre une plateforme lointaine.

A présent, activez le troisième mécanisme et abattez les divers ennemis qui vous attaquent. Ensuite, utilisez le grappin pour atteindre une autre plateforme élevée et prenez le chemin à gauche. Avancez jusqu'à la pièce inondée, activez le mécanisme à gauche et remontez grâce aux bottes d'Hermès. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Dédale

Après la scène, partez à droite et ouvrez les trois coffres. Revenez en arrière, traversez le long de la corde et atteignez le monte-charge. Utilisez le grappin sur les crochets de droite, atteignez une plateforme et activez le mécanisme. Une fois que le labyrinthe est reformé, descendez et sautez à droite pour y pénétrer.

Chapitre 8 : Le labyrinthe

1ère pièce

D'abord, ouvrez un coffre d'Orbes rouge dans le coin en bas à gauche et sauvegardez. Ensuite, activez le mécanisme à gauche et préparez-vous à affronter plusieurs ennemis. Pour commencer, utilisez les gants et abattez deux statues. Ensuite, assommez le Cerbère, chevauchez-le et utilisez-le pour abattre les autres ennemis. Sécurisez la zone, procédez vers la pièce suivante et ouvrez les deux coffres en chemin.

2ème pièce

D'abord, utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre à gauche puis activez le mécanisme au sol. Escaladez la grille à gauche, grimpez sur le bloc qui est au-dessus et déplacez-vous à droite. Remontez lorsque la poutre supérieure se rétrécit et grimpez sur la grille. Enfin, descendez sur la poutre et activez le levier. Descendez, ouvrez les deux coffres à droite et traversez le pont vers l'extérieur.

3ème pièce

Dès que vous entrez, ouvrez un coffre d'Orbes rouges à droite de la porte puis actionnez le mécanisme. Déplacez ensuite le bloc dans le coin haut, à droite, réactivez le mécanisme pour basculer la pièce vers son emplacement initial et placer ainsi le bloc sur l'interrupteur. Enfin, utilisez le bottes d'Hermès pour grimpez et sortez.

4ième pièce

Dans cette pièce, vous allez affronter différents adversaires et éviter les épines qui ressortent du sol de temps à autre. D'abord, les épines apparaissent sur le quart de la surface puis sur toute la plateforme. Dans le premier cas, fuyez

simplement vers le côté non épineux en effectuant une roulade et dans le second cas, agrippez-vous à une Harpie et attendez que la pièce bascule vers la droite. Ensuite, répétez la même opération une seconde fois et sortez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Ouvrez les deux coffres, sauvegardez et entrez dans la pièce suivante.

5ème pièce

Retrouvez Pandore, ouvrez la prochaine porte et utilisez la tête d'Hélios pour révéler un coffre secret. Avancez, récupérez Pandore et remontez-la. Sautez à votre tour et entrez dans la pièce suivante.

6ème pièce

Dès que vous entrez, attaquez les Gorgones et utilisez sa tête pour détruire les autres ennemis.

Une fois que la zone est sécurisée, activez le levier qui est près de Pandore et réactivez le mécanisme au sol. Déplacez-vous le long du grillage, remontez puis descendez de l'autre côté. Activez rapidement le second levier avant que le piège ne se referme sur Pandore puis révélez un coffre à gauche.

Enfin, portez Pandore, rentrez-la par le trou dans la porte métallique et attendez qu'elle vous ouvre la porte de l'autre coté pour continuer.

7ème pièce

Agrippez le bloc à gauche et tirez-le.

Utilisez les bottes d'Hermès pour remonter puis marchez au-dessus du cube et sautez sur les grilles de droite. Grimpez sous les grilles, remontez et activez le mécanisme. Lorsque le labyrinthe bascule, escaladez rapidement en haut du grand bloc et accrochez-vous aux grilles sur le mur. Déplacez-vous à droite, attendez que le piège descende et escaladez vers le haut. Enfin, tournez le levier qui est au-dessus du cube et activez le mécanisme. Détruisez le verre fissuré et interagissez avec Pandore pour la réveiller.

8ème pièce

Suivez Pandore, sauvegardez et avancez jusqu'à la prochaine pièce. Vous allez affronter plusieurs ennemis, utilisez toutes les techniques que vous aviez apprises et abattez-les. Ne vous inquiétez pas pour votre compagne, elle ne risque pas de mourir. Lorsque la zone est sécurisée, activez le levier pour laisser passer Pandore et marchez sur l'interrupteur du haut.

Pont supérieur du labyrinthe

Suivez Pandore, sauvegardez et regardez la scène qui suit. Après la scène, descendez en chute libre vers l'endroit où se trouvent les trois juges et évitez les obstacles.

Chapitre 9 : L'ultime combat

Retour aux Trois juges

Dès que vous arrivez à destination, vous êtes confronté à un monstre à triple tête. Effectuez des attaques puissantes, assommez-le et réalisez la première séquence. Ensuite, faites gaffe aux monstres qui débarquent et essayez de lui

découper la seconde tête sans perdre beaucoup de des points de magie. Dans la dernière phase, utilisez l'Armée de sparte un maximum de fois et abattez les ennemis.

Après le combat, marchez sur l'interrupteur au sol et entrez par le portail de droite. Partez d'abord à gauche et détruisez le bloc de cristal, derrière le crane du premier juge. Ensuite, partez à droite du portail, détruisez le second cristal et continuez. Descendez via les branches dans le mur, détruisez le dernier bloc du denier juge et revenez dans la salle des trois juges. Détruisez les cristaux de la chaine, regardez la scène et remontez en planant jusqu'au pont supérieur du labyrinthe.

Utilisez le grappin pour vous accrocher à la chaine et grimpez le long de cette dernière jusqu'à la chambre de la flamme.

Retour à la chambre de la flamme

Dans la chambre de la flamme, vous pouvez récupérer des Orbes supplémentaires là où se trouve la chaine à gauche. Remontez les escaliers, sauvegardez votre progression et tournez le levier. Après la scène cinématique, préparez-vous pour l'ultime combat contre Zeus.

Boss : Zeus

Le combat contre Zeus se divise en trois phases. Dans la première phase, vous combattez sur un pont. D'abord, vous devez connaitre les attaques de Zeus pour le contrer.

Ce dernier dispose de trois attaques. Dans la première attaque, il peut donner des coups de poing et finir avec un choc électrique. Dans la seconde, il peut sauter dans les airs et lancer des faisceaux électriques. Et dans la dernière attaque, des faisceaux électriques jaillissent du sol vers votre direction. Dans tous les cas, effectuez une roulade pour esquiver son attaque et enchainez avec des attaques puissantes. Réalisez aussi des attaques magiques, enchainez avec un combo et réalisez les deux séquences d'attaques spéciales. Vous pouvez l'agripper lorsqu'il flotte dans les airs et sauter par-dessus son attaque pour venir derrière lui et le frapper.

Après la scène cinématique, avancez en direction du point de sauvegarde et prenez la porte. Rejoignez Zeus et affrontez-le. Effectuez des attaques lourdes, esquivez avec des roulades et frappez jusqu'à ce que Gaia se relève. A l'intérieur de Gaia, avancez tout droit, suivez le chemin étroit et atteignez la salle du coeur de Gaia. Détruisez les cristaux qui protègent le coeur, brulez les ronces et frappez son coeur jusqu'à ce que Zeus arrive.

Dans la troisième partie du combat contre Zeus, utilisez à nouveau des attaques lourdes et magiques. Si vous êtes blessé, effectuez des attaques circulaires près du coeur de Gaia pour récupérer des points vitaux (essayez de rester à coté du coeur pour récupérer les orbes lorsque celui-ci est en surbrillance, sinon Zeus les récupèrera et se régénèrera).

Empêchez Zeus de faire la même chose, attaquez-le et attaquez les clones qu'il crée. Frappez, esquivez et enchainez avec un combo lourd. Les clones tués vous permettront de récupérer des points de magie, utilisez l'Armée de Sparte dès que l'occasion se présente. Enfin, réalisez la longue séquence d'attaque spéciale et achevez cette phase du combat.

Par la suite, approchez-vous du cadavre de Zeus et récupérez l'arme.

C'est alors que Zeus se réveille et vous plonge dans un cauchemar. Avancez tout droit dans le noir, suivez la petite lueur puis suivez la tâche de sang.

Poursuivez jusqu'à Pandore et interagissez avec elle pour qu'elle vous guide. Suivez les tâches, interagissez avec les personnes que vous voyez et suivez Pandore jusqu'à ce que vous sautiez dans un bain de sang. Ecoutez les monologues adversaires que vous aviez vaincus auparavant puis nagez vers la lueur pour atteindre le coffre.

Ouvrez-le afin de revenir à la réalité et attaquer Zeus.

Frappez sans cesse, réalisez la séquence d'attaque spéciale et démolissez-le jusqu'à ce que l'écran devienne rouge sang. A ce moment, arrêtez d'appuyer sur la touche qui s'affiche car Zeus est mort. Regardez ensuite la scène qui se

déclenche avec Athéna et appuyez sur les touches qui s'affichent pour finir le jeu.

Félicitations ! Vous avez éliminé Zeus et complété God of War III !!

OBTENIR LE TROPHÉE "FORCENÉ" FACILEMENT

Pendant le combat contre le scorpion d'Onyx, munissez-vous des fouets de Némésis et dirigez-vous vers les pattes arrières du boss. Effectuez le combo , , jusqu'à atteindre 1000 hits.

Golden Axe

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

MODE CONTINUE

Commencez une partie en mode 2 joueurs. Tuez l'un des deux et vous aurez alors cinq crédits avec l'autre.

TROPHÉES

Bronze

Cocatrix

Chevauchez le cocatrix.

Omni personnage

Jouez avec tous les personnages.

Turtle Village

Atteignez Turtle Village (Niveau 3) sans mourir une seule fois avec n'importe quel personnage.

Amazone : magie

Utilisez une attaque magique de niveau 6 avec l'amazone.

Nain : magie

Utilisez une attaque magique de niveau 3 avec le nain.

Barbare : magie

Utilisez une attaque magique de niveau 4 avec le barbare.

Potion

Prenez trois potions à un voleur ou un groupe de voleurs.

Coop. PlayStation Network

Terminez une partie Coop. PlayStation Network.

Argent

Survivant

Atteignez "Across the Sea" (Niveau 5) sans mourir une seule fois avec n'importe quel personnage.

Victoire Coop.

Remportez la partie en mode Coop.

Victoire

Remportez la partie.

Or

Victoire parfaite

Remportez la partie sans utiliser de crédits.

Golden Axe : Beast Rider

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BRUTAL

Terminer le mode Story pour débloquer le mode de difficulté Brutal.

COSTUMES SECRETS

Tenue : Look classique

Terminer le niveau "Death=Adder" en mode Story.

Tenue : Diyar Tracker

Terminer le niveau "Firstborn" en mode Story.

Tenue : Armure de guerre

Terminer le niveau "The Last Titan" en mode Story.

Tenue : Scout mort-vivant

Terminer le niveau "Queen of the Dead" en mode Story.

Tenue : Scout de décharge

Terminer le niveau "Secondborn" en mode Story.

GoldenEye 007 Reloaded

© Activision / Eurocom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Wii de GoldenEye 007.

Vous commencez votre aventure dans le stand de tir pour apprendre les bases de contrôle de votre personnage. Suivez les indications et avancez à gauche puis prenez votre arme. Allez ensuite à droite dans la fenêtre centrale du stand de tir et tirez sur les cibles.

Revenez à la table située à gauche et prenez un des fusils d'assaut et revenez à la fenêtre de tir. Suivez les indications pour parfaire votre formation. Allez ensuite vers la porte de sortie et ouvrez-la. Suivez le seul chemin disponible et descendez les marches.

Passez au dessus du distributeur et entrez dans le conduit d'air.

Sortez de l'autre coté, restez accroupi et avancez lentement derrière le garde. Attaquez-le furtivement et avancez à gauche. Éliminez le deuxième garde rapidement avant qu'il ne déclenche l'alerte. Avancez ensuite, montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour descendre.

Arkhangelsk : Barrage

Infiltrez le barrage

Avancez avec votre ami jusqu'à vous approcher des deux gardes. Attaquez celui de droite pendant que votre ami s'occupe du deuxième. Lorsque votre ami s'en va chercher le camion, vous devez vous occuper de la tour et de son sniper.

Avancez par le coté gauche et attendez que les gardes terminent leur conversation pour monter à l'escalier et neutraliser le sniper. Tournez rapidement à droite et éliminez le deuxième garde qui se trouve dans la tour. Prenez le fusil sniper et allez à droite. Attendez que la patrouille ennemie arrive près du pont et utilisez votre arme pour les neutraliser.

Descendez ensuite de la tour et montez dans le camion.

Après le premier point de contrôle et après votre fuite, commencez à tirer sur les soldats qui sont sur votre chemin. Eliminez aussi ceux qui se trouvent à l'arrière des camions et ceux qui utilisent les mitrailleuses des véhicules. Quand un soldat essaye de vous faire tomber du camion, repoussez-le rapidement pour vous en débarrasser. Tirez aussi sur le camion citerne.

Après l'accident, suivez votre ami et entrez dans la cage d'ascenseur. Entrez ensuite dans le bâtiment en déclenchant une intrusion et neutralisez rapidement les trois gardes.

L'intrusion vous permet d'agir au ralenti pour surprendre vos ennemis. Avancez ensuite à gauche vers l'escalier et abattez l'ennemi qui se trouve en bas de l'escalier. Avancez et éliminez furtivement ou en force, les soldats qui gardent la zone. Allez au fond et tirez sur le cadenas de la porte située à gauche pour l'ouvrir. Entrez et descendez par l'échelle.

Avancez, montez à l'échelle et avancez furtivement sur la passerelle pour contourner les soldats.

Allez vers les soldats par l'arrière et neutralisez-les un par un furtivement. Entrez par la porte de gauche et suivez le couloir jusqu'à la double porte. Ouvrez-la pour passer à l'extérieur. Montez vers l'hélidrome et neutralisez les soldats qui le gardent.

Tirez ensuite sur le cadenas de la porte et avancez. Descendez les marches et passez par le conduit d'air qui se trouve à gauche.

A la sortie, éliminez le premier garde qui se trouve à droite. Neutralisez celui qui se trouve en face de vous. Éliminez aussi celui que se trouve à droite. Avancez et descendez via l'échelle. Allez à droite et montez à l'échelle suivante. Avancez vers l'escalier et montez furtivement. Vous pouvez détruire la caméra qui se trouve à droite et éliminer en silence les deux soldats. Avancez sur la passerelle et entrez dans l'ascenseur pour monter.

Sortez vers l'hélidrome et attendez que les deux gardes se séparent pour les éliminer un par un. Montez vers l'hélicoptère et photographiez les armes avec votre portable.

Reprenez votre arme et éliminez les soldats qui montent par l'escalier. Descendez ensuite et avancez vers l'ascenseur en éliminant les ennemis en chemin. Entrez dans l'ascenseur pour descendre. Sortez, franchissez la porte d'en face et neutralisez le garde qui se trouve à gauche.

Traversez la salle, passez par la porte et descendez en empruntant l'échelle. Allez vers la position des ennemis et restez discret en descendant la dénivellation (à gauche) pour contourner les gardes. Avancez et passez la porte. Montez par l'escalier et suivez le chemin jusqu'à rejoindre votre ami.

Infiltrez le dépôt d'arme

Avancez et entrez dans le conduit d'aération.

Progressez dans ces conduits jusqu'à descendre dans les toilettes. Sortez de la cabine et éliminez le garde qui sort d'une autre cabine, à droite. Sortez des toilettes et avancez pour entrer par la double porte. Restez discret et éliminez les gardes qui se trouvent à droite. Passez par le couloir de droite pour contourner les gardes et descendez via l'escalier. Entrez par la porte de droite et restez discret.

Entrez par la porte de droite et allez vers le conduit d'air situé à gauche. Entrez dans le conduit et avancez. Entrez dans la salle, éliminez le garde posté à droite et détruisez la caméra qui se trouve au fond.

Avancez derrière le garde assis et éliminez-le. Avancez à gauche et allez vers la porte qui se trouve au fond, à gauche. Tirez sur le cadenas pour l'ouvrir, entrez et passez dans le conduit d'air.

De l'autre coté, attendez que les deux gardes passent et tirez sur la caméra. Avancez dans le couloir et neutralisez le technicien qui se trouve devant le distributeur.

Entrez ensuite dans le bureau de gauche et neutralisez un autre technicien. Franchissez ensuite tranquillement la double-porte et allez à gauche vers le conduit d'air.
Avancez dans le conduit puis sur les tuyaux pour atteindre la passerelle. Avancez sur cette dernière pour atteindre le toit d'une salle. Avant de descendre par la trappe, éliminez le garde qui se trouve en bas à gauche et le technicien qui se trouve dans la salle.

Descendez par la trappe et détruisez la caméra qui se trouve dans la salle. Descendez l'escalier en évitant le regard des gardes qui patrouillent. Eliminez ensuite rapidement les deux gardes qui surveillent la passerelle. Traversez-la et entrez par la double-porte.

Avancez vers le conduit d'air et entrez. Passez d'un conduit à l'autre jusqu'à sortir et éliminez le technicien qui se trouve à gauche.

Allez à droite et neutralisez un autre technicien. Entrez dans la grande salle et détruisez la caméra qui se trouve à

gauche. Neutralisez l'ennemi assis sur le bureau et les deux autres qui se trouvent au fond.

Montez ensuite par l'escalier et entrez dans la salle de gauche. Passez par le conduit d'air qui se trouve à droite. Avancez vers la double-porte et défoncez-la.

Eliminez rapidement les deux soldats et faites parler le scientifique pour qu'il tape le code d'accès. Cognez-le ensuite et tirez sur le cadenas de la caisse pour prendre le fusil sniper silencieux.

Sortez du bureau et utilisez le fusil sniper pour neutraliser les gardes qui patrouillent sur la passerelle, dans les escaliers et en bas. Sautez ensuite sur la passerelle située à gauche et avancez. Sautez en bas et entrez par la double-porte centrale. Suivez les couloirs jusqu'à retrouver l'agent 006.

Avancez alors en suivant les consignes de votre ami qui vous indique les positions des gardes. Neutralisez les premiers ennemis et avancez vers les trois qui se trouvent au fond.

Eliminez en premier celui qui se trouve à gauche et, avec l'aide de votre ami, débarrassez-vous des deux autres. Avancez ensuite vers la porte du fond et entrez. Détruisez la caméra et éliminez le garde qui patrouille au fond. Avancez discrètement et neutralisez rapidement les deux gardes qui discutent, à gauche.

Avancez ensuite et tournez à gauche dans le deuxième couloir. Eliminez le garde au fond et avancez. Descendez l'escalier et les marches. Avancez ensuite jusqu'à la salle qui donne sur le labo. Sortez votre téléphone et visez le système électronique pour le pirater.

Ce système se trouve sur la porte du labo. Une fois que votre ami débarque dans le labo, allez à droite et sortez par la porte.

Suivez ensuite le chemin déverrouillé par votre ami. Allez ensuite à la salle des citernes et allez à droite. Commencez par éliminer les gardes et détruire les caméras avant de commencer la pose des charges.

Nettoyez le coté droit ensuite le coté gauche en vous méfiant des ennemis qui patrouillent. Placez ensuite les six charges et revenez vers votre ami qui a été capturé par les ennemis.

Echappez-vous du complexe

Ramassez un AK et éliminez les soldats qui vous barrent la route.

Avancez ensuite et utilisez les décombres comme abri pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Allez à droite et neutralisez d'autres ennemis. Descendez par le chemin de droite ensuite tournez à gauche en éliminant les deux soldats. Nettoyez la zone où se trouvent les camions et avancez à gauche. Ramassez les munitions et continuez votre chemin.

Une fois dans la grande cour, restez à couvert et éliminez les ennemis qui gardent le bâtiment. Evitez les tirs de l'hélicoptère en changeant de position. Avancez ensuite à gauche et neutralisez les soldats qui sortent du bâtiment. Montez sur la plateforme qui se trouve à gauche et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite des missiles pour lancer l'un d'eux sur l'hélicoptère. Allez ensuite à gauche et montez jusqu'à la porte.

Entrez et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Tournez ensuite à gauche, neutralisez le soldat et montez à l'escalier. Eliminez les ennemis et sortez dans le balcon. Glissez vers le bas et montez sur une moto.

Conduisez votre moto en restant derrière l'avion et éliminez les motards ennemis qui vous pourchassent.

Tirez ensuite sur le soldat qui ouvre la porte de l'avion. Après le saut dans le vide, accrochez-vous à la porte et suivez les indications pour vous hisser à l'intérieur de l'appareil. Suivez les indications pour redresser l'avion.

Barcelone : Night-club

Identifiez le sergent Garcia

Avancez dans la boite de nuit et montez l'escalier pour atteindre la piste de dance. Descendez dans la piste et allez à gauche, près du bar. Utilisez la reconnaissance faciale de votre téléphone pour retrouver le sergent Garcia qui est une femme. Suivez-la jusqu'au bureau de Zukovsky.

Quittez le night-club

Après l'assassinat de Zukovsky, vous serez accusé de ce meurtre. Vous devez donc quitter la boite de nuit. Ramassez l'arme par terre et commencez par éliminer les premiers gardes en restant à couvert. Avancez et descendez les marches. Traversez ensuite la boite en éliminant les ennemis qui vous bloquent la route.

Entrez dans la grande salle d'eau et neutralisez rapidement les ennemis pendant l'intrusion. Tirez sur la structure centrale en verre pour la détruire et éliminer les ennemis qui sont à proximité. Allez ensuite vers la porte du fond et neutralisez les ennemis qui font éruption. Sortez et éliminez les ennemis qui se cachent derrière les comptoirs.

Passez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et allez directement vous mettre à couvert derrière les caisses, à gauche. Eliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte et neutralisez celui qui se trouve derrière la vitre de gauche. Entrez dans la cuisine et planquez-vous. Tirez sur les extincteurs pour les faire exploser et tuer en même temps les ennemis qui sont à coté. Nettoyez la cuisine et sortez par la porte du fond. Avancez et tirez sur l'extincteur pour tuer les deux ennemis qui gardent la porte du fond.

Entrez par cette porte pour atteindre une autre zone du club.

Restez derrière le bar et éliminez les ennemis qui se cachent entre les tables. Avancez ensuite à gauche pour contourner les ennemis et abattez-les. Dirigez-vous ensuite vers la sortie pour atteindre la moto.

Dubaï : transporteur

Retrouver Sky Briggs

Avancez vers l'escalier et montez pour retrouver Sky Briggs qui vous emmène faire un petit tour. Pendant qu'il essaye de vous présenter aux pilotes, il se fait tirer dessus et décède.

Poursuivez Ourumov et Onatopp

Avancez vers le grand hall pour affronter les gardes. Eliminez le premier et allez prendre son arme. Restez à couvert derrière le comptoir et éliminez les autres.

Tirez sur les enseignes derrière lesquelles les ennemis se cachent. Restez à couvert et neutralisez les renforts qui rappliquent et ferment la grille derrière eux. Ne quittez pas votre abri et éliminez ces gardes. Ramassez les munitions et allez vers la grille. Sortez votre portable et piratez les commandes de la grille pour l'ouvrir.

Avancez dans le couloir en éliminant les gardes et montez les marches. Tournez à gauche et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond. Approchez-vous de l'escalier et, avant de descendre, éliminez les gardes qui vous attendent en bas. Descendez et mettez-vous directement à couvert. Eliminez ceux qui arrivent ensuite avancez vers la sortie. Traversez la passerelle pour atteindre le navire.

Entrez par la porte de gauche et descendez dans la trappe. Avancez dans le conduit et sortez votre portable. Repérez l'unité de contrôle de la tourelle et piratez-la pour qu'elle attaque les ennemis qui se trouvent dans la zone.

Continuez votre chemin et sortez par la porte. Avancez à gauche et montez l'escalier. Restez discret et avancez pour repérer les deux gardes qui se trouvent devant la console. Eliminez-les furtivement ensuite repérez les deux autres gardes qui se trouvent au fond pour les neutraliser également.

Passez par la porte qui se trouve au fond à gauche et descendez via l'échelle. Allez à gauche et entrez en force dans la salle située à gauche pour sauver le civil en éliminant l'ennemi qui le maintient en otage. Il vous explique ce que manigancent les mercenaires.

Sortez ensuite et descendez par la trappe, à droite. Avancez discrètement à gauche, approchez-vous de la porte et éliminez l'ennemi qui se trouve à gauche. Neutralisez les deux hommes qui se trouvent à droite et avancez. Approchez-vous des deux gardes situés à gauche et éliminez-les avant qu'ils ne lancent l'alerte. Entrez ensuite par la porte qui se trouve derrière ces deux gardes.

Montez l'escalier vers une nouvelle zone bien gardée aussi. Avancez à gauche, restez discret et éliminez les deux ennemis qui utilisent les consoles.

Revenez ensuite en arrière et attendez que l'ennemi qui patrouille au fond vous tourne le dos pour éliminer le garde qui se trouve au centre de la salle. Avancez ensuite à gauche et neutralisez le garde qui patrouille. Regardez ensuite en bas (à droite) pour repérer l'ennemi qui est entrain de poser la bombe et éliminez-le. Descendez et utilisez votre portable pour pirater le système. Remontez ensuite et piratez la console qui se trouve à droite.

Cachez votre téléphone à bord du prototype d'hélicoptère

Allez ensuite au fond et entrez dans la salle pour libérer un autre otage. Sortez, allez à droite et suivez le couloir vers une nouvelle zone. Ouvrez la porte et neutralisez les deux ennemis que se trouvent devant vous. Entrez et nettoyez la zone avant d'aller vers la console qui se trouve à droite pour activer le monte-charge.

Eliminez les ennemis qui arrivent dans le monte-charge avant de l'utiliser pour atteindre l'hélicoptère. Avancez vers ce dernier pour placer votre téléphone dessus.

Vous devez maintenant quitter le navire. Avancez rapidement vers le chemin de la sortie et neutralisez les ennemis qui le bloquent avant d'être touché par les missiles de l'hélicoptère. Avancez dans les couloirs en évitant les flammes en chemin.

Ne vous arrêtez pas en chemin sinon vous serez touché par les missiles. Continuez d'avancer jusqu'à la sortie.

Severnaya : Avant poste

Suivez le signal

Eliminez le premier soldat qui se trouve à droite. Neutralisez ensuite les deux autres qui se trouvent à gauche sur la route. Suivez le chemin et passez sous le pont.

Eliminez le soldat qui patrouille devant vous et celui qui se trouve sur le tronc d'arbre. Passez sous ce tronc et avancez jusqu'au déclenchement de l'attaque électromagnétique qui paralyse tout le matériel électronique.

Trouvez le bâtiment intérieur

Après le chaos, avancez et attendez que les ennemis se séparent pour les éliminer. Avancez ensuite et optez pour la discrétion ou la force pour neutraliser les ennemis qui se trouvent sous le pont. Continuez ensuite votre chemin à gauche et avancez entre les décombres.

Tournez à droite, planquez-vous derrière le camion renversé et éliminez l'ennemi qui essaye de réparer la motoneige. Attendez l'arrivée d'autres ennemis pour les éliminer avant d'aller à droite. Montez la pente et éliminez le soldat qui patrouille en bas et celui qui se trouve sur l'autre rive. Traversez ensuite sur le tronc d'arbre.

Avancez jusqu'à la zone d'affrontement, allez derrière les soldats et éliminez-les. Neutralisez aussi les deux ennemis qui se trouvent de l'autre coté du pont.

Avancez jusqu'à une autre zone d'affrontement. Avancez à droite et passez par la maison en ruine pour contourner les soldats et éviter l'affrontement direct. Eliminez ceux qui se trouvent sur votre chemin et avancez vers l'entrée du bâtiment.

Allez à droite jusqu'à atteindre le conduit d'air. Avancez dans le conduit jusqu'à la sortie. Eliminez les deux soldats et

descendez dans le tunnel.

Avancez dans le tunnel et éliminez un autre soldat. Avancez dans les décombres en évitant les lasers des snipers et ramassez le fusil à lunettes qui se trouve contre les débris en pierre. Eliminez les deux tireurs d'élite.

Repliez-vous ensuite quand la porte située à gauche s'ouvre. Eliminez les hommes qui arrivent par cette porte et entrez. Avancez dans les décombres, entrez dans le conduit d'air et avancez jusqu'à la sortie.

Prenez ensuite à gauche vers la sortie et éliminez le premier soldat qui se trouve à gauche. Avancez et prenez le fusil sniper. Utilisez-le pour n'éliminer que les tireurs d'élite qui sont au loin.

Vous n'avez pas assez de balles pour éliminer tous les soldats dans le coin. Neutralisez ensuite les soldats qui protègent l'hélicoptère, allez vers la porte du bunker et ouvrez-la.

Severnaya : Bunker

Fouillez le bunker

Avancez, descendez l'escalier et éliminez l'ennemi qui place la charge contre le mur.

Avancez, entrez dans la salle à gauche et nettoyez-la. Entrez par la porte du fond et avancez dans le couloir puis éliminez les ennemis en chemin. Avancez d'une zone à l'autre en éliminant les soldats furtivement ou avec force. Descendez ensuite les marches vers la porte et défoncez-la pour faire une intrusion rapide et éliminer les deux ennemis qui gardent la femme.

Allez ensuite à droite et utilisez la vision nocturne. Ouvrez la porte et allez vers le levier puis abaissez-le.

Sortez et avancez vers la porte d'en face. Entrez et éliminez les deux soldats. Allez à droite et entrez dans la grande salle. Eliminez les ennemis qui fouillent les bureaux. Avancez ensuite à droite et entre par la porte. Progressez dans le couloir, montez les marches et entrez par la porte située à gauche.

Avancez dans le bureau suivant et butez le soldat qui se trouve à gauche. Ensuite éliminez celui qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et neutralisez le soldat qui patrouille. Allez à droite et ouvrez la porte de l'ascenseur.

Sautez sur l'ascenseur ensuite sur le suivant. Entrez par la trappe et approchez-vous de la porte de l'ascenseur. Eliminez le soldat avant d'entrer par la porte. Avancez à gauche et éliminez le soldat qui patrouille. Avancez dans le couloir et abattez l'ennemi stationné au fond. Continuez et descendez l'escalier qui se trouve à droite.

Dans la nouvelle zone, commencez par éliminer le soldat qui se trouve à gauche. Eliminez ensuite celui qui patrouille quand il s'arrête à droite. Abattez un autre soldat se trouvant à gauche. Avancez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent au centre.

Neutralisez enfin celui qui patrouille au fond. Avancez dans la plateforme centrale et descendez les marches.

Pénétrez dans la salle des serveurs

Avancez vers la porte de l'ascenseur et forcez-la pour entrer. Utilisez le levier qui se trouve à droite de la porte pour faire descendre l'ascenseur. Après la chute, restez dans l'ascenseur à couvert pour éliminer les ennemis. Sortez ensuite, avancez à gauche et abaissez le levier qui se trouve à gauche de la porte pour ouvrir cette dernière. Revenez dans l'ascenseur pour vous mettre à l'abri et attendez l'arrivée des renforts ennemis pendant que la porte s'ouvre.

Nettoyez la zone et quand la porte s'ouvre entrez et suivez le couloir en éliminant les ennemis en chemin.

Montez les marches vers le niveau suivant et éliminez les soldats en chemin. Avancez à droite et montez encore jusqu'à la porte. Abaissez le levier pour l'ouvrir. Eliminez le comité d'accueil et avancez vers l'escalier. Vous devez maintenant suivre l'indicateur pour vous frayer un chemin vers la sortie. Evitez les flammes et neutralisez les ennemis en chemin.

Evitez surtout les lasers des snipers qui balayent la zone. Continuez votre avancée jusqu'à rencontrer la femme russe. Suivez-la ensuite jusqu'à sortir du bunker.

Saint-Pétersbourg : Archives

Echappez-vous et poursuivez Ourumov

Vous êtes à nouveau accusé d'un meurtre et vous devez vous échapper. Après la fuite d'Ourumov, sortez de la salle d'interrogatoire et éliminez les hommes armés. Avancez vers la grille et abattez les deux soldats. Entrez dans la salle à gauche et détruisez la vitre. Passez par cette fenêtre et sortez par la porte, à droite.

Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de l'escalier et montez. Passez dans le conduit d'air situé à gauche et sortez de l'autre coté. Nettoyez la zone et entrez dans la salle de sécurité. Appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille et sortez.

Passez par la grille ouverte et éliminez les soldats.

Montez l'escalier et neutralisez d'autres ennemis. Montez encore, ouvrez la grille et nettoyez le hall d'entrée. Ne passez pas à travers détecteurs de métaux pour ne pas causer la fermeture des portes. Allez alors à droite et passez par le trou dans le mur. Eliminez d'autres soldats et continuez votre chemin. Empruntez le couloir de gauche et nettoyez les bureaux.

Passez par la salle des serveurs et montez à l'étage. Eliminez les soldats et passez par la salle de contrôle. Descendez les escaliers pour atteindre les archives. Après le coup de téléphone, entrez dans la salle d'archives et nettoyez-la. Passez d'une salle à l'autre en éliminant les soldats qui arrivent par les fenêtres. Avancez jusqu'à la porte fermée et utilisez votre portable pour pirater le dispositif et l'ouvrir.

Avancez vers Ourumov qui entre dans l'ascenseur. Appelez l'ascenseur et pendant l'arrivée de ce dernier, planquez-vous pour neutraliser les ennemis qui débarquent dans le hall.

Quand l'ascenseur arrive, abattez les deux soldats qui sortent de ce dernier. Entrez et descendez au bunker.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar et montez à gauche vers la salle de contrôle. Appuyez sur l'interrupteur pour remonter le char. Descendez alors, nettoyez le hangar et prenez le contrôle de ce char.

Saint-Pétersbourg : Char

Poursuivez Ourumov

Conduisez le blindé en suivant l'indicateur qui vous montre la route. Utilisez votre mitrailleuse et votre canon pour exploser les véhicules qui vous barrent le chemin. Ne trainez pas dans les rues pour qu'Ourumov ne s'échappe pas. Verrouillez les hélicoptères avec le réticule pour ensuite les toucher avec des roquettes. Suivez l'indicateur qui vous indique des chemins à suivre étroits et entre les décombres.

Explosez rapidement les séries d'hélicoptères qui arrivent. Continuez d'avancer en explosant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre le tunnel.

Saint-Pétersbourg : Gare

Montez dans le train

Avancez en éliminant les hommes d'Ourumov. Sortez dans le chantier et tirez sur les bonbonnes de gaz pour éliminer les ennemis. Continuez d'avancer et montez la dénivellation. Eliminez ensuite les hommes qui se trouvent sur les échafaudages d'en face.

Descendez et allez à droite pour neutraliser d'autres soldats. Avancez, tournez à gauche et éliminez l'ennemi équipé de lance-roquettes. Avancez vers le chantier situé à gauche et éliminez les soldats.

Montez sur la passerelle et suivez le chemin vers un autre chantier infesté par les ennemis. Neutralisez ceux qui avancent vers vous, en tirant sur les bonbonnes de gaz pour les décimer. Neutralisez les hommes qui se trouvent dans le train et avancez à droite. Passez par les tuyaux et éliminez toute résistance en chemin. Remontez la pente et neutralisez ceux qui gardent la porte du train et ceux qui se trouvent sur son toit.

Entrez ensuite dans le train et abattez les ennemis qui se trouvent à droite. Passez au wagon suivant et éliminez les hommes qui vous y attendent. Restez à couvert sous les fenêtres pour éviter les tirs des ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Eliminez ensuite ces hommes et passez au wagon suivant.

Après la cinématique et pendant l'intrusion, éliminez les trois gardes rapidement. Après l'explosion, le wagon prend feu et vous devez vous échapper avant d'être asphyxié. Tirez alors sur les charnières de la trappe pour sortir de ce train.

Saint-Pétersbourg : Memorial Park

Explorez Memorial Park

Avancez dans le Mémorial et neutralisez furtivement l'ennemi qui patrouille. Avancez à gauche et éliminez les gardes qui se trouvent devant l'entrée. Continuez ensuite jusqu'à la zone où se trouvent des chars. Avancez à gauche et arrêtez-vous devant le grillage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent à droite puis avancez dans la cour et restez à droite. Avancez et éliminez l'ennemi qui garde l'entrée, au fond. Longez le mur droit et entrez dans le passage de droite.

Descendez les marches et suivez le tunnel. Eliminez les deux ennemis qui patrouillent et montez à l'échelle.

Avancez et allez à droite. Montez à l'échelle et éliminez l'ennemi par derrière. Prenez son fusil sniper et éliminez celui qui se trouve en bas, en face de vous. Neutralisez aussi les deux gardes qui se trouvent à droite. Descendez ensuite et allez à droite vers l'entrée sans passer devant la fenêtre de la cabane. Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Longez le mur de droite pour éviter le regard des gardes et éliminez ceux qui sont en position à droite et ceux qui patrouillent. Avancez ensuite à droite vers une nouvelle zone.

Photographiez des preuves

Après le coup de fil, descendez dans la zone de transit. Allez à droite et avancez sous les arcades dans le noir pour contourner tout ce beau monde qui se trouve au centre.

Montez sur les caisses pour atteindre la dénivellation et entrez dans la salle de droite. Eliminez le garde qui patrouille et allez vers le levier pour l'abaisser et fermer les portes. Prenez ensuite votre portable et photographiez la console.

Enquêtez à propos de Janus

Après l'alerte, éliminez les ennemis qui débarquent et suivez l'indicateur vers la sortie. Entrez ensuite par la porte située à gauche et descendez dans le couloir. Quand les ennemis éteignent la lumière, utilisez votre vision nocturne pour les repérer et les éliminer.

Faites attention, eux aussi possèdent la vision nocturne. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre un hangar.

Descendez les marches (à droite) et éliminez discrètement l'homme qui se trouve devant la porte et celui qui se trouvent en haut de la dénivellation (à droite). Restez contre le mur droit et avancez à droite pour monter vers la porte sans rencontrer personne.

Neutralisez l'ennemi qui patrouille en haut et celui qui parle à la radio. Entrez ensuite par le trou qui se trouve à droite.

Activez votre vision nocturne et avancez. Suivez votre indicateur et abattez les soldats qui se dressent devant vous.

Continuez votre chemin jusqu'au tuyau. Avancez dans ce tuyau pour sortir et allez vers l'hélicoptère. Après la cinématique, vous êtes attaché dans l'hélicoptère.

Regardez à gauche et appuyez sur le bouton pour déclencher le siège éjectable avant que les missiles ne vous touchent.

Nigéria : Jungle

Localisez la centrale solaire de Pan African Power

Après le crash, commencez par éliminer l'ennemi qui se déplace à gauche. Neutralisez ensuite les deux qui sont restés à droite. Avancez, descendez la pente et suivez le sentier qui se trouve à gauche. Passez derrière les deux ennemis qui bloquent le chemin et abattez-les discrètement.

Avancez vers la gauche, en haut de la dénivellation et abattez les deux ennemis qui sont en bas et celui qui patrouille. Descendez la dénivellation et suivez le chemin jusqu'à la zone suivante.

Eliminez par derrière les deux premiers gardes. Avancez ensuite jusqu'à apercevoir le canon drone. Sortez votre portable, avancez derrière l'ennemi qui s'occupe du système de contrôle du drone et piratez ce dernier pour que le canon tire sur vos ennemis.

Avancez encore et allez à gauche pour éliminer l'homme qui se tient devant vous. Abattez ensuite les deux qui se trouvent en bas de la dénivellation puis piratez le canon drone. Avancez en évitant le laser du canon suivant et piratez ce dernier pour nettoyer la zone et continuer.

Avancez, en suivant le sentier (à gauche) et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Continuez à gauche et éliminez les deux hommes qui gardent le passage sur le tronc d'arbre. Neutralisez ensuite le sniper, prenez son arme et avancez. Restez en haut et visez les deux ennemis en bas, à gauche.

Alignez-les sur une même trajectoire pour les toucher avec une seule balle. Eliminez aussi les deux qui se trouvent à droite. Tirez sur les commandes des canons drones pour les neutraliser. Descendez ensuite et continuez votre chemin jusqu'à la cascade.

Descendez dans le cours d'eau et suivez-le à droite. Abattez les deux gardes et avancez sous le pont en évitant les lasers des canons drones.

Passez par la grotte et avancez en éliminant les mercenaires. Sortez de la grotte et piratez le système de contrôle des canons pour nettoyer la zone et pour avancer sans crainte.

Avancez ensuite dans le sentier de gauche pour éviter les ennemis qui vont vers les chutes. Avancez vers l'entrée d'une installation bien gardée et commencez par éliminer l'ennemi qui se trouve près du bord de la falaise. Ensuite, abattez celui qui se trouve au loin, à droite. Revenez un peu en arrière, restez derrière les arbres et descendez les trois hommes qui se trouvent à droite.

Evitez le laser du canon et piratez-le. Tirez ensuite sur le cadenas de la porte du bâtiment et entrez.

Sortez de l'autre côté et éliminez le sniper qui se trouve à droite. Prenez son arme et descendez à droite. Eliminez celui qui se trouve à droite sur la passerelle. Descendez ensuite vers le bâtiment sur le quel est placé un canon drone. Entrez dans ce bâtiment et piratez le canon. Descendez via l'escalier et abattez l'ennemi.

Laissez le canon s'occuper des ennemis qui patrouillent devant le portail et éliminez ceux qui essayent de vous déloger. Sortez ensuite et allez à gauche vers le portail. Piratez l'interrupteur pour l'ouvrir et entrez dans la centrale.

Eliminez Xenia Onatopp

Entrez dans le bâtiment situé à droite et sortez de l'autre coté pour faire face à un hélicoptère. Evitez les tirs de

l'appareil en avançant d'un abri à l'autre. Eliminez les ennemis qui arrivent et tirez sur les camions pour les exploser et tuer en même temps les ennemis qui les entourent. Continuez à avancer à gauche vers le pont.

Passez d'un abri à l'autre pour atteindre la batterie de missiles et appuyez sur l'interrupteur. Xenia se jettera sur vous en essayant de vous tuer. Suivez les indications qui s'affichent pour la contrer et pour enfin lancer le missile sur l'hélicoptère et en finir avec Xenia.

Nigéria : Parc solaire

Infiltrez la centrale solaire de Pan African Power

Neutralisez les deux ennemis qui se trouvent à gauche avant d'avancer. Eliminez le mercenaire qui se trouve dans la salle de droite et celui qui patrouille dans le couloir.

Tournez ensuite à droite et éliminez le mercenaire qui se trouve près du canon drone. Evitez le laser et allez derrière la caisse de droite. Piratez le canon drone pour pouvoir avancer tranquillement.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans les salles situées à gauche et avancez vers le canon suivant pour le pirater aussi. Tournez ensuite à gauche, évitez les lasers et allez derrière les caisses situées à gauche.

Renversez-les pour créer des abris. Avancez d'un abri à l'autre pour éviter les lasers. Entrez dans la salle qui se trouve à droite et depuis la fenêtre, piratez les canons.

Continuez ensuite votre chemin en éliminant les ennemis. Montez l'escalier et suivez le chemin montant. Abattez les mercenaires en chemin jusqu'à atteindre la double porte. Tirez sur le cadenas et entrez.

Trouvez des charges explosives

Après l'appel, avancez à droite et montez à l'escalier. Eliminez les trois ennemis qui gardent le chemin et avancez. Ramassez le fusil sniper qui se trouve à gauche et avancez jusqu'à l'escalier. Descendez et sortez par la porte. Eliminez l'ennemi qui patrouille et utilisez votre fusil à lunette contre celui qui se trouve au fond, à gauche.

Avancez et descendez les escaliers d'une zone à l'autre du parc solaire en tirant sur les ennemis au sniper. Eliminez enfin les deux mercenaires qui gardent la caisse d'explosifs. Avancez vers cette caisse et prenez les charges.

Sabotez les tours de refroidissement

Eliminez les gardes qui se trouvent en bas, en face de vous, et utilisez l'ascenseur pour descendre. Eliminez le garde qui vous tourne le dos et allez à droite. Abattez ceux qui patrouillent et avancez vers l'ascenseur qui se trouve au centre. Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur et pendant l'attente, plusieurs ennemis arrivent vers vous.

Allez dans une des salles pour vous mettre à couvert et abattez-les avant de revenir à l'ascenseur et descendre.

En bas, éliminez le garde et allez vers l'escalier. Neutralisez le comité d'accueil et descendez. Entrez dans la salle des turbines et placez les charges explosives. Eliminez les mercenaires qui gardent la zone et placez toutes les charges avant de sortir.

Entrez dans la tour de contrôle

Neutralisez les ennemis qui arrivent dans la zone et utilisez l'ascenseur pour quitter l'endroit. Avancez ensuite et descendez l'escalier. Allez à gauche et mettez-vous à couvert contre le mur puis éliminez les ennemis qui arrivent. N'avancez que si tous les mercenaires sont morts. Avancez ensuite pour être attaqué de l'autre coté. Commencez par éliminer l'ennemi équipé d'un lance-roquettes, à chaque fois. Continuez d'avancer en neutralisant les hordes de mercenaires jusqu'au escalier. Montez vers la porte pour vous faire capturer par les ennemis.

Nigéria : Tour de contrôle

Protégez Natalya

Pendant que Natalya pirate la première console, occupez-vous de sa protection et éliminez les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Ils arrivent par vagues et peuvent arriver des deux cotés en même temps.

Rechargez votre arme pendant le laps de temps qui sépare les vagues d'attaques. Ramassez les armes de vos ennemis si vous n'avez plus beaucoup de munitions. Suivez Natalya d'une console à l'autre et restez près d'elle pour éviter qu'elle ne se fasse tuer. Votre radar peut vous être utile à localiser les ennemis quand vous serez ébloui par la lumière. Protégez Natalya jusqu'à ce qu'elle pirate la dernière console.

Rendez-vous à la salle des machines

Avancez et ouvrez la porte de l'ascenseur. Descendez et suivez le chemin jusqu'à trouver les caisses d'armes. Choisissez votre arme et passez la porte. Avancez rapidement sur la passerelle qui se trouve à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Descendez ensuite la passerelle et passez par la porte.

Sortez sur la passerelle extérieure et avancez à droite. Éviter de tomber et avancer en abattant les ennemis que vous rencontrez en ignorant ceux qui se trouvent loin de vous. Allez vers la salle de contrôle et entrez par la porte de gauche. Affrontez alors 006 et suivez les indications qui s'affichent pour contrer ses attaques jusqu'à ce qu'il vous projette en bas.

Générez une surcharge du système

Montez en empruntant l'échelle et sortez de la salle. Allez à gauche et descendez par une autre échelle. Descendez ensuite d'un niveau à l'autre jusqu'à atteindre le couloir. Entrez dans la grande salle où vous devez affronter Trevelyan ex-006. Descendez près des caisses pour vous mettre à couvert et tirez sur lui en visant la tête. Evitez ses grenades en changeant de planque et éliminez les renforts qui arrivent.

Après la fuite de Trevelyan, remontez et entrez dans l'ascenseur. Avancez vers la tour de contrôle pour rediriger le satellite. Votre ancien coéquipier est de retour et vous attaque. Suivez les indications qui s'affichent pour le repousser et le frapper. Après l'explosion, hissez-vous sur la plateforme en suivant les indications qui s'affichent.

Après la redirection du satellite, tirez une balle dans la tête de Trevelyan avant qu'il ne puisse dégainer. Félicitations ! Vous avez déjoué le plans de Trevelyan et sauvé l'économie de l'Angleterre.

TROPHÉES

Bronze

Agent du MI6

Obtenir 10 étoiles en Missions du MI6.

Recrue

Atteindre tous les objectifs de toutes les missions en difficulté Recrue.

Agent

Atteindre tous les objectifs de toutes les missions en difficulté Agent.

Dossier Arkhangelsk

Atteindre tous les objectifs à Arkhangelsk en difficulté 007 ou supérieure.

Dossier Barcelone

Atteindre tous les objectifs à Barcelone en difficulté 007 ou supérieure.

Dossier Dubaï

Atteindre tous les objectifs à Dubaï en difficulté 007 ou supérieure.

Téléphoner à un ami

Tuer 20 ennemis avec des canons drones piratés dans "Jungle"

Danse des balles

Tuer 40 ennemis avec le Wolfe .44 dans "Night-club"

Homme-roquette

Tuer un ennemi avec le lance-roquettes dans "Barrage".

C'est occupé

Dans "Complexe", tuer l'ennemi dans la cabine des toilettes sans qu'un coup de feu ne soit tiré.

Chercheur d'emblèmes

Mode solo : trouver et détruire un emblème de Janus.

Chasseur d'emblèmes

Mode solo : trouver et détruire 20 emblèmes de Janus.

Je suis INVINCIBLE !

Mode solo : terminer une mission sans subir de dégâts.

Tueur sans gilet

Mode solo : terminer une mission en difficulté Classique 007 sans ramasser de gilet pare-balles.

Furtivité

Dans "Complexe", atteindre le bureau de l'ingénieur sans que les renforts ne soient appelés.

Hélicoptères abattus

Abattre 15 hélicoptères dans "Char".

Descente invisible

Dans "Bunker", atteindre la salle des serveurs sans que les renforts ne soient appelés.

Serveurs secrets

Dans "Archives", détruire tous les serveurs en moins de 40 secondes une fois le premier touché.

Bienvenue en Russie

Effectuer le rendez-vous initial avec 006 dans "Barrage".

En toute discrétion

Mode solo : maîtriser silencieusement 30 ennemis.

Maître d'armes

Mode solo : tuer un ennemi avec chaque arme.

Danse commando

Se laisser prendre par la musique dans "Night-club".

Orbis non sufficit

Partie publique : terminer une partie sur chaque carte.

Meurtre au couteau

Partie publique : incarner Tee Hee et tuer au moins 3 ennemis avec une attaque de mêlée.

Pistolero

Partie publique : en mode Pistolet d'or, tuer 79 ennemis avec le pistolet d'or.

Cogneur

Partie publique : tuer 64 ennemis en attaques de mêlée avec le KL-033 Mk2.

Chapeauté

Partie publique : se faire tuer le plus de fois par le chapeau d'Oddjob (au moins 3 fois).

Coup du chapeau

Partie publique : tuer trois ennemis en une seule vie avec le chapeau d'Oddjob.

Mâchoires d'acier

Partie publique : en incarnant Jaws, survivre à un tir dans la tête qui aurait tué n'importe qui.

L'homme qui ne peut pas mourir

Partie publique : en incarnant Baron Samedi, survivre à un tir qui aurait tué n'importe qui.

Pro des consoles

Partie publique : en mode GoldenEye, capturer et défendre le plus de consoles en une partie.

Pour l'Angleterre, Alec

Partie publique : en incarnant Bond, tuer 006 avec un engin explosif.

L'autre joue

Partie publique : en incarnant Bond, tuer Zukovsky avec une attaque de mêlée.

Essais multiples

Partie publique : jouer au moins une partie complète en Conflit classique avec chaque personnage.

Joujoux explosifs

Partie publique : tuer 50 ennemis avec des mines de proximité.

Sept porte-bonheur

Partie publique : désamorcer une bombe dont le retardateur affiche exactement 0:07 secondes.

C'est dans la boîte

Partie publique : obtenir tous les honneurs liés à Boîte noire.

Reçu six sur six

Partie publique : tuer 6 ennemis avec le Wolfe .44 ou le revolver plaqué or sans recharger.

Argent

Expert du MI6

Obtenir 25 étoiles en Missions du MI6.

007

Atteindre tous les objectifs de toutes les missions en difficulté 007.

Dossier Severnaya

Atteindre tous les objectifs à Severnaya en difficulté 007 ou supérieure.

Dossier Saint-Pétersbourg

Atteindre tous les objectifs à Saint-Pétersbourg en difficulté 007 ou supérieure.

Dossier Nigéria

Atteindre tous les objectifs au Nigéria en difficulté 007 ou supérieure.

Destructeur d'emblèmes

Mode solo : trouver et détruire 50 emblèmes de Janus.

J'ai pas 5 minutes

Terminer le niveau "Aérodrome" en moins de 4:35 (difficulté Classique 007).

Où est l'hélico ?

Terminer le niveau "Frégate" en moins de 11:00 (difficulté 007 ou supérieure).

Évasion russe

Terminer le niveau "Archives" en moins de 15:10 (difficulté Agent ou supérieure).

Agitation solaire

Terminer le niveau "Parc solaire" en moins de 13:00 (difficulté Classique 007).

Or

Élite du MI6

Obtenir 44 étoiles en Missions du MI6.

Classique

Atteindre tous les objectifs de toutes les missions en difficulté Classique 007.

Platine

Reloaded

Déverrouiller tous les trophées.

CHEAT CODES (MULTIJOUEUR UNIQUEMENT)

`f11ypr3load3ed`	Tag et invisibilité
`fu11yst0ck3d`	Toutes les missions SP et OPS 4 étoiles
`las3r3ras3r`	Skin Black Moonraker
`wr1t1ng1s0nth3wa11`	Mode Paintball

Gran Turismo 5

© Sony / Polyphony Digital 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EPREUVES DES PERMIS

Epreuves du permis A

Atteindre le niveau 3 et réussir toutes les épreuves du permis B.

Epreuves du permis B

Acheter un premier véhicule.

Epreuves du permis A international

Atteindre le niveau 12 et réussir toutes les épreuves du permis B international.

Epreuves du permis B international

Atteindre le niveau 9 et réussir toutes les épreuves du permis C international.

Epreuves du permis C international

Atteindre le niveau 6 et réussir toutes les épreuves du permis A.

Epreuves du permis S

Atteindre le niveau 15 et réussir toutes les épreuves du permis A international.

NOUVEAUX CIRCUITS

Top Gear Test Track

Réussir le défi Top Gear débutant avec la médaille d'or.

Nürburgring (avec ou sans conditions météo et cycle jour/nuit)

Réussir tous les défis AMG intermédiaires avec au moins la médaille de bronze.

Nürburgring - 4 heures (sans conditions météo et cycle jour/nuit)

Réussir tous les défis AMG intermédiaires avec au moins la médaille d'argent.

Nürburgring - 24 heures (avec conditions météo et cycle jour/nuit)

Réussir tous les défis AMG intermédiaires avec au moins la médaille d'or.

EVÉNEMENTS À DÉBLOQUER

Gran Turismo Karting Experience

Atteindre le niveau 1.

Ecole Jeff Gordon NASCAR

Atteindre le niveau 2.

Top Gear Test Track

Atteindre le niveau 4.

Académie de pilotage AMG

Atteindre le niveau 6.

Gran Turismo Rally

Atteindre le niveau 10.

Grand Tour

Atteindre le niveau 13.

Défi rallye Sébastien Loeb

Atteindre le niveau 16.

Séries endurance

Atteindre le niveau 25.

Défi Sebastian Vettel

Atteindre le niveau 30.

NOUVEAUX VÉHICULES

Daihatsu OFC-1 Concept '07 (Premium)

Obtenir au moins la médaille d'argent sur toutes les épreuves du permis B.

Mazda Atenza Concept '01 (Standard)

Obtenir au moins la médaille d'argent sur toutes les épreuves du permis A.

Mazda Demio Sport '03 (Standard)

Obtenir au moins la médaille de bronze sur toutes les épreuves du permis B.

Nissan mm-R Cup Car '01 (Standard)

Obtenir au moins la médaille de bronze sur toutes les épreuves du permis A.

TommyKaira ZZ-S '00 (Standard)

Obtenir au moins la médaille d'or sur toutes les épreuves du permis B.

RÉCOMPENSES ÉPREUVES A-SPEC

Série Débutant

Sunday Cup : Vitz U Euro Sport Edition '00
Défi Av/Av : Honda Civic SiR-II (EG) '91
Course voitures compactes du monde : Hommell Berlinette R/S Coupe '99
Course voitures légères : Wagon R RR '98
Classiques japonaises : Honda Z ACT '70 + lieu de photo Shoren-In-Kyoto
Course Yaris : Prius G Touring Selection (J) '03
Championnat européen de voitures classiques : Volkswagen Kubelwagen Tup82 '44
Série voitures de collection internationales : Subaru 360 '58
Défi Av/Ar : FT86 Concept '09

Terminer la série Débutant A-Spec : Bon cadeau voiture Catégorie Niv 5

Série Amateur

Clubman Cup : Mugen Motul Civic Si Race Car 87
Championnat Européen de petites sportives : Lupo GTI Cup Car (J)'03
Coupe NR-A Roadster : Mazda KUSABI Concept '03
Course Pick-Up : Daihatsu Midget II D Type '98
Defi Japonaises années 90 : Nissan SILEIGHTY '98
Tous France Championnat : Ciroen 2CV Type A '54
Festival Italien : Alfa Romeo Giulia SprintbGTA 1600 '65
Championnat de Muscle Cars Classiques : Buick Special '62
Coupe Nostalgie des Supercars : DOME ZERO Concept '78

Terminer la série Amateur A-Spec : Bon cadeau voiture Catégorie Niv 9

Série Professionnel

Défi Mini : Mini Cooper 1.3i '98
Championnat de Muscle Cars : Dodge Challenger SRT8 '08
Festival Supercar : Maserati Gran Turismo S '08
Coupe Lupo : Volkswagen Lupo 1.4 '02
Défi de japonaises des 80s : Toyota Celica XX 2800GT '81
Exclusivité Lamborghini : Lamborghini Countach LP400 '74
Poids légers britanniques : Triumph Spitfire 1500 '74
La fête Cavallino : Ferrari California '08
Championnat du monde Gran Turismo : Bugatti Veyron 16.4 '09

Terminer la série Professionnel A-Spec : Bon cadeau voiture Catégorie Niv 12

Série Expert

Championnat voitures préparées : HPA Motorsport Stage II R32
Ligue Schwarzwald A : speedster Turbo '00
Course réservée aux MAr : Cizeta V16T '94
Voitures de course historiques : Lancia Stratos Rally Car 77
Défi Turbo : Lancer EX 1800GSR IC Turbo "83
Trophée Gallardo : Delta S4 Rally Car '85
Championnat japonais : GRAN TURISMO 350Z RS
Gran Turismo All Stars : Carbon R34 2004
Coupe Polyphony Digital : 350Z Gran Turismo 4 Ltd (Z33) '05

Terminer la série Expert A-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 17

Série Extrême

Ligue Schwarzwald B : Audi pikes peak quattro' 03
Comme le vent : Minolta Toyota 88-V Race Car '89
Série NASCAR : Tempest Le Mans GTO '64
Championnat européen : Audi Le Mans Quattro '03
Championnat allemand de voiture de tourisme : BMW 2002 Turbo '73
Super GT : Nissan Calsonic Skyline GT-R Race Car '93
Championnat américain : Jay Leno Tank Car '03
Championnat du monde de formule Gran Turismo : Caterham Seven Fire Blade '02
Championnat voitures de rêve : Ford GT LM Race Car Spec II

Terminer la série Extrême A-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 21

Série Endurance

300 km de Grand Valley : Honda HSC '03
4 heures d'endurance en Roadster : Mazda 110S (L10B) '68
200 miles de Laguna Seca : Infiniti Coupé Concept '06
500 miles d'Indianapolis :Jaguar XJ 13 race car '66
1000 km de Suzuka : Nissan GT-R Concept LM Race Car
4 heures d'endurance de Nürburgring : Audi R8 LMS Race Car 09
Endurance - 9 heures de Tsukuba : HKS CT230R '08
24 heures du Mans : Audi R8 Race Car (Audi PlayStation Team ORECA) '05

Terminer la série Endurance A-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 24

RÉCOMPENSES ÉPREUVES B-SPEC

Série débutant

Sunday Cup : Toyota Yaris U Euro Sport Edition (J) '00
Défi Av/Av : Honda Civic Type R (EK) '97
Course voitures compactes du monde : A112 Abarth '79
Course voitures légères : DAIHATSU Move SR-XX 4WD '97
classiques Japonaises : Isuzu 117 Coupé '68
Course Yaris : Prius G '09
Championnat européen de voitures classiques : Fiat 500 F '65
Série voitures de collection internationales : Beetle 1100 Standard (Type-11)'49
Défi Av/Ar : Toyota FT-86 G SPORTS Concept '10

Terminer la série Débutant B-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 5

Série amateur

Clubman Cup: Celica TRD Sports M (ZZT231) '00
Championnat Européen de hot hatch: Lupo Cup Car '00
Coupe NR-A Roadster : Mazda Furai Concept '08
Course Pick-Up : Daihatsu Midget II D Type '98
Defi Japonaises années 90 :Mazda 323F '93
Tous France Championnat : Alpine A110 1600S '73
Festival Italien : Alfa Roméo Giulia Sprint Speciale '63
Championnat de Muscle Cars Classiques : Cobra 427 '66
Coupe Nostalgie des Supercars : DeLorean S2 '04

Terminer la série Amateur B-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 9

Série Professionnel

Défi Mini : Mini Marcos GT '70
Championnat de Muscle Cars : Ford Mustang GT '05
Festival Supercar : Hyundai Clix Concept '01
Coupe Lupo : Volkswagen Lupo GTI '01
Défi de japonaises des 80s : Isuzu PIAZZA XE '81
Exclusivité Lamborghini :Lamborghini countach 25 ieme anniversaire
Poids légers britanniques : Lotus Elan S1 '62
La fête Cavallino : Ferrari F40 '92
Championnat du monde Gran Turismo : Pagani Zonda R '09

Terminer la série Professionnel B-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 12

Série Expert

Championnat voitures préparées : AEM S2000 (SEMA Gran Turismo Awards 2005)
Ligue Schwarzwald A : Opel speedster '00
Course réservée aux MAr : Cadillac Cien Concept '02
Voitures de course historiques : Alfa Romeo GIULIA TZ2 carrozzata da ZAGATO CN.AR750106 '65
Défi Turbo : Honda City Turbo II '83
Trophée Gallardo : Lancia Stratos '73
Championnat Japonais : Opera performance 350 Z '04
Gran Turismo All Stars : Nismo 380 RS Super Leggera
Coupe Polyphony Digital : Gran Turismo Skyline GT-R '01

Terminer la série Expert B-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 17

Serie Extreme

Ligue Schwarzwald B : Audi Nuvolari quattro '03
Comme le vent : Toyota 7 Race Car '70
Série NASCAR : Mercury Cougar XR7 '67
Championnat européen : BMW Concept 1 Series tii '07
Championnat allemand de voiture de tourisme : Audi quattro '82
Super GT : Toyota Castrol Tom's Supra GT '97
Championnat américain : Chevrolet SSR '03
Championnat du monde de formule Gran Turismo : Suzuki GSX-R/4 Concept '01
Championnat voitures de reve : GT by Citroen Race Car

Terminer la série Extrême B-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 21

Série Endurance

300 km de Grand Valley : Honda Dualnote concept '01
4 heures d'endurance en Roadster : Mazda 110S (L10A) '67
200 miles de Laguna Seca : Chevrolet Camaro IROC-Z Concept '88
500 miles d'Indianapolis : Ford GT40 Race Car '69
1000 km de Suzuka : Fairlady Z Concept LM Race Car
4 heures d'endurance de Nürburgring : Lexus IS F Racing Concept '08
9 heures de Tsukuba : Amuse S2000 GT1 '04
24 heures du Mans : Toyota GT-ONE Race Car (TS020) '99
24 heures du Nürburgring : McLaren MP4-12C '10

Terminer la série Endurance B-Spec : Bon de cadeau voiture Catégorie Niv 24

TROPHÉES

Trophées de bronze

Coloré

Débloquez les 256 coloris de peinture.

Démon de vitesse

Atteignez une vitesse de 300 Km/h.

Fou de vitesse

Atteignez une vitesse de 400 Km/h.

Multi millionnaire

Soyez en possession d'une somme d'argent colossale.

Sans ressource

Dépensez tous les crédits en votre possession.

Collectionneur

Remplissez votre garage personnel de 1000 voitures.

Créateur de course

Creez une course et partagez-la en ligne.

Fier de l'avoir

Prenez une photo d'un de vos bolides et partagez-la en ligne.

Conducteur musical

Utilisez la fonction d'écoute de vos MP3 personnels en course.

Analiseur de données

Analisez votre performance via le module d'analyse technique des données de conduite.

Choix sérieux

Achetez une voiture au prix de vente considérable.

Choix indécent

Achetez une voiture au prix de vente exorbitant.

Kilomètrage maximum

Achetez une voiture d'occasion disposant d'au moins 300.000 km au compteur.

Demi-siècle des voitures

Possédez au moins une voiture des années 60,70,80,90 & 2000.

Vieux chronomètre

Achetez une voiture construite en 1959 ou plus tôt encore.

Prêt pour la course

Preparez mécaniquement votre voiture pour la course. (Tunning)

Tuner fou

Dépensez une somme d'argent indécente sur le tunning d'une seule et même voiture.

Drifter de rêve

Gagnez 10 000 points dans une épreuve du mode "Drift".

À moins d'un centième

Remportez une course avec une avance de 0.01 seconde sur le second.

Record officiel GTR

Réalisez un temps mini de "7'29.03" sur Nurburgring Nordschleife avec une Nissan GT-R 07.

Course de rêve

Remportez le "three-way showdown" avec une FordMark IV et une Ferrari 330 P4 R.

Au delà de l'autoroute

Conduisez 12,718km au total (l'équivalent de l'ensemble du réseau autoroutier de l'Allemagne

Rivaux au sommet

Remportez le "one-two finish" avec une Mitsubishi Lancer Évolution X et une Subaru IMPREZA WRX.

Chronomètre humain

Bouclez consécutivement 3 tours en ayant au minimum 0.2 seconde d'avance sur le record du meilleur tour.

Victoire numéro un

Remportez votre première épreuve du mode A-Spec. (mode carrière)

En bonne voie

Remportez votre première épreuve du mode B-Spec. (gestion d'écurie)

Une star est née

Emmenez votre pilote jusqu'au niveau 30 dans le mode B-SPEC. (gestion d'écurie)

Expérience aérienne

Emmenez votre pilote au sommet dans le mode B-SPEC. (gestion d'écurie)

Série débutant

Complétez l'ensemble des épreuves de catégorie débutant.

Série amateur

Complétez l'ensemble des épreuves de catégorie amateur.

Série professionnelle

Complétez l'ensemble des épreuves de catégorie professionnelle.

Série expert

Complétez l'ensemble des épreuves de catégorie expert.

Série extrême

Complétez l'ensemble des épreuves de catégorie extrême.

Licence nationale C

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence nationale C

Licence nationale B

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence nationale B

Licence nationale A

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence nationale A

Licence internationale C

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence internationale C

Licence internationale B

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence internationale B

Licence internationale A

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence internationale A

Super licence

Complétez l'ensemble des épreuves de la licence S

Gran Turismo Karting Experience

Complétez les épreuves spéciales du "Gran Turismo Karting Experience".

Ecole de Nascar Jeff Gordon

Complétez les épreuves spéciales de "L'école de Nascar Jeff Gordon".

Piste d'essai de Top Gear

Complétez les épreuves spéciales de la "Piste d'essai de Top Gear".

Pilotage académique d'AMG

Complétez les épreuves spéciales du "Pilotage académique d'AMG".

Gran Turismo Rally

Complétez les épreuves spéciales du "Gran Turismo Rally".

Grand Tour

Complétez les épreuves spéciales du "Grand Tour".

Challenge Rally Sebastien Loeb

Complétez les épreuves spéciales du "Challenge Rally Sebastien Loeb".

Trophées d'Argent

Conducteur d'exception

Atteignez le Level 40 dans le mode A-SPEC. (mode carrière)

Manager expert

Atteignez le Level 40 dans le mode B-SPEC. (gestion d'écurie)

Trophées d'Or

Final

Accedez au générique de fin.

Standart d'or

Optenez la médaille d'or dans toutes les épreuves. (licences, événements, et séries)

Trophée Platine

Gran Turismo 5 Platine

Optenez tous les trophées.

TRICHE SUR LE DÉFI VETTEL

Voici des vidéos de triche permettant de réussir le Défi X Sebastian Vettel avec toutes les médailles d'Or.

Nurbürgring

Monza

Suzuka

Attention : Cela ne fonctionne qu'avec la mise à jour 1.10.

Pour repasser à la 1.10 (Si vous avez téléchargé la 1.11 ou +) :

1) Désinstallez le jeu (pas la sauvegarde)
2) Réinstallez-le
3) Faites toutes les mises à jour jusqu'à la 6e
4) Lorsqu'il commence à télécharger la 7e, appuyez sur pour arrêter les MàJ.

SÉRIE ENDURANCE

Atteindre le niveau 25 en A-Spec/B-Spec.

OBTENIR LE TROPHÉE "SANS LE SOU" DÈS LE DÉBUT DU JEU

Cette astuce explique comment obtenir le trophée "Sans le sou" dès le début du jeu.

- Acheter une Mazda à 17.000 Cr. chez le concessionnaire
- Dans l'atelier de performances, choisir : Alléger les vitres pour 3.000 Cr.

Et le tour est joué.

UN PRIX POUR LES PILOTES B-SPEC

Voici une astuce pour Gran Turismo 5, permettant aux pilotes B-Spec d'avoir un prix :

Note - Demandez à l'un de vos amis de partager en ligne son/ses pilotes avant d'exécuter l'astuce.

Il vous faudra aller dans le menu Communauté.

Choisissez l'option "Course à distance", choisissez une course et inscrivez-y un de vos pilotes ainsi que les pilotes de votre ami (pas nécessairement tous).

A la fin de la course, si vous allez dans votre menu des pilotes, vous verrez qu'il y aura un des 3 indicateurs de prix qui est allumé, ainsi que le prix actuel du pilote choisi. Notez que le second indicateur s'allume aux alentours de 50.000 Cr, et le dernier vers les 100.000/200.000 Cr.

Vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez.

PS : L'astuce marchera avec plusieurs de vos pilotes si c'est votre ami qui héberge la course.

PS² : Si vous arrêtez de partager votre pilote, vous gagnerez son prix ainsi que de l'expérience B-spec.

PS³ : Si vous voulez arrêter de partager votre pilote, faites-le plutôt lorsque vous êtes à votre 5e jour consécutif ou + en ligne. Vous gagnerez ainsi le double d'XP et de crédits.

OBTENIR LE TROPHÉE "CHRONOMÈTRE HUMAIN" FACILEMENT

Pour obtenir le trophée "Chronomètre humain" qui nécessite de boucler 3 tours consécutifs en améliorant le temps de 0,2 seconde maximum à chaque fois, prenez un circuit ovale et essayez de garder le même style de pilotage et la même trajectoire que dans votre tour précédent.

LISTE DES VOITURES POUVANT FAIRE L'OBJET DE "MODIFICATIONS COURSE"

Liste des 17 voitures "premium" pouvant faire l'objet de "modifications course" ("RM") au garage "GT Auto"
{I Acura NSX '91
Chevrolet Camaro SS '10
Chevrolet Camaro Z28 '69
Chevrolet Corvette Z06 (C6) '06
Chevrolet Corvette ZR1 (C6) '09
Dodge Challenger R/T '70
Honda CIVIC TYPE R (EK) '97
Honda INTEGRA TYPE R (DC5) '04
Lexus IS F '07
Lotus Elise '96
Lotus Elise 111R '04
Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05
Nissan SILVIA spec-R AERO (S15) '02
Subaru IMPREZA Sedan WRX STI spec C Type RA '05
Suzuki Cappuccino (EA21R) '95
TVR Tuscan Speed 6 '00
Volkswagen Golf IV GTI '01

RENOUVELER RAPIDEMENT LE PARC DE VOITURES PROPOSÉES

Cette astuce permet de renouveler rapidement le parc de voitures proposées par le "vendeur de voitures d'occasion". Chez le "vendeur de voitures d'occasion", 6 nouvelles voitures apparaissent après chaque épreuve effectuée. Pour renouveler rapidement le parc entier de 30 (5 x 6) voitures, charger une épreuve d'un "permis" sans y participer et, au lieu de sélectionner l'icône "démarrage", sélectionner l'icône "permis suivant" 4 fois pour charger au total 5 épreuves, puis quitter.

LISTE DES VOITURES ÉLIGIBLES À L'AMÉLIORATION COURSE

Voici la liste des voitures pouvant recevoir l'amélioration course dans le garage :

- P Acura NSX RM '91
- P Chevrolet Camaro SS RM '10
- P Chevrolet Camaro Z28 RM '69
- P Chevrolet Corvette Z06 (C6) RM '06
- P Chevrolet Corvette ZR1 (C6) RM '09
- P Dodge Challenger R/T RM '70
- P Honda CIVIC TYPE R (EK) RM '97
- P Honda INTEGRA TYPE R (DC5) RM '04
- P Lexus IS F RM '07
- P Lotus Elise RM '96
- P Lotus Elise 111R RM '04
- P Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR RM '05
- P Nissan SILVIA spec-R AERO (S15) RM '02
- P Subaru IMPREZA Sedan WRX STI spec C Type RA RM '05
- P Suzuki Cappuccino (EA21R) RM '95
- P TVR Tuscan Speed 6 RM '00
- P Volkswagen Golf IV GTI RM '01

TROPHÉES CACHÉS

Trophée masqué : Gare aux chutes d'objets

Première condition, prenez une voiture de catégorie premium (P) (la voiture de Loeb par exemple). Placez-vous dans une section étroite d'un circuit et alternez marche avant et arrière entre les 2 parois bordant la piste. Au bout d'un moment une portière va tomber et le trophée sera débloqué (c'est une méthode comme une autre, vous devez juste abimer assez votre voiture pour que des pièces tombent !) (à faire de préférence dans le mode arcade contre-la-montre).

Trophée masqué : tonneau

Toujours en arcade contre-la-montre prenez le circuit : "Trial mountain", dès que vous arrivez à la fin du tour dans le S menant à la ligne droite, vous pouvez voir une petite pente herbeuse assez inclinée sur le bord du circuit à droite, prenez cette pente à pleine vitesse pour faire faire un tonneau à votre voiture. Il faut impérativement que la voiture atterrisse sur son toit pour débloquer le trophée !

Trophée masqué : Honda chez Honda

Toujours en arcade contre-la-montre, prenez une voiture Honda et sélectionnez le circuit : "Tokyo R246". 200 mètres après la ligne d'arrivée, vous pouvez voir sur la gauche des panneaux bleus Gran Turismo et un immeuble arrondi aux nombreuses baies vitrées. Prenez alors une photo de votre voiture devant l'immeuble. Il faut que les 2 éléments soient sur la photo (Voiture + Bâtiment Honda) pour gagner le trophée.

Trophée masqué : photo exclusive

Allez dans le mode photo de voyage, choisissez la 1ère photo Kyoto-Gion, sélectionnez le point numéro 1 puis le point C. Regardez derrière la voiture : un homme est accoudé à la rambarde d'un pont, zoomez sur l'homme et prenez un cliché quand il tourne la tête, sauvegardez pour récupérez le trophée.

Trophée masqué : portraitiste

Toujours en mode photo, choisissez Berne-Marktgasse, sélectionnez le point 1 puis le point A : une jeune femme est assise sur un banc devant la voiture prenez-la en photo (il faut bien voir son visage). Sauvegardez et vous aaurez le trophée !

Gran Turismo 5 Prologue

© Sony / Polyphony Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÈS À LA CLASSE S

Pour avoir accès à la dernière classe, la S, vous devez finir toutes les courses des différentes classes : C, B et A avec au minimum une médaille de bronze. La classe S est réservée aux véritables pros de Gran Turismo.

VÉHICULES À DÉVERROUILLER

Ferrari F2007

Finir les classes C, B, A et S.

Nissan GT-R Proto '05

Finir la classe S.

Nissan Skyline Coupe Concept 'p7

Finir la classe A.

BMW Concept 1 Series tii '07

Finir la classe B.

Daihatsu OFC-1

Finir les courses de la classe C.

Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (GTA IV : THE BALLAD OF GAY TONY)

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

Gameplay

482-555-0100	Santé et armes
362-555-0100	Santé et résistance
486-555-0150	Lot d'armes 1
486-555-0100	Lot d'armes 2
267-555-0100	Diminuer le niveau de recherche
267-555-0150	Augmenter le niveau de recherche
468-555-0100	Changer les conditions météo

Véhicules

359-555-0100	Annihilator
938-555-0100	Jetmax
625-555-0100	NRG-900
625-555-0150	Sanchez
227-555-0100	FIB Buffalo
227-555-0175	Comet
227-555-0147	Turismo
227-555-0142	Cognoscenti
227-555-0168	Super GT

Divers (codes d'apparition d'objets)

938-555-0150	Bateau
625-555-0200	Akuma (moto)
625-555-3273	Vader (moto)
272-555-8265	APC
359-555-2899	Buzzard (hélicoptère)
227-555-9666	Balle GT
359-555-7272	Parachute
276-555-2666	Super Punch
486-555-2526	Sniper explosif

CHEAT CODES (GTA IV : THE LOST AND DAMNED)

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Par ailleurs, certains succès/trophées seront automatiquement verrouillés.

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator
`625-555-0100` Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150` Fait apparaître une Sanchez
`938-555-0100` Fait apparaître un Jetmax

RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES (THE BALLAD OF GAY TONY)

.44	Mener 10 guerres de drogue
MG avancé	Mener 20 guerres de drogue
Fusil explosif	Mener 30 guerres de drogue
Bombes artisanales	Mener 40 guerres de drogue
SMG d'or	Mener 50 guerres de drogue
Parachute	Réussir les 20 base jumps

NOOSE APC (THE BALLAD OF GAY TONY)

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

BONUS DE FIN DE PARTIE (THE BALLAD OF GAY TONY)

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

SOLUTION COMPLÈTE

The Lost and Damned

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : Clean and Serene

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

Mission 2 : Angels in America

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et retrouvez Billy.

Mission 3 : Liberty City Choppers

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

Mission 4 : Bad cop drop

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

Mission 5 : It's War

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

Mission 6 : Action/Réaction

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

Mission 7 : Buyer's Market

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.
Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans

le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

Mission 8 : Politics

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

Mission 9 : Coming Down

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

Mission 11 : Off Route

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

Mission 12 : This Shit's cursed

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

Mission 13 : Hit the pipe

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

Mission 14 : End of Chapter

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian. Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite,

abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

Mission 15 : Bad Standing

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

Mission 16 : Heavy Toll

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

Mission 17 : Marta full of Grace

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

Mission 18 : Shifting Weight

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth. Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

Mission 19 : Diamonds in the rough

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray.

Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

Mission 20 : Roman's Holiday

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

Mission 21 : Collector's Item

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

Mission 22 : Was it Worth ?

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

Mission 23 : Get Lost

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

Angus : Vol de Moto

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

Stubbs

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les hommes qu'il désigne pour de l'argent.

Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

Stubbs - Mission 3 : First Impressions

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti. Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti. Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule.
Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

Missions de courses

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones

pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

Baston

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

Billard

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

Fléchettes

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Air Hockey

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

The Ballad of Gay Tony

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : I LUV LC

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements, montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

Mission 2 : Practice Swing

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.

Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

Mission 3 : Chinese Takout

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

Mission 4 : Momma's Boy

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

Mission 5 : Corner Kids

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

Mission 6 : Clocking off

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un par un.

Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

Mission 7 : Blog This

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

Mission 8 : Femme

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

Mission 9 : Bang Bang

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

Mission 10 : Kibbutz Number one

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.
A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

Mission 11 : Boulevard Baby

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de

la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

Mission 12 : Frosting the Cake

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

Mission 13 : Sexy time

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

Mission 14 : High Dive

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur.
Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

Mission 15 : Blog This 2

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.
Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

Mission 16 : Not So Fast

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 17 : Ladies ' night

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

Mission 18 : Caught with your pants down

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

Mission 19 : This ain't Chekers

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère, descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

Mission 20 : Going deep

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.
Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

Mission 21 : Droppin in

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez

du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

Mission 22 : For the man who has everything

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

Mission 23 : In the Crosshairs

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble de gauche et tuez le second sniper.
Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

Mission 24 : No 3

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 25 : Ladies Half Price

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et

secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

Mission 26 : Party's over

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

Mission 27 : Departure Time

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.
Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins. Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie. Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.
A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Guerre de drogues :

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

Guerre de drogues : la défense

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

Guerre de drogues : le détournement

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

Guerre de drogues : le butin

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

LC Cage Fighter

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

Base Jump

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

Armando

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

Armando : Billard

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

Armando : Fléchettes

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Armando : Air Hockey

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

Armando : Hamburger/Restaurant

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

Armando : Golf

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

Armando : Club de Striptease

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

DÉBLOQUER LES NOUVELLES ARMES CHEZ ARMANDO (FLINGUES)

Cette astuce concerne The Ballad of Gay Tony.

Pistolet .44

Terminer la mission Boulevard Baby

Fusil à pompe automatique (cartouches standard)

Terminer la mission Corner Kids

Fusil à pompe automatique (cartouches explosives)

Terminer la mission High Dive

Mitraillette d'assaut

Terminer la mission Chinese Takout

Pistolet mitrailleur en or

Terminer la mission For The Man Who Has Everything, puis monter dans la Super Drop Diamond de Yusuf

Mitrailleuse avancée

Terminer la mission Going Deep

Fusil de précision avancé

Terminer la mission Caught With Your Pants Down

Bombes adhésives

Terminer la mission Bang Bang

TROPHÉES

BRONZE

Vieux motard que jamais

Aider Billy à retrouver sa moto. (The Lost and Damned)

Le fils prodigue

Devenir président des Lost. (The Lost and Damned)

Easy Rider

Terminer l'histoire principale. (The Lost and Damned)

Batte-man

Lors des courses de motos, dégager 69 motards à l'aide d'une batte. (The Lost and Damned)

Mastoc

Développer la résistance de Terry et Clay jusqu'à 100 %. (The Lost and Damned)

Casse-cou

Réussir tous les base jumps. (The Ballad of Gay Tony)

Les diam's sont éternels

Terminer l'histoire du musée. (The Ballad of Gay Tony)

Pro du swing

Toucher quatre fois un drapeau avec une balle de golf. (The Ballad of Gay Tony)

Imbattable

Devenir champion de L.C. Cage Fighters. (The Ballad of Gay Tony)

Il est D.I.S.C.O.

Danser parfaitement dans les deux clubs de Tony. (The Ballad of Gay Tony)

Carte blanche

Terminer 25 guerres des drogues. (The Ballad of Gay Tony)

Des sensations... pures

Sauter en chute libre le plus longtemps possible. (The Ballad of Gay Tony)

Maestro

Terminer l'épisode. (The Ballad of Gay Tony)

Sur la liste

Terminer toutes les missions à au moins 80 %. (The Ballad of Gay Tony)

VIP

Terminer toutes les missions à 100 %. (The Ballad of Gay Tony)

Grand Theft Auto : San Andreas

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROUVER L'AT-400

Pour trouver l'avion AT-400 :

- Allez à l'aéroport de Los Santos et rendez-vous devant le grand hangar.
- Attendez que la porte s'ouvre.
- Montez dans l'avion.

CONSERVER SES ARMES APRÈS UN PASSAGE CHEZ LES POLICIERS

Il suffit d'obtenir un rendez-vous avec Barbara pour garder ses armes après un passage chez les policiers.

CONSERVER SES ARMES APRÈS UN PASSAGE À L'HÔPITAL

Il suffit d'obtenir un rendez-vous avec Katie pour garder ses armes après un passage à l'hôpital.

TROUVER LE CAMION POUR LES CAMBRIOLAGES

Le camion se situe juste en face de la salle de gym qui est près de Groove Street.

PRENDRE LA VOITURE D'UNE COPINE SANS AVOIR 50 % AVEC ELLE

- Prendre un tracteur.
- Accrocher la voiture au tracteur.
- Garer la voiture dans un de vos garages.
- Fermer le garage.
- Retourner dans le garage et entrer dans la voiture.

TEMPS INFINI POUR LES MISSIONS CAMIONNAGES

Montez dans le camion et appuyez tout de suite sur Start. Le chronomètre reste bloqué pendant toute la mission.

ARGENT FACILE

Cette astuce vous permet de gagner de l'argent rapidement sans passer par un code. Il s'agit d'un lieu où tout le monde est riche. Il se situe à Los Santos :
A cet endroit, qui est la terrasse d'un hôtel, il y a, entre 9h et 19h30, des personnes qui apparaissent dès qu'une autre meurt. La plupart des personnes de cette terrasse ont énormément d'argent sur eux. Lorsqu'on tue une de ces personnes, on peut récupérer jusqu'à 700$ d'un coup. L'avantage étant que la terrasse, située en hauteur, est inaccessible à la police, sauf si on a 3 étoiles ou plus, ce qui est presque impossible en ne faisant que tuer des civils.

Grand Theft Auto : Vice City Stories

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2013

CODE DE LA MISSION DOMO ARIGATO DOMESTOBOTO

Dans la mission "Domo Arigato Domestoboto", le code à 4 chiffres que vous devez saisir pour que le Domestebot ouvre le coffre-fort de la maison des frères Mendez est : 8423.

Attention cependant à arriver au bon moment pour avoir assez de temps pour le saisir, car pour rappel, Armando Mendez donne régulièrement des ordres que le Domestebot doit accomplir dans un temps imparti, et si un ordre n'est pas exécuté, vous échouez la mission et il faudra donc la recommencer.

Grand Theft Auto III

© Sony / Rockstar North 2012

GAGNER RAPIDEMENT ET FACILEMENT DE L'ARGENT

Rendez-vous à Harwood dans l'île de Portland. Juste en façe de l'atelier de 8-Ball, vous trouverez une casse d'automobiles. Prenez n'importe quelle voiture et placez-la sur le marqueur. Une grue saisira la voiture et la détruira. Vous gagnerez un peu plus de 100$.

RÉUSSIR FACILEMENT LES MISSIONS AUTODÉFENSE

Il existe un petit glitch qui vous permet de finir les missions de police plus facilement. Voilà en quoi il consiste. Lorsque vous poursuivez un fuyard chevronné, faites juste en sorte d'effleurer sa bagnole. Ensuite mettez le jeu en pause, puis revenez en action. Cette manipulation aura pour effet de stopper net le brigand et de le faire sortir de son véhicule. Vous n'aurez ainsi plus qu'à rouler dessus pour le tuer et à enchaîner ce même glitch avec d'autres criminels.

Grand Theft Auto IV

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator
`625-555-0100` Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150` Fait apparaître une Sanchez

938-555-0100 Fait apparaître un Jetmax

CARTES SECRÈTES

Pour accéder à la totalité des cartes détaillées du jeu, rendez-vous dans un cyber-café et entrez l'url suivante sur un ordinateur : www.whattheydonotwantyoutoknow.com. Ces cartes vous révéleront les emplacements des armes, armures, sauts uniques, pigeons et autres bonus divers.

RÉCOMPENSES

Aucune limite de munitions

Terminez le jeu à 100%

Hélicoptère Annihilator

Eliminez les 200 rats volants.

Rastah Huntley SUV

Réussissez 10 missions de livraison.

INFOS SUR LES RADIOS

Vous pouvez obtenir le titre de la chanson que vous écoutez ainsi que son interprète par le biais d'un texto qu'on vous enverra si vous appelez le 948 555 0100.

SCORE DE 100%

Voici les conditions à remplir pour obtenir le pourcentage maximum de jeu terminé.

-Terminer les 90 missions (60%)
-Faire les courses de Brucie (2%)
-Terminer les livraisons de Little Jacob (2%)
-Terminer les 9 missions assassinats (2%)
-Terminer les missions Exotic Export (2%)
-Obtenir et utiliser toutes les capacités spéciales des alliés (10%)
-Gagner tous les mini-jeux (5%)
-Trouver tous les personnages cachés et valider leurs missions (5%)
-Tuer les 30 personnages recherchées (2,5%)
-Faire les 20 missions d'assassinat (2,5%)
-Effectuer les 50 sauts acrobatiques (2,5%)

-Eliminer les 200 pigeons (2,5%)
-Voler les 30 voitures (2%)

RENCARTS

Vous pouvez donner rendez-vous à certaines personnes en vous connectant sur internet (sur www.love-meet.net par exemple). Après avoir choisi quelqu'un, allez sur son profil et choisissez de lui fixer un rencart. Après plusieurs jours d'attente, vous devriez recevoir une réponse. Si elle est positive, répondez au mail et dirigez-vous au lieu du rendez-vous.

CAMION DE POMPIERS

Lorsque vous prenez le volant d'un camion de pompiers, appuyez sur le bouton de tir pour contrôler la lance à incendie. Vous pourrez l'utiliser pour asperger les gens alentours et voir leurs réactions.

RÉFÉRENCES

Red Dead Revolver

Allumez la télévision et regardez les chaînes Weazel et CNT. Vous verrez une publicité qui reprend des images du jeu Red Dead Revolver.

Point Break

Dans la mission "Trèfle à 3 feuilles", vous verrez un homme à terre se tourner vers Michael et le tuer avant de se faire descendre par Packie et son frère. C'est une référence à la scène du hold-up de la banque dans le film Point Break.

RÉPARER SA VOITURE

Si le moteur de votre véhicule ne démarre pas ou que celle-ci est cassée, appelez le 911 et vous pourrez repartir aussitôt.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La vague GTA dévaste tout sur son passage et on ne sait par où commencer pour traiter le sujet, étant donné la richesse qui découle de ce véritable monument du jeu vidéo. Dans cette nouvelle mouture que nous offre Rockstar, jamais le héros n'a été aussi charismatique et attachant que cet ancien militaire venu tout droit des Balkans, j'ai nommé Niko Bellic. La trame scénaristique se veut elle aussi plus poussée et, n'en déplaise à certains, un peu plus "sérieuse", du même coup. On ne pourra là aussi que féliciter les développeurs pour le travail accompli. A l'instar des précédentes versions, il s'agira pour notre héros d'effectuer toutes sortes de missions pour le compte de différents chefs et familles mafieuses, qui préfèreront s'offrir les services de Niko pour régler leurs comptes, plutôt que de se salir les mains eux-mêmes. Celui-ci, avide d'argent, acceptera ainsi d'effectuer vols, meurtres, et transports de "marchandises", en passant par le braquage de banque ou le kidnapping. Bref, tout y passe dans ce GTA IV, qui saura assouvir les envies de tous les gangsters virtuels que nous sommes, mêmes des plus exigeants.

Comme vous pourrez le voir, Niko Bellic n'est pas un tendre. Il sait être "pro" et garder la tête froide lorsqu'il s'agit du boulot. Toutefois, l'aspect relationnel n'ayant jamais été aussi travaillé dans un GTA, vous pourrez réaliser que derrière toute cette froideur, Niko Bellic cache une personnalité bourrée de principes et de valeurs morales tout à fait honorables, lui redonnant ainsi un brin d'humanité au fil de l'aventure. En effet, dans GTA IV, vous vous créerez sans cesse des relations par le biais de votre portable, offert par votre cousin peu de temps après votre arrivée à Liberty City. L'utilisation de cet appareil tient une place prépondérante dans le jeu, si bien que toute la progression du scénario sera axée dessus. Vous aurez non seulement à vous servir de votre téléphone pour recevoir des missions assignées par vos employeurs du moment, mais aussi pour appeler ou répondre à vos contacts, dans le but d'effectuer d'autres activités, ayant elles attrait aux loisirs et aux sorties. Ceci vous permettra de nouer des liens plus ou moins serrés avec certains personnages qui pourraient vous prêter main forte dans la réussite de vos missions, au nom d'une amitié soudée. Niko Bellic pourra également jouer les tombeurs en organisant rencards et autres beuveries avec de nombreuses demoiselles de Liberty City...

Pour entrer davantage dans le vif du sujet avant de vous lancer dans l'aventure, sachez que la ville de Liberty City est vaste, très vaste, comme dans tout GTA qui se respecte. Pour effectuer les missions, vous aurez à vous rendre au niveau de la personne qui veut vous l'assigner, et qui sera représentée sur la carte par un icône portant en général ses initiales. Afin d'atteindre le lieu de rendez-vous, plusieurs options s'offriront à vous. Vous pouvez voler un véhicule, prendre le métro, ou monter dans un taxi, ce qui s'avèrera sûrement être au final la meilleure alternative pour nombre d'entre vous. Concernant le vol de véhicules, sachez que la police se montrera désormais plus intransigeante que dans les précédents GTA, ne vous laissant quasiment aucun répit en cas d'infraction commise (pas de panique, la ville s'appelle tout de même "Liberty" City). Prenez ainsi l'habitude de bien observer les alentours avant d'accomplir une quelconque infraction, qui pourrait vous faire écoper d'une étoile de recherche, vous obligeant à semer les forces de l'ordre...

Au fil de l'aventure, sachez enfin que vous pourrez obtenir diverses planques, qui vous permettront de sauvegarder votre jeu en allant dormir (6 heures s'écouleront alors dans le jeu), ou bien de vous vêtir différemment, selon la garde-robe que vous aurez confectionnée grâce aux divers magasins de vêtements. Ce guide de jeu vous permettra d'obtenir 100% d'accomplissement, en sachant que le bouclage de l'histoire principale ne vous octroiera que 60% de progression. Vous aurez donc à effectuer un bon nombre de missions annexes ayant attrait à diverses activités et qui seront traitées à la suite de l'histoire principale (vous verrez dans leur titre le pourcentage supplémentaire qu'elles permettent d'obtenir). Sachez enfin que l'ordre dans lequel ont été effectuées les missions pourra varier selon les parties, bien que certaines, plus cruciales, devront parfois obligatoirement être accomplies à la suite de la précédente.

HISTOIRE PRINCIPALE (60%)

THE COUSINS BELLIC

Niko Bellic débarque à Liberty City et son cousin Roman est là pour l'accueillir... Malheureusement, nous sommes loin du rêve américain dont avait parlé Roman... Vous vous retrouvez à conduire la voiture de votre cousin, pour vous diriger

vers votre future planque, dans le quartier de Hove Beach. Commencez par prendre vos marques en dirigeant le véhicule et en déplaçant la caméra autour de vous (cela peu paraître déroutant un certain temps certes...), puis suivez le chemin indiqué par votre GPS. Une fois arrivé sur le marqueur jaune, la mission se termine. Notez que vous pourrez garer des voitures sur l'emplacement en jaune devant votre planque, afin de les conserver. Lorsque vous vous retrouverez dans l'appartement, vous pourrez sauvegarder en vous approchant du lit et en appuyant sur le bouton affiché. Ceci a également pour effet de faire s'écouler 6 heures dans le monde de Liberty City.

IT'S YOUR CALL

Il va vous falloir vous rendre au dépôt de taxis de votre cousin Roman, indiqué par un R sur la carte (vous pouvez placer un repère GPS afin d'afficher l'itinéraire via le menu pause). Une fois là-bas, suivez la séquence, puis menez Roman jusqu'à la quincaillerie indiquée sur la carte, après être monté dans sa voiture. Une fois garé, Roman part après vous avoir remis un téléphone portable, ne contenant pour le moment que les coordonnées de votre cher cousin dans le répertoire. Apprenez à l'utiliser en attendant que les Albanais arrivent en voiture et se garent sur le trottoir d'en face, puis appelez aussitôt Roman. Il restera enfin à semer les Albanais lorsque votre cousin reviendra dans la voiture. Foncez pour rejoindre le dépôt de taxis en tentant de vous éloigner du point rouge, symbolisant les Albanais sur votre radar. Quoi qu'il en soit, le GPS est là pour vous guider.

THREE'S A CROWD

Rendez-vous au dépôt de taxis de Roman pour déclancher une séquence à la suite de laquelle il vous demandera d'aller récupérer à la station de métro Mallorie et une amie à elle. Montez dans la voiture de votre cousin, puis rendez-vous au point indiqué sur le radar. Une fois sur les lieux, klaxonnez pour faire monter les filles. Votre nouvelle destination sera alors indiquée par le GPS. Il s'agit de les amener chez Michelle. Après les avoir déposées, Roman ne tardera pas à vous suggérer d'aller vous dégoter de nouveaux vêtements. Ainsi, il faudra vous rendre à la boutique russe, symbolisée par un t-shirt sur votre carte. A l'intérieur du magasin, parcourez les différents articles proposés et habillez-vous selon vos préférences. Lorsque vous sortirez du magasin, Niko appellera Roman et vous aurez rempli cette mission.

FIRST DATE

Suite à la mission "Three's a Crowd", Michelle ne tardera pas à vous contacter pour vous donner rendez-vous. Vous devrez alors passer la prendre chez elle. Il vous sera demandé ensuite de la conduire à la fête foraine, dont le chemin sera indiqué sur la carte. Une fois sur les lieux, vous vous rendez compte que celle-ci est fermée, impliquant ainsi un changement de programme. Il s'agira maintenant de vous rendre au bowling, situé non loin de là, toujours indiqué sur la carte. Montez sur les planches à proximité, puis filez à gauche pour trouver l'entrée. Avancez à l'accueil pour réserver une piste, puis choisissez-en une parmi les deux proposées. Jouez selon les instructions indiquées à l'écran, puis une fois votre partie terminée, il sera temps de ramener Michelle chez elle. La mission prend fin une fois arrivé sur le marqueur jaune.

BLEED OUT

Roman vous contacte pour vous faire part d'un souci avec les Albanais. Vous aurez à le rejoindre sur le terrain de basket indiqué sur le radar (point bleu). Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez votre cousin en train de se faire malmener par trois types. Approchez-vous d'eux pour lancer un tutorial concernant le système de combat à mains nues. Apprenez ainsi à esquiver, bloquer et envoyer des mandales, tout en mettant K.O. le premier type que vous affronterez. Faites de même avec le deuxième, puis approchez de Roman. Vous voyez alors le troisième type, Dardan, s'échapper. Montez vite dans la voiture de Roman et poursuivez le type (point rouge) sans trop vous laisser distancer. Il finira par quitter son véhicule et ira vous attendre dans un entrepôt en hauteur. Il va falloir le désarmer car ce fou vous provoque avec un couteau. Suivez les instructions affichées pour y parvenir, puis vous réussirez cette mission après lui avoir réglé son compte.

EASY FARE

Suite à la séquence qui s'enclenche en allant au dépôt de Roman, ce dernier va vous demander d'aller récupérer un bon client à lui, portant le doux prénom de Jermaine. Montez dans la caisse de Roman et suivez la route indiquée en

jaune. Une fois que Jermaine monte avec vous, il vous demande de l'amener sur Masterson Street, dont l'itinéraire apparaît sur la carte. Placez-vous sur le marqueur situé dans l'arrière-cour et attendez que Jermaine fasse son affaire. Il va s'ensuivre un petit tutorial au sujet de l'indice de recherche des forces de l'ordre, et vous aurez alors à vous débarrasser de vos deux étoiles. Pour ce faire, il s'agira de quitter la zone cerclée et clignotante sur le radar, en prenant garde de ne pas non plus vous retrouver face à de nouveaux flics (indiqués par les points clignotant en rouge et bleu), ce qui recentrerait alors aussitôt sur vous la zone de recherche. Après avoir abaissé votre indice, suivez le chemin indiqué qui vous mènera à un atelier Pay'n'Spray, bien connu des fans de GTA. Une fois à l'intérieur de l'atelier, votre voiture sera repeinte et réparée, et vous ne serez plus recherché.

JAMAICAN HEAT

Pour cette nouvelle mission de Roman, vous devrez aller récupérer un bon ami à lui, appelé Little Jacob. Après avoir trouvé un véhicule, conduisez jusqu'au point bleu, où se trouve Little Jacob. Klaxonnez pour le faire monter, puis il vous indiquera sa destination, qui s'ajoutera bien sûr au radar. En vous rendant vers Schottler, Jacob vous remet un fusil. Lorsque vous arrivez, il vous demande de vous placer en hauteur (au niveau du point jaune) afin de le couvrir, au cas où. Lisez les instructions affichées à l'écran pour vous mettre en position de visée, puis liquidez les 4 hommes qui apparaîtront pour tenter d'éliminer Little Jacob. Ce dernier vous demandera ensuite de le ramener au café Homebrew. Vous conservez le fusil et Jacob vous contactera sous peu pour vous proposer d'autres missions...

BULL IN A CHINA SHOP

Suite à la mission "Easy Fare", l'icône "V" pour Vlad apparaîtra sur la carte. Allez lui rendre visite pour qu'il vous assigne une première mission. Il vous demandera d'aller effrayer un commerçant qui lui doit de l'argent, sans toutefois le blesser. Rendez-vous au niveau du magasin indiqué en jaune sur la carte, puis parlez au vendeur. Vu qu'il ne semble pas coopératif, allez ramasser un pavé non loin d'ici, indiqué par un point bleu sur le radar. Suivez les indications affichées à l'écran pour ramasser l'objet, puis revenez face au magasin. Lisez les instructions pour lancer le pavé et visez la vitrine. C'est après l'avoir brisée que le commerçant sortira pour vous demander d'arrêter et qu'il se montrera coopératif. Lorsque vous récupérez l'argent, il ne reste plus qu'à le ramener à Vlad au point indiqué.

HUNG OUT TO DRY

Vlad va vous demander une fois encore de vous charger d'un type qui lui doit de l'argent. Cette fois encore, vous ne devrez pas l'éliminer. Rendez-vous dans un premier temps à la laverie indiquée sur le radar, puis une fois à l'intérieur, vous voyez votre cible s'enfuir par la porte de derrière. Il va filer dans son véhicule et vous devrez le poursuivre en empruntant une des voitures garées ici. Lorsque vous arrivez au niveau de la fourgonnette, commencez par la déstabiliser en lui rentrant dedans, ou tentez de tirer sur les pneus, mais n'oubliez pas que l'homme doit rester en vie ! Il va finir par s'arrêter pour finalement vous payer.

CLEAN GETAWAY

Vlad va vous demander d'aller piquer la voiture d'un type qui doit de l'argent à son chef, Mikhail. Il va tout d'abord falloir aller prendre le métro, comme vous le suggère Vlad. Suivez donc la route menant au point jaune pour ensuite gagner l'escalier donnant sur le métro, puis montez les marches pour vous trouver à hauteur du marqueur. Comme indiqué dans le jeu, un point jaune sur le radar contenant une flèche qui pointe vers le haut ou le bas vous informe à quelle hauteur est situé le marqueur par rapport à vous. Un point jaune sans flèche à l'intérieur indique donc que vous vous trouvez au même niveau que le marqueur. Ici, il faudra le trouver sur la gauche après les escaliers, et attendre l'arrivée imminente du métro. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer à l'intérieur.

Une fois arrivé à East Island City, vous avez pour tâche de trouver la Blista Compact métallisée, indiquée par un point bleu sur le radar. Descendez dans la rue et avancez jusqu'à votre objectif, pour voir Jimmy en train de nettoyer son véhicule. Après avoir discuté quelque peu avec lui, suivez les indications affichées pour lui envoyer un coup assommant, et filez avec la voiture. Rejoignez le point indiqué, tandis que Vlad vous demandera d'aller au préalable faire nettoyer la voiture.
Un point de lavage apparaît alors sur la carte et il vous faut le suivre pour placer le véhicule sur le marqueur. Une fois la voiture décrassée, rejoignez le garage de Vlad, dont la destination sera indiquée sur le radar.

CONCRETE JUNGLE

Il s'agit de la première mission de Little Jacob. Après avoir atteint le point "LJ" qui le représente sur la carte, celui-ci va monter dans votre voiture et vous aurez à rejoindre une nouvelle destination ajoutée au radar : un immeuble situé dans le quartier de Willis. Arrivé à cet endroit, Jacob va sortir et vous demandera d'aller le couvrir de l'autre côté. Rejoignez le point indiqué sur la carte et vous verrez bientôt trois types s'enfuir. Il ne faut pas les laisser s'en sortir ! Ils sont représentés par un point rouge sur votre radar. Roulez-leur dessus, tirez à travers la vitre, ou bien sortez de votre voiture pour les abattre et ramasser leurs armes juste après. Suite à ceci, Little Jacob (point bleu) vous attendra de l'autre côté, et il faudra aller le récupérer en voiture. Votre nouvelle destination se trouve sur Savannah Avenue et sera ajoutée comme d'habitude sur le GPS. Une fois devant la maison, suivez Little Jacob et placez-vous sur le marqueur. Vous apprendrez alors à vous mettre à couvert derrière les murs. Lorsque Jacob ouvre la porte, abattez alors l'homme se trouvant sur l'escalier de droite, et l'autre type armé sur la gauche. Jacob va vous demander d'aller vous placer sous la fenêtre de gauche. Accroupissez-vous alors pour avancer jusque sous celle-ci, puis tenez-vous à couvert à partir de cette position. Abattez le gars situé dans le salon à partir d'ici et entrez à l'intérieur pour continuer le carnage avec l'aide de Jacob, en vous tenant à couvert derrière le canapé vert. Vous trouverez une trousse de secours sur la table de la cuisine. N'oubliez pas de ramasser les armes de vos victimes, puis ramenez Jacob jusqu'au café pour clôturer la mission.

IVAN THE NOT SO TERRIBLE

Après que Vlad vous ait donné votre mission, sortez pour rejoindre le dépôt de Roman. Au moment où vous arrivez à destination, vous voyez Ivan s'enfuir en voiture. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête vers un immeuble en chantier. Montez alors à deux échelles, une série d'escaliers, puis continuez de le poursuivre en montant et sautant entre les toits d'immeubles jusqu'à ce qu'il chute et se retrouve accroché au rebord d'une corniche. A vous d'écouter ce qu'il a à dire et de décider de son sort ensuite... Si vous laissez Ivan en vie, vous aurez la possibilité d'effectuer une mission bonus pour lui plus tard dans le jeu (cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu)...

UNCLE VLAD

La mission consiste dans un premier temps à aller trouver Vlad au point indiqué, accompagné de Roman. Une fois au bar de Vlad, occupez-vous de ses deux sbires suite à votre discussion. Poursuivez-le ensuite en voiture jusqu'à le retrouver à pied peu après. Braquez-le pour engager une dernière discussion, puis mettez-lui une balle entre les deux yeux pour déclencher une séquence durant laquelle Niko expliquera à Roman les vraies raisons de sa venue...

CRIME AND PUNISHMENT

Cette mission se déroule juste après avoir tué Vlad et rappelé Roman. Vous allez faire la connaissance de Faustin, qui vous donnera une première mission. Commencez par dégoter une voiture de police après avoir repris le contrôle de Niko. Pour ce faire, attendez que l'une d'elle arrive sur la gauche et que le flic en sorte, laissant libre son véhicule. Une fois à l'intérieur, partez à la poursuite des vans indiqués sur votre carte pour ensuite activer votre sirène une fois à proximité de l'un d'eux. Sortez ensuite de votre voiture pour vous approcher du conducteur. S'il ne transporte pas la marchandise que vous recherchez, partez à la poursuite d'un autre van. Si le conducteur vous braque, occupez-vous-en avant de partir avec ce van, car ce sera le bon. Il ne vous reste plus alors qu'à l'emmener dans le box indiqué sur la carte.

DO YOU HAVE PROTECTION ?

Après la séquence avec un Faustin plus que remonté, il vous faut emmener Dimitri au sex-shop indiqué par votre GPS. Une fois sur place, braquez le type le plus à droite, Joseph. Braquez bientôt le gars du milieu, pour ensuite passer en visée libre (en pressant la gâchette de visée à moitié) et visez rapidement une de ses jambes pour y envoyer une balle. Dimitri reviendra à l'extérieur et vous demandera de l'emmener à l'armurerie. Suivez le trajet indiqué, puis une fois arrivé à destination, vous aurez à acheter un pistolet-mitrailleur. Les autres modèles n'étant que d'exposition pour le moment, vous pourrez tout de même vous prendre en plus un gilet pare-balles.
Les frais du pistolet-mitrailleur seront à la charge de Faustin pour cette fois, mais le coût des munitions sera néanmoins débité de votre poche. Désormais, vous pouvez vous rendre dans des armureries pour vous refaire un petit arsenal. Retournez vers Dimitri pour finalement rentrer chez Faustin.

FINAL DESTINATION

Faustin va vous demander d'éliminer un type se trouvant au niveau du métro de Guantanamo Avenue. Il s'agit de Lenny, le fils d'un autre gars dangereux... Après que Niko lui ait parlé, le collègue de Lenny vous tirera dessus, tandis que votre cible s'échappe sur le quai d'en face, pour descendre les escaliers menant à la rue. Tâchez de liquider d'abord son collègue, ou coursez directement Lenny pour tenter de l'abattre avant qu'il ne rentre dans sa voiture (prenez garde au métro en traversant les rails). Si tel était le cas, tirez dans les pneus de ce bolide, ou même sur Lenny lui-même si vous le pouvez. S'il s'échappe, volez rapidement une voiture pour le prendre en chasse, et utilisez le pistolet-mitrailleur pour tirer sur sa voiture en conduisant. Si vous parvenez à la faire flamber, Lenny sautera du véhicule et vous n'aurez plus qu'à plier l'affaire, pour peut-être vous échapper rapidement à votre tour, étant donné le remue-ménage que vous aurez causé dans le coin...

LOGGING ON

Lorsque vous rejoignez Roman au dépôt après avoir reçu son sms à la suite de la mission "Final Destruction", il vous présente Brucie. Il vous demande de rejoindre le cybercafé pour aller faire un tour sur le net et vous créer une adresse mail. En entrant, parlez à l'employée sur votre gauche, puis approchez-vous d'un ordinateur. Cliquez sur l'icône "Web", puis sur la page d'accueil, cliquez ensuite sur "voir mails" ou bien l'enveloppe située en haut à droite. Lisez le mail en provenance de l'équipe d'eyefind mail, puis choisissez de répondre. La mission se valide en quittant le cybercafé, mais sachez que vous pourrez dorénavant vous rendre dans un des cybercafés de Liberty City pour surfer sur le Web pour y consulter vos mails, faire des rencontres ou même effectuer des achats... Ceci débloquera également les missions de Brucie un peu plus tard et vous pourrez également aller récupérer pour lui des voitures qui vous rapporteront un peu d'argent, selon l'état dans lequel vous les ramenez.

SHADOW

Jacob vous explique que son collègue Badman a besoin de vos services... Il va falloir une fois de plus vous salir les mains en vous occupant d'une bande de dealers de seconde zone. Commencez par vous rendre au point indiqué, sur l'île nord. Une fois sur place, quittez votre véhicule pour suivre le type indiqué par une flèche rouge, en restant toutefois à une trentaine de pas derrière lui afin de ne pas vous faire repérer. Il traversera des bâtiments et franchira une clôture avant de pénétrer dans un dernier bâtiment et de monter plusieurs étages. Observez le point rouge sur votre radar, avec une flèche pointant vers le haut, ce qui indique que l'homme se trouve plus haut que vous. Lorsque le point rouge ne possède pas de flèche, c'est que vous vous trouvez à la même hauteur que lui. Finalement, ouvrez la porte derrière laquelle il se trouve après avoir sélectionné un fusil à pompe ou un pistolet-mitrailleur de préférence, pour vous occuper des trois hommes de cette pièce le plus efficacement possible, en sachant qu'il seront armés de pistolets. Une fois les 3 gars éliminés, vous remportez la mission et avez la possibilité de demander du boulot à Little Jacob.

NO LOVE LOST

Rejoignez Firefly Island en suivant comme d'habitude la point indiqué, puis une fois là-bas, vous trouverez la fille de Faustin en compagnie de son biker chéri. Celui-ci s'échappe à moto pour rejoindre son groupe. Suivez-le en utilisant la moto que vous trouverez sur votre gauche, puis il réapparaîtra avec sa bande. Lorsque vous les voyez, tentez de les tuer directement à moto, puis occupez-vous de ceux qui auraient pu vous échapper et qui vous attendent au niveau d'un parc. Une fois les types tués, la mission est remplie.

RIGGED TO BLOW

Après avoir été accueilli par la femme de Faustin, ce dernier arrive avec Dimitri et vous demande d'aller rejoindre un camion au niveau d'une usine désaffectée. Une fois sur place, entrez dans le camion pour appeler automatiquement Faustin. Il vous apprend que le véhicule est truffé d'explosifs et qu'il vous faut le conduire jusqu'à un garage pour tout faire sauter ensuite. Suivez donc le chemin indiqué jusqu'au garage, puis avancez à l'intérieur jusqu'à ce qu'il vous soit demandé de déclencher la bombe. Une fois ceci effectué, quittez le secteur pour éviter de vous faire prendre par la police, et la mission sera validée. Vous débloquerez ainsi les missions de Dimitri.

THE MASTER AND THE MOLOTOV

Dimitri va vous demander de tuer son ami Faustin, n'ayant pas d'autre choix. Rejoignez alors le cabaret de Faustin pour le voir y entrer, puis vous recevrez un sms de Dimitri vous indiquant qu'il vous a laissé quelque chose près de l'entrée. Il

s'agit d'un gilet pare-balles placé sur le côté droit du bâtiment (indiqué par un point vert sur le radar). Celui-ci vous sera d'une grande utilité. Entrez ensuite rejoindre Faustin pour déclencher une séquence, à la suite de laquelle il s'échappera. Courrez-lui après en éliminant les gêneurs pour le braquer et en finir rapidement, ou bien choisissez la méthode plus lente en tuant chaque garde tout en restant à couvert. Quoi qu'il en soit, vous ne perdrez pas Faustin de vue et garderez sa trace sur votre radar, en sachant qu'il terminera son échappée sur le toit du bâtiment. Vous aurez au pire le loisir de l'abattre ici sans trop de soucis. Suite à la mission, vous recevrez un appel de Dimitri (ou bien vous pouvez directement l'appeler), afin de parler de Petrovic.

SEARCH AND DELETE

Une fois chez Brucie, écoutez sa requête, puis sortez pour composer le 911 et demander la police. De cette manière, vous aurez la possibilité de vous emparer de leur voiture et de filer jusqu'à ne plus être détecté. Vous aurez ensuite Brucie au téléphone et pourrez entrer dans l'ordinateur de la police. Choisissez de regarder dans la base de données et entrez le nom "RIVAS". Sélectionnez Lyle Rivas, puis validez pour ajouter sa trace sur le GPS. Rendez-vous à destination, puis une fois que vous le trouverez, vous aurez à le poursuivre et l'éliminer, obligatoirement après une assez longue course-poursuite en voiture. Tâchez de lui coller au train pour pouvoir utiliser votre pistolet-mitrailleur sur l'arrière du véhicule, afin de tenter d'enflammer le réservoir. Lyle va alors sauter de la voiture et vous n'aurez plus qu'à le cueillir...

RUSSIAN REVOLUTION

Dimitri va bientôt vous donner rendez-vous dans un entrepôt, puis Little Jacob décidera de vous y accompagner. Autant vous dire de revêtir un gilet pare-balles et d'être armé jusqu'aux dents si vous souhaitez réussir cette mission sans trop de difficultés. Pourquoi cela ? Eh bien parce que notre cher Dimitri va tendre un piège à notre héros et que vous aurez alors à nettoyer tout l'entrepôt des truands qui s'y trouvent. Tenez-vous donc régulièrement à couvert, en prenant garde aux hommes postés sur les flancs et en hauteur. Avancez vers le fond de l'entrepôt en liquidant les types tout en étant attentif à ce que Little Jacob ne se fasse pas descendre. Etant donné que la police va bientôt rappliquer (après avoir tué presque tous les ennemis) Dimitri va s'enfuir avec quelques hommes et vous aurez à vous occuper des poulets qui vous attendent à la sortie. Ici vous devrez sortir en tâchant d'éviter au maximum de vous faire toucher et en volant une voiture proche (même une voiture de police, pourquoi pas ?) pour prendre la fuite et semer les policiers. Essayez de ne pas leur tirer dessus afin de ne pas risquer d'augmenter l'indice de recherche... Après être devenu indétectable, ramenez Jacob au point indiqué, puis vous recevrez alors un appel de votre cousin...

ROMAN'S SORROW

Il s'agit de la suite directe des événements de la mission "Russian Revolution". Roman vous contacte (ou vous pouvez le contacter) afin que vous passiez le récupérer, puis vous aurez alors à conduire vers les différents endroits demandés, afin de constater que votre planque et le dépôt de votre cousin ont été incendiés. Il vous faudra enfin rejoindre la partie nord de la ville (payez le péage sans grabuge...) pour découvrir bientôt votre nouvelle planque...

ESCUELA OF THE STREETS

Vous allez bientôt faire connaissance avec Manny en vous rendant au point indiqué par un M. Montez avec lui dans une voiture en ayant au préalable revêtu un gilet pare-balles et en étant sûr d'avoir fait le plein de munitions et suivez le dealer (en restant toujours à 30 mètres et sans vous faire repérer par la police) jusqu'à ce qu'il s'arrête et entre dans un entrepôt au bout de quelques minutes. Pour le rejoindre à l'intérieur et l'éliminer lui et sa bande, montez les escaliers situés à droite de la porte, puis courez le long des planches posées un peu plus loin pour rejoindre le toit du bâtiment qui vous intéresse. Sautez dans l'une des fenêtres ouvertes au sol, placez-vous à couvert et liquidez tout le monde. Une fois ce nettoyage effectué, tirez sur la poignée de la porte de derrière pour clôturer la mission.

STREET SWEEPER

Une mission des plus classiques vous est donnée par Manny : tuer un groupe de types louches. Rendez-vous simplement à Windmill Street en vous dirigeant vers le point indiqué, puis éliminez les hommes à pied indiqués sur votre radar. Lorsqu'une voiture démarrera et s'enfuira, foncez dans la votre pour la poursuivre, même s'il reste des ennemis à pied. Tirez sur le véhicule en visant l'arrière afin d'enflammer le réservoir, ou tentez de tirer directement sur le

conducteur. Abattez les hommes qui sortiront de la voiture en flammes, puis revenez au niveau du garage afin d'éliminer les ennemis que vous auriez laissés vivants au moment où vous avez pris en chasse la voiture.

EASY AS CAN BE

Après avoir reçu un sms de Brucie, rendez-lui visite pour qu'il vous demande d'aller voler la voiture de Rivas, garée sur Yorktown Avenue. Une mission ultra simple, d'après lui... Rendez-vous alors sur les lieux en suivant le chemin indiqué par le GPS, puis trouvez la voiture dans une petite ruelle. Dès que vous serez au volant de celle-ci, vous serez alors poursuivi par trois voitures remplies de types armés, sûrement des collègues de feu Rivas. Deux solutions s'offrent alors à vous : foncer en vous faisant tirer dessus jusqu'au garage de Brucie indiqué sur le radar, ou bien sortir de la voiture et éliminer les gars. Si vous optez pour la seconde solution, sachez que cela s'avèrera tout de même assez risqué. A vous de voir si vous préférez laisser parler votre art du pilotage ou bien vos talents d'assassin...

OUT OF THE CLOSET

Roman et Brucie vous ont créé un profil sur un site de rencontre afin que vous puissez faire la connaissance de votre future cible par ce biais. Rendez-vous alors au cybercafé pour vous connecter sur love-meet.net et trouver French Tom. Pour ce faire, cliquez sur "male", "French Tom", "Plus" et enfin sur "Rendez-vous". Déconnectez-vous ensuite pour attendre sa réponse. Vous allez devoir patienter un long moment (une vingtaine de minutes) pour recevoir finalement un sms de Brucie vous disant d'aller regarder votre boîte mail. Après avoir répondu au mail de French Tom, sortez, puis attendez 5 minutes qu'un icône de coeur vous indique votre lieu de rendez-vous sur la carte. Dans cette soluce, le rendez-vous a été pris à minuit, mais cela peut varier selon les parties. Entrez dans le restaurant, asseyez-vous, parlez un peu avec votre rancart et lorsque cela est indiqué sur l'écran, vous pouvez couper court à la conversation pour vous lever et tuer froidement votre interlocuteur avant de filer.

NO.1

Brucie vous demande d'aller récupérer le bolide d'un de ses collègues pour ensuite prendre part à une course de rue. Après avoir récupéré l'engin, roulez jusqu'à la grille de départ, où d'autres pilotes n'attendent plus que vous. Prenez position au bout de la file, là où une flèche jaune est affichée, puis le départ se fera imminent. Vous ne devriez pas avoir de mal à dépasser vos concurrents, mais il faudra encore suivre le tracé indiqué par de grosses flèches jaunes (n'en manquez aucune ou vous risquez de clôturer la mission plus vite que prévu) et ce jusqu'à celle représentant un drapeau à damier. Il vous faudra impérativement obtenir la première place afin de réussir cette mission de Brucie. Suite à votre victoire, ramenez Brucie à la maison et il vous offrira cette jolie tuture. Sympa non ? Bon oui c'est celle de son collègue certes, mais vous l'avez bien méritée. Sachez également que vous pouvez à partir de maintenant appeler Brucie pour effectuer des courses.

LUCK OF THE IRISH

Il s'agit de la première mission donnée par Elizabeta, un des contacts vers lesquels Mallorie vous aiguille. Arrivé devant le bâtiment, entrez à l'intérieur et montez les escaliers afin de vous trouver sur le toit pour récupérer le fusil de précision. Une fois celui-ci en main, dirigez-vous vers la position de tir située derrière vous, puis lorsque vous voyez le type en face de Packie sortir son arme, tuez-le, lui et toute sa bande. Etant donné votre position avantageuse, vous aurez tout le loisir de leur mettre une balle dans la tête à chacun (ou dans la poitrine, mais tuez en un coup !), même s'ils se tiennent à couvert. Lorsque l'on vous informera que Packie a des ennuis, occupez-vous alors en priorité de l'homme contre lequel il se bat. Vous verrez enfin un dernier homme entrer dans le camion du fond pour s'enfuir. Tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne démarre et la mission sera remplie.

BLOW YOUR COVER

Attention, voici une mission à haut risque pour notre héros... Après la petite séquence avec Elizabeta et Playboy X, emmenez ce dernier à l'appartement où attend son contact.
Après l'avoir suivi au deuxième étage (vous trouverez un précieux fusil à pompe en bas des marches), vous serez piégé par la brigade des stups, et il vous faudra éliminer les deux hommes de la pièce avant d'en abattre deux autres dans le couloir menant aux escaliers (regardez votre radar pour voir s'il reste des survivants à votre niveau). Montez une première série de marches pour trouver deux nouveaux soldats à éliminer, puis faites de même en atteignant l'étage suivant. Une fois sur le toit, tuez les deux types qui se tiennent à couvert avant de suivre Playboy X sur l'autre toit et

continuer le carnage. A la fin de celui-ci, Playboy vous demande de le sortir de cette panade et de le ramener chez lui. Descendez alors les marches du bâtiment sur lequel vous vous trouvez tout en vous occupant de deux ou trois autres policiers, puis une fois face à la porte rouge, sortez rapidement pour voler une voiture et prendre la poudre d'escampette, sans vous engager davantage dans le combat contre les forces de l'ordre, qui pourrait aggraver votre indice de recherche. Une fois celui-ci annulée, vous pourrez ramener Playboy X à son appartement, ce qui débloquera ainsi ses missions...

THE PUERTO RICAN CONNECTION

Manny va vous demander de suivre un type ayant pris le métro, tandis que vous vous déplacerez en voiture de votre côté. Choisissez une voiture assez rapide et contrôlable pour cette mission, car une fois arrivé au point du métro, il vous faudra le suivre tout en zigzaguant entre les avenues et ruelles afin de ne pas vous faire distancer. La tâche s'avèrera difficile dans la mesure où vous pourrez vite vous retrouver dans une impasse si vous vous contentez de suivre le tracé des rails au-dessus de votre tête. Malheureusement, le temps que vous mettrez à reculer pour faire demi-tour suffira à vous faire échouer la mission... Il faudra donc retenter la mission à plusieurs reprises avant de bien mémoriser le parcours et d'atteindre l'arrivée en même temps que le métro. Bon courage pour cette partie de la mission, qui pourra vite se montrer énervante. Le reste sera du gâteau. En effet, attendez que votre homme descende les escaliers et se retrouve dans la rue (observez la flèche sur le point rouge du radar : lorsqu'elle disparaît, c'est qu'il se trouve à votre hauteur) pour tenter de l'abattre directement. Le cas échéant, suivez la voiture dans laquelle il est entré et tuez-le dès que possible, sans laisser aucun de ses collègues en réchapper.

CALL AND COLLECT

Suite à la mission "The Puerto Rican Connection", un inconnu vous contacte par sms et vous demande de le rejoindre sur la jetée de Castle Gardens (indiqué par un "?" sur votre carte). Vous aurez ensuite à vous rendre au point de vue panoramique, pour que Francis vous envoie le numéro du maître-chanteur. Avant d'appeler, repérez un type avec une capuche jaune, qui change de banc de temps en temps. Une fois ceci fait, descendez pour vous rapprocher de lui et appelez-le en restant toutefois caché. Discutez un peu, raccrochez, éliminez-le. Récupérez la clé usb et ramenez-la à Francis au point indiqué. Vous pourrez ensuite faire quelques missions pour lui.

DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

Suite à la séquence, vous allez devoir accompagner Playboy X vers une voiture remplie d'armes. Une fois arrivé à destination, entrez dans le véhicule, pour bientôt en ressortir et être équipé d'une kalachnikov, de grenades et d'un fusil à lunette. Suivez ensuite Playboy dans la nacelle et montez tout en haut. La première étape sera de repérer les trois hommes postés sur les trois grues pour les sniper (aidez-vous bien sûr du radar), puis de redescendre avec la nacelle pour aller trouver les meneurs syndicalistes planqués dans le chantier, comme indiqué. Attention, vous aurez 4 meneurs à abattre, mais ils seront entourés par une horde de gardes, répartis dans tout le chantier. Vous pouvez donc rester posté sur la nacelle si vous souhaitez éliminer quelques hommes de cette distance (tirez sur tous les hommes que vous verrez dans le chantier), car cela fera toujours des gêneurs de moins lorsque vous serez sur place (le radar ne vous indique que les meneurs, mais pas les nombreux autres hommes armés éparpillés dans le coin). Approchez ensuite de la grille d'entrée du chantier pour dès maintenant vous tenir à couvert et redoubler de vigilance...

Vous devriez trouver le premier meneur droit devant l'entrée, à éliminer après avoir sécurisé le secteur et abattu ses sbires. Une fois ceci effectué, vous monterez bientôt une côte jaune en haut de laquelle vous trouverez une trousse de soins et où vous serez initié au lancer de grenade. Utilisez-les sur les types à couvert, puis continuez d'avancer en abattant les gardes et les deux autres meneurs sur votre chemin.
Une fois le troisième meneur éliminé, un hélicoptère va rappliquer pour non seulement envoyer des renforts ennemis, mais également pour permettre au dernier meneur de s'échapper. Tentez de sniper le pilote lorsque vous en avez l'occasion, ou bien dépêchez-vous d'éliminer les mafieux pour rattraper votre cible et la tuer avant qu'elle ne disparaisse.

THE SNOW STORM

Suite à la réception d'un sms d'Elizabeta, rendez-vous chez elle pour la voir se disputer avec Little Jacob. Rendez-vous ensuite à l'hôpital abandonné indiqué, puis préparez-vous à le nettoyer de tous les types louches qui s'y trouvent. Abattez les types situés à l'extérieur avant d'entrer dans le bâtiment, puis avancez jusqu'à la salle qui vous intéresse en

éliminant les vilains qui vous attendent dans les couloirs. S'il vous reste quelques grenades, sachez qu'elles pourraient avoir leur petit effet sympathique ici, pour nettoyer les lieux plus rapidement. Une fois dans la salle du sac de cocaïne, éliminez le dernier homme, puis avant de récupérer ledit sac, repérez le chemin par lequel vous étiez entré en revenant en arrière, car la police ne va pas tarder à pointer le bout de son nez. N'oubliez pas le gilet pare-balles placé non loin du sac, récupérez enfin ce dernier.

Le fait de s'emparer de la drogue a pour effet de déclencher l'arrivée en trombe des forces de l'ordre, et il vous faudra vous frayer un chemin vers la sortie de cet enfer. Si vous ne souhaitez pas aggraver la situation en augmentant votre indice de recherche, foncez sans tirer et en croisant les doigts pour ne pas mourir avant de filer en voiture, ou bien avancez en éliminant les policiers sur votre chemin, mais vous aurez d'autant plus de mal à disparaître ensuite dans la nature. Ici, la meilleure option consistera à trouver le Pay'n'Spray le plus proche, afin d'annuler votre indice de recherche (marquez-le sur votre gps). Une fois les choses calmées, allez récupérer Little Jacob pour rejoindre votre destination et finalement avoir une bonne surprise...

HAVE A HEART

Elizabeta est dans le stress le plus total et va tuer Manny et son cameraman... Vous aurez à conduire la voiture contenant les deux cadavres jusqu'au médecin, dont l'adresse est indiquée sur la carte, comme d'habitude. Attention à ne pas heurter d'obstacle trop violemment sous peine d'ouvrir le coffre et de rendre les cadavres visibles par la police. Si tel était le cas, sortez vite de la voiture pour refermer le coffre en appuyant sur le bouton indiqué, puis reprenez votre route. Si la police vous surprend, vous aurez à les semer avant de rejoindre le docteur. Une fois à destination, une séquence se lance, à la suite de laquelle la mission s'achève. Peu après, Packie vous appelle pour vous proposer du travail.

PHOTO SHOOT

C'est grâce à cette mission que vous obtiendrez un nouveau portable avec appareil photo intégré (avec quelques sonneries supplémentaires...). Playboy X vous demande d'abattre un type se trouvant sur le terrain de basket d'Exeter Avenue, mais il est dans l'incapacité de vous le décrire précisément. Voilà pourquoi il vous donne un portable avec appareil photo intégré, afin que vous preniez un cliché du groupe et que vous lui renvoyiez ensuite via mms. Une fois sur place, tenez-vous à une trentaine de mètres des trois types afin de prendre une photo convenable sans toutefois éveiller les soupçons. Une fois le cliché pris, envoyez-le à Playboy X comme indiqué à l'écran et il vous appellera pour vous dire qu'il s'agit du type à la veste noire et capuche jaune. Si vous avez le fusil à lunette, tuez-le de cette distance, mais sans trop tarder toutefois, car il va s'échapper. Autrement, poursuivez-le pour l'abattre comme vous en avez l'habitude...

RUFF RIDER

Il s'agit de la première mission de Dwayne. Vous allez devoir vous rendre devant une salle d'arcade de Chinatown, puis rencontrer Cherise, l'ex de Dwayne, accompagnée de son nouveau copain, Jayvon. Lorsqu'il s'échappera en moto, vous aurez le choix de tuer ou de laisser en vie la jeune femme (aucune incidence dans l'obtention des 100%), en sachant qu'elle pourra vous fournir une mission annexe plus tard dans l'aventure si vous l'épargnez. Dépêchez-vous de poursuivre ensuite Jayvon et de l'éliminer avant qu'il ne disparaisse pour de bon, pour ensuite récupérer l'argent de Dwayne. Niko va alors ensuite appeler ce dernier et lui demander de le rejoindre au Clukin'Bell. Une fois là-bas, entrez dans le restaurant pour remettre l'argent à Dwayne.

WRONG IS RIGHT

Après avoir rempli les missions "The Snow Storm" et "Photo Shoot", vous recevrez un appel téléphonique inconnu. Il s'agit de Michelle, qui vous demande de vous rendre au point d'interrogation indiqué sur la carte.
Vous allez devoir remplir votre première mission pour United Liberty Paper. Une fois arrivé sur les lieux, vous en saurez un peu plus sur elle et serez présenté à son supérieur, qui vous donnera une mission que vous n'êtes pas en mesure de refuser, sous peine d'être dénoncé au FBI. Dans un premier temps, rendez-vous à Hove Beach, dans l'appartement d'un dénommé Oleg, indiqué sur le radar. Avant de rentrer dans l'appartement, il est conseillé de vous dégoter une bonne voiture, car une longue course-poursuite vous attend... Une fois sur place, vérifiez les e-mails dans l'ordinateur portable posé au centre de la pièce, puis ouvrez celui de Vasily.

Quittez ensuite l'ordinateur, Niko va automatiquement appeler United Liberty Paper. Le boss vous demande de liquider l'homme que vous recherchez... Rendez-vous donc à la bijouterie indiquée sur le radar avec une voiture assez rapide, puis engagez une course-poursuite contre votre cible. Inutile de tenter de tirer sur la voiture en roulant, car elle est pour le moment invulnérable. Occupez-vous uniquement de suivre Oleg sans le perdre de vue. Attention après avoir passé quelques ruelles, l'une d'elles va se retrouver obstruée par de gros tuyaux en béton, vous obligeant à reculer et vous faisant ainsi perdre un temps précieux. Tâchez donc de le rejoindre en empruntant les grandes rues plutôt que de vous engouffrer dans les ruelles étroites. Tentez de tirer sur le réservoir d'essence à partir de maintenant, ou bien patientez jusqu'à ce qu'Oleg décide de s'arrêter. Vous pourrez alors sortir de votre véhicule pour aller lui loger une balle dans la tête et remplir votre mission.

UNDRESS TO KILL

En parlant avec Dwayne, vous décidez de lui remonter le moral en allant à sa place liquider les nouveaux patrons de son ancien club de strip-tease. Un gilet pare-balles acquis dans une armurerie vous sera d'une aide précieuse dans la réussite de la mission... Une fois sur place, entrez sans sortir d'arme et écoutez la conversation des deux types sur votre gauche lorsque vous entrez. Ceci fait apparaître un point rouge sur votre radar, représentant un des trois patrons à éliminer. N'y allez pas tout de suite, mais avancez dans la salle pour aller au fond à gauche et écouter un homme et une femme en train de discuter. Voici donc le deuxième patron. Toujours en restant discret, allez maintenant au fond, dans les cabines de show privé. Un type vous dit que le boss est en train de "tester" une nouvelle venue... Vous avez maintenant les trois patrons indiqués sur votre radar.

Bien, maintenant rendez-vous dans la petite pièce où est situé le premier que vous aviez repéré, puis sortez rapidement votre couteau ou votre batte pour l'abattre silencieusement, avant qu'il ne fasse feu. Rangez votre arme et revenez dans la discothèque, pour vous approcher du deuxième que vous aviez fait apparaître sur le radar. Abattez-le au fusil mitrailleur et dépêchez-vous de rejoindre le dernier patron, quitte à encaisser des balles, étant donné que votre gilet pare-balles est là pour vous aider à tenir le coup. Pliez l'affaire en éliminant le dernier patron, puis les choses devraient s'apaiser, dès lors que les trois hommes seront morts. Attention toutefois, il n'est pas si simple d'aller liquider le dernier après avoir tué le deuxième, car tout le monde dans cette boîte sera armé et tentera de vous éliminer ! Le pistolet-mitrailleur se révèle être l'arme la plus efficace ici, car il ne ralentira que très peu votre course. Au pire, essayez les grenades et observez l'effet produit...

HOSTILE NEGOCIATION

Suite aux missions "Photo shoot" et "Undress to Kill", Mallorie vous appelle catastrophée et vous informe que Roman s'est fait kidnapper. Peu après, Dimitri vous envoie un sms accompagné d'une photo montrant votre cher cousin en mauvaise posture... Appelez Dimitri pour lui dire qu'il va le regretter et rendez-vous au point jaune indiqué sur la carte, après avoir renfloué votre arsenal dans une armurerie. Vous allez avoir un aperçu de l'entrepôt rempli d'ennemis dans lequel est retenu Roman. Celui-ci se trouve au quatrième étage et vous aurez évidemment à nettoyer au préalable les trois premiers niveaux. Commencez par vous tenir à couvert derrière le muret et abattez les hommes qui se trouvent à votre hauteur au fusil-mitrailleur ou avec des grenades (tirez sur les barils rouges pour les faire exploser). Utilisez votre fusil à lunette tout en restant derrière le muret pour commencer à réduire le nombre d'ennemis se trouvant à l'étage supérieur, puis ramassez si besoin la trousse de soins au bout du muret avant de monter les escaliers. Au deuxième étage se cachent plus d'hommes qu'on ne pourrait le penser au départ, vous trouverez un ennemi derrière chaque pilier et bloc de pierre.
Vous voici prévenu. Récupérez le précieux gilet pare-balles avant d'aller ratisser le niveau suivant. Il s'agira sensiblement des mêmes actions à effectuer, tandis que vous trouverez une trousse de soins contre le mur.

Avant de monter les escaliers menant au quatrième, occupez-vous en priorité des hommes sur le toit, puis éliminez les mafieux restants avant de rejoindre la pièce où est retenu Roman. Vous devez tirer une balle dans la tête au lâche qui se tient derrière Roman en le braquant. Vous avez trois essais. Si vous échouez au troisième, votre cousin sera exécuté. Utilisez le fusil de précision, zoomez sur la vilaine face du mafieux et il ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir... Après avoir sauvé Roman, vous devez le suivre et le ramener à votre planque en utilisant la camionnette prévue à cet effet. Suite à la cinématique qui se déclenchera à votre arrivée, votre cousin ne tardera pas à vous contacter pour vous donner l'adresse de votre nouvelle planque. Une planque ? Bien plus que ça, car il s'agit d'un appartement décent, disposant d'un écran plasma et d'un pc portable vous permettant ainsi d'accéder à internet ! Allez donc y faire un saut en suivant l'endroit indiqué sur votre carte (Algonquin)...

THE HOLLAND PLAY

Suite à la mission de Dwayne durant laquelle vous aviez assassiné les trois patrons du club de strip-tease ("Undressed to Kill") Playboy va vous appeler pour exprimer son mécontentement. Peu de temps après, il vous demandera de passer le voir car il semble y avoir un problème. Lorsque vous vous rendez sur place, il vous explique qu'il aimerait voir son ex-collègue, Dwayne, mort et enterré, et vous demande de faire le sale boulot à sa place. Vous le quittez en rétorquant que vous allez y réfléchir. Du temps va s'écouler (profitez-en pour sortir avec vos amis par exemple), puis Dwayne vous appellera à son tour, expliquant son point de vue et vous demandant de tuer Playboy X. Après encore quelques minutes, un D et un X rouge apparaîtront sur la carte, et l'on vous demandera de choisir d'aller éliminer l'un ou l'autre. Sachez que si vous éliminez Dwayne, vous passerez à côté d'une amitié sincère et d'une escorte de deux types armés qu'il pourrait vous fournir durant vos missions s'il vous apprécie fortement (75% d'amitié). Mais ce n'est pas tout. Vous laisserez en vie Playboy X et ne pourrez obtenir son bel appartement en guise de planque supplémentaire. Et puis entre nous, on sent bien que Niko est plus proche d'un Dwayne que d'un Playboy, comme il le dit lui-même à Dwayne durant une conversation : ils se ressemblent. A vous de voir maintenant, en sachant que tuer Dwayne n'influera pas dans l'obtention des 100% du jeu, mais ne vous apportera rien de spécial. Pour nous, le choix a été vite pris...

Toutefois, libre à vous bien sûr de choisir qui éliminer (si vous souhaitez voir les deux séquences, désactivez la sauvegarde automatique afin que rien ne soit enregistré suite au meurtre de votre cible, puis chargez à nouveau la partie au moment du choix entre les deux personnages pour aller éliminer l'autre). Si vous désirez abattre Dwayne, rendez-vous simplement chez lui pour d'abord faire face à son pauvre garde armé d'une batte, puis approchez de Dwayne qui attend son heure dans sa cuisine pour en finir (utilisez le pistolet pour déclencher une cinématique lorsque vous tirerez). Si vous souhaitez plutôt éliminer Playboy X, rendez-vous chez lui, puis éliminez ses hommes armés avant de le poursuivre en sautant sur le toit d'en face. Partez à gauche pour emprunter la cage d'escalier et descendre jusqu'en bas. Vous l'apercevez en train de courir dans la rue et de tourner dans une ruelle sur la droite, tandis qu'une voiture remplie de types armés tente de vous arrêter. Evitez-la ou faites-la exploser, puis tournez dans la ruelle qu'a empruntée votre cible. Cet endroit s'avère être en réalité une impasse, et vous aurez tout le loisir de mettre fin aux jours de Playboy X. Ce choix vous donne donc accès à son luxueux appartement et vous pouvez désormais sortir faire la bringue avec votre nouveau pote Dwayne.

HARBORING A GRUDGE

Après avoir rempli la mission "Have a Heart", Packie vous appelle pour vous proposer des missions. Cette première mission consiste à aller récupérer un camion rempli de drogue, pour ensuite le conduire dans une planque. Commencez donc par vous rendre avec Packie à l'entrepôt indiqué. Une fois arrivé, Packie expose son plan, vous aurez à le suivre jusque sur le toit, en grimpant sur les piles de poutres et en vous déplaçant le long d'un rebord après vous y être suspendu. Une fois sur le toit, une nouvelle séquence se déclenche, vous devez éliminer un maximum de mafieux de cette distance avec votre fusil à lunette de préférence, ou bien de manière plus barbare en sautant au sol pour les abattre au fusil à pompe ou une autre arme tout aussi sympathique.
Le plus sûr restant de les éliminer d'en haut (attention à l'homme près du bateau que l'on a tendance à oublier sur la droite), descendez vers le camion après avoir tué le maximum de types, en vous préparant à en affronter quelques-uns supplémentaires dans le garage. Un homme sortira du bureau de gauche, dans lequel vous pourrez récupérer une mallette de soins accrochée au mur. Une fois les gardes abattus, montez dans le camion en attendant que Packie fasse de même, puis rejoignez la destination qu'il vous indique.

FINAL INTERVIEW

Francis vous demande de vous occuper de faire taire un avocat. Commencez par vous rendre dans un cybercafé, comme indiqué. Regardez vos mails et lisez celui de Francis. Cliquez alors sur le lien du site de cabinet d'avocats, puis cliquez sur "carrières", pour ensuite envoyer votre CV en bas de page. Une fois que le CV de Niko est apparu, faites défiler vers le bas pour confirmer l'envoi, puis déconnectez-vous. Le numéro des avocats va alors s'ajouter à votre répertoire. En sortant du cybercafé, voua aurez rempli la première partie de la mission, Niko va prévenir Francis. En attendant que le cabinet d'avocats vous appelle pour vous donner un rendez-vous le lendemain midi, profitez-en pour vous dégoter un costume dans un des magasins Perseus, car il sera nécessaire pour l'entretien... Selon leurs heures d'ouverture, le cabinet mettra plus ou moins de temps à vous rappeler, puis lorsque le rendez-vous sera pris, Niko confirmera tout cela à Francis. A vous de voir comment vous souhaitez tuer le temps en attendant l'heure du rendez-vous, en sachant que vous pouvez également piquer un somme dans une de vos planques, ce qui accélérera le temps de 6h. Attention toutefois à ne pas louper l'heure de l'entretien !

Une fois sur place, avancez sur la flèche jaune pour sonner à l'interphone. Si vous êtes habillé comme il se doit, vous pourrez entrer. Rejoignez alors l'accueil pour suivre la réceptionniste jusqu'à Goldberg. Entrez dans son bureau pour commencer l'entretien, puis lorsque cela sera possible, levez-vous et tuez-le, au couteau de préférence, pour ne pas éveiller de soupçons en récoltant les deux étoiles de recherche. Quittez les lieux de manière simplissime en tirant sur la fenêtre qui se trouve derrière lui, puis en sortant par celle-ci. Si vous choisissez le chemin classique, sachez qu'une fois arrivé dans le hall, les portes par lesquelles vous étiez entré sont maintenant verrouillées. Il vous faudra alors partir sur la gauche après la réception pour trouver des escaliers et une porte de sortie au bas de ces derniers. Volez ensuite une voiture et ramenez le dossier à Francis, une fois débarrassé de votre indice de recherche.

HOLLAND NIGHTS

Francis a encore besoin de vos services car il souhaite se débarrasser d'un dealer gênant. Rendez-vous donc dans un premier temps au H.L.M. de East Holland indiqué sur le radar, puis vous appellerez Francis une fois sur place. Il vous recommande de ne pas vous faire remarquer avant d'avoir atteint l'étage (Floor 2), en empruntant l'un des escaliers évoqués par Francis précédemment. Avancez en éliminant les collègues de Clarence et en suivant sa trace sur le radar (il devrait monter), jusqu'à atteindre ce dernier sur le toit de l'immeuble. Vous pourrez alors choisir entre l'épargner ou l'éliminer, en sachant qu'il ne vous proposera qu'une mission ridicule plus tard. Le destin que vous choisirez pour Clarence n'aura aucune influence dans l'obtention des 100% du jeu. Notez que si vous mettez trop de temps à atteindre votre cible, celle-ci descendra alors dans la rue pour filer en voiture avec des membres de son gang. Il sera difficile de le laisser en vie dans ce cas-là, car vous devrez stopper la voiture, et c'est souvent en la faisant exploser que l'on y parvient.

LURE

Après avoir retrouvé Francis au sud de la carte, il vous demande une dernière faveur... Allez donc chercher les munitions pour le fusil dans la voiture indiquée sur la carte, puis conduisez-la jusqu'à l'appartement de votre cible. Niko appelle alors Francis qui lui apprend que le dealer se trouve au troisième étage du bâtiment situé à votre droite. Sortez donc de la voiture pour rentrer dans l'immeuble de gauche et pour monter tout en haut. Placez-vous sur la flèche jaune, l'endroit d'où vous allez abattre le type. Malheureusement, Niko ne pourra viser correctement l'homme, qui reste assis dans son fauteuil... Il va falloir l'attirer. En zoomant sur l'écran de son téléphone situé à côté de la télévision, vous pouvez relever le numéro 545-555-0122. Vous avez compris. Il suffit de lui passer un coup de fil afin qu'il se lève pour répondre et l'abattre durant ce laps de temps. Autre alternative : tirez dans sa parabole pour qu'il s'approche de son écran et qu'il essaie de régler l'image... Sortez enfin de l'immeuble pour valider la mission.

PORTRAIT OF A KILLER

La deuxième mission de l'Union Liberty Paper consistera à trouver un homme via la base de données de la police et à... L'abattre. Et c'est encore Niko qui doit faire le sale boulot de tout le monde... En sortant, vous recevez la photo du type en question sur votre portable. Commencez par dégoter une voiture de police en appelant le 911, en la volant et en baissant votre indice de recherche. Une fois le calme revenu, entrez dans l'ordinateur de la police et consultez les archives, pour ensuite effectuer une recherche par photo. L'ordinateur se connecte à votre téléphone et la photo reçue par mms apparaît alors. Validez, puis l'ordinateur lance une recherche, pour bientôt trouver Adam Dimayev, la cible à abattre. Sélectionnez "Trouver" pour obtenir un itinéraire à suivre sur le radar, vous menant droit vers votre homme. Préparez-vous à prendre part une fois de plus à un bon petit carnage... C'est pourquoi un gilet pare-balles et des munitions seront les bienvenus !

Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez un entrepôt gardé sur plusieurs niveaux par des types armés avec des flèches rouges au-dessus de la tête. Commencez par vous tenir derrière le muret situé à l'opposé de vos ennemis, puis accroupissez-vous pour ensuite sortir votre fusil à lunette, afin d'avoir une bonne vue sur les hommes armés. Abattez-en le plus possible, puis une fois le nombre d'ennemis réduit (regardez les points rouges disparaître au fur et à mesure sur votre radar), approchez l'endroit pour éventuellement vous occuper d'un ou deux récalcitrants. D'ici, envoyez quelques grenades à l'étage du dessus, en vous plaçant bien dans l'axe de vos cibles (grâce au radar). Si le lancer est bon, vous verrez encore quelques points rouges disparaître. Montez à l'échelle pour rejoindre l'étage et éliminez les gardes restants, pour enfin grimper sur les containers et rejoindre Adam sur le toit afin de lui régler son compte facilement.

DUST OFF

Pour cette nouvelle mission de l'U.L.P., vous aurez pour objectif de vous emparer d'un hélicoptère... Avant cela, il va vous falloir vous rendre au point indiqué (avec une voiture rapide, si possible), puis écouter les directives du boss de U.L.P. Dès que vous roulez sur la flèche jaune, l'hélico décolle et votre première tâche sera de le suivre jusqu'à sa destination. Il n'est pas bien compliqué de suivre l'hélicoptère, en tout cas bien moins que lors d'une mission ultérieure où vous aviez eu à suivre le métro... Contentez-vous de longer la côte la plupart du temps, en sachant que l'hélico atterrira sur un quai au milieu/ouest d'Algonquin. Attendez que les hommes sortent de l'appareil et que le point devienne bleu pour avoir la possibilité de le voler, mais occupez-vous des types armés qui vous en empêcheront (à distance avec le fusil à lunette, de préférence). Eliminez également les hommes qui s'entretiennent près de l'hélico si vous le souhaitez, puis entrez rapidement à l'intérieur, comme vous le faites habituellement pour les voitures. Appuyez sur la gâchette d'accélération pour prendre de la hauteur et poussez légèrement le stick gauche vers le haut pour avancer. Il vous faut poser l'appareil au niveau du point indiqué en jaune. Suivez les indications affichées à l'écran pour piloter au mieux l'appareil et le poser au bon endroit. Une fois la tâche effectuée, une séquence se déclenche à la suite de laquelle la mission sera clôturée.

PAPER TRAIL

Il s'agit de la suite de la mission précédemment effectuée pour U.L.P. Pour y accéder, vous devez attendre que l'agent vous appelle, puis aller chercher Little Jacob à l'endroit indiqué sur la carte. Montez donc dans l'hélico dans lequel il vous attend, ce qui déclenchera une séquence. Décollez ensuite pour vous lancer à la poursuite de votre cible. Il n'est pas recommandé de voler trop haut mais plutôt de vous tenir légèrement plus haut que lui, lorsque vous le rattraperez. Tout d'abord, prenez un peu d'altitude et inclinez le stick gauche vers l'avant, histoire de prendre de la vitesse pour rattraper l'hélicoptère ennemi. Lorsque vous le verrez, ne le perdez pas de vue, en sachant qu'il va zigzaguer entre les buildings. Vous n'êtes pas obligé de faire pareil, mais tâchez de lui coller au train jusqu'à ce qu'il passe sous le grand pont (là non plus, si vous ne le sentez pas, passez par-dessus celui-ci). A partir de là, Jacob pourra lancer une roquette si vous parvenez à vous tenir à la même hauteur que votre cible. Ce ne sera qu'au bout de trois tentatives que votre copilote réussira à détruire l'hélico ennemi. Il ne restera plus alors qu'à ramener l'hélicoptère et Jacob à l'endroit marqué sur la carte, en vous posant le plus délicatement possible sur la flèche jaune...

WASTE NOT WANT KNOTS

Après la séquence, il va vous falloir emmener Packie et deux autres de ses collègues à la décharge indiquée sur la carte. Trouvez donc une voiture à 5 portes afin de pouvoir transporter tout le monde, puis gagnez votre destination. Une fois sur place, suivez Packie et ses hommes en franchissant les grillages, et préparez-vous à affronter toute une bande de mafieux. Vous aurez de quoi vous tenir à couvert derrière les nombreuses structures présentes ici, mais tâchez de surveiller vos équipiers, en prenant garde à ce qu'aucun ne succombe. Une fois le secteur nettoyé, il sera temps d'entrer dans l'entrepôt pour continuer à faire le ménage (vous trouverez une trousse de soins devant la porte). Même principe ici : éliminez les types armés tout en surveillant vos collègues... Pensez à envoyer quelques grenades pour ratisser les lieux plus rapidement... Une fois que le calme semble être revenu, montez les escaliers métalliques, méfiez-vous des éventuels survivants, puis allez récupérer le sac d'argent dans le bureau. Il va falloir maintenant repartir en sens inverse, une flopée de nouveaux ennemis vient d'apparaître. Profitez de votre position haute pour en liquider un maximum avec l'arme de votre choix, puis filez par les portes de gauche, et non celles par lesquelles vous étiez entré. Il va s'ensuivre une petite séquence aquatique, où vous devrez gagner le point bleu apparu derrière le bâtiment, au bout du ponton, plongez et rejoignez le bateau indiqué à la nage, pour y attendre Packie. Pilotez le bateau comme vous le faites pour les voitures, afin de ramener votre ami au niveau de la flèche jaune. Peu après cette mission, Packie vous enverra le numéro de sa soeurette, pour que vous la sortiez un peu...

THREE LEAF CLOVER

Suite à la mission précédente, Packie ne va pas tarder à vous rappeler et vous demandera de vous dégoter un costard cravate et des chaussures neuves avant de le rejoindre. Conseil d'ami : pensez à vous refaire un arsenal en béton également... Vous ferez la connaissance de ses frères, puis vous partirez braquer la Bank of Liberty, après avoir "emprunté" une voiture 5 portes une nouvelle fois... Une fois arrivé à destination, entrez dans la banque pour déclencher une séquence digne des plus grands films de braquage, nous faisant bientôt comprendre que cette mission que vous allez devoir vous farcir n'a rien d'un job de fillette... Lorsque vous reprenez le contrôle de Niko, franchissez la porte sur votre droite, pour descendre les escaliers et bientôt récupérer l'argent dans le coffre. Une nouvelle séquence se lance, il vous faut avancer quelque peu pour qu'une autre cinématique nous montrant l'arrivée en masse des forces de l'ordre se

déclenche. A partir d'ici, vous aurez à suivre Packie et Derrick tout en vous frayant un chemin à travers les nombreux policiers. Commencez par dégager la sortie de la banque, pour ensuite filer à droite, tout comme vos deux compères qui vont s'engouffrer dans la ruelle. L'objectif de cette partie de mission sera en fait d'éliminer en priorité les flics marqués d'une flèche rouge au-dessus d'eux (et représentés par des points rouges sur le radar), pour qu'une fois ces derniers liquidés, vos équipiers courent vers le prochain secteur à dégager. N'hésitez pas à faire usage des grenades et faites sauter les réservoirs d'essence des véhicules de police pour semer davantage le chaos chez vos ennemis.

Après avoir passé quelques rues de cette manière, vous finirez par vous retrouver dans une sombre allée, ce qui déclenchera par la même occasion une cinématique nous montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Suivez alors Packie et Derrick dans le métro, tout en éliminant les policiers qui se dresseront devant vous. De la même manière que dans la rue, vous aurez à éliminer tous les hommes marqués en rouge pour pouvoir poursuivre dans le secteur suivant. Packie va bientôt décider de s'enfuir par les rails du métro. Courez donc dans la même direction qu'eux en couvrant vos arrières jusqu'à atteindre une flèche jaune vous demandant de remonter dans la rue. Avant de monter la première série d'escaliers, ramassez la trousse de premiers soins située sur la droite, puis continuez à monter jusqu'à la porte grillagée. En sortant du métro, filez dans le 4x4 que vous trouverez garé sur la droite, près des cabines téléphoniques. Il vous reste à effacer votre indice de recherche de 3 étoiles (rejoignez le Pay'n'Spray le plus proche) pour pouvoir ensuite amener Packie et Derrick chez eux. C'est ainsi que la mission se clôture, vous offrant ainsi au final la coquette somme de 250 000 $ et vous permettant d'ici peu d'accéder aux missions de Gerry et Derrick...

A LONG WAY TO FALL

Il s'agit de la première mission que vous assignera Ray Boccino, le type rencontré avec Packie à la fin de la mission "Harboring a Grudge". Il vous proposera du travail une fois la mission "Waste not want knots" terminée. Après votre première rencontre officielle avec Ray, rejoignez les H.L.M. de Galveston en suivant le point indiqué sur la carte, afin d'aller trouver un certain Teddy Benavidez... En cours de route, Ray vous envoie une photo du bras droit de votre cible : un certain Alonzo, portant un long tee-shirt numéroté 72. Il va falloir le trouver en premier et le faire parler. Une fois sur place, avancez de quelques dizaines de mètres pour trouver Alonzo, approchez pour déclencher une séquence. Braquez-lui ensuite votre arme pour le faire parler. Lorsqu'il vous donnera les infos, vous pourrez le tuer afin qu'il n'aille pas prévenir Teddy, mais attention toutefois, car les types qui vous entourent sont armés... Courez alors dans l'immeuble indiqué par Alonzo, puis allez trouver l'ascenseur situé à l'opposé de l'entrée, afin de monter au 19ème étage.

Si vous n'avez pas tué Alonzo, vous le verrez prévenir Teddy de votre arrivée. En sortant de l'ascenseur, commencez par éliminer les types sans vous poser de question, puis contournez ce couloir rectangulaire pour nettoyer le secteur. Vous trouverez les escaliers menant au 20ème au centre du couloir, ainsi qu'une trousse de secours à cet endroit. Eliminez les hommes qui s'y trouvent et montez les escaliers. Faites de même ici, en ratissant les quatre coins du bâtiment et en montant les escaliers au centre, après avoir éliminé deux autres hommes qui vous attendent sur les marches, et avoir récupéré éventuellement une nouvelle trousse de soins. Vous voici à l'étage de votre cible. Avancez sur le marqueur jaune, vous aurez 3 hommes à exécuter dans le salon de Teddy. Une fois les gars hors d'état de nuire, avancez jusqu'à la cuisine (dans laquelle vous trouverez une trousse de soins) pour déclencher une séquence. Teddy va s'enfuir vers le toit de l'immeuble. Montez alors les escaliers en éliminant sa clique qui se tient sur les marches, une fois sur le toit, abattez un homme supplémentaire pour enfin arriver face à Teddy et ne lui laisser aucune chance d'en réchapper.

TAKING IN THE TRASH

Allez récupérer le trashmaster situé juste de l'autre côté du restaurant de Ray, une séquence se déclenchera. Vous voici maintenant en tenue d'agent d'entretien et il vous faut conduire le camion au premier point indiqué, Chinatown. Arrêtez-vous sur la marque jaune, et attendez que Tuna et Johnny s'occupent des sacs. Ouvrez le compacteur d'ordures avec le bouton indiqué lorsqu'on vous le demande, puis repartez vers le deuxième point lorsque vos deux équipiers sont prêts. Mêmes consignes ici, à la différence que les choses vont se gâter au moment de repartir. Vous serez pris en chasse par une voiture. Votre but sera de rejoindre le dernier point indiqué en alliant vitesse et prudence dans votre conduite, malgré le fait qu'il soit difficile de rouler à vive allure avec un tel engin...

MELTDOWN

Luca et les autres qui vous ont accompagné pour la mission précédente n'ont pas pu se retenir de détourner une partie des diamants destinés à Ray. Voilà qui est bien triste pour Luca, car c'est Niko qui va devoir lui faire la peau, à lui et ses hommes... Dans l'immédiat, filez vers le point indiqué, à Castle Garden City. Lorsque Luca et ses hommes prennent la fuite, poursuivez-les avec la Banshee dans laquelle Niko monte automatiquement, sans leur tirer dessus, car Luca doit rester en vie pour le moment. Contentez-vous juste de suivre la voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un parc, suite à un accident. Vous pourrez tuer les 3 membres indiqués en rouge sur le radar (au sniper, vous avez le temps), puis il vous restera à trouver Luca dans les toilettes publiques. Il sera caché derrière l'une des portes verrouillées. Tirez sur les serrures pour ouvrir chaque porte et finir par faire face à Luca. Tuez-le, récupérez les diamants, puis vous appellerez Ray automatiquement. Un rendez-vous sera convenu entre vous et lui pour la remise des diamants, sur le pont indiqué en jaune.

MUSEUM PIECE

Autant vous prévenir tout de suite, mieux vaut être bien armé et protégé avant de débuter cette mission... Après la séquence où Ray accepte de se renseigner sur l'homme que recherche Niko, Florian Cravic, vous devrez en contrepartie vous occuper de l'échange des diamants de Ray. Rejoignez Johnny qui vous attend au point indiqué en bleu, puis suite à la séquence nous montrant un échange qui tourne au vinaigre, vous aurez à vous échapper du musée. Comme indiquée sur le radar, la sortie se trouve au-dessous de vous. Il vous faut donc commencer par abattre tous les hommes se trouvant à votre hauteur et de chaque côté, puis rejoindre les escaliers qui se trouvent à l'opposé de votre position.
Profitez du fait d'être en hauteur pour sniper quelques ennemis en bas, et méfiez-vous de ceux qui réapparaissent à votre niveau lorsque vous approchez des escaliers. Avant de les descendre, soyez sûr d'éliminer quelques hommes supplémentaires se trouvant au bas des marches et au-dessus de vous, pour aller ensuite récupérer le gilet pare-balles sur le bureau de gauche. Frayez-vous un chemin jusqu'à la double-porte en éliminant les hommes, puis avancez ensuite dans le prochain secteur avec encore quelques types à descendre. Vous trouverez au bas des marches une trousse de soins accrochée sur le mur d'en face, puis les hommes d'Isaac qui vous attendent sur la droite. Tuez-les pour vous emparer d'une des voitures et les semer. Une fois ceci effectué, vous réussissez la mission, sans savoir qui est en possession des diamants et de l'argent...

NO WAY ON THE SUBWAY

Ray vous présente Phil et ils vous demandent tous les deux d'aller vous occuper du gang des Lost, se trouvant à l'angle de Vauxite et de Exeter, dont le lieu est bien sûr indiqué sur la carte. Suite à la séquence, enfourchez la moto et suivez-les. Ils vont descendre sur les rails du métro. Faites demi-tour pour vous retrouver dans le bon sens et collez-leur au train en tentant d'en abattre un (il ne semble pas que vous puissiez vaincre les deux motards d'un coup dans ce secteur, l'autre restant invincible pour le moment). Attention aux trains qui passent ! Tâchez de rester sur la file de droite, car il est toujours dérangeant de se prendre en pleine face un train que l'on n'a pas vu arriver en restant sur la gauche, nous obligeant ainsi à recommencer la mission... Lorsque vous sortirez de cet enfer (par un chemin sur la gauche), continuez la course-poursuite pour tenter d'éliminer définitivement le ou les motards restants, une fois revenu sur le bitume.

WEEK-END AT FLORIAN'S

Ray ne tarde pas à vous appeler pour vous informer qu'il sait où se trouve quelqu'un qui connaît Florian Cravic. Il s'agit d'un dénommé Talbot Daniels. Niko va automatiquement appeler son cousin dans la foulée et vous aurez à le récupérer au niveau du point bleu indiqué.
Une fois qu'il est avec vous, dégotez une 5 portes pour aller trouver Talbot et engagez une séquence automatique une fois près de lui. Montez ensemble dans la voiture, il vous guidera lorsque vous devrez tourner aux intersections que vous atteindrez. Il vous mène finalement au repère de Florian, il ne vous reste plus alors qu'à suivre la séquence, à la suite de laquelle une nouvelle cible est désignée dans l'esprit de Niko : Darko Brevic. Peu après cette mission, Bernie Crane vous appellera pour vous proposer du boulot...

LATE CHECKOUT

Ray Boccino vous demande de régler son compte à Issac, qui le fait sortir de ses gonds. Commencez par vous rendre à l'hôtel Majestic en étant armé jusqu'aux dents. Dès lors, vous aurez deux options pour rejoindre le toit de l'immeuble, là où se trouve Isaac (deux autres hommes sont également à abattre et sont situés plus bas, tous les trois sont indiqués par des points rouges sur le radar).

En passant par l'ascenseur, de manière classique donc, il faudra être prêt à affronter le maximum d'ennemis prévus pour vous barrer la route. En sortant de l'ascenseur, utilisez une ou deux grenades pour semer d'emblée la pagaille dans le couloir et vous débarrasser de quelques ennemis en un clin d'oeil. Il vous faudra rejoindre le bout du couloir pour emprunter les escaliers de droite, ceci en ayant bien sûr nettoyé le secteur. En haut des marches, éliminez un garde pour franchir la porte de droite, trouvez une horde de gars armés juste derrière la double-porte. Envoyez-les dans l'autre monde en restant bien à couvert et en leur faisant goûter à vos grenades, puis allez ensuite au fond à droite, dans la cuisine, pour éliminer un autre garde et une des trois cibles à supprimer. Empruntez ensuite la première série d'escaliers qui surplombent l'entrée de la cuisine, pour remarquer sur votre radar que la deuxième cible se trouve à ce niveau, derrière cette double-porte blanche. Ouvrez-la sans crainte et occupez-vous du type sans défense. Montez enfin les dernières marches pour vous retrouver au sommet, en ayant pris soin de ne pas vous faire surprendre par les types qui vous attendent. Vous trouverez Isaac dehors, protégé par quelques hommes à abattre au préalable. Une fois Isaac tué, vous devrez filer de cet hôtel. La meilleure option qui s'offre à vous consiste à prendre les escaliers se trouvant sur votre gauche lorsque vous étiez sorti de la baie vitrée pour abattre Isaac (tandis qu'un gilet pare-balles est posé au sol sur la droite). Eliminez les quelques hommes qui vous attendent sur cette surface avant de descendre les marches, puis une fois seul, vous pourrez vous diriger vers une nacelle située un peu plus loin, sur la droite.
Celle-ci vous mène au bas de l'immeuble, vous n'avez plus qu'à filer en voiture en faisant baisser votre indice de recherche.

Si vous désirez réussir cette mission avec plus de facilité, allez directement emprunter la nacelle évoquée à la fin du paragraphe précédent, et qui sera située de l'autre côté du bâtiment (déclenchez tout de même la séquence où Niko entre dans l'hôtel, puis ressortez et faites le tour du bâtiment, pour trouver la nacelle dans un recoin, derrière les grillages). En montant via la nacelle, vous atteindrez rapidement le toit sur lequel se tient Isaac. Tenez-vous sur les dernières marches les plus hautes, puis visez au sniper la bouteille de gaz rouge située au niveau du groupe, pour déclencher une petite séquence où tout explosera et où on verra Isaac se faire flamber. Une fois cet homme mort, vous aurez à vous occuper des deux autres, mais en descendant cette fois par les escaliers de la baie vitrée. De votre hauteur, abattez les hommes qui vous attendent plus bas et entrez dans la chambre située au bas de la première série de marches pour éliminer la deuxième cible. Sous la deuxième série d'escaliers sera située votre dernière cible, dans la cuisine. Remontez ensuite sur le toit pour vous échapper par la nacelle en suivant la même procédure que celle évoquée à la fin du paragraphe précédent... Suite à cette mission, Ray appellera Niko et les missions de Phil Bell deviennent alors disponibles.

ACTIONS SPEAK LOUDER THAN WORDS

Pour la première mission de Gerry, vous aurez pour tâche de récupérer une bombe posée dans une ruelle étroite et indiquée par un point bleu sur votre carte. Une fois en possession de cet objet, Niko appelle automatiquement Gerry pour connaître la suite des directives. Cela consiste à aller placer la bombe dans la voiture de Tony Black, dont l'emplacement vous est maintenant indiqué sur la carte. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de celle-ci, placez-vous à l'arrière pour appuyer sur le bouton indiqué et y poser la bombe. Entrez alors dans une voiture et rejoignez la marque jaune non loin d'ici, pour attendre l'arrivée des Ancelotti. Suivez la voiture en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer, puis une séquence se déclenchera lorsqu'ils atteindront la zone industrielle. Roulez enfin jusqu'au point jaune apparu, puis appelez Gerry pour ensuite choisir "Explosion" sur votre téléphone. Le reste de la mission consistera à sortir de votre voiture pour éliminer les Ancelotti restants (au sniper) et à quitter les lieux pour perdre votre indice de recherche (vous avez un "Pay'n'Spray" juste à côté).

I NEED YOUR CLOTHES, YOUR BOOTS, AND YOUR MOTORCYCLE

Vous voici déguisé en Albanais pour cette mission des plus classiques, où vous devrez abattre un homme durant une course-poursuite à moto. La cible est Frankie Garone, un membre de la famille Ancelotti. Commencez par aller récupérer une moto au niveau du point bleu non loin de là, puis suivez le chemin indiqué par le GPS jusqu'à destination. Suite à la séquence, ne tardez pas à vous lancer à la poursuite de Frankie, pour engager une assez longue course durant laquelle il faudra lui coller au train un maximum. N'essayez pas de lui tirer dessus d'ores et déjà, mais concentrez-vous sur le pilotage de votre bolide. Une fois que vous aurez dû effectuer un virage extrêmement serré vers la droite et que vous sortirez d'un chemin de terre suivi d'un tremplin, vous aurez plus de liberté pour faire chuter Frankie et l'achever ensuite, concluant ainsi la mission.

SMACKDOWN

Pour cette première mission qui vous sera assignée par Derrick, un autre frère McReary, commencez par vous emparer d'une voiture de police (à gauche en sortant du parc, ou composez le 911), puis après avoir perdu votre étoile de recherche éventuelle, entrez dans l'ordinateur de la police. Choisissez de consulter les archives, puis recherchez par nom. Entrez alors "SLIGO", puis ajoutez sa position sur votre GPS. Rendez-vous au niveau du Burger Shot dans lequel il se trouve, en gardant la voiture de police, comme vous le demande Derrick. Placez la voiture de police face à la route pour éviter de faire un créneau au moment de vous lancer à la poursuite de Sligo. Ne le lâchez pas d'une semelle, en sachant qu'il va emprunter de nombreux chemins vicieux pour tenter de vous semer. Mais avec vos talents de pilotage acquis au cours des missions, ce n'est sûrement pas lui qui réussira à semer Niko Bellic ! Lorsqu'il s'arrête devant sa maison, il vous reste à éliminer tous les membres du gang qui se trouvent à l'intérieur (un ou deux sont à l'extérieur). Pensez à appeler les renforts de Dwayne si vous en avez la capacité (avoir au moins 60% de taux d'amitié avec lui), et abattez les hommes situés devant la maison avec le sniper.
Entrez ensuite dans la maison pour déclencher le carnage que vous souhaitez, mais aucun ne doit en réchapper ! Suite à cela, il restera à perdre l'indice de recherche pour boucler la mission. Une fois celle-ci terminée, vous recevrez bientôt un sms de Ray vous indiquant votre nouvelle planque sur Alderney...

BABY-SITTING

C'est grâce à cette mission que vous allez pouvoir acquérir un lance-roquettes et que vous aurez ensuite la possibilité d'en acheter dans toutes les armureries de Liberty City. Après la séquence avec Derrick, rejoignez le point indiqué en bleu pour trouver le bateau de Kim. Suivez-le ensuite pour bientôt le voir se faire assaillir par une bande de bateaux ennemis. Il faudra protéger Kim au maximum en tentant de réduire leur nombre avec votre pistolet-mitrailleur dans une main et le volant dans l'autre (faites exploser leur moteur). La tâche pourra s'avérer difficile, surtout de nuit, car si vous ne parvenez pas à exploser deux ou trois de ces bateaux noirs rapidement, d'autres pourraient venir en renfort et tuer Kim en un rien de temps. Si vous parvenez à avancer tout en éliminant quelques bateaux, il sera temps de vous occuper de l'hélicoptère. Lâchez alors les commandes du hors-bord pour viser avec le lance-roquettes et en envoyer une en plein sur l'hélico. Reste encore à éliminer les ennemis qu'il reste à proximité de Kim. Pensez aux roquettes... Il vous restera enfin à suivre Kim jusqu'à destination.

TUNNEL OF DEATH

Derrick demande à Niko qu'il élimine un ancien collègue allant être transféré dans une autre prison, en lui expliquant que c'est l'occasion où jamais. Packie ne va pas tarder à vous appeler ensuite pour vous expliquer la suite des directives et vous proposera son aide. Suite à l'appel, commencez par aller récupérer le camion dont vous parle Packie, indiqué par la marque bleue. Une fois à l'intérieur, Niko rappelle Packie et celui-ci vous explique que vous allez devoir vous rendre dans le Booth Tunnel et le bloquer, pour que tout ceci ait l'air d'une évasion. Rejoignez le tunnel en suivant le tracé jaune, puis une fois arrivé, vous apercevrez deux marqueurs. Cela signifie que vous devez placer le camion en travers, de manière à bloquer totalement la circulation. Lorsque la police arrive, occupez-vous d'elle sans toucher à Aiden, comme vous le demande Packie. Une fois tous les points rouges disparus de votre radar, volez le fourgon et rejoignez l'endroit peu fréquenté qui apparaîtra en jaune, seulement après avoir perdu vos étoiles de recherche. Pour y parvenir, forcez le passage droit devant vous, puis il sera tout à fait possible que vous perdiez votre indice de recherche avant même d'être sorti du tunnel. Bon courage... Arrivé à l'endroit peu fréquenté, une cinématique se déclenche, et Aiden croit que vous êtes en train de le sortir de là... Quel naïf ! Conduisez prudemment jusqu'aux falaises indiquées sur le GPS, pour que vous lui régliez son compte une fois arrivé là-bas.

HATING THE HATERS

Bernie vous propose comme première mission de vous occuper d'un type qui ne cesse de le suivre lorsqu'il fait son footing. Vous acceptez de l'aider et il vous faut vous rendre en voiture à Middle Park, indiqué en jaune sur la carte. Une fois là-bas, Bernie va commencer son footing, vous devrez courir derrière-lui en restant à une vingtaine de mètres, sans vous rapprocher trop près. Lorsque votre ami passera sous le petit pont, l'homophobe est bien là à l'attendre pour l'agresser. Lorsque la séquence se termine, suivez-le vers les escaliers de droite, puis volez l'autre scooter disponible. Poursuivez-le quelques minutes jusqu'à pouvoir réellement le toucher avec votre arme et le liquider (peu après qu'il soit revenu dans le parc). Retournez alors chercher Bernie au point bleu afin de l'amener à la destination souhaitée...

UNION DRIVE

Pour cette deuxième mission de Bernie, vous aurez à liquider ceux qui font chanter Bryce. Descendez dans la rue pour

vous emparer de la Turismo garée sur votre gauche, car celle-ci sera parfaite pour la tâche à accomplir. Récupérez Bernie et filez vers le point jaune. Une séquence se déclenche, à la suite de laquelle une course-poursuite s'engage. Comme souvent, il n'est pas nécessaire de s'acharner à leur tirer dessus car ils semblent invincibles pour le moment. Contentez-vous de suivre ce bolide avec le vôtre, et sachez que cette poursuite sera loin d'être des plus tranquilles... Vous allez peut-être devoir vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à coller au train de cette Super GT jusqu'au bout. Elle fonce comme une fusée et il vous faudra faire de même, mais la vicieuse sème souvent le trouble sur son passage, renversant les voitures et roulant à contresens.
Si vous parvenez à la suivre une bonne minute, vous verrez une voiture de police la prendre en chasse. Ce ne sera qu'une minute après environ, qu'elle va percuter un rebord et que vous pourrez aller librement abattre les deux hommes se trouvant à l'intérieur, avant de ramener Bernie chez lui.

BUOYS AHOY

Bernie ne tarde pas à vous envoyer un sms après la mission précédente, mais il s'agit juste à première vue de passer un petit moment de détente en bateau... Une fois à l'intérieur de l'appareil, pilotez jusqu'au point indiqué, vers la côte de Firefly Island. Lorsque vous commencez à observer le paysage, vous apercevez trois Russes sur un bateau qui ne vont pas tarder à vous tirer dessus. Vous avez compris la suite... Commencez à les poursuivre sans forcément zigzaguer comme ils le font, puis après quelques minutes ils atteindront la terre ferme. C'est là que vous pourrez les abattre après les avoir retrouvés un par un dans le parc. Aucune réelle difficulté ne devrait vous freiner dans cette mission. Aussi, lorsque les trois Russes ont été éliminés, revenez vers Bernie pour conclure la mission. Suite à cette dernière, Bernie vous passe un coup de fil pour vous remercier de l'avoir sauvé et vous offre en cadeau la voiture de Bryce. Ne refusez pas ce présent, car non seulement il s'agit de l'une des meilleures voitures du jeu, mais en plus cette mission devra être validée pour accomplir les 100% du jeu (même si vous ne voyez pas votre pourcentage augmenter pour autant suite à cette mission). Allez donc récupérer cette Infernus derrière le bâtiment de Bernie pour vous empresser de la garer sur l'une de vos places réservées devant l'une de vos planques.

TRUCK HUSTLE

Vous accédez aux missions de Phil après avoir complété "Late Checkout", une mission de Ray Boccino évoquée plus haut. Pour sa première requête, Phil vous demande de vous emparer d'un camion bourré de drogue. Commencez par vous rendre au point indiqué, puis une séquence montrant l'arrivée du camion se déclenchera lorsque vous toucherez la flèche jaune. A partir de maintenant, tenez-vous à couvert et éliminez tout ce qui bouge ! Lorsque vous vous êtes chargé de la vingtaine de types et que vous pourrez vous rapprocher du camion, celui-ci va démarrer et commencera à partir. Courez après pour vous placer sur la flèche jaune et Niko s'accrochera à l'arrière. Appuyez alors à répétition sur le bouton indiqué pour que Niko grimpe peu à peu sur le toit du camion. Ne bougez plus lorsqu'il tourne dans un virage, mais continuez à progresser vers le toit dans les lignes droites. Une fois Niko couché sur le toit, il lui restera à ramper jusqu'à la cabine du conducteur. Attention également dans les virages, où la force centrifuge fera glisser Niko sur les côtés, risquant de le faire tomber. Ajustez votre position sur un côté avant un virage dont vous savez qu'il va vous faire glisser sur l'autre côté pour plus de sûreté, puis poussez le stick gauche vers l'avant dans les lignes droites. Niko va finalement parvenir à la cabine, une séquence se déclenchera durant laquelle il s'empare de la place du conducteur. Il ne vous reste plus qu'à livrer le camion au manoir indiqué. Lorsque vous appelez Phil pour lui dire que vous avez livré le colis, il vous indiquera un endroit où se situe une cabine téléphonique. Si vous répondez au téléphone, un type louche vous proposera des assassinats à effectuer. Neuf missions seront disponibles de sa part et vous devrez toutes les effectuer pour espérer remporter les 100% du jeu. Vous débloquerez également les missions de Jimmy Pegorino.

BLOOD BROTHERS

Voici une de ces missions où Niko devra faire un choix entre épargner une personne et éliminer l'autre. Ici, c'est Francis qui vous demande de vous occuper de son propre frère, Derrick. Il vous demande de vous poster sur le toit d'un immeuble et d'abattre son frère pendant qu'ils discuteront dans le parc. Derrick, qui sent gros comme une maison que son frère lui tend un piège, vous appelle pour vous demander de tuer Francis ! Commencez par rejoindre le toit de l'immeuble en utilisant la nacelle des laveurs de vitres, que vous pourrez atteindre en grimpant sur les piles de planches et l'échafaudage. Placez-vous sur l'indicateur jaune apparaissant un peu plus loin, puis suite à la séquence, faites votre choix : éliminer Francis ou Derrick ? Cette décision n'influera pas dans l'obtention des 100% d'accomplissement de votre partie, mais sachez que tuer Francis vous ôte une aide concernant l'annulation de votre indice de recherche. En effet, par un simple coup de fil, il pourra plus tard vous aider à vous défaire de flics trop gênants... Enfin, lorsqu'il daigne bien répondre à votre appel... Laisser Derrick en vie n'apporte rien de plus. A vous de choisir maintenant entre laisser

en vie un policier véreux ou un alcoolique drogué plus "loyal"...

UNDERTAKER

Après un certain temps suivant la mission précédente, Packie va vous appeler pour que vous veniez assister à l'enterrement de son frère. Enfilez votre costume pour un tel événement, puis rendez-vous à l'église indiquée sur la carte. Ici, la séquence variera selon le frère que avez tué. Toutefois, vous vous ferez attaquer dans les deux cas en sortant de l'église. Occupez-vous des arrivants et de ceux qui surgiront bientôt en renfort avec ce dont vous disposez dans votre arsenal, mais vous ne devez en aucun cas faire exploser le corbillard, sous peine de devoir recommencer la mission. Une fois les mafieux tous éliminés, il vous faudra conduire le corbillard avec Packie jusqu'au cimetière. Vous serez une fois encore poursuivi par des types armés, et aurez à les semer, tout en prenant garde à ce que le cercueil ne tombe pas de la voiture, ce qui ferait aussitôt échouer la mission... Une fois au cimetière, une séquence de fin de mission se déclenche et Gerry ne tardera pas à vous appeler pour vous confier d'autres tâches...

I'LL TAKE HER...

Lorsque vous rendez visite à Gerry au pénitencier, il ne peut vous expliquer comme il le souhaiterait la mission qu'il veut vous assigner. En sortant, Niko appelle Packie qui vous explique l'objectif de votre job : kidnapper la fille du vieux Ancelotti. Suite au coup de téléphone, entrez dans le cybercafé le plus proche pour vous connecter au net et sur le site "AutoEroticar.com". Sélectionnez "voir véhicules", puis cherchez une Feltzer rose de 2003, avant de noter la tranche horaire durant laquelle vous pourrez contacter la fille. Le numéro de cette dernière sera alors automatiquement ajouté à votre répertoire. Déconnectez-vous, vous aurez bouclé la première partie de cette mission.

...I'LL TAKE HER

Pour déclencher la suite des événements, appelez la fille (nommée "fille de mafioso" dans votre répertoire) entre 08h00 et 21h00. Elle vous donnera alors rendez-vous chez elle. Allez-y de ce pas en rejoignant le point indiqué sur la carte, puis approchez-vous d'elle pour monter automatiquement dans le véhicule. Commencez par rouler vers la côte sud comme indiqué, puis lorsque cela vous sera demandé, changez de destination pour amener la fille jusqu'au nouveau point apparu. Elle va commencer à vous poser quelques problèmes en tentant de vous empêcher de rouler droit, mais rien de bien vraiment méchant, d'autant plus que Niko finira par assommer cette furie. Une fois arrivé à destination, un point jaune apparaît un peu plus loin et c'est là que vous devrez enfin livrer la fille d'Ancelotti pour boucler la mission. Packie ne tardera pas à vous rappeler pour vous demander de vous rendre à l'endroit où la fille est retenue pour la prendre en photo. Lorsque vous arrivez au bas de l'immeuble, entrez à l'intérieur pour monter au premier étage et entrer dans la pièce. Approchez de Gracie pour lui faire lever la tête en appuyant sur le bouton indiqué. Sortez alors votre téléphone pour sélectionner l'appareil photo et prendre un beau cliché de sa jolie frimousse après avoir cadré. Envoyez ensuite l'image à Packie.

SHE'S A KEEPER

Quelque temps après avoir pris la photo de Gracie, Packie vous envoie un sms pour vous dire de retourner voir Gerry au pénitencier. Il va vous faire comprendre que les Ancelotti ont retrouvé la trace de Gracie et qu'il va falloir l'amener dans une autre planque située dans Nothwood, sur Algonquin. Commencez par vous rendre à l'endroit où est détenue Gracie, elle se retrouvera dans votre coffre. Le but sera de la conduire à la nouvelle planque en suivant le tracé indiqué par le GPS, mais en étant poursuivi par les Ancelotti ! Plusieurs voitures vous courseront, et vous aurez à conduire tout en évitant au maximum de vous faire tirer dessus, et en évitant bien sûr le trafic et les obstacles sur le chemin. Si vous parvenez à conduire vite sans vous faire barrer la route par tout ceci, vous réussirez la mission en un rien de temps. Si au contraire vous laissez les Ancelotti s'approcher trop près de vous, leur permettant de vous envoyer des rafales de balles, Gracie risque de se prendre une balle perdue et d'y laisser la vie (si elle continue à crier comme une furie, c'est que tout va bien...). Si vous heurtez trop violemment une voiture ou un poteau, la belle demoiselle pourrait se rompre le cou. En bref, sachez allier une conduite rapide, souple, sans trop de remous et la mission sera un succès. Vous verrez bien ce qu'il en sera au moment d'ouvrir le coffre, une fois arrivé à destination...

DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIEND

Pour cette dernière mission de Gerry, il serait sage de bien vous préparer en allant récupérer un gilet pare-balles et

quelques armes et munitions. Après avoir discuté avec lui, vous appelez Packie pour qu'il vous fixe un lieu de rendez-vous.
Une fois sur place, conduisez le véhicule avec lui et Gracie à l'arrière. Lorsque vous arrivez à l'usine indiquée sur votre carte, vous recevez un nouveau point jaune à suivre. Il vous faut avancer jusqu'au lieu d'échange, situé à droite de l'entrée. La scène d'échange se déroule parfaitement lorsque Bulgarin déboule à la fin de celle-ci pour faire la peau à Niko. Vous vous retrouvez alors à couvert derrière la voiture de Packie à devoir vous défaire d'une horde de types armés. Commencez par vous débarrasser de ceux qui vous font face en avançant avec Packie, puis suivez votre pote sur la pente métallique (où se trouve un gilet pare-balles). Occupez-vous des types postés en hauteur comme vous l'indique Packie, puis continuez de le suivre sur la structure en métal en vous frayant un chemin à travers les nombreux ennemis. Il va vous demander de vous occuper des types du bas tandis qu'il se chargera du haut. Lorsque vous avez nettoyé votre secteur, revenez vers lui pour lui prêter main forte. Continuez de le suivre, une séquence se déclenchera. Le gars balance les diamants dans un camion qui démarre et il vous reste à éliminer deux hommes avant de suivre Packie à nouveau. Vous avez comme dernière tâche de le ramener chez lui, après avoir effacé vos étoiles de recherche éventuelles.

PEGORINO'S PRIDE

Pour effectuer cette première mission de Jimmy, vous avez dû recevoir au préalable un sms de la part de Phil vous conseillant de vous dégoter un beau costard et des chaussures de ville avant de vous présenter devant son palier. Il est fortement recommandé de se munir également d'un gilet pare-balles et de faire le plein de munitions... Une fois vêtu de manière irréprochable et armé jusqu'aux dents, rendez-vous à la résidence de Jimmy, puis vous pourrez faire sa connaissance dans son bureau. Emmenez-le ensuite avec deux de ses hommes jusqu'à la vieille raffinerie en conduisant la voiture de Pegorino (attendez que Pegorino monte dans la voiture... C'est qu'il se fait attendre le papy !). Arrivé à destination, on vous remet un fusil à lunette et Jimmy vous demande de monter en haut de l'immeuble pour avoir une vue d'ensemble de la réunion. Il vous demande de faire feu à la condition qu'ils se fassent d'abord attaquer. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers jusqu'au marqueur jaune (vous trouverez un fusil de chasse sous les escaliers). Lorsque vous voyez les choses mal tourner et Pegorino se faire tirer dessus, n'hésitez pas à presser la détente sur l'un des ennemis que vous avez en visée. Abattez les autres et tous ceux que vous pouvez pour soutenir Pegorino à couvert derrière une voiture, puis redescendez ensuite les marches du bâtiment quatre par quatre afin d'aller secourir Jimmy qui se trouve dans de sales draps (indiqué par un point bleu). La carte vous montre qu'il s'est retranché au bout du couloir du bâtiment d'en face, représenté par un long rectangle, sur la droite de la pièce.

Eliminez quelques Pavano avant d'entrer dans l'entrepôt (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer), puis engouffrez-vous dans le couloir pour le nettoyer en avançant prudemment jusqu'au bout où vous attend un Pegorino quasiment à l'agonie. Vous devez tout de même presser le pas car votre protégé ne tiendra pas éternellement. Notez que vous pouvez progresser sur le toit en passant par les escaliers de droite plutôt que d'entrer dans le bâtiment, et que vous aurez tout le loisir d'éliminer de cette hauteur les Pavano qui se trouvent dans l'entrepôt, étant donné les nombreux trous présents à cet endroit. Vous sauterez alors dans l'un d'eux pour vous retrouver au niveau de Pegorino. Le retrouver déclenchera alors une séquence durant laquelle des Pavano s'enfuient en voiture avec l'argent de Jimmy. Vous aurez à les poursuivre jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent, sortent de leur voiture et continuent leur échappée en courant. Faites de même en laissant Pegorino dans la voiture pour courser vos ennemis, indiqués par des points rouges. Vous ne devriez avoir aucun mal à tous les abattre et à récupérer le sac rempli d'argent après avoir réglé son compte au dernier type. Retournez ensuite dans la voiture de Jimmy pour le ramener dans sa demeure, dont la destination vous sera bien sûr indiquée par GPS.

PAYBACK

Suite à la première mission avec Jimmy, celui-ci sera content de votre prestation et ne tardera pas à vous envoyer un sms pour un prochain job. Une fois chez lui, il vous demande de vous charger de quelques Pavano se trouvant dans le restaurant qui vous sera indiqué. Préparez-vous à faire face à une nouvelle fusillade et tâchez de trouver une bonne voiture. En effet, une fois au restaurant, vous aurez à prendre en chasse la voiture des Pavano, qui s'avère être très rapide. Ne tentez pas de les éliminer en roulant, mais concentrez-vous sur la conduite pour bientôt atteindre la concession AutoEroticar, où débutera une fusillade contre tout un groupe de Pavano.
Eliminez-les comme vous en avez l'habitude, puis quittez cet endroit afin de faire baisser votre éventuel indice de recherche et remporter la mission.

CATCH THE WAVE

L'icône de Phil Bell réapparaît après la deuxième mission de Jimmy. Il vous demande de le conduire au niveau d'un camion rempli de drogue. Faites donc, mais préparez-vous au préalable en appelant Little Jacob ou en allant faire des emplettes dans une armurerie. Une fois arrivé sur les lieux, montez dans le camion avec Phil. Conduisez ensuite jusqu'au chantier naval, puis vous devrez faire feu sur les nombreux hommes armés qui gardent cet entrepôt. Restez dans le camion en tirant à travers la vitre sur un maximum d'ennemis, descendez pour traverser l'entrepôt en aidant Phil à abattre les ennemis postés de partout. Visez les bidons d'essence et n'hésitez pas à employer grenades et roquettes pour vous frayer un passage jusqu'aux deux hors-bord qui vous attendent de l'autre côté. Attention, même si la distance vers les deux bateaux semble courte, traverser ce bâtiment ne sera pas chose aisée... Faites réellement attention aux hommes postés en hauteur et planqués derrière chaque pilier, tout en vous assurant que Phil reste vivant. Une fois sorti de l'entrepôt, filez vers le bateau de gauche, tandis que Phil prendra celui de droite. Prenez garde aux types postés dans le coin et montez dans le hors-bord pour suivre Phil (n'oubliez pas l'armure placée à l'angle avant de tourner à droite vers le hors-bord). Durant le trajet en bateau, deux hors-bord ennemis vous prendront en chasse et il faudra vous en charger avant qu'ils ne tuent Phil et fassent échouer la mission. Tentez d'éliminer les conducteurs des bateaux en prenant votre temps, puis il ne vous restera plus qu'à suivre Phil jusqu'à l'embarcadère indiqué.

TRESPASS

Pour cette nouvelle mission de Phil, vous aurez à vous rendre à Port Tudor, indiqué sur la carte. Comme souvent maintenant, il est préférable de vous munir d'un gilet pare-balles et de refaire le plein de munitions (n'oubliez pas les roquettes)... Une fois arrivé au niveau de l'usine, Phil vous donne deux manières d'entrer dans le bâtiment. Soit vous entrez par la porte (située plus à gauche) de manière classique et tirez sur les premiers gardes, soit vous entrez via le tunnel situé juste sous la clôture face à laquelle vous démarrez. Quoi qu'il en soit, ceci ne vous permettra que de surprendre deux ou trois gardes, parmi la petite armada que vous aurez bientôt à affronter. Montez la pente inondée et préparez-vous à faire face à d'autres types armés dans ce secteur supérieur. Surveillez bien vos arrières lorsque vous vous trouvez en haut des marches pour abattre les hommes postés derrière vous. Lorsque Charlie vous parle, vous devriez vous trouver à l'étage sur lequel est situé un gilet pare-balles. Continuez à monter de plus belle en marchant sur les débris (étant donné que les escaliers sont inopérants), puis abattez les hommes placés ici, avant d'envoyer une grenade vers les types postés au niveau de la porte d'une pièce (une trousse de secours se trouvera non loin de là). En entrant dans celle-ci, vous verrez Charlie s'échapper par la fenêtre. Suivez-le après avoir nettoyé la pièce de toute trace ennemie. Une fois dehors, il s'agira de prendre le passage couvert de gauche, pour en prendre un suivant et gagner une échelle, en éliminant bien sûr la douzaine d'hommes placés en hauteur, derrière les conduits et à l'entrée de ces passages couverts. Arrivé en haut de la première échelle, vous devriez apercevoir Charlie filer vers la droite. Soyez sûr d'avoir éliminé les gars placés en hauteur, puis empruntez alors la deuxième échelle pour déclencher une séquence montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Le but ici sera de lui envoyer une roquette en pleine face avant qu'il ne s'en aille, ce qui aboutira à la réussite de cette mission !

TO LIVE AND DIE IN ALDERNEY

Il est temps d'aller récupérer la drogue laissée chez Frankie dans une mission précédente afin de la placer en lieu sûr. Dans un premier temps, conduisez Phil chez Frankie pour avancer jusqu'au marqueur. La brigade des Stups ne tarde pas à rappliquer et vous voici alors contraint de suivre la voiture de Phil dans la vôtre, remplie de drogue. Commencez par tirer sur la voiture qui s'est interposée entre Phil et vous, mais en la faisant exploser de préférence après avoir quitté le chemin de terre (il est tentant de la faire exploser rapidement, mais votre voiture risquerait de prendre feu également, étant donné l'étroitesse du chemin). Contentez-vous ensuite de suivre Phil sans prendre la peine de tirer sur la police, car le résultat final sera le même. Vous ne devez pas perdre la trace de votre collègue et tenter de lui coller au train un maximum, jusqu'à ce qu'il vous appelle et vous suggère de vous garer à sa position, pour ensuite continuer à pied.
La suite consistera à vous défaire de la police, bientôt rejointe par les soldats du N.O.O.S.E... Le moyen le plus rapide sera d'utiliser les roquettes ou les grenades sur leurs véhicules et abattre les survivants, pour continuer de suivre Phil jusqu'au van. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il restera à annuler votre indice de recherche qui sera normalement de 3 étoiles. Deux solutions s'offrent à vous : filer jusqu'au "Pay'n'Spray" se trouvant non loin d'ici (marquez-le au préalable avec le GPS), ou bien abattre l'hélicoptère à la roquette avant de monter dans le van, vous ôtant ainsi une étoile de recherche, ce qui facilitera alors grandement les choses. Lorsque votre indice de recherche sera annulé, il ne vous reste plus qu'à ramener Phil et Frankie (s'il est encore vivant) au point indiqué.

FLATLINE

Jimmy vous demande d'éliminer Anthony, qui n'a pas eu d'autre choix que de moucharder. Emparez-vous d'une voiture

assez rapide et d'un gilet pare-balles (pas de fusillade en vue, mais il sera utile pour encaisser quelques balles), puis rendez-vous à l'hôpital indiqué. A l'accueil de gauche, appuyez sur le bouton indiqué pour que la réceptionniste vous conseille de vous rendre à l'"ER Reception", situé en face d'elle. Une fois face à cet accueil, allez alors à droite dans les vestiaires, sur le marqueur jaune. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous habiller en docteur, puis passez derrière l'"ER Reception" pour vous rendre au fond à gauche du couloir. Lorsque vous vous trouvez dans la chambre d'Anthony, écoutez ce qu'il a à dire un moment, puis approchez des appareils vitaux afin de les débrancher, en appuyant sur le bouton indiqué. Restera ensuite à filer d'ici, car les flics ne tarderont pas à vous tirer dessus, si vous ne voulez pas aggraver votre cas, ne tirez pas et courez vers la sortie de l'hôpital en laissant votre gilet encaisser les quelques balles, pour ensuite retrouver votre voiture. Un "Pay'n'Spray" se trouve non loin d'ici si vous souhaitez perdre plus rapidement vos étoiles de recherche, garantissant ainsi le succès de la mission. Suite à celle-ci, vous ne tardez pas à recevoir un sms de Ray vous demandant de vous rendre chez Jimmy Pegorino.

PEST CONTROL

Suite à l'entretien avec Jimmy, Ray et Phil, vous ressortez en attendant le coup de fil de Jimmy. Il ne tarde pas à vous rappeler et il faudra vous rendre à East Holland, là où se trouve Ray. Si vous possédez un lance-roquettes, cette mission sera bouclée en moins de deux. En effet, lorsque les deux voitures quittent les lieux, vous pouvez leur coller au train sans danger, car Ray et ses hommes ne se doutent de rien. Au premier feu rouge, ils s'arrêteront comme de bons citoyens de Liberty City. C'est à ce moment que vous pourrez quitter votre véhicule, sortir votre beau lance-roquettes, vous tenir à distance, et tirer une première roquette sur la voiture de devant. Celle de derrière ne fuira pas mais les hommes vous tireront dessus. Envoyez-leur également une roquette pour les calmer et pliez l'affaire en un rien de temps ! Si vous n'avez pas de lance-roquettes en votre possession, suivez les voitures jusqu'à la station-service où elles feront une halte. Vous pourrez alors tenter un assaut à ce moment, car vous aurez de grandes chances de faire sauter les véhicules. Il vous restera à abattre tous les hommes marqués en rouge, même si Ray est déjà mort. Si ce n'est toujours pas le cas et qu'il a pris la fuite, sachez qu'il ne doit en aucun cas atteindre l'atelier clandestin de BOABO, ce qui ferait échouer la mission.

ENTOURAGE

Après avoir réussi "Payback", l'agent de U.L.P. aiguille Niko vers un certain John Gravelli, et un "G" est apparu sur la carte ("G" pour "Gambetti"). Pour la première mission que cet homme vous assignera, il s'agira de vous rendre dans un premier temps à la gare centrale d'Easton, indiquée en bleu sur le radar. Vous aurez à protéger Bobby Jefferson, un politicien. Une fois dans la voiture, attendez que celle de devant démarre pour commencer à suivre le convoi. Arrivé au niveau du barrage, les choses se gâtent car vous tombez en réalité dans une embuscade tendue par les Russes. Bien, sortez de votre voiture et montrez-leur qui est Niko Bellic en éliminant tout le monde (les points rouges) ! Ne vous souciez pas de Bobby qui se tiendra en retrait et en sécurité durant votre affrontement. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en suivant le point indiqué par le GPS, mais vous serez bientôt poursuivi par quatre voitures ennemies. Le but ici sera soit de les semer en roulant le plus loin possible pour les faire disparaître du radar, soit de sortir de votre voiture et de faire exploser celles des Russes avec un lance-roquettes par exemple... Une fois les ennemis semés, il ne reste plus qu'à mener Jefferson jusqu'au marqueur jaune.

DINING OUT

Après la discussion avec le vieux Gravelli, rendez-vous au restaurant indiqué par une marque jaune, là où est censé se trouver Kim Young-Guk. Après avoir parlé au réceptionniste, éliminez-le avant qu'il ne sorte son arme tôt ou tard, puis entrez par la porte de droite afin de régler leur compte à tous les types armés que vous verrez. Montez les marches pour en éliminer davantage, puis entrez dans le bureau indiqué par un point bleu pour interroger l'homme, tout en récupérant l'armure. Braquez-le pour qu'il vous avoue que Kim est en train de s'échapper par la cuisine. Passez par cet endroit pour continuer votre carnage, tout en suivant la trace de Kim, indiquée par un point rouge. Vous verrez Kim fuir par la porte de derrière. Suivez-le après avoir récupéré la trousse de soins située par terre dans la cuisine, puis vous aurez enfin à rejoindre le sol extérieur pour courser Kim (par exemple avec la moto placée ici pour l'occasion) et l'abattre après avoir fait exploser le moteur de sa voiture ou utiliser la méthode de votre choix pour le coincer.

LIQUIDIZE THE ASSETS

Pour cette dernière mission de Gravelli, on vous demandera de faire exploser 5 vans placés dans l'entrepôt d'une

alimentation, et remplis de drogue. Lorsque vous atteignez le lieu proprement dit, une séquence se déclenche et vous dévoile un peu ce à quoi vous devez vous attendre. On vous montre également à la fin de celle-ci une série de conduits d'aération fixés contre le mur. Souvenez-vous-en... Commencez donc par passer par-dessus la clôture, puis courez rejoindre l'échelle située plus loin sur la droite. Une fois sur ce premier toit, marchez doucement sur le rebord de droite pour ensuite atteindre ces fameux conduits qui vous serviront à gagner le toit suivant. Commencez à abattre quelques hommes au fusil à lunette si vous le souhaitez, mais il sera préférable d'emprunter l'échelle située non loin de là pour gagner encore un peu de hauteur et avoir une vision globale de la situation, après avoir pris la place d'un sniper ennemi. Seuls les 5 vans sont représentés en rouge sur le radar. A partir d'ici, vous pourrez faire le ménage en abattant la plupart des types armés situés dans la cour. Commencez également à exploser un ou deux vans à la roquette, puis lorsque le nombre d'ennemis aura fortement diminué, descendez dans cette cour pour finir le travail en faisant rapidement sauter les 3 autres vans, tout en vous occupant des éventuels survivants.

THAT SPECIAL SOMEONE

Suite à la mission précédente, l'agent de U.L.P. ne tarde pas à appeler Niko pour lui dire qu'ils ont retrouvé Darko Brevic. Avant d'aller le trouver, Niko appelle Roman et doit d'abord passer le récupérer. Il ne vous reste plus qu'à suivre la route menant à la zone du fret de l'aéroport pour enfin faire face à votre homme. Une séquence se déclenche lorsque vous atteignez le marqueur, à la suite de laquelle vous devez décider du sort de Darko. Quelle manière allez-vous choisir pour vous venger ? Tuer quelqu'un qui n'attend plus rien de la vie ou le laisser vivre dans la souffrance ? A vous de voir... Sachez juste que la seule répercussion que votre choix aura ici sera dans les dialogues qu'échangeront Niko et Roman lorsqu'ils quitteront les lieux. Peu après avoir déposé Roman, Pegorino vous appelle pour une dernière mission... Une mission décisive pour la fin de l'aventure...

ONE LAST THING...

Suite à la mission précédente, Jimmy Pegorino ne tarde pas à vous appeler afin que vous le rejoigniez à son club. Vous comprenez qu'il vous demande d'aller contre vos principes en acceptant un deal vous mettant en rapport avec Dimitri, mais dans lequel vous pourrez récolter beaucoup d'argent. En sortant du club, Niko appelle Roman, qui lui conseille d'accepter le deal et de travailler avec Dimitri, en lui rappelant qu'il va se marier et que cet argent serait le bienvenu. Niko appellera ensuite Kate, qui sera contre l'avis de Roman, expliquant à Niko qu'il est inutile qu'il cherche à la revoir s'il décide d'abandonner ses principes moraux pour de l'argent. Il va maintenant être temps de faire un choix : le deal (travailler avec Dimitri) ou la vengeance (tuer Dimitri). Vous pouvez voir deux icônes apparaître alors sur la carte. L'une vous permettra d'entrer dans la voie du deal et est représentée par un dollar, et l'autre vous fera entrer dans la voie de la vengeance, représentée par une épée. Après avoir fait votre choix, il vous restera 3 missions à accomplir pour terminer le mode histoire...

VOIE DU DEAL : IF THE PRICE IS RIGHT

Après avoir gagné l'icône en forme de dollar, il va vous falloir rejoindre les quais indiqués en jaune avec Phil. Parlez au garde, avancez jusqu'au nouveau marqueur jaune, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous recevrez un coup de fil de Dimitri, qui annonce avoir liquidé tout le monde.
Il va donc vous falloir aller chercher l'argent vous-même. Suivez alors Phil qui va grimper sur le toit, afin d'avoir une vue d'ensemble. Il explosera la vitre du toit et vous vous retrouverez dans le bâtiment. Une fois sur la passerelle supérieure, éliminez les ennemis situés au même niveau que vous, puis chargez-vous ensuite du maximum de monde situé plus bas avec votre fusil à lunette. Partez ensuite vers les escaliers pour descendre d'un étage et vous retrouver sur la passerelle intermédiaire. Eliminez encore quelques ennemis et descendez une fois de plus les escaliers. Arrivé en bas, abattez tous ceux qui se dresseront devant vous et rejoignez le point jaune.

Après avoir passé le bateau, Phil va vous demander de le suivre et montera les escaliers. Couvrez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la porte au bout du couloir métallique. Approchez de lui lorsqu'il se retrouve bloqué derrière la porte, une séquence se déclenchera. Vous trouverez une trousse de secours en entrant dans le bureau, à gauche du tableau d'affichage. Lancez-vous ensuite à la poursuite du type (représenté par un point rouge) qui file en camion. Une course-poursuite commence, durant laquelle vous devrez éviter de nombreux obstacles avant de pouvoir vous approcher réellement du camion. Essayez de tirer dans les pneus ou de mettre le feu au véhicule afin de liquider le fuyard et de récupérer l'argent. Suite à ceci, il vous faudra ramener Phil au point indiqué. Vous ne tarderez pas ensuite à avoir des nouvelles de votre cousin et de son mariage...

MR. & MRS. BELLIC

Rendez-vous devant l'église indiquée par le marqueur jaune après avoir revêtu un costume et de belles chaussures, puis il ne vous restera plus qu'à observer ce qui va suivre...

A REVENGER'S TRAGEDY

Vous voici de retour à Broker, habillé comme à vos débuts dans le jeu. Commencez par aller récupérer un bon arsenal, en attendant que Little Jacob vous contacte, pour ensuite le rejoindre au point indiqué. Il vous attend dans une voiture indiquée en bleu sur le radar, et votre première tâche consistera à suivre les hommes de Pegorino, sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob sera parti de son côté trouver un moyen de transport. Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en vous étant occupé de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Une séquence va se déclencher durant laquelle vous voyez Dimitri s'enfuir après avoir abattu Pegorino. Montez donc les escaliers, puis ceux de gauche et ouvrez la porte en étant prêt à faire feu sur des hommes placés droit devant vous. Regardez vite ensuite sur la droite car d'autres types surgiront du toit. Abattez-les et courez à votre tour vers l'autre côté de ce toit. Foncez jusqu'à l'hélico pour déclencher une nouvelle séquence durant laquelle Niko ira s'accrocher désespérément à l'hélicoptère de Dimitri. Il va finir par lâcher prise et tomber dans l'eau. Soyez alors extrêmement rapide pour nager vers le bateau situé juste à côté de vous. Appuyez sur le bouton qui vous permet de grimper habituellement par-dessus les murs, puis appuyez ensuite sur celui que vous utilisez pour monter dans un véhicule, afin que Niko se place aux commandes de l'appareil. Accélérez tout de suite, car Dimitri vient déjà d'envoyer une roquette droit dans votre direction, et celle-ci pourrait bien faire exploser le bateau si vous n'êtes pas assez rapide pour démarrer.

Il s'agira maintenant de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri en bateau, en prenant garde aux roquettes qu'il vous envoie de temps en temps (il n'y a pas trop de danger, mais il peut arriver que Dimitri vise dans le mille à de rares moments). Vous allez bientôt voir apparaître un deuxième hélicoptère derrière celui de votre ennemi. Il s'agit de Little Jacob, venu à la rescousse. Vous devez impérativement foncer dans sa direction et arriver à temps lorsqu'il sera positionné à 2 mètres de l'eau et qu'un indicateur jaune sera apparu. Il n'y restera que très peu de temps, et sachez que si vous le manquez, la mission sera échouée. Une bonne méthode semble être de continuellement maintenir le stick gauche vers le bas depuis votre départ en bateau, afin d'accumuler plus de vitesse et ainsi arriver à temps au niveau de Jacob.

Si vous avez pu foncer sur le marqueur jaune, vous avez alors déclenché une séquence durant laquelle Niko va s'accrocher à l'hélico de Jacob. Appuyez très rapidement sur le bouton affiché pour que Niko puisse entrer dans l'appareil et en prendre les commandes. Il s'agira ensuite de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri qui zigzague entre les immeubles, en sachant que vous serez bientôt obligatoirement touché par une de ses roquettes. Ne paniquez donc pas, et continuez votre poursuite, tandis que les deux hélicoptères finiront par être endommagés. Suite à la séquence, il vous

restera à prendre en chasse le gros point rouge indiqué sur le radar, et qui représente Dimitri dans ce parc. Il finira par s'arrêter au bout d'un certain temps. Finissez-en une fois pour toutes.

VOIE DE LA VENGEANCE : A DISH SERVED COLD

Lorsque vous arrivez sur les docks après avoir pris le chemin de l'icône en forme d'épée, une séquence se déclenche durant laquelle vous voyez les Russes en train de charger l'héroïne. Dimitri, quant à lui, se trouve dans la cale du bateau et supervise les opérations. La première tâche de cette mission consistera à rejoindre la passerelle afin d'utiliser les commandes de la cale. Pour ce faire, commencez à éliminer les quelques hommes qui gardent l'accès au bateau, puis montez les escaliers. Planquez-vous derrière les séries de caisses tout en éliminant les hommes armés postés en hauteur et à votre niveau, en progressant prudemment vers la gauche jusqu'à l'autre bout du bateau.

Vous allez bientôt pouvoir pénétrer à l'intérieur des quartiers de l'équipage, en commençant par éliminer 3 hommes dans la première pièce (pensez aux grenades). Avant de monter les escaliers menant aux cabines, récupérez si besoin la trousse de secours posée sur la table. Montez ensuite les escaliers pour voir deux hommes qui vous attendent au bout du couloir et un dans une des cabines. Occupez-vous-en avant de ressortir et continuez sur deux séries d'escaliers en éliminant de nouveaux gardes. Une fois tout en haut, le radar indique que vous vous trouvez à hauteur du poste de commandes. Récupérez le gilet pare-balles, puis actionnez les commandes en appuyant sur le bouton indiqué.

Vous voyez alors la cale s'ouvrir. Quittez les lieux pour redescendre tout en bas et repartir en sens inverse, pour éliminer une nouvelle fournée d'hommes armés et rejoindre quasiment votre point de départ. Repérez la porte que vous aviez ouverte afin de sauter dans la cale. Une fois à cet endroit, vous n'avez plus qu'à vous battre entre les containers pour rejoindre l'autre bout et trouver Dimitri. Après avoir éliminé quelques hommes de plus, vous pourrez enfin faire sa fête à ce traître, puis l'achever. Il vous sera alors demandé de revenir sur le pont et de quitter le navire. Suite à ceci, Niko appelle Roman et Phil va le contacter. Roman donnera un peu plus tard rendez-vous à Niko pour son mariage, vous aurez à vous habiller convenablement. Le matin, peu avant 10h, Niko appelle Kate et doit passer la prendre...

MR. & MRS. BELLIC

Après avoir récupéré Kate chez elle, filez à l'église habillé en costume et belles chaussures, pour observer ce qui va suivre...

OUT OF COMMISSION

Tandis que vous vous retrouvez à Broker habillé comme au début de l'aventure, il va falloir vous préparer au combat en allant récupérer armes, munitions et gilet de protection. Lorsque Jacob vous appelle, un point bleu apparaîtra sur la carte, et il faudra vous y rendre pour le retrouver lui et Roman. Après être entré dans la voiture, la même course-poursuite que pour la mission " A Revenger's Tragedy" (la dernière mission de l'autre fin) va alors débuter, et vous devrez poursuivre les hommes de Pegorino. Vous devrez rester derrière sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob et Roman seront partis de leur côté trouver un moyen de transport. Là encore, la phase de fusillade sera en tout point identique à celle de la mission alternative "A Revenger's Tragedy". Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez

nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en ayant pris soin de vous occuper de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Vous vous retrouverez face à Pegorino qui ne tardera pas à s'enfuir sur le toit. Poursuivez-le en montant les escaliers, puis ceux de gauche, et préparez-vous à faire feu droit devant vous après avoir franchi la porte. Pegorino file tout droit en descendant l'échelle tandis que ses hommes le couvrent. Suivez-le après avoir abattu ces derniers. Une fois au bas de l'échelle, courez vers la droite pour suivre la trace de votre ennemi, tout en réglant leur compte aux mafieux du coin. Arrivé au bout, une voiture surgit et vous avez une fois encore à abattre quelques hommes. Pegorino a maintenant pris place dans un hors-bord et ne va pas tarder à mettre les voiles, tandis que vous trouvez une moto (indiquée en bleu sur le radar) sur le ponton. Enfourchez-la aussi sec, pour ensuite la piloter le long de la côte, en rattrapant ainsi le bateau de Pegorino qui se trouvera sur votre gauche. Regardez sur votre radar pour avoir une bonne appréhension de la forme du rivage sur lequel vous êtes en train de rouler, afin de perdre le moins de temps possible et éviter les mauvaises surprises. Jacob et Roman vont bientôt intervenir en hélicoptère et vous aurez à les rejoindre. Comment ? Me direz-vous, eh bien en fonçant vers la grosse flèche jaune qui sera bientôt située légèrement sur votre gauche, un peu plus au fond du décor, et indiquant une rampe qui vous servira de tremplin pour atteindre l'hélico.

Si vous avez bien réussi la manoeuvre, une séquence se déclenche après être passé sur la flèche, vous devez appuyer rapidement sur le bouton indiqué pour faire monter Niko dans l'hélicoptère, qu'il va devoir ensuite piloter. Contentez-vous de suivre le bateau de Pegorino, puis vous encaisserez obligatoirement une roquette, ce qui fera flamber l'appareil. Ne paniquez pas et continuez de suivre le bateau jusqu'au déclenchement d'une séquence. Vous voici alors dans le parc, il ne vous reste plus qu'à rattraper Peg en lui courant après, pour bientôt le cribler de balles au fusil d'assaut, observez la séquence finale...

LES LIVRAISONS DE DROGUE DE LITTLE JACOB (2%)

Après avoir réussi la mission "Shadow" assignée tôt dans le jeu par Little Jacob, vous pouvez lui demander du boulot en sélectionnant la rubrique appropriée dans votre téléphone (Repertoire/ Little Jacob/ Boulot). Il aura pour vous 10 missions à vous donner au total. Elles consisteront toutes à livrer des paquets de drogue vers un endroit indiqué, soit en vous chargeant des trouble-fête, soit en déguerpissant rapidement pour perdre votre indice de recherche, ou bien soit en livrant avant que le temps imparti ne soit écoulé... Sachez enfin que l'ordre des missions est aléatoire.

MEADOW HILLS

Rendez-vous au niveau de la voiture contenant le paquet, pour la conduire jusqu'à Meadow Hills et livrez ensuite le colis au niveau du marqueur jaune. Soyez prévoyant en sortant une arme avant de vous placer sur le marqueur, car un gang rival ne va pas tarder à surgir pour tenter de vous éliminer. Vous serez alors encerclé. Abattez rapidement la demi-douzaine d'ennemis pour compléter cette mission.

OUTLOOK PARK

Cette fois-ci, il vous faudra livrer le colis sous le pont d'Outlook Park, indiqué par le GPS. Comme dans la mission précédente, sortez une arme avant de poser le paquet au niveau du marqueur, puis vous serez pris en embuscade par 4 hommes qui surgiront de chaque coin du pont. Rien de bien difficile pour Niko...

SCHOTTLER

Allez chercher la vieille caisse de Jacob pour ensuite la conduire jusqu'au point indiqué. Attention, vous avez 30 minutes pour mener la voiture à bon port, ce qui signifie une quarantaine de secondes dans notre monde à nous ! Lorsque vous arriverez à proximité du marqueur jaune, sachez qu'il se trouve dans un petit tunnel juste sous l'autoroute...

MEADOWS PARK

Une fois dans le vieux tacot qui contient la drogue de Jacob, menez-le à Meadows Park pour sortir du véhicule et vous approcher du marqueur. Avant de le toucher, prévoyez à être pris en embuscade par 4 hommes. Sortez une arme pour les accueillir dignement et réussir cette mission haut la main.

STEINWAY APPARTMENT TOWER

Il s'agit d'une livraison chronométrée, comme pour celle de Schottler. Toutefois, vous aurez ici 50 minutes (environ 1 minute réelle) pour amener le paquet à un homme qui attend sur Steinway. Une fois à la fin du tracé indiqué en jaune, sortez du véhicule pour courir vers la droite jusqu'au marqueur avant la fin du temps imparti !

CERVEZA HEIGHTS CARSTACK

Ici, Jacob vous demande de livrer le paquet avec la voiture habituelle au niveau de Cerveza Heights. Sortez une arme avant de placer le colis vers la poubelle et préparez-vous à éliminer deux hommes sur le toit qui vous fait face, un autre sur le toit situé derrière vous sur la gauche (lorsque vous faites face à la poubelle), ainsi que deux types armés qui surgiront également derrière vous en voiture. Vous voici donc averti...

BEECHWOOD CITY

25 minutes (environ 35 secondes), pas une de plus ! C'est le temps qui vous sera imparti pour livrer le colis à l'endroit indiqué. Il n'est pas très loin d'ici, mais si vous voulez réussir, ne suivez pas le début de la route indiquée par le GPS, qui vous fait passer par un chemin "légal". Non, coupez plutôt directement à gauche, puis continuez de suivre le tracé jaune pour très vite atteindre l'homme qui attend dans le garage.

MEADOWS PARK FESTIVAL TOWERS

Rendez-vous avec la vieille caisse habituelle au point indiqué pour effectuer le deal, les flics ne tarderont pas à intervenir. Il s'agira ici de perdre vos étoiles de recherche. Le plus simple sera de courir sans vous défendre vers votre véhicule et de filer pour sortir de la zone de recherche. Car n'oubliez pas que le fait de tirer sur les forces de l'ordre ne ferait qu'aggraver votre indice de recherche, augmentant ainsi la difficulté à vous dépatouiller de vos poursuivants.

EAST ISLAND CITY TUNNEL

Une fois encore, il s'agit là d'une livraison chronométrée. Entrez dans le tacot de Jacob et filez le long du chemin indiqué par le GPS. Ne perdez pas de temps sur la route en heurtant voitures et poteaux, car il serait bien trop difficile d'arriver à temps. Lorsque vous vous approcherez du but, sachez qu'il faut vous rendre dans un tunnel piéton qui passe sous le grand boulevard. Le type vous attend ici.

WILLIS ALLEY

Pour la 10ème mission, quelle qu'elle soit, vous aurez enfin à disponibilité une voiture digne de ce nom ! Ici, livrez le paquet au niveau de Willis Alley, indiqué sur le GPS. Les flics vous tendront alors un piège et il suffira de filer le plus vite possible vers la voiture pour perdre vos étoiles en conduisant hors de la zone de recherche.

LES MISSIONS EXOTIC EXPORT (2%)

Peu après avoir pu vous connecter sur le net via un cybercafé, Brucie vous confiera quelques missions de vols de véhicules. Regardez vos mails et vous verrez sa première requête. Répondez si vous souhaitez trouver et lui rapporter le véhicule en question dans son garage. Cela vous permettra de vous faire un peu de cash, selon l'état dans lequel vous ramenez le véhicule. Il faudra en tout rapporter 8 voitures et 2 motos.

Le principe est le même à chaque fois : dès que vous acceptez de trouver le véhicule, sa position sera indiquée sur la carte lorsque vous sortirez du cybercafé. Il s'agira de voler le véhicule et de le ramener à chaque fois au garage de Brucie. Prenez un taxi pour vous rendre plus vite sur les lieux, mais prenez garde toutefois à ce que le véhicule dont vous souhaitez vous emparer ne soit pas démarré et prêt à filer, auquel cas vous devrez rapidement vous lancer à sa poursuite en vous dégotant une voiture. N'ayez crainte car "poursuite" reste un bien grand mot dans ce cas, et il sera simple de bloquer le véhicule que vous souhaitez voler pour faire sortir le conducteur et prendre sa place. Dans d'autres

cas, vous devrez vous débarrasser des gêneurs qui entourent le véhicule cible et écoperez souvent d'une ou deux étoiles de recherche. Il faudra impérativement semer la police pour ensuite pouvoir amener le véhicule au garage de Brucie.

Quoi qu'il en soit, tâchez d'endommager le moins possible le véhicule lorsque vous semez la police ou bien lorsque vous êtes occupé à éliminer ceux qui vous empêchent de le voler tranquillement. Après chaque mission réussie, Niko appelle Brucie pour lui confirmer que son colis est livré et vous pouvez retourner vérifier vos mails pour vous charger du prochain véhicule convoité par votre ami.

LES COURSES DE BRUCIE (2%)

Après avoir effectué la course de rue dans la mission "NO.1" de Brucie, vous pourrez l'appeler pour en effectuer d'autres. Trouvez-vous une bonne voiture de sport et appelez Brucie en ayant sélectionné "Course" dans votre portable. Il vous indiquera le lieu de départ sur votre GPS. Remportez les 3 courses situées sur Broker/Dukes/Bohan, les 3 d'Algonquin, puis les 3 situées sur Alderney. Une fois la victoire obtenue sur les 9 courses, vous progresserez de 2 unités vers les 100%.

LES MISSIONS ASSASSIN (2%)

Pour débloquer cette série de missions d'assassinats, vous devez avoir complété la mission "Truck Hustle" que vous avait assignée Phil Bell. Autant vous prévenir qu'il sera préférable de vous doter d'un lance-roquettes pour les 9 missions qui vont suivre, car cette arme s'avérera être la plus appropriée pour la réussite de ces petites épreuves. Pour effectuer la première mission, un type a dû vous appeler et une icône en forme de cible est alors apparue sur votre carte. Elle indique l'emplacement d'une cabine téléphonique. Rendez-vous-y pour y avoir une conversation avec votre mystérieux agent, ayant le surnom de "nettoyeur". Sachez qu'avant de partir accomplir votre tâche, vous trouverez à chaque fois un gilet pare-balles et une arme derrière la cabine téléphonique, de l'autre côté du grillage. Après chaque mission réussie, Niko appelle le "nettoyeur" pour lui dire que le job a été effectué. Vous pouvez alors revenir à la cabine pour écouter les nouvelles directives. Voici donc ci-après les 9 missions que votre agent vous assignera (l'ordre des missions étant aléatoire).

MIGRATION CONTROL

Votre priorité dans cette mission sera de faire exploser directement l'hélicoptère du fond, qui ne va pas tarder à décoller avec votre cible. Envoyez donc une roquette dans l'hélico sans réfléchir, pour ensuite éliminer le pauvre homme dans le cas où il aurait survécu, ainsi que vos autres assaillants.

TAKEN OUT

Il s'agit d'éliminer une cible assise à l'intérieur d'une limousine, accompagnée de deux 4x4... La meilleure façon de réussir ici sera d'accélérer pour vous placer sur le chemin de la limousine (sans sortir d'arme), de sortir de votre voiture, puis de placer votre jolie lance-roquettes sur votre épaule. Restez tout de même à une distance convenable du véhicule, puis lorsque vous l'avez bien en visée, pressez donc la détente ! Vous vous en sortirez bien mieux qu'en tentant de les attaquer au pistolet-mitrailleur, car qui dit limousine dit beaucoup d'ennemis à l'intérieur, sans compter les deux 4x4 qui ne vous lâcheraient pas d'une semelle.

R.U.B. DOWN

Dans cette mission, il s'agira d'éliminer 3 motards accompagnés. Lorsque vous arrivez sur les lieux, tenez-vous à une soixantaine de mètres pour les apercevoir en train de discuter. Sachez que si vous arrivez tel un barbare en leur faisant face, un ou deux motards risqueraient de s'échapper pour bientôt devenir irrattrapables. Oui, car les bougres ne partent pas tous dans la même direction ! Il existe en réalité une méthode toute aussi barbare, mais plus vicieuse... Cela consistera à passer derrière le muret situé sur la droite, pour monter sur le gros box en métal, afin d'avoir une vue d'ensemble. Tirez alors simplement une roquette en plein milieu de la réunion pour tout envoyer valser d'un seul coup. Si vous réussissez votre tir, les trois motos devraient être détruites, et vous n'avez plus qu'à éliminer les éventuels survivants à pied.

WATER HAZARD

Une mission simple comme bonjour ! Rendez-vous juste au point indiqué, pour sortir votre fusil à lunette et vous charger de la personne au-dessus de laquelle est affiché l'indicateur rouge, sur le bateau. Eliminez-la de cette distance et vous pourrez retourner à la cabine téléphonique.

DERELICT TARGET

Vous allez devoir faire le ménage dans un bâtiment de 7 étages remplis d'ennemis. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tuer tout le monde, prenez bien soin d'éliminer les trois cibles portant le marqueur rouge. Un gilet pare-balles sera de rigueur ici, et pensez également à profiter des éléments du décor en faisant sauter les bouteilles de gaz. Vous trouverez les deux premières cibles en montant, puis bien sûr la dernière au niveau le plus haut de ce bâtiment.

DEAD END

Une fois encore, vous pouvez plier la mission en un rien de temps si vous touchez à la roquette la voiture que vous verrez s'enfuir dès que vous arriverez sur les lieux. Cela n'a rien de bien difficile et vous éviterait de poursuivre vos opposants jusqu'à l'entrepôt dans lequel ils iraient se cacher, vous obligeant à nettoyer toute la zone au fusil d'assaut.

INDUSTRIAL ACTION

Une fois arrivé dans cette zone industrielle, vous verrez une dizaine de points rouges. Commencez par éliminer au fusil à lunette ceux que vous apercevez en hauteur, notamment au niveau des deux tours, puis passez derrière pour continuer à nettoyer le secteur et monter les escaliers. Réglez leur compte aux survivants tout en montant encore un étage, puis il ne devrait plus rester personne pour vous tenir tête.

HOOK, LINE AND SINKER

Il s'agira d'atteindre une personne placée sur un bateau au loin. Approchez du rivage au maximum, puis zoomez avec votre fusil à lunette. Si cela n'est pas suffisant pour toucher la tête, tenez-vous debout dans le bateau qui vous fait face, sans le démarrer, puis visez à nouveau de cette distance. Il devrait être possible d'éliminer votre cible sans avoir à vous approcher plus avec le bateau, ce qui entraînerait alors une course-poursuite sur l'eau. Vous n'auriez d'autre choix que de faire exploser le bateau ennemi ou bien de viser la tête du pilote avec votre pistolet-mitrailleur, ce qui rendrait la tâche bien plus ardue.

BAILING OUT FOR GOOD

Au niveau du commissariat, abattez la cible au fusil à lunette avant qu'elle ne monte dans la voiture, ou bien à la barbare, au fusil à pompe. Autrement, faites sauter la voiture dans laquelle l'homme va monter à la roquette pour éviter d'engager une course-poursuite.

LES MISSIONS VIGILANTE (2,5%)

Après avoir accompli la mission "Crime and Punishment", vous aurez la possibilité d'effectuer les missions "Vigilante" bien connues des fans de GTA. Il s'agira de vous dégoter une voiture de police, puis d'entrer dans l'ordinateur et de sélectionner "Voir les crimes en cours". Choisissez ensuite de vous charger de l'un des trois incidents proposés en validant avec "OK", et vous aurez le chemin à suivre affiché sur votre GPS pour atteindre le criminel. Ces missions consisteront à poursuivre des hommes à pied ou véhiculés, afin de les éliminer. Libre à vous de choisir la méthode pour parvenir à vos fins (tirez au volant, roulez-leur dessus, sortez et éliminez-les à pied) mais sachez que vous ne devez pas quitter votre voiture de police durant la mission, à moins d'y revenir avant la fin du décompte affiché. Bien que le nombre de missions "Vigilante" soit infini, sachez que vous devrez en comptabiliser 20 pour obtenir les 2,5% de plus. Il n'est pas nécessaire d'effectuer les 20 missions d'une traite.

LES MISSIONS MOST WANTED (2,5%)

De la même manière que pour les missions "Vigilante citées plus haut", vous pourrez entrer dans l'ordinateur d'une

voiture de police pour vous mettre en chasse des criminels les plus recherchés, de la même manière que vous l'aviez fait pour Lyle Rivas, dans la mission "Search and Delete". Sélectionnez "Voir les criminels recherchés" après être entré dans l'ordinateur, puis une liste de 10 noms s'affichera. Sélectionnez celui qui vous intéresse pour aller le cueillir en suivant la route indiquée par GPS. Il y a 3 listes de 10 noms en tout, selon que vous vous trouvez sur Alderney, Algonquin ou Broker/Dukes/Bohan. Cela fait au total 30 criminels et vous avez à vous charger de tout ce beau monde si vous souhaitez remporter les 2,5% supplémentaires. Sachez enfin que lorsque les cibles sont affichées en rouge, vous pouvez sortir du véhicule de police sans déclencher le décompte.

Les 10 criminels sur Broker/Dukes/Bohan :

Maxwell Caughlin
Partez à la poursuite du véhicule de cet homme accompagné de son complice et éliminez-les tous les deux. Libre à vous de choisir la méthode pour les abattre.

Scott Guzowski
Allez à la rencontre de cet homme en suivant le chemin indiqué, puis éliminez-le dans le parc accompagné de ses 3 acolytes.

Antonio Rivette
Liquidez-les, lui et sa bande, en allant les trouver en haut des marches menant au métro de Schottler.

Rodrigo Stavnes
Il sera situé dans la cour d'une cité, accompagné de 3 collègues. Ils repèrent très vite votre présence et il faudra vous hâter de les rattraper si vous ne souhaitez pas qu'ils se dispersent.

Fernando Tisdel
Lorsque vous l'atteindrez, une course-poursuite s'engagera contre lui et vous devrez neutraliser son véhicule d'une manière ou d'une autre. N'oubliez pas de liquider ses trois collègues qui l'accompagnent.

Tyler Pickrel
Il sera seul et attendra son heure dans le parc indiqué sur le radar. Vous pouvez en finir rapidement en lui roulant dessus et passer au criminel suivant.

Preston Pecinovsky
Il vous attend avec trois autres types sur un parking, vous aurez à les abattre alors qu'ils se tiennent à couvert derrière une voiture. Une petite roquette et on n'en parle plus ! Rien d'autre à ajouter.

Alonso Goralski
Il faudra abattre deux hommes une fois sur les lieux, dont l'un qui s'échappe en voiture. Vous devriez avoir assez de temps et de vision pour toucher le conducteur à la tête et revenir ensuite éliminer le type à pied qui se cache près de la cabine de la barrière.

Bert Reker
Attention, ce type est bien entouré... Ce ne seront pas moins de six hommes armés qui l'accompagneront et que vous devrez abattre au niveau d'une casse. Deux gars seront situés en hauteur. Utilisez le sniper, les grenades ou les roquettes, puis occupez-vous des survivants de manière classique pour remplir cette mini-mission.

Freddy Paparo
Ce sera le dernier criminel du secteur à abattre. Et il s'agira d'une course-poursuite, plus ou moins longue selon la méthode utilisée et votre habilité à viser. Eliminez tous les hommes qui sortiront du véhicule.

Les 10 criminels sur Algonquin :

Shon Kikuchi
Ce malfaiteur sera situé sur North Holland. Lorsque vous arrivez sur les lieux, il filera en Banshee. Il s'agira de vite lui viser la tête ou de tirer dans les pneus pour éviter la course-poursuite.

Jimmy Kand
Vous trouverez Jimmy dans une cité située au nord d'Algonquin. Trouvez l'entrée de ce bâtiment en croix et montez les escaliers pour vous trouver à hauteur de votre cible. Entrez alors dans la pièce délabrée dans laquelle il se trouve, vous le verrez allongé par terre. Eliminez-le.

Simon Nashly
Rejoignez le secteur dans lequel il se trouve pour atteindre un grand bâtiment où lui et ses hommes iront se planquer. Montez les escaliers pour aller les éliminer un par un dans les différentes pièces, en observant leur position sur le radar.

Tommy Francovic
Ce type filera à moto dès que vous approcherez des lieux. Selon le côté par lequel vous arriverez, vous aurez plus ou moins de facilité à lui régler son compte en lui rentrant directement dedans, ou bien en le rattrapant pour l'abattre au fusil-mitrailleur.

Barry Lamora
Ce sont trois hommes à pied que vous aurez à abattre pour boucler cette mini-mission. Dès votre arrivée, ils devraient se situer au-dessous de vous et vous pourrez les abattre au fusil d'assaut avant qu'ils ne se dispersent. Barry filera peut-être au fond à gauche, mais vous pourrez le rejoindre en sprintant et en l'abattant de cette distance.

Lino Friddell
Il attendra face à une allée dans laquelle il s'engouffrera avec deux de ses collègues dès que vous aurez atteint sa position. Vous avez la place d'entrer avec la voiture de police et de les poursuivre sous ce porche pour les écraser contre le mur d'en face tel un bon bourrin... Si l'un d'eux en réchappe, il filera à gauche pour tenter d'entrer dans la voiture. Eliminez-le avant qu'il n'y parvienne.

Juan Haimo
Ce cambrioleur situé sur Star Junction sera accompagné de deux acolytes. Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous les voyez filer chacun sur une moto. Cela vous fait donc 3 motards à rattraper et à tuer rapidement pour boucler cette mission. Lorsque les cibles tombent de moto, soyez sûr qu'elles aient bien succombé en leur roulant dessus par exemple, et en vérifiant que le point rouge les représentant sur le radar ait bien disparu.

Darren Covey
Ce type, recherché pour trafic d'armes, sera situé sur Purgatory, que vous rejoindrez en suivant le tracé jaune habituel. Lui et sa bande seront situés dans un parking surélevé, vous n'avez plus qu'à aller les cueillir.

Leo Brodell
Vous le trouverez sur East Holland en suivant le point jaune de la carte, et vous atteindrez un bâtiment dans lequel il s'est réfugié avec ses hommes. Vous constatez qu'ils sont tous en hauteur et devez trouver l'entrée de l'immeuble. Passez par la porte blanche, puis commencez à monter les escaliers en éliminant un ou deux hommes à chaque étage. Après avoir abattu 5 hommes, vous trouverez Leo sur le toit de l'immeuble.

Christov Mahonvic
Il sera situé dans un entrepôt avec 5 de ses hommes. Après avoir atteint l'endroit, tenez-vous à distance pour éliminer le maximum de cibles au fusil à lunette (notamment celles situées à l'étage), puis sortez votre fusil d'assaut pour finir de nettoyer le secteur.

Les 10 criminels sur Alderney :

Marty Boldenow
Lui et sa bande vous attendent sur un terrain au niveau d'un croisement. Par rapport à l'endroit d'où vous arrivez, il est possible d'aller les piétiner avec votre véhicule, ou bien de tout faire sauter à la roquette, étant donné que le secteur contient certains objets explosifs comme des citernes ou des voitures.

Noel Katsuda
Celui-ci sera à abattre avec son gang dans le quartier de Tudor. Selon l'endroit d'où vous arrivez, vous pourrez les éliminer par le haut avec le fusil à lunette et les grenades, ou bien directement leur rouler dessus en voiture. Attention toutefois à ne pas flamber avec votre véhicule, dans le cas où ils vous canardent trop.

Rodney Mceniry
Voici une de ces missions où les types seront retranchés dans une petite allée, dans laquelle vous pourrez vous engouffrer avec votre voiture de police pour tous les écraser... Les éventuels survivants pourront ensuite être éliminés de manière plus classique, à pied et avec votre arme de prédilection.

Glenn Lushbaugh
Le criminel recherché pour trafic de clandestins filera en voiture dès votre approche. Vous devriez dès lors vous trouver assez près pour lui rentrer dedans et tirer au pistolet-mitrailleur pour le toucher en pleine tête.

Phil Bacerra
Il s'agira ici de le rejoindre au niveau de la zone indiquée, pour le voir s'enfuir avec ses hommes.
Vous aurez ainsi à stopper deux véhicules en visant les conducteurs pour écourter la course-poursuite. Ecrasez les survivants ou éliminez-les à pied.

Sergi Szerbin
Il vous attend avec sa bande sur un petit terrain comportant de grosses citernes à faire exploser, sur Leftwood. Réglez-leur tous leur compte sans trop de problèmes, étant donné qu'aucun d'eux ne cherchera à s'échapper.

Danny Hatmaker
Vous devrez l'abattre avec sa bande comptant environ une dizaine de types armés. Ils sont situés dans une zone industrielle et se cachent parmi les nombreux containers. Faufilez-vous entre ces derniers pour aller les envoyer un par un dans l'autre monde à l'aide de votre fusil d'assaut.

Mervin Eskuchen
Ce malfaiteur recherché pour trafic de stupéfiants va s'échapper avec sa bande dès votre arrivée, et vous aurez ainsi deux pick-up à neutraliser. Comme souvent dans les missions "most wanted", il n'est pas bien difficile de réussir ces courses-poursuites, dans la mesure où vous pouvez dès le début les arrêter à la source, en tirant une balle en pleine tête sur le conducteur par exemple.

Fredrick Harrison
Ce type, recherché pour vol de voitures, vous attend avec son gang au niveau de la grande passerelle. La plupart seront postés en hauteur, comme vous pourrez le constater sur votre radar. Occupez-vous dans un premier temps des cibles du bas, puis montez les marches métalliques en abattant ceux qui se trouvent à votre hauteur, pour bientôt atteindre l'étage le plus haut, au niveau duquel sont placés la plupart des malfrats.

Keenan Burdett
Vous aurez à abattre une dizaine de types armés durant cette mission, tous situés dans un vaste parking à plusieurs niveaux. Montez en éliminant tous les hommes se trouvant à votre hauteur, puis poursuivez jusqu'au toit pour abattre les derniers ainsi que Keenan.

OBTENIR TOUTES LES CAPACITES UNIQUES ET EFFECTUER TOUTES LES ACTIVITES (10%)

Comme indiqué dans le titre, il sera nécessaire d'effectuer quelques sorties avec vos amis. Afin d'obtenir 100%, vous ne devrez toutefois vous concentrer que sur Little Jacob, Brucie et Packie (effectuez au moins une fois chaque activité indiquée dans la liste). Regardez le pourcentage d'amitié augmenter dans les statistiques après avoir effectué une activité avec un de vos amis (un pouce vers le haut s'affiche brièvement au-dessus du radar), puis lorsqu'il aura atteint un certain niveau, cela débloquera alors la capacité spécifique du personnage. Afin d'éviter de faire chuter votre taux d'amitié, une astuce consiste à accepter les rendez-vous que l'on peut vous donner, puis de rappeler tout de suite après l'interlocuteur pour annuler, de manière courtoise. Il ne prendra pas la mouche et comprendra, sans que vous ne perdiez le moindre pourcentage ! Sachez enfin que les amis de Niko sont disponibles durant une plage horaire qui leur est propre. Si vous les appelez au mauvais moment, cela pourrait faire redescendre le taux d'amitié.

Roman

Joignable 24h/24

Activités :
Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les activités qu'il affectionne avec lui, car cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu. Toutefois, vous devrez attendre d'avoir au moins 60% d'amitié (très rapide) pour pouvoir débloquer sa capacité spécifique, citée plus bas.

Capacité Spécifique : Taxi gratuit de Roman (à partir de 60% d'amitié).

Little Jacob

Joignable entre 13h et 4h du matin.
Activités :
Fléchettes
Boire
Manger
Billard
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Fournir des armes moins chères (à partir de 60% d'amitié).

Brucie

Joignable entre 7h et 1h du matin.
Activités :
Bateau
Bowling
Boire
Manger
Hélicoptère
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Transport en hélicoptère (à partir de 70% d'amitié).

Packie

Joignable entre 15h et 6h du matin.
Activités :
Bowling
Fléchettes
Boire
Billard
Spectacles
Strip club

Capacité Spécifique : Fournir une bombe à placer sur les véhicules (à partir de 75% d'amitié).

Dwayne

Joignable entre 11h et 3h du matin.
Activités : Puisque vous devez choisir entre le tuer ou le laisser en vie, vous n'êtes pas dans l'obligation d'effectuer ensemble les activités qu'il apprécie, dans le cas où vous l'auriez épargné en choisissant de tuer Playboy X. Toutefois, il est intéressant de vous lier d'amitié avec Dwayne, car cela permettra de débloquer la capacité citée ci-dessous.

Capacité Spécifique : Deux hommes de Dwayne viennent en renfort pour vous (à partir de 60% d'amitié).

BATTRE L'ORDINATEUR A TOUS LES JEUX (5%)

Voici la liste des jeux au cours desquels vous devrez remporter au moins une partie afin d'obtenir ces 5% de plus :

Billard
Fléchettes
Bowling (partie complète)
QUB3D (il s'agit d'une borne d'arcade disponible par exemple au club de strip-tease ou au cabaret.)

PERSONNAGES SECONDAIRES (5%)

Après avoir effectué certaines missions de l'histoire principale, vous ferez apparaître une série de personnages qui vous attendront à divers endroits de Liberty City. Lorsque vous serez proche d'eux, vous verrez apparaître une icône bleue les représentant sur la carte. Encore faut-il vous trouver sur les lieux à la bonne heure pour pouvoir les rencontrer... Vous trouverez ci-après un récapitulatif des personnages à rencontrer obligatoirement si vous souhaitez compléter le jeu à 100%. Notez que vous pourrez éventuellement rencontrer quatre personnages supplémentaires (Jeff, Cherise, Clarence et Ivan), selon les choix que vous avez effectués dans certaines missions de l'histoire principale, mais qui n'auront aucun impact sur le pourcentage de progression du jeu.

Brian

1ère rencontre
Vous le trouverez juste à côté du dépôt de Roman, après avoir validé la mission "It's your call". Il vous remettra un billet de 100$ après une petite discussion...

2ème rencontre
Une semaine plus tard, Brian réapparaîtra au sud du restaurant le plus bas sur la carte de Broker. Il vous demandera cette fois de lui prêter main forte afin d'aller trouver son vendeur. Une fois sur place, laissez-le régler son affaire, puis ramenez-le simplement au point indiqué lorsqu'il remonte dans la voiture.

3ème rencontre
Vous le trouverez près du marchand d'armes de Broker. Il vous demande de l'accompagner vers les dealers afin qu'il leur présente ses excuses. Conduisez-le vers le point indiqué par le GPS, puis une fois devant eux, il se fera tabasser par ces derniers qui refuseront ses excuses. Il est grand temps pour vous d'entrer en action en allant punir les deux dealers comme vous le souhaitez. Restera ensuite à ramener Brian au point indiqué pour clôturer la mission.

Badman

Badman aura une mission à vous donner après la mission "Shadow". Il sera situé sur un banc dans Duke, à droite de l'icône des fléchettes lorsque vous regardez sur la carte. Bon, en gros, vous comprenez qu'il faut aller vous farcir un gang de Russes. Emmenez-le en voiture en suivant le chemin indiqué, puis vous verrez les ennemis apparaître en rouge sur votre radar. Ils sont une demi-douzaine et sont situés à l'arrière du bâtiment. Chargez-vous-en pour réussir cette mission.

Mel

Suite à la mission "Escuela of the streets", Mel vous attend au sud de Broker et sera situé entre la boutique russe et le cabaret. Il va vous demander de l'aider à payer une dette en le protégeant. Trouvez un véhicule si ce n'est pas déjà fait, puis faites monter Mel pour le mener au niveau du point indiqué sur la carte. Vous trouverez les 3 usuriers dans une allée, et devrez les abattre au moment où les choses commenceront à mal tourner. Il restera ensuite à ramener Mel à l'endroit où vous l'aviez trouvé, en suivant simplement le chemin indiqué.

Ilyena Faustin

Elle apparaîtra au sud-ouest de Broker, lorsque vous aurez rempli la mission "The Puerto Ricain Connection". Elle est située en haut de la pente en bois, juste à côté de la fête foraine, et qui vous mène au bowling, sur la gauche. Ilyena va vous demander de tirer Anna des griffes de son nouveau copain, qui veut se faire de l'argent sur elle. Rendez-vous donc au lieu indiqué sur la carte, puis lorsque vous verrez le gars en train de fumer sa cigarette, discutez un peu, pour

l'éliminer lorsqu'il commencera à s'enfuir.

Hossan

Il vous attend au sud d'Algonquin après la réussite de la mission "The Puerto Ricain Connection", plus précisément au 4ème croisement vers le bas, en partant du théâtre comique. Il s'agit de l'homme avec lequel vous étiez sur le bateau, au tout début du jeu, avant de rejoindre Roman. Accompagnez-le avec une bonne voiture au point indiqué, puis vous aurez bientôt à engager une course-poursuite contre les truands. Dès que possible, tirez-leur dessus pour les arrêter. Visez la tête du conducteur, les pneus ou le réservoir d'essence. Foncez récupérer l'argent après avoir liquidé les deux hommes, puis ramenez Hossan au point indiqué, avant d'effacer vos éventuelles étoiles de recherche...

Sara

1ère rencontre
Elle est située non loin d'Hossan (cité dans le paragraphe précédent), et vous pourrez la faire apparaître après avoir bouclé la mission "The Puerto Ricain Connection". Attendez par contre la nuit pour pouvoir la rencontrer (nous l'avons trouvée à 4h30 dans cette soluce). Accompagnez-la jusqu'à chez elle en suivant la route indiquée sur le radar, puis vous verrez son mari une fois arrivé à destination. Il va chercher à se battre contre vous. Engagez une baston ou tuez-le avec une arme et vous réussirez la mission de cette première rencontre.

2ème rencontre
Pour cette deuxième rencontre, attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu, puis Sara se trouvera un peu plus au nord de l'endroit où il est possible d'effectuer un tour en hélico, au bas de la carte, vers 6h du matin. Elle vous demandera d'aller chercher pour elle un paquet chez le Perseus indiqué sur la carte. Payez-le de votre poche avant de lui ramener au point indiqué.

Pathos

1ère rencontre
Vous pourrez le rencontrer en réussissant "The Puerto Ricain Connection", et il sera situé en haut à droite du théâtre comique, lorsque vous regardez la carte. Il va vous falloir liquider les deux types qui sont venus le narguer. Repérez les deux points sur la carte et occupez-vous des types en prenant garde de ne pas tuer Pathos qui aura tendance à se mettre sur la trajectoire de vos balles, dans le cas où vous choisissez d'en finir avec une arme.

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour le retrouver non loin de l'endroit de la première rencontre, au sud de Middle Park, dans Algonquin. Il se fera encore narguer, mais également tirer dessus cette fois. Après vous être occupé de ses deux assaillants, trouvez vite une voiture pour conduire Pathos à l'hôpital, indiqué sur votre radar.

Marnie

1ère rencontre
Après avoir accompli la mission "Three leaf clover", vous aurez l'occasion de la rencontrer, au sud d'Algonquin, plus précisément dans un petit parc avec une fontaine au centre, situé quelques rues à gauche de l'armurerie. Elle vous demandera de l'argent pour son crack. Emmenez-la à destination pour vous placer sur le marqueur et voir le gentil Niko lui donner un peu de cash...

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour revoir Marnie. Vous la trouverez dans la journée, adossée contre un poteau, quelques rues à gauche de Middle Park, dans Algonquin et vers 14h. Vous avez simplement à la conduire à la gare pour réussir la mission.

Eddie Low

1ère rencontre
Il faut avoir accompli la mission "Three leaf clover" pour pouvoir rencontrer ce personnage. Il sera situé juste à côté de l'AutoEroticar d'Alderney, au niveau d'une ruelle au nord-ouest de la ville, dans la continuité du pont le plus haut reliant

Alderney et Algonquin (sur la carte, suivez cette grande rue vers la gauche, puis vous trouverez l'AutoEroticar au niveau du tournant). Eddie apparaît entre 22h et 4h du matin. Il vous demandera de l'amener sur les quais, dont la destination sera ajoutée au radar, une fois que Niko aura accepté le deal. Arrivé à destination, il jettera son sac dans l'eau et vous demandera de le conduire à Westminster. Faites donc pour boucler la mission de cette première rencontre avec Eddie.

2ème rencontre
Après avoir attendu une semaine après la première rencontre, vous le retrouverez aux mêmes horaires au nord du cybercafé d'Alderney, face à une petite ruelle. Préparez-vous à tuer ce psychopathe...

Gracie

Il s'agit de la fille que vous aviez kidnappée. Vous la rencontrerez (nous l'avons trouvée vers 10h dans cette soluce) à nouveau quelques rues au sud du cybercafé d'Alderney, après avoir réussi la mission "Diamonds are a girl's best friend". Elle va lâcher sur vous 5 gardes du corps pleins aux as, que vous aurez à éliminer pour réussir cette mission.

LES MISSIONS CAR THEFTS (2%)

Après avoir validé les missions "NO.1" de Brucie et "Smackdown" de Packie, Brucie vous met en contact avec un dénommé Stevie, qui vous enverra des sms accompagnés de photos afin que vous voliez pour lui la voiture qu'il vous demande. Ainsi, il vous enverra un premier sms contenant le nom du véhicule, une photo et un nom de quartier. Ce seront les seules informations dont vous disposerez pour trouver le véhicule en question. Cette fois-ci, vous n'aurez aucun indicateur, ni itinéraire qui s'affichera sur le radar, afin de vous mener facilement au véhicule. Même si l'ordre des véhicules à voler sera aléatoire selon les parties, ces derniers seront toujours situés à un endroit qui leur est propre (par exemple, la Sentinel se trouvera toujours dans le quartier Normandy, que vous deviez la voler en 1er ou en 15ème).

Après avoir trouvé le véhicule indiqué dans le sms, il vous faudra à chaque fois le ramener au garage situé dans le quartier Chase Point, sur Bohan, et indiqué sur le radar. A l'instar des missions "Exotic Export" de Brucie, vous serez ensuite rémunéré selon l'état dans lequel vous rapporterez le véhicule au garage. Après chaque véhicule rapporté, attendez que 6h s'écoulent dans le jeu pour recevoir le prochain sms de Stevie. Sachez qu'il vous demandera en tout de lui dégoter 30 véhicules, et que le dernier rapporté vous permettra de progresser de 2% de plus vers le but ultime des 100%.

Afin de vous aider à situer les véhicules de manière plus précise, vous pouvez vous rendre dans un cybercafé pour entrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com". Il s'agit d'un site vous permettant d'accéder à des séries de cartes sur lesquelles sont situés les emplacements des pigeons, des sauts uniques, d'autres bonus et des 30 véhicules traités dans cette section. En vous rendant sur le post de Stevie intitulé "Text Message Cars", vous ferez apparaître la carte de Liberty City, sur laquelle seront marqués les 30 points représentant les 30 véhicules à voler. Nous aurons ainsi 6 véhicules sur Alderney, 10 véhicules sur Algonquin et 14 véhicules sur Bohan/Dukes/Broker (l'un des points représente le garage dans lequel effectuer la livraison, sur Bohan).

RATS VOLANTS (2,5%)

Vous en avez peut-être aperçu quelques-uns durant vos missions de l'histoire principale, mais sachez que 200 pigeons ou "rats volants" sont éparpillés sur la vaste carte de Liberty City ! Il va vous falloir les dégoter pour tous les exploser, non seulement dans le but de progresser de 2,5% de plus vers les 100%, mais aussi de faire apparaître un superbe hélicoptère Annihilator en guise de récompense, 4 ou 5 rues au sud du Middle Park d'Algonquin. Pour vous aider à trouver les pigeons, rendez-vous dans un cybercafé afin de rentrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" dans la barre de navigateur. Sélectionnez le post de SoulSurvivor, intitulé "Plague of Pigeons in the City". Vous aurez ainsi à disposition l'emplacement de chaque pigeon, le tout réparti sur deux cartes de Liberty City, pour plus de clarté, étant donné leur nombre.

Malgré les points indiquant les emplacements de ces rats volants sur la carte, il ne sera pas aussi simple de tous les dégommer dans la pratique, car certains peuvent être vicieusement planqués. Ainsi, le premier conseil que nous pouvons vous donner sera de tendre l'oreille, une fois à proximité de l'oiseau, afin d'entendre son roucoulement et de mieux le situer. Mais pensez à bien regarder sur les poteaux, les rebords, en hauteur, dans les caisses, sous les ponts,

sur les rambardes, etc... Ils peuvent être absolument partout ! Sachez qu'ils seront tous entourés d'une aura rouge (comme c'est le cas pour les armes par exemple), pouvant parfois attirer votre attention durant votre recherche. Sachez enfin que nombreux seront les pigeons situés sur les toits d'immeubles ou les sommets d'autres édifices, et qu'il doit y avoir forcément un moyen d'y accéder si vous ne pouvez pas les atteindre ni les voir au fusil à lunette. Bon courage !

SAUTS UNIQUES (2,5%)

Dans Liberty City sont également réalisables 50 cascades, ou "sauts uniques". Il s'agit de prendre suffisamment d'élan pour ensuite rouler le long d'un tremplin, ou bien une pente quelconque qui y ressemble, puis de retomber sur une zone située à une distance donnée. Autant vous dire que vous dégoter une voiture puissante au préalable sera de rigueur (essayez de trouver une Sultan RS ou bien une Infernus). Certains sauts nécessiteront quant à eux une moto ou même un bateau ! En vous rendant dans un cybercafé, vous pourrez trouver sur le site "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" la carte vous indiquant tous les points au niveau desquels vous pourrez effectuer ces sauts. Ouvrez le post de Trooth, intitulé "Jump to a new level of spirituality ".

Observez bien partout, en prêtant attention à chaque élément du décor incliné, car il pourrait fort bien s'agir d'un des 50 tremplins. En effet, même avec l'aide de la carte indiquant les emplacements des sauts, il n'est pas toujours évident de repérer le lieu de cascade, étant donné la richesse du monde de Liberty City. Vous aurez ainsi 18 sauts à effectuer sur Alderney, 15 sauts sur Algonquin (dont deux sauts en bateau à l'est), et 17 sauts uniques sur Bohan/Dukes/Broker. En réussissant les 50 sauts uniques, vous progressez alors de 2,5% supplémentaires vers la consécration suprême des 100% !

TROPHÉES

Bronze

Fraîchement débarqué

Terminer votre première mission

Cent quatre vingt

Marquer 180 points avec 3 fléchettes dans une partie.

Pool Shark

Battre un ami au billard.

Roi du Qub3D

Obtenir le meilleur score à QUB3D.

Finis-le

Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps-à-corps.

Génétiquement supérieur

Terminer premier dans 20 courses de rue en solo.

Sauvez Wheelie

A moto, faire une roue arrière sur plus de 500 pieds (150m).

Triple coup de boule rotatif

Faire 3 strikes consécutifs dans une partie de bowling.

Conduire M. Bellic

Débloquer la capacité spéciale permettant d'appeler les taxis de Roman.

Tonneaux

Effectuer 5 tonneaux d'affilée lors d'un seul accident.

En catimini

Perdre un indice de recherche de 4 étoiles en semant les flics.

Service de courrier

Terminer les 10 missions de livraison de paquets.

Fournisseur perso

Débloquer la capacité spéciale permettant d'acheter des armes à Little Jacob.

Réaction en chaîne

Faire exploser 10 véhicules en 10 secondes.

En bas de l'échelle

Terminer la mission "Roman's Sorrow".

Commande complète

Effectuer les 10 commandes d'Exotic Export.

Chasse à l'homme

Terminer les missions de recherche données par l'ordinateur de la police.

Justicier de la rue

Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police.

Nourrir le poisson

Terminer la mission "Uncle Vlad".

Ca te coûtera bonbon

Terminer une course de taxi d'une île à une autre sans passer le trajet.

Vue d'en haut

Prendre part à toutes les visites en hélicoptère de Liberty City.

Café chaud

Se faire inviter chez une fille pour prendre un dernier verre.

Ca roule ma poule !

Débloquer la capacité spéciale permettant d'appeler un hélicoptère grâce à Brucie.

Le demi-million

Amasser une fortune de 500.000$.

Impossible trinité

Terminer la mission "Museum Piece".

Exploration complète

Débloquer toutes les îles.

Reçu cinq sur cinq

Livrer les 30 voitures commandées par SMS.

Dare Devil

Terminer les 9 missions d'assassinat.

Sous le radar

En hélicoptère, passer sous les ponts principaux du jeu.

Pour la bombe, tapez B

Débloquer la compétence spéciale permettant de poser une bombe grâce à Packie.

Gracieuse prise

Terminer la mission "I'll Take Her".

Relations publiques

Rencontrer tous les personnages aléatoires.

That Special Someone

Terminer la mission "That Special Someone".

Une équipe

Tuer 5 joueurs qui ne sont pas de ton équipe dans une partie en équipe avec classement.

Fais-toi les dents

Obtenir un rang plus élevé dans le classement multijoueur.

Bienvenue au Midnight Club

Gagner une course multijoueur avec classement et dégâts activés et sans trop endommager ton véhicule.

Vive la coop

Battre les temps sur "Casseur de trafic", "Assaut du N.O.O.S.E." et "Boum la base" avec classement.

Tout pour l'équipe

Gagner une partie de chacun des modes multijoueur en équipe.

Sommet de la chaîne alimentaire

Tuer 20 joueurs avec un pistolet au cours d'une partie Deathmatch multijoueur.

Boss du Midnight Club

En multijoueur, arrive premier dans 20 différentes courses standard avec classement.

Auf Wiedersehen Petrovic

Gagner dans chaque genre de partie multijoueur.

Faisons mentir les Rockstars endormis

Tuer un membre de Rockstar.

Argent

Une armée d'un seul homme

Survivre durant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles.

L'homme qui tombe à pique

Terminer les cascades uniques à 100%.

Espèce menacée

Trouver tous les paquets cachés du jeu.

Liberty City

Vos amis vous aiment à plus de 90%.

Tu as gagné !

Terminer l'histoire.

Or

Liberty City Minute

Terminer les missions de l'histoire en moins de 30 heures.

Les clés de la ville

Atteindre 100% pour la statistique "Progression".

Recherché

Obtenir le rang le plus élevé dans le classement multijoueur.

Platine

Taking A Liberty

Désolé de prendre des libertés avec votre temps !

ARRÊT IMMÉDIAT

Lorsque vous êtes en voiture, mettez en marche l'appareil photo et prenez un cliché pour faire piler le véhicule dès que vous souhaitez vous arrêter.

PERSONALISER LE TÉLÉPHONE

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.vipluxuryringtones.com pour récupérer gratuitement des thèmes pour le téléphone de Niko ou pour acheter 100 $ des sonneries fantaisistes.

DEVENIR TRÈS RECHERCHÉ

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.littlelacysurprisepageant.com pour faire monter automatiquement votre indice de recherche à 5 étoiles.

OBTENIR 6 ÉTOILES

Franchissez les barrières des îles fermées. Vous obtiendrez ainsi les fameuses 6 étoiles.

OBTENIR UN FUSIL À POMPE

Pour obtenir un fusil à pompe, entrez dans une voiture de Police. Si vous possédez déjà le fusil à pompe, vous gagnerez des munitions.

ARGENT FACILE

Au distributeur

Trouvez un distributeur d'argent, attendez qu'une personne vienne retirer de l'argent, et tuez cette personne. Vous récupererez l'argent retiré.

Fourgon de banque

Trouvez un fourgon de banque, et faites-le exploser. Vous trouverez l'argent qu'il contenait et que vous pourrez ramasser.

PASSER LES PÉAGES GRATUITEMENT

Pour passer le péage sans payer ni avoir d'étoile de recherche, foncez en direction du péage puis sautez du véhicule sans freiner. Le véhicule continuera à avancer et dépassera le péage. Traversez ensuite le péage à pied et vous pourrez remonter dans votre véhicule sans à avoir eu à débourser le moindre dollar ni à avoir d'étoile de recherche.

OBTENIR LES SERVICES D'UNE PROSTITUÉE

Pour obtenir les services d'une prostituée, dirigez-vous en voiture entre 22h et 6h à Bohan (île la plus au nord de Liberty City). Les prostituées sont généralement en train de vous attendre et sont plutôt facile à reconnaitre ; approchez-vous d'une prostituée, klaxonnez et attendez qu'elle monte dans votre voiture. Il vous sera alors demandé d'aller dans un coin isolé, une petite ruelle fera l'affaire. Une fois isolé, vous pourrez alors choisir le service 1 à 20$, le service 2 à 50$ et le service 3 à 70$.

LE COEUR DE LIBERTY CITY

Pour atteindre le coeur de la ville, il vous suffit de voler un hélicoptère et de voler jusqu'à la Statue Of Happiness. Une fois atteint la statue, volez à mi-torse de la statue et sautez pour tomber sur le socle. Ici, il y a quatre portes et vous pourrez passer à travers l'une d'elles. Montez les échelles et vous pourrez atteindre le coeur battant géant enchaîné. C'est le Coeur de la cité.

RÉPARER GRATUITEMENT SON VÉHICULE

Pour réparer gratuitement son véhicule, il suffit de garer ce dernier sur le parking jaune devant votre planque, de vous éloigner jusqu'à ce qu'il ne soit plus visible et ensuite de revenir, il sera alors totalement réparé.

ETEINDRE UN VÉHICULE EN FEU

A l'aide du jet d'eau d'un camion de pompiers ou des étendues d'eau présentes sur la carte, vous pourrez éteindre le feu d'un véhicule sur le point d'exploser. Avec le camion de pompiers, visez les roues arrières du véhicule avec le jet jusqu'à l'extinction complète du feu. En allant sur le bord de mer, il vous suffit de rouler sur la plage en passant dans l'eau tout en restant sur le sable (vous pouvez aussi reculer l'arrière de votre véhicule jusqu'à ce que les roues enflammées touchent l'eau).

L'astuce fonctionne avec tous les véhicules terrestres. Elle est très utile pour les parties en multi se déroulant près de l'aéroport.

Grand Theft Auto V

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Note : Attention, ces codes désactivent l'obtention des succès/trophées. Ils sont à saisir en cours de partie.

Codes divers

Attaques explosives au corps à corps

Droite, Gauche, ⊗, △, R1, ○, ○, ○, L2

Augmenter l'indice de recherche d'une étoile

R1, R1, ○, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Balles enflammées

L1, R1, □, R1, Gauche, R2, R1, Gauche, □, Droite, L1, L1

Balles explosives

Droite, □, ⊗, Gauche, R1, R2, Gauche, Droite, Droite, L1, L1, L1

Changer la météo (9 temps différents, répéter pour passer de l'un à l'autre)

R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, □

Compétence spéciale rechargée

⊗, ⊗, □, R1, L1, ⊗, Droite, Gauche, ⊗

Course rapide

△, Gauche, Droite, Droite, L2, L1, □

Diminuer l'indice de recherche d'une étoile

R1, R1, ○, R2, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche

Gravité lunaire

Gauche, Gauche, L1, R1, L1, Droite, Gauche, L1, Gauche

Invincibilité temporaire (5 minutes)

Droite, ⊗,? Droite, Gauche, Droite, R1, Droite, Gauche,⊗, △

Mode ivrogne (une fois pour activer, deux fois pour désactiver)

△, Droite, Droite, Gauche, Droite, □, ○, Gauche

Mode ralenti (4 niveaux différents, répéter le code pour passer de l'un à l'autre)

△, Gauche, Droite, Droite, □, R2, R1

Nage rapide

Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, R2, Gauche, L2, Droite

Obtenir un parachute

Gauche, Droite, L1, L2, R1, R2, R2, Gauche, Gauche, Droite, L1

Santé et armure au maximum

○, L1, △, R2, ✕, □, ○, Droite, □, L1, L1, L1

Skyfall (tomber du ciel)

L1, L2, R1, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, L2, R1, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Super Saut

Gauche, Gauche, △, △, Droite, Droite, Gauche, Droite, □, R1, R2

Toutes les armes

△, R2, Gauche, L1, ✕, Droite, △, Bas, □, L1, L1, L1

Véhicules qui dérapent

△, R1, R1, Gauche, R1, L1, R2, L1

Visée ralentie (4 niveaux différents, répéter le code pour passer de l'un à l'autre)

□, L2, R1, △, Gauche, □, L2, Droite, ✕

Codes des véhicules

Avion ancien (Duster)

Droite, Gauche, R1, R1, R1, Gauche, △, △, ✕, ○, L1, L1

Avion de voltige

○, Droite, L1, L2, Gauche, R1, L1, L1, Gauche, Gauche, ✕, △

BMX

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, □, ○, △, R1, R2

Caddie de Golf

○, L1, Gauche, R1, L2, ✕, R1, L1, ○, ✕

Camion-poubelles (Trashmaster)

, R1, , R1, Gauche, Gauche, R1, L1, , Droite

Hélicoptère de police armé (Buzzard)

, , L1, , , , L1, L2, R1, , ,

Limousine

R2, Droite, L2, Gauche, R1, L1, , Droite

Motocross (Sanchez)

, , L1, , , L1, , R1, R2, L2, L1, L1

Moto de course

R1, Droite, Gauche, Droite, R2, Gauche, Droite, , Droite, L2, L1, L1

Voiture de sport (Comet)

R1, , R2, Droite, L1, L2, , , R1

Voiture de sport (Rapid GT)

R2, L1, , Droite, L1, R1, Droite, Gauche, , R2

MAXIMISER LES BÉNÉFICES LORS DE LA MISSION « LE COUP DE PALETO BAY »

Afin de maximiser les bénéfices lors de la mission « Le coup de Paleto Bay », engagez comme braqueur un bleu de faible niveau comme Norm Richards. Le jeu faisant automatiquement mourir ce personnage lors de la fuite, récupérez juste son sac qu'il lâche par terre pour recevoir sa part du butin. Grâce à cette astuce, vous n'aurez aucune dépense pour l'équipe, ce qui maximisera la part de vos personnages.

SE FAIRE DE L'ARGENT RAPIDEMENT GRÂCE À LA BOURSE

- Allez sur le site de la bourse.
- Achetez des actions chez AUG (AnguryInsurance).
- Allez détruire des voitures (plus vous en détruisez mieux c'est).
- Revenez un peu plus tard sur le site de la bourse et revendez les actions.

ARGENT INFINI

Dans GTA V, il existe une valise sous-marine pouvant s'ouvrir à l'infini. Pour la trouver, rendez-vous au Nord-Ouest de la carte, proche du téléphérique. Ensuite, prenez un véhicule marin ou nagez dans l'eau pour atteindre le repère sur l'image suivante :

Vous pouvez vous repérer avec la pointe que forme la map et le magasin de vêtements.

Une fois arrivé, plongez. Avec un peu de recherche, vous trouverez cette valise. Nagez dessus pour ramasser 12000$. Ensuite, changez de personnage (ne prenez pas Michael, si vous voulez gagner du temps, pour éviter ses cinématiques), puis reprenez tout de suite après le personnage que vous avez laissé dans l'eau. Vous pourrez reprendre la valise et regagner 12000$. Refaites donc cette manipulation autant de fois que vous le voulez !

BRAQUER N'IMPORTE QUEL MAGASIN

Contrairement à ce que vous pouvez penser, il est possible de braquer tous les magasins. Pour cela, mettez-vous à l'entrée de la porte du magasin que vous voulez braquer, de sorte à pouvoir sortir votre arme et à la fois avoir une vue sur l'intérieur de la boutique. Par la suite, tirez sur la ou les caisses enregistreuses jusqu'à ce qu'elle(s) s'ouvre(nt). Entrez dans le magasin et récupérez l'argent tombé.

AVOIR DE NOMBREUSES ARMES RAPIDEMENT

Dès le début du jeu, lorsque vous incarnez Trevor, vous avez déjà beaucoup de dollars (100 000$). C'est amplement suffisant pour aller acheter et personnaliser toutes les armes en magasin et ainsi débloquer facilement le succès/trophée : "Tuning d'arme".

MAXIMISER LES BÉNÉFICES LORS DU BRAQUAGE DE VANGELICO

Afin de maximiser les bénéfices lors du braquage de la bijouterie Vangelico, engagez comme braqueur un bleu de faible niveau comme Norm Richards. Le jeu faisant automatiquement mourir ce personnage à l'entrée du tunnel, récupérez juste le sac qu'il lâche par terre en passant doucement avec la moto dessus pour récupérer sa part du butin. Engagez également un hackeur peu compétent, il égalera facilement les performances d'un hackeur expérimenté qui vous coûtera cher. Prenez également un chauffeur débutant comme Karim Denz ; vous ne devriez pas avoir de problème à rouler sur boue avec ces motos. Ainsi, vous minimiserez fortement vos frais d'équipe et gagnerez très facilement 1 million de Dollars avec Michael.

Cheminement

Prologue

Mettez en joue les employés avant d'aller grassement vous servir dans le coffre, mettez les flics qui viennent tenter de vous arrêter à l'amende et courez jusqu'à votre véhicule. Conduisez jusqu'au point de rendez-vous et repoussez les flics qui vous acculent dans la rue avant de fuir par l'arrière.

Franklin et Lamar

Choisissez l'une des deux voitures que vous devez " soustraire " à leur propriétaire et suivez Lamar dans les rues de Los Santos. Après un bref arrêt, la police vous prend en chasse : empruntez autant que possible les petites avenues en exécutant un parcours en zigzag, surveillez le champ de vision des flics sur votre radar une fois que vous vous êtes soustrait à leur vigilance et ramenez la voiture, ou ce qu'il en reste, au garage de Simeon. Prenez ensuite la voiture de Franklin à l'arrière et conduisez-le à sa planque pour apprendre quelques bases supplémentaires et terminer la mission.

Saisie

Rendez-vous par vous-même ou en taxi jusqu'au S vert sur la carte, au garage de Simeon, conduisez jusqu'au point indiqué par l'itinéraire jaune et marchez jusqu'au fond de l'allée avec Lamar. Là, équipez votre pistolet, abritez-vous derrière les murets en béton et débarrassez-vous de vos assaillants en tirant par la suite sur la citerne en haut à gauche et sur la voiture qui tente une échappée.

Montez vite dans votre voiture, prenez la moto verte en chasse et foncez-lui dedans dès que possible pour en déloger le propriétaire et prendre possession du véhicule. Ramenez-le ensuite au garage pour conclure.

Complications

Retournez au garage pour vous entretenir avec Simeon, puis rendez-vous par le moyen de votre choix à la propriété indiquée. Entrez-y discrètement par la gauche en passant par le cours de tennis, montez sur la voiture sous le porche pour atteindre le toit et la fenêtre ouverte, descendez et passez doucement dans le garage sur la gauche pour y trouver le véhicule visé. Ramenez ledit véhicule malgré votre situation peu enviable passées quelques centaines de mètres, puis obéissez à Michael en fonçant dans la vitrine du garage de Simeon.

Dans la peau de Michael, justement, tabassez Simeon en enchaînant coups de pied et coups de poing pour conclure cette mission en beauté.

Père/Fils

Faites rentrer Michael à la maison pour entamer cette mission, empruntez la voiture de sa fille pour partir à la rescousse de votre bateau, prenez les pirates en herbe en chasse pour envoyer Franklin à bord et couvrez-le lorsque cela est nécessaire en tirant sur ses assaillants. Réceptionnez Jimmy en restant sous le mât, récupérez Franklin et... calez lamentablement quelques centaines de mètres plus loin.

Amenez alors la voiture au garage indiqué pour la faire réparer et ramenez Jimmy chez lui pour terminer cette petite cavalcade.

Chop

Rentrez chez Franklin avec ce dernier pour entamer cette mission, prenez le fourgon de Lamar et conduisez jusqu'au point indiqué. Remontez à bord pour prendre le biker en chasse jusqu'à ce qu'il se plante contre un bus. Continuez la poursuite à pied en suivant Chop et en passant les divers obstacles, puis prenez le contrôle du canidé pour renifler les

wagons aux alentours.

Ouvrez les premiers wagons jaunes avec Franklin, puis prospectez un peu plus loin après avoir mis fin à la " distraction " de Chop pour finalement mettre la main sur votre proie. Conduisez enfin le long de l'itinéraire jaune pour conclure.

Conseil conjugal

Rentrez à la planque de Michael avec ce dernier pour entamer cette mission, poursuivez le prof de tennis jusqu'à une propriété huppée sur les hauteurs et opérez ce que l'on peut littéralement appeler un ravalement de façade sur la villa en envoyant la gomme avec votre véhicule. Mettez ensuite le cap sur la planque de Michael, puis lorsque les latinos vous prennent pour cible, prenez le contrôle de Franklin pour pouvoir vous concentrer sur le tir et vous en débarrasser avant de rentrer à la planque.

La petite chérie à son papa

Rendez-vous à la planque de Michael avec ce dernier pour accéder à cette mission familiale, rendez-vous chez le loueur de vélos pour faire une course contre Jimmy, gagnez-la bien sûr et jetez-vous à l'eau après la scène pour nager jusqu'au yacht que vous apercevez au loin.

Semez ensuite vos poursuivants en fonçant tout droit à travers les canaux de Vespucci et ramenez ce petit monde sur le sable fin au point indiqué pour terminer la mission.

Demande d'ami

Avec Michael, rendez-vous au L bleu pour rencontrer Lester, conduisez jusqu'au magasin de vêtements indiqué pour vous fringuer comme un jeune programmeur geek du dimanche et entrez dans les bureaux de LifeInvader par l'arrière. Fermez les popups pour accéder à l'antivirus sur le bureau, puis aller piéger le prototype dans le bureau adjacent avant de rentrer chez vous. Regardez la conférence truffée d'humour à la télé, puis lorsque le PDG sort le prototype, appelez-le depuis votre portable pour le faire exploser et conclure votre mission.

Repérage de la bijouterie

Allez acheter un costume ou passez chez vous pour en passer un avant de rejoindre Lester, conduisez jusqu'à la bijouterie indiquée et prenez quelques clichés des caméras et de la ventilation. Rejoignez votre véhicule pour faire le tour du pâté de maison et entrez dans le chantier pour grimper sur les toits. Rejoignez le point le plus élevé marqué sur votre carte, prenez un cliché du box entouré de barbelés et retournez auprès de Lester. Conduisez jusqu'à la fabrique de vêtements, où Lester expose les détails du plan, et choisissez votre approche et vos collaborateurs. Attention, ne soyez pas radins, car des compétences de vos alliés dépendra l'issue du braquage ! Quant à l'approche, nous avons ici opté pour le Plan " subtil ".

La route est longue

Du côté de Franklin, allez faire un tour à sa planque, conduisez vos potes jusqu'au Ammu Nation indiqué pour équiper votre fusil à pompe d'une lampe torche et rejoignez le point indiqué. Frayez-vous alors un chemin vers la sortie à coup de fusil à pompe, restez à couvert sur la gauche dans le grand hangar en proie aux flammes pour ne pas mourir brûlé vif et, une fois à l'extérieur, suivez vos alliés en haut de l'échelle avant de faire feu sur l'hélico pour dégager la voie. Passez par la faille dans les barbelés pour sortir de la zone, " réquisitionnez " le premier véhicule venu et semez les flics en allant repeindre la voiture ou en les menant par le bout du nez, à l'ancienne. La mission prend fin une fois rentré chez Franklin.

Braquage de la bijouterie - Préparatifs

Pour vous munir du camion qui vous servira de couverture, rendez-vous sur les docks au sud, entrez l'air de rien dans l'entrepôt aux abords duquel discutent quelques employés et volez la camionnette en échappant ensuite aux flics qui vous prennent immanquablement en chasse. Allez ensuite garer la fourgonnette sous le pont à côté de la fabrique de textile pour finir cette partie de l'organisation.

Pistez ensuite en voiture le logo H bleu sur la carte pour arriver à hauteur du camion transportant les marchandises que vous cherchez, tirez sur le chauffeur pour prendre sa place et échappez aux flics, le cas échéant, pour aller garer le camion au même endroit que la fourgonnette. Vous voilà fin prêt pour votre premier braquage.

Casse de la bijouterie

Conduisez jusqu'au chantier derrière la bijouterie pour y déposer Franklin, montez jusqu'en haut avec ce dernier pour lancer une grenade de gaz dans le conduit depuis le promontoire que vous aviez déjà repéré, puis dans la peau de Michael, brisez le plus rapidement possible toutes les vitrines en commençant par celles du milieu pour faire grossir votre butin.

Enfourchez votre bécane en sortant, suivez vos partenaires en récupérant le cas échéant le sac que laisse derrière lui le braqueur que vous avez engagé s'il vient à se planter en moto et conduisez dans les tunnels jusqu'à revoir la lueur du jour. Au volant du fourgon, foncez sur les voitures de flics pour les mettre hors circuit rapidement, puis rejoignez le point de rendez-vous pour conclure le braquage.

M. Philips

Rendez-vous chez Michael pour fêter votre victoire et conduisez le pick-up au point indiqué une fois propulsé dans la peau de Trevor. Poursuivez la camionnette en vous débarrassant au passage des deux motards en leur fonçant dedans, puis une fois arrivé dans le campement des bikers, éradiquez consciencieusement tous les ennemis peuplant la zone en veillant à ne pas vous faire encerclé et en ne vous privant pas de tirer dans les multiples bidons rouges près des caravanes.

Rejoignez ensuite la caravane d'Ortega, poussez-la dans le fleuve et achevez le pauvre homme pour prendre le contrôle des opérations du secteur. La mission prend fin une fois rentré dans la planque de Trevor.

Trevor Philips Industries

Rendez-vous au bar local pour entamer cette mission, conduisez vos clients chinois jusqu'à votre fabrique de méthamphétamines, puis adonnez-vous à une petite séance de défense primaire de territoire en faisant la peau à tous les gangsters qui viennent prendre d'assaut votre honorable entreprise.

Allez libérer vos clients chinois de leur prison improvisée une fois le calme revenu pour conclure.

Ron le nerveux

De retour à la planque de Trevor, enfourchez le quad à l'extérieur, allez acheter une lunette améliorée pour votre fusil de sniper à Ammu Nation et postez-vous à l'endroit indiqué en montant à l'échelle pour couvrir Ron. Tirez à vue sur tous les gardes que vous voyez traîner autours de la tour de guet, détruisez au plus vite les spots de lumière pour éviter que les nouveaux arrivants ne repèrent les corps, escortez Ron le long de son parcours et abattez le pilote de l'hélico qui débarque peu après.

Rejoignez ensuite votre camarade, restez en retrait pour ne pas vous faire encercler pendant que vous pacifiez la zone et montez à bord du coucou dans le hangar. Couvrez votre décollage en tirant sur tout ce qui se présente, puis une fois dans les airs à bord d'un second appareil, virez de bord pour vous débarrasser de votre passager clandestin. Effectuez la livraison en pleine mer et prenez soin de déployer votre train d'atterrissage à l'approche de la piste tout en décélérant pour arriver à bon port en un seul morceau.

Légitime Défonce

Après avoir repris contact avec vos clients chinois au bar, rejoignez la position surélevée près de la ferme de la famille rivale et faites un carton avec votre sniper sur tous les frères qui passent devant votre lunette. Lorsque plus personne n'est en vue, allez terminer le travail au contact avec votre fusil à pompe, frayez-vous un chemin jusqu'au sous-sol et utilisez le bidon d'essence pour tracer une piste inflammable jusqu'à l'extérieur avant de tirer dessus pour tout faire sauter. Éloignez-vous du sinistre pour conclure cette mission.

Des amis réunis

Retournez à la caravane de Trevor pour entamer cette mission, conduisez jusqu'au camp de motards et lancez vos bombes collantes sur toutes les caravanes indiquées en restant discret. Repliez-vous à l'extérieur de la zone avant de tout faire péter, puis mettez les voiles direction Los Santos, chez le cousin de Wade.

Star ou tocard

Rejoignez la rue où habite Michael pour une petite réunion familiale, conduisez jusqu'aux studios de l'émission et partez à la chasse à l'animateur après la scène en prenant le volant du camion devant le bâtiment. Larguez au plus vite la remorque pour pouvoir accélérer et humiliez l'animateur après que celui-ci ait calé pour terminer cette petite vendetta.

Trompe-la-mort

Rejoignez l'observatoire pour retrouver Dave à l'arrière sur le balcon, réveillez-vous à la morgue et neutralisez le premier flic que vous croisez pour récupérer son arme, puis frayez-vous un chemin dans le bâtiment en montant les escaliers et en neutralisant toute opposition. Récupérez vos affaire dans le laboratoire, matérialisées par un point vert, sautez par la fenêtre désignée et " empruntez " un véhicule pour vous échapper en semant les flics qui vous prennent en chasse. Enfin, retrouvez Franklin sur les hauteurs de la ville pour terminer la mission.

Quelqu'un a parlé de yoga ?

Rentrez chez Michael pour pouvoir prendre part à cette " mission ", exécutez les mouvements de yoga en ne relâchant pas les sticks analogiques, prenez la voiture avec Jimmy jusqu'au fast food où l'attend son compère et conduisez tant bien que mal sous l'influence de la drogue avant de vous faire jeter. Rejoignez le niveau du sol lors de votre bad trip évident pour retourner à la réalité, puis rentrez chez vous avec les moyens du bord pour terminer cette séquence.

A trois, c'est mieux

Rejoignez le bâtiment du FIB pour rencontrer votre contact, montez avec Dave pour vous rendre au rendez-vous suivant avec Franklin et Trevor, puis pilotez l'hélico jusqu'au bâtiment où vous étiez en le stabilisant au dessus du rebord qui en fait le tour. Descendez en rappel pour faire irruption dans le bureau, switchez vers Franklin pour éliminer les gardes au sniper, retournez dans la peau de Michael pour éliminer les agents restants et abattez les hélicos qui vous prennent en chasse depuis votre propre hélicoptère avant de rentrer au point de rendez-vous.

Poudre aux yeux

Ramenez Franklin chez lui pour commencer cette mission, conduisez jusque chez le fournisseur, puis frayez-vous un chemin dans la rue en fusillant les membres du gang adverse et en faisant exploser leurs véhicules pour une extermination plus rapide. Rejoignez ensuite le canal sur la gauche pour monter sur l'un des jet-ski, suivez Lamar, et lorsque le temps vient de se séparer, suivez plutôt Franklin pour monter rapidement sur le quai, trouver un véhicule et semer les flics qui sont lancés à vos trousses.

Port de Los Santo : repérage

De retour chez Floyd, rendez-vous sur les docks, suivez le cousin de Wade pour ne pas vous griller et pilotez l'engin désigné pour déplacer les conteneurs d'une zone à une autre. Allez ensuite manipuler la grue pour charger les conteneurs sur les camions, puis postez-vous au bout de la rambarde pour prendre des clichés du bateau et d'au moins un garde. Rejoignez Floyd dans le camion, conduisez jusqu'aux docks où est installé Merryweather et abandonnez le pauvre homme en sortant fissa de la zone avant d'emprunter une camionnette pour rejoindre l'appartement. Vous y choisirez votre approche pour le futur larcin : nous avons ici préféré éviter tout affrontement en récupérant le colis immergé au large.

Dans les règles

Rejoignez le point de rendez-vous avec Michael, partez avec Dave jusqu'à la maison ciblée sans entrer dans la propriété, puis choisissez votre premier instrument de torture avec Trevor pour commencer à faire parler votre invité.

Avec Michael, conduisez vers Chumash pour vous mettre en position, changez à chaque fois d'instrument avec Trevor pour soutirer à chaque fois une nouvelle information, puis dénichez la cible au rez-de-chaussée avant de reconduire votre invité à l'aéroport avec Trevor, en grand gentleman.

Room service

Avec Franklin, rendez-vous sur le symbole L vert pour rencontrer Lester et rendez-vous dans le parking indiqué, un niveau plus haut que celui recommandé pour avoir une meilleure vue. Attendez la fin du compte à rebours, faites feu sur la cible vêtue d'un polo rose et dégagez fissa de la zone pour éviter de vous faire poursuivre par les flics.

Tir groupé

Rendez-vous au prochain point L vert sur la carte, faites le plein d'action Debonaire, conduisez rapidement vers votre première cible et sortez le sniper des grands jours pour clouer le bec du body builder sur la plage. Rejoignez la côte à l'endroit indiqué pour faire à nouveau usage de votre fusil de précision sur l'homme qui paresse dans son voilier, dirigez-vous vers votre prochaine cible en visant le nettoyeur de carreau en hauteur sur le building, puis montez dans une voiture rapide pour prendre en chasse le motard en dernière place sur votre liste et pouvoir lui rentrer dedans sans vergogne.

Mini sous-marin

Pour récupérer le sous-marin indispensable à l'exécution de votre plan, rendez-vous sur le bateau indiqué en vous faisant discret, appuyez sur le bouton du panneau de commande pour larguer le submersible et échappez facilement aux flics une fois aux commandes en ramenant la machine au point convenu. Ne vous reste ensuite plus qu'à conduire le camion de transport jusqu'à l'entrepôt désigné.

Cargobob

Pour récupérer l'hélicoptère de transport, roulez jusqu'à l'entrée de la base militaire de Zancudo et frayez-vous un chemin par la force jusqu'à l'objet de vos désirs. La résistance que vous rencontrerez n'est pas si violente que ce à quoi vous auriez pu vous attendre, donc profitez-en. Une fois en vol en revanche, il vous faudra exécuter quelques zigzags pour éviter les missiles de vos poursuivants tout en progressant vers votre objectif. Heureusement, vous distancerez finalement votre assaillant et pourrez conclure cette mission.

Le coup de Merryweather

Après avoir entraîné Michael en pilotage, retournez chez Floyd avec Trevor pour lancer les opérations, dégotez un véhicules à cinq portes pour le trajet et conduisez vos vaillantes troupes jusqu'à Sandy Shores. Après le long trajet, prenez les commandes du cargobob, saisissez le submersible avec le grappin et rendez-vous au large sur le point indiqué. Larguez-y le sous-marin, voguez dans les fonds océaniques vers le point rouge sur votre radar et emparez-vous de l'engin avant de remonter à la surface. De retour à l'hélico, raccrochez le sous-marin et rentrez au bercail en éliminant les troupes de Merryweather pour constater l'inutilité de votre démarche.

Dépanneuse

Rendez-vous à l'un des trois H sur votre carte après avoir rencontré vos amis du FIB pour trouver une dépanneuse : mettez KO le mécanicien juste à côté pour éviter qu'il n'appelle la police et allez tranquillement garer votre nouveau bien au point indiqué.

Bleus de travail

Pour vous procurer les uniformes, rien de plus simple : rendez-vous à un Ammu Nation pour les acheter et compléter cette partie des préparatifs.

Masques

Pour les masques, c'est la même rengaine : rendez-vous simplement chez le marchand de masques indiqué et

choisissez quels masques vous voulez voir porter vos trois lascars.

Camion-poubelle

Repérez ledit camion grâce à votre carte, emparez-vous-en et allez le garer dans le terrain vague qui est aussi votre QG temporaire pour cette opération.

Véhicule de fuite

Enfin, en flirtant dans la rue, jetez votre dévolue sur une voiture de type berline et garez-la dans un endroit discret pas trop éloigné du dernier logo H restant (sous le pont du freeway par exemple).

Mise à sac

Allez mettre le camion poubelle en position, tournez-le pour qu'il occupe toute la largeur de la ruelle et dans la peau de Franklin, chargez le fourgon ainsi piégé pour le renverser. Utilisez une bombe collante pour ouvrir les portes arrières, mettez-vous à couvert derrières les barricades non loin et commencez à repousser les forces de police. Switchez vers Michael pour éliminer facilement les troupes spéciales qui arrivent derrière Franklin, puis utilisez Trevor et son sniper pour éliminer les tireurs adverses sur les toits en face légèrement à droite ainsi que les troupes qui arrivent en contrebas.

Abattez enfin l'hélicoptère de la police au sniper ou au lance-grenade, reprenez le contrôle de Franklin et conduisez le camion poubelle jusqu'à la voiture de fuite que vous aviez préparé. Prenez le temps de détruire le camion avec une grenade bien placée, puis rejoignez la propriété de Devin une fois de retour au côté de Michael pour livrer le colis et conclure la mission.

Mort aux vaches

Retrouvez votre nouveau contact Devin sur le chantier indiqué, conduisez jusqu'à la station service indiquée et faites la course contre les deux fous du volant en restant derrière eux jusqu'à arriver au niveau de vos deux compères. A moto avec Trevor, filez à travers la circulation pour rester au plus près des voitures de sport que vous convoitez et tenez bon jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent. Au volant des voitures, faites une petite course amicale jusqu'au garage.

Prosti-tueur

Avec Franklin, rejoignez le point L sur la carte pour obtenir une nouvelle mission d'assassinat de la part de Lester. Rendez-vous au point indiqué, postez-vous de l'autre côté de la rue sur la bute et surveillez les allées et venues des clients avec votre sniper. Dès que la prostituée fait mine de monter dans une voiture, descendez-en le propriétaire et échappez-vous rapidement de la zone pour ne pas vous faire poursuivre par les flics.

Tickets siouplé

Rendez-vous sur le L pour une nouvelle mission de Lester, allez réquisitionner le bus sur le parking désigné et faites la tournée des arrêt en bon chauffeur que vous êtes. Une fois votre cible repérée, poursuivez-la avec votre engin et écrasez-la sans une once de pitié pour remplir le contrat.

Un oeil dans le ciel

Allez attendre Trevor au point de rendez-vous habituel lorsqu'il s'agit des affaires du FIB, prenez le contrôle de Trevor et manipulez votre système de reconnaissance faciale pour repérer votre cible au coeur de la ville. Suivez votre homme une fois identifié, puis sa voiture, et activez la vision thermique une fois face au parking pour guider Franklin sur les différents suspects.

Une fois l'homme retrouvé, abattez-le pour éviter qu'il n'appelle les flics et vous entraîne alors dans une course poursuite inutile qui mettrait en danger le fuselage du véhicule et conduisez jusqu'à l'aéroport et le hangar privé de Devin. Sortez de la zone pour conclure la mission.

M. Richards

Avec Michael, rendez-vous aux studios Solomon pour rencontrer son idole, conduisez jusqu'au point indiqué et montez discrètement sur le toit par l'échelle en mettant KO l'employé qui vous tourne le dos et en ignorant les deux autres qui passent sur la passerelle. Tabassez le producteur qui revient une fois près de l'hélico, puis pilotez ce dernier n'importe comment en passant sous un pont par exemple pour effrayer les starlettes assises à l'arrière. Ramenez ensuite ces dames chez Richards pour conclure.

Atterrissage forcé

Allez voir Madrazo dans sa villa, allez prendre possession de l'arme de précision avec Michael au point indiqué, puis abattez l'avion que vous apercevez loin dans le ciel en visant le carré rouge pour toucher le réacteur droit. Avec Trevor, coupez à travers champ avec votre moto pour suivre la trajectoire de l'avion en perdition jusqu'à ce qu'il se crache, achevez les survivants et récupérez le colis. De retour avec Michael, arrêtez le van sur le bord de la route avant de le faire sauter par le moyen explosif de votre choix et rendez-vous à la cimenterie, où vous retrouve un Trevor qui ne manque pas d'esprit d'entreprise.

Silence, on tourne

Avec Franklin, rendez-vous aux studios de Richards, escaladez la porte pour entrer après le coup de fil de Molly, assommez l'acteur déguisé en serveur et allez prendre possession de la voiture au milieu du plateau. Conduisez au mieux en compensant les interférences causées par l'actrice, éjectez-la dès que cela vous est proposé et conduisez la voiture jusqu'au garage indiqué pour contenter une fois de plus Devin.

Turbulence légère

Rendez-vous à la maison de Michael avec Franklin pour débuter cette mission, rejoignez l'aérodrome avec Trevor et faites décoller votre coucou, direction la cargaison de Merryweather. Restez en rase-motte pour ne pas vous faire repérer par la base militaire, gagnez de l'altitude lorsque l'on vous prévient que vous êtes à une distance suffisante et faites entrer de force votre appareil dans la soute du cargo.

Faites le ménage à l'intérieur en restant à couvert, montez dans la cabine de pilotage et après avoir été touché par des missiles ennemis, sautez en parachute au dessus du désert pour terminer cette cavalcade peu rentable.

Paleto Bay : préparations

Rejoignez votre labo à l'étage de la supérette pour y retrouver Michael, faites une petite ballade en voiture pour aller chercher Lester à l'arrêt de bus et rendez-vous face à la banque bientôt prise pour cible. Faites le tour, tirez sur l'alarme en revenant ensuite vous poster devant pour observer la réaction de la police, puis fuyez à moto avec Trevor en faisant la course avec Michael pour rentrer à la planque en premier (attention aux virages dans les montagnes).

Prédateur

Regagnez la caravane de Trevor, partez rejoindre Franklin après la scène et conduisez avec ce dernier en suivant le 4x4 des derniers rivaux de Trevor jusqu'à ce qu'il se plante en montagne. De retour auprès de Mike et Trevor, pilotez l'hélico jusqu'à la position de Franklin, activez la visée thermique du fusil pour repérer les couards se cachant en forêt et abattez-les un par un. Une fois le dernier repéré, pistez-le à l'aide Chop sur terre pour lui faire la peau, descendez prendre Franklin avec l'hélico et rentrez à l'aérodrome.

Matériel militaire

Afin de préparer votre futur braquage, pistez le convoi militaire matérialisé sur la carte par un H, barrez-lui la route avec votre véhicule et dégagez fissa après avoir pris le contrôle du camion. Semez vos poursuivants ou détruisez leurs véhicules et rentrez au labo avec votre prise pour conclure les préparatifs.

Coup de Paleto Bay

Retrouvez vos comparses au labo, conduisez la camionnette jusqu'à la banque et entamez le braquage. Entrez dans la chambre forte lorsque votre homme vous fait signe, puis une fois de retour à l'extérieur, défouraillez à tout va en profitant de votre arsenal démesuré en progressant entre les ruelles et en abattant à tour de bras hélicos, forces spéciales et véhicules en tout genre.

Avec Franklin, foncez droit devant avec votre engin de chantier pour aller porter main forte à vos camarades et escortez-les jusqu'à l'intérieur du bâtiment.

Poursuivez votre échappée en massacrant à tour de bras les militaires qui vous barrent la route et mettez les voiles par voie ferrée pour conclure votre casse.

Déraillement

Rentrez chez Trevor pour entamer cette mission, foncez à moto vers le train et sautez dessus à l'aide l'un des rebords naturels. Avec Michael, rejoignez le pont où à lieu la collision, posez une bombe collante sur l'arrière du container et avec Trevor, abattez tous les hommes de Merryweather qui osent montrer le bout de leur nez. Utilisez la vue thermique pour vous occuper des parachutistes en hauteur, couvrez votre retraite ne bateau et rejoignez les véhicules pour terminer ce petit casse efficace.

Le grand saut

Rendez-vous une fois encore au L avec Franklin pour une dernière mission d'assassinat musclée. Rendez-vous au chantier indiqué, faites place nette en bas avant d'emprunter le premier élévateur et poursuivez votre irrésistible ascension en éliminant toute résistance. Sur le toit, abattez promptement l'hélico qui tente de s'enfuir, nettoyez les lieux et sautez en parachute pour rapidement regagner la terre ferme.

Magouilles

Rejoignez Mike sur la côte avec Franklin, naviguez vers votre objectif une fois votre petite bande au complet et allez dessouder la grille sous-marine où vous attendent vos collègues. Une fois sorti de l'eau, utilisez votre taser pour neutraliser un premier scientifique, progressez dans le complexe sans utiliser d'armes létales en laissant passer les deux gardes, puis lorsque la sécurité s'en mêle, sortez vos mitrailleuses des grands jours pour vous frayer un chemin jusqu'à l'extérieur, pilotez le cargobob avec Trevor jusqu'à la fumée rouge et conduisez le container jusqu'au point désigné.

Remplissez ensuite la part du marché de Trevor en ramenant la femme de Madrazo chez elle pour compléter la mission.

Après l'effort, le réconfort

Retournez chez Floyd avec Trevor pour assister à un drame familial et conduisez simplement jusqu'au club de strip-tease pour terminer cette courte séquence.

Reconnaissance

Rejoignez Trevor dans sa nouvelle planque, conduisez jusqu'à l'Union Depository en faisant le tour pour examiner les entrées, puis de retour dans la peau de Trevor, rendez-vous à l'héliport pour emmener Lester en ballade. Repérez le convoi de deux camions sur le freeway, suivez-les pour chronométrer leur parcours et allez ensuite faire un tour du côté du chantier en restant en vol stationnaire au dessus du grand trou pour que Lester puisse prendre des notes. Ramenez ensuite Franklin chez lui pour conclure (la mission bien sûr, pas avec Franklin).

Tête d'enterrement

Rentrez chez Michael, rendez-vous à l'aéroport à l'étage supérieur après la scène pour prendre l'avion direction North Yankton, puis conduisez jusqu'au cimetière. Armé de votre seul pistolet, repoussez alors les vagues de chinois qui viennent vous chercher des noises jusqu'à pouvoir atteindre la voiture au fond à droite, en vain. De retour auprès de Trevor, allez atterrir au point indiqué en laissant glisser sur vous les menaces des chinois pour terminer la mission.

Convoi dangereux

Rendez-vous au point D avec Trevor, allez chercher la voiture de sport jaune désignée avec Franklin et chargez-la sur le camion qui vous attend. Avalez les kilomètres tel un grand routier jusqu'à ce que la police vous alpague, conduisez prudemment jusqu'à ce que Franklin parvienne jusqu'à la voiture et de retour sur le bitume, utilisez les mitrailleuses embarquées pour mettre les voitures de police hors course avant d'arriver au point de livraison.

Viande fraîche

Retournez chez la tante de Franklin, utilisez l'application de repérage après la scène pour vous diriger au plus vite vers Mike et entrez en force dans l'abattoir en massacrant à tour de bras les chinois qui vous barrent la route. Lancez une arme à Michael pour qu'il puisse repousser les assaillants au fond du couloir, couvrez Franklin lorsqu'il se fait agresser au couteau et frayez-vous un chemin jusqu'à un véhicule. Ne vous reste alors plus qu'à vous débarrasser de vos poursuivants par la force ou la ruse avant de ramener Mike chez lui pour terminer la séquence.

La balade de Rocco

Avec Michael, retournez aux studios de Richards pour le voir se faire tabasser, prenez ses tortionnaires en chasse en voiture, tirez dans les pneus pour les immobiliser au plus vite et finissez le travail pour pouvoir retourner victorieux auprès de Solomon.

Nettoyage de Bureau

Allez voir Lester à sa fabrique de textile, conduisez jusqu'à la sortie du parking du FIB et filez discrètement la voiture visée une fois celle-ci sortie. Conduisez proprement (pour une fois) suivez discrètement la cible une fois à pied jusque dans son appartement et remontez en voiture une fois son uniforme en votre possession. Rentrez enfin à la fabrique pour conclure.

Réunion de famille

Rendez-vous chez Michael pour commencer cette séquence, aller tabasser le professeur de yoga sur la terrasse non loin pour passer vos nerfs, rejoignez le salon de tatouage pour donner une petite leçon à Lazlow, puis emmenez tout ce beau monde chez le psy pour une petite séance collective avant de ramener votre famille à la maison.

Les plans de l'architecte

Avec Franklin, suivez discrètement l'architecte sans courir, passez assez loin des ouvriers pour éviter qu'ils ne vous repèrent et empruntez la deuxième cabine pour monter. Contournez par la droite pour éviter les ouvriers en place et neutralisez l'architecte dans le couloir suivant pour récupérer ses documents. De retour à la fabrique, choisissez votre approche pour le casse du FIB pour terminer la mission (nous avons ici choisi l'option " par le feu ").

Démêlés judiciaires

Rendez-vous aux studios de Richards pour commencer la mission, prenez le véhicule de Molly en chasse et poursuivez-la sur le tarmac jusque dans le hangar après une ribambelle d'explosions. Observez impuissant la mort de l'assistante de Devin, ramassez la bobine, puis frayez-vous un chemin jusque dans l'un des avions présents pour décoller en vitesse et échapper aux flics qui vous prennent pour responsable. Vous n'aurez ensuite plus qu'à sauter en parachute pour conclure en beauté et passer à la suite.

Papa poule

Vous recevez un appel de Tracey vous réclamant votre aide. Rejoignez-la donc sur le parking désigné et conduisez vers les positions présumées du détraqué. Lorsque sa voiture violette apparaît, prenez-le en chasse en lui réservant le sort qu'il mérite et ramenez votre fille à la maison pour clore la mission.

Véhicule de fuite

En prévision de votre futur casse, volez une berline cinq portes et garez-la à l'abri, derrière le fast food Burger Shot par exemple.

Camion de pompiers

Pour vous procurer le camion des guerriers du feu, appelez simplement les urgences en spécifiant que vous avez besoin de pompiers, attendez que le camion arrive et ne tardez pas pour en prendre le contrôle avant qu'il ne reparte comme il était venu. Ramenez-le ensuite sous le pont à côté de la fabrique de textile pour conclure cette préparation.

Attaque du FIB

Allez voir Lester dans son usine, conduisez jusqu'au building du FIB et montez pour faire le seul travail honnête de votre vie. Lessivez le sol en rinçant votre serpillière régulièrement pour ne pas laisser de traces, placez vos deux charges incendiaires aux endroits indiqués et repartez comme vous êtes venu en prenant soin de ranger votre matériel en vrai gentleman.

Avec Franklin au volant du camion, allez récupérer Mike pour qu'il se change, entrez dans le bâtiment en rejoignant les étages supérieurs, faites sauter la porte avec un engin explosif et redescendez après avoir récupéré le disque dur. Courez à travers les flammes, abattez les agents de sécurité trop zélés une fois séparé de votre groupe et rejoignez-les à coup de bastos. Finissez de redescendre du building en perdition, décampez fissa à bord du camion et rejoignez Lester pour fêter votre succès.

On remballe

Prenez un taxi direction le Kortz Center, rejoignez Dave sur le balcon au fond du complexe, puis canardez à tout va après la scène en ne faisant pas de distinction entre le FIB et les gars de Merryweather. Rejoignez la cour en couvrant l'avancée de Davey, tirez sur le pilote de l'hélico avec Trevor en faisant le ménage dans la cour dans la foulée et reprenez votre bonhomme de chemin avec Mike le temps de nettoyer la zone et d'atteindre le parking. Là, une fois embarqué dans l'une des jeeps, prenez le temps d'abattre l'hélicoptère pour être tranquille et rejoignez Trevor au point indiqué pour terminer la séquence.

Lamar est dans la merde

De retour auprès de Franklin, roulez vers la scierie pour retrouver vos deux comparses, choisissez une approche plus discrète ou carrément bourrine et donnez quoi qu'il en soit une bonne leçon au gang rival à grand renfort de sniper, de lance-grenade et de fusil d'assaut. Utilisez le switch à bon escient pour couvrir vos personnages entre eux, récupérez Lamar avec Franklin et ramenez-le en ville pour conclure le sauvetage.

Pétage de plomb

Revêtez votre plus beau costume avec Michael en passant en boutique si nécessaire, laissez-vous conduire en limousine, puis rentrez en trombe à votre villa pour faire la peau aux mercenaires qui s'en prennent à votre famille. Visez juste pour libérer Tracey dans sa chambre et faites dégager les ennemis restants de votre pelouse à grand renfort de lance-grenade et d'autres joyeusetés. Vous mettez ainsi fin à l'avant-première.

Rendez-vous ensuite au club de strip-tease détenu par Trevor pour planifier votre attaque de l'Union Depository. Nous avons quant à nous choisi l'approche subtile.

De la difficulté d'être père

Vous recevez un appel de Jimmy, qui semble encore s'être mis dans de beaux draps : suivez sa trace pour retrouver le véhicule où il est détenu, tirez dans les pneus de la voiture en question pour récupérer votre fils et ramenez-le au point désigné.

Herses

Pour vous procurer les herses de police dont vous allez avoir besoin, furetez du côté du parking du commissariat,

passez par derrière pour ne pas éveiller les soupçons et subtilisez le fourgon en toute impunité avant de le ramener sous le pont qui jouxte le club.

Gauntlet

Vous allez avoir besoin de trois voitures très rapides et tout aussi robustes pour le casse de l'Union. Suivez donc les indications données dans le mail envoyé par Lester pour localiser les quatre Gauntlets, préparez-les pour le braquage au garage et garez-les toutes dans le box prévu à cet effet. La première Gauntlet se trouve au sommet d'un parking à étages, la deuxième est garée en face du Zonah Center, et la troisième se trouve simplement en face de plusieurs petits magasins dans une zone commerciale.

Le coup du siècle

Conduisez vos troupes jusqu'à l'entrée du tunnel où transitent les fourgons, déployez la herse en continuant à avancer et prenez le contrôle du convoi. Assistez au braquage le plus calme de l'histoire, puis une fois l'or chargé, switchez vers Franklin pour vous occuper des feux de circulation. Arrangez-vous pour que les gars de Merryweather se prennent tous les feux rouges et faites progresser votre convoi aussi vite que possible.

Arrivé à destination, préparez-vous à en découdre avec les mercenaires de Merryweather, switchez entre vos personnages pour les faire se couvrir entre eux et ne lésinez pas sur les grenades et l'usage de la gatling. Au volant de votre Gauntlet, suivez vos comparses à travers la ville en essayant de garder le rythme et " garez-vous " dans le camion de droite sous le pont pour conclure ce casse en beauté.

La troisième option

Faites rentrer Franklin chez lui pour recevoir la visite de Devin, puis choisissez quelle option vous voulez privilégier pour la fin de l'aventure. La troisième option étant la seule qui permette d'épargner Trevor et Michael, c'est ce choix que nous avons fait. Rendez visite à Lester, allez chercher Lamar à moto et rendez-vous dans l'usine que Franklin a choisi pour le traquenard. Accueillez chaudement les troupes mercenaires et gouvernementales en switchant de Mike à Trevor, puis faites descendre Franklin lorsque Lamar appelle à l'aide pour sortir par la droite et lui prêter main forte.

De retour auprès de Michael, nettoyez la zone en allant voir comment va Trevor, sortez pour accueillir de nouvelles troupes ennemies et leurs véhicules à grand renfort de lance-grenade et de sulfateuse, puis dirigez-vous avec Franklin vers la première cible.
Arrivé près de l'hôtel, crevez les pneus du véhicule et faites-le sauter à la grenade pour clôturer le contrat des chinois. Avec Michael, allez ensuite jouez du sniper près du terrain de basket pour abattre Stretch, échappez à ses petits camarades, puis avec Trevor, prenez position sur les toits près de la roue et utilisez votre bon vieux fusil de précision pour faire taire Haines avant de vous enfuir illico presto.

Enfin, entrez en force dans la propriété de Devin en liquidant les quelques gardes et enlevez-le en le faisant sortir de la caisse au bout de la piscine. Emmenez-le faire une balade, sa dernière balade, à flanc de falaise et faites-lui faire le grand saut après un petit discours d'adieu.

Inconnus et Détraqués

Ok, mais juste cette fois

Avec Franklin, aidez Tonya à faire garder son emploi à JB en allant conduire la dépanneuse à sa place, allez retirer le véhicule indiqué en abaissant le crochet dans l'alignement et déposez-le là où vous aviez pris votre engin.

C'est bien parce que c'est toi

Retournez voir Tonya lorsque son icône apparaît et allez une fois de plus chercher la dépanneuse de JB. Enlevez cette fois le véhicule mal garé sur le parking et ramenez-le au même endroit que précédemment.

C'est la dernière fois

Vous commencez à en avoir l'habitude : allez chercher la dépanneuse après que Tonya vous ait contacté, enlevez rapidement la voiture de la voie ferrée et emmenez-la au garage pour conclure. Une dernière mission de remorquage vous sera ensuite proposée, suite à laquelle vous pourrez racheter la société pour presque pas un rond.

Paparazzi

En vous rendant à l'un des points d'interrogation, vous ferez la rencontre de Beverly le paparazzi. Montez à moto après la scène, mettez-vous à la hauteur de la limousine pour que votre comparse puisse prendre ses photos et allez ensuite au contact de la moto rivale pour que Beverly puisse détruire leur appareil. Ramenez-le ensuite au point donné pour conclure.

Paparazzi - Sex-tape

Retrouvez Beverly près d'une allée de garage, progressez discrètement dans le lotissement et cadrez bien votre vidéo pour ne pas louper une miette de ce qui suit. Prenez ensuite la fuite en cadrant au mieux le visage de la starlette pour immortaliser ce moment jusqu'à la fin de la poursuite.

Amoureux du sport

Cette quête sera disponible pour les trois personnages et les opposera à Mary-An, une grande sportive au caractère bien trempé. Si vous avez suffisamment augmenté votre endurance, la battre ne posera à chaque fois aucun problème particulier : tapotez sans cesse la touche de sprint pour garder votre avance en veillant à rester dans le tracé et vous viendrez à bout de ses parcours.

Risque calculé

Approchez-vous du chien matérialisé par un " ? " près de la route et suivez-le pour aller décrocher l'homme pendu à l'arbre. Montez ensuite dans son hélico, sautez en parachute au dessus du Mont Chilliad et tentez d'atterrir sur la cible orange au sommet. Enchaînez alors avec une descente d'enfer à vélo en faisant votre possible pour rester sur les traces du Dominator et vous pourrez enfin souffler une fois arrivé en bas.

Paparazzi - Tout fout le camp

Arrivé dans la zone désignée, vous recevrez un appel de Beverly. Assurez-vous d'être dans une voiture suffisamment rapide et suivez la course-poursuite entre Poppy et la police jusqu'à son dénouement. Là, sortez votre appareil photo intégré et immortalisez l'arrestation de la jeune actrice.

Paparazzi - Deal royal

Dirigez-vous vers votre prochaine cible après l'appel suivant de Beverly pour rencontrer son contact, montez sur le toit en grimpant sur la poubelle sur la gauche et prenez la photo compromettante de son altesse en plein deal de drogue.

Paparazzi - Retour à la réalité

Retrouvez Beverly sur son lieu de tournage, puis réservez-lui simplement un traitement explosif en vous positionnant de l'autre côté de la rue et en tirant sur sa fine équipe au lance-roquette ou au lance-grenade.

Le goût du risque

Retrouvez le Dominator près de l'aéroport, conduisez le quad jusque dans la soute de l'avion que le tarmac, puis exécutez un saut en parachute à haut risque une fois dans les airs en essayant d'enchaîner les figures pendant une dizaine de secondes avant de lâcher prise et de déployer votre parachute. Atterrissez sur la cible orange sur la plage pour conclure ce nouveau délire.

Risque tout

Rejoignez le Dominator sur le toit de ma Maze Bank en vous jetant d'un avion ou d'un hélico et en utilisant un

parachute, puis exécutez un nouveau saut en suivant Dom et en veillant à atterrir sur la remorque du camion désigné. Utilisez pour ce faire les commandes d'atterrissage précis et vous vous en tirerez sans problème.

Une dernière mission vous attend ensuite avec Dom. Complétez les 13 sauts en parachute marqués sur votre carte pour la débloquer et survivez à la chute qui lui sera cette fois-ci fatale.

Haut perché

Cette quête est disponible après que vous ayez réuni les trois personnages et doit être lancée avec Franklin en vous rendant au points d'interrogation dans le désert. Vous faites la rencontre d'Omega, qui vous charge de retrouver les pièces de vaisseau alien éparpillées sur la carte. Retrouvez lesdites pièces grâce au guide plus loin dans ce guide et revenez le voir pour débloquer le buggy lunaire.

Fais tourner

Cette quête peut être complétée par les trois personnages, chacun à sa façon. En allant voir Barry sur la place, Trevor et Michael écoperont d'un bad trip en règle durant lequel ils devront faire la peau, respectivement, à des hordes de clowns et à des aliens. Utilisez l'arme mise à votre disposition pour repousser leurs peurs les plus intimes.

Les choses sont moins simples avec Franklin. Il vous faudra en effet localiser deux cargaisons d'herbe et les ramener à l'appartement de Barry. La première cargaison dans le pickup se trouve au coin sud-est du grand croisement du freeway à l'est, dans une zone de stockage. La deuxième cargaison se trouve dans une décharge, dans une voiture refusant de démarrer : allez donc chercher la dépanneuse à l'entrée de la zone pour tracter le véhicule et le ramener à l'appartement.

Malgré ses convictions, Barry ne se montrera cependant jamais plus par la suite, vous laissant en plan au point de rendez-vous suivant.

Sport Hao risque

Une course de voiture attend Franklin au détour d'un point d'interrogation. Utilisez à bon escient son pouvoir spécial pour prendre les virages au mieux et vous réussirez sans mal à obtenir la première place.

Tir aux pigeons

Avec Trevor, allez parler à votre opte chasseur à Sandy Shores, tirez sur les paraboles, conduisez jusqu'à la route pour crever quelques pneus, puis rendez-vous au dernier point de tir pour chasser le coyote.

Carnages

Trevor dispose de cinq missions carnages, se débloquant les unes après les autres, au cours desquelles il devra simplement faire un maximum de victimes avec l'arme qui lui est proposée. Faites bon usage des grenades dont vous disposez également à chaque fois et, contre les militaires au carrefour, placez-vous de préférence derrière la sculpture en contrebas pour éviter les tirs de tank et leur administrer une double dose d'explosifs de loin. Une fois les cinq carnages complétés, vous pourrez les recommencer quand vous voudrez.

Patrouille civile frontalière.

Allez trouver ces deux péquenauds dans le désert, poursuivez les fuyards " immigrés " et utilisez votre taser sur eux pour que la patrouille puisse les arrêter et " faire son devoir civique ".

Nigel et Mme Thornhill

Vous trouverez ces deux retraités fouillant dans les poubelles d'un quartier huppé. Rendez-vous ensuite dans chaque zone orangée qui apparaît sur la carte et récoltez-y, de diverses manières, l'objet collector qui fera vibrer la corde sensible chez les deux octogénaires.

Grosse commission

Toujours avec Trevor, vous croisez un agent immobilier déprimé près d'un portail. Il vous confie la destruction de 15 panneaux de vente de maison : répertoriez lesdites maisons en allant sur le site web de l'agence, puis allez retrouver Josh à l'hôtel. Allez ensuite intimider Avery en le pourchassant et cognez-le pour conclure l'affaire.

Go élan

Retrouvez Cletus en bord de route pour une nouvelle partie de chasse, plus conventionnelle cette fois. Suivez-le dans les bois, surveillez le sens du vent pour ne pas propager votre odeur et tirez dans la tête des élans qui croisent votre réticule pour ne pas abîmer la viande. Sifflez avec votre diaphragme pour localiser lune dernière bête, prenez-la en photo et envoyez-la à Cletus pour conclure.

Bienvenue en Amérique

Rejoignez le véhicule abandonné sur une route déserte, pourchassez l'immigré en quad en lui rentrant dans le lard pour le faire tomber et l'arrêter, puis rendez-vous au point indiqué. Poursuivez alors les deux motards en leur fonçant dedans et arrêter votre véhicule près de chacun d'eux pour les arrêter en bonne et due forme.

Cherchez l'intrus

Rendez visite au soit disant immigré que vous avait fait faire arrêter la patrouille civique, puis rendez la politesse à cette fameuse patrouille en liquidant les deux guignols en train de s'adonner à leur loisir favori.

Maman Philips

En rentrant chez lui après l'épilogue, Trevor tombe sur sa mère. Pour la contenter, allez lui chercher un van de Deludamol près d'un hôpital (le Zonah Center par exemple) ou dans une pharmacie (celle non loin du club de strip-tease fait bien l'affaire) ainsi qu'un homme apte à la combler (la pharmacie dispose là aussi de ce qu'il vous faut).

Le groupe Epsilon

Une quête bien cachée et exclusive à Michael peut être débloquée en tapant, dans la barre de recherche du navigateur internet de votre portable, " epsilonprogram.com ". Répondez à l'enquête de personnalité, puis rendez-vous aux marqueurs successifs qui apparaîtront sur votre carte après quelque temps passé à jouer en remplissant les objectifs que l'on vous confie et surtout, en faisant des donations de 500, 5,000, 10,000, puis 25,000$. Après avoir remplis moult conditions et épreuves loufoques, éliminez tous les ennemis durant la dernière mission pour toucher une récompense substantielle et surtout, lancer la traque aux Tractes Epsilon, dont la localisation vous sera communiquée sous forme d'énigme sur un lien qui vous sera envoyé.

Collection d'Objets

Morceaux de Lettre

Une fois la lettre reconstituée, rendez visite à son auteur et faites-lui payer sa cruauté de la manière qui vous paraîtra la plus appropriée.

Morceaux 1 à 20
Morceaux 21 à 35
Morceaux 36 à 50

Pièces de Vaisseau

Récolter ces pièces de vaisseau est nécessaire pour compléter la quête donnée par Omega, dans le désert. En collectant toutes les pièces, vous obtenez un buggy lunaire pour le moins customisé.

Pièces 1 à 15
Pièces 16 à 35
Pièces 36 à 50

Paquets cachés

12 paquets cachés sont éparpillés sur la côte de Los Santos et des milieux sauvages qui l'entourent, et vous aurez besoin du submersible pour pouvoir aller les chercher sous l'eau plus facilement. Chaque paquet renferme une somme d'argent non négligeable et se trouve tout proche voire à l'intérieur d'une épave d'avion échoué ou de bateau coulé. Ouvrez donc l'oeil lors de vos escapades sous-marines pour faire le plein de cash !

Pièces de submersibles

Après avoir acheté Sonar Collections Dock au nord-ouest, vous aurez accès à une quête qui vous invitera à collecter 30 pièces de sous-marin sous l'eau. Ces dernières sont éparpillées le long de la côte de la carte entière mais peuvent toutes être localisées avec l'application de votre téléphone une fois au fond de l'eau dans votre submersible. La récompense pour la récolte de toutes les pièces est très maigre, voire inexistante, donc profitez de ces escapades pour localiser les paquets cachés sous l'eau !

RÉDUCTION DE 10% SUR L'ARSENAL

Pour acheter vos armes 10% moins chères, vous devez terminer les défis à l'arrière des magasins Ammu-nation qui possèdent un stand de tir.

TENUE MOTO X

Pour la débloquer, vous devez terminer la première course tout-terrain Falaises de canyon.

TROPHÉES

Bronze

Hors de la zone de baignade

Il va vous falloir un plus gros bateau...

Le rêve américain

GTA Online : Devenez propriétaire d'une maison, d'un garage et d'un véhicule assuré.

3615 à l'aide

GTA Online : Demandez des renforts au gang pour la première fois.

Vengeance

GTA Online : Tuez le voleur qui vous a agressé.

Gagner sa crewte

GTA Online : Terminez une activité au sein d'un crew.

Bon séjour !

GTA Online : Participez à tout ce que Los Santos peut offrir.

Expert cambrioleur

GTA Online : Braquez les 20 magasins.

Table rase

GTA Online : Terminez une attaque de gang sans mourir et en tuant au moins 10 ennemis.

Chasse à l'homme

GTA Online : Survivez pendant une journée avec une prime sur votre tête.

Coopération victorieuse

GTA Online : Atteignez la première place lors d'une course de rallye en tant que copilote.

La loi du plus fort

GTA Online : Venez à bout des 10 vagues d'une partie de Survie.

Midnight Club LS

GTA Online : Remportez 5 courses avec des véhicules custom.

Numero uno

GTA Online : Classez-vous premier dans tous les modes compétitifs.

Gangster en herbe

GTA Online : Atteignez le rang 25.

Premiers pas

GTA Online : Terminez l'introduction.

Résultat des courses

Achetez Downtown Cab Co. et terminez une course privée.

Armé jusqu'aux dents

Achetez le hangar de McKenzie Field et remportez la course aux armements.

Haute voltige

Réussissez tous les défis Sous le pont et Vol sur la tranche.

Aux 50 coins de la galaxie

Récupérez toutes les pièces du vaisseau spatial.

Affaire classée

Résolvez le mystère de Leonora Johnson.

Gestion des déchets

Achetez le vieux quai et collectez tous les déchets nucléaires.

Folie furieuse

Terminez tous les carnages.

Frimeur

Réussissez toutes les cascades.

Los Santos Customs

Modifiez complètement un véhicule.

Trio de choc

Hors mission, réunissez les 3 protagonistes et survivez pendant 3 minutes avec au moins 3 étoiles.

Recherché vif ou vif

Livrez un criminel recherché vivant.

Acolyte des Altruistes

Conduisez une victime sans méfiance à la secte des Altruistes.

Panier percé

Dépensez plus de 200 millions de dollars au total entre les trois personnages.

Homme d'actions

Faites des profits sur le total de vos investissements à la bourse.

Tuning d'arme

Modifiez complètement une arme.

Argent

Touche-à-tout

Gagnez une médaille d'or dans tous les hobbies et passe-temps où c'est possible.

Visite (pas) guidée

Explorez tous les recoins de Los Santos et Blaine County.

En progrès

GTA Online : Atteignez le rang 50.

Kifflom !

Atteignez l'illumination... ou pas.

Champion en ligne

GTA Online : Gagnez 30 récompenses de platine.

Or

Criminel de carrière

Terminez le jeu à 100 %.

Au-dessus des lois

GTA Online : Atteignez le rang 100.

Cousu d'or

Gagnez 70 médailles d'or dans les missions de l'histoire et des inconnus et détraqués.

Platine

Légende de Los Santos

Félicitations ! Vous êtes la plus grande star de Vinewood !

DÉBLOQUER LA TENUE DE PARACHUTISME

Pour la débloquer, vous devez terminer la mission ‘’Risques calculés’’ (Inconnus et Détraqués).

ARMES DE MÊLÉE CACHÉES

Il existe 3 armes cachées dans GTA V. Il s'agit du club de golf, de la batte de Baseball et du pied-de-biche.

Le club de golf

Se rendre au terrain du club de golf et agresser un des joueurs se trouvant là-bas pour obtenir le club.

La batte de baseball

Aller sur le terrain de sport situé à l'Est de Los Santos et chercher derrière les gradins.

Le pied-de-biche

Elle se trouve devant l'entrée de la vieille usine située au Sud de Paleto Bay.

BOOSTER LA COMPÉTENCE FORCE DANS GTA ONLINE

Pour augmenter rapidement la compétence Force dans GTA Online, il vous faut être deux. Le joueur qui augmentera sa compétence devra monter sur le capot d'une voiture (berline de préférence), puis marteler la touche ou R2 quand il ne sera pas muni d'une arme jusqu'à ce que sa compétence Force soit à 100/100. Le deuxième joueur se mettra dans la voiture et attendra que le premier ait terminé.

OUVRIR L'ARRIÈRE DU TITAN

Pour ouvrir la porte arrière de l'avion militaire Titan, il vous faut frapper sur les deux côtés de l'appareil cinq fois minimum, puis vous verrez que la porte s'est ouverte quelques centimètres. Il ne vous reste plus qu'à rouler pour que la porte s'ouvre complètement.

ENTRER DANS LE FORT ZANCUDO SANS INDICE DE RECHERCHE

Pour entrer dans le Fort Zancudo sans faire grimper automatiquement l'indice de recherche sur 4 étoiles, vous devez relancer la mission "Tir aux pigeons". Pour ce faire, allez dans le menu en appuyant sur "Start", rendez-vous dans la catégorie "Jeu" et sélectionnez la mission "Rejouer Inconnus et détraqués". Lorsque la cinématique d'introduction de mission est passée, abandonnez Cletus et allez jusqu'au Fort. Vous pouvez soit voler un véhicule, prendre le buggy de Trevor ou plus simplement appeler un taxi tout en ayant pris soin d'abord de placer un repère sur la carte pour pouvoir vous y conduire.

Cette astuce vous permettra dès lors de pouvoir jouir de l'arsenal disponible au Fort Zancudo dont les tanks, les avions de chasse, les hélicoptères... sans vous attirer les foudres des militaires et de la police.

AIDE POUR LE TROPHÉE/SUCCÈS "TRIO DE CHOC"

Avec un des 3 personnages principaux, appelez vos deux amis pour leur proposer une sortie. Après les avoir récupérés en voiture à l'aide des emplacements sur la carte, rendez-vous à l'aéroport de Los Santos. Il vous suffit juste d'aller sur la piste d'atterrissage et de survivre en évitant les voitures de police pendant 3 minutes avec les 3 étoiles.

LISTE POUR LES 100%

Pour terminer le jeu à 100%, vous devrez accomplir plusieurs objectifs qui se trouvent en dessous:

- Terminer les 69 missions (missions principales et missions d'assassinat de Lester)
- Avoir un lap dance au club de strip-tease
- Gagner 5 courses de rue
- Gagner 4 courses nautiques
- Atteindre le rang bronze dans toutes les manches du stand de tir avec toutes les armes
- Atteindre le rang bronze dans les 12 leçons de l'école de pilotage
- Faire du parachutisme
- Avoir fait du golf, une partie de fléchettes, de tennis et 3 triathlons
- Avoir fait une course tout-terrain
- Terminer toutes les missions "Inconnus et détraqués"
- Terminer 14 événements aléatoires
- Avoir trouvé les 50 pièces de vaisseau spatial
- Avoir trouvé les 50 morceaux de lettre
- Faire les 25 "Sous le pont"
- Faire les 8 "Vols sur la tranche"
- Faire les 25 cascades
- Acheter 5 propriétés générant de l'argent
- Acheter un véhicule sur le web
- Aller au cinéma
- Promener Chop et jouer avec lui
- Faire appel à une prostituée
- Avoir un plan cul
- Braquer un magasin
- Faire 4 activités entre amis (bar, club de strip-tease, cinéma et fléchettes)

STOCKER DES MUNITIONS GRATUITEMENT SUR GTA ONLINE

Pour avoir des munitions gratuitement, il vous suffit de lancer une mission Survie. Une fois la partie lancée, vous n'avez qu'à récupérer les munitions qui traînent un peu partout.

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT GRÂCE À ANIMALARK

AnimalArk est une bourse de vente d'animaux, donc il suffit de mettre de l'argent dans cette bourse et d'aller chasser. Plus vous chassez mieux c'est. Vous verrez alors augmenter le prix des actions, et pourrez les vendre.

TOUCHER LES STRIP-TEASEUSES SANS SE FAIRE EXCLURE

Pour ne plus vous faire exclure du club de strip-tease lorsque vous touchez les strip-teaseuses lors d'une danse privée, terminez la mission « Détente entre Hommes » pour que Trevor s'empare du club. Une fois propriétaire , vous pourrez toucher toutes les danseuses sans vous faire exclure , avec n'importe lequel des 3 personnages.

ARGENT FACILE GRÂCE AUX MISSIONS ASSASSINATS DE LESTER

Le but est tout d'abord de ne faire aucune des 5 missions assassinats proposée par Lester (la première est obligatoire pour avancer dans l'histoire). Donc il vous restera 4 missions. Vous devez investir votre argent dans la bourse comme suit :

2ème mission :

Investissez avec vos trois personnages l'ensemble de votre argent sur l'action : Débonnaire avant d'attaquer la mission.
Une fois la mission terminée : sauvegardez dans votre planque en dormant 2 fois de suite. Ensuite VENDEZ l'ensemble de vos actions Débonnaire.
Investissez immédiatement après avoir vendu sur l'action de Redwood. Sauvegardez 2 fois puis vendez vos actions Redwood.

3ème mission :

Investissez avec vos trois personnages l'ensemble de votre argent sur l'action : Fruit avant d'attaquer la mission.
Une fois la mission terminée : sauvegardez dans votre planque en dormant 2 fois de suite. Ensuite VENDEZ l'ensemble de vos actions fruit.

4ème mission :

Investissez avec vos trois personnages l'ensemble de votre argent sur l'action : Vapid Motor après la mission.
Sauvegardez ensuite dans votre planque en dormant 2 fois de suite. Ensuite VENDEZ l'ensemble de vos actions Vapid Motor.

5ème mission :

Investissez avec vos trois personnages l'ensemble de votre argent sur l'action : Gold Coast avant d'attaquer la mission.
Une fois la mission terminée : sauvegardez dans votre planque en dormant 2 fois de suite. Ensuite VENDEZ l'ensemble de vos actions Gold Coast.

On peut facilement quintupler l'argent obtenu au coup du siècle.

EMPLACEMENT DE LA BATTE DE BASEBALL

La batte de Baseball se trouve dans les toilettes du restaurant "Hookies", propriété pouvant être achetée avec Michael. Le restaurant se trouve sur la côte est de la carte, une fois la-bas, la batte se trouve sur le sol à l'intérieur des toilettes situées sur le parking du restaurant (attention le Lost MC fréquente très souvent cet endroit).

EMPLACEMENT DU BIED DE BICHE

Pour trouver le pied de biche, il faut vous rendre au LS Cutom situé à Vinewood. Une fois devant la porte tu garage, à droite se trouve un escalier. Montez et vous y trouverez le pied de biche.

EMPLACEMENT DU SOUS-MARIN

Pour trouver le sous-marin, rendez-vous à la propriété " Sonar Collections " qui se trouve sur la côte Ouest de la carte. Une fois arrivé la-bas, au bout du ponton se trouve un escalier, descendez pour trouver le sous-marin dans l'eau.

EMPLACEMENT DU MASQUE DE PLONGÉE

Pour trouver le masque de plongée, il faut entrer et sortir d'un sous-marin. Votre joueur sortira avec le masque de plongée et la bouteille d'oxygène sur le dos.

GAGNER DE L'ARGENT SANS RISQUE GRÂCE À LA BOURSE

Cette méthode vous permettra de gagner de l'argent grâce à la bourse sans risque, malheureusement les bénéfices seront relatifs en fonction de votre fortune actuelle.

-Allez sur le site de la bourse.
-Choisissez un marché, de préférence celui où le prix d'une action est le plus bas possible.
-Investissez tout votre argent là-dedans.
-Regardez la valeur de l'action, retenez-la et cliquez sur "acheter".
-Il va y avoir un message pour demander si vous êtes certain de vouloir acheter ces actions, avant de répondre "oui", regardez à nouveau le prix d'une seule action ; s'il a augmenté alors achetez les actions et revendez-les tout de suite après. Si celui-ci a diminué, n'achetez pas l'action.

Explication : Si vous avez 1000 euros par exemple, que le prix d'une action est de 1 euro, vous en achetez 1000, le jeu va retenir que vous achetez 1000 actions, quand vous allez mettre "acheter" et que la page va vous demander confirmation, peut-être le prix d'une action sera de 1,1, mais vous aurez quand même vos 1000 actions sauf que vous les aurez achetées aux prix de 1 euro l'action, donc dans ce cas-ci revendez-la tout de suite pour faire un bénéfice de 100 euros sans avoir pris aucun risque étant donné que si l'action avait baissée, vous auriez pu annuler votre achat.

REMARQUE : Parfois l'action de bouge pas du tout, il faut alors attendre un petit peu.

Grandia

© Game Arts 2010

CODE DE LA PORTE

Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut.

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Commencez par parler à Gantz, ramenez-lui le vieux tablier puis allez chercher les deux objets dans la ville et dans le refuge du nord-est). Donnez le tout à Gantz puis allez trouver son petit frère (celui qui s'enfuit) puis retournez le voir avant de parler au petit frère. Allez chercher l'épée de bois dans le coffre de la maison de Gantz une fois que vous aurez la clé, donnez lui puis allez dans votre propre maison.

Au matin, allez au musée au sud est de la ville pour parler avec le directeur puis aller au site archéologique de Saruto (au nord) grâce à la lettre qu'il vous donne. Allez jusqu'au camp militaire et suivez les officiers. Allez ensuite au bout du couloir en Y et appuyez deux fois sur le bouton (soyez prêt, un combat vous attendra à votre sortie).

Prenez ensuite à l'est depuis la maison de Justin vers Parm. Vous devrez trouver un passe pour prendre la bateau. Allez pour cela au bar où vous avez trouvé la clé du coffre de Gantz. Vous devrez finalement rencontrer Jin dans sa demeure en prenant le train (la broche de la mère de la petite fille est sur le plaque d'égout). Allez ensuite combattre dans la caverne pour prouver votre valeur à Jin (tuez tous les servants du roi avant de vous attaquer à lui) et vous obtiendrez le passe pour le bateau.

Le problème est que Sue est montée à bord sans autorisation. Vous devrez donc travailler sur le bateau pour éviter d'être jetés à la mer. Allez dans les quartiers de l'équipage (vous y dormirez dorénavant). Le premier jour, vous devrez aller dans les chambres des invités de marque (occupez-vous de Pui et nettoyez les saletés dans la salle de bain). Le deuxième jour, vous devrez laver le pont (gardez les jauges aussi hautes que possible). Le troisième jour, (nettoyage encore), vous rencontrerez Feena, que vous serez le seul à bien vouloir aider quand le vaisseau fantôme fera son apparition.

Allez à la guilde des aventuriers en arrivant à Parm et parlez avec tout le monde. Refusez ensuite de travailler pour Pakon et sortez de la ville pour retrouver Feena. Pakon viendra alors dans la tente de Feena pour l'enlever. Courrez à Parm, entrez par la porte de derrière de l'église et combattez Chang pour interrompre le mariage.

Une fois réunis, allez aux ruines d'Enjool au sud-est de Parm puis rencontrez Riete après le grand donjon. Partez ensuite à nouveau vers l'est jusqu'au bord du monde (le grand mur que personne n'a jamais franchi).

Vous rencontrerez ensuite un enfant blessé que vous devrez ramener à Feena. Allez chercher la fleur rouge pour le soigner près de la maison de Feena (en cassant la porte). Ramenez la au garçon et vous serez arrêté par l'armée. Recherchez l'enfant après votre évasion et suivez les conduits d'aération, passez la porte et allez jusqu'au 3 femmes. La dernière prononce le bon code (droite, droite, gauche, gauche, bas, haut, bas, haut). Ouvrez la porte, libérez le garçon et mangez la noisette pour pouvoir le comprendre.

Allez ensuite dans son village caché. Allez chercher le vin sacré pour l'ancien du village et l'armée fera alors son

apparition. Prenez ensuite le trésor du village et préparez-vous à la fin du monde. Il vous faudra plusieurs jours pour arriver en haut (et les combats avec les oiseaux ne seront pas faciles). Sue va ensuite disparaître et vous devrez descendre de l'autre côté.

Avancez jusqu'à la maison de Gadoin (qui se joindra à vous) puis jusqu'à l'auberge pour parler à Gido. Il pleuvra à votre réveil et Gadion vous dira qu'il cherche un autre héros (vous) pour s'emparer du Trident sacré. Allez dans le palais et poussez les interrupteurs bleus/violets (mais pas les rouges). Feena choisira les étoiles et tout le monde devra se sauver du temple pour éviter l'éboulement.

Allez ensuite au village de Ganbo et parlez à l'ancien pour avoir des renseignements sur le bateau vers les tours jumelles au sud. Vous serez ensuite les héros de la fête du village jusqu'à ce qu'on vous envoie dans le volcan. Vous retrouverez Gadoin et Sue avant de combattre le dragon et de revenir au village.

En arrivant aux tours, vous voyagerez grâce à la pierre de Justin et vous serez séparés. Reite vous dira de partir à l'est à nouveau et Leen vous rendra la pierre juste avant votre départ. Sue se comportera bizarrement sur le chemin du retour et vous obtiendrez une nouvelle orbe pour vous déplacer plus rapidement. Emmenez ensuite Sue avec vous à Parm sur les conseils d'Alma.

Gadoin est retourné chez lui près du bout du monde et il vous provoquera en duel quand vous irez le chercher puis vous fournira le bateau de sa famille.
Vous serez ensuite interrompus par des sirènes qui vous demanderons de sauver leurs amis (il s'agit bien sur d'un piège). Vous toucherez terre après le combat avec le gros poisson.

Disque 2

Vous rencontrerez Rapp en arrivant sur la plage et il vous proposera de venir avec lui au village quand vous l'aurez aidé dans son combat. Vous visiterez ensuite l'ancien village de Kafoo qui a été transformé en pierre et apprendrez que c'est l'armée qui est l'auteur de ce crime. Vous devrez ensuite combattre Milda puis vous allier avec elle. Justin devra ensuite s'infiltrer à l'intérieur du bâtiment pour délivrer la créature gardée par Saki, Nana et Moi, puis combattre Gaia.

Prenez son œil après l'avoir battu puis retournez au village. L'armée arrive alors pour s'emparer de l'œil et Leen se révèle alors faire partie du peuple ailé. Justin et Feena s'évanouissent puis décident à leur réveil d'aller voir le bien aimé de Milda pour en apprendre plus.

Sur le chemin, vous trouverez l'entrée des cavernes (où vous ne ferez que des combats, difficiles d'ailleurs) puis vous devrez vous arrêter à l'oasis de Jeelpadon pour la nuit.

Arrivés au village, parlez aux trois érudits Darlin, Derlin et Dorlin puis allez chercher la corne du dernier au sud de Lene. Visitez les maisons fantômes pour récupérer la corne sur le sol de l'une d'entre elle. Ramenez lui sa corne et il vous dira que le médaillon que vous a donné Riete est l'une des entrées vers les deux grottes secrètes (sous Jeelpadon et à Alent). Vous n'avez plus qu'à retourner à Jeelpadon pour trouver le deuxième médaillon.

Jetez le médaillon dans la fontaine au centre de la ville. Allez ensuite au rendez-vous que vous propose la jeune fille et Gido vous demandera pourquoi vous voulez aller à Alent. Choisissez la deuxième réponse puis allez avec lui jusqu'à l'entrée et utilisez le médaillon.

De nombreux combats vous attendent dans la caverne, ainsi qu'un bon nombre de plate formes et autres obstacles qui vous mèneront néanmoins jusqu'au médaillon. Vous devrez par contre trouver une autre voie pour sortir car l'armée sera déjà sur vos talons mais Baal va réussir à s'emparer de Leen pour qu'elle réveille les peintures à l'entrée. C'est alors que Feena utilisera ses pouvoir pour transformer les golems en pierre mais elle sera malheureusement enlevée par Baal dans son vaisseau avant que Justin ne puisse intervenir.

Heureusement, vous disposerez d'une Raie Manta volante pour les poursuivre et vous arrivez finalement à les rejoindre. Une rude bataille vous attend à l'intérieur, commencez par tuer Milo puis courrez dans les couloirs pour essayer de trouver Feena. Vous devrez d'abord combattre Baal (utilisez tous vos pouvoirs pour vous en sortir) puis lui donner la pierre quand il menacera de tuer Feena. Il vous jettera ensuite par dessus bord mais Feena sautera à votre suite pour vous sauver.

Retournez au village de Milda pour voir les 3 sages. Allez ensuite à la source au sud du village et ouvrez le passage pour être transporté dans l'espace. Pour entrer à Alent, vous devrez combattre à nouveau les 3 boss que vous avez déjà affrontés (ils seront beaucoup plus forts cette fois). Parlez ensuite avec Reite et elle se joindra à votre groupe.

Retournez ensuite à Lene pour parler à Dorlin puis partez en guerre contre le quartier général de l'armée dans les montagnes. Un coup d'état est en cours et les soldats ne vous attaquerons pas. Profitez-en pour trouver Myuren puis prenez le passage secret pour rejoindre Baal et le vaincre. Il est malheureusement possédé et Leen viendra vous sauver de l'expansion de Gaia.

Allez ensuite chercher Feena au camp et parlez à Leen qui vous expliquera son plan. Allez à Jeelpadon pour vous rendre compte de la situation (vous devrez combattre seul un guerrier de Gaia), puis Feena utilisera ses pouvoirs pour vaincre les forces de Gaia dans la région. Allez ensuite au quartier général de l'armée quand celle-ci commence à partir.

Allez voir Myuren dans la salle de commandement et vous aurez une longue conversation avec elle... De retour à Jeelpadon, allez voir Gido pour lui parler puis retournez chez Feena qui sera en fait déjà partie. Allez vite au camp de l'armée pour leur expliquer votre point de vue, mais vous n'arriverez cependant pas à empêcher leur départ. Retournez ensuite à Jeelpadon voir Gido et vous retrouverez vos amis. Les esprits fées vous ouvriront ensuite une porte vers leur royaume. Avancez à l'intérieur et récupérez les objets dans les coffres puis combattez le boss de l'endroit et les esprits se transformeront en épée.

Retournez au quartier général de l'armée et passez la porte qui s'est ouverte au fond.
De nombreux combats vous attendent dans la tour jusqu'à votre rencontre avec Myuren que vous devrez d'ailleurs affronter. Avancez ensuite de combat en combat jusqu'à Baal, puis Gaia elle-même pour le combat final (détruisez d'abord les 2 Megaia qui créent les tentacules).

AUGMENTER RAPIDEMENT LES MAGIES D'EAU

Près de la tour du typhon, vous trouverez des marécages qui infligent des dommages à vos personnages lorsque vous restez dedans. Restez-y volontairement puis soignez-vous a la chaîne avec le perso voulu. Retournez au cône pour remplir vos MP et recommencez autant de fois que vous le voulez.

HUMILIER GADWIN DANS LA FORÊT (PREMIER AFFRONTEMENT)

Je tiens tout d'abord à signaler que vaincre Gadwin n'apportera en aucun cas une modification scénaristique ni même son lot de points d'expériences, néanmoins il est fort plaisant de se complaire dans la victoire face à un adversaire d'un tel acabit.

La seule attaque qui peut lui faire quelques dégâts se nomme Fendair/Midair cut accessible avec 10 points de Masse et 12 points de Hache. Cependant à un tel niveau vous n'en mèneriez pas large, accumulant des "0" en dégât alors que le bougre ne possède pas moins de 300 points de vie !

Vous l'aurez compris, pour le vaincre, vous aurez besoin d'un niveau décent (29-30 au moins) mais aussi d'énormément de points de force (pour cela, privilégiez l'augmentation de la Hache), au minimum 250 sachant que personnellement j'ai réussi ce petit exploit avec 269. Vous devriez venir à bout de ce valeureux guerrier en quatre ou cinq coups ; mais il faut faire vite, car il déclenche assez rapidement sa botte secrète du dragon qui fait 9 999 (3 333 en défense) points de dégâts, ce qui ne vous laisse strictement aucune chance de survie.

Greed Corp

© W!Games 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Peur de voler

Remporter une partie sans utiliser d'aéronef (Empire).

Prête-moi ton canon !

Tirer un obus gratuit d'un canon gratuit sur l'ennemi auquel vous l'avez pris (Cartel).

Ile de la dévastation

Détruire une île ennemie d'au moins 3 cases en plaçant stratégiquement une excavatrice (Pirate).

Réaction en chaîne

Détruire une unité ou un bâtiment ennemi(e) avec une réaction en chaîne (Libertaires).

Guerre mondiale

Terminer toute la campagne.

Heures d'été

Remporter une partie sans que le temps ne s'écoule jamais complètement (Bon/Expert).

Couverture d'artillerie

Construire assez de canons armés pour couvrir toutes les cases restantes de la carte (Bon/Expert).

Argent

Un à la fois

Gagner en combattant tous les ennemis un à un (4J, Bon/Expert).

Autogestion

Remporter une partie avant que les fonds de soutien n'augmentent (Bon/Expert).

Avec précaution

Gagner des crédits, des cases et des aéronefs en bonus d'élimination (Bon/Expert).

Promotion continue

Gagner 9 titres.

Platine

Passage en manuel

Gagner en ne perdant d'excavatrices que par autodestruction et en avoir 1 par tour (4J, Bon/Expert).

Green Day : Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

I Play the !@#% Out the Drums

Fais un score de 1 000 000 en Carrière batterie.

Sweet Children

Fais un score de 1 000 000 en Carrière harmonie vocale.

Dirnt Dirnt Dirnt Dirnt

Fais un score de 1 000 000 en Carrière basse.

Strong Arm, Billie Joe

Fais un score de 1 000 000 en Carrière guitare.

Misleading the Choir

Chante les harmonies triples d'une chanson.

Step Up to the Mike & Billie Joe

Chante les harmonies doubles d'une chanson.

Frank Edwin Wright III

Termine les Leçons de batterie.

I Walk a Lonely Road

Gagne au minimum 3 étoiles sur "Boulevard of Broken Dreams" avec chaque instrument en solo.

Another Turning Point

Obtiens au moins 3 étoiles sur toutes les chansons des chapitres au Fox Theater - Oakland.

Billboard on the Rise

Obtiens au moins 3 étoiles sur toutes les chansons des chapitres au Milton Keynes.

This Is How the West Was Won

Obtiens au moins 3 étoiles sur toutes les chansons des chapitres du Warehouse.

Stereo in the Static Age

Finis un défi au Fox Theater - Oakland.

On a Mission

Finis un défi dans la salle Milton Keynes.

Stage Dive

Finis un défi dans la salle Warehouse.

Warning : Burning Drums

Passe 100% des notes de batterie sur les morceaux listés.

Rudy's Can't Fail Cafe

Passe 100% des notes à la basse sur "Welcome To Paradise" en normal ou plus.

Blue

Enchaîne 95 notes de guitare sur "Last Night on Earth".

Ability to Operate Machinery

Joue tous les solos de guitare de "Jesus Of Suburbia" en tapping, en difficile ou expert.

Your Burning Light

Passe 100% des notes du solo de guitare de "Whatsername" en difficile ou expert.

Twiddle My Thumbs Just for a Bit

Obtiens au moins 3 étoiles pour "F.O.D." sur chaque instrument en solo.

Not Growing Up, Just Burning Out

Obtiens au moins 3 étoiles en expert au chant sur les morceaux listés.

Pacemaker

Obtiens au moins 3 étoiles pour le morceau "Peacemaker" en expert à la basse.

The World Around

Joue une setlist de chansons de chaque lieu.

Très Cool

Joue 40 notes dans une impro batterie.

Mud Fight

Termine les chansons listées sans que la jauge de public passe au rouge.

Freaky Monkey

Finis le Défi Dookie avec n'importe quel instrument.

American Unity

Obtiens les bonus unisson sur "American Idiot" avec au moins 2 joueurs.

What's Left of My Mind

Finis une chanson en mode gaucher, avec au moins 50% des notes.

We're on a Roll, No Self Control

Gagne un multiplicateur 8x en groupe.

In Good Health and Good Time

Obtiens au moins 3 étoiles pour tous les morceaux de Green Day: Rock Band à la basse.

Scream at Me Until My Ears Bleed

Utilise 100 fois l'Overdrive au chant.

Hysteria, Mass Hysteria!

Obtiens un bonus unisson sur les morceaux listés, 2 joueurs minimum.

I Threw My Crutches in the River

Obtiens 3 étoiles pour un morceau en expert.

It All Keeps Adding Up

Marque 1 000 000 points sur une seule chanson.

Argent

A Very Troubled Youngster

Termine la Compil de Tré.

On My Own... Here We Go

Marque 400 000 points sur une chanson en solo.

Live Freaky, Die Freaky

Finis un défi avec 100% sur un solo guitare et 100 % sur une partie harmonie.

Make the Best of This Test

Finis tous les défis (Carrière uniquement).

It's Fun Until Someone Gets Hurt

Joue "Longview" à la basse en difficile ou expert, sans gratter les hammer-on et pull-off.

Past the Point of Delirium

Passe 100% des notes du solo de guitare de "Hitchin' a Ride" en expert.

I Got a Rock 'n Roll Girlfriend

Obtiens l'Or sur les morceaux listés.

St. Jimmy

Obtiens l'Or sur les morceaux listés.

Award-Winning Idiot

Obtiens 5 étoiles dans toutes les chansons de l'album "American Idiot" avec un instrument au choix.

Louder Than Bombs and Eternity

Passe 100% des notes de grosse caisse sur "Brain Stew / Jaded" en expert.

Feel Like They're Gonna Bleed

Termine une setlist de 20 morceaux sans te planter.

We've Come So Far

Gagne 3 étoiles ou plus sur tous les morceaux de Green Day: Rock Band, instrument au choix.

Or

Won't Make It for Dinner

Lance une nouvelle Carrière et arrive aux crédits en 12 heures, dans un groupe de 4.

You Had the Time of Your Life

Cinq étoiles sur tout Green Day: Rock Band, instrument au choix.

Platine

Good Riddance

Tous les trophées remportés.

Greg Hastings Paintball 2

© Majesco / Super X Studios 2012

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour débloquer un pistolet et un joueur pro, maintenez R2 puis appuyez sur Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut.

GRID 2

© Codemasters 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE POUR LE TROPHÉE OR "TOUTE LA NUIT"

Allez en course personnalisée avec un ami puis réglez la course sur endurance avec un temps de 5 minutes et terminez-la pour débloquer le trophée rapidement.

GTI Club+

© Konami / Sumo Digital 2008

VÉHICULES SECRETS

Police Austin Mini Cooper

Remportez une course en Easy avec la Austin Mini Cooper.

Police Fiat A112 Abarth

Remportez une course en Easy avec la Fiat A112 Abarth.

Police Lancia Delta

Remportez une course en Easy avec la Lancia Delta.

Police Renault 5

Remportez une course en Easy avec la Renault 5.

Police Volkswagen Golf GTI

Remportez une course en Easy avec la Volkswagen Golf GTI.

Taxi Austin Mini Cooper

Remportez une course en Medium avec la Austin Mini Cooper.

Taxi Fiat A112 Abarth

Remportez une course en Medium avec la A112 Abarth.

Taxi Lancia Delta

Remportez une course en Medium avec la Lancia Delta.

Taxi Renault 5

Remportez une course en Medium avec la Renault 5.

Taxi Volkswagen Golf GTI

Remportez une course en Medium avec la Volkswagen Golf GTI.

Toy Dog

Remportez une course en Hard avec n'importe quel véhicule.

TROPHÉES

Bronze

Photo Finish

Terminer premier à moins de 0.1 secondes du deuxième

Jeune Permis

(Solo) Terminer une course

Chope ça !

(Multijoueurs) Passez la bombe à un autre joueur dans les 5 sec. après l'avoir reçue

Bombeur fou

(Multijoueurs) Passez 3 fois la bombe au même joueur dans la partie

Savonnage

(Solo) Lavez votre voiture et finissez une course

Moi D'Abord

(Solo) Passez chaque tour d'une course solo en tête

Présentation

Customisez une voiture

Cabossé Mais Vainqueur

(Solo) Terminez une course en étant rentré au moins une fois dans tous les concurrents

Solo Polo

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec la Polo VW

Combat De Scorpions

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec une Fiat 500 Abarth

French Touch

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec une Peugeot 207 GT

Mini Maxi

Trophées Packs voitures. Gagnez 5 courses avec une Mini Cooper 2007

Courtoisie au Volant

(Solo) Trophées Packs voitures. Terminez 5 courses sans accident

Les P'tites Nouvelles

(Solo) Trophées Packs voitures. Gagnez 2 courses faciles avec chacune des nouvelles voitures

Vainqueur-Né

(Solo) Trophées Packs voitures. Gagnez 2 Courses Moyennes avec chacune des nouvelles voitures

Argent

Pro

(Solo) Gagner une course difficile

Frimeur

(Solo) Terminez premier en passant la ligne en marche arrière

A Fond Les Manettes

(Solo) Terminez au moins 3e de n'importe quelle course sans utiliser les freins ou le frein à main

Champion Du Monde

(Solo) Trophées Packs voitures. Obtenez le meilleur chrono enregistré en Mode Difficile

Remontée de Folie

(Solo) Trophées Packs voitures. Passez le premier tour en dernier et gagnez la course en Mode Difficile

Chef De Meute

(Solo) Trophées Packs voitures. Gagnez 3 Courses Difficiles avec chacune des nouvelles voitures

Or

Fou du Volant

(Solo) Terminez un tour en moins de 37 sec.

Guacamelee!

© Drinkbox Studios 2013

+ D'INFOS FORUM

FIN ALTERNATIVE

Pour obtenir la fin alternative, vous devez trouver les 5 fragments de masque avant de récupérer le dernier sur le boss de fin.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

VOLER EN MODE CHICKEN

Pour pouvoir voler en appuyant sur la touche , vous devez avoir récupéré les 5 fragments de masque cachés dans le jeu (le 6ème s'obtient sur le boss de fin).

COMMENT OBTENIR LE TROPHÉE OR "OS À OS" TRÈS FACILEMENT (DLC SKIN PACK)

Si vous avez déjà collecté les 5 orbes, vous aurez la possibilité de voler en appuyant plusieurs fois sur X en étant poulet.

Rendez-vous dans la "Caverna del polo", battez les 2 premières colonnes dans n'importe quelle tenue.

Revenez ensuite à l'autel pour prendre le skin de squelette, ensuite, prenez l'ascenseur et descendez. Dirigez-vous vers la toute fin de la caverne, vous pourrez voir une plateforme, c'est celle qui permet d'accéder à la 3ème colonne.

Sélectionnez votre mode "poulet" puis volez sur cette dernière.

Ensuite volez vers la planche de bois, cela aura pour effet de vous amener directement au dernier combat de la 3ème colonne.

Terminez le combat, puis vous obtiendrez votre trophée.

INSENSIBILITÉ AUX PROJECTILES ENNEMIS

Dans Guacamelee!, les projectiles des ennemis ne vous atteignent pas si vous êtes en train de saisir un autre ennemi. Pour en saisir un, il suffit de le taper jusqu'à ce que l'icône de la touche apparaisse au-dessus de sa tête. Appuyez dessus et vous aurez alors la possibilité de diriger une flèche indiquant la direction vers laquelle lancer l'ennemi. Pendant que vous manoeuvrerez cette flèche, les projectiles et tirs ennemis vous passeront au travers sans vous infliger de dégâts.

Guitar Hero 5

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

AutoKick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Mode Focus

Jaune, Vert, Rouge, Vert, Jaune, Bleu, Vert (2)

Mode HUD libre

Vert, Rouge, Vert (2), Jaune, Vert (3)

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Personnages invisibles

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Slide permanent

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Bleu, Jaune, Bleu

Tous les HOPO

Vert (2), Bleu, Vert (3), Jaune, Vert

Tous les personnages

Bleu (2), Vert (2), Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Contest Winner 1

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

Couleur flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hyper-vitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Couleur étoile

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

INVITÉS SPÉCIAUX

Carlos Santana

Réussir le morceau "No One To Depend On (live)" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Johnny Cash

Réussir le morceau "Ring of Fire" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Kurt Cobain

Réussir le morceau "Smells Like Teen Spirit" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Matt Bellamy

Réussir le morceau "Plug in Baby" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Shirley Manson

Réussir le morceau "I'm Only Happy When It Rains" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

TROPHÉES

Bronze

Plus haut et plus loin

Termine une chanson avec un multiplicateur moyen supérieur à 4x

Vos 4 basses nous appartiennent

Joue un chanson avec 4 bassistes

Quartet ‘A Capella'

Joue une chanson avec 4 chanteurs

Compilation

Termine 100 chansons en Partie rapide

Le défi du super groupe

Décroche l'or sur au moins 5 défis de groupe

Chanteuse

5 étoiles au chant sur ‘Ex-Girlfriend', ‘Send A Little Love Token' et ‘Only Happy When It Rains'

Favoris du public

Remplis complètement ton Rockomètre

Ligne rythmique

Joue une chanson avec 4 batteurs

Explore le Studio !

Tu as lu 5 infobulles du GHMix.

Quête du quatuor

Dispute 10 parties à 4 joueurs en mode RockFest (n'importe quel type)

Poumons d'acier

Réussis une série de 25 phrases au chant

Les 4 Rocktastiques

Crée 4 rockeurs et joue un titre avec eux sur la même machine en Carrière ou Partie rapide

Pas le droit à l'erreur !

Joue une chanson en entier sans rater la moindre note (Partie rapide ou Carrière)

Ménage à huit

Fais une partie en ligne avec 8 joueurs jouant tous du même instrument

Extraverti

Termine 25 Duel pro en ligne (victoire ou échec)

A bout de souffle

Crée et joue jusqu'au bout une liste de chansons d'au moins 1 heure.

Producteur

Crée une chanson dans le Studio de Musique

Graine de star

Gagne 101 étoiles en mode Carrière

Rocktopus

Dispute une partie Groupe contre groupe en 8 en ligne (tu peux perdre ou gagner)

Marque gros !

En solo, marque 500 000 points en une seule chanson

Marque très gros !

En groupe ou en solo, marque 1 000 000 points en seule chanson

Grand commandant

Gagne au moins 5 étoiles sur une chanson en Carrière ou Partie rapide

Étoile filante

Gagne 303 étoiles en mode Carrière

Personnalisateur

Crée un instrument personnalisé

L'union fait la force

Dans un groupe classique de 4 joueurs, tous les joueurs activent leur Star Power en même temps

Quatuor à cordes

Joue une chanson avec 4 guitaristes

Représentant

Décroche le diamant sur un défi de sponsor

Bonne synchro

Termine 20 séquences de groupe

La suite ultime

Réussis une suite de 1001 notes

C'est quoi un 33 tours ?

Termine 14 chansons en Partie rapide

T'en veux encore ?

Joue 5 rappels en concert

Nouvelle star

Gagne 25 étoiles en mode Carrière

Quoi de neuf ?

Termine une leçon de l'initiation sur une nouvelle fonctionnalité

Rencontre avec les étoiles

Rencontrer tous les invités de marque

Barre des 9 000 franchie

Marque au moins 9 000 points dans une seule phase Star Power

Tu l'as vu, mon finish ?

Termine 'Do You Feel Like We Do ? (Live)' en réussissant au moins 95% des notes

Argent

Pleine puissance

Joue dans un groupe classique et fais grimper le multiplicateur collectif jusqu'à sa valeur maximum

Disque de Diamant

Termine 50 défis en décrochant le Diamant

Disque d'or

Termine 50 défis en décrochant au moins l'or

Disque de platine

Termine 50 défis en décrochant au moins le Platine

Juke-Box

Termine 300 chansons en Partie rapide

Quadruple Menace

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or

Échantillonneur

Joue au moins une chanson en Partie rapide, Carrière et chaque type de Compétition

Explose le score !

En groupe, marque 3 000 000 points en seule chanson

Super star

Gagne 505 étoiles en mode Carrière

La grande tournée

Débloque toutes les scènes du monde… et plus encore !

Le conformiste

Termine le mode Carrière !

Esprit Ouvert

Termine toutes les chansons du disque de jeu une fois (Carrière, Compétition ou Partie rapide)

Or

Amas d'étoiles

Gagne 808 étoiles en mode Carrière

Platine

Trophée platine

Gagne tous les trophées de bronze, d'argent et d'or de Guitar Hero 5

Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

GUITARES

Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

Guitar Hero : Metallica

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.

J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

BRRVRVRJ	Couleur Gem
JJBRBVRR	Mode Performance
JRVRVRRB	Black Highway
JVRBBBBR	Auto Kick (basse auto)
RRBJVVVJ	Instruments "Air"
RRJRBRRB	Couleur Etoile
RRRBBVVJ	Drum permanent
RVVJBVJV	Fireball vocal
VBRJJRVV	Hyper Vitesse
VRJBBJRV	Costumes Metallica
VRJBRJBV	Ligne 6 débloquée (studio)
VRJJJBBV	Invisibilité
VRVBRRJB	Couleur Flamme
VVRRJRJB	Notes connectées

PERSONNAGES ET COSTUMES BONUS

Personnages

James Hetfield

Remporter 100 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de chanteur.

King Diamond

Réussir le morceau "Evil" dans n'importe quelle carrière.

Kirk Hammett

Remporter 100 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de guitariste.

Lars Ulrich

Remporter 100 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de batteur.

Lemmy

Réussir le morceau "Ace of Spades" dans n'importe quelle carrière.

Robert Trujillo

Remporter 100 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de bassiste.

Marcus Fretshreder

Remporter 55 étoiles dans la carrière de guitariste.

Matty Cannz

Remporter 55 étoiles dans la carrière de batteur.

Riki Lee

Remporter 55 étoiles dans la carrière de chanteur.

Shirley Crowley

Remporter 55 étoiles dans la carrière de bassiste.

Zack Harmon

Remporter 100 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Classic)

Remporter 150 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Zombie)

Remporter 200 étoiles en tant que groupe.

Instruments

Klown Bass

Remporter 45 étoiles en tant que bassiste.

Mean Green Bass

Remporter 25 étoiles en tant que bassiste.

Chansons (Wii et PS2 uniquement)

"Broken, Beat & Scarred"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"Cyanide"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"My Apocalypse"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

TROPHÉES

Bronze

The More I See

Termine les initiations

James Hetfield

Termine une carrière en tant que chanteur

Lars Ulrich

Termine une carrière en tant que batteur

Kirk Hammett

Termine une carrière en tant que guitariste

Robert Trujillo

Termine une carrière en tant que bassiste

One

Termine une chanson en Difficile ou en Expert en mode Partie rapide (local) ou Carrière

Ride the Lightning

Tous les membres du groupe ont déclenché le star power simultanément (Groupe de 4 joueurs)

2 X 4

Gagne une 'Super série' de groupe (groupe de 4 joueurs)

The Struggle Within

Termine la chanson en groupe en mode partie rapide ou carrière (4 joueurs)

The Four Horsemen

Termine une chanson avec tout le groupe en Expert, en partie rapide ou en Carrière (4 joueurs)

Better Than You

Gagne une partie Duel pro en ligne

Blitzkrieg

Gagne une partie Groupe contre groupe en ligne (8 joueurs)

Seek & Destroy

Joue 20 parties en ligne

The Unforgiven

Gagne une partie Duel en ligne

Reload

Télécharge une chanson sur GHTunes

Hero of the Day

Termine une chanson en difficulté Expert + en mode Partie rapide ou Carrière (batterie seulement)

Wherever I May Roam

Termine une chanson dans chaque lieu

The Memory Remains

Regarde une vidéo sur Metallica

Argent

Metallica

Termine une carrière avec un instrument en Expert (guitare, basse, chant, batterie ou groupe)

...And Justice for All

Gagne 100 étoiles en Carrière en groupe ou avec n'importe quel instrument en Carrière

The Ecstacy of Gold

Gagne 15 000$

Metal Militita

Termine une chanson à 100% (groupe de 4 joueurs)

Nothing Else Matters

Termine une carrière en groupe (groupe de 2 à 4 joueurs)

Or

Holier Than You

Termine une carrière avec chaque instrument

Platine

Platinum Artist

Gagne tous les trophées de bronze, d'argent et d'or de Guitar Hero Metallica

Guitar Hero : Van Halen

© Activision / Neversoft 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Casse-moi cette corde !

Termine la chanson 'I Want It All' à la guitare en incarnant Eddie.

J'ai une sono

Crée un groupe du nom de 'Van Halen'.

Bulletin de notes

Termine un niveau de l'initiation.

Elle est vivante !

Débloque la guitare Frankenstrat d'Eddie.

Cassé

Réussis une chanson d'un artiste invité en incarnant Eddie.

The Ice Cream Man

Réussis une chanson d'un artiste invité en incarnant Dave.

Respect the Wind

Réussis une chanson d'un artiste invité en incarnant Alex.

T'aurais pas une p'tite pièce ?

Crée une guitare personnalisée.

Chacun sa batterie !

Crée une batterie personnalisée.

Aïe !!

Crée un tatouage personnalisé.

Le 'Brown Sound'

Joue en incarnant un Eddie classique.

Diamond Dave

Joue en incarnant un Dave classique.

Roi Arthur

Joue en incarnant un Alex classique.

Né pour le rock

Joue en incarnant un Wolfgang classique.

You Really Got Me

Réussis une chanson en groupe avec Eddie à la guitare, Alex à la batterie et Wolfgang à la basse.

Intruder

Termine l'introduction de la carrière.

VAN HALEN

Termine une carrière en mode Novice.

Every Band Wants Some!!

Termine une chanson avec le groupe complet (4 joueurs).

Ils ont tenté le diable

Tous les membres du groupe joue 50 notes à la suite en même temps (4 joueurs).

Appelez un médecin !

Réussis 100% des notes d'une chanson en groupe (4 joueurs).

Power punk atomique

Tous les membres du groupe déclenchent le Star Power en même temps (4 joueurs).

Haut perché

Tous les membres du groupe gagnent un multiplicateur x8 en même temps (4 joueurs).

EVH

Débloque tous les instruments de Van Halen.

Good Times

Joue de chacun des instruments en incarnant l'un des membres de Van Halen en Partie rapide ou Carrière.

Course aux points

Marque 800 000 points sur 'Hot For Teacher' en groupe en Expert (4 joueurs).

I'm the One

Marque 225 000 points sur 'I'm the One' à la guitare (mode Expert).

The Broken Combs

Termine un concert à West Hollywood.

Dallas ? Dallas comment ?

Termine un concert à Dallas.

Van Halen II

Termine une carrière en mode Facile (en groupe ou en solo).

Jump

Termine toutes les chansons de Van Halen (en groupe ou en solo).

Unchained

Débloque tous les personnages de Van Halen.

Un pays très très lointain

Termine un concert à Londres et aux Pays-Bas.

The Space Brothers

Termine un concert à Los Angeles et à Rome.

No Brown M&M's!!

Regarde une vidéo sur une chanson de Van Halen.

À nous les grandes villes !

Termine un concert à Berlin et à New York.

ARGENT

Women and Children First

Termine une carrière en mode Moyen (en groupe ou en solo).

Diamant brut

Chant 5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen (mode Expert).

Pro de la double grosse caisse

Batterie 5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen (mode Expert).

Basse 5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen (mode Expert).

Fin de la tournée

Termine la majorité des concerts (en groupe ou en solo).

Fair Warning

Termine une carrière en mode Difficile (en groupe ou en solo).

Diver Down

Termine une carrière en mode Expert (en groupe ou en solo).

1984

Termine une carrière en mode Expert+ (batterie en solo).

Le bûcher

Guitare 5 étoiles sur 'Little Guitars', 'Cathedral', 'Spanish Fly', et 'Eruption' (mode Expert).

OR

Dieu de la gratte

Guitare 5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen (mode Expert).

5150

Termine toutes les chansons de Van Halen avec chaque instrument (guitare, chant, batterie, basse).

PLATINE

Artiste Platine

Gagne tous les trophées de bronze, d'argent et d'or dans Guitar Hero Van Halen.

Guitar Hero : Warriors of Rock

© Activision / Neversoft 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Attention, l'utilisation de certains codes désactive l'obtention des trophées/succès.

???

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Vert, Vert, Vert, Vert, Vert, Vert.

Air Instruments

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Jaune, Rouge, Rouge, Bleu, Jaune, Vert, Vert, Vert.

Couleurs alternatives

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Vert, Bleu, Rouge, Jaune, Vert, Rouge, Jaune.

Gemmes aléatoires

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Rouge, Rouge, Jaune, Rouge, Jaune, Bleu.

Gemmes mirroir

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Vert, Rouge, Vert.

HUD libre

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Rouge, Vert, Vert, Jaune, Vert, Vert.

Mode Focus

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Rouge, Jaune, Jaune, Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge.

Mode Performance

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Rouge, Jaune, Jaune, Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge.

Rocker invisible

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Rouge, Jaune, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu.

Slide permanent

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Vert, Vert, Rouge, Rouge, Jaune, Bleu, Jaune.

Tous les environnements

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge.

Tous les HoPo

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Vert, Bleu, Vert, Vert, Vert, Jaune.

Tous les personnages

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Vert, Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune, Bleu.

TRANSFORMATIONS SPECTRALES

Pour débloquer la transformation spectrale d'un personnage et ses instruments, vous devez dominer la section qui lui est imposée en mode Quête. En collectant 40 étoiles pour un même morceau, et cela pour tous les morceaux d'une même liste, vous débloquerez sa transformation spectrale.

TROPHÉES

Bronze

Accro de l'info

Suis 5 éléments du fil d'infos (en ligne uniquement)

Archiviste tubesque

Développe ta bibliothèque pour avoir au moins 115 chansons. Fais preuve d'imagination !

Centurion des étoiles

Utilise le Star Power 100 fois en tout (Quête)

Collectionneur de gemmes

Réussis 75 000 notes en tout (Quête)

Champion des défis

Vise le score d'un autre joueur sur un défi et bats-le (Partie rapide+ en local)

Autodidacte

Vise ton propre score sur un défi et bats-le (Partie rapide+ en local)

Excessifs

Obtiens un multiplicateur collectif de 11x avec un groupe de 4 joueurs (instruments libres, PR+)

Joueur de rengaine

Joue une chanson au moins 10 fois (sauf GH(tm)Tracks - PR+, Quête, Compétition)

Mécène

Obtiens 5 étoiles sur une chanson de GH(tm)Tracks avec au moins 200 notes (Partie rapide+)

Apostats de l'orthodoxie

Obtiens 5 étoiles avec un groupe non classique de 4 joueurs tous en mode Moyen ou + (PR+)

Garants du classicisme

Obtiens 5 étoiles avec un groupe classique de 4 joueurs tous en mode Moyen ou + (Partie rapide+)

Millionaire mythique

Marque 1 000 000 points ou plus en une seule chanson dans un défi Pouvoirs (Partie rapide+)

Virtuose transformé

Gagne 40 étoiles de Pouvoir sur une seule chanson (Quête)

Gestionnaire du destin

Crée une sélection perso. d'au moins 5 chansons et gagne 5 étoiles sur 5 chansons (Partie rapide+)

Railleur du destin

Crée une sélection aléatoire de 5 chansons et gagne 5 étoiles à chaque chanson (Partie rapide+)

Numérologue nauséeux

Réussis une chanson avec un score final de 133 337 (Partie rapide+, Compétition)

Tireurs d'élite mathématiques

Réussis une chanson en groupe avec un score final se terminant par 000 (Partie rapide+)

Comptable de Lucifer

Réussis une chanson avec un score final multiple de 6 (Partie rapide+)

Maître orfèvre

Remporte l'Or ou + en solo sur au moins 3 défis d'une chanson en un seul essai (Partie rapide+)

Élève doué

Réussis un combo total dans un exercice d'initation (aucune note ratée ou en trop)

La Sirène

Recrute Judy la Guerrière (Quête)

Le Filou

Déchaîne Johnny le Guerrier (Quête)

La Vigile

Charme Casey la Guerrière (Quête)

La Brute

Libère Lars le Guerrier (Quête)

L'Éternel

Réveille Axel le Guerrier (Quête)

L'Exaltée

Invoque Pandora la Guerrière (Quête)

La Dynamo

Libère Echo la Guerrière (Quête)

Le Reclus

Invoque Austin le Guerrier (Quête)

Astrologue amateur

Gagne 100 étoiles en tout (Partie rapide+)

Astrologue accompli

Gagne 500 étoiles en tout (Partie rapide+)

Pseudo sans faute

Domine 2 chapitres du mode Quête (remporte toutes les étoiles de Pouvoir de 2 chapitres)

Presque sans faute

Domine 4 chapitres du mode Quête (remporte toutes les étoiles de Pouvoir de 4 chapitres)

Improvisateur motivé

Joue 100 notes dans une seule session de GH(tm)Jam

Pauvres petits

Réussis 'Bohemian Rhapsody' en groupe avec 2 chanteurs ou +, tous en mode Moyen ou + (PR+)

Les Débonnaires

Réussis '2112 Pt. 4 - Presentation' en groupe classique, 3 joueurs ou +, tous en Moyen ou + (PR+)

Étalon-or

En groupe classique, remporte l'Or ou + sur 2 défis de groupe en une seule chanson (Partie rapide+)

Argent

Candidat ultime

Gagne toutes les étoiles d'une chanson (sauf défi Pouvoirs) (Partie rapide+)

Maître diamantaire

En solo, obtiens le Diamant sur au moins 2 défis d'une chanson en un seul essai (Partie rapide+)

Libérateur divin

Libère le Demi-dieu du rock (Quête)

Découvreur de gratte

Reprends la Guitare légendaire (Quête)

Sauveur du rock

Bats le fléau du rock (Quête)

Astrologue compétent

Gagne 1 000 étoiles en tout (Partie rapide+)

Sans faute parfait

Gagne toutes les étoiles de Pouvoir de tous les chapitres des personnages (Quête)

Jumeaux à cordes

Termine une chanson avec seulement un guitariste et un bassiste au score identique (Partie rapide+)

Élu

Réussis 'Fury of the Storm' en batteur solo, en mode Difficile ou + (Partie rapide +)

Brise-doigts

Réussis 'Black Widow of La Porte' en guitariste Expert solo (Partie rapide+, sauf défi Pouvoirs)

Tueur de géants

Réussis 'Holy Wars... The Punishment Due' en bassiste solo, mode Difficile ou + (Partie rapide+)

Concurrent aguerri

Essaie tout : Duel Pro, Dynamique, Dynamique+, Enchaînements, Dos au Mur et Sans faute (Compétition)

Or

Astrologue expert

Gagne 2 000 étoiles en tout (Partie rapide+)

Platine

Trophée platine

Gagne tous les trophées de Guitar Hero: Warriors of Rock

Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

Guitar Hero Greatest Hits

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.
J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

Couleur étoile

V, R, V, J, V, B, J, R

Couleur Gem

R, R, R, B, B, B, J, V

Drum permanent

V, V, R, R, B, B, J, J

Fireball vocal

V, B, R, R, J, J, B, B

Hyper Vitesse

R, V, B, J, V, J, R, R

Instruments "Air"

J, R, B, V, J, R, R, R

Ligne 6 débloquée (studio)

V, R, J, B, R, J, B, V

Rocker invisible

B, R, R, R, R, J, B, V

Slide permanent

B, J, R, V, B, V, V, J

TROPHÉES

BRONZE

Le plus grand des voyages

Termine une chanson dans chaque lieu

Essaie de me battre

Remporte une partie Duel pro en ligne de 25 000 points ou plus

Casseur de Mâchoire

Remporte une partie Duel en ligne de 25 000 points ou plus

Tu devrais avoir peur

Gagne une partie Duel en ligne

Un pour tous

Termine une chanson dans un groupe (4 joueurs)

Guide du rockeur légendaire

Termine l'initiation Carrière

La plus grande équipe

Termine une chanson avec tous les membres du groupe en difficulté Expert (groupe de 4 joueurs)

Doigts en or

Joue la partie guitare

Play With Me

Joue 20 parties en ligne

Roi du swing

Termine une carrière en tant que bassiste

Thunder Kissing

Déclenchez le Star Power simultanément (groupe de 4 joueurs)

J'en veux plus

Télécharge une chanson sur GHTunes(SM)

I Wanna Rock

Termine une chanson dans une difficulté en mode Partie rapide ou Carrière

Diva prometteuse

Joue en tant que chanteur

Leader de groupe

Marque le score individuel le plus élevé dans un groupe de 4 joueur

Inflexible

Termine une carrière en tant que batteur

Pro de la six cordes

Termine une carrière en tant que guitariste

Bark At The Moon

Termine une carrière en tant que chanteur

Présence invisible

Joue en tant que bassiste

Machine de guerre

Termine une chanson en Expert + (batterie seulement)

Maître artisan

Crée un nouvel instrument personnalisé

Artiste en devenir

Crée un nouveau logo de groupe personnalisé

Chef-d'oeuvre

Crée une nouvelle rock star personnalisée

Mooned

Joue la partie batterie

Il y a de l'espoir !

Relève-toi d'une performance minable

Clash des Titans

Remporte une partie Groupe contre Groupe (8 joueurs)

Sang d'encre

Crée un nouveau tatouage personnalisé

Gloire à ceux qui osent

Joue une chanson dans la salle de l'Atlantide

Face à face

Gagne une partie Duel pro en ligne

Vétéran du rock

Joue 150 chansons tout au long de ta carrière

D'enfer !

Termine la chanson 'Smoke on the Water' au chant

Zone de la mort

Rate une chanson alors que le Star Power est disponible en mode solo

Inhumain

Obtiens 5 étoiles dans une chanson en Expert avec Lars Umlaut en solo

Vitesse de la lumière

Termine la chanson 'YYZ' avec 5 étoiles à la basse en Expert

On y était presque !

Remporte une chanson avec le Rockomètre dans le rouge

Esprit libre

Réussis toutes les notes en 'open' sur la chanson 'Laid to Rest' à la basse

Graine de star

Termine une chanson à 100% en difficulté Expert

Salut à toi, révérend

Obtiens 5 étoiles sur 'Beast And The Harlot' à la batterie en Expert sans utiliser le Star Power

ARGENT

Légendes du rock

Termine une carrière en groupe (de 2 à 4 joueurs)

Cowboys From Hell

Termine une chanson à 100% en tant que groupe (4 joueurs)

L'homme-orchestre

Termine les quatre carrières dans une difficulté

Killing In The Name

Remporte 50 parties en ligne

Cyborg

Réussis 100 notes à la suite dans 'Through the Fire and Flames' en Difficile ou mieux (batterie)

Voix d'or

Réussis 95% ou plus de 'Killer Queen' au chant en Expert

Esclave du rythme

Termine 'Raining Blood' avec 5 étoiles à la batterie en Expert+

Bien joué

Joue parfaitement 'Si on jouait' dans Play With Me à la guitare en difficulté Expert

Raining Notes

Réussis parfaitement la section 'First Blood' sur 'Raining Blood' à la guitare en Expert

Free As A Band

Marque 2 000 000 de points sur 'Free Bird' en groupe

OR

Rock star de génie

Termine la carrière Expert en solo avec tous les instruments

8e merveille

Termine 'Through the Fire and Flames' avec 4 étoiles ou plus à la guitare en Expert

PLATINE

Terminé !

Gagne tous les trophées en bronze, en argent et en or

Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

J = Jaune
B = Bleu
O = Orange
R = Rouge
V = Vert

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

SLASH, LOU ET TOM MORELLO

Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

GundeadliGne

© Rockin' Android 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER NAGI

Terminer le jeu sans utiliser un seul crédit.

Gundemonium Recollection

© Rockin' Android

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES POUR GUNDEADLIGNE

Débloquer Nagi

Terminer le jeu sans utiliser un seul crédit.

Gunstar Heroes

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Armé et dangereux

Commencez le jeu avec chacune des armes.

Smash Daisaku

Sauvez Yellow en battant Smash Daisaku.

Black Beat Stepper

Terminez le Dice Palace et battez Black Beat Stepper.

Orange

Battez Orange sur le bateau volant.

Attaque de crabe

Battez Crab Force dans la mine souterraine.

Pinky Roader

Battez Pinky Roader dans les ruines anciennes.

Bravoo Man

Battez Bravoo Man dans les ruines anciennes.

Papaya Dance

Battez Papaya Dance dans les ruines anciennes.

Argent

Golden Silver

Battez le super ennemi Golden Silver.

Green

Battez Green.

Black Fly

Battez Black Fly.

Or

Jeu terminé

Terminez le jeu.

Half-Life 2

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

Débloquer tous les niveaux

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, Droite, Droite, R1.
Ce code est à faire à l'écran titre.

Restaurer la santé

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut.

Munitions pour l'arme sélectionnée

△, ○, ✕, □, R1, △, □, ✕, ○, R1.

Obtenir 25 points de vie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ○, ✕.

Half-Life 2 : Episode One

© Electronic Arts / Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

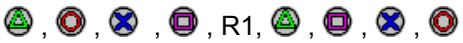
Débloquer tous les niveaux

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, Droite, Droite, R1.
Ce code est à faire à l'écran titre.

Restaurer la santé

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut.

Munitions pour l'arme sélectionnée

 R1, R1.

Obtenir 25 points de vie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, .

Half-Life 2 : Episode Two

© Electronic Arts / Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

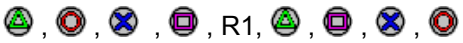
Débloquer tous les niveaux

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L1, Droite, Droite, Droite, Droite, R1.
Ce code est à faire à l'écran titre.

Restaurer la santé

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut.

Munitions pour l'arme sélectionnée


, R1,
, R1.

Obtenir 25 points de vie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,
.

Hannah Montana : Le Film

© Disney Interactive / n-Space 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Sur le chemin du retour

Gagne 5 étoiles sur You'll Always Find Your Way Back Home.

On s'y met

Gagne 5 étoiles sur Hoedown Throwdown.

Une star ordinaire

Gagne 5 étoiles sur Just Like You.

Quelqu'un est parfait

Gagne 5 étoiles sur Nobody's Perfect.

Vieux classique

Gagne 5 étoiles sur Old Blue Jeans.

Monte le son

Gagne 5 étoiles sur Pumpin Up The Party.

Rock en stock

Gagne 5 étoiles sur Rock Star.

Mets l'ambiance

Gagne 5 étoiles sur We Got The Party.

Relève la tête

Gagne 5 étoiles sur I Got Nerve.

Positive

Gagne 5 étoiles sur Life's What You Make It.

Parfait tout simplement

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu du clavier sur Nobody's Perfect.

Déboussolée quand tu m'as trouvée

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu de la batterie sur You'll Always Find Your Way Back Home.

L'Ancien préféré

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu de la batterie sur Old Blue Jeans.

Boum boum clap

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu de la guitare sur Hoedown Throwdown.

Ça déchire

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu de la guitare sur Rock Star.

C'est la fête

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu de la guitare sur We Got The Party.

Faire de son mieux

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu du clavier sur Life's What You Make It.

Pas de panique

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu de chant sur I Got Nerve.

Aussi parfait que toi

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu du chant sur Just Like You.

Coup d'envoi de la fête

Obtiens un "parfait" dans le mini-jeu du chant sur Pumpin Up The Party.

You'll Always Find Your Way

Débloque You'll Always Find Your Way Back Home.

Hoedown Throwdown

Débloque Hoedown Throwdown.

I Got Nerve

Débloque I Got Nerve.

Just Like You

Débloque Just Like You.

Life's What You Make It

Débloque Life's What You Make It.

Nobody's Perfect

Débloque Nobody's Perfect.

Old Blue Jeans

Débloque Old Blue Jeans.

Rock Star

Débloque Rock Star.

We Got The Party

Débloque We Got The Party.

Pumpin Up The Party

Débloque Pumpin Up The Party.

ARGENT

Hoedown

Chante Hoedown Throwdown à la Salle de Meadow.

Rénovation du poulailler

Finis entièrement le poulailler pour Travis.

Grande dépensière

Achète 100 vêtements.

Créatrice de mode

Décore 30 objets avec la Malle de Hannah.

Lancé parfait

Gagne le jeu de Chamboule Tout à la fête.

Lanceuse experte de grenouille

Gagne plus de 100 points au Jeu de la Grenouille à la fête.

Cavalière championne

Monte Blue Jeans 10 fois à la ferme de Ruby.

Dans le mille

Joue au Jeu de la Course de chevaux à la fête avec trois de tes amis.

OR

Professionnel

Tu peux gagner une note de 5 étoiles sur une prestation.

Superstar

Tu peux gagner une note de 5 étoiles sur toutes les chansons.

Rockstar

Tu peux gagner une note de 5 étoiles sur chaque scène.

Domaine de Crowley

Sauve le Domaine de Crowley.

PLATINE

Méga star

Collectionner tous les trophées.

Hard Corps : Uprising

© Konami / Arc System Works 2011

+ D'INFOS FORUM

MUSIQUE DE CONTRA

Pendant l'écran de chargement de la première mission, faites le code légendaire de Konami : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Si vous l'avez effectué assez rapidement (avant la fin du chargement), vous entendrez une voix dire "Let's rock!" et la musique sera remplacée par un remix de celle du premier Contra.

UPRISING R (30 VIES)

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L3, R3. Vous débloquerez alors le mode Uprising R dans la boutique et vous aurez 30 vies. Si vous ne voulez pas payer, vous devez terminer le jeu pour débloquer cette option.

573 CONTINUES

En cours de partie (Arcade ou Rising), faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , pour obtenir 573 continues.

CP INFINIS EN MODE RISING

Lorsque vous combattez l'hélicoptère qui lâche des bombes au niveau 2, utilisez l'arme H (flammes) (avec le tir automatique si possible) et postez-vous dans le coin inférieur droit. Chargez votre arme et détruisez les bombes et les ennemis mais pas l'hélicoptère. Vous pourrez ainsi faire grimper votre combo à 70 puis, avant qu'il ne devienne négatif, changez d'arme et faites-vous tuer, puis recommencer avec l'arme H. Vous empocherez entre 50 et 70 millions de CP par vie, ce qui vous permettra de booster vos personnages rapidement.

TROPHÉES

Bronze

Faisons ça bien !

MODE ARCADE - Vaincre 10 Soldats ou plus.

Finir le niveau

MODE ARCADE - Finir le niveau 1.

Tout finir

MODE RISING - Finir toutes les missions.

Soldat décoré

MODE RISING - Obtenir tous les Star Chips.

Esprit ardent

MODE RISING -Obtenir le meilleur classement sur tous les niveaux.

On ne joue jamais assez.

MODE RISING - Acheter tous les objets possibles.

Le Guerrier le plus fort

MODE ARCADE - Finir toutes les missions.

Argent

La Guérilla dans le sang

MODE ARCADE - Finir toutes les missions sans battre plus de 50 restrictions.

Guerrier disponible

MODE ARCADE - Accumuler 20 vies supplémentaires ou plus.

Paix mondiale

MODE ARCADE - Finir toutes les missions en compagnie d'amis du monde entier.

Vous êtes le guerrier suprême !

MODE ARCADE - Finir toutes les missions sans jamais ramasser aucun objet d'arme.

Or

Ils vont me le payer...

MODE ARCADE - Finir toutes les missions sans mourir.

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique. Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers

tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

- Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

- Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

- Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy. Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione

s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

- Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

- Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

- Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

- Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

- Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle

sur Demande.

- Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

- Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

- Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

- Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-

ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

- Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

- Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

- Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

- Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

- Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

- Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.
Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

Obtenir les mots de passe des 12 portraits

- Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

- Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

- Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

- Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

- Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

- Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

- Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

- Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

- Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

- Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

- Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

- Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

SALLE DES RÉCOMPENSES

Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

3 Ecussons	Duels 2 joueurs (Drago & Luna)
8 Ecussons	Plus d'énergie dans les duels
14 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement)
21 Ecussons	Bombabouses débloquées
29 Ecussons	Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle)
38 Ecussons	Meilleur score au Quidditch
48 Ecussons	Chaudrons explosifs débloqués
59 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (transfiguration)
71 Ecussons	Encore plus d'énergie dans les duels
84 Ecussons	Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione)
98 Ecussons	Filtre d'amour accessible au club de potions
113 Ecussons	Arène duels 2 joueurs (cour pavée)
129 Ecussons	Plus de mini-écussons
150 Ecussons	Duels 2 joueurs (Severus Rogue)

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin. Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte.

Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.

TROPHÉES

Bronze

Chasseur de saletés

Nettoyer le Terrier après le passage de Fred et George.

Tu as utilisé la Pensine

Voir le premier souvenir de Dumbledore sur Tom Jedusor dans la Pensine.

Fabuleuse fête

Organiser une fabuleuse fête de Noël pour Slughorn.

Bonne action

Aider l'élève à récupérer sa Bavboule volée.

Super camarade

Aider Ron à éviter Lavande.

Débutant en portraits

Utiliser le premier raccourci caché derrière un portrait.

Collection d'écussons 1

Terminer la collection d'écussons 1.

Collection d'écussons 2

Terminer la collection d'écussons 2.

Collection d'écussons 3

Terminer la collection d'écussons 3.

Collection d'écussons 4

Terminer la collection d'écussons 4.

Collection d'écussons 5

Terminer la collection d'écussons 5.

Collection d'écussons 6

Terminer la collection d'écussons 6.

Collection d'écussons 7

Terminer la collection d'écussons 7.

Collection d'écussons 8

Terminer la collection d'écussons 8.

Collection d'écussons 9

Terminer la collection d'écussons 9.

Collection d'écussons 10

Terminer la collection d'écussons 10.

Collection d'écussons 11

Terminer la collection d'écussons 11.

Collection d'écussons 12

Terminer la collection d'écussons 12.

Collection d'écussons 13

Terminer la collection d'écussons 13.

Débutant en potions

Gagner le badge chance du débutant en potions.

Badge de la rapidité

Gagner le badge de la rapidité.

Star du club de potions

Gagner le badge star du club de potions.

Vétéran du club de potions

Gagner le badge de Vétéran du club de potions.

Débutant en duel

Gagner le badge chance du débutant en duel.

Badge de réflexe

Gagner le badge de réflexe.

Champion de duel

Gagner le badge de champion du club de duel.

Vétéran des duels

Gagner le badge de vétéran des duels.

Débutant en Quidditch

Gagner le badge chance du débutant en Quidditch.

Badge du vol de précision

Gagner le badge du vol de précision.

Badge de vol acrobatique

Gagner le badge de vol acrobatique.

Badge de passionné du vol

Gagner le badge de passionné du vol.

Argent

Collection d'écussons 14

Terminer la collection d'écussons 14.

Manuel caché

Cacher le manuel de potions du Prince de Sang-Mêlé.

Expert en portraits

Utiliser tous les raccourcis cachés derrière les portraits.

Capitaine d'équipe

Réunir l'équipe de Quidditch de Gryffondor.

Or

Tu as terminé l'aventure

Terminer l'aventure.

Maître du vol

Gagner le badge de Maître du vol.

Maître des potions

Gagner le badge de Maître des potions.

Badge de Maître des duels

Gagner le badge de Maître des duels.

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tous les trophées.

Trophées cachés

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée caché.

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

TOUT DÉBLOQUER

Allez dans le menu des récompenses (badges et crédits) et faites : Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas et Gauche pour débloquer tout le contenu du jeu.

REMPORTER UN DUEL FACILEMENT

Si vous voulez gagner un duel plus rapidement et plus facilement que la normale, il vous faudra lancer un petrificus totalus car c'est la seule attaque qui enlèvera beaucoup de points de vie à votre adversaire. Une fois ce sort lancé, vous n'aurez plus qu'à en lancer un autre et vous remporterez le duel.

DANS QUEL CLUB DE DUEL SE SITUE L'HYDROMEL

Si vous ne voulez pas perdre de temps à chercher dans quel club se trouve l'hydromel, cette astuce est faite pour vous ! Le célèbre ingrédient Hydromel se situe dans le club de duel de métamorphose. Savoir où se trouve cet ingrédient vous fera gagner un gain de temps considérable sur le reste de votre aventure.

Harry Potter et les Reliques de la Mort - Deuxième Partie

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

CONFIANCE ABRITEE

Bats 100 sorciers ennemis en étant à couvert.

PURE CHANCE

Bats 10 sorciers ennemis en étant à couvert et sans viser.

APRRENTI SORCIER

Termine le jeu en niveau de difficulté Normal.

MAITRE DE LA SORCELLERIE

Termine le jeu en niveau de difficulté Avancé.

PROTEGO

Contre 100 sorts avec Protego.

EXPELLIARMUS

Annule 100 boucliers ennemis générés par Protego en lançant Expelliarmus.

PETRIFICUS TOTALUS

Paralyse 100 sorciers ennemis avec Petrificus Totalus.

EXPULSO

Bats 100 sorciers ennemis avec Expulso.

CONFRINGO

Bats 100 sorciers ennemis avec Confringo.

APPARITION

Transplane sur plus de 100 mètres.

BIEN FAIT POUR EUX

Bats 4 sorciers ennemis avec un seul Confringo.

CINQ D'UN COUP

Bats 5 sorciers ennemis avec un seul Impedimenta.

BIEN PARTI

Bats 100 sorciers ennemis dans le mode Histoire et/ou Défis.

LES BONS ET LES MECHANTS

Trouve tous les personnages.

UNE OREILLE ATTENTIVE

Trouve toutes les pistes musicales.

INTOUCHABLE

Termine un niveau sans te faire battre.

ON S'ECLATE

Déclenche 5 réactions explosives.

DEGATS MINIMES

Échappe à Voldemort en limitant les dégâts à Poudlard.

Argent

SORCIER ACCOMPLI

Termine le jeu en niveau de difficulté Expert.

LA MEILLEURE DEFENSE

Utilise Protego pour battre 20 sorciers ennemis à courte distance.

REFLEXION

Bats 10 sorciers ennemis en renvoyant leur sort avec Protego.

BON REFLEXES

Bats 10 sorciers ennemis avant qu'ils n'aient le temps de lancer un sort.

SORCIER EMMERITE

Bats 500 sorciers ennemis dans le mode Histoire et/ou Défis.

EXPLORATION MINUTIEUSE

Récupère tous les objets.

Or

DEFENSEUR DE POUDLARD

Bats 1 000 sorciers ennemis dans le mode Histoire et/ou Défis.

MAITRISE ABSOLUE

Termine tous les défis.

EXEMPLE LUMINEUX

Termine tous les défis au niveau Or.

Trophées secrets

21 succes secrets à déverrouiller en cours de jeu.

GUIDE VIDÉO : CONTRER UN CONFRINGO

Lorsqu'un ennemi lance dans votre direction le sort Confringo, activez votre Protego juste avant l'impact pour le contrer et ainsi garder votre bouclier intact.

Ce guide vidéo est une contribution de Enarpilod.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/Enarpilod

GUIDE VIDÉO : L'OBJET CACHÉ À PRÉ-AU-LARD

Une fois la capacité Transplaner acquise, revenez à l'emplacement où des Mangemorts vous attaquent à distance depuis l'étage d'une maison pour repérer les barils qui bloquent l'entrée. Utilisez Transplaner dans leur direction pour passer de l'autre côté et ainsi récupérer l'objet qui se trouve à l'étage de la maison.

Ce guide vidéo est une contribution de Enarpilod.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/Enarpilod

SOLUTION COMPLÈTE

Gringotts

Commencez par suivre Hermione et Ron et familiarisez-vous avec les commandes. Avancez ensuite jusqu'au repère lumineux qui indique l'objectif.

Si vous perdez votre chemin, utilisez ces repères pour savoir où aller. Passez ensuite par la porte et continuez votre

chemin.

Avancez vers le repère lumineux pour vous mettre à couvert. Utilisez ensuite votre sort Stupéfix pour neutraliser les deux gardes. Suivez ensuite Hermione vers la lumière suivante et franchissez la porte. Descendez les marches et placez-vous à couvert pour éviter d'être repéré par le wagonnet.

Effectuez ensuite un sprint pour éviter le wagonnet suivant. Avancez jusqu'au bord du gouffre ensuite allez à droite pour vous mettre à couvert devant la porte. Attendez l'arrivée des gardes et neutralisez-les avant de passer par la porte.

Avancez en utilisant le sort Protego pour vous protéger des tirs du garde.

Approchez-vous de lui et mettez-vous à couvert pour l'éliminer plus facilement. Avancez ensuite derrière votre bouclier et neutralisez les Mangemorts tout en restant à couvert. Continuez pour voir le passage s'effondrer.

Allez alors à gauche et planquez-vous derrière la rambarde en bois. Aidez vos amis en neutralisant les gardes qui arrivent d'en bas. Lorsque le pont s'effondre, allez derrière un abri et continuez à neutraliser les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez ensuite vers la porte et couvrez Hermione pendant qu'elle l'ouvre.

Poursuivez votre route et neutralisez le groupe de gardes qui vous barrent la route. Avancez ensuite et cachez-vous derrière les wagons pour neutraliser les gardes et surtout ceux qui se trouvent en hauteur à droite et à gauche. Continuez d'avancer en battant les ennemis jusqu'à atteindre le dragon.

Avancez ensuite en vous cachant derrière les colonnes pour éviter les flammes crachées par le dragon. Mettez-vous à couvert derrière la colonne brisée et tirez sur les torches qui entourent le dragon pour détourner son attention pendant quelques secondes.

Allez derrière la colonne suivante et tirez sur une autre torche pour détourner une autre fois l'attention du dragon puis profitez-en pour sprinter vers la gauche pour atteindre la chambre forte avec vos amis.

Les rues de Pré-au-Lard

Avancez dans la ville pour être rapidement confronté à vos ennemis. Planquez-vous derrière les barrières et neutralisez-les.

A la fin des affrontements, vous obtenez le sort Expelliarmus. Avancez ensuite et utilisez votre nouveau sort pour briser les boucliers de vos ennemis avant de les attaquer avec un Stupéfix.

Avancez ensuite pour faire face à deux adversaires qui tirent sur vous à distance, depuis les fenêtres de la maison du fond. Utilisez Protego pour avancer et vous mettre derrière un abri à gauche et neutralisez le premier Mangemort qui se trouve à la fenêtre de droite. Utilisez Protego pour vous mettre à couvert à droite et neutralisez le deuxième ennemi.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour repousser ceux qui arrivent par derrière. Empêchez-les de s'approcher de vous pour qu'ils ne vous encerclent pas. Tirez sur les torches pour les faire exploser à proximité des sorciers.

Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer d'autres ennemis. Avancez ensuite vers la maison pour être attaqué par deux assaillants qui arrivent par surprise. Utilisez Protego le temps de reculer et de vous mettre à couvert. Neutralisez-les et entrez dans la maison.

Montez les marches et passez par le trou dans le mur pour vous mettre immédiatement à couvert. Neutralisez les deux premiers sorciers situés dans le kiosque avant de vous attaquer aux autres. Avancez ensuite vers le kiosque et mettez-vous à couvert à l'intérieur de ce dernier pour éviter les tirs des Mangemorts qui rappliquent de tous les cotés. Suivez ensuite Hermione et passez la porte.

Avancez pour vous planquer derrière un abri avant l'arrivée des ennemis. Commencez par briser les boucliers des Mangemorts masqués ensuite neutralisez-les avant de vous occuper des autres. Vous devez protéger le marché couvert des attaques de ces créatures.

Allez donc vous mettre à couvert à l'intérieur du marché et repoussez ceux qui essayent de vous atteindre.

Un problème de sécurité

Une fois à l'intérieur de Poudlard, vous devez vaincre Amyeus et Alecto Carrow. Mettez-vous à couvert derrière une table et attaquez vos ennemis. Brisez leurs boucliers avec Expelliarmus et lancez tout de suite après des Stupéfix.

Concentrez-vos tirs sur l'un des ennemis en commençant par celui qui avance vers vous. Empêchez-les de vous atteindre pour ne pas vous retrouver entre leurs tirs. Restez planqué pendant tout le déroulement du combat pour arriver enfin à les vaincre.

Vous devez ensuite combattre le professeur Rogue. Puisque, cette fois, vous ne pouvez vous mettre à couvert nulle part, utilisez fréquemment le sort Protégo pour vous protéger des tirs de votre ennemi. Brisez son bouclier avant de lui tirer dessus rapidement.

Il ne s'attardera pas dans la même position mais changera toujours de place après vos attaques. Quand il se place en haut, sur les corniches, évitez ses projectiles en changeant de place à votre tour puis brisez son bouclier et tirez tout de suite après sur lui. Maintenez cette tactique jusqu'au ce que Rogue prenne la fuite.

Le crochet de Basilic

Avancez avec Ron dans le tunnel en incarnant Hermione jusqu'à entrer dans la grotte. Eliminez les araignées avec le sort Expulso et avancez jusqu'à la porte. Protégez ensuite Ron pendant qu'il ouvre la porte et explosez les araignées avant qu'elles ne l'atteignent.

Si vous êtes submergé par ces insectes, utilisez le sort Protego pour les repousser. Neutralisez le reste des ennemis et passez la porte.

Avancez et éliminez les araignées qui vous lancent dessus leurs toiles. Avancez encore et protégez encore une fois Ron pendant qu'il ouvre une porte. Avancez ensuite vers une porte. Protégez comme d'habitude Ron pendant qu'il l'ouvre.

Entrez ensuite mais la porte reste ouverte et une avalanche d'araignées débarque. Utilisez Protego pour exploser les araignées proches de vous tandis qu'Expulso sera utile contre ceux qui arrivent vers vous. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à la Chambre des secrets.

Avancez ensuite vers le squelette pour récupérer un cochet. Vous devez ensuite courir pour éviter d'être englouti par la vague. Evitez les obstacles en chemin pour ne par être rattrapé par la vague.

Une mission à accomplir

Vous incarnez cette fois Seamus qui doit piéger le pont pour le faire exploser. Pendant que vos amis vous protègent, vous devez poser six charges sur le pont. Avancez à gauche et mettez-vous à couvert pendant que vos amis repoussent les ennemis.

Attendez le signal de votre ami pour courir d'un abri à l'autre ensuite posez la première charge.

Avancez à droite et utilisez le sort Confringo contre les groupes d'ennemis qui avancent vers vous. Avancez en neutralisant les Mangemorts et allez vers la position de la deuxième charge.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent par derrière et posez la charge. Allez vers la position suivante en évitant les tirs ennemis. Neutralisez ceux qui débarquent près de la position de la charge avant de la poser.

Avancez vers la position suivante et affrontez une grande résistance en chemin.

Quand les choses se calment, posez votre quatrième charge. Pour les deux autres charges, vous devez éliminer les ennemis qui vous barrent la route ensuite ceux qui gardent les positions des charges.

Vous incarnez par la suite Neville qui, depuis le pont couvre Seamus. Utilisez le sort Petrificus Totalus contre les ennemis qui attaquent votre ami. Commencez par ceux qui avancent et essayent de l'encercler. Vous allez ensuite changer de position pour couvrir la retraite de votre ami.

Des Mangemorts vont alors vous cibler depuis le sol. Commencez alors par les neutraliser avant de continuer votre mission de protection. Mettez-vous ensuite à couvert pour contrer les attaques des ennemis qui arrivent sur le pont puis amorcez les charges et prenez la fuite avant qu'elles n'explosent. Courez alors en tirant sur l'ennemi qui essaye de vous rattraper.

Un problème de taille

Vous devez ensuite affronter un géant qui essaye d'entrer dans Poudlard.

Utilisez votre sort Stupéfix en plus du nouveau sort Impedimenta qui touche plusieurs ennemis en même temps. Repoussez les Mangemorts qui arrivent ensuite concentrez vos attaques sur le géant. Vous devez enfin lui lancer un Impedimenta pour le déséquilibrer et le faire tomber du pont.

Un autre géant fera son entrée en scène. Ce dernier vous lance dessus de gros rochers en avançant. Evitez-les tout en déployant votre bouclier Protego ou tirez sur les projectiles en l'air avant qu'ils ne vous atteignent pour les détruire. Neutralisez les sbires du géant et tirez sur les torches pour les exploser et toucher vos ennemis par la même occasion. Repoussez le géant et utilisez fréquemment Impedimenta pour enfin le déséquilibrer et le faire tomber. Ce dernier s'accroche à la corniche et tente de vous attaquer. Suivez les indications qui s'affichent pour le repousser et le faire tomber une fois pour toutes.

Le diadème perdu

Vous incarnez ensuite à Harry à la recherche du diadème. Affrontez vos ennemis pour les faire fuir ensuite allez à gauche. Planquez-vous derrière un abri et utilisez Expulso sur vos ennemis pour les faire fuir encore une fois.

Avancez à droite pour affronter à nouveau Drago et ses sbires. Poursuivez votre chemin, planquez-vous et tirez Expulso ou Confringo sur l'abri de Drago. Rééditez la même opération avec l'abri suivant et avancez. Repoussez encore une fois Drago et ses amis et avancez pour récupérer le diadème.

Vous devez maintenant courir pour éviter les flammes qui embrasent la zone mais aussi cibler les débris et les détruire avec Impedimenta avant qu'ils ne vous atteignent et ne vous ralentissent. Explosez-les en l'air en évitant de heurter les objets en chemin jusqu'à quitter cette zone.

La bataille de Poudlard

Vous êtes maintenant dans le hangar, avancez et utilisez la nouvelle aptitude Transplaner pour vous mettre rapidement à couvert derrière un abri. Neutralisez les ennemis et avancez pour que les Mangemorts masqués fassent éruption dans la zone.

Repliez-vous et neutralisez-les avant de sortir par la gauche. Cachez-vous derrière la corniche et éliminez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive et ceux situés en hauteur.

Avancez ensuite à gauche en neutralisant d'autres Mangemorts et passez entre les trous au sol. Vous devez ensuite protéger Hermione pendant qu'elle débloque la porte. Avancez en éliminant les sorciers et entrez par la porte de droite. Repoussez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent sur la passerelle, en haut. Vous devez ensuite protéger Hermione pendant qu'elle ouvre la porte.

Suivez ensuite vos amis et montez les marches. Descendez les escaliers en éliminant les ennemis en chemin et une fois en bas, planquez-vous derrière un abri et repoussez les attaques des Mangemorts. Rejoignez ensuite la sortie qui se trouve de l'autre coté.

Vous allez ensuite incarner Hermione qui va affronter Fenrir. Planquez-vous et tirez sur ses sbires qui arrivent dans la zone. Quand Fenrir s'arrête près d'une torche, tirez sur cette dernière pour l'exploser et le blesser. Brisez à chaque fois

son bouclier et tirez-lui dessus tout de suite après avant qu'il ne change de position.

Touchez les torches avec vos sorts pour blesser votre ennemi et neutraliser ses sbires. Maintenez cette tactique jusqu'çà l'éliminer.

Vous revenez ensuite à Harry et Ron. Descendez les marches vers le hangar à bateaux et éliminez les Mangemorts en chemin.

Faites attention à ceux qui apparaissent en haut une fois que vous aurez emprunté les escaliers pour descendre.

Reddition

Après la mort de Rogue, Harry décide d'aller retrouver Voldemort. Avancez en éliminant les ennemis sur le pont. Ecrasez ensuite les Mangemorts qui vous attendent dans la forêt. Avancez en compagnie des fantômes de vos parents et amis jusqu'à rejoindre Voldemort.

Enchaînement d'événements

Après les cinématiques, vous allez enfin affronter Voldemort. Mettez-vous à couvert pour éviter les attaques de votre ennemi et lancez-lui vos sorts dessus (comme le Petrificus Totalus). Quand il commence à se transplaner d'un endroit à l'autre, suivez les marques de Transplanage pour repérer votre ennemi qui essayera de vous attaquer par derrière.

Changez alors de position et utilisez Protego pendant vos déplacements. Soyez patient et effectuez une attaque à la fois pour ne pas subir les contres de Voldemort. Vous pouvez aussi tourner autour du boss pour en même temps éviter ses attaques et pouvoir riposter. Maintenez cette tactique pour gagner ce round contre Voldemort.

Vous devez maintenant fuir. Tirez donc sur les objets scintillants qui se trouvent en chemin pour ralentir l'avancée de votre ennemi pour qu'il ne puisse pas vous rattraper. Les premiers objets dans l'escalier sont cruciaux pour ralentir le boss dès le début, essayez de n'en rater aucun. Continuez ensuite votre fuite à travers le château jusqu'à la porte et explosez-la avec vos tirs.

Vous incarnez maintenant Ron qui poursuit Nagini avec Hermione. Suivez Hermione dans les escaliers en éliminant les ennemis en chemin. Attention aux embuscades des Mangemorts et restez toujours près d'Hermione pour qu'elle protège vos arrière. Suivez-la pour ne pas vous perdre dans les escaliers jusqu'à trouver Nagini.

Pas ma fille !

La résistance contre les forces de Voldemort s'active et vous devez défendre la cour de Poudlard.

Restez à couvert dans le centre de la cour où il y a des abris tout autour de vous et repoussez les vagues d'attaques ennemies. Quand tout un groupe apparait en même temps, utilisez le sort Impedimenta pour les toucher tous ensemble.

Si vous êtes débordé par les ennemis, reculez vers la porte et planquez-vous derrière les débris. De cette façon, vous évitez d'être attaqué de tous les cotés et surtout par derrière. Tenez bon jusqu'à l'arrêt des hostilités et entrez par la porte.

Après la cinématique, vous devez affronter et vaincre Bellatrix. Mettez-vous directement à couvert à droite et utilisez votre sort Expulso pour la toucher.

Elle est trop rapide et change fréquemment de position mais la marque de Transplanage trahira sa position suivante. Utilisez ceci en votre faveur et tirez sur votre ennemie dès qu'elle atteint sa nouvelle position. Appuyez sur le bouton indiqué pour éviter les débris qu'elle vous lance. Le Petrificus Totalus vous sera très utile aussi quand Bellatrix s'immobilise pour quelques instants pour lancer un sort puissant. Maintenez cette tactique jusqu'à l'éliminer.

Le dernier combat de Voldemort

De retour à Harry, vous allez combattre Voldemort dans le hangar. La tactique à utiliser tout au long du combat consiste

à bloquer les attaques de votre ennemi avec Protego pour lancer les vôtres, tout de suite après.

Puisqu'il n'y a pas d'abris, votre seule défense est le bouclier Protego. Même si le boss change de position, maintenez la même tactique en alternant entre Protego et les sorts d'attaque jusqu'à passer au dernier round de l'affrontement entre Voldemort et Harry.

Lors de cet ultime affrontement, vous devez maintenir le faisceau sur Voldemort pour l'épuiser. Maintenez donc le point lumineux entre le rayon de votre baguette et de celui de Voldemort pointé sur ce dernier.

Effectuez des mouvements souples pour ne pas perdre le contrôle du faisceau de votre baguette. Contrôlez- le faisceau pour enfin toucher Voldemort et l'éliminer une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez achevé la dernière des quêtes de Harry Potter.

Harry Potter et les Reliques de la Mort - Première Partie

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Les sept Potter

Vos débutez l'aventure dans le side-car de la moto de Hagrid. Vous êtes poursuivi par des sorciers de toutes sortes.

Utilisez votre baguette magique et le sort Stupéfix pour éliminer vos poursuivants. Les ennemis arrivent de tous les cotés et essentiellement par derrière. Neutralisez les trois vagues d'attaques avant d'atteindre l'autoroute.

Là aussi les ennemis arrivent par vagues mais cette fois de face.

Continuez d'utiliser le sort Stupéfix qui sera votre meilleure arme pendant toute l'aventure. Passez dans le tunnel, neutralisez vos ennemis jusqu'à ce que Hagrid soit touché. Poursuivez alors votre fuite dans les airs. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer de tous les cotés. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Voldemort.

Vous devez maintenant alterner les attaques contre Voldemort et ses sorciers qui vous pourchassent. Quand tous les sbires du sorcier sont éliminés, concentrez vos attaques Stupéfix sur ce dernier jusqu'à la fin de la poursuite.

Le mariage

Après votre fuite, vous débarquez en plein milieu d'un mariage. Suivez les indications pour utiliser le sortilège Quatre-points qui vous indique le chemin à prendre à l'aide d'une lueur bleuâtre. Allez donc à droite derrière la serre pour parler à Lovegood, le père de Luna.

Ce dernier vous informe que M. Weasley vous cherche. Lancez le sortilège Quatre-points pour trouver votre chemin et avancez. Suivez la route jusqu'à atteindre M. Weasley.

Après la conversation, vous allez devoir combattre les Mangemorts qui débarquent. Utilisez le Stupéfix contre le premier ennemi et suivez les indications pour apprendre à vous mettre à couvert.

Eliminez les trois autres ennemis qui arrivent. Avancez ensuite dans le champ et apprenez à lancer le sortilège Bouclier qui vous protégera momentanément contre les attaques si vous n'êtes pas à couvert.

Avancez ensuite en suivant l'indication du Quatre-points et ramassez les objets laissés par les ennemis neutralisés. Utilisez les mottes de foin comme abri et neutralisez les ennemis en chemin. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre la maison.

Un endroit où se cacher

Après votre nième fuite, vous vous retrouvez dans la ville. Vous devez vous assurer qu'il n'existe pas de Mangemorts dans les parages. Endossez la cape d'invisibilité et allez inspecter les lieux.

Votre suspect principal est le vendeur de journaux. Ne touchez pas les personnes qui se baladent dans la ville sinon vous serez repéré et la mission se soldera par un échec. Si le triangle bleu qui se trouve à gauche de l'écran devient rouge, arrêtez-vous pour recharger la cape d'invisibilité sinon elle disparaitra.

Avancez alors en évitant les obstacles et en les passant jusqu'à atteindre le vendeur de journaux qui n'est en fin de

compte pas un Mangemorts.

Revenez ensuite vers vos amis. Vous pouvez vous cacher dans un coin loin des yeux des passants pour retirer ou remettre la cape. Ceci permettra de recharger cette dernière et vous n'aurez pas à vous arrêter pour le faire. Une fois près de vos amis, vous devez contrôler un deuxième suspect. Cette fois, il s'agit de la femme qui tient une pancarte. Approchez-vous d'elle sans alerter personne pour vous apercevoir qu'il s'agit d'une simple Moldu.

Revenez alors à vos deux amis pour les informer. Ensuite, et puisque le chemin est dégagé, avancez normalement sans utiliser votre cape. Utilisez le sort Quatre-points pour retrouver votre chemin et entrez dans le Luchino café. Après la courte cinématique, restez à couvert derrière les tables et utilisez le sort Stupéfix contre vos assaillants. Neutralisez-les un par un en restant à l'abri de leurs tirs avant de vous enfuir.

Le récit de Kreattur

Une fois dans la grande maison de square Grimmaurd, vous devez trouver la cuisine. Descendez alors l'escalier pour atteindre la cuisine. Vous affrontez alors un nouveau genre d'ennemis, les Doxys.

Ils n'arrêteront pas d'apparaitre et vous ne pouvez pas les éliminer avec votre simple Stupéfix. Allez alors au fond à gauche pour récupérer la potion de Doxycide. Lancez cette potion dans l'endroit ou sont concentré les Doxys pour les paralyser. Profitez de cet instant pour éliminer ces créatures. Quand d'autres Doxys apparaissent, allez prendre une autre potion qui se trouve de l'autre coté de la cuisine et lancez-la sur les Doxys. Eliminez-les ensuite pour pouvoir continuer votre aventure.

Remontez ensuite l'escalier pour revenir dans le hall. Entrez dans la salle à manger pour ouvrir le coffre et prendre le mot de passe de Potterveille. Montez ensuite l'escalier et entrez par la seule porte ouverte. Eliminez encore une fois les Doxys en utilisant la Doxycide. Fouillez ensuite la chambre avant de revenir voir vos amis.

Vous devez ensuite revenir à la cuisine pour chercher Kreattur l'elfe de maison. Descendez alors vers la cuisine et allez au fond pour le retrouver. Discutez avec ce dernier et donnez-lui ensuite le médaillon. Remontez ensuite l'escalier et entrez dans la pièce qui se trouve à gauche. Avancez vers l'armoire qui tremble pour qu'un Détraqueur jaillisse de cette armoire.

Pour éliminer cet ennemi, appuyez sur le bouton indiqué plusieurs fois pour déclencher le sort Patronus quand votre ennemi est proche de vous. Oubliez le Stupéfix et autres sorts qui n'agissent pas sur ce genre d'ennemis. Une fois débarrassé de lui, revenez voir vos amis dans la cuisine avec Kreattur et interrogez Mondingus.

La station abandonnée

Dans ces missions intermédiaires qui interviennent entre les chapitres principaux de l'histoire, vous avez des quêtes à accomplir. Vous devez sauver les Nés-Moldus qui sont retenus par les ennemis. Avancez, en suivant le Quatre-points.

Eliminez les premiers ennemis et prenez les objets qu'ils laissent derrière eux. Avancez ensuite à gauche vers le champ des installations électriques. Restez à couvert pour neutraliser les ennemis qui arrivent dans cette zone. Changez constamment de planque pour en pas être attaqué par derrière. Approchez-vous ensuite de la dame emprisonnée et qui se trouvait entre les ennemis et libérez-la.

Continuez ensuite votre route en éliminant les ennemis en chemin jusqu'à entrer dans un grand bâtiment. Montez l'escalier et mettez-vous à couvert derrière les taules. Eliminez les ennemis qui se trouvent en bas et avancez à gauche. D'autres sorciers vont apparaitre sur la passerelle qui est en face de vous.

Neutralisez-les et avancez au fond pour trouver le coffre contenant un mot de passe de Potterveille.

Descendez ensuite l'escalier et neutralisez les ennemis qui restent avant de libérer le Né-Moldu. Sortez ensuite du bâtiment et restez à couver derrière les barils et caisses. Eliminez vos assaillants avant d'utiliser les Quatre-points pour poursuivre votre chemin.

Avancez alors en éliminant vos ennemis jusqu'à atteindre les grandes cheminées. Neutralisez les Détraqueurs pour

libérer le prisonnier et continuez votre chemin. Eliminez ensuite les sorciers et les Détraqueurs qui gardent les deux derniers Nés-Moldus. Libérez enfin ces derniers pour quitter cet endroit.

Les ruines

Utilisez le sort Quatre-points pour trouver votre chemin et avancez en éliminant les sorciers. Vous arrivez dans un champ de bataille où se déroule un combat entre les forces du mal et celles du bien. Vous devez alors aider les sorciers contre les Rafleurs maléfiques.

Restez toujours à couvert et surveillez vos arrières pour ne pas vous retrouver entre plusieurs tirs. Aidez surtout les sorciers qui sont attaqués par plusieurs ennemis. Vous devez vous assurer que les sorciers résistent jusqu'à la fin des vagues d'attaques.

Les grottes obscures

Votre objectif dans cette mission est de vous échapper de l'antre du dragon. Avancez dans la grotte et oubliez d'attaquer le dragon, vos sorts sont inutiles contre lui.

Avancez pour vous mettre devant lui en courant mais vous n'allez pas éviter ses flammes. Pour le deuxième passage devant ce colosse, ramassez en courant la potion anti-feu qui vous donnera une petite immunité contre les flammes pendant votre bref passage.

Neutralisez ensuite les ennemis qui vous barrent la route. Passez une troisième fois devant le dragon en restant derrière les rochers et ramassez la potion pour vous permettre de passer sans trop de mal. Continuez d'avancer dans les galeries de cet antre et ouvrez le coffre en chemin pour prendre la gazette du sorcier. Continuez votre chemin en éliminant les ennemis sur votre route.

Passez encore une fois devant le dragon toujours en courant. Ouvrez un autre coffre en chemin pour trouver un mot de passe de Potterveille.

Suivez ensuite le tunnel en abattant les ennemis avant de quitter cet antre.

La magie est puissante

Dans cette mission, vous devez encore une fois utiliser votre cape d'invisibilité. Commencez par suivre Reg Cattermole sans toucher les passants. Suivez Reg jusqu'à ce qu'il s'arrête au bout d'une impasse et attaquez-le par derrière pour le mettre KO.

Récupérez ensuite le Polynectar laissé par ce dernier. Allez devant la voiture blanche et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier.

Vous devez maintenant trouver et suivre Mafalda Hopkirk de la même manière.

Attendez qu'elle s'arrête dans la cour du bâtiment et attaquez-la par derrière pour prendre le Polynectar. Si des ennemis vous repèrent et vous attaquent, quittez la zone pour trouver un coin où vous cacher et remettre votre cape d'invisibilité.

Votre dernière cible est Albert Runcorn. Suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête devant la porte d'un immeuble, attendez que la rue se vide et attaquez-le rapidement avant qu'il ne prenne la fuite.

Récupérez alors le Polynectar et revenez vers vos amis pour boire ce Polynectar et prendre l'apparition de vos trois victimes. Avancez ensuite sans crainte et utilisez les Quatre-points pour atteindre les toilettes publiques menant au ministère de la magie.

Une fois dans le ministère, avancez en suivant les Quatre-points jusqu'à l'ascenseur. Vous devez maintenant vous rendre au bureau des agents de sécurité pour découvrir quel ascenseur vous conduit au niveau 1. Avancez alors en suivant les Quatre-points et passez par l'escalier, dans le tunnel. L'effet du Polynectar s'épuise et vous devez désormais utiliser votre cape d'invisibilité.

Avancez ensuite dans le grand hall et entrez dans le bureau gardé par des sorciers. Passez derrière les grilles, allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier.

Allez ensuite à gauche et attendez que les personnes quittent le bureau pour prendre leur place et apprendre que l'ascenseur du milieu vous conduira au niveau 1. Revenez alors aux ascenseurs et empruntez celui du milieu.

Vous devez maintenant trouver Ombrage dans ce niveau. Avancez avec votre cape d'invisibilité en évitant la collision avec les sorciers.

Avancez jusqu'à la grande salle et allez voir derrière les caisses pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Suivez ensuite les Quatre-points jusqu'à atteindre le bureau d'Ombrage. Elle n'est pas sur place, prenez alors le grimoire du sort Expulso qui se trouve sur le bureau. Quittez ensuite le bureau d'Ombrage.

Vous devez maintenant fouiller les six bureaux à la recherche d'indices qui vous indiqueront où se trouve Ombrage. Avancez dans le couloir et passez d'un bureau à l'autre et ouvrez le coffre qui se trouve dans l'un d'eux pour prendre le mot de passe de Potterveille.

Entrez dans le dernier bureau gardé par deux sorciers. Evitez-les et approchez-vous du bureau pour connaitre enfin l'emplacement de votre cible. Elle se trouve donc dans la salle d'audience.

Utilisez les Quatre-points pour trouver votre chemin et atteindre la salle d'audience. Empruntez l'ascenseur pour descendre et continuez votre route.

Le chemin est assez long et vous devez utiliser votre cape d'invisibilité pour passer inaperçu à plusieurs endroits. Vous pouvez aussi passer en force et éliminer tous les ennemis qui vous barrent la route. Evitez la collision avec les passants, si vous avez opté pour la discrétion et faites des pauses en chemin pour recharger votre cape.

Fouillez tous les recoins sur votre chemin pour trouver une Gazette du sorcier et un Chicaneur. Entrez enfin dans la salle d'audience pour combattre Ombrage.

Commencez par lancer des attaques Stupéfix contre Ombrage jusqu'à ce qu'elle s'enfuit une première fois.

Allez ensuite vous mettre à couvert entre les tribunes pour éviter les attaques des sorciers qui rappliquent. Neutralisez ces derniers sans trop vous exposer puis, lorsqu'Ombrage réapparait, reprenez les attaques contre elle. Eliminez aussi les Détraqueurs qui arrivent après la fuite de votre ennemie.

Rééditez cette opération plusieurs fois jusqu'à la battre. Vous devez maintenant récupérer le médaillon qui se trouve sur la pile de livres. Vous pouvez alors battre vos ennemis ou les ignorer pour récupérer le médaillon rapidement.

Quittez les lieux en compagnie de vos amis. Il est impossible de passer inaperçu en utilisant votre cape. Vous devez donc éliminer tous les ennemis qui se dressent devant vous. Restez toujours à couvert pour affronter plusieurs sorciers à la fois et restez aussi près de vos amis pour qu'ils vous soutiennent.

Utilisez l'ascenseur pour remonter et continuer votre fuite. Suivez les Quatre-points pour ne pas vous perdre dans le ministère.

La revanche du gobelin

Dans ce nouvel endroit, vous devez suivre Dean sans vous faire repérer. Utilisez les Quatre-points pour trouver votre chemin en éliminant les premiers sorciers.

Avancez encore et éliminez les Doxys. Neutralisez aussi les araignées qui infestent la forêt. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre les cabanes abandonnées. Sur place, plusieurs ennemis vous attendent et vous attaquent de tous les cotés. Restez à couvert près de vos amis et éliminez tous les sorciers qui apparaissent dans la zone.

Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à apercevoir des saules cogneurs. Vous devez avancer rapidement entre ces arbres pour éviter leurs attaques qui vous mettraient KO. Neutralisez ensuite les ennemis en chemin. Avancez à gauche

vers le tas d'ordures et ouvrez le coffre contenant le mot de passe de Potterveille.

Continuez d'avancer pour trouver des maisons abandonnées. Entrez dans la maison et montez la passerelle en éliminant les ennemis qui arrivent. Poursuivez votre chemin en passant par le trou dans le mur et quittez la zone des habitations.

Descendez la clairière et allez vers le tas d'ordures pour trouver le coffre contenant le Chicaneur. Continuez de suivre les Quatre-points pour arriver dans la zone des cheminées géantes.

La zone est fortement gardée par des sorciers, abattez-les et traversez la première cheminée. Vous rencontrez alors des Inferi, des zombies insensibles aux sorts. Ces derniers ne font que les immobiliser pour un court laps de temps.

Esquivez alors leurs attaques et traversez la zone. Passez d'une cheminée à l'autre en éliminant les sorciers en chemin. En avançant vers les poteaux électriques, utilisez le sort Wingardium Leviosa pour déplacer les barils qui sont sur votre chemin. Continuez à avancer jusqu'à trouver un barrage de rochers sur votre chemin.

Impossible de traverser ce barrage pour l'instant et tous vos sorts actuels sont inefficaces. Rebroussez alors chemin et utilisez les Quatre-points à la recherche d'un nouveau sort. Neutralisez les ennemis qui apparaissent dans le champ des poteaux électriques. Suivez les Quatre-points qui vous mènent derrière une cabane.

Prenez alors le grimoire du nouveau sort Confringo qui vous sera utile pour déblayer le barrage sur la route. Revenez donc au barrage et utilisez le sort en restant loin de la zone d'impact.

Poursuivez votre route et évitez l'attaque du premier saule cogneur. Esquivez le deuxième et éliminez les Doxys. Ouvrez ensuite le coffre en chemin et récupérez le mot de passe de Potterveille. Après la cinématique, vous devez rebrousser votre chemin. Evitez alors les saules cogneurs et éliminez les différents ennemis qui se dressent devant vous.

Revenez donc à la zone des cheminées, passez sous la deuxième cheminée et parlez à Hermione pour terminer la mission.

Zone de détention du ministère

Vous devez encore une fois exécuter une mission de sauvetage. Vous devez sauver les sept Nés-Moldus qui attendent d'être jugés au ministère de la magie. Avancez vers les cellules et éliminez les gardes. Entrez ensuite pour libérer le premier prisonnier.

Quand les Détraqueurs arrivent, utilisez Patronus pour les éliminer. Passez d'une cellule à l'autre et, si vous êtes gravement touché, restez à l'abri dans une cellule. Les ennemis n'oseront pas y pénétrer. Utilisez le sort Confuso quand plusieurs ennemis vous encerclent. Les gardes des cellules n'arrêteront pas d'apparaitre, donc oubliez l'idée de neutraliser tout le monde dans une seule zone.

Avancez dès que le chemin est dégagé. Maintenez la même tactique jusqu'à la libération de tous les Nés-Moldus.

L'Acromentule

Vous devez progresser cette fois dans la forêt et vos principaux ennemis seront les araignées.

Eliminez aussi les sorciers qui se trouvent en chemin. Allez ensuite à gauche pour trouver une grotte où se trouve un coffre contenant un Chicaneur. Prenez ce dernier et allez vers la sortie pour éliminer le sorcier. Neutralisez d'autres ennemis qui gardent un Né-Moldu et libérez-le.

Poursuivez votre route en éliminant ou en évitant les araignées et neutralisez les sorciers qui vous barrent la route. Libérez le dernier Né-Moldu pour terminer votre mission.

La proie

Il s'agit d'une mission de survie durant laquelle vous devez résister aux vagues d'attaques ennemies pendant une durée assez longue. Dès le début de l'affrontement, restez en arrière et mettez-vous à couvert pour éviter de vous retrouver entre les tirs ennemis.

Surveillez vos flancs pour repousser ceux qui essayent de vous surprendre par derrière. Repérez les deux torches et allez vers elles pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Changez de position sans trop avancer vers les rochers qui sont en face de vous où les ennemis font leur apparition. Repoussez les vagues d'assaillants jusqu'au dernier pour couronner cette mission de succès.

Godric's Hollow

De retour à l'histoire principale et après la cinématique, utilisez votre cape d'invisibilité pour avancer sans être repéré.

Avancez donc dans la ville sans toucher personne et prenez des pauses en chemin pour recharger votre cape. Entrez dans la cour de la maison ouverte pour ouvrir le coffre et prendre le mot de passe de Poterveille. Avancez vers le cimetière à la recherche de la tombe des parents d'Harry. Avancez derrière la chapelle pour trouver le coffre contenant une Gazette du sorcier. Prenez-la et continuez vos recherches. La pierre tombale se distingue des autres par sa forme et sa couleur blanche. Trouvez alors la tombe des parents d'Harry.

Après la cinématique, suivez la mystérieuse vieille femme. Sortez du cimetière, allez à gauche pour trouver un coffre, près de la poubelle, contenant un Chicaneur. Continuez de suivre la vieille femme jusqu'à tomber dans le piège de Nagini.

Vous devez dès lors combattre le serpent en lui lançant des Stupéfix en pleine tête avant qu'il ne vous attaque à son tour.

Il s'agit de la seule zone vulnérable du serpent géant. Après une série de coups, le reptile vous envoie dans une nouvelle zone et passe à l'attaque. Repoussez-le encore une fois en lui tirant en pleine tête. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à l'intervention d'Hermione.

Le camp de Rafleurs

Encore une mission de sauvetage de Nés-Moldus. Ils sont cette fois retenus par les Rafleurs. Avancez et neutralisez les araignées géantes en chemin. Eliminez ensuite les premiers sorciers et ouvrez le coffre pour prendre un Chicaneur. Continuez votre chemin et utilisez le sort Confringo contre la barrière rocheuse. Une fois dans le camp, planquez-vous et commencez à neutraliser les Rafleurs ennemis.

Libérez les deux Nés-Moldus qui se trouvent dans le camp et passez sous le pont. Neutralisez d'autres sorciers et dirigez-vous vers le prisonnier qui se trouve en haut de la pente. Avancez ensuite vers les rochers pour trouver et prendre le symbole des reliques de la mort.

Avancez alors vers le pont et nettoyez-le pour pouvoir libérer le prisonnier qui se trouve au bout.

Les créatures du brouillard

Vous devez maintenant combattre les Rafleurs et les Mangemorts. Restez sous les arcades pour trouver refuge si plusieurs ennemis vous attaquent en même temps.

Restez à l'intérieur des ruines sinon vous allez rencontrer les zombies Inferi qui risquent de vous gêner considérablement pendant votre bataille contre les ennemis. Changez de position pour ne pas être attaqué par derrière. Des renforts de Nés-Moldus viendront vous prêter main forte.

Une aubaine pour vous mais ne laissez pas ces Nés-Moldus combattre seuls. Vous devez garder en vie au moins un Né-Moldu jusqu'à la fin de la mission. Repoussez alors les vagues d'attaques des sorciers ennemis et tenez bon jusqu'à la fin de la mission.

Les rues de Godric's Hollow

Vous devez cette fois sauver les six Nés-Moldus retenus prisonniers par les Mangemorts et les sorciers dans les rues de Godric's Hollow. Restez discret et utilisez votre cape d'invisibilité pour avancer dans la ville. Evitez de toucher les ennemis qui se trouvent dans la rue et ceux qui patrouillent.

Avant de sauver un Né-Moldu, passez toujours derrière les gardes qui le surveillent. De cette façon, quand vous perdez votre cape pour libérer le prisonnier vous ne serez pas aussitôt repéré. Même si les cibles sont sous une bonne garde, vous n'aurez pas beaucoup de difficulté pour passer derrière ces ennemis et libérer tous les Nés-Moldus.

La biche argentée

De retour à l'histoire principale avec Harry et Hermione. Commencez par avancer dans la forêt jusqu'à apercevoir une biche argentée.

Eliminez ou ignorez les araignées en chemin jusqu'à atteindre la zone des saules cogneurs. Passez rapidement entre les plantes et continuez votre poursuite. Suivez la biche argentée jusqu'à la rattraper.

Après la cinématique et les retrouvailles avec Ron, vous devez combattre l'âme de Voldemort. Eloignez-vous de lui et évitez à tout prix les boules vertes qu'il lance sur vous. Tournez autour de votre ennemi tout en attaquant les têtes de serpents à coups de Stupéfix.

Après un certain temps, votre ennemi vous envoie des araignées, neutralisez-les et passez ensuite aux têtes de serpents. Evitez les rayons verts lancés par votre ennemi et utilisez les arbres comme abris. L'âme de Voldemort va ensuite combiner les trois attaques en même temps. Profitez du laps du temps entre les différentes attaques pour lancer votre sort sur les têtes de serpents jusqu'à les éliminer toutes.

Après la cinématique, rebroussez chemin avec Ron en direction du campement où se trouve Hermione. Neutralisez les sorciers ennemis en chemin et ouvrez le premier coffre sur la route pour prendre un Chicaneur.

Continuez votre chemin et allez à droite vers le petit mur en ruine où se trouve un autre coffre contenant un Chicaneur. Reprenez votre route en neutralisant les ennemis qui se placent sur les escaliers et le pont. Retrouvez enfin Hermione dans le campement.

Xenophilius Lovegood

Vous devez maintenant chercher et trouver la maison de Xenophilius Lovegood pour lui poser quelques questions. Suivez les Quatre-points et avancez dans la forêt. Eliminez les Doxys et traversez la rivière. Neutralisez les Détraqueurs et allez à droite.

Avancez sur le pont détruit et ouvrez le coffre pour vous emparer du Chicaneur. Reprenez ensuite votre chemin et explosez la barrière rocheuse. Avancez encore pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Reprenez la route et explosez une autre barrière rocheuse.

Avancez pour rencontrer des araignées géantes. Eliminez-les et avancez à droite pour trouver le coffre contenant un mot de passe de Potterveille.

Continuez votre route et approchez-vous de la zone rocheuse pour trouver un coffre contenant un Chicaneur. Reprenez votre route en éliminant les ennemis et en évitant les zombies. Evitez les saules cogneurs et détruisez une autre barrière rocheuse. Avancez et prenez le symbole des reliques de la mort qui se trouve entre les plantes.

Continuez d'avancer entre les araignées et les saules cogneurs jusqu'à atteindre la maison de Lovegood.

Après la cinématique, des Mangemorts et des Rafleurs encerclent la maison et commencent à la démolir. Restez à couvert en neutralisant vos ennemis et ciblez essentiellement ceux qui se tiennent devant les ouvertures et qui lancent des sorts Confringo.

Passez d'une ouverture à l'autre pour ne pas laisser le temps à vos ennemis de prendre place et de commencer la démolition. Tenez-bon jusqu'à quitter la maison.

Vous devez maintenant faire le chemin inverse en éliminant les différents sorciers ennemis qui apparaissent sur la route. Évitez comme d'habitude les saules cogneurs et les zombies.

Les Rafleurs

Vous devez combattre les Raffleurs qui arrivent de tous les cotés. Restez à couvert et éliminez autant d' d'ennemis que possible.

Restez près de vos amis et neutralisez vos assaillants en visant les têtes pour une élimination plus rapide. Malheureusement, après tous ces efforts, vous serez quand même capturé par les ennemis.

Le manoir des Malefoy

Après la cinématique durant laquelle Hermione est emmenée à Bellatrix Lestrange, vous devez tout faire pour la libérer. Allez à droite dans la cellule pour prendre le symbole des reliques de la mort.

Sortez ensuite de votre cellule et éliminez les premiers ennemis en restant à couvert derrière les piliers. Montez l'escalier, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier. Reprenez votre chemin et montez les marches pour retrouver la famille Malefoy.

Dès le début de l'affrontement, lancez un Confringo sur la famille pour les toucher tous en même temps. Mettez-vous à couvert derrière un pilier, ne perdez pas de temps et lancez d'autres Confringo contre vos ennemis avant qu'ils ne vous éliminent avec leurs sorts puissants. Dobby viendra par la suite à votre secours et vous téléportera loin du manoir.

CODES

Défis élite

, Haut, , L2, R2, .

Potion de super force

, Gauche, Droite, , R2, R1.

Protego Totalum

, , Haut, Gauche, R2, Droite.

TROPHÉES

Bronze

Un atterrissage chaotique

Rejoins le Terrier avec Hagrid.

Un jour inoubliable

Survis aux événements du mariage.

Un café bien amer

Échappe-toi du café à Londres.

Un allié inattendu

Fais la paix avec Kreattur et découvre l'identité du criminel.

Une affaire difficile

Entre et ressors de la salle d'audience d'Ombrage.

Un ami lointain

Rencontre l'élève et le gobelin.

Des sifflements dans la neige

Découvre le secret près de l'endroit où tout a commencé.

Un déménagement inévitable

Abandonne tout espoir de voir un ami revenir.

Une nuit d'effroi

Suis la lumière et fais face aux ténèbres.

Un indice intéressant

Analyse ce que tu as vu pour décider d'une destination.

Une trahison désespérée

Découvre quelques réponses en échange de la liberté.

Esquive de dragon

Échappe-toi de l'antre d'un dragon après l'avoir réveillé !

Confusion

Lance un Confundo sur un adversaire pour qu'il terrasse d'autres ennemis.

À couvert !

Lance un Wingardium Leviosa pour te protéger des sorts lancés contre toi.

Puissant bouclier

20 sortilèges déviés avec Protego.

Lecteur du Chicaneur

Récupère la moitié des numéros du Chicaneur.

Collectionneur du Chicaneur

Récupère tous les numéros du Chicaneur.

Lecteur de la Gazette du sorcier

Récupère la moitié des numéros de La Gazette du sorcier.

Abonné de La Gazette du sorcier

Récupère tous les numéros de La Gazette du sorcier.

Auditeur de Sorcellerie-Info

Récupère la moitié des mots de passe de l'émission Potterveille.

Fan de Sorcellerie-Info

Récupère tous les mots de passe de l'émission Potterveille.

Un peu d'expérience

Améliore les compétences de Harry d'un niveau pour la première fois.

Tu as atteint le niveau 3

Améliore les compétences de Harry au niveau 3.

Tu as atteint le niveau 6

Améliore les compétences de Harry au niveau 6.

Tu as battu 100 ennemis

Bats 100 ennemis dans le mode histoire.

Tu as battu 250 ennemis

Bats 250 ennemis dans le mode histoire.

Le héros de Ron

Bats 35 Acromentules.

Première publication

Poste ton résultat en ligne pour un défi afin de comparer avec tes amis.

Frimons un peu

Poste ton résultat en ligne pour chaque défi afin de comparer avec tes amis.

Survivant

Obtiens 5 étoiles à n'importe quel défi en niveau Difficile.

Des adversaires amicaux

Compare ta position dans n'importe quel défi avec celle d'un ami de ta liste d'amis.

Défenseur contre forces du Mal

Termine le jeu en niveau de difficulté Facile.

Argent

Un ami valeureux

Tous, sauf un, vivent pour se battre un jour de plus.

Maître de la baguette

Utilise avec succès tous les sorts du jeu au moins une fois.

Une expérience liquéfiante

Utilise avec succès toutes les potions disponibles dans le jeu.

Tu as atteint le niveau 10

Améliore les compétences de Harry au niveau 10.

Tu as atteint le niveau 15

Améliore les compétences de Harry au niveau 15.

Tu as battu 500 ennemis

Bats 500 ennemis dans le mode histoire.

Baguette de précision

50 stupéfixions rapides.

De derrière la cape

50 stupéfixions furtives.

Graine d'Auror

Termine le jeu en niveau de difficulté Moyen.

Or

Tu as atteint le niveau 20

Améliore les compétences de Harry au niveau 20.

Tu as battu 1 000 ennemis

Bats 1 000 ennemis dans le mode histoire.

Recrue de l'Ordre du Phénix

Termine le jeu en niveau de difficulté Difficile.

Platine

Ordre de Merlin, Première classe : Débloque tous les trophées.

Hasbro : Ce Soir on Joue en Famille 3

© Electronic Arts 2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES

Trophée Cluedo

Jouer à Cluedo au moins 2 fois.

Trophée Life

Jouer à Life au moins 2 fois.

Trophée Twister

Jouer à Twister au moins 2 fois.

Tenue de M. Patate (Cluedo)

Jouer à Cluedo au moins 3 fois.

Tenue de M. Patate (Twister)

Jouer à Twister au moins 2 fois.

Haze

© Ubisoft / Free Radical Design 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DE DIFFICULTÉ EXTRÊME

Terminer la campagne selon n'importe quel niveau de difficulté.

Heavenly Sword

© Sony / Ninja Theory 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE HELL

Terminer le jeu une fois.

RÉFÉRENCE À GOD OF WAR

Lorsque vous parviendrez dans la salle de l'armurerie, vous pourrez dénicher des trophées représentant l'arsenal de Kratos, le héros de God of War, mais vous ne pourrez évidemment pas les équiper.

Heavy Rain

© Sony / Quantic Dream 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Récit interactif

Merci de votre soutien au récit interactif

Héros de Heavy Rain

Terminez Heavy Rain

Bronze (trophées cachés)

Joyeux anniversaire

Prologue - terminer le dessin + mettre la table + jouer avec les enfants

Bon père

Père et fils - respecter un bon emploi du temps avec Shaun et l'envoyer se coucher de bonne humeur

Chevalier servant

Hôtel sordide - vaincre Troy

Détective

Hôtel sordide - faites parler Lauren de son fils

Agent du FBI

Scène du crime - trouver tous indices liés au tueur aux origamis sur la scène du crime

Bons amis

Le parc - jouer avec succès à deux jeux avec Shaun et lui acheter des bonbons

Excellente mémoire

Se souvenir de l'heure qu'il était au parc et de la tenue que portait Shaun

Négociateur

Magasin de Hassan - convaincre le voleur de partir

VIP

Paparazzi - quitter la maison sans se faire repérer par les journalistes

Agoraphobie

Gare de Lexington - faire tomber au moins 50 passants

Coup de chance

Gare de Lexington - trouver le bon casier du premier coup

Bavure

Nathaniel - tirer sur Nathaniel

Sang-froid

Nathaniel - ne pas tirer sur Nathaniel

Nounou dans l'âme

Poupée suicidaire - ne commettre aucune erreur en s'occupant du bébé

Kamikaze

L'ours - choisir la meilleur trajectoire sur l'autoroute

Conducteur hors pair

L'ours - réussir l'épreuve de l'ours

Instinct de chasseur

Marché couvert - maîtriser Korda dans la chambre froide

Dur à cuire

Soirée de Kramer - vaincre les gardes du corps de Gordi

Lâche !

Le papillon - abandonner ou échouer à l'épreuve du papillon

Électrisé

Le papillon - réussir l'épreuve du papillon

Bon flic

Sale temps pour un psy - empêcher Blaker de frapper Dupré

Mauvais flic

Sale temps pour un psy - ne pas empêcher Blake de frapper Dupré

Doigt de fée

Le lézard - se couper un doigt avec une hache, un couteau ou des pinces + désinfecter ou cautériser la plaie

Boucher

Le lézard - se couper un doigt avec une scie ou des ciseaux

Ethan en fuite

Ethan en fuite - échapper à Blake dans la station de métro

Les mains en l'air !

Ethan en fuite ou Course poursuite - se faire arrêter par Blake

Ludwig van

En plein doute - jouer du piano sans fausse note

Désintox

En plein doute - résister à l'envie de Triptocaïne

Sage décision

Arrestation - couper la caméra de la salle d'observation avant d'aider Ethan

Je suis un tueur...

Le requin - tuer le trafiquant de drogue

Je ne suis pas un tueur !

Le requin - ne pas tuer le trafiquant de drogue

Fille futée

Le doc - ne pas boire la boisson servie par le Doc

Reine de l'évasion

Le doc - se libérer avant le retour du Doc

Adieu, Mad Jack

Mad Jack - survivre aux combats contre Mad Jack

Cordon-bleu

Eurêka - préparer à temps de bons oeufs brouillés

Même pas peur !

Jumeaux - suivre son frère sans commettre la moindre erreur

L'honneur est sauf

Bimbo - ne retirer qu'un seul vêtement lors du strip-tease

Impardonnable

Course poursuite - ne pas pardonner à Madison

Homme à femmes

Course poursuite - pardonner à Madison

Champion de l'évasion

Course poursuite - échapper à la police au motel

Maître-nageur

Pris au piège - sauver Lauren de la noyade

Scott l'invincible

Face-à-face - ne pas prendre de balle dans la villa de Kramer

Coeur en or

Face-à-face - donner à Kramer ses médicaments

Sacrifice

Le rat - boire le poison

Père intelligent

Le rat - découvrir l'endroit où est retenu Shaun.

Refuge glacial

Domicile du tueur - survivre à l'explosion en se cachant dans le réfrigérateur

Naïveté

Le hangar désaffecté - sauver le tueur aux origamis avant qu'il ne tombe, avec Jayden ou Madison

A deux doigts...

Le hangar désaffecté - atteindre la fin avec tous les personnages... et mourir

Argent

Quatre Héros

Terminer l'histoire avec quatre personnages vivants

Argent (trophées cachés)

Maître des épreuves

Réussir toutes les épreuves d'Ethan

Intello

Trouver tous les indices à l'aide d'ARI (Scène du crime + Mad Jack + Aquarium) et trouver le tueur

Shaun Sauvé

Sauver Shaun

Or

Toutes les fins

Voir toutes les fins

Crime parfait

Éliminer toutes les preuves dans la boutique de Manfred + laisser Lauren, Hassan, Kramer mourir + tuer Madison et Jayden

Platine

Champion de HEAVY RAIN

Débloquer tous les trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

Dans Heavy Rain vos choix dans les chapitres influent sur le déroulement de l'aventure et surtout sur les épilogues. Par contre, les choix dans les dialogues n'influent généralement pas sur le déroulement de l'aventure. A vous de choisir l'attitude à prendre pour votre personnage.

Pour obtenir toutes les fins, vous allez devoir rejouer des chapitres précis pour changer le sort d'un personnage en particulier et donc le cours de l'histoire. La solution proposée est le cheminement qui peut vous faciliter l'obtention de toutes les fins.

Remarque : le nom du tueur ne sera révélé qu'à la fin de la solution puisque vous allez le découvrir par vous-même dans le jeu.

Prologue (Ethan)

Ce premier chapitre sert à vous familiariser avec les commandes et l'environnement du jeu. Suivez les indications qui s'affichent pour réveiller Ethan.

Allez à la salle de bain et prenez un bain. Brossez-vous les dents et rasez votre barbe. Promenez-vous ensuite dans la maison et entrez dans votre bureau. Suivez les indications pour terminer votre plan. Quand votre femme et vos enfants arrivent, aidez-la à mettre les plats doucement sur la table. Allez ensuite dans le jardin et jouez avec les enfants.

Centre commercial (Ethan)

Vous êtes avec votre famille dans le centre commercial. Après la cinématique, suivez Jason jusqu'au vendeur de ballons. Achetez-lui l'un d'eux et pendant que vous cherchez l'argent, Jason se perd dans la foule. Avancez et poursuivez-le. Regardez par la corniche vers le bas pour l'apercevoir au rez-de-chaussée. Descendez alors et allez vers le ballon rouge mais l'enfant n'est pas Jason.

Allez vers la sortie du centre commercial pour voir Jason de l'autre coté de la route. Un accident entrainera Ethan et son fils. Le père survit mais l'enfant meurt.

Père et fils (Ethan)

Deux ans après l'accident, Ethan est encore sous le choc est ne s'est rétabli ni physiquement, ni psychologiquement. Ethan doit raccompagner son fils de l'école. Entrez dans la voiture, démarrez et rentrez à la maison. Ethan est séparé de sa femme depuis six mois et vit seul dans un petit logement. Une fois dans la maison, allez à la cuisine, lisez le programme pour Shaun qui écrit sur l'ardoise.

Vous pouvez respecter ce programme pour gagner un trophée ou bien l'ignorer et faire à votre guise. Donnez alors un gouter à votre fils et laissez-le regarder un peu la télé. Aidez-le ensuite à faire ses devoirs. Après un peu de télé, préparez à manger pour Shaun. A 20h, demandez-lui de monter dans sa chambre et rejoignez-le. Prenez les médicaments qui se trouvent dans la boite à pharmacie, dans la salle de bain, et donnez-les à Shaun. Descendez ensuite vers le lave-linge pour trouver son nounours vert et rapportez-le-lui.

Hôtel sordide (Scott)

Vous contrôlez maintenant Scott Shelbey, le détective privé. Descendez de la voiture et entrez dans le motel. Vous pouvez corrompre le réceptionniste pour savoir où se trouve la chambre de Lauren White. Vous pouvez aussi l'ignorer, monter à l'étage et aller vers la dernière porte à gauche.

Frappez à la porte et insistez pour entrer. Parlez avec Lauren qui est la mère de l'un des enfants assassinés par le tueur aux origamis. Pendant la conversation, essayez de l'émouvoir et n'essayez surtout pas de l'acheter avec de l'argent. Après la fin de la conversation, laissez votre carte sur la table et sortez. Dans le couloir Scott a une crise d'asthme, utilisez alors son ventilo comme indiqué. Pendant ce temps, un homme entre dans la chambre de Lauren et vous entendez cette dernière crier. Allez alors vers la porte, défoncez-la et tabassez l'agresseur en suivant les indications qui s'affichent rapidement. Lauren vous remercie pour ce geste.

Scène de crime (Norman)

Vous incarnez cette fois Norman Jayden l'agent du FBI qui enquête sur le tueur aux origamis qui kidnappe et assassine les petit enfants en les noyant dans de l'eau de pluie. Avancez vers la scène du crime, parlez aux policiers et passez sous la bande qui délimite la zone. Avec votre gadget futuriste qui récolte les preuves appelé ARI, vous avez une autre vision de la scène du crime.

Avancez et appuyez sur le bouton indiqué pour faire apparaitre les indices au sol. Allez à droite vers la voie ferrée et examinez les traces de pas et le sang sur la voie et sur le grillage. Dirigez-vous vers la petite tente qui couvre le corps et examinez en chemin le pollen de l'orchidée. Parlez ensuite au lieutenant Blake. Revenez à la tente et examinez tous les indices sur le corps de l'enfant. Revenez à la voie ferrée et escaladez la pente en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Une fois en haut, examinez les traces de pas et de pneus.

Ne terminez vos recherches que lorsque Norman se dit qu'il a fait le tour des indices. Revenez en bas, parlez à Blake et revenez à votre voiture.

Le psy (Ethan)

Ethan est chez le psychologue pour sa séance d'analyse. Passez le test de Rorschach et choisissez votre interprétation parmi les trois choix pour chacune des trois plaques.

Discutez ensuite avec votre psy. Vos choix dans les interprétations et les dialogues n'influent pas sur le déroulement de l'histoire. Ethan souffre de moments d'absences qui le perturbent.

Le parc (Ethan)

Ethan est dans le parc avec son fils. Discutez un peu avec Shaun ensuite levez-vous. Prenez le boomerang qui se trouve dans le cartable de Shaun et lancez-le. Apprenez ensuite à Shaun à le lancer. Utilisez ensuite la balance, le tourniquet puis la balançoire.

Achetez des bonbons à votre enfant puis décidez de rentrer pour que Shaun vous demande de faire un tour de manège. Pendant ce temps, Ethan passe par un moment d'absence.

Où est Shaun ? (Ethan)

Ethan se réveille au plein milieu d'une rue. Evitez le camion et courez dans n'importe quelle direction pour vous retrouver dans le parc. Allez vers le manège et examinez le cartable de Shaun. Quittez le parc pour vous retrouver dans votre maison.

Montez à l'étage et entrez dans la chambre de Shaun qui a bel et bien disparu.

Bienvenue Norman (Norman)

De retour à Norman qui attend le capitaine de la police pour prendre officiellement ses fonctions. Quand ce dernier sort de son bureau, parlez avec lui tout en le suivant. Aidez-le à faire sa cravate et vous pouvez ensuite assister à sa conférence de presse ou aller directement vers sa secrétaire pour qu'elle vous montre votre bureau.

Poussez alors le bureau contre le mur en appuyant sur le bouton indiqué. Avec votre ARI, choisissez le décor virtuel du bureau et commencez votre travail. Analysez tous les dossiers et les indices que vous avez collecté, dans cette affaire. Eteignez ensuite l'ARI et allez vers la porte. Norman commence à avoir des vertiges et sa main tremble. Il souffre de dépendance à une drogue ; la tripto.

Choisissez de prendre une dose ou de résister et sortir du bureau. Appuyez sur le bouton indiqué pour que Norman se force à se comporter normalement et allez vers les toilettes. Pendant ce temps, Ethan arrive pour signaler la disparition de son fils. Vous incarnez alors Ethan qui répond aux questions des policiers. Pour les questions sur la disparition, répondez ; 16h15, un manteau beige et un pantalon vert.

L'interrogatoire se termine et vous rejoignez votre femme qui vous met tout sur le dos.

Magasin d'Hassan (Scott)

Entrez dans le magasin et posez vos questions à Hassan. Ce dernier n'est pas très coopératif et vos nombreuses tentatives ne le feront pas parler. Avant de quitter le magasin, allez au fond de la boutique pour prendre un ventilo contre l'asthme. Un braqueur entre et dirige son flingue contre Hassan.

Vous pouvez attaquer l'agresseur par derrière mais pour obtenir la première fin, n'intervenez pas et laissez le braqueur tuer Hassan. Approchez-vous ensuite du corps et fermez les yeux de Hassan.

Nuit blanche (Madison)

Madison est dans l'appartement et elle souffre d'insomnie. Levez-vous et baladez-vous dans l'appartement. Vous pouvez boire quelque chose, prendre une douche, retourner au lit ou travailler sur le lap top. Après un certain moment, Madison entend du bruit. En suivant la source du bruit, elle remarque que son réfrigérateur est ouvert.

Avancez vers ce dernier pour voir un inconnu rodant chez vous. Avancez alors le long du mur vers la porte pour être attaqué par les agresseurs. Suivez alors les indications qui s'affichent pour repousser les assaillants.

Quand les agresseurs prennent le dessus, Madison se réveillera de son horrible cauchemar et réalise que ce n'était pas réel.

Paparazzi (Ethan)

Suite à l'annonce de la disparition de Shaun, plusieurs journalistes se trouvent à l'extérieur de la maison d'Ethan. Examinez l'enveloppe qui se trouve sur la table et prenez le ticket du coffre.

Vous pouvez maintenant sortir par la porte avant et vous frayer un chemin entre les journalistes pour atteindre votre voiture. Vous pouvez aussi sortir par l'arrière pour les éviter. Une fois dans le jardin arrière, sautez par-dessus le grillage qui se trouve à droite et avancez vers la ruelle qui vous mène vers votre voiture.

Gare de Lexington (Ethan)

Ethan souffre d'agoraphobie et a du mal à avancer dans la foule. Avancez alors et appuyez sur les touches qui s'affichent pour éviter l'évanouissement d'Ethan. Quand il passe par une crise de panique et commence à avoir des hallucinations, avancez entre les gens immobiles qui s'effondrent dès que vous les toucher.

Suivez le ballon rouge. Quand Ethan se réveille, il se retrouve près de la zone des consignes. Entrez alors et avancez jusqu'à la rangée 18 et ouvrez le coffre 3 pour prendre la boite.

Le motel (Ethan)

Pour fuir les journalistes, Ethan décide de séjourner dans un motel. C'est d'ici qu'il va opérer, à l'abri des journalistes. Allez vers la boite laissée par le tueur aux origamis et ouvrez-la. Il ya cinq origamis, un téléphone, une puce, un ticket de garage et un pistolet.

Les origamis sont numérotés et chacun représente une épreuve à passer. Vous devez réussir ces épreuves pour parvenir à obtenir les lettres qui composent l'adresse où se trouve votre fils. Prenez alors le premier origami et le ticket et sortez.

Briefing (Norman)

Norman commence le briefing pour les agents de police parmi lesquels le lieutenant Blake, qui n'est pas tout à fait d'accord avec Norman.

Répondez-lui à votre guise et utilisez la manière agressive ou calme. Norman a deux suspects en tête et il veut les interroger.

Nathaniel (Norman)

Le premier suspect s'appelle Nathaniel. Entrez dans sa maison et inspectez les lieux. Observez les croix et les connotations religieuses qui se trouvent partout dans l'appartement. Remarquez aussi les multitudes de boites de médicaments qui se trouvent éparpillées dans l'appartement.

Attendez l'arrivée de Nathaniel et interrogez-le. Face à l'agressivité de Blake, Nathaniel sort son arme et la pointe sur le lieutenant. Vous avez alors le choix de le refroidir ou de le calmer et l'obliger à baisser son arme. Ces décisions n'influent pas sur les épilogues mais juste sur les trophées à obtenir. Finalement Nathaniel n'est pas celui que vous cherchez.

Poupée suicidaire (Scott)

Vous incarnez à nouveau Scott qui va enquêter chez la mère de la dernière victime. Allez vers la porte avant et sonnez. Puisque personne ne vous répond, allez vers la porte arrière et entrez. Lisez la lettre qui se trouve sur le sol laissée par la mère pour comprendre qu'elle vient de se suicider.

Entrez ensuite dans la chambre à coucher puis dans la salle de bain pour trouver Madame Bowles dans la baignoire. Tentez de la réveiller et suivez les indications pour la transporter et la mettre sur le lit. Revenez à la salle de bain et ouvrez l'armoire à pharmacie qui se trouve derrière le miroir. Prenez les pansements, revenez voir la femme et soignez ses blessures.

Parlez à la femme ensuite allez vers son bébé Emily. Vous devez changer sa couche en suivant les indications qui s'affichent. Allez ensuite à la cuisine, faites chauffer son biberon et aidez Emily à téter. Bercez-la ensuite pour la faire dormir. Quand elle s'endort, placez-la délicatement dans son landau et allez vers sa mère.

Elle vous parle alors d'un coup de fil que son mari a reçu après la disparition de leur enfant. Allez vers le tiroir qui se trouve près du bébé et prenez le téléphone.

L'ours (Ethan)

De retour à Ethan pour sa première épreuve. Allez au garage et parlez au propriétaire qui se trouve sous le Van. Donnez-lui ensuite le ticket pour prendre la clé de la voiture.

Allez vers l'ascenseur pour atteindre le parking. Pour trouver la voiture, appuyez sur l'alarme pour qu'elle clignote. Il s'agit de l'avant dernière voiture sur la rangée de gauche. Montez dans la voiture et cherchez à gauche pour trouver un GPS. Activez-le pour aller vers votre destination. Le défi consiste à rouler sur l'autoroute en sens inverse.

Soyez attentif aux indications qui s'affichent pour éviter de provoquer des accidents. Malgré votre précision, Ethan provoquera un accident et finira sur le bas coté avec la voiture renversée. Pour obtenir votre récompense après la réussite de l'épreuve, suivez les indications qui s'affichent et faites bien attention parce que la voiture est renversée et les commandes apparaissent à l'envers. Détruisez le GPS, prenez la clé et ouvrez la boite à gant. Prenez la puce et sortez du véhicule.

Première rencontre (Madison)

Suite à son insomnie, Madison décide de se louer une chambre d'hôtel pour essayer de dormir. Entrez dans la réception et parlez au réceptionniste. Sortez ensuite et montez les escaliers vers le deuxième étage. Avancez vers votre chambre pour apercevoir Ethan qui souffre de ses blessures. Aidez-le à rejoindre sa chambre et posez-le sur le lit.

Allez vers la salle de bain et ouvrez l'armoire à pharmacie derrière le miroir pour prendre le désinfectant. Revenez voir Ethan et appliquez délicatement le désinfectant sur la blessure à la tête qu'Ethan s'est faite. Revenez à la salle de bain et prenez les antidouleurs pour les donner à Ethan.

Marché couvert (Norman)

Vous partez à la recherche du deuxième suspect et vous l'appréhendez dans la rue. Ce dernier prendra la fuite et vous devez le poursuivre. Evitez les obstacles en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Une fois dans la chambre froide battez-vous contre Korda et gagnez l'affrontement sinon c'est Blake qui arrêtera le suspect à votre place.

Une visite (Scott)

Scott est dans son appart, réveillez-le et allez ouvrir la porte pour Lauren. Elle vient vous donner une enveloppe que son compagne a reçu après l'enlèvement de son fils. Prenez-la et acceptez que Lauren devienne votre associée.

Soirée de Kramer (Scott)

De retour à Scott qui continue son enquête et part voir l'un des principaux suspects ; Gordi Kramer. Scott a déjà acheté le garde à la porte pour qu'il le laisse entrer.

Une fois dans la maison, demandez où se trouve Gordi. Il se trouve à l'étage et les gorilles vous empêchent de passer. Demandez à Lauren de vous aider pour qu'elle détourne l'attention des gardes. Profitez de ce moment pour monter à l'étage et trouver Gordi.

Parlez avec ce dernier qui n'est pas trop coopératif. Battez ensuite ses deux gardes du corps et quittez les lieux.

Le papillon (Ethan)

Ethan part pour sa deuxième épreuve. L'adresse vous mène à une vieille centrale électrique. Essayez d'ouvrir la porte

principale qui est scellée. Vous pouvez aller à droite et escalader le mur pour entrer dans la cour.

Ensuite allez à gauche et passez par les trous des deux grillages. Vous pouvez aussi faire le tour de la centrale à gauche et passez par le trou dans le grillage. Dans le deux cas, Ethan se coupera avec le barbelé. Allez ensuite à droite vers la porte à droite de laquelle se trouve un dessin de papillon.

Avancez et tournez la vanne pour ouvrir le conduit. Prenez les allumettes et allumez-en une pour voir à l'intérieur. Entrez dans le conduit et allumez une autre allumette pour trouver le sens du vent et connaitre le chemin à suivre. Avancez jusqu'à atteindre le ver brisé qui se trouve dans le conduit. Avancez lentement et à la première intersection, tournez à droite. Tournez ensuite à gauche trois fois puis à droite. Sortez ensuite du conduit et levez-vous.

Entrez dans le tube pour atterrir dans une autre zone. Ne passez pas par la porte qui se trouve à gauche sinon vous perdrez l'épreuve, il s'agit d'un champ électrifié. Vous devez suivre les indications qui s'affichent pour éviter les rayons électriques. Allez à droite et passez par le deuxième couloir. Tournez à gauche et passez deux rangées de fils électriques. Tournez ensuite à droite en vous mettant en face de la sortie et passez les fils électriques.

Passez encore une fois par le chemin de droite, tournez ensuite à gauche (en face de la sortie) et passez les deux rangées de fils pour atteindre l'autre extrémité de la salle. Prenez la puce qui se trouve sur la table et quittez la centrale.

L'infirmière (Madison)

Dans le motel, Madison entre dans la chambre d'Ethan pour le trouver par terre. Vous devez le soigner encore une fois. Placez-le dans le lit, contrôlez sa température et enlevez-lui son pull.

Allez à l'armoire à pharmacie et apportez tous les médicaments et les pansements. Donnez-lui des pilules pour baisser sa fièvre, des antibiotiques et des antidouleurs. S'il possède des brulures, utilisez la crème sur son torse et enfin placez des pansements sur les coupures qu'il a aux bras. Quand il tombe dans les pommes, attendez son réveil et parlez-lui. Ethan est plus que jamais déterminé à retrouver son fils et prend l'origami suivant qui se trouve dans la boite.

Nouvelle piste (Norman)

Au poste de police et pendant que Norman et Blake sont à court d'idées et de suspects après que celui qu'ils ont attrapé a présenté les bons alibis, la femme d'Ethan vient et porte ses soupçons sur son mari. Elle juge qu'il a des comportements bizarres ces derniers temps et qu'il pourrait être celui qui a kidnappé Shaun.

Sale temps pour un psy (Norman)

A la recherche d'informations, vous partez avec Blake voir le psy d'Ethan. Le psy n'est pas très coopératif et se cache derrière le secret professionnel.

Blake n'est pas du même avis et choisit la manière forte avec le psy et le brutalise. Vous pouvez l'en dissuader ou le laisser faire pour obtenir des informations sur Ethan. Votre attitude envers Blake n'influe pas sur le déroulement de l'aventure.

Le club de golf (Scott)

Le père de Gordi, Charles Kramer demande à voir Scott pour le dissuader de poursuivre l'enquête sur son fils. Pendant la conversation, suivez les indications qui s'affichent pour frapper la balle de golf.

Le lézard (Ethan)

De retour à Ethan et à la nouvelle épreuve de l'origami lézard. Avancez et inspectez les lézards en porcelaine. Brisez le deuxième et prenez la clé.

Allez vers la porte et ouvrez-la avec la clé. Approchez-vous de la table et lancez la vidéo qui vous annonce votre prochaine épreuve. Vous devez couper la dernière phalange de l'un de vos doigts pour montrer à la caméra à quel point vous tenez à votre fils. Vous avez cinq minutes pour couper votre doigt.

Plusieurs objets coupant sont éparpillés dans l'appartement. La pince se trouve près de la télé. La hache, la scie, le bout de bois et la barre de fer se trouve sur le sol. Vous pouvez chauffer la barre avec la cuisinière pour l'utiliser ensuite pour arrenter l'hémorragie.

Le couteau est dans la cuisine planté dans un mur, vous pouvez aussi prendre la fiole de whiskey qui se trouve dans l'étagère de la cuisine pour boire un coup avant de trancher votre doigt. Allez à la salle de bain, prenez les ciseaux qui se trouvent dans le lavabo et le désinfectant qui se trouve dans l'armoire à pharmacie, derrière le miroir.

Vous pouvez utiliser le désinfectant avant de couper votre doigt. Suivez ensuite les indications qui s'affichent pour procéder à la mutilation. Le moyen le plus rapide est d'utiliser la hache qui coupera votre doigt en un seul coup avec moins de douleurs et moins de cris que les autres outils. La façon la plus douloureuse et la plus gore est d'utiliser les ciseaux ensuite la barre de fer pour arrêter l'hémorragie.

Une fois le doigt coupé, allez sous la table et frappez le sol pour obtenir votre récompense. Vous pouvez aussi ne rien faire et perdre cette épreuve.

Ethan en fuite (Madison)

Madison a suivi Ethan et entre dans le bâtiment cerné par la police. Elle trouve Ethan se tordant de douleur s'il a coupé son doigt, sinon elle le retrouve désorienté suite à l'échec de l'épreuve. Parlez avec lui ensuite allez vers les planches qui bloquent la fenêtre et déplacez-les.

Poussez ensuite la caisse rouge pour la mettre sous la fenêtre. Vous pouvez maintenant fuir ou attendre l'arrivée de la police.

Si vous fuyez, évitez les policiers jusqu'à les semer mais pour obtenir la première fin ne fuyez pas et attendez l'arrivée de la police. Quand la police entre, Madison prendra la fuite automatiquement.

En plein doute (Norman)

Ce chapitre est accessible si Ethan réussit à s'échapper. Pendant que Norman est dans son monde virtuel de l'ARI, suivez les indications qui s'affichent pour jouer au piano.

Analysez ensuite les nouveaux indices et la vidéo de la caméra de surveillance pour obtenir une adresse et le nom de Mad Jack. Quand Norman sort de l'ARI, il a besoin de prendre sa dose de tripto. Résistez à cette envie ou prenez votre dose pour arrêter cette crise.

Arrestation (Norman)

Ce chapitre est jouable si Ethan est arrêté par la police. Norman et Blake interrogent Ethan. Suite aux méthodes peu orthodoxes de Blake, Norman va se plaindre auprès du capitaine Perry.

Ce dernier l'envoie balader. Quand Norman rejoint son bureau, résistez à l'envie de prendre la tripto et continuez votre enquête. Pendant que Norman est dans son monde virtuel de l'ARI, suivez les indications qui s'affichent pour jouer au piano.

Du retour au travail, examinez les nouveaux indices obtenus et la caméra de surveillance qui se trouvait à proximité du parc où Shaun a été enlevé. Analysez la voiture pour obtenir un nom et une adresse.

Allez ensuite vers la salle d'interrogation pour trouver Ethan par terre. Demandez au policer de vous laisser seul avec Ethan et redressez ce dernier. Allez ensuite à l'anti chambre, derrière la vitre, et arrêtez la caméra. Utilisez le micro pour dire au policer de prendre sa pause.

Prenez la veste qui se trouve sur la chaise et quittez la chambre. Allez vers le bureau qui se trouve près de celui Blake et prenez les clés des menottes. Revenez voir Ethan, libérez-le et donnez-lui la veste de police pour qu'il sorte sans alerter les agents.

Manfred (Scott)

Scott et Lauren rendent visite à un vieil ami de Scott à la recherche d'indice. Entrez dans la boutique et allez au fond pour trouver Manfred l'horloger. Parlez-lui et acceptez de boire un coup avec lui. Pendant qu'il prépare à boire, répondez au téléphone qui se trouve derrière le comptoir.

Donnez ensuite la lettre à Manfred pour qu'il examine les lettres de la machine à écrire. Il vous demande de lui rapporter la loupe qui se trouve derrière le même comptoir du téléphone. Manfred partira à l'arrière boutique pour chercher le registre des clients mais il tarde à revenir. Lorsque Scott ira le chercher, il le trouve par terre baignant dans le sang.

Vous devez quitter la boutique mais avant cela, vous devez effacer vos empreintes. Commencez alors par nettoyer le téléphone blanc qui se trouve sur le bureau près du corps ensuite le téléphone noir qui se trouve derrière le comptoir.

Nettoyez la loupe, les verres et la bouteille. Nettoyez ensuite la boite à musique qu'a touchée Lauren et la porte d'entrée. Si Lauren à aussi touché la vitrine, pensez alors à la nettoyer aussi. Quittez ensuite les lieux avant l'arrivée de la police.

Scott insiste ensuite pour que Lauren lâche l'affaire mais ne réussit pas à la convaincre. Suivez les indications qui s'affichent pour empêcher Lauren de provoquer un accident. Sortez alors de la voiture et ramenez Lauren avec vous.

Le requin (Ethan)

De retour aux épreuves d'Ethan. Cette fois, il suit les indications de l'origami requin. Vous devez tuer un dealer de drogue pour prouver au tueur aux origamis à quel point vous tenez à votre fils. Allez vers l'appartement et frappez à la porte. Pointez ensuite votre arme sur votre cible et entrez dans l'appartement.

Quand le dealer vous repousse et sort son fusil à pompe, fuyez en suivant les indications qui s'affichent pour éviter les tirs de votre ennemi. Quand vous atteignez la chambre des enfants, il est à court de balles. Prenez alors votre arme et choisissez de tirer si vous voulez réussir l'épreuve ou ne tirez pas pour échouer. Frappez ensuite votre arme contre le sol pour faire sortir une puce de la crosse de l'arme.

Le doc (Madison)

L'enquête de Madison la ramène chez un ancien médecin qui vend des médicaments sans ordonnance. Entrez dans la maison et refusez le boire un verre avec le docteur. Même s'il insiste, continuez à refuser. Quand il entre pour chercher les médicaments, levez-vous puis avancez vers la gauche et entrez dans la chambre à coucher. Allez vers le bureau qui se trouve à gauche du lit et prenez le passe pour la soirée en boite de nuit. Sortez ensuite de la chambre et de la maison avant l'arrivée du doc.

Si vous buvez le verre vous tomberez dans les vapes et vous vous réveillez attaché à une table, au sous sol. Le médecin veut vous taillader en morceaux.

Pendant qu'il monte voir qui sonne à la porte, commencez par libérer votre jambe droite en suivant les indications qui s'affichent. Ensuite un deuxième pied. Libérez ensuite vos mains et combattez le docteur. Suivez les touches qui s'affichent pour gagner votre duel contre ce malade.

Prenez le passe pour la boite et sortez. Si vous perdez, Madison peut mourir et ne plus réapparaitre dans le jeu.

Mad Jack (Norman)

Norman poursuit son quête et suit la piste de Mad Jack. Avancez vers le garage ou vers le bulldozer pour attirer l'attention de Mad Jack. Parlez avec lui mais il ne se montre pas très coopératif.

Sortez alors votre ARI et avancez dans le garage pour inspecter les lieux en commençant par le fond du garage. Examinez les traces de pas et de pneus puis avancez et examinez les outils. Au fond à gauche, examinez les traces de pneus et de peinture qui correspondent à la voiture suspecte. Examinez le pollen d'orchidée et les outils sur la table. Examinez ensuite les traces de sang qui se trouvent près de la table et suivez celles qui vont jusqu'au bac d'acide.

Soulevez la taule qui couvre le bac pour apercevoir un crane. Mad Jack arrive par derrière et pointe son arme sur vous. Avancez les mains en l'air et tenez-vous prêt à agir dès que les commandes s'affichent pour commencer un combat avec Mad Jack. Quand vous reprenez le contrôle, Norman est sous l'emprise de la tripto. Appuyez alors sur la longue et difficile série de boutons qui s'affichent pour prendre votre dose puis extirpez des informations et coffrez Mad Jack vivant.

Si vous ratez les commandes, vous allez devoir combattre encore une fois Mad Jack et le tuer ou être tué. Si Norman perd face à Mad Jack il mourra et n'apparaitra plus dans le jeu.

Euréka (Scott)

Scot et Lauren retournent à l'appartement de Scott pour essayer de trouver des indices dans le registre de Manfred. Quand Lauren entre dans la salle de bain, allez à la cuisine et préparez-lui des oeufs.

Suivez les indications pour réussir votre plat. Quand Lauren sort de la salle de bain, parlez-lui du registre. Examinez-le pour trouver un potentiel suspect.

Le cimetière (Scott)

Le suspect en question est mort depuis 30 ans. Allez au cimetière et parlez au gardien pour qu'il vous indique la zone où se trouve la tombe des enfants. Examinez l'origami et les orchidées qui se trouvent sur la tombe de John.

Jumeau (le frère de John Sheppard)

Vous incarnez le frère jumeau de John Sheppard, 30 années plus tôt. Suivez votre frère sur le chantier et suivez les indications pour passer les obstacles en compagnie de votre frère.

John décide de jouer à cache-cache et vous demande de compter jusqu'à 20. Partez ensuite à la recherche de votre frère pour le trouver coincé dans une canalisation et le niveau de l'eau monte rapidement. Essayez de l'aider en suivant les touches qui s'affichent mais en vain.

Vous devez alors chercher de l'aide pour sauver votre frère.

Une tombe fleurie (Scott)

De retour à Scott et Lauren dans le cimetière, écoutez la fin de l'histoire du jumeau racontée par le gardien du cimetière. Il vous informe alors que le frère qui a survécu a été adopté par une autre famille. Pendant que vous partez, vous allez voir Charles Kramer venir déposer des fleurs sur la tombe de John.

Bimbo (Madison)

Madison continue son enquête et utilise le passe qu'elle a trouvé chez le doc pour entrer dans la boite de nuit de Paco.

Paco se trouve dans le coin gauche de la boite. Un homme empêche tout contact avec lui. Vous devez alors attirer son attention pour qu'il vous invite à sa table. Avec votre look actuel, Paco ne sera pas intéressé par vous. Allez alors aux toilettes pour femmes et suivez les indications pour ajuster votre coiffure, déboutonner votre chemisier, raccourcir votre jupe et ajouter plus de maquillage.

Revenez alors près de la table de Paco et montez sur la table pour danser. Vous devez suivre les touches qui s'affichent pour parfaire la danse sexy et attirer l'attention de Paco qui finira par vous inviter à le rejoindre.

Demandez-lui ensuite d'aller dans un endroit plus calme. Suivez-le alors jusqu'à son bureau. Après la conversation, Paco vous force à lui faire un strip-tease.

Gagnez du temps en enlevant le haut ou le bas et utilisez la lampe qui se trouve derrière vous pour assommer Paco avant le strip-tease. Sinon vous pouvez le faire à tout moment pendant que vous vous déshabillez.

Réveillez ensuite Paco pour l'interroger. Paco n'a pas peur de votre arme et ne répondra pas à vos questions. Vous devez alors utiliser la manière forte. Quand le garde vérifie que tout va bien, criez pour simuler l'acte sexuel et pour l'empêcher d'entrer dans le bureau.

Suivez les indications pour écraser ses joyaux de famille et l'obliger à vous donner un nom ; John Sheppard. Quittez ensuite le bureau et sortez de la boite de nuit.

Aquarium (Norman)

Norman lui aussi entre dans la boite de nuit pendant que Madison la quitte. Montez vers le bureau de Paco. Tournez sa chaise pour le trouver avec une balle en pleine tête. Vous serez aussitôt attaqué par le tueur aux origamis.

Repoussez-le et évitez ses attaques avec le katana. Exécutez à la perfection les commandes qui s'affichent pour échapper à la mort et arracher la poche de l'agresseur avant sa fuite.

Après le combat, sortez du bureau et parlez au garde. Brutalisez-le pour qu'il crache le morceau et vous donne le nom de la personne qui était avec Paco. Revenez au bureau, sortez votre ARI et examinez les indices. Examinez l'arme de l'agresseur, la balle, les empreintes de Paco et celles de Madison. Observez les phéromones d'orchidée qui se trouvent dans le bureau. Si vous avez exécuté les indications affichées à la perfection, prenez les reçus qui se trouvent dans la poche arrachée au tueur. Une fois tous les indices récupérés, quittez les lieux.

Courses poursuite (Ethan)

Ethan est dans sa chambre et est rejoint par Madison. Embrassez-la et suivez les indications pour coucher avec elle. Au réveil, habillez-vous, regardez les photos sur le portable et lisez les notes qui tombent de la veste de Madison.

Ethan découvre que Madison est une journaliste qui enquête sur le tueur aux origamis. Après la dispute, choisissez de lui pardonner.

Vous prenez ensuite le contrôle de Madison qui quitte la chambre. Descendez les escaliers pour voir l'arrivée de la police. Courez dans la réception et appelez la chambre 207 pour avertir Ethan. Vous pouvez ne pas le faire et laisser la police l'attraper.

Une course poursuite entre Ethan et les policiers se déclenche. Appuyez sur les boutons qui s'affichent pour éviter les obstacles et choisissez de monter sur le toit. Continuez votre fuite et quand les policiers vous encerclent, rendez-vous ou sautez vers le bas pour continuer votre fuite à bord d'un taxi. Si les policiers attrapent Ethan, il restera en prison jusqu'à la fin du jeu.

Pris au piège (Scott)

De retour à son bureau, Scott découvre que Kramer a décidé d'en finir avec lui. Ses hommes vont vous attacher dans la voiture et vous balancer dans la rivière. Appuyez sur les boutons indiqués pour libérer vos mains.

Laissez ensuite Lauren évanouie et détruisez la vitre de son coté pour sortit du véhicule. Lauren mourra alors au fond de la rivière.

Face à face (Scott)

Scott décide de se venger de Kramer. Foncez à travers la grille ensuite dans la maison. Sortez de la voiture et tuez le premier garde. Avancez dans le manoir et éliminez les gardes qui arrivent vers vous. Si vous êtes touché par plusieurs balles, Scott décidera d'abandonner son assaut contre Kramer. Evitez alors d'être touché et montez jusqu'au bureau de Kramer.

Interrogez ce dernier pour avoir des révélations importantes. Quand Kramer souffre d'une crise cardiaque, prenez ses pilules et vous aurez le choix entre les lui donner ou le laisser crever. Laissez le mourir pour qu'il n'essaye pas de vous tuer et quittez le manoir.

Ann Sheppard (Madison)

L'enquête de Madison la conduit à Ann Sheppard, la mère de John et de son frère. Parlez à l'infirmière pour qu'elle vous indique la chambre d'Ann. Allez alors vers la chambre 19.

Elle est atteinte d'Alzheimer et il n'est pas facile de communiquer avec elle. Examinez les origamis qui se trouvent sur la table de gauche. Allez vers la table qui se trouve près de son lit et ouvrez le livre de diagramme d'origamis. Suivez les indications qui s'affichent pour fabriquer un chien en origami et donnez-le à Ann pour raviver ses souvenirs. Ouvrez ensuite le tiroir qui se trouve sous le vase pour trouver une photo.

Montrez-la à Ann pour obtenir plus d'informations sur ses enfants. Sortez ensuite de la chambre, avancez dans le couloir et prenez une orchidée dans le vase. Revenez à la chambre d'Ann et mettez l'orchidée dans le vase pour qu'Ann vous divulgue d'autres secrets.

Le Rat (Ethan)

Ethan fait face à la dernière épreuve du tueur aux origamis. Cette épreuve peut être fatale pour Ethan. Pour connaitre l'adresse exacte du lieu où se trouve Shaun, Ethan doit boire le poison.

Si vous le buvez vous n'aurez qu'une heure pour retrouver et sauver votre fils et ensuite mourir. Evitez de boire le poison et revenez à votre voiture.

Si vous avez réussi au moins trois épreuves, vous pouvez essayer de localiser votre fils. Prenez alors le téléphone et écoutez le bruit de fond des vidéos qui montrent votre fils. Ouvrez ensuite le GPS et choisissez de partir vers le 852 Theodore Roosevelt Road.

Résolution du mystère

Norman cherche encore des indices pour retrouver Shaun. Vous avez ici le choix entre arrêter l'enquête ou la continuer. Choisissez de continuer l'enquête et analysez la vidéo de l'ARI pendant votre combat contre le tueur aux origamis. Visionnez et arrêtez l'image au début de votre combat pour remarquer la montre en or de votre agresseur.

Arrêtez ensuite l'image quand l'agresseur attaque avec le katana. Examinez ensuite ces deux indices. Examinez aussi l'arme de l'agresseur et les reçus. Utilisez la géo analyse pour localiser votre tueur.

Tiens-moi la main (le frère de john Sheppard)

De retour aux frères Sheppard. Allez chercher votre père qui se trouve devant la baraque en train de boire. Il refuse de venir avec vous pour aider votre frère. Revenez alors à John pour le voir mourir devant vos yeux.

Tueurs aux origamis (le tueur)

Ce chapitre dévoile l'identité du tueur. Vous incarnez alors le tueur aux origamis qui est entrain de bruler les indices qui peuvent conduire jusqu'à lui.

Domicile du tueur (Madison)

Lorsqu'Ann aura donné le nom du frère de John à Madison, cette dernière arrive dans l'appart du tueur. Crochetez la porte et entrez.

Avancez et ouvrez l'armoire. Cherchez à l'arrière de l'armoire pour trouver une porte secrète. Ouvrez-la et entrez pour trouver le repère du tueur. Examinez les orchidées et allez à droite pour trouver une télé et un ordinateur. Regardez la télé pour voir Shaun qui se bat contre le niveau d'eau qui monte. Allumez ensuite l'ordinateur. Entrez n'importe quel mot de passe jusqu'à l'apparition de Max dans votre liste de choix. Entrez alors Max pour déverrouillez l'ordinateur et obtenir l'adresse oùest retenu Shaun. Sortez du repère pour tomber nez-à nez avec le tueur.

Quand il vous emprisonne dans ce repère, il allume le feu dans l'appartement. Prenez alors l'appareil bleu qui se trouve

à gauche de l'ordinateur et allez vers le mur qui se trouve près des orchidées. Frappez le mur de droite avec l'appareil pour créer un trou. Passez par ce trou et ouvrez la porte de la salle de bain. Sautez par-dessus le feu et évitez de marcher plusieurs fois dans les flammes (Madison n'arrivera pas toujours à éteindre les flammes). Déplacez ensuite le fauteuil pour pouvoir passer et quitter la chambre. Avancez et poussez les casiers pour passer dessus.

Allez ensuite dans la cuisine, vous pouvez ouvrir le réfrigérateur, vider son contenu et entrer dedans pour survivre à l'explosion. Sinon, poussez le four à micro-ondes et passez par la fenêtre qui se trouve derrière lui et quittez l'immeuble. Après l'explosion, Madison sortira saine et sauve de l'appartement. Elle peut se sauver aussi par la fenêtre qui se trouve près du four à micro-ondes. Puisque Madison a réussi à obtenir l'adresse de Shaun, elle pourra appeler Ethan ou Norman pour leur indiquer le chemin s'ils ne l'ont pas trouvé.

Le hangar désaffecté (Ethan)

Ethan entre dans le hangar et avant de trouver le temps d'aider son fils, il est surpris par le tueur. Après la conversation et l'intervention de Norman, allez vers la grille sous laquelle se trouve Shaun et essayez de l'ouvrir mais en vain. Allez alors à droite et ramassez la barre de fer. Utilisez cette barre pour briser le cadenas et tirez votre fils de l'eau.

Vous incarnez ensuite Norman qui combat Scott sur le tapis roulant. Evitez ses attaques surtout celles avec l'écran plasma.

Madison fait éruption dans les environs et parle au lieutenant Blake pour le convaincre qu'Ethan est innocent. Blake ne veut rien entendre et demande à son collègue de vous écarter.

De retour à Norman, attaquez votre agresseur en appuyant sur les boutons indiqués. Le combat continue et le tapis roulant vous porte près de la bouche du broyeur.

Vous revenez ensuite à Ethan qui a sorti son fils de l'eau. Suivez les commandes qui s'affichent pour faire un massage cardiaque à Shaun et le sauver.

Quand vous passez à Madison, libérez-vous du policier, regagnez votre moto et zigzaguez entre les voitures pour enfin entrer dans le hangar et avertir Ethan.

Norman poursuit encore son combat contre Scott. Quand il risque de tomber, aidez-le à remonter. Il passera encore une fois à l'attaque. Suivez les indications qui s'affichent pour repousser ses attaques et pour qu'il tombe dans le broyeur.

Enfin Madison, Ethan et Shaun sortiront tous ensemble du hangar et la police ne tirera pas sur Ethan. Cette fin est la plus heureuse et tous les principaux protagoniste (gentils) survivent.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogues suivantes ; Une nouvelle vie, fin des origamis, affaire classée.

Fin alternative 2

Pour les fins alternatives, vous pouvez choisir les chapitres des fins précédentes pour ne pas refaire la même progression dans l'histoire. Seuls les chapitres qui influent sur l'histoire seront pris en compte.
Chargez la sauvegarde de la première fin et choisissez le chapitre " Domicile du tueur ".

Domicile du tueur (Madison)

Commencez depuis le domicile du tueur et laissez Madison mourir asphyxiée ou sautez de la fenêtre de la chambre pour qu'elle ne survive pas à la chute.

Hangar désaffecté (Ethan)

Entrez avec Ethan dans le hangar et sauvez Shaun en effectuant le massage cardiaque. Pendant le combat contre Norman et Scott, laissez ce dernier prendre le dessus et pour qu'il tue Norman. Sortez en incarnant Ethan et en portant Shaun dans vos bras. Ethan sera libre et un avis de recherche sera lancé contre Scott.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogues suivantes ; Un nouveau départ, Mort d'une héroïne, Projection, Totale impunité.

Fin alternative 3

Chargez la sauvegarde de la première fin et choisissez le chapitre " Hangar désaffecté ".

Hangar désaffecté (Ethan)

Avancez avec Ethan dans le hangar, détruisez le cadenas avec la barre et sortez votre fils. Laissez ensuite Scott battre Norman et le tuer. Quand Madison rapplique n'exécutez pas l'action qui la libère du policier et laissez-le l'arrêter.

Lorsqu'Ethan sauve son fils, il le porte vers la porte du hangar, le pose par terre et ouvre la porte. Croyant qu'il a une arme, Blake ordonne d'ouvrir le feu sur Ethan et le tue sous le regard de son fils et de Madison.

Vous débloquez la cinématique d'épilogue ; Sur la tombe d'Ethan.

Fin alternative 4

Chargez la sauvegarde de la première fin et choisissez le chapitre " Le rat ".

Le rat (Ethan)

Pour la dernière épreuve, ne buvez pas le poison et revenez à votre voiture. Ouvrez le GPS et entrez une adresse autre que 852 Theodore Roosevelt Road pour vous tromper d'endroit.

Résolution du mystère (Norman)

Décidez de ne pas poursuivre l'enquête et n'analysez pas les nouvelles pistes et indices.

Domicile du tueur (Madison)

Lorsque le tueur emprisonne Madison, laissez-la mourir asphyxiée.

Vous pouvez aussi sortir par le trou et marcher avec Madison dans le feu pour qu'elle se brule et meurt. Vous pouvez aussi sauter de la fenêtre de la chambre pour une mort plus rapide.

Shaun mourra puisque personne n'est venu l'aider. C'est la fin la plus tragique durant laquelle Madison est morte, Ethan se tire une balle dans la tête, Norman mourra d'une overdose et le tueur restera en liberté.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogue ; Origamis funestes et Autre réalité.

Fin alternative 5

Chargez la fin 4 et choisissez le chapitre " Domicile du tueur ".

Domicile du tueur (Madison)

Puisque vous avez commencé depuis la sauvegarde de la fin 4, Ethan s'est trompé d'adresse et Norman a déjà abandonné l'enquête. Entrez avec Madison dans le repère du tueur mais quittez-le sans utiliser l'ordinateur pour ne pas connaitre l'adresse de Shaun. Allez ensuite dans la cuisine et refugiez-vous dans le réfrigérateur ou sortez par la fenêtre.

Personne ne connait l'adresse de Shaun qui succombera à la montée du niveau de l'eau. L'assassin sera identifié grâce à Madison. Bien que celle-ci essaye de réconforter Ethan, ce dernier se suicide sur la tombe de son fils. Norman mourra d'une overdose.

Ceci débloque l'épilogue Pluie et larmes mêlées.

Fin alternative 6

Chargez une des fins précédentes et choisissez le chapitre Course poursuite.

Course poursuite (Ethan)

Pendant la course poursuite, laissez la police vous attraper. De cette manière, Ethan restera en prison jusqu'à la fin du jeu.

Pris au piège (Scott)

Quand Kramer et ses hommes vous attachent dans la voiture et vous balancent dans la rivière, libérez-vous ensuite réveillez Lauren et sauvez-la.

Résolution du mystère (Norman)

Continuez le même cheminement de la fin précédente jusqu'à ce chapitre. Avec Norman, décidez d'ignorer les nouvelles pistes et indices et abandonnez l'enquête.

Domicile du tueur (Madison)

Dans l'abri du tueur, n'allumez pas le pc pour ne pas connaitre l'adresse de Shaun. Quand le tueur vous emprisonne, sortez par le trou et placez-vous dans le réfrigérateur pour survivre à l'explosion.

Avec Ethan en prison et Madison sans adresse, Shaun périra dans le réservoir d'eau comme les autres enfants. Ethan se suicidera dans sa cellule, Madison sombre dans la folie et Lauren vengera son fils en tuant le tueur aux origamis.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogue ; Sans issue, Case départ et La vengeance d'une mère.

Fin alternative 7

Chargez la fin 6 et commencez depuis le chapitre " Domicile du tueur ".

Domicile du tueur (Madison)

A ce stade de l'histoire et en suivant le cheminement de la fin 6, Ethan est arrêté, Lauren est sauvée par Scott et Norman a abandonné l'enquête.

Entrez avec Madison dans le repère du tueur et entrez le code Max dans l'ordinateur pour localiser Shaun. Quand l'appartement est en feu, rejoignez la cuisine et sortez par la fenêtre qui se trouve près du four à micro-ondes ou en entrant dans le réfrigérateur. Une fois à l'extérieur, n'appelez personne et décidez de partir au hangar seule.

Hangar désaffecté (Madison)

Madison part à la recherche de Shaun. Avancez vers l'endroit où il se trouve pour affronter Scott. Parlez avec lui pour vous approcher suffisamment de la barre de fer et utilisez-la pour l'attaquer. Mettez-le KO pour trouver le temps d'ouvrir la grille et de sortir Shaun de l'eau.

Appliquez le massage cardiaque pour le sauver. Affrontez une seconde fois Scott et si Madison meurt suite à cet affrontement vous aurez la septième fin et Shaun quittera la hangar par ses propres moyens puisque Madison l'a sauvé de la noyade.

Si elle survit vous aurez droit à la huitième et dernière fin.

Vous débloquez les cinématiques d'épilogue ; Innocent et Démission.

Fin alternative 8

Chargez la fin 7 et jouez le dernier chapitre.

Hangar désaffecté (Madison)

Madison part seule pour sauver Shaun. Mettez Scott KO, détruisez alors le cadenas et libérez-le. Appliquez le massage cardiaque pour le sauver. Quand Scott reprend ses esprits, affrontez-le pour le tuer et sortir en vie avec Shaun.

Vous débloquez la cinématique d'épilogue ; Heroïne.

Heroes over Europe

© Ubisoft / Transmission Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES AVIONS

Terminez chaque mission dans les niveaux de difficulté indiqués pour débloquer les avions correspondants. Les objectifs bonus doivent être complétés uniquement dans les difficultés Pilot et Ace.

Appareil	Mission	Difficulté
Beaufighter TF Mk X	Operation Cerberus	Pilot
Bf-109 E4	London Burning	Rookie
Bf-109 E4 Ace	Heart of the Empire	Ace
Bf-109 G10	Heart of the Empire	Pilot
Bf-109 G6	London Burning	Pilot
Bf-110 C-4	Firestorm	Rookie
Bf-110 G-4	Firestorm	Pilot
Fw190 A8	Operation Jericho	Rookie
Fw190 F8	Operation Jericho	Pilot
Fw190 F8 Ace	The Butcher's Birds	Ace
G41 Meteor Mk III	Eye of the Storm	Ace
He 219A-7/Rl Owl	Firestorm	Ace
Hurricane Mk I I-c	Phoney War	Pilot
Hurricane Mk I I-d	Defense of the Realm	Pilot
Ju-87-B Stuka	Fighter Superiority	Rookie
Macchi.202 Folgore	Defense of the Realm	Ace
Me-262 A-2	Operation Jericho	Ace
Me-262 Ace	The Black Heart	Ace
Mosquito FB Mk V Series 3	Party Crashers	Pilot
Mosquito NF Mk V Series 2	Operation Cerberus	Rookie
P-38J Lightning	Eagle Day	Ace
P-40-B Tomahawk	Phoney War	Rookie
P-47B Thunderbolt	Party Crashers	Rookie
P-47D-23 Thunderbolt	The Butcher's Birds	Pilot
P-51A Mustang	Eagle Day	Rookie
P-51D (NA-124) Mustang	Battle of the Bulge	Pilot
P-51D Mustang	Battle of the Bulge	Rookie
P-51H (NA-126) Mustang	The Black Heart	Pilot
P-61 Black Widow	The Black Heart	Rookie
P-80 Shooting Star	Battle of the Bulge	Ace
Spitfire Mk I-a	Defense of the Realm	Rookie
Spitfire Mk IX-c	Fighter Superiority	Ace
Spitfire Mk V-b	Fighter Superiority	Pilot
Spitfire XVI-e	Party Crashers	Ace
Swordfish	Heart of the Empire	Rookie
Tempest FB Mk II	Eye of the Storm	Pilot
Tempest Mk V-II	Eye of the Storm	Rookie
Typhoon Mk I-b	The Butcher's Birds	Rookie
Whirlwind Mk II	Eagle Day	Pilot
Yak-9U	Phoney War	Ace

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Novice de 352 FG

Terminer la campagne de la 352ème en difficulté Novice ou mieux.

Novice du groupe 72

Terminer la campagne de la 72e en difficulté Novice ou mieux.

Novice du groupe 79

Terminer la campagne de la 79e en difficulté Novice ou mieux.

Novice du groupe 487

Terminer la campagne de la 487e en difficulté Novice ou mieux.

As sans pitié

Réussir une victoire d'as contre un ennemis.

Feu d'artifice

Tirer sur les réserves de munitions en victoire d'as.

Air-air

Détruire un chasseur ennemi avec des roquettes.

On plonge !

Bombarder une cible au sol.

Bombardier

Détruire une cible au sol avec une bombe.

Souci du détail

Abattre deux moteurs et un mitrailleur en une victoire d'as.

Point idéal

Enchaîner 2 victoires d'as dans la zone.

Sur le fil

Terminer une mission en étant opérationnel à 25% seulement.

Percutant

Détruire 3 bombardiers en les percutant.

Attaque énergétique

Détruire une avion en plongeant à pleine vitesse.

Imbattable

Réussir une victoire d'as contre un boss ennemi.

Pilote chasseur

Réussir une victoire d'as contre 10 ennemis.

Super As

Faire 50 victimes en parties multijoueur avec classement.

Spécialiste

Jouer une manche complète en multijoueur en utilisant chaque type d'avion disponible pour un niveau.

Spectateur

Gagner sans se faire tuer en mode multijoueur avec 5 joueurs ou plus.

Chasseur As

Terminer premier en multijoueur contre 5 joueurs ou plus pilotant un chasseur.

Roi du soutien

Terminer premier en multijoueur contre 5 joueur ou plus pilotant un chasseur bombardier.

Argent

Drôle de Guerre

Terminer la mission Drôle de Guerre.

Novice aguerri

Terminer toutes les campagnes en difficulté Novice ou mieux.

Pilote de 352 FG

Terminer la campagne de la 352è en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote du groupe 72

Terminer la campagne de la 72è en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote du groupe 79

Terminer la campagne de la 79e en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote du groupe 487

Terminer la campagne de la 487e en difficulté Pilote ou mieux.

Pilote aguerri

Terminer toutes les campagnes en difficulté Pilote ou mieux.

As de 352 FG

Terminer la campagne de la 352e en difficulté As ou mieux.

As du groupe 72

Terminer la campagne de la 72e en difficulté As ou mieux.

As du groupe 79

Terminer la campagne de la 79e en difficulté As ou mieux.

As du groupe 487

Terminer la campagne de la 487e en difficulté As ou mieux.

Amateur de gibier

Réussir une victoire d'as contre tous les types d'avions ennemis.

Tireur d'élite

Terminer une mission avec une précision d'au moins 75%.

Mort en piqué

Bombarder un avion ennemi.

Prudence

Terminer une mission en étant opérationnel à 100%.

Chasseur de chars

Détruire 50 chars à l'aide de roquettes dans La bataille des Ardennes.

Collectionneur

Débloquer toutes les améliorations d'avion.

Baron rouge

Descendre 5 ennemis en une seule vie en multijoueur.

As ultime

Faire 250 victimes en parties multijoueur avec classement.

L'Oskar

Descendre 5 ennemis avec des roquettes en une seule vie multijoueur contre 5 joueurs ou plus.

Or

As chevronné

Terminer toutes les campagnes en difficulté As.

Platine

Un vrai héros

Gagner tous les trophées du jeu.

CHEAT CODES

Avertissement : ces codes désactivent l'obtention des trophées.

Toutes les missions

Au menu principal, faites : Haut (stick droit), Bas (stick droit), L1, R1, Gauche (stick droit), Droite (stick droit).

Tous les avions

Au menu principal, faites : L2, Gauche (stick droit), R2, Droite (stick droit), L1, .

Menu de triche

Au menu principal, faites : , L2, Gauche (stick droit), R2, Droite (stick droit), L1.

High Velocity Bowling

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

1 victoire

Gagner une partie en ligne.

10 strikes

Faire un total de 10 strikes en jeu en ligne.

15 spares

Faire un total de 15 spares en jeu en ligne.

3 parties

Faire 3 parties en ligne.

500 quilles

Faire tomber un total de 500 quilles en jeu en ligne.

Score 180

Faire un score de 180 ou plus dans une partie en ligne.

Argent

25 victoires

Gagner 25 parties en ligne.

5000 quilles

Faire tomber un total de 5 000 quille en jeu en ligne.

75 strikes

Faire un total de 75 strikes en jeu en ligne.

Score 250

Faire un score de 250 ou plus dans une partie en ligne.

Or

150 strikes

Faire un total de 150 strikes en jeu en ligne.

Hitman : HD Trilogy

© Square Enix / IO Interactive 2013

Hitman 2 : Silent Assassin

Quelques conseils

Si vous suivez les conseils de cette solution, vous devriez finir la plupart des missions avec un classement Assassin Silencieux (au pire Professionnel). Mais il existe un grand nombre de possibilité pour finir Hitman 2, on peut en compter environ 3 par missions. Libre à vous de chercher les autres chemins qui vous mèneront à votre cible. Voici de plus quelques conseils d'ordre général.

- Éviter les morts inutiles
Si vous éprouvez des difficultés à rester parfaitement furtif, sacrifiez votre classement et tuez un garde pour vous emparer de son uniforme, vous pourrez alors évoluer plus tranquillement, mais on vous comptera un mort de plus. L'essence de Hitman, est bien d'infiltrer, de tuer sa cible et de sortir. Aussi, évitez de vous en prendre à d'autres, et surtout aux civils si vous ne voulez pas finir une mission avec un rank de Simplet.

- Ne pas éveiller les soupçons.
Ne courez pas, à moins d'être sûr que personne ne vous verra ou ne vous entendra, vos ennemis ouvriront le feu s'ils vous voient en train de gambader dans leur pattes, déguisement ou pas. De plus, porter un costume ou un uniforme ne vous met pas totalement hors de danger, alors ne vous collez pas trop aux autres personnages. S'il arrive que votre indicateur de suspicion passe dans le rouge lorsque vous croisez un garde, poursuivez votre route, ne courez pas, ne vous retournez pas et surtout, ne sortez pas votre arme, à moins que le garde ne commence à manifester ses doutes d'une manière plus véhémente. Sinon, marchez et il vous oubliera. Un autre facteur de suspicion chez les ennemis, les allers et venues suspectes. Si vous cherchez votre chemin, évitez de passer et de repasser trop souvent sous leur nez. Bien évidement, pensez à vous servir du mode furtif pour passer dans le dos d'un garde et n'oubliez pas que le sol peut être plus ou moins bruyant en fonction de la matière. Vous disposez d'un outil formidable pour éviter les mauvaises rencontres, votre carte qui vous renseignera sur les rondes des gardes et même sur leur angle de vue, abusez-en et vous pourrez passer entre les mailles.

- Petit point sur les armes.
On peut classer les armes de Hitman 2 en 3 groupes simples : les armes de poings, les armes blanches et les armes lourdes (mitrailleuses, fusils de snipe et fusil simples).

Les armes de poings
Les armes de poings sont toutes assez similaires mais il en est deux qui se distinguent du lot, le pistolet SD et les ballers SD. Oubliez les autres qui ne disposent pas d'un silencieux. Ces deux armes seront probablement les plus utilisées. Le pistolet SD .9 mm en particulier, qui est aussi discret qu'efficace. Le cas des Ballers est un peu spécial. Il s'agit d'armes très puissantes et peu bruyantes en SD, mais leur défaut est de projeter leur victime assez loin, ce qui peut nuire grandement à votre discrétion si le corps arrive au beau milieu d'une zone fréquentée. Aussi, je vous conseille de les utiliser essentiellement pour éliminer plusieurs cibles ou une seule isolée.

Les armes blanches (close combat)
Dans cette catégorie, le roi est le poignard et la reine, la corde de piano. Parfaitement silencieuse, cette dernière sera votre meilleure amie. Les autres ustensiles de cette catégorie sont assez anecdotiques (couteau de boucher, scalpel, hache, club de golf etc) et leur côté très fun ne compensera pas leur manque de discrétion. A placer dans cette section,

l'anesthésique qui saura se montrer utile, mais attention, les victimes ne resteront dans les vapes que très peu de temps.

Les armes lourdes

Gros défaut de ces engins, ils sont impossibles à dissimuler et sont de plus beaucoup trop bruyants. Les seuls qui vous serviront réellement sont les fusils de snipe, et pour des missions bien précises. Les autres, comme les SMG, ne sont que des éléments de déguisement ou de collection avec lesquels on évitera de faire feu (tel que le fusil à canon scié) sauf en cas de nécessité. En poussant fort, on fera entrer l'arbalète dans cette catégorie, efficace comme arme de snipe très silencieuse, son encombrement en fait toutefois plus un handicap qu'un atout. Elle ne s'avèrera utile que dans une seule mission (8 - Devant les portes)

Un dernier mot sur les armes, sachez que vous pouvez les utiliser pour assommer un adversaire si vous êtes suffisament proche de lui.

Tutorial - Le sanctuaire de Gontranno

Allez parler au Père. Rejoignez l'escalier et franchissez la porte. Dans la cour, prenez la porte sur la droite, puis celle de gauche. Ne montez pas l'escalier il y a une porte sur la droite, le confessionnal se trouve ici. Écoutez la confession de Code 47.

Après la cinématique, retournez dans la cour de l'église pour prendre le fameux paquet.

Code 74 est de retour. Retournez maintenant à l'abri de jardin. Suivez le tutorial, lorsque vous serez paré, revenez à l'abri de jardin.

I - Anathème

Descendez de la colline. Le long du mur, près des arbres, au coin, il y a une porte, allez vous placer sur la droite, un garde va sortir faire sa petite affaire, faites la lui à votre façon. Planquez son corps et prenez ses vêtements avant de franchir la porte vous-même. Sur la gauche se trouve le garage, entrez et prenez le fusil. Pensez à le ranger ensuite. Notez que l'on peut s'enfuir avec la voiture. ressortez et longez la maison vers le Nord, vous atteindrez une porte pour franchir le mur. Montez l'échelle à gauche. Traversez le toit. Le bureau du don est derrière la porte. Surveillez la carte pour contrôler la présence de gardes. Tuez le don et prenez les clés qu'il porte. Un garde ventripotent a sur lui des clés de voiture, il ne devrait pas manquer de s'en prendre à vous. Une fois refroidis, il n'aura plus besoin de ses clefs. Si des gardes se pointent, tuez-les et tirez-vous. Redescendez du toit et revenez de l'autre côté du mur. Sans courir, dirigez-vous vers un escalier qui mène à la cave (après celui qui conduit aux cuisines, là où se trouve un garde.) Descendez, prenez la porte pour constater la disparition du Père Vittorio. Retournez au garage et fuyez avec la voiture. Si vous n'avez pas pris les clés, filez vers les hauteurs du début.

II - Saint-Pétersbourg

Partez sur la droite pour trouver le casier. Récupérez votre matériel dans le casier 137. Évitez les passants qui risquent d'appeler les soldats s'ils vous voient vous promener un fusil à la main. Retournez vous et longez les rails de droite. Allez prendre l'escalier (indiqué sur la carte) du côté Ouest. Avancez dans le couloir, montez l'escalator. Vous devez entrer dans la salle sur la gauche, au bas de l'escalier. Contrôlez la présence des gardes sur la carte en premier lieu. Passez la porte, puis la seconde. Crochetez la serrure et entrez dans les égouts. A l'embranchement, partez sur la droite, franchissez la passerelle, et revenez sur la gauche pour repartir ensuite dans le chemin de droite,un peu plus loin se trouve une sortie. Montez, mais avant de pointer le bout de votre nez à la surface, vérifiez que la voie est libre. Près du camion vous trouverez un uniforme, mettez-le et retournez dans les égouts. Vous devez maintenant rejoindre la sortie qui se trouve au Nord-Est. Prenez à droite jusqu'à la prochaine intersection. Une fois dehors, descendez vers la rue et prenez à droite, votre objectif est l'immeuble marqué d'un point d'exclamation sur la carte. Restez à bonne distance des soldats et ils vous laisseront en paix. A l'embranchement en pente, allez à droite, longez les immeubles sur la gauche et entrez dans le second. Poursuivez dans le couloir pour accéder à l'escalier. Montez aussi haut que vous le pouvez, en fonction du temps qu'il vous reste. Le troisième étage est parfait, entrez par la première porte que vous trouvez et préparez-vous à faire feu. Malheureusement, la cible n'est pas clairement identifiée. Si les informations de Diana ne vous suffisent pas, sachez que votre cible est le général en uniforme assis le plus près de la fenêtre. Vous pouvez maintenant revenir par le chemin par où vous êtes venu mais il vous faut plus que jamais éviter les gardes. Quand vous franchirez la porte, vous croiserez un soldat, ne faites rien de suspect et vous ne serez peut-être pas contraint de le faire taire. Revenez à la station de métro. Approchez de la rame pour terminer la mission.

III - Rencontre dans le parc Kirov

Vous revoilà à St Pétersbourg, votre équipement se trouve quasiment sous votre nez, à droite, derrière les poubelles. Attendez que le garde en patrouille soit parti. Ne prenez pas le SVD ou vous êtes sûr de vous faire prendre, en revanche, prenez bien les deux bombes. Ensuite, en veillant à ce que l'on ne vous voit pas, entrez dans les égouts par la bouche près de vous. Suivez le chemin pour accéder à la sortie au sud su votre carte (avancez vers la droite et prenez la première intersection, sans franchir de passerelle). Montez à l'échelle mais ne sortez pas, attendez que la limousine vienne se garer (si ce n'est déjà fait) pour placer la première bombe. Maintenant, en vous aidant de la carte, rendez-vous à la sortie la plus au Nord. Sortez et cachez-vous derrière la caisse en attendant le chauffeur qui va venir se soulager contre un mur, étranglez-le et prenez ses fringues. Descendez vers le sud pour poser la bombe sur la seconde limousine. Ensuite, partez tranquillement vers l'est, puis au sud pour revenir au quai et vous enfuir en bateau.

IV - Soucis souterrains

- Le dépôt

Franchissez la passerelle pour vous diriger vers le point rouge indiqué sur votre carte. Passez le second pont et prenez le chemin qui monte. Sortez par l'échelle et planquez-vous derrière les caisses. Les choses commencent à se corser ici. Regardez votre carte pour étudier les allers et venues des gardes. Vous allez devoir passer entre les mailles pour traverser ce dépôt et aller au Sud Est. Les deux hommes en faction devant la porte ne sont pas une menace. Le soldat qui se trouve près des caisses, à l'est sur la carte, va partir en premier vers l'ouest et regardera dans cette direction. c'est ensuite celui qui se trouve plus bas qui va bouger à son tour vers l'ouest. Lorsqu'il sera à mi-chemin, le premier soldat reviendra. Vous devez passer avant que cela se produise et bien synchroniser vos mouvements. Quand la voie est libre, allez vous placer au milieu des trois caisses juste devant vous. Attendez les prochains mouvements pour aller vous dissimuler en plein milieu des conteneurs qui se trouvent au centre du dépôt. Une fois là, profitez du retour du garde situé au Sud pour vous rendre au point indiqué sur la carte, d'où vous êtes, vous devez apercevoir les conteneurs marqués FCK. Mais attention, il vous reste le soldat du poste de garde à éviter. Ici encore, surveillez la carte. Vous verrez que le soldat qui garde l'entrée va quitter le poste de garde au moment ou la patrouilleur du sud va revenir vers vous. Attendez un peu et, miracle, ce dernier va se tourner face au mur, passez silencieusement dans son dos, contournez les conteneurs FCK et prenez votre matériel.
Maintenant, attendez que le soldat du portail reparte, que celui du sud ne puisse pas vous voir (soit face au mur, soit à l'est) et surtout que le premier soldat soit à son poste initial, près de votre point d'insertion, lorsque vous voyez se profiler cette configuration, filez vers le camion. Passez derrière en restant très discret et montez. Accroupissez-vous et restez au fond du camion.

- Cour du QG

Quand le camion s'arrête, jetez un oeil sur la carte. Vous devez voir un homme qui patrouille en partant de la bouche d'égout en bas. Attendez qu'il soit tourné pour sortir du camion et aller vous cacher derrière les conteneurs sur la droite. Bien il faut à présent s'introduire dans le QG. Vous remarquez un garde venant du Nord. Vous devez passer après lui, mais vieillez bien à partir une fois que le soldat qui vient d'en dessous soit reparti à sa place. Attendez que le type du Nord soit entré et partez, suivez l'impasse et cachez-vous derrière les conteneurs du fond.

- QG Rez-de-chaussée

Attendez le retour du soldat pour entrer. Attention, il y a un homme à l'intérieur, cachez-vous sur la droite. Son tour de garde passe par l'escalier sur votre gauche, vous allez devoir le suivre, en évitant soigneusement que l'autre soldat qui fait des allers et venues entre ici et le camion ne vous voit pas, patientez donc jusqu'à ce que leurs patrouilles "coïncident" avec vos intentions. Vous devrez pour cela surveiller la carte du QG et de la cour. Montez l'escalier en restant assez loin du soldat et entrez dans la salle de gauche pour vous changer. Vous voilà plus en sécurité. Prenez aussi les armes dans le bureau. Descendez prendre l'ascenseur et rendez-vous au sous-sol.

- QG 1er sous-sol

Un soldat vous tournant le dos part dans le couloir, suivez la même direction, mais restez à distance, avancez pour dépasser la caméra et dégommez la avec votre silencieux. Poursuivez, avant que le couloir ne tourne à droite, détruisez la seconde caméra et mettez-vous dans l'alcôve à gauche. Quand le garde sera revenu et vous aura dépassé, vérifiez sur la carte que le second garde dans le couloir soit loin et passez, dissimulez-vous dans la première alcôve. Faites de même pour aller rejoindre la porte qui donne sur la salle de contrôle (indiquée sur la carte.). Occupez-vous de la caméra et de l'ampoule au plafond. Vous avez deux choix, soit vous optez pour une approche directe en ouvrant la porte et en endormant le garde (risqué) soit vous suivez la méthode suivante. Quand la voie est libre, revenez dans le couloir,

placez-vous dans la seconde alcôve. En évitant la patrouille, allez au point de rencontre pour obtenir un fusil AK. Vous devez maintenant vous rendre dans la salle de contrôle par la porte qui se trouve juste à côté. Mettez-vous dans un coin et dégommez les lumière, le garde ne piquera pas une grosse crise même s'il ne va pas comprendre ce qui se passe. Allez dans la salle des serveurs (porte de droite) et tirez dessus avec le silencieux pour désactiver les caméras.
Sortez par la porte de droite, descendez le couloir et rendez-vous au point stratégique qui se trouve après la seconde chambre de gardes, après le virage à droite.

Prenez l'uniforme d'officier. Ressortez et utilisez la carte pour rejoindre le point jaune, prenez garde au soldat qui patrouille. Passez la porte et aller poser la bombe quand on vous signale que la distance est bonne. Prenez la bombe, armez la et posez la simplement Retournez dans le couloir et suivez-le jusqu'à l'ascenseur qui vous mènera au second sous-sol.

- QG 2nd sous-sol
Avancez dans le corridor pour rejoindre la salle d'observation en évitant le seul garde qui patrouille ici. Allez crocheter la serrure de la salle d'observation. Tuez le Général à travers la glace (attention, ne ratez pas votre coup ou il tuera l'agent), passez dans l'autre salle et partez avec le prisonnier par l'ascenseur. Sortez, le garde ne devrait pas vous poser de problème si vous partez assez vite, dans le cas contraire éliminez-le rapidement avant de cacher son corps derrière le bureau. Vous pouvez partir vers la station de métro (là où vous avez posé la bombe). Si vous croisez des gardes, restez tranquille, passez sans traîner mais sans courir, ils vous laisseront en paix. Faites sauter la bombe avec la télécommande et fuyez. Dans les égouts, suivez la carte pour sortir.

V - Les soirées de l'ambassadeur

Pensez à vous munir de sédatif pour cette mission.
Allez chercher votre matériel vers le sud, partez sur la gauche, au pont, prenez à droite et avancez en suivant la carte. Vous faites alors face à l'ambassade, allez vers l'entrée sur la droite et forcez-là. Surveillez bien les gardes. Entrez le plus simplement du monde dans les jardins et dirigez-vous vers l'entrée principale de l'ambassade, franchissez la porte.

- La mallette
Filez droit jusqu'à la réception. Au passage, remarquez sur une table un petit tas tout doré et les commentaires des convives, "Les soirées de l'ambassadeur sont réputées pour leur bon goût" :). L'ambassadeur arrive par la droite (le point blanc sur votre carte), le Spetznaz est en face. Il est sur le coup et force le politicien à l'emmener au coffre. Suivez-les et postez-vous devant la porte du bureau. Quand il vous sera signifié que le coffre est ouvert, entrez et éliminez (où endormez) le Spetznaz. Assommez l'ambassadeur et prenez la mallette (et les chocolats si vous le voulez :). Pas de souci, à son réveil, l'ambassadeur ne fera pas de vagues.

- Zhupikov
Revenez maintenant dans la salle de bal, traversez-la (vérifiez la présence de Zhupikov) et passez la porte, rendez-vous dans la seconde pièce du couloir. Endormez la femme de ménage et cachez-la. attendez le général et liquidez-le. Vous pouvez repartir, calmement, froidement, à votre point d'arrivée dans ce niveau.

VI - Sur la piste de Hayamoto

Voilà une mission peu ordinaire, placer un traceur sur un type et le tuer pour suivre son cadavre. Pourquoi pas ? Allons y, attendez que les 2 gardes soient passés et approchent de la sortie et longez la palissade pour aller vous cacher de nouveau derrière un rocher. Un garde patrouille ici, surveillez-le. Dès que possible, allez vers les garages, si nécessaire, utilisez le petit cerisier pour vous cacher. Une fois près de la voiture, klaxonnez. Après la cut scene, planquez-vous à droite de la porte, derrière la poubelle. Attendez que le garde soit au niveau de la voiture et passez la porte SANS courir. Passez le rideau vert à droite et ressortez de l'autre côté. Vérifiez la carte pour visualiser les gardes. Attendez que celui qui fait sa ronde derrière la porte sorte du couloir, passez vite en vous plaquant contre le mur et entrez par la première porte à droite. Allez vers le Nord, regardez le couloir, à un certain moment il sera vide, sortez et entrez dans la chambre de gauche. Vous avez trouvé de nouveaux vêtements. Attendez de nouveau que les gardes aient quitté le couloir et rendez-vous au second point d'intérêt, au Nord-Est. Passez les rideau bleus puis la porte après la table. Coupez le poisson et prenez la partie empoisonnée. Revenez dans la cuisine et placez le traceur et le poison au centre de la table, sur le plat à Fugu. Sortez par la porte au Nord, restez tranquille malgré la présence et la suspicion du chef. Une fois dehors, partez vers l'est. Au coin, vous verrez un rocher, faites attention au garde, passez derrière le rocher et utilisez ensuite l'arbuste pour rester caché. Allez vers le garage, et reprenez la même méthode qu'au début revenir à

votre point d'arrivée, derrière le rocher. Restez à bonne distance du garde. Une fois au rocher, attendez que les deux hommes qui patrouillent s'arrêtent devant la pierre pour courir vers l'entrée principale.

VII - La vallée cachée

Partez sur la gauche en restant derrière les arbres, vous pouvez courir. Rejoignez le bâtiment et longez le mur pour aller prendre votre matériel près du camion. Faites attention au garde, attendez qu'il parte au loin pour prendre votre équipement (ce n'est pas une nécessité ici). Passez derrière le camion et dès que possible, bougez vers les arbres sur la gauche. D'ici, filez vers l'abri en bois qui mène au sous-terrain. Descendez l'échelle, mais avant d'arriver en bas, vérifiez la carte, vous devez attendre que le garde entre dans la pièce située au nord de celle dans laquelle vous allez déboucher. Descendez et entrez dans le tunnel. Cachez-vous entre les piliers pour attendre le camion et monter à l'arrière. Ici, il est probable que vous rencontriez des ennuis. En effet, il semble qu'un bug pose problème car le camion a la fâcheuse tendance d'écraser des gardes qui se mettent alors en alerte, non seulement ils vont vous trouver mais en plus le camion s'immobilisera. Si tout se passe bien voilà ce que vous devez faire. Dans le camion, vous allez passer au travers d'une patrouille de 3 ninjas. Le camion repart et stoppe, descendez et filez entre les piliers. En utilisant la même technique que prècédemment, rejoignez l'échelle et sortez (si les ninjas vous détectent soit à cause du bug soit par manque de discrétion, filez vite). Regardez votre carte, vous devez rejoindre le prochain point d'accès au tunnel qui se trouve au Sud-Est. Un sniper est sur votre route, tâchez de l'éviter. Retournez dans le tunnel. Encore une fois, surveillez la carte. Malheureusement la porte du garage est fermée, il va falloir ruser. Une fois sorti de la première pièce, cachez-vous derrière les caisses juste devant-vous. Attendez que le garde soit tourné pour tenter un passage discret. Il y a des chances pour qu'il vous remarque, liquidez-le dans ce cas. Vous pouvez retourner dans le tunnel. Pour passer inaperçu. attendez pour voir si un camion arrive (ce qui doit normalement être le cas) et montez. Sinon, vous allez devoir faire un joli slalom entre les piliers. Guétez les mouvements des deux gardes qui patrouillent et faites une partie de cache-cache. Rejoignez ainsi le dernier garage. Pour éviter le garde qui fait sa ronde, attendez simplement qu'il passe au nord du camion garé. Passez vous-même sur la droite, dès qu'il part, passez la porte et sortez pour revenir à la surface. D'ici, vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie, à l'est.

VIII - Devant les portes

Regardez la carte, vous devez voir un garde isolé. Revenez au jeu, partez sur la droite, cachez-vous derrière les arbres. Vous pouvez au choix vous approcher lentement pour l'avoir en close combat ou l'endormir ou le tuer à distance avec l'arbalète si vous l'avez prise. Prenez ensuite ses vêtements mais attention, restez loin des autres gardes malgré votre déguisement, ils vous reconnaîtront facilement. Pensez à abandonner votre arbalète, elle ne colle pas avec votre nouvelle tenue. Quittez cette butte par le sud et partez ensuite vers l'est, vers le château. Vous devez rester le plus loin possible des gardes. Diana vous indiquera la position des générateurs. Regardez votre carte et localisez les points bleus. Dirigez-vous vers celui près duquel un garde patrouille. Pour l'atteindre, vous devez monter sur la hauteur sur votre droite. Vous pouvez soit tirez sur le générateur (l'explosion tuera le garde mais ne sera comptabiliser dans vos morts en fin de niveau) soit éliminer le soldat et allez couper manuellement le courant. A présent, plaquez-vous contre le mur pour gagner l'entrée principale. Avant d'entrer, regardez la carte, un garde patrouille dans un couloir à droite de l'entrée, attendez qu'il soit passé pour pénétrer dans le bâtiment, sur votre droite, vous trouverez un mur en bois, c'est une porte, ouvrez-lae. Montez l'escalier, contrôlez la carte car un garde est en haut, dès qu'il s'éloigne, montez et prenez la première porte, à gauche en montant, vous voilà dehors. Allez vers le sud pour trouver l'objectif mais attention, il y a un sniper juste au-dessus, alors progressez très prudemment.
Derrière vous, vous devez voir une rampe, allez-y et passez la porte. Surveillez les gardes et allez au bout de cette salle désactiver la dernière console, prenez garde au soldat qui patrouille dehors et sortez pour franchir le passage vers l'ouest, gare au sniper au-dessus. Vous êtes sur un petit chemin en légère pente, en haut prenez immédiatement à droite et montez l'escalier à l'angle, après la porte laser désactivée. Vous n'avez plus qu'à sortir.

IX – Coup fatal

Passez la porte en bois sur la droite des escaliers, montez. Devant la porte, contrôlez la position du garde, dés qu'il tourne le dos, entrez et collez au mur en partant sur la gauche, pour prendre les escaliers. Attention, ne marchez que sur les poutres car le plancher craque sous vos pas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'uniforme du garde avant de partir. Mais il faudra le liquider. En bas, prenez la porte en bois sur la droite. Traversez le couloir et avant d'ouvrir, vérifiez la présence d'une ou plusieurs personnes, restez à droite de la bannière rouge. Prenez la carte d'accès avant de poursuivre le long du couloir. Sur la carte, vous constatez qu'un garde fait sa ronde, l'autre point indiqué est un ninja sur une poutre. Vous devez passer en longeant le mur de droite au maximum et suivre le garde. Franchissez la

porte. La section suivante est identique. Vous devez vous rendre dans la pièce marquée d'un point d'exclamation sur la map. Passez en mode furtif et entrez dans la première salle, deux ninja sont assis ne vous voient pas, désactivez la porte laser et allez prendre la bombe et la télécommande. Si vous le souhaitez, tuez les deux ninja (rapidement) pour prendre leur tenue et passer plus inaperçu. Vous devez maintenant revenir au grenier pour ouvrir la grille laser. Passez les deux ninjas, au fond à droite, descendez l'escalier. Entrez dans la salle et traversez pour franchir la porte en face. Avancez jusqu'au musée pour prendre le système de guidage au centre du mur droit) et un .22 silencieux (à droite du mur). Revenez au grenier et jusqu'au début du niveau pour poser la bombe sur l'hélico. Ensuite, entrez de nouveau et passez la grille laser pour emprunter l'escalier qui monte. La carte vous indique que vous êtes au niveau 1. Allez prendre les escaliers par la droite. Gare au ninja (il regarde de l'autre côté), atteignez le niveau deux, un point d'exclamation vous indique le contrôle de l'alarme. Allez la déclencher puis revenez en marchant vers l'hélico. Quand vous le verrez, ne sortez pas, placez-vous à couvert et attendez de l'entendre décoller pour faire sauter la bombe. Tournez-vous, la sortie est derrière.

X – Massacre en sous-sol

Attendez que le garde qui se trouve près de votre équipement soit parti pour aller le chercher, on dirait que la police malaisienne ne rigole pas. Ressortez vite fait avant qu'il ne revienne. Maintenant, direction la lingerie (laundry sur votre carte). Attendez à l'extérieur que deux gardes entrent, dès qu'ils sont au fond du couloir, entrez et cachez-vous dans la première pièce. Ils ressortent et vous, vous allez placer la bombe fumigène dans la lingerie. Revenez dans le hall. L'alarme se déclenche, en route pour la suite. Votre nouvelle destination est le point sécurité incendie. Attendez que les pompiers soient sortis et entrez pour prendre une tenue et une hache. Avec ça, plus de problème de détecteurs de métaux. Passez les barrières et allez prendre les escaliers derrière la double porte, au nord-ouest. Allez ensuite dans la salle de vidéo-surveillance, sans vous faire remarquer, bien entendu. Détruisez les PC pour couper la sécurité et passez la porte pour atteindre le niveau -2 avancez droit vers votre cible. Crochetez la dernière porte et passez en mode furtif. Attention aux paquet de chips sur le sol. Approchez et utilisez la corde à piano. Vous pouvez remonter vers la salle de vidéo-surveillance pour prendre l'ascenseur, mais vous devrez agir vite, deux gardes s'y trouvent, passez sans leur laisser le temps de réagir.

XI – Équipe de minuit

Sortez et tournez à droite pour rejoindre le premier point d'intérêt. Ouvrez la carte et étudiez la ronde du gardien, celui-ci va sortir dans le couloir et se poster au sud, c'est le moment de lui passer dans le dos, partez à droite et entrez dans la première salle prendre la carte d'accès. Revenez à l'ascenseur dès que la voie sera libre. De là, allez au nord, vers la salle Aircon. Tirez sur la machine pour faire chauffer le serveur. L'administrateur va venir et entrez dans la pièce d'en face, profitez en pour entrer et endormez-le. Placez le système de piratage. Revenez une fois de plus à l'ascenseur, vous devez vous rendre dans le bureau en bas à gauche de la carte, celui qui donne sur la passerelle. Au fond à droite, vous trouverez une baie vitrée. Brisez-la avec le silencieux et sautez. Deux gardes vont s'affoler, passez discrètement est possible si vous vous cachez et entamez un slalom. Restez assis et attendez qu'ils soient ensembles et regardent vers le sud pour passer.

XII – Coinçage de bulle dans le jacuzzi.

Longez la corniche pour atteindre la salle du coffre fort, direction Sud. Baissez-vous pour passer la baie vitrée et ne perdez pas trop de temps à apprécier la belle musique. Stoppez à la troisième terrasse et passez sur le parapet. Une porte donne sur le salon, l'autre sur le bureau d'une secrétaire, là ou se trouve le coffre. Sortez pour rendre la pièce de gauche (sur la carte). Détruisez les fusibles (au passage, il y a un revolver sur le bureau). Allez vider le coffre derrière le tableau, ensuite direction le salon pour y prendre les lunettes de vue nocturne et une statuette. Allez tuer Charlie dans son jacuzzi et filez pour vous ruer dans l'ascenceur.

XIII – Meurtre au bazar

Foncez le plus vite possible vers le nord-est, là ou se trouve la maison du lieutenant. Engouffrez-vous sur la droite et crochetez la serrure. Un coup d'oeil sur la carte pour s'assurer que la voie est libre, vous pouvez monter et tuer en douceur votre cible, en douceur mais vite. Les gardes entrent au rez-de-chaussée, attendez qu'ils sortent avant de vous manifester. Prenez les coordonnées et les vêtements avant de passer à la cible suivante. Revenez à votre point départ et avancez vers les deux gardes en faction, dépassez-les, vous allez entrer par l'est, suivez le chemin pour faire le tour du bazar, les gardes vont vous regarder, mais ne vous poseront pas de problème si vous suivez votre chemin sans

vous « démonter ». Entrez et attendez dans le renfoncemement à gauche derrière les caisses qu'il vienne fumer une cigarette. En mode furtif, approchez-vous et étranglez-le. Cachez son cadavre derrière les caisses et partez tranquillement vers la sortie qui se trouve à l'est. Et voilà, un classement Assassin Silencieux de plus.

XIV – Le cortège

Je vous conseille de repérer les lieux avant de vous lancer dans votre mission, cela vous évitera de errer après avoir pris votre équipement. Quitte à devoir recommencer ensuite faute de temps pour réussir la mission. Vous portez un costume de paysan, même si vous courez, les gardes ne s'en préoccuperont pas. Allez chercher votre matériel dans l'impasse au nord. Vous devez ensuite vous faufiler entre les gardes et les civils, ce qui ne sera pas une mince affaire car vous transportez un énorme fusil de snipe. Vous opérerez depuis le toit de la mosquée, elle se trouve près de la sortie du niveau (toujours en bleu sur votre carte). Prenez l'escalier puis l'échelle et tournez-vous vers la route qui mène au village. Vous n'avez plus qu'à oeuvrer et à rejoindre la sortie. Attention, vous ne devez tuer personne d'autre. Tirez avant que la Limousine n'ait franchi les portes.

XV – Marchandise souterraine

Rejoindre l'entrée souterraine ne sera pas vraiment un problème. De votre point de départ partez vers l'ouest, un garde isolé patrouille, passez avant qu'il n'arrive (vous pouvez courir, du moment que l'on ne vous voit pas). Au sud se trouve un mur qui forme un U aplati, passez derrière (en dessous), un garde patrouille à l'ouest, un autre au centre, autour d'une ruine circulaire. Surveillez-les et passez pour rejoindre l'héliport. Cachez-vous, au nord de l'entrée, de l'autre côté des gardes. Deux soldats sont en faction près de l'entrée qui nous intéresse. L'un d'eux va venir sur l'héliport, liquidez-le et prenez ses fringues avant d'aller régler son compte à son collègue, faites le tour du mur nord pour lui arriver dans le dos. Cachez les corps. Vous pouvez entrer. Au bas des escaliers, vous allez débouler sur une scène de torture. Descendez vers le sud. Regardez la carte, votre cible se trouve vers la pièce circulaire à l'est. Attendez que le garde s'éloigne pour entrer, sortez une arme avec silencieux, passez la porte à droite et faites votre travail avant même que le Lieutenant ait compris que la porte était ouverte. Rangez vos armes, reprenez le AK et partez tranquillement vers l'ascenseur qui se situe au nord-ouest sur la carte, le point d'exclamation le plus haut.
Note : Vous pouvez obtenir un classement Assassin silencieux si vous ne tuez pas les deux gardes devant l'entrée du souterrain, mais il faudra alors vous passer de déguisement.

XVI – Le temple maudit

Allez rencontrer le premier contact, signalé par un point rouge sur la carte. Inutile de préciser qu'il ne faut pas prendre le fusil posé près de lui. Allez ensuite au second point. Gardez un oeil sur la carte, c'est un vrai labyrinthe ici. Parlez à l'agent, vos objectifs changent, vous devez aller tuer les deux assassins sur le marché. L'un d'eux navigue d'une place à l'autre pendant que son comparse joue les snipers sur la place à droite. Allez au nord de la place, et entrez par un magasin ouvert (ne cherchez pas une porte, mais un store levé.
Il est possible qu'un tueur se mette à vous suivre (il apparaît en vert sur la carte, comme un civil) pour vous en débarrasser, entraînez-le derrière le bâtiment, il y a une impasse et plus loin, une porte qui donne sur une pièce vide. Sinon, montez à l'étage, passez en furtif et agissez en professionnel. Faites attention à la fenêtre, que les passants ne vous voient pas oeuvrer. Prenez le snipe et attendez que le client suivant arrive sur la place. Il est vêtu de la même façon que le tueur précèdent et porte des lunettes de soleil. Attention, il est possible que vous rencontriez un bug ici, il arrive que le second tueur reste bloqué sur la seconde place, allez le voir, approchez-vous et revenez à votre poste. Tuez-le et allez prendre la photo en attendant que la police soit loin. Retournez-voir le contact. Deux assassins sont maintenant affichés sur votre carte, les tuer n'est pas une nécessité car vous pourrez passer en vous cachant. Si vous le faites, utilisez l'échelle pour montez sur le toit et passez la porte au fond de la terrasse. Sinon, allez directement à la sortie.

XVII - La mort d'Hannelore.

Un garde patrouille sur la plage, attendez qu'il monte au-dessus de vous pour courir vers l'héliport, le temps que vous arriviez, le garde qui s'y trouve sera parti. Au bout de votre course, quand vous verrez le mur de pierre, prenez à droite pour passer derrière la piste et entrer dans les égouts. Suivez la carte jusqu'à l'échelle indiquée. Ne montez pas par là, sur la droite en entrant, il y a une alcôve au fond de laquelle vous trouverez des escaliers et une autre échelle. En haut, évitez les gardes, les malades et les médecins. Vous devez vous rendre dans une chambre marquée d'un point d'exclamation au nord est. Vous y trouverez une tenue de patient. Utilisez les piliers et sachez que les chambres

communiquent toutes entre elles, donc si elles sont vides, entrez pour vous cacher. Sortez et allez tranquillement dans la réserve pour y prendre la clef et le poison (aux deux extrémités de la pièce). Sortez et allez prendre les escaliers qui se trouvent après la porte principale, au nord. Montez les escaliers. Il y a un patient qui risque de venir dans le bureau du Docteur, attendez qu'il parte et entrez dans le bureau. Elle va vous parler et se pencher au balcon, empoisonnez alors son verre d'eau et patientez. Plus qu'à emmener son corps dans la pièce au sud-ouest. Vous pouvez rejoindre votre bateau au début du niveau, en suivant le même chemin qu'à l'aller.

XVIII - Hospitalité incurable

Sortez des rochers, vérifiez que le type sur le yacht regarde ailleurs et montez les escaliers. Serrez-vous contre le mur, dès que le garde part à droite, passez derrière lui et allez vous cachez derrière les rochers. Regardez la carte, vous devriez voir un chemin qui mène au bassin à l'est, suivez-le et attendez que la voie soit libre pour aller vers le point d'intérêt, une tenue plus discrète. Un seul garde fait une ronde ici, une fois qu'il sera de l'autre côté, vers l'est, passez et changez de tenue, à Rome, faisons comme les romains, il vous manque un accessoire que vous trouverez dans le temple, au fond : un AK 47. Poursuivez ensuite sur le chemin vers l'hôpital en vous dirigeant vers le prochain point d'intérêt. Passez par la fenêtre. Laissez votre AK 47 ici et allez dans la pièce au sud. Ensuite montez les escaliers. Ouvrez la carte pour localiser votre destination. C'est une salle au sud ouest, mais vous devrez crocheter une serrure pratiquement sous le nez d'une secrétaire. Si elle vous remarque lors de votre arrivée, sortez sur la terrasse et revenez en mode furtif. Dans la salle, prenez la clé et la vision nocturne puis passez dans la pièce suivante pour trouver une blouse de médecin et des sédatifs. Maintenant direction l'ascenseur, vers le sous-sol.
Au sous-sol, allez à gauche, vers le premier point d'intérêt, attendez le départ du garde pour crocheter les serrures, entrez pour prendre un scalpel. Descendez dans la dernière salle au sud pour couper le courant. Mettez vos nights googles et allez fouiller les salles d'opération. Quand vous aurez retrouvé le chef du culte, sortez votre scalpel et « opérez ». Vous pouvez ensuite emprunter les escaliers en colimaçon qui se trouvent à l'est pour rejoindre les étages supérieurs. Dans la cour, évitez les gardes et allez à votre bateau.

XIX - Retour à St-Pétersbourg

Bien, nous voilà de retour, laissez tomber l'équipement du casier 137 qui n'est d'aucune utilité, de toutes façons, le SVD est fourni sans munitions (étrange, non ?). Sortez dans la rue et rendez-vous sur la place du Bâtiment Pushkin. Un sniper vous attend dans l'immeuble mail il n'apparaît pas sur la carte. Vous devez le repérer vous-même. Il se trouve à une fenêtre ouverte (position aléatoire), face à la rivière (sud ouest).
Repérez bien sa position car vous allez devoir aller le tuer. Sur la carte, trouver un chemin qui vous permettra de contourner le bâtiment, longez ensuite le mur pour entrer par la porte principale. Retrouvez le tireur, passez en mode furtif et montez les escaliers. Une fois que vous l'aurez localisé, étranglez-le et regardez la cinématique. Prenez les vêtements du sniper (mais pas son arme) et tirez-vous, vous êtes tombé dans un piège. Filez-vers la bouche d'égout la plus proche au sud (entre 3 immeubles, derrière un mur). Dans les égouts, dirigez-vous vers la sortie à l'est (non indiquée, il s'agit d'une veine qui donne en plein sur l'est, vers le métro) en évitant les gardes. Ce sera facile, il fait très sombre. Prenez à droite, franchissez la première passerelle et ensuite à droite. Passez la porte mais avant d'ouvrir la seconde, vérifiez la carte. Deux gardes sont présents, attendez qu'ils partent dans le couloir vers le nord-ouest pour partir vers le métro. En route pour la dernière mission.

XX - Rédemption

Bien voilà une mission assez... violente. En premier lieu, vous allez filer vers votre cabane, là où se trouvent vos armes. Équipez-vous et commencez le massacre des gardes qui vous ont suivi. Prenez un fusil de snipe et dégommez le tireur qui se planque dans le jardin (indiqué sur la carte). Posez le snipe et optez pour une arme automatique « à haut débit ». Maintenant, direction l'abri de jardin d'où commencent vos missions. N'entrez pas ici, mais pénétrez dans le monastère par la porte à côté. Tuez le garde.

Ressortez et allez passer la porte principale de l'Église, deux gardes sont derrière la porte, tuez-les au silencieux. Montez les escaliers après la porte de gauche. Passez la porte à gauche en haut et tuez discrètement le sniper derrière, prenez son arme. Prenez l'autre porte pour liquider les deux tireurs et revenez à l'autre balustrade pour tuer le tireur qui reste avec le SVD. Restez accroupis et occupez-vous de ceux d'en face. Changez de rambarde pour voir si vous pouvez avoir l'un des snipers au rez-de-chaussée. Redescendez. Et prenez l'autre porte à droite. Sortez de cette pièce et liquidez le garde au silencieux. Restez discret, il vous reste du monde à nettoyer. Un sniper que vous devriez voir d'où vous êtes, au nord ouest et des gardes à l'est. Tuez le sniper au fusil à lunette, ensuite prenez une autre arme (les

ballers si vous les avez pris) et sortez de votre planque pour liquider les deux autres gus. Avancez pour aller régler son compte au dernier, un peu plus en avant. Lorsque vous entendrez une voix, placez-vous de manière à voir le confessionnal et le balcon au-dessus. Visez, avec un fusil de snipe, la vitre rouge qui se trouve dans le confessionnal. Serguei va sortir et monter au balcon, alignez-le, abattez-le.

Hitman Contracts

Introduction

Infiltration et déguisements

Quelques rappels d'ordre général, ça ne peut pas faire de mal, surtout si c'est votre première fois avec l'agent 47. Tout le challenge et l'essence du jeu repose sur l'infiltration. Vous n'êtes pas là pour faire un massacre, mais pour entrer, tuer une fois et ressortir l'air décontracté. La première chose à bannir de votre vocabulaire est le verbe "courir". D'une manière générale, on ne court pas dans Hitman, sauf dans certains cas, le plus souvent si vous avez un timing serré et surtout, que personne ne vous voit, car courir, c'est louche et ça éveille les soupçons. Votre allure standard est la marche normale, même la démarche furtive doit être employée uniquement si personne ne vous voit. De même pour la position accroupie à éviter en public
Pour avoir l'air normal, vous devez vous fondre dans le décor. S'il est souvent possible de passer furtivement, en évitant les gardes, il est plus prudent (et plus efficace) d'avoir recours à un déguisement. Si on peut en trouver des prêts à l'emploi dans certains niveaux, la plupart du temps, il faut emprunter les vêtements d'un autre. Si vous souhaitez obtenir le meilleur classement, ne tuez pas le propriétaire d'une tenue, à plus forte raison s'il s'agit d'un civil. Les seringues d'anesthésique c'est pas fait pour les chiens. Ce qu'il ne faut surtout pas oublier, c'est que les vêtements seuls ne suffisent pas à faire un déguisement, il faut penser aux accessoires. On ne se trimballe pas avec une Kalashnikov si on porte une tenue du GIGN. On opte pour un SPAS 12 ou un GK 17 plutôt. D'ailleurs, globalement, les armes ne sont que des accessoires dans le jeu, même celles que l'on utilise ne doivent être sorties de leurs étuis que si on compte s'en servir.
Une fois que vous porterez votre déguisement, il vous faudra tout de même guetter l'indicateur de suspicions. Même grimé, ne passez pas trop près des gardes, ne restez pas non plus trop longtemps au même endroit, c'est une attitude suspecte. Et quoi qu'il arrive, conservez un comportement calme et normal tant qu'il ne vous a pas été clairement signifié que votre couverture a rendu l'âme. En passant entre deux soldats ennemis, l'indicateur de suspicions va virer au rouge et s'affoler, ce n'est pas une raison pour vous mettre à courir, "keep cool". C'est ça le plus marrant dans Hitman.

Les armes, ça sert à rien

Un petit mot sur les armes. Même si on en compte un bon paquet dans Hitman Contracts, la plupart des armes ne vous serviront jamais si vous visez le classement Assassin Invisible. Leur rôle se cantonne à celui d'accessoires de déguisements. Votre arme de prédilection sera la corde de piano. Le couteau fait aussi bien et se montre même plus rapide que la corde. Le Silbverballer avec silencieux est également un bon choix, à la fois puissant et silencieux. Gare à la version double en revanche, son problème étant qu'il est impossible de ne tirer qu'une seule balle, on leur préférera donc un simple pistolet à silencieux. Le fusil de snipe ne sera pas employé dans la solution que je vous propose. Le poison sera en revanche fréquemment sollicité. Ne sous-estimez pas non plus les seringuesN pour neutraliser sans tuer. De même, n'oubliez pas qu'il est possible d'assommer d'un bon coup de crosse (attention toutefois, la victime ne restera pas longtemps dans les vapes).
On notera que diverses armes "maisons" peuvent être utilisées, comme la queue de billard ou la pelle.

NB : Comme je l'avais fait pour la solution de Hitman 2, je vous propose ici un guide qui vous permettra d'atteindre le classement Assassin Invisible. Messieurs les bourrins, il va donc falloir vous calmer. La solution a été réalisée en mode Normal, mais reste valable pour le mode Professionnel. Les différences résidant dans le type d'informations affichées sur la carte et la réaction de l'IA face aux alertes. Dans la mesure ou le but de la solution est de ne pas en déclencher, voilà qui pose peu de problèmes.

Solution

Une histoire de dingue

Pour ceux qui l'ignorent, sachez que ce niveau est précisément le dernier du premier Hitman (o_O), l'asile dans lequel Code 47 met fin à son aventure en achevant les Code 48. Ici, votre tâche sera de l'en sortir. Commencez par approcher du corps et par prendre ses clés de voiture. Ensuite, en mode Normal, sur votre carte doit s'afficher un chemin tout tracé en vert (profitez-en, ça n'arrivera plus). Suivez-le le long du couloir, lorsque vous serez bloqué par une grille, prenez la porte. Une fois dans la salle ou se trouvent les cuves à clones, sortez et prenez immédiatement à gauche. Ne vous occupez pas du point d'intérêt, il ne vous servira pas. Continuez tout droit.
Lorsque vous arriverez dans une salle avec un petit escalier, prenez la porte sur la gauche (en haut, ne prenez pas l'escalier) et poursuivez jusqu'à l'ascenseur que vous devriez trouver sans mal. Montez au premier étage. Sortez et sur la gauche, repérez la policier mort. Prenez ses vêtements en n'oubliant pas le Spas. Reprenez l'ascenseur pour descendre au rez de chaussée. En sortant, allez sur la gauche vers la porte indiquée Exit, les flics vont tiquer mais rien de grave, vous arrivez dans le salon, poursuivez vers la prochaine porte Exit. Vous allez passer entre 4 policiers, continuez par la porte de gauche. Suivez le seul chemin vers l'extérieur. Une fois dehors. Sur la carte vous devriez voir une marque Exit, allez à droite, vers la voiture. Enfuyez-vous avec. Et voilà votre premier classement Assassin Invisible. Enfin là c'était facile.

Le Roi de la viande

En premier lieu, profitez du boucher assommé pour vous changer. Pensez à vous débarrasser de vos armes, vous pouvez toutefois conserver les seringues et bien sûr le crochet. Sortez du camion et allez vers l'entrée pour vous faire fouiller et entrez. Avancez passez la première porte. Allez vers les escaliers et repérez leur position, nous y reviendrons. Prenez la double porte à droite, et allez ensuite franchir la porte suivante. Vous passez une porte marquée B puis vous arriverez vers le premier point d'intérêt (ne vous en occupez pas), allez vers le second, dans la cuisine. Ouvrez la porte, si votre timing est bon, une cut scene se lance, un boucher vous demande de monter un plat à Sturrock. Allez vers la desserte devant vous. Choisissez l'action "placer arme" et partez avec ce poulet. Posez-le par terre dans un coin dans le couloir. Retournez vers les marches de tout à l'heure et montez. En haut, allez à gauche, vers la porte, puis encore à gauche, et encore une fois. Sur la carte, vous devez voir un point d'intérêt et un garde. Il s'agit en fait du frère de Sturrock et de la fille que vous devez libérer. Attendez que le type sorte de là et se dirige vers la pièce au sud. Vous pouvez au choix le suivre et l'endormir ou alors, filer rapidement vers la salle de torture pendant qu'il est éloigné. Ici, pensez à prendre "la preuve" avant de partir, soyez rapide sinon le boucher va revenir et vous voir, ce qui vous obligera à le tuer et donc à perdre des statistiques. Ah, si jamais vous croisez un type en caleçon, ce n'est rien, seulement le boucher assommé pendant la cinématique qui s'est réveillé, évitez de traîner à côté de lui.
Bien, maintenant, on va se charger du Roi de la viande. Allez récupérer votre poulet, Code 47 va agir (c'est classe non ?). Allez tout droit, vous passez la porte du bloc C et débarquez au milieu de la fête. En face se trouve l'entrée d'un corridor qui mène à la zone suivante, allez-y. Vous allez arriver dans une sorte de salon VIP. Montez les marches en face puis l'escalier à droite. Assurez-vous de n'avoir aucune arme et faites-vous fouiller. Entrez par la porte à droite. Vous devez voir le Roi de la Viande avec ses demoiselles de compagnie. Prenez la porte à gauche pour entrer, à gauche, sur un pilier près des fenêtres, notez un interrupteur rouge qui va vous permettre de baisser les stores. Une fois les jeunes-femmes sorties, sortez le crochet de sa planque et équipez-le pour régler le cas Roi de la viande. Bien, plus qu'à s'occuper de l'avocat véreux
Retournez là où se déroule la fête (la salle principale en fait) et allez vers le barman (un point d'intérêt vous indique sa position au nord de la fête), prenez une pipe à opium. Ensuite, vous allez repartir dans la couloir ou vous aviez pris puis posé le poulet, mais cette fois, en allant vers le point d'intérêt délaissé précédemment. Il s'agit d'un vestiaire au fond duquel vous trouverez une tenue de serveur de pipe à opium. L'avocat attend une pipe dans la salle de la fête, il se trouve dans le premier fumoir, sa position est indiquée sur la map. Le problème c'est qu'il n'y a normalement qu'un seul serveur autorisé. Si on vous remarque, vous ne serez pas découvert, mais le niveau de suspicion va augmenter, tâchez de l'éviter.

Je vous conseille de vous diriger vers la salle principale et d'attendre en restant dans le hall qui y donne accès si jamais il s'y trouve. Une fois que le champ est libre vous pouvez allez voir l'avocat et lui assener un coup de crochet. Il est possible que l'avocat soit sorti de son fumoir (notamment pour aller aux toilettes ce qui constitue une autre ouverture pour son cas), vous allez alors devoir l'attendre patiemment. Mais Hitman, c'est une question de patience.
Il s'agit maintenant de filer à l'anglaise. Retournez une fois de plus vers la cuisine, le chef va vous gueuler dessus puisque les serveurs d'opium n'ont rien à faire ici, mais peu importe, filez tout droit, passez une série et vous voilà dehors, allez vers la sortie indiquée sur la carte.

La Bombe de Bjarkhov

Restez planqué là où vous venez d'apparaître et attendez l'arrivée d'un homme venant prendre une caisse de provision. Sortez une seringue et filez l'endormir, cachez son corps, prenez ses vêtements et une caisse de provisions. Sortez de l'avion et tournez à droite, vers le bâtiment au nord ouest dont l'entrée est bordée de deux colonnes. A l'intérieur, rendez-vous dans la cuisine sur la gauche, attendez que le chef arrive et parlez avec lui. Posez votre caisse, à gauche en entrant, allez prendre le laxatif que vous verserez ensuite dans la marmite de soupe. Regardez votre carte et repérez une petite pièce en haut à droite, il s'agit des toilettes, allez-y et attendez. Sur la carte, votre cible doit apparaître, Fuchs va manger la soupe et fatalement venir faire un tour aux toilettes. Dès que la porte sera refermée, tuez Fuchs d'une seule balle avant de prendre ses vêtements et de vous substituer à lui en sortant. Un soldat va vous emmener avec lui, suivez-le jusqu'au petit train. Actionnez le levier et soyez patients. L'homme que vous avez endormi s'étant sans doute réveillé, il est probable que les gardes recherchent un civil suspect, vous ne risquez rien. En bout de course, descendez et allez vers la gauche pour rencontrer le Commandant. Allez droit au sud, la cible doit être indiquée, l'entrée est au fond, après le container. Prenez la seconde porte à droite et montez, suivez le chemin jusqu'à vous retrouver sur une coursive à l'extérieur. Un garde va vous fouiller et vous prendre vos armes, c'est l'une des rares choses inévitables du jeu. Allez vers la première porte, entrez. Le Commandant va venir vers vous puis partir se servir un verre. Suivez-le de près. Ne faites rien, il va se retourner une première fois vers vous, attendez, ensuite seulement étranglez-le avec la corde à piano. Sur la table, prenez la passe et la SG avec silencieux.
Bien votre prochain objectif est la destruction du sous-marin. La première solution consiste à aller chercher une tenue anti-radiation afin de pouvoir entrer à l'intérieur récupérer les bombes, mais il y a plus simple. Passez la porte qui donne sur un escalier, en bas, franchissez le long couloir avant d'arriver dans le vestibule du départ, ouvrez la porte donnant sur une salle avec 3 gardes (la deuxième donc), entrez, passez au milieu du groupe (une petite sueur froide) et allez dans la pièce du fond où vous trouverez 3 bombes. Sortez du bateau. Repérez le sous-marin sur votre carte et dirigez-vous vers lui. Lorsque vous serez face au nez du navire, allez vers la droite, sur la passerelle et rendez-vous au bout de celle-ci. Attendez le départ du soldat pour descendre l'échelle. L'emplacement de chaque faille est indiqué sur votre map, allez poser les bombes avant de revenir. Sur la passerelle, tenez-vous le plus éloigné que possible des soldats. Ecartez-vous du sous-marin et faites exploser les bombes à l'aide de la télécommande. Voilà, il ne vous reste plus qu'à reprendre le petit train et à remonter dans l'avion, vers le signe EXIT indiqué sur votre carte.

Manoir Beldingford

Allez sur l 'escalier et passez de l'autre côté des ruines, descendez doucement en faisant attention aux deux gardes. Sur la carte, repérez le labyrinthe. En mode normal, ils se trouvent sur la gauche, en face de vous lorsque vous arrivez en haut de l'escalier. Lorsque les deux gardes partent patrouiller, faufilez-vous et allez vers l'entrée du labyrinthe. Faites halte dans les fourrées juste avant afin de vérifier la position d'un troisième garde qui patrouille dans ce secteur, s'il vous tourne le dos, filez dans le labyrinthe et dirigez-vous vers le point d'exclamation. Descendez et suivez le couloir. Regardez votre carte pour voir où se trouve le garde en patrouille dans ce secteur, s'il n'est pas ici, passez la porte et allez vous planquer sur la droite, près des sacs et des jerrycans, attendez-le avec une seringue. Endormez-le dès qu'il passe et prenez ses vêtements.

Notez que 'est ici que vous pouvez prendre le jerrycan qui permet de faire exploser la cheminée du salon, mais si vous tenez à être discret, il y a mieux à faire.
Reprenez tout droit vers la cave à vin et allez franchir la porte au fond à droite, suivez l'escalier. En sortant, passez la double porte à droite puis la porte simple à gauche pour descendre vers une cuisine pleine de gardes. Traversez-là pour aller prendre l'escalier de l'autre côté. En haut, vous trouverez une porte à gauche, deux à droite. Entrez dans la deuxième chambre à droite et prenez le poison sur la table de nuit. La pièce de gauche est une salle de bain occupée, redescendez, en bas de l'escalier, prenez à droite puis à gauche afin d'entrer dans une pièce dans laquelle vous trouverez une chaudière, éteignez-là.
Le douche va se libérer, montez-y. Actionnez le mécanisme du miroir pour ouvrir le passage secret. Ce passage dérobé donne directement dans la chambre de lord Beldingford. S'il n'est pas là, allez vous planquer derrière le paravent et attendez son retour. Il ne tardera pas à revenir dans la chambre. Une fois qu'il sera recouché, attendez quelques secondes pour être certain qu'il dort et approchez-vous très lentement du lit. Au pied du lit, prenez l'oreiller et approchez du lord, activez l'action "Étouffer" qui apparaît à l'écran. Si le lord quitte sa chambre au moment où vous arrivez ou peu après, vous avez alors le temps d'essayer une autre méthode. Allez vers sa table de nuit et empoisonnez son verre de lait. Retournez immédiatement derrière le paravent, attention, le timing est assez serré.
Quelque soit la méthode appliquée, sortez de suite par la porte de la chambre (il y a urgence, votre couverture va sauter d'un instant à l'autre) et dans la pièce suivante, ouvrez le panneau secret à droite de la porte. Allez grimper sur l'échelle

(pour le jerrycan d'essence, c'est ici). Passez la porte et descendez un premier escalier qui va vous conduire à un escalier en colimaçon, descendez un étage et entrez en mode furtif dans la chambre. A droite du lit, prenez la tenue de chasseur et le fusil. Sortez, avancez et au billard, allez à droite pour descendre les escaliers du fond. En bas, mettez-vous dos au mur, allez franchir la double porte du centre, une seconde et enfin, vous voilà dans une pièce avec deux portes simples prenez celle du fond. Descendez l'escalier en colimaçon (la partie descendante est masquée par la porte, c'est idiot mais on peut se faire avoir) jusqu'à la cave et empoisonnez le tonneau de Whisky. Attention, si le majordome est là, vous allez devoir attendre. Remontez et retournez au pied des escaliers du billard passez la double porte à votre gauche pour sortir du manoir. Allez vers la droite, vers l'écurie, il est temps d'aller libérer l'otage avant qu'il ne serve de lièvre à ces chasseurs tarés.
Rendez-vous à la seconde écurie, celle en forme de T et allez vers la marque qui indique la présence d'un interrupteur. Sur la carte, repérez la salle où se trouvent les gardes. Actionnez l'interrupteur pour couper le signal de la TV et attendez l'arrivée des gardes. Entrez et dirigez-vous vers la salle où il regardaient la TV, prenez le passe et sortez. Dans le couloir, allez par la double porte de droite, notez au passage la porte qui donne sur l'extérieur, c'est par là que vous sortirez, puis passez la porte simple de droite, l'otage se trouve dans le dernier box. Les chevaux vont alerter les gardes alors dès la fin de la cut scene vous devrez sortir de là. Vous devez maintenant regagner la zone d'extraction qui se trouve à l'entrée du niveau. Tenez-vous loin des gardes et tout ira bien. Vous n'avez qu'à suivre le chemin qui contourne le manoir.

Du Rififi à Rotterdam

Dans la chambre d'hôtel, sortez par la porte marquée Exit, descendez l'escalier. Deux motards s'affèrent autour d'un camion, attendez que le premier passe de l'autre côté et tuez le second pour prendre ses vêtements. Vous pouvez également tenter d'entrer en Hitman et prendre un costume à l'intérieur. Entrez dans le bâtiment, à l'intérieur, allez franchir la porte en face. Si vous n'avez pas de tenue, passez la double porte qui donne sur l'escalier. En haut, passez la double porte, puis la porte de droite dans le couloir, en mode furtif, allez prendre les vêtements sans éveiller l'attention du "couple". Si vous avez déjà un déguisement, restez au rez de chaussée et sortez en crochetant la serrure de la porte au panneau Exit, à droite. Dehors, partez à gauche, vous tomberez sur une faille dans la palissade, entrez par là. Allez vers le droite, tout au fond, vous trouverez une escalier qui descend vers une porte fermée. Veillez à ce que le garde au-dessus regarde ailleurs et crochetez la serrure. Bien, sur la droite de ce couloir, vous voyez deux points d'exclamation.

Au premier, vous trouverez des munitions et surtout un canon scié. Prenez ensuite le couteau au second. Revenez en arrière, sur votre carte vous devez voir le symbole indiquant un interrupteur, allez vers ce dernier et activez-le pour couper le courant et faire sortir le bourreau, filez vers votre cible indiquée sur la carte. Tuez l'agent en silence (au couteau par exemple). Sortez, prenez de suite et rendez-vous au stand de tir (indiqué par le dernier point d'exclamation). Vous devez trouver 2 gardes (il est possible qu'ils soient en route), endormez celui qui porte un casque pour lui prendre sa carte VIP et sortez en laissant son pote tranquille. Montez les escaliers à votre droite en sortant, allez au dernier étage. En haut, passez la porte.
Localisez votre seconde cible, s'il n'est pas dans sa chambre, entrez-y (la première porte à votre droite) et attendez-le avec votre couteau ou la corde de piano. Sinon, entrez et tuez-le au ballers avec silencieux. Prenez le Gold Eagle et le code du coffre et récupérez les photos à l'intérieur. Voilà, plus qu'à rejoindre la sortie en restant tranquille, celle-ci se trouve au début du niveau, près du camion.

Dézingueurs en pargaille

Entrez dans le bar à droite, une fois la double porte franchie, près du bar, allez dans le couloir à gauche, tout au bout, parlez à la prostituée pour qu'elle vous débarrasse du chauffeur. Sortez, une fois qu'il se sera écarté de la voiture, posez le GPS dessus afin de ne pas la perdre de vue. Suivez la rue et allez au compteur électrique indiqué sur la carte, lorsque vous voyez le poste de garde de l'entrée du port, allez vers la droite, derrière le container. Coupez le courant et attendez le gardien pour l'endormir et prendre son uniforme. Pendant ce temps, la voiture va monter dans un container, la bombe sera ensuite armée.
Passez le poste de garde, descendez la grande allée en vous dirigeant vers le point d'exclamation. A l'angle, entrez dans le petit cabanon pour changer de vêtements et vous grimer en mécano, pensez donc à prendre la caisse à outils à côté et surtout à déposer vos armes. Veillez à ce qu'aucun policier ne soit dans le coin avant de sortir, puis continuez à descendre l'allée vers le cargo. En bout de course, trouvez la bouche d'égout et descendez. Il y a 3 sorties, vous prendrez la seconde. Une fois dans l'entrepôt, tournez-vous pour voir la rampe et montez à l'étage pour chercher une tenue de main. Revenez dans les égouts puis aux quais.

Montez sur le cargo par la rampe. Allez à droite, tout au bout et montez sur l'échelle. En haut, partez encore à droite, entrez par la porte près de l'échelle. La porte à gauche donne sur la cabine de Boris. S'il est là, entrez en furtif et étranglez-le. S'il n'est pas arrivé, attendez-le.
Vous pouvez filer, retournez prendre la tenue de policier et regagnez le début du niveau. Attention, si le policier s'est réveillé, vous devrez être très prudent.

Conférence explosive

En premier lieu, déposez vos armes ainsi que la mallette et prenez la carte magnétique à vos pieds. Avancez vers l'entrée de l'hôtel et passez le contrôle des policiers avant d'entrer. Une fois dans le hall, allez vers la droite pour entrer dans un couloir qui vous mènera vers une autre aile. Vous arrivez devant une porte verrouillée portant un écriteau. Guettez le policier en patrouille et crochetez la serrure pour entrer dans l'aile où un crime a eu lieu (notez le changement des lumières). Allez à gauche, tout droit vers la chambre 108 (sur la carte, vous devez y voir un policier). Si vous voyez un fantôme en route, c'est normal. Devant la porte de la chambre 108, regardez par la serrure pour surveiller le policier et attendre qu'il cesse de se fixer dans le miroir. Entrez et prenez son uniforme et son arme.
Reprenez votre route dans le couloir, vous allez passer près d'un policier en faction sur la scène du meurtre, poursuivez jusqu'aux escaliers. Montez au troisième étage. Sur la carte, repérez le point d'intérêt au sud et allez-y. Partez sur la gauche, descendez le couloir et au bout, entrez dans le PC Sécurité de l'hôtel. Passez les deux gardes et utilisez l'interrupteur pour désactiver les détecteurs de métaux. Ne traînez pas pour ressortir. Bien, maintenant, vous devez un trouver homme d'entretien, il doit y en avoir à cet étage, suivez-le et lorsqu'il entre dans une chambre, prenez son passe sur la porte.
Bien, vu que je ne sais pas où vous êtes maintenant (selon le lieu où vous avez trouvé votre passe), retournez dans le hall de l'hôtel. Prenez les escaliers vers la droite, en haut, suivez le couloir sur la gauche. Continuez jusqu'à la chambre 203 dans laquelle vous allez entrer. Franz Fuchs est à côté. Sortez sur le balcon. Attendez que son garde du corps sorte sur le balcon, une fois qu'il sera de nouveau à l'intérieur, passez sur son balcon, en mode furtif, entrez et endormez le garde du corps.

Entrez dans la salle de bain et étranglez Fuchs. N'oubliez pas la mallette en sortant, et éventuellement les petites choses qui traînent sur la table. Retournez dans le hall. Allez à gauche des escaliers (pas sur les escaliers, mais à leur gauche), pour trouver une porte verrouillée. Crochetez la serrure, vous arrivez dans la zone des bains. Une fois au bassin, allez à droite, la deuxième porte mène au sauna, si Fuchs est à l'intérieur, actionnez la commande et admirez. Entrez dans le sauna et prenez la clé de Fuchs.
Il ne reste qu'à retrouver la bombe maintenant. En partant du hall, montez les escaliers à gauche, ensuite, allez prendre ceux sur la droite.
En haut, allez à gauche, vous verrez une porte avec un panneau lumineux EXIT. Dehors, contournez la verrière pour vous diriger vers les deux fenêtres ouvertes. Attention au garde à l'intérieur. Entrez par la fenêtre de gauche, puis sortez discrètement de la pièce pour vous rendre dans le couloir. Allez à droite, direction la pièce suivante, mais gare une fois de plus au garde. Attendez qu'il aille se poster au nord-est de la pièce pour entrer furtivement et filer vers le point d'intérêt dans la salle suivante. Vous pouvez également tenter un gros coup de culot. Attendez que les deux gardes soient postés au nord est de deux pièces. Entrez par la fenêtre et traversez les deux chambres en furtif jusqu'à la troisième salle. Ici, prenez la bombe. Vous devez maintenant faire machine arrière, repassez la fenêtre et retournez dans le hall. Libre à vous de vous enfuir.

La mort du Dragon

Bien, avancez droit devant jusqu'à la route puis prenez à droite, suivez la route. A la seconde intersection, allez à gauche, puis encore à gauche à la prochaine. Vous devez voir un immeuble dont la porte est éclairée par deux lampions verts. Entrez. Montez au dernier étage et prenez la tenue qui s'y trouve. Déposez la mallette et vos armes. Redescendez, sortez de l'immeuble et entrez dans le parc face à vous. Après la fouille, allez vous poster sur le pont à droite ou au nord de la pagode centrale. Attendez patiemment que le négociateur du Lotus s'éclipse pour parler avec un garde. Rapidement, mais discrètement, allez faire goûter votre corde à piano au négociateur du Dragon Rouge pendant qu'il se trouve au nord de la pagode. Aussitôt fait, sortez du parc et dirigez-vous vers la sortie.

Embuscade au Wang Fou

Sur la carte, repérez la bouche d'égout et allez vous poster près d'elle. Dans quelques secondes, le chauffeur de la limousine va venir se soulager ici. Profitez en pour l'assommer ou l'endormir et prendre sa tenue. Trouvez ensuite

l'échelle indiquée par la carte, à droite du restaurant. Allez vers elle et montez. Attention, sur le balcon se trouve un garde, passez donc en mode furtif afin de ne pas vous faire remarquer. Crochetez la serrure de la première porte à droite et entrez pour prendre la bombe et le détonateur. Redescendez. Dirigez-vous vers la voiture, côté conducteur et sélectionnez l'action "poser la bombe". Retournez près de la bouche d'égout et surveillez la carte. Le négociateur et deux hommes de la triade vont partir à bord de la voiture, attendez encore avant d'actionner le détonateur. Dès qu'ils seront au niveau des deux autres membres de la Triade au nord est, faites sauter la bombe. Et voilà, 5 de moins. On passe aux suivants.
Remontez dans la pièce où vous avez trouvé la bombe et cette fois, prenez la tenue du Dragon Rouge. Il existe une multitude de manières de tuer les deux derniers membres du Lotus en toute discrétion, malheureusement, il semble que ces deux gaillards aient certains troubles du comportement assez agaçants, en clair, l'IA est capricieuse ici et ce qui marche une fois ne le fera pas nécessairement une seconde (une fois on vous suit, l'autre non, on se lève, on se lève pas etc.). Voilà la technique qui semble finalement le mieux fonctionner. Après avoir changé de fringues, allez vers le nord, à l'ascenseur et descendez au rez-de-chaussée. Sortez d'ici et prenez à gauche, passez le couloir, prenez la deuxième à gauche, traversez la pièce, et repérez vos cibles sur la carte. Il s'agit de les approcher sans que l'un d'eux ne se lève (ce qui peut se produire simplement si un garde vous voit (?!)). Au bout de la salle de gauche, allez à droite par l'arcane pour vous diriger vers la pièce ronde (je vous suggère de sauvegarder), passez en mode furtif et longez le mur pour entrer dans la salle à manger, allez sur la droite pour vous placer derrière vos cibles qui doivent rester assises et abattez-les au silencieux le plus Rapidement possible. Sortez et filez vers la sortie du niveau. Si tout c'est bien passé, vous avez bien un classement Assassin Invisible.

Un Gros Poisson

Partez immédiatement à droite dans la ruelle, passez près du taxi rouge, et continuez tout droit, vers les points d'intérêt, sur la droite, vous devez voir un escalier qui descend, allez ouvrir la porte en bas. A l'intérieur, allez dans la pièce de droite pour trouver une tenue de cuisinier. Sortez. Sur la carte, repérez la bouche d'égout au nord et l'homme du Dragon Rouge qui s'y trouve. Rendez-vous là-bas, le chemin est simple. Etranglez le Dragon Rouge pendant qu'il tourne le dos, jetez son corps dans les égouts, descendez pour prendre son amulette. Regardez la carte, notez le point d'exclamation au niveau d'une bouche d'égout près de l'escalier que vous avez descendu tout à l'heure.
Allez-y et descendez dans les égouts, cherchez et prenez la mort-au-rat. Remontez et descendez les escaliers. Face à vous, au fond, se trouve la chaudière à gaz, allez la saboter puis planquez-vous dans la petite pièce où vous avez trouvé le déguisement pour attendre que le chef vienne réparer la chaudière. Guettez sa venue sur la carte, puis endormez-le. Récupérez sa clef et sortez. En haut des escaliers, prenez à droite, vous devez voir un van, allez vers lui, prenez encore à droite à son niveau et dirigez-vous vers les escalier au fond, entrez dans les cuisines et empoisonnez les verres. Regardez la carte, attendez que le barman aille discuter avec le policier. Vous devez l'éviter car il ne se laissera pas berner pas votre costume. Pendant qu'il parle, passez la porte du bar et entrez en salle, passez dans son dos sur la droite et allez monter les escaliers. En haut, servez les verres à vos deux cibles en vous dirigeant vers la table. Eloignez-vous et planquez vos dans un coin pour attendre que le poison fasse effet. Une fois le chef de la police et le négociateur de la Triade morts, allez poser l'amulette sur la table. Redescendez en prenant garde au barman, ressortez des cuisines et dirigez-vous vers une sortie.

La Mort de Lee Hong

Filez vers le restaurant que vous devez commencer à connaître. Il s'agit du plus gros bâtiment, allez là où se trouve deux gardes en train de monter... ben la garde. Entrez, et allez à gauche vers la double porte en bois. Trouvez le barman (point d'exclamation) et parlez-lui. Après son départ en trombe, prenez l'invitation au bordel sur le comptoir. Passez derrière le comptoir à gauche pour prendre le flacon de laxatif (et là on comprend de suite mieux pourquoi le barman est parti en courant). Revenez dans le hall principal. Allez vers la port au nord de cette salle, passez les gardes et suivez celui qui vous escorte. Lorsqu'il s'arrête au pont, continuez, parlez à la vieille femme à gauche et suivez-la jusqu'à Mei Ling, puis suivez Mei Ling. Après avoir parlé avec elle et accepté de lui offrir votre aide, sortez par la porte qui donne sur le balcon. Filez le long du balcon, au bout , une fois bloqué par la rambarde, entrez à gauche prendre le poison sur le coffre puis ressortez et sautez la rambarde pour passer de l'autre côté. Attention, après avoir sauté, restez collé à la rampe car Mei Ling peine à faire le saut, si vous ne bougez pas, vous l'aiderez à monter, sinon, elle mourra, ce qui, outre le fait d'être triste, va foutre en l'air la suite. Avancez jusqu'à voir un pont. Faite halte et passez en mode furtif pour passer sur le pont en longeant bien le côté droit. Traversez, passez la porte de l'autre côté. Allez à droite en restant derrière les caisses et descendez les escaliers. Attention au garde en bas à gauche. Allez à droite et cachez-vous derrière les caisses. Attendez qu'il s'éloigne puis, filez sur la gauche de l'escalier, là où il se trouvait et passez la double porte en bois. Dans le couloir, allez vers le nord, laissez la double porte à gauche, poursuivez dans le couloir sombre,

franchissez une porte en métal qui donne sur une petite pièce blanche et cradingue, sortez par la double porte à droite. A l'extérieur, conduisez Mei Ling au portail. Tournez-vous, repérez les containers à ordure à gauche, allez vous cacher derrière et attendez qu'un garde vienne dans la coure. Lorsqu'il entre de nouveau dans le bâtiment, endormez-le et prenez sa tenue. Trouvez les escaliers qui descendent au sous-sol et empruntez-les.
Une fois en bas, regardez la carte pour repérer le point d'intérêt. Vous devez aller au nord, sur la carte, les cellules se trouvent dans la section horizontale du couloir, allez dans la dernière pour libérer l'agent de la CIA et obtenir des informations sur le coffre-fort. C'est là que les choses se corsent, sa position varie aléatoirement entre 4 lieux.

Le dépôt d'armes

Sortez de la cellule et prenez à gauche, vous allez en faitredescendre la couloir. Après avoir franchi la seconde double porte, entrez à gauche, dans le dépot. Passez encore à gauche dans l'autre pièce et ouvrez le coffre.

Au second étage du manoir (VIP)

Redescendez le couloir pour prendre l'ascenseur et monter à l'étage. Allez prendre les escaliers à l'ouest pour monter.

Entrée du restaurant

Souvenez-vous du bureau sur le balcon où vous avez trouvé la bombe télécommandé du niveau Embuscade au Wang Fu. C'est là qu'est le coffre.

Bien, où que vous soyez, revenez au sous sol, aux escaliers par où vous y avez accédé la première fois pour être exact. Avancez en face, passez la porte en métal, au sol, vous voyez une première tenue, prenez à gauche, derrière les voiles, il y a une tenue de chef, mettez-la.
Remontez à l'étage et rendez-vous au point d'intérêt au nord est. Vous arrivez dans les cuisines. Sur la table, vous trouverez un bol de soupe. Versez-y du laxatif (pas du poison) et partez avec le bol pour l'apporter à Hong. Servez la soupe, Zun va la goûter et apprécier la façon dont vous l'avez arrangée. Profitez de son absence pour étrangler Lee Hong. Quittez le restaurant et dirigez-vous vers la sortie du niveau.

Traqueur traqué

Dés que la mission démarre, sortez de votre chambre par la gauche et entrez dans la première chambre à à droite dans le couloir. Il n'y a pas une seconde à perdre ou il sera trop tard. Dans cette chambre, allez au balcon et sautez sur le toit. Partez à gauche et sautez sur le balcon de la chambre suivante. Vous êtes maintenant passé dans le dos du GIGN. Sortez et allez couper la lumière sur le compteur à votre droite. Entrez vous planquer pendant que deux agents viennent remettre la lumière, passez dans leur dos et descendez l'escalier. Attention, une fois de plus le timing est serré. Une fois en bas, partez à droite. Au détour du couloir, vous verrez un garde en faction, approchez lentement et endormez-le. La porte qu'il gardait est verrouillée, ouvrez-la et traînez-le à l'intérieur et cachez-le derrière le lit, le GIGN va fouiller toutes les chambres. Prenez ses vêtements et la seringue du junkie. Descendez les escaliers pour sortir du bâtiment. Dehors, prenez à gauche, tout droit jusqu'au grillage. Méfiez-vous des policiers portant la même tenue que vous, ils se montrent très suspicieux. Au grillage, allez à gauche, puis prenez la ruelle à droite. Au coin, vous verrez un pompier. Il va falloir être délicat, je vous suggère d'ailleurs de faire une sauvegarde. Approchez-vous de lui très discrètement en rasant le mur de droite, sortez une arme et assommez-le d'un coup de crosse. Traînez le pompier dans la ruelle et préparez une seringue en attendant qu'il se réveille. Endormez-le pour de bon cette fois et prenez son uniforme et ses clés. Sortez de la ruelle, descendez l'avenue, vous allez rejoindre Fournier, votre cible. Bien, je prends un peu de temps pour dire que cette dernière mise à mort est d'un ridicule absolu, je ne sais pas si c'est un problème de temps ou simplement parce qu'Io en avait marre, mais là vraiment, chapeau. Passez derrière Fournier, vous devez courir derrière les deux membres du GIGN pour les distraire et les faire se tourner vers la foule (hem...), ensuite, faufilez-vous entre eux en prenant garde à ce qu'ils ne se tournent pas de nouveau vers Fournier (ce qui n'est pas si évident que cela), approchez la cible et étranglez-là. Filez rapidement dans la ruelle à droite. Vous devez fuir par la sortie indiquée au nord de la carte, vous y trouverez une ambulance.

Hitman : Blood Money

Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore (de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

Un Grand Cru

Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

Dernier Acte

Pas d'armes

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées.
Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible

numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

Droit Dans Le Mur

Pas d'armes

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates.
Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient

pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

Un Nouveau Départ

Pas d'armes

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

Espèce Menacée

Pas d'armes

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou).
Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en

train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

Aux Aguets

Pas d'armes

NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

Mort Sur Le Mississipi

Pas d'armes

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air.
Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

Gator 1
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

Gator 2
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

Gator 3
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

Gator 4 et 5
Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

Skip Muldoon et Gator 6
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible.
Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

Un Château de Cartes

Sniper W2000

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

Une danse endiablée

Sniper W2000

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

25ème Amendement

Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head".
Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail.
Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

ASTUCES POUR HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

Nouvelles armes

Obtenir le silencieux pour le ballers gun

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin".

Obtenir le Fusil à canon scié

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin" deux fois.

Obtenir le M4

Finissez les missions de ST Petersbourg en "Assassin invisible" puis terminez la mission à l'ambassade.

Assassin invisible

Pour obtenir le niveau "Assassin invisible", Activer le code pour passer les niveaux dès le début d'un stage.

Avoir une arme différente dans chaque main

Assurez-vous d'avoir trois armes différentes dans l'inventaire dont les Ballers. Lâchez toutes ces armes et ramassez celle que vous voulez tenir dans la main gauche. Prenez ensuite les Ballers puis l'arme que vous voulez à droite. Notez que vous ne pourrez pas recharger l'arme de gauche mais que celle de droite aura un chargeur illimité.

Cheat codes (PS3)

Entrez ces codes pendant le jeu.

Choix du niveau
R2, L2, Haut, Bas, , Triangle,

Sauter un niveau
R2, L2, Haut, Bas, , L3, , , , ,

God mode
R2, L2, Haut, Bas, , R2, L2, R1, L1

Santé maximale
R2, L2, Haut, Bas, , Haut, Bas

Toutes les armes
R2, L2, Haut, Bas, , Haut, ,

Ralenti
R2, L2, Haut, Bas, , Haut, L2

Tirs mortels
R2, L2, Haut, Bas, , R1, R1

Autoriser les coups de poings
R2, L2, Haut, Bas, , Haut, Haut

Gravité
R2, L2, Haut, Bas, , L2, L2

Mode agrapheuse
R2, L2, Haut, Bas, , L1, L1

Mode bombe
R2, L2, Haut, Bas, , Haut, L1

Mode megaforce
R2, L2, Haut, Bas, , R2, R2

Cheat codes (360)

Choix du niveau
R, L, Haut, Bas, X, Y, B

Sauter un niveau
R, L, Haut, Bas, X, clic Stick Gauche, B, A, B, A

God mode
R, L, Haut, Bas, A, R, L, Noir, Blanc

Santé maximale
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Bas

Toutes les armes
R, L, Haut, Bas, A, Haut, X, A

Ralenti
R, L, Haut, Bas, A, Haut, L

Tirs mortels
R, L, Haut, Bas, A, Noir, Blanc

Autoriser les coups de poings
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Haut

Gravité
R, L, Haut, Bas, A, L, L

Mode agrapheuse
R, L, Haut, Bas A, Blanc, Blanc

Mode bombe
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Blanc

Mode megaforce
R, L, Haut, Bas, A, R, R

ASTUCES POUR HITMAN CONTRACTS

Seconde chance

Si vous êtes tué, tentez de tuer 4 personnes d'une balle dans la tête pendant que l'écran vire au blanc. Si vous y parvenez, vous reprendrez la partie.

Débloquer les armes

Terminez les missions en Assassin Silencieux pour débloquer les armes indiquées :

`Mission 1`	Doubles CZ 2000
`Mission 2`	Doubles Micro Uzi
`Mission 3`	Doubles Silverballer avec silencieux
`Mission 4`	Doubles Magnum 500

Mission 5	Fusil à canon scié
Mission 6	Carabine M4 avec silencieux
Mission 7	Doubles SG220 .S
Mission 8	MP5 avec silencieux
Mission 9	AK 74 avec silencieux
Mission 10	Doubles GK 17
Mission 11	Doubles Micro Uzis avec silencieux
Mission 12	Fusil de snipe PGM avec silencieux

Fantôme

Dans la mission Réunion Explosive, dans l'aile où un meurtre a été commis, vous devriez apercevoir un fantôme. Ouvrez une porte (pas celle derrière laquelle un policier est en train de prendre sa douche), et rendez-vous dans la salle de bain. Regardez dans le miroir pour apercevoir le fantôme, puis retournez-vous et tirez en direction du fantôme. Vous verrez une trace de sang apparaître.

Tube en carton

Terminer le niveau d'entraînement avec le rang Silent Assassin pour débloquer cette arme spéciale.

Cheat Codes (360)

Choix du niveau

Faites X, Y, B, Gauche, haut, droite, L, R à l'écran principal.

Terminer le niveau avec un rank Silent Assasin et les armes spéciales

Faites R, L, haut, bas, X, A, clic gauche (stick), B, A, B, A en cours de jeu au premier lancement d'un niveau.

Cheat Codes (PS3)

Choix du niveau

Faites , , , Gauche, haut, droite, L, R à l'écran principal.

Terminer le niveau avec un rank Silent Assasin et les armes spéciales

Faites R2, L2, haut, bas, , L3, , , , en cours de jeu au premier lancement d'un niveau.

ASTUCES POUR HITMAN : BLOOD MONEY

Dernier Acte

Pour terminer le niveau Dernier Acte en moins d'une minute, il suffit de poser une bombe près de l'entrée à l'abri des regards (le meilleur endroit étant juste après les petits escaliers du hall menant à l'étage inférieur) puis de la faire exploser à distance (toujours à l'abri des regards). Les gardes du corps de l'ambassadeur Delahunt vont alors se rendre sur les lieux de l'explosion, y compris ceux situés derrière la porte fermée à clef donnant accès au balcon privé. Il suffit alors de s'y rendre rapidement pour tuer Delahunt, et du même emplacement tirer au silencieux sur l'acteur Alvaro d'Alvade qui se trouve encore sur scène. Une fois le crime accompli, vous n'avez plus que quelques mètres à franchir pour retourner au début du niveau et finir la mission.

Hitman Absolution

© Square Enix / IO Interactive 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Un contrat personnel

Le premier chapitre de Hitman Absolution est une sorte de tutoriel géant vous aidant à prendre en main les mécanismes multiples et complexes du jeu. De la sorte, vous serez guidés tout au long de cette infiltration par cette voix féminine vous indiquant que vous pouvez emprunter deux marches à suivre : l'infiltration ou une manière carrément plus bourrine. Si la seconde option est bien plus facile et rapide, la première demande davantage d'attention, de précaution et d'interaction avec le décor. Aussi, cette solution se concentrera essentiellement sur l'infiltration, puisque courir en tirant sur la moindre personne qui bouge, tout le monde sait le faire. Vous trouverez ainsi dans le texte et surtout dans les images l'illustrant l'emplacement des nombreux objets et éléments du décor qui vous permettront d'être l'assassin le plus efficace possible.

Commencez donc par progressez au milieu des branchages afin d'appréhender les indications données à l'écran (barre de vie, radar, case d'objet...) ainsi que les mouvements simples, comme par exemple ramasser quelque chose. Passez les premiers gardes discrètement, puis arrivez à droite d'un terrain de tennis. Vous pouvez si vous le souhaiter prendre le temps d'écouter les conversations de chaque gardes, qui s'avèrent très intéressantes pour glaner des informations et pour s'immerger davantage dans le jeu. Descendez par les marches de droites pour trouver une sorte de petit " labyrinthe ", que vous devez traverser en diagonale jusqu'à rentrer dans un bâtiment.

Là, munissez-vous du couteau sur l'établi de cuisine et mettez hors d'état de nuire les deux gardes qui occupent la salle. Vous ne tardez pas à trouver un déguisement de jardinier, indispensable pour pénétrer dans la serre. Ici, dirigez-vous tout au fond et tournez la valve présente sur le tuyau pour arroser les gardes qui bloquent l'entrée au bâtiment ; ceux-ci se déplacent, la voie est libre. Continuez en gravissant les marches jusqu'à devoir grimper sur un rebord de la façade. Là, faites tomber l'homme téléphonant à la fenêtre et pénétrez dans le bâtiment. Enfilez un costume de garde des lieux, et pénétrez dans le rez-de-chaussée où les choses sérieuses commencent.

Le plus simple est d'attendre que le cuisiner ait fini de râler sur le garde avec lequel il se trouve pour ensuite le tuer et vêtir sa tenue. Les gardes ne vont reconnaîtront alors pas ; n'oubliez pas de mettre le corps du monsieur dans le congélateur présent dans la salle. Dans la salle principale se trouve votre cible, le chef de la sécurité. Plusieurs éléments vous permettent de détourner l'attention du personnel : la commande pour les stores qui se trouve à l'étage, ou encore la radio posée sur le bar à droite de la salle. Une fois éliminé, vous pouvez accéder dans la partie du premier étage du bâtiment pour aller assassiner Diana au cours d'une cinématique.

Vous devez maintenant retrouver Victoria, la jeune demoiselle qu'il vous faut désormais protéger par-dessus tout. Poursuivez donc votre chemin jusque dans une salle où se trouvent plusieurs gardes. Si vous choisissez la manière forte, sachez que vous pouvez vous la jouer à la Max Payne en utilisant vos sens aigus : stoppez le temps et visez correctement chaque garde en le marquant d'un repère en forme de tête de mort. Une fois la zone nettoyée, vous récupérez l'adolescente et terminez ainsi ce prologue. Si vous jouez sur console, c'est à partir de maintenant que vous compétences de jeu peuvent vous rapporter des trophées ou succès.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Lourd fardeau

Partie I

Le roi de Chinatown

Votre objectif dans cette mission est de tuer l'homme qui se fait appeler " Le roi de Chinatown ". La tâche n'est pas aisée car vous opérez au milieu d'une véritable fête remplie de monde. Votre homme se trouve au centre de la place, bien gardé dans le chapiteau central. Divers éléments du décor peuvent vous être utiles : bouteilles, bidon d'essence pour provoquer un accident... Vous pouvez également monter à l'étage mais la zone est interdite et surveillée par des policiers, ce n'est donc pas conseillé. Attendez donc un moment que le roi de Chinatown ait fini sa petite conversation et parte faire un tour pour aller manger des sushis.

Restez calme et attendez qu'il ait terminé sa dégustation. Il se dirige alors dans un cul-de-sac où se trouvent deux policiers. Heureusement, ces derniers s'en vont au même moment où le roi de Chinatown arrive, vous simplifiant carrément la tâche. L'homme se place dans un angle, sous un monte-charge : vous pouvez tirer sur la chaîne le retenant pour écraser le monsieur, ce qui n'est à vrai dire pas un meurtre propre. La meilleure solution est d'attendre qu'il revienne sur ses pas pour l'achever discrètement par derrière. Juste à côté de vous se trouve un conteneur à poubelles qui fera une parfaite cachette pour le corps. La porte de sortie se trouve également juste à côté (à droite de l'endroit où le roi de Chinatown s'est arrêté à l'instant).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Régicide

Terminus

Votre objectif est d'atteindre la chambre 899 de l'hôtel Terminus. Pour cela, vous commencez dans la rue. Rien de difficile, avancez tout droit et pénétrez dans le bâtiment par la porte principale. Là, vous ne tardez pas à comprendre que les lieux sont sacrément bien gardés, et pour cause, une sorte de parrain de la mafia américaine se cache dans la salle que vous devez atteindre. Le meilleur moyen pour monter discretos est donc d'enfiler les habits d'un de ces gardes qui vous lancent des commentaires assez spéciaux. Attendez donc que l'un d'entre eux aille aux toilettes pour le suivre et l'exécuter discrètement... En faisant bien attention à ce qu'aucun autre n'arrive sur les lieux à ce moment-même.

Habillé comme les gardes, vous n'avez alors aucun mal à prendre l'ascenseur qui vous mène bien haut dans l'hôtel. Là, vous arrivez dans une salle sacrément bien gardée, remplie entre autre de femmes de ménage. Attention, ces dames sont aussi susceptibles de vous démasquer et de vous dénoncer aux sortes de cowboy qui s'amusent dans leur coin. Si jamais votre masque tombe, faites mine de vous rendre afin de surprendre l'adversaire et de prendre l'avantage. Quoiqu'il en soit, vous pouvez passer par les fenêtres en grimpant sur les rebords de la façade pour accéder à l'étage supérieur via une chambre dans laquelle se trouve une femme de ménage.

Ceci fait, vous avez plusieurs alternatives pour rejoindre la salle 899 : soit neutraliser un civil de l'hôtel (en juste-au-corps et caleçon) et se faire passer pour lui, soit de prendre carrément les habits d'un de ces gars aux chapeaux style western, ce qui est plus risqué vu qu'ils ne sont pas souvent seuls. Les éléments du décor sont là pour vous filer un coup de main, n'hésitez pas à user de vos sens pour les distinguer (surlignage vert). Une fois chose faite, sortez par la fenêtre pour grimper une nouvelle fois à l'étage supérieur grâce aux sortes de barres de métal suspendues au-dessus du vide. Vous arrivez enfin devant la fameuse chambre et préférez emprunter le conduit d'aération à droite de la porte pour écouter la conversation sur Victoria. Vous terminez ainsi votre mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La chambre des secrets

Sauve qui peut !

Dans cette mission, le seul objectif est de fuir, fuir, fuir constamment. Aucune cible à abattre, ce qui facilite un peu les choses. Commencez par quitter précipitamment la salle en feu par la fenêtre, et hissez-vous depuis la façade sur le toit. Là, assommez un policier et prenez son uniforme qui va vous être bien utile par la suite. La brume masque vos gestes ; prenez tout de même la peine de cacher le corps. Poursuivez jusqu'à atteindre la bibliothèque qu'il vous faut quitter en toute discrétion (sauf si vous avez le costume qui permet de passer à travers). Descendez de la mezzanine par la gauche et poursuivez au milieu des étagères " labyrinthiques ".

Là, vous arrivez dans une sorte de cage d'escalier en sacré mauvais état.
Montez jusqu'à être bloqué par des échafaudages et observez le lustre qui pend au milieu du vide. En tirant sur la chaîne qui le retient, vous le faites tomber en contrebas et éliminez un ou plusieurs membre des forces de l'ordre. Pas

très utile, puisque vous pouvez fuir par le haut en vous hissant à un rebord et en traversant grâce à une poutre. Vous arrivez alors sur les toits et progresser dans un pigeonnier en prenant bien soin à ne pas vous faire voir par l'hélicoptère qui vous traque avec ses éclairages.

Vous traversez un nouveau toit, sans trop de souci si vous êtes vêtu d'un uniforme de policier, et arrivez dans un appartement de hippies. Là, pas de chance pour eux, une vaste plantation de cannabis est découverte et les jeunes gens passent un mauvais quart d'heure. Il n'est donc carrément pas recommandé de s'habillé comme eux pour ne pas s'attirer des ennuis inutiles. L'ascenseur de sortie se trouve au bout du couloir mais est malheureusement gardé par de nombreux policiers : allez donc dans la salle de gauche brancher la boule disco et de la musique pour les distraire et ainsi dégager la voie (si c'était aussi facile en vrai...).

Vous descendez ainsi jusqu'au rez-de-chaussée où vous n'avez plus qu'à sortir pour vous mêler dans la foule. Pfiou, enfin sorti ! Enfin, pas tout à fait, puisqu'il vous faut maintenant prendre un métro afin d'être vraiment hors d'atteinte. Passez donc calmement sur le quai sans créer de mouvement de panique avec la foule et atteignez la loge qui se trouve à l'étage, au-dessus des voies. Là, tuez le vigil seul et réactivez la rame sur le tableau de bord. Dirigez-vous alors vers le quai (sortez vers celui de gauche) et attendez une looongue minute que votre métro arrive. Bien sûr, restez dans l'escalier, à distance des policiers afin de ne pas attirer l'attention inutilement. Vous vous sortez enfin de ce sacré pétrin !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le poinçonneur

Chasseur et proie

Cette fois, vous devez traverser une salle de... Spectacle féminin aux danseuses peu habillées, afin d'y glaner de précieuses informations dans un bureau. Votre première tâche est de pénétrer dans le bâtiment, ce qui n'est déjà pas chose aisée. Commencez par progresser dans la ruelle en décombres et vêtez-vous si vous le voulez des habits des gens qui y trafiquent. Arrivé devant la fameuse salle de spectacle, vous avez deux alternatives : ou bien vous réussissez à attirer l'un des gardiens pour prendre son apparence, ou bien vous passez à droite, descendez encore les gravas pour pénétrer dans l'intérieur grâce à un conduit d'aération. Attention toutefois, la salle dans laquelle vous arrivée est bien remplie puisqu'on y trouve une fille en train de se maquiller (sans commentaire) ainsi que de nombreux hommes armés.

Ici, votre première cible est un certain homme particulièrement froussard qui se cache à distance de la scène, dans la grande salle de pole dancing. En général, ses gardes du corps se déplacent, et vu que l'attention de tout le monde est portée vers ces charmantes demoiselles qui se déhanchent sur scène, il est facile de faire un crime discret (en le maîtrisant par derrière). Inutile de cacher le cadavre si vous avez préalablement pris la peine de vêtir un habit de " staff ", puisqu'on ne vous reconnaîtra pas en cas de découverte du corps. A vous alors de vous promener dans le bâtiment pour y apprendre de précieuses informations ou tout simplement pour faire du tourisme dans ce club fort sympathique.

Vous pouvez désormais monter à l'étage dans le fameux bureau, en passant par la scène comme le montre l'image ci-dessous. Là, écoutez le répondeur du maître des lieux pour apprendre que votre ami le dresseur de pigeons est en danger, traqué par Wade. Il faut faire vite ! Quittez le bâtiment en décombres en faisant attention aux policiers en train d'enquêter, et sortez pas le toit pour rejoindre Chinatown. Là, vous pouvez maîtriser un cuisinier asiatique pour prendre ses habits et vous mêler plus facilement dans la masse.

Lorsque vous arrivez dans la grande place où vous aviez lors du deuxième chapitre tué le roi de Chinatown, ce sont maintenant trois cibles qui vous sont données : les trois hommes de Wade venus pour tuer Birdie. Procédez discrètement ou de manière plus... Bruyante au milieu de la foule qui n'hésitera pas à s'alarmer au moindre échange de coup de poing (inévitable si vous vous frottez de trop près à l'un des trois hommes).
Pour le reste, vous êtes en territoire connu puisque vous avez déjà opéré discrètement ici au début du jeu. Finissez donc par sortir par la même porte qu'autrefois afin de mettre un terme à ce long chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Avant-garde

Rosewood

La situation est grave, Victoria est en danger. Vous décidez donc d'aller la chercher à l'orphelinat pour la mettre en sécurité. Dès le début de la mission, vous la tenez dans vos bras et êtes forcé de marcher au ralenti ; heureusement,

aucun ennemi et aucune cible à l'horizon, simplement l'objectif d'emprunter l'ascenseur pour partir d'ici. Cela dit, lorsque vous arrivez devant la porte coulissant, des ennemis s'apprêtent à en sortir. Faufilez-vous alors rapidement derrière les voiles sur la gauche pour passer inaperçu et pouvoir vous glissez dans la cabine à votre tour. Là, l'électricité est coupée et vous laissez Victoria pour aller chercher les fusibles nécessaires au rétablissement du courant.

Il y a en tout quatre fusibles à glaner, qui sont dispersés ci et là sur des tables aux quatre coins du bâtiment (crédible...). Dès votre sortie de la cage d'ascenseur, attendez que les gardes aient fini leur discussion et commencent à partir pour maîtriser le plus proche et revêtir ses habits. Il est tout de suite beaucoup plus aisé de se déplacer au sein de l'orphelinat pour récupérer les précieux objets. Pas de chemin particulier à prendre, donc, suivez simplement votre radar qui vous indique l'emplacement des fusibles ainsi que l'étage auquel il se trouve (flèche vers le haut ou vers le bas). Si vous souhaitez faire tout cela en costume de 47, vous disposez d'un tas d'endroit pour vous cacher, à l'instar du parc de boules pour enfant présenté en image ci-dessous.

Ceci fait, allez placer les quatre fusibles sur le tableau de bord pour rétablir le courant. Malheureusement, Victoria se fait alors attraper par Wade, qui devient alors votre nouvelle cible à éliminer. Si vous possédez toujours les habits d'hommes de Wade, pas de souci, progressez dans le sous-sol au milieu des machines jusqu'à trouver le fameux bonhomme qui vous surprend avec plusieurs gardes pour un tir réflexe que vous ne déclenchez pas vous-même. Soyez alors rapide et abattez toutes les cibles, dont Wade, pour terminer la mission ainsi que la première partie d'Hitman Absolution.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chien qui aboie ne mord pas

Partie II

Bienvenue à Hope

Cette première mission de la deuxième partie d'Hitman Absolution fait partie de celles qui sont très courtes et qui se bouclent facilement en une poignée de minutes. Là, votre objectif est simplement de traverser le bar jusqu'à atteindre le barman pour l'interroger au sujet de Lenny. Pour cela, progressez dans la première salle puis passez dans la seconde où une grosse bagarre a éclaté. Avancez en distribuant des mandales aux hommes qui s'en prennent à vous sur votre chemin, soit une petite dizaine jusqu'au barman. Le chemin est tout droit et les combats de QTE pas vraiment difficiles. Vous ne tardez donc pas à atteindre votre cible. (Si vous le voulez, vous pouvez toujours récupérer des objets pour frapper efficacement les clients apparemment en manque d'action.)

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Barman Begins

Le cadeau de Birdie

Votre objectif dans cette mission est de récupérer vos deux pistolets fétiches, marque de fabrique du personnage de l'agent 47. Malheureusement, ils sont protégés par une vitrine, et vous allez devoir les prendre à la loyale... Ou pas. Ici encore comme dans tout le jeu, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. Puisque vous êtes dans un magasin d'armes couplé à un stand de tir, les pistolets et autres fusils de manquent pas. Libre à vous de déclencher une joyeuse fusillade pour mettre hors d'état de nuire les personnes qui refusent de vous livrer vos biens.

Cela dit, il serait bien dommage d'en arriver là, surtout vus les arguments de la charmante demoiselle qui vous propose un concours de tir : si vous battez son record, vous récupérez vos armes. Le challenge n'est pas difficile mais peut demander plusieurs essais. Contentez-vous de tirer bien au centre des cibles qui apparaissent sporadiquement afin de marquer 7 points (et non 3 ou 1 si les tirs sont moins précis). Lorsque plusieurs cibles apparaissent en même temps, passez en tir réflexe pour stopper le chronomètre et marquer plusieurs points d'un coup. Vous ne manquerez jamais de la barre de sens (en bas à droite), donc ne lésinez pas sur les tirs réflexe ! Au terme du concours, vous remportez l'estime de la demoiselle ainsi que vos précieuses armes. Enfin !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Armes fétiches

Sur le fil du rasoir

Votre objectif dans cette mission est de tuer tous les membres du gang de Lenny, c'est-à-dire un total de cinq personnes. Il vous faudra également assommer le fiston en question pour ensuite le kidnapper. Dans cette première zone, il n'y a que trois hommes à abattre : deux près de la voiture vue dans la cinématique et un qui est partie se détendre sur la gauche. Malheureusement, l'endroit est également occupé par des policiers, mais vous pouvez réussir à l'assassiner discrètement si vous vous mettez bien dans l'angle de la cour. Les deux autres sont plus délicats car exposés au grand jour. Vous pouvez toujours revêtir un uniforme de policier et les tirer rapidement pour que personne ne voie d'où proviennent les tirs. Ceci fait, poursuivez en passant le grillage puis en pénétrant dans l'enceinte de la maison où Lenny organise une petite fête entre amis.

Ici, ce sont donc deux autres hommes qu'il vous faut tuer. Le premier se trouve près du barbecue à droite, l'autre, à l'intérieur. Descendez les marches sur la gauche et pénétrez pas le bas de la maison, en enfilant des habits de policier (à chapeau de cowboy) si ce n'est pas encore fait. Les deux cibles se déplacent de manière scriptée et s'isolent tous les deux au bout d'un moment ; attendez donc le moment opportun pour les maîtriser et les éliminer. Veiller cependant à ne pas tuer Lenny, car il vous le faut vivant ! Ne craquer donc ni sa nuque, ni votre sang froid en sortant une arme. Lenny aussi finit par sortir de la maison et par descendre les petits escaliers pour se retrouver seul. L'occasion idéale pour l'assommer, puisqu'il vous faut ensuite le tirer jusqu'à la sortie (qui est donc toute proche). Vous terminez ainsi ce chapitre plutôt court.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Les doigts dans le nez

Fin du voyage

Voici un deuxième chapitre ultra-court, puisqu'ici, la seule chose que vous avez à faire est de décider quelle sera la fin de Lenny. A tout moment, vous pouvez quitter les lieux en remontant dans votre voiture.
Vous pouvez aussi achever Lenny de vos propres mains (si vous ne le faites pas, les vautours s'en chargeront forcément). Ou bien, si vous faites plutôt dans le sadisme, vous pouvez le suivre et écoutez ses délicieuses lamentations de désespoir et de supplications. A vous de voir...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Lenny-fiant

Dexter industries

Votre premier objectif de cette mission est de vous infiltrer dans la scierie de Dexter industries. Pour cela, progressez doucement jusqu'au premier poste de garde dans lequel vous rentrez par la petite fenêtre de droite pour maîtriser le gardien de dos. Enfilez son costume et désactivez le premier système auxiliaire sur les commandes au mur. Poursuivez ensuite jusqu'au fond de la cour pour trouver une autre cabane où la démarche à suivre est exactement la même (fenêtre + garde + désactiver). Vous pouvez ainsi pénétrer dans le bâtiment de la scierie où il vous faut éviter les gardes, par exemple en créant une diversion en courant le courant sur le tableau d'électricité.

A vous désormais de trouver la sortie de l'autre côté. Pour cela, traversez simplement le bâtiment en montant les marches et en passant par un rebord au-dessus du vide entre deux escaliers. A l'extérieur, c'est une sacrée descente qui vous attend puisqu'il faut atteindre tout le bas des constructions. Echafaudages en bois, échelles, rebords, tout est bon pour descendre. Le chemin est assez linéaire, s'il y en a plusieurs suivez toujours celui qui descend. Inutile de se fritter à la faune locale, vous êtes habillé en garde et vous passez totalement incognito, même quand plusieurs gardes sont en " réunion " et que vous devez traverser le lot.

Vous arrivez enfin devant l'ascenseur qui vous mènera tout en bas. Le souci est qu'il est hors-circuit : montez les escaliers à droite pour réactiver le courant, appelez l'ascenseur avec la commande contiguë puis empruntez-le. Tout en bas, sortez à la lumière et traversez le pont qui est franchissable en s'accrochant sur le côté si l'on veut passer inaperçu. Rentrez ensuite dans le nouveau bâtiment dans lequel se trouve votre point de sortie : un ascenseur se trouvant après la salle de réception, facile à atteindre si vous êtes camouflé. N'hésitez pas à fouiller les lieux pour trouver divers objets et costumes à supposer que vous aimez vous déguiser.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Vers la lumière

L'usine de la mort

Dans cette mission, votre objectif est d'éliminer plusieurs cibles successives, à chaque fois des ingénieurs qui travaillent pour Dexter industries. Commencez par avancez jusqu'à ne plus pouvoir continuer : vous devez récupérer les dossiers volés sur la table du bureau à votre gauche. Pour cela, faites sautez les plombs, attendez qu'un homme sorte, maîtrisez-le, prenez ses habits, et allez chercher ce qui vous intéresse. Passez ensuite dans la salle adjacente pour ouvrir le sas de sécurité et vous enfoncer dans le bâtiment. Là, vous ne tardez pas à voir votre cible, le Dr Green, un savant fou qui apparemment aime les cochons. Contournez la zone de test sur la droite et grimpez à l'échelle qui se trouve au fond.

Descendez dans le bâtiment par l'autre côté jusqu'à arriver dans la salle où se trouve l'ordinateur permettant de désactiver le système de sécurité. Plusieurs moyens sont bons pour détourner l'attention de gardes : faire exploser une mine télécommandée au loin ou tout simplement couper momentanément le courant. Ceci fait, vous pouvez aller tuer le Dr Green en attendant que celui-ci se trouve seul dans une pièce (il se déplace). Passez ensuite à la partie suivante du bâtiment, la zone de décontamination, dans laquelle la manoeuvre est la même : désactivez le système de sécurité. Là, pas besoin de distraire le personnel, ils sont déjà plongés dans un match de catch. Ignorez la télé, vous aurez droit à votre propre baston sur ring très bientôt.

Ici, vous avez deux cibles à éliminer : le Dr Valentine et le Dr Ashford. Le premier se trouve rapidement sous vos mains, tandis que le second se trouve tout en bas de la " spirale " que vous devez descendre. Dans cette salle, vous pouvez d'ailleurs faire sortir du gaz en tournant une vanne (voir image ci-dessous) afin de passer inaperçu. Ceci fait, appelez la très lente plateforme qui vous mène dans la salle d'études sur Victoria.
Une fois à l'intérieur, vous pouvez lire l'enregistrement des travaux pour en apprendre plus sur les capacités de l'adolescente (ainsi que sur Sanchez au passage). Détruisez maintenant toutes ces données en sabotant le serveur grâce aux tableaux électriques dans l'angle droit au fond de la pièce. Ceci fait, sortez, vous terminez le chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Coup dur

Nuit de combat

Dans cette mission, votre objectif est de tuer Sanchez, le garde du corps plutôt musclé de Dexter. Le chapitre est séparé en deux parties : la première consiste à prendre la place du " Patriote ", l'ennemi officiel de Sanchez, et la seconde est le combat sur ring. Pour commencer, vous devez donc éloigner le plus possible les hommes du Patriote, par exemple en débranchant l'alimentation de leur caravane ou en faisant exploser au loin une mine télécommandée (il y en a au fond droit de la salle). N'oubliez pas de vous changer pour procéder discretos. Une fois ceci fait, vous n'avez plus qu'à maîtriser le catcheur pour prendre son costume et vous présenter à la porte.

Là, posez vos armes sur le présentoir et allez sur le ring pour affronter Sanchez. Le combat est bien plus facile que lors de votre première rencontre (la raclée dans l'hôtel Terminus). Il ne s'agit que de QTE plutôt aisées au milieu desquelles une petite cinématique vous en apprend plus sur l'endroit où se trouve Victoria. Finissez ensuite le combat en tuant Sanchez une bonne fois pour toute. Vous pouvez désormais sortir de la salle de combat, récupérer vos précieux Silverballers et quitter les lieux pour passer au chapitre suivant. La mission que tous les fans attendaient va enfin pouvoir commencer...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La foi déplace les montagnes

L'attaque des Saintes

Bien entendu, l'attaque des Saintes ne se passe pas réellement comme dans le somptueux trailer qui a mis l'eau à la bouche de nombreux joueurs. En réalité, c'est séparées ou plutôt par petits groupes que vous allez devoir vous occuper des nones. Commencez par sortir des décombres de votre chambre d'hôtel et changez si vous le désirez d'habits pour prendre un look plus respectable. Deux nones vous attendent dans la cour en contrebas : l'une va monter les escaliers au fond à gauche, l'autre reste sur place. Avancez alors sur la gauche et attendez que les gardes arrivent jusqu'à vous pour faire irruption et descendre tout ce beau monde (ou juste la none si vous souhaitez épargnez ces soldats qui n'ont rien demandé). Descendez ensuite et éliminez la seconde Sainte qui attend dans la cour.

Dans la zone suivante, ce sont deux nouvelles nones qu'il vous faut descendre. Cette fois, la configuration des lieux est bien plus propice à l'infiltration, puisqu'ils regorgent de caisses, véhicules, rebords, bars et autres meubles vous permettant de vous déplacer accroupi. N'oubliez pas que vous pouvez enfiler la veste des gardes accompagnant les nones afin de passer davantage incognito. Les deux cibles ne sont pas ensemble cette fois : la première se trouve dans

un bar auquel vous pouvez accéder depuis une porte (de derrière, pratique !). La seconde se trouve dans une cour et il est plus facile de l'éliminer au loin grâce à une arme à feu. Ceci fait, sortez de l'enceinte de l'hôtel pour passer aux trois dernières Saintes.

Là, la tâche est bien plus aisée : vous disposez d'un gigantesque champ de maïs pour procéder, dans lequel vous passez inaperçu si vous êtes accroupi et vous déplacez lentement. Eliminez donc si vous le désirez les gardes seuls au milieu des légumes, ou concentrez-vous sur les nones qui se déplacent et iront forcément à un moment où un autre dans les plantations. Certaines s'isolent même à d'autres endroits, comme la première qui va dans une petite cabane en bois dans laquelle se trouve même un conteneur pour cacher le corps (si c'est pas un cadeau ça !). Une fois les sept Saintes éliminez, décrochez le téléphone portable qui vibre au sol au centre du campement, à côté des installations informatiques, pour terminer ce chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Champs-boule-tout

La loi de Skurky

Vous voici dans un tribunal, en-dessous duquel se trouvent des cellules où se trouve la petite Victoria après laquelle vous courrez maintenant depuis un sacré moment. La porte à atteindre se trouve à droite de l'estrade du juge, mais le souci est que l'accès vous est interdit. Plusieurs démarches peuvent alors être suivies, par exemple enfiler un habit de policier, il y en a plein dans l'entrée du tribunal ainsi que dans le jardin. Depuis ce même jardin, vous pouvez accéder à la loge privée du juge (en montant à un rebord puis par la fenêtre). Là, vous trouvez un bon paquet d'objet et pouvez attendre que le monsieur ait fini son audience. Quoiqu'il en soit, finissez par emprunter la fameuse porte pour arriver dans une petite pièce. De celle-ci, passez par le conduit d'aération afin d'accéder au couloir menant à l'entrée des cellules.

Votre objectif est maintenant d'atteindre le lieu où Victoria est détenue, qui se trouve forcément tout au fond de la prison. Descendez donc les couloirs par l'unique chemin en prenant garde à ne pas attiser la méfiance des policiers (pour cela, le mieux est clairement d'être vêtu comme eux). Arrivé dans le grand poste de garde, pénétrez dans la loge centrale pour ouvrir la porte des cellules avec la commande. Attention, cela éveille les soupçons de l'entourage, alors soyez discret et efficace. N'hésitez pas pour cela à détourner leur attention préalablement. Ceci fait, continuez dans les cellules en ouvrant les portes de fer. Ignorez le trou où se trouvent deux détenus, et continuez jusqu'à une porte à crocheter. Victoria se trouve juste derrière, tout comme Skurky et sa... Charmante copine. Malheureusement, vous vous faites piéger.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Taulard

Opération Marteau

Pour commencer, vous devez sortir de la prison ainsi que du tribunal. Pour cela, détachez vos liens simplement et actionnez l'alarme dans la salle pour faire venir un policier. Maîtrisez-le, prenez ses habits, et empruntez le chemin de la sortie sans oublier de récupérer vos Silverballers dans la salle d'entrée des lieux. Une fois dehors, l'agence qui vous embauchait prend le dessus et investit toute la ville... Attention, leurs gardes sont particulièrement réactifs et vous reconnaîtront facilement. Le mieux est donc de rapidement prendre leur apparence afin de se mêler dans la foule. Suivez vos indicateurs de sortie (puisque c'est là votre objectif) et traversez les nombreux bâtiments sans trop faire de grabuge. Tenez-vous à distance des forces armées et préférez les chemins isolés comme ceux en hauteurs ou ceux cachés par des meubles.

Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver dans un bâtiment qui surplombe une grande place. Là, on vous indique que les cibles en contrebas sont impuissantes contre un fusil de précision, mais ne vous laissez pas avoir par cette solution violente de facilité. Si ce n'est pas encore fait, récupérez un costume de soldat d'élite sur celui qui est à vos côtés sur le balcon, et descendez calmement pour traverser la place du marché. Evitez bien sûr le regard attentif des gardes et dirigez-vous au fond à droite pour définitivement sortir de ce lieu. Vous arrivez alors devant une église où s'est réfugié Skurky : suivez-le et pénétrez dans le bâtiment saint pour assister à une cinématique. A son terme, vous entrez en tir réflexe et devez rapidement tuer Skurky d'une balle bien placée dans la tête. Le sheriff de Hope meurt ainsi sous l'Ave Maria de Schubert tandis que vous, agent 47, terminez la deuxième partie d'Hitman Absolution.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Heure du jugement

Partie III

Modèle unique

Voici le troisième et dernier " mini-chapitre " d'Hitman Absolution, qui est encore plus court que les deux précédents. Concrètement, vous n'avez qu'une seule chose à faire ici : entrer, suivre le tenant du magasin de costumes, aller dans la cabine au fond à droite, prendre votre nouvel habit, sortir. Dire merci, accessoirement. Vous pouvez également fouiller un petit peu la boutique pour récupérer quelques objets utiles pour ceux qui comptent compléter à 100% l'inventaire de chaque mission. Bref, pas besoin de violence, en tout cas sûrement pas vis-à-vis d'un couturier aussi charitable. Maintenant que vous êtes bien habillé, il est temps d'aller éliminer Dexter.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Look ultime

Blackwater Park

Lorsque vous arrivez en bas de l'immeuble dans lequel se terre Dexter, vous apprenez dans le hall d'entrée que l'accès est interdit, même aux habitants des lieux. Inutiles donc de chercher à prendre les vêtements d'un citoyen. Retournez à l'extérieur où se trouvent de nombreux gardes. A vous d'en attirer un, de le maîtriser et de récupérer ses vêtements. Pour cela, vous pouvez utiliser les alarmes des voitures même s'ils n'y réagissent pas trop. La solution la plus rapide est d'utiliser un tir réflexe sur les deux gardes devant l'entrée : les autres n'entendront rien avec le tonnerre qui gronde. Traînez ensuite les corps à l'ombre des marches et enfilez le costume bleu. Pénétrez de nouveau dans le bâtiment.

Maintenant que le rez-de-chaussée est accessible, votre objectif est de désactiver le lecteur rétinien qui permet d'ouvrir l'ascenseur. Pour cela, allez à l'arrière du bâtiment avec vos habits de policier et désactivez la fonction grâce à l'ordinateur approprié. Pas de crainte, l'officier qui se trouve juste à côté semble bien trop occupé dans ses affaires pour prêter garde à vos agissements. Ceci fait, allez récupérer dans une pièce (depuis l'entrée principale, tournez au fond à gauche) des habits de service hôtelier, puis montez comme si de rien n'était par l'ascenseur. Durant la cinématique, vous apprenez que votre cible est donc Layla, la copine de Dexter. Vous avez aussi droit à une scène assez comique avec un livreur de sushis qui se fait joyeusement descendre à votre place une fois arrivés à destination.

Maintenant, vous n'avez plus qu'à abattre Layla. Hâtez-vous de prendre l'apparence d'un des gardes rapprochés de Dexter pour vous fondre dans le décor, d'autant plus si vous réussissez à tuer un garde cagoulé, ce qui vous rend totalement méconnaissable. Layla a un déplacement scripté qui monte un moment sur la mezzanine, où elle se trouve seule. C'est le parfait endroit pour lui craquer la nuque et la glisser ni vu ni connu dans le conteneur juste à côté. N'oubliez pas de faire un petit saut dans la salle des oeuvres d'art (celle avec tous les lasers rouges) dans laquelle de nombreuses armes historiques sont à glaner. Pour finir, rejoignez la chambre de Dexter en vous glissant dans le passage secret dans le mur juste à droite du globe (voir photo ci-dessous).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Détruire quelque chose de beau

Compte à rebours

Enfin, Dexter est à vous. Après une introduction de chapitre très très (très) classe, vous prenez le contrôle de l'agent 47 sur le toit. Là, il y a énormément de brume, ce qui vous facilite beaucoup la tâche : maîtrisez un garde et prenez ses vêtements, sans oublier d'éloigner son corps des autres personnes. Progressez simplement en suivant votre radar pour atteindre Dexter et Victoria. Mais attention, le toit est truffé de mines de proximité, ce qui ne rend pas l'avancée facile. Heureusement, vous disposez de vos sens pour visualiser la portée des explosifs, ce qui vous permet de trouver un chemin en slalomant entre les cercles verts dans lesquels il ne faut surtout pas mettre les pieds.

Arrivé en haut de l'escalier, vous apercevez l'hélicoptère et, si vous avez une bonne vue, Dexter. Inutile de tenter de l'abattre à cette distance, vous pouvez vous rapprocher. Mais pas en ligne droite, puisqu'encore une fois, des rangées de mines vous bloquent le chemin. Pour passer, il faut donc d'accrocher au rebord de l'immeuble et avancer ainsi jusqu'à la parcelle de toit dégagée de tout explosif. De là, vous pouvez vous hisser jusqu'à la piste d'atterrissage de l'hélicoptère pour aller tuer Dexter de la manière que vous désirez.
Depuis le temps qu'il vous narguait celui-là, vous pouvez vous laisser libre court à votre imagination pour vous faire

plaisir. Vous récupérez enfin Victoria saine et sauve, et pour de bon cette fois ! Mais tout n'est pas encore fini...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La fin est proche

Epilogue

Absolution

Deux cibles dans cette mission. Jade, Travis. Honneur aux dames. C'est un beau cadeau que vous tenez entre vos mains dès le début du chapitre, puisqu'il ne s'agit pas moins d'un fusil sniper. Cependant, rangez-le au chaud dans votre inventaire, il vous servira plus tard. Pour l'instant, allez récupérer un uniforme de garde sur un des hommes qui a bêtement le dos tourné. Vous pouvez désormais progresser sans risque jusqu'à trouver Jade entourée d'autres gardes. A vous de déterminer le moyen par lequel vous allez l'éliminer (lancé de brique pour votre guide, voire image ci-dessous). Quoiqu'il en soit, vous pouvez vous faire repérer puisqu'un déguisement de scientifique (grande combinaison de plastique blanche) se trouve non loin de là, vous permettant donc de passer inaperçu juste après le crime.

Ceci fait, passez dans la zone du crématorium. Là, trois gardes d'élites super entraînés, les Prétoriens. Mais vous, vous êtes l'Agent 47, vous êtes une légende. C'est le moment de sortir le fusil sniper et de tirer bien en bas du cimetière la tête de chacun de ces trois soldats. Une fois le ménage fait, montez la colline jusqu'au crématorium en prenant garde aux mines antipersonnel à détection laser que vous pouvez discerner grâce à vos sens. Une fois en haut, prenez le paquet d'explosifs et posez-le sur la porte. Eloignez-vous et actionnez-le. Rentrez. Vous trouvez enfin Benjamin Travis qui vous traque depuis le début du jeu. Finalement, c'est vous qui l'avez trouvé.

Félicitations, vous avez terminé Hitman Absolution !

Vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Un contrat personnel
En terminant Hitman Absolution au niveau de difficulté professionnel, vous obtenez le trophée or / succès 50G : Absolution

LES 20 TITRES À DÉBLOQUER

-Pousse-aiguille

Tuez 5 personnes avec une seringue.

-Croquemort

Cachez 5 morts dans un placard, conteneur ou autre.

-Pianiste

Tuez 5 personnes avec la corde à piano.

-Faucheur

Tuez 8 personnes avec un tir réflexe.

-Marchand de sable

Maitrisez 3 personnes.

-Guerrier Antique

Tuez 9 personnes avec un katana.

-Dynamiteur

Tuez 5 personnes grâce à des explosions.

-Pistolero

Tuez 15 personnes avec un pistolet.

-Barman

Battez 5 personnes avec une bouteille au corps à corps .

-Champion

Battez 5 personnes à mains nues.

-Berserker

Tuez 5 personnes avec une hache.

-Brutus

Tuez 5 personnes avec un couteau.

-Viking

Tuez 5 personnes avec une batte de baseball.

-Encaisseur

Recevez 20 fois des dégâts.

-Lanceur

Tuez 5 personnes sans être repéré en lançant en objet mortel (couteau, tournevis..).

-Fantôme

Tuez 3 personnes sans être repéré avec une arme dotée d'un silencieux.

-Porte-malheur

Tuez 2 personnes avec des accidents.

-Maestro

Réalisez 5 tirs à la tête d'affilée avec le sniper.

-Canon de verre

Tuez 3 personnes avec un fusil à pompe sans subir de dégâts.

-Voleur de banque

Utilisez 3 personnes comme boucliers humains sans les tuer.

EASTER EGG : NULE DEXTER INDUSTRIES

Cet easter egg se situe lors de la mission "Dexter Industries".

Une fois que vous avez atteint l'enceinte de l'usine dans le hall principal, juste avant d'atteindre l'ascenseur, il vous suffit de lever les yeux pour apercevoir une nuke accrochée au plafond, au dessus de la réception. Pour déclencher l'easter egg il faut tirer sur la pointe de la nuke, à la tête de cette dernière. Cela déclenchera une cinématique où Lynch fait son apparition. Il faut noter que cet easter egg conclut votre mission par un game over.

EASTER EGG : VIEUX FILM

Cet easter egg se situe lors de la mission "End of the road".

Il y a un total de 3 os sur le niveau.

- Le premier est situé dans la tombe que creuse Lenny.
- Le second est situé prêt du cadavre d'un coyote au centre, entre l'arbre et la tombe creusée par Lenny.
- Le dernier est situé sur une tombe avec un crâne et un tumulus de pierre, au loin de la carte.

Pour que l'easter egg se déclenche il faut rajouter les deux os qui ne sont pas présents dans la tombe creusée par Lenny dans cette dernière, et à vous les effets d'un jeu en accéléré et en noir et blanc. A noter que les effets disparaissent une fois Lenny mort.

EASTER EGG : CAMION DE CRÈME GLACÉE FOU DE LA ROUTE

Cet easter egg se trouve lors de la mission "End of the Road" ("Fin de la route").

Il y a un total de cinq vautours dans la mission. Afin de déclencher l'easter egg il faut tuer ces 5 vautours seulement s'ils sont dans les airs, peu importe l'arme utilisée et le temps mis pour les abattre. Une fois l'affaire terminée, revenez à la voiture et attendez que Lenny se place au lieu où il fera sa rencontre avec le camion de crème glacée.

EASTER EGG : APPARITIONS DE KANE & LYNCH

Missions : Le cadeau de Birdie, Bienvenue à Hope, Dexter Industries, La loi de Skurky.

Lynch apparaît sur le champ de tir lors de la mission "Le cadeau de Birdie". On le voit tirer le plus à gauche dans la mission. Si on l'approche on l'entend dire à quel point il déteste les gnomes.

Kane fait ses débuts à la mission Bienvenue à Hope, au bar. Il est vu debout à côté du juke-box en fumant une cigarette. On l'entend parler avec un autre homme, en disant que son partenaire (en parlant de Lynch) est en ville pour l'achat "d'équipement". L'un des motards le menace vaguement, Kane répond qu'il ne veut pas d'ennuis. Si le joueur

sabote le juke-box, deux motards viendront vers Kane et provoqueront par la suite une bagarre dans le bar.

Lynch fait sa deuxième apparition dans la mission Dexter Industries, dans un autre easter egg. Après le déclenchement de l'easter egg de la nuke, Lynch peut être vu assis dans le désert à écouter de la musique tandis que deux femmes bronzent.

Kane fait sa seconde apparition dans La loi de Skurky. Après être entré dans les cellules de détention, chercher une porte sur la droite menant à une salle de stockage. Une fois dans la salle de stockage, grimper à travers l'évent sur le mur, pouce en avant, et regarder à travers l'évent. Il peut être vu assis à une table, en train d'écrire une lettre à sa fille Jenny. Il affirme qu'il n'a pas de remords ni peur de mourir, mais il regrette de ne pas pouvoir la connaître. C'est la scène d'ouverture du jeu Kane & Lynch : Dead Men.

Une fois aux cellules de détention, descendez les escaliers et atteignez le couloir. A droite, une porte vous mène alors à une sale de "stockage". Une fois dans la salle, cherchez le conduit d'aération et entrez dans ce dernier. A mi-chemin, vous pourrez voir et entendre Kane écrire une lettre pour sa fille Jenny. Vous ne pouvez voir cette scène que si vous entrez de ce coté-là du conduit d'aération. Si vous entrez de l'autre coté, c'est-à-dire dans la salle juste avant de sortir, vous ne pourrez qu'entendre mais pas voir.

EASTER EGG : LES ACTES DE BLOOD MONEY

Mission : Modèle Unique

En allant au sous sol du magasin, immédiatement à l'entrée, vous pouvez apercevoir des coupures de journaux mentionnant des actes de Blood Money. On y retrouve Alvaro d'Alvade, Vinnie Sinistra, Mohammad Bin Faisal Al-Khalifa et Joseph Clarence. On peut aussi voir un article de recherche pour l'agent 47, un autre faisant référence à une femme sauvagement assassinée chez elle. Sur un autre mur, on peut voir un poster d'Eve du Parti Ciel lors de mission "A dance with A Devil", à coté d'un poster sur lequel est écrit "Tosca" rappelant Alvaro d'Avalde et un avis de recherche. Sur une chaise se trouve un déguisement d'oiseau jaune que l'on retrouve lors de la mission du carnaval d'Hitman : Blood Money.

INSTINCT/RECHERCHE

Lorsque vous n'avez plus d'instinct, vous devez vous mettre à couvert et utiliser des méthodes un peu plus classique pour vous en sortir.

Attention, sur quelques missions, des renforts arriveront mais vous pouvez les contrer sauf si c'est la Police qui intervient. Cachez-vous dans un container, une poubelle ou un placard en attendant que le compteur baisse.

Hitogata Happa

© Rockin' Android 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE SOLO VOYAGE

Terminez le jeu en difficulté Euridice pour débloquer un nouveau mode spécial.

DÉBLOQUER PLATINA

Terminer le jeu en difficulté Euridice pour pouvoir acheter Platina contre 1 800 points.

AFFRONTER LE BOSS KREUTZER EN DIFFICULTÉ EURIDICE

Ce boss n'est normalement accessible que dans les modes de difficulté supérieurs, mais il est possible de l'affronter en difficulté Euridice à condition d'avoir récupéré les 112 figurines cachées dans le jeu.

FIGURINES SPÉCIALES

Platina

Terminer le jeu en difficulté Euridice. Coût : 1 800 points.

Lovers

Terminer le jeu une deuxième fois dans un niveau de difficulté différent, ou en mode Solo Voyage avec un autre personnage.

Fourtuner

Terminer le jeu une troisième fois dans un niveau de difficulté différent, ou en mode Solo Voyage avec un autre personnage.

Fool

Terminer le jeu une quatrième fois dans un niveau de difficulté différent, ou en mode Solo Voyage avec un autre personnage.

MODE DESTINY 13

Débloquez la figurine spéciale Fool et terminez le jeu de 4 manières différentes.

Hotline Miami

© Devolver Digital / Dennaton Games 2013

EFFETS DES MASQUES

Rasmus (Chouette)

Les lettres du puzzle sont plus visibles.

Tony (Tigre)

Les exécutions sont plus rapides et le combat à mains nues est plus efficace.

Brandon - Panthère

Les déplacements sont beaucoup plus rapides.

Dennis - Loup

Le joueur démarre avec un couteau.

Georges - Girafe

Le joueur voit plus loin.

Ted - Chien

Les chiens ne vous attaquent plus.

Rufus - Eléphant

Le joueur ne meurt plus en une balle.

Remi - Chameau

Le joueur obtient plus de munitions.

Aubrey - Porc

Il y a plus d'armes qui apparaissent dans les niveaux.

Don Juan - Cheval

Les portes deviennent mortelles.

Graham - Lapin

Les déplacements sont un peu plus rapides.

Willem - Singe

Le joueur peut voler l'arme d'un ennemi en appuyant sur la touche Espace.

Peter - Licorne

Les armes deviennent moins bruyantes.

Zack - Grenouille

Le joueur dispose de plus de temps pour effectuer un combo.

Oscar - Tapire

Les niveaux sont plongés dans la pénombre.

Rick - Renard

Le joueur obtient plus de points avec les armes à feu.

Louis - Caméléon

Le joueur devient plus difficile à repérer.

Charlie - Pieuvre

Le joueur obtient plus d'armes de mêlée.

Carl - Mante religieuse

Le joueur démarre directement avec une perceuse.

Jones - Crocodile

Il y a encore plus de sang.

Nigel - Chauve-Souris

Les contrôles du joueur sont inversés.

Phil - Poisson

Les dialogues de l'histoire passent en français.

Jake - Serpent

Les lancers tuent les ennemis.

Richter - Rat

Le joueur démarre avec un Uzi disposant d'un silencieux.

Earl - Phoque

Le joueur peut supporter deux balles de plus avant de mourir.

OBTENTION DES MASQUES

Coq (Richard) :

Donné en début de partie.

Hiboux (Rasmus) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Prelude.

Tigre (Tony) :

Débloqué en réalisant un High Score dans No talk .

Cochon (Aubrey) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Overdose.

Cheval (Don Juan) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Decadence

Lapin (Graham) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Tension.

Loup (Dennis) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Full house.

Girafe (George) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Clean hit.

Chien (Ted) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Neighbors.

Éléphant (Rufus) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Push it.

Chameau (Rami) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Crackdown.

Singe (Willem) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Hot & Heavy.

Licorne (Peter) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Deadline.

Grenouille (Zack) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Assault.

Taupe (Oscar) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Vengeance.

Renard (Rick) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Safehouse.

Panthère (Brandon) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Fun & Games.

Pieuvre (Charlie) :

Trouvé sur le plan de travail d'une cuisine dans Safehouse.

Caméléon (Louie) :

Finir le jeu avec la fin normal.

Poisson (Phil) :

Trouvé dans une boite de masques dans Resolution.

Chauve-souris (Nigel) :

Finir le jeu avec la fin secrète.

Morse (Earl) :

Trouvé sur un corps dans Overdose.

Crocodile (Jones) :

Trouvé dans Full house, obtenir une barre de fer et ouvrir la bouche d'égout.

Sauterelle (Carl) :

Trouvé sur un corps dans Push it.

Serpent (Jake) :

Trouvé sur un corps dans Hot & Heavy.

Rat (Richter) :

Trouvé au dernier étage du commissariat de police dans Assault.

SUCCÈS SECRETS

Il existe 4 succès cachés dans le jeu :

« Cat Fight »

Tuer les 2 panthères roses avec le masque « Brandon » dans le chapitre 15

« Batman »

Finir le chapitre 2 avec le masque de « Nigel »

« Sewer Alligator »

Dans le chapitre 5, ne montez pas dans votre voiture tout de suite après avoir terminé le niveau. Au rez-de-chaussée, ramassez le pied-de-biche et faites le tour du bâtiment par l'extérieur jusqu'à trouver une plaque d'égout. Pénétrez dans les égout pour ramasser le masque de Jones.

« Smell Something Burning »

Dans le chapitre 6, récupérez la hache qui se trouve dans le couloir du premier étage et tuez-le chez lui, assis aux toilettes.

FINIR LE CHAPITRE 10 PLUS FACILEMENT

Pour cela, il vous faut le masque de chien, déblocable dans le chapitre 7. Grâce à ce masque, les nombreux chiens présents dans ce niveau ne vous attaqueront pas, ce qui vous facilitera amplement la tâche pour éliminer les criminels. En effet, les chiens sont assez coriaces et rapides et il est assez ardu de passer ce niveau du fait de leur présence.

OBTENIR DES A+ PLUS FACILEMENT

Pour cela, il vous faut débloquer le masque de Zack (grenouille) dans le chapitre 13, qui vous donnera la possibilité de réaliser de meilleurs combos et de faire ainsi monter votre score plus facilement dans n'importe quel niveau (excéptés ceux qui se déroulent avec le second personnage jouable qui lui ne porte pas de masque).

Hunted : The Demon's Forge

© Bethesda Softworks / inXile Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE OLD SCHOOL

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

MODE AVENTURE+

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ce mode. Il vous permet de conserver tout ce que vous aviez déjà acquis et d'utiliser les flèches infinies, la régénération et la mort subite.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : La fontaine d'Elisha

Vous débutez l'aventure dans les rêves de Caddoc. Avancez vers les torches et entrez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à vous réveiller et quitter ce rêve. Vous incarnez ensuite E'lara l'elfe. Avancez jusqu'à la porte et tirez sur la corde pour l'abaisser.

Entrez et récupérez les flèches qui se trouvent au sol. Suivez votre ami et utilisez votre arc pour éliminer les araignées géantes. Utilisez ensuite le guide spirituel pour trouver votre chemin et utilisez votre épée pour déblayer le chemin. Eliminez ensuite d'autres insectes géants et allez vers la fontaine pour remplir votre flasque.

Allez ensuite vers la porte et aidez votre ami à l'ouvrir.

Entrez et passez sous le tronc d'arbre puis avancez jusqu'à la pierre des morts. Après la cinématique, courez pour éviter l'effondrement des piliers. Mettez-vous à couvert pour neutraliser les squelettes avec vos flèches. Suivez votre ami en éliminant les ennemis et ramassez la Fiole de régénération. Utilisez cette dernière par la suite pour soigner votre ami.

Avancez jusqu'à la porte et approchez-vous du feu (à gauche) pour enflammer votre flèche. Tirez ensuite sur la torche qui se trouve à droite pour ouvrir la porte.

Utilisez l'obélisque pour changer de personnage et contrôler Caddoc. Utilisez la force de ce dernier pour pousser le pilier à droite et ouvrir la porte.

Entrez par cette porte et ramassez les cristaux sur votre chemin. Continuez d'avancer jusqu'au cadavre et utilisez la Pierre des morts sur le cadavre pour obtenir des indices.

Montez les marches, avancez et éliminez les squelettes en chemin. Détruisez ensuite le râtelier d'armes pour récupérer une nouvelle épée. Ramassez la Fiole de santé pleine et continuez votre chemin.

Avancez en éliminant les arachnides et repérez la hache qui se trouve à droite. Approchez-vous du brasier et

interagissez avec pour que votre amie enflamme sa flèche. Approchez-vous ensuite du bord et désignez la torche qui se trouve sur l'autre rive pour qu'E'lara lance une flamme et l'allume pour qu'un pont se déploie et vous permette d'atteindre la hache.

Testez votre nouvelle arme sur les squelettes qui vous attaquent et continuez votre chemin. Apprenez ensuite à faire des parades en affrontant les nouveaux ennemis et récupérez un bouclier. Neutralisez le groupe de squelettes qui gardent la porte et passez par cette dernière.

Après la nouvelle rencontre avec Seraphine, apprenez à utiliser les sorts. Ramassez la Fiole de sort qui se trouve sur le cadavre et avancez. Quand vous tombez dans le gouffre, utilisez votre sort pour neutraliser les vagues de squelettes qui vous attaquent. Ramassez la fiole qui se trouve devant la statue et poussez cette dernière. Prenez la nouvelle arme si vous le voulez et revenez en arrière pour suivre votre guide spirituel.

Dans la nouvelle salle, éliminez les squelettes et observez le mur situé à gauche. Demandez ensuite à votre amie de tirer sur les corde. Dépêchez-vous de pousser le pilier pour qu'il détruise le mur pour que vous puissiez vous enfuir.

Chapitre 1 : Ville de Dyfed

Avancez dans la ville et regardez à droite pour trouver un obélisque qui vous permet de changer de personnage. Détruisez les jarres en chemin pour récupérer des objets. Avancez ensuite et neutralisez les ennemis Wargars qui vous tirent dessus avec des arbalètes.

Ramassez les pièces d'or laissées par ces ennemis. Détruisez le râtelier d'armes pour prendre une nouvelle hache. Allez ensuite à gauche jusqu'à la porte et ouvrez-la en compagnie de votre amie. Prenez ensuite la Larme du dragon qui se trouve dans le coin.

Progressez dans la ville en éliminant les ennemis et libérez le prisonnier ligoté qui se trouve à droite. Continuez votre chemin et abattez ceux qui sortent de la maison. Entrez dans la ruelle qui est à droite de la maison pour trouver un cadavre. Utilisez la Pierre des morts pour faire parler ce dernier et obtenir des informations. Entrez ensuite dans la maison.

Descendez la dénivellation et traversez la poutre. Allez ensuite à gauche pour ramasser des Fragments de cristal ainsi que les pièces. Continuez votre chemin et neutralisez d'autres Wargar. Ramassez le cristal qui se trouve en chemin et descendez dans la route qui mène en bas. Eliminez les ennemis et allez à l'arrière de la zone pour prendre une curasse.

Passez ensuite par la porte et avancez jusqu'à une autre qu'il faut ouvrir à deux. Approchez-vous de la lueur et effectuez les améliorations nécessaires à vos personnages.

Sur place il y a aussi un obélisque si vous voulez changer de personnage. Avancez ensuite et libérez le prisonnier en chemin. Entrez ensuite dans la maison et montez à l'étage. Nettoyez ce dernier avant de sauter en bas dans la cour pour affronter d'autres Wargars. Regardez les archers dans la maison pour que votre amie les attaque et tire sur les explosifs.

Neutralisez ensuite ceux qui arrivent et entrez dans la maison à droite pour récupérer un cristal. Montez à l'étage et nettoyez le reste de la maison. Sautez ensuite sur le plancher qui cède sous votre poids.

Avancez vers la place de la ville où il y a le feu et abattez les ennemis qui arrivent par vagues. Utilisez votre sort Souffle du dragon contre ces hordes d'ennemis. Prenez aussi le cristal qui se trouve près du chemin de sortie. Avancez et ouvrez la porte pour entrer dans les catacombes.

Approchez-vous du feu et demandez à votre amie d'enflammer sa flèche. Regardez ensuite la torche pour qu'elle l'allume pour ouvrir la grille avec sa flèche. Avancez dans le nouveau chemin et prenez la Larme de dragon.

Allez de l'autre coté en suivant votre guide spirituel. Ouvrez la porte et mettez-vous à couvert. Laissez votre amie s'occuper des archers et quand les soldats Wargars arrivent, sortez de votre cachette et tailladez-les.

Utilisez les parades si plusieurs ennemis vous attaquent et attaquez tout de suite après leurs enchainements.

Neutralisez d'autres ennemis en avançant et passez une nouvelle porte pour atteindre les quartiers chics.

Avancez et éliminez les araignées qui débarquent de tous les cotés. Neutralisez ensuite le guerrier Wargars et entrez par le passage qu'il a ouvert. Vous rencontrez un soldat qui agonise et qui vous demande de détruire le pont supérieur.

Continuez votre chemin et sortez par la porte. Eliminez les Wargars et demandez à E'lara d'enflammer sa flèche. Allez ensuite sur le pont et demandez à votre amie d'enflammer le chariot de foin. Poussez ensuite le chariot pour détruire le pont.

Passez sur la poutre et éliminez les ennemis. Provoquez les explosifs qui se trouvent contre le mur gauche pour ouvrir un passage.

Montez les escaliers et regardez les barils explosifs pour que votre amie les explose. Continuez ensuite de monter et examinez le cadavre qui se trouve à droite avant d'atteindre l'obélisque.

Avancez ensuite dans la zone où se trouve la baliste. Restez derrière les abris et attendez les tirs pour avancer pendant qu'elle recharge.

Eliminez ensuite le tireur et contrôlez la baliste. Explosez alors les Wargars qui arrivent par la droite. Nettoyez la zone pour sauver les habitants de cette zone.

Avancez et éliminez les différents ennemis. Montez les marches et placez-vous à couvert pour éliminer le sniper situé en haut de la tour.

Passez ensuite par la porte suivante. Neutralisez les soldats et les guerriers Wargars pendant qu'E'lara s'occupe des archers. Poursuivez ensuite votre chemin et comme d'habitude, E'lara s'occupera des archers pendant que vous vous frayez un chemin vers la baliste située à gauche.
Eliminez le tireur et prenez le contrôle de l'arme. Visez ensuite le clocher et tirez dessus jusqu'à le détruire.

Après l'entretient avec le maire, avancez dans le donjon jusqu'à la tête parlante. Vous devez lui apporter une flamme bleue appelée Lueur d'azur pour pouvoir continuer votre chemin. Enflammez la flèche d'E'lara et rebroussez chemin auprès de l'obélisque. Enflammez la torche pour ouvrir un passage et entrez dans celui-ci.

Avancez dans la crypte ensuite dans le passage à droite. Poussez le mur par lequel arrive le courant d'air pour dévoiler un passage. Entrez, descendez les marches et avancez. Tournez à droite pour trouver la Lueur d'azur.

Enflammez votre flèche et rebroussez chemin jusqu'à la Tête parlante, éliminez le squelette qui la protège et enflammez ses yeux. Entrez par ce passage et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'à sortir des donjons. Affrontez les deux Wargars équipés de boucliers et d'armures et entrez dans la maison. Allez à droite pour faire parler le cadavre qui se trouve dans la cour ensuite allez à gauche pour prendre le cristal. Montez ensuite à l'étage et éliminez l'ennemi. Descendez vers le champ de mais et traversez-le.

Ce champ est infesté de Wargars que vous devez éliminer pour atteindre l'entrée de la clôture du château. Avancez vers la porte et ouvrez-la pour entrer.

Prenez le cristal qui se trouve à gauche et avancez vers le château. Entrez par la porte pour affronter un Wargar infecté et ses sbires. Planquez-vous et utilisez vos flèches sur les archers et le boss qui se trouvent en haut des murs. Restez à couvert jusqu'à l'arrivée des soldats Wargars.

Occupez-vous de ces ennemis et évitez qu'ils vous encerclent vous ou votre amie. Quand le boss descend dans la cour, utilisez votre sort Souffle de dragon pour l'attaquer lui et ses sbires. Ramassez les fioles laissées par les ennemis pour vous soigner et pour vous recharger en Mana. Continuez d'attaquer le boss avec votre sort jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 2 : Donjons de Dyfed

Avancez et libérez le prisonnier en tirant sur la corde qui le maintient.

Avancez et éliminez les deux assaillants avant de faire parler le cadavre. Continuez votre chemin et ouvrez la porte pour affronter de nouveaux ennemis. Restez à droite sur les escaliers pour éviter les tirs de ceux qui se planquent sur la corniche d'en face et éliminez ceux qui débarquent. Nettoyez ensuite la zone en utilisant votre sort et passez la grille.

Là aussi, nettoyez la zone pour que la grille s'ouvre.

Allez ensuite à droite, montez les marches et faites parler un cadavre. Passez ensuite la grille et ouvrez la porte. Avancez et enflammez la flèche d'E'lara. Faites parlez un cadavre avant d'allumer le feu dans la pièce suivante pour trouver votre chemin. Neutralisez les araignées avant de descendre dans une nouvelle zone.

Eliminez d'autres araignées et allez trouver un cadavre à droite. Entrez ensuite sous l'arcade (à droite aussi) et brisez les planches. Ramassez la Larme de dragon et reprenez votre route. Ouvrez la porte, avancez et allumez la torche pour illuminer le chemin.

Descendez ensuite tout en bas et éliminez d'autres bestioles puis allez à droite pour trouver un nouveau cadavre. Passez sous les arcades pour avancer et franchissez la porte pour rencontrer un habitant.

Avancez et passez par le chemin étroit puis descendez dans la prison et éliminez les ennemis. Ouvrez ensuite les cellules, en tirant les leviers pour libérer les prisonniers.

Faites parler le cadavre qui se trouve dans la cellule de gauche. Tournez ensuite la manivelle pour ouvrir la grille et passez. Neutralisez les ennemis dans la nouvelle zone et montez l'escalier pour libérer les prisonniers de cet étage. Enflammez la flèche d'E'lara et placez-vous sur la dalle située au centre pour ouvrir une petite grille située dans le mur d'en face.

Tirez une flèche sur la cible pour ouvrir la grille inférieure et descendez pour récupérer une Larme de dragon. Reprenez votre route et tournez la manivelle pour ouvrir une nouvelle grille et passer.

Avancez dans le couloir et ouvrez une nouvelle porte. Eliminez les ennemis en chemin et montez les marches. Neutralisez les Wargars qui infestent la zone et avancez jusqu'à la porte. Passez ensuite une autre porte et montez sur le monte-charge. Votre amie tournera la manivelle pour faire descendre cette plateforme.

Pendant le trajet, utilisez votre arbalète pour neutraliser les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Visez les barils explosifs pour les éliminer rapidement. Une fois en bas, éliminez le Wargar et descendez les marches. Sortez votre arbalète et tirez sur les barils explosifs pour permettre à votre amie de vous rejoindre.

Avancez ensuite, passez sous les décombres et faites parler le cadavre qui se trouve dans la grotte (à droite). Continuez votre chemin et éliminez les larves d'araignées. Passez la nouvelle porte pour apercevoir les prisonniers en bas, sur le pont.

Neutralisez les ennemis et descendez à droite. Avancez et entrez dans la grotte de droite pour parler avec un cadavre. Continuez à descendre et passez la porte.

Entrez dans la grande salle suivante, mettez-vous à couvert jusqu'à ce que les ennemis s'approchent et tailladez-les par la suite. Continuez votre chemin dans le couloir d'en face. Passez ensuite sur la poutre et sautez jusqu'en bas. Eliminez les larves et entrez par la porte suivante.

Descendez en éliminant les ennemis et passez la porte. Traversez le premier pont et nettoyez la zone.

Traversez ensuite le deuxième pont pour affronter d'autres Wargars. Eliminez-les et franchissez la porte. Suivez le chemin et parlez avec le cadavre qui se trouve à gauche, près du gouffre. Entrez dans la grotte et éliminez les larves avant de libérer le prisonnier. Descendez dans le chemin et comme d'habitude affrontez les hordes de Wargars. Utilisez le sort Souffle du dragon amélioré qui est efficace contre ces ennemis.

Avancez dans les ruines et allez à droite pour parler avec le cadavre puis avancez dans le passage suivant et parlez avec un autre cadavre. Passez ensuite sous les décombres pour croiser un oeil géant.

Continuez de descendre dans le donjon en abattant les Wargars et franchissez une nouvelle porte. Passez par un obélisque et poursuivez votre chemin. Avancez ensuite jusqu'à la zone de la baliste et passez d'un abri à l'autre pour vous approcher de la baliste. Attaquez le Wargar infecté qui la contrôle et éliminez-le ainsi que ses sbires.

Utilisez ensuite cette baliste contre les autres ennemis.
Entrez par la porte suivante et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche pour libérer un prisonnier. Avancez jusqu'au bout du chemin bloqué et prenez la Curasse de soldat. Remontez ensuite et neutralisez les ennemis pour continuer votre chemin.

Entrez dans la zone suivante et commencez par éliminer les archers qui se trouvent sur les platee-formes.

Occupez-vous ensuite du Wargar infesté et poursuivez votre chemin. Tirez le levier pour ouvrir le passage vers le bas. Sautez alors dans le tour et avancez jusqu'à la porte pour l'ouvrir et entrer. Passez par l'obélisque et entrez par une autre porte. Entrez dans la grande salle et vous avez le choix de boire le liquide argenté pour pouvoir éradiquer la présence ennemie sans difficulté ou les combattre avec votre force normale.

Si vous buvez ce liquide, vous serez sous son emprise et ça affectera la fin de l'histoire. Si vous résistez à la tentation vous aurez droit à la meilleure fin.

Avancez encore pour affronter les nombreux Wargars ainsi que le prêtre. Utilisez votre Souffle du dragon amélioré pour terrasser vos ennemis et concentrez vos tirs sur les prêtres. Une fois la zone nettoyée, allez vers le sarcophage qui se trouve en haut des escaliers.

Suivez ensuite le chemin à gauche et ramassez le cristal. Sautez en bas et ramassez un autre cristal. Descendez ensuite dans la grande grotte pour que la reine des araignées vous attaque. Courez loin de cette bête en suivant le guide spirituel. Ignorez les ennemis en chemin et avancez vers les balistes. Prenez le contrôle de l'une des balistes et tirez sur la bestiole géante. Tirez ensuite sur le rocher au dessus de la bestiole pour le faire tomber sur cette dernière et l'éliminer.

Chapitre 3 : La forêt de Dyfed

Vous remontez enfin à la surface sous la lumière du jour. Traversez le pont et neutralisez les ennemis avant de libérer le prisonnier qui se trouve à gauche. Avancez dans la jungle et libérez la prisonnière en chemin. Avancez et utilisez vos flèches pour abattre les ennemis qui se trouvent sur le mur d'en face. Avancez et nettoyez les deux zones suivantes avant de rencontrer un soldat demandant votre aide.

Passez alors la porte et allez vous mettre à couvert derrière les abris. Utilisez vos flèches contre les archers en attendant les guerriers. Neutralisez les ennemis qui infestent la zone et passez la porte suivante. Ramassez le bouclier noble accroché au mur et avancez. Neutralisez les ennemis dans les couloirs et passez par la porte au fond.

Courez à droite en ignorant et évitant les ennemis et entrez dans la tour. Avancez pour contourner la catapulte et prenez le contrôle de cette dernière.

Catapultez ensuite vos ennemis et ne les laissez pas s'approcher de la tour pour ne pas vous atteindre. Tirez sur les décombres qui se trouvent à gauche avant de poursuivre votre route.

Avancez dans les bois et entrez dans la grotte située à droite pour faire parler un cadavre. Continuez votre chemin et planquez-vous pour éliminer les archers qui vous barrent la route. Neutralisez ensuite le reste des ennemis qui rappliquent. Avant de continuer votre chemin, allez à gauche vers le feu et ramassez le cristal qui se trouve au bord de la falaise. Reprenez ensuite votre chemin.

Entrez dans la grotte située à gauche et libérez la prisonnière. Allez ensuite à droite vers la porte par laquelle arrivent plusieurs ennemis. Vous pouvez boire le liquide argenté qui se trouve sur l'autel au centre pour affronter ces créatures sans difficulté. Sinon affrontez-les avec vos capacités normales couplées à votre intelligence. Utilisez votre sort Souffle de dragon pour électrocuter vos ennemis et les éliminer rapidement.

Passez ensuite la porte et parlez au cadavre qui se trouve à droite. Continuez d'avancer jusqu'à trouver un camp

Wargar. Vous avez le choix entre ; aller par les cotés ou bien de foncer dans le tas. Choisissez le coté gauche pour monter en haut de la pente et avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Commencez par éliminer le sniper situé en haut de la tour.

Abattez ensuite le Wargar infesté puis nettoyez la zone. Entrez dans la grotte de gauche, nettoyez-la et allez vers la cellule pour libérer Peredur le chef de la rébellion. Direction maintenant le temple.

Eliminez les ennemis qui vous attendant à la sortie ensuite ceux qui arrivent par la porte. Passez par cette dernière et allez à droite pour récupérer un cristal. Suivez ensuite le chemin à gauche. Passez la porte, avancez et tournez à gauche pour trouver une Larme de dragon dans le coin.

Reprenez ensuite votre route. Attaquez-vous au camp Wargar et libérez le prisonnier qui se trouve à gauche. Empêchez les ennemis d'utiliser la corne située à gauche pour qu'il n'appelle pas des renforts. Avancez ensuite et nettoyez un autre camp en libérant le prisonnier situé à droite.

Attaquez un autre camp de la même manière et libérez le prisonnier. Encore un camp Wargar à nettoyer. Sécurisez la corne pour éviter l'arrivée des renforts et après l'affrontement libérez les prisonniers. Dans le camp suivant, sécurisez les deux cornes, neutralisez les ennemis et libérez les prisonniers.

Avancez ensuite et entrez dans les ruines. Prenez l'armure accrochée au mur et continuez votre route.

Passez la porte pour faire face au temple qui est protégé par des catapultes. Courez vers ces dernières en évitant les ennemis en chemin. Nettoyez les snipers qui les gardent et prenez le contrôle de l'une d'elles. Utilisez-la alors pour défendre votre position en bombardant vos ennemis. Eradiquez la présence ennemie avant d'entrer dans le temple.

Entrez dans le temple et allez à droite pour parler avec un cadavre. Ouvrez la porte et avancez dans le marécage. Allez à gauche pour prendre le cristal et continuez votre chemin. Ouvrez une nouvelle porte et allez à droite. Tirez sur les explosifs qui se trouvent dans les décombres pour libérer la chaine. Allez ensuite à gauche et tournez la manivelle pour élever le pont en forme de balance.

Attendez que votre amie se place sur l'extrémité du pont pour le traverser. Allez ensuite à droite pour prendre le bouclier accroché au mur situé en haut des marches. Eliminez les archers postés en haut avant de monter vers le pont suivant. Traversez le pont et montez les escaliers en éliminant les ennemis.

Passez une nouvelle porte et avancez dans le couloir en éliminant les Wargars et les bestioles. Passez par la porte suivante pour affronter les minotaures.

Esquivez leurs charges et utilisez votre Souffle de dragon pour les attaquer. Montez ensuite les marches et après la conversation avec Seraphine, vous devez affronter d'autres minotaures et des Wargars. Utilisez le sort Souffle de dragon amélioré sur vos ennemis et attaquez les colosses par derrière pendant que votre amie s'occupe des archers.

Soignez-vous fréquemment et ramassez les potions laissées par les ennemis morts. Tirez sur les explosifs quand les minotaures passent à proximité pour les blesser et les affaiblir. Nettoyez la zone et prenez le cristal qui se trouve dans la cour. Entrez ensuite par les portes qui s'ouvre à la fin de la confrontation.

Avancez et évitez de marcher sur les parties du sol qui s'effondrent.

Allez ensuite à droite et parlez au cadavre. Avancez dans le couloir et ramassez la curasse de chevalier avant de passer par la porte. Utilisez les catapultes contres les ennemis et explosez-les avant qu'il ne remonte jusqu'à vous. Poursuivez ensuite votre chemin et parlez au cadavre en route. Ramassez ensuite la nouvelle hache plus puissante et continuez votre route. Avancez vers l'autel pour trouver un humain.

Après sa fuite et l'arrivée des ennemis, vous pouvez boire le liquide argenté appelé Sleg pour obtenir une force surhumaine. Descendez alors dans l'arène et affrontez les différents ennemis sans crainte. Affrontez même les minotaures avec votre hache.

Nettoyez la zone et passez par le portail. Sinon vous pouvez affronter ces ennemis sans boire du Sleg et en usant de

plus de tactique de combat.

Avancez ensuite vers le quai pour affronter la sorcière. Passez à l'attaque jusqu'à ce votre ennemi disparaisse. Attaquez ensuite son bâton avant qu'elle ne revienne pour le récupérer. Quand elle duplique son bâton, détruisez les répliques qui vous lancent des projectiles. Attaquez-vous ensuite à la sorcière et utilisez votre Souffle de dragon amélioré et votre hache si vous l'attaquez par derrière.

Parez ses frappes surtout celle ou elle arme ses deux main pour frapper. Maintenez la même tactique jusqu'à venir à bout de cette sorcière et partir vers la ville de Llyr

Chapitre 4 : Ville de Llyr

Avancez dans le quai et ramassez la nouvelle hache puis allez jusqu'à l'obélisque. Allez à gauche de ce dernier et sautez à gauche sur le quai pour atteindre le cristal.

Avancez ensuite et allez cette fois à droite de l'obélisque. Eliminez les ennemis en chemin et avant de descendre les marches allez à droite pour parler avec un cadavre. Reprenez votre chemin et descendez les marches (à gauche) pour faire parler un cadavre ensuite remontez. Passez la porte et avancez jusqu'à rencontrer de nouveaux ennemis. Nettoyez la zone avant d'aller par le chemin de droite pour voir un dragon.

Neutralisez le Minotaure et les autres Wargars puis empruntez les marches de gauche pour parler avec un cadavre. Allez ensuite à droite vers les escaliers. Avant de monter allez vers la cheminée qui se trouve en bas et récupérez les ossements de l'esprit.

Enflammez ensuite une flamme verte et montez les marches. Repérez une autre cheminée sous la grille et allumez-la avec la flamme verte pour ouvrir un passage secret. Récupérez les deux cristaux et parlez au deuxième esprit dans la cheminée. Sortez ensuite et allez à gauche. Sautez le muret pour entrer dans une maison. Poussez ensuite le mur pour récupérer la Larme du dragon. Remontez maintenant les marches et passez sous les décombres.

Avancez en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre la cour. Neutralisez les yeux géants et les Wargars jusqu'à l'arrivée de la sorcière. Battez-la comme précédemment et libérez le prisonnier qui se trouve entre les ruines.

Passez ensuite la porte située à droite. Montez les marches et passez par le trou au mur. Sautez en bas et attendez que le Minotaures se débarrasse des Wargars pour l'éliminer. Passez ensuite par le mur qui vient de s'effondrer.

Dans la nouvelle zone, éliminez le Minotaure et les Wargars et parlez au cadavre qui se trouve dans la pièce à gauche. Entrez dans le bâtiment suivant et allez à gauche pour récupérer un cristal.

Avancez ensuite de l'autre coté et traversez la poutre. Parlez au garde qui vous indique l'emplacement du roi. Allez ensuite à gauche et parlez avec un cadavre avant de continuer votre chemin.

Entrez dans l'auberge et éliminez les ennemis. Avant de passer la porte, parlez au cadavre qui se trouve à droite. Passez ensuite la porte et montez les escaliers en éliminant les ennemis en chemin. Sautez ensuite en contrebas et libérez le prisonnier. Continuez votre chemin jusqu'à l'aqueduc.

Sprintez pour éviter les tirs des catapultes, repérez le roi au sous-sol et essayez de le rejoindre. Vous rencontrez alors un groupe d'ennemis en chemin. Neutralisez-les et parlez au cadavre qui se trouve à droite. Libérez ensuite le prisonnier qui se trouve à gauche et continuez votre chemin.

Après l'entretient avec le roi, allez vers les quais pour chercher une embarcation. Neutralisez les premiers ennemis ensuite mettez-vous à couvert pour éviter le canon à flèches. Eliminez le tireur de la machine et prenez le contrôle de cette dernière.

Canardez les ennemis qui rappliquent avant qu'ils ne puissent s'approcher de vous. Allez ensuite à droite sur le bord de mer et récupérez le cristal. Avancez au fond de la zone pour libérer une prisonnière, à droite. Continuez ensuite votre chemin pour retrouver Seraphine.

Après la conversation, montez les marches, prenez le cristal et avancez. Vous devez affronter un démon venant tout droit de l'enfer. Restez mobile quand il commence à lancer ses projectiles et neutralisez les ennemis qui arrivent.

Inutile d'attaquer le boss à ce moment puisqu'il est derrière son bouclier. Contentez-vous sur les cadavres qui sont autour de lui et qui maintiennent son bouclier. Evitez aussi la zone d'impact des projectiles. Restez loin du boss quand il déploie son rayon rouge. Une fois le bouclier tombé, utilisez votre sort Souffle de dragon sur ce boss. Evitez le corps à corps et électrocutez votre ennemi de loin. Ramassez les potions de santé et de Mana laissées par les ennemis morts et si vous en manquez, pensez à éliminer d'autres ennemis rapidement pour refaire le plein. Attaquez le boss par derrière quand il s'occupe de votre amie et abusez de votre Souffle de dragon amélioré jusqu'à renvoyer le démon en enfer.

Chapitre 5 : Environs de Kala Moor

Vous voila maintenant dans les environs de Kala Moor. Eliminez les premiers ennemis et avancez. Neutralisez les archers qui se trouvent sur le chemin en hauteur. Allez à gauche et parlez au cadavre avant de continuer votre chemin. Prenez le contrôle du canon à flèches et repoussez les ennemis qui essayent d'avancer.

Descendez ensuite dans le chemin et ramassez les deux cristaux qui se trouvent en face du portail. Passez par ce dernier et parlez au cadavre en chemin.

Avancez ensuite jusqu'à la grande arène. Buvez ou non le Sleg et affrontez les ennemis qui arrivent de tous les cotés. Terminez l'affrontement en battant un démon qui ne pourra rien faire contre votre force surhumaine.

Passez ensuite la porte et ramassez les deux cristaux ainsi que la nouvelle arme. Passez la porte suivante pour atteindre la carrière.

Avancez en éliminant les ennemis et quand vous voyez la grue, allez à droite pour trouver un cristal et un cadavre. Avancez et avant d'entrer par la porte, suivez le chemin à gauche pour trouver un cristal. Revenez à la porte, prenez le nouveau bouclier et entrez. Neutralisez d'autres ennemis avant d'entrer dans le bâtiment. Avancez jusqu'à sortir de la carrière et éliminez ceux qui gardent le pont.

Passez ensuite sous ce dernier pour vous abriter et reprenez votre chemin en éliminant les ennemis et entrez dans les égouts.

Eliminez les bestioles et tirez sur l'explosif pour détruire le mur. Entrez dans cette entrée et prenez le cristal. Continuez ensuite votre chemin en abattant d'autres ennemis qui se trouvent dans la grande salle. Allez ensuite à droite et faites parler un cadavre. Continuez le massacre des ennemis et passez la porte. Une fois dans la salle fermée, tirez sur les explosifs qui se trouvent en haut de la grille pour ouvrir un passage. Montez alors le chemin et libérez le prisonnier avant de passer par l'ouverture à gauche.

Avancez dans le couloir en repoussant les hordes d'ennemis qui débarquent. Continuez d'escalader les murailles et affrontez les ennemis en chemin. Utilisez votre Souffle de dragon qui est efficace contre les ennemis et abattez-les avant même qu'ils ne s'approchent de vous.

Passez ensuite sous les décombres pour atteindre une autre zone de murailles. Abattez les Minotaures et autres Wargars et avancez.

Descendez ensuite les marches et affrontez d'autres ennemis. Une fois la zone nettoyée, allez à droite pour parler avec un cadavre. Dirigez-vous vers le pont pour rencontrer encore de la résistance. Eliminez les Minotaures en priorité et laissez votre amie s'occuper des archers. Abattez tous les ennemis même ceux qui se trouve sur la rive d'en face avant d'aller vers la porte.

Placez-vous ensuite sur la dalle qui se trouve à droite de la porte pour ouvrir la grille. Passez la porte et avancez vers le pont en neutralisant les ennemis en chemin. Avant de traverser, allez à gauche, descendez les marches et récupérez le cristal. Traversez ensuite le pont et entrez par la porte.

Montez les escaliers et passez une autre porte. Eliminez comme d'habitude les ennemis en chemin et parlez au

cadavre. Avancez jusqu'au canon à flèches et éliminez le tireur. Prenez le contrôle de ce canon et éliminez les ennemis qui rappliquent par derrière. Passez ensuite une autre porte et planquez-vous derrière le rebord. Eliminez les ennemis en bas avant d'avancer et de descendre par le trou au sol.

Entrez ensuite dans ce qui semble être une cathédrale et éliminez la sorcière ainsi que les Minotaures. Repoussez ensuite les Wargars qui rappliquent. Parlez au cadavre qui se trouve à gauche. Reprenez votre route et abattez d'autres ennemis. Vous allez ensuite tomber dans les égouts. Neutralisez les bestioles ensuite abattez le démon qui rapplique. Passez la porte pour retrouver un prisonnier.

Montez les marches et parlez au cadavre en chemin. Entrez par la porte suivante, massacrez les ennemis qui arrivent en choisissant de boire ou non le Sleg. Passez ensuite par la porte suivante et avancez jusqu'à l'attaque du dragon. Pour le battre, vous devez utiliser les balistes qui se trouvent des deux cotés de la zone. Eliminez avant tout, les squelettes en évitant les tirs massifs du dragon ensuite placez-vous derrière la baliste.

Tirez sur le dragon jusqu'à ce qu'il change de position. Passez alors à la baliste suivante en neutralisant les ennemis qui l'entourent et tirez sur le dragon. Changez de baliste selon la position de dragon et attaquez-le jusqu'à le neutraliser.

Chapitre 6 : Les profondeurs de Kala Moor

Commencez par prendre les deux cristaux et avancez dans le chemin. Traversez le pont en éliminant les ennemis et entrez par la porte. Affrontez ceux qui se trouvent dans la zone suivante et parlez avec le cadavre qui se trouve à droite. Avancez ensuite dans la zone avec la fontaine de Sleg et neutralisez les ennemis.

Restez en retrait pour ne pas subir les attaques de tous les ennemis en même temps dans cet espace confiné.

Avancez vers la fontaine pour utiliser les commandes et descendre avec le monte-charge. Avancez et affrontez d'autres ennemis dans cette nouvelle zone. Avancez ensuite sur les remparts en bois, tournez à gauche et récupérez le cristal qui se trouve dans un coin. Continuez votre chemin en suivant le guide spirituel jusqu'à retrouver un prisonnier.

Reprenez votre chemin en éliminant les ennemis et en évitant les projectiles des dragons qui survolent la zone. Avancez vers une nouvelle fontaine de Sleg, bien protégée elle aussi. Neutralisez les premiers Wargars pour libérer le chemin vers le démon. Neutralisez son bouclier et attaquez-le avec vos plus puissants coups et lancez des sorts. Descendez ensuite avec le monte-charge de la fontaine. Affrontez ensuite la sorcière et ses sbires dans la grande cours avant de continuer votre chemin.

Allez vers le canon à flèche et utilisez-le pour repousser les Minotaures et les Wargars qui arrivent vers vous. Poursuivez ensuite votre route et tournez à gauche pour parler avec un cadavre. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis en chemin et dans la grande cour, massacrez vos ennemis avec ou sans l'aide du Sleg.

Continuez votre chemin et prenez le cristal qui se trouve à droite et celui à gauche. Passez ensuite par le passage étroit, éliminez les ennemis et franchissez la grande porte.

Ramassez les deux cristaux et parlez avec le squelette du dragon. Avancez jusqu'à la grande salle et éliminez le démon et ses sbires. Continuez votre chemin et avant d'entrer par la porte de droite, allez à gauche pour parler au cadavre. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss final Annuvin.

Commencez par vous mettre à couvert des attaques de l'ennemi.

Repérez-les grâce aux cris que pousse le boss ainsi que le mouvement de ses bras qui indiquent une attaque imminente. Si vous contrôlez Caddoc, utilisez ses flèches ou le sort le plus puissant sur le boss. Eliminez aussi les squelettes qu'il invoque. Attendez le moment ou il se soigne avec les piliers qui l'entoure et allez pousser l'un d'eux pour l'effondrer.

Revenez ensuite à l'abri et éliminez les squelettes. Vous pouvez laisser E'lara s'occuper des attaques contre le boss pendant que vous la protégez des squelettes. Quand Annuvin se soigne, allez vers un autre pilier et démolissez-le. Répétez cette action jusqu'à démolir tout les piliers. Attaquez ensuite le boss pour lui donner le coup de grâce. Si vous contrôlez E'lara, contentez-vous de l'attaquer ainsi que les squelettes qui arrivent sur vous, pendant que Caddoc

s'occupe des piliers. Donnez ensuite le coup de grâce au boss pour en finir avec lui.

Après le combat final, vous découvrez que vous vous êtes fait avoir par Seraphine. Si vous avez bu le Sleg au cours de votre aventure, vous aurez la mauvaise fin dans laquelle vous devez vous entre tuer entre amis. Si vous n'avez pas bu le Sleg vous ne serez pas sous l'emprise de ce dernier et vous éliminerez Seraphine.

I Am Alive

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2012

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Le Retour

Avancez tout droit jusqu'à atteindre le pont démoli. Sautez par-dessus le trou en suivant les instructions. Grimpez au pilier à droite et dépêchez-vous d'atteindre le sommet avant que la jauge d'endurance n'atteigne sa limite. Avancez sur la barre de fer puis descendez rapidement l'autre pilier. Sautez de l'autre coté du pont puis grimpez rapidement aux échelles, à gauche. Dans la deuxième partie de votre ascension, le chemin sera encore plus long. Suivez les instructions pour vous accrocher et prolonger un peu votre endurance.

Avancez sur la passerelle puis ouvrez votre inventaire et utilisez la bouteille d'eau pour récupérer votre endurance perdue. Descendez par la corde de droite. Avancez vers le camion à gauche puis accroupissez-vous et passez en-dessous du pilier.

Ramassez l'antalgique en bas de la pente puis rebroussez chemin. Approchez-vous du trou puis suspendez-vous au carrosse du camion. Continuez tout droit et descendez la pente. Descendez en empruntant l'échelle du camion des pompiers et atterrissez au bon moment sur le pont. Sautez par-dessus les deux trous puis continuez tout droit. Sautez sur les deux piliers puis sur la passerelle et entrez dans le tunnel. Tournez à droite puis prenez le passage lumineux à votre gauche.

L'appartement : (victime 1)

Avancez dans les égouts puis tournez à droite. Surtout ne vous approchez pas de l'homme à gauche. Montez sur la rampe à votre droite pour entrez dans la ville. Longez le mur à gauche puis entrez dans la ruelle de droite. Ramassez la tentative sur les boites puis sautez par-dessus le grillage. Avancez vers la grille de droite pour qu'un ennemi se pointe derrière vous. Menacez-le avec votre pistolet en suivant les instructions. Surtout ne tirez pas sinon il va s'apercevoir que votre chargeur est vide et il vous attaquera. Ordonnez-lui de reculer et lorsqu'il atteint le bord du trou, suivez les instructions pour le pousser au fond.

Dès que vous aurez ramassé la machette, déchirez la grille et traversez-la. Vous serez alors arrêté par un groupe de bandits. Laissez l'homme armé d'un pistolet s'approcher de vous puis effectuez une attaque rapide avec la machette. Menacez celui près du camion avec votre pistolet mais ne tirez pas. Attendez qu'il s'agenouille pour le frapper à mains nues. Tirez une seul fois sur l'un des deux hommes qui débarquent par la porte d'en face puis menacez le survivant et approchez-vous de lui suffisamment pour lui donner un coup de machette.

Défoncez la grille à gauche puis descendez la pente et ramassez le kit de premiers soins. Continuez à avancer et au croisement prenez la ruelle de gauche. Ramassez le soda puis revenez à la route principale. Tournez cette fois à droite et parlez au couple sur le banc. Donnez-leur le kit et vous gagnerez une tentative.

Poursuivez votre route en avançant vers votre appartement, à gauche. Une vieille dame garde l'entrée. Ne vous approchez pas d'elle et essayez de contourner le bâtiment. Traversez le trou en marchant sur le poteau électrique puis entrez dans votre maison. Entrez dans la cuisine sur votre droite et ramassez la salade de fruits. Examinez enfin la lettre sur la cheminée.

Après la cinématique, quittez les lieux et dirigez-vous vers la cour qui se trouve en face de votre maison. Avancez vers la petite fille et lorsqu'elle prend la fuite, poursuivez-la. Sautez par-dessus le grillage (à gauche) et traversez la ruelle. Traversez les deux trous (à droite) et entrez dans la nouvelle ruelle. Sautez par-dessus le grillage et attendez que l'un

des bandits se rapproche de vous. Effectuez une attaque rapide puis tirez rapidement sur celui armé d'un pistolet, à gauche. Menacez le dernier et sans tirer, approchez-vous de lui et attaquez-le avec la machette.

Une fois que Mei soit accrochée à votre dos, ramassez le pistolet du bandit que vous venez de tuer puis déchirez la grille. Sautez par-dessus le grillage à droite et continuez tout droit. Suivez la route principale et au croisement, tournez à gauche. Entrez donc dans le centre commercial.

L'abri : (victime 2)

Prenez les escaliers menant à l'étage puis entrez dans la pièce près de la pancarte " NEED WATER ". Ramassez le piton et accrochez-vous au mur d'en face. Suivez les briques et lorsque la jauge d'endurance commence à diminuer, suivez les instructions pour placer le piton et pour vous reposer un peu. Une fois à l'étage, avancez tout droit et entrez par la double porte rouge. Escaladez la pente et vous entendrez les cris d'une autre victime. Entrez dans la pièce de droite pour déclencher une cinématique.

Récupérez le piton sur la table puis le soda derrière le comptoir sur votre droite. Quittez le restaurant et avancez vers l'ascenseur détruit. Grimpez aux murs puis allez vers la droite. Placez le piton si besoin et continuez votre ascension.

En arrivant au sommet, descendez par la droite et entrez par la porte de l'ascenseur pour atterrir dans le 5ème étage. Ramassez donc l'inhalateur près de la pancarte " FOR SALE " puis rebroussez chemin vers la porte de l'ascenseur. Descendez par la droite puis par la gauche. Vous serez donc dans le 3ème étage, en face de la 2ème victime. Donnez-lui l'inhalateur pour la sauver. Ainsi vous gagnerez une tentative.

Tirez sur le cadenas de la grille au fond de la pièce pour l'ouvrir. Récupérez l'antalgique puis sortez par la porte près du feu de camp. Escaladez le mur par la droite pour revenir au 5ème étage. Traversez donc le pont et récupérez le soda. Grimpez rapidement au pilier droit et montez sur la bordure pour vous reposer un peu.

Avancez vers la plateforme de droite et ramassez le kit de premiers soins. Retournez sur la bordure et avancez à gauche. En arrivant à la pancarte, suspendez-vous et continuez à progresser. Montez sur le plancher et avant d'examiner la longue-vue, ramassez l'antalgique derrière le comptoir, à gauche. Après la cinématique, récupérez le jerrican et prenez l'élévateur à votre gauche.

Poussière

Ramassez l'antalgique près de la tente puis glissez par la pente d'en face. Pensez à ralentir pour amortir votre chute. Grimpez ensuite sur le conduit d'eau en face pour glisser sur deux autres pentes. Maintenant que la poussière est épaisse, votre endurance décroit en continu. Ramassez rapidement le soda dans le coin droit de cette cour (cet objet vous aide à récupérer votre souffle) puis grimpez rapidement au pilier en face.

Une fois sur les rails, avancez à droite jusqu'au lancement d'une cinématique. Retournez un peu vers l'arrière puis descendez par le premier conduit d'eau à votre droite. Courez tout droit et grimpez rapidement à l'échafaudage. En atteignant le sommet, allez d'abord à gauche pour trouver une bouteille de vin. Suspendez-vous une autre fois et allez cette fois à droite.

Gratte-Ciel : (victime 3)

Grimpez à l'échafaudage à gauche puis montez sur le plancher. Glissez par la pente puis passez à l'étage de gauche. Récupérez la bouteille d'eau sur les planchers puis descendez les escaliers. Vous trouverez en-dessous un antalgique. Remontez à l'étage et empruntez les escaliers qui suivent. Glissez par la pente et effectuez des roulades vers la gauche pour atteindre le conduit d'eau. Suivez-le et grimpez jusqu'à l'étage. Sautez par-dessus des caisses et avancez tout droit. Vous serez arrêté par trois bandits. Attendez que l'un d'eux s'approche de vous pour l'égorger avec la machette. Tirez sur celui armé d'un pistolet puis menacez le dernier. Exécutez-le avec la machette.

Ouvrez la porte au fond de cette salle puis grimpez au pilier en métal. Avancez un peu et sautez par-dessus des caisses. Trois autres hommes vous arrêtent. Procédez comme d'habitude, égorgez celui qui s'approche de vous, tirez sur l'un des deux qui restent puis exécutez l'autre avec la machette. Récupérez le pistolet de votre ennemi puis avancez dans l'étage jusqu'à atteindre les escaliers. Ramassez donc l'antalgique près du pilier puis montez à l'étage suivant.

Suivez le seul chemin possible puis ouvrez la porte. Trois hommes armés de machettes vous stoppent. Tirez sur le plus costaud pour que les deux autres se rendent. Dès qu'ils s'agenouillent, effectuez une attaque rapide pour les neutraliser. Ouvrez la porte suivante et ramassez le piton sur votre gauche. Sautez vers l'autre coté du pont puis descendez par le conduit d'eau à droite. Ramassez le kit de premiers secours.

Remontez sur le pont et entrez dans l'élévateur. Vous aurez besoin de deux jerricanes pour l'activer. Sortez de l'autre côté et escaladez les barres de fer. En arrivant à l'étage, glissez par la pente et ramassez la bouteille d'eau sur votre gauche. Grimpez au pilier puis par le conduit d'eau, avancez sur la poutre puis déplacez-vous à gauche. Récupérez l'antalgique et continuez d'avancer sur les poutres. Descendez par le pilier à droite et récupérez le premier jerricane et deux pitons près du feu de camp.

Escaladez le pilier jusqu'au sommet puis allez à gauche. Descendez sur la plateforme et récupérez le deuxième jerricane. Rebroussez chemin vers l'élévateur et utilisez les jerricanes pour mettre en marche le moteur.

Sortez par la gauche et escaladez l'immeuble par les barres de fer. Utilisez les pitons pour récupérer votre endurance. Allez par la droite et descendez sur la plateforme à l'intérieur du bâtiment. Grimpez au pilier et déplacez-vous à droite. Lorsque le conduit lâche, vous glisserez sur la pente en bas. Ralentissez et effectuez des roulades à gauche. Une fois suspendu au conduit, dirigez-vous rapidement vers l'échelle de droite. Utilisez le piton pour vous reposer et continuez votre escalade.

Montez sur la poutre supérieure et avancez vers la gauche. Glissez encore une fois par la dernière pente et accrochez-vous à la bordure. Escaladez le mur par les barreaux métalliques puis ramassez la bouteille d'eau et le piton à l'étage.

Regrimpez au mur extérieur vers la caisse suspendue et n'hésitez pas à utiliser le piton lorsque vous serez à court d'endurance. Après la cinématique, lancez votre grappin sur l'anneau en face et balancez-vous sur le toit. Balancez-vous maintenant par l'anneau de gauche et atterrissez sur la plateforme. Utilisez encore une fois le grappin pour atteindre le pilier. D'ici, balancez-vous vers la plateforme juste derrière.

Vous sentirez alors une secousse. Glissez par la pente puis ramassez le piton à droite. Descendez sur la plateforme et glissez sur le mur extérieur du gratte-ciel. Effectuez des roulades à gauche pour vous reposer sur la plateforme. Continuez votre glissade et en arrivant en bas de l'immeuble, dirigez-vous vers l'étage de gauche. Balancez-vous par la poutre métallique et accrochez-vous au mur d'en face.

Suspendez-vous par le conduit d'eau en bas et descendez vers l'étage. Marchez sue la poutre à droite et ramassez les sels de réhydratation. Descendez encore d'un étage et aidez la 3ème victime en lui donnant le kit de premiers secours. Remontez au niveau supérieur puis accrochez-vous au pilier métallique à gauche. Descendez rapidement et avancez vers la zone lumineuse.

Mei : (victimes 4 et 5)

Avancez vers le bord et descendez par le conduit. Courez à gauche et grimpez au premier pilier vers les rails du métro. Une fois la haut, dirigez-vous vers la gauche et descendez la pente. Escaladez le premier immeuble à votre droite. Ramassez la batterie qui se trouve derrière les conduits d'aération sur le toit, à droite. Descendez sur la passerelle à gauche et sautez sur le toit du bâtiment voisin. Donnez au couple la bouteille de vin que vous avez ramassé à la fin de l'épisode 4.

Retournez à l'immeuble précédent et descendez à la rue. Ramassez la salade de fruits et le soda près des barbelés à droite. Continuez tout droit pour retrouver la 5ème victime coincée sous les gravats. Utilisez la batterie pour la sauver. Retournez maintenant sur les rails et avancez tout droit jusqu'à atteindre un énorme trou. Montez donc sur le wagon et utilisez votre grappin sur la tige métallique pour atterrir de l'autre coté.

Continuez à progresser et marchez sur la poutre à gauche. En arrivant au bord, balancez-vous par le lampadaire. Grimpez à la barre métallique puis marchez sur les conduits à gauche. Montez à l'étage et menacez, avec votre pistolet, l'homme qui vous arrête. Approchez-vous de lui puis exécutez-le avec votre machette. Ramassez l'antalgique puis descendez par les planches à gauche. Vous serez donc entouré par quatre ennemis. Egorgez celui qui s'approche et tirez sur les deux hommes de la bande. Menacez le dernier puis exécutez-le. Dirigez-vous ver l'élévateur.

Quittez la pièce et descendez un peu sur la pente à gauche. Balancez-vous par la pancarte " Cool-Ice " vers l'autre coté de l'étage. Dirigez-vous vers le feu de camp et observez le pilier à droite pour apercevoir le conduit métallique. Grimpez d'abord jusqu'à l'étage suivant et ramassez le piton derrière la cabine. Descendez ensuite jusqu'au sous-sol et avancez vers la zone lumineuse.

Ligne 4 : (victimes 6, 7 et 8)

Récupérez la balle puis descendez les escaliers. Vous serez arrêté par quatre hommes. Egorgez comme d'habitude celui qui s'approche puis tirez sur l'homme avec le pistolet et sur le costaud à gauche. Ordonnez au dernier de s'approcher du feu de camp et poussez-le dedans. Récupérez les deux antalgiques dans la pièce de droite puis descendez les escaliers suivants et avancez vers le fond de la salle. Après la cinématique, pointez votre arme sur l'homme agressif. Pas besoin de tirer pour sauver la 6ème victime.

Ramassez la boite de conserve derrière la petite demoiselle (gardez-la pour sauver la 8ème victime) puis ouvrez la grille à droite et descendez les escaliers. Passez à l'autre quai et récupérez les viandes de rats sur le feu de camp et derrière la table au fond (gardez le plus gros morceau pour la 9ème victime). Allez à droite et entrez dans la pièce du fond. Vous trouverez deux hommes qui gardent des otages. Tirez sur l'un et attaquez l'autre avec la machette.

Tirez sur le cadenas et ouvrez la grille. Une fois la 7ème victime sauvée, ramassez le paquet de cigarettes à gauche (gardez-le pour la 10ème victime) et la viande de rat. Retournez près du feu de camp et montez les escaliers. Accroupissez-vous et entrez dans la baraque. Ramassez la bouteille d'eau et sortez par la droite pour retrouver deux balles de pistolet.

Rebroussez chemin vers les rails et suivez le tunnel à droite. Accroupissez-vous et passez en-dessous du mur démoli.

Suspendez-vous du bord et descendez par la barre de fer. Suivez les pierres à droite jusqu'à atteindre la plateforme. Reposez-vous un peu puis reprenez votre escalade. Dirigez-vous à droite et suivez les instructions pour effectuer un long saut.

Descendez rapidement sur la falaise pour reprendre votre souffle. Grimpez à l'échelle à gauche puis sautez vers celle à coté. Montez jusqu'au sommet et suivez le petit chemin à gauche. Ramassez le soda puis retournez à l'échelle et suivez les pierres en bas à droite. Descendez par la barre de fer et ramassez la balle. Balancez-vous par la poutre vers le tunnel et récupérez le piton et la bouteille d'eau.

Balancez-vous à nouveau vers la plateforme et grimpez à la falaise pour atteindre le tunnel. Escaladez ensuite le pilier à droite. Grimpez vers le train en suivant les pierres en haut. Accrochez-vous aux rails puis entrez dans le wagon. Descendez la pente puis suspendez-vous dans le wagon suivant. Glissez par la barre métallique et descendez vers la charrette qui suit. En arrivant au tunnel, tirez sur le cadenas de la grille à gauche et ouvrez-la. Ramassez l'inhalateur, la batterie, la balle et la boite de conserve (gardez-la pour la 8ème victime).

Retournez au tunnel et entrez dans la pièce à droite. Placez la batterie dans la boite électrique près de l'élévateur pour l'ouvrir. Ramassez donc le kit de premiers secours qui se trouve dedans. Accroupissez-vous et traversez le couloir pour retrouver un antalgique. Retournez au tunnel et avancez tout droit pour qu'un groupe d'ennemis vous arrête. Eliminez-les en économisant vos balles. Vous pouvez utiliser le trou qui se trouve derrière.

Continuez tout droit et descendez par le trou du fond. Dès que vous atteignez l'étage inférieur, un groupe de cinq bandits vous accueille. Egorgez celui qui s'approche et tirez sur l'homme armé. Tuez le plus costaud pour que les deux autres se rendent. Retournez un peu en arrière avant de monter la pente pour ramasser un antalgique. Entrez dans les égouts et allez à gauche sur la passerelle. Donnez deux boites de conserve à la dame pour sauver la 8ème victime.

Descendez de la passerelle et ramassez le soda. Remontez et sortez des égouts par l'autre sortie. Récupérez l'antalgique en face et montez les escaliers. Vous vous trouverez donc dans un parking. Ramassez la salade de fruits, en face de la voiture de police dans le rayon 25 (gardez-la pour la 9ème victime) puis prenez l'ascenseur.

Avancez vers Henry puis entrez dans la chambre à gauche. Ramassez les sels de réhydratation sur le matelas. Retournez au couloir puis récupérez l'arc sur la table de la cuisine. Suivez les instructions pour apprendre à changer d'arme et tirer. Il faut noter que les flèches sont rares, tachez alors de les récupérer après les avoir utilisées. Parlez de nouveau à Henry ensuite prenez l'ascenseur.

Radio Haventon : (victimes 9, 10, 11 et 12)

Quittez la cour du bâtiment et avancez à droite. Au croisement, suivez la route à gauche. Grimpez sur le conduit d'eau près de l'affiche " FOOD=HOME " pour reprendre votre souffle.

Ramassez l'inhalateur sur la passerelle (gardez-le pour la 9ème victime) puis redescendez par le conduit. Traversez la ruelle juste à coté et récupérez la bouteille d'eau près des poubelles. Entrez dans la baraque en face dès que vous sortiez de l'allée et ramassez le kit de premiers secours (gardez-le pour la 12ème victime). Rebroussez chemin et retournez rapidement sur la passerelle où vous avez trouvé l'inhalateur.

Suspendez-vous de la plateforme puis passez à la bordure du bâtiment voisin qui porte le drapeau des états unis.

Déplacez-vous à droite puis descendez par le conduit d'eau. Entrez dans l'immeuble et avancez vers la silhouette de l'homme en face. Ce dernier vous demande de lui donner : une salade de fruit, une boite de conserve, un soda, un inhalateur et un morceau de viande. La 9ème victime vous donne alors un fusil à pompe en guise de remerciement.

Rebroussez chemin et regagnez votre place sur la passerelle. Descendez par le conduit et suivez les barbelés sur votre gauche. Traversez le grand trou en marchant sur le poteau.

Ramassez le soda sur le banc de la station de droite puis longez le mur de droite. Montez sur les planchers de l'échafaudage puis grimpez à l'échelle. Vous trouverez donc la 10ème victime adossée au mur. Donnez-lui le paquet de cigarettes.

Montez les escaliers à gauche et avancez tout droit. Une jeune fille vous appelle à l'aide et lorsque vous vous approchez d'elle, vous serez attaqué par trois bandits. Tirez une flèche sur le premier et une balle sur le second pour que le dernier se rende. Récupérez votre flèche puis tirez une balle sur la menotte de la jeune demoiselle. Ainsi vous aurez sauvé la 11ème victime.

Retournez près du vieillard (la 9ème victime) et descendez par l'échelle. Descendez par les planchers et faites demi-tour. Avancez tout droit jusqu'à trouver un énorme trou. Suspendez-vous du bord et atterrissez sur le plancher. Marchez sur le gros conduit puis entrez dans la baraque. Donnez le kit de premiers secours à la 12ème victime. En sortant de la baraque, ramassez le soda à gauche et la seringue d'adrénaline près des barbelés.

Rebroussez chemin jusqu'au bâtiment où se trouve la 9ème victime. Sautez sur le plancher en face de l'échelle et montez à l'étage en utilisant la grande caisse. Vous trouverez près de la carcasse de l'hélico un antalgique. Ramassez aussi les sels de réhydratation qui se trouvent derrière le rocher en face (gardez-le pour la 14ème victime).

Redescendez par l'échelle puis dirigez-vous vers les escaliers de la station métro juste à droite. Vous trouverez en bas un kit de premiers secours qui vous servira pour une des victimes, plus tard. Allez maintenant sur la voie ferrée en haut et avancez à droite vers le bâtiment où vous avez donné la bouteille de vin au vieux couple. Une cinématique se lance et vous montre comment accéder au bateau. Grimpez à l'immeuble avec le drapeau des états unis et avancez vers la porte en surbrillance.

Radio Haventon - 2e Partie : (victimes 13 et 14)

Traversez la passerelle pour que trois bandits vous accueillent sur le bateau. Egorgez celui qui s'approche et tirez une flèche sur le costaud pour que le dernier se rende. En le frappant, vous obtiendrez un antalgique. Entrez par la porte en face puis pénétrez dans la première chambre à votre gauche et ramassez un deuxième antalgique sur la table. Entrez ensuite dans la chambre au fond du couloir et tirez une flèche sur l'homme qui vous attend sur place. Récupérez le kit de premiers secours à coté du lit à votre droite.

Retournez à l'air libre et descendez les escaliers sur la gauche. Entrez dans la pièce en face et neutralisez l'ennemi

avec votre arc. Récupérez l'antalgique sur la caisse puis traversez le couloir à gauche. Entrez dans la chambre suivante et récupérez la seringue d'adrénaline qui se trouve derrière le moteur en bas. Retournez au couloir et continuez tout droit. Vous apercevrez un homme en train de torturer un otage. Eliminez-le avec une flèche puis donnez deux antalgiques à la 13ème victime.

Rebroussez chemin vers les escaliers de sortie et au lieu de les emprunter, entrez par la porte à droite. Descendez les escaliers et entrez dans la grande salle. Tirez une flèche sur l'homme qui pointe son arme sur les otages puis menacez les deux autres avec le pistolet. Poussez l'un d'eux dans le feu de camp pour que l'autre se rende.

Entrez ensuite par la porte en face et grimpez à l'échelle. Suivez les instructions pour apprendre à viser. Tirez une flèche sur la tête de l'homme qui s'apprête à vous attaquer. Récupérez-la ainsi que son gilet de protection. Tournez à gauche et ramassez la tentative sur la boite.

Montez les escaliers et faites demi-tour. Neutralisez avec votre arc le premier homme puis entrez par la porte à droite. Tuez rapidement le deuxième homme avant qu'il ne vous tire dessus. Ramassez la salade de fruits et la balle sur les caisses puis quittez les chambres et allez à gauche. Avant de prendre les escaliers, avancez vers l'affiche des petites bougies. Suspendez-vous du bord et déplacez-vous à droite. Donnez les sels de réhydratation à la 14ème victime.

Montez à l'étage supérieur par les escaliers ensuite grimpez à l'échelle de la cheminée. Récupérez la balle puis dirigez-vous à la cabine de commandement et ramassez l'émetteur. Descendez les escaliers et préparez votre arc. Tirez une flèche sur l'un des deux hommes qui vous attaquent et menacez l'autre avec votre pistolet puis frappez-le avec la machette (n'oubliez pas de récupérer la flèche). Traversez le couloir à droite et descendez les escaliers. Eliminez de la même façon deux autres ennemis. Sortez au pont du bateau par la droite et descendez dans le trou par la chaine de l'ancre.

Récupérez la bouteille de vin et la viande de rat sur la caisse. Vous pouvez aussi prendre la bouteille d'eau et plus de viande dans la planque qui se trouve juste en face. Remontez et sortez par la porte d'en face. Tirez une flèche sur celui qui tient un pistolet puis menacez l'autre. Exécutez-le avec la machette et avancez tout droit vers les escaliers qui mènent en bas. Vous serez alors arrêté par trois autres hommes. Tirez rapidement une flèche sur le premier et récupérez-la pour tuer le second. Tirez enfin sur la tête du dernier qui porte le gilet de protection.

En arrivant au dernier niveau, vous trouverez cinq hommes dont un avec un gilet de protection. Pour vous en débarrasser en économisant vos balles, tirez à chaque fois une flèche sur l'un d'eux puis menacez les autres le temps de la récupérer pour tirer sur un autre. Laissez celui avec le gilet pour la fin car vous devez viser sa tête. Traversez la passerelle, entrez dans le bâtiment et avancez vers la zone lumineuse.

Dans les Profondeurs

Avancez tout droit et marchez sur la barre du drapeau. Sautez vers le panneau de l'affiche publicitaire et grimpez jusqu'au sommet puis sautez vers l'immeuble en face. Montez jusqu'au toit et passez au bâtiment voisin. Grimpez sur le château d'eau puis glissez sur la pente à droite. Vous atterrissiez à deux pas de la demeure de Henry. Entrez.

Henry - 2e Partie

Vous pouvez vous entrainer à tirer avec l'arc sinon sortez de l'immeuble.

Etrangers

Avancez dans le couloir et préparez votre arc. Tirez une flèche sur l'homme armé et éliminez l'autre avec la machette. Tuez le dernier près de la porte de sortie et récupérez le masque à gaz. Sortez par la grande porte et au croisement tournez à gauche. Ramassez le morceau de viande dans la baraque collée au mur puis traversez le trou en marchant sur le lampadaire.

Récupérez tous les objets que vous rencontrerez sur votre passage et n'hésitez par à escalader les panneaux des affiches publicitaires pour respirer un peu d'air frais. Grimpez sur l'une des barres métalliques qui mènent à la voie ferrée en haut. Montez sur le wagon au fond puis balancez-vous vers l'autre coté. Descendez par la droite et suivez le chemin tracé sur votre carte. Traversez le second trou en marchant sur le lampadaire et continuez tout droit. Récupérez

la salade de fruits près de l'enseigne de l'hôtel puis allez vers l'entrée par la droite.

Blue Hotel : (victimes 15, 16 et 17)

Avancez dans le couloir puis entrez par la porte à gauche. Montez doucement les escaliers et ne montrez surtout pas votre arme. Laissez un des bandits s'approcher de vous pour l'égorger. Tirez ensuite rapidement sur l'homme armé et récupérez directement son pistolet. Eloignez-vous un peu de ceux qui restent en courant. Tirez une flèche sur l'homme avec la machette puis visez la tête du bandit avec le gilet de protection.

Récupérez le kit de premiers soins dans le coin gauche. Retournez au couloir de l'entrée et allez aux toilettes des hommes en face pour retrouver un antalgique. Entrez dans le restaurant à gauche de la porte d'entrée de l'hôtel et avancez vers les deux femmes au fond. Donnez donc à la 15ème victime le kit de premiers secours. Récupérez la viande de rat et l'antalgique derrière le comptoir puis retournez au premier étage.

A gauche des escaliers qui mènent au second étage, vous trouverez un antalgique, ramassez-le. Ouvrez la grille en haut et avancez doucement vers le comptoir à droite. Cachez-vous puis tirez une flèche sur l'homme armé en face. Menacez les autres et récupérez rapidement le pistolet par terre. Tirez ensuite sur la tête du bandit avec le gilet de protection puis faites le ménage.

Ouvrez la grille derrière le rideau au fond de la salle à gauche. Suivez le seul chemin possible et ramassez la viande de rat près des étagères. Entrez dans la pièce à gauche et tirez une balle sur le cadenas. Vous trouverez dans cette chambre une seringue d'adrénaline, un antalgique, des sels de réhydratation (gardez-les pour la 18ème victime) et une bouteille d'eau ce qui est plutôt rentable pour une balle. Reprenez votre route en préparant votre arc pour tuer un bandit qui vous attaquera directement.

Montez les escaliers jusqu'au quatrième étage. Suivez le couloir puis tournez deux fois à droite. Entrez dans la chambre trouée et visez avec votre arc la silhouette de l'homme. Si vous ne l'avez pas touché, il sortira vous chercher ce qui vous permet de lui tirer dessus à nouveau. Vous sauverez ainsi la 16ème victime. Rejoignez-la pour récupérez votre flèche.

Traversez doucement le couloir à droite. Vous serez donc entouré par cinq bandits. Approchez-vous de l'homme à gauche et égorgez-le. Restez dans le coin et menacez les autres avec le pistolet. Tirez en premier sur le costaud et ordonnez aux autres de reculer. Tirez une flèche sur l'un d'eux puis permutez rapidement avec une arme à feu pour que les survivants gardent leurs distances. Récupérez la flèche et lancez-la sur un autre. Refaites la même procédure pour tuer le dernier. Entrez dans les toilettes de la chambre en face pour trouver un antalgique.

Retournez au couloir et avancez doucement jusqu'à la dernière chambre. Eliminez les deux hommes armés et faites attention à celui qui vous attend dehors. Approchez-vous enfin de la mère de Mei pour la libérer.

Suivez la dame jusqu'au deuxième étage. Cette dernière s'arrêtera et vous demandera d'aller vérifier si la voie est libre. Avancez en préparant votre arc et éliminez le premier homme. Récupérez rapidement la flèche et tirez sur les autres. Laissez toujours ceux avec le gilet en dernier car vous aurez besoin de plus de concentration pour viser leurs têtes.

Une fois la zone nettoyée, descendez au premier étage et ramassez l'antalgique près des caisses à droite. Passez au parking et tournez directement à droite. Projetez la lumière de la lampe torche sur la fenêtre et restez devant la porte en préparant votre arc. Tirez directement une flèche sur le bandit qui vous ouvre la porte.

Ramassez la bouteille d'eau à droite et tirez une balle sur les menottes de l'otage. Vous sauverez ainsi la 17ème victime.

En quittant la chambre, avancez tout droit pour trouver un paquet de cigarettes près d'une voiture blanche. Rejoignez enfin la mère de Mei près de la sortie, à gauche.

Ligne 2

Descendez les escaliers et avancez tout droit. Ramassez le soda derrière les guichets puis ouvrez la grille à gauche. Descendez les escaliers et avancez vers les rails. Attendez que l'homme armé monte sur le quai et s'approche de vous pour l'égorger. Menacez les deux autres avec votre pistolet. Poussez l'un dans le feu de camp et tirez une flèche sur

l'autre.

Avancez vers la gauche et avant d'entrer d'emprunter le passage de droite, sautez par-dessus le grillage pour récupérer une salade de fruits. Suivez enfin le seul chemin possible vers la maison de Henry.

Retrouvailles

Discutez avec Henry et la mère de Mei pour avoir plus d'informations sur la mission suivante puis quittez l'immeuble.

L'aurdre...

Quittez la demeure de Henry et avancez à droite. Tournez ensuite à gauche et traversez le grand trou en marchant sur le lampadaire. Avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez l'immeuble. Marchez sur la barre métallique puis grimpez au poteau, à gauche.

Feux d'artifice : (victime 18)

Grimpez à l'échelle puis sautez vers les conduits d'eau à gauche. Escaladez jusqu'à la fenêtre brisée qui se trouve tout en haut. Entrez puis descendez à l'étage. Avancez un peu puis entrez dans le faux plafond à gauche. Empruntez le passage en haut puis sautez à l'étage. Grimpez sur les conduits d'eau pour monter puis entrez par le trou suivant. Accrochez-vous à la barre métallique à gauche pour atteindre l'autre coté du trou.

Descendez à l'étage inférieur derrière le rideau et laissez-vous tomber dans le trou suivant. Ramassez la bouteille d'eau derrière le rideau à gauche. Traversez le couloir puis descendez d'un étage par la fenêtre de gauche. Suspendez-vous par le trou et atterrissez sur la poutre. Accrochez-vous au conduit d'eau puis déplacez-vous en bas à droite. Sautez rapidement d'une grille à l'autre avant qu'elles ne tombent.

Marchez sur la barre métallique à gauche puis sautez vers le mur en face. Déplacez vous rapidement à gauche, grimpez puis allez à droite. Buvez du soda si vous êtes à court d'endurance et sautez vers le trou en haut. Entrez par la porte en face et récupérez le pistolet puis retournez au couloir et prenez le passage derrière le rideau. Faites demi-tour et grimpez au le mur en utilisant les conduits d'eau.. Montez en empruntant les pentes et sortez de l'immeuble.

Avancez vers le coin droit et grimpez au mur par les barreaux métalliques. Tournez à gauche et effectuez un long saut. Montez sur la petite rampe pour reprendre votre souffle puis sautez vers le conduit d'eau à gauche. Montez rapidement à l'étage puis sur la poutre et ramassez le pistolet. Balancez-vous par le crochet et accrochez-vous à l'échelle.

En arrivant à l'étage suivant, suspendez-vous par le conduit de droite. Déplacez-vous à droite et effectuez le long saut. Reprenez votre souffle puis grimpez au conduit d'eau à droite. Déplacez-vous directement à gauche et effectuez un long saut. Faites un deuxième long saut mais vérifiez d'abord votre endurance. Arrivé au bureau, avancez vers la fenêtre au coin gauche.

Grimpez à la barre métallique puis sautez vers celle de gauche. Entrez par la fenêtre en haut et avancez dans la salle. Sautez par-dessus la table pour vous retrouvez devant deux choix ; soit vous tuez les bandits qui vous arrêtent, soit vous vous suspendez par la fenêtre à droite et vous faites le tour de l'immeuble pour les éviter. Montez donc les escaliers pour rejoindre un autre camp de survivants. Entrez dans le petit jardin et ramassez deux tomates pour la 19ème victime. Avancez ensuite vers le couple dans le coin droit de la salle et donnez les sels de réhydratation à la 18ème victime.

Dirigez-vous maintenant au salon dans le coin gauche et entrez dans la tour de l'ascenseur. Grimpez au mur de gauche et reposez-vous sur l'élévateur. Reprenez votre escalade vers l'étage suivant. Ramassez le piton au coin du bureau qui se trouve à gauche puis suspendez-vous à la barre métallique de la fenêtre. Grimpez à l'immeuble puis déplacez-vous à droite. Reposez-vous à chaque fois sur les petites rampes puis continuez votre escalade vers le toit.

Après avoir lancé les feux d'artifice, glissez par la pente en face. Accrochez-vous à la barre métallique en bas et descendez par le poteau où se trouve l'antalgique. Glissez jusqu'à la deuxième fenêtre et entrez dans le bureau. Eliminez l'homme qui vous attaque puis ramassez le premier jerricane au coin gauche.

Ressortez par la fenêtre et regrimpez au bâtiment par le même poteau. Reposez-vous en entrant par la première fenêtre puis reprenez votre escalade et déplacez-vous à droite. Entrez dans la salle et ramassez le second jerricane derrière les bureaux, en face. Ressortez par la même fenêtre et laissez-vous tomber vers celle juste en dessous. Vous vous retrouverez alors à l'étage où vous aviez sauvé la 18ème victime. Entrez dans la tour de l'ascenseur et utilisez le jerricane avec le moteur de l'élévateur. Passez au second élévateur et remplissez son moteur grâce au second jerricane. Ainsi vous débloquerez le succès " Mécanicien d'ascenseur ".

Récupérez le piton sur la table et suivez le couloir qui mène à gauche. Suspendez-vous par la fenêtre et descendez via l'échelle.

Rues dangereuses : (victime 19)

Avancez dans la ruelle pour qu'un groupe de bandits vous attaque. Egorgez celui qui s'approche de vous et tirez une flèche sur l'homme armé. Récupérez-la rapidement et lancez-la sur la tête de l'homme avec le gilet de protection.

Tournez deux fois à gauche et traversez le trou en marchant sur le poteau. Retournez à l'immeuble où vous aviez sauvé la 10ème victime pour reprendre votre souffle. Depuis cet endroit, descendez en empruntant l'échelle et faites demi-tour. Suivez la route principale puis tournez à droite. Avancez un peu puis grimpez à l'échelle du premier immeuble à voter gauche.

Passez au niveau supérieur en escaladant le béton puis prenez les escaliers. Vous trouverez la 19ème victime près d'une baraque au fond du toit. Donnez-lui les tomates.

Rebroussez chemin vers le lieu de rencontre indiqué sur la carte. Quatre autres ennemis vous accueilleront devant la maison de Henry. Egorgez celui qui se rapproche de vous et tirez une flèche sur l'homme sans protection. Laissez les deux qui portent les gilets pour la fin car vous devez viser tranquillement leurs têtes.

Récupérez le butin et progressez sur la route principale. Ramassez la seringue d'adrénaline sur le banc de la station près de la zone lumineuse puis continuez tout droit.

Les quais : (victime 20)

Grimpez sur le cadre rouge de la porte d'entrée et atterrissez dans le parc d'attraction. Faites demi-tour et ramassez le kit de premiers secours près du grillage. Montez sur les caisses puis sur le toit et descendez par la gauche. Donnez le kit à la dernière victime. Ramassez l'antalgique juste derrière puis remontez sur le toit. Accroupissez-vous et avancez doucement vers le toit d'en face. Egorgez l'homme qui surveille sur votre droite.

Eliminez les deux hommes qui vous rejoignent puis descendez par la pente et tournez à gauche. Tirez sur les deux hommes armés et neutralisez le troisième avec la machette. Tournez à gauche et éliminez tous ceux qui vous attaquent. Gardez deux balles dans votre fusil à pompe pour tuer le bandit portant le gilet de protection et le casque. Il faut tirer deux fois sur sa tête.

Prenez les escaliers près de la chaise roulante de Henry et ouvrez la grille en face pour sauver Mei. Vous sentirez alors un tremblement de terre. Tout le parc commence à se noyer dans l'eau. Sautez vers le toit en face puis celui de droite. Avancez tout droit et marchez sur le plancher en face. Vous apercevrez alors la mère. Grimpez aux échelles pour l'atteindre. Descendez les escaliers à droite et longez le mur jusqu'à atteindre le bateau. Montez-dessus.

Félicitations ! Vous venez de sauver la dernière victime et vous avez fini le jeu.

OBTENIR LE FUSIL À POMPE

Pour obtenir le fusil à pompe il vous suffit d'aider une victime en particulier, cette victime demande un certain nombre de ressources : il vous faudra une salade de fruits, une boîte de conserve, un soda, un inhalateur et une viande. Vous trouverez l'inhalateur dans ce chapitre sur la passerelle située entre un bâtiment et celui avec les drapeaux américains. Pour pouvoir le trouver il vous suffira d'utiliser la passerelle pour grimper le long du bâtiment aux drapeaux jusqu'à atteindre un conduit qui vous permettra de descendre (le bâtiment en question ce trouve non long de celui d'Henry). Puis entrez dans le bâtiment. Vous obtiendrez donc un fusil avec 5 balles, à utiliser avec modération (impossible de récupérer des munitions).

IL-2 Sturmovik : Birds of Prey

© 1C Company / Gaijin Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GUIDE DES AVIONS DU JEU

Avions pilotables

1:Hurricane MkII
2:Spitfire MkII
3:Blenheim MkIV
4:He-111H-3
5:Ju-87B-2
6:Bf-110C-4
7I-16 type 24
8Yak-1B
9IL-2
10IL-4
11Bf-109F-4
12He-111H-6
13Ju-87D-3
14I-153
15Bf-109G-10
16Fw-190D-9
17Fw-190F-8
18Arado-234
19La-7
20Yak-3
21IL-10
22Me-262A-1a
23Bf-109K-4
24He-162A-2
25Ta-152H-1
26IL-2M
27Bf-109G-6
29Fw-190A-5
30P-51D-5
31B-17G
32Spitfire Mk XVI
33Spitfire MkIX
34P-51B
35Bf-109G-2
36A-20G
37He-111H-16
38MC-202
39Po-2
40La-5FN
41Yak-9T

Avions non pilotables

42La-7

43C-47
44Ju-52

inFamous

© Sony / Sucker Punch 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la scène cinématique du début, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et regardez l'hélicoptère qui patrouille dans le ciel. Ensuite, regardez à gauche et descendez la pente. Suivez le chemin qui vire à gauche puis montez sur une petite rampe. Sautez au-dessus du bus à moitié détruit suivez le chemin et atteignez ainsi l'entrée du parking endommagé. Remontez le long de la route, utilisez la voiture pour traverser et avancez pour déclencher une courte scène. Ensuite, avancez à gauche, faites attention au véhicule qui tombe du ciel et poursuivez à gauche. Traversez les la canalisation puis avancez jusqu'à la nouvelle rampe qui vient de se créer. Descendez la rampe, allez à droite et avancez jusqu'au policier. Après la courte scène cinématique, traversez simplement jusqu'à l'autre bout des débris et regardez la scène cinématique. Maintenant que vous êtes sur le toit de l'immeuble, jetez un coup d'oeil autour de vous. Visez les trois batteries qui sont éparpillées sur le toit et tirez plusieurs fois pour les charge.

Mission 1

A présent, approchez-vous du rebord qui se trouve près du grillage, repérez les chemins de fer et descendez en sautant. Suivez Zeke le long des rues jusqu'à ce que vous atteigniez le parking. Visez le premier véhicule qui se trouve à droite et lancez une décharge.

Maintenant que vous avez trouvé le pistolet (sur la voiture), vous commencez à perdre de l'énergie et vous vous affaiblissez. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran pour repérer la source d'électricité puis appuyez sur la bonne touche pour recharger votre perso. Ensuite, suivez Zeke et courez jusqu'au grand Square. La nourriture est suspendue au sommet du monument. Pour la récupérer, agrippez-vous au poteau qui se trouve près de la structure et montez. Sautez sur le toit de la structure, agrippez-vous au second poteau (à droite) et remontez. Sautez sur la passerelle et avancez. Visez le crochet qui supporte la caisse et tirez pour le détruire.

Après la courte scène, des Faucheurs arrivent et tentent de voler votre bien. Empêchez-les d'aboutir à leur fin et éliminez-les grâce à des attaques au corps à corps, des ondes électriques ou des décharges. Restez éloigné de ces créatures et faites attention à leurs armes. Couvrez-vous derrière un mur et électrocutez tous vos adversaires. A présent, vous devez faire un choix. Soit vous laissez les habitants prendre la nourriture, soit vous leur tirez dessus et vous la gardez pour vous même. L'état de votre Karma est déterminé selon les choix que vous faites. Les bonnes actions que vous effectuez augmentent votre jauge de Bon Karma, et les mauvaises actions augmentent celles du Mauvais Karma. L'état de votre Karma détermine la réaction des autres face à vous ainsi que la nature des pouvoirs dont vous disposerez au fur et à mesure de votre progression.

Instant Karma
Si vous voulez être gentil, ne faites rien et laissez les habitants prendre la nourriture. Sinon, électrocutez l'un d'eux pour que tous les autres s'enfuissent. Dans les deux cas, la mission s'achève juste après la décision que vous prendrez.

L'évasion

A présent, quittez cet endroit et courez jusqu'à ce que vous receviez un appel de Zeke. Ce dernier vous met au courant du point de rencontre pour vous aider à vous évader. Repérez alors le point bleu qui s'affiche sur votre mini-carte et atteignez-le. Courez le long des rues, faites attention aux Faucheurs qui se trouvent sur les toits et rejoignez le point bleu. Maintenant, suivez Zeke jusqu'au policier qui se trouvent sur le pont.

Instant Karma
Choisissez entre déclencher une émeute ou attaquer les policiers seul. Dans les deux cas, lancez une décharge électrique, cognez et électrocutez les flics qui bloquent le chemin.

Ensuite, visez le panneau de contrôle qui se trouve à gauche du portail et tirez pour ouvrir le passage. Courez et couvrez-vous derrière les barricades. Visez les policiers à distance, tirez et éliminez-les. Avancez et mettez-vous à couvert derrière les barricades. Faites attention à la tourelle, visez la tête de l'agent qui la manie et tuez-le. Poursuivez jusqu'au portail suivant et ouvrez-le. Avancez jusqu'au container au milieu, sautez et accrochez-vous à son rebord. Restez suspendu, visez les policiers qui sont de l'autre côté et tuez-les. Ensuite, descendez et avancez. Faites attention aux deux tourelles, qui sont à gauche et à droite, et éliminez les hommes qui les manient. Ouvrez le portail suivant et entrez dans la section suivante. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez les policiers qui sont au sol et faites attention aux deux tourelles qui sont de part et d'autre de la rue. Allez d'abord à droite, cachez-vous derrière le container et descendez le flic qui manie la tourelle. Ensuite, allez à gauche et tuez le second. Enfin, chargez le panneau de contrôle et ouvrez le portail.

Après la scène cinématique, visez et tirez sur les crochets pour faire descendre les deux poteaux. Sautez et agrippez-vous au premier puis tournez-vous et sautez sur le deuxième avant d'atteindre la plate-forme. Ensuite, sautez sur la canalisation, accrochez-vous au poteau du milieu et atteignez une autre canalisation, plus loin. Sautez sur une seconde plate-forme et traversez les canalisations. Poursuivez jusqu'à ce que deux Faucheurs vous tirent dessus de loin. Visez-les en étant sur les canalisations, lancez-leurs des chocs électrique et éliminez-les. Ensuite, poursuivez votre avancée, détruisez d'autres crochets en chemin et atteignez la plate-forme.

A présent, allez à gauche près du générateur et sautez sur la canalisation. Avancez encore à gauche et récupérez d'abord le fragment lumineux. Ensuite, attendez que l'éruption de vapeur cesse et traversez. Avancez, faites attention aux deux autres jets de vapeur et passez votre chemin. Lorsque vous arrivez à la fin du canal, sautez sur la corde suspendue (à gauche) et avancez jusqu'à la plate-forme.

Maintenant, visez le maximum de crochets et faites descendre le poteau. Lorsque vous sautez sur les canalisations, ces dernières ne supporteront pas le poids et tomberont après quelques secondes. Par conséquent, dès que vous sautez sur une canalisation, sautez rapidement sur le poteau suivant avant que celle-ci ne s'écroule. Par la suite, restez accroché à l'un des poteaux et éliminez les deux Faucheurs qui vous tirent dessus. Continuez à sauter sur les poteaux et atteignez la plate-forme. Maintenant, soyez rapide et sautez d'une canalisation à l'autre et atteignez l'autre côté de la route avant qu'elles ne tombent. Une fois que vous aurez atteint l'autre côté, la mission s'achève. De retour sur le toit de l'appartement, trois autres missions sont débloquées. Accédez à la carte de la cité, repérez les missions et rejoignez le point le plus proche pour commencer la première.

Mystérieux signaux

Pour commencer la mission, allez à gauche et sautez sur le toit de l'immeuble voisin. Repérez le fil électrique et utilisez-le pour atteindre le plus grand immeuble. Ensuite, approche-vous des vitres et grimpez sur les rebords. Montez jusqu'au plus haut point de l'immeuble et repérez la parabole. Ramassez la boite morte puis appuyez sur le joystick gauche pour savoir quel chemin prendre. Lorsque vous appuyez sur cette touche, repérez les signaux gris qui sont sur la périphérie de la mini-carte. Ces signaux vous indiquent vers quelle direction vous devez avancer.

Donc, grimpez sur les immeubles, repérez les points rouges qui représentent les Faucheurs sur votre mini-carte et éliminez-les. Une fois sur le toit de l'immeuble qui contient la seconde parabole, ramassez la seconde boite morte et poursuivez. Activez le radar, dirigez-vous vers le sud-ouest et déplacez-vous d'un immeuble à l'autre. Traversez la rue sur la corde électrique, repérez le groupe de Faucheurs se trouvant sur le toit et éliminez-les de loin. Visez d'abord la tête de l'ennemi qui porte un bouclier puis tuez les autres. Regagnez le toit sur lequel se trouvaient vos ennemis, repérez la troisième parabole et récupérez la boite morte. La mission s'achève mais il reste encore 29 autres boites à trouver.

Trainée de sang

A présent, repérez le point bleu qui se trouve dans le grand Square et rejoignez-le pour commencer la prochaine mission. Repérez le petit point sur la mini-carte, traversez la rue et examinez le cadavre de la femme. Ensuite, poursuivez le spectre à travers les rues et appuyez sur le joystick pour l'apercevoir. Faites attention aux nouveaux

Faucheurs et éliminez-les grâce à des décharges électriques. Lorsque vous êtes attaqué par plusieurs de ces créatures et que vous vous trouvez dans une grande rue, cachez-vous derrière un obstacle et lancez-leur des décharges et des chocs électriques. Ensuite, suivez de nouveau le spectre et courez jusqu'à la station électrique.

Faites très attention dans cet endroit car il existe plusieurs Faucheurs et les générateurs peuvent exploser. Eliminez d'abord celui qui se trouve à droite de l'entrée, descendez les deux qui sont sur la passerelle et entrez dans la station. Dégommez deux autres Faucheurs (à gauche), avancez et éliminez les deux prochains (en haut à droite). Aussi, vous pouvez exploser les générateurs, les batteries et éliminer ainsi quelques ennemis lors de l'explosion. Une fois que vous aurez atteint le grand générateur au fond, une scène cinématique se déclenche.

Après la scène, l'électricité est coupée. Toutefois, vous pouvez utiliser la touche pour repérer le spectre et suivez-le jusqu'à la plaque d'égouts. Juste avant d'entrer dans les égouts, repérez les véhicules qui sont à droite et absorbez leur énergie électrique. Maintenant, accédez aux égouts et sautez sur la plate-forme de gauche. Bondissez jusqu'au rebord de la grande citerne et agrippez-vous. Sautez vers celui de la seconde citerne puis sur la plate-forme qui contient le générateur. Rétablissez le courant électrique, allez à droite et utilisez votre nouveau pouvoir pour guérir l'homme blessé. Par la suite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, traversez la passerelle et rejoignez une grande pièce. Approchez-vous du Faucheur blessé, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et neutralisez-le. Ensuite, avancez légèrement et repérez des civils mal en point. Utilisez la même touche et soignez-les. Par la suite, repérez deux autres Faucheurs blessés et effectuez une Neuro-succion.

A présent, sautez sur les canalisations et avancez. Sautez sur une autre canalisation (à gauche) puis sur la plate-forme et soignez le civil blessé. Avancez jusqu'à la section suivante, sautez sur la citerne et accrochez-vous au rebord. Visez les Faucheurs qui se trouvent sur la plate-forme suivante et éliminez-les de loin. Ensuite, rejoignez cette même plate-forme, éliminez un autre ennemi du même genre et poursuivez à droite.

Avancez, sautez sur la plate-forme de droite et soignez un civil. Ensuite, sautez sur celle de gauche, guérissez un autre civil et rejoignez l'électricien. Si vous tombez sur le second rebord du cylindre, grimpez à l'échelle pour remonter jusqu'à la plate-forme.

Instant Karma
Après la discussion avec l'électricien, vous devez choisir entre le Bon et le Mauvais Karma. Soit vous lui dites la vérité à propos de sa femme, soit vous l'achevez pour continuer.

Peu importe la décision que vous ayez prise, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et traversez la passerelle. Sautez sur la plate-forme de droite puis sautez sur une autre passerelle (à gauche) et avancez jusqu'au générateur. Visez le panneau de contrôle, tirez et alimentez ainsi toute la ville en courant électrique.

Urgence médicale

Après la scène cinématique, repérez le troisième point bleu sur la carte et rejoignez-le. Il existe un fragment de batterie sur le mur de l'immeuble portant ce point lumineux. Récupérez-le, grimpez jusqu'au toit et éliminez les Faucheurs qui se trouvent sur les immeubles voisins. A présent, rejoignez le point bleu puis rendez-vous au point jaune se trouvant à quelques rues plus loin. Suivez la mini-carte, approchez-vous du secouriste indiqué et commencez la mission.

D'abord, utilisez les décharges électriques, les combos et éliminez les trois Faucheurs qui sont dans la rue. Ensuite, grimpez à la fenêtre de l'immeuble qui se trouve à côté de la clinique et éliminez les autres ennemis se trouvant sur le toit.

En hauteur

Dès que vous commencez cette mission, rendez-vous sur le toit de l'immeuble voisin et rechargez le panneau de contrôle de la tour de communications. Par la suite, vous devez rechercher les unités de batteries qui sont éparpillées sur plusieurs immeubles. Appuyez sur la touche du joystick pour repérer les emplacements des fragments représentés en bleu et récupérez-les. Faites attention aux Faucheurs qui utilisent une tourelle, visez la tête et éliminez-les. Ensuite, continuez à vous déplacer sur les toits des immeubles vers l'ouest. Votre objectif est d'atteindre le point bleu. Mais avant cela, vous devez éliminer les tourelles. Essayez toujours de traverser d'un toit à l'autre, visez les Faucheurs de loin et éliminez-les. Ne descendez pas dans la rue car vous serez entouré de plusieurs ennemis et vous risquez de ne pas

vous en sortir.

Une fois que la première tourelle est neutralisée, poursuivez sur les toits des immeubles vers l'ouest et repérez une autre tourelle sur les chemins de fer. Visez la tête, tirez plusieurs fois pour éliminer celui qui la manie et sautez sur les rails. Sautez sur les immeubles qui sont de l'autre côté des rails. Dégommez les Faucheurs se trouvant sur les toits avoisinants, approchez-vous de la plaque d'égout désignée par le point bleu et entrez.

A présent, sautez sur les plates-formes de droite et atteignez la passerelle. Avancez légèrement, sautez sur le rebord de gauche puis sur la passerelle de gauche. Avancez, sautez sur une autre passerelle puis agrippez-vous à la canalisation supérieure. Traversez le long de ces tuyaux, sautez sur la passerelle puis sur les plates-formes suivantes. Rejoignez celle contenant le grand générateur et rétablissez le courant.

Maintenant, allez en direction du point bleu sur la mini-carte et traversez le long de la canalisation. Utilisez votre nouvelle aptitude et explosez les débris se trouvant devant le passage. Poursuivez, sautez sur les plates-formes (à gauche), atteignez une passerelle puis rejoignez le transformateur. Restez sur place, visez les Faucheurs de loin et lancez-leur des grenades électriques. Eliminez-les puis traversez les passerelles jusqu'au prochain transformateur. Mettez-vous à couvert derrière l'un des deux transformateurs, visez les trois tourelles et lancez des grenades pour les exploser. Maintenant, avancez vers la section suivante et rejoignez la passerelle. Faites attention aux deux Faucheurs kamikaze et lancez une décharge électrique pour les éliminer. Enfin, repérez le panneau de contrôle du générateur et alimentez-le pour clore cette mission.

Manipulation de l'esprit

Rejoignez l'immeuble contenant le point bleu pour commencer cette mission. Ensuite, courez le long de la rue et rejoignez Trish. Discutez avec elle puis tournez la vanne qui se trouve à proximité. Puis, suivez-la le long de la rue jusqu'à ce qu'elle vous soigne. Ensuite, courez jusqu'au jardin public et atteignez les deux autres vannes. Eliminez les Faucheurs et le gardien Faucheur puis tournez la première vanne. Lorsque vous approchez de la seconde vanne, vous devez faire un choix entre tourner la vanne vous-même ou harceler un civil pour le faire à votre place.

Ensuite, repérez le point de passage suivant et dirigez-vous vers le tunnel. Dès que vous atteignez ce dernier, couvrez-vous derrière la barricade qui se trouve à l'entrée et éliminez les Faucheurs qui sont à l'intérieur. Avancez dans le tunnel, cachez-vous derrière les véhicules et éliminez d'autres ennemis. Par la suite, vous serez assommé et vous commencerez à halluciner. Visez les Faucheurs fantômes et lancez des éclairs pour les disperser. Rechargez votre jauge électrique, avancez jusqu'au grand camion et lancez des grenades sur les ennemis du fond. Explosez les barricades de sable, électrocutez les deux créatures et éliminez le gardien Faucheur. Enfin, rechargez votre jauge électrique et lancez plusieurs grenades sur le grand camion.

Les bonnes choses

D'abord, retournez sur le toit de Zeke pour déclencher cette mission. Ensuite, utilisez les câbles électriques et déplacez-vous d'un immeuble à l'autre. Lorsque vous arrivez au niveau de la plaque d'égouts, descendez rapidement et avancez vers cette plaque pour commencer la mission. Dès que vous accédez aux égouts, sautez sur les canalisations et atteignez le générateur électrique. Rétablissez le courant, poursuivez votre chemin et utilisez votre nouvelle aptitude pour glisser sur le câble électrique. Glissez d'un câble à l'autre et rejoignez la section suivante. Sautez sur la plate-forme puis sur les canalisations avant d'atteindre la passerelle.

Ensuite, glissez sur un autre câble et atteignez la plate-forme. Lancez des grenades pour dégommer les Faucheurs qui se trouvent plus loin puis sautez sur les canalisations jusqu'à la section suivante. Glissez sur le câble électrique et atteignez une autre plate-forme. Eliminez les Faucheurs de loin, utilisez les canalisations pour avancer puis rechargez votre jauge électrique. Glissez sur le câble, lancez des grenades sur les Faucheurs et explosez-les. Enfin, rejoignez le transformateur et alimentez le panneau de contrôle.

Le sauvetage

Après avoir achevé la mission précédente, grimpez sur le toit de l'immeuble qui se trouve à proximité et commencez la mission. Ensuite, atteignez le toit de l'immeuble qui se trouve en face des Faucheurs qui patrouillent et éliminez ces derniers. Rejoignez le train, lancez une décharge électrique et éloignez les voitures qui bloquent le chemin. Ensuite,

montez sur le toit du premier wagon pour le faire avancer. Lorsque le train s'arrête, descendez dans la rue et repérez le panneau de contrôle qui se trouve au-dessous des rails. Alimentez-le, remontez sur le toit du wagon et faites avancer le train à nouveau.

Lorsque ce dernier s'arrête dans la station, plusieurs Faucheurs se précipitent vers vous et vous attaquent. Lancez des grenades, des décharges électrique et éliminez-les tous. Ensuite, alimentez un second panneau de contrôle (au-dessous des rails), rechargez votre jauge électrique et conduisez le train jusqu'au prochain arrêt. A présent, faites attention au Faucheur qui porte un lance-roquettes et lancez des décharges électriques et des grenades sur cet ennemi. Lorsque le train s'arrête, éliminez ceux qui vous tirent dessus, descendez dans la rue et alimentez le panneau de contrôle qui est sous le pont. Remontez et conduisez le train jusqu'à l'arrêt suivant.

A présent, utilisez les voitures pour exploser les Faucheurs et tuez ceux qui sont sur les immeubles. Faites attention aux kamikazes, lancez-leur des décharges électriques de loin et dégommez-les tous. Ensuite, glissez sur les rails, lancez des décharges pour dégager les véhicules qui se trouvent sur le passage. Retournez sur le toit du premier wagon et conduisez le train jusqu'à destination.

L'ennemi révélé

Maintenant, glissez sur les rails du chemin de fer et rejoignez le point bleu se trouvant de l'autre côté de la ville. Après la scène cinématique, soignez quelques civils et montez sur le toit de l'immeuble. Atteignez le point bleu sur la mini-carte et repérez la citerne d'eau. Grimpez sur cette citerne et surchargez le panneau de contrôle de la pompe pour détruire cette dernière. Grimpez de l'autre côté de l'immeuble et repérez la parabole. Ramassez la boite morte, éliminez les Faucheurs qui sont sur le toit voisin et glissez sur le câble électrique. Rejoignez cet immeuble et montez sur la citerne d'eau.

Instant Karma
Soit vous faites l'égoïste ; surchargez la pompe et implosez-la pour ne pas subir de dégâts ou bien pensez aux civils, explosez la pompe avec une décharge et subissez vous-même les dégâts.

Maintenant, rejoignez la troisième citerne qui est à proximité. Eliminez les Faucheurs et détruisez la pompe. Ensuite, faites attention au Faucheur qui porte un RPG et lancez une décharge sur le missile pour le détourner. Traversez le pont et atteignez l'immeuble qui se trouve de l'autre côté. Détournez une roquette, éliminez les Faucheurs qui sont sur le toit et rejoignez la quatrième citerne.

Instant Karma
Même décision à prendre. Soit vous surchargez la pompe pour ne pas subir de dégâts, sinon explosez-la avec une décharge et subissez vous-même les dégâts.

Faites votre choix, neutralisez le poison et poursuivez vers la citerne suivante.Traversez le long des câbles électrique et grimpez jusqu'au toit de l'immeuble. Faites attention à la tourelle et explosez-la. Éliminez les autres Faucheurs puis faites votre choix et neutralisez la dernière pompe. Après la scène cinématique, rejoignez Zeke sur le toit de son immeuble puis commencez la mission suivante.

Aucune protection

A présent, sautez sur les rails du métro et glissez jusqu'au quartier sombre. Montez sur le toit de l'immeuble, repérez la plaque d'égout au milieu de la route et éliminez d'abord les Faucheurs qui se trouvent à proximité. Ensuite, descendez rapidement, courez et entrez dans les égouts. Une fois que vous êtes à l'intérieur des égouts, sautez sur les canalisations puis sur le gros cylindre et atteignez la passerelle. Dans la section suivante, chargez le panneau de contrôle et sautez sur une sorte de bras mobile. Ensuite, sautez sur le rebord du cylindre puis sur les canalisations, atteignez le générateur et rétablissez le courant.

Utilisez votre nouvelle capacité, visez le pannez de contrôle de loin et alimentez le bras mobile. Sautez sur la canalisation puis sautez sur le bras mobile lorsqu'il s'arrête (à droite). Continuez vers la gauche, sautez sur les rebords des cylindres et atteignez la passerelle. Faites attention aux quatre Faucheurs kamikazes et éliminez-les. Ensuite, sautez sur la passerelle suivante et cachez-vous derrière le transformateur de gauche. Visez la tourelle de loin, éliminez le Faucheur qui la manie ainsi que celui qui se trouve à droite. Ensuite, abattez un troisième Faucheur et poursuivez du

côté opposé.

Avancez le long des passerelles et atteignez un autre transformateur. Couvrez-vous, utilisez le pouvoir sniper et éliminez les Faucheurs qui se trouvent plus loin. Ensuite, visez le ventilateur qui se trouve en bas à droite, repérez le panneau de contrôle et alimentez le bras mobile. Sautez sur ce dernier puis sur la plate-forme avant d'atteindre un autre bras mobile (à droite). Enfin, sautez sur les canalisations, atteignez le grand transformateur et alimentez le panneau de contrôle.

Trish reprend Contact

Maintenant, rejoignez le point bleu se trouvant à quelques rues et commencez la mission. En effet, vous devez protéger la caisse et empêcher les Faucheurs de la détruire. D'abord, restez sur le toit de l'immeuble (ou descendez), mettez-vous à couvert et éliminez la première vague de Faucheurs. Ensuite, un groupe de kamikazes s'approche de votre position et fonce directement vers la caisse médicale. Empêchez-les d'atteindre leur but, mettez-vous près de la caisse et lancez des décharges et des chocs électriques pour les exploser. Ensuite, éliminez une autre vague de Faucheurs qui utilisent des mitraillettes lourdes et restez derrière les barils.

Aussi, faites attention aux deux Faucheurs qui portent des RPG, détournez leurs roquettes et éliminez-les. Par la suite, trois grands camions armés de tourelles approchent. Grimpez rapidement sur le toit d'un immeuble, utilisez le pouvoir sniper, visez la tête des Faucheurs maniant les tourelles et descendez-les. Enfin, dégommez une dernière vague d'ennemis, faites attention à celui qui porte une mitraillette lourde et descendez-les pour sécuriser ainsi cet endroit.

Dîner avec Sasha

Maintenant, grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et rejoignez le point bleu pour commencer la mission. Descendez dans la rue, allez à l'entrée du garage (à gauche), repérez le panneau de contrôle et activez-le. Eliminez rapidement le Faucheur kamikaze, entrez et avancez le long du couloir.

Grimpez à l'échelle, descendez les Faucheurs qui sont en face puis accrochez-vous rapidement au container. Repérez les deux tourelles à droite et à gauche, utilisez le pouvoir sniper et descendez les Faucheurs qui les utilisent. Si vous êtes à court d'énergie, repérez les sources sur votre mini-carte et remplissez rapidement votre jauge. Ensuite, progressez vers l'avant et accrochez-vous au container suivant. Visez d'abord la tour de droite, éliminez le Faucheur puis essayez d'éliminer celui qui est dans la tour suivante. Ce dernier se déplace sans cesse. Si vous n'arrivez pas à le tuer, montez via l'échelle jusqu'au sommet de la tour de droite et avancez vers la tour de gauche. Grimpez à l'échelle, attaquez l'ennemi au corps à corps puis activez le levier pour ouvrir la porte.

A présent, descendez dans la rue et éliminez les Faucheurs qui sortent du tunnel. Guérissez quelques civiles (si vous le voulez) puis entrez dans le tunnel. Eliminez le kamikaze qui arrive par la gauche puis descendez ceux qui se trouvent plus loin. Faites exploser les véhicules, utilisez les décharges et les grenades pour faire le ménage rapidement. Ensuite, rechargez votre jauge électrique et continuez. Visez la tourelle de loin et éliminez les Faucheurs qui se trouvent aux alentours. Continuez à avancer le long du tunnel, éliminez un autre kamikaze et deux Faucheurs gardiens. Mettez-vous à couvert derrière les barricades, utilisez des grenades et descendez-les rapidement.

Ensuite, rechargez votre jauge et avancez jusqu'à la clôture. Tirez sur la serrure pour entrez dans la prison puis ouvrez toutes les cellules pour libérer les prisonniers. Ensuite, continuez le long du tunnel et descendez au niveau inférieur. Après la scène cinématique, entrez par la gauche et sautez sur les portions de terre. Dès que vous sautez à gauche, Sasha apparait et vous empêche d'avancer. Appuyez alors rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et placez le rayon lumineux avec le joystick gauche.

Ensuite, sautez d'un bout de terre à l'autre et éliminez les spectres des Faucheurs. Repérez ensuite le spectre de Sasha et attaquez-le grâce à des chocs électriques et des grenades. Lorsqu'elle est assommée, rejoignez-la rapidement et refaites la même opération deux fois consécutives pour lui incruster des boules électriques dans le corps. Utilisez le joystick gauche pour diriger la boule vers l'endroit indiqué et appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour y mettre plus de force.

Dans la phase suivante, des tentacules qui lancent des explosifs jaillissent à proximité de Sasha. Visez ces appendices et détruisez-les avant qu'elles ne lancent de grenades (vous pouvez utiliser des décharges électriques pour dévier les

projectiles). Lorsque Sasha est assommée, répétez la même opération une dernière fois et éliminez-la.

Isolé

Dès que la mission précédente est achevée, sortez du tunnel et courez rapidement vers la plaque d'égout désignée sur la carte. A l'entrée des égouts, sautes sur les canalisations et atteignez la plate-forme contenant le générateur de courant. Rétablissez le courant, apprenez une nouvelle aptitude et continuez. Sautez sur la passerelle puis sur la canalisation avant de bondir et de planer jusqu'à la passerelle. Planez d'une passerelle à l'autre et atteignez la porte bloquée. Lancez une grenade pour l'ouvrir.

Rechargez votre jauge électrique, avancez et éliminez les Faucheurs qui se trouvent dans l'eau. Chargez l'eau en électricité pour les éliminer rapidement. Planez jusqu'à la passerelle suivante, éliminez d'autres Faucheurs et poursuivez le long des passerelles. Electrocutez les Faucheurs qui sont dans l'eau, continuez vers l'avant puis allez à droite. Planez jusqu'aux passerelles et atteignez la section suivante. Atteignez la première plate-forme, planez jusqu'à la prochaine puis accédez à la section suivante. Sautez sur les canalisations, planez jusqu'au pont et éliminez les Faucheurs qui se trouvent en bas. Descendez, suivez le chemin des ponts et rejoignez la section suivante.

A présent, montez sur le barre suspendue, sautez et planez jusqu'au bras mobile. Ensuite, sautez et planez jusqu'à l'échelle du grand cylindre et montez. Faites le tour du rebord, grimpez à une seconde échelle et atteignez le sommet du cylindre. Ensuite, sautez et planez jusqu'à un autre cylindre, plus loin, et grimpez à l'échelle. Sautez sur le pont, accrochez-vous à la canalisation puis bondissez sur la barre verticale. Avancez, sautez sur la passerelle et atteignez une autre section. A présent, planez jusqu'au premier bras mobile, attendez qu'il tourne et planez jusqu'au second bras juste avant qu'il ne s'arrête. Ensuite, planez vers la passerelle en forme de croix et rejoignez le transformateur. Alimentez le panneau de contrôle et rétablissez ainsi le courant dans la ville.

Demande de Zeke

A présent, allez au nord de la ville et rejoignez le point bleu se trouvant près du quai. Dès que vous commencez la mission, approchez-vous du cadavre et lisez ses pensées. Ensuite, suivez le spectre du Faucheur le long des rues et rencontrez un peintre.

Instant Karma
Choisissez le poster aimé ou le poster redouté.

Ensuite, suivez de nouveau le spectre vert et repérez les araignées. Utilisez simplement les chocs électriques pour les détruire et avancez lentement. Faites attention aux nombreux Faucheurs qui approchent, mettez-vous à couvert et éliminez-les. Lancez des grenades, utilisez le pouvoir sniper et progressez le long des ruelles jusqu'à ce qu'ils soient tous hors d'état de nuire.

Ensuite, suivez le spectre et éliminez des Faucheurs kamikaze dans la grande rue. Traversez-la, éliminez d'autres Faucheurs et suivez le spectre. Enfin, vous apercevez le Porteur qui crée les araignées. Lancez-lui des grenades et bombardez-le avec des chocs électriques pour l'achever rapidement et ainsi clore cette mission. Par la suite, repérez le point bleu sur la carte et retournez sur le toit de Zeke.

Une vieille amitié

Dès que vous arrivez au domicile de l'ingénieur, vous devez éliminer les deux Faucheurs qui le détiennent en otage. Utilisez le pouvoir sniper, éliminez le premier Faucheur puis tournez rapidement le réticule et éliminez le second avant qu'il ne tue l'otage. Ensuite, repérez le point bleu sur la carte et escortez l'ingénieur jusqu'au pont. Lorsque vous arrivez à destination, votre compagnon commencera à réparer le panneau de contrôle et entre temps vous vous faites attaquer par des Faucheurs. Utilisez les décharges électriques pour garder vos distances par rapport aux ennemis et bombardez-les avec des chocs électriques et des grenades. Ensuite, faites attention aux Faucheurs kamikazes qui arrivent de l'autre côté et éliminez-les avant qu'ils ne tuent l'ingénieur.

Par la suite, montez sur le pont et traversez. Rejoignez l'autre ingénieur dans le parc puis utilisez le pouvoir sniper, visez les deux Faucheurs et éliminez-les rapidement. Ensuite, escortez l'homme jusqu'au pont et protégez-le. La première vague attaque depuis le pont du métro. Puis, deux autres vagues arrivent le long des rues de droite et de gauche.

Éliminez-les puis traversez le pont pour protéger Néon. Dégommez les trois Faucheurs et un kamikaze puis retournez de l'autre côté du pont pour protéger Lou. Repérez les Faucheurs sur le toit de l'immeuble qui est en face du pont, descendez-les puis tuez ceux qui arrivent par la rue. Si l'un des ingénieurs est blessé, utilisez vos pouvoirs pour le guérir. Une fois que les ingénieurs ont fini le travail et qu'ils sont sains et saufs, alimentez le panneau de contrôle, traversez le pont et alimentez le second panneau.

Jouer au Héros

Dès que vous êtes réveillé, rejoignez l'île qui est au nord-ouest de la carte et atteignez la plaque d'égouts représentée par un point bleu. Faites attention aux tourelles qui se trouvent près de la plaque, utilisez le pouvoir sniper et descendez-les de loin.

Une fois que vous êtes dans les égouts, planez jusqu'aux passerelles et atteignez le générateur. Rétablissez le courant et utilisez la bombe Mégawatt pour éliminer le Faucheur qui se trouve dans le tunnel. Poursuivez tout droit, éliminez les Faucheurs se trouvant après le tunnel puis sautez sur le pont. Bondissez sur les premières plates-formes, allez vers la gauche, sautez sur d'autres plates-formes et dégommez un Faucheur de loin. Atteignez le pont, planez jusqu'à la passerelle et rejoignez la section suivante.

Entrez dans un second tunnel, rechargez votre jauge électrique et éliminez le Faucheur. Traversez la passerelle, sautez sur les rebords des plates-formes et dégommez deux autres ennemis avec des bombes Mégawatt. Poursuivez le long des plates-formes et rejoignez le tunnel de la section suivante. Dans ce tunnel, repérez le Faucheur muni d'un lance-roquettes et bombardez-le avant qu'il ne vous tire dessus. Si une roquette est déjà lancée, lancez une décharge pour la détourner. Ensuite, traversez la passerelle et retrouvez le transformateur électrique. Alimentez-le pour rétablir le courant dans cette section de la ville et sortez.

Protocole standard

Dès que vous commencez la mission, les Faucheurs vous attaquent et vous entrez dans le vif du sujet. D'abord, utilisez le pouvoir sniper et éliminez la tourelle de droite. Ensuite, éliminez les Faucheurs qui arrivent par la gauche et ceux postés sur le toit. Rechargez votre jauge électrique, grimpez sur le toit et tuez les Faucheurs en les attaquant par le flanc gauche. Une fois que la zone de l'immeuble est sécurisée, rejoignez le bateau, libérez les otages et détruisez le moteur se trouvant à l'arrière de l'embarcation. Par la suite, rejoignez le second quai se trouvant à quelques rues et éliminez les Faucheurs qui sont sur le toit de l'entrepôt. Ensuite, grimpez sur ce toit, éliminez les créatures qui sont près et sur le bateau. Libérez les otages, détruisez le moteur et éliminez un Faucheur Porteur en quittant l'endroit. Faites attention aux roquettes qu'il lance et dégommez-le grâce à des bombes Mégawatt.

Par la suite, montez sur le pont et glissez jusqu'au quai (vers le nord). Détruisez les deux tourelles sur le toit de l'entrepôt, tuez un Porteur dans la rue et grimpez sur le toit. Libérez les otages du bateau, détruisez le moteur et quittez l'endroit. Dirigez-vous vers le dernier bateau, faites attention aux deux Porteurs qui sont à l'entrée du quai et éliminez-les avec vos bombes. Eliminez aussi ceux qui sont sur le toit, tuez ceux qui approchent par la gauche et sécurisez la zone. Enfin, rejoignez le bateau, libérez les otages et détruisez le moteur.

Alden frappe

Dès que vous commencez la mission, entrez dans le grand entrepôt et faites attention aux groupes de Faucheurs qui jaillissent du container. Soyez prudent car vos ennemis possèdent des fusils à pompe. Bombardez les Faucheurs avec des grenades et des bombes Mégawatt. Tournez à droite, repérez deux Faucheurs sur la passerelle en haut et éliminez-les. Ensuite, avancez, faites tourner la vanne puis tournez une seconde vanne, plus loin. Grimpez rapidement à l'échelle, traversez le long du fil et atteignez la passerelle.

A présent, sautez de l'autre côté du grillage, avancez et tournez à gauche. Repérez le Porteur qui est en haut et éliminez-le rapidement. Avancez légèrement et tournez à gauche. Éliminez les créatures qui ressortent du container puis celles qui sont à droite avant de descendre le manieur de la tourelle (à droite). Suivez le passage et grimpez à l'échelle lorsque le passage est bloqué. Sautez à droite et planez au-dessus du grillage. Bombardez rapidement les Faucheurs qui arrivent, éliminez un manieur de RPG (juste à droite) puis avancez légèrement vers la gauche. Tuez d'autres Faucheurs, avancez à gauche et couvrez-vous derrière les barricades. Détruisez la tourelle, remontez la pente et éliminez un Faucheur, en haut à droite.

Grimpez à l'échelle, sautez sur la passerelle puis planez jusqu'au toit du container d'en face. Traversez sur les containers et tuez les Faucheurs qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez et éliminez deux autres ennemis postés en haut à gauche. Accrochez-vous à la barricade, utilisez le pouvoir sniper et éliminez celui qui manie le lance-roquettes. Poursuivez, grimpez rapidement à l'échelle et planez pour atteindre le toit des containers de droite.

Descendez de l'autre côté, éliminez le Faucheur qui utilise la tourelle et grimpez à l'échelle. Dégommez les Faucheurs qui arrivent à gauche, éliminez celui qui se trouve en haut sur le tas de containers puis couvrez-vous derrière la barricade. Détruisez la tourelle, éliminez les Faucheurs qui approchent et tuez celui qui se trouve sur la passerelle supérieure. Avancez, grimpez à l'échelle sur le container de gauche, sautez sur une autre échelle et montez sur le container.

Après la courte scène, suivez le chemin des containers et mettez-vous à couvert derrière les barricades. Eliminez d'abord le porteur du RPG et tuez les Faucheurs qui sont sur les containers. Planez jusqu'aux containers qui sont plus loin, éliminez un autre ennemi maniant un RPG et avancez en prenant à droite. Montez à l'échelle de la grue, avancez sur la passerelle et grimpez à une autre échelle. Eliminez rapidement les Faucheurs qui sont sur la plate-forme de la grue puis activez le levier. Ensuite, sautez pour rejoindre la rue et achevez ainsi cette mission.

Drones espions

Dès que la mission commence, rejoignez le drone qui vient de s'écraser près du quai et récupérez la boite noire. Ensuite, repérez les autres drones sur votre GPS et trouvez celui qui est le plus proche. Lorsque vous repérez un drone, utilisez le pouvoir sniper, visez-le lorsqu'il est dans les airs et tirez deux à trois fois pour le détruire. Ensuite, rejoignez l'endroit du crash et ramassez la boite noire. Répétez cette opération pour les trois autres drones puis rejoignez l'immeuble contenant la liaison satellite.

Grimpez sur l'immeuble avoisinant, repérez le porteur du RPG sur le balcon d'en face et éliminez-le. Éliminez un second ennemi du même calibre posté à gauche, tuez les autres Faucheurs puis sautez vers l'immeuble. Grimpez sur le toit, éliminez les créatures restantes et utilisez le transmetteur qui est à gauche de la porte pour envoyer les données à Moya.

Tout pour Trish

Montez sur le toit du bus, repérez les points rouges qui apparaissent sur le GPS et lancez des grenades à volonté. Utilisez aussi le pouvoir sniper et éliminez les manieurs de RPG ainsi que les camions munis de tourelles. Lorsque le camion vire à droite, faites attentions aux Faucheurs qui arrivent des ruelles et ceux qui sont sur le balcon de gauche.

Ensuite, le camion vire à gauche. Éliminez d'abord les ennemis armés de lance-roquettes et qui sont sur les balcons de droite et de gauche. Utilisez le pouvoir sniper et descendez ceux qui sont au sol. Lorsque le camion arrive sur le pont, bombardez les deux unités de Faucheurs avec des bombes Mégawatt. Repérez les deux porteurs de roquettes sur le balcon (à gauche du pont), visez-les et tuez-les. Explosez les véhicules pour vous frayer un chemin et éliminez les autres ennemis qui arrivent. Continuez à dégommer les assaillants jusqu'à ce que vous atteigniez l'entrée de l'hôpital. Après la scène cinématique, courez à droite vers l'arrière de l'hôpital et grimpez sur le toit. Eliminez les Faucheurs qui vous attaquent, rechargez votre jauge électrique et continuez à grimper. Lorsque vous arrivez au sommet, tirez rapidement sur les kidnappeurs de Trish et libérez-la.

L'arrestation

Au début de la mission, repérez le point bleu sur la carte et rejoignez le cadavre. Après la scène, suivez le spectre d'Alden le long des rues et rejoignez un homme suspendu par une corde.

Instant Karma
Soit vous visez la corde et libérez l'homme pour réaliser une bonne action, soit vous l'ignorez et partez à la poursuite d'Alden.

Continuez à suivre le spectre jusqu'à la cabane des Faucheurs. Visez les ennemis qui sont à droite de l'entrée et éliminez-les. Visez celui qui est sur la citerne de gauche, tuez-le et rechargez votre jauge.

Entrez dans la casse, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis qui se trouvent au milieu, avancez le long de la passerelle et tournez à droite. Éliminez d'autres Faucheurs, suivez le spectre puis grimpez sur la cabane de gauche. Traversez, montez sur le toit d'une autre baraque, plus loin, et poursuivez à gauche. Détruisez la tourelle qui est en haut à droite, avancez et éliminez les Faucheurs qui sont à gauche.

A présent, planez vers la baraque qui se trouve à gauche du lac et suivez le spectre. Après la scène cinématique, éliminez les trois Faucheurs qui arrivent, suivez le chemin de la passerelle et éliminez un autre ennemi, en haut à droite. Grimpez à l'échelle, accrochez-vous à la canalisation et sautez de l'autre côté de la ferraille. Suivez le spectre jusqu'à la cour et préparez-vous à affronter un robot géant.

Dès que le combat commence, bombardez-le avec des bombes Mégawatt et fuyez son attaque. Lorsqu'il crache sa boule de feu, effectuez simplement une roulade vers la gauche ou vers la droite pour l'éviter. Lorsqu'il commence à vous mitrailler, courez et tournez en rond pour esquiver les balles. Rechargez rapidement votre jauge électrique, bombardez-le puis esquivez ses attaques. Répétez cette méthode jusqu'à ce que le robot soit détruit.

Rues terrorisées

Dès que la mission commence, repérez le bus ennemi le plus proche. N'approchez pas le bus de front mais grimpez sur le toit d'un immeuble et planez jusqu'au toit du véhicule. Allez rapidement à l'arrière du bus et électrifiez le moteur pour le neutraliser. Répétez cette opération pour les trois autres véhicules et achevez ainsi cette mission.

Alden enchainé

Dès que vous arrivez devant la prison, repérez la brèche dans la clôture de gauche et grimpez le long de la poutre en métal. Sautez sur la passerelle et accédez à la cour de la prison. Après la scène cinématique, sautez sur la passerelle électrifiée et préparez-vous à plusieurs combats. D'abord, lancez des décharges éclectiques et repoussez les météorites pour protéger la passerelle. Ensuite, lancez des bombes Mégawatt et bombardez les nettoyeurs qui arrivent. Si la passerelle est détruire, descendez dans la cour et couvrez-vous derrière les barricades. Utilisez les lampes pour recharger votre jauge et bombardez le grand robot qui arrive. Visez d'abord les bras, puis les jambes pour le détruire.

Ensuite, sautez sur la passerelle à moitié détruite et allez à droite. Sautez sur la canalisation, montez et agrippez-vous au rebord. Hissez-vous d'un rebord à l'autre et atteignez une partie du toit. Eliminez les nettoyeurs, montez les marches de droite et accrochez-vous au rebord de gauche. Sautez le long du mur, atteignez l'autre bout des escaliers et traversez la passerelle. Repérez les sections de pierre brisées et sautez d'un bout à l'autre jusqu' à ce que vous atteignez une autre canalisation jaunâtre. Montez le long de la canalisation, avancez jusqu'à trouver des pierres sur lesquelles traverser (à droite).

Sautez sur les pierres, repérez le feu et grimpez. Éliminez le nettoyeur, grimpez sur le bout de métal à droite puis rejoignez la cour de la prison. Mettez-vous sur la plate-forme électrique, lancez des bombes Mégawatt et des grenades. Utilisez le pouvoir sniper et éliminez un maximum de nettoyeurs avant que le robot n'arrive. Ensuite, visez les deux bras du premier robot et bombardez-les. Ensuite, visez le thorax et détruisez-le. Ensuite, deux autres robots arrivent. Détruisez rapidement les bras du premier robot avant qu'il n'approche. Utilisez-le comme couverture contre le second robot et détruisez-le. Achevez ensuite rapidement le second robot, utilisez une autre plate-forme (à gauche) si vous êtes attaqué de partout. Lancez des grenades sur les nettoyeurs et éliminez-les rapidement pour reprendre les assauts contre les robots. Une fois que la zone est nettoyée, rejoignez le point bleu pour achever cette mission.

Lumière dans le tunnel

Pour atteindre la plaque d'égout, vous devez éliminer les nettoyeurs qui se trouvent juste devant une grande cour. Ensuite, grimpez sur le toit d'un immeuble, traversez le long des câbles et entrez dans le tunnel. Sautez sur les canalisations, planez jusqu'à la passerelle et atteignez le générateur électrique. Rétablissez le courant, apprenez une nouvelle aptitude et poursuivez. Suivez le marqueur bleu pour connaître le chemin, sautez sur les canalisations et bombardez les nettoyeurs.

Ensuite, rejoignez la section suivante, éliminez le nettoyeur qui est dans l'eau et sautez sur la plate-forme d'en face. Utilisez le bouclier pour bloquer les balles de la tourelle, sautez en utilisant le bouclier puis éliminez le porteur du RPG. Continuez à avancer, éliminez le Faucheur qui manie la tourelle puis poursuivez vers la zone suivante. Planez jusqu'à la

canalisation, utilisez le bouclier et sautez sur le bras mobile. Gardez le bouclier, sautez et planez jusqu'à la plate-forme.

Ensuite, sautez sur la canalisation de droite, montez et planez jusqu'à la plate-forme suivante. Couvrez-vous derrière le générateur, sortez le bouclier et poursuivez le long des passerelles en prenant à gauche. Détruisez la tourelle, avancez sur la passerelle et éliminez le Faucheur qui est dans l'eau. Faites attention au nettoyeur qui utilise une mitraillette, sortez le bouclier et attaquez-le dès qu'il cesse de tirer. Avancez, repérez un autre Faucheur muni d'une mitraillette (à gauche) et éliminez-le. Ensuite, sautez sur les canalisations et rejoignez le transformateur. Alimentez l'appareil et rétablissez ainsi le courant dans la dernière portion de la ville.

Secrets révélés

D'abord, rejoignez John sur le toit d'un immeuble pour commencer la mission. Suivez l'hélicoptère autour de cette petite banlieue et ne la perdez pas de vue. Ensuite, retrouvez John et préparez-vous à affronter un robot.

Instant Karma
Tirez sur le réservoir d'essence ou attendez qu'il explose tout seul.

Utilisez le bouclier lorsque le robot vous tire dessus, rechargez constamment votre jauge et détruisez-le rapidement pour achever cette mission.

La métasphère

Lorsque vous entrez dans la cour, approchez-vous du point bleu pour commencer la mission. D'abord, utilisez les canalisations puis grimpez jusqu'au rebord. Alimentez l'hélice de droite, avancez à gauche et éliminez les ennemis.

Suivez le chemin jusqu'au nouvel ascenseur, repérez le bout de métal vertical qui est à droite et grimpez. Escaladez ensuite via les enseignes lumineuses et montez. Ensuite, planez vers la gauche jusqu'à la barre métallique puis atteignez l'enseigne. Planez encore une fois jusqu'à la barre métallique qui est plus loin. Continuez à sauter d'une barre à l'autre, éliminez les nettoyeurs qui sont sur le toit et rejoignez-le. Achevez d'autres ennemis, alimentez l'ascenseur et revenez à gauche. Suivez Zeke, sautez sur les enseignes et les barres suspendues pour monter. Atteignez une grande barre métallique, planez et atteignez une autre barre (plus loin à gauche). Planez encore jusqu'aux barres de gauche. Sautez sur l'enseigne puis sur les petites barres de droite et remontez vers la troisième zone. Eliminez plusieurs nettoyeurs, tuez des araignées et un Porteur puis alimentez l'ascenseur.

Allez dans le coin, sautez sur l'enseigne lumineuse et planez jusqu'à la barre métallique. Refaites la même chose deux fois et atteignez ainsi la dernière plate-forme. Alimentez l'ascenseur et éliminez les Faucheurs après la scène cinématique. Ensuite, lancez des bombes et dégommez des gardiens. Enfin, éliminez un robot et achevez ainsi cette mission.

Fureur d'Alden

Au début, montez sur les supports métalliques du pont et traversez la section brisée de la route. Eliminez les Faucheurs se trouvant plus loin, traversez puis descendez sur la route. Remontez sur les barres de fer, faites attention aux tourelles et détruisez-les grâce à des bombes avant de continuer.

Atteignez enfin l'autre bout du pont et préparez-vous à combattre le robot Alden. Le combat contre Alden se divise en trois phases. D'abord, esquivez les projectiles que le robot lance, visez sa tête et lancez-lui des bombes Mégawatts. Par la suite, il commencera à lancer des araignées pour vous attaquer. Eliminez-les rapidement avec des chocs électriques puis rechargez votre jauge. Dans la seconde phase, utilisez le bouclier contre les balles et les décharges contre les projectiles. Visez toujours la tête du robot et tirez sur Alden lorsqu'il est assommé. Dans la dernière phase, Alden envoie plusieurs autres araignées et commence à lancer des boules de feu. Empressez-vous de l'éliminer avec vos attaques les plus puissantes avant qu'il ne provoque encore plus de dégâts.

Le prix

Traversez le pont, éliminez les ennemis qui sont au fond et détruisez les tourelles. Rejoignez le point bleu et commencez la nouvelle mission. D'abord, repérez le point bleu sur la carte et atteignez-le. Alimentez le panneau de

contrôle et baissez le pont. Après la scène cinématique, vous affrontez de nouveaux ennemis qui grandissent au fur et à mesure du combat. Pour les battre, éloignez-vous d'eux, lancez-leur des chocs électriques pour qu'ils reprennent leur forme initiale puis bombardez-les.

Ensuite, repérez l'emplacement de la première bombe sur votre GPS, grimpez sur le toit et atteignez-la. Absorbez l'électricité pour libérer les prisonniers et désactivez ainsi la bombe. Ensuite, éliminez tous les ennemis qui vous attaquent et attendez l'apparition de la nouvelle bombe. Refaites la même chose pour celle-ci ainsi que les deux dernières bombes qui se trouvent dans le parc.

Instant karma
A présent, choisissez entre sauver les six docteurs ou sauver Trish. L'immeuble des docteurs est en face et celui de Trish est à droite. Grimpez simplement sur le toit de l'un des immeubles pour achever cette mission.

Vengeance

Grimpez d'un toit à l'autre et retrouvez la plaque d'égouts. Entrez, sautez sur les canalisations et atteignez la plateforme du générateur. Rétablissez le courant, poursuivez le long des canalisations et éliminez les ennemis que vous apercevez. Suivez le chemin des passerelles et atteignez la sortie pour vous retrouver à l'air libre.

En sortant des égouts, utilisez votre nouvelle aptitude et détruisez les camions porteurs de tourelles. Dirigez la foudre vers les véhicules, repérez la station la plus proche et atteignez-la. Evitez de suivre les rues, grimpez sur les toits pour atteindre votre destination. Lancez la foudre sur le dispositif pour l'activer puis placez-vous sur l'appareil. Lancez constamment de la foudre et éliminez les ennemis qui approchent le temps que la station s'active. Refaites la même opération avec la deuxième et la troisième station, lancez constamment de la foudre et détruisez les camions munis de tourelles. Une fois que les trois stations sont activées, le courant est rétabli et la mission s'achève.

Contre le monde

Repérez la grande montgolfière dans les airs, rejoignez-la et faites attention aux missiles. Utilisez la foudre pour enlever le bouclier de l'engin, grimpez sur le toit de l'immeuble le plus grand et sautez sur la plateforme de la montgolfière. Ôtez les trois éclipses de la plate-forme et détachez-la.

Ensuite, repérez le second ballon sur votre GPS et refaites la même opération. En ce qui concerne le troisième et quatrième ballon, utilisez le bouclier lorsque vous planez vers la plateforme car il existe une tourelle placée sur l'appareil. Une fois que les deux autres plates-formes sont détachées, la mission s'achève. Grimpez toujours sur les grands immeubles pour atteindre facilement vos cibles et ce en planant.

Chasse à la Métasphère

Dès que cette mission commence, sautez sur la passerelle accrochée à l'hélicoptère. Lorsque ce dernier se déplace à travers les rues de la ville, utilisez le pouvoir du sniper et éliminez les ennemis éparpillés sur les toits.

Lorsque l'hélicoptère s'arrête, descendez de la passerelle et rejoignez le brouilleur se trouvant à quelques rues de votre emplacement. Repérez-le sur votre GPS, éliminez d'abord tous les ennemis qui le protègent et détruisez-le avec la foudre.

Ensuite, revenez sur la passerelle de l'hélicoptère et refaites la même opération. Lorsque l'appareil s'arrête, trouvez le brouilleur près d'une remorque et détruisez-le. Retournez à l'hélico, éliminez les ennemis dans les rues et rejoignez le parking.

A présent, descendez d'un étage à un autre et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Au premier étage, éliminez quelques ennemis et avancez. Lancez des grenades en direction de l'étage inférieur, détruisez les machines volantes et descendez. Eliminez rapidement les porteurs qui protègent l'appareil, localisez ce dernier (dans le coin) et détruisez-le avec la foudre. Une fois que le dernier brouilleur est HS, la mission s'achève.

C'est fini

Au début de la mission, commencez par la destruction de l'artillerie ennemie. Repérez les points bleus sur la carte et atteignez-les. Lancez une attaque foudroyante pour éliminer les ennemis ainsi que le lance-missile. Utilisez les décharges électriques pour détourner les grenades lancées par les robots et lancez la foudre pour nettoyer la zone puis détruisez les armes lourdes. Repérez le point de ravitaillement en électricité et n'hésitez pas à remplir votre jauge. Répétez cette opération contre les deux autres lance-missiles puis rejoignez le point indiqué sur la carte.

Après la courte scène, poursuivez l'hélicoptère à travers les rues de la cité et ne le perdez pas de vue. Utilisez les câbles électriques pour vous déplacer rapidement d'un immeuble à l'autre. Ensuite, utilisez les rails du métro pour reprendre la poursuite. Une fois que vous atteignez le pont, avancez et sautez sur le toit du container. Faites attention aux mines éparpillées, détruisez les puis continuez vers l'avant. Lancez une attaque foudroyante pour éliminer les ennemis qui vous barrent la route, repérez les points électriques et remplissez votre jauge. Avancez, éliminez d'autres ennemis plus loin jusqu'à atteindre la Métasphère.

Instant karma
Détruisez la Métasphère et effectuez une bonne action ou activez-la pour effectuer une mauvaise action.

La vérité

Vous entamez finalement le combat final contre Kessler. Ce dernier est un rude combattant, il dispose de plusieurs attaques puissantes et rapides. Il utilise la téléportation pour se déplacer rapidement, des grenades, des chocs électriques ainsi que des décharges.

Dans la première phase du combat, restez constamment en mouvement et esquivez ses attaques. Lancez-lui des bombes Mégawatt à chaque fois qu'il termine une attaque. Déplacez-vous et profitez-en pour utiliser les fils électriques qui émergent du sol pour remplir votre jauge. De temps à autre, votre adversaire est assommé et reste immobile pendant un court instant. Profitez-en pour lui lancer un maximum de bombes et lui infliger ainsi un maximum de dégâts.

Lorsque la jauge de santé de Kessler est réduite du quart, il commence à utiliser une nouvelle attaque. Il invoque plusieurs spectres pour vous agresser. Par conséquent, évitez-les et continuez À riposter de la même façon que précédemment.

Lorsque la jauge de kessler est réduite de moitié, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran et tentez de le toucher avec votre boule d'énergie. Après la scène, reprenez les attaques.

Dans la dernière phase du combat, utilisez la foudre pour détruire les robots que vous envoie votre ennemi et continuez à lui lancer des bombes Mégawatt. Esquivez ses attaques, remplissez votre jauge et bombardez-le lorsqu'il s'arrête de se déplacer.

Lorsque la jauge de santé de Kessler est vide, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran et utilisez le joystick gauche pour placer une boule d'énergie dans son crâne. Il ne s'en relèvera pas. Félicitations, vous avez éliminé le dernier boss et complété Infamous !

TROPHÉES

Bronze

En superficie (Just Scratched the Surface)

Trouvez toutes les boîtes mortes dans le Neon

Plus en profondeur (Further Down the Rabbit Hole)

Trouvez toutes les boîtes mortes dans le Dédale

Quelle fine mouche (You're so Sly)

Trouvez toutes les boîtes mortes dans le quartier historique

Géologiste en herbe (Junior Geologist)

Trouvez 25 % des fragments

Membre du Club des Minéraux (Member of the Mineral Club)

Trouvez 50 % des fragments

Chasseur de pierres (Rockhound)

Trouvez 100 % des fragments

Grand voyageur (Frequent Flyer)

Parcourez 5 km à l'aide des Propulseurs statiques

À toute vitesse (Hotfoot)

Parcourez 25 km en grindant sur les rails

Vagabond électrique (Electric Hobo)

Voyagez en train sur 2 km

Convoi mortel (Casey Jones)

Éliminez 25 ennemis en étant sur un train en marche

Conduite dangereuse (Road Kill)

Éliminez 25 ennemis en étant sur le toit d'un véhicule en marche

Un grand coup (Drop Everything)

Coup de tonnerre sur une distance totale d'au moins 500 m

Alternatif/continu (AC/DC)

Puisez 750 mégawatts d'énergie dans Empire City

On redescend sur Terre (Get Off My Cloud)

Éliminez 100 personnes en les faisant chuter

Baron rouge (Red Baron)

Éliminez 100 ennemis pendant qu'ils sont dans les airs

Un poisson dans l'eau (Fish in a Barrel)

Tuez 50 ennemis à l'aide de l'eau

Vrai potentiel (True Potential)

Achetez toutes les améliorations d'un pouvoir

Un vrai pot de colle (Oh, You've Done This Before)

Éliminez 50 ennemis en collant sur eux une grenade

Affamé (The Hunger)

Effectuez une Neuro-succion sur 100 ennemis

Docteur Cole (Doctor Cole)

Soignez 250 civils

Bons mangeurs (Good Eats)

Les bons donnent à manger à ceux qui ont faim

Mauvais mangeurs (Evil Eats)

Les méchants ne partagent jamais leur nourriture

Bonnes émeutes (Good Riot)

Les bons résistent et font face

Mauvaises émeutes (Evil Riot)

Les méchants aiment déclencher des émeutes

Bon train (Good Train)

Les bons facilitent activement le transport

Mauvais train (Evil Train)

Les méchants font savoir qui est aux commandes

Bonne image (Good Exposure)

Les bons sont des héros pour les autres

Mauvaise image (Evil Exposure)

Les méchants aiment être vus

Bonne sphère (Good Sphere)

Les bons mettent un terme à la folie

Mauvaise sphère (Evil Sphere)

Les méchants veulent toujours plus de pouvoir

Bonnes intentions (Good Intentions)

Les gentils se battent pour le bien

Mauvaises intentions (Evil Intentions)

Les méchants ne disent jamais au revoir

Cascadeur (Stunt Man)

Effectuez l'une des cascades de la liste

Cascadeur confirmé (Stunt Coordinator)

Effectuez 10 cascades de la liste

De nouveau avec Trish (Back With Trish)

Réconciliez-vous avec Trish

Supprimer la racaille (Taking Out The Trash)

Triomphez d'Alden

Célibataire endurci

Trish vous déteste

Argent

Fin : Bon (Good Finish)

Terminez le jeu en tant que Héros

Fin : Mauvais (Evil Finish)

Terminez le jeu en tant qu'Infâme

Organisateur de communauté (Community Organizer)

Emparez-vous de tout le territoire dans le Neon

Leader civique (Civic Leader)

Emparez-vous de tout le territoire dans le Dédale

Designer urbain (Urban Designer)

Emparez-vous de tout le territoire dans le quartier historique

Mauvais à l'état pur (Evil to the Core)

Achetez toutes les améliorations "négatives" de Karma pour chaque pouvoir

Véritable héros (True Hero)

Achetez toutes les améliorations "positives" de Karma pour chaque pouvoir

Modèle de vertu (Goody Two Shoes)

Atteignez un Karma totalement positif

Vraiment infâme (Truly Infamous)

Atteignez un Karma totalement négatif

Pro des cascades (Stunt Master)

Effectuez toutes les cascades de la liste

Faire du ménage (Clean Up Your Act)

Triomphez de Sasha

or

Fin : Difficile (Hard Finish)

Terminez le mode Histoire, avec le niveau de difficulté Difficile, sans modifier le niveau de difficulté

platine

Trophée de Platine d'inFamous (inFamous Platinum Trophy)

Remportez tous les autres trophées de inFamous

LA LISTE DES 21 CASCADES DU JEU

A coup sûr (20xp)

Tuez un porteur avec un coup de tonnerre.

Chute vertigineuse (10xp)

Tuez un ennemi en le faisant tomber d'assez haut

Combat rapproché (50xp)

Tuez 5 ennemis à la suite en utilisant uniquement des attaques de mêlée.

Contrôle de la foule (50xp)

Tuez 5 ennemis en même temps.

Coup fatal en mêlée (5xp)

Finissez un ennemi avec le dernier coup de mêlée du combo

Coups et blessures (25xp)

Tuez un ennemi sur lequel vous avez collé une grenade avant que celle-ci n'explose.

Détonation prématurée (25xp)

Tuez un ennemi en faisant exploser un kamikaze à proximité de lui.

Éclair en plein vol (10xp)

Tuez un ennemi en l'air d'un éclair.

Ecrasement (20xp)

Utilisez l'environnement pour écraser un ennemi.

Environnement dangereux (10xp)

Utilisez l'environnement pour tuer un ennemi.

Explosion (15xp)

Tuez un ennemi en lui collant une grenade dessus.

Explosion dans les airs (30xp)

Tuez un ennemi en l'air avec une grenade.

Frappe aérienne (5xp)

Tuez un ennemi avec un éclair pendant que vous êtes en l'air.

La tension monte (5xp)

Tuez un ennemi avec un éclair pendant que vous grindez un câble.

Mêlée en l'air (10xp)

Tuez un ennemi d'un coup de mêlée quand il est en l'air.

Plus dure sera la chute (50xp)

Tuez 3 ennemis en même temps en les faisant tomber de haut.

Retour à l'envoyeur (20xp)

Tuez un ennemi en lui renvoyant une grenade qu'il vous a envoyé.

Sentence suspendue (30xp)

Tuez un ennemi en l'air avec la tempête foudroyante.

Soif insatiable (10xp)

Grindez sur 4 câbles à la suite sans toucher le sol.

Splash et crash (20xp)

Tirez un éclair sur un ennemi et touchez-le avec un coup de tonnerre, tout en étant en l'air.

Tir pleine tête en plein vol (20xp)

Tuez un ennemi d'un tir à la tête pendant qu'il est en l'air.

SE RECHARGER SANS OBJET ÉLECTRIQUE

Cette astuce permet au joueur de se recharger à des endroits qui ne comportent pas d'objet électrique. Il suffit d'aller vers une poubelle, un grillage, une voiture (après avoir été vidé complètement de son énergie électrique), etc, et de tirer dessus avec votre éclair basique (R1) plusieurs fois jusqu'à ce que des éclairs encerclent l'objet en question. Tout de suite après, chargez-vous grâce à l'électricité qui va rester un petit moment sur l'objet. Comme l'éclair basique ne vous fait pas perdre d'électricité, vous vous rechargerez sans gaspille électricité.

inFamous 2

© Sony / Sucker Punch 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES POUVOIRS EN UNE PARTIE

Pour débloquer tous les pouvoirs bien/mal en faisant une seule partie, vous devez faire une sauvegarde avant la mission 37. Après avoir terminé cette mission, sauvegardez la partie dans un autre slot de sauvegarde. Ensuite, revenez sur la première sauvegarde et mettez votre karma au côté opposé, faites la mission finale et sauvegardez. Surprise : vous débloquerez tous les pouvoirs d'un seul coup, quel que soit votre karma !

VAINCRE BERTRAND

Tirez sur les marques violettes qui apparaissent sur son corps pour faire baisser sa jauge de vie.

TENUE VESTIMENTAIRE DE COLE

La tenue vestimentaire de Cole change en fonction de son karma. En héros, il arbore un t-shirt blanc avec un pantalon bleu, tandis que s'il est infâme il arbore un t-shirt noir avec un pantalon rouge.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Prologue

Suivez les touches affichées à l'écran pour prendre le contrôle de Cole. Avancez un peu puis tirez sur le portail pour céder le passage.

Courrez en avant jusqu'à la fin du quai et tirez sur la bête qui se trouve derrière le bâtiment. Après la cinématique, matraquez votre ennemi avec les boules d'électricité. Pour l'instant, sa seule attaque est de lancer des boules de feu. Vous pouvez les esquiver en courant à gauche et à droite. Après un moment, la bête vous lance dans les airs puis essaye de vous faire absorber par un trou noir. Volez alors dans le sens opposé du courant et dès que le trou disparait, mitraillez le boss avec les boules d'électricités. Une fois en bas, visez sa tête jusqu'à ce que l'on vous demande de lancer une tempête ionique. Tapez sur le bouton affiché pour en finir avec ce boss.

Rebroussez chemin et sautez vers le bateau. La bête réapparait et vous empêche de l'atteindre. Lancez vos boules ensuite déclenchez la tempête ionique à nouveau.

Entrée dans New Marais

Avancez tout droit puis traversez le pont. Sautez et utilisez les propulseurs statiques pour planer dans les airs. Tuez les deux milices et continuez votre chemin. Montez à l'échelle de gauche et éliminez vos adversaires. Vous pouvez vous soigner en absorbant l'électricité de l'appareil de droite. Lancez ensuite des boules électriques sur le moteur en face jusqu'à ce que sa jauge atteigne la zone verte.

Si vous le surchargez, il explosera toute la ville et vous tuerez des innocents. Une fois le pont abaissé, traversez-le. Vous aurez alors un nouveau pouvoir : Sécurité des civils.

Eliminez les milices qui vous attendent de l'autre côté. Tournez à droite et soignez les citoyens. Reprenez votre chemin en tuant les milices sur votre route. Faites attention à ceux équipés d'un lance-roquettes. Sautez par-dessus le pont et avancez jusqu'à atteindre le bord. Tirez ensuite sur le grand réservoir de carburant, à gauche.

Sautez sur les planches pour atteindre le quai où se trouvait le bateau. Accrochez-vous aux murs (à droite) pour atteindre la plateforme. N'oubliez pas d'utiliser les propulseurs statiques à chaque saut. Avancez un peu puis sautez sur le câble oronge à gauche. Abritez-vous derrière les barils et tirez sur la bouteille de gaz pour neutraliser la tourelle. Détruisez cette dernière avec un choc électrique pour gagner des points d'expérience. Sautez ensuite sur le câble juste derrière pour aller à une autre plateforme. Utilisez les conduits, en bas, ensuite grimpez à l'autre plateforme. Tuez les trois gardes ensuite sautez sur les câbles en bas.

Elan en avant

Suivez l'agent Kuo et éliminez les deux soldats aux balcons. Ensuite entrez dans la petite ruelle et poussez la camionnette en arrière grâce à votre pouvoir explosion Alpha. Allez à gauche et éliminez vos adversaires. Revenez maintenant à la route principale à droite et avancez tout droit. Grimpez à l'immeuble rouge où se trouve l'homme avec le lance-roquettes. Tuez tous les soldats ensuite sautez sur le toit du bâtiment de gauche. Vous trouverez le noyau d'énergie dans un coffre violet.

Avant de le prendre, attendez un peu pour voir une petite scène d'agression. Allez donc au secours du citoyen pour gagner des points d'expérience. Revenez ensuite récupérer le noyau d'énergie.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le labo enflammé (le petit point blanc sur la carte). Sautez sur les câbles électriques et passez d'un toit à l'autre pour atteindre votre cible. Tuez les milices sur votre route mais ne vous égarez pas de votre chemin.

Après votre discussion avec le docteur Wolfe, descendez au parking et mettez en oeuvre votre nouveau pouvoir : l'impulsion cinétique.

Objets trouvés

Ouvrez la carte et repérez l'emplacement de cette mission.

Rendez-vous à ce lieu et tapez sur le bouton affiché pour lancer la mission. Sur votre route, n'hésitez pas à soigner les citoyens où à battre les milices. Cette mission consiste à collecter une boite morte accrochée au pied d'une volaille. Grimpez au sommet de la grande horloge de la ville ensuite tirez sur le pigeon.

Il ne vous reste qu'à ramasser l'objet sur son cadavre. Il y a 29 boites mortes dans la ville, récupérez-les au cours des autres missions. Maintenant vous devez récupérer au moins trois fragments que vous pouvez localiser sur la mini-carte. Ces fragments vous permettent d'augmenter la jauge de vos pouvoirs, il est conseillé donc d'en ramasser le plus souvent.

Le karma, ça craint

Activez la mission en allant à la zone marquée dans la carte. Dans ce chapitre, vous devez décider à quel camp vous appartenez. Celui des bons ou des mauvais. Si vous choisissez une mission de l'un des camps, elle annule automatiquement la mission de l'autre.

Bon samaritain

Il s'agit de la mission du bon karma. Elle est marquée sur la carte par un point bleu. Parlez à l'agent de police qui vous demande de soigner quelques citoyens et d'arrêter quelques milices. Les blessées se trouvent de l'autre côté du lac, ils sont marqués par des petits points blancs sur la mini-carte. Guérissez-les en utilisant l'Impulsion salvatrice.

Eliminez les milices sur le toit du bâtiment ensuite retournez près de l'officier de police. Neutralisez les milices puis attachez-les avec l'Entrave électrique.

Sortir les poubelles

C'est la mission du mauvais karma, elle est marquée sur la carte par un point rouge. Parlez à l'homme près de la cabane ensuite descendez derrière le bâtiment et tuez le premier espion avec le Neuro-succion. Allez maintenant au marais et tuez toute la bande de milices, laissez-les se rapprocher de l'eau puis lancez des grenades électriques pour les neutraliser rapidement. Cherchez le deuxième espion et tuez-le.

Evolution

Dans cette mission, vous allez apprendre à acheter de nouveaux pouvoirs. Tuez le groupe de milices sur le toit du bâtiment à côté. Descendez à la cours à gauche et neutralisez toute la bande. Ouvrez le menu des pouvoirs et achetez l'Eclair tenailles. Allez au secours des otages et suivez les indications affichées sur l'écran, à droite.

Bertrand sur le devant de la scène

Après la cinématique, tuez rapidement les créatures avec des coups d'Amplificateur. Sautez sur le câble blanc ensuite utilisez d'autres câbles pour atteindre la limousine.

Vous serez attaqué en route par des milices. Ne vous occupez pas d'eux, concentrez-vous sur la limousine. Lorsque vous vous rapprochez de la tour-horloge et que la voiture récélère, descendez à pied et sautez sur le toit du véhicule.

Vous devez désormais affronter un hélico, ne grimpez surtout pas à la tour. Restez en bas pour disposer de plus d'espace pour esquiver et plus de points d'alimentation. Martelez l'hélico avec vos boules électriques et évitez ses tirs en courant à gauche et à droite.

Alerte à la bombe

Il s'agit de désamorcer trois bombes. La première est accrochée au mur du bâtiment gauche, celle-ci explosera rapidement. Alors dépêchez-vous de la désactiver en premier. La deuxième se trouve dans la ruelle juste à côté.

Pour la troisième, soit vous la désamorcez dans le quartier ainsi vous sauvez des vies (bon karma), soit vous la volez à un homme qui sera indiqué sur la mini-carte (mauvais karma).

Traque de Wolfe

Suivez l'homme qui sort du casino sans vous faire repérer. Sautez d'un toit à l'autre en utilisant les câbles d'électricité qui les relient. Au bout de votre poursuite, vous retrouverez un barrage surveillé par un groupe de milices.

Neutralisez-les tous et occupez-vous aussi de l'homme que vous aviez suivi. Passez maintenant au deuxième barrage où vous affronterez un monstre. Il vous sera indiqué au début du combat comment esquiver lorsqu'il vous charge dessus. Lancez-lui des grenades collantes ou bien des voitures pour maximiser les dégâts. Lorsqu'il vous fait tomber par terre et essaye de vous mordre, martelez le bouton affiché pour vous libérer. N'oubliez pas de charger vos pouvoirs et de récupérer votre santé en absorbant l'électricité.

Rejoignez la camionnette où se trouvent Kuo et Dr Wolfe. Montez à l'arrière et empêchez vos adversaires de détruire le véhicule. Lancez des grenades collantes sur leurs camions et faites attention à ceux qui détiennent des lance-roquettes. Vous pouvez charger votre énergie auprès des batteries de la camionnette à tout moment.

Aux grands maux

Fouillez la première cabane en examinant sa porte frontale. Avancez dans la forêt pour affronter de nouvelles créatures. Ces monstres explosent au contact, gardez donc vos distances et tirez de loin. Dirigez-vous à la deuxième cabane et neutralisez les milices sur votre chemin. Cette cabane est surveillée par un soldat équipé d'un Gatling. Couvrez-vous derrière le tronc d'arbre et attaquez avec des éclairs simples et des grenades.

Fouillez la baraque ensuite tuez les créatures qui vous attaquent. Rendez-vous à la troisième cabane et neutralisez les milices qui l'entourent. Faites attention aux tourelles et aux roquettes. En allant examiner la porte de la cabane, une petite cinématique se lance.
Allez jeter un coup d'oeil dans le brouillard, à droite.

Suivez Nix à une ruelle dans la ville. Attendez qu'elle immobilise les soldats avec du pétrole ensuite tirez-leur dessus pour les enflammer. Montez sur le toit du bâtiment juste à côté et refaites la même chose avec les ennemis qui sont en haut. Versez ensuite des barils de pétrole sur les bannières pour les mettre en feu. Exterminez enfin les soldats postés en bas.

La tempête approche

Après la cinématique, tuez les milices dans le park (en bas) et récupérez la charge ionique sur l'un des cadavres.

Allez dans un coin tranquille pour ne pas tuer d'innocents et essayez votre nouveau pouvoir. A partir de là, vous trouverez des charges ioniques sur les corps de vos adversaires.

Déchirement

Dans cette mission, vous pouvez opérer de deux manières ; soit vous aidez les policiers, soit vous coopérez avec Nix. Vous devez donc faire un choix karmique en sachant que la bonne mission sera marquée en bleu et la mauvaise en rouge.

Mener l'assaut

Au début, vous devrez affronter trois camions pleins de milices et un hélico. Utilisez vos grenades et le vortex ionique. Vous pouvez aussi lancer des voitures, ceci est très efficace contre l'hélico. Chargez votre énergie et surtout ne vous approchez pas trop de vos ennemis. Une fois la zone sécurisée, montez sur la camionnette où se trouvent les policiers emprisonnés et libérez-les.

Après la petite cinématique, suivez vos alliés au park où est capturée Kuo. Tuez quelques gardes ensuite essayez d'ouvrir le garage. Un des milices vous empêchera grâce à un tir de mortier. A ce moment là, les emplacements de tous les mortiers sont indiqués. Détruisez-les et éliminez les soldats qui les gardent.

Ne vous occupez pas des autres milices, la police s'en chargera. Lorsque vous terminez avec les mortiers, ouvrez le garage et sauvez Kuo. Maintenant protégez-la des attaques ennemies jusqu'à ce que vous atteignez la camionnette de Zeke.

BOUM

Montez sur le tramway et chargez son moteur. Plus vous lui lancez des boules électriques, plus sa vitesse augmentera.

Avancez avec le véhicule et à chaque barrage ou attaque d'ennemis, absorbez l'électricité du moteur pour freiner. Eliminez tous les obstacles y compris les voitures puis redémarrez le tramway et poursuivez votre chemin. Si vous réussissez à garder la bombe à l'état stable, la mission se déroulera comme celle du " Mener l'assaut " dans le park, sauf qu'ici vous aurez l'aide de Nix au lieu de la police.

Alimenter Ascencion Parish

Approchez-vous du transformateur et tapez sur le bouton affiché pour lancer un missile. Conduisez-la à un autre transformateur que vous pouvez localiser sur la mini-carte. Après la cinématique, allez près de ce générateur et empêchez les milices de le désactiver. Utilisez vos pouvoirs les plus puissants vu que vous pouvez charger à tout

moment auprès de la machine. Une fois activé, refaites la même procédure avec les autres transformateurs.

Le sacrifice

Dirigez-vous vers le lieu marqué et sauvez la jeune femme. Tirez sur les deux cordes qui lui attachent les mains.

Maintenant, escortez-la jusqu'au park. Ne laissez aucun monstre ni milice s'approcher d'elle. Vous trouverez en route quelques rebelles blessés, sauvez-les pour augmenter votre estime devant la jeune fille. Une fois dans le park, une petite cinématique se lance.

Ici, vous allez affronter le Dévoreur qui, malgré sa taille gigantesque, est facile à battre. Ce monstre possède deux types d'attaques ; soit il vous crache dessus des boules d'acide, soit il vous attrape avec sa langue et essaye de vous avaler. Courez à gauche et à droite pour esquiver les projectiles et ne restez jamais en face de lui. Tirez lorsqu'il ouvre sa bouche car il s'agit de son seul point faible. Lancez à l'intérieur des grenades et des voitures. Il faut noter que si vous avez débloqué le pouvoir Jet d'éclair à ce niveau, le battre sera un jeu d'enfant.

Porteur, pas humain

Après la cinématique, essayez de combiner vos pouvoirs avec la nouvelle Kuo.

Lorsque vous finissez la séance d'entrainement, vous devez chercher des objets en utilisant des photos comme indice. Le premier se trouve dans une tombe près d'une statue. Ouvrez le cercueil avec l'Impulsion cinétique et récupérez l'objet puis neutralisez ceux qui vous attaquent. Maintenant cherchez le second objet qui se trouve dans une autre tombe à côté du mur du cimetière. La troisième se trouve un peu plus loin, utilisez la carte pour la repérer.

Tuez les milices sur votre route, n'hésitez pas à coopérer avec Kuo lorsqu'elle vous le demande.

En examinant l'autel, vous serez attaqué par un Ravageur accompagné de quelques Hérisseurs. Occupez-vous du gros monstre et laissez les petits pour Kuo. Lancez des grenades et utilisez vos pouvoirs les plus puissants. Quand vous en aurez fini avec ces créatures, réexaminez l'autel pour terminer la mission.

En nette amélioration

Sautez de l'immeuble en utilisant les Propulseurs statiques améliorés. Il faut que vous flottiez dans les airs sur plus de 5 mètres et pendant plus de 2 secondes.

Sautez ensuite sur une voiture deux fois de suite. Un autre pouvoir s'ajoute à votre liste : le Sniper. Suivez les indications en haut à droite pour le maitriser. Ce pouvoir est assez puissant mais il consomme beaucoup d'énergie.

Histoire du passé

Suivez Nix et aidez-la à neutraliser les milices qui entourent le bâtiment. Montez ensuite sur le bateau et attendez un peu. Tirez sur les tours pour pouvoir continuer votre chemin.

Descendez sur la terre ferme quand Nix vous le demandera. Neutralisez les adversaires et profitez de l'occasion pour faire tomber d'autres tours. Lorsque votre alliée vous demande de retourner au bateau, laissez tout et suivez ses ordres sinon elle vous abandonnera et la mission sera un échec. A un certain moment, des monstres attaquent votre navire. Débarrassez-vous d'eux et faites attention à leurs coups qui peuvent vous projeter du bateau. Nix vous demandera une autre fois d'aller régler le compte des milices, en bas. Avancez vers la cabane pour que la jeune fille vous demande d'aller à l'autre rive. Utilisez le bateau pour atteindre votre destination et préparez-vous à affronter un Ravageur. Faites attention à votre barre de santé et à votre jauge énergie car il n'existe que deux point d'alimentation sur cet ilot. Concentrez-vous sur le Ravageur et ne vous occupez pas des petites bestioles qui vous attaquent.

Une fois le combat terminé, utilisez le tronc d'arbre flottant pour atteindre le bateau. Restez à bord jusqu'à la fin de la mission.

Transfert de pouvoir

Echange de bons procédés

Montez sur l'ambulance et tuez les milices pour les empêcher de la détruire. Commencez toujours par ceux armés de lance-roquettes car ils engendrent beaucoup de dégâts au véhicule. Vous trouverez sur votre route des barrages et des camionnettes qui bloquent le passage. Lancez des grenades pour éliminer les ennemis qui les gardent ensuite utilisez votre pouvoir Impulsion cinétique pour dégager le chemin.

Protégez l'ambulance jusqu'à ce que vous aperceviez un Dévoreur entrain d'attaquer les milices. Profitez de l'occasion pour lui lancer des grenades dessus et des voitures dans la gueule. S'il commence à vous attaquer directement, déplacez-vous loin du véhicule pour que ce dernier ne soit pas endommagé.

Une fois le combat terminé, dégagez le passage pour progresser dans la mission. Tuez les milices sur votre route et faites attention au mitrailleur, dans le camion qui bloque la route. Lorsque vous arrivez à la cachette des rebelles, vous serez attaqué par les milices. Débarrassez-vous d'eux à l'aide de Kuo et des guerriers rebelles.

Duper les rebelles

Dirigez-vous vers le bâtiment qu'indique Zeke et désactivez les centres de communication en lançant des grenades dessus.

Faites attention car l'endroit est infesté de milices armés jusqu'aux dents. Une fois la tâche effectuée, vous prenez contrôle de Nix. Utilisez la tourelle pour détruire les réservoirs de propane (appuyez sur L3 pour que vos cibles deviennent plus claires).

Maintenant, tirez sur l'armée des rebelles qui vous attaquent. Eliminez-les rapidement avant qu'ils ne parviennent à détruire la tourelle.

Quand vous reprenez le contrôle de Cole, rejoignez le champ de bataille. Lancez d'abord des grenades sur la tourelle pour la détruire puis occupez-vous des milices qui encerclent les lieux. Utilisez vos pouvoirs les plus puissants et en particulier le Vortex ionique pour vous débarrasser d'un max d'ennemis en un seul coup.

Assaut du fort

Détruisez la tourelle à l'entrée du fort et débarrassez-vous de tous ceux qui vous gênent. Empruntez les escaliers à gauche et tuez les milices mais faites attention aux mitrailleurs et aux lanceurs de roquettes. Détruisez la deuxième tourelle ensuite avancez à gauche.

Neutralisez vos ennemis puis démolissez la troisième tourelle sous les arches. Descendez les escaliers à votre droite et nettoyez la zone à coup de Vortex ioniques. Détruisez ensuite la quatrième et dernière tourelle.

Après la coupure de courant, dirigez-vous vers le transformateur que vous indique Zeke. Utilisez-le pour envoyer un missile Tesla vers un autre transformateur.
Votre cible se trouve près de la quatrième tourelle. Une fois chargé, allez refaire la même chose mais avec une nouvelle cible, celle-ci se trouve sur la tour d'en face. N'accordez pas beaucoup d'importances aux miliciens, les rebelles vont s'en occuper. Il ne vous reste qu'à détruire les deux mortiers pour accomplir la mission.

Après la cinématique, vous allez échanger vos pouvoirs mais vous devez choisir entre Nix (le mal) et Kuo (le bien). Chacun des deux vous donnera un nouveau pouvoir surpuissant et la possibilité d'en acheter d'autres.

Joseph Bertrand III

Malgré sa taille gigantesque, ce boss est assez facile à battre. Ses attaques se résument en un jet de boules acides, un appel de renfort et un cri qui vous projette au loin. Gardez vos distances pour éviter les boules acides. En ce qui concerne les bestioles et les créatures, ils attaquent en général les milices (qui sont normalement à vos côtés) sinon un seul Vortex ionique suffit pour s'en débarrasser. Ne restez pas près de la falaise, sinon le cri du monstre vous enverra dans l'eau et ça sera la fin pour vous.

Visez ses points faibles lorsqu'ils deviennent marqués en violet (à savoir : sa bouche, son torse et ses membres). Frappez avec vos grenades et des jets d'éclairs. Vous pouvez aussi lui lancer des voitures dessus mais il faut que vous le fassiez au bon moment et avec précision. Si vous vous concentrez sur le boss et que vous ne ratez pas vos frappes, il ne tiendra pas longtemps face à vos pouvoirs.

Alimenter Flood Town

Allez près du transformateur et tirez un missile Tesla sur l'autre, au-dessus du pont.

En allant l'activer, ce pont descendra et vous aurez donc accès à une nouvelle ville. Tapez sur le nouveau transformateur encore une fois pour lancer un autre missile Tesla. Conduisez-le en haut pour voir votre cible marquée par un point blanc, il se trouve derrière une grande cabane. Avancez en passant par le pont et éliminez toute résistance. Cette ville est inondée, alors faites attentions à vos pas. Activez le transformateur et protégez-le des attaques d'ennemies pendant la période qui s'affiche à l'écran. Utilisez vos pouvoirs les plus puissants puisque le moteur vous garantit toute l'électricité dont vous avez besoin.

Une fois le générateur chargé, lancez un autre missile vers le nouveau transformateur. Activez-le et refaites la même chose qu'avec celui qui le précède. Il vous reste juste un dernier pour remettre l'électricité dans la ville. Lancez-lui un missile Tesla puis allez l'activer et protégez-le des attaques ennemies durant une courte période.

Le rayon Dunbar

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Utilisez le projecteur et orientez-le vers vos ennemis pour les faire fondre.

Vous pouvez zoomer avec les touches affichées en bas à droite, mais le fait d'exposer vos adversaires au rayon Dunbar suffira pour les éliminer. Passez maintenant au deuxième projecteur et faites la même chose sur les Ravageurs, sauf que pour ces derniers il faut maintenir la lumière sur eux un peu plus longtemps.

Allez d'un projecteur à l'autre lorsque l'on vous le demande et effectuez la même tâche jusqu'à ce que vos alliés vous demandent de les aider. Rejoignez-les au camp et utilisez le projecteur à l'étage pour tuer les créatures. A un certain moment, vous recevrez un peu d'aide de la part des hommes de glace. Continuez à tuer les monstres jusqu'au déclenchement d'une cinématique.

Maintenant vient le tour des hommes de glace. Cachez-vous derrière un mur lorsque ces derniers lancent leur laser glacial. Faites des attaques à distance et si vous pouvez les atteindre, n'hésitez pas à enchainer des combos avec votre Amplificateur.

Puits en feu

Soulevez le gros couvercle avec le pouvoir Impulsion cinétique ensuite lâchez-le sur le puits enflammé.

Une fois le feu éteint, vous devez faire la même chose avec trois autres puits. Soulevez le couvercle et jetez-le dans la direction d'un des puits. Ne vous inquiétez pas, vous pouvez le retrouver facilement avec la mini-carte. S'il est tombé à l'eau, vous pouvez le déplacer grâce à l'explosion Alpha ou bien en lançant de simples grenades à côté. Aux alentours de chaque puits vous attendent soit des hommes de glace, soit des milices et des créatures et parfois un mini-boss ; le Broyeur. Ce dernier est en fait un homme de glace qui possède des pouvoirs surpuissants. Evitez ses coups en esquivant à gauche ou à droite et ripostez avec vos plus puissantes attaques. Il faut noter que les éclairs simples n'ont pas d'effet sur lui. Allez-y doucement et faites gaffe à votre santé car il n'y a pas assez de points d'alimentation dans les parages.

Champ de rayonnement

Un nouveau noyau absorbé veut dire un nouveau pouvoir acquis. Il est temps de tester la roquette.

Suivez les touches que l'on vous indique pour lancer une roquette. Ce coup est extrêmement efficace contre les adversaires insensibles aux éclairs Alpha.

Infos de la gare de tirage

Véritable identité de Bertrand

Suivez les points blancs pour vous infiltrer dans la planque de Bertrand. Essayez de rester discret jusqu'à la fin de la mission et n'utilisez aucun de vos pouvoirs car cela vous attirera des ennuis. Lorsque vous atteindrez la station des trains, avancez vers le wagon en face et prenez une photo des prisonniers. Allez ensuite à droite et gardez vos distances avec les point rouges sur la mini-carte.

Prenez une photo des sacs du Ravageur ensuite continuez votre chemin vers les autres cibles. Prenez une jolie photo du Ravageur puis une autre des créatures emprisonnées dans le wagon qui suit. Maintenant, grimpez au mur de l'entrepôt et montez sur son toit. Allez vers les vitres en haut, celles qui sont ouvertes, et essayez de cadrer le vieil homme.

Après la cinématique, prenez une autre photo de Bertrand. Ne vous occupez pas des petits soldats et allez sauver les otages dans le wagon à côté.

Faites de même pour ceux à droite pour avoir un peu de renfort de la part de Nix et de ses bébés. En allant sauver les derniers, vous serez accueilli par un Dévoreur. Faites-lui gouter votre nouveau pouvoir, la Roquette, puis libérez les prisonniers.

Nouvelle famille de Nix

Suivez tout d'abord Nix à une base de milices et tuez-les tous en combinant vos pouvoir. Après la coupure du courant, approchez-vous du transformateur et lancez un missile Tesla vers l'autre transformateur indiqué par le point blanc. Une fois chargé, rejoignez-le. Maintenant, vous devez lancer les missiles pour neutraliser les milices sur les tours.

Après la cinématique, utilisez les missiles pour protéger le wagon (où se trouve Nix) des hommes de glace. Dirigez les missiles et ne ratez pas votre cible car les attaques de l'ennemi sont assez puissantes. Continuez à monter la garde du wagon jusqu'à ce que Nix termine de faire ses bébés.

Lancez alors un dernier missile vers le troisième transformateur ensuite allez l'activer. Joignez vos forces avec les bébés de Nix pour combattre les hommes de glace.

Approche de la Bête

Frappez l'arrière de la camionnette pour révéler le missile. Maintenant, escortez Zeke jusqu'au dépôt en tuant tous les adversaires sur votre route. Si la camionnette stoppe à cause d'un obstacle, dégagez-le avec l'Impulsion cinétique. Détruisez les deux bateaux qui sont à gauche du pont et neutralisez le Ravageur avec les milices.

Vous trouverez de l'autre côté de la rive des hommes de glace qui combattent des créatures. Laissez-les tranquille pour passer inaperçu.

Dès que le camion atteint sa destination, grimpez à la tour et utilisez les jumelles pour visez la bête. Vous serez alors interrompu par des hommes de glace. Lâchez l'affaire et occupez-vous d'eux d'abord. Revenez ensuite à votre jumelle et visez pendant un bon moment le torse de la bête. Après le lancer du missile, rejoignez Zeke et soulevez le petit wagon qui lui est tombé dessus. Utilisez l'impulsion cinétique puis posez-le un peu plus loin. Avancez vers le poteau et maintenez le bouton qui s'affiche pour le soulever. Attendez que votre compagnon blessé passe pour lâcher le bouton.

Refaites la même chose avec le poteau qui suit ensuite dirigez-vous vers la camionnette pour terminer la mission.

Alimentez Gas Works

Il s'agit de votre dernière mission de recharge. Le but est le même ; lancez des missiles Tesla sur d'autres transformateurs ensuite allez les activer et enfin protégez-les des attaques ennemies. Sauf que cette fois, vous devez neutraliser des Broyeurs sur votre chemin.

Suivez comme d'habitude les points blancs sur l'écran pour repérer vos cibles. Quand le missile frappe un Broyeur, vous pouvez continuer de l'utiliser pour en tuer d'autres. Lorsque vous êtes entrain de protéger un transformateur, vous pouvez user de vos pouvoirs les plus puissants (lance-roquettes et grenades) puisque cette machine présente un point d'alimentation illimité. Le dernier transformateur est dans une pièce conçue pour être un piège pour Cole. Il n'y a pas d'autre issue, alors restez à couvert derrière le transfo jusqu'à ce que Zeke vienne à votre aide. Tous les autres objets ne tiendront pas longtemps devant les tirs des milices.

Porteurs forcés

Dans cette mission, vous serez à la recherche d'un nouveau noyau qui est entre les mains des hommes de Bertrand. Entrez dans l'entrepôt (en face) et tuez les milices. Cassez ensuite les boites devant la cabine à droite pour trouver la caisse en métal, ouvrez-la.

Après la cinématique, passez au deuxième entrepôt en face de vous. Vous remarquerez que vous n'êtes pas le seul à rechercher le noyau. Tuez les hommes de glace ensuite grimpez à la passerelle grâce à l'échelle qui se trouve sur la cabine. Révélez la caisse métallique dans la boite qui se trouve au fond pour y trouver des fragments. Quittez les lieux et dirigez-vous vers le troisième entrepôt, à droite. Tuez si vous le voulez les ennemis sur votre chemin parmi lesquels se trouve un Broyeur. Neutralisez les milices qui vous attendent et avancez dans la pièce. Lancez des grenades sur les parois de l'entrepôt pour disperser le gaz toxique rapidement.

La troisième caisse se trouve à côté d'un container gris, près de la sortie. Ouvrez-la puis tuez ceux qui vous causent des ennuis. Dans l'entrepôt suivant, la caisse est posée juste à l'entrée. Cependant elle est gardée par un très grand nombre de milices, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

En essayant de l'ouvrir, un nouveau mini-boss se présente : le Titan. Ses coups ne diffèrent pas beaucoup de ceux du Broyeur mais il est trop gros pour se déplacer aussi rapidement. Martelez-le avec des roquettes ou/et des grenades tout en vous déplaçant à gauche ou à droite pour éviter ses boules de glace et ses rayon glacial. Ne vous inquiétez pas à propos de votre énergie, l'endroit est bourré de points d'alimentation. Vous pouvez user aussi des voitures qui se trouvent dans le parking. Lorsqu'il ne lui reste qu'un tiers (ou moins) de sa barre de santé, une lumière apparait devant le Titan. Allez donc révéler son point faible en martelant le bouton affiché à l'écran. Une fois son masque tombé, vous pouvez viser son visage pour lui infliger d'importants dégâts. Sinon, vous pouvez continuer avec la même procédure que tout à l'heure. Mais il faut noter que le monstre devient encore plus sauvage.

Quand vous terminez votre combat, revenez à la caisse pour récupérer le noyau et ainsi terminer la mission.

Elastique

Comme d'habitude, après la récupération du noyau vous gagnez un nouveau pouvoir et donc une séance d'apprentissage. Suivez les indications affichées à droite pour maitriser la Courroie éclair. Ce pouvoir vous permet d'atteindre des endroits éloignés et d'escalader plus rapidement les bâtiments.

Le visage du changement

Allez sur le premier bateau et neutralisez tous les hommes de glace. Vous pouvez user de vos grenades et des roquettes car le navire est plein de points d'alimentation. Immobilisez ensuite le bateau en allant vers l'endroit indiqué et en appuyant sur le bouton affiché.

Passez maintenant au deuxième navire en massacrant les soldats en route. Une fois dessus, tuez le Titan. Immobilisez le bateau et observez la cinématique.

Rendez-vous maintenant à l'endroit indiqué par le petit point blanc (la zone de soin). Vous pouvez tester en route le nouveau pouvoir, celui que vous permet de repérer les individus contaminés. Une fois arrivé à destination, cherchez la femme qui reflète une couleur différente des autres. Vous la rentrouvrez à gauche de l'entrée. Essayez de la sauver avec l'impulsion salvatrice.

Démons

Montez sur la camionnette et veillez à ce qu'elle ne soit pas détruite. Repoussez les boules organiques qu'envoie le monstre grâce à l'explosion Alpha et tirez sur sa gueule lorsqu'elle se colore en violet. Une fois sur la terre ferme, tirez sur les points faibles de Bertrand. Ne vous occupez pas des petits monstres, vos compagnons vont les distraire. Après la cinématique, vous serez accroché à l'hélico. Il suffit de rebrousser les boules avec l'explosion Alpha et de tirer sur les missiles collés au corps du monstre lorsqu'on vous le demande. Quand vous atterrissez, abattez le monstre en lançant vos grenades et/ou roquettes sur ses points vitaux colorés en violet.

Hécatombe

Durant cette mission, vous pouvez charger de n'importe quel endroit grâce à l'orage. Eliminez les hommes de glace sur votre route vers la zone indiquée sur la mini-carte. Poursuivez ensuite celui qui s'enfuit avec le noyau. N'oubliez pas d'utiliser la Courroie éclair pour atteindre vos cibles plus rapidement.

Une fois sur la tour de glace, attendez un peu pour que Zeke vous envoie les emplacements des valves que vous devez activer. Le premier se trouve sous la plateforme où se dresse la tour. Le second est au même niveau mais de l'autre côté.
Ce dernier est protégé par un Broyeur, éliminez-le ensuite activez la valve. L'emplacement de la dernière valve est assez clair, elle se trouve sur la plateforme. En l'activant, le noyau tombe tout en bas et il sera rapidement entouré par des monstres de glace. Tuez-les tous ensuite récupérez ce que vous êtes venu chercher.

Le dernier morceau

Dans cette mission vous allez recevoir votre dernier pouvoir : la Tempête ionique.

Suivez les instructions indiquées à droite pour maitriser ce pouvoir. Testez-le si vous le voulez sur un ennemi de taille.

Le choix ultime

Faites une sauvegarde avant de lancer la mission si vous voulez essayer les deux fins.

Il faut avoir un bon karma pour choisir la bonne fin et un mauvais karma pour choisir la mauvaise fin. Donc si vous avez fait toutes les missions secondaires où il y avait un choix karmique à faire, il ne vous reste que les petites tâches à faire telles que désamorcer les bombes (bon karma) et chasser les artistes (mauvais karma).

Cole est un héros

Montez sur le navire de Laroche. Lorsque la Bête vous attaque, revenez rapidement sur la terre ferme sans tomber dans l'eau. Sautez d'un bateau à l'autre jusqu'à atteindre la rive. Pour cela il faut utiliser la Courroie éclair.

Ne tardez pas à rejoindre Nix sur le bâtiment pour charger l'I.M.S. Maintenant, vous allez affronter la Bête, mais contrairement à votre dernière rencontre, vous possédez des pouvoirs plus puissants. Lancez des grenades et des roquettes sur son torse et éloignez-vous lorsqu'il lance une sphère volcanique. Kuo viendra interrompre votre combat mais elle ne tiendra pas longtemps devant vos grenades. Epuisez alors la jauge de santé de la Bête et déclenchez enfin une Tempête ionique.

Rendez-vous maintenant à la cathédrale pour charger encore plus l'I.M.S. Descendez et finissez-en une bonne fois pour toutes avec la Bête ensuite maintenez les quatre boutons affichés en bas à droite.

Infamous Cole

Si vous avez choisi la Bête come allié, volez en sautant à coté d'elle et en massacrant les rebelles et les policiers. Empruntez un peu de l'énergie de votre compagnon si vous en avez besoin. Lorsque Nix intervient, rejoignez-la sur le toit de la cathédrale. Affrontez-la pour avoir l'I.M.S assez facilement. Maintenant vient le tour de Zeke, appuyez sur le bouton qui s'affiche avant qu'il ne vous tire dessus.

Missions secondaires

Karma neutre

Surcharge x 6

Dans ces missions, vous devez transporter une charge d'un transformateur à l'autre. Sautez sur le transformateur pour vous surcharger ensuite essayez d'atteindre celui indiqué sur la mini-carte sans trop toucher la terre. Glissez d'un câble à l'autre sans prêter attention aux milices sur votre passage.

A l'eau

Il s'agit de détruire les caisses et de pousser les barils dans l'eau (avec votre pouvoir Explosion Alpha). Ils sont indiqués par un petit point blanc sur la mini-carte. Vous affronterez au cours de cette mission des miliciens, neutralisez les tous.

Domaine médical

Grimpez à l'immeuble et neutralisez tous vos adversaires. Ramenez ensuite la boite verte à la clinique grâce à votre pouvoir Impulsion cinétique.

Ne vous souciez pas de la boite, elle est incassable. Consultez la carte pour repérer votre destination. Après la livraison, reparlez au docteur pour clore cette mission.

Piège à touristes

Rendez-vous dans les lieux indiqués sur la mini-carte et suivez les touches qui s'affichent pour prendre des photos. Prenez en premier lieu une photo d'un panneau électrique qui vous permet de vous lancer en haut. Ensuite prenez une photo d'une scène d'agression et enfin d'enlèvement.

A la fin de votre mission, vous pouvez profiter de l'occasion pour sauver des innocents.

Photomontage

Prenez une photo de la façade supérieure de Sin Tower et celle du cinéma Hush ou Plex. A ce moment, la ville sera attaquée par des milices, un hélico et une créature. Grimpez à l'un des bâtiments pour rester en dehors du combat et ainsi prendre des photos sans être dérangé. Vous devez livrer la photo d'un soldat abattu, de l'hélico et d'un Ravageur en plein assaut. Une fois les photos prises, descendez et faites le ménage parmi les survivants.

Mascarade

Il s'agit de neutraliser tous les ennemis dans le parc à proximité. Votre cible sera marquée sur la mini-carte.

Changement de canal

Déchargez les antennes de télévision indiquées sur la mini-carte ensuite allez en face de l'écran géant.

Politique de la canonnière

Lancez des grenades dans le bateau pour tuer les milices qui s'y trouvent. Surtout, ne montez pas sur le navire car en l'attaquant vous risquez de vous noyer.

Décisions du passé

Eliminez les ennemis qui sont marqués sur votre mini-carte.

L'acolyte

Battez toutes les créatures qui apparaissent. Ne restez pas en haut car il n'y a pas des points d'alimentation. Lancez

des grenades et chargez votre énergie en cas de besoin. N'oubliez pas, après la bataille, de venir en aide à l'homme qui vient de tomber du toit.

Goûter dans New Marais

Toujours avec le pouvoir explosion Alpha, détruisez et jetez dans l'eau les caisses et les barils indiqués sur la mini-carte. Faites attention à ne pas tomber dans la mer lorsque vous passez d'un bateau à l'autre.

Ceux qui nous offensent

Battez tous les miliciens se trouvant sur le toit de l'église.

Feux croisés

Neutralisez tous vos adversaires dans le parking à côté.

Colis caché x 5

Vous pouvez lancer ces missions en tuant un groupe de milices dans une zone qui n'est pas sous l'influence de Cole. Vous trouverez une photo sur l'un des cadavres, utilisez-la pour repérer l'emplacement du colis caché.

Détracteur

Cette mission est assez simple ; suivez le policier ensuite gardez la milice jusqu'à l'arrivée du renfort. Vous recevrez un appel de Nix qui vous demandera de le tuer. A vous de choisir, chaque décision influencera votre karma.

Triage

Entrez dans le park et essayez d'attirer l'attention des milices (certains d'entre eux possèdent un lance-roquettes, cela peut tuer des innocents). Une fois loin des otages, neutralisez tous vos ennemis.

Erreur médicale

Récupérez les quatre boites médicales en neutralisant les milices qui les gardent. Utilisez toujours le Vortex ionique quand ils se regroupent, cela les tuera d'un coup.

Hélicos contre monstres

Tuez les monstres, les milices et l'hélico dans la zone indiquée. Essayez de ne pas trop blesser les citoyens.

Au nom de la science

Allez au cimetière et attirez l'attention des monstres corrompus. Lorsqu'ils seront tous à votre poursuite, dirigez-vous vers le park et rassemblez-les dans la zone indiquée sur la mini-carte. Maintenant neutralisez-les tous, un seul Vortex ionique devra suffire.

Assurance vie

Affrontez le Dévoreur et tuez toutes les créatures qui l'accompagnent.

Convoi x 4

Vous pouvez activer ces mission en tuant un groupe de milices, la mission apparait ainsi sur l'un des cadavres. Le but est toujours le même : détruire le convoi. Faites ces missions pour corriger les lacunes dans votre sphère d'influence sur la carte.

Forteresse

Suivez les rebelles et détruisez la base des milices. Faites attention aux lance-roquettes et à l'hélico. Lancez sur cette dernière une voiture pour vous en débarrasser rapidement.

Surveillance ennemie x 3

Suivez les monstres sans leur tirer dessus.

Une fois dans leur base, tuez-les tous. Ne vous occupez pas des milices sur votre route car ils vont vous faire perdre votre cible.

Danger sérieux

Aidez les rebelles à vider le cimetière des ennemis.

Navire des fous

Utilisez vos grenades pour faire couler le bateau des milices.

Armes lourdes

Eliminez le Ravageur, le Dévoreur et l'hélico en coopérant avec les rebelles.

Dose efficace

Amenez la boite médicale à l'endroit indiqué sur la mini-carte grâce à votre pouvoir Impulsion cinétique.

Mesure d'urgence

Tuez les hommes de glace et faites attention à ceux qui manient des lance-roquettes. Ramassez ensuite les quarte colis marqués sur la mini-carte et donnez-les au docteur.

Un plat qui se mange froid

Eliminez tous vos adversaires marqués en rouge sur la mini-carte.

Surveillance ennemie

Suivez l'homme de glace jusqu'à la base des ennemis et tuez-les tous.

Double poisse

Eliminez tout simplement tous les ennemis marqués en rouge sur la mini-carte sans toucher aux otages.

Chercher et détruire

Poursuivez les trois hommes de glace et tuez-les avant qu'ils ne s'enfuissent.

Bataille de la baie

Neutralisez tous les adversaires qui se présentent à vous.

Instantanés

Prenez des photos des sujets inscrits sur la liste en haut à droite. Concentrez-vous surtout sur l'oeuf du Ravageur car il explose rapidement. Eliminez ensuite tous vos adversaires.

Le défi

Suivez le terroriste des fragments sans essayer de le buter car cela vous ralentira. Faites attention aux gigantesques objets qui vous tombent dessus suite aux explosions. Lorsque le malfaiteur arrive à sa destination, dépêchez-vous de désamorcer la bombe avant qu'il ne tue des innocents. Il suffit de la décharger comme vous l'avez fait avec les autres bombes. Neutralisez le terroriste et attachez-le au sol.

Brève vague de froid

Eliminez tous les hommes de glace ainsi que les deux Broyeurs.

Faites de la glace

Tuez les hommes de glace puis faites couler les 24 matériels grâce à votre pouvoir Explosion Alpha.

Livraison spéciale

Allez sur le toit de l'entrepôt et regardez par les vitres. Une fois la livraison effectuée, entrez et massacrez vos ennemis. Ramassez enfin le colis.

Pluie verglaçante

Aidez les hommes de Laroche à battre les hommes de glace et le Titan.

Menace biologique

Suivez et tuez les trois hommes de glace qui ont volé les produits chimiques. Trois coups d'éclairs simples suffiront à les exploser.

Grand guerrier

Déchargez les antennes marquées sur la mini-carte ensuite trouvez une télévision et admirez le résultat.

Plus dure sera la chute

Tuez les deux mini-boss ; le Titan et le Dévoreur. Ne vous occupez pas des créatures ni des hommes de glace, ils vont s'entretuer.

Garde-côte

Faites couler en utilisant vos grenades les deux bateaux de milice.

Photo-finish

Prenez d'abord une photo du site d'explosion de la Bête. Ensuite une photo de la tour de glace, tout en haut. Affrontez le Titan et prenez-le en photo lorsqu'il lance des boules de glace et lorsqu'il lance un rayon de glace. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il perde un bras, prenez-le en photo dans cet état. Tuez-le enfin pour abréger ses souffrances.

Bon karma

Evasion

Parlez à l'agent de police puis allez à la destination indiquée. Neutralisez les milices et faites attention de ne pas blesser un policier ou un civil. Montez ensuite sur le wagon et suivez les indications pour sauver les otages.

Défilé de la police

Allez à la destination indiquée et essayez de sauvez les otages. Aucun d'eux ne doit périr. Pour cela, évitez d'utiliser les

grenades et toute attaque puissante qui risque de les toucher. Lancez de simples boules électriques et ne ratez pas votre coup.

Peloton d'exécution

Montez sur le toit indiqué et neutralisez les milices. N'utilisez pas de puissantes attaques car vous pouvez blesser les otages ce qui risque de faire échouer la mission.

Bonne action

Suivez Kuo et tuez toutes les créatures, y compris le Ravageur.

Liberté immuable

Sauvez les otages en coupant les liens qui les attachent. Neutralisez tous ceux qui vous barrent la route. Retrouvez Kuo pour terminer la mission.

Alliés improbables

Rejoignez l'homme de glace qui a choisi votre camp et suivez-le jusqu'à la base des ennemis. Tuez-les tous et récupérez les fragments.

Brise-glace

Suivez Nix et tuez, grâce à son aide, tous les hommes de glaces ainsi que le Broyeur.

Glacial

Suivez l'homme de glace avec sa nouvelle tenue et neutralisez tous vos adversaires.

Les grands froids

Suivez le Titan et massacrez les hommes de glace. Rattrapez ensuite les deux ennemis qui s'enfuient et tuez-les.

Euthanasie

Rejoignez le Titan qui était votre allié et affrontez-le.

Mauvais karma

Voitures volantes

Suivez Nix ensuite lancez des voitures (grâce à votre pouvoir Impulsion cinétique) sur les cibles qu'elle vous indique.

La chasse

Vous recevez la photo d'un homme que vous devez neutraliser. La zone où se trouve votre cible sera marquée sur la carte. Allez donc lui rendre visite.

Roi de la colline

Montez sur le toit du bâtiment juste à côté et allez sur celui où se trouvent les miliciens emprisonnés. Balancez-les de l'immeuble avec l'une de vos explosions.

A ce moment vous serez attaqué par un hélico. Descendez et détruisez-le (le moyen le plus efficace est de lui lancer une voiture).

Vengeance

Suivez Nix et éliminez tous les miliciens sur votre chemin.

Interrogatoire

Cherchez la femme sur la photo, elle se trouve dans le parc.

Frappez-la avec un seul éclair ensuite attachez-la au sol avec l'Entrave électrique. Il ne vous reste qu'à ramasser le colis indiqué sur la mini-carte.

Eclats

Suivez Nix et tuez, grâce à son aide, tous les hommes de glaces ainsi que le Broyeur.

Jouez au " héros "

Grimpez à l'immeuble et rejoignez Nix. Ordonnez aux créatures d'attaquer ensuite allez combattre les milices.

Compagnons d'armes

Suivez Nix ensuite affrontez les hommes de glace en compagnie des bébés de la jeune fille. Faites le ménage et éliminez les adversaires qui restent.

TROPHÉES

Bronze

Derrière le rideau

Récupérez 50 % des boîtes mortes disponibles.

Affaire classée

Donnez à Bertrand ce qu'il veut.

Un tramway nommé « Boum »

Terminez BOUM !

Qui pro Kuo

Terminez Mener l'assaut.

Jouer sur les deux tableaux

Terminez Duper les rebelles.

Avocat des urgences

Terminez Échange de bons procédés.

Statu Kuo

Choisissez Kuo dans Assaut du fort.

Nix le fort

Choisissez Nix dans Assaut du fort.

Je suis ton père ?

Terminez Nouvelle famille de Nix.

Révélation

Terminez Véritable identité de Bertrand.

Le nettoyeur

Terminez les missions secondaires d'assassinat.

Gel des projets

Terminez les missions secondaires du Porteur glacé.

Désamorçage

Éliminez le terroriste au fragment.

Retour au bayou

Retournez à l'Entrée dans New Marais.

Alpiniste

Grimpez en haut des 3 bâtiments les plus hauts dans New Marais.

Transformation radicale

Détruisez 30 vérandas ou d'autres gros objets.

Attention à la marche

Battez un ennemi en détruisant l'objet sur lequel il se trouve.

Quand on commence, on finit

Exécutez 100 coups fatals ou super-attaques.

Coupure

Battez 50 ennemis dans des zones hors tension alors qu'aucune mission n'est active.

Lanceur olympique

Lancez 50 objets en utilisant l'Impulsion cinétique.

Cole-éreux

Battez 100 civils.

Armée spartiate

Battez 300 ennemis.

Héros du peuple

Arrêtez 80 crimes en cours.

Les pieds en l'air

Restez en l'air pendant 130 mètres.

Aller-retour

Renvoyez les roquettes d'un hélicoptère en utilisant un pouvoir d'explosion.

Homicide routier

Battez 25 ennemis en leur lançant des voitures.

Tourbillon de la vie

Touchez au moins 6 voitures avec un seul Vortex ionique.

État de choc

Faites un Coup de tonnerre dans un groupe d'au moins 5 ennemis.

Tonnerre d'applaudissements

Faites un Coup de tonnerre depuis l'endroit le plus élevé dans New Marais.

Chasseur de têtes

Utilisez le pouvoir Sniper pour enchaîner trois tirs à la tête rapidement.

Affaire de goût

Éliminez un artiste de rue qui imite une statue.

Traitement de choc

Battez un ennemi ou un civil en marchant dans l'eau.

Séance de clôture

Escaladez une clôture en grillage et régalez-vous.

Ascenseur express

Montez sur 50 poteaux verticaux.

Roi de la frappe

Utilisez vos Pouvoirs ioniques 30 fois.

Assortiment

Débloquez et achetez un pouvoir de chaque type en exécutant des cascades.

Éditeur de contenu

Créez une nouvelle mission à l'aide de l'éditeur de contenu généré par les utilisateurs.

Curieux du CGU

Jouez à 10 missions générées par des utilisateurs.

Vétéran du CGU

Jouez à 25 missions générées par des utilisateurs.

Pionnier du CGU

Jouez à 5 missions générées par des utilisateurs sous le filtre Les plus récentes.

Argent

Un grand pouvoir implique un grand pouvoir

Débloquez et achetez tous les pouvoirs.

Fragments de vie

Récupérez 50 % des fragments répartis dans New Marais.

Se battre pour la bonne cause

Débloquez la bonne fin.

Prendre son destin en main

Débloquez la mauvaise fin.

Propriétaire

Prenez le contrôle de la première île dans New Marais.

Seigneur de la ville

Prenez le contrôle de la deuxième île dans New Marais.

Bien renseigné

Récupérez toutes les boîtes mortes.

Super-méchant

Atteignez un karma totalement négatif.

Incorruptible

Atteignez un karma totalement positif.

Or

La douleur forge le caractère

Terminez le jeu en niveau difficile.

Un dernier pour la route

Récupérez tous les fragments répartis dans New Marais.

Platine

Trophée de Platine d'inFamous 2

Collectionnez tous les autres trophées inFamous 2.

LES 305 FRAGMENTS

Après avoir terminé les 60 missions annexes/secondaires du jeu, vous aurez accès à un nouveau pouvoir vous permettant de détecter le fragment le plus proche même lorsque vous n'êtes pas à proximité de ce dernier. Leur recherche devient alors bien plus facile. Ne vous laissez donc pas abattre par la grande quantité de ces derniers, ils sont bien plus aisés à trouver que les pigeons par exemple.

NE PAS PERDRE D'XP EN ACHETANT DES POUVOIRS

Il faut avoir au moins 5500 XP pour pouvoir acheter le pouvoir le plus cher du jeu et aller faire une mission CGU (missions en vert sur la carte). Quand vous commencerez la mission, faites Pause > Pouvoir et achetez les pouvoirs que vous voulez. Vous ne perdrez pas d'XP, mais vous aurez vos pouvoirs !

XP INFINIS

Lors des missions secondaires où vous aurez comme alliés les rebelles de Laroche, frappez ce dernier jusqu'à ce qu'il tombe et envoyez-lui des éclairs alors qu'il est à terre. Il ne mourra pas et vous gagnerez 1 XP pour chaque éclair envoyé. Mais attention ! Comme vous frappez un innocent, vous gagnez 1 XP du coté infâme ! Donc, essayez de le faire uniquement lors d'une partie où vous avez choisi le coté "Méchant".

XP INFINI ²

Quand vous devrez aller chercher le dernier fragment, sur la tour de glace, vous serez attaqué par des hommes de glace. Après la dernière valve, vous verrez deux hommes de glace. Faites-les chuter dans le vide grâce à l'"Onde de Choc". Ensuite, faites chuter l'armée d'hommes de glace dans le vide. Si vous avez bien enchainé les chutes, vous devriez obtenir pas loin de 500 EXP. ATTENTION ! Vous obtenez, 500 EXP si vous jouez en facile. Ensuite, n'ouvrez pas la dernière valve, mais suicidez-vous. Vous réapparaîtrez juste avant la dernière valve et les hommes de glace seront à nouveau là. Répétez l'opération tant que vous voulez.

VAINCRE FACILEMENT UN BROYEUR

Pour vaincre le plus facilement possible un broyeur. Utilisez une à deux attaques ioniques de glace, par la suite collez-lui quelques grenades ou tirez-lui quelques roquettes. Ce soldat de glace sera alors neutralisé.

inFamous 2 : Festival of Blood

© Sony / Sucker Punch 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Comte Dra-Cole-a

Déverrouillez tous les pouvoirs.

Pic à brochettes

Empalez 20 vampires Premiers nés cachés.

Banque du sang

Ramassez la moitié des Vases canopes.

Vol sanglant

Volez pendant 250 mètres avec la Nuée des ombres.

Club des mordus

Mordez 100 civils

Passage souterrain

Retournez sous terre quand aucune mission n'est active et allez d'un bout à l'autre des catacombes.

Cent pour sang

Empalez 100 vampires.

Complexe d'Hindenburg

Détruisez un ballon.

Dîner spectacle

Mordez un membre de la parade des rues.

Tueur de sangsues

Éliminez 20 groupes de vampires.

Jouez. Créez. Effrayez.

Jouez à 20 misions CGU de Festival of Blood.

Argent

Accro au sang

Ramassez tous les Vases canopes et remplissez votre jauge de sang au maximum.

Par coeur

Découvrez tous les enseignements de Mary.

Or

Croc en jambe

Battez Bloody Mary.

SKIN "FULL VAMPIRE"

Terminer 15 missions UGC.

Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES À DÉBLOQUER

Boss Grundy

Terminer le mode Classic Battle.

Flash Elseworld's Finest

Terminer toutes les missions Star Labs avec 3 étoiles.

Godfall Superman

Terminer le mode Story.

Kryptonite Lex

Terminer toutes les missions Star Labs.

New 52 Flash

Lier un compte WBID.

New 52 Nightwing

Atteindre le niveau 30.

New 52 Shazam

Terminer toutes les missions Shazam S.T.A.R. Labs.

Yellow Lantern

Remporter un match online classé avec Green Lantern ou n'importe quel autre personnage.

Interpol : The Trail of Dr. Chaos

© TikGames 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

La première fois

Complétez Mission 3 et capturez Monsieur Smith.

De retour

Complétez Mission 6 et capturez Le Marteau.

Jamais deux sans trois

Complétez Mission 9 et capturez L'Artiste.

Celui qui le trouve, le garde

Trouvez les 8 objets dans un endroit de la ville en solo ou coopératif.

Ça dégaine vite

Trouvez 3 objets en 5 secondes.

Pas impossible

Complétez une mission.

Premier indice gratuit...

Complétez une mission sans utiliser aucun indice.

Vlan, boum...

Complétez site en ville en moins de 30 secondes.

Argent

Plan bonus

Trouvez les 9 objets bonus en une seule mission.

Et de quatre

Complétez Mission 11 et capturez Dr. Chaos.

Interprète star

Gagnez le titre d'agent d'élite dans n'importe quelle mission.

Or

Juste dit "non"

Complétez toutes les missions sans utiliser d'indices.

Inversion

© Namco Bandai / Saber Interactive 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I - L'attaque de Vanguard

L'histoire commence par une réflexion profonde sur ce que vous avez vécu jusqu'ici. Vous êtes en piteux état, attaché et prêt à être sacrifié par une espèce de barbare qui prononce des mots incompréhensibles. Votre premier flashback vous emmène dans une ville, tourelle mitrailleuse entre les mains. A vous de vous familiariser avec les commandes de tir en éliminant tous les ennemis qui apparaissent sur le bâtiment en face. N'hésitez pas à tirer sur les colonnes qui soutiennent la construction, car dans Inversion, beaucoup d'éléments du décor sont destructibles. Le second flashback vous transporte sur un lieu de combat, fusil en main. Il s'agit là de comprendre les principes de gravité du jeu.

Il arrive effectivement que l'apesanteur change de direction et vous plaque contre une façade. A vous de stabiliser votre sens de l'orientation pour continuer comme si de rien n'était de tirer sur les barbares qui vous font face. Le flashback revient ensuite un bon mois en arrière et l'aventure commence réellement. Vous êtes Davis, un flic normal qui rentre chez lui pour offrir à sa fille son cadeau d'anniversaire... Et êtes surpris par une véritable invasion de grosses brutes incapables de parler. Pas le temps de réfléchir, accompagné de votre fidèle associé, vous empoignez les armes pour éliminer la menace.

Poursuivez votre chemin parmi les voitures accidentées jusqu'à apercevoir une brique de lait suspendu dans les airs. Votre nouvel objectif est de rejoindre votre appartement pour y retrouver votre famille. Continuez donc d'avancer tout en tuant vos opposants. Passez par le parking souterrain et gravissez les étages par les escaliers. Vous arrivez dans une salle où un homme git au sol, implorant votre aide. Pas le temps de s'attendrir : des envahisseurs vous attendent juste en face et cassent le mur pour mieux vous surprendre. (Tuez le premier avec une attaque au corps à corps.)

Continuez votre chemin. L'immeuble s'effrite progressivement à cause d'une inversion gravitationnelle. Vous affrontez d'ailleurs un ennemi debout au plafond ! Empruntez les derniers escaliers jusqu'à trouver votre épouse... Décédée. Sous le choc, vous ne réagissez pas face à l'attaque ennemie qui arrive et êtes retenu prisonnier. Avant d'être assommé, vous apercevez cependant votre fille toujours en vie qui appelle à l'aide...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre un

Chapitre II - Pris au piège

Vous voilà déporté dans un désert, prisonnier des Lutadores. Suivez le convoi des futurs esclaves sans broncher jusqu'à votre cellule. Là, vous faites la rencontre d'un soldat de la résistance qui éveille en vous une lueur d'espoir. Vous êtes ensuite appelés aux travaux forcés. Encore une fois, marchez tranquillement jusqu'à une nacelle qui vous descend dans les profondeurs de la mine... Là, vous vous emparez du Gravlink, cet outil qui vous permettra de contrôler la gravité jusqu'à la fin du jeu. Vous pouvez désormais faire flotter des objets ou des ennemis, les agripper, puis les projeter au loin.

Continuez votre route en suivant les rails dans la galerie souterraine. Vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Grappin. Le Gravlink vous permet de dégager les encombrements qui vous bloquent le passage. Poursuivez sur la droite pour arriver dans un précipice. Pour passer, utilisez la fonction rouge du Gravlink sur la poutre en hauteur : elle tombe et vous permet ainsi de passer en équilibre. Aidez-vous ensuite de votre compagnon pour passer au-dessus de la grille fermée. Tout au long du jeu, de nombreux éléments du décor nécessiteront ainsi la coopération entre les deux héros.

Plus loin, une porte en bois barricade le passage. Faites planer un baril sur votre droite, agrippez-le, et projetez-le sur la porte pour la faire voler en éclat. Juste après, des Lutadores vous repèrent et vous prennent pour cible. Désarmez, vous devez encore une fois utiliser le Gravlink pour les cribler de projectiles, comme des morceaux de pierre. Une fois les ennemis achevés, progressez au milieu des échafaudages, grimpez sur une espèce de grue, et poursuivez jusqu'à arriver dans une salle sans issue. Plusieurs stalactites et stalagmites obstruent une porte de sortie : éclatez-les en projetant une nouvelle fois un élément du décor dessus.

En continuant votre exploration de la grotte, vous croisez une sorte de source lumineuse bleutée. Elle permet de recharger, en marchant dessus, les batteries de votre Gravlink. Vous arrivez ensuite dans une salle où un robot volant sort du sol... Il vous attaque ! La technique est toujours la même : faites flotter puis empoignez divers éléments du décor pour ensuite les envoyer s'écraser sur lui. Ce mini-boss n'est pas difficile à battre. Au terme du combat, vous décidez d'emprunter le trou pour sortir définitivement de ce cauchemar... Trop tard, les Lutadores vous ont rattrapé. Retour en prison.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre deux

Chapitre III - Evasion

Votre voisin de cellule vous propose de l'aide afin de fuir. En attirant l'attention du garde Lutadore, il vous permet de quitter la cellule afin de reprendre la direction du trou dans le sol. A vous de vous faufiler discrètement à travers le camp ennemi en restant constamment planqué derrière des éléments du décor. Attention aux cercles de lumière des projecteurs qui surveillent les lieux, car si vous passez dedans, vous êtes repérés et c'est l'échec de la mission. Après avoir traversé une poutre et escaladé un mur, vous assommez deux ennemis et récupérez enfin de quoi vous battre. S'en suivent alors plusieurs gun-fights durant lesquels vous progressez en direction de la fameuse grotte.

En arrivant dans ce qui semble être une salle d'opération, vous êtes surpris par un capitaine lutadore vraiment très facile à battre. Vous récupérez enfin vos précieux Gravlinks. Poursuivez ensuite dans le souterrain au milieu des gunfights. Lorsque vous apercevez un chariot de mine, n'hésitez pas à vous cacher derrière tout en le poussant avec votre dos pour progresser en direction de l'ennemi. Utilisez de nouveau le monte-charge pour descendre dans les profondeurs et réempruntez le même chemin que précédemment jusqu'au trou dans le sol. Vous faites sautez la salle grâce à des explosifs et sortez enfin de cette maudite prison.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre trois

Chapitre IV - Retour à la maison

Votre but est maintenant de retourner une nouvelle fois à votre appartement afin d'y retrouver votre chère fille Leila. Descendez par le toit d'une épave d'autobus et frayez-vous un chemin dans des rues totalement dévastées par l'invasion lutadore. Vous ne tardez d'ailleurs pas à croiser la route de quelques de ces vermines. Après avoir aperçu un homme étrange derrière un grillage, utilisez votre Gravlink pour débloquer la grande plateforme oblique. Vous apprenez à utiliser l'onde de choc, idéale pour tuer plusieurs ennemis proche de vous. De nombreux Lutadores vous attendent dans le magasin à jouet : éliminez-tous pour continuer en direction de votre immeuble.

A la sortie de la boutique, vous êtes la cible d'un sniper placé sur le pont en face. Faites-le flotter dans les airs pour mieux pouvoir le descendre. Un autre ennemi est sur la passerelle en bois sur votre droite. Même méthode. N'oubliez pas de récupérer l'arme tant prisée qui vous sera très utile pour la suite du niveau. Poursuivez en grimpant les escaliers successifs jusqu'à arriver devant un camp de travail ennemi. Restez en hauteur et shootez-les avec votre sniper. Descendez ensuite en bas et passez sous le rideau métallique grâce à votre coéquipier pour rentrer dans l'enceinte bâtiment. De nouveaux envahisseurs s'y trouvent, éliminez-les puis continuez votre route. La vidéo suivante montre comment dénicher un augmentateur de l'énergie du Gravlink dans la zone.

Vous ne tardez pas à tomber nez à nez avec une foreuse qui sort du sol. Détruisez-la rapidement en jetant une des grenades à disposition devant vous en son intérieur. Une fois la menace éradiquée, poursuivez et utilisez la courte-échelle pour passer le mur de planches. Vous arrivez alors dans une zone où la gravité est nulle. Plus clairement, vous flottez dans l'air et devez donc vous déplacer en vous propulsant de plateforme en plateforme. Vous arrivez donc dans votre immeuble et le traversez pour trouver Leila... En vain. Elle a dû être emmenée par des Lutadores... Vous décidez donc de reprendre le combat jusqu'à la trouver, quitte à aller jusqu'au bout du monde pour cela.

A la sortie de l'immeuble, de nombreux Lutadores vous attendent, et heureusement, un sniper est là aussi pour se glisser entre vos mains. Attention, un bon nombre d'ennemis armés de snipers sont cachés dans l'immeuble de l'autre côté de la rue. Une fois descendus, vous découvrez une espèce de machine de guerre, un Lutadore en armure lourde avec un canon mitrailleur : un Behemoth. Pour le tuer, il faut lui faire perdre l'équilibre au moyen d'une grenade, puis tirer dans son dos nu. Une fois le molosse à terre, vous faites la connaissance du leader de l'opposition armée humaine qui veut intègre dans son équipe afin de continuer le combat face à l'invasion. Un coup de main n'est jamais de refus.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre quatre

Chapitre V - Combat de rue

Progressez tout droit dès le début du niveau pour voir arriver une véritable armée lutadore avec entre autres une foreuse. Eliminez-en le plus possible, puis repliez-vous dans la ruelle à droit sur les ordres du commandant. Là, cachez-vous derrière les murets pour résister face à l'ennemi qui arrive aussi dans la ruelle, au sol comme en hauteur. Attention notamment au Lutadore qui possède aussi un Gravlink. Tirez sur les bidons d'essence pour détruire la passerelle en hauteur sur laquelle se trouvent plusieurs ennemis. Courrez ensuite pour rentrer dans le bâtiment sur la droite où votre coéquipier vous attend.

Progressez au milieu des gravats, escaladez le muret, puis récupérez l'arsenal dont vous avez besoin dans la salle avec la grande fenêtre. Plusieurs ennemis vous attendent derrière la porte que vous devez enfoncer au pied, autant se tenir prêt. Après avoir vu une famille entière morte au sol, descendez les escaliers pour vous trouver face à une mitrailleuse indestructible de front. La stratégie est de contourner la barricade pour pouvoir la détruire de derrière pendant que les soldats occupent l'attention du tireur. Foncez donc dans l'immeuble ouvert à droite, traversez-le en tuant vos opposants, puis prenez place mitraillette en mains. Cette scène doit vous rappeler quelque chose : c'est le premier flashback auquel vous avez assisté au début du jeu.

Vous savez donc déjà quoi faire : visez les piliers afin d'écrouler le bâtiment. Un Behemoth se joint à la fête, et vous n'en faites qu'une bouchée vu l'arme surpuissante entre vos mains.

Allez ensuite récupérer son canon puis continuez. Les soldats décident de prendre un autre chemin que le vôtre. Pendant qu'ils cherchent un véhicule, vous devez enquêter pour en apprendre plus sur le camp Lutadore. Alors que vous assistez à l'effondrement de trois gratte-ciels, vous êtes attaqué de front par de nouveaux ennemis. Il s'agit de la seconde scène du flashback, durant laquelle vous êtes scotché à la façade de droite. Poursuivez comme si de rien n'était et dirigez-vous vers l'espèce de source de fumée bleutée, qui permet de changer de plan d'apesanteur.

Poursuivez à travers le bâtiment jusqu'à arriver dans une salle prise pour cible par des snipers ennemis. Ca tombe bien, c'est également ici que vous trouvez un sniper rien que pour vous (contre le mur à droite). Attention, car les murets derrière lesquels vous vous protégez sont détruits petit à petit par les tirs ennemis. Traversez ensuite l'appartement et passez sur les échafaudages accrochés à la façade. Descendez la petite échelle puis changez une nouvelle fois la gravité. Là, vous devez vous servir d'un câble suspendu comme tyrolienne pour traverser. Continuez votre route jusqu'à arriver à une véritable réunion de Lutadores. Leur chef prend la fuite ; rattrapez-le pour affronter le tout premier boss du jeu, le Boucher. La vidéo suivante vous aidera à appréhender de la meilleure manière ce combat peu évident.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : L'Homme de Fer

Au terme du combat, vous obtenez une amélioration pour votre Gravlink : il vous est désormais possible de porter des objets lourds pour les lancer sur l'ennemi ! Sortez de la grande salle en soulevant le volet métallique et progressez jusqu'à une impasse. A vous d'utiliser votre nouveau pouvoir pour casser les planches de bois qui retiennent les gros tuyaux. Pour cela, envoyez simplement des barils dessus. L'éboulement casse la grille de métal et vous ouvre l'accès. Vous débouchez ensuite sur une nouvelle zone où la gravité est nulle. Avancez en flottant dans le vide et utilisez votre Gravlink pour enfoncer les poutres qui obstruent votre chemin. Attention, plusieurs ennemis vous attendent à l'intérieur de la bibliothèque. Pour les battre, restez accroché à un rebord et visez tout simplement avec votre arme. Vous pouvez aussi utiliser les pouvoirs du Gravlink pour leur lancer des éléments du décor. Poursuivez votre chemin sur la terre ferme jusqu'à une courte échelle qui marque la fin du cinquième chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre cinq

Chapitre VI - La route vers l'enfer

Vous voilà de nouveau sur les toits de la ville. Progressez grâce aux escaliers (attention aux bus qui tombent) et utilisez votre ami comme grimpez en hauteur. Prenez à droite, montez l'échelle, et descendez les escaliers à moitié détruits. Vous affrontez alors des Lutadores sur une sorte de petit pont en piteux état, après quoi vous devrez emprunter un nouveau câble en tyrolienne. Eliminez vos opposants, escalader le mur, puis utilisez la source d'énergie pour faire basculer la gravité. Là, poursuivez sur la façade au milieu des conduits d'aération en prenant garde aux envahisseurs perchés sur d'autres murs d'immeubles.

Poursuivez ensuite à travers les murs en lambeaux et les baies vitrées jusqu'à retrouver... Fitzgerald, le type qui vous a aidé à vous échapper de prison ! Il fait aussi partie des hommes de Banks, excellente nouvelle. Vous ne tardez d'ailleurs pas à retrouver votre ami chauve puisqu'il est en train d'affronter l'ennemi juste derrière la porte... Ou plutôt de subir la colère d'une mitraillette accompagnée d'un mortier. Emparez-vous des multiples lance-roquettes que vous trouvez en progressant prudemment derrière les épaves de voitures et explosez en premier lieu la tourelle. Un Behemoth ne tarde pas à se joindre à la partie : éliminez-le comme d'habitude, en attendant qu'il se dirige vers Leo pour lui tirer en plein dans le dos.

Pénétrez ensuite dans le bâtiment dont vous venez de défoncer l'entrée, passez à deux sous le rideau métallique et passez dans une nouvelle zone de gravité zéro. Voletez grâce aux différents rebords en faisant attention aux quelques Lutadores qui se trouvent sur votre chemin. Vous ne tardez pas à arriver juste au-dessus du mortier qui pilonne vos coéquipiers : utilisez votre lance-roquettes pour le faire taire aisément. Passez alors par la petite brèche dans le mur et redescendez sur le parking pour retrouver Banks et le véhicule ennemi qu'il a réquisitionné. Il vous faut maintenant protéger ce char blindé de multiples ennemis croisés sur la route. Prenez les devants et utilisez sans modération votre Gravlink, très rapide et efficace face à l'adversaire.

Après cette phase de protection, vous obtenez une nouvelle amélioration pour le Gravlink qui vous permet désormais de soulever des voitures ! Et bien sûr de les projeter selon votre bon vouloir. Frayez ainsi un passage au véhicule de Banks jusqu'à arriver sur une grande route remplie d'épaves d'automobiles. C'est l'occasion idéale pour balancer tout ce qui se trouve sous votre main ! De nombreux ennemis approchent naïvement, n'hésitez pas à vous croire sur une piste de bowling. C'est d'ailleurs le meilleur endroit du jeu pour obtenir le trophée bronze / succès 25G : Triplé et le trophée argent / succès 50G : Tape m'en cinq, comme le montre la vidéo suivante. Ils demandent de tuer avec un objet lancé grâce au Gravlink respectivement trois et cinq Lutadores.

Ceci fait, vous avez un second mortier à dénicher puis à détruire. Commencer par détruire la tourelle qui vous barre la route à l'aide d'une nouvelle épave de voiture, puis passez sous le rideau métallique grâce à votre coéquipier. Montez dans l'immeuble jusqu'à déboucher sur une zone de gravité nulle où vous attendent plusieurs Lutadores armés. Progressez ainsi en montant une sorte d'échafaudage jusqu'à arriver juste au-dessus du mortier, que vous détruisez toujours grâce à un lance-roquettes. Félicitations, vous pouvez enfin sortir de cette ville totalement détruite par l'invasion lutadore...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre six

Chapitre VII - Le bout du monde

Votre véhicule est stoppé dans une sorte de cimetière. Dépêchez-vous de vous mettre à l'abri derrière le mur que vous voyez devant vous, et n'hésitez pas à utiliser le bazooka au sol pour dégommer les Lutadores qui vous attaquent. Attention notamment à celui perché au sommet du clocher ! Pénétrez ensuite dans l'église et détruisez les poutres de la charpente pour déloger les ennemis qui s'y trouvent. Sortez par l'arrière du bâtiment et avancez à couvert pour trouver un autre lance-roquettes vous permettant d'éliminer la tourelle. Après une petite discussion, votre partenaire casse la grille et vous voilà volant dans une nouvelle où la gravité est nulle.

En vous approchant du camp T'Kal, vous effondrez une parcelle de terre qui vous sépare de l'équipe. Heureusement, vous ne restez seul que peu de temps. Vous avez d'ailleurs droit à une partie de tir aux pigeons puisqu'un sniper vous attend, ainsi que plusieurs ennemis en contrebas. Utilisez ensuite votre Gravlink pour dégager les voitures à la base des grands tuyaux qui vont servir de pont. Après que vos amis aient traversé, ils vous envoient la passerelle pour que vous puissiez les retrouver. En progressant au milieu de la décharge de voitures, vous trouvez un petit garçon... Humain. Il

s'est échappé du camp T'Kal qui se trouve à un kilomètre devant vous. Il est temps de se séparer de Banks qui raccompagne l'enfant, tandis que vous et Leo partez à l'assaut du campement.

Utilisez votre sniper pour éliminer les premiers gardes que vous apercevez au loin. Sous l'espèce de pont, vous trouvez une source qui recharge les batteries de votre Gravlink. Vous ne tardez pas à vous trouver face à une immense porte en pont-levis. Passez par la droite, et faites planer au-dessus du sol les Lutadores avec les gros boucliers pour mieux les éliminer. A l'étage de la petite cabane en tôle se trouve un nouveau sniper. Tuez ensuite les ennemis dans l'espèce de petite grotte pour pouvoir actionner un premier levier. Il en reste un second pour ouvrir entièrement le pont-levis.

Passez de l'autre côté par les douves et grimpez la petite échelle pour trouver le deuxième levier. Retournez face à la porte pour la détruire. Attention aux gros Lutadores qui vous foncent dessus avec leur hache : éliminez-les en quelques coups au corps-à-corps. Pour exploser le mur qui vous barre le chemin, utilisez l'essence dans les barils grâce au Gravlink et lancez-le pour qu'il embrase les tôles. Les voitures font aussi un excellent bélier. En entrant dans le camp, vous ne tardez pas à rencontrer un pauvre prisonnier qui a perdu la raison. Ne le libérez pas. En revanche, méfiez-vous des gros Lutadores comme il vous l'a conseillé. Un Behemoth et deux Lutadores au bouclier arrivent d'ailleurs plomber la conversation. Eliminez en premier les deux " petits " en les faisant voler, puis le gros avec la méthode traditionnelle.

Poursuivez votre chemin en récupérant le maximum de munitions que vous trouvez. Vous en aurez bientôt grand besoin. Vous croisez d'ailleurs plusieurs esclaves humains assez bizarres derrière leurs barreaux... Vous pouvez les tuer, ils ne sont de toute façon plus dans votre camp. Vous arrivez ensuite dans une arène... Voici le second grand boss du jeu, le Maître des esclaves. Le battre n'est vraiment pas aisé : tuez d'abord les esclaves qu'il vous envoie, puis tirez-lui dessus ou envoyez-lui des projectiles après qu'il ait attaqué, donc ôté son bouclier. Restez toujours le plus loin possible de lui et de ses attaques au fouet. Le plus simple est de toujours se mettre à son opposé vis-à-vis du trou au centre de l'arène. La vidéo suivante montre la démarche à suivre pour le vaincre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le collectionneur

Vous obtenez un nouveau pouvoir pour votre Gravlink : la gravité forte. Elle vous permet d'attirer des objets lourds au sol. Utilisez-le sans plus attendre sur les deux poids qui vous permettent de lever la grande porte qui sert de sortie à l'arène. Vous obtenez aussi un bouclier qui vous permet, tout comme le maître des esclaves, de vous protéger des attaques ennemies. Arrivé sur la passerelle, activez le levier pour traverser le précipice. Vous tombez nez à nez avec une immense foreuse... Il est grand temps de passer sous terre pour découvrir tous les secrets de ce monde et de cette énergie gravitationnelle bien mystérieuse...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre sept

Chapitre VIII - La descente

Vous débouchez sous terre dans une immense zone de gravité zéro. Avancez jusqu'à pouvoir poser les pieds sur l'espèce de construction où vous attendent deux Lutadores. Tuez-les rapidement, puis progressez vers les snipers en poussant de votre dos un chariot sur les rails. Utilisez les barils d'essence pour détruire la passerelle sur laquelle se trouvent les deux tireurs. Progressez et sautez en contrebas sur la plateforme remplie de conteneurs. Plusieurs ennemis débarquent alors de la gravité zéro. Bien entendu, vous devez tous les éliminer pour continuer.

Utilisez ensuite la gravité forte sur le conteneur suspendu afin de le décrocher et de créer un pont. Sur l'espèce de monte-charges, actionnez le levier pour vous déplacer latéralement. De nombreux ennemis vous attendent en face, soyez rapide et efficace. Vous vous retrouvez ensuite face à une tourelle impossible à détruire de votre position. L'astuce est de faire tomber au sol les différents conteneurs suspendus avec la gravité forte de manière à pouvoir progresser en se planquant derrière eux pour récupérer de l'énergie. Une fois à droite de la maison en tôle et à l'abri des tirs, shootez le bâtiment pour le faire exploser. Vous poursuivez maintenant à travers un tunnel où de grosses secousses se font sentir... Vous devez vous aider de Leo qui vous fait la courte-échelle pour passer. Malheureusement, un effondrement de la structure vous sépare de lui...

Ne vous en faites pas, vous n'allez pas être séparés bien longtemps. D'autant plus que c'est une véritable partie de plaisirs qui vous est offerte là : avancez en prenez place sur la tourelle pour dégommer tout ce qui se trouve en bas, dont un Behemoth. N'oubliez pas de protéger votre ami qui n'a pas la même chance que vous. Attention tout de même

aux snipers posés dans les échafaudages qu'il vous est bien sûr possible de détruire. Ceci fait, grimpez sur la plateforme suspendue pour que Leo vous ramène vers la terre ferme. Continuez de le protéger en tuant les esclaves qui l'attaquent. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur pour... Faire face à un nouveau maître d'esclaves... Bonne chance. La méthode est la même que pour le précédent (ce n'est pas pour rien qu'il y a un trou au milieu de cette nouvelle arène...). La vidéo suivante vous guidera dans ce combat peu évident.

Une fois le combat achevé, empruntez l'ascenseur. En bas vous attend un petit comité d'accueil : faites très attention aux esclaves kamikazes qui vous foncent dessus avec leurs ceintures d'explosifs. Passez ensuite dans une zone de gravité zéro assez grande dans laquelle vous attendent des femmes Lutadores pas jolies du tout. Aucune méthode spéciale pour les éliminer, votre arme à feu ou bien votre Gravlink conviennent parfaitement. Au terme de ces affrontements en apesanteur, vous arrivez dans une sorte de grand couloir au bout duquel les Lutadores sont aux prises avec des robots volants, comme celui que vous aviez affronté au tout début du jeu. Les deux camps sont vos ennemis, ne vous privez pas de les attaquer par derrière, d'autant plus que vous trouvez pas mal d'armes à votre disposition. Foncez ensuite dans l'ascenseur pour achever le chapitre huit.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre huit

Chapitre IX - Illumination

Vous arrivez dans une sorte de gare géante. Votre objectif est de prendre le train que vous apercevez et qui devrait vous mener à l'endroit d'où viennent les Lutadores. Progressez dans le couloir jusqu'à arriver à une conversation entre ennemis. Ils vous repèrent et ouvrent les hostilités, lançant plusieurs esclaves humains à vos trousses. Vous ne tardez pas à rencontrer un nouveau Boucher, pour laquelle la démarche à suivre est légèrement différente. Utilisez en priorité les bombonnes explosives avant qu'il ne les envoie lui-même sur vous, et éventuellement les lance-roquettes disséminés un peu partout autour de l'arène. Ensuite, décrochez les voitures suspendues grâce au Gravlink en gravité forte, et envoyez-les sur l'ennemi pour en venir à bout rapidement, comme le montre la vidéo ci-dessous.

Vous êtes confronté juste après à un nouveau maître des esclaves, toujours plus coriace que ses prédécesseurs. Avant que le combat ne commence, brisez le porte-armes pour récupérer des munitions rapidement, puis menez le combat comme vous avez maintenant l'habitude de le faire. Attention cependant aux quelques Lutadores qui s'invitent dans la fête... La vidéo suivante pourra vous aider.

Sortez ensuite de l'arène en soulevant la poutre qui condamne la grille, puis poursuivez en grimpant l'échelle à gauche des caisses. Là, utilisez la gravité forte pour faire tomber le conteneur qui vous servira à traverser, pour finalement vous retrouver face à une tourelle ennemie. L'astuce est toujours la même : faites tomber les caisses suspendues pour pouvoir progresser en vous cachant derrière et contourner la mitrailleuse par la droite. Après avoir refroidi quelques Lutadores, faites une nouvelle fois tomber la foreuse attachée en hauteur pour effondrer le pont et pouvoir rejoindre la tourelle en toute sécurité. Enfin, presque, car il vous reste quand même quelques Lutadores à abattre avant de pouvoir la prendre en mains. Une fois le ménage fait, prenez place derrière la mitrailleuse... Et commence alors la phase de jeu la plus jouissive d'Inversion : détruisez absolument tout ce qui bouge ! Tellement jouissive que nous n'avons pas résisté au plaisir de vous faire une petite vidéo...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre neuf

Chapitre X - Révélation

Le train vous amène dans un endroit totalement inconnu. Progressez en ramassant des munitions sur les différents cadavres qui jonchent le sol, et affrontez les Lutadores qui arrivent de la zone de gravité zéro. Plongez-y à votre tour pour faire face à de nouvelles femelles Lutadores qui n'hésitent pas à vous approcher de près. Videz tout simplement votre chargeur sur elle en restant à l'abri dans ce genre de situation. Vous ne tardez pas à arriver dans un couloir rouge. Allez à son extrémité (droite) pour laisser les portes s'ouvrir... Après avoir détruit les robots et tué les brutes, vous vous trouvez face à un Securitybot bien plus coriace que les autres. Pour le vaincre, la méthode est de chopper les petits robots grâce au Gravlink et de les envoyer sur leur " maman ". La vidéo ci-dessous vous guide dans la démarche à suivre.

Après le combat, grimpez la grille à l'aide de Leo, continuez tout droit puis prenez à gauche pour une nouvelle zone de gravité nulle. Laissez les robots et les Lutadores s'entretuer, à moins que vous n'appréciez de les chopper pour les

envoyer s'écraser contre des murs. Vous arrivez ensuite dans une salle où s'ouvrent de grands rideaux métalliques... C'est le moment de la grande révélation... Votre planète, la Terre, n'est qu'une terre dans un dôme, une parcelle en culture sur un énorme vaisseau spatial qui en regroupe plusieurs. Ca va aller, vous tenez le choc ? Il faut reprendre la route maintenant. Prenez l'ascenseur de sortie de la zone 143 pour terminer le dixième chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre dix

Chapitre XI - Ciel rouge

Vous arrivez donc dans le dôme Lutadore... Une terre volcanique dévastée par les coulées de lave. Dès le début du niveau, dégagez les gravats sur la voie avec votre Gravlink pour pouvoir descendre, sautez en contrebas, puis marchez le long du torrent de lave. Vous ne tardez pas à apercevoir quelques Lutadores... Que le combat commence. Attention, vous êtes en territoire ennemi : ils sont particulièrement nombreux et coriaces. Pour lever la grande porte blindée, abaissez la charge qui se trouve au-dessus grâce à la gravité forte. Un Maître des esclaves vous attend alors, et il envoie son bétail sur vous. Eliminez-les et progressez. Attention, des Lutadores arrivent sur le pont en bois en hauteur, en face de vous. Effondrez cette structure pour les tuer rapidement.

Vous avez ensuite affaire à un grand nombre d'esclaves qui vous foncent dessus et de Lutadores qui vous tirent depuis la structure de droite. Courage, ce combat est relativement difficile. Restez bien planqué derrière le mur à gauche et ne sortez que pour frapper efficacement. Gardez vos munitions pour les esclaves qui arriveraient jusqu'à vous et utilisez le Gravlink pour agripper puis envoyer valser les brutes. Attention enfin aux Lutadores à la hache qui vous foncent également dessus. A l'issue du combat, faites le plein de munitions puis poursuivez votre route parsemées de retournement gravitationnels tout en éliminant les ennemis qui s'opposent à vous.

Vous traversez ensuite un grand pont en bois au-dessus de la lave, puis pénétrez dans une nouvelle zone de gravité zéro où vous êtes attaqués par des ennemis qui sortent de trois foreuses. Votre chemin rencontre ensuite celui d'un mur en bois vous bloquant l'accès. L'astuce est d'utiliser la gravité faible du Gravlink dans la lave pour créer en créer une grosse bulle, de l'attirer, puis de la jeter sur la construction qui ne résistera pas. Prenez le temps de bien vous familiariser avec cette technique, vous en aurez grand besoin face aux prochains boss. Elle est bien sûr très efficace contre les simples Lutadores. Après une petite descente en tyrolienne, vous arrivez dans une arène face au dernier type de boss du jeu : la Brute. Très simple, ce combat vous demande uniquement de créer des bulles de lave et de les envoyer sur l'ennemi, comme le montre la vidéo suivante.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le grand exterminateur

Vous récupérez alors sûrement une des armes les plus efficaces d'Inversion : le canon à lave ! A vous les joies des barbecues de dizaines d'ennemis ! Commencez par brûler les portes en bois qui vous bloquent la route, puis poursuivez en cramant tout ce qui vous attaque, essentiellement des esclaves. Vous arrivez face à une nouvelle tourelle où la technique d'approche est toujours la même : faites tomber les conteneurs suspendus au-dessus du terrain pour pouvoir progresser doucement, mais sûrement. Attention tout de même, car cette fois-ci, de nombreux ennemis vous foncent dessus pour vous cueillir dans votre partie de cache-cache. Vous ne tardez d'ailleurs pas à débloquer le trophée bronze / succès 25G : Volcano qui vous demande de flamber au canon à lave vingt-cinq ennemis.

Une fois sur le côté droit de la cabane à tourelle, utilisez le lance-roquettes posé au sol pour l'exploser littéralement, puis allez utiliser la gravité forte sur l'espèce de plateforme surélevée pour la faire descendre et pouvoir passer. Vous montez ensuite un petit muret grâce à l'aide de Leo, et vous tombez nez à nez avec... Un nouveau Maître des esclaves. Oui, nous savons, vous ne le sentez pas bien et vous en avez marre, et vous ne pensez pas si bien dire... Car ce dernier tas de graisse est tout simplement le plus difficile d'entre ses semblables. Accrochez-vous pour ce combat à couper le souffle durant lequel vous devrez éliminer bon nombre de Lutadores armés d'une hache. D'ailleurs, une fois le Maître tué, ne criez pas victoire trop vite puisque les derniers Lutadores continueront de vous attaquer jusqu'au déclenchement de la cinématique. (On sait que quoi on parle, votre guide a eu game over comme ça...) La vidéo suivante vous montre comment procéder.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre onze

Chapitre XII - Comme Vanguard

Dans votre bateau de tôle et d'acier, vous arrivez sur les quais de la cité Lutadore, où de nombreux enfants sont enfermés dans des cages. Il est temps de frapper la menace ennemie en plein coeur ! Dès le début du niveau, emparez-vous du canon à lave qui vous attend sur une caisse et offrez-vous un joli feu de joie en brûlant tous les ennemis, esclaves et Lutadores, qui vous foncent dessus. Attention tout de même aux kamikaze et leurs ceintures de dynamite. Poursuivez votre route en enchaînant les combats. N'oubliez pas que le plus efficace reste qu'agripper un ennemi grâce au Gravlink pour pouvoir l'éliminer le plus rapidement possible, voire même l'envoyer sur ses congénères.

Vous ne tardez pas à croiser le chemin d'une nouvelle Brute. La démarche est toujours la même : créez des bulles de laves et envoyez-les sur sa carrosserie. Cette fois, des femelles Lutadores sont aussi de la partie ; éliminez-les rapidement grâce au Gravlink comme le montre la vidéo suivante.

Soulevez ensuite la poutre qui condamne la grille et empruntez le pont sur lequel se trouvait la Brute. Vous arrivez dans un nouveau bâtiment rempli d'esclaves kamikaze en manque d'affection. Après avoir passé à deux le rideau métallique, vous vous trouvez dans une nouvelle zone de gravité zéro qu'il faut traverser. Ne prêtez pas garde aux effusions de magma, elles ne peuvent pas vous blesser. De nouvelles femmes lutadores vous attendent, et si vous n'avez pas jeté votre canon à lave entre temps, vous ne devriez en faire qu'une bouchée.

Vous arrivez ensuite sur les débris suspendus d'une autoroute. Attention, de nombreux ennemis se trouvent en face de nous, dont plusieurs snipers dans les bâtiments d'en face. Par chance, vous en trouvez un vous aussi, sur une parcelle de route décrochée sur la gauche. Faites le flotter puis attirez-le avec le Gravlink pour le récupérer et combattre à armes égales avec vos opposants. C'est ensuite une autre zone de gravité nulle qui s'offre à vous, durant laquelle votre fusil à lunettes et bien sûr utilisable. De retour sur la terre ferme, emparez-vous du lance-roquettes à vos pieds, car vous en aurez bien besoin face au Behemoth qui vous attend dans la salle suivante. En effet, pas moyen de se cacher pour atteindre son dos : bourrinez simplement avec la roquette et des grenades pour en venir à bout. Vous arrivez enfin dans la salle où sont enfermés les enfants... Mais... Votre fille n'est pas là. Précipité par le désespoir, vous vous faites capturer par les Lutadores. Direction le tout début du jeu, et fin du long flashback que furent ces douze chapitres.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre douze

Chapitre XIII - Réversion

Il est temps de livrer le combat final et de tuer le prophète. Enfin, ne soyez pas trop pressés, le bougre vient de s'enfuir sous vos yeux. Dès le début du niveau, vous êtes confronté à plusieurs robots et Lutadores. Eliminez-les, ce après quoi deux Brutes apparaissent simultanément ! Pas de souci, ils sont moins résistants que les précédents. Comme d'habitude, utilisez la petite mare de lave devant vous pour créer des bulles et les envoyer sur vos ennemis. N'oubliez pas de récupérer un canon à lave à l'issue du combat. La vidéo suivante vous montre la marche à suivre.

Vous pénétrez ensuite dans une zone de gravité zéro particulièrement longue. Dans un premier temps, éliminez simplement les ennemis tout en progressant. Vous arrivez alors dans une salle géante où un gros rayon laser s'enclenche par intermittence. Pour progresser sans être immédiatement désintégré, il faut se dépêcher après chaque laser et aller s'accrocher sur les arcs de cercles en alternant droite et gauche, comme le montre la vidéo suivante. La salle suivante est encore plus difficile puisque toujours en apesanteur, vous êtes confronté à deux Securitybot successifs, avec des Lutadores pour pimenter l'action. Comme toujours, balancez-leur tout ce qui vous tombe sous la main, en privilégiant les petits robots de sécurité. Vous mettez enfin les pieds au sol... Direction le combat final d'Inversion.

Vous voilà face à Kiltehr, le prophète lutadore derrière toute cette invasion. Il n'est pas difficile à battre, à ceci près que l'on si prenne correctement. Vous remarquez que l'ennemi a deux barres de vies : la première correspond en réalité à l'espèce de bouclier qui l'entoure. Tirez-lui dessus pour l'endommager jusqu'à ce la jauge devienne grise, moment où Kiltehr va recharger. A vous d'attaquer alors le grand générateur central, l'espèce de sphère lumineuse qui tourne, en lui tirant dessus ou en envoyant les mini robots qui gravitent autour. Soyez rapide, car Kiltehr recharge petit à petit son bouclier. Si vous manquez de munitions, allez en chercher sur les socles disposés un peu partout autour de l'arène, comme la montre bien la vidéo suivante. Répétez l'action jusqu'à ce que son bouclier son hors-service. Vous n'avez alors plus qu'à le descendre comme tout Lutadore, pour terminer en beauté Inversion... Et assister à la cinématique de fin durant laquelle vous est dévoilé un bien triste secret. Félicitations !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Affronte ton maître

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre treize

En terminant la campagne en difficulté Gravité faible ou supérieure, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Tranquille

En terminant la campagne en difficulté Gravité normale ou supérieure, vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Un type ordinaire

En terminant la campagne en difficulté Gravité forte, vous obtenez le trophée or / succès 75G : Solide comme un roc

Invincible Tiger : The Legend of Han Tao

© Namco Bandai / Blitz Arcade 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

La curiosité du singe

Termine le niveau La maison des ancêtres

La vertu du bélier

Obtiens l'or en mode Épreuve du temps

L'opiniâtreté du cheval

Résiste pendant 10 minutes en mode Endurance

La fidélité du chien

Termine un niveau en mode Coopération

La patience du cochon

Vaincs n'importe quel type d'ennemi

La perfection du coq

Utilise chaque combinaison

La sagesse du serpent

Utilise une bombe intelligente

La rigueur du lapin

Lance 30 tonneaux

La témérité du tigre

Meurs 100 fois

Trophée de nuit

Combats 10 vampires en même temps

Trophée de sang

Déclence un Super Pouvoir lorsque ta jauge de vie est à moins de 5 %

Trophée de l'eau

Médite à 100 reprises

Trophée de la foudre

Termine le niveau La chute d'eau sans être blessé par aucune hélice

ARGENT

La noblesse du dragon

Termine le Mode Histoire

La détermination du boeuf

Vaincs 5000 ennemis

La discipline du rat

Exécute 50 attaques finales

Trophée céleste

Éliminez 200 Guerriers de pierre en 1 partie

Iron Man

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMURES SPÉCIALES

Armure Classic

Terminer le mode One Man Army VS Mercs

Armure Extremis

Terminer le mode One Man Army VS Maggia

Armure Hulkbuster

Terminer le mode One Man Army VS AIM-X

Armure Mark I

Terminer le mode One Man Army VS AIM

Armure Mark II

Terminer le mode One Man Army VS Ten Rings

Armure Ultimate

Terminer le mode Story.

COMMENT VAINCRE TITANIUM MAN ?

Ce boss est dur à battre si l'on n'utilise pas la bonne technique. Pour en venir à bout rapidement. Il faut utiliser le module de rapidité de tir et les missiles guêpes. Il faut s'éloigner du boss et le mitrailler en continu avec le canon de la main droite et lui tirer les missiles dès qu'ils sont disponibles. Vous viendrez donc à bout de ce boss en quelques minutes et facilement.

Iron Man 2

© Sega / Secret Level 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Accès refusé

Empêche Roxxon de voler les archives Stark.

Déportation

Empêche les séparatistes russes de déployer les Mécatireurs Roxxon.

Coupure de courant

Élimine la Dynamo Pourpre.

Anti-PROTEAN

Détruis le Projet PROTEAN.

Improvise sous feu ennemi

Sauve Rodhey et le blindé Stark de l'attaque A.I.M.

Opération Aurore

Bats A.I.M. et sauve l'héliporteur S.H.I.E.L.D.

Stormbreaker

Coupe l'émetteur énergétique GREENGRID.

Secoue-le

Récupère après l'attaque EMP de Roxxon.

Pas de ça chez moi

Empêche la première vague de transporteurs Roxxon de déployer leurs drones.

Plein vol

Un seul transporteur S.H.I.E.L.D. de perdu dans le canyon.

Débrancher

Détruis les quatre stabilisateurs de réacteurs Tesla en moins de 60 secondes.

Maîtrise de soi

Détruis la plupart des bâtiments de la base de Shatalov.

Piégé

Atteins le bas du conduit de l'ascenseur sans toucher les lasers.

Meilleur défenseur de l'année

Protège les quatre répulseurs et les quatre stabilisateurs de l'héliporteur S.H.I.E.L.D.

Standardiste

Remets en place tous les relais GREENGRID sans interruption.

Ultimatum

Termine toutes les missions en difficulté Facile.

Poings de fer

Bats 100 ennemis en combat rapproché.

Eclair de plomb

Bats 100 ennemis avec le minigun de War Machine.

Tire et oublie

Bats 100 ennemis avec des missiles à tête chercheuse.

La subtilité d'une roquette

Bats 100 ennemis avec le lance-roquettes.

Balayage

Bats 100 ennemis avec le fusil à pompe de War Machine.

Super croquant

Bats 100 ennemis avec le laser d'Iron Man.

Recul

Bats 100 ennemis avec le répulseur d'Iron Man.

En toute intimité

Bats 100 ennemis avec le canon blaster d'Iron Man.

Extermination

Bats 100 ennemis avec l'unirayon d'Iron Man.

Besoin de gros bras

Bats plus de 1 000 ennemis.

Force inutile

Bats un soldat avec l'unirayon d'Iron Man.

Pare-balle

Bats 50 ennemis en combat rapproché lorsqu'Iron Man est invincible.

Iron Man ultime

Déverrouille l'armure Ultimate d'Iron Man.

Iron Man classique

Déverrouille l'armure Classique d'Iron Man.

Type I classique

Déverrouille l'armure Classique Type I d'Iron Man.

Extremis

Déverrouille l'armure Extremis d'Iron Man.

Type III

Déverrouille l'armure Type III d'Iron Man.

Type II

Déverrouille l'armure Type II d'Iron Man.

Type VI

Déverrouille l'armure Type VI d'Iron Man.

Silver Centurion

Déverrouille l'armure Silver Centurion.

Armée à deux

Elimine les séparatistes russes avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Deux, c'est trop

Élimine Dynamo Pourpre avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Homme et Machine

Détruis Projet PROTEAN avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Bipolaire

Coupe les émetteurs énergétiques GREENGRID avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Homme oméga

Bats 100 ennemis avec War Machine en utilisant les Système Oméga.

Argent

Plus c'est gros

Bats ULTIMO.

Zone sécurisée

Au moins 10 unités S.H.I.E.L.D. survivent à la bataille des docks.

Force brute

Détruis le Mécatireur Arc d'A.I.M. sans utiliser le déflecteur de missiles.

Gardien

Coupe GREENGRID sans avoir à réparer le Mécatireur Arc.

Même pas mal

Bats ULTIMO sans subir de dégâts.

Iron Man

Termine toutes les missions en difficulté Moyen.

Génie technique

Invente toutes les améliorations de modules, munitions et armes.

Or

Hall des armures

Déverrouille toutes les armures.

Invincible

Termine toutes les missions en difficulté Redoutable.

Platine

Platine

Obtenir tous les trophées d'Iron Man 2.

James Cameron's Avatar : The Game

© Ubisoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Nettoyage du Lagon Bleu

Surmonter tous les défis de secteur du Lagon Bleu.

Nettoyage des Hautes Collines

Surmonter tous les défis de secteur des Hautes Collines.

Nettoyage de la Frange

Surmonter tous les défis de secteur de la Frange.

Nettoyage du Caveau

Surmonter tous les défis de secteur du Caveau.

Nettoyage des Jardins Flottants

Surmonter tous les défis de secteur des Jardins Flottants.

Nettoyage des Plaines de Goliath

Surmonter tous les défis de secteur des Plaines de Goliath.

Nettoyage de l'Iknimaya

Surmonter tous les défis de secteur de l'Iknimaya.

Nettoyage de Swotulu

Surmonter tous les défis de secteur de Swotulu.

Nettoyage de Va'erä Ramunong

Surmonter tous les défis de secteur de Va'erä Ramunong.

Nettoyage de Kxanìa Taw

Surmonter tous les défis de secteur de Kxanìa Taw.

Nettoyage de Torukä Na'rìng

Surmonter tous les défis de secteur de Torukä Na'rìng.

Argent

Invasion

Prendre le contrôle de 50 % de tous les territoires.

Rat de bibliothèque

Débloquer 20 articles de la Pandorapédie.

Une arme de choix

Tuer 100 ennemis avec un Double Dard ou votre arc.

Innombrables talents

Utiliser 20 fois tous les talents de niveau 4.

Toute-puissance

Faire 10 victimes d'affilée sans mourir.

Venez vous battre !

Terminer 150 parties en multijoueur.

Le fléau de l'ennemi

Terminer un Deathmatch en équipe en ayant fait le plus de victimes dans les deux équipes.

Victoire écrasante

Gagner par 3-0 en mode 'Capture du drapeau'.

Conservation destructive

En tant que soldat de la RDA, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 missiles intacts.

Protecteur de Pandora

En tant que guerrier Na'vi, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 cristaux intacts.

Le Conquérant

Gagner 5 parties en mode "Capture et défense".

Longue vie au roi !

Gagner 5 parties en mode "Roi de la colline".

Or

Nettoyage de Pandora

Surmonter tous les défis de secteur du jeu.

Platine

Maître de Pandora

Débloquer tous les trophées.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'Enfer

Après la cinématique et l'atterrissage dans la base appelée l'Enfer, avancez vers l'officier Kendra pour discuter avec elle. Elle vous demande de rencontrer l'officier scientifique Monroe qui se trouve dans le labo. Avancez alors et entrez dans le complexe. Suivez le chemin jusqu'au labo et parlez à Monroe. Montez ensuite dans le caisson de lien pour essayer votre Avatar. Revenez ensuite vers Kendra et prenez le Pandora-pedia qui se trouve sur la table située à gauche. Kendra vous demande de prendre l'ascenseur pour aller voir le commandant Falco. Suivez la marque jaune sur votre radar et montez dans l'ascenseur.

Avancez ensuite et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Parlez à Falco pour obtenir votre première assignation. Vous devez aller à la base du lagon, à bord d'un hélico. Sortez du bureau et examinez le panneau central pour obtenir un nouveau Pandora-pedia. Descendez en empruntant l'ascenseur et quittez le complèxe. Allez vers le pilote et demandez-lui de vous amener à la base du lagon qui se trouve dans le lagon bleu.

Lagon bleu

Tir de couverture

Dès l'atterrissage, vous obtenez un Pandora-pedia audio. Parlez ensuite à Kendra pour recevoir vos premiers ordres. Allez vers la porte principale et prenez les commandes de la tourelle. Courez vers la porte et éliminez les loup-vipères qui entrent dans l'enceinte. Montez à l'échelle et allez à droite pour prendre les commandes de la tourelle. Tirez ensuite sur les loup-vipères qui arrivent des deux cotés. Eliminez cinq bêtes pour atteindre votre objectif. Descendez ensuite voir Kendra.

Marche à pied

Vous devez embarquer sur le buggy et aller dans la jungle chercher Dalton qui se trouve à l'ouest. Avancez en suivant le point jaune sur votre radar et écrasez les loups sur votre chemin. La route est bloquée et vous devez continuer à pieds jusqu'à Dalton. Eliminez les bêtes en chemin et apprenez à esquiver leurs attaques. Une fois auprès de Dalton, éliminez les créatures qui l'entourent et parlez avec lui.

Réglage précis

Envoyez-le à la base pour prendre sa place et continuer la mission. Retournez à votre buggy et reprenez la route du nord-est. Activez ensuite l'appareil et reprenez la route vers la base. Parlez au soldat qui se trouve à droite et prenez un Gator pour remonter la rivière au sud et atteindre Kendra. Rejoignez alors le premier avant-poste et allez à droite.

Ultasons

Allez ensuite voir Dalton qui se trouve près de la clôture. Ce dernier vous demande de patrouiller le long de la clôture et de réparer les répulseurs. Avancez, prenez le Gator et allez d'abord à la clôture sud.

Courez vers le répulseur et activez-le. Restez dans son champ pour vous mettre à l'abri des bêtes et éliminez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Allez ensuite avec votre Gator au répulseur suivant et activez-le avant d'abattre les bêtes qui prennent la fuite. Revenez ensuite voir votre ami Dalton.

Changement de décor

Dalton vous informe que l'officier Kendra Midori demande à vous voir. Allez la retrouver pour recevoir les nouveaux ordres. Elle vous demande d'utiliser la chambre de lien pour vous connecter à votre Avatar. Montez l'escalier qui se trouve à gauche et entrez dans l'installation. Utilisez ensuite le caisson de lien pour vous retrouver dans la peau de votre Avatar. Revenez voir Kendra qui vous demande d'aller voir le docteur Harper au centre Avatar.

Echantillons de plantes

Pendant que vous incarnez l'Avatar, évitez de tirer sur les bêtes qui ne vous attaquent pas. Rejoignez le centre Avatar et parlez au docteur Harper. Parlez ensuite à Epstein, un autre Avatar qui vous demande de lui apporter des échantillons de plantes. Un échantillon de calice et cinq Chardons scorpions. Avancez à pied dans la jungle jusqu'à l'installation inoccupée. Localisez les plantes qui sont en surbrillance et prenez vos échantillons.

Kendra vous appelle et vous demande de revenir voir le docteur Harper. Suivez la marque jaune pour le rejoindre. Après la cinématique, parlez à Tan Jala. Il vous demande de tuer les Métabêtes malades.

Lutte contre l'infection

Allez vers la zone indiquée sur votre radar et prenez les échantillons de cellules qui se trouvent dans les plantes vertes en surbrillance. Avancez jusqu'au canal d'irrigation où se trouve un troupeau de Métabêtes.

Abattez deux d'entre elles ensuite allez vers la nouvelle marque jaune qui apparait sur votre radar. Vous retrouvez le commandant Falco qui vous donne l'ordre de suivre Tan Jala qui vous conduira à la taupe.

La taupe

Suivez votre radar jusqu'au sentier et avancez vers les Equidius bleus qui ressemblent à des chevaux. Chevauchez l'un d'eux et continuez votre chemin. Continuez votre poursuite jusqu'à atteindre la taupe qui n'est autre que le docteur Harper. Après la cinématique, vous recevez l'ordre de tuer Harper qui s'est rangé du coté des Na'vis, tandis que ce dernier vous demande de tuer Falco et les soldats de la RDA. Vous devez effectuer un choix qui sera décisif pour la suite du jeu.

Campagne Na'vi

Choisissez de tuer les soldats de la RDA qui essayent d'exterminer les Na'vis. Ces derniers ont l'avantage du terrain et de leurs imposants gabarits. La jungle ne sera pas aussi dure avec eux qu'avec les humains de la RDA. Falco prend la fuite et vous suivez Harper vers le village des autochtones.

Iknimaya

Première impression

Harper vous demande d'aller parler à Marali. Traversez le pont et grimpez à la plante jusqu'au balcon.

Parlez à Marali qui vous demande d'apporter une herbe de feu pour montrer votre respect envers Beyda'amo. Avancez alors vers la marque jaune et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez votre arc et tirez sur le Bourgeon d'ermite qui

se trouve sur la rive d'en face pour qu'il explose. L'explosion fera bouger la plateforme flottante. Avancez alors sur cette plateforme et prenez l'herbe de feu. Rapportez-la ensuite à Beyda'amo. Ce dernier vous renvoie à Marali pour une autre mission.

Représailles

Vous devez récupérer sept charges explosives éparpillées dans la jungle et les utiliser pour détruire les tours. Ramassez la première charge qui se trouve derrière Marali. Suivez ensuite votre radar pour atteindre la deuxième charge à proximité de laquelle des humains attaquent des Na'vis.

Prêtez main forte à vos amis bleus et éliminez les soldats avec votre mitrailleuse. Avancez vers la zone suivante où la RDA à lancé une grande offensive. Vous devez nettoyer la zone avant de récupérer les deux charges explosives. Utilisez votre arc pour éliminer les soldats qui se trouvent loin de vous et optez pour le bâton de combat pour le corps à corps. Mettez-vous à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les taillader plus facilement. Ne restez pas à découvert entre les feux ennemis sinon c'est la mort garantie. Esquivez les tirs des ennemis pendant que vous leur foncez dessus pour les éliminer. Allez ensuite vers la plante qui mène aux zones surélevées et montez pour prendre la charge explosive. Descendez, avancez dans le chemin étroit et prenez une autre charge explosive.

Avancez dans une autre zone de combat et restez sur la plateforme rocheuse qui sert de passage vers la charge explosive qui se trouve à gauche. Depuis votre position en hauteur, utilisez votre arc contre les soldats ennemis. Descendez ensuite à gauche et prenez la sixième charge. Continuez d'avancer en suivant l'emplacement des charges et grimpez à la plante pour atteindre une autre zone infestée d'ennemis. Utilisez vos flèches contre ceux qui se trouvent sur les plates-formes d'en face. Descendez ensuite en utilisant la plante et allez au fond à gauche. Grimpez à la plante et éliminez les soldats qui se trouvent dans cette zone. Utilisez vos flèches contre les drones explosifs avant qu'ils ne vous atteignent. Remontez ensuite vers le grillage et prenez la charge explosive qui se trouve à droite au bord de la plateforme.

Avancez ensuite et tirez sur le Bourgeons d'ermites pour faire tomber les rochers sur les ennemis. Eliminez le reste en utilisant votre arc et en vous abritant derrière les rochers. Avancez vers la tour et tirez sur les ennemis qui se trouvent en haut de la tour. Tirez aussi avec votre arc sur la tourelle qui se trouve à gauche. Courez sous la tour et placez l'explosif.

Marcher dans les nuages

Après la destruction de la tour, allez voir Beyda'amo. Il vous demande de grimper jusqu'au nid de Banshees. Grimpez alors sur la plante qui se trouve à droite. Une fois en haut, avancez à droite en suivant votre radar. Eliminez les bêtes en chemin et grimpez sur une autre plante. Avancez et, encore une fois, grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les soldats, en plus des drones volants. Suivez le chemin montant jusqu'à déclencher la cinématique qui vous montre le reste du chemin à faire pour atteindre le nid.

Continuez à monter et avancez en évitant les bombardements des hélicoptères ennemis ainsi que les tirs de ceux qui se trouvent à droite. Continuez d'avancer en éliminant les soldats avant de grimper aux plantes. Utilisez vos flèches pour aider vos amis et éliminer les adversaires en restant à distance, bien à l'abri. Continuez à monter jusqu'à atteindre les Banshees.

Après la cinématique, contrôlez le Banshee et apprenez à le manoeuvrer. Passez sur les tours en suivant le chemin marqué sur le radar. Atterrissez ensuite sau milieu du cercle qui se trouve à proximité de Beyda'amo. Il vous demande ensuite de partir avec eux pour une nouvelle mission.

Les yeux aveugles

Beyda'amo vous demande de détruire les tours de la RDA en volant avec votre Banshee. Vous devez donc détruire trois tours, une au sud, l'autre au nord et la dernière à l'est. Allez dans un premier temps vers la tour sud et atterrissez sur la plateforme qui se trouve à sa gauche. Eliminez les gardes avec vos flèches et détruisez les tourelles qui protègent la tour. Approchez-vous ensuite de la base de la tour où se trouve un panneau et sabotez-la pour la détruire. Revenez sur votre Banshee et volez vers la tour suivante.

Allez vers la tour qui se trouve à l'est et atterrissez sur la plateforme située à gauche. Détruisez les tourelles qui se trouvent à gauche ainsi que les drones qui survolent la zone. Eliminez les soldats et allez détruire la tour. Revenez à votre Banshee et volez vers votre dernier objectif qui se trouve au nord.

Cette tour est très bien protégée. Atterrissez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la zone de la tour. Utilisez vos flèches pour nettoyer les environs depuis votre position en hauteur. Cette fois, vous aurez l'appui de vos amis qui sont déjà sur le coup mais qui ne feront pas long feu. Approchez-vous de l'objectif et explosez-le. Prenez ensuite la fuite sur votre véhicule avant l'arrivée des renforts. Allez voir Beyda'amo qui se trouve dans le village.

Le dernier lien

Beyda'amo vous demande de retrouver Harper qui a apporté le caisson de lien. Ce dernier se trouve lui aussi dans le village. Il vous demande de grimper le plus haut possible dans le village et d'attaquer l'hélico dragon de la RDA. Regardez derrière vous et grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ennemis. Grimpez à une autre plante et éliminez ceux qui vous attendent en haut. Montez jusqu'au sommet et sautez ensuite sur l'appareil. Frappez dans l'endroit indiqué pour l'endommager.

Descendez ensuite jusqu'au pont et prenez celui de droite. Eliminez les ennemis avec vos flèches et grimpez à la plante indiquée. Sautez sur le dragon et endommagez une autre partie de l'appareil. Descendez ensuite et traversez le pont vers une autre zone. Eliminez les ennemis par derrière pendant qu'ils tirent sur vos amis. Grimpez sur une autre plante et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut. Grimpez encore pour atteindre le sommet et sautez sur l'appareil. Donnez le coup de grâce au dragon pour le détruire en entier.

Kelutral

Vers Swotulu

Parlez à la prêtresse qui se trouve devant vous. Elle vous demande d'aller voir Tan Jala.

Allez alors vers ce dernier pour recevoir une nouvelle mission. Allez voir le Na'vi qui se trouve près des Banshees et demandez-lui de vous conduire jusqu'à Swotulu. Une fois dans le village, allez voir le chef Mekanei pour obtenir une nouvelle mission.

Swotulu

Sur la piste de Lungoray

Le chef vous demande d'examiner trois camps pour suivre la piste de Lungoray. Avancez dans la forêt en éliminant les soldats qui attaquent les villages. Approchez-vous du premier camp et éliminez les ennemis en faisant attention à celui qui utilise le lance-flamme. Ne marchez pas non plus sur le feu. Nettoyez ce camp et examinez-le avant de partir vers le deuxième. Vous pouvez prendre une monture pour avancer plus rapidement dans la jungle. Eliminez les assaillants qui se trouvent dans le deuxième camp en commençant par le AMP ennemi.

Allez ensuite vers le troisième camp et éliminez rapidement les soldats. Quand le véhicule ennemi équipé de tourelle débarque, restez loin de lui et tirez-lui dessus avec vos flèches ou utilisez votre mitrailleuse si vous avez encore des munitions. Après l'inspection du dernier camp, allez voir Mekanei pour l'informer de la situation. Il vous assigne alors une autre mission.

Mordre la poussière

Vous devez retrouver Unipey dans la zone minière de la RDA. Allez à gauche et frappez la fissure qui se trouve dans le grillage. Parlez au Na'vi qui se trouve à gauche puis avancez à droite vers le bulldozer. Eliminez les ennemis qui se trouvent à sa droite et frappez le bourgeon ermite explosif qui se trouve sur le mur de droite pour le détruire. Avancez et parlez à Unipey pour obtenir une autre mission.

Les destructeurs

Votre mission consiste à neutraliser les bulldozers télécommandés. Allez vers la plante qui se trouve à droite du bulldozer et escaladez-la. Attendez ensuite que le bulldozer passe sous vos pieds vous pour sauter sur son toit. Avancez vers l'émetteur et détruisez-le pour arrêter l'appareil. Allez vers le deuxième qui est escorté par un hélicoptère. Restez donc en bas et utilisez vos flèches pour tirer sur l'émetteur. Puisque le bulldozer est lent, devancez-le et visez correctement avant de tirer, pour ne pas gaspiller les flèches.

Après que les deux bulldozers soient immobilisés, allez vers la tour pour la détruire. Eliminez les gardes qui l'entourent et tirez sur les bourgeons d'ermites qui se trouvent sur la paroi, à gauche de la tour, pour déclencher un éboulement. Revenez ensuite voir Unipey pour une autre mission.

Evasion

Vous devez libérer les Na'vis prisonniers dans l'avant poste de la RDA. Allez sur place et commencez par éliminer les deux occupants de la tour. Allez à gauche du grillage et ouvrez une brèche pour entrer. Courez vous mettre à l'abri à gauche, derrière les réservoirs, et attendez que les ennemis viennent vers vous pour les éliminer. Utilisez ensuite votre capacité d'invisibilité pour passer derrière les soldats et pour ouvrir la grille et libérer le prisonnier. Sortez ensuite de la base et revenez voir Unipey.

Des battons dans les roues

Unipey vous demande de détruire l'usine minière de la RDA. Allez vers cette dernière et créez une brèche dans le grillage de droite. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à gauche. Allez vers la porte suivante et aidez votre ami à exterminer les soldats. Ouvrez la porte avec l'interrupteur qui se trouve à gauche et entrez dans l'usine. Approchez-vous du cadavre qui se trouve au centre de la zone pour voir trois AMP vous attaquer. Courez vous mettre à l'abri derrière les bulldozers et utilisez votre arbalète ou votre massue pour détruire ces AMP.

N'oubliez pas de vous soigner si votre jauge de vie vire au rouge. Une fois la zone nettoyée, grimpez sur la plante qui se trouve au fond de la zone et éliminez les ennemis qui se trouvent au sommet de l'installation. Sautez vers leur position et sabotez l'installation pour la détruire. Revenez encore une fois vers Unipey pour d'autres instructions.

Le chemin des saules

Vous devez suivre les saules luisants pour trouver Lungoray. Suivez les plantes lumineuses où les marques sur votre radar. Passez le grillage et prenez une monture pour avancer plus rapidement. Quand les ennemis bloquent le chemin, éliminez-les et tirez ensuite sur les bourgeons d'ermite pour qu'ils explosent et ouvrent le passage. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver Lungoray.

Chasse aux fragments

Vous devez récupérer les trois fragments qui se trouvent à la clairière et les rapporter à Lungoray. Les positions des fragments sont indiquées sur votre radar. Avancez vers le premier fragment et nettoyez la zone avant de vous en emparer. Allez vers le deuxième fragment en chevauchant un Equidius. Descendez de votre monture entre les soldats pour qu'elle combatte à vos cotés. Eliminez l'AMP en premier, ensuite nettoyez la zone avant de prendre le fragment. Avancez vers le dernier et restez près des plantes carnivores pour qu'elles dévorent les soldats. Eliminez le reste et prenez le dernier fragment. Retournez voir Lungoray qui se trouve dans la grotte des chants.

Après la cinématique durant laquelle Lungoray est tué, éloignez-vous de l'arbre et marchez autour de lui pour chercher les points sur lesquels placer les fragments. Quand vous entendez un bourdonnement et que la terre vibre, avancez lentement pour trouver la position d'un fragment et le placer. Placez ensuite le deuxième de la même manière et cherchez dans l'eau pour trouver la position du dernier fragment. Revenez ensuite voir Tan Jala pour d'autres instructions.

Retour au Kelutral

Tan Jala vous demande de rapporter le chant au Kelutral et de parler à Tsahik. Quittez alors la grotte et parlez au Na'vi

pour qu'il vous amène au Kelutral. Montez jusqu'à Tsahik qui vous demande de lui transmettre le chant.

Premier couplet

Allez vers le point lumineux pour transmettre le chant à Tsahik. Revenez lui parler pour qu'elle vous demande d'aller parler à Tan Jala. Descendez parler à cette dernière qui vous demande d'aller vers Torukä Na'ring.

Torukä Na'ring

Sauvetage animal

Avancez et parlez à Amanti qui vous demande d'aller éliminer les soldats, de libérer les animaux captifs et d'abattre les créatures sous contrôle. Suivez votre radar et rendez-vous au camp ennemi. Restez en hauteur et utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et les animaux sous contrôle. Avec l'appui de vos amis, détruisez aussi les véhicules de l'armée. Tirez sur les bourgeons d'ermite pour les faire exploser à proximité des soldats ou de leurs véhicules pour provoquer plus de dégâts.

Quand l'hélicoptère entre en jeu, mettez-vous à l'abri et sortez votre arbalète. Lancez vos flèches sur les bourgeons d'ermite qui l'entourent pour les exploser et ainsi détruire l'hélicoptère. Revenez voir Amanti qui vous envoie à Beyda'amo. Restez sur les branchents qui se trouvent en haut si vous ne voulez pas participer aux combats qui se déroulent en bas.

Mort au dragon

Une fois devant Beyda'amo, recevez vos nouvelles instructions. Vous devez détruire le dragon avant qu'il ne quitte la zone. Utilisez votre arbalète contre les quatre rotors de l'appareil. Vous pouvez aussi sauter au dessus du dragon et utiliser votre massue ou votre arc si vous n'avez plus de munitions pour l'arbalète.

Détruisez aussi les drones avant qu'ils n'explosent à proximité de vous. Une fois le dragon à terre, allez vers les cages et détruisez les interrupteurs pour ouvrir les portes. Parlez ensuite à Hukato qui vous demande de lui rapporter des plantes médicales pour soigner son Thanator. Ces plantes se trouvent dans les nids des Banshees.

L'animal blessé

Grimpez sur la plante indiquée et avancez sur les branches pour prendre les plantes. Restez toujours sur les branches pour récolter les cinq plantes en suivant votre radar. Revenez alors voir Hukato et donnez-lui les plantes. Vous pouvez désormais chevaucher le Thanator.

Allez vers Beyda'amo et parlez-lui. Chevauchez alors votre nouvel ami pour la vie et partez vers le fragment. Le Thanator possède la capacité d'attaquer les ennemis avec ses griffes et cause d'importants dégâts. Saisissez le fragment et revenez voir Beyda'amo.

Les ordres de Beyda'amo

Il vous ordonne de retrouver Tan Jala qui se trouve au nord. Chevauchez vers votre ami et éliminez les groupes d'ennemis qui se trouvent en chemin. Parlez ensuite à Tan Jala pour recevoir votre nouvelle mission.

Terre sacrée

Vous devez éliminer toutes les unités de la RDA qui se trouvent dans le secteur. Utilisez les attaques de votre Thanator contre les vagues d'ennemis qui arrivent dans la zone.

Restez toujours près de Tan Jala pour unir vos forces contre les soldats. Si votre monture meurt, utilisez alors votre massue contre les AMP ennemis. Utilisez les double-lames contre les animaux sous contrôle ennemi. Allez ensuite vers le deuxième fragment et prenez-le. Reparlez à Tan Jala qui vous envoie vers Amanti.

Un mauvais endroit

Vous devez aller à la base de la RDA et retrouver Beyda'amo. Vous devez ensuite retrouver et tuer les deux Thantanors sous contrôle humain. Avancez et tuez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Une fois devant le premier Thanator, utilisez votre mitrailleuse pour l'attaquer en restant au loin. Quand il fonce sur vous, esquivez son attaque, éloignez-vous et reprenez les tirs.

Eliminez cette première bête et allez vers la suivante en éliminant les loup-vipères et les soldats en chemin. Eliminez le deuxième Thanator de la même manière et allez voir vos amis.

La piste Vu'long

Amanti vous indique le chemin du dernier fragment. Avancez en éliminant les soldats en chemin. La zone où se trouve le fragment est infestée de soldats. Nettoyez le secteur avant de prendre le fragment et allez vers la marque jaune indiquée sur votre radar pour retrouver vos congénères.

Votre deuxième chant

Tan Jala vous demande d'extraire le chant de saule. Allez alors sur les trois plates-formes qui entourent l'arbre et placez les fragments récoltés. Reparlez à Tan Jala qui vous demande d'apporter le chant à Tsahik au Kelutral.

Kelutral

Deuxième couplet

Montez vers Tsahik. Trasmettez le deuxième couplet du chant à Tsahik en vous plaçant dans la zone lumineuse. Revenez voir Tsahik qui vous demande de rejoindre Tan Jala.

Vers Va'erä Ramunong

Tan Jala vous demande de voler jusqu'à Va'erä Ramunong. Parlez alors au Na'vi transporteur pour qu'il vous amène à la nouvelle localisation.

Va'erä Ramunong

Des fragments pour chant

Tan Jala vous demande d'assister les tribus locales pour qu'elles vous aident à retrouver les fragments de cette zone. Descendez alors voir le chef du village pour proposer votre aide.

Intervention

Swawta, le chef, vous demande de sécuriser le village situé au nord. Avancez et éliminez les ennemis qui patrouillent dans le chemin menant au village. Détruisez avant tout les tourelles qui se trouvent des deux cotés de la route. Une fois dans le village, utilisez votre arbalète ou votre massue contre les unités AMP ennemies. Nettoyez la zone et parlez à Mendala pour recevoir une autre mission.

Protection vitale

Vous devez retrouver Fmilam, la guérisseuse, qui se trouve près des falaises et l'escorter jusqu'au village. Repérez sa position sur votre carte et allez la voir. Vous devez maintenant la ramener au village saine et sauve. Sortez votre arc e repérez les ennemis de loin. Eliminez-les avant d'avancer avec Fmilam. Vous pouvez aussi lui ordonner de rester sur place pendant que vous allez vers les ennemis pour les éliminer au corps à corps.
Une fois dans le village, sortez votre massue et explosez l'AMP ennemi. Revenez alors voir Mendala qui vous envoie voir Tsaro.

Allez, allez !

Parlez à Tsaro pour qu'il vous indique l'emplacement du fragment. Allez derrière lui et utilisez la liane pour monter. Avancez et descendez de l'autre coté. Avancez dans la zone où l'hélicoptère débarque des ennemis. Utilisez vos flèches contre ces ennemis et descendez prendre le fragment. Allez vers la marque jaune où vous attend Naalot.

Un indice

Naalot vous demande d'aller voir Oloniwin au village de l'est. Allez-y et éliminez les soldats de la RDA qui gardent la route. Entrez ensuite dans le village et parlez au chef.

Premiers soins

Vous devez rapporter les plantes médicinales pour soigner un Ancien blessé. Sortez du village et éliminez les soldats qui débarquent en commençant par celui équipé d'un lance-flamme. Avancez en prenant par la zone qui grouille de Méta-bêtes. Essayez de les éviter pendant que vous recueillez les feuilles des plantes mauves.

S'ils s'en prennent à vous, cachez-vous dans le canyon central jusqu'à ce que les bêtes se calment. Ramassez les cinq plantes et revenez au village. Parlez ensuite à Oloniwin pour obtenir une autre mission.

Une tribu réunie

Vous devez trouver les chasseurs dispersés et leur dire de rejoindre la tribu. Avancez et prêtez main forte au chasseur. Parlez ensuite aux trois autres pour qu'ils reviennent à la tribu. Montez ensuite sur le rocher pour convaincre Raltaw, le dernier chasseur, de revenir au village.

Point de ralliement

Retournez voir Oloniwin au point de ralliement. Il vous informe que son peuple a localisé le fragment à votre place.

Un fragment bien mérité

Le fragment se trouve dans la grotte indiquée par Oloniwin. Avancez pour retrouver une unité ennemie dans la zone. Tirez sur les plantes explosives et toxiques pour affaiblir les unités ensuite attaquez-les avec l'aide de vos amis. Avancez vers le fragment et abattez les soldats qui le gardent. Prenez-le et allez voir Otamu.

Piège mortel

Vous devez partir à la recherche du troisième fragment de cette zone. Allez, avant tout, au nord et parlez à Beyda'amo pour recevoir une nouvelle mission.

La fureur de Beyda'amo

Vous devez vaincre les troupes de la RDA au nord-est et faire traverser la zone de combat aux survivants. Allez à la zone d'affrontement et tailladez les ennemis en vous concentrant sur les deux qui manient les lance-flammes. Détruisez ensuite l'AMP au corps à corps en utilisant vos lames pour nettoyer la zone. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Diversion

Vous devez aller à la grotte située au nord pour faire sauter les caisses de munitions de la RDA. Suivez votre radar et avancez jusqu'à la grotte. Eliminez les soldats qui sont à l'extérieur avant d'entrer. Entrez ensuite et mettez-vous à l'abri derrière les caisses qui se trouvent à gauche. Utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et si vous n'avez plus de flèches, attendez que les ceux-ci se rapprochent de vous pour sortir et les éliminer rapidement avec vos lames. Placez ensuite les explosifs et quittez rapidement la zone avant la fin du compte à rebours. Revenez enfin voir Beyd'amo.

Gagné !

Encore une bataille et vous récupérez le dernier fragment de la zone. Approchez-vous du bord de la falaise et utilisez vos flèches pour faire le ménage avant de descendre. Descendez ensuite et allez vers l'entrée de la mine. Eliminez les ennemis qui sortent par la porte et entrez. Neutralisez les soldats équipés de lance-grenades et montez sur les gros cristaux verts qui feront office de passerelles. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le fragment et prenez-le. Revenez voir Tan Jala.

Allez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de l'arbre pour récupérer le chant avant que le bombardement ennemi ne s'intensifie. Remontez vers Tan Jala et éliminez les soldats en chemin.

Kelutral

Troisième couplet

Remontez voir Tsahik et placez-vous dans la lumière bleue pour lui transmettre le troisième couplet. Allez ensuite voir Tan Jala pour partir à la recherche du dernier chant dans une autre zone.

Kxania Taw

Résistance

Le premier fragment de la zone se trouve près du site du crash d'un appareil ennemi. Eliminez les soldats qui entourent l'hélicoptère en feu.

Avancez ensuite vers le fragment qui sera malheureusement détruit par l'ennemi. Quittez alors la zone en éliminant les soldats qui arrivent en renfort. Parlez encore une fois à Beyda'amo pour localiser un autre fragment.

Etude de fragment

Vous devez aller à la base du sud et dérober un autre fragment. Prenez une monture et sautez par-dessus toutes les barrières pour éviter les ennemis et passez dans leur dos. Laissez ensuite votre monture parmi les groupes d'ennemis pour qu'elle se déchaine sur eux. Allez vers le fragment pour être devancé par un hélicoptère ennemi qui détruit à nouveau le fragment. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir les nouveaux ordres.

Soif de sang

Beyda'amo a l'attention d'attaquer la base de la RDA et vous demande de le rejoindre. Cherchez une monture et avancez entre les soldats ennemis. Rejoignez Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Au milieu du troupeau

Vous devez pénétrer la base de la RDA avec l'aide des Na'vis. Ils vont utiliser le troupeau de Méta-bêtes pour démolir les portes de la base. Entrez dans la base et commencez le nettoyage. Repérez les soldats ennemis et commencez à les éliminer avec vos flèches. Restez dans un bâtiment pour éviter d'être attaqué par les Méta-bêtes à votre tour.

Attendez que les soldats s'occupent des bêtes pour sortir vos lames et commencez le carnage. Tailladez les gardes de la RDA ensuite allez vers le bâtiment indiqué sur votre radar pour essayer de récupérer le fragment. Vous devez ensuite quitter la base et rejoindre le saule en emportant le fragment. Sortez alors de la base et prenez un Equidius. Allez vers le saule et éliminez l'AMP avec votre massue. Parlez ensuite à Beyda'amo.

Le quatrième chant

Approchez-vous du saule et, même sans les fragments, vous arriverez à obtenir le chant. Parlez avec votre ami et, comme pour tous les autres chants, rapportez ce dernier au Kelutral.

Kelutral

Quatrième couplet

Parlez à Tsahik ensuite avancez dans la lumière bleue pour lui transmettre le dernier chant d'Eywa. Descendez ensuite pour retrouver Kendra.

De vieilles connaissances

Vous devez trouver Tan Jala qui vous guidera dans la dernière étape de votre voyage. Remontez alors pour lui parler. Il vous demande de mettre le cap vers Kaoliä Tei.

Kaoliä Tei

Devoir de guerrier

Parlez à Beyda'amo avant d'aller parler aux trois chefs Na'vis. Avancez vers Swawta pour recevoir une mission.

Le démolisseur

Swawta vous demande de trouver et de tuer Batista. Allez alors vers la base dans laquelle se trouve ce dernier. Commencez par éliminer ses gardes ensuite explosez les deux tourelles. Concentrez ensuite vos attaques sur Batista et utilisez votre massue pour le défoncer. Revenez vers Swawta pour l'informer du succès de la mission. Allez ensuite voir le chef Hukato pour une autre mission.

Le commandant

La mission consiste à trouver et à tuer Winslow, le commandant des troupes de la RDA. Prenez un Equidius et allez vers la base ennemie sans vous attarder avec les ennemis qui se trouvent en chemin. Commencez par éliminer les soldats qui protègent Winslow avant de vous attaquer directement à lui.

Attaquez en mêlée et utilisez vos puissantes lames contre cet ennemi. Même s'il arrive à vous étourdir, revenez directement à la charge et tournez autour de lui pour ne pas lui laisser le temps de vous tirer dessus. Une fois Winslow mort, revenez voir Hukato pour l'informer de la réussite de la mission. Prenez ensuite un Banshee pour aller à la rencontre du troisième chef.

Le spécialiste

Raltaw vous demande de retrouver et de tuer Savoy. Prenez votre Banshee et allez à la zone d'affrontement. Commencez par réduire le nombre de soldats qui entourent l'AMP de Savoy. Sortez ensuite votre massue et ruez-vous sur Savoy et son armure AMP.

Restez collé à l'AMP pour qu'il trouve des difficultés à vous toucher. Une fois l'AMP détruit, Savoy vous attaque sans son armure. Dégainez alors vos lames pour lancer des attaques plus rapides. Continuez vos frappes jusqu'à la mort de Savoy. Revenez alors voir Raltaw. Parlez ensuite à Beyda'amo. Vous devez rejoindre Tantalus pour essayer d'arrêter Falco.

Tantalus

Marathon

Vous devez traverser la grotte pour rejoindre Amanti qui se trouve au village. Avancez dans le chemin en éliminant les soldats qui vous coupent la route. Vous pouvez aussi utiliser l'invisibilité pour passer inaperçu entre les groupes de soldats. Une fois dans le village, parlez à Amanti pour recevoir une nouvelle mission.

Résistance

Vous devez éliminer les forces de la RDA qui attaquent le village. Il faut tuer les 18 soldats avant la fin du temps imparti. Commencez à éliminer les hommes armés jusqu'à l'arrivée de l'AMP. Détruisez ce dernier avec votre massue et revenez aux soldats. Une fois que le nombre requis est atteint, continuez à défendre le village jusqu'à la fin du compte à rebours. Revenez ensuite voir Amanti.

Ni'awve Mokri

Amanti vous demande de trouver un moyen d'atteindre le Puits des âmes pour terminer le rituel. Il s'agit de votre dernière mission pour les Na'vis. Allez alors vers le sommet du village et prenez les commandes du Léonoptéryx. Il se conduit comme le Banshee.

Passez par la grotte, volez vers le puits des âmes et atterrissez dans la zone indiquée. Avancez ensuite à gauche jusqu'au grand arbre. Entrez dans la zone indiquée pour réveiller le Puits des âmes. Félicitations, vous avez terminé la partie du jeu avec les Na'vis.

Campagne RDA

Revenez au choix et cette fois-ci choisissez de rallier la RDA. Eliminez alors Harper qui est la taupe. Vous aurez comme ennemi, en plus des Na'vis, toutes la planète ainsi que sa faune et sa flore.

Un homme à terre

Après le crash de votre avion, kendra vous demande d'aller vers la mine et de chercher de l'aide. Avancez, traversez le pont et grimpez à la liane. Réparez le Muni-pod pour faire le plein de munitions. Continuez d'avancer en éliminant les plantes qui vous crachent dessus leur toxine. Eliminez aussi les loup-vipères qui rodent dans la zone. Entrez ensuite dans la mine qui elle aussi souffre des attaques des Na'vis.

Appât à Banshee

Winslow vous prête un hélicoptère scorpion pour partir sauver vos amis. Volez vers le site du crash et éliminez les Banshees qui essayent d'attaquer votre appareil. Restez toujours en hauteur pour éviter les projectiles lancés par les plantes. Atterrissez ensuite près du site du crash et parlez à Kendra.

Le dard du scorpion

Vous devez récupérer le circuit de tir de l'appareil détruit et l'installer sur le votre pour remettre en marche vos missiles. Même si le site du crash est à proximité, l'atteindre ne sera pas chose facile. Eliminez les loup-vipères qui vous attaquent. Rejoignez l'appareil en feu et allez vers la zone indiquée pour prendre le circuit de tir. Revenez vers Kendra en éliminant encore une fois les bêtes en chemin. Recevez enfin la mission suivante.

Extermination

Kendra vous demande de détruire les nids des Banshees qui se trouvent près de la mine. Localisez-les sur votre radar et allez les détruire. Explosez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Evitez de rester immobile très longtemps sinon vous serez attaqué par les Banshees. Détruisez cinq nids ensuite allez vers la mine. Entrez dans l'installation pour parler à Kendra.

Roches étranges

Monroe vous demande de trouver les fragments et le saule sur les hautes collines. Prenez un buggy et allez vers le premier fragment. Ecrasez les ennemis en chemin et ne vous arrêtez que pour le prendre. Plusieurs ennemis arrivent et vous empêchent de partir, écrasez-les avec votre buggy et partez pour le deuxième fragment.

Entrez dans la grotte en écrasant les Na'vis et leurs animaux en chemin. Prenez le fragment ensuite dirigez-vous

rapidement vers la sortie avant l'effondrement de la grotte. Tuez les ennemis qui essayent de vous bloquer dans la grotte. Prenez un autre buggy et allez vers le dernier fragment.

Comme d'habitude, écrasez tout sur votre chemin. Eliminez ensuite les Na'vis qui protègent le fragment avant de prendre ce dernier. Quittez l'endroit en éliminant les ennemis, trouvez un buggy et allez vers le saule pour accorder les fréquences des fragments. Le saule est bien protégé et vous devez éliminer toute la résistance ennemie avant de placer les trois fragments autour de l'arbre. Revenez ensuite à l'entrée de la grotte pour trouver Kendra.

Votre premier harmonique

Vous devez rejoindre l'Enfer et remettre l'harmonique à Monroe. Avancez vers votre pilote personnel, il a été mis à votre disposition par Falco. Montez à bord du scorpion pour faire le voyage jusqu'à l'Enfer.

L'enfer

Premier harmonique

Avancez vers l'ascenseur et montez voir Monroe. Il vous demande de charger le premier harmonique. Utilisez alors le terminal qui se trouve derrière vous. Entrez ensuite dans le bureau pour recevoir votre nouvelle mission de la part de Falco qui vous demande de partir vers la Frange.

Frange

Trois dans la Frange

Parlez à Kendra pour votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les trois fragments et effectuer d'autres missions en chemin. Vous devez aussi aller au secours des hommes de Kendra qui se trouvent au sud.

Le prix fort

Prenez un buggy et allez vers la position de vos alliés. Ecrasez les premiers ennemis ensuite descendez du véhicule. Restez entre vos amis et occupez-vous des Na'vis pendant qu'ils repoussent les attaques des loups-vipères qui foncent vers vous.

Une fois la zone sécurisée, allez parler à Magnusson qui vous demande de récupérer les fragments. Contournez-le d'abord et ramassez le premier fragment. Revenez ensuite lui parler pour recevoir d'autres instructions.

Dans l'antre de la bête

Allez ensuite au sud-est pour assister au crash d'un hélicoptère. Parlez au pilote qui vous indique l'emplacement du prochain fragment. Elle vous informe aussi qu'une créature protège l'endroit. Avancez vers la zone indiquée en utilisant les différents véhicules qui se trouvent dans les camps de la RDA.
La zone est infestée de loup-vipères en tous genres. Eliminez-les ou écrasez-les jusqu'à atteindre l'antre de la bête.

Vous devez affronter un Thanator énorme. Restez toujours loin de cette bête et esquivez ses attaques quand elle fonce sur vous. Videz vos chargeurs sur elle en évitant le corps à corps. Quand l'ennemi est proche, éloignez-vous de lui en sautant deux fois pour ne pas être atteint par son coup de griffe. Continuez de tirer sur la bête jusqu'à sa mort. Allez alors vers le fragment et prenez-le. Parlez ensuite à Kendra et embarquez dans l'hélicoptère.

Le titan

Allez vers votre prochaine mission pour rencontrer Buckland. Un Titanosaure bloque le chemin vers le fragment et vous devez l'abattre. Avancez avec vos amis pour combattre le titan. Restez loin de cette bête et tournez autour d'elle en lui tirant dessus.

Eliminez aussi les loups-vipères qui vous attaquent en même temps. Evitez les attaques de charge du Titanosaure et l'onde de choc qu'il provoque quand il frappe le sol. Videz vos chargeurs sur ce monstre pour l'éliminer. Prenez alors le fragment et retournez voir Buckland. Rejoignez ensuite Kendra qui se trouve à l'ancien poste de communication.

Votre deuxième harmonique

Kendra vous demande d'utiliser les fragments pour accorder le saule et pouvoir extraire l'harmonique. Prenez un véhicule pour rejoindre l'endroit. Eliminez les Na'vis qui gardent la zone et approchez-vous du saule. Placez les trois fragments autour pour obtenir l'harmonique. Beyda'amo le grand guerrier Na'vi, entre en scène et vous attaque. Esquivez ses puissantes frappes et éloignez-vous de lui. Tirez-lui dessus et utilisez votre fusil à pompe qui le projette à terre.

Tirez aussi quand il est à terre avant qu'il ne se redresse et reprenne ses assauts. Esquivez et tirez jusqu'à l'élimination de Beyda'amo. Rejoignez ensuite Kendra au point d'extraction pour l'Enfer.

L'Enfer

Deuxième harmonique

Entrez dans la base et rejoignez le docteur Monroe. Chargez ensuite l'harmonique dans l'appareil et allez parler au commandant Falco. Ce dernier vous demande de vous rendre au Caveau pour chercher les trois fragments suivants. Sortez alors de la base et parlez à votre pilote.

Le Caveau

Pillage du village

Le fragment suivant se trouve dans un village. En plus des ennemis Na'vis, Falco va bombarder le village pendant que vous cherchez le fragment. Foncez vers le village et éliminez les ennemis en chemin. Heureusement que vous avez le soutien de vos amis qui arrosent la zone avec leurs lance-flammes. Utilisez votre fusil à pompe pour vous frayer un chemin jusqu'au fragment et prenez-le. Vous devez maintenant rejoindre Fulson au camp Zulu.

Sur la défensive

Fulson vous demande de garder la porte ouest et de repousser les attaques ennemies. Allez près de la porte et restez derrière vos amis. Prenez une arme de longue portée et commencez à éliminer les ennemis qui essayent d'entrer dans le camp.

Vous devez tuer 10 assaillants avant de partir vers la porte suivante et faire la même chose. Allez ensuite à la dernière porte et éliminez 10 Na'vis. Revenez voir Fulson pour obtenir une nouvelle mission.

Dispersion

Elle vous demande de prendre le contrôle de la tourelle du Cygne et d'attirer le troupeau de Mêta-bêtes loin du camp Zulu. Montez à bord du vehicule et tirez avec la tourelle sur les bêtes que vous rencontrez. Quand le véhicule cale et refuse de démarrer, éliminez les Na'vis qui s'approchent de votre position.

Ils attaquent de tous les cotés, donc ne vous concentrez pas sur un seul coté en laissant les autres sans surveillance. Quand le véhicule démarre, reprenez votre chasse aux Méta-bêtes jusqu'à rejoindre Kendra. Parlez-lui pour recevoir l'emplacement du prochain fragment.

Une pièce du puzzle

Ce fragment aussi se trouve dans un village Na'vi. Vos amis sont déjà sur le coup et attaquent ce village. Profitez de ce désordre pour avancer directement vers le fragment en n'éliminant que les ennemis qui vous bloquent la route. Tuez

aussi les Na'vis qui gardent l'objet puis prene-le. Revenez ensuite voir Kendra en ignorant la bataille.

Ombres d'un fragment

Le troisième fragment se trouve dans un camp abandonné, au sud-est. Embarquez sur le Cygne et conduisez jusqu'au camp. Prenez alors les commandes de la tourelle et exterminez les Méta-bêtes qui rodent dans la zone. Descendez ensuite de la tourelle et allez vers la cabane en ruines. Entrez et prenez l'objet en surbrillance qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers votre groupe.

Victoire sur les Bleus

Vos amis sont attaqués par les Na'vis. Jezik vous demande de les aider à repousser les assauts ennemis et de récupérer le fragment qui se trouve dans le village. Attendez que vos alliés passent à l'attaque, devenez invisible et faufilez-vous jusqu'au fragment. Prenez-le et revenez voir Jezik qui vous indique la position du saule.

Le troisième harmonique

Vous devez tuer Tan Jala avant de pouvoir récupérer l'harmonique du saule du nord-est. Avancez dans le village et commencez par éliminer les villageois pour qu'ils n'interférent pas pendant votre combat avec Tan Jala. Avancez ensuite vers le saule pour trouver votre ennemi. Tirez-lui dessus avant qu'il ne s'approche de vous.

Utilisez votre fusil à pompe quand il est à proximité pour le projeter à terre et l'étourdir pendant un moment. Vous pouvez alors reculer et tirer avec le lance-grenades quand il est encore à terre. Finissez-le ensuite avec vos fusils sans penser aux munitions. Après sa mort, placez les trois fragments pour récupérer l'harmonique. Rejoignez ensuite Kendra pour qu'elle vous amène au bercail.

L'Enfer

Troisième harmonique

Entrez dans la base, parlez à Monroe et placez l'harmonique dans l'appareil. Allez ensuite voir Falco pour recevoir votre nouvelle mission. Falco vous demande de vous rendre aux jardins flottants.

Les jardins flottants

Dès l'atterrissage, tirez sur les ennemis qui envahissent le camp. Restez entre vos amis et éliminez dix Na'vis pour ensuite parler avec Winslow.

Chasse aux nuisibles

Vous devez réactiver les répulseurs de l'ancien dépôt avant d'aller voir Batista. Prenez un buggy et avancez jusqu'au camp abandonné où se trouvent deux répulseurs. Activez-les pour voir débarquer Batista.

Démolition

Batista vous demande de récupérer les détonateurs qui se trouvent sur les missiles de l'hélico qui s'est crashé et de les ramener à Winslow. Prenez votre buggy et allez vers le site de crash. Ce site est infesté de loup-vipères, éliminez-les et récupérez les détonateurs qui se trouvent près de la carcasse de l'hélico. Revenez ensuite voir Winslow à bord de votre buggy.

Excavation

Winslow vous donne l'ordre de faire sauter les deux parois rocheuses. Allez vers les deux parois et placez les explosifs. Eloignez-vous ensuite pour ne pas périr sous les décombres. Revenez ensuite voir Winslow.

La meute sauvage

L'explosion des deux parois a ouvert le chemin pour les loup-vipères. Ils s'acharnent alors sur vos amis et vous devez les exterminer. Avancez dans le premier chemin ouvert avec l'explosion et placez deux explosifs dans les tanières des loup-vipères.

Faites attention aux plantes qui protègent les tanières. Eloignez-vous de l'explosion et allez vers les deux tanières du deuxième chemin. Eliminez les bêtes en route et placez les explosifs pour stopper les assauts des loup-vipères. Revenez ensuite voir Winslow.

Rafistolage

Winslow vous demande de trouver une batterie au sud et de l'utiliser pour réactiver le radar qui se trouve au nord. Prenez un buggy et allez prendre la batterie qui se trouve entourée par des loup-vipères. Empruntez ensuite le chemin vers le radar. Avant de réactiver ce dernier, utilisez votre lance-flamme et brulez les loup-vipères qui arrivent en surnombre. Réactivez ensuite le radar et téléportez-vous près de Winslow.

Chasse au Harper

Vous devez trouver les deux chambres de lien et éliminer les Avatars que vous rencontrez avec comme cible numéro un le renégat Harper. Allez vers la première marque sur votre radar et éliminez l'Avatar qui se trouve près de la cabane qui contient le caisson de lien. Revenez ensuite à cette cabane et éliminez l'humain qui était au contrôle de l'Avatar. Allez vers la deuxième cible, éliminez l'Avatar et ses amis Na'vis ensuite occupez-vous de l'humain qui sort du caisson de lien. Aucun de ces deux humains n'est Harper. Revenez à Winslow et faites votre rapport. Parlez ensuite à Kendra.

A la recherche des fragments

Kendra vous donne les emplacements des trois fragments. Allez vers le fragment qui se trouve à gauche, sur votre carte, à bord d'un buggy. Placez des explosifs devant les tanières des loup-vipères et éliminez ceux qui entourent le fragment. Prenez ce dernier et partez vers le deuxième.

Allez vers le fragment qui se trouve en bas, au centre, sur votre carte. Avancez en éliminant les Loup-vipères jusqu'à arriver devant un immense rocher. Montez au sommet de ce rocher pour prendre le deuxième fragment ensuite descendez et téléportez-vous près de vos deux amis. Prenez ensuite la direction du dernier fragment.

Le dernier fragment se trouve dans un village. Prenez un buggy et allez jusqu'à l'entrée du village. Passez en mode invisible et entrez puis prenez le fragment et attendez que la capacité invisibilité se recharge avant de sortir du village sans que personne ne vous remarque. Reprenez alors le chemin vers le camp pour parler à Kendra et Winslow qui vous donnent chacun une mission.

Le quatrième harmonique - Le signal

Kendra vous donne la position du saule tandis que Winslow vous demande de trouver et de tuer Harper. Les deux missions sont liées. Vous retrouverez Harper près du saule. Prenez un buggy et rejoignez le saule qui est inaccessible pour le moment. Vous devez alors trouver Batista l'expert en explosifs qui vous donnera un coup de main.

A l'attaque

Batista vous fournit un véhicule pour démolir la barricade qui bloque le chemin vers le saule. Allez alors vers ce véhicule équipé de missiles et foncez vers la barricade. Ignorez les ennemis et défoncez la barricade avec un missile. Entrez ensuite dans la cathédrale.

La cathédrale

Avancez et localisez Harper qui se trouve en haut, sur les rochers. Il commence à tourner autour de vous en vous tirant dessus. Tirez à votre tour sur Harper ainsi que sur les Na'vis qui passent à l'attaque. Suivez ses déplacements et focalisez vos tirs dessus jusqu'à éliminer son Avatar. Avancez ensuite pour retrouver Harper sous sa forme humaine.

Utilisez le fusil à pompe contre votre ennemi.

Si plusieurs Avatars vous attaquent en même temps, utilisez votre lance-flammes pour les disperser puis revenez à la charge jusqu'à la mort de votre ennemi. Avancez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de lui pour récupérer l'harmonique. Sortez ensuite de la cathédrale pour rencontrer Winslow et Kendra et rentrer à l'Enfer.

L'Enfer

Quatrième harmonique

Même si Monroe a disparu, allez à son labo et rechargez le quatrième harmonique. Falco a lui aussi disparu. Sortez alors pour retrouver Kendra.

Coups bas

Après l'explication de Kendra, elle vous demande de rallier les plaines de Goliath. Allez à votre pilote personnel et allez vers votre nouvelle destination.

Plaines de Goliath

Parlez à Winslow qui vous envoie voir le nouveau commandant. Prenez un AMP et traversez le champ de bataille en éliminant les ennemis en chemin. Parlez ensuite au colonel Quaritch.

Plans de bataille

Quarritch vous demande de vous présenter aux trois commandants sur le terrain pour recevoir vos instructions. Parlez alors à Batista pour recevoir votre première mission.

L'éclaireur

Batista vous demande de trouver et d'éliminer Swawta, l'un des chefs Na'vis. Avancez vers le village où se trouve Swawta. Avancez vers ce dernier qui vous propose de rallier le camp des Na'vis pour l'ultime bataille.

Ignorez son offre et abattez-le. Ce boss est très rapide, il esquive parfaitement les attaques et est habile avec les flèches. Il vous faut trouver une planque et lui tirer dessus tout en essayant de rester à couvert. Utilisez votre mitrailleuse contre cet ennemi qui utilise un arc et qui restera toujours à distance donc hors de la portée du fusil à pompe(utilisez cette arme quand le boss est à proximité). Eliminez Swawta et foncez vers l'hélicoptère pour quitter le village.

Le sauvage

Parlez à Batista puis à Winslow qui vous demande de tuer Hukato, un autre chef Na'vi. Prenez un véhicule et allez au village de Hukato. Commencez par éliminer les villageois avant d'aller affronter votre cible. Ce dernier chevauche un Thanator que vous devez éliminer en premier avant de vous attaquer au boss. Restez près de la borne de munitions et sortez votre lance-grenades. Bombardez votre ennemi et tous les Na'vis avec vos grenades.

Une fois le Thanator éliminé, le boss fonce sur vous avec sa massue. Esquivez ses attaques et utilisez votre fusil à pompe quand il est proche et votre fusil d'assaut quand il est loin. Eliminez ce chef et revenez au camp pour faire votre rapport à Winslow. Prenez ensuite les commandes du Scorpion pour aller au dernier commandant.

Le chasseur

En chemin, tirez sur les plates-formes flottantes qui obstruent la route vers la base. Eliminez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Atterrissez ensuite et parlez à Savoy. Il vous demande de traquer et d'éliminer Raltaw. Empruntez un Scorpion et allez vers le village de Raltaw. Vous pouvez atterrir et affronter directement Raltaw mais il est trop rapide et difficile à toucher. Il utilise un arc et restera toujours loin de vous. En plus, il s'agit d'un bon chasseur donc

il ne rate presque jamais sa cible.
Vous pouvez aussi rester dans le Scorpion et diriger le feu de la mitrailleuse de l'hélico sur ce boss jusqu'à l'éliminer tout en restant en sécurité dans l'appareil.

Revenez ensuite voir Savoy. Allez ensuite vers Quaritch pour recevoir votre dernière mission qui consiste à arrêter Falco.

Tantalus

Partie de chasse

Vous devez rejoindre l'avant-garde et essayer de les aider. Prenez alors les commandes du dragon et foncez vers l'avant poste. Parlez au chef du camp qui vous demande de placer des explosifs sur la paroi pour dégager la voie aux renforts aériens. Récupérez les trois explosifs qui se trouvent à gauche ensuite prenez un AMP et foncez vers le village Na'vi.

Vous devez éliminer les ennemis qui protègent la zone. Localisez la borne de munitions et utilisez votre lance-grenades pour éliminer les groupes d'ennemis qui vous attaquent. Résistez et repoussez les Na'vis jusqu'à l'arrivée des renforts. Placez ensuite les trois explosifs et mettez-vous dans un endroit sûr pour éviter l'explosion. Avancez ensuite et parlez au commandant.

Point final

Vous devez rejoindre le Puits des âmes. Prenez alors un dragon et volez vers Falco. Approchez-vous de Falco et tirez-lui dessus avec votre fusil d'assaut. Il est rapide est évasif donc évitez d'utiliser le lance-grenades ou le lance-flammes. Lorsque vous le touchez et qu'il se tord de douleur, courez vers lui, sortez votre fusil à pompe et arrosez-le jusqu'à ce qu'il déclenche l'onde de choc qui vous projette loin de lui.

Evitez l'ennemi quand il est coloré en rouge et esquivez ses attaques. Reprenez alors votre fusil d'assaut et canardez Falco jusqu'à lui faire très mal. Finissez-le ensuite avec votre fusil à pompe. Vous avez arrêté Falco et sauvé la planète. Félicitations, vous avez terminé les missions de la RDA et le jeu !

Jetpack Joyride

© Beatshapers 2012

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES COMBOS DE GADGETS

Voici la liste des combos de gadgets :

Air Barrys + Ceinture de gravité : Super Mobilité
Air Barrys + Lunettes à rayons X : mode futuriste
Air Barrys + Missile facilo-esquive : esquive aérienne

Répulsif à binoclars + Lunettes à rayons X : rien à voir
Répulsif à binoclars + Tour gratuit : désastre évité
Répulsif à binoclars + Flash : pas si seul

Insta-Balle + Ceinture de gravité : gros rebonds
Insta-Balle + Glaçomatique : un peu plus loin
Insta-Balle + Cochon volant : engins fantastiques

Ceinture de gravité (Insta-Balle et Air Barrys)

Brouilleur de missiles + Missile Facilo-esquive : missiles mous
Brouilleur de missiles + Dézapeur : contrôle qualité

Jeton offert + Jetons magnétiques : fou du manège
Jeton offert + Tour gratuit : satisfaction instantané
Jeton offert + Dernière chance : battez la banque

Glaçomatique (Insta-Balle)

Lunettes à rayon X + Tour gratuit : roi du transport
Lunettes à rayon X + Dernière chance : voyante

Gemmologie + Cochon volant : jambon glacé
Gemmologie + Aimant à pièces : bingo
Gemmologie + Flash : argent de poche

Missiles facilo-esquive + Cochon volant : miss cochonnette

Jetons magnétiques + Aimant à pièces : personnalité magnétique
Jetons magnétiques + Dernière chance : super chances

Cochon volant + Aimant à pièces : attraper et casser
Cochon volant + Flash : drôle de couple

Tour gratuit + Turbo booster : steakfrites rapide

Joe Danger 2 : The Movie

© Hello Games 2012

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque cosmique

Récupérer un lot de lettres D-A-N-G-E-R!

Jetpack radieux

Récupérer un deuxième lot de lettres D-A-N-G-E-R!

Pantalon galactique

Récupérer un troisième lot de lettres D-A-N-G-E-R!

JoJo's Bizarre Adventure HD

© Capcom 2012

AFFRONTER DEATH 13

Pour affronter Death 13, vous ne devez perdre aucun combat et vous devez jouer avec l'un des 6 personnages principaux : Jotaro, Joseph, Avdol, Iggy, Polnareff, Kakyoin. L'adversaire Death 13 apparaîtra après le 5ème combat.

Jonah Lomu Rugby Challenge

© Home Entertainment Suppliers / Sidhe Interactive 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Aussi grand que Metcalfe

Remporte 60% de remise en jeu contre le lancer dans un match

Possédé

Maintiens plus de 60% de Possession dans un match

C'est Mon Terrain

Maintiens plus de 60% de Terrain dans un match

Manque de discipline

L'arbitre te donne un carton rouge

Où est Tim Timber?

Remporte la Compétition ITM Cup

Super, Merci d'Avoir Demandé

Remporte la Compétition Rugby 15

Pas de Forfait pour Celle-là

Remporte la Compétition Top 14

On Travaille les Quads

Remporte la Compétition Quad-Nations

Pas de difficulté écolier Ici

Obtiens les médailles d'or pour tous les tutoriels

C'est Pas Du Grand Art Mais Bon

Crée et sauvegarde un joueur personnalisé

Argent

Bien joué

Finis 25 matchs en ligne

Un Match de Gentleman

Ne concède pas plus de 2 pénalités dans un seul match

Joué pour nos péchés

Remporte un match avec 2 joueurs renvoyés

Service à la mémoire de Catt

Débarasse-toi d'un arrière avec Jonah Lomu

Or

Capitaine en ligne

Finis 50 matchs en ligne

Domination Champ. du Monde

Remporte la Compétition Championnat du Monde sans aucune défaite ou nul

D'un bout à l'autre

Fais un sprint pour un essai depuis ta ligne d'en-but

Transformation Pro

Marque une transformation en difficulté pro

Esprit d'Équipe

Remporte 10 matchs, tous avec une équipe différente

Fan Inconditionnel

Finis le mode Carrière

Banque de Toulon

Rassemble 100 000 Rugby Dollars

Platine

Rugby Challenge Accepté

Obtiens tous les Trophées Rugby Challenge

Trophées secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Journey

© Sony / Thatgamecompany 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVOIR LA ROBE BLANCHE

Pour débloquer cette robe, il vous suffit de trouver tous les symboles cachés tout au long de votre périple. Il n'est pas nécessaire de tous les trouver dans la même partie, le jeu prend automatiquement en compte l'intégralité de vos voyages. Pour activer cette nouvelle robe, qui vous permet d'avoir des sauts infinis, il faut interagir avec le tissu blanc qui se trouve à droite de la sélection des niveaux.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La zone de départ

Dès le commencement de l'aventure, avancez vers le sommet de la dune où se trouvent les stèles, en vous familiarisant avec les commandes de base.

Glissez ensuite en bas et traversez le champ de stèles. Montez en haut des ruines et approchez-vous du symbole lumineux et des morceaux de tissus flottants.

Vous allez récupérer une écharpe qui va vous faire gagner l'aptitude de saut. Vous pouvez maintenant effectuer un saut simple ou un saut prolongé. Ces sauts consomment de la lumière qui se trouve sur votre écharpe.

Lorsque ces symboles qui sont sur votre écharpe disparaissent, vous ne pouvez plus sauter. Vous devez donc recharger de la lumière en entrant en contact avec les tissus éparpillés dans la zone.

Avancez ensuite à droite en passant par un autre champ de stèles. Dirigez-vous vers les ruines à droite et entrez dedans.

Allez vers le premier hiéroglyphe de l'aventure et émettez un son pour que son rayon touche les stèles et active le hiéroglyphe.

Sortez ensuite par la gauche et glissez vers la zone principale.

Montez en haut de la tour centrale et criez pour libérer des morceaux tissus. Descendez ensuite en contrebas à gauche pour récupérer le deuxième symbole lumineux de la zone.

Remontez et maintenez le bouton de cri. Vous lancez alors un cri puissant pour que les morceaux de tissus vous emportent vers le haut. Dirigez-vous à droite et atterrissez sur la plateforme pour prendre le dernier symbole lumineux de cette zone.

Revenez encore une fois à cette tour centrale et lancez-vous cette fois, grâce aux morceaux de tissus, vers le pont qui est en face de vous. Avancez ensuite vers les stèles et lancez un cri pour que son rayon touche toutes les stèles et vous ouvre la porte.

Avancez enfin dans le couloir pour atteindre la zone suivante.

Chapitre 2 : Le pont brisé

Dès votre arrivée dans la nouvelle zone, regardez en bas à gauche pour voir le symbole lumineux, derrière les rochers.

Sautez alors en bas et allez le récupérer. Empruntez ensuite le chemin qui mène aux cascades de sable qui se trouvent à gauche du pont. Récupérez alors le symbole lumineux qui se trouve derrière les deux cascades.

Passez ensuite sous le pont et allez vers d'autres cascades, à droite. Libérez les tissus qui se trouvent devant la cascade et utilisez-les pour sauter vers le haut et atteindre la dénivellation où se trouve le dernier symbole lumineux.

Entrez ensuite derrière la cascade en bas pour trouver le seul hiéroglyphe de cette zone.

Après avoir acquis tous les objets de cette zone, pensez maintenant à trouver la solution pour sortir. Pour cela, vous devez créer un pont de tissu pour pouvoir atteindre la sortie. Vous devez donc repérer les grands tissus pour les illuminer et libérer celui qui formera les portions du pont.

Commencez par illuminer les deux grands qui se trouvent au fond à gauche. Allez ensuite vers celui qui se trouve au centre à droite du pont et enfin interagissez avec celui qui se trouve au début du pont. Traversez maintenant les portions constituées et illuminez les stèles pour ouvrir le chemin vers la zone suivante.

Trophée : Seuil

Pour ce trophée vous devez être deux ou finir le jeu et obtenir la robe blanche.

Vous ne devez pas reconstituer toutes les portions du pont. Contentez-vous de reconstituer la première portion en illuminant le tissu au début.

Ensuite, reconstituez les deux dernières portions en illuminant les deux tissus se trouvant au fond à gauche. Traversez le pont et sautez pour passer la portion non reconstituée. Si vous avez des difficultés à atteindre l'autre bout du pont, récupérez les symboles lumineux de la zone pour rallonger votre écharpe et agrandir votre temps de saut.

Chapitre 3 : Le désert

Dans ce désert, utilisez la montagne au loin comme repère. Avancez à droite dans les dunes jusqu'à apercevoir des pierres dans le sable.

Suivez ces pierres pour atteindre les ruines. Allez vers le tissu qui se trouve à gauche et illuminez-le pour libérer la créature de tissu. Ensuite sautez sur la poutre pour récupérer le symbole lumineux.

Suivez la créature de tissu qui vous mène vers d'autres ruines. Suivez les rochers dans le sable et descendez la dune. Passez alors par la fleur (qui vous donne le trophée Mirage) qui se trouve dans la crevasse entre les dunes.

Continuez à suivre les créatures jusqu'aux ruines. Illuminez le tissu pour libérer plusieurs créatures de tissu. Laissez-vous emporter par l'une d'elles jusqu'au sommet de la dune.

Avancez ensuite en suivant les pierres dans le sable pour atteindre une autre ruine où se trouve un ancien hiéroglyphe.

Avancez à gauche de la montagne toujours en suivant les créatures de tissu. Vous arrivez alors à la zone de la tour. Allez vers les ruines qui se trouvent au fond pour libérer la créature de tissu ensuite revenez à la tour. Montez au sommet grâce aux morceaux de tissu et récupérez le symbole lumineux.

Suivez encore une fois les créatures de tissu qui vous mènent vers d'autres ruines où se trouve un autre hiéroglyphe.

Libérez la créature emprisonnée dans la zone puis avancez en direction de la montagne en vous décalant un peu à droite. Suivez les rochers sur le sommet d'une dune et suivez aussi les créatures qui vont vous poursuivre avant de vous guider. Vous allez voir alors une lumière jaillir de la montagne et aller vers des ruines.

Allez donc dans cette direction pour récupérer le symbole lumineux en sautant à l'aide des morceaux de tissu. Allez maintenant vers la montagne en suivant encore les créatures de tissu.

Vous arrivez aux ruines des deux tours reliées par un pont.

Montez à la tour gauche avec l'aide de la créature de tissu. Libérez ensuite celle bloquée derrière la grille. Cette dernière vous fera monter au sommet de la tour. Passez ensuite le pont et faites le tour pour qu'une créature vous transporte au sommet. Allez à gauche de l'escalier et récupérez le dernier symbole lumineux de la zone.

Montez ensuite à l'escalier pour illuminer les stèles. Après la cinématique, avancez vers la créature pour qu'elle vous transporte vers la zone suivante.

Trophée : Mirage

Pour trouver la fleur du trophée Mirage, allez au nord du premier symbole lumineux qui se trouve à droite.

Vous trouvez alors la fleur entre les dunes avant d'atteindre la zone du premier hiéroglyphe (dans les ruines à gauche) où une créature de tissu est captive.

Trophée : Exploration

Vous devez trouver les sept endroits des créatures de tissu.

Le premier endroit se trouve droit devant vous, dès le début du niveau.

Continuez ensuite tout droit en vous décalant un peu à droite pour atteindre le deuxième endroit. Vous pouvez suivre la créature qui vous indiquera le chemin.

Allez ensuite à droite de cette zone pour atteindre les ruines du premier symbole lumineux. Le troisième endroit et le tissu se trouve dans cette zone.

Pour atteindre quatrième endroit, allez à gauche et passez par la zone du tissu précédente se trouvant au centre. Continuez à gauche en suivant les créatures jusqu'à atteindre les ruines du deuxième hiéroglyphe. Libérez ensuite une autre créature.

Allez ensuite en direction de la montagne pour atteindre le cinquième endroit. Allez aux ruines qui se trouvent à gauche de la tour et libérez la créature.

Pour atteindre le sixième endroit, allez à droite de la montagne pour voir les ruines d'une structure circulaire. C'est ici que la lumière qui jaillit de la montagne va déposer un symbole lumineux.

Allez ensuite vers le septième endroit ; les deux tours finales. Montez à la tour de gauche et libérez la créature encastrée dans la grille.

Vous récupérez ensuite le trophée à la fin du niveau.

Chapitre 4 : La descente

C'est un niveau de ski sur sable. Glissez donc sur le sable et allez à gauche de la tour.

Après l'avoir dépassée, allez à droite et passez par le pont en ruine qui se trouve au centre pour récupérer le premier symbole lumineux du niveau.

Continuez ensuite votre chemin, passez par le tunnel jusqu'au grand saut. Pendant le saut planez et atterrissez sur la corniche en contrebas pour prendre le deuxième symbole lumineux.

Descendez ensuite et illuminez les quatre tissus. Allez au fond à droite et montez à l'aide des morceaux du tissu pour

atteindre le hiéroglyphe.

Ensuite et avec l'aide des morceaux de tissu, sautez jusqu'à la porte en haut pour atteindre la zone de glisse suivante.

Glissez sur le sable et passez légèrement à gauche de la tour pour rester dans le chemin central. Repérez la rampe en chemin et sautez dessus pour pouvoir récupérer un autre symbole lumineux.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à sauter en bas près des stèles. Avant de les illuminer, allez à gauche pour trouver un autre hiéroglyphe.

Revenez ensuite aux stèles, illuminez-les et continuez votre chemin vers la zone suivante.

Trophée : Aventure

Vous devez passer par 15 arcades pendant votre glissade. Passez par le chemin de gauche qui contient plusieurs arcades.

Dans la deuxième portion, allez plutôt à la droite pour rencontrer plus d'arcades.

Chapitre 5 : Le Passage souterrain

Avancez dans cette nouvelle zone jusqu'aux morceaux de tissu. Allez alors à gauche et entrez dans le tube de gauche pour prendre le premier symbole lumineux de la zone.

Continuez votre chemin jusqu'à la zone un peu plus illuminée et prenez le symbole lumineux qui se trouve dans un tube à droite.

Passez ensuite la grande porte et utilisez les méduses pour monter et atteindre le troisième symbole lumineux.

Continuez votre chemin et franchissez la porte suivante. Suivez le passage en bas pour faire la rencontre des Léviathans qui patrouillent dans la zone. Evitez la lumière de ces créatures et avancez en longeant le chemin de gauche. Entrez dans la salle et avancez.

Quand un Léviathan attaque les morceaux de tissu, allez à gauche pour trouver l'unique hiéroglyphe du niveau.

Continuez ensuite d'avancer en restant toujours sur le coté gauche. Passez derrière les piliers et repérez les arcades devant vous. Le dernier symbole lumineux se trouve derrière ces arcades.

Prenez-le et continuez votre chemin en fuyant les Léviathans. Illuminez ensuite les stèles et avancez vers la zone suivante.

Trophée : Epreuves

Traversez la zone des Léviathans sans être touché par aucun d'entre eux.

Chapitre 6 : Le temple

Avancez directement à gauche et activez la fresque pour inonder dans la lumière une partie du temple. Planez alors à gauche vers la plateforme collée à la tour pour prendre le premier symbole lumineux du niveau.

Sautez ensuite vers la plateforme où se trouvent des morceaux de tissu et utilisez-les pour sauter plus haut et atteindre d'autres fragments. Passez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la fresque suivante. Activez-la pour inonder une autre portion du temple.

Planez ensuite vers les méduses et traversez la tour pour atteindre le coté opposé pour activer une autre fresque. Repérez alors la grande créature en tissu qui arrive par la droite. Allez ensuite vers le passage d'où elle est venue. Prenez le symbole lumineux qui se trouve à gauche derrière les piliers.

Ensuite activez le hiéroglyphe.

Montez ensuite vers l'étage suivant de la tour pour prendre un autre symbole lumineux.

Plongez ensuite à gauche de la tour et allez derrière la grille pour prendre le dernier symbole lumineux du niveau.

Remontez ensuite et utilisez la grande créature en tissu comme transporteur pour atteindre la fresque suivante. Allez ensuite vers la première portion du pont et empruntez-la. Avancez sur les autres portions jusqu'à atteindre la fresque suivante et illuminez-la. Maintenant, tout le temple est inondé de lumière.

Plongez vers le bas de la tour et entrez dans la plus basse portion pour trouver la créature étrange qui vous donne le trophée Aïeux. Remontez ensuite jusqu'aux stèles, illuminez-les et continuez vers la zone suivante.

Trophée : Transcendance

Trouvez tous les symboles lumineux.

Trophée : Aïeux

Après avoir inondé le temple par la lumière, plongez vers le bas de la tour. Entrez ensuite dans la plus basse portion pour trouver la créature étrange qui vous donne le trophée Aïeux.

Chapitre 7 : La montagne

Avancez dans la neige qui consume la lumière de votre écharpe.

Quand le vent souffle fortement, abritez-vous derrière les stèles en chemin. Passez d'une stèle à l'autre pour que le vent ne vous fasse pas reculer.

Avancez ensuite en restant à gauche pour atteindre la structure à gauche. Illuminez les stèles et utilisez les morceaux de tissus pour monter à l'étage et activer le hiéroglyphe.

Quittez ensuite cet endroit et traversez le pont en passant sur le tissu. Passez ensuite la grande porte.

Dans cette zone aussi, le vent souffle très fort.

Avancez ensuite en allongeant le mur de gauche pour éviter le Léviathan. Entrez ensuite dans la grotte et activez le dernier hiéroglyphe de l'aventure. Vous obtenez alors le trophée Histoire.

Continuez ensuite votre chemin et avancez dans la neige en vous abritant derrière les stèles. Utilisez aussi les petites structures pour vous cacher aux yeux du Léviathan qui possède un champ de vision plus large que ses prédécesseurs. Passez alors d'un abri à l'autre jusqu'à entrer par la grande porte.

Avancez dans le canyon ensuite montez les dénivellations en vous aidant des tissus.

Avancez ensuite dans les balcons en évitant le souffle du vent. Si vous tombez en bas pendant votre ascension, montez en vous aidant des tissus. Avancez ensuite dans la tempête de neige en direction de la montagne avant de vous effondrer face à cette tempête.

Après l'intervention divine, planez dans les airs en évitant les Léviathans. Vous arrivez ensuite au dessus des nuages. Volez en compagnie des créatures en tissu à travers cette zone féerique jusqu'à atteindre la lumière.

Avancez ensuite pour entrer dans cette lumière.

Trophée : Histoire

Trouvez toutes les hiéroglyphes du jeu pour obtenir le trophée Histoire.

Trophée : Renaissance

Terminez le jeu pour gagner le trophée Renaissance.

Félicitations ! Vous avez terminé cette merveilleuse aventure qu'est Journey.

AIDE POUR LE TROPHÉE BRONZE "TRAVERSÉE"

Pour pouvoir débloquer ce trophée, il sera absolument nécessaire d'arriver au terme du périple avec un compagnon qui est proche de vous. Vous pourrez voir qu'il est assez facile de s'éloigner au cours de la phase ultime de l'ascension. Pour être sûr d'avoir ce trophée, il est conseillé aux deux compagnons de "s'attendre" après avoir franchi le dernier portail rouge. Pour valider le trophée, il vous faudra attendre que le générique de fin soit terminé et que le jeu vous propose de faire un nouveau périple.

Joust

© Digital Eclipse 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Campeur (10)

Survivez 120 secondes à la vague 1 avec les paramètres par défaut

Ptérodactyle (15)

Trouvez un moyen de vaincre un ptérodactyle

Vague 5 (10)

Atteignez la vague 5 avec les paramètres par défaut

Parfait (5)

Survivez au niveau 1 avec les paramètres par défaut

Vague 10 (15)

Atteignez la vague 10 avec les paramètres par défaut

Vague 30 (25)

Atteignez la vague 30 avec les paramètres par défaut

Vague 100 (4O)

Atteignez la vague 100 avec les paramètres par défaut

Meilleur score (10)

Hissez-vous à la 1ère place du classement avec les paramètres par défaut

Triple ptérodactyle (25)

Battez 3 ptérodactyles en une seule partie avec les paramètres par défaut

COOP (10)

Terminez la vague 5 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Maître du COOP (25)

Terminez la vague 20 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Opposition (10)

Jouez des parties OPPOSITION avec classement sur Xbox Live et obtenez le rang 5

Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES VOITURES

Dans le menu des challenges, entrez les codes suivants. De nouvelles épreuves apparaissent. Si vous les remportez, vos obtiendrez de nouvelles voitures.

GVDL	BMW Z4 ROADSTER
RBSG	HOLDEN MONARO
BSLU	HYUNDAI COUPE 2.7 V6
MRHC	INFINITY G35
MNCH	INFINITY G35 (RED DESIGN)
KDTR	KOENIGSEGG CCX
DOPX	MITSUBISHI PROTOTYPE X
PRGN	NISSAN 350Z
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF	SALEEN S7
FAMQ	SEAT LEON CUPRA R

Jurassic : The Hunted

© Activision / Cauldron

+ D'INFOS FORUM

FUSIL LASER

Terminer le jeu en Normal pour que le fusil laser devienne disponible en mode Difficile (examinez le cadavre dans le premier niveau).

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Survie

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

MITRAILLEUSE .50 BMG EN MODE SURVIE

Trouver le pistolet .50 Cal dans chaque niveau.

Just Cause

© Square Enix / Avalanche Studios 2012

DÉBLOQUER LE LANCE-GRAPPIN

Après le niveau 2, il y a plusieurs territoires à prendre. Une fois que vous en aurez pris trois, vous aurez accès au lance-grappin (grapple hook).

Just Cause 2

© Square Enix / Avalanche Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

S'installer

Prenez possession de 3 bases.

Le goût du chaos

Semez le chaos pour la première fois.

Saboteur

Effectuez 150 sabotages.

Destructeur

Effectuez 1000 sabotages.

Tueur à gages

Assassinez 25 colonels.

Amateur de défis

Terminez 10 défis.

Professionnel des défis

Terminez 50 défis.

Chercheur d'aiguilles

Récupérez 1000 objets de ressource.

Collectionneur

Récupérez 100 objets de ressource.

Bienfaiteur des factions

Récupérez 150 objets de faction.

Globe-trotter

Découvrez 100 lieux.

Grand voyageur 1

Terminez 15 lieux à 100%.

Pile de cadavres

Tuez 750 ennemis.

A mains nues

Tuez 50 ennemis au corps à corps.

Gravité + Grappin = bobo

Tuez 30 ennemis en utilisant le grappin pour les tirer dans le vide.

A la queue leu leu !

Tuez 5 ennemis en les traînant avec votre véhicule à l'aide du grappin.

Pendez-les haut et court !

Tuez 30 ennemis suspendus dans les airs par le grappin.

Boulet de démolition

Tuez 5 ennemis à l'aide d'un objet accroché à votre véhicule par le grappin.

Cinco de Mayo

Tuez 5 ennemis au corps à corps alors qu'ils sont suspendus par le grappin.

Jongleur

Tuez 30 ennemis en pleine chute.

Permis à points

Tuez 30 ennemis en les écrasant avec un véhicule.

Sniper

Tuez 50 ennemis d'une balle dans la tête.

Folie meurtrière

Tuez 20 ennemis en 60 secondes.

Invincible et sanguinaire

Tuez 50 ennemis d'affilé avec les armes de votre inventaire sans être touché.

Envie de tout casser

Détruisez 30 objets en 60 secondes.

Pilote d'essai

Pilotez 30 véhicules différents.

Touche-à-tout

Pilotez les 104 véhicules.

On the road again

Parcourez 75 kilomètres en véhicule terrestre.

Hé, tu me la prêtes ?!

Détournez 50 véhicules ennemis.

Cascadeur

Obtenez 100 points de cascade.

A mi-chemin

Atteignez 50 % de progression en mode normal ou en mode mercenaire.

Parachutage

Ouvrez le parachute et atterrissez 300 mètres au-dessus de votre point de départ.

Ouvrir ses ailes

Effectuez un base jump de 1 000 mètres.

Passage sous un pont

Passez en avion sous 30 ponts différents de Panao.

Rase-mottes

Pilotez un avion en rase-mottes pendant 30 secondes.

Perfectionniste

Atteignez 75 % de progression en mode normal ou en mode mercenaire.

Sommet du monde

Tenez-vous debout sur le point le plus élevé de Panao.

Bienvenue à Panao !

Terminez la 1ère mission de l'Agence.

Descente au casino

Terminez la 2ème mission de l'Agence.

Le Tigre blanc

Terminez la 3ème mission de l'Agence.

Sauvetage dans les montagnes

Terminez la 4ème mission de l'Agence.

Agent spécial

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Normal.

Argent

Monopole sur Panao

Prenez possession de 9 bases.

Grand voyageur 2

Terminez 100 lieux à 100%.

Agent héroïque

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Expérimenté.

D'une pierre trois coups

Terminez la 5ème mission de l'Agence.

Dans l'antre

Terminez la 6ème mission de l'Agence.

Or

Homme de confiance

Terminez 49 missions de faction.

Agent légendaire

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Hardcore.

Une juste cause

Terminez la dernière mission de l'Agence.

Platine

Trophée de Platine

Débloquer tous les trophées.

EMPLACEMENT DU BUBBLE BLASTER

Rendez-vous sur le territoire du désert Lautan Lama, au sud-ouest de l'avant-poste de communication de Gurun Lautan Lama Gamma. Vous accéderez à une grande zone avec des arbres à feuilles blanches. Au nord de cette zone se trouve un clocher. Montez au sommet de ce clocher pour trouver le Bubble Blaster posé sur une petite table.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions de l'agence

1-Prologue

Rico reprend du travail et devra semer le chaos dans Panao pour affaiblir le pouvoir en place et obliger le peuple à se révolter contre son dictateur de président. Après la cinématique et après le saut de l'hélicoptère, vous devez planer vers le soldat mort qui possède vos carte-mémoires.

Dirigez-vous vers lui et plongez pour le rattraper. Ouvrez ensuite votre parachute et dirigez-vous vers la zone d'atterrissage. Vous devez alors récupérer les cinq carte-mémoires éparpillées dans la zone.

2-Bienvenue à Panao

Avancez dans la neige jusqu'au mur de la base et utilisez votre grappin pour monter. Le grappin est votre meilleure solution pour atteindre les endroits en hauteur ou pour passer les obstacles. Avancez et repérez le garde qui se trouve en haut de la dénivellation. Lancez le grappin sur le garde et tirez pour le faire tomber dans le vide. Cette technique est très utile contre les soldats et snipers qui se trouvent dans les tours ou sur les toits. Utilisez encore une fois votre grappin pour monter et entrer dans la base.

Utilisez votre grappin pour monter sur les toits des bâtiments. Avancez d'un toit à l'autre jusqu'à atteindre la première carte mémoire. Prenez-la pour qu'un garde se pointe et vous tire dessus. Regardez alors sur le toit d'en face pour apercevoir des barils explosifs. Utilisez votre grappin pour les tirer et les faire tomber sur le garde.

Vous devez maintenant trouver une arme. Suivez votre radar et entrez dans la partie suivante de la base. Avancez vers le cache d'armes et prenez le pistolet. Eliminez ensuite les deux ennemis qui arrivent par le chemin d'en face. Avancez ensuite et ramassez leurs armes et munitions en chemin. Montez la pente et utilisez votre grappin pour faire sortir les soldats de leurs abris.

Eliminez-les ensuite et allez à gauche vers la boite à pharmacie pour vous soigner. Tournez à gauche et éliminez les deux gardes qui se trouvent en haut, près du dôme. Montez à l'escalier qui se trouve à droite et récupérez la carte mémoire qui se trouve près de la batterie anti-aérienne. Utilisez cette batterie DCA pour exploser l'hélicoptère ennemi qui vient vers vous. Profitez de cette DCA et détruisez le dôme, les radars et les tours ennemies et pour semer le chaos.

Quittez la DCA et sautez vers le téléférique. Activez-le et entrez dans la navette. Une fois de l'autre coté de la base, éliminez les deux soldats qui vous attendent à la sortie du téléférique. Prenez les explosifs qui se trouvent dans la caisse et éliminez les renforts ennemis qui arrivent. Il y a une boite à pharmacie qui se trouve à gauche et que vous pouvez utiliser en cas de besoin.

Vous trouverez toujours, au cours de vos missions, des boites à pharmacie accrochées sur les murs, n'hésitez pas à les utiliser et cherchez-les si vous êtes salement touché. Allez à gauche pour trouver une pièce d'armure. Suivez ensuite votre radar vers la carte mémoire pour trouver une caisse d'argent. Prenez la carte mémoire qui se trouve en haut des marches.

Vous devez maintenant vous accrocher à l'hélico de Kane qui vous transportera vers une autre partie de la base ennemie. Avant de descendre dans la base, tirez sur les sommes armés et sur les barils explosifs pour neutraliser tous les gardes et descendre en toute sécurité. Inspectez la zone d'atterrissage pour trouver des munitions ensuite traversez le pont. Prenez la carte mémoire qui se trouve à l'extrémité du pont et continuez.

Il est temps de faire taire les DCA pour que Kane revienne avec l'hélico et vous emporte avec elle. Avancez alors vers le chemin montant. Vous trouverez à gauche une pièce de véhicule et une boite à pharmacie. Eliminez les soldats qui protègent les DCA ensuite lancez des grenades sur ces batterie.

Quand elles sont détruites, d'autres renforts ennemis rappliquent sur des véhicules et accompagnés d'un blindé. Restez à couvert derrière la base des DCA en éliminant les ennemis qui s'approchent de votre position. Attendez ensuite l'arrivée de Kane avec l'hélicoptère et agrippez-vous à ce dernier pour quitter cet enfer.

3-Descente au casino

Après la cinématique, vous vous retrouvez devant l'immense casino. Avancez vers ce casino et prenez l'arme et les munitions qui se trouvent dans les caisses de droite. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se mettent à couvert et avancez pour prendre leurs armes. Avancez encore pour qu'un expert en explosifs balance des grenades dans votre direction. Eliminez-le rapidement et utilisez votre grappin sur lui pour l'empêcher d'utiliser ses explosifs.

Après sa mort, restez loin de son corps pour que tous ses explosifs explosent sans vous toucher. Vous devez ensuite grimper à une tour pour atteindre les charges explosives bien gardées. Eliminez les soldats qui protègent la charge en restant à couvert derrière les piliers et les pots. Appuyez ensuite rapidement sur les boutons qui s'affichent pour désamorcer la charge.

Sautez ensuite sur la passerelle qui relie les deux tours et allez vers la deuxième charge. Eliminez les soldats et désamorcez-la. Un hélicoptère ennemi entre en scène et vous devez le détruire pour pouvoir progresser. Restez à couvert derrière les piliers et les grands pots de fleurs pendant que vous visez l'hélice de l'hélicoptère. Utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur pour vous soigner et abattez l'hélicoptère. Sautez ensuite sur la passerelle, avancez et descendez par le trou pour trouver votre cible Karl Blaine.

Après la cinématique, utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur de la cabane. Prenez les munitions qui se trouvent dans les caisses et allez vers la voiture qui se trouve à gauche, dans le fossé. Regardez de l'autre coté de la route pour trouver un tracteur. Utilisez le grappin pour accrocher le tracteur à la voiture et tirez cette dernière à l'aide du tracteur.

Montez ensuite sur le toit et attendez l'arrivée des voitures ennemies qui vous poursuivent. Tirez sur les soldats qui vous tirent dessus depuis les voitures avant qu'ils ne s'approchent de vous. Vous pouvez aussi crever les pneus avant des voitures ennemies pour provoquer des accidents et éliminer plusieurs poursuivants en même temps. Repoussez vos ennemis jusqu'au dernier pour terminer cette mission.

Entre les missions principales, vous devez accomplir des missions pour les factions et ce dans le but de gagner des points de chaos et accéder aux missions de l'agence. Il existe trois factions sur l'ile ; les Ular Boys, les Reapers et les Roaches. Utilisez la carte pour les localiser et accomplissez leurs missions.

Maintenant que vous disposez d'assez de points de chaos pour entamer une nouvelle mission de l'agence, allez vers la maison de Karl et rendez-vous au petit port pour trouver un hors-bord. Utilisez-le pour atteindre l'île qui abrite votre nouvelle mission. Revenez à la terre ferme et utilisez un véhicule pour atteindre le point de rendez-vous.

4-Le tigre blanc

Après la conversation, traversez l'eau à la nage vers la tanière du flambeur. Entrez dans la tanière et nettoyez la cour. Utilisez votre grappin pour projeter les snipers du haut de leurs tours dans le vide. Montez ensuite dans une tour et prenez le talkie-walkie. Prenez ensuite le fusil sniper et éliminez le bourreau qui marche derrière Ken Pang. Abattez ensuite les deux gardes qui arrivent dans la cour et utilisez le grappin pour descendre puis suivez votre ami.

Quand il s'arrête, cela veut dire que des ennemis se trouvent sur le chemin. Eliminez-les et utilisez vos grenades pour les débusquer. Utilisez aussi votre grappin pour les faire sortir de leurs cachettes. Attendez que votre ami avance pour

ensuite le suivre. Mettez-vous à l'abri près de lui et empêchez les ennemis de s'approcher de sa position.

Ken Pang va vous conduire vers le Tigre blanc. Montez sur la moto et suivez-le jusqu'à l'embuscade. Descendez alors de la moto et éliminez les ennemis en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Suivez encore une fois Pang pour trouver d'autres motos. Montez et roulez jusqu'à atteindre la cachette du Tigre blanc encerclée par les soldats.

Vous devez alors récupérer la carte mémoire que les soldats ont trouvée. Avancez vers l'entrée et prenez les munitions. Entrez et tirez sur les barils explosifs pour éliminer les soldats. Nettoyez le reste des ennemis et avancez à droite. Éliminez le soldat qui se trouve sur la passerelle en bois et avancez lentement. Le colonel entre en jeu, il porte une protection complète et seule sa tête est vulnérable. Visez alors sa tête et tirez rapidement avant qu'il ne trouve le temps d'attaquer. Restez toujours à couvert et utilisez aussi vos grenades contre ce boss. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du colonel et prenez la carte mémoire qu'il laisse tomber.

Vous devez aller rejoindre Sheldon dans sa nouvelle cachette. Quand l'hélicoptère ennemi arrive, accrochez-vous à lui et tuez le tireur. Balancez le pilote dans le vide et volez jusqu'à la balise pour rencontrer Sheldon.

Après les retrouvailles, le camp est attaqué par des soldats. Avec votre mitrailleuse en main, vous devez protéger Sheldon et éliminer les ennemis.
Restez toujours près de votre ami pour attirer l'attention des soldats et les dégommer avec votre mitrailleuse. Ne dépassez pas Sheldon pour ne pas vous tromper de chemin et laisser votre ami sans protection. Eliminez tous les soldats et utilisez les barils explosifs en chemin. Une fois la zone est nettoyée, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois effectuer quelques missions pour les factions afin de gagner des points de chaos qui vous permettront d'activer d'autres missions de l'agence.

5-Sauvetage en montagne

Une fois les points de chaos pour cette mission acquis, trouvez un hors-bord et rejoignez Sheldon et Kane qui se trouvent sur la plage. Votre mission sera de sauver Jade Tan emprisonnée et interrogée par l'armée. Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers la base militaire.

Utilisez cet hélicoptère pour détruire les installations de la base et gagner des points de chaos. Tournez autour de la base pour éviter les tirs des batteries SAM ensuite posez-vous dans la première base, près de la station de ventilation. Entrez dans la station et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Explosez ensuite la station de ventilation et quittez les lieux à bord de l'hélicoptère s'il est encore intact ou prenez un véhicule ennemi. Allez vers la deuxième base et foncez directement vers la station de ventilation en ignorant les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Neutralisez les soldats qui se trouvent à l'intérieur et explosez la station.

Allez ensuite vers la troisième station qui se trouve un peu plus haut sur la montagne. En chemin, prenez le blindé ennemi garé près de la tour, caché derrière une barricade. Allez alors vers la troisième station et explosez le point de contrôle. Contournez le barrage et entrez dans la base. Visez ensuite l'ennemi équipé de lance-roquettes qui se trouve sur le balcon (à gauche) et explosez-le avec le canon du blindé. Nettoyez la zone sans quitter votre véhicule et utilisez le canon pour exploser la station de ventilation. La dernière station étant la plus facile à détruire, allez vers la base, exterminez les soldats qui se trouvent sur le toit de la station et explosez cette dernière sans quitter votre blindé.

Vous devez maintenant revenir à la première base et, de là, allez sur la passerelle qui vous mène à l'entrée qui se trouve en bas. Trois ninjas vous barrent la route. Placez-vous toujours à couvert et tirez-leur dessus en visant la tête. Quand ils disparaissent, changez de position et mettez-vous à l'abri. Surveillez toujours vos arrières car vos ennemis furtifs réapparaissent toujours derrière vous. N'oubliez pas de vous soigner avec les boites à pharmacie accrochées aux murs. Une fois que les ninjas sont morts, entrez par le grand portail.

Après la cinématique, avancez vers le bord de la falaise et sautez dans le vide. Ouvrez votre parachute et dirigez-vous vers la voiture. Montez à bord et pourchassez les voitures ennemies. Localisez le véhicule qui transporte Jade et rejoignez-le. Montez ensuite sur le toit de votre voiture et utilisez le grappin pour vous accrocher à celle qui transporte Jade. Eliminez les deux ninjas ensuite prenez la place du conducteur pour sauver la cible. Soyez rapide car il ne faut pas que les voitures atteignent le sous-marin ennemi. Quand Jade sera sauvée, la mission sera terminée avec succès.

Vous devez ensuite exécuter des missions pour les factions pour gagner des points de chaos et débloquer la mission suivante.

6-D'une pierre trois coups

Rejoignez Sheldon dans l'île pour recevoir votre nouvelle mission. Vous devez traquer et éliminer les représentants chinois, russe et japonais. Vous serez alors parachuté au dessus de l'hôtel Three Kings.

Atterrissez sur le toit indiqué. Le représentant chinois Zhang Sun sera à l'accueil et vous devez l'affronter. Commencez par éliminer ses sbires et bougez pour éviter les explosifs qu'il vous lance dessus. Ne vous déplacez que lorsque le général chinois vous lance un explosif. Déplacez-vous à droite ou à gauche et ne revenez pas sur vos pas pour ne pas toucher les explosifs qui ne sont pas activés. Vous devez ensuite viser manuellement la tête du général et utilisez votre plus puissante arme pour affaiblir ce boss. Quand il recommence à lancer des explosifs, bougez pour les éviter jusqu'à ce qu'il commence à vous tirer dessus. Visez encore la tête en restant à l'abri jusqu'à l'éliminer.

Sheldon arrive alors avec l'hélicoptère. Accrochez-vous à l'appareil avec votre grappin.

Sautez sur le toit suivant et mettez-vous à couvert dans la cage d'escalier.
Vous devez affronter le général russe Alexander Mirkov qui a dépêché un char sur le toit pour l'occasion. Restez à l'abri des tirs de la mitrailleuse et n'avancez pas vers le russe pour ne pas tomber sur les mines placées autour de lui. Laissez les hommes du boss s'approcher de vous pour les éliminer plus facilement. Quand Sheldon attaque le char et le distrait, sortez de votre cachette et lancez les explosifs sur le blindé. Explosez ensuite les bombes avec le détonateur. Si le char n'est pas encore détruit, utilisez les grenades pour l'exploser une fois pour toutes.

Sautez ensuite vers le toit de la tour suivante où se cache le général japonais Washibo. Il est encore dans sa suite. Depuis ce toit, descendez les escaliers et neutralisez les hommes qui gardent les deux entrées de la suite.

Une fois les gardes morts, lancez des grenades sur les deux portes de la suite pour faire sortir le général. Vous devez ensuite l'affronter sur le toit. Il possède un petit satellite qui vous repère grâce à son laser pour indiquer votre position aux missiles. Déplacez-vous alors et allez vers le boss qui se trouve sur l'estrade.

Quand les rayons se rejoignent, quittez la zone rapidement avant que les missiles ne vous touchent. Avec cette tactique vous pouvez blesser, voir tuer le général avec ses propres missiles. Sinon vous pouvez toujours viser et tirer sur la tête du boss quand il utilise son satellite pour vous débusquer. Une fois les trois généraux tués, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois accomplir quelques missions de faction pour gagner des points de chaos. N'oubliez pas aussi de détruire toutes les structures gouvernementales qui se trouvent sur votre chemin pendant les missions secondaires. Ceci augmentera vos points de chaos et vous aidera à gagner du temps pour débloquer les missions de l'agence.

7-Dans l'antre

Allez rejoindre Sheldon dans l'ancienne villa de Blane. Sheldon vous demande d'aller à la forteresse du président panavien et de l'éliminer.

Cette forteresse est bien gardée et vous aurez besoin d'un coup de main pour parvenir à vous frayer un passage vers le président. Vous devez alors choisir l'une des factions pour qu'elle vous donne un coup de main dans cette rude tache. Choisissez alors la faction qui vous accompagnera et dirigez-vous vers son QG.

Parlez à son chef pour obtenir son accord et partez pour votre mission. Le QG des Rochers se trouve en haut de la carte, celui des Reapers au centre et il est le plus proche de votre position. Enfin celui des Ular Boys est au sud, sur la carte.

Rejoignez les troupes et avancez vers le canyon. Restez derrière les troupes de la faction qui feront la plus grande partie du boulot et nettoieront la route devant vous.

Pensez à les protéger contre les snipers et ramassez les munitions laissées par les ennemis. Une fois devant le grand

portail, une explosion détruira ce dernier et un blindé arrivera à la charge. Mettez-vous à couvert et éliminez le tireur qui est derrière la tourelle. Prenez ensuite le contrôle du blindé et, derrière sa tourelle, neutralisez les soldats qui rappliquent.

Quittez le blindé et entrez dans la base par le grand trou. Vous devez détruire les DCA ennemis pour permettre à vos alliés d'envoyer un ingénieur qui piratera le système de la base.

Utilisez alors votre grappin pour monter sur les toits et éviter de cette façon le face à face avec les soldats. Montez jusqu'à l'antenne radar ennemie et explosez-la. Lancez ensuite des charges explosives sur le canon DCA qui se trouve derrière l'antenne. Explosez-le et protégez l'ingénieur parachuté. Prenez place alors derrière la mitrailleuse et nettoyez la zone.

Laissez l'ingénieur faire son boulot et embarquez sur le téléférique vers le canon DCA suivant. Depuis le périphérique, éliminez le sniper qui se trouve à gauche et sortez pour affronter le reste des ennemis. Restez à l'abri des mitrailleuses qui se trouvent à gauche et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Ensuite éliminez les tireurs des tourelles un par un sans trop vous exposer. Explosez ensuite le deuxième canon DCA pour permettre à l'ingénieur de vous rejoindre.

Montez sur le téléférique suivant pour atteindre la zone du troisième canon DCA. Eliminez les soldats qui arrivent vers vous et avancez lentement vers la zone du canon. Restez loin du canon et explosez les deux tourelles automatiques qui gardent ce dernier.

Explosez le canon DCA qui est moins protégé que les deux autres puis allez vers le téléférique suivant et montez pour atteindre la console de contrôle de l'entrée.
Montez les marches et utilisez la console pour ouvrir la porte vers le dôme de Babay Panay, le président. Avancez dans la zone déserte jusqu'à croiser le président.

Après la cinématique durant laquelle Blane tue Panay et se suicide, vous devez vous frayer un chemin vers la console qui se trouve en bas, au centre, pour ouvrir la porte de sortie. Commencez par abattre l'hélicoptère qui vous attaque en évitant ses roquettes.

Visez l'hélicoptère et non les soldats qui tirent depuis l'hélicoptère. Une fois que ce dernier est abattu, descendez vers la console centrale. Restez toujours à l'abri pour éviter les tirs des soldats qui gardent la zone. Dès que la zone où se trouve la console est nettoyée, courez vers cette dernière et piratez le système avant que les renforts n'arrivent.

Le dôme et la forteresse vont s'autodétruire, vous devez alors quitter les lieux rapidement. Utilisez donc votre grappin pour atteindre la porte, ignorez les gardes et sortez du dôme avant qu'il ne parte en miettes.

8-Une juste cause

Pas de répit pour votre personnage, vous devez immédiatement embarquer vers une autre mission. Il s'agit de la dernière mission de l'agence. Pensez alors à bien vous armer en améliorant et en achetant des armes auprès de Sheldon. Après la mort du président, toutes les grandes puissances ont envoyé leurs pétroliers et leurs troupes pour occuper Panao et s'emparer de son pétrole. Vous devez alors les empêcher de réaliser leurs objectifs.

Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers le champ pétrolier.

En chemin, vous croisez un sous-marin nucléaire. Il possède des canons DCA et il est escorté par des hélicoptères. Tournez autour du sous-marin et détruisez ses canons DCA. Explosez aussi les hélicoptères et quand le votre est détruit prenez possession d'un hélicoptère ennemi.

Vous pouvez nettoyer le pont du sous-marin en restant dans l'hélicoptère après la destruction de tous les canons DCA. Descendez ensuite sur le sous-marin et éliminez les soldats qui se trouvent sur le pont. Utilisez votre meilleure arme parce qu'ils sont coriaces et lourdement armés. Ramassez les armes et les munitions qu'ils laissent derrière eux et allez déverrouiller les portes.

Entrez alors pour rencontrer le président Panay qui a survécu à l'explosion de la grenade de Blane. Panay est escorté

par des ninjas et manie un lance-roquettes puissant qui peut lancer plusieurs roquettes dans court laps de temps. Restez derrière les lingots d'or pour vous abriter.

Commencez par viser les ninjas qui disparaissent quand vous leur tirez dessus. Quand ils sont projetés vers l'arrière cela signifie que le ninja est mort. Eliminez alors ceux qui vous encerclent ensuite visez la tête du président sans trop vous exposer. Abritez-vous dès qu'il lance la première roquette pour éviter la série d'attaques du boss. Les ninjas n'arrêteront pas de réapparaitre. Assurez-vous donc que ces ennemis soient morts avant de vous attaquer au boss. Visez ensuite la tête du boss pour l'affaiblir considérablement avant sa riposte. Maintenez cette tactique jusqu'à sa fuite.

Après la cinématique, vous vous accrochez à l'un des quatre missiles lancés par Babay Panay. Vous devez pirater les systèmes de guidage de ces missiles pour les empêcher d'atteindre leurs cibles et d'enclencher une guerre planétaire.

Babay Panay vous empêchera de le faire et vous tirera dessus à chaque fois que vous essayez de commencer le piratage. Alors tirez-lui dessus jusqu'à le mettre KO et piratez rapidement le premier missile en appuyant rapidement sur les boutons avant la fin du temps imparti. Sautez ensuite vers le missile suivant, tirez sur Panay et répétez la même action. Passez au troisième missile, neutralisez Panay et piratez le système de guidage. Sautez enfin vers le missile sur lequel se trouve Babay Panay pour changer sa trajectoire et en finir une fois pour toutes avec votre ennemi et son pétrole.

Félicitations ! Vous avez libéré Panao de l'emprise de Babay Panay et vous avez terminé le jeu.

Missions secondaires

Il existe des centaines de missions secondaires que vous devez accomplir pour récupérer des points de chaos. Une fois que la barre est remplie, vous pouvez alors passer à la mission de l'agence qui se débloquera aussitôt. Voici le genre de missions qui peuvent vous rapporter des points de chaos.

Capture de base

C'est la plus importante mission de faction. Vous devez rejoindre les membres de la faction et attaquer une base gouvernementale. Vous devez aussi protéger l'ingénieur qui vous accompagne et qui piratera les codes du système de la base. Vous devez toujours utiliser votre grappin pour passer les murs de la base, éliminer les gardes et ouvrir le portail pour vos amis. Avancez ensuite avec vos amis sans les laisser derrière vous pour qu'ils n'affrontent pas seuls les soldats ennemis. L'ingénieur vous indiquera la présence de mitrailleuse, de véhicule ou de snipers ennemis dans la zone. Vos amis se mettront à l'abri en attendant que vous éliminiez la menace ennemie.

Avancez ensuite jusqu'à la console que l'ingénieur devra pirater. Vous devez alors assurer sa sécurité pendant qu'il pirate le système. Eliminez entre temps les commandants des bases qui arrivent dans des blindés ou des hélicoptères. Vous pouvez arracher la mitrailleuse de son socle pour avoir une plus grande liberté de mouvement surtout contre les hélicoptères.

Eliminez tous les ennemis pour prendre le contrôle de la base. N'oubliez pas de détruire les radars, canon DCA, réservoirs et autres objets susceptibles de vous rapporter des points de chaos supplémentaires. La base en question devient la propriété de la faction.

Elimination des colonels

Pour ces missions, vous devez traquer la cible indiquée sur votre radar et la neutraliser. La cible est toujours gardée par des soldats gouvernementaux. Vous devez alors les éliminer avant de vous attaquer au colonel.

Ce dernier possède toujours une armure de protection et seule sa tête est à découvert. Pour ne pas gaspiller vos munitions et pour être efficace, visez directement la tête. Vous pouvez aussi utiliser les grenades pour les débusquer. Le grappin ne fonctionne pas contre ce genre d'ennemis donc oubliez-le.

Kidnapping

La cible est toujours indiquée par le radar. Rejoignez les véhicules escortés par des soldats. Commencez par éliminer

ces derniers et utilisez votre grappin pour vous accrocher à la voiture de la cible. Eliminez ses gardes du corps ensuite prenez la place du conducteur et détournez le véhicule.

Les soldats se mettront à votre poursuite et n'hésiteront pas à vous attaquer. Vous devez veiller à ce que l'otage reste en vie. Si votre véhicule est détruit prenez un autre et attendez que l'otage vous suive pour aller vers le point de livraison.

Désamorçage

Lors de ces missions, vous devez protéger les installations et les structures des factions des tentatives de démolition des soldats gouvernementaux. Vous devez atteindre les positions des explosifs et les désamorcer avant qu'ils n'explosent. Nettoyez toujours la zone pour ne pas subir des attaques dans le dos pendant que vous désamorcez les explosifs. Si c'est le cas, vous devez recommencer la tentative de piratage dès le début et suivre les touches qui s'affichent pour désamorcer les charges.

Transport

Vous devez transporter des cargaisons pour le compte des factions. Vous devez éviter les accrochages avec les ennemis et veiller à ce que votre véhicule ne soit pas démoli par les tirs ennemis. Vous ne pouvez pas changer de véhicule puisque vous ne pouvez pas transporter la cargaison avec vous. Optez alors pour les raccourcis et essayez de pousser les voitures ennemies pour provoquer des accidents.

Sabotage

Vous devez aller vers les zones indiquées par les factions et effectuer des actions de sabotage en explosant des pipelines ou d'autres structures. Ces zones sont toujours bien gardées. Pensez à éliminer les soldats avant de passer à votre mission de sabotage. N'éliminez-pas les simples ouvriers qui se trouvent dans la zone. Explosez toutes les cibles pour réussir votre mission.

Sauvetage

Les agents des factions se retrouvent souvent dans des situations dangereuses. Vous devez alors aller les rejoindre pour les sauver. Ils sont dans la plupart des cas encerclés par les soldats ennemis. Profitez alors de cette occasion et attaquez les ennemis par derrière. Parlez ensuite avec l'agent et trouvez un véhicule pour le ramener au point de livraison. Vous devez éviter les barrages en chemin et semer vos poursuivants tout en vous assurant de la survie de votre compagnon.

Escorte

Dans les missions d'escortes, vous devez surveiller la jauge de vie de votre compagnon et éviter qu'il reste longtemps sous le feu ennemi. L'individu escorté vous suivra et montera dans tous les véhicules que vous prenez pourvu qu'il y a de la place dans celui-ci. Essayez de ne pas affronter les soldats et évitez-les pour ne pas mettre en danger votre ami.

TROUVER LE CACHALOT ÉCHOUÉ

Rendez-vous à l'île au sud-est de Panao. Une longue rivière traverse celle-ci. A l'extrême sud, se situe un cachalot échoué sur une plage. En faisant exploser des bombes ou des grenades sur celui-ci, une pièce d'armure sera débloquée.

MR. SNOWMAN

Rendez-vous à la station de Ski de Panao, section nord près des habitations, pour trouver Mr Snowman, un bonhomme de neige avec lequel il est possible d'interagir en pressant la touche d'action.

FAUX REQUIN

A l'est du territoire désertique de Lautan Lama se trouve un lac d'une taille considérable. Au centre de celui-ci se trouve un aileron de requin monté sur une hélice qui fait le tour du lac.

CONTRÔLER UNE MONGOLFIÈRE

A l'est de la capitale de Pano, au centre de la forêt, entre deux montagnes, se situe une mongolfière que vous pouvez contrôler. Celle-ci peut s'élever à la hauteur maximale de la carte.

ILE DE "LOST"

Sur l'île située tout à fait au nord-ouest de la carte se trouve une île cachant des mystères relatifs à la série télévisée "LOST". Sur la plage au sud-est, des lettres formant "Search" et une carcasse d'avion s'y trouvent, tandis qu'au nord se balade une étrange fumée noire.

COORDONNÉES SPÉCIALES

Aux alentours de la base militaire Forteresse de Wajah Ramah, aux coordonnées X:30187 et Y:30387, se trouvent des visages gravés dans la roche comme le mont Rushmore aux Etats - Unis d'Amérique.

Rendez vous à la base militaire de Pan Milsat aux coordonnées X:23440 et Y:17420 pour y découvrir une base militaire ressemblant à la base dans James Bond Goldeneye.

Au nord, aux coordonnées X:24450 et Y:926, se trouve une île en forme de part de gâteau.

Rendez-vous aux coordonnées X:13835 et Y:29485 pour découvrir devant le ponton au fond de l'eau un lampadaire sous-marin.

Rendez-vous aux coordonnées X:23017 et Y:27643 pour y découvrir des vestiges d'une cité engloutie.

Au centre de la carte se trouve une base militaire en forme d'éventail, au milieu au nord de cette île se trouve un gigantesque crâne au sol, aux coordonnées X: 14384 et Y:17323.

AIDE AU TROPHÉE "OUVRIR SES AILES"

Si vous n'arrivez pas à obtenir ce trophée, rendez-vous au Mile High Club (la boîte de nuit volante), placez-vous sur l'aileron latéral d'un des deux ballons et exécutez votre base jump. Une fois au sol, allez admirer votre collection. Logiquement, cela ne devrait pas fonctionner puisque vous avez sauté d'une machine en plein vol, mais comme la boîte de nuit ne bouge pas, elle est considéré comme un lieu à part entière et c'est comme si vous veniez de sauter de la plus haute montagne du jeu.

VOLER AVEC LA MONTGOLFIÈRE

Pour prendre la montgolfière qui se situe au sud-est des trois villes sur l'île de Panao, il faut, en appuyant sur B avec le grappin, retirer les sacs de sable qui permettent de retenir celle-ci. Ils sont situés sur les côtés de cette montgolfière. Ensuite, montez dedans et appuyez sur Y.

ARGENT FACILE

Allez aux coordonnées X:3632, Y:31521 pour trouver un évènement de base jump assez simple. Réussir l'épreuve vous donnera 20.000 dollars. Répétez alors cette épreuve autant de fois que vous le voulez pour obtenir 20.000 dollars de plus à chaque fois.

Vous pouvez aussi aller aux coordonnées X: 3402, Y: 15504 et trouver un autre évènement de base jump relativement simple. Mais il vous faut réussir la mission "The Roaches Stronghold" pour débloquer l'évènement. Réussir l'épreuve vous fera obtenir encore une fois 20.000 dollars, vous pouvez répéter cet évènement autant de fois que vous le souhaiter pour obtenir 20.000 dollars de plus et augmenter votre somme d'argent facilement.

POINTS DE CASCADEURS FACILES

A l'entrée de l'aéroport international de Panau allez chercher la voiture de sport puis conduisez-la sur la piste et attendez qu'un avion arrive. Mettez-vous en position de cascade et la voiture accrochée à l'avion avec le grappin. Entrez dans la voiture et une fois que l'avion aura décollé la voiture suivra aussi. Vous accumulerez des points de cascades rapidement et aussi longtemps que le grappin ne sera pas libéré.

Rappel : Le trophée "Cascadeur" nécessite 100 points de cascades.

VANDALISER UN PANNEAU

Trouvez un panneau d'affichage avec le visage du dictateur Baby Panay. Utilisez le grappin pour positionner Rico directement sur son visage, puis appuyez sur [Action]. Rico tirera alors des lunettes et une moustache sur son visage.

Just Dance 3

© Ubisoft 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHORÉGRAPHIE EXTRÊME

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Kane & Lynch : Dead Men

© Eidos Interactive / IO Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSOS JOUABLES (FRAGILE ALLIANCE)

Lynch	Atteindre le rang 30
Kane	Atteindre le rang 35

Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2

© Konami / Blitz Games

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

DeVron

Remporter 40 disques de platine pour 40 chansons.

Georgia

Remporter 22 disques de platine pour 22 chansons.

Jessica

Remporter 35 disques de platine pour 35 chansons.

Kazz

Remporter 18 disques de platine pour 18 chansons.

Keith

Remporter 3 disques de platine pour 3 chansons.

Marianne

Remporter 1 disque de platine pour 1 chanson.

Sarah

Remporter 12 disques de platine pour 12 chansons.

Tyler

Remporter 1 disque de diamant pour 1 chanson.

TOUTES LES CHANSONS

"Crazy In Love"

Remporter 5 disques de platine pour 5 chansons.

"Dance Like There's No Tomorrow"

Remporter 20 disques de platine pour 20 chansons.

"It's Not Over"

Remporter 10 disques de platine pour 10 chansons.

"Since U Been Gone"

Remporter 2 disques de platine pour 2 chansons.

"Wait For You"

Remporter 15 disques de platine pour 15 chansons.

TOUTES LES VIDÉOS

"All Judges"

Terminer le mode "American Idol".

"I'm Every Woman" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "I'm Every Woman".

"I'm Every Woman" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "I'm Every Woman".

"Imagine" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Imagine".

"Imagine" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Imagine".

"Islands In The Stream"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Islands In The Stream".

"Livin' On A Prayer" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Livin' On A Prayer" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Paint It Black"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Paint It Black".

"Since U Been Gone"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Since U Been Gone".

"Stayin' Alive"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Stayin' Alive".

Katamari Forever

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE KATAMARI DRIVE

Terminer le jeu une fois et attendez la fin des crédits pour débloquer le mode Katamari Drive dans lequel la vitesse sera plus rapide et le chrono plus court.

MINI-JEUX

Beautiful Katamari (Normal)

Terminer le mode Katamari Drive.

Beautiful Katamari (Difficile)

Terminer le mode Katamari Drive.

Crédits de fin de Katamari Forever

Terminer le jeu.

We Love Katamari

Compléter tous les défis de tous les modes.

OPTIONS SPÉCIALES

Filtre graphique

Terminez un niveau au moins une fois pour pouvoir le recommencer en modifiant le filtre graphique. Ceci ne prend effet que si vous ne changez pas de mode de jeu.

Musiques

Terminez un niveau au moins une fois pour pouvoir le recommencer en choisissant la musique. Ceci ne prend effet que si vous ne changez pas de mode de jeu.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Premier katamari

Une requête accomplie.

Grand katamari

Faire un katamari de plus de 500m.

Enorme katamari

Faire un katamari de plus de 10 000km.

Poussière

Un katamari transformé en poussière.

Collectionneur

Collection complète à 80%.

Ami des Cousins

30 Cousins enroulés.

Victime de la mode

30 cadeaux ramassés.

Fan de cinéma

5 films visionnés à la suite dans Films.

Multijoueur

30 parties effectuées en face-à-face ou en coop.

Destructeur de katamari

Katamari détruit 50 fois avant de terminer une requête.

Expert rouleur

7650 objets enroulés avant de terminer une requête.

Mini-joueur

Tous les mini-jeux effectués.

Mélomane

5 chansons écoutées dans Son.

Photographe

Une photo vue dans l'album photo.

Argent

Immense Katamari

Faire un katamari de plus de 2 000 000 km !

Endurant

50 000 points obtenus dans le mini-jeu châtiment.

Recordman

50 000 points obtenus dans le mini-jeu de fin.

Or

Félicitations !

Toutes les requêtes du mode Katamari Forever accomplies.

Katamari Bip-bip

Toutes les requêtes du mode Katamari Drive accomplies.

Perfectionniste

Collection complétée à 100%.

Tout le monde aime les Cousins

Tous les Cousins enroulés.

Collectionneur de cadeaux

Tous les cadeaux ramassés.

Platine

Katamari de platine

Tous les trophées obtenus.

Secrets

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Trophée caché

Continuez à jouer pour déverrouiller ce trophée.

Killer is Dead

© Deep Silver / Grasshopper Manufacture Inc 2013

BONUS SECRETS

Dans chaque niveau il y a un objectif spécifique à remplir pour débloquer des bonus supplémentaires tels que des costumes ou des objets.

SOLUTION COMPLÈTE

Quêtes principales

Episode 1 - L'homme qui avait choisi la lune

L'introduction du jeu est très courte et vous demande simplement d'avancer dans la ruelle puis d'exécuter l'homme que vous avez face à vous.

Episode 2 - Killer is Dead

Niveau très légèrement plus avancé pour continuer doucement l'histoire, tuez les quelques Wires qui viennent dans le couloir de l'hôtel puis après la cinématique, martelez la touche pour vaincre l'ennemi.

Episode 3 - Celle qui vit le martyre

Dirigez-vous vers le fond pour parler à votre cliente qui vous demande d'aider sa soeur. Dans l'étrange salle principale, passez une porte pour entrer dans une pièce inversée et tuez les Wires puis prenez le gâteau pour l'offrir à l'hôte de lieux. Dans la salle suivante, battez-vous contre un monstre un peu plus puissant et finissez-le avec un " adrenaline burst ". Prenez le bouquet de fleur et donnez-le également à la jeune fille pour ouvrir la salle où se trouve Mika.

Servez-vous alors de votre bras cybernétique pour éteindre les 4 luminaires en forme de cerf, révélant ainsi une salle cachée derrière des pièces de puzzle. Prenez-y un dernier présent et en revenant, massacrez les Wires. Vous pourrez ensuite accéder à une porte surélevée grâce à l'escalier piano et au bout du couloir se trouve le boss du niveau. Pour le vaincre ce n'est pas bien difficile, il suffit de s'acharner sur lui avec l'épée (ou le bras quand il monte sur les murs), le tout en esquivant ses attaques qui sont juste des coups de pattes.

Episode 4 - L'homme qui avait volé la lune

Entrez d'abord dans le palais et combattez les premier Wires. Allez ensuite dans le couloir de gauche et battez-vous contre de nouveaux ennemis à boucliers, utilisez l'attaque brise-garde pour leur enlever. Après avoir nettoyé la salle suivante, entrez dans le tableau puis montez à l'étage. Pour vaincre l'oeil, utilisez votre bras et videz vos munitions. Ne restera alors plus qu'un ennemi puissant et vous pourrez revenir dans la salle principale.

Encore une fois un nouvel ennemi vous est présenté mais celui-ci n'est pas bien difficile malgré sa longue faux. Entrez dans le tableau suivant et encore une fois tuez tout le monde jusqu'à atteindre le interrupteur débloquant un nouveau passage dans la première salle. Après l'avoir traversé, éliminez les ennemis qui vous attendent puis revenez une dernière fois à l'endroit du début, entrez dans le tableau qui est juste en face de la porte d'entrée du palais et tuez

quelques ennemis pour entamer le combat avec David.

Boss : David est un personnage très particulier qui tient une place importante dans l'histoire. Il se bat comme Mondo avec une épée et dispose d'une attaque spéciale lui permettant d'envoyer des projectiles à distance. Il est assez facile à esquiver et contre-attaquer, néanmoins faites attention aux moments où sa barre de vie tombe à zéro car la séquence de spam demande d'être vraiment très rapide !

Episode 5 - Celle qui dévore les rêves

Dans ce niveau très particulier, vous devez simplement vous contenter de marcher sur le chemin de rocher. Tout au bout, un combat s'engage avec un étrange boss. Commencez par taper les clones de cette femme en faisant attention quand vous passez en vue subjective ce qui est assez perturbant. Soyez prudent également quand elles forment une structure pyramidale car celle-ci vous attire vers elle. Enfin, quand l'un des clones se met à se flouter sous vos coups, cela signifie simplement que vous devez passer à un autre pour le moment. Le boss n'est de manière générale pas très difficile et vous avez de toute façon des tickets de Mika à disposition si vous tombez.

Episode 6 - L'homme qui avait volé le son

Dès l'entrée du bâtiment, quelques Wires basiques vous attendent, éliminez-les puis entrez dans le long couloir. Une nouvelle sorte d'ennemi plus puissant fait son apparition puis quelques Wires en armure. Entrez puis recommencez de même et poursuivez le chemin. Dans la salle suivante, en plus des ennemis au sol, il y a des tireurs en face, commencez par ces derniers pour vous simplifier la tâche. Tirez ensuite sur les câbles de la passerelle pour la faire tomber et vous en servir pour traverser.

Des ennemis arrivent en masse mais Vivienne vient vous aider et sa technique spéciale permet de conclure bien vite l'affrontement.
Empruntez ensuite l'escalier pour vous retrouver face à un nouvel ennemi spécial accompagné des deux robots dont vous devriez vous charger en premier. Une fois tous vaincus, récupérez la tête du défunt et servez-vous en pour ouvrir la porte avec le scanner facial. Dans ce nouvel endroit, prenez l'escalier sur la gauche pour monter à l'étage et tuez deux premiers drones.

Au centre, deux ennemis avec boucliers vous attendent puis d'autres avec des fusils arrivent : vous pouvez vous baisser comme il est expliqué mais le plus simple reste encore de s'occuper d'eux avant de vous battre normalement contre les autres. Approchez-vous ensuite de l'interrupteur pour faire bouger la plateforme et pouvoir passer au niveau supérieur. Recommencez trois fois d'affilée sur celle au-dessus pour entrer dans une salle avec un dernier mécanisme qui sortira des ponts de verre vous permettant d'atteindre la porte verte de sortie.

Ici, détruisez les drones ainsi que le Wire puis exécutez un autre plus puissant pour utiliser sa tête avec le détecteur à reconnaissance faciale ouvrant l'accès à un ascenseur vers le niveau supérieur. La dernière étape avant le boss sera de vaincre le colosse qui arrive quand vous actionnez l'ascenseur : pour l'atteindre il suffit de le contourner régulièrement car il est assez lent et n'a pas d'armure dans le dos, attention quand même quand il prépare une attaque tournoyante.

Le boss final du chapitre n'est pas foncièrement difficile en dépit de ses coups compliqués à esquiver, essayez d'utiliser au maximum votre arme à distance et coupez-lui les bras dès que vous le pouvez. Pour sa deuxième phase, il vous suffira de lui enchaîner les coups rapidement et de vous cacher derrière les enceintes quand il lance son unique attaque.

Episode 7 - Le tigre qui se fondait dans le noir

Avancez le long du chemin et détruisez la statuette de chat pour faire apparaître des ninjas, ennemis plus rapides mais moins puissants que la normale. Ramassez ensuite un rouleau pour ouvrir la porte d'une large zone ouverte : vous devez trouver 5 autres rouleaux qui sont détenus par des samouraïs qui apparaissent en tirant sur des statues. La première est situé sous le ponton à l'entrée de la zone, mettez-vous au bord pour pouvoir viser la statue. La seconde se trouve sur l'ilot au centre du lac, dans un amas de rochers.

Une troisième se situe sur le toit de la maison entouré, côté gauche. La quatrième se trouve sous la charpente d'un cabanon en bord de lac, à l'extrême gauche de la zone par rapport à l'entrée et enfin la cinquième est tout au fond à

droite, sur un ilot près de la cascade, à l'intérieur des tas de foin. Maintenant que vous les avez tous, passez par la porte qui vient de s'ouvrir non loin de la maison et allez-vous mesure au boss.

Pour la première partie, vous êtes en moto avec Vivienne, votre objectif est simplement d'asséner le plus de coups possibles au tigre en changeant de côté régulièrement pour qu'il prenne les obstacles. La deuxième partie est nettement plus pénible et délicate, l'homme ayant des attaques puissantes et difficiles à esquiver. Le pouvoir vous permettant de régénérer de la vie en échange de sang est donc très utile ici, à moins que vous ne maîtrisiez la contre-attaque à la perfection.

Episode 8 - Celle qui joue avec les rêves

De retour dans le monde des rêves, suivez cette fois encore le chemin de pierre, celui-ci étant cette fois parsemé de Wires, vous traversez même quelques lieux déjà connus. Suit ensuite un court mini-jeu, vous devez sélectionner rapidement David parmi les 5 propositions ou celui-ci vous infligera des dégâts. Ainsi se termine un niveau aussi court qu'étrange.

Episode 9 - Le géant qui avait volé une planète

Commencez le niveau en éliminant quelques Wires, certains sont au sol, d'autres sur les plateformes. Progressez ensuite dans les couloirs jusqu'à atteindre la tourelle permettant de massacrer un autre ennemi puis de faire exploser les réservoirs bloquant le passage. Allez ensuite là-bas et battez-vous encore une fois puis montez à l'étage supérieur grâce aux débris qui sont tombés. Une fois le dernier ennemi de la zone vaincu, empruntez l'ascenseur en activant l'interrupteur.

A partir de ce moment, vous avez 10 minutes devant vous, c'est suffisant mais ne traînez pas pour autant. A la fin de la première salle, prenez la tête pour ouvrir la porte vous donnant accès à un autre interrupteur puis revenez sur vos pas pour passer la porte " Exit ".
Montez à l'étage, tuez les yeux et poursuivez votre route. Arrivé dans une grande salle, trois monstres bien plus imposants vous attendent, commencez néanmoins par les Wires avec les fusils puis occupez-vous d'un à la fois pour limiter les dégâts.

Prenez après l'ascenseur mais faites attention aux ennemis qui vous sautent dessus pendant l'ascension. En haut, tuez un nouvel ennemi doré et servez-vous de sa tête pour faire pivoter la passerelle. Les ennemis arrivent en nombre mais Vivienne passe heureusement par là pour vous donner un coup de main. Entrez ensuite dans la pièce avec la grande vitre pour toucher l'interrupteur puis ressortez pour faire le second, celui-ci remettant la passerelle dans son état original, vous permettant donc de poursuivre par la porte de gauche après avoir tué trois ennemis avec des boucliers.

Dehors, tuez encore quelques Wires et des drones puis montez encore un peu pour revenir dans le bâtiment. Là, un autre monstre rouge vous attend, il n'est pas bien compliqué à battre mais faites attention à sa charge. Traversez ensuite une salle en vous protégeant des rayons lasers du géant grâce aux piliers puis tuez un nouveau monstre doré et enfin allez rejoindre le boss en empruntant un dernier escalier.

La technique pour vaincre le géant n'est pas bien compliquée puisqu'il suffit de tirer sur un de ses quatre " yeux " jusqu'à ce qu'ils soient tous complètement détruits, le tout en esquivant les attaques du géant et ses jets de pierre. Quand vos réserves de sang sont à sec, tuez les Wires qui viennent pour en récupérer. Recommencez trois fois et cet impressionnant géant ne sera plus de ce monde.

Episode 10 - Le porteur de l'amour

Niveau un petit peu particulier (on commence à avoir l'habitude) puisque cette fois, votre cible est un train ! Le chemin est très linéaire comme on peut s'y attendre : commencez par avancer un peu pour vous vous confronter à quelques Wires dont deux avec boucliers et entrez dans le wagon. Ouvrez ensuite la porte suivante en tirant sur les deux disjoncteurs électriques. Vous voici dans un long wagon avec de nombreux ennemis armés de fusils, pour limiter les dégâts il est préférable de rester à distance et de viser précisément les têtes pour les faire tomber une à une.

Le patron vient ensuite vous rejoindre avec une tourelle bien pratique pour éliminer les monstres qui arrivent en masse mais également tirer sur les sphères collées au train adjacent. Après avoir détruit la quatrième, Vivienne vous fait sortir

du sol une autre tourelle vous donnant un point de vue plus adéquat pour supprimer les deux dernières. Continuez ensuite jusqu'au wagon rouge et détruisez encore une fois les tableaux électriques pour ouvrir la porte.

Vous pourrez ainsi monter via l'échelle mais attention, dans le tunnel les feux de signalisation peuvent vous assommer : progressez doucement dans ce dédale en détruisant les caisses pour vous simplifier la tâche et après la cinématique, vous voici face au boss. Celui-ci n'est pas bien difficile à vaincre puisque ses attaques sont prévisibles et il suffit de le frapper dès qu'il est au sol. Après vous êtes occupé des deux yeux, ne restera que la tête et vous en aurez fini avec ce cheval de fer maudit.

Episode 11 - Celle qui vit dans les rêves

De retour dans le tout premier niveau, avancez dans la ruelle pour déclencher la cinématique et vous retrouver à nouveau dans le monde des rêves contre un nouveau boss. Dans un premier temps, attaquez-le simplement, il reste statique mais dispose de plusieurs attaques assez pénibles à éviter. Pour la deuxième partie, il vous suffit de tirer sur les plateformes sur lesquelles il se tient pour le faire tomber et le marteler au corps à corps, en deux passages le combat sera déjà fini, concluant un niveau fort court.

Episode 12 - L'élu de la lune

A nouveau sur la lune, affrontez un paquet d'ennemis dans l'entrée du palais puis allez vers la droite pour traverser à nouveau des salles remplies de Wires : comme la première fois que vous êtes venu les tableaux permettent de se téléporter. De retour dans la salle principale, traversez le tableau qui fait face à l'entrée pour vous battre contre d'autres ennemis en armures dorées dans le lieu où vous avez précédemment combattu David, celui-ci faisant d'ailleurs son apparition une fois l'endroit nettoyé.
David n'a pas fondamentalement changé sa façon de se battre depuis la dernière fois, il n'est donc pas si compliqué à battre, pour peur que vous soyez assez réactifs sur les contre-attaques. En revanche, une fois sa vie au plus bas, le spam reste tout aussi compliqué alors préparez-vous à appuyer très rapidement pour ne pas avoir à y revenir deux fois. Pour la seconde phase du combat, David est plus impressionnant et a gagné une plus grande épée mais cela reste globalement similaire, les dégâts infligés sont importants mais les attaques facile à contrer. Idem pour la troisième partie du combat, la difficulté est rehaussée par la barre de vie de votre opposant et sa rapidité mais cela reste très accessible.

Missions secondaires

Une damoiselle en détresse

Une simple mission à l'entrée de Sonic Cloud : vous devez défendre une jeune fille des Wires grâce à une tourelle. Il y a 5 vagues d'ennemis étalés sur toute la largeur ce qui est assez simple pour peu que vous vous concentriez en priorité sur les plus proches bien évidemment.

Haute fidélité

Avancez simplement sur la passerelle en tuant tout le monde jusqu'à arriver dans la porte. Éliminez le monstre accompagné de drones puis entrez pour récupérer le casque audio. Vous avez alors 6 minutes pour faire le chemin inverse alors ne traînez pas pour exterminer les Wires. Prenez la tête du dernier pour activer la passerelle et avancez, vous êtes alors coincés derrière la barrière, utilisez donc votre bras pour tuer les suivants. Dans la salle d'après, détruisez les quatre terminaux et achevez les rares opposants restants pour conclure la mission.

Chasse aux insectes

De retour dans la maison de l'épisode 3, Mondo se transforme en dératiseur pour chasser 24 insectes. Les deux premiers sont dans la salle inversée (tirez sur la commode pour en faire apparaître un), quatre dans la pièce secrète " puzzle " (qui se découvre en tirant sur les bougies sur les têtes de cerfs) et dix dans le jardin. Le reste se trouve dans les cadeaux et statues de chat de la salle principale et le salon.

Train d'enfer

Mission courte et assez simple, il suffit de tirer sur les barils projetés par l'autre train. Si vous perdez trop de vie, visez les bleus pour en regagner.

Une passion d'homme

De retour dans le train à la recherche de sa version miniaturisée, commencez par entrer dans la salle et éliminez les premiers Wires. Avancez ensuite jusqu'à la tourelle pour détruire les drones jusqu'à ce que les portes s'ouvrent : le train est sur la plateforme en haut à droite. Dernière étape, s'enfuir, pour cela éliminez les nouveaux ennemis qui s'interposent et foncez pour détruire les deux tourelles latérales du train d'en face ainsi que les derniers drones.

Bonsaï

Dans cette mission, vous avez un chrono limité pour traverser le niveau, ne perdez donc pas de temps et détruisez les obstacles en bois. Éliminez les premiers Wires qui se présentent ainsi que les deux qui sont armés de fusils de part et d'autre de la porte. Avancez encore un peu jusqu'à atteindre une toute petite fenêtre d'où vous verrez un baril à faire exploser. Occupez-vous des ennemis suivants et frayez-vous un chemin vers la prochaine zone : d'autres Wires vous y attendent bien sûr, dont un monstre en armure qui une fois vaincu vous octroiera l'accès au bonsaï.

Conduite dangereuse

Votre but ici est de rouler sur 25 Wires sur les 28 que vous croiserez en 4 tours et autant vous le dire, ce n'est pas si simple. Vous devez faire très attention de ne pas foncer dans les obstacles sinon vous ne tiendrez pas assez longtemps pour remplir le contrat. Veillez également à ne pas rester à droite à l'approche de la rue car une voiture peut débouler et vous surprendre.

La malédiction du temps

Toujours dans des environnements bien connus, nous voici de retour dans le monde semi-ouvert au Japon. La mission consiste simplement en l'allumage de flambeaux disséminés aux quatre coins, ceux-ci faisant apparaître une poupée maudite à l'endroit du début. La seule petite difficulté est le fait que votre vie descend automatiquement, des pauses pour détruire les caisses et le pouvoir de régénération seront donc indispensables.

Seuil fatal

Cette mission peut vite devenir compliquée si vous n'êtes pas assez rapide : cette fois plus question d'un chrono super large, dès qu'il y a plus de deux Wires sur l'ascenseur, il redescend ! Pour optimiser votre ascension, il est conseillé d'utiliser le bras et de viser la tête pour ne se servir de l'épée que quand le sang est tombé à zéro (en se focalisant sur les ennemis moins puissants en priorité).

Le don de la Lune

Pour cette dernière mission secondaire hors-DLC, vous disposez de trois petites minutes pour désactiver 5 bombes. Une première est juste devant vous au tout début, les autres sont toutes derrière des caisses à détruire dans les pièces adjacentes (la zone de recherche est heureusement très restreinte).

Localisation de Scarlett

Dans Killer is Dead, " l'objet " qui peut se cacher dans les niveaux est la dénommée Scarlett, une jolie infirmière. En plus de vous recharger votre jauge de sang, elle débloque des défis supplémentaires accessibles dans sa mission gigolo. Pour que les défis se débloquent, vous devez finir le niveau complètement après avoir trouvé Scarlett.

Episode 3

{l Au tout début du niveau, Scarlett se trouve en haut de l'escalier
Dans la salle principale, tenez-vous debout sur le coeur assez longtemps (le rose, pas les cartes)
Après avoir emprunté l'escalier-piano pour passer une porte verte, détruisez toutes les statues de chat dans le couloir

Episode 4

{l Après avoir passé le premier tableau dans une salle verte, détruisez les vases verts à gauche de l'escalier et détruisez le mur avec la foreuse (arme acquise en finissant la première mission gigolo)
Au même endroit, montez l'escalier et détruisez le vase vert pour avoir un interrupteur ouvrant une porte en bas, Scarlett apparait après avoir détruit tous les vases

Episode 6

{l Au moment où Vivienne vient vous aider, détruisez les caisses sous le grand escalier
Dans la zone où vous utilisez des un interrupteur pour faire tourner une plateforme, Scarlett est dans la pièce à droite de la porte de sortie, utilisez l'interrupteur pour faire exploser le mur derrière lequel elle se cache
Juste après cette même porte verte de sortie, détruisez la caisse à droite des escaliers avant de monter

Episode 7

{l Près du parchemin caché dans les bottes de foins, tuez l'oeil au-dessus de la cascade pour découvrir Scarlett
Derrière la maison proche de la sortie se trouve un rocher qu'il est possible de détruire avec la foreuse, Scarlett est cachée dans le bambou qui luit
Une fois les parchemins trouvés, allez à la porte conduisant au boss mais regardez directement sur la gauche avant de suivre le chemin

Episode 9

{l Au début du niveau, après avoir utilisé la tourelle, Scarlett est dans une caisse sur le passage
Plus loin, dans la partie chronométrée, vous passerez un escalier avec des yeux : détruisez les 6 caisses empilées puis forez le mur pour trouver Scarlett
{l Dans la salle avec une grande passerelle au centre, Scarlett est dans des caisses derrière la porte du mur à l'opposé de l'entrée
A la fin du niveau, juste avant le boss, Scarlett se cache dans un recoin sombre près de l'escalier (l'interrupteur en haut de celui-ci active le combat contre le boss)

Episode 10

{l Dans la salle avec les boitiers électriques à détruire, il y a un interrupteur derrière les " lits "
Peu après, après avoir éliminé tous les Wires avec fusils, montez sur les passerelles pour trouver Scarlett dans une caisse
{l Après avoir utilisé les tourelles, montez via l'échelle sur le container à droite de la porte
Dans le tunnel, la dernière Scarlett de l'aventure se cache dans une caisse vers la droite

Killzone 2

© Sony / Guerrilla 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Galon de Corinth

Terminez Rivière Corinth dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de sang

Terminez Méridien de sang dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Visari

Terminez Place Visari dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Salomone

Terminez Quartier Salomone dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon du pont

Terminez Pont Salomone dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Suljeva

Terminez Village Suljeva dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon de Tharsis

Terminez Raffinerie Tharsis dans n'importe quel niveau de difficulté

Galon du Croiseur

Terminez Le Croiseur dans n'importe quel niveau de difficulté

Porteur de cercueil

Tuez 500 Helghasts

Fossoyeur

Tuez 1000 Helghasts

Faucheur d'âmes

Tuez 1500 Helghasts

Agent de Terrain

Récoltez tous les renseignements du jeu

Iconoclaste

Détruisez tous les symboles Helghasts

Baby-sitter

Ranimez vos compagnons 25 fois

Chasseur de Safari

Tuez un fantasin ennemi de chaque type avec une attaque de mêlée

Folie meurtrière

Tuez 5 Helghasts en moins de 15 secondesen étant debout et avec au moins 85% de santé

Compteur de balles

Rechargez votre arme manuellement 150 fois

Port du casque obligatoire

Tirez sur 100 casques Helghasts en combat et faites-les tomber

Berserk

Tuez 25 Helghasts avec des attaques de mêlée

Baril de mort

Tuez 3 Helghasts simultanément à l'aide d'un élément du décor

Professionnel

Réussissez 3 tirs en pleine tête à la suite avec le revolver M4, sans changer de chargeur

Grenadier

Tuez 5 Helghasts simultanément avec une seule grenade

Martyr

Tuez 2 Helghasts simultanément en y laissant votre peau, avec une seule grenade

Tireur d'élite

Réussissez 15 tirs en pleine tête avec le fusil de précision VC-32

Fine Lame

Tuez 75 Helghasts avec le couteau

Rafale

Tuez 3 Helghasts avec un fusil d'assaut M82 ou StA-52, sans relâcher la gâchette

Défenseur

Tuez 30 Helghasts avec une mitrailleuse fixe StA3

Médaille de Bravoure

Atteignez le second rang d'honneur de la semaine en ligne

Citation de Bravoure

Atteignez le premier rang d'honneur de la semaine en ligne

Galon de formation croisée

Rempotez toutes les médailles d'insigne

Galon de vétéran

Remportez toutes les médailles de mission

Galon d'expert

Remportez toutes les médailles de combat

Galon de Dieu de la guerre

Remportez toutes les médailles restantes

Galon de guerre-éclair

Remportez 50 matchs en ligne

Trophées cachés (bronze)

Tueur d'élémentaire

Tuez le soldat d'élite de la raffinerie Tharsis en moins d'1 minute et 30 secondes

Massacreur de géant

Tuez l'artilleur lourd de Méridien de sang en moins d'1 minute.

Pourfendeur de dragon

Détruisez le blindé du port Solomone en moins d'1 minute et 30 secondes

Destructeur de démon

Tuez Radec au Palais Visari en moins de 20 minutes

Stick Around

Clouez 20 Helghasts avec le VC-21

Maître Conducteur

Electrocutez 3 Helghasts simultanément avec le VC5

Ouvre-boîte

Détruisez au moins un blindé Helghast en combat

Pièces de rechange

Détruisez tous les vaisseaux ennemis durant Le Croiseur

Treadhead

Tuez 30 Helghasts à bord du tank de l'ISA

Mechspert

Ecrasez 10 Helghasts à bord de l'Exosquelette

Argent

Galon de Maelstra

Terminez Maelstra, terres désolées dans n'importe quel niveau de difficulté

Survivant

Terminez toutes les missions dans n'importe quel niveau de difficulté

Intouchable

Terminez toutes les missions dans n'importe quel niveau de difficulté et sans perdre une vie

Croix de Bravoure

Atteignez le toisième rang d'honneur de la semaine en ligne

Or

Survivant héroïque

Terminez toutes les missions en niveau de difficulté Elite

Galon de carrière

Atteignez le rang Général en ligne

Grande Croix de Bravoure

Atteignez le quatrième rang d'honneur de la semaine en ligne

Platine

Héros

Remportez tous les trophées de Killzone 2

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Le nouveau soleil

Après le réveil, suivez votre camarade jusqu'à l'aire de lancement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour vous familiariser avec les commandes de base.

Ville de Pyrrhus

Rivière Corinth- Plage de Corinth

Avancez avec vos amis jusqu'à rejoindre l'unité Echo. Approchez-vous des barricades et ramassez le lance-roquettes. Tournez à droite et tirez sur le pont pour le détruire. Reprenez ensuite votre arme et poursuivez jusqu'à la nouvelle zone. Mettez-vous à l'abri et éliminez les ennemis qui essayent de de s'emparer de votre position. Utilisez les grenades pour les repousser et soignez vos amis s'ils vous appellent à l'aide.

Avancez à droite avec Garza, et montez avec l'aide de ce dernier. Avancez vers l'interrupteur et actionnez-le pour fera monter l'ascenseur.

Rivière Corinth- Entrepôt Stahl

Avancez dans le couloir et ramassez les munitions avant de monter les escaliers. Planquez-vous derrière les barils et éliminez les soldats qui se trouvent en bas. Tirez sur les bonbonnes de gaz (de couleur rouge) pour les exploser et tuer plusieurs ennemis en même temps. Avancez, ramassez les munitions et descendez les escaliers. Entrez dans le bureau de gauche et planquez-vous près de la vitre. Eliminez les ennemis qui débarquent et tirez sur les bonbonnes de gaz pour neutraliser un autre groupe d'ennemis. N'avancez pas encore car les renforts vont rappliquer. Tuez les soldats et avancez à gauche. Montez les escaliers et entrez par la porte. Ramassez les munitions situées à l'arrière de la salle et allez à gauche. Pendant que Garza trafique la porte, couvrez-le en repoussant les hommes armés qui essayent de vous atteindre. Restez près du mur droit, avant le pont, et tirez sur eux depuis votre position, en hauteur. Contrôlez les escaliers et abattez tous les soldats qui s'y aventurent.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle de contrôle et tuez l'ennemi qui sort par la porte. Avant de tourner la vanne, il faut éliminer tous ceux qui se trouvent dans la salle adjacente. Visez les bonbonnes de gaz pour les exploser et tuer tous les occupants de la salle. Tournez ensuite la vanne en suivant les commandes qui s'affichent à l'écran. Regardez ensuite en haut à droite, sur le mur de l'immeuble, pour apercevoir un emblème ennemi. Détruisez ce premier emblème.

Rivière Corinth- Hauteurs de Verdran Est

Sortez de la salle et mettez-vous à couvert pour éliminer les soldats Helghast. Suivez Garza et traversez le pont en tuant celui qui franchit la porte. Avancez et passez par l'ouverture que crée Garza. Suivez-le ensuite, ramassez les documents de renseignements et avancez jusqu'aux passerelles où se trouvent plusieurs Helghasts. Restez à couvert et éliminez-les tous. Avancez et tuez les ennemis qui se cachent au fond, sur la dernière passerelle. Prenez ensuite le contrôle de la mitrailleuse qui se trouve à droite et nettoyez le chemin qui est en bas pour laisser passer le convoi allié. Suivez ensuite votre camarade, entrez par la porte et descendez les escaliers.

Rivière Corinth- Tempête 11-34C

Commencez par détruire le symbole Helghast qui se trouve en haut, sur le mur d'en face. Avancez dans le couloir, ramassez les munitions et tuez le soldat qui se trouve à droite. Avancez ensuite et nettoyez la zone en restant à couvert derrière les murs. Avancez ensuite en suivant Garza et détruisez un nouvel emblème se trouvant, cette fois, derrière la grille. Avancez encore et montez les escaliers.

Rivière Corinth- Hauteurs de Verdran Ouest

Avancez jusqu'à l'extérieur et prenez place derrière la mitrailleuse. Commencez à tirer sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Tirez sur les piliers pour détruire le bâtiment étage par étage. Tirez en rafales pour ne pas perdre la cible ni chauffer la mitrailleuse. Ne vous arrêtez de tirer que quand la façade du bâtiment s'effondre. Entrez ensuite par la porte située derrière vous.

Montez les escaliers et avancez vers la zone du crash pour voir vos amis se faire tuer. Vengez-les et tuez leurs assassins. Restez à l'abri derrière la barrière et neutralisez les ennemis qui se planquent en face de vous et à gauche. Descendez et examinez le cadavre près de Garza. Ramassez son lance-roquettes et défoncez la porte marquée par le symbole Helghast. Entrez ensuite et avancez jusqu'aux escaliers. Allez sous les escaliers pour prendre le document de renseignements. Montez et avancez vers la porte. Tuez le soldat dès que la porte s'ouvre et entrez. Ramassez les munitions et sortez pour avancer sur la passerelle.

Rivière Corinth- Digue de Korovis

Restez en haut et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite sur le pont et plaquez-vous. Utilisez une grenade pour éliminer le soldat qui vous tire dessus avec la mitrailleuse. Avancez vers cette tour par la droite. Tuez le soldat qui se trouve sur le pont et entrez dans la tour. Eliminez l'ennemi avec le lance-roquettes ainsi que ses gardes. Allez vers la deuxième tour et mettez-vous à couvert sur le pont. Lancez des grenades par les fenêtres pour diminuer le nombre des ennemis. Avancez ensuite et éliminez les Helghasts qui se trouvent à l'intérieur. Descendez avec l'échelle et éliminez l'ennemi qui est dans la cour. Courez ensuite à droite vers les armes et les munitions et ramassez le lance-roquettes. Planquez-vous derrière le bloc de ciment et tirez sur le char ennemi. Reprenez votre arme et allez vers votre char puis montez.

Vous allez conduire le char et vous frayer un chemin en tirant sur les ennemis. Commencez par exploser le char ennemi qui rapplique. Utilisez les roquettes contre le blindé et, après sa destruction, occupez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur le pont et dans les tours. Utilisez la mitraillette contre les soldats à découverts et les roquettes pour éliminer ceux qui se trouvent dans la tour. Ne quittez pas votre char et nettoyez la cour.

Méridien de sang - Zone d'atterrissage 33

Après la cinématique, avancez sous le feu ennemi jusqu'au capitaine Narville qui se trouve derrière les barrières. Après le briefing, allez à droite avec Garza. Placez l'explosif sur la porte et reculez. Appuyez ensuite sur la touche de tir pour exploser la porte. Avancez jusqu'au point de contrôle ennemi. Planquez-vous et abattez les trois hommes puis avancez et tournez à gauche pour vous mettre à l'abri. Neutralisez les renforts qui arrivent par le coté droit. Avancez ensuite par ce même coté et lancez une grenade dans la dernière maison et une autre à l'étage. Entrez ensuite et nettoyez le bâtiment. Montez les escaliers et avancez vers la porte qui mène au pont. Ne restez pas derrière les fenêtres en bois, elles ne résisteront pas aux tirs ennemis. Tirez sur la bonbonne de gaz pour tuer ou blesser vos ennemis. Une fois tous les ennemis morts, traversez le pont vers le bâtiment suivant.

Descendez les escaliers et ramassez les munitions en chemin. Sortez à l'extérieur pour rencontrer un ennemi portant une armure et maniant une mitrailleuse. Pour le battre, suivez les consignes de votre allié et visez la tête en premier lieu. Quand l'ennemi est touché, il se retournera. Tirez alors sur les chars qui sont derrière lui. Répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à sa mort. Avancez dans la rue et éliminez les derniers résistants. Allez vers la porte de gauche et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Avancez et montez les marches de droite. Pendant que vos amis repoussent les Helghasts, entrez dans le bâtiment de gauche et montez les escaliers. Détruisez le symbole Helghast qui se trouve sur le mur gauche et prenez place derrière la tourelle. Exterminez les soldats ennemis et tirez en rafale pour ne pas surchauffer la mitrailleuse. Descendez quand les ennemis n'attaquent plus et rejoignez Garza.

Traversez le pont et montez les escaliers. Entrez dans la salle et attaquez les deux gardes par surprise. Sortez et traversez la passerelle. Entrez dans le bâtiment suivant et descendez les escaliers. Avancez et planquez-vous à droite, près des munitions, puis repoussez l'assaut ennemi. Vous avez deux possibilités maintenant ; la première consiste à avancer rapidement sur la passerelle effondrée et vous mettre à couvert pour éviter les tirs de la tourelle. Eliminez ensuite les ennemis qui foncent sur vous et suivez le chemin de gauche vers la tourelle. La deuxième possibilité consiste à attendre que les ennemis qui se trouvent sur la passerelle viennent vous débusquer pour les accueillir. Avancez ensuite vers la tourelle et tuez les soldats qui la gardent ainsi que le tireur. Entrez par la porte et allez à gauche. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Avancez ensuite vers l'extérieur et descendez les escaliers. Avancez encore et planquez-vous derrière les barrières. Eliminez les premiers ennemis et entrez par la porte de droite. Tuez les soldats qui se trouvent dans le couloir et sortez par la porte pour attaquer le prochain ennemi par derrière. Avant de traverser le pont, nettoyez la rive d'en face pour ne pas avoir de mauvaises surprises. Entrez par la porte et rejoignez vos amis qui se trouvent à l'entrée d'un autre bâtiment. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent et entrez. Montez les marches et traversez la passerelle vers votre cible.

Méridien de sang - Sur les toits

Montez lentement les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Utilisez vos grenades pour les débusquer. Passez ensuite aux ennemis qui se trouvent en face de vous. Avancez en vous abritant derrière les barrières et les caisses puis montez les marches situées à droite. Avancez ensuite vers les commandes de la tour-sentinelle. Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et tirez sur les deux cellules le temps que la tourelle se recharge.
Après chaque tir de tourelle, éliminez les ennemis qui essayent de la reprendre en main. Suivez ces consignes jusqu'à l'explosion de l'arme.

Place Visari

Place Visari - Bureau du préfet

Avancez sur le toit et descendez par le trou dans le sol. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches. Sortez dans la rue et mettez-vous à couvert derrière la barrière. Avancez par le coté gauche et tirez sur le baril explosif pour éliminer les ennemis qui gardent l'entrée. Entrez dans le bâtiment en question et neutralisez les ennemis qui descendent des escaliers. Montez à l'étage et faites attention aux hommes armés qui se trouve derrière la porte de gauche. Nettoyez la zone et suivez le chemin de gauche en restant toujours à couvert près des fenêtres. Avancez ensuite vers la zone avec le toit défoncé et faites attention aux ennemis qui se trouvent en haut. Descendez ensuite par le trou au sol.

Allez vers la porte de sortie et éliminez l'ennemi qui se trouve en bas, derrière les caisses, et le deuxième posté sur la passerelle d'en face. Avancez à gauche et éliminez le dernier ennemi de cette zone. Montez ensuite aux escaliers et tirez sur le générateur de courant à travers lequel jaillit le rayon pour débloquer la porte. Traversez les deux portes et descendez les escaliers.

Sortez par la porte et attaquez vos ennemis par derrière. Restez près de la porte pour vous replier s'il le faut. Montez ensuite à l'escalier et détruisez le symbole ennemi qui se trouve sur le mur droit. Avancez vers le bâtiment d'en face et éliminez le Helghast. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Attaquez vos ennemis par derrière et avancez ensuite vers l'équipe Alpha.

Place Visari - Cour de stockage

Vous devez maintenant repousser les vagues d'ennemis qui rappliquent. Quittez votre abri derrière les sacs de sable et allez vers le bâtiment situé à droite où se trouvent des armes et des munitions. Depuis votre position, la vue et la couverture sont meilleures. Eliminez alors les ennemis qui foncent sur la position de vos alliés. Vous pouvez prendre la mitrailleuse pour plus d'efficacité. Repoussez ensuite les Helgasts qui débarquent du vaisseau. Ils se placeront en haut du bâtiment qui est en face de vous. S'ils vous lancent des grenades, quittez votre position rapidement et planquez-vous derrière les piliers de gauche. D'autres ennemis vont venir par le toit (au dessus de vos amis), repoussez-les facilement depuis votre position. Eliminez ensuite les ennemis qui sortent du blindé qui vient de défoncer le mur. Entrez ensuite par le portail de gauche. Avancez jusqu'à la cuisine et allez au fond de celle-ci pour ramasser le document. Montez les

marches et suivez vos amis jusqu'à la rue.

Place Visari - La place

Planquez-vous derrière les caisses et commencez le nettoyage. Avancez à gauche et mettez-vous derrière les sacs de sable. Eliminez les ennemis qui défendent cette position et envoyez des grenades à l'intérieur du bunker. Une fois cette position acquise, allez vers l'avant et placez-vous aux commandes d'une mitrailleuse. Repoussez les différentes vagues ennemies et n'en laissez aucun s'approcher de votre emplacement (ou vous contourner par la gauche ou par la droite). S'ils vous atteignent, quittez la tourelle et éliminez-les (il se pourrait que vos amis vous aident à en venir à bout). Revenez à la tourelle et neutralisez les Helghasts qui sortent des blindés. D'autres descendront en rappel des vaisseaux, neutralisez-les dès qu'ils touchent le sol.

Une nouvelle vague vous attaquera par l'arrière (où se trouve le deuxième bunker). Abritez-vous derrière les barrières et éliminez les assaillants qui tentent de traverser vos défenses. C'est là que des artilleurs vont surgir par l'avant. Revenez donc à la tourelle et explosez-les avant qu'ils ne quittent le champ de tir de la première tourelle. S'ils y arrivent, reculez vers les mitrailleuses qui se trouvent sur les flancs et utilisez-les. Eliminez tous les ennemis jusqu'à la sécurisation de la zone.

Quartier Salomone

Quartier Salomone - Berge du canal

Avancez vers les égouts et tirez sur le générateur de courant pour pouvoir entrer dans le tuyau. Avancez et, sans sortir du tuyau, éliminez les deux ennemis qui gardent la zone. Descendez ensuite sur la passerelle et repérez la mine-laser, près de l'échelle. Reculez et tirez dessus pour l'exploser. Descendez ensuite en utilisant l'échelle. Neutralisez l'ennemi qui vous attend en bas puis détruisez le symbole Helghast accroché en hauteur, sur le mur de droite. Avancez vers la deuxième échelle et montez. Allez à gauche et montez à l'échelle de couleur rouge. Avancez encore et montez les marches pour prendre les munitions. Montez pour apercevoir Garza en haut.

Quartier Salomone - Cour de la tour Dushan

Vous devez rejoindre Garza. Avancez donc et entrez par la porte qui se trouve au fond, à droite. Montez à l'escalier pour rencontrer vos premiers ennemis. Eliminez-les rapidement et prenez placez derrière les caisses. Tuez les soldats qui se trouvent en face de vous puis avancez et entrez dans la salle de gauche. Avancez en prenant à gauche, vers la porte de sortie, et lancez une grenade dans la salle suivante. Entrez et nettoyez la zone jusqu'à la destruction du mur droit et l'arrivée d'autres Helgasts par le trou. Repliez-vous et attendez que les ennemis se mettent à découvert pour les éliminer. Entrez ensuite par le trou et ramassez le lance-flamme qui se trouve sur la table. Sortez par la porte et carbonisez vos ennemis. Montez ensuite aux escaliers.

Foncez dans la salle d'en face et tuez le Helghast. Prenez son arme et abritez-vous au fond de la pièce. Passez ensuite par le trou dans le mur de droite et sortez par la porte. Avancez maintenant vers Garza qui se trouve au bout de la passerelle. Suivez ce dernier et ramassez les munitions en chemin.

Quartier Salomone - Aire de chargement de Dushan

Une fois devant le premier mortier, éliminez les ennemis qui l'entourent. N'avancez pas encore. Des tourelles situées en haut gardent l'emplacement. Allez au fond, à droite, et placez-vous derrière les barils. Attendez que les ennemis sortent par la porte de droite et tirez sur le baril explosif pour les tuer tous en même temps. Restez en place et tuez les Helghasts qui sautent de la passerelle. Entrez ensuite par la porte de droite et nettoyez la pièce. Avancez et montez à l'échelle. Eliminez les ennemis et sortez pour prendre le contrôle de la tourelle. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent en haut à gauche ainsi que ceux qui sont en face. Allez vers la tourelle de droite et utilisez-la pour exterminer le reste des ennemis qui vous attaquent. Sautez ensuite vers le mortier, placez la charge et éloignez-vous. Explosez la charge et allez par le chemin situé derrière le mortier.

Eliminez les Helghasts qui gardent la zone et montez aux escaliers. La partie supérieure est dégagée puisque vous avez déjà fait le ménage. Allez sur la passerelle puis vers la salle de gauche et prenez le document. Suivez Garza et

attendez qu'il vous ouvre la porte. Visez la porte avant qu'elle ne s'ouvre et tirez pour tuer les deux soldats qui sont derrière elle. Nettoyez ensuite la zone en éliminant les deux ennemis qui se trouvent à gauche et les deux autres à droite. Montez les marches vers le deuxième mortier. Lancez une grenade contre les ennemis qui se trouvent à droite. Planquez-vous ensuite derrière le mur d'en face et neutralisez les Helghasts. Avancez vers le deuxième mortier, placez la charge et détruisez-le.

Aussitôt, des soldats ennemis vont arriver par la porte qui se trouve de l'autre coté de la passerelle. Eliminez ceux qui essayent de s'approcher de vous et lancez une grenade dans la salle avant la fermeture automatique des portes. Avancez ensuite en suivant Garza et descendez par les trous au sol. Descendez les escaliers et avancez dans le tunnel.

Quartier Salomone - Baraquement de Corinth

Avancez ensuite dans l'eau, montez sur la passerelle et rejoignez le soldat mourant. Vous serez alors pris sous les feux de l'ennemi. Courez à gauche et planquez-vous derrière les taudis. Montez rapidement vers le dernier étage de la passerelle et éliminez les assaillants qui foncent sur vous. Restez à couvert et nettoyez la zone. Quand les renforts arrivent, contrôlez les rampes qui mènent à votre position. C'est depuis ces rampes qu'arriveront les soldats. Tirez sur les barils explosifs pour en éliminer le maximum. Si les Helghasts se barricadent derrière les caisses ou dans les taudis, utilisez vos grenades pour les débusquer. Une fois la zone nettoyée, suivez Garza qui vous aidera à monter en vous faisant la courte échelle. Entrez par la porte de droite et avancez dans le couloir jusqu'à descendre dans les égouts. Cet endroit est miné.
Repérez les lasers rouges des mines et détruisez-les avant d'avancer. Montez ensuite en utilisant les deux échelles pour retrouver le convoi.

Quartier Salomone - Sous station fortifiée

Allez par la droite et détruisez les mines. Eliminez ensuite les Helghasts qui arrivent. Prenez place derrière la mitrailleuse située à gauche et tirez sur tout ce qui bouge. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent sur les toits. Placez ensuite une charge sur la porte de droite et explosez-la. Entrez et éliminez les premiers ennemis qui descendent du toit. Avancez et montez les escaliers. Eliminez les soldats qui se trouvent en face de vous en utilisant vos grenades. Placez ensuite quatre charges explosives sur les quatre piliers, descendez et frayez-vous un chemin vers la sortie. Une fois dehors, explosez les charges pour détruire le bâtiment.

Pont Salomone

Pont Salomone - Pont Est

Avancez vers les munitions et les armes et prenez le lance-grenades. Avancez prudemment et restez derrière les sacs de sable. Utilisez votre arme contre les soldats qui gardent le pont. Avancez lentement en compagnie de vos alliés pour avoir une bonne couverture. Lancez vos grenades sur les ennemis qui se trouvent derrière les tourelles. Ramassez ensuite une autre arme que vous pourrez trouver sur l'un des cadavres. Une fois la zone nettoyée, allez à gauche et descendez sous le pont.

Pont Salomone - Défense aérienne 22-12ILC

Avancez et ramassez les munitions. Restez derrière les barrières et évitez les tirs de la DCA. Neutralisez les ennemis et avancez d'un abri à l'autre. Evitez d'avancer rapidement pour que les ennemis ne vous contournent pas et ne vous encerclent pas. Avancez à gauche de la DCA et montez sur la plateforme. Tuez le tireur et prenez le contrôle de la DCA puis tournez-vous et exterminez les ennemis qui essayent de la reprendre. Quand la zone est nettoyée, quittez votre poste et allez à droite puis à gauche. Montez les marches et entrez par la porte. Montez ensuite aux escaliers jusqu'à la vanne.

Pont Salomone - Pont Ouest

Tournez la vanne pour abaisser le pont. Allez à gauche et prenez le sniper. Sortez par la porte et prenez place derrière la caisse. Eliminez la première vague d'ennemis et entrez dans la zone où se trouvent les munitions. Tirez sur les

soldats par les fenêtres et éliminez en premier lieu ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Ils se trouvent dans les tours. Sortez ensuite et avancez lentement avec le convoi puis éliminez avec votre fusil-sniper les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses. Nettoyez ensuite la zone pour que vos amis détruisent la porte. Après la cinématique, entrez dans l'académie et passez par la porte que Garza vient d'ouvrir.

Pont Salomone - Académie Radec

Avancez pour tomber dans une embuscade. Courez alors à gauche pour vous abriter. Allez vers le soldat équipé d'un lance-roquettes et éliminez-le. Nettoyez ensuite la cour et montez dans les balcons. Avancez en vous cachant derrière les piliers, faites le ménage et ramassez les munitions. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte par vos alliés. Montez à l'étage et avancez vers une autre porte. Entrez et ramassez le document qui se trouve sur le bureau. Vous serez alors attaqué par un Atac

Pont Salomone - Académie Radec

Après la cinématique vous serez seul sur le toit contre l'Atac. Ramassez, donc, le lance-roquettes qui se trouve à gauche. Courez ensuite à droite vers les bobines et entrez dans l'abri, à gauche. Restez loin des ouvertures et montrez-vous près de la sortie de droite où de gauche pour attirer l'Atac. Quand il s'approche des bobines, tirez sur elles pour les exploser et électrocuter l'ennemi. Vous pouvez lui lancer une roquette lorsqu'il est immobile. Eloignez-vous ensuite avant que l'Atac ne vous touche avec ses roquettes (en plus de ses balles). Refaites cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la destruction de l'adversaire.

Friches Helghastes

Village Suljeva - Désert

Avancez en suivant vos amis. Une fois devant le pont, allez à gauche et regardez en bas pour voir un emblème Helgast. Détruisez-le et traversez le pont. Allez à gauche jusqu'au bout de la zone et regardez derrière la barrière pour trouver un document. Prenez-le et reprenez votre route. Avancez en compagnie de vos amis jusqu'à la salle de contrôle. Entrez dans l'ascenseur et descendez jusqu'au village.

Village Suljeva - Suljeva Nord

Avancez jusqu'au cadavre. Regardez ensuite en haut pour voir trois cheminées, contournez-les et tirez sur l'emblème ennemi qui se trouve en haut. Avancez jusqu'à la porte fermée et suivez les câbles vers l'alimentation. Entrez par les portes que défonce Rico pour trouver les cadavres de l'unité envoyée auparavant. Ramassez les armes qui se trouvent à gauche et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite à l'arrière de la salle pour prendre un nouveau document.

Village Suljeva - Bureau de maintenance

Eliminez les ennemis qui essayent d'entrer et sortez par la porte. Planquez-vous derrière la barrière et tuez le reste des ennemis. Avancez lentement et neutralisez les soldats qui sont postés tout au long du chemin. Tirez sur le baril explosif et utilisez aussi vos grenades contre les groupes barricadés. Avancez jusqu'à la porte de la tour et éliminez les Helghasts qui en sortent. Entrez et ramassez les munitions. Allez à gauche et détruisez l'emblème qui se trouve en haut. Eliminez les araignées géantes et avancez. Suivez le chemin et entrez dans le couloir. Ramassez les munitions et suivez le chemin jusqu'à la porte de sortie.

Village Suljeva - Mines de Vojislav

Courez directement vous cacher derrière un abri pour éviter le laser du sniper. Avancez à droite et montez à la rampe. Planquez-vous à droite et tuez le premier sniper qui se trouve à gauche. Eliminez ensuite les snipers suivants un à un. Avancez, prenez leurs armes et restez en haut de la passerelle pour éliminer les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et prenez leur position pour neutraliser les Helghasts situés sur le pont du bâtiment d'en face. Avancez vers ce même bâtiment et montez à la rampe. Détruisez l'emblème qui se trouve sur le mur de gauche (près de la caisse) et avancez à gauche. Montez les marches et éliminez le soldat et les araignées. Avancez dans la tour et éliminez un autre garde. Montez à l'échelle et tournez la vanne pour activer la tour. Rebroussez chemin vers l'équipe

Alpha et éliminez les ennemis qui vous barrent le passage. Ils sont assez nombreux et vous devez vous mettre à l'abri pour les éliminer. Courez ensuite vers la porte d'entrée et lancez une grenade dans le couloir avant la sortie des Helghasts. Finissez les survivants pendant qu'ils sont encore sonnés et entrez. Avancez en tuant les araignées et sortez des mines.

Village Suljeva - Suljeva Nord

Avancez pour voir le reste de votre équipe se faire capturer par les Helghasts. Vous devez maintenant les aider. Avancez et mettez-vous à couvert, à droite. Eliminez les premiers groupes d'ennemis qui se barricadent derrière les caisses. Utilisez les grenades s'ils restent longtemps dans leur cachette. Avancez ensuite et entrez par le portail.

Village Suljeva - Station 14

Avancez et tuez les araignées. Ramassez le sniper et montez les marches puis éliminez les deux ennemis qui gardent la zone. Neutralisez ensuite les prochains, qui se trouvent sur la passerelle de gauche. Détruisez ensuite les deux sentinelles volantes et, quand la porte d'en face s'ouvre, lancez des grenades contre les ennemis qui essayent de sortir. Avancez en exterminant le reste des Helghasts jusqu'à apercevoir le train qui transporte votre unité. Il quittera la station en laissant derrière lui plusieurs ennemis. Vous devez sécuriser un autre train pour embarquer et prendre en chasse les kidnappeurs.

Prenez le fusil-sniper et commencez par éliminer les deux ennemis équipés de lance-roquettes, sans sortir de la cabine. Passez ensuite aux ennemis qui se trouvent au sol. Descendez et neutralisez les soldats qui se trouvent à gauche. Allez devant la porte et ramassez le document. Avancez ensuite à droite et éliminez les soldats en chemin. Ramassez les munitions et montez aux escaliers.

Avec votre fusil-sniper, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes. Si vous voyez une roquette se diriger vers vous, éloignez-vous rapidement de sa trajectoire. Avancez en tirant sur les bobines électriques pour les exploser et tuer les soldats qui se trouvent près d'elles. Avancez ensuite sur la passerelle et débusquez les ennemis. Ramassez une mitrailleuse légère et foncez sur vos adversaires. Abritez-vous derrière les caisses et surveillez les ennemis qui se trouvent sur les autres passerelles pour ne pas vous faire attaquer par les flancs. Regardez ensuite en direction du grand pilier qui se trouve à gauche et détruisez l'emblème ennemi.

Raffinerie Tharsis

Raffinerie Tharsis - Train des mines de Suljeva

Avancez toujours à gauche pour prendre le fusil à décharge. Eliminez les ennemis situés dans le wagon suivant et avancez. Entrez dans ce même wagon, prenez le pistolet mitrailleur et montez les marches. Restez en haut de la passerelle et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le wagon suivant. Tirez sur les bobines quand ils avancent à proximité. Reculez ensuite et attendez que les Helghasts viennent vers vous pour les canarder. Avancez et descendez les marches. Sortez du wagon et avancez vers le char. Prenez place derrière la tourelle et nettoyez la zone. Tirez sur les bonbonnes de gaz et les bobines pour tuer les ennemis qui se cachent derrière. Avancez ensuite et repoussez les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

Allez vers le wagon suivant et éliminez le premier groupe d'ennemis, qui garde le char. Attendez l'arrivée du deuxième groupe et éliminez-le. Evitez les roquettes tirées par le char. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve parmi les armes, au centre du wagon, et détruisez le char en effectuant deux tirs. D'autres soldats rappliquent en renfort, nettoyez la zone avant d'avancer. Une fois devant l'entrée du wagon, des ennemis vont surgir des balcons de droite et de gauche. Exterminez-les en battant en retraite. Commencez par le soldat équipé d'un lance-roquettes (dans le balcon de gauche). Entrez dans le wagon et progressez jusqu'à la salle des commandes.

Raffinerie Tharsis - Station Tharsis

Dès que vous descendez dans la station, tirez sur les ennemis ou sur les bobines derrière eux pour les exploser. Avancez ensuite vers leur position et regardez à droite, au fond du train, pour voir un emblème ennemi. Détruisez-le et rejoignez Rico. Aidez-le à escalader le grillage et allez à droite. Mettez-vous à couvert et tirez sur vos ennemis.

Attendez qu'ils passent près des bobines des recharges électriques pour les exploser et tuer les soldats. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche.

Raffinerie Tharsis - Compl. raffinerie inférieur

Tuez l'araignée et avancez dans le couloir. Arrêtez-vous devant les rayons électriques et visez la bobine qui se trouve au fond de la pièce. Avancez et faites face à la porte sans sortir. Attendez l'arrivée des Helghasts pour les éliminer sans trop de risques. Sortez ensuite et prenez les munitions. Tuez les soldats qui se trouvent sur la passerelle de droite. Montez les marches de droite et détruisez la bobine qui se trouve sur le mur droit. Descendez ensuite et allez vers l'interrupteur. Appuyez sur le bouton pour faire descendre l'ascenseur.

Après la cinématique, vous devez éliminer un ennemi surpuissant. Inutile de lui tirer dessus, il est équipé d'une armure impénétrable. Evitez de croiser son tir électrique sinon vous vous ferez rôtir en un rien de temps. Tirez sur les containers qui passent au dessus de sa tête pour les faire tomber près de lui. Quand il est touché, il s'agenouillera sur place. C'est le moment d'attaquer. Allez derrière lui et tirez sur les bouteilles rouges qui se trouvent sur son dos. Planquez-vous quand il se redresse et répétez l'action jusqu'à sa destruction.

Avancez ensuite vers l'échelle et montez dans la salle de contrôle. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et éliminez les deux soldats qui vous attaquent. Descendez ensuite et entrez par la porte de gauche. Tournez à gauche et montez à l'échelle.

Raffinerie Tharsis - Usine de traitement

Avancez, ramassez le fusil électrique et montez à une autre échelle. Allez à droite, sur la passerelle, et sautez dans une des bennes suspendues. Planquez-vous derrière la paroi de la benne et éliminez les ennemis qui sont visibles. Restez en mouvement pour que les Helghasts ne vous touchent pas. Le chemin est bloqué par des rayons électriques. Tirez alors sur la bobine qui se trouve à gauche pour l'exploser. Après l'atterrissage, allez à droite et détruisez l'emblème ennemi. Allez ensuite à gauche et entrez dans l'usine. Tuez vos deux premiers ennemis, ramassez le document de renseignent et avancez. Descendez les marches et suivez le chemin de la passerelle.

Raffinerie Tharsis - Centre des expéditions

Avancez et sortez par la porte. Avec votre fusil électrique, détruisez facilement les trois premières sentinelles qui vous attaquent. Avancez ensuite à droite tout en explosant les sentinelles. Planquez-vous pendant le rechargement de votre arme puis montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Entrez dans le couloir et avancez. Allez ensuite à gauche et éliminez les araignées avec votre revolver.

Raffinerie Tharsis - Contrôle logistique

Continuez à avancer et entrez dans la salle de contrôle pour retrouver Rico. Tournez à gauche et ramassez le document qui se trouve sur la table.
Suivez ensuite votre ami et traversez le pont.

Raffinerie Tharsis - Centre d'observation

Suivez Rico et, après la cinématique, regardez en haut à droite pour localiser l'emblème ennemi et le détruire. Avancez dans le chemin montant et exterminez tous les Helghasts et leurs sentinelles qui se trouvent sur votre chemin. Planquez-vous derrière les caisses, rechargez votre arme et attendez que les soldats se regroupent pour les tuer tous en même temps. Montez les marches et allez à droite. Electrocutez vos ennemis en masse et montez vers la salle de contrôle. Suivez ensuite vos compagnons jusqu'à la zone d'atterrissage.

Raffinerie Tharsis - Pont aérien de Tharsis

Allumez vos ennemis avec votre fusil électrique en commençant par ceux qui se trouvent en bas. Passez ensuite aux ennemis situés sur les passerelles de droite et de gauche. Rechargez pendant que les ennemis se regroupent et allumez-les tous en même temps. Suivez ensuite Evelyn et attendez que Natko vous ouvre la porte. Avancez et montez les marches jusqu'à la tour de communications où se trouve un ennemi. Tuez-le, prenez le sniper et nettoyez la zone

pendant qu'Evelyn appelle les secours.

Les cieux surplombant les Friches Helghasts

Le croiseur - Aire d'atterrissage

Avancez, montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Quittez-le et courez vers la zone où vont descendre les ennemis. Prenez une grenade, tenez-la en main et ne la lancez qu'au dernier moment pour qu'elle tue le groupe de l'unité spéciale ennemie. Allez ensuite à gauche et montez dans l'ascenseur.

Le croiseur - La passerelle

Avancez vers le poste de contrôle. Après la cinématique, sortez par la porte et allez à droite. Descendez via l'ascenseur et avancez vers la porte. Prenez la mitrailleuse et entrez.

Le croiseur - La salle des machines

Avancez à gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Planquez-vous derrière les caisses et ne laissez pas les Helghasts s'approcher. Descendez ensuite les marches et continuez le nettoyage. Descendez encore et détruisez les ennemis et les sentinelles. Tirez ensuite avec votre mitrailleuse sur l'ennemi équipé d'une mitrailleuse lourde. Quand il est suffisamment touché, il va s'agenouiller. Profitez-en pour attaquer les bouteilles rouges qui se trouvent sur son dos. Répétez l'action jusqu'à sa mort. Nettoyez ensuite le reste de la zone et descendez. Avancez vers la porte et entrez dans la salle de contrôle.

Le croiseur - La salle de contrôle

Parlez à l'officier puis dirigez-vous vers la DCA. Eliminez les appareils ennemis appelés Sangsues et ne gaspillez pas vos munitions. Tirez en rafales courtes pour ne pas surchauffer les canons. Ne tirez pas sur les vaisseaux alliés et explosez les ennemis jusqu'à la fin de vos munitions.

Le croiseur - L'ascenseur principal

Suivez Natko jusqu'à l'ascenseur et descendez. Avancez ensuite vers l'issue de secours et éliminez les ennemis en chemin.

Le croiseur - L'issue d'urgence C

Avancez et éliminez les Helghast qui gardent la porte. Passez par cette porte et descendez les escaliers. Avancez, traversez le pont et éliminez d'autres ennemis. Montez sur la passerelle, prenez les munitions et avancez en éliminant les soldats en chemin. Prenez le document qui se trouve à droite sur la passerelle. Ignorez les ennemis d'en bas et avancez. Descendez par les escaliers et éliminez les derniers ennemis de la zone.

Le croiseur - Aire d'atterrissage

Traversez ensuite le pont et éliminez l'ennemi armé d'un lance-flammes. Avancez vers la porte et neutralisez les Helghasts. Avancez et descendez par les passerelles en ruines jusqu'à atteindre vos amis.

Maelstra

Maelstra, terres désolées - Le site du crash

Après la cinématique, allez vers le site du crash pour l'inspecter. Montez ensuite dans l'exosquelette. Avancez dans le canyon jusqu'à retrouver vos amis. Eliminez les premiers ennemis tout en restant loin d'eux. Utilisez les roquettes contre les regroupements de soldats puis avancez et traversez le pont. Localisez rapidement le blindé qui se trouve à gauche et tirez des roquettes sur la porte de l'engin d'où vont sortir les soldats. De cette façon, ils seront tous morts avant de

pouvoir riposter. Eliminez les autres Helghasts qui se barricadent à droite en utilisant vos roquettes. Avancez encore et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Commencez par les tuer en premier.

Maelstra, terres désolées - Ville fantôme industrielle

Avancez lentement et repérez les Helghasts équipés de lance-roquettes situés sur les bâtiments de droite. Eliminez-les avant d'avancer. Tirez ensuite des roquettes sur le véhicule ennemi pour l'exploser et occupez-vous de ceux planqués à droite. Avancez ensuite et repérez la ligne ennemie composée de plusieurs Helghasts équipés de lance-roquettes. Ils représentent une grande menace pour vous. Eliminez-les avant d'avancer. Eliminez aussi ceux qui se cachent dans les bâtiments de gauche et restez en mouvement pour éviter les roquettes. Avancez jusqu'au pont et détruisez le char d'en face avec vos roquettes. Détruisez ensuite le pont de droite et le char avec. Traversez ce pont.

Maelstra, terres désolées - Tombe du nouveau soleil

Avec vos alliés, avancez vers la position ennemie. Détruisez les premiers chars et les soldats qui les escortent. Escaladez ensuite la pente et exterminez les Helghasts qui tirent des roquettes depuis le bâtiment de gauche. Montez encore, restez en mouvement et détruisez les deux chars qui se trouvent dans la cour. Si vous êtes sérieusement touché, reculez et attendez que votre exosquelette se rétablisse et fonctionne à nouveau normalement. Une fois la zone nettoyée, avancez avec vos troupes.

Les ruines de la ville de Pyrrhus

Palais Visari - La route Lazar

Avancez et descendez par les escaliers de droite. Allez à droite de la passerelle et localisez l'emblème sur le tour de droite. Détruisez-le et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez à gauche. Courez ensuite vous abriter dans le coin gauche, près des escaliers. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et neutralisez-les. Montez ensuite les escaliers et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez l'ennemi qui utilise la première tourelle et lancez vos grenades contre ceux qui se trouvent près de la deuxième tourelle. Entrez ensuite par la porte de gauche. Avancez et montez les escaliers.

Palais Visari - Défense extérieur

Longez le couloir et éliminez les soldats Helghast situés à droite. Ramassez ensuite le lance-roquettes et avancez vers le char. Tirez en restant entre les piliers pour demeurer à l'abri des tirs du char. Après son explosion, reprenez votre mitrailleuse et avancez à gauche. Vous devez maintenant détruire les quatre tours ennemies selon l'ordre que vous préférez. Montez prudemment les marches et neutralisez les soldats. Montez à l'escalier suivant et tuez l'ennemi en chemin. Entrez dans la tour et placez l'explosif sur la console de droite. Quittez la tour et explosez-la. Passez ensuite à la deuxième tour en évitant les tirs des tourelles. Eliminez les Helghasts en chemin et ramassez les munitions. Montez aux escaliers et tuez les deux gardes, dans la tour. Allez ensuite vers la troisième tour et tuez le Helghast blindé qui garde la zone. Entrez dans la tour et allez vers la fenêtre. Localisez l'emblème qui se trouve sur la tour centrale et détruisez-le (si vous ne trouvez pas l'emblème c'est que ce n'est pas la bonne tour, regardez plus tard depuis la fenêtre de la tour suivante). Détruisez la tour et sortez. Allez à droite et descendez les escaliers pour prendre le document et les munitions. Remontez et avancez vers la dernière tour. Explosez l'ennemi blindé et continuez votre route. Entrez dans la tour, tuez les gardes et placez l'explosif. Sortez et explosez la tour. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur en exterminant les Helghasts en chemin. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Palais Visari - Cour intérieur

Avancez à droite en ignorant les ATAC et entrez dans le dépôt d'armes. Détruisez l'emblème qui se trouve sur le mur de gauche et continuez votre avancée. Une vraie bataille se déroule dans la cour. Commencez par éliminer les ennemis équipés de lance-flammes et allez à gauche. Avancez d'un abri à l'autre et éliminez les Helghasts. Prenez garde à la tourelle et avancez en longeant le mur gauche. Avancez vers la tourelle et tuez le tireur. Attendez que des renforts arrivent en surnombre et battez en retraite. Abritez-vous à gauche des escaliers. Méfiez-vous surtout des lance-flammes. Prenez cette position et faites le plein de munitions.

Depuis votre position en hauteur, nettoyez le fond de la cour et restez à couvert. Utilisez toutes les armes disponibles sur place (comme le lance-grenades et le lance-roquettes). Descendez ensuite à gauche et avancez vers le passage, sous la cour. C'est un excellent endroit pour vous replier en cas d'attaque de plusieurs ennemis en même temps. Montez et repoussez les vagues de soldats. Utilisez vos grenades contre eux lorsqu'ils sont regroupés. Entrez ensuite dans le bunker de gauche, prenez le document de renseignement et faites le plein de munitions. Sortez et planquez-vous derrière les sacs de sable. Détruisez l'ATAC et avancez pendant que les ennemis se replient. Progressez et planquez vous à gauche tout en tirant sur les ennemis qui gardent la porte. Eliminez ceux qui tirent avec les mitrailleuses et ceux équipés de lance-flammes en premier. Nettoyez la zone et ramassez les munitions laissées par les morts. Allez ensuite sur le balcon (à gauche de la porte) et avancez vers la droite pour trouver le dernier emblème ennemi à détruire. Entrez ensuite dans le palais. Suivez Rico et attendez qu'il vous ouvre la porte pour entrer.

Palais Visari - L'antre de l'Autarque

Avancez jusqu'au centre et quand les ennemis débarquent, courez vers les portes d'entrée et planquez-vous derrière le pilier central. Ne quittez plus cette position, zoomez et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ne gaspillez pas vos munitions et tirez quand les ennemis sont à une bonne distance de votre emplacement. Repoussez les vagues successives sans quitter votre abri. Quand la porte qui mène à l'étage s'ouvre, courez et montez. Avancez en éliminant le soldat équipé du lance-flammes. Allez à gauche et restez près de la cage d'escaliers. Eliminez les Helghasts qui essayent de vous atteindre. Maintenez votre position et repoussez les gardes de Radec.
Quand les ennemis équipés de lance-roquettes arrivent, prenez le sniper et revenez à votre position. Décalez-vous lentement pour les repérer et tuez-les avant qu'ils ne tirent. Evitez leurs roquettes en courant hors de leurs trajectoires. Nettoyez la zone pour combattre Radec. Il est très coriace et utilise l'invisibilité. Courez près des portes d'entrée (précédemment mentionnées) et abritez-vous au fond. Attendez qu'il surgisse près de vous pour lui tirer dessus sans le laisser s'approcher (sinon c'est la mort certaine). Répétez cette manoeuvre et rechargez dès qu'il s'éloigne de vous. Quand il s'abrite au fond de la zone, prenez le sniper et tirez-lui dessus jusqu'à sa défaite.

Félicitations ! Vous venez de conquérir Helghan et de terminer le jeu.

DIFFICULTÉ ELITE

Terminer le jeu pour débloquer ce mode de difficulté supérieur.

Killzone 3

© Sony / Guerrilla 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Prêt au combat

Terminez l'entraînement

Dans ta face

Premier combat rapproché brutal

Piquer une tête

Atteignez la rivière

Pas de témoins

Détruisez tous les vaisseaux sur la Route

Nettoyage

Tuez 40 soldats helghasts

Scié

Détruisez tous les blindés Saw Blade sur la plage de Senlin.

Épaves fumantes

Détruisez les chars sur la plage de Senlin

Sauvez les Intruders

Détruisez les blindés sentinelles

Chaises musicales

Tuez 1 soldat de capture en combat rapproché

Problème épineux

Tuez un Helghast avec une plante explosive

Pas vu, pas pris

Passez les Helghasts furtivement

ISA TV

Établissez une communication

Minigun, maxi bobo

Détruisez toutes les cibles

Supériorité aérienne

Tuez 5 Helghasts en vol

Sortie rapide

Fuyez vite de la plateforme

Gueule du loup

Rejoignez le tram

Évasion

Libérez Narville

Couché, pas bouger

Détruisez l'ATAC

Brisé

Cassez tout le verre dans le labo

Givré

Détruisez tous les brise-glaces et tous les vaisseaux

Tête d'épingle

Tuez l'artilleur avec le StA14

Priorité à droite

Pilote l'usine mobile

Démolition

Battez le MAWLR

Maniaque

Détruisez tout sur le MAWLR

Hécatombe

Tuez 500 Helghasts

Combat en cage

Tuez 10 Helghasts en combat rapproché brutal

Grenadine

Tuez 3 Helghasts avec une grenade à fragmentation

Un chacun

Tuez 3 Higs avec le fusil de combat, sans recharger

Oeil du tigre

Chaque balle de fusil de précision doit tuer

Triplette

Tuez 3 Helghasts en un tir de canon sentinelle StA5X

Aimant

Plaquez un Hig à un objet explosif avec le fusil flash

Excès de zèle

Tuez un seul Hig avec le tir secondaire du WASP

Semer l'amour

Tuez 5 Helghasts avec le tir secondaire du WASP

Double impact

Rejoignez la rivière Corinth en mode Coop

Inséparables

Rejoignez le point d'extraction en mode Coop

Moment d'intimité

Combat rapproché brutal avec un autre joueur

Équipier

Jouez une partie comme membre d'une équipe

Ailes de pilote

Tuez en plein vol

L'homme de fer

Tuez un ennemi avec l'exo-squelette

Urgences

Réanimez un autre joueur

Homme de main

Réparez un objet

Coucou !

Tuez en étant camouflé

Carnaval

Tuez en étant déguisé

Guerre de territoire

Capturez une zone de déploiement tactique

Argent

C'est personnel

Tuez 1000 Helghasts

Jusqu'au dernier

Tuez 1500 Helghasts

Tueur en série

Tuez 25 Helghasts en combat rapproché brutal

Psychopathe

Tuez 50 Helghasts en combat rapproché brutal .

Or

Bercail

Détruisez le croiseur de Stahl

Victoire

Terminez la campagne en mode de difficulté « Élite »

Grand Chelem

Gagnez une manche en modes Operation, Warzone & Guerilla Warfare

Platine

Obtenir tous les trophés de Killzone 3

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique, avancez dans la base Helghast en suivant votre ami jusqu'au stand de tir. Faites le plein de munitions et allez au stand pour tirer sur les cibles avec votre fusil d'assaut.

Effectuez le test de tir en suivant les indications. Suivez ensuite votre ami jusqu'à la salle de diffusion.

Ordre d'évacuation

Après la cinématique, vous vous retrouvez six mois plus tôt au palais de Visari. Suivez votre ami pour descendre dans la rue. Neutralisez les deux soldats ennemis furtivement en les attaquants par derrière.

Continuez à suivre votre ami jusqu'à rejoindre une unité alliée. Planquez-vous derrière le char et neutralisez les Helghasts qui occupent la place, en haut des marches. Montez ensuite et mettez-vous à couvert à gauche. Neutralisez une autre poche de résistance ennemie et suivez votre ami Rico.

Ouvrez ensuite la porte pour entrer dans le bâtiment et abattez l'ennemi qui se trouve à droite. Suivez le couloir et éliminez les soldats qui se trouvent derrière les décombres. Continuez votre chemin et restez en haut des escaliers pour éliminer ceux qui se trouvent dans le hall, en bas. Descendez ensuite et passez par la porte pour vous retrouver à l'extérieur. Descendez les marches et éliminez les ennemis qui bloquent la progression de vos amis.

Utilisez votre viseur pour neutraliser en premier ceux qui utilisent les tourelles puis prenez à droite et abattez les soldats qui descendent l'escalier. Remontez ces mêmes escaliers et éliminez les Helghasts qui protègent les commandes de la porte. Allez alors à gauche et tournez la valve pour ouvrir le portail.

Suivez le détachement et, après l'explosion, entrez par le trou dans le mur. Montez la dénivellation avec l'aide de votre ami et continuez votre chemin. Prenez place ensuite derrière la tourelle et nettoyez la route. Éliminez aussi les ennemis qui se trouvent dans les étages du bâtiment d'en face. Arrachez ensuite la mitrailleuse de son socle et entrez dans ce bâtiment.

Nettoyez le hall et les balcons avant d'avancer à gauche. Restez à couvert et butez les Helghasts qui se trouvent dans le balcon. Avancez et neutralisez les ceux qui se planquent en bas, derrière les décombres. Montez ensuite aux escaliers en direction du toit et neutralisez les ennemis qui rappliquent dans le balcon. Une fois sur le toit, éliminez rapidement les créatures qui se trouvent au fond avant qu'elles n'utilisent leurs lance-roquettes pour vous toucher.

Neutralisez ensuite les autres soldats avant l'arrivée des renforts. Restez à couvert et utilisez les grenades pour éliminer les ennemis regroupés ou pour les obliger à se mettre à découvert. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et placez une charge dessus. Reculez pour vous mettre à l'abri et explosez-la.

Restez en retrait et butez les soldats qui arrivent par la porte. Traversez-la et suivez votre ami pour donner un coup de main au convoi.

Après les retrouvailles avec Narville, suivez l'exo-squelette et restez un peu en retrait. Elimiez les ennemis qui l'entourent et, après sa destruction, neutralisez ceux équipés de lance-roquettes et qui se trouvent dans les hauteurs. Avancez ensuite et neutralisez ceux qui se planquent derrière les barrages en utilisant les grenades. Continuez d'avancer et allez à gauche, près de la caisse à munitions.

Prenez le lance-roquettes et explosez les ennemis qui utilisent la même arme que vous et qui se trouvent au bout de la route. Nettoyez ensuite les poches de résistance qui se trouvent à gauche (dans le bâtiment) et à droite (sur la route). Repoussez les renforts ennemis qui essayent de se mettre à l'abri derrière les carcasses des véhicules et suivez ensuite le convoi qui avance. Nettoyez le pont pour permettre à tout le convoi d'avancer.

L'évacuation de Pyrrhus

Vous contrôlez la tourelle d'un HAMR qui tente de traverser la ville dévastée. Restez attentifs aux indications de la radio pour repérer vos ennemis. Tirez des salves courtes avec votre mitrailleuse pour ne pas la surchauffer.

Si c'est le cas, vous serez obligé d'attendre qu'elle refroidisse avant de pouvoir tirer à nouveau. Utilisez aussi le canon par alternance avec la mitrailleuse. Eliminez les poches de défense ennemies en butant toujours en premier les soldats équipé de lance-roquettes. Utilisez ensuite votre canon sur les DCA qu'ils utilisent contre vous et abattez les vaisseaux ennemis. Vous allez ensuite affronter les blindés et les chars ennemis.

Explosez ces unités rapidement avant que leurs tirs ne vous touchent et suivez toujours les indications de la radio. Explosez les chars avant de descendre de votre HAMR.

Vous devez maintenant aider vos amis à neutraliser la canon sentinelle ennemi. Montez les escaliers et avancez en défonçant les portes jusqu'à atteindre la mitrailleuse. Eliminez le tireur et prenez place derrière la machine. Retournez cette arme contre les Helghasts qui se trouvent en bas et qui bloquent l'avancée de vos amis.

Continuez à monter et à éviter le laser du sniper qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Eliminez-le et avancez à gauche.

Avant de tourner à droite, dégoupillez une grenade et lancez-la sur le groupe de snipers qui se trouvent à droite. Neutralisez ensuite les survivants et prenez un fusil sniper.

Eliminez les tireurs d'élite qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite et avancez. Traversez la passerelle pour atteindre le bâtiment suivant et montez à l'échelle.

Utilisez votre fusil sniper pour faire taire la tourelle qui se trouve en bas à gauche et celle qui se trouve à l'étage du bâtiment de droite.

Butez ensuite tireur d'élite qui se pointe au deuxième étage du bâtiment d'en face puis celui du premier étage. Passez à celui qui se trouve dans le bâtiment qui est sur votre gauche puis un autre sniper au deuxième étage du même bâtiment. Eliminez ensuite ceux au premier et au deuxième étage du bâtiment en face de vous.

Abattez ensuite les deux snipers qui se trouvent dans le bâtiment de droite. Aidez enfin vos amis en éliminant le reste des troupes au sol.

Après la destruction du canon, vous prenez les commandes d'un exo-squelette. Suivez Rico jusqu'au pont et essayez vos armes en chemin. Avancez en explosant tout et suivez comme toujours les indications de votre ami pour localiser et éliminer les ennemis qui se cachent dans les bâtiments. Avancez et détruisez les bunkers et les défenses ennemies sur le chemin du point d'extraction.

Après la séparation avec Rico, avancez avec les soldats de l'ISA en éliminant les Helghasts. Méfiez-vous des lance-flammes et ramassez si vous le voulez un fusil à pompe qui vous sera plus utile dans ces tranchées. Tirez sur les barils explosifs pour neutraliser autant d'ennemis que possible et avancez.

Quand un blindé ennemi rapplique, repliez-vous pour bien accueillir les soldats qui sortent du blindé. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à rejoindre le capitaine Narville.

Six mois plus tard

Avancez entre les plantes venimeuses et repérez celles qui explosent lorsque vous leur tirez dessus. Suivez votre ami jusqu'à rencontrer un groupe de Helghasts. Eliminez le soldat qui se trouve à droite puis celui qui se trouve sur la corniche furtivement.

Suivez votre ami et cachez-vous dans l'herbe. Attendez que l'ennemi arrive et abattez-le. Avancez et éliminez deux autres soldats avant de monter la dénivellation.

Passez dans le tunnel (à gauche) pour arriver derrière un soldat. Neutralisez-le furtivement ensuite explosez la tête de son ami. Si vous visez une autre partie du corps, il trouvera le temps d'appeler de l'aide. Avancez vers la patrouille

suivante et tirez sur la plante explosive quand ils passent près d'elle pour les éliminer.

Neutralisez ensuite les deux autres soldats qui patrouillent de la même manière. Tirez aussi sur la plante explosive qui se trouve près du soldat qui patrouille sur le chemin supérieur. Continuez ensuite jusqu'à apercevoir l'émetteur entouré par des soldats ennemis.

Après avoir renvoyé votre ami vers le camp, avancez vers l'émetteur. Attaquez par derrière les deux premiers gardes et passez par le tunnel. Repérez ensuite les quatre gardes qui patrouillent dans la zone et explosez leurs têtes en vous assurant de rester dans l'ombre.

Continuez ensuite votre chemin, traversez les ponts et descendez les dénivellations. A la sortie du tunnel, éliminez l'homme qui se trouve à gauche et celui qui patrouille sur le chemin d'en haut. Avancez à gauche, éliminez un autre soldat toujours avec une balle dans la tête et cachez-vous dans l'herbe.

Laissez passer la patrouille ennemie et avancez dans l'herbe jusqu'à la cavité. Restez dans le noir et contournez le groupe d'ennemis puis avancez dans l'autre portion d'herbe pour atteindre une autre zone. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer un autre groupe d'ennemis.

Après la cinématique, explosez la tête du premier soldat et allez vous mettre dans l'herbe. Neutralisez les hommes qui patrouille dans l'ordre ; du plus proche au plus lointain pour qu'ils ne remarquent pas les cadavres de leurs amis. Avancez enfin vers l'émetteur.

Après la cinématique, oubliez la furtivité et sortez votre fusil d'assaut ou votre mitrailleuse.

Planquez-vous et concentrez vos tirs sur les soldats en ignorant les robots, pour l'instant. Une fois que tous les soldats sont morts, courez et empruntez le chemin de droite qui vous mène dans une petite cave où les projectiles des deux robots ne peuvent pas vous atteindre. Depuis votre emplacement, visez la tête des robots et tirez jusqu'à les exploser. Revenez ensuite à la base.

En chemin, vous allez rencontrer une forte résistance et plusieurs ennemis se dirigent vers votre base. Neutralisez donc vos ennemis en vous aidant des plantes explosives et des grenades. Ramassez les munitions des caisses que vous trouvez en chemin.

Vous allez ensuite rencontrer quelques hommes de l'ISA qui vont vous accompagner jusqu'à la base. Aidez vos amis à protéger l'entrée de la base et allez ensuite à la rescousse de votre capitaine.

Avancez dans la base et repoussez les soldats que vous rencontrerez. Allez vers la mitrailleuse qui se trouve à droite et plombez les ennemis qui essayent de s'approcher. Explosez les robots rapidement avant qu'ils ne détruisent la mitrailleuse même si cette dernière sera quand même détruite après un certain temps. Courez alors vers celle qui se trouve à gauche et éliminez autant de soldats que possible.

Ils n'arrêteront pas d'arriver par vagues avec des robots comme soutient. Après la destruction de la deuxième mitrailleuse, repliez-vous à gauche et abattez les Helghasts puis explosez leurs robots jusqu'à l'arrivée du brouillard avec encore plus de soldats ennemis.

Intrusion glacée

Après la cinématique et les retrouvailles avec Rico, vous décidez, comme toujours, de sauver Narville. Contrôlez la mitrailleuse du transporteur et tirez sur le DCA de la plateforme puis sur les soldats qui sont sur la passerelle. Quand le vaisseau descend, tirez sur les conduits de carburant bleus.

Passez aux plates-formes suivantes et suivez les indications de vos amis pour les nettoyer. Explosez toujours en premier les DCA avant de canarder les soldats. Explosez ensuite les vaisseaux ennemis qui poursuivent votre ami.

Après le crash, avancez en compagnie de Rico. Pendant qu'il parte en éclaireur, restez en haut près de l'Intruder pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis.

Neutralisez les soldats pour dégager le chemin avant d'avancer. Ramassez ensuite le mini-gun de l'Intruder et suivez votre ami. Entrez dans la cabane à droite et faites le plein de munitions. Sortez par la porte de droite et avancez à droite pour entrer dans le Tanker.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le poste de commande. Montez au pont supérieur et dégommez vos ennemis. Suivez ensuite Rico jusqu'à la zone de chargement où une nouvelle unité de soldats entre en jeu.

Ce sont des soldats avec des jetpacks qui leur permettent de voler. Utilisez votre mitrailleuse pour exploser les propulseurs et éliminer ces ennemis. Nettoyez ensuite la zone et montez avec l'aide de votre ami pour atteindre le pont avant du Tanker.

Après la cinématique, vous serez équipé d'un jetpack. Utilisez-le pour sauter d'une plateforme à l'autre et passez par une autre épave de bateau.

Détruisez les planches pour avancer jusqu'à sortir devant la plateforme. Montez dans cette dernière par le coté droit où il n' y a pas de grillage. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche et montez d'un étage à l'autre. Nettoyez chaque étage avant de passer au suivant. Avancez ensuite à droite vers les escaliers. Choisissez d'aller à gauche et tirez sur les barils explosifs pour éliminer le soldat. Sautez vers la plate forme principale et allez vous abriter à droite.

Éliminez ensuite les soldats un par un et faites le ménage dans la salle de contrôle de la tourelle. Placez ensuite une charge sur les commandes de la tourelle, éloignez-vous et explosez-la.

Vous devez maintenant rejoindre la plateforme suivante en sautant sur les icebergs. Eliminez les deux premiers gardes et entrez dans le tunnel, à droite. Avancez et restez à l'abri près de la sortie. Neutralisez les ennemis également équipés de jetpacks en les obligeant à rester au sol pour avancez vers le tunnel. Tirez ensuite sur les conduits de carburant pour les exploser et faire descendre le pont de la plateforme.

Rejoignez-la et éliminez les soldats en tirant sur les barils explosifs. Avancez vers l'escalier et descendez en neutralisant les soldats en chemin. Sautez ensuite d'une passerelle à l'autre et éliminez les deux soldats qui gardent les conduits de Pétrusite. Sautez vers ces conduit et placez la charge.

Restez ensuite à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent sur l'autre rive. Sautez d'une plateforme à l'autre et neutralisez les Higgs qui protègent les conduits.

Placez une autre charge sur les conduits avant de prendre la fuite. Vous devez quitter la plateforme avant la fin du temps imparti pour ne pas être entrainé dans l'explosion. Sautez alors d'une plateforme à l'autre en butant les ennemis qui vous attendent sur les plates-formes.

Une fois sur le pont principal, planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui arrivent. Traversez ensuite le pont et avancez sur la rampe qui se trouve à gauche pour quitter cette plateforme.

Retrouvez encore une fois Rico et suivez-le jusqu'à la position Helghast. Montez les marches et éliminez les soldats. Avancez vers les escaliers suivants et éliminez les ennemis qui se trouvent en haut.

Montez les quelques marches et lancez une grenade derrière les sacs de sable qui se trouvent à droite pour éliminer les ennemis que s'y planquent. Entrez dans le bunker, nettoyez-le et allez à gauche. Faites le plein de munitions et montez l'escalier. Eliminez les ennemis qui gardent le toit et celui qui se trouve dans la tour de droite.

Prenez ensuite position derrière le lance-roquette et explosez les tourelles ennemies. Explosez le char qui arrive. Arrachez un lance-roquettes de son socle et suivez votre ami. Explosez les ennemis en chemin et courez derrière les caisses de droite pour atteindre le coté droit de la base. Montez vers le toit du bunker en éliminant les ennemis en chemin.
Prenez ensuite place derrière le prochain lance-roquettes et explosez la position ennemie qui bloque l'avancée de vos amis.

Explosez aussi le char qui arrive par la grande porte. Avant de quitter votre position, nettoyez la zone en éliminant les soldats qui restent. Descendez ensuite et entrez par la grande porte.

Utilisez votre lance-roquettes contre le blindé qui arrive et avancez. Remontez la pente en vous abritant derrière les caisses pour neutraliser les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable. Avancez vers le bâtiment de droite et prenez les munitions. Utilisez vos roquettes contre le prochain char ennemi pour l'exploser et avancer.

Nettoyez la cour devant l'entrée et éliminez les ennemis qui se cachent dans le bâtiment de droite. Entrez ensuite par la porte et montez les escaliers. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut et montez dans le tram.

L'infiltration de l'armurerie de Sahl

Suivez votre ami dans l'usine jusqu'à atteindre la porte gardée par les soldats. Vous devez donc faire diversion. Allez ensuite vers la valve et tournez-la pour distraire les garde et entrer par la porte. Suivez votre ami et passez par le scanner. Avancez ensuite jusqu'à la salle de diffusion.

Après la cinématique, utilisez la nouvelle arme contre les ennemis qui arrivent par la porte du fond. Faites le plein de munitions avant de sortir de cette salle. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la prochaine et continuez à suivre vos amis. Montez les escaliers et continuez votre chemin avec Rico en laissant Narville derrière vous.

Avancez dans l'usine et mettez-vous à couvert pour affronter les hordes d'ennemis qui rappliquent.

Avancez lentement pour repérer vos ennemis et utilisez vos grenades dans ce labo. Allez ensuite vers la porte et, pendant que votre ami la pirate, couvrez-le et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le balcon. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent en bas.

Utilisez vos meilleures armes et approvisionnez-vous régulièrement auprès de la caisse à munitions qui se trouve à droite. Suivez ensuite Rico et entrez par la porte.

Après la cinématique, descendez les escaliers et entrez dans l'usine. Planquez-vous et neutralisez les premiers soldats. Avancez ensuite d'un abri à l'autre et utilisez le laser contre les jetpacks. Montez l'escalier et restez à couvert pour neutraliser les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Utilisez le laser pour ne pas rester bloqué sur place. Avancez vers le monte-charge et éliminez le soldat qui s'y trouve.

Embarquez dans ce monte-charge et appuyez sur le bouton pour descendre.

Sortez votre laser et pulvérisez vos ennemis avant qu'ils n'avancent vers vous. Avancez ensuite à gauche, prenez des munitions et montez dans l'ascenseur. Une fois en haut, aidez les prisonniers et neutralisez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur le balcon.

Sortez de l'usine et planquez-vous derrière les caisses, à droite. Abattez les soldats qui se trouvent à droite sur la passerelle et ceux en bas. Allez ensuite au bord de la route (à gauche) et lancez des grenades sur les soldats qui se trouvent dans le garage, en bas de la route (à gauche).

Nettoyez ensuite ce garage avant de vous abriter dedans quand l'ATAc rapplique. Utilisez votre laser ou le lance-roquettes sur cet engin volant tout en restant à l'abri dans le garage.

Après la destruction de l'ATAC et la cinématique, vous allez piloter un véhicule très rapide et partir à la poursuite du vaisseau ennemi. Evitez de tomber dans le vide et lancez vos missiles à tête chercheuse sur les véhicules et les vaisseaux ennemis qui vous poursuivent.

Suivez la route pour ne pas finir dans les gravats. Esquivez les bombardements du vaisseau jusqu'à quitter la glace.

En passant par la casse

Avancez et entrez dans la casse avec l'aide de votre ami. Avancez jusqu'à atteindre l'ascenseur spatial. Vous devez ensuite rejoindre l'usine mobile. Suivez Rico et détruisez les robots volants. Eliminez les soldats en tirant sur les barils explosifs ou les batteries électriques et placez une charge sur la porte avant de l'exploser.

Avancez pour atteindre une autre porte qui bloque le chemin. Cette fois, vous avez besoin de la grue pour défoncer

cette porte.

Restez à couvert et explosez les robots sentinelles. Courez vers l'abri qui se trouve à gauche et prenez le fusil sniper. Eliminez les tireurs d'élite qui se trouvent en haut de la grue puis les soldats qui se trouvent en bas en commençant par ceux qui contrôlent la mitrailleuse. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer les ennemis qui se trouvent à proximité.

Avancez ensuite et montez en haut de la grue. Des renforts ennemis arrivent, utilisez le fusil sniper pour les éliminer. Abattez ensuite les ennemis qui escaladent la clôture, à gauche.

Surveillez aussi les échelles de la grue pour neutralisez les ennemis qui montent vers vous. Eliminez ensuite les nouveaux renforts notamment celui qui vous lance des roquettes et qui se trouve à gauche. Repoussez encore une fois les ennemis qui arrivent par les échelles de la grue et les drones sentinelles avant de défoncer la porte avec la grue.

Passez la porte et avancez pour faire face à plusieurs groupes d'ennemis lourdement armés.

Planquez-vous près de la caisse à munitions et utilisez votre fusil sniper pour les débusquer. Tirez aussi sur les barils explosifs pour vous aider à les neutraliser. Avancez progressivement d'un abri à l'autre en vous assurant de nettoyer la zone avant de bouger. Un artilleur fera éruption dans la zone.

Mettez-vous rapidement à couvert et sortez votre meilleure arme. Visez la tête de l'artilleur tout en restant à couvert et, quand il se retourne, visez le réservoir qui se trouve sur son dos. Neutralisez les soldats qui l'accompagnent et répétez la même opération jusqu'à l'élimination de l'artilleur. Suivez ensuite votre ami pour atteindre l'usine mobile.

Avancez et entrez par la porte située à gauche. Eliminez l'ennemi qui se trouve à droite et explosez les drones sentinelles qui arrivent par les fenêtres. Descendez ensuite via l'échelle, éliminez les soldats et suivez votre ami. Montez les marches et planquez-vous derrière la rampe.

Neutralisez les ennemis qui arrivent sur l'autre rive avant de rejoindre leur position. Neutralisez les autres soldats et les jetpacks et ne tirez pas sur vos amis qui se trouvent en haut. Continuez votre chemin et éliminez les ennemis puis montez les marches et entrez dans l'usine pour attaquer les soldats par derrière et sauver vos amis.

Continuez votre chemin vers la salle des commandes et éliminez les tireurs postés derrière les mitrailleuses.

Nettoyez la zone et avancez. Prenez place derrière une mitrailleuse et canardez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Explosez les jetpacks qui essayent de s'approcher de vous puis foncez vers la salle des commandes.

Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes et mettez-vous à couvert pour éviter les tirs de la DCA. Prenez le lance-roquettes et explosez les DCA de droite et de gauche.

Avancez ensuite à droite pour contourner les soldats ennemis et attaquez-les par derrière. Descendez ensuite vers la porte et explosez-la avec une charge. Lancez ensuite des grenades dans la salle pour la nettoyer et entrez.

Le jugement dernier

Avancez et restez en hauteur pour avoir une meilleure vue sur le champ de bataille. Eliminez les tireurs d'élite ennemis avant de passer aux autres soldats.

Descendez et exterminez le reste des soldats et n'avancez que si vos blindés avancent. Rejoignez ensuite Narville.

Après la cinématique, avancez dans les tranchées et prenez le fusil à pompe. Avancez et éliminez les ennemis en chemin.

Evitez leurs grenades qu'ils utilisent fréquemment et rejoignez Narville avant de passer à l'attaque du MAWLR.

Prenez le Wasp et restez à couvert dans les bunkers ou derrière les barrières. Détruisez les tourelles du colosse en utilisant le WASP.

Attendez qu'il tire avec son canon principal pour qu'il ouvre ses panneaux de refroidissement. Utilisez votre WASP pour tirer sur ces panneaux.

Evitez ensuite ses tirs de mortier en changeant de position. C'est la procédure à suivre contre MAWLR mais entre temps vous subirez les attaques des jetpacks et des unités au sol à cause desquelles vous devrez aussi changer de position.

Détruisez aussi ses autres tourelles quand il tourne sur place pour vous attaquer. Restez à l'écoute de vos amis pour savoir quand les panneaux de refroidissement s'ouvrent et balancez la sauce.

Evitez ensuite de rester dans les bunkers et près des transformateurs électriques et planquez-vous dans un coin à l'extrémité gauche de la zone. Sortez votre fusil d'assaut et canardez les unités qui débarquent au sol. Quand les panneaux s'ouvrent, explosez-les pour en finir avec le MAWLR.

Après la cinématique, malheureusement pour vous, le MAWLR est encore en service même s'il est mal en point. Vos amis ne répondent plus à vos appels vous décidez donc de terminer le travail tout seul. Avancez avec ce qu'il reste des unités ISA pour atteindre le monte charge. Vous rencontrez alors une ligne de défense ennemie. Faites taire les deux tourelles pour permettre à vos amis d'avancer et neutralisez les ennemis qui arrivent. Avancez ensuite et prenez la mitrailleuse pour plomber le reste des soldats ennemis.

Avancez vers les escaliers et accueillez comme il se doit les ennemis qui en descendent. Montez et embarquez dans le monte-charge.

Après la cinématique, vous contrôlez la mitrailleuse du transporteur. Tirez sur les tourelles et les DCA du MAWLR avant qu'il ne puisse attaquer.

Repérez ses défenses quand il ouvre les panneaux pour les déployer. Tirez ensuite sur ces panneaux de refroidissement pour les exploser. Malgré tout, le colosse utilise encore son canon principal. Tirez alors sur le générateur auxiliaire qui se trouve entre le canon et le corps du colosse.

Explosez en même temps les DCA de votre ennemi. Une fois le canon en morceaux, attaquez le pont principal et nettoyez-le pour en finir avec ce colosse une fois pour toutes.

Interception

Avancez avec vos amis et entrez par la porte. Mettez vous à couvert pour repousser le comité d'accueil.

Avancez ensuite dans le couloir d'un abri à l'autre. Explosez aussi les robots araignées avant qu'ils ne vous atteignent. Continuez d'avancer sous le feu nourri de l'ennemi et prenez les munitions en chemin. Eliminez touts les soldats Higgs et entrez dans le sas.

Après la cinématique, avancez en courant pour éviter les robots araignées. Quand la gravité de la zone diminue, restez à couvert et explosez les sentinelles. Abattez ensuite les ennemis qui arrivent de l'autre coté.

Explosez la nouvelle vague de sentinelles et rejoignez vos amis. Avancez vers la plateforme qui se trouve au fond. Eliminez d'autres soldats et tournez le volant pour rétablir la gravité. Continuez ensuite votre avancée en éliminant les ennemis en chemin.

Passez la porte et quand la station commence à se désintégrer, courez en suivant vos amis et en passant sur les décombres. Eliminez les trois gardes qui protègent l'entrée du sas et entrez.

Après la cinématique, vous entrez dans une nouvelle zone avec une faible gravité. Planquez-vous derrière une caisse et neutralisez les Higgs qui se trouvent au fond.

Avancez à droite, montez les marches et utilisez l'échelle pour monter à l'étage. Ramassez un fusil sniper et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond. Commencez par ceux équipés de lance-roquettes puis nettoyez la zone avant d'avancer.

Vous allez ensuite contrôler les armes d'un vaisseau. Ciblez et verrouillez les vaisseaux ennemis pour les exploser avec vos missiles.

Explosez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de vous tirer dessus. Suivez les indications radio de vos amis pour localiser et détruire les vaisseaux.

Vous allez ensuite cibler le vaisseau mère du président. Explosez les engins qui l'escortent ensuite ciblez ses défenses. Visez ensuite l'anneau Supraluminique vert du vaisseau.

Continuez en même temps d'exploser les défenses du vaisseau qui se trouvent sur ses ponts.

Lorsque le vaisseau du président sera gravement touché, il va tenter un atterrissage forcé. Poursuivez-le et explosez les missiles qu'il vous lance pendant sa descente. Explosez-les avec vos missiles avant qu'ils ne vous atteignent.

Quand le vaisseau du président ralentit, lancez votre missile pour l'achever. Félicitations ! Vous avez anéanti la flotte qui menaçait la Terre et vous avez terminé le jeu.

Killzone Trilogy

© Sony / Guerrilla 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DE KILLZONE

Nouveaux personnages

Luger : Terminez la mission 2.
Rico : Terminez la mission 3.
Hakah : Terminez la mission 4.

Cheat codes

Maintenez L1 sur n'importe quel menu puis faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Mode grosses têtes

Débloquer toutes les cinématiques

Armes plus puissantes

Mort subite

ASTUCES DE KILLZONE 2

Difficulté Elite

Terminer le jeu pour débloquer ce mode de difficulté supérieur.

Soluce de Killzone

Introduction

Tout commence par une cinématique vous mettant dans l'ambiance du jeu et vous expliquant pourquoi une guerre a éclaté et pourquoi elle est si meurtrière… Solution réalisée en mode Normal.

Mission 1 : Assaut Helghasts

Objectifs :
- Défendez le gourbi.
- Allez au prochain gourbi.
- Défendez le second gourbi.
- Courez vers l'épave pour vous mettre à couvert.
- Défendez la tranchée principale.
- Reprenez la tranchée principale.
- Entrez dans la zone industrielle.

Tout d'abord choisissez votre personnage Templar. Vous arriverez en pleine bataille, vous vous trouvez dans les tranchées. Tout d'abord repoussez les assauts Helghasts, Le Joystick de gauche permet de se déplacer, le droit de contrôler la visée du fusil. Appuyez sur R1 pour tirer. Une fois les attaques Helghasts repoussées, allez sur le flanc droit dans la tranchée. Ensuite une fois les assauts repoussés, courez et suivez le militaire, appuyez sur L3 pour sprinter. Rentrez dans le Bunker, vous devrez repousser à nouveau les assauts des Helghasts qui viendront en masse. Vos coéquipiers seront là pour vous épauler. Une fois cet objectif réussi, sortez du bunker et prenez le chemin qui se se sera ouvert. Vous aurez un Checkpoint, vous verrez un homme blessé, continuez dans la tranchée un Helghasts sera devant vous, tuez-le. Vous verrez un bunker, rentrez dedans et utilisez la mitrailleuse lourde. Appuyez sur X pour l'utiliser et tuez les Helghasts qui viennent à vous. Une fois la position assurée, sortez du bunker et continuez dans la tranchée. Vous aurez un Bunker, appuyez sur L1 pour lancer une grenade. Au passage vous aurez tué un Helghast, continuez dans la tranchée puis jetez une grenade sur le recoin de gauche et arrivé au bout de la tranchée, 3 Helghasts vous attendent sur un muret. Armez-vous de votre fusil et tuez-les. Continuez dans la tranchée, vous verrez que 2 de vos hommes sont en infériorité numérique, tuez les Helghasts qui se trouvent en hauteur. Ensuite rentrez dans la Zone industrielle, c'est l'ouverture dans le mur. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Tuez les snipers.
- Infiltrez les ateliers de maintenance des navettes.
- Détruisez le transport blindé.

Montez sur le château d'eau et récupérez le fusil de Sniper. Au loin, vous verrez dans un bâtiment un sniper. Tuez-le. Une fois ceci de fait, regardez légèrement sur votre gauche, vous verrez des Helghasts qui tirent sur vos hommes, prenez votre sniper et tuez-les. Une fois l'objectif réussi, suivez les hommes et planquez vous derrière le char. Tuez les 2 snipers au loin. L'artillerie vous fera une brèche parmi les décombres, faites très attention sur le côté gauche, vous verrez 5 Helghasts qui vous tirent dessus. Ensuite montez dans le tube, vous verrez 3 Helghasts qui arrivent sur vous, tuez-les. Ensuite prenez sur votre gauche, vous verrez un soldat, rejoignez-le vous aurez atteint un checkpoint. Un char arrive sur vous et décime toute votre escouade. Ramassez le lance-roquette sur le soldat mort, et détruisez le char. Vous aurez un assaut Helghasts, repoussez-les. Ensuite rejoignez le soldat sur votre droite, là, vous aurez plusieurs Helghasts qui arrivent droit sur vous, tuez-les également. Armez-vous de votre Lance-roquette et détruisez-le char. Prenez sur votre droite et rejoignez vos amis à la porte. La mission est terminée.

Objectifs :
- Atteignez le QG de l'ISA.
- Détruisez les chars Helghasts

Tout d'abord, vous verrez un vaisseau qui passe au-dessus de votre tête, ne vous en occupez pas. Repoussez les assauts Helghasts qui viennent à vous, ensuite montez les escaliers qui se trouvent sur votre droite. Arrivé en haut, prenez sur votre droite, vous verrez des mini-centrales électriques, puis au bout, vous verrez un escalier, montez-y. Une fois en haut sur votre gauche se trouvent 3 Helghasts tuez-les. Vous verrez à nouveau des mini-centrales et 2 Helghasts qui foncent sur vous, tuez-les. Ensuite sur le côté droit, sur l'autre rive, 3 Helghasts vous tirent dessus, armez-vous de votre fusil à lunette et tuez-les. Ensuite empruntez le petit pont qui rejoint l'autre rive, 2 Helghasts se trouvent dans le renforcement sur votre droite tuez-les. Ensuite passez à nouveau les mini-centrales et vous verrez que derrière 2 caisses se cachent 2 Helghasts, tuez-les. Descendez les escaliers et vous verrez que 3 Helghasts vous attendent, envoyez une grenade pour les tuer. Une fois descendu armez-vous de votre lance-roquette et regardez sur la route 2 chars s'y trouvent, détruisez-les. Continuez tout droit, et rentrez dans le bâtiment.

Objectifs :
- Faites un rapport au QG de l'ISA.
- Défendez le périmètre du QG.

Descendez les escaliers et suivez le soldat, il va vous emmener au commandant.

Tout D'abord, un camion déposera des Helghasts, vous devrez repousser leur assaut, ceux-ci étant nombreux, vous devrez protéger coûte que coûte cette position. Une fois ceci d'effectué, les chars alliés viendront vous aider. Ensuite suivez le soldat, vous aurez un checkpoint, vous vous retrouvez dans un hangar et vous tombez dans une embuscade. Vous aurez des caisses pour vous protéger, vous aurez pas moins de 4 Helgasts à tuer. Ensuite continuez à suivre le soldat et utilisez la mitrailleuse lourde. Une fois équipé, vous verrez en contrebas plusieurs Helgasts qui vous tirent dessus, tuez-les grâce à celle-ci. Une fois ceci de fait, suivez le soldat. Il vous emmènera devant une grande porte d'un hangar. Vous aurez droit à une cinématique.

Mission 2 : Vecta évacue

Objectifs :
- Echappez-vous du QG.

Tout d'abord, prenez sur votre gauche tout en suivant les soldats. A un moment donné vous verrez en contrebas 3 Helghasts, tuez-les puis prenez sur votre gauche les escaliers. Avancez un tout petit peu et 5 Helghasts sortiront des bureaux, tuez-les puis arrivé au bout du couloir prenez sur votre gauche, au loin vous verrez 3 Helghasts tuez-les également. Prenez le couloir sur votre droite, vous verrez 2 Helghasts vous foncer dessus tuez-les. Ensuite continuez et vous verrez des soldats dans une pièce, là vous tombez dans une embuscade, pas moins de 5 Helghasts sont là, cassez une des vitres et rejoignez-les pour les aider. Une fois la pièce sécurisée. Prenez le couloir jusqu'à ce que vous atteignez un Checkpoint. Une fois devant le soldat, suivez-le, il vous emmènera devant un escalier, allez-y. Tuez les 5 Helghasts et empruntez le couloir sur votre gauche, à un moment donné, vous aurez une intersection sur votre droite, prenez-la et rejoignez les soldats. Vous verrez 5 Helghasts foncer sur vous, tuez-les, vos coéquipiers vous aideront. Ensuite allez dans le couloir d'où les Helghasts sont venus et prenez sur votre droite, tuez les 2 ennemis qui viennent à vous et continuez votre chemin. Prenez sur votre droite, tuez-les 2 ennemis et ceux d'en face et descendez en bas dans les débris. Prenez la porte sur votre droite et tuez-les 2 Helghasts. Ensuite une fois dans le couloir, prenez sur votre gauche et vous verrez que vos alliés se font tirer dessus, allez leur prêter main forte et tuez les 4 Helghasts. Suivez le soldat qui vous emmènera dans la cour, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Repoussez l'attaque Helghasts.
- Entrez dans le bâtiment de recherche.

Rejoignez-le Soldat qui se trouve devant vous et planquez-vous derrière le mur. Utilisez la mitrailleuse et repoussez les attaques Helghasts au sol. Une fois les attaques repoussées, suivez le soldat qui vous mènera devant le bâtiment de recherche. La mission est terminée.

Objectifs :
- Récupérez la clé de mise à feu de la plate-forme SD.
- Echappez-vous du bâtiment de recherche.

Commencez par monter les escaliers et à prendre le couloir sur votre gauche. Arrivé dans cette pièce vous aurez des escaliers, tuez les 2 ennemis sur le côté droit et avancez un peu, retournez-vous et vous verrez à nouveau un ennemi, tuez-le. Montez les escaliers et sautez dans le trou qui s'est formé au sol. Avancez, vous serez dans un vestiaire et 4 Helghasts foncent sur vous, tuez-les. Continuez tout droit dans le couloir, puis vous verrez que des soldats tirent sur les Helghasts sur le côté droit de la pièce. Une fois la pièce nettoyée, rejoignez-les et vous récupérerez la clé. Les soldats vous escorteront, suivez-les et aidez-les à nettoyer les pièces de leurs ennemis. Une fois la porte souhaitée atteinte, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez la salle des Communications.

Tout d'abord, descendez les escaliers et passez par la porte qui se trouve en face de vous. Une fois passée prenez sur votre gauche, là vous arriverez devant un poste de communication, vous verrez des soldats Helghasts tirez en contrebas contre vos amis. Donc armez-vous et tuez des 2 côtés de la pièce en hauteur sur les balcons les Helghasts. Une fois ceci d'effectué, rejoignez vos amis qui sont dans l'eau. Prenez sur votre gauche et tuez les Helghasts qui viennent à vous. Prenez le couloir sur votre gauche et continuez tout droit, tuez les 2 Helghasts, puis, continuez votre chemin. A un moment donné sur votre droite, vous aurez une sortie, allez-y. Vous arrivez donc dans cette pièce, vous aurez des ennemis sur le côté droit et gauche, envoyez-leur quelques grenades pour les tuer.
Une fois la pièce nettoyée, prenez sur votre gauche, là vous verrez un soldat mort sur un mur, récupérez son fusil à pompe et prenez la porte qui se trouve à côté de lui. Descendez les escaliers, vous aurez atteint un Checkpoint, prenez sur votre gauche et tuez les Helghasts. Petit conseil, armez-vous du fusil à pompe, les dégâts seront plus grands près de l'ennemi. Une fois ceci de fait, prenez sur votre gauche, vous arriverez dans une salle où des machines sont entreposées. La porte devant vous s'ouvrira et 5 Helghasts, très bien armés, foncent sur vous, tuez-les. Ensuite empruntez le passage d'où ils sont venus et prenez sur votre gauche à la première intersection. Une fois dans cette pièce, prenez sur votre gauche et tuez les 5 Helghasts, qui s'y trouvent. Allez au milieu de la pièce et utilisez l'échelle, une fois en bas, tuez les Helghasts qui s'y trouvent.

Descendez à nouveau l'échelle et sortez du conduit, vous aurez 2 Helghasts à tuer. Montez les escaliers sur votre gauche et prenez sur votre droite. Vous aurez une pièce avec pas moins de 6 ennemis, tuez-les. Ensuite prenez sur votre droite, puis sur votre gauche, vous verrez un soldat étendu sur le sol mort. Prenez sur votre gauche et passez la porte. Vous serez dans une salle de contrôle avec plusieurs écrans de contrôle. Tuez les Helghasts qui s'y trouvent à l'intérieur, puis prenez sur votre droite, vous verrez une porte. Allez-y montez les escaliers et vous verrez une descente d'escaliers sur votre droite, allez-y. La mission sera terminée, et vous aurez droit à une cinématique.

Mission 3 : Nouveaux Alliés

Objectifs :
- Atteignez le parc.
- Offrez à Luger un tir de couverture.

Pour cette mission, vous serez assisté de Luger. Prenez sur votre gauche et longez les rails. Arrivé devant des débris, tuez-les 2 Helghasts qui foncent sur vous. Ensuite vous verrez une rambarde sur le côté droit et 2 ennemis cachés derrière des débris, envoyez une grenade pour les tuer. Passez par la porte et montez la pente qui mène à l'autre porte. Sur votre gauche, vous trouverez 2 ennemis tuez-les. Continuez à marcher sur la voie, à un moment donné, vous allez avoir 2 Helghasts surgir, tuez-les. Au loin, derrière des débris, 2 Helghasts vous tirent dessus, envoyez une grenade pour les tuer. Prenez la porte sur votre gauche et montez à l'échelle. Sortez d'ici en prenant sur votre gauche et rejoignez le soldat. Une fois rejoint, suivez-le, il vous mènera à une escouade d'hommes. Récupérez le fusil de sniper sur le banc et allez sur le côté du mur où un trou s'est formé. Vous verrez un autre sniper dans le bâtiment d'en face qui vous tire dessus. Ensuite, Luger sortira dehors, vous devrez la couvrir des snipers qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Vous aurez plusieurs Helghasts aux fenêtres tuez-les. Pour que Luger continue sa progression normalement, tuez les ennemis que vous verrez aux fenêtres. Une fois que Luger aura nettoyé la zone, rejoignez-la. Tuez les ennemis qui seront restés et une fois à l'intérieur de la pièce, prenez sur votre droite. Vous serez dans la pièce où vous avez snipé auparavant les ennemis. Tuez les 3 Helghasts qui viennent à vous, puis descendez les escaliers. Sur votre gauche vous vous retrouverez dans le hall du bâtiment, au loin vous aurez 7 ennemis à tuer. Une fois la pièce sécurisée, prenez sur votre droite les escaliers et allez tout droit dans le couloir. Vous verrez un soldat mort sur le côté gauche. Avancez un tout petit peu et la mission sera terminée.

Objectifs :
- Traversez le parc.
- Tuez les Helghasts qui opèrent la DCA.
- Atteignez le prochain niveau du Parc.

Vous voici sur la terrasse d'un café, descendez les escaliers et vous verrez 2 Helghasts vous tournant le dos, profitez-en et tuez-les. Allez vous poster à l'endroit où ceux-ci étaient, puis vous verrez 5 Helghasts à la terrasse d'en dessous se planquant derrière la fontaine, envoyez une grenade pour les tuer. Descendez à la terrasse suivante et vous voici à l'entrée du parc. Au lieu de continuer tout droit dans l'allée du parc, mettez vous sur le côté gauche de l'allée, pour éviter tout sniper. En face de vous se trouve un chapiteau, prenez sur votre gauche et planquez-vous derrière les sacs de sable. Sortez votre sniper et tuez l'Helghasts qui se trouve au loin et vous tire dessus avec sa mitraillette. Faites très attention derrière le chapiteau se trouvent 3 ennemis, tuez-les. Une fois le chemin rendu sécurisé, continuez tout droit vous verrez des tentes sur le côté gauche, avec plusieurs ennemis, tuez-les. Descendez les escaliers qui se trouvent en face de vous et allez sous le chapiteau aider vos soldats. Armez-vous de votre sniper et vous verrez au loin sur une terrasse 2 Helghasts armés de sniper, tuez-les.
Ensuite sur votre gauche, vous verrez un mini-pont qui surplombe l'eau, allez-y et traversez-le. Continuez tout droit et légèrement sur votre droite vous verrez un mini-pont, traversez-le et vous aurez droit à un Checkpoint. Planquez-vous derrière un arbre et au loin vous trouverez des Helghasts qui vous tirent dessus, armez-vous de votre fusil de sniper et tuez-les. Sur votre droite, se trouve une terrasse avec 3 Helghasts tuez-les. Vous verrez que près de la terrasse se trouve une tente, allez-y, tuez l'Helghasts qui se cache derrière les sacs de sable. Descendez les escaliers et cachez-vous vite sur le côté gauche, prenez votre sniper et tuez les 2 ennemis qui se trouvent près de la DCA. Ensuite longez sur le côté gauche et vous verrez des tentes, tuez les ennemis qui s'y trouvent à proximité. Ensuite allez près de la DCA et tuez celui qui s'en occupe, une de faite. Ensuite allez à la suivante et faites pareil. Une fois les canons DCA neutralisés, prenez tout droit, et vous aurez des assauts Helghasts qui arrivent sur vous pas moins de 7 Helghasts. Continuez tout droit, vous verrez des centrales, ne vous en occupez pas, passez le chapiteau qui se trouve sur votre gauche, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Traverser le parc.
- Libérez le général Vaughton du corps de garde du parc.

Vous voici en pleine guerre.

Vous aurez plusieurs Helghasts à abattre, pour cela, cachez-vous derrière les arbres et tirez-leur dessus. Une fois les assauts repoussés. Continuez tout droit, à un moment donné vous verrez un campement. Tuez les gardes qui se trouvent sur votre droite et sur votre gauche se trouve une mitraillette mobile, tuez celui qui se trouve dessus. Ensuite au loin, vous verrez une motte, tuez les Helghasts qui s'y trouvent. Ensuite prenez sur votre gauche où avez tué l'homme à la mitraillette mobile, rentrez dans le bâtiment, la mission sera terminée.

Mission 4 : Hakha

Objectifs :
- Accédez aux taudis.

Tout d'abord, allez sur le côté droit et sur votre gauche vous verrez une porte allez-y. Une fois à l'intérieur, celle-ci se refermera, vos coéquipiers vous rejoindront en bas en prenant les escaliers. Une fois sur cette plate-forme, prenez l'échelle qui se trouve au fond à droite et descendez la suivante qui se trouvera sur votre gauche, ensuite vous aurez une nouvelle échelle sur votre droite, puis à nouveau à gauche. Là, vous subirez des tirs ennemis, les portes des ascenseurs étant ouvertes vous aurez des Helghasts qui vous tirent dessus, envoyez une grenade pour les tuer. Descendez à nouveau l'échelle puis, arrivé au dernier niveau de la plate-forme, sortez d'ici en empruntant le chemin qui mène en dehors de l'ascenseur. Tuez les quelques Helghasts qui s'y trouvent et vos coéquipiers vous rejoindront. Descendez les escaliers et prenez sur votre droite, vous verrez un soldat mort, continuez puis prenez sur votre gauche. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez le centre commercial Waypoint.

Avancez et prenez sur votre gauche la porte. Vous verrez 3 Helghasts qui arrivent, tuez-les, puis mettez-vous à la rambarde et en contrebas vous verrez 3 Helghasts, tuez-les. Descendez les escaliers sur votre gauche, et arrivé en bas, prenez votre fusil et tirez légèrement sur votre droite, vous verrez un Helghasts avec une mitrailleuse mobile. Ensuite allez sur le trottoir d'en face où la route est accidentée et prenez sur votre gauche. Vous verrez 5 Helghasts arriver, tuez-les. Ensuite continuez et prenez sur votre droite à la porte qui se trouve dans le recoin. Montez les escaliers et prenez sur votre droite, arrivé à l'intersection prenez sur votre gauche. Avant toute chose, envoyez une grenade pour tuer les Helghasts qui s'y trouvent. Une fois place nette, allez vers la porte et prenez sur votre droite, allez à la porte du fond et vous verrez 2 Helghasts, envoyez une grenade pour les tuer. Descendez dans les débris et sur votre gauche se trouvent 2 Helghasts, tuez-les. Ensuite allez sur la route et un vaisseau Helghasts déposera pas moins de 10 hommes. Pour neutraliser la premier vague, envoyez une grenade, puis tirez dans le tas pour la seconde, restez caché derrière les blocs. Une fois tous les soldats tués. Regardez légèrement en haut et tuez les 2 Helghasts qui vous tirent dessus. Ensuite, prenez les escaliers sur votre droite, une fois en haut, prenez sur votre gauche et prenez sur votre gauche à nouveau la descente d'escaliers. Ensuite, continuez tout droit, puis cachez-vous derrière les débris, 4 ennemis viendront sur vous, tuez-les. Continuez au bout et sur votre droite vous verrez le centre commercial, la mission est terminée.

Objectifs :
- Atteignez les taudis.

Montez les escaliers sur votre droite et prenez sur votre gauche. Là vous serez devant des escalators et en haut des Helghasts vous tirent dessus. Tout d'abord tuez les 4 Helghasts pour que ce premier escalator soit libre. Ensuite allez tout droit et montez les escalators qui se trouvent devant vous, tuez-les 3 Helghasts qui se trouvent sur votre droite. Ensuite descendez les escaliers et vous verrez des snacks, prenez sur votre droite, vous contournerez les ennemis et envoyez-leur une grenade pour tuer tout le monde. Continuez tout droit et passez le snack qui brûle et sur le renforcement de droite, 2 ennemis s'y trouvent, tuez-les. Montez les escaliers et prenez sur votre droite. Vous trouverez un Helghast avec une mitrailleuse mobile et 2 autres qui bougent, envoyez une grenade pour les tuer. Continuez tout droit, vous aurez 2 Helghasts, un sur le côté droit, l'autre sur le côté gauche. Ensuite montez les escalators en face de vous puis tuez-les ennemis qui arrivent. Prenez sur votre gauche et longez la corniche, à un moment donné vous aurez 4 Helghasts qui vous attendent, envoyez une grenade pour les tuer. Continuez tout droit et passez la porte, puis la suivante en verre. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Sauvez le colonel Hakha.

Traversez la passerelle et rejoignez la porte d'en face. Descendez les escaliers et passez par la nouvelle porte. Prenez sur votre droite, puis sur votre gauche traversez la porte. Ensuite vous verrez 3 Helghasts arriver tuez-les. Et planquez-vous derrière un mur, regardez en face de vous en hauteur vous avez 4 ennemis qui vous tirent dessus. Descendez les escaliers, puis traversez la mini-passerelle. Planquez-vous derrière le container et regardez sur votre gauche, plusieurs ennemis arrivent, tuez-les.

Ensuite montez les escaliers et prenez sur votre droite, puis passez la porte. Vous aurez atteint un Checkpoint. Une fois dans le couloir, prenez sur votre gauche. Vous verrez vos amis en contrebas se faire tirer dessus. Regardez sur votre droite et vous verrez des ennemis tuez-les. Descendez en bas, tuez la nouvelle vague d'Helghasts qui arrive et prenez sur votre droite, tuez le garde qui se trouve sur le balcon et qui tire avec sa mitraillette. Ensuite traversez le mini-pont, puis tuez les gardes qui se trouvent en hauteur. Traversez à nouveau le mini-pont sur votre gauche, puis rentrez dans les containers, jetez une grenade avant toute chose pour tuer les 3 Helghasts qui s'y trouvent. Ensuite une fois sorti des containers, vous verrez des ennemis derrière un muret, tuez-les. Montez les escaliers et prenez sur votre gauche. Une fois dans le couloir sortez d'ici et tuez les ennemis qui se trouvent des 2 côtés de la route. Descendez les escaliers et prenez sur votre gauche. Traversez le mini-pont et rentrez dans le bâtiment et prenez sur votre droite. Ensuite allez tout droit, tuez les 4 ennemis qui s'y trouvent et rentrez dans le bâtiment vous venez de trouver le Colonel Hakha. La mission sera terminée.

Mission 5 : Evasion

Objectifs :
- Traversez les dunes

Tout d'abord, vous verrez un char Helghasts au loin, déposez des hommes et un homme sur une tourelle qui tire en votre direction. Utilisez le lance-grenades et faites place nette pour rendre le char hors service et tuer tous les hommes. Ensuite continuez tout droit, sur le chemin accidenté, vous verrez tout en marchant sur votre droite une échelle sur un support marron. Montez-la et une fois en haut prenez sur votre gauche, récupérez le fusil de sniper, ensuite, continuez tout droit dans l'herbe, vous verrez en contrebas plusieurs ennemis arriver, tuez-les, avec votre lance-grenades. Ensuite rejoignez vos amis en bas et continuez tout droit, vous verrez une rivière et par la même occasion vous aurez atteint un Checkpoint. Continuez tout droit, montez le versant et vous verrez un char arriver, tuez le garde sur la tourelle. Ensuite il déposera des hommes et au loin à gauche il y aura d'autre hommes. Tout d'abord tuez la première vague qui vient d'être déposée et descendez le versant. Prenez votre fusil de sniper et tuez les hommes au loin. Prenez sur votre droite et vous verrez une légère montée. Cachez-vous derrière le rocher sur votre droite et sur la colline d'en face vous verrez un sniper, tuez-le. Sur le côté droit se trouve également des homme tuez-les. Ensuite continuez tout droit, et au loin vous verrez une grosse cuve blanche. Descendez le versant, puis prenez les escaliers. Continuez vers la porte, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez l'entrée des Docks.
- Repoussez l'assaut des Helghasts sur la plage.
- Défendez l'entrée des Docks.

Tout d'abord, prenez sur votre droite et sortez de ce bâtiment.
Postez-vous sur le balcon et vous verrez une plage de débarquement, vous devrez repousser les assauts Helghasts. Rien de plus simple, ceux-ci n'étant pas très malins, ils arrivent en groupe de 7ou 8 hommes. Vous n'aurez qu'à tirer une grenade avec votre fusil et vous en aurez tué 7 ou 8 pour le prix d'un. Vous aurez plusieurs assauts à repousser, utilisez les différents moyens, tels que la mitraillette ou le fusil de sniper pour les tuer. Vous aurez l'apparition d'un char sur la plage, prenez le lance-roquettes qui se trouve derrière vous et détruisez-le. Une fois tout les assauts repoussés, vous verrez sur votre droite un bâtiment en feu. Suivez vos hommes, ils vous mèneront à un Checkpoint, puis une fois sur le balcon, tuez les quelques Helghasts qui sont en contrebas. Il vous remarquera que pour aller sur l'entrée des Docks descendez sur la plage et prenez sur votre droite. Vous verrez 2 ennemis courir, tuez-les. Et continuez vers la colline, montez le versant et sur votre gauche vous verrez un bateau qui dépose à nouveau des ennemis. Aidez vos coéquipiers pour les tuer. Vous verrez que derrière les croix métalliques se trouvent des soldats, rejoignez-les et combattez de là les assauts Helghasts. Une fois tous ceux-ci repoussés, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Parvenez au point d'évacuation.

Descendez sur les Docks et sur votre gauche vous verrez une mitrailleuse, servez-vous en et tuez-les 2 bateaux Helghasts qui tournent devant les Docks. Ensuite continuez tout droit, et passez par le chemin qui se trouve en face de vous. Une fois arrivé, utilisez votre sniper pour tuer les 2 soldats et regardez dans la tour un homme est armé d'une mitraillette tuez-le. Rejoignez le soldat qui se trouve derrière le container devant vous. Ensuite progressez avec vos soldats et vous verrez un trou dans un mur jetez une grenade et vous tuerez au passage 3 Helghasts. Continuez tout droit et à un moment donné prenez sur votre droite, vous verrez 4 Helghasts arrivez tuez-les. Continuez tout droit et prenez sur votre gauche dans le tunnel. Un soldat mort se trouve sur le mur, récupérez les munitions et prenez sur votre gauche. En hauteur sur la grue, vous aurez 3 types tuez-les. Ensuite continuez tout droit et à un moment donné sur votre droite vous verrez des escaliers prenez-les, une fois en haut prenez dans le hangar sur votre gauche passez la porte sur votre droite vous aurez un checkpoint. Ensuite allez tout droit à l'ouverture, et descendez les escaliers. Prenez sur votre droite et prenez les armes que le soldat mort a laissé. Rentrez dans le hangar et aidez vos coéquipiers sur votre gauche, qui repoussent les assauts Helghasts. Vous aurez des ennemis devant vous, envoyez leur une grenade, ceux-ci se déplaceront en groupe de 4. Vous aurez fini pour cette première vague et ensuite tuez les ennemis qui arrivent sur votre droite.

Une fois le périmètre sécurisé, allez près de la porte bleue et prenez le chemin sur votre gauche. Arrivé sur les Docks, au loin, vous verrez une porte d'hangar ouverte, allez-y. Une fois à l'intérieur, récupérez les munitions puis prenez sur votre droite. Vous verrez 3 Helghasts devant l'entrée, tuez-les, puis continuez tout droit sur les Docks, prenez les escaliers sur votre droite et une fois à l'intérieur des locaux, tuez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Ensuite prenez sur votre gauche dans les locaux et sortez de là à un moment donné vous verrez sur votre gauche une descente d'escaliers allez-y. Cela vous mènera dehors, prenez tout droit et longez le contour du mur, vous verrez en face de vous 4 sorties d'égouts, ne vous en occupez pas et continuez votre chemin pour atteindre une ouverture. La mission sera

terminée.

Objectifs :
- Trouver les embarcations et échappez-vous.

Suivez vos coéquipiers pour ce début de mission, il vous ménerons dans des Docks. Mais ceux-ci sont très bien protégés. Pour cela vous aurez 2 gardes sur le balcon, 2 gardes sur la première plate-forme et 2 autres sur la 2e plate-forme, établissez un plan pour tous les tuer. Ensuite vous aurez un assaut de 4 ennemis tuez-les. Ensuite passez par l'endroit où les 4 Helghasts sont passés. Une fois arrivé sur la plate-forme, suivez vos hommes et passez les escaliers sur votre gauche. Rentrez dans le tuyau et prenez sur votre gauche, au bout, vous arriverez dans une pièce où le sol est détruit, montez en haut et sur votre droite se trouve une porte, attendez les ennemis et tuez-les. Passez par la porte et montez à l'échelle. Une fois en haut en face de vous se trouve un local, envoyez une grenade pour tuer ses occupants. Allez dedans et sur votre droite se trouve un autre local, envoyez une grenade et tuez les occupants à nouveau.
Ensuite regardez en contrebas vous avez 4 Helghasts, tuez-les, faites attention un d'eux, possède un lance-grenades. Ensuite passez sur votre droite, par la porte, et allez dans l'autre bâtiment, vous verrez d'autres ennemis tuez-les. Ensuite une fois dans le bâtiment, vous verrez 2 bateaux, pour vous enfuir. Mais pour cela en face de vous vous aurez 4 ennemis avec des mitraillettes vous tirant dessus. Une fois après avoir sécurisé le périmètre montez dans les bateaux et la mission sera terminée.

Mission 6 : Perdu dans les marais

Objectifs :
- Echappez-vous de la Mangrove.

Tout d'abord, détruisez le véhicule qui se trouve sur votre gauche puis celui sur votre droite. Ensuite regardez en face de vous des ennemis arrivent tuez-les. Ensuite suivez vos coéquipiers et vous verrez une épave de bateau et 2 soldats arriver, tuez-les. Ensuite continuez tout droit en remontant la rivière à un moment donné vous verrez une passerelle avec un garde, tuez-le. Continuez tout en remontant la rivière, vous trouverez 2 ennemis, tuez-les. Ensuite un bateau viendra déposer des ennemis mais avant qu'il les dépose envoyez une grenade pour le détruire et tuez ses occupants. Ensuite continuez à remonter la rivière et vous trouverez différents ennemis à tuer. Vous verrez des baraquements à un moment donné, allez-y et tuez tous les soldats ennemis que vous trouverez. Ensuite reprenez votre route en remontant la rivière, puis à un moment donné vous verrez un bunker et un ennemi qui vous tire dessus, allez près du bunker et jetez une grenade. Continuez et vous aurez cette fois-ci 2 bateaux et un bunker, détruisez-les bateaux puis tuez l'ennemi qui se trouve dans le bunker. Ensuite devant vous se trouve un filet, montez à l'échelle sur le côté droit et une fois sur la passerelle appuyez sur le bouton celui-ci s'abaissera. Descendez et continuez tout droit dans les marais, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Dirigez-vous vers la forteresse de l'ISA.
- Infiltrez-vous dans la base ennemie.
- Faites sauter les transports blindés lance-missiles.
- Abattez les navettes.

Donc tout d'abord, avancez tout droit et descendez le versant. Vous voici dans la base des Helghasts. Donc vous trouverez un ennemi sur le pont, tuez-le, ensuite 2 autres dans la base. Une fois ce beau monde tué, montez la pente sur votre droite et vous verrez un ennemi dans un Bunker, placez-vous derrière les sacs de sable et envoyez une grenade pour le tuer. Prenez sur votre droite, puis 2 longueurs plus loin vous verrez une tente au milieu, envoyez une grenade pour faire éclater les explosifs qui s'y trouvent ensuite continuez dans ce campement et vous verrez 2 ennemis, tuez-les. Allez à l'intérieur de la cabane et sur votre gauche vous trouverez un terminal activez-le. Ensuite, revenez à l'entrée de la cabane et vous verrez 3 ennemis qui viennent droit sur vous, tuez-les. Ensuite allez à l'endroit où les ennemis ont fait irruption où vous trouverez au milieu d'Helghasts, vous en aurez 4 à tuer. Ensuite sur votre droite vous verrez un terminal activez-le. Prenez le chemin sur votre droite, vous verrez la cabane avec des ennemis dedans, tuez-les. Ensuite vous verrez des lance-missiles allez derrière eux et placez une mine sur les 2 ceux-ci seront détruits. Ensuite revenez sur vos pas et prenez le chemin sur votre gauche, vous serez sur une plate-forme. Donc vous aurez tout d'abord des ennemis en face de vous au total 2, ensuite sur votre gauche 1 et sur votre droite 1 aussi. Une fois tués, allez sur la DCA et détruisez les navettes qui volent au dessus de votre tête. Ensuite suivez vos amis dans la

rivière et la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez la forteresse de l'ISA.
- Repoussez l'attaque Helghasts contre la forteresse de l'ISA.

Donc tout d'abord avancez dans la rivière puis vous verrez en face de vous un bateau, détruisez-le, ensuite sur votre droite vous aurez un baraquement avec pas moins de 6 Helghasts, donc utilisez vos grenades pour la première vague et la seconde pour finir. Une fois sur la berge prenez sur votre droite, vers la forêt où l'eau ne se trouve plus au sol. Donc tout d'abord vous aurez des arbres devant vous, mais des soldats alliés se font tirer dessus derrière le gros rocher qui se trouve devant vous. A l'endroit où vous êtes, vous êtes dos aux ennemis donc vous n'aurez plus qu'à les tuer pour rejoindre vos coéquipiers. Ensuite montez le versant et vous aurez 4 ennemis en face de vous et 1 sur le côté droit, tuez tous ceux-ci et montez le versant. Suivez le chemin sur votre route vous rencontrerez des ennemis tuez-les, puis à un moment donné, vous attendrez un Checkpoint.
Une fois celui-ci passé vous aurez une offensive des Helghasts, 5 au total, tuez-les. Continuez votre route, et vous verrez des ennemis par milliers, tout d'abord tuez ceux qui se trouvent sur les lieux, ensuite vous aurez un avion qui déposera 6 Helghasts, tuez-les et il y en aura un second, faites la même manœuvre. Ensuite vous verrez un trou dans la façade du QG, allez-y.

Une fois à l'intérieur, allez tout droit puis descendez les escaliers et suivez le soldat qui se trouve sur votre gauche. Il porte un bazooka en lui tirant dessus, vous verrez qu'il se fera tuer par l'avion, récupérez le bazooka et tirez sur l'avion pour le faire partir. Ensuite continuez tout droit et vous verrez 4 ennemis qui feront irruption tuez-les. Ensuite une fois à l'intérieur du bâtiment prenez sur votre droite et sur votre gauche. Donc vous vous retrouverez sur un pont, sur votre droite se trouve un ennemi tuez-le, 2 autres sur votre gauche, continuez tout droit sur le pont puis arrivé au bout sur votre droite vous aurez 4 ennemis à tuer. Montez les escaliers droit devant et la mission sera terminée.

Mission 7 : Chasse au traître

Objectifs :
- Traversez les marais.

Allez tout droit et avancez dans les marais, regardez légèrement en hauteur et détruisez-la mitrailleuse portative. Ensuite continuez tout droit et prenez sur votre gauche après le rocher, vous aurez un ennemi, tuez-le. Prenez sur votre gauche et en face de vous dans les herbes vous trouverez 3 ennemis à tuer. Ensuite prenez sur votre droite et au sol vous verrez des débris allez-y, 3 ennemis vous attendent, tuez-les. Ensuite continuez dans les marais et sur votre gauche se trouvent plusieurs Helghasts, tuez-les. Continuez dans cette direction, dans les marais et à un moment donné sur votre gauche, sur la colline, vous trouverez plusieurs ennemis, tuez-les. Ensuite continuez tout droit et vous verrez 1 soldat dans l'eau tuez-le. Vous verrez un vaisseau qui emmène des ennemis, suivez-le à son point de ralliement. Sur votre chemin vous trouverez plusieurs ennemis, tuez-les et à un moment donné vous trouverez les débris du vaisseau avec plusieurs ennemis dans l'eau, tuez-les. Prenez sur votre droite derrière les rochers, plusieurs ennemis vous attendent, tuez-les. Ensuite empruntez le chemin devant vous et vous aurez fini la mission.

Objectifs :
- Atteignez les balises GPS.

Tout d'abord allez tout droit, puis montez le versant. Arrivé en haut, tuez les 3 ennemis qui sont devant vous puis les 2 qui se trouvent sur les chars avec leur mitraillette. Au fond à gauche vous verrez un autre char, tuez la personne qui se trouve dessus. Ensuite sur l'eau vous verrez 2 rochers, allez-y et une fois les 2 ennemis tués, montez le courant d'eau. Vous trouverez 2 ennemis à tuer, puis une fois en haut prenez sur votre droite. Au loin, vous aurez 4 Helghasts à tuer. Prenez sur votre gauche ensuite et vous verrez à un moment donné comme une sorte de petite île. Tuez le garde qui se trouve au milieu, puis prenez le chemin de gauche, tuez les 2 gardes que vous trouverez et montez le versant. Vous atteindrez un checkpoint, puis vous verrez sur votre droite un vaisseau muni d'une mitrailleuse, détruisez-le. Ensuite sur votre gauche vous aurez 3 gardes tuez-les. Allez de ce côté-ci puis montez le chemin, en face vous aurez 4 gardes et sur votre côté droit 2. Une fois le chemin nettoyé, allez sous la tente et appuyez sur l'ordinateur. Cela vous débloquera un passage sur votre droite, au-loin allez-y, la mission sera terminée.

Objectifs :

- Triomphez du Helghasts avec le pointeur laser.
- Accédez au Bunker.

Tout d'abord allez tout droit, puis vous verrez une base Helghasts. Prenez sur votre droite, tuez les ennemis qui viennent à vous, puis restez dans les tranchées, vous verrez 4 Helghasts à nouveau tuez-les. Ensuite continuez dans les tranchées et au loin vous verrez d'autres ennemis tuez-les. Au passage tuez les ennemis qui se trouvent dans les bunkers en leur envoyant une grenade. Une fois sorti des tranchées rejoignez la grosse plate-forme sur le haut de la colline, le premier objectif sera atteint. Ensuite prenez sur votre gauche et rejoignez le bunker. La mission sera terminée.

Mission 8 : Se frayer un chemin

Objectifs :
- Traverser les collines.

Vous êtes muni d'un laser, ne l'utilisez pas pour l'infanterie, utilisez-le uniquement sur les chars. Regardez en contrebas vous verrez un petit campement avec des ennemis, pointez votre laser sur le char pour le détruire, tuez les ennemis par la suite. Ensuite prenez sur votre droite, montez le versant et droit devant, vous aurez 3 chars, utilisez le laser pour les détruire.
Continuez sur le chemin et au loin, vous verrez une base, utilisez le laser et pointez-le sur le bunker, la base sera détruite. Allez dans le campement et prenez le chemin qui se trouve droit devant vous, vous aurez 2 vaisseaux munis de mitrailleuse détruisez-les ensuite continuez sur le chemin et sur votre droite se trouve une tour et 2 ennemis, envoyez une grenade grâce à votre fusil pour détruire le campement et sur votre gauche au loin vous avez un char, utilisez le laser pour le détruire. Ensuite utilisez le terminal pour ouvrir la barrière et continuez tout droit. Montez le versant et vous aurez terminé cette mission.

Objectifs :
- Traversez la jungle de la vallée.
- Détruisez le pont Helghast

Tout d'abord allez tout droit et prenez sur votre gauche. Montez le versant et vous verrez un char, tuez le garde qui se trouve dessus et derrière le char se trouve pas moins de 8 ennemis envoyez une grenade et vous les tuerez tous en 1 coup. Prenez le chemin sur votre droite, difficile à repérer dans toutes ses branches. Vous rencontrerez des ennemis sur votre chemin, tuez-les. A un moment donné vous arriverez dans un campement, tuez les Helghasts. Appuyez sur le terminal et passez par le chemin. Ensuite prenez sur votre gauche, levez la tête, vous verrez 2 ennemis tuez-les. Prenez le chemin sur votre droite et vous verrez un char, plus des ennemis, tuez-les. Prenez le chemin derrière le tank vous attendrez un Checkpoint. Vous verrez 2 tours détruisez-les, puis sur votre droite se trouve un pont. Donc il y aura 2 tours au loin, plus des ennemis. Sur votre droite se trouve une plate-forme du pont qui descend allez-y, tuez les 2 ennemis, puis appuyez sur les 2 boutons respectivement. Descendez du pont, et prenez sur votre droite, remontez la pente. Vous aurez des ennemis tout au long de votre progression, à un moment donné vous aurez une place assez grande, vous retrouverez vos coéquipiers. Prenez sur votre droite et la Mission sera terminée.

Objectifs :
- Nettoyez les positions des mitrailleuses lourdes Helghasts
- Obtenez les charges explosives.
- Faites sauter le dépôt de ravitaillement.
- Accédez au bunker de commandement.
- Tuez les officiers Helghasts dans le bunker de commandement.

Tout d'abord, montez le versant et tuez les 2 gardes qui se trouvent dans les 2 bunkers, la barrière devant vous s'abaissera. Ensuite une fois dans le camp, tuez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et celui qui tient le canon au loin. Vous verrez une petite cabane, allez-y et sur le sol vous trouverez des mines prenez-les. Ensuite au loin les barrières se seront abaissées, mais 4 gardes feront leur apparition tuez-les. Continuez tout droit et prenez sur votre gauche, vous voici dans le campement où vous ferez sauter les dépôts de ravitaillement. Pour cela sur votre droite, descendez dans la tente et déposez la mine, faites de même pour le côté gauche pour les 3 autres tentes. La barrière au loin sera débloquée, vous aurez 5 Helghasts tuez-les. Ensuite prenez sur votre droite dans le campement et tuez les ennemis que vous trouverez dans les tentes. Ensuite montez le versant et sur la colline vous verrez un Helghasts tuez-

le. Une antenne se trouve là, tuez les ennemis qui s'y trouvent puis allez dans le bunker. Pour cela prenez sur votre droite et suivez le chemin, vous tomberez sur 3 Helghasts rien de plus simple, puis une fois dans une pièce assez spacieuse prenez la sortie au fond à droite, il y aura un officier tuez-le. Prenez encore sur votre droite, vous trouverez 3 soldats normaux puis un officier, tuez-les. La mission sera terminée.

Mission 9 : Passés cachés

Objectifs :
- Atteignez la base lance-missiles.
- Triomphez des transports blindés Helghasts.

Avancez et sur votre droite vous verrez un pont avec 2 ennemis dessus, tuez-les. Avancez dans ce tunnel et vous trouverez plusieurs Helghasts cachés derrière un char, tuez-les. Ensuite, sortez du tunnel et prenez sur votre droite vous verrez un char, tuez l'ennemi qui se trouve dessus et derrière le char 3 ennemis sont là, tuez-les. Ensuite continuez tout droit dans la vallée. Et vous arriverez devant un grand portail noir, par la suite vous aurez atteint un Checkpoint. Sur le côté gauche, le mur est défoncé, allez-y et prenez sur votre gauche, vous trouverez 2 ennemis, tuez-les. Ensuite prenez sur votre gauche et utilisez le lance-grenades, devant vous se trouve une place avec plusieurs ennemis, 4 chars feront leur apparition, détruisez-les aussi. Une fois la place nettoyée, vous verrez sur le mur de gauche une porte, allez-y. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Terrassez le général Lente et ses gardes du corps.
- Activez les moteurs des missiles.

Avancez et sur votre gauche se trouve une porte, tuez le garde qui s'y trouve. Ensuite cachez-vous derrière les piliers et de l'autre côté vous avez pas moins de 10 Helghasts, tuez-les. Une fois tout ce beau monde tué, prenez la descente sur le côté gauche de la pièce, descendez et vous verrez plusieurs Helghasts des 2 côtés. Envoyez une grenade pour les tuer, ensuite en face de vous, une plaque de couleur marron s'y trouve, prenez sur le côté gauche dans les bureaux et passez dans la pièce qui se trouve à sa droite. Descendez les escaliers, et vous vous trouverez devant une porte, celle-ci s'ouvrira. Devant vous, un garde, tuez-le, ensuite, derrière des caisses, 3 autres ennemis, tuez-les. Prenez sur votre gauche dans le tunnel, avancez et au bout se trouve dans un mini-bunker un helghasts tuez-le. Sur sa droite quelques ennemis, tuez-les également, prenez sur votre droite vous voici dans le hangar à missiles. Vous trouverez quelques ennemis tuez-les. Ensuite suivez Rico et vous voici dans un dépôt, tuez les 2 ennemis qui se trouvent face à vous et passez sur votre droite pour récupérer les missions, puis prenez sur votre gauche vous trouverez d'autres ennemis. Ensuite sur votre droite vous arriverez dans une pièce éclairée, allez-y vous voici dans la pièce où vous activerez le missiles. Une fois ceci de fait, allez à l'autre sortie. Et vous voici à nouveau dans une salle activez le dernier missile. Et vous rejoindrez à nouveau vos coéquipiers, passez par la porte vous attendrez un checkpoint. Vous voici dans une pièce où des escaliers s'y trouvent, descendez en bas et prenez sur votre droite. Vous vous trouvez dans un couloir, allez au bout et prenez sur votre droite vous serez dans une salle de contrôle, à l'intérieur, se trouvent 3 Helghasts, ensuite au fond de la pièce des 2 côtés, des escaliers s'y trouvent, prenez sur votre droite et montez les escaliers, vous trouverez 2 commandos Helghasts, tuez-les. Allez au fond de la pièce et prenez sur votre droite, tuez le commando qui se trouve dans l'escalier. Vous voici à l'air libre, sur votre droite se trouvent 3 hommes, tuez-les puis, allez vers l'hélicoptère. La mission sera terminée.

Mission 10 : Plus loin, Plus haut

Objectifs :
- Traverser le col.

Tout d'abord prenez sur votre droite suivez le chemin. Sur votre droite en contrebas se trouvent des Helghasts, tuez-les et rejoignez cette place. Vous aurez une mini-base Helghasts. Allez sur la gauche de la tente vous trouverez un terminal, activez-le. En face de celui-ci, la grille s'abaissera, allez dans cette direction. Cachez-vous derrière les rochers et vous verrez 4 ennemis arriver, tuez-les. Ensuite remontez le chemin, vous attendrez un checkpoint. Prenez sur votre droite et vous voici dans une vaste plaine… Tout d'abord devant vous derrière les rochers, vous avez 3 Helghasts au fond, à droite 2 autres et au fond à gauche 2 autres. Ensuite allez au fond à gauche et légèrement sur la droite vous trouverez une montée, allez-y et à l'intersection prenez sur votre gauche, 2 ennemis s'y trouvent. Remontez et sur votre gauche se trouve, un Helghasts légèrement en hauteur muni d'une mitraillette et un autre à sa gauche, tuez-les et

prenez sur votre gauche vous trouverez 3 autres ennemis. Montez le versant et en face de vous il y a 3 hommes, tuez-les. Prenez sur votre droite et continuez à suivre le chemin, vous atteindrez un checkpoint. Vous voici devant une base Helghasts qui regorge d'ennemis. Tout d'abord emparez-vous du canon sur votre droite. Une fois celui-ci pris, utilisez-le et nettoyez la base. Allez vers le terminal et débloquez le passage sur votre droite. Descendez dans la vallée, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez la station de transfert orbital.
- Rebootez les serveurs.
- Réalignez la parabole des communications.

Avancez et devant vous des escaliers s'y trouvent. Montez-y et une fois en haut sur votre droite se trouvera 3 ennemis, tuez-les et à l'interieur 3 autres. Montez les escaliers oranges, puis dans la pièce 2 ennemis se trouvent au fond tuez-les. Ensuite sortez dehors grâce à la sortie sur votre droite, 3 ennemis feront leur apparition tuez-les. Allez sur votre droite et montez les escaliers oranges, à un moment donné sur votre gauche se trouvera une pièce allez-y, puis tuez les 4 ennemis et allez rebooter les serveurs. Sortez d'ici et continuez à monter les escaliers. Arrivé en haut, sur votre gauche se trouve une salle allez-y. Vous trouverez une salle où des outils sont entreposés et par la même occasion quelques ennemis. Une fois la pièce nettoyé, prenez sur votre gauche et sortez dehors sur la plate-forme.
Faites le tour et montez les escaliers. Vous atteindrez un checkpoint, devant vous se trouve 4 Helghasts et au fond à droite un avec une mitraillette. Vous trouverez un terminal activez-le et la parabole changera de direction. Ensuite allez sur les escaliers qui mènent dans une vallée, des ennemis s'y trouvent, sur le renforcement de droite se trouvent 3 helghasts tuez-les et au loin un autre. Ensuite continuez tout droit et prenez sur votre droite au bout. Vous trouverez une tente avec 2 ennemis, ensuite sur le côté gauche du pont, il y a un terminal activez-le et le pont sera à nouveau opérationnel. Traversez-le et tuez les 2 ennemis. Continuez toujours tout droit dans la vallée puis à un moment donné vous aurez en contrebas une base ennemie, avec 6 Helghasts, tuez-les. Et montez le chemin sur votre droite, et vous atteindrez la station. Mais celle-ci est très bien gardée, continuez à monter, vous trouverez derrière des sacs de sable 4 Helghasts, tuez-les. Montez les escaliers et prenez sur votre gauche. La mission sera terminée.

Mission 11 : Espoir

Objectifs :
- Activez l'ascenseur à navette.
- Montez dans la navette.
- Déclenchez le lancement de la navette.

Prenez les escaliers sur votre droite et vous verrez une navette au milieu de la pièce. Plaquez-vous contre le côté droit et vous verrez 2 ennemis patrouiller, tuez-les. Allez à leur endroit et descendez les escaliers vous trouverez 3 ennemis. Un panneau de contrôle se trouve dans la pièce, activez l'ascenseur navette. Une fois activé, remontez les escaliers et 4 Helghasts arriveront. Prenez la porte par où ils sont arrivés et montez les escaliers. Vous arriverez dans une pièce, des ennemis s'y trouvent, tuez-les. Montez les escaliers et allez au fond vous trouverez une pièce, prenez sur votre gauche et vous aurez quelques ennemis à tuer. Arrivé au bout, prenez sur votre gauche et montez les escaliers, vous atteindrez un checkpoint, une fois à l'air libre prenez sur votre droite. Le premier escalier est détruit, prenez le second. Arrivé en haut, activez le terminal qui vous permettra d'accéder à la navette. Ensuite faites le tour de celle-ci et tuez les Helghasts qui se trouvent devant la tour. Le chemin étant détruit pour poursuivre, sautez en bas et prenez la porte. Montez tout en haut de la tour au passage vous aurez tué 3 ennemis. Une fois en haut de la tour de contrôle, sortez dehors et prenez les escaliers sur votre droite. Arrivé à l'interieur du bâtiment tuez les ennemis et déclenchez le lancement de la navette. Retournez vite à la navette. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Montez dans le module de transport.

Vous vous trouvez au milieu de la pièce, prenez sur votre gauche où le tunnel est ouvert. Une fois passé sur votre gauche se trouvent 2 ennemis, tuez-les puis prenez sur votre droite, au fond il y a d'autres ennemis. Prenez sur votre gauche l'autre tunnel et tuez les 2 ennemis. Ensuite prenez sur votre droite où auparavant vous aurez tué 2 gardes. Avancez et vous voici dans une pièce, 3 gardes s'y trouvent, continuez tout droit puis prenez sur votre gauche vous monterez sur une navette. Vous traverserez la base pour atteindre un autre point. Sortez du vaisseau et suivez votre escouade. Vous voici devant 3 entrées, vos chemins se séparent ici. La mission est terminée.

Objectifs :
- Désactivez les systèmes de refroidissement.
- Accédez au module de commande.

Donc prenez l'échelle et descendez en bas. Passez par le tunnel et prenez sur votre droite 3 ennemis s'y trouvent. Ensuite passez sur la droite puis sur la gauche, vous serez dans une salle des machines. Vous trouverez 3 ennemis, puis montez sur l'échelle qui se trouve au centre, tuez l'ennemi. Avant toute chose vous aurez appuyé sur un bouton qui vous ouvrira une écoutille. Allez-y vous trouverez 3 ennemis sur votre droite, ensuite descendez à l'échelle et prenez sur votre droite vous trouverez 2 autres ennemis. Ensuite activez le bouton qui se trouve sur votre gauche et montez à l'échelle. Passez par l'écoutille qui s'est ouverte puis montez l'échelle, avancez et vous aurez terminé cette mission.

Objectifs :
- Eliminez le général Adams.
- Fuyez la plate-forme SD.

Vous voici confronté au général Adams… Mais avant tout chose vous devrez partir à sa recherche car celui-ci ayant pris la fuite. En face de vous de chaque côté, 3 Helghahst tuez-les. Ensuite prenez le chemin sur votre gauche, vous voici dans une salle de contrôle avec 3 ennemis, tuez-les et votre troupe vous rejoindra. Prenez sur votre droite le chemin qui monte et passez par l'écoutille. Sur votre gauche se trouvent des hommes ainsi que devant vous tuez-les.
Sur votre gauche se trouve le général Adams, videz-lui votre chargeur de mitrailleuse il ne se relèvera pas… Suivez vos coéquipiers ensuite, celle-ci sera détruite, mais ironie du sort, croyant que Adams est mort, il sera tué par un des débris qui lui tombera dessus. Vous, vous vous enfuirez à bord d'un vaisseau la plate-forme SD sera détruite. Templar, Rico, Luger, Hakha vous auront aidé dans cette marche victorieuse tout au long de l'aventure vous les retrouverez très certainement dans un prochain opus.

Soluce de Killzone 2

Prologue

Le nouveau soleil

Après le réveil, suivez votre camarade jusqu'à l'aire de lancement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour vous familiariser avec les commandes de base.

Ville de Pyrrhus

Rivière Corinth- Plage de Corinth

Avancez avec vos amis jusqu'à rejoindre l'unité Echo. Approchez-vous des barricades et ramassez le lance-roquettes. Tournez à droite et tirez sur le pont pour le détruire. Reprenez ensuite votre arme et poursuivez jusqu'à la nouvelle zone. Mettez-vous à l'abri et éliminez les ennemis qui essayent de de s'emparer de votre position. Utilisez les grenades pour les repousser et soignez vos amis s'ils vous appellent à l'aide.

Avancez à droite avec Garza, et montez avec l'aide de ce dernier. Avancez vers l'interrupteur et actionnez-le pour fera monter l'ascenseur.

Rivière Corinth- Entrepôt Stahl

Avancez dans le couloir et ramassez les munitions avant de monter les escaliers. Planquez-vous derrière les barils et éliminez les soldats qui se trouvent en bas. Tirez sur les bonbonnes de gaz (de couleur rouge) pour les exploser et tuer plusieurs ennemis en même temps. Avancez, ramassez les munitions et descendez les escaliers. Entrez dans le bureau de gauche et planquez-vous près de la vitre. Eliminez les ennemis qui débarquent et tirez sur les bonbonnes de gaz pour neutraliser un autre groupe d'ennemis. N'avancez pas encore car les renforts vont rappliquer. Tuez les soldats et avancez à gauche. Montez les escaliers et entrez par la porte. Ramassez les munitions situées à l'arrière de la salle

et allez à gauche. Pendant que Garza trafique la porte, couvrez-le en repoussant les hommes armés qui essayent de vous atteindre. Restez près du mur droit, avant le pont, et tirez sur eux depuis votre position, en hauteur. Contrôlez les escaliers et abattez tous les soldats qui s'y aventurent.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle de contrôle et tuez l'ennemi qui sort par la porte. Avant de tourner la vanne, il faut éliminer tous ceux qui se trouvent dans la salle adjacente. Visez les bonbonnes de gaz pour les exploser et tuer tous les occupants de la salle. Tournez ensuite la vanne en suivant les commandes qui s'affichent à l'écran. Regardez ensuite en haut à droite, sur le mur de l'immeuble, pour apercevoir un emblème ennemi. Détruisez ce premier emblème.

Rivière Corinth- Hauteurs de Verdran Est

Sortez de la salle et mettez-vous à couvert pour éliminer les soldats Helghast. Suivez Garza et traversez le pont en tuant celui qui franchit la porte. Avancez et passez par l'ouverture que crée Garza. Suivez-le ensuite, ramassez les documents de renseignements et avancez jusqu'aux passerelles où se trouvent plusieurs Helghasts. Restez à couvert et éliminez-les tous. Avancez et tuez les ennemis qui se cachent au fond, sur la dernière passerelle. Prenez ensuite le contrôle de la mitrailleuse qui se trouve à droite et nettoyez le chemin qui est en bas pour laisser passer le convoi allié. Suivez ensuite votre camarade, entrez par la porte et descendez les escaliers.

Rivière Corinth- Tempête 11-34C

Commencez par détruire le symbole Helghast qui se trouve en haut, sur le mur d'en face. Avancez dans le couloir, ramassez les munitions et tuez le soldat qui se trouve à droite. Avancez ensuite et nettoyez la zone en restant à couvert derrière les murs. Avancez ensuite en suivant Garza et détruisez un nouvel emblème se trouvant, cette fois, derrière la grille. Avancez encore et montez les escaliers.

Rivière Corinth- Hauteurs de Verdran Ouest

Avancez jusqu'à l'extérieur et prenez place derrière la mitrailleuse. Commencez à tirer sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Tirez sur les piliers pour détruire le bâtiment étage par étage. Tirez en rafales pour ne pas perdre la cible ni chauffer la mitrailleuse. Ne vous arrêtez de tirer que quand la façade du bâtiment s'effondre. Entrez ensuite par la porte située derrière vous.

Montez les escaliers et avancez vers la zone du crash pour voir vos amis se faire tuer. Vengez-les et tuez leurs assassins. Restez à l'abri derrière la barrière et neutralisez les ennemis qui se planquent en face de vous et à gauche. Descendez et examinez le cadavre près de Garza. Ramassez son lance-roquettes et défoncez la porte marquée par le symbole Helghast. Entrez ensuite et avancez jusqu'aux escaliers. Allez sous les escaliers pour prendre le document de renseignements. Montez et avancez vers la porte. Tuez le soldat dès que la porte s'ouvre et entrez. Ramassez les munitions et sortez pour avancer sur la passerelle.

Rivière Corinth- Digue de Korovis

Restez en haut et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite sur le pont et plaquez-vous. Utilisez une grenade pour éliminer le soldat qui vous tire dessus avec la mitrailleuse. Avancez vers cette tour par la droite. Tuez le soldat qui se trouve sur le pont et entrez dans la tour. Eliminez l'ennemi avec le lance-roquettes ainsi que ses gardes.

Allez vers la deuxième tour et mettez-vous à couvert sur le pont. Lancez des grenades par les fenêtres pour diminuer le nombre des ennemis. Avancez ensuite et éliminez les Helghasts qui se trouvent à l'intérieur. Descendez avec l'échelle et éliminez l'ennemi qui est dans la cour. Courez ensuite à droite vers les armes et les munitions et ramassez le lance-roquettes. Planquez-vous derrière le bloc de ciment et tirez sur le char ennemi. Reprenez votre arme et allez vers votre char puis montez.

Vous allez conduire le char et vous frayer un chemin en tirant sur les ennemis. Commencez par exploser le char ennemi qui rapplique. Utilisez les roquettes contre le blindé et, après sa destruction, occupez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur le pont et dans les tours. Utilisez la mitraillette contre les soldats à découverts et les roquettes pour éliminer ceux qui se trouvent dans la tour. Ne quittez pas votre char et nettoyez la cour.

Méridien de sang - Zone d'atterrissage 33

Après la cinématique, avancez sous le feu ennemi jusqu'au capitaine Narville qui se trouve derrière les barrières. Après le briefing, allez à droite avec Garza. Placez l'explosif sur la porte et reculez. Appuyez ensuite sur la touche de tir pour exploser la porte. Avancez jusqu'au point de contrôle ennemi. Planquez-vous et abattez les trois hommes puis avancez et tournez à gauche pour vous mettre à l'abri. Neutralisez les renforts qui arrivent par le coté droit. Avancez ensuite par ce même coté et lancez une grenade dans la dernière maison et une autre à l'étage. Entrez ensuite et nettoyez le bâtiment. Montez les escaliers et avancez vers la porte qui mène au pont. Ne restez pas derrière les fenêtres en bois, elles ne résisteront pas aux tirs ennemis. Tirez sur la bonbonne de gaz pour tuer ou blesser vos ennemis. Une fois tous les ennemis morts, traversez le pont vers le bâtiment suivant.

Descendez les escaliers et ramassez les munitions en chemin. Sortez à l'extérieur pour rencontrer un ennemi portant une armure et maniant une mitrailleuse. Pour le battre, suivez les consignes de votre allié et visez la tête en premier lieu. Quand l'ennemi est touché, il se retournera. Tirez alors sur les chars qui sont derrière lui. Répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à sa mort. Avancez dans la rue et éliminez les derniers résistants. Allez vers la porte de gauche et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Avancez et montez les marches de droite. Pendant que vos amis repoussent les Helghasts, entrez dans le bâtiment de gauche et montez les escaliers. Détruisez le symbole Helghast qui se trouve sur le mur gauche et prenez place derrière la tourelle. Exterminez les soldats ennemis et tirez en rafale pour ne pas surchauffer la mitrailleuse. Descendez quand les ennemis n'attaquent plus et rejoignez Garza.

Traversez le pont et montez les escaliers. Entrez dans la salle et attaquez les deux gardes par surprise. Sortez et traversez la passerelle. Entrez dans le bâtiment suivant et descendez les escaliers. Avancez et planquez-vous à droite, près des munitions, puis repoussez l'assaut ennemi. Vous avez deux possibilités maintenant ; la première consiste à avancer rapidement sur la passerelle effondrée et vous mettre à couvert pour éviter les tirs de la tourelle. Eliminez ensuite les ennemis qui foncent sur vous et suivez le chemin de gauche vers la tourelle. La deuxième possibilité consiste à attendre que les ennemis qui se trouvent sur la passerelle viennent vous débusquer pour les accueillir. Avancez ensuite vers la tourelle et tuez les soldats qui la gardent ainsi que le tireur. Entrez par la porte et allez à gauche. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Avancez ensuite vers l'extérieur et descendez les escaliers. Avancez encore et planquez-vous derrière les barrières. Eliminez les premiers ennemis et entrez par la porte de droite. Tuez les soldats qui se trouvent dans le couloir et sortez par la porte pour attaquer le prochain ennemi par derrière. Avant de traverser le pont, nettoyez la rive d'en face pour ne pas avoir de mauvaises surprises. Entrez par la porte et rejoignez vos amis qui se trouvent à l'entrée d'un autre bâtiment. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent et entrez. Montez les marches et traversez la passerelle vers votre cible.

Méridien de sang - Sur les toits

Montez lentement les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Utilisez vos grenades pour les débusquer. Passez ensuite aux ennemis qui se trouvent en face de vous. Avancez en vous abritant derrière les barrières et les caisses puis montez les marches situées à droite. Avancez ensuite vers les commandes de la tour-sentinelle. Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et tirez sur les deux cellules le temps que la tourelle se recharge.

Après chaque tir de tourelle, éliminez les ennemis qui essayent de la reprendre en main. Suivez ces consignes jusqu'à l'explosion de l'arme.

Place Visari

Place Visari - Bureau du préfet

Avancez sur le toit et descendez par le trou dans le sol. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches. Sortez dans la rue et mettez-vous à couvert derrière la barrière. Avancez par le coté gauche et tirez sur le baril explosif pour éliminer les ennemis qui gardent l'entrée. Entrez dans le bâtiment en question et neutralisez les ennemis qui descendent des escaliers. Montez à l'étage et faites attention aux hommes armés qui se trouve derrière la porte de gauche. Nettoyez la zone et suivez le chemin de gauche en restant toujours à couvert près des fenêtres. Avancez ensuite vers la zone avec le toit défoncé et faites attention aux ennemis qui se trouvent en haut. Descendez ensuite par le trou au sol.

Allez vers la porte de sortie et éliminez l'ennemi qui se trouve en bas, derrière les caisses, et le deuxième posté sur la

passerelle d'en face. Avancez à gauche et éliminez le dernier ennemi de cette zone. Montez ensuite aux escaliers et tirez sur le générateur de courant à travers lequel jaillit le rayon pour débloquer la porte. Traversez les deux portes et descendez les escaliers.

Sortez par la porte et attaquez vos ennemis par derrière. Restez près de la porte pour vous replier s'il le faut. Montez ensuite à l'escalier et détruisez le symbole ennemi qui se trouve sur le mur droit. Avancez vers le bâtiment d'en face et éliminez le Helghast. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Attaquez vos ennemis par derrière et avancez ensuite vers l'équipe Alpha.

Place Visari - Cour de stockage

Vous devez maintenant repousser les vagues d'ennemis qui rappliquent. Quittez votre abri derrière les sacs de sable et allez vers le bâtiment situé à droite où se trouvent des armes et des munitions. Depuis votre position, la vue et la couverture sont meilleures. Eliminez alors les ennemis qui foncent sur la position de vos alliés. Vous pouvez prendre la mitrailleuse pour plus d'efficacité. Repoussez ensuite les Helgasts qui débarquent du vaisseau. Ils se placeront en haut du bâtiment qui est en face de vous. S'ils vous lancent des grenades, quittez votre position rapidement et planquez-vous derrière les piliers de gauche. D'autres ennemis vont venir par le toit (au dessus de vos amis), repoussez-les facilement depuis votre position. Eliminez ensuite les ennemis qui sortent du blindé qui vient de défoncer le mur. Entrez ensuite par le portail de gauche. Avancez jusqu'à la cuisine et allez au fond de celle-ci pour ramasser le document. Montez les marches et suivez vos amis jusqu'à la rue.

Place Visari - La place

Planquez-vous derrière les caisses et commencez le nettoyage. Avancez à gauche et mettez-vous derrière les sacs de sable. Eliminez les ennemis qui défendent cette position et envoyez des grenades à l'intérieur du bunker. Une fois cette position acquise, allez vers l'avant et placez-vous aux commandes d'une mitrailleuse. Repoussez les différentes vagues ennemies et n'en laissez aucun s'approcher de votre emplacement (ou vous contourner par la gauche ou par la droite). S'ils vous atteignent, quittez la tourelle et éliminez-les (il se pourrait que vos amis vous aident à en venir à bout). Revenez à la tourelle et neutralisez les Helghasts qui sortent des blindés. D'autres descendront en rappel des vaisseaux, neutralisez-les dès qu'ils touchent le sol.

Une nouvelle vague vous attaquera par l'arrière (où se trouve le deuxième bunker). Abritez-vous derrière les barrières et éliminez les assaillants qui tentent de traverser vos défenses. C'est là que des artilleurs vont surgir par l'avant. Revenez donc à la tourelle et explosez-les avant qu'ils ne quittent le champ de tir de la première tourelle. S'ils y arrivent, reculez vers les mitrailleuses qui se trouvent sur les flancs et utilisez-les. Eliminez tous les ennemis jusqu'à la sécurisation de la zone.

Quartier Salomone

Quartier Salomone - Berge du canal

Avancez vers les égouts et tirez sur le générateur de courant pour pouvoir entrer dans le tuyau. Avancez et, sans sortir du tuyau, éliminez les deux ennemis qui gardent la zone. Descendez ensuite sur la passerelle et repérez la mine-laser, près de l'échelle. Reculez et tirez dessus pour l'exploser. Descendez ensuite en utilisant l'échelle. Neutralisez l'ennemi qui vous attend en bas puis détruisez le symbole Helghast accroché en hauteur, sur le mur de droite. Avancez vers la deuxième échelle et montez. Allez à gauche et montez à l'échelle de couleur rouge. Avancez encore et montez les marches pour prendre les munitions. Montez pour apercevoir Garza en haut.

Quartier Salomone - Cour de la tour Dushan

Vous devez rejoindre Garza. Avancez donc et entrez par la porte qui se trouve au fond, à droite. Montez à l'escalier pour rencontrer vos premiers ennemis. Eliminez-les rapidement et prenez placez derrière les caisses. Tuez les soldats qui se trouvent en face de vous puis avancez et entrez dans la salle de gauche. Avancez en prenant à gauche, vers la porte de sortie, et lancez une grenade dans la salle suivante. Entrez et nettoyez la zone jusqu'à la destruction du mur droit et l'arrivée d'autres Helgasts par le trou. Repliez-vous et attendez que les ennemis se mettent à découvert pour les éliminer. Entrez ensuite par le trou et ramassez le lance-flamme qui se trouve sur la table. Sortez par la porte et

carbonisez vos ennemis. Montez ensuite aux escaliers.

Foncez dans la salle d'en face et tuez le Helghast. Prenez son arme et abritez-vous au fond de la pièce. Passez ensuite par le trou dans le mur de droite et sortez par la porte. Avancez maintenant vers Garza qui se trouve au bout de la passerelle. Suivez ce dernier et ramassez les munitions en chemin.

Quartier Salomone - Aire de chargement de Dushan

Une fois devant le premier mortier, éliminez les ennemis qui l'entourent. N'avancez pas encore. Des tourelles situées en haut gardent l'emplacement. Allez au fond, à droite, et placez-vous derrière les barils. Attendez que les ennemis sortent par la porte de droite et tirez sur le baril explosif pour les tuer tous en même temps. Restez en place et tuez les Helghasts qui sautent de la passerelle. Entrez ensuite par la porte de droite et nettoyez la pièce. Avancez et montez à l'échelle. Eliminez les ennemis et sortez pour prendre le contrôle de la tourelle. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent en haut à gauche ainsi que ceux qui sont en face. Allez vers la tourelle de droite et utilisez-la pour exterminer le reste des ennemis qui vous attaquent. Sautez ensuite vers le mortier, placez la charge et éloignez-vous. Explosez la charge et allez par le chemin situé derrière le mortier.

Eliminez les Helghasts qui gardent la zone et montez aux escaliers. La partie supérieure est dégagée puisque vous avez déjà fait le ménage. Allez sur la passerelle puis vers la salle de gauche et prenez le document. Suivez Garza et attendez qu'il vous ouvre la porte. Visez la porte avant qu'elle ne s'ouvre et tirez pour tuer les deux soldats qui sont derrière elle. Nettoyez ensuite la zone en éliminant les deux ennemis qui se trouvent à gauche et les deux autres à droite. Montez les marches vers le deuxième mortier. Lancez une grenade contre les ennemis qui se trouvent à droite. Planquez-vous ensuite derrière le mur d'en face et neutralisez les Helghasts. Avancez vers le deuxième mortier, placez la charge et détruisez-le.

Aussitôt, des soldats ennemis vont arriver par la porte qui se trouve de l'autre coté de la passerelle. Eliminez ceux qui essayent de s'approcher de vous et lancez une grenade dans la salle avant la fermeture automatique des portes. Avancez ensuite en suivant Garza et descendez par les trous au sol. Descendez les escaliers et avancez dans le tunnel.

Quartier Salomone - Baraquement de Corinth

Avancez ensuite dans l'eau, montez sur la passerelle et rejoignez le soldat mourant. Vous serez alors pris sous les feux de l'ennemi. Courez à gauche et planquez-vous derrière les taudis. Montez rapidement vers le dernier étage de la passerelle et éliminez les assaillants qui foncent sur vous. Restez à couvert et nettoyez la zone. Quand les renforts arrivent, contrôlez les rampes qui mènent à votre position. C'est depuis ces rampes qu'arriveront les soldats. Tirez sur les barils explosifs pour en éliminer le maximum. Si les Helghasts se barricadent derrière les caisses ou dans les taudis, utilisez vos grenades pour les débusquer. Une fois la zone nettoyée, suivez Garza qui vous aidera à monter en vous faisant la courte échelle. Entrez par la porte de droite et avancez dans le couloir jusqu'à descendre dans les égouts. Cet endroit est miné.

Repérez les lasers rouges des mines et détruisez-les avant d'avancer. Montez ensuite en utilisant les deux échelles pour retrouver le convoi.

Quartier Salomone - Sous station fortifiée

Allez par la droite et détruisez les mines. Eliminez ensuite les Helghasts qui arrivent. Prenez place derrière la mitrailleuse située à gauche et tirez sur tout ce qui bouge. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent sur les toits. Placez ensuite une charge sur la porte de droite et explosez-la. Entrez et éliminez les premiers ennemis qui descendent du toit. Avancez et montez les escaliers. Eliminez les soldats qui se trouvent en face de vous en utilisant vos grenades. Placez ensuite quatre charges explosives sur les quatre piliers, descendez et frayez-vous un chemin vers la sortie. Une fois dehors, explosez les charges pour détruire le bâtiment.

Pont Salomone

Pont Salomone - Pont Est

Avancez vers les munitions et les armes et prenez le lance-grenades. Avancez prudemment et restez derrière les sacs de sable. Utilisez votre arme contre les soldats qui gardent le pont. Avancez lentement en compagnie de vos alliés pour avoir une bonne couverture. Lancez vos grenades sur les ennemis qui se trouvent derrière les tourelles. Ramassez ensuite une autre arme que vous pourrez trouver sur l'un des cadavres. Une fois la zone nettoyée, allez à gauche et descendez sous le pont.

Pont Salomone - Défense aérienne 22-12ILC

Avancez et ramassez les munitions. Restez derrière les barrières et évitez les tirs de la DCA. Neutralisez les ennemis et avancez d'un abri à l'autre. Evitez d'avancer rapidement pour que les ennemis ne vous contournent pas et ne vous encerclent pas. Avancez à gauche de la DCA et montez sur la plateforme. Tuez le tireur et prenez le contrôle de la DCA puis tournez-vous et exterminez les ennemis qui essayent de la reprendre. Quand la zone est nettoyée, quittez votre poste et allez à droite puis à gauche. Montez les marches et entrez par la porte. Montez ensuite aux escaliers jusqu'à la vanne.

Pont Salomone - Pont Ouest

Tournez la vanne pour abaisser le pont. Allez à gauche et prenez le sniper. Sortez par la porte et prenez place derrière la caisse. Eliminez la première vague d'ennemis et entrez dans la zone où se trouvent les munitions. Tirez sur les soldats par les fenêtres et éliminez en premier lieu ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Ils se trouvent dans les tours. Sortez ensuite et avancez lentement avec le convoi puis éliminez avec votre fusil-sniper les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses. Nettoyez ensuite la zone pour que vos amis détruisent la porte. Après la cinématique, entrez dans l'académie et passez par la porte que Garza vient d'ouvrir.

Pont Salomone - Académie Radec

Avancez pour tomber dans une embuscade. Courez alors à gauche pour vous abriter. Allez vers le soldat équipé d'un lance-roquettes et éliminez-le. Nettoyez ensuite la cour et montez dans les balcons. Avancez en vous cachant derrière les piliers, faites le ménage et ramassez les munitions. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte par vos alliés. Montez à l'étage et avancez vers une autre porte. Entrez et ramassez le document qui se trouve sur le bureau. Vous serez alors attaqué par un Atac

Pont Salomone - Académie Radec

Après la cinématique vous serez seul sur le toit contre l'Atac. Ramassez, donc, le lance-roquettes qui se trouve à gauche. Courez ensuite à droite vers les bobines et entrez dans l'abri, à gauche. Restez loin des ouvertures et montrez-vous près de la sortie de droite où de gauche pour attirer l'Atac. Quand il s'approche des bobines, tirez sur elles pour les exploser et électrocuter l'ennemi. Vous pouvez lui lancer une roquette lorsqu'il est immobile. Eloignez-vous ensuite avant que l'Atac ne vous touche avec ses roquettes (en plus de ses balles). Refaites cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la destruction de l'adversaire.

Friches Helghastes

Village Suljeva - Désert

Avancez en suivant vos amis. Une fois devant le pont, allez à gauche et regardez en bas pour voir un emblème Helgast. Détruisez-le et traversez le pont. Allez à gauche jusqu'au bout de la zone et regardez derrière la barrière pour trouver un document. Prenez-le et reprenez votre route. Avancez en compagnie de vos amis jusqu'à la salle de contrôle. Entrez dans l'ascenseur et descendez jusqu'au village.

Village Suljeva - Suljeva Nord

Avancez jusqu'au cadavre. Regardez ensuite en haut pour voir trois cheminées, contournez-les et tirez sur l'emblème ennemi qui se trouve en haut. Avancez jusqu'à la porte fermée et suivez les câbles vers l'alimentation. Entrez par les portes que défonce Rico pour trouver les cadavres de l'unité envoyée auparavant. Ramassez les armes qui se trouvent à gauche et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite à l'arrière de la salle pour prendre un nouveau document.

Village Suljeva - Bureau de maintenance

Eliminez les ennemis qui essayent d'entrer et sortez par la porte. Planquez-vous derrière la barrière et tuez le reste des ennemis. Avancez lentement et neutralisez les soldats qui sont postés tout au long du chemin. Tirez sur le baril explosif et utilisez aussi vos grenades contre les groupes barricadés. Avancez jusqu'à la porte de la tour et éliminez les Helghasts qui en sortent. Entrez et ramassez les munitions. Allez à gauche et détruisez l'emblème qui se trouve en haut. Eliminez les araignées géantes et avancez. Suivez le chemin et entrez dans le couloir. Ramassez les munitions et suivez le chemin jusqu'à la porte de sortie.

Village Suljeva - Mines de Vojislav

Courez directement vous cacher derrière un abri pour éviter le laser du sniper. Avancez à droite et montez à la rampe. Planquez-vous à droite et tuez le premier sniper qui se trouve à gauche. Eliminez ensuite les snipers suivants un à un. Avancez, prenez leurs armes et restez en haut de la passerelle pour éliminer les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et prenez leur position pour neutraliser les Helghasts situés sur le pont du bâtiment d'en face. Avancez vers ce même bâtiment et montez à la rampe. Détruisez l'emblème qui se trouve sur le mur de gauche (près de la caisse) et avancez à gauche. Montez les marches et éliminez le soldat et les araignées. Avancez dans la tour et éliminez un autre garde. Montez à l'échelle et tournez la vanne pour activer la tour. Rebroussez chemin vers l'équipe Alpha et éliminez les ennemis qui vous barrent le passage. Ils sont assez nombreux et vous devez vous mettre à l'abri pour les éliminer. Courez ensuite vers la porte d'entrée et lancez une grenade dans le couloir avant la sortie des Helghasts. Finissez les survivants pendant qu'ils sont encore sonnés et entrez. Avancez en tuant les araignées et sortez des mines.

Village Suljeva - Suljeva Nord

Avancez pour voir le reste de votre équipe se faire capturer par les Helghasts. Vous devez maintenant les aider. Avancez et mettez-vous à couvert, à droite. Eliminez les premiers groupes d'ennemis qui se barricadent derrière les caisses. Utilisez les grenades s'ils restent longtemps dans leur cachette. Avancez ensuite et entrez par le portail.

Village Suljeva - Station 14

Avancez et tuez les araignées. Ramassez le sniper et montez les marches puis éliminez les deux ennemis qui gardent la zone. Neutralisez ensuite les prochains, qui se trouvent sur la passerelle de gauche. Détruisez ensuite les deux sentinelles volantes et, quand la porte d'en face s'ouvre, lancez des grenades contre les ennemis qui essayent de sortir. Avancez en exterminant le reste des Helghasts jusqu'à apercevoir le train qui transporte votre unité. Il quittera la station en laissant derrière lui plusieurs ennemis. Vous devez sécuriser un autre train pour embarquer et prendre en chasse les kidnappeurs.

Prenez le fusil-sniper et commencez par éliminer les deux ennemis équipés de lance-roquettes, sans sortir de la cabine. Passez ensuite aux ennemis qui se trouvent au sol. Descendez et neutralisez les soldats qui se trouvent à gauche. Allez devant la porte et ramassez le document. Avancez ensuite à droite et éliminez les soldats en chemin. Ramassez les munitions et montez aux escaliers.

Avec votre fusil-sniper, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes. Si vous voyez une roquette se diriger vers vous, éloignez-vous rapidement de sa trajectoire. Avancez en tirant sur les bobines électriques pour les exploser et tuer les soldats qui se trouvent près d'elles. Avancez ensuite sur la passerelle et débusquez les ennemis. Ramassez une mitrailleuse légère et foncez sur vos adversaires. Abritez-vous derrière les caisses et surveillez les ennemis qui se trouvent sur les autres passerelles pour ne pas vous faire attaquer par les flancs. Regardez ensuite en direction du grand pilier qui se trouve à gauche et détruisez l'emblème ennemi.

Raffinerie Tharsis

Raffinerie Tharsis - Train des mines de Suljeva

Avancez toujours à gauche pour prendre le fusil à décharge. Eliminez les ennemis situés dans le wagon suivant et avancez. Entrez dans ce même wagon, prenez le pistolet mitrailleur et montez les marches. Restez en haut de la

passerelle et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le wagon suivant. Tirez sur les bobines quand ils avancent à proximité. Reculez ensuite et attendez que les Helghasts viennent vers vous pour les canarder. Avancez et descendez les marches. Sortez du wagon et avancez vers le char. Prenez place derrière la tourelle et nettoyez la zone. Tirez sur les bonbonnes de gaz et les bobines pour tuer les ennemis qui se cachent derrière. Avancez ensuite et repoussez les ennemis qui arrivent par le coté gauche.
Allez vers le wagon suivant et éliminez le premier groupe d'ennemis, qui garde le char. Attendez l'arrivée du deuxième groupe et éliminez-le. Evitez les roquettes tirées par le char. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve parmi les armes, au centre du wagon, et détruisez le char en effectuant deux tirs. D'autres soldats rappliquent en renfort, nettoyez la zone avant d'avancer. Une fois devant l'entrée du wagon, des ennemis vont surgir des balcons de droite et de gauche. Exterminez-les en battant en retraite. Commencez par le soldat équipé d'un lance-roquettes (dans le balcon de gauche). Entrez dans le wagon et progressez jusqu'à la salle des commandes.

Raffinerie Tharsis - Station Tharsis

Dès que vous descendez dans la station, tirez sur les ennemis ou sur les bobines derrière eux pour les exploser. Avancez ensuite vers leur position et regardez à droite, au fond du train, pour voir un emblème ennemi. Détruisez-le et rejoignez Rico. Aidez-le à escalader le grillage et allez à droite. Mettez-vous à couvert et tirez sur vos ennemis. Attendez qu'ils passent près des bobines des recharges électriques pour les exploser et tuer les soldats. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche.

Raffinerie Tharsis - Compl. raffinerie inférieur

Tuez l'araignée et avancez dans le couloir. Arrêtez-vous devant les rayons électriques et visez la bobine qui se trouve au fond de la pièce. Avancez et faites face à la porte sans sortir. Attendez l'arrivée des Helghasts pour les éliminer sans trop de risques. Sortez ensuite et prenez les munitions. Tuez les soldats qui se trouvent sur la passerelle de droite. Montez les marches de droite et détruisez la bobine qui se trouve sur le mur droit. Descendez ensuite et allez vers l'interrupteur. Appuyez sur le bouton pour faire descendre l'ascenseur.

Après la cinématique, vous devez éliminer un ennemi surpuissant. Inutile de lui tirer dessus, il est équipé d'une armure impénétrable. Evitez de croiser son tir électrique sinon vous vous ferez rôtir en un rien de temps. Tirez sur les containers qui passent au dessus de sa tête pour les faire tomber près de lui. Quand il est touché, il s'agenouillera sur place. C'est le moment d'attaquer. Allez derrière lui et tirez sur les bouteilles rouges qui se trouvent sur son dos. Planquez-vous quand il se redresse et répétez l'action jusqu'à sa destruction.

Avancez ensuite vers l'échelle et montez dans la salle de contrôle. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et éliminez les deux soldats qui vous attaquent. Descendez ensuite et entrez par la porte de gauche. Tournez à gauche et montez à l'échelle.

Raffinerie Tharsis - Usine de traitement

Avancez, ramassez le fusil électrique et montez à une autre échelle. Allez à droite, sur la passerelle, et sautez dans une des bennes suspendues. Planquez-vous derrière la paroi de la benne et éliminez les ennemis qui sont visibles. Restez en mouvement pour que les Helghasts ne vous touchent pas. Le chemin est bloqué par des rayons électriques. Tirez alors sur la bobine qui se trouve à gauche pour l'exploser. Après l'atterrissage, allez à droite et détruisez l'emblème ennemi. Allez ensuite à gauche et entrez dans l'usine. Tuez vos deux premiers ennemis, ramassez le document de renseignent et avancez. Descendez les marches et suivez le chemin de la passerelle.

Raffinerie Tharsis - Centre des expéditions

Avancez et sortez par la porte. Avec votre fusil électrique, détruisez facilement les trois premières sentinelles qui vous attaquent. Avancez ensuite à droite tout en explosant les sentinelles. Planquez-vous pendant le rechargement de votre arme puis montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Entrez dans le couloir et avancez. Allez ensuite à gauche et éliminez les araignées avec votre revolver.

Raffinerie Tharsis - Contrôle logistique

Continuez à avancer et entrez dans la salle de contrôle pour retrouver Rico. Tournez à gauche et ramassez le

document qui se trouve sur la table.

Suivez ensuite votre ami et traversez le pont.

Raffinerie Tharsis - Centre d'observation

Suivez Rico et, après la cinématique, regardez en haut à droite pour localiser l'emblème ennemi et le détruire. Avancez dans le chemin montant et exterminez tous les Helghasts et leurs sentinelles qui se trouvent sur votre chemin. Planquez-vous derrière les caisses, rechargez votre arme et attendez que les soldats se regroupent pour les tuer tous en même temps. Montez les marches et allez à droite. Electrocutez vos ennemis en masse et montez vers la salle de contrôle. Suivez ensuite vos compagnons jusqu'à la zone d'atterrissage.

Raffinerie Tharsis - Pont aérien de Tharsis

Allumez vos ennemis avec votre fusil électrique en commençant par ceux qui se trouvent en bas. Passez ensuite aux ennemis situés sur les passerelles de droite et de gauche. Rechargez pendant que les ennemis se regroupent et allumez-les tous en même temps. Suivez ensuite Evelyn et attendez que Natko vous ouvre la porte. Avancez et montez les marches jusqu'à la tour de communications où se trouve un ennemi. Tuez-le, prenez le sniper et nettoyez la zone pendant qu'Evelyn appelle les secours.

Les cieux surplombant les Friches Helghasts

Le croiseur - Aire d'atterrissage

Avancez, montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Quittez-le et courez vers la zone où vont descendre les ennemis. Prenez une grenade, tenez-la en main et ne la lancez qu'au dernier moment pour qu'elle tue le groupe de l'unité spéciale ennemie. Allez ensuite à gauche et montez dans l'ascenseur.

Le croiseur - La passerelle

Avancez vers le poste de contrôle. Après la cinématique, sortez par la porte et allez à droite. Descendez via l'ascenseur et avancez vers la porte. Prenez la mitrailleuse et entrez.

Le croiseur - La salle des machines

Avancez à gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Planquez-vous derrière les caisses et ne laissez pas les Helghasts s'approcher. Descendez ensuite les marches et continuez le nettoyage. Descendez encore et détruisez les ennemis et les sentinelles. Tirez ensuite avec votre mitrailleuse sur l'ennemi équipé d'une mitrailleuse lourde. Quand il est suffisamment touché, il va s'agenouiller. Profitez-en pour attaquer les bouteilles rouges qui se trouvent sur son dos. Répétez l'action jusqu'à sa mort. Nettoyez ensuite le reste de la zone et descendez. Avancez vers la porte et entrez dans la salle de contrôle.

Le croiseur - La salle de contrôle

Parlez à l'officier puis dirigez-vous vers la DCA. Eliminez les appareils ennemis appelés Sangsues et ne gaspillez pas vos munitions. Tirez en rafales courtes pour ne pas surchauffer les canons. Ne tirez pas sur les vaisseaux alliés et explosez les ennemis jusqu'à la fin de vos munitions.

Le croiseur - L'ascenseur principal

Suivez Natko jusqu'à l'ascenseur et descendez. Avancez ensuite vers l'issue de secours et éliminez les ennemis en chemin.

Le croiseur - L'issue d'urgence C

Avancez et éliminez les Helghast qui gardent la porte. Passez par cette porte et descendez les escaliers. Avancez,

traversez le pont et éliminez d'autres ennemis. Montez sur la passerelle, prenez les munitions et avancez en éliminant les soldats en chemin. Prenez le document qui se trouve à droite sur la passerelle. Ignorez les ennemis d'en bas et avancez. Descendez par les escaliers et éliminez les derniers ennemis de la zone.

Le croiseur - Aire d'atterrissage

Traversez ensuite le pont et éliminez l'ennemi armé d'un lance-flammes. Avancez vers la porte et neutralisez les Helghasts. Avancez et descendez par les passerelles en ruines jusqu'à atteindre vos amis.

Maelstra

Maelstra, terres désolées - Le site du crash

Après la cinématique, allez vers le site du crash pour l'inspecter. Montez ensuite dans l'exosquelette. Avancez dans le canyon jusqu'à retrouver vos amis. Eliminez les premiers ennemis tout en restant loin d'eux. Utilisez les roquettes contre les regroupements de soldats puis avancez et traversez le pont. Localisez rapidement le blindé qui se trouve à gauche et tirez des roquettes sur la porte de l'engin d'où vont sortir les soldats. De cette façon, ils seront tous morts avant de pouvoir riposter. Eliminez les autres Helghasts qui se barricadent à droite en utilisant vos roquettes. Avancez encore et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Commencez par les tuer en premier.

Maelstra, terres désolées - Ville fantôme industrielle

Avancez lentement et repérez les Helghasts équipés de lance-roquettes situés sur les bâtiments de droite. Eliminez-les avant d'avancer. Tirez ensuite des roquettes sur le véhicule ennemi pour l'exploser et occupez-vous de ceux planqués à droite. Avancez ensuite et repérez la ligne ennemie composée de plusieurs Helghasts équipés de lance-roquettes. Ils représentent une grande menace pour vous. Eliminez-les avant d'avancer. Eliminez aussi ceux qui se cachent dans les bâtiments de gauche et restez en mouvement pour éviter les roquettes. Avancez jusqu'au pont et détruisez le char d'en face avec vos roquettes. Détruisez ensuite le pont de droite et le char avec. Traversez ce pont.

Maelstra, terres désolées - Tombe du nouveau soleil

Avec vos alliés, avancez vers la position ennemie. Détruisez les premiers chars et les soldats qui les escortent. Escaladez ensuite la pente et exterminez les Helghasts qui tirent des roquettes depuis le bâtiment de gauche. Montez encore, restez en mouvement et détruisez les deux chars qui se trouvent dans la cour. Si vous êtes sérieusement touché, reculez et attendez que votre exosquelette se rétablisse et fonctionne à nouveau normalement. Une fois la zone nettoyée, avancez avec vos troupes.

Les ruines de la ville de Pyrrhus

Palais Visari - La route Lazar

Avancez et descendez par les escaliers de droite. Allez à droite de la passerelle et localisez l'emblème sur le tour de droite. Détruisez-le et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez à gauche. Courez ensuite vous abriter dans le coin gauche, près des escaliers. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et neutralisez-les. Montez ensuite les escaliers et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez l'ennemi qui utilise la première tourelle et lancez vos grenades contre ceux qui se trouvent près de la deuxième tourelle. Entrez ensuite par la porte de gauche. Avancez et montez les escaliers.

Palais Visari - Défense extérieur

Longez le couloir et éliminez les soldats Helghast situés à droite. Ramassez ensuite le lance-roquettes et avancez vers le char. Tirez en restant entre les piliers pour demeurer à l'abri des tirs du char. Après son explosion, reprenez votre mitrailleuse et avancez à gauche. Vous devez maintenant détruire les quatre tours ennemies selon l'ordre que vous préférez. Montez prudemment les marches et neutralisez les soldats. Montez à l'escalier suivant et tuez l'ennemi en chemin. Entrez dans la tour et placez l'explosif sur la console de droite. Quittez la tour et explosez-la. Passez ensuite à

la deuxième tour en évitant les tirs des tourelles. Eliminez les Helghasts en chemin et ramassez les munitions. Montez aux escaliers et tuez les deux gardes, dans la tour. Allez ensuite vers la troisième tour et tuez le Helghast blindé qui garde la zone. Entrez dans la tour et allez vers la fenêtre. Localisez l'emblème qui se trouve sur la tour centrale et détruisez-le (si vous ne trouvez pas l'emblème c'est que ce n'est pas la bonne tour, regardez plus tard depuis la fenêtre de la tour suivante). Détruisez la tour et sortez. Allez à droite et descendez les escaliers pour prendre le document et les munitions. Remontez et avancez vers la dernière tour. Explosez l'ennemi blindé et continuez votre route. Entrez dans la tour, tuez les gardes et placez l'explosif. Sortez et explosez la tour. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur en exterminant les Helghasts en chemin. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Palais Visari - Cour intérieur

Avancez à droite en ignorant les ATAC et entrez dans le dépôt d'armes. Détruisez l'emblème qui se trouve sur le mur de gauche et continuez votre avancée. Une vraie bataille se déroule dans la cour. Commencez par éliminer les ennemis équipés de lance-flammes et allez à gauche. Avancez d'un abri à l'autre et éliminez les Helghasts. Prenez garde à la tourelle et avancez en longeant le mur gauche. Avancez vers la tourelle et tuez le tireur. Attendez que des renforts arrivent en surnombre et battez en retraite. Abritez-vous à gauche des escaliers. Méfiez-vous surtout des lance-flammes. Prenez cette position et faites le plein de munitions.

Depuis votre position en hauteur, nettoyez le fond de la cour et restez à couvert. Utilisez toutes les armes disponibles sur place (comme le lance-grenades et le lance-roquettes). Descendez ensuite à gauche et avancez vers le passage, sous la cour. C'est un excellent endroit pour vous replier en cas d'attaque de plusieurs ennemis en même temps. Montez et repoussez les vagues de soldats. Utilisez vos grenades contre eux lorsqu'ils sont regroupés. Entrez ensuite dans le bunker de gauche, prenez le document de renseignement et faites le plein de munitions. Sortez et planquez-vous derrière les sacs de sable. Détruisez l'ATAC et avancez pendant que les ennemis se replient. Progressez et planquez vous à gauche tout en tirant sur les ennemis qui gardent la porte. Eliminez ceux qui tirent avec les mitrailleuses et ceux équipés de lance-flammes en premier. Nettoyez la zone et ramassez les munitions laissées par les morts. Allez ensuite sur le balcon (à gauche de la porte) et avancez vers la droite pour trouver le dernier emblème ennemi à détruire. Entrez ensuite dans le palais. Suivez Rico et attendez qu'il vous ouvre la porte pour entrer.

Palais Visari - L'antre de l'Autarque

Avancez jusqu'au centre et quand les ennemis débarquent, courez vers les portes d'entrée et planquez-vous derrière le pilier central. Ne quittez plus cette position, zoomez et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ne gaspillez pas vos munitions et tirez quand les ennemis sont à une bonne distance de votre emplacement. Repoussez les vagues successives sans quitter votre abri.
Quand la porte qui mène à l'étage s'ouvre, courez et montez. Avancez en éliminant le soldat équipé du lance-flammes. Allez à gauche et restez près de la cage d'escaliers. Eliminez les Helghasts qui essayent de vous atteindre. Maintenez votre position et repoussez les gardes de Radec.

Quand les ennemis équipés de lance-roquettes arrivent, prenez le sniper et revenez à votre position. Décalez-vous lentement pour les repérer et tuez-les avant qu'ils ne tirent. Evitez leurs roquettes en courant hors de leurs trajectoires. Nettoyez la zone pour combattre Radec. Il est très coriace et utilise l'invisibilité. Courez près des portes d'entrée (précédemment mentionnées) et abritez-vous au fond. Attendez qu'il surgisse près de vous pour lui tirer dessus sans le laisser s'approcher (sinon c'est la mort certaine). Répétez cette manoeuvre et rechargez dès qu'il s'éloigne de vous. Quand il s'abrite au fond de la zone, prenez le sniper et tirez-lui dessus jusqu'à sa défaite.

Félicitations ! Vous venez de conquérir Helghan et de terminer le jeu.

Soluce de Killzone 3

Prologue

Après la cinématique, avancez dans la base Helghast en suivant votre ami jusqu'au stand de tir. Faites le plein de munitions et allez au stand pour tirer sur les cibles avec votre fusil d'assaut.

Effectuez le test de tir en suivant les indications. Suivez ensuite votre ami jusqu'à la salle de diffusion.

Ordre d'évacuation

Après la cinématique, vous vous retrouvez six mois plus tôt au palais de Visari. Suivez votre ami pour descendre dans la rue. Neutralisez les deux soldats ennemis furtivement en les attaquants par derrière.

Continuez à suivre votre ami jusqu'à rejoindre une unité alliée. Planquez-vous derrière le char et neutralisez les Helghasts qui occupent la place, en haut des marches. Montez ensuite et mettez-vous à couvert à gauche. Neutralisez une autre poche de résistance ennemie et suivez votre ami Rico.

Ouvrez ensuite la porte pour entrer dans le bâtiment et abattez l'ennemi qui se trouve à droite. Suivez le couloir et éliminez les soldats qui se trouvent derrière les décombres. Continuez votre chemin et restez en haut des escaliers pour éliminer ceux qui se trouvent dans le hall, en bas. Descendez ensuite et passez par la porte pour vous retrouver à l'extérieur. Descendez les marches et éliminez les ennemis qui bloquent la progression de vos amis.

Utilisez votre viseur pour neutraliser en premier ceux qui utilisent les tourelles puis prenez à droite et abattez les soldats qui descendent l'escalier. Remontez ces mêmes escaliers et éliminez les Helghasts qui protègent les commandes de la porte. Allez alors à gauche et tournez la valve pour ouvrir le portail.

Suivez le détachement et, après l'explosion, entrez par le trou dans le mur. Montez la dénivellation avec l'aide de votre ami et continuez votre chemin. Prenez place ensuite derrière la tourelle et nettoyez la route. Éliminez aussi les ennemis qui se trouvent dans les étages du bâtiment d'en face. Arrachez ensuite la mitrailleuse de son socle et entrez dans ce bâtiment.

Nettoyez le hall et les balcons avant d'avancer à gauche. Restez à couvert et butez les Helghasts qui se trouvent dans le balcon. Avancez et neutralisez les ceux qui se planquent en bas, derrière les décombres. Montez ensuite aux escaliers en direction du toit et neutralisez les ennemis qui rappliquent dans le balcon. Une fois sur le toit, éliminez rapidement les créatures qui se trouvent au fond avant qu'elles n'utilisent leurs lance-roquettes pour vous toucher.

Neutralisez ensuite les autres soldats avant l'arrivée des renforts. Restez à couvert et utilisez les grenades pour éliminer les ennemis regroupés ou pour les obliger à se mettre à découvert. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et placez une charge dessus. Reculez pour vous mettre à l'abri et explosez-la.

Restez en retrait et butez les soldats qui arrivent par la porte. Traversez-la et suivez votre ami pour donner un coup de main au convoi.

Après les retrouvailles avec Narville, suivez l'exo-squelette et restez un peu en retrait. Elimiez les ennemis qui l'entourent et, après sa destruction, neutralisez ceux équipés de lance-roquettes et qui se trouvent dans les hauteurs. Avancez ensuite et neutralisez ceux qui se planquent derrière les barrages en utilisant les grenades. Continuez d'avancer et allez à gauche, près de la caisse à munitions.

Prenez le lance-roquettes et explosez les ennemis qui utilisent la même arme que vous et qui se trouvent au bout de la route. Nettoyez ensuite les poches de résistance qui se trouvent à gauche (dans le bâtiment) et à droite (sur la route). Repoussez les renforts ennemis qui essayent de se mettre à l'abri derrière les carcasses des véhicules et suivez ensuite le convoi qui avance. Nettoyez le pont pour permettre à tout le convoi d'avancer.

L'évacuation de Pyrrhus

Vous contrôlez la tourelle d'un HAMR qui tente de traverser la ville dévastée. Restez attentifs aux indications de la radio pour repérer vos ennemis. Tirez des salves courtes avec votre mitrailleuse pour ne pas la surchauffer.

Si c'est le cas, vous serez obligé d'attendre qu'elle refroidisse avant de pouvoir tirer à nouveau. Utilisez aussi le canon par alternance avec la mitrailleuse. Eliminez les poches de défense ennemies en butant toujours en premier les soldats équipé de lance-roquettes. Utilisez ensuite votre canon sur les DCA qu'ils utilisent contre vous et abattez les vaisseaux ennemis. Vous allez ensuite affronter les blindés et les chars ennemis.

Explosez ces unités rapidement avant que leurs tirs ne vous touchent et suivez toujours les indications de la radio. Explosez les chars avant de descendre de votre HAMR.

Vous devez maintenant aider vos amis à neutraliser la canon sentinelle ennemi. Montez les escaliers et avancez en défonçant les portes jusqu'à atteindre la mitrailleuse. Eliminez le tireur et prenez place derrière la machine. Retournez cette arme contre les Helghasts qui se trouvent en bas et qui bloquent l'avancée de vos amis.

Continuez à monter et à éviter le laser du sniper qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Eliminez-le et avancez à gauche.

Avant de tourner à droite, dégoupillez une grenade et lancez-la sur le groupe de snipers qui se trouvent à droite. Neutralisez ensuite les survivants et prenez un fusil sniper.

Eliminez les tireurs d'élite qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite et avancez. Traversez la passerelle pour atteindre le bâtiment suivant et montez à l'échelle.

Utilisez votre fusil sniper pour faire taire la tourelle qui se trouve en bas à gauche et celle qui se trouve à l'étage du bâtiment de droite.

Butez ensuite tireur d'élite qui se pointe au deuxième étage du bâtiment d'en face puis celui du premier étage. Passez à celui qui se trouve dans le bâtiment qui est sur votre gauche puis un autre sniper au deuxième étage du même bâtiment. Eliminez ensuite ceux au premier et au deuxième étage du bâtiment en face de vous.

Abattez ensuite les deux snipers qui se trouvent dans le bâtiment de droite. Aidez enfin vos amis en éliminant le reste des troupes au sol.

Après la destruction du canon, vous prenez les commandes d'un exo-squelette. Suivez Rico jusqu'au pont et essayez vos armes en chemin. Avancez en explosant tout et suivez comme toujours les indications de votre ami pour localiser et éliminer les ennemis qui se cachent dans les bâtiments. Avancez et détruisez les bunkers et les défenses ennemies sur le chemin du point d'extraction.

Après la séparation avec Rico, avancez avec les soldats de l'ISA en éliminant les Helghasts. Méfiez-vous des lance-flammes et ramassez si vous le voulez un fusil à pompe qui vous sera plus utile dans ces tranchées. Tirez sur les barils explosifs pour neutraliser autant d'ennemis que possible et avancez.

Quand un blindé ennemi rapplique, repliez-vous pour bien accueillir les soldats qui sortent du blindé. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à rejoindre le capitaine Narville.

Six mois plus tard

Avancez entre les plantes venimeuses et repérez celles qui explosent lorsque vous leur tirez dessus. Suivez votre ami jusqu'à rencontrer un groupe de Helghasts. Eliminez le soldat qui se trouve à droite puis celui qui se trouve sur la corniche furtivement.

Suivez votre ami et cachez-vous dans l'herbe. Attendez que l'ennemi arrive et abattez-le. Avancez et éliminez deux autres soldats avant de monter la dénivellation.

Passez dans le tunnel (à gauche) pour arriver derrière un soldat. Neutralisez-le furtivement ensuite explosez la tête de son ami. Si vous visez une autre partie du corps, il trouvera le temps d'appeler de l'aide. Avancez vers la patrouille suivante et tirez sur la plante explosive quand ils passent près d'elle pour les éliminer.

Neutralisez ensuite les deux autres soldats qui patrouillent de la même manière. Tirez aussi sur la plante explosive qui se trouve près du soldat qui patrouille sur le chemin supérieur. Continuez ensuite jusqu'à apercevoir l'émetteur entouré par des soldats ennemis.

Après avoir renvoyé votre ami vers le camp, avancez vers l'émetteur. Attaquez par derrière les deux premiers gardes et passez par le tunnel. Repérez ensuite les quatre gardes qui patrouillent dans la zone et explosez leurs têtes en vous assurant de rester dans l'ombre.

Continuez ensuite votre chemin, traversez les ponts et descendez les dénivellations. A la sortie du tunnel, éliminez

l'homme qui se trouve à gauche et celui qui patrouille sur le chemin d'en haut. Avancez à gauche, éliminez un autre soldat toujours avec une balle dans la tête et cachez-vous dans l'herbe.

Laissez passer la patrouille ennemie et avancez dans l'herbe jusqu'à la cavité. Restez dans le noir et contournez le groupe d'ennemis puis avancez dans l'autre portion d'herbe pour atteindre une autre zone. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer un autre groupe d'ennemis.

Après la cinématique, explosez la tête du premier soldat et allez vous mettre dans l'herbe. Neutralisez les hommes qui patrouille dans l'ordre ; du plus proche au plus lointain pour qu'ils ne remarquent pas les cadavres de leurs amis. Avancez enfin vers l'émetteur.

Après la cinématique, oubliez la furtivité et sortez votre fusil d'assaut ou votre mitrailleuse.

Planquez-vous et concentrez vos tirs sur les soldats en ignorant les robots, pour l'instant. Une fois que tous les soldats sont morts, courez et empruntez le chemin de droite qui vous mène dans une petite cave où les projectiles des deux robots ne peuvent pas vous atteindre. Depuis votre emplacement, visez la tête des robots et tirez jusqu'à les exploser. Revenez ensuite à la base.

En chemin, vous allez rencontrer une forte résistance et plusieurs ennemis se dirigent vers votre base. Neutralisez donc vos ennemis en vous aidant des plantes explosives et des grenades. Ramassez les munitions des caisses que vous trouvez en chemin.

Vous allez ensuite rencontrer quelques hommes de l'ISA qui vont vous accompagner jusqu'à la base. Aidez vos amis à protéger l'entrée de la base et allez ensuite à la rescousse de votre capitaine.

Avancez dans la base et repoussez les soldats que vous rencontrerez. Allez vers la mitrailleuse qui se trouve à droite et plombez les ennemis qui essayent de s'approcher. Explosez les robots rapidement avant qu'ils ne détruisent la mitrailleuse même si cette dernière sera quand même détruite après un certain temps. Courez alors vers celle qui se trouve à gauche et éliminez autant de soldats que possible.

Ils n'arrêteront pas d'arriver par vagues avec des robots comme soutient. Après la destruction de la deuxième mitrailleuse, repliez-vous à gauche et abattez les Helghasts puis explosez leurs robots jusqu'à l'arrivée du brouillard avec encore plus de soldats ennemis.

Intrusion glacée

Après la cinématique et les retrouvailles avec Rico, vous décidez, comme toujours, de sauver Narville. Contrôlez la mitrailleuse du transporteur et tirez sur le DCA de la plateforme puis sur les soldats qui sont sur la passerelle. Quand le vaisseau descend, tirez sur les conduits de carburant bleus.

Passez aux plates-formes suivantes et suivez les indications de vos amis pour les nettoyer. Explosez toujours en premier les DCA avant de canarder les soldats. Explosez ensuite les vaisseaux ennemis qui poursuivent votre ami.

Après le crash, avancez en compagnie de Rico. Pendant qu'il parte en éclaireur, restez en haut près de l'Intruder pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis.

Neutralisez les soldats pour dégager le chemin avant d'avancer. Ramassez ensuite le mini-gun de l'Intruder et suivez votre ami. Entrez dans la cabane à droite et faites le plein de munitions. Sortez par la porte de droite et avancez à droite pour entrer dans le Tanker.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le poste de commande. Montez au pont supérieur et dégommez vos ennemis. Suivez ensuite Rico jusqu'à la zone de chargement où une nouvelle unité de soldats entre en jeu.

Ce sont des soldats avec des jetpacks qui leur permettent de voler. Utilisez votre mitrailleuse pour exploser les propulseurs et éliminer ces ennemis. Nettoyez ensuite la zone et montez avec l'aide de votre ami pour atteindre le pont avant du Tanker.

Après la cinématique, vous serez équipé d'un jetpack. Utilisez-le pour sauter d'une plateforme à l'autre et passez par une autre épave de bateau.

Détruisez les planches pour avancer jusqu'à sortir devant la plateforme. Montez dans cette dernière par le coté droit où il n' y a pas de grillage. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche et montez d'un étage à l'autre. Nettoyez chaque étage avant de passer au suivant. Avancez ensuite à droite vers les escaliers. Choisissez d'aller à gauche et tirez sur les barils explosifs pour éliminer le soldat. Sautez vers la plate forme principale et allez vous abriter à droite.

Éliminez ensuite les soldats un par un et faites le ménage dans la salle de contrôle de la tourelle. Placez ensuite une charge sur les commandes de la tourelle, éloignez-vous et explosez-la.

Vous devez maintenant rejoindre la plateforme suivante en sautant sur les icebergs. Eliminez les deux premiers gardes et entrez dans le tunnel, à droite. Avancez et restez à l'abri près de la sortie. Neutralisez les ennemis également équipés de jetpacks en les obligeant à rester au sol pour avancez vers le tunnel. Tirez ensuite sur les conduits de carburant pour les exploser et faire descendre le pont de la plateforme.

Rejoignez-la et éliminez les soldats en tirant sur les barils explosifs. Avancez vers l'escalier et descendez en neutralisant les soldats en chemin. Sautez ensuite d'une passerelle à l'autre et éliminez les deux soldats qui gardent les conduits de Pétrusite.
Sautez vers ces conduit et placez la charge.

Restez ensuite à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent sur l'autre rive. Sautez d'une plateforme à l'autre et neutralisez les Higgs qui protègent les conduits.

Placez une autre charge sur les conduits avant de prendre la fuite. Vous devez quitter la plateforme avant la fin du temps imparti pour ne pas être entrainé dans l'explosion. Sautez alors d'une plateforme à l'autre en butant les ennemis qui vous attendent sur les plates-formes.

Une fois sur le pont principal, planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui arrivent. Traversez ensuite le pont et avancez sur la rampe qui se trouve à gauche pour quitter cette plateforme.

Retrouvez encore une fois Rico et suivez-le jusqu'à la position Helghast. Montez les marches et éliminez les soldats. Avancez vers les escaliers suivants et éliminez les ennemis qui se trouvent en haut.

Montez les quelques marches et lancez une grenade derrière les sacs de sable qui se trouvent à droite pour éliminer les ennemis que s'y planquent. Entrez dans le bunker, nettoyez-le et allez à gauche. Faites le plein de munitions et montez l'escalier. Eliminez les ennemis qui gardent le toit et celui qui se trouve dans la tour de droite.

Prenez ensuite position derrière le lance-roquette et explosez les tourelles ennemies. Explosez le char qui arrive. Arrachez un lance-roquettes de son socle et suivez votre ami. Explosez les ennemis en chemin et courez derrière les caisses de droite pour atteindre le coté droit de la base. Montez vers le toit du bunker en éliminant les ennemis en chemin.

Prenez ensuite place derrière le prochain lance-roquettes et explosez la position ennemie qui bloque l'avancée de vos amis.

Explosez aussi le char qui arrive par la grande porte. Avant de quitter votre position, nettoyez la zone en éliminant les soldats qui restent. Descendez ensuite et entrez par la grande porte.

Utilisez votre lance-roquettes contre le blindé qui arrive et avancez. Remontez la pente en vous abritant derrière les caisses pour neutraliser les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable. Avancez vers le bâtiment de droite et prenez les munitions. Utilisez vos roquettes contre le prochain char ennemi pour l'exploser et avancer.

Nettoyez la cour devant l'entrée et éliminez les ennemis qui se cachent dans le bâtiment de droite. Entrez ensuite par la porte et montez les escaliers. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut et montez dans le tram.

L'infiltration de l'armurerie de Sahl

Suivez votre ami dans l'usine jusqu'à atteindre la porte gardée par les soldats. Vous devez donc faire diversion. Allez ensuite vers la valve et tournez-la pour distraire les garde et entrer par la porte. Suivez votre ami et passez par le scanner. Avancez ensuite jusqu'à la salle de diffusion.

Après la cinématique, utilisez la nouvelle arme contre les ennemis qui arrivent par la porte du fond. Faites le plein de munitions avant de sortir de cette salle. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la prochaine et continuez à suivre vos amis. Montez les escaliers et continuez votre chemin avec Rico en laissant Narville derrière vous.

Avancez dans l'usine et mettez-vous à couvert pour affronter les hordes d'ennemis qui rappliquent.

Avancez lentement pour repérer vos ennemis et utilisez vos grenades dans ce labo. Allez ensuite vers la porte et, pendant que votre ami la pirate, couvrez-le et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le balcon. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent en bas.

Utilisez vos meilleures armes et approvisionnez-vous régulièrement auprès de la caisse à munitions qui se trouve à droite. Suivez ensuite Rico et entrez par la porte.

Après la cinématique, descendez les escaliers et entrez dans l'usine. Planquez-vous et neutralisez les premiers soldats. Avancez ensuite d'un abri à l'autre et utilisez le laser contre les jetpacks. Montez l'escalier et restez à couvert pour neutraliser les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Utilisez le laser pour ne pas rester bloqué sur place. Avancez vers le monte-charge et éliminez le soldat qui s'y trouve.

Embarquez dans ce monte-charge et appuyez sur le bouton pour descendre.

Sortez votre laser et pulvérisez vos ennemis avant qu'ils n'avancent vers vous. Avancez ensuite à gauche, prenez des munitions et montez dans l'ascenseur. Une fois en haut, aidez les prisonniers et neutralisez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur le balcon.

Sortez de l'usine et planquez-vous derrière les caisses, à droite.
Abattez les soldats qui se trouvent à droite sur la passerelle et ceux en bas. Allez ensuite au bord de la route (à gauche) et lancez des grenades sur les soldats qui se trouvent dans le garage, en bas de la route (à gauche).

Nettoyez ensuite ce garage avant de vous abriter dedans quand l'ATAc rapplique. Utilisez votre laser ou le lance-roquettes sur cet engin volant tout en restant à l'abri dans le garage.

Après la destruction de l'ATAC et la cinématique, vous allez piloter un véhicule très rapide et partir à la poursuite du vaisseau ennemi. Evitez de tomber dans le vide et lancez vos missiles à tête chercheuse sur les véhicules et les vaisseaux ennemis qui vous poursuivent.

Suivez la route pour ne pas finir dans les gravats. Esquivez les bombardements du vaisseau jusqu'à quitter la glace.

En passant par la casse

Avancez et entrez dans la casse avec l'aide de votre ami. Avancez jusqu'à atteindre l'ascenseur spatial. Vous devez ensuite rejoindre l'usine mobile. Suivez Rico et détruisez les robots volants. Eliminez les soldats en tirant sur les barils explosifs ou les batteries électriques et placez une charge sur la porte avant de l'exploser.

Avancez pour atteindre une autre porte qui bloque le chemin. Cette fois, vous avez besoin de la grue pour défoncer cette porte.

Restez à couvert et explosez les robots sentinelles. Courez vers l'abri qui se trouve à gauche et prenez le fusil sniper. Eliminez les tireurs d'élite qui se trouvent en haut de la grue puis les soldats qui se trouvent en bas en commençant par ceux qui contrôlent la mitrailleuse. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer les ennemis qui se trouvent à proximité.

Avancez ensuite et montez en haut de la grue. Des renforts ennemis arrivent, utilisez le fusil sniper pour les éliminer. Abattez ensuite les ennemis qui escaladent la clôture, à gauche.

Surveillez aussi les échelles de la grue pour neutralisez les ennemis qui montent vers vous. Eliminez ensuite les nouveaux renforts notamment celui qui vous lance des roquettes et qui se trouve à gauche. Repoussez encore une fois les ennemis qui arrivent par les échelles de la grue et les drones sentinelles avant de défoncer la porte avec la grue.

Passez la porte et avancez pour faire face à plusieurs groupes d'ennemis lourdement armés.

Planquez-vous près de la caisse à munitions et utilisez votre fusil sniper pour les débusquer. Tirez aussi sur les barils explosifs pour vous aider à les neutraliser. Avancez progressivement d'un abri à l'autre en vous assurant de nettoyer la zone avant de bouger. Un artilleur fera éruption dans la zone.

Mettez-vous rapidement à couvert et sortez votre meilleure arme. Visez la tête de l'artilleur tout en restant à couvert et, quand il se retourne, visez le réservoir qui se trouve sur son dos. Neutralisez les soldats qui l'accompagnent et répétez la même opération jusqu'à l'élimination de l'artilleur. Suivez ensuite votre ami pour atteindre l'usine mobile.

Avancez et entrez par la porte située à gauche. Eliminez l'ennemi qui se trouve à droite et explosez les drones sentinelles qui arrivent par les fenêtres. Descendez ensuite via l'échelle, éliminez les soldats et suivez votre ami. Montez les marches et planquez-vous derrière la rampe.

Neutralisez les ennemis qui arrivent sur l'autre rive avant de rejoindre leur position. Neutralisez les autres soldats et les jetpacks et ne tirez pas sur vos amis qui se trouvent en haut. Continuez votre chemin et éliminez les ennemis puis montez les marches et entrez dans l'usine pour attaquer les soldats par derrière et sauver vos amis.

Continuez votre chemin vers la salle des commandes et éliminez les tireurs postés derrière les mitrailleuses.

Nettoyez la zone et avancez. Prenez place derrière une mitrailleuse et canardez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Explosez les jetpacks qui essayent de s'approcher de vous puis foncez vers la salle des commandes.

Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes et mettez-vous à couvert pour éviter les tirs de la DCA. Prenez le lance-roquettes et explosez les DCA de droite et de gauche.

Avancez ensuite à droite pour contourner les soldats ennemis et attaquez-les par derrière. Descendez ensuite vers la porte et explosez-la avec une charge. Lancez ensuite des grenades dans la salle pour la nettoyer et entrez.

Le jugement dernier

Avancez et restez en hauteur pour avoir une meilleure vue sur le champ de bataille. Eliminez les tireurs d'élite ennemis avant de passer aux autres soldats.

Descendez et exterminez le reste des soldats et n'avancez que si vos blindés avancent. Rejoignez ensuite Narville.

Après la cinématique, avancez dans les tranchées et prenez le fusil à pompe. Avancez et éliminez les ennemis en chemin.

Evitez leurs grenades qu'ils utilisent fréquemment et rejoignez Narville avant de passer à l'attaque du MAWLR.

Prenez le Wasp et restez à couvert dans les bunkers ou derrière les barrières. Détruisez les tourelles du colosse en utilisant le WASP.

Attendez qu'il tire avec son canon principal pour qu'il ouvre ses panneaux de refroidissement. Utilisez votre WASP pour tirer sur ces panneaux.

Evitez ensuite ses tirs de mortier en changeant de position. C'est la procédure à suivre contre MAWLR mais entre temps vous subirez les attaques des jetpacks et des unités au sol à cause desquelles vous devrez aussi changer de position.

Détruisez aussi ses autres tourelles quand il tourne sur place pour vous attaquer. Restez à l'écoute de vos amis pour savoir quand les panneaux de refroidissement s'ouvrent et balancez la sauce.

Evitez ensuite de rester dans les bunkers et près des transformateurs électriques et planquez-vous dans un coin à l'extrémité gauche de la zone. Sortez votre fusil d'assaut et canardez les unités qui débarquent au sol. Quand les panneaux s'ouvrent, explosez-les pour en finir avec le MAWLR.

Après la cinématique, malheureusement pour vous, le MAWLR est encore en service même s'il est mal en point. Vos amis ne répondent plus à vos appels vous décidez donc de terminer le travail tout seul. Avancez avec ce qu'il reste des unités ISA pour atteindre le monte charge. Vous rencontrez alors une ligne de défense ennemie. Faites taire les deux tourelles pour permettre à vos amis d'avancer et neutralisez les ennemis qui arrivent. Avancez ensuite et prenez la mitrailleuse pour plomber le reste des soldats ennemis.

Avancez vers les escaliers et accueillez comme il se doit les ennemis qui en descendent. Montez et embarquez dans le monte-charge.

Après la cinématique, vous contrôlez la mitrailleuse du transporteur. Tirez sur les tourelles et les DCA du MAWLR avant qu'il ne puisse attaquer.

Repérez ses défenses quand il ouvre les panneaux pour les déployer. Tirez ensuite sur ces panneaux de refroidissement pour les exploser. Malgré tout, le colosse utilise encore son canon principal. Tirez alors sur le générateur auxiliaire qui se trouve entre le canon et le corps du colosse.

Explosez en même temps les DCA de votre ennemi. Une fois le canon en morceaux, attaquez le pont principal et nettoyez-le pour en finir avec ce colosse une fois pour toutes.

Interception

Avancez avec vos amis et entrez par la porte. Mettez vous à couvert pour repousser le comité d'accueil.

Avancez ensuite dans le couloir d'un abri à l'autre. Explosez aussi les robots araignées avant qu'ils ne vous atteignent. Continuez d'avancer sous le feu nourri de l'ennemi et prenez les munitions en chemin. Eliminez touts les soldats Higgs et entrez dans le sas.

Après la cinématique, avancez en courant pour éviter les robots araignées. Quand la gravité de la zone diminue, restez à couvert et explosez les sentinelles. Abattez ensuite les ennemis qui arrivent de l'autre coté.

Explosez la nouvelle vague de sentinelles et rejoignez vos amis. Avancez vers la plateforme qui se trouve au fond. Eliminez d'autres soldats et tournez le volant pour rétablir la gravité. Continuez ensuite votre avancée en éliminant les ennemis en chemin.

Passez la porte et quand la station commence à se désintégrer, courez en suivant vos amis et en passant sur les décombres. Eliminez les trois gardes qui protègent l'entrée du sas et entrez.

Après la cinématique, vous entrez dans une nouvelle zone avec une faible gravité. Planquez-vous derrière une caisse et neutralisez les Higgs qui se trouvent au fond.

Avancez à droite, montez les marches et utilisez l'échelle pour monter à l'étage. Ramassez un fusil sniper et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond. Commencez par ceux équipés de lance-roquettes puis nettoyez la zone avant d'avancer.
Vous allez ensuite contrôler les armes d'un vaisseau. Ciblez et verrouillez les vaisseaux ennemis pour les exploser avec vos missiles.

Explosez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de vous tirer dessus. Suivez les indications radio de vos amis pour localiser et détruire les vaisseaux.

Vous allez ensuite cibler le vaisseau mère du président. Explosez les engins qui l'escortent ensuite ciblez ses défenses. Visez ensuite l'anneau Supraluminique vert du vaisseau.

Continuez en même temps d'exploser les défenses du vaisseau qui se trouvent sur ses ponts.

Lorsque le vaisseau du président sera gravement touché, il va tenter un atterrissage forcé. Poursuivez-le et explosez les missiles qu'il vous lance pendant sa descente. Explosez-les avec vos missiles avant qu'ils ne vous atteignent.

Quand le vaisseau du président ralentit, lancez votre missile pour l'achever. Félicitations ! Vous avez anéanti la flotte qui menaçait la Terre et vous avez terminé le jeu.

Kingdom Hearts 1.5 HD Remix

© Square Enix 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Cette solution a été réalisée en mode expert sur la version PS2 de Kingdom Hearts. Si vous jouez également avec ce mode de difficulté, respectez autant que possible les niveaux minimums annoncés, c'est important pour ne pas rester bloqué par un boss, faute de niveau assez élevé ! Sachez que la soluce est complète au possible sur les objets et les sous-quêtes ! Remarquez que certains " gains de victoire " ne sont pas suivis du nombre de XP gagnés : je n'ai tout simplement pas réussi à les relever ! Mais cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'XP à la clé !

Conseils

Dans les mondes au-dessus de quatre étoiles, n'utilisez plus les personnages spécifiques aux niveaux : mieux vaut entraîner l'équipe fixe.
Pour appeler un compagnon (ou deux) à la rescousse pour qu'il vienne attaquer l'ennemi actuellement ciblé, pressez TRIANGLE autant de fois que de compagnons vous voulez appeler.
Essayez de prendre tous les objets possibles en un premier passage et ne revenez dans les mondes que quand vous aurez toutes les compétences et pouvoirs TRIO : rien ne sert de repasser pour un ou deux objets à chaque fois et de toute façon, il n'y a rien de plus récurrent que de faire du récurage de niveau !
Avant de quitter un niveau, enlevez tous les objets et équipements des personnages du niveau : c'est ça de plus pour le stock et ça de moins perdu.
Pour obtenir une séquence supplémentaire durant la scène de fin, il faut :
- délivrer les 99 chiots dalmatiens
- sceller toutes les portes (ne pas oublier les annexes c'est à dire Winnie l'ourson et colisée)
- finir toutes les coupes du colisée
- posséder les 10 rapports d'Ansem

Prologue : Je fais des rêves étranges...

Après la superbe cinématique, avancez au centre du vitrail. Vous allez devoir choisir entre trois pouvoirs. Sachez que selon celui que vous choisirez, un personnage sera avantagé et l'autre non au point de vue des niveaux. Si vous choisissez le pouvoir du guerrier (épée), Sora sera avantagé. Si vous choisissez le pouvoir du mystique (sceptre), Donald sera avantagé. Si vous choisissez le pouvoir du gardien (bouclier), Dingo sera avantagé. Ces avantages se ressentent sur les statistiques communes et sur le niveau des personnages que vous obtiendrez. Ensuite, vous devrez renoncer à un pouvoir. Le cas de figure est le même que ci-dessus (sauf que c'est un désavantage bien sûr). Ensuite, poursuivez votre entraînement. Vous vous retrouverez en plein décor de FFX. Parlez à vos trois amis et répondez leur comme bon vous semble jusqu'à ce que votre " périple " (résumé à la fin des choix) vous plaise. Ensuite, montez l'escalier une fois de retour à la salle de l'éveil. Vous serez confronté à Darkside (qui est en fait l'ombre de Jecht, l'ultime chimère à la fin de Final Fantasy 10).. Vous n'êtes pas obligé de le vaincre pour poursuivre mais cela est plus honorifique et vous rapporte de l'XP. Pour le vaincre, ciblez sa main et tapez la (en sautant). S'il pose sa main au sol, déciblez et tapez-la quand même pour détruire les Sans-coeur en même temps. S'il lance des boules d'énergie, restez derrière-lui et tapez sa main en prenant garde de ne pas vous payer un des projectiles. Votre victoire vous fera monter au niveau 2. Cela fait, vous allez vous réveiller... un peu difficilement.

Chapitre 1 : L'île de la destinée / Aucun

Le radeau
Parlez à Kairi puis allez chercher les objets (voir ci-dessous) sans lui reparler afin d'obtenir un bonus ensuite.
Deux rondins : Un premier sur au bord de l'eau, sous le pont. Un deuxième sur l'île (traversez le pont : montez sur le ponton, rejoignez le mur, partez vers la droite, montez sur la cabane puis traversez le pont ; sinon, allez derrière l'île en nageant et montez à l'échelle).
Un grand drap : Montez sur le ponton et rejoignez le mur. Gravissez le petit escalier puis suivez le chemin de planches. Au bout, entrez dans la petite pièce et prenez le drap sur le mur.
Une corde : Montez sur le ponton puis rejoignez le mur. Montez à l'échelle à droite. La corde est sur le sol.
A présent, combattez à maintes reprises vos amis Wakka, Tidus et Selphie et de temps en temps, les trois à la fois (vous pourrez faire ça le lendemain également) afin d'accroître votre niveau (essayez d'atteindre au moins le niveau 6). Voici comment les battre :

Wakka : Commencez par le cibler puis à frapper ses ballons afin de les lui renvoyer dessus. Dès qu'il sera touché par un de vos renvois, courez sur lui et lancez un combo puis courez au loin en tournant sur le côté pour esquiver la balle. Reprenez l'opération depuis le début et ainsi de suite jusqu'à la vaincre.
Tidus : La meilleure technique est la suivante :
- lors de sa toute première attaque, tapez une fois et au bon moment pour le stopper dans sa charge et gagner parfois 2 XP.
- tapez-le ensuite (un coup ou deux).
- Eloignez-vous de lui et esquivez d'un petit saut sur le côté ou par-dessus lui la charge suivante (ou d'un " pas " rapide sur le côté).
- tapez le alors rapidement (1 combo) dès qu'il a fini son attaque.
- répétez l'opération précédente jusqu'à vaincre !
Selphie : le duel le plus simple : tapez-la sans relâche afin de ne pas lui laisser le temps de vous frapper. Sinon, vous pouvez utiliser une méthode plus recherchée. Elle consiste à s'éloigner de Selphie puis de taper juste avant son attaque afin de la parer et de la mettre K.O. quelques instants (frappez-la donc !). Réitérez l'opération jusqu'à vaincre !
Les trois : débarrassez-vous d'abord de Tidus puis de Selphie (ou inversement !) et enfin Wakka (avec d'extrêmes précautions). Pour éviter les coups de Wakka et Selphie (quand vous vous faites Tidus) ou les coups de Wakka (quand vous vous faites Selphie), écoutez bien leur voix pour anticiper l'attaque (sautez pour une balle par exemple !)
Conseil : afin de gagner plus d'XP, faites cela :
Affrontez Wakka et renvoyez-lui toutes ses balles mais sans chercher à la toucher. Dès qu'il sera sonné, surtout, ne l'attaquez pas avec des combos, continuez à (essayer) de lui renvoyer ses balles. Vous gagnerez beaucoup d'XP rapidement (1 voire 2 XP par balle de renvoyée !)

Les provisions
Franchissez la porte que gardait Kairi. Là, parlez à Riku pour devoir faire une course. Pour gagner, il suffit de couper par la plage ! C'est plus rapide et moins périlleux. Dès le début donc, laissez-vous tomber sur la droite. Courez à l'escalier et faites-vous tomber juste après. Courez jusqu'à la butte, montez-la puis sautez sur les plates-formes et touchez l'arbre en étoile. Revenez au point de départ et c'est gagné. Vous obtenez une jolie pierre. Cela fait, allez parler à Kairi près du radeau.
Les objets à récupérer :
Un oeuf : Montez en haut de l'arbre fin du pont de la plage. Jetez-vous ensuite sur l'arbre non loin : l'oeuf est dessus.
Trois champignons : Allez dans le lieu dit " cachette secrète " (près de la cascade) et examinez la partie à droite de la porte (que vous pouvez " locker ") Vous obtiendrez un champignon et activerez une scène. Poussez le rocher près du radeau : il cache un petit renfoncement contenant un champignon. Le dernier est près de la tour de guet.
Deux noix de coco : Lockez et frappez un arbre près du radeau pour faire tomber des noix. Prenez en deux jaunes !
Trois poissons : Dans la zone dite " plage ", cherchez dans l'eau trois poissons : approchez-vous en pour les récupérer (ils ne sont pas très visibles).
De l'eau potable : placez-vous sous la fontaine près de la " cachette secrète ".
Ceux-ci récupérés, allez parler à Kairi mais poursuivez la journée en montant au niveau 7. Revenez ensuite au niveau de la tour de guet. Portez la caisse et déposez-la près de la cavité. Sautez sur la caisse afin de pouvoir atteindre la cavité contenant un coffre contenant un équipement collier carapace. Achevez ensuite la journée afin de voir plusieurs scènes intermédiaires.

Un départ imprévu...
Vous êtes réveillés par la foudre en pleine nuit. Vous vous " évadez " par la fenêtre de votre chambre.
Vous revoilà sur la plage. Vous êtes assaillis par des monstres : ne cherchez pas à les vaincre, votre épée de bois est

inefficace. Rejoignez le plus vite possible l'île où se situe Riku (et où était le deuxième rondin) afin de voir une scène et d'obtenir la keyblade chaîne royale. Vous pouvez à présent exterminer les monstres (des Sans-coeur). Exterminez en un maximum afin d'atteindre le niveau 8 au moins. Rendez-vous ensuite dans la cachette secrète où vous verrez une scène intermédiaire.

Plus qu'un rêve !
BOSS : Darkside
Vous êtes à nouveau contre Darkside, l'ombre de Jecht l'ultime chimère de FFX. Tapez sa main sans relâche et sa tête si c'est possible jusqu'à le vaincre en prenant garde quand même à ceux qui pourraient vous infliger quelques dégâts...Pour ceux qui veulent obligatoirement toucher la tête, sautez sur le bras lorsqu'il est stable puis remontez jusqu'à l'épaule où vous pourrez frapper la tête
Gain de victoire : aucun / 60 XP
Le chapitre se termine par une scène cinématique !

Chapitre 2 : L'arrivée à Traverse / Aucun

La rencontre de Léon
Vous vous faites réveiller par Pluto dans une ruelle de la ville de Traverse. Sortez de la ruelle puis entrez dans la joaillerie afin d'activer une scène intermédiaire. Sauvez votre jeu puis sautez sur le comptoir de Cid (celui de FF7) puis sur le cadre de fenêtre à gauche : il y a un coffre contenant un bout de mithril. Sortez de la boutique. Montez l'escalier sur la droite (face à la porte de la joaillerie) et poussez la grosse caisse sur la droite au niveau de la joaillerie. Sautez dessus afin de pouvoir sauter sur le toit de la joaillerie ! Prenez la carte postale dans le coffre près de la cheminée puis laissez-vous tomber. Poursuivez sur la droite. Au virage, tournez à droite et pénétrez dans le deuxième quartier. Attention ! A partir de maintenant vous pouvez être assailli à tout moment ! Dirigez-vous vers la droite (où il y a un store sur lequel trône un coffre). Montez sur la petite lampe puis sautez de là sur le store. Ouvrez le coffre afin de collecter une carte postale. Maintenant, sautez en dessous du store et avancez droit devant. Une fois au bout, ne descendez pas l'escalier mais sautez plutôt sur le muret puis sur la plate-forme devant, un peu en dessous (frappez en l'air au bout du saut afin de rester en l'air encore un peu et y arriver !). Cela fait, avancez droit devant et sautez sur la corniche près du vitrail. Rejoignez ensuite la corniche juste à gauche sur laquelle se situe un coffre contenant une mégapotion. Tombez sur le sol faites demi-tour et entrez dans la deuxième rue à gauche (ou à droite si l'on se place dos à l'entrée). Avancez jusqu'au bout et passez la porte vers le troisième quartier. Exterminez un maximum d'ennemis pour l'XP puis revenez à la joaillerie du premier quartier afin de sauvegarder votre partie. Sortez en pour voir une scène.

Vous serez alors confronté à Léon (Squall / FF8) ! Pour le vaincre, soyez très vigilant ! Esquivez les boules de feu par des sauts et les coups d'épée en sautant derrière-lui. Ne cherchez pas à attaquer, ne faites que de la contre-attaque (esquive d'une de ses attaques par le côté ou par saut puis attaque sur le côté ou le dos). Vous pouvez également effectuer un combo sur lui lorsqu'il s'est plaqué contre un mur. Surtout, n'attaquez pas de face car sinon Léon ripostera et vous fera perdre ~ 1/3 de votre vie ! N'hésitez pas à vous régénérer avec une potion afin d'être victorieux.
NOTE : ce combat est facultatif : vous pouvez perdre, le jeu continuera normalement. Mais en battant Léon, vous gagnerez de l'XP et plus tard, un élixir. Si vous perdez, il vous faut réinitialiser la console et recharger la sauvegarde.
Gain de victoire : élixir (remis à la fin du chapitre) / 30 XP

" Montre-nous le pouvoir de la keyblade ! "
Après les différentes scènes intermédiaires, parlez à Youfie puis ouvrez le coffre et sauvez votre jeu. A présent, frappez l'horloge au-dessus de Léon jusqu'à lui faire atteindre 7 H 00 (montez sur le meuble juste à droite, frappez à gauche puis remontez sur le meuble et réitérez l'opération jusqu'à arriver à l'heure H). Prenez alors le mithril dans le coffre qui est apparu à l'opposé de l'horloge. Parlez à présent à Léon et choisissez la première option.
Commencez par exterminer les ennemis puis remontez au niveau des balcons en sautant sur les toits. Allez jusqu'au dernier à droite : il y a un minuscule toit juste à droite sur lequel repose un coffre contenant une jolie pierree. Allez sur le dernier balcon à gauche afin de trouver un coffre contenant une potion. Obtenez un niveau de 9 puis revenez au premier quartier. Ouvrez le coffre-fort derrière l'étal sur la droite afin d'obtenir une carte postale. Maintenant, pénétrez dans le lieu dit " boutique ". Restez dans l'escalier puis sautez vers le ventilo : frappez-le afin de collecter une carte postale. Ressortez puis allez les poster afin de collecter 4 objets. Cela fait, allez sauvegarder votre partie à la joaillerie puis allez au troisième quartier. Vous allez voir une scène. Débarrassez-vous de vos assaillants afin de voir une scène intermédiaire.

Rayman !
BOSS : Armure Gardienne
Vous serez alors confronté à Armure Gardienne. Pour le vaincre, exterminez une à une les parties annexes du corps en vous régénérant régulièrement et en faisant gaffer aux mains tournoyantes (vous pouvez les taper pour les arrêter). Faites gaffe car avec un mauvais niveau en mode expert, c'est du suicide garanti ! Une fois les bras et mains détruits, attaquez-vous au gros morceau pour vaincre ! Surtout, n'oubliez pas de récupérer les billes vertes d'énergie qui seront libérées à chaque destruction d'une partie du corps afin de vous régénérer.
Gain de victoire : Equipement cor de bravoure, essence du feu : magie brasier (niveau 1), technique TRIO saut et technique ROULADE pour Sora.
Après la scène, allez près de l'énorme porte à l'opposé de la joaillerie. Utilisez alors la commande TRIO sur la marque bleue au sol afin de collecter des munnies. Cela fait, allez au niveau du bar et utilisez la commande TRIO sur la marque bleue afin d'être propulsé au niveau d'un balcon où se trouve un coffre contenant une carte postale. Postez cette nouvelle carte postale puis allez à la joaillerie. Vendez vos jolies pierres et achetez des équipements pour tout le groupe. Activez ensuite les compétences de Dingo et Sora puis passez le grand portail de tout à l'heure.

Inter mondes 1
Rendez-vous au monde à une étoile. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 3 : Le Pays des Merveilles / Alice au pays des merveilles

En retard, en retard, en retard !
Vous voilà au Wonder Land ! Ce niveau n'est pas le plus court ni le plus facile à cause de la pièce retournée. Pourtant, il n'y a que 5 zones mais 3 sont très volumineuses et donnent sur plein de passages !
Vous croisez un lapin tourmenté par son retard à un procès. Franchissez la porte puis parlez à la porte (heureusement qu'on est dans un jeu !). Poussez le lit puis buvez la potion sur la table. Notez tout de suite que nous allons visiter cette salle plusieurs fois... mais retournée ! Pour vous repérer, sachez que chaque " inclinaison " va se faire numérotée. Vous êtes donc ici dans la pièce mystérieuse n°1. Entrez dans le passage que vous avez ouvert en poussant le lit afin de voir une scène intermédiaire.

Innocenter Alice
Sauvegardez votre partie puis rendez-vous dans la forêt des lotus afin de discuter avec le chat de Cheshire. Abattez vos ennemis puis donnez un éther à la rose rouge afin de collecter une cabane. Avancez un peu, entrez à droite et utilisez la commande TRIO sur la marque bleue au sol : vous obtiendrez des munnies et des objets : 1 tente, 1 éther et 1 potion
Retournez au jardin royal, sauvegardez puis parlez aux cartes de coeur au niveau de la reine. Elle va vous demander de choisir une boîte. Sachant que 4/5 des preuves sont à vous et indiquent donc le sans coeur, il n'est pas dur de trouver la bonne boîte ! Si vous vous trompez, redémarrez la console. De toute façon, la première boîte en partant de la gauche est la bonne à tous les coups. Vous aurez alors un dialogue.

Sous les attaques des cartes, vous allez devoir détruire la tour. Détruisez le plus rapidement possible les trois différents engrenages de la tour puis la tour en elle-même afin de faire redescendre la cage (vide) d'Alice. Pour vous amuser, sachez que vous pouvez frapper la reine. Si vous êtes assez rapide, vous détruirez la tour sans avoir besoin de vous régénérer !
Gain de victoire : 100 XP

A la recherche d'Alice
Alice a été enlevée ! Mais un procès sans accusé, c'est pas le comble de la logique alors il faut essayer de la retrouver !
Sauvegardez puis revenez à la forêt des lotus. Après la scène, donnez de nouveau une potion à la rose jaune. Frappez l'arbre, prenez la noix, refrappez l'arbre, poussez le rocher dans le lac puis enfin, mangez la noix. Sautez sur les deux nénuphars qui sont sortis de l'eau et tombez dans la nouvelle zone. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur le sol afin de collecter une cabane. Donnez une potion + à la rose rouge afin de collecter une mégapotion puis entrez dans le jardin royal par le passage ici présent. Ouvrez le coffre afin de collecter un bloc rafale.
Revenez à la forêt puis entrez à la pièce mystérieuse N°2 (en fait via le passage qui vous a amené à la quatrième preuve). Tournez le robinet et entrez dans le pot que vous venez de " regonfler ". Ouvrez le coffre afin de collecter les

dalmatiens 58, 59, 60.
Revenez à la pièce mystérieuse n°2. Sautez sur l'armoire à vaisselle puis sur la cheminée. Entrez maintenant dans le foyer de la cheminée. Vous êtes à présent à la pièce mystérieuse 3. Abattez les ennemis puis frappez le cordon qui retient l'ours en peluche afin de l'éjecter sur une chaise. Allumez les deux lampes puis entrez dans le tableau. Donnez les objets demandés par les fleurs à celles-ci afin de vous voir retourner une potion + et un bout de mithril ainsi qu'un grand nombre de munnies. Revenez à la pièce mystérieuse 3 puis ouvrez le coffre. Revenez à la pièce mystérieuse 1 et buvez-y la potion orange. Lisez le livre pour obtenir un bout mithril puis poussez l'ours en peluche et enfin l'horloge. Buvez la potion bleue afin de rétrécir de nouveau. Entrez dans le passage que vous venez d'ouvrir pour arriver au jardin privé.
Note : l'intérêt d'utiliser l'ours pour venir est de pouvoir obtenir des objets supplémentaires. Pour venir ici sans utiliser l'ours, allez dans la forêt des lotus et entrez dans le passage sous l'entrée de la pièce mystérieuse 3 dans la zone des trois champignons.
Ouvrez le coffre pour obtenir un bloc rafale X. Tombez au sol et lisez à deux reprises le panneau. Asseyez-vous ensuite sur chacune des chaises pour obtenir des objets... ou parfois des sans coeur. Entrez ensuite dans la pièce mystérieuse 4. Exterminez vos assaillants puis allumez les deux lampes. Dirigez-vous ensuite vers le fond de la pièce et ouvrez le loquet afin de revenir à jardin royal. Ouvrez le coffre contenant les dalmatiens 13, 14, 15 puis sauvegardez votre jeu et revenez à la salle mystérieuse 1. Montez sur la table et parlez au chat de Cheshire.

Pantin géant...
BOSS : Maître des tours
Vous êtes alors opposé à Maître des tours. Pour le vaincre, restez sur la table et utilisez la magie glacier (niveau 1) sur le boss jusqu'à ne plus pouvoir. Sautez alors sur lui en frappant comme un malade. Vous allez le toucher et le déséquilibrer ! Il est K.O. ! Frappez-le en sautant à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il se réveille et se redresse. Remontez sur la table et répétez l'opération depuis le départ jusqu'à ce que la victoire vous revienne ! Surtout, n'utilisez pas de feu qu'il utiliserait contre vous et n'oubliez pas de vous régénérer s'il le faut ! S'il casse la table, ciblez-le et frappez la partie rouge de ses jambes jusqu'à le mettre K.O.
Gain de victoire : équipement sceau atomnium
Après la scène intermédiaire, sauvegardez votre partie puis retournez au vaisseau.

Inter mondes 2
Rendez-vous au monde à trois étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 4 : La Jungle Profonde / Tarzan

Arrivée séparée
Très volumineux ce monde et avec plein d'allers-retours, autant vous dire que ce ne sera pas toujours une partie de plaisir ! La principale difficulté vient des scènes à activer par un simple passage dans une zone précise.
Vous êtes directement confronté à Sabor. Pas de technique particulière pour le vaincre. Esquivez, attaquez, sautez, vainquez ! En fait, il utilise toujours le même schéma d'attaque. Longs sauts jusqu'à être à votre niveau puis un coup de griffe. Effectuez votre combo juste après le coup de griffe (au dernier coup du combo, il partira au loin, c'est normal) pour qu'il reprenne son schéma d'attaque depuis le début.
Gain de victoire : 15 XP
Tarzan va alors faire une entrée fulgurante et faire fuir Sabor.
Sautez dans la forêt. Sauvegardez votre partie puis sautez sur la deuxième plate-forme herbeuse. Ouvrez le coffre pour collecter un mégaéther puis sautez dans le tronc d'arbre. Après la scène de surf sur arbre (ou passez-la en pressant START puis en choisissant l'option " abandonner "), récupérez les six diapositives dispersées dans le campement puis entrez dans la tente. Après la scène, prenez Dingo et Donald dans votre équipe puis ouvrez le coffre contenant un bout de mithril. Parlez ensuite à Jane puis examinez le projecteur. Regardez les diapos afin de voir une scène. Cela fait, retournez dans le campement et mettez K.O Sabor puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue afin de faire apparaître un coffre contenant les dalmatiens 34, 35, 36. Cela fait, cherchez (et trouvez ^^) les trois notes de cuisine et les trois notes du labo. Cela fait, dirigez-vous vers la table avec des fioles et une machine à écrire dessus. Examinez-la afin de commencer l'expérience. Utilisez le sort glacier (niveau 1) sur la table afin de refroidir la base et de collecter deux éthers. Dirigez-vous vers la cuisinière juste derrière et examinez-la. Ensuite, tapez-la puis utilisez le sort brasier

(niveau 1) afin de l'allumer et de collecter une potion +. Retournez à la sauvegarde et prenez Tarzan dans votre groupe. Sauvegardez puis allez dans la zone dite " fourré de bambous ". Allez de là à la zone dite " falaise " : vous y trouverez un bout de mithril dans un coffre en hauteur. Retournez à présent au campement et entrez dans le lieu dit " marais ".

Les marais et les jungles de lianes
Montez à la plante grimpante près du lac afin d'arriver à la jungle de lianes sud. Balancez-vous sur les 2 lianes suivantes jusqu'à atteindre une plate-forme. Sautez entre les 2 lianes suivantes et ouvrez le coffre sur la nouvelle plate-forme afin de recevoir un mithril. Balancez-vous avec les 4 lianes suivantes puis sur les 3 suivantes puis entrez enfin dans la jungle de lianes nord. Après la scène, sautez entre les 9 lianes suivantes puis avancez au bout de la plate-forme. Ouvrez le coffre afin d'obtenir les dalmatiens 28, 29, 30. A présent, tombez de la plate-forme afin de tomber à la flotte. Montez sur le rebord à gauche puis récupérez à présent tous les objets sur les arbres (soit : mégapotion, bloc esuna). Le premier est très accessible, pour le second, il faudra faire un long saut. Ensuite, sautez sur la plate-forme de droite puis sur l'hippopotame suivant afin de rejoindre un troisième coffre (dalmatiens 25, 26, 27). Montez ensuite au bâton. Montez à la plante grimpante sur le tronc d'arbre à côté. De là, rejoignez le lieu dit " cabane ".
Après la scène, montez à l'escalier cassé puis sortez sur la rambarde. Suivez le chemin à gauche en sautant par-dessus le trou. Au bout, effectuez un long saut en esquivant le pilier qui vous bloque et en vous resserrant rapidement à gauche afin de ne pas tomber. Montez ensuite à l'échelle puis sautez par-dessus le trou. Ouvrez le coffre qui contient un équipement collier carapace + puis ressautez par-dessus le trou. Allez tout au bord : votre but est de sauter dans le bateau suspendu dans le vide (on se demande que fait un bateau suspendu dans un endroit pareil...). Pour cela, effectuez un saut puis frappez à trois ou quatre reprises dans l'air. Ouvrez ensuite le coffre dans le bateau : vous empocherez ainsi un mithril. Sautez ensuite dans le filet sous la cabane puis ouvrez le coffre sous la cabane, au niveau légèrement supérieur. Revenez à présent à la tente.

L'arrivée des Sans-coeur
Sauvegardez puis sortez de la tente. Exterminez les Sans-coeur puis répétez l'opération au fourré de bambous et à la falaise. Revenez à présent à la tente pour y sauvegarder. A présent, revenez au vaisseau puis re-sélectionnez immédiatement ce monde. Vous n'aurez pas à refaire la séquence de vol ! Choisissez ensuite de revenir dans le monde au lieu dit " arbre creux ".
Au point de sauvegarde, reprenez le groupe Sora / Dingo / Donald. Sautez sur les deux plates-formes puis entrez dans la zone " cime des arbres ". Passez à la zone suivante, zone où vous trouverez une marque trio bleue qui vous rapportera les dalmatiens 31, 32, 33. Mais avant de l'activer, exterminez au préalable vos ennemis ! Retournez à présent à la cabane. Eliminez vos ennemis puis revenez à la tente. Parlez à Jane puis ressortez afin d'entendre un coup de feu. Dirigez-vous vers le fourré de bambous afin d'affronter pour la dernière fois Sabor !
Attention, il est beaucoup plus fort et donc soyez prudent ! N'hésitez pas à prendre plusieurs potions.
Gain de victoire : Equipement dent de fauve
Revenez à la tente afin de constater la disparition de Jane ! Revenez au dôme du grand arbre via le marais puis la forêt de lianes nord. Une fois à cet endroit, votre but est de délivrer Jane. Pour cela, ouvrez les 4 petits bulbes noirs (attention, l'un deux est difficile à trouver. Montez sur la branche et ciblez le petit bulbe sur la plate-forme sur laquelle on ne peut sauter depuis les autres) à l'aide de la magie brasier (niveau 1). Cela fait, frappez l'énorme bulbe. Jane sauvée, revenez à la tente. Sauvegardez ensuite votre partie et composez votre groupe avec vos persos les plus puissants. Allez maintenant à la zone de la falaise en prenant soin de vous équiper de potions.

A deux, c'est pire !
BOSS : Clayton + Furtif
Le combat commence par Clayton seul. Frappez-le tout de suite pour le projeter dans le coin. Ne le lui laissez pas le temps de se relever, frappez-le. Il essaiera de fuir par la gauche, continuez à frapper jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Soyez rapide pour ne pas perdre trop de vie et qu'il ne se régénère pas.
Il montera alors sur une bête invisible. Frappez-la autant que possible afin de la révéler et de faire tomber Clayton. Mettez alors hors d'état de nuire Furtif puis attaquez-vous à Clayton. Prenez garde aux puissantes boules d'énergie de Furtif ! Surtout, pensez à vous régénérer, à utiliser votre magie et à être attentif aux bruits pour anticiper les attaques.
Gain de victoire : Essence de la guérison : magie soin (niveau 1)/ 30 + 240 XP

Derrière la cascade
Ici, vous allez devoir atteindre une grotte secrète en effectuant de nombreux sauts sur des plates-formes. Pénétrez dans la grotte (MAIS SURTOUT NE TOMBEZ PAS A GAUCHE !!). Montez sur le deuxième bloc à droite (Note : toutes les directions indiquées dans cette section sont par rapport à la position dos à la cascade !) afin d'y trouver un coffre contenant un bout de mithril. Faites demi-tour sur vous-même et sautez sur la plate-forme juste au-dessus. Prenez le

bloc blindage dans le coffre puis sautez sur la plate-forme à droite, au-dessus de vous. Prenez le mithril dans le coffre puis passez sur la plate-forme juste à gauche en vous accrochant au mur de lianes. Prenez l'orichalque dans le coffre. Montez à la plante grimpante et sautez sur la plate-forme à mi-niveau. Sautez sur la plate-forme au-dessus de vous, à droite puis sur celle à gauche. Sautez sur la suivante (encore à gauche) puis sur la dernière. Entrez alors dans le passage afin d'atteindre la serrure de ce monde et ainsi finir le niveau !
Note : Après la scène, Tarzan vous remettra une nouvelle keyblade et la commande TRIO bélier (couleur rouge).

Inter mondes 3
Rendez-vous au monde à deux étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 5 : Le Colisée de l'Olympe (1er passage) / Hercule

Le test
Ce monde est assez spécial car sa serrure ne s'obtient qu'avec une simple commande TRIO poussée. C'est ici que se déroulent les coupes de combat. Par contre, il y a quand même une petite partie de scénario !
Commencez par utiliser la commande TRIO sur les deux marques bleues de part et d'autre de la porte du hall afin d'obtenir les dalmatiens 22, 23, 24 et un bout de mithril. Prenez également le coffre derrière les piliers puis pénétrez dans le hall. Discutez avec Phil puis essayez de pousser le bloc et enfin, revenez voir Phil. Reparlez à Phil afin de participer à l'entraînement. Il vous faut détruire les deux séries de tonneaux dans le temps imparti. Repérez un chemin tout d'abord puis effectuez-le. Sachez qu'en projetant un tonneau sur un tonneau, le tonneau qui " reçoit " sera détruit ! Avec ces combos de tonneaux, vous pourrez aller encore plus vite ! Les deux entraînements passés, vous obtiendrez l'

Coupe Phil - éliminatoires

1) Eclaireurs des ténèbres : Utilisez vos combos.
2) Les sinistres : Utilisez rapidement le sort foudre (niveau 1) afin d'exterminer la majeure partie du groupe. Finissez aux combos.
3) Feu & Glace : Utilisez les combos.
4) Escouade de l'ombre : Utilisez le sort foudre au début s'il vous reste de la magie.
5) Vengeance bleue : S'il vous reste de la magie, brasiers à tout va, sinon, combos.
6) Le gros : Pour battre le gros monstre, préférez les combos dans son dos.
Finale) Cloud : Commencez par vous régénérer puis ciblez-le rapidement. Dès que vous entendez son cri (une espèce de " Heu ! "), effectuez une roulade sur le côté afin d'esquiver sa charge. Courez alors rapidement dans son dos pour le frapper. Faites cela jusqu'à vaincre. Utilisez le sort de soin dès qu'il le faut. Vous pouvez aussi utiliser la méthode ou Cloud frappe vos compagnons pendant que vous frappez dans son dos (mais ce n'est pas cool de se servir de vos amis comme appâts).
Cerbère va alors entrer dans l'arène ainsi que Hercule. Sauvegardez votre partie puis retournez dans l'arène.

" Les accidents, ça peut arriver "
BOSS : Cerbère
Pour vaincre Cerbère, le mieux est de rester collé au boss pour éviter ses boules d'énergie et de se concentrer sur une seule tête. Evitez la lave noire que Cerbère lâchera et tout ira bien.
Gain de victoire : Equipement souffle de l'enfer
Après la scène, parlez à Cloud pour voir une autre scène puis revenez dans l'espace.

Inter mondes 4
Rendez-vous à la ville de Traverse. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 6 : La Ville de Traverse / aucun

Commandes trio...
Commencez par aller au bar. Frappez les quatre tables le plus vite possible afin que les bougies soient éteintes toutes en même temps. Ouvrez ensuite le coffre contenant un bonus défense. Rendez-vous dans la ruelle où vous avez commencé le jeu : utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur le mur. Entrez dans le passage ainsi débloqué pour y trouver les dalmatiens 4, 5, 6. Retournez à la joaillerie pour sauvegarder. Revenez à présent au troisième quartier et éliminez-y vos assaillants. Cela fait, entrez dans le petit passage à droite, face à la porte marquée d'une flamme. Utilisez alors la commande TRIO sur la marque bleue au sol afin de recevoir une cabane. Continuez sur la droite du passage afin d'arriver devant une canalisation. Utilisez le sort foudre (niveau 1) afin de remettre le jus. A présent, utilisez le sort de feu brasier (niveau 1) sur la porte avec une flamme dessinée dessus afin de pouvoir la franchir. Sautez sur les rochers flottants jusqu'à atteindre le manoir. Entrez dans la pièce vide par le mur cassé afin de voir une scène. Sauvegardez à présent puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue près du tableau afin d'obtenir un mégaéther. Quittez ce lieu pour l'hôtel du deuxième quartier. Entrez dans la chambre rouge, prenez la jolie pierre dans le coffre puis allez dans la cour de l'hôtel. Là, exterminez vos assaillants puis utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur la grille d'égout. Entrez dans le passage que vous venez de libérer et discutez à deux reprises avec Léon. Ouvrez le coffre au bas de l'escalier afin de retrouver les dalmatiens 10, 11, 12 puis utilisez l'élévateur en haut de l'escalier. Retournez parler à Cid dans la joaillerie afin de devoir faire une livraison à Merlin. Allez donc donner le livre à Merlin puis parlez à la Bonne Fée afin d'obtenir l'invocation Simba. Elle est très puissante face aux ennemis normaux mais est trop dure à utiliser contre un boss.

La cloche
Retournez au troisième quartier afin de rencontrer Riku ! Entrez à présent dans le lieu dit " maisonnette " et discutez-y avec Cid. Comme vous le disent vos amis, votre objectif est de faire sonner trois fois la cloche. Allez dans la salle des machines du deuxième quartier. Il vous faut enfoncer les trois dalles sur les hauteurs des machines. Pour cela, utilisez les plates-formes sur ressort. Les trois enfoncées, tombez au milieu de la pièce et éliminez prudemment tous vos ennemis. Examinez ensuite l'horloge afin d'obtenir deux cartes postales. Franchissez ensuite la porte et montez à l'échelle. Exterminez vos assaillants puis utilisez la commande TRIO sur la marque rouge. Tirez à trois reprises sur la corde afin de voir une scène. Cela fait, empruntez la passerelle sur la gauche et sautez sur le toit marron plat en face. Avancez droit devant et tombez dans le troisième quartier via la fenêtre. Exterminez les ennemis qui vous attaquent en restant sur ce balcon puis prenez la carte postale cachée dans le mur. Tombez à présent sur le sol et déverrouillez la serrure. Franchissez la porte que vous venez d'ouvrir et allez acheter des potions. Sauvegardez à la joaillerie puis allez poster vos cartes postales afin de collecter plein d'objets. Rendez-vous ensuite au deuxième quartier et approchez de la serrure...

Rayman, le retour !
BOSS : Armure inversée
Eh non ! Sceller la serrure ne peut pas être aussi facile. Commencez par attaquer comme un malade Armure gardienne
Gain de victoire : Essence du vent : magie rafale (niveau 1) / 390 XP
La serrure scellée, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et à revenir sur l'inter mondes pour filer vers un autre niveau.

Inter mondes 5
Rendez-vous au trou cosmique (pour cela, volez en hyperespace au colisée, n'y entrez pas puis entrez en normal dans le trou cosmique). Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 7 : Agrabah / Aladdin

L'enlèvement de Jasmine
Ce chapitre est un niveau très perdant la première fois, même avec une soluce !
Commencez par abattre vos ennemis puis prenez la mégapotion dans le coffre près du comptoir sur la gauche. Sautez sur les caisses à droite puis sautez sur la plate-forme juste au-dessus. Ouvrez le coffre afin de collecter un mégaéther puis pénétrez dans la remise. Prenez la mégapotion dans le coffre puis sauvegardez et allez dans la rue principale. Abattez vos assaillants puis montez sur les blocs à droite de la porte d'où vous venez. Marchez sur les draps accrochés et allez sur le rouge. Sautez sur la plate-forme en contrebas afin d'y ouvrir le coffre (mégaéther). Entrez dans la ruelle à gauche afin de déclencher une scène. Montez immédiatement là où se trouvait Jafar car vous risquez de casser les

caisses et de ne plus pouvoir monter. Occupez-vous de vos ennemis de votre position et laissez faire vos compagnons en bas. Une fois la présence de Sans-coeur inexistante, prenez la mégapotion dans le coffre puis actionnez la serrure n°1. Sautez rapidement de l'autre côté de la ruelle via les stores en bois puis montez sur la plate-forme sur la gauche grâce aux caisses. Entrez dans le passage vers la rue principale et montez à l'une des perches afin d'arriver chez Aladdin. Prenez les dalmatiens 37, 38, 39 et le mégalixir dans les coffres puis poussez les deux meubles afin de libérer le tapis volant et la serrure n°2. Activez la serrure n°2 puis sauvegardez. Revenez à l'entrée de la ville. Entrez dans le désert à présent pour retrouver le tapis volant. " Parlez " avec le tapis afin d'arriver là où se trouve Aladdin... qui est dans une mauvaise posture. Liquidez tous les Sans-coeur en utilisant, pour chaque série, la charge la plus puissante de l'attaque de l'invocation Simba.

Retrouver Jasmine
Revenez sur le bloc où vous avez trouvé un mégaéther puis, sautez de ce point vers le passage à gauche. Empruntez-le puis revenez à la rue principale via les stores. Remontez à la maison d'Aladdin afin de voir une scène. Sauvegardez puis empruntez le passage vers l'entrée de la ville. Sautez sur les stores en bois afin d'atteindre l'autre côté puis sautez sur la plate-forme avec un coffre. Abattez vos ennemis pour pouvoir l'ouvrir (s'ils tombent en bas, pressez à deux reprises le bouton TRIANGLE pour que vos compagnons descendent les détruire) : vous récoltez ainsi un pavillon. Revenez sur la plate-forme précédente et entrez dans la rue principale. Sautez sur les caisses puis sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme suivante et ouvrez le coffre afin de collecter un bloc blindage. Tombez juste à droite puis rejoignez le drap rouge accroché (précédemment cité) et sautez sur la même plate-forme en contrebas que tout à l'heure. Entrez dans le souk et abattez-y le bon paquet de Sans-coeur (attention, il se peut qu'il y ait des fungus noirs ! C'est bien pour l'expérience mais la bataille sera dure !). Utilisez ensuite la commande TRIO sur la marque bleue par terre puis remontez au niveau de l'entrée. Sautez sur les stores en bois afin de rejoindre l'autre côté. Prenez le bloc blindage dans le coffre puis sautez sur la plate-forme juste au-dessus grâce aux caisses. Sautez ensuite sur la corniche à l'opposé et prenez l'équipement bague brasier + puis actionnez la serrure n°3. Revenez à présent à la maison d'Aladdin et prenez-le dans votre groupe. Sauvegardez puis revenez au niveau des 5 draps accrochés (dont le fameux rouge précédemment cité). Sautez sur les draps jaunes accrochés qui sont juste devant vous et entrez dans le passage afin de voir une scène.

Arachno-chnillo-cruche...
BOSS : Mille-pots
Vous êtes confronté à Mille-pots. Pour le vaincre, séparez le corps d'arachno-cruches en frappant le derrière du boss puis frappez la tête du boss avant qu'il ne se reforme. Soyez prudents car le combat est très brouillon et vous n'allez pas voir votre jauge de vie tomber à une vitesse élevée ! Régénérez-vous toujours bien à l'écart pour ne pas être achevé durant votre soin. N'oubliez pas d'appeler vos compagnons à se concentrer sur la même cible que vous en pressant à deux reprises.
Gain de victoire : Equipement Lazurite / 250 XP

Revenez en ce même lieu par l'entrée du haut et marchez sur le drap suspendu jaune. Sautez sur le petit carré en planches en face puis sautez sur la plate-forme à droite. Ouvrez le coffre afin de collecter un équipement collier carapace +. Allez à présent sauvegarder dans la maison d'Aladdin (profitez-en pour refaire un peu les stocks) puis rendez-vous dans le désert.

Tigre et sable
BOSS : Tête de tigre
L'entrée de la caverne aux merveilles a été ensorcelée.
Pour la rétablir en simple entrée, il vous faut détruire ses yeux. Pour cela, restez près du boss et évitez soigneusement les boules d'énergie par des roulages. Dès qu'il plaquera son front au sol, sautez-lui dessus (ou bien allez derrière le boss et montez le long de son cou. En prenant garde de ne pas tomber, concentrez vos combos sur un oeil puis sur le deuxième afin d'en finir avec ce combat. Régénérez-vous dès qu'il le faut (soit à chaque boule d'énergie reçue) et appelez vos compagnons quand vous êtes sur la cible. La principale difficulté est de réussir à rester sur la tête très mobile et de ne jamais rester devant les yeux sous peine de se payer les boules d'énergie dès leur sortie.
Gain de victoire : 400 XP
Entrez à présent dans la caverne aux merveilles.

La caverne aux merveilles
Ouvrez le coffre (mégaéther) sur le deuxième bloc puis sautez dans le vide à droite. Nagez et montez sur l'escalier et ouvrez le coffre (bague foudre +). Allez à l'autre escalier puis utilisez la commande AIDE et entrez dans le passage à

présent accessible. Ouvrez le coffre puis revenez dans la salle précédente. Entrez dans la salle " du silence " et activez-y l'oeuf que tient la statue. Revenez à l'entrée et entrez depuis ce lieu, dans la salle dite " principale ". Utilisez immédiatement l'élévateur sur la droite pour descendre dans la salle des ombres. Sautez sur la plate-forme devant et prenez le pavillon dans le coffre. Sauvegardez et prenez le groupe Sora / Donald / Dingo puis revenez à la salle précédente. Passez devant la statue cracheuse de boules de pierre puis sautez sur le tonneau juste avant les 3 statues cracheuses d'eau. Sautez ensuite sur le bloc et ouvrez le coffre (élixir). Laissez vous pousser par un jet d'eau dans la salle des ombres. Ouvrez le coffre (qui était inaccessible de l'autre côté) afin de recevoir la première page déchirée. Retournez sauvegarder et retournez à la salle principale. Suivez la trajectoire des boules et descendez l'escalier à droite vers la salle du silence. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur le sol afin de recevoir un bloc foudre. Entrez dans la salle secrète et lancez un sort braiser (niveau 1) sur le pilier afin d'activer une scène. Revenez à la salle principale et entrez rapidement dans la salle du précipice. Sautez sur la première statue cracheuse d'eau puis sautez sur le bloc au-dessus. Eliminez vos ennemis puis prenez le pavillon dans le coffre. Rejoignez à présent la salle suivante : la salle du trésor. Prenez Dingo et Donald avec vous puis utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur le sol. Prenez le bout de mithril ainsi que les quelques 285 munnies puis prenez Aladdin dans votre groupe. Utilisez la commande AIDE sur toutes les statues pour atteindre de nouveaux coffres et de nouveaux objets (bout de mithril et dalmatiens 52, 53, 54). Ouvrez également le coffret vert sur la statue afin d'obtenir un bonus défense. Prenez à présent le groupe Sora / Dingo / Donald (pour faire profiter à tous ces persos " fixes " de l'XP du prochain boss), sauvegardez puis entrez dans la salle de la lampe.

Deux contre trois
BOSS : Jafar + Génie
Il va falloir se battre contre Jafar et génie qui est forcé. Ne vous inquiétez pas pour génie, il vous prévient de ses attaques. Ne vous occupez que de Jafar. Dès qu'il est sur un bloc, filez l'attaquer. Quand il est dans les airs, restez cachés jusqu'à ce qu'il se repose (consacrez votre magie au sorts de soin). A chaque frappe, appelez vos compagnons à l'attaque bien sûr. Il n'y a finalement aucune difficulté !
Gain de victoire : Essence de glace : magie glacier + (niveau 2) / 600 XP
Allez à présent sauvegarder et donnez des objets de soin à vos persos avant d'aller voir Jasmine dans la salle du combat.

Génialement démoniaque
BOSS : Jafar Génie
Le dernier voeu de Jafar est de devenir un génie lui aussi : suivez le dans le trou. Tout comme dans le film (le deuxième en fait), il y a tous les accessoires et pour en finir avec Jafar génie, il faut détruire la lampe. On ne la poussera pas dans la lave cette fois mais on la détruira plutôt à coups de keyblade tout en esquivant les attaques du boss. Il vous faut viser Yago, le perroquet de Jafar qui va voleter dans la zone avec la lampe à la patte. Soignez-vous quand il le faut et caché des attaques. Si vous trouvez le moyen de trouver ça dur, vous pouvez vous mettre sous protection rafale (niveau 1).
Gain de victoire : Essence du feu : magie brasier + (niveau 2), page 1 du rapport d'Ansem
Vous scellez la serrure puis quittez en vitesse la grotte grâce au tapis volant... et vous concluez le niveau par la récupération de la keyblade lampe magique, de l'invocation Génie et de la commande TRIO TOUR (vert).

Inter mondes 6
Rendez-vous au monde à cinq étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer. Lorsque vous verrez le trou cosmique durant le vol, esquivez-le en vous en éloignant le plus possible. Vous tomberez alors sur une énorme baleine qui vous avalera.

Chapitre 8 : Monstro / Pinocchio

Joue avec moi !
C'est l'aventure la plus simple du jeu : court et très simple quand on connaît le chemin à suivre dans les différentes pièces.
Après le flash-back, nagez vers l'épave pour voir une scène. Sauvegardez puis suivez Pinocchio dans le ventre 1. Après la scène, suivez l'ordre des salles. Pour plus de clarté, j'ai souligné les noms.
Ventre 2 : Abattez vos ennemis et prenez le pavillon dans le coffre.
Ventre 3 : Tombez dans le " gouffre " et exterminez vos assaillants. Prenez le mégaéther dans le coffre puis sautez sur

le tonneau. Remontez à votre point de départ et passez à la pièce suivante.
Ventre 2 : Abattez les Arachnobarils grâce au sort de glace glacier + (niveau 2) puis passez à la pièce suivante, sur la droite.
Ventre 5 : Liquidez vos ennemis et passez au ventre suivant.
Ventre 6 : Eliminez vos ennemis puis prenez le bloc dissipation dans le coffre. Tombez ensuite en haut de " l'escalier " et retournez au ventre 3.
Ventre 3 : Délivrez les dalmatiens 55, 56, 57 puis revenez au ventre 6 en suivant le chemin précédemment cité.
Ventre 6 : Entrez dans le ventre 5 du bas de l'escalier.
Ventre 5 : Battez les Sans-coeur puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur le sol puis ouvrez les coffres afin d'obtenir en tout un pavillon, plus de 350 munnies, un bloc dissipation et un mégaéther. Revenez à présent au ventre 6.
Ventre 6 : Entrez dans le ventre 5 du milieu de l'escalier.
Ventre 5 : Entrez tout de suite au ventre 4.
Ventre 4 : Observez la scène puis sauvegardez et entrez dans l'intestin.

En prison sans passer par la case départ
BOSS : Parasistocage
Vous êtes confronté à Parasistocage qui a enfermé Pinocchio. Vous pouvez soit le frapper à maintes reprises à la tête en sautant, soit commencer par l'entamer de loin avec votre sort de feu. Pour plus de sécurité, attaquez sous protection rafale (niveau 1). Régénérez-vous , évidemment, quand il le faut !
Gain de victoire : " Transe " pour Dingo / 500 XP

Passage au crible du niveau...
Sautez dans le trou afin de faire baisser le niveau d'eau dans la gorge et voir une scène. Ouvrez le coffre afin d'apprendre une capacité tout bonnement géniale : super saut qui permet de sauter encore plus haut ! Activez-la tout de suite puis allez sauvegarder. Sautez sur la " rambarde " puis sur le " pont " de l'épave et passez derrière les voiles : vous y trouverez une marque verte qui correspond à votre nouveau trio, le trio tour. Utilisez donc la commande TRIO sur cette marque verte afin d'obtenir un coffre contenant un bout de mithril. Revenez à présent dans le ventre 2. Exterminez vos ennemis puis sautez sur la plate-forme bleuâtre et prenez le mégalixir dans le coffre. Filez au ventre 5 (depuis votre plate-forme, sautez sur le bord opposé avec plein de tonneaux. Eh oui, c'est ça le super saut dans des lieux fait pour le saut simple !). Sautez sur le rebord à droite puis, de là, sautez sur les plates-formes bleuâtres. Ouvrez le coffre afin de recevoir un mithril puis rejoignez l'endroit où l'on voit un tonneau sous un coffre. Abattez les ennemis présents puis cassez le tonneau et ouvrez le coffre afin de libérer les dalmatiens 79, 80, 81. Entrez dans le ventre 6 et sautez sur les plates-formes bleuâtres : il y a des coffres dessus (page déchirée (important objet !) et mégalixir). Depuis la plate-forme du mégalixir, sautez sur la partie de la zone au loin avec un coffre (frappez en l'air pour y parvenir). Prenez le mithril dans le coffre puis allez au ventre 3 depuis le ventre 1. Sautez sur le rebord à droite puis sur la ... plate-forme bleuâtre ! Prenez les dalmatiens 76, 77, 78 dans le coffre puis sautez sur l'autre plate-forme. Prenez le bloc tornade puis revenez à la bouche pour y sauvegarder.
Descendez l'escalier qui mène à l'eau puis sautez sur la plate-forme flottante. Sautez sur les morceaux de planches qui dépassent afin d'accéder à un coffre qui contient les dalmatiens 73, 74, 75. Sautez et frappez en l'air afin de pouvoir atteindre la plate-forme juste au-dessus de l'eau, de l'autre côté. Sautez sur les planches et prenez le pavillon dans le coffre. Revenez dans la flotte et montez sur la plate-forme flottante au tout début. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur la plate-forme afin de recevoir deux potions et un pavillon. Sautez sur les planches sortant du " pic " à gauche puis sur les planches qui surplombent là où se trouvait la marque bleue. Montez en haut de la structure et prenez l'orbe de l'eau (invocation Dumbo) dans le coffre. Revenez là où se trouvait la marque trio bleue et sautez sur les places à l'opposé de où se trouvait l'orbe (vous devrez frapper 1 fois dans le vide pour réussir).
Sautez ensuite sur les deux plates-formes juste au-dessus et ouvrez le coffre (bloc tornade). Tombez de l'autre côté (sur les planches qui forment un angle) puis sautez sur la plate-forme au-dessus. Sautez ensuite sur la seconde plate-forme rosâtre et entrez dans la gorge. ici, il vous faut atteindre le plus vite possible les plates-formes les plus élevées et sauter sur place une fois sur l'une d'entre elle pour être amené à l'estomac.

Retour à la prison
BOSS : Parasistocage (toxique)
Parasistocage est de retour ! Cette fois, il peut vous empoisonner avec un souffle empoisonné. Si vous êtes touché, utilisez rapidement une potion pour stopper le poison. Cette fois aussi, mettez-vous sous protection rafale et attaquez directement ! LE truc, c'est de revenir au point de départ pour vous mettre en rafale ou vous soigner et de faire un tour complet autour du boss quand le boss va envoyer du poison (anticipez l'attaque en voyant quand il pompe du poison

dans le terrain).
Gain de victoire : Essence de temps : magie stop (niveau 1) / 1000 XP

Inter mondes 7
Après la scène, vous voilà projeté hors de Monstro et de retour à Agrabah. Rien ne sert d'y revenir pour le moment, attendons d'avoir toutes les commandes trio et la compétence vol plané ! Revenez plutôt à Traverse en hyper espace. Atterrissez chez Merlin, sauvegardez puis examinez le livre.

Chapitre 9 : La Forêt des Rêves Bleus (1ère partie) / Winnie l'ourson

Pense, pense, pense...
Ah ! Winnie l'ourson ! J'ai toujours aimé Winnie l'ourson perso... Enfin bref, ce chapitre a pour but la retrouvaille des amis de Winnie. Ils ont été séparés à cause des pages déchirées. C'est donc en retrouvant ces pages dans les divers mondes que vous ferez progresser l'histoire. Si vous suivez la soluce, vous devriez avoir déjà deux pages :
- 1 à Agrabah dans la salle des ombres de la caverne aux merveilles
- 1 à Monstro au ventre 5,une fois le super saut acquis.
La principale particularité de ce chapitre est de n'avoir aucun combat ce qui le rend particulièrement sympa car vous allez devoir, à la place, aidez Winnie et ses amis avec des mini-jeux.
Partez vers l'est et " lisez " la cabane afin d'arriver dans une clairière où se trouve Winnie. Quittez la clairière et " lisez " l'arbre avec une maisonnette à l'ouest. Entrez dans la maison de Winnie pour voir une scène. Ouvrez l'armoire pour recevoir un élixir puis quittez la maison. Lisez l'arbre avec des abeilles au nord afin d'arriver à l'arbre à miel. Vous tombez alors sur Porcinet. Pour pouvoir lui parler, surprenez-le en faisant le tour de l'arbre par la gauche. Prenez le par derrière et parlez-lui. Pendant la scène, Winnie va " se ramener ". Après la scène, vous allez jouer à un mini-jeu avec Winnie en lui parlant. Choisissez la première option et c'est parti !
Pour réussir, suivez Winnie jusqu'à la branche correspondant au premier " trou " à miel (c'est à dire la troisième branche). Tant qu'il y reste, restez-y aussi en frappant les abeilles dès qu'elles sont à votre niveau (ne sautez pas ! Ciblez les abeilles et lancez l'attaque : vous devriez normalement les taper et revenir sur la branche automatiquement). Montez ensuite sur la quatrième branche et restez toujours sur celle-ci pour abattre les abeilles qui arrivent.
C'est normal si au premier coup, vous ne réussissez pas. Vous gagnerez forcément l'orbe de la nature mais je vous conseille de rejouer !
Une fois de retour à la carte, lisez au grand potager au nord-ouest. Allez derrière la maison et parlez à Winnie et à Porcinet. Entrez dans la maison afin de voir Winnie entrer dans le terrier de Coco Lapin. Examinez le pot de miel caché dans le plafond (derrière la table) puis quittez la maison pour la carte. Vous serez alors interpellé et serez de retour à la maison de Coco Lapin. Winnie a trop mangé de miel et ce bougre est à présent coincé ! Sortez de la maison et allez voir la tête (lol) de Winnie. Coco Lapin va vous demander de cueillir des carottes pour donner du jus de carotte à Winnie pour qu'il maigrisse et se débloque. Après la scène, Coco Lapin va vous demander de bloquer Tigrou dans ses sauts pour qu'il ne détruise pas les carottes, indispensables à l'amaigrissement de Winnie.
Pour ce faire, faites comme à dit Maître Hibou. Interposez-vous entre les sauts et utilisez la commande rejoindre. Anticipez les trajectoires en observant la tête de Tigrou.
Essayez d'obtenir un bon score (score = blocages X carottes sauvées) puis retournez dans la maison de Coco Lapin. Parlez à Winnie pour en fait le faire sortir. Après l'obtention du bout de mithril, quittez la forêt des rêves bleus par la boussole au nord-est.

CHAPITRE 10 : Retour à Traverse

Exploration approfondie
Sauvegardez puis libérez vos deux nouvelles invocations avec la bonne fée. Revenez à la joaillerie du premier quartier et utilisez la commande TRIO sur la marque verte au sol afin d'ouvrir l'accès vers l'atelier de fusion d'objets. Montez à l'échelle et, une fois dans l'atelier, ouvrez les coffres pour recevoir les dalmatiens 7, 8, 9 et un bout de mithril. Examinez ensuite l'affiche près de la cheminée pour recevoir une carte postale puis synthétisez des objets de manière à obtenir le plus d'objets différents. Sortez de l'atelier et rendez-vous au lieu dit " maison de Geppetto ". Une fois dedans, parlez à maintes reprises avec Geppetto afin de recevoir plusieurs plans de vaisseaux. Prenez la keyblade bonne étoile dans le coffret vert ainsi que la dernière carte postale sur l'étagère. Allez à présent poster vos cartes afin de finir cette quête annexe. Allez à présent à la boutique vous acheter de meilleurs équipements (si vous suivez la soluce, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes d'argent car il n'y a eu quasiment aucune dépense depuis le début). Assurez-vous à

présent d'avoir une équipe de niveau 25 au minimum avant d'aller au monde suivant. Sauvegardez votre partie à la joaillerie puis revenez sur l'inter mondes.

Inter mondes 8
Customisez un peu votre vaisseau en utilisant un plan ou en remplaçant simplement des blocs (quitte à avoir un résultat peu esthétique, le principal est que ça aille plus vite et que ce soit plus solide que le modèle royal !). Rendez-vous ensuite au monde à cinq étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 11 : Atlantica / La petite sirène

Rentrer au palais
Enfin un peu d'originalité ! Dans ce niveau, vous êtes un homme poisson et donc vous pouvez nager partout (O pour monter, CARRE descendre). Sinon, le chapitre en général est d'un niveau de difficulté quand même supérieur à celui de Monstro. Sachez que c'est d'ailleurs un des niveaux les plus difficiles à finir avec tous les objets ! Mais rien de grave car ci, il n'y a aucun dalmatien et une seule marque TRIO (détection).
Après la scène, effectuez l'exercice de nage afin de faire apparaître des Sans-coeur. Pour le réussir simplement, ciblez Polochon puis nagez droit devant (comme il est verrouillé, vous nagez par rapport à lui donc vers lui).
Liquidez (c'est le cas de le dire !) vos ennemis afin de faire revenir Ariel. Frappez l'énorme coquillage blanc afin de faire revenir Sébastien et Polochon. Sauvegardez et entrez dans la petite cavité où s'était caché Ariel durant le combat.
Abattez vos assaillants puis ouvrez tous les coquillages afin de collecter des objets (élixir, bout de mithril, mégaéther, mégapotion, mithril, pavillonn). Selon leur couleur, il faut utiliser une méthode différente pour les ouvrir.
blanc : Frappez le coquillage
rouge : Utilisez la magie brasier +
bleu : Utilisez la magie glacier +
jaune : Utilisez la magie foudre
Il est à noter qu'il n'y a pas ces quatre couleurs de coquillages dans cette zone mais c'est afin que vous soyez informé pour le reste du niveau (et même pour tout le jeu !).
Suivez à présent les tridents jusqu'à celui indiquant une " fosse ". Entrez dans le passage à droite, face au trident précédemment cité. Avancez au croisement : prenez à gauche (où pointe le trident) et laissez-vous porter par le courant, entrez dans le passage indiqué par 2 tridents. Explosez ensuite la mine (après élimination des Sans-coeur présents) puis entrez dans la grotte sous-marine. Abattez les Sans-coeur puis entrez dans la petite cavité et ouvrez le coquillage afin de recevoir un pavillon. Montez vers le canyon sous-marin et ouvrez-y tous les coquillages de la zone (bout de mithril, mégaéther) puis entrez dans la cachette d'Ariel (près du gros coffre dans le sable). Ouvrez les coffres afin de recevoir une mégapotion, un pavillonn et la troisième page déchirée du livre de Winnie. Ressortez puis rendez-vous au jardin sous-marin pour y ouvrir le coquillage et récupérer une mégapotion. Revenez à la zone précédente pour vous rendre à l'endroit dit " chemin du palais " (suivez les tridents !). Ouvrez-y les coquillages (mégaéther, élixir, bout de mithril, pavillon) puis entrez dans le palais à proprement parler.

Le trésor de l'épave
Après la scène, revenez à la cachette d'Ariel. Quittez ce lieu (scène intermédiaire) pour la mer d'Atlantica. Eliminez TOUS les ennemis puis accrochez-vous au dauphin jusqu'à ce qu'il remonte le courant et qu'il vous emmène à l'épave. Une fois à l'épave, entrez dedans via l'escalier. Dedans, approchez-vous de la vitre pour voir le requin la détruire sauvagement. Ouvrez les coffres afin de recevoir le cristal royal, un bout de mithril dans un coffre sous une caisse et un Vous allez être confronté au requin Pour le vaincre, rien de plus simple, mettez-vous sous rafale puis déchaînez-vous sur lui en lui envoyant un paquet de combos et en vous soignant quand il le faut.
Gain de victoire : potion +, ether / 100 XP
Revenez ensuite à la cachette d'Ariel et approchez-vous du symbole sur la paroi afin de voir une scène intermédiaire. Retournez au palais du roi Triton afin de le voir se faire voler son trident par Ursula. Il va vous demander de la retrouver. Si vous voulez sauvegarder, frappez le coquillage sur le sol, près du trône du roi. Retournez à l'épave grâce au dauphin. Battez de nouveau le requin puis ouvrez le coffre dans la cale du bateau retourné au sol. Prenez le bout de mithril dans le coffre près du pont du petit bateau dans le sable puis utilisez la commande EXAMINER sur l'arrière du bateau dans le sable afin que Sébastien active l'interrupteur derrière. E rentrez pas dans le nouveau passage mais cherchez plutôt un passage vers le canyon sous-marin. Tapez ensuite sur le geyser afin de débloquer l'énorme coffre près de la cachette

d'Ariel contenant un orichalque. Revenez à l'épave et entrez dans le passage vers la grotte écarlate. Avancez à la bifurcation : prenez tout droit afin d'arriver à la grotte du corail. Prenez le mégaéther dans le coquillage puis sauvegardez en ouvrant l'énorme coquillage. Equipez Sora de plusieurs éthers puis revenez à la bifurcation précédente et prenez à droite (dos à la grotte du corail).
Une fois à la gorge du dragon de mer, continuez tout droit afin d'arriver devant Ursula.

Multicolore
BOSS : Ursula
Pour vaincre Ursula, il vous faut utiliser à plusieurs reprises une magie précise sur le chaudron d'Ursula selon sa couleur. Il peut être rouge, bleu ou jaune :
rouge : Utilisez la magie brasier +
bleu : Utilisez la magie glacier +
jaune : Utilisez la magie foudre
Si vous touchez assez rapidement le chaudron, une explosion se produira. Ursula n'aura pas de super pouvoirs jusqu'à la prochaine potion dans le chaudron. Elle sera alors sonnée. Appelez vos compagnons à l'attaque sur elle et effectuez un max de combos. Répétez plusieurs fois la démarche en vous remettant de la magie à chaque fois avec un éther et s'en sera fini d'Ursula... enfin apparemment.
Gain de victoire : Capacité de groupe super nage
Revenez sauvegarder dans la grotte du corail puis allez au couloir aux courants : entrez dans le passage juste en face de celui de l'épave grâce à votre nouvelle capacité

Plus grand, oui plus grand !
BOSS : Ursula géante
Ce boss est d'une difficulté aberrante ! Attaques magiques nombreuses et puissantes, grande résistance... Pas de la tarte en mode expert.
Commencez par cibler Ursula puis nagez rapidement sur le côté pour éviter les deux éclairs. Ensuite, foncez sur la nuque d'Ursula (ou ses joues) et commencez à lancer vos combos ! Il est impératif de ne pas se mettre devant ! Dès que vous êtes derrière, appelez vos compagnons bien sûr. A la moitié de la vie d'Ursula, éloignez-vous pour éviter les attaques puis continuez à essayer de la battre.
Il y a une grosse part de chance dans le résultat. Soignez-vous quand vous devez et mettez-vous en rafale dès qu'il le faut. Afin de vous aider à anticiper, je vous ai listé les attaques et les paroles correspondantes.
" Préparez-vous ! " : Elle va cracher des boules d'énergie
" Bwwaaaah ! " : Elle va essayer de vous aspirer pour vous mordre (parole " Beurk, pas fameux "). Pour éviter cela, nagez en super nage vers la caméra.
" Ah ah ah ! (cri étouffé comme une inspiration) " : Elle va cracher un laser jaune. Ciblez-la et tournez autour d'elle en super nage (elle sera ensuite essoufflée alors passez-lui vite derrière !)
" [...] Je vais t'apprendre, le respect ! " : Le terrain entier va être entouré de boules d'énergie lanceuses d'éclairs ! Bon courage pour esquiver tout ça !
" Ca ne va pas être beau à voir ! " : elle va lancer des boules d'énergie qui lancent des éclairs qui vont apparaître juste au-dessus de vous. Dès que vous ressentez des vibrations, nagez en pleine vitesse pour éviter l'attaque !
Pour passer plus facilement derrière Ursula, vous pouvez utiliser la magie STOP mais vous allez avoir très peu de répit ! N'oubliez pas de vous régénérer avec de bonnes potions (élixir ou mégalixir !) et de vous mettre en rafale dès que possible ! Le meilleur conseil que je puisse vous donner, c'est d'en finir le plus vite possible c'est à dire de pouvoir finir le combat tant que vous avez des potions. Mais bon, comme déjà dit, la victoire vient essentiellement du comportement aléatoire du boss et non des vraies capacités du joueur... Tout simplement aberrant...
Vous revoilà chez le roi Triton qui vous donne l'essence de foudre (magie foudre + (niveau 2)) et la troisième page du rapport d'Ansem. Sauvegardez votre exploit puis retournez dans la cachette d'Ariel afin de sceller la serrure... et comme toujours finir le niveau !
Après avoir reçu de la part d'Ariel la keyblade trésor des mers, trouvez une sauvegarde et revenez sur l'inter mondes.

Inter mondes 9
Rendez-vous ensuite au monde à six étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial. Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Fabriquer le coeur

Ding Dong ! Joyeux Halloween ! Cette fois encore vous changez d'apparence mais cela ne vous apporte aucune capacité ! Cette aventure n'est pas très longue et assez facile !

Avancez directement sur la place de la guillotine afin de voir une scène. Passez les grilles derrière la guillotine et ouvrez le coffre sous les marches (dalmatiens 67, 68, 69). Ressortez et approchez de la mairie. Après la scène, allez dans la cour du laboratoire puis entrez dans le labo. Après la scène, il va falloir que vous retrouviez Sally. Examinez la bibliothèque afin de recevoir la quatrième page du livre de Winnie l'Ourson. Revenez à la place de la guillotine et, de là, rendez-vous au cimetière. Comme le dit Donald, il faut d'abord exterminer les Sans-coeur avant de fouiller le cimetière. Après la scène qui se déclenchera une fois les ennemis tous abattus, revenez au labo (ce qui déclenchera une autre scène d'ailleurs). Parlez au docteur puis revenez au cimetière et examinez la tombe où s'étaient cachés Am, Stram et Gram. Parlez au maire puis jouez au jeu des fantômes : vous devez examiner les tombes dans l'ordre correspondant à l'ordre d'apparition des fantômes. A présent, ouvrez le coffre dans la grosse citrouille qui a explosé afin d'obtenir la boîte à surprise. Examinez la porte à droite puis, dans le nouveau lieu, allumez la plate-forme à combustion et montez dessus pour revenir au cimetière (elle est près du mur). Revenez au labo et parlez à nouveau au docteur afin de voir une scène.

Le manoir de Oogie-Boogie

Revenez une fois de plus au cimetière et activez puis utilisez la plate-forme à combustion. Exterminez TOUS vos assaillants puis examinez les petits pics en pierre au niveau de la colline en forme de chapeau de sorcière. Abattez tous les Sans-coeur de la section puis ouvrez les coffres dans la zone afin de recevoir un bloc dissipation, un bonus défense
Note : Après le boss, le manoir de Oogie va disparaître ! Il vous est donc impératif d'obtenir tous les objets dès maintenant, surtout la marque trio charge !

Franchissez le pont sans tomber (auquel cas, éliminez les Sans-coeur en bas puis entrez dans la baignoire). Avancez en haut des escaliers puis ouvrez le coffret gris afin de collecter un éther. Passez ensuite la porte et utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur la partie en bois du mur, sur la droite. Ouvrez les deux coffres pour obtenir un bout de mithril et un éther. Allumez puis utilisez la plate-forme à combustion. Une fois en haut, suivez le chemin jusqu'au grenier(suivez le plancher, montez l'escalier bleu puis continuez à droite). Utilisez un objet pavillon avant d'entrer puis entrez (logique ^^).

Vous serez confronté aux trois laquais de Oogie-Boogie : Am, Stram et Gram. Pour les vaincre, concentrez-vous et vos compagnons sur l'un d'entre eux. Une fois celui-ci hors d'état de nuire, passez à un deuxième garçon puis au dernier. N'hésitez pas à utiliser la magie rafale et soin à plusieurs reprises !

Frappez ensuite le levier puis sauvegardez. Revenez à la plate-forme à combustion (près du trio charge) et revenez à la porte juste avant. Sautez sur la plate-forme à gauche et ouvrez le coffre afin de recevoir un bloc dissipation. Examinez la porte sur la plate-forme afin de vous retrouver bien plus bas. Descendez de ce bloc et passez la porte verte à droite.

100 $ sur Sora !

BOSS : Oogie-Boogie

Ce boss d'apparence très complexe est en fait très simple ! C'est en fait l'explication que je vais vous donner qui va vous embrouiller donc, n'hésitez pas à sauter ce passage ! En fait, vous êtes sur une grande roulette de casino. Elle est divisée en 8 parties. Chaque partie est composée de la dalle et d'un interrupteur (près du centre). Oogie va lancer les dés. Exterminez les Sans-coeur qui vont apparaître (ou esquivez l'attaque) afin de rendre les interrupteurs lumineux. Vous devez appuyer sur celui qui se trouve juste en face de Oogie. Cela fait, le secteur de l'interrupteur va remonter et vous pourrez aller vous fritter avec lui au corps à corps. A un moment, il vous repoussera forcément au sol. Si vous n'avez pas activé le bon interrupteur, le secteur ira se placer devant des canons qui vous infligeront des dégâts. Répétez l'opération plusieurs fois en n'oubliant pas de vous régénérer (on oublie très rapidement sa barre de vie durant ce combat) afin d'empocher la victoire.

Gain de victoire : Talisman, septième page du rapport d'Ansem.

Revanche inattendue !

Oogie est toujours là ! Il est géant et il est impossible de le battre de manière conventionnelle.

Il vous faut détruire les huit boursouflures violettes pour le vaincre. Sautez sur tous les éléments qui le composent pour y arriver ! Bon courage !

Gain de victoire : 2500 XP (!)

Vous scellez ensuite la serrure ce qui vous permet, comme toujours de finir le niveau en apprenant la magie gravité grâce à l'essence des étoiles !

Jack vous remet la keyblade tête de citrouille. Revenez à présent sur l'inter mondes.

Inter mondes 10

Filez chez Merlin à Traverse et retournez dans le livre magique.

Chapitre 13 : La forêt des Rêves Bleus (2ème partie) / Winnie l'ourson

Vers une happy end du livre...
Cette fois, nous avons les deux pages qui restaient ! On peut presque clore le niveau !
- à Atlantica, dans la cachette d'Ariel
- à Halloween town, dans la bibliothèque du labo

Reprenez le niveau en lisant au sud, la balançoire pendue à une branche d'arbre. Après la scène avec Bourriquet, parlez à Porcinet puis sautez dans l'eau et nagez vers Bourriquet afin de déclencher une autre scène. Ciblez Winnie puis marchez doucement jusqu'en haut de la colline pour que Winnie vous suive. Vous allez jouer à un mini-jeu. Appuyez sur le bouton R1 à chaque fois que Maître Hibou déploie ses ailes. Winnie sera balancé plus haut. Plus haut sera le balancement, plus loin, il ira, évidemment.
Winnie va alors tomber sur la queue de Bourriquet. Vous allez quant à vous, recevoir un nouvel objet : l'essence du temps : magie stop + (niveau 2) ce qui n'est quand même pas refusé !
Lisez juste au-dessus, dans le coin plein de souches. Allez voir Tigrou et Petit gourou et acceptez de jouer avec eux. Sautez sur la souche de Tigrou et parlez-lui pour lancer le jeu. Sautez après Tigrou et rejoignez le (à noter que vous ne possédez plus le pouvoir de super saut pour ce mini-jeu !). Effectuez la série suivante en mémorisant bien le parcours lors de la démo. Effectuez ensuite la dernière : elle est difficile à cause de l'intervention de la balançoire (plus communément appelée " tape-cul "). Parlez ensuite de nouveau à Tigrou puis à Petit Gourou. Vous devrez ensuite jouer au mini-jeu des noix de Tigrou. Ciblez les noix qui sortent du pot et sautez (en option) puis frappez les pour les renvoyer sur le pot. Envoyez-en suffisamment pour casser le pot et gagner le mini-jeu. Sautez alors dans la souche sur laquelle reposait le pot afin de trouver un coffret contenant un bonus PC. Allez à présent à la balançoire et jouez avec Tigrou et petit gourou afin d'être envoyé sur des branches.
Petit gourou : Récupérez deux noix dans l'arbre et allez la donner à Maître Hibou pour recevoir un bonus attaque et un bonus défense.
Tigrou : Sautez sur la quatrième branche de l'arbre où vous avez atterri . Tournez d'un quart de tour à droite et observez l'arbre : il y a un trou dans le tronc. Sautez sur les branches à ce niveau puis entrez dans le trou afin de percer la toile d'araignée et de recevoir un bloc dissipation.
Tigrou : Sautez cette fois sur l'arbre à droite et suivez le chemin (façon de parler en fait !) en sautant sur les diverses " feuilles solides " et les branches. Vous devriez pouvoir récupérer une autre noix rare (donc un bout de mithril).
Revenez sur le bloc où vous attendait Tigrou à la fin de chaque série de bonds et marchez sur les feuilles " solides " puis sautez sur la branche au loin. De là, sautez sous la plate-forme où vous avez pris la noix rare afin de trouver un coffre contenant un bloc foudre. Montez ensuite sur la petite souche près du tronc d'arbre couché afin de faire sortir de l'eau du sol. Sautez sur une souche puis sur la plate-forme portée par l'eau et enfin sur la branche d'arbre. Sautez ensuite sur le bloc et prenez le bout de mithril dans le coffre. Frappez le tronc d'arbre au sol près de Winnie afin de le briser et de pouvoir récupérer un mithril dedans. Enfin, marchez sur la petite souche isolée pour faire soulever celle entièrement écrasée sous une noix rare... à présent récupérable et échangeable contre un bonus PC. Quittez à présent la zone afin de recevoir un mithril. Quittez à présent le livre, pour l'avant dernière fois que nous finirons après le chapitre 15.

Pendant qu'on y est...
Pendant que nous sommes à traverse, pensez à parler à Merlin pour obtenir la keyblade clairvoyance et à aller fusionner vos objets. Retournez ensuite à... l'inter mondes !

Inter mondes 11
Rendez-vous au colisée.

Chapitre 14 : Le Colisée de l'Olympe (2ème passage) / Hercule

Marques trio vertes...
Commencez par activer la marque verte dehors en utilisant la commande TRIO dessus.
A présent, allez participer aux coupes. Etant donné le temps que je vous ai fait patienter, vous avez un niveau d'au moins 34 et donc cette coupe sera simple au possible !

Coupe Phil - normale

1) Mal de la jungle : Pas de problème, allez-y aux combos vu votre niveau !
2) Singe et magie : Cette fois aussi, la meilleure solution est de foncer dans le tas !
3) Big foot : Encore une fois, les combos. Il n'y a pas d'ordre particulier d'élimination.
4) Attention magie : Vous pouvez, si le coeur vous en dit, utiliser glacier + (niveau 2).
5) Rôdeurs de la nuit : Un coup de foudre ou glacier + (niveaux 2) et la victoire sera encore plus vite dans la poche !
6) Frappe dur : Ne changeons pas de technique : restez aux combos !
7) Indomptables : Avec un niveau moins élevé, il aurait fallu éliminer les requiem verts au préalable !
8) Troupe sauvage : Toujours aussi simple !
Finale) Troupe de l'ombre : Battez le torse assez vite pour finir tranquillement les ennemis magiques restants.
Récompense : Essence des étoiles : magie gravité + (niveau 2)

Coupe Phil - Entrants - Sora uniquement

C'est exactement la même coupe que la Phil - normale ,seul le final change !! Soyez juste un peu plus vigilant et pensez à utiliser parfois un soin !
Récompense : Bout de mithril

Coupe Phil - temps limité

Etant donné la facilité de la coupe à votre niveau, le temps ne sera pas une vraie contrainte ! Les combats sont bien sûr similaires aux deux autres modes de la coupe.
Limite temps : 3'00"
Récompense : Bonus PC
Bien que vous puissiez vous lancer immédiatement dans la coupe pégase, je vous recommande de finir au moins le chapitre suivant avant de vous y lancer. Sauvegardez puis filez sur l'inter mondes.

Inter mondes 12
Rendez-vous au monde à sept étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

CHAPITRE 15 : Le Pays Imaginaire / Peter pan

Emprisonné
Si la difficulté du niveau en lui-même n'est pas très haute, les Sans-coeur risquent de vous donner du fil à retordre ! Après la scène, sauvegardez puis passez la porte. Exterminez vos ennemis (ils rapportent beaucoup d'XP et ce ne sera pas de trop pour la suite !) surtout l'ombre de Sora (150 XP) puis montez à l'échelle. Passez la porte à droite, dos à votre point de départ. Battez rapidement l'ombre de Sora puis les arachnobarils puis sautez dans le trou du plancher. Liquidez vos ennemis puis montez à l'autre échelle (c'est à dire celle qui n'est pas contre le mur). Après la scène, prenez le bloc dissipation dans le coffre puis sautez sur la planche au mur à l'opposé de la cheminée : sautez dans le trou dans la grille au-dessus. Ouvrez la première porte à gauche et utilisez la commande TRIO sur la marque verte au sol. Sauvegardez et préparez bien vos personnages avec quelques potions pour tout le groupe ! Montez ensuite à l'échelle !

Sora X 2
BOSS : Ombre de Sora
Vous allez être confronté à l'ombre de Sora mais en boss et donc plus puissante ! S'il est assez dur à battre, la technique reste basique. Attention cependant lorsqu'il se dédoublera. Comme toujours, rafale et soin à plusieurs reprises. Pour vous aider lors des temps de régénération, vous pouvez l'immobiliser avec stop +. Soyez très vigilant, surtout vers la fin, ne prenez pas de risque sur votre vie et ayez un niveau d'au moins 34 et tout se passera plus ou moins bien !
Gain de victoire : Equipement griffe de corbeau / 2000 XP

Après la scène, ouvrez le coffret vert afin de délivrer les dalmatiens 88, 89, 90 puis examinez la trappe fermée au sol. Tombez dans cette nouvelle ouverture et après la scène avec Peter Pan, prenez le collier carapace X dans le coffret puis sauvegardez. Passez la porte puis éliminez allégrement les Sans-coeur qui viennent chercher la baston. Revenez dans la salle du boss et passez la porte. Après la scène, vous obtiendrez la deuxième essence de la guérison : magie soin + (niveau 2).

Tout le monde descend !
Commencez par battre les Sans-coeur " normaux ". Après les deux premières séries, un petit bateau va débarquer. Filez rapidement lui donner quelques coups de keyblade dans les dents pour mettre assez vite le bateau hors d'état de nuire.
Après la scène, foncez sur le bateau et mettez le hors course puis attaquez le capitaine crochet. Restez toujours au-dessus du sol pour esquiver ses coups facilement. Surtout, allez voleter dans un endroit sûr quand vous utilisez la magie soin + pour vous régénérer.
Gain de victoire : Arcanes pour Sora, rapport d'ansem page 9 / 3500 XP (ça fait gros non ?)
Vous voilà sur la tour de l'horloge ! Super vue non ? Bref, ouvrez le coffret afin de retrouver les dalmatiens 43, 44, 45. Sautez à présent en dehors des renfoncements et volez vers la face de l'horloge qui indique 9 heures. Lockez la grande aiguille et frappez-la trois fois afin de voir une scène ! Vous allez alors sceller la serrure du Neverland... et comme à chaque fois finir le niveau du même coup !
Vous obtenez un demi navigummi puis voyez la suite du flash back de Monstro et une autre scène ! Vous obtenez ensuite l'invocation Clochette, la keyblade harpe féerique et la compétence Vol plané. Utilisez ensuite la sauvegarde pour sauvegarder... et revenir sur l'inter mondes !

Inter mondes 13
Revenez à Traverse.

Chapitre 16 : Retour à Traverse + Fin du Livre de Winnie

Un navigummi en plus !
Allez parler à Cid afin de voir une scène. Ensuite, allez synthétiser vos objets puis allez dans la maison des dalmatiens du deuxième quartier. En ayant suivi la soluce depuis le début, vous devez avoir plus de 50 dalmatiens et vous pouvez donc recevoir la dernière page du livre magiquee ainsi que de nombreux blocs gummi et objets précieux par la même occasion. Ensuite, revenez au manoir aux hiboux. Restez autour de la maison et allez plutôt planer vers le coffre isolé sur un rocher dans l'eau. Vous obtiendrez ainsi les dalmatiens 1, 2, 3. Revenez ensuite dans le livre magique.

La fin !
Revenez dans l'endroit plein de souches et rejouez au jeu du pot avec Tigrou. Ensuite, faites vous propulser par ce même Tigrou sur la balançoire. Sautez jusqu'au bout du parcours en utilisant au bout (là où vous aviez trouvé 1 noix rare) le vol plané pour survoler Maître Hibou et arriver sur une branche. Depuis celle-la, il sera facile d'atteindre les feuilles solides et de prendre la dernière noix ! Allez l'échanger avec Maître Hibou afin de recevoir un orichalque.
Revenez ensuite dans la prairie où a commencé toute l'histoire et prenez le bout de mithril dans le coffret dans le tronc.
Allez ensuite lire le dernier lieu du livre : le chemin boueux au sud-ouest.
Tombez par terre et dirigez-vous vers Winnie. Après la scène, examinez la barrière de ronces de l'autre côté du buisson afin de retrouver Bourriquet. Vous devrez ensuite jouer au mini-jeu du chemin boueux dans lequel il faut diriger Winnie en le ciblant jusqu'à chacun de ses amis.
Petit Gourou est sous la racine. Parlez à Coco Lapin dans les petites cavités en bas pour le faire rejoindre le groupe.
NOTE : Il faut amener Winnie pour ces deux premiers. Faites examiner les fleurs violettes par Winnie pour l'amener au niveau supérieur. Rejoignez-le en sautant sur le puits qui crache de l'air. Parlez ensuite à Tigrou. Ensuite, tirez de la magie brasier + dans l'arbre couché en pont afin de brûler la toile d'araignée à l'intérieur puis sur la ruche au-dessus du tronc d'arbre couché. Faites traverser Winnie en le verrouillant puis faites-lui voir les fleurs. Ensuite, conduisez-le devant le trou dans l'arbre pour retrouver Porcinet puis allez parler à Maître Hibou. Attention, avancez tout doucement vers lui sinon il s'envolera et vous devrez attendre une bonne poignée de secondes ! Ensuite allez parler à Porcinet qui est descendu afin de gagner le mini-jeu et de clore enfin ce niveau par l'obtention d'un orichalque. Et une serrure de plus !
Maintenant, il reste encore quelque chose : obtenir la compétence TRANSE pour Sora ! Pour cela, il faut réaliser des records dignes de ce nom sur les cinq mini-jeux principaux !
Arbre à miel : + de 100 grammes
Bloque-Tigrou : + de 150 pts

Balançoire : + de 40 mètres
Pot de Tigrou : - de 35 secondes
Chemin boueux : - de 5 minutes
Ces scores faits, il faudra aller taper la discute avec Maître Hibou pour obtenir la compétence. Quittez à présent le niveau et allez sauvegarder avant de... retourner sur l'inter mondes !

Inter mondes 14
Revenez à présent au colisée de l'olympe.

Chapitre 17 : Le Colisée de l'Olympe (3ème passage) / Hercule

untitled...
Commencez par vous équiper de quelques potions au cas où puis participez à la coupe Pégase.

Coupe Pégase - normale

Pensez à vous régénérer avec la magie SOIN dans cette coupe !
1) Bandits spectraux : On peut utiliser un peu de magie foudre +...
2) ??? : Enchaînez les combos
3) Cogne-fort : Finissez par les gros en n'oubliant pas qu'on les élimine par un combo ou deux dans le dos.
4) Arachno-foudre : Etant donné votre force actuelle, les ennemis verts ne sont plus urgents car vos coups seront mortels !
5) Gros duo : Pas de technique spéciale...
6) Sièges de crapaud : Attention, bagarre difficile ! Ne les attaquez pas quand ils sont gris, ils sont invincibles ! Faites gaffe au poison. Le mieux est de les prendre un par un avec vous et vos compagnons concentrés dessus et en l'éloignant des deux autres. Lancez un sort de soin juste avant la pose de victoire afin de vous régénérer sans risque d'être gêné.
7) Cruches et barils : Eventuellement GLACIER + pour faire le groupe rapidement...
8) Choc des titans : Concentrez-vous avec vos compagnons sur le même personnage pour venir à bout au compte goutte du groupe (et finalement rapidement !).
Finale) Youfie et Léon : Tout de site, régénérez-vous avec une potion puis placez-vous en rafale. Déchaînez-vous sur Youfie avec vos compagnons. Une fois la puissante ninja hors course, soignez vous et remettez-vous en rafale. Attaquez ensuite Léon sans relâche. Le mieux est quand même de les plaquer sur les murs invisibles de l'arène.
Récompense : Diskobolos pour Sora.

Coupe pégase - entrants = Sora uniquement !

C'est le même tournoi. Soignez-vous régulièrement et tout se passera bien. Prenez garde pour la finale et le groupe " sièges de crapaud ": il vous sera indispensable de plaquer vos adversaires !
Récompense : Mithril

Coupe pégase - temps limité

Encore le même tournoi ! Le temps sera votre pire adversaire ! " Combotez " le plus vite possible afin d'avoir un max de temps pour la finale qui sera le match le plus long (une minute en moyenne pour les vaincre au niveau 40). Si vous n'y arrivez pas maintenant, attendez d'avoir la keyblade chocobo d'acier qui elle, détruira rapidement tous vos ennemis, fungus noirs compris (qu'il faut battre tous trois avant leur invulnérabilité sous peine de perte de temps énorme !).
Récompense : Bonus défense

Coupe Hercule - normale

Plus que jamais, le soin est indispensable. N'hésitez pas à prendre un élixir ou deux pour les situations urgentes et à vous protéger sous rafale.
1) Avant-garde noire : Toujours aucun secret, les combos !
2) Suppôts de l'enfer : Finissez rapidement les momies !
3) Boucaniers : Abattez le plus vite possible le Galion.

4) Fantômes perdus : Pas de fantômes finalement... Enfin, la technique est cependant la même : combos.
5) Truffe folle : Comme dans les coupes, on ne peut gagner d'objets en combat, n'essayez pas d'entrer dans le jeu. Frappez-la une fois qu'elle a sauté puis ne la frappez surtout pas pour qu'elle parte.
6) Cloud : Frappez en même temps que lui pour parer son attaque et lui envoyer un combo alors qu'il est étourdi ou esquivez ses puissantes attaques par des roulades. Il n'y a pas de technique miracle en fait ! Soignez-vous, placez-vous en rafale et utilisez STOP si la situation est trop dure.
Récompense combat 6 : Keyblade chocobo d'acier / 500 XP
7) Escouade sombre : Utilisez, une fois de plus, les combos.
8) Pirates des airs : Faites gaffe aux bombardements des Galions.
Finale [solo]) Hercule : Utilisez vos combos à maintes reprises et esquivez les attaques. S'il est entouré d'une aura jaune, cela signifie qu'il est invulnérable : détruisez sa protection en lançant un tonneau sur le frimeur ! Pensez à vous soigner et, éventuellement, à vous mettre en rafale.
Récompense combat 8 : 700 XP
Récompense (coupe) : Targe d'Hercule

Coupe Hercule - entrants = Sora uniquement !

Vous n'êtes pas obligé de le faire maintenant. C'est assez dur en effet mais au moins, vous serez plus ou moins préparés au prochain niveau ! Cette fois, le soin est indispensable. Prenez quelques bons objets en réserve. N'oubliez pas que vous n'êtes pas chronométré alors prenez votre temps et soyez bien concentré !
Récompense : Orichalque

A l'issue de la coupe Hercule, vous verrez une scène puis obtiendrez la keyblade âme de héros puis l'avant dernier trio : le trio poussée (jaune). Il est très peu utilisé dans le jeu, mais ô combien utile. En effet, utilisez votre nouvelle commande TRIO sur la marque jaune dans le hall afin de déplacer le bloc et de révéler la serrure du niveau.
Vous allez donc la sceller et par conséquent finir (sur le papier) le niveau !
Il est temps pour vous de sauvegarder puis de retourner sur l'inter mondes en direction de l'avant-dernier niveau du jeu !

Inter mondes 15
Rendez-vous au monde à neuf étoiles (!). Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

CHAPITRE 18 : La Forteresse Oubliée (Partie 1) / La Belle et la Bête

Des débuts laborieux...
C'est parti pour le niveau de la serrure finale, le Hollow Bastion (mais pas pour autant fin du jeu !) ! Autant vous dire que ce n'est pas une partie de plaisir. Ce n'est pas trop dur mais par contre, c'est très long (et séparé en deux parties : le début, un retour rapide à Traverse puis retour à la forteresse) et les combats sont difficiles. De plus, on note 5 boss (mais seulement deux vraiment durs). Sachez tout d'abord, que l'on marche sur l'eau dans ce niveau et que pour aller en dessous de la flotte, il faut utiliser les bulles qui seront numérotées pour plus de facilité.
Ne montez pas dans les bulles n°1 et n°2, elles ne servent à rien mais sautez plutôt sur le quatrième bloc volant. De là, tombez sur l'eau juste en dessous et ouvrez le coffre pour libérer les dalmatiens 91, 92, 93. Sautez à présent sur le cinquième bloc puis faites demi-tour sur vous-même et sautez sur le gros bloc avec un coffre dessus : il contient un bloc dissipation. Planez vers le bloc élévateur puis vers le rebord en haut de la chute d'eau (et non une cascade car ce sont des chutes ascendantes !). Sautez dans la bulle n°3 afin de vous retrouver sous l'eau. Prenez le bloc dissipation dans le coffre puis revenez sur le rebord en haut de la chute d'eau. Sautez sur le deuxième bloc suivant afin de voir une scène incroyable !
Votre équipe est à présent composée de Sora et La bête (pourquoi, il faut regarder la scène précédente ;)). Faites attention pour les combats suivants, votre épée n'est qu'un jouet sans aucune puissance donc ce sera La bête qui fera tout ! Du plancher de Riku, planez vers les blocs précédents avec un coffre sur chacun. Ouvrez les afin de recevoir un et une bague glacier X. Poursuivez votre " route " sur les blocs volants à droite du " plancher " où se trouvait Riku afin d'arriver à un escalier. Avancez tout droit en haut de celui ci afin d'être amené à la Forteresse oubliée en elle-même.
Passez la grille à droite puis examinez la boule rouge puis la boule bleue. Vous voilà aux fondations. Utilisez rapidement la bulle n°4 (celle à droite, juste au-dessus de l'eau) afin d'arriver dans une nouvelle section du niveau sans combattre.

Ouvrez le coffre afin de recevoir une bague brasier X puis utilisez la commande AIDE sur la grille. Sauvegardez puis utilisez la bulle n°5 qui se trouve derrière la grille de vous venez de faire sauter. Ici, il faudra actionner des interrupteurs pour bouger les grilles. Pour faire simple, activez le premier interrupteur sur le mur à gauche du couloir d'où vous venez, ensuite celui au fond à gauche (dos au couloir d'entrée), ensuite celui dans la pièce à droite qui vient de s'ouvrir, ensuite celui sur le sol à gauche du deuxième interrupteur. Utilisez la bulle n°6 puis l'interrupteur sur le mur. Une fois monté avec le gros élévateur, laissez La Bête abattre le monstre puis actionnez l'interrupteur. Sortez du labyrinthe de grilles en utilisant dans le sens inverse les interrupteurs puis utilisez la commande AIDE sur le mur fêlé. Laissez La Bête abattre les ennemis puis ouvrez les deux coffres pour recevoir deux blocs lévitation. Sortez de la pièce, sauvegardez puis revenez aux fondations (en utilisant le clone de la bulle n°4). Utilisez la bullez n°7 puis sautez sur le bloc au sol puis sur la plate-forme. Ouvrez le coffre pour recevoir un mithril puis déplacez le bloc au sol à l'opposé de celui-ci. Utilisez-le pour sauter sur la plate-forme puis sur le rebord. Actionnez le cristal bleu affin de faire apparaître une plate-forme. Sautez sur celle ci puis faites un quart de tour à gauche. Planez jusqu'au rebord puis ouvrez le coffre pour collecter un bloc tornade. Actionnez le cristal bleu puis sautez sur le deuxième rebord à suivre. Prenez le bloc tornade dans le coffre puis revenez aux plates-formes que vous venez de faire apparaître (ce qui est finalement assez inutile car on pouvait y accéder en effectuant un vol plané !). Donc, une fois les deux plates-formes passées, vous voilà sur un petit balcon. Entrez dans le lieu dit sous-sol et utilisez la commande AIDE sur la grille puis ouvrez le coffre pour recevoir un bloc esuna. Revenez à présent au début du château (juste avant la grille qui donne sur les boules bleues et rouges) en utilisant la boule bleue aux fondations. Dos à la fameuse grille, prenez à droite à la bifurcation et suivez le chemin jusqu'à entrer dans le hall via une double porte...

Un premier boss, assez simple...
BOSS : Riku
Vous voilà face à Riku avec, de nouveau, (avec votre keyblade et vos deux compagnons, ouf !). Il n'y a aucune difficulté ! Lancez une rafale sur vous puis enchaînez les combos (ou utilisez ARCANES) jusqu'à le vaincre.
Pensez quand même à lancer SOIN de temps en temps.
Gain de victoire : Trio détection (blanc) / 2000 XP

La salle de lecture et l'emblème
Après la scène, empruntez la porte qui mène à la salle de lecture. Ici, vous allez devoir trouver des livres et les ranger dans des bibliothèques en examinant celles-ci. Afin de ne pas vous embrouiller, je vous laisse vous débrouiller. Sachez qu'il faudra utiliser la commande TRIO sur la marque verte au premier étage pour obtenir un livre. Vous devez aussi récupérer des livres en examinant certains qui ne sont pas de la même couleur que la collection dans laquelle ils sont rangés.
Vous pouvez aussi remarquer des plateaux tournants avec des coffres dans les piliers : examinez-les pour les faire tourner puis pressez X au bon moment pour les stopper sur le coffre que vous pourrez alors ouvrir. Ainsi, vous gagnerez un élixir, un mithril, une mégapotion et un bonus PC. Ouvrez le coffre sur la bibliothèque afin d'obtenir un bloc dissipation.
Les livres tous rangés, sauvegardez puis allez à la tour des passerelles depuis le passage secret de la bibliothèque : allez à gauche et utilisez le sort gravité + (niveau 2) afin d'abaisser la plate-forme volante avec un coffre. Prenez le bloc tornade dans le coffre puis examinez la boule bleue. Après le long voyage en passerelle, utilisez le sort de gravité sur la plate-forme volante avec un coffre : il contient un bloc ultima. Examinez la boule bleue afin de revenir à la bibliothèque. Sauvegardez puis activez l'interrupteur à gauche de la bibliothèque près de la porte puis passez la porte ainsi déverrouillée. Il vous faut trouver à présent quatre morceaux d'un emblème.
Morceau d'emblème rouge : Cassez les deux jarres à droite de la porte d'entrée : le bout d'emblème tombera de la fontaine.
Morceau d'emblème vert : Utilisez la commande TRIO sur la statue de cheval.
Morceau d'emblème gris foncé : Allumez les bougies de la salle (8) à l'aide du sort brasier + puis allez le chercher au centre de la salle (normalement, il faut utiliser la foudre + sur la stèle ce qui permettra d'avoir des blocs ascenseurs dans la salle mais on peut simplement planer)
Morceau d'emblème pourpre : Déplacez la statue de cochon pour faire apparaître le coffre du bout d'emblème.
A présent, allez mettre ces quatre morceaux d'emblème dans l'emblème (celui des Sans-coeur) dans le passage derrière la fontaine afin de voir une scène.

Monter à la chapelle
Entrez dans la tour des passerelles puis examinez la boule bleue. Entrez dans le sous-sol et utilisez tout de suite l'élévateur vers la cellule du sous-sol. Détruisez les ennemis puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue au sol afin de recevoir des objets (mégapotion, mégaéther et pavillon). Remontez à la salle précédente et utilisez le petit

élévateur rond. Examinez la boule rouge pour obtenir un mithril. Revenez à la tour des passerelles via le hall. Activez la boule rouge puis la boule bleue. Lancez un sort de gravité sur la petite plate-forme volante afin de la faire descendre et d'obtenir un orichalque. Utilisez la boule pour redescendre puis de là, allez au balcon.
Ici, exterminez tous vos ennemis en NE TOMBANT SURTOUT PAS. Examinez la boule rouge puis sautez sur la plate-forme qui va passer. Une fois à l'opposé de la boule rouge, sautez sur le rebord et faites descendre la petite plate-forme afin de libérer les dalmatiens 94, 95, 96 de leur coffre. Reprenez la plate-forme mobile jusqu'à l'autre côté. Là, il faudra sauter sur la plate-forme mobile suivante : une fois au bout de son trajet (avant le premier virage à droite en fait), sautez sur le bloc à gauche. Ouvrez le coffre qui contient un bloc sidéral. Planez jusqu'au bloc en face afin de trouver un coffre qui possède un orichalque. Revenez au balcon et utilisez la boule bleue.
Montez aux deux escaliers et utilisez la boule rouge. Vous serez transporté dans une cage qui vous amènera au lieu suivant. Au milieu du chemin, vous devrez éliminer tous les Sans-coeur puis redémarrez la cage avec la boule rouge. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue au sol (la dernière bleue du jeu !) afin de recevoir un mégalixir et deux pavillons. Ouvrez le coffre pour recevoir un bloc dissipation puis rejoignez la tour des passerelles, via le passage à gauche. Utilisez la boule bleue afin de monter d'un étage puis empruntez le passage vers le rempart de l'emblème. Prenez l'orichalque dans le coffre à gauche puis utilisez la boule bleue. Liquidez vos ennemis puis utilisez la magie gravité + sur la petite plate-forme volante. Ouvrez le coffre contenant une bague foudre X puis activez la boule rouge. Entrez dans le passage près de la boule bleue et exterminez les ennemis dans cette nouvelle section du niveau. Rejoignez le lieu dit " Sommet " et... éliminez-y vos assaillants puis activez la boule rouge. Utilisez la magie gravité sur la petite plate-forme afin de la faire descendre avec le coffre qui contient les dalmatiens 97, 98, 99. Sautez sur les deux énormes blocs que vous venez de déplacer et abattez prudemment vos ennemis. Activez ensuite la boule jaune puis sautez sur le bloc que vous venez de redéplacer. Détruisez prudemment les Sans-coeur puis utilisez la boule rouge. Ouvrez le coffre pour obtenir un mégalixir puis empruntez le passage vers la tour des passerelles au niveau de la boule jaune que vous venez d'activer. Rejoignez rapidement la chapelle afin de voir une scène.

Trois contre Maléfique
BOSS : Maléfique
Avancez un peu pour être confrontés à Maléfique. Pour la vaincre, commencez par bloquer la plate-forme de Maléfique en la tapant à plusieurs reprises. Maléfique sera alors au niveau du sol et il sera temps de vous concentrer, vous et vos amis dessus (utilisez Arcanes s'il le faut). Elle va alors se transformer en spectre et voler. Esquivez-la autant que possible jusqu'à ce qu'elle se remette sur sa plate-forme (en attendant, faites disparaître les Sans-coeur apparus). Reprenez alors l'opération depuis le début et exécutez celle-ci à plusieurs reprises pour la vaincre. Pensez à vous soigner et faites gaffe à l'attaque des étoiles de la destruction (elle dira " Etoiles de la destruction, abattez-les ! ").
Gain de victoire : Transe pour Donald, Rapport d'Ansem 5 / 6000 XP
Sauvegardez puis préparez-vous quelques objets de magie et entrez dans le trou cosmique dans lequel Maléfique a disparu.

Ouverture de coeur
BOSS : Maléfique Dragonne
Vous êtes face à l'incarnation en dragon de Maléfique ! Elle est très, très puissante. Lancez immédiatement l'invocation clochette (qui vous régénérera régulièrement au cours du combat, mais ce n'est pas un motif pour ne pas se soigner avec Soin +) puis la magie rafale (après l'invocation !). Lancez-vous alors à l'assaut de la tête du dragon. Surveillez votre vie, soyez TOUJOURS en rafale et esquivez les attaques (faites attention à ses boules d'énergie et à ses flammes qui seront si nombreuses qu'elles seront aveuglantes (pour les éviter, il suffit de rester collé au dragon)) et n'hésitez pas à utiliser vos rechargeurs en magie. Sachez qu'il y a cette fois aussi, une petite part de chance dans le résultat !
Gain de victoire : Orbe du feu
Empruntez le trou cosmique pour revenir à la chapelle et sauvegardez. Entrez dans la tour des passerelles et filez au grand hall. Montez l'escalier pour voir une scène.

Retrouvailles entre amis...
BOSS : Ansem Riku
Cette retrouvaille de Kairi et Riku n'est pas vraiment amicale. Pour vaincre Ansem incarné en Riku, il vous faut vous mettre en rafale puis enchaînez comme un fou. A un moment, Riku chargera dans tous les sens en laçant des anneaux maléfiques. Frappez comme un malade quand même, vous vous soignerez ensuite. Il peut aussi charger dans tous les sens : planez pour esquiver. Quand il ne lui restera plus qu'une barre de vie, vous n'aurez que peu de temps pour le frapper : autant le faire avec la compétence Arcanes à chaque fois que vous pouvez plutôt que de se mettre en péril en faisant durer le combat. Votre meilleur atout pour le vaincre est la vitesse : ne lui laissez pas le temps d'attaquer et vous n'aurez pas à vous soigner énormément.

Gain de victoire : Ragnarok pour Sora / 8500 XP
Vous verrez alors une scène bien plus qu'émouvante (mais je ne révèlerai rien !) puis une autre avec Ansem (qui rappelle sacrément Séphiroth de FF7).
Après cette scène, vous dirigerez un sans coeur dans une FMV jouable (aucun menu et fonctions spéciales).
Redescendez au hall (revenez à la tour des passerelles, tombez d'un niveau, rendez-vous au sommet, tombez deux fois de suite dans le vide, revenez à la tour des passerelles puis au hall) et allez voir vos trois amis afin de voir une belle scène et de refiler à Traverse.

Chapitre 19 : Retour à Traverse

Un dernier Navigummi
Après la scène, allez au manoir aux hiboux utiliser la commande TRIO sur la marque jaune près des caisses. Sautez à présent sur les caisses pour obtenir un bonus attaque dans le coffre. Allez maintenant voir Cid au premier quartier pour qu'il révèle l'existence d'un navigummi qu'il a amené en arrivant à Traverse. Revenez donc à la grotte secrète (là où Léon vous a donné son porte-bonheur) et examinez-y le soleil afin de récupérer le navigummi. Faites alors demi-tour afin de voir une autre scène avec Kairi et d'obtenir la keyblade tendre promesse. Utilisez ensuite la commande TRIO sur la marque blanche par terre afin de faire apparaître un coffre contenant un orichalque. Allez ensuite apporter votre gummi à Cid pour qu'il l'installe. Cela fait, sauvegardez puis revenez sur l'inter mondes.

Inter mondes 16
Utilisez le trou cosmique en dessous de traverse pour rejoindre la forteresse oubliée. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial. Ce passage étant difficile, je vous conseille d'améliorer votre vaisseau et de lui acheter des équipements auprès de Cid.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.
En vol, n'oubliez pas de prendre le trou cosmique.

Chapitre 20 : La Forteresse Oubliée (Partie 2) / La Belle et la Bête

La serrure
Vous voilà de nouveau aux chutes ascendantes. Commencez par utiliser la commande TRIO sur la marque blanche là où était Riku lors de la première scène pour récupérer un bloc brasier X puis revenez à la salle de lecture afin de rencontrer Belle, au niveau de l'interrupteur rouge. Reparlez à Belle afin d'obtenir la keyblade rose éternelle. Revenez à présent à la chapelle et sauvegardez puis parlez aux princesses de coeur. De là, rejoignez le grand hall et entrez dans la serrure...

Et un boss pour la route
BOSS : Behemoth
Alors là, il y a de quoi rire ! Même en mode expert, ce boss est d'une facilité... déconcertante. Vous êtes donc face à Behemoth dans un décor aux couleurs assez flashies. Pour un peu que l'on soit en rafale et que l'on se soigne de temps en temps, ce boss est très simple. Sautez sur ses épaules et frappez sa corne noire, avec Arcanes si possible jusqu'à vaincre. Monter sur ses épaules nécessite de passer sur ses pattes ou ses cuisses mais étant donné sa mobilité quasi-inexistante, cela n'est pas un problème.
Gain de victoire : Joyau Oméga / plus de 10 000 XP !
Vous entendrez ensuite la voix de Léon et verrez une scène avec celui-ci et ses amies Aerith (ou Aeris, c'est selon) et Youfie. Juste après la scène, vous scellerez la dernière serrure du jeu (ce qui mérite d'être souligné :-D) puis obtiendrez la dernière essence de feu : magie brasier X (niveau ultime, 3).
Bien que le chapitre soit fini, restons encore ici pour récupérer des objets importants. Dans le grand hall, il y a la keyblade souvenir perdu à l'opposé de la serrure sur un rebord. Toujours dans cette salle, il y a un bloc atomnium dans l'escalier (sur un petit bloc à côté en fait) et les dalmatiens 61, 62, 63 sur le rebord marron à gauche, face à la serrure.
Revenez à la salle de lecture et parlez à plusieurs reprises à Aeris afin de collecter de nombreux rapports d'Ansem (2, 4, 6, 10) et la dernière essence de guérison : magie soin X (niveau ultime, 3). Je vous recommande d'ailleurs de les lire maintenant que vous en possédez 9 (il vous manque le n°8).
Enfin, si vous voulez VRAIMENT avoir tous les objets, revenez au lieu dit " sommet " et de là, planez jusqu'à sous les

énormes blocs que vous avez déplacés et entrez dans la tour des passerelles : vous trouverez une plate-forme avec un coffre à faire descendre à la gravité. A présent, revenez sur l'inter mondes, nous avons du travail !

Interlude

Il est maintenant possible d'aller voir le boss final. Cependant, il reste des choses à faire (activer les trio des mondes précédents par exemple, les boss cachés, les coupes restantes...) c'est pourquoi je vous conseille de suivre le chapitre suivant (de plus, vous gagnerez encore un peu d'XP grâce aux combats). Sachez qu'il ne sera plus dit d'aller sur l'inter mondes puis au monde choisi.

Chapitre 21 : 100 % sur tous les mondes

I) Objets restants

Pays des Merveilles (6 étoiles)
Dans le terrier de lapin, il y a un trio vert.
Dans la cheminée de la pièce mystérieuse n°1, il y a un trio vert.
Au jardin privé, il y a trois coffres en hauteur accessibles en super saut (dalmatiens 19, 20, 21, mithril et bloc rafale X)
Dans la zone de la forêt des lotus que l'on atteint en passant dans le tableau de la pièce mystérieuse retournée, il y a un trio blanc.
Vous pouvez faire apparaître des coffres en utilisant le sort de foudre sur les six roses alignées (qui disent " fais nous vibrer ! ").
En planant sur la plate-forme au-dessus du " lac " de la forêt des lotus, vous trouverez un coffre contenant un orichalque

Jungle Profonde (6 étoiles)
Il y a une marque trio blanc dans la grotte de la serrure.
Il y a une marque trio vert à la cime des arbres.
Allez jouer au jeu de l'arbre creux et aux courses sur lianes : cela fait des records en plus pour le carnet et des lots à gagner !

Agrabah (9 étoiles)
Dans la caverne aux merveilles :
Dans la salle des ombres, sautez sur le gros bloc au fond et ouvrez le coffre : il contient un collier carapace X.
Utilisez la commande AIDE d'Aladdin sur la statue pour la faire descendre.
Il reste un coffre dans la salle des reliques qui se récupère en planant.
La marque trio blanc est à l'entrée de la caverne.
Il y a un coffre sur un pilier isolé dans l'entrée (dalmatiens 49, 50, 51).
Il y a une marque trio jaune dans la salle principale.
Touchez l'oeuf de la statue de la salle secrète de la salle du silence via le pilier dans l'eau pour ouvrir une porte vers deux coffres dans cette même salle secrète, mais au niveau de l'eau.
Depuis la salle principale, planez vers l'escalier dans le vide. Montez à la salle du précipice et poussez le bloc dans le vide et ouvrez le coffre.
Il reste un coffre sur un pilier isolé dans la salle du précipice.
Il y a un bout de mithril dans un coffre sur un bloc à gauche du passage vers la salle du précipice via la salle principale.
Juste avant la salle de la lampe, il y a un petit coffret vert en hauteur sur une corniche.
Dans la ville en elle-même :
Dans la remise, il y a une marque trio vert.
Aux portes du palais, il y a deux coffres en hauteur dont un contenant les dalmatiens 46, 47, 48 (ce qui vous permettra d'avoir la page de gauche du cahier des dalmatiens complète).
Sur le bloc à droite du passage vers les portes du palais, il y a un coffre (pour préciser, ce passage est celui qui s'ouvre au Souk)

Monstro (6 étoiles)
La marque trio blanc est au ventre 6.

Atlantica (6 étoiles)
La marque trio blanc est sur le chemin du palais de Triton, sous un gros coquillage pourpre.

Ville d'Halloween (6 étoiles)
Vous trouverez une marque trio blanc à la colline aux citrouilles.
Revenez là où se trouvait le manoir de Oogie-Boogie (en examinant la pierre tombale au niveau de la colline de la colline aux citrouilles puis en passant la grille). Sautez tout en bas puis descendez la petite pente au centre de l' " arène " et ouvrez les deux coffres : bloc dissipation et mégaéther.
Au lieu dit " jardin des tombeaux " (porte à examiner à la colline), vous trouverez des coffres dont un qui contient les dalmatiens 64, 65, 66.
Rentrez dans le haut rebord dentelé à l'opposé de la mairie (aidez-vous des murs à proximité) puis ouvrez le coffre. A présent, planez vers l'énorme citrouille grise à l'opposé de la guillotine et ouvrez-y les deux coffres : un d'eux contient les dalmatiens 70, 71, 72.

Pays Imaginaire (9 étoiles)
Au bateau pirate :
Au lieu dit cale, volez au plafond et atterrissez sur ce que l'on va dire être une poutre carrée pour trouver deux coffres (dont un contenant les dalmatiens 82, 83, 84)
Toujours à la cale, il y a la dernière marque trio jaune qui vous permet d'obtenir les trois derniers dalmatiens qui portent les numéros 85, 86 et 87 avec trois autres coffres (dont un contient un objet important : l'essence de vent : magie rafale + (niveau 2)).
La marque trio blanche du niveau est au niveau de la barre, sur le pont du navire.
Au niveau d'un des postes de guet (en haut des mats), il y a un coffre.

II) Les 99 Dalmatiens

Allez à la maison des dalmatiens de Traverse afin de recevoir des items mais surtout l'essence de vent : magie rafale X (niveau ultime, 3) et la collection complète des blocs gummi.
Allez voir la bonne fée chez Merlin pour libérer la dernière invocation.

III) La Coupe Hercule et la Coupe Hades

Avant d'entrer, utilisez la commande TRIO sur la marque blanche dehors afin de compléter à 100 % votre carnet des marques TRIO.

Coupe Hadès - normale

Cette coupe est bien plus longue que les précédentes : 49 affronts ! Mais en revanche, il y a de nombreux sous boss qui rapportent les dernières essences magiques pour obtenir la plupart des magies X qui seront très utiles avant de repartir pour l'entraînement pour les matchs ultimes et les boss cachés. Cette coupe est donc très importante car vous y trouverez aussi la dernière page (la dernière qui vous manque, je veux dire, c'est à dire la huitième). Alors plutôt que de vous dire à chaque combat d'utiliser vos combos et de vous soigner, j'expliquerai uniquement les coriaces (duels en général contre des ennemis avec plus d'une barre de vie).
44ème place) Youfie : Cette fois, elle seule ! Tant mieux pour nous, il suffira d'enchaîner les combos une fois la belle plaquée et le tour sera joué. Pour vous aider, vous pouvez taper ses shurikens pour les lui renvoyer et l'étourdir.
Récompense : Bouclier Genji
40ème place) Behemoth : Il est toujours aussi dur ! Mettez-vous en rafale X fissa puis filez sur son cou " comboter " sur sa corne noire !
Récompense : Essence de la glace : magie glacier X (niveau ultime, 3)
34ème place) Furtif : Eliminez d'abord les soignants puis frappez comme un fou sur Furtif, quitte à utiliser ARCANES.
30ème place) Cerbère : En rafale X, focalisez vos attaques sur l'une des têtes de cerbère puis effectuez des combos dessus jusqu'à ce qu'il crache de la lave qui va apparaître successivement dans tout le terrain et justement, derrière vous. Toujours verrouillé sur la même tête, effectuez dans grands cercles autour du Cerbère jusqu'à pouvoir reprendre l'attaque de la tête. Pensez à vous soigner et à vous remettre en rafale !
Récompense : Essence du tonnerre : magie foudre X (niveau ultime, 3)
20ème place) Cloud & Léon : C'est fou ça ! Les deux à la fois alors qu'on peine sur un seul ! Soyez toujours sous rafale

X et focalisez vos combos sur le plus fort mais moins résistant, Cloud uniquement. Une fois le premier vaincu, il sera très simple de finir l'autre. Pensez à vous régénérer et anticipez bien les attaques de vos adversaires !
Récompense : Keyblade Lionheart
10ème place) Hadès : Placez-vous rafale X puis frappez frénétiquement Hadès jusqu'à l'énerver au point de l'enflammer. Eloignez-vous en le plus possible pour ne pas être pris dans son lance- flammes rotatif puis, une fois qu'il est calmé, soignez-vous puis foncez l'attaquer : il est à présent vulnérable jusqu'au prochain lance-flammes rotatif. Pensez à être en rafale et à vous soigner.
Récompense : Essence des étoiles : magie gravité X (niveau ultime, 3), rapport d'Ansem 8.
7ème place) Peur invisible : Mettez-vous sous rafale puis faites-vous les invincibles avant de vous faire Furtif en pensant à vous soigner !
6ème place) Bolets fous : Pas de difficulté mais je précise que, comme la truffe bleue rencontrée dans la coupe hercule et celle ci, il suffit de les frapper une fois chacun pour qu'ils disparaissent.
4ème place) Double mirage : Sous rafale X (vous devez être habitué à présent :), focalisez vos attaques sur un Furtif puis, une fois le premier battu, sur le second.
Finale) Titan de roche : Un final finalement extrêmement simple ! Il faut le faire tomber en focalisant ses combos sur un pied (sous rafale, bien entendu) puis focalisez ses attaques sur une tête une fois qu'il est tombé. Répétez l'opération jusqu'à vaincre en n'oubliant pas de vous régénérer et de vous remettre sous rafale !
Récompense : Trinité pour Sora

A présent, finissez les modes secondaires de la coupe Hadès et le temps limité de la coupe Hercule.
Récompense coupe Hercule temps limité : Bonus attaque
Récompense coupe Hadès entrants = Sora uniquement : Sceptre de Donald " Save the Queen "
Récompense coupe Hadès temps limité : Bouclier de Dingo " Save the king "

NOTE : Vous avez à présent des boss cachés à battre ! Sachez qu'il vous faut des niveaux de 65 pour espérer pour les battre (mais avec une méthode bien particulière, assez sadique envers vous-même...) mais mieux vaut un niveau de 70 au minimum en expert.. Refaites donc à plusieurs reprises le combat avec Titan de roche pour vous entraîner rapidement ! Il y a quatre boss cachés : deux au colisée (Séphiroth et Titan de glace), un au Pays Imaginaire (fantôme) et un à Agrabah (Kurt Zisa). Avant cela, équipez-vous donc de vos meilleures potions et de vos meilleurs équipements. Assurez-vous d'avoir toutes les magies (sauf stop) au stade final.

IV) Match d'Or : BOSS : Titan de Glace

Ce boss est assez difficile mais pas insurmontable ! En effet, nous avons réussi à le battre à un niveau égal à 64... voici comment. Sachez que la technique s'applique aussi à un niveau supérieur mais avec cette technique, il est presque impossible de perdre. Sachez quand même que cette technique est assez longue (plus de 15 minutes de combat au moins, et encore, quand on a bien compris la technique !) mais que la victoire est garantie ! Assurez-vous déjà d'avoir au moins 65 HP (votre barre de vie doit faire le tour du visage de Sora sur le compteur puis partir à gauche et dépasser la marque " MP ") et cinq MP au moins. Ensuite, activez les compétences dernières forces et vaillance (plusieurs si possible !) IMPéRATIVEMENT puis les autres indispensables (combo, vortex, scan, etc...) !

Grâce à ces capacités, les dégâts que vous recevrez se transformeront en MP... que vous utiliserez pour utiliser un soin X. Et comme vous avez assez de marge et que si l'on vous porte une attaque fatale, vous y résistez (attention, une fois pas deux fois de suite... mais cela peut marcher plusieurs fois dans le combat), vous êtes invincible car vous allez vous soigner avec les MP que vous gagnez par les dégâts (et cette régénération va repartir en MP aux prochains dégâts que vous utiliserez à nouveau pour vous soigner... vous avez compris ? :)

Commencez par vous mettre en rafale puis à filer au fond d'un gradin : là, les ondes de choc sur le sol ne vous touchent pas ! Ciblez le boss et attendez qu'il balance des petits pics (attention, il y a aussi des grosses boules de glace : celles-la, évitez-les en courant à l'autre coin du gradin) : il vous faut les frapper pour les lui envoyer dans la poire. Une fois qu'il en aura pris suffisamment, il s'évanouira et sa tête sera au niveau de ses jambes. Planez alors jusqu'à lui et effectuez quelques combos pour le réveiller. Planez alors vers le gradin puis tournez autour du boss et planez vers l'autre gradin. Il se calmera alors et reprendra les attaques. Attendez à nouveau les petits pics pour les lui renvoyer pour revenir l'attaquer. Refaites l'opération jusqu'à vaincre. Soignez-vous dès qu'il le faut avec vos MP infinis et surtout, restez mobile pour éviter les pics qui sortent de la glace, les boules de glace qui tombent et restez bien au fond pour ne pas être congelé dans les souffles de glace !

Récompense : désolé, aucune, juste l'honneur de l'avoir battu !

V) Match de Platine : BOSS : Sephiroth

Activez les mêmes capacités que tout à l'heure pour profiter de l'infinité de nouveau mais prenez cette fois-ci des élixirs avec vous. Mais malgré notre excellente technique, il vous faut un niveau de 75 au minimum.
Ici, le boss est bien plus dur à toucher mais se soigner n'est pas le problème dans la barre de vie violette. En fait, il faut effectuer un petit saut vers lui : il va alors donner un coup d'épée ou un saut vers votre ancienne place puis revenir à son point de départ : c'est après son attaque que vous pourrez effectuer un combos. Sautez alors rapidement vers l'arrière pour éviter l'attaque qu'il va vous faire en arrière. Il peut aussi s'entourer d'un mur : si vous êtes en rafale, continuez à l'attaquer, vous vous régénérez après avec les MP que vous venez de gagner. Au début, vous ne verrez pas sa vie baisser : c'est normal, c'est juste sa barre de vie qui est plus grande que ce qui est possible.
Une fois sa vie dans le rose, il aura un nouveau pouvoir : vous enlever toute votre vie et magie (vous aurez quand même un point de vie pour survivre !) quand il dira " Meurs, ange sans coeur ! " : utilisez le plus vite possible un élixir pour vous soigner (restez au loin). Une barre de vie plus loin, il lancera ses attaques à une vitesse encore plus accrue ! Ensuite, il dira parfois que votre fin est proche et lancera des tonnes d'attaques ! Là, votre salut ne tiendra qu'à vous soigner pendant l'attaque !
Dans ses deux dernières barres de vie, Séphiroth va se reprendre dans son délire de fin de FF7 et devenir encore plus puissant (manquait plus que ça tiens !). Des météores vont tourner dans la salle puis la sphère au-dessus de lui explosera ! Soignez-vous vite avec les MP accumulés dans l'attaque. Le seul moyen efficace pour le finir est d'utiliser ARCANES après une attaque où il tournoie (parole " Evite ça ! ") ou quand il a fini une téléportation.
A plusieurs reprises votre vie ne tiendra qu'a un fil (quand il lancera le sort qui vous enlève tout !).
Une bonne technique pour le toucher est d'utiliser la compétence ARCANES sur Séphiroth quand il lance ses halos de feu autour de lui : il est immobile et donc touchable et le sort ARCANES vous rend invincible et donc insensible à l'attaque.
Ne prenez aucun risque, jusqu'à la fin (je parle en connaissance de cause : il m'a terrassé au moment où je lui portais le coup final !).
Le combat sera long, c'est sûr ! Soyez dès que possible en rafale, mais sans risquer de vous retrouver sans vie !
Récompense : désolé, aucune, juste l'honneur de l'avoir battu (et il y a de quoi être fier !).

VI) BOSS Secret 1 : Kurt Zisa

Pour atteindre ce boss, il faut aller parler au tapis volant dans la maison d'Aladdin à Agrabah. Equipez-vous correctement et, toujours, des capacités citées au IV. Prenez de nombreuses potions et un ou deux élixirs en renfort. Il n'est pas très fort au final mais la technique est dure à trouver (battu au niveau 69) et l'on est obligé d'utiliser les potions car la magie est scellée... quand on en a besoin !

Il vous faut détruire, pour commencer, deux des six bras du boss. Focalisez vos attaques et celles de vos amis sur un bras jusqu'à le détruire puis passez à l'autre. Attention, vous ne pouvez pas utiliser la magie (donc soin aux objets c'est pour ça qu'il faut être rapide !).
Il sera alors au sol et sortira sa tête : c'est un des rares moments où il est touchable alors tapez comme un fou avec vos compagnons sur son cou !
Il se relèvera et décollera sous une barrière protectrice. Détruisez la rapidement en l'aspergeant grâce à l'invocation Dumbo.
Videz l'eau qui vous reste sur la tête du boss puis foncez l'attaquer une fois votre invoc' évanouie. Votre magie sera de nouveau scellée. Détruisez rapidement les deux bras suivants en focalisant toutes les attaques du groupe sur un même bras puis sur le second une fois le premier détruit.
Allez de nouveau attaquer la tête.
Il se relève avec un nouveau bouclier : comme Dumbo n'est plus disponible utilisez vos magies d'attaque classique (les frontales de préférence c'est à dire brasier X et glacier X). Si la magie vous manque, laissez-vous toucher par les tempêtes de sable pour récupérer du MP (compensez ensuite la perte de vie par un soin X) ou alors lancez l'invoc' Bambi qui vous donnera de nombreux orbes de magie.
Retournez frapper la tête avec, si possible, une compétence de type Arcanes (vous devriez avoir assez de MP si vous avez lancé Bambi).
Il va alors sortir de sa botte une attaque surprenante à laquelle vous risquez de ne pas résister à la première fois : il va se transformer en un shuriken géant qui va traverser le terrain à maintes reprises. Faites des roulades jusqu'à la fin de l'attaque en étant très mobile. A la fin de l'attaque, foncez attaquer ses bras avant la prochaine attaque. Vous risquez de

perdre pas mal de vie : utilisez une potion et arrangez-vous pour avoir tous vos compagnons pour l'attaque (mégapotion ou mégalixir...). Vous risquez de devoir vous y reprendre à plusieurs reprises ici et pour cause, c'est la phase la plus difficile du combat à cause de l'impossibilité d'utiliser la magie. N'hésitez pas à dépenser celle ci en Ragnaroks ou en Arcanes et à vous mettre en rafale juste avant le moment où l'on vous scellera votre magie !
Partez attaquer une dernière fois la tête (si vous avez rudement bien combattu la tête précédemment c'est à dire en utilisant un ragnarok efficace à chaque fois, celle là y compris et que vos compagnons étaient efficaces).
Si la partie précédente ne vous a pas suffit, vous aurez une nouvelle barrière magique à détruire puis une nouvelle fois la tête ! Mais la destruction de la barrière sera dure ! Essayez Mushu et abattez à tout prix la tête à la partie suivante, vous ne résisterez pas à la destruction de deux autres bras !
Surtout, régénérez Sora avec des potions plus et prenez les orbes verts sur le sol ainsi que les objets qui sont lâchés à la destruction des bras pour vous soigner rapidement.
Récompense : 20 000 XP... et puis c'est tout !

VII) BOSS Secret 2 : Fantôme

Pour combattre ce boss, il faut parler à clochette avec Peter Pan (obligatoire) dans son équipe (bateau pirate du Neverland) qui se trouve au lieu dit " cabine ".
Le combat est fastidieux mais pas si dur finalement. Activez les compétences habituelles pour avoir des MP durant tout le combat puis assurez-vous de posséder la compétence don de MP sur Dingo et de l'activer. Déjà, vous aurez à un moment un compte à rebours au-dessus de la tête : à zéro vous périrez ! Pour le bloquer, il faut utiliser la magie stop + sur la grande aiguille qui gèlera le temps ! Soyez attentif à l'horloge : dès que les flammes bleues auront disparu (elles disparaissent une à une), celui touché par le sort périra ! Faites donc très attention à la grande aiguille. Il faudra alors aller regeler le temps ! Pour le vaincre, il faut détruire son orbe ce qui lui infligera un peu de dégâts et donc il faudra lui détruire un bon paquet de fois pour détruire ses 5 jauges de vie ! L'orbe varie de couleurs et il faut donc varier les attaques :
rouge : brasier X
bleu : glacier X
jaune : foudre X
blanc : combos
Le combat est très long ! Si vous n'avez plus de magie, faites-vous frapper par le boss pour en récupérer (et sacrifiez en un peu pour vous régénérer).
Il va parfois lancer une petite boule violette qui va vous attaquer. Si vous êtes en rafale, volez vers le haut en vous éloignant pour peut être l'éviter. Si elle vous touche quand même, attendez les premiers dégâts et soignez-vous avant les seconds (auxquels vous résisterez forcément grâce à la compétence dernières forces) avec les MP obtenus (soyez vifs car il y a des troisièmes dégâts et là, c'est mortel !). On en revient finalement parfois à se faire taper par le boss pour avoir assez de MP pour continuer le combat... N'oubliez pas de vous soigner et n'hésitez pas à utiliser la magie rafale sur vous !
Récompense : essence de temps : magie stop X (niveau ultime, 3)

VIII) Retour à Traverse

Allez voir Merlin maintenant que vous avez toutes les magies pour être récompensé par le sceptre des rêves.

IX) Inter mondes 17

Rendez-vous au dernier monde non visité (au sud de la forteresse oubliée). Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial. Ce passage étant difficile, je vous conseille d'améliorer votre vaisseau avec les blocs des dalmatiens.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 22 : La fin des Mondes

La dimension du néant
Prenez une longue inspiration : vous voilà au seuil du vide, près à vous battre contre les ténèbres et leur incarnation :

Ansem ! Inutile de vous préciser qu'il vous faut bien vous équiper et se sentir à un niveau suffisamment confortable (au moins 55 mais c'est selon vous). Cependant, dans cet endroit il y a pas mal d'objets qui boostent les capacités et, comme déjà dit plus haut, il est bon d'aller jusqu'à la première sauvegarde pour s'entraîner et récupérer les objets puis revenir sur l'inter mondes afin de battre les derniers boss et ennemis du colisée cachés : la fin du jeu sera alors quasi immédiate et ce qui précède achevé !
Sachez que les combats se font d'une manière particulière : il vous faut trouver une boule d'énergie des ténèbres pour vous faire transporter dans une dimension parallèle et combattre.
Avancez tout droit pour voir une scène d'entrée. Marchez sur l'invisible et suivez les plates-formes qui portent des coffres afin de vous repérer jusqu'à arriver au trou cosmique : en effet il y a des murs invisibles mais les plates-formes sont des flèches pour vous aider : si vous les suivez vraiment vous ne remarquerez même pas les murs !
A un coffre, vous devrez rebattre votre ami Behemoth pour un joyau oméga et un mithril ce qui ne se refuse pas pour un aussi simple combat.
Juste avant le trou cosmique, vous serez confronté, là aussi, à Behemoth. Il est toujours aussi simple : en rafale puis chargez la corne ! Il vous remettra un bout de mithril, un mithril et un orichalque en récompense.

Le ravin de cristal et le pandemonium
Le trou cosmique vous a amené au ravin de cristal ! Ici, il y a beaucoup de plates-formes et il ne vaut mieux pas chercher à récupérer les blocs gummi, vous avez la collection entière ! Planez tout de suite en face puis laissez vous tomber quelques dizaines de mètres au loin et sauvegardez. Sautez ensuite dans le téléporteur cosmique bleu en contre-bas. Pour faire demi-tour, il vous faut prendre le téléporteur vert... mais il n'en est pas question pour le moment :), utilisez plutôt le téléporteur bleu.
Entrez dans la grande flamme rouge pour aller à un clone du troisième quartier de traverse. Liquidez vos ennemis puis ouvrez le coffre et franchissez la grande porte. De retour au pandemonium, utilisez le téléporteur bleu. Vous avez compris, il va y avoir plusieurs téléporteurs à emprunter. Chacun mène à une salle avec une grande flamme rouge qui vous amènera au clone d'un monde avec serrure. Voici la répartition :
1) Traverse, 3ème quartier : Cor de bravoure
2) Pays des merveilles, terrier de lapin : Sceau atomnium
3) Colisée, dehors : Souffle de l'enfer
4) Jungle profonde, fourré de bambous : Dent de fauve
5) Agrabah, ville : Lazurite (en hauteur, au niveau de la section " portes du palais ")
6) Atlantica, couloir des courants : Bonus PC
7) Halloween, salle des tortures : Talisman
8) Pays imaginaire, cale : Griffe de corbeau
Au bout de ce long parcours, entrez dans la grande flamme verte afin d'être de nouveau amené à la clairière du livre magique. Prenez le mégalixir dans le coffre puis sauvegardez.

Descente au coeur des ténèbres
Sortez de la clairière puis utilisez le téléporteur bleu et entrez dans la grande flamme orange. Passez la porte à gauche et prenez le mégalixir dans le coffre puis lisez le livre très intéressant avant de sauter dans le trou cosmique d'où vous venez. Sautez à présent dans le trou d'où provenait la grande flamme orange.
Vous voilà face à Chernabog ! Cet ange démoniaque est supra simple à vaincre : sous protection rafale, filez frapper jusqu'à mort de celui-ci ! Pensez quand même à vous régénérer et à vous refaire de temps en temps une protection rafale.
Vous apprendrez la compétence de groupe super vol plané.
Descendez dans le trou où se trouvait le boss. Voletez jusqu'en bas et pénétrez dans le trou. Avancez droit devant et... entrez dans le trou. Encore une fois s'il vous plait puis une dernière fois, merci.
Attention, vous allez être surpris. Avancez un peu sur ce sol vert flash afin de tomber sur... Behemoth qui fait une entrée rapide et imprévisible ! C'est encore une fois de la rigolade : Clochette et rafale puis combos sur la corne noire depuis le dos et ce sera gagné !
Liquidez ensuite les différentes séries de Sans-coeur afin de détruire complètement l'emblème des Sans-coeur au fond de la salle. Examinez donc ce reste d'emblème afin de passer à travers. Prenez le mégalixir dans le coffre puis sauvegardez. Pour ceux qui viennent en entraînement : retournez de cette sauvegarde au vaisseau : plus de retour ensuite. La partie " administrative " est finie, tout ce qui suit est presque boss alors soyez près pour le plongeon dans les ténèbres.
Passez donc la porte derrière pour arriver sur l'île de Sora (quelle histoire de fous !). Dirigez-vous à gauche de l'ancienne cascade, près de l'entrée de la cachette secrète pour voir un flash-back. Filez au bord de la plage : vous voyez Ansem-Riku mais surtout, le vide ! Votre île est dévorée par les ténèbres ! Equipez-vous de TOUS vos mégalixirs,

élixirs puis les meilleures potions qui suivent (mettez en sur tous vos personnages !) puis filez voir Ansem-Riku afin de voir une scène.

Face aux ténèbres !
BOSS
Premier combat : Ansem. Pour celui-ci, rien de complexe. Il vous faudra être toujours sous rafale pour ne pas prendre trop de dégâts lors de ses rares attaques et utilisez vos combos et la compétence ARCANES sur lui. Comme toujours, utilisez la magie de soin dès que c'est nécessaire. Faites attention à quand il vous maudira : votre commande d'attaque se transformera en paralysie quand il sera entouré d'une cage et son démon qui est en vous... paralysera.
Récompense : 10 000 XP
Soignez-vous avec un élixir puis entrez dans le dôme de sable qui s'est brisé.
Ensuite, vous aurez un deuxième combat, en duel, contre Darkside, l'ombre de Jecht, l'ultime chimère de FFX. Cette fois aussi, il faudra frapper sa main ou sa tête en remontant le long du bras jusqu'à l'épaule mais il est préférable et plus prudent d'utiliser la magie rafale sur vous au préalable. Avec de la chance, vous n'aurez pas à vous soigner du combat !
Cet avant-dernier acte du jeu se poursuit par un quatrième combat contre Ansem, de nouveau en duel ! En rafale X, utilisez vos combos et votre compétence ARCANES sur lui pour qu'il utilise la puissance de sa créature démoniaque. Tournez alors autour d'Ansem verrouillé jusqu'à ce qu'il redevienne normal, moment où vous reprendrez vos attaques. Attention, cette fois aussi vous pouvez être maudit et paralysable.
Récompense : 20 000 XP

L'abysse infini des ténèbres
BOSS Final : Démon du Chaos
Vous voilà face à la toute dernière créature du jeu pour le dernier acte, au Kingdom Hearts !
La progression va alterner des passages dehors et dedans c'est pourquoi nous avons numéroté les séquences de ce dernier combat ! Pour vous repérer, nous avons marqué les numéros de séquences :
* = séquence externe
^ = séquence interne
1*) On commence par le plus dur ! Lancez rafale X sur vous-même puis foncez sur Ansem et utilisez vos combos, voire une de vos compétences spéciales.
2^) Abattez vos ennemis pour vous régénérer en magie et en énergie grâce aux orbes verts sur le sol puis détruisez l'orbe noir qui va apparaître au centre.
3*) Lancez rafale sur vous puis partez détruire le plus vite possible les 8 canons (pics violets) répartis sur le corps du boss.
4*) Volez le plus vite possible dans le trou cosmique qui est apparu au niveau de là où était Ansem.
5^) Vous avez retrouvé Dingo ! Liquidez rapidement tous les ennemis pour vous régénérer puis, une fois tous les petits orbes bleus sur le sol pris, détruisez l'orbe jaune qui est apparu.
6*) Mettez-vous en rafale X puis foncez attaquer le front du boss (la tête rose au point le plus bas). Soyez très rapide et vous n'aurez qu'à vous soigner très peu et à utiliser rafale pas plus de deux fois.
7*) Volez à pleine vitesse dans le trou cosmique de la bouche.
8^) Vous avez retrouvé votre acolyte emplumé, Donald. Abattez vos ennemis et ramassez tout ce qui tombe puis détruisez l'orbe rouge/orange pour ressortir.
9*) Filez détruire les canons violets, juste en dessous des premiers que vous avez détruits.
10*) Détruisez l'énorme cellule violette au même niveau que les canons.
11*) Dans cette ultime section, vous devez retourner sur ansem, sous rafale bien sûr. Soignez-vous quand il faut et " combotez " autant que possible jusqu'à la défaite de ce boss. Parfois, on vous aspirera presque toute votre magie. Remettez-vous en avec un élixir s'il vous en reste, sinon... bah tant pis !

Le boss détruit, vous assisterez à la somptueuse et émouvante cinématique de fin qui conclura la merveilleuse histoire et légende de Kingdom Hearts et ses aventuriers, Sora, Donald et Dingo. Si vous avez joué en mode expert, vous devriez avoir un tableau bilan des combats ! Quant à moi, je me retire et vous dis " Tchao ! Et n'oubliez jamais la lumière ;-) ! " en attendant une probable suite qui s'annonce encore plus palpitante !

ASTUCES DE KINGDOM HEARTS FINAL MIX

Dumbo

Rendez-vous à Monstro en vous assurant d'avoir la compétence de groupe Super Saut. Allez sur le bateau, et regardez le lac. Vous verrez un coffre sur un pilier au fond à droite. Allez l'ouvrir, il contient l'orbe de l'eau. Apportez l'orbe à Merlin dans la ville de Traverse et vous gagnerez Dumbo.

La Keyblade Ultima

Vous devez fabriquer tous les objets demandés par les Mogs dans la ville de Traverse pour obtenir la Keyblade Ultima. Voici les sans-coeur qu'il faut battre pour trouver tous les composants et le lieu où on les trouve le plus souvent :

- Eclat Ardent : Nocturnes Rouges (Pays Imaginaire).
- Roc Ardent : Bandits (Agrabah).
- Eclat de Vie : Requiems Verts (Ville de Traverse).
- Roc de Vie : Spectres Fureteurs (Ville d'Halloween).
- Cristal de Vie : Défenseurs (Forteresse Oubliée).
- Eclat Glacial : Rhapsodies Bleues (Ville de Traverse).
- Roc Glacial : Néons Marins, Néons Marins Géants (Atlantica).
- Vent déchaîné : Etoiles Angéliques, Invincibles (Fin du Monde).
- Eclat d'Audace : Soldats, Rondouillards (Ville de Traverse).
- Roc d'Audace : Soldats Volants (Agrabah).
- Cristal Pur : Sorciers (Forteresse Oubliée).
- Eclat Grondant : Opéras Jaunes (Ville de Traverse).
- Roc Grondant : Aquatanks, Torpillotes (Atlantica).
- Larmes de Joie : Bolets Blancs (Jungle Profonde).
- Eclat Hyalin : Bolets Blancs (Jungle Profonde).
- Roc Hyalin : Chevaliers Momies, Gargouilles (Ville d'Halloween).
- Cristal Hyalin : Boules Noires (Forteresse Oubliée).
- Eclat de Force : Primates Costauds, Primats Chipies (Jungle Profonde).
- Roc de Force : Pirates, Pirates Volants, Galions (Pays Imaginaire).
- Cristal Fougue : Vouivres (Forteresse Oubliée).
- Bouts de Mithril : Arachnocruches, Arachnobarils (Agrabah).
- Mithril : Etoiles Angéliques (Fin du Monde).
- Orichalque : Béhémoth (Forteresses Oubliée, Fin du Monde).

Les fleurs de la forêt

Acceptez les demandes des fleurs de la forêt des Lotus au Pays des Merveilles. L'objet qu'elle vous donneront est toujours plus précieux que celui que vous leur fournirez.

Fin secrète

Pour voir la fin secrète à la toute fin du jeu, vous devez avoir scellé toutes les serrures (y compris celle de la Forêt des Rêves Bleus et du Colisée de l'Olympe), remporté la Coupe Hadès, trouvé tous les rapports d'Ansem et ramené les 99 dalmatiens. Cette séquence bonus dévoile des éléments liés à Kingdom Hearts II.

Affronter Sephiroth

Pour affronter Sephiroth dans l'arène du colisée, vous devez avoir remporté les 3 premières coupes et sauvé Kairi (donc juste après avoir terminé la Forteresse Oubliée (Hollow Bastion). Vous n'êtes pas obligé d'avoir participé à la Coupe Hadès. Parlez à Philoctète et choisissez '???' qui correspond au match de platine, et préparez-vous à affronter un adversaire de taille, d'autant que vos compagnons ne seront pas là pour vous aider.

Les pages déchirées du monde de Winnie

Voici les emplacements des 5 pages de la forêt des rêves bleus. Une fois en votre possession, vous devez aller consulter le livre dans la hutte de Merlin.

-Ville de Traverse : ramenez au moins 51 dalmatiens dans la maison du troisième quartier
-Agrabah : ouvrez le coffre de la salle des ombres
-Monstro : ouvrez le coffre du Ventre 6 à l'aide du super saut
-Atlantica : ouvrez le coffre dans la cachette d'Ariel
-Ville d'Halloween : examinez la bibliothèque du laboratoire

Les invocations

Voici la liste des invocations disponibles dans le jeu après avoir donné les orbes à la bonne fée, ainsi que leur emplacement :

- Simba : l'orbe se trouve dans les égouts de la ville de Traverse après avoir parlé à Leon.
- Bambi : vous obtiendrez l'orbe après le jeu de la chasse aux abeilles de Winnie
- Dumbo : un coffre dans la bouche de Monstro
- Mushu : après avoir vaincu la forme draconique de Maléfique
- Le génie : dans la salle de la lampe après avoir vaincu Jafar et fermé la serrure
- La fée Clochette : près de l'horloge au pays imaginaire après avoir vaincu Crochet et scellé la serrure

La position des 99 dalmatiens

`1, 2, 3 :` Utilisez le Trio jaune derrière la maison de Merlin dans la ville de Traverse.
`4, 5, 6 :` Utilisez le Trio rouge derrière la boutique d'objets de la ville de Traverse.
`7, 8, 9 :` Dans la forge du premier quartier de la ville de Traverse.
`10, 11, 12 :` Un coffre près des escaliers qui vont vers les égouts de la ville de Traverse.
`13, 14, 15 :` Un coffre sur une corniche en hauteur près de la reine de coeur, accessible en planant ou avec un super saut.
`16, 17, 18 :` Un coffre bleu dans les arbres de la forêt du Lotus ay pays des merveilles.
`19, 20, 21 :` Planez au-dessus du chapelier fou au pays des merveilles.
`22, 23, 24 :` Un trio bleu près d'une statue à l'entrée du Colyseum.
`25, 26, 27 :` En hauteur, près du lierre, dans la zone des hippopotames de la jungle de Tarzan.
`28, 29, 30 :` Examinez les branches des arbres dans la plus haute partie de la jungle.
`31, 32, 33 :` Le trio bleu près des arbres à côté du nid de la jungle.
`34, 35, 36 :` Le trio bleu près des caisses dans la zone du camp de la jungle.
`37, 38, 39 :` Un coffre dans la maison d'Aladdin.
`40, 41, 42 :` Un coffre dans une citrouille de la ville d'Haloween.
`43, 44, 45 :` Dans l'horloge du pays imaginaire.
`46, 47, 48 :` Faire un grand saut dans le quatrième marché d'Agrabah.
`49, 50, 51 :` Dans la caverne aux merveilles d'Agrabah, planez vers le piédestal.
`52, 53, 54 :` Avec Aladdin, actionnez le cristal à l'aide d'Abou dans la salle du trésor.
`55, 56, 57 :` Dans la troisième salle à l'intérieur de Monstro, derrière les escaliers en hauteur vers la sortie 6.
`58, 59, 60 :` Au pays des merveilles, entrez dans un pot dans l'une des deux pièces mystérieuses.
`61, 62, 63 :` A votre retour dans la forteresse finale, ouvrez le coffre dans le grand hall.
`64, 65, 66 :` A Halloween, prenez la seconde porte près de la citrouille pour entrer dans la crypte et trouver un coffre.
`67, 68, 69 :` A Halloween, sous les escaliers de la maison de Jack où l'on peut obtenir un elixir en sonnant la cloche trois fois.
`70, 71, 72 :` A Halloween, sur la place de la guillotine, sautez et planez pour atteindre la grosse citrouille.
`73, 74, 75 :` Un coffre rouge dans la bouche de Monstro, accessible près du bateau de Geppetto avec un super saut.
`76, 77, 78 :` Dans la salle 3 de Monstro, une plate-forme en hauteur accessible en planant avec un super saut.
`79, 80, 81 :` Au sommet d'un tonneau, tout en haut de la salle 5 de Monstro.
`82, 83, 84 :` Au pays imaginaire, fouillez le plafond de l'une des dernières pièces du bateau.
`85, 86, 87 :` Au pays imaginaire, activez le trio jaune dans l'une des dernières pièces du bateau.
`88, 89, 90 :` Sur le lit des quartiers du capitaine, après avoir vaincu l'ombre de Sora au pays imaginaire.

91, 92, 93 : Sur l'eau, près des chutes d'eau dans la forteresse finale.
94, 95, 96 : Dans la forteresse finale, passez la porte aux emblèmes et actionnez le mécanisme rouge pour faire descendre l'ascenseur. Prenez ensuite l'ascenseur à l'aide du mécanisme bleu et utiliser un sort gravité sur le coffre en hauteur.
97, 98, 99 : Dans la forteresse finale, utilisez à nouveau le sort gravité sur le coffre situé à l'extérieur de la grande tour.

Les larmes de joies

Rendez-vous dans la jungle, près de la tente, vous devriez trouver des bolets blancs. Faites ce qu'ils vous demandent et vous obtiendrez des larmes de joies si vous lancez le même sort trois fois de suite.

Si le bolet tremble, lancez un brasier.
Si une lumière brille au-dessus de lui, utilisez la foudre.
S'il s'agenouille, lancez le glacier.
S'il s'arrête, utilisez le stop.
S'il se couche, utilisez le soin au contact (près de lui).
S'il s'envole, lancez la gravité.
S'il tourne, lancez Rafale au contact (près de lui).

Trouver un Mithril

Rendez-vous dans la Chambre Verte de l'Hôtel de la Ville de Traverse. Vous y verrez une horloge accrochée au-dessus de la porte. Frappez-la plusieurs fois pour indiqués successivement les heures 12, 6 et 7. Vous entendrez alors une sonnerie et un coffre apparaitra de l'autre côté de la salle. Il contient un Mithril.

Les cartes postales

A la Ville de Traverse, il est possible de récupérer des cartes postales qui, en étant posté au premier quartier, rapportent des objets ! Sachez que ces cartes sont classées par ordre d'obtention dans la soluce. Ainsi, vous pouvez donner en premier la carte obtenue sur le toit (notée n°1) ou bien ne pas la récupérer et poster en premier celle sur le store (notée n°2), vous obtiendrez la première récompense. Le lot ne correspond qu'au nombre de cartes déjà postées, pas de son emplacement.

1. Sur le toit de la joaillerie, utilisez la grosse caisse.
2. Sur le store à droite à l'entrée du deuxième quartier via le premier, utilisez la lampe.
3. Dans le gros coffre au premier quartier
4. Dans la boutique du premier quartier, sautez depuis l'escalier vers le ventilo et frappez-le.
5. Commande TRIO sur la marque bleue au niveau du bar.
6. Examinez l'horloge de la salle des machines après avoir enfoncé les 3 dalles.
7. Examinez l'horloge de la salle des machines après avoir enfoncé les 3 dalles.
8. Montez au niveau de la cloche de l'église, sautez sur le toit à gauche et entrez dans la fenêtre. Examinez le mur.
9. Examinez la note près de la cheminée de l'atelier de synthétisation d'objets.
10. Dans la maison de Gepetto, dans la boîte sur l'étagère.

Récompense carte n°1 : Pavillon
Récompense carte n°2 : Bout de mithril
Récompense carte n°3 : Mégapotion
Récompense carte n°4 : Mégaéther
Récompense carte n°5 : Mithril
Récompense carte n°6 : Elixir
Récompense carte n°7 : Mégalixir
Récompense carte n°8 : Orichalque
Récompense carte n°9 : Bonus défense
Récompense carte n°10 : Bonus attaque

Battre Clayton et le Caméléon lors de la première rencontre

Si vous êtes en mode Expert, veillez au moins à être au niveau 20. Pensez à avoir votre jauge magique au maximun (évitez les affrontements jusqu'à être arrivé à la falaise, ceci empêchera vos amis d'utiliser leurs pouvoirs magiques) et à donner des potions + et ethers à vos compagnons. Acharnez vous contre le Caméléon. A un moment donné, Clayton sera désarçonné et continuera à vous tirer dessus. Le plus simple, est que vos amis s'occupent du Caméléon (ce n'est pas évident car ils attaquent l'ennemi le plus proche) et vous, de Clayton. Ce dernier ne tirera pas si vous vous acharnez continuellement sur lui. Pensez également à utiliser vos potions dès que votre jauge d'énergie est à moitié vide, le Caméléon et Clayton ayant des attaques très puissantes.

Battre le Parasitocage lors du second affrontement

Avant toute chose, évitez de toucher la substance fluorescente qui vous ferait perdre de nombreux HP. Pour battre ce monstre, la technique est en fait assez simple. Il suffit tout simplement de remplir les cases Objet de Sora avec des Ethers. Dés le début du combat, lancez le sort Rafale qui vous protégera en partie contre les puissantes attaques du monstre (celle de face est dévastatrice et son souffle vous fait également perdre beaucoup de HP). Si votre santé baisse de trop, utilisez le sort Soin, et bien sûr vos Ethers quand votre jauge de magie commence à se vider dangereusement. Par la suite, il suffira tout simplement de taper comme un fou sur le Parasitage en enchaînant les combos aériens, et le tour sera joué.

Battre Squall lors de la première rencontre

Pour battre Squall à Traverse (ce n'est pas obligatoire, mais vous recevrez en échange pas mal d'expérience), il suffit d'éviter ses attaques de feu et d'attendre qu'il vous charge. A ce moment, sautez et portez lui un combo de trois coups.

Les marques Trio

Cette section vous indique où sont les marques TRIO dans le jeu. Sur celles-ci, utilisez la quatrième commande du menu d'action (trio) pour les activer. Sachez que vous devez avoir ce groupe pour le faire : Sora, Dingo, Donald.

Marques trio saut :

Couleur : bleu
Nombre total : 17
Ville de traverse : 4 : près de la boutique du premier quartier ; à coté de la porte qui vous permet de revenir au vaisseau gummi au premier quartier ; à droite de la porte où est peint une flamme au troisième quartier ; dans la chambre de Merlin l'enchanteur et de la Bonne fée.
Pays des merveilles : 2 : toutes deux dans la forêt des lotus
Jungle profonde : 2 : dans la section autour de la tente, dans le " dôme du grand arbre ".
Agrabah : 2 : lieu dit souk ; dans la salle sous la salle du précipice (allez à la salle du précipice puis jetez-vous dans le vide)
Monstro : 3 : dans la bouche une fois que vous aurez vaincu le premier boss du chapitre ; gorge ; ventre 5
Forteresse oubliée : 2 : dans la cellule au sous-sol, après la cage transporteuse.
Colisée de l'olympe : 2 : toutes deux à l'entrée du chapitre.

Marques trio bélier :

Couleur : rouge
Nombre total : 6
Ville de traverse : 3 : dans la ruelle de votre arrivée à la ville, dans les égouts vers la grotte dans la cour de l'hôtel (quartier 2), sur la barrière qui barre l'accès à la corde de la cloche dans le deuxième quartier.
Agrabah : 1 : dans la salle du trésor
Halloween : 1 : A droite du premier élévateur à flammes du manoir (à activer IMPERATIVEMENT avant de vaincre Oogie Boogie).
Forteresse oubliée : 1 : au niveau de la statue de cheval dans le hall

Marques trio tour :

Couleur : vert

Nombre total : 9
Ville de Traverse : 1 : dans la joaillerie
Pays des merveilles : 2 : dans le terrier de lapin, dans la cheminée de la pièce mystérieuse en position normale
Jungle profonde : 1 : camouflé sur le sol de la section " cime des arbres "
Agrabah : 1 : dans la remise
Monstro : 1 : sur le " pont " de l'épave de Gepetto
Colisée : 1 : dehors
Pays imaginaire : 1 : dans le bateau (dans la salle de sauvegarde avant le premier boss)
Forteresse oubliée : 1 : dans la salle de lecture

Marques trio poussée : (s'obtient en finissant la coupe Hercule - normale)

Couleur : jaune
Nombre total : 4
Colisée : dans le hall (REVELE LA SERRURE DU NIVEAU !)

Marques trio détection :

Couleur : blanche
Nombre : 10
Traverse : 1 : Dans la grotte secrète
Pays des merveilles : 1 : Dans la zone de la forêt des lotus que l'on atteint en passant dans le tableau de la pièce mystérieuse retournée
Jungle profonde : 1 : dans la section où se trouve la serrure
Agrabah : 1 : à l'entrée de la caverne aux merveilles
Colisée : 1 : dehors
Monstro : 1 : au ventre 6
Atlantica : 1 : sur le chemin du palais triton
Halloween : 1 : à la colline aux citrouilles
Pays imaginaire : 1 : Au niveau de la barre sur le pont du navire
Forteresse oubliée : 1 : Là où se trouvait Riku aux chutes ascendantes.

Brevets de Magie

Lorsque vous répondrez aux demandes des Bolets Blancs, si vous effectuez 3 fois le même type de magie sur l'un d'eux, vous obtiendrez un brevet de magie que vous pouvez revendre.

Armes spéciales

-Clairvoyante (Keyblade pour Sora) : obtenez toutes les magies
-Bonne fortune (sceptre pour Donald) : recevez toutes les invocations puis parlez à la Bonne Fée
-Sceptre des rêves (sceptre pour Donald) : optimisez tous les sorts de base en sorts X
-Targe des rêves (bouclier pour Dingo) : contentez les bolets blancs pour obtenir 7 brevets

Le rapport d'Ansem

Voici l'emplacement des 10 pages du rapport d'Ansem.

1. Battez Jafar à Agrabah.
2. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.
3. Battez Ursula dans sa seconde forme.
4. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.
5. Battez la sorcière Maléfique dans la Forteresse Oubliée.
6. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.
7. Battez Oogie Boogie dans la Ville d'Halloween.
8. Gagnez contre Hadès au rang 10 de la coupe Hadès du colisée del'Olympe.
9. Battez le capitaine Crochet au Pays Imaginaire.

10. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.

Vous pouvez consulter l'intégralité des rapports en cliquant sur cette image.

Les truffes bleues

Ces ennemis, qui ressemblent aux bolets blancs, sont projetés dans les airs dès que vous leur portez un coup, puis retombent sur le sol et disparaissent. Vous devez les maintenir en l'air le plus longtemps possible à l'aide de combos ou de sorts pour obtenir de l'expérience et des récompenses. Vous pouvez les trouver en plusieurs endroits, comme dans la zone du pont à Halloween. Utilisez par exemple le sort Rafale à répétition pour faire rebondir l'ennemi contre votre barrière magique jusqu'à 50 fois (prix shiitake) ou 100 fois (prix matsutake).

Les boss cachés

En plus des boss optionnels du colisée (Sephiroth et le titan de glace), vous pouvez affronter deux autres boss surpuissants juste après avoir sauvé Kairi (donc juste après la Forteresse Oubliée).

Le fantôme

Entrez dans le pays imaginaire par la cabine, prenez Peter Pan dans le groupe et parlez à Clochette pour accéder à la tour de la grande horloge. Le fantôme vous y attend. Vous ne pouvez utiliser contre lui que les magies qui correspondent à la couleur de son orbe. Vous pouvez stopper sa malédiction en lançant le sort stop sur la grande aiguille de l'horloge (il faut relancer le sort quand il perd son effet).

Kurt Zisa

Entrez dans la maison d'Aladdin à Agrabah et parlez au tapis pour atteindre le désert. Kurt Zisa vous y attend.

Guide vidéo : Combat contre Sephiroth

Ce guide vidéo est une contribution de Enarpilod.
Voir e|http://www.youtube.com/user/Enarpilod|sa chaîne.

ASTUCES DE KINGDOM HEARTS RE : CHAIN OF MEMORIES

Mode Reverse / Rebirth

Terminer l'aventure de Sora pour débloquer la partie jouable avec Riku.

Mode Theater

Ce mode se débloque après avoir terminé l'histoire de Sora en chargeant votre partie. Vous pourrez y revoir toutes les cut-scenes du jeu. Faites la même chose avec l'histoire de Riku pour revoir les cut-scenes propres à l'aventure de Riku.

Cartes spéciales

Ansem

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion pour trouver un coffre contenant cette carte.

Axel

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

Demyx

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Atlantica (clé des récompenses requise).

Diamond Dust

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion pour trouver le coffre contenant la carte.

Mushu

Rendez-vous à Hollow Bastion et utilisez la clé des récompenses.

Larxene

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

Lexaeus

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion.

Luxord

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Agrabah (clé des récompenses requise).

Marluxia

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

One Winged Angel

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à la Cité du Crépuscule.

Roxas card (Doubles attack strength)

Rendez-vous dans la salle au trésor à la Cité du Crépuscule (avec Sora) pour trouver deux coffres dont l'un contient la carte Roxas.

Saix

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à la Ville de Traverse (clé des récompenses nécessaire)

Ultima

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion pour trouver le coffre contenant la carte.

Vexen

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

Xaldin

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Monstro (clé des récompenses requise).

Xemnas

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Wonderland (clé des récompenses requise).

Xigbar

Rendez-vous à Hollow Bastion et utilisez la clé des récompenses.

Zexion

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Destiny Islands.

Cartes secrètes

Carte Roxas

Après avoir terminé l'aventure de Sora et celle de Riku, rendez-vous dans la salle au trésor à Twilight Town (avec Sora) pour trouver deux coffres dont l'un contient la carte Roxas.

Carte Ansem

Après avoir terminé l'aventure de Sora et débloqué celle de Riku, rendez-vous au Château Oblivion avec Sora pour trouver un coffre contenant la carte Ansem.

Cartes or et platine

Carte or

Elle est cachée dans un coffre au 13ème étage à condition d'avoir complété la collection des cartes à 100%

Carte platine

Elle est cachée dans un coffre au 13ème étage à condition d'avoir récupéré la carte or.

TROPHÉES DE KINGDOM HEARTS FINAL MIX

BRONZE

Joueur novice

Terminer Final Mix en mode débutant.

Celui qui n'existe pas

Vaincre le personnage mystérieux dans la Forteresse Oubliée.

L'ombre dissimulée

Vaincre le Fantôme dans la Grande Horloge.

La menace des sables

Vaincre Kurt Zisa à Agrabah.

Héros en herbe

Remporter la Coupe Philoctète.

Héros naissant

Remporter la Coupe Pégase.

Héros confirmé

Remporter la Coupe Hercule.

Champion du Colisée

Remporter la Coupe Hadès.

Le géant de glace

Vaincre le Titan de Glace lors du Match d'Or dans le Colisée de l'Olympe.

Monoptéryx

Vaincre Séphiroth lors du Match de Platine dans le Colisée de l'Olympe.

Combattant solitaire

Remporter un défi en solo.

Contre-la-montre

Remporter une épreuve chronométrée.

Chasseur de trésors

Ouvrir 100 coffres.

Parti de rien

Obtenir plus de 10 000 munnies.

Chasseur de Sans-coeur

Vaincre plus de 2 000 Sans-coeur.

Là où sonne le glas

Sceller la Serrure de la Ville de Traverse.

Le Terrier

Sceller la Serrure du Pays des Merveilles.

Héros junior

Sceller la Serrure du Colisée de l'Olympe.

Membre de la tribu

Sceller la Serrure de la Jungle Profonde.

Lampe magique

Sceller la Serrure de Agrabah.

Âme courageuse

S'enfuir de Monstro.

Maître des mers

Sceller la Serrure d'Atlantica.

Roi des citrouilles

Sceller la Serrure de la Ville d'Halloween.

Poussière de fée

Sceller la Serrure du Pays Imaginaire.

Fin du Monde

Sceller la Serrure de la Forteresse Oubliée.

Ami de Winnie

Sceller la Serrure de la Forêt des Rêves Bleus.

Archiviste

Récupérer toutes les entrées du carnet de Jiminy.

Conteur

Récupérer toutes les entrées Résumé du carnet de Jiminy.

Investigateur

Récupérer toutes les entrées Rapports d'Ansem du carnet de Jiminy.

Erudit

Récupérer toutes les entrées Personnages du carnet de Jiminy.

Fin limier

Récupérer toutes les entrées Les 101 Dalmatiens du carnet de Jiminy.

Meilleur ami

Récupérer toutes les entrées Marques Trio du carnet de Jiminy.

Pro des mini-jeux

Récupérer toutes les entrées Records du carnet de Jiminy.

Maître ès création

Créer tous les objets.

Première création

Créer un objet pour la première fois.

Créateur novice

Créer 3 différents types d'objets.

Créateur aguerri

Créer 15 différents types d'objets.

Créateur confirmé

Créer 30 différents types d'objets.

Collectionneur de vaisseau gummi

Récupérer tous les plans de vaisseau gummi.

Pilote de chasse

Neutraliser plus de 2 500 ennemis avec le vaisseau gummi.

Personnalisation

Modifier un vaisseau gummi et actualiser les données.

As du pilotage

Prendre tous les itinéraires du vaisseau gummi.

Pilote novice

Accomplir la 1ère mission du vaisseau gummi.

Pilote aguerri

Accomplir la 2e mission du vaisseau gummi.

Pilote confirmé

Accomplir la 3e mission du vaisseau gummi.

Tendre Promesse

Obtenir la Keyblade Tendre Promesse.

Maître ès Keyblade

Obtenir toutes les Keyblades.

Maître ès magie

Obtenir tous les bâtons.

Maître ès défense

Obtenir tous les boucliers.

ARGENT

As de Final Mix

Terminer Final Mix.

Comme d'habitude

Finir le jeu sans changer d'équipement.

Invaincu

Terminer le jeu en n'utilisant jamais l'option Continuer.

Niveau 100

Monter Sora au niveau 100.

OR

Joueur expert

Terminer Final Mix en mode difficile.

Expéditif

Vaincre le Monde Chaotique à la Fin du Monde au bout de 15 heures de jeu.

PLATINE

As de KINGDOM HEARTS

Obtenir tous les trophées.

TROPHÉES DE KINGDOM HEARTS RE : CHAIN OF MEMORIES

BRONZE

Joueur doué - Sora

Terminer le jeu avec Sora en mode normal.

Joueur doué - Riku

Terminer le jeu avec Riku en mode normal.

Joueur novice - Sora

Terminer le jeu avec Sora en mode facile.

Joueur novice - Riku

Terminer le jeu avec Riku en mode facile.

Trieur de légumes

Obtenir un score d'au moins 150 points dans le mini-jeu Panique potagère.

Barreur

Obtenir un score d'au 500 points dans le mini-jeu Ballons flottants.

Sauteur

Obtenir un score d'au moins 120 points dans le mini-jeu Défi bondissant de Tigrou.

Voltigeur

Obtenir un score d'au moins 2 000 points dans le mini-jeu Saut de l'ange.

Chasseur d'abeilles

Repousser 70 abeilles en 1 minute 40 dans le mini-jeu Chasse aux abeilles.

Dormir pour se souvenir

Terminer le jeu avec Sora.

Carte de souvenance

Finir le 1er palier du Manoir Oblivion.

Souvenirs entremêlés

Finir le 5e palier du Manoir Oblivion.

La vérité

Finir le 13e palier du Manoir Oblivion.

La voie de l'aube

Terminer le jeu avec Riku.

Tête brûlée

Obtenir tous les bonus d'attaque de Riku.

Affronter les Ténèbres

Finir le 12e sous-sol du Manoir Oblivion.

Les Ténèbres en soi

Finir le 8e sous-sol du Manoir Oblivion.

Triompher des Ténèbres

Finir le 1er sous-sol du Manoir Oblivion.

Conteur - Sora

Récupérer toutes les entrées Histoire du journal de Jiminy.

Érudit - Sora

Récupérer toutes les entrées Personnages du journal de Jiminy.

Pro des mini-jeux - Sora

Récupérer toutes les entrées Mini-jeux du journal de Jiminy.

Conteur - Riku

Récupérer toutes les entrées Histoire du rapport D.

Érudit - Riku

Récupérer toutes les entrées Personnages du rapport D.

Trieur de cartes novice

Modifier un jeu de cartes pour la première fois.

Trieur de cartes expert

Modifier un jeu de cartes 500 fois.

Amateur de cartes Extra

Changer 20 cartes en cartes Extra.

Briseur de cartes

Briser des cartes ennemies au moins 1 500 fois.

Sur le fil du rasoir

Régénérer tous vos HP lorsque vous êtes à moins de 5 % de HP.

Agresseur

Frapper 150 ennemis pour provoquer le combat.

Maître ès duels

Remporter 100 duels.

Collectionneur de cartes

Obtenir plus de 300 cartes de combat.

Nabab

Obtenir plus de 10 000 Points Mog.

Carte fidélité

Dépenser plus de 20 000 Points Mog dans des boutiques Mog.

Créateur de pièces

Créer 300 pièces.

Chasseur de trésors

Ouvrir 10 coffres des salles cachées.

Pro du lancer

Frapper un ennemi avec un objet.

ARGENT

Joueur expert - Sora

Terminer le jeu avec Sora en mode expert.

Joueur expert - Riku

Terminer le jeu avec Riku en mode expert.

Invaincu

Terminer le jeu en n'utilisant jamais l'option Continuer.

Maître ès tours

Obtenir tous les tours de Sora.

Maître ès cartes - Sora

Récupérer toutes les entrées Collection du journal de Jiminy.

Maître ès cartes - Riku

Récupérer toutes les entrées Collection du rapport D.

Bravoure indéfectible

Terminer le jeu sans jamais fuir un combat.

Niveau max - Sora

Monter Sora au niveau maximum.

Niveau max - Riku

Monter Riku au niveau maximum.

OR

Archiviste - Sora

Récupérer toutes les entrées du journal de Jiminy.

Archiviste - Riku

Récupérer toutes les entrées du rapport D.

PLATINE

As de Chain of Memories

Obtenir tous les trophées.

TROPHÉES DE KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

BRONZE

Jour de connexion

Visionner les chapitres de 1 à 37.

Jours de réflexion

Visionner les chapitres de 38 à 74.

Là où réside le coeur

Visionner les chapitres de 75 à 109.

As de 358/2 Days

Obtenir tous les trophées.

Journal intime

Consulter toutes les entrées du journal de Roxas.

Enquêteur expert

Consulter tous les rapports secrets.

BATTRE L'INCONNU FACILEMENT

Pour battre l'inconnu facilement, il vous suffit, une fois le combat accessible, d'optimiser Donald et Dingo au soutien et de mettre toutes leurs compétences pour regagner leurs MP rapidement et d'équiper Dingo de la compétence "Don de MP". Equipez ensuite Sora de la compétence Discobolos sans activer d autres compétences offensive, celles-ci risquant de vous induire en erreur.

Une fois le combat lancé, vous n'avez plus qu'à appuyer sur à répétition, Donald assurera les soins et Dingo vous rendra des MP.

Il ne vous faudra pas plus de 3 minutes pour le battre sans même avoir à vous soigner vous-même.

THÈMES PS3

Thème de Kingdom Hearts Final Mix

Terminer Kingdom Hearts Final Mix.

Thème de Kingdom Hearts 358/2 Days

Obtenir le trophée 358/2 Days Master et lire toutes les fiches des personnages.

Thème de Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

Terminer Kingdom Hearts Re: Chain of Memories.

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / Luxoflux 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans la section Triche du menu Extras.

Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez

derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite, la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles. Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2 villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a 2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues

d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

Kung Fu Rider

© Sony 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LE TROPHÉE OR MASQUÉ

Débloquer et terminer toutes les missions en rang S.

Kurushi Final

© Sony / Sugar and Rockets

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Cynthia

Terminer le jeu.

Spike

Terminer le jeu avec Cynthia et un QI supérieur à 400.

April

Terminer le jeu avec un QI supérieur à 100.

Dickson

Terminer le jeu avec April et un QI supérieur à 150.

Morgan

Terminer le jeu avec Dickson et un QI supérieur à 200.

Kimti

Terminer le jeu avec Morgan et un QI supérieur à 300.

Atlas

Terminer le jeu avec Morgan et un QI supérieur à 400.

Elliot

Survivre dans le mode Survival pendant plus de 10 minutes.

Cherry

Survivre dans le mode Survival avec Elliot pendant 15 minutes.

L.A. Noire

© Rockstar Games / Team Bondi 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Uniforme Beat Cop

Obtenu lorsque Phelps est affecté à la police de quartier.

Golden Boy

Obtenu lorsque Phelps est affecté à la circulation.

Sword of Justice

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 3.

Sunset Strip

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 8.

The Outsider

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 13.

The Hawkshaw

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 18.

Chicago Lighting

Se connecter au "Social Club" de Rockstar. Améliore la précision avec certaines armes à feu.

Button Man

Obtenu en terminant le défi Badge Pursuit.

ECHANGER LE PISTOLET CONTRE UN FUSIL

Si vous en avez assez du petit pistolet de base, vous pouvez ouvrir le coffre de votre voiture pour y récupérer un fusil. Cette astuce ne marche qu'en cas de conflit et uniquement avec votre voiture.

CAMION DE POMPIERS

Vous en avez assez de percuter des voitures à chaque carrefour ? Prenez un camion de pompiers et utilisez sa sirène en appuyant sur L3. Ce véhicule est aussi très résistant mais peu maniable.

TROPHÉES

Bronze

Police Academy

Terminez toutes les affaires en patrouille.

Pavé de bonnes intentions

Terminez toutes les affaires de la division de la Circulation.

Aucun crime n'est parfait

Terminez toutes les affaires de la Criminelle.

O tempora, O mores !

Terminez toutes les affaires de la brigade des Moeurs.

Un flic à chaque coin de rue

Sanctionnez un délit survenant dans la rue.

Pas si vite !

Arrêtez un suspect en fuite avec un tir de sommation (inspecteur du L.A.P.D.).

Regarde les hommes tomber

Poursuivez un suspect à pied et plaquez-le (inspecteur du L.A.P.D.).

Panne totale

Neutralisez un véhicule suspect avec l'aide de votre coéquipier.

Dans le mille

Utilisez un indice pour montrer qu'un suspect ment (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Et d'un !

Trouvez et examinez un indice (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Petit génie

Terminez une affaire en découvrant tous les indices (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Ça se complique !

Trouvez et résolvez un casse-tête en cours d'enquête.

Attention, ça pique !

Au Ray's Café, trouvez le couteau ensanglanté dès votre première inspection de la scène de crime.

Le compte est bon

Au Bamba Club, obtenez de Dick McColl la plaque d'immatriculation du compagnon de Celine Henry.

Le petit rapporteur

Persuadez Felix Alvarro de dénoncer ses frères d'armes pour le casse du Coolridge.

Bonimenteur

À Elysian Fields, soyez plus malin que Leland Monroe en parlant de ses chantiers ou de sa publicité.

Chauffeur, si t'es champion

Roulez à plus de 130 km/h (80 mph) pendant plus de dix secondes.

Le compteur tourne

Roulez sur plus de 194,7 miles (314 km).

Le Grand Sommeil

Tuez 100 criminels avec une arme à feu.

Le choix des armes

Tuez au moins un criminel avec chacune des armes à feu.

Dans l'ombre

Suivez un suspect sans vous faire repérer dans une affaire.

Le touriste

Découvrez tous les monuments de la ville.

L'homme invisible

Évitez d'être à couvert ou incognito en suivant Candy, sauf au début ou lorsque vous recommencez.

Le coup du chapeau

Gagnez un combat au corps à corps sans perdre votre chapeau (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Amateur de voitures

Conduisez 5 véhicules différents.

Collectionneur de voitures

Conduisez 40 véhicules différents.

Argent

Toujours prêt

Intervenez sur 20 délits.

Nul n'échappe à la justice

Sanctionnez tous les délits survenant dans la rue.

Le top du top

Terminez une affaire du scénario avec 5 étoiles.

C'est qui le patron ?

Atteignez le rang maximum.

Lot de costumes en sapin

Éliminez 30 criminels en leur tirant dans la tête.

Tout est lié !

Choisissez la bonne approche pour toutes les questions de tous les interrogatoires d'une affaire.

Mon petit doigt m'a dit...

Utilisez 4 points d'intuition dans un interrogatoire avec un même suspect, avec la bonne approche.

Ennemi public

Dépassez 47 000 $ de dégâts en une seule affaire (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Passionné de voitures

Conduisez tous les véhicules de la ville.

Cinéphile

Trouvez et examinez toutes les bobines dorées.

Or

Tout feu, tout flamme

Terminez toutes les affaires du bureau des Incendies criminels.

La Cité des anges

Terminez le jeu à 100%.

Enquêteur 5 étoiles

Terminez toutes les affaires du scénario avec une note de 5 étoiles.

Perfectionniste

Trouvez et inspectez 95% de tous les indices.

Platine

Trophée platine

Débloquez tous les autres trophées pour obtenir ce trophée.

TROPHÉES DU DLC "UNE CARTE TRÈS GRISE"

Bronze

Papiers, siouplé

Trouvez et examinez toutes les cartes grises imprimées par Marquee.

La bécasse

Choisissez la bonne approche pour toutes les questions avec Jean Archer.

Moteur à explosion

Pendant l'attaque sur Industrial Street, tuez un gangster en tirant dans le moteur suspendu.

Pas de temps à perdre

Attrapez et arrêtez Cliff Harrison avant que les renforts ne le fassent.

Or

Mauvaise impression

Terminez "Une carte très grise".

TROPHÉES DU DLC "LA CITÉ SANS VOILES"

Bronze

Cadavre exquis

Trouvez et examinez tous les barbituriques dans l'appartement de Julia Randall.

Le suiveur

Depuis Hollywood Station, suivez incognito H. Arnett chez le prêteur sur gages et l'agent de voyage.

Escort boy

Escortez Heather Swanson jusqu'à l'appartement d'Arnett sans endommager votre véhicule.

Lettre assassine

Tirez sur toutes les lettres de l'enseigne sur la tour du Broadway Hotel.

Or

Sac de noeuds et petite pépée

Terminez "La cité sans voiles".

TROPHÉES DU DLC "GALVANOPLASTIE NICHOLSON"

Bronze

Élise a une casserole

Trouvez et examinez la casserole d'hélice sur le site de l'explosion.

Viande froide au freezer

Trouvez et examinez tous les indices dans l'appartement d'Okamoto.

Phelps répare, Phelps remplace

Tuez les conducteurs de 2 véhicules militaires chez Hughes Aircraft, avant qu'ils ne s'arrêtent.

"Ce soir, on vous met..."

Traquez Vernon Mapes depuis la maison en feu jusqu'à Hughes Aircraft du premier coup.

Or

Ça réveille !

Terminez "Galvanoplastie Nicholson".

TROPHÉES DU DLC "JOINTS À GOGO"

Bronze

Énigme à deux sous

Terminez l'énigme des dollars en argent US Morgan à l'usine de soupe Parnell.

Par ici la bonne soupe !

Ouvrez les deux boîtes de soupe dans la planque de Juan Garcia Cruz.

Les nouveaux commerçants

Trouvez le prospectus chez Juan Garcia Cruz et rendez-vous au supermarché 20th Century.

On va devoir passer par derrière

Pénétrez dans la planque de Las Palmas par derrière et tuez Juan Garcia Cruz.

Or

Fais tourner

Terminez "Joints à gogo".

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Unité de patrouille

1- Tout bien réfléchi

Vous commencez le jeu en conduisant votre voiture. Rendez vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Après la cinématique, Avancez un peu puis allez vers les caisses, à droite. Examinez le journal et tapez dessus encore une fois pour lancer une autre cinématique. Il s'agit de l'un des 13 journaux cachés que vous devez trouver durant le jeu. Examinez ensuite la porte tachée de sang. Suivez les indications affichées sur l'écran à gauche pour savoir comment utiliser votre carnet. Tournez à gauche et examinez la fenêtre ouverte à droite. Vous verrez sur la vitre la réflexion d'un pistolet sur le toit. Suivez la ruelle et grimpez au mur du bâtiment grâce au conduit de l'eau. Avancez sur le toit et observez l'arme. Orientez-le à droite pour noter son numéro de série et appuyez dessus encore une fois pour voir combien de balle ont été tirée. Redescendez du toit et allez à votre voiture. Désignez l'armurerie comme prochaine

destination ensuite rendez-vous sur place.

Entrez dans l'armurerie et après la brève discussion avec le vendeur, tapez sur le registre des ventes pour l'ouvrir. Cherchez maintenant le type d'arme que vous avez trouvé : " 27, canon de 4', nickel poli, crosse nacrée ". C'est le cinquième dans la liste sur la deuxième page. Tapez dessus pour obtenir l'adresse du suspect.

Remontez dans votre voiture et sélectionnez l'appartement de Schroeder comme destination. Entrez dans le bâtiment indiqué sur la mini-carte et consultez les boite à lettres, à droite. Vous remarquerez que l'appartement de Schroeder est le n°2. Montez les escaliers et tapez sur la porte, à droite. Après une brève discussion avec l'homme, vous allez l'affronter. Suivez les indications affichées à l'écran à gauche pour apprendre comment frapper et comment esquiver. Une fois le combat terminé, examinez les étagères à droite. Ouvrez le carnet et tournez les feuilles jusqu'à ce que vous aperceviez le nom de Floyd Rose.

2- Armés et dangereux

Allez rapidement à l'endroit marqué sur la mini-carte. Après avoir fait votre entrée, suivez les instructions affichées en haut à gauche pour neutraliser les bandits. Restez à couvert derrière le véhicule et tirez sur les malfrats. Une fois la voie libre, allez près de la porte d'entrée du bâtiment et couvrez-vous au mur. Eliminez le reste de la bande à l'intérieur en faisant attention à celui qui possède une mitrailleuse.

3- Libéré sur parole

Il s'agit d'une mission de poursuite ; courez derrière Wendell. Ne le perdez pas des yeux et suivez-le jusqu'à ce qu'il vous surprenne avec un coup de poing. Vous allez donc l'affronter à mains nues. Faites comme le combat précédent, évitez ses coups et enchainez un combo pour le mettre à terre.

4- Service après-vente

Vous commencez cette mission devant un cadavre. Votre première tâche est assez claire : examiner ce tas de viande. Fouillez la poche gauche de sa veste pour trouver un reçu au nom de C. Galletta. Notez ensuite le numéro inscrit en bas de la feuille. Approchez-vous maintenant de la route juste derrière le cadavre et examinez les objets qui brillent au sol, il s'agit de douilles. Fouillez ensuite la poubelle blanche à droite de l'homme mort. Vous trouverez alors l'arme du crime. Faites-la pivoter pour voir son numéro de série. Votre collègue vous demandera tout de suite après d'aller interroger un témoin. Suivez l'officier de police et parlez à l'homme qui s'avance vers vous. Ce denier vous informe qu'il y a un autre témoin dans le magasin de chaussures. Avant d'aller lui parler, visitez rapidement l'armurerie Eaglessons. Sélectionnez-la dans votre carnet pour marquer l'endroit avec un drapeau jaune. Rendez-vous sur place et discutez avec le vendeur pour obtenir plus d'informations sur le propriétaire du pistolet.

Revenez au lieu du crime en sélectionnant " chaussure Nunn Bush " comme destination. Entrez dans le magasin et interrogez la jeune femme. Tapez sur " témoignage " dans votre carnet pour commencer le questionnaire. Lorsque vous choisissez une question et que le témoin vous réponde, vous devez anticiper s'il s'agit de la vérité ou d'un mensonge, sinon dites que vous avez des doutes là dessus. Vous serez informé si votre réaction est la bonne ou pas. Pour la première question, notez que ce que dit Mme. Galletta est un mensonge. Choisissez le reçu dans votre carnet comme preuve. Dites dans la question qui suit que vous avez des doutes sur les informations que révèle la jeune dame. Pour la dernière question, affirmez que c'est la vérité.

Si vous avez réussi à poser correctement les trois questions, vous aurez quelques points d'expérience comme

récompense. Quittez les lieux et montez dans votre voiture. Ouvrez votre carnet et indiquez le lieu de la bijouterie Hartfield. Avancez vers le stand en face pour parler à Mr Kalou qui prend la fuite dès que vous demandez à le voir. Sautez sur le comptoir et poursuivez-le. Ici, vous avez deux choix ; soit vous le capturez en continuant votre poursuite jusqu'au bout. Soit vous pointez votre arme sur le suspect pendant la durée affichée au milieu de l'écran. Pour le deuxième choix, il vous faut un champ visuel assez dégagé pour y arriver. Une fois arrêté, vous revenez au commissariat pour débuter votre premier interrogatoire.

Discutez tout d'abord à propos de sa dispute avec Gage. Accusez-le de mentir et argumentez avec l'information " suspect identifié " qui se trouve dans votre carnet. Pour le deuxième sujet " angle antisémite ", mettez en doute ce qu'il dit pour clôturer le chapitre avec une promotion. Vous devenez alors inspecteur.

Chapitre 2 : Brigade circulation

1- La place du mort

Descendez les escaliers à votre droite et quittez le commissariat. Montez en voiture et rendez-vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Avancez un peu pour parler à l'officier de police. Examinez l'intérieur de la voiture ensuite jetez un coup d'oeil dans le coffre arrière. Lisez le reçu pour l'achat d'un cochon. Dirigez-vous ensuite vers le poteau, à gauche, et inspectez le tuyau ensanglanté par terre. Faite-le pivoter à droite pour noter sa marque. Maintenant, allez près du poteau en face de la voiture et examinez les indices. Ramassez d'abord la lunette puis tournez-la à droite pour lire sa marque. Ouvrez ensuite le portefeuille et observez la photo et le permis de conduire.

Parlez maintenant à Nate, le seul témoin. Tout ce que dit l'homme est vrai sauf à propos du contenu du portefeuille. Mettez alors en doute son témoignage sur ce sujet. Regagnez maintenant votre voiture et visitez le domicile des Blacks (l'adresse se trouve dans le carnet). Avant d'entrer par la porte de la maison, tournez à droite et avancez dans le jardin. Examinez le chauffe-eau accroché au mur, à gauche. Une partie de puzzle se lance, remettez alors les tuyaux à leur place. Frappez maintenant à la porte du domicile. Ne rejoignez pas directement la femme, tournez plutôt à droite et lisez le journal sur la table du salon. Examinez aussi la boite d'allumettes juste à côté, tapez dessus deux fois pour lire ce qu'il est écrit à l'intérieur. Passez maintenant à la cuisine et observez la table blanche en face. Examinez la facture et le prospectus chauffe eau. Pour ce dernier, tapez dessus deux fois de suite pour lire le verso. Jetez un oeil sur la deuxième boite d'allumettes à côté de la cuisinière.

Entrez ensuite dans la chambre au milieu du couloir (celle du mari). Examinez l'étui à lunettes, sur la coiffeuse. Tapez dessus encore une fois pour l'ouvrir. Inspectez le cadre-photo juste à côté. Ouvrez-le et lisez ce qu'il est écrit dessus. Allez vers l'armoire et ramassez le dernier indice ; le billet de train. Revenez au hall, à l'entrée de la maison, et utilisez le téléphone pour appeler le Central. Lancez maintenant votre interrogatoire avec Mme Black. Les réponses de la dame aux cinq premières questions sont vraies. La dernière est un mensonge. Sélectionnez alors le message dissimulé dans votre carnet pour justifier votre réaction. Quittez les lieux et allez avec votre voiture au bar (sélectionnez toujours votre destination depuis le carnet).

Parlez au barman pour qu'il vous indique où se trouve Franck Morgan. Rejoignez-le dans la pièce du fond et parlez-lui de la voiture abandonnée. Accusez-le de mentir puis sélectionnez le reçu pour un cochon vivant comme preuve. Passez à la deuxième question et doutez de ses paroles. Décidez enfin de l'arrêter puis prenez votre voiture et dirigez-vous vers l'appartement de Morgan.

En entrant dans l'immeuble, jetez un oeil sur les boites à lettre, à gauche. Montez à l'étage et frappez à la porte de l'appartement n°2, dans le couloir de gauche. Poursuivez Mr Black et arrêtez-le.

2- Un mariage au paradis

Sortez du commissariat et dirigez-vous vers le Ray's café. Après la présentation de la scène de l'accident, examinez dans l'ordre les indices marqués d'une affichette jaune de A à D. En arrivant au cadavre, fouillez sa poche droite pour trouver une lettre. Lisez-la puis fouillez sa poche gauche pour trouver le portefeuille. Appuyez sur le permis de conduire pour récupérer plus d'informations. Laissez le cadavre et entrez dans la ruelle, à droite. Examinez la petite poubelle pour tomber sur un couteau ensanglanté. Pivotez-le pour lire ce qu'il est écrit dessus.

Parlez maintenant à la jeune femme qui a assisté à l'accident et demandez-lui son témoignage. Croyez-la puis passez à la description du véhicule suspect et ses dires seront aussi vrais. En ce qui concerne la dispute entendue, doutez de ce qu'elle dit. Une fois dans le bar, ramassez le journal sur le comptoir et consultez-le. Allez au fond de la pièce et utilisez le téléphone pour appeler le Central. Lorsque vous aurez reçu les données sur le suspect, parlez au barman. Commencez par le sujet de l'accident avec le délit de fuite et mettez en doute ses dires. Ensuite demandez-lui quelle est sa relation avec la victime, confirmez que ce qu'il a dit est vrai. Mettez ensuite les deux sujets qui restent en doute.

Montez dans votre voiture et dirigez-vous vers le domicile des Pattison. Frappez à la porte et suivez Mme Pattison au salon. Commencez l'interrogatoire par l'Accident avec délit de fuite puis passez à la nature de la dispute.
Mettez les réponses à ces deux questions en doute. La réponse à la dernière question est un mensonge, sélectionnez la lettre de l'assurance pour argumenter. Sortez de la maison et utilisez le téléphone à gauche (indiqué aussi sur la mini-carte) pour appeler le Central.

Maintenant regagnez votre voiture et choisissez le domicile de Shelton comme destination. En arrivant, attendez un peu pour ensuite poursuivre le criminel. Essayez de le faire sortir de la route, sinon il tentera de rejoindre la gare la plus proche et vous pouvez ainsi l'attraper facilement en pointant votre arme dessus.

Revenez à la voiture, tapez SELECT et choisissez Morgue centrale. Une fois dans le bâtiment, entrez par la porte ouverte à droite. Parlez au médecin légiste et quittez les lieux. Retournez au domicile des Pattison. En frappant à la porte, préparez-vous à une poursuite qui peut aboutir à deux fin. Soit vous fixez votre viseur sur le tueur lorsqu'il traverse la route. Soit vous lui tirez dessus quand il tient un otage. Il faut noter que les deux options n'affectent pas l'obtention des cinq étoiles.

3- Tombée dans le panneau

Quittez le commissariat et allez sur les lieux de l'accident. Descendez la colline à gauche pour atteindre la voiture accidentée. Examinez d'abord le sac posé sur le coffre de la voiture pour trouver une lettre puis jetez un oeil sur la culotte juste à côté. Discutez avec le médecin légiste pour qu'il vous montre une fausse tête. Pivotez-la pour voir sa face et ainsi trouver un nouvel indice. Remontez maintenant la colline et allez à gauche vers l'ambulance. Parlez à Mme McAfee et commencez votre interrogatoire. Mettez en doute la réponse à la première question.

Accusez-la de mentir à propos de la passagère blessée et sélectionnez les sous-vêtements pour justifier votre intuition. Mettez enfin en soute les réponses des deux dernières questions. Montez dans votre voiture et rendez-vous à l'hôpital central. Une fois dans la chambre de Jessica Hamilton, examinez le rapport au pied du lit. Vous pouvez maintenant commencer votre interrogatoire. Cette jeune fille va vous mentir à propos du témoignage sur l'accident et pour le prouver, sélectionnez les sous-vêtements. Accusez-la de mentir encore une fois après lui avoir demandé de contacter ses parents. Justifiez votre jugement en tapant sur la lettre de la mère. Mettez ensuite en doute ses dires concernant le lien avec Bishop puis croyez-la lorsqu'elle vous parle de la preuve du viol.

Quittez la chambre et observez la cinématique. Suivez l'actrice avec votre voiture et ne la laissez pas vous repérer. Pour cela, gardez vos distances, si vous vous rapprochez trop, une vibration de la manette vous le signalera. Si vous la perdez de vue, suivez l'icône rouge sur votre mini-carte. Une fois devant le café, cachez-vous jusqu'à ce que Mme

McAfee passe un coup de téléphone. Entrez à ce moment rapidement au café et placez-vous à la table de gauche sur laquelle se trouve un journal. Après avoir noté l'adresse de l'appartement de Bishop, attendez le départ de l'actrice pour monter dans votre voiture et vous rendre à cette adresse.

Entrez dans l'hôtel et prenez l'ascenseur. Traversez le couloir (à gauche) et entrez dans l'appartement n° 803. Affrontez les deux malfrats et mettez-les à terre. Il est temps de fouiller les lieux. Commencez par la photo sur le meuble à gauche de Gloria.

Traversez le couloir et entrez par la première porte à droite. Inspectez le monument de la grande muraille de Babylone sur le meuble de droite. Un peu plus à gauche, vous trouverez une seconde photo, examinez-la. Sortez de la pièce et jetez un oeil sur la selle dans le couloir pour obtenir un autre indice. Entrez dans la chambre suivante et ramassez le chèque par terre.

Vous pouvez maintenant commencer l'interrogatoire avec Gloria Bishop. Parlez-lui de l'agression au domicile et le doute sera l'intuition à avoir par rapport à cette réponse. Demandez-lui ensuite où se trouve son mari et elle vous dira la vérité. Mettez enfin les réponses des deux dernières questions en doute. Utilisez ensuite le téléphone pour localiser le magasin d'accessoires Silver Screen. Sortez de l'immeuble, prenez votre voiture et rendez-vous sur place. Entrez dans le magasin pour trouver Marlon Hopgood. Suivez-le jusqu'à la cour extérieure puis tournez à droite et ramassez le journal.

Rejoignez Marlon et entrez dans le vieux studio d'enregistrement. Inspectez le miroir dans la pièce de droite ensuite examinez les étagères d'en face.
Ressortez dans la cour et cliquez sur le mur au fond à gauche (en face de la table où se trouvait le journal). Il s'agit d'un passage secret qui mène à la pièce que vous aviez vu derrière le miroir. Défoncez la porte et examinez les étagères, à gauche. Jetez un oeil ensuite sur la boite posée sur la commode, juste à côté. Tapez encore dessus pour l'ouvrir. Examinez le coin droit de la pièce pour tomber sur un autre miroir permettant de regarder l'intérieur des toilettes. Ressortez par le portail secret et examinez les tables à gauche pour trouver le dernier indice.

Rejoignez Marlon et commencez votre interrogatoire. Il vous mentira au sujet du lien avec Bishop et vous pouvez le contrer avec la preuve du viol. Demandez-lui où se trouve Bishop et il vous dira la vérité. Sa réponse à propos du lien avec Ballard est un autre mensonge que vous pouvez justifier avec la boite de pellicule vide. Accusez-le encore une fois de mentir lorsqu'il vous parle de la preuve de chantage. Argumentez avec le chèque de 20.000 $. Une fois dehors, sortez de votre voiture et tuez toute la bande. N'oubliez pas de vous cacher derrière un obstacle pour éviter leurs tirs. Remontez dans votre voiture et dirigez-vous vers le décor des Tambours de la Jungle.

Arrivé sur place, Mark Bishop prendra la fuite. Suivez-le et faites attention à l'écroulement du sol. Ne le perdez pas de vue sinon la mission sera un échec. Vous arriverez enfin à le rattraper mais des tueurs à gage veulent le buter.

Vous devez maintenant le protéger des tirs ennemis. Suivez-le et planquez-vous à chaque attaque derrière un obstacle. Tuez-les tous et n'hésitez pas à ramasser leurs armes. Faites exploser les barils d'essence pour vous débarrasser d'un coup d'un max d'adversaires. Lorsque votre coéquipier arrive pour vous ouvrir le chemin, abritez-vous derrière une caisse dans la cour et tirez sur les barils en haut à droite. Une fois dehors, faites attention à ne pas tirer sur des policiers. Jetez un oeil sur le radar pour localiser les bandits qui restent. Faites alors le ménage.

Chapitre 3 : Brigade criminelle

1- Rouge sang
Montez dans votre voiture et allez sur le lieu du crime. Avancez vers la scène pour qu'un policier vous informe de ce qu'il s'est passé. Parlez ensuite au médecin légiste pour pouvoir examiner le cadavre. Jetez un oeil sur ce qu'il est écrit

sur le ventre puis faites tourner la main gauche de la victime pour remarquer l'absence d'une bague. Faites enfin pivoter sa tête pour apercevoir la blessure mortelle. Il est temps de fouiller dans ses affaires, qui sont éparpillées dans la scène mais faciles à trouver grâce aux étiquettes jaunes. Suivez l'ordre alphabétique de A à C. Vous trouverez en premier lieu un rouge à lèvre dans le sac. Tapez dessus encore une fois pour l'observer en détail. Le deuxième indice est l'empreinte d'une chaussure. Le troisième est un mini-jeu qui consiste à faire tourner les trois parties du globe pour former la carte de l'Amérique (vous entendrez un petit click si une partie est correctement placée).

Remontez dans votre voiture et désignez Le Bamba Club comme destination. Entrez dans le bar ensuite parlez à l'homme assis tout seul au fond de la salle. Commencez alors l'interrogatoire avec McColl. Ce dernier vous dira la vérité à propos du suspect aperçu avec la victime. Pour les deux autres questions, le doute sera la bonne intuition. Utilisez maintenant le téléphone qui se trouve à gauche de la porte de sortie. Quittez le bar et dirigez-vous vers le domicile des Henry. Une fois à l'intérieur, ramassez le journal sur le sol à gauche. Traversez le couloir à gauche et entrez dans la chambre à coucher. Examinez la photo sur la coiffeuse à gauche puis la petite boite bleue juste à côté. Tapez dessus encore une fois pour l'ouvrir et voir la marque. Passez maintenant à la salle à manger et jetez un oeil sur la chaussure à talon aiguille, en face de la fenêtre. Faites-la tournez pour voir la pointure. Entrez ensuite dans la cuisine et lisez la note accrochée sur le réfrigérateur. Regardez la fenêtre cassée puis sortez par la porte arrière de la maison. Parlez à la voisine (à gauche) qui vient d'arriver avec sa voiture.

Montez dans votre bagnole et rendez-vous à l'appartement de Jacob Henry. Avancez dans l'allée pour défoncer la porte. Avant de commencer l'interrogatoire, il faut d'abord fouiller l'appartement. Entrez dans la chambre à coucher et examinez la valise sur le lit. Faites tourner la chaussure pour voir la pointure. Sortez de la pièce et examinez le bloc-notes près du téléphone. Frottez avec le crayon pour voir le message dissimulé. Il est temps de questionner le suspect. Commencez par le déplacement de la victime et sa réponse sera un mensonge. Argumentez avec l'Alibi du mari. Ensuite il vous dira la vérité à propos de son dernier contact avec la victime. Accusez-le enfin de mentir en lui demandant le motif du meurtre et renforcez votre décision avec la menace de mort. La réaction de Jacob sera forte, vous devez donc l'affronter et le mettre à terre. Faites attention à ses coups puissants et contre-attaquez pour le vaincre facilement. Utilisez enfin le téléphone.

Montez dans votre voiture et allez au commissariat central. Entrez par la porte de l'interview et parlez à Jacob. Demandez-lui s'il a accès à l'arme du crime. Sa réponse sera un mensonge et vous pouvez le contrarier avec l'alibi du mari. Il vous dira vrai à propos de rouge à lèvres. Accusez-le de mentir en abordant le sujet de la dégradation de la vie conjugale et argumentez avec les problèmes conjugaux.

Croyez enfin son histoire sur les bijoux manquants.
Sortez du commissariat et dirigez-vous avec votre voiture vers l'appartement de Mendez. Avant d'entrer dans l'immeuble, jetez un oeil sur les boites à lettre, à gauche. Une autre pancarte près des escaliers vous indique que l'appartement du suspect est au quatrième étage. Une fois en haut, entrez par la porte n°16 au fond du couloir. Pénétrez directement dans la chambre à coucher qui se trouve au fond du hall à gauche. Examinez la chaussure et faites-la pivoter pour voir la pointure identique à celle du criminel.

Puis, inspectez la boite ensanglantée pour trouver un rouge à lèvres et l'arme du crime. Faites-les tourner pour voir leurs marques. En sortant de la chambre, Mendez fera son apparition. Poursuivez-le à pied et une fois dans la rue, rejoignez votre coéquipier en voiture et prenez le volant. Essayez de vous placer à côté de la voiture du criminel et surtout ne le perdez pas. La mini-carte vous sera d'une grande utilité lorsque vous l'aurez perdu de vue. Suivez-le jusqu'à ce que la voiture de votre coéquipier tombe en miettes.

2- Le papillon doré

Sortez du commissariat et rendez-vous sur les lieux du crime. Comme d'habitude, parlez au policier en fonction pour qu'il vous présente la scène. Commencez par examiner le cadavre. Faites tourner ses deux mains pour remarquer

qu'elles étaient attachées et qu'une bague manque à son doigt. Jetez un oeil sur son torse puis inspectez les traces sur le cou (il faut le faire pivoter à gauche). Laissez le corps en paix et parlez au médecin légiste. Fouillez son sac et retirez l'argent puis une pièce d'identité. Examinez enfin les empreintes indiquées par l'étiquette jaune C.

Prenez votre voiture et dirigez-vous vers le domicile des Moller. Une fois dans la maison, entrez dans la chambre à coucher, au fond du couloir à gauche. Examinez les chaussures sous la fenêtre et faites-les pivoter pour voir leur pointure. Jetez un oeil sur la coiffeuse et ouvrez les deux boites de bijoux. Revenez au salon et parlez à Michelle. Questionnez-la à propos des bijoux manquants et elle vous dira la vérité. Doutez par contre des deux réponses suivantes. Dès que vous terminez l'interrogatoire, son père fera son apparition et un nouveau questionnaire se déclenche. Abordez le sujet des traces de pas sur la scène de crime. Accusez-le de mentir et justifiez avec les chaussures, pointure 41. Mettez en doute la réponse au signalement de la disparition. L'alibi pour Hugo Moller est un autre mensonge et la preuve est l'alibi du mari selon les dires de Michelle. Il vous racontera un dernier mensonge concernant les antécédents de violences conjugales et pour le prouver, sélectionnez la broche en forme de papillon.

En sortant de la maison, courez vers la voisine indiquée dans la cinématique. Tout de suite après, poursuivez le suspect et tapez sur le bouton indiqué en haut de l'écran pour lui sauter dessus. Examinez la chaussure sur le baril rouge et faites-la tourner pour voir les taches de sang. Lorsque vous envoyez Hugo en prison, utilisez le téléphone à droite de votre voiture pour appeler le Central.

Montez dans votre bagnole et partez pour le moment vers la morgue centrale. Entrez dans la pièce à droite et examinez les cordes qu'indique le médecin légiste dans la cinématique. Choisissez la corde qui est tout en bas et rapprochez-la de la photo de la victime. Passez maintenant au moulage des empreintes à chaussures, juste à droite. Placez votre doigt au-dessus du 8 du plâtre de droite et tapez dessus.

Utilisez ensuite le téléphone du bureau en face pour appeler le Central et recevoir un message. Reprenez votre voiture et rendez-vous au lycée de Belmont. Préparez-vous alors à faire une poursuite pour rattraper un autre suspect. Soit vous lui sautez dessus, soit vous terminerez le parcours avec un combat à mains nues. Après la cinématique, observez la broche puis allez jeter un oeil dans le coffre de la voiture. Commencez par la combinaison de travail verte puis le levier ensanglanté et enfin la corde. Utilisez le téléphone à droite de votre voiture (indiqué sur la mini-carte) pour appeler le Central.

Remontez en voiture et sélectionnez le commissariat central comme prochaine destination. Entrez dans le bâtiment et avancez vers le policier de la réception pour qu'il vous indique où se trouvent les deux suspects. Suivez votre partenaire puis entrez par la porte de l'Interview Room 1. Approchez-vous du pédophile Rooney pour commencer l'interrogatoire. Mettez en doute les deux premières réponses puis croyez-le lorsqu'il vous parle de l'accès à un cordage tressé. Doutez encore une fois de ses dires à propos de la dernière question. Choisissez de quitter l'interrogatoire et suivez votre coéquipier vers la deuxième pièce où se trouve Moller.

Commencez le questionnaire avec la destruction des preuves et il vous dira la vérité. Accusez-le de mentir à propos de la réponse concernant le véhicule de la victime récupéré et justifiez avec la combinaison de travail. Parlez-lui de l'accès à un démonte-pneu et il vous répondra avec un autre mensonge que vous pouvez confondre avec le démonte-pneu couvert de sang. Doutez enfin de sa réponse à propos de son accès à un cordage tressé. Choisissez de quitter l'interrogatoire. Même si le mari (Hugo Moller) est le premier suspect, allez inculper le pédophile Rooney pour obtenir les cinq étoiles.

3- Le meurtre au bas de soie

Rendez-vous sur les lieux du crime et commencez par inspecter le cadavre. Faites tourner correctement la tête puis la main gauche. Ramassez le bout de papier dans sa main droite et enfin lisez ce qu'il est écrit sur son ventre.

Examinez maintenant le Bas ensanglanté qui se trouve sous l'arbre à côté. Un peu en bas du cadavre, vous trouverez des tâches de sang. Tapez dessus puis suivez ces traces. Ils vous mèneront au chapeau de la victime. Pivotez dans le bon sens pour voir le nom écrit dessus.

Continuez à suivre les taches de sang pour tomber sur une chaussure ensanglantée dans une autre poubelle. Faites-la tourner pour conclure qu'elle appartient à la décédée. Un peu plus loin, toujours en suivant les traces de sang, vous trouverez une clé attachée à des tuyaux rouges. Notez le numéro gravé dessus. Un peu plus loin à gauche, vous trouverez une feuille sur laquelle est inscrit une sorte de code (50). Ramassez-la puis avancez vers l'échelle, à droite. Tapez dessus puis montez sur le toit.

Entrez dans le pigeonnier et ramassez l'enveloppe, à droite. Cliquez dessus pour l'ouvrir et constater qu'elle est vide. Continuez à suivre les traces de sang en descendant sur l'autre toit, à droite. Récupérez le poudrier sur votre chemin et ouvrez-le pour voir l'intérieur. Avancez tout droit et observez le sang sur le mur, au fond à droite. Grimpez au conduit pour atteindre un nouveau toit puis examinez la bague pendue au bout d'un fil accroché sur une bouche d'aération. Passez au toit d'en face, toujours en suivant les taches de sang puis inspectez le pinceau à gauche. Votre dernier indice est un sac qui se trouve dans le coin gauche du toit. Ouvrez-le pour trouver le second bout de papier de la bibliothèque. Vous serez ensuite automatiquement transporté près de votre véhicule. Montez et dirigez-vous vers le domicile d'Antonia.

Frappez à la porte ensuite laissez la vieille dans le salon et traversez le couloir d'en face. Prenez les escaliers à gauche et entrez dans la chambre n°5. Examinez la fenêtre cassée et avancez vers elle pour l'ouvrir et sortir au balcon. Inspectez alors le piquet de fer à gauche et faites-le tourner correctement pour l'ajouter à la liste de vos indices. Entrez dans la chambre et ramassez l'enveloppe dans la valise. Cliquez dessus encore une fois pour lire le contenu de la lettre. Observez enfin la photo renversée sur le meuble à gauche pour remarquer l'absence d'un bracelet de la scène du crime.

Il est temps de lancer l'interrogatoire avec Mme Lapenti qui se trouve dans la salle du bas. Commencez par les suspects potentiels et elle vous dira la vérité. Le doute sera la bonne intuition pour sa réponse concernant le déplacement de la victime. Accusez-la de mentir à propos des signes d'effraction et justifiez avec la fenêtre brisée. Sa réponse à la désagrégation du mariage n'est qu'un autre mensonge que vous pouvez contrer avec le bracelet sur la photo. Reprenez votre voiture et dirigez-vous pour l'instant vers le bar El Dorado.

Arrivé à votre destination, le barman vous donnera une lettre qu'a laissée la victime. Ouvrez-la et lisez le tout. Reposez l'enveloppe pour commencer l'interrogatoire. Mettez ses dires en doute quand il vous parle des bijoux manquants. Croyez-le enfin à propos des déplacements de la victime. Prenez maintenant l'allée à gauche et examinez le téléphone.

Sortez ensuite par la porte arrière et après la cinématique, allez au marché trésor du jardin qui est à gauche du bar dans la voie opposée (si vous n'arrivez toujours pas à le repérer, montez dans votre voiture et sélectionnez-le sur votre carnet). Partez maintenant vers le domicile des Maldonado. Avant d'entrer dans l'immeuble, Jetez un oeil sur les boites à lettre à droite. Montez ensuite au dernier étage et préparez-vous à affronter Angel et son frère.

Une fois débarrassé d'eux, entrez dans la cuisine à droite. Examinez la boite venant du marché trésors du jardin qui se trouve par terre. Inspectez ensuite la boite à allumettes d'El Dorado à droite du lavabo. Il ne vous reste que la chemise tachée de sang accrochée au mur, derrière vous. Cliquez sur les deux taches pour mettre à jour vos indices. Quittez l'appartement en allant chercher d'autres réponses. Frappez alors aux portes des voisins dans tout le couloir, vous aurez l'information la plus précieuse de la part de la femme qui habite au 302. Retournez à l'appartement d'Angel et utilisez le téléphone, à droite de l'entrée.

Montez dans votre véhicule et rendez-vous au commissariat central. Suivez votre coéquipier vers la salle des indices où

trois hommes vous attendent pour vous montrer une lettre et un poème. Examinez-les dès que vous le pouvez. Quittez la pièce et allez interroger Angel dans l'Interview Room 2 au rez-de-chaussée (il suffit de suivre votre camarade pour la trouver).
Commencez par son dernier contact avec la victime et accusez-le de mentir. Justifiez avec l'alibi du mari. Il vous racontera un autre mensonge en abordant le sujet de la procédure de divorce. Argumentez avec les papiers de divorce. Croyez-le quand il vous parle des bijoux pris sur le cadavre et mettez en doute ses dires concernant la chemise recouverte de sang.

Quittez maintenant le commissariat et allez au marché Trésors du jardin. Parlez directement avec le vendeur derrière le comptoir. Mettez en doute ses dires à propos des deux premières questions puis croyez-le lorsqu'il vous parle du déplacement de la victime. Entrez ensuite par le portail vert à gauche.

Examinez le scalpel ensanglanté sur le bureau (à gauche) et faites-le tourner correctement. Examinez ensuite le boitier dans le tiroir de droite et insérez le code " 2 " " 5 " " 3 " (de gauche à droite en tournant les boutons). Examinez les pendentifs puis retournez voir le vendeur. Poursuivez-le avec votre voiture et approchez-vous de lui pour que votre coéquipier fasse exploser ses roues.

4- La belle et le clochard

Quittez le commissariat et allez au lieu du crime. En arrivant à destination, suivez la voiture de police qui vous montrera le chemin vers la scène du crime. Examinez le cadavre en tournant la tête à droite pour voir une étiquette. Inspectez ensuite les empruntes indiquées par l'affichette jaune B. Terminez l'inspection avec les traces de pneus, juste à côté. Dirigez-vous vers votre voiture pour qu'un policier vous présente une dame qui prétend avoir vu quelque chose. Croyez ses dires à propos des personnes suspectes. Utilisez ensuite le téléphone indiqué sur la mini-carte pour connaitre les adresses de la blanchisserie et du campement de clochards.

Montez en voiture et dirigez-vous vers la blanchisserie. Avancez vers le comptoir pour parler à l'homme qui se trouve derrière. Il vous donnera alors un registre. Ouvrez-le et pointez du doigt le F1363 (62). Regagnez votre voiture et partez vers une nouvelle destination ; le 42 Emerald Street.

Frappez à la porte de la maison et après la petite cinématique, utilisez le téléphone qui se trouve sur la petite bibliothèque à gauche. Ramassez ensuite la boite à allumettes à côté du jeu d'échecs dans la deuxième partie de la salle. Entrez ensuite dans la cuisine et tournez à gauche. Récupérez le sac à côté du lavabo et examinez son contenu. Vous trouverez un rouge à lèvres et un permis de conduire. Jetez un oeil sur les bottes sales (à droite) et faites-les tourner pour voir la pointure. Observez maintenant la chemise encore mouillée qui est accrochée à la porte qui mène à la cuisine. Passez ensuite à la chambre des parents qui est en face de la cuisine. Jetez un oeil sur la coiffeuse et examinez la boite à allumettes puis la photo retournée. Rendez-vous dans le jardin et inspectez la corde coupée accrochée à l'avant du bateau.

Il est temps de commencer l'interrogatoire avec Mr. Taraldsen. Accusez-le de mentir pour la réponse à la première question et justifiez avec la bouline. Mettez en doute les deux réponses qui suivent. Signalez le mensonge dans la dernière réponse et les preuves sont les chaussures boueuses. Quittez la maison en allant au bar Baron's. Avancez vers le barman pour commencer le questionnaire. Croyez-le en parlant de son dernier contact avec la victime et il vous donnera le matricule du taxi. Le doute sera la bonne intuition par rapport au sujet du clochard suspect. Il vous dira enfin la vérité en répondant à la dernière question.

Tout juste après, vous allez poursuivre Richard. Sortez par la porte arrière et courez derrière lui. Prenez ensuite la voiture qui s'arrête au milieu de la rue et poursuivez sa camionnette. Faites attention à ne pas heurter les gens et ne le laissez pas fuir. Approchez-vous de lui comme d'habitude pour que votre coéquipier puisse éclater ses pneus.

Vous pouvez ensuite commencer l'interrogatoire. Mettez en doute ses réponses aux deux questions notées sur le carnet. Une fois emballé, passez un coup de téléphone de la plus proche borne d'appel. Prenez votre voiture (ou une voiture de police) et dirigez-vous vers le commissariat central. Vous recevrez alors en route un appel radio vous informant que le taxi a été vu dans une zone indiquée par le drapeau jaune, sur la mini-carte. Partez rapidement à sa recherche jusqu'à ce que vous le trouviez.

Après avoir entendu ses précieuses informations, reprenez la route vers le Central. Parlez au policier dans la réception puis entrez dans l'Interview Room 2.
Pour toutes les réponses de James, le doute sera la bonne intuition. En terminant l'interrogatoire, prenez votre voiture et partez vers la gare routière. Entrez dans la station pour que la dame au guichet vous donne une carte. Ouvrez-la pour que le trajet du bus que vous cherchez soit coloré en rouge. Suivez ce trajet en activant votre sirène jusqu'à ce que vous le trouviez. Lorsqu'il s'arrête, allez poser au chauffeur quelques questions.

Il est temps d'aller au campement des clochards. Arrivés sur les lieux, toute la bande va vous attaquer. Concentrez-vous seulement sur votre homme, celui qui vient vous affronter. Evitez ses coups de poing et enchainez avec vos attaques jusqu'à le mettre à terre. Après l'avoir envoyé en prison, entrez dans sa cabane et ramassez le journal à droite. Examinez ensuite la corde ensanglantée sur la table de nuit, à côté du lit. Faites-la tourner pour l'ajouter dans la liste des indices. Ramassez ensuite le porte-monnaie sur la table en face du lit. Pivotez-le pour voir le motif ensuite cliquez dessus pour l'ouvrir. Observez bien le ticket pour le Crystal Ballroom en le faisant tourner dans tous les sens.

Prenez votre voiture et dirigez-vous vers le Central. Entrez dans l'Interview Room 1 et commencez l'interrogatoire avec Stuart Ackerman. Accusez-le de mentir à propos du motif du meurtre et justifiez avec le bout de corde ensanglanté. Mettez enfin en doute les deux dernières réponses pour terminer cette affaire.

5- Faute de frappe

Prenez votre voiture et partez en premier temps vers le prêteur sur gages. Avancez vers le comptoir et examinez correctement les deux bagues que vous a données le propriétaire. Rendez-vous maintenant au lieu du crime ; le dépôt ferroviaire. Un policier vous guidera vers la scène. Parlez au médecin légiste puis examinez le cadavre. Faites tourner sa tête et sa main droite. Laissez ensuite le cadavre en paix et inspectez les taches de sang sur le wagon, à votre droite. Examinez correctement tous les objets sur la couverture jaune ensuite ouvrez le sac à main et jetez un oeil sur les papiers qui se trouvent dedans.

Il est temps de lancer l'interrogatoire. Commencez par John, l'homme assis à côté d'un policier. Il vous montrera un rouge à lèvres qui appartient à la victime. Observez-le en détail ensuite débutez le questionnaire. Il vous dira la vérité en parlant des interactions avec les indices. Mettez ensuite en doute ses dires à propos de sa découverte du corps de la victime. Passez maintenant au second témoin qui vous dira tout ce qu'il sait sans poser de questions. Utilisez le téléphone non loin de votre voiture pour appeler le Central et obtenir une nouvelle adresse.

Rendez-vous au magasin des spiritueux Levine's Liquor. En entrant, le propriétaire vous montrera la cachette de la victime. Suivez-le et commencez votre fouille. Vous trouverez en face du lit une quille (où est noté le nom d'un bowling) et deux autres objets. Examinez-les correctement pour mettre à jours vos indices. Jetez un oeil sur la photo à côté du lit et ouvrez le livre posé par terre. Maintenant, allez poser quelques questions à Robbins qui se trouve dans le couloir menant à la sortie. Croyez tout ce qu'il dit sauf pour la dernière réponse que vous devez mettre en doute.

Partez en voiture vers le bar Mensch's et débutez un autre interrogatoire avec l'homme assis seul. Mettez en doute sa réponse à propos de son passé judiciaire. Accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle de ses liens avec la victime et justifiez avec le livre. En reprenant votre bagnole, vous aurez un message du Central. Rendez-vous sur place rapidement. Une fois arrivé, descendez au sous-sol et entrez dans la chambre des indices. Montez ensuite à l'étage et utilisez le téléphone le plus proche puis prenez le volant et dirigez-vous au Rawling's bowling.

La dame au comptoir vous indiquera que l'homme que vous cherchez se trouve dans la pièce, au fond du couloir à gauche. Rejoignez-le pour qu'une petite cinématique se lance. Poursuivez le suspect par voiture et comme d'habitude essayez de vous rapprocher de son côté gauche pour que votre coéquipier lui explose les pneus.

Une fois arrêté, visitez l'appartement de McCaffrey. Avant d'entrer dans l'immeuble, jetez un oeil sur les boites à lettre à gauche. Le suspect habite dans l'appartement n°6 au premier étage à gauche. Défoncez la porte et examinez la chemise tachée de sang puis le démonte-pneu ensanglanté. Faites tourner ce dernier pour remarquer qu'il vient du bowling Rawling's. La voisine fera son apparition à ce moment.
Avant de sortir, ramassez la lettre sur le bureau dans la salle. Lisez le tout pour qu'il s'ajoute à la liste des indices. Grimpez ensuite jusqu'au toit en prenant les escaliers et dès que McCaffrey prenne la fuite, poursuivez-le et mettez-le à terre (76).

Allez au commissariat central où deux interrogatoires vous attendent. Entrez en premier lieu dans l'Interview Room 1 pour commencer le questionnaire avec Tiernan. Accusez-le de mentir au sujet de ses liens avec la victime et justifiez avec le dernier signalement. Mettez en doute ses dires à propos du livre de la victime trouvé. La réponse à l'alibi de James Tiernan est un autre mensonge que vous pouvez prouver avec l'achat d'alcool. Le doute sera la bonne intuition pour la dernière réponse. Quittez ensuite la pièce et allez à l'Interview Room 2.

Sur place, se trouve McCaffery. Il vous mentira en parlant de l'Alibi de McCaffrey. Confondez-le avec la lettre déchirée. Il dira un autre mensonge à propos de l'accès à un démonte-pneu. Justifiez votre décision avec l'accusation de Tiernan. Quittez la pièce et utilisez le téléphone mural dans le couloir. Posez la dernière question à Tiernan qui se trouve encore dans l'Interview Room 1. Il vous mentira encore une fois. Argumentez avec l'accusation de McCaffrey. Quittez la pièce et revenez au second suspect (McCaffrey). Abordez le sujet de service militaire et accusez-le de mentir. La preuve est le casier judiciaire de McCaffrey. Il ne vous reste qu'à l'inculper du meurtre.

6- Sous une lune meurtrière

Commencez par examiner les trois indices sur la table : l'enveloppe, le livre rouge et la lettre. Quittez le commissariat et rendez-vous au Square Pershing. Examinez la fontaine et une fois dessus, lisez la lettre puis jetez un oeil sur la carte de sécurité sociale. Ouvrez maintenant la carte et désignez comme destination l'Archive Municipale. Pour cela, faites un zoom arrière et vous le trouverez en haut à droite de votre position initiale.

Une fois dans le bâtiment, parlez au policier dans la réception. Suivez ensuite votre coéquipier jusqu'à la salle de maintenance puis grimpez à l'échelle. Vous devez marcher sur le câble en métal. Suivez les instructions en haut à gauche pour savoir comment garder votre équilibre. Allez-y doucement jusqu'à atteindre le lustre. Examinez attentivement les deux indices ensuite préparez-vous à un jeu d'acrobatie. Balancez le lustre d'avant en arrière pour pouvoir atteindre la corniche en face avant que vous ne soyez écrasé en bas.

Quittez le bâtiment et ouvrez la carte. Sélectionnez la Bibliothèque Municipale L.A. comme destination (elle se trouve à côté de la fontaine de tout à l'heure). Rendez-vous là bas et grimpez la gouttière puis les plates-formes à gauche. Grimpez à l'échelle à droite puis suivez le seul chemin possible en passant par les planches et les échelles. Une fois au sommet, faites le tour pour trouver les deux indices que vous cherchez à savoir le pendentif et une lettre. Examinez-les correctement.

Vous serez automatiquement transporté près de votre coéquipier. Ouvrez la carte et désignez les Puits de bitume de Westlake comme prochaine destination. Elle se trouve à gauche de votre position sur la carte.

Arrivé sur les lieux, avancez vers le lac pour mettre la combinaison. Vous devez suivre le pont à peine visible sinon

vous allez vous noyer. Vous pouvez le repérer grâce aux piquets de bois qui ressortent de l'eau. Allez-y doucement jusqu'à atteindre le petit ilot. Examinez alors les deux indices à savoir la chaussure et la lettre.

Vous retournerez automatiquement sur la terre ferme. Ouvrez la carte et désignez maintenant le Musée d'art de L.A. qui se trouve juste au dessus de votre position initiale.

Entrez tout d'abord dans le labyrinthe que vous trouverez en suivant les panneaux " This Way To Maze ". Suivez le couloir et au premier croisement tournez à droite. Continuez votre chemin et au second croisement tournez à droite puis directement à gauche. Continuez tout droit dans l'intersection suivante pour atteindre le centre où se trouvent une bague et une autre lettre. Examinez-les avec attention.

Votre prochaine destination sera le Décor d'Intolérance qui se trouve à droite de votre position sur la carte. Défoncez le portail avec votre voiture pour entrer. Avancez vers le portail métallique en face et prenez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme qui devient subitement instable. Vous devez vous déplacer de façon à garder l'équilibre de ce pilier. Accrochez-vous un peu le temps que votre coéquipier place en face de vous une planche. A ce moment, faites balancer la plateforme pour pouvoir atteindre l'autre côté. Descendez via l'une des échelles ensuite examinez les indices sur le trône à savoir une bague et une lettre. Courrez enfin tout droit avant que le décor ne s'écroule.

Le dernier lieu où vous devez vous rendre est l'Eglise des épines du Christ qui se trouve à proximité sur la carte. Une fois là bas, entrez dans l'église pour rencontrer le fameux meurtrier. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche de l'autel et entrez dans le bâtiment en face. Traversez en-dessous de la voute à gauche puis défoncez la porte à droite. Regardez le bain rempli de sang ensuite examinez correctement le démonte-pneu par terre. Descendez aux catacombes grâce à l'échelle à votre gauche. Suivez le meurtrier en vous couvrant de ses tirs successifs. Avancez lorsqu'il change de place et essayez à ce moment de tirer dans son dos. Si vous n'êtes pas parvenu à le toucher dans un des couloirs, vous pourrez le tuer d'un coup une fois que vous serez dehors. Vous le trouverez caché dans les bosquets d'un jardin.

Chapitre 4 : Brigade des moeurs

1- Le César Noir

Prenez le volant et partez sur le lieu du crime. Montez les escaliers et entrez dans le dernier appartement au fond du couloir. Examinez d'abord l'homme assis pour voir les deux seringues. Ouvrez ensuite le porte-monnaie sur le tapis derrière vous. Vous trouverez dedans un permis de conduire et un bout de billet. Récupérez le gobelet en carton et faites-le tourner pour trouver sa provenance. Observez-le encore en détail pour remarquer qu'il y a quelque chose de collé sur le bas de ce dernier. Passez maintenant à l'autre victime allongée sur le sol. Examinez son bras gauche pour voir les piqures puis ramassez le porte-monnaie dans sa poche gauche. Cliquez sur le permis de conduire puis retirez le bout de papier à droite. Regardez maintenant la table ronde dans la salle. Examinez les trois objets à savoir le griffonnage sur le papier, une partition musicale et un autre gobelet (observez ce dernier en détail pour voir le fond). Examinez attentivement les deux seringues par terre à droite de l'entrée de la cuisine.

Une fois la liste des indices mise à jour, entrez dans la cuisine et observez de près le gobelet en face du toaster. Inspectez-le en détail pour voir la seringue collée au fond. Quittez l'appartement et prenez la voiture. Partez vers Grill Le César Noir qui est à deux pas. En arrivant, le cuisinier prendra la fuite. Poursuivez-le sur les toits pour enfin l'affronter. Evitez ses coups et contre-attaquez. Lorsque vous gagnez, vous revenez automatiquement au Gill. Vous pouvez alors commencer votre fouille. Ouvrez la valise rouge en face et examinez de près l'accessoire de la trompette. Ouvrez-le pour trouver dedans des billets de loterie. Récupérez ensuite le ticket à gauche. Sur son dos est écrit le nom d'un nouvel individu à questionner. Passez maintenant au grand carton en face de la machine de popcorn. Observez correctement une des seringues qui se trouve dedans.

Tous les indices enregistrés, allez questionner Morgan dehors. Parlez-lui des victimes d'overdose de morphine et il vous répondra par un mensonge. Confondez-le avec les gobelets à morphine. Mettez en doute ses dires à propos du billet de loterie clandestine. Passez ensuite un coup de téléphone de la borne d'appel à gauche du Grill. Prenez la voiture et partez à l'Agence artistique Jones. Montez les escaliers et jetez un oeil sur la plaque à gauche de la porte. Entrez dans l'immeuble puis dans la première agence à votre gauche. Parlez au patron assis derrière son bureau puis examinez la radio dans le coin droit de la pièce. Tournez le premier bouton (gauche à droite) pour l'allumer. Passez en mode FM grâce au bouton du milieu. Changez enfin la fréquence sur 275 en utilisant le bouton à droite. Une fois la cachette de drogue révélée, vous allez affronter les deux costaux qui étaient assis à l'entée de l'agence. Réglez-leur leur compte en évitant de recevoir des coups critiques. Retournez à la radio et examinez tout ce qui se trouve dedans y compris l'étiquette verte collée au couvercle. Examinez ensuite la radio qui se trouve sur le meuble derrière Jones (le patron).

Il est temps de lui poser quelques questions. Mettez en doute ses dires à propos de la morphine des surplus de l'armée. Accusez-le de mentir au sujet du rôle de " Ottie " en lui parlant du revendeur identifié. Doutez enfin de ce qu'il dit à propos de la connexion avec " Ramez Removals ". Une fois dehors, utilisez le téléphone à droite de votre voiture. Partez maintenant vers le centre de loterie clandestine. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers. Après la cinématique, examinez la machine rouge au fond de la salle. Elle contient un levier pour faire tourner les trois roues et trois boutons HOLD pour arrêter une des roues sur l'image que vous désirez. Il faut donc avoir la combinaison : cerise, cloche et WIN (en commençant par la gauche) comme le dessin que vous aviez trouvé dans l'appartement des victimes. Un boitier s'ouvre, examinez tout ce qui s'y trouve. Quand vous aurez enregistré tous les indices, Ottie prendra la fuite. Poursuivez-le et mettez-le à terre. De retour au centre, jetez un coup d'oeil sur la canne. Observez-la en détail pour y trouver une reconnaissance de dette.

Il est temps de commencer l'interrogatoire. Accusez-le de mentir à propos de morphine des surplus de l'armée et parlez-lui de Finkelstein identifié. Abordez le sujet de reconnaissance de dette de José Ramez et il vous dira la vérité. Une fois dehors, prenez la voiture et partez à Ramez Removals. En arrivant sur place, le suspect prendra directement la fuite avec son camion. Poursuivez-le et évitez les projectiles que jette l'homme par derrière.
Approchez-vous du camion pour que votre partenaire élimine l'homme et éclate l'une des roues du camion.

Après avoir arrêté Ramez, commencez votre fouille de l'entrepôt. Récupérez tout d'abord le journal sur le bureau un peu à gauche de l'entrée. Ouvrez ensuite le registre de livraison sur la table en face. Pointez du doigt en premier lieu Merlon Ottie Esp. puis Polar Bear Ice Company. Le registre se fermera automatiquement. Suivez en ce moment les flaques d'eaux à l'entrée de l'entrepôt. Elles vous mènent, en traversant le labyrinthe de meubles, à une échelle métallique. Grimpez et longez la passerelle en haut. Cliquez sur la grue et utilisez-la pour déplacer les deux caisses qui bloquent l'entrée de la chambre froide en bas à gauche. Votre partenaire entre en premier, redescendez en empruntant l'échelle et rejoignez-le. Tirez sur le bloc de glace pour le briser ensuite examinez attentivement une des seringues qui se trouvent dans la boite. Après la cinématique, poursuivez José dans l'entrepôt. Couvrez-vous et neutralisez-le .

Reprenez la voiture et allez cette fois au fabricant de glace l'Ours polaire. Lorsque vous serez en place, Lenny prendra la fuite. Poursuivez-le dans l'usine en vous couvrant, dans chaque nouvelle pièce, des tirs successifs de l'ennemi. Eliminez-les tous et n'hésitez pas à prendre leurs armes pour augmenter votre puissance de tir. Faites attention à ne pas tirer sur votre partenaire et gardez-le en vie. En arrivant à la grande chambre froide, faites le ménage en bas et rejoignez Lenny à son bureau en haut. Une petite cinématique se lance. Il faut garder les yeux ouverts car à la fin, vous devrez tuer Lenny avant qu'il ne tire sur vous. Jetez un oeil sur la grande caisse où se tient votre coéquipier pour clôturer cette affaire.

2- Le coup monté

Avancez vers l'homme qui frappe à la porte. Une fois dans les vestiaires, ramassez tout d'abord le journal sur la table, au milieu de la salle. Ouvrez ensuite le casier du boxeur Hammond et examinez le bloc-notes. Quittez les lieux et après la petite cinématique, utilisez le téléphone indiqué sur la mini-carte.

Prenez votre voiture et dirigez-vous à l'hôtel El Mar. Entrez dans le bâtiment et avancez vers la réception. L'homme qui se trouve derrière le comptoir vous donnera alors le registre. Ouvrez-le et cherchez le nom de Winston Churchill. Montez ensuite les escaliers et entrez dans la chambre en face. Commencez par examiner la poubelle renversée en face de la fenêtre. Jetez un oeil ensuite sur la commode à côté et observez correctement le ticket de cinéma qui se trouve dessus. Regardez maintenant le journal sur la table et tapez du doigt sur le formulaire en bas à droite de la page. Examinez la note sur la table de nuit dans le coin gauche de la chambre près du lit puis examinez la cigarette sur la table de l'autre côté.

Désignez maintenant l'adresse de Candy Edwards comme prochaine destination. Vous tomberez sur un motel. Avancez vers la réception pour connaitre le numéro de la chambre. Suivez votre coéquipier si vous avez eu du mal à la retrouver. Défoncez la porte et affrontez le costaud italien. Une fois à terre, fouillez ses deux poches pour trouver une liste de bookmakers et un couteau. Jetez un oeil ensuite sur la commode à côté et observez le billet de bus et la carte pour le bateau Ascania. L'interrogatoire avec Candy se lance alors automatiquement.

Commencez par lui demander où se trouve Hammond. Ses dires seront un mensonge que vous pouvez contrer avec le bulletin-réponse du magazine. Parlez-lui de la liste de paris retrouvée puis accusez-la de mentir. Prouvez votre décision avec les cotes des bookmakers. Mettez en doute enfin ses dires à propos de son projet de quitter la ville.
Après la cinématique, ramassez le journal qui se trouve sur le banc. Lorsque Candy s'éloigne, posez le journal et suivez-la. Gardez vos distances et ne la laissez pas vous repérer. Cachez-vous derrière les voitures, les arbres et les clôtures. Si elle s'arrête, c'est qu'elle va regarder autour d'elle pour voir si quelqu'un la suit. Tâchez de vous cacher à ce moment. Ne la perdez pas de vue, sinon la mission sera un échec. Candy entrera enfin dans le magasin d'un bookmaker. Suivez-la puis jetez un oeil sur le bloc-notes en face du téléphone à droite. Frottez le papier avec le crayon pour connaitre votre prochaine destination.

Rendez-vous alors à l'Examiner Drugstore. Après la petite discussion avec le propriétaire, regardez la carte de taxi à côté du téléphone. Passez un coup de fil au Central puis reparlez au propriétaire.
Prenez votre voiture et allez à Ray, bookmaker. Une fois arrivé, Candy prendra un taxi. Suivez-la sans vous faire repérer. Ne la quittez pas des yeux et en même temps ne vous approchez pas trop du taxi. Si c'est le cas, votre coéquipier vous le signalera et l'icône du taxi clignotera sur la mini-carte.

La poursuite vous conduira au dépôt de bus Interstate. Asseyez-vous sur le siège en face où se trouve le journal et ne perdez pas de vue Candy. Lorsqu'elle entre dans les toilettes pour dames, dépêchez-vous de la rejoindre. Après la vidéo, examinez correctement le pistolet par terre. Ouvrez le chargeur pour trouver une balle manquante. Passez au sac à main à côté. Vous trouverez dedans l'autre moitié du ticket de cinéma.

Partez à l'Egyptian Theater. Entrez dans l'immeuble et suivez votre partenaire. Une fois dans la salle de projection, tirez sur Arquero dans le balcon à gauche pour qu'il prenne la fuite. Tuez ensuite les deux hommes qui vous tirent dessus. Entrez par la porte à droite de l'écran de projection et prenez les escaliers de gauche. Débarrassez-vous une bonne fois pour toutes d'Aquero.

3- Le destin manifeste

Rendez-vous au lieu du crime et après la présentation de la scène du meurtre, examinez le premier cadavre en face du comptoir. Avancez vers l'estrade à droite et penchez-vous sur la deuxième victime. Fouillez sa poche droite pour trouver une dose de morphine. Passez maintenant à la valise indiquée par l'étiquette B. Ouvrez-la et examinez les trois boutons en bas de la trompette. En plaçant le dernier, un petit tiroir secret s'ouvre. Inspectez alors le ticket et la seringue qui se trouvent dedans. Entrez par la porte à droite (à gauche de l'estrade) et examinez correctement les paquets de cigarettes dans la caisse. Observez ensuite de près les armes sur le mur du fond de la pièce. Retournez maintenant à la chambre faisant face à l'entrée du club et jetez un oeil sur le coffre-fort.

Il est temps de questionner l'hôtesse qui se trouve derrière le bar. Mettez en doute ses dires à propos de la fusillade au Club 111. Croyez-la ensuite lorsqu'elle vous parle de ses liens avec McGoldrick. Prenez la voiture et allez au Blue Room. Traversez les deux portails pour débuter l'interrogatoire avec la chanteuse. Mettez en doute ses réponses aux deux questions disponibles (113). Attendez la fin de la cinématique pour prendre en filature le taxi ayant pris en charge Elsa. Vous savez maintenant comment procéder pour ne pas vous faire repérer.

De retour au boulot, entrez dans le club Mocambo et suivez le maitre d'hôtel. L'interrogatoire avec Mickey se lance alors automatiquement. Doutez de toutes ses réponses pour revenir au commissariat central. Suivez votre coéquipier au bureau de Caldwell. Ce dernier vous présente un registre. Tapez du doigt sur les lignes entourées par un cercle rouge. Tout de suite après, vous aurez une mission d'urgence. Prenez la voiture et rendez-vous au lieu de la fusillade. Dès que vous reprenez le contrôle de votre détective, allez à gauche et contournez l'immeuble où se trouve le tireur. Grimpez à l'échelle et couvrez-vous derrière le mur. Tuez le criminel lorsque le champ de tir sera libre.

Une fois à terre, fouillez sa poche droite pour trouver un carnet. Examinez de près la mitrailleuse sur le sol pour voir son numéro de série. Vous serez ensuite transporté en bas pour lancer un interrogatoire avec le chauffeur du bus. Doutez de ses dires à propos de sa connaissance du casse du Coolridge. Accusez-le de mentir au sujet du motif de la fusillade et parlez-lui du carnet du tueur. Utilisez ensuite le téléphone à côté de l'ambulance pour connaitre votre prochaine destination.

Montez en voiture et partez à l'appartement de Kelso. A peine arrivé, une vidéo se lance et vous finirez dans le commissariat pour débuter un autre interrogatoire. Mettez en doute les paroles de Kelso au sujet de la morphine des surplus de l'armée. Croyez-le lorsqu'il vous parle de McGoldrick ainsi que des armes volées sur l'USS Coolridge. En ce qui concerne la casse de l'USS Coolridge, le doute sera la bonne intuition à avoir.

Une fois le questionnaire terminé, un policier vient vous informer qu'une autre fusillade a lieu. Dépêchez vous de prendre la voiture et de vous rendre au Drive-in Robert's Diner. Lorsque vous atteignez cette destination, les criminels prendront la fuite. Suivez-les avec votre voiture et cette fois, il faut éviter les tirs ennemis pendant la poursuite. Restez toujours à gauche de la voiture des adversaires et essayez de vous rapprocher pour que votre coéquipier leur tire dessus.
Dès qu'ils se plantent dans la petite ruelle, mettez-vous à l'abri et tuez-les tous.

Vous pouvez maintenant commencer votre fouille. Ramassez tout d'abord le journal qui se trouve entre les deux cadavres. Examinez ensuite les poches du criminel en face de la voiture détruite pour trouver une liste (poche gauche) et un carnet (poche droite). Lisez-les et attendez que les données soient enregistrées comme indices.

Tous les indices récupérés, allez au bureau de poste d'Hollywood. Vous tomberez sur une autre fusillade. Utilisez les voitures comme couvertures et tirez sur les ennemis dans le bâtiment. Commencez par ceux qui tiennent des armes lourdes et visez la tête pour vous en débarrasser rapidement.

Examinez le cadavre en face de vous et quand il pousse son dernier souffle, ramassez la carte de visite dans sa main gauche. Passez maintenant au second cadavre qui se trouve à droite du comptoir à l'entrée du bâtiment. Fouillez sa poche gauche pour connaitre votre prochaine destination. Montez dans votre voiture et dirigez-vous vers le Graumarls Chinese Theatre. Dès que vous arrivez sur place, vous assisterez à une autre fusillade. Mais cette fois, les tireurs prennent la fuite en voiture. Poursuivez-les et comme d'habitude, essayez de vous approcher de la partie gauche de leur voiture. Une fois immobilisée, descendez et réglez leur compte une bonne fois pour toutes aux criminels.

Partez maintenant au lieu du rendez-vous. Vous allez affronter encore une fois une bande de malfrats. Tuez d'abord les deux hommes derrière la voiture. Gagnez leur place rapidement et ramassez la mitrailleuse. Maintenant, tirez sur l'homme sur le toit de gauche puis celui sur la passerelle, à droite. Eliminez les deux hommes qui arrivent par voiture et

enfin neutralisez ceux qui prennent la fuite. Attention, il y'en a même qui essaient d'atteindre le toit en grimpant à l'échelle de droite.

Une fois la zone nettoyée, retournez au commissariat d'Hollywood. Entrez dans l'Interview Room 2 et commencez votre interrogatoire. Abordez le sujet du 6ème régiment des Marines pris pour cible. Accusez Sheldon de mentir et désignez la note comme preuve. Ses dires à propos de la casse de l'USS Coolridge ne sont qu'un autre mensonge. Pour le confondre, parlez-lui des derniers mots de Walter Beckett.

Chapitre 5 : Brigade des incendies criminels

1- Le gazier

Sortez du commissariat et commencez par enquêter sur l'incendie du domicile des Steffens. Une fois sur les lieux, prenez l'allée qui est à gauche de la maison brulée. Ouvrez le chauffe-eau sur le sol pour noter le nom d'un certain Mattew Ryan. Allez maintenant parler à Mr Steffens qui se trouve de l'autre côté. Remettez-lui la carte qu'il vous montre et commencez le questionnaire. Il vous dira la vérité à propos du concours pour un voyage. Mettez en doute ses dires lorsqu'il vous parle des fonds de Rénovation. Utilisez ensuite la borne d'appel que vous pouvez localiser grâce à la mini-carte.

Partez pour l'agence de voyage Gulliver et lorsque le vendeur vous présente son registre, désignez du doigt les deux noms de famille Steffens et Sawyer (126). Un interrogatoire se lance alors automatiquement. Croyez-le quand il vous parle des fonds de Rénovation puis mettez en doute ses dires à propos des concours publicitaires pour un voyage.

Il est temps d'aller inspecter l'incendie du domicile des Sawyer. Lorsque vous vous rendez sur le lieu, avancez vers le médecin légiste pour qu'il vous présente la scène. Allez ensuite à droite de la maison et observez de près la valve de régulation sur le sol. Après la cinématique, poursuivez le pyromane et mettez-le à terre.

Dirigez-vous maintenant vers les fonds de Rénovation Suburbaine. Après la brève discussion, partez vers la caserne des pompiers No.32. Avancez un peu pour que Lynch vous montre le chauffe-eau. Placez la pièce en T à gauche, la pièce bleue au centre et la troisième pièce à droite puis faites tourner le levier rouge.

Votre nouvelle destination sera l'usine InstaHeat. Suivez votre partenaire pour atteindre l'accueil. Après avoir parlé à la secrétaire, entrez dans le seul bureau ouvert et commencez l'interrogatoire avec Mr Rasic. Mettez en doute ce qu'il dit à propos d'InstaHeat modèle 70. Accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle de l'historique des réparations du modèle 70. Parlez-lui alors du chauffe-eau révisé par Ryan. Utilisez le téléphone du bureau pour appeler le Central. Reparlez à Mr Rasic pour qu'il vous montre où se trouvent les vestiaires des suspects. Examinez ce qu'il se trouve dans chacune d'elles.

Quittez la zone et rendez-vous au lieu de travail de Clemens. A peine arrivé, un questionnaire se lance automatiquement. Doutez de ses réponses aux deux premières questions puis accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle de sa connaissance de Ryan. Confondez-le alors avec le tract anarchiste de Clemens. Partez maintenant pour le lieu de Varley. En vous voyant, ce dernier prendra directement la fuite. Soit vous le poursuivez, soit vous pointez votre arme sur lui pendant une petite période de temps mais surtout ne l'abattez pas.

Rendez-vous maintenant au lieu de travail de Ryan. Ce suspect prendra la fuite par voiture. Approchez-vous de son côté gauche pour que votre partenaire lui éclate les roues. Une fois sa voiture immobilisée, descendez et arrêtez-le.

Vous continuerez l'affaire dans le commissariat de Wilshire. Avancez vers le policier dans l'accueil pour connaître où se trouvent les suspects. Entrez d'abord dans l'Interview Room 1 qui se trouve directement à droite de l'entrée. Commencez l'interrogatoire avec Ryan en lui parlant de la propagande anarchiste. Accusez-le de mentir en justifiant avec les tracts anarchistes de Ryan. Ses dires à propos de l'InstaHeat modèle 70 ne sont qu'un autre mensonge que vous pouvez contrer avec la déposition d'Ivan Rasic. Mettez enfin en doute ses réponses aux deux dernières questions. Quittez l'interrogatoire et passez à l'Interview Room 2 qui se trouve derrière l'accueil en traversant le couloir, à gauche.

Varley vous mentira à propos de sa mission au domicile de Sawyer. Justifiez avec le chauffe-eau révisé par Varley. Accusez-le de mentir encore un fois lorsqu'il vous parle des fonds de Rénovation. Confondez-le avec la déposition de Matthew Ryan. Parlez-lui enfin de l'InstaHeat modèle 70 et il va vous répondre par un autre mensonge. Prouvez-lui sa faute par le serpentin anti-moustique.

Une autre fois, vous avez le choix d'inculper l'un des deux suspects mais pour avoir les cinq étoiles, inculpez Ryan.

2- Aux champs d'Elysian

Partez pour l'adresse qu'a indiquée votre supérieur. Une fois devant la maison brulée, avancez vers le médecin légiste pour qu'il vous présente la scène du crime. Examinez en premier lieu les membres de la famille.
Ensuite jetez un oeil sur la photo indiquée par l'étiquette jaune B. Sortez et après la cinématique, tournez à gauche et ramassez le journal. Prenez l'allée, à droite de la maison (lorsque vous lui faites face) et examinez le chauffe-eau par terre. Passez maintenant au jardin de la voisine de droite et examinez de près les cigarettes et les empreintes à côté du petit arbre.

Il est temps d'interroger le voisin. Mettez en doute ses réponses aux trois premières questions. Croyez enfin ses dires à propos du concours pour gagner un voyage. Ouvrez la grue en papier que votre coéquipier vous donne. Utilisez le téléphone en face de la maison brulée. Prenez votre voiture et allez pour le moment au Rancho Escondido. Ici, vous allez affronter quelques hommes à mains nues. Dès que la voie est libre, examinez la brique qu'observe votre partenaire. Tapez dessus encore une fois pour la nettoyer. C'est tout ce que vous pouvez trouver d'intéressant dans cet endroit. Montez dans votre bagnole et rendez-vous à l'Elysian Fields.

Entrez dans le bâtiment et avancez vers le bureau d'accueil. Montez les escaliers et parlez à la secrétaire. Entrez au bureau de Mr Monroe et commencez l'interrogatoire. Mettez en doute sa réponse aux liens entre Elysian Fields et les incendies. Accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle des concours pour gagner un voyage et appuyez votre décision par les tracts d'Elysian Fields. Doutez de sa réponse aux acquisitions locales de terrains. Il vous mentira encore une fois au sujet de l'incendie de Rancho Escondido. Confondez-le alors avec le ciment de qualité inférieure. En sortant du bureau, examinez la feuille posée devant la secrétaire et pointez du doigt Herbert Chapman.

Après la cinématique, vous recevrez un appel radio vous indiquant où se trouve l'appartement de Chapman. Rendez-vous sur place. Ouvrez le coffre de sa voiture (à gauche) et examinez en détail tout ce qui se trouve dedans à savoir : le prospectus d'Elysian Fields, le serpentin anti-moustique et les munitions de calibre .45. Une vidéo se déroule montrant Chapman prendre la fuite sur un tramway. Poursuivez-le en voiture et essayez de heurter la roue arrière à gauche du tramway avec votre pare-choc. Evitez les voitures projetées par ce dernier et essayez de rester le plus longtemps possible sur le côté gauche du tram. Votre partenaire se chargera alors de le faire sortir des rails. Tuez enfin le suspect dès qu'il montre son arme.

3- La maison en allumettes

Vous incarnez dans cette affaire Kelso. Lisez la lettre que vous donne Elsa. Lorsque vous ouvrirez le dossier de

Buchwalter, lisez ce qu'il est écrit sur le papier rose ainsi que toute la lettre. Une fois toutes les informations récoltées, le dossier se fermera automatiquement et vous commencez votre interrogatoire. Parlez à Elsa du refus de paiement de la prime et mettez sa réponse en doute. Le doute sera encore de mise pour la réponse concernant les liens avec Buchwalter. Croyez enfin ses dires à propos du motif du litige.

Suivez maintenant la secrétaire jusqu'au bureau de votre supérieur. Sortez du bâtiment et allez au chantier d'Elysian Fields. Entrez dans la cabane et examinez les papiers qui se trouvent sur les deux bureaux. Sortez et affrontez l'employé qui vous bloque la route. Ce dernier à terre, il vous donne une nouvelle adresse où vous devez vous rendre.

Montez en voiture et partez à la maison démolie. Arrivé à destination, tournez à gauche et examinez le drapeau rouge non loin du bouteur. Ramassez le morceau de bois tout en bas pour le coller à un autre et ainsi former l'inscription " KEYSTONE FILMS ". Tout de suite après, vous devez prendre la fuite avant que le bouteur ne vous écrase. Sautez le premier obstacle ensuite tirez sur la machine pour qu'elle ralentisse un peu (sinon elle vous atteindra quelle que soit votre vitesse). Faites de même pour les obstacles qui suivent et en arrivant aux deux murs successifs, vous aurez droit à l'apparition d'une fenêtre de tir pour tuer le conducteur. Sinon, vous pouvez poursuivre votre fuite jusqu'à ce que vous sortiez du chantier.

Utilisez ensuite le téléphone que vous pouvez repérer grâce à la mini-carte. Dirigez-vous au studio de cinéma Keystone Films. Après la discussion avec le garde, sautez par-dessus le grillage, à droite. Examinez les poutres en bois à gauche pour trouver un reçu de livraison. Examinez ceux à droite et vous trouverez un bout de papier expliquant que ce bois est de qualité inférieure. Revenez à l'entrée et sautez par-dessus le grillage central.
Avancez tout droit puis entrez par la porte ouverte à gauche. Examinez la boite de bobine posée sur la table, à droite. Ouvrez ensuite la caisse au milieu de la salle. Elle contient une caméra avec trois boutons à l'arrière. En se référant aux aiguilles d'une montre, placez le premier à 12 h, le second à 11 h et activez enfin le dernier bouton. Profitez du spectacle.

Sortez de la pièce et passez un coup de téléphone par la cabine du gardien. Après la cinématique, prenez la voiture et allez au deuxième chantier d'Elysian Fields. Entrez dans la maison avec la lumière qui clignote. Montez les escaliers et inspectez les trois chambres à l'étage. En sortant de la dernière, trois gangsters vous attaquent. Affrontez l'un d'eux et quelque soit vos effort vous n'arriverez pas à les vaincre.

Vous serez alors jeté dans le coffre de leur voiture. Une fois libéré, courez vers la route principale et montez dans la bagnole rouge qui s'arrête. Vous allez devoir échapper à vos poursuivants. Il faut noter que vos adversaires ne s'aventurent pas dans les décors. Traversez-les donc pour vous cacher. Lorsque les icônes rouges disparaissent de la mini-carte, cela veut dire que vous vous êtes débarrassé d'eux. Dirigez-vous alors vers la maison d'Elsa indiquée par le petit drapeau jaune.

4- Sur invitation

Quittez l'hôpital et partez pour l'appartement de Curtis Benson. Avant de monter les escaliers, jetez un oeil sur les boites à lettre. Une fois en haut, tapez sur la porte numéro 2 à gauche du couloir. Commencez votre fouille en examinant les documents sur le bureau et sur la table en verre derrière votre ex-supérieur. Entrez ensuite dans la chambre à deux portes dans le salon.

Il est temps de lancer l'interrogatoire avec Curtis. Demandez-lui le motif de l'escroquerie. Sa réponse ne sera qu'un mensonge que vous devez contrer avec les actions. Continuez en lui parlant des fonds de rénovation. Accusez-le de mentir et prouvez votre intuition avec le contrat d'assurance. Doutez enfin de sa réponse au règlement de l'affaire Buchwalter. Quittez l'appartement et rendez-vous au California Fire & Life. Entrez dans l'édifice et prenez l'ascenseur

au fond du couloir. Entrez dans votre office, celui de droite. Examinez le dossiez sur le bureau et tapez du doigt le coin supérieur droit de la feuille bleue. Désignez ensuite la ligne de la somme d'argent sur le papier rose (une vibration de la manette vous aidera à la retrouver).

Vous vous retrouverez automatiquement en face des archives Municipales. Entrez dans le bâtiment et avancez vers l'homme à l'accueil. Montez les escaliers et au premier étage traversez le couloir en face puis empruntez le portail à droite. Avancez vers l'homme derrière le comptoir et suivez-le entre les bibliothèques. Ouvrez le registre et tournez la page du coin droit. Vous trouverez sur la seconde page la société Sububan Redevelopment Fund. Pointez alors du doigt le nom de Courtney Sheldon.

Suivez encore une fois le réceptionniste vers le plan sur la table. Utilisez le bouton gauche pour régler la latitude sur 34 degrés, 4minutes et 29 secondes. Utilisez le bouton droit pour régler la longitude sur 118 degrés, 17 minutes et 58 secondes. Maintenant, utilisez le second appareil que vous montre le réceptionniste. Divisez 1 876 988 par 90 000 et tirez le petit levier à droite. Le résultat sera de 20. Ce nombre correspond à la lettre U (bien sur si vous comptez A=0 comme vous l'a dit le réceptionniste). Ouvrez donc le registre dans la bibliothèque surmontée de la lettre U et pointez du doigt la ligne contenant le n° 1876988 (sur la deuxième page).

Vous serez attaqué ensuite par quatre gangsters. Tuez le premier derrière la bibliothèque en face de l'entrée. Couvrez-vous derrière les livres de la bibliothèque à côté et tuez l'homme avec le fusil à pompe. Récupérez cette dernière et éliminez l'homme avec la mitrailleuse. Il ne reste plus qu'un homme caché à droite de l'entrée. Ne le ratez pas.

Vous vous trouvez après la cinématique dans le couloir menant à votre appartement. Entrez par la porte n°301 et répondez au téléphone. Partez maintenant pour l'hôtel particulier de Leland Monroe. Sur place, vous allez affronter une dizaine d'ennemis mais cette fois en compagnie d'anciennes connaissances. Nettoyez le jardin des gangsters et tâchez de ne pas tirer sur vos alliés. N'hésitez pas à récupérer les armes de vos adversaires et surtout la mitrailleuse .

Arrivé à l'entrée, défoncez la porte et couvrez-vous derrière l'un des côtés de la porte.
Eliminez les deux gardes qui vous attendent dans la salle puis traversez le portail à gauche. Tuez l'homme debout derrière la table et continuez votre chemin. Après la petite cinématique, défoncez les deux portes à gauche et mettez-vous à l'abri. Tirez sur les deux gardes en face des escaliers ensuite occupez-vous des deux qui restent en haut. Suivez le seul chemin disponible qui vous mène à Monroe.

Ramassez tout d'abord le journal sur le meuble derrière le bureau. Jetez un oeil sur la photo à côté. Examinez maintenant tout le contenu du coffre-fort à savoir le carnet, les actions et le dossier. Terminez cette affaire en observant le dossier sur le bureau et en pointant du doigt le nom de Sawyer.

5- Guerre intérieure

Rendez-vous à la société Dératisation Express et parlez au vieillard. N'oubliez pas de ramasser le précieux journal sur le comptoir. Partez maintenant pour le Nuclear dératisation. Parlez à l'homme derrière le comptoir et reprenez la route vers le Dératisation Westlake. Sur place, vous obtiendrez l'adresse exacte du suspect et juste après, une cinématique se lance et vous reprenez le contrôle de Cole. Suivez votre ancien partenaire et avant d'atteindre la scène du crime, examinez avec attention la seringue de morphine qui se trouve dans l'armoire grise en face du bureau du docteur. Lisez ensuite tout le contenu du dossier posé sur le meuble dans l'office du docteur, à droite de la porte d'entrée. Tapez avec le doigt sur la première feuille ensuite désignez le nom de Sawyer sur la seconde.

Observez le sang sur la boule de cristal qui se trouve sur le sol. Passez maintenant au bureau de Fontaine et grattez le papier calque avec le fusain. Sélectionnez ensuite le papier du journal puis la feuille bleue en hauteur. Récupérez le

dernier journal caché qui se trouve à côté puis penchez-vous sur le cadavre du docteur. Faites tourner sa tête et examinez le briquet dans sa main gauche.

Une vidéo se déclenche et vous incarnerez Kelso. Entrez dans la baraque et examinez le lance-flamme à droite de l'entrée. Tournez à droite et entrez directement dans la chambre de gauche. Examinez le mur où sont accrochées des photos de soldats. Jetez un oeil sur les grues posées sur la table au fond de la pièce et enfin observez le plan des égouts accroché près de la fenêtre.

Vous reprenez après la cinématique le contrôle de Cole. Vous devez empêcher les voitures de la police d'atteindre, ou plus particulièrement d'endommager la bagnole de Kelso. Dans cette partie, une simple collision peut renverser une voiture de police. Restez alors à côté de Kelso et dès que vous voyez une voiture de flic, percutez-la en force sur le coté pour la rendre immobile.

Arrivé aux égouts, préparez-vous à une longue séance de tir. Suivez le seul chemin possible en vous couvrant derrière le béton. Eliminez tous les malfrats qui vous tirent dessus et n'hésitez pas à récupérer leurs armes. Descendez ensuite dans le bassin d'eau. Tuez l'homme qui vous attend de l'autre côté de la voute et celui qui descend de l'échelle. Grimpez et tournez à droite. Tirez sur l'homme qui ressort d'une chambre. Entrez dans cette pièce et récupérez une mitrailleuse.

Revenez au couloir de gauche et neutralisez les deux gangsters derrière les conduits. Traversez la passerelle et protégez-vous des tirs ennemis derrière la plaque métallique, en face. Eliminez les deux hommes sur la passerelle en face et les deux autres qui se cachent dans le couloir, en bas. Tournez à droite et descendez les escaliers. Nettoyez le chemin puis entrez dans la pièce en face et récupérez le lance-flamme.

Descendez par l'échelle de gauche et traversez le pont au milieu. A cet endroit, vous ne pouvez pas tirer à cause de l'eau. Alors, tâchez de vous couvrir derrière les piliers de béton et essayez d'atteindre l'échelle, à droite. Une fois dans le couloir, transformez vos adversaires en barbecue et prenez les escaliers d'en face. Grillez les deux hommes sur la passerelle ensuite prenez l'allée de gauche. Pour comprendre toute l'histoire, attendez la fin du générique0.

Félicitations ! Vous venez de résoudre toutes les affaires du jeu L.A Noire.

VÉRIFIER QUE TOUS LES INDICES ONT ÉTÉ DÉCOUVERTS

Lorsque vous avez fini de collecter les indices sur un lieu d’enquête, vous pouvez vérifier que tous les items ont été découverts. Pour cela, ouvrez votre carnet et allez dans la rubrique « Intuition ». Si le bouton « Révéler tous les indices » est grisé, vous aurez la certitude d’avoir tout inspecté.

La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon

© Sierra / Etranges Libellules 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et saisissez les codes suivants à l'aide du joystick analogique gauche.

Toutes les améliorations

Maintenez L1 et faites : Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite. Relâchez L1. Un son confirmera la validité du code.

Maximum d'XP

Maintenez R1 et faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut. Relâchez R1. Un son confirmera la validité du code.

Vie infinie

Maintenez L1 et faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche. Relâchez L1. Un son confirmera la validité du code.

Mana infini

Maintenez R1 et faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas. Relâchez R1. Un son confirmera la validité du code.

BATTRE LE SECOND BOSS CACHÉ

Pour battre le second boss caché (dans la vallée) il suffit de détruire son masque avec la couleur qui convient. Si son masque est rouge, il faut utiliser le feu. Pour le jaune ; l'électricité et ainsi de suite.

La Memoire dans la Peau

© Vivendi Universal Games / High Moon Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES TRUQUÉES

Allez dans le menu de Triche du menu principal et saisissez les codes suivants.

`whattheymakeyougive`	Fusils silencieux
`alwaysanobjective`	Fusils à pompe automatiques

DÉBLOQUER LES BONUS

Allez dans le menu de Triche du menu principal et saisissez les codes suivants :

Débloquer des artworks et cinématiques

LASTCHANCEMARIE

Débloquer une musique bonus

JASONBOURNEISDEAD

SOLUTION COMPLÈTE

Marseille : Début Dangereux

-Trouver et Tuer O'Connor

Vous débutez sur une place de Marseille, avec des restaurants et des cafés sur votre droite. Allez au bout de cette petite place et prenez sur votre droite, pour passer un petit portillon. Vous devrez vous battre face à un homme, tuez-le à l'aide de vos poings. Continuez dans cette petite ruelle, pour atteindre une porte nommée : l'Huître Bleue.

Vous vous retrouvez dans un bar pas très commode. Effectuez une attaque d'adrénaline sur votre premier ennemi et tuez les 3 autres. Sortez du bar, vous serez confronté à un homme armé, prenant la fuite. Poursuivez-le, en prenant sur votre droite au bout de la ruelle. Vous devrez augmenter votre adrénaline, en tuant 3 ennemis, faites-le. Arrivé au tournant de la ruelle, tuez les 2 ennemis qui se présentent à vous. Vous verrez O'Connor, filez vers les escaliers, allez-y.

Vous disposez de 2 minutes pour fuir la zone, courez et prenez sur votre droite en haut des escaliers. Vous tomberez sur un nouvel ennemi avec une matraque, tuez-le. Continuez votre progression en montant les escaliers, un ennemi se trouvera au fond de la ruelle, courez et faites une attaque d'adrénaline en mouvement. Continuez votre route pour retrouver O'Connor. Vous voici devant une porte, vous casserez cette dernière et serez en face-à-face avec O'Connor. Pensez à vous protéger et à effectuer des parades pour le tuer. Ce dernier arrivera à s'enfuir sur les toits, suivez-le et poursuivez votre combat pour le tuer. Une fois cet objectif atteint, vous devrez traverser les Docks.

Infiltrer le chantier naval

-Trouver le ravitaillement
-S'échapper de l'hélicoptère
-Survivre à l'assaut de Solomon
-Aller à la station essence
-Activer les robinets de fuel
-Eliminer Solomon et feindre la mort

Faites une attaque furtive pour tuer le garde. Continuez votre route sur le ponton, pour atteindre un autre garde. Dégainer votre pistolet et tuez-le. Cachez-vous derrière l'armoire métallique et tuez le garde. On vous donnera comme instruction de ne tuer ni civils ni policiers. Continuez sur le ponton, un civil vous sautera dessus, maîtrisez-le. Crocheter la porte et tuez le garde. Récupérez les munitions dans la caisse. Des renforts vous seront envoyés, faites preuve de réalisme pour les tuer.

Continuez votre route, vous trouverez 2 civils et un garde. Faites une attaque multiple pour les neutraliser. Un hélicoptère viendra vous gêner dans votre progression, percutez la porte en fer pour l'ouvrir. Vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez sur la digue, au bout de celle-ci sautez et continuez l'action que l'on vous demande de réaliser avec les touches. Vous trouverez des réservoirs de propane, tirez dessus et prenez à gauche au bout du ponton. Répétez cette opération encore une fois en tirant sur une nouvelle cuve de propane. Vous arriverez dans un entrepôt, tuez le garde et montez les escaliers. Continuez votre chemin, vous rencontrerez Solomon, même principe que contre O'Connor, vous protéger pour mieux le contrer, une fois K.O. Crochetez la porte et continuez au bout du couloir de façon à atteindre la porte sur votre gauche. Descendez les escaliers et courez sur la digue de gauche pour éviter les rafales de l'hélicoptère. Passez devant la maison et allez au bout du ponton, l'hélicoptère se trouve devant vous, tirez sur la cuve de propane pour le détruire.

Vous devrez rallier la station essence pour essayer de vous faire passer pour mort. Prenez sur votre gauche et cachez-vous derrière les poubelles. Solomon ne sera pas mort. Vous serez face à un civil, neutralisez-le. Continuez sur votre gauche, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez votre chemin, vous serez dans une maisonnette, encerclée de 5 gardes. Faites des actions d'adrénaline de façon à en neutraliser plusieurs à la fois. Sortez d'ici et continuez votre chemin. Prenez les escaliers sur votre droite, vous vous trouverez dans un entrepôt. Tuez les 5 gardes avec votre pistolet. Sortez de celui-ci et défoncez la porte du grillage pour rejoindre la station.

En poursuivant votre route, vous atteindrez un parking, un camion viendra créer une collision sur ce dernier. Tuez les gardes présents, grâce à l'adrénaline du tir. Prenez les escaliers au nord-est de votre position, crochetez la porte et tuez le garde présent. De nouveaux gardes viendront, tuez-les. Crochetez la nouvelle porte. Prenez sur votre gauche, tuez les 2 gardes qui vous feront face. Arrivé à la maison, contournez cette dernière, vous verrez plusieurs gardes, un sur le toit, un autre sur votre droite et un sur votre gauche. Une fois place nette, montez le petit ponton et prenez sur votre gauche, crochetez la porte. Vous êtes proche du but, activez votre vision pour vous diriger. Vous aurez 2 min pour atteindre le bateau avant que le chantier naval saute. Vous voici sur le bateau, admirez la cinématique. Les affaires reprennent de plus belle tuez les gardes qui viendront sur ce bateau. Vous devrez combattre Solomon une nouvelle fois, répétez la copie conforme de votre premier combat et tout se déroulera pour le mieux.

Assassiner Wombosi

-Trouver et assassiner Wombosi
-Désactiver le sous-marin et l'hélicoptère
-Désactiver les systèmes d'alarme du navire
-Trouver le général et son pistolet
-Télécharger les fichiers informatiques du journal de bord
-Utiliser le téléphone de sécurité sur le pont
-Tuer Solomon

Au milieu de cette pièce se trouvera un vieux tacot. Sur le côté gauche, 4 gardes s'y trouvent, tuez-les. Prenez 2 portes successivement, pour vous retrouver dans la salle de contrôle. Tuez les 2 gardes présents et désactivez le système d'alarme au fond à droite. En continuant sur votre gauche, ouvrez la porte, vous trouverez un garde, tuez-le. Mettez-

vous face au sous-marin et appuyez sur la palette de contrôle, 2 gardes en bas et 3 autres en haut viendront vous tirer dessus, tuez-les. Montez à l'étage supérieur et appuyez de nouveau sur la 2e palette de contrôle. Le sous-marin tombera dans l'eau et sera hors d'usage. Prenez la porte de l'étage, d'où venaient les gardes qui vous tiraient dessus, pour poursuivre votre chemin. Utilisez la vision de Jason pour rallier le point indiqué.

Vous passerez successivement dans un couloir et dans une cuisine. Vous rencontrerez pas mal de gardes sur votre route. Récupérer un fusil à pompe sur l'un d'eux, ce dernier sera plus puissant et fera plus de dégâts. Vous atteindrez une salle ou le chef de la sécurité fait une réunion. Une fois la réunion terminée, prenez la porte sur votre gauche et continuez dans le couloir, tuez les 3 gardes et continuez votre route. Vous vous retrouverez sur le pont supérieur avec l'hélicoptère. Faites place nette et montez dans l'hélicoptère. Des gardes viendront vous gêner dans votre mission, tuez-les. Rentrez dans la porte qui se sera ouverte face à vous, prenez les escaliers et dirigez-vous grâce à votre vision sur le pont supérieur. Vous passerez successivement sur le haut du bateau, c'est-à-dire les piscines, ainsi que dans un bureau. Les fichiers à télécharger se trouvent dedans. Allez dans le bureau se trouvant face à vous et récupérez les fichiers sur le PC. Continuez votre fouille, vous trouverez le chef de la sécurité, tuez-le et récupérez son pistolet dans le bureau. Sortez d'ici, vous serez face à une porte bloquée, tirez dans le boîtier électrique pour la déverrouiller. Montez les escaliers et utilisez le téléphone. Continuez votre route, vous retrouverez Solomon, tuez-le. Assistez à la cinématique.

Zurich : Eliminer Divandelen

-Aller au premier étage du garage
-Poursuivre Divandelen jusqu'à l'aéroport
-Rattraper Divandelen
-Aller à la station de tramway
-Monter à bord du tramway
-Monter à bord de l'avion-cargo

Prenez sur votre droite pour atteindre le garage au niveau 3. Allez à droite du parking et neutraliser les gardes. Continuez successivement votre recherche en descendant les étages du garage 2, puis 1. Vous trouverez Divandelen au 1er niveau. Un commando viendra récupérer le prisonnier, lancez-vous à leur poursuite. Cachez-vous derrière les voitures et faites des tirs d'adrénaline. Sortez du parking, vous serez dans la rue. Cachez-vous derrière les voitures pour abattre chaque homme de ce commando. Activez la vision de Jason et suivez le point vert sur votre GPS.

Il vous mènera à l'intérieur de l'aéroport. Suivez la direction que votre GPS vous indique. L'intérieur du bâtiment sera relativement bien gardé avec des commandos armés de mitraillettes. Vous verrez Divandelen s'enfuir, prenez sur votre droite dans la salle de réunion et partez à sa poursuite. Tuez les 2 commandos dans le hall, qui se trouve sur votre droite, passez les portiques d'alarme. Vous êtes dans une salle d'attente, descendez les escalators et continuez tout droit dans le couloir. Descendez à nouveau les escalators et faites place nette sur le quai. Allez au bout de ce dernier et retrouvez Divandelen.

Courez après le tramway et montez dans celui-ci. Faites la remontée des rames une à une en tuant chaque garde que vous trouverez, afin de retrouver Divandelen. Continuez à suivre Divandelen, en dehors de la rame de tramway cette fois-ci. Vous rencontrerez bon nombre d'ennemis, ainsi que des métros qui viennent droit sur vous, évitez-les. Empruntez les escaliers. Eliminez les gardes qui se mettront en travers de votre chemin. Vous voici devant le cargo, Jason sautera dans ce dernier. Tuez les 2 gardes se trouvant face à vous. Evitez le blindé en appuyant sur la touche qui vous sera indiqué, continuer de nouveau votre progression en tuant les 3 gardes cette fois-ci. Passez le camion et tuez Divandelen. Partez à l'avant de l'avion et récupérez le parachute. L'avion s'écrasera.

Fuite de l'ambassade

-Echapper au bouclage avant la fin du compte à rebours
-Neutraliser l'officier supérieur
-Echapper aux tireurs d'élite
-Trouver le circuit et ouvrir les portes

Vous voici à l'intérieur de l'ambassade, commencez par neutraliser les 4 gardes se trouvant face à vous. Les marines viendront semer la zizanie pour vous arrêter. Courez sur votre gauche et montez les escaliers. Continuez votre folle

course dans l'ambassade, en vous aidant de la vision de Jason. Vous verrez les Marines défoncer la porte de leur supérieur. Sortez du bureau et filez neutraliser l'officier. Sortez d'ici en empruntant le balcon. Sautez successivement sur l'autre balcon. Utilisez la touche qui vous sera demandée pour neutraliser le Marine. Montez sur le câble et allez sur le toit se trouvant en face. Neutralisez les 2 gardes et évitez les tirs des snipers.

Continuez droit devant vous, Jason sautera à travers la verrière. Sortez du bureau, la Server Room se trouve sur votre gauche, crochetez la porte et désactiver le système. Revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, neutralisez les 2 gardes et continuez la traverse du couloir. Vous arrivez dans un nouveau bureau, faites attention à la grenade, neutralisez le garde. Utilisez la vision de Jason pour vous diriger vers la sortie de l'ambassade. Jason se fera conduire à Paris.

Lituanie : Vilnius : Université de Vilnius

-Réduire Rurik au silence
-S'échapper de l'université
-Eliminer le véhicule blindé
-Traverser la bibliothèque jusqu'au parc
-Aller à la distillerie de l'autre côté
-Créer une diversion pour couvrir votre fuite
-S'échapper de la distillerie

Rien de plus simple pour cette phase, utilisez les boutons qui vous seront indiqués à l'écran. L'alerte maximale sera donnée, utilisez la vision de Jason pour sortir de l'université. Vous rejoindrez la salle de contrôle, neutralisez le garde et prenez une arme dans le râtelier. Tirez à travers les vitres pour tuer les 2 gardes qui s'y trouvent. Poursuivez votre chemin, passez la salle de cinéma et tuer les 2 gardes. Vous voici sur un des balcons de l'université, tuez le garde. Revenez sur vos pas et prenez les escaliers sur votre gauche. Vous voici dans la cour de l'université, tuez les 4 gardes présents, ainsi que les 4 gardes sur les balcons face à vous. Un blindé fera son apparition dans la cour. Pour le détruire, tirez dans le bidon rouge à l'arrière du blindé, ainsi que le bidon se trouvant sous le char. Une fois le blindé détruit, prenez la porte grise.

Vous voici dans la bibliothèque, tuez le garde se trouvant de dos, cela aura pour effet de donner l'alerte. Tuez successivement les 2 gardes sur le balcon et les 2 autres face à vous. Montez les escaliers et traversez à nouveau cet étage, en faisant attention aux gardes. Descendez les escaliers et allez dans le bureau, désactivez le boîtier gris. Prenez la porte grise. Vous voici dans le parc. Faites bien attention chaque ouverture de fenêtre est bien gardée par un sniper. Tuez ce dernier en vous décalant, prenez tout droit, tuez les 2 gardes qui se présentent à vous et allez dans la petite ruelle au fond à droite. D'autres gardes seront présents, au nombre de 5, ainsi qu'un sniper. Une fois tout ce beau monde neutralisé, prenez sur votre droite pour rejoindre le parc. Un sniper se trouvera sur le balcon, tuez-le. Tuez les quelques gardes qui se trouveront dans le parc et prenez la porte que vous trouverez au nord-ouest du parc. Vous voici dans une usine, passez le bar, tuez le garde. Activez la vision de Jason et sortez d'ici en moins de 1 min 30. Une fois le haut de l'usine atteint, cette dernière explosera.

France : Paris : Combat de Castel

-Tuer Castel et protéger Marie

Castel sera un redoutable combattant, puissant dans chaque coup que vous recevrez, il vous fera d'énormes dégâts. Protégez-vous et réaliser des contre-attaques. Une fois tué, vous prendrez le contrôle d'une voiture. Vous devrez conduire vite et bien, tout en évitant la police. Un compte à rebours sera mis en place pour la 2e partie de la course, vous disposerez de temps pour échapper à la police et pour atteindre le garage. Assistez à la cinématique.

Désarmer Renard

-Entrer dans le musée
-Aller dans la salle du banquet
-Suivre l'assassin
-Approcher du garde-fou et observer Renard
-Fouiller les caisses pour trouver la bombe

-Assassiner Azar
-Poursuivre Azar

Prenez droit devant vous dans le petit couloir et montez à la gouttière. Activez la vision de Jason, pour repérer les ennemis. Neutraliser les 2 gardes qui se présentent face à vous et descendez les escaliers. Traversez la galerie et prenez les escaliers sur votre droite. Vous trouverez un garde mort... Crochetez la porte, vous verrez votre homme s'enfuir, suivez-le. En le poursuivant vous rencontrerez des gardes, tuez-les et continuez votre progression en activant la vision de Jason pour le suivre. Il vous attendra derrière un mur, tuez-le et crochetez la porte sur votre droite. Ecoutez la conversation qui se déroule en contrebas. Une fois cette dernière terminée, crochetez la porte et neutraliser le garde. Empruntez le conduit. Continuez votre chemin, vous devrez trouver la bombe dans les différentes caisses. Neutralisez tout d'abord les 2 gardes qui sont présents et récupérez leur pistolet. Fouiller les caisses, la bombe se trouvera dans la dernière.

Vous devrez assassiner Azar, lancez-vous à sa poursuite, vous rencontrerez pas mal de gardes à abattre. Vous aurez 4 minutes pour suivre Azar, autant vous dire que la mission s'avère très délicate, au point que si vous êtes mal équipé en armement, votre progression risque d'être dure. Eliminez le garde se trouvant sur les escaliers et celui en hauteur. Continuez votre chemin sur votre gauche, vous avez 3 gardes, un avec un fusil sniper et les 2 autres avec des fusils à pompe. Avancez sur le balcon, il y a face à vous un nouveau sniper, tuez-le. Progressez à nouveau, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Foncez, montez les derniers escaliers, Jason se chargera de tirer sur l'hélico, Azar s'écrasera.

Survivre au Professeur

-Mettre Marie en sûreté
-Prendre le fusil à pompe d'Eamon
-Quitter la maison et chasser l'assassin
-Tirer sur le réservoir de propane pour créer une diversion
-Tirer sur le réservoir du camion
-S'introduire dans la grange
-Tuer le professeur

Marie est prise sous les tirs du sniper, placez-vous à côté du buffet et appuyez sur la touche action. Allez dans la cuisine et dans le salon pour répéter cette opération. Emparez-vous du fusil qui se trouve à l'étage et sortez de la maison. Vous verrez le laser du sniper, tirez sur la cuve bleue au fond du jardin, pour créer la diversion. Prenez la brèche dans le mur, puis prenez sur votre droite derrière les maisons. Tirez sur le camion et allez droit devant vous, dans la forêt. Vous devrez vous introduire dans la grange, évitez les tirs du sniper et allez dans la grange. Vous serez en hauteur et le professeur en bas, videz votre chargeur pour le blesser. Le combat se terminera au corps à corps.

Planque de Treadstone

-Traverser jusqu'au toit de Treadstone
-Neutraliser les tireurs d'élite
-Accéder à la planque via le Skylight
-S'exfiltrer vers un endroit sûr
-Eliminer Manhein

Tuez le garde face à vous et utilisez le grappin pour descendre. Neutralisez cette fois le sniper et prenez possession de son fusil. Réalisez les opérations que l'on vous demande d'effectuer, pour tuer les 3 snipers. Continuez sur le toit et sauter le balcon, vous serez face à un garde tuez-le. Poursuivez votre chemin, vous monterez un petit muret, un nouveau garde, même principe tuez-le. Sauter le nouveau balcon, vous trouverez 2 snipers. Prenez le bon timing, d'une part pour effectuer un bon décalage avec votre pistolet, que vous avez pris sur le précédent garde. Continuer votre progression, vous trouverez 4 gardes armés, sur votre chemin et 2 autres en hauteur, tuez-les.

Prenez le Skylight qui se trouve face à vous. Vous voici à l'intérieur du bâtiment. Tuez le garde face à vous et descender les escaliers. Vous trouverez plusieurs gardes sur votre chemin. Autant vous dire que la progression sera dure et lente. Une fois cette progression terminée, vous êtes à l'extérieur du bâtiment, derrière une voiture. Tuez les 4 gardes des 2 côtés de cette ruelle et poursuivez votre route, 2 Vans laisseront des gardes, tuez-les. Prenez sur votre droite à l'intersection, vous trouverez d'autres gardes, faites place nette. Continuez votre route, vous êtes au milieu d'une petite

placette, tuez les gardes qui viennent droit sur vous. Le portillon vert sur votre droite explosera. Tuez les 2 gardes aux fusils à pompes et évitez le tir de roquette. Ce dernier se trouvera derrière les balustres verts en hauteur. Au fond de la ruelle, prenez sur votre droite et tuez les 2 gardes qui vous y attendent. Marchez, une cinématique se lance. Jason entrera dans une cathédrale.

Appuyez sur la vision de Jason pour repérer les objets à détruire pour infliger des dégâts conséquents à Manhein. Avancez dans la cathédrale, tout en vous baissant et évitant les tirs de ce dernier. Arrivé à la dernière phase de combat, il se placera à la place du prêtre, tirez sur ce dernier. La première phase du combat est terminée. La deuxième sera un combat au corps-à-corps, pensez à vous protéger et à lui donner des coups, des attaques d'adrénaline, pour le tuer. Manhein se prendra un coup de pelle et s'écrasera en contrebas. La mémoire dans la peau se termine sur une belle cinématique.

Là-Haut

© THQ / Heavy Iron Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'aventure est là-haut

Dès que le jeu commence, vous devez protéger la maison du maitre et détruire les avions qui l'attaquent. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, visez les avions ennemis et tirez-leur dessus. Accélérez pour rattraper rapidement les appareils qui se font la malle et ralentissez pour tourner avant d'ouvrir le feu sur les avions ennemis. Une fois que les quatre avions sont détruits, vous aurez complété ce chapitre.

Chapitre 2 : Vers les chutes du paradis

Suivez le chemin de la forêt, détruisez les objets que vous rencontrez pour ramasser des pièces puis sautez par-dessus les troncs d'arbres. Avancez à droite, repérez le singe puis poussez le bloc de pierre pour débloquer le chemin.

Ensuite, descendez les marches et ramassez les pièces. Accrochez-vous au rebord de la plateforme du milieu et remontez. Poussez le bloc de pierre vers la droite puis utilisez-le pour traverser et atteindre le côté droit. Ensuite, utilisez la cane pour faire monter Russel avant de poursuivre à droite.

A présent, changez de personnage et incarnez Russel. Avancez en vous dirigeant vers le haut et traversez le long du rebord étroit. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour ne pas tomber. Une fois de l'autre côté, poussez la pierre et incarnez Russell à nouveau. Descendez dans le trou, sautez sur la pierre et remontez grâce à la canne.

Poursuivez à droite, approchez-vous du rebord et planez grâce à la maison. Utilisez le joystick pour vous déplacer et ramasser ainsi les pièces. Suivez le chemin jusqu'à la balançoire, sautez sur les plates-formes puis sur la balançoire pour propulser Russel de l'autre côté. Ensuite, descendez dans le fossé, collectez les pièces et utilisez la corde pour remonter.

Récupérez le fragment Souvenir au sud puis poursuivez à droite. Utilisez Russel, traversez le rebord vers la droite à nouveau puis poussez le bloc de pierre qui se trouve derrière le tronc d'arbre. Ensuite, rebroussez chemin let mettez-vous à deux pour pousser le tronc et ainsi vous frayer un chemin.

Par la suite, utilisez à nouveau la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Approchez-vous du rebord, sautez vers Russel pour qu'il vous rattrape puis bondissez pour atteindre le coté opposé.

A présent, avancez tout droit puis allez à gauche. Sautez sur le rebord, utilisez la canne et aidez Russel à monter puis avancez jusqu'à la balançoire. Refaites la même opération et atteignez le côté opposé. Ensuite, avancez et sautez par-dessus le vide vers le prochain rebord. Après la destruction du rebord, remontez et utilisez Russel pour traverser vers le nord. Ensuite, utilisez la corde pour remonter, avancez et mettez-vous à deux pour pousser la grosse pierre.

Maintenant, descendez et suivez le second chemin (celui de droite). Utilisez Carl, approchez-vous du petit rocher, lisez les instructions et poussez-le. Ensuite, incarnez Russel, traversez le long du rebord et appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire tomber le grand rocher. Faites traverser Russel le long de la plateforme puis utilisez Carl et sautez vers le rebord de celle-ci pour traverser. Enfin, poussez le second grand rocher, descendez et suivez le nouveau chemin qui vient de se créer.

Chapitre 3 : Un oiseau appelé Kevin

Avancez, poussez le tronc d'arbre sur le chemin et poursuivez. Utilisez Carl et déployez le pont vers le nord. Ramassez l'artéfact puis rebroussez chemin. Allez ensuite à droite, poussez le mur vertical et traversez. Avancez en prenant à droite, attaquez les araignées qui apparaissent et allez jusqu'au rebord.

Montez, sautez à gauche et poussez le bloc de pierre avant d'aider Russel à remonter. Poursuivez à gauche, sautez sur les champignons et ramassez les pièces. Ensuite, poursuivez encore à gauche et rejoignez la section glissante. Evitez les pièges et traversez le fleuve. Utilisez d'abord la compétence spéciale pour assommer les hérissons puis collectez l'artéfact dans la grotte avant de revenir. Ensuite, sautez sur le rebord de droite et faites remonter Russel. Utilisez-le pour traversez le long du rebord. Sautez sur les roches, avancez vers le haut et poursuivez à droite. Faites attention aux pièges et continuez jusqu'à Kevin l'oiseau.

Après la courte scène, vous affrontez un chien. Ce dernier commence à grogner puis vous attaque. Attendez qu'il vous charge et appuyez sur la touche d'attaque pour l'assommer. Répétez cette opération deux à trois fois pour gagner le duel. Lorsque le chien s'enfuit, vous rencontrez l'oiseau Kevin. Après la scène, accrochez-vous à lui et utilisez-le pour sauter de l'autre côté. Ensuite, utilisez-le pour sauter encore plus haut. Remontez la pente (au nord), utilisez la corde et faites monter Carl.

Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme supérieure puis poussez la pierre. Incarnez Russel et traversez le long du rebord. Ensuite, sautez et glissez le long de la rivière. Sautez sur les champignons, collectez les pièces et traversez le fossé. Par la suite, incarnez Russel et utilisez Kevin pour sauter sur la première plateforme. Allez au sud de la plateforme, sortez la corde et remontez Carl. Incarnez ce dernier, bondissez sur la plateforme supérieure et remontez Russel. Enfin, utilisez ce dernier pour couper la corde et libérer ainsi la maison.

A présent, suivez le chemin étroit qui se trouve à gauche et grimpez sur les rebords. Descendez une pente, utilisez Carl pour pousser le demi tronc d'arbre et traversez-le. Grimpez sur le rebord, sautez à droite, montez les marches et récupérez le Souvenir près de la cascade. Ensuite, rebroussez chemin, continuez vers le nord et poussez le bloc de pierre. Ensuite, utilisez Russel, accrochez-vous à Kevin et sautez de l'autre côté. Incarnez Carl à nouveau, sautez simplement sur les plates-formes et rejoignez les deux autres personnages. Par la suite, prenez Russel et sautez sur le dos de Kevin pour monter sur la plateforme. Sortez la corde, faites remonter Carl et poursuivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

Chapitre 4 : Glisser et Onduler

Choisissez l'un des personnages pour le diriger lors de sa glissade afin d'éviter les obstacles tout en ramassant un maximum de pièces.

Lorsque vous atteindrez le lac, vous devez affronter un anaconda géant. Pour cela, collectez d'abord les compétences spéciales qui sont éparpillées et utilisez-les pour lui troubler la vue. Ensuite, repérez le champignon qui se trouve à droite du lac et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez la corde, balancez Carl pour attirer l'anaconda et déplacez-le de droite à gauche pour esquiver l'attaque du serpent. Ce dernier tombera dans le piège et se fera électrifier par une anguille. Ensuite, repérez un autre champignon et effectuez la même opération deux fois jusqu'à ce que l'anaconda soit battu.

Chapitre 5 : Une voix dans la brume

Avancez droit devant vous et utilisez l'oiseau pour sauter sur la plateforme supérieure. Sortez la corde, tirez Carl pour le remonter et déplacez-vous à droite pour éviter les épines dans le mur. A présent, poursuivez le long du chemin et faites attention aux plantes carnivores. Repérez le bloc de pierre (à gauche du chemin) et utilisez Carl pour le pousser. Entrez dans le cul-de-sac, ramassez les pièces ainsi que l'artéfact et rebroussez chemin. Continuez sur la première route, sautez vers le niveau supérieur et utilisez le tronc d'arbre, qui est à gauche, pour attacher la corde à la maison. Ensuite, allez à droite et utilisez Kevin pour sauter de vers le côté opposé. Puis, poussez le pont en bois et permettez ainsi à Carl de traverser.

Maintenant, suivez le chemin et repérez d'abord un autre bloc de pierre dans le mur. Utilisez Carl et poussez-le. Ramassez les pièces, sautez sur le champignon et collectez le Souvenir. Retournez à la grande cour, utilisez les champignons à nouveau et ramassez le maximum de pièces. Ensuite, sautez sur le champignon qui se trouve au nord et montez. Avancez jusqu'au pont en bois et traversez-le. Ramassez les pièces puis utilisez la balançoire pour propulser

Russel vers la branche. Accrochez-vous à cette dernière et traversez le vide.

Dans la prochaine cour, ramassez les objets et faites attention aux plantes carnivores et aux insectes. Poursuivez le chemin vers le nord puis sautez. Ramassez d'autres objets puis avancez jusqu'aux sources d'eau. Repérez le rocher (en haut et à droite) et déplacez-le jusqu'à la source qui est au sud. Placez-vous sur le rocher qui est au nord et montez ainsi sur la plateforme.

Avancez jusqu'au cul-de-sac et battez les abeilles pour que Kevin puisse apparaitre. Utilisez Russel, sautez sur l'oiseau puis faites monter Carl grâce à la corde. Avancez jusqu'aux sources suivantes et poussez les trois blocs de pierre au dessus des trois sources d'eau. Montez sur celle de gauche pour récupérer un artéfact puis sur celle de droite pour récupérer des pièces et enfin sur celle du milieu pour poursuivre votre quête.

Avancez jusqu'à la branche verticale, sautez et accrochez-vous. Balancez-vous puis sautez et atteignez ainsi la rive opposée. Avancez, attachez-vous à nouveau à votre maison et continuez. Utilisez la balançoire, courez sur la petite plateforme (à gauche) puis sautez et accrochez-vous à celle qui supporte Russel. Enfin, mettez-vous à deux pour pousser le bloc de pierre et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Rencontre avec la meute

A présent, vous pouvez contrôler le chien. Avancez d'abord à droite et utilisez Doug pour activer le levier et actionner le pont. Traversez, repérez le mur lumineux à gauche et utilisez Carl pour le détruire. Entrez, ramassez l'artéfact et les pièces puis sortez. Avancez à droite, incarnez Doug et approchez-vous du portail. Entrez par la trappe (en bas de la porte), activez le levier et permettez ainsi aux deux autres personnages de passer.

Ensuite, approchez-vous du rebord, sautez et planez jusqu'au coté opposé. Poursuivez le chemin, esquivez les hérissons et nagez dans le lac (à gauche). Utilisez le chien Doug pour ramener Carl hors de l'eau et traversez ainsi le lac. Avancez à droite, entrez dans le second petit lac et ramassez le Souvenir qui se trouve près de la chute d'eau. Ensuite, revenez sur vos pas, allez à droite et approchez-vous de Kevin.

Vous serez alors pris dans une embuscade et attaqué par un chien. Attendez qu'il finisse de grogner puis appuyez sur la touche d'attaque pour le contrer. Répétez cette méthode deux fois puis attaquez-le lorsqu'il est assommé pour qu'il s'en aille.

Ensuite, sautez sur Kevin et atteignez la plateforme supérieure. Utilisez la corde pour faire monter Carl et poursuivez le chemin en faisant attention aux épines. Détruisez la caisse, ramassez l'artéfact puis approchez-vous du rebord. Sautez et planez jusqu'à l'autre bout. Avancez faites attention aux épines puis déployez le pont.

Avancez jusqu'au petit lac et affrontez deux autres chiens errants. Assommez-les, utilisez Doug pour activer le levier et ouvrez ainsi la porte. Ensuite, faites attention aux épines et poursuivez le chemin. Sautez d'une plateforme à l'autre, faites attention à celles qui s'effondrent et traversez. Avancez vers la droite, poussez les blocs de pierre sur les sources puis mettez-vous sur celle qui se trouve au nord pour remonter. Ensuite, utilisez Russel et traversez le rebord de la montagne. Sortez la corde et faites monter Carl.

Suivez le chemin jusqu'au fleuve, utilisez Doug pour nager et emmener Carl jusqu'à la rive. Faites très attention aux plantes carnivores et approchez-vous du pont. Après la scène, descendez les marches (à gauche), utilisez Carl et faites monter le pont grâce aux ballons. Remontez, traversez et préparez-vous à une autre embuscade. Battez les trois chiens errants et poursuivez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Chapitre 7 : Une nuit dans la jungle

Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'au côté opposé. Après la scène cinématique, affrontez deux chiens errants et neutralisez-les. Ensuite, allez à gauche et utilisez Carl pour détruire le rocher. Incarnez Russel, montez et traversez le rebord. Enfin, utilisez la corde et remontez Carl. Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'à la section suivante.

Après la courte scène, affrontez les trois chiens errants, ramassez les pièces puis collectez un artéfact (au nord). Avancez à droite, montez sur la plateforme et faites monter Russel. Ensuite, incarnez ce dernier et escaladez les grandes marches. Déplacez-vous le long du rebord, détachez la corde près du rocher et sautez sur la branche que vous

aviez déployée. Par la suite, incarnez Carl, placez-vous sur la petite marche (à droite) et sautez vers Russel. Balancez-vous à droite et gauche puis sautez de l'autre côté.

A présent, avancez vers la droite et approchez-vous du rebord. Sautez sur la première branche, balancez-vous avant de bondir vers la seconde branche. Prenez à nouveau de l'élan puis sautez sur la terre ferme. Refaites la même opération avec le second personnage et continuez.

Avancez à droite, ramassez les quelques pièces et préparez-vous à une embuscade. Affrontez les quatre chiens ennemis, assommez-les et neutralisez-les. Ensuite, poursuivez à droite et sautez sur les plates-formes de droite. Poussez le bloc de pierre pour faire fuir les chauves-souris, descendez et prenez l'artéfact qui est à gauche de la petite cour.

Maintenant, sautez dans l'eau et allez à droite. Glissez le long du fleuve, ramassez un maximum de pièces et descendez jusqu'au lac. Par la suite, Utilisez le chien Doug et emmenez Carl jusqu'à la terre ferme.

Après la scène cinématique, montez la pente et suivez d'abord le petit chemin qui mène à gauche. Repérez la brèche qui se trouve en bas du mur de pierre et utilisez Doug pour y accéder. Prenez le Souvenir qui est au fond à droite, collectez les pièces et rebroussez chemin. A présent, remontez la pente, marchez à gauche de la chute d'eau et escaladez les marches jusqu'au sommet. Faites attention au sol glissant, ne tombez pas dans le vide et ramassez les pièces qui apparaissent.

Ensuite, traversez le pont en bois, fuyez les chiens qui s'approchent et utilisez Russel pour découper les cordes du pont. Dès que vous accédez à la cour, vous serez à nouveau pris dans une embuscade et vous devrez affronter d'autres chiens errants. Affrontez d'abord une première vague composée de deux chiens puis une seconde vague qui contient, cette fois, cinq chiens. A chaque combat, contrez les deux chefs de meute trois fois pour les assommer.

Chapitre 8 : Terreur dans le Gouffre

Vous commencez ce chapitre par une longue descente à travers une grotte remplie d'eau. Ramassez un maximum de pièces lors de la descente et rejoignez le lac. Vous y affronterez un crocodile géant.

Pour battre ce monstre, incarnez Russel et nagez dans l'eau. Attirez le crocodile vers les grottes d'épines situées à droite et à gauche du lac. Attendez qu'il déclenche son attaque et esquivez-la. Lorsqu'il se retourne sur son dos, incarnez rapidement Carl qui est resté au sol et lancez la pierre sur la stalactite pour la faire tomber sur le ventre du monstre. Répétez cette opération une seconde fois en l'attirant vers la seconde grotte et achevez ainsi le crocodile. A présent, sautez sur les plates-formes puis sur le ventre du crocodile et atteignez ainsi la sortie.

Chapitre 9 : Les chutes du paradis

Avancez à gauche, utilisez Carl pour délivrer le bloc de pierre puis poussez-le jusqu'à la plateforme. Allez à gauche et saisissez un artéfact avant de revenir vers le bloc de pierre qui vous permet d'atteindre la plateforme. Avancez à gauche, sautez sur la plateforme mobile et bondissez vers la rive avant qu'elle ne s'écroule. Poursuivez à gauche, sautez et accrochez-vous à la liane. Balancez-vous et sautez à gauche.

Avancez vers la gauche jusqu'à la plateforme. Suivez d'abord le petit chemin de gauche et ramassez un artéfact. Ensuite, revenez sur vos pas et sautez sur la plateforme. Avancez, sautez d'une liane à l'autre et atteignez le côté opposé. Ensuite, bondissez d'une plateforme à l'autre puis sautez et approchez des ballons. Accrochez les ballons à la maison et permettez-lui ainsi de s'élever encore plus haut dans le ciel.

A présent, entrez dans la grotte qui vient d'apparaitre et faites attention au cordes suspendues car il s'agit de bêtes carnivores. Traversez le fleuve, montez la pente et utilisez Russel pour traverser le rebord. Ensuite, sortez votre corde, attendez que Carl s'accroche et tirez-le. Déplacez-vous vers la gauche pour l'emmener sur une autre plateforme.

Maintenant, montez la pente puis les marches et faites attention au sol glissant. Esquivez les bêtes carnivores et avancez. Sautez sur la terre ferme et quittez la grotte. Sautez à gauche, montez sur les grandes marches et suivez le chemin de droite. Utilisez Russel pour traverser le rebord de la montagne et sortez la corde avant de le déplacer vers la droite en ramassant les pièces. Par la suite, sautez d'une plateforme à l'autre puis escaladez la pente de droite. Sautez

sur les ballons, ramassez les pièces éparpillées puis libérez-les.

Maintenant, utilisez Russel pour dégager la toile d'araignée et entrez dans la grotte. Ecrasez les insectes qui sortent du trou et utilisez Russel pour découper la toile et délivrer la pierre. Ensuite, utilisez Carl pour pousser le grand rocher puis déplacez la pierre sur ce rocher. Utilisez cette combinaison pour sauter au-dessus de la grande toile et atteignez ainsi le côté opposé.

A présent, escaladez la pente qui est à gauche, sautez sur la plateforme du milieu puis sur celle de droite. Remontez une autre pente, prenez à droite et écrasez les araignées. Utilisez Doug le chien et entrez dans le tunnel qui se trouve au nord. Placez le chien sur la plateforme mobile puis utilisez Carl pour sauter et faire monter Russel.

Escaladez la pente jusqu'à la prochaine section et poussez les blocs de pierre pour changer la direction des chauves-souris. Saisissez le Souvenir qui se trouve à gauche let poursuivez jusqu'à la sortie de la grotte.

Allez à droite, descendez d'abord les marches et ramassez l'artéfact qui est à votre droite. Rebroussez chemin, utilisez Russel et avancez le long du bord jusqu'à la plateforme mobile. Sortez la corde, déplacez Carl jusqu'au côté opposé et utilisez ce dernier pour faire tomber le grand bloc de pierre (à droite). Ensuite, incarnez Russel, balancez la plateforme du côté gauche puis courez et sautez sur le chemin de la montagne. Sortez à nouveau la corde, accrochez Carl et faites attention aux chauves-souris qui jaillissent des trous. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la fin du chemin. Enfin, tirez sur la corde et remontez Carl.

Sautez rapidement sur les plates-formes qui sont à droite avant qu'elles ne s'effondrent et atteignez les ballons. Ramassez les pièces, dégagez les ballons à l'aide de Carl puis montez sur les grandes marches et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 10 : Esprit d'aventure

D'abord, approchez-vous de la trappe et utilisez Carl pour dégager la grille. Utilisez Doug, faufilez-vous dans la trappe et activez la manivelle se trouvant de l'autre coté. Prenez à droite et poussez la première statue en direction du nord. Poussez la seconde à droite et entrez dans l'ascenseur.

Détruisez les tonneaux et les caisses et ramassez un maximum de pièces. Ensuite, avancez à droite et mettez-vous sur la passerelle. Utilisez Doug pour activer le levier et montez vers le niveau supérieur.

D'abord, prenez les pièces qui sont dans la caisse de droite puis allez à gauche. Mettez-vous sur une autre passerelle et faites tourner les manivelles à la même vitesse pour rester en équilibre. Ensuite, sautez sur les ballons, ramassez les pièces et rejoignez la passerelle de droite.

A présent, envoyez Doug via la passerelle qui se trouve en bas et activez le levier. Ensuite, utilisez Carl, sautez sur la passerelle supérieure et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et prenez à droite. Activez le mécanisme et continuez par la droite.

Placez-vous sur la plateforme, utilisez Doug et activez le levier. Montez et allez à gauche. Evitez les hélices, avancez jusqu'au levier et envoyez Doug pour l'activer. Montez ainsi sur la passerelle, faites attention aux jets de vapeur et rejoignez le niveau supérieur.

Prenez à droite, faites attention aux poutres mobiles et avancez au moment opportun. Il est préférable de déplacer un personnage par poutre. Ensuite, sautez sur les ballons et ramassez un maximum de pièces. Poursuivez à droite, prenez l'ascenseur et sauvez Russel qui est enfermé. Par la suite, vous serez pris dans une embuscade. Assommez les deux vagues de trois chiens errants puis ouvrez la porte qui se trouve au fond. Avancez et tournez à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur et retournez au point de départ en prenant à gauche.

Récupérez le Souvenir qui se trouve à proximité des flèches, poussez le support des statuettes puis poussez la porte (à gauche). Entrez, suivez le couloir et préparez-vous à une autre embuscade. Assommez les chiens puis libérez l'oiseau Kevin. Sortez de l'ascenseur, avancez à gauche et utilisez Russel pour traverser le long du rebord supérieur. Sortez la corde, tirez Carl et allez à gauche. Faites attention aux jets de vapeur qui émanent des trous et atteignez le côté gauche de la passerelle.

Avancez vers le nord de la passerelle, activez les manivelles et préparez-vous à une embuscade (juste après la courte scène). Assommez le chien, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez un nouvel endroit semblable au précédent. Effectuez la même opération, tirez Carl grâce à la corde et faites tourner les manivelles. Suivez la passerelle en allant par la gauche, tournez les dernières manivelles et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 11 : l'aventure est là

Dans ce chapitre, vous réaliserez les mêmes actions qu'au premier chapitre. Vous devez piloter le biplan et détruire ceux des ennemis tout en protégeant la maison. Commencez d'abord par détruire trois avions pour atteindre le point de contrôle. Ensuite, détruisez quatre biplans puis six. Utilisez les attaques spéciales qui sont éparpillées dans les airs ainsi que les missiles pour infliger plus de dégâts. Lancez les écureuils pour divertir les biplans ennemis et utilisez la clé pour réparer votre biplan.

Enfin, vous devez détruire le dirigeable. Pour cela, vous devez viser les quatre moteurs qui sont sur les côtés et les deux gouvernails qui sont à l'arrière. La meilleure technique pour y arriver rapidement est de maintenir la touche de freinage enfoncée tout en ouvrant le feu sur les cibles. Ainsi, vous gardez une bonne vitesse et vous infligez d'importants dégâts à votre cible. Une fois que le dirigeable est détruit, la mission ainsi que le jeu s'achèvent. Félicitations, vous avez réussi à venir à bout de Là-Haut !

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

L'aventure est là-haut

Détruire la première vague d'avions.

Vers les Chutes du Paradis

Terminer le niveau et suis les traces de Carl qui veut transporter sa maison aux Chutes du Paradis.

Un oiseau appelé Kévin

Trouver Kévin avant Muntz.

Glisser et onduler

Battre l'anaconda géant.

Rencontre avec la meute

Rencontrer la meute de chiens composée d'Alpha, Beta et Gamma.

Une nuit dans la jungle

Éviter d'être capturé par les chiens de Muntz.

Terreur dans le gouffre

Battre le crocodile géant.

Les Chutes du Paradis

Conduire la maison de Carl en haut des Chutes du Paradis pour terminer ce niveau.

Esprit d'aventure

Libérer Russell et Kévin et évade-toi du dirigeable.

Badge Travail d'équipe

Battre soit l'anaconda géant, soit le crocodile géant en équipe.

Badge Ailes

Détruire le premier avion au-dessus des Chutes du Paradis.

Badge Animation

Déverrouiller le bonus Art.

Badge Premiers soins

Utiliser la gourde de Russell trois fois.

Badge Ornithologie

Repérer Kévin pour la première fois.

Badge Défense

Se défendre face à 10 embuscades de chiens.

Badge Pêche

Survivre aux piranhas affamés.

Badge Citoyen du monde

S'assurer d'éteindre ton feu de camp.

Badge Randonnée

Trouver la vue imprenable sur les Chutes du Paradis.

Badge Entomologie

Récupérer toutes les variétés de papillons et insectes dans le jeu.

Badge Karaté

Ouvrir 10 pastèques.

Badge Cerf-volant

Se servir de la maison de Carl pour flotter au-dessus des abîmes dans le jeu.

Badge Outils pointus

Utiliser la clé de Russell pour couper trois objets dans le jeu.

Badge Noeud

Attacher la maison pour qu'elle ne s'en aille pas !

Badge Musique

Utiliser le clairon de Russell trois fois !

Badge Recyclage

Rejouer n'importe quel niveau déjà effectué en mode Histoire.

Badge Pelle

Utiliser Dug pour déterrer tous les os cachés.

Badge Natation

Traverser tous les plans d'eau en nageant.

Badge Sans échec

Terminer n'importe quel niveau du mode Histoire sans jamais échouer.

Badge Main secourable

Sauver ton ami de cinq pièges.

Badge Sus aux bestioles

Écraser 10 guêpes et araignées.

Argent

Conservateur de musée

Trouver et récupère tous les artefacts de musée.

Badge Chasse aux insectes

Attraper ou écrase 100 insectes ou papillons.

Badge Environnement

Détruire 500 objets.

Une voix dans la brume

Trouver la voix dans la brume.

Chasseur de souvenirs

Récupérer tous les souvenirs de Carl.

Or

L'aventure est là

Battre l'escadrille canine de Muntz qui survole les Chutes du Paradis.

Badge Ellie

Terminer toutes les cartes de quête pour gagner un badge spécial.

Bonus multijoueur

Déverrouiller les cartes de combat multijoueurs bonus.

Champion Badges du mérite

Obtenir 6000 Badges du mérite dans le jeu pour devenir le champion des badges du mérite.

Platine

Trophée platine

Débloquer tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Lair

© Sony / Factor 5 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes de triche et entrez les codes suivants.

`chicken`	Video Chicken Curry
`686F7420636F66666565`	Vidéo "Hot Coffee"
`koelsch`	Nouvelle option "Stable" (écran de choix des missions)

Lara Croft and the Guardian of Light

© Square Enix / Crystal Dynamics 2010

+ D'INFOS FORUM

COSTUMES À DÉBLOQUER

Tenue de biker

Obtenir 1 900 000 points en mode solo.

Tenue doppleganger

Obtenir 2 400 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°1

Obtenir 1 410 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°2

Terminer le jeu.

Tenue Lara Croft Legends

Vaincre Xolotl.

TROPHÉES

Un ami dans le besoin (Argent)

Jouez en mode Coop.

Saut de l'ange (Bronze)

Rattrapez Totec avec le grappin alors qu'il plonge vers une mort certaine.

Retour à l'envoyeur (Bronze)

Renvoyez un projectile à un ennemi à l'aide du bouclier de Totec.

D'une pierre trois coups (Bronze)

Tuez 3 ennemis avec une seule bombe.

Double saut (Bronze)

Sautez du bouclier de Totec alors qu'il est lui-même en train de sauter.

Tu parles d'une souricière (Bronze)

Activez tous les pics du tombeau des araignées simultanément.

Soutien de famille (Argent)

Réussissez le plus haut score d'objectif d'un niveau.

Voir rouge (Argent)

Récupérez 10 crânes rouges dans un niveau.

Bourreau de travail (Bronze)

Réussissez un défi à récompense unique.

Pilleur de tombes (Or)

Récupérez toutes les reliques, tous les artefacts et toutes les armes.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Temple de la lumière

Après la scène cinématique du début, montez les escaliers qui sont derrière vous et ramassez les gemmes éparpillées. Par la suite, redescendez et posez des bombes près des engrenages. Eloignez-vous, déclenchez les explosifs pour ouvrir la porte et entrez.

Montez les escaliers jusqu'à la plateforme, tirez sur les urnes et récupérez les gemmes. Montez les prochaines marches, avancez jusqu'au prochain piège qui lance des flèches et utilisez les bombes pour le détruire. Ramassez les gemmes, traversez le pont et montez aux escaliers.

Après la courte scène, utilisez la lance de Totec et abattez les trois monstres qui vous attaquent. Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers et prenez à gauche.

Dans la prochaine zone, détruisez d'abord les pièges qui lancent des flèches puis ramassez les gemmes et le second crâne rouge. Ensuite, marchez sur l'interrupteur du milieu et passez la porte qui s'ouvre.

Décochez une lance dans le mur en face de la porte, sautez dessus et utilisez-la pour atteindre le rebord élevé.

Utilisez la source pour guérir de vos blessures, détruisez trois urnes et montez les marches. Tuez cinq monstres, montez et détruisez deux urnes. Détruisez également deux pièges à flèches, ramassez les trois gemmes puis lancez le grappin sur l'anneau se trouvant sur l'autre plateforme. Montez en vous accrochant au grappin, récupérez le troisième crane rouge puis marchez sur l'interrupteur de la porte et descendez. Enfin, passez la porte qui vient de s'ouvrir et

montez les marches.

Tuez quatre monstres, avancez et détruisez les barils explosifs. Poursuivez vers la zone suivante, ramassez deux trousses de soin à droite des marches puis avancez à gauche. Agrippez-vous au levier, tirez pour ouvrir la porte et franchissez-la avant qu'elle ne se referme.

Par la suite, abattez quatre monstres et détruisez les deux pièges à flèches à gauche. Descendez les marches pour récupérer une trousse de soin et remontez. Approchez-vous du bord, lancez votre arme dans le mur près du crâne rouge et sautez sur celle-ci pour récupérer le crâne et traverser ainsi vers la prochaine zone.

Détruisez les deux pièges à flèches, récupérez l'Artéfact au milieu et équipez-vous-en. Ramassez les cinq gemmes, tirez le levier et passez la porte avant qu'elle ne se referme. Augmentez votre santé, récupérez les huit gemmes et grimpez à l'échelle à droite. D'abord, détruisez les pièges à flèches et éliminez quatre monstres. Récupérez le cinquième crâne rouge, trois gemmes et poussez les deux sphères vers le niveau inférieur.

Redescendez, placez les deux sphères sur les deux interrupteurs au sol, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Montez les escaliers, ramassez quatre gemmes en chemin et continuez jusqu'à la zone suivante.

A présent, sautez d'un vase à l'autre sans toucher le sol, ramassez les gemmes et le crâne rouge qui s'y trouvent et complétez ainsi le défi. Repérez l'anneau sur le mur, lancez le grappin, courez le long du mur et sautez lorsque vous vous approchez de l'autre rebord. Une fois que ceci est fait, entrez vers la section suivante.

Dès que vous entrez, un piège se déclenche. Pour le détruire, avancez d'abord dans le sens des aiguilles d'une montre et poussez la sphère sur le premier interrupteur au sol.

Remarquez alors que la flamme qui se trouve devant la porte s'est éteinte et que le levier est désormais accessible. Tirez alors le levier et détruisez ainsi la moitié du piège. Ensuite, tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et poussez la sphère vers le second interrupteur au nord. Enfin, tirez le second levier au sud et détruisez ainsi le piège. Si vous détruisez le piège en moins de 30 secondes, vous obtenez une récompense.

Passez la porte suivante, récupérez le crâne rouge et les deux gemmes. Marchez sur l'interrupteur et traversez rapidement la passerelle qui se dresse.

Dans la section suivante, récupérez trois gemmes au sud et repérez un crâne rouge en haut à gauche de la prochaine porte. Montez sur l'un des pots, placez une lance dans le mur juste sous le crâne et atteignez-le. Une fois qu'il est en votre possession, descendez et prenez l'entrée suivante.

D'abord, détruisez deux pièges à flèches en haut, sautez du rebord et détruisez six autres pièges, en bas.

Ramassez la trousse de soins, descendez les marches et plantez une première sous le crâne rouge. Montez la moitié des escaliers, lancez une seconde lance dans le mur puis lancez une troisième lance à partir de la plateforme élevée. Ensuite, sautez d'une lance à l'autre pour remonter, récupérez aussi le crâne rouge au fur et à mesure et atteignez la plateforme suivante.

Utilisez le grappin sur l'anneau élevé du mur à droite puis courez le long de ce mur pour obtenir l'amélioration santé et revenez sur la plateforme.

Ensuite, tirez sur la cible rouge au milieu et passez la porte qui vient de s'ouvrir. Ramassez les trois gemmes, tirez à nouveau sur la cible à partir de votre emplacement et ouvrez ainsi une seconde porte. Passez-la porte et regardez la scène cinématique.

Après la scène cinématique, abattez deux trolls et huit démons. Effectuez plusieurs roulades pour esquiver l'attaque du troll puis décochez-lui plusieurs lances pour l'abattre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez par la porte illuminée.

Tirez sur la cible au fond pour ouvrir la première porte, lancez une lance dans le mur de droite et utilisez-la pour atteindre l'amélioration de santé. Ensuite, revenez à l'entrée, propulsez deux lances sur les statues et traversez ainsi le

vide. Grimpez vers la plateforme qui se trouve au-dessus de la cible, obtenez l'amélioration de munitions et revenez là où vous aviez battu les trolls.

A présent, détruisez les sept urnes, montez les marches et détruisez sept autres. Continuez à monter les escaliers et atteignez la zone suivante.

Avancez le long du pont, abattez deux trolls, récoltez six gemmes en chemin et utilisez deux trousses de soins. Lorsque les ennemis sont abattus, entrez par la porte illuminée à droite.

D'abord, récupérez les six gemmes à gauche et tirez sur la cible au fond à droite.

Lorsque la première porte s'ouvre, poussez la sphère jusqu'à l'interrupteur au nord et traversez la passerelle qui vient de se former tout en évitant les flèches. Tirez sur la cible une seconde fois, poussez la seconde sphère à la place de la première et revenez de l'autre côté. Tirez à nouveau sur la cible, poussez la première sphère et placez-la sur le premier interrupteur en bas de l'écran.

Par la suite, faites attention aux flèches et sautez d'une passerelle à l'autre pour approcher des pièges à flèches. Détruisez-les grâce aux bombes, obtenez l'amélioration des munitions et quittez cet endroit.

Maintenant, montez les prochains escaliers, récupérez l'artefact et entrez. Tirez le levier en haut à droite, traversez rapidement les passerelles qui se forment et atteignez la plateforme suivante.

Récupérez rapidement le crâne rouge et les huit gemmes, grimpez sur les deux premières plates-formes puis plantez une lance dans le mur mobile pour atteindre les prochaines plates-formes. Lorsque vous atteignez l'avant dernière, lancez le grappin sur l'anneau et hissez-vous vers la plateforme. Faites attention au rocher qui tombe, sautez rapidement avant que la plateforme ne s'effondre et montez les marches qui mènent vers la sortie.

Chapitre 2 : Les environs du temple

D'abord, récupérez le fusil d'assaut et descendez les marches. Partez directement à droite des marches (au nord de l'écran) et récupérez trois gemmes et un crâne rouge. Ensuite, partez au sud des marches, abattez des crocodiles en chemin et repérez un crâne rouge et trois gemmes.

Par la suite, partez au nord-ouest de la crypte et abattez des monstres qui lancent des boules magiques. Tirez sur les véhicules pour créer une explosion et achevez-les tous. Sécurisez ainsi la zone, détruisez un premier véhicule au sud et revenez. Détruisez un second véhicule juste avant d'atteindre le pont et avancez.

Traversez le pont, abattez deux monstres et sautez sur le rebord inférieur. Plantez une lance dans le mur, utilisez-la pour remonter sur le pont et avancez. Repérez la statue sur laquelle se trouve un crâne rouge, utilisez une lance pour atteindre son sommet et récupérez-le.

Lorsque vous arrivez devant l'entrée du tombeau, partez d'abord à droite, abattez des crocodiles, récupérez une trousse de soins et deux munitions. Suivez le chemin vers la droite, abattez d'autres ennemis et repérez des escaliers. Juste avant les escaliers, au nord, se trouvent des piliers sur lesquels il existe des gemmes et des munitions. Partez vers la rivière au nord-est, repérez la cascade d'eau et récupérez le crâne rouge qui se trouve derrière le rideau d'eau.

Ignorez les escaliers, revenez en arrière et contournez l'entrée du tombeau. Abattez des monstres et des crocodiles, passez à gauche du tombeau et repérez un crâne rouge entre les rochers dans l'eau.

Ensuite, partez au nord du tombeau et traversez la rivière sans toucher l'eau. D'abord, partez à droite des marches, récupérez six gemmes et revenez sur vos pas. Prenez les escaliers à droite, courez lorsque vous traversez le pont, sautez sur le second pont à gauche plus loin et dépêchez-vous de traverser avant qu'il ne s'effondre.

Ignorez les marches pour l'instant et partez à droite. Abattez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres.

Récupérez un crâne rouge au nord, détruisez des véhicules et entrez dans la crypte à droite.

A l'intérieur de la crypte, poussez la sphère à gauche sur la première dalle qui se trouve à proximité.

Ensuite, poussez la seconde sphère vers la dalle qui se trouve à l'extrême droite. Enfin, poussez la première sphère entre les piques et placez-la sur la dalle de droite. Il ne vous reste plus qu'à prendre l'artéfact désormais accessible et sortir.

Revenez maintenant vers les escaliers que vous aviez ignorés, détruisez deux véhicules à gauche des marches puis montez.

Devant l'entrée du temple, récupérez le fusil à pompe à gauche et placez une bombe sous la main. Marchez sur la dalle interrupteur pour ouvrir la porte et explosez la bombe pour soulever la main et bloquer ainsi la porte.

Récupérez le premier disque solaire, passez la porte qui vient de s'ouvrir au sud-ouest et abattez un troll, une douzaine de crocodiles et deux monstres.

Une fois que la zone est sécurisée, rechargez vos munitions en haut des marches puis redescendez et continuez à gauche. Traversez le pont, descendez au niveau inférieur puis descendez la pente. Juste avant de tourner vers le sud, plantez une lance dans le mur au nord et utilisez-la pour atteindre l'amélioration de munitions sur la plateforme, en haut.

Traversez la passerelle en bois et approchez-vous du prochain gouffre. Plantez une lance dans le mur au nord et utilisez-la pour traverser les piques.

Traversez le prochain pont, abattez deux monstres en chemin et continuez. Remplissez votre jauge de santé grâce à la source au nord puis avancez à droite et abattez dix crocodiles. Descendez dans l'eau, abattez un monstre au nord et entrez dans la crypte.

D'abord, placez une bombe près de la cible, ne l'explosez pas pour l'instant et utilisez une lance pour dégager la première barrière et avancer. Explosez la bombe pour dégager la seconde barrière et avancez ainsi en haut des marches jusqu'à la prochaine pièce.

A présent, escaladez un petit pilier puis un autre plus haut, descendez la boule et placez-la entre les piliers. Une fois que les flèches ne peuvent plus atteindre le levier, tirez ce dernier pour soulever la cage et allez chercher le disque solaire avant qu'elle ne se referme.

Ensuite, trouvez la sortie de la pièce au nord du levier et prenez les escaliers.
En sortant, affrontez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres. Détruisez les véhicules et partez à gauche.

Descendez les marches, avancez à gauche, dépassez le tombeau central et descendez les marches plus loin. Avancez le long du pont, ne sautez pas par-dessus le vide et descendez via le piédestal. Avancez au nord, abattez plusieurs monstres et entrez dans la crypte.

A partir du haut des marches, lancez une première lance sur le pilier. Descendez au milieu des marches, plantez une seconde lance puis descendez les marches et plantez une dernière lance. Enfin, grimpez sur les lances, récupérez l'Artefact et sortez.

Regrimpez sur le pont, sautez par-dessus le vide et traversez le pont. Récupérez une sphère au nord et poussez jusqu'aux piliers à l'Est. Montez sur la sphère, plantez une lance sur le pilier et grimpez ainsi pour obtenir une amélioration de santé.

Ensuite, allez vers la construction située au nord du pont et utilisez le grappin pour traverser.

Repérez le dernier disque solaire dans la cavité élevée, utilisez une lance pour l'atteindre et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée du tombeau de l'araignée. Abattez deux trolls et des crocodiles en chemin, rejoignez l'entrée du tombeau qui s'ouvre puis abattez une douzaine d'araignée, deux trolls et deux monstres. Une fois que la zone est sécurisée, montez les marches et entrez dans le tombeau de l'araignée.

Chapitre 3 : Tombeau des araignées

Suivez le chemin, descendez les marches et approchez-vous du gouffre, plus loin. Faites attention aux nombreuses araignées qui remontent du gouffre, abattez-les en reculant et sécurisez l'endroit.

Une fois que ceci est fait, tirez le levier pour faire apparaitre un anneau et utilisez le grappin pour traverser le gouffre.

Suivez le chemin, descendez les marches et détruisez l'urne pour obtenir des munitions. Avancez jusqu'au croisement, partez d'abord à gauche pour ramasser trois gemmes puis revenez et prenez à droite. Accrochez le grappin à l'anneau en haut du mur, courez le long du mur puis sautez pour traverser le vide.

Sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi une section du pont. Montez sur la plateforme, sautez vers le pont à gauche et suivez le chemin. Ramassez trois gemmes dans le coin, abattez deux araignées et marchez sur la dalle pour ouvrir la porte.

Dans la pièce suivante, abattez une vingtaine d'araignée et dont trois géantes. Une fois que la zone est sécurisée, récoltez le premier crâne rouge dans le coin, poussez la sphère sur la source de feu et avancez ainsi à gauche.

Prenez la gemme dans le coin, descendez les marches plus loin et entrez dans la crypte.

Ramassez les sept gemmes, le lance-flammes au milieu puis abattez une vingtaine d'araignée et sortez.

A présent, descendez les marches au sud de l'écran, récupérez des munitions dans l'urne et approchez-vous de l'obus en mouvement. Placez un explosif près du poteau central, attendez le moment adéquat et explosez-le afin de l'amener directement sur les flammes à droite. Vous gagnez ainsi une amélioration de santé. Sinon, poussez simplement la roche sur les flammes une fois qu'elle est libérée.

Abattez alors plusieurs araignées, un troll et avancez. Récupérez deux gemmes dans le coin et neutralisez un autre troll et des araignées en chemin. Dirigez-vous vers le nord, sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi une autre section du pont. Sautez sur la plateforme suivante puis sur la passerelle, avancez et abattez d'autres araignées.

Au croisement, partez d'abord au sud-ouest et montez les marches. Essayez de sauter 12 fois au-dessus du piège et obtenez ainsi une amélioration de munitions. Détruisez ensuite le piège avec une bombe, récupérez les trois crânes rouges et les six gemmes et descendez.

Prenez cette fois l'autre chemin au croisement, marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et entrez. Marchez rapidement sur les trois dalles de la pièce suivante, récupérez ainsi trois gemmes et ouvrez une cavité au nord. Récupérez le crâne rouge à l'intérieur et descendez les marches.

A présent, courez sur les dalles qui émergent des piquets, récupérez les trois crânes rouges et marchez sur l'interrupteur du milieu. Pour ouvrir la porte de la crypte, vous devez marcher sur toutes les dalles de façon à atteindre l'entrée en même temps.

A l'intérieur de la crypte, plantez une lance sur l'extrémité droite des planches collées au mur, déclenchez toutes les dalles de droite et sautez sur la lance pour éviter les piquets. Une fois que la cage de l'artéfact est ouverte, attendez que les piquets redescendent, rebroussez chemin et récupérez-le.

Par la suite, sortez de la crypte et entrez par la porte qui se trouve à gauche des marches. Détruisez les urnes, obtenez les munitions et les trousses de soins et descendez les marches. Sautez par-dessus le vide, abattez quatre araignées et repérez l'anneau sur le pilier. Utilisez le grappin pour descendre en rappel le long du pilier, obtenez une amélioration de santé et remontez. Abattez trois autres araignées et traversez le pont.

Abattez d'autres araignées en avançant, détruisez les deux urnes et obtenez des munitions et une trousse de soin. Ensuite, placez-vous sur la dalle pour stopper la plateforme en rotation, plantez une lance sur le côté de la structure et grimpez dessus. Lorsque la structure se remet à tourner, attendez qu'elle se dirige vers l'autre côté du ravin et sautez pour traverser.

Remontez la courte pente en courant, sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi le pont. Revenez sur vos pas, marchez sur l'interrupteur au sol pour abaisser la plateforme en rotation et sautez sur son sommet. Sautez de l'autre

côté et abattez Leglion, l'araignée géante.

Ignorez le pont pour l'instant, revenez vers les escaliers cassés et sautez par-dessus le vide. Revenez jusqu'à l'endroit du triple piège que vous aviez détruit auparavant, effectuez un grand saut au nord et partez à gauche.
Remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à ce que vous sautiez sur une plateforme qui descend vers le bas. Laissez-vous tomber jusqu'au bout, sautez sur le pilier qui est sur votre droite et récupérez le Sceptre de Cihuacoati. Ensuite, sautez sur les plates-formes de gauche et revenez ainsi vers l'endroit où vous aviez battu Leglion.

A présent, descendez les marches au nord et plantez deux lances dans le mur d'en face afin d'atteindre un crâne rouge en haut de la poutre. Maintenant, traversez le pont et faites attention au piège qui se déclenche. Approchez-vous du cylindre épineux, tirez sur les barils explosifs en haut du piège puis accrochez-vous sur le bord du pont pour l'éviter. Il ne reste plus qu'à traverser le pont et entrez pour compléter le chapitre.

Chapitre 4 : Invocation

Avant de traverser le pont, partez d'abord à gauche suivez le chemin vers l'est et repérez un premier crâne rouge entre les rochers dans l'eau.

Récupérez-le, revenez sur vos pas et partez cette fois à droite du pont. Avancez le long du mur, continuez en passant les troncs d'arbres et repérez un second crâne rouge près du mur d'en face. Récoltez-le, revenez sur vos pas et traversez enfin le pont.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par le dinosaure T-Rex et d'autres ennemis. Pour battre le dinosaure, vous devez l'amener sur les pièges à piquets et les déclencher.

D'abord, amenez sur le premier piège près de vous et marchez sur l'un des trois interrupteurs au sol pour le déclencher. Ensuite, partez à l'ouest, repérez le second piège et tirez sur la cible pour faire descendre les piquets. Attirez le dinosaure sur le piège et tirez sur la cible une seconde fois pour le déclencher et blesser ainsi la créature. Enfin, allez au nord de la zone, repérez le piège puis la cible protégée par un mur de briques. Passez derrière le mur, tirez sur la cible pour faire descendre les piquets et attirez le dinosaure pour qu'il détruise le mur. Ainsi, abattez les autres ennemis qui vous attaquent, ou ignorez-les, attendez que le dinosaure mette ses pattes sur le piège et tirez sur la cible pour l'éliminer une fois pour toutes.

Chapitre 5 : Porte oubliée

Prenez la trousse de soin, les munitions et avancez vers la zone suivante. Placez la première boule sur l'un des réceptacles et détruisez les urnes puis prenez leur contenu et montez les escaliers qui sont à droite.

Passez l'entrée illuminée par une torche bleue, éliminez plusieurs crocodiles et descendez à droite. Tirez une première fois sur la cible pour descendre le bloc, placez la sphère dessus et tirez une seconde fois pour le remonter.

Placez une bombe sur le côté droit de la sphère, éloignez-vous et tirez pour la propulser vers la section supérieure de la zone. Enfin, abattez les quatre monstres qui arrivent et poussez la sphère jusqu'à l'entrée.

Placez-la sur l'un des réceptacles et remontez les mêmes marches à droite. Continuez cette fois à remonter, détruisez quatre urnes et sautez par-dessus le vide.

Repérez la plateforme circulaire avec une sphère à l'intérieur et avancez le long du bord de cette plateforme afin de faire tomber la sphère par le trou qui se trouve au centre.

Ensuite, détruisez quatre urnes, prenez leur contenu et montez les escaliers à droite. Mettez-vous sur le carré au sol, tirez sur la cible pour monter le bloc et utilisez le grappin sur l'anneau supérieur. Courez le long du mur, sautez et atteignez la partie supérieure.

D'abord, abattez une douzaine de monstres et récupérez un crâne rouge sur un rebord, au sud.

Remontez à l'aide d'une lance, cassez les urnes et prenez leur contenu. Mettez-vous sur la dalle au sol pour descendre

le pilier, relâchez et plantez des lances sur le pilier afin de pouvoir grimper par la suite. Poussez ainsi la boule, récupérez un crâne rouge sur un rebord à gauche et descendez. Poussez la boule là où se trouve la plateforme circulaire et poussez-la sur l'un des rebords à droite, ou à gauche.

Par la suite, montez les escaliers qui sont à gauche de la plateforme circulaire, marchez sur la dalle et entrez dans la pièce suivante.

Abattez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres puis détruisez la tombe avec une bombe et récupérez les munitions. Localisez une amélioration de santé dans une alcôve à droite de l'entrée et prenez-la. Repérez le crâne rouge, plantez une lance sur le mur d'en face, récupérez rapidement l'objet et sautez sur la lance pour éviter les piquets. Une fois que ceci est fait, entrez dans la crypte, à droite.

D'abord, placez une bombe près de la cible et mettez-vous en face de l'anneau. Lancez le grappin, explosez la bombe et sautez vers le bloc qui s'élève. Grimpez-dessus à l'aide du grappin, récupérez la Flèche de pierre et sautez par-dessus le vide pour quitter la crypte.

Une fois dehors, descendez via l'échelle à gauche récupérez les pistolets mitrailleurs et descendez par l'autre échelle. A présent, vous devez marcher sur toutes les dalles mobiles pour ouvrir la cage qui renferme une sphère. Pour cela, sautez par-dessus la première dalle puis faites le tour jusqu'à revenir vers celle-ci. Obtenez une amélioration de munitions, sortez la sphère de la cage et poussez-la à droite.

Détruisez les prochaines urnes, récupérez leur contenu et poussez la boule vers la dalle au sol. Remarquez les planches qui s'étalent en haut, poussez la boule jusqu'à son réceptacle et abattez plusieurs ennemis.

Une fois que la zone est sécurisée, remontez une nouvelle fois les escaliers qui sont à droite et allez là où se trouve la plateforme circulaire. Abattez six monstres, courez sur la passerelle à gauche et sautez par-dessus le vide.

Détruisez les urnes, rappelez-vous de l'ordre de lancement des flèches et courez le long du pont. Détruisez les pièges à flèches avec une bombe, montez les marches à droite et plantez une lance dans les planches. Utilisez cette dernière pour atteindre la section élevée du pont et remontez jusqu'à la salle éclairée par les torches bleues.

A l'intérieur de la salle, récupérez les gemmes dans le coin en haut à gauche, détruisez les urnes, le sarcophage et récupérez les munitions et les trousses de soin qui en découlent. Ensuite, grimpez à l'échelle à droite et entrez dans la crypte.

Tuez les six monstres pour obtenir le Spectre de Huitzilopochtli et sortez. Utilisez les lances pour les abattre rapidement.

Suivez le petit chemin au nord et entrez dans une nouvelle zone. Abattez plusieurs monstres, une douzaine de crocodile et des sorciers. Une fois que la zone est sécurisée, tirez le levier à droite, placez une bombe près de la sphère avant que les piques ne reviennent à leur position initiale et explosez-la pour la déplacer.
Essayez d'exploser la bombe et déplacez ainsi la bombe sur le piédestal au nord pour obtenir une récompense.

Ensuite, poussez la boule dans le conduit en bois à gauche et descendez vers la section inférieure. Allez chercher la boule et placez-la sur le réceptacle, grimpez sur le bloc qui émerge à l'aide d'une lance puis sur le second bloc grâce à une deuxième lance. Poussez ainsi la seconde sphère, abattez le troll qui arrive et poussez les deux boules dans le conduit situé à gauche de l'entrée.

A présent, courez à gauche de ce conduit et sautez par-dessus le vide pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez tout droit au prochain croisement, montez les marches et repérez le crâne rouge. Faites attention aux dalles qui s'effondrent, récupérez rapidement le crâne et revenez sur vos pas.

Descendez les marches, récupérez d'abord un autre crâne rouge sur les dalles à piques et utilisez une lance pour grimper sur le rebord élevé. Montez les prochaines marches et entrez dans la pièce suivante.

Grimpez sur les passerelles à droite, utilisez le grappin sur l'anneau et traversez les piques.

Placez la boule sur la dalle interruptrice, récupérez l'amélioration de munitions dans la cavité puis poussez la boule entre les piques jusqu'à ce qu'elle soit bloquée. Placez une bombe derrière la sphère, mettez-vous sur la dalle pour rabaisser les piques et explosez la bombe pour déplacer la boule. Enfin, revenez à l'entrée de la salle grâce au grappin et poussez la boule jusqu'au conduit en bas des marches.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme circulaire et abattez les monstres. Faites descendre les trois boules par le trou de la plateforme circulaire et descendez vers le hall principal pour les placer sur leurs réceptacles.

Entrez ainsi par la porte, détruisez tous les sarcophages grâce à des bombes et trouvez un crâne rouge ainsi que des gemmes. Ensuite, avancez tout droit jusqu'à ce que les pièges se déclenchent. Courez rapidement tout droit et évitez les premiers pièges.

Ensuite, courez sur les dalles qui s'effondrent, faites attention aux rochers qui tombent du ciel et récupérez un crâne rouge en chemin.

Par la suite, vous retrouvez d'autres pistons qui s'ouvrent puis se referment. Avancez doucement lorsque les pièges s'ouvrent, restez au milieu de la zone sécuritaire et repérez les prochains pièges qui vibrent avant de se refermer. Suivez la séquence des pièges et rejoignez une autre section de dalles qui s'effondrent.

Refaites la même chose, courez avant que le pont de dalles ne s'effondre et récupérez trois crânes rouges en chemin. Lorsque vous repérez une grande boule à la fin du chemin, effectuez rapidement des roulades pour atteindre la terre ferme avant qu'elle ne tombe sur vous. Enfin, prenez l'entrée suivante et achevez ce chapitre.

Chapitre 6 : Marais toxique

Approchez-vous de la porte, utilisez le grappin sur l'anneau élevé et remontez pour obtenir une amélioration de santé.

Descendez les marches à droite, partez au sud et utilisez une lance pour grimper sur le rebord de la montagne. Récupérez plusieurs gemmes, descendez et passez rapidement les plantes qui explosent au contact. Avancez pour voir un lézard se faire tuer par l'explosion de la plante, abattez d'autres lézards plus loin et montez les marches.

Récupérez un premier crâne rouge en sautant par-dessus les plantes toxiques, continuez à droite et montez les escaliers.

Abattez plusieurs lézards, ignorez l'entrée pour l'instant et allez du côté droit de la crypte. Utilisez une lance pour grimper jusqu'au sommet de la pyramide et récoltez le second crâne rouge. Ensuite, repérez une tour au nord, utilisez une lance et grimpez. Récupérez des gemmes, redescendez puis entrez dans la crypte.

A l'intérieur, descendez par le rebord de droite, explosez le pilier en rotation et libérez la boule. Ensuite, placez-la près des trois plantes qui sont au nord et remontez-la vers la section supérieur grâce à leurs explosions. Placez la boule sur la source des flammes et entrez dans la pièce suivante. Ramassez les gemmes au sol, la Plume de pierre sur le piédestal et quittez la crypte.

Maintenant, descendez les marches, abattez des lézards et montez la passerelle au nord. Après la scène cinématique, abattez des lézards et des monstres puis prenez les escaliers à gauche. Faites gaffe aux véhicules qui peuvent exploser à cause des plantes, abattez les ennemis et entrez dans la crypte.

Une fois à l'intérieur, récupérez le lance-grenades sur le piédestal et rechargez-le près des caisses. Ensuite, approchez-vous du bord droit, utilisez votre arme et tirez sur les engrenages pour ouvrir le premier portail.

Sortez, passez le portail, escaladez le premier pilier à droite et sautez d'un pilier à l'autre pour obtenir des gemmes. Avancez ensuite vers la gauche jusqu'à la bifurcation et prenez au nord. Abattez des monstres, poursuivez encore à droite et approchez-vous de la crypte. Eliminez des lézards et des monstres, grimpez au-dessus de l'entrée à l'aide d'une lance et récupérez un crâne rouge. Descendez et entrez dans la crypte.

Utilisez le lance-grenades, tirez sur la boule pour la déplacer et tentez de l'amener vers la source des flammes. Rechargez en bas à gauche et tirez jusqu'à ce que la boule éteigne la flamme. Récupérez alors l'Artefact dans l'alcôve

et sortez.

A présent, revenez vers le croisement et prenez cette fois à l'ouest. Dirigez-vous vers les ruines qui sont légèrement au nord, regardez la courte scène cinématique qui suit et préparez-vous à combattre un Mastodonte toxique.

Restez en mouvement, tuez-le avec le lance-grenades et des bombes puis abattez les autres ennemis et remarquez que le gaz toxique s'est dissipé.

D'abord, revenez en arrière, regardez les deux bassins qui étaient remplis de gaz toxique auparavant et récupérez deux crânes rouges sur les piliers qui sont érigés.

Ensuite, revenez là où le mastodonte est apparu et descendez dans le bassin, à droite des marches. Abattez des ennemis, récupérez des gemmes sur un piédestal de droite puis entrez dans la crypte, au nord.

Descendez les marches, rechargez et entrez dans le labyrinthe. Éliminez trois trolls en chemin, plusieurs monstres toxiques et partez vers la gauche. Marchez sur la dalle qui se trouve au nord-ouest de la zone.

Ceci ouvrira une porte métallique sur votre droite. Donc, revenez légèrement en arrière et suive le petit chemin désormais accessible. A présent, marchez sur la première dalle qui est à gauche, utilisez le lance-grenades et tirez sur l'engrenage, à droite. Marchez sur la seconde dalle à droite et tirez sur l'engrenage de gauche.

Maintenant que le second portail est dégagé, sortez de la crypte, abattez des monstres et passez le portail.

Suivez le chemin droit, passez sous un pilier effondré vers la gauche et remontez les marches au sud. Montez sur ce pilier, plantez une lance dans le mur de droite et utilisez-la pour atteindre la plateforme suivante.

Partez à gauche, tuez des ennemis et partez à nouveau à gauche. Récupérez un crâne rouge et des gemmes sur le piédestal puis descendez rapidement et abattez un troll toxique.

Par la suite, revenez à droite, repérez une plateforme élevée au nord du pont brisé et utilisez une lance pour l'atteindre. Repérez l'anneau en haut, tirez sur les plantes pour exploser les fruits toxiques, lancez le grappin et courez le long du mur obtenant une amélioration de santé.

Traversez la passerelle en faisant attention aux plantes, abattez des ennemis et montez les marches. Abattez d'autres ennemis, dépassez les marches à droite et récupérez un crâne rouge et trois gemmes. Ensuite, remontez les marches et approchez-vous des grandes marches du pont.

Traversez le pont du côté gauche, sautez par-dessus la bande de dalles trouées et avancez. A ce moment, des éclairs frappent les piliers et le pont se brise puis s'effondre. Par conséquent, évitez les ennemis, utilisez le lance-grenades pour exploser le bloc de pierre et partez à droite.

Avancez toujours le long du pont, revenez à gauche puis à droite et dégagez le passage en explosant les murs de pierre pour obtenir un crâne rouge en chemin.

Lorsque vous arrivez de l'autre côté du pont, repérez le troisième portail et descendez les marches, à droite. Abattez des lézards, suivez le chemin et descendez d'autres marches. A ce moment, partez directement à gauche et grimpez à l'échelle d'un grand pilier érigé. Prenez le crâne rouge et descendez. Revenez près des marches et partez cette fois légèrement à gauche puis traversez les planches en bois. Abattez des lézards et entrez dans le temple.

Le principe est simple, d'abord, tirez sur le levier pour abaisser les planches qui sont du côté droit et courez rapidement pour tirer une grenade sur l'engrenage de droite.

Ensuite, répétez le même processus avec le second levier qui est au nord, partez du côté gauche et tirez sur le second engrenage. Enfin, courez sur les dalles à piques du milieu, obtenez une amélioration de munitions et sortez.

Revenez alors vers le portail et entrez.

D'abord, utilisez une bombe et libérez la boule. Ensuite, poussez-la en bas des marches. Faites gaffes aux piques et aux plantes et placez-la sur les flammes pour les éteindre. Poursuivez alors le chemin et prenez l'autre sortie.

Suivez le chemin de droite, prenez les escaliers au nord puis grimpez à l'échelle d'un pilier pour obtenir un crâne rouge. Ensuite, abattez les ennemis qui s'abattent sur vous, revenez en arrière et traversez la passerelle en bois au nord.

Après une courte scène cinématique, traversez la passerelle et approchez-vous de la grande porte. D'abord, montez les marches à gauche et tirez le premier levier. Ensuite, continuez à montez les marches, suivez le chemin qui tournez à droite puis revient automatiquement vers le levier de droite.

Tirez ce dernier, descendez et marchez sur la dalle qui se trouve devant la porte. A ce moment, un plante collée à la paroi de la porte explose et enchaine ainsi plusieurs autres explosions des autres plantes.

Courez alors une nouvelle fois à gauche pour monter les marches et fuir les explosions. Faites le tour de la porte une nouvelle fois et entrez par la porte qui s'effondre.

Chapitre 7 : Passage englouti

Sautez par-dessus le vide, montez les escaliers et tirez la boule pour révéler un crâne rouge.

Ensuite, poussez la boule vers la droite et utilisez-la pour vous protéger des flèches. Détruisez les pièges à flèches, montez les marches et faites attention au squelette qui se relève. Rebroussez chemin, tirez sur les plantes et explosez-le.

Par la suite, tirez le levier pour dégager le passage et utilisez le grappin pour vous accrocher à l'anneau. Attendez que le piège revienne à son état initial, balancez-vous et sautez à droite.

En bas des marches se trouve un grand corridor rempli de pièges à flèches et de plantes toxiques. Attendez que les plantes explosent et que leur gaz commence à se dissiper puis descendez les marches, effectuez une roulade et mettez-vous derrière la boule. Poussez rapidement la boule vers le nord détruisez les pièges à flèches et abattez deux squelettes.

Maintenant que la zone est sécurisée, rebroussez chemin vers le début du corridor et récupérez l'amélioration de santé dans le coin. Ensuite, revenez à la bifurcation et partez d'abord à gauche. Sautez par-dessus les plantes toxiques, éliminez un troll qui arrive et entrez dans la crypte.

Placez la boule sur la dalle, montez sur la boule et lancez une première lance sur le mur. Descendez, lancez une seconde lance, grimpez vers le rebord élevé et récupérez ainsi l'Artefact. Repérez le crâne élevé à gauche, sautez sur l'urne, plantez une lance et utilisez-la pour l'attraper.

Sortez et partez cette fois à droite de la bifurcation. Montez les marches, récupérez un crâne au-dessus de la plante toxique puis poursuivez à droite. Accrochez-vous à l'anneau grâce au grappin et descendez du bord en rappel pour obtenir le crâne rouge.

Ensuite, balancez-vous de droite à gauche, lâchez une grenade lorsque vous êtes au-dessus de la cible et explosez-la dès qu'elle arrive à proximité. Vous ouvrez ainsi la grille métallique.

Remontez le long du grappin, avancez à droite jusqu'à la bifurcation et suivez le chemin de gauche. Détruisez une urne cachée dans le coin, avancez près du bord, projetez des lances sur le mur et traversez.

Abattez un monstre, agrippez-vous à l'anneau suivant et descendez en rappel pour prendre un crâne rouge. Par la suite, suivez l'unique chemin et détruisez les urnes que vous apercevez. Récupérez une nouvelle arme et des munitions dans le coin en bas à droite et prenez l'entrée, au nord.

Dans cette salle, abattez deux trolls et plusieurs autres monstres et crocodiles. Lorsque la pièce est sécurisée, poussez la boule près des piques et utilisez-la pour sauter par-dessus ces pièges. Détruisez donc les pièges à flèches, récupérez le crâne rouge et marchez sur la dalle pour rabaisser les piques. Enfin, tirez le levier et passez la porte

suivante.

A présent, placez une bombe près de la cible et ne la déclenchez pas. Utilisez d'abord une lance pour tourner la cible, dépassez la première clôture qui descend et regardez en arrière. Tirez une seconde fois sur la cible avec la lance, dépassez la seconde clôture qui descend et utilisez enfin la bombe pour passer la dernière clôture.

Abattez quatre monstres toxiques, utilisez une lance pour atteindre le crâne rouge sur le mur et entrez dans la crypte à gauche.

Utilisez le lance-grenades, tirez une grenade conte le mur pour qu'elle tombe près de la cible et explose. La porte de la cavité s'ouvre et vous pouvez récolter l'Artefact. Ensuite, repérez un crâne rouge en haut à droite de la porte métallique, montez sur les caisses des munitions et plantez une lance dans le mur. Descendez, lancez une seconde lance et utilisez-les pour atteindre le crâne. Une fois que ceci est fait, sortez de la crypte.

Maintenant, partez à droite de l'écran et sautez par-dessus le vide. Montez les marches, abattez plusieurs lézards puis un troll.

Lorsque vous arrivez en haut des marches, avancez à droite puis à gauche et marchez sur l'interrupteur. Poursuivez le chemin à gauche et faites attention au géant toxique qui apparait. Attirez-le vers la dalle trouée et marchez rapidement sur celle située à droite pour faire sortir les piques et l'abattre.

Par la suite, abattez les quatre monstres toxiques, les trois squelettes et récupérez les munitions et les trousses de soins. Repérez les pièges à flèches à droite, utilisez le lance-grenades et tirez sur les barils explosifs pour tout exploser.

Par la suite, revenez vers le chemin à gauche et tirez le levier.
Revenez vers le chemin de droite, marchez sur la dalle pour abaisser la clôture et abattez plusieurs ennemis. Utilisez les plantes toxiques pour tuer rapidement les ennemis et partez à gauche.

Détruisez les pièges à flèches, abattez les ennemis restants et revenez à droite. Tirez sur la cible pour rabaisser la clôture suivante et explosez les pièges qui se trouvent de l'autre côté avec le lance-grenades. Avancez, abattez d'autres ennemis, récoltez les munitions, des trousses de soin et des gemmes. Marchez sur la dalle de droite et partez à gauche pour atteindre la fin de cette section.

Après la courte scène cinématique, descendez les marches et sautez par-dessus le vide. Montez d'autres marches à gauche, abattez les ennemis qui apparaissent et atteignez une main portant un grand obus. Marchez sur la dalle pour renverser l'obus, mettez-vous dans le coin pour qu'il ne vous écrase pas et descendez les marches.

Remarquez que le mur de droite est détruit et prenez ce passage. Abattez trois squelettes féroces, détruisez les urnes et récupérez un crâne rouge dans le coin. Enfin, prenez le passage et achevez le chapitre.

Chapitre 8 : Mâchoires de la mort

D'abord, repérez un crâne rouge dans le coin inférieur droit et prenez-le.

Montez les marches, abattez les ennemis et repérez un crâne derrière la colonne, au nord.

Traversez le pont, faites gaffe aux monstres sur les colonnes et avancez. Après la courte scène, courez le long du pont, sautez par-dessus le vide et continuez sur le côté gauche. Récupérez un crâne rouge, avancez et repérez un autre crâne près des plantes toxiques. Faites attention à ne pas les exploser puis sautez par-dessus le vide.

Ensuite, courez jusqu'à ce que vous aperceviez des dalles qui ressortent des piques, ramassez le crâne rouge sur ces dalles et avancez. Tirez sur la cible pour étaler des planches et sautez ainsi par-dessus le vide. Faites attention aux monstres qui lancent des boules magiques et aux poutres qui s'effondrent. Récupérez un autre crâne à gauche et continuez. Evitez les pièges à flèches, récupérez un autre crâne à gauche et passez l'entrée.

Utilisez le grappin pour traverser le vide, remontez et avancez.

Récupérez un crâne rouge près des plantes toxiques à gauche puis continuez à droite. Ensuite, faites attention aux flèches lorsque vous sautez par-dessus les vides et approchez-vous de la fin du pont. A ce moment, marchez sur la dalle de gauche pour soulever des planches et tirez rapidement le levier qui est à droite pour activer le piège et achever ainsi le monstre. Dès que la porte s'ouvre, entrez pour finir le chapitre.

Chapitre 9 : Pont pivotant

D'abord, partez à droite, descendez les marches et récoltez le premier crâne rouge. Abattez les ennemis qui débarquent, revenez en arrière et partez cette fois à gauche. Récupérez les gemmes par terre, abattez d'autres ennemis et revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin du milieu, descendez les marches et abattez d'autres ennemis. Remarquez trois chemins différents. Partez à gauche pour détruire un baril explosif et récupérez trois gemmes. Allez à droite, accrochez-vous à l'anneau et descendez en rappel pour attraper le crâne rouge. Enfin, remontez et suivez le chemin central.

A présent, tirez sur la cible une première fois pour tourner le pont et sautez dessus. Tirez sur la cible à nouveau, tournez le pont de façon à atteindre le chemin de gauche et prenez cette direction.

Entrez dans la crypte, partez à droite et utilisez les lances ou le grappin pour traverser de l'autre côté.

Allez pousser la boule vers la dalle, sautez sur les passerelles qui s'étalent et allez vers la cible. Placez une bombe près de la cible, ne l'activez pas et allez pousser la boule à nouveau vers la seconde porte métallique, en bas. Explosez ainsi la bombe pour ouvrir la porte et poussez la boule sur la dalle au sud. Enfin, traversez une dernière fois de l'autre côté et récupérez l'Artefact.

Par la suite, sortez de la crypte, revenez jusqu'au pont mobile et tournez-le de façon à atteindre le chemin de droite. Descendez les marches, abattez des ennemis et récupérez un crâne rouge caché derrière le pilier. Récupérez également une nouvelle Arme, escaladez les prochaines marches et avancez sur la dalle pour ouvrir la porte puis entrez dans la crypte.

Dès que vous entrez, vous serez confronté à plusieurs ennemis féroces. D'abord, utilisez le lance-grenades pour détruire le bouclier du troll puis abattez-le. Éliminez également plusieurs autres ennemis, utilisez les munitions et les trousses de soin qui se trouvent dans les urnes et lancez des bombes.

Une fois que la zone est sécurisée, allez dans le coin supérieur gauche et tirez le levier.

Sautez rapidement sur les planches qui s'étalent avant qu'elles ne retombent et montez sur la section supérieure.

D'abord, allez sur le rebord inférieur gauche et récupérez une amélioration de munition. Puis, tirez sur la cible et sautez sur les passerelles qui s'étalent au nord. Tirez le levier pour ouvrir la porte, revenez en arrière et entrez par la porte.

Maintenant, montez les escaliers, abattez tous les ennemis qui arrivent puis sautez sur un pont en bois mobile au milieu. Continuez à gauche, sautez vers l'autre côté du pont et marchez sur la dalle. Poursuivez à gauche, rejoignez la terre ferme et abattez plusieurs ennemis. Ensuite, montez les marches, tirez le levier et entrez dans la crypte suivante.

Descendez les marches, sautez d'une plateforme à l'autre et atteignez celle au milieu. Abattez les quelques monstres qui apparaissent, repérez une cible en haut à droite et tirez une lance pour soulever une passerelle. Utilisez-la pour atteindre une autre plateforme éloignée contenant un crâne rouge.

Ensuite, rebroussez chemin et partez à gauche de la plateforme centrale. Tirez également sur une autre cible en haut, sautez sur la passerelle et atteignez la plateforme suivante. Abattez trois ennemis, tirez à nouveau sur la même cible et étalez ainsi la passerelle suivante au nord.

Sautez sur cette passerelle, tirez à nouveau sur la cible et sautez rapidement sur la suivante avant que la première ne disparaisse. Abattez deux squelettes, grimpez sur la plateforme suivante à l'aide d'une lance et obtenez le crâne rouge.

Ensuite, sautez sur la suivante au nord-est et utilisez la cible à nouveau pour passer. Suivez le chemin et remontez ainsi

les escaliers pour trouver la sortie.

A présent, descendez les escaliers, abattez les ennemis qui arrivent et sautez sur la plateforme sur votre gauche. Avant de sauter vers la porte de la crypte au nord, plantez une lance dans le mur et utilisez-la pour récupérer le crâne rouge en haut de la porte. Une fois que vous avez cet objet, descendez et entrez dans la crypte.

Suivez le chemin rectiligne et évitez les pièges qui se referment sur vous. Avancez doucement, repérez les blocs qui vibrent et évitez-les car ils vont se refermer par la suite. Une fois à proximité de l'Artefact, récupérez-le et rebroussez chemin sans crainte.

Une fois dehors, retournez sur le pont et partez à droite.
Sautez sur la passerelle en bois puis vers le pont suivant et marchez sur l'interrupteur. Continuez à droite et entrez dans la crypte suivante.

Sautez sur les plates-formes jusqu'à ce que vous atteigniez celle sur laquelle se trouve la cible. Tirez sur cette dernière, sautez sur les plates-formes qui se dressent et récupérez un crâne rouge. Ensuite, revenez vers l'autre côté, utilisez la cible et sautez sur les plates-formes suivantes avant qu'elles ne tombent. Continuez et atteignez la terre ferme, plus loin. Abattez les ennemis qui apparaissent et trouvez la sortie, à gauche.

Maintenant, revenez jusqu'à la plateforme mobile et tournez-la afin de suivre le nouveau chemin qui est au milieu. Abattez les ennemis, sautez sur les passerelles en bois et repérez la section d'un pont contenant un crâne rouge, sur votre gauche. Récupérez-le puis traversez le pont principal.

Abattez des trolls devant les grandes marches et empruntez-les. Faites attention aux boules qui descendent, évitez-les avec des roulades et remontez les longues marches. Dès que vous arrivez en haut, récupérez les gemmes et entrez.

Chapitre 10 : Profondeurs brûlantes

Après la scène cinématique, sautez sur les plates-formes et approchez-vous du mur. Plantez trois lances sur le mur, arrêtez-vous au milieu et utilisez le grappin pour remonter. Récupérez le crâne rouge au nord et redescendez.

Ensuite, sautez à gauche et traversez le pont brisé. Tirez sur le levier, descendez rapidement les marches et entrez dans la crypte avant que les flammes ne bloquent l'entrée.

A l'intérieur, évitez les flammes qui sont en rotation et poussez trois boules sur les trois réceptacles. Un premier à droite, un autre à gauche et un dernier au nord. Une fois que ceci est fait, sautez sur le pilier central et récupérez l'artefact.

En sortant de la crypte, descendez les marches et sautez sur les plates-formes suivantes. Sautez sur les six plates-formes pour obtenir une amélioration de munition. Récupérez un crâne rouge à gauche et faites très attention aux flammes en rotation. Récupérez aussi une amélioration de santé au nord et traversez en direction du sud-est.

Descendez les marches, sautez sur les petites plates-formes en rotation et traversez. Descendez d'autres escaliers, repérez les dalles qui s'enflamment et suivez leur sens pour obtenir deux crânes rouges à droite et à gauche. Faites aussi très attention aux deux géants qui attaquent et récupérez la mitrailleuse sur le piédestal du milieu.

Continuez à avancer, abattez les deux trolls et sautez sur les petites plates-formes en rotation. Lorsque vous arrivez dans la section suivante, vous devez éliminer les groupes d'ennemis qui arrivent pour continuer. Sécurisez la zone pour dégager le passage en haut à gauche et prenez-le. Descendez les marches, utilisez une lance pour atteindre la passerelle élevée et faites attention aux flammes.

A présent, sautez sur les plates-formes circulaires et faites attention aux flammes. Utilisez la cible pour changer le sens de rotation des flammes et traversez vers l'autre passerelle.

Avancez à gauche, attendez les flammes et utilisez le grappin pour descendre en rappel. Balancez-vous à droite et à gauche sous les flammes pour récupérer un crâne rouge et sautez pour descendre.

Soignez vos blessures, abattez les ennemis et avancez à droite. Suivez le train des flammes tout en faisant attention

aux flèches. Détruisez les pièges à flèches plus loin et traversez à droite. Abattez deux monstres, récupérez un autre crâne et revenez en arrière.

Descendez, cette fois, les marches au sud-ouest, sautez sur les plates-formes circulaires et faites attention aux flammes. Sautez sur la troisième plateforme, tirez sur la cible pour changer la direction des flammes et progressez vers le nord-est. Montez les marches et entrez dans la crypte.

Sautez sur la plateforme mobile au milieu, tirez sur la cible et placez le pont mobile afin d'atteindre les deux ponts au nord-ouest et au sud. Placez une bombe près de la cible, partez vers la section sud du pont et tirez le levier. Ensuite, courez vers le pont, explosez la bombe en chemin et atteignez ainsi la cavité nord avant qu'elle ne se referme.

Par la suite, sortez de la crypte et retournez sur les plates-formes. Partez cette fois vers l'ouest, utilisez une seconde cible pour changer la direction des flammes et récupérez un crâne rouge sur une plateforme

Obtenez aussi une amélioration de santé sur le côté est et revenez à l'ouest. Enfin, sautez sur la section du pont et suivez le chemin.

Faites le plein de munitions, passez la porte et préparez-vous à combattre plusieurs vagues d'ennemis. Utilisez les bombes, le lance-grenades et abattez-les. Une fois que la zone est sécurisée, passez la porte à droite, descendez les marches et sautez par-dessus le vide.

Ensuite, faites gaffe sur les petites plates-formes en rotation et traversez-les. Commencez par sauter sur celles qui sont à droite, récupérez un crâne rouge et partez rapidement sur celles de gauche. Récupérez un autre crâne au-dessus des dalles en rotation et traversez jusqu'au pont.

Enfin, descendez les marches, faites attention aux boules qui s'effondrent et suivez le chemin en prenant tout droit puis à droite. Récupérez le dernier crâne dans le coin et revenez au croisement pour suivre le chemin du sud. Remontez les marches et trouvez finalement la sortie.

Chapitre 11 : Le ventre de la bête

Traversez le pont et récupérez le lance-roquettes sur le piédestal.

C'est l'arme qu'il vous faut pour battre le T-Rex. Avancez à droite pour que le monstre apparaisse, visez-le et lancez des roquettes. Lorsque vous êtes à court de munitions, marches sur les grandes dalles pour remonter la plateforme qui contient les caisses de munitions et traversez la passerelle qui s'étale. Il existe quatre interrupteurs dans toute la zone, utilisez-les tous pour récupérer les quatre crânes rouges situés sur les passerelles qui s'étalent.

Aussi, sautez sur les 11 plates-formes circulaires représentées par une araignée et débloquez ainsi un artefact. Continuez toujours à tirer sur le T-Rex, rechargez sur la plateforme et abattez-le.

Chapitre 12 : Passage de la forteresse

Avancez tout droit vers le hall principal, affrontez un troll géant et utilisez le lance-roquettes pour l'abattre. Détruisez les urnes, récupérez les gemmes à droite et montez les escaliers à gauche de la porte.

A présent, placez une bombe sur la poutre qui se trouve enfoncée au sol (celle de gauche), marchez sur l'interrupteur de droite et explosez-la (la poutre) lorsque les deux dalles arrivent au même niveau. La boule est ainsi projetée par l'explosion. Ensuite, utilisez les lances pour grimper au pilier et récupérez l'amélioration de munitions.

Poussez la boule en bas des marches et remontez les autres escaliers. Repérez l'anneau à mi-chemin, utilisez le grappin pour vous balancer et récoltez l'amélioration de santé.

En haut des escaliers, repérez une sorte d'entonnoir qui permet de descendre les boules jusqu'au niveau inférieur devant le porte. Utilisez alors une bombe pour soulever la boule dans les airs et l'insérer ainsi dans l'entonnoir.

Par la suite, continuez à droite jusqu'au croisement et partez d'abord au nord. Montez les marches, entrez dans la pièce

suivante et remarquez la présence d'une boule dans un bassin de flammes. D'abord, plantez une lance dans le pilier qui se trouve au nord (celui qui est le plus proche du levier) et tirez le levier pour étaler les planches. Grimpez rapidement sur le pilier, sautez vers la planche suivante et relâchez une bombe dans les airs. Descendez rapidement avant que les planches ne retombent et détonez la bombe pour déplacer la boule.

Ensuite, poussez la bombe près de la porte gauche et placez également un bombe du côté droit. Tirez le levier pour ouvrir la porte et détonez la bombe pour faire sortir la boule. Faites-la descendre jusqu'en bas des marches et placez-la dans l'entonnoir grâce à une bombe.

A présent, revenez à l'endroit où vous aviez récupéré la dernière boule et descendez par une échelle à droite. Partez d'abord au nord-est et entrez dans la crypte.

Pour obtenir l'Artefact, il vous suffit de trouver le bon carré dans lequel les piques ne remontent pas en déclenchant la cible. D'abord, déclenchez-la avec une lance, placez une bombe et placez-vous sur le bon carré. En partant du bas vers le haut, et de droite à gauche, il s'agit du carré sécuritaire qui se trouve à l'intersection de la 6ème ligne horizontale et de la 2ème ligne verticale. A ce moment, explosez la bombe pour changer la cible et suivez le chemin jusqu'à l'artefact.

Sortez de la crypte et suivez l'autre chemin vers le sud-ouest. Descendez les marches, repérez un crâne rouge en haut d'un pilier et utilisez deux lances superposées pour l'atteindre (montez sur les marches pour lancer la seconde lance). Récupérez le crâne rouge, descendez et marchez sur le symbole de l'araignée dans le coin supérieur gauche.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin jusqu'à l'échelle, remontez et revenez là où se trouve l'entonnoir. Prenez cette fois le second chemin qui se trouve à droite et sautez par-dessus le vide.

Faites attention à la statue en rotation qui projette des flammes, sautez par-dessus le vide et grimpez sur le pont suivant à l'aide d'une lance. Abattez deux squelettes, grimpez à l'échelle et avancez en faisant très attention aux deux boules de feu qui tombent du haut. Récupérez l'arme sur le piédestal et montez les marches à droite.

D'abord, montez les marches sur votre gauche et atteignez la section élevée. Sautez sur la poutre du milieu, tirez sur la cible et récupérez une amélioration de santé. Redescendez via la poutre, sautez de l'autre côte et placez la boule près du bord dans le petit creux. Placez une bombe au nord de la boule, explosez-la pour la déplacer et activez aussitôt la cible pour soulever le pilier et permettre à la boule de traverser. Enfin, poussez la boule en bas des marches et descendez.

A présent, vous devez soulever les mains et placer une boule sous chaque main. Pour cela, utilisez une bombe pour soulever les mains et poussez la boule dans le piédestal avant qu'elles ne retombent. Une fois que les deux boules sont placées sur leurs piédestaux sous les mains, partez à la recherche de la troisième boule à l'est.

Suivez le chemin, montez les marches et repérez un anneau. Sautez dans les airs pour attraper le crâne rouge et lancez le grappin sur l'anneau avant de tomber.

Continuez à droite, déclenchez la cible avec une lance et placez une bombe près d'elle. Utilisez une lance pour grimper sur le mur suivant, accrochez-vous au rebord puis déclenchez la bombe et remontez aussitôt.
Montez les marches et atteignez la zone suivante.

Avancez à droite, mémorisez le rythme des flammes et sautez sur la plateforme de droite pour obtenir une amélioration de munitions. Revenez en arrière et avancez au nord. Tirez le levier, sautez sur les petites plates-formes suspendues dans les airs, récupérez un crâne rouge au nord et traversez vers le côté droit.

A présent, placez la boule près de la plateforme au sud (celle où se trouvait l'amélioration de santé) et utilisez une bombe pour l'envoyer au dessus.

Ensuite, tirez le levier au nord, traversez via les petites plates-formes une nouvelle fois et rejoignez celle de l'autre côté. Faites gaffe aux flammes, posez une bombe une nouvelle fois et poussez ainsi la boule hors de la plateforme.

Ensuite, poussez la boule à gauche, tentez de compléter le défi en plaçant la boule sur le piédestal à l'aide d'une bombe puis poussez-la dans le conduit de gauche.

Maintenant, placez la troisième boule sur son réceptacle et tirez le levier pour étaler la passerelle. Poussez ensuite les trois boules en bas des marches et abattez quelques ennemis. Descendez à votre tour et poussez les trois boules dans le conduit.

A présent, allez à l'endroit où se trouve l'entonnoir, abattez des squelettes et utilisez les bombes pour mettre les boules dans l'entonnoir. Descendez encore vers la porte principale du début, abattez des ennemis en chemin et placez les six boules sur les sources des flammes.

Dès que la porte principale s'ouvre, entrez et pénétrez dans la crypte à gauche. D'abord, tirez sur la cible pour soulever les passerelles et placer une bombe. Courez de gauche vers la droite, déclenchez la bombe lorsque vous vous approchez de l'artefact et sautez dans les airs pour atterrir dans la cavité en même temps que la porte s'ouvre. Récupérez l'artefact et sortez.

A présent, courez sur la plateforme suivante, repérez les flammes qui commencent à jaillir du sol et évitez-les. Récupérez deux crânes rouges en chemin, traversez la plateforme et atteignez les dalles qui s'effondrent. Courez toujours vers l'avant, sautez par-dessus le vide et rejoignez une autre plateforme. A ce moment, effectuez rapidement des roulades pour éviter les flammes qui arrivent par le sud et récupérez un autre crâne rouge.

Enfin, dans la dernière section, courez une nouvelle fois sur les dalles qui s'effondrent. Faites attention également aux rochers qui tombent d'en haut et récupérez les crânes rouges restants. Sautez par-dessus les trous, courez jusqu'à l'entrée et trouvez ainsi la sortie du temple. Avant de sortir, explosez la tombe de gauche et marchez sur le symbole de l'araignée.

Chapitre 13 : Réveil du miroir

Avancez en bas à gauche, regardez la carte de la zone puis repérez une boule métallique sur un piédestal et suivez le chemin de gauche. Repérez des barils explosifs sur votre gauche, détruisez-les et entrez par la brèche qui se fait dans le mur. Récupérez donc le crâne qui est au fond et revenez en arrière.

Suivez maintenant le chemin qui mène au nord, récoltez des gemmes au nord puis partez sur le pont, à gauche. Abattez un troll sur le pont et revenez sur vos pas puis partez au nord.

Descendez dans la zone inférieure, allez au nord et récupérez trois crânes rouges près des sources de lave.

Ensuite, suivez le chemin vers le sud, récupérez un cinquième crâne rouge et montez les marches puis entrez dans la crypte, à droite.

D'abord, mettez-vous sur l'interrupteur pour descendre le pilier, relâchez et lancez trois lances lorsque le pilier remonte. Ainsi, vous pouvez grimper à l'aide des lances et atteindre ainsi l'artefact.

Ensuite, sortez et partez à gauche. Descendez les marches pour récupérer un nouvelle arme puis remontez et continuez à gauche.

Après la courte scène cinématique, détruisez le bouclier du gardien puis récupérez la clé qu'il relâche et abattez-le. Utilisez le lance-grenades et, si vous êtes à court de munitions, utilisez des bombes et détruisez les urnes qui sont à proximité.

Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers à gauche et récupérez un crâne rouge en bas près de la statue en rotation. Ensuite, soignez vos blessures près de la source verte à l'ouest et entrez dans la crypte suivante.

Partez directement à gauche, suivez le chemin et rechargez vos munitions. Continuez à gauche, repérez la boule en rotation et utilisez le lance-roquettes pour la détacher. Ensuite, poussez-la vers la source des flammes, abattez le Golem qui apparait et placez-la.

Passez ainsi l'entrée dégagée et partez d'abord à droite. Récupérez un premier crâne rouge dans le coin à droite et continuez au nord-est.

Abattez les Golems qui apparaissent, récupérez un second crâne rouge dans le coin au nord-est et partez vers la gauche. Repérez un interrupteur juste au sud d'une cavité qui renferme une amélioration de munitions et atteignez-la. Abattez trois Golems en chemins, placez la boule sur la dalle et allez récupérer l'amélioration.

Ensuite, allez récupérer la boule, amenez-la à gauche vers la deuxième source de flammes.

Allez au sud-ouest de la zone, récupérez un troisième crâne rouge puis passez l'entrée que vous aviez dégagée. Ignorez les marches d'en face et continuez à gauche puis au sud. Récupérez l'Artefact sur la dalle et marchez sur cette dernière.

A ce moment, vous serez attaqué par le second gardien. Prenez votre lance-roquettes, approchez-vous-en et videz votre chargeur dessus.

Passez la porte métallique que vous aviez ouverte au sud, allez recharger près des caisses et revenez à l'assaut. Répétez cette méthode trois à quatre fois jusqu'à ce que le gardien abdique. Enfin, récupérez la clé et sortez.

A présent, revenez à droite jusqu'à l'endroit situé sous le pont et retournez là où vous aviez trouvé les premiers crânes rouges. Abattez deux trolls juste sous le pont, avancez et remarquez que les statues sont maintenant actives et en rotation. Au même moment, vous serez attaqué par le troisième gardien.

Faites très attention aux flammes, détruisez son bouclier avec le lance-roquettes puis utilisez les bombes et les roquettes pour l'attaquer. Soyez patient, vigilant et continuez à faire gaffe aux flammes.

Une fois que le gardien est achevé et que la troisième clé est entre vos mains, partez à l'ouest et sautez sur le pont brisé. Approchez-vous du bord, lancez le grappin sur l'anneau en haut et sautez dans le vide.

Remontez à l'aide du grappin, sautez sur le pont élevé à droite et utilisez une lance pour atteindre le toit de la plateforme qui contient le crâne rouge.

Récupérez cet objet, sautez sur le pont élevé, descendez en courant et sautez sur le troisième pont, au sud. Continuez à courir et sautez dans le vide pour atteindre une dernière section du pont puis la terre ferme.

Enfin, suivez le chemin de gauche pour revenir à la porte que Xolotl a fermé et entrez. Traversez le pont jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le chapitre s'achève.

Chapitre 14 : Forteresse de Xolotl

Vous voilà enfin face à face à Xolotl. Le combat se divise en trois phases.

Dans la première phase, Xolotl utilise deux types d'attaques. Dans la première, il lance des boules toxiques à partir de la plateforme sur laquelle il se trouve. Dans la seconde attaque, il fait jaillir des piques au sol mais heureusement que des cercles indiquent les dalles qui seront piégées.

Après cette démonstration, Xolotl débarque sur l'une des plates-formes de gauche ou de droite. A ce moment, évitez ses attaques et ripostez avec le lance-roquettes.

Suivez ses déplacement tout en faisant attention où vous mettez les pieds et attaquez jusqu'à ce que sa première jauge de santé s'achève.

Dans la seconde phase du combat, des araignées se joignent à la fête et vous compliquent la tâche. Refaites la même opération et faites attention aussi aux déplacements des araignées. Utilisez les bombes pour les achever d'un seul coup puis occupez-vous de Xolotl.

Lorsque sa jauge de santé est à nouveau achevée, ce dernier électrocute le cylindre épineux et le lance en votre direction. A ce moment, courez à l'extrémité droite, attendez que les piques disparaissent et dépassez rapidement le piège avant qu'ils ne remontent à nouveau.

Dans la troisième phase du combat, Xolotl commence à flotter dans les airs et vous attaque en descendant. Avant de vous atteindre, une petite brume noire se forme près de vous. A ce moment, placez une bombe, effectuez rapidement une roulade pour l'esquiver et explosez-la ou tirez avec le fusil à pompe.

Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce que sa jauge s'achève. Ensuite, plusieurs types d'ennemis débarquent. Utilisez constamment les grenades, les armes lourdes et éliminez-les tous. Par la suite, Xolotl apparait une seconde fois et vous devez encore le battre en utilisant la méthode précédente.

Une fois qu'il est vaincu, pourchassez-le en passant la porte et descendez les marches. Dans l'arène suivante, Xolotl se place sur la plateforme qui se trouve au nord et effectue deux attaques. Dans la première, il lance plusieurs rochers vers vous et dans la seconde il crée une pluie de rochers. Esquivez ces attaques en fuyant et attaquez-le avec la lance pour économiser les munitions. Il est très important de conserver les munitions et les trousses de soin pour la dernière partie du combat.

Lorsque sa jauge de santé est achevée, plusieurs Golems de feu apparaissent. Utilisez le lance-roquettes ou le fusil à pompe pour les abattre rapidement et attendez l'arrivée de Xolotl.

A ce moment, ce dernier amorce une attaque en retombant du ciel que vous devez esquiver. Evitez aussi la pluie de rochers qui tombent du ciel. Utilisez le fusil à pompe et les bombes pour attaquer Xolotl, videz sa jauge une dernière fois et ouvrez le feu lorsqu'il commence à lancer des faisceaux magiques.

Félicitations ! Xolotl est battu et vous avez restauré la lumière dans le temple !

Last Rebellion

© NIS America / Hitmaker 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAGIES DE SOUTIEN

Il est possible d'utiliser les magies de soutien en dehors des combats, directement via le sous-menu. Pratique pour récupérer ses HP, MP et CP. Mais pour que cela fonctionne, c'est le personnage qui détient la magie qui doit apparaître à l'écran.

ABSORBER LES ENNEMIS FAIBLES

Lorsque vous traverser une ancienne zone où les ennemis ont un niveau beaucoup plus faible que le vôtre, la technique Absorb de Nine fonctionnera même si les ennemis ne sont pas KO.

FRANCHIR LA BARRIÈRE

Pour franchir la barrière située à Loki's Wasteland, vous devez traverser le sol brûlant sans perdre de vie. Pour cela, utilisez les sorts Float et Run que vous avez obtenu en battant le dragon Nidhogg pour flotter au dessus du sol. Ensuite, approchez-vous de la barrière magique et utilisez le Wagner's Staff.

BONUS 999

Pour gagner un maximum d'expérience durant les combats, utilisez un maximum d'attaques sur vos ennemis en visant leurs membres dans le bon ordre pour faire monter le bonus à 999. L'expérience que vous gagnerez à la fin du combat sera multipliée par dix.

COFFRES INVISIBLES

Après avoir vaincu le boss Vandred à Forseti Citadel, vous trouverez le sort True Sight dans un coffre. utilisez ce sort pour déceler les pièges et les coffres invisibles situés dans les emplacements marqués par des petites barrières rouges.

TROUVER LE BOSS DE FIN

Après avoir battu Eyes of Argos, revenez à Aldelamin Palace et rendez-vous dans la grande salle ronde au sud-ouest pour affronter le boss de fin.

ANOTHER WORLD

Après avoir terminé le jeu, vous avez accès au 12ème et dernier miroir dans la Vamino Room. Il vous conduit dans une salle vide appelée Another World. Vous pourrez y combattre des monstres optionnels tirés des jeux Nippon Ichi comme le Prinny de la série Disgaea. La nature des monstres qui apapraissent dépend du personnage que vous contrôlez à l'écran : Nine ou Aisha. Il y a 6 ennemis à combattre au total.

POINTS FAIBLES DES ENNEMIS

Ennemis	
Phantom	5, 1, 2, 3, 4, 6
Lost Soul	5, 1, 2, 3, 4, 6
Crying Soul	5, 1, 2, 3, 4, 6
Chaos Demom	5, 1, 2, 3, 4, 6
A'Bubu	7, 1, 2, 5, 6, 3, 4
Bubu	7, 3, 4, 1, 2, 5, 6
Cyclops	7, 5, 6, 4, 3, 1, 2
Gria Gria	7, 5, 6, 4, 3, 1, 2

Red Gello

6, 4, 5, 1, 2, 3

Blue Gello

6, 1, 2, 3, 4, 5

Yellow Gello

1, 5, 6, 2, 4, 3

Chaos Slime

1, 5, 6, 2, 4, 3

Evil Spirit

1, 4, 2, 5, 3, 6

Demon Soul

6, 3, 4, 1, 2, 5

Yeeg

1, 8, 9, 2, 3, 6, 4, 5, 7

Corporal Yeeg

9, 5, 6, 7, 8, 4, 2, 3, 1

Sergeant Yeeg

9, 1, 2, 3, 4, 8, 5, 6, 7

Chaos Yeeg

9, 1, 2, 3, 4, 8, 5, 6, 7

Lizard

1, 2, 3, 6, 7, 4, 5, 8

Bar Lizard

7, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 8

Poison Lizard

8, 4, 5, 1, 2, 6, 7, 3

Rage Pudding

1, 5, 6, 2, 3, 4

Flame Pudding

5, 1, 2, 6, 3, 4

Yeeg Officer

8, 1, 2, 6, 7, 9, 3, 4, 5

Yeeg Commander

8, 1, 2, 3, 4, 9, 5, 6, 7

Red Skink

8, 1, 2, 5, 6, 3, 4, 7

Yellow Skink

1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 4

Givgebet

1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 4

Broken Puppet

1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 4, 5

Mad Puppet

5, 1, 2, 3, 2, 6, 7, 8, 9

Curse Puppet

9, 3, 4, 1, 2, 5, 6, 7, 8

Petite Troll

9, 7, 8, 3, 4, 5, 6, 1, 2

Brave Troll

7, 1, 2, 5, 6, 3, 4, 8, 9

Cunning Troll

3, 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Grosser

3, 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Werewolf

7, 1, 2, 8, 9, 3, 4, 5, 6

LecantMan

1, 2, 3, 7, 8, 4, 5, 6, 9

Wulvhejin

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Huloss

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Killer Troll

5, 6, 7, 3, 4, 1, 2, 8, 9

Mad Troll

9, 7, 8, 5, 6, 3, 4, 1, 2

Molly Sprout

4, 3, 1, 2, 5, 6, 7, 8

Molly

5, 6, 7, 8, 3, 4, 1, 2

Molly Ogre

1, 6, 2, 3, 7, 8, 4, 5

Almol

1, 6, 2, 3, 7, 8, 4, 5

Basilisk

3, 5, 6, 1, 2, 7, 8, 4

Salamander

5, 1, 2, 6, 7, 3, 4, 8

Fierce Poultry

4, 5, 6, 7, 1, 2, 3, 8, 9

Cockatrice

9, 8, 6, 7, 1, 3, 2, 4, 5

Thunderbird

2, 1, 6, 7, 3, 4, 5, 8, 9

Garuda

1, 9, 2, 3, 8, 7, 6, 4, 5

Vepal

1, 5, 6, 2, 3, 4

Velvademeter

3, 4, 5, 2, 6, 1

Vapalhella

4, 5, 6, 3, 2, 1

Mithrill

4, 5, 6, 3, 2, 1

Hobbit

7, 3, 4, 1, 2, 5, 6

Hobbit Baron

1, 4, 5, 2, 3, 6, 7

Hobbit Marquis

3, 6, 7, 1, 2, 4, 5

Hobbit Duke

5, 3, 4, 6, 7, 1, 2

Hobbit Lord

5, 3, 4, 6, 7, 1, 2

Strange Weed

8, 7, 6, 1, 2, 5, 3, 4

Fiaglaze

1, 3, 2, 5, 6, 4, 7, 8

Cannibal Broom

1, 4, 6, 2, 3, 5, 7, 8

Vepal Athena

1, 5, 6, 2, 4, 3

Vepal Kubaba

1, 4, 5, 2, 3, 6

Orc Soilder

10, 1, 2, 7, 8, 5, 6, 9, 3, 4

Orc Magician

7, 5, 6, 9, 10, 1, 2, 8, 3, 4

Orc Knight

10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 7, 8

Boss

Orc Mercenary

1, 2, 3, 8, 9, 4, 5, 10, 6, 7

Alfred (1er affrontement)

2, 1, 7, 5, 6, 3, 4

Alfred (2ème affrontement)

6, 1, 7, 2, 3, 4, 5

Guardiangel

3, 1, 2, 6, 4, 5

Grudge Holder

7, 1, 4, 5, 2, 3, 6

Bullvezark (Delta)

9, 7, 8, 5, 6, 3, 4, 1, 2

Bullvezark S (Sigma)

5, 3, 4, 6, 7, 1, 2, 8, 9

Nidhogg

6, 1, 2, 7, 8, 3, 4, 9, 10, 5

Troll

9, 3, 4, 7, 8, 1, 2, 5, 6

Eyes of Argos

9, 10, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 7, 8

Ennemis spéciaux (Another world)

Prinny 1

9, 1, 4, 5, 2, 3, 10, 6, 7, 8

Prinny 2

10, 1, 6, 7, 2, 3, 4, 5, 8, 9

Prinny 3

4, 1, 5, 6, 9, 10, 7, 8, 2, 3

Prinny 4

2, 1, 7, 8, 9, 10, 3, 4, 5, 6

Orange 1

6, 4, 5, 1, 2, 3

Orange 2

6, 1, 2, 3, 4, 5

Orange 3

3, 5, 6, 1, 4, 2

Orange 4

6, 1, 2, 5, 4, 3

Le Choc des Titans : Le Jeu Vidéo

© Namco Bandai / Game Republic 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le forgeron

Renforcez au maximum une arme secondaire.

Dons

Renforcez une arme secondaire.

Trois contre un

Réussissez 3 Prises parfaites sur 1 ennemi.

La grâce d'Erèbe

Activez une attaque "Lame noire" Orbe Enfer et reliez 50 fois d'affilée, sans interruption.

Danse de l'épée

Touchez l'ennemi 30 fois en 7 secondes avec une attaque à deux lames.

Courroux d'Anémoi

Battez 10 ennemis à la fois avec une attaque à la plume.

Attaque Baliste

Battez successivement 10 ennemis à la fois avec une attaque à l'arc.

Bélier

Projetez 5 ennemis avec une seule attaque au marteau.

Tueur d'âmes

Battez 100 ennemis avec des Prises d'âmes.

Je te sauverai

Sauvez 5 fois un personnage de soutien à l'agonie avec l'orbe Soins.

Hache adamantine

Battez 5 ennemis à la fois avec une attaque à la hache.

Dans le mille

Réussissez une Prise parfaite.

Puiser l'Ichor

Détruisez 20 têtes de statues mobiles géantes.

Le bûcher

Tuez tous les types de monstres morts-vivants à l'aide d'attaques d'orbe Feu, sauf les boss.

Tireur d'élite

Transpercez le point faible d'un cyclope avec une attaque à l'arc.

Malédiction des Dieux

Terminez la quête "Saison des amours" à l'aide de l'aptitude "Erosion de l'abysse".

Partenaire

Jouez en coopération en mode 2 joueurs pour la première fois.

Poison mortel

Paralysez 3 ennemis simultanément avec une attaque à la queue.

Défense impénétrable

Repoussez 100 attaques ennemies avec une protection.

Le corps d'un Dieu

Utilisez "l'Esprit d'Argos" pour tuer 5 ennemis d'un seul coup.

Confiance

En mode 2 joueurs, un personnage de soutien doit effectuer une Prise d'AS.

Destruction d'esthète

Utilisez le Chant de bataille sur Persée pour détruire une partie du Roi squelette.

Menace écartée

Détruisez toutes les parties du scorpion.

Coiffé au poteau

Battez 20 squelettes qui s'apprêtent à lancer des crânes.

Argent

Le pouvoir des 12

Récupérez une arme secondaire de chaque catégorie.

Les armes d'Hécatonchire

Obtenez toutes les armes secondaires.

Le collectionneur d'armes

Obtenez toutes les armes secondaires d'une catégorie.

Guerrier première classe

Réussissez une attaque avec chaque compétence d'arme principale.

Danse aérienne

Touchez 20 fois un ennemi lorsqu'il est en l'air.

Le champion des chasseurs

Obtenez tous les objets.

Le conquérant

Terminez toutes les quêtes.

Ames liées

Battez 10 ennemis à la fois avec un Enchaînement.

Le spécialiste

Renforcez au maximum toutes les armes secondaires d'une catégorie.

Le découpeur

Détruisez des parties ou des équipements de protection ennemis 300 fois.

Trois dans le mille

Réussissez 3 Prises parfaites sur 1 boss.

Or

Surpasser Héphaïstos

Renforcez au maximum toutes les armes secondaires.

Hauteur de l'Olympe

Obtenez le rang S dans toutes les quêtes principales et toutes les quêtes défis.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu une fois et sauvegardez à l'Olympe pour pouvoir ensuite sélectionner votre niveau de départ.

Le Parrain 2

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Exécutant

Réussissez dix styles d'exécution

Tueur contractuel

Éliminez 5 hommes de main en respectant la Condition d'exécution

Trois Monopoles

Contrôlez trois Monopoles

Cinq Monopoles

Contrôlez cinq Monopoles

Crocheteur

Forcez cinq Coffres

Physique

Créez un gangster dans le menu "Physique"

Bon pour amélioration

Améliorer l'armement ou les aptitudes d'un équipier

Mettez le feu

Envoyez vos hommes faire sauter un site depuis l'écran Œil du Don

Tirez les ficelles

Envoyez vos hommes à l'attaque d'un site depuis l'écran Œil du Don

Trafiquant d'armes

Trouvez une amélioration pour arme à feu de Niveau 2

Puissance de feu

Trouvez une amélioration pour arme à feu de Niveau 3

Passage à la Banque

Dévalisez votre première banque

100 gars six pieds sous terre

Tuez 100 gangsters

250 gars en moins

Tuez 250 gangsters

25 gars refroidis

Tuez 25 gangsters

Attaques à la Main noire

Tuez 50 gangsters à l'aide de la Main noire uniquement

500 costumes vides

Tuez 500 gangsters

Le plein de plomb

Tuez 150 gangsters à l'arme à feu uniquement

Site fortifié

Envoyez un maximum de gardes sur un même site

Homme de confiance

Élevez un de vos hommes de main au rang de Capo

Numéro deux

Élevez un de vos hommes au rang de Bras droit

Recrutement

Recrutez votre premier soldat

Contrat CIA

Tuez Henry Mitchell

Le conseiller

Acceptez Tom Hagen comme conseiller

Planques & Domaines

Débloquez toutes les planques

Coup double

Eliminez 2 familles rivales

Vendetta

Eliminez 3 familles rivales

Embuscade

Eliminez 4 familles rivales

Argent

Coup de pression

Contrôlez tous les commerces

Ça n'a rien de personnel

Éliminez une famille rivale en faisant sauter son Domaine

Sacs à billets

Dévalisez toutes les banques

750 gars dans la sciure

Tuez 750 gangsters

Notre belle Famille

Recrutez un Arbre familial complet

Premier Monopole

Contrôlez un Monopole

Je vous offre ce service

Obtenez un service dans toutes les catégories

Bienvenue au Gala de l'armement

Trouvez toutes les améliorations pour une arme à feu de niveau 2 et 3

Jusqu'à la dernière famille

Eliminez les 5 familles rivales

Or

Styles d'exécution

Réussissez tous les styles d'exécution

Crime organisé

Contrôlez tous les Monopoles

Cambrioleur

Forcez tous les coffres

C'est juste les affaires

Eliminez Hyman Roth

Platine

Trophée de Platine

Une conduite de gangster, une morale de Parrain

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir lorsque vous êtes en vue Don, et seulement toutes les cinq minutes.

Empocher 5 000 $

, , , , , L3

Le plein de munitions

, Gauche, , Droite, , R3

Le plein de vie

Gauche, , Droite, , Droite, L3

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Cuba

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de Michael Corleone et parlez avec lui. Ensuite, avancez à gauche, suivez le corridor et entrez dans le grand hall. Poursuivez à droite, descendez les marches jusqu'au music-hall qui se trouve en bas. Repérez la croix qui est sur votre mini-radar, atteignez-la et parlez à Aldo.

Après le court discours, les choses tournent mal et vous devez escorter Aldo et Michael Corleone jusqu'à l'aéroport. Descendez alors les marches, allez vers la cuisine et suivez le didacticiel pour apprendre à vous battre. Assommez les deux soldats qui arrivent et sortez par la porte. Ensuite, apprenez à viser et à tirer avec une arme. Lisez les instructions

qui s'affichent à l'écran, sortez par la porte métallique et avancez tout droit vers la grande cour. Tirez sur les soldats, avancez jusqu'à la croix qui est sur votre radar et éliminez tous les ennemis qui se trouvent à gauche et à droite de la cour. Traversez cette dernière, éliminez le soldat posté dans la fenêtre de droite puis traversez le pont. Prenez votre mitraillette, éliminez les autres ennemis qui sont en face et suivez le chemin qui mène vers la gauche. Dégommez d'autres soldats et avancez jusqu'à la clôture pour atteindre votre objectif.

New York

Après la scène cinématique, parlez avec Frank Pentangeli qui se trouve à proximité. Ensuite, avancez à droite, entrez dans la pièce et parlez avec votre première recrue. Demandez-lui sa spécialité puis engagez-le. Ensuite, sortez de la pièce, parlez avec Michael Corleone (il est à droite, au fond) et il vous enseignera la façon de devenir un Don.

Maintenant, sortez de la maison, prenez la voiture et suivez la croix verte sur votre radar. Descendez du véhicule, entrez dans la boulangerie et approchez-vous du videur. Ne tuez pas ce dernier mais utilisez plutôt l'intimidation pour qu'il vous laisse entrer. Descendez au sous-sol, parlez avec le propriétaire du commerce et menacez-le pour qu'il vous paye.

Revenez sur vos pas et parlez à Frank pour qu'il vous indique les nouveaux commerces à contrôler. Dès qu'ils s'affichent sur votre radar, rejoignez-les et utilisez les différentes méthodes d'intimidation pour que ces commerces deviennent sous votre protection. Surtout, ne tuez aucun des propriétaires sinon vous aurez des démêlés avec la justice et vous vous ferez de nombreux autres ennemis.

Commencez d'abord par entrer dans la taverne, assommez les gardes, montez les escaliers et intimidez le proprio qui est sur le toit. Ensuite, allez vers l'Empire room et faites peur au propriétaire. Sélectionnez le menu et choisissez d'engager des gardes pour protéger vos nouveaux commerces. Dès que vous aurez le contrôle de deux de ces commerces, vous devez trouver un téléphone et appeler Michael Corleone. Pour cela, prenez l'une des voitures et suivez le chemin marqué sur votre radar jusqu'au téléphone public. Reprenez la voiture, suivez le chemin de la croix verte sur le radar et rejoignez le domaine de la famille Corleone.

Entrez, parlez à Michael puis ressortez. C'est le moment de recruter un second soldat. Prenez la voiture, suivez la croix et allez jusqu'au parc. Parlez à Bill Bardi, demandez-lui sa spécialité et engagez-le.

Maintenant, vous devez compléter vos activités et prendre le contrôle de la Maison Rouge. Braquez une voiture, rejoignez ce commerce et entrez par la porte arrière. Ordonnez au démolisseur de défoncer la porte et entrez. Eliminez les gardes qui protègent les lieux et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, tuez un dernier garde et intimidez la propriétaire pour gagner le contrôle de ce commerce.

Dès que vous aurez pris ce business, l'un de vos commerces se fait attaquer par la famille Rosato. Atteignez le Sweet Lake et protégez-le en éliminant tous les soldats qui tentent de s'en emparer. Ensuite, entrez et repérez le téléphone qui se trouve près du comptoir. Une fois que vous aurez téléphoné, sortez. Prenez ensuite un véhicule et rejoignez la cible indiquée sur le radar. Parlez avec Frank et entrez dans votre nouvelle demeure. Montez les marches, entrez dans la pièce et parlez avec Michael Corleone. Ensuite, prenez les munitions posées sur la table, sortez de la pièce et reparlez à Frank.

Maintenant, sortez de la demeure et trouvez des hommes ayant besoin de vos services. Ces hommes sont indiqués par une clé au dessus de la tête. Dès que vous sortez de la demeure, avancez tout droit et vous trouverez un personnage qui a besoin d'un service. Pour chaque service que vous rendez, vous obtenez des informations concernant les hommes de main de Rosato et de leurs conditions d'exécution.

Entrez dans le menu pause, repérez ces hommes de main et éliminez-les en respectant les conditions obtenues.
Si vous ne respectez pas ces conditions, ils ne mourront pas. Ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard dans le jeu.

Dès que vous arrivez à éliminer un des soldats de Carmine Rosato, vous recevrez un téléphone de la part de ce dernier vous demandant de signer une trêve. Rejoignez la taverne pour essayer de négocier cette trêve et découvrez la trahison. Dès que la scène se déclenche et que le flic entre, prenez les escaliers et montez sur le toit. Descendez l'homme de Rosato, montez les escaliers de droite et combattez les flics avant de les fuir. Montez, sautez vers

l'immeuble suivant et prenez les escaliers. Dégainez votre arme, planquez-vous derrière les murs et éliminez les policiers qui arrivent. Suivez le marqueur vert qui s'affiche sur le chemin menant jusqu'aux escaliers. Descendez et entrez par la fenêtre pour semer les flics. Parlez avec Michael Corleone au téléphone et rejoignez son domaine. Parlez avec ce dernier, entrez dans la cuisine et recrutez un nouveau membre dans la famille.

Sortez du domaine et protégez votre commerce qui est en train d'être attaqué. Ensuite, repérez l'un des business de Rosato et prenez-le. Commencez d'abord par vous diriger vers Sanico Incinération. Repérez les échelles qui sont à gauche de l'immeuble, grimpez et atteignez le toit. Ensuite, descendez par l'échelle qui se trouve au milieu du toit et dégommez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez dans la salle d'incinération, dégommez les soldats de Rosato qui sont en bas et avancez vers la droite en traversant la passerelle. Maintenant, entrez dans la salle et dégommez deux autres soldats. Faites peur au proprio pour contrôler ce commerce.

Tout de suite après, dirigez-vous vers le siège de "Sanico Dump and Disposal", qui ne se trouve pas très loin de Sanico Incinération. Eliminez les hommes de main qui se trouvent à l'entrée, avancez vers la porte arrière et explosez-la. Entrez dans l'immeuble, éliminez d'autres soldats puis extorquez le proprio pour obtenir le contrôle du bâtiment. Ensuite, répondez au téléphone et dirigez-vous vers votre demeure pour parler à Michael Corleone.

Il est temps d'attaquer le domaine de Carmine Rosato. Prenez d'abord une voiture et rejoignez le domaine. Sortez du véhicule, planquez-vous derrière une colonne et prenez votre arme. Eliminez les soldats qui sont dehors puis avancez vers la porte d'entrée. Descendez d'autres soldats et montez aux escaliers de droite. Suivez le corridor, dégommez d'autres hommes et faites exploser la porte pour atteindre le Don. Eliminez ses hommes de main puis descendez-le. Enfin, prenez le contenu du coffre si vous disposez d'un cambrioleur dans votre équipe et placez une bombe sur les tuyaux de gaz (dans le coin) pour exploser tout le domaine. Vous disposez d'environs trente secondes pour fuir le domaine avant que tout n'explose.

Maintenant, trouvez un téléphone et parlez avec votre nouveau contact. Ensuite, braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport qui désormais s'affiche sur le radar. Entrez, parlez avec la jeune dame et prenez un vol pour la Floride.

Floride

En arrivant à l'aéroport, vous devez rencontrer Hyman Roth à son domicile. Pour cela, braquez un véhicule, ou prenez tout simplement une des voitures garées, puis suivez la croix verte sur le radar. Lorsque vous atteignez la maison de Roth, entrez et parlez avec lui. Après ce petit discours, Roth vous demande de libérer son associé des mains de ses kidnappeurs de Granades.

Par conséquent, sortez de sa maison, prenez un véhicule et dirigez-vous vers la croix verte sur le radar. Repérez les escaliers qui mènent sur le toit et prenez-les. Saisissez le fil à étrangler, mettez-vous accroupi, approchez doucement de l'ennemi et étranglez-le. Ensuite, restez accroupi, poursuivez vers l'avant et étranglez un second homme, plus loin. Si les autres gardes s'aperçoivent de votre présence, prenez votre arme et éliminez-les. Récupérez le pistolet silencieux près des escaliers, montez rapidement et descendez l'homme qui détient l'associé avant qu'il ne le tue. Parlez avec l'homme que vous venez de sauver puis cherchez le téléphone qui est à proximité de la rue dans laquelle vous vous trouvez. Appelez Roth puis rejoignez-le.

Lorsque vous atteignez Roth, parlez avec lui pour qu'il vous offre une nouvelle planque. Ensuite, parlez à Fredo puis recrutez un nouveau membre dans la famille. Il est préférable de recruter un mécanicien. Améliorez l'un de vos soldats en le nommant Capo puis visitez les rues de Floride pour prendre le monopole des Granades et Tony Rosato.

Essayez de prendre le monopole du trafic de diamants car dans toute la Floride, il n'existe que trois entreprises. Prenez le contrôle de ces entreprises et gagnez des gilets pare balles en prime. Effectuez toujours la même technique, éliminez d'abord tous les gardes puis harcelez les propriétaires jusqu'à ce qu'ils lâchent prise et acceptent votre protection.

Lorsque vous contrôlez l'un des monopoles, vous recevez un coup de téléphone de la part de Roth. Rejoignez-le dans sa demeure, parlez avec lui puis parlez à Fredo. Après la discussion, vous obtenez un nouvel objectif. Vous devez éliminer un homme des mains de Tony Rosato et de ses Granades. Pour cela, vous devez d'abord rendre service aux

piétons qui disposent d'une clé sur leur tête. Une fois que le service est rendu, vous obtenez des informations concernant l'emplacement des hommes de main et de leurs conditions d'exécution. Remplissez ces conditions pour que les soldats soient définitivement éliminés, sinon ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard.

En même temps, vous devez protéger vos commerces en engageant des gardes. Plus vous disposez de gardes et plus vous avez de chances de préserver votre business. Si vous êtes à court d'argent, repérez les piétons qui possèdent des billets d'argent sur leur tête et faites ce qu'ils demandent pour gagner des sous. Aussi, il est préférable de contrôler le monopole de la drogue pour décupler les gains quotidiens. Pour cela, envoyez toute votre équipe attaquer l'entrepôt de New York puis attaquez ceux qui se trouvent en Floride.

Une fois que vous aurez tué les deux hommes de main de Rosato et de Granades, trouvez un téléphone et répondez à l'appel de Michael. Ensuite, prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'aéroport. Ce dernier est bloqué et les travailleurs sont en grève. Parlez à Fredo, courez à droite de l'entrée de l'aéroport, parler avec Roth puis avec Henri Mitchell, l'agent de la CIA.

Ensuite, suivez le marqueur sur le radar et allez vers le chef du syndicat de l'aéroport. Interrogez-le puis intimidez-le pour qu'il obéisse. Lorsqu'il vous informe de l'emplacement d'Alejandro Almeida, prenez un véhicule et atteignez-le. Faites attention aux nombreux gardes et préparez-vous à une rude bataille. Dès que vous arrivez, éliminez le premier garde qui est sur les marches et montez les escaliers. Avancez droit devant vous, dégommez les hommes armés qui sont en haut et à gauche puis poursuivez le long de la passerelle. Montez, avancez vers la droite jusqu'au bout et tournez à gauche. Dégommez les ennemis qui sont sur les escaliers puis descendez les marches. Entrez dans l'entrepôt, tournez rapidement à droite et montez les escaliers. Repérez Alejandro de l'autre côté de la passerelle et ne le tuez pas avec une arme. En effet, vous devez le balancer dans le vide pour vous débarrasser de lui une fois pour toutes. Pour cela, courez en sa direction, enlevez votre arme, empoignez-le et balancez-le depuis le rebord.

Maintenant que le communiste est mort, revenez à l'aéroport, parlez avec Fredo et l'agent de la CIA puis entrez et partez pour New York.

Deuxième partie

New York

Dès que vous rentrez à New York, prenez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Parlez avec lui puis parlez avec Tom Hagen pour recevoir les nouvelles instructions. Dirigez-vous vers la Maison Rouge, montez les escaliers et parlez avec Rosa. Elle vous demande de détruire des preuves qui l'incriminent. Ces preuves se trouvent dans le bâtiment fédéral de New York.

Mais avant cela, continuez à prendre les monopoles pour débloquer le domaine de Tony Rosato puis attaquez-le. Lorsque vous êtes prêt, allez vers le domaine et éliminez tous les hommes armés de Rosato. Repérez le point faible et faites exploser tout le domaine.

Maintenant, allez au bâtiment fédéral de New York, entrez et allez à gauche. Suivez le corridor et entrez dans la pièce qui est au fond, à gauche. Ouvrez rapidement le coffre et sortez. Si les choses tournent mal et que les flics rappliquent et commencent à vous tirer dessus, sortez rapidement de l'édifice et fuyez les policiers. Ensuite, revenez à la maison rouge et parlez à Rosa. Descendez les marches, parlez à Tom puis sortez pour rencontrer le Sénateur. Vous allez parler affaires avec cet homme, dites-lui que vous voulez gagner son respect puis proposez-lui des filles de joie en échange de son aide. Après la scène cinématique, parlez avec le Sénateur pour avoir de nouvelles informations. Parlez ensuite avec Tom puis rendez-vous à l'aéroport. Prenez le premier vol pour la Floride.

Floride

Dès que vous arrivez en Floride, parlez avec la jeune femme puis allez à gauche. Entrez dans la pièce et discutez avec Michael Corleone. Ensuite, sortez de l'aéroport et détournez un véhicule. Allez rencontrer Don Mangano et discutez avec cet homme.

Maintenant, continuez à étendre votre empire et à prendre les monopoles. Une fois que les familles Granades et Rosato sont exterminées, trouvez un téléphone. Répondez à l'appel de Fredo et rejoignez-le dans votre planque. Dès que vous arrivez, une scène cinématique se déclenche. Ensuite, parlez à Fredo et préparez-vous à la guerre contre Mangano. D'abord, améliorez l'un de vos soldats et nommez-le Capo. Ensuite, recrutez un nouveau soldat et sortez de la maison. Allez parler avec Charlie Green et acceptez de l'aider. Repérez la cible qui ne se trouve pas loin de Charlie et éliminez-la pour remplir votre part du contrat.

Maintenant, dirigez-vous vers l'entrepôt de Mangano. Parlez avec le garde pour faire descendre le pont et traversez. En arrivant, allez à gauche, descendez du véhicule et dégommez les ennemis qui se trouvent dans la grande cour. Appelez l'incendiaire, ordonnez-lui d'enflammer la citerne puis revenez sur vos pas. Faites exploser le mur en béton, entrez et montez les escaliers. Grimpez à l'échelle de droite, planquez-vous derrière le mur et éliminez les gardes qui se trouvent sur le toit suivant. Descendez via une autre échelle, traversez la passerelle et allez à gauche. Montez sur le toit, descendez par la trappe et dégommez d'autres gardes. Descendez les escaliers, allez jusqu'à la cour et rejoignez la plate-forme. Grimpez aux échelles, intimidez le propriétaire et prenez le contrôle de l'entrepôt.

Ensuite, trouvez un téléphone et parlez à Mangano. Allez au point de rencontre avec l'un de ses hommes puis parlez avec Fredo après la scène cinématique. Sortez de la maison, prenez un véhicule et retrouvez Roth au point de rencontre. Après la discussion avec Roth et Mitchell, prenez un véhicule, allez à l'aéroport et prenez un vol direct pour Cuba.

Cuba

D'abord, trouvez un téléphone et parlez avec l'agent Mitchell. Retrouvez-le plus tard et acceptez de l'aider. Vous devez éliminer les meneurs dissidents. Commencez d'abord par éliminer les deux hommes qui se trouvent près de la Banque de Cuba. Approchez-vous de l'immeuble, montez les escaliers blancs qui sont à l'arrière et entrez. Montez les marches, suivez le corridor et dégommez tous les dissidents qui s'y trouvent.

Maintenant que vous avez tué deux de ses meneurs, allez à l'aéroport de Cuba. Avancez à droite du palais, éliminez rapidement toutes les cibles et faites attention à la police. Faites vite puis allez vers la piste de décollage des avions. Repérez un meneur dissident et tuez-le.

Ensuite, prenez un véhicule et allez près de la station de police. Ici aussi, soyez rapide, éliminez les cibles et fuyez avant que la police ne se mette à vos trousses. Si vous êtes recherché par la police et que vous n'arrivez pas à vous en débarrasser, trouvez une planque loin de leur site de recherche et cachez-vous jusqu'à ce que le calme revienne. Enfin, rejoignez la dernière marque sur le radar et trouvez une échelle (à droite de l'immeuble). Grimpez, montez les escaliers et éliminez les derniers renégats.

Une fois que cette tâche est accomplie, trouvez un téléphone et parlez avec Maria. Ensuite, suivez le marqueur vert et allez au palais présidentiel. Après la scène cinématique, ouvrez la porte qui mène à l'emplacement de Fidel Castro et entrez. Mettez-vous accroupi pour ne pas être repéré et avancez jusqu'au marqueur. Vous remarquerez que vous n'avez aucune arme. Par conséquent, allez à droite de la porte et descendez les escaliers. Prenez le fil à étrangler, approchez-vous du premier garde (en bas des marches) et étranglez-le. Si vous êtes repéré, vous disposez d'environs 15 secondes pour tuer le garde avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, allez à gauche et suivez le corridor. Attendez que le garde revienne et étranglez-le. Continuez et étranglez un second homme armé. Maintenant, revenez sur vos pas et prenez l'ouverture qui se trouvait près du premier garde. Eliminez rapidement les deux hommes qui sont à gauche, étranglez deux autres au centre puis éliminez le troisième (à gauche). Poursuivez vers la gauche, étranglez le soldat qui est en train de faire ses besoins puis descendez les deux soldats postés devant les escaliers. Montez les marches, éliminez un dernier garde puis repérez le balcon et le fusil (à gauche). Prenez le fusil, visez la tête de Fidel Castro et tirez.

Après la scène cinématique, vous devez quitter le palais à tout prix. Pour cela, prenez votre mitraillette et éliminez les gardes qui vous tirent dessus. Revenez sur vos pas, descendez les marches et repérez la sortie sur votre radar. Descendez aussi les hommes de la mafia cubaine et trouvez le chemin de la sortie. En sortant du palais, éliminez quatre gardes puis sortez par la grande porte.

Maintenant, vous devez rejoindre l'aéroport. Donc, détournez un véhicule et foncez directement vers votre destination. Faites attention aux barrages de l'armée et essayez de les défoncer ou de les contourner dans la mesure du possible. Une fois que vous aurez atteint l'aéroport, rejoignez le marqueur vert là où un avion vous attend.

Troisième partie

New York

Répondez au téléphone puis détournez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Après la scène cinématique, parlez avec Michael et Tom puis retrouvez Vincenzo à votre planque de New York. Mais avant cela, entrez dans le menu Œil du Don et nommez l'un de vos hommes comme Bras droit. Nommez aussi un Capo à la place de ce dernier et recrutez un nouveau soldat.

Maintenant, prenez un véhicule et rejoignez Vincenzo dans votre planque. Sur place, vous trouverez son garde du corps mort. Téléphonez à Tom Hagen et commencez à enquêter sur la disparation de Vincenzo. Interrogez le témoin qui est en face de la maison, avancez à droite et questionnez celui à droite. Ensuite, suivez les marqueurs verts et interrogez tous les hommes indiqués. Maintenant, prenez un véhicule et allez à la Maison Rouge. Montez les escaliers, intimidez les kidnappeurs de
Vincenzo et extirpez-leur des informations sur l'endroit où ils retiennent votre ami.

Sortez de la Maison Rouge, prenez un véhicule et atteignez la construction. Entrez, éliminez les gardes qui sont dehors, ignorez les escaliers et descendez la pente qui se trouve près de la voiture. Eliminez d'autres gardes, plus loin, et entrez par la petite porte puis parlez à Vincenzo.

Après la scène cinématique, parlez à Tom puis avec Michael Corleone. Ensuite, prenez un véhicule et allez à l'aéroport. Prenez un vol pour Cuba, repérez l'immeuble dans lequel se trouve l'agent Mitchell et atteignez-le. Montez les escaliers, éliminez les gardes qui sont éparpillés un peu partout et montez jusqu'au toit. Allez à droite, repérez l'agent et descendez-le. A présent, la guerre des gangs est déclarée. Vous devez éliminer toutes les familles rivales. Pour cela, vous devez commencer par leur prendre tous leurs monopoles. Il est préférable de terminer les attaques de Floride et prendre le contrôle de toute la ville avant d'engager cette guerre. Par conséquent, prenez l'avion et allez en Floride.

Floride et Cuba

Dès que vous débarquez en Floride, jetez un coup d'oeil sur votre carte et repérez tous les commerces que vous ne contrôlez pas. Visez d'abord un monopole et attaquez tous les commerces correspondants à ce premier. Ainsi, vous gagnez des bonus tels que des armures anti-balles, des voitures blindées...etc. Si l'un de vos commerces est attaqué, préparez la défense en envoyant simplement les quatre soldats. Aussi, essayez de placer un maximum d'hommes armés pour avoir plus de chances de préserver vos commerces. Une fois que vous contrôlez tous les monopoles en Floride et à Cuba, vous pourrez attaquer les domaines des Manganos et des Almeidas.

Si vous êtes à Cuba, allez au domaine des Almeidas. Éliminez les hommes de main qui sont à l'entrée et poursuivez le long de l'allée. Dégommez les ennemis qui arrivent et allez à gauche. Repérez l'entrée du domaine (à gauche), entrez et avancez vers la gauche. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte puis allez d'abord à droite. Montez les escaliers et éliminez d'autres gardes. Ouvrez le coffre fort et prenez son contenu. Ensuite, allez à gauche et prenez la nouvelle arme améliorée. Entrez par la porte qui se trouve derrière le bureau et repérez les tuyaux de gaz. Dès que vous ordonnez à votre homme d'y mettre le feu, commencez à courir et fuyez le domaine avant qu'il n'explose.

Maintenant que le domaine Almeida est entre vos mains, prenez l'avion pour la Floride et rejoignez le domaine des Manganos. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'entrée du domaine, traversez le pont et descendez d'autres hommes dans le jardin. Ensuite, allez à gauche et éliminez les hommes qui sont dans le corridor. Poursuivez vers l'avant, dégommez les gardes qui sont sur la terrasse puis faites exploser le mur qui se trouve au milieu de la zone. Entrez dans le domaine, allez à gauche puis à droite et atteignez ainsi le hall principal. Avancez d'abord à gauche, rejoignez la cuisine et prenez le nouveau pistolet silencieux. Ensuite, revenez au hall et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, descendez les derniers survivants et sortez vers le balcon par la porte à droite. Repérez les canaux de gaz et ordonnez à votre homme d'y placer une bombe. Quittez le domaine sans perdre une seconde.

Maintenant, trouvez un téléphone en sortant du domaine et parlez à Tom. Prenez un véhicule, rejoignez votre planque floridienne et discutez avec Michael ainsi qu'avec Tom. Ensuite, sortez de la planque, prenez le véhicule et allez à l'aéroport de Floride. Entrez, allez à droite, parlez avec le policier pour le corrompre. Entrez, montez les marches et préparez-vous à une grosse fusillade. Poursuivez votre chemin vers la porte d'embarquement, soyez rapide et éliminez Roth.
Dès que ce dernier est mort, descendez par la rampe d'embarquement, prenez le gros camion et quittez l'aéroport. Détournez un autre véhicule si vous en avez l'occasion et foncez directement vers l'ancien domaine des Manganos. Faites attention aux policiers qui ne cessent de vous poursuivre et soyez rapide. Une fois que vous êtes en sécurité, avancez et entrez dans le domaine pour une dernière scène cinématique. Félicitations ! Vous êtes désormais le tout puissant Parrain de la mafia !!

Le Parrain : Edition du Don

© Electronic Arts 2007

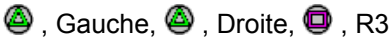
+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Mettez le jeu sur Pause pour entrer les codes suivants. Vous devez attendre à chaque fois 5 minutes entre chaque code que vous désirez activer.

5000 dollars

Le plein de munitions



Le plein de vie

TOUTES LES VIDÉOS

Pour débloquer toutes les vidéos, allez sur l'écran "Join the Family" et faites : et L3.

Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Campagne du mal

Terminez la campagne du bien dans n'importe quel niveau de difficulté.

Difficulté légendaire

Terminez la campagne en difficulté héroïque.

SOLUTION COMPLÈTE

Entraînement

Les missions d'entraînement vous permettent de maîtriser les combats et de vous familiariser avec les combinaisons de touches.

Le Guerrier

Vous commencez les missions d'entraînement avec le guerrier. Avancez le long de la montagne, descendez jusqu'à la cour et attendez l'arrivée des ennemis. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran, utilisez les trois types d'attaques (attaque légère, moyenne et forte) et éliminez la première vague d'ennemis. Ensuite, attendez l'arrivée de la seconde vague, apprenez le combo qui apparaît à l'écran et utilisez-le pour dégommer les monstres qui arrivent.

Par la suite, lisez les nouvelles instructions et apprenez les attaques de feu. Attendez l'arrivée de la troisième vague de monstres et utilisez ces nouvelles attaques pour les éliminer rapidement. L'attaque tornade est efficace lorsque vous êtes encerclé. Dégommez tous les ennemis qui arrivent grâce aux attaques de feu ensuite lisez les informations concernant les attaques spéciales.

Utilisez la touche qui apparaît à l'écran pour viser, faites bouger le réticule vers l'ennemi jusqu'à ce qu'il change de couleur puis relâchez la touche pour lancer le projectile. Un seul coup peut tuer l'ennemi.

Ensuite, avancez le long du chemin qui vient de se créer et atteignez les marches. Utilisez l'attaque tornade pour éliminer les monstres qui apparaissent puis ramassez les sphères de santé. Montez les marches, utilisez l'attaque de dispersion pour anéantir les ennemis et continuez jusqu'au point de commandement. Pénétrez à l'intérieur du cercle et défendez ce point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Une fois que vous aurez capturé le point, vous pouvez changer de personnage et prendre l'archer.

L'archer

Repérez alors les ennemis qui apparaissent en haut de la montagne, à gauche, effectuez un zoom pour viser et éliminez-les. Par la suite, entrez par la porte brisée et descendez jusqu'au nouveau point de commandement. Utilisez les flèches empoisonnées ainsi que les flèches enflammées, éliminez les ennemis qui s'approchent de vous et capturez ainsi le second point de commandement. Dès que le point est capturé, changez de personnage est choisissez l'éclaireur.

L'éclaireur

Dès que vous incarnez l'éclaireur, appuyez sur la touche de camouflage. Attaquez les orques par derrière et éliminez-les. Ensuite, apprenez les combinaisons de touches, effectuez des combos et dégommez la nouvelle vague d'ennemis. Continuez à éliminer les orques qui arrivent et utilisez les attaques spéciales pour les exploser. Dès que vous les achevez, revenez vers le point de commandement et incarnez le guerrier.

Avancez par le portail désormais accessible, courez le long du chemin et atteignez le nouveau point de contrôle. Utilisez les attaques de feu ainsi que les combos et éliminez tous les orques qui vous entourent. L'attaque tornade est très efficace pour anéantir rapidement les adversaires qui vous encerclent. Cependant, restez à l'intérieur du cercle du point de commandement pour le capturer. Une fois que ce point est sous votre contrôle, le mage est débloqué.

Le mage

Une fois dans la peau du mage, appuyez sur la touche qui permet de charger la foudre et tirez sur les agglomérations d'ennemis pour provoquer un max de dégâts. La foudre peut se propager vers les autres ennemis. Ensuite, utilisez les attaques standards et descendez les quelques orques qui osent s'approcher de vous. De temps à autre, repérez vos compagnons blessés et guérissez-les. Une fois que tous les ennemis sont exterminés, revenez vers le point de commandement et choisissez de combattre en tant que héros.

Isildur

Isildur est un héros. Il possède les mêmes techniques d'attaque que les autres guerriers sauf que ses attaques sont encore plus puissantes. Pour battre Sauron, effectuez des attaques de feu, esquivez les assauts du grand monstre ou bloquez-les puis ripostez. Réalisez des attaques spéciales, des attaques de feu et des combos afin de lui infliger d'importants dégâts. L'attaque tornade est très efficace dans ce genre de situations. Continuez à esquiver ses coups et répétez les mêmes attaques plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

Votre entraînement est désormais fini, passez maintenant aux choses sérieuses.

Guerre de l'anneau

Gouffre de Helm

D'abord, vous devez choisir un personnage pour commencer la mission. Toutefois, lors de cette campagne, vous n'avez le choix qu'entre le guerrier et l'archer. Cependant, les deux personnages peuvent être efficaces lors de cette mission. En effet, votre objectif est de défendre le mur du gouffre. Si vous choisissez l'archer, restez éloigné, utilisez les flèches enflammées ainsi que les flèches empoisonnées et éliminez un maximum d'ennemis.

Si vous choisissez le guerrier, effectuez plusieurs combos, réalisez des attaques de feu et descendez les orques qui vous submergent. Les attaques spéciales peuvent aussi être efficaces lors de ce combat. Défendez le mur pendant environ deux minutes pour terminer le premier objectif.

Maintenant, les orques voudront mettre à feu le mur que vous protégez. Ne les laissez pas faire. En tant qu'archer, restez au-dessus du mur, visez ces orques de loin et lancez-leur plusieurs types de flèches. Si vous êtes un guerrier, vous devez alors descendre vers le champ de bataille et attaquer ces ennemis de plus près. Les petites flèches

orangées qui apparaissent en haut à droite de votre radar représentent les orques qui portent des torches. Repérez-les, ignorez les autres ennemis et dégommez-les avant qu'ils n'atteignent le pied du mur.

Dès que tous les orques sont éliminés, battez en retraite et remontez sur le mur via l'une des échelles. Ensuite, remontez rapidement les marches et atteignez la grande porte. Cependant, il est préférable d'incarner le guerrier pour accomplir l'objectif suivant. Par conséquent, repérez la statue qui se trouve à droite du mur et atteignez-la puis changez de personnage.

Dès que vous aurez atteint la grande porte, vous devrez la défendre. Utilisez les attaques de feu pour éliminer les ennemis qui vous assaillent. Effectuez des combos ainsi que des attaques-tornades et ne laissez pas les orques s'approcher du portail.

Maintenant, battez en retraite, remontez la pente puis montez les marches, à gauche. Accédez à la salle de Theoden, repérez les quatre officiers orques et descendez-les. Ces derniers bloquent souvent les attaques, utilisez donc vos coups puissants pour abaisser leur garde. Les combos peuvent aussi s'avérer efficaces pour éliminer ces officiers.

Maintenant choisissez Aragorn et continuez vers l'objectif suivant. Sortez de la salle, descendez les marches et tournez à droite. Revenez au mur que vous avez défendu précédemment et essayez de le reconquérir. Attendez l'arrivée des renforts et attaquez le premier point de commandement. Utilisez les combos et les attaques puissantes pour achever les ennemis. Continuez à les repousser jusqu'à ce que vous capturiez le premier point de commandement. Par la suite, descendez les marches, allez vers le second point de commandement et capturez-le aussi.

Lorsque les deux points sont sous votre contrôle, vous devez défendre la brèche de la muraille. Descendez les marches et éliminez tous les orques qui s'y approchent. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales et défendez l'entrée pendant une minute et demie. Une fois que cet objectif est atteint, la première mission s'achève.

La marche des Ents sur Isengard

Cette mission est assez simple. Votre objectif est de tuer les soldats ennemis et de capturer les points de commandements. Pour cela, choisissez le guerrier ou l'éclaireur et avancez jusqu'au drapeau rouge. Utilisez les combos et attaquez les ennemis qui arrivent. Repérez les groupements de soldats et lancez-leurs des bombes. Défendez ainsi le premier point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Ensuite, descendez le long du pont en bois et repérez le capitaine des orques. Faites attention car ce dernier est plus puissant que les autres soldats. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales pour lui infliger d'importants dégâts. Il est difficile d'effectuer une attaque sournoise parce que l'ennemi n'arrête pas de bouger et l'espace est restreint. Lancez également des bombes jusqu'à ce qu'il soit mort.

Maintenant, descendez par le pont suspendu qui se trouvent à droite et atteignez la machine. Visez la base de cette machine et lancez des bombes pour la détruire. Entre temps, éliminez quelques soldats ennemis pour remonter la jauge de magie puis reprenez le bombardement.

Une fois que la machine est détruite, le personnage 'Langue de serpent' apparaît. Il porte la clé de la tour dont vous avez besoin pour accéder à la zone. Le meilleur moyen de l'éliminer est de réaliser une attaque sournoise. Par conséquent, vous devez vous camoufler et le surprendre par derrière.

Ensuite, remontez la rampe et saisissez la clé de la tour. Continuez à monter le long de la seconde rampe, à gauche, et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont.
Une fois au sommet de la montagne, donnez la clé à Sylvebarbe. Ce dernier est un arbre capable d'assommer plusieurs ennemis à la fois. Par la suite, approchez-vous d'un arbre endormi et contrôlez-le. Votre objectif est de détruire les deux tours sur lesquelles se trouvent les archers. Pour cela, attaquez la base des tours avec des coups puissants. Faites attention aux mages ennemis car ils sont capables de vous brûler et de vous infliger d'importants dégâts.

Lorsque les tours sont détruites, vous devez prendre le contrôle du point de commandement qui se trouve en face d'Isengard. Gardez le contrôle de l'arbre, mettez-vous près du drapeau rouge et éliminez toutes les troupes ennemies qui s'en approchent. Dès que le point est sous votre contrôle, incarnez Gandalf.

Vous devez tuer Saroumane. Entrez à l'intérieur du temple et montez les marches. Dégommez le capitaine qui garde l'entrée des escaliers puis montez les marches. Lorsque vous apercevez Saroumane, il commencera à vous lancer des attaques de foudre. Activez votre bouclier défensif pour le contrer et attendez qu'il termine son attaque. Si vous êtes touché, utilisez Sagesse guérisseuse pour vous soigner. Attaquez-le aussitôt qu'il termine son action. Effectuez l'un des deux combos pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'il se lève, éloignez-vous et effectuez la même opération jusqu'à ce qu'il meure.

La reconquête de la mine de la Moria

Au début de cette mission, choisissez n'importe quelle classe car vous allez incarner Gimli par la suite. Descendez les marches, éliminez les soldats qui s'approchent de vous puis continuez jusqu'au fond de la salle. Eliminez la seconde troupe d'ennemis qui apparaissent puis accédez à la tombe qui se trouve à droite.

Maintenant, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Gimli. Ce dernier est un guerrier très puissant et provoque d'importants dégâts. Vous devez protéger la tombe de Balin contre les soldats ennemis. Pour cela, réalisez des longs combos et des attaques spéciales. Evitez la confrontation avec le grand monstre et dégommez tous les autres soldats.

Une fois que la tombe est protégée, montez à l'étage supérieur via les escaliers de droite. Poursuivez le long du chemin, éliminez les ennemis qui apparaissent puis descendez les marches qui se trouvent au milieu. Dégommez les quelques soldats qui s'approchent puis dirigez-vous vers la grande porte. Activez le levier situé à gauche pour fermer la porte et stopper ainsi l'arrivée des monstres géants.

Montez les escaliers de droite et capturez le point de commandement qui se trouve aussi à droite. Si vous disposez encore de Gimli, poursuivez et éliminez autant de soldats que possible. Sinon, choisissez l'éclaireur, ou l'archer, mettez-vous à l'intérieur du cercle jaune et repoussez tous les ennemis jusqu'à ce que le point devient sous votre contrôle.

Poursuivez en haut des marches situées plus loin et tournez à gauche. Montez puis tournez à droite. Descendez les marches, rejoignez Gandalf et choisissez-le pour continuer la mission. Votre objectif est d'éliminer Balrog. Pour cela, attaquez-le de loin grâce à la foudre puis enchaînez avec une boule magique. Restez éloigné du grand monstre enflammé et répétez les mêmes attaques jusqu'à ce qu'il décède.

La résistance d'Osgiliath

Pour cette mission, choisissez l'éclaireur ou le mage. D'abord, avancez directement vers la cour qui se trouve en face. Vous devez protéger le mur des orques qui arrivent. Donc, effectuez des attaques spéciales, de longs combos et lancez des bombes pour éliminer vos ennemis. Ensuite, battez en retraite jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission et montez à cheval. Frayez-vous un chemin entre les nombreux orques et éliminez-les tout en restant sur votre monticule. Si vous tombez du cheval, remontez et reprenez l'assaut. Ensuite, poursuivez à droite, descendez jusqu'au point de commandement et descendez du cheval. Repoussez les nombreux orques qui s'approchent, lancez-leur des bombes et capturez ce point.

Une fois le point en question sous votre contrôle, changez de classe et choisissez Faramir. Avancez à gauche, montez la rampe puis dirigez-vous encore vers la gauche. Courez jusqu'à l'entrée où se trouve Frodon ainsi que les rôdeurs. Votre objectif est désormais de protéger ce dernier et de l'escorter jusqu'à la place du marché. Suivez alors Frodon et toute la troupe en traversant le pont et attaquez les soldats qui s'approchent. Utilisez toutes les attaques possibles et dégommez-les tout en protégeant Frodon.

Une fois que vous aurez atteint la place du marché, éliminez les deux grands trolls. Si vous incarnez encore Faramir, effectuez des combos puissants, éloignez-vous pour esquiver ses attaques et ripostez.
Si vous ne disposez plus de Faramir, incarnez l'éclaireur et alternez entre bombes et combos. Vous pouvez aussi effectuer une attaque sournoise pour les éliminer tous les deux en un seul coup.

Le Gondor

Cette mission est assez difficile. Il est préférable de choisir le mage pour cette mission. Au début, vous devez protéger la grande porte pendant deux minutes. Le meilleur moyen est de lancer constamment des boules magiques en direction de la porte. Aussi, essayez de viser les groupements d'ennemis et lancez-leur des boules magiques ainsi que votre attaque de foudre. Par la suite, deux trolls arrivent sur le champ de bataille. Changez de classe, prenez l'éclaireur et effectuez une attaque sournoise pour les éliminer en un seul coup.

Maintenant, remontez les escaliers et atteignez la muraille qui se trouve à droite. Utilisez les attaques de feu et détruisez les deux tours en bois pour empêcher l'arrivée des ennemis. Si vous avez le mage, lancez deux boules magiques sur chaque pont pour le détruire. Il faut que le bouclier des mages ennemis soit inactif pour que vos attaques ne soient pas contrées.

Après la destruction des ponts, vous devez défendre le point de commandement qui se trouve plus loin. Le mage est encore très efficace et peut neutraliser plusieurs ennemis rapidement grâce à ses boules de feu.

Ensuite, remontez le long du chemin jusqu'au troisième niveau. Choisissez de continuer avec Gandalf et reprenez la bataille. Vous devez défendre cet endroit pendant deux minutes. Pour cela, concentrez-vous d'abord sur les capitaines, visez les groupements d'orques et lancez-leur des boules magiques. Lorsque les trolls arrivent, éloignez-vous et lancez à nouveau des boules magiques de loin.

La charge du champ du Pelennor

Choisissez l'éclaireur pour cette mission. Votre objectif est de repousser les troupes ennemies et les empêcher d'atteindre la ligne rouge. Pour cela, repérez une catapulte, visez la base des tours et détruisez-les. Sinon, courez jusqu'aux deux tours de siège, effectuez une attaque sournoise et éliminez le troll qui se trouve derrière l'une d'elles puis allumez le feu. Refaites la même opération et détruisez la seconde tour.

Ensuite, vous devez tuer les Oliphants qui s'approchent. Par conséquent, gardez le contrôle de la catapulte, visez et lancez des obus sur les bêtes. Deux obus suffisent pour tuer un Oliphant. Restez près de la catapulte et tuez maintenant la seconde créature. Par la suite, éliminez deux autres Oliphants et détruisez la tour qui avance doucement. Si votre catapulte est détruite, vous pouvez tuer les Oliphants en vous approchant d'eux et en attaquant leurs pattes.

Maintenant, changez de classe et choisissez de continuer avec Eowyn. Votre objectif est de tuer le roi sorcier. Pour cela, fuyez rapidement ses attaques, camouflez-vous et effectuez une attaque sournoise par derrière. Cette attaque éliminera le roi sorcier en un seul coup. Toutefois, ce dernier se déplace rapidement et peut vous poser quelques problèmes. Par conséquent, attendez qu'il achève son attaque puis attaquez-le rapidement par derrière.

Minas Tirith

Dans cette mission, il est préférable de choisir le mage ou l'éclaireur. Dès que la mission commence, avancez tout droit jusqu'au point de commandement et commencez la capture. Utilisez les attaques magiques à distance et visez les groupements de guerriers orques pour les éliminer rapidement. Ensuite, effectuez des combos et éliminez ceux qui s'approchent un peu trop.

Lorsque le point de commandement est entre vos mains, poursuivez vers l'avant. Continuez à éliminer les orques qui s'approchent et détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier. Toutefois, les ennemis sont nombreux et risquent de vous compliquer la tâche. Pour cela, éliminez-les de temps à autre puis reprenez la destruction des palissades jusqu'à ce que le pont soit dégagé.

Une fois le pont dégagé, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Aragorn. Deux trolls et quelques orques apparaîtront tout de suite après. Mettez-vous derrière le troll et appuyez sur la touche qui apparaît à l'écran pour l'éliminer en un seul coup.

Dès que les portes sont détruites, entrez et avancez à gauche. Eliminez les orques qui se trouvent à l'intérieur et capturez le point de commandement qui se trouve dans la cour. Ensuite, montez les escaliers situés à gauche, dégommez les orques qui vous attaquent puis remontez le long de la rampe de gauche. Eliminez le capitaine qui se

trouve dans le couloir puis activez le levier qui est à gauche de l'entrée afin d'ouvrir la porte de la prison. Battez en retraite et accédez à la cour de la prison. Vous êtes alors attaqué par des dizaines d'orques furieux.
Votre objectif est de libérer les prisonniers. Donc, accédez aux cellules des prisonniers et détruisez les portes grâce à des attaques de feu. Effectuez des combos sur les portes des cellules pour les détruire rapidement.

Une fois que les hommes du Gondor soient libérés, vous devez détruire les sources de puissance. Pour cela, sortez de la prison, montez aux escaliers de droite et attaquez le diamant vert qui émet une lumière. Faites attention aux guerriers ennemis ainsi qu'au Nazgul qui vous attaque. Essayez d'éliminer un max d'ennemis puis poursuivez la destruction de la source. Remontez les marches par la gauche, poursuivez le long du chemin jusqu'à l'autre bout et détruisez la seconde source. Ensuite, continuez à éliminer les orques, avancez à droite et détruisez la troisième source. La mission s'achève lorsque toutes les sources sont détruites.

L'assaut sur les portes noires

Votre premier objectif dans cette mission est de défendre votre position contre les nombreux assaillants pendant environ deux minutes et demi. Choisissez Aragorn ou Gandalf car ces derniers infligent le plus de dégâts. Dès que les portes s'ouvrent, lancez des boules magiques sur les ennemis, de loin et attaquez ceux qui s'approchent. Continuez le combat jusqu'à l'arrivée de la seconde vague d'ennemis. Poursuivez les assauts et les attaques et faites attention aux trolls qui arrivent. Si vous avez choisi Aragorn, essayez d'attaquer les trolls par derrière pour les éliminer en un seul coup. Si vous avez choisi Gandalf, lancez des boules magiques et effectuez des attaques de foudre. Evitez leurs attaques puis recommencez jusqu'à ce qu'ils meurent.

Une fois la position défendue, avancez en direction de la porte et capturez le point de commandement. Changez ensuite de héros et choisissez Legolas.

Maintenant, visez les capitaines ennemis qui se trouvent au-dessus des tours de contrôle et lancez-leur des flèches. Restez loin des ennemis, effectuez un zoom et lancez des flèches explosives pour leur infliger plus de dégâts. Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous devez tuer la bouche de Sauron.

Gardez Legolas, repérez le monstre de loin, effectuez un zoom et lancez-lui des flèches de tous types. La Bouche de Sauron peut activer son bouclier et contrer vos flèches. Par conséquent, attendez qu'il s'approche et désactivez son bouclier. Recommencez ensuite à lui lancer des flèches. Dans ce cas, n'effectuez pas de zoom car ceci risque de perturber votre vue. Quelques flèches explosives suffisent pour éliminer le monstre.

Enfin, vous devez repousser les assauts des ennemis et prendre le camp. Ceci n'est pas une tâche facile car le nombre d'assaillants est considérable. Essayez de garder Legolas, visez les ennemis de loin et tirez constamment des flèches sur les orques ennemis. Après une minute de combat intense, plusieurs trolls feront surface et se joindront aux troupes ennemies. Tentez des les éliminer grâce à des flèches explosives. Continuez à lancer des flèches jusqu'à ce que la majorité des orques soit anéantie et que le temps s'écoule. Si vous sentez que vous êtes submergés d'ennemis, vous pouvez changer de personnage et prendre Aragorn ou Gandalf.

Essor de Sauron

Sauron recouvre l'anneau unique

Après avoir choisi Nazgul, éliminez les quelques orques reconnus comme traîtres puis suivez le chemin tout droit. Dégommez les guerriers orques qui bloquent le chemin puis activez le levier pour ouvrir la porte. Entrez, traversez le pont, éliminez l'archer ennemi puis continuez. Tuez plusieurs autres archers et guerriers puis continuez vers la gauche. Avancez vers le casque qui brille de loin et emparez-vous de cet objet.

Maintenant, battez en retraite, courez tout droit vers la porte et activez le levier pour l'ouvrir. Entrez, avancez jusqu'au milieu de la salle et placez ainsi le casque. Ensuite, vous devez tuer 20 orques avant que la magie ne cesse de faire effet. Les attaques puissantes vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis à la fois, donc ayez recours à ces dernières si vous êtes submergé d'orques.

Une fois que les orques sont éliminés, vous allez changer de classe et continuer avec le Roi-sorcier. L'objectif est d'éliminer les deux capitaines. Donc, ouvrez la porte en activant le levier et dirigez-vous vers l'autre salle. Repérez les deux capitaines et attaquez-les un par un. Effectuez de longs combos pour leur infliger un ma de dégâts. Eliminez les quelques orques qui se trouvent aux alentours puis reprenez les assauts sur les capitaines. Lorsque ces derniers sont morts, battez en retraite, montez la rampe et attendez l'arrivée du troll. Tentez de contourner ce monstre pour le surprendre par derrière et l'éliminer en un seul coup.

Ensuite, traversez le pont et continuez tout droit. Ouvrez la porte, éliminez les orques qui arrivent puis remontez jusqu'à Frodron. Vous allez maintenant vous concentrer sur ce dernier et l'éliminer. Par conséquent, effectuez de longs combos pour lui infliger d'importantes blessures. Après quelques attaques, Frodron commencera à disparaître et à battre en retraite. Poursuivez-le jusqu'au pont en ruine et continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort. Faites attention à ces attaques car il peut vous balancer dans le vide.

L'invasion orque d'Osgliath

Lors de cette mission, incarnez le mage. Dès que ce dernier apparaît, prenez la torche qui se trouve en face puis avancez tout droit. Eliminez les soldats du bien grâce à des attaques magiques puis continuez à droite. Ignorez les archers qui se trouvent sur le toit et dégommez les guerriers qui s'approchent par la droite. Ensuite, éliminez les soldats ennemis sur les balistes et poursuivez tout droit jusqu'à la place du Forum.

Maintenant, défendez cette zone et repoussez les troupes du bien pendant un court laps de temps. Pour cela, lancez des boules magiques sur les groupes de soldats puis alternez avec la foudre. Dès que cet objectif est atteint, changez de classe et continuez avec Bouche de Sauron.

Avancez tout droit jusqu'à la salle, entrez, dégommez quelques soldats puis montez les marches à gauche. Repérez le bélier, à droite en sortant. Maintenant, vous allez devoir escorter le bélier le long du pont jusqu'à la porte. Eliminez, donc, tous les soldats qui s'approchent et tentent de le détruire. Les boules magiques et les attaques de foudre sont très efficaces pour éliminer plusieurs ennemis à la fois. Continuez à dégommer les troupes du bien puis détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier.

Dès que la porte est détruite, entrez et préparez-vous à tuer Faramir. Accédez à la grande cour, éliminez les quelques archers (à droite) puis montez les marches. Alternez entre les boules magiques et les attaques de foudre pour lui infliger d'importants dégâts. Ensuite, approchez-vous de lui et effectuez un long combo. Par la suite, esquivez ses attaques et reprenez les mêmes techniques jusqu'à qu'il soit mort.

Minas Tirith

Choisissez un éclaireur ou un mage puis montez les escaliers. Avancez à gauche, éliminez les soldats qui se trouvent dans la cour et capturez le point de commandement. Dans cette mission, un troll vous accompagne. Essayez de le protéger lorsqu'il est submergé de soldats ennemis.

Une fois que le point est entre vos mains, poursuivez le long du pont. Éliminez les soldats et le capitaine qui s'y trouvent. Accédez ensuite à l'intérieur de la salle et saisissez la couronne du Gondor.

Ensuite, continuez à droite, sortez de la salle et descendez les archers et les guerriers qui se trouvent à l'extérieur. Poursuivez à droite, descendez le long de la rampe et continuez à dégommer les soldats qui arrivent. Montez les escaliers de gauche et accédez à la cour. Utilisez les attaques magiques ainsi que les combos et éliminez les nombreux soldats qui s'y trouvent. Ne vous approchez pas du milieu de la cour car le dragon volant peut vous attraper et vous tuer sur le coup.
Une fois que les ennemis sont anéantis, Nazgul prendra la couronne.

Poursuivez alors à droite, entrez à l'intérieur de la salle et dégommez les soldats du bien. Ensuite, sortez de l'autre côté de la salle et allez dans la cour. Avancez à gauche, continuez le long du couloir et rejoignez le bélier. Dégagez le passage pour ce dernier, descendez les ennemis qui tentent de le détruire et détruisez les palissades qui bloquent son chemin. Dès que le bélier atteint la porte, vous aurez l'opportunité de continuer avec un héros. Choisissez Saroumane.

Entrez par la porte que le bélier a détruite, montez les escaliers de gauche et préparez-vous à une rude bataille. Les soldats du bien sont très nombreux et peuvent facilement vous submerger. Par conséquent, courez à gauche dès que vous montez les marches et commencez à éliminer les soldats qui se trouvent sur ce côté. Ensuite, progressez vers le milieu et descendez les guerriers qui vous attaquent. Brûlez l'arbre blanc qui se trouve au milieu de la cour grâce à des boules magiques puis poursuivez vers la droite. Achevez les soldats restants puis montez les escaliers qui se trouvent au milieu. Eliminez les capitaines qui se trouvent dans la salle et capturez ainsi la salle du trône.

Les puits noirs de la Moria

Dans cette mission, vous pouvez choisir l'éclaireur ou l'archer. Avancez tout droit jusqu'à l'entrée, montez à l'échelle et tournez à gauche. Si vous avez choisi l'archer, restez sur la rampe, effectuez un zoom et lancez constamment des flèches sur les soldats ennemis. Une fois que la première vague est neutralisées, descendez le long de la rampe et capturez le point de commandement. Ceci peut prendre beaucoup de temps car le nombre d'ennemis ne cesse de croître. Par conséquent, prenez place à proximité du drapeau et dégommez-les avec vos flèches. Si l'un des ennemis s'approche, fuyez, descendez-le puis reprenez votre place jusqu'à ce que le point soit sous votre contrôle.

Maintenant, descendez la seconde rampe, tuez les soldats de loin puis poursuivez à gauche. Eliminez d'autres soldats et remontez les escaliers. Lorsque vous accédez à la salle, vous devez tuer le guerrier porteur de la pierre. Visez-le et lancez-lui des flèches explosives pour lui infliger un max de dégâts. Lorsque vous sentez que vous êtes submergé par soldats ennemis, reculez légèrement ou battez en retraite. Descendez les ennemis de loin puis poursuivez. Lorsque le guerrier est tué, éliminez vingt soldats du bien et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Apportez la pierre à l'autel situé au milieu de la salle puis avancez à droite. Détruisez la porte, visez les ennemis de loin et canardez-les. A ce moment, les soldats du bien deviennent plus coriaces et n'arrêtent pas de débarquer sur les lieux. Effectuez donc un zoom, visez la pierre tombale de Balin et lancez des flèches explosives pour la détruire. Une fois la tombe est détruite, entrez dans la salle et montez les escaliers, à droite. Tournez à gauche, descendez les marches et éliminez les guerriers qui approchent. Visez les archers situés en haut (à gauche), les guerriers qui se trouvent en bas et éliminez-les. Ensuite, visez le mage porteur de la pierre et lancez-lui des flèches jusqu'à ce qu'il soit mort. Ensuite, battez en retraite et regagnez la salle de l'Autel. Vous devez éliminer 25 soldats du Gondor pour que la pierre soit acceptée. Ensuite, apportez la pierre à l'Autel, choisissez de poursuivre avec Balrog et préparez-vous à tuer Gimli. Balrog est très puissant. Localisez simplement Gimli et effectuez des combos pour l'éliminer rapidement.

Le Mont venteux

Dans cette mission, vous pouvez choisir un personnage appartenant à n'importe quelle classe. Commencez d'abord par détruire les armureries qui se trouvent à gauche. Ensuite, avancez à droite et dirigez-vous vers les trois emplacements qui s'affichent sur le mini-radar. Vous pouvez utiliser l'Oliphant et détruire la catapulte qui se trouve au milieu. Ensuite, descendez de la bête et détruisez la catapulte qui se trouve sur la colline. Si vous avez choisi le mage, lancez des boules de feu sur les Ents pour les brûler. Ensuite, dirigez-vous vers le dernier emplacement et détruisez la caserne.

Une fois que tous les emplacements sont détruits, avancez tout droit vers le point de commandement et capturez-le. Mais avant cela, détruisez les palissades qui bloquent l'accès. Ensuite, choisissez de poursuivre la mission avec Saroumane et revenez sur vos pas. En effet, vous devez éliminer cinq gardes royaux. Dès que vous descendez la colline, avancez légèrement à droite et éliminez deux de ces gardes. Utilisez des boules de feu ainsi que de longs combos pour les achever rapidement. Ensuite, revenez à gauche et commencez à escalader la montagne du milieu. Descendez un troisième garde près de la caserne des soldats Gondor puis continuez à monter. Ensuite, éliminez un quatrième garde en montant par la gauche avant d'achever les deux derniers en poursuivant encore à gauche.

Une fois que toute la garde royale est éliminée, remontez jusqu'au sommet de la montagne pour affronter le roi Aragorn. Ce dernier est un adversaire très puissant et coriace. Il est rapide et effectue des combos sans cesse. Pour l'éliminer, vous devez toujours tourner autour de lui pour esquiver ses attaques meurtrières puis riposter avec des boules de feu et des éclairs. Essayez aussi d'esquiver les attaques des éclaireurs ennemis et éliminez-les si vous le pouvez. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'Aragorn soit mort.

La chute de Fondcombe

Pour cette mission, il est préférable de choisir l'archer ou le mage. Après que vous ayez choisi le point d'apparition, traversez le pont et éliminez les quelques soldats qui approchent. Poursuivez à gauche, montez la rampe et descendez d'autres ennemis en chemin. Avancez ensuite à droite, visez les soldats Sylvain de loin et lancez-leur des flèches. Lorsque le nombre d'ennemis présents devient faible, avancez et capturez le point de commandement. Restez vigilant et continuez toutefois à lancer des flèches sur les ennemis qui approchent. Ensuite, avancez à gauche de l'entrée et repérez le troll endormi qui se trouvent à votre gauche. Appuyez sur la touche adéquate pour incarner ainsi ce monstre et accédez à la grande cour. Faites attention au grand nombre d'ennemis présents dans la cour et capturez encore une fois le point de commandement qui se trouve en plein milieu de la zone.

Maintenant, repérez la torche se trouvant à proximité du point de commandement et emportez-la jusqu'aux cloches des Elfes. Pour cela, avancez au-dessous de la passerelle qui se trouve à gauche des escaliers et avancez. Le nombre d'ennemis ne cesse d'augmenter tout au long de cette mission. Utilisez le troll pour en éliminer le maximum et pour détruire les palissades qui bloquent le chemin. Une fois que vous aurez emporté la torche jusqu'aux cloches, battez en retraite et montez les marches de gauche. Entrez dans le temple des Elfes, repérez les archives et détruisez-les. Le troll est capable de les détruire rapidement. Une fois que les quatre archives sont anéanties, vous devez éliminer Elrond, le roi des Elfes. Essayez de garder le troll car ce dernier est très puissant. Il est capable d'éliminer Elrond en quelques coups. Donc, même si vous mourez, revenez à l'endroit où se trouve le troll et manipulez-le à nouveau. Effectuez des attaques légères rapidement jusqu'à ce qu'Elrond s'écroule.

Maintenant, prenez l'anneau de l'air et quittez le temple. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et revenez jusqu'au premier point de commandement. Choisissez de poursuivre avec Sauron et attaquez la maison de la rivière. Montez les escaliers de droite, effectuez des combos et éliminez les ennemis que vous apercevez. Montez jusqu'au point de commandement et capturez-le.

Une fois que ce point est neutralisé, poursuivez vers l'avant et accédez à la cour où se trouve Legolas et Elrond. Repérez ces derniers sur le champ de bataille et effectuez des combos pour les éliminer. Legolas ne cesse de se déplacer, essayez de le coincer dans un coin pour qu'il ne s'échappe pas et attaquez-le rapidement. Si vous sentez que vous êtes entourés de plusieurs ennemis, éliminez ces derniers puis concentrez-vous sur Legolas et Elrond. La mission s'achève lorsque ces deux-la sont morts.

La destruction de la Comté

Choisissez l'archer pour cette mission. En effet, dès que la mission commence, les Hobbits jaillissent pour défendre leur village. Grâce à l'archer, vous pouvez les viser, les éliminer et brûler leur village tout en restant loin de la bataille. Gardez vos distances, effectuez un zoom et dégommez les Hobbits avec vos flèches. Les flèches empoisonnées peuvent ralentir les Ents mais il vaut mieux utiliser les flèches enflammées pour brûler les six petites maisons ainsi que les arbres Ents qui s'approchent de vous. Aussi, faites attention aux groupements de Hobbits car ces derniers sont plus puissants lorsqu'ils sont nombreux.

Une fois que les six maisons sont détruites, choisissez Balrog et préparez-vous à incinérer Sylvebarbe. Effectuez des attaques spéciales pour le brûler et lui infliger d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il meure. Ensuite, traversez la passerelle et éliminez cinquante Hobbits pour faire venir Gandalf. Réalisez les différents types d'attaques et tuez les villageois jusqu'à ce que Gandalf fasse son apparition. Dans ce combat final, vous allez choisir Sauron et affronter Gandalf. Le meilleur moyen pour l'éliminer est de le submerger de combos surpuissants.
Ne lui laissez pas le temps de réaliser une attaque. Effectuez des assauts puissants et infligez-lui d'importants dégâts. Dès que vous éliminez Gandalf, la mission ainsi que le jeu s'achèvent.

TROPHÉES

Bronze

Bataille du Gouffre de Helm (Battle of Helm's Deep)

Terminez le niveau Gouffre de Helm dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

La conquête de l'Isengard (Conquer over Isengard)

Terminez le niveau Isengard dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Les Mines de la Moria (The Mines of Moria)

Terminez le niveau Mines de la Moria dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Le siège de Minas Tirith (Siege of Minas Tirith)

Terminez le niveau Mines Tirith dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Bataille des Champs du Pelennor (Battle of Pelennor Fields)

Terminez le niveau Champs du Pelennor dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Assaut sur Osgiliath (Assault on Osgiliath)

Terminez le niveau Osgiliath dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Assaut de Minas Morgul (Assault on Minas Morgul)

Terminez le niveau Minas Morgul dans la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Assaut de la Montagne du Destin (Assault on Mount Doom)

Terminez le niveau Montagne du Destin dans la campagne solo "Essor de Sauron"

La siège d'Osgiliath (Siege of Osgiliath)

Terminez le niveau Osgiliath dans la campagne solo "Essor de Sauron"

La chute de Minas Tirith (Fall of Minas Tirith)

Terminez le niveau Mines Tirith dans la campagne solo "Essor de Sauron"

Bataille du Mont Venteux

Terminez le niveau Mont Venteux dans la campagne solo "Essor de Sauron"

Bataille du Mont Venteux (Battle of Weathertop)

Terminez le niveau Mont Venteux dans la campagne solo "Essor de Sauron"

Le siège de la Moria (Siege of Moria)

Terminez le niveau Mines de la Moria dans la campagne solo "Essor de Sauron"

L'anéantissement de Fondcombe (Razing of Rivendell)

Terminez le niveau Fondcombe dans la campagne solo "Essor de Sauron"

Boucliers brisés (Splintered Shields)

Avec le guerrier, tuez 100 ennemis au cours d'une vie

Lame qui fut brisée (Blade That Was Broken)

Avec le guerrier, effectuez un enchaînement de 30 coups

Oeil d'aigle (Eagle Eyes)

Avec l'archer, tuez 25 ennemis d'une flèche dans la tête au cours d'une vie

Pluie de feu (Rain of Fire) : Tuez 25 ennemis au cours d'une vie avec les flèches enflammées de l'archer

Un poignard dans le noir (A Knife in the Dark) : Avec l'éclaireur, poignardez dans le dos 10 ennemis au cours d'une vie

Feux et massacres (Fire and Slaughter)

Tuez 25 ennemis au cours d'une vie avec les bombes de l'éclaireur

Maison de guérison (House of Healing)

Avec le mage, soignez 30 alliés au cours d'une vie

Flamme d'Anor (Flame of Anor)

Tuez 100 ennemis au cours d'une vie avec le mur de flammes du mage

Vous ne passerez pas ! (You Shall Not Pass!)

Vainquez le Balrog avec Gandalf dans les Mines de la Moria (campagne "Guerre de l'Anneau")

Je ne suis pas un homme ! (No Living Man Am I)

Vainquez le Roi-Sorcier avec Eowyn dans les Champs du Pelennor (campagne "Guerre de l'Anneau")

Seigneur du Mordor (Lord of Mordor)

Vainquez Gandalf avec Sauron dans La Comté (campagne "Essor de Sauron")

Personne ne lancera un nain ! (Never Toss a Dwarf)

Vainquez Gimli avec le Balrog dans les Mines de la Moria (campagne "Essor de Sauron")

La voie de la souffrance (The Way of Pain)

Vainquez Aragorn avec Saroumane au Mont Venteux (campagne "Essor de Sauron")

Stupides hobbits (Stupid Hobbitses)

Tuez 300 hobbits dans La Comté en une seule partie 'campagne "Essor de Sauron")

Cotte de mithril (Mithril Armor)

Terminez un niveau d'une campagne sans mourir

La Communauté de l'Anneau (Fellowship of the Ring)

Terminez un niveau d'une campagne en coopération

Guerre de la Dernière Alliance (War of the Last Alliance)

Terminez le niveau d'entraînement

Cela ne compte seulement pour un (That Still Only Counts as One)

Grimper et tuer un Oliphaunt.

Ciels inamicaux (Unfriendly Skies)

Se faire ramasser par une bête ou un aigle

Argent

Épéiste (Blademaster)

Avec le guerrier, tuez 25 joueurs pendant une partie avec classement

Tireur d'élite (Marksman)

Avec l'archer, tuez 10 joueurs d'une flèche dans la tête pendant une partie avec classement

Assassin (Assassin)

Avec l'éclaireur, poignardez dans le dos 10 joueurs pendant une partie avec classement

Tempête en approche (A Storm is Coming)

Tuez 15 joueurs avec le pouvoir de la foudre du mage pendant une partie avec classement

La tempête et l'éclair (Storm and the Lightning)

Marquez le plus de points dans l'équipe gagnante pendant une partie en ligne avec classement

Un soleil rouge se lève (A Red Sun Rises)

Tuez 30 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe avec classement

Anneaux de pouvoir (Rings of Power)

Emparez-vous de 3 anneaux pendant une partie Capture de l'Anneau avec classement

Courez à la ruine (Ride to Ruin)

Prenez 10 points de commandement pendant une partie Conquête avec classement

Le Retour du Roi (Return of the King)

Vainquez 3 Nazgûl avec Aragorn à Minas Morgul (campagne "Guerre de l'Anneau")

Ma hache est vôtre (You Have My Axe)

Avec Gimli, tuez 20 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe

Mon arc est vôtre (You Have My Bow)

Avec Legolas, tuez 20 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe

Je vais l'emporter (I Will Take It)

Emparez-vous d'un anneau avec Frodon pendant une partie Capture de l'Anneau avec classement

Seigneur des neuf cavaliers (Lord of the Nine Riders)

Avec le Roi-Sorcier, tuez 10 joueurs au cours d'une vie pendant une partie avec classement

Or

Tout est bien qui finit mieux (All's Well as Ends Better)

Terminez la campagne solo "Guerre de l'Anneau"

Le Pays Ténébreux (The Land of Shadow)

Terminez la campagne solo "Essor de Sauron"

Platine

Un trophée pour les gouverner tous (One Trophy to Rule Them All)

Gagnez tous les trophées dans Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

LE BOUCLIER DE LEGOLAS

Lorsque vous incarnez Legolas, maintenez la touche pendant environ cinq secondes, puis appuyez rapidement sur

Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord

© Warner Interactive / Snowblind Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS DÉFIS

Lothlorien

Terminer le chapitre 1.

Osgiliath

Terminer le chapitre 1.

MODES DE DIFFICULTÉ

Difficulté héroïque

Terminer le jeu en Normal.

Difficulté légendaire

Terminer le jeu en Héroïque.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Bree

Vous débuterez le jeu dans le bar de Bree. Parlez à Aragorn et posez-lui toutes les questions disponibles. Ce dernier vous demande de vous rendre à la cité en ruine de Fornost. Quittez alors le bar et suivez la route qui mène à droite. Sortez par le portail de droite pour afficher la carte. Sélectionnez alors Fornost.

Porte principale de Fornost

Une fois sur place, éliminez les deux gardes au niveau des escaliers puis les deux autres, près de la fontaine. Dans la cour suivante, commencez par éliminer les archers dans le couloir du bâtiment en face.

Neutralisez ensuite tous les ennemis qui vous attaquent. Vous trouverez un coffre dans la partie gauche de la cour et un autre dans le couloir du bâtiment.

Une fois la zone sécurisée, entrez par la porte de gauche et avancez jusqu'à ce que le sol s'effondre. Plus loin, vous vous trouverez dans une grande salle avec un conduit central, en bas. Descendez les escaliers et traversez sous le pont. Repoussez l'attaque ennemie en commençant par les archers. Prenez ensuite les escaliers à gauche et suivez l'allée vers l'arrière. Vous trouverez alors un coffre ainsi qu'une cachette secrète marquée par un symbole bleu.

Redescendez puis prenez, cette fois, les escaliers à droite. Traversez la grille ensuite ouvrez le coffre de droite. Prorquessez tout droit pour lancer une cinématique. Eliminez tous les orques dans la cour et dès que vous en aurez l'occasion, déchainez l'aigle au centre.

Tuez les derniers gardes à votre gauche puis discutez avec Beleram. Epuisez la discussion pour passer à la quête suivante. Avant de traverser le portail, ouvrez le coffre au coin droit. Retournez un peu en arrière et entrez dans le bâtiment de gauche en grimpant à la petite pente. Vous y trouverez un autre coffre.

Entrez maintenant par le portail et si vous le désirez achetez ou vendez des armes et des armures. Vous pouvez le faire auprès de la lumière qui jaillit du sol. Prenez les escaliers de gauche pour entrer dans les remparts.

Remparts

Suivez le chemin de droite puis neutralisez le premier groupe d'ennemis en faisant attention aux attaques du sorcier. Sur l'échafaudage d'en face, se trouvent deux archers, tuez-les en visant avec votre arc la caisse rouge à proximité.

Poussez la première machine de guerre puis traversez le pont pour affronter une autre vague d'ennemis. Ouvrez le coffre de gauche ensuite poussez la deuxième machine de guerre.

Entrez par la grille de gauche et continuez tout droit. Tuez les orques puis ouvrez le coffre au coin gauche. Escaladez la rampe et entrez dans le couloir d'en face.

Quartiers extérieurs

Avancez vers l'aigle puis traversez le pont. Montez les escaliers à droite et neutralisez tous les orques. Visez avec cotre arc les archers au-dessus du portail en bois. Allez ensuite à droite pour trouver un coffre ainsi qu'une cachette secrète. Aventurez-vous à gauche et vous trouverez un autre coffre en bas des escaliers.

Traversez le portail en bois désormais détruit et montez les escaliers. Vos camarades vous signalent la présence d'une tourelle. Eliminez d'abord les gardes qui vous foncent dessus puis grâce à votre arc, occupez-vous de celui qui tire avec la grande arbalète.

Emparez-vous de cette tourelle et faites le ménage. N'oubliez pas les archers sur les toits des bâtiments. A gauche, vous trouverez un édifice à moitié démoli. Entrez dedans pour tomber sur un coffre ainsi qu'une cachette secrète.

Descendez les escaliers puis prenez ceux à droite et laissez-vous tomber dans la pièce circulaire, au fond de l'allée.

Sur place, vous allez affronter un Troll. Attaquez-le par derrière et lorsqu'il vous donne un coup de marteau, effectuez des roulades sur les cotés pour l'éviter. Gardez un oeil sur votre barre de santé car les coups de ce dernier causent d'importants dégâts. Vous pouvez aussi l'attaquer de loin grâce à votre arc.

Quartiers intérieurs

Après la cinématique, suivez vos nouveaux compagnons puis mettez vous à couvert. Tirez avec l'arc sur l'arbalète montée plus loin.

Dès que la voie est libre, rejoignez vos camarades et nettoyez la zone des orques. Emparez-vous maintenant de l'arbalète et repoussez l'attaque ennemie. Commencez par les archers sur le bâtiment de gauche puis nettoyez l'allée en face.

A chaque fois que vous entendrez le son d'une corne, une nouvelle vague d'ennemis débarque. Continuez à tirer jusqu'à ce que l'allée soit vide. Rejoignez à ce moment vos alliés et faites le ménage.

Une porte s'ouvre et trois orques en sortent, tuez-les et entrez dans l'édifice. Des soldats d'élite Gobelin vous attendent sagement à l'intérieur. Tirez sur eux avec votre arc pour les exploser. Dès que vous entrez dans cette pièce, vous trouverez une cachette secrète à votre droite.

Continuez à avancer pour que d'autres orques suicidaires vous attaquent. Eliminez-les avec votre arc puis montez la pente, à gauche. Tirez une flèche sur la bombe rouge plus loin pour démolir le mur.

Dans la cour suivante, un chaman orque utilise un bouclier magique pour protéger une tourelle montée. Courrez vers les escaliers en bas à droite puis montez vers la tour et neutralisez le sorcier. Faites le ménage et avant d'activer le levier, allez au coin inférieur droit de la cour. Vous trouverez un coffre caché en suivant les traces de pas au sol.

Retournez sur la tour, activez le leviez et emparez-vous directement de la tourelle. Tirez sur vos ennemis en bas et ne les laissez pas atteindre la tour. N'oubliez pas les archers en hauteur. Une fois la grille ouverte, descendez et traversez-la. Vous serez piégé sur le pont et attaqué par les orques. Tirez sur les soldats d'élite Gobelin qui arrivent par les deux cotés de la porte avant qu'ils ne vous atteignent. Continuez à vous battre jusqu'à ce que vos alliés arrivent à ouvrir la grille suivante.

Visez la bombe rouge en bas de la tour d'en face pour la démolir puis utilisez les gravats pour monter. A l'étage, vous trouverez un coffre à votre gauche. Avant de tirer le levier, continuez tout droit pour tomber sur un autre coffre.

Dès que la grille soit ouverte, descendez rapidement et emparez-vous de la tourelle. Les ennemis attaqueront par le toit du bâtiment de gauche ou bien par-dessus la grille que vous venez de traverser. Faites attention aux soldats élites et faites les exploser avant qu'ils n'atteignent vos camarades. Si quelques orques viennent vous déranger par l'arrière, laissez l'arbalète et débarrassez-vous d'eux rapidement avant de reprendre les tirs.

Continuez à repousser l'attaque ennemie jusqu'à ce que vos alliés réussissent à ouvrir l'autre grille. Passez donc à la cour suivante pour affronter un autre groupe d'ennemis. Commencez par tuer les archers ensuite occupez-vous du chaman orque. Faites le ménage et entrez par la portière, en haut.

La Citadelle

Avancez un peu puis tirez avec votre arc sur l'arbalète montée en face.

Repoussez les ennemis qui débarquent par la gauche et tirez sur les soldats. Dès que le portail de droite s'ouvre, lancez une flèche sur la bombe rouge pour tuer le sorcier. Entrez dans la nouvelle pièce et tournez directement à gauche pour retrouver un coffre.

Traversez ensuite le pont de droite après avoir buté les archers, en haut puis éliminez le chaman orque ainsi que ses gardes. Neutralisez une autre vague d'ennemis pour que la grille du fond (à gauche) s'ouvre. Continuez tout droit et ouvrez le coffre. Inspectez la zone bleue pour lancer une cinématique.

Protégez les fils d'Elrond le temps qu'ils réussissent à enlever la malédiction qui protège le grand portail. Tuez les soldats et les orques qui prennent pour cible les Elfes. Restez à coté d'Elladan et d'Elrohir et ne laissez aucun ennemi les toucher. Gardez un oeil sur leur barre de santé qui est affichée en haut de l'écran.

A un certain moment, un Troll entre par la grille du bas, à droite. Rejoignez-le et essayez d'attirer son attention le plus longtemps possible avant qu'il n'arrive près des Elfes. Faites appel à l'aigle pour qu'il vous donne un coup de main et continuez à attaquer le géant par derrière. Une fois la zone sécurisée, inspectez le coin inférieur droit pour trouver un coffre. Entrez enfin dans la tour par le grand portail désormais ouvert.

La Tour de la Citadelle

Ouvrez le coffre qui est à votre droite puis montez les escaliers d'en face et suivez les fils d'Elrond. Passez à la zone suivante pour affronter Tharzog après la cinématique. Pour l'instant, ignorez les gardes et occupez-vous du boss. Les coups de ce dernier infligent d'importants dégâts alors gardez un oeil sur votre barre de santé et ne laissez pas la barre dépasser la moitié. Attaquez Tharzog par derrière et dès qu'il lève son épée, effectuez une roulade arrière pour éviter ses coups.

Soignez vos camarades s'ils en ont besoin et surtout Andriel car c'est la seule qui vous procure la sphère de la santé. Continuez à enchainer vos attaques sur le boss jusqu'à le tuer ensuite éliminez les gardes. Prenez les escaliers pour lancer la cinématique.
Discutez enfin avec Beleram et les fils d'Elrond pour aller au gué de Sarn.

Chapitre 2

Le gué de Sarn

Epuisez la discussion avec Halbarad qui vous demande de vous rendre aux Galgals. En suivant le chemin vers la sortie gauche, entrez dans la baraque à votre droite et parlez à Silanna.

Celle-ci vous demande de lui apporter une plante du nom d'Athelas. Il s'agit d'une quête secondaire et vous retrouverez cette plante sur votre chemin. Quittez ensuite le camp et sélectionnez les Galgals sur la carte.

Les Galgals

Suivez le sentier et avancez tout droit. En descendant la pente, prenez à droite pour tomber sur la première cachette secrète indiquée par les traces de pas au sol. Reprenez la route et avant de descendre la deuxième pente, ramassez la plante Athelas qui est en surbrillance à votre gauche.

Entrez enfin par le grand portail brillant et affrontez les morts-vivants. En sortant vers la cour suivante, vous trouverez deux Trolls en train de se battre contre des zombies. Attirez le premier Troll en lui lançant une flèche et concentrez vos attaques sur cette grande créature. Une fois à terre, faites appel au deuxième Troll et réglez-lui son compte.

Eliminez les morts-vivants puis aventurez-vous à droite pour trouver une cachette secrète en suivant les traces de pas au sol.

Continuez à progresser tout droit en éliminant vos ennemis. Vous remarquerez deux grottes bloquées par une sorte de malédiction. Avancez vers la cour en face et neutralisez tous les zombies. N'oubliez pas de tirer sur les archers en haut. Une fois la zone sécurisée, montez sur la rampe à coté de la grotte pour trouver un coffre.

Sur place, vous aurez le choix de continuer votre route ou de faire un petit détour pour accomplir une quête secondaire " Les derniers fils de Cardolan ". Pour activer cette quête, entrez dans la grotte et neutralisez tous les morts-vivants qui s'y trouvent. En sortant de cette tombe, revenez à gauche, à la première grotte que vous aviez croisée sur votre chemin. Entrez dedans et éliminez tous les zombies. Poursuivez maintenant votre route en prenant l'allée de gauche. Dans cette cour, vous affronterez l'Être des Galgals. Ce dernier va rester en hauteur et vous lancera dessus des rochers. Evitez-les en faisant des roulades sur les cotés.

Gardez vos distances et tirez sur lui avec votre arc pendant que vos camarades s'occupent des morts-vivants. Si vous êtes à court de flèches, allez en chercher en brisant les tombes qui sont derrière vous. Sinon, vous pouvez distraire les zombies pour que vos camarades attaquent le boss. Lorsque la barre de vie de l'Être des Galgals atteint la moitié, il vous rejoint dans la cour. Attaquez-le à ce moment avec votre arme à main.

Une fois que la troisième tombe s'ouvre, entrez-y et continuez tout droit pour tomber sur un coffre. Suivez ensuite le chemin de droite et tuez tous les morts-vivants en commençant par les archers puis par ceux qui portent des armures. Ainsi, la quête secondaire " Les derniers fils de Cardolan " prendra fin.

Escaladez la pente vers la sortie (à droite) et neutralisez un autre groupe d'ennemis en commençant toujours par les archers. Suivez ensuite l'allée de droite pour tomber sur un coffre, en hauteur.

Reprenez le chemin et continuez tout droit. Vous affronterez alors un autre Être des Galgals. Tirez dessus avec votre arc jusqu'à ce qu'il vous rejoigne en bas. Evitez les rochers qu'il vous lance en effectuant des roulades sur les cotés. Tuez-le ainsi que les zombies qui l'accompagnent. Quittez les lieux en grimpant à la rampe du fond.

Galgal d'Amon Gorthad

Descendez la rampe et tournez directement à gauche pour trouver un trésor et une cachette derrière le pilier. Prenez les escaliers et continuez tout droit. Eliminez les squelettes en armure et les morts vivants puis tournez à droite pour tomber sur un coffre. Prenez ensuite l'allée de gauche et ouvrez le trésor au pied de la statue.

Neutralisez les zombies qui surgissent de la terre ensuite revenez à la pièce centrale et ouvrez la grille. Suivez le seul chemin possible en tuant vos ennemis. En descendant par les escaliers, ouvrez le coffre à votre gauche puis reprenez votre route. Au couloir suivant, lancez vos flèches sur l'Être des Galgals en évitant les rochers qu'il vous lance dessus.

Lorsqu'il vous rejoint dans le couloir, tuez-le et éliminez les zombies qui l'accompagnent. Continuez ensuite tout droit et ouvrez le coffre derrière le muret en face. Entrez enfin par le grand portail.

Suivez le couloir et avancez vers l'homme allongé au centre. Discutez avec lui et dès que vous reprenez le contrôle, ouvrez le coffre au fond à gauche.
Suivez Luin dans les couloirs et avant de prendre les escaliers, ouvrez un autre coffre à votre droite.

Eliminez les morts-vivants et entrez dans la nouvelle pièce, en haut. Vous allez y affronter le Seigneur des Êtres des Galgals qui a pris le contrôle du pauvre Kilaran. Vos flèches n'auront aucun effet sur le boss et il vous envoie des zombies que vous devez tuer jusqu'au dernier. Le Seigneur envoie alors Kilaran pour vous attaquer. Faites attention à ses coups puissants et enchainez vos attaques pour réduire sa barre de vie. Après un moment, Kilaran retournera près du boss. Ce dernier lancera alors trois ondes que vous pouvez éviter en effectuant des roulades ou bien en vous cachant derrière les piliers.

Procédez ainsi deux fois de suite pour le vaincre. Rejoignez le cadavre sur la plateforme et discutez avec Luin. Ramassez le butin et quittez la zone par le portail du fond.

Chapitre 3

Fondcombe

Discutez avec Aragorn et Gandalf. Faites un tour dans la ville et parlez à toutes les personnes qui s'y trouvent dont Frodo le porteur de l'anneau.

Réparez vos armes et préparez-vous pour une nouvelle aventure. Traversez le pont au bord de la ville et sélectionnez sur la carte Lande des Etten.

Les Coldfells

Descendez la colline et neutralisez les orques en bas. Commencez toujours par les archers et faites attention à celui avec l'armure. Vous devez le contourner et l'attaquer par derrière. Une fois la zone sécurisée, montez la colline de droite et suivez les traces de pas au sol. Sautez vers l'autre montagne et tuez les petites créatures. Ouvrez enfin le coffre et rebroussez chemin.

Continuez maintenant tout droit puis entrez dans la caverne, à gauche. Eliminez les petits monstres puis ouvrez le coffre. Reprenez la route et laissez-vous tomber par la rampe. Vous allez affronter une armée d'orques accompagnés de leur chef. Occupez-vous d'abord de ce dernier. Contournez-le et enchainez vos attaques. Dès qu'il lève son épée, effectuez des roulades arrière.

Une fois à terre, faites le ménage pour que d'autres ennemis apparaissent. Commencez par vous occuper du chaman puis des orques qui l'accompagnent. Affrontez ensuite le Troll et attaquez-le par derrière. Un second Troll entre en scène mais heureusement il sera tué par votre compagnon Beleram. Discutez avec l'aigle ensuite ouvrez le coffre au coin droit.

Traversez la porte défoncée et neutralisez les gardes près de la rivière. Montez sur la colline de gauche et tuez les archers qui sont au sommet. Sautez vers l'autre montagne (à droite) et descendez directement par la gauche. Les pieds dans l'eau, allez à gauche pour tomber sur un trésor. Remontez la pente en suivant la rivière et tuez tous vos adversaires. Faites attention au Troll et attaquez-le par derrière, faites appel à l'aigle en cas de besoin. Une fois la zone

sécurisée, entrez dans la grotte de droite. Prenez l'allée de gauche et au croisement, vous trouverez une cachette secrète à droite et un coffre à gauche.

Ressortez de la caverne et suivez la rivière de droite. Tuez les archers et remontez puis au croisement, faites demi-tour et prenez l'allée de droite. Vous trouverez un coffre en bas.

Reprenez la route et jetez un oeil dans la grotte près des chutes d'eau, vous trouverez alors une cachette secrète. En arrivant à la rampe, essayez de tuer avec votre arc le maximum d'orques avant l'arrivée de leur chef. A ce moment, descendez par la rampe et occupez-vous de ce dernier.

Enchainez vos attaques et dès qu'il lève son épée, effectuez une roulade arrière pour éviter ses coups. Faites le ménage et n'oubliez pas les archers, en haut. Pas de temps pour reprendre votre souffle, un sorcier apparait accompagné d'une poignée d'orques. Concentrez vos attaques sur le chaman ensuite débarrassez-vous des vermines.

Un Troll défoncera alors le portail du fond. Procédez comme précédemment, contournez-le et attaquez par derrière. Effectuez des roulades en arrière lorsqu'il commence à balancer son arme. Une fois à terre, ouvrez le coffre sous l'échafaudage de droite. Traversez enfin le portail.

Les Hautes Landes

Avancez un peu et tuez rapidement l'archer, en haut. Descendez la colline et éliminez les gardes. Avancez vers la colline et neutralisez ceux qui vous foncent dessus. Un chaman orque vous rejoint, en compagnie d'autres monstres. Accueillez-les comme il se doit et tuez leur chef. Une fois la zone sécurisée, ouvrez le coffre derrière l'arbre à droite.

Traversez le pont et tournez directement à droite. Descendez la colline et entrez dans la grotte. Vous trouverez un trésor et une cachette secrète. Remontez et continuez tout droit. Vous arriverez à une cour où vous affronterez un chaman et quelques orques. Tuez-les tous et entrez dans la grotte par la grille en bois. Suivez le seul chemin possible en neutralisant vos adversaire jusqu'à ce qu'un Troll vous barre la route.

Faites attention car l'endroit est très étroit et vous n'aurez pas assez d'espace pour échapper aux coups du géant. Contournez-le et enchainez vos attaques en vous assurant que vous ne serez pas bloqué entre les rochers. Une fois à terre, éliminez les archers et les orques qui restent et sortez par la porte au fond de la salle. Avancez un peu et tuez les archers. Dès que vous apercevrez la sortie vers l'air libre, tournez à gauche et tuez l'orque. Vous trouverez alors un coffre dans le coin .

Quittez la grotte et éliminez le chaman et les autres.
Continuez votre route pour arriver à une nouvelle cour où vous affronterez une armée d'orques et leur chef. Occupez-vous d'abord de ce dernier puis faites le ménage. Ouvrez le coffre à gauche de la grille en bois ensuite entrez dans la grotte.

Suivez le seul chemin possible et au croisement tournez à gauche. Les traces au sol vous emmènent à une salle gardée par deux Trolls mais qui contient deux coffres et une cachette secrète. Essayez de séparer les deux géants et occupez-vous de l'un d'eux pendant que vos camarades s'occupent du deuxième. Celui qui termine en premier rejoint ses alliés pour leur donner un coup de main.

Une fois les deux monstres à terre, récupérez les butins dans les deux coffres et dans la cachette. Revenez maintenant au chemin de droite.

Gouffre de Pierre

Avant de quitter la caverne, vérifiez que vous avez assez de potions pour affronter votre prochain boss. Il s'agit du géant de pierre que vous cherchiez depuis le début de la quête. Ses pieds sont son point faible.

Enchainez vos attaques et lorsqu'il lève son pied ou qu'il s'agenouille, faites des roulades en arrière car il frappera le sol et les ondes de chocs peuvent vous toucher. Dès qu'il tombe au sol, visez ses bras à présent et prenez garde à son poing. Effectuez deux roulades en arrière pour être sur qu'il ne vous touche pas. A un certain moment, il se relève sur ses pieds. Procédez alors comme au début en orientant vos attaques sur ses pieds. Ne vous éloignez pas trop de lui

car il vous lancera dessus des pierres. La jauge de vie de Bargrisar diminue petit à petit mais vous pouvez faire appel à l'aigle pour vous donner un précieux coup de main.

Discutez enfin avec Beleram et son maître. Retournez à Fondcombe pour faire votre rapport à Elrond.

Chapitre 4

Col alpin

Suivez le seul chemin possible et surprenez la patrouille d'orques. Eliminez les archers sur l'échafaudage plus loin et continuez votre route. Attaquez un autre groupe d'ennemis, près du feu de camp puis ouvrez le coffre à gauche.

Dans la cour suivante se trouvent deux Trolls et quelques gardes. Tirez une flèche sur l'un des deux géants pour l'attirer près du feu et vous éviterez ainsi les tirs des archers. Eliminez-le puis attirez le second Troll vers vous et réglez-lui son compte. Eliminez ensuite les orques et les archers. Au croisement, prenez la pente de droite et entrez dans la grotte derrière le feu de camp. Vous trouverez à l'intérieur un coffre. Reprenez votre chemin pour lancer une petite cinématique.

Eliminez la nouvelle patrouille et faites attention aux orques armés avec un grand marteau. Même si leurs coups causent d'importants dégâts, leurs mouvements sont assez lents, ils sont donc faciles à battre.

Continuez votre route pour affronter d'autres orques. En arrivant au niveau des ruines, éliminez les archers et ouvrez le coffre près du point de vente. Traversez ensuite le pont de droite et allez à gauche. Attendez qu'un Troll défonce le mur pour le confronter. Procédez comme toujours, attaquez-le par derrière et effectuez des roulades pour éviter ses coups. Une fois à terre, deux autres Trolls se trouvent à l'intérieur. De préférence, attirez-les à l'extérieur pour pouvoir faire appel à l'aigle si besoin.

Essayez de garder les deux géants séparés et occupez-vous de l'un puis de l'autre. Traversez maintenant la caverne et une fois à l'extérieur, suivez le chemin de gauche. Éliminez tous les orques et entrez par le grand portail.

Intérieur du Mont

Discutez avec le nain agonisant ensuite prenez les escaliers d'en face. Suivez le chemin de gauche et laissez-vous tomber par la falaise. Eliminez les orques et entrez dans le bâtiment d'en face. Tournez à gauche en suivant les traces de pas au sol pour trouver un coffre ainsi qu'une cachette secrète.

Inspectez le portail et brisez les deux planchers en surbrillance qui le bloquent. Tuez les gardes et les archers au fond. Avant de continuer votre route à gauche, escaladez la colline de droite et ouvrez le coffre.

Dans la cour suivante, vous affronterez un Troll qui est en train de faire tourner une barre. Ignorez les petites créatures ennuyeuses et concentrez vos attaques sur le géant. Une fois à terre, détruisez le levier en surbrillance qui est à votre gauche.

Entrez dans la tour en face désormais accessible et montez par le chemin de gauche. Suivez les passerelles et traversez les ponts suspendus puis laissez-vous tomber par la rampe. Eliminez les archers et continuez votre descente dans la deuxième tour. En bas, examinez les deux sorties avant d'avancer plus loin. Vous trouverez un coffre près d'un archer et un trésor en suivant les traces de pas au sol.

Entrez dans la zone suivante et suivez le seul chemin possible. Eliminez les petits monstres avant qu'un Troll ne vous rejoigne. Occupez-vous donc de ce dernier. Au bout d'un moment, un orque défoncera la porte du fond, tuez-le et passez dans la nouvelle zone. Des orques et leur chef vous barreront la route, neutralisez-les tous en commençant par le plus grand. Traversez le pont et en entrant par la porte, tournez à gauche pour trouver un coffre. Continuez tout droit pour lancer une cinématique.

Bruni et Nordri sont deux nains qui cherchent une arme ultime pour tuer tous les orques dans cette montagne. Vos ennemis essayeront évidemment de les en empêcher. Votre rôle est par contre d'assurer leur protection. Allez sur l'un

des deux côtés et emparez-vous d'une tourelle. Tirez sur les vagues d'ennemis et ne laissez personne passer, surtout les plus grands.

Gardez un oeil sur la barre de vie des deux nains et si elle baisse, utilisez votre arc pour les aider à se débarrasser de leurs adversaires. Surveillez toujours la porte d'entrée et les autres issues par lesquelles débarquent les orques et faites attention car s'ils dépassent le champ de tir de la tourelle, ils deviendront plus difficiles à battre.

A un certain moment, les nains réussissent à activer l'arme qui va vous débarrasser de tous les monstres. Mais pendant son activation, elle attirera plus d'ennemis. Maintenant, vous allez combattre des Trolls. Prenez rapidement une tourelle et empêchez-les d'atteindre les nains.

Il faut tirer trois flèches de suite pour mettre votre cible à terre. Dépêchez-vous de tuer chaque survenant avant que d'autres le rejoignent. Continuez à défendre Bruni et Nordri jusqu'au lancement d'une cinématique.

Chapitre 5

Nordinbad

Discutez avec Bruni ensuite entrez par le grand portail. Epuisez la discussion avec le roi des nains puis descendez les escaliers. Parlez à Galar dans le stand de gauche et dites que Gorin vous envoie pour récupérer votre récompense. Quittez les lieux et dirigez-vous vers Mirkwood.

Wulfrun

Vous commencez votre nouvelle quête par un combat contre un boss. Wulfrun se protège derrière un cercle enflammé et vous lance dessus des boules de feu.

Effectuez des roulades pour les éviter le temps qu'Andriel invoque la sphère de protection. Entrez dedans et tirez avec votre arc sur le boss. Ce dernier quitte son poste et vous rejoint. Enchainez alors vos attaques et parez ou bien sautez sur les côtés pour esquiver ses coups. Ne vous éloignez pas trop de lui sinon il vous lancera dessus des boules de feu. Wulfrun se téléporte aléatoirement dans la clairière. Essayez toujours de le contourner et s'il se place sur un rocher en hauteur, tirez dessus avec votre arc pour qu'il redescende. Une fois à terre, rejoignez Beleram plus loin.

Les sombres chemins

Suivez le sentier et en voyant une créature traverser la forêt, inspectez la partie gauche pour distinguer des traces de pas au sol. En les suivant, vous trouverez une cachette secrète. Reprenez votre route pour arriver près d'un camp d'orques. Tirez sur les archers en hauteur ensuite occupez-vous des gardes avec les armures et les gros marteaux.

Faites attention car leurs coups sont critiques et l'espace est un trop étroit pour esquiver leurs attaques. Nettoyez la zone des archers et continuez à progresser tout droit.

Entrez dans la caverne en-dessous du tronc d'arbre et suivez le seul chemin possible. Dans la nouvelle zone, vous affronterez un Troll en train de prendre son repas. Contournez-le et frappez par derrière. Effectuez des roulades pour esquiver ses coups dévastateurs. Quittez la zone par la seule issue, en face.

Le bois aux mille toiles

Avancez vers la nouvelle clairière et éliminez toutes les araignées. Plus loin, vous affronterez une autre vague d'arachnides, commencez toujours par les plus grosses. Continuez d'avancer en suivant la rivière. Tirez sur les archers en hauteur et éliminez les orques qui vous foncent dessus. Prenez l'allée de gauche pour lancer une cinématique.

Arrivé devant la maison de Radagast, tuez toutes les araignées qui vous entourent. Une fois la zone sécurisée, prenez le chemin qui est à gauche de la maison.

Marécages des bois

Avancez tout droit en neutralisant vos ennemis et au premier croisement, allez à droite et suivez les traces de pas au sol.

Vous arriverez à un campement d'orques. Tuez-les tous ensuite parlez au prisonnier au coin supérieur. Retournez un peu en arrière et suivez la suite des traces de pas sur votre droite. Vous trouverez, en-dessous du tronc d'un arbre géant, un coffre. Rebroussez chemin vers le croisement et entrez dans le marécage. Neutralisez tous les orques qui vous attaquent et n'oubliez pas les archers en hauteur. Continuez tout droit pour arriver à une zone couverte par les toiles d'araignées. Repoussez alors les vagues de ces bestioles. Continuez tout droit pour passer à la zone suivante.

Au coeur de la toile

Assurez-vous que vous avez assez de potions de soin et continuez d'avancer pour affronter le boss. Saemathra vous envoie plusieurs araignées pour vous distraire. Ignorez-les et occupez-vous de la grosse créature.

Cette dernière possède trois types d'attaques. Soit elle lance des attaques de face, soit avec son aiguille ou bien elle vous fonce dessus. Pour les trois cas, effectuez des roulades sur les cotés pour les éviter. Enchainez vos attaques et faites appel à l'aigle si besoin.

Continuez à attaquer jusqu'à la mettre à terre. Discutez avec Radagast et dès que vous repreniez le contrôle de votre héros, ramassez le butin sur les cadavres des araignées. Parlez avec Glothirin et demandez-lui s'il a retrouvé son ami. Il vous informe que malheureusement il l'a perdu pendant le combat mais par contre il vous donnera ce qu'il a ramassé pendant son parcours depuis que vous l'aviez libéré.

Pensez à retourner à Fondcombe pour réparer vos armes et armures avant d'aller au repaire d'Ürgost.

Chapitre 6

Les Montagnes grises

Avancez un peu et affrontez les serviteurs du sorcier Dragon. Commencez par le chaman, près du feu de camp puis occupez-vous des gardes. Continuez votre ascension pour combattre un autre groupe d'ennemis. Montez sur la colline d'en face et entrez dans la caverne pour retrouver un coffre à l'intérieur.

Continuez votre chemin et tuez tous les gardes et les orques. Au croisement, prenez d'abord le chemin de gauche et ouvrez le coffre ensuite montez sur la colline de droite. Faites le ménage en abattant les archers et passez dans la nouvelle zone. Au détour, avant de prendre la colline de droite, suivez les traces de pas à votre gauche pour trouver un trésor ainsi qu'une cachette secrète.

Rebroussez chemin et éliminez le sorcier posté en hauteur. Continuez à avancer jusqu'à arriver à un immense pont. Neutralisez tous les orques ensuite traversez le grand portail.

Eliminez le groupe d'ennemis près du feu de camp et avant de passer à la nouvelle zone, ouvrez le coffre, dans le coin gauche.

Arrivé à la grande salle, tuez les orques du premier niveau ensuite entrez dans la petite grotte à droite. Un coffre s'y trouve. Montez sur la colline et faites le ménage. En suivant le chemin vers le haut, vous trouverez un autre coffre sur votre passage. De nouveau à l'extérieur, tirez avec votre arc sur les archers et les chamans qui se trouvent de l'autre côté de la montagne. Eliminez les orques et en traversant le pont, laissez vous tomber par la cloison détruite, à droite.

Suivez le sentier pour trouver une cachette secrète ainsi qu'un trésor un peu plus en haut. Reprenez votre chemin et entrez par le grand portail, au fond. Tirez sur les archers qui vous attaquent et défendez-vous contre les soldats. Traversez le pont en bois et continuez votre ascension en tuant vos adversaires. Arrivé au croisement tout en haut, prenez d'abord le chemin de gauche et inspectez la cachette secrète près du point de vente. Assurez-vous que vous disposez d'assez de potions de santé ensuite quittez la grotte par le portail d'en face.

Sur place, vous allez affronter le capitaine de Carn Dûm. Au début, il va se protéger derrière un cercle enflammé et vous

lance dessus des boules de feu. Effectuez des roulades sur les côtés pour les éviter. Réfugiez-vous ensuite dans la sphère de protection qu'invoque Andriel et tirez avec votre arc sur le boss. Ce dernier se téléporte aléatoirement dans la cour et fait appel à du renfort.

Ne vous éloignez pas trop de lui sinon il vous lance dessus ses boules de feu. Ignorez les gardes et concentrez vos attaques sur le capitaine. Essayez de le contourner et enchainez vos attaques tout en effectuant des roulades pour éviter ses coups de lance. N'hésitez pas à vous réfugier à chaque fois dans la sphère de protection d'Andriel. Le boss sera tout de même résistant et sa barre de vie diminuera lentement. Faites appel à l'aigle si besoin et une fois le capitaine à terre, faites le ménage des orques et pénétrez dans le grand portail de l'autre côté du fleuve.

Arrivé en face du dragon, commencez votre discussion par une petite flatterie en disant que vous êtes venu voir sa magnificence.

Dites ensuite que vous pourchassez Agandaûr. Le dragon vous proposera alors un marché, demandez-lui de quoi il s'agit. Agandaûr lui a promis Fondcombe, dites-lui alors que cette offre est faible pour qu'il change d'avis. Maintenant, qu'il s'intéresse à Carn Dûm, informez-vous sur le Roi-sorcier puis demandez au dragon s'il a peur de lui. Acceptez enfin son offre.

La créature vous informe alors qu'Agandaûr a l'intention d'attaquer Nordinbad. Pensez alors à acheter des provisions en allant à Fondcombe avant d'aller au secours de vos alliés.

Chapitre 7

Nordinbad

Neutralisez tous les orques au premier et au second niveau de la cour. Vous trouverez au troisième niveau deux coffres sur les côtés de la porte centrale. Emparez-vous ensuite de la tourelle de droite au deuxième niveau et tirez sur tous les ennemis qui sortent de la tour de siège.

Une fois la tour détruite par Beleram, passez rapidement à la tourelle de gauche et neutralisez tous les orques. Une fois détruite, revenez à celle de droite et faites de même à la nouvelle tour. Faites le ménage avec la tourelle (à gauche) puis éloignez-vous de ces machines à guerre car elles vont exploser.

Maintenant, vous devez protéger la porte intérieure des soldats d'élite Gobelins. Pour cela, montez au troisième niveau et placez-vous au centre de la cour. Tirez avec votre arc sur les orques suicidaire et ne les laissez pas s'approcher du grand portail.

Essayez de garder le portail en bon état car après la vague des soldats élite, vient le tour des Trolls. Ces derniers sont plus résistants que les autres Trolls que vous aviez croisés durant votre aventure. Armez-vous alors de votre épée la plus puissante et ne les laissez pas dépasser le second niveau. Même s'ils vous ignorent et courent vers la porte intérieure, essayez d'attirer leur attention en leur tirant dessus avec votre arc.

Cette partie est un peu difficile vu que vous ne bénéficiez pas de l'aide de Beleram. Essayez alors de stopper les Trolls avec vos propres moyens et en utilisant vos meilleures compétences.

Le dernier recours de vos ennemis sera de vous envoyer le Champion Orque. Ses mouvements sont identiques à ceux d'un Chef des orques sauf qu'il est plus robuste et ses coups causent plus de dégâts. Contournez-le et enchainez vos attaques. Effectuez des roulades pour éviter ses frappes. Concentrez vos attaques sur le boss pendant que vos alliés s'occupent de ses compagnons. Une fois à terre, faites le ménages et ramassez le butin sur les cadavres de vos adversaires.

Après avoir discuté avec Nordri, entrez par la porte intérieure et parlez à Gorin.

Chapitre 8

Carn Dûm

Grimpez à la montagne de neige ensuite entrez par les conduits de la forteresse.

Suivez le seul chemin possible jusqu'à arriver à une salle avec une grille centrale dans laquelle vous devez chercher un levier. Prenez les escaliers en face et suivez le couloir. Activez le levier à votre droite ensuite éliminez les orques libérés de leurs cages. Revenez à la grille et tournez à gauche. Ouvrez le trésor ensuite entrez par le portail de droite.

Avancez vers la nouvelle cour en tuant vos adversaires. Neutralisez les orques, les gardes, le Troll et les chamans en hauteur. Entrez ensuite dans la pièce centrale et ouvrez les deux coffres. Nettoyez la pièce des petits monstres puis activez le levier. Ressortez à la cour et affrontez les deux Trolls. Essayez de les séparer et de vous occuper d'un ennemi à la fois.

Traversez ensuite le portail de droite et suivez le couloir. Tirez sur les chamans en hauteur puis neutralisez les gardes qui vous rejoignent. Prenez les escaliers et éliminez un autre groupe d'ennemis. Traversez le pont en surveillant vos arrières puis neutralisez tous vos adversaires et particulièrement les chamans sur la falaise de droite.

Continuez à progresser pour que votre ami Beleram vous rejoigne. Discutez avec l'aigle ensuite entrez par le portail de gauche.

Citadelle de Carn Dûm

Vous voilà enfin en face d'Agandaûr. Bien que ses mouvements soient assez lents, ils causent des dégâts énormes. Il peut même vous vider votre barre de vie en trois coups. Effectuez alors des roulades pour éviter ses frappes. Contournez-le et ripostez par derrière. Le boss se téléporte aléatoirement dans la cour et à un certain moment il plane dans les airs et vous lance dessus des boules électriques. Courez sur les côtés pour les éviter et s'il vous reste un peu de temps avant qu'il ne disparaisse, tirez sur lui avec votre arc. Lorsque sa barre de vie atteint la moitié, Agandaûr fera appel à un Troll. Débarrassez-vous de lui rapidement en l'attaquant par derrière.

Le boss revient alors en force et il invoquera cette fois des gardes. Avant de vous occuper d'Agandaûr, éliminez rapidement les quelques soldats pour que vos camarades parviennent à survivre et à vous donner un coup de main. Procédez comme tout à l'heure, attaquez le boss par derrière et effectuez des roulades arrière ou sur les côtés pour éviter ses coups. A chaque fois qu'il invoque des gardes, n'hésitez pas à tuer quelques uns puis réorientez vos attaques vers Agandaûr. Continuez à enchainez les frappes et à vous échapper de la trajectoire des boules électriques jusqu'à vider sa barre de vie. Avant de le rejoindre sur le pont, prenez le butin qu'il laisse derrière lui et brisez toutes les caisses de la cour à la recherche de potions.

Une fois sur la plateforme, vous affronterez Agandaûr sans aucune intervention. Plusieurs attaques s'ajoutent à son arsenal. Il se téléporte aléatoirement dans la cour et enchaine des coups d'épée lents mais qui causent beaucoup de dégâts. Contournez-le et contre-attaquez. Lorsqu'il est sonné, enchainez vos meilleurs coups et dès qu'il s'envole, effectuez deux roulades en arrière pour éviter les ondes qu'il lance. Parfois, il plane sur les deux cotés de la plateforme et vous lance dessus une grosse boule électrique. Tirez-lui dessus avec l'arc et esquivez ses projectiles. Lorsque sa barre de vie atteint la moitié, une nouvelle technique s'ajoute à ses compétences. Il plane dans les airs en formant un champ électrique sous ses pieds. Il essayera donc de vous électrifier avec ce champ en vous fonçant dessus. Effectuez des roulades sur les cotés pour dépasser la limite de ce champ. Ne perdez pas de temps à essayer de lui tirer dessus, cela ne servira à rien. De retour sur la plateforme, accueillez-le avec votre épée et lancez vos dernières attaques jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Félicitations vous avez sauvé la Terre du Milieu et terminé le jeu.

RÉORGANISER LES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT OU LES OBJETS DE VOTRE INVENTAIRE

Pour réorganiser les pièces d'équipement ou les objets de votre inventaire, maintenir R2 sur l'objet à déplacer, déplacer l'élément sélectionné vers l'emplacement voulu, puis relâcher R2 pour l'y déposer. Si un autre élément s'y trouve déjà, celui-ci prendra l'emplacement d'origine de l'élément déplacé.

ARGENT ILLIMITÉ

Dans un lieu où l'on peut vendre des objets, sélectionner l'une de vos pièces d'équipement que vous désirez vendre (cela ne fonctionne pas avec les objets) et maintenir R2 tout en validant la vente avec autant de fois que vous le désirez pour accumuler plusieurs fois le prix de vente. Une fois R2 relâché, l'élément sera effectivement supprimé de votre inventaire.

Le Testament de Sherlock Holmes

© Focus / Frogwares 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

1. La dot volée

Lieu : Salon de musique du Marquis

Le testament de Sherlock Holmes s'ouvre sur une première énigme qui vous permettra surtout de prendre vos marques avec l'interface du jeu.

Commencez par observer la vitrine brisée à gauche de la cheminée, puis rapprochez-vous de la fenêtre de gauche pour observer deux nouveaux indices (l'impact sur la vitre et le fait que la fenêtre soi verrouillée de l'intérieur).

Récupérez la loupe sur le rebord gauche de cheminée et observez avec attention les partitions tombées sur le sol : notez la présence de minuscules empreintes de suie sur les documents.

Ensuite, faites le tour de la pièce pour relever les différents indices qui vous permettront de reconstituer les événements et le parcours du voleur.

Le paravent : ouvrez le paravent et cherchez des traces de pas sur le sol (à côté de la plante).

L'aquarium : découvrez le poisson mort dans l'aquarium

La bougie : vous la trouverez par terre à côté de l'aquarium

Le bureau : jetez un oeil aux documents disposés sur le bureau au centre de la pièce.

Le coffre : Observez le coffre situé à droite de la cheminée.

La cheminée : cherchez des indices dans la suie sur le sol. Observez également les objets renversés et le rebord de la cheminée.

La porte d'entrée : observez simplement la porte pour tirer une nouvelle conclusion

La fenêtre de droite : notez que la fenêtre est bien fermée.

Une fois tous ces indices relevés, une cinématique se déclenchera automatiquement : Holmes dévoilera sa version des faits à l'inspecteur Baynes : première affaire résolue !

2. Le collier de pacotille

Lieu : 221B Baker Street, chez Holmes, dans la salle à manger

Après avoir pris congé du marquis, vous retrouverez Watson à votre domicile de Baker Street. Lisez le journal posé sur la table puis engagez la discussion avec l'inspecteur Baynes (épuisez tous les sujets).

Ramassez la contrefaçon posée sur le coin de la table et étudiez-la avec attention : vous remarquerez 3 défauts prouvant qu'il s'agit d'un faux.

(Dans la peau de Watson) Récupérez la carte de la ville sur le coin du bureau et cliquez sur le marqueur bleu pour vous rendre automatiquement chez l'évêque de Knightsbridge.

3. Diocèse de Knightsbridge

Lieu : Diocèse de Knightsbridge, dans les appartements de l'évêque

Après la cinématique et la découverte du cadavre de l'évêque, il vous faudra partir à la chasse aux indices.

Le tableau : Observez le portrait de Maitland posé sur le buffet

Le coffre : Tentez d'ouvrir le coffre situé à droite du buffet

Dans le buffet : fouillez les étagères du bas, vous y trouverez un fouet et un cilice. Récupérez la tige de métal servant de fermoir au cilice.

Sur le bureau : observez les traces de sang autour du presse-papier ainsi que la bouteille de whisky

Sur le sol : remarquez la bouteille cassée à côté du bureau, ramassez la fiole brisée devant le bureau et observez les traces de pas à côté de la porte d'entrée.
En mesurant et en observant les traces, vous pourrez déduire que les malfrats étaient au nombre de 3 et que l'un d'eux a quitté la pièce avec une paire de chaussures différente (ramassez l'éclat de pierre, il vous sera utile pour la suite de l'enquête).

L'évêque : observez le cadavre de l'évêque de la tête aux pieds. Profitez-en pour récupérer un morceau de corde et le doigt sur le sol (à droite et à gauche du siège).

Le scalpel : récupérez cet instrument, il est posé sur le guéridon à droite de la véranda.

La véranda : essayez d'ouvrir la porte de la véranda et notez qu'elle est fermée.
Ouvrez le livre des déductions pour mettre en relation tous les indices que vous avez trouvés.

Une fois ces premières conclusions tirées, vous aurez la possibilité d'explorer les lieux en solo.

Fouillez la véranda
Utilisez la tige de métal pour crocheter la serrure de la véranda (reproduisez le schéma de crochetage)

Une fois à l'intérieur, observez les tâches d'encre sur le tapis puis l'encrier renversé sur le bureau. Enlevez totalement le tapis pour mettre à jour un damier puis récupérez la pièce de jeu d'échec cachée sous un torchon à côté le bureau.

Vous devrez alors résoudre un puzzle : il s'agit de déplacer la pièce sur le damier comme s'il s'agissait d'un cavalier aux échecs (déplacement en L) jusqu'à parvenir à la case centrale. Le schéma suivant détaille les 25 déplacements que vous devez effectuer pour y parvenir :

Col Col Col Col Col 5
1 14 9 20 3
24 19 2 15 10
13 8 25 4 21
18 23 6 11 16
7 12 17 22 5

Utilisez votre couteau pou desceller la dalle et récupérer une pile de lettres cachées.

Juste après avoir quitté la pièce, vous serez rejoint par le révérend et Watson. Intimidez le Révérend (utilisez la menace) afin qu'il vous remette les objets nécessaires pour ouvrir le coffre scellé dans le buffet.

Si vous avez opté pour le chantage, vous devrez repasser toute la zone au peigne fin pour récupérer les tiges (3 sur

l'étagère droite du buffet, 2 sur le bureau et 1 dans la plante à gauche du bureau dans la véranda, 1 sur le coin du lit dans la chambre).

Vous avez maintenant tout le nécessaire pour ouvrir le coffre. Le principe de ce puzzle est de placer les tiges de façon à ce qu'elles ne croisent pas, ni à la verticale ni à l'horizontale et ni en diagonale.

Après avoir fouillé le coffre, retournez chez Holmes au 221B Baker Street (utilisez la carte et cliquez sur la loupe).

4. Le meurtre de l'évêque

Lieu : 221B Baker Street, chez Holmes

Dirigez-vous vers la table pour analyser 4 pièces à conviction ramassées sur la scène de crime.

L'éclat de pierre : blanchissez-le avec l'acide puis utilisez la brosse pour identifier le minerai.

Le doigt tranché : utilisez la pince à épiler sur l'ongle, vous découvrirez de la terre noire sous l'ongle. Prélevez cet échantillon puis observez sur la marque de morsure et l'os (toujours à l'aide de la pince).

Le scalpel : nettoyez le scalpel avec de l'eau et passez un coup de brosse pour pouvoir lire les initiales gravées sur l'objet.

La corde : utilisez la pince à épiler sur l'ensemble de la corde (de gauche à droite), remarquez la présence de glaise humide. Prélevez cet échantillon.

Echantillons de terre : placez les deux échantillons de terre côte à côte, humidifiez avec de l'eau et mélangez le tout à l'aide de la pince.

Prenez ensuite le contrôle de Watson pour aller chercher le livre " hôpitaux et dispensaires de Londres " rangé sur l'étagère à gauche de la cheminée. Posez le livre sur la table de travail de Holmes. Une fois dans la peau de Holmes, interagissez avec l'atelier pour ouvrir le livre de déduction. Tirez vos premières conclusions comme suit :

Notez cette adresse : Dispensaire 4661, près du cimetière de Whitechapel en cliquant sur le livre avant de poursuivre votre enquête.

Il reste encore une pièce à examiner : la fiole brisée. Placez cet objet sur le matériel de chimie (à droite sur le bureau) pour débuter votre analyse.

Déplacez la fiole brisée de la bassine au tube à essai marqué d'un point d'interrogation puis remplissez le tableau d'analyse de cette façon :

Vous voilà en possession des résultats de l'analyse, faites appel à Watson pour récupérer le livre posé sur le bureau. Lisez le livre puis parlez à Holmes. Il sera temps de tirer vos secondes conclusions.

Une cinématique s'enclenchera automatiquement et vous retrouverez Holmes et Watson le lendemain matin. Ouvrez la carte et cliquez sur Whitechapel Street pour y rendre directement.

5. Whitechapel Street

Le cimetière

Une fois à destination, poursuivez tout droit jusqu'au cimetière. Dans le cimetière, approchez-vous la cabane en bois, ramassez le prospectus de soupe populaire posé sur la brouette et quittez les lieux.

Allez parler au tenancier de la roulotte de distribution de soupe situé juste à côté. Interrogez-le au sujet de Grape Ape et de Kurtz. Il ne voudra rien vous dire, notez la présence d'une table de jeu juste à côté de son stand puis reparlez-lui de

nouveau.

Faites une partie (il s'agit d'un jeu de hasard). Gagnez la partie et vous apprendrez tout ce que vous aurez besoin de savoir sur Grape Ape et Kurz.

Ensuite, dirigez-vous vers le dispensaire qui se trouve juste en face du cimetière.

Le dispensaire

Entrez puis parlez à Grant, le médecin. Parlez-lui du scalpel que vous avez trouvé sur la scène de crime. Dirigez-vous ensuite vers la morgue : avancez jusqu'au fond du couloir et passez la double porte. Prenez la liste des derniers décédés avant d'entrer dans la morgue.

Une fois dans la salle, prenez les ciseaux posés sur la table d'opération. Jetez un coup d'oeil à la veste de Kurtz. Utilisez les ciseaux pour couper la poche, la manche droite et l'insigne. Vous obtiendrez de nouveaux indices : un plan, deux clés, et une tige en métal. Quittez les lieux et retournez au cimetière.

Retour au cimetière

Observez les cordes accrochées au mur extérieur de la cabane, vous remarquerez qu'elles comportent les mêmes traces d'usure que la corde que vous aviez trouvée sur la scène de crime. Ouvrez la porte de la cabane en bois à l'aide des deux clés que vous avez récupérées dans la veste de Kurtz et de la tige. Une fois à l'intérieur, observez avec attention la caisse en bois posée sur le sol. Prenez la hache et utilisez-la pour faire sauter le couvercle. Fouillez la casse puis utilisez votre couteau pour agrandir la fissure et mettre à jour des objets volés ainsi qu'une note.

Lisez le document placardé au mur avant de quitter la cabane.

Rejoignez le fond du cimetière, après la grille. Observez les pierres tombales (elles sont posées contre une cabane en bois). Vous remarquerez qu'il s'agit du même granit et de la même peinture noire que ceux observés sur les pièces à conviction.

Observez les inscriptions gravées sur l'un des arbres (première allée sur la droite) ainsi que le tas de terre situé de l'autre côté (première allée sur la gauche). Les preuves sont maintenant accablantes, l'un des employés du cimetière a participé à l'assassinat de l'évêque.

Continuez à explorez le cimetière, vous remarquerez une tombe portant le même symbole que celui gravé sur l'arbre au milieu de la seconde allée. Allez chercher la pelle utilisez par les employés (posée contre le mur de la première cabane, à côté de la brouette) et faites creuser Watson.

Pour ouvrir la boite en métal, déplacez les chiffres de façon à obtenir le code " 78235464 " qui est gravé sur la boite.

Voici la marche à suivre :
{I Intervertir les chiffres " 75 " et " 26 "
Intervertir les chiffres " 34 " et " 68 "
Intervertir les chiffres " 84 " et " 56 "
Intervertir les chiffres " 23 " et " 45 "
Intervertir les chiffres " 54 " et " 64 "

Observez les objets cachés à l'intérieur : deux chandeliers volés, un marteau recouvert de sang et une clé. Prenez la clé. A cet instant la porte de la cabane s'entrouvre. Allez jeter un coup d'oeil. La scène qui suivra vous permettra d'obtenir l'adresse exacte de Kurtz (proposez la médiation). Quittez le cimetière pour vous rendre chez Kurtz directement.

L'appartement de Kurtz

Adresse : 8 Batter Street

Pour trouver cette rue : prendre la première à gauche en sortant du cimetière, puis la première à droite. Le numéro 8 se trouve tout au bout de la rue. Pour ouvrir la porte du domicile de Kurtz, servez-vous de la clé que vous avez trouvée dans la boite au métal.

Vous trouverez Kurtz à l'intérieur mais il ne sera plus en mesure de répondre à la moindre question. Observez son cadavre et ôtez le pansement qui recouvre son doigt à l'aide de votre couteau.

Relevez ensuite tous les indices présents dans la pièce, vous en trouverez en grand nombre sur:
{l les cadavres des chiens,
l'écuelle posée sur le sol vers l'entrée,
le morceau de papier journal à côté du sofa,
le morceau de lettre dans le tiroir du bureau,
le matériel à fumer de l'opium posé sur la table basse.

Vous avez tous les éléments en main pour faire vos déductions :

Malheureusement, ces éléments ne seront pas suffisants pour faire toute la lumière sur cette affaire.
Sous les traits de Watson, vous retournez à la morgue pour examiner le corps en détail.

Dirigez-vous vers la salle d'autopsie. Commencez par nettoyer le corps avec du coton. Les endroits à inciser seront automatiquement marqués, l'un au niveau de l'estomac et l'autre au niveau des poumons.

Au niveau de l'estomac, utilisez l'écarteur, donnez un coup de scalpel. Vous trouverez une boule papier que Kurtz avait ingérée.

Utilisez de nouveau l'écarteur au niveau du poumon, donnez un coup de scalpel et prélevez du liquide pulmonaire avec la pipette.

Allez analyser ce liquide avec le matériel de chimie posé sur le bureau. Remplissez le tableau d'analyse comme suit :

Vous pouvez maintenant compléter le tableau des déductions :

Il est temps de se rendre à l'adresse mentionnée sur le papier que vous avez retrouvé dans l'estomac de Kurtz. Quittez le dispensaire, prenez la première à gauche puis la première à droite. Vous voilà dans Berner Street, le n°13 se trouve dans une impasse sur la droite au fond de la rue (devanture de magasin asiatique).

L'opiumerie

Adresse : 13 Berner Street

Entrez dans l'opiumerie et parlez au tenancier. En explorant la zone vous trouverez deux portes, l'une est fermée à clé, l'autre est sous bonne garde. Pour entrer dans la pièce, il faudra détourner l'attention du patron afin de pouvoir voler la clé sur le panneau à l'entrée. Faites le tour des lieux, récupérez de la cendre, de l'eau croupie, du thé et mélangez l'ensemble pour obtenir une boisson infecte.

Offrez ce breuvage à l'un des clients. La boisson le rendra malade et le patron viendra lui porter assistance. Profitez-en pour prendre la clé située en haut à gauche sur le panneau, elle vous permettra d'ouvrir la porte située à côté du garde.

Explorez la pièce, prenez le bâton et la serpe qui se trouvent en dessous de la fenêtre de ventilation. Rapprochez-vous ensuite de la draperie, vous remarquerez une autre fenêtre de ventilation qui communique avec la pièce gardée à côté.

Ramassez l'acide barbiturique, de l'opium et une seringue. Allez dans l'alcôve afin d'utiliser le matériel de " cuisine " sur la tble. Allumez le bruleur avec des allumettes et faites fondre l'opium. Combinez l'opium liquide et l'acide barbiturique dans la seringue pour obtenir un puissant somnifère.

Maintenant que vous êtes enfermé, il faut trouver le moyen de sortir. Utilisez la serpe pour desceller la fenêtre de ventilation donnant sur le couloir et placez le bâton afin de pouvoir la maintenir en position.

Une fois dehors, attendez le bon moment pour droguer le garde (attendez que Watson détourne son attention et agissez quand la seringue est verte).

La voie est libre, mais passez par les escaliers (juste à côté de la porte) pour surprendre les malfrats. La police arrive sur les lieux au même moment, vous voilà de retour à Baker Street.

6. Kendington Garden

De retour à Baker Street, il vous faudra explorer une nouvelle piste, allez à Kendington Garden, chez Henry, le neveu de l'évêque.

Le jardin d'Henry

Parlez à la vieille femme, elle ne vous laissera pas entrer mais vous autorisera à aller dans le jardin. Ramassez les pinces à linge, le râteau ainsi que la pioche que vous trouverez dans l'abri de jardin.

Observez la palissade et ôtez une planche à l'aide de la pioche. Récupérez le journal posé sur le tonneau, observez les restes de repas et le trou dans la palissade : il donne directement sur la chambre d'Henry.

Continuez à explorer les lieux, notez le panneau " à louer " sur l'une des portes. En revenant sur vos pas, vous remarquerez un vêtement suspendu dans un arbre. Utilisez le râteau pour le récupérer.

Retournez ensuite auprès de la vielle dame pour lui remettre le blouson. En remerciement, elle vous autorisera à entrer dans la maison.

La chambre d'Henry

Une fois à l'intérieur de la maison, prenez la première porte à gauche. Ramassez l'écharpe sur le sol et regardez le violon posé sur le guéridon vers la fenêtre. Remarquez qu'il n'y a ni chapeau ni veste sur le porte-manteau.

Récupérez les morceaux de papier déchirés dans la poubelle. Reconstituez la page telle qu'elle était à l'origine (aidez-vous des marques de pliure sur le papier et de la forme de tâches).

Placez les pinces à linge sur la corde et suspendez la feuille, passez ensuite la flamme d'une bougie derrière la feuille pour révéler le texte par effet de transparence. Notez l'adresse : Stinging Street Warf 321 south bank.

Dirigez-vous ensuite vers la fenêtre. Utilisez la pioche pour découvrir un coffret caché derrière les lattes.

Observez chacune des faces du coffret pour découvrir les 4 énigmes à résoudre(suite logique et carrés magiques. Le code est le suivant: 8143.

Faites le point avec Watson pour lister les objets qui n'auraient pas dû être manquants : sélectionnez le colt, la pelle et l'étui à violon. Après avoir pris congés de la logeuse, vous rejoindrez l'usine désaffectée dont l'adresse figurait sur le papier déchiré. Cette fois, c'est Toby qui mènera l'enquête.

7. L'usine désaffectée

Suivez les traces de pas indiquées par le flair de Toby, contournez les obstacles en montant sur les passerelles. La piste vous mènera droit à la seconde maison sur la droite.

Traversez la maison, vous trouverez d'autres traces de pas mais malheureusement vous ne pourrez pas progresser à cause du pont relevé. Récupérez de la graisse sur un tonneau, elle vous permettra d 'actionner le levier dans la salle de contrôle (à l'intérieur de la maison). Grace au marche-pied, Toby pourra traverser en sautant de plot en plot. Baissez ensuite le pont afin que Holmes puisse traverser.

Poursuivez tout droit, la piste vous mènera à une porte fermée. Le hangar à gauche de la porte dispose d'un monte-charge. Dénouez la corde et utilisez la plateforme pour rejoindre l'étage supérieur.

Descendez les escaliers et ouvrez la porte afin que Holmes puisse entrer. Ramassez la barre de fer et explorez le rez de chaussée. En suivant les traces, vous remarquerez qu'un pic à glace manque sur le panneau. Utilisez la barre de fer pour forcer l'ouverture de la grande porte coulissante.

Une fois dehors, continuez sur la droite jusqu'au bout du chemin de fer. Tentez d'ouvrir la grille et de traverser le pont, puis faites monter Toby sur le monte-charge (Holmes dirigera le chariot automatiquement).

Une fois de l'autre côté il faudra trouver le moyen de faire passer Holmes à son tour. Retirez le frein du chariot situé juste à côté afin de lui créer un pont. Suivez les traces de pas, passez par les toits en grimpant sur les caisses et les sacs et avancez jusqu'à la fenêtre ouverte. Redescendez et déplacez les sacs cachés derrière les caisses. Vous trouverez ainsi un petit passage dans lequel Toby pourra se glisser.

Une fois à l'intérieur, interagissez avec la corde pour ramener la poulie vers Holmes afin qu'il puisse vous rejoindre. Grimpez sur les caisses et avancez sur la corniche jusqu'à la salle suivante.

Allez ouvrir la porte à Holmes et explorez les lieux jusqu'à trouver une autre pile de caisses sur lesquelles grimper. Passez une nouvelle fois par la canalisation puis remontez les escaliers jusqu'à ressortir dans la rue. Toby étant victime de son instinct de cabot, vous reprenez le contrôle de Holmes. Entrez dans la fonderie et descendez les escaliers. Traversez tout le rez-de-chaussée jusqu'à retrouver Henry.

Une fois que Watson vous aura rejoint, utilisez la carte pour vous rendre directement à la prison de Westgate.

8. La prison de Westgate

Une fois dans la prison, vous serez accueilli par Brighton. Vous ne pourrez rendre visite à Hans Schielman sans l'aval du directeur de la prison. Prenez la première à droite et traversez tout le couloir jusqu'au secrétariat. Adressez-vous à la secrétaire, Mlle Patterson, puis regardez la plaque sur la porte du bureau du Directeur. Le Directeur (qui se nomme lui aussi Patterson) se présentera à vous. Réclamez un laisser-passer.

Muni de ce pass vous pourrez accéder aux cellules des détenus et aller interroger Hans Schielman. Rejoignez le poste de garde qui se trouve à l'entrée de la prison. Présentez votre laisser-passer aux gardes afin qu'ils vous autorisent l'accès au sous-sol de la prison. Le garde McKenzie de chargera de vous conduire à la cellule de Hans. Hans acceptera de vous parler en échange de son stylo plume. Vous pouvez récupérer cet objet dans la salle des consignes. Retournez au secrétariat afin d'obtenir la clé de cette salle. Le Directeur vous donnera la clé mais en échange il vous demandera de percer le mystère du boitier de Hans.

Salle des consignes

Commencez par fouiller le casier de Hans. Sélectionnez les symboles chimiques H, Br, Ca et S sur le boitier pour l'ouvrir. Vous obtiendrez ainsi le stylo-plume.

Vestiaires du personnel

Allez voir Brighton, il aura justement besoin de voir pour aller dans les vestiaires. Prenez la clé et allez ouvrir son casier. Déposez son costume sur le cintre et profitez-en pour fouiner. Notez la présence d'un bocal de bicarbonate de soude. Vous trouverez également une clé appartenant à Mlle Patterson dans un livre.

Utilisez la clé pour ouvrir le casier de Jenny Paterson. Vous y trouverez une boite équipée d'un système de fermeture assez sophistiqué. Voici la combinaison permettant de l'ouvrir :

Vous y trouverez également des éléments prouvant la relation affective entre Brighton et Jenny ainsi que la liste de tour de garde qu'elle vous avait demandé de lui rapporter.

Maintenant que vous avez récupéré tout ce dont vous aviez besoin tout en vous acquittant des missions qui vous ont été confiées, allez trouver Hans dans sa cellule (vous aurez besoin de la liste de tour de garde pour pouvoir passer). Veillez à signer le livre d'or avant de rejoindre Hans. Une fois les renseignements pris concernant le poison, allez voir le directeur pour l'avertir de la possible tentative d'évasion qui se trame.

A la suite de la cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Watson. Il faudra de toute urgence enclencher l'alarme, malheureusement celle-ci ne fonctionne pas. Parlez au chef de garde, il vous demandera de prendre les clés dans le bureau et d'emprunter la porte " visiteurs ". Celle-ci étant condamnée également, parlez à O'Sullivan et lancez-lui le trousseau à travers la grille.

L'étape suivante consistera à remettre l'alarme en service. Pour cela déplacer le curseur au centre du mécanisme tout en évitant les pièces mobiles. Une fois le calme revenu, faites l'inspection de la cellule de Hans. Vous réaliserez qu'il a usurpé l'identité d'O'Sullivan pour s'échapper. Retournez à l'étage pour prévenir Holmes. La suite des évènements sera plutôt inattendue. Lisez les notes de Watson dans le journal pour connaître les motivations de Holmes.

A la suite de cette lecture, vous rejoindrez Holmes chez lui, à Baker Street. Lisez la suite des notes de Watson puis l'article de presse et allez trouver Osmond Farley dans son bureau (cliquez sur la carte).

9. Le bureau de Osmond Farley

Dans la salle d'attente, fouillez la veste pendue au porte-manteau, vous y trouverez une carte de presse et un étui à cigarette.

Essayez d'ouvrir la porte du bureau de Farley (insistez plusieurs fois). Il vous faudra provoquer un court-circuit pour obliger la secrétaire à quitter les lieux. Utilisez le cintre pour ouvrir l'armoire électrique et dérivez le courant :

Entrez dans le bureau et procédez à une fouille méticuleuse, voici les indices que vous ne devez pas manquer.

Bureau de Farley

{l La clé dans la serrure de la porte
Le titre du livre tombé de l'étagère
Les photos et articles punaisés sur le mur
Le morceau de papier dans la cheminée
Le cendrier sur le bureau (prenez les cendres)
Le trousseau de clé à côté du téléphone (utilisez le téléphone pour composer le n° inscrit sur le papier
Le fauteuil placé devant le bureau

Bureau de la secrétaire

Jetez un oeil au contenu de la corbeille à papier à côté du bureau.

Jetez les cendres sur le carnet posé sur le bureau, utilisez le pinceau qui se trouve dans la trousse à maquillage pour épousseter le document et pouvoir le lire.

Retournez dans le bureau de Farley, ouvrez le compartiment " DEF " du placard à dossier (utilisez la clé pour l'ouvrir), prenez le dossier tâché d'encre bleue.

Avec tous ces éléments, vous pouvez reconstituer le parcours de Farley :

Une fois la scène reconstituée, ouvrez de nouveau le livre de déduction et sélectionnez le point 5.

Approchez-vous de l'étagère et retirez les livres posées sur l'étagère. Mettez à jour le coffre. Voici la combinaison permettant de l'ouvrir : 4 D 10 J 16 P

Ramassez le chapeau sur le sol et retournez à Baker Street pour analyser ce nouvel indice.

10. Examen du chapeau

Lieu : Baker Street, Chez Holmes

Posez le chapeau sur le bureau de Holmes afin de l'examiner sous tous les angles.

Maintenant que vous avez votre petite idée sur l'identité du propriétaire, allez chercher le dossier et posez-le sur le bureau. Procédez par élimination pour déterminer à qui appartient ce haut-de-forme.

Une fois le propriétaire identifié avec certitude (le juge Beckett), Il ne vous restera plus qu'à aller lui rendre visite (cliquez sur la carte pour vous rendre directement à son domicile).

11. Résidence du juge Beckett

Sonnez à la porte, mais personne ne répondra. Contournez le bâtiment par la droite pour passer par le jardin. Vous aurez accès à une fenêtre elle-aussi fermée. Observez le verrou puis demandez à Watson d'aller chercher de quoi crocheter la serrure.

Sous les traits de Watson allez emprunter une épingle à cheveux à la fleuriste qui tient un stand près de l'entrée de la maison. Utilisez cet outil de fortune pour crocheter la serrure de la fenêtre.

Explorez la cuisine, soulevez les couvertures et récupérez la dame de nage. Passez dans la salle suivante (la salle de classe) et observez le tableau noir. Il vous faudra un peu de graisse pour le retourner car le mécanisme est grippé. Retournez dans la cuisine et prenez la bouteille d'huile posée à côté du poêle. Retournez dans la salle de classe afin de découvrir ce qui se cache sur le verso du tableau.

La salle de classe

Prenez les lettres posées sur le pupitre et lisez-les, observez également les photos posées sur le bureau ainsi que le coffret. Pour l'ouvrir, associez la ville de Londres avec le chiffre 10 et la ville de Bombay avec le chiffre 18.

Récupérez la clé puis allez vers les bureaux entre les deux fenêtres. Venez à bout du puzzle logique :

Prenez la dame de nage. Observez l'armoire sur la droite (notez la présence d'un livre de grec et d'une boite de bonbons). Continuez à faire le tour de la pièce, regardez la veste sur la patère (elle appartient à James) et les papiers de bonbon sur sol. Regardez le livre posé sur le petit bureau.

Quittez la pièce et prenez la note de Mrs Beckett dans le vestibule. De toute évidence c'est le jeune James qui a dérobé la poignée de l'armoire. Pour trouver où se trouve son bureau le plan de classe sera très utile. Voici la solution du puzzle :

Ouvrez le bureau de James et récupérez la poignée de porte. Ouvrez l'armoire vitrée et prenez le livre de grec.

Ramassez tous les documents dans le vestibule puis entrez dans le bureau de Beckett.

Le bureau du Juge Beckett

Récupérez la dame de nage posée sur le petit bureau, profitez-en pour jeter un coup d'oeil aux photos affichées sur le mur.

Approchez-vous de l'insigne placardé sur le mur à côté de la lourde porte dorée. Il s'agit d'un puzzle qui en combine 3 :
Écrivez le nom de la fraternité de Beckett en haut à droite (NU ZETA PI)
Placez les 3 dames de nage dans les 3 trous prévus à cet effet
Orientez les rames d'aviron de façon à former les lettres de la fraternité

Entrez dans la salle du coffre, un nouveau puzzle à résoudre vous y attend, le but sera de déplacer les billes par couleur (rouge, bleu et vert).

Suite à cette découverte, il vous faudra fuir les lieux à la sauvette. La suite des évènements entrainera la fuite de Holmes. Retournez à Baker Street.

12. A la recherche de Holmes

Lieu : Baker Street, chez Holmes

Le salon

{l Fouillez la pièce de fond en comble :
la pipe à opium de Kurtz posé sur le guéridon à côté de Toby
le stylo sur le bureau
la boite de gâteau sur le sofa
ramassez le journal posé au milieu du salon
Le courrier sur la cheminée

La chambre de Sherlock Holmes

Reposez-vous un instant dans la chambre de Watson avant de fouillez la chambre de Holmes.
Une fois que les hommes de Baynes auront quitté les lieux, faire de la tour la pièce pour chercher quelques indices oubliés : observez le mannequin dans la chambre de Holmes puis rassemblez tous les vêtements que vous trouverez.

Fouillez également le tiroir dans la chambre de Holmes, déplacez la boite de tabac pour découvrir un double fond.
Utilisez le clou pour accéder aux documents cachés :

Rassemblez tous les déguisements de Holmes (3 chapeaux, 3 vestes, 3 paires de chaussures, 3 pantalons) et rangez les vêtements dans l'armoire de cette façon :

La quatrième lettre, qui n'a pas de costume, vous dévoilera l'identité actuelle de Holmes. Faites un détour dans votre chambre pour prendre un peu d'argent avant de rejoindre Whitechapel.

13. La planque de Holmes

Lieu : Whitechapel, 6 Buck's Row

Une fois sur place, prenez la première rue à droite, vous repèrerez automatiquement la pension où se trouve Holmes.
Prenez la porte de gauche et faites-vous passer pour un biographe (je veux faire votre portrait / pour vous immortaliser / une bonne lumière).

Une fois dans la chambre de Holmes, vous aurez le champ libre pour fouiller. Prêtez particulièrement attention à l'attaché-case sur le sofa.

Observez les verres en cristal dans le buffet. Prenez la pipe sur la table ainsi que le journal musical. Retournez vers les verres et utilisez la pipe pour reproduire la mélodie du journal.

Passez dans le petit salon et prenez la partition tachée afin de l'analyser au microscope.

Prenez la bouteille de réactif et diluez-le avec un peu d'eau (remarquez la terre dans la bassine). Utilisez cette solution eau + réactif pour analyser la partition sur le microscope, épongez le surplus de réactif avec du papier buvard (vous en trouverez sur la commode derrière). Le code 359 apparaît

Il reste encore la clé à trouver. Retournez dans le petit salon et regardez de plus près la plante verte, trop bien entretenue pour être honnête. Vous y trouverez la fameuse clé.

Il ne reste plus à ouvrir la mallette en utilisant la clé et le code 359.

A la suite de la cinématique, et d'un voyage de quelques heures en train, vous parviendrez au moulin.

14 .Le moulin

Lieu : campagne londonienne

Sous les traits de Watson, entrez dans la maison l'arme au poing. Soulevez le drap à côté de la cheminée et récupérez un pinceau. Regardez le journal et prenez la bouteille de vodka sur la table. Parlez aux 3 hommes pour les confondre.

Prenez le contrôle de Holmes en utilisant l'interface de jeu.

Ramassez la corde à gauche de la porte. Fouillez l'intérieur du coffre posé sous la fenêtre. Fouillez la tenue de magicien, en particulier la poche cachée à l'arrière de la veste. Vous découvrez une lettre un jeu de clés.

Ouvrez les sacs de farines encore intacts à l'aide de votre couteau et récupérez les faux papiers, l'engrenage et la note de renseignements.

Reprenez le contrôle de Watson. Utilisez la farine et le pinceau sur le coffre afin de révéler le code (2, 3 et 6).

Ouvrez le coffre en utilisant cette combinaison. Puis ouvrez l'armoire à pharmacie.

Prenez la fiole, les pansements et combinez-les avec la vodka. Soignez le blessé en utilisant ce désinfectant improvisé.

Reprenez le contrôle de Holmes. Empruntez la porte et descendez les escaliers extérieurs. Prenez le balai dans la cour (à côté du chariot). Allez ensuite dans la cabane à outils un peu plus loin en direction de la rivière.

Fabriquez une pelle à l'aide du manche à balai, de la tête de pelle et du tournevis (vous trouverez ces outils sur place).

Remontez à l'étage dans le moulin, et utilisez la pioche sur le plancher, à l'endroit où il semble fragile. Vous découvrirez une cache d'arme.

Récupérez la chaîne, faites un trou dans le mur de droite (à l'endroit où il sonne creux) plus nouez l'extrémité de la corde sur l'armature du mur. Attachez la chaîne à la meule puis reliez la corde et la chaîne.

Ouvrez la trappe puis prenez le contrôle de Watson. Sous les traits de Watson, questionnez les 3 hommes sur l'engrenage manquant puis allez le récupérer parmi les buches de bois à côté de la cheminée. Faites passer l'engrenage à Holmes depuis la trappe (placez-vous sous l'échelle). Reprenez le contrôle de Holmes pour repositionner les deux engrenages sur le mécanisme. Waston de son côté devra en placer un troisième sur la grande roue crantée (ce troisième engrenage est posé contre la rambarde). Récupérez la lettre dans la main du cadavre.

Enflammez la bouteille de pétrole avec les allumettes. Holmes s'est enfui. Vous êtes dans la peau de Watson dans l'appartement de Baker Street. Prenez le journal, la pipe et entrez dans la chambre de Holmes.

15. Enquête dans les égouts

Observez la corde qui flotte sur la surface juste en face de vous, tirez ensuite sur la corde pour relever l'ancre.

Poursuivez votre investigation, notez la présence d'un mégot sur le sol. Essayez de grimpez à l'échelle sur le mur mais le barreau vous restera dans les mains. Un peu plus loin, vous trouverez une barre de fer posée contre le mur et du fil de fer. Combinez la barre et l'échelle et le fil de fer afin d'obtenir une longue barre de fer. Glissez cet objet dans les anneaux de la trappe horizontale que vous trouverez au bout des égouts. Lancez le grappin sur la barque pour la ramener à vous.

Ramassez le foulard ensanglanté et la pièce mécanique dans la barque puis rejoignez l'autre côté de la berge. Observez les traces de pas au sol. Un peu plus loin vous remarquez d'autres traces de pas à proximité d'une bouche d'égout. Nettoyez la plaque avec le foulard et actionnez le mécanisme.

Voici la marche à suivre pour les 3 puzzles (utilisez les croix directionnelles pour déplacer le curseur).

Puzzle 1 : droite, bas, droite, haut, gauche, haut gauche, bas, droite, bas

Puzzle 2 : haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, haut, gauche, bas, gauche, haut

Puzzle 3 : droite, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, haut, gauche, bas, droite

Au sous-sol, vous retrouverez Holmes .

16. Le Parc d'attractions : l'arrivée

Avancez jusqu'à la nacelle, allez un peu plus loin encore pour récupérer une barre de fer et 3 bouteilles de vodka à côté d'un tonneau.

Retournez à l'entrée de la nacelle, prenez la pince coupante dans la casse à outils. Ouvrez la caisse en bois en sectionnant les cordes avec votre couteau, vous obtiendrez ainsi une bouteille d'huile.

Utilisez la barre de fer pour briser le cadenas de la caisse en métal. Prenez la manivelle.

Il est temps maintenant de mettre en route le moteur, mettez l'huile dans le réservoir à huile, la vodka dans le réservoir à essence. Placez la manivelle dans l'endroit prévu à cet effet et actionnez-la.

17. Le Parc d'attractions : Séparons-nous

Une fois sur le toit de l'entrepôt, explorez les lieux. Récupérez 3 morceaux de corde sur les sacs de gravas situés sur le toit. Nouez-les ensemble pour former une corde nouée. Descendez les escaliers de secours, ramassez la bouteille sans vous faire repérer par le garde. Remontez sur le toit puis grimpez le long de l'échelle, récupérez le chiffon posé sur la rambarde. Combinez la corde et la bouteille et lancez là dans le réservoir afin de la remplir. Humidifiez le chiffon et retournez en bas des escaliers. Nettoyez les vitres avec le chiffon pour pouvoir espionner.

Vous reprendrez ensuite le contrôle de Holmes. Allez récupérer l'échelle qui était coincée sous la nacelle. Remontez la route jusqu'à la caisse, observez les barbelés, placez l'échelle contre la palissade puis coupez les barbelés à l'aide de la pince coupante. Dans la cour, ramassez la cible de jeu d'adresse (girafe) et observez le fil téléphonique qui alimente la plus grosse bâtisse.

Visitez la tente sur la gauche. Ramassez la cible de jeu d'adresse (lion) qui se trouve au-dessus de l'armoire. Jetez un oeil sur livre de compte posée sur la guéridon, refermez le livre puis coupez la couverture pour découvrir la comptabilité secrète du stand.

Allez dans la pièce suivante, récupérez la cible de jeu d'adresse (singe) dans la caisse enregistreuse et lisez la note qui a été oubliée sur la balustrade. Placez les 3 cibles sur les emplacements libres du jeu d'adresse. Observez avec attention le placard du milieu. Otez le poster à l'aide du couteau et remarquez la présence d'une cache. Replacez les cibles dans le bon ordre, la bonne direction et la bonne orientation. Récupérez la caisse noire du stand. Quitter les lieux. Et entrez dans la ménagerie (suivez le chemin le plus étroit).

Ouvrez la cage située au bout du couloir sur la droite. Il s'agit d'une salle de soins, notez la présence des vieux pansements ainsi que de la seringue. Ramassez la clé sur le sol avant de quitter les lieux.

Utilisez cette clé sur l'armoire à pharmacie située à l'autre bout du couloir. Prenez la bouteille d'éther. Retournez dans la salle de soin et posez une liasse de billet sur le sol. Sortez de la ménagerie et placez des liasses tout au long du chemin de façon à attirer le garde. Quittez votre cachette, fermez la porte de salle de soin et jetez la bouteille d'ether à l'intérieur pour vous débarrasser du garde.

Vous pouvez désormais accéder à la place centrale. Récupérez une corde sur le comptoir du stand rayé rouge et de blanc. Ensuite, entrez dans le Freak Show.

Une fois à l'intérieur, montez sur l'estrade et consultez le journal de Hans. Récupérez la note du directeur dans le tiroir. Lisez les deux documents. Observez Wolfman dans sa cage puis retournez vers l'entrée du freak show. Découpez un coin de l'affiche de la femme à barbe avec votre couteau. Vous obtiendrez la clé de l'établissement.

Ramassez la manivelle posée sur la chaise et placez-la dans le mas au centre. Déplacez le crochet au-dessus de la

cage de Wolfman. Reliez la cage au crochet au moyen de la corde.

Renversez les caisses de bouteilles pour attirer le garde. Fermez la porte du freak show à clé. Faites le tour de la tente pour rejoindre la fenêtre puis retirez la barre qui retenait Wolfman prisonnier.

Poursuivez votre route jusqu'au portail d'entrée, Watson ne tardera pas à vous rejoindre.

18. Le Parc d'attractions : Mise au point

Continuez à avancer en compagnie de Watson, entrez dans la roulotte orange (contre la palissade)

Lisez le tract, prenez l'assiette en fer et regardez l'avis de recherche placardé au mur. Quittez la roulotte et revenez sur vos pas, espionnez la roulotte occupée par des russes. Vous découvrirez qu'ils sont en train de fabriquer des explosifs.

Revenez sur vos pas et entrez dans le théâtre, juste en face. Vous y ferez la rencontre du prince. Parlez des anarchistes, et dites-lui que Moriarty le trahit. Décrochez le cordon rouge à l'entrée de la salle. Contournez les gradins afin de vous rapprocher discrètement de la scène. Remettez les cordages en ordre (écartez les fils et faites en sorte qu'ils ne croisent pas). Le rideau tombera alors sur le prince. Actionnez le levier pour faire disparaitre le prince.

Ramassez la bague du prince (tombée sur l'estrade) ainsi que la ceinture que vous trouverez sur un mannequin posé à droite. Depuis l'inventaire, récupérez la poudre de prestidigitateur à l'aide du couteau. Retournez vers la roulotte des Russes. Glissez de la poudre dans la cheminée. Coupez l'aération avec l'assiette en fer.

Enfermez les russes dans la salle de jeux, évacuez la fumée en retirant l'assiette puis entrez dans la roulotte. Prenez le fil de fer, la petite scie et la lettre sur la banquette. Utilisez le dictionnaire anglais/russe posé sur la commode pour traduire la lettre.

19. Le Parc d'attractions : chercher un téléphone

Utilisez la scie pour sciez l'échelle plaquée sur la roulotte des russes et celle de la roulotte voisine. Réussissez les deux échelles à l'aide du fil de fer. Vous obtiendrez une grande échelle. Dirigez-vous vers la maison hantée (elle se trouve à proximité du carrousel, au centre du parc). Profitez de l'occasion pour examiner le panneau de contrôle dans le carrousel. Il y a du monde dans la maison hantée, passez par la fenêtre.

Sciez les barreaux et utilisez la bague du prince pour découper la vitre. Maintenant que vous êtes dans la peau de Watson, retournez dans la roulotte des russes. Prenez l'arrosoir, puis le grand chiffon sec suspendu à la paroi (prenez la clé qui était camouflée en dessous). Utilisez le chiffon pour ouvrir la porte du poêle et l'arrosoir pour enlever les braises. Quittez la roulotte des russes et utilisez la clé que vous avez trouvée pour ouvrir la roulotte voisine.

Ouvrez la poupée russe pour récupérer une nouvelle clé. Servez-vous en pour ouvrir le coffret dissimulé sous le bureau. Prenez la lrette en russe, le sac de billes et l'aiguille d'horloge. Quittez cette roulotte et dirigez-vous vers une roulotte verte et blanche située tout au fond de la zone. Observez l'étrange cadenas qui verrouille la porte. Placez l'aiguille d'horloge au centre du cadenas. Appuyez sur les symboles dans l'ordre suivant : bas, gauche, haut et droite pour déverrouiller le cadenas.

Entrez dans le débarras et ouvrez l'armoire. Prenez le pied de biche et servez-vous en pour ouvrir la caisse de dynamite.

Observez le papier posé sur la table, il s'agit d'un origami. Pliez le document de cette façon :

Vous obtiendrez le plan pour fabriquer une bombe. Prenez de la dynamite et récupérez les autres ingrédients nécessaires dans la caisse située un peu plus loin. Posez la dynamite sur l'établi et ajoutez tous les ingrédients dans l'ordre indiqué par le schéma. Vous devrez obtenir ce résultat :

Actionnez la manivelle puis apportez la bombe au carrousel. Observez le panneau téléphonique sur le mur puis le radar, allumez le panneau de contrôle, retenez la position des points bleus . Vous devrez repointer chacune des positions une fois que le panneau éteint.

Quittez le carrousel et rejoignez la maison hantée pour tenter de prévenir Holmes. Lancez une bille sur la vitre de la fenêtre. Contournez le bâtiment et testez une autre fenêtre. Vous n'obtiendrez pas de réponse.

Vous poursuivez alors l'aventure dans la peau de Holmes, au moment il pénètre dans la maison hantée. Ramassez la clé posée sur le guéridon. Faites sauter le cadenas du coffre de magicien avec les pinces coupantes, prenez la lettre de cession et prélevez une tige en métal sur la poupée. Elle vous sera utile pour crocheter la serrure de la vitrine.

A défaut de pouvoir prendre le fusil, prenez la burette d'huile dans le coffret d'entretien. Ouvrez l'armoire, prenez deux draps et nouez-les afin d'obtenir une corde en tissu.

Quittez la chambre et avancez dans le couloir. Pour pouvoir passer de l'autre côté de la salle et accéder à la pièce qui vous intéresse, il faudra créer un pont avec les étagères récupérées dans l'armoire du couloir.

Commencez par accrocher votre corde en tissu sur la balustrade, descendez pour modifier la position d'un paravent (huilez les gonds afin de pas faire de bruit. Explorez le labyrinthe et poussez toutes les portes afin de créer des supports pour les planches. Il vous suffira ensuite de placez les planches et d'avancer au fur et à mesure.

Ouvrez la porte à l'aide de la clé et hâtez-vous d'utiliser le téléphone. Lorsque vous percevez un bruit extérieur, ouvrez les volets : il s'agit de Watson.
Vous voilà tous deux réunis au carrousel. Branchez le poste téléphonique sur le boitier. Puis attelez-vous au déminage des bombes. Reproduisez le schéma suivant (occupez-vous seulement les billes située au centre), le but étant d'éclairer toutes les diodes du panneau.

Il est temps de faire explosez l'entrepôt. Quittez le parc d'attraction en passant par la porte principale. Montez dans la nacelle. Malheureusement vous serez bloqué à mi-parcours. Associez le sceau, la bombe et la ceinture en cuir et placez le dispositif sur le câble.

L'impact de la bombe étant imminent, il faut prendre la fuite. Le levier est hors d'usage, utilisez le système manuel (ouvrez le panneau en bois pour y accéder).

Retournez dans le parc d'attraction, entrez dans la maison hantée par la porte principale.

Empruntez le couloir de gauche et dirigez-vous vers la porte. Vous assisterez à la cinématique finale du Testament de Sherlock Holmes.

Le Tour de France

© Focus / Cyanide 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Mise en jambes

Compléter le Tutorial.

Pas sans mon oreillette

Utiliser toutes les options de communication radio.

On contrôle

Emmener le peloton avec tous ses coureurs.

Faire le départ

Etre le premier attaquant sur une étape.

Pour le plaisir

Gagner une étape.

Pub télé pour mon sponsor

Maintenir une échappée solitaire pendant plus de 20 km.

La chance sourit aux audacieux

Tenter au moins 10 attaques lors de la dernière ascension d'une étape de montagne.

J'habite la montagne

Etre le premier au sommet de chaque sprint montagne lors d'une étape de montagne.

Eviter les risques

Gagner le Tour de France sans tomber une seule fois.

Maître des esprits

Mettre en place une alliance avec le peloton et une échappée dans la même étape et la remporter.

Aussi rapide que le vent

S'échapper du peloton dans une descente et prendre 30 secondes d'avance.

Ne me laisse pas seul

Aider son leader à revenir dans le peloton après qu'il se soit fait décrocher (ou se faire aider).

Homme de Parole

Laisser un coureur qui vous a aidé dans une alliance remporter l'étape.

Super finisseur

Remporter une étape de plaine qui arrive au sprint avec un coureur qui n'est pas un sprinter.

On remet ça

Remporter 2 étapes consécutives avec le même coureur.

Le mec rapide

Remporter une étape de plaine avec un sprinter.

Pas de préférence

Terminer un Tour de France avec toutes les équipes du jeu.

Grimper comme un ange

Remporter toutes les étapes de montagne du Tour de France (mode Tour).

Roi des grimpeurs

Remporter le maillot blanc à pois rouge (mode Tour).

Roi des sprints

Remporter le maillot vert (mode Tour).

Ponctualité anglaise

Remporter le contre-la-montre individuel et battre son temps la fois suivante.

Un grand champion se révèle jeune

Remporter le Tour de France avec un coureur de 25 ans ou moins.

Usual suspects

Terminer dans le Top 10 du Tour de France au moins 5 fois de suite.

Première et dernière

Remporter la première et la dernière étape du Tour de France (mode Tour).

Surprise

Remporter le Tour de France avec un coureur qui n'est pas le mieux classé dans son équipe.

On fait ce qu'on peut avec ce qu'on a

Remporter une étape avec une équipe de niveau Expert.

Tout-terrain

Remporter une étape de chaque type (Plaine, Vallons, Montagne, Contre-la-montre) avec le même coureur.

Triple

Remporter 3 étapes consécutives avec le même coureur (mode Tour).

Argent

Les petites équipes compte aussi

Terminer dans le top 10 au classement général avec une équipe de niveau Expert.

Ne jamais dire jamais

Remporter le Tour de France après avoir repris un débours de 10 minutes sur le leader.

Tout pour mes équipiers

Remporter une étape avec un coureur que vous ne contrôlez pas en lui demandant d'attaquer.

Du début à la fin

Porter le maillot jaune sur toutes les étapes du Tour de France.

Toujours à l'heure

Remporter tous les sprints intermédiaires du Tour de France (mode Tour).

Parmi les grands

Remporter 2 Tour de France.

Or

Joueur expérimenté

Remporter le Tour de France avec une équipe de niveau Débutant, Normal, Difficile et Expert.

Légende du tout

Remporter 5 Tour de France.

Sans partage

Remporter les maillots jaune, à pois et vert dans un même Tour de France avec le même coureur.

Domination absolue

Remporter avec votre équipe toutes les étapes du Tour de France et les 3 maillots de leader.

Platine

Mr Tour de France

Obtenir tous les trophées.

Le Tour de France 2013 - 100ème Edition

© Focus Home Interactive / Cyanide 2013

RÉCOMPENSES

Vainqueur du Tour

Pour cela, il faut gagner le maillot jaune après avoir joué les sept étapes par défaut.

Maillot Blanc

Pour cela, il faut avoir joué les sept étapes par défaut.

Lead and Gold : Gangs of the Wild West

© Fatshark 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Avarice

Collecter 8 sacs d'or en match Fièvre de l'or.

Premier Sang

Tuer un ennemi.

Chance du débutant

Gagner un match.

Un Docteur en Vacances

Réssuciter un coéquipier.

Lewis et Clark

Jouer sur toutes les cartes.

Bon Camarade

Réssuciter 5 coéquipiers durant une partie.

Mule

Être le joueur qui délivre le plus de sacs à la base durant un match, 3 fois.

ARGENT

Poisson dans l'eau

Tuer 3 ennemis avec une dynamite.

Barrage

Tuer 3 ennemis en 12 secondes.

Un Pas Devant

Tuer 3 ennemis pris dans votre trappe durant une partie.

Chef Né

Durant une partie, vos coéquipiers ont tués 10 ennemis que vous avez marqué

OR

Multiplicateur de Force

Gagner 100 matchs.

Legacy of Kain : Soul Reaver

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, pressez la touche Start et entrez les codes suivants :

Tous les bonus

R2, Bas, L2, R1, gauche, L2, bas, L1, et

Tous les combos

Droite, bas, haut, bas, bas, R1, , , et bas

Tous les power-ups

Gauche, gauche, haut, haut, L1, R2, , bas, et

Obtenir toutes les dark chronicles

R1, bas, R2, L1, droite, R2, , bas, L1

Charges reaver infinies

Bas, bas, haut, gauche, R1, R2, bas, , et

Pas de textures

L1, bas, R2, droite, R2, haut, , L1, et bas

Cartoon

Haut, bas, haut, bas, R1, R2, bas, , et

Invincibilité

L1, bas, R2, droite, R2, haut, , L1, et bas

Statistiques à fond

Gauche, droite, gauche, droite, R1, L1, , , et bas

LEGO Batman 2 : DC Super Heroes

© Warner Bros Games / Traveller's Tales 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Ces codes sont accessibles via la section dédiée du menu Pause.

4LGJ7T	Coeurs supplémentaires
5KKQ6G	Détecteur de briques rouges
74EZUT	Pièces x2
7TXH5K	Switch bonus
95KPYJ	Sbire de Double-Face
9ZZZBP	Sbire du Joker
BCT229	Kart de Mr. Freeze
BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
BTN248	Sous-marin du Pingouin
BWQ2MS	Déguisements
C79LVH	Moto d'Harley Quinn
CCB199	Le Joker (tropical)
CHP735	Hélicoptère du port
CRY928	Sbire de l'Homme-mystère
CWR732	Hélicoptère de police
DDP967	Commissaire Gordon
DUS483	Camion de poubelles
DWR243	Employé de zoo
EFE933	Camion blindé de Double-Face
GCH328	Hélicoptère
GTB899	Sbire de Poison Ivy
HAHAHA	Jet de l'Homme-mystère
HGY748	Poissonnier
HJK327	Sbire du Clown
HKG984	Tireur d'élite
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du chapelier fou
HTF114	S.W.A.T.
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JCA283	Chapelier Fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JN2J6V	Super Construction
JRY983	Officier de police
JUK657	Van du Joker
JXN7FJ	Vigne
KJL832	Voiture de police
KJP748	Homme de main du Pingouin
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Moto de police
LRJAG8	Détecteur de Minikit
M1AAWW	Catwoman (classique)
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier Fou
MAC788	Van de la police

MBXW7V	Détecteur de briques d'or
MKL382	Militaire
MNZER6	Attraction de pièces
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Acolyte de Freeze
NJL412	Yéti
NKA238	Homme de main du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
PLC999	Bateau de police
Q285lk	Sbire de l'homme-mystère
RDT637	Camion d'Harley Quinn
RYD3SJ	Détecteur de danger
TPGPG2	Impossible de tomber
TPJ37T	Pièces des personnages
TTF453	Sous-marin de Robin
UTF782	Homme de main du Joker
V9SAGT	Policier
VJD328	Navire de police
W49CSJ	Lexbot
XEU824	Acolyte de l'Homme-mystère
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred
ZHAXFH	Beep Beep
ZQA8MK	Sbire du Mime
ZXEX5D	Régénérateur de coeurs

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Poursuite au Théâtre

Commencez par prendre vos marques avec Batman et Robin en éliminant les larbins du Joker qui terrorisent les spectateurs. Avancez vers la scène et construisez un escalier à l'aide des briques Lego posées au sol. Esquivez le marteau d'Harley, gardez vos distances et assommez-là à coup de batarang.

Sentant la défaite approcher elle s'enfuira par la trappe. Poursuivez-là. Une fois en bas, sauvegardez la partie afin d'ouvrir la grille. Explorez la pièce et sortez le Sphinx de sa cachette en frappant l'instrument de musique situé sur au fond de la salle sur la gauche. Dans la salle suivante, utilisez le grappin pour escalader les parois.

Une fois en bas, fabriquez la combinaison détectrice et utilisez-là pour pouvoir éliminer le garde sans vous faire repérer par la caméra. Positionnez-vous sur la marque blanche au sol, utilisez le pouvoir de détection de la combinaison. Assommez le Sphinx en actionnant les leviers situés au-dessus de sa tête.

Une fois l'homme mystère mis hors d'état de nuire, construisez le charriot élévateur et montez à l'étage. Fabriquez la combinaison acrobate de Robin et activez-là. Utilisez les nouvelles capacités de Robin pour rejoindre l'étage.

Une fois en haut fabriquez la pièce nécessaire afin que Batman puisse rejoindre Robin. Prenez le contrôle de Batman et utilisez la combinaison invisible pour passer discrètement dans la salle du fond afin de construire la pièce dont Robin a besoin pour faire descendre la plateforme où se trouve Double-Face.

Mettez Double-Face au tapis. Le Joker ne tardera pas à se mettre en travers de votre route. Quand le Joker immobilise l'un de vos personnages, utilisez l'autre pour le frapper. Une fois sérieusement mis en difficulté le Joker ira se réfugier en haut d'une caméra. Utilisez la combinaison de Batman pour voir à l'intérieur du tableau électrique et provoquer un court-circuit et le faire chuter. Il vous suffira ensuite de monter sur la plateforme et de construire la pièce Lego pour quitter les lieux.

Chapitre 2 - Port de Refuge

Une fois dans la rue, dirigez-vous vers la pièce Lego signalée par le marqueur jaune sur la carte. Détruisez les briques pour récupérer la combinaison détectrice de Batman, elle vous servira à ouvrir le container renfermant le costume de Robin.

Utilisez la combinaison d'acrobate de Robin que vous venez d'obtenir pour diriger la grue et extraire un coffre. Montez le terminal informatique et utilisez-le pour demander à Alfred de vous envoyer l'hélicoptère de Robin.

Pour qu'il puisse fonctionner l'hélicoptère doit être réparé. La première pièce se trouve juste à côté de l'hélicoptère.

Pour récupérer la seconde vous devrez escalader le mur en utilisant les compétences de Robin.

La dernière pièce pourra être récupérée plus loin dans les hauteurs grâce aux pouvoirs combinés de Batman et Robin.

Une fois l'hélico en étant de marche, vous pourrez vous lancer à la poursuite du Joker. Vous devrez à la fois éliminer les sbires, tirer sur les missiles, et dès que possible tirer sur le Joker. Alternez entre les véhicules pour éviter de vous faire submerger.

Une fois que vous aurez réussi à stopper le Joker, il vous faudra l'affronter sur la terre ferme. Détruisez les briques du tractopelle devant le parc d'attraction à l'aide d'une bombe afin de fabriquer un canon. Utilisez-le pour frapper le Joker (actionnez la poignée orange)

Montez le visage de clown à droite à côté de l'entrée afin de pouvoir construire un mur bleu praticable pour Robin.

Une fois au-dessus de la porte d'entrée, faites coulisser les deux barres de fer pour les faire retomber plus bas sur le Joker. Détruisez le lance-roquette de l'auto-tamponneuse à l'aide d'une bombe, enlevez les deux protections bleues et posez une dernière bombe afin de détruire totalement le véhicule.

Il ne vous restera plus qu'à assembler un marteau géant pour assommer le Joker et le mettre définitivement hors d'état de nuire.

Chapitre 3 - Singeries à l'Asile d'Arkham

Prenez le contrôle de la Batmobile grâce au terminal et testez l'armement sur les pylônes répartis autour de la zone. Rejoignez ensuite la Batcave (suivre les balises bleues sur la route). Arrêtez-vous au niveau du batsignal et activez le terminal.

Après la cinématique, rejoignez le pont pour activer le centre de contrôle de la Ligue des Justiciers. Sélectionnez la balise et les marques bleues pour rejoindre la prison asile d'Arkham.

Activez le terminal pour monter le pont levis et pouvoir entrer dans l'asile. Pour rattraper Catwoman, il vous faudra récupérer les costumes de Robin et de Batman. Commencez brisez les colonnes vertes avec le batarang pour pouvoir monter les pièces Lego sur votre gauche. Utilisez ensuite les compétences Batman pour tirer le levier et libérer le signal du costume d'acrobate de Robin. Utilisez le bâton d'acrobate pour traverser l'égout, rejoignez l'autre côté du mur pour monter le signal combinaison de Batman.

Il vous suffira ensuite de monter les pièces placées le long du mur pour que Batman puisse vous rejoindre. Pour faire chuter Catwoman, brisez la grille d'acier et la statue Lego argentée avec une bombe. Une fois hors d'état de nuire, c'est Double Face qui fera des siennes. Poursuivez l'exploration jusqu'à trouver le costume chauve-souris pour Batman. Brisez des éléments en verre pour stopper le camion de double-face (utilisez la bulle de Robin pour dégager le batsignal

coincé dans le mur.

En poursuivant votre exploration, vous verrez apparaître la foreuse de Bane. Explorez le labyrinthe et actionnez les deux leviers à côté de la fontaine pour récupérer la combinaison antigel de Robin.

Gelez l'eau sur les parois pour pouvoir circuler sur les murets. Récupérez la super-combinaison de Batman afin de pouvoir briser la statue en argent située non loin de là. Gelez le liquide qui s'échappe à l'aide de la lance de Robin pour faire dévier la foreuse de sa course.

Chapitre 4 - Mission dans l'asile

Retrouvez le Commissaire Gordon dans la cour puis pénétrez dans l'asile. Récupérez la combinaison anti-radiations de Robin pour éteindre les flammes qui vous empêchent de progresser. Grâce à la combinaison de Robin, vous pourrez empruntez le passage sous l'eau et faire remonter le costume Anti-Choc pour Batman.

Stoppez les générateurs qui alimentent les hélices avec Batman afin que Robin puisse continuer à explorer la fosse immergée. Avec Batman, montez la pièce Lego permettant d'ouvrir le sas pour Robin.

Une fois revenu à la surface avec Robin, utilisez la lance anti-périls pour activer le mécanisme frappé du logo " eau " afin de faire descendre l'escalier.

Activez le terminal au premier étage et grimpez la paroi. Après avoir éliminé quelques sbires, brisez le décor afin de découvrir le costume antigel de Robin qui vous permettra de geler les deux jets d'eau et la paroi.

Une fois de l'autre côté, fermez la vanne d'air gelé afin que Batman puisse passer. Il vous faudra ensuite escalader les parois avec Robin jusqu'à atteindre le terminal situé dans la cellule de droite. Gelez la paroi murale afin de permettre à Batman de passer et de court-circuiter le terminal.

Après avoir emprunté l'ascenseur, vous apercevrez furtivement l'Epouvantail mais les caméras de sécurité vous empêcheront de le poursuivre. Activez les écrans de vidéo surveillance avec Batman et utilisez le costume Acrobate de Robin pour enclencher le mécanisme situé au centre de la pièce. Gérez le déplacement de la caisse qui contient combinaison détectrice de Batman vous aidant des écrans de surveillance (le plan est sur l'écran du bas).

Equipé de la combinaison détectrice, vous pourrez désactiver les caméras afin que Robin puisse vous suivre et éteindre les flammes avec sa combinaison antigel. Utilisez la fonction détectrice de la combinaison de Batman pour lever le pont et permettre à Robin d'actionner le levier.

Vos devrez ensuite résoudre une deuxième énigme à l'aide de Batman. Activez les modules électriques derrière la porte pour faire circuler le cylindre. Le combat contre l'Epouvantail pourra alors débuter.

La première phase ne vous posera aucune difficulté : tuez les sbires et attaquez l'épouvantail dès que possible. Au bout de la 3ème cartouche de gaz, la visibilité sera très fortement réduite. Tournez les vannes de chaque côté de la pièce afin de permettre à l'un des personnages d'accéder aux leviers du premier étage.

La dernière phase du combat pourra alors débuter. Rester invisible avec Batman vous permettra d'achever l'Epouvantail très rapidement et sans aucune difficulté.

Retrouvez Gordon à l'extérieur. Le cambriolage de l'usine chimique sera bien évidemment votre prochaine mission.

Chapitre 5 - Une crise chimique

Suivez les marqueurs bleus pour vous rendre à l'entrée de ville. Utilisez la combinaison anti-choc pour ouvrir la grande porte.

Continuez votre route jusqu'à atteindre l'usine Ace Chemicals. Une fois à l'intérieur, votre mission sera de récupérer 5 fioles de produits chimiques. Utilisez la combinaison anti-radiations de Robin pour récupérer le premier échantillon situé sur la corniche.

Dans la salle suivante, nettoyez le batsignal à l'aide de la lance anti péril (remplissez le réservoir avec de l'eau en plongeant dans le bassin). Prenez le contrôle de Batman pour désactiver le champ de force et récupérer le second échantillon.

Nettoyez la salle suivante (toujours à l'aide de la lance de robin) pour obtenir le costume aimant. Utilisez-le pour grimper sur la corniche et accéder au 3ème conteneur de produits chimiques.

Poursuivez votre route jusqu'à la plateforme suivante. Progressez en sautant sur les barils en mouvement pour vous déplacer de plateforme en plateforme puis ramenez les barils bleu à vous pour pouvoir atteindre le 4ème réservoir.

Une fois la combinaison de Robin récupérée, transvasez les produits chimiques dans les réservoirs à l'aide de la lance (en fonction des couleurs). Après avoir éliminé les quelques ennemis, videz la cuve centrale afin de libérer l'accès au 5ème et dernier réservoir.

Sauvegardez la partie si nécessaire et activez la citerne au fond de la salle afin que Robin puisse nettoyer les lieux et éteindre les flammes. Utilisez sa combinaison d'acrobate pour traverser la salle et actionner le pont pour que Batman puisse passer.

Ouvrez les sas pour récupérer la super-combinaison de Batman qui vous permettra d'ouvrir la grille située un peu plus loin. Les capacités de Robin vous permettront de progresser tout en libérant le passage pour Batman. Progressez dans les hauteurs en détruisant les pièces argentées avec Batman.

Détruisez le décor pour monter le mécanisme au centre de la salle. Déplacez la souris sur l'écran face à vous en utilisant la bulle de Robin. Cliquez sur le pistolet en haut à gauche, sur le visage du Joker puis sur le pistolet de droite. Cette action permettra de couper les vannes de gaz sur la corniche.

Grimpez dans la cage d'ascenseur avec Robin. Une fois que vous aurez traversé par les airs grâce au double saut de Robin, actionnez le mécanisme pour que Batman puisse vous rejoindre. Récupérez la combinaison anti-choc de Batman puis remontez grâce à la poignée.

Ouvrez la grille grâce à Batman et utilisez la perche de Robin pour traverser la salle. Utilisez chacun des personnages pour baisser les leviers et ramener la caisse à côté de la soupape.

Dans la salle suivante, vous pourrez bénéficier de l'aide de Superman. Prenez le contrôle de ce nouveau personnage pour actionner la poignée située sur la corniche. Gelez l'eau qui se déverse afin de pouvoir escalader la paroi avec tous les personnages. Une fois en haut, cassez l'armoire pour récupérer la super-combinaison de Batman qui vous permettra de briser la grille renfermant celle de Robin.

Utilisez la vision laser de Superman pour ouvrir les vannes derrière le mur afin que Robin puisse déverser les produits chimiques dans les tuyaux adéquats grâce à sa lance. Utilisez ensuite le souffle de gel de Superman pour transformer les jets d'eau en plateformes pour que les 3 personnages puissent progresser.

Enfilez la combinaison anti-choc de Batman, traversez le champ de force électrique et désactivez-le. Utilisez la vision laser de Superman pour découper les plaques dorées et éteindre les flammes qui empêchent les autres personnages de progresser. Pour pouvoir poursuivre, gelez la seconde chute d'eau. Il ne vous restera plus qu'à court-circuiter l'ascenseur grâce à la combinaison anti choc de Batman.

Prenez le contrôle de Batman pour traverser le champ électrique. Brisez les deux blocs dorés avec le laser de Superman afin que Batman puisse accéder à la plateforme. Retournez ensuite récupérer la super-combinaison afin de détruire les deux pylones gris.

Chapitre 6 - Signature chimique

Une fois à l'extérieur, sautez dans la Batmobile et lancez-vous à la poursuite du fourgon blindé. La carte ne vous fournira pas d'indication utile, contentez-vous de suivez les marqueurs bleu au sol pour rejoindre le fourgon (la cinématique ne se déclenchera que si la batmobile se trouve à l'arrière du fourgon. S'ensuivra une séquence rail-shooter où vous devrez à la foi détruire l'armement du fourgon mais également les hélicoptères ennemis.

Une fois dans le fourgon, éliminez les sbires de Lex et récupérez la combinaison aimant pour Robin. Vous pouvez effectuer une sauvegarde si vous le souhaitez. Utilisez l'aimant pour faire circuler la boule bleue vers la porte afin de faire apparaître les tuyaux praticables pour Robin. Libérez l'échelle pour Batman et faites coulisser le panneau bleu pour obtenir la combinaison détectrice de Batman.

Prenez le contrôle de Batman, activez l'invisibilité et montez sur le toit du fourgon. Désactivez la caméra de surveillance en détruisant le bloc Lego situé au-dessus des escaliers afin que Robin puisse vous rejoindre et détruire les blocs bleu qui freinent votre progression. Utilisez ensuite la vision détectrice de Batman pour court-circuiter le second panneau.

Utilisez le batarang pour éliminer les deux sbires en jetpack, vous obtiendrez ainsi la combinaison chauve-souris pour Batman. Planez jusqu'au générateur d'électricité et détruisez-le afin de libérer le passage pour Robin. Utilisez l'aimant de Robin pour détruire le panneau bleu et accéder au terminal. Profitez de la brèche ouverte par l'avion de Batman pour gagner l'étage inférieur.

Dans la salle suivante, vous devrez activer 3 leviers pour lever la protection du noyau d'énergie situé au centre de la salle. Le premier interrupteur est en bas sur la gauche. Pour désactiver le second utilisez la combinaison de Robin et montez sur la corniche. Prenez le contrôle de Batman pour désactiver le 3ème en vous déplaçant grâce au grappin.

Malheureusement, Joker et Lex trouveront un nouveau moyen pour vous fausser compagnie.

Chapitre 7 - Les intrus

Empruntez la moto de Robin pour rejoindre la batcave. Activez le panneau de contrôle et analysez la cryptonite fabriquée par le Joker. Les deux vilains feront irruption dans la Batcave. Vous ne pourrez pas attaquer le Joker et Lex de front. Utilisez le canon de la moto pour viser Lex Luthor. Une fois ce premier véhicule détruit vous obtiendrez la combinaison anti-choc pour Batman. Allez dans la salle de gauche pour débloquer le costume Acrobate de Robin qui vous permettra d'accéder à l'avion de Batman situé un peu plus loin.

Une fois à bord du véhicule, tirez à nouveau sur Lex. Libérez la rampe pour que Batman puisse accéder à sa super combinaison. Rejoignez la salle de droite, activez le mécanisme et tirez une nouvelle fois sur Lex à l'aide des canons du bateau de Batman.

Une fois de plus Superman viendra vous prêter main forte. Après avoir sauvegardé votre partie, utilisez la vision laser de Superman pour ouvrir la porte dorée. Utilisez le monte-charge pour grimper à l'étage supérieur. Utilisez ensuite le souffle gelé de Superman pour éteindre les flammes et pouvoir construire les échelles qui permettront à Batman et Robin d'avancer. Utilisez le grappin de Batman pour rejoindre la plateforme supérieure.

Servez-vous des capacités de Robin pour continuer à monter dans les étages supérieurs. Solidifiez la chute d'eau avec le souffle gelé de Superman. Une fois arrivé au dernier étage, détruisez la poignée argentée du sas en utilisant une bombe (avec Batman).

Utilisez la vision rayons X de Superman pour ouvrir le sas menant à la dernière salle. Empruntez le chemin de gauche pour récupérer la combinaison aimant de Robin qui vous permettra d'atteindre la plateforme suivante. Plus loin utilisez le grappin pour faire descendre l'échelle et accéder à la salle de contrôle. Utilisez la vision laser de Superman pour détruire le bloc doré. Dirigez Batman jusqu'à la plateforme située tout à droite, glissez le long du câble mis à nu pour rejoindre Robin et Superman sur la plateforme centrale.

Cassez les briques argentées à coup de bombes et fabriquez le mécanisme à l'aide des briques légo découvertes. Pour pouvoir activer le mécanisme avec la bulle, il faudra que Robin soit équipé de sa combinaison acrobate. Reprenez le contrôle de Robin et retournez chercher son costume Acrobate à l'entrée de la salle. Suivez le même itinéraire que celui que vous avez emprunté avec Batman. Orientez le dinosaure Lego jusqu'à ce que la poignée soit accessible pour Batman.

Grimpez avec Batman, brisez le cristal qui obstrue la sortie à l'aide de plusieurs bombes pour permettre à Superman s'échapper.

Chapitre 8 - Destination Metropolis

En début de chapitre, prenez le contrôle de Superman et survolez le jardin botanique pour rejoindre le vaisseau de Lex Luthor. Alternez entre les différents personnages pour détruire l'arsenal du vaisseau de Lex ainsi que les hélicoptères des sbires. Dès que possible, utilisez superman pour détruire les canons et les plaques dorées.

Prenez le contrôle de Batman. Tout en évitant les barils, tirez les poignées rouge situées de chaque côté du vaisseau pour libérer les deux blocs dorés que Superman pourra détruire avec son laser. Détruisez les autres deux plaques situées en hauteur pour ouvrir la porte.

Tirez sur la poignée de l'hélicoptère avec le grappin pour éliminer le pilote. Détruisez la protection du panneau de contrôle sur la corniche de gauche à l'aide du batarang puis utilisez la vision de Superman pour désactiver le champ de force qui empêche Batman d'accéder à sa combinaison anti-choc.

Une fois le costume enfilé, vous pourrez charger la combinaison et faire fonctionner le plateau élévateur. Actionnez les deux leviers avec chacun des personnages pour ouvrir la porte. Découpez la plaque dorée, détruisez les blocs Lego disposés autour de pièce permettre à Superman d'ouvrir la poignée de la porte.

La salle suivante étant remplie de cryptonite, continuez la progression avec Batman. Utilisez le véhicule ennemi pour détruire le décor de la salle. Montez en priorité les pièces qui vous permettront de bloquer les écoutilles par lesquelles les sbires arrivent. Construisez les autres éléments Lego afin de récupérer une torpille. Une fois la torpille en place, détruisez la pièce jaune avec Superman pour la lancer sur la porte du fond.

Gelez les flammes Lego avec Superman pour pouvoir progresser. Fermez les deux sas ennemis avec Superman puis volez jusqu'au-dessus de la salle pour débloquer la combinaison chauve-souris de Batman qui vous permettra de détruire les plaques de verre Lego.

Empruntez les tuyaux d'aération pour rejoindre le toit. Il ne vous restera plus qu'à détruire la grande plaque de verre au centre de la pièce pour atteindre la salle de contrôle mais Joker et Lex parviendront une nouvelle à se faire la belle !

Chapitre 9 - Recherche et développement

Pour vous rendre chez Lex Luthor rapidement, prenez le contrôle de Superman et suivez le marqueur aérien jusqu'au déclenchement de la cinématique. Détruisez la structure dorée à l'étage pour forcer le robot réceptionniste à quitter sa cachette. Récupérez la combinaison de Batman et lancez des bombes sur le robot dès qu'il est étourdi afin de l'anéantir. Pour rejoindre l'étage supérieur, désactivez le système d'alarme avec Superman (connectez les tuyaux pour fermer le circuit électrique).

A l'étage, détruisez les briques argentées avec des bombes. Fabriquez le levier nécessaire à l'ouverture de l'ascenseur puis grimpez à l'intérieur. Détruisez ensuite les briques argentées et dorées pour obtenir la combinaison anti-chocs de Batman. Désactivez le champ de force puis récupérez la super combinaison pour détruire les blocs suivants et pouvoir actionner le tapis roulant. Lancez une bombe sur le tapis pour faire exploser les tuyaux et désactiver le champ de cryptonite.

Vous voici arrivé tout au fond de la salle. Découpez la porte dorée avec la vue laser de Superman et tirez le levier pour pouvoir accéder à l'ascenseur.

Cassez la brique dorée pour pouvoir récupérer la combinaison détectrice de Batman. Activez l'invisibilité et activez le levier protégé par la caméra de surveillance. Attendez que le tapis roulant se mette en marche puis appuyez sur le bouton poussoir sous la bulle verte pour éliminer le vaisseau ennemi. Répétez l'opération jusqu'à ce que les gardes brisent la vitre, vous laissant ainsi le champ libre pour monter à l'étage supérieur par la bouche d'aération.

Détruisez les briques dorées de part et d'autre pour couper l'arrivée de gaz cryptonien.

Au deuxième pylône, activez le levier pour permettre à Batman de progresser. Allez chercher la combinaison Chauve-Souris tout au fond de la salle. Revenez sur vos pas, et brisez la paroi en verre pour stopper le gaz.

Dans la dernière salle brisez le bloc Lego pyramidal avec Superman et positionnez-vous sur le bouton poussoir. Utilisez ce tremplin de fortune pour traverser la bulle de cryptonite avec Batman Chauve-souris. De l'autre côté, brisez la paroi

de verre pour accéder à la salle de contrôle et désactiver le cristal de cryptonite. Découpez la plaque dorée et traversez le tunnel avec Superman.

Une fois de l'autre côté, éliminez les sbires et déverrouillez la porte avec la vision laser de Superman. Entrez dans la salle de contrôle, détruisez le décor pour fabriquer les sièges qui vous permettront de contrôler un mecha à distance.

Pour vaincre le robot adverse, esquivez ses charges et frappez-le lorsqu'il est étourdi.

Une fois le robot abattu, reprenez le contrôle de Batman et Superman. Pénétrez dans la salle de contrôle, brisez les parois de verre avec Batman et faites exploser la paroi dorée avec Superman.

Chapitre 10 - Les pieds sur terre

Dès la fin de la cinématique suivante, vous retrouverez Lex et Joker dans un mecha géant, bien décidés à vous anéantir une bonne fois pour toute. Poursuivez-les dans les airs en visant les pieds du robot pour le faire chuter au sol.

En plein combat, vous serez interrompu par un hélicoptère ennemi, utilisez le grappin pour faire tomber le pilote et détruire l'appareil. Eteignez les flammes avec le souffle de Superman puis récupérez la super combinaison de Batman. Utilisez les explosifs pour détruire les moteurs, puis les pouvoirs de Superman pour casser les pièces dorées sur les deux ailes du robot.

Chapitre 11 - Refuge souterrain

Superman ne pouvant plus voler, suivez les marqueurs au sol jusqu'à la bouche de métro du centre ville. Utilisez le rayon laser pour détruire le cadenas doré qui en bloquait l'accès. Une fois que vous aurez pénétré à l'intérieur la cinématique débutera. Lorsque vous traverserez la voie, le piège se refermera sur vous. Utilisez la super-force de Superman pour dégager le signal combinaison anti-choc de Batman et libérer la voie.

Prenez le contrôle de Batman pour activer le levier sur la voie et utilisez à nouveau Superman pour éteindre l'incendie qui vous empêche de progresser. Récupérez la super combinaison et brisez toutes les pièces Lego argentées. Reprenez la combinaison anti choc pour activer le terminal. Reprenez une nouvelle fois la super combinaison pour dégager la voie. Au fond du tunnel, utilisez le laser de Superman et avancez jusqu'à la salle suivante.

Brisez les pièces argentées pour récupérer la combinaison chauve souris de Batman. Brisez les parois en verre et utilisez le souffle de Superman pour transformer l'eau en paroi. Escaladez la paroi avec Batman et planez jusqu'à la plateforme située en face pour stopper le métro.

Utilisez le laser de Superman pour briser le bloc doré dans le tunnel. Montez la rampe arrière de la rame de métro et actionnez la poignée pour dégager la voie avec le super pouvoir de Superman.

Une fois cet obstacle passé, détruisez les briques et montez sur la plateforme de gauche. Planez avec Batman pour rejoindre l'autre côté de la voie. Vous pourrez ainsi casser le verre et libérer l'échelle qui permettra à Superman de couper l'alimentation avec sa vue Laser.

La main du Joker vous empêchera de poursuivre votre exploration en vous envoyant des salves de sbires. Utilisez le laser de Superman pour briser les pièces dorées tout en contrôlant Batman pour le couvrir.

Entrez dans la rame de métro et continuez à progresser en passant par les toits. Montez la combinaison anti choc en bout de rame et désactivez le champ de force afin que Superman puisse vous suivre. Il ne vous restera plus qu'à rejoindre la locomotive et stopper les moteurs.

Chapitre 12 - Le prochain président

Empruntez un véhicule et rejoignez le quartier de l'hôtel de ville. La cinématique se déclenchera dès que vous arriverez à proximité du robot Joker.

Utilisez les pouvoirs de Superman pour mettre à jour une vanne dans le mur de l'Hôtel de Ville, puis récupérez la super

combinaison de Batman en détruisant les spots sous la grande affiche sur la gauche. Faites exploser la canalisation d'eau afin que Superman puisse la solidifier.

Grimpez et détruisez les briques dorées sur la corniche afin d'obtenir la combinaison anti-choc pour Batman. Elle vous permettra de poursuivre l'ascension vers le toit. Utilisez les pouvoirs de Superman et de Batman pour vous frayer un chemin jusqu'au bras du Robot Joker. Détruisez la fleur avec le laser Superman.

Une fois le Robot au Joker au sol. Reconstruisez l'hélicoptère avec les briques lego. Montez les escaliers sur la gauche pour récupérer la combinaison chauve-souris. Sautez de la plateforme et planez jusqu'à l'hélico pour en prendre le contrôle. Aveuglez le joker avec le faisceau lumineux.

Procédez de la même façon avec le projecteur situé sur la plateforme de droite. Vous aurez besoin de la combinaison chauve-souris pour briser le verre, et de la combinaison anti-choc pour prendre le contrôle du projecteur.

Une nouvelle fois aveuglé, le Joker chutera, vous pourrez tirer la poignée orange de la fleur à l'aide des super-pouvoirs de Superman.

Chapitre 13 - Instabilité du noyau

Suite à la cinématique, vous serez entraîné dans une folle course-poursuite avec ce qui reste du Robot Joker. Détruisez les éléments du décor pour blesser son coeur. Alternez entre la moto de Robin ou la Batmobile selon le type d'éléments que vous devrez détruire (missiles, blocs argentés, etc).

La chute du robot mettra fin à ce chapitre.

Chapitre 14 - Le défi de la tour

Foncez droit devant en direction de la Tour Wayne pour déclencher la cinématique. Votre première mission sera de rejoindre le haut de la tour. Prenez le contrôle de Cyborg pour faire tomber le conteneur bleu. Ouvrez-le en détruisant le cadenas doré. Utilisez ensuite le pouvoir de Green Lantern pour créer un pont avec les pièces vertes éparpillées.

Dans la salle suivante, tirez la poignée orange avec Cyborg et utilisez à nouveau le pouvoir de transformation de Green Lantern. Utilisez la combinaison Antigel de Robin pour geler la paroi. Dans la salle suivante, utilisez la lance réfrigérante le long des tuyaux pour permettre à Cyborg de progresser. Cassez les briques Lego dorées afin que Green Lantern puisse fabriquer un robot.

Grace au chemin fabriqué par le robot, Batman pourra récupérer sa super combinaison. Montez sur les décombres et détruisez la porte blindée à l'aide d'une bombe. Dans l'ascenseur, utilisez la lance réfrigérante de Robin pour éteindre les flammes et activer le mécanisme gelé sur la paroi. Tirez la poignée à l'aide du grappin de Batman pour rejoindre l'étage supérieur.

Libérez la combinaison anti-choc de Batman en activant le mécanique gelé avec Robin. Continuez à progresser vers les hauteurs. Avec Batman, faites surchauffer les lignes électriques pour libérer des pièces vertes que Green Lantern pourra utiliser pour détruire l'hélice.

Une fois tout en haut de la tour, détruisez le décor et fabriquez un projectile avec le pouvoir de Green Lantern. Utilisez Cyborg pour ouvrir le sas qui renferme la combinaison anti-radiations de Robin. Nettoyez tous les déchets toxiques puis prenez contrôle de Cyborg pour actionner la poignée.

Empruntez le nouveau passage et électrocutez une dernière fois le Robot Joker en activant le terminal avec Batman. La confrontation avec le Robot sera alors inévitable. Détruisez les éléments du décor pour construire un canon. Alternez entre les tirs au canon et l'élimination des vagues de sbires jusqu'à ce que ce Green Lantern puisse achever une nouvelle construction.

Suivez le robot Joker dans sa chute. Evitez les missiles et les objets du décor. Sur le robot, éliminez les sbires et visez le Joker 4 fois avec le Batarang (attendez qu'il soit à découvert).

Chapitre 15 - L'héroïsme unifié

Approchez de la zone du crash pour lancer la cinématique. Il vous faudra ensuite avoir recours à toutes les compétences des membres de la ligue pour venir à bout du Joker. Commencez par détruire les caisses dorées avec Cyborg afin que Batman puisse équiper sa combinaison anti-choc. Prenez le contrôle de Batman pour activez le terminal dans la main ouverte du Joker. Utilisez ensuite le lasso et les capacités de vol de Wonder Woman pour libérer des briques vertes pour Green Lantern.

Prenez le contrôle de Cyborg pour découper la paroi puis de Wonder Women pour retirer les boulons à l'aide du lasso. Reprenez ensuite le contrôle de Cyborg pour retirer les pièces bleues grâce à son pouvoir magnétique. Une fois les deux bras du Joker détruits, vous aurez accès au costume de Robin acrobate. Plantez la perche de Robin dans l'épave du robot pour déverser d'autres briques vertes pour Green Lantern.

Le combat contre le Joker pourra alors véritablement commencer. Comme lors de votre première rencontre, il électrocutera les personnages qui s'approchent de lui. Alternez entre les personnages pour éliminer les sbires et le Joker.

Quand le Joker sera mis au tapis, Lex Luthor fera son apparition. Forcez-le à utiliser son rayon destructeur sur les 3 gros piliers noirs. Utilisez les débris pour construire un mécanisme bulle pour Robin. Visez Lex Luthor et touchez-le 4 fois pour détruire son robot. Il ne vous restera plus qu'à lui assener le coup de grâce pour mettre un terme définitif à la menace qui planait sur la ville de Gotham.

TROPHÉES

Platine

Un Héros accompli

Tous les trophées déverrouillés

Or

Citadin

Récolte toutes les Briques dorées (Un joueur)

La fin

Atteins 100% (Un joueur)

Héros Minikit

Utilise tous les véhicules Minikit

Construction d'équipe (Or)

Déverrouille tous les personnages (Un joueur)

Argent

À moitié

Atteins 50% (Un joueur)

Teste un Héros

Teste un personnage customisé

Super-héros

Atteins Super-héros dans tous les niveaux (Un joueur)

Mon héros

Sauve tous les Citoyens en danger (Un joueur)

Super-villain

Déverrouille tous les boss (Un joueur)

La maison de Luthor

Récolte 10.100.000.000 pièces (Un joueur)

Puissance femelle

Déverrouille toutes les héroïnes et villaines (Un joueur)

La Ligue de Justice

Déverrouille tous les personnages Ligue de Justice

Bronze

Poursuite au théâtre

Termine mode Histoire, niveau 1

Cacher un criminel

Termine mode Histoire, niveau 2

Singeries à l'Asile d'Arkham

Termine mode Histoire, niveau 3

Mission dans l'asile

Termine mode Histoire, niveau 4

La crise chimique

Termine mode Histoire, niveau 5

Signature chimique

Termine mode Histoire, niveau 6

Les intrus

Termine mode Histoire, niveau 7

Destination Metropolis

Termine mode Histoire, niveau 8

Recherche-développement

Termine mode Histoire, niveau 9

Les pieds sur Terre

Termine mode Histoire, niveau 10

Refuge souterrain

Termine mode Histoire, niveau 11

Le prochain Président

Termine mode Histoire, niveau 12

Instabilité du coeur

Termine mode Histoire, niveau 13

Le défi de la tour

Termine mode Histoire, niveau 14

Les Héros unifiés

Termine mode Histoire, niveau 15

Extra ! Extra !

Récolte toutes les Briques rouges (Un joueur)

Le duo dynamique

Joue un niveau en mode co-op

Gotham en miniature

Termine le niveau Bonus

Héros du métro

Prends le Métro de Gotham City

Héros du combo

Fais une mise-au-sol

Machines inférieures

Vaincs n'importe quel LexBot avec Brainiac

C'est un oiseau, c'est un avion

Vole avec Superman

La lumière de Green Lantern

Vaincs Sinestro avec Green Lantern

Kal-El, dernier fils de Krypton

Vaincs Zod avec Superman

Singeries

Grimpe jusqu'en haut de la Tour Wayne sur le dos d'un gorille avec un personnage femme.

LEGO Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)
MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang
ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le

levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou

Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.
Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage. Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet.

Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les

éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour

arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn

Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin. Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte.
Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx

devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators. Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers

qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de

l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire.

Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à

droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

NIVEAUX SPÉCIAUX

Arkham

Obtenir le titre de Super Vilain pour tous les niveaux joués du côté des méchants.

Manoir Wayne

Obtenir le titre de Super Héros pour tous les niveaux joués du côté de Batman.

LEGO Harry Potter : Années 1 à 4

© Warner Interactive / TT Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES SORTILÈGES

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Entomorphis	MYN3NB
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Rictusempra	2UCA3M
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Tarentallegra	KWWQ44
Trip Jinx	YZNRF6

CODES DES BRIQUES D'OR

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Brique d'or 01	QE4VC7
Brique d'or 02	FY8H97
Brique d'or 03	3MQT4P
Brique d'or 04	PQPM7Z
Brique d'or 05	ZY2CPA
Brique d'or 06	3GMTP6
Brique d'or 07	XY6VYZ
Brique d'or 08	TUNC4W
Brique d'or 09	EJ42Q6
Brique d'or 10	GFJCV9
Brique d'or 11	DZCY6G

CODES DIVERS

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Carottes	AUC8EH
Coeurs bonus	J9U6Z9
Coeurs régénérés	89ML2W
Creuser rapidement	Z9BFAD
Déguisement	4DMK2R
Détecteur d'emblèmes Poudlard	TTMC6D
Détecteur de briques d'or	84QNQN
Détecteur de briques rouges	7AD7HE
Détecteur de jetons	HA79V8
Invincibilité	QQWC6B
Magie rapide	FA3GQA
Mandragore chantante	BMEU6X
Noël	T7PVVN
Patinoire	F88VUW
Pièces LEGO	H27KGC
Pièces LEGO magnétiques	67FKWZ
Sauvetage	ZEX7MV
Score x2	74YKR7
Score x4	J3WHNK
Score x6	XK9ANE
Score x8	HUFV2H
Score x10	H8X69Y
Silhouettes	HZBVX7

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Sorciers du Mal

Achète toutes les versions de Voldemort (Quirrell/Tom Jédusor/Voldemort) (Solo).

L'Equipe de Quidditch

Achète l'équipe entière de Quidditch Gryffondor du Livre 1 (Solo).

Bon chien

Vaincs 20 ennemis avec Crockdur.

Chauffard

Renverse 10 personnages à partir d'un objet chevauchable.

Dans le temps

Utilise le Retourneur de Temps.

Des Ennuis Moldus

Vaincs 10 ennemis en utilisant un personnage Moldu.

Gardez le sang froid

Gèle 20 personnages avec le sortilège Gèle-Flamme.

Multiplicateur

Récolte 10 millions de pièces dans un niveau (Solo).

Allez, du balai !

Termine le niveau Quidditch en moins de 5 minutes.

Inversion des rôles

Vaincs Harry (en étant Voldemort) dans le Cimetière.

Lumos Solem

Détruis 50 plantes Filet du Diable.

A Contresens

Vaincs le troll des montagnes en utilisant Quirrell.

Le Dilemme Quirrell

Vaincs Quirrell avec Voldemort dans la bataille contre Quirrell.

Du Silence !

Baisse le son et la musique jusqu'à 0 dans le menu options lorsque dans la bibliothèque.

Les Merveilleux Weasley

Achète l'entière famille Weasley (Solo).

Rogue est en forme

Cache-toi dans un tonneau en utilisant Rogue.

Arachnophobe ?

Vaincs 20 araignées avec Ron.

Animagus

Déverrouille tous les Animagus (Solo).

Hou !

Fais peur à 20 étudiants avec un personnage fantôme.

Trophée spectral

Récolte 500 pièces spectrales.

Argent

Rescousse d'étudiants

Porte secours à tous les Étudiants en danger (Solo).

Aimant à pièces

Atteins Véritable Sorcier dans chaque niveau (Solo).

Power-up !

Trouve toutes les Briques rouges (Solo).

Junior

Termine les niveaux Histoire en Année 1.

Senior

Termine les niveaux Histoire en Année 2.

Préfet

Termine les niveaux Histoire en Année 3.

Président des élèves

Termine les niveaux Histoire en Année 4.

Collectionneur d'emblèmes

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 1 (Solo).

Fanatique d'emblèmes

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 2 (Solo).

Super collectionneur

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 3 (Solo).

Le Collectionneur ultime

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 4 (Solo).

Brique par brique

Termine tous les niveaux didacticiels Constructeur LEGO (Solo).

Or

Chouchou du professeur

Termine toutes les leçons en mode Histoire (Solo).

Histoire Terminée !

Terminer les niveaux Histoire dans les quatre années.

T'es le meilleur

Termine le jeu à 100% (Solo).

Le Niveau bonus est à toi

Trouve toutes les Briques dorées (Solo).

Platine

Véritable sorcier

Collectez tous les trophées de bronze, d'argent et d'or.

LES 20 BRIQUES ROUGES

Brique rouge 1 (Mandragore chantant)

Elle se trouve dans la deuxième serre (Pour y aller, entrer dans la salle de botanique puis sortir par la porte du haut et entrer ensuite dans la serre de droite). Il faut créer la potion de puissance pour tirer sur la corde à gauche qui servira à ouvrir une porte. Il suffit ensuite de mettre les trois mandragores de la salle dans les trois pots pour avoir la brique rouge.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 2 (détecteur de jetons personnages)

Elle se trouve dans une salle sous la pièce ou l'on apprend le sort LUMOS. Ouvrir le coffre à gauche de la salle avec Gripsec puis entrer dans la trappe "?". Ensuite avancer en évitant de marcher sur les grilles et continuer en évitant les "chiens". entrer ensuite dans la salle ou se trouve cette brique.¨Parler en fourchelang au serpent a droite puis détruire avec un personnage du mal la pierre que le serpent libère: la brique rouge est dedans.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 3 (Rescousse de chute)

Elle se trouve dans le parc devant la maison d'Hagrid. Lancer un wingardium Leviosa sur les briques rondes qui sont a gauche du parc pour former un nuage : arroser la terre avec ce nuage pour créer 4 parterres de fleur, détruire chacun de ces parterres avec un wingardium Leviosa et la brique rouge apparaîtra.
vlPRIX: 125 000

Brique rouge 4 (pièces personnages)

Elle se trouve dans la grande salle. Il faut simplement frapper la dinde au bout de la table qui est a l'extrême gauche pour avoir la brique.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 5 (Score X2)

Elle se trouve dans la salle de l'horloge (au présent) (accessible en détruisant un épouvantard dans la cour de l'horloge pour avoir une clé et ouvrir un cadenas vert). Il faut mettre 4 mini-horloges sur leurs piliers (on sait lequel vont avec telles horloges grace à leurs couleurs.) Les horloges se trouvent dans 2 coffres sur les cotés des 4 piliers.
vlPRIX: 200 000.

Brique rouge 6 (Score X4)

Elle se trouve dans le dortoir des Serpentard. Cette brique est déjà visible et peut être prise sans faire aucune action, elle se trouve devant le lit à droite de la pièce.
vlPRIX: 400 000.

Brique rouge 7 (Score X6)

Elle se trouve dans la salle derrière la "maisonnette" dans le grand escalier. Il suffit de frapper une fois l'imprimante puis une deuxieme fois le papier que va imprimer l'imprimante pour l'avoir.
vlPRIX:600 000.

Brique rouge 8 (Score X8)

Elle se trouve dans les toilettes des hommes (salle fermé d'un cadenas en métal dans le couloir des toilettes). Il faut réparer deux des quatres douches en collant sur ces deux douches deux morceaux qui sont visible sur le sol. Il faut ensuite frapper les 4 boutons des 4 douches pour avoir la brique.
vlPRIX: 800 000.

Brique rouge 9 (Score X10)

Elle se trouve dans la salle suivant la salle du cours de potion(il faut entrer dans le cours de potion et prendre la porte de droite). Elle est en hauteur et pour l'avoir il faut fabriquer des escaliers avec des pièces de Tetris. pour avoir ces pièces, il faut 3 clés:
1 la première est dans l'armoire que l'on ouvre avec un personnage qui a un livre.
2 la deuxième est dans le portrait d'un poufsoufle(il faut prendre un poufsoufle pour l'avoir
3 la troisieme est dans la bouche du serpent, pour lavoir, il faut détruire la gragouille de gauche et fabriquer un coffre avec ce qu'elle renfermait. Il faut ensuite ouvrir le coffre avec Gripsec.
vlPRIX: 1 000 000.

Brique rouge 10 (Aimant a pièce)

Elle se trouve dans le terrain devant le stade de quidditch (au passé). Il suffit de briser le bloc de glace a droite de la tente avec un marteau pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 11 (régénérer coeur)

Elle se trouve dans la salle derrière la salle de l'épouvantard (que l'on a après avoir cassé un coffre et construit la porte.). Il faut détruire 5 épouvantards pour l'avoir:
1. il se trouve a droite du hibou.
2. il se trouve en haut, on y accède en sautant sur un ressort.
3. il se trouve a l'extrême droite de la salle: on y accède en marchant sur les rouages.
4. il est près de l'escalier (il est retenu par un lutin)
5. il est en haut des escaliers : il faut une potion de puissance pour tirer sur la corde pour la prendre.
vlPRIX: 50 000

Brique rouge 12 (coeur bonus)

Elle se trouve dans la salle du dragon blanc (salle qui se trouve sous la trappe"?" de la salle où on apprend le

wingardium leviosa. Pour l'avoir, il faut détruire la pierre noire a droite de la salle avec un personnage du mal.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 13 (Invincibilité)

Elle se trouve dans le bureau de Dumbledore, en haut du grand escalier. Il faut simplement s'approcher du phénix pour qu'il s'enflamme et libère la brique rouge.
vlPRIX: 500 000.

Brique rouge 14 (Détecteur de brique rouge)

Elle se trouve dans la 2eme salle de la bibliothèque(on y accède en faisant quelques actions et en préparant une potions de vieillissement). Il suffit de ranger les livres de l'étagère en haut a droite de la salle par couleur pour que la brique tombe.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 15 (Détecteur d'emblème Poudlard)

Elle se trouve dans la salle commune des Serdaigles. Il faut construire un oiseau au centre de la salle avec les objets alentours, frapper ensuite l'oiseau qui s'envolera et laissera tomber la brique rouge.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 16 (Détecteur de brique dorée)

Elle se trouve dans la volière, au 1er étage (au passé).Il faut réparer le vidéo-projecteur en lancant un wingardium leviosa sur un objet a gaucge ges tiroirs. Lancer un autre wingarduim leviosa sur l'image qui va s'afficher pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000.

Brique rouge 17 (Noël)

Elle se trouve dans le dortoirs des poufsoufles. Il faut frapper les feuilles au centre de la pièce pour faire pousser un arbre. Frapper ensuite toutes les fleurs de cette arbres pour avoir la brique.
vlPRIX: 80 000.

Brique rouge 18 (Récolter les pièces des fantômes)

Elle se trouve dans la cour du clocher. Il faut juste détruire les 4 statues autour de la fontaine et avec les débris reconstruire un personnage qui va libérer la brique rouge.
vlPRIX: 99 000

Brique rouge 19 (Magie rapide)

Elle se trouve dans la salle de l'épouvantard. Il faut simplement détruire la pierre noire avec un personnage de mal pour l'avoir.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 20 (creuser rapidement)

Elle se trouve dans le dortoir des Gryffondor. Il faut soulever la plante à gauche de la pièce avec un wingardium leviosa et ensuite frapper la valise pour l'avoir.
vlPRIX: 60 000

SOLUTION COMPLÈTE

Année 1

Que la magie commence

Après avoir fait la connaissance d'Harry Potter et d'Hagrid, explorez la zone et récupérez des pièces d'or. Ensuite, approchez-vous de la citerne (nord-est), changez de personnage et utilisez la magie de Hagrid pour soulever Harry Potter vers le haut. Montez les marches, récupérez le mécanisme et redescendez. Placez-le sur la porte du milieu, utilisez à nouveau la magie d'Hagrid pour l'ouvrir et sortez.

Utilisez la magie d'Hagrid pour soulever les pièces de Lego et sur le mur d'en face. Une fois que ce dernier s'ouvre, sortez et approchez-vous d'abord de la fenêtre, à gauche. Appuyez sur la touche qui s'affiche, récupérez la section d'armure qui sort de la porte et poursuivez à droite. Utilisez la magie d'Hagrid sur le baril, créez ainsi un robot nettoyeur et suivez le chemin.

Au bout du chemin, approchez de la toile d'araignée pour ramasser l'objet et mettez-le dans le chaudron, au fond. Mettez-y également la glace qui se trouve à proximité puis récupérez les fleurs sur la table de droite et plongez-les également dans le chaudron pour l'exploser.

Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le chef de l'assemblée. Après la cinématique, vous prenez le contrôle de ce dernier. Allez alors à gauche pour ouvrir la serrure, entrez et utilisez Hagrid pour tirer le levier de la prochaine porte métallique.

Entrez, utilisez le cochon pour ouvrir le coffre fort puis utilisez Hagrid pour créer un tableau avec les pièces de Lego. Interagissez avec ce dernier pour ouvrir un portail et entrez.

Après la courte séquence, avancez à gauche et tirez sur le levier pour faire disparaitre le dragon. Utilisez la clé du cochon pour activer le mécanisme qui est à proximité et franchissez la porte. Une fois dehors, avancez au sud et entrez dans la taverne de droite.

Le chaudron baveur

Après la scène, apprenez comment lancer des sorts et jetez-les sur la machine qui se trouve au milieu. Ensuite, lancez des sorts sur les toits des lits, ramassez les pièces d'or et ouvrez également les coffres qui sont près des lits. Enfin, lancez le sort sur les araignées qui bloquent la sortie droite et sortez.

Dans la zone suivante, interagissez avec les différents objets et jetez-leur des sorts pour ramasser des pièces. Ensuite, avancez et repérez la table qui mange les pièces de Lego et qui bloque le chemin. Lancez un sort sur le tableau de droite puis sur le magicien qui est dans le tableau et attirez ainsi la table pour pouvoir passer.

Avancez vers le sud puis à gauche, descendez les escaliers et montez d'autres marches à droite. Approchez-vous du tuyau en verre, prenez le contrôle de Ron et relâchez un Croûtard. Dirigez ce dernier à travers les canalisations et poussez le levier. Ensuite, descendez les marches, saluez le tableau pour rediriger les marches et descendez.

Jetez des sorts sur les armures jaunes, le tableau se trouvant au-dessus de la première armure et poursuivez à gauche pour prendre l'entrée. Dans le grand hall, avancez à gauche, détruisez plusieurs objets pour récupérer des pièces et poursuivez à gauche. Prenez encore la sortie gauche, suivez le professeur et entrez.

Après la scène, avancez à droite et utilisez la magie pour descendre le contrepoids et sauver ainsi le premier de vos camarades. Ensuite, avancez à gauche et repérez les pièces de Lego dans le coin. Placez-les de la même façon que l'image du tableau et montez ainsi au niveau supérieur. Lancez un sort sur le tableau puis tirez le contrepoids pour sauver le second ami.

Ensuite, poursuivez à droite et repérez le troisième contrepoids. Avant de le tirer, placez les trois morceaux d'armure sur leur piédestal et tirez pour libérer ainsi le troisième ami. Placez le thorax d'abord, la tête en forme de boule puis le bâton.

Par la suite, sortez, repérez l'étudiant à gauche et utilisez votre nouvelle capacité pour attraper la pomme sur l'étagère. Ensuite, partez à droite et entrez par la prochaine porte.

De retour dans le grand hall, suivez le professeur jusqu'à la porte métallique et repérez le tableau à gauche. Utilisez la magie pour soulever les cubes et placez-les comme dans l'ordre du tableau (bleu, vert et jaune).

Une fois que la porte est ouverte, entrez et suivez le chemin jusqu'à un autre hall. Avancez d'abord à droite de la porte, utilisez la magie sur le dispositif bleu et récupérez les pots de fleurs. Ensuite, partez à gauche, relâchez la petite souris et remontez le tuyau pour ramener la tête de la statue.
Utilisez la magie pour recoller la tête et les bras de la statues et ouvrez ainsi la section de gauche.

A présent, approchez-vous de l'armoire magique et utilisez Hermione pour résoudre son énigme. Rappelez-vous de l'ordre selon lequel les vitres s'allument et reproduisez-le à votre tour pour gagner de nombreuses pièces. Enfin, allez devant la grande porte, utilisez la magie pour rétablir les pièces de Lego se trouvant devant la porte et ouvrez-la.

Hors du cachot

Après la scène cinématique, lancez des sorts sur les pots de fleurs près de la bibliothèque et suivez ce chemin. Après la séquence durant laquelle le monstre détruit le mur, envoyez Croûtard dans les canalisations. Poussez d'abord l'interrupteur qui est en haut, à gauche, poursuivez à droite et poussez un autre à l'extrémité du tuyau. Une fois que les jets de vapeur sont arrêtés, avancez à droite et rejoignez la prochaine section.

Repérez l'étagère de droite, tirez sur les cubes puis placez-les sur le bloc mauve pour pouvoir grimper au niveau supérieur. Tirez sur les deux pots de fleurs, sautez par-dessus la fontaine pour atteindre l'autre côté (à droite) et utilisez la magie sur la torche. Ensuite, descendez et utilisez la magie sur les pièces qui viennent de tomber et créez ainsi un trident pour la statue de droite. Cette dernière débloquera le chemin par la suite. N'oubliez pas de tirer sur deux autres pots et de poursuivre à droite.

Utilisez la magie sur les objets qui se trouvent devant le tableau et créez ainsi une lampe. Ensuite, lancez un sort sur le tableau pour qu'il vous transforme en fille et entrez dans les toilettes des filles. Tirez sur deux autres pots de fleurs avant d'entrer.

Dans les toilettes, vous allez affronter le monstre en question. Pour ce faire, attirez son attention pour qu'il détruise les portes des toilettes et fuyez ses attaques. Lorsque des fragments s'écroulent du toit, utilisez la magie pour les lancer sur lui. Par la suite, attendez qu'il vous lance un projectile et utilisez votre magie pour le renvoyer sur lui. Dès qu'il est assommé, approchez-vous vous de lui et utilisez la magie sur son bâton pour le frapper une fois pour toutes.

Poudlard

Après la scène, suivez le professeur et allez jusqu'à la salle de classe. Utilisez la nouvelle magie acquise (Lumos) pour récupérer les six coins de l'étoile et placez-les à leur place. Avancez à gauche, placez les blocs pour grimper au niveau supérieur et ramassez les cônes restants. Une fois que ceci est fait, sortez de la salle de classe et suivez le fantôme jusqu'à la zone suivante.

Utilisez alors le nouveau sort acquis pour dégager les pattes d'araignée qui bloquent le chemin et avancez à droite. Approchez-vous de la porte métallique qui est au fond, utilisez Lumos et ouvrez ainsi la porte.

Après la scène, vous devez trouver les trois ingrédients se trouvant dans la salle pour concocter la potion magique. D'abord, utilisez la magie sur le serpent collé au poteau qui est au milieu de la pièce et récupérez le premier ingrédient.

Allez au nord-ouest de la pièce, assemblez les objets devant le tuyau et envoyez Croûtard à l'intérieur. Récupérez ainsi le second ingrédient et allez, cette fois, au sud-ouest de la pièce. Utilisez la magie sur les blocs jaunes puis sur le mécanisme blanc pour récupérer le dernier objet. Enfin, placez tous les ingrédients dans le chaudron et buvez la potion pour obtenir davantage de puissance. Tirez ainsi sur le levier, à droite du chaudron, ouvrez la porte se trouvant au sud-

ouest et franchissez-la.

Suivez ensuite le fantôme jusqu'au grand hall et montez les marches. Grimpez sur les rebords du mur, utilisez la magie sur la caisse et ouvrez ainsi le passage secret, sous la statue. Suivez le fantôme vers la gauche, dégagez les pattes d'araignées et suivez-le jusqu'à la serre vitrée.

Après la scène, lancez le sort Lumos Solem sur les pattes d'araignées à gauche puis sur le dispositif blanc à droite. Ensuite, changez de sort et utilisez la magie pour assembler un chariot qui est placé sur les rails. Montez sur ce wagon pour détruire la toile se trouvant au nord puis utilisez le sort pour libérer votre ami.

Sortez de la serre, revenez en arrière et entrez par la porte de gauche. A présent, apprenez à piloter un balai magique et tentez de récupérez le bol. Lancez des sorts et tirez sur les statues au mur. Lorsque l'une d'elles s'envole dans les airs, poursuivez-la et frappez-la à trois reprises. Enfin, tirez sur les trois fleurs du monstre collé au mur et récupérez le bol.

Ensuite, suivez le fantôme, à droite, et attaquez les trois étudiants qui tourmentent leur camarade. Poursuivez à droite et atteignez un autre jardin.

D'abord, lancez des sorts Lumos Solem sur les quatre bestioles au sol et libérez les objets. Tirez également sur le dispositif au sud-ouest et dégagez un autre objet. Ensuite, rassemblez le dispositif et placez-le sur son réceptacle. Par la suite, vous devez trouver les trois ingrédients pour réaliser la potion magique. Cherchez dans les herbes se trouvant dans les coins de la cour et utilisez le sort Lumos Solem pour les découvrir. Placez-les dans le chaudron, buvez de cette potion et tirez sur le levier du dispositif.

Montez sur le balais, volez vers la droite et suivez le fantôme jusqu'à la tente.

Un balai ensorcelé

Descendez les marches, levez le drapeau et déplacez les blocs à gauche des marches. Passez derrière les escaliers, avancez et traversez le vide à l'aide d'un balai magique. Descendez au niveau inférieur, levez un second drapeau puis un troisième, à droite.

Lorsque vous arrivez devant la canalisation, placez les bouts du tuyau aux bons endroits. Levez un autre drapeau à droite puis envoyez Croûtard dans le tube. Guidez-le vers le niveau supérieur pour qu'une séquence se déclenche et des blocs de Lego tombent.

Regardez l'affiche sur le mur d'en face, placez les blocs de Lego dans le bon ordre et remontez d'un niveau. Dégagez les blocs, avancez, tirez sur les boutons jaunes et assemblez une bibliothèque magique. Utilisez Hermione pour allumer les vitres dans le bon ordre et prenez le passage à droite.

Maintenant, levez deux drapeaux puis tirez sur le rideau orange. Tirez sur le tableau pour faire tomber l'étudiant, placez les blocs colorés afin de grimper et, une fois en haut, prenez l'échelle.

A présent, allumez la bibliothèque (à droite) et obtenez des pièces. Soulevez les pièces vers le mur d'en face et placez-les sur les accroches. Ensuite, assemblez les objets qui sont à gauche pour former des escaliers. Montez et grimpez sur les rebords du mur.

Enfin, avancez à gauche, tirez sur le dispositif qui est à gauche puis utilisez la magie pour dégager le passage.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'au château de Poudlard, utilisez la magie pour former le pont et avancez à gauche. Après la courte scène, avancez jusqu'au tableau, faites un signe et entrez.

Le Rayon restreint

Après la scène cinématique, utilisez la Cape d'invisibilité et attrapez les deux livres rouges dans la salle. Approchez-

vous de la statue de droite et tirez sur les plantes qui sont à proximité. Soulevez le chaudron qui apparait et mettez-le à sa place.

Ensuite, placez-vous sur le livre de la statue pour que votre camarade vous porte vers le haut. Approchez-vous des pots de fleurs, récupérez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Remontez une nouvelle fois sur le rebord de droite et tirez, cette fois, sur l'étagère pour révéler une toile d'araignée. Prenez le second objet, placez-le dans le chaudron et partez près de la statue de gauche.

Tirez sur le tiroir pour faire sortir un livre et utilisez la magie pour l'assembler et le mettre en place. Placez-vous sur le livre jaune, sautez sur le tas de bouquins et sautez vers le niveau supérieur. Déplacez la torche sur la glace pour dégager le portail et récupérez le dernier objet du chaudron. Mettez-le, dégagez ainsi le passage et entrez.

Maintenant, tirez sur le tas de livres et récupérez un tuyau vert. Placez-le dans le mécanisme de la porte, placez également les deux autres tuyaux qui se trouvent à proximité et ouvrez ainsi la porte. Avancez dans le couloir, récupérez la clé et revenez la mettre dans la serrure de la porte de droite.

Entrez, tirez sur les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez Croûtard à l'intérieur. Remontez-le et faites tomber le mécanisme près du bord. Ensuite, reprenez le contrôle d'Harry et placez-le sur la porte pour l'ouvrir.

Entrez, avancez à gauche jusqu'à la cavité comprenant des pattes d'araignée et utilisez la lumière Lumos. Ensuite, tirez sur les deux chauves-souris qui se sont placées en haut du rideau et approchez-vous du miroir.

Après la scène cinématique, poursuivez le fantôme jusqu'au jardin et poursuivez jusqu'à la demeure d'Hagrid.

La forêt interdite

D'abord, attaquez les abeilles avec Hagrid et avancez à droite. Repérez l'étudiant pris entre les pattes d'araignée et sauvez-le. Avancez à droite, assemblez les morceaux qui sont devant l'arbre et formez ainsi un nuage. L'arbre grandit et une échelle se forme. Incarnez le chien, grimpez à l'échelle et creusez un trou près du bord.

Lorsqu'une autre échelle se forme, reprenez le contrôle d'Harry et grimpez-y. Avancez à droite, détruisez la ruche d'abeilles et utilisez le chien pour creuser là où se trouvent quelques feuilles de fougères puis entrez par le trou.

Avancez, utilisez la lumière Lumos pour dégager les branches, tirez sur les branches suivantes et entrez.

Avancez à droite, descendez dans le lac et creusez sur le petit bout de terre pour dégager l'eau. Dégagez les branches, creusez à droite puis utilisez Hagrid pour tirer le levier qui apparait.

Ensuite, remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, tirez sur les toiles d'araignées pour libérer deux blocs de Lego et creusez pour obtenir le troisième. Placez-les afin de monter vers le bord supérieur, avancez le long du rebord de droite et atteignez les trois toiles d'araignée qui bloquent le passage. Tirez dessus pour les détruire, récoltez les pièces et entrez pour achever ce niveau.

Poudlard

Suivez le spectre, saluez le tableau pour changer la direction des escaliers et entrez par la porte suivante.

Le visage de l'ennemi

D'abord, tirez sur le tableau collé au mur et obtenez un jouet. Tirez sur ce dernier pour le gonfler, soulevez-le et donnez-le aux chiens. Ensuite, assemblez les pièces pour obtenir une harpe, neutralisez ainsi le chien et descendez par la trappe.

A présent, dégagez les branches avec le sort Lumos, libérez votre ami en tirant sur les plantes et descendez par le trou, à droite.

Avancez à droite, dégagez les plantes puis tirez sur la grosse clé jaune.

Ensuite, approchez-vous de l'armure jaune et soulevez le sceau se trouvant à proximité. Montez sur le balai magique, tirez sur la clé à trois reprises puis utilisez la magie pour l'insérer dans la serrure.

Dans la pièce suivante, vous devez jouer aux échecs et battre l'équipe des blancs. Pour cela, tirez d'abord sur les pions noirs, montez sur la tour puis assemblez les objets pour créer une reine. Stimulez la reine pour qu'elle fonce vers le roi adverse qui abdiquera.

Boss : Voldemort
Dans ce combat, esquivez d'abord les boules de feu que l'ennemi vous envoie, attendez qu'il vous jette un sort de couleur verte et renvoyez-le sur lui. Une fois qu'il est assommé, approchez-vous de lui et frappez-le pour lui infliger des dégâts. Répétez cette attaque deux autres fois, faites attention lorsque vous sautez par-dessus le ravin et battez ainsi ce boss.

Année 2

Poudre de Cheminette !

Explorez le jardin, ramassez des pièces et entrez dans la maison. Utilisez la magie sur les assiettes pour les mettre sur la table, réparez le robinet et tirez sur le tas de livres. Par la suite, avancez à gauche, tirez sur le fauteuil orange et saluez le tableau qui se trouve au-dessus de la cheminée. Obtenez ainsi la poudre de cheminette et placez-la dans la cheminée pour l'allumer.

A présent, versez le contenu de la fiole se trouvant au-dessus de l'aquarium puis utilisez le balai pour nettoyer le miroir qui est en bas des marches. Incarnez Hagrid, approchez-vous de la main (entre l'aquarium et la main) et tirez le levier qui est invisible (toutefois, visible dans le miroir).

Tirez sur un coffre à gauche pour obtenir d'autres éléments puis assemblez toutes les pièces pour obtenir une épée. Mettez cette épée dans le tableau, obtenez ainsi une clé et insérez-la dans la serrure de la porte qui est à droite.

Une fois dehors, tirez sur les blocs de Lego et libérez les pièces du levier. Assemblez-le et placez-le à son emplacement puis utilisez Hagrid pour le tirer. Suivez ainsi le nouveau passage, utilisez Hagrid pour tirer le levier et sortez.

Poudlard

De retour au château de Poudlard, suivez le spectre vers la cour et tirez sur les plantes pour trouver les trois ingrédients de la potion. Mettez-les dans le chaudron, buvez la potion et tirez sur le levier près du poteau.

Prenez l'entrée de droite, suivez le fantôme et entrez dans la serre. D'abord, tirez sur les bols qui sont au milieu et partez au nord de la serre. Ouvrez le placard pour obtenir des oreillettes, attrapez les plantes qui crient et mettez-les dans les bols.

Sortez de la serre et revenez en arrière jusqu'au hall. Entrez dans le placard près du mur de gauche pour obtenir des oreillettes puis neutralisez la plante qui n'arrête pas de crier à droite. Prenez ainsi la sortie de droite et suivez le spectre jusqu'au prochain hall.

Remontez les marches (à droite), entrez dans le placard puis revenez près des autres arches à gauche. Prenez la Mandragore (la plante qui crie) et placez-la devant la porte pour la détruire. Ensuite, avancez et entrez par la porte.

Une fois que vous êtes en classe, tirez sur les lutins une première fois pour les immobiliser puis une seconde fois pour les détruire. Achevez toutes les créatures et apprenez ainsi le sort Immobulus.

Sortez de la salle de classe, descendez les marches et suivez le spectre pour entrer dans la tente.

Le plan de Dobby

D'abord, levez les deux drapeaux sur les côtés, ouvrez la trappe du milieu et descendez. Tirez sur le coffre près de

l'échelle, tirez sur le dispositif qui vient de sortir et détruisez le mur de gauche. Partez dans cette direction, assemblez les morceaux qui sont par terre et revenez à droite. Placez l'affiche sur le mur, sautez sur le dispositif que vous venez de construire et atteignez le niveau élevé.

Avancez à droite jusqu'au bord, tirez sur Dobby pour le faire fuir puis utilisez Hagrid pour tirer le levier. Traversez la passerelle, tirez sur Dobby une seconde fois et utilisez votre nouvelle compétence pour éliminer les deux lutins. Dégagez les branches de la plante, avancez à droite et assemblez les objets pour créer des escaliers.

Montez, avancez à droite et retrouvez Dobby. Levez les deux drapeaux, soulevez également le poids pour l'accrocher à la chaine et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle de gauche et utilisez Hagrid pour tirer le levier.

Descendez, placez les pièces de Lego et remontez au niveau supérieur, à droite. Tirez sur le coffre fort au milieu, sur Dobby une autre fois et descendez. Tirez sur les lutins qui empêchent le pont de s'étaler, traversez-le et tirez sur la poubelle. Soulevez-la pour faire sortir Dobby et tirez sur lui.

Après la scène, utilisez la magie pour soulever le lit à gauche puis rassemblez les pièces de Lego pour former une armure qui ouvrira la porte. Avant de prendre la porte, placez la tête du squelette sur le corps et obtenez le premier objet à placer dans le chaudron.

Ensuite, utilisez l'enseignante pour détruire le cadenas du placard à droite et faites entrer Hermione. Prenez le Mandragone, utilisez-le pour détruire la vitre près de la porte et mettez le second ingrédient dans le chaudron.

Ensuite, prenez la porte, repérez un balai mauve à proximité et utilisez-le pour détruire la toile d'araignée à deux reprises. Récupérez ainsi le dernier objet, mettez-le dans le chaudron et sauvez ainsi Harry Potter.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et entrez. Utilisez le nouveau sort Expellarmius pour attaquer cinq robots qui sortent des trois portes, changez de personnages et détruisez cinq autres. Ensuite, attaquez l'étudiant sur la table à plusieurs reprises et maitrisez ainsi cette technique.

Suivez à nouveau le spectre jusqu'à une grille métallique fermée et interagissez avec le serpent à droite. Ensuite, placez les morceaux du serpent sur le piédestal à gauche et ouvrez ainsi la grille.

Entrez, descendez les marches et tentez d'ouvrir la porte qui est au milieu des marches. Regardez la scène cinématique qui suit puis remontez les marches et suivez le spectre.

Dans la prochaine pièce, tirez sur une caisse se trouvant à gauche pour qu'un serpent attaque un étudiant et vous permette de récupérer le premier objet.

Ensuite, déplacez le mur jaune en bas à gauche, éliminez le lutin qui est à l'intérieur et obtenez le second objet. Enfin, approchez-vous de la table qui est en bas à droite et tirez sur les trois bouteilles colorées pour créer un arbre. Récupérez le troisième objet de la plante, mettez-le dans le chaudron et débloquez ainsi un personnage. Buvez du chaudron, prenez l'apparence du personnage que vous venez de débloquer et saluez le tableau de droite pour maitriser la technique Polynectar.

Sortez par la porte sud-ouest, suivez le spectre et atteignez une nouvelle zone du château. Lorsqu'un faisceau de vapeur vous bloque le chemin, changez la position du tuyau pour changer la direction du faisceau et passez.

Après une scène cinématique, prenez la porte qui est désormais accessible.

Crabbe et Goyle

D'abord, soulevez le balai dans le coin gauche et obtenez une vanne. Placez-la dans la citerne du mur gauche, obtenez le premier objet et mettez-le dans le chaudron.

Ensuite, approchez-vous des deux étudiants endormis à droite et soulevez leurs cheveux pour obtenir le second ingrédient. Placez-vous sur le couvert d'une toilette, tournez la vanne élevée grâce à la magie puis sautez d'un couvert à l'autre vers la gauche. Ensuite, déplacez la pièce vers le bac de fleurs à gauche et déplacez le produit obtenu pour acquérir le dernier objet à placer dans le chaudron. Enfin, approchez-vous de ce dernier et buvez.

Après la courte scène, descendez les marches, dégagez les branches dans la cavité de droite et déplacez le coffre. Assemblez les pièces et obtenez ainsi une flute. Ensuite, tirez sur les têtes des quatre serpents qui apparaissent des égouts et assemblez ainsi les objets obtenus. Une fois que l'eau est arrêtée, interagissez avec la porte et entrez.

Avancez à l'extrême droite, repérez le grand bol et soulevez-le. Placez le poisson dans l'aquarium contenant le crâne, soulevez le crâne puis placez les yeux du serpent.

Journal de Tom Jédusor

Boss : Mimi Geignarde
Pour battre ce boss, renvoyez les objets qu'il vous envoie afin de détruire toutes les portes des toilettes puis visez-le lorsqu'il se place dans la dernière cabine et tirez pour le blesser. Répétez cette technique trois fois jusqu'à ce qu'il commence à s'envoler dans les airs. A ce moment, visez-le rapidement et tirez pour l'abattre.

Après le combat, approchez de l'étagère qui est à proximité et secouez-la pour obtenir le premier objet à mettre dans le chaudron.

Avancez à droite, sautez sur les interrupteurs au sol puis sautez sur les plates-formes du mur et atteignez la section élevée, à gauche. Tirez sur le tonneau dans le coin, récupérez le second objet et mettez-le dans le chaudron. Ensuite, refaites le même procédé pour atteindre un niveau plus élevé à droite et tirez sur le banc pour obtenir le dernier ingrédient.

Avant de boire la potion, approchez-vous d'une cavité entre deux drapeaux et assemblez les pièces pour former un placard. Entrez-y pour obtenir des oreillettes, avancez à droite et capturez le Mandragore. Utilisez-le pour briser la vitre, neutralisez-le dans le pot puis buvez la potion et tirez le levier.

Par la suite, attaquez les lutins pour récupérer deux autres pièces de Lego et placez-les sur les autres blocs pour pouvoir sauter d'un bord à l'autre. Buvez la potion une seconde fois, remontez le long des plates-formes, sautez sur les blocs que vous aviez placés et tirez le levier au fond. Enfin, descendez et prenez la sortie.

Avancez au sud puis à droite, entrez dans la cavité et marchez sur le bouton pour changer la direction des escaliers. Montez, tirez sur le tableau pour obtenir la pièce du bouton et placez-le. Marchez dessus, prenez les marches et repérez une table près du mur.

Faites tourner la table pour tourner le placard à droite et changez rapidement de personnage et passer de l'autre côté. Ensuite, tournez une seconde table pour rassembler les deux hommes et partez à droite.

A présent, tirez sur le long drapeau près de l'homme assis sur le banc et assemblez les pièces qui en découlent. Sautez sur le tremplin ainsi formé, dégagez les branches et obtenez ainsi des petites plateformes. Descendez, placez ces dernières sur le petit mur de droite et utilisez-les pour monter au niveau supérieur. Enfin, réorganisez les poutres pour dégager le passage et achever ce niveau.

Suivre les araignées

D'abord, utilisez la magie pour soulever le dispositif enfui dans le sol et montez à bord. Bougez-le à droite et utilisez-le pour sauter sur le rebord. Ensuite, tirez sur les herbes qui se trouvent près du gigantesque tronc et révélez ainsi des morceaux de nuage. Assemblez les morceaux, placez le nuage au-dessus de l'arbre à gauche et créez ainsi une échelle pour permettre à vos camarades de monter.

Maintenant que l'équipe est rassemblée, incarnez le chien et creusez près du tronc qui se trouve à droite. Traversez-le, repoussez l'attaque des abeilles et traversez un pont. A l'extrémité du pont, utilisez le balai pour voler au-dessus de l'eau puis détruisez la ruche et atteignez le côté droit de la rive. Assemblez les morceaux qui se trouvent sur le second

pont et permettez ainsi à vos amis de vous rejoindre.

Grimpez à l'échelle, avancez à droite et abattez les lutins puis creusez un trou près du tronc.

Boss : Aragog
Dans ce combat, tirez d'abord sur une araignée grise pour l'assommer, soulevez-la puis appuyez à nouveau sur le même bouton pour la tourner et l'envoyer sur l'araignée. Faites attention aux toiles qu'elle envoie, attaquez-la à trois reprises et battez-la.

Par la suite, conduisez rapidement la voiture et klaxonnez pour dégager les araignées qui s'agrippent au toit.

Basilic

D'abord, avancez à gauche et tirez sur le tableau pour libérer l'accès au tube. Ensuite, ouvrez les cabines des toilettes et déplacez les tuyaux. Envoyez la souris dans le tube, poussez un premier bouton pour obtenir quelques pièces puis poursuivez à droite. Dégagez les plantes pour déplacer les tuyaux puis poussez un second bouton encore à droite. Ensuite, placez le morceau au bon endroit et atteignez ainsi le second bouton du tube.

A présent, suivez le morceau qui est entré dans un casier et soulevez ce dernier. Assemblez les pièces obtenues, montez sur la ventouse et entrez dans la seconde toilette pour libérer les morceaux restants. Enfin, assemblez toutes les pièces pour obtenir un lavabo et placez le dans son emplacement à droite. Révélez ainsi un passage secret et descendez dans le trou.

Dans les égouts, avancez à gauche, repérez une ventouse sur les débris et utilisez-la pour neutraliser la pieuvre. Assemblez ainsi les morceaux obtenus, montez sur la plateforme et atteignez le niveau supérieur.

Avancez à droite, assemblez les pièces d'un pêcheur qui révèle une ventouse et une pieuvre. Utilisez le jet d'eau pour atteindre l'autre côté (à droite), assemblez les morceaux et obtenez un pont. Traversez-le, faites descendre le serpent vert puis montez dans sa gueule pour aller vers le haut. Enfin, entrez dans le tunnel et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Basilic
Dans ce combat, vous devez d'abord vous placer devant les tas de pierres pour blesser le serpent et obtenir en même temps un objet pour le chaudron. Placez-vous devant le tas de gauche, déplacez ensuite une pierre pour révéler le petit serpent et récupérez un premier objet.

Placez-le dans le chaudron, mettez-vous devant le premier tas de pierre (à partir de la droite), déplacez une autre pierre et récupérez le second objet. Ensuite, détruisez le dernier tas, à droite, et obtenez le dernier objet en interagissant avec le serpent.

Par la suite, buvez la potion et allez à gauche pour tirer le levier. Après la courte séquence, revenez au milieu de la salle et tirez sur la cavité située au-dessus du chapeau. Revenez à gauche, assemblez les pièces obtenues et remontez sur le rebord. Avec l'aide d'Hermione, soulevez les chaines puis tirez pour abaisser le canal pour y entrer.

Avancez à droite et soulevez le chapeau pour obtenir une épée.
Enfin, attendez le bon moment et placez-la sur sa tête pour l'achever une fois pour toutes.

Année 3

Des nouvelles d'Azkaban

Faites attention au livre qui vous attaque, sautez sur le lit pour l'éviter et redressez le tableau. Tirez ensuite sur le second tableau, suivez la scène dans laquelle le livre est assommé et neutralisez-le.

Malheureusement, le livre est coriace. Retournez sur le lit, redressez le tableau une nouvelle fois et tirez cette fois sur le tableau situé au-dessus de la cheminée. Déplacez les pièces dans la cheminée, utilisez le soufflet pour allumer la braise

et tentez de neutralisez à nouveau le livre. Enfin, redressez le tableau près du lit une dernière fois et neutralisez le livre une fois pour toutes.

Une fois à la gare, tirez sur la cage de l'oiseau puis déplacer le pot de fleurs sur le faisceau de vapeur pour l'arrêter. Avancez à l'extrême droite, placez le haut-parleur sur le poteau et réveillez les passagers.

Ensuite, tirez sur les deux valises près du quai pour obtenir un premier ingrédient pour la potion et des pièces de Lego. Assemblez les pièces pour obtenir un cube et placez-le sur un autre cube à gauche près du wagon.

Sautez sur le toit du wagon, dépassez la barrière à gauche et descendez de l'autre côté du quai. Assemblez à nouveau les pièces pour créer un chaudron. Placez le premier ingrédient et repérez une cage en or à gauche. Tirez dessus pour obtenir un second ingrédient et placez-le dans le chaudron. Ensuite, remontez à nouveau sur le toit du train, récupérez un dernier ingrédient à droite et rajoutez-le à la soupe.

Avant de boire la potion, tirez sur une valise bleue non loin et formez le levier. Buvez la soupe, tirez ce levier et entrez dans le wagon.

A l'intérieur du train, suivez le chariot et donnez des bonbons aux petits enfants jusqu'à ce que vous obteniez une clé. Insérez-la dans la serrure, entrez dans la cabine et regardez la scène qui suit.

Par la suite, incarnez le professeur Lupin et partez à gauche. Utilisez le sort Patronus pour détruire le Détraqueur, entrez dans la cabine et ouvrez le coffre pour récupérer une pioche. Utilisez la pioche pour détruise le bloc de glace, assemblez les morceaux suivants pour obtenir un chariot et placez les valises de la cabine dans le chariot. Tirez sur ce dernier pour ouvrir la porte de droite et entrez.

A présent, avancez à droite et déplacez les pièces qui bloquent l'accès au tube. Envoyez Croûtard dans la canalisation, poussez le livre au fond puis tirez sur la valise pour l'ouvrir. Récupérez la clé à l'intérieur, avancez à l'extrême droite et insérez-la dans le boitier. Prenez la pioche dans le boitier, brisez la glace et entrez.

Débloquez le placard grâce à Hermione, assemblez les pièces obtenues et formez un rideau. Placez-le sur la fenêtre pour permettre à Lupin de passer et utilisez la pioche (près de la fenêtre) pour briser la glace. Enfin, soulevez un second rideau sur la prochaine fenêtre et abattez les trois Détraqueurs, au bout du chemin.

Poudlard

Suivez le professeur Lupin vers la salle de classe et préparez-vous à apprendre un nouveau sort. Approchez-vous de la zone d'attaque et attaquez l'épouvantard trois fois avec le sort Ridikulus. Changez de personnage, attaquez l'araignée trois fois et complétez ainsi cette leçon.

Ensuite, sortez de la salle, avancez à droite et approchez-vous de la porte bloquée. Repérez l'épouvantard qui sort d'une valise, attaquez-le avec un Ridikulus et obtenez une clé. Insérez-la dans le cadenas de la porte à droite et entrez.

Dans le jardin suivant, accrochez-vous aux pots de fleurs sur les attaches du mur et dégagez ainsi le passage. Mais avant de suivre la jeune femme, tirez sur les herbes au sud-ouest, au nord-ouest et au nord-est et obtenez ainsi les trois ingrédients de la potion. Ingurgitez-la, tirez le levier près du mur au nord-est et volez sur le balai pour déloquer le personnage.

Une fois que ceci est fait, suivez la dame et entrez dans la pièce suivante. Déplacez la première tasse sur la sous-tasse et allez au nord-est de la pièce. Tirez sur la pyramide de tasses devant le placard, assemblez les pièces et placez ainsi la seconde tasse. Enfin, allez au sud-est de la pièce, tirez sur une autre pyramide de tasses, utilisez Hermione pour déchiffrer le placard et formez ainsi la dernière tasse.

Maintenant, sortez de la salle, suivez les flèches et atteignez la forêt. Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre, tirez sur les plantes à proximité puis utilisez le chat de Hermione pour creuser le sol. Dégagez les branches, récupérez le premier morceau de poulet et revenez près de Hagrid pour le placer sur la table.

Ensuite, avancez à droite et descendez dans le creux. Poursuivez à l'extrême droite, détruisez une ruche d'abeilles,

récupérez un second morceau de poulet dans le coin et revenez le mettre sur la table.

Revenez à nouveau dans le creux de droite et déplacez une roche, utilisez le chat pour creuser le sol et grimpez à l'échelle. Tirez sur les feuilles pour qu'elles flottent sur l'eau, utilisez-les pour atteindre le dernier morceau de poulet puis pour rebrousser chemin jusqu'à la table.

Une fois que le Manier Buck est maitrisé, suivez le spectre jusqu'à ce que le prochain niveau commence.

Pré-au-Lard

Descendez, avancez à droite et dégagez les branches avec un Lumos Solem. Abattez le lutin, placez la plateforme sur le support de droite et atteignez-la. Déplacez une seconde plateforme à droite, mettez-la sur le second support et ainsi de suite jusqu'à ce que vous traversiez le ravin.

Ensuite, déplacez le poids vers le support de droite et rabaissez le pont. Traversez-le, soulevez la torche vers les branches pour les dégager et traversez.

Maintenant, incarnez l'un des deux frères et neutralisez l'homme qui sort du coffre de droite en utilisant un Ridikulus. Tirez le rideau rouge ; placez la fleur devant le visage au grand nez, le gâteau devant celui à la grande bouche et le cadre devant celui aux grands yeux. Enfin, remontez les marches et grimpez à l'échelle.

Maintenant, repérez le paquet rose sur l'étagère et placez-le sur la balance.

Sortez, avancez vers le bonhomme de neige et regardez la courte séquence. Récupérez la torche que le vieillard a laissée, faites fondre la neige au bord du trottoir puis déplacez le tout près du bonhomme pour le faire fondre.

Poursuivez votre chemin et préparez-vous à affronter Drago.

Boss : Drago
Dans ce combat, évitez les trois premiers projectiles puis renvoyez le quatrième sur Drago (Ce dernier fait un signe avant de lancer le projectile le plus lent). Répétez cette attaque trois fois jusqu'à ce qu'il crée un canon. A ce moment, renvoyez tous les projectiles qu'il lance et battez-le ainsi.

Après le combat, déplacez le balai vers la grosse boule de neige, avancez au sud et placez la cage au-dessus du traîneau. Déplacez le second balai vers la boule de neige, approchez-vous des sapins près de la fontaine et tirez dessus pour obtenir un troisième balai. Montez sur le balai pour vous approcher de la boule et placez-le pour pouvoir entrer dans l'auberge.

Le méfait est accompli

D'abord, utilisez la torche du mur gauche sur les branches du plafond et récupérez la première clé. Insérez-la dans la serrure de gauche, tirez sur l'armoire de droite et assemblez les pièces. Tirez ensuite sur l'armure ainsi créée, récupérez la clé et insérez-la pour ouvrir la porte avec votre ami.

Traversez le couloir jusqu'à la pièce suivante, utilisez Ron pour tirer sur l'araignée qui sort du coffre de droite puis tirez sur le placard.

Assemblez les pièces pour former un chaudron, soulevez le marteau et frappez la plante pour obtenir un premier ingrédient à placer dans le chaudron. Tirez sur le drapeau enroulé au nord-ouest, récupérez le second objet et ajoutez-le à la sauce. Ensuite, empilez les cubes vert, rouge et bleu puis descendez dans la trappe et tirez sur le squelette pour obtenir le dernier ingrédient.

Une fois que la potion est prête, buvez-la et tirez sur le levier dans la trappe. Placez ensuite la pierre sur le piédestal de gauche et ouvrez la porte.

Dans la zone suivante, utilisez Ron pour abattre l'épouvantard de gauche puis Harry Potter pour interagir avec le serpent. Assemblez ainsi les pièces obtenues et créez une passerelle dans le mur.

Avancez à droite, dégagez les branches pour voir le chaudron et utilisez la pelle pour obtenir une plante. Récupérez ainsi le premier ingrédient et placez-le dans le chaudron.

Maintenant, descendez par les passerelles dans le mur, tirez sur la toile d'araignée et récupérez le second ingrédient. Remontez, tirez sur les angles de la fontaine, formez la vanne et tournez-la pour faire couler l'eau. Remontez au niveau supérieur grâce à la plante, entrez par la fenêtre pour prendre le morceau de poulet et revenez le mettre dans le chaudron.

Une fois que la sauce est prête, faites boire vos deux personnages et remontez. Avancez à droite, tirez sur les deux chaines pour ouvrir la fenêtre et entrez.

A présent, avancez dans le couloir, tirez sur les deux coffres pour obtenir des pièces et formez ainsi un violon.
Jouez du violon pour obtenir la clé, insérez-la dans la serrure de la porte qui est à gauche et complétez ainsi ce niveau.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et préparez-vous à prendre une nouvelle leçon. D'abord, utilisez Spectro Patronum, tirez sur le coffre pour faire sortir les Détraqueurs et tirez sur eux une seconde fois pour les éliminer. Achevez le lutin qui est à gauche, ouvrez le coffre et tirez sur un autre Détraqueur.

A droite, se trouve un coffre pris entre des branches. Utilisez la lumière pour dégager les branches et neutralisez le Détraqueur qui s'y trouve. Enfin, tirez sur le placard au sud-est, formez un projecteur avec les pièces de Lego et tirez sur le tableau pour obtenir le dernier coffre.

A présent, suivez le spectre jusqu'à la maison d'Hagrid et regardez la scène qui suit.

La cabane Hurlante

Boss : Saule cogneur
Pour battre le Saule cogneur, esquivez d'abord ses attaques en sautant lors de l'impact. Lorsqu'il attaque avec sa main centrale, approchez-vous-en et montez. Visez l'une des trois sphères, tirez et infligez-lui ainsi des dégâts. Répétez cette attaque trois fois et libérez ainsi le trou qui se trouve près du tronc.

Après le combat, descendez dans le trou et utilisez la lumière pour étaler un pont formé de branches. Traversez, descendez et tirez deux fois sur la branche brune (à droite) pour libérer une boule verte. Ensuite, tirez sur la plante pour arroser la boule verte et grimpez aux rebords ainsi créés.

Par la suite, sautez sur la première toile d'araignée et atteignez la cavité de gauche. Déplacez un mécanisme dans le coin et dégagez la première branche qui bloque le passage supérieur.

Ensuite, passez au-dessous de la toile (à droite) et déplacez un second mécanisme. Remontez et poursuivez à droite le long les toiles d'araignées. Tirez sur les deux boules violettes accrochées au rebord et bouchez les deux trous qui crachent de l'eau. Ensuite, utilisez la planche pour remonter, utilisez le mécanisme de gauche puis poursuivez votre chemin par la droite.

Maintenant que vous incarnez Cyrius et Lupin, poursuivez la souris et tirez sur les objets qui vibrent. Une fois que vous avez acquis toutes les pièces, assemblez ainsi un piège à souris et capturez la bête.

Après la courte scène, dégagez les branches et soulevez les pièces enfouies dans le sol. Tirez sur la boule ainsi formée, placez les cubes et atteignez la partie supérieure.

Avancez à droite, utilisez le chat d'Hermione et creusez au sol pour obtenir le chaudron. Repérez un squelette en haut à gauche et tirez pour le libérer. Réparez-le, obtenez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Tirez sur les trois pierres autour de ce chaudron, soulevez les boules vertes pour créer des plantes et récupérez le second ingrédient. Enfin, tirez sur les objets accrochés au mur de la montagne et ramassez le dernier ingrédient.

Buvez la potion, tirez le levier et utilisez le chat d'Hermione pour creuser un trou. Grimpez à l'échelle ainsi formée et

attaquez les araignées. Avancez, libérez l'étudiant de la toile d'araignée, assemblez les pièces de Lego pour former un champignon et sautez pour compléter ce niveau.

Baiser du Détraqueur

Avancez au nord-ouest, entrez dans le placard et mettez les oreillettes. Avancez à droite, tirez sur la plante dans le sceau et placez le Mandragore dans le sceau.

Ensuite, tirez sur la plante qui réapparait à gauche du sceau et versez ainsi un second sceau à gauche. Prenez le poisson, donnez-le à Buck puis assemblez les pièces obtenues. Donnez également le morceau de poulet à Buck, utilisez la hache qui apparait et libérez-le.

Par la suite, avancez à droite, descendez dans le bassin vide et tirez sur les lutins. Assemblez les pièces pour former un nuage puis sautez sur la grande feuille pour atteindre la zone supérieure suivante. Avancez sur le bord gauche, dégagez les branches et assemblez un haut-parleur.

Ensuite, revenez et approchez-vous de l'arbre se trouvant au milieu de l'ile. Tirez sur le crochet, attachez-le à l'arbre et ouvrez le coffre en lui tirant dessus. Récupérez l'objet, revenez sur vos pas et placez-le dans le haut-parleur. Mettez également le disque se trouvant à proximité et regardez la courte scène qui suit.

Maintenant, avancez à gauche et soulevez les branches pour fabriquer un pont. Traversez-le, grimpez à la montagne et tirez sur la plante à droite. Assemblez une grosse boule, descendez et tirez sur tous les Détraqueurs pour finir le niveau.

Par la suite, approchez-vous de Buck et montez-le pour commencer le niveau suivant.

La tour noire

Avancez à droite, tirez sur le coffre pour obtenir une pioche et utilisez-la pour briser la glace. Dégagez les branches, avancez jusqu'à la fontaine et bougez le lampadaire pour l'allumer. Déplacez le tonneau vers le jardin, tirez sur les fleurs et remontez au niveau supérieur.

Tirez sur la statue pour faire fondre la moitié de la glace, tirez sur le coffre à droite et assemblez les pièces pour obtenir une autre statue. Tirez dessus également pour faire fondre l'autre moitié, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Dans la cabane, avancez sur la passerelle de droite et déplacez la plateforme sur le support de gauche. Allez sur la passerelle de droite, utilisez la torche et brulez les branches qui sont à droite pour libérer la palette. Revenez à nouveau sur la passerelle de droite et déplacez une autre plateforme. Faites le va-et-vient, assemblez les pièces pour passer et ouvrez ainsi la porte au fond.

Une fois dehors, avancez à droite, mettez le chaudron en place et approchez-vous de l'arbre qui est au nord-est. Utilisez la magie pour révéler une hache, coupez une section de l'arbre et récupérez le premier ingrédient de la potion. Revenez en arrière, tirez sur le bac à fleurs rouges et obtenez le second ingrédient. Descendez à l'échelle qui se trouve au sud-ouest, soulevez la statue pour détruire la vitre et entrez. Utilisez Hermione pour ouvrir l'armoire, obtenez le dernier objet et mettez-le dans le chaudron.

Enfin, buvez la potion, tirez le levier et traversez le pont qui vient d'être étalé. Abattez les Détraqueurs, montez les escaliers et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Maitre Détraqueur
Dans ce combat, abattez les Détraqueurs qu'il invoque et versez les deux tonneaux pour obtenir des pièces. Lorsque le maitre Détraqueur commence à aspirer, il sera assommé par les objets que vous aviez placés au sol. Ensuite, tirez sur les deux statues pour faire fondre la glace, versez le contenu des tonneaux et répétez le même processus jusqu'à ce que vous le battiez.

Année 4

La coupe du monde de Quidditch

Une fois que vous avez le contrôle d'Hermione, avancez tout droit et repérez Ron pris au piège sous une table. Tirez sur le Mangemort, soulevez la table et libérez-le. Revenez au point de départ, partez à droite et tirez sur les fusées pour libérer Goerge.

Poursuivez à droite et retrouvez Arthur. D'abord, tirez sur le barbecue pour obtenir le premier objet, puis sur la toile d'araignée pour le second ingrédient et utilisez le chat d'Hermione pour creuser le sol et vous emparer du dernier objet. Buvez la potion, soulevez la poêle à proximité et frappez le Mangemort.

Restez invisible, suivez le chemin qui est le plus à gauche et neutralisez le livre. Avancez, soulevez la tente qui bouge et libérez ainsi Weasley.

Maintenant que tout le monde est parti, tirez sur la sorte de balançoire qui est en face de vous et formez ainsi un trampoline. Utilisez-le pour sauter par-dessus les débris puis avancez à droite et soulevez l'armoire pour trouver un sceau. Utilisez le sceau pour éteindre les flammes, le chat pour creuser et placez la roue dans le véhicule de droite. Poussez-le, suivez le chemin et tirez sur le coffre en chemin. Soulevez la hache qui en sort, suivez le passage ainsi créé et tirez sur la caisse qui se trouve au-dessus du tonneau.

Récupérez ainsi un premier ingrédient, avancez à l'extrême droite et libérez le chaudron des pattes vertes. Mettez l'ingrédient dans le chaudron, tuez le lutin, prenez le robinet et placez-le dans le tonneau, au sud. Eteignez les flammes, récupérez un second ingrédient dans le trou puis un troisième ingrédient dans les débris de gauche.

Buvez la potion, tirez le levier à gauche de la porte et entrez.

Boss : Serpent
Pour battre ce boss, vous devez battre tous les Mangemorts qui vous attaquent. Anticipez leurs positions, tuez-les, abattez également les petit serpents qui arrivent et achevez ainsi ce boss.

Château de Poudlard

A présent, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe dans laquelle vous allez apprendre une nouvelle leçon.

D'abord, dégagez les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez le chat d'Hermione à l'intérieur. Libérez l'oiseau de la cage, reprenez le contrôle de l'un des personnages et tirez sur ce dernier qui se pose sur la table. Placez la viande d'oiseau au-dessus de l'aquarium, obtenez ainsi le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron.

Au sud-est, tirez sur le coffre pour obtenir une petite pièce que vous devez placer dans la pompe à gauche. Montez sur cette pièce pour pomper l'eau et obtenir ainsi le second ingrédient.

Enfin, allez au sud-ouest de la pièce, déplacez les cornes de la statue et ouvrez le placard avec Hermione. Assemblez les pièces obtenues, mélangez les couleurs une par une et obtenez ainsi le troisième ingrédient pour la potion. Buvez de la potion de vieillesse pour qu'une scène se déclenche.

Une fois que ceci est fait, suivez le spectre vers la prochaine salle, regardez la scène et suivez jusqu'à la maison d'Hagrid.

Dragons

Avancez à droite, déplacez l'oeuf violet sur le support violet en haut à gauche puis tirez sur le cadenas et entrez. Déplacez l'oeuf dans le tube pour le faire sortir de l'autre extrémité. Continuez à avancer à droite et éliminez les lutins devant le pont. Assemblez un levier avec les pièces obtenues et utilisez Hagrid pour tirer.

Traversez le pont dès que la voie est libre, dégagez les branches et formez un champignon rouge avec les pièces obtenues. Sautez sur le champignon pour atteindre le niveau supérieur et construisez un levier. Tirez-le avec Hagrid, et traversez le pont.

Lorsque vous apercevez le prochain dragon, déplacez le dispositif à gauche de la cage pour étaler un instrument de musique. Suivez la couleur des notes que le dragon vous indique, jouez-les et le dragon s'endormira. Poursuivez ainsi votre chemin à droite, sautez par-dessus les trous tout en évitant les flammes bleues et poursuivez vers la gauche.

Lorsque vous arrivez près des flammes, récupérez le bac au sol, remplissez-le avec l'eau du bassin et déversez-le sur les flammes plusieurs fois pour les éteindre. Créez une passerelle avec les pièces au sol et montez.

Déplacez l'anneau violet et placez-le derrière les trois attaches pour que le dragon brise les chaines de la porte bloquant le passage. Avancez, placez les pièces de Lego l'une sur l'autre pour pouvoir sauter vers l'autre côté du pont et avancez à droite. Mettez-vous à deux pour tirer les deux chaines du mur et poursuivez à droite.
A présent, utilisez le chien pour creuser le sol et descendez dans la section inférieure avec Hagrid. Tirez le levier, laissez Harry Potter en haut et utilisez la Cape d'invisibilité pour passer le dragon. Avancez, dégagez les branches avec la lumière et tirez sur la plante. Soulevez le bloc gris pour faire passer vos amis, avancez à droite, attendez qu'il vous ouvre le passage à travers le tronc et entrez.

Enfin, incarnez le chien et creusez le trou. Utilisez Hagrid pour soulever la chaine et utilisez Harry pour tirer sur l'attache de la chaine.

Château de Poudlard

Sortez de la chambre, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe et apprenez une nouvelle technique. Durant cet exercice, tirez sur les étudiants qui sont pris au piège et apprenez ainsi la technique Reducto.

Ensuite, suivez les flèches et le spectre jusqu'à la tente.

La première tâche

D'abord, utilisez le tonneau de gauche et avancez à droite pour éviter les boules de feu du dragon. Au bout du chemin, assemblez les pièces au sol et fabriquez un chien.

Une fois que la barrière de rocher est détruite, avancez à droite et approchez-vous de l'impasse. D'abord, déplacez le cratère violet et mettez-le sur son emplacement, au-dessous du dragon. Assemblez ainsi les objets obtenus et formez le chaudron.

A présent, dégagez les branches pour obtenir le premier ingrédient. Reconstruisez le squelette (à droite) pour le second ingrédient et tirez sur le serpent (à gauche) pour le troisième.

Maintenant, buvez la potion, montez sur le cratère et tirez le levier pour faire fuir le dragon. Grimpez, déplacez le second cratère sur le support violet (à droite) et utilisez-le pour traverser le ravin. Par la suite, évitez les flammes et sautez lorsque le dragon souffle loin de vous. Soulevez le baril pour éteindre les flammes et continuez à avancer.

Tirez sur le rocher vert pour dégager les pièces de Lego vertes et assemblez-les. Utilisez le chat d'Hermione pour creuser et déterrer le morceau bleu et tirez sur les lutins (à gauche) pour obtenir la pièce rouge. Placez-les selon l'ordre de couleurs indiqué sur le mur et grimpez dessus pour atteindre le niveau supérieur.

Après la courte scène, courez le long de la muraille, fuyez les flammes et entrez dans le château. Continuez à fuir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le niveau s'achève.

Le secret de l'oeuf

Dès que vous commencez, déversez le tonneau en bas de l'écran et assemblez les pièces obtenues. Placez-le sur les toilettes, entrez dans la cabine et utilisez la magie à deux pour obtenir le premier coquillage.

Mettez-le dans son emplacement près du bassin et revenez à gauche. Tirez sur les casiers pour libérer un objet jaune, donnez-le au vieil homme dans le tableau et obtenez le second coquillage. Tirez également sur les lavabos pour obtenir un autre coquillage et récupérez un dernier coquillage sur le sol.

Une fois que vous avez placé tous les coquillages, entrez par la trappe qui vient de s'ouvrir et atteignez la zone suivante.

D'abord, avancez jusqu'à la vitre et utilisez le balai pour la nettoyer.

Ensuite, tuez les scorpions pour pouvoir assembler les pièces et former un train. Déplacez ensuite le nuage du train vers la vitre, l'eau monte et la sirène vous donne une valve. Placez cette valve sur le dispositif de droit, regardez la scène qui suit et achevez ce niveau.

Le lac noir

Nagez à droite, passez par le conduit bleu et nagez encore à droite. Repérez un autre conduit bloqué par des pierres et tirez dessus pour les détruire. Faites passez Cédric à travers le conduit, nagez à droite et mettez-vous à deux pour dégager les pattes de la pieuvre qui bloque le chemin.

Nagez encore à droite, assemblez les pièces pour former un poisson et dégagez la voie. Ensuite, envoyez chaque personnages dans un chemin différent et avancez. D'abord, tirez sur les plantes au niveau inférieur et passez.

Ensuite, déplacez le crabe géant sur le support violet et faites passer le personnage en haut. Tirez sur l'oeil de la pieuvre située en haut, utilisez la lumière pour passer et faites attention à l'encre.

Passez dans le tunnel en haut à droite, tirez sur la plante pour récupérer la perle et descendez dans le tunnel inférieur pour la placer dans le coquillage.

Après la courte scène, déplacez les ancres situés à gauche et à droite de la zone puis tirez sur les pierres qui bloquent le conduit.
Entrez-y pour changer de position, déplacez la boule mauve sur la balance et tirez sur les attaches pour libérer vos trois compagnons.

Le retour de Voldemort

Dans le labyrinthe, tirez d'abord sur les plantes qui sont autour du piédestal et assemblez les pièces obtenues. Tirez sur l'armure, entrez dans les couloirs selon l'ordre que la statue a indiqué et atteignez la zone suivante.

A présent, éliminez les lutins et faites la même opération. Dans la pièce suivante, dégagez les branches avec un Lumos Solem et répétez la même méthode.

Dans la prochaine zone, avancez tout droit et évitez les murs mobiles. Repérez un lutin sur la droite, éliminez-le et prenez l'objet. Placez-le sur le support plus loin et tournez-le pour déplacer le mur.

Entrez, avancez à droite au croisement et fouillez le livre. Assemblez les pièces obtenues, sautez sur le tremplin et passez au-dessus du mur de droite. Dégagez les branches, placez une première mouche sur la toile d'araignée puis placez une seconde sur une autre toile collée au mur.

Une fois que les murs sont détruits, approchez-vous du Sphinx et assemblez les pièces d'une mouche pour qu'il bouge et dégage le chemin.

Boss : Voldemort
Dans ce combat final, éliminez les Mangemorts qui sont aux alentours pour que Voldemort apparaisse. A ce moment, appuyez de façon répétitive sur la touche d'attaque qui s'affiche et renvoyez le sort sur Voldemort. Répétez cette attaque trois fois et battez ainsi ce monstre.

Félicitations ! Vous avez battu Voldemort et terminé le jeu !

TOUS LES PERSONNAGES

Voici l'emplacement de tous les personnages du jeu.

- Harry Chemise Bleue: Sur la terrasse avant la grande salle, après avoir ouvert les rideaux rouges (avec un Poufsouffle), derrière les escaliers.
- Harry Pull-Over: Dans le chemin de traverse (année 2, niveau 1) dans un coffre.
- Harry Poudlard: Année 1 niveau 2, avant de rentrer dans les toilettes des filles, dans le bureau cadenassé à droite.
- Harry tâche dragon: Année 4 niveau 3, après le mur de pierre dans une boule noire à casser avec un méchant.
- Harry tâche lac: Année 4 niveau 5, dans un coffre à gauche après le premier tuyau.
- Harry tache labyrinthe: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, tirer sur les 3 étendards 4 couleurs en haut de la salle.
- Harry Quidditch: Cours de vol sur balai, creuser les 5 trous.
- Harry fille: Année 1 niveau 3, prendre un animal de compagnie et passer sous les marches.
- Harry serpentard: Année 1 niveau 6, dans une armoire cadenassée dans la salle des clés.
- Harry pyjama: Année 1 niveau 4, cassé les objets métallique de la première salle.
- Harry Smoking: Au chemin de traverse, dans la boutique à personnage, dans la cabine d'essayage de droite, avec un sorcier.
- Hermione Poudlard: Dans la volière, avec le retourneur de temps, à l'étage avec le tourne disque.
- Hermione capuche Rouge: Année 3 niveau 4, quand on sort de la cabane hurlante, dans un coffre cadenassé.
- Hermione haut bleu: Dans le cours de Divination, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant.
- Hermione capuche grise: Dans la volière à droite.
- Hermione Chat: Dans le couloir vers les toilette de mimi, ouvrir la bibliothèque sur la gauche construire le petit meuble puis l'ouvrir.
- Hermione robe de bal: Au chemin de traverse, dans la boutique à personnage, refaire le portique de vêtement.
- Ron Poudlard: Dans un coffre de la chambre Griffondor.
- Ron Pyjama: Dans la salle de cours Reducto, allumer les 4 torches.
- Ron Pull Over: Année 2 niveau 5, là où les bestioles bleues démontent l'échelle.
- Ron Veste Marron: Dans le jardin d'Hagrid, Faire un Wingardium leviosa sur les 3 champignons.
- Ron déguisement Serpentard: Année 2 niveau 3, dans la salle commune Serpentard, à droite dans un bureau cadenassé.
- Ron déguisement fille: Année 1 niveau 2, au début du niveau dans la bibliothèque à ouvrir avec hermione.
- Ron Smoking: Sauver l'étudiant en danger sur le ponton près du lac.
- Ron gilet: Année 1 niveau 6, à la partie d'échec, dans une pièce noire sur le pont de sortie.
- Professeur Dumbledore: Dans le bureau de Dumbledore, au fond de la pièce, dans un coffre noir à détruire avec méchant.
- Dumbledore gris: Dans le bureau de Dumbledore, avec la potion force, puis détruire structure.
- Professeur McGonagall: Poudlard, salle secrète dans le cours de metamorphose, transformer 9 pantins.
- Hagrid: Année 1 niveau 5, dans un coffre cadenassé près d'une construction de LEGO.
- Professeur Flitwick: Poudlard, salle secrète dans le cours de Lumos, dans un coffre riddiculus.
- Professeur Rogue: Dans la salle secrète du cours de potion: dans un coffre cadenassé sur le balcon.
- Maugrey Fol Oeil: Poudlard, salle secrète dans le cours de Windgardium Leviosa, casser les 2 boules grises devant le dragon.
- Professeur Quirrell: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, au bout du passage secret.
- Professeur Lupin: Année 3 niveau 5, à droite de l'arbre qu'on utilise pour aller chercher un coffre au fond de l'eau, dans un coffre cadenassé.
- Madame Bibine: Dans les toilettes à coté de ceux de Mimi, faire une peinture au mur à droite de l'armoire verte.
- Gilderoy Lockhart veste verte: Dans le jardin d'Hagrid, avec le retourneur de temps, tirer sur la hache cadenassée.
- Gilderoy Lockhart: Année 2 niveau 6, sous les toilettes, dans un coffre à ouvrir avec un méchant après avoir fait un Lumos.
- Madame Pomfresh: Année 2 niveau 2, dans la deuxième pièce de l'infirmerie, au mur avec un méchant.
- Madame Pince: Retourner les 3 tableau dans le couloir pour aller à la cabane d'Hagrid.
- Professeur Chourave: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, puis la pièce au fond de ce passage, casser 5 verres avec Mandragore.
- Professeur Trelawney: Dans le cours de Divination, dans le coffre fort.
- Professeur Binns: Allumer les bougies devant l'entrée du bureau de Dumbledore.
- Professeur Sinistra: Année 2 niveau 5, après avoir passé l'eau dans un coffre à ouvrir avec un méchant.

- Professeur Vector: Année 2 niveau 4, dans un coffre fort à la fin du niveau.
- Katie Bell: Lever les drapeaux griffondor devant terrain de Quidditch.
- Seamus Finnigan: Dans le dortoir Gryffondor, utiliser le retourneur de temps, dans un coffre
- Percy Weasley: Sortir les 4 carrottes dans le parc devant chez Hagrid.
- Percy Pull Over: Quand on monte vers le bureau de Dumbledore, devant la porte bleue, tirer sur les pots de fleur puis sur les fleurs.
- Fred Weasley: Poudlard, salle secrète dans le cours de metamorphose, derrière le tableau au fond de la salle.
- Fred Quidditch: Année 1 niveau 3, dans un coffre cadenassé là où il faut construire un escalier LEGO.
- Fred Pull Over: Année 3 niveau 3, quand on prépare la potion d'invisibilité, la pièce où se trouve la cuisse de poulet, passer derrière la table.
- Neville Londubat: Vers la salle commune Poufsouffle, casser 3 verres avec Mandragore.
- Neville pyjama: Année 1 niveau 4, dans la salle du miroir de Rised, dans une armoire à oouvrir avec un méchant.
- George Weasley: Année 2 niveau 1, creuser au fond du jardin, derrière le panier de basket.
- George Quidditch: Près du terrain de Quidditch, avec le reourneur de temps, faire fondre la glace du stand.
- George pull-over: Année 3 niveau 3, après le premier couloir, dans l'armoire à ouvrir avec Hermione.
- Olivier Dubois: Dans la cours avant la salle de divination, faire la potion force, ouvrir la porte (ce qui libère des anneaux) passer dans tous les anneaux avec Harry sur un balai.
- Ginny Weasley: Dans la salle de cours Riddiculus, derrière la grille au fond de la salle, ouvrir avec méchant.
- Ginny capuche: Année 4 niveau 2, dans la deuxième partie, après être passer au-dessus des flammes, aller détruire les débris en bas.
- Ginny Gilet: Dans le parc devant chez Hagrid, allumer la fusée bleue et prenez la citrouille volante pour aller la chercher en hauteur.
- Colin Grivey: Dans la grande salle, objet métallique au fond de la salleà droite.
- Parvati Patil: Tirer sur les 4 livres dans la salle où on apprend Riddiculus.
- Parvati Patil robe de bal: Dans la salle de cours du Patronus, tirer sur les trois toiles d'araignées.
- Dean Thomas: Dans le dortoir Gryffondor, utiliser le retourneur de temps, dans un coffre.
- Angelina Jonhson: Tirer sur les 10 torches dans la cours se trouvant derrière le pendule.
- Lee Jordan: Dans la salle avant le cours de potion, sur le balcon de droite, tirer sur les 3 statues en or.
- Alicia Spinnet: Poudlard, dans la bibliothèque, passer le passage vieillesse, ouvrir l'armoire avec Hermione, construire le chariot et ramasser 5 livres roses à terre.
- Garçon griffondor: Derrière un fauteuil de la salle commune Griffondor.
- Fille gryffondor: Dans la salle avant le cours de potion, un garçon tient le jeton dans les mains. Lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il se trouve devant le serpent qui sort du saut, puis lui faire peur en faisant sortir le serpent.
- Drago Malfoy: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, tuer 4 bestioles bleues.
- Drago Quidditch: Année 2 niveau 2, après avoir touché Doby la deuxième fois, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Drago pull-over: Année 3 niveau 2, après avoir tué Drago, tirer sur le sorcier rose qui tient le jeton dans les mains, puis lui faire peur avec le serpent.
- Drago Poudlard: Année 1 niveau 5, dans une grosse boule à casser avec un méchant, à côté de l'étang à vider.
- Vincent Crabbe: Année 2 niveau 3, dans les toilette derrière les panneaux métalliques.
- Crabbe pull-over: Année 3 niveau 2, après le pont, dans la boule noire à casser avec un méchant.
- Gregory Goyle: Année 2 niveau 3, dans la salle commune Serpentard, à droite de la cheminée, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Goyle pull-over: Année 3 niveau 2, à la sortie du tunnel, dans la boutique, dans le guichet cadenassé.
- Marcus Flint: Année 1 niveau 3, dans la deuxième partie du niveau, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Millicent Bulstrode: Dans la salle avant le cours de potion, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant.
- Préfet Serpentard: Dans la cours derrière le pendule, ouvrir le coffre noir, puis faire tourner le fleur.
- Garçon Serpentard: Dans la salle commune de Serpentard, tirer sur le tableau à l'entrée puis sur la valise entre les canapés.
- Fille Serpentard: Dans la salle commune de Serpentard, allumer les 5 lampes de chevet.
- Padma patil: Lever les drapeaux Serpentard devant le terrain de Quidditch.
- Padma robe de bal: Dans le dortoir Serdaigle, au dessus du premier lit.
- Cho Chang: Dans la volière, à l'étage, mettre 3 disque dans le tourne disque (1 disque dans le chevet de droite).
- Pénélope Deauclair: Vers le salle commune Serdaigle, derrière la grille fermée.
- Préfet Serdaigle: Dans la cours avec le pendule, casser la statue de métal dans la fontaine, puis ramasser les 5 tâches jaunes au sol.
- Garçon Serdaigle: Près du terrain de Quidditch, mettre 4 fleurs sur le stand à droite.

- Fille Serdaigle: Poudlard, dans la bibliothèque, ouvrir la grille cadenassée, construire le poste de musique puis le mettre en route.
- Justin Finch Fletchley: Salle de cours des potions, quand on prépare le polynectar la première fois.
- Cédric Diggory: Année 4 niveau 4, dans les toilettes des préfets, dans le coffre Riddiculus.
- Cédric tache dragon: Année 4 niveau 3, éteindre le premier feu.
- Cédric tâche lac: Dans le parc devant chez Hagrid, tirer sur la fusée avec un réducto, puis aller chercher le jeton en l'air avec la citrouille volante.
- Cédric tâche labyrinthe: Année 4 niveau 6, tirer sur les 8 fleurs jaunes tout au long du niveau.
- Cédric Pull-over: Année 4 niveau 2, après le troisième dragon, dans un coffre fort.
- Susan Bones: Poudlard, dans la bibliothèque, au dessus des 3 plantes sous le tableau du sorcier dans la baignoire. (Attention la première fois, la plante jaune ne tournait pas...BUG...)
- Ernie MacMillan: Dans la salle avant le cours de potion, sur le balcon de gauche, casser les 6 verres avec la mandragore.
- Hannat Habbot: Dans la salle avant le cours de potion, allumer les 8 torches au mur.
- Préfet Poufsouffle: Dans la cours avec Buck, avant d'aller délivrer Sirius Black, ouvrir le coffre puis construire un escalier pour aller chercher le jeton en l'air.
- Garçon Poufsouffle: Casser les 5 verres avec la mandragore dans la cours où se trouve le pendule.
- Fille Poufsouffle: Dans le dortoir Poufsouffle, dans le coffre enchainer puis construire le poste.
- Arthur Weasley: Année 2 niveau 1, chez Barjow et Buk, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Molly Weasley: Dans la grande salle, objet métallique au fond de la salle à gauche.
- Sorcière grise: Année 3 niveau 4, au saule cogneur, creuser à droite puis ouvrir le coffre avec un méchant.
- Sirius Black: Année 3 niveau 6, là où on fait la potion de force, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Lily Potter fantôme: Année 3 niveau 6, quand on rentre dans le château, dans un coffre cadenassé.
- James Potter fantôme: Année 3 niveau 6, derrière la porte cadenassé, avec l'étudiant en danger en contre-bas.
- Lord Voldemort: Rassembler les 200 briques dorées, aller dans la boutique Barjow et Buck dans l'allée des embrumes et faire le niveau bonus.
- Professeur Quirrell (Voldemort): Année 1 niveau 6, à la partie d'échec, dans une pièce noire sur le pont de l'entrée.
- Lucius Malfoy: Année 2 niveau 5, face à l'araignée, dans un coffre cadenassé.
- Tom Jedusor: Année 2 niveau 6, dans la salle du Basilic, dans un coffre fort.
- Peter Pettigrow: Année 3 niveau 4, dans la cabane hurlante, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant sur la gauche.
- Igor Karkaroff: Dans l'allée des embrumes, sur une passerelle.
- Barty Croupton Jr.: Année 4 niveau 1, quand il faut sauver Harry, dans un coffre cadenassé là où il faut faire la potion force.
- Mangemort: Année 4 niveau 1, dans la première partie du niveau, dans une boule noire à casser avec un méchant.
- Le Baron Sanglant: Dans l'allée des embrumes, au dessus d'un chariot.
- Le Gros Moine: Dans la salle commune de Poufsouffle, Tirer sur le tableau à gauche (près de l'armoire pour mandragore) puis détruire le gâteau.
- La dame grise: Année 3 niveau 3, là où on fait la potion d'invisibilité, sur le balcon dans la fenêtre cadenassée.
- Nick Quasi-sans-Tête: Dans le bureau de Dumbledore, tirer sur la lampe à droite.
- Mimi Geignarde: Année 2 niveau 4, dans les toilette à droite dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Mimi Geignarde maillot de bain: Année 4 niveau 4, au début dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Crockdur: Année 1 niveau 5, au début du niveau, dans un trou à creuser en bas à droite, derrière une plante lumos.
- Dobby: Année 2 niveau 2,dans l'infirmerie, au dessus d'un lit.
- Gripsec: Année 1 niveau 1, dans les sous-sol de la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé.
- Amos Diggory: Dans le jardin d'Hagrid, dans le coffre cadenassé puis Riddicullus.
- Barty Croupton Sr.: Dans la volière, avec le retourneur de temps, ouvrir armoire cadenassée puis ramasser les taches au sol.
- Doris Crockford: Allumer les 3 torches dans le couloir pour aller vers la cabane d'Hagrid et les 6 dans la salle avant la bibliothèque.
- Sorcier rouge: Poudlard, dans la bibliothèque, passer le passage vieillesse, sur le balcon tirer sur les livres.
- Sorcière blanche: Avant la grande salle, dans une armoire noire à ouvrir avec un méchant.
- M. Ollivander: Année 1 niveau 1, dans la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé (gauche).
- Tom le Tavernier: Année 1 niveau 1, dans la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé (droite).
- Rusard: Année 1 niveau 4, dans un coffre fort de la deuxième salle.
- Madame Guipure: Année 1 niveau 2, dans les toilettes des filles, dans l'armoire verte cadenassé.
- Madame Rosmerta: Dans la salle d'horloge, avec le retourneur de temps, dans l'armoire cadenassé à ouvrir avec Hermione.

- Stan Rocade: Année 3 niveau 1, sur le quai de la gare, dans le coffre cadenassé à ouvrir avec un méchant.
- Rita Skeeter: Vers la salle commune Serpentard, avec Hagrid tirer sur les 2 poignées dans les bassins d'eau.
- Cornelius Fudge: Année 3 niveau 5, à droite du Lac, dans un arbre où il faut parler fourchelangue.
- Ernie Danlmur: Année 3 niveau 1, sur le quai, dans l'armoire à droite, à ouvrir avec un méchant.
- Macnair: Année 3 niveau 5, à droite du lac, dans un rocher à détruire avec un méchant.
- Garçon: Salle Wingardium Leviosa, bouger 3x les livre sur le balcon.
- Fille: Salle Lumos, allumler les 4 bougies.
- Chanteur: Année 2 niveau 4, dans la deuxième partie avec Tom, dans un coffre fort.
- Guitariste: Année 4 niveau 5, après avoir former le poisson pour casser un mur, dans un coffre.
- Bassiste: Vers le Lac, tirer sur les taupes.
- Batteur: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, puis la pièce au fond de ce passage, dans le coffre Riddicullus.
- Sorcier vert: Année 2 niveau 6, sous les toilettes, dans un coffre à ouvrir avec un méchant après avoir fait un Lumos.
- Dresseur de dragon: Année 4 niveau 2, juste avant Le Magyar à Pointe, dans un coffre cadenassé.
- Sorcier Louche: Dans l'allée des embrumes, dans un coin, utiliser la table à coté.
- Sorcière à chariot: Année 3 niveau 1, dans le train, dans le premier compartiment à ouvrir avec un méchant.
- Chef de gare: Allumer les 4 torche dans la salle où on apprend Riddiculus.
- Fleur Delacour: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, dans un coffre cadenassé.
- Fleur tache dragon: Année 4 niveau 3, sur les remparts du chateau, quand on rentre dans la première salle à droite tout de suite.
- Fleur tache lac: Dans la salle de bain des préfets, ouvrir le placard cadenassé.
- Fleur tâche labyrinthe: Année 4 niveau 6, dans un coffre Riddiculus à gauche du premier mur mouvant.
- Krum requin: Année 4 niveau 5, dans un coffre là où il faut détacher les otages des sirènes.
- Viktor Krum: Dans le parc devant chez Hagrid, allumer la fusée attaché par un cadenas noir méchant.
- Viktor tâche dragon: Cours de vol sur balai, dans le coffre cadenassé puis passer dans les anneaux avec un balai.
- Viktor tâche lac: Année 4 niveau 6,prendre le deuxième passage à débloquer avec un méchant, creuser en bas .
- Viktor smoking: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, allumer 7 lampes.
- Gabrielle Delacourt: Dans la salle commune Serdaigle, dans le coffre à l'entrée.
- Elève Durmstrang: Année 4 niveau 2, à droite de l'aquarium, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Vernon Dursley: Dans la salle d'horloge, avec le serpent.
- Pétunia Dursley: Dans le jardin d'Hagrid, avec le retourneur de temps, creuser au fond.
- Dudley Dursley: Toujours dans cette salle, tirer deux fois sur l'ordinateur.
- Laitier: Dans la salle d'horloge, avec le retourneur de temps.
- Madame Mason: Aller dans cette porte bleue, au fond de la pièce, tirer sur une bestiole marron par terre.
- M. Mason: Tirer sur le perso sur le banc au fond de cette même pièce, puis sur le perso qui en sort.

LES QUATRE DERNIÈRES BRIQUES DORÉES

Lorsque vous aurez terminé les quatre films à 100%, rendez-vous dans le sous-sol du chaudron baveur par une trappe que vous aurez ouverte grâce au sortilège Reducto. Là, vous trouverez quatre ensembles de pièces à construire, assemblez-les avec la magie et vous formerez un monument pour chaque ensemble, chacun de ces monuments vous rapportera une brique dorée.

LEGO Harry Potter : Années 5 à 7

© Warner Interactive / TT Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES BONUS

Allez dans la section Bonus du menu Pause et entrez les codes suivants.

2FLY6B	Pièces LEGO fantômes
74YKR7	Score multiplié par 2
84QNQN	Détecteur de briques dorées
AUC8EH	Les baguettes se transforme en carottes
H27KGC	Pièces Personnage
HUFV2H	Score multiplié par 8
J9U6Z9	Coeurs bonus
QQWC6B	Invincibilité
TTMC6D	Détecteur d'emblèmes Poudlard
XK9ANE	Score multiplié par 6
Z9BFAD	Creuser rapidement
ZEX7MV	Plus de chutes

SOLUTION COMPLÈTE

L'Ordre du Phénix

Des Jours Sombres

Vous vous retrouverez dans un jardin d'enfants. Pour commencer, récupérez tous les clous éparpillés et brisez tous les objets que vous trouverez autour de vous : les nombreux buissons, le manège. Le jeu vous indiquera lui-même quels objets vous pouvez briser ou faire léviter.

Sautez sur la balançoire et récupérez encore des clous.

Faites léviter la poignée orange et fixez-la au manège. Utilisez Dudley pour tirer sur la poignée et récupérer les clous qui en jaillissent. Sautez sur le trampoline et sur le jeu de bascule pour récupérer un maximum de clous.

Pour le moment, vous devez ignorer certaines choses telles que les clous tout en haut de la cage à poule et les symboles concernant les animaux domestiques.

Pour sortir du jardin d'enfants, faites léviter les buissons qui obstruent la sortie. Brisez-les et ramassez les clous. Puis changer de personnage et utilisez Dudley pour tirer sur la poignée orange sur la porte.

En dehors du jardin, continuez de briser tous les objets autour de vous. La poignée orange sur la vielle auto sert à briser cette dernière pour libérer des Lego qu'Harry doit faire léviter pour construire un pont afin d'atteindre l'autre côté.

En passant, ignorez la personne enfermée dans le tunnel. De l'autre côté, collectez les clous. Faites exploser les caddies à l'entrée du tunnel pour libérer les Legos et faites-les léviter pour construire un petit escalier et atteindre le niveau supérieur.

Dans le tunnel, vous devrez vous défendre contre les Détraqueurs.

Une cinématique se déclenchera et vous serez sur votre balai. Allez de gauche à droite et de haut en bas pour ramasser les clous.

Après une deuxième cinématique, vous serez dans une cour. Détruisez tous les objets que vous trouverez pour ramasser vos clous. Dans un petit coin sombre à gauche de la cour, vous trouverez deux Lego violets que vous devrez faire léviter afin de pouvoir couper l'arbre et libérer ainsi Tonks.

Pour information, les Lego violets peuvent tous être attachés à un objet. Allez vers le kiosque et utilisez les pouvoirs de Kingsley pour détruire le verrou et libérer un marteau.

Reprenez le contrôle d'Harry et servez-vous du marteau pour libérer encore un membre de l'Ordre du Phénix.

Allez à gauche de la fontaine, vous trouverez trois Lego violets, attachez-les à la brouette et libérez encore un sorcier.

Ensuite, allez vers la fontaine et utilisez vos pouvoirs de lévitation afin de libérer Maugrey Fol-Œil. Vous trouverez sa canne vers la droite de la fontaine.

En cours de jeu, vous remarquerez des flèches ou des Lego translucides qui vous indiqueront le chemin à suivre.

Après la cinématique, vous serez dans le Ministère de la Magie. Ramassez-les clous autour de vous, faites pivoter les chaises au fond pour collectionner encore des clous et utilisez les pouvoirs d'Arthur Weasley pour réparer le Lego bleu.

Faites léviter les objets dans la cheminée et allez-y pour vous retrouver de l'autre côté de la petite barrière. Faites le tour de la salle et collectez tous les clous que vous trouverez, dans les chaises, autour de la fontaine, dans les nombreux objets aux alentours.

Utilisez vos pouvoirs de lévitation et faites tourner la soupape rouge au milieu de la fontaine. Vous devez former un mini-avion avec les Legos qui en tomberont et l'envoyer au-delà du portail doré. Le portail s'ouvrira, allez-y.

Changez de personnage et réparez la porte de l'ascenseur en Lego bleu.

Trouvez le crapaud du sorcier, il se trouve dans l'ascenseur à côté de celui dont Arthur a réparé la porte. Rendez-le au sorcier et il fera léviter la boîte qui se trouve à côté de lui. Elle libèrera deux Lego verts que vous assemblerez avec une valve jaune au milieu de la pièce. La valve se place sur un support dans l'ascenseur du milieu.

Une cinématique se déclenchera. Vous passez un niveau.

Harry est maintenant sur le Chemin de Traverse avec Ron et Hermione. Les magasins et les échoppes sont pour la plupart inaccessibles pour le moment. Allez au fond de l'allée, placez-vous sur le point rouge et ouvrez le mur. Passez la porte au fond à droite. Dirigez-vous vers l'entrée de la gare à gauche.

Récupérez un billet de train dans le distributeur bleu et remettez-le au chef de gare.

Avant, vous passez par Pré-au-Lard. Cette fois, vous êtes accompagné de Luna Lovegood. Allez vers le point indiqué par la flèche sous l'arcade. Suivez le sentier de terre, mais faites attention car un champignon sortira de terre pour vous attaquer. D'autres êtres similaires vous attaqueront sur le sentier. Vous trouverez un chariot auquel il manque deux roues. Allez sur le talus à droite pour trouver une première roue et placez-la sur le chariot au milieu du sentier. Interagissez avec le buisson juste à gauche du chariot cassé pour trouver une deuxième roue. Sautez sur le chariot et pénétrez dans l'enceinte du château. Ramassez les clous autour de vous, puis suivez le petit Lego fantôme jusqu'à l'entrée de Poudlard.

Vous êtes maintenant dans le dortoir d'Harry et Ron est avec vous. Sortez du dortoir et rendez-vous dans la Salle Commune, où vous retrouvez Hermione. Suivez le fantôme. Vous devez ensuite passer la trappe menant en dehors de la Salle Commune mais une fille vous demandera d'abord de lui apporter des fleurs que vous trouverez dans un petit

pot à côté du fauteuil rouge. Pour sortir, servez vous de votre baguette magique.

Dans le couloir, vous trouverez des clous à droite. Avant de descendre les escaliers, vous trouverez un petit chaudron qui propose différentes potions. Pour le moment, vous avez seulement accès à la potion de puissance. Descendez les marches.

En interagissant avec le panneau serpent vert au devant de la classe, vous devrez reproduire la séquence que le jeu vous montrera puis placez le Lego vert sur le projecteur et observez.

Allez casser les objets suspendus à droite complètement et trouver une pelle. Ramassez la pelle et donnez-la à l'étudiant à l'arrière de la classe, il vous donnera un ingrédient.

Servez-vous de votre magie sur la malle qui se trouve à côté et assemblez un chaudron, mettez l'ingrédient que vous possédez déjà pour commencer.

Utilisez le balai que vous trouverez à gauche sur la toile d'araignée au plafond. Elle libère un ingrédient pour votre potion. Pour le dernier ingrédient, interagissez avec poids suspendu au plafond à droite. Vous pouvez maintenant aller préparer votre potion pour augmenter votre puissance et aller tirer sur la poignée orange sur l'armoire à droite.

Utilisez votre magie sur l'armoire à droite pour libérer des Legos, assemblez-les pour faire l'avion que Ron vous a dessiné pendant la cinématique.

Servez-vous du sort vert de Ron ou d'Hermione pour faire venir leur animal de compagnie. Grimpez dans le tuyau et jetez les livres que vous trouverez en montant. Revenez aux sorciers pour ramasser la clé et passer la porte.

Suivez votre fantôme jusqu'à une porte à gauche. Continuez et vous trouverez un étudiant qui bloque le mur. Pour passer, allez trouver l'étudiant qui porte une cuillère et effrayez-le en utilisant votre cape d'invisibilité, que vous pouvez sélectionner en choisissant le sort de couleur vert et en pressant sur la touche d'interaction. Ramassez la cuillère et donnez-la à l'élève. Il vous donnera en retour des os, utilisez-les pour nourrir la tête de lion et libérer le passage.

Suivez encore le fantôme. Des plantes grimpantes vous bloquent la route. Pour passer, servez-vous du sort de lumière, Lumos ; celui-ci servira à repousser les plantes.

Suivez le fantôme dans la cour jusqu'à la prochaine apparition de plantes grimpantes. Réitérez votre action précédente pour les effrayer.

Vous serez mené jusqu'à la Forêt Interdite. Ici, vous vous retrouvez avec Luna et vous devez nourrir les trois Sombrals. Le premier, vous le trouverez en haut du sentier à droite. Plus loin, vous devrez vous servir de Lumos et de vos pouvoirs magiques pour tuer la plante qui bloque l'arbre. La magie permettra à l'arbre de vous donner des Legos, servez-vous en pour construire une canne à pêche et attrapez un poisson que vous donnerez au premier Sombral.

Continuez votre chemin et trouvez un marécage. Passez sur le rocher pour atteindre l'autre côté et affrontez la plante qui se dresse contre vous. Construisez les Legos restants et placez-les sur le rocher pour le faire couler. Continuez votre route en passant par le tronc d'arbre. Des champignons vous attaqueront, défendez-vous. Un Lego jaune près de l'escarpement servira à faire pousser des plantes qui vous mèneront au deuxième Sombral. Ce dernier vous demandera une cuisse de poulet que vous obtiendrai en usant de votre magie sur le Lego rouge à proximité.

Sautez de l'escarpement et trouvez le ruisseau. Plus loin se trouve un barrage. Vous y trouverez une crevasse que vous devrez détruire pour libérer des Legos. Ces derniers vous serviront à construire un pont. Vous trouverez plus loin le troisième animal qui vous demandera également un poisson. Regardez à droite et cherchez l'oiseau qui tient un poisson dans le bec. Pour le faire lâcher le poisson, servez-vous de la magie. Retournez auprès du Sombral et nourrissez-le. Vous venez de débloquer les Sombrals.

Maintenant, suivez de nouveau le fantôme pour retourner à votre dortoir.

L'Armée de Dumbledore

Suivez les clous jusqu'à votre dortoir.

Une cinématique s'ensuit et vous serez à Pré-au-Lard avec Ron et Hermione. Vous verrez quatre élèves en haut de votre écran : allez à leur recherche et aidez-les.

Premièrement, allez à droite sur la petite pile de clous à creuser. Servez-vous du chat d'Hermione pour creuser et vous aurez trouvé le premier élève. Il vous demandera de lui remettre sa baguette qui est au sol à côté de lui. Grâce à lui, vous obtiendrez de quoi construire un petit pont pour passer de l'autre côté.

Une fois de l'autre côté, détruisez les quatre poulaillers pour obtenir des blocs qui vont vous permettre de construire la tête d'une statue de sanglier. Puis faites léviter la tête et placez-la à l'entrée de la clôture. Utilisez la magie sur les deux têtes en même temps pour ouvrir la porte.

Montez le long du sentier enneigé pour aller vers la petite boutique. Utilisez votre magie sur le tonneau pour libérer la deuxième élève. Celle-ci vous demandera une cruche, vous la trouverez sur une table près du rebord de la vitrine de la boutique. Elle vous aidera en libérant le passage plus loin.

Vous rencontrez deux élèves qui ont besoin de votre aide. Trouvez une pelle pour le garçon et des fleurs pour la fille. Retournez sur vos pas et trouvez une petite cour sur le sentier : la pelle s'y trouve. Remettez-la à l'élève et il vous donne un chaudron.

Vous devrez trouver trois ingrédients, dont un os que vous trouverez en utilisant la magie sur le coffre. Le deuxième ingrédient est une fiole blanche sur le rebord de la fenêtre. Vous trouverez le troisième ingrédient en nettoyant les débris au milieu de la neige avec le balai qui se trouve à droite.

Une fois la potion prête, buvez-la et allez tirer sur les poignées de couleur orange. Celles-ci libèreront les fleurs que vous devez donner à l'élève. Avec son aide, vous obtiendrez un Lego violet.

Appelez Pattenrond, faites-le creuser où indiqué et faites-le grimper dans le tunnel pour débloquer le Lego coincé en haut. Assemblez tous les Legos et placez-les sur la façade de l'auberge.

A l'intérieur, vous devrez convaincre trois élèves de l'école. Pour le garçon à côté du bar, ouvrez les trois tonneaux à gauche et servez-vous des Legos pour assembler une image animée, ramassez l'objet rouge et donnez-le au garçon.

Allez voir Ginny à côté de la fenêtre de droite. Vous devrez lui trouver une figurine de Lord Voldemort. Vous y parviendrez en vous servant de votre baguette pour démolir la table rouge et blanche au-delà de la porte d'entrée. Un petit théâtre de marionnette apparaîtra, sautez dedans pour l'animer et récupérez la statue à la fin pour la remettre à Ginny.

A gauche du spectacle de marionnette, il y a une petite étagère. Interagissez avec et les symboles s'allumeront. Répétez à votre tour la séquence que l'on vous montrera. Ramassez la pomme qui apparaîtra et donnez-la à la tête de sanglier suspendu à gauche de la pièce. Un Epouvantard en forme de Détraqueur apparaîtra, tuez-le avec votre sort anti-Mangemorts. Ramassez l'os laissé derrière et donnez-le au dernier étudiant.

Vous venez de terminer ce niveau avec une petite cinématique.

Afin de passer la porte indiquée par la flèche, ramassez la caméra qui traîne à gauche sur les bancs et donnez-la à l'élève et recevez une clé en retour. Allez maintenant dans la salle indiquée.

Après la cinématique, vous incarnez les jumeaux Weasley. Vous devez compléter le tutoriel pour pouvoir continuer. Vous verrez que le côté de votre adversaire est d'une couleur différente que le vôtre. Il faut que les deux couleurs soient les mêmes pour que votre sort prenne effet sur l'ennemi.
Permutez entre vos sorts pour trouver le sort violet. Puis, quand la couleur du côté de votre ennemi vire au blanc, changez encore de sort et choisissez celui de couleur blanche. Maintenant que vous avez compris ce concept basique, éliminez votre adversaire.

Une fille vous affrontera après : bougez de gauche à droite pour éviter les sorts qu'elle vous lance et changez rapidement entre vos sorts pour la vaincre. Il arrive qu'un rayon lumineux se forme entre vous. Dans ces cas-là, pressez aussi rapidement que possible sur la touche d'attaque. Dans le cas où vous identifiez une couleur de sort que vous ne possédez pas, mettez-vous en mode défense jusqu'à qu'elle reprenne des couleurs de sort que vous possédez.

Après l'avoir vaincue, vous débloquez l'option de duels magiques.

Retournez ensuite à votre dortoir et vous commencerez le prochain niveau.

Concentrez-vous !

En reprenant la partie, vous serez dans une sorte d'état semi-conscient avec le professeur Rogue. Pour avancer, prenez contrôle de Rogue et visez le nuage au-dessus de Dudley. Ce dernier vous réclamera du gâteau. Pour en trouver, détruisez la pile de Legos au milieu du jardin d'enfants. Utilisez les Legos qui en sortent pour former un petit véhicule et commencer à déblayer le bac à sable. Donnez à Dudley le gâteau que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans une maison. Allez utiliser votre magie sur le placard à droite au bout du couloir. Prenez la brosse que vous trouvez au sol et brossez le tableau à votre droite. Ramassez la boule que l'homme du portrait vous enverra. Permutez avec Rogue et utilisez votre magie sur le nuage au-dessus de la fille devant la porte. Donnez-lui la boule magique.

Dans la grande pièce, qui est en fait une salle d'entraînement, attaquez les quatre mannequins, cela libèrera un monstre. Abattez-le également, ramassez la baguette qu'il laissera au sol. Servez-vous de Rogue pour briser le nuage au-dessus de la fille et rendez-lui sa baguette.

Dans le couloir du Ministère, cassez la poubelle devant vous à droite ainsi que l'objet accroché au mur en face pour créer un filet. Faites-le léviter pour attraper un des petits avions en papier volants et allez au fond détruire le nuage au-dessus du monsieur avec l'aide des pouvoirs de Rogue, donnez-lui ensuite l'avion en papier que vous avec attrapé.

Sur la gare, courez tout droit le long du train, puis attendez que la foule se disperse pour lancer un sort jaune sur le nuage au-dessus de Lord Voldemort.

De retour à l'école, suivez le fantôme.

En classe, utilisez votre sort de Diffindo sur les Legos rouges. Vous créez ainsi une séquence que vous devrez suivre et couper du bloc.

Construisez les briques qui en tomberont en les faisant léviter. Brisez les Legos rouges des deux côtés de la salle de classe et utilisez encore Wingardium Leviosa pour placer les Legos au devant de la salle et construire un aspirateur qui aspirera les débris à gauche de la classe.

Une autre surface de Lego rouge sera ainsi libérée. Cette fois-ci, interagir avec la surface de Lego rouge en vous servant de Diffindo créera un escalier.

Montez-y, assemblez les Legos pour former un seul gros tube. Cassez la prochaine surface rouge que vous rencontrez, à l'entrée du tube, et servez-vous de l'animal de compagnie de Ron ou d'Hermione.

Un dernier mur rouge apparaîtra, recommencez et construisez les Legos qui en sortent. Diffindo est maintenant à votre disposition.

Suivez le fantôme de nouveau, lancez un Diffindo sur la porte et passez à travers. Vous serez amené jusqu'à la gare. Encore une surface de Lego rouge se présentera à vous. Vous pouvez directement prendre votre train.

Les gênes de Kreattur

Vous êtes de retour à 12, Square Grimmaurd. Vous devez trouver une boule de crystal à accrocher à la porte de derrière. Il y a une porte à votre gauche, sur laquelle vous pouvez utiliser la magie. Construisez les Legos qui en

tombent et le four vous donnera un gâteau pour attirer le Père Noël et lui faire abandonner une boule. Placez-la sur la porte vers le couloir et faites-la tourner.

Eliminez l'armure en sortant, sortez de la salle-à-manger et continuez à l'étage. Vous trouverez des têtes de gobelins, faites-les tourner une à une pour vous permettre de continuer de monter.

En haut, servez-vous de votre Cape d'Invisibilité pour passer devant la dame du portrait sans la faire hurler et atteignez l'étagère. Vous devrez couvrir le tableau afin d'interagir avec l'étagère.
Pour ce, cassez l'armoire Lego marron à côté et servez-vous des Lego pour créer une corde et baisser le rideau sur le portrait. Permutez avec Hermione et suivez les symboles indiqués par le tableau.

Vous venez d'obtenir la boule de crystal que vous cherchiez. Vous pouvez maintenant descendre l'attacher à la porte au rez-de-chaussée. La porte s'ouvre sur une pièce de puzzle.

Vous êtes maintenant en compagnie du parrain d'Harry, Sirius Black. Utilisez sa magie sur le coffre et placez le Lego dans l'emplacement correspondant aux couleurs. Détruisez l'horloge. Prenez le Lego vert et mettez-le sur la surface de Lego vert à gauche.

Harry devra interagir avec les symboles serpents. Un Lego vert apparaîtra. Dirigez-vous vers le portrait animée à gauche et renversez le vase que vous trouvez. Prenez les contrôles de Sirius Black et métamorphosez-vous en chien en utilisant son sort vert. Creusez, ramassez le dernier Lego vert et allez l'insérer dans la surface de Lego vert.

Vous terminez ce niveau.

Vous êtes de retour à l'école et vous devez suivre le fantôme encore. Vous apprendrez maintenant à jeter le sort d'Spero Patronum. Le sort est celui de couleur blanche complètement à gauche sur votre menu de sort. Sélectionnez-le et utilisez-le sur les Epouvantards.

Vous devez utilisez chaque étudiant pour lancer ce sort sur les nombreux Epouvantards cachés dans la salle. Vous en trouverez un dans le coin droit de la pièce. Construisez et attaquez la boîte qui apparaîtra quand vous utilisez votre magie sur les Lego bloquant la fenêtre du fond.

Pour Ron, trouvez les tuyaux au fond à gauche. Faites léviter le ballon rouge à gauche, en haut et à gauche encore pour atteindre le bouton rouge. Envoyez le hibou de Ron dans les tuyaux, alignez les tuyaux grâce au bouton rouge. Ramassez la clé au bout. Renvoyez votre animal et ramassez la clé pour ouvrir le placard. Servez-vous d'Spero Patronum sur l'Epouvantard qui en sortira.

Maintenant, dirigez-vous vers la gauche et trouvez l'étagère. Entrez la séquence que vous montre le panneau. Assemblez les pièces libérées et sautez sur l'objet formé pour faire apparaître un Epouvantard. Débarrassez-vous de lui.

Vous trouverez le dernier Epouvantard en forme de Détraqueur à droite de la salle. Chassez les plantes grimpantes et servez-vous de votre baguette sur les Lego. Le Détraqueur apparaîtra.

Vous serez ensuite mené jusqu'à la Forêt Interdite. La force de Hagrid servira à déraciner le tronc d'arbre et Pattenrond servira à creuser les Lego.

Déplacez l'arrosoir à droite et faites pousser une fleur. Brisez toutes les fleurs que vous trouverez et utilisez les briques pour échafauder un ventilateur dans le tronc d'arbre creux. Le vent dans le tunnel vous permettra de monter sur le tertre plus haut.

Attaquez les buissons à gauche, juste à l'entrée et faites léviter le cor pour le géant, Graup.

Assemblez les Lego à droite et construisez un canard. Amenez le canard hors de l'eau. Montez sur le canard.

Le géant voudra ensuite un accordéon. Utilisez votre magie sur les Lego à la droite du géant, faites-les léviter puis servez-vous encore de votre magie. Le géant s'adoucira.

Vous devez suivre les clous transparents jusqu'à un grand portail. Pour passer, brisez le coffre à côté de Rogue et donnez-lui la louche que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans la peau de James Potter en alternance avec Sirius Black et Remus Lupin, tous à l'époque où ils étaient encore à Poudlard. Courez après Rogue. Pour passer la porte fermée, assemblez les pièces de l'écusson de Poudlard. La clé ouvre la porte par où Rogue est passé.

Servez-vous de la magie sur les casiers et dès que Rogue en sort, il fuit. Suivez-le jusqu'à l'arbre.

Pour avancer, servez-vous de Sirius Black pour creuser et trouver des pièces de Lego pour fabriquer des cisailles. Celles-ci servent à faire descendre Rogue de l'arbre. Vous devez maintenant l'affronter en duel. En ce faisant, vous apprenez à vous concentrer.

Suivez le fantôme de Poudlard et incarnez les jumeaux Weasley après la cinématique. Faites sauter les Lego de la boîte et connectez la fusée à la base. Ramassez les Lego répandus pour en faire un marteau qui sert à détruire le portail.

Débarrassez les plantes au centre pour trouver le chaudron caché.

Il vous faut trois ingrédients pour compléter la potion. Allez à droite et interagissez avec la surface rouge comme vous l'avez appris en classe, vous trouvez ainsi la fiole. Trouvez le deuxième ingrédient en renversant le pot suspendu à l'entrée à gauche du chaudron. Trouvez ensuite la lanterne à côté des Lego multicolores et interagissez avec pour obtenir votre troisième ingrédient.

Mélangez tout dans le chaudron et approvisionnez-vous en puissance. Tirez sur la poignée orange sur la grille à gauche.

Vous trouverez des Baskets Collantes dans la boîte. Les murs multicolores sont maintenant à votre portée : vous pouvez y grimper. Montez sur celui qui se trouve devant vous et utilisez l'interrupteur pour baisser les marches de l'escalier.

La prochaine boîte ouverte, vous collecterez des Lego pour construire encore une fusée. Puis, de l'autre côté, faites un des frères Weasley tenir le mur en lévitation pendant que l'autre l'escalade. Puis allez en haut et ouvrez la boîte pour créer une nouvelle fusée et ouvrir la porte de Poudlard.

Vous êtes dans une salle sombre à l'intérieur de l'école. Détruisez les étagères au fond à droite de la salle. Assemblez-les pour former une lampe et placez-la sur la petite surface violette au fond. Servez-vous de votre magie pour découvrir un compartiment caché.

Allez vers les étagères au mur au fond à gauche. Assemblez les Lego qui en sortiront et mettez-les sur la table.

Puis brisez les deux cages à gauche. Ce sont les cages qui sont superposées que vous devez détruire. Les Lego doivent être assemblés de nouveau et mis sur la table.

Détruisez les étagères complètement au fond de la salle et ramassez votre fusée. Vous venez de débloquer les Boîtes Weasley.

Retournez suivre votre fantôme dans la cour de Poudlard.

Une Virtuose Gigantesque

Dans le bureau d'Ombrage, ramassez la bouteille à gauche de la porte et mettez-la dans un des portraits vides. Utilisez la magie sur le portrait à trois reprises et ramassez la soucoupe qui en tombera.

Ramassez-la et mettez-la dans le coin à droite et faites tourner trois fois le portrait violet pour libérer les pièces de Lego qui vous aideront à assembler un dernier portrait.

Tournez ce portrait-ci trois fois également, ramassez la potion que renverse le chat et déposez-la dans la cheminée.

Arrivé dans la forêt, vous devez vous dirigez vers la droite avec Hermione. Trouvez les buissons Lego et bougez-les jusqu'à qu'ils disparaissent et assemblez les pièces restantes. Des plantes grimpantes apparaîtront plus loin.

Servez-vous de Lumos sur les plantes. Continuez ensuite dans la forêt et vous trouverez encore des plantes. En les chassant, vous trouverez un Lego que vous devez attacher à la plante violette à droite de l'escarpement. Servez-vous de Pattenrond pour trouver encore deux Lego, assemblez-les.

Les rafales de vents créées vous mèneront en haut de la falaise. Allez à droite, vous trouverez des Lego bleus mobiles. Brisez-les tous. Les briques restantes servent à assembler un sécateur, servez-vous en pour cueillir quatre fleurs pourpres. Passez par le chemin qui s'ouvre devant vous et sous les toiles d'araignées.

La cinématique terminée, regardez à gauche dans le fond. Servez-vous de la magie sur les plantes sous l'oiseau vert que vous verrez. Brisez tout ce qui est destructible autour de vous. Assemblez les Lego que vous trouverez pour terminer l'engin à cloche. Conduisez la petite voiture en sonnant votre cloche sur tous les points rouges pour que les oiseaux ouvrent le chemin dans la forêt.

Descendez de l'engin pour tuer la plante et retournez sur votre machine pour aller à la rencontre de Graup, réveillez-le avec votre cloche.

Pour mener le géant à la grille, roulez sur chacune des marques rouges sur le sol et sonnez votre cloche.

Vous avez terminé ce niveau.

Suivez les clous translucides et sautez sur le dos du Sombral.

Une Menace Voilée

Quand vous commencez, utilisez Wingardium Leviosa sur les Lego illuminés sur les étagères.

Ramassez le Lego qui en tombe et allez le placer sur le point indiqué, dans le chaudron au fond à droite complètement.

Pour trouver les fleurs qui manquent, regardez au fond derrière le chaudron.
Vous trouverez un chariot de plusieurs couleurs. Faites correspondre les Lego aux couleurs pour obtenir votre fleur.

Retournez dans l'allée en allant à gauche, montez sur le vieux chariot en-dessous de la toile d'araignée, faites léviter le chariot et récupérez l'araignée rouge qui est votre dernier ingrédient.

Allez mettre tous les ingrédients dans le chaudron. Un chemin s'ouvrira à vous vers la droite, suivez-le. Après la cinématique, courez et évitez en même temps les globes qui tombent. Dans la nouvelle pièce, défendez-vous contre les ennemis qui apparaîtront.

Puis, vous serez en compagnie de Sirius Black que vous devez métamorphoser en chien et utiliser pour creuser la mini figurine, tout en faisant attention aux éclats de sorts autour de vous. Passez la guirlande de Lego et courez creuser la plante à gauche. Regardez à droite, vous trouverez des Lego rouges, jetez un sort de Diffindo sur la surface rouge. Cassez les roches à gauche. Faites léviter les Lego que vous avez trouvé et envoyez les sur les ennemis et vous libérez ainsi vos amis. Assemblez les briques près du portail pour faire un squelette et lancez-le. Vainquez un des sorciers qui vous attaquent.

Vous avez ensuite la possibilité de jouer avec Dumbledore. Pour commencer, défendez-vous, puis attaquez. Evitez les boules de feu lancées par le dragon qui apparaîtra jusqu'à qu'il s'écrase au sol. Quand il lève sa tête, des Lego apparaîtront. Assemblez-les pour pouvoir vous servir des soupapes à droite et à gauche, ouvrez-les et le diffuseur mettra le dragon hors jeu. Allez à la fontaine et servez-vous de la boule d'eau pour assommer Voldemort. Quand il se lèvera, appuyez rapidement sur les touches que votre écran vous montrera. Ensuite, vous devrez rassembler les Lego qui tomberont quand les éclats de vitre cogneront contre le bouclier de Dumbledore et les jeter sur Voldemort. Retournez à Harry et assemblez des Lego pour les jeter encore à Voldemort.

Reprise d'Activités

Suivez les doublons translucides jusqu'aux rues de Londres.

Vous incarnerez Dumbledore et Harry Potter. Courez le long de la rue vers la caméra vers la droite et trouvez la grille de Lego. Chassez les plantes grimpantes à gauche pour pouvoir assembler les Lego qu'elles feront tomber. Vous créez ainsi un point de Transplanage uniquement utilisable par Dumbledore pour l'instant. Allez testez le point pour passer la barrière.

Derrière le point de Transplanage, servez-vous du sort orange sur le Lego métallique pour libérer le passage. Puis vous aurez besoin d'ingrédients pour une potion. Trouvez l'os dans les poubelles à gauche du garage.

Attaquez ensuite la statue et brisez la, assemblez les Lego et un oiseau viendra vous porter la fiole.

Le troisième ingrédient se trouve par-dessus la grille. Lancez une attaque sur la tondeuse à gazon et passez dans la cour. Un des personnages doit tournez la valve pendant que l'autre soulève la brouette pour qu'une fleur apparaisse.

La prochaine étape consiste à trouver le chaudron. Allez au garage et faites léviter les deux cordes en même temps en alternant entre vos personnages. La porte s'ouvre, lancez des sorts sur le coffre de la voiture. Les Lego que vous voyez sont les pièces à assembler pour obtenir votre chaudron. Buvez la potion que vous venez de fabriquer pour augmenter votre puissance.

Allez maintenant ouvrir la porte d'entrée de la maison. Lancez un sort au piano que vous verrez à l'intérieur, attachez le Lego aux portes à l'arrière. Avec l'aide de votre partenaire, ouvrez les portes.

Dumbledore s'en va. Servez-vous du sort de couleur orange de Slughorn pour détruire deux Lego à l'arrière.

Construisez les pièces que vous ramassez pour faire une table à manger. Vous gagnez une image que vous devez aller placer sur le meuble à gauche.Lancez des sorts au plafond sur l'installation qui étincelle et sur la lampe qui étincelle également. Une deuxième image vous sera donnée. Lancez un sort sur la cheminée et utilisez le balai pour nettoyer la saleté pour trouver une troisième image. Mettez les images que vous avez trouvées sur la table à gauche.

Maintenant vous êtes avec Hermione et Ron dans la boutique des jumeaux Weasley. Détruisez les Lego verts qui menacent la dame sur les escaliers et empruntez les escaliers.

Faites ouvrir la bouche du clown et lancez des sorts dans sa bouche.

Ron doit fouiller l'étage et trouver de quoi fabriquer une Boîte-à-farce Weasley. Utilisez la Boîte-à-farce Weasley et placez la fusée en avant-plan. Retournez au rez-de-chaussée de là où vous venez et connectez le Lego au reste. Vous pouvez ensuite vous échapper de la boutique.

Vous complétez ce niveau après la cinématique.

Suivez de nouveau les doublons translucides pour prendre le train.

Vous serez avec Luna cette fois. Prenez des Lorgnospectres dans le distributeur à droite.

Mettez les lunettes et tournez à droite pour voir les Lego qui sont autrement invisibles, à côté du mât.

A droite construisez encore deux Lego. Donnez le marteau géant que vous avez créé à l'armure pour qu'elle libère le passage.

Suivez les doublons translucides. Ramassez les lunettes à côté du grand portail, puis assemblez les pièces devant le

portail et servez-vous de la magie pour enclencher l'alarme.

La nouvelle année à Poudlard commence.

Suivez le fantôme. La route est bloquée. Il y a des Lego invisibles autour de vous, vous pouvez voir des étincelles colorées mais ni voir ni assembler les Lego. A gauche de la grille se trouve un distributeur, à côté du perron. Avec les lunettes, vous pouvez assemblez les Lego à gauche et à droite de la statue, les soulever et les placer sur les socles violets.

Passez la porte et assistez à votre classe. Il vous manque trois ingrédients à votre potion. Regardez à l'arrière de la classe, faites correspondre les peintures du haut avec celles du bas en liant les couleurs pour obtenir votre premier ingrédient.

Allez maintenant à l'autre bout de la classe et dirigez vous à gauche. Assemblez un distributeur de Lorgnospectres avec les Lego, puis créez un coffre-fort avec les Lego invisibles. Ouvrez-le et assemblez les Lego pour obtenir le deuxième ingrédient.

Enfin, allez au cabinet serpent, prenez le contrôle d'Harry et entrez le code pour obtenir le troisième ingrédient.
Allez préparer votre potion.

Suivez à nouveau les doublons.

Vous arriverez à un point où les escaliers disparaissent. Retournez sur les escaliers et trouver un distributeur à Lorgnospectre à gauche complètement. Retournez en haut et trouvez les Lego invisibles que vous devez assembler pour former un escalier.

Une surface rouge apparaîtra, servez-vous de Diffindo pour l'ouvrir. Des briques en tomberont, assemblez-les en une cloche. En lui lançant un sort, un nouvel étage apparaît.

Vous trouverez en haut une Boîte-à-farce Weasley et seulement Ron pourra l'ouvrir et faire exploser la fusée pour créer de nouvelles marches.

Vous verrez devant deux cordes. Pour pouvoir continuer à monter, servez-vous de deux personnages pour faire léviter les cordes.

Vous arrivez enfin à la rencontre de Dumbledore.

Après la cinématique, vous contrôlez Dumbledore et Madame Cole. Madame Cole possède la clé pour la porte à droite et pour la prochaine serrure qui fait venir un ascenseur. Montez et allez à l'étage avec Dumbledore. Servez-vous des pouvoirs magiques de ce dernier pour faire léviter le Lego, l'attacher et faire tourner la valve.

La fontaine libèrera des Lego que vous devez transformez en une serrure et une porte tournante. Madame Cole doit interagir avec la serrure et faire tourner la porte tournante.

Montez les escaliers et laissez Dumbledore réparer les escaliers à l'aide de Lego. Puis, faites Madame Cole descendre et faire monter l'ascenseur.

Traversez l'ascenseur et utilisez vos pouvoirs pour placez un Lego au-dessus de l'autre. Madame Cole peut maintenant passer la porte. Assemblez les Lego au rez-de-chaussée pour créer une porte et aller à droite. Vous voyez une porte en haut des marches et Madame Cole en a la clé. Passez la porte et c'est la fin de ce flashback.

Descendez maintenant les marches et tirez sur les deux cordes. Suivez le parcours des doublons translucides toujours et approchez vous de Pré-au-Lard. L'étudiant près de la porte vous demandera une cuillère que vous trouverez en brisant les Lego à droite de l'entrée. Vous obtenez la clé de la porte de Pré-au-Lard. Suivez les doublons.

Un Dessert Bien Mérité

Vous êtes maintenant dans une taverne. Pour trouver la Bièraubeurre du professeur, montez les escaliers au fond, jetez le canard à l'aide d'un sort puis ramassez-le et allez le donner au portrait de l'homme dans le bain, ramassez la pièce qu'il vous donnera. Placez-la sur le tonneau le plus grand et récupérez la bière pour le professeur.

Une cinématique s'enclenchera et vous devez ensuite aider Professeur Slughorn à nettoyer. Vous devez prendre le balai et nettoyer tout ce que vous trouverez sur la table et attaquer ensuite le Lego indiqué. Transformez les Lego que vous récolterez en évier et mettez-y les plats qui se trouvent sur la table. L'éponge qui apparaîtra vous servira à nettoyer la table à l'aide de la magie.

Vous êtes maintenant dans la fête de Noël. Avec Luna comme partenaire, courez vers l'arrière et trouvez Hermione en rose. Elle se trouve au fond à droite. Servez-vous de la magie et elle s'enfuira vers les citrouilles en décoration vers le fond à gauche. Soulevez la citrouille et attachez-la à la plante.

Hermione trouvera une autre cachette en avant-plan, sous la marmite noire. Assemblez les Lego verts qu'Hermione jette au passage et placez-les aux endroits indiqués par l'écran. Faites-les tourner et vous complétez le niveau.

Vous devez maintenant vous rendre en classe, suivez-donc les doublons translucides. Vous devez apprendre le sort d'Aguamenti, pour faire jaillir de l'eau de votre baguette. Choisissez le sort bleu de votre menu et faites apparaître de l'eau.

Pour éteindre le feu sur l'étagère, cherchez le récipient Lego de couleur claire et remplissez-le d'eau à l'aide de votre sort d'Aguamenti. Faites le léviter au-dessus des flammes et renversez le tout dessus. Les petites flammes seront éteintes grâce à votre sort bleu. Permutez avec Hermione et interagissez avec l'étagère que vous venez d'éteindre.

Entrez la séquence indiquée. Ramassez le Lego vert qui en sortira et mettez-le au point indiqué. Remplissez de nouveau le Lego clair avec de l'eau. Quand le récipient sera rempli, servez-vous des marches qui apparaîtront pour atteindre le prochain niveau.

Une peinture est en feu devant vous : répétez le même processus avec le Lego clair que vous trouvez.
Lancez un sort à la pompe à gauche du récipient pour obtenir des Lego que vous devez transformer en nouveau Lego clair. Remplissez-le d'eau pour donner à la plante à droite et recevoir une clé. Allez maintenant délivrez votre professeur de la boîte.

Suivez les doublons jusqu'au train.

Un Noël Malheureux

Vous êtes maintenant Harry et Arthur Weasley. Vous trouverez un des trois Lego verts dont vous avez besoin en lançant un sort sur la pile de papier à gauche de la table devant vous. Vous trouverez le deuxième Lego à l'arrière dans un buffet. Un verrou vous empêche d'ouvrir la porte du buffet, utilisez le sort orange d'Arthur pour le faire sauter.

Débarrassez-vous des toiles d'araignées à l'intérieur et ramassez le Lego vert. Il y a une machine cassée sur la table au centre. Arthur peut la réparer mais elle explosera. Ramassez les Lego qui en sortent puis lancez un sort sur ce que vous aurez construit. Ramassez le Lego vert et mettez le tout dans la machine.

Après la scène animée, vous serez en possession de Molly Weasley, Remus Lupin et Nymphadora Tonks. Passez la petite cabane devant vous et continuez pour trouver une pile de Lego en bois. Soulevez-les et métamorphosez Lupin en loup-garou en utilisant son sort vert.

Creusez pour trouver les Lego enfouis. Re-métamorphosez Lupin en humain. Il y a une poignée orange au sol, ramassez-la et attachez-la à a cabane. Redevenez loup-garou et tirez sur la poignée orange.

Ramassez le Lorgnospectre dans la cabane. Trouvez les Lego invisibles. Assemblez -les et attachez la roue à gauche de la cabane et tournez.

Allez à droite de la maison et assemblez les Lego que vous trouvez pour faire un récipient que vous devez remplir. Quand vous aurez fini de remplir, approchez-vous de la machine et montez dessus et éteignez le feu.

Dans le reste de la cour, attaquez les Lego et sauvez Arthur. Ramassez la roue Lego verte contre la maison à l'arrière. Placez-la sur l'ajutage et utilisez les compétences d'Arthur pour réparer les Lego qui lancent des étincelles. Volez à gauche à bord du chariot à eau et arrosez les flammes. Passez le portail et servez-vous d'Arthur pour réparer les Lego cassés que vous trouverez. Retournez dans votre charrette et éteignez le feu à droite.

Dans cette nouvelle scène, vous serez Tonks ou Remus Lupin. Utilisez le sort vert de Lupin pour creuser et trouver les Lego enfouis. Utilisez ces Lego pour en faire des cisailles et couper les buissons à droite. Courez à droite et trouvez le bateau. Chassez les plantes grimpantes qui le retiennent avec Lumos et rechangez Lupin en loup-garou et tirez sur la poignée orange. Courez affrontez les Mangemorts à l'arrière.

Vous jouerez ensuite Harry, Molly, Arthur, Remus, Tonks et Ginny et devrez affronter encore des Mangemorts. Au bout d'un moment, Bellatrix Lestrange apparaîtra. Attendez qu'elle jette deux Lego et préparez-vous : utilisez la magie au moment même où elle vous lance le troisième Lego. Relancez-lui son Lego et attaquez-la tout de suite avec vos sorts offensifs. D'autres Mangemorts arriveront, affrontez-les. Attaquez Fenrir Greyback, l'homme-loup, quand il apparaît. Laissez-le attaquer un de vos joueurs et dès qu'il l'attrape, changez de joueur et lancez des attaques magiques.

Bellatrix revient et répétez les mêmes actions qu'avant pour la vaincre. Puis, tous vos ennemis attaquent en même temps. Affrontez d'abord les Mangemorts, puis Greyback et en dernier la sorcière. C'est en la mettant hors jeu que vous terminerez ce niveau.

Après cette scène, vous êtes en sécurité à Poudlard. Allez en classe pour apprendre le sort d'attaque orange, Réducto. Utilisez ce dernier pour détruire les statues dans la classe. Trouvez les autres statues et détruisez-les : deux au milieu de la classe, deux au fond et une en haute des escaliers.

Allez à l'escalier dans le Grand Hall et tirez sur les deux cordes pour retrouver Dumbledore.

Après la scène animée, descendez et faites descendre les escaliers en usant de votre magie sur les deux cordes. Continuez à la rencontre du professeur Slughorn.

L'Amour Fait Mal

Vous devez ici guérir Ron de son empoisonnement. C'est le Professeur Slughorn qui vous aidera ici. Vous trouverez dans la pièce un chaudron, vous avez donc trois ingrédients à trouver. Approchez-vous de la table derrière Ron et prenez la partition pour la placer sur le piano.

Ensuite remplissez le récipient d'eau pour trouver la deuxième partition que vous devez également placer sur le piano.

Jouez du piano et les sorciers du portrait vous lanceront un ingrédient. Lancez un sort dans le feu de la cheminée pour collecter le deuxième ingrédient. Cassez l'objet métallique sur la table en bois à droite pour obtenir le dernier ingrédient. Allez préparer votre potion et donnez-la à Ron.

Une petite scène s'animera. Quand le jeu reprend, assemblez les Lego à côté de Ron, mettez tout au-dessus de la cheminée. Le lustre descendra, utilisez votre Réducto dessus et brisez-le. Ramassez la clé qui en tombe et allez l'insérer sur le Lego brun à gauche du portrait. Lancez des sorts deux fois à l'intérieur du récipient et attendez la cinématique.

Vous êtes dans les toilettes des garçons. Affrontez en duel Drago Malfoy. Puis, regardez autour et cherchez un engin à pression. Ron doit tenir la machine ouverte tandis que vous la remplissez avec de l'eau.

Appelez ensuite l'hibou de Ron et faites-le passer par le tuyau jusqu'en haut. Utilisez le tuyau obtenu du plafond pour ajouter de l'eau à l'engin à pression. Assemblez les Lego qui en sortent afin de former de la dynamite et placez-la devant la cabine indiquée. Lancez ensuite un sort pour tout déclencher.

Vous devez encore affronter l'ennemi.

Dans la chambre secrète, Ginny vous accompagne. Trouvez les ingrédients pour votre potion. Attaquez-vous au buffet à côté de la surface Diffindo rouge, cassez le verrou à l'aide d'un sort orange et assemblez les briques pour récupérer

un premier ingrédient.

Changez avec Ginny et remplissez le récipient clair derrière le chaudron avec de l'eau. Ginny a un animal de compagnie, servez-vous de lui pour escalader le tuyau et en haut vous trouverez le deuxième ingrédient.

Lancez Diffindo sur la surface rouge et créez un escalier, le dernier ingrédient est tout en haut.

Allez trouver votre chaudron et compléter votre potion. Vous obtenez plus de puissance et pouvez maintenant tirer sur la poignée orange à droite du chaudron. Cassez le Lego métallique que vous trouvez avec Réducto, assemblez-le en lustre, faites léviter le lustre pour faire tomber une Boîte-à-farce Weasley. Seule Ginny pourra ici ouvrir la boîte. Construisez votre fusée.

Dans le reste de la pièce, il y a une statue: brisez-la à l'aide d'un sort orange. Assemblez les Lego que vous trouvez et continuez ensuite à droite. Vous voyez une bâche au bout du couloir. A gauche de la bâche, il y a un Lego clair, remplissez-le d'eau et découvrez une moitié de la bâche. Lancez un sort de Diffindo sur le mur rouge à droite, assemblez les pièces et servez-vous de Wingardium Leviosa pour attacher l'ancre sur la chaîne.

Retournez à présent à Poudlard. Vous serez mené jusqu'à une grande plante verte, remplissez la plante d'eau pour la détruire.

Dirigez-vous vers un autre niveau.

Felix Felicis

Vous êtes dans la cour et le Professeur Slughorn vous accompagne. Vous devez détruire plusieurs plantes pour affaiblir l'énorme plante qui bloque le chemin. Dirigez-vous le long du sentier et allez un peu vers la droite pour trouver des débris. En lançant un sort sur chacune des piles de Lego, vous ouvrez la porte d'une serre. Allez à l'intérieur de la serre et dirigez-vous vers la surface de Lego marron. Soulevez le tonneau rouge et arrosez la plante à droite. Soulevez le tonneau vert et le tonneau bleu et arrosez encore. Détruisez la plante qui apparaît.

Retournez dehors, courez vers l'avant-plan et allez à droite. Remplissez le récipient que vous trouvez et arrosez les fleurs, détruisez la plante qui jaillit d'entre les fleurs. Allez maintenant à gauche de la grille et servez-vous de Lumos sur les plantes grimpantes que vous trouvez. Trouvez le seau orange et ramassez le poison qui s'y trouve, donnez le poison aux plantes qui bloquent l'entrée de la serre et tuez-les.

Il y a une plante dans la serre. Cassez-le cadenas qui la tient avec Réducto et détruisez-la. Retournez maintenant vous attaquer à la plante qui bloque toujours le sentier. Lancez trois sorts sur les trois plants.

Rendez-vous à l'extérieur. Trouvez le Lego métallique et brisez-le. Un tronc d'arbre creux apparaît, montez dessus et grimpez sur le rebord. Vous voyez une araignée géante morte devant vous. Crockdur vous accompagne. Allumez votre baguette et chassez les plantes grimpantes à gauche de l'araignée. Assemblez les Lego qui apparaissent pour former une pompe. Lancez un sort pour écarter les buissons que vous trouvez à droite.
Faites Crockdur fouiller et trouver d'autres Lego à placer sur votre pompe.

Il vous faut un chaudron pour fabriquer l'élément manquant à votre pompe. Revenez vers l'avant-plan à droite de l'araignée et ramassez le chaudron.

Il y a des toiles d'araignées et des buissons à gauche, dégagez le tout à l'aide de la magie pour trouver deux des trois ingrédients nécessaires. Pour obtenir le troisième ingrédient, retournez au tronc d'arbre et interagissez avec le mur rouge en lançant Diffindo, puis assemblez les Lego et allez à votre chaudron. Quand la potion est complète, allez placer la pièce que vous venez d'obtenir sur votre pompe pour fabriquer le venin d'araignée.

Vous avez complété ce niveau et pouvez donc retourner à l'intérieur de l'école.

Le Horcruxe et La Main

Vous êtes avec Dumbledore dans la grotte. Transplanez à partir de la plateforme rouge avec les pouvoirs de

Dumbledore. Formez un pont avec les Lego au milieu de l'île. Longez le pont à gauche, trouvez le mur rouge et utilisez Diffindo pour le briser. Assemblez les pièces pour former une torche et allumez-la avec le feu. Effrayez maintenant les plantes grimpantes. Montez l'échelle. A droite, il y a un Lego métallique que vous devez détruire à l'aide de votre Réducto. Effrayez les plantes grimpantes plus loin et permutez avec Harry pour pouvoir interagir avec le panneau serpent. Passez par le pont qui apparaîtra et dirigez-vous à gauche. Vous trouvez plus loin des Lego violets, placez-les là où vous verrez le plus d'étincelles roses. La porte qui mène à la cave s'ouvrira. Créez un pont en utilisant les Lego que vous trouvez dans la fosse. Vous arrivez bientôt à une étendue d'eau. Faites léviter le Lego vert à votre droite pour faire apparaître un placard-serpent et entrez la séquence indiquée. Ramassez le balai et nettoyez les toiles d'araignées sur le rivage. Les Lego de différentes couleurs vont s'allumer, entrez : rouge, jaune, vert, bleu, rouge, jaune, vert, jaune, rouge, bleu. Si tout se passe bien, un bateau apparaît. Servez-vous du bateau pour vous dirigez droit devant et entrer une nouvelle partie de la cave. Continuez tout droit vers l'arrière et trouvez les boutons à droite. Montez sur les boutons pour débloquer un emplacement secret en bas à droite. Vous y trouverez un château Lego que vous devez placer au point indiqué. Pressez les nouveaux boutons qui apparaissent et vous découvrirez un deuxième emplacement secret. Prenez encore une fois les Lego et placez-les sur le marqueur.

Une armée d'Inferi apparaît. Pour vous en sortir, servez-vous des pouvoirs d'Harry, surtout du sort orange, pour vous défendre et empêcher les zombies de vous approcher pendant que Dumbledore interagit avec le Lego à cinq reprises.

Quand vous aurez réussi, vous retournez à Poudlard en compagnie de Ginny. Suivez les doublons translucides et combattez les Mangemorts. Servez-vous de votre sort d'eau, Aguamenti, sur le Lego en feu. Trouvez l'ajutage parmi les flammes et placez-le sur la pompe en avant-plan, remplissez la pompe d'eau. Servez-vous trois fois de la pompe que vous avez remplie pour éteindre le feu. Courez tout droit jusqu'au duel. Affrontez Rogue et gagnez le duel.

Les Reliques de la Mort

Sept Harry

Suivez les doublons.

Vous commencez le niveau maintenant et êtes avec Maugrey Fol-Œil et Arthur Weasley. Vous devez trouver trois ingrédients pour votre potion. Un aspirateur cassé se trouve à gauche. Servez-vous d'Arthur pour le réparer. Lancez un sort sur l'aspirateur et ramassez l'ingrédient.

Allez dans la cuisine. Trouvez le verrou et brisez-le à l'aide de Réducto, puis prenez les cerises sur le gâteau.

A droite du chaudron se trouve un abat-jour, lancez un sort sur chacune des trois tasses et ramassez la pomme qui tombe. Allez préparer votre potion de Polynectar pour que tout le monde se transforme en Harry.

Après la cinématique, vous devez trouver les pièces manquantes à la moto de Hagrid. Remplissez le Lego clair et placez l'ajutage sur la gouttière pour la réparer. Ramassez la roue qui tombe et allez l'assembler à la moto.

Servez-vous de la magie pour faire tomber une autre pièce de la plante à gauche.

Vous avez besoin de Hagrid pour tirer sur la poignée orange sur la poubelle devant la moto, qui contient la dernière pièce manquante.

Tout juste après la cinématique, vous serez sur l'autoroute. Evitez les sorts lancés par les Mangemorts du mieux que vous pouvez et en même temps portez attention au trafic jusqu'à rejoindre vos alliés.

Vous découvrez que Ron ne peut plus se servir du sortilège Lumos mais possède à la place le Déluminateur. Utilisez-le sur la lampe dans le fond et allez mettre la lumière que vous avez capturée dans la cheminée pour faire apparaître un Lego. C'est Hermione qui doit se servir de la pièce rose. Puis vous pouvez quitter la maison.

D'autres Mangemorts attaquent. Continuez de vous défendre et servez-vous de Ron en même temps pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à gauche. A droite, lancez un sort d'Aguamenti pour éteindre les flammes qui entourent le gâteau et détruisez-le ensuite. Vous créez ainsi un mini nuage et la pluie sert à éteindre le feu partout.

Assemblez les Lego marron qui tomberont et continuez à droite.

Ici, vous trouverez d'autres petites flammes qui peuvent être éteintes à l'aide d'Aguamenti. Servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose que vous avez dégagée. Assemblez les pièces pour former un pic. Utilisez le pic pour casser le bloc Lego blanc et violet.

Placez la sculpture sur les plus grandes flammes pour les éteindre et assemblez les briques qui tombent. Vous voyez une nouvelle plaque rose, répétez les mêmes actions pour la dégager et laissez Hermione s'en servir. Remplissez le distributeur d'eau qui apparaît et placez-le sur les flammes pour les éteindre. Assemblez les pièces. Servez-vous du Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe du gâteau. Vous complétez ainsi ce niveau.

Une fois de retour à Londres, entrez dans le café et affrontez les deux sorciers qui vous attaquent. Défendez-vous et lancez des sorts sur les tables pour qu'elles vous protègent.

Ils vous lanceront des plats, saisissez les plats en plein vol et renvoyez-les leur, puis attaquez-les avec vos sorts. Attendez qu'ils lancent une troisième boule de feu pour les attaquer. Ils lanceront ensuite des Lego, saisissez les Lego en plein vol et renvoyez-les sur les ennemis avant d'attaquer.

Vous êtes de nouveau dehors et devez suivre les doublons jusqu'au prochain niveau.

La Magie est Pouvoir

Vous êtes ici sous l'influence du Polynectar avec Ron. Allez à droite et cassez les poids qui tiennent le grand portrait. Utilisez Diffindo sur le mur rouge. Assemblez les pièces que vous voyez et lancez un sort sur le petit objet quand il sera face aux sorciers pour tous les chasser.

Allez maintenant au fond, cherchez une lampe à gauche, ramassez sa lumière avec le Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe à gauche de la porte du milieu.

Assemblez les blocs et pressez sur votre touche magie jusqu'à ouvrir la porte. Allez maintenant à l'intérieur. Lancez un sort sur le bouclier blanc et rouge et sur le bureau pour trouver une des deux clés violettes qui vous permettront d'entrer dans le buffet verrouillé à l'intérieur du bureau. La seconde clé est sur le bureau.

Plus loin, la porte à droite s'ouvre. Passez la porte et allez à droite. Remplissez le Lego clair que vous trouvez avec de l'eau.

Faites léviter la plante qui apparaîtra jusqu'au Lego violet sur la fenêtre. La porte s'ouvre à votre droite, continuez, tournez à droite et entrez dans la salle des ascenseurs.
Cassez les cadenas sur la porte de l'ascenseur avec votre sort orange et assemblez les pièces pour en faire un tuyau dans lequel vous devez envoyer l'hibou de Ron renverser les Lego coincés.

Assemblez les briques pour faire marcher l'ascenseur.

Une cinématique s'enclenchera et ensuite vous devez combattre les officiers. Puis, on vous lancera des objets. Evitez-les et saisissez le troisième et renvoyez-le. Affrontez la sécurité. On vous lancera maintenant quatre objets, saisissez le quatrième pour le renvoyer. Puis, vous aurez droit à un duel magique. Quand celui-ci sera terminé, elle vous lancera encore 5 objets, saisissez le cinquième pour le lui renvoyer. Maintenant vous affrontez le boss. Elle se cachera en même temps que vous, n'oubliez donc pas que vous pouvez lancer des sorts à travers votre bouclier.

Quand vous gagnez, vous êtes dans un couloir ; courez droit devant.

Vous complétez le niveau.

A Poudlard, servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose. Assemblez les Lego et formez un bloc de Transplanage pour commencer le prochain niveau.

En Grave Danger

Harry et Hermione sont maintenant dans un cimetière. Utilisez Hermione pour déblayer les tombes et trouver des indices. Dépassez la première tombe et allez à droite trouver une tombe couverte de neige. Prenez le shaker et placez-le sur la tombe pour enlever la neige. Rien ne se passe. Continuez à droite pour trouver une de vos plaques roses. Servez-vous en pour faire apparaître un sèche-cheveux et faire fondre la neige.

Rien ne se passe encore une fois. Allez brisez le tuyau métallique près de l'entrée, à côté de l'église. Construisez le tout pour faire une machine à vapeur qui va évaporer toute la neige et permettre à Hermione d'examiner le cimetière. Mais elle ne trouve rien.

Allez à gauche du cimetière, prenez les Lorgnospectres sous la petite arcade. Assemblez les pièces et faites évaporer la neige. C'est le bon indice.

Après la cinématique, il y a des livres qui bloquent le chemin et vous empêche de suivre Bathilda Tourdesac en haut des escaliers. Utilisez Réducto sur le verrou qui retient les livres. Hermione peut interagir avec la plaque rose qui apparaît pour créer une pompe à eau. Remplissez celle-ci d'eau et faites-la léviter au-dessus de la chaudière. Assemblez les pièces qui tomberont pour former des dents géantes que vous devez porter jusqu'aux livres et la voie des escaliers sera libre.

Affrontez le serpent géant qui vous attend. Evitez autant que vous pouvez le venin du serpent. Ramassez les Lego jetés par le serpent et utilisez-les contre lui trois fois. Il sera étourdi, profitez-en pour lui faire avaler un objet, puis servez-vous de l'objet dans son estomac et repoussez-le. Vous aurez maintenant plus de place pour vous battre contre le serpent. Continuez d'éviter son venin et envoyez-lui du gâteau dès que possible, cela l'aveuglera. Assemblez les Lego qui tombent pour en faire une plaque rose et utilisez Hermione pour l'utiliser et former un marteau pour assommer le serpent. Envoyez encore un objet dans la gueule du serpent et faites-le reculer. Vous êtes dans encore une nouvelle pièce. Evitez son venin à nouveau mais lancez-lui des objets à chaque fois cette fois-ci. Dès qu'il sera étourdi, lancez un objet dans sa gueule, visez son estomac et lancez des sorts pour le vaincre enfin.

Vous serez ensuite en plein air et vous devez utiliser Hermione pour produire une petite créature encagée à partir de la plaque rose. Faites fondre le bonhomme de neige avec la créature et allez à gauche suivre le Patronus et les doublons.

Vous complétez le niveau.

Epée et Médaillon

Vous êtes sous l'eau avec Ron. Lancez un sort au tentacule sur votre droite et sur l'espadon squelette et scier à travers la glace. Descendez vers la gauche en gardant votre baguette allumée pour éloigner les plantes grimpantes et allez jusqu'au corral. Descendez maintenant vers la droite. Un crabe essaiera de vous arrêter. Il y a un large rocher et en-dessous, il y a des Lego. Faites-les léviter et laissez votre compagnon passer à côté des rochers. Il devra aussi tenir les bulles pour passer le crabe, qui vous libère le passage. Allez vers la gauche et attachez le Lego au fond à la ligne que vous verrez. Un poisson apparaît ainsi qu'un squelette. Assemblez les Lego en marteau et amenez-le aux Lego violets dans la glace. Cassez tout et récupérez l'épée de Gryffondor.

Courez à gauche vers l'avant-plan dans la forêt. Nettoyez les plantes qui obstruent l'embase. Transplanez et allumez votre baguette pour effrayer les plantes, sautez sur la feuille et utilisez la magie pour monter.
Descendez et nettoyez les débris. Détruisez tous les débris et ramassez une partie des pièces dont vous avez besoin.

Descendez et placez la statue sur la plateforme. Allez vers l'avant-plan à droite maintenant, cassez la glace qui vous empêche d'interagir avec le mur rouge et utilisez Diffindo.

Assemblez les pièces pour en faire un flambeau et utilisez-le pour faire fondre la neige à gauche. Vous obtenez ainsi une deuxième statuette que vous devez mettre sur la plateforme.

Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît en entrant la séquence indiquée. Voldemort apparaît devant vous.

Restez à proximité de Ron et courez vers le point rouge devant le médaillon. Combattez l'armée d'araignées qu'il lance

sur vous. Servez-vous de l'épée en possession de Ron pour attaquer et dès que les tourbillons vous attaquent, assemblez les Lego en une plateforme et placez la chaise et la fleur dessus pour vous défendre contre les formes translucides. Continuez jusqu'à qu'elles se retournent contre l'Horcruxe. Avec une dernière attaque à coup d'épée et vous serez débarrassé de Voldemort pour le moment.

Une petite plaque rose attend Hermione après ce combat et un oiseau en jaillira pour faire tomber un arbre qui vous permettra de former un point de Transplanage en l'assemblant.

La Folie de Lovegood

Vous êtes devant une maison : remplissez le Lego clair à droite d'eau. Des plantes et un ballon se rempliront en même temps. Attaquez un des cerfs-volants avec le ballon.

Allez vers les plantes grimpantes et dégagez les Lego enfouis avec Lumos. Appelez Pattenrond pour qu'il creuse et fasse apparaître la plaque rose d'Hermione. Elle formera une glace que vous devez donner à l'abeille géante. Activez votre magie sur le ballon orange pour faire disparaître le deuxième cerf-volant. Allez vers les marches menant à la maison et faites léviter le dernier ballon pour détruir le dernier cerf-volant.

Assemblez les Lego qui sont apparus dans la cour en un heurtoir que vous devez attacher à la porte d'entrée et utiliser pour frapper à la porte.

Vous êtes à l'intérieur de la maison, allez à gauche et cherchez le buffet au verrou rouge. Utilisez Diffindo sur le verrou et assemblez en une corde. Tirez sur les deux cordes maintenant et vous aurez accès à l'escalier.

Montez et vous vous retrouvez dans l'histoire des Reliques de la Mort, incarnant les trois frères. Servez-vous du frère aîné pour briser toutes les roches devant vous, y compris le Lego doré. Continuez à droite, montez sur la feuille et faites un des autres frères léviter la feuille et la faire monter. Lancez des sorts aux fruits au-dessus de vous et assemblez les Lego qui tombent pour former un champignon et sautez sur le champignon pour accéder au niveau plus haut et continuez à droite. Servez-vous du frère cadet et de sa Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous rencontrez. Bougez le fantôme à droite et faites le activer l'interrupteur. Passez le pont, continuez à droite et vous atteindrez un pont à bascule. Reprenez contrôle du frère aîné pour casser les briques dorées et lancez des sorts aux plantes pour vous en débarrasser. Retournez au pont et montez dessus pour l'incliner vers le haut, courez dessus et allez à droite. Prenez contrôle du dernier frère et servez-vous de la Cape d'Invisibilité pour passez incognito à côté de la Mort. Amenez la hache que vous trouvez devant à l'arbre. Brisez le Lego doré avec la baguette de sureau et sortez de la forêt par la droite. Continuez à travers les prés jusqu'au moulin et servez-vous de la Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous trouvez pour lui faire éteindre l'interrupteur. Passez et plus loin vous rencontrez la Mort encore une fois. Reprenez le troisième frère et mettez la Cape, passez à côté, enlevez la Cape et jetez les trois citrouilles à la Mort. Vous verrez ensuite un Lego doré en forme d'ancre, le premier frère peut le détruire avec sa baguette. Changez ensuite avec le frère à la Pierre et servez-vous d'elle sur le fantôme pour la faire activer un interrupteur qui libère des boîtes sur lesquelles vous pouvez sauter pour traverser l'eau. Allez jusqu'au pont à droite et retournez dès que la Mort coupe le pont en deux. Réparez le pont avec la magie et servez-vous de la Cape pour contourner la Mort. Continuez jusqu'au portail, brisez le Lego doré et prenez contrôle du fantôme pour s'élever le long de l'ascenseur à gauche et activer l'interrupteur.

Passez le portail, redevenez invisible avec le dernier frère. Utilisez la magie sur la lampe pour effrayer la Mort et continuez à droite. Continuez votre chemin et cassez le Lego doré avec la baguette de sureau.
Lancez un sort sur le puits et assemblez les Lego. Sautez dans la cave et cassez les prochaines pièces dorées, construisez ensuite des escaliers avec ce que vous trouvez.

Vous êtes maintenant de retour dans la maison des Lovegood. Servez-vous d'Hermione pour entrer la combinaison dans le buffet.

Regardez au-dessus de vous, il y a un levier : en tirant dessus, la presse vous donnera un ingrédient.

Il y a également un distributeur de Lorgnoscope, prenez-en un et cassez le verrou au fond de la chambre. Assemblez les Lego invisibles et collectez le second ingrédient dans la bouche du monstre.

Il y a une surface rouge à côté du buffet, utilisez Diffindo dessus et créez une brosse et utilisez-la sur les toiles

d'araignées sur la fenêtre, lancez un sort sur le vase et récupérez votre dernier ingrédient.

Avec votre nouvelle potion, vous acquérissez une nouvelle puissance. Tirez sur la poignée orange au fond et appelez un des animaux pour qu'il passe dans les tuyaux et jette des Lego.

Assemblez les Lego et faites-en une corde. Faites descendre les escaliers en tirant sur les deux cordes. Cassez le verrou en haut des escaliers avec Réducto, ramassez le Lego vert et placez-le où indiqué. Tournez le levier pour compléter ce niveau.

Une plaque rose attend Hermione. Vous obtenez une boule, soulevez-la et attachez-la à une chaîne et brisez la grille. Vous avez terminé.

DOBBY !

Vous avez cette fois quatre personnages votre disposition. Servez-vous du hibou de Ron pour monter dans le tube à l'arrière.

Ramassez l'ingrédient qui tombe du tuyau. Prenez des Lorgnospectres sur votre droite et construisez les Lego invisibles.

Collectez la lumière de la lampe à gauche et allez la mettre dans la lampe au fond à droite. Les plantes grimpantes laissent tomber votre deuxième ingrédient.

Roulez dans le buffet à droite pour ramasser une clé, puis reconstruisez les Lego pour faire votre chaudron.

Allez complètement à gauche de la cellule, cassez les trois tonneaux et reconstruisez les Lego. Ramassez le dernier ingrédient fourni par l'araignée.

Allez préparer votre potion. Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence comme montrée. Assemblez les Lego.

Vous terminez le niveau.

Choisissez un ennemi à l'étage et affrontez-le. Attendez que le boss lance un dernier Lego. Attrapez le dernier Lego et renvoyez-le-lui. Lancez-lui des sorts et répétez le tout avec le deuxième Mangemort et pour la deuxième fois que le boss vous attaque (lancez-lui le Lego violet). Les deux autres Mangemorts vous lanceront encore des Lego, attendez de voir le Lego violet, saisissez-le et renvoyez-le. Le boss revient, affrontez-la avec la même tactique.

La Chute du Voleur

Suivez les doublons mais faites attention aux attaques que vous lancent les Mangemorts.

Tirez sur tous les feux rouges.

Vous avez cinq membres dans votre équipe dont deux Goblins. Faites léviter le marteau à gauche pour faire apparaître une clé.

Assemblez les débris à droite pour faire une plaque rose, interagissez avec et insérez la clé sur le taureau mécanique. Poussez ce dernier jusqu'au point rouge pour effrayer le dragon et courez à droite jusqu'à l'autre pièce.

Cherchez maintenant le calice qui se trouve dans cette pièce. Cherchez le serpent vert et lancez un sort orange sur le Lego métallique qui se trouve juste en dessous.

Eteignez les flammes avec votre Aguamenti. Hermione doit se servir de la plaque rose pour appeler un oiseau. Approchez-vous du museau du serpent et ramassez la plume que laisse tomber l'oiseau. Celle-ci vous servira à gratter le museau du serpent et à le faire cracher des Lego.

Assemblez les Lego et ceux qui sortent du coffre également. Allez au panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence indiquée. Plus d'objets apparaîtront quand vous essayez de ramasser le calice qui tombe. Assemblez les Lego et utilisez la clé de Griphook sur l'objet que vous venez de créer. Servez-vous du Déluminateur de Ron pour prendre la lueur de la lampe qui descend.

Allez au fond à droite, en-dessous de la petite corniche et relâchez la lumière sur la lampe que vous trouvez. Les plantes grimpantes se retirent et vous pouvez utiliser la clé de Griphook sur l'engin que vous trouvez.

Encore une fois, les plantes grimpantes s'en vont quand la lampe monte.
Montez sur la pile de trésors et laissez Hermione agir sur la plaque rose.

Vous êtes de retour dans la chambre du dragon et Griphook n'est plus avec vous. Allez éteindre le feu sur la plaque rose du fond et laissez agir Hermione. Servez-vous du marteau que vous avez fait apparaître pour casser le cadenas sur la chaîne et lancez un sort pour libérer la chaîne.

A gauche, vous trouverez encore un cadenas et vous pouvez vous servir des deux mini-figurines pour tourner les clés et libérer la chaîne. Utilisez la clé de Bogrod pour allumer la lampe et chasser les plantes qui retiennent le cadenas à gauche. Faites la même chose avec la dernière chaîne à droite. Ramassez la lumière à l'aide du Déluminateur et relâchez-la sur la lampe à gauche. La clé de Bogrod sert à soulever la lampe et à chasser les plantes encore une fois.

Tirez maintenant sur les Lego violets et relâchez le dragon. Harry contrôle le dragon, servez-vous donc d'Hermione pour combattre les 5 Goblins, en haut sur les terrasses, qui vous attaquent. Faites attention au Goblin sur la terrasse à droite complètement. Quand vous les aurez abattus, vous sortez automatiquement de la banque.

Vous êtes de retour à votre camp. Servez-vous de Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego qui en tombent. Créez une Boîte-à-farce Weasley et laissez Ron créer une fusée. Assemblez les Lego qui tombent et formez un point de Transplanage, servez-vous en.

La Rentrée

Vous êtes à Pré-au-Lard. Combattez les Mangemorts autour de vous. Au bout de la rue, vous serez bloqué par des Lego sur votre route. Servez-vous de Pattenrond pour creuser et faire apparaître une plaque rose. Hermione fait apparaître une machine aspiratrice. Attachez la manivelle aux Lego qui apparaissent et faites-la tourner à l'aide la magie.

Assemblez les Lego qui tombent et continuez votre route jusqu'à la prochaine pile de Lego. Combattez les Mangemorts qui vous attaquent et cherchez les trois ingrédients manquants pour une potion. Allez à droite et trouvez celui qui se trouve dans la charrette. Assemblez les Lego qui sont plus loin à droite et servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Remplissez la baignoire qui apparaît avec de l'eau et collectez le deuxième ingrédient.

Retournez maintenant à l'installation que vous avez laissée derrière vous, regardez sur le mur de droite et capturez la lumière que vous verrez et allez la placer sur la lampe devant à gauche.

L'étudiant dans la glace vous donnera le dernier ingrédient. Préparez votre potion. La voie est libre.

Une cinématique s'enclenchera.

A l'intérieur de Poudlard, cherchez la surface rouge à gauche. Lancez votre Diffindo et assemblez les Lego, lancez un sort sur le réveil pour réveiller l'élève.

Allez à droite et placez les Lego de différentes couleurs dans l'emplacement correspondant. Assemblez les Lego qui tombent en une Boîte-à-farce Weasley, servez-vous en pour réveiller un autre élève.

Allez à droite maintenant et servez vous de la plaque rose. Faites léviter la radio qui apparaît et réveiller un troisième et dernier élève.

Après la cinématique vous serez dans le Grand Hall et devrez affronter votre ennemi en duel. Courez trouver Rogue au

bout du couloir et attendez qu'il vous lance le Lego violet pour le lui renvoyer. Faites ceci trois fois et entrez ensuite en duel contre Rogue. Le niveau sera complet quand vous l'aurez vaincu.

Suivez les doublons translucides. Trouvez les objets que les professeurs vous demandent. Le premier est sur le banc tout près de là où vous venez.

Les deux autres sont au milieu de la cour et à gauche.

Vous terminez ce niveau.

Brûler les Ponts

Vous commencez ce niveau avec Luna. Dirigez-vous à droite et tirez sur la corde à gauche du tableau. Placez le soleil tout en haut, les nuages, puis tout au bas l'oiseau. Assemblez les Lego que vous débloquez pour former un distributeur à Lorgnospectres.

Prenez-en un et allez éteindre le feu dans la cheminée et assemblez les Lego invisibles que vous trouvez. Allez faire léviter le burin et soulevez le marteau pour heurter le burin à chacun de ses mouvements.

Cassez le reste de la barrière avec un sort orange. A droite, il y a un chaudron sous les escaliers. Arrosez les plantes à gauche du chaudron pour obtenir le premier ingrédient.

Puis allez chercher une autre paire de Lorgnospectres si nécessaire pour assemblez les Lego en haut près de la fenêtre.
Cassez la statue avec un sort orange et récupérez le deuxième ingrédient.

Allez vers le chaudron et utilisez la magie sur la statue au-dessus du chaudron. Les escaliers sont en place, servez-vous de la magie sur le symbole de Serpentard et un panneau apparaît, entrez la séquence que vous montre le panneau. Tournez la statue du chevalier et reprenez l'ingrédient dans la bouche du serpent.

Allez préparer une potion de puissance et tirez sur la poignée orange à droite. Assemblez les Lego et utilisez ce que vous avez construit pour ramasser la substance verte gluante au sol.

Continuez à droite et vous serez bloqué par un grand feu. Un récipient clair se trouve à droite, remplissez-le d'eau et renversez-le sur le feu. Dirigez-vous vers le fantôme.

Après la cinématique, vous êtes Seamus et Neville. Vous avez besoin de cinq explosifs. Allez à l'avant-plan à gauche, brisez la boîte Lego et ramassez le premier explosif. Allez le placer à l'endroit indiqué.

Allez à droite sur l'allée du pont. Arrosez les plantes avec un sort d'eau et sautez sur les coussinets vers la droite.

Allez au fond et chassez les plantes sur le coffre avec Lumos, ramassez les explosifs et allez les placer comme indiqué. Allez faire léviter la torche en haut de la rampe pour libérer la planche et vous permettre de passer. Soulevez la première planche et faites la même chose avec la deuxième pour créer un passage.

Connectez les deux Lego violets et sautez dessus pour traverser, lancez des sorts sur les toiles d'araignée et placez l'explosif. Allez sur le sentier vers le bas, retournez sur les rampes vers le haut et allez sur la planche pour aller à droite. Allez localiser le mur rouge et Assemblez les Lego qui en tombent quand vous utilisez votre Diffindo dessus. Après une petite animation, utilisez la toile qui apparaît à gauche pour sur le rebord au-dessus. Explosez le coffre, ramassez votre explosif et placez-le.

A gauche du mur rouge se trouve une pile de Lego, assemblez-les et servez-vous de la pelle de Neville pour creuser et déterrer le dernier explosif et le placer.

Vous avez terminé cette petite mission.

Ron est Hermione sont ensemble, allez maintenant au fond et chassez les plantes avec le Lumos d'Hermione. Laissez-la interagir avec la plaque rose et servez-vous du pinceau pour peindre toute la surface violette.

Sautez sur les rochers. Vous remarquez qu'en sautant sur un rocher, un autre s'élève. Ron peut ainsi atteindre le rebord à gauche de la cascade et trouver la Boîte-à-farce Weasley.

Cette fois, elle recèle les Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée et allez à gauche. Montez sur le rebord et attrapez la lumière avec le Déluminateur.

Descendez et allez au fond à droite, vous trouverez une porte Lego. Allumez la lampe à droite de la porte, assemblez les briques et formez un panneau serpent. Ron doit entrer le code lui-même. Suivez la séquence et ouvrez la porte circulaire.

Entrez et allez vers la droite jusqu'à la barricade. Regardez dans la bouche du serpent droit devant, au-dessus de l'eau. Faites léviter ce coffre jusqu'à vous et ouvrez-le pour trouver des Lego.

Assemblez-les pour en faire une plaque rose dont Hermione doit se servir pour former une foreuse. Sautez dans la machine et commencez à percer les rochers.

Puis lancez un sort au Basilisk et assemblez les Lego qui tombent. Vous aurez encore une plaque rose en les assemblant mais cette fois vous obtiendrez des pincettes pour arracher les dents.

Vous avez terminé. Vous quittez la Chambre des Secrets et devez continuer à suivre les doublons translucides.

Frénésie Feudeymon

Ron et Hermione sont coincés dans la chambre secrète au septième étage. Servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Faites léviter le Lego et nettoyez les toiles. Vous trouverez le premier ingrédient.

Lancez un sort orange sur la table à gauche du portrait et appelez Pattenrond pour qu'il déterre le deuxième ingrédient.

Servez-vous de Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à droite et ramassez le ventilateur pour donner au portrait, vous obtenez ainsi le dernier ingrédient.

Lancez un sort sur tous les chaudrons sur le mur de droite pour obtenir votre chaudron. Faites la potion et vous aurez la voie libre.

Allez trouver le buffet dans la seconde pièce et permutez avec Hermione pour entrer la combinaison indiquée. Assemblez les Lego et mettez le tout en place en le faisant léviter. Sautez dessus et comptez sur votre compagnon pour tout soulever. Sautez sur la plateforme et prenez un Lorgnospectre.

Assemblez les Lego invisibles et formez une catapulte qui vous sert à détruire la barrière.

Allez à droite. Cherchez la lampe au coin et utilisez le Déluminateur. Relâchez la lumière sur la lampe sur la table. Les gardiens s'en vont et vous pouvez continuer votre route.

Alignez les tuyaux à gauche.

Puis allez à gauche et lancez un sort orange pour détruire les Lego et vous permettre d'atteindre le dernier tube. Allez le placer sur le reste de l'installation. Appelez un des animaux de compagnie et faites le escalader les tuyaux. Appuyez sur le bouton à gauche et quittez le tube par la droite. Approchez-vous du trésor et ramassez-le.

Echappez-vous du feu. Allez à droite tout en utilisant Aguamenti pour libérer un peu le passage. Votre chemin sera bloqué donc faites léviter la voiture pour que vos partenaires puissent passer le feu, et faites-les tenir la voiture pour que vous passiez. Utilisez ensuite Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley qui vous permettra de passer un pont.

Sur la pile de sacs, lancez un sort au buffet et allez interagir avec le mur rouge qui apparaît. Assemblez ensuite les

Lego et grimpez vite à l'échelle formée et vous échapperez aux flammes.

Une cinématique s'enclenche puis vous serez sur des balais. Allez activer les trois pompes à eau : une devant vous. Descendez de votre balai, assembles les Lego et remplissez la pompe d'eau. Remontez ensuite sur le balai et allez à gauche, assemblez les Lego pour former un petit avion. Montez-y et détruisez les Lego qui obstruent la pompe. Lancez encore quelques sorts orange pour détruire le reste des briques. Utilisez la magie sur la boîte pour construire une pompe et réparez la pompe. Remplissez la pompe. Allez maintenant à droite de la plateforme et détruisez les Lego rouges à l'aide d'un sort rouge. Lancez un sort orange sur les Lego en métal. Avec Harry, entrez la séquence indiquée sur le panneau. Assemblez les Lego qui tomberont devant vous pour créer la dernière pompe. Attachez la pompe au récipient à l'aide d'un sort et remplissez-la d'eau.

Vous terminez ce niveau.

Suivez les doublons translucides.

Les Larmes de Rogue

Ici, remplissez le Lego clair à droite des flammes et soulevez le récipient pour trouver une Boîte-à-farce Weasley et y prendre une paire de Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée à droite et assemblez les Lego. Placez le Lego sur le Lego violet sur le mur de pierre à gauche.

Une porte est maintenant ouverte, allez-y et dirigez-vous à droite. Des Mangemorts et des araignées vous attaquent, descendez les escaliers en vous défendant. Une fois dehors, repérez la statue de Dumbledore et lancez-lui un sort. Hermione peut maintenant interagir avec la plaque rose. Une catapulte apparaît, visez à l'endroit indiqué pour heurter le géant.

Défendez-vous contre vos ennemis tandis que le géant s'agite. Dès qu'il s'arrête, attaquez-le encore une fois avec votre catapulte et vous verrez qu'il arrête de bouger. Attaquez-le encore en visant l'endroit indiqué par l'écran. Défendez-vous encore contre vos ennemis et réparez votre catapulte et réitérez votre attaque sur le géant au moment propice. La troisième fois que vous le cognez, le géant sera vaincu.

Faites léviter les plateformes au fond et reliez-les aux Lego violets. Montez sur les plateformes pour atteindre le niveau supérieur et allez vers la porte en bas des escaliers à droite. Vous rencontrez encore un géant près de la sortie, sortez la Cape d'Invisibilité d'Harry pour passer inaperçu et allez à droite.

Utilisez Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego pour créer une diversion face au géant. A gauche se trouve une Boîte-à-farce Weasley et lancez un sort sur la petite boîte que vous trouvez et en l'ouvrant pour vous pouvez vous débarrasser définitivement du géant. Entrez dans le bâtiment.

Après la cinématique, vous êtes dans la cabane.

Allumez votre baguette pour libérer l'ancre des plantes qui la retiennent. Soulevez l'ancre et placez-la sur la chaîne Lego.

Assemblez les Lego qui tombent pour réparer la poulie. Utilisez la magie pour la tourner et libérer le passage en bougeant le gros poisson.

Allez interagir avec l'armoire du fond en entrant le code indiqué.
Assemblez les Lego que vous voyez pour en faire un petit bateau. Assemblez les Lego dans l'eau pour en faire un ventilateur qui vous permettra de sortir de l'eau et de vous diriger vers la grande fenêtre au fond. Vous voyez Rogue près de la fenêtre, utilisez le sort jaune d'Harry pour savoir ce dont a besoin Rogue.

Il vous demande un tonneau. Allez à la gauche de Rogue et enfermez la lumière de la lampe avec le Déluminateur de Ron et allez à droite, vers la première colonne et allumez la lampe qui s'y trouve pour chasser les plantes.

Ramassez la roue Lego qui tombe et allez la placer là où le marqueur pointe. Remplissez le récipient d'eau et utilisez la

magie pour démarrer la machine et remplir le tonneau jusqu'à qu'il explose. Portez le tonneau vide à Rogue. Vous collectez les larmes de Rogue.

Allez maintenant affronter Voldemort.

Un Mauvais Plan

Suivez les doublons.

Vous êtes dans la cour de Poudlard avec Ron, Hermione et Neville. Les Mangemorts vous attaquent. Allez trouver une barrière Lego à droite entre les débris sur le petit sentier. Lancez un sort sur la barrière, puis lancez encore un sort orange sur le Lego métallique et allez maintenant chercher les ingrédients pour le chaudron qui est apparu. Regardez sur le tertre tout près de là d'où vous venez. Détruisez le mur rouge et ramassez le premier ingrédient. Regardez vers la serre, il y a des Lego à côté sur lesquels vous devez lancer un sort. Assemblez-les en un récipient et remplissez-le pour obtenir le deuxième ingrédient. Retournez au chaudron et trouvez le géant qui dort devant. Servez-vous de votre magie pour retirer le troisième ingrédient de sa main.

La potion que vous faites va exploser et vous permettre de vous rapprocher de Voldemort.

Une petite cinématique apparaîtra.

Vous êtes maintenant Kingsley Shacklebolt et Molly Weasley. Ouvrez la Boîte-à-farce Weasley à gauche et grâce à la fusée vous pourrez aller au fond vers le pont.

Réparez le pont à l'aide de la magie et allez combattre tous les Mangemorts.

Usez de votre sort bleu pour éteindre le feu. Assemblez les Lego que vous trouvez et soulevez le poids pour l'attacher à la chaîne, soulevant ainsi un autre pont. Traversez le pont et allez à droite. Vous arriverez à une petite descente sur la passerelle. Assemblez les Lego que vous trouvez plus bas et faites-en un coussinet pour rebondir plus haut sur le rebord à droite. Allez à droite et reliez le pont à la partie inférieure des Lego marron pour former un pont complet.

Allez maintenant affronter la sorcière au fond.

Des Mangemorts essaieront de vous attaquer, repoussez et mettez-les en échec. Entrez en duel contre la sorcière, gagnez et affrontez les Mangemorts, puis combattez encore une fois Bellatrix et recommencez ceci une dernière fois.

Allez vers Nagini, le serpent de Voldemort. Attaquez les araignées qui viennent sur vous et dès que vous renversez l'une d'entre elles, saisissez-la et envoyez-la sur le serpent. D'autres Mangemorts vous attaqueront ainsi que des araignées. Combattez d'abord les Mangemorts. Le serpent crache toujours son venin, attendez les intervalles pour lui envoyer les araignées que vous renversez. D'autres ennemis viennent vous combattre, attaquez-vous d'abord aux Détraqueurs puis renversez une araignée et lancez-la dans la gueule de Nagini pour l'étourdir. Lancez-lui des sorts puis prenez l'épée de Neville et utilisez-la sur la marque rouge qui apparaît au sol.

Vous affrontez Voldemort. Pressez le bouton d'attaque aussi rapidement que possible pour blesser Voldemort au moins une fois. Ceci fait, vous reprenez les contrôles de Ron, Hermione et Neville. Servez-vous des deux premiers pour combattre les ennemis qui vous attaquent jusqu'à retourner au combat contre Voldemort. Recommencez à presser le bouton d'attaque jusqu'à que vous gagniez contre Voldemort.

LEGO Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue

© LucasArts / Traveller's Tales 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Personnages

2GK562	Mutt
2UJQWC	Mannequin (garçon)
2W8QR3	Indiana Jones (déguisement)
3FQFKS	Indiana Jones (officier)
3PG5EL	Mannequin (fille)
4C5AKH	Professeur Henry Jones
7AWX3J	Lao Che
7EQF47	Boxeur
82RMC2	Mola Ram
8BDJG5	Indiana Jones (CS)
94RUAJ	Willie (chanteuse)
DZFY9S	Indiana Jones (collectionneur)
E88YRP	Salah
FGLKY5	Indiana Jones 2
FTL48S	Rene Belloq
J2XS97	Indiana Jones (Kali)
M4C34K	Indiana Jones (Désert)
P4PCDY	Mac
PGWSEA	Indiana Jones 1
QPWDMM	Mannequin (homme)
QUNZUT	Indiana Jones (DJ)
U7SMVK	Mannequin (femme)
WL4T6N	Dovchenko

Objets

2U7YCV	Fouet serpent
EGSM5B	Aimant à pièces

Véhicules

7VLKAF	Biplan
BC5PTY	Rolls-Royce Phantom
PXT4UP	Alien
RM3E84	Avion acrobatique
YLG2TN	Hotrod

CODES DE GAMEPLAY

En cours de partie, mettez la pause et entrez les codes suivants.

Beep Beep	UU3VSC
Construction rapide	SNXC2F
Creuser rapidement	XYAN83
Déguisement	Y9TE98
Fast Fix	3Z7PJX
Invincibilité	6JBB65
Patinoire	TY9P4U
Sans peur	TUXNZF
Score x10	V7JYBU
Score x2	U38VJP
Score x3	PEHHPZ
Score x4	UXGTB3
Score x6	XWJ5EY
Score x8	S5UZCP
Silhouettes	FQGPYH

TROPHÉES

Bronze

Vipères dangereuses, toi va.

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Aventuriers.

Tu as trahi Shiva !

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Temple Maudit.

On a appellé le chien Indiana.

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Croisade.

Je le croyais plus près.

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Crâne 1.

Attrape le serpent !

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Crâne 2.

Et trois fois ça tombe !

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Crâne 3.

Ils étaient archéologues !

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Crâne 3.

Purifié par la colère de Dieu.

Modifie un niveau Bonus dans le Constructeur.

Qu'est-ce que tu regardes gars ?

Crée un personnage personnalisé.

Compter sur soi-même.

Termine les niveaux du Didacticiel Constructeur.

T'es quoi, un triple agent?

Détruit Indy 3 fois avec Mac.

Des communistes dans ma soupe

Détruit 50 russes avec Mutt.

T'es prof? A mi-temps

Utilise l´accès érudit 10 fois

Couvre-toi les oreilles

Tire un bazooka 100 fois.

Argent

Je n'y crois pas aux trucages.

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Aventuriers.

Il était fort, très fort.

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Aventuriers.

Suis-je un singe prétentieux ?

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Temple Maudit.

Tu n'oses pas le faire.

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Temple Maudit.

J'y arrive presque.

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Croisade.

La situation ne s'améliore pas.

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Croisade.

Je voulais dire crève...comrade.

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Crâne 1.

T'as quoi, 80 piges ?

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Crâne 1.

On est pas pilleurs de tombe.

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Crâne 2.

T'es vraiment un vieux dingue.

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Crâne 2.

Dans l'espace entre les espaces.

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Crâne 3.

J'aime même la couleur.

Crée un niveau Constructeur validé.

Quelle imagination frappante.

Termine une “Crée Ta Propre Aventure”.

Tu sais voler, ouai?

Termine toutes les courses en avion.

Purée ! Atterrissage en crash !

Détruis 100 véhicules ennemis

Do svidanya, Docteur Jones

Détruis indy avec spalko.

Vas-y monte pépé

Débloque tous les véhicules ennemis

Tu deviens méchant, là

Débloque tous les ennemis du jeu.

Pas aussi facile qu'avant

Termine hangar 51 en moins de 5 minutes.

L'attente se fait longue?

Débloque le chevalier du Graal.

Tu as choisi les mauvais amis

Termine tous les niveaux histoire en mode jeu rapide.

C'est quoi? Des astronautes?

Débloque l'être inter-dimensionnel

Or

Collecteur d'antiquités

Trouve tous les coffres à trésors dans le jeu.

Sans dernier mot Docteur Jones?

Termine le jeu à 100%.

Platine

Le Graal, Docteur Jones.

Tous les trophées débloqués.

LEGO Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram
H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)

KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis
VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip

VUT673 Détecteur de colis
WWQ1SA Argent sale

COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la

corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de

dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant

un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches. Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond. Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux

moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des

autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées

de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.
Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller

fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en

vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur

la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux, il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera

également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez

ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour

que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi, puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3

caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes. Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

L'ARGENT TOMBE DU CIEL

Si vous manquez de points pour débloquez tous les bonus du jeu, essayez de terminer l'aventure à 100% pour faire tomber une pluie d'argent !

LEGO Le Seigneur des Anneaux

© Warner Interactive / TT Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La communauté de l'anneau

Prologue

En guise d'introduction, vous aurez pour mission d'abattre 8 porte-étendards de l'armée de Sauron (vous pouvez utiliser le personnage de votre choix). Lorsque les 3 objets Lego de Morgul (noir et rouge) surgissent du sol, prenez le contrôle d'Elendil. Grâce au pouvoir de son épée Narsil, vous pourrez détruire les 3 tourelles très rapidement.

Une fois ces premiers objectifs atteints, vous serez face à Sauron. Ne l'attaquez pas directement, contentez-vous d'éliminer ses sbires et d'esquiver ses attaques jusqu'à ce que sa masse se coince dans le sol. Vous aurez alors le champ libre pour asséner quelques coups d'épée sur son arme. Répétez l'opération 3 fois pour détruire l'arme de Sauron.

Après la cinématique, vous aurez la possibilité d'incarner Isildur et Elrond. Prenez le contrôle d'Isildur, éliminez les quelques ennemis qui se dressent devant vous, traversez la rivière de lave en sautant sur les plateformes puis utilisez les rambardes pour vous hisser sur la corniche.

Poursuivez votre progression en prenant garde à éviter les jets de flammes jusqu'à atteindre une zone qui ne sera accessible que pour Elrond. Poussez la pierre dans la lave afin qu'Isildur puisse traverser à son tour.

Une fois tous les ennemis éliminés la porte menant au coeur du volcan s'ouvrira, empruntez le passage et avancez jusqu'au bout du pont. Une cinématique s'enclenchera automatiquement, mettant fin au prologue/tutoriel du jeu.

Le Cavalier Noir

C'est dans le petit village hobbit d'Hobbitebourg que se poursuivra votre aventure. Après avoir assisté à la cinématique, suivez les pièces guide Lego jusqu'à atteindre les champs de maïs où vous pourrez retrouver Merry et Pippin.

Dans les bois, suivez le chemin balisé par les pièces Lego, brisez les éléments du décor pour récupérer un projectile. Jetez-le sur l'oiseau afin de détourner l'attention du Cavalier Noir.

Durant toute la phase qui suit, soyez particulièrement prudent et évitez de vous rapprocher du Cavalier Noir. Si vous êtes repéré, effectuez l'action contextuelle indiquée à l'écran.

Prenez le contrôle de Sam et utilisez sa pelle pour déterrer un nouveau caillou. Projetez-le sur la pierre pour détourner l'attention du Cavalier Noir.

Continuez à avancer, utilisez la trappe pour grimper dans l'arbre. Effrayez l'oiseau pour faire fuir le cavalier une nouvelle fois. Rapprochez-vous ensuite de la zone lumineuse sur le sol et utilisez les compétences de Sam pour faire pousser une plante.

Ce stratagème vous permettra d'échapper à la vigilance du Cavalier Noir pour de bon. Vous voici désormais dans la peau de Gandalf. Une fois la cinématique terminée, vous devrez vous opposer à Saroumane. Evitez ses boules feu, sautez lorsqu'il retombe sur le sol et projetez-le contre le mur dès qu'il est affaibli.

Une fois de retour dans la forêt en compagnie des Hobbits, fouillez la zone pour récupérer des morceaux de carrelage. Ils vous permettront, une fois posés sur la plateforme, de faire diversion en déplaçant le rocher.

Un peu plus loin, ce sera au tour de Merry de prouver sa valeur. Rapprochez du ponton et utilisez sa canne à pêche pour attraper un poisson. Il vous suffira ensuite de le jeter sur la torche pour enflammer le pont et faire fuir le Cavalier Noir.

Traversez la rivière et prenez le contrôle de Sam. Creusez le sol pour récupérer un caillou et jetez le sur la ruche. Cette manoeuvre vous permettra de pouvoir traverser le tronc d'arbre et d'échapper une nouvelle fois à la vigilance du Cavalier Noir.

Malheureusement le répit sera de courte durée. Dans la séquence suivante, courrez droit devant tout en évitant de percuter les obstacles qui se dressent devant vous. Cette course-poursuite marque la fin du niveau.

Le Mont Venteux

Suivez les pièces Lego jusqu'à l'entrée du village de Bree. Commencez par vous adresser au villageois qui se trouve devant l'auberge de la bourgade, il aura besoin de votre aider pour remplacer sa truelle. Suivez la direction indiquée par les pièces bleues pour vous rendre directement à la forge. Vous y trouverez votre premier plan de forge. Sélectionnez le plan sur l'étagère, attendez que le forgeron place le mithril dans la forge puis sautez sur le soufflet pour raviver les flammes.

Pour pouvoir quitter la pièce, sélectionnez la pelle dans la liste des trésors (inventaire).
Retournez ensuite devant l'auberge et donnez l'objet à ce brave villageois. En échange de ce service, il vous invitera à pénétrer dans l'auberge où vous pourrez faire la rencontre d'Aragorn.

Une fois dans la peau d'Aragorn, suivez les balises bleues qui vous mèneront jusqu'au Mont Venteux.

Votre prochaine mission sera de préparer un petit déjeuner digne de ce nom. Pour ce faire il vous faudra ramasser un certain nombre d'ingrédients dissimulés dans les environs :
Commencez par ramasser du bois pour allumer un feu (avec Sam). Vous trouverez le dernier morceau de bois en hauteur, l'endroit est accessible par un petit tunnel à dégager à l'aide de pièces lego. C'est également à cet endroit que vous pourrez récupérer un oeuf (dans le nid sur la droite).

Prenez le contrôle de Merry pour pêcher un poisson. Faites pousser une plante grâce au talent de Sam, vous obtiendrez une tomate. Placez les ingrédients (oeuf, tomate et poisson) dans la poêle et faites les cuire sur le feu.

Quand le temps sera venu de fuir, prenez le contrôle de Sam, vous aurez besoin de ses 3 compétences (creuser le sol, allumer un feu et faire pousser des plantes) pour pouvoir gravir la montagne. Utilisez les pierres pour détruire les plantes qui vous empêchent de progresser, allumez les feux aux endroits indiqués et utilisez les plantes pour traverser les plateformes.

Une fois au sommet du Mont, le combat contre les Nazguls débutera. Il se déroule en deux étapes. Dans un premier temps, il vous faudra allumer 5 feux. Vous aurez besoin de Sam naturellement mais également de Frodon qui pourra fabriquer un foyer à l'aide des débris de la statue qui se trouve au fond à gauche (faites là chuter).
Lorsque les 5 feux sont allumés, prenez le contrôle de Sam, ramassez les cailloux tombés au sol et utilisez les pour détruire les cibles indiquées à l'écran. Vous pourrez ainsi obtenir du bois qui une fois enflammé vous permettra de lutter contre les Nazgul (les coups d'épée n'ont aucun effet sur eux).

Le Col de Caradhras

Chevauchez jusqu'à Fondcombe en suivant les pièces Lego et les flèches bleues. Faites de même une fois que vous êtes dans la peau de Frodon : les balises bleues vous mèneront directement à la réunion du Grand Conseil où sera formée la Communauté de l'Anneau. Il sera temps ensuite de faire route vers le Col De Caradhras. Suivez le chemin balisé jusqu'à la rivière. Prenez le contrôle de Legolas et utilisez votre arc pour créer un éboulement. Les rochers tombés feront office de plateforme afin que vous puissiez poursuivre votre route.

Lorsque le chemin est enneigé, vous devrez utiliser les grands personnages (Aragorn, Boromir, Legolas ou Gandalf) pour aider les personnages de plus petite tailler à traverser en les portant.

Utilisez Gimli pour briser les pièces Lego lézardées. Il peut également être lancé par un personnage de grande taille pour briser les plaques lorsqu'elles sont en hauteu. Cette technique vous sera utile pour progresser au cours de l'ascension du col. Vous aurez également besoin du personnage de Legolas pour détruire les cibles rouge et jaune.

Une fois parvenu au campement, détruisez tout le décor, récupérez le bois et allumez un feu. Le dégel mettra à jour un mécanisme qui permettra à Legolas de rejoindre la plateforme supérieure. Plantez des flèches dans les cibles jaunes pour lui permettre de progresser.

Plus loin, vous serez bloqué dans votre progression par un bloc de glace, aidez Gimli à traverser l'étendue de neige avec un grand personnage puis faites-lui emprunter la trappe située dans le mur. Vous pourrez non seulement créer une avalanche qui permettra aux autres personnages de petite tailler d'avancer mais vous débloquerez également un foyer que Sam pourra allumer pour faire fondre le bloc de glace.

Utilisez ensuite alternativement les compétences de Sam et de Gimli pour progresser et construire les mécanismes qui permettront aux autres personnages de vous rejoindre. Utilisez enfin les compétences de Legolas pour abattre les cibles situées au-dessus du gros rocher qui bloque votre progression. Fabriquez la pièce Lego avec les débris puis brisez là en utilisant la hache de Gimli. Prenez le contrôle d'un personnage de grande taille pour traverser l'étendue de neige jusqu'au déclenchement de la cinématique.

Une fois ce long périple à travers le col achevé, vous prendrez la direction des Mines de la Moria.
Pour résoudre l'énigme de la porte, vous aurez besoin de 3 personnages bien particuliers. Utilisez Legolas pour faire chuter une statue sur le sol. Utilisez Gimli pour faire tomber la seconde partie (empruntez le passage secret à droite de l'écran) et enfin utilisez Sam pour allumer un feu devant la porte.

Au moment où vous avancerez vers la porte, le guetteur de l'eau fera son apparition. Pour le vaincre, attendez que ses tentacules vous visent puis esquivez-les au dernier moment, vous pourrez alors les sectionner (visez les marques rouges). Une fois les tentacules détruites, soulevez Gimli et projetez-le sur la plaque argentée, prenez ensuite le contrôle de Legolas et visez la gueule du monstre. Répétez l'opération une seconde fois pour le contraindre à prendre la fuite.

Les Mines de la Moria

Pénétrez dans les mines. Votre première mission sera de reconstituer le mécanisme du puits. Brisez tous les éléments du décor pour reconstituer une partie du puzzle. Utilisez Gimli pour récupérer la manivelle. Utilisez Legolas pour mettre à jour un coffre, puis utilisez Sam pour récupérer la clé (allumez le feu à droite de la salle), vous pourrez ainsi obtenir la roue crantée.

Il ne vous restera plus qu'à placer la roue crantée sur le mécanisme, puis la manivelle que vous devrez ensuite actionner pour remonter le maladroit hobbit à la surface.

Les orcs ne tarderont pas à venir vous rejoindre. Renforcez la porte à l'aide des pièces Lego présentes dans le décor. Utilisez également les compétences de Legolas pour libérer deux cordes de chaque côté de la porte. Placez un personnage Lego sur chacune d'elle.

Il vous faudra ensuite venir à bout du troll des cavernes. Prenez le contrôle de Legolas et montez sur les plateformes situées à gauche et à droite de la salle. Sur chacune d'entre elles se trouve un piège Lego à fabriquer. Positionnez-vous sur le piège et esquivez afin que le troll coince son arme dans le piège. Visez la cible qui apparait sur sa tête.

En phase deux vous devrez reproduire cette technique en incarnant un personnage de petite taille. Utilisez les tunnels pour rejoindre la plateforme puis sautez sur la tête du troll (placez-vous sur le rond brillant au sol). Frappez la tête du troll jusqu'à ce qu'une cible apparaisse. Prenez ensuite le contrôle de Legolas et décochez une flèche sur la cible.

L'action enchaînera de plus belle avec une horde d'orcs qui se précipitera sur vous. Avancez et éliminez les ennemis tout en restant sous la protection du bouclier de Gandalf. Le chemin vous conduira à une porte verrouillée. Utilisez les

compétences de plusieurs personnages pour réparer le mécanisme (Pippin doit puiser de l'eau pour éteindre le feu, Gimli doit briser la brique argentée sur le mur pour récupérer la manivelle, Gandalf doit replacer la roue crantée sur le mécanisme. L'un des personnages doit pousser le charriot contre le mur). Une fois tous les éléments du puzzle remis en place, actionnez la manivelle pour ouvrir la porte.

Jetez Gimli sur la pièce Lego argentée située sur le sol, de l'autre côté du gouffre. Prenez le contrôle de Sam pour explorer le tunnel mis à jour. Allumez un feu pour provoquer l'éboulement du pilier puis prenez le contrôle de Legolas. Visez les cibles pour créer un pont qui permettra aux autres personnages du groupe de progresser.

Peu après avoir traversé le pont, Gandalf sera confronté au redoutable Balrog. Accélérez pour récupérer votre épée et continuez à descendre jusqu'à rejoindre le monstre. Frappez sa tête jusqu'à ce que vous soyez invité à utiliser la touche d'action. En seconde phase, vous devrez également esquiver son souffle de feu en obliquant vers la droite ou vers la gauche (observez son inspiration pour savoir de quel côté il va souffler).

Une fois le combat terminé, vous devrez quitter les Mines de la Moria. Prenez le contrôle de Legolas et frayez-vous en chemin en plaçant une flèche dans l'encoche murale. Une fois de l'autre côté, déroulez le pont pour permettre à vos compagnons de vous rejoindre. Prenez le contrôle de Gimli et détruisez le bloc argenté lego qui bloque la porte vous serez libre de quitter la Moria.

Amon Hen

Suivez le chemin balisé par les pièces Lego bleues pour vous rendre auprès de Galadriel. Vous devrez ensuite rejoindre l'Argonath en canoë. Le parcours est tout tracé, suivez simplement le chemin balisé tout en pagayant (pressez la touche action) jusqu'au déclenchement de la cinématique.
Pour échapper à Boromir, vous devrez détourner son attention. Tandis que vous êtes invisible, prenez un caillou sur le sol et jetez-les dans les herbages un peu plus loin. Avancez prudemment jusqu'au tunnel dissimulé dans un tronc d'arbre. Il vous conduira en haut des escaliers. Poussez le pilier sur votre droite pour faire diversion.

Utilisez les pièces Lego argentées pour fabriquer un escalier, détruisez les éléments du décor pour récupérer une pierre que vous jetterez au loin. Servez-vous des pièces Lego argentées pour fabriquer un nouvel escalier qui vous permettra de contourner Boromir. Continuez à avancer, détruisez les éléments de décor pour obtenir de nouveaux éléments de construction (catapulte). Actionnez la catapulte afin de détourner l'attention de Boromir avant de poursuivre votre avancée. Plus loin vous trouverez une pierre, utilisez-la pour atteindre les briques Lego situées en hauteur.

Faites chuter les statues pour détourner une nouvelle fois l'attention de Boromir puis pénétrez dans le tunnel situé un peu plus loin. Il vous mènera sur la plateforme située en hauteur à droite de l'écran. Récupérez une pierre et jetez-la sur l'arche qui se trouve au-dessus de Boromir. Une fois assommé il reprendra ses esprits et vous pourrez continuer à avancer. Effectuez l'action contextuelle demandée pour retirer l'anneau de votre doigt.

Vous voilà de retour sur la berge, à la tête du trio Gimli / Legolas / Aragorn. Détruisez les pagaies afin de récupérer une torche. Enflammez là pour détruire les plantes qui bloquent le passage.

Prenez le contrôle de Legolas et libérez les pièces Lego en hauteur afin de fabriquer un marche-pied pour les autres personnages.

Prenez ensuite le contrôle de Gimli pour détruire la pièce Lego fissurée qui bloque le passage. Un peu plus loin, prenez le contrôle d'Aragorn pour projeter Gimli sur une plaque fissurée située en hauteur. La manoeuvre vous permettra d'accéder à une plateforme que Legolas pourra emprunter.

Prenez le contrôle de Gimli pour détruire la dalle fissurée. Construisez le pilier et déplacez les deux piliers sur la surface carrelée de façon à pourvoir rejoindre le chemin située en hauteur. Continuez votre progression en utilisant les compétences de Gimli et de Legolas.

Au terme de ce périple, prenez le contrôle d'Aragorn et saisissez l'épée de Frodon plantée dans le sol. Suivez la lueur verte (au fond dans les buissons) jusqu'au déclenchement de la cinématique.

Dans la séquence suivante, vous serez amené à combattre d'une horde de Uruk-hai. Détruisez les éléments de décor

pour faire chuter ceux qui se trouvent en hauteur, les Uruk hai qui n'ont pas de bouclier peuvent être abattus par Legolas.

Vous ne tarderez pas à faire face au chef des Uruk Hai. Eliminez ses sbires puis utilisez un petit personnage pour gagner la plateforme où se trouve le chef (soit par le tunnel à gauche de l'écran, soit en utilisant la plateforme à construire à l'aide de brique Lego). Cette action (à répéter plusieurs fois) enclenchera les phases cinématiques qui conduiront au duel final.

Esquivez les projectiles que vous lance le chef et attendez qu'il vous rejoigne. Lorsque l'un de vos personnages est soulevé en l'air, utilisez l'autre pour affaiblir le boss. Quelques coups d'épée suffiront pour en venir à bout.
Votre victoire clôturera ce premier volet de la trilogie.

Chapitre 2 : Les Deux Tours

L'apprivoisement de Gollum

Avec Frodon, avancez tout droit jusqu'à la flèche de direction bleue. A la suite de la cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Gandalf. Suivez le chemin de gauche, brisez les éléments du décor et construisez les éléments Lego qui vous permettront de progresser jusqu'au sommet (aidez-vous du schéma sur le mur).

En haut de la tour, vous y retrouverez le Balrog. Lors de l'affrontement, évitez ses coups de fouet en sautant vers l'arrière et ses jets de flammes en esquivant sur le côté et en sautant. Approchez-vous des zones électrifiées pour charger votre épée puis frappez le Balrog.
De retour dans la peau des Hobbits, vous aurez pour mission de récupérer 6 poissons et de les déposer dans la bassine posée sur la porte. Vous trouverez les 2 premiers à côté de Sam et de Frodon. En utilisant le corde elfique de Sam pour atteindre la zone située en hauteur vous pourrez en récupérez un troisième. Au bout du chemin, creusez le sol avec Sam pour atteindre la plateforme située en hauteur.

Vous trouverez un autre poisson sur la plateforme menant à la grotte. Pour l'atteindre, détruisez tous les éléments du décor et faites un feu. Le cinquième poisson se trouve dans le renfoncement d'une caverne située un peu plus loin. Prenez le contrôle de Sam pour créer l'accès puis utilisez la fiole de Frodon pour éclairer le renfoncement et pouvoir récupérer le poisson.
De retour sur le chemin, poussez le rocher pour créer un escalier. Il vous reste un poisson à trouver, poursuivez sur la droite jusqu'à trouver un renfoncement sombre. Utilisez la lampe de Frodon pour éclairer la zone. Vous mettrez à jour un tas de terre que Sam peut creuser. C'est à cet endroit que vous trouverez le dernier poisson.

Déposez les 6 poissons dans la bassine pour ouvrir la porte. Vous retrouverez Gollum, guère décidé à se laisser capturer. Détruisez tous les éléments du décor pour mettre à jour 3 objets violets que Sam pourra assembler pour construire une canne à pêche. Le premier morceau se trouve dans la grotte, le second est enterré devant la grotte et le troisième se trouve sur la plateforme en haut à gauche.

Le but du jeu sera d'attirer Gollum avec des poissons et de de le capturer en utilisant la corde elfique de Sam. Au bout de 3 fois, la créature se laissera enfin apprivoiser.

Le Marais des Morts

La suite de votre périple se fera en compagnie de Gollum qui vous servira de guide à travers les marais. Suivez les traces de Gollum pour ne pas vous embourber. Régulièrement vous devrez faire appel aux compétences de Sam pour pouvoir progresser. Pour éteindre les flammes, déterrez un sceau dans le sol et puisez l'eau du marais. A deux reprises, vous aurez besoin de l'aide de Frodon (pour activer un mécanisme pendant que vous puisez de l'eau et pour éclairer un renfoncement dans lequel se trouve un grappin).

Dans la séquence suivante vous devrez progresser tant en échappant à la vigilance du Nazgul. Progressez de plateforme en plateforme, tout en vous protégeant du Nazgul. Placez Sam dans la souche d'arbre et utilisez la cape d'invisibilité de Frodon à chaque fois qu'il s'approche de la plateforme où vous vous trouvez. Une fois le Nazgul passé, Gollum vous guidera jusqu'à la plateforme suivante. Vous devrez également utiliser les compétences de Sam pour

dégager les voies obstruées.

Dans la séquence suivante, vous aurez pour mission de mettre à bas les deux Oliphants. Détruisez les éléments du décor pour construire un trampoline Lego. Utilisez-le pour attraper la corde sur le harnais de l'animal. Eliminez les ennemis et récupérez la corde dans le tonneau, elle vous permettra d'atteindre le meneur que vous pourrez éliminer via une pression sur la touche action. Répétez l'opération sur le second Oliphant. La cinématique qui suivra mettra fin au niveau.

Le Pistage des Hobbits

Prenez le contrôle de Frodon et suivez la piste balisée. Au bout du chemin, vous n'aurez pas d'autre option que de changer de personnage (l'oeil de Sauron bloque votre avancée). Une fois la cinématique passée, vous serez à la tête du trio formé par Gimli, Aragorn et Legolas. Commencez par prendre le contrôle de Legolas pour détruire les cibles. Construisez un escalier grâce aux pièces Lego collectées. Détruisez la pièce lézardée avec Gimli. Ramassez la ceinture sur le sol.

Elle permettra à Aragorn de pister les hobbits. Vous devrez récupérer une série d'indices qui vous permettront de retracer leur parcours.
Le premier indice vous sera fourni en suivant la piste. Pour obtenir le second, visez la cible sur l'arbre pour récupérer un grappin. Continuez à suivre la piste pour mettre à jour une pièce Lego lézardée que Gimli pourra détruire. La dernière piste vous mènera à l'orée de la forêt de Fangorn et déclenchera une cinématique.

Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Merry et Pippin. Suivez le chemin de droite jusqu'au tronc d'arbre. Suspendez-vous aux leviers pour le faire chuter et libérer un nouveau passage. Continuez à progresser tout en éliminant les ennemis et détruisez le décor pour dévoiler un tunnel caché puis une échelle qui permettra à Pippin de grimper sur l'Ent.

Prenez le contrôle de l'ent pour éliminer facilement et rapidement tous les ennemis qui tenteront de freiner votre progression. Attrapez Merry pour traverser la rivière. Plus loin, l'ent sera bloqué par un arbre en flammes. Prenez le contrôle de Merry et glissez-vous dans le tunnel. Sautez sur la corde pour libérer l'eau contenue dans le tronc, ce qui permettra d'éteindre les flammes.

Il ne vous restera plus qu'à rejoindre la clairière située non loin de là.

Les Ouargues attaquent !

Suivez le chemin balisé jusqu'au château. Votre première mission sera de libérer le Roi Théoden de l'emprise du maléfique Saroumane. Prenez le contrôle de Gandalf et éliminez les ennemis. Soignez Theoden une première fois.
Pour vous débarrasser de Grima, vous devez l'enfermer dans deux pièges à construire (à droite et à gauche de l'écran). Une fois ce dernier prisonnier, vous aurez le loisir de guérir Théoden.
La séquence suivante ne présentera aucune difficulté particulière, il vous de combattre les ouargues jusqu'au déclenchement de la cinématique. Utiliser une monture vous conférera un avantage certain.

Le Gouffre de Helm

Prenez le contrôle de Legolas et visez les cibles pour récupérer des rouages. Détruisez la plaque argentée avec Gimli pour obtenir la manivelle. En actionnant le mécanisme, vous pourrez obtenir de quoi construire un escalier qui vous permettra de rejoindre les remparts.

Une fois les remparts atteints, il vous faudra les défendre. Détruisez les échelles à l'aide des compétences des différents personnages : Legolas peut faire chuter les Uruk hai, Gimli peut se glisser dans un tunnel sur la droite pour faire tomber un rocher sur les ennemis et briser les pièces lego argentée. Les autres échelles peuvent être détruites par n'importe quel personnage en brisant les deux attaches situées sur les côtés.
De retour au pied du mur, prenez le contrôle de Gimli pour briser la brique lézardée sur le mur. Prenez le contrôle de Legolas, détruisez le râtelier de lances. Vous obtiendrez un élément à construire ainsi qu'une zone de super-saut pour Legolas. Une fois en haut, poussez la pierre pour débloquez le passage à vos compagnons. Poursuivez par la gauche jusqu'à trouver l'entrée de la citadelle.

Au bout du chemin, projetez Gimli sur les ennemis et utilisez les briques Lego pour consolider la porte. Avec Legolas, faites tomber les 3 premières échelles de siège. En détruisant la quatrième vous obtiendrez une pièce carrelée à fabriquer. Faites glisser le bloc sur la surface carrelée pour écraser les derniers ennemis massés sous la porte. Il ne vous restera plus qu'à fabriquer le marche-pied qui permettra à Aragorn et à Gimli d'attraper la corde.

La séquence qui suivra, sous forme de cinématique jouable ne posera aucune difficulté, détruisez simplement tout ce qui se présente à portée d'épée pour remplir la jauge Lego.

Osgiliath

De retour en compagnie de Faramir et des Hobbits, vous devrez faire face à la menace d'un Nazgul. Pour ce faire, grand et petits personnages doivent coopérer. Prenez le contrôle de Faramir et visez la cible ce qui permettra aux Hobbits d'emprunter un tunnel.
Utilisez le grappin pour faire chuter les pierres qui bloquent le passage. De son côté Faramir devra se hisser sur un pilier pour pouvoir viser la cible qui ouvrira le portail des deux côtés. De retour dans la peau des hobbits, détruisez le décor pour construire la plateforme qui vous permettra d'avancer. Construisez une échelle de briques Lego, récupérez l'épée et libérer Gollum.
Une fois en hauteur avec Gollum, poussez la statue pour mettre aux hobbits de vous rejoindre. Le nazgul empêchera les deux hobbits de progresser (faites le fuir avec Faramir). Dans la peau des hobbits détruisez le décor pour mettre à jour un rouage.
Utilisez Gollum pour pêcher la manivelle. Prenez le contrôle de Faramir pour chasser définitivement le Nazgul à l'aide d'une flèche bien placée.
A la suite de la cinématique, vous contrôlerez l'Ent qui conduit Merry et Pippin en sécurité: avancez en évitant les obstacles et en utilisant les citernes d'eau pour éteindre les murs de flammes.

Avancez jusqu'au barrage, faites chuter les tours avec des pierres afin de vous rapprocher de la paroi. Il ne vous restera plus qu'à détruire les deux piliers pour libérer les eaux et mettre fin à ce second chapitre.

Chapitre 3 : Le Retour du Roi

L'escalier secret

Dès le début du niveau prenez le contrôle de Gollum pour escalader la paroi murale sur la droite. Une fois dans la cité morte, prenez régulièrement le contrôle de Frodon afin qu'il ne traverse pas le pont. Prenez le contrôle de Sam pour creuser le tas de terre caché dans un renfoncement mural (à éclairer avec la fiole de Frodon).

Construisez le mécanisme et poussez la statue. Vous obtiendrez de nouvelles pièces qui vous permettront d'enflammer la seconde statue, libérant les premières pièces de construction de l'escalier. Poursuivez vers le sud (à l'opposé du pont), jusqu'au mur que Gollum pourra escalader.

Une fois en haut, brisez la pierre afin que Sam et Frodon puissent grimper. Creusez le sol avec Sam pour récupérer un caillou, jetez-le sur le rocher situé non loin de là pour mettre à jour un grappin.

Utilisez la corde elfique pour créer une plateforme que le groupe pourra emprunter. Eclairez la caverne avec la fiole de Frodon, réparez la surface carrelée et poussez le rocher pour libérer les pièces Lego qui vous permettront de finaliser la construction de l'escalier.

Montez les escaliers et progressez par la droite en utilisant les rambardes. Eclairez la zone avec Frodon jusqu'à trouver une paroi murale pour Gollum.

Une fois en haut, faites chuter la pierre. Prenez le contrôle de Sam, creusez le sol pour mettre à jour du carrelage Lego. Poussez la pierre de façon à pouvoir accéder à l'escalier.

Récupérez une pierre dans la caverne (avec Frodon) et jetez là sur la toile d'araignée pour mettre à jour un grappin.

Tirez sur le grappin avec la corde elfique pour libérer le passage puis progressez vers la gauche en utilisant les

rambardes. Une fois de l'autre côté, utilisez la fiole de Frodon pour détruire les toiles d'araignée qui recouvrent le mur que Gollum pourra escalder. En brisant le décor avec Gollum, vous trouverez de quoi fabriquer une catapulte, sautez sur le mécanisme pour détruire les pierres qui bloquaient l'entrée d'un tunnel. Entrez dans le tunnel avec Sam, creusez le sol et faire pousser la plante qui permettra de fabriquer un nouvel escalier.

Après la cinématique, progressez dans la caverne en chassant les araignées à l'aide de la fiole de Frodon. Accompagnez Gollum jusqu'au mur qu'il devra escalader.

Avec Gollum, poussez le rocher, ce qui libèrera un tunnel pour Frodon. Poursuivez l'exploration en détruisant les toiles jusqu'à trouver des ossements. Brisez-les pour construire des rambardes qui vous permettront de rejoindre la plateforme supérieure.

Plus loin, brisez les éléments de décor pour libérer les pièces d'un mécanisme. Actionnez le mécanisme à l'aide des projectiles que vous trouverez dans le décor. Il ne vous restera plus qu'à quitter les lieux à toutes jambes.

Cirith Ungol

Le chapitre débutera par un affrontement des plus épiques contre l'Arakne géante. Utilisez la fiole de Frodon pour rendre l'araignée vulnérable puis frappez-là avec l'épée (placez-vous sur le cercle doré). Lancez la fiole sur l'Arakne pour la faire descendre de sa plateforme. Ramassez vos armes sur le sol et répétez l'opération 2 fois de plus pour lui faire prendre la fuite pour de bon.
Dans la séquence suivante, vous devrez trouver le moyen de vous échapper de la tour. Arrachez le grappin pour libérer un projectile que vous pourrez lancer le lustre pour le faire tomber. Descendez à l'étage intérieur en glissant le long de la corde. Après avoir éliminé les quelques ennemis, allez chercher un rouage dans le renfoncement obscur sur la gauche de la salle. Placez le sur le mécanisme et suspendez les deux hobbits de chaque côté de la chaîne puis frayez-vous un chemin jusqu'à la sortie.

Dans la zone suivante, vous aurez pour mission de récupérer un déguisement de patrouilleur orc. Commencez par lancer un caillou au-dessus du guetteur, il laissera tomber son armure.

Prenez le contrôle de Sam, allumez le foyer qui se trouve à droite du poste de garde et sautez sur la corde pour bruler toute la zone.
Fabriquez une catapulte à l'aide des débris et utilisez-là pour vous projeter sur la plateforme située en hauteur. Libérez les tonneaux pour éliminer le garde. Vous pourrez récupérer le casque et de quoi construire une échelle pour Frodon. Utilisez la cape d'invisibilité de Frodon pour vous infiltrer sur la gauche.

A l'étage supérieur, vous trouverez deux éléments de construction qui vous permettront de construire un marteau. Brisez la pièce Lego lézardée, actionnez le levier pour pouvoir récupérer le second casque.

Prenez le contrôle de Sam, allumez le foyer sur la gauche de la plateforme et poussez les deux pierres sur le sol. Réparer le carrelage sur la plateforme située en bas et faites glisser le pilier vers la droite. Brisez la herse pour récupérer le second plastron.

Mission accomplie ! Une fois déguisés, placez-vous devant les gardes qui vous laisseront quitter les lieux.

Le Chemin des Morts

Après les cinématiques, prenez le contrôle du trio formé par Gimli, Legolas et Aragorn et suivez la piste à travers la montagne. Détruisez les briques Lego Morgul (rouge et noir) avec Aragorn pour construire un escalier.

Plus loin, vous trouverez une zone de super-saut pour Legolas, et un tunnel que Gimli pourra révéler en brisant une pièce argentée. Tirez une flèche dans l'encoche pour rejoindre la plateforme supérieure avec Legolas. Poussez la caisse pour que Gimli puisse fabriquer une échelle. Brisez la porte avec Gimli (frappez la pièce argentée).

Prenez ensuite le contrôle de Legolas pour détruire les deux cibles et obtenir de quoi fabriquer un pont menant à un nouveau cul de sac. Prenez le contrôle de gimli pour briser la pièce lego lézardée sur le coin gauche. Montez avec Legolas et pousser la pierre pour permettre à tout le groupe de poursuivre son avancée.

Reprenez le contrôle d'Aragorn pour briser les blocs Lego Morgul, poussez la statue pour pouvoir accéder à l'échelle à droite de la salle.

Reprenez le contrôle de Legolas pour emprunter la corde raide. Prenez le contrôle d'Aragorn pour lancer Gimli sur Legolas. Brisez la pièce lego lézardée avec Gimli. Il ne vous restera plus qu'à emprunter le tunnel pour actionner le mécanisme relevant la herse.

La séquence suivante vous conduira à affronter le Roi des Morts. Prenez le contrôle de Gimli pour détruire rapidement le décor. Fabriquez une barricade à l'aide des débris. Prenez ensuite le contrôle d'Aragorn qui est le seul à pouvoir lutter efficacement contre le roi. Bataillez depuis la plateforme et reconstruisez-la dès qu'elle est détruite jusqu'à ce que le roi se soumette à votre autorité.

La bataille des Champs du Pelennor

Durant la première séquence, vous devrez simplement chevaucher en abattant tout ce qui se présentera à portée de votre épée. Vous devrez ensuite livrer bataille avec le dragon du Nazgûl. Evitez ses attaques, restez à l'écart lorsqu'il lance son cri et attendez qu'il s'étourdisse tout seul (il frappe sa tête contre le sol) avant de le frapper. En seconde phase vous affronterez le chef des Nazgûl. Arrangez-vous pour l'attirer vers le piège Lego qui se trouve au milieu du champ de bataille. Vous trouverez de quoi fabriquer deux autres pièges en brisant des éléments du décor à gauche et à droite du terrain. Après avoir été frappé 3 fois de suite, le Nazgûl se saisira d'Eowyn. Prenez le contrôle de Merry pour la libérer. Puis reprenez le contrôle d'Eowyn pour lui porter le coup de grâce.
La bataille se poursuivra avec le duo Aragorn / Legolas contre les Oliphants. Avec Legolas, tirez des flèches sur les pattes pour atteindre la corde et pouvoir tuer le conducteur. Avec Aragorn, concentrez vos attaques sur les pièces morgul, puis grimpez jusqu'à la tête de l'Oliphant pour lui porter le coup de grâce. Agissez de la sorte jusqu'à éliminer les 3 Oliphants.

La Porte Noire

En début de chapitre, vous devrez simplement vous diriger vers la porte noire. Prenez le contrôle de Legolas pour tirer la cible sur le bateau. Poursuivez par le chemin qui serpente dans la montagne. Traversez le marais des morts en suivant les balises Lego.

Les choses sérieuses débuteront avec le combat qui vous opposera à un troll. Prenez le contrôle de Gimli pour détruire le bloc Lego lézardé. Vous pourrez fabriquer un piège où le troll coincera son arme. Les rochers qui seront lancés sur vous vous permettront de fabriquer un second piège. Répétez l'opération avec les blocs Lego de Morgul (prenez le contrôle d'Aragorn pour les détruire).
Une fois cette première victoire acquise vous devrez combattre le reste de l'armée de Sauron. Le combat débutera par un combat contre un dragon. Prenez le contrôle de Legolas restez à distance pendant qu'il pousse son cri, évitez ses attaques, et plantez une flèche dans la cible dès qu'elle apparait.

Viendra ensuite un troll, tirez des flèches au niveau de ses épaules. Agacé, il brisera un tas de pierre qui permettra à un hobbit de fabriquer un tunnel. Sautez sur la tête du troll et martelez la touche action pour l'abattre.

Le Nazgul reviendra dans votre direction, procédez de la même manière que lorsque vous l'avez combattu la première fois. Enfin, l'assaut final sera lancé par un autre troll, prenez le contrôle d'Aragorn et fuyez jusqu'à temps qu'il s'étourdisse lui-même. Vous pourrez alors détruire son armure faite de pièces Lego Morgul. Une fois l'armure détruite, poursuivez le à l'ouest de la carte. Prenez le contrôle de Legolas, grimpez sur la plateforme et détruisez les éléments pour créer un piège. Une fois la masse du troll coincée dans le piège, il vous suffira de l'abattre d'une dernière flèche.

La Montagne du Destin

Au cours de cet épisode final, vous devrez accompagner Sam et Frodon jusqu'au coeur du volcan. Dans la montagne, brisez les éléments Lego pour construire un pont. Frodon étant incapable de sauter, prenez le contrôle de Sam pour attirer une plateforme à l'aide du grappin. Et créer un pont au-dessus de la lave.

Une fois sur la plateforme supérieure explorez la cavité à l'aide de la fiole de Frodon, poussez la pierre le long du carrelage, déterrez un projectile que vous devrez lancer sur un rocher afin de créer un éboulement. Pour traverser

l'étendue de lave suivante, sautez sur les rambardes avec Sam.

Poursuivez votre route en illuminant le passage avec la fiole de Frodon et en utilisant les compétences de Sam pour rabattre des ponts que Frodon pourra emprunter. Vous devrez faire la bascule avec Frodon pour permettre à Sam de traverser.

Lorsque les flammes bloqueront votre avancée, utilisez le grappin pour provoquer une chute de pierre. Brisez les éléments de décor pour fabriquer une plateforme coulissante. Utilisez la pour déplacer Frodon et poursuivez votre avancée en traversant la cavité sombre. Vous pourrez ainsi briser la pierre, ce qui libérera une trappe.

Dans la séquence suivante, vous devrez faire face à la hargne de Gollum. Jetez-lui des pierres tour à tour jusqu'à ce que Frodon puisse s'échapper.

Sur le pont, vous devrez unir les forces de Frodon et de Sam pour vous débarrasser définitivement de la créature. Une fois que Frodon parvient à s'en défaire, Sam devra le frapper. A chaque fois que Gollum perd une vie, Sam est propulsé plus bas et doit construire la plateforme qui lui permettra de remonter.

A la dernière étape, c'est Frodon qui devra construire la plateforme à l'aide de briques brillantes (au bord du ponton). Au terme de ce farouche affrontement, l'anneau de pouvoir sera définitivement détruit, et Gollum sombrera dans les flammes avec lui.

Courrez pour vous échapper du volcan en éruption.

La cinématique qui suivra marquera la fin de votre aventure dans les Terres du Milieu Lego !

Niveau Bonus

Une fois l'histoire principale achevée vous pourrez accéder au niveau bonus qui vous permettra de récolter 1 000 000 de pièces Lego. Pour trouver la porte d'entrée, suivez les pièces guides à la fin de l'aventure (depuis Minas Tirith), ou dirigez-vous directement à la sortie de Fondcombe. L'entrée se trouve sous la cascade.

Le but du jeu est de tout détruire, vous pourrez utiliser tous les personnages que vous avez débloqués au cours du mode histoire et ceux que vous aurez éventuellement achetés. Le personnage de Shagrat (débloqué dans le mode histoire) sera suffisant pour détruire les éléments les plus solides comme les poignées orange. Vous pourrez débloquer deux personnages supplémentaires à l'issue du niveau Bonus (Sauron et " Sauron Bouche ").

Quêtes annexes

Les Terres du Milieu regorgent de citoyens qui auront besoin de votre aide. LEGO Le seigneur des Anneaux comprend 50 quêtes annexes réparties dans différentes zones. Pour les débloquer ou les compléter, vous aurez besoin de faire appel aux compétences de certains personnages et/ou objets spécifiques, il est donc préférable de les accomplir en mode " jeu libre " après avoir terminé l'aventure principale. Une fois la quête découverte, vous pouvez la lancer à tout moment en cliquant sur l'objet à découvrir depuis la carte, une trainée de pièces guides vous conduira jusqu'à l'objet.

Quêtes de Hobbitebourg

Quête n°1

Pré-requis : Personnage Berserker ou sort " Feux d'artifice "
Objectif : Rapporter une carotte dorée (trésor caché dans le niveau La bataille des Champs du Pelennor)
Récompense : une brique de Mithril

Quête n°2

Pré-requis : Corde en Mithril (plan de forge située à Amon Hen)
Objectif : Rapporter la baguette d'arrêt de Gandalf (trésor caché dans l'épisode Amon Hen, à l'endroit ou Frodon fait

chuter le pont de pierre sur Boromir)
Récompense : une brique de Mithril

Quête n°3

Prérequis : Arc
Objectif : Rapporter la clé de la maison (Trésor caché dans le niveau des Mines de la Moria)
Récompense : une brique de Mithril

Quête n°4

Pré-requis : Aragorn
Objectif : Fabriquer la corde en Mithril (plan de forge située à Amon Hen)
Récompense : une brique rouge (argent sale)

Quêtes de Bree

Quête n°5

Pré-requis : Aucun (quête du mode histoire)
Objectif : Fabriquer une truelle en Mithril et la confier au personnage qui se situe devant l'auberge (le plan est posé sur la table dans la forge de Bree)
Récompense : Brique rouge (Détecteur de quêtes)

Quête n°6

Pré-requis : Aucun
Objectif : Récupérer la marmite (objet caché dans le niveau " Le cavalier Noir "
Récompense : une brique en Mithril

Quête n°7

Pré-requis : Corde Elfique
Objectif : Récupérer un parapluie élégant (objet caché dans le niveau " Le marais des morts ")
Récompense : une brique en Mithril

Quête n°8

Pré-requis : Berserker ou feux d'artifice en Mithril
Objectif : Fabriquer des gants en mithril (plan de forge du niveau Osgiliath)
Récompense : Brique rouge (détecteur de Brique en Mithril)

Quête n°9

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une couronne en champignon (objet caché dans le niveau " Le Cavalier Noir ")
Récompense : Une brique en Mithril

Quêtes du Mont Venteux

Quête n°10

Pré-requis : Berserker ou feu d'artifice en Mithril
Objectif : Fabriquer un Arc de glace en Mithril (plan de forge du niveau " Cirith Ungol ")
Récompense : Une brique rouge (régénération des coeurs)

Quête n°11

Pré-requis : Arc et force
Objectif : Fabriquer un maillet en Mithril (plan de forge du niveau " Marais des morts ")
Récompense : Une brique rouge (détecteur de Minikits)

Quêtes de Fondcombe

Quête n°12

Pré-requis : Magie
Objectif : Rapporter la Pierre Lumineuse (trésor caché dans le niveau du Col de Caradhras)
Récompense : Une brique de Mithril

Quête n°13

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une plume (trésor caché dans le niveau du Mont Venteux)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°14

Pré-requis : Arc
Objectif : Fabriquer une paire de gants de Mithril (Plan de forge du niveau Les Ouargues attaquent)
Récompense : Brique rouge (Pièces x2)

Quêtes du col de Caradhras

Quête n°15

Pré-requis : Force
Objectif : Rapporter un peigne à barbe (Trésor du Niveau Cirith Ungol)
Récompense : Une brique en Mithril

Quête n°16

Pré-requis : Force
Objectif : Rapporter une roche de magma (trésor du niveau " La montagne du Destin ")
Récompense : une brique Lego en Mithril

Quête n°17

Pré-requis : Arc, corde elfique, berserker (ou feux d'artifice en Mithril)
Objectif : Fabriquer un cor musical en Mithril (Plan de forge du niveau " Le cavalier Noir ").
Récompense : Brique rouge (déguisements Boss)

Quête n°18

Pré-requis : pêche
Objectif : Rapporter un chapeau féminin (Trésor du niveau " Le Mont Venteux ")
Récompense : une brique Lego en Mithril

Quêtes de la Lothlorien

Quête n°19

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer une hache de choc en Mithril (Plan de forge du Prologue)
Récompense : Brique rouge (rescousse de chute)

Quête n°20

Pré-requis : Force
Objectif : Rapporter une hache dorée (Trésor caché du niveau " Le Chemin des Morts ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°21

Pré-requis : Corde elfique
Objectif : Fabriquer un arc carotte en Mithril (Plan de forge du niveau " L'apprivoisement de Gollum ")
Récompense : Brique rouge (Aimant à Pièces)

Quêtes de Amon Hen

Quête n°22

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un faux serpent (Trésor du niveau " Le Marais des Morts "
Récompense : Une Brique Lego en Mithril

Quête n°23

Pré-requis : Corde elfique
Objectif : Fabriquer une canne à pêche en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Pistage des hobbits ")
Récompense : Une brique rouge (pièces x4)

Quête n°24

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un chapeau à plumes (Trésor du niveau " Le gouffre de Helm ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes du Marais des Morts

Quête n°25

Pré-requis : Arc
Objectif : Rapporter la clé squelette (Trésor du niveau " Le Chemin des Morts ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°26

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un fragment de l'armure boueuse (Trésor du niveau " L'Escalier des Secrets ")
Récompense : Une Brique Lego en Mithril

Quête n°27

Pré-requis : Escalade (Gollum ou bottes en Mithril)

Objectif : Fabriquer une coiffe en Mithril (Plan de forge du Niveau : " Le Pistage des Hobbits ")
Récompense : Une brique rouge (Coeurs en Mithril)

Quêtes d'Edoras

Quête n°28

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer un haut de forme en Mithril (Plan de forge du niveau " La bataille des champs du Pelennor ")
Récompense : Brique rouge (Pièces x6)

Quête n°29

Pré-requis : Faire pousser les 3 plantes devant la maison (Sam)
Objectif : Récupérer la boisson Ent (trésor du niveau : Le Pistage des Hobbits)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°30

Pré-requis : Sam et le sceau (faire pousser une plante pour récupérer de l'eau sur le toit et éteindre le feu)
Objectif : Fabriquer un arc multiflèches en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Col de Caradhras ")
Récompense : Une brique rouge (déguisements)

Quête n°31

Pré-requis : Corde elfique
Objectif : Rapporter les bandages du garde (Trésor du niveau " Le gouffre de Helm ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°32

Pré-requis : Aucun (le donneur de quête se trouve dans la forêt de Fangorn)
Objectif : Rapporter un chapeau de chef (Trésor du niveau " Cirith Ungol ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes du Gouffre de Helm

Quête n°33

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une Épée Uruk (Trésor du niveau " Amon Hen ")
Récompense : Une Brique Lego en Mithril

Quête n°34

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer un bouclier en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Chemin des Morts ")
Récompense : Une brique rouge (Pièces x6)

Quête n°35

Pré-requis : Lancer de nain !
Objectif : Rapporter le fer à cheval décoratif (Trésor du niveau " Les Ouargues attaquent ")
Récompense : Une brique lego en Mithril

Quêtes de l'Isengard

Quête n°36

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer des bottes Musicales en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Mont Venteux ")
Récompense : Une brique rouge (Constructions rapides)

Quête n°37

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un plastron avec une emprunte de main (Trésor du niveau " La Porte Noire ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes de Minas Morgul

Quête n°38

Pré-requis : Corde elfique et Arc
Objectif : Rapporter un chapeau d'artiste (Trésor caché du niveau : " Les mines de la Moria ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°39

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer un arc de flamme en Mithril (Plan de Forge du niveau " Le gouffre de Helm ")
Récompense : Une Brique rouge (Pièces personnages)

Quête n°40

Pré-requis : Aucun (Osgiliath)
Objectif : Rapporter un bouclier scintillant (Trésor caché du niveau " La bataille des champs du Pelennor ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°41

Pré-requis : Aucun (Osgiliath)
Objectif : Rapporter un Luth Elfique (Trésor caché du niveau " La porte noire ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes de Cirith Ungol

Quête n°42

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer une épée sifflante en Mithril (Plan de forge de Bree)
Récompense : Une brique Rouge (Action assistée)

Quête n°43

Pré-requis : Aucun
Objectif : Poudrière en Mithril (Plan de forge du niveau "La Porte Noire ")
Récompense : Une Brique Rouge (Invicibilité)

Quête n°44

Pré-requis : Legolas (monter sur la corniche, à côté du pont)
Objectif : Récupérer l'armure scintillante (trésor caché du Prologue, dans une grotte à éclairer avec la fiole de Frodon)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°45

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une sucette glacée (Trésor caché du niveau " le Col de Caradhras ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°46

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer une épée qui couine en Mithril (Plan de forge du niveau " L'escalier secret ")
Récompense : Une brique Lego Rouge (Pièce x 10)

Quêtes de La Porte Noire

Quête n°47

Pré-requis : Legolas (grimpez en haut de la tour de guêt)
Objectif : Fabriquer une paire de gottes d'Escalade en Mithril (Plan de forge du niveau " La Montagne du Destin ")
Récompense : Une Brique Rouge (Musique 8-bits)

Quête n°48

Pré-requis : Gimli
Objectif : Récupérer une pipe à bulles (Trésor caché du niveau Osgiliath)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes de Minas Tirith

Quête n°49

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un chapeau de statue (Trésor caché du niveau " Osgiliath ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°50

Pré-requis : Aucun (frappez la cloche pour ouvrir la grille)
Objectif : Récupérez les Jambières d'Assurance (Trésor caché du niveau " L'escalier secret ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Cheat codes

Codes valables sur les versions PS3, Xbox 360, Wii, PC/Mac, Nintendo DS, 3DS et PS VITA.

`1F5YH2` Briques x2
`2MCRDN` Découvreur de coeurs de mithril
`5LV6EB` Radagast le Brun
`73HJP6` Hama
`7B4VWH` Galadriel

A24TVJ	Kit de découverte de trésors
A2LU58	Construction rapide
A9FB4Q	Elrond (2ème Age)
AVJII1	Gamling
B72D7E	Kit de découverte de Mithril
BU95CB	Grima Langue de Serpent
C19F3A	Madril
C2A58D	Elfe de la Lothlorien
C7FJ7B	Attirer les briques
D49TXY	Briques déchets
EY4K32	Découvreur de quêtes
F3H14H	Déguisement de boss
F4M7FC	Bouche de Sauron
GD35HC	Musique 8-Bits
H5L6N6	Régénérateur de coeurs
HTYADU	Boromir (Capitaine)
IH7E58	Roi des Morts
J4337V	Bilbon Saquet
LG5GI7	Eclaireur du Gondor
LYQU1F	Nazgûl Blanc
MX26RJ	Déguisements
PJB6MV	Shagrat
PR3V4K	Briques de personnages
QL28WB	Lurtz (nouveau-né)
R7XKDH	Orientaux
RJV4KB	Denethor
T1JM4R	Action Assist
U47AOG	Eomer
UE5Z7H	Berserker
WS68P2	Chute sans effet

TOUS LES CODES

1F5YH2	Briques x2
2MCRDN	Découvreur de coeurs de mithril
5LV6EB	Radagast le Brun
73HJP6	Hama
7B4VWH	Galadriel
A24TVJ	Kit de découverte de trésors
A2LU58	Construction rapide
A9FB4Q	Elrond (2ème Age)
AVJII1	Gamling
B72D7E	Kit de découverte de Mithril
BU95CB	Grima Langue de Serpent
C19F3A	Madril
C2A58D	Elfe de la Lothlorien
C7FJ7B	Attirer les briques
D49TXY	Briques déchets
EY4K32	Découvreur de quêtes
F3H14H	Déguisement de boss
F4M7FC	Bouche de Sauron
GD35HC	Musique 8-Bits
H5L6N6	Régénérateur de coeurs
HTYADU	Boromir (Capitaine)

IH7E58	Roi des Morts
J4337V	Bilbon Saquet
LG5GI7	Eclaireur du Gondor
LYQU1F	Nazgûl Blanc
MX26RJ	Déguisements
PJB6MV	Shagrat
PR3V4K	Briques de personnages
QL28WB	Lurtz (nouveau-né)
R7XKDH	Orientaux
RJV4KB	Denethor
T1JM4R	Action Assist
U47AOG	Eomer
UE5Z7H	Berserker
WS68P2	Chute sans effet

TROPHÉES

Platine

Un Anneau pour les construire

Récolte tous le trophées.

Or

Mon Précieux...

Récolte toutes le Briques en Mithril. (Un Joueur)

Il y a du bon en ce monde

Termine toutes les Quêtes dans la Terre du Milieu. (Un Joueur)

Aller et retour

Atteins 100%. (Un Joueur)

Argent

Il était perfide

Récolte toutes les Briques rouges. (Un Joueur)

Prends-la, tiens !

Fabrique tous les articles en Mithril. (Un Joueur)

Même cent mille hommes...

Déverrouille tous les personnages. (Un Joueur)

Prêt pour une nouvelle aventure

Atteins Véritable Aventurier dans tous les niveaux. (Un Joueur)

Le Seigneur des Anneaux

Termine le niveau Bonus.

Bronze

La force des Hommes a flanché

Termine Prologue.

C'est dangereux...

Termine Le Cavalier Noir.

Ce n'est pas une babiole

Termine Le Mont Venteux.

Le chemin le plus long

Termine Le Col de Caradhras.

C'est une tombe

Termine Les Mines de la Moria.

Chassons de l'Orque !

Termine Amon Hen.

Sur le Précieux...

Termine L'Apprivoisement de Gollum.

Rapides comme des ombres...

Termine Le Marais des Morts.

Je vous garderai en sécurité

Termine Le Pistage des Hobbits.

La crasse des Orques...

Termine Les Ouargues attaquent.

La bataille va commencer...

Termine Le Gouffre de Helm.

Ce n'est pas digne d'un magicien

Termine Osgiliath.

Vilain petit moucheron...

Termine L'Escalier secret.

On a réussi, Monsieur Frodon

Termine Cirith Ungol.

Ils ont été convoqués

Termine Le Chemin des Morts.

Vous et quelle armée ?

Termine La Bataille des champs de Pelennor.

Aujourd'hui nous combattrons !

Termine La Porte Noire.

Elle a disparu

Termine La Montagne du Destin.

De tous les Hobbits curieux

Déverrouille toutes les Pierres-à-la-carte de la Terre du Milieu. (Un Joueur)

Creuser trop profondément...

Récolte plus de 10.000.000.000 pièces. (Un Joueur)

Content d'être là avec vous

Termine un niveau en mode co-op.

Ne le dites pas à l'Elfe...

Lance Gimli 30 fois.

Nous voulons pêcher du poisson

Pêche parfaitement 20 fois.

C'est bien un cadeau rare

Atteins le sommet d'Amon Hen sans te faire prendre par Boromir. (Un Joueur)

Mon Précieux s'en est allé...

Vaincs Gollum avec Gollum.

Et le second petit-déjeuner ?

Résous 2 énigmes de cuisson.

Celui-ci compte pour moi !

Dans Le Gouffre de Helm, vaincs un des adversaires de Gimli avec Legolas.

J'ai toujours été plus grand !

Utilise la potion entique sur Pippin.

Ne pas s'attarder ici

Termine Les Mines de la Moria en moins de 15 minutes.

La Danse des Morts

Transforme un ennemi en squelette puis fais-lui danser.

Un principicule Elf...

Vaincs 42 Uruk-hai avec Legolas.

On n'entre pas simplement...

Marche dans le Mordor.

Où allons-nous ?

Crée La Communauté de l'Anneau.

Conduire les Hobbits en Isengard

Voyage dans l'Isengard avec chaque Hobbit.

Ca n'compte que pour un !

Vaincs un Oliphant avec Legolas.

Un voyage attendu

Voyage au Bois troll avec Bilbon.

Le Retour du Roi des champignons

Munis Aragorn de la Couronne champignon.

Valoir plus que la Comté

Habille un personnage qu'avec du trésor.

Ça ne sera pas si facile !

Dans Prologue, saute dans les feux de la Montagne du Destin avec Isildur.

Elémentaire

Fabrique les Arcs de Feu et de Glace. (Un Joueur)

LEGO Marvel Super Heroes

© Warner Interactive / TT Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Rendez-vous dans la salle de Deadpool dans le hall situé sur la gauche du pont principal de l'héliport, puis entrez les codes suivants sur le premier terminal.

Divers

UZFBG4	Pièces x2

Véhicules

35E41W	Broyeur de citrouille
5T3CQU	Moto Avenger
D5B7O3	Voiture de service du S.H.I.E.L.D
SH9MZQ	Moto Araignée

Personnages

2NGSRZ	Iron man (Mark-17)
7HWU4L	Captain America (classique)
AA0Z50	Carnage
B7AA3K	Soldat de l'hydra
CK7SDS	Iron man (Mark-38)
H8CSE6	Thor (classique)
J58RSS	Howard le canard
KXFQ87	Scarabée
OAW2LB	Wolverine (avec capuche)
P9OWL0	Chat noir
Q5X1J5	Iron patriot
SZ8Q06	MODOK
TQ4C57	War Machine
WFOZXQ	Spider-man (fondation du futur)

SOLUTION COMPLÈTE

Liste des aptitudes des personnages

Au fil des niveaux, de nombreuses aptitudes propres à chaque personnage seront indispensables pour progresser. Voici leur liste, leur moyen d'utilisation et les personnages auxquels elles sont rattachées. Durant les parties, il s'agira d'observer attentivement les décors afin de déceler chacun de ces éléments, pour ainsi comprendre ce qui est demandé et comment résoudre la multitude d'énigmes qui vous attend.

Briques sauteuses :

Les briques sauteuses sont des briques LEGO qui sautillent doucement sur place. Elles sont généralement obtenues en détruisant des éléments du décor et permettent de construire automatiquement un objet qui permet la progression dans le niveau.
Personnages concernés : Tous les personnages du jeu

Vol :

L'aptitude la plus utile dans LEGO Marvel Super Heroes est indéniablement le vol que peuvent se permettre certains personnages. Il est ainsi possible de se rendre absolument partout dans les zones, notamment en altitude pour y déceler des endroits cachés. Il est également possible d'accélérer pour accroître sa vitesse de vol.
Personnages concernés : Iron Man, Thor, la Torche...

Vol plané :

Parfois, de grands précipices vous séparent de la plateforme suivante. Certains personnages ont la capacité de flotter ou de planer afin de traverser ces zones périlleuses.
Personnages concernés : Monsieur Fantastique, Tornade, Magnéto...

Mur fissuré en croix :

Certains murs sont fissurés d'une croix. Il faut simplement leur donner un puissant coup de poing de la part d'un personnage très fort pour le briser. Si le mur fissuré se trouve en hauteur, brisez-le en lançant un objet lourd dessus.
Personnages concernés : Le Hulk, la Chose, l'Abomination...

Mur fissuré en griffures :

Certains murs sont fissurés de griffures. Là, c'est un autre type de personnage qui peut s'en charger : ceux qui possèdent des griffes.
Personnages concernés : Wolverine, Dents de sabre...

Interphone :

Les interphones permettent l'ouverture de portes ou le déploiement de structures permettant la progression comme des ponts. Seuls les superhéros " intelligents " peuvent les utiliser.
Personnages concernés : Iron Man, la Veuve noire, Monsieur Fantastique...

Ordinateur :

Les ordinateurs répondent au même principe que les interphones, mais demandent la résolution d'une petite énigme pour fonctionner. En général, il s'agit d'un petit puzzle basé sur trois couleurs très simple.
Personnages concernés : Iron Man, la Veuve noire, Monsieur Fantastique...

Caméra de surveillance :

Les caméras de surveillance armées d'un laser de couleur détectent la présence des personnages et ferment les issues. Il faut donc un personnage invisible pour pouvoir passer en toute discrétion.
Personnages concernés : La Veuve noire, la Femme invisible...

Grille d'aération :

Les grilles d'aération ont toutes une entrée et... Une sortie. Seuls les personnages capables de se glisser entre leurs barreaux pourront découvrir où elles mènent...
Personnages concernés : Monsieur Fantastique

Tissage de toiles :

Tisser une ou deux toiles aux endroits indiqués et dévoilés grâce à un sens particulier permet de décrocher un élément

du décor ou de carrément décrocher une structure.
Personnages concernés : Spider-Man, Monsieur Fantastique, Venom...

Interrupteur bouclier :

Certains interrupteurs placés en hauteur ne s'activent que grâce au bouclier de Captain America. Pour cela, visez et lancez l'arme afin de déclencher un mécanisme.
Personnages concernés : Captain America

Interrupteur griffes :

Certains interrupteurs placés au sol ne peuvent être actionnés que si on y plante des griffes. Il faut donc avoir avec soi un personnage aux ongles plutôt pointus.
Personnages concernés : Wolverine, Dents de sabre...

Interrupteur électrique :

Les interrupteurs électriques ne peuvent être activés que si on les charge avec un rayon électrique. Pour cela, le personnage en question doit d'abord recharger ses propres batteries.
Personnages concernés : Thor, Tornade, Docteur Fatalis...

Plateforme de réflexion :

Marquées du symbole de Captain America, les plateformes de réflexion permettent au superhéros de réfléchir les rayons lasers afin de détruire certains éléments du décor.
Personnages concernés : Captain America

Plateforme de transformation :

Marquées du symbole des Quatre Fantastiques, les plateformes de transformation permettent à Monsieur Fantastique de se transformer en un objet unique qui s'adapte directement aux situations et aux éléments du décor.
Personnages concernés : Monsieur Fantastique

Mur à grimper :

Certains murs sont pratiques pour être escaladés. Ils sont repérables grâce au sens particulier des personnages aptes à les grimper.
Personnages concernés : Spider Man, Wolverine

Motte de terre et pattes de chat :

Seuls les personnages armés de griffes peuvent se glisser dans les mottes de terre au-dessus desquelles on peut apercevoir de petites pattes de chat.
Personnages concernés : Wolverine, Dents de sabre...

Tige d'acrobatie :

En tirant des flèches sur le décor, Œil de faucon crée des tiges permettant de s'en servir de trapèzes pour progresser en sautant.
Personnages concernés : Œil de faucon

LEGO argentés :

Les LEGO argentés sont destructibles grâce aux missiles ou flèches explosives de certains personnages.
Personnages concernés : Iron Man, Œil de faucon

LEGO dorés :

Les LEGO dorés ne sont destructibles que par les personnages capables de produire des rayons de feu.
Personnages concernés : Iron Man, la Torche, Cyclope...

LEGO entourés de violet :

Les LEGO entourés de violet sont les LEGO que l'on peut déplacer lorsque l'on maîtrise des pouvoirs de télékinésie.
Personnages concernés : Jean Grey

LEGO magnétiques :

Les LEGO magnétiques sont les LEGO que l'on peut déplacer lorsque l'on maîtrise des pouvoirs magnétiques.
Personnages concernés : Magnéto

LEGO flammes :

Les LEGO flammes peuvent être éteints par les superhéros capables de produire de la glace, de l'eau ou de les survoler en créant du vent. Ils peuvent aussi être franchis par le Captain America qui dirige son bouclier vers le sol.
Personnages concernés : Captain America, Tornade, Iceberg

LEGO eau :

Les LEGO eau sont transformables en structures de glace par les superhéros capables de produire des rayons de glace.
Personnages concernés : Iceberg

LEGO glace :

Les LEGO glace peuvent être fondus par les superhéros capables de produire des rayons de feu.
Personnages concernés : La Torche

Mur doré :

Les murs dorés peuvent être découpés par les superhéros capables de produire des rayons de feu. Il faut pour cela tracer tout le contour d'une forme géométrique afin de créer un passage dans la structure.
Personnages concernés : Iron Man, la Torche, Cyclope...

Cheminement

Niveau 1 - Grand Central Station

Pour ce tout premier niveau, vous êtes en compagnie du Hulk et d'Iron Man. Deux ennemis se dressent contre vous : l'Abomination et l'Homme-sable. Pour atteindre le premier, traversez la rue ensablée et apprenez à utiliser les capacités spéciales du Hulk : briser d'un grand coup de poing les murs lézardés en croix et lumineux, et empoignez les deux poignées vertes pour pouvoir arracher des éléments du décor puis projeter le tout en visant. Une fois le car dégagé du passage, vous affrontez l'Abomination dans un combat de QTE durant lequel il faut appuyer le plus rapidement possible sur les boutons indiqués à l'écran.

Vous pénétrez alors dans l'enceinte d'un grand bâtiment au bout duquel se trouve l'Homme-sable. Ce dernier dresse plusieurs embûches sur votre passage : pour commencer, deux mains gigantesques qui sortent du sol. Pour les effondrer, il faut saisir des objets lourds avec le Hulk et les lancer dessus en prenant bien le temps de viser (le bouton de lancer apparaît alors au-dessus des mains). Ensuite, un autre mur à effondrer de la même manière, puis un dernier sur lequel se trouve une énième fissure lumineuse : lancez un dernier projectile pour déloger le vilain qui part se réfugier sur le toit.

Là, vous êtes rejoint par Spider-Man dont les pouvoirs bien particuliers vous sont indispensables pour progresser. Peter Parker peut en effet utiliser son instinct d'araignée pour sentir non seulement le danger, mais également les zones dans lesquelles il doit utiliser ses toiles. Cela lui permet la grande majorité du temps de tisser des cordes pour tirer et faire basculer un élément du décor. Ici, vous devez utiliser cet instinct à droite afin de d'activer les mécanismes permettant au Hulk de lancer de gros objets sur l'Homme-sable. Après l'avoir atteint trois fois de la sorte, vous remportez la victoire et terminez ce premier niveau.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Grand Central Station

Niveau 2 - Black-out à Times Square

Dans ce deuxième niveau, vous contrôlez Monsieur Fantastique et Captain America. Vous débarquez dans un square de New-York après votre premier saut depuis l'héliport du S.H.I.E.L.D., et vous retrouvez bloqués par une grille cadenassée. Utilisez Monsieur Fantastique et passez par la grille pour sortir du parc, et transformez-vous en coupe-métal pour dégager l'accès. Là, montez sur la corniche du bâtiment pour actionner l'interphone, puis utilisez Captain America pour réfléchir les lasers de protection du bâtiment. Vous pénétrez ainsi à l'intérieur du QG des Quatre Fantastiques.

Une fois à l'intérieur, vous arrivez vers votre première énigme du genre de celles que vous trouverez désormais tout au long des parties. Vous n'avez pas d'autre choix que de progresser séparément en contrôlant au fur et à mesure chacun des deux personnages. Commencez par utiliser Captain America pour pouvoir traverser les flammes en utilisant son bouclier vers le sol. Utilisez également Monsieur Fantastique pour vous glisser dans les conduits d'aération afin d'accéder à la zone qui permet le déploiement du socle de réflexion America. Là, utilisez le bouclier du Captain America pour réfléchir le rayon laser afin d'ouvrir la porte et de pouvoir progresser sur les toits des bâtiments.

Là, progressez de la même manière en séparant le chemin de Monsieur Fantastique qui se glisse dans les conduits d'aération et de Captain America qui actionne les interrupteurs en lançant son bouclier. Sautez d'un immeuble à l'autre en effectuant un vol plané avec Monsieur Fantastique, en prenant suffisamment d'élan pour arriver de l'autre côté. Vous ne tardez pas à retrouver le Docteur Octopus que vous affrontez en compagnie de ses petites araignées : tournez-lui autour et évitez ses attaques jusqu'à ce qu'il plante l'un de ses tentacules dans le sol. Là, utilisez un personnage pour lui arracher son tentacule et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne puisse plus s'élever du sol.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Black-out à Times Square

Niveau 3 - Visite au laboratoire

Pour ce troisième niveau de LEGO Marvel Super Heroes, vous incarnez la Veuve noire ainsi qu'Œil de faucon. Commencez par contourner le cratère au centre de la rue pour arriver devant le bâtiment que vous devez infiltrer. Là, utilisez l'habileté d'invisibilité de la Veuve noire pour passer outre la surveillance de la caméra et ainsi pouvoir pénétrer les lieux.

Vous êtes rapidement rejoint par Spider-Man et comprenez que vous êtes à la recherche de Venom. Attention à ne pas frapper les différents scientifiques qui travaillent ici : si vous les prenez pour cible, ils se rebelleront tous contre vous à la manière des poules dans la série The Legend of Zelda.
Pour ouvrir la porte fermée par ordinateur, utilisez la Veuve noire, considérée comme le personnage intelligent du groupe. Le petit casse-tête consiste à sélectionner chacun des cercles de couleur dans le bon ordre, préalablement indiqué par les LED de la console et qui change à chaque nouvelle tentative. Ceci fait, poursuivez et utilisez les sens aigus de Spidey pour déceler les endroits dans le mur où il faut accrocher des fils de toile afin de faire tomber la structure.

Les nombreux scientifiques qui travaillent dans le laboratoire sont très rapidement infectés par la molécule de Venom et deviennent tous des ennemis flippants. Vous n'avez donc plus aucune raison de les épargner. En poursuivant dans le couloir, vous arrivez dans la dernière salle de l'immeuble où vous affrontez enfin l'araignée noire. Là, utilisez les morceaux de briques qui bougent au sol pour former des objets sonores qui déstabilisent l'ennemi et vous permettent de lui asséner des attaques directs. Utilisez ensuite le lance-flammes pour le déloger puis finissez en le faisant tomber de la grue grâce aux toiles de Spider-Man.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Visite au laboratoire

Niveau 4 - Comme une pierre en cage

Pour ce quatrième niveau, vous incarnez le Hulk, Iron Man et Wolverine. Dans la première zone, incarnez le héros volant et prenez la liberté de parcourir l'immensité des lieux afin de repérer les différentes énigmes et les endroits où vous aurez besoin des capacités propres à tel ou tel personnage. Ceci fait, progressez utilisant le Hulk pour empoigner les deux poignées vertes, et Wolverine pour grimper sur les murs afin d'activer les interrupteurs qui nécessitent des griffes pour être actionnés.

En arrivant dans la deuxième zone du niveau, vous êtes directement accueilli et bloqué par un supervilain qui déploie un champ de force devant vous. Pour le passer, utilisez Iron Man et explosez avec vos missiles les constructions LEGO argentées qu'il fait tournoyer devant lui (il y en a à peu près cinq). Une fois sa protection détruite, utilisez le Hulk pour lui envoyer un gros objet dans la face afin de dégager la voie. Par la suite, vous aurez besoin du cerveau de Tony Stark pour résoudre une petite énigme sur écran permettant l'ouverture d'une grosse porte blindée. Ceci donne accès à un ascenseur que Magnéto, qui s'invite à la partie, fait s'élever de manière vertigineuse : là, affrontez les pions ennemis et lancez des objets lourds sur Dents de sabre lorsqu'il est maintenu en l'air par Magnéto.

Vous ne tardez pas à arriver au boss du niveau : il s'agit d'un affrontement contre l'Abomination, qui s'est libérée de la prison, et Dents de sabre aux commandes d'un hélicoptère de combat. Ne vous occupez pas de ce dernier, contentez-vous simplement d'éviter ses missiles, et contrôlez Wolverine pour explorer les murailles dans lesquelles se trouvent trois gros projecteurs de lumière. Le but est d'atteindre chacun de ces trois projecteurs en actionnant des interrupteurs à griffes, puis de les braquer sur l'Abomination resté en bas dans la cour afin de l'éblouir. Ceci fait, permutez avec le Hulk pour lui asséner un combo de QTE, opération à répéter trois fois afin de remporter la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Comme une pierre en cage

Niveau 5 - Redémarre et rhabille-toi

Pour ce cinquième niveau, vous incarnez Captain America et Iron Man, ou plutôt tout simplement Tony Stark puisque son armure a été envolée en éclats par Magnéto. Pénétrez dans le hall de la tour Stark qui est passée aux mains de l'ennemi, et avancez en utilisant le bouclier America pour activer l'interrupteur situé en hauteur. Cela vous permet de n'activer les champs de protection que par intermittence et donc de passer prudemment. Au bout du couloir, Tony Stark récupère une vieille armure d'Iron Man qui suffit pour progresser mais ne peut en revanche pas voler. Revenez sur vos pas et utilisez ses missiles pour casser les briques argentées en hauteur effaçant le champ de force qui bloque le chemin.
Poursuivez dans une immense partie du décor où vous devrez vous séparer, à la manière du niveau où vous contrôliez Captain America et Monsieur Fantastique. Là, restez en contrebas avec Iron Man et passez par la terrasse avec Captain America en utilisant la tige d'acrobatie (effectuez un double-saut pour l'atteindre). Une fois de l'autre côté, utilisez l'interrupteur pour désactiver l'aération dans l'ascenseur puis incarnez de nouveau Iron Man pour briser les briques argentées de ses missiles. N'oubliez pas qu'il peut également découper les murs dorés avec son laser de feu. Dans la salle suivante, deux immenses lasers de protection vous prennent pour cible et vous détruisent directement si vous entrez en contact avec eux. Construisez le socle America et utilisez-le pour charger chacun des deux générateurs situés de part et d'autre de la porte.

L'opération est à répéter une nouvelle fois dans une autre salle dans laquelle se trouvent deux lasers de protection. Cette fois, la porte dévoilée est également à découpée avec le laser d'Iron Man, puisqu'il s'agit d'une porte en LEGO dorés. Vous arrivez ainsi sur la terrasse pour affronter les deux boss : Mastermind et le Mandarin. En réalité, il n'y a qu'un seul véritable boss, qui se glisse dans une grosse armure d'Iron Man. Commencez par éliminer tous les sbires envoyés sur vous grâce à vos missiles, puis passez à la grosse armure. Là, Tony Stark appelle toutes ses armures télécommandées au secours, et vous n'avez qu'à cibler puis lâcher des missiles en continu sur l'ennemi. Pour finir, construisez une sorte de capteur énergétique avec les briques qui bougent au sol pour achever le boss. Niveau terminé !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Redémarre et rhabille-toi

Niveau 6 - Tête rouge en cellule

Ce sixième niveau est assez court mais peut être très long si vous ne trouvez pas comment progresser (c'est notre cas, nous avons été bloqué plus d'une heure sur un simple interrupteur qui se trouvait devant nous...). Vous contrôlez la Torche, la Veuve noire ainsi que son fidèle acolyte, Œil de faucon. Pour commencer, même réflexe que pour la mission de la prison : utilisez la Torche pour voler et faire le tour des lieux, atteignant les zones élevées et détruisant de son laser les constructions en LEGO dorés. Ceci fait, utilisez la Veuve noire pour utiliser l'ordinateur et faire venir une sorte de wagon qui servira de pont et qui permettra d'accéder à la zone supérieur. Là, activez l'ascenseur pour redressez la structure, puis utilisez le mode invisibilité pour pénétrer dans la petite salle de commande.

Pénétrez ensuite sur la droite en alternant chaque personnage. Là encore, la progression se fait en séparé puisqu'il faut d'abord avancer avec la Veuve noire pour activer des interrupteurs en passant outre la surveillance des caméras, puis utiliser les flèches d'Œil de faucon pour créer des tiges acrobatiques. La Torche, quant à lui, n'a besoin d'aucune plateforme puisqu'il vole. Utilisez enfin les flèches à cordes d'Œil de faucon pour atteindre les mécanismes surélevés.

Vous arrivez donc face au boss du niveau, Crâne rouge, qui se trouve en compagnie d'un acolyte sacrément inutile et qui ne nécessite donc aucune attention. En réalité, votre mission durant ce combat est simplement de détruire les quatre générateurs qui se trouvent de part et d'autre des murs latéraux de la salle. Pour cela, il faut préalablement les exposer au jour, ce qui peut nécessiter plusieurs mécanismes différents, donc le bouclier de Captain America ou simplement un interrupteur à activer en s'y accrochant. Une fois les générateurs à l'air libre, détruisez-les avec le feu de la Torche. Crâne rouge descend alors et vous attaque avec son arme à feu : progressez vers lui avec Captain America en vous protégeant avec votre bouclier pour l'atteindre et l'attaquer. Répétez la manoeuvre trois fois de suite pour obtenir la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Tête rouge en cellule

Niveau 7 - Un accueil froid

Dans ce septième niveau, vous ne contrôlez pas moins de quatre superhéros : Thor, Captain America, la Torche et Wolverine. Cette fois, vous êtes dans le monde d'Asgard auquel appartient Thor et devez arrêter Loki. Pour commencer, incarnez la Torche et apprenez à faire fondre toutes les constructions de glace qui se trouve autour de vous.

Affrontez les ennemis de glace contre lesquels vous êtes particulièrement efficace, puis chargez-vous de la structure centrale en la libérant de son petit iceberg. Incarnez ensuite Thor et rechargez vos batteries électriques en faisant appel à la foudre. Ceci fait, transmettez un rayon électrique dans le générateur à recharger pour ouvrir la porte et vous permettre de poursuivre votre chemin.
Vous arrivez ensuite dans une gigantesque zone. Même réflexe, utilisez tout d'abord la Torche pour explorer les lieux en volant et comprendre quelles énigmes vous allez devoir résoudre. Par exemple, plusieurs interrupteurs nécessitent les griffes de Wolverine, et plusieurs batteries n'attendent que d'être rechargées par le rayon électrique de Thor.
Progressez donc en utilisant tout d'abord le bouclier de Captain America, puis avancez sur la droite en affrontant les hordes de soldats des glaces. Là, utilisez Wolverine et son instinct de bête pour grimper sur le mur et ouvrir l'accès aux autres. Derrière, vous voyez une énorme statue de Loki, que vous pouvez détruire avec grand plaisir. Faites ensuite fondre la glace sur le mécanisme de droite que vous complétez avec quelques briques pour pouvoir progresser et affronter le maître des lieux.

Pour ce combat, Loki fait appel à un golem géant qui sera votre véritable ennemi. Il est impossible de se rapprocher de Loki, il vous grillera en un instant avec un rayon laser. Pour cette raison, la Torche ne sert pas à grand-chose puisqu'il ne peut pas voler vers l'ennemi ; il reste en revanche tout à fait efficace contre les sbires de glace. Attendez tout d'abord que le robot fasse un aller-retour puis construisez un socle de réflexion pour utiliser le bouclier de Captain America. Là, contrez le rayon laser du golem et renvoyez-le sur Loki afin de le blesser. Le golem est alors endommagé un moment, ce qui permet à Thor de lui sauter dessus pour lui infliger de lourds dégâts. Répétez l'opération jusqu'à ce que le golem soit détruit. Loki descend alors vous affronter et se multiplie : c'est là que les sens de Wolverine rentrent en scène car ils vous permettent de repérer le vrai ennemi et de pouvoir l'attaquer au corps à corps.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Un accueil froid

Niveau 8 - Chaos au manoir mutant

Le manoir du Professeur Xavier est attaqué ! Pour ce nouveau niveau, vous incarnez les deux X-Men les plus célèbres

de tout l'univers Marvel, Cyclope et Jean Grey. Votre mission principale et d'évacuer les nombreux élèves effrayés par la situation en activant des mécanismes ouvrant l'accès aux sorties de secours secrètes. Passez donc le jardin en éteignant les flammes à l'aide des pouvoirs de télékinésie de la demoiselle, puis pénétrez dans l'enceinte du bâtiment. Là, utilisez de nouveau vos pouvoirs psychiques pour interagir avec les briques LEGO entourées de violet, notamment le tableau sur la droite. Ils permettent l'activation des mécanismes qui ouvrent la porte à la fuite des étudiants. Dans la salle suivante, vous êtes rejoint par un autre mutant non moins célèbre, Tornade.

Là, vous devez actionner quatre mécanismes à partir des chaises à placer sur les quatre côtés de la grande table en bois. Pour cela, construisez les chaises à partir des briques qui bougent au sol et qui sont accessibles grâce aux pouvoirs de Jean ou en éteignant des flammes en volant par-dessus avec Tornade. Vous ressortez alors dans le jardin et rencontrez Iceberg en proie aux flammes de Pyro. Incarnez-le pour régler l'affrontement en pressant rapidement la touche indiquée à l'écran. Le mutant rejoint ainsi votre équipe et vous permet d'éteindre les flammes très facilement ! Il peut également construire des ponts en glace, ce qui vous permet d'avancer jusqu'à pénétrer de nouveau à l'intérieur de l'école. Là, de nouvelles sorties de secours sont à débloquer pour les élèves apeurés.
Vous arrivez enfin dans une salle où se trouve le boss du niveau : le Fléau. Tout d'abord, il reste en hauteur et vous avez deux moyens pour lui infliger des dégâts : quand il vous lance une caisse, contrôlez-la rapidement en plein vol avec Jean Grey et renvoyez-lui dessus instantanément. Quand il ne vous envoie pas de caisse, créez vous-même des objets lourds à lui lancer dessus en utilisant les briques sauteuses en détruisant les murs. Le Fléau descend alors vous rejoindre : attirez-le avec le réveil bruyant pour le sonner. Jean Grey prend alors possession de son cerveau, ce qui vous permet de le contrôler pour détruire un maximum de petits sbires très facilement.

Le combat se termine ainsi.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Chaos au manoir mutant

Niveau 9 - Hystérie en Latvérie

Cette neuvième mission est placée sous le signe des Quatre Fantastiques, puisque vous incarnez Monsieur Fantastique, la Femme invisible et la Chose. Commencez par un saut en hélicoptère pas vraiment désiré de manière à arriver directement sur les remparts du château du Docteur Fatalis. Là, utilisez la Chose pour empoignez les poignées vertes et détruire le mur en hauteur. Montez avec Monsieur Fantastique et effectuez un vol plané vers la zone de droite pour pouvoir traverser le précipice. Là, construisez un socle de transformation pour vous changer en un objet indispensable à la progression de votre équipe.

Vous arrivez ainsi dans une sorte de gigantesque zone, toujours sur les remparts du château. Là, deux autres alliés sont à récupérer : la Torche et Nick Fury. Ils se trouvent de part et d'autres des remparts et vous permettent de compléter la destruction des deux générateurs qui se trouvent tout à droite et tout à gauche. C'est surtout la Torche qui vous est utile, puisqu'il peut encore une fois explorer en long, en large et en travers les lieux afin de vous montrer avec quoi interagir. Vous pouvez ainsi pénétrer dans la plus haute tour du château. Là, le Docteur Fatalis vous pose un lapin et c'est le Bouffon vert qui se joint à la fête pour incarner le boss du niveau.

Le combat est assez long car l'ennemi à de nombreux coeurs de vie. Le Bouffon vert passe son temps à faire des allers-retours en cassant les vitres de la salle et en lançant des bombes explosives. Parcourez la pièce et détruisez tout ce qui y est destructible pour déceler des pièces sauteuses et ainsi pouvoir créer des objets. Incarnez la Femme invisible pour contrôler ces objets avec la pensée et ainsi stopper le Bouffon vert dans sa course. Là, glissez-vous dans la roche de la Chose pour lui infliger un maximum de dégâts avant qu'il ne reparte de plus belle. Répétez ainsi l'opération jusqu'à débloquer un socle de transformation à utiliser avec Monsieur Fantastique qui se transforme en phare pour stopper définitivement la course du Bouffon vert.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Hystérie en Latvérie

Niveau 10 - Troubles en bulles

Pour ce dixième niveau, vous incarnez Iron Man qui a trouvé une nouvelle armure toute neuve toute surpuissante, Thor et Spider-Man. Votre équipe comporte donc deux personnages capables de voler ainsi qu'un troisième capable de se déplacer dans les airs : toutes ces aptitudes sont inutiles puisque vous allez évoluer dans des environnements très fermés. Commencez par détruire les murs dorés avec Iron Man, puis faites basculer l'immense porte avec les toiles de

Spider-Man (utilisez ses sens pour déceler les endroits où planter sa soie d'araignée). Vous arrivez ensuite dans une sorte de vaste salle à moitié recouverte d'eau et dans laquelle se trouve un petit bateau sur la droite.

Ici, votre objectif est de désactiver le grand mur de protection qui vous empêche de progresser vers le fond de la salle par les escaliers. Utilisez l'ordinateur avec Iron Man pour contrôler une sorte de petit robot aquatique avec lequel vous rechargez les deux batteries qui dévoile ainsi le passage. Passez dans la salle du fond pour affronter le boss du niveau (oui, il ne se trouve pas à la fin, cette fois). Il s'agit d'une sorte de gamin insupportable avec des pouvoirs électriques. Commencez par éviter ses attaques en affrontant les petits sbires au sol, jusqu'à ce qu'il s'épuise : faites-le tomber au sol avec un missile d'Iron Man et allez le frapper pour lui enlever un coeur. Répétez l'opération trois fois pour obtenir la victoire.

Le sous-marin subit alors quelques petits problèmes d'étanchéité et vous vous retrouvez au fond de l'eau livrés à vous-même... Heureusement, Jean Grey vient vous aider en créant une immense bulle d'air autour de vous, vous permettant de respirer et même de progresser à pieds dans les fonds marins. Ici, vous n'avez qu'à progresser sur la droite en utilisant les pouvoirs de Spider-Man pour faire tomber le mur de temple grec. De l'autre côté, vous trouvez le sous-marin du Docteur Fatalis. Utilisez le marteau de Thor pour détruire les murs d'un immense coup, et répétez l'opération jusqu'à ce qu'Iron Man ne décide d'ouvrir la porte avec la poignée. Le niveau se termine ainsi.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Troubles en bulles

Niveau 11 - Comme chez soi

Vous voilà à l'intérieur même de la Statue de la liberté. Votre mission est de gravir jusqu'à sa tête pour affronter Magnéto, et pour cela, vous incarnez le Hulk, Wolverine et Monsieur Fantastique. Progressez sur la droite sans vous soucier des coups de poings que la Statue de la liberté s'inflige à elle-même, sauf quand vous devez dégager son bras avec le Hulk. Conservez le géant vert pour traverser les zones inondées du liquide vert toxique. Là, empoignez les deux poignées vertes pour dégager l'accès. Les deux autres personnages doivent alors se la jouer plateformes pour traverser la large étendue de liquide. De l'autre côté, trois petits interrupteurs se trouvent au centre devant une porte : placez chacun des trois personnages dessus afin d'activer le mécanisme et de pouvoir progresser.

Vous arrivez ensuite dans la salle la plus horrible à parcourir de tout LEGO Marvel Super Heroes. Il s'agit d'une salle à traverser de bas en haut en grimpant sans cesse, et la moindre maladresse fera retomber vos personnages tout en bas. Buvez une tisane et faites un peu de yoga avant de vous y atteler... Incarnez d'abord Monsieur Fantastique et passez dans les conduits d'aération pour ouvrir le passage à vos coéquipiers. Utilisez ensuite le Hulk pour déloger les poignées vertes. Wolverine sert également à activer les interrupteurs à griffes. Continuez de grimper jusqu'à atteindre une zone où vous devez marcher sur de petites poutres. N'oubliez pas que vous pouvez planer avec Monsieur Fantastique, ce qui vous permet de traverser le précipice avec moins de chances de tomber. Une fois l'escalade terminée, vous arrivez dans la tête de la Statue de la liberté et affrontez Mastermind.

Le combat se déroule en trois parties pendant lesquelles il contrôle à tour de rôle chacun des trois superhéros que vous incarnez. Il commence par Wolverine, continue par Monsieur Fantastique, et termine avec le Hulk. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de retourner vos forces contre votre allié pour lui ôter ses trois coeurs et ainsi lui permettre de reprendre ses esprits. Incarnez-le alors et appuyez à répétition sur la touche indiquée pour être définitivement libéré de l'emprise de Mastermind. Répétez l'opération pour les trois personnages jusqu'à acquérir la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Comme chez soi

Niveau 12 - Glorieuse ascension

Pour ce douzième niveau, vous incarnez Captain America, la Chose et Tornade. Après une sacrée chute en direction de l'île inconnue où semble s'être réfugié Magnéto, votre premier objectif est de décoincer la Chose dont la tête est ensevelie dans le sable. Pour cela, casser des éléments du décor et récupérer des briques sauteuses afin de créer une pompe qui le repoussera de la plage. Ceci fait, poursuivez sur la droite. Vous faites rapidement face à de nombreuses tourelles de protection qui tirent des rayons lasers. Utilisez le bouclier de Captain America et progressez à couvert pour renvoyer ces tirs, ce qui a pour effet de détruire les tourelles d'un seul coup. Cette opération est indispensable pour permettre à la Chose et à Tornade de passer.

Vous ne tardez pas à rencontrer une ribambelle de petits dinosaures. La Chose est le personnage le mieux placé pour venir à bout de ces créatures, puisque sa force est incommensurable. Par la suite, vous arrivez devant une sorte de pont dont l'entrée est fermée : utilisez Captain America et passez en-dessous de la structure pour la traverser en vous accrochant à une barre horizontale. De l'autre côté, utilisez votre bouclier America pour libérer à l'issue à vos compagnons. Pour finir, vous arrivez devant une ultime grande porte protégée par deux tourelles laser situées en hauteur. Créez un socle de réflexion avec des pièces sauteuses pour permettre à Captain America d'utiliser son bouclier pour réfléchir chacun des deux rayons et ainsi libérer l'accès.
Vous affrontez enfin le boss du niveau : Magnéto. En premier lieu, il vous envoie le Rhino : pour le vaincre, créez une sorte de tomate géante au milieu de l'arène avec des pièces sauteuses pour qu'il se plante à l'intérieur, puis finissez le travail en combat rapproché avec la Chose. Magnéto apparaît alors et vous envoie plusieurs objets au fur et à mesure du combat. Evitez-les et observez les restes des LEGO détruits pour trouver des pièces sauteuses : cela vous permet de reconstruire ces objets pour les lui jeter dessus.

Il tombe au sol, ce qui vous permet de le frapper et de lui faire perdre un coeur. Répétez l'opération trois fois pour remporter la victoire. Malheureusement, il ne s'agissait que de Mystique... Magnéto ne perd rien pour attendre !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Glorieuse ascension

Niveau 13 - Personnalité attirante

Voici enfin la mission au terme de laquelle vous affronterez le véritable Magnéto, l'un des trois grands méchants de LEGO Marvel Super Heroes. Pour cela, vous incarnez Iron Man, Thor et Spider-Man. Au tout début du niveau, videz la salle des quelques vilains et cassez toutes les constructions LEGO. Vous aurez notamment besoin des sens de Spider-Man pour faire basculer grâce à ses toiles d'araignées une structure sur la droite. Grâce aux pièces sauteuses que vous récupérez, Iron Man crée une sorte de machine qui ouvre le sas au centre de la pièce, ce qui aspire la moitié des éléments du décor et vous permet la progression dans la salle suivante.

Magnéto dresse alors des murs de métal pour vous empêcher de progresser. Là, utilisez la foudre de Thor pour recharger la batterie (n'oubliez pas de préalablement faire le plein d'électricité en invoquant un puissant éclair). C'est ensuite une gigantesque porte qui se dresse devant vous : après avoir fait exploser les gonds grâce aux missiles d'Iron Man, utilisez les sens de Spider-Man pour trouver deux endroits où tisser une toile. Exécutez-vous afin de faire tomber les portes et de dévoiler l'accès. Magnéto prend une nouvelle fois la fuite ; utilisez Iron Man pour prendre le contrôle de l'interphone-ordinateur qui vous ouvre le nouvel accès.

Vous affrontez enfin Magnéto. Le combat est très similaire à celui de la précédente mission, sauf que cette fois, le grand méchant forme un Magnéto géant de métal. Au lieu de ne vous envoyer qu'un seul projectile à la fois, il en crée trois qu'il fait tournoyer pour mieux vous viser avec. Le principe est toujours le même : à partir des décombres de ses attaques, créez de nouveaux objets lourds et utilisez-les avec chacune des capacités spéciales de vos trois personnages : la recharge de foudre pour Thor, les toiles pour Spider-Man et le jet volant pour Iron Man. Cela explose le Magnéto géant et vous permet à trois reprises d'aller le frapper au corps à corps, suffisant pour lui ôter tous ses coeurs de vie. Voilà une bonne chose de faite !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Personnalité attirante

Niveau 14 - Laser de la mort

Il est maintenant temps de passer au second grand méchant du jeu : le Docteur Fatalis. Pour cela, les deux groupes de héros sont réunis : Spider-Man, Iron Man, Thor, Tornade, la Chose et Captain America. Vous ne dirigez néanmoins que Spider-Man, Tornade, la Chose et Captain America pour la mission, ce qui est amplement suffisant vu que cela met à votre disposition une très large palette de capacités spéciales. Commencez donc par détruire les éléments en LEGO des environs et progressez dans cette mission très courte.

Vous savez désormais comment faire pour progresser, surtout que vous pouvez arpenter les lieux avec Spider-Man qui peut quasiment voler. Utilisez la Chose pour empoignez les deux grosses poignées vertes, le bouclier de Captain America pour activer l'interrupteur en hauteur et les éclairs de Tornade pour recharger les batteries électriques. Vous arrivez ainsi dans une sorte de grand couloir long et enfermé dans un tube de verre. Pour progresser sur les plateformes descendantes, utilisez Tornade et flottez au-dessus du sol. Activez ensuite l'interrupteur permettant aux

autres membres du groupe de vous rejoindre. Après avoir ouvert l'énorme porte avec la force de la Chose, vous avez droit à une nouvelle phase en chute libre dans l'espace jusqu'à tomber nez à nez avec le Docteur Fatalis.
Le combat se déroule de la manière suivante : tout d'abord, le Docteur Fatalis envoie sur vous un gros sbire de la carrure de la Chose et qui porte un masque vert. Utilisez la Chose pour l'intercepter quand il faiblit et pour en venir à bout (il reviendra à chaque boucle du combat). Ensuite, le Docteur Fatalis monte sur une sorte de tourelle laser et vous prend pour cible. Construisez un socle de réflexion et utilisez-le avec le Captain America pour réfléchir le rayon laser avec son bouclier. Visez les trois cercles qui entourent le gros générateur cylindrique situé derrière la tourelle : cela permet la destruction totale de la tourelle.

Il y a deux tourelles en tout, une à gauche, une à droite. Après chaque destruction de tourelle, le Docteur Fatalis vient au centre de l'arène et paralyse un de vos personnages avec son rayon vert. Incarnez alors un autre superhéros pour le frapper un maximum de fois, et répétez l'opération jusqu'à la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Laser de la mort

Niveau 15 - Le Bon, le Mauvais et l'Affamé

Voici enfin le grand boss final de LEGO Marvel Super Heroes, pour affronter lequel tous les superhéros et supervilains se sont alliés dans une ultime bataille. Le niveau entier est entièrement consacré à ce combat dantesque contre Galactus, le dévoreur de planète contrôlé par Loki. Dans un premier temps, vous contrôlez une première équipe située autour de l'hélice gauche de l'héliporteur du S.H.I.E.L.D.. Utilisez la force de la Chose pour dégager l'hélice en lançant un objet lourd dessus, puis les toiles de Spider-Man pour l'incliner et permettre une première attaque sur l'ennemi. Il change alors de position et se rabat sur l'hélice droite de l'héliporteur.

Là, vous dirigez une seconde équipe et devez, de la même manière, incliner l'hélice vers Galactus pour le faire changer de position. C'est Venom que vous contrôlez pour l'occasion et qui se sert de ses toiles d'araignée. Vous incarnez ensuite le groupe de héros qui se trouve à l'arrière de l'héliporteur : là, utilisez les briques sauteuses pour créer un socle de transformation pour Monsieur Fantastique. Vous ouvrez alors l'engin qui déploie la faille temporelle, et devez la programmer avec Iron Man sur un ordinateur. Malheureusement, le miroir est dévié de sa trajectoire : vous devez alors créer un socle de réflexion et l'utiliser avec Captain America pour réfléchir le rayon dans le ciel (la visée est automatique).

Pour finir, vous passez au tout devant de l'héliporteur, devant Galactus, et contrôlez Magnéto pour faire bouger les pièces LEGO de métal. Là, brisez les structures situées de part et d'autre de la zone pour trouver des pièces sauteuses. Utilisez-les pour créer une sorte de globe terrestre miniature en plusieurs parties : d'abord le socle, puis la face américaine, puis la face africaine, puis la face asiatique. Ceci fait, le Bouffon vert vient placer des explosifs sur la planète en LEGO et Galactus se dépêche de l'avaler. A l'intérieur, Hulk jette Thor qui donne un énorme coup de marteau au boss final, qui est ainsi projeté dans la faille spatio-temporelle. Victoire !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Le Bon, le Mauvais et l'Affamé

Félicitations, vous avez repoussé Galactus, sauvé la Terre d'une destruction totale et terminé l'aventure de LEGO Marvel Super Heroes ! Décidément, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités !

Liste des quinze briques rouges

Au fil des parties, il est possible de récolter un total de onze briques rouges bien cachées dans les niveaux. Une fois décelées, ces briques sont à acheter dans la chambre de Deadpool, dans l'héliporteur du S.H.I.E.L.D., et s'ajoutent aux quatre déjà disponibles dès le début de la partie. Voici l'ensemble des briques rouges ainsi que le prix auquel elles sont vendues.

Pièces x2 (disponible dès le début de la partie) - 1 000 000 pièces LEGO

Déguisements (disponible dès le début de la partie) - 300 000 pièces LEGO

Chapeaux de fête (disponible dès le début de la partie) - 100 000 pièces LEGO

Coeurs supplémentaires (disponible dès le début de la partie) - 100 000 pièces LEGO

Pièces x4 - 2 000 000 pièces LEGO

Pièces x6 - 3 000 000 pièces LEGO

Pièces x8 - 4 000 000 pièces LEGO

Pièces x10 - 5 000 000 pièces LEGO

Détecteur de briques dorées - 200 000 pièces LEGO

Détecteur de minikits - 200 000 pièces LEGO

Mini personnages - 100 000 pièces LEGO

Récoltez les pièces fantômes - 100 000 pièces LEGO

Construction rapide - 100 000 pièces LEGO

Aimant à pièces - 600 000 pièces LEGO

Détecteur de jetons personnages - 800 000 pièces LEGO

DÉBLOQUER STAN LEE ET DEADPOOL

Débloquer Stan Lee

Pour débloquer Stan lee et profiter des nombreux pouvoirs en un seul personnage, il suffit de débloquer les 50 Stan Lee cachés dans les différents niveaux ainsi que dans le monde ouvert.

Débloquer Deadpool

Pour débloquer Deadpool, il vous faudra acheter toutes les briques rouges disponibles en magasins.

AIDE POUR LE TROPHÉE BRONZE "MON TEMPS DE REPOS"

Il vous faudra d'abord avoir débloqué tous les minikits du même niveau. Ensuite, allez sur le vaisseau du SHIELD, puis rendez-vous dans la chambre de DEADPOOL. Il vous suffira juste d'actionner le dernier cercle afin de pouvoir visionner votre comics et le trophée sera à vous.

GUIDE VIDÉO : EMPLACEMENT DES 50 STAN LEE

GUIDE VIDÉO : DÉVERROUILLER DEADPOOL

GUIDE VIDÉO 100% (1/2)

GUIDE VIDÉO 100% (2/2)

LEGO Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Au menu principal, allez dans la section Codes du menu Options pour saisir les codes suivants. N'entrez qu'un code à la fois.

`13glw5`	Jimmy Legs
`4djlkr`	Davy Jones
`644thf`	Clubba
`64bnhg`	Cannibale affamé
`bwo656`	Jacoby
`d3dw0d`	Barbe Noire
`dlrr45`	Angelica (déguisée)
`ew8t6t`	Ammand le Corsair
`gdetde`	Maîtresse Ching
`kdlfkd`	Twigg
`ld9454`	Gouverneur Weatherby Swann
`p861jo`	L'Espagnol
`rked43`	Roi George
`rt093g`	Koehler
`rx58hu`	Quartermaster
`vdjspw`	Jack Sparrow
`vgf32c`	Cannibale en colère
`wev040`	Phillip
`y611wb`	Canonnier
`zm37gt`	Clanker

NAGER SANS AVOIR BESOIN DE RESPIRER

Pour aller dans l'eau sans avoir besoin de remonter régulièrement pour prendre sa respiration, hissez-vous dans un tonneau puis allez dans l'eau. Vous pourrez y rester autant de temps que vous voudrez !

TROPHÉES

Bronze

La malédiction du Black Pearl

Termine l'Histoire du Film 1.

Le secret du coffre maudit

Termine l'Histoire du Film 2.

Jusqu'au bout du monde

Termine l'Histoire du Film 3.

La fontaine de jouvance

Termine l'Histoire du film 4.

Des bêtes de trouvent ici

Fais-toi dévorer par une bête dans les eaux mortelles.

Garde un oeil sur l'horizon

Utilise une longue vue.

L'éclair vert

Regarde un coucher de soleil.

Bienvenue au Caraïbes

Termine Port Royal

Tu es là ma poupée !

Débloque tous les personnages d'Elisabeth (1 joueur seulement).

Le meilleur pirate que j'ai jamais vu

Termine Port Royal en mode Histoire sans mourir.

Le pire pirate que j'ai jamais vu

Termine Port Royal en mode Histoire en ayant zéro pièce.

Plutôt des directives, je dirais

Termine Le Tribunal de la Confrérie.

C'est la vie de pirate pour moi

Essaie n'importe quel personnage customisé.

Espèce de sac à puces !

Termine tous les niveaux Chien de garde.

Essayez de porter un corset

Fais 5 flips en arrière de suite avec une femme.

Tu comprends ?

Débloque tous les personnages Jack Sparrow (1 joueur seulement).

Du vent dans les voiles !

Atteins un perroquet en plein vol dans Tanière de contrebandiers.

Vous avez vu ça ?

Plongeon en hauteur dans le Maelstrom.

Bien, capitaine !

Joue un niveau en Co-op.

Messieurs, allez- y à pied !

Marche au fond le mer avec tous les personnages possibles.

Je suis un homme mauvais

Joue un niveau avec tous les extras activés (1 joueur seulement).

Bats-toi jusqu'à la fin !

Vaincs 100 ennemis.

Cinq coups de fouet

Fouette Will Turner 5 fois avec Jimmy Legs.

Feu !

Tire 100 boulets au canon.

Tu as quitté le bord de la carte

Trouve le 6ème endroit secret sur les 4 cartes de sélection de niveau. (Un Joueur).

Argent

Croire aux histoires de fantômes

Débloque tout l'équipage du Black Pearl (1 joueur seulement).

As-tu peur de la mort ?

Débloque tout l'équipage du Hollandais Volant (1 joueur seulement).

Le pirate que tous le monde craint

Débloque tout l'équipage du Queen Anne's Revenge (1 joueur seulement).

Tu peux jeter mon chapeau

Récolte tous les chapeaux rouges (1 joueur seulement).

Le Tribunal de la Confrérie

Débloque tous les personnages Seigneurs des pirates (1 joueur seulement).

Que désires-tu le plus ?

Dans n'importe quel niveau, utilise la boussole pour trouver tous ses secrets en une fois (1 joueur seulement).

Pour parler !

Débloque tous les personnages (1 joueur seulement).

De vrai forbans

Incarne tous les personnages du Bonus Défilement.

Pièces de Huit

Atteins 888.888.888 pièces LEGO.

Le voilà le Jack que j'connais

Atteins le rang véritable Pirate dans tous les niveaux (1 joueur seulement).

Tortues de mer, mon gars

Monte sur tous les types d'animaux dans le jeu.

Salut, la bête

Fais-toi dévorer par 10 bêtes (différentes) dans les eaux mortelles.

Or

Prends ce que tu veux

Récolte toutes les briques dorées (1 joueur seulement).

Amenez-moi cette horizon

Termine le jeu à 100% (1 joueur seulement).

Hissez nos couleurs !

Pilote tous les Minikits dans le port.

Platine

Tout le monde sur le pont !

Débloque tous les trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

La malédiction du Black Pearl

Chapitre 1 : Port royal

Après la cinématique, vous incarnez Will Turner avec son ami Mr Brown. Vous pouvez alterner entre les personnages en appuyant sur le bouton indiqué. De cette façon aussi, vous pouvez utiliser les aptitudes de chacun d'entre eux pour arriver à vos fins.

Récoltez aussi les pièces de Lego qui se trouvent éparpillées dans la zone. Allez ensuite vers la roue qui se trouve à droite et réparez-la.

Passez ensuite à Brown pour qu'il répare la machine scintillant en rouge. Tournez ensuite la manivelle pour faire monter la roue. Allez à la caisse qui se trouve à gauche pour prendre une carotte. Donnez-la au mulet pour qu'il se réveille et montez dessus. Utilisez ce dernier sur le bras de l'engrenage pour remettre le mécanisme en marche.

Le capitaine Jack Sparrow entre en scène et vous devez maintenant l'affronter. Donnez un premier coup au capitaine pour qu'il se sauve en haut, sur la plateforme en bois. Allez à gauche et formez un mur à escalader avec les restes de la charrette.

Escaladez ce mur et allez à droite sur la plateforme pour affronter le capitaine. Attaquez-le en le suivant sur les poutres et les plates-formes jusqu'à l'arrivée des soldats qui le capturent.

Après la cinématique et le kidnapping de la princesse, vous devez trouver un moyen de libérer le capitaine. Allez à droite vers la dernière cellule pour récupérer l'os du squelette. Revenez vers le chien et donnez-lui l'os. Incarnez ensuite l'animal et entrez par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Une fois en haut de la dénivellation, faites tomber la table. Revenez à Will et posez la table sur la plateforme verte pour ouvrir la porte à Jack. Revenez au chien et allez vers la dernière cellule pour creuser et récupérer un rouage. Revenez à un personnage humain et placez le rouage sur le mécanisme de la porte qui se trouve à droite pour l'ouvrir et sortir.

Avancez à droite dans la cour et, avec Jack, sautez sur le tonneau. Déplacez-vous sur ce dernier et placez-le sur la dalle qui se trouve à gauche de la porte. Continuez de rouler le tonneau pour ouvrir la porte. Combattez ensuite les gardes qui rappliquent. Utilisez ensuite la boussole de Jack pour trouver les planches enfouies dans le sable. Utilisez le chien pour creuser et trouver ces planches. Revenez à Jack et placez-les pour créer un pont puis traversez-le.

Nettoyez la nouvelle zone et utilisez vos haches pour cibler le soldat qui se trouve dans la fenêtre, en haut. Revenez ensuite à la première zone et montez sur le tonneau. Roulez dessus, traversez le pont et placez-le sur le socle, à droite de la porte. Continuez de le rouler pour ouvrir la porte.

Avancez dans le nouveau chemin et utilisez le tonneau pour plonger dans l'eau et placez-vous dans la cage. Une fois sur le quai, descendez pour récupérer la manivelle qui se trouve à gauche. Remontez près de la grue et placez la manivelle dans son socle pour tourner la grue. Sautez vers la corde qui se trouve en haut et hissez-vous au sommet de la grue.

Utilisez votre épée pour lancer la corde vers le navire et utilisez-la comme tyrolienne.

Chapitre 2 : Tortuga

Avancez vers la grille rouge et prenez une torche. Revenez ensuite vers le canon et tirez sur la porte pour l'exploser. Passez par ce nouveau chemin. Avancez à droite dans la place de la ville et placez les deux roues sur le chariot. Allez ensuite vers le puits et prenez la pomme verte.

Donnez-la au cheval pour l'apprivoiser. Montez dessus pour déplacer le chariot qui bloque le passage.

Entrez dans la nouvelle zone et allez à droite. Détruisez la grande caisse qui se trouve à gauche du paysan dormant. Rassemblez les pièces de Lego pour fabriquer un bassin. Prenez la manivelle qui se trouve dans le bassin et placez-la dans le mécanisme, à droite. Utilisez ce mécanisme pour faire monter le récipient vide.

Allez ensuite à droite et détruisez la deuxième grande caisse. Accrochez-vous ensuite à l'échelle pour monter. Prenez le récipient et placez-le sur la dalle verte située à gauche. Versez de l'eau dans ce récipient et remettez-le à sa place initiale.

Après la cinématique, vous serez rejoint par Mr Gibbs. Allez avec ce dernier à gauche et réparez le mécanisme de la porte pour l'ouvrir et revenir à la place de la ville. Allez vers la chaudière et réparez les pièces qui scintillent en rouge.

Entrez ensuite dans la chaudière et récupérez une torche. Allez vers l'entrée de la ville et utilisez la torche pour exploser les feux d'artifices.
Descendez alors dans ce nouveau passage.

Avancez jusqu'à la grotte et ramassez la pelle qui se trouve à gauche. Avec Jack, cherchez l'arme à feu avec votre boussole pour trouver sa position. Utilisez alors la pelle pour déterrer le coffre et prenez l'arme à feu. Donnez ce dernier à Marty pour qu'il vous rejoigne. Incarnez-le pour passer par la petite ouverture dans le mur qui se trouve à gauche.

Une fois dans la cellule, utilisez votre arme pour détruire la structure argentée et faire descendre un monte-charge. Tirez sur les blocs argentés dans le monte-charge et montez à l'échelle.

Allez à gauche avec Mr Gibbs et réparez la machine de couleur rouge pour remonter le chandelier. Accrochez-vous ensuite au premier chandelier qui se trouve à droite et sautez d'un chandelier à l'autre jusqu'à atteindre l'étage. Entrez dans la chambre d'Anamaria et sauvez-la des griffes des pirates. Pour vous suivre, elle vous demande de lui trouver un rubis rouge. Utilisez la boussole de Jack pour trouver cet objet dans le meuble à droite.

Remettez ensuite le rubis à la femme pour qu'elle vous rejoigne. Utilisez ensuite le double saut d'Anamaria pour fermer les stores et empêcher l'arrivée des pirates et des bombes. Neutralisez ensuite les assaillants pour quitter la chambre.

Restez avec Anamaria et utilisez les perches pour atteindre les bâtiments, à gauche. Avancez dans le balcon et poussez le bloc vers le bas. Descendez ensuite et ramassez la boite à musique pour la placer sur la dalle qui se trouve à droite.

Quand la porte s'ouvre, entrez dans la taverne. Poussez le bloc vers la gauche et sautez dessus avec Anamaria. Neutralisez ensuite les ennemis qui sont attaqués par le perroquet. Suivez ce dernier sur le chandelier pour le faire tomber. Le perroquet reviendra alors à Cotton qui vous rejoindra immédiatement. Revenez ensuite au quai et montez sur la barque qui vous ramène au bateau.

Chapitre 3 : L'attaque du Black Pearl

Prenez la torche accrochée au mat et utilisez-la pour tirer avec le canon sur la première grille du vaisseau pirate. Utilisez Mr Gibbs pour réparer le deuxième canon et explosez la seconde grille. Sautez ensuite dans la cale. Utilisez la torche avec le premier canon pour exploser une autre grille. Passez ensuite au dernier canon à droite et tirez sur la grille suivante.

Détruisez ensuite le décor (à droite) et accrochez-vous au plafond pour faire tomber des pièces bleues et blanches. Rassemblez ces pièces et portez-les près de la machine qui se trouve derrière le canon central. Placez alors ces pièces sur le sol pour former une dalle. Allez ensuite à gauche, détruisez le décor et accrochez-vous au plafond pour faire tomber d'autres pièces blanches et bleues en plus d'une manivelle.

Prenez cette manivelle et placez-la sur le mécanisme situé à droite du canon central pour ouvrir la fenêtre. Tirez alors avec ce canon qui tombe en morceau. Ramassez-le et placez-le sur le monte-charge vert. Revenez ensuite à gauche et ramassez les pièces bleues et blanches. Placez-les sur le sol pour former une dalle et poussez le premier bloc du monte charge. Allez ensuite à droite et poussez le deuxième pour faire monter le canon.

Montez ensuite sur le pont principal avec l'échelle. Placez ce canon sur le socle situé à droite et tirez sur la dernière grille pour libérer Jack.

Après la cinématique, allez à gauche et assemblez la dalle pour pouvoir pousser le bloc de Lego jusqu'à le faire tomber dans l'étage inférieur. Descendez ensuite dans la cale et utilisez un tonneau pour plonger dans l'eau.

Au fond du navire inondé, avancez sur les deux boutons au sol avant de remonter à la surface.

Assemblez le bloc que vous aviez fait tomber d'en haut et poussez-le à gauche pour remonter la grille de la zone inondée. Plongez encore une fois à l'aide d'un tonneau et passez la grille pour prendre le médaillon.

Après que le singe vous ait dérobé le médaillon, vous devez le poursuivre pour reprendre votre bien. Commencez par le poursuivre avec Jack et passez sur le mat.

Allez ensuite à gauche et attaquez le singe pour le faire fuir. Allez à gauche et utilisez la corde pour monter sur le mat. Avancez ensuite sur les planches pour l'attaquer une nouvelle fois et quand il s'échappe, sautez et agrippez-vous à la chaine pour faire tomber un bloc. Ramassez-le et placez-le sur la dalle verte. Assemblez ensuite les pièces.

Passez ensuite à Gibbs et réparez le mécanisme qui se trouve à gauche.

Utilisez le tonneau avec le mécanisme pour faire monter la barque et le bloc.
Placez ce dernier sur la deuxième dalle verte et assemblez les pièces. Tournez ensuite le mécanisme pour déployer des plates-formes. Passez à Anamaria et sautez en haut du mat pour poursuivre et attaquer le singe. Terminez enfin la poursuite au sol.

Chapitre 4 : Tanière de contrebandiers

Utilisez votre boussole pour trouver la trappe au sol. Pour la déterrer, il vous faut la pelle que tient le singe. Avant d'aller le voir, placez le bois à droite en attendant de faire un feu. Vous devez ensuite utiliser votre boussole pour trouver un bananier et récupérer une banane. Troquez la banane contre la pelle du singe et déterrez l'entrée. Détruisez ensuite le cadenas et descendez.

Roulez le tonneau sur le mécanisme pour soulever la première partie du pont. Passez à Elisabeth et effectuez un double saut pour vous accrocher à la corde (en haut) et remonter la deuxième partie du pont. Avancez sur ce dernier et effectuez un double saut pour atteindre la perche. Sautez à droite jusqu'à atteindre la rive puis allez au dernier squelette (à droite) et frappez-le pour récupérer une manivelle.

Prenez-la et revenez près du pont. Placez-la sur le mécanisme pour soulever la dernière partie du pont pour que Jack vous rejoigne.

Utilisez ensuite l'épée de Jack avec un autre mécanisme pour ouvrir une trappe. Elizabeth fera descendre l'échelle qui vous permettra d'atteindre la surface.

Avancez à gauche en suivant le singe et utilisez la longue-vue. Suivez le soldat bleu qui n'arrive pas à vous voir dans le noir.

Après la cinématique, utilisez votre boussole pour trouver l'emplacement de la catapulte. Détruisez les décors pour continuer l'assemblage de la catapulte. Allez prendre les pièces qui se trouvent près de la trappe et placez-les sur la catapulte. Utilisez la manivelle pour lancer les pièces sur l'île située à gauche.

Traversez ensuite le navire pour atteindre l'île située à gauche. Descendez au sous-sol et allez à droite pour assembler la structure qui va dévier la lumière et déployer deux gouvernails. Placez vos héros devant ces gouvernails pour dévier la lumière jusqu'à exploser le bloc.

Allez ensuite à droite pour assembler les pièces et déviez encore une fois la lumière à gauche.

Assemblez les planches pour créer un pont et allez récupérer celles qui se trouvent à gauche. Placez-les dans le monte-

charge pour le faire monter. Récupérez ensuite la pièce jaune et allez la placer à gauche des escaliers.

Déviez la lumière vers cette pièce et montez à la surface. Allez récupérez les planches qui se trouvent dans le monte charge et placez-les dans le feu de camp en plus des planches de tout à l'heure pour raviver le feu et attirer l'attention du navire britannique.

Chapitre 5 : L'île de la Muerta

Avancez avec Jack et utilisez son épée pour déployer une planche. Passez ensuite à Elizabeth et traversez la planche.

Sautez sur la corniche et avancez à gauche. Prenez la manivelle et revenez à droite pour l'insérer dans le mécanisme. Utilisez la manivelle pour faire tourner le pont pour Jack. Sautez ensuite d'une perche à l'autre pour atteindre le rocher. Avec Jack, avancez sur le pont et utilisez la corde pour atteindre votre amie. Accrochez-vous aux cordes pour ouvrir le passage devant vous.

Eliminez les ennemis en restant dans la lumière et utilisez leurs ossements pour créer un gouvernail.

Tournez ce dernier pour déployer un pont à droite. Traversez-le avec Jack et prenez la torche. Tournez le gouvernail avec Elizabeth pour déployer un autre pont pour Jack. Utilisez le canon et explosez les trois grilles pour former un pont.

Traversez-le et utilisez la boussole pour trouver la lampe. Placez-la sur son socle et détruisez le décor pour récupérer les deux coupoles qui vous aideront à dévier la lumière jusqu'au crane qui se trouve dans le mur.

Vous devez maintenant combattre Barbossa. Affrontez-le dans le noir pour pouvoir l'affaiblir et quand il lance ses hommes sur vous, combattez-les dans la lumière.

Utilisez leurs ossements pour fabriquer un tonneau que vous roulerez sur le socle qui se trouve à gauche. Vous déployez alors une première partie du pont.

Allez ensuite à gauche, combattez Barbossa puis ses hommes. Utilisez leurs os pour monter et atteindre les deux blocs à pousser pour dévoiler une autre partie du pont.

Allez ensuite à droite, faites fuir Barbossa et neutralisez ses sbires. Utilisez les os pour dévoiler une cible et lancez une des haches de Will sur cette cible pour faire monter la plateforme.

Montez ensuite et poussez les deux blocs. Traversez le pont et combattez Barbossa jusqu'à sa fuite.

Poursuivez-le en évitant de tomber dans les gouffres. Pendant l'affrontement final, lancez une pierre sur le boss pour l'étourdir et attaquez-le tout de suite après. Si son singe vient vous perturber, changez de personnage et continuez avec la même tactique jusqu'à battre le boss.

Le secret du coffre maudit

Chapitre 1 : PeLegotos

Vous êtes emprisonné dans une cage d'os et vous êtes suspendu dans le vide. Balancez-vous de droite à gauche pour sauter ensuite à gauche. Suivez le chemin et sautez sur la rampe pour atteindre l'autre rive. Suivez le chemin et écrasez les deux ennemis avant de vous placer sur le socle de la boule d'ossements.

Passez par le nouveau chemin et détruisez tout dans la cave. Remontez ensuite et montez la dénivellation grâce au filet. Ecrasez les ennemis et allez à gauche.

Placez-vous sur un socle pour libérer le passage et traversez le pont. Montez la dénivellation et entrez dans la roue pour la tourner et faire circuler l'eau. Sautez ensuite sur la rampe pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et entrez dans la grande roue pour qu'elle vous amène sur la plateforme supérieure.

Allez à droite et passez par les grandes roues pour que votre ami vous remonte. Une fois en haut, passez par le trou au mur pour ouvrir un passage à votre ami pour qu'il vous rejoigne.

Montez ensuite vers les ennemis et écrasez-les avant de vous placer sur les socles afin d'ouvrir le passage. Traversez le pont et avancez dans le chemin descendant en évitant les pièges au sol et aux murs.

Evitez aussi de tomber dans les trous en chemin. Traversez ensuite le pont pour finir en bas et retrouver Jack.

Utilisez la boussole pour trouver un os et donnez-le au chien. Utilisez ensuite la boussole pour trouver le bloc de Lego et utilisez le chien pour le déterrer. Placez ce bloc sur la dalle verte puis nagez vers la rive droite et déterrez les planches avec le chien pour ensuite constituer un pont.

Allez à droite, ramassez la caisse de pièces et traversez le pont pour placer la caisse sur la dalle verte. Rassemblez les pièces et escaladez le mur. Réparez ensuite le mécanisme avec Gibbs. Utilisez la tyrolienne pour atteindre la dénivellation de droite et tirez sur la corde pour faire tomber un rocher.

Eliminez les ennemis et avancez par ce nouveau chemin. Détruisez enfin le barrage pour atteindre la plage.

Chapitre 2 : Le doigt du destin

Utilisez votre boussole pour trouver l'emplacement de l'oeil de Ragetti. Utilisez la pelle qui se trouve sur place pour déterrer cet oeil et remettez-le à Ragetti qui vous rejoigne aussitôt.

Utilisez encore une fois la boussole pour repérer et récupérez l'arme de Pintel et remettez-la lui. Replacez ensuite la cage sur la barque et tournez la manivelle pour avancer avec tout ce beau monde. Quand la barque est bloquée par les tentacules vertes, allez sur la plateforme de droite et détruisez tout pour obtenir de la dynamite.

Utilisez la torche pour exploser la dynamite et libérer la barque. Avancez ensuite et lancez les haches de Will sur les cible pour tourner les plates-formes.

Prenez une torche et sautez sur ces plates-formes sans tomber dans l'eau. Allumez la dynamite pour libérer le chemin de l'emprise des tentacules et réparez le chemin avec Gibbs. Continuez ensuite à bord de la barque.

Sautez avec Gibbs sur la plateforme verte pour atteindre le mécanisme de la grue et réparez-le. Utilisez ensuite la grue pour remonter la cage du singe et placez-la sur la catapulte.

Utilisez l'épée de l'un de vos personnages pour tourner la catapulte et lancez la hache de Will sur la cible pour catapulter la cage. Tirez ensuite la corde qui se trouve en bas à droite pour déployer le pont.

Traversez les deux ponts et changez la position de la cage du singe pour qu'elle soit emportée par un crocodile géant. Sautez sur les planches à gauche et avec Jack, utilisez la corde pour atteindre une nouvelle zone. Poussez les deux blocs à droite et à gauche pour déployer un pont.

Quand vous affrontez le crocodile, évitez ses attaques lorsqu'il se jette sur le quai et attendez que les indigènes vous lancent des bombes pour faire rebondir ces dernières dans sa gueule. Répétez cette action plusieurs fois pour venir à bout de la bête.

Allez ensuite prendre la cage et placez-la sur la balance. Allez à droite et utilisez les épées de vos personnages sur les deux mécanismes pour remonter la manivelle. Revenez avec cette manivelle vers le mécanisme et placez-la dessus. Tournez-la pour déployer un pont, montez sur la cage et roulez-la jusqu'au socle pour ouvrir la porte.

Après la cinématique, tirez les cordes à droite pour dévoiler les escaliers. Accrochez-vous ensuite au plafond pour faire tomber les pièces bleues et blanches. Descendez ensuite et rassemblez ces pièces au sol.
Allez à droite et détruisez la table pour faire tomber un bloc. Poussez ce bloc à gauche et utilisez votre épée avec le mécanisme pour faire tomber ce bloc à l'étage inférieur.

Descendez ensuite et rassemblez les pièces de la carte. Utilisez la longue-vue pour suivre le navire.

Chapitre 3 : Le secret du Hollandais

Prenez une lampe et allez vers le pont supérieur. Avec Bill, illuminez les tentacules qui se trouvent au centre pour leur faire peur et prenez le passage entre les deux portes. Allez à droite avec Bill pour faire peur à d'autres tentacules et faire tomber des planches. Descendez et assemblez les planches pour constituer un escalier.

Montez alors avec Will et grimpez au mat. Tirez une hache sur la cible pour faire tomber le filet. Descendez et assemblez les pièces du premier pirate.

Tournez ensuite le levier pour faire monter le canon jusqu'au sommet avant de le faire tomber. Allez vers la zone d'impact et rassemblez les pièces du deuxième pirate. Donnez ensuite à ce pirate le balai qu'il demande.

Utilisez votre épée avec le mécanisme pour étaler des algues au sol. Passez par ces algues en utilisant Bill pour finir dans partie gauche du navire. Détruisez le récipient marron et rassemblez les pièces du dernier pirate.

Après la cinématique, descendez par la trappe et allez à gauche. Montez sur le tonneau et placez-le sur le socle pour ouvrir le premier mécanisme de la grille d'en haut. Utilisez Bill pour traverser le mur de droite et tournez le gouvernail pour faire descendre une échelle. Utilisez cette échelle pour remonter. Pendant que l'un de vos personnages place son épée dans le mécanisme, le deuxième poussera le bras vert pour ouvrir la grille.

Suivez le capitaine et entrez dans ses quartiers. Incarnez Bill pour qu'il traverse les algues et utilisez son épée avec le premier mécanisme. Revenez à Will, poussez le gouvernail à droite ensuite tournez-le. Revenez à Bill et utilisez votre sabre sur le deuxième mécanisme situé à gauche. Poussez le deuxième gouvernail à gauche avec Will et tournez-le pour former un chemin.

Ramassez le bloc de Lego et passez sur le chemin. Placez le cube sur la dalle pour voir les dalles se colorer. Sautez dessus en commençant par les bleues puis les violettes et enfin les roses. Sautez vers le capitaine.

Chapitre 4 : L'ile des quatre vents

Utilisez la boussole pour trouver la banane et donnez-la au premier pirate. Utilisez ensuite la boussole pour chercher l'objet qui se trouve en bas à droite de la sélection. Pour le déterrer, prenez la pelle qui se trouve contre le navire en ruine.

Assemblez ensuite les pièces de la catapulte puis allez à droite et escaladez le cocotier. Accrochez-vous à la perche pour faire tomber une noix de coco. Placez cette noix sur la catapulte et tirez-la sur l'étoile de mer géante qui se trouve sur le navire.

Entrez dans ce navire avec Jack et utilisez la corde pour monter. Allez à droite pour atteindre l'autre coté de la plage. Utilisez votre boussole pour trouver un crabe géant qui vous catapultera dans la première zone de la plage. Tournez alors la catapulte vers le crabe et lancez-lui deux noix de coco. Traversez ensuite le sable mouvant en sautant sur les restes du crabe et déterrez le trésor.

Après la cinématique, pourchassez Jack et lancez-lui vos haches. Quand il entre dans le fort, assemblez les pièces pour former un rouage et allez le placer dans le mécanisme de droite. Utilisez ensuite votre épée pour mettre en marche ce mécanisme et faire sortir une caisse contenant un marteau. Prenez ce dernier et réparez le mécanisme de la porte scintillant en rouge. Entrez ensuite dans le fort.

Utilisez votre hache sur la cible située en haut de la porte pour faire descendre une planche. Montez sur cette planche et utilisez le mécanisme pour permettre à votre ami de monter. Montez encore un étage ensuite agrippez-vous à l'échelle pour la faire descendre jusqu'à votre amis et montez. Attaquez encore une fois Jack avant qu'il ne s'échappe.

Sortez par la porte et prenez la torche. Avancez sur le rebord et montez à l'étage en grimpant au mur. Allumez la mèche située à gauche pour ouvrir un passage dans le mur. Utilisez ensuite votre hache et escaladez le filet. Suivez Jack sur les planches et combattez-le.

Vous tombez ensuite en compagnie de votre ami sur une grande roue. Attaquez les pieds de Jack qui est coincé dans

la roue. Affrontez-le ensuite au centre de la roue en passant par les plates-formes mouvantes.

Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'il remonte au sommet de la roue pour vous affronter. Repoussez-le jusqu'à atteindre la plage.

Une fois sur la plage, vous devez battre les pirates dans un court laps de temps pour qu'ils ne puissent pas se régénérer. Ignorez alors les simples pirates et focalisez-vous sur ceux indiqués. Utilisez les tirs de loin pour gagner du temps et essayez de regrouper au moins deux pirates pour les éliminer en même temps.

Chapitre 5 : Le Kraken

Allez à gauche et utilisez la torche avec le canon pour tirer sur les ventouses du tentacule du Kraken pour qu'il lâche cette zone et libère le passage pour l'un de vos amis.

Allez au canon situé à droite et rééditez la même opération pour être rejoint par un autre ami.

Placez ensuite la première caisse de dynamite sur l'une des plaques vertes. Allez ensuite à gauche et attendez l'attaque de tentacule pour assembler la caisse de dynamite et placez-la sur un plaque verte. Allez vers la troisième caisse qui se trouve dans une cage de fer. Passez à Marty, tirez sur la chaine pour libérer la caisse et placez-la sur la dernière plaque verte.

Allez ensuite vers le mat et réparez les bras du tourniquet avec Gibbs. Tournez-le ensuite pour faire monter les caisses de dynamite jusqu'à l'étage supérieur. Montez ensuite et tournez le gouvernail pour abaisser les plates-formes qui sont devant vous. Utilisez Marty pour passer par la trappe qui se trouve à gauche de la grille. Poussez la caisse de dynamite à droite pour la sortir de la grille et placez-la sur la plaque verte.

Allez ensuite à gauche et tirez sur la cible pour que la tentacule lâche la caisse de dynamite. Ramassez cette dernière et placez-la sur la plaque verte. Montez ensuite les escaliers pour qu'ils s'effondrent. Assemblez alors les deux bras du tourniquet et tournez-le pour faire monter les caisses de dynamite. Escaladez enfin l'escalier de droite pour atteindre le pont supérieur du navire.

Allez vers le mat et essayez de tourner le tourniquet mais le mécanisme est défectueux.

Passez alors à Jack et utilisez la corde pour monter au sommet du mat. Utilisez la tyrolienne pour atteindre la mat suivant et avancez sur la planche. Détruisez le verrou pour libérer la corde. Utilisez ensuite Gibbs pour qu'il grimpe à cette corde et atteigne le mat. Réparez alors le mécanisme du tourniquet. Tournez ensuite ce dernier pour monter les caisses de dynamite. Allez à gauche, prenez une torche et utilisez le canon pour tirer sur les caisses.

Vous devez maintenant affronter le Kraken en face à face. Cachez-vous derrière la grande caisse située à droite pour éviter d'être aspiré par votre ennemi.

Lorsqu'il crache différents objets, allez en ramasser un et approchez-vous du boss pour le lui lancer dans la gueule. Répétez ces actions plusieurs fois pour qu'il change de tactique.

Il essayera maintenant de vous toucher avec ses tentacules. Evitez-les et leurs ondes de choc quand elles percutent le sol. Prenez ensuite une torche et allez sur la tentacule du boss pour allumer la caisse de dynamite.

Rééditez la même opération de l'autre coté. Le boss changera alors de tactique pendant la phase finale du combat.

La tactique est la même que lors de la première phase mais cette fois le boss crachera une caisse de bombes parmi les autres objets. Ramassez alors à chaque fois une bombe et lancez-la dans la gueule du Kraken. Restez à l'abri pendant les phases d'aspiration et répétez ces actions jusqu'à en finir avec le boss.

Jusqu'au bout du monde

Chapitre 1 : Singapour

Avancez à gauche et détruisez l'étale de poisson pour en récupérer un. Donnez-le ensuite au vendeur, en haut.

Effectuez ensuite un double saut pour atteindre la perche et montez sur le toit. Utilisez la tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche et attendez devant le pont pour que Barbossa utilise son épée avec le mécanisme et vous le déploie. Sautez ensuite d'un perche à l'autre pour atteindre l'autre rive. Brisez la chaine pour déployer un pont pour Barbossa.

Brisez les blocs pour dévoiler les escaliers situés au fond et montez. Utilisez vos épées avec les mécanismes pour débloquer un chemin à gauche et descendez. Utilisez ensuite la barque pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite le gouvernail et le levier pour faire sortir la boule du labyrinthe et ouvrir le portail. Le gouvernail sert à ouvrir les passages verts et bleus et le levier vous permet de tourner la roue.

La boule doit sortir par le bas pour que la porte s'ouvre. Avancez et poussez les deux jacuzzis. Avancez ensuite vers les personnages situés au fond.

Après la cinématique, allez à droite et récupérez un pistolet pour le donner Tai Huang pour qu'il rejoigne votre équipage. Avec ce dernier, tirez sur la cible qui se trouve sur le toit, à gauche. Récupérez la carotte et donnez-la au pirate tatoué. Avec ce dernier, tirez la poignée qui se trouve sous Tia Dalma pour créer un pont et aider cette dernière à descendre.

Neutralisez ensuite les soldats qui arrivent et allez à droite. Tirez le pont avec le pirate tatoué et traversez. Utilisez ensuite Tai Huang pour tirer sur la cible et faire tomber une grande caisse. Portez cette caisse avec le tatoué et placez-la sur la plaque verte. Assemblez les pièces du chariot et poussez-le contre la barricade jusqu'à ce qu'il explose et libère le passage.

Avancez et placez le canon sur son socle, utilisez ensuite la torche pour tirer et écarter les ennemis de votre chemin. Continuez d'avancer et tirez sur la cible pour déployer une planche qui vous mènera jusqu'au navire.

Chapitre 2 : le coffre de Davy Jones

Utilisez la boussole pour trouver la barque et le Jack imaginaire possédant une pelle. Utilisez ensuite la boussole pour trouver son canard en plastique pour qu'il accepte de vous rejoindre. Allez alors à droite et avec ce dernier, déterrez la partie avant du navire. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la fleur violette.

Donnez-la au bouc pour l'apprivoiser. Utilisez ensuite le Jack imaginaire possédant un pistolet et tirez sur la cible. Montez dans le navire puis escaladez jusqu'au sommet du mat pour faire tomber un autre Jack imaginaire.

Trouvez-lui une cacahuète avec la boussole pour qu'il vous rejoigne.

Allez alors à gauche et lancez des bombes avec le dernier Jack pour libérer la partie arrière du navire. Assemblez ensuite les pièces. Montez sur le bouc et utilisez-le pour tirer cette partie. Embarquez ensuite dans le navire et tournez le tourniquet pour lever l'encre. Accrochez-vous à la corde de la proue.

Après la cinématique, descendez d'un étage et avec Marty, explosez la grille qui se trouve à droite pour libérer un pirate.

Allez ensuite au centre et assemblez les pièces de l'engrenage. Allez à gauche et tirez sur la cible pour faire tomber une caisse. Ramassez-la et placez-la sur la plaque verte. Assemblez ensuite les pièces et revenez à la prison (à droite) pour prendre la manivelle. Placez-la sur le mécanisme (à gauche) et tournez-la pour ouvrir la grille et faire sortir un autre pirate.

Descendez ensuite d'un autre étage et entrez par la trappe de droite. Poussez le baril à gauche et explosez les autres, ceux qui bloquent le chemin. Passez à Barbossa et utilisez son épée pour ouvrir le robinet et réveiller Gibbs. Remontez ensuite vers le pont supérieur.

Libérez les deux pirates attachés au mat en tirant avec Marty sur la chaine.

Tirez ensuite sur les deux canons pour libérer un autre pirate. Utilisez ensuite une torche avec le baril d'explosif pour libérer un quatrième pirate. Passez à Barbossa et grimpez à la chaine. Passez au mat suivant en utilisant la corde et

placez votre épée dans l'engrenage. Une fois que la cage argentée est en bas, tirez dessus avec Marty pour la détruire et libérer un autre pirate. Allez ensuite vers le gouvernail et explosez-le pour réveiller Will.

Allez enfin vers la chaine et accrochez-vous. Balancez-vous de droite à gauche pour terminer le niveau.

Chapitre 3 : Le choix de Norrington

Allez à gauche du navire et utilisez votre épée avec le mécanisme. Tirez ensuite avec un soldat sur la cible.

Accrochez-vous à la chaine pour faire tomber une caisse qui ouvrira un passage vers l'intérieur du navire.

Descendez tout en bas et faisant peur aux tentacules avec la torche. Faites peur ensuite à la tentacule qui se trouve sur la plaque en damier. Faites peur aussi à la tentacule qui se trouve au fond à gauche. Poussez ensuite le mécanisme et utilisez les gouvernails pour dégager le chemin.

Placez le mécanisme dans son socle et utilisez votre épée sur ce dernier. Passez à un soldat et prenez l'épée qui se trouve à gauche pour la placer dans le deuxième mécanisme et ouvrir la trappe.

Descendez alors et allumez le baril explosif pour détruire la grille de la prison. Montez à l'échelle en éliminant les ennemis en chemin et passez au pirate tatoué. Utilisez sa force pour ouvrir le passage, à gauche. Utilisez ensuite la torche avec les deux canons pour libérer le passage.

Avancez à droite et avec Elisabeth, effectuez un double saut pour vous accrocher à la barre et déployer le filet. Sautez ensuite, avec Tai Huang, à droite d'une plateforme à l'autre et accrochez-vous à la dernière pour dévoiler un gouvernail. Tournez-le pour remonter la barque. Sautez sur cette barque et tirez sur la cible.

Accrochez-vous ensuite à la chaine et sautez à droite. Neutralisez les ennemis et utilisez la torche pour faire peur aux tentacules. Sautez dans le balcon ensuite en tyrolienne vers l'autre navire. Passez au pirate tatoué et tirez sur les quatre poignées.

Chapitre 4 : Le tribunal de Confrérie

Avancez et placez vos épées dans les mécanismes pour faire tomber une caisse. Complétez la construction de la statue pour qu'un membre de la confrérie parte à la réunion.

Avancez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'à trouver un autre membre de la confrérie. Placez l'engrenage sur la plaque verte et poussez le tourniquet. Utilisez ensuite la boussole de Jack pour trouver une torche et utilisez-la sur le canon pour tirer sur les cadenas du coffre. Vous avez aidé un deuxième membre de la confrérie à participer à la réunion.

Allez ensuite à gauche et descendez en contre bas. Poussez le bloc situé à gauche pour récupérer la première perruque de la dame. Placez-la alors sur la plaque verte. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la deuxième perruque et placez-la sur la plaque verte. Avancez ensuite sur la planche, au sud du balcon, pour prendre la troisième perruque et la mettre au même endroit. La dame acceptera alors de partir à la réunion.

Revenez tout en bas et avancez à gauche jusqu'au fond vers un autre membre. Tournez le gouvernail pour faire bouger le labyrinthe et tirez la chaine pour changer de sens.

Récupérez ensuite le cylindre et placez-le dans son socle, à droite. Utilisez votre épée avec le mécanisme pour que le membre monte dans l'ascenseur.

Revenez ensuite à gauche et montez avec le monte-charge. Allez à droite et utilisez la boussole pour trouver une manivelle. Utilisez la manivelle avec le mécanisme à droite et avec l'aide de votre ami remontez la barque pour sauver le membre de la confrérie.

Descendez ensuite et allez à gauche. Effectuez des sauts muraux pour atteindre le sommet où se trouve votre cible. Agrippez-vous ensuite aux chaines suspendues. Vous devez suivre les danseuses qui sautent sur le damier.

Concentrez-vous sur le mouvement d'une seule danseuse et répétez ses mouvements. Votre ami se placera alors sur les bonnes dalles. Après les trois sessions, le dernier membre de la confrérie embarquera dans l'ascenseur.

Montez également dans cet ascenseur et utilisez vos épées sur les mécanismes pour l'activer. Une fois en haut, placez vos épées dans les socles comme tous les autres membres.

Après la cinématique, entrez dans la salle (à gauche) et prenez l'os du premier squelette. Remettez cet os au chien de la première salle et utilisez ce dernier pour qu'il ouvre un passage au sol dans la salle de gauche.

Toujours avec le chien, entrez par la trappe de droite et accrochez-vous au crochet (en haut) pour ouvrir la porte. Entrez ensuite et prenez la valise. Portez cette valise jusqu'à la grande salle et placez-la sur la table.

Chapitre 5 : le Maelstrom

Utilisez la longue-vue pour apercevoir la dame sur l'autre navire. Suivez-la avec le regard pour qu'elle vous envoie une bouée. Récupérez la bouée et placez-la dans la cuvette.

Allez ensuite à gauche et détruisez les caisses pour trouver une trompette.
Ramassez cette trompette et placez-la dans la cuvette.

Allez ensuite à droite, derrière la mat, et ouvrez le coffre pour récupérer une ombrelle. Donnez-la à Ragetti pour qu'il perde son oeil de verre. Prenez alors son oeil et placez-le dans la cuvette. Allez ensuite avec Will à droite et tirez sur la cible qui se trouve en haut, derrière le gouvernail. Grimpez ensuite à la corde et allez à gauche pour récupérer la pierre précieuse noire. Descendez et placez-la dans la cuvette.

Revenez ensuite en haut du mat et utilisez la corde qui se trouve à gauche pour atteindre le mat suivant. Utilisez la torche sur la mèche du canon pour exploser les caisses situées en bas. Descendez et récupérez la saucisse pour la mettre dans la cuvette. Prenez ensuite une torche et sautez sur la barque. Faites peur aux tentacules pour récupérer le dernier objet et placez-le dans la cuvette.

Après la cinématique, allez à droite et tournez le gouvernail trois fois pour faire descendre le canon sur le pont principal. Rejoignez ensuite ce canon et placez-le dans son socle. Un éclair fera tomber un autre canon à placer dans son socle aussi. Prenez une torche et utilisez les deux canons sur le navire ennemi.

Visez les planches sur le coté. Assemblez ensuite les pièces autour du canon central et tournez le gouvernail. Utilisez ensuite le canon sur la dernière cible sur le navire.

Après la cinématique, commencez par affronter Bill Turner. Assemblez ensuite ses membres pour le contrôler par la suite.

Traversez le passage d'algues et prenez la lanterne. Allez ensuite au centre du navire et faites peur aux tentacules. Poussez ensuite le bloc contre le coffre à gauche.

Passez ensuite à Jack, montez sur le coffre et utilisez la corde pour atteindre Davy Jones. Affrontez-le avant qu'il ne prenne la fuite. Passez alors à Bill pour le suivre par le passage d'algue et attaquez-le. Revenez ensuite à Jack pour pouvoir suivre Davy Jones en utilisant les cordes.

Suivez-le d'un mat à l'autre pour l'attaquer et grimpez à la dernière corde pour l'atteindre et en finir avec lui.

La fontaine de jouvence

Chapitre 1 : Londres

Commencez par neutraliser les soldats et prenez un fusil. Tirez sur les cibles qui se trouvent à gauche ensuite assemblez les pièces pour amener une corde à Jack. Utilisez-la pour monter dans le balcon et poussez la statue vers le bas.

Tirez ensuite sur la corde pour faire basculer le lustre. Descendez et poussez la statue sur la table, à gauche. Montez-dessus et accrochez-vous au lustre. Sautez ensuite dans le balcon, à droite. Utilisez la corde pour atteindre l'autre balcon et passez la porte.

Descendez les marches et avancez dans le couloir. Neutralisez les gardes et détruisez la vitrine située à droite pour libérer le canon. Assemblez ensuite ses pièces et tirez sur la statue. Tirez ensuite sur les cible qui se trouve sur l'immeuble d'en face.

Sortez par la fenêtre et grimpez à la gouttière. Passez ensuite par le mur et les perches pour atteindre la corde située à droite. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'un autre immeuble. Passez sur la planche à gauche et réparez le mécanisme avec Gibbs.

Utilisez l'épée de Jack avec le mécanisme pour remonter Gibbs puis avancez avec ce dernier à droite pour déployer une échelle pour Jack.

Balancez-vous sur les cordes pour déployer les planches et sautez dans le balcon de droite. Traversez les planches et escaladez la gouttière. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour descendre sur le chariot.

Après la cinématique, sautez sur le chariot jusqu'à celui où se trouvent les soldats. Neutralisez-les et prenez un fusil pour tirer sur la cible et déployer un pont.

Continuez de sauter sur les chariots jusqu'à atteindre celui contenant des cercueils. Détruisez-les pour former un pont vers un autre chariot. Sautez ensuite jusqu'au chariot transportant du charbon et réparez le mécanisme avec Gibbs. Utilisez l'épée de Jack pour activer le mécanisme et lancez du charbon sur les deux cibles à l'arrière du chariot.

Vous devez maintenant combattre le faux Jack. Touchez-le une première fois et neutralisez ses sbires. Détruisez la porte avec Jack pour poursuivre votre ennemi.

Combattez-le avant qu'il ne prenne la fuite encore une fois. Montez ensuite sur le tonneau et placez-le dans son socle, à droite, et roulez-le pour ouvrir l'accès au monte-charge, à gauche. Montez et attaquez votre ennemi sur les poutres. Revenez ensuite en bas et placez-vous sur la soufflerie pour faire tomber du charbon sur le sol. Quand le faux Jack passera sur ce charbon il tombera de son tonneau. Attaquez-le alors une dernière fois.

Chapitre 2 : Queen Anne's Revenge

Avancez à droite et utilisez votre épée avec le mécanisme pour faire tomber des boules de canon qui vont détruire la grille de droite.

Réparez le sol pour pouvoir pousser la caisse de dynamite à droite. Utilisez ensuite votre boussole pour chercher la caisse de bombes. Lancez ces bombes sur les câbles qui tiennent le hamac du Chef. Ce dernier a besoin d'un oeuf. Utilisez alors votre boussole pour lui dénicher un oeuf. Remettez-le-lui pour qu'il vous prépare une omelette.

Laissez-la pour l'instant et allez au fond à droite. Utilisez les bombes sur le hamac de Garheng. Jouez ensuite de la guitare pour Garheng pour qu'il vous rejoigne.

Utilisez ce dernier pour tirer la poignée de la grille de la prison. Revenez au chef et prenez l'omelette pour la donner à Salaman. Avec ce dernier, réparez le mécanisme qui scintille en rouge. Prenez ensuite une torche et explosez la dynamite. Assemblez enfin l'échelle et montez.

Dans ce niveau, utilisez les bombes sur les trois blocs argentés au plafond pour fermer les fenêtres et arrêter l'arrivée des ennemis. Allez ensuite à gauche et frappez le squelette pour faire apparaitre un baril de dynamite. Explosez cette dynamite en utilisant une torche et entrez dans la nouvelle zone.

Avance à gauche et arrachez la grille de la prison avec Garheng. Allez ensuite au fond à droite et montez sur un tonneau. Roulez ce dernier jusqu'à la prison pour le placer dans son socle. Roulez-le pour faire apparaitre un squelette tenant une mèche. Utilisez la torche sur cette mèche pour exploser la dynamite. Montez ensuite à l'escalier.

Après la cinématique, allez à l'arrière du navire (à gauche) et détruisez les chandeliers. Utilisez les débris pour compléter les engrenages du mécanisme. Utilisez l'épée de Jack sur ce mécanisme tandis que l'autre personnage se placera sur le geyser d'eau. Une fois en haut du mat, prenez le fusil et tirez sur la cible, à droite. Sautez ensuite sur les plates-formes qui se balancent et rejoignez le mat suivant.

Frappez les blocs qui se trouvent sur le mat pour faire tomber des pièces. Avec Jack, assemblez-les pour utiliser la corde et atteindre le mat puis utilisez votre épée sur le mécanisme. Utilisez ensuite la tyrolienne, à droite, pour atterrir à l'avant du navire. Utilisez le gouvernail pour placer le prisonnier à votre niveau et brisez ses liens pour le libérer.

Chapitre 3 : Baie de White Cap

Attaquez-vous à la barque sur la plage ensuite utilisez ses pièces pour assembler un bloc. Poussez ce bloc pour qu'il comble le trou dans le quai. Utilisez ensuite votre boussole pour trouver une caisse. Prenez la pelle du squelette et creusez pour déterrer cette caisse.

Portez-la ensuite sur le quai et utilisez l'épée d'un autre personnage pour qu'il vous déploie le pont. Placez la caisse sur la plaque verte et passez à Angelica.

Allez à droite et utilisez le double saut ensuite la perche pour atteindre la dénivellation. Allez à gauche et tournez la manivelle pour déployer une échelle pour vos amis. Montez les escaliers et dégagez le chemin pour vos amis avec Garheng.

Montez au sommet du phare, prenez la torche en chemin et allumez la première lampe. Descendez ensuite à l'étage inférieur et réparez le mécanisme avec Salaman. Rallumez la première lampe et revenez en bas. Tournez la structure pour alimenter la deuxième lampe. Tournez ensuite le gouvernail pour ouvrir la vanne pour que le liquide atteigne la lampe.

Montez alors et allumez cette lampe. Revenez en bas et rééditez la même opération pour la troisième lampe. Une fois les trois lampes allumées, utilisez la longue-vue pour repérer la sirène et suivez-la du regard.

Après la cinématique, descendez en bas du phare et allez à gauche près de la sirène. Cette dernière lancera alors un cri qui brisera la glace qui emprisonnait la caisse. Allez à droite et utilisez la corde avec Jack pour monter. Utilisez le gouvernail pour faire monter la caisse et placez-la sur la plaque verte. Tournez encore une fois le gouvernail pour faire descendre le crochet.

Descendez ensuite et embarquez sur la barque. Récupérez une caisse et revenez sur le quai. Traversez les planches sans tomber dans l'eau et accrochez la caisse au crochet. Remontez ensuite près du gouvernail et tournez-le pour faire monter la caisse. Placez-la aussi sur une plaque verte et utilisez la torche pour exploser la dynamite.

Chapitre 4 : un héritage espagnol

Commencez par pousser le coffre à droite. Allez ensuite à gauche et utilisez votre sabre avec le mécanisme pour faire tomber un coffre. Poussez-le alors à droite aussi. Assemblez ensuite les débris pour construire une échelle et montez.

Allez à gauche et détruisez les objets pour les assembler par la suite et obtenir une harpe.

Grimpez au mur et accrochez-vous au filet du plafond pour faire tomber des pièces. Rassemblez-les pour réparer le chemin en damier. Poussez ensuite la harpe au bout du chemin en damier. Allez ensuite au fond à gauche et montez sur un tonneau. Placez ce tonneau dans son socle à droite et roulez-le pour faire descendre un piano.

Détruisez les objets à droite et assemblez les pièces pour reformer le chemin en damier. Poussez ensuite le piano jusqu'au fond. Un trésor apparaitra alors au pied du lit. Ouvrez-le puis placez-le sur la plaque verte pour utiliser la longue-vue. Suivez le cavalier jusqu'à ce qu'il entre dans le fort.

Après le changement de décor, avancez en sautant d'une planche à l'autre et approchez-vous de la porte du fort. Avec Barbossa, lancez ensuite une grenouille rouge sur le garde.

Entrez et détruisez tout le décor à droite et assemblez les pièces pour placer les couverts sur la table. Détruisez ensuite les objets à gauche pour assembler des chaises. Placez le poulet qui se trouve à droite sur la plaque verte et tournez-le pour le rôtir. Placez ensuite ce poulet sur le plat à gauche et tirez sur les cordes avec votre ami pour sonner la cloche.

Entrez ensuite par le grand portail, à gauche. Utilisez l'épée du premier personnage avec le mécanisme. Prenez une torche avec le second et tirez avec le canon sur les charnières de la porte ensuite sur la porte elle-même. Avancez ensuite en neutralisant les soldats. Utilisez votre pelle pour déterrer la première caisse et déposez-la sur la plaque verte. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la deuxième et placez-la sur la plaque verte.

Allez ensuite à droite, détruisez les blocs et récupérez la dernière caisse. Placez-la sur la plaque verte puis assemblez le tout pour former un pont.
Traversez-le et dans la zone suivante, entrez dans la tente et prenez un calice.

Après la cinématique, attaquez votre ennemi pour le faire fuir. Quand il vous lance des bombes depuis le toit, placez-vous près des blocs argentés pour qu'elles explosent dessus. Esquivez-les pour ne pas être touché et assemblez ensuite les pièces pour les placer sur la plaque verte.

Tournez ensuite la manivelle et placez les deux chaises au sommet du cocotier. Placez-vous enfin sur ces chaises pour être catapulté loin de votre ennemi.

Chapitre 5 : la fontaine de jouvence

Utilisez la boussole pour trouver la longue-vue. Impossible de la récupérer pour l'instant puisque vous n'avez pas de pelle. Passez à Angelica et utilisez son double saut pour atteindre la dénivellation et prendre la pelle. Déterrez la longue-vue et placez-la ensuite sur son socle. Utilisez-la pour suivre le cours d'eau dans les rochers. Entrez ensuite dans la grotte.

Avancez et frappez la grande toile d'araignée à plusieurs reprises. Rassemblez ensuite les pièces pour former une lanterne. Allez ensuite à droite et montez sur le tonneau pour le placer sur son socle. Roulez-le pour faire monter la lanterne qui fera fondre la glace et permettre à l'eau de circuler.

Avancez à droite et utilisez le double saut d'Angelica pour vous accrocher à la chaine et faire monter la lanterne près de la glace.

Avancez vers le fond de la caverne. Utilisez votre boussole pour trouver la lampe noire et assemblez ses pièces. Prenez ensuite le gouvernail et placez-le sur son socle. Tournez-le pour faire monter la dernière lanterne et faire fondre la glace. Placez-vous ensuite au centre de la flaque d'eau pour remonter à la surface.

Après la cinématique, allez à gauche et utilisez la boussole pour trouver la première statue de sirène. Tirez ensuite sur la cible qui se trouve en haut à gauche pour faire tomber le squelette et la pelle. Prenez cette dernière pour déterrer la statue. Assemblez-la et poussez-la pour arrêter le geyser d'eau.

Allez ensuite à droite et utilisez la boussole pour trouver la caisse de bombes. Utilisez une bombe contre les rochers argentés pour obtenir des pièces. Assemblez-les pour former une échelle. Escaladez-la et neutralisez les deux soldats. Récupérez la deuxième statue de sirène et descendez avec elle. Poussez ensuite la caisse marron qui se trouve à droite pour la placer dans l'alcôve.

Poussez l'autre caisse à gauche pour au final former un pont de planches. Traversez ce pont et placez la statue sur la plaque verte ensuite poussez-la sur le geyser. Traversez ensuite le pilier pour affronter le boss.

Commencez par éviter les tirs de Barbe noire. Attaquez-le avec l'épée quand il vient vers vous pour l'étourdir. Après la cinématique, évitez les tirs du boss ensuite étourdissez-le à nouveau. Pendant ce laps de temps, passez à Syrena et donnez à boire à Angelica.

Quand le boss vous lance de plus gros projectiles, attendez qu'il vous balance des bombes pour les lui renvoyer à la figure et l'énerver. Attaquez-le une nouvelle fois en duel pour l'étourdir. Passez encore une fois à Serena pour lui faire boire l'eau de la fontaine. Rééditez ces actions jusqu'à guérir Angelica et tuer Barbe noire. Félicitations ! Vous avez

terminé tous les épisodes de Pirates des Caraïbes.

LES 20 CHAPEAUX ROUGES

Aimant à trésor

Avec le nombre de briques dorées requis, construisez le château doré pour faire apparaitre le chapeau sur la plage de la zone centrale.

Coeur bonus

Avec le personnage « l'Espagnol » (par exemple), lancez des bombes sur les structures argentées immergées puis remettez en place le pont en bois en actionnant la barre de navigation au premier plan. Sautez sur les deux barres vertes avec un personnage féminin pour faire apparaitre le chapeau.

Construction rapide

Lorsque vous avez 32 briques dorées (ou plus), détruisez la caisse en or près de la tour à l'Est, actionnez l'élévateur et trouvez le chapeau dans le renfoncement camouflé par l'ascenseur à votre arrivée.

Creuser rapidement

Avec le nombre de briques dorées requis, placez un tonneau sur le mécanisme prévu à cet effet à gauche de la zone Ouest. Vous pouvez ainsi reconstruire le pont et faire apparaitre le chapeau de l'autre côté mais aussi le personnage Barbe Noire et l'accès à la cabane sombre.

Défilement bonus

Sur le balcon de la maison, faites sauter la serrure avec une bombe ou un tir explosif. Le chapeau se trouve juste derrière.

Déguisements

Derrière la tour de la zone Est, faites sauter le baril de dynamites avec une torche disponible en contrebas.

Détecteur de Chapeau Rouge

Devant la grande tour avec Jack, recherchez le chapeau rouge grâce à sa boussole puis frappez chaque fleur qui apparait.

Double Trésors

Allumez les canons de la zone Est avec la torche située juste sure votre gauche. Détruisez ensuite les trois cibles en tirant lorsqu'elles sont dans l'eau. En effet, le temps que le boulet fasse son bout de chemin, les cibles seront émergées au bon moment.

Détecteur de Minikits en Bouteille

Sur la plage de la zone centrale, suivez un gros crabe jusqu'à ce qu'il s'épuise et que vous puissiez lui grimper dessus. Le chapeau apparait subitement sur un rocher au centre de la zone sablée.

Forgeage rapide

Au bout du ponton Est, réparez la machine avec GIbbs (par exemple) pour que le chapeau apparaisse sur l'eau.

Invincibilité

Dans la cabane sombre tout à fait à l'Ouest (voir le chapeau " Creuser rapidement"), détruisez le coffre rouge et noir avec le pouvoir de Barbe Noir.

Régénérer Coeurs

Avec le nombre requis de briques dorées, assemblez les pièces de LEGO en or sur la plage de la zone centrale.

Rescousse de chute

Avec un personnage pouvant lancer ou tirer des projectiles, frappez les trois cibles disposées à l'entrée de la grande maison de la zone à l'Est. Avec ce chapeau, vos personnages ne tomberont plus jamais dans le vide infini !

Respirer sous l'eau

Allez sous l'eau de la zone centrale avec un personnage pouvant couler et lancer des explosifs en même temps (Jacoby peut faire cela). Faites sauter les trois cadenas en argent sous le ponton principal.

Trésors Personnage

Dans la taverne accessible en entrant dans la grande bâtisse de la zone Ouest, détruisez tous les éléments du décor devant les tonneaux. Ce chapeau vous permet d'obtenir des pièces en tuant des ennemis.

Trésor x2

Sur la plage de la zone centrale, sautez rapidement sur les blocs arrondis afin qu'ils soient tous enfouis sous le sable. Cela fait, ils ressortent et le chapeau apparait.

Trésor x4

Devant la grande maison de la zone Ouest, ouvrez l'accès à une nouvelle pièce grâce au pouvoir de Barbossa. Dedans, brisez l'aquarium avec Sirena (disponible en terminant le mode Histoire).

Trésor x6

Avec Marty ou un lanceur de bombes, faites tourner les trois structures argentés autour du puits dans la zone Ouest.

Trésor x8

Dans la cabane sombre à l'Ouest (voir le chapeau " Creuser rapidement"), détruisez tous les éléments du décor pour faire apparaitre le chapeau rouge. Préparez la monnaie !

Trésor x10

Montez au premier étage de la tour à l'Est (voir le chapeau rouge "Construction rapide") puis sautez sur la chaîne afin d'atteindre le sommet. En regardant dans la longue-vue, suivez du regard le pirate qui va creuser à trois reprises. Insistez jusqu'à voir la séquence complète.

Pour 2 500 000 pièces, vous aurez le chapeau rouge ultime !

LES QUATRE DERNIÈRES BRIQUES DORÉES

En terminant tous les niveaux à 100 %, vous remarquez que vous n'avez que 80 briques dorées au compteur. Vous pouvez dès à présent aller en chercher 4 très facilement.

Rendez-vous sur les pontons dédiés aux minikits au Port. Si vous avez la totalité des minikits d'un monde, une brique dorée vous attendra sagement au bout du ponton en question. Cela donne donc 4 briques dorées pour les 4 mondes du jeu.

LEGO Rock Band

© Warner Interactive / TT Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Débutant sur la Scène

Termine ton premier concert de la Tournée Mondiale.

Tour de Force

Joue dans chaque salle de concert de la Tournée Mondiale.

Rockeur à Longue Distance

Termine la Setliste du Marathon Rock de la Tournée Mondiale.

En Caisse

Achète le 2ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Pied Marin

Achète le 3ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Club Rotary

Achète le 4ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Route Dégagée

Achète le 5ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Marcher sur les Nuages

Achète le 6ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Dans les Profondeurs

Achète le 7ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Jet-Setter

Achète le 8ème véhicule de la Tournée Mondiale.

Port Téléport

Débloque le Téléport dans la Tournée Mondiale.

Expert Démolition

Termine le Défi Power Rock Ruine et Roll.

Scribouillard

Embauche un Manager du Groupe.

T'es embauché !

Embauche un membre d'entourage.

Mon Taudis Adoré !

Achète un meuble pour l'antre du rock.

Fier de Son Chez-soi

Dépense 100 000 pièces sur des meubles pour l'antre du rock.

Essentiels de Base

Achète un vêtement.

Famine de Vêtements

Dépense 100 000 pièces ou plus sur des vêtements.

Passionné des Vitesses

Achète un instrument.

Légende Locale

Gagne 100 admirateurs.

Ma Petite Étoile

Gagne 100 Étoiles.

Travail de Frette Parfait

100% des notes frappées comme Guitariste.

Batterie Parfaite

100% des notes frappées comme Batteur.

Chant Parfait

100% comme Chanteur.

Groove Parfait

100% des notes frappées comme Bassiste.

La Ferme

Réussi un Repêchage de Pièces à 100% pendant une représentation.

Brian May est jaloux ?

Atteint un solo guitare à 100% en Expert.

Tous Pour Un

Termine une chanson avec 4 membres du groupe.

Argent

Artiste Vétéran

Termine tous les concerts de la Tournée Mondiale (à part les Setlistes Marathon Rock et Sans Fin).

Chef #1

Embauche tous les membres d'entourage.

Habitation de Luxe

Dépense 1.000.000 pièces sur des meubles pour l'antre du rock.

Victime de la Mode

Dépense 1.000.000 pièces ou plus sur des vêtements.

Instrumental

Dépense 1.000.000 pièces ou plus sur des instruments.

Fantastique

Gagne 1.000.000 admirateurs.

Super Stars

Gagne 1000 Étoiles.

La pratique est la clé du succès

Les 4 membres du groupe reçoivent 100% des notes frappées chacun.

Facilement Doré !

Étoile d'Or sur n'importe quelle chanson.

The Final Countdown

Atteint un solo guitare à 100% de "The Final Countdown" en Expert.

Or

Fin Honteuse

Termine la Setliste Fin Honteuse de la Tournée Mondiale.

Acclamation Universelle

Termine l'Histoire.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

LEGO Star Wars : La Saga Complète

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS CACHÉS

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley, choisissez l'option "Entrez Code" et saisissez l'un des codes suivants. Allez ensuite dans le menu 'Personnages' pour débloquer les persos.

584HJF	Zam Wesell
AAB123	Droïde Tri-Fighter
BDC866	Droïde vautour
BRJ437	Déguisement
CLZ738	Grappin Jedi
DDD748	Comte Dooku
EUK421	Dark Maul
EVILR2	Droïde R2-Q5
EWK785	Ewok
GIJ989	IG88
HHY697	Boss Nass
HUT845	Navette impériale
INT729	Interceptor Tie
KLJ897	Jango Fett
NBN431	Stormtrooper
PLL967	Watto
PMN576	Général Grevious
QRN714	Capitaine Tarpals
UUU875	Airspeeder de Zam
ZZR636	Greedo

INDIANA JONES

Rendez-vous dans la zone bonus de la Cantina, passez la porte "Trailers" et visionnez la vidéo d'Indiana Jones. Il sera alors disponible à l'achat pour 50 000 studs.

BOWLING JEDI

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley et utilisez la force sur tous les panneaux bleus qui jonchent le sol. Une boule de bowling apparaîtra si vous les avez tous touchés, et vous pourrez utiliser la force dessus pour obtenir des studs.

LEGO Star Wars III : The Clone Wars

© Activision / Traveller's Tales 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour rentrer ces codes, il suffit de faire pause, d'aller dans le menu Extras, puis de choisir Saisir Code Secret.

Personnages

272y9q	Amiral Ackbar (Classique)
2c8nhp	Super Droïde de Combat Doré
2d3d3l	Princesse Leia (Classique)
2kef2d	MagnaGarde
2klw5r	Robonino
2vg95b	Aayla Secura
2vj9th	Ahsoka
3neuxc	Lieutenant Thire
4592wm	Poggle le Bref
4axty4	HELIOS 3D
4ptp53	Rys
4vvyqv	Whorm Loathsom
574226	C-3PO
5a7xyx	Hondo Hohnaka
5c62yq	Chancelier Palpatine
5c62yq	Sionver Boll
5kzq4d	Jango Fett
5mxsya	R4-P17
5w6fgd	Garde Impérial (Classique)
5xzqsv	Commandant Stone
5y7ma4	Droïde de combat
66uu3t	Chewbacca (Classique)
7cb6ns	Commandant Bly
7fnu4t	Général Grievous
7gfncq	Shadow Trooper (Classique)
7pmc3c	R6-H5
8nvrwj	Mace Windu
8x87u6	Padmé Amildala
9muts2	Droïde destroyer
9q7yct	Sénateur Philo
9u4tf3	Bib Fortuna
ayrec9	Jek
bh2ehu	Pirate Voyou
bjb94j	Neimoidien
bnje79	Waxer
btvtz5	Barriss Offee
bud4vu	Plo Koon
c686pk	Droïde d'alimentation GNK
csqtmb	Yoda
d8sngj	Capitaine Antilles (Classique)
db7zqn	Onaconda Farr
drglws	Wedge Antilles (Classique)
ea4e9s	Sénateur Kharrus

eabpcp	IG-86
egqq4v	L'Apprenti à Vador (Classique)
epbplk	Commando du Sénat
eraewe	Lando Calrissian (Classique)
eub8ug	Hevy
ewr7wm	Comte Dooku
f9vuyj	Anakin Skywalker
ffbu5m	Obi-Wan Kenobi (Classique)
fm4jb7	Dark Vader (Classique)
fuw4c2	Greedo (Classique)
fyvshd	Tee Watt Kaa
g2bfen	Adi Gallia
g4n7c2	Shahan Alama
g65kjj	Super Droïde de Combat Lourd
gafzud	Garde Géonosien
gc2xsa	Pillard Tusken (Classique)
gd6fx3	Capitaine Typho
gehx6c	Bail Organa
hebhw5	Turk Falso
hgbctq	Ki-Adi-Mundi
hpe7pz	Stormtrooper (Classique)
hq7bvd	Pilote Clone
j9hnf9	Obi-Wan Kenobi
jb9e5s	Echo
jrpr2a	Commandant Ponds
kfdbxf	Han Solo (Classique)
lkhd3b	Qui-Gon Jinn (Classique)
lsu4lj	Commandant Droïde de combat
m2v1jv	Aurra Sing
mb9emw	Dr Nuvo Vindi
mell07	Savage Opress
mespts	Jar Jar Binks
mjkdv5	Super droïde de combat
mkuyq8	Luminara Unduli
mp9dre	Soldat Clone Sportif
mw3qyh	Capitaine Rex
ng6pyx	Amiral Yularen
NH2405	Grand Moff Tarkan
nhme85	Cad Bane
nmjfbl	Dark Vader Endommagé (Classique)
np5gtt	Soldat Clone
pe7fgd	TX-20
pg73hf	Luke Skywalker (Classique)
pywj6n	Kit Fitso
pzmqnk	Commando Rebelle (Classique)
q5q39p	Boil
qegu64	Droïde commando
qfyxmc	Nute Gunray
qgenfd	Mort-vivant Géonosien
qh68ak	Dark Maul (Classique)
qxy5xn	Dark Sidious (Classique)
r35y7n	Villageois Lurmen
rz5huv	R2-D2
s4y7vw	Commando du Sénat (Capitaine)
s6grnz	MSE-6 (Droïde souris)
sm3y9b	Droïde LEP domestique
smn259	Commandant Cody

tkcyuz	Lok Durd
ty2byj	Boba Fett (Classique)
u25hfc	Commandant Fil
u2t4sp	Droïde sonde
v4wmjn	Droïde de luxe
vruvsz	Wag Too
wsfzzq	Garde Gammorean
wufdya	Eeth Koth
wxutwy	Soldat Clone Armes Lourdes
yg9dd7	Asajj Ventress
z87pau	R3-S6
zkxg43	Nahdar Vebb
zp8xvh	Wat Tambor
zqrn85	Reine Neeyutnee

Vaisseaux République

25fmvt	Chasseur Jedi à Obi-Wan
77qejl	Yacht Royal Type-H
aka9bb	Chasseur V-19 Torrent
bet7cu	Frégate Médicale (Torpilles)
bqcxwr	Navette d'Attaque République
c7m3du	Canonnière République
h68d3k	Chasseur Jedi à Kit Fitso
hrx2uk	Navette Jedi
j2jndd	Canonnière République (Feu Rapide)
j3mfjz	Croiseur de la République (Missiles/Torpilles)
l4lcdv	Chasseur Jedi à Plo Koon
rctflv	Chasseur Jedi d'Anakin
t4k5L4	Le Crépuscule
xpy46k	Vaisseau Furtif (Missiles/Torpilles)
xtl6y3	Chasseur Y-Wing
zy3ae2	Chasseur ARC-170 (Feu Rapide)

Vaisseaux terrestres République

3nqgyL	Char Speeder Pirate
3re9xv	Speeder Starhawk
aa279h	NA-TT (AT-AP)
p8z9m5	Char RX-200
vbezez	AT-TE
ymwv33	Speeder BARC
z7h46t	NR-TT (AT-RT)

Vaisseaux Séparatistes

6lt4ql	Navette Neimoidienne
7rl23g	Sans-Ame (Feu Rapide)
7w7k7s	Droïde Vautour
edenec	Chasseur Géonosien
hj5hhd	Chasseur MagnaGarde
jsbljs	Vaisseau d'Assaut Trident (Missiles/Torpilles)
kddqvd	Slave I
lq2svt	Xanadu Blood (Feu Rapide)
mhg3xb	Le Halo (Feu Rapide)
npgg24	Bombardier Hyena
pj2u3r	Voilier Solaire Géonosien

z567hr Soucoupe Pirate (Missiles)

Vaisseaux terrestres Séparatistes

3nqgyL Char Speeder Pirate
3re9xv Speeder Starhawk
59uu88 STAP
7nec36 OG-9 Droïde Araignée Chercheuse
c9prkp CAB (AAT)
nacmgg Droïde Araignée Nain
rylvnw Super Char
t7xf9z Droïde Hailfire

Briques rouges

2d7jns Régénérer Coeurs
3F5L56 Ricochet Parfait
43t5e5 Score X4
4gt3vq Phosphorescence
6mz5ch Aimant à Pièces
b1d3w3 Super Speeders
bs828k Super-Coupé-Sabre
byfsaq Score X8
c4es4r Deux-sabres
csd5na Détecteur de Minikit
gchp7s Construction Rapide
j46p7a Invincibilé
n1ckr1 Score X10
n3r01a Détecteur de Brique Rouge
qd2c31 Pièce Personnage
sebhgr Score X6
x1v4n2 Coté Obscur
yzphuv Score X2

VÉHICULES BONUS

1. Camion à Glace (Vous l'avez dès le début).
2. Moto (Vous l'avez dès le début).
3. Mech Porte-Charge (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'Héritage de la Terreur")
4. Droïde d'Alimentation (Avoir tous les mini-kits du niveau "Les Bleus").
5. Tracteur-Tondeuse (Avoir tous les mini-kits du niveau "le virus de l'Ombre Bleue").
6. Voiture Orange (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'ennemi caché").
7. Voiture Noire (Avoir tous les mini-kits du niveau "La bataille de Géonosis").
8. Récolteur de pâte visqueuse (Avoir tous les mini-kits du niveau "Les Bleus").
9. Droïde Crabe (Avoir tous les mini-kits du niveau "Embuscade!").
10. Eléphant (Avoir tous les mini-kits du niveau "Liberté sur Ryloth").
11. Véhicule de service (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'antre de Grievous").
12. OVNI (Avoir tous les mini-kits du niveau "Le Général Gungan).

MISSIONS DU VAISSEAU DES SÉPARATISTES

Ces missions sont disponibles sur le vaisseau des Séparatistes.

Mission 1 : R2-D2

Il se situe dès le début du niveau, utiliser Robonino pour charger le panneau de contrôle puis passer par la trappe.

Mission 2 : Yoda

Très bien caché, il se trouve tout au fond du niveau derrière un arbre rose, à gauche du char.

Mission 3 : Padmé Amidala

Tout au fond du niveau, utiliser le panneau de contrôle droïde, puis entrer dans la salle, elle est devant le jukebox.

Mission 4 : Anakin Skywalker

Alterner un perso qui vole puis un droïde pour progresser dans le niveau, Anakin se trouve au fond de la 'gare'.

Mission 5 : Capitaine Rex

Construire le mécanisme pour descendre avec le fouet, puis prendre tout de suite à gauche et voler au dessus du ravin, Rex se trouve quelques mètres plus loin.

Mission 6 : Plo Koon

Très simple, poser son vaisseau et se diriger vers la droite, il est tout au fond en train de se battre.

Mission 7 : Aayla Secur

Très dur, elle n'est sur aucune des 3 flèches bleues, il faut en fait passer de l'autre coté du gros vaisseau pour faire exploser le haut du vaisseau et débloquer une nouvelle flèche bleue, se poser puis vous la trouverez à droite des toilettes.

Mission 8 : Obi-Wan Kenobi

Se poser sur la 2eme flèche bleue, puis utiliser un petit perso pour passer dans la trappe.

Mission 9 : Ahsoka

Elle se trouve dès le début du niveau, en se dirigeant sur la gauche.

Mission 10 : Kit Fisto

Dans la salle circulaire, voler vers la gauche, ouvrir la porte avec un chasseur de prime, Kit se trouve à coté du billard.

Mission 11 : Bail Organa

Tuer les soldats bleus pour prendre leur casque, ouvrir la porte puis remettre le courant afin d'avoir accés à la 2eme salle où Bail se situe.

Mission 12 : Waxer

Pour débloquer Waxer il faut détruire les 3 parties argentées grâce aux bombes de certains chasseurs de primes, pour la partie la plus haute, s'élancer d'un rocher avec un perso volant.

Mission 13 : Commandant Cody

Le plus simple de tous, se trouve sur la passerelle au sud.

Mission 14 : Commandant Ponds

Il est dans un recoin le long de la paroi droite de la grotte, juste avant la 2eme porte 'triforce'.

Mission 15 : Luminara Unduli

Au fond de la grotte, utliser un droïde avec le panneau de contrôle pour accéder à la salle du train, Luminara s'y trouve.

Mission 16 : Eeth Koth

Assez vicieux celui-là , il faut en fait bombarder 5 fois le pare-brise du vaisseau pour débloquer Eeth.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'arène Géonosienne

Dans cette arène, vous allez apprendre les commandes de base de vos personnages. Vous êtes enchainé en compagnie de vos amis à des piliers. Suivez les indications qui s'affichent pour utiliser la force contre la bestiole.

Utilisez ensuite la force sur le pilier pour créer un escalier. Montez jusqu'au sommet et utilisez la force encore une fois pour détruire votre cible.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour changer de personnage. Passez alors à Padme et appuyez sur le bouton indiqué pour vous hisser en haut du pilier. Appuyez sur le bouton indiqué pour restreindre le Reek et incarnez Obi-Wan pour utiliser le premier comme monture. Vous allez ensuite charger le Nexu avec ce Reek pour le mettre KO.

Vous allez ensuite affronter l'Acklay ; attaquez ses jambes pour les découper et passez ensuite à Padme. Appuyez sur le bouton indiqué pour restreindre l'Acklay. Passez à un Jedi et placez-vous sur la marque bleue pour lancer une attaque spéciale contre cette bestiole. Répétez cette action jusqu'à battre ce monstre.

Quand le chasseur de primes arrive, suivez les indications pour lancer votre sabre sur le chasseur et le toucher. Attaquez votre ennemi jusqu'à l'arrivée des trois vaisseaux de sauvetage. Approchez de chaque vaisseau et appuyez sur le bouton indiqué pour ouvrir les portes et permettre au Jedi de monter.

Fermez ensuite les portes pour que le vaisseau décolle. Sauver tous les Jedi pour quitter cette arène.

Comte Dooku

Chapitre 1 : La bataille sur Géonosis

Il s'agit d'une mission de combat durant laquelle vous devez utiliser de la stratégie pour capturer les bases ennemies. Vous allez en même temps apprendre les rudiments de contrôle de ce genre de niveaux. Vous allez rencontrer plusieurs niveaux de bataille dans le jeu qui se gèrent de la même manière.

Vous possédez un radar où sont représentées les bases alliées (en bleu) et les base ennemies (en rouge). Il vous permet aussi de distinguer les bases ennemies qui possèdent des boucliers dans autres. Ces boucliers sont imperméables aux tirs et ils ne permettent pas aux véhicules d'entrer dans la base. Donc vous devez avancer à pied vers le générateur de bouclier pour abaisser le levier et l'arrêter.

Utilisez les Speeders qui sont éparpillés un peu partout sur le champ de bataille pour vous déplacer plus rapidement. Défoncez les unités de droïdes qui avancent vers vos positions et pensez toujours à récolter le maximum de pièces pour posséder la somme nécessaire à la construction des bases fraichement acquises.

Utilisez les chars et autres tanks pour détruire les installations ennemies. Rappelez-vous toujours que pour détruire les structures argentées, il vous faut une puissance de tir explosive du type canon. Pour détruire les structures dorées, il vous faut un tir laser puissant ou à répétition. Vous pouvez même prendre le contrôle des engins ennemis en les affaiblissant par des attaques pour les arrêter avant de les contrôler.

Utilisez tout l'arsenal allié pour détruire les bases ennemies.

Vous pouvez installer de nouvelles bases sur les sites ennemis ou tout simplement les laisser neutres. Une fois les bases ennemies détruites, vous gagnez cette bataille.

Chapitre 2 : Le général Gungan

Après l'entrainement, vous passez aux choses sérieuses. Une autre bataille s'offre à vous et vous devez détruire les trois tours puissantes avec les torpilles protons. Le générateur de torpilles se trouve au centre, entre les bases. En incarnat Jar Jar, utilisez les Skalder comme monture pour vous déplacer dans la zone. Vous pouvez utiliser ces bêtes pour charger sur les unités et véhicules ennemis.

Les tours sont protégées par un premier bouclier qui couvre toute la base et un autre généré par un générateur indépendant. Commencez par détruire quelques bases ennemies pour affaiblir leurs défenses. Suivez ensuite le flux du bouclier de la tour pour trouver le générateur. Pour le détruire, attaquez un canon ennemi pour le faire taire sans le détruire. Contrôlez-le et tirez sur le générateur.

Prenez ensuite un véhicule ennemi et utilisez-le pour récupérer les torpilles puis lancez-les sur les trois tours indiquées en rose pour les exploser.

Chapitre 3 : Le crash

Vous pilotez cette fois un vaisseau partant à la rescousse du croiseur attaqué par les ennemis. Le vaisseau prend feu et vous devez déclencher ses trois extincteurs manuellement. Avancez vers la première zone d'atterrissage indiquée par une grande croix rouge et posez-vous. Avancez en haut à droite et effectuez des double-sauts entre les deux murs en damier pour monter la dénivellation.

Une fois en haut, avancez jusqu'au fond et abaissez l'interrupteur. Quand la porte s'ouvre, poussez la batterie qui se trouvait derrière la porte sur le chemin en damier. Branchez ensuite la batterie au premier extincteur pour le remettre en marche.

Revenez à votre vaisseau et allez à droite pour vous poser au deuxième point d'atterrissage. Descendez le chemin qui se trouve en bas de l'écran et allez à gauche. Placez-vous sur la marque bleue et effectuez une brèche dans la structure.

Allez ensuite à gauche et assemblez les pièces qui se trouvent près du coin. Revenez ensuite à la brèche et abaissez le levier pour remettre en marche le deuxième extincteur.

Revenez au vaisseau et partez vers le dernier extincteur. Sortez de votre vaisseau et allez à droite. Utilisez la force pour déployer la plateforme et sautez à droite. Abaissez ensuite l'interrupteur pour remettre le troisième extincteur en marche. Revenez enfin à votre vaisseau.

Votre travail de sauvetage n'est pas encore terminé. Allez avec votre vaisseau à gauche et posez-vous sur la zone

indiquée. Avancez vers la clôture et assemblez les pièces pour former un générateur de torpilles. Allez à droite et abaissez le levier pour activer ce générateur. Revenez à votre vaisseau, récoltez les torpilles et lancez-les sur les cibles qui sont sur le vaisseau.

Entrez ensuite dans le hangar du vaisseau républicain.
Commencez par éliminer le nombre indiqué de droïdes en utilisant votre sabre laser. Prenez le contrôle d'un clone et approchez de la porte. Utilisez le grappin sur la cible située à gauche de la porte.

Avancez ensuite dans le couloir et montez à bord du vaisseau. Pilotez à gauche et lancez les torpilles sur les cibles du vaisseau ennemi. Revenez à votre vaisseau mère pour amarrer.

Chapitre 4 : les défenseurs de la paix

Après le crash, allez à droite et utilisez la force pour dégager le commandant Bly coincé sous les décombres.

Utilisez ensuite le grappin de ce dernier sur le vaisseau. Utilisez le fouet de Wag Too sur le vaisseau aussi pour tirer les pièces. Incarnez un Jedi et utilisez la force pour assembler les pièces et pour faire sortir le noyau électrique du vaisseau.

Avancez vers ce noyau qui forme le centre d'une base et construisez un canon. Utilisez-le pour démolir les rochers argentés qui bloquent le passage.

Vous vous retrouvez sur un champ de bataille où il faut comme d'habitude détruire les bases ennemies. Prenez possession de la première base. La nouveauté pour cette fois est que vous pouvez demander un support aérien. Construisez alors un générateur de véhicules pour obtenir les renforts envoyés par les vaisseaux alliés. Utilisez ces véhicules pour terrasser vos ennemis et envahir leurs bases. Utilisez comme convenu les canons puissants contre les structures argentées. Une fois les générateurs des boucliers ennemis explosés, vous pouvez ignorer le reste des bases, prendre un bipède et aller dégommer le véhicule du chef des ennemis.

Chapitre 5 : L'usine d'armement

L'aventure commence sur le champ de bataille où vous devez comme d'habitude envahir les bases ennemies. Utilisez les Speeders et autres véhicules contre les droïdes. Les renforts ennemis sont considérables et à chaque percée de votre part, de nouvelles bases se déploient.

Vous pouvez construire des casernes pour des clones Blasters et des clones à roquettes. Utilisez un clone commandant pour commander un groupe de clones. Utilisez la puissance de feu des lasers des clones contre les structures dorées tandis que les clones lance-roquettes sont efficaces contre les structures argentées ennemies.

Utilisez les bipèdes et les chars ennemis pour exploser les canons.

Au fur et à mesure que vous capturez des bases, installez des générateurs de véhicules notamment des chars RX-200 qui sont efficaces contre les structures dorées.

Utilisez ces derniers pour détruire les installations ennemies et éradiquer la présence droïde dans la zone.

Vous passez ensuite à Ahsoka. Allez vers la marque bleue et faites un trou dans le mur pour entrer. Avancez dans la caverne jusqu'au fond. Allez devant le mur où il y'a les triangles jaunes et frappez-le. Utilisez ensuite la force pour déplacer les triangles qui possèdent une base violette pour les placer sur la porte située à gauche.

Passez par cette porte qui s'ouvre et avancez dans un autre tunnel. Approchez-vous du mur du fond pour trouver le même mécanisme que tout à l'heure. Il vous manque encore une fois trois triangles. Détruisez la structure à gauche pour faire tomber un triangle.

Allez ensuite vers la marque bleue située devant le mur et faites un trou pour récupérer le deuxième triangle à placer sur la porte. Allez ensuite à droite vers les triangles jaunes. Lancez votre sabre sur le triangle de la deuxième porte pour le faire tomber. Placez-le sur la porte pour l'ouvrir et entrer.

Avancez vers la zone suivante et éliminez tous les ennemis qui vous attaquent. Détruisez ensuite tout le décor de la zone avant d'assembler les pièces au centre pour former un trampoline. Sautez dessus pour atteindre la salle du générateur.

Quand le char arrive, attaquez les deux tourelles qui se trouvent sur ses cotés. Sautez ensuite vers la tourelle qui se trouve en haut du char et explosez-la. Prenez le contrôle du véhicule et tirez sur les parties découvertes du générateur.

Vous devez ensuite dévoiler deux autres parties du générateur pour les détruire. Quittez le char et attaquez le droïde invincible bleu. Quand il perd sa tête, emparez-vous-en et utilisez-la pour utiliser les interrupteurs qui se trouvent à droite et à gauche. Reprenez le contrôle du char en explosant ses tourelles et finissez le travail en détruisant les deux dernières parties du générateur.

Chapitre 6 : l'héritage de la terreur

Avancez à gauche et frappez les grandes pièces de Lego. Utilisez ensuite la force pour former un escalier. N'hésitez pas à contrôler un clone et montez l'escalier. Utilisez le grappin pour tirer le pilier puis marchez dessus pour le faire tomber. Incarnez un Jedi et utilisez les débris du pilier pour former une partie de la statue de la porte.

Contrôlez ensuite le commandant Cody et commandez les unités des clones Blaster pour qu'ils tirent sur les blocs dorés situés à droite. Incarnez à nouveau un Jedi et utilisez les murs en damier pour monter la dénivellation. Détruisez les débris et reconstituez le chemin en damier puis poussez la statue pour la faire tomber. Revenez en bas et assemblez la deuxième partie de la statue de la porte pour l'ouvrir.

Entrez et avancez dans le tunnel sombre. Utilisez le grappin d'un clone pour défoncer le premier mur qui vous bloque et utilisez le sabre contre le deuxième mur. Une fois au fond de la grotte, lancez votre sabre sur les pièces qui sont collées au plafond pour les faire tomber. Assemblez-les pour ouvrir le trou au sol et descendre.

Dans la nouvelle zone, contrôlez un clone et allez à gauche. Utilisez son grappin pour faire tomber le pilier devant le trou par lequel débarquent les ennemis. Revenez à un Jedi et allez à droite. Poussez le pilier qui se trouve à droite pour qu'il obstrue le chemin aux ennemis. Avancez ensuite par le nouveau chemin disponible.

Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à arriver au boss. Commencez par utiliser la force contre le pilier qui se trouve à gauche.

Evitez ensuite les projectiles blancs du boss et utilisez les projectiles violets pour former un escalier à droite. Montez et attaquez un ennemi pour prendre votre sabre laser. Allez sur la marque bleue et utilisez l'attaque spéciale contre le pilier. Revenez en bas et utilisez la force contre ce même pilier pour le démolir. Restez ensuite à gauche, près des blocs argentés, quand le boss vous balance des bombes. Ces bombes détruiront les blocs argentés pour vous.

Montez ensuite la dénivellation en utilisant les murs en damier et placez-vous sur la marque bleue. Lancez une attaque spéciale sur ce pilier aussi. Descendez et utilisez la force pour faire tomber le pilier. Avancez ensuite vers la marque bleue pour libérer le Jedi.

Pour fuir cet endroit, il vous suffit de suivre les pièces en ignorant les ennemis en chemin.

Asajj Ventress

Chapitre 1 : L'ennemi caché

Commencez par détruire la vitre avec Anakin et passez au soldat clone. Utilisez son grappin comme tyrolienne pour atteindre l'autre rive. Revenez ensuite à Anakin pour rejoindre vos amis en utilisant la tyrolienne.

Détruisez la vitre et combattez les droïdes avec vos amis. Fermez la porte qui se trouve à droite avec la force pour arrêter le flux de renforts ennemis. Allez ensuite dans la salle de gauche et fermez la porte qui se trouve à gauche. Retirez ensuite la prise de courant du canon central et lancez ce dernier avec la force sur la porte située à droite pour la bloquer. Entrez dans l'ascenseur qui s'ouvre au centre.

Une fois sur le toit de l'immeuble, combattez les hordes d'ennemis et appuyez sur les boutons rouges au sol devant la porte de gauche et celle de droite pour les fermer temporairement et arrêter l'affluence de droïdes. Allez ensuite au centre et utilisez la force pour assembler le canon. Prenez place dans ce canon et explosez les deux DCA qui se trouvent à droite et à gauche. Combattez ensuite le droïde bleu et récupérez sa tête. Allez vers le vaisseau pour quitter les lieux.

Placez les pièces de Lego bleues au dessus de la porte fermée à gauche pour ouvrir cette dernière. Vous allez ensuite affronter Asajj. Effectuez des attaques au sol en sautant ensuite frappez le sol avec votre sabre près de votre ennemi. Quand elle lâche son sabre, allez le prendre et attaquez-la.

Répétez cette action encore trois fois jusqu'à ce qu'elle change de tactique. Quand elle vous lance des projectiles, attendez que le projectile scintille en bleu pour le renvoyer à son expéditeur et la toucher par la même occasion. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'Asajj prenne la fuite.

Poursuivez-la et utilisez la même tactique pour récupérer son sabre et l'attaquer. Poursuivez-la encore une fois et renvoyez-lui ses projectiles. En même temps, utilisez les trois pièces de Lego qui se trouvent en bas pour créer des marches et monter. Poursuivez encore une fois votre ennemi pour qu'elle vous attaque cette fois avec un robot.

Utilisez votre sabre et visez l'origine du rayon laser. Lancez votre arme rapidement pour toucher et neutraliser le canon. Refaites la même tactique avec les autres faces du robot. Attaquez en même temps les droïdes qui commencent à arriver en masse. Quand le robot essaye de vous écraser avec ses pattes, évitez cette attaque et l'onde de choc puis placez-vous dans le cercle bleu pour utiliser l'attaque spéciale contre sa patte.

Effectuez le même travail avec l'autre patte. Pendant la chute, repoussez les projectiles sur Asajj et sautez vers elle pour l'étourdir avec une attaque au sol sautée. Rééditez ces attaques jusqu'à battre ce boss et vous enfuir.

Chapitre 2 : Embuscade !

Avancez à droite avec Yoda et éliminez les droïdes en chemin. Devant le barrage en corail, passez au clone à roquettes et explosez la structure argentée qui se trouve à droite de la barrière. Passez ensuite au clone mitrailleur et explosez la structure dorée qui se trouve à gauche du barrage. Revenez ensuite à Yoda et utilisez la force pour créer des barrières avec les structures dorée et argentée.

De cette façon, vous arrêtez le flux de droïdes. Le barrage central sera alors détruit par les forces ennemies. Avancez dans le nouveau chemin et utilisez le clone mitrailleur pour tirer sur la structure dorée qui bloque le chemin.

Après la cinématique, revenez à Yoda et contrôlez un droïde de combat gris pour utiliser ses tirs contre la structure dorée. Avancez ensuite par le nouveau passage.

Utilisez le lance-roquettes contre les canons du char.

Ensuite revenez à Yoda pour exploser ce char en vous plaçant sur le cercle bleu. Avancez ensuite vers le deuxième char et utilisez la force pour contrôler un droïde gris et attaquer les canons du char. Explosez encore une fois ce char avec Yoda. Passez au troisième char et utilisez le grappin d'un clone pour détruire ses canons. Revenez à Yoda et neutralisez ce véhicule.

Avancez dans la zone suivante pour affronter les droïdes armés de boucliers invulnérables aux lasers et aux sabres. Utilisez la force de Yoda pour pousser les droïdes qui arrivent à droite dans le trou de droite. Pour les droïdes de gauche, utilisez le lance-roquettes du clone pour faire tomber les rochers qui se trouvent au dessus d'eux.

Chapitre 3 : Le virus de l'ombre bleue

Avancez à droite en neutralisant les droïdes et détruisez les caméras de surveillance qui vous repèrent et vous envoient des ennemis. Incarnez ensuite un clone pour utiliser une grenade avec le panneau.

Descendez ensuite dans le trou. Avancez dans le tunnel et fermez les deux premières portes avec Ahsoka. Fermez ensuite les deux autres portes avec le clone. Quand les droïdes Destroyers arrivent, changez de personnage et

contrôlez Obi-Wan. Tirez sur les générateurs de boucliers puis sur la trappe jusqu'à l'exploser.

Sautez ensuite dans le trou. Avancez à droite en éliminant vos ennemis et utilisez la force sur la structure rose suspendue. Sautez ensuite dans le nouveau trou pour rejoindre vos amis.

Utilisez la force pour assembler un interrupteur et utilisez-le avec le clone. Allez à gauche et tirez la plateforme située à gauche. Placez ensuite l'autre Jedi sur cette plateforme et utilisez sa force pour faire monter cette plateforme. Une fois en haut, utilisez le Jedi pour faire une brèche dans la structure et détruisez le système.

Vous passez maintenant à Anakin. Avancez dans le tunnel et fermez les deux portes par lesquelles les ennemis arrivent. Pour neutraliser le bouclier du droïde, utilisez les barils et les capsules qui se trouvent dans la zone. Lancez cette capsule sur votre ennemi pour neutraliser son bouclier puis éliminez ensuite ce droïde. Avancez avec le clone et fermez deux autres portes avec le grappin. Neutralisez les Destroyers et allez à droite pour faire une brèche dans la porte avec Anakin.

Pour combattre le boss du labo, lancez-lui les éléments argentés qui se trouvent dans le décor. Evitez ses tirs et attendez qu'il passe d'une plateforme à l'autre pour l'attaquer. Répétez ces attaques jusqu'à ce que le boss prenne la fuite.

Passez ensuite à Jar Jar qui saute plus haut que les Jedi et sautez vers l'interrupteur rouge qui se trouve au dessus de la porte fermée. Abaissez-le et franchissez la porte.

Neutralisez les ennemis et avancez. Utilisez le grappin de Padme pour monter la dénivellation, à gauche. Elle sera rejointe par Jar Jar. Placez ces deux personnages sur les boutons rouges pour ouvrir le passage. Le groupe se verra alors divisé.

Avec Padme, avancez dans la serre et attendez que les plantes bougent pour lancer une attaque dans cette direction. Quand le droïde apparait, attaquez-le pour qu'il se refugie encore une fois dans les plantes. Attendez qu'il se déplace encore une fois pour le débusquer et l'attaquer.

Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il prenne la fuite et ouvre la porte. Poursuivez-le dans la salle suivante et tirez-lui dessus tout en éliminant les droïdes qu'il appelle. Pourchassez-le jusqu'à l'exploser en morceaux.

Revenez à Anakin et Obi-Wan et avancez en éliminant les droïdes. Effectuez une brèche dans la porte pour entrer. Repoussez ensuite les bombes que le boss vous envoie en utilisant la force. Revenez ensuite à Padme et assemblez l'interrupteur pour l'utiliser.

Chapitre 4 : tempête sur Ryloth

Pilotez votre vaisseau et atterrissez dans l'endroit indiqué. Allez à gauche et utilisez votre sabre pour créer une brèche et faire apparaitre une prise de courant. Utilisez la force pour placer la prise et ouvrir la porte. Entrez et allez vous placer derrière les commandes d'une tourelle. Explosez les trois canons du vaisseau ennemi et revenez à votre vaisseau.

Allez à l'avant du vaisseau et posez-vous. Avancez vers l'interrupteur et abaissez-le pour faire apparaitre le générateur de torpilles à protons. Ignorez ce générateur pour l'instant et revenez à l'arrière du croiseur à bord de votre vaisseau. Atterrissez sur le coté gauche du vaisseau et utilisez la force pour assembler un interrupteur. Abaissez ensuite cet interrupteur et placez la prise à droite pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez une tourelle pour exploser les trois canons du vaisseau ennemi.

Revenez à votre vaisseau et utilisez le booster qui se trouve à l'arrière du croiseur. Vous atteignez alors le haut du croiseur. Atterrissez et entrez par l'ouverture dans le toit. Avancez sur le pont principal et actionnez l'interrupteur situé à gauche.

Revenez à votre vaisseau, utilisez les boosters pour revenir à l'avant du croiseur où se trouve le générateur de torpilles. Prenez trois torpilles et allez à gauche pour détruire les cibles indiquées en rose sur le vaisseau ennemi. Prenez ensuite trois autres torpilles et explosez les cibles du vaisseau situés à droite.

Revenez à la première zone d'atterrissage et posez-vous.
Entrez dans la salle et utilisez la tourelle pour exploser les canons du vaisseau. Revenez à votre vaisseau, allez à gauche et posez-vous. Entrez dans le vaisseau pour atteindre la salle avec les tourelles. Utilisez une tourelle pour exploser les canons ennemis.

Revenez encore une fois à votre vaisseau et utilisez le booster pour atteindre l'ouverture au sommet du croiseur. Entrez, neutralisez les ennemis et actionnez le levier qui se trouve à droite.

Chapitre 5 : Les innocents de Ryloth

Contrôlez le clone armé d'un lance-roquettes et explosez le pilier argenté situé à gauche. Contrôlez ensuite le commandant Cody et appelez votre unité de clones. Visez ensuite le pilier doré et balancez la sauce jusqu'à le détruire.

Revenez à Obi-Wan et utilisez la force pour diriger les bombes vers les tourelles ennemies. Allez ensuite au centre de la zone et, avec l'unité du commandant Cody, détruisez la structure dorée. Utilisez la force d'Obi-Wan pour assembler un canon. Utilisez ce dernier pour exploser le mur devant vous. Utilisez ce canon pour exploser les ennemis qui arrivent par l'ouverture.

Avancez ensuite dans la ville en éliminant vos ennemis et assemblez ensuite le radar pour demander des renforts. Montez à bord du bipède et avancez en écrasant tout sur votre chemin. Explosez le barrage et nettoyez la zone devant la porte.

Allez ensuite à droite de la porte et détruisez les plaques qui bouchent le trou et explosez le robot qui en sort. Utilisez ensuite la force pour rassembler le socle à grappin. Explosez ensuite la porte de la maison (à gauche) pour libérer un autre robot. Détruisez-le pour utiliser ses pièces pour rassembler un socle à grappin. Utilisez un clone et lancez son grappin sur le socle pour soulever la porte.

Quand les créatures ennemies arrivent, contrôlez Waxer et utilisez son lance-roquettes pour exploser les barrières argentées. Tirez ensuite sur les créatures pour les immobiliser et montez sur le dos de l'une d'elles. Placez-la sur l'un des interrupteurs qui se trouvent dans les alcôves. Rééditez la même action avec les autres créatures pour ouvrir la porte.

Passez par cette porte et avancez dans le couloir en éliminant les ennemis en chemin. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir les cellules et entrez dans la dernière. Utilisez le sabre laser pour faire une brèche dans le mur. Utilisez ensuite le lance-roquettes pour explosez le bloc argenté à droite.

Revenez à Obi-Wan et utilisez la force pour reconstituer le chemin en damier. Utilisez encore une fois la force pour déplacer le bloc depuis la brèche dans le mur jusqu'à l'interrupteur, à droite. Utilisez ensuite un clone avec l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Avancez et attaquez les canons pour les affaiblir. Prenez le contrôle de ces canons pour exploser les canons argentés ennemis.

Quand le char ennemi arrive, laissez le canon et allez derrière le char. Abaissez l'interrupteur pour couper le bouclier. Revenez à l'un des canon et explosez le blindage argenté du véhicule. Approchez-vous ensuite du cercle bleu devant le char avec Obi-Wan et utilisez l'attaque spéciale pour le neutraliser.

Chapitre 6 : Liberté sur Ryloth

Dans cette mission de bataille générale, vous devez comme d'habitude prendre en possession les bases ennemies pendant que vous avancez vers la forteresse. Les bases principales à prendre sont celles qui se trouvent à droite e à gauche du pont. Utilisez tous votre arsenal pour détruire les engins ennemis et optez pour les canons pour leur puissance de tir surtout contre les structures argentées ennemies.

Une fois les deux bases principales entre vos mains construisez les tours électriques qui vont déployer le pont. Traversez ensuite le pont à bord du bipède et explosez la porte de la forteresse pour entrer.

Général Grievous

Chapitre 1 : Duel de droïdes

Avancez en éliminant les ennemis en chemin et contrôlez l'Astromech R3-S6 pour utiliser le panneau à droite et ouvrir la porte.

Passez ensuite au capitaine Rex le clone et placez la bombe à droite. Revenez à Ahsoka et détruisez le bloc qui se trouve près du trou au sol. Utilisez ensuite la force pour assembler les pièces. Revenez à Rex et utilisez votre grappin pour faire monter le panneau central. Posez ensuite la deuxième bombe sur ce panneau.

Avancez pour placer des bombes en utilisant le même procédé. Dans la salle avec trois bombes à poser, utilisez votre sabre laser pour faire un trou dans la structure centrale. Assemblez un panneau et placez une bombe dessus. Ouvrez ensuite la porte avec l'Astromech, changez la place de la prise de courant en utilisant la force et placez une bombe.

Avancez ensuite dans le couloir et ouvrez une autre porte avec l'Astromech. Utilisez le grappin pour faire tomber les blocs sur la tourelle ensuite placez une bombe.

Avancez vers la salle suivante où quatre bombes devraient être placées. Assemblez la structure centrale pour utiliser le grappin dessus et placez une bombe sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite la porte avec l'Astromech. Utilisez la force contre les tentacules et placez la deuxième bombe.

Ouvrez les deux grandes portes, éliminez les ennemis et placez les bombes sur les panneaux, au fond de chaque couloir.

Vous allez ensuite affronter Grievous. Utilisez la force pour lui envoyer les caisses qui se trouvent dans l'entrepôt. Attaquez-le ensuite avec votre sabre jusqu'à ce qu'il s'échappe dans les hauteurs de l'entrepôt. Passez ensuite à Anakin pour affronter les Magnaguards.

Attaquez-les en appuyant rapidement sur le bouton qui s'affiche pour les battre. Avancez ensuite jusqu'au fond et utilisez la force pour assembler R2-D2.

Revenez ensuite à Ahsoka et détruisez l'étagère pour former un escalier et monter. Utilisez la force pour placer une bombe sur la porte. Revenez ensuite à Anakin et utilisez R2-D2 pour déclencher les explosions et permettre à Ahsoka de passer par la porte. Sortez ensuite à gauche vers le hangar.

Passez à R2-D2 et allez en bas à droite du hangar pour utiliser le panneau. Planez ensuite à gauche pour atteindre la passerelle. Utilisez le panneau suivant et affrontez R3-S2. Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour le repousser.

Quand votre ennemi fait descendre un gros panneau entre vous, passez à Anakin et commencez à nettoyer le hangar. Prenez le contrôle d'un Quadripède ennemi et explosez les blocs argentés.

Rassemblez ensuite le générateur de torpilles au centre du hangar et allez au fond à droite où se trouve le vaisseau. Ouvrez la porte du vaisseau pour récupérer des pièces et assemblez votre vaisseau chasseur. Contrôlez ce vaisseau et récupérez trois torpilles. Lancez-les sur les cibles qui se trouvent sur la passerelle.

Chapitre 2 : L'ombre du Malveillant

Avancez vers le booster et utilisez-le pour aller en bas du vaisseau ennemi. Atterrissez dans la zone d'atterrissage et allez vers le levier qui se trouve à droite pour l'abaisser. Revenez ensuite à votre chasseur et récupérez les torpilles. Torpillez les deux cibles roses en bas et allez refaire le plein de projectiles. Utilisez le booster pour atteindre le niveau supérieur du vaisseau et explosez les trois cibles à torpiller.

Rejoignez ensuite la prochaine zone d'atterrissage et tirez sur le générateur de bouclier. Atterrissez ensuite et activez le générateur de torpille à l'aide de l'interrupteur qui se trouve en bas à gauche. Revenez au chasseur et faites le plein de

torpilles pour exploser les autres cibles dans le secteur. Allez vers un autre générateur de torpilles et détruisez le générateur de bouclier. Sans quitter votre vaisseau, récupérez les torpilles et explosez les cibles. Une fois toutes les cibles détruites, utilisez le booster pour atteindre le coeur du vaisseau (en bas à droite) et lancez une torpille dessus.

Chapitre 3 : Détruisez le Malveillant

Avancez en éliminant les ennemis et descendez jusqu'au quai. Planez avec R2-D2 pour atteindre l'interrupteur et utilisez-le pour arrêter le train.

Passez sur ce train ensuite sur la plateforme suivante. Utilisez ensuite la force pour faire planer R2 jusqu'à la plateforme au nord. Passez à R2 et placez-le sur le bouton rouge. Allez ensuite utiliser l'interrupteur pour arrêter le train. Avancez et déplacez la plateforme pour la placer à gauche. Sautez vers le quai suivant et lancez votre sabre sur le pilier de la plateforme pour la faire descendre.
Faites planer R2 jusqu'à cette plateforme, appuyez sur le bouton rouge ensuite utilisez l'interrupteur.

Quand le train suivant arrive, utilisez la force pour le transformer en grue.

Utilisez cette dernière pour déplacer le wagon du train et le mettre sur les rails de gauche pour pouvoir avancer. Suivez le couloir jusqu'à atteindre Padme.

Avancez à droite et utilisez la force pour placer les tubes dans leurs emplacements respectifs. Passez ensuite à R2 et utilisez le panneau pour activer les extincteurs et éteindre le feu.

Incarnez Anakin, avancez dans le couloir et détruisez les blocs qui se trouvent à gauche.

Utilisez la force pour placer le crochet pour grappin sur la structure qui se trouve à droite de la porte. Passez ensuite à Padme et utilisez son grappin sur la cible. Passez à C-3PO et observez les signaux lumineux qui s'affichent sur le panneau. Reproduisez ces signaux selon l'ordre de leur affichage.

Revenez ensuite à Obi-Wan et neutralisez le vaisseau ennemi avec une attaque spéciale. Assemblez un panneau et passez à R2 pour l'utiliser. Branchez la prise en utilisant la force d'Obi-Wan et revenez à R2. Utilisez les deux panneaux qui se trouvent des deux cotés de la porte pour aligner les lumières de la même couleur sur la porte. Avancez dans la nouvelle zone. Descendez et neutralisez les droïdes. Planez avec R2 jusqu'aux deux panneaux et actionnez les générateurs de torpilles.

Utilisez la force pour lancer ces torpilles sur les cibles. Revenez à R2 et utilisez-le avec le panneau central.

Revenez à Padme et utilisez son grappin pour faire sortir les bobines. Placez-les sur leurs socles en utilisant la force d'Anakin. Utilisez ensuite le grappin de Padme pour tirer les deux prises.

Revenez à Anakin et utilisez sa force pour brancher les deux prises. Utilisez C-3PO pour reproduire la combinaison de lumière et ouvrir la porte. Montez dans l'ascenseur et nettoyez la salle de contrôle. Effectuez deux trous dans les structures indiquées et utilisez C-3PO avec le panneau qui se trouve au centre de la salle. Utilisez ensuite la force avec la commande centrale pour diriger le vaisseau vers la lune. Neutralisez d'autres droïdes et quittez le pont par l'ascenseur situé à gauche.

Revenez ensuite à Obi-Wan et R2. Pour affronter Grievous, lancez-lui les blocs sur la gueule. Eliminez ses sbires quand il change de position. Attaquez-le ensuite de la même manière et passez derrière lui pour activer l'interrupteur.

Rééditez la même tactique quand il se déplace à droite. Neutralisez les droïdes et lancez un autre bloc sur votre ennemi. Passez derrière lui et marchez sur le bouton rouge. Avancez dans l'ascenseur.

Chapitre 4 : L'antre de Grievous

Avancez jusqu'au portail et utilisez le clone avec le lance-roquettes pour exploser le pilier qui se trouve à droite. Passez ensuite au commandant Fil et appelez son unité qui se trouve à gauche. Ciblez le pilier doré avec toute l'unité pour l'exploser.

Utilisez ensuite les grappins de deux clones pour remonter le store. Utilisez ensuite la force pour placer les pièces dans leurs socles respectifs pour ouvrir la porte.

Avancez et utilisez la force pour placer les plates-formes sur les piliers et pouvoir passer les gouffres. Neutralisez ensuite tous les ennemis et avancez dans le couloir. Branchez les deux prises pour ouvrir la porte et entrez. Passez au clone équipé de lance-roquettes et explosez les droïdes ainsi que les blocs argentés. Utilisez ensuite la force d'un Jedi pour placer les membres du droïdes sur la porte pour l'ouvrir.

Vous allez ensuite combattre Grievous. Lancez-lui la caisse qui se trouve dans la salle et quand il est étourdi, passez à un clone et utilisez le grappin pour lui retirer une jambe. Répétez ensuite cette action jusqu'à ce qu'il s'accroche au plafond. Lancez-lui encore une fois les caisses et quand il tombe au sol attaquez-le avec le sabre laser.

Entrez dans la salle suivante et marchez sur le bouton rouge. Après la chute, assemblez les pièces pour former un escalier à droite et montez. Avancez à droite pour entrer dans une nouvelle salle. Quand la bestiole attaque, utilisez les grappins de deux clones pour l'immobiliser. Revenez ensuite à un Jedi et allez vers la marque bleue pour lancer une attaque spéciale. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à battre la bête.

Avancez ensuite jusqu'à la piste d'atterrissage. Eliminez les ennemis et débranchez la batterie qui se trouve à gauche. Poussez-la ensuite jusqu'au bout du chemin en damier puis branchez la prise du radar qui se trouve à gauche dans la batterie.
Utilisez la force pour rassembler les blocs qui se trouvent à gauche et enlevez la partie supérieure du radar.

Placez à sa place la structure que venez d'assembler. Placez ensuite la parabole du radar pour appeler votre vaisseau. Combattez ensuite Grievous jusqu'à l'arrivée de votre vaisseau.

Chapitre 5 : Les bleus

Commencez par éliminer les robots qui vous barrent la route. Vous pouvez utiliser les grenades pour immobiliser les robots ensuite les éliminer avec votre arme. Construisez ensuite une sorte de monte-charge et utilisez le grappin pour descendre en rappel.

En bas, tirez sur le serpent géant quand il ouvre sa gueule en évitant ses attaques. Quand il défonce les plaques à gauche, allez dans cette zone et construisez un pont. Traversez-le et combattez le serpent de la même manière pour l'éliminer une fois pour toutes. Construisez l'escalier pour monter sur les plates-formes. Appuyez sur le bouton rouge et détruisez l'interrupteur. Passez ensuite à Heavy et utilisez sa mitrailleuse pour détruire la grille dorée.

Utilisez ensuite le grappin pour sauter vers la plateforme suivante. Tirez sur les blocs dorés qui obstruent l'ouverture de la grotte.

Entrez et éliminez les ennemis et explosez les blocs argentés. Attaquez le droïde invincible pour prendre sa tête puis assemblez l'interrupteur et utilisez-le en portant la tête du droïde pour ouvrir la porte. Entrez et neutralisez les ennemis en chemin. Entrez dans la grande salle et faites le ménage.

Avancez ensuite avec Heavy en dégommant les droïdes et explosez la grande caisse dorée. Montez ensuite à bord du chariot et rebroussez chemin pour mettre ce chariot sur la dalle orange qui est au sol devant la barrière. Revenez ensuite au commandant Cody et montez les marches. Avancez à droite sur la passerelle et poussez la batterie jusqu'à l'interrupteur de gauche.

Abaissez ensuite cet interrupteur pour ouvrir la porte. Détruisez la grille avec une roquette et montez sur le chariot puis placez-le sur une des dalles de couleur orange au sol.

Allez ensuite à gauche et réparez les conduits de l'interrupteur. Abaissez-le pour ouvrir la porte. Entrez dans le couloir et tirez une roquette sur la grille, en haut. Utilisez ensuite le grappin pour soulever le store. Avancez et éliminez l'ennemi sur le chariot pour prendre ce dernier et le placer sur la deuxième dalle orange.

Revenez au premier chariot et avancez maintenant dans le chemin qui était bloqué. Placez ce dernier chariot sur la dernière dalle pour exploser la station.

Chapitre 6 : L'intrigue de Grievous

Avancez jusqu'à la porte et commencez par éliminer les droïdes avant l'arrivée de Grievous. Lancez-lui les objets du décor pour l'étourdir et attaquez-le par la suite. Répétez ces actions jusqu'à être capturé par Grievous.

Vous passez ensuite à Anakin en compagnie d'Adi Gallia. Avancez jusqu'à la grande salle et allez à gauche pour créer une brèche dans la structure et découvrir la boule bleue. Courez à droite et détruisez les deux autres boules pour enlever la barrière qui bloque le chemin. Avancez vers la salle suivante et utilisez la force pour placer la structure de gauche sur le socle violet pour libérer la première boule bleue. Utilisez ensuite la force pour contrôler un droïde de combat. Dirigez ses tirs vers la grille dorée pour la détruire.

Détruisez ensuite la boule bleue qui se trouve derrière la grille et celle qui se trouve à coté. Détruisez enfin la boule qui se trouve à gauche.

Avancez vers le pont principal et neutralisez les ennemis. Allez vers le droïde invincible et attaquez-le pour récupérer sa tête. Utilisez-la avec l'interrupteur qui se trouve près du Jedi emprisonné pour le libérer.

Vous passez ensuite à Obi-Wan. Eliminez les sbires de Grievous ensuite utilisez la force pour lancer les objets sur votre ennemi. Quand il est étourdi, attaquez-le avec votre sabre. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il vous oblige à reculer dans une autre salle. Cette fois, et après avoir étourdi le boss, utilisez la force pour le soulever et le jeter dans le décor pour lui faire mal. Poursuivez ensuite votre ennemi en trouant les portes. Pendant l'affrontement suivant, attaquez Grievous avec le Jedi qui se trouve derrière lui. Evitez ensuite son attaque tournoyante et répétez la même opération jusqu'à sa fuite.

Passez ensuite à Anakin avec le vaisseau. Atterrissez et avancez vers la passerelle effondrée. Créez des brèches dans les murs et détruisez les tuyaux pour faire apparaitre des plates-formes pour vos amis.

Revenez alors à Obi-Wan et combinez l'utilisation de la force et les aptitudes du clone pour monter d'une plateforme à l'autre.

Poursuivez Grievous et trouvez le mur pour détruire les conduits et ouvrir la porte. Avancez à droite dans le hangar et détruisez les caisses qui se trouvent près du mécanisme rouge. Réparez ensuite ce mécanisme et abaissez le levier. Passez ensuite à Anakin, montez dans le vaisseau et faites le plein de torpilles. Lancez-les sur les cibles pour exploser le vaisseau. Allez ensuite vers le hangar pour exfiltrer vos amis.

Epilogue : La bête de Zillo

Dans ce niveau final, vous devez d'abord batailler pour capturer les bases ennemies. Vous devez avancer d'une base à l'autre en explosant les structures argentées avec les canons et les structures dorée avec les chars RX-200.

La base centrale ennemie est la plus importante. Vous devez la capturer pour obtenir l'arme fatale qui anéantira les droïdes. Mais pour capturer cette base vous devez neutraliser son bouclier qui est alimenté par la structure dorée qui se trouve dans la base ennemie qui est en bas de la carte. Une fois la base principale capturée, appelez vos amis pour qu'ils lancent l'arme ultime qui attaque seulement les droïdes.

Vous devez ensuite combattre la bête de Zillo. Commencez par construire des canons dans les bases pour vous permettre par la suite de construire des points de ravitaillement de char. Evitez les chars et autres véhicules lancés par la grande bête et ramassez, si vous en manquez, les pièces qui s'éparpillent dans la zone. Construisez ensuite le maximum de char RX-200 et contrôlez l'un d'eux. Visez le collier doré de la bête et tirez votre rayon pour que les autres chars vous suivent.

Restez mobile pour éviter les attaques du boss et continuez à l'attaquer jusqu'à le battre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez repoussé la grande attaque des droïdes et vous avez terminé le jeu.

TROPHÉES

Bronze

Ce n'est que le début !

Termine L'arène Géonosienne

Le plaisir, ma chère, est à moi

Termine L'Ennemi Caché

Hé ferraille, bouffe du laser !

Termine Embuscade

Moi sauvé toi

Termine Le Général Gungan

Sont les Jedi si imprudents ?

Termine Le Crash

Perdue, la promotion

Termine Les Défenseurs de la Paix

Hein, que c'est-il passé ?

Termine L'Ombre du Virus Bleu

Suivez-moi les gars !

Termine Duel de Droïdes

Lancez les torpilles !

Termine L'Ombre du Malveillant

Sauve qui peut !

Termine Détruisez le Malveillant

Rentrons, R6

Termine L'Antre de Grievous

Pas si dur hein, Sparky ?

Termine Les Bleus

Vivre pour lutter un autre jour

Termine L'Intrigue de Grievous

Ce n'est pas une lune

Termine Bataille sur Géonosis

Tiens, prends mon vaisseau !

Termine Tempête sur Ryloth

Prenons la capitale

Termine Les Innocents de Ryloth

Libération !

Termine Liberté sur Ryloth

Char et Vlan !

Termine Usine d'Armement

Encore une chasse aux bestioles

Termine L'Héritage de la Terreur

Quel Rotta !

Termine Le Château Maudit

Oui, tant qu'on me paye

Termine Crise Otage

Tolérance à Zillo

Termine La Bête de Zillo

Vice-roi de la flotte

Convertis chaque système à la CSI (Seulement 1 Joueur)

Amiral de la flotte

Convertis chaque système à la République (Seulement 1 Joueur)

La force du mal je ressens

Libère tous les méchants du brick Resolute (Seulement 1 Joueur)

Maître Saberang

Vaincs 5 ennemis d'un lancé de Sabre Laser avec Yoda

Argent

Une présence pas sentie depuis

Récolte tous les minikits (Seulement 1 Joueur)

Négociation, l'attitude Jedi ?

Termine toutes les missions Chasseur de Primes (Seulement 1 Joueur)

L'armée à Jango

Déverrouille / achète tous les personnages 'clone' (Seulement 1 Joueur)

Collectionneur de ferraille

Déverrouille / achète tous les personnages 'droïde' (Seulement 1 Joueur)

Maître Jedi

Vrai Jedi dans tous les niveaux (Seulement 1 Joueur)

Tricheur !

Récolte toutes les Briques Rouges de Puissance (Seulement 1 Joueur)

Or

Incroyable, vraiment incroyable

Termine le jeu à 100% (Seulement 1 Joueur)

Richesse furtive

Récolte toutes les Briques Dorées (Seulement 1 Joueur)

Platine

C'était toi l'élu

Récolte tous les Trophées

Leisure Suit Larry : Box Office Bust

© Codemasters / Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Cascade de Cupidon

Terminer la mission Lovegun

Mortel

Terminer la mission Frapper-cadavre

Pont à mousse

Terminer les missions Palets

Meilleur jeune acteur

Collecter 10 récompenses de Larry

Larry gymnaste

Faire 3 sauts de mur consécutifs

Bien pendu

Faire 3 sauts consécutifs sur des rebords

César de la mode

Accumuler une garde-robe de 6 costumes

Diffuser du toit du monde

Atteindre les sommets des Studios Laffer

En plein dans le mille

Mettre dans le mille 3 fois de suite aux palets

Car surfin'

Rester 50 secondes sur le toit d'une voiture en déplacement

Récupérateur

Détourner 50 véhicules

Demolition Boy

Détruire 3 véhicules en 60 secondes grâce à une réaction en chaîne

Le Mans

Conduire des véhicules 3 heures en cours de partie

Oscar du débutant

Terminer la première mission du jeu

Argent

Un tas de Larry

Terminer le Far West

Chamone

Terminer le jeu Horreur

Ça coule de source

Terminer le jeu du Britannique

Scores de Larry

Obtenir un score total de 2800 aux Palets

Socialiste

Rencontrer tous les personnages du jeu

Meilleur seconde rôle

Collecter 50 récompenses de Larry

César de la trotte

Faire 160 kilomètres à pied

Voyage voyage

Conduire 400 kilomètres

Né pour pédaler

Terminer toutes les courses

Comme un gant

Utiliser tous les costumes déverrouillables pendant la même mission

Or

Fin

Terminer toutes les missions principales du jeu

Oscar du césar de la récompense

Terminer avec succès 4 jeux de réalisateur

Aldo

Terminer tous les jeux de séduction

Précoce

Terminer le jeu en moins de 8 heures

Platine

Cinématique

Pour obtenir ce trophée, vous devez récupérer tous les autres trophées du jeu

Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Artworks	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (1)	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (2)	Trouver 4 jetons
Costumes ultimes	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (1990)	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (2000)	Trouver 12 jetons

BONUS DE FIN

Mode Hard

Terminez le jeu en Normal.

Skrull Arena

Terminez le jeu.

Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne

© Ubisoft 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Marché aux puces

Conduisez l'avion en pleine tempête et suivez le tunnel jusqu'à ce que vous soyez frappé par un éclair.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Milou. Faites apparaitre les traces de pas de Tintin pour le rejoindre facilement.

En prenant le contrôle de ce dernier, avancez jusqu'au camion puis tournez à gauche. Vous trouverez en face de la porte un coffre contenant un crabe d'or. Rejoignez rapidement votre chien pour acheter la maquette du bateau.

Suivez maintenant le marchand qui vous mène à un expert. Ce dernier vous offre un livre qui parle de ce bateau. Lisez ce qu'il est écrit en tournant les pages.

En inspectant la maquette du bateau, tournez les trois mâts vers la droite pour ouvrir une cachette dans la coque. A ce moment, des bandits s'emparent de votre bateau. Courrez dans la ruelle et entrez dans la cour, à droite. Affrontez les malfrats en leur assénant des coups de poing.

Chapitre 2 : Moulinsart

Sur la carte, suivez la trajectoire qui vous mène à votre nouvelle destination.

Avancez vers le château en suivant Milou. Prenez le chemin de droite et essayez d'entrer dans le bâtiment par l'arrière. Malheureusement la porte est fermée. Lorsque vous reprenez le contrôle de Milou, suivez les traces du rat en flairant le sol. Cela vous mène à un trou dans le jardin. Creusez pour tomber dedans.

Avancez à gauche puis creusez pour tomber au niveau inférieur. Retournez à droite et creusez encore une fois pour tomber plus bas. Aboyez sur les rats qui vous attaquent par derrière et frayez-vous un chemin dans le tunnel de droite. Grimpez tout en haut ensuite avancez à droite. Creusez deux fois pour atterrir en bas puis sautez sur le plancher à droite et descendez entre les deux plates-formes. Creusez deux fois de suite pour tomber sur un crabe d'or.

Remontez et continuez votre chemin cette fois en haut à droite. Sautez sur la rampe de droite pour pouvoir grimper au plancher et prendre à gauche. Vous trouverez à l'extrême gauche une rampe qui vous aidera à atteindre la partie de droite. Sautez enfin d'une plateforme à l'autre pour avoir accès au château. Sautez sur le bouton près de la lumière rouge à gauche pour ouvrir la porte à Tintin.

Glissez sur la pente de droite puis deux autres fois pour atteindre l'autre coté. Descendez d'un niveau puis montez à l'échelle, à droite. Sautez vers le coffre à gauche pour dénicher un crabe d'or.

Glissez sur une autre pente (à droite) puis grimpez à l'échelle. Donnez un coup de poing au serviteur ensuite montez sur la rampe de gauche. Escaladez les planches pour arriver en haut puis surprenez le domestique en suivant les instructions affichées à l'écran.

Progressez à droite et neutralisez le majordome. Traversez les deux cloisons et grimpez à l'échelle. Assommez tous les gardes ensuite passez par les deux cloisons, en haut à droite. Sautez sur la balançoire et attendez qu'elle soit inclinée vers le haut à gauche. Courez à ce moment et accrochez-vous au plancher. Traversez la cloison et descendez pour

obtenir un autre crabe d'or. Utilisez ensuite la balançoire pour atteindre le couloir de droite.

Grimpez à l'échelle et avant de mettre les pieds à l'étage suivant, tirez le garde vers le bas. Surprenez le suivant et prenez l'ascenseur en face. Avant que ce dernier n'atteigne le sol, descendez par la droite pour pouvoir accéder par la cloison en bas à gauche.

Vous trouverez dans cette pièce un coffre avec un crabe d'or. Revenez au couloir et tirez la poignée de gauche pour faire descendre un autre ascenseur. Lâchez la poignée et montez dessus. Surprenez le premier majordome ensuite poussez le second vers la pente, à droite. Grimpez à l'échelle et neutralisez vos ennemis. Grimpez à l'échelle suivante et poussez le majordome vers la pente. Glissez sur la pente ensuite sautez au bon moment sur la plateforme de droite. Surprenez le serviteur puis grimpez à l'échelle en face.

Accrochez-vous ensuite à l'anneau juste derrière pour faire descendre la plateforme. Regrimpez à l'échelle et utilisez la plateforme pour atteindre le coffre, un peu en haut. Vous trouverez dedans un crabe d'or.

Allez maintenant tout en bas et assommez par derrière les deux majordomes. Accrochez-vous à l'échelle de gauche et descendez à la cave où vous trouverez un autre coffre contenant un crabe d'or.

Remontez via l'échelle et sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la dernière, à droite. Suivez alors le seul chemin possible pour atteindre la salle suivante.

Allez d'une plateforme à l'autre vers la droite. Ramassez la bouteille au fond et lancez-la sur le bouton, en haut. Revenez à l'échelle de gauche et montez sur une des plates-formes de la première roue. Attendez d'être tout en haut pour sauter à gauche et obtenir un crabe d'or dans le coffre.

Passez à la deuxième roue et sautez cette fois dans le couloir, en bas à droite pour dénicher un autre crabe d'or. Reprenez une plateforme de la deuxième roue et attendez d'être tout en haut pour grimper à l'échelle de droite. Entrez dans la salle suivante et utilisez la balançoire (à droite) pour atteindre le coffre qui est en bas. Il contient bien évidemment un crabe d'or.

Remontez à l'étage et entrez dans le tonneau en suivant les indications. Assommez vos adversaires par l'arrière puis sautez les deux plates-formes pour atterrir sur le pilier de droite. Prenez la bouteille et revenez sur le premier plancher. Lancez cet objet sur le bouton en haut pour que la roue commence à tourner.

Une fois en haut, grimpez à l'échelle de droite et prenez une autre bouteille pour la lancer sur le sac accroché en haut. Sautez sur le serviteur en bas puis progressez à droite jusqu'à arriver à une salle avec une nouvelle roue. Lancez la bouteille sur le bouton puis allez vous cacher sous les voûtes, à gauche. Utilisez maintenant la roue pour atteindre l'étage supérieur et passez la cloison.

Avancez à droite et entrez par la première porte. Ramassez la bouteille et lancez-la sur le serviteur en haut. Montez à l'étage grâce à l'armoire (à gauche) puis ramassez une deuxième bouteille pour la lancer sur le garde qui se trouve en haut à gauche.

Dépêchez-vous de le rejoindre et d'assommer par derrière l'homme qui va le réveiller. Traversez la cloison de gauche et grimpez sur le conduit. Avancez vers Milou et accrochez-vous à l'ouverture de droite pour que votre chien puisse monter. Dans la peau de Milou, allez récupérer la clé sur le piano. Vous remarquerez la présence d'un coffre de crabe d'or que vous récupérerez plus tard. Retournez auprès de Tintin en aboyant sur les rats qui vous barrent le chemin.

Montez à l'étage grâce à la bibliothèque et ouvrez la porte. Surprenez le majordome à droite ensuite récupérez le crabe d'or de tout à l'heure dans la pièce de gauche. Montez sur les placards de droite et neutralisez le garde qui s'y trouve. Traversez par la cloison et descendez d'un étage par le conduit. Avancez dans le sous-sol puis montez sur la mezzanine. Lancez la première bouteille sur le garde en bas puis la deuxième sur celui en haut. Rejoignez ce dernier et prenez le crabe d'or dans le coffre. Entrez ensuite par la porte d'en bas.

Ouvrez tout d'abord la porte de gauche et neutralisez le garde qui est en face. Prenez la bouteille dans la pièce précédente et lancez-la sur le lustre central. Traversez la cloison de gauche pour trouver une autre bouteille, en bas. Utilisez-la contre le majordome, à droite. Prenez enfin l'ascenseur.

Avancez tout droit et ramassez la bouteille pour la lancer sur le sac de sable accroché en haut. Descendez par le trou et continuez d'avancer. Utilisez votre lampe pour griller les vermines. Vous trouverez à droite un coffre contenant un crabe d'or, prenez-le et grimpez à l'échelle puis actionnez la barre pour faire venir une plateforme.

Montez dessus et éclairez le chemin pendant tout le parcours pour tuer les insectes. En arrivant à la salle suivante, vous verrez un coffre derrière les barreaux. Pour l'atteindre, sautez par l'échelle de droite puis par celle de gauche. Éliminez les bestioles à gauche avec votre lampe puis montez tout en haut. Récupérez alors le crabe d'or.

Rebroussez chemin vers l'étage intermédiaire et grimpez à l'échelle de droite. Tuez les insectes en haut puis grimpez à l'échelle. Avant d'avancer à droite, sautez à gauche et grimpez à l'échelle pour retrouver un coffre avec un crabe d'or à l'intérieur.

Activez la barre qui est à droite et prenez l'ascenseur. Activez une deuxième barre à gauche et montez en haut grâce à la plateforme qui arrive.

Avancez à droite et grimpez à l'échelle. Récupérez la bouteille à gauche et lancez-la sur le bouton de droite. Faites en sorte qu'elle rebondisse et atterrisse à vos côtés.

Ramassez-la encore une fois et lancez-la cette fois sur le bouton en haut à gauche. Ceci fera appel à un ascenseur, montez dedans.

Passez par la cloison de droite et grimpez sur le conduit supérieur. Surprenez le serviteur en face puis entrez par la porte, à gauche. Assommez les deux gardes et prenez la porte suivante. Ramassez le ballon et lancez-le sur le mur d'en face pour qu'il rebondisse sur le serviteur qui se trouve en haut.

Entrez par la porte rouge puis grimpez sur la bibliothèque. Ceci vous permettra de contourner le garde posté en bas. Prenez sa clé et déverrouilliez la porte. Emparez-vous du ballon et lancez-le sur le lustre. Ramassez le crabe d'or dans le trou que vous aviez causé puis montez à l'étage et accrochez-vous au conduit à droite pour que Milou puisse entrer.

Avancez avec ce dernier et récupérez la clé sur les caisses puis aboyez sur les rats en revenant vers Tintin. Ouvrez la porte et ramassez le ballon. Lancez-le sur le serviteur en haut à gauche et faites en sorte que sa trajectoire touche aussi le majordome qui est à droite. Gagnez la place de ce dernier et de là, frappez avec le ballon le lustre qui est en haut à gauche.

Traversez la cloison et grimpez à l'échelle. Allez de l'autre côté du toit et descendez par le conduit.
Franchissez les deux portes et en arrivant à la grande salle avec les gardes, commencez par assommer celui d'en face. Récupérez le ballon et frappez le lustre puis utilisez-le une deuxième fois pour toucher le dernier serviteur, tout en haut. Suivez enfin le seul chemin vers la sortie.

Attendez dans votre abri jusqu'à ce que l'homme qui est en bas vous présente le dos. Sortez à ce moment et attaquez-le par derrière.

Regagnez rapidement votre cachette et patientez un peu. Lorsque son frère descend le voir et qu'il vous tourne le dos, attaquez-le discrètement par derrière. Une fois vos adversaires à terre, prenez la clé et ouvrez la vitrine.

Faites pivoter une fois à droite chaque mât du premier bateau de façon à former l'image de la licorne.

Examinez la boite cachée dans la coque, elle est vide. Faites la même chose avec le deuxième bateau et vous apprendrez rapidement que sa boite est vide également.

Une fois dehors, courez dans le jardin et sautez par-dessus les obstacles avant que la voiture ne vous écrase.

Chapitre 3 : Karaboudjan

Dans la peau de Milou, suivez les traces sur la carte pour atteindre le bateau où Tintin est enfermé.

En reprenant le contrôle de Tintin, tirez la caisse vers la gauche et descendez par les trois trappes jusqu'à l'AREA 4.

Avancez à droite pour tomber sur un coffre avec un crabe d'or.

Remontez d'un étage et traversez les plates-formes de droite pour atteindre l'échelle, au fond. Entrez par la porte et montez par la trappe. Sautez sur les deux murets de droite à gauche (comme le montre le dessin sur le mur du fond) pour atterrir au niveau supérieur. Sautez sur le tapis roulant tout en haut et courez à droite pour retrouver le coffre du crabe d'or.

Courez ensuite sur les autres tapis roulants en bas et sautez au bon moment pour atteindre la plateforme de gauche. Descendez par les deux trappes pour assommer un matelot ensuite entrez par la porte de gauche. Assommez par derrière et récupérez le crabe d'or dans le coffre puis descendez par l'échelle qui est en bas et montez par la trappe, au fond du couloir à droite.

Utilisez les deux murets comme tout à l'heure pour atteindre le niveau supérieur. Entrez enfin par la porte.

Avancez à droite et descendez par les deux trappes. Donnez un coup de poing à l'homme qui vous attend sur place puis descendez par la trappe de droite. Glissez sur la glace et sautez au bon moment pour vous accrocher à l'échelle, en haut. Traversez la cloison et prenez l'écrou au sol. Lancez-le sur l'échelle qui est en haut à gauche pour qu'elle descende. Grimpez et récupérez le crabe d'or dans le coffre.

Reprenez l'écrou et lancez-le cette fois sur l'engrenage, en haut à droite. Traversez la cloison de droite puis suivez les conduits pour arriver à une nouvelle salle. Descendez deux fois et ramassez le crabe d'or dans le coffre.

En remontant, vous trouverez un homme déjà évanoui suite à son choc contre le mur. Entrez alors par la porte de droite pour affronter un scaphandrier. Descendez rapidement par l'échelle au centre puis placez-vous en bas à droite. Votre ennemi va essayer de vous rejoindre mais il glissera sur la glace et heurtera le mur. Son armure sera brisée et vous pourrez en profiter pour l'assommer avec un seul coup de poing. Entrez alors par la porte rouge qui vient de s'ouvrir.

Dès que vous reprenez le contrôle de Tintin, faites quelques pas en arrière pour retrouver un coffre de crabe d'or.

Suivez ensuite le couloir et grimpez à l'échelle. Ramassez les bananes et lancez-les en face de l'homme en patrouille lorsque ce dernier fait face à son camarade. Ainsi ils seront tous les deux neutralisés d'un coup. Descendez via l'échelle à droite puis par les conduits. Traversez la cloison à gauche avant que le scaphandrier ne vous frappe. Sortez par la trappe en haut et ramassez les bananes sur la plateforme, à droite.

Lancez-les sur votre ennemi pour qu'il heurte le mur et brise son armure. Finissez le travail par un coup de poing et récupérez la clé. Déverrouillez alors la porte centrale.

Courez sur le tapis roulant et sautez sur la plateforme puis rapidement sur un autre tapis roulant à droite. Tirez le chariot vers la gauche pour qu'une échelle suspendue descende. Réutilisez la plateforme centrale pour l'atteindre mais faites vite avant qu'elle ne tombe. Accroché à l'échelle tout en haut, sautez vers la passerelle de gauche pour dénicher un crabe d'or dans un coffre.

Revenez à l'échelle et sautez cette fois vers la passerelle de droite. Utilisez le muret pour rebondir sur la plaque du moteur au bon moment et une fois dessus, accrochez-vous à l'échelle supérieure et sautez vers le niveau le plus haut.

Descendez par les conduits à droite pour affronter deux scaphandriers. Utilisez les bananes pour briser leurs armures et assommez-les par un simple coup de poing pour déverrouiller la porte rouge. Sortez par la trappe de droite pour que l'homme qui se trouve dessus tombe. Descendez par le conduit de droite et récupérez le crabe d'or dans le coffre.

Rebroussez chemin et grimpez à l'échelle puis bondissez sur les pistons qui sont à gauche au bon moment pour atteindre la passerelle supérieure droite. Récupérez l'écrou et lancez-le sur l'engrenage qui se trouve à droite de l'échelle, en bas. Traversez par la cloison vers l'étage puis entrez par la porte.

Descendez par l'échelle en faisant attention à la vapeur et neutralisez les deux gardes postés en bas. Descendez ensuite les deux niveaux suivants en évitant les vapeurs brulantes puis assommez les matelots qui vous foncent dessus et grimpez à l'échelle de droite.

Donnez un coup de poing à l'homme qui est en haut puis dépêchez-vous de sauter sur la passerelle de gauche. Deux autres gardes essaieront de vous rejoindre mais ils glisseront sur la glace et tomberont en bas. Revenez à ce moment à la passerelle de droite, vous trouverez au-dessus un coffre contenant un crabe d'or.

Remontez en sautant sur les passerelles de gauche et neutralisez tous vos ennemis. Utilisez la cage à gauche pour atteindre la plateforme accueillant le coffre du crabe d'or et un ballon.

Utilisez enfin cette arme pour faire le ménage dans la salle puis grimpez à l'échelle, en haut à droite. Bondissez sur les murets pour atteindre la suivante et franchissez la porte.

Une fois à l'extérieur, suivez les instructions affichées à l'écran pour passer d'un hublot à l'autre grâce à votre grappin.

De retour à l'intérieur du bateau, grimpez à l'échelle de droite puis descendez rapidement par la première trappe. Attendez que votre ennemi vous dépasse pour remonter par la deuxième trappe et l'assommer par derrière. Ramassez le crabe d'or dans la cage en bas avant d'entrer par la porte de gauche.

Surprenez le garde dans le couloir suivant puis grimpez à l'échelle de droite. Bondissez sur les murets pour lancer une petite cinématique.

En reprenant le contrôle de Tintin, ramassez le pot derrière le grillage et lancez-le sur le premier garde, en bas. Rejoignez-le rapidement et assénez-lui un coup de poing. Descendez par l'échelle de gauche et assommez par derrière le second garde. Récupérez le pot en face et lancez-le sur l'un de vos ennemis qui sont en bas. Lorsqu'il met à terre tous ses camarades, allez le calmer d'un coup de poing dans la tronche.

Entrez enfin par la porte rouge qui vient de s'ouvrir puis avancez dans le couloir et suivez Allan en empruntant l'échelle. Ce dernier prendra un ascenseur pendant que vous continuez à avancer. Assommez les deux hommes en bas et prenez le crabe d'or avant d'entrer par la porte. Dans la nouvelle salle, engouffrez-vous dans la trappe pour que l'homme qui se trouve dessus tombe. Courez derrière celui qui possède la clé et neutralisez-le. Bondissez sur le mur de droite puis grimpez à l'échelle pour tomber sur un autre coffre contenant un crabe d'or.

Déverrouillez la porte en bas. De nouveau à l'extérieur, suivez les instructions pour passer d'un hublot à l'autre.

Après la cinématique, avancez un peu et mettez-vous en face de la caisse des feux d'artifices. Dès qu'Allan lance une bombe, éloignez-vous pour qu'une fusée arrive droit sur lui. Faites la même procédure avec les deux autres caisses, en bas. Allan vous rejoindra alors dans la salle. Attaquez-le trois fois de suite en utilisant les bananes pour qu'il heurte les murs et s'évanouisse.

Ouvrez ensuite son portefeuille et subtilisez le parchemin. Faites glisser vers le haut la photo d'Allan pour finir.

Vous prendrez ensuite contrôle de François de Hadoque. Ce dernier s'aventure tout seul et vous n'avez qu'à lui bouger les bras. Agitez la torche pour allumer les deux mèches des canons.

De retour à votre bureau, affrontez les trois pirates en balançant rapidement votre épée. Lorsque vous serez dehors, neutralisez les deux pirates pour pouvoir suivre le troisième. Pour toucher ce dernier il faut d'abord parer l'une de ses attaques. S'il balance son épée horizontalement, fixez la votre verticalement et vice versa. Lorsqu'il s'évanouit, finissez le travail avec un coup d'épée pour le projeter dans la mer. A ce moment, trois autres pirates vous lanceront dessus des bouteilles et des bombes. Balancez votre épée au bon moment pour les renvoyer vers ces malfrats.

Neutralisez avec votre épée deux autres pirates pour que Hadoque descende d'un étage. Combattez les trois pirates qui vous entourent puis affrontez le plus costaud. Vous devez cette fois aussi parer ses coups pour pouvoir le toucher. Une fois que Hadoque est sur les petits navires, renvoyez les bombes que les pirates vous lancent dessus. Tout de suite après, vous affronterez le cuisinier. Parez puis frappez trois fois de suite pour le calmer. Neutralisez les deux pirates plus loin pour affronter un autre ennemi de taille. Attendez qu'il attaque pour parer et pour lui asséner un coup d'épée bien placé.

Faites cette procédure deux autres fois pour déclencher une petite cinématique. En reprenant le combat, frappez votre ennemi encore une dernière fois.

Après la cinématique, grimpez à l'échelle d'en face et avancez dans le couloir. Attendez le capitaine pour qu'il vous aide à sauter.
Une fois en haut, grimpez à l'échelle puis allez à droite pour récupérer un crabe d'or.

Reprenez votre chemin (à gauche) et sautez par-dessus l'engrenage. Haddock vous aidera à atteindre l'anneau qui est en haut et qui activera le pont. Arrivé de l'autre côté, continuez à avancer à gauche avant de prendre l'échelle pour tomber sur le dernier coffre contenant un crabe d'or.

Retournez à l'échelle puis avancez un peu et laissez-vous tomber dans l'eau. Entrez par la porte de droite et rejoignez rapidement le capitaine. Grimpez à l'échelle à droite puis sautez d'une caisse à l'autre pour atteindre l'autre rive. Faites appel à Haddock pour qu'il vous aide à vous accrocher à l'échelle, en haut. Dans le couloir suivant, fuyez la grosse vague en courant au centre de l'écran et en sautant par-dessus des obstacles. Grimpez rapidement à l'échelle pour lancer la cinématique.

Accrochez-vous à l'échelle en face pour que le bateau bascule. Sautez ensuite sur les boites à droite et attendez qu'elles flottent pour atteindre la plateforme de gauche. Grimpez à l'échelle rapidement puis traversez la cloison à droite.

Bondissez sur le muret de droite puis grimpez à l'échelle et sautez sur la caisse qui vient de tomber. Traversez la cloison et bondissez sur le mur pour atteindre le conduit supérieur. Utilisez les caisses pour pouvoir vous accrocher à l'échelle, à gauche. Sautez sur la plateforme de droite puis rapidement sur la boite à côté. Attendez qu'elle flotte vers le haut pour passer à une autre se trouvant à gauche.

Continuez votre ascension en bondissant sur les murets et en grimpant aux échelles. Faites vite avant que l'eau ne vous atteigne.

Vous êtes maintenant à bord de l'hydravion. Suivez le chemin entre les nuages et accélérez lorsqu'une tornade s'approche de vous.

Chapitre 4 : Bagghar

Sur la carte, suivez la trajectoire avec votre avion pour tomber sur un grand point d'interrogation. Vous serez donc dans un canyon. Evitez de vous écraser en suivant le chemin et tirez sur les dirigeables de vos adversaires.

En entrant dans la caverne, éloignez-vous des stalactites et tirez sur les parois pour dégager le chemin. Sprintez à la vue d'une tornade et continuez d'avancer jusqu'à ce que votre hydravion tombe en panne d'essence.

Après la cinématique, conduisez le sidecar et évitez les tirs des motards ainsi que les barils du camion pendant que le capitaine s'occupe de contre-attaquer. Au bout d'un moment, vous échangez les tâches avec Haddock. Tirez alors sur les motards et les camions ainsi que sur les hélicoptères qui vous rejoignent.

Une fois dans la ville de Bagghar, avancez tout droit et au prochain croisement prenez les escaliers à droite. Tournez à droite encore une fois et suivez l'allée pour trouver un coffre de crabe d'or au bout.

Rebroussez chemin vers l'intersection et descendez la pente à gauche. Posez toutes vos questions à l'homme debout à côté de l'affiche et vous obtiendrez plus d'informations sur Ben Salaad et Allan. Continuez à descendre et parlez à l'homme habillé en vert. Posez-lui toutes les questions et surtout celle à propos du Café " Chez Karim ". Tournez à droite et parlez au serveur debout derrière la porte de gauche. En lui montrant la photo d'Allan, il vous informe qu'il vient juste de quitter le Café.

Dans la peau de Milou, faites apparaitre les traces de pas d'Allan et suivez-les. Faites attention car vous rencontrerez d'autres traces. Distinguez celles d'Allan et continuez votre poursuite. En remontant vers le centre de la ville, une vidéo vous indiquera l'allée qu'a prise votre suspect. Suivez-le et tournez à droite pour lancer la cinématique.

Avec votre nouvelle tenue, revenez à l'endroit où le garde vous a interdit d'entrer. Sautez par la trappe au coin de la cour puis avancez un peu dans le noir et grâce à l'aide de Haddock, sautez vers l'étage et activez le levier. Sautez dans l'eau et prenez le scooter sous-marin, vous avancez automatiquement. Evitez les obstacles tels que les méduses, les bombes et les nuages électriques en allant vers le haut ou vers le bas. Vous ne pouvez pas rater les deux crabes d'or

sur votre chemin, à quelques mètres avant la surface.

Dans la nouvelle salle, lancez la bouteille sur le côté gauche de la caisse en haut. Laissez-vous tomber dans le trou qui vient de se former. Traversez le conduit ensuite lancez la banane sur l'homme en vert, ainsi il glissera et poussera son camarade dans le trou à côté. Descendez via l'échelle de droite avant de laisser le capitaine vous lancer vers le haut. Vous trouverez en bas une caisse de crabe d'or.

Revenez près de Haddock et accrochez-vous à l'échelle en haut. Sautez sur la plateforme de droite et faites tourner la barre. Avancez vers le plancher de droite et attendez que votre compagnon la brise. Grimpez à l'échelle et surprenez le garde par derrière. Continuez votre ascension grâce à l'aide du capitaine et avancez dans le couloir qui mène à gauche en sautant par-dessus les caisses.

Bondissez sur le mur portant le numéro 4 pour atteindre la plateforme de gauche. Faites de même pour la plateforme suivante et ramassez le pot. Lancez-le sur l'ennemi le plus proche et quand il neutralise ses camarades, allez l'assommer avec un coup de poing.

Activez alors le levier à côté pour mettre en marche l'électricité. Rebroussez chemin vers Haddock qui a besoin de votre aide pour se débarrasser de quelques ennemis. Attaquez avec vos poings et lorsque vous en aurez fini avec eux, descendez en empruntant l'échelle qui se trouve à proximité de la porte n°3. Haddock brisera alors le plancher, à droite. Traversez le conduit puis sortez de la trappe au moment où l'homme marche dessus pour le faire tomber. Avancez un peu puis descendez par la première trappe. Remontez par la suivante et assommez par derrière l'homme armé d'un fusil.

Grimpez à l'échelle et progressez à gauche. Une fois tout en haut, tapez sur le bouton qui ouvrira la porte et activera les plates-formes. Dépêchez-vous de les enjamber avant qu'elles ne tombent. De l'autre côté, grimpez à l'échelle et prenez l'ouverture de droite. Sortez du grillage et descendez. Prenez ensuite l'échelle à gauche et poussez la caisse jusqu'au monte charge, à droite. Lorsque Haddock le lève, poussez la caisse sur le plancher d'en bas pour le briser. Plongez dans l'eau et suivez le conduit à gauche.
Vous retrouverez un coffre de crabe d'or. Rebroussez chemin et prenez cette fois le conduit en bas à droite.

Montez par la trappe et descendez par une autre puis par la suivante. Récupérez le produit explosif et lancez-le sur le rocher en haut. Plongez dans l'eau et remontez de l'autre côté. Sortez par la trappe lorsque l'homme vous tourne le dos et attaquez-le par derrière. Entrez par la porte et lorsque le garde en bas vous poursuit, remontez et cachez-vous sous la trappe. Ressortez lorsqu'il sera juste au-dessus de vous.

Traversez la porte à nouveau et ramassez le produit explosif. Lancez-le sur vos ennemis de l'autre côté de la porte (à gauche). Reprenez un autre produit explosif et lancez-le cette fois sur le rocher, en haut. Vous trouverez juste derrière un coffre de crabe d'or.

Descendez maintenant par la trappe et faites exploser le mur de droite grâce au produit explosif. Donnez un coup de main à Haddock pour vous débarrasser des gardes puis traversez la porte de droite. Suivez le couloir pour enfin plonger dans l'eau.

En contrôlant le scooter sous-marin, évitez comme tout à l'heure les méduses, les bombes et les nuages électriques. Au premier croisement, prenez le chemin qui mène en haut pour trouver un crabe d'or.

Vous en trouverez un autre en prenant le chemin du bas, au deuxième croisement. Continuez à avancer prudemment pour arriver à la surface.

Traversez les deux cloisons et descendez directement par la première trappe. Remontez par la seconde et assommez par derrière l'homme armé d'un fusil. En passant par les cloisons de droite, vous allez affronter un scaphandrier. Dès que vous touchez le sol, grimpez à l'échelle pour qu'il vous poursuive puis descendez par la seconde, plus loin. Ramassez le produit explosif de l'autre côté de la cloison et lancez-le sur votre ennemi pour lui briser son armure. Finissez le travail en lui donnant un coup de poing. Récupérez un autre produit explosif et lancez-le cette fois sur le mur supérieur gauche.

Vous trouverez juste derrière un coffre de crabe d'or. Prenez encore une fois le produit explosif et bombardez le rocher

en haut à droite. Déverrouillez alors la porte grâce à la clé que vous venez de récupérer.

Descendez par la gauche et poussez la caisse en bas à droite vers le monte-charge. Activez la barre pour remonter ensuite poussez la boite, sans vous arrêter, vers le trou droit avant que la passerelle ne revienne à son état initial.

Progressez à droite par le portail qui vient de s'ouvrir. Récupérez un produit explosif et lancez-le sur le rocher en haut. Reprenez encore une fois du produit explosif et lancez-le sur le deuxième rocher plus loin en empruntant l'échelle de gauche. Redescendez encore une fois et ramassez le produit explosif pour la troisième fois. Utilisez-le pour éclater le rocher le plus haut, mais faites attention car vous n'avez pas assez d'espace pour éviter les dégâts.

Montez par les trois trappes et avancez dans le conduit de gauche. Sortez par la dernière trappe et ramassez la bouteille. Utilisez-la pour assommer l'homme qui porte la clé. Dès que les deux scaphandriers vous rejoignent en bas, grimpez à l'une des échelles et récupérez rapidement le produit explosif. Lancez-le sur vos ennemis pour leur briser les armures. Finissez le travail par des coups de poing puis traversez par la porte, en haut.

Protégez Haddock de l'attaque ennemie pendant qu'il active la barre. Dès que l'ascenseur arrive, montez. Faites attention aux grenades sur les deux côtés et combattez tous les gardes qui vous rejoignent dans les deux étages. Arrivé tout en haut, sortez par la trappe au-dessus.

Une fois à l'air libre, avancez un peu et entrez par la porte en face pour lancer une cinématique. En reprenant le contrôle de Tintin, descendez d'un étage et entrez par la porte désormais ouverte. Avancez dans le couloir pour qu'un perroquet rejoigne l'équipe. Utilisez-le pour voler en haut à gauche puis avancez dans le couloir. Volez vers le toit en haut à droite tout en évitant de toucher les abeilles. Planez maintenant vers le plancher en haut à gauche où se trouve un coffre de crabe d'or.

Sautez ensuite vers le balcon de droite et assommez par derrière le deux gardes. Volez avec votre perroquet vers les planchers de droite puis sortez par la trappe en haut. Avancez un peu à droite pour trouver deux hommes armés de fusils et qui gardent une clé. Assommez discrètement celui en bas puis volez vers le second et donnez-lui un coup de pied par derrière. Entrez ensuite par la porte en haut.

Au bout du couloir suivant, planez et frappez les lustres pour qu'ils tombent sur les gardes en bas. Une fois la zone sécurisée, récupérez le cabre d'or dans le coffre en bas.

Volez vers l'étage suivant et sortez par la porte. Passez d'une fenêtre à l'autre en utilisant le grappin que vous venez de trouver. Il suffit de suivre les instructions.

Dans la nouvelle salle, neutralisez les deux gardes dans le couloir en bas ensuite grimpez à l'échelle et assommez celui en haut. Récupérez le crabe d'or et continuez à avancer.

Milou vous fait signe depuis une pièce en bas, rejoignez-le et donnez-lui un coup de main pour qu'il atteigne le conduit. Dans la peau de Milou, descendez la rampe et cherchez le trésor. En faisant un trou dans la première zone de couleur jaune vous trouverez un crabe d'or. Rebroussez chemin et reprenez le contrôle de Tintin. Remontez et sortez par la droite. Sautez rapidement d'une passerelle à l'autre pour atteindre une plateforme. Ramassez le ballon et restez debout sur le coté gauche de la balance puis visez le sac de sable à droite. Vous serez ainsi projeté en haut.

Accrochez-vous à la plateforme de gauche, vous y trouverez un coffre de crabe d'or.

Balancez-vous ensuite vers l'échelle à droite grâce au crochet en haut. Progressez à gauche et utilisez le ballon pour neutraliser l'homme au fusil, en haut. Sautez sur le coté droit de la balance et visez le sac de sable pour atteindre le niveau supérieur. Sautez rapidement d'une plateforme à l'autre pour atterrir en bas d'un échafaudage. Sautez par la trappe juste au-dessus lorsque le garde en haut vous tourne le dos. Neutralisez-le en attaquant par derrière. Entrez par la porte de gauche et surprenez le premier homme, qui poussera à son tour le second vers le bas. Continuez votre ascension et utilisez les bananes pour calmer le dernier garde.

Entrez par la porte rouge qui vient de s'ouvrir et traversez sur les plates-formes à gauche jusqu'à arriver à la balance. Récupérez le ballon et utilisez-le pour assommer vos ennemis en haut. Visez le sac de sable à droite tout en restant sur le coté gauche de la balance pour vous projeter vers la porte du haut. Une autre séance d'acrobatie se lance avec le

grappin. Suivez comme d'habitude les instructions pour atteindre la fenêtre de droite.

Après la cinématique, vous allez affronter pour la deuxième fois Allan. Une autre attaque s'ajoute à la panoplie de ce dernier. Il vous tire dessus avec son arme. Courez dans tous les sens pour éviter les cartouches. Placez-vous devant les boites de feux d'artifices et lorsqu'il vous balance une bombe, éloignez-vous pour qu'une fusée se dirige droit sur lui. Répétez cette procédure avec les deux autres boites pour qu'il vous rejoigne en bas. Utilisez à ce moment les produits explosifs pour l'assommer. Ses produits apparaissent sur la plateforme supérieure ou bien tout en bas. Butez-le trois fois de suite pour le mettre à terre.

Une fois la maquette du bateau en votre possession, tournez les trois mâts afin de former l'image de la tête d'une licorne. Récupérez ensuite la boite à l'intérieur de la cachette.

De retour sur l'échafaudage, descendez par l'échelle de droite ensuite planez vers le balcon de gauche en évitant de toucher les insectes. Neutralisez les deux gardes puis volez vers la plateforme à gauche. Vous trouverez dessus un coffre de crabe d'or.

Descendez sur la plateforme de droite et utilisez le produit explosif pour bruler les insectes. Continuez votre descente vers une autre plateforme puis vers le balcon de gauche. Dans la nouvelle zone, vous devrez combattre trois hommes armés. Volez vers celui qui se trouve près de la clé et donnez des coups de pied tout en vous accrochant à votre perroquet. Faites-en de même pour les deux autres en bas et ouvrez la porte.

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de François de Hadoque. Neutralisez les trois pirates avant d'affronter l'homme aux deux épées. Parez une seule attaque puis suivez les instructions en bas de l'écran pour le mettre à terre.

Tout de suite après, vous serez attaqué par une dizaine de pirates mais ils sont faciles à vaincre. En descendant du mât, affrontez le pirate costaud qui vous fonce dessus. Attendez qu'il vous attaque pour parer son coup et ainsi baisser sa garde et contre-attaquer. Faites ceci trois fois pour vous en débarrasser. Eliminez les trois pirates suivants pour affronter un autre costaud. Suivez la même procédure que le précédent. Deux pirates vous lancent dessus des bombes. Frappez-les lorsqu'elles deviennent vertes pour les renvoyer vers vos ennemis.

Vous affronterez maintenant le garde personnel de Rackham. Attendez qu'il lance une attaque pour la parer. Faites attention au sens de sa lame pour savoir comment la bloquer. Une fois sa défense brisée, enchainez vos coups jusqu'à ce qu'il bascule de l'autre côté de la barrière.

Une fois sur votre canot, suivez les instructions en bas de l'écran pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes du garde.

Vous voilà sur le sidecar. Tirez sur tous vos adversaires : motards, camions et hélicoptères. Faites attention aux barils que lâche le camion. Lorsque Haddock s'arrête, tirez sur l'hélico et sur les missiles qu'elle envoie. Tout de suite après, vous changerez de place avec le capitaine et vous serez ainsi au volant. Il suffit de suivre la route et de vous éloigner des barils explosifs.

Vous contrôlerez ensuite un avion, évitez de vous écraser contre les rochers et les stalactites et tirez sur les ballons ennemis. Parfois, vous devrez dégager le chemin en tirant sur les parois rocheuses. A la fin, vous devrez monter en évitant les stalactites tombantes pour sortir de la grotte. Une fois à l'air libre, vous serez attaqué par un dirigeable et trois avions ennemis. Commencez par neutraliser ces derniers puis occupez-vous des mitrailleuses du dirigeable. Il en existe trois en haut et une en bas.

Chapitre 5 : Bretagne

Suivez, avec votre avion, la trajectoire tracée sur la carte. Arrivé à destination, vous devez repérer l'endroit où vous allez atterrir. Pour cela, suivez les quatre séries de cercles en dirigeant votre avion. En prenant la dernière photo, cinq appareils de couleur rouge vous pourchassent. Abattez-les un par un.

Glissez en bas puis ramassez une torche. Lancez-la sur le tonneau rouge en bas après l'avoir allumé. Une fois le passage libéré, récupérez la même torche et allez à droite. Brûlez les insectes pour pouvoir récupérer le crabe d'or.

Revenez un peu en arrière et grimpez aux deux échelles avec une torche allumée à la main. Visez la corde qui retient la plateforme et lancez-dessus la torche pour la bruler. Sautez vers la corniche à droite et descendez les échelles. Nagez à droite jusqu'à atteindre une caisse flottante. Utilisez-la pour atteindre le coffre de crabe d'or sur le rocher.

Plongez dans l'eau et suivez le conduit en bas en évitant les aiguilles des oursins et les méduses. Au deuxième croisement, prenez à gauche et remontez à la surface. Vous trouverez alors un coffre de crabe d'or. Rebroussez chemin et prenez cette fois le chemin de droite. Lorsque vous serez sur la terre ferme, montez sur la plateforme de gauche et récupérez un produit explosif. Lancez-le sur les oursins à droite pour dégager le passage. Plongez à nouveau et évitez le nuage de bulles électriques. Continuez à avancer et fuyez les trois grosses méduses.

En remontant à la surface, montez sur la caisse flottante à gauche puis sautez sur la corniche pour récupérer un crabe d'or. Assommez l'homme au fusil sur la plateforme de droite ensuite grimpez à l'échelle. Ramassez une torche et allumez-la. Balancez-vous au crochet de droite pour pouvoir atteindre la plateforme suivante. Visez alors les cordes qui retiennent les planches et lancez la torche enflammée de façon à ce qu'elle touche le garde de l'autre côté.

Rejoignez ce dernier et entrez par l'ouverture. Plongez dans l'eau et allez dans les profondeurs. Au premier croisement, vous trouverez une méduse qui fait le va et vient. Récupérez d'abord le crabe d'or en bas ensuite remontez à la surface par le petit tunnel en haut. Bondissez sur les murets pour atteindre la plateforme supérieure. Vous trouverez un coffre de crabe d'or à gauche. Sautez par-dessus la falaise de droite et continuez tout droit. Sautez sur une plateforme de la première roue.

Une fois en haut, sautez vers le coffre à gauche et récupérez le crabe d'or. Passez à la deuxième roue et sautez sur la plateforme de droite. Laissez-vous tomber dans le trou de droite pour récupérer un autre crabe d'or.

Plongez dans l'eau et suivez le conduit de gauche. Utilisez les roues pour remonter sur la plateforme de droite. Récupérez une torche et allumez-la. Montez sur une plaque de la deuxième roue et une fois en haut, visez les cordes qui retiennent les planches de droite et lancez la torche enflammée. Empruntez alors ce pont désormais accessible et grimpez à l'échelle pour retrouver le capitaine Haddock en plein combat. Prenez une torche enflammée et lancez-la sur l'un des ennemis. Ce dernier, affolé par le feu, va pousser tous les autres. Grimpez aux filets et prenez le chemin de droite. Descendez par l'échelle et sautez par-dessus le trou, à gauche. Récupérez une torche et lancez-la sur le tonneau rouge, à gauche. Faites en sorte qu'elle s'allume grâce à la flamme en haut avant qu'elle ne touche le baril.

Le capitaine Haddock vous aidera alors à atteindre le coffre en haut qui contient un crabe d'or. Retournez près de l'échelle et allez cette fois à droite. Grimpez à l'échelle et attendez que le capitaine vous aide à remonter. Assurez-vous que l'échelle descende pour que votre compagnon puisse vous rejoindre. Prenez une torche, allumez-la et lancez-la sur le garde en haut. Regagnez sa place et lancez une deuxième torche sur le tonneau en haut à droite.

Progressez à droite et battez vos adversaires jusqu'à ce que le pont s'effondre. Neutralisez les quatre gardes en bas et avant de traverser la porte qui s'ouvre, grimpez à l'échelle de droite et entrez dans la caverne. Vous y trouverez un coffre de crabe d'or. Dès que vous sortez par l'autre porte, prenez votre élan et sautez sur la plateforme à gauche pour dénicher un autre crabe d'or. Rejoignez le capitaine et sortez par la droite.

Avancez tout droit et faites descendre le pont en remontant dessus. Descendez l'échelle puis tournez directement à gauche pour trouver un coffre de crabe d'or. Prenez maintenant à droite et plongez dans l'eau.
Suivez l'allée à droite en faisant attention aux méduses. Montez à la surface et attendez que le niveau d'eau monte pour pouvoir atteindre le coffre du crabe d'or à droite.

Rebroussez chemin et montez sur la caisse flottante. Sautez vers le rocher à droite et faites descendre le pont. Eliminez tous vos ennemis puis grimpez à l'échelle. Traversez par la cloison de droite et récupérez la torche. Grimpez à l'échelle de gauche et visez la corde qui retient la plateforme. Lancez la torche de sorte qu'elle s'allume grâce à la flamme qui se trouve sur sa trajectoire. Progressez ensuite à droite et relâchez de la même façon une autre plateforme accrochée à une corde. Sauf que cette fois la torche doit rebondir sur le mur d'en face pour qu'elle puisse brûler la corde.

Continuez tout droit en sautant par-dessus des oursins ensuite explosez le tonneau en lançant dessus une torche enflammée. Reprenez la même torche et libérez la plateforme accrochée à la corde plus loin. Avant de traverser la caverne à droite, plongez dans l'eau et récupérez le crabe d'or dans les profondeurs.

Descendez par l'échelle puis par la trappe pour plonger dans l'eau et éviter les tirs ennemis. Contournez l'homme au fusil et assommez-le par derrière. Neutralisez les deux prochains gardes dans cette pièce ensuite ramassez la torche sur la plateforme, à droite. Grimpez aux échelles centrales puis descendez par celle de droite après avoir allumé la torche. Lancez-la ensuite sur la corde qui retient la plateforme et faites en sorte qu'elle touche l'homme en haut à droite.

Enflammé, ce dernier causera l'explosion du tonneau qui est un peu plus loin. Entrez alors dans la caverne désormais accessible pour trouver un crabe d'or. Grimpez à l'échelle et prenez une torche à droite. Lancez-la sur l'ennemi en haut après l'avoir allumée. Prenez une autre torche enflammée et traversez la cloison en haut à gauche. Libérez les plates-formes supérieures puis montez dessus en bondissant sur les murs. Un coffre de crabe d'or se trouve en haut de ce tunnel.

Rebroussez chemin ensuite grimpez à l'échelle de droite. Accrochez-vous au conduit pour que Milou puisse entrer. Dans la peau du petit chien, avancez un peu ensuite creusez un trou. Suivez le chemin en sautant par-dessus les oursins ensuite grimpez sur les rampes. Vous arriverez en face d'un tunnel bouché par le sable. Creusez jusqu'à ce que l'eau jaillisse.

Une grosse vague risque de vous noyer. Courez dans le tunnel et restez au centre de l'écran. Sautez par-dessus les oursins ensuite tournez à droite au bout du tunnel. Grimpez alors sur la rampe puis sur l'échelle.

Vous reprenez le contrôle de Tintin. Suivez le seul chemin possible et faites appel au capitaine pour qu'il vous aide à escalader l'échelle. Neutralisez les deux gardes et entrez par l'ouverture, à droite. Grimpez directement à l'échelle et utilisez la zone glissante pour briser les armures des deux chevaliers. Continuez votre ascension puis tirez le chariot en haut à droite.

Montez en empruntant l'échelle de gauche et assommez le garde par derrière. Sautez sur les plates-formes et balancez-vous par le crochet pour atteindre le portail qui est en train de se fermer. Descendez les échelles et restez debout sur la plateforme pour aller plus bas. Traversez la cloison à droite et neutralisez les deux hommes qui vous attendent sagement. Bondissez sur le mur de droite en passant d'une plateforme à l'autre pour aller en haut. Soyez rapide car les plates-formes ne tiendront pas longtemps. Vous trouverez alors un coffre de crabe d'or.

Utilisez maintenant les plates-formes pour aller à gauche. Grimpez à l'échelle et accrochez-vous à l'anneau en haut pour faire descendre le plancher. Grimpez à nouveau et bondissez sur le muret de droite pour passer à l'étage suivant.

Utilisez les bananes pour brisez l'armure du chevalier et finissez le travail avec un coup de poing. Prenez la clé et ouvrez avec la porte en haut. Accrochez-vous à l'échelle, montez puis sautez vers la plateforme, à gauche. Un coffre de crabe d'or se trouve tout en haut.

Descendez maintenant en empruntant l'échelle puis sautez vers le mur de gauche. Laissez-vous glisser un peu puis bondissez vers l'ouverture à droite avant de tomber tout bas. Montez à l'étage et accrochez-vous à la tyrolienne. Neutralisez les trois gardes en bas puis descendez par la trappe à gauche pour ramasser un crabe d'or.

Grimpez à l'échelle et bondissez sur les murs pour aller plus haut. Accrochez-vous ensuite à la deuxième tyrolienne.

Avancez un peu pour que le perroquet se pose sur votre épaule.
Volez alors vers l'étage et neutralisez le garde qui patrouille. Entrez dans le bâtiment et avancez tout droit. Restez debout sur les plates-formes pour qu'elles tombent. Planez à ce moment vers la droite en faisant attention aux aiguilles et aux pièges. Atterrissez sur le premier échafaudage si vous avez besoin de médicament ensuite reprenez votre vol. En haut, se trouve une roue trouée.

Entrez dedans au bon moment, attendez que le trou soit en haut pour ressortir. Vous tomberez alors sur un coffre de crabe d'or. Redescendez et progressez à droite. Glissez sur la rampe et plongez dans l'eau. Nagez vers la droite et évitez de toucher les méduses. Avant de monter par la trappe, continuez à nager à droite pour trouver un crabe d'or dans les profondeurs. Une fois en haut, dirigez-vous vers la gauche pour que le perroquet vous rejoigne.

Volez ensuite à droite en évitant les aiguilles de la grosse roue. Utilisez les torches allumées pour éliminer les insectes et pour exploser les tonneaux rouges en haut. Suivez le seul chemin possible vers la sortie en évitant les pièges. Volez vers le pont de droite.

Avancez un peu ensuite tournez à droite pour récupérer le crabe d'or en bas du pont.

Reprenez votre chemin en traversant les arches. Sautez d'une plateforme à l'autre et en arrivant de l'autre côté, bondissez sur le mur et le panneau en bois pour qu'un plancher apparaisse. Utilisez-le pour atteindre le rocher où se trouve un coffre de crabe d'or.

Traversez ensuite la cloison de droite. Descendez par la trappe et sautez vers la droite pour atteindre l'échelle. Continuez votre ascension en sautant sur les plates-formes. En haut, un aigle vous attaque en vous lançant dessus des cailloux. Courez alors à droite et accrochez-vous à la tyrolienne. Neutralisez le garde à droite et sautez vers la plateforme en bas.

Balancez-vous sur le crochet vers l'échelle de droite. En atterrissant sur la planche en haut, bondissez entre le mur et la plaque en bois de droite.

Vous trouverez alors un coffre de crabe d'or caché dans une pièce en bas. Retournez sur la plaque de gauche et montez par la trappe. Assommez l'homme au fusil ensuite balancez-vous sur le crochet vers la plateforme de gauche. Montez par la trappe et neutralisez les deux gardes. Ramassez la bouteille à gauche et lancez-la sur l'échelle en haut pour qu'elle descende. Grimpez et sautez sur la plateforme de droite où se trouve le dernier crabe d'or.

Faites attention à l'aigle qui vous attaque puis descendez et avancez cette fois à droite. Passez par la trappe et sautez sur le balcon, à droite. Ramassez une torche et libérez la plateforme supérieure. Allez à gauche et sautez sur les planches à droite. Montez par la trappe et balancez-vous sur le crochet, à gauche. Grimpez sur les deux échelles puis sautez sur une plateforme de la première roue. Passez à la deuxième roue en faisant attention au vent qui vous pousse. Accrochez-vous à la tyrolienne en haut pour lancer une cinématique.

Vous affronterez alors Allan. Ce dernier est armé cette fois d'une mitrailleuse. Courez dans tous les sens pour éviter les balles. Après chaque tir, il vous lance dessus des bombes. Placez-vous dans un premier temps devant les planchers qui vous bloquent le chemin. Avant que la bombe ne vous atteigne, éloignez-vous pour qu'elle brise l'obstacle.

Procédez ainsi pour toutes les autres plaques en bois de cette pièce. Placez-vous maintenant devant les boites de feu d'artifice pour qu'un missile se lance droit vers Allan. N'oubliez de fuir les balles à chaque fois que le boss tienne sa mitrailleuse. Après avoir été touché par trois missiles, Allan vous rejoint en bas et vous lance dessus des bombes. Gardez vos distances et brulez-lui son derrière en lui lançant des torches enflammées.

Vous pouvez vous en procurer soit auprès du caisson tout en haut, soit dans celui qui se trouve tout en bas. Brulez-le trois fois de suite pour le vaincre.

Vous rejoindrez rapidement le capitaine Haddock. Prenez un pot et visez la cible en haut à droite. Le capitaine fera de même pour celle de gauche. Lorsque la trajectoire du projectile du capitaine sera tracée, lancez votre pot pour qu'un passage secret s'ouvre.

Après la cinématique, vous prendrez contrôle du capitaine Haddock. Renvoyez les bombes et les bouteilles sur vos ennemis en les frappant au bon moment avec votre épée. Neutralisez les quatre pirates avant d'être entouré par les ennemis. Eliminez cinq autres adversaires pour affronter les pirates jumeaux. Attendez qu'ils frappent en même temps pour parer et leur asséner le coup fatal.

Une fois le capitaine détaché de ses liens, vous affronterez Rackham accompagné de quelques pirates. Parez ses coups puis éliminez le premier pirate. Rackham s'éloigne de vous et fera appel à trois hommes que vous devrez éliminer. Quatre autres pirates se joignent à la fête, neutralisez-les avec votre épée. Vous affronterez ensuite un homme avec deux haches. Parez d'abord ses coups successifs et dès qu'il s'arrête, frappez avec votre épée. Procédez de la même façon avec l'homme qui le suit.

Affrontez encore une fois Rackham le rouge. Parez ses attaques puis frappez avec votre épée. Ce dernier reculera après chaque enchainement de coups, jusqu'à ce qu'il sorte à l'air libre. Continuez à parer ses coups et à contre-attaquer pour lancer une cinématique. De retour sur le bateau, parez l'attaque de Rackham ensuite suivez les instructions en bas de l'écran pour l'envoyer à l'eau.

Maintenant vous êtes en possession des trois parchemins, pivotez ces petites feuilles pour les mettre en position droite. Ensuite superposez-les les unes sur les autres.

Avancez à droite et grimpez à l'échelle. Accrochez-vous à l'anneau pour ouvrir la porte à Haddock. Ce dernier prendra la tyrolienne en bas. Activez la barre à gauche pour remonter et prenez la deuxième tyrolienne. Après la cinématique, allez rapidement à gauche et descendez par la trappe. Vous devez arrêter la cage de Haddock avant qu'elle n'atteigne l'eau. Avancez à droite et plongez dans l'eau. Nagez dans les profondeurs (vers la droite) en évitant les méduses et les oursins. Remontez à la surface et prenez l'écrou. Rebroussez chemin vers la pièce précédente et bondissez sur le mur à droite pour atteindre la plateforme. Lancez enfin l'écrou dans l'engrenage, à droite.

Vous revoilà en avion dans les airs. Tirez sur vos ennemis et évitez leurs balles. Vous affronterez une vague de deux avions puis de trois et enfin de cinq.

Chapitre 6 : Retour à Moulinsart

Suivez avec votre avion les pointillés tracés sur la carte pour atterrir près de la propriété de Moulinsart. Pivotez le plan du bateau pour le mettre droit puis superposez-le avec le château en face. Les deux croix vous indiqueront l'emplacement du trésor.

Avancez un peu puis enfilez l'armure au centre de la salle. Vous serez alors attaqué par les homes d'Allan ainsi que les serviteurs. Assommez-les puis quittez l'armure et entrez par la porte en haut à droite. Lorsque le chevalier vous suit, reprenez rapidement l'armure et affrontez-le. Donnez-lui un premier coup pour briser sa défense et un deuxième pour le neutraliser. Récupérez la clé et déverrouillez la porte tout en haut.

Avancez à gauche et montrez-vous aux ennemis pour qu'ils vous poursuivent. Enfilez alors l'armure au centre de la salle et combattez-les tous. Montez sur la bibliothèque à gauche puis descendez par la trappe. Avancez à droite et grimpez à l'échelle. Entrez dans la pièce de gauche et ramassez l'un des deux ballons. Visez la cible de gauche pendant que le capitaine vise celle de droite. En tirant, un tableau se déplace pour révéler trois fragments qui tombent par terre.

Entrez par la porte juste derrière vous pour arriver à la salle de marine. Inspectez alors la carte du monde. Faites-la tourner et placez les trois pièces aux bons endroits.

Maintenant, placez correctement les trois cercles en suivants les petites lignes colorées à l'intersection.

Vous serez attaqué par les frères Loiseau accompagnés de quelques gardes. Traversez rapidement par la cloison de droite et grimpez aux échelles. Prenez votre élan et sautez vers la gauche. Prenez le ballon et utilisez-le pour nettoyer la salle. Utilisez les bananes au premier étage pour brisez les armures des chevaliers.

En bas, vous prendrez le contrôle de Haddock. Neutralisez avec votre épée les deux hommes puis vient combattez d'Allan. Parez son attaque puis suivez les instructions en bas pour vous en débarrasser une fois pour toutes.

Suivez enfin le seul chemin possible pour tomber sur le trésor de François de Hadoque. Félicitations, vous avez trouvé le trésor et résolu l'énigme.

Les Experts : Complot à Las Vegas

© Ubisoft / Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Affaire 1 : Cuisson express

Spa Superla

Vous débutez cette affaire dans un spa ravagé par le feu. Vous devez trouver des indices dans les décombres à la recherche de la source du feu pour établir s'il s'agit d'un accident ou si c'est une oeuvre criminelle.

Avancez et commencez par interroger Pedro Baxa appelé Pete.

Demandez le nom de la compagnie d'assurance du spa. Epuisez ensuite le dialogue pour aller à la recherche d'indices. Il vous donne alors une " carte de visite de Pete Baxa ". Examinez-la et utilisez le kit d'empreinte pour récupérer " l'empreinte digitale de Pete Baxa ".

Avancez ensuite vers les décombres où se trouvent les deux bains de boue, à gauche. Examinez le morceau de pierre qui se trouve au pied du bain de droite. Quand le menu des outils apparait, choisissez la boite de moulage pour faire un moule des trous qui se trouvent sur le morceau de pierre.

Vous obtenez alors le " moulage de deux trous distincts dans la cloison sèche du spa ". Revenez en arrière pour avoir une vue sur les deux baignoires et examinez le mur fumant qui se trouve derrière elles. Dans le menu des outils, prenez l'outil de collecte pour saisir un échantillon de " suie prélevée près des bains de boue du spa ".

Revenez encore en arrière et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Avancez vers le four et prenez la " substance brulée dans le four du spa, probablement à l'origine du feu ". Regardez ensuite à gauche puis examinez le mur et collectez un autre " échantillon de suie dans la salle de pause du spa". Regardez ensuite le plafond et examinez le faux plafond et collectez la " substance chimique ".

Entrez ensuite dans la chaufferie située à gauche et examinez le mur qui se trouve à droite pour collecter la " suie prélevée dans la chaufferie du spa ". Examinez ensuite les bonbonnes de gaz et regardez en bas de celle de gauche pour voir le conduit endommagé. Utilisez le tube de moulage pour faire un moule des " marques du conduit de gaz ".

Revenez ensuite dans la salle des bains de boue et réexaminez les deux bains. Observez celui de gauche qui est encore plein de boue. Utilisez alors l'appareil à ultrasons pour regarder ce qui se trouve dans la boue. Vous découvrez alors un corps humain emprisonné dans la boue cuite solidifiée. Prenez alors la direction de la morgue pour examiner ce corps.

Morgue

Parlez au Docteur Robbins des conditions dans lesquelles le corps a été retrouvé. Il vous annonce que la première étape consiste à nettoyer le corps pour pouvoir l'examiner et cette procédure de nettoyage va prendre beaucoup de temps. En attendant l'appel du Dr Robbins, allez au labo pour examiner les preuves collectées.

Labo

Faites un tour dans les labos pour avoir une idée sur le matériel d'analyse ensuite entrez dans celui de droite. Utilisez

l'ordinateur d'analyse de substance qui se trouve à gauche pour analyser les échantillons récupérés. Choisissez l'analyse de substance chimique dans le menu et commencez par analyser la substance brulée retrouvée dans le four du spa.

Appuyez sur " recherche " pour faire apparaitre des exemples de substances dans la colonne située à droite. Choisissez alors les résultats 1, 5 et 6. Vous concluez qu'il s'agit d'un muffin.

Analysez ensuite la suie prélevée près des bains de boue du spa. Choisissez alors la première et la quatrième substance pour trouver une correspondance avec l'échantillon. Examinez ensuite la suie prélevée dans la salle de pause du spa et choisissez les résultats 1 et 3 pour avoir une correspondance.

Examinez ensuite la suie prélevée dans la chaufferie du spa et choisissez les résultats 1, 2 et 3 pour avoir une correspondance. Examinez ensuite la substance chimique prélevée sur le plafond du spa et choisissez les résultats 1, 5 et 6.

Ces analyses, en plus du trou fait dans la cloison sèche, vous conduisent affirmer que le feu a été provoqué délibérément. Vous recevez alors un appel du Dr Robbins qui vous demande de le rejoindre à la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr à propos du corps et de l'autopsie jusqu'à terminer le dialogue. Récupérez alors la " fiche d'empreinte de la victime " et " l'ADN de la victime ". Examinez ensuite le corps et utilisez l'appareil photo pour photographier la " photo des contusions sur le bras de la victime ". Parlez encore une fois avec le Dr Robbins avant de partir vers le labo.

Labo

Allez vers l'ordinateur d'analyse d'empreintes et faites une recherche sur la victime. Ses empreintes ne sont pas fichées dans l'ordinateur. Allez ensuite vers l'ordinateur d'analyse de substance et entrez l'ADN de la victime pour chercher son identité. Pas de résultat non plus.

Passez chez Bras pour demander à voir Pete Baxa. Vous décidez alors de demander à Pete Baxa s'il connaissait la victime.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Allez vers le lieu de travail de Pete et frappez à la porte pour qu'il vous ouvre. Discutez avec lui à propos de la victime et épuisez le dialogue. Il vous accompagnera alors à la morgue et identifiera le corps. Vous passez ensuite à la salle d'interrogatoire pour collecter plus d'infos sur la victime et le spa.

Salle d'interrogatoire

Commencez l'interrogatoire avec Pete et quand il nie savoir où Portia aurait pu être exposée à l'amiante, présentez-lui la preuve " amiante provenant du plafond du spa " pour contrer sa réponse. Continuez ensuite à poser vos questions normalement jusqu'à la fin de l'interrogatoire.

Loft de la victime

Vous décidez de fouiller le loft de la victime à la recherche d'indices. A peine arrivé, vous trouvez la porte défoncée et vous surprenez une personne dans le loft tenant un marteau de pompier. Il s'agit de Brian Reid le compagnon de Portia. Direction la salle d'interrogatoire pour l'interroger.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Brian jusqu'à ce qu'il nie avoir frappé Portia et utilisez la preuve " photo des contusions sur le bras de Portia " pour le contredire. Continuez votre interrogatoire puis revenez au loft de la victime.

Loft de la victime

A l'entrée, examinez l'empreinte de chaussure et utilisez l'appareil photo pour avoir " l'empreinte de chaussure relevée devant le loft de la victime ".

Utilisez ensuite l'outil de collecte pour avoir la " substance prélevée sur l'empreinte de la chaussure devant le loft de la victime ".

Approchez-vous de la poignée de la porte et utilisez le kit de moulage pour obtenir " les marques laissées sur la porte de l'appartement de Portia ".

Entrez ensuite dans le loft et avancez vers la cuisine. Approchez-vous du four et ouvrez le tiroir inférieur pour trouver " le registre comptable indiquant que le spa Superla n'était pas prospère ". Revenez ensuite en arrière et récupérez le " TNT de pompier de Brian Reid ".

Après l'appel de Brass, approchez-vous du rideau de perle qui se trouve par terre et récupérez le " cheveu du rideau de perle de l'appartement de Portia Weissman ".

Avancez ensuite vers le bureau où se trouve le pc et remarquez qu'il manque le disque dur. Revenez ensuite au labo.

Labo

Allez vers l'ordinateur d'analyse chimique et utilisez la substance trouvée sur l'empreinte de chaussure. Effectuez la recherche et choisissez les résultats 2, 3 et 4. Allez ensuite vers l'ordinateur de droite pour effectuer une comparaison macroscopique entre le TNT et le moulage des marques laissées sur la porte de l'appartement de Portia et obtenir une concordance entre les deux.

Utilisez encore une fois la comparaison macroscopique pour comparer le TNT avec le moulage des deux trous dans la cloison du spa. Vous obtenez une autre correspondance ce qui implique que Brain est un suspect potentiel.

Continuez la comparaison avec les deux moulages pour obtenir une autre concordance. Direction la salle d'interrogatoire.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Brian et, quand il nie avoir forcé la porte de l'appartement, réfutez sa réponse en utilisant les marques de TNT relevées sur la porte. Continuez votre interrogatoire et quand il nie avoir déclenché le feu au spa, réfutez encore une fois sa réponse en utilisant le moulage des trous sur la cloison. Terminez ensuite votre interrogatoire avec Brian.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Revenez voir Pete Baxa, demandez-lui s'il a du TNT chez lui. Après la conversation, regardez à gauche de la porte où se trouve le " mouchoir taché du sang de Pete Baxa " et récupérez-le. Direction le labo pour analyser ce sang.

Labo

Examinez le mouchoir dans votre inventaire pour collecter du sang. Utilisez l'analyse ADN pour comparer le sang de Pete Baxa avec le cheveu du rideau de perle de l'appartement de Portia. Pour faire la comparaison, vous devez déplacer les allèles et les superposer pour comparer les deux ADN.

Vous concluez que Pete est passé chez Portia. Allez donc voir Brass pour demander un mandat de perquisition chez Pete en lui présentant le cheveu de Pete Baxa prélevé dans l'appartement de Portia comme preuve.

Barbier, bureau de Pete Bexa

Entrez chez le barbier et avancez vers le bureau. Prenez le " dossier contenant le registre comptable du spa tenu par Portia Weissman ". Entrez dans votre inventaire de preuves et examinez le dossier.

Prenez la carte qui se trouve dans le dossier et examinez-la pour obtenir " l'empreinte relevée sur le livre de comptes

trouvé dans le bureau de Pete Baxa ". Prenez ensuite " le paquet de muffins végétariens à la myrtille ". Prenez aussi le " disque dur trouvé chez le barbier " qui se trouve à droite.

Allez ensuite à droite et ouvrez le tiroir pour prendre " la déclaration fiscale du spa indiquant d'importantes recettes ".

Revenez en arrière et entrez dans la pièce de droite. Regardez en bas, à gauche, et prenez les " chaussures chez le barbier ". Examinez-les et récupérez la " substance prélevée sous les chaussures trouvées chez le barbier ". regardez près des lacets de la chaussure droite pour récupérer " l'empreinte relevée sur les chaussures trouvées chez le barbier ".

Restez dans la même pièce et examinez le " bidon d'acétone " qui se trouve sur l'étagère. Regardez ensuite à droite et ouvrez la boite à outils pour récupérer " les cisailles de plombier trouvées dans la boite à outils chez le barbier ". Examinez ensuite la boite à outils elle-même pour récupérer " l'empreinte relevée sur la boite à outils ". Allez ensuite dans le coin droit de la pièce et prenez le " TNT trouvé chez le barbier ".

Examinez-le dans votre inventaire et récupérez "l'empreinte relevée sur le TNT trouvé chez le barbier ". Allez ensuite au labo pour examiner toutes ces preuves.

Labo

Entrez dans le labo de gauche et effectuez une analyse informatique sur le disque dur. Allez ensuite vers la base de données des empreintes pour faire la comparaison d'empreintes. Comparez celle de Pete avec celle relevée sur les chaussures pour avoir une correspondance.

Comparez ensuite les empreintes de Pete avec celles trouvées sur la boite à outils pour obtenir une nouvelle correspondance.

Comparez ensuite les empreintes de Portia avec celles trouvées sur le livre de comptes trouvé dans le bureau de Pete Baxa ensuite avec le TNT trouvé chez Pete pour trouver une concordance dans les deux cas.

Passez au labo de droite et effectuez une comparaison entre la substance trouvée sur les chaussures de Pete et celle trouvée sur l'empreinte de chaussure trouvée devant le loft, il y a encore une fois une concordance.

Comparez ensuit le muffin brulé trouvé dans le four du spa et le paquet de muffins trouvé chez Pete. Analysez la substance trouvée dans le bidon d'acétone de chez Pete et choisissez le résultat 1, 5, 7 et 8.

Allez ensuite vers le microscope et effectuez une comparaison microscopique entre les cisailles et les marques du conduit de gaz endommagé du spa.

Réglez le microscope à 60x et ajustez la vue pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une comparaison macroscopique entre le TNT de Portia et les deux trous dans la cloison ensuite avec les marques prélevées sur la porte de l'appartement.

Effectuez une autre comparaison macroscopique entre l'empreinte de chaussure relevée devant le loft et les chaussures de Pete.

L'étau se resserre sur Pete Baxa que toutes les preuves le condamnent. Avant de partir à sa recherche, un invité surprise arrive dans la salle d'interrogatoire.

Salle d'interrogatoire

C'est Beatriz Salazar appelée la reine de la ruche qui passe vous voir. Il s'agit du chef d'une grande organisation mafieuse liée au trafic de stupéfiants et au blanchiment d'argent.

Discutez avec elle et contrez sa réponse en lui montrant le registre comptable indiquant que le spa n'était pas prospère. Terminez ensuite la conversation et partez chez Pete.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Vous trouvez Pete Baxa mort sur son fauteuil et devant lui une caméra. Examinez la vidéo pour visionner la confession de Pete avant son suicide.

Affaire 2 : Jardin secret

Hall de l'hôtel-casino l'Avventura

Balayez du regard les environs de la scène du crime ensuite avancez. Allez à droite et récupérez le " casque de la victime ".

Avancez encore vers le cadavre et prenez une photo de " l'empreinte repérée dans la terre près du corps ". Parlez à votre coéquipier puis revenez en arrière pour interroger l'ouvrier qui se tient à droite. Demandez à prendre une photo de ses semelles avant de partir vers le balcon d'où la victime est tombée.

Balcon de l'hôtel-casino l'Avventura

Regardez en bas de l'escabeau et récupérez " le câble d'alimentation ". Regardez ce câble de près pour récupérer " l'empreinte relevée sur le câble ".

Avancez au bord du balcon et examinez la rambarde tachée de sang et récupérez un échantillon de " sang prélevé sur la rambarde du balcon ". Examinez encore une fois la rambade et utilisez l'outil de collecte d'empreintes pour relever " l'empreinte sur la rambarde du balcon ".

Descendez ensuite et reparlez avec Marcus l'ouvrier pour prendre ses empreintes. Avant de partir vers le labo pour examiner les preuves, passez à la morgue voir le Dr Robbins.

Morgue

Parlez au docteur Robbins pour prendre l'empreinte, l'échantillon de sang de la victime, ses vêtements et sa lettre d'adieu. Examinez ensuite le corps et prenez des photos de " la petite marque de ligature autour du cou de la victime " et " la plus grande marque de ligature autour du cou de la victime ".

Examinez ensuite la lettre d'adieu de plus près et relevez " l'empreinte digitale relevée sur la lettre d'adieu ". Avec ces nouvelles preuves, partez au labo pour examiner le tout.

Labo

Allez à la base de données et entrez les empreintes de Marcus Kunachi pour retrouver son fichier. Entrez ensuite l'empreinte de la victime pour obtenir son identité.

Comparez ces empreintes avec celles relevées sur la rambarde pour obtenir une concordance. Comparez l'empreinte relevée sur le câble avec celle de la victime pour trouver une concordance.

Entrez ensuite l'empreinte trouvée sur la lettre d'adieu et effectuez une recherche pour tomber sur un certain Zachary Lynch, le PDG de la compagnie de construction. Vous aurez droit ensuite à une discussion avec l'agent de l'FBI Huntby.

Puisque vous êtes dans le bureau de Brass, demandez un mandat de perquisition pour le bureau de Zachary en vous basant sur son empreinte relevée sur la lettre d'adieu de la victime. Revenez ensuite au labo.

Effectuez une analyse ADN pour comparer le sang de la victime avec celui trouvé sur la rambarde, ils concordent. Allez ensuite vers le microscope et comparez le câble d'alimentation avec la photo de la plus grosse de deux marques de ligatures autour du cou de la victime.

Il s'agit bien la trace du câble d'alimentation. Avec le mandat de perquisition en main, partez au balcon de l'hôtel où se

trouve le bureau de Zachary Lynch.

Balcon de l'hôtel-casino l'Avventura

Entrez dans le bureau et parlez à Zachary Lynch. Une fois la conversation terminée, vous récupérez " la photo de semelles de Zachary Lynch ". Allez ensuite à droite vers l'ordinateur et utilisez le cristal violet pour pouvoir utiliser le tampon et prélever un échantillon de " sang sur le clavier ".

Regardez ensuite à gauche du clavier et relevez " l'empreinte digitale relevée sur l'ordinateur de bureau du chantier ". Prenez " l'ordinateur de bureau ", parlez encore une fois à Zachary avant de partir vers le labo.

Labo

Effectuez une analyse informatique sur l'ordinateur de bureau. Entrez l'empreinte trouvée sur le clavier et effectuez une recherche pour conclure qu'elle appartient à Zachary. Effectuez ensuite une comparaison ADN entre le sang trouvé sur le clavier et le sang de la victime. Les deux ADN concordent et toutes ces preuves incriminent Zachary. Allez alors voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Zachary en vous appuyant sur la preuve de l'empreinte sur le clavier.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Zachary et réfutez sa réponse en utilisant l'ordinateur de bureau come preuve. Finissez ensuite l'interrogatoire et parlez avec l'agent Huntby. Après la conversation, revenez au hall de l'Avventura.

Hall de l'hôtel-casino l'Avventura

Approchez-vous du petit jardin et examinez la plante fanée avant de collecter " la plante extraite du lieu du crime ".

Examinez-la dans votre inventaire et récupérez " la substance marron prélevée sur la plante ". Revenez illico au labo pour examiner cette substance marron.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la substance marron prélevée sur la plante. Choisissez ensuite les résultats 2, 5, 6 et 8. Vous obtenez alors la nature de l'engrais utilisé. Direction chez Brass pour qu'il vous fasse venir l'acheteur de cet engrais.

Salle d'interrogatoire.

Le nouveau suspect s'appelle Todd Stuart. Ne contredisez pas Todd pour le moment puisqu'il vous manque des éléments. Discutez avec lui et prenez une photo de ses semelles. A la fin, récupérez l'ADN de Todd.

Labo

Revenez au labo et effectuez une comparaison macroscopique entre la photo des semelles de Todd et la photo de l'empreinte trouvée près du corps. Elle indique que Todd était présent dans la scène de crime.

Salle d'interrogatoire

Revenez voir Todd pour lui montrer la photo des semelles comme preuve de sa présence sur les lieux du crime. Continuez ensuite votre interrogatoire et laissez pour le moment Todd pour aller à la recherche de nouvelles preuves.

Balcon de l'hôte-casino l'Avventura

Entrez dans le bureau et en suivant les informations données par Todd, tournez à droite et enlevez le tapis pour dévoiler un coffre.

Ouvrez ce dernier pour récupérer " l'ordinateur portable du bureau du chantier ", " la fibre prélevée dans le coffre " et " la

bande de cerclage de liasse de billets ". Avec ces nouvelles preuves, revenez au labo pour les examiner.

Labo

Commencez par analyser la fibre et choisissez les résultats 2, 3, 7 et 8. La fibre provient d'un gant à usage industriel. Effectuez ensuite une analyse informatique sur l'ordinateur portable.

Ce dernier vous prouve que Marcus vous a menti. Direction alors le bureau de Brass pour demander un mandat de perquisition à l'encontre de Marcus en vous appuyant sur l'ordinateur portable comme preuve.

Bureau de Marcus Kunchai

Entrez et avancez à gauche pour fouiller la ceinture d'outil accrochée au mur et prendre le " furet électrique ".

Regardez ce furet de plus près et prenez-le en photo. Examinez son extrémité pour récupérer " la fibre prélevée sur le furet électrique ". Revenez ensuite au labo.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la fibre et choisissez les résultats 2, 3, 7 et 8 ou comparez-la directement avec celle trouvée dans le coffre pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une comparaison macroscopique avec un agrandissement 60x entre la photo du furet électrique et la photo de la plus petite des deux marques de ligature autour du cou de la victime.

Vous réalisez qu'il s'agit bien du furet qui a laissé une marque sur le cou de la victime. Allez donc voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Marcus en lui montrant le furet électrique comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Marcus et contrez sa réponse en utilisant la photo du furet. Contrez-le ensuite une autre fois en utilisant l'ordinateur portable. Continuez votre interrogatoire pour obtenir " l'ADN de Marcus " et le " gant de travail de Marcus ". Examinez le gant pour obtenir " le sang prélevé sur le gant de Marcus ".

Examinez ensuite l'intérieur de ce dernier pour obtenir " des cellules épithéliales prélevées à l'intérieur des gants de travail de Marcus Kunchai ". Revenez rapidement au labo pour examiner le tout.

Labo

Comparez le sang trouvé sur le gant de Marcus avec celui de la victime, il s'agit du même sang. Comparez ensuite l'ADN des cellules épithéliales prélevées à l'intérieur du gant de Marcus avec l'ADN de Todd.

Les résultats vous prouvent que le vrai assassin est Todd Stuart le jardinier. Allez donc voir Bras dans son bureau pour demander un mandat d'arrêt et présentez les cellules épithéliales comme preuves.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Todd et contrez sa réponse en lui présentant les cellules épithéliales comme preuves. Contrez sa deuxième négation en lui présentant la fibre de gant de travail trouvée dans le coffre.

Pour sa troisième et dernière négation, présentez-lui le sang trouvé sur les gants de travail pour le contrer. Il passera alors aux aveux et l'enquête se couronne de succès.

Affaire 3 : Code mort

Chalet de la famille Marst

Balayez la zone du regard avant d'avancer vers le corps de la victime. Regardez à droite et récupérez " les morceaux cassés du régulateur de morphine de Mary Marst ". Examinez ensuite la poche de morphine pour obtenir " l'empreinte trouvée sur la poche de morphine ".

Regardez ensuite en bas et examinez la trace de pas et prenez une photo des " traces de pas boueuses près du corps de Mary Marst ". Parlez ensuite avec l'infermière Pauline Liu qui se trouve à gauche.

Allez ensuite à droite vers le hall. Allez au fond à gauche et photographiez les " traces de pas boueuses près du buste de Frank Marst ".

Examinez le buste de près et utilisez le tube de mikrosil pour réaliser un moulage et obtenir " l'éraflure sur le buste de Frank Marst ". Avant de quitter le chalet, parlez avec la demi-soeur de la victime Jayne Barrett et épuisez le dialogue. Partez vers le labo pour analyser ces premiers indices.

Labo

Allez vers le labo de droite et effectuez une comparaison macroscopique des deux traces de pas. Les deux traces sont issues de la même chaussure. Allez ensuite à la table qui se trouve à droite et réassemblez les pièces du régulateur de morphine pour trouver son numéro de série.

Récupérez aussi le coupeau de métal trouvé dans les débris du régulateur cassé. Utilisez le microscope pour comparer ces derniers avec le moulage de l'éraflure trouvée sur le buste. Vous obtenez une concordance entre les deux.

Allez ensuite faire un examen chimique sur le coupeau de métal et choisissez les résultats 3, 5, 6 et 7. Allez ensuite au labo de gauche et entrez l'empreinte trouvée sur la poche de morphine pour effectuer une recherche. L'empreinte et celle de Jayne Barrett la demi-soeur de la victime.

Effectuez ensuite une recherche dans la base de données médicale en entrant le numéro de série du régulateur de morphine. Allez alors au bureau de Brass pour obtenir un mandat à l'encontre de Jayne en présentant l'empreinte sur la poche de morphine comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Jayne et contrez sa réponse en utilisant l'empreinte sur la poche de morphine. Contrez sa nouvelle négation en vous appuyant sur la même preuve ; l'empreinte sur la poche de morphine.

Continuez votre interrogatoire jusqu'au bout pour obtenir entre temps " les enregistrements du système de sécurité établissant l'alibi de Jayne Barrett " et " la photo des éraflures présentes sur le clapet de frein de la voiture accidentée de Mary Marst ". Allez ensuite vers la morgue pour examiner le corps.

Morgue

Comme d'habitude parlez au Dr Robbins pour obtenir les empreintes de la victime. Examinez ensuite le corps et en particulier la main de Mary et prenez " le petit bout de matière inconnue sur le dos de la main de la victime ". Allez ensuite au labo pour de nouvelles analyses.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur le petit bout de matière inconnue trouvé sur le dos de la main de la victime. Choisissez les résultats 1, 4, 5 et 7. Il s'agit d'un morceau de faux ongle. Effectuez ensuite une analyse de document sur l'enregistrement du système de sécurité.

Allez donc voir Brass pour demander que l'on vous apporte Pauline l'infirmière en vous basant sur le bout d'ongle comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Discutez avec l'infirmière et contrez sa réponse sur les faux ongles en utilisant le bout d'ongle trouvé sur le dos de la main de la victime. Epuisez ensuite la conversation avec Pauline.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Regardez à droite où se trouvent les bidons et examinez-les pour récupérer " un échantillon d'huile de moteur ".

Allez ensuite à gauche et descendez les escaliers. Effectuez un moule des " traces d'empreintes de pas laissées dans la boue du lac par John Barrett ". Discutez avec Brian et revenez au labo pour effectuer d'autres analyses.

Labo

Effectuez une comparaison macroscopique entre les empreintes trouvées près du lit et du buste dans le chalet et celle trouvée près du lac.

Elles sont du même type. Allez donc chez Brass et utilisez ces empreintes de pas pour demander un mandat à l'encontre de John Barrett. La demande nécessite du temps et vous allez rendre un service à l'agent Huntby.

Il vous donne " la statue de St Ambroise utilisée pour assassiner Umberto Salazar " et " l'échantillon de référence d'ADN de Beatriz Salazar". Examinez alors la statue et regardez à sa base pour prélever l'échantillon de sang.

Comparez ensuite l'échantillon de sang récupéré et l'ADN de Beatriz. Après l'erreur d'analyse et la discussion avec Catherine, Brass vous livre le mandat pour fouiller la chambre de John Barrett.

Chambre de John Barrett

Avancez vers le lit et prenez le " sous-vêtement, récupéré dans la chambre de John Barrett ". Examinez la culotte de plus près et prélevez un " échantillon de matériel génétique féminin prélevé sur le sous-vêtement " et un " échantillon de sperme, prélevé sur le sous-vêtement ".

Allez ensuite à gauche et fouillez la poubelle. Ramassez le " bout de faux ongles ". Examinez ce bout pour prélever " du matériel génétique attaché au morceau de faux ongle ".

Allez ensuite à droite du lit, ouvrez le dressing et prenez les " chaussures boueuses trouvées dans chambre de John ". Revenez avec ces nouvelles preuves au labo pour les examiner.

Labo

Commencez par comparer, grâce à une analyse chimique, le morceau d'ongle trouvé sur le dos de la main de Mary et celui trouvé dans la poubelle de la chambre de John pour obtenir une concordance.

Effectuez ensuite une recherche ADN sur l'échantillon de matériel génétique féminin attaché au faux ongle trouvé dans la poubelle, il appartient à l'infirmière Pauline.

Comparez l'ADN de Liu avec le matériel génétique prélevé sur la culotte pour obtenir une concordance. Effectuez une recherche ADN sur le sperme prélevé sur la culotte, choisissez le quatrième résultat pour découvrir qu'il appartient à John.

Allez ensuite au microscope et comparez les deux bouts d'ongles trouvés pour remarquer qu'il s'agit du même ongle, donc de Pauline.

Utilisez ensuite le macroscope pour comparer les chaussures boueuse trouvées chez John et les empreintes de pas trouvées près du buste et celles près du lit de Mary. Passez ensuite chez Brass pour demander un mandat contre Pauline en briguant le matériel génétique trouvé dans la chambre de John comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Pauline et quand elle commence à nier les faits, utilisez le fragment de faux ongle trouvé dans la poubelle pour la contredire.

Utilisez matériel génétique trouvé sur la culotte pour la contredire encore une fois. Terminez l'interrogatoire et revenez au bord du lac pour chercher d'autres preuves.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Avancez vers le bateau et prenez la " marionnette ayant une grande valeur sentimentale pour John " qui se trouve derrière le siège du conducteur.

Retournez ensuite au chalet à la recherche de John. Discutez avec lui pour savoir que Mary utilisait le morse pour communiquer avec son frère. Revenez alors au labo.

Labo

Effectuez une autre recherche dans la base de données médicale sur les résultats du régulateur pour transformer les résultats en code morse. Revenez ensuite voir John au chalet.

Chalet de la famille Marst

Discutez avec John qui vous donnera la " clé d'un placard du bateau où est enfermée une autre paire de chaussures boueuses ".

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Revenez à cet endroit et dirigez-vous vers le bateau puis utilisez la clé pour ouvrir le placard et récupérer " la paire de chaussures boueuses, enfermée dans un placard du bateau ". Examinez ces chaussures de plus près et récupérez " le cheveu avec sa racine trouvé sur les chaussures " coincé entre les lacets. Revenez donc au labo pour l'examiner.

Labo

Effectuez donc une recherche ADN sur le cheveu retrouvé sur les chaussures et choisissez le premier résultat. Vous disposez maintenant d'une bonne preuve pour demander un mandat chez Brass à l'encontre de Jayne Barrett.

Salle d'interrogatoire

Interrogez votre suspect et utilisez le cheveu trouvé sur les chaussures pour contrer sa négation. Récupérez ensuite le téléphone portable de Jayne. Examinez-le de plus près et prélevez " la tache visqueuse sur le téléphone ". Direction le labo pour analyser cette nouvelle preuve.

Labo

Examinez cette tache visqueuse chimiquement et choisissez les résultats 1, 3, 6 et 7. Comparez ensuite cet échantillon avec l'huile de moteur trouvée près du lac pour obtenir une concordance. Allez ensuite chez Brass pour demander l'appareil à ultrasons et approfondir vos recherches. Utilisez la tache d'huile comme preuve.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Allez à droite et utilisez l'appareil à ultrasons pour sonder la zone près des bidons. Vous récupérez alors un " marteau enterré dans l'endroit où s'es rendu Jayne Barrett " et une clé à mollette enterrée aussi mais qui n'a rien à voir avec les preuves.

Examinez le marteau de plus près et collectez les " marceaux de métal trouvés dans les encoches de la tête du marteau ". Relevez aussi une " empreinte digitale " sur la poignée du marteau. Revenez ensuite au labo.

Labo

Comparez les coupeaux de bronze avec les morceaux de métal trouvés dans les encoches de la tête du marteau pour avoir une concordance. Entrez ensuite l'empreinte trouvée sur le marteau et comparez-la avec celle de Jayne pour trouver une concordance qui condamne définitivement Jayne.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Jayne Barrett la demi-soeur de la victime jusqu'à ce qu'elle passe aux aveux. Vous concluez cette affaire en coinçant la coupable.

Affaire 4 : Grand nettoyage

Station de lavage Sun' n'Moon

Effectuez une vue générale sur la scène de crime et examinez l'écran de la caméra de surveillance qui se trouve en haut à droite.

Approchez-vous ensuite de la scène puis observez la victime par le coté droit et constatez qu'il lui manque une boucle d'oreille. Allez à gauche de la voiture et ramassez la " seringue utilisée par la victime " qui se trouve sur le siège droit. Examinez-la de plus près et relevez " l'empreinte sur la seringue ". En bas du siège il y a un " GPS trouvé hors de son socle " à prendre.

Regardez ensuite en haut pour trouver le socle du GPS. Examinez-le et collectez " l'empreinte sur le socle du GPS ". Avant de partir, interrogez Veronica Carver l'amie de la victime. Ramenez toutes ces preuves au labo pour les analyser.

labo

Analysez le contenu de la seringue et choisissez les résultats 2, 5, 6 et 8. C'est mélange de drogue qui peut conduire à une crise cardiaque. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte trouvée sur le socle du GPS pour obtenir le nom de Manuel Molinez. Partez ensuite à la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr Robbins pour obtenir " l'ADN de la victime Jessica Marnier ", " les empreintes de Jessica Marnier " et " l'ADN trouvé sous les ongles de la victime ". Dirigez-vous vers la station de lavage pour collecter d'autres preuves.

Station de lavage Sun' n'Moon

Avancez à droite et regardez la poubelle pour trouver le gobelet laissé par l'amie de la victime.

Prenez un échantillon " d'ADN de Veronica ". Partez à gauche et examinez la brosse de lavage bleue pour trouver une " fibre rouge trouvée dans la brosses de la station de lavage ". Revenez ensuite au labo.

Labo

Catherine vous apporte un échantillon des combinaisons rouges des employés de la station. Comparez alors, avec le macroscope, ces échantillons avec la fibre rouge trouvée dans le rouleur de lavage pour ne pas aboutir à une concordance. Ceci écarte les employés de votre liste de suspects.

Comparez les empreintes de la victime avec celle trouvée sur la seringue pour trouver une concordance. Comparez ensuite l'ADN de Veronica avec l'ADN trouvé sous les ongles de la victime pour avoir une concordance. La voiture est enfin amenée dans le garage du labo pour un contrôle plus minutieux.

Garage du labo

Dès l'entrée vous obtenez " l'enregistrement vidéo de la station de la lavage ".

Approchez de la voiture et ouvrez la portière gauche. Examinez le siège du conducteur et ramassez le " sachet de drogue trouvé dans la voiture de la victime ". Examinez ce sachet de plus près pour prélever " une empreinte sur le sachet de drogue ".

Regardez ensuite l'appuie tête du siège et remarquez la petite déchirure. Effectuez nu prélèvement pour obtenir " le résidu sur la déchirure ". Revenez au labo avec ces nouvelles preuves.

Labo

Analysez le contenu du sachet de drogue et choisissez les résultats 1, 4, 5 et 6. Comparez le résidu trouvé dans déchirure avec celui trouvé dans la seringue pour avoir une correspondance.

Effectuez ensuite une recherche de l'empreinte qui se trouve sur le sachet de drogue pour obtenir le nom de Guillermo Rice. Repassez à la morgue pour parler au Dr Robbins avant de passer chez Brass et demander un mandat contre Guillermo en lui montrant son empreinte sur le sachet de drogue.

Salle d'interrogatoire

Interrogez le suspect qui sera assez coopératif et vous donnera un échantillon de " fibre du pull collectif " et un " échantillon d'ADN ". Revenez donc au labo pour examiner ces nouvelles preuves.

Labo

Allez directement au macroscope et comparez la fibre du pull de Rice et celle trouvée dans le rouleau de lavage. Les deux fibres sont du même pull. Allez à la maison de Rice pour faire une fouille.

Appartement de Will, Jessy et Veronica

Avancez vers le salon et prenez " le téléphone portable de la victime " qui se trouve sur la table basse. Avancez à droite vers l'écran et ouvrez le livre pour trouver une " coupure de journal sur Beatriz Salazar ".

Examinez cette coupure de près et prélevez en haut à droite " l'empreinte digitale qui se trouve sur la coupure ". Prélevez ensuite une " empreinte digitale sur la coupure de journal " sur le coté gauche. Allez ensuite vers la chambre de la victime et ramassez le " cheveu trouvé sur l'oreiller de la victime ".

Allez à droite vers le lavabo et ouvrez le placard pour prendre le " flacon de morphine ". Examinez-le de plus près et relevez " l'empreinte digitale sur le flacon de morphine ". Sortez de la chambre pour rencontrer Manuel Molinez que vous amenez avec vous pour l'interroger. Epuisez le dialogue avec Manuel.

Labo

Vous récupérez encore une fois la statue de St Ambroise. Commencez par l'examiner pour récolter un échantillon de la substance trouvée sur la statue.

Analysez cette substance et choisissez les résultats 2, 4, 6 et 7. Après la conversation avec Brass et Catherine, revenez à votre labo.

Analysez le flacon trouvé dans la chambre de Will Rice et choisissez les résultats 1, 2, 3 et 7 pour confirmer que c'est bien de la morphine. Comparez ensuite l'ADN du cheveu trouvé dans la chambre de la victime avec celui de Veronica pour trouver une correspondance.

Allez dans l'autre labo et effectuez une recherche sur les deux empreintes prélevées sur la coupure de journal pour trouver l'empreinte de Will Rice et de la Victime. Effectuez une recherche sur l'empreinte prélevée sur le flacon de morphine pour trouver encore une fois le nom de Will.

Effectuez une analyse audio sur le téléphone portable de la victime pour écouter le message laissé. Passez alors chez Brass et demandez à parler à Rice.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Rice et utilisez l'empreinte sur le flacon de morphine pour le contredire une première fois. Utilisez ensuite l'empreinte sur la coupure de journal pour le contredire une deuxième fois. Terminez ensuite votre interrogatoire. Repassez chez Brass pour demander la convocation de Veronica avec la fibre du pull collectif comme preuve.

Interrogez alors Veronica et contredisez-la en présentant le téléphone portable. Contrez sa deuxième négation en utilisant l'ADN trouvé sous les ongles de la victime. Après l'interrogatoire, partez avec Catherine vers la caravane de Manuel.

Caravane de Manny Molinez

Avancez vers la caravane et prenez le " téléphone portable de Manny " qui se trouve sous le gilet sur le canapé.

Entrez ensuite dans la caravane et parlez avec Manny. Examinez les toilettes de la caravane et revenze voir Brass. Demandez un mandat de perquisition de la chambre de Veronica en utilisant le téléphone de Manny comme preuve.

Appartement de Will, Jessy et Veronica

Entrez dans la chambre de Veronica et récupérez " la boucle d'oreille de la victime qui se trouve sur le lit ". Examinez-la de près pour collecter " une fibre brune ".

Regardez à gauche et prenez le " câble d'ordinateur portable ". Examinez ce câble pour trouver " une empreinte digitale sur le câble ". Revenez ensuite au labo pour l'analyse.

Labo

Effectuez une recherche sur l'empreinte retrouvée sur le câble pour obtenir le nom de Manny.

Passez alors chez Brass pour demander à reparler à Veronica.

Salle d'interrogatoire

Utilisez le téléphone de Manny pour contredire sa réponse. Utilisez ensuite la boucle d'oreille de la victime trouvée dans sa chambre pour contrer sa deuxième affirmation.

Terminez ensuite votre conversation et passez chez Brass pour demander à voir Will Rice.

Interrogez Will et contredisez sa réponse en lui montrant le téléphone de Manny Molinez. Terminez votre interrogatoire et partez chez Manny. Discutez encore une fois avec Manny avant de revenir chez Brass. Demandez cette fois un mandat pour fouiller la caravane de Manny. Utilisez le câble d'alimentation de l'ordinateur portable de la victime comme preuve pour le mandat.

Caravane de Manny Molinez

Avant d'entrer dans la caravane, examinez le cadre de la porte d'entrée pour trouver " une fibre rouge ". Entrez ensuite et prenez " l'ordinateur portable " qui se trouve sur le comptoir. Visitez les toilettes et examinez la canalisation pour trouver " un gant brun coincé dans les toilettes de Manny ". Revenez ensuite au labo pour examiner ces preuves.

Labo

Effectuez une analyse informatique sur l'ordinateur portable. Après la conversation avec vos collègues, comparez l'ADN de Will et de celui de Beatriz pour trouver sept allèles en commun. Parlez ensuite avec Will Rice et épuisez la conversation.

De retour au labo, comparez la fibre rouge trouvée dans les brosses de lavage et celle trouvée sur le cadre de la porte d'entrée de la caravane de Manny. Elles proviennent du même pull. Utilisez encore une fois le microscope pour

comparer la fibre trouvée sur la boucle d'oreille de la victime avec le gant trouvé dans les toilettes de la caravane de Manny.

La fibre provient effectivement de ce gant. Allez donc voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Manny en vous appuyant sur le gant comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Manny et quand il nie les faits, utilisez la fibre trouvée sur la boucle d'oreille de la victime pour le contredire. Manny passera alors aux aveux.

Morgue

Vous apprenez que Will Rice est assassiné. Allez à la morgue et récupérez " l'ADN trouvé sous les ongles de Will Rice ". Allez alors au labo pour analyser cet ADN.

Labo

Comparez directement cet ADN avec celui de Beatriz Salazar qui est la mère de Will. La reine de la ruche a tué son propre fils et a même laissé un message expliquant que la reine doit tout faire pour protéger sa ruche.

Affaire 5 : Duel au sommet

Centre de détention de Pendleton

Avancez vers la cellule et ramassez le " pistolet trouvé près de la victime ". Examinez-le de plus près pour prélever du " sang sur le pistolet " et un " éclat trouvé coincé dans la glissière du pistolet ".

Regardez à gauche du pistolet pour prélever " la trace de poudre jaune relevée sur le lieu du crime ". Entrez ensuite dans la cellule et examinez le corps.

Revenez à l'entrée et allez vers le bureau du garde. Récupérez " l'enregistreur numérique cassé " qui se trouve à droite du garde.

Interrogez ce dernier et récupérez ensuite le " chiffon utilisé pour éponger la blessure à la tête du sergent Lipp ". Examinez ce chiffon de près pour récupérer " l'ADN extrait du chiffon ensanglanté ". Ramenez toutes ces preuves au labo pour des examens avancés.

Labo

Dans le labo, vous recevez une " balle de calibre 22 extraite de l'arme trouvée près de Manuel ". Comparez ensuite le sang de Lipp à celui trouvé sur le pistolet pour trouver une concordance. Effectuez une analyse chimique de la trace de poudre jaune et choisissez les résultats 4, 6, 7 et 8. Allez ensuite vers la table et rassemblez les pièces de l'enregistreur.

Ajoutez la pièce trouvée encastrée dans le pistolet au régulateur pour terminer l'assemblage. Partez ensuite vers la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr Robbins pour obtenir " la balle extraite de la tête de la victime ", " la balle extraite du coeur de la victime ", " l'ADN de Manuel Molinez " et " le crachat prélevé sur le corps de la victime ". Revenez au labo pour effectuer les examens.

Labo

Comparez les deux balles au microscope pour obtenir une correspondance. Effectuez une recherche ADN du crachat et

choisissez le deuxième résultat pour découvrir le nom de Beatriz Salazar. Passez ensuite au bureau de Brass pour demander à voir le sergent Lipp avec l'enregistrement numérique comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez le sergent Lipp et contredisez-le avec le crachat de Beatriz Salazar. Continuez à le cuisiner et contredisez-le encore une fois en utilisant l'éclat de l'enregistreur trouvé sur le pistolet. Prenez ensuite une " photo de la blessure à la tête du sergent Lipp ". Faites un tour dans le labo pour vérifier sa version.

Labo

Utilisez la table pour comparer la blessure avec le pistolet et retournez ce dernier pour que la blessure corresponde à une seule marque de pistolet.

Revenez donc à la salle d'interrogation pour reparler avec Lipp qui n'arrête pas de vous mentir.

Salle d'interrogatoire

Utilisez la photo de la blessure pour contredire Lipp pour qu'il passe aux aveux. Après l'interrogatoire, vous récupérez le téléphone du sergent Lipp.

Labo

Effectuez une analyse audio sur le téléphone et réécoutez le deuxième segment pour entendre une nouvelle voix qui indique un endroit à visiter.

Gleason Family Self-storage

Entrez dans le dépôt et ouvrez le carton pour obtenir une " photo de famille de l'agent Huntby ". Allez ensuite à gauche et ouvrez la boite pour récupérer des " chaussures de l'agent Huntby ". Regardez ces chaussures de plus près et récoltez une " matière végétale ".

Ouvrez une autre boite à gauche et récupérez le classeur de " feuilles vierges sentant le jus de citron ". Examinez ce classeur de plus près avant de revenir au labo.

Labo

Effectuez une analyse chimique de la substance végétale trouvée sous les chaussures. Choisissez les résultats 1, 2, 5 et 7. Effectuez une analyse des documents et utilisez les commandes à droite pour découvrir ce qu'il est écrit.

Revenez à la salle d'interrogatoire pour reparler avec Lipp. Discutez avec ce dernier pour avoir d'autres informations sur Huntby.

Morgue

Les choses s'accélèrent et un cadavre est déposé à l'entrée de la Morgue, il s'agit de l'agent Huntby. Examinez le chariot qui se trouve à droite et effectuez un moulage pour récupérer " l'impression du numéro de série du chariot ".

Examinez la tache bleue à gauche du chariot et collectez la " substance non identifiée sur le chariot ". Passez au cadavre et collectez un " échantillon d'ADN de l'agent Huntby ".

Labo

Parlez au Dr Robbins dans le labo et épuisez le dialogue. Effectuez ensuite une analyse chimique sur la substance collectée sur le chariot. Choisissez les résultats ; 1, 3, 7 et 8. Allez ensuite chez Brass.

Bureau de Brass

Demandez des informations sur la peinture d'automobile et sur le numéro de série du chariot. Demandez ensuite qu'il vous ramène la voiture du Dr Robbins au labo.

Garage du labo

Ouvrez la portière et examinez le volant pour prélever une " empreinte relevée sur le volant ". Allez ensuite à l'arrière de la voiture pour voir l'éraflure. Ouvrez le coffre et prélevez un " échantillon de sang prélevé dans la voiture ". Pour cela, utilisez le cristal violet puis le tampon. Revenez au labo pour examiner tout ça.

Labo

Comparez le sang et son ADN trouvé dans la voiture avec l'ADN de Huntby pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte trouvée sur le volant de la voiture pour obtenir le nom du conducteur.

Morgue

Allez à la morgue où le Dr Robbins à terminé son autopsie. Epuisez le dialogue et allez à droite pour trouver l'estomac de Huntby dans un bac.

Utilisez le tampon pour collecter " la substance prélevée dans l'estomac de Huntby ". Revenez ensuite au labo pour analyser cette substance.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la substance trouvée dans l'estomac de Huntby. Choisissez les résultats ; 1, 2, 6 et 7. Il s'agit de " l'ADN du miel prélevé dans l'estomac de l'agent Huntby " et " l'ADN du lys des bois sud-ouest ". Comparez ces deux ADN pour obtenir une concordance. Ceci vous aidera à localiser la zone où a été tué l'agent Huntby. Passez chez Brass pour faire une descente dans la planque de Beatriz.

Ruche, planque de Beatriz Salazar

Après l'explosion, avancez en face et récupérez le " disque dur " qui se trouve près de l'unité centrale. Revenez au labo et effectuez une analyse informatique sur le disque dur pour obtenir la liste des corrompus de Beatriz Salazar.

Revenez ensuite en arrière et allez à droite pour examiner la chaise à laquelle était attaché l'agent Huntby. Examinez ensuite le sol à gauche pour trouver plein d'abeilles écrasées. Utilisez le Luminol pour dévoiler des traces de pas. Suivez ces traces pour atteindre une trappe.

La trappe est protégée par un code, utilisez la poudre pour dévoiler les empreintes et connaitre les chiffres du code.

Pour connaitre l'ordre des chiffres, ouvrez le dossier de Beatriz qui se trouve sur votre smart phone. Entrez ensuite dans la trappe pour arrêter Beatriz. Epuisez ensuite le dialogue avec elle pour clore cette enquête.

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Arnold

30 000 points dans Shiverpool 2

Big Z

100 000 points dans Legendary Wave

Elliot

40 000 points dans Pen Gu North 3

Geek

60 000 points dans Pen Gu South 4

Tank

40 000 points dans Boneyards

Tatsuhi

15 000 points dans Pen Gu South 2

Les Royaumes d'Amalur : Reckoning

© Electronic Arts / Big Huge Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Hors de l'obscurité

Une fois la cinématique du début achevée, commencez par vous familiariser avec la caméra et le déplacement de votre héros. Dirigez-vous vers le nord de la carte (direction indiquée en haut à droite de l'écran sur la mini-carte), actionnez le levier sur votre droite pour faire tomber le cadavre. Poursuivez votre route, prenez l'épée sur le squelette.

Équipez l'épée, et franchissez la porte pour tuer les deux rats. Poursuivez votre route jusqu'à rejoindre Encel. Sautez en contrebas, tuez les deux Tuathas et discutez avec Encel. Récupérez les équipements dans les coffres et sur les cadavres avant de rejoindre Hugues.

Après la cinématique, poursuivez votre route jusqu'à la prochaine salle où vous devrez récupérer le bouclier.

Équipez-le et servez-vous en pour contrer les attaques des Tuathas. Après les avoir vaincus, poursuivez votre route et récupérez un arc long sur l'un des cadavres. Utilisez l'arc pour vous débarrasser des archers postés un peu plus loin. Empruntez le passage ouvert par Encel et progressez jusqu'à la salle suivante.
Prenez les dagues sur le sol.

Équipez-les et utilisez votre compétence furtive pour tuer les Tuathas sans vous faire repérer.

Dans la salle suivante, vous obtiendrez votre premier sort magique ainsi qu'un bâton que vous pourrez récupérer sur un cadavre.

Utilisez le bâton pour brûler les toiles qui empêchent votre progression. Dans la salle suivante, tentez de persuader Encel que vous avez besoin de son aide afin qu'il vous remette quelques potions. Pillez les coffres et partez à la rencontre de Hugues.

Après la cinématique dans le laboratoire, fuyez la tour en évitant les chutes de pierre. Combattez les gardes qui patrouillent sur le chemin et préparez-vous à affronter un troll. Commencez par tuer les 2 gardes puis attaquez vous au troll en esquivant ses coups écrasants.

Rejoignez la Clairière d'Allestar pour terminer cette première quête.

Découvertes

Sur la route menant à Gorarth, vous rencontrerez Argarth, le Tisseur du Destin. Aidez le à se débarrasser des Tuathas. A la fin du combat, parlez-lui pour choisir votre destinée.

Continuez votre chemin en direction de Gorarth pour y rencontrer Arden, un autre tisseur de destin. Vous trouverez l'entrée de sa hutte aux portes du Yolvan, à l'est du village de Gorarth.

Entrez et discutez avec Alyn Shir, puis avec Argarth qui vous offrira la possibilité de changer de destinée si vous le souhaitez. Rejoignez ensuite Argarth à l'ancien sanctuaire de Dellach en Ettinmere.

Acceptez de le suivre dans le temple pour combattre les groupes de kobolds et d'étins brutaux à ses côtés, jusqu'à affronter et tuer le Prêtre de Guerre Etin.

Empruntez les escaliers pour vous diriger vers le Théâtre du Destin.

Pénétrez dans la tour et posez vos mains sur la pierre de la destinée.

Préparez-vous à combattre un groupe de pillards Tuathas dès la fin de la cinématique.

Une fois les ennemis achevés, discutez avec Alyn Shir puis avec Argarth. Deux possibilités s'offrent alors à vous : rejoindre Argarth à Didenhil (Quête Les Chasseurs chassés), ou rejoindre Alyn Shir à la Maison des Ballades (Vieux amis, nouveau ennemis).

Les chasseurs chassés

Rendez-vous à l'auberge " Aux Trois Lanternes " de Didenhil pour y retrouver Argarth.

Après avoir discuté avec lui, escortez-le jusqu'à la fosse du chasseur.

Entrez et traversez la grotte pour rejoindre Argarth. De nombreux ennemis tenteront de vous barrer la route, tuez les et pillez les coffres cachés dans les recoins. Au fond de la grotte vous retrouverez Argarth aux prises avec un mage Tuatha. Tuez le magicien puis brisez les Yeux de Tirnoch (les pierres rouges qui permettent aux Tuathas de vous repérer). Sortez de la fosse pour terminer cette quête.

Vieux amis, nouveau ennemis

Rejoignez Alyn Shir à la Maison des Ballades en empruntant la route de la Fosse du Chasseur, côté Est.

Entrez dans la maison et discutez avec Galin.

Rendez-vous ensuite dans la salle des Éloges située au nord est. Si vous avez besoin de soins, parlez à Grine afin qu'il vous offre ses services de guérisseur.

Récupérez une clé dans le coffre situé sur votre droite et dirigez-vous vers Alyn Shir pour converser avec elle.

Confiez le Codex de la Destinée à Glianal afin qu'il le déchiffre puis partez à la rencontre du Nyralim comme Alyn Shir vous le suggère.
Le Nyralim se trouve à la pointe sud de la région de la Sidhe. Pour réduire le temps de trajet, utilisez le transfert rapide pour rejoindre Didenhil. Vous pouvez également couper court en traversant le campement de l'étoile.

Gravissez l'arbre de Caer Nyralim, parlez à la créature puis dirigez-vous vers le barrage d'Haxhi.

Votre mission sera de vaincre la matriarche des Trolls nommée Gnarsh. Tuez le troll qui patrouille devant la grotte et entrez dans le barrage.

Vous y retrouverez Alyn Shir qui vous escortera pendant la traversée. Triomphez de Gnarsh.

Parlez ensuite à Alyn Shir qui vous demandera de retourner auprès du Nyralim pour faire votre rapport. Utilisez le transfert rapide dès la sortie de la grotte et rejoignez le Nyralim pour lui parler, tentez de le persuader pour obtenir sa bénédiction et recevoir un collier épique " La Grâce de Nyralim " (+10% de résistance aux dégâts élémentaires). Partez en direction du nord-est pour méditer.

Vous découvrirez la zone des Jardins d'Ysa.

Entrez, traversez le pont et parlez au Chancelier du Haut-roi Erawn pour terminer la quête.

La tempête imminente

Entrez à la cour du Haut Roi dans les Jardins d'Ysa.

Placez le Codex de la destinée sur le piédestal situé devant le trône.

Discutez avec le Haut Roi. Vous obtiendrez une carte caprice du destin et une récompense de quête en fonction des réponses données. A l'issue de cette conversation, vous aurez le choix entre deux quêtes : " Un vieil ami " (parlez à Agarth pour activer la quête) ou " Le grand général " (parlez à Alyn Shir pour activer la quête).

Un vieil ami

Après avoir conversé avec le Haut Roi à la Cour d'été. Retournez-vous et parlez à Argarth pour lancer la quête.

Argarth vous invite à rendre visite au Templier Octienne dans son camp qui se situe à Detyre, dans les landes creuses.

Prenez garde aux fanatiques et aux invocateurs Narca qui tenteront de vous barrer la route. Vous pouvez faire une halte à l'avant-poste de Motus Mining pour réparer votre équipement auprès d'Alix Anatole si nécessaire.

Poursuivez vers le sud et monter sur la corniche à l'est pour rejoindre le Camp du Surplomb où vous trouverez le Templier Octienne qui vous confiera la mission de retrouver Hugues.

Empruntez la route parallèle à la rivière, en direction du sud pour rejoindre les Grottes de Puits-Salin et commencer l'investigation.

Entrez dans les grottes, tuez les sentinelles et dirigez-vous au centre du laboratoire. Vous y trouverez le cadavre d'un gnome, examinez-le, prenez la clé et le parchemin. Débarrassez-vous des fils de Laz, déverrouillez la porte avec la clé du labo et poursuivez l'exploration du laboratoire. Prenez garde aux pièges situés dans la montée précédant la pièce suivante où de nombreux fils de Laz vous attendent. Après les avoir tués, récupérez une clé sur un cadavre de gnome situé dans un coin de la salle.

Retrouvez Hugues dans la dernière salle du laboratoire, discutez avec lui. Des assassins de la Paume Blanche feront irruption pour le tuer, défendez Hugues en combattant les ennemis.

Une fois la victoire acquise, reparlez à Hugues pour mettre fin à la quête.

Le Grand Général

Après avoir conversé avec le Haut Roi à la Cour d'été. Retournez-vous et parlez à Alyn Shir pour débuter la quête.

Rendez-vous à Emaire, à l'est de la Plaine désolée.

Alyn Shir vous attendra au rez de chaussée de la taverne de l'ours bleu. Elle vous demandera de rejoindre la Générale Tilera à la porte d'Urul-Tusk dans le Berceau de l'été.

Contournez la montagne par le nord pour la rejoindre sur place, elle vous attendra sur la gauche du camp. Parlez lui, elle vous remettra le carillon du vent à activer sur la pierre du vent située à proximité.

Prenez garde au fantassin Niskaru qui vous attaquera par surprise juste après l'activation. Une fois l'ennemi vaincu, retournez voir la générale qui vous demandera de faire d'activer le carillon sur 4 autres pierres afin de pourvoir ouvrir la grande porte d'Urul-Tusk. Il vous faudra alors voyager dans toute la zone pour activer le carillon sur les 4 autres pierres du vent situées aux emplacements signalés par les marqueurs de quête.

Chaque activation fera apparaître un groupe d'ennemis, assurez-vous de disposer de toute votre barre de santé avant d'activer les pierres. Commencez par activer la pierre située le plus au nord, puis transportez vous au village d'Ayten, utilisez le passage sud pour rejoindre Tala-Rane et activer la deuxième pierre.
Prenez la route de l'est et descendez plein sud pour activer la troisième pierre. Pour rejoindre la quatrième, remontez au nord en traversant la région d'Acatha. Une fois la dernière pierre activée, il ne vous reste plus qu'à retourner au Berceau de l'été devant la porte d'Urul-Tusk pour faire votre rapport. Après l'ouverture de la porte, la Générale vous confiera la

mission de retrouver la lumière perçante, située dans la dernière chambre forte des ruines.

Acceptez la mission et entrez dans Urul-Tusk avec elle. Progressez dans la grotte et éliminez tous les ennemis sur le passage. Dans la dernière selle, approchez-vous de la lumière perçante.

Vous serez alors immédiatement attaqué par un groupe de traque-sangs Niskaru, tuez les puis attaquez-vous au boss Azaghaal.

Discutez ensuite avec la Générale Tilera pour terminer la quête et obtenir la récompense. Récupérez l'objet épique dans le coffre situé dans la salle et quittez les lieux en empruntant le couloir situé à l'est.

Ennemis de haute volée

Allez trouver la Templière Jorielle, au temple d'Adessa en Apotyre. Le temple se situe à la pointe sud de La Faelie.

Faites une halte au camp de Roqueblanche si nécessaire.

Entrez dans Adessa et répondez aux questions du Gnome Cennar Bruge, poursuivez votre route et entrez dans la Domus Politica, montez au second étage où vous pourrez retrouver la Templière.

Cette dernière vous demandera de confondre le Templier Octienne en obtenant ses aveux. Sortez de la Domus Politica et retournez dans l'enceinte d'Adessa. Empruntez le chemin le plus au nord pour rejoindre le Templier Octienne au Livrarium. Vous le trouverez dans l'arrière salle, en train de méditer.

Lancez-vous à sa poursuite lorsqu'il tente de s'échapper, éliminez les assassins de la Paume Blanche en progressant le plus rapidement possible afin d'acculer Octienne.

Une fois que vous êtes parvenus au bout du chemin, éliminez les derniers assassins et achevez le Templier Octienne.

Sautez en contrebas, à travers le vitrail brisé, où vous retrouverez la Templière Jorielle, parlez lui puis discutez avec Hugues pour mettre un terme à la quête et obtenir votre récompense (carte de caprice du destin).

Le siège de Mel Senshir

Cette quête s'obtient à la fin de la quête " Le Grand Général ". Tilera vous demande de trouver l'Elund Carth à Rathir, tout au nord de la Faelie.

Pour vous y rendre rapidement, transportez-vous au campement du Nouveau Culn dans la plaine désolée, prenez la direction Nord et longez la côte. Prenez garde aux nombreux ennemis qui vous attaquerons par surprise dans les plaines de Galafor. Faites une halte au Havre de Tirin si nécessaire.

Poursuivez votre route et entrez dans la ville de Rathir où vous pourrez rejoindre la Générale Tilera et discuter avec elle. Dirigez-vous dans la haute-ville, traversez les jardins lunaires pour parler au légat Carth. Après avoir discuté avec lui, retournez dans la basse ville pour prendre le bateau en direction de Mel Senshir. Pour embarquer, parlez au capitaine Dodwyn qui se trouve au bout du quai. Une fois arrivé à Mel Senshir, rejoignez le commandant Owaiglyn pour prendre vos instructions.

Rejoignez les remparts extérieurs afin d'empêcher le sorcier Malwyn de faire entrer le Seigneur Niskaru Balor dans la bataille. Prenez garde aux lames tournoyantes sur le chemin. Dans la salle suivante, détruisez les liens pour repousser les échelles de siège.

Poursuivez ensuite votre route pour rejoindre la Générale Tilera. Détruisez les échelles de siège dans chacune des salles. Éliminez rapidement le Chevalier Sorcier Malwyn en utilisant votre jauge du destin puis lancez-vous à la poursuite de Balor.

Pour vaincre Balor, il vaut faudra esquiver le rayon projeté par son oeil lorsqu'il se redresse, ainsi que ses griffes. Dans

la première phase du combat, concentrez vos attaques sur les griffes et sur sa tête lorsqu'elle tombe au sol. A mi-vie il plantera ses griffes dans le sol, esquivez et contre-attaquez. Pour l'achever, vous devrez détruire ses deux bras et son oeil.

Une fois le combat terminé, parlez au Commandant Owaigyn pour valider la quête et obtenir votre récompense (caprice du destin).

Chutes du silence

Sortez de Mel Senshir, traversez les bois maudits pour rejoindre Cydan dans le foyer des Ennemis.

Ce dernier vous confiera la tâche de détruire 3 chapelles de Prismère situées à différents endroits de Klurikon : la première chapelle se situe au au nord du Lamentoir, la seconde au sud-est de la foret inondée et la dernière au nord-ouest .

Pour vous rendre à la première chapelle, prenez la porte menant à la zone du Charnier. Éliminez les tuathas puis détruisez les Yeux de Tirnoch disposés autour de chacune des chapelles.

Une fois les 3 chapelles détruites, retournez auprès de Cydan au Foyer des Ennemis afin valider la quête. Vous recevrez une arme épique en récompense.

Les échos du passé

Rejoignez Alyn Shir sur la côte de Caeled, au sud de la plaine inondée.

Discutez avec elle avant d'emprunter le passage des ombres vers Dannestar, situé juste derrière vous.

Suivez ensuite Alyn Shir jusqu'à la tour de Dannestar. Éliminez les fils de Laz. Pendant qu'Alyn Shir couvre vos arrières, partez à la rencontre du gnome Ventrinio. Prenez garde aux chutes de pierre en montant les escaliers et contournez les pièges (fils tendus au sol). Aidez Ventrinio à repousser les attaques des Fils de Laz.

A la suite de ce combat, interrogez-le afin de terminer la quête et d'obtenir votre récompense (talisman épique).

Fierté et décadence

Empruntez de nouveau le passage des ombres pour aller au champ d'Huber, dans le sud de Klurikon afin d'y retrouver Argarth.

Écoutez l'histoire de Mym Cid puis parlez à Ventrinio afin qu'il vous donne l'essence de la Défenseuse. Une fois l'objet obtenu, dirigez vous vers la maison de la Fierté afin d'y affronter Callis Dren. Pour le vaincre plus facilement, utilisez des attaques à distance.

Entrez dans la Maison de la Fierté pour continuer la quête. Aidez vos alliés à tuer les différents ennemis qui tenteront de freiner votre progression. Entrez dans la dernière salle et éliminez les sentinelles jusqu'à ce que votre jauge du destin soit pleine, puis tuez la Chevalière Sorcière Myrna.

Il ne vous restera plus qu'à détruire la chapelle en cassant les Yeux de Tirnoch.

Retournez sur vos pas pour parler au Valet de la Fierté et valider la quête (obtention d'un nouveau caprice du destin).

Vengeance

Sortez de la Maison de la Fierté.

Prenez la direction du sud pour rejoindre vos alliés au niveau d'Amaura.

Au terme de ce long périple peuplé d'ennemis aussi nombreux que redoutables, discutez avec Argarth et suivez le à la

Maison de la Vengeance. D'autres groupes d'ennemis tenteront de vous barrer la route jusqu'à ce que vous franchissiez les portes de la maison de la Vengeance. Profitez des nombreux affrontements dans les différentes salles pour remplir votre jauge du destin au maximum. La rencontre avec Le cerbère de la vengeance n'en sera que plus simple pour vous et vos alliés.

Récupérez l'armure légendaire sur le corps du Cerbère et continuez tout droit pour entrer à Bhaile. Vous y retrouverez Alyn Shir. Discutez avec elle et lancez vous à la poursuite de Gadflow en sa compagnie. Encore une fois, de nombreux adversaires viendront vous empêcher d'atteindre la cour D'hiver. Une fois entré à l'intérieur, vous devrez affronter Gladflow. Ce dernier dispose de plusieurs habilités : téléportation, invocation de doubles, et mur de pièges de feu. Esquivez ses attaques et tentez de le bloquer pour en finir avec lui.

Jugement

A la fin du combat, discutez avec Alyn Shir, vous apprendrez que le véritable Gadflow se terre dans les profondeurs d'Amethyn. Suivez là jusqu'à cette nouvelle destination et progressez dans la galerie. En chemin vous combattrez des épines du destin (des doubles de vous-même). Avancez jusqu'à l'antre de Tyrnoch et préparez-vous à la combattre dès la fin de la cinématique. Elle invoquera des épines du destin, éliminez les jusqu'à ce que votre jauge du destin soit pleine. Libérez ensuite votre pouvoir du jugement pour pouvoir attaquer Tyrnoch au niveau de la mâchoire. Répétez l'opération jusqu'à l'achever avec un jugement.

Ainsi s'achève l'aventure des Royaumes d'Amalur, attendez la fin des crédits pour obtenir votre récompense.

Quêtes de faction

Maison des Chagrins

L'appel du chagrin

Cette quête débute avec Bisarane que vous rencontrerez dans le bois Maudit (zone du Klurikon). Il vous demandera de trouver les Couloirs de l'Ordalie qui se situent au Nord de la Maison des Chagrins.

Utilisez la pierre de coeur qu'il vous a confiée pour déverrouiller la porte et entrez. Partez à la rencontre de Taibreah. Tuez le Prêtre de guerre Etin et continuez votre exploration jusqu'à la salle suivante où vous retrouverez la voix de Bisarane. Il vous demandera de retrouver Cadoroc, un Fae empoisonné qui se trouve dans la prochaine salle. Progressez, parlez à Cadoroc qui prendra la fuite. Fuyez à votre tour.
Pour terminer la quête, faites votre rapport à Bisarane à la sortie de l'épreuve.

Voix d'outre-tombe

Pour activer cette quête, suivez Bisarane dans la salle d'audience de la Maison des Chagrins. Parlez lui puis acceptez d'escorter Tailbreah jusqu'au charnier.

Protégez-la en repoussant les ennemis afin qu'elle puisse finaliser son rituel. Une fois tous les ennemis tués et le rituel achevé, discutez avec elle. Elle vous apprendra que Cadoroc se cache dans la crypte de Sioran, une forteresse située au coeur de la Forêt Inondée, juste à l'est du Camp Alfar.

Allez sur place et tuez les ennemis qui bloquent l'accès à la Crypte. Entrez dans la Crypte, vous trouverez un passage secret sur votre gauche.

Ouvrez ce passage secret : Cadoroc se trouve un peu plus loin dans le coin d'une salle.

Parlez lui et tuez le. Sortez de la Crypte et transportez vous devant les couloirs de L'ordalie pour rejoindre la Maison des Chagrins.

Vous y retrouverez Taibreah qui validera votre quête et vous donnera vos récompenses (sandales, gants et capuchon

des Chagrins). Poursuivez la discussion pour obtenir la mission suivante. A partir de cette quête l'entrée principale de la Maison des Chagrins est condamnée.

Une maison divisée

Après avoir discuté avec Taibreah, retournez dans les Couloirs de l'Ordalie afin de pouvoir accéder à la Maison des Chagrins par la porte arrière. Une fois les couloirs traversés, pénétrez dans la Maison des Chagrins et partez à la rencontre de Bisarane. Parlez lui, acceptez de lui venir en aide puis escortez Taibreah à la salle immémoriale située à l'est du Lamentoir.

Pour vous y rendre facilement prenez la route du sud à l'embranchement marqué d'une croix rouge.

Entrez dans la salle immémoriale pour retrouver la trace de Saturnyn. Allez tout droit, vous le croiserez au bout d'un couloir. Dès qu'il referme la porte, parlez à Taibreah. Elle vous indiquera comment entrer dans la chambre forte. A la fin de la discussion, explorez chaque couloir pour détruire les 3 sceaux qui s'y trouvent.

Vous pourrez activer chacun des sceaux , après avoir éliminés leurs défenseurs : zélotes, Faer gorta, prêtre Tuathas et troll de Prismère. Quand les 3 sceaux seront détruits, allez au fond de la salle immémoriale pour affronter Sarturnyn.

A sa place, se tiendra un de ses généraux nommé Myrcyr, tuez le. Juste derrière le trône, vous trouverez une porte cachée.

Pénétrez à l'intérieur et fouillez les cadavres pour récupérer un objet épique. Retournez sur vos pas pour sortir de la salle et transportez vous à la Maison des Chagrins pour retrouver Bisarane. Parlez lui pour valider cette quête et recevoir votre récompense (Robe de chagrin).

Doyens

Allez à Damalroc, dans le Sud du Klurikon.

Entrez et traversez tous les couloirs pour rejoindre la balance.

Les portes sont maintenues fermées par un sortilège. Pour le briser vous devez activez la pierre pour invoquer des créatures. Attirez ces créatures devant la porte que vous souhaitez ouvrir et tuez les à cet endroit. Cette manoeuvre brisera le sortilège et vous permettra de rejoindre le premier doyen.

Répétez la même opération pour ouvrir la seconde porte trouver l'autre doyen. Une fois les deux doyens réunis, vous devrez en choisir un afin qu'il vous accompagne. Ce choix mettra un terme à la quête (obtention du bouclier des Chagrins).

Roi en pleurs

Après avoir parlé au doyen de votre choix, sortez de la caverne pour rejoindre la côte de Caeled.

Vous devrez vous rendre à Brûlemal, une caverne située à l'est de la Maison de la Fierté.

Votre doyen vous attendra à l'intérieur, à l'entrée de la grotte sur votre droite. Parlez lui pour activer la mission. Il vous faudra parcourir la caverne afin de récupérer chacun des 3 ex-voto manquants sur le cadavre de différents ennemis.

Une fois tous les ex-veto réunis, utilisez les pour ouvrir le passage. Poursuivez l'exploration pour trouver les statues Yeux en Pleurs.

Une fois sur place, placez vous sur le monticule, observez les 3 visages et retenez l'ordre dans lequel les statues pleurent.

Activez les 3 leviers dans le même ordre pour libérer le passage. Vous trouverez la Clé du Chagrin un peu plus loin en sortant (il s'agit d'une branche). Écoutez les explications de votre doyen et retournez à la Maison des Chagrins afin de

remettre cette branche à Bisarane. Dès la fin du dialogue, vous devrez affronter Myrcyr accompagné d'un groupe de Tuathas. Après avoir vaincu les ennemis, faites votre rapport à Taibreah pour terminer la quête.

Douce Tristesse

Reparlez à Taibreah pour activer cette quête. Suivez les marqueurs de quêtes pour trouver et détruire les 4 réseaux d'énergie qui protègent Bisarane afin d'empêcher ce dernier de libérer les Chagrins. Chaque levier sera défendu par un mini boss que vous devrez éliminer (les deux doyens puis Myrcyr et enfin Cadoroc).

Une fois tous les leviers actionnés, la barrière tombera. Vous devrez alors affronter Bisarane et ses sbires. Attaquez le à distance en évitant ses glyphes de feu (marques au sol) et éliminez les sbires petit à petit pour ne pas vous faire submerger. Pour en venir à bout très facilement, utilisez votre pouvoir du destin dès le début du combat, ignorez les sbires et attaquez Bisarane sans répit afin de l'empêcher de soigner ses alliés ou d'invoquer des sbires supplémentaires

Après avoir tué Bisarane, dirigez-vous vers Taibreah pour assister à son sacrifice. Examinez le bâton situé sur le piédestal un peu plus loin.

Prenez-le pour terminer la quête, vous obtiendrez ainsi votre récompense (bâton épique) et débloquerez un nouveau Caprice du Destin. Vous avez désormais terminé toutes l'ensemble des quêtes de la faction Maison des Chagrins.

Maison des Pérégrins

Mains voleuses

Cet ensemble de quêtes de faction débute en parlant à Grim Onwig à l'extérieur du Camp de l'Étoile

Traversez le camp pour vous présenter à Crilgarin.

Retournez à l'entrée du camp, vous y trouverez l'autel de l'Hiérophante où vous devrez prendre connaissance de votre mission.

Sortez du camp et transportez-vous à Didenhil pour accomplir votre premier méfait. Entrez dans l'auberge " Aux Trois Lanternes ". Rejoignez Eafwig Grilricas au rez de chaussée, attendez qu'il se couche, utilisez votre compétence de furtivité et volez son médaillon pendant qu'il dort.

Retournez au Camp de l'Étoile pour rejoindre la mission de Saint Eadric.

Entrez dans la chapelle, utilisez votre compétence de furtivité, attendez que le moine s'éloigne pour aller balayer et pillez la tombe.

Rejoignez ensuite le refuge des Vorm pour accomplir votre dernier méfait. Glissez vous derrière Gunnar Frode en mode furtif et volez lui sa clé.

Montez à l'étage et ouvrez la malle située dans la première pièce sur votre gauche. Prenez la carte et quittez le refuge. Dirigez-vous au nord est pour aller dérober les objets dissimulés sous un tas de pierres.

Retournez ensuite au Camp de l'Étoile, auprès de Crilgarin, afin de valider la quête.

Le pas obscur

Retournez l'autel de l'Hiérophante pour prendre connaissance de votre prochaine mission. Commencez par rejoindre Aergase, le hérault d'Ametair qui se trouve au bord d'une rivière dans la Sydhe.

Elle vous indiquera que les bottes se trouvent à la grotte d'Arduarth située au nord de la zone.

Sautez du pont et dirigez-vous plein nord pour trouver l'entrée de la grotte. Amatair vous attendra à l'intérieur, discutez

avec lui et tentez de le persuader. Si votre tentative de persuasion échoue, combattez-le en le poursuivant dans les différentes salles à mesure qu'il s'y téléportera pour vous fuir. A mi-vie, il cessera de vous fuir, achevez-le et prenez possession des bottes de Buru. Sortez de la grotte et allez faire votre rapport à Crilgarin au Camp de l'Étoile. Validez la quête et acceptez la mission suivante.

Evasion

Retrouvez la trace de Grim Onwig, qui a disparu. Rendez-vous au Bastion d'Ohn, au sud de Lorca-Rane pour enquêter sur sa disparition.

Pénétrez dans le bastion et partez à la rencontrer de Grim en prenant garde aux pièges à pieux disséminés dans les couloirs. Pour le délivrer, il faudra tout d'abord récupérer ses affaires. Son matériel se situe dans un coffre à l'étage. En chemin, tuez le centurion Gasset afin de prendre la clé de la cellule.

Prenez les affaires de Grim situées dans le coffre puis redescendez libérer Grim. Retournez ensuite au camp de l'Étoile pour valider cette quête auprès de Crilgarin.

Crimes et sentiments

Crilgarin vous envoie auprès de Irion, le chef des Pérégrins du Camp de la Lune, dans les Plaines d'Erathell aux portes de la ville de Rathir.

Vous le trouverez allongé par terre à côté d'un chariot. Allez priez à la statue de l'Hiérophante comme il vous le demande afin qu'elle vous confie votre mission. Vous aurez 3 nouveaux vols à perpétrer dans la ville de Rathir. Le premier objet (le Calice du Millésime) est en possession d'un vendeur dans la taverne de l'Écume.

Montez à l'étage et parlez au Vendeur Veinrich, demandez lui de vous remettre le Calice. Si votre tentative échoue attendez le bon moment pour le lui voler (vol à la tire). Rendez-vous ensuite dans la Haute-Ville. Prenez le chemin de gauche et entrez discrètement dans la maison Wyvyrn-Gifre. Attendez que Ebsol Wwyvyrn-Gifre se positionne vers la table à manger pour le dépouiller de sa chevalière.

Traversez les Jardins Lunaires pour vous rendre au Temple de Lyria. Entrez discrètement dans l'arrière salle et volez le Capuchon de la Jouvencelle à Maïre, Reine de Coupe.

Si vous vous faites attraper, payez l'amende aux gardes (pénalité monétaire) ou acceptez de faire de la prison (pénalité d'expérience) pour vous faire pardonner ces crimes. Une fois que vous aurez récupéré les 3 objets, retournez auprès d'Irion au Camp de la Lune pour valider la quête.

Esprit rebelle

Allez à l'Autel de l'Hiérophante du Camp de la Lune pour parler avec Phasmer Humm puis rejoignez le à Rithen.

Entrez dans le fort, parlez à Phasmer et rejoignez le à la salle suivante. Vous trouverez un levier à activer au bout du couloir.

Activez le et poursuivez votre exploration. Prenez garde aux ennemis et aux pièges à pieux sur le sol. Activez le second levier situé contre le mur dans le fond de la salle.

Descendez au sous sol pour retrouver Phasmer, positionnez vous sur le bloc face au pilier pour ouvrir la porte.

Laissez Phasmer prendre l'amulette puis sortez en prenant garde aux pièges. Activez le levier pour ouvrir la dernière porte, Grim Onwig vous attendra derrière pour vous remettre une pierre. Parlez-lui puis retournez délivrer Phasmer de sa malédiction. Pour clore cette quête, parlez de nouveau à Grim. Il vous remettra votre récompense (livre de compétence Observation). Écoutez son plan et acceptez la mission suivante.

Miroir, mon beau miroir

Quittez Rithen et partez pour le Château des Ombres. Entrez et pillez le sac de Grim situé sur votre gauche afin de récupérer les Bottes de Buru (qui vous seront utiles par la suite). Franchissez la porte pour passer votre première épreuve qui consistera à traverser plusieurs corridors remplis de pièges.

Désarmez ou contournez les pièges pour pouvoir avancer jusqu'à atteindre la pierre Sigellaire Erathi. Activez la pierre pour supprimer les derniers pièges et poursuivez votre exploration. A partir de cet instant vous débuterez votre seconde épreuve. Équipez les bottes de Buru pour traverser les couloirs sans éveiller les soupçons des sentinelles Niskaru. Si vous vous faites repérer, vous devrez combattre un groupe de 5 Chasseurs Niskaru relativement coriaces. Entrez dans la dernière salle pour passer la dernière épreuve. Le miroir est gardé par un gardien, esquivez ses boules de feu en vous plaçant hors de portée dans un recoin, laissez le rapprocher et attaquez-le pour l'affaiblir. Une fois qu'il sera affaibli vous pourrez placer l'amulette maudite sur lui afin de l'immobiliser.

Allez récupérer le miroir mantique sur la stèle dans le fond de la salle puis retournez auprès de Grim à l'entrée du Château afin de valider la quête.

Boîte magique

Après avoir parlé avec Grim, sortez du Château des Ombres et rejoignez le Camp du Soleil situé au sud du continent, en Detyre.

Transportez-vous au village de Roqueblanche pour gagner du temps. Entrez dans le camp et aller parler à Argine. Acceptez le travail qu'elle vous propose et allez prier à l'autel de l'Hiérophante du camp. Partez pour la ville d'Adessa et entrez dans les Laboratoires. Montez au dernier étage pour voler à la tire les objets possédés par la gnome Eloren Criet.

Une fois les objets entre vos possession, sortez des laboratoires et allez à l'armurerie.
Utilisez votre compétence furtive ou des prismes d'ombre pour passer en toute discrétion et piller le coffre au bout du couloir, sur la droite.

Sortez de l'armurerie et retournez au Camp du Soleil pour parler à Argine. Acceptez la mission qu'elle vous confie, allez au quartier général de Motus Mining situé un peu plus à l'ouest du camp.

Descendez au sous sol, crochetez ou forcez la serrure de la porte du Laboratoire de Stebic. Éliminez ou esquivez les sentinelles. Montez les escaliers pour atteindre la machine d'Arrivus et utilisez-la pour ouvrir le coffret à bijoux. Retournez enseuite au Camp du Soleil pour donner le coffret à Argine et mettre fin à la quête.

Mauvaise conduite

Après avoir parlé à Argine, retournez à l'Autel de l'Hiérophante pour recevoir vos instructions. Une fois la mission acceptée sortez du camp et entrez dans Grotte du Forcat. Utilisez un cristal de Prismère pour ouvrir cette porte si nécessaire. Prenez garde au fils tendus sur le chemin et rejoignez Maun Piquepièce à sa cellule pour le faire parler. Il vous révélera que son trésor se trouve à la Grotte de la Queue du Serpent.

L'entrée de la grotte est dans le canyon, sous les échafaudages.

Descendez dans le sous-sol. Vous trouverez la première partie de la clé de Maun dans un coffre de la dernière salle.

La seconde partie de la clé se trouve dans le coffre d'une autre salle.

La troisième partie de la clé est détenue par un bandit. Fouillez bien tous les corps pour la récupérer. Une fois la clé assemblée, vous pouvez aller récupérer le trésor de Maun situé derrière la porte en bois un peu plus haut.

Récupérez la lettre de Maun dans le coffre et dirigez-vous vers la sortie. Vous croiserez Grim Onwig en chemin, questionnez le. Cette conversation mettra fin à la quête. Poursuivez la discussion pour connaître ses plans et obtenir la quête suivante.

Les lettres volées

Après avoir parlé à Grim dans la Grotte du Serpent, allez rejoindre Phasmer au Livrarium de la ville d'Alessa. Parlez-lui, puis entrez dans la salle des coffres par la bouche d'égout située juste derrière lui. Dérobez la clé du coffre à un Maître clé ou à une sentinelle.

Vous pouvez les tuer ou faire usage de vos capacités de vol à la tire pour y parvenir. Cette clé vous permettra également d'ouvrir les portes pour poursuivre votre progression. Vous trouverez les Chroniques dans la dernière salle à l'ouest.

Enveloppez le livre et fuyez le Livrarium en utilisant votre capacité furtive, en combattant les gardiens, ou grâce à d'autres compétences (prismes d'ombre, etc). Une fois que vous être parvenu à sortir, retrouvez Grim dans les quartiers d'Hospitalis. Une fois à l'intérieur prenez l'escalier de gauche et montez au second étage pour lui parler. Vous recevrez le livre de compétence Furtivité en récompense. Acceptez la dernière mission que Grim vous confie.

Amis comme voleurs

Après avoir parlé à Grim, sortez d'Adessa et retournez au Camp du Soleil. Entrez dans le refuge de l'Hiérophante, matérialisé par une tombe. A l'intérieur, vous croiserez Argine, discutez avec elle et répondez à ses questions comme bon vous semble. Rejoignez ensuite Crilgarin un peu plus loin et parlez-lui. Elle vous révélera son plan et les différentes étapes pour le mener à bien. N'oubliez pas de lire le livre de compétence Furtivité que vous avez obtenu en récompense de quête avant de poursuivre cette mission. Récupérez un sac des vent sur le cadavre d'une sentinelle. Ce sac vous servira à aveugler le gardien (utilisez l'objet depuis l'inventaire). Vous aurez ensuite accès aux deux entrées du sanctuaire.

Vous aurez le choix entre deux options : trahir Grim (prendre l'aile Est) ou trahir Argine (prendre l'aile ouest). Glissez vous dans le dos de votre victime en mode furtif et piégez là. Ne cherchez pas à l'éliminer (même si vous y parvenez, votre ennemi reviendra automatiquement à la vie). Rebroussez chemin et sautez en contrebas pour rejoindre vos alliés rapidement. Soyez prêt à combattre car de nombreux gardes tenteront de vous empêcher de quitter les lieux, utilisez votre jauge du destin à cet instant pour en éliminer le plus grand nombre rapidement

Une fois tous les ennemis abattus, parlez à vos alliés pour mettre un terme à cette dernière quête de la Faction des Pérégrins. Quelle que soit l'option choisie, vous obtiendrez un set d'équipement complet ainsi qu'un nouveau caprice du destin. Les quêtes de cette Faction sont désormais terminées.

Maison des Engagés

Lettre de recommandation

L'ensemble de quête de la Maison des Engagés débute avec Ost Ordura dans l'auberge de Gorarth. Discutez avec lui pour qu'il vous confie votre première mission.

Il vous demandera de tuer les frères Krast. L'un d'eux se situe au nord de la région, au fond d'un camp d'Archers de la Légion Rouge.

Vous trouverez le second au nord du Yolvan, au fond d'un autre campement.

Tuez les, pillez leurs cadavres pour récupérer leurs dagues, puis retournez à l'auberge de Gorarth pour faire votre rapport à Ost Ordura (utilisez le transport rapide pour gagner du temps).

La patrouille

Partez au Sud de la région du Yolvan pour rejoindre le Donjon de Broquel.

Entrez dans le donjon rejoignez Tine Delfric au centre de la pièce principale. Parlez-lui afin qu'il vous confie votre prochaine mission. Prenez ensuite la route de l'est pour vous rendre à Didendhil en Glendara.

Entrez au Cottage de la Guérisseuse pour rejoindre Wyl Rendig et lui parler. Il vous demandera de partir en Lorca-Rane

pour aller prêter main forte à la patrouille du Pont du Veilleur.

Pour vous y rendre, empruntez la route principale au nord de la ville et suivez la direction est. Traversez le pont : Ost Odura sera posté sur votre gauche.

Faites lui votre rapport. Escortez la patrouille et relevez les indices signalés au sol et par des marqueurs.

Parlez à Ost et continuez à enquêter en relevant les indices suivants. Tuez les Niskarus qui vous assaillent. Attendez que Ost se recueille puis suivez-le jusqu'à l'antre des brigands où vous devrez affronter d'autre Nikasrus.

Après les avoir tués, parlez à Ost pour terminer la quête.

Le coeur de Sibun

Entrez dans l'antre des brigands avec Ost.

Suivez-le dans le couloir, prenez garde aux pièges sur le sol.

Pour contourner la porte bloquée, sautez en contrebas et poursuivez l'exploration de la grotte. Les couloirs seront de nouveau truffés de pièges. Au bout du couloir actionnez le levier pour ouvrir la porte à Ost avant de continuer la progression dans la grotte avec lui. Un Niskaru sortira brusquement du sol lorsque vous avancerez dans la grande salle. Tuez le et poursuivez l'exploration de l'antre. Éliminez les mages et les deux Niskarus libérés.

Ouvrez la porte pour continuer la mission. Avancez doucement pour éviter les mines dans le couloir et continuez à progresser de salle en salle en tuant les ennemis. Dans la dernière salle vous rencontrerez un Tyran Niskaru. Pour le tuer, essayez de le frapper dans le dos tout en esquivant ses attaques de feu.

Après l'avoir abattu, récupérez l'artefact à côté de son corps.

Sortez de la grotte, utilisez le transport rapide pour rapporter l'artefact à Tine Delfric au Donjon de Broquel.

Clé et serrure

Après avoir remis l'artefact à Trine Delfric, partez pour le Donjon d'Helmgard, à Erathell.

Entrez et allez discuter avec Grian Shane afin qu'il vous révèle l'emplacement du coffre antique.

Une fois arrivé sur place, discutez avec Gwyn Anwy.

Suivez-la, passez la porte intérieure, tuez les mages Fahrlangi puis retournez au Donjon d'Helmgard faire votre rapport. Allez discuter avec Gwyn Anwy jusqu'à ce qu'elle vous remette la clé du coffre des engagés. Retournez ensuite auprès de Grian afin de lui montrer la clé.
Discutez avec lui puis partez en Galafor, au Havre de Tirin pour y rejoindre le serrurier Tarion.

Entrez dans la serrurerie, puis descendez dans le laboratoire. Tuez les sentinelles, et discutez avec Tarion. Retournez ensuite au Donjon d'Helmgard pour faire votre rapport et valider la quête.

La maison sans portes

Écoutez les consignes de Grian Shane puis descendez au cachot situé au sous-sol du Donjon d'Helmgard pour interroger Livia Fenan. Après avoir de nouveau parlé à Grian Shane, partez pour sur la Côte de Tywili, aux frontières d'Acatha afin de trouver la trace d'Elbin Meroch.

Essayez de le persuader, si vous échouez, combattez le jusqu'à ce qu'il se rende. Écoutez ses aveux puis partez pour la ville de Rathir.

Entrez dans le poste de Douane et descendez au sous-sol. Parlez à travers la grille et tentez de persuader votre

interlocuteur. En cas d'échec vous devrez éliminer deux gardes avant de pouvoir rejoindre le repaire de Harst situé dans la pièce voisine. Éliminez les gardes et avancez jusqu'à Harst. Parlez lui jusqu'à ce qu'il vous attaque.
Utilisez votre pouvoir du destin réduire ses résistances et le tuer plus facilement.

Empruntez l'échelle située au fond de la salle pour regagner rapidement les quais de Rathir et valider votre quête auprès de Gwyn Anwy.

L'île d'Eamonn

Rejoignez le capitaine Gonthorm sur les quais de Rathir et embarquez pour l'Île d'Eamonn. Avancez, combattez les ennemis puis reparlez à Gwyn avant de poursuivre votre route en direction de la forteresse. Éliminez les gardes, entrez dans la forteresse et prenez l'escalier de droite pour monter au premier étage.

Continuez à explorer la forteresse jusqu'à parvenir à la chapelle. Après avoir tué tous les mages présents, observez la fresque sur le mur du fond de la salle, parlez à Gwyn puis retournez au Donjon de Broquel afin de valider la quête.
Utilisez l'échelle pour sortir des lieux plus rapidement.

Le Marteau mystique

Après avoir parlé à Tine Delfric, partez à la recherche de la Tombe d'Eagonn. Elle se situe au nord ouest de l'avant poste de Motus Mining, entre la région des Landes Creuses et d'Alserund.

Entrez et pillez la tombe.

Emportez les fragments du marteau au donjon de Boutefer.

Montrez les fragments à Gwyn Anwy puis rejoignez la dans le Hall des Prime-Serments, situés dans les Canyons au sud de Menetyre.

Pénétrez dans le hall, parlez à Gwyn Anwy puis explorez les lieux jusqu'au passage secret.

Pour franchir la barrière, approchez-vous et lancez un jugement (votre jauge du destin doit impérativement être pleine à 100% pour pouvoir passer). Entrez, avancez jusqu'à la forge pour l'utiliser.

Écoutez les explications de Gwyn Anwy pour mettre fin à cette quête.

La prison montagneuse

Sortez du hall et allez à Cimulus au Sud de Detyre.

Entrez dans le passage du Cimulus et progressez à travers les galeries avec vos alliés. De nombreux Fahrlangi (mages et bretteurs) patrouillent dans les salles et les couloirs. Nettoyez bien toute la zone avant de progresser. En haut du Cimulus vous serez bloqué par la Couronne de Khamazandu.

Équipez le marteau Mystique et utilisez le pour détruire la couronne. Montez au pic et détruisez les autres piliers à l'aide du marteau. Dès la fin de la cinématique, un combat de longue haleine débutera. Préparez-vous bien car les ennemis seront aussi nombreux que coriaces. Commencez par tuer les deux archimages Fahrlangi, les adaptes, puis attaquez Anru Besin. Le moyen le plus simple pour venir en à bout est d'utiliser le Marteau Mystique. Toutefois, si le marteau n'est pas du tout votre arme de prédilection, vous pouvez combattre avec vos armes habituelles. Ne perdez pas trop de temps à tuer les Niskarus car Anru a le pouvoir de les soigner et de les réinvoquer à volonté. Pour vous faciliter la tâche, trouvez le moyen de repousser les Niskarus pour atteindre et blesser Anru.

Le don de Khamazandu

A l'issue de votre combat avec Anru Besin, Khamazandu vous proposera un marché que vous êtes libre d'accepter ou non (vous obtiendrez un Caprice du Destin dans les deux cas). Si vous acceptez son offre, tuez Gwyn Anwy, puis allez au hall des Prime-Serment afin de vous débarrasser des 4 autres Engagés.

Récupérez la clé sur un des cadavres et allez au Coffre des Engagés afin de récupérer le Coeur de Sibun. Montez à l'étage et ouvrez les portes menant au coffre. Attention au piège à pieux situé juste derrière la dernière porte. Emparez-vous du coeur du Sibun pour mettre fin à la quête.

Si vous refusez l'offre de Khamazandu, il vous suffira de rejoindre Gwyn Anwy et les Engagés au Hall des Primes Serments afin de valider la quête et d'obtenir vos récompenses. Ainsi s'achève l'ensemble de quêtes de la Faction des Engagés.

Faction Maison des Ballades

La ballade de Sire Sagrell

L'ensemble de quêtes de de la Faction Maison des Ballades débute avec Hallam Le blanc, que vous pouvez rencontrer devant l'entrée de la Maison des Ballades, située au nord ouest de la région du Yolvan.

Discutez avec lui et demandez à prendre la place de Sire Sagrell pour débuter cette série de quête. Partez pour la caverne de Gorguath, située juste au sud. Progressez dans la caverne jusqu'à rencontrer l'aspirant Ficon. Prenez le chemin de gauche et faites le tour de la caverne pour détruire les 3 Bulbecoeurs.

Une fois cette opération réalisée, retournez à la salle principale pour affronter le Kalamite Nécrophile. Laissez vos alliés s'occuper des Boggarts et éliminez le boss.

Allez récupérer l'anneau de Sire Sagrell au fond de la caverne. Tuez les derniers ennemis présents dans la salle et les couloirs puis retournez à la Maison des Balades pour faire votre rapport à Hallam le Blanc. Vous obtiendrez la Chevalière des Ballades, conservez-là car elle vous servira de clé pour ouvrir de nombreuses portes par la suite.

La Ballade de Sangos

Après avoir validé la quête auprès d'Hallam le Blanc, rejoignez le roi Wencen à l'Oratoire des Ballades, situé à la pointe sud d'Ettinmere.

Acceptez la mission que le roi vous confie, prenez la sortie vers Ettinmer, et partez pour l'antre d'Uduarh, située au nord-ouest de la région.

Entrez dans la grotte et prenez le premier chemin sur la gauche afin de venir au secours de Sire Farrara. Faites le tour de la caverne pour libérer tous les prisonniers. Retrouvez ensuite Sangos dans la salle voisine. Si votre tentative de persuasion échoue vous devrez le combattre. Pour le vaincre facilement, ignorez les bluettes et stoppez ses incantations.

Ressuscitez le cadavre de Sire Farrara à l'aide de la potion qui vous a été remise en début de quête puis retournez à la Maison des Ballades pour faire votre rapport au roi.

Deux chevaliers, un Troll

Après avoir discuté avec le Roi Wencen à la Maison des Ballades, partez retrouver Tenhwa au Memorium des Ballades, situé au sud est de la zone, entre les régions de Tissebois et de Glendara.

Après avoir parlé avec Tenhwa, sortez et lancez vous à la recherche des Cairns cachés dans la zone.

Après avoir récupéré le premier Cairn, vous trouverez l'entrée des cavernes de Sundun. Entrez, parlez à Sire Airmer pour qu'il vous en remette un deuxième et fouillez les différentes pièces pour récupérer le 3ème et le 4ème Cairns. Le Cinquième Caien sera gardé par un troll, prenez garde à ses coups écrasant et tuez-le afin de récupérer le dernier Cairn sur son cadavre.

Retournez ensuite auprès de Tenhwa, discutez avec elle puis utilisez la Pierre d'Echo située dans la pièce. Écoutez les 5 chants, puis reparlez à Tenhwa. Prononcez la phrase " Vous voilà humain, à présent ! Filez " afin de la libérer.

Retournez à la Maison des Ballades, vous y apprendrez que le roi a disparu.

Sous la surface

Après avoir appris la disparation du toi, quittez la Maison des Ballades et allez rejoindre Hallam le Blanc dans la cour. Après avoir écouté ses consignes, partez à la Mission de Saint Eadric pour y rencontrer l'abbé Etair.

Entrez dans le dortoir, montez à l'étage pour constater le décès de l'abbé. Prenez la clé du bureau dans le coffre et quittez le dortoir. Parlez à un moine dans la cour, parlez lui de la mort de l'abbé et retournez dans le dortoir prendre la boite vide dans le bureau.

Sortez du dortoir et descendez dans le puits de la mission pour aller chercher les 4 cristaux. Prenez garde aux ennemis et pièges présents dans les couloirs. Vous trouverez les cristaux sur les cadavres des Kobolds sauvages.

Poursuivez jusqu'au fond de la grotte où vous rencontrerez le Frère Wulf. Levez sa malédiction si vous le pouvez afin qu'il vous remette sa flûte. En cas d'échec, vous devrez le combattre pour obtenir l'objet.

Sélectionnez la flûte dans votre inventaire et utilisez là pour révéler l'emplacement du dernier cristal.

Quittez les lieux et allez faire votre rapport à Hallam le Blanc à la Maison des Ballades.

Les champions

Partez pour Ventemer, au nord de la zone.

Après avoir croisé la Furie, continuez votre route vers le nord jusqu'à croiser vos alliés en train de se livrer à un duel. Parlez à l'un d'eux pour lui réclamer l'Armure de la Maison des Ballades. Deux options s'offrent alors à vous : libérer votre interlocuteur de sa malédiction, ou le combattre. Dans les deux cas, vous obtiendrez l'armure des Ballades complète. Pour pouvoir franchir le mur des épines, équipez cette armure.

Entrez et contournez le ravin par la droite pour accéder au pont. Conversez avec la furie, retournez sur vos pas et sautez en contrebas pour retrouver le corps de Sire Elswin. Après l'avoir réanimé, discutez avec lui et tuez le.

Retournez ensuite sur le pont, des pierres apparaîtront pour vous permettre de le traverser. Rejoignez le survivant du duel au bout du chemin et parlez lui. Le choix vous est de nouveau proposé : le libérer de la malédiction ou le combattre. Quelle que soit l'issue de la conversation, entrez dans Equinox pour finaliser cette quête.

Le royaume maudit

A l'extérieur, vous retrouverez la Furie, conversez avec elle puis allez retrouver le Chancelier dans la chapelle de Ventemer. Utilisez la flûte pour localiser les 5 cristaux disséminés dans Equinox et les détruire.

Prenez garde, dès que les cristaux seront détruits, les monstres redeviendront agressifs. Retournez ensuite à la chapelle faire votre rapport au chancelier. Après avoir discuté avec lui, montez au clocher pour sonner le tocsin afin de pouvoir pénétrer dans le château.

Le Héros et la Furie

Cette quête débute dès que vous faites votre entrée dans le château de Ventemer. Parlez à la Furie puis fouillez les lieux afin de retrouver la cour du roi. Tous étant sous l'emprise de la malédiction, vous devrez les tuer un par un. Une fois que vous en aurez terminé avec eux, rejoignez le roi et suivez la jusqu'à la barrière magique située au centre du château.

Parlez avec le roi pour qu'il vous permettre de traverser la barrière et avancez pour affronter la Furie. Le Kalamite Marécageux est probablement l'ennemi qui se montrera le plus coriace dans cette bataille épique, éliminez-le en priorité. En fin de combat, vous pouvez choisir d'éliminer la Furie définitivement ou de l'épargner pour régner avec elle.

Après avoir fait votre choix, retournez à la Maison des Ballades pour faire votre rapport à Hallam le Blanc et mettre un terme à cette dernière quête de faction de la Maison des Ballades.

Faction Scholia Arcana

Épreuve du feu

L'ensemble de quêtes de faction Scholia Arcana débute à l'Ambassade de la Scholia Arcana située à Ysa au Nord est de la région du Sidhe.

Entrez dans l'ambassade et parlez à Docte Augra Tenet pour vous enrôler. Cette dernière vous enverra auprès du savant Engar pour passer l'épreuve initiatique. Vous le trouverez dans la salle d'apaisement, située à gauche en sortant de l'ambassade. Utilisez la clé ornée confiée par Augra Tenet pour entrer et regoignez Aethan Engar dans la dernière salle. Pénétrez dans le cercle lumineux pour débuter l'épreuve. Cette première épreuve consiste simplement à progresser dans les galeries en éliminant les Sentinelles Faer Gortha.
Durant la seconde partie de l'épreuve, après avoir tué quelques Tuathas, vous serez amené à combattre une mystérieuse sorcière. A la fin du combat, interrogez là sur sa présence.

Vous serez automatiquement téléporté dans le hall de la salle d'apaisement, parlez à Aethan Engar afin qu'il vous confie votre seconde épreuve.

Les ruines d'Aodh

Après avoir conversé avec Aethan Engar, partez enquêter dans les ruines d'Aodh, situées en plein coeur de la Sidhe.

Une fois à l'intérieur, avancez tout en prenant garde aux mines ardentes (pièges de feu) disposés sur le sol des couloirs. Progressez jusqu'au fond de la grotte où vous devrez affronter Nuala Ignas. L'adepte invoquera des bluettes et des championnes pour vous gêner. Pour la vaincre, utilisez vos compétences distantes ou attaquez là au corps à corps dès qu'elle se rapproche du sol.

Après l'avoir vaincue, fouillez son cadavre pour récupérer la Pierre Solaire et retournez à Ysa, auprès de Engar, afin de lui faire votre rapport.

La mariée tourmentée

Le savant Engar vous confie une nouvelle mission : rendez-vous à l'est de Tala-Rane pour retrouver votre contact, Jubal Caledus.

Protégez-le des attaques des Archers Libertaires puis continuez votre route pour rejoindre Patrick Morkan un peu plus loin en direction de l'est, à Mel Aglir.

Entrez dans l'auberge du Corbeau Noir pour lui parler puis montez à l'étage pour fouiller la malle dans la chambre de Lerkara. Prenez son journal et lisez le. Vous y apprendrez que Lerkara se trouve peut être à la grotte de Tulan. Allez sur place pour mener l'enquête.

Progressez dans la grotte en combattant les Kobolds, les faer Gorta et en évitant les pièges posés sur le sol. Vous trouverez Lerkara Fel dans une cellule au fond de la grotte, parlez lui et poursuivez l'exploration jusqu'à la prochaine salle ou vous rencontrerez le couple Morkan. Éliminez les rapidement, prenez la clé sur le cadavre de Patrick et utilisez là pour déverrouiller la porte en bois et sortir. Parlez à Lerkara à l'auberge avant de rejoindre Engar à la Scholia Arcana dans la haute ville de Rathir.

Chutepierre

Après avoir parlé avec Aethan Engar à la Scholia Arcana de Rathir, partez à Emaire, dans le nord ouest des plaines d'Erathell.

Entrez dans la maison d'Edmure et engagez la conversation avec lui.
Proposez-lui votre aide et partez en direction du nord, au berceau de l'été, pour prélever un coeur de Barghest et le lui rapporter. Une fois que vous avez récupéré le talisman, dirigez vous à la grotte de Chutepierre, à la pointe ouest du berceau de l'été pour mener l'enquête.

Évitez les pièges et combattez les ennemis dans les couloirs jusqu'à trouver le cadavre de Donnel Cutty.

Pillez le cadavre et poursuivez l'exploration de la grotte, sautez en contrebas pour affronter Cadoc Reen. Pour la vaincre sans difficulté, attirez-la hors de la glyphe gelée qu'elle invoque.

Récupérez la pierre givrée sur son cadavre puis retournez auprès d'Aethan Engar à la Scholia Arcana de Rathir.

Le pouvoir de la foudre

Après avoir confié la pierre gelée à Aethan Engar, quittez la Scholia Aracana de Rathir pour gravir le Pic Céleste d'Erathell.

Progressez à travers le pic en évitant les pièges et en tuant les ennemis qui tenteront de freiner votre avancée. Une fois à l'extérieur, il vous faudra affronter deux prêtres étins, utilisez votre pouvoir de jugement à cet instant pour faciliter les choses et poursuivre l'ascension du pic sereinement jusqu'à retrouver Aethan Eagar au sommet. Discutez avec lui puis empruntez les raccourcis pour sortir. Dirigez vous plein sud pour retrouver la trace d'Aethan Eagar après l'incident.

Aethan, corrompu, s'attaquera à vous, éliminez-le et récupérez les deux pierres sur son cadavre avant de faire votre rapport à Eran Methneen à Rathir.

Un esprit menacé

Après avoir parlé à Eran Methneen à la Scholia Arcana de Rathir, entrez dans les sous-sols du bâtiment et examinez le corps de l'Archisage Caledus.

Placez votre main dans l'espace vide pour pénétrer son inconscient et briser le sort de possession dont il est victime.
Vous devrez combattre les incarnations de l'Indifférence et de l'Ambition puis retourner auprès de Caledus afin d'obtenir votre récompense (caprice du destin dépendant de vos réponses).
Rejoignez le ensuite dans les jardins de la Scholia Arcana pour mettre un terme à cette quête et obtenir votre prochaine mission.

Révélations

Utilisez la pierre solaire, la pierre foudroyante et la pierre givrée sur les statues des fondateurs dans les jardins de la Scholia Arcana de Rathir. Le moment sera alors venu d'affronter Ciara Sydanus. Elle invoquera des serviteurs qu'il vous faudra éliminer au fur et mesure pour ne pas vous faire submerger. Prenez garde également aux pièges de feu matérialisés par des glyphes au sol.

Une fois la victoire acquise, discutez avec Eran Methneen afin d'obtenir les récompenses de cette dernière quête pour la faction Scholia Arcana. Félicitations, vous êtes désormais promu au rang d'Archisage, à ce titre vous pouvez accéder librement aux quartiers de l'Archisage et aux trésors qu'ils renferment.

Faction Maison du Courage

Contrairement aux autres quêtes de faction, la Maison du Courage ne proposera pas de quêtes véritablement scénarisées. Il s'agira de prouver votre valeur au combat en participant à divers affrontements en arène.

Epreuve de courage

Pour débuter cet ensemble de quêtes de faction, rendez-vous à la Maison du Courage, située à l'est de l'Alserund.

Discutez avec Jakin Masen à l'entrée du camp pour prendre connaissance et accepter votre première mission. Entrez

ensuite dans la fosse des gladiateurs pour parler à Vigor Rondache et déterminer lequel des gladiateurs vous accompagnera dans l'Arène (chacun dispose de ses propres atouts). Pénétrez dans l'arène pour disputer votre premier combat contre de vaillants guerriers. Une fois le combat terminé, rejoignez la surface pour obtenir votre récompense auprès de Jakin. Rendez-vous en suite dans l'Antre du Jeu, une taverne située sur la place principale du camp afin de valider cette première quête.

Une équipe magique

Après avoir discuté avec Jokull à la taverne l'Antre du jeu, retournez voir Jakin Masen afin d'en savoir plus sur vos prochains ennemis. Cette fois, il s'agira d'obtenir la victoire contre une équipe de mages et d'invocateurs : interrompre leurs sorts et leurs invocations est une bonne stratégie à appliquer pour les vaincre. Après avoir choisi votre équipier, entrez dans l'arène pour combattre. Une fois la victoire acquise, retournez à la surface pour valider la quête auprès de Jakin Madsen.

Mercenaire simplement

Le défi suivant opposera votre duo à un groupe d'archer. La bonne technique pour en venir à bout facilement est de les acculer au corps à corps. Une fois la victoire acquise, retournez auprès de Jakin Madsen afin de recevoir votre récompense. A l'issue de ces 3 premières victoire, le champion de l'Arène vous réclame un entretien. Allez le retrouver au Manoir du Champion sur la place du marché située un peu plus loin.

Une proposition courageuse

Allez discuter avec Tyr Magnus au Manoir du Champion, située au coeur de la place du marché du camp de la Maison du Courage.

Acceptez sa proposition et sortez de son manoir. Vous serez alors interpellé par Jokull Fangard qui vous mettra en garde. Écoutez ce qu'il a à vous dire puis rejoignez Jakin afin d'en savoir plus sur vos prochains adversaires.

Cette fois, vous serez seul pour obtenir la victoire contre un groupe de voleurs. Ils utiliseront la charge, la disparition et de redoutables attaques au corps à corps. Utiliser votre jauge du destin ne sera pas superflu à ce stade. Après avoir fait votre rapport de victoire à Jakin, allez retrouver Tyr Magnus dans son manoir pour valider cette quête.

Bande de vipères

Retrouvez Jakin devant l'entrée de l'Arène afin qu'il vous parle de vos prochains adversaires. Il s'agira d'une équipe rassemblant tous types de combattants (mages, guerriers, voleurs). Vous pourrez de nouveau choisir un partenaire afin qu'il vous accompagne dans la fosse des Gladiateurs. Comme à l'habitude, après le combat, retournez auprès de Jakin pour obtenir vos récompenses et valider la quête.

Rencontre avec Magnus

Jakin vous apprend que Tyr Magnus souhaite à nouveau vous parler. Vous devez vous rendre derrière les escaliers de la Place du Marché pour le rencontrer. Approchez-vous de l'assassin pour dévoiler le guet-apens.

Après avoir vaincu vos agresseurs, allez parler avec Jakin. Vous apprendrez qu'il s'agit d'un stratagème visant à vous éloigner de votre équipe. Il vous faut donc aller leur porter secours au plus vite. Affrontez les 2 gardes qui vous barrent la route et entrez dans l'arène afin d'abattre les deux trolls. Retournez ensuite auprès de Jakin afin de valider la quête.

Combat du championnat

Vous voilà en lice pour la finale. Après avoir choisi votre partenaire et pénétré dans l'arène, vous devrez affronter le champion Tyr Magnus et ses acolytes. La véritable difficulté va résider dans la résistance de vos adversaires. Si vous disposez de potion augmentant la pénétration d'armure ou la vulnérabilité de vos adversaires, ce sera le bon moment pour les utiliser.

Une fois la victoire acquise, sortez récupérer votre récompense auprès de Jakin. Vous recevrez la clé du Manoir pour en disposer comme bon vous semble ainsi qu'une pièce d'armure épique venant compléter celles déjà reçues lors des combats précédents et un nouveau caprice du destin.

Ainsi s'achève l'ensemble de quêtes de la Maison du Courage.

SAC À DOS ILLIMITÉ

A Mel senshir (Klurikon), un marchand vend un sac a dos. Achetez-le puis tuez-le, lui et son collègue. Ensuite, téléportez-vous ailleurs pour éviter les gardes. Patientez quelques jours ou bien dormez, le marchand réapparaitra avec un nouveau sac a vendre.

S'ENRICHIR

Avec un niveau 10 en marchandage et art de sage, achetez chez certains marchands (camps de la lune-chute pierre, etc) des pierres entre 500 et 1 000 PO pièce pour les fondre en gemmes parfaites valant dans les 20 000 PO. Avec 2 pierres parfaites à 1000, on gagne 18 000 PO. Recommencez autant que vous voulez.

COMPOSANTS PUISSANTS

Pour obtenir des composants incomparables, assurez-vous d'avoir un niveau 10 en forgeron et art de sage. Vous devez fondre des gemmes parfaites, par exemple, la gemme de régénération (+2 santé). Ensuite, craftez un équipement médiocre (ex : jambières en fer avec des lanières nourrissantes rudimentaires (+0.5) + rivets rudimentaires + la gemme parfaite). Faites une sauvegarde rapide puis décraftez jusqu'à récupérer les lanières + rivets incomparables (+2). Cette technique fonctionne avec tous les éléments compatibles : pivot d'arc feu rudimentaire + gemme parfaite d'incinération = pivot de feu incomparables (30 dégâts + 20 de feu), etc ...

Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Ces codes sont à entrer dans le menu Extras. Un son confirmera la validité du code.

Pouvoir illimité

, Gauche, Droite, , , L1

Tous les clichés

Gauche, , Droite, , Droite, L1.

Toutes les vidéos

, Gauche, , Droite, , R1.

Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PIZZA GRATUITE

Pour avoir une pizza gratuitement, appelez le livreur de pizzas et attendez-le. A son arrivée, ignorez-le pour qu'il dépose la pizza à votre porte. Allez la chercher et dégustez-la sans même avoir à payer.

ACCÉDER AUX CODES DE TRICHE

Pour accéder aux Cheat Codes, vous devez suivre ces instructions :

- Faire pause.
- Maintenir L1, R1, L2, R2.
- Un message vous prévient que si vous activez les codes de triche les trophées et les défis seront désactivés de la partie, et vous demande de sauvegarder au cas où vous voudriez utiliser les codes de triche pour le plaisir.
- Ensuite faites : Select > Achat & Construction > Achat > Décorations > Décoration (divers) > Et prenez le Pootch le lama qui coûte 0$.
- Placez-le chez vous ou dehors.
- Retournez dans le mode Vie.
- Sélectionner Pootch le lama et vous pouvez désormais utiliser les Codes de Triche à votre guise.

TROPHÉES

Bronze

Sim après Sim

Créer un foyer.

Bravo !

Terminer le didacticiel du jeu.

Comment ça va ?

Apprendre la compétence Charisme.

Réalisateur(trice) de souhaits

Réaliser 10 souhaits.

On récolte ce que l'on sème

Utiliser un Pouvoir du karma.

Une amitié d'exception !

Lier une amitié exceptionnelle.

Sim de la ville

Participer à un événement de la ville.

C'est un rencard

Aller à un rendez-vous.

On n'oublie pas la première fois

Vivre un premier baiser.

Crac-crac !

Faire crac-crac.

Gravir les échelons

Atteindre le niveau 5 d'une carrière.

L'odeur d'une nouvelle voiture

Acheter une voiture.

Pas deux, mais dix fois

Effectuer 10 opportunités.

C'est tellement méta !

Vivre une méta-situation

Chiche !

Explorer les catacombes la nuit.

Auteur

Ecrire un livre.

Fête épique

Organiser une fête du tonnerre.

Partenaires de crime

Devenir partenaire de l'Entrepôt de l'oeuvre caritative privée personnelle modèle.

Styliste

Concevoir et sauvegarder 20 styles avec Créer un style.

Parent pour toujours

Accueillir un enfant dans la famille.

Bienveillance ultime

Atteindre le karma potentiel maximal.

Précieux foyer

Augmenter la valeur de votre foyer pour atteindre au moins 35 000 $.

Pas encore mort(e)

Ressusciter quelqu'un.

Compétences impressionnantes

Terminer 2 étapes du journal de compétence.

Mais c'est inflammable !

Eteindre un Sim en feu.

Echec épique

Utiliser le Pouvoir du karma Echec épique sur 13 Sims insouciants n'étant pas de la famille.

Entremetteur(euse)

Commencer 5 relations amoureuses.

Royal !

Préparer un repas parfait.

Propriétaire !

Acheter une propriété commerciale en ville.

Pyromane

Avoir un chèque de l'assurance de plus de 15 000 $ en utilisant le Pouvoir du karma Tempête de feu.

Perfection botanique

Faire pousser une plante parfaite.

Poisson trophée

Attraper un poisson parfait.

Avalanche de bonheur

Obtenir 5 états d'esprit positifs en même temps pour un seul Sim.

Joli défi

Accomplir 50 défis.

Argent

La grande question

Vous fiancer.

Du nouveau !

Emménager dans un nouveau logement.

Expertise

Atteindre le niveau 10 d'une compétence.

Amis au travail

Lier une amitié exceptionnelle avec votre patron et tous vos collègues.

De grands rêves

Réaliser un souhait à long terme.

Les pleins pouvoirs

Débloquer chaque bon Pouvoir du karma en les achetant avec des points de défis.

Compétences extraordinaires

Terminer 10 étapes du journal de compétence.

Génie

Gagner 150 000 points de bonheur à long terme pour un seul Sim.

Malveillance

Devenir un danger public.

Maître architecte

Construire une maison valant au moins 350 000 $ sur un grand terrain.

Enfant prodige

Réaliser un souhait à long terme avant de devenir un(e) jeune adulte.

La vraie richesse

Gagner 250 000 points de bonheur à long terme pour un seul Sim.

Gros défi

Accomplir 100 défis.

Énorme défi

Accomplir 150 défis.

Pro des souhaits

Réaliser 100 souhaits.

Or

Créateur(trice) de miracles

Réaliser 1000 souhaits.

Platine

Docteur ès simologie

Débloquer tous les trophées.

Les Sims 3 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE SPÉCIAL

En cours de partie, faites Start puis appuyez simultanément sur L1, L2, R1, R2. Vous aurez de l'argent illimité, une jauge de karma infinie et de nouveaux pouvoirs. En revanche, vous ne pourrez pas terminer de défis ni obtenir des trophées.

Lightning Returns : Final Fantasy XIII

© Square Enix 2014

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LUXERION : TROUVER LES CHIFFRES CACHÉS

Pour mener à bien la première quête principale, vous serez amené à chercher quatre chiffres aléatoires peints sur les murs de Luxerion. Si vous commencerez certainement la quête avant la fin du premier jour, entre 00:00 et 06:00, sachez que vous ne pourrez effectivement trouver ces chiffres qu'à partir de l'aube du deuxième jour.

Premier chiffre: Rendez-vous à l'ouest de la Gare Nord de Luxerion. Montez les escaliers, tournez à gauche vers une jetée en forme de "L" sur la carte, où vous trouverez l'inscription bleutée sur le mur.

Second chiffre: Cherchez l'escalier entre le quartier Résidentiel et les Entrepôts. Le chiffre est inscrit en bas, sur le mur formé par cet escalier.

Troisième chiffre: Depuis les entrepôts, continuez vers le sud en direction du quartier de la Gare Sud. Longez le mur ouest, l'inscription se trouve au bout, juste derrière une cabine téléphonique. Prenez le tableau de Chocolina comme point de repère, le chiffre n'est pas loin.

Les trois premiers chiffres sont donc assez simples à atteindre, le quatrième beaucoup moins. Situé dans la Ville Basse, il n'est donc normalement accessible qu'entre 00:00 et 06:00, ce qui vous contraindrait en temps normal à tuer le temps de nombreuses heures du second jour avant d'y avoir accès. Il existe pourtant plusieurs manières de valider la quête très rapidement, comme expliqué ci-dessous.

Sachez tout d'abord que le dernier chiffre est toujours le 0. Sachant cela, il est tout à fait possible de valider cette étape de quête sans l'avoir vu de vos yeux, en revenant à la cabine téléphonique après minuit et en rentrant ce Zero comme chiffre manquant. Ce faisant, vous louperez par contre une scène importante du scénario.

Toujours dans le cas où vous n'avez pas récupéré tous les chiffres, sachez que si vous rentrez des chiffres incorrects sur cette même cabine téléphonique vous serez confronté à un ennemi. En le battant, vous aurez accès au cimetière

Dans le cas où vous souhaitez mener la quête à bien de façon classique, tout en perdant un minimum de temps, faites comme ceci : Pour avoir un accès direct à la Basse Ville dès le matin du second jour, il vous suffit de vous y rendre avant 06:00 le jour précédent, ce qui vous laisse le temps de visiter la ville à la recherche de quelques quêtes annexes. Les portes vous sont alors grandes ouvertes, franchissez-les et attendez 06:00 pour être renvoyé vers l'arche. Lors de votre transfert à Luxerion, vous retournerez là où vous vous trouviez au départ, dans le quartier pourtant bouclé à cette heure. Il ne vous reste plus qu'à aller lire l'inscription dans un renfoncement au nord-est du quartier, et d'en ressortir grâce à l'échelle sur le côté de la porte sud. Allez ensuite consulter les derniers chiffres restants, puis rendez-vous à la cabine du cimetière passé minuit.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Bienvenue dans la solution dédiée au troisième et dernier volet de la trilogie Final Fantasy XIII. Plus question ici de contrôler un groupe de héros puisque c'est aux seules commandes de Lightning que vous aurez accès, cette dernière remplissant à la fois les rôles d'Attaquant, de Ravageur de Défenseur et de Saboteur sur le terrain selon la tenue et les accessoires qui lui seront équipés. Vous ne pourrez toutefois inter-changer que trois styles distincts pendant les combats, fusionner les deux derniers rôles est donc fortement conseillé. Bien gérer les Barres ATB de vos trois Styles sera un défi de tous les instants, surtout contre les créatures les plus tenaces : bien organiser les différents rôles que peuvent remplir telle ou telle combinaison d'éléments en amont sera donc une nécessité.

Et heureusement, lors des combats, au coeur des menus ou lorsque vous étudierez les étalages des marchands, le temps s'arrêtera de défiler. Dans Lightning Returns, le temps joue en effet un rôle tout à fait primordial : initialement, si vous ne parvenez pas à boucler les quêtes principales en moins de 7 Jours, votre quête échoue et vous êtes ramené en début de partie, en gardant toutefois les attributs que possédait Lightning. En remplissant une certaine quantité de quêtes annexes, vous étendrez ce délais à 13 Jours et vous octroierez ainsi une marge relativement confortable pour profitez de ce que ces jour supplémentaires ont à offrir (meilleurs butins sur les monstres, possibilités d'amélioration des compétences, etc...). Une minute dans le jeu s'écoulant en à peu près deux secondes dans la réalité, les journées files en effet à toute allure et les contraintes de temps liées à certaines zones sur la carte ou à certaines quêtes n'arrangent rien.

Vos pouvoirs divins interviennent alors pour vous sauver la mise. La Chronostase, tout particulièrement, vous permet de figer le temps pendant plusieurs minutes et vous permet ainsi de mieux gérer vos déplacements. La Téléportation, quant à elle, se passe d'explication, et se révèle particulièrement utile en fin de journée avant votre retour sur l'Arche en vous permettant de rallier n'importe quelle région en un instant sans passer par une gare et la perte de temps qui va avec. Mais activer ces pouvoirs à un coût, qui s'exprime en Points d'Énergie. Vous démarrez une journée avec une pleine jauge (qui commencera à 5 et ira jusqu'à 8, en fin d'aventure) et ne pourrez la recharger qu'en combattant des monstres. Plus ceux-ci seront gros, plus ils rapporteront de points. En livrant en moyenne deux à quatre combats, vous pourrez ainsi récupérer 1 PE, prêt à l'emploi.

Pour maximiser l'optimisation de vos journées, vous l'aurez compris, il faudra donc recourir de façon soutenue à la Chronostase tout en cherchant à combattre tous les ennemis qui se présentent afin de regonfler votre jauge de PE. Ce principe bien intégré, gardez toutefois à l'esprit que vous ne pourrez profiter du plein potentiel des possibilités offertes par le jeu uniquement dans le cadre d'une Nouvelle Partie +. Dans ce mode de jeu, en plus de conserver tout votre inventaire (exception faite des objets clés) et les attributs de Lightning, un système d'amélioration d'équipement vient s'ajouter aux mécaniques déjà en place, vous permettant de peaufiner encore davantage les combinaisons que vous aviez mis au point et de défier le boss final dans sa seconde forme, de même que deux autres boss incroyablement puissants.

Cette solution, quoi qu'il en soit, vous propose un cheminement complet se voulant optimal et qui vous permettra, moyennant un recours assidu à la Chronostase, de compléter toutes les quêtes principales et annexes du jeu (moins deux, qui ne peuvent être validées qu'en Nouvelle Partie +), tout en vous offrant plusieurs jours de répit avant la fin du monde pour vous adonner à la chasse intensive aux monstres et aux compétences sans vous soucier du temps qui passe (ou si peu). Ce cheminement est également valide en mode Difficile lors d'une Nouvelle Partie +, mais prenez en compte le fait que les monstres relâcheront moins d'énergie après chaque combat dans ce mode, ce qui pourra vous empêcher d'utiliser la Chronostase aussi souvent que vous le souhaitez.

Prologue

Une fois la scène d'introduction terminée, suivez les différents tutoriels pour vous initier au système de combat propre à cet opus, profitez des potions gratuites auprès du marchand et sautez sur les caisses rouges un peu plus loin à l'étage pour avancer. Laissez-vous tomber dans la fausse, montez à l'échelle sur la gauche pour poursuivre Snow et entrez dans le nuage de Chaos pour faire face à votre premier adversaire de taille.

Boss : Zaltys
Ce petit dragon craint la glace : ne vous privez donc pas de lui en lancer un maximum à la figure, puis rouez-le de coups lorsqu'il entre en état de choc pour multiplier les dégâts. Tentez autant que possible d'exécuter des gardes parfaites pour parer ses attaques au corps-à-corps et ses tornades : c'est un exercice auquel il va falloir vous habituer pour venir à bout de bien d'autres monstres.

Votre ennemi vaincu, grimpez à l'échelle un peu plus loin sur les caisses rouge et avancez pour mettre fin à cette petite section et être ramené sur l'Arche. Là, récupérez les quelques pièces d'équipement éparpillées autours de vous ainsi que le pouvoir Retraite, menez à nouveau le combat contre le Zaltys en utilisant le Livre des Conquérants et entrez dans le téléporteur pour commence votre première journée à proprement parler.

Jour 1

1-1 La vile Libératrice

Cette portion de la quête principale est en réalité combinée aux quêtes secondaires qui suivent.

Holmes a disparu

Allez parler à Holmes près de l'entrée de la gare, retrouver Holmes près de la porte au nord-ouest et amenez-le à l'intérieur de la gare avant de parler à nouveau à Thornton. Holmes vous laissera alors son témoignage sur les événements en cours.

Le chemin de la foi

Cette quête vous est proposée immédiatement après la scène d'arrivée à Luxerion et ne pourra plus être complétée après 23h45. Acceptez-la (comme toutes les quêtes qui vous seront proposées d'ailleurs), allez parler à l'Inquisiteur, puis remplissez la quête ci-dessous et interrogez tous les habitants et autres pnjs proposant des services pour obtenir des indices sur ce qui s'est déroulé. Parlez notamment à l'observateur haut perché légèrement au sud-est en montant à l'échelle et sautez vers le rebord pour acquérir l'Emblème de guerrier. Revenez ensuite voir l'Inquisiteur pour lui communiquer vos infos et clore la quête. Vous récupérez dans la foulée le fameux pouvoir Chronostase.

1-2 Dans l'ombre des hérétiques

En attendant minuit, faites le tour des boutiques présentes sur la place en jetant notamment votre dévolu sur la tenue Nocturne, à placer dans un style d'Attaquant, puis attendez patiemment sur la petite structure au milieu de la place. Des hérétiques la traverseront alors d'est en ouest : restez discret pour ne pas qu'ils se jettent sur vous et suivez-les jusqu'au cimetière, où la quête se termine. Libre à vous de dors et déjà faire joujou avec la Chronostase, si vous désirez profiter des quelques heures qui vous séparent du retour sur l'Arche.

Une précieuse peluche

Allez parler à Dolce sur la place de la gare nord, puis allez vers le sud-est en face de la forge et de l'artisan pour récupérer le Carbuncle vert en vous initiant au passage à la Synthèse que ce dernier. Rapportez ensuite la poupée à Dolce pour clore cette quête miniature. De retour au niveau de la vieille ville à l'est, récupérez si ce n'est déjà fait la compétence Electro-Impact N2 ainsi que l'Anneau runique.

La chasseuse de graine

Rendez-vous tout à l'ouest de la ville, dans les Arcades, et entamez la conversation avec Baird. Consentez à payer la carte de membre pour 2,000 Gils, puis rendez-vous dans l'irruption de Chaos au sud pour récupérer des graine d'âme. Revendez-en au moins une pour valider la quête et rapportez toutes celle que vous trouverez à Baird ou à l'un de ses acolytes pour rentabiliser votre investissement.

Si vous voulez profiter du temps qu'il vous reste, prenez ensuite le train partant de la gare de Luxerion sud en direction des Dunes de la mort : vous pourrez acheter auprès du marchand ambulant en face de la gare d'arrivée la tenue

Sapeuse rouge, très utile du début à la fin du jeu. De retour sur l'Arche, récupérez sans faute la panoplie complète offerte dans le cube flottant, parlez à Hope si vous le souhaitez et redescendez sur Terre, direction les Terres sauvages.

Jour 2

3-1 L'Ange du Valhalla

La région des Terres sauvages représente certainement la plus haute concentration d'activités annexes du jeu et son exploration anticipée vous permettra de mettre la main sur des compétences bien utiles, en plus d'élaguer un peu la masse de tâches que la zone a à vous offrir. De Luxerion, empruntez donc le train de la gare sud pour vous rendre sur place, puis rejoignez la ferme Canopus au sud-est en évitant pour l'instant de vous frotter aux Apanda qui pourraient croiser votre route.

Allez faire quelques emplettes chez l'armurier local, parlez au Docteur Gysahl et faites route vers l'est puis le nord-est pour atteindre la Cité dévastée. Un chocobogre affaibli vous y attend : préparez donc des magies d'air ou de foudre avant de vous lancer et parez au mieux les attaques du monstre en enchaînant les attaques et les altérations d'état disponibles avec la Sapeuse rouge. Vous finirez ainsi de vider la barre de vie du colosse et pourrez appeler de l'aide pour mettre le chocobo blanc en sécurité. De retour à la ferme Canopus, faites le plein de potions, allez parler au Docteur Gysahl et donner le légume éponyme à la créature blessée pour qu'elle commence à recouvrer ses forces.

3-2 Un ange convalescent

Pour remettre votre destrier sur pattes, vous allez devoir trouver de quoi l'alimenter : commencez par solliciter le Chef des chasseurs, Sarala et l'aubergiste de la ferme pour obtenir quelques aliments à donner au chocobo, acceptez la quête " L'amour d'un père " et partez en direction du sud-ouest pour entrer dans la forêt, non sans accepter la quête du chasseur débutant au passage (voir " Les qualités nécessaires "). Vous obtenez alors un repas mythique, que vous pouvez ramener au chocobo pour qu'il soit remis d'aplomb.

Vous pouvez dors et déjà explorer une partie de la forêt, avec ou sans chocobo : préparez vos magies de Feu et de Foudre pour faire la peau aux monstres locaux, ramassez sur votre chemin tous les végétaux et autres champignons qui s'offrent à vous, puis rendez-vous au village de Jagd pour accepter les mission " Le meilleur ami de l'homme " et " Les grands remèdes ". La première est d'importance, car c'est en faisant manger les fleurs de Yeul à votre chocobo en chevauchant celui-ci que vous pourrez guérir ses ailes le plus rapidement : vous en trouverez une tout au nord-ouest de la forêt, une autre tout à l'opposé de la carte dans la Cité dévastée où vous aviez combattu le chocobogre et encore une dans un renfoncement naturel juste à l'ouest du village d'Aryas, tout au sud de la région.

Une fois ces végétaux ingérés, l'ange du Valhalla retrouvera l'usage de ses ailes et vous aurez accès à toutes les zones des Terres sauvages.

Les qualités nécessaires

Vous pouvez compléter cette quête lors de votre première arrivée aux environs de la forêt si vous avez combattu quelques habaneros sur la route : donnez ses six gelées à l'apprenti chasseur pour remplir cette tâche immédiatement et obtenir un Repas mythique, que vous pouvez donner à votre chocobo (qu'il soit encore alité ou non).

L'amour d'un père

Acceptez cette quête auprès de Sarala, puis allez parler au vagabond non loin de l'entrée du village de Jagd dans la forêt au sud-ouest. Prélevez les sacs d'engrais disséminés dans cette partie de la forêt et marqués par une pelle, parlez à nouveau au vagabond et rapportez l'engrais à Sarala à la ferme Canopus. Les sacs supplémentaires vous permettront de débloquer tout le champ de Sarala dans l'optique de cultiver des Légumes Gysahl.

Le meilleur ami de l'homme

Cette quête vous est proposée par Nadia au village de Jagd et vous aiguille vers le moyen le plus rapide de guérir votre chocobo, à savoir lui faire manger les fleurs de Yeul présentes sur les Terres sauvages. Vous en trouverez une tout au

nord-ouest de la forêt, une autre tout à l'opposé de la carte dans la Cité dévastée où vous aviez combattu le chocobogre, une troisième à l'ouest de la Plaine de l'ermite au nord, sur un promontoire accessible uniquement après que votre chocobo se soit rétabli et encore une dans un renfoncement naturel juste à l'ouest du village d'Aryas. Revenez voir Nadia après avoir fait manger au moins une fleur à l'ange du Valhalla pour boucler la quête.

Les grands remèdes

Parlez deux fois à Cardesia au village de Jagd pour initier cette quête. Vous devrez réunir quatre chocoborilles, quatre champignons luisants et une amanite de Crimm pour la contenter : les deux premiers apparaissant respectivement uniquement de jour et de nuit, aux mêmes emplacements, il vous faudra donc prolonger votre séjour dans les Terres sauvages jusqu'à 18h au minimum pour les récolter tous les deux dans la forêt, où ils pullulent.

L'amanite de Crimm quant à elle se trouve en un seul exemplaire, à l'extrémité sud-est du village Mog, qui n'est ouvert qu'à partir de 19h. Gardez donc cette quête en réserve et rapportez tous ces ingrédients le moment venu pour conclure.

Notre havre de paix, kupo

A partir de 19h, un passage vers le village Mog au nord-ouest du village de Jagd s'ouvre : rendez donc visite à ces boules de poiles, armez-vous de vos magies de Feu pour repousser les trois vagues de Dryades qui vous assaillent. Retournez auprès des mogs, puis suivez Mog jusque dans l'alcôve au sud-est pour terminer la quête.

Mogs, où êtes-vous ?

Allez ensuite parler à Moggel, en contrebas, puis partez en forêt à la recherches des trois Mogs portés disparu. L'un d'eux se trouve tout au nord-ouest, non loin à l'ouest d'une barrière végétale fermée de nuit, un autre se trouve sur la route allant vers le sud et menant vers la Prairie des Vents, et enfin le dernier peut être lancé à partir de l'extrémité nord du village de Jagd. Rentrez ensuite au village Mog pour valider la quête auprès de Moggel et conclure pour le moment votre excursion dans les Terres sauvage.

Rendez-vous ensuite à la gare ou, si l'horloge indique déjà 23h passée, utilisez le pouvoir de téléportation direction Luxerion sud.

1-3 A la recherche du code

Pensez à utilisez régulièrement la Chronostase pour ne pas être à court de temps et commencez votre chasse au chiffre en vous dirigeant vers la gauche en sortant de la gare sud pour trouver le premier. Dirigez-vous ensuite directement vers le nord, acceptez la quête " Né du chaos " en empruntant l'allée courant le long des Arcades et allez vous enquérir du deuxième chiffre au nord-ouest des entrepôts, contre un escalier. Faites mine de remonter vers la gare nord, enfoncez-vous dans l'alcôve sur la droite menant au bord de l'eau pour trouver le troisième chiffre, puis une fois minuit sonné et l'accès au bas-quartier débloqué, rendez-vous là-bas, au nord-est, pour trouver le dernier chiffre non loin d'un lecteur d'oracle et de Lumina.

1-4 Un rituel pour la Déesse

Après la scène, toujours en utilisant la Chronostase pour vous assurer de pouvoir tout boucler durant la nuit en cours, rendez-vous à l'entrée du cimetière où les hérétiques vous avaient laissé la dernière fois et entrez le code après avoir répondu à la cabine téléphonique. Traversez ensuite le cimetière, en ne vous attardant pas trop sur les ennemis locaux qui, hormis le Décharné, proposent un certain challenge. Une fois arrivé sur le lieu du rituel et après la scène, ramassez l'Emblème d'Etro avant de vous diriger vers le nord des bas-quartiers.

1-5 De l'Ombre à la Lumière

Là, donnez l'emblème pour passer sans heurt (vous pouvez frappez le garde pour le provoquer en combat et passer même sans emblème), puis sautez de toit en toit en combattant les hérétiques qui se présentent et en brisant les caisses gênantes pour filer au train de Noel, que vous finissez par rejoindre en contrebas près d'un lecteur d'oracle. Le combat s'engage tout naturellement après la scène.

Boss : Noel Kreiss
Votre adversaire est sensible à la Foudre : équipez donc les magies et les compétences physiques correspondantes avant d'entamer le combat en vous munissant de défense contre l'Air si vous en disposez. Noel peut vous infliger quelques altérations, dont Lenteur, et enchaîne les brefs combos d'attaque : essayez d'exécuter des gardes précises pour faire monter son onde de choc et enchaînez les magies pour le mettre à l'arrêt et pouvoir ensuite enchaîner les coups au corps-à-corps. En maintenant la cadence et en affaiblissant le boss avec les altérations dont vous disposez, vous remporterez aisément la victoire. Si d'aventure vous combattez Noel après le Jour 7, il bénéficiera d'attributs bien plus grands et de coups plus puissants.

Ramassez sans faute la Chasseuse de l'Ombre au sol, notez l'heure à laquelle vous avez vaincu Noel, inspectez les deux petites alcôves au nord et à l'ouest de la zone pour récupérer l'Épine protectrice et la hache des martyrs, puis selon qu'il vous reste du temps ou non, attelez-vous tout de suite à la quête suivante, uniquement disponible de 22h à 6h.

La pierre de la sainte

Allez parler à Aremiah au sud-est de la ville, à l'entrée de l'allée menant à la cathédrale, puis allez vite récupérer la pierre irisée qui se trouve dans la zone des entrepôts dans le coin nord-est, à l'intérieur d'une caisse à briser. Ramenez-la à Aremiah pour obtenir un pass, qui va vous permettre d'aller retrouver une vieille amie au fond de la cathédrale.

Perdue de vue

Vous pouvez entamer cette quête avant la fin de ce deuxième jour sans trop de peine mais ne pourrez prendre le temps de la compléter que plus tard. Adressez-vous pour l'heure à Lackley, l'ivrogne qui gît dans la partie sud-est des bas-quartiers, puis lorsque vous en aurez l'occasion, interrogez le maître d'hôtel du Banquet de l'Intendant à Yusnaan. Retournez ensuite voir Lackley (de minuits à 6h, donc), puis suivez Seila jusqu'au cimetière pour conclure cette quête.

L'homme au journal

De même que la quête précédente, vous ne pourrez qu'entamer celle-ci durant le deuxième jour, entre 5h et 6h, mais la lancer ne vous coûte rien et étant donné les nombreux embranchements de cette quête en particulier, tout avancement est bienvenu. Entre 5h et 23h, donc, allez parler à Ranulph, qui se tient attablé à l'est de la gare sud de Luxerion, puis lorsque vous aurez l'occasion de faire avancer cette quête, allez parler à Mitka à peu près n'importe quand dans la journée au niveau du quartier résidentiel, à l'ouest de la gare nord. De minuit à 6h, allez ensuite parler à l'homme sans nom qui se tient dans la partie ouest des bas-quartiers, puis lors d'un séjour à Yusnaan, allez trouver Erine au Banquet de l'Intendant.

Afin de pouvoir compléter plus tard une autre quête d'envergure, choisissez alors de lire le journal de Ranulph (ce qui invalidera cette quête-ci).

Né du Chaos

S'il vous reste du temps avant les 6h fatidiques, allez remplir cette quête disponible tout au sud de l'allée descendant des entrepôts, et qui vous confrontera à un Zomok au sein d'une irruption de chaos dans ladite allée. Le combat est rude à ce stade de l'aventure, donc préparez-le bien et équipez-vous de vos meilleurs sorts de Foudre et de vos pièces d'équipement anti-Air. Exécutez des gardes précises contre le monstre, mettez-le en état de choc en enchaînant les sorts et faites fondre sa barre de vie petit à petit en utilisant une potion au besoin. Retournez voir la chasseuse de prime au sud pour valider la quête en cas de succès.

Une journée bien remplie que voilà !

Jour 3

De retour sur l'Arche, vous obtenez le pouvoir Résurrection dans le coffre cubique : parlez à Hope si vous le souhaitez, puis rempilez pour une journée supplémentaire sur Nova Chrystalia, et plus particulièrement sur les Terres sauvages pour commencer.

Mère et fille

Vous pouvez commencer cette quête en sortant de la gare des Terres sauvages en parlant à Brella. Lorsque vous prendrez plus tard la direction de la Plaine de l'ermite loin au nord, remplissez la mission " Chien en danger " et retournez la voir pour conclure.

Entre temps, prenez le temps de récolter les légumes Gysahl que vous aviez mis en terre à la ferme Canopus, replantez-en si vous disposez d'autres graines (achetez-en au marchand ambulant sinon) et prenez le large direction le village de Jagd en activant la Chronostase.

Cours magistral

En arrivant avant 8h, vous pourrez vous entretenir avec le chef des chasseurs, qui vous confiera cette mission. Si vous avez déjà combattu quelques Mashiras, vous pourrez lui donner le salami qu'il demande directement et embrayer sur la seconde phase de la quête, qui vous envoie combattre un Protoflore. Cette créature repose dans la zone des Grands rochers au nord-est et peut changer d'affinités élémentaires à volonté : prévoyez donc au moins trois types de sorts différents et utilisez l'élément approprié contre la barrière du monstre pour le mettre en état de choc et le rouer de coups. Le chef ne revenant au village qu'aux alentours de 22h, vous pouvez différer la validation de cette quête.

Profitez de votre séjour dans la forêt et dans les Grands rochers pour faire le plein de chocoborilles et de taupes des rochers, respectivement, puis prenez la direction du sud-est sur la Prairie des vents : vous atteindrez ainsi le village d'Aryas.

Recherches duveteuses

Entrez dans l'enclos pour parler au Docteur Mouton, puis faites le tour du village à dos de chocobo pour ramener les trois bêtes manquantes auprès du docteur, dans l'enclos. Vous ne pourrez accéder à la quête suivante liée à ces moutons qu'un jour après avoir complété celle-ci, c'est pourquoi il est important de vous en occuper relativement rapidement.

Un repas mythique

Parlez au chef d'Aryas dans le village éponyme pendant que vous y êtes, rendez-vous à l'ouest du village à dos de chocobo volant pour monter sur le promontoire nord et voler vers le sud pour récupérer une première pomme, puis montez sur le grand rebord au sud en vous dirigeant vers le sud-est. Sautez à nouveau de promontoire en promontoire et vous atteindrez la seconde pomme qui, avec deux taupes des rochers prélevées précédemment, vous permettent de compléter la quête en retournant auprès du chef.

Vos tâches ici pour le moment terminées, mettez le cap plein nord pour rejoindre la Plaine de l'ermite et le Centre de recherches.

Le vieil homme et son champ

Au Centre de recherches, vous remarquerez sans doute un vieux têtu près d'une parcelle de terre : plantez-y une graine de légume et, une douzaine d'heures plus tard ou un autre jour lorsque vous passerez dans la région, récoltez le légume Tantal qui y a poussé. Suite à la discussion avec le vieil homme, faites lui don d'un légume Gysahl pour finir la quête.

Chien en danger

Vous pouvez récupérer cette quête au Centre de recherches. Peut-être possédez-vous même déjà les ingrédients que l'on va vous réclamer pour la compléter, à savoir des fleurs du disque solaire (à cueillir sur la prairie de jour), du clair de lune (de nuit) et de la sève épaisse, que les triffides relâchent en quantité. Si vous ne possédez pas les ingrédients nécessaires, pas de panique : vous aurez l'occasion de repasser au centre plus tard après avoir vagabondé pour trouver ce qu'il vous manque. La potion vétérinaire prête, allez voir l'Assistante 13 à la ferme Canopus pour conclure la quête (sans oublier de passer voir Brella près de la gare).

Le point Omega

A dos de chocobo, parlez au chef des chercheurs sur la plate-forme à l'ouest du centre, puis depuis cette plate-forme, planez jusqu'à la première capsule verte enfoncée dans le sol au nord. Planez ensuite vers la seconde capsule pour l'examiner, sautez sur les différents promontoires rocheux en direction du nord-est pour trouver un deuxième module à analyser, puis mettez le cap vers l'extrémité sud de la zone, derrière l'épave, pour dénicher un troisième module. Enfin, toujours en restant haut perché sur les saillies rocheuses, rendez-vous au sud-ouest pour trouver la dernière machine à analyser avant d'aller faire votre rapport au chef du centre.

5-1 Père et fils (début)

Vous pouvez entamer cette quête principale dès maintenant, lors de votre passage près de l'épave dans le cadre de la quête précédente par exemple. Entrez à l'intérieur pour parler à Sazh et initier cette chasse au trésor, puis lorsque vous l'aurez terminé plus tard dans l'aventure, revenez le voir pour lui amener tous les fragments d'âme de Dajh.

5-2 Suivez le poussin bleu

Une quête de longue haleine... Suivez simplement le bébé chocobo sur la gauche en sortant de l'épave pour récupérer le premier fragment de l'âme de Dajh.

5-3 Passez au tableau

Redescendez vers la gare des Terres sauvages pour parler à Chocolina au Tableau des Prières et acceptez la requête concernant le fragment d'âme de Dajh, qui requiert un Jeton spécial pour être exaucée. Rendez-vous alors tout au sud de la région, au sud-ouest du village d'Aryas, montez sur la route en ruine et allez récupérer le jeton en question pour pouvoir valider cette quête une fois de retour au tableau.

5-4 Approvisionnez le " commerce "

En passant par Aryas dans le cadre de la quête précédente, prenez le temps de parler au collecteur de graines d'âme qui se tient derrière l'enclos de moutons et donnez-lui le cristal de mog obtenu lors d'une quête précédente pour récupérer un nouveau fragment d'âme.

3-3 Là où le Chaos sommeille (début)

En ayant bien géré votre utilisation de la Chronostase et les combats contre les monstres qui jalonnent votre route, vous devriez vous situer au plus tard en milieu d'après-midi : vous avez alors quartier libre et pouvez dès à présent vous rendre au village de Poltae, où vous attend la suite de la quête locale dans le Temple de la Déesse. Ce temple recelant des compétences très puissantes et disposant d'un raccourci menant de l'entrée jusqu'au boss une fois exploré, c'est en effet une destination de choix à ce stade de l'aventure.

Montez donc sur la corniche sur le flanc ouest du village, planez à dos de chocobo de toit en toit jusqu'à atteindre l'extrémité nord de Poltae et récupérez le Chapelet de mendiant dans une alcôve sur la droite : cet item vous permettra d'augmenter vos chances de récupérer des bons butins sur les monstres. Montez ensuite à l'échelle, traversez le grand pont et après la scène, combattez quelques monstres pour recharger votre jauge de PE si nécessaire. Dans ce temple, vos points de vie baisseront en effet constamment en dehors des combats et utiliser le pouvoir de Rétablissement, en plus de la Chronostase, devient vite une nécessité si vous ne voulez pas piocher dans vos objets de soin. Avant de remonter, récupérez également la compétence Ruine² N2 dans le coin tout au nord de la pièce.

Escaladez ensuite les débris en allant vers le sud, parlez à la première Yeul pour faire apparaître des plates-formes sur lesquelles sauter et avant de parler à la Yeul suivante, glissez-vous dans son dos à l'étage inférieur pour récupérer les Glyphes du Chaos. Sautez sur les plates-formes suivantes, allez récupérer Feu³ N2 sur la gauche, puis avancez de plus belle dans les coursives. De retour dans la Cage des Braves, montez vers Yeul au fond sur la droite pour créer d'autres plates-formes, parlez à la Yeul qui suit dans le petit couloir et retournez-vous pour pouvoir emprunter les nouvelles plates-formes qui sont apparues.

Après avoir sauté de la dernière plate-forme carrée, laissez-vous toutefois tomber vers la sphère en contrebas

renfermant Glace³ N2, remontez, traversez le cloître, parlez à la Yeul après avoir escaladé un tas de débris, puis à la suivante toujours pour emprunter les plates-formes qu'elles font apparaître, mais avant de sauter du dernier carré, jetez un oeil sur la droite pour pouvoir vous élancer vers la sphère renfermant le sort Foudre³ N2, ce qui vous oblige à refaire un tour de circuit.

De retour dans l'atrium, allez tout au nord pour noter les Glyphes de la Déesse sur le mur, grimpez sur les rochers au centre, montez sur l'étroite corniche vers le nord-est pour récupérer Tétraélément² N2 ainsi que la Tiare carrée, rebroussez chemin pour sauter sur les plates-formes en récupérant le sort Air³ N2 au passage et avancez de plus belle. Un peu plus loin, un Apanda vous attendra de pied ferme derrière un grillage qu'il ne peut franchir : vous pouvez l'éviter, mais vous devriez être en mesure de le battre à présent : armez-vous de sorts de Foudre, amenuisez ses capacités avec la tenue de Sapeuse rouge et exécutez des gardes précises contre sa forme bipède pour rapidement le mettre en état de choc.
Reprenez ensuite votre bonhomme de chemin, faites un détour par la droite une fois de retour dans les coursives pour récupérer Tétraélément N2 et.... rebroussez chemin. Le boss de ce temple est en effet très certainement encore trop brutal pour vous et il est préférable de ressortir pour le moment avec tous vos sorts en poche : à l'entrée, une Yeul vous proposera maintenant de vous ramener devant l'Autel de la Déesse, vous n'aurez donc pas d'aller-retour inutile à faire.

Le Graal du Valhalla

Comme vous avez pu récupérer les glyphes du Chaos et de la Déesse dans le temple, vous pouvez dors et déjà compléter cette quête. Parlez au Professeur Lathom au sud de Poltae, donnez-lui les transcriptions des glyphes, puis montez sur la corniche comme si vous retourniez au temple. Examinez le relief que vous croisez juste à côté du toit avant d'être rejoint par Lathom, examinez successivement les deux plaques sur le chemin à dos de chocobo et à pied, au nord, longez la petite corniche sur la droite pour trouver la dernière pièce du puzzle. Retournez voir le Professeur au niveau de la première plaque pour valider la quête.

Miséricorde divine

Si vous avez bel et bien complété la quête " Les grands remèdes ", allez trouver Taleb, qui gît au sol non loin de Lathom entre deux colonnes. Rendez-vous ensuite au village de Jagd pour parler à Cardesia, puis empruntez le raccourci au nord du village à dos de chocobo pour rapidement rallier Poltae (ou usez simplement de la Chronostase pour ne pas dépasser le délais de 45 minutes). Après avoir remis le remède à Taleb, retournez voir Cardesia pour valider la quête.

Si vous n'avez pas oublié comment vous servir de la Chronostase, il ne devrait pas être plus de 22h environ : il est temps de faire un petit tour à Luxerion pour compléter une quête limitée dans le temps !

La jeune fille et la mort

Cette quête expire en effet 24h après votre victoire sur Noel Kreiss (raison pour laquelle noter l'heure du combat pouvait être utile) : allez donc prestement répondre à la cabine téléphonique à gauche en sortant de la gare de Luxerion nord, puis rendez-vous ensuite à la cabine qui se trouve à l'entrée du cimetière, là où vous aviez entré le code des hérétiques. Faites ensuite route vers la gare sud, à l'ouest de laquelle une nouvelle cabine s'est mise à sonner, puis s'il est bel et bien minuit passé (ce qui est fort probable étant donné notre timing), rendez-vous dans la partie est des bas-quartiers pour retrouver Louise, encerclée par des hérétiques. La quête est bouclée suite au dialogue qui s'ensuit.

Si il vous reste un peu de temps à tuer, allez ensuite prendre un train à la gare nord direction Yusnaan pour faire avancer les quêtes " L'homme au journal " et " Perdue de vue " au Banquet de l'Intendant.

Jour 4

Sur l'Arche ce jour-là, ce sont les tenues de Mage noir et de Mage blanc qui vous attendent dans un coffre cubique. Une fois dans le téléporteur, choisissez cette fois la destination de Yusnaan, région sur laquelle nous allons à présent nous concentrer. Celle-ci étant pour l'instant peuplée de flan-vigies accompagnées de gardes, il est important de donner le premier coup avant les combats : les flans se mettront ainsi automatiquement en mode assistance, mode durant lequel ils sont particulièrement vulnérables aux chocs, ce qui écourtera grandement les combats. Enfin, la quête principale locale ne pouvant vraiment débuter qu'entre 17h et 18h, vous êtes libre de faire ce que bon vous semble entre temps.

Libre arbitre

Mieux vaut commencer cette quête au plus tôt pour avoir le temps d'en terminer les différentes phases. Allez d'abord parler au Devin sinistre au sud-est, dans le quartier de la fontaine dans un renfoncement : celui-ci vous prédit que vous reviendrez le voir le lendemain... Exécutez-vous bien sûr, puis récupérez trois flammes du désert au cours de vos pérégrinations (vous en trouverez une durant la quête principale locale, une autre en bas des escaliers sur la droite de l'entrée du quartier des Augures au sud et une dernière auprès de la colporteuse en face de la gare, qui vous en vend une). Votre dernière tâche, si vous l'acceptez, sera d'exterminer la race des Gloutons, qui compte une centaine de spécimens. Autant dire que vous avez un peu de temps devant vous avant de retourner voir le devin pour valider cette quête.

Cauchemar au comptoir

Vous pouvez commencer cette quête en goûtant le plat proposé par le chef du Semailles, le restaurant au sud-ouest de la zone de la gare (à l'opposé du Banquet de l'Intendant). Allez ensuite parler à Dugourmet sur la terrasse du Banquet de l'Intendant, justement, puis faites un petit tour sur la place pour goûter six spécialités chez autant de restaurateurs (votre carte vous indique l'emplacement des différents commerces). Retournez ensuite voir Dugourmet pour lui faire part de vos conclusions, puis si ce n'est déjà fait, aller occire le Tiggrifeur qui rôde au sud-est du quartier pour récupérer du musc de civette.

Rapportez-le à Dugourmet, puis faites la navette entre lui et le chef du Semailles pour arriver au terme de cette petite histoire gastronomique.

Trompette miraculeuse

Vous pouvez commencer cette quête en parlant au jeune garçon qui joue de la trompette à l'ouest de la statue de Pampa sur les escaliers. Il vous remet une clé musicale qui vous permet d'ouvrir les sphères éponymes que vous avez peut-être déjà croisé : allez trouver la première dans une alcôve accessible en sautant par dessus des caisses à l'ouest de l'entrée de la gare, montez à l'échelle légèrement à l'est de la statue de Pampa pour trouver la deuxième, puis allez chercher la dernière dans le quartier de l'Abattoir, derrière l'arène de barreaux au sud. Ramenez les partitions au jeune homme pour conclure la quête.

Romance sans paroles

Dans le quartier de la fontaine, à l'est, se trouve une chanteuse au caractère particulier auprès de laquelle vous pourrez initier cette quête. Parlez ensuite à l'homme masqué subtilement mis en avant pendant la scène, puis partez en direction de la Ville basse au nord-est pour trouver un large groupe de Gremlins sur le sable : battez-les pour récupérer les partitions, rapportez-les à Berdy et profitez du spectacle qui suit.

Picket le pickpocket

En descendant les escaliers an sud-est du quartier des restaurants, un certain Gregory vous mettra sur la piste d'un certain pickpocket oeuvrant dans le quartier de la fontaine, là où Olga vous a offert son récital. En traînant dans les environs, vous aurez une chance de vous faire détrousser l'après-midi et en soirée : rattrapez le voleur pour récupérer vos bien, retournez voir Gregory et réitérez l'opération pour pouvoir boucler la quête.

Le Nektar de l'alchimiste

Une fois de plus, voici une quête qui vous demandera plusieurs jour pour être complétées : allez trouver Velno dans le quartier de l'Abattoir à l'ouest et acceptez de faire le cobaye pour ses mixtures en revenant à chaque fois faire le bilan de l'expérience. Pour valider la première, vous devrez simplement l'utiliser pendant un combat alors que vous souffrez d'une altération quelconque. Pour la deuxième, c'est de l'altération Poison dont vous devrez souffrir pour valider l'utilisation du Nektar (pensez aux Gloutons, par exemple). Arrivé à la troisième version du composé, cela se complique puisque vous devrez l'utiliser alors que vous souffrez de trois altérations en même temps, un état dans lequel seuls quelques ennemis peuvent vous mettre (dont le Terraglouton des Dunes de la mort par exemple).

Enfin, testez le dernier Nektar au cours d'un combat à l'Abattoir pour conclure la quête et débloquer l'accès à une

formidable potion, le Nektar divin, qui vous octroiera plusieurs bonus en combat.

2-1 La grande intrusion

Pour initier cette première partie de la quête locale, faites mine de vous rendre dans le quartier des Augures au sud une petite heure avant 18h, puis allez parler à l'homme orchestre habillé en rose non loin à l'est. Achetez le billet qu'il finit par vous proposer, puis rendez-vous quoi qu'il arrive avant 18h aux portes des usines dans la ville basse, au nord de la région. Donnez votre billet au garde louche, frayez-vous un chemin sur les plates-formes et les échafauds en montant aux échelles, fracassez les Desdemona au corps-à-corps pour les mettre en état de choc et récupérer la capacité Coup d'estoc et suivez le long chemin en direction du sud en récupérant quelques items au passage. Sautez sur les caisses et montez à l'échelle pour finalement être confronté à un petit boss.

Boss : Cyclope
Cet adversaire frappe fort et n'est pas très sensible aux altérations d'état en général : enchaînez donc les sorts d'un élément de votre choix, parez précisément ses coups de massue ainsi que ses piétinements répétés, puis lorsque sa vie descend en dessous de la moitié, faites feu de tout bois car ses résistances diminuent au profit de ses prouesses offensives. En adoptant une posture défensive adéquate au bon moment, vous éviterez de vous faire hacher menu et viendrez à bout de cet ennemi sans mal.

De retour sur le plancher des vaches, explorez les entrepôts pour regagner quelques PE bien utiles et récupérer le Diadème de lucidité en hauteur sur une plate-forme au nord, traversez la zone pleine de containers et empruntez la coursive descendant vers le sud pour utiliser votre carte d'accès et libérer un passage (une flamme du désert vous attend de l'autre côté de la grille). Retournez ensuite au quartier des Augures, auquel vous avez désormais accès, pour passer à la suite.

Victime de la mode

Pour remplir cette quête, rien de plus simple : adressez-vous à la jongleuse Candice sur la place des Augures et montrez-lui vos ornements trois fois de suite (vous devez en posséder un certain nombre pour passer au stade suivant). Avec une soixantaine d'ornements en réserve, vous remplirez la mission en deux temps trois mouvements.

2-2 La légende de la Libératrice

Montez sur l'escalier à droite en entrant sur la place pour parler au régisseur de la grande fête prévue ce soir-même. Parlez ensuite au chef des pyrotechniciens à gauche de la grande statue centrale, puis faites le tour des rues de la ville en parlant à tous les autres pyrotechniciens pour qu'ils vous donnent quelques fusées. Remplissez également dès à présent les quêtes " Sobriété sans artifice " et " Un rêve brisé " pour collecter plus de fusées (ces quête n'étant disponibles que pendant deux ou trois heures, avant que le spectacle ne soit lancé), puis ramenez votre butin au chef au quartier des Augures. Pour récupérer des fusées, vous pouvez également lire le mot de passe des chocolinettes sur une affiche et leur donner à l'occasion, ce qui vous vaudra l'obtention d'une fusée par tête.

Retournez voir le régisseur en haut de l'escalier, puis rendez-vous à l'Abattoir, au nord-ouest, pour disputer une série de trois combats pour remporter la tenue de scène que devra porter Lightning. Vous affronterez successivement des Gremlins, un Anubis et un Zaltys, que vous pouvez désormais tous anéantir sans problème. De retour auprès du régisseur, passez la tenue pour initier la phase finale de cette quête (si il reste du temps d'ici 3h, vous pouvez le passer automatiquement auprès du régisseur ou vous occuper ailleurs en attendant).

5-5 Triomphez à l'Abattoir

Après avoir combattu dans une première série de combats à l'Abattoir (qui vous prennent donc 30 minutes au total) redemandez-en à l'organisatrice en acceptant le défi spécial qu'elle vous propose : au terme du combat avec le Zaltys, vous obtiendrez ainsi l'avant-dernier fragment de l'âme de Dajh.

Sobriété sans artifice

Vous ne pouvez remplir cette quête que pendant quelques heures, avant minuit alors que vous êtes à la recherche de fusées. Allez parler à l'artificier ivre qui se trouve à l'est du quartier des restaurants, puis allez lui chercher son vin de

Bacchus auprès du maître d'hôtel du Banquet de l'Intendant. Lui ramener vous vaudra quelques fusées et la complétion de la quête.

Un rêve brisé

Allez trouver Funicula à l'ouest du quartier des restaurants dans la pente, puis faites la peau à la créature un peu plus à l'ouest qui a volé ses articles. Après avoir ramené ses fusées au pauvre homme, suivez-le jusqu'à son magasin pour conclure et recevoir quelques feux d'artifices.

2-3 Un intendant solitaire

A votre arrivée dans l'enceinte du palais, remettez votre tenue habituelle pour ne pas vous faire prendre en traître par les Cyclopes qui peuvent apparaître dans la cour, allez chercher l'Épine de courage dans le recoin tout à l'ouest et rendez-vous à l'est pour entrer dans le palais proprement dit. Traversez ensuite le même niveau que lors du prologue en rechargeant vos PE lorsque vous devez recourir à la Chronostase (rappelez-vous que vous ne disposez que de 3 heures pour boucler ce temple), utilisez votre carte d'accès sur le terminal contre lequel vous aviez buté auparavant et activez un premier interrupteur face à vous pour débloquer le passage.

Montez à l'échelle sur la gauche un peu plus loin, récupérez le Pyro-impact N2 sur la gauche à la sortie du couloir, sautez sur les caisses dans la salle chargée de Chaos au sud et suivez le chemin jusqu'à atteindre un deuxième interrupteur. Récupérez la Garde lourde N2 sur la droite en empruntant le passage ainsi dégagé, continuez vers le sud, sautez sur les caisses rouges devant vous et montez à l'échelle sur la gauche.

Empruntez l'échelle suivante, récupérez le Collier anti-Glace très à propos à côté d'un troisième interrupteur à activer, ravitaillez-vous auprès du soldat un peu plus loin et récoltez la prophétie dans la salle à l'est de la porte scellée. Prenez ensuite le couloir ouest, montez à l'échelle devant vous, traversez les passerelles pour aller activer l'interrupteur de l'autre côté, puis affrontez les deux Anubis dans l'irruption de Chaos en contrebas pour débloquer la porte. Un peu plus loin, vous atteignez la chambre de Snow et récupérez le pendentif qu'il partage avec Serah.

Laissez-vous tomber dans le puits à l'ouest et retraversez quelques salles pour retourner devant la porte scellée, derrière laquelle vous attend bien sûr le boss de la région.

Boss : Snow Villiers
Pour causer de gros dommages à cet adversaire, privilégiez les magies de Feu et équipez-vous de protections contre la Glace si vous en avez pour diminuer les dégâts reçus. Snow pourra entrer en mode de riposte magique ou physique, dépendant des attaques que vous lui portez : changez donc de style en fonction de la riposte qu'il adopte et si vous ne parvenez pas à interrompre sa concentration de Chaos, utilisez l'arrache-effets offensifs de la hache des martyrs pour le déposséder de Bravoure et Foi. Vous atténuerez ainsi les dégâts qu'il infligera sur votre garde. Gardez le rythme et vous parviendrez à terrasser le blondinet sans trop de difficultés. Notez que, tout comme Noel, Snow voit ses PV et ses attributs largement augmentés à partir du 7ème jour, et encore plus à partir du 10ème.

Victorieux, ramassez la Capuche de spectre au sol, puis ressortez du palais pour vaquer à vos occupations, si il vous reste du temps bien entendu. Sans quoi, rendez-vous au jour suivant !

Jour 5

Sur l'Arche, vous obtenez cette fois le pouvoir Guérison divine. De retour sur Terre, faites un crochet par Yusnaan pour aller voir le divin sinistre qui vous attend dans la zone de la fontaine et faire avancer la quête " Libre arbitre ", complétez les quêtes qui vous faisaient éventuellement défaut sur place et prenez ensuite le train direction les Dunes de la mort (ou utilisez la Téléportation : vous aurez l'occasion de rapidement recharger vos PE sur place).

4-1 Les bandits du désert

Le moins que l'on puisse dire ce que nous allons faire un grand tour de la région : commencez par vous diriger droit vers le nord en activant les statues de pampa sur votre passage, puis toujours vers le nord à l'embranchement après être passé sous les arcades. Bloqué par la tornade de sable, empruntez finalement l'embranchement sud, récupérez une Crux du pèlerin sur le long rebord au nord, laissez-vous tomber en contrebas et dirigez-vous vers le nord.

Activez la nouvelle statue de pampa près des ruines, dirigez-vous vers le phare de l'oasis au nord-est et utilisez votre Crux du pèlerin sur la stèle pour calmer la tornade après avoir équipé au moins un sort de type ². Vous devez en effet terrasser le Pampafro pour aller plus loin : ce dernier n'a que 200 points de vie mais n'encaisse qu'un point de dégât par attaque, il vous faudra donc enchaîner les sorts à impacts multiples pour rapidement vous en débarrasser, ce qui fera avancer la quête " Affrontez les tempêtes ". Continuez ensuite jusqu'au phare pour entamer la quête " Le maître des derniers " et pour récupérer quelques items utiles, comme le carburant pour Bhakti, puis rebroussez chemin pour continuer vers le nord.

A l'embranchement vers l'est, passez d'abord sur la gauche pour aller activer une statue pampa près d'une entrée souterraine, ramassez la loupe qui traîne non loin dans une émanation lumineuse, puis revenez passer sur la droite et vous atteindrez finalement le village de Ruffian.

4-2 Bandit en devenir

Activez la statue pampa, restaurez-vous et allez parler à Adonis dans le couloir au nord du bâtiment. Utilisez ensuite la statue pour vous téléporter de l'autre côté de la tornade, au sud, et approchez-vous à nouveau du trouble météorologique pour combattre le Gurangatch qui était à son origine. Une fois sa carapace détruite, le monstre encaissera de gros dommages de n'importe quelle attaque, donc profitez-en. Après la scène qui s'ensuit, retournez à Ruffian à pied et allez valider la quête auprès d'Adonis dans le couloir : il vous emmène ensuite voir une vieille amie à vous, qui vous accompagnera dès lors dans vos pérégrinations dans les Dunes de la mort.

Pour l'heure, sortez du village par le nord et empruntez jusqu'au bout l'embranchement vers l'est un peu plus au nord : vous aurez ainsi l'occasion de récupérer une Crux de pèlerin, d'activer une nouvelle statue pampa près d'une autre entrée estampillée Cimetière des colosses, ainsi que de récupérer l'Arithmomètre dans le cul de sac partant vers le sud-ouest en terrassant les Mega-gloutons. Ne vous reste ensuite plus qu'à boucler la boucle en avançant vers le sud pour rejoindre le Sablon.

Anciens rivaux

Parlez à Tobias, le marchand de Ruffian qui a pignon sur rue, pour initier cette quête. Téléportez-vous ensuite à la Porte nord des ruines pour parler à Ramon, qui vous confie la quête " Un objet inoubliable ", complétez-la et retournez voir Tobias pour valider cette quête.

Un objet inoubliable

Il vous faut entamer la mission précédente pour avoir accès à celle-ci en parlant à Ramon, à la Porte nord des ruines. Donnez-lui l'Arithmomètre que vous pouvez récupérer dans le cul-de-sac au sud-ouest du Cimetière des colosse en battant les Mega-gloutons pour lui rendre service et boucler la mission.

Le jeune expert

Allez trouver le jeune homme à l'étage de l'établissement de Ruffian, sur un balcon, pour initier cette quête. Rapportez-lui ensuite la loupe que vous pouvez dénicher quelques pas au sud du point de téléportation des Sables d'Atomos au nord du village, et Elmer se fera dès lors une joie d'identifier les objets que vous pourrez trouver sur les squelettes des ruines et en tuant les petits lézards traînant sur les dunes.

4-3 Les ruines de la Clavis

Avec votre nouvelle alliée, faites route vers l'extrême est du Sablon des géants et parlez à la sentinelle à l'intérieur des ruines pour ouvrir la grille. Activez la statue de pampa avant de continuer au sud, laissez-vous tomber dans le trou et écoutez les explications de Fang sur les portes spéciales que comporte ce temple. En utilisant la Chronostase de façon soutenue, vous empêcherez toute mauvaise surprise car les portes en question ne s'ouvrent et se ferment que lors d'un changement d'heure, mais gardez à l'esprit que pour récupérer tous les items du temple il vous faudra emprunter les deux types de porte.

A cet étage, vous pourrez ainsi récupérer Lenteur et Fragilité N2, ainsi que le Camée de nacre dans le coin nord-ouest avant de vous laisser tomber au nord. Éliminez le Terraglouton qui vous tourne le dos dans le couloir est de la zone

pour récupérer tous les items qui traînent ici et recharger vos PE, puis faites route droit vers l'ouest pour trouver une statue de pampa à activer et qui vous servira de raccourci bien utile. Après avoir examiné la porte, rebroussez chemin pour emprunter le chemin des serpents au sud, avancez vers l'ouest en remplissant la quête " Longévité mécanique " au nord, puis explorez le grand hall qui suit en éliminant un maximum de squelettes au passage.

Activez le mécanisme rouge que vous croisez, mais contentez-vous pour l'instant de continuer vers le nord tout en continuant à briser les squelettes immobiles pour récolter quelques objets de quête ou à expertiser. Après la scène, retournez au niveau de la statue pampa à l'est et téléportez-vous à l'extérieur.

Longévité mécanique

Vous pouvez remplir cette mission en deux temps trois mouvements si vous avez bel et bien récupéré le carburant au Phare de l'oasis. Lors de votre exploration des ruines du temple, à l'ouest de la statue de pampa du Portail sacré, vous trouverez un petit robot du nom de Bhakti : donnez-lui le carburant et suivez son histoire dans la pièce d'à côté pour conclure cette quête émouvante.

Il y a un os

Adressez-vous à Jamus, à la taverne de Ruffian pour commencer cette quête. L'homme vous demandera d'exterminer l'espèce des squelettes, qui compte une cinquantaine d'individus (vous pouvez notamment en affronter à la pelle dans les trois tombeaux que vous devez visiter pour la quête principale 4-4). En éliminant le spécimen Oméga qui apparaît ensuite, vous gagnez également une arme redoutable, raison pour laquelle remplir cette quête est si rentable. Revenez quoi qu'il en soit voir Jamus une fois votre besogne terminée pour valider la quête.

4-4 Triptyque morcelé

Si vous avez pris la peine d'explorer la région comme détaillé plus haut, alors le début de cette quête ira assez vite. Téléportez-vous au Cimetière des colosses, aux Sables d'Atomos et au Fleuve asséché et allez chercher les tablettes qui reposent dans chacune des ruines en ouvrant le passage à l'aide de Crux de pèlerin et en affrontant votre lot de squelettes. Une fois cela fait, téléportez-vous à nouveau au Portail sacré, rendez-vous à nouveau dans la pièce isolée au nord-ouest pour placer la première tablette et empruntez ensuite le passage que vous aviez déverrouillé avec le mécanisme rouge après voir ramassé le fragment de crux.

Dans le hall au sud, ne tombez pas dans le trou qui se présente, grimpez à l'échelle en face, laissez-vous tomber dans le hall en croix un peu plus loin et empruntez l'échelle vers le bas à l'est. Activez la statue de pampa, explorez le grand corridor à l'est pour trouver un Poison N2, puis retournez au sud-est de la statue pour affronter un Terraglouton qui bloque le passage. Laissez-vous tomber après avoir récupéré la Crux du pèlerin, rejoignez la grande pièce carrée à l'est et allez activer le mécanisme rouge en passant par la pièce sud-est. En montant à l'échelle ici vous irez trouver Nolan, qui vous permet de débuter la quête " La créature ultime ", que vous aurez bien du mal à compléter durant votre première partie.

Sautez ensuite sur les planches en bois pour atteindre la sphère renfermant le Peigne hirondelle, sautez en contrebas et continuez droit vers l'est pour trouver le deuxième emplacement à tablette. Après la scène, ramassez le fragment de crux, rebroussez chemin en empruntant l'embranchement nord, récupérer une Crux du pèlerin et assurez-vous de mettre la main sur les Gantelets de l'aube dans la porte rouge à droite en sortant.
Remontez ensuite jusqu'au Portail sacré en utilisant ou non une statue de pampa, empruntez le passage à l'ouest qui s'est ouvert pour placer la dernière tablette et assembler la Crux de la Sainte, puis... Téléportez-vous à l'extérieur.

Tout comme au Temple de la Déesse sur les Terres sauvages, il est ici préférable de battre en retraite pour le moment, mais pas pour les mêmes raisons. Avec le soutient de Fang, le boss qui vous attend ne pose en effet aucun problème particulier, mais le soutient de Fang, justement, vous pourrez en avoir besoin à compter du 8ème ou 9ème jour, lorsque vous voudrez vous adonner à des phases intensives de chasse aux monstres sur les Dunes de la mort. Les Terragloutons, notamment, tombent bien plus vite à deux.

Si vous n'avez pas été avare avec la Chronostase, étant donné le nombre important de combats que vous avez eu l'opportunité de mener dans les dunes, vous devriez à peine vous situer en début d'après-midi : un timing idéal pour vous occuper de la majorité des quêtes annexes qu'il vous reste à remplir à Luxerion ! Utilisez donc au choix la

Téléportation ou le train pour vous rendre à la gare sud.

La balle inaccessible

Rendez-vous dans le coin nord-ouest de la place de la gare sud de jour et parlez à Talbot, ce jeune garçon qui a coincé son ballon. Montez les escaliers et sautez simplement vers la plate-forme pour l'atteindre et ramenez-le à son propriétaire pour boucler la quête.

Plus vite que l'éclair

Vous trouverez aisément Lamont, ce jeune coureur invétéré, dans le quartier résidentiel, un étendard dans le dos mais uniquement en matinée et jusqu'à 16h environ. Acceptez son défi et rendez-vous avant lui au point qu'il vous désigne (la gare nord dans notre cas). Une musique caractéristique validera votre victoire et ne vous restera plus qu'à atteindre le perdant pour valider cette course.

Une dernière volonté

Vous initierez cette quête en parlant à Blythe de jour au niveau des escaliers du quartiers résidentiel. Pour lui venir en aide, allez vous procurer la carapace de cryptodire auprès du marchand de la vieille ville à l'est de la gare nord, une racine de mandragore chez la vendeuse de plantes au nord-est de la gare sud ainsi qu'un bolet foudroyé qui repose au sol dans la zone des entrepôts, à l'ouest. Ramenez tous les ingrédient au Chocobo Emporium du quartier résidentiel en cours d'après-midi et allez donner l'élixir spectral à Blythe pour valider la mission.

Passion d'antan

Cette quête nécessite trois jours pour être complété et doit être remplie pour pouvoir faire avancer la quête " Sauver un innocent ". Elle compense son côté contraignant par sa grande simplicité : allez simplement parler à Armand à l'ouest du quartier résidentiel, trois jours de suite et apportez-lui son stylo plume que vous trouverez dans les caisses près de l'atelier de la vieille ville.

Sauver un innocent

Vous n'avez accès à cette mission que si vous aviez lu le journal de Ranulph dans le cadre de la quête " L'homme au journal ". Retournez lui parler, puis rendez visite à Armand pour qu'il vous donne de nouvelles informations, sous réserve que vous ayez complété " Né du Chaos " ou " Recherches duveteuses " et, bien sûr, que vous ayez rempli sa quête " Passion d'antan ". Autant dire qu'avec tout ces pré-requis, vous ne terminerez cette mission que quelques jours plus tard. Une fois Armand prêt à coopérer, attendez minuit pour vous rendre dans les bas quartiers et parlez à Reddick, l'homme sans nom. Ne vous restera ensuite plus qu'à parler à Ranulph, qui arrive au café à l'est de la gare sud aux alentours de 5h, pour finaliser la quête.

Voyage astral

A partir de 15h environ, allez parler au chat nommé Gemme à l'extrême sud de la ville, dans la petite zone fermée à l'est de la gare sud à proprement parler. De nuit, allez ensuite parler à Rubrio dans la partie est des bas quartiers, donnez-lui deux pelages de Glouton pour qu'il fabrique l'élixir dont vous avez besoin et approchez-vous précautionneusement du corps de Ronan, entouré de chats dans la vieille ville plus au sud. Pour ne pas vous faire dérober la potion par les félins, grimpez du côté ouest de la vieille ville et sautez directement vers lui au moment propice pour rapidement lui donner la potion.

Sphères suspectes

En journée, allez parler à Virgil tout à l'ouest du quartier résidentiel pour accepter cette mission. Commencez par ouvrir la sphère rougeoyante à côté de lui, allez ensuite ouvrir celle qui repose dans le coin nord-ouest des entrepôts, puis rendez-vous ensuite à la gare sud, où repose la dernière sphère près d'un bâtiment. Revenez faire votre rapport à Virgil pour conclure.

Les larmes de l'ange

Cette quête s'étalera sur trois jours. En fin d'après-midi et jusqu'en début de soirée, une petite fille nommée Luka vous attend non loin de la gare sud de Luxerion : acceptez à chaque fois de payer pour ses larmes et le troisième jour, vous finirez par finaliser cette quête.

Un râle d'outre-tombe

La première partie de cette quête se déroule en journée. Il vous faut recueillir quatre témoignages d'apparition de fantôme : l'un auprès d'un soldat à l'est de la gare sud non loin de la grande horloge, un autre auprès d'un habitant toujours non loin de la gare sud, légèrement à l'est, encore un à l'ouest du quartier résidentiel et un dernier auprès d'un habitant traînant devant la gare nord. Ceci fait, à partir de minuit, rendez-vous successivement à la grande horloge à l'est de la gare sud, sur la place de la gare nord et dans la partie ouest du cimetière pour parler avec trois fantômes distincts. Le dernier vous remet une rose fantôme et boucle la quête.

Une rose fallacieuse

A partir de minuit, allez parler au petit Alrick dans les bas quartiers et remettez-lui simplement la rose obtenue lors de la quête précédente pour finaliser la quête.

Les aiguilles du temps

Vous écopez de cette quête en vous adressant à Armena en face de la gare nord en journée. Celle-ci vous demande de vérifier l'heure des 13 horloges que compte la ville. Pour ce faire, inspectez les quatre horloges présentes dans la zone de la gare nord, celle qui se trouve juste au nord-ouest en allant vers le cimetière, celle qui se trouve justement à l'entrée du cimetière, les deux horloges successives dans le quartier résidentiel, celle qui trône au nord des entrepôts, et enfin le dernier trio d'horloges que vous pourrez trouver en face de la gare sud, au niveau de la grande horloge à l'est (inspectez le pupitre) et la dernière au sud-est de cette grande horloge près de l'entrée de l'église. Faites votre rapport à Armena pour valider la quête.

Ceci bouclant l'intégralité des quêtes de Luxerion, si il vous reste du temps à tuer, partez à la chasse aux monstre ou prenez de l'avance sur le planning du jour suivant !

Jour 6

Vous récoltez ce jour-là 5 Orbes de bronze dans le coffre cubique, qui vous serviront à augmenter le niveau de vos compétences avec la nouvelle fonctionnalité disponible aux ateliers. Aujourd'hui au programme, la complétion des quêtes annexes propres aux Terres sauvages et à Yusnaan ! Vous avez toutefois un peu de marge puisque certaines des premières quêtes ne sont disponibles qu'en milieu de matinée : si vous aviez un peu de retard, c'est l'occasion de le rattraper !

Tel père, tel fils

Vous ne pouvez commencer cette quête que si vous aviez préalablement terminé " Le vieil homme et son champ " au Centre de recherches. Rendez-vous au village d'Aryas loin au sud et approchez-vous du chef pour vous entretenir avec le " vagabond " rencontré dans la forêt. Rendez-vous ensuite au centre loin au nord sur la Plaine de l'ermite pour parler au vieux têtu, puis faites un crochet par la ferme Canopus pour donner rendez-vous à Sarala à Aryas. Rendez-vous enfin sur place pour avoir le fin mot de cette histoire familiale.

Il était une bergère

Vous devez avoir rempli la mission " Recherches duveteuses " au moins un jour avant pour accéder à cette quête. Entrez à nouveau dans l'enclos du Docteur Mouton pour constater le désastre, puis mettez-vous en quête des trois petits troupeaux égarés à dos de chocobo. Le premier se trouve dans le renfoncement à l'ouest du village, là où une fleur de Yeul pousse également. Un deuxième groupe se trouve juste à l'est d'Aryas en évidence, tandis que le dernier est un peu plus loin au sud. Une fois ce beau monde ramené au bercail, allez parler à Millie au bout de l'autre enclos pour clore la quête.

Loin des yeux, loin du coeur

Une fois la mission précédente remplie, retournez au Centre de recherches au nord et adressez-vous à Tilda. Celle-ci vous demande 4 Fleurs de clair de lune, que vous pouvez cueillir à l'entrée des Grands rochers sur la Prairie des Vents et le long de la route menant au centre, 2 Taupes des rochers à récolter dans la zone des Grands rochers et 5 Peaux verdâtres, relâchées par les Gobelins qui pullulent sur la Plaine de l'ermite. Les ingrédients rassemblés, donnez-les à Tilda et rejoignez-là à Aryas pour avoir le fin mot de l'histoire.

La vie cachée des moutons

Après avoir accompli les deux quêtes précédentes liées aux moutons, allez trouver Cornelia au sud du village d'Aryas en début de soirée et escortez les moutons le long du chemin qui les mène jusqu'à l'intérieur de l'épave en combattant tous les monstres qui se présentent. Interagissez alors avec l'une des bêtes pour récupérer un oeuf bien mystérieux et conclure cette épopée laineuse.

L'heure vient ensuite pour vous de vous attarder sur les quêtes laissées en suspend à Yusnaan : utilisez donc la Téléportation ou prenez un train vers cette région afin d'y arriver à 18h environ (pas après 19h).

Le dernier rendez-vous

Depuis la gare de Yusnaan, approchez-vous des escaliers menant au Banquet de l'Intendant et parlez à Lennet avant 19h pour accepter son rendez-vous. Il vous suffit alors de ne pas lui poser un lapin et de vous rendre sur la terrasse du restaurant avant 23h pour dîner aux chandelles et terminer la quête.

Jeu interdit

En soirée, allez voir Tanbam, qui se tient contre les barreaux de l'arène extérieure de l'Abattoir. Pour remplir la quête qu'il vous propose, vous devrez terrasser le Desmond, une variante du Desdemona bien plus résistante et doté de capacités offensives améliorées. Privilégiez les contres bien placés et les attaques physiques contre lui tout en lui arrachant ses améliorations avec Coup puissant et la hache des martyrs et il ne vous posera cependant aucun soucis.

Amis pour la vie

Toute la journée jusque dans la nuit, allez parler à Primula en bas des escaliers menant au quartier des Augures et partez en quête de ses six petits amis chocobo. Ils se trouvent respectivement près d'un garde à l'ouest de la cour du palais, à côté de la base de la statue écroulée, à côté de la statue pampa, sur un étal juste à l'est du quartier des restaurants, sous une table de ce quartier, en bas du Banquet de l'Intendant et enfin juste à l'ouest de l'entrée de la gare contre le mur. Rapportez ces petits chocobos à Primula pour valider cette quête surprenante.

Une preuve d'amour

En soirée, allez parler à Tomesso à droite des escaliers menant au quartier des Augures, puis le lendemain ou à une autre occasion, à 15h pétantes, rendez-vous au marchand d'ornements se situant à l'ouest de la statue pampa pour acheter la paire de lunettes tant convoitée. Apportez votre achat à Tomesso pour compléter la quête.

Safari fatal

Rendez-vous dans la zone industrielle et parlez au garde louche qui montez la garde pour participer à un safari un peu spécial. Il s'agira en effet de récolter 30 trophées que les Gloutons vaincus dans la zone relâchent automatiquement. Anéantissez donc toutes ces bébêtes et revenez à l'entrée pour clamer votre récompense. Vous recevez dans la foulée une invitation à participer à un autre jeu...

Le jeu de la mort

Biggs vous attend en bas de la pente sablonneuse de la zone industrielle au sud et vous propose une variante su safari fatal : il s'agira cette fois d'affronter et d'éliminer 30 monstres dans une irruption de Chaos continue dans les entrepôts, parmi lesquels des Anubis, des Gremlins et des Gloutons. La tâche est relativement aisée, bien qu'un tantinet chronophage, mais gardez ceci à l'esprit : vous pouvez quitter à tout instant la zone de combat, et ainsi remettre le compteur d'ennemis vaincus à zéro, ce qui veut dire que vous pouvez vous servir de cette mission comme d'une source

fiable de PE en cas de nécessité, les monstres redonnant beaucoup d'énergie à cause du Chaos.

Que vous choisissiez ou non de boucler cette quête en bonne et due forme, le résultat de fond est le même : vous avez fait le tour de toutes les quêtes annexes que vous proposent les quatre régions du jeu ! Ne vous reste donc plus, pour ainsi dire, qu'à resserrer les gonds autours des boss qu'il vous reste à affronter et à faire mon.

3-3 Là où le Chaos sommeille (fin)

Rendez-vous donc au Temple de la Déesse sur les Terres sauvages pour commencer et téléportez-vous à la fin du niveau grâce à la Yeul à l'entrée. Fort de tous les bonus d'attribut accumulés jusqu'ici, vous avez désormais toutes vos chance contre le boss local.

Boss : Caius Ballad
Cet adversaire se révèle sans doute le plus agressif de tout ceux que vous avez pu affronter jusqu'ici. Caius enchaîne en effet les attaques magiques et physiques à vive allure, piochant dans une gamme qui compte dans ses rangs le Gigagraviton, l'Oeil de Bahamut (qui peut vous infliger quatre altérations d'état à la fois) et la Mégafission. Autant de menaces qu'il vous faudra surveiller en vous protégeant au mieux. Lorsque Caius se met à lancer des sorts, il ne fait pas non plus les choses à moitié, optant le plus souvent pour des doubles attaques élémentaires de type Feu² + Foudre² et pouvant aller jusqu'aux attaques ultimes que sont Glaciation, Fission ou Ultima. Où votre salut réside-t-il ? Dans un premier temps, assurez-vous d'utiliser la Hache des martyrs avec Coup puissant sur votre profil physique : vous pourrez ainsi subtiliser les bonus Foi et Bravoure que Caius ne se prive pas de s'octroyer. Assurez-vous également de vous équiper d'items renforçant vos résistances élémentaires et équipez au moins un sort de type ³ sur votre attaquant magique : si vous réussissez à affubler le boss de plusieurs altérations d'état, un sort de ce type pourra en effet le projeter dans les airs, vous laissant l'opportunité de causer de gros dégâts. Enfin, alignez-vous sur le comportement de Caius autant que faire se peut : il vous attaque à distance ? Faites de même. Au corps-à-corps ? Même topo. Vous limiterez ainsi les allez-retours de Lightning sur le terrain et pourrez vous concentrer sur vos mises en défense.

Victorieux, ramassez sans faute la Vengeance du Chaos, une épée très puissante pour laquelle vous trouverez certainement une place sur l'un de vos profils offensifs. Si il vous reste un peu de temps et si vous avez suivi le cheminement proposé, vous pouvez ensuite boucler la quête principale 5.

5-1 Père et fils (fin)

Pour rappel, voici un résumé des endroits où vous trouverez les quatre fragments d'âme de Dajh :

- récupérez le Jeton spécial sur la route partant au sud-ouest tout au sud des Terres sauvages et validez la quête correspondante du Tableau des prières
- complétez la quête " Notre havre de paix, kupo " et achetez le fragment en échange du Cristal de mog
- participez au combat spécial de l'Abattoir à Yusnaan
- éliminez le Pampafro dans la tornade bloquant l'accès au Phare de l'oasis sur les Dunes de la mort

Ramenez-les tous à Sazh et vous donnerez un dénouement heureux à cette quête. Le temps venant sûrement pour vous de rentrer à l'Arche, rendez-vous le jour suivant.

Jour 7

Vous recevez cette fois la tenue Amazone dans le coffre cubique. Et devinez quoi... Vous avez quartier libre ! Les imprévus et les ratages éventuels trouvent ici leur séance de rattrapage, puisque vous avez toute la journée pour finir de boucler toute quête restée en suspend jusque là (notamment les quêtes à étapes, comme " Les larmes de l'ange ", " Passion d'antan " ou encore " Sauver un innocent "). Si vous n'avez pas pu caser toutes les activités précédentes pour X ou Y raisons, vous savez ce qui vous reste à faire.

Pour les autres, la phase de chasse aux compétences de Niveau 1 peut commencer dès maintenant : la fonction d'amélioration des compétences étant dors et déjà disponible, vous pouvez vous mettre en chasse d'un certain nombre de compétences utiles relâchées par des monstres, dont une liste non exhaustive vous attend dans la partie suivante.

4-5 La Clavis

Garder Fang avec vous pour partir à la récolte aux compétences pendant les jours suivants est conseillé, cette conclusion à la quête des Dunes de la mort n'est donc placée ici qu'à titre indicatif, et aussi car le boss qui vous attend au fond des Ruines du Temple bénéficie d'une hausse de ses attributs à partir du Jour 8. Complétez quoi qu'il en soit cette quête avant la fin du Jour 12, au plus tard, en passant la porte du Portail sacré.

Boss : Grendel/Parandus
Préparez un sort de Lenteur et de Vulnérabilité et tâchez de les garder actif autant que possible sur le boss. Équipez également des sorts de type Air pour rapidement le mettre en état de choc, à plus forte raison lorsqu'il lance son appel sépulcral qui déchaîne ensuite sur vous l'âme des défunts. Si vous possédez le Sabre des os maudits, ne vous privez pas de l'utiliser sur votre profil physique pour provoquer de gros dégâts et vous viendrez aisément à bout de cet adversaire.

Jours suivants

Si vous avez pris le temps de compléter la majorité des quêtes annexes, alors un 13ème Jour vous sera offert par Bhunivelze. Voici les pouvoirs et équipements que vous recevrez respectivement les Jours 8, 9, 10, 11, 12 et 13 :

- pouvoir Combo éclair
- tenue Arrache-coeurs
- pouvoir Leurre
- tenue Artiste martiale
- pouvoir Séisme
- tenues Equilibrium ß, Muse Noire ß et Ensorceleuse ß

A partir du Jour 9, vous pouvez débloquer les grandes routes à l'aide des quêtes associées au tableau des prières : sur ces routes, seuls les grands monstres sont admis, ce qui peut représenter un intérêt non négligeable pour les chasseurs de compétences que vous êtes. Voici certaines des cibles qui devraient avoir votre attention toute zone confondue :

Desdemona (Zone industrielle de Yusnaan) : Coup d'estoc
Anubis (de 16h à 18h, sur la Prairie des vents par exemple) : Coup puissant
Apanda (Prairie des vents) : Fauchage
Zaltys (grandes routes) : Pyro-impact, Feu²
Zomok (zone centrale du cimetière de Luxerion, grandes routes) : Aéro-explosion, Air²
Gremlin (un peu partout) : Feu, Air, Foudre, Glace

Gardez toutefois à l'esprit que les monstres gagnent en puissance à partir du Jour 10 (ce qui va également avec l'amélioration des butins qu'ils vous laissent), ce qui peut représenter une différence insignifiante quand il s'agit de Gremlins mais peut remettre certaines stratégies en question quand il s'agit de Chocobogres ou de Zomoks.

Une fois arrivé à l'aube du Jour 13, un défi de taille vous est proposé : l'Ultime Dédale. Ce donjon particulier vous oppose à tous les spécimens Omégas des espèces que vous n'avez pas exterminé. Certains ne vous poseront aucun problème (comme l'indécrottable Gremlin) mais la plupart représentent de sérieux adversaires pour lesquels il vous faudra à chaque fois une stratégie précise. Notez également que dans l'Ultime Dédale, le temps s'écoule même pendant les combats : si vous avez dans l'idée d'atteindre le 33ème sous-sol et le boss ultime de ce temple, profitez donc des téléporteurs pour descendre plusieurs étages à la fois lorsque vous le pouvez afin d'écourter votre séjour en ces lieux. Le maître du Dédale, Ereshkigal, possède quelque 7 millions de points de vie et une panoplie d'attaques dévastatrices passant au travers de vos défenses à grand renfort de météores. Autant dire qu'il vous faudra une stratégie en béton armé pour espérer le vaincre.

Le dernier Jour

Vous êtes automatiquement amené dans le quartier saint pour le dernier jour. Une série de boutiques et de services vous y sont proposés si vous désirez vous préparer davantage aux dernières épreuves mais des trio d'Anubis rôdent, restez donc sur vos gardes. Avancez ensuite vers l'entrée de la cathédrale, venez à bout des soldats d'élite en enchaînant les chocs pour les envoyer ad patres et pénétrez dans le Temple de la Lumière.

Là, les Seths et les Archanges font leur apparition. Le premier est une version évoluée de l'Anubis, tandis que le second s'apparente à un Décharné bien plus retord et puissant : prenez garde à ces derniers et déployez vos compétences au choc le plus élevé lorsqu'ils entament leurs Ailes du Jugement pour interrompre cette puissante attaque. Récupérez la Plume rouge et le Peigne rouge dans les cul-de-sac au nord et au sud en continuant vers l'est. Vous ne tardez pas à retrouver Fang aux prises avec un Khimaira : affublez-le des altérations à votre disposition et utilisez vos sorts de type Glace pour rapidement le choquer. Vous pouvez ensuite pénétrer dans le Sanctuaire Divin, où une petite altercation contre des Seths vous attend entre deux scènes.

Vous pouvez ensuite choisir de directement passer la Porte de la Genèse, mais c'est fortement déconseillé : prenez plutôt le temps de passer les quatre épreuves de part et d'autre de la salle. En anéantissant les ennemis qui vous barreront la route, vous pourrez en effet récupérer de puissantes magies mais aussi interagir avec le halo créé au centre du sanctuaire et obtenir ainsi l'épée et le bouclier Ultima, de très puissantes pièces d'équipement. Voici les combats obligatoires qui vous attendent :

Passage de la Libération : 2 Méiobenthos, 8 Gremlins, 1 Khimaira
Passage du Jugement : 2 Archanges, 5 Gobelins, 1 Zomok
Passage de la Naissance : 2 Seths, 10 Méga-gloutons, 1 Cyclope
Passage de la Rédemption : Sugriva/Neela/Wendigo, 2 Ectoflan, 1 Terraglouton

Ces épreuves passées avec brio, faites le plein d'objets de soin auprès de Mog et rendez une petite visite à Bhunivelze. Notez que les tenues Equilibrium ß et Mage noir vous seront d'une grande utilité pour cet ultime combat.
Boss : Bhunivelze
Ce combat final comporte quatre phases distinctes. La première est en temps limité : profitez du fait que le boss soit sensible aux altérations d'état pour lui en coller quelques unes de votre cru et enchaînez vos combos habituels pour faire monter l'onde de choc et infliger de gros dégâts à Dieu.

La deuxième phase requiert un peu plus de doigté puisque, à la manière d'un Protoflore, Bhunivelze changera d'affinité élémentaire comme de chemise : adaptez donc le type de vos sorts en fonction de son apparence, gardez toujours vos altérations à jour sur le boss et concentrez-vous sur vos mises en défense pour ne pas endurer la fureur de Dieu de plein fouet. Au bout d'un moment, Bhunivelze entonne l'Hymne de la Genèse : pour amenuiser la puissance de l'attaque à venir, déployez vos meilleurs stratégies de choc en enchaînant attaques légères et sorts rapides pour rapidement interrompre son incantation. Que ce soit l'Étoile cheyante ou la Danse effrénée qui sorte, placez-vous en garde quoi qu'il arrive.

Une fois la barre de vie de la forme précédente vidée, une troisième phase commence. Bhunivelze adopte alors une approche bien plus physique qu'auparavant et enchaîne les combos avec son arme, qu'il peut vous envoyer tel un boomerang : parez à tout prix le premier coup, autrement vous encaisserez la totalité des dégâts de son enchaînement. De même, assurez-vous de vous défendre contre les sorts Almageste et Hypernova et dès qu'une ouverture se présente, infligez un maximum de dégâts au boss. Vous finirez ainsi par arriver à la quatrième et dernière phase.

Bhunivelze étant presque immunisé contre tout dégât ou altération, votre objectif va être de le faire entrer en état de choc. Pour ce faire, exécutez de longs combos à base de magies rapides entrecoupées d'attaques légères pour conserver l'onde et prévoyez un petit temps de latence lorsque vous voudrez parer une attaque, Lightning devant rejoindre le sol pour se mettre en garde. C'est d'autant plus important lorsque l'on considère les lourds dégâts que vous infligent autrement les attaques Damnatio Memoriae et Anges cruels, cette dernière ne vous laissant qu'un unique PV si vous ne la parez pas. Les anges en questions ne passent à l'action qu'à peu près 10 secondes après leur invocation, poursuivez donc vos combos en cours avant de revenir au sol pour vous défendre.

Une fois que vous aurez réussi à mettre Bhunivelze en état de choc, la partie est pour ainsi dire gagnée : enchaînez les assauts physiques pour faire fondre sa barre de vie et en finir définitivement.

Tableaux des Prières

Les requêtes placées sur le Tableau des prières diffèrent pour la plupart selon les régions, mais aucune ne vous presse par le temps : vous êtes libre d'accepter et de valider ces quêtes au rythme que vous voulez. Bien que les récompenses des dites quêtes soient très avantageuses pour la progression de Lightning, le nombre de prières exaucées ne rentre cependant pas en compte pour l'obtention de votre 13ème Jour.

La plupart des requêtes formulées requérant que vous collectiez le butin de certaines créatures, qui sont alors notifiées dans la description de la mission, ne seront détaillées ici que les prières qui requièrent un élément particulier qui ne se trouve pas sur les monstres.

Luxerion

Un titre mystérieux

A compter du Jour 3, vous pourrez croiser des prêtres autours des deux gares de la ville : donnez-leur les sommes qu'ils demandent et il vous remettront le Titre légendaire à la validation de cette mission.

Regrets posthumes

A compter du Jour 5. Vous récolterez la Plume de dragon nécessaire sur un Zomok, une créature qui rôde de façon régulière dans la partie centrale du cimetière.

Mets de l'huile

Toujours dans le cimetière à partir du Jour 5, terrassez un Cuirassé pour récupérer sur lui l'Huile raffinée qu'il vous faut.

Yusnaan

Il n'y a pas d'amour heureux

Une fois le chapitre 2-1 terminé, retournez sur vos pas pour traverser à nouveau la zone industrielle au nord et prêtez attention au point lumineux au sol dans une impasse au bas d'une échelle pour dénicher la montre en bronze. Continuez comme lors de votre premier trajet en empruntant la longue allée vers le sud et vous trouverez la barrette de jade devant une grille avant d'entrer dans la zone des entrepôts.

L'enfant et l'oiseau

Après la quête 2-2 terminée, rendez-vous juste au sud de la place de la fontaine et examinez l'affiche dans la ruelle en U sur la gauche pour récupérer les coordonnées.

Fusée volatilisée

Une fois le chapitre 2-3 terminé, repérez l'un des stands de fusées maintenant abandonnés et utilisez-le jusqu'à obtenir la fusée mouillée dont vous avez besoin.

Pour la reconstruction

Après la chute de la statue lors du grand spectacle qui vous donne accès au palais, ramassez les cinq morceaux éparpillés autours des ruines, dont deux se trouvent dans l'enceinte du palais dans les parterres de fleurs.

Terres sauvages

Belle de jour & Belle de nuit

Les fleurs requises pour compléter ces quêtes se trouvent aux mêmes endroits, mais à des heures différentes, et réapparaissent chaque jour. Vous pouvez en collecter plusieurs près de l'entrée de la zone des Grands rochers sur la Prairie des vents ainsi qu'au bord des routes menant à la Plaine de l'ermite et autours de la gare.

Chocobos affamés

Vous pouvez cultiver les légumes Gysahl dans la terre de la ferme Canopus après avoir rapporté au moins un sac d'engrais à Sarala.

Un mog gourmand

Après avoir complété la quête " Notre havre de paix, kupo ", vous aurez plusieurs moyens de récupérer le repas mythique qu'il vous faut : en remplissant la mission " Qualités nécessaires " à l'entrée de la forêt ou en le faisant cuisiner par le chef d'Aryas.

Sauvez le chocobo !

Cette prière arrive après la complétion du chapitre 3-2. Le nectar Gysahl peut être confectionné par Cardesia au village de Jagd contre quelques ingrédients. De même, la potion vétérinaire s'obtient en apportant les composés requis lors de la mission " Chien en danger ".

Des mogs agriculteurs

Vous savez déjà comment faire pousser des légumes Gysahl à la ferme Canopus. Pour récupérer les deux autres types de légume, plantez des graines de légume respectivement dans le carré de terre du vieux têtu du Centre de recherches et dans la parcelle du village mog.

Dunes de la mort

Porte-bonheur, Une recette originale & Des gils faciles

Vous trouverez les queues de lézard nécessaires sur les petits lézards qui jonchent les dunes de la région : tranchez-les en en deux d'un coup d'épée pour récupérer votre dû.

Orgueil et obstination I, II & III

Vous dénicherez les crânes jaunis dont vous avez besoin pour ces quêtes en détruisant les statues de squelettes que vous croiserez dans les Ruines du Temples.

L'offrande à la statue

Si vous avez exploré minutieusement les Ruines du Temple, vous aurez certainement les Crux du pèlerin nécessaires. Si non, achetez-en au chasseur de crux dans le hub de Ruffian.

Quêtes communes

Caresser les oiseaux

Vous trouverez le gyroscope cassé à partir du Jour 2 tout près du site de l'épave tout au nord des Terres sauvages, là où reposent Sazh et Dajh.

Le village des mogs

Rendez-vous au village mog des Terres sauvages après avoir soigné votre chocobo à partir de 19h et ramassez la poussière de mog dans le coffre bien en évidence.

Avant de partir

Votre chocobo sur pied, vous dénicherez l'ancienne photo dans une sphère dissimulée dans les arbres au bord du Centre de recherches au nord des Terres sauvages.

Revoir l'aurore

Entre 19h et 4h, vous trouverez le lapis-lazuli dans une sphère à Yusnaan, dans le quartier des plaisirs près de l'aubergiste.

Un travail exceptionnel

Après avoir terminé le Safari fatal, rendez-vous une fois de plus dans la zone industrielle et ramassez l'amplificateur qui gît dans un halo lumineux au pied d'un escalier.

Les vestiges du passé

Vous trouverez le scarabée en or nécessaire dans la salle de la terre brûlée des Ruines du Temple sur les Dunes de la mort. Il se trouve dans la même pièce que l'individu vous proposant la quête " La créature ultime ".

Mise à l'épreuve

Après avoir terminé la quête principale de Luxerion, rendez-vous dans le saint-quartier de nuit pour trouver la preuve de courage sur la droite dans un halo lumineux.

Trésors perdus

Une fois le boss local de Luxerion vaincu, vous pourrez mettre la main sur l'amulette violette dans une sphère au sud du grand clocher au sud de la ville.

Le livre de la Déesse

Après avoir complété la quête principale des Terres sauvages, rendez-vous au nord du village de Poltae, sur la droite, pour récupérer le livre interdit d'Etro.

La grand-route I

A compter du jour 9, rendez-vous respectivement au bout de la route nord-ouest de Luxerion et au bout de celle partant au sud-est des Terres sauvages pour trouver les marques de la foi et de la nature et débloquer ladite route.

La grand-route II

Vous trouverez la clé des champs au sud du village d'Aryas sur les Terres sauvages, en face des ruines, tandis que la clé du désert peut être récupérée au pied du phare de l'oasis sur les Dunes de la mort.

La grand-route III

Vous trouverez aisément la promesse de sang en arpentant le couloir du Cimetière des colosses sur les Dunes de la mort. Quant au serment des marchands, vous tomberez dessus en arpentant le chemin souterrain reliant les entrepôts au quartier des plaisirs à Yusnaan.

Limbo

© Playdead 2011

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous avez le contrôle du personnage, partez d'abord à gauche, marchez sur l'objet qui brille et déverrouillez un premier succès - mauvais sens.

Ensuite, repartez à droite, descendez doucement du tronc et sautez par-dessus le creux. Poursuivez à droite, tirez la caisse en face et utilisez-la pour grimper sur la plateforme.

Sautez et accrochez-vous à la corde, descendez sur la palette et atteignez la montagne à gauche. Par la suite, sautez par-dessus le creux à droite, entrez dans le tunnel et sautez dans le bateau.

Une fois que vous arrivez de l'autre côté de la rive, sautez sur la terre ferme puis tirez le bateau jusqu'au bord du rocher à droite et utilisez-le pour atteindre le niveau supérieur du rocher. Grimpez sur le tronc d'arbre à droite, sautez sur la corde suspendue et remontez.

Poursuivez le chemin à droite, faites attention aux deux pièges collés l'un à l'autre et tirez sur le premier pour pouvoir sauter en toute sécurité. Sautez donc par-dessus les pièges et continuez à droite.

Lorsque vous arrivez devant une corde suspendue, placez le piège à ours au-dessous de la corde et sautez sur celle-ci pour que le piège se referme sur les débris. Ensuite, balancez-vous à l'extrémité de la corde, remontez légèrement et sautez pour atteindre le rocher à droite.

Avancez jusqu'au prochain trou, sautez par-dessus le creux pour atteindre le tronc oblique et revenez rapidement sur vos pas avant qu'un immense rocher ne vous écrase. Ensuite, sautez par-dessus ce rocher et continuez à droite.

Chapitre 2

A présent, avancez à droite jusqu'au bord du lac, tirez la caisse et placez-la sous la corde suspendue à une branche.

Montez sur la caisse, sautez sur la corde, balancez-vous et sautez sur la branche de droite. Escaladez ainsi d'une branche à l'autre, rejoignez la partie du tronc à moitié découpée et poussez-la à droite pour la briser.

Avant de descendre, sautez à partir de la dernière branche vers la gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous pour atteindre une autre branche à gauche et obtenez ainsi l'objet d'un succès.

Ensuite, descendez sur la terre ferme, poussez la caisse à droite puis le tronc dans l'eau.

Juste avant que la caisse ne tombe dans les profondeurs du lac, grimpez dessus, traversez le long du tronc et sautez pour atteindre l'autre côté de la rive.

Chapitre 3

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une araignée géante et faites attention à son attaque. Pour la battre, vous devez détruire ses pattes avec un piège à ours. Ce dernier se trouve suspendu à l'arbre. Pour le faire tomber, approchez-vous de l'araignée et fuyez dès qu'elle lève sa patte pour attaquer.

Répétez cette opération deux fois pour récupérer le piège. Ensuite, poussez-le vers l'ennemi, restez immobile un moment et lorsque l'araignée lève la patte, placez le piège à votre place. Bang ! Refaites la même opération jusqu'à ce qu'elle perde toutes ses griffes et s'en aille.

Par la suite, avancez à droite jusqu'à ce qu'une araignée vous capture et vous hisse dans un cocon. Dès qu'elle part, balancez-vous dans le cocon pour le détacher et avancez à droite. Sautez par-dessus le vide, continuez à droite, descendez le long d'une pente et sautez au dernier moment avant de tomber dans le trou.

Poussez le rocher à droite et dès qu'elle commence à tomber dans le trou, courez à gauche pour que le tronc ne vous écrase pas.

Traversez, sautez sur le grand rocher circulaire et placez-vous sur la moitié droite pour le faire avancer vers la droite. Reculez pour ne pas tomber et restez du côté droit pour avancer. Soyez rapide car l'araignée arrive et atteignez ainsi l'autre bord. Enfin, avancez à droite et laissez-vous tomber pour enlever ainsi le cocon.

Chapitre 4

Dès que vous reprenez vos esprits, avancez à droite et approchez de l'homme pour qu'une plateforme s'effondre. Ensuite, sautez sur la corde à droite et balancez-vous rapidement à gauche pour éviter le piège à ours qui dégringole d'en haut. Enfin, balancez-vous à la corde et atteignez la terre, à droite.

Chapitre 5

A présent, avancez à droite, sautez sur les trois premières plates-formes grises puis sur la noire. Ensuite, sautez sur la branche pour la casser et revenez rapidement à la plateforme précédente pour éviter le tronc qui tombe.

Traversez dessus, sautez sur la prochaine plateforme qui commence à tomber (à droite) et sautez au dernier moment. Ensuite, bondissez sur la plateforme suivante (la plus basse), faites attention au projectile qui arrive et sautez dans les airs pour l'éviter. Enfin, sautez à droite, glissez le long de la pente et sautez pour atteindre le tronc, à droite.

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une machine ressemblant à des pattes d'araignée. Attendez que la machine se lève et passez rapidement dessous.

Avancez à droite, sautez par-dessus l'eau et ne progressez pas trop vers la droite (ne vous éloignez pas du gouffre). Faites attention à un pneu enflammé qui déboule, revenez en courant et sautez par-dessus l'eau pour l'éviter. Une fois que la roue enflammée est dans l'eau, retournez à droite, sautez par-dessus un petit rocher enflammé et continuez jusqu'à l'abri. Grimpez à l'échelle, sautez à gauche et grimpez à une seconde échelle.

Chapitre 6

Avancez à droite, faites gaffe aux deux pièges accrochés à deux cordes, restez sous la première plateforme et déplacez-vous à gauche puis à droite pour les éviter. Ensuite, agrippez-vous à la corde, sautez sur les deux plates-formes de droite et atteignez ainsi l'autre côté du gouffre.

Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre et poussez-le dans l'eau.

Sautez sur le bout de terre puis sur le tronc suivant et avancez à droite jusqu'au prochain tronc en forme de balançoire. Restez au milieu, attendez que l'araignée mette la patte sur l'extrémité gauche puis courez et sautez à gauche pour atteindre l'autre bout de terre.

Avancez à droite, poussez le prochain tronc et utilisez-le pour sauter par-dessus le vide. Ensuite, continuez à droite jusqu'au rocher, sautez sur le morceau de bois qui le bloque et revenez à gauche. Descendez d'un niveau et longez le flanc droit. Le rocher heurtera ainsi l'araignée qui mourra.

Continuez à droite, sautez par-dessus le vide puis sur le tronc et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez un creux rempli d'épines. Attendez que l'araignée blessée arrive à gauche, laissez-la attaquer et agrippez-vous à sa patte.

Tirez-la à droite pour l'arracher, poussez ensuite sa tête vers le creux d'épines et utilisez-la pour sauter vers la prochaine zone. Avancez à droite, dépassez les cages et descendez le long de la pente.

Chapitre 7

Grimpez à l'échelle, avancez à gauche et sautez sur les deux cages puis dans les airs pour détacher la corde de la deuxième cage et ainsi tomber en bas. Poussez la cage à droite jusqu'au bord et utilisez-la pour grimper.

Avancez jusqu'au prochain lac et sautez sur le cadavre.

Attendez qu'un autre homme se noie dans le lac et utilisez-le pour traverser. Ensuite, tirez le dernier cadavre vers la droite, jetez-le dans le gouffre pour que le container s'écrase dessus et traversez.

Descendez la pente à droite, avancez et approchez-vous du premier piège. Sautez sur la dalle au milieu pour l'éviter, avancez vers le second piège et évitez cette fois de marcher sur la dalle pour l'éviter. Poursuivez à droite et sautez par-dessus le creux. Lorsque vous apercevez les chasseurs et rebroussez chemin rapidement. Évitez toujours les interrupteurs et laissez-les mourir grâce aux pièges.

Chapitre 8

Maintenant que la voie est libre, poursuivez à droite et descendez à l'échelle plus loin. Tirez le chariot à droite et poussez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête tout seul.

Remontez à l'échelle, sautez sur la plateforme de droite puis sur la longue corde. Lorsque celle-ci descend à cause du poids, remontez vers le haut pour ne pas être déchiqueté par les scies.

Ensuite, sautez rapidement sur la plateforme, descendez, montez sur le chariot et agrippez-vous à la corde par son extrémité. Tirez-la à nouveau vers le bas, balancez-vous, sautez à droite et attrapez la seconde corde. Descendez-la doucement pour soulever le second obstacle et partez à droite avant que les deux obstacles ne se referment.

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce qu'une bestiole vous envoie une sorte de larve sur la tête.

Repartez à droite, descendez une pente et sautez au dernier moment.

Avancez jusqu'à la caisse et poussez-la d'abord à gauche sous les insectes mangeurs de larves. Montez sur la caisse pour vous débarrasser de la larve puis poussez la caisse à droite. Utilisez-la pour grimper sur le rocher et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez un mécanisme.

Chapitre 9

D'abord, dépassez le mécanisme, avancez jusqu'à ce vous voyez une grenouille et grimpez sur le rocher, au-dessus de sa cachette. Sautez sur la canalisation qui se trouve en haut à gauche du rocher, sautez dans les airs pour faire tomber la substance blanche collée au tuyau et descendez rapidement à droite pour empêcher la grenouille de regagner sa cachette.

Ensuite, courez derrière la grenouille (à gauche) jusqu'au mécanisme et tirez le levier de la machine pour faire tomber de la pluie.

Maintenant, partez à droite, grimpez au rocher et descendez dans le trou. Tirez le tronc pour le placer au milieu, agrippez-vous à la corde (à gauche) pour remonter et attrapez la petite corde accrochée à la canalisation pour acheminer l'eau dans le trou.

Enfin, balancez-vous de droite à gauche, sautez à droite sur le tronc puis sur la terre ferme. Maintenant, progressez à droite, accrochez-vous aux algues et descendez la longue pente.

Chapitre 10

Poussez la caisse à droite, placez-la sous la section grise de la passerelle et grimpez à l'échelle.

Tirez le morceau élevé de la passerelle, descendez et tirez le levier de droite.

Lorsque l'eau monte, grimpez rapidement à l'échelle et sautez sur la caisse qui monte. Attendez qu'elle s'approche d'une échelle élevée (en haut, à gauche) et sautez pour l'attraper avant d'atteindre les épines du plafond.

Escaladez-la, tirez une autre caisse dans le creux (à droite) et montez dessus. Attendez l'arrivée de l'eau pour remonter et sautez sur la terre ferme à droite.

A présent, glissez le long de la pente et sautez pour atteindre la plateforme inférieure. Tirez la section de la passerelle, attendez que le rocher saute dans les airs et refermez la passerelle.

Ensuite, poussez la roche à droite et dès qu'elle commence à descendre de la petite pente, relâchez-la et grimpez à l'échelle de gauche. À présent, placez-vous sur la structure en bois, attendez que le rocher arrive et restez en équilibre lors de la montée de l'eau.

Avancez vers la zone suivante, passez sous la plateforme, tirez le levier pour remonter l'eau puis refermez-le.

Grimpez à l'échelle, sautez sur la caisse qui est dans l'eau et traversez le bassin. Tirez un second levier pour descendre une caisse, traversez-la et sautez sur une petite caisse puis sur la terre ferme.

Chapitre 11

Maintenant, avancez à droite, sautez par-dessus le vide et tirez la caisse, à gauche.

Avancez à droite pour qu'une bestiole vous attaque avec une larve qui vous étourdit. Vous commencez alors à partir à gauche contre votre volonté. Utilisez la caisse pour sauter à gauche, avancez jusqu'à la lumière puis revenez à droite. Sautez à nouveau puis atteignez les échelles à droite.

Descendez et sautez sur les canalisations. L'une d'elles s'effondre mais ne vous en faites pas. Continuez sur les canalisations jusqu'à ce que vous atteigniez une autre source de lumière.

Rebroussez chemin une seconde fois jusqu'à la source de lumière de gauche puis revenez et grimpez jusqu'au sommet de l'échelle de droite. Attendez que l'eau monte et libère un morceau de plancher puis sautez au bon moment et atteignez la terre à droite pour vous débarrasser de la larve.

Avant de grimper à l'échelle de droite, attendez que l'eau remonte à son niveau maximum et tirez la section du tuyau vers la droite. Placez-le à droite de façon à ce que la moitié du tuyau dépasse le bord.

Montez dessus, sautez sur la corde suspendue et libérez ainsi un objet de succès.

Une fois que ceci est fait, grimpez à l'échelle et sautez par-dessus le vide. Poursuivez à droite, glissez le long d'une pente et sautez au dernier moment sur la plateforme suivante.

Bondissez sur la canalisation du mur, remontez puis sautez à droite.

Chapitre 12

Avancez à droite jusqu'à la grande enseigne lumineuse HOTEL, attendez que la lumière de la lettre H s'éteigne et sautez dessus.

Passez rapidement sur la prochaine lettre O qui pousse le T à droite. Descendez directement en bas, sautez sur la corde suspendue sous la lettre T et atteignez l'autre côté.

Tirez le levier du générateur pour éteindre la lumière, revenez à gauche puis remontez le long de la canalisation et sautez sur les lettres de l'enseigne. Faites attention à la lettre L car elle tourne, sautez rapidement sur la flèche puis

sautez vers la terre ferme avant qu'elle ne s'écroule.

Chapitre 13

Avancez à droite, sautez sur le toit en vitre et continuez à avancer. Glissez le long de la dernière vitre qui se fissure et poursuivez à droite. Tirez l'échelle à gauche jusqu'à la vitre, grimpez dessus rapidement et sautez sur la vitre pour la briser.

Glissez alors le long d'une courte pente et sautez au dernier moment pour atteindre une plateforme suspendue. Sautez sur la seconde plateforme à gauche puis agrippez la corde. Restez accroché jusqu'à ce qu'elle descende à son plus bas niveau, relâchez-la et partez à gauche.

Avancez jusqu'à la structure, faites attention lorsqu'elle s'effondre et courez à droite. Continuez jusqu'à la bestiole qui vous lance une larve, avancez à gauche jusqu'à la lumière puis revenez à droite.

Descendez du prochain bord, sautez sur la plateforme suspendue pour traverser et descendez la pente. Sautez au bout, traversez d'une poutre horizontale à l'autre et franchissez le gouffre.

Lorsque vous vous approchez d'une grue portant une caisse, marchez sur le bouton au sol et ralentissez vos pas jusqu'à ce qu'elle relâche la caisse. Montez dessus et utilisez-la pour sauter au-dessus de la scie circulaire qui arrive. Grimpez enfin au rebord et débarrassez-vous de la larve grâce aux bestioles du plafond.

A présent, vous devez revenir sur vos pas et retourner à gauche. Attendez que la scie s'approche du mur de droite et sautez au bon moment pour l'éviter.

Sautez sur la poutre, placez-vous à chaque fois sur les extrémités de la poutre pour la dévier vers le haut et le bas puis sautez sur la prochaine poutre à gauche.

Tirez cette dernière à droite et à gauche pour la balancer, montez dessus lorsqu'elle prend de la vitesse et sautez à gauche vers la poutre oblique.

Chapitre 14

A présent, remontez la pente, dépassez le monte-charge et tirez la caisse qui se trouve dans le trou à gauche.

Placez-la sur le monte-charge, appuyez sur l'interrupteur et remontez-la. Maintenant, appuyez sur l'interrupteur pour descendre le monte-charge et utilisez la caisse pour atteindre le toit du monte-charge avant de sauter sur la corde, à gauche. Remontez le long de la corde au fur et à mesure qu'elle descende, repérez l'objet du succès qui tombe et redescendez jusqu'en bas pour le récupérer.

Par la suite, remontez le long du monte-charge et poussez la caisse de droite jusqu'au milieu de la balançoire sans que cette dernière ne bouge. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur et tirez la poutre avant qu'elle ne descende.

Placez-la sur l'extrémité gauche de la balançoire et remontez ainsi la caisse jusqu'à la section suivante. Enfin, tirez le levier à droite, placez la caisse sous la corde et utilisez-la pour attraper rapidement la corde.

Balancez-vous, sautez à droite et approchez-vous des deux prochaines grues. Marchez sur le premier interrupteur, attendez un peu et marchez sur le second. Revenez rapidement en arrière, poussez la première caisse à droite de façon à ce que la seconde caisse tombe sur la première.

Montez sur le tas de caisses, évitez la scie et sautez pour atteindre le rebord de droite.

Avancez à droite, ignorez l'échelle pour l'instant et continuez vers l'obscurité. Descendez la pente jusqu'à ce que vous entendiez le bruit de l'eau. À ce moment, sautez en haut pour attraper une plateforme suspendue et avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez l'objet brillant du succès.

Ensuite, rebroussez chemin, grimpez à l'échelle que vous aviez ignorée et partez à droite.

Chapitre 15

Dans le creux, approchez-vous doucement de la libellule et sautez au moment adéquat pour vous accrocher à ses pattes. Remontez en haut, avancez à droite jusqu'au mécanisme et passez sous la plateforme.

Grimpez à la petite échelle, placez la caisse sous la grande échelle à gauche et utilisez-la pour grimper jusqu'en haut.

Partez à gauche, tirez le dispositif pour pouvoir avancer et remettez-le à sa place (extrême gauche). Poussez le second dispositif à gauche, activez la machine et déplacez les dispositifs afin de ramener la roue à droite.

Descendez, poussez la petite caisse qui se trouve sous l'échelle de gauche, descendez par la droite et allez à gauche. Poussez la roue au fond à gauche, courez à droite et grimpez jusqu'à la caisse.

Attendez que la roue active le mécanisme une seconde fois et poussez la caisse de l'autre côté de la dalle pour la faire tomber.

Chapitre 16

Poussez la caisse à droite et utilisez-la pour atteindre la plateforme suspendue. Activez le levier pour actionner la grande roue, descendez et poussez la caisse vers l'engrenage pour la soulever vers l'autre côté.

Montez à votre tour sur la roue, sautez sur une plateforme en haut à droite et tirez une seconde caisse vers la roue. Descendez-la, poussez la première caisse à l'extrême droite près du mur et poussez la seconde sur l'interrupteur au sol. Profitez alors du mécanisme qui émerge du sol et grimpez pour atteindre la zone suivante à droite.

A présent, accrochez-vous à la chaine et balancez-vous de droite à gauche. Lorsque la corde aura pris assez d'élan, sautez à gauche pour allumer le générateur et agrippez-vous à la chaine à nouveau. Sautez cette fois à droite et dépassez ainsi le fer électrifié.

Chapitre 17

Descendez la pente, poussez l'engrenage vers la droite et déclenchez la rotation de tout l'écran.

Reculez alors à gauche, éloignez-vous du bout de fer qui tombe à gauche lors de la rotation puis grimpez dessus pour avancer. Remontez sur les pics de l'engrenage, sautez à gauche et rejoignez la zone suivante.

Maintenant, avancez à gauche et descendez près de la caisse. Activez la machine pour désactiver le champ magnétique et poussez la caisse à l'extrême droite puis courez appuyer sur la machine.

Une fois que le champ magnétique est réactivé, la caisse se trouve entre l'échelle et le rebord droit. Sautez alors sur le rebord de droite, activez la machine de droite pour soulever la dalle et utilisez la caisse pour grimper rapidement à l'échelle et passer sous la dalle avant qu'elle ne se referme.

A présent, activez le prochain levier et avancez rapidement à gauche. Tirez la caisse pour la placer sous la chaine et utilisez-la pour attraper la chaine pour rester accroché le temps que tout l'écran bascule.

Lorsque la caisse arrive au-dessous de votre position, relâchez la chaine, attendez qu'elle glisse le long de la pente et sautez au bon moment pour éviter la scie et attraper une seconde chaine à gauche. Ensuite, relâchez et descendez le long de la courbe.

Chapitre 18

Suivez le chemin de droite, activez un second levier pour basculer l'écran et attendez qu'une caisse tombe. Poussez-la près du bord, utilisez-la pour sauter par-dessus le vide et avancez à droite.

Avancez jusqu'à l'engrenage, traversez-le et continuez jusqu'à ce qu'une larve vous attaque. A ce moment, vous

revenez à gauche. Grimpez à l'engrenage, sautez sur la plateforme et rejoignez la source de lumière.

Lorsque vous revenez à droite, progressez jusqu'au tapis roulant, faites attention au concasseur et sautez au bon moment. En vous approchant du deuxième concasseur, accrochez-vous à son extrémité gauche puis attendez le moment de sa descente et traversez-le rapidement.

Sautez sur le prochain tapis et utilisez l'une des caisses pour sauter et vous débarrasser ainsi de la larve.

Une fois que ceci est fait, utilisez l'une des caisses et sautez sur l'extrémité droite du concasseur. Attendez encore une fois le moment de sa descente, partez à droite et sautez vers l'échelle. Si vous échouez, refaites le même processus en vous accrochant à l'extrémité droite cette fois et attrapez l'échelle.

Chapitre 19

Continuez en haut de l'échelle à droite, passez entre les engrenages du rouage et tirez le levier.

Attendez que l'engrenage du rouage situé à droite arrive au milieu, remettez le levier à sa position initiale et grimpez sur cet engrenage afin d'atteindre l'échelle qui est en haut.

Remontez, sautez sur le second rouage à gauche et atteignez le rebord supérieur.

A présent, avancez à droite, dépassez le levier et l'échelle et tirez le chariot pour le placer sous le levier élevé.

Revenez à gauche, poussez l'échelle à gauche puis activez le levier se trouvant plus loin, toujours à gauche. Sautez à nouveau sur l'échelle en mouvement, atteignez la passerelle élevée et sautez à droite pour vous accrocher au second levier, en haut à droite. Une fois qu'il est activé, laissez-vous tomber sur le chariot et partez ainsi dans le tunnel.

Restez dans le chariot en mouvement, grimpez rapidement à l'échelle que vous rencontrez et avancez parallèlement au chariot. Faites attention à la scie qui s'approche, sautez dans les airs et atterrissez au bon moment dans le chariot.

Restez dans le chariot, dépassez les rails électriques et descendez. Tirez le chariot de la trappe, utilisez-le pour sauter sur la plateforme et avancez à droite.

Sautez juste avant d'atteindre le levier pour éviter le choc électrique. Activez le levier pour balancer la structure, poursuivez le chemin et sautez pour attraper une échelle.

Grimpez, avancez et sautez sur une poutre horizontale. Repérez une caisse sur cette poutre, tirez-la, faites-la tomber à gauche et laissez-vous tomber dessus.

Sautez à droite évitant ainsi le courant électrique et continuez jusqu'à la zone suivante.

Chapitre 20

A présent, faites attention aux deux mitrailleuses, l'une verticale et mobile et l'autre est horizontale et fixe. Lorsque vous passez devant le rayon laser, il lui faut quelques secondes pour tirer. Profitez de ces quelques secondes, sautez sur la plateforme de sécurité puis sautez sur la mitrailleuse horizontale pour attirer l'autre arme.

Déclenchez cette arme une nouvelle fois pour qu'elle ouvre le feu et endommagez ainsi la mitrailleuse horizontale. Répétez cette opération deux fois pour détruire la mitrailleuse et traversez ainsi sans vous faire couper les pieds.

Chapitre 21

Dans la zone suivante, descendez près des deux caisses et poussez celle qui est à droite vers l'extrême droite en remontant une pente.

En revenant à gauche, ne marchez pas sur l'interrupteur au sol, poussez la seconde caisse légèrement à gauche et utilisez-la pour atteindre le rebord. Une fois que le champ magnétique est activé, la caisse remonte et s'approche de

votre position. Attendez que le champ s'arrête et que la caisse tombe pour la pousser à gauche et utilisez-la pour atteindre l'échelle.

Ensuite, avancez à droite et agrippez-vous à la prochaine échelle qui s'étale vers le bas.

Maintenant, allez chercher la seconde caisse et poussez-la le long de la pente à nouveau. Relâchez, grimpez rapidement à la longue échelle et allez chercher la caisse qui monte à gauche de la passerelle. Tirez-la, placez-la près de la plateforme élevée et redescendez via l'échelle.

Faites le même processus avec la caisse du bas, montez sur celle d'en haut et atteignez ainsi la plateforme élevée dès que le champ est activé.

Avancez à droite, activez le panneau pour descendre le monte-charge puis réactivez-le pour le remonter et entrez rapidement à l'intérieur.

Une fois en haut, activez le second panneau et redescendez le monte-charge. Remontez-le et sautez rapidement sur le toit de l'élévateur. Faites attention à la mitrailleuse qui se déclenche et descendez avant qu'elle ne vous explose la cervelle.

La mitrailleuse coupe ainsi la chaine qui suspend la caisse. Par la suite, placez la caisse près du bord gauche du toit du monte-charge et activez le panneau puis montez sur la caisse.

Lorsque l'élévateur est en haut, sautez à gauche et agrippez-vous au rebord de la planche située au-dessus de la mitrailleuse.

Avancez à gauche, utilisez le panneau de contrôle pour déplacer la caisse et profitez de la pente pour la ramener de votre côté. Allumez et éteignez le panneau de manière à soulever la caisse au-dessus de l'obstacle.

Une fois que la caisse est de votre côté, poussez à l'extrême droite et retournez près du monte-charge.

A présent, poussez la caisse qui se trouve sur le toit de l'élévateur à droite jusqu'au pied de l'échelle.

Utilisez-la pour grimper cette dernière, activez le panneau qui inversera le champ de gravité et avancez à gauche. Allez chercher la seconde caisse qui est désormais en haut à gauche et ramenez-la près de la première.

Maintenant, remarquez le piston qui se dilate et se contracte et essayez de placer les caisses afin de pouvoir grimper au rebord élevé lorsque le champ de gravité revient à la normale. Pour cela, placez la première caisse de façon à ce qu'elle tombe sur le piston et la seconde de façon à ce qu'elle tombe sur la terre ferme, non loin du piston dilaté.

Attendez que le piston commence à se dilater et activez le panneau. Grimpez rapidement sur la caisse, le piston, la seconde caisse puis montez à toute vitesse avant que le piston ne se contracte.

Chapitre 22

Descendez via l'échelle de droite, avancez vers le panneau de contrôle qui se trouve sous la plateforme et activez-le.

Revenez en arrière, activez et désactivez le premier panneau afin de soulever le grand container à gauche et garder celui de droite à sa place.

Grimpez ainsi d'une plateforme à l'autre et arrêtez-vous près du panneau du champ de gravité. Activez-le pour ramener le grappin vers votre position puis désactivez-le lorsqu'il est à mi-chemin et attrapez rapidement le tyrolienne pour traverser. Relâchez la tyrolienne avant qu'il n'arrive au bout pour ne pas finir dans les clous.

Chapitre 23

Ensuite, descendez la pente, sautez au dernier moment et activez le panneau lorsque vous êtes dans les airs.

Fuyez la scie en courant vers le nord, sautez à nouveau et activez le second panneau dans les airs. Aussi, faites attention à ne pas tomber sur la lettre H lorsqu'elle est électrifiée. Ayez le bon timing et restez dans une section non électrique au milieu de la lettre.

Ensuite, attendez que la lumière s'éteigne et sautez sur le conduit à droite. Attendez à nouveau le moment opportun, sautez à nouveau sur la section inférieure de la lettre H et attrapez rapidement la corde sous le conduit. Enfin descendez le long de la corde et poursuivez à droite.

Sautez dans les airs et activez le panneau qui dispose d'une minuterie.

Poussez la caisse à droite une première fois et revenez avant que le temps ne s'achève. Réactivez le panneau, poussez rapidement la caisse au fond à droite et utilisez-la pour grimper au rebord et dépasser rapidement la scie circulaire avant que le temps ne s'achève.

Vous descendez ainsi sur une pente. Glissez légèrement, sautez et activez un autre panneau dans les airs.

Avancez à droite et descendez sur la plateforme élevée. Ensuite, sautez à droite juste avant la fin de la minuterie, activez le panneau et évitez ainsi la mitrailleuse au sol. Si vous échouez, revenez sur la plateforme et recommencez.

Maintenant que la minuterie est permanente, approchez-vous du grand bloc, grimpez dessus dès qu'il redescend et franchissez-le à droite. Sur la poutre suivante, attendez la fin de la minuterie pour descendre et remontez ainsi au-dessous de la poutre. Traversez à gauche le temps que le bloc est levé et descendez.

Chapitre 24

Ensuite, vous devez sauter dans les airs au dernier moment afin d'éviter les deux scies circulaires qui sont superposées.

Enfin, ayez le bon timing, sautez lorsque vous êtes suspendu à l'envers. Dépassez le panneau et activez-le en retombant.

Vous traversez ainsi le mur de droite et atteignez la zone de sécurité. Avancez enfin à droite et retrouvez votre soeur.

Félicitations ! Vous avez complété Limbo !

TROPHÉES

Bronze

Mauvais sens

Pas la bonne direction.

L'ivresse des sommets

Explorez les hautes sphères.

Coincé

Préparez-vous à un atterrissage en catastrophe.

Exploration urbaine

Travaux manuels à prévoir.

Seul dans les ténèbres

Sous l'arthropode.

À l'assaut du rouage

Tirer le levier, c'est pour les paresseux.

Retour sur ses pas

Domptez les caisses.

Guidé par les étincelles

Tout repose sur la caisse.

Sous terre

Passage vertical.

Argent

Vers le haut

Ne laissez pas la gravité l'emporter.

Rendre à César

Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage.

La mort, c'est surfait

Terminez le jeu en une seule session, en mourant cinq fois au maximum.

Or

DING !

Fuir ne vous mènera nulle part.

Linger in Shadows

© Sony / Plastic Reality Technologies 2008

+ D'INFOS FORUM

CRÉDITS ET PARTIE CACHÉE

A l'écran titre, appuyez sur L3 + R3.

TROPHÉES

Bronze

Sigil of Time

Obtenu à la fin du jeu

Greetings to Fairlights

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 3 minutes et 8 secondes, puis regardez à droite.

Greetings to Sunflower

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 5 minutes et 41 secondes, puis regardez à droite.

Greetings to Still

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 2 minutes et 17 secondes, puis regardez en bas à gauche.

Greetings to Farbrausch

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 3 minutes et 31 secondes, puis regardez en bas, vers le milieu du balcon.

Greetings to the Black Lotus

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 3 minutes et 56 secondes, puis regardez en bas à gauche.

Greetings to Conspiracy

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 5 minutes et 54 secondes, puis regardez en bas à droite.

Greetings to RGBA

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 4 minutes et 20 secondes, puis regardez à gauche

de la tête du chien.

Greetings to MFX

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 5 minutes et 4 secondes, puis regardez à gauche du mur où il est marqué "36".

Greetings to Andromeda Software Development

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 3 minutes 16, puis regardez à droite, il y a un espèce de cylindre qu'il faudra tourner.

Greetings to Madwizards

Quelques secondes avant la fin, mettez le jeu en pause et revenez à 4 minutes et 38 secondes, puis regardez en bas à droite.

Argent

Sigil of Motion

Obtenu à la fin du jeu

Sigil of Chaos

Obtenu à la fin du jeu

Sigil of Nature

Obtenu à la fin du jeu

Sigil of Creation

Obtenu à la fin du jeu

Sigil of Light

Obtenu à la fin du jeu

LittleBigPlanet

© Sony / Media Molecule 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Jardin

Termine tous les niveaux du Jardin

Savane

Termine tous les niveaux de la Savane

Mariage

Termine tous les niveaux du Mariage

Canyon

Termine tous les niveaux du Canyon

Métropole

Termine tous les niveaux de la Métropole

Ile

Termine tous les niveaux de l'Ile

Temple

Termine tous les niveaux du Temple

Expert en création

Termine tous les niveaux des didacticiels

Artiste

Pose un autocollant

Décorateur d'intérieur

Pose 10 autocollants ou décorations dans ton pod

Créateur de mode

Choisis un costume pour ton sackboy comportant au moins un objet pour la tête, un pour le corps et un matériau

Fouineur

Collecte 25% des bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Traqueur fou

Collecte 50% des bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Chasseur de trésors

Collecte 75% des bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Multiplicateur X 2 !

Obtiens un multiplicateur de score X 2

Multiplicateur X 8 !

Obtiens un multiplicateur de score X 8

Fou de la vitesse !

Voyage à une vitesse folle

Amoureux des hauteurs !

Voyage incroyablement haut

Sympa

Termine un niveau avec plus d'un joueur

Succès fou

Termine un niveau en ligne avec 3 autres joueurs de ta liste d'amis

Contact facile

Termine un niveau en ligne avec 3 autres joueurs qui ne figurent pas sur ta liste d'amis

Premier de la classe

Gagne une partie à 4 joueurs

Voyageur

Termine un niveau de la communauté

PREM'S !

Fais partie des 10 premiers à terminer un niveau de la communauté

Concerné

Donne ton avis sur un niveau de la communauté

Comité de vigilance

Ajoute 5 niveaux de la communauté à tes favoris

Réseau

Ajoute 3 auteurs à tes favoris

Pipelette

Envoie un commentaire sur un niveau de la communauté

Créateur

Construis un niveau et sauvegarde-le avec le thermomètre plein à plus de 30 %

Créateur en équipe

Construis un niveau avec plus d'un joueur et sauvegarde-le avec le thermomètre plein à plus de 30 %

Roi de la publication

Publie un niveau

C'est moi qui l'ai fait !

Au moins 5 personnes ont joué à un de tes niveaux

Les Trophées Bronze cachés

SackBird

Passe 8 secondes ou plus dans les air

Stickeriste Secret

Débloque la course "Les Premiers Pas"

Trendsetter

Place un sticker ou une décoration sur un autre joueur

Collectionneur de Cranes

Tue 100 créatures au travers de n'importe quel niveau

Argent

Débutant

Termine tous les niveaux principaux

Multiplicateur X 20 !

Obtiens un multiplicateur de score X 20

Super score

Obtiens 1 000 000 de points à travers tous les niveaux joués

Roi de la bulle

Collecte toutes les bulles récompenses dans les niveaux Histoire

Dr Frankenstein

Invente une créature avec au moins 2 yeux, 2 jambes, ou roues et un cerveau

Chouchou du public

Au moins 50 personnes ont joué à un de tes niveaux

Succès planétaire

Au moins 10 personnes ont ajouté un de tes niveaux à leurs favoris

Célébrité

Au moins 5 personnes t'ont ajoutés à leurs joueurs favoris

Or

Jouer

Termine tous les niveaux Histoire sans mourir, sauf bien sûr les niveaux qui ne s'achèvent que quand tu meurs

Créer

Au moins 50 personnes ont ajouté un de tes niveaux à leurs favoris, et au moins 30 personnes t'ont ajouté à leurs joueurs favoris

Partager

Joue à 150 niveaux de la communauté, commente 50 niveaux de la communauté, et ajoute 10 niveaux de la communauté à tes favoris

Platine

100 %

Gagne tous les trophées LittleBigPlanet pour débloquer ce trophée de platine

COSTUMES

Vous pouvez obtenir un costume différent à chaque fois que vous parvenez à terminer un niveau sans mourir.

RÉCOMPENSES

Une récompense vous est attribuée à chaque fois que vous parvenez à récupérer toutes les bulles disséminées dans un niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Jardin

1 - Premiers pas

-Suivez les indications qui apparaissent à l'écran.
-Poussez les poulets pour trouver d'autres orbes.
-Dans le moulin à eau, laissez-vous glisser vers le rivage opposé puis sautez. Vous devez absolument tomber dans le piège (sacrifier une vie). Choisissez de recommencer en sélectionnant l'icône et en maintenant la touche d'action appuyée pour réapparaître sur l'autre rive.
-Habillez la pancarte d'autocollants. Collez l'autocollant de la chaussure arc-en-ciel pour débloquer un défi course. Cela libère aussi un oiseau auquel vous pourrez vous accrocher pour franchir le ravin lorsque les dalles disparaissent.
-Pour inverser une image, appuyez sur le joystick droit (il faut inverser une chaussure pour habiller le baron).

2 - T'as saisi ?

-Tirez les blocs et les éponges pour résoudre les problèmes de hauteur. Le bloc triangulaire doit être retourné et vous devrez vous aggriper aux chevaux pour avancer.
-Pour utiliser les lianes, vous devez vous y accrocher et relâcher pour sauter au moment où vous approchez la prochaine prise (réappuyez instantanément pour l'attraper).
-Un singe sur une voiture vous parle des clés de défi. Prenez celle qui est suspendue en vous aidant de la balançoire
-Traversez les balancelles à toute vitesse.
-Une fois devant la reine, choisissez le menu des autocollants et épinglez la queue d'âne (que vous venez de trouver dans la partie décorations). Agrippez-vous au manche et avancez.

3 - Skate jusqu'à la victoire

-Au début du niveau, attrapez l'oiseau pour atteindre le haut de la falaise.
-Pour traverser les moulins, ne lâchez prise qu'une fois en haut et utilisez le bouton de saut lorsque vous serez en l'air. Atteignez ensuite les rochers pour récupérer des bonus.
-Au niveau du jet-pack, une fois en l'air, attrapez les rouleaux jaunes et placez-les dans la boite en évitant les fantômes.
-Escaladez les interrupteurs marqués par des flèches rouges pour débloquer les accès.
-Servez-vous de la deuxième chaussure comme élévateur, vous tombez sur un blason vide. Collez dessus l'autocollant du lion.
-Accrochez-vous à l'éponge et à la pierre pour continuer.
-Pour la course finale, accrochez-vous à l'engin.

Chapitre 2 : Savane

1 - Safari dansant

-Au début du chapitre, placez-vous sur l'interrupteur pour pouvoir progresser.
-Utilisez le cou des girafes pour prendre de la hauteur et utilisez la rose comme autocollant pour libérer les objets.
-Utilisez les queues des singes pour traverser les gouffres.
-Ne craignez pas les braises au niveau de la zone dans laquelle se trouvent les trois singes sautants, vous ne risquez pas d'y laisser votre peau. Essayez seulement de ne pas vous faire écraser par les primates.
-Utilisez l'autocollant du cheval en bois, juste après avoir parlé avec Zola.
-Arrivé au niveau des buffles, vous pouvez soit les contourner et zigzaguer entre les arbres, soit sauter sur leur dos pour traverser.

2 - Forêt en flammes

-Dès le début, reculez pour monter derrière le singe. Allez à gauche pour passer un tremplin et trouver une clé de défi.
-Vous devez absolument utiliser les buffles pour traverser.
-Utilisez aussi les boules suspendues pour traverser les trous.
-Quelques ennemis sont faciles à éliminer, il suffit de sauter sur leur dos et atterrir sur les orbes bleues pour vous en débarrasser.
-Agrippez-vous aux différentes lianes pour atteindre la tête de crocodile en bois. Collez l'autocollant en forme d'antilope.
-Devant la grotte, glissez en vous laissant tomber pour éviter les crocodiles postés des deux côtés.

3 - Le Royaume du suricate

-Frayez-vous un chemin pour atteindre le despote Suricate, vous devriez y arriver assez facilement.
-Sur place, le gros chat vous demande de retrouver son fils. Il vous laissera ainsi continuer votre route.
-Dirigez-vous vers l'Ouest et retrouvez le chaton. Attrapez-le et ramenez-le à son père.
-Allez vers la droite puis utilisez les taupes pour trouver votre chemin et clore le chapitre. Collez la forme de visage vaudou sur l'interrupteur.

Chapitre 3 : Le Mariage

1 - La réception du mariage

-Utilisez les plaquettes rebondissantes pour avancer. Vous devrez rester concentré et appuyer sur le bouton de saut au moment opportun (en remontant) sinon vous perdrez votre élan. Juste après le trampoline, vous verrez un interrupteur et devrez coller la forme d'un squelette à chapeau.
-Vous aurez peut-être à effectuer cette mission plusieurs fois, avant de localiser les passages les plus difficiles et les traverser.
-Une clé défi est posée sur le chapeau du squelette (sur le pont, à la fin du niveau). Pour l'atteindre, utilisez les deux têtes propulseuses afin de sauter à gauche et atteindre le chapeau.

2 - Mémoires d'outre-tombe

-Commencez par suivre le chien qui éclaire la route pour votre personnage grâce à sa lanterne. Vous pouvez monter sur son dos mais sachez qu'il est assez lent.
-Au niveau de l'affiche, abandonnez le chien et tirez sur la manette pour faire tomber le bâton à gauche.
-Utilisez les leviers pour franchir les obstacles lorsque vous empruntez le chemin du bas. Ne tombez surtout pas dans les trappes.
-Prenez à droite et progressez grâce à la série d'élévateurs.
-Les têtes de mort vous permettent de traverser les pics.
-Une fois au niveau du bloc en mousse, tirez-le vers la gauche.
-Lorsque vous ferez la rencontre du futur marié, traversez à nouveau grâce aux têtes de mort puis actionnez l'interrupteur pour avancer en sa compagnie jusqu'à ce qu'il vous demande de partir.
-Le Crânedozer s'occupera de détruire le paysage pour vous permettre d'avancer et clore le chapitre.

3 - Crânedozer

-Pendant ce niveau, vos réflexes seront mis à l'épreuve. Traversez autant de plates-formes que possible pour ramasser un max de bonus. Essayez aussi de rester en hauteur pour éviter les obstacles qui se trouvent au sol.
-Si vous échouez, vous reprenez la course devant vos poursuivants.

Chapitre 4 : Canyon

1 - Ville explosive

-Commencez par prendre de l'élan avant d'effectuer un double-saut entre les cactus.
-Appuyez sur les interrupteurs rouges pour déclencher les explosions et faire apparaître des moyens de transport et progressez. D'ailleurs vous devrez vous accrocher à la fusée pour atteindre la rive opposée.
-Devant la banque, placez les explosifs et allez vous mettre sur la croix pour que votre allié déclenche l'explosion. Empruntez la trappe pour avancer.
-Dans le passage suivant, vous devrez utiliser le jet-pack pour déplacer des bombes et les placer à un endroit précis. Restez calme et avancez lentement dans les passages les plus étroits.
-Au moment où vous devez sortir Japaleño de prison, vous trouverez une caisse de dynamite posée à côté d'un cube. Montez sur ce dernier pour atteindre la plateforme de droite contenant de nombreux interrupteurs en forme d'oiseau orange.

2 - Les mines

-Localisez les orbes bleues et touchez-les pour éliminer vos ennemis.
-Les personnages créés à partir des tissus peuvent s'accrocher aux gros rouleaux.
-Les interrupteurs permettent de déclencher des explosions et de traverser. -Videz les chariots remplis de braises en actionnant les leviers puis activez-les à nouveau pour les emprunter et atteindre les endroits les plus inaccessibles.
-Devant le ressort, atterrissez en plein milieu pour atteindre la plateforme qui est en hauteur.
-Lorsque vous traverserez le tunnel vertical, évitez les flammes et esquivez le coup de marteau de l'ennemi qui vous attend de pied ferme.
-Vous devrez ensuite traverser un passage pendant le temps imparti. Utilisez les interrupteurs pour faire apparaître les explosifs et déplacez-les vers la gauche.
-Utilisez ensuite les wagons pour avancer.
-Attrapez l'éponge verte au moment opportun et attendez que la navette apparaisse sur la gauche.
-A la fin du chapitre, sprintez vers la droite en alternant entre petits sauts et double-sauts jusqu'à l'arrivée.

3 - Sanctuaire du serpent

-Trouvez le moment opportun pour franchir le passage des serpents ou pour attraper les bombes et les déplacer vers un endroit précis avant qu'elles n'explosent tout en évitant les attaques des ennemis.
-Visez les orbes bleus pour tuer les serpents.
-Avant d'atteindre le boss, vous devrez évoluer dans un endroit qui contient de petites grottes dans lesquelles vous devrez vous cacher.
-Dès que vous atteignez le boss, évitez les caisses explosives qu'il vous lance puis déplacez-les vers le rempart de l'ennemi (à droite) pour l'exploser.
-Le combat est divisé en deux parties et vous devrez tout au long de cette bataille éviter les bombes de votre ennemi pour pouvoir clore le chapitre.

Chapitre 5 : Métropole

1 - Lowrider

-En voiture, tirez la manette vers l'arrière pour avancer et poussez-la vers l'avant pour reculer. Ce niveau est rempli de bosses qui peuvent vous faire dévier de votre trajectoire, essayez de les éviter au maximum.
-Placez les véhicules dont l'avant vous permet de rebondir sous les interrupteurs.
-La clé défi de ce niveau est accrochée à un fil, au dessus des tonneaux électriques. Elle se trouve à l'étage de la deuxième voiture.

-Lors du passage des épaves, évitez à tout prix les rouleaux électriques puis dirigez-vous vers la droite pour atteindre le prochain véhicule.
-Placez votre véhicule en face du Z pour participer à la course et la remporter et ainsi mettre fin à ce chapitre.

2 - Métro

-Utilisez l'ascenseur pour récolter un max de bonus.
-Dans le métro, évitez les wagons qui déboulent à toute vitesse. Trouvez le bon rythme pour avancer car ces wagons apparaissent selon un rythme bien précis.
-Franchissez les passages en croix puis sortez l'épave de l'eau, cela ne devrait pas vous poser de problèmes. La clé défi de ce niveau est suspendue au milieu des rouages en forme de croix (un peu avant la ligne d'arrivée de la course).
-Dans le prochain ascenseur, évitez les zones toxiques pour finir le chapitre.

3 - Le chantier

-Le chapitre commence par une petite course durant laquelle vous devrez éviter les rondins enflammés. Restez en équilibre durant les parties des poutrelles et avancez à toute vitesse jusqu'à la deuxième course.
-Lorsque vous rencontrez les ennemis armés de massues, attendez que leur arme soit du coté opposé au votre pour leur sauter dessus et les éliminer. -Contre le boss et ses sous-fifres, placez les blocs sous les bombes des ennemis pour les renvoyer à leur expéditeur.
-Arrivé sur une poutre en suspension, prenez le chemin de droite. Vous devez sauter sur l'ennemi avec une massue à piques pour attraper la poulie qui vous emmène sur des poutres. Utilisez-les pour atteindre la clé défi en haut.

Chapitre 6 : Ile

1 - Dojo endurance

-Durant ce niveau, vous devrez évoluer de façon à franchir les différentes plates-formes au moment opportun. Prenez votre temps et dosez les sauts que vous effectuez.
-Sautez par-dessus les rochers ou accrochez-vous aux rouleaux pour traverser ces obstacles.
-Lorsque vous escaladerez plusieurs étages à l'aide d'un ascenseur, utilisez les poutres pour aller à droite. Vous allez trouver l'interrupteur en forme de samouraï.
-Devant les plaquettes tournantes, sautez rapidement dès que ces dernières s'approchent de votre position.

2 - Le jardin perdu du sensei

-Devant le passage des rouleaux, synchronisez-vous et sautez. Calculez la vitesse des rouleaux pour pouvoir lâcher prise au bon moment. Essayez de rester en équilibre sur chaque rouleau avant de sauter vers le prochain.
- Le combat final vous oppose à trois sumotoris ; deux petits et un grand. Pour éliminer les premiers, atteignez leur tête en rebondissant sur leurs bras pour détruire l'orbe. En ce qui concerne le plus grand, passez sous ses jambes pour atteindre les deux orbes qui se trouvent sur ses fesses puis utilisez ses pieds pour arriver jusqu'au plafond. Aggripez-vous aux lanternes et relâchez lorsque vous serez exactement au dessus des trois dernières orbes. Vous pouvez aussi les atteindre en passant par ses épaules.
-Vous devez passer une dernière séquence réflexe comparable aux précédentes pour clore le chapitre.

3 - Volcan du redoutable Oni

-Rendez-vous en ballon jusqu'au volcan en évitant les pièges en cours de route.
-A la deuxième porte, vous trouverez l'interrupteur en forme de fleur sakura (à gauche de l'étage).
-Au dessus du volcan, sautez dans le cratère et atteignez la pièce du Boss.
-Avant d'aller battre Oni dans sa caverne, grimpez à gauche pour coller l'interrupteur en forme de masque de guerrier rose.
-Actionnez le levier qui est à droite pour déplacer le chalumeaux vers votre ennemi. Allez à proximité de l'épée d'Oni pour rester à couvert. Lorsqu'il lance ses rondins enflammés, sprintez vers le levier et tirez-le vers la droite. Effectuez cette manoeuvre trois fois pour venir à bout de votre ennemi.

Chapitre 7 : Temple

1 - La cour des danseurs

-Traversez les passerelles au moment opportun et faites gaffe lorsque vous serez sur celles qui sont instables.
-Attendez que votre plateforme surplombe les deux blocs de braises pour sauter par-dessus.
-Au niveau de la pente contenant les bandes brûlantes, sautez par-dessus ces dernières et accrochez-vous aux plates-formes pour vous rattraper.

2 - Temple de l'éléphant

-Dès le début du niveau, collez l'autocollant de l'éléphant bleu (lorsque vous vous éloignerez de l'homme en lévitation).
-Avancez dans ce passage qui grouille de blocs et de séquences d'action en ramassant les bonus tout en essayant de ne pas vous faire écraser.
-La première clé défi se trouve tout au bout d'une paroi, à proximité des colonnes. Ramassez la deuxième dès que vous montez sur l'éléphant mobile.

3 - Palais du grand Magicien

-Avancez de bloc en bloc en trouvant le bon timing et en faisant gaffe à ceux qui disparaissent.
-Actionnez le premier interrupteur pour mettre en place la plateforme.
-A la fin du niveau, attendez que le magicien révèle un bloc pour le traîner et attraper la clé défi (posée sur le cube).

Chapitre 8 : Nature

1 - La toundra gelée

-Aggripez-vous au traîneau pour que les chiens commencent à avancer.
-Ramassez tous les bonus tout en faisant attention aux piliers qui s'effondrent.
-Avancez sous les stalactites pour qu'elles tombent et utilisez-les pour progresser. Dès que vous aurez pris de la hauteur, une autre stalactite va tomber et casser le sol. Descendez pour récupérer la clé défi.
-Eliminez les deux soldats en appuyant sur les interrupteurs.
-Pour la course, choisissez les trajectoires les plus courtes pendant les glissades et sautez par-dessus le gouffre que vous rencontrerez en chemin.
-Traînez le soldat vers la fin du niveau et sautez depuis sa tête pour atteindre l'ennemi plus rapidement.

2 - Le bunker

-Traversez les cercles tournants en passant dessus en ramassant les bonus. Lorsque vous emprunterez les deux grandes roues électrifiées tournant dans les deux sens, passez de l'une à l'autre pour attraper la clé défi.
-Eliminez tous les ennemis que vous rencontrez.
-Avancez ensuite sur les tapis en mouvement en gardant votre équilibre. Prenez votre temps.
-Pour la descente, accrochez-vous aux bouts de tissu pour ralentir votre glissade.
-A partir du checkpoint, vous devrez, en plus, éviter des rondins électriques et ce en sautant sur de nombreuses plates-formes. Enchaînez les sauts sans vous arrêter pour bien négocier cette portion.

3 - Le repère du collectionneur

-Dès le début, sautez en face sans vous accrocher pour atteindre l'interrupteur en forme d'arbre dégarni.
-Accrochez-vous à un rondin pour effectuer la première descente.
-Libérez tous les personnages du jeu en tirant sur les leviers. Chaque personnage libéré vous fait gagner un bonus (à la fin du chapitre).
-Pour les plates-formes amovibles, anticipez le mouvement des plates-formes avant de sauter et atterrir dessus. Faites gaffe à ne pas vous faire écraser sous les plafonds.
-Accrochez-vous aux bouts de tissu pour descendre les passages en L.

-Pour les passages avec les cubes, prenez de l'élan et franchissez-les pour qu'ils ne vous ralentissent pas car vous risquez de vous faire écraser.
-Pour la dernière descente en rappel, restez au milieu pour ne pas vous faire électrifier.

4 - Le collectionneur

Pour ce niveau, vous devez affronter plusieurs machines. Lorsque vous en viendrez à bout, vous aurez fini le jeu, Bravo !

PASSER TOUS LES TUTORIELS

Cette astuce permet de zapper tous les tutoriels tout en obtenant les objets que l'on débloque en les terminant. A l'écran des crédits, faites : Haut, L1, L2, R2, R1, et .

LE POD QUI TANGUE

Voici une astuce peu connue qui s'avère très efficace pour créer des pods originaux. Si vous voulez par exemple créer un pod « bateau » avec un vrai mouvement de tangage, voici la procédure à réaliser :

-Tout d'abord décorez votre pod de manière à lui donner l'aspect d'un navire.
-Ensuite, avec l'aide d'amis ou tout seul, courez de droite à gauche ou de gauche à droite de manière synchronisée avec le mouvement du pod afin de le faire tanguer.
-Lorsque le pod tangue suffisamment, arrêtez-vous, ouvrez votre popit et sauvegardez-le vite !
-Maintenant, à chaque fois que vous arriverez dans votre pod ou que vous le chargerez, le pod conservera en plus de l'aspect que vous lui avez donné, son mouvement ! L'effet n'est cependant pas intemporel mais dure assez longtemps.

LittleBigPlanet 2

© Sony / Media Molecule 2011

EPINGLES BONUS

Amy's Birthday Pressie

Jouer le jour de l'anniversaire de Amy. (29 Juillet)

Festive Spirit

Porter un costume de noël le jour de noël. (25 décembre)

Group Hug of 20 000

Jouer en même temps que 20 000 autres personnes en-ligne.

Halloween Hauntings

Porter la tête de citrouille le jour d' Halloween. (31 Octobre)

Master of the Internets

Être admin d'un fan-site dédié à LBP.

MM Picked

Avoir un niveau choisi par les développeurs. (Mm Picks)

MM's Birthday

Jouer à LBP2 le jour de l'anniversaire de Mm. (4 Janvier)

Molécule

Décrocher un job chez Média Molécule.

Platinum Club

Débloquer le trophée platine de LIttleBigPlanet 2.

Royalty

Être récompenser de la couronne rare. (LBP1 ou LBP2)

See What I Did There?

Réaliser et diffuser un tutoriel via un niveau ou une vidéo.

Special Friends

Être un créateur apprécié des développeurs.

Thanksgiving Turkey

Porter le costume "tête de dinde" le jour de Thanksgiving. (dates variables)

Touching Royalty

"High Five" (tape dans la main) Alex Evans. (en réel)

Valentine Roses

Placer l'objet rose rouge du pack St-Valentin sur un autre joueur le jour de la St-Valentin. (14 février)

Who's Who

Regarder les crédits intégralement. (Start > Crédits) (en rapide ou non)

COSTUME DE LARRY-DA-VINCI

Pour débloquer le costume de Larry-Da-Vinci, terminez le dernier niveau de PatchworkMonde sans perdre de vie.

CODE MYSTÉRIEUX

Dans le niveau "Réglage des commandes pour le coeur du Négavitron" du mode Histoire, vous pourrez remarquer plusieurs bornes d'arcade, dont une, en dysfonctionnement. Si vous l'utilisez et que vous entrez la manipulation suivante, la borne explosera, laissant apparaître un mystérieux code à 8 chiffre (3733 5683 = Free Love). Il s'agit d'un numéro de téléphone US qui retourne le message "Free Love".

Manipulation :
Haut - Haut - Bas - Bas - Gauche - Droite - Gauche - Droite - -

ZONE CACHÉE

A la fin du niveau contre-la-montre "Eaux troubles" du mode Histoire, après avoir tiré le levier pour baisser le niveau de l'eau, il vous est possible, en passant par le tuyau, par derrière le bouchon désormais levé, d'accéder à une zone cachée vous permettant de récolter assez de bulles pour un multiplicateur de score X5.

TROPHÉES

Bronze

L'as des as

Termine sans perdre de vies 10 niveaux histoire d'affilée

Collectionneur de prix

Collecte 50 % des bulles récompenses en mode histoire

10 Victoire versus

Gagne 10 parties versus en mode histoire contre au moins un joueur hors ligne

Multiplicateur 5x

Obtiens un multiplicateur 5x dans un niveau histoire

Multiplicateur 10x

Obtiens un multiplicateur 10x dans un niveau histoire

50% du tableau des scores

Classe toi dans la première moitié du tableau des scores en ligne pour un niveau histoire

Tueur de monstres

Tue 20 monstres dans des niveaux histoire

Trompe la mort

Cumule 20 morts dans un niveau histoire

25 au pif

Joue à 25 niveaux aléatoires avec d'autres joueurs et ne part pas tout de suite

Jouer à 25 niveaux de la communauté

Joue à 25 niveaux de la communauté différents en coopération

Pas mal du tout

Classe toi dans le premier quart du tableau des scores dans 5 niveaux de la communauté (parmi au moins 50 autres joueurs)

Jouer à 5 niveaux versus

Joue à 5 niveaux de la communauté différents en mode versus

25 victoires versus en ligne

Gagne 25 niveaux de la communauté en ligne en mode versus contre un joueur au moins

Pas besoin de petit dej'

Joue à LBP2 avant 09h00

Une petite dernière

Joue à LBP2 après 21h00

Complètement accro

Crée une chaine de 4 joueurs accrochés les uns aux autres par un grappin

Multiplication des pains

Gifle plus d'un joueur à la fois

Star du podium

Change de tenue

10 minutes de créativité

Passe 10 minutes à travailler dans le mode créer

Esprit de communauté

Publie un niveau pour la communauté

50 joueurs différents

50 joueurs différents ont joué à un niveau que tu as publié

Artiste à long terme

Un niveau créé par tes soins est publié depuis 7 jours

Liaison géniale

Publie un niveau contenant un lien de niveau

Entrez dans l'arène

Publie un niveau en mode versus

Créateur de badge

Crée un badge personnalisé pour ton niveau à l'aide d'une photo prise avec la caméra PlayStation Eye ou d'une photo du jeu

Elève modèle

Tu as regardé tous les didacticiels ! Prends un bon point et mets-toi au premier rang

40 bravos ou zéros

Donne 40 notes positives ou négatives à des niveaux de la communauté

Critique

Rédige un avis

Paparazzo

Charge une photo

Machine à voter 5

Note 5 nouveaux niveaux de la communauté auxquels moins de 10 personnes ont joué

Goût du jour

Joue à un niveau apparu dans ton activité récente

Terminer la cachette de Da Vinci (caché)

Termine le chemin principal de la cachette de Da Vinci

Terminer le laboratoire de Victoria (caché)

Termine le chemin principal du laboratoire de Victoria

Terminer l'usine des meilleurs lendemains (caché)

Termine le chemin principal des meilleurs lendemains

Terminer Avalonia (caché)

Termine le chemin principal d'Avalonia

Terminer l'Asile d'Eve pour les malades alternatifs (caché)

Termine le chemin principal de l'Asile d'Eve pour les malades alternatifs

Argent

Termine le mode histoire

Termine le chemin principal du mode histoire

Jouer à 75 niveaux de la communauté

Joue à 75 niveaux de la communauté en coopération

25% du tableau des scores

Classe toi dans le 1er quart du tableau des scores en ligne pour un niveau histoire

Jouer c'est bon pour la santé

Joue à LBP2 tous les jours de la semaine

Je kiffe ce jeu

Passe 5 heures à jouer à des niveaux de la communauté

Maniaque de la collec'

Collecte 100% des bulles récompense en mode histoire

Machine à voter 50

Note 50 nouveaux niveaux de la communauté auxquels moins de 10 personnes ont joué

Or

160 bravos ou zéros

Donne 160 notes positives ou négatives à des niveaux de la communauté

1440 minutes de créativité

Passe 24 heures à travailler dans le mode créer

Pro du mode histoire

Termine tous les niveaux du mode histoire sans perdre de vie

Platine

Terminé à 100%

Gagne tous les trophées de LBP2

TOUS LES COSTUMES

Pour obtenir tous les costumes des personnages du mode Histoire, tel que Larry Da Vinci et Victoria Von Bathysphère, vous devez battre tous les boss, sans perdre de vie, dans chaque monde du mode Histoire.

SOLUTION COMPLÈTE

La cachette de Da Vinci

Epreuve d'entrée

Dans ce niveau, vous allez apprendre les rudiments de contrôle de votre personnage. Suivez donc les indications de votre ami pour avancer dans le niveau. Vous devez aussi récupérer les petites bulles de score qui se trouvent sur votre chemin dans ce niveau et tout au long de votre aventure.

Les bulles récompenses sont plus importantes et rares que les bulles de score. Elles sont plus grandes et parfois cachées dans les niveaux. Vous devez parfois faire plusieurs passages du même niveau pour récupérer ces bulles de récompense qui contiennent différents objets.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre l'autoportrait et collez les autocollants correspondants. Sautez ensuite sur les ressorts appelés tampons-sauteurs pour atteindre et récupérer les bulles. Continuez d'avancer jusqu'au panneau de score.

Ca balance

Dans ce niveau, vous allez apprendre la saisie et le balancement. Utilisez donc ces aptitudes pour saisir et bien placer les cubes pour vous frayer un chemin entre les dénivellations.

Apprenez aussi à pousser et tirer les objets de taille sur des roues. Apprenez ensuite à vous balancer à l'aide des pendules et attrapez la clé d'un niveau bonus. Vous rencontrerez plusieurs clés dans les différents niveaux de l'aventure. Allez ensuite vers la deuxième partie de ce niveau.

Vous allez récupérer le grappin et apprendre les bases de son maniement. Avancez en l'utilisant et récupérer les bulles de récompenses qui sont inaccessibles sans grappin.

Vous allez ensuite faire un petit parcours chronométré en utilisant votre grappin. Ne ratez pas les bulles et n'hésitez pas à revenir au parcours pour les récupérer toutes.

Art du grappin

Après avoir appris les bases du maniement du grappin vous allez maintenant maitriser son utilisation. Cet outil vous sera indispensable pour avancer en récupérant les bulles en chemin. Avancez à droite et utilisez-le pour vous balancer au dessus de la plaque électrifiée.

Utilisez-le ensuite pour monter vers les plates-formes supérieures puis sur les deux bras afin d'atteindre la rive, à droite. Sautez avec les tampons sauteurs pour atteindre la dernière dénivellation et utilisez le grappin pour accéder à la clé qui se trouve en haut. Utilisez-le sur le bras tournant puis monter grâce aux machines tournantes.

Allez à gauche et sautez sur les ressorts en vous accrochant avec le grappin pour éviter de toucher le plafond électrifié. Continuez d'avancer à gauche jusqu'à la roue qui tourne. Evitez la zone électrifiée et utilisez le grappin pour atteindre l'autre rive.

Passez par d'autres bras tournants et dans la deuxième roue tournante puis évitez les deux parties électrifiées. Passez ensuite entre les deux plates-formes sans vous faire écraser. Entrez par la porte qui vous mène à la partie 2.

Utilisez le grappin pour récolter les trois bulles qui se trouvent sur la surface électrifiée.

Descendez en bas de la plateforme en utilisant comme d'habitude le grappin puis traversez les pistons et déployez les plates-formes. Sautez ensuite sur les ressorts et sur les plates-formes mouvantes. Utilisez ensuite le grappin pour abaisser le levier et avancez à gauche pour terminer le niveau.

Epreuve de courage

Avancez à gauche et montez les dénivellations en passant sur les ressorts jusqu'à atteindre le bouton rouge. Mettez-vous dessus pour faire descendre un cube auquel vous allez vous accrocher avant de sauter à gauche.

Descendez le levier et accrochez-vous à un autre cube qui vous mènera dans une autre zone. Montez la pente et tirez le levier pour tourner le pont. Traversez et tirez un autre levier pour ouvrir un passage. Montez en sautant sur les ressorts et allez à gauche pour appuyer sur le bouton rouge puis suivez les flèches pour monter sur les plates-formes.

Allez à gauche et appuyez sur le bouton pour arrêter le courant pendant quelques instants. Profitez-en pour passer le chemin sans vous faire électrocuter. Avancez et refaites la même chose mais cette fois appuyez sur les deux boutons.

Montez vers la plateforme suivante et refaites la même chose.

Montez ensuite jusqu'au canon et entrez dedans pour être catapulté dans une autre zone. Ramassez la clé et allez à gauche pour descendre. Utilisez le grappin dans cette zone et allez à droite. Utilisez-le une deuxième fois pour bouger et glisser jusqu'en bas et terminer le niveau.

Epreuve finale

Utilisez les ressorts pour monter les dénivellations. Avancez à droite pour affronter votre premier boss. Vous devez tirez les deux leviers pour changer la couleur en vert. Allez ensuite au bouton central rouge et appuyez dessus.

Vous devez à chaque fois refaire la même opération en évitant le yoyo du boss. Vous devez enfin utiliser le grappin pour abaisser les deux leviers et appuyer sur le bouton central rouge pour vaincre ce boss.

Le laboratoire de Victoria

Train fou

Avancez à droite et prenez les gants Saisissateurs qui vous permettent de saisir les trucs saisissables. Allez à droite et passez d'un wagon à un autre jusqu'à atteindre Da Vinci.

Saisissez les cubes et utilisez-le pour monter à droite. Avancez ensuite sur le toit du wagon en évitant les panneaux. Entrez ensuite le wagon et saisissez les planches pour les lancer sur les interrupteurs rouges pour ouvrir le passage. Dans le wagon suivant, prenez une boule rouge de confiture, allez à droite et lancez-le sur l'interrupteur pour faire apparaitre les ressorts.

Montez, allez à droite et utilisez le cube avec l'interrupteur au plafond pour faire fondre la crème qui se trouve sur les ressorts à gauche. Montez sur le toit en évitant encore une fois les panneaux rouges. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer les premiers robots ennemis. Utilisez les ressorts pour sauter sur les têtes des robots.

Passez au wagon suivant et lancez les boules de confitures sur les robots suivants. Utilisez encore une fois les boules rouges sur les robots en feu pour pouvoir avancer. Allez ensuite vers le dernier robot et sautez sur le ressort pour atteindre ses deux cerveaux et explosez-les.

Gâteau psycho

Avancez à droite et saisissez un Parachoux pour l'utiliser avec les grilles et descendre. Refaites la même chose pour atteindre la plateforme suivante.

Détruisez ensuite le robot en lançant un Parachoux sur son cerveau et avancez à droite en transportant un deuxième. Sautez sur les robots pour les détruire et en même temps atteindre la plateforme supérieure. Utilisez encore une fois un Parachoux pour vous accrocher aux grilles et sautez en même temps d'une plateforme à l'autre. Montez les dénivellations en explosant les robots en les frappant avec des Parachoux sur leurs cerveaux. Utilisez ensuite un dernier Parachoux contre la grille tournante pour atteindre la dénivellation.

Continuez d'avancer à droite et passez une autre grille tournante en utilisant un Parachoux. Détruisez un robot et utilisez le Parachoux pour vous accrocher à la grille. Evitez ensuite de passer sur les plates-formes avec les aiguilles et continuez votre chemin.

Avancez à droite, glissez sur une autre grille et sautez sur les ressorts avant de toucher le liquide bouillant. Utilisez ensuite le Parachoux avec les cuillères pour monter au sommet. Utilisez un autre pour glisser sur la grille de droite en évitant les plates-formes. Glissez jusqu'en bas et sautez sur les ressorts pour retrouver Victoria et Da Vinci. Sautez sur les ressorts ensuite passez par le four. Descendez enfin en évitant de finir dans le liquide violet.

Le Gâteaurator

Avancez à droite et prenez le fusil à pompe à crème qui lance des tartes. Allez à droite et utilisez votre nouvelle arme pour faire descendre le pont. Eliminez ensuite l'ennemi avec cette même arme que vous utiliserez par la suite pour faire descendre une autre portion du pont. Continuez votre chemin et utilisez le fusil à pompe sur le feu pour pouvoir avancer.

Détruisez ensuite un robot et continuez votre chemin. Utilisez les tartes pour déployer les ponts et sautez sur les ressorts. Placez ensuite une tarte sur le tapis roulant et sautez dessus pour descendre. Lancez une autre tarte sur le feu pour avancer et déployez le pont. Montez ensuite en utilisant le fusil à pompe jusqu'à atteindre la balance. Lancez d'autres tartes pour augmenter le poids du coté gauche de la balance et ouvrir en même temps le chemin.

Lancez ensuite une tarte dans l'engrenage de la roue et passez à travers celle-ci. Glissez le long du tunnel et avancez sur le tapis roulant. Prenez à droite et lancez une tarte en haut à gauche pour arrêter l'écoulement des boules violettes. Montez ensuite sur la balance et lancez une tarte à droite pour monter.

Grillade express

Avancez à droite et sautez sur la plateforme. Sprintez pour éviter l'arrivée du flux électrique sur la plateforme. Accrochez-vous ensuite au pendule pour vous balancer et atterrir sur une nouvelle plateforme.

Détruisez le robot quand il penche son cerveau de votre coté. Passez ensuite sur les plates-formes sans toucher le courant et sautez entre les bobines. Continuez à monter en évitant le courant des plates-formes et les bobines. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes et évitez de toucher le courant. Evitez ensuite d'être écrasé par les piliers et montez sur le dernier d'entre eux pour atteindre les plates-formes en hauteur.

Traversez enfin le tapis roulant en détruisant les robots, en leur sautant dessus. Allez ensuite à droite et débranchez la prise.

Kling Klong

Vous allez combattre le boss de ce niveau sur trois étapes et vos armes contre ce colosse sont les tartes. Pour commencer, montez à l'ascenseur et allez à gauche pour prendre une tarte. Evitez les deux flux de courant lancés par le boss et lancez-lui la tarte dans la gueule. Allez prendre une autre tarte et répétez la même opération deux fois.

Vous passez ensuite au niveau supérieur où le boss utilisera des projectiles pour essayer de vous toucher. Prenez une tarte et évitez les rebonds des projectiles et ripostez avec une tarte dans la face du boss. Rééditez la même action encore deux fois pour passer au niveau suivant.

Prenez une tarte et attendez que le boss tire son rayon, deux fois. Sautez ensuite sur le ressort pour éviter le troisième tir qui arrive à ras le sol. Courez ensuite à droite pour lancer la tarte sur le boss. Répétez cette même action deux fois pour en finir avec ce boss.

L'usine des meilleurs lendemains

Sécurité maximum

Avancez et glissez en bas pour entrer dans l'usine. Sautez sur les ressorts et utilisez le grappin pour atteindre les ressorts qui mène au sommet. Laissez-vous ensuite tomber dans le conduit pour arriver dans une autre zone de l'usine.

Sautez sur le ressort pour atteindre le levier de gauche et abaissez-le. Montez dans l'ascenseur avec votre ami et suivez le chemin qui mène à droite jusqu'à atteindre un autre levier. Tirez-le et continuez votre route en suivant les petites Sackbots. Saisissez ensuite l'un d'eux et lancez-le deux fois sur l'interrupteur situé en haut à droite pour ouvrir le chemin.

Sautez ensuite sur la plateforme pour atteindre la rive droite et tirez le levier pour déployer le pont. Allez sur ce pont et appuyez sur le bouton pour libérer les Sackbots. Sautez ensuite sur les ressorts pour monter sur les plates-formes et détruire les robots en explosant leurs cerveaux. Allez ensuite à droite et appuyez sur le bouton pour ouvrir le passage. Descendez entrez dans le tube.

Avancez à gauche en suivant les Sackbots et attrapez l'un d'eux. Lancez-le sur les ressorts qui se trouvent en haut à gauche pour qu'ils appuient plusieurs fois dessus en rebondissant et déploient le pont.

Avancez et descendez la dénivellation. Saisissez la plateforme de ressorts et lancez-la sur la zone électrifiée. Sautez ensuite sur ces ressorts pour atteindre la dénivellation, à droite. Passez par un autre tube et libérez les Sackbots en tirant le levier. Saisissez ces trois Sackbots et lancez-les un par un comme des ballons de basket dans l'ouverture en haut à gauche pour ouvrir le passage.

Suivez les Sackbots pour arriver enfin au tube qui va rétablir l'état des Sackbots a qui l'on a fait un lavage de cerveau.

Affaire de tuyaux

Avancez à droite, sautez sur les ressorts et accrochez-vous à la chaine de paniers pour libérer les Sackbots.

Passez ensuite entre les pistons sans vous faire écraser. Libérez de la même manière d'autre Sackbots et montez la dénivellation en vous accrochant au pendule. Passez entre les pistons et descendez la dénivellation. Tirez le levier pour ouvrir le chemin à vos amis. Entrez ensuite dans le tuyau pour finir dans une autre zone. Passez sur le compresseur quand il remonte et sautez à gauche avant d'atteindre les aiguilles.

Suivez ensuite votre chemin et détruisez les deux robots. Sautez sur les ressorts pour atteindre une nouvelle zone.

Tirez les plates-formes pour permettre aux Sackbots de sortir du tuyau. Libérez-en d'autres et avancez à droite. Montez les dénivellations et abaissez le levier pour déployer le pont. Allez à droite et sautez sur les ressorts pour monter en évitant d'être écrasé par les murs qui se referment. Allez ensuite à droite et déplacez le premier levier et le dernier, à droite.

Déplacez ensuite les deux leviers qui se trouvent au centre, à gauche. Descendez dans les tuyaux en évitant le feu pour rejoindre votre ami.

Sauvetage explosif

Avancez à droite et évitez le canon en courant vers la sortie. Descendez la dénivellation et appuyez sur le bouton pour faire venir une bombe. Attrapez-la avant qu'elle ne touche le sol et explose et lancez-la sur les caisses à droite pour ouvrir le passage.

Appuyez sur le bouton suivant et attrapez la charge explosive à retardement. Lancez-la rapidement à droite avant qu'elle n'explose entre vos mains. Descendez ensuite par le nouveau passage puis prenez une bombe et lancez-la sur les caisses à droite pour faire descendre la plateforme. Montez et évitez les tirs des canons.

Pour détruire les caisses qui se trouvent à droite, ramassez une bombe, évitez le balayage de la plateforme en entrant dans la fente au centre ensuite quand la plateforme part à gauche, avancez à droite et lancez votre bombe. Accrochez-vous ensuite à une bombe pour atteindre une autre zone.

Utilisez les canons pour qu'ils vous ciblent et tirent sur les briques au sol et vous ouvrent le chemin vers le bas pour pouvoir descendre. Utilisez cette fois les tirs du canon pour qu'ils dégagent le chemin en détruisant les briques pour pouvoir passer. Passez ensuite à la deuxième partie du niveau.
Commencez par libérer les Sackbots en tirant la chaine des paniers. Allez à droite et tirez le levier pour attirer les Sackbots.

Continuez à droite, libérez d'autres bêtes et sautez sur le pont tournant du coté des bulles. Remontez ensuite et tirez un autre levier. Appuyez sur l'interrupteur du pont pour l'arrêter et permettre aux Sackbots de traverser.
Continuez à droite et tirez un autre levier pour que les bêtes passent dans le tuyau. Sautez ensuite sur les plates-formes des ressorts avant qu'elles ne se retirent. Accrochez-vous à une bombe pour atteindre une autre zone.

Libérez d'autres Sackbots en chemin et avancez à gauche. Appuyez sur le bouton pour récupérer une bombe et sautez sur les ressorts, à gauche. Lancez ensuite votre bombe sur les caisses qui bloquent le chemin, à gauche.

Ramassez une autre bombe et avancez en évitant le balayage des plates-formes. Lancez-la sur les caisses pour faire descendre une plateforme. Tirez le levier suivant pour attirer les petites créatures. Montez avec les ressorts et attirez les Sackbots vers un tuyau. Accrochez-vous ensuite à une bombe pour glisser sur la grille et évitez les roues électriques en chemin.

Sautez ensuite sur les ressorts pour atteindre le sommet. Courez rapidement sur les plates-formes explosives avant que l'explosion ne vous atteigne pour finalement entrer dans un tuyau.

Destination poubelle

Sautez en bas sur le tapis roulant puis sur le ressort pour monter. Evitez les pistons et avancez à droite. Sautez d'une plateforme à l'autre en évitant les déchets qui tombent. Accrochez-vous à la grue pour atteindre la rive de droite.

Evitez ensuite d'être écrasé par le broyeur, courez à droite et entrez dans la fente. Montez sur le broyeur, courez à gauche pour atteindre l'ascenseur en un seul morceau. Avancez ensuite et montez sur les plates-formes qui se déploient en évitant d'être écrasé. Sautez vers la plateforme centrale et tirez les deux leviers pour libérer les Sackbots. Allez à droite et accrochez-vous à eux pour vous balancer vers l'autre rive.

Passez ensuite sur les tapis roulants en évitant les pistons. Descendez dans le tuyau pour atteindre une autre zone et allez à droite puis sautez sur les plates-formes avant qu'ils ne se consument par le feu. Passez dans les fentes des roues puis d'une roue à l'autre sans tomber dans le feu.

Entrez ensuite dans le tuyau. Sautez à gauche sur la plateforme en mouvement et courez à gauche en sautant par dessus le feu. Entrez dans la fente et descendez ensuite sur la terre ferme quand la plateforme monte. Courez à droite, évitez le feu et entrez dans un autre tuyau. Lancez ensuite la plateforme sur le feu pour pouvoir passer.

Saisissez un baril pour que les grues vous transportent jusqu'à la rive gauche. Sautez par-dessus le feu et tirez le levier à gauche pour libérer les Sackbots. Accrochez-vous ensuite à eux pour vous balancer et éviter le feu. Abaissez le levier pour déployer le pont et permettre à vos amis de vous suivre.

Volaille en pagaille

Dans ce niveau vous plutôt éviter d'affronter le boss en fuyant à droite. Courez avec les Sackbots et ne vous attardez pas pour récolter toutes les bulles.

Il est impossible de les récolter toutes en un seul passage. Utilisez votre grappin pour vous balancer et gagner du terrain pour ne pas finir écrasé par le boss.

Avalonia

Académie d'armement avancé d'Avalonia

Avancez à droite pour descendre avec l'ascenseur. Attrapez ensuite la montre pour faire venir un RoboLapin et embarquer dessus. Sautez par-dessus les canettes et évitez les obstacles électriques.

Appuyez ensuite rapidement sur le touche de saut pou sauter et éviter le courant au plafond. Continuez votre chemin et écrasez les objets rouges. Ecrasez les plates-formes rouges pour descendre. Détruisez ensuite les robots rouges électrifiés en les écrasant sans les toucher par les cotés. Avancez ensuite à gauche et montez dans l'ascenseur.

Dans la nouvelle zone, tirez la montre pour utiliser le MechaChiot.

Avancez à droite et utilisez l'aboiement pour pousser le cube vers la droite. Continuez d'utiliser l'aboiement pour pousser les plates-formes et avancer et pour pousser les barrières tournantes et électrifiées. Montez les dénivellations en utilisant l'aboiement pour déplacer les plates-formes. Continuez d'éviter les zone électrifiées jusqu'à atteindre l'ascenseur.

Dans la nouvelle zone, tirez la montre pour faire venir et utiliser un Hamstertron 2000.

Utilisez ce dernier pour détruire les murs à droite en utilisant le turbo et avancez dans le chemin. Utilisez le turbo pour accélérer et monter. Détruisez les murs en chemin et évitez les obstacles électriques. Utilisez aussi le turbo pour atteindre les bulles qui se trouvent dans les hauteurs. Continuez enfin votre chemin à droite.

Attention à la bosse

Montez sur le robot chameau et apprenez à viser et tirer avec ce robot.

Tirez sur les cubes et les bulles pour les récupérer. Avancez à droite jusqu'à l'attaque ennemie. Explosez les créatures volantes qui arrivent vers vous. Détruisez ensuite les missiles et le lance-missiles lui-même.

Continuez votre avancée en éliminant les ennemis et montez dans l'ascenseur. Eliminez tous ceux que vous rencontrerez pendant le trajet avant de descendre et d'aller à gauche. Explosez les bombes qui arrivent sur la route et rejoignez l'ascenseur suivant. Avancez à droite pour combattre un robot géant. Explosez les bombes et les missiles qu'il lance sur vous avant qu'ils ne vous touchent.

Tirez ensuite sur son oeil pour lui faire mal. Quand il plane, préparez-vous à détruire son missile avec plusieurs tirs pour l'exploser avant qu'il ne vous atteigne. Reprenez ensuite vos tirs sur son oeil. Maintenez la même tactique jusqu'à exploser ce robot.

La rédemption des Sackbots

Vous contrôlez cette fois un Roboabeille. Montez vers les Sackbots et approchez d'eux pour qu'ils s'accrochent à vous. Portez-les ensuite sur la rive de droite.

Montez ensuite et transportez les Sackbots suivants à travers le chemin étroit sans toucher les parois électrifiées. Amenez quatre Sackbots aux tubes en haut à gauche et allez ensuite à droite. Montez en évitant le rayon électrique et transportez la plateforme qui se trouve en haut à droite pour la placer sur le feu, en bas. Effectuez la même opération avec la plateforme située à gauche pour permettre aux Sackbots d'avancer.

Continuez ensuite à droite et évitez les bobines en chemin. Dans la nouvelle zone, vous devez porter les Sackbots et les glisser à travers la fente sur la partie non électrifiée du tapis roulant. Cette partie est indiquée par la couleur verte. Montez ensuite et alignez les trois parties du tuyau en les tirant vers le centre.

Continuez votre chemin pour rejoindre d'autres Sackbots à transporter. Vous devez cette fois éviter les débris qui descendent en chemin et aussi la bobine électrique et son rayon. Transportez quatre Sackbots à droite pour ouvrir le passage.

Dans la zone suivante, transportez les Sackbots et déposez-les près de l'ouverture du tube pour qu'ils appuient sur le bouton et vous ouvrent le chemin. Ramenez-les alors au tube pour le transport final.

Voler dans la gueule du loup

Vous contrôlez encore une fois le Roboabeille et vous pouvez maintenant utiliser son canon à miel. Vous devez passer les différents niveaux en commençant par éliminer les ennemis volants. Tirez ensuite sur ceux qui placent une barrière laser sur votre chemin.

Détruisez les obstacles et évitez de toucher les parois où se trouve le liquide rouge. Dans la partie où vous foncez à toute allure, détruisez les obstacles et passez entre les plates-formes sans finir écrasé. Ramassez les bulles en chemin et alternez entre la destruction des obstacles et l'élimination des ennemis jusqu'à parvenir à la sortie.

Grand péril pour grand vaisseau

Votre boss pour cette fois est un grand vaisseau. Ce combat face au nouveau boss se compose de trois parties. En premier temps vous devez éviter son rayon et attaquer la boule d'énergie dans sa bouche avant qu'il ne lance le rayon

ou bien juste après le lancement. Evitez en même temps les projectiles lancés par le boss. Continuez de tirer sur la boule jusqu'à la détruire et passer à la deuxième étape.

Le boss changera de tactique et attaquera avec deux lasers à la fois.

Evitez-les et attaquez les deux nouvelles boules d'énergie. Concentrez vos tirs sur l'une d'elles pour la détruire ensuite passez à l'autre.

Pendant la troisième partie de l'affrontement, le boss utilise encore ses deux lasers et alternera entre les deux attaques. Une fois, il tire sur les extrémités haut et bas et une autre fois il concentre ses tirs au centre. Déplacez-vous selon l'attaque en restant au centre quand il cible les extrémités et restez en haut ou en bas quand il vise le centre. Attaquez le pilote du vaisseau ennemi quand vous serez au centre en évitant en même temps les projectiles de l'appareil. Maintenez cette tactique jusqu'à la destruction du vaisseau.

L'asile d'EVE

Plus haut, plus vite, plus fort

Avancez à droite et montez jusqu'à atteindre la chenille. Contrôlez-la et avancez en évitant les obstacles et les parois enflammées.

Evitez ensuite de toucher les ennemis en chemin. Choisissez à chaque fois le meilleur chemin pour passer les ennemis et ramasser les bulles. Vous ne pourrez pas les récolter toutes en un seul passage.

Vol de lucioles

Avancez à droite et sautez d'une plateforme à l'autre en évitant les insectes de feu. Suivez ensuite le chemin montant en repérant les plates-formes grâce à la lumière dégagée par les insectes.

Dans la zone suivante, utilisez votre grappin pour vous accrocher aux insectes et atteindre la plateforme supérieure. Allez ensuite à droite et descendez sur la plateforme d'en bas. Utilisez votre grappin sur les insectes verts pour aller à droite. Le grappin vous aidera encore une fois à remonter le chemin. Evitez toutefois de toucher les parois en feu. Descendez ensuite par la fente et partez à la deuxième partie du niveau.

Sautez sur les ressorts en évitant de tomber dans le feu. Sautez ensuite sur les ressorts des plantes carnivores avant qu'elles ne vous mordent. Avancez à droite et utilisez le grappin pour vous accrocher à la plateforme. Balancez-vous pour éviter les projectiles.

Descendez et attendez que les ennemis en feu partent à droite pour avancer à droite. Accrochez-vous rapidement au plafond et hissez-vous en haut pour éviter le retour des ennemis en feu. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à atteindre la dénivellation, à droite. Sautez enfin sur les ressorts en évitant les boules de feu.

Patients enflammés

Descendez et prenez le Mouillator. Utilisez ce dernier pour éteindre le feu qui se trouve sur le chemin. Descendez avec la plateforme et éteignez la prison suspendue en feu.

Arrosez le feu situé au dessus de la plateforme pour l'abaisser. Eteignez ensuite les feux qui se trouvent sur les plates-formes pour avancer.

Utilisez encore une fois votre Mouillator pour éteindre le feu des plantes et déployer des plates-formes. Sautez jusqu'en haut et éteignez le feu sur la plateforme pour pouvoir avancer et utilisez l'eau pour repousser les ennemis qui vous attaquent. Arrosez ensuite les plantes pour constituer une plateforme et poursuivez votre route.

Eteignez les feux des plates-formes suivantes et avancez à droite jusqu'aux hélices. Arrosez-les pour pouvoir avancer puis arrosez la plateforme mouvante et sautez dessus pour atteindre la rive droite. Descendez jusqu'en bas en

déployant les plates-formes et éteignez les feux des deux hélices suivantes. Utilisez ensuite votre Mouillator pour arroser la plante qui fera tomber la boule de feu.

Poussez-la avec votre Mouillator pour dégager le chemin. Arrosez ensuite la plante pour reconstituer le chemin et montez.

Utilisez les hélices pour monter et lancez votre eau sur les barrières ensuite les ponts rouge pour pouvoir passer sans vous faire bruler.

Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes après les avoir éteintes avec votre joujou et sautez dessus pour atteindre vos amis.

Extinction des feux

Avancez à droite et utilisez le Mouillator sur la plante bleue en haut à gauche pour déclencher le ressort. Arrosez ensuite les plantes pour les faire pousser et de cette façon créer un chemin.

Utilisez ensuite les plantes ressorts pour monter sans toucher les flammes. Continuez d'utiliser votre Mouillator pour arroser des plantes et pour éliminer les ennemis. Avancez jusqu'à rencontrer un boss.

Sautez sur la plateforme en bas et utilisez votre Mouillator pour détruire les boules de feu et pour arroser la bouche du boss.

Vous pouvez vous mettre à l'abri sous la plateforme à gauche pour éviter les boules de feu. Revenez à la charge et attaquez le boss en lui mouillant la bouche avec votre joujou jusqu'à le neutraliser.

Invasion des profanateurs de corps

Vous allez être rétréci pour pénétrer dans le corps du Dr Higginbothman et purger son infection. Sur votre monture, avancez dans le corps du Dr et utilisez les globules blancs pour neutraliser les infections qui bloquent votre route.

Explosez ensuite les deux sources d'inflammation avec le globule blanc tout en évitant leurs projectiles. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'il semble être une arène où vous devez combattre l'infection. Utilisez votre globule blanc pour le lancer sur l'infection et évitez qu'elle ne vous touche. Eloignez-vous d'elle quand elle vous repère et commence à vous poursuivre.

Elle se divisera ensuite en deux et essayera de vous engloutir. Continuez à l'affaiblir avec votre globule blanc. Sa dernière mutation consiste à se diviser en quatre. Evitez ses infections et utilisez votre globule blanc pour la combattre jusqu'à l'éradiquer une fois pour toutes.

Le cosmos

Réglage des commandes pour le coeur de Négativitron

Baladez-vous dans le vaisseau et tirez les leviers pour pouvoir avancer. Sautez ensuite sur le ressort pour atteindre le niveau supérieur. Avancez et utilisez les bornes d'arcade pour jouer un peut avant de continuer votre chemin. Partez ensuite vers la deuxième partie de ce niveau.

Passez les dénivellations en évitant d'être écrasé par les plates-formes en mouvement. Continuez jusqu'à l'attaque de Négativitron. Après l'attaque, la gravité de la zone diminue. Utilisez alors cet effet pour sauter plus haut et plus loin pour ramasser les bulles et passer les gouffres.

Accrochez-vous à la roue qui tourne pour éviter le courant et vous retrouver catapulté à droite. Sautez ensuite pour atteindre le levier et abaissez-le. Profitez du manque de gravité pour monter les dénivellations ensuite passez entre les plates-formes avant qu'elles ne vous écrasent. Accrochez-vous à la roue et sautez avant de faire un tour complet.

Avancez ensuite en appuyant sur les boutons rouges pour libérer les capsules de Sackbots.

Poursuivez votre chemin et sautez en évitant le courant électrique. Continuez d'avancer entre les obstacles électrique jusqu'à atteindre un cylindre bleu qui vous servira de monture. Commencez par vous coller au plafond grâce au cylindre et avancez. Alterner ensuite les surfaces en avançant sur le sol et sur le plafond selon les obstacles en chemin.

Poussez ensuite les cubes dans leurs socles pour déployer les Robolapins. Continuez ensuite votre chemin et descendez dans le tube pour être déployé à votre tour sur le champ de bataille.

Full Metal lapin

Vous devez partir à la rescousse de vos amis qui se sont écrasés sur l'autre bout de la planète. Avancez à droite pour affronter votre premier ennemi. Quand ce dernier vous lance des bombes, attrapez l'une d'elles et renvoyez-la lui pour l'exploser ainsi que sa machine.

Refaites la même chose avec les autre ennemis mais cette fois sautez sur les ressorts pour lancer les bombes sur les ennemis.

Evitez ensuite les flammes des autres ennemis et sautez sur les plates-formes pour écraser vos ennemis. Quand vous arrivez sur la terre ferme, examinez l'interrupteur qui contrôle le pilier et allez à droite. Attirez les deux ennemis vers la gauche et, quand ils passent sous le pilier, accrochez-vous à l'interrupteur pour les écraser.

Suivez le Sackbots libéré pour qu'il vous amène jusqu'au passage qui mène à la deuxième partie du niveau.

Avancez à droite et accrochez-vous à la boule suspendue pour faire descendre un Robolapin. Embarquez sur ce dernier et écrasez la plateforme pour descendre. Sautez pour monter les dénivellations ensuite explosez les canons en les écrasant quand ils ne tirent pas.

Continuez d'avancer sans épargner aucun canon en s'assurant de ne pas être toucher pendant le saut. Sautez ensuite sur la plateforme qui se trouve à droite du vaisseau de vos amis pour arrêter le champ magnétique qui bloque le vaisseau.

Où est Avalon Centrifuge

Avancez à gauche et utilisez votre grappin pour vous accrocher à l'abeille. Utilisez aussi votre grappin pour monter la dénivellation jusqu'à atteindre les Shockbots. Utilisez le grappin pour faire descendre les deux plates-formes.

Remontez ensuite en passant par les ressorts en bas à droite et passez ensuite sur les plates-formes abaissées. Avancez à gauche et enlevez le bouclier du robot ennemi pour que les Shockbots le détruisent. Ces derniers seront très utiles pour neutraliser vos ennemis et pour débloquer les passages.

Utilisez le grappin avec les abeilles et détruisez les boucliers des ennemis pour que les Shockbots les éliminent. Avancez ensuite avec vos amis vers la deuxième partie de ce niveaux.

Accrochez-vous en bas du monte-charge et détruisez les boucliers des ennemis en attaquant leurs cerveaux et laissez vos amis les anéantir.

Une fois en bas, sautez à droite pour atteindre la terre ferme. Avancez jusqu'au premier robot et prenez la bulle qui se trouve en arrière plan, avant le robot. Allez ensuite derrière le robot et utilisez votre grappin pour dévoiler son point faible pour que vos amis l'éliminent. Quand le robot géant arrive, grimpez dessus en utilisant les ressort et le grappin et ramassez les bulles jusqu'à atteindre la tête. Tirez le levier pour en finir avec ce colosse.

Attaque des bourdons

A bord du Roboabeille, tirez sur les obstacles pour vous frayer un chemin. Explosez ensuite les canons ennemis qui vous tirent dessus.

Récoltez les bulles sur votre chemin. Vous pouvez tirer sur les bulles au lieu d'aller les récupérer pour vous faciliter la tache. Pour affronter le boss de cette zone, évitez les cubes qu'il vous lance et tirez sur le centre du boss. Attirez ses tirs vers les extrémités ensuite allez au centre et continuez vos attaques jusqu'à l'exploser.

Dans le coeur de Négativitron

Vous allez maintenant affronter Négativitron en personne, sur trois étapes.

Premièrement vous allez l'affronter à bord de votre hamster. Evitez son rayon dévastateur et sautez à droite pour détruire la demi-sphère qui se trouve sur sa tête. Il s'agit de l'un de ses points faibles. Rééditez la même chose de l'autre coté en évitant toujours son rayon jusqu'à passer à l'étape suivante.

Cette fois, vous devez sauter sur les plates-formes mouvantes ou utiliser votre grappin pour vous éloigner de sa gueule.

Après l'attaque missile de vos amis sur le boss, laissez-vous approcher de sa tête et attaquez son point faible. Répétez cette action plusieurs fois pour passer à la dernière étape de l'affrontement.

Vous devez, cette fois, éviter la zone d'impact du rayon. Le rayon lui-même n'est pas dangereux. Déplacez-vous donc de droite à gauche quand le boss effectue un balayage avec ses rayons.

Restez ensuite dans le coin droit et évitez les autres rayons en sautant. Attendez ensuite que l'un de vos amis vous lance une tarte. Quand le boss descend et dévoile son point faible, lancez cette tarte sur ce point pour le détruire.

Recommencez cette tactique plusieurs fois en changeant de coté pour venir à bout du boss.

Pour lui donner enfin le coup de grâce, sautez vers son coeur et écrasez-le. Félicitations ! Vous avez terminé l'aventure de LittleBigPlanet 2.

LE POD QUI TANGUE

Voici une astuce peu connue qui s'avère très efficace pour créer des pods originaux. Si vous voulez par exemple créer un pod « bateau » avec un vrai mouvement de tangage, voici la procédure à réaliser :

-Tout d'abord décorez votre pod de manière à lui donner l'aspect d'un navire.
-Ensuite, avec l'aide d'amis ou tout seul, courez de droite à gauche ou de gauche à droite de manière synchronisée avec le mouvement du pod afin de le faire tanguer.
-Lorsque le pod tangue suffisamment, arrêtez-vous, ouvrez votre popit et sauvegardez-le vite !
-Maintenant, à chaque fois que vous arriverez dans votre pod ou que vous le chargerez, le pod conservera en plus de l'aspect que vous lui avez donné, son mouvement ! L'effet n'est cependant pas intemporel mais dure assez longtemps.

LE CHECKPOINT OUVERT

Voici une astuce de création permettant une plus grande personnalisation du checkpoint d'entrée. Lorsque vous chargez un nouveau monde en création, appuyez immédiatement sur la touche « pause » une fois le niveau vide lancé. Si vous avez été assez rapide, le checkpoint n'aura pas eu le temps de se refermer. Ainsi vous pouvez d'une part sauvegarder le checkpoint ouvert grâce à votre popit et d'autre part le personnaliser plus en détail. Vous avez la possibilité par exemple de placer des autocollants ou des accessoires sur la lumière blanche du checkpoint ou encore à l'intérieur des deux petites trappes d'entrée. Attention cependant, si vous remettez le jeu en lecture, le checkpoint se refermera.

LittleBigPlanet : Sackboy's Prehistoric Moves

© Sony / Supermassive Games 2010

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR PLUS DE TENUES POUR VOTRE SACKBOY

Pour accumuler des tenues pour votre Sackboy, il vous faut récupérer les bulles récompenses disséminées dans chaque niveau. Il y a en tout 25 bulles récompenses dans jeu, soit 25 tenues supplémentaires à collectionner.

TROPHÉES

BRONZE

Extinction

Élimine le boss T-Rex.

Le maitre de la lave

Obtiens un score de 3 500 dans le défi pour la survie du Torrent de lave.

Haut vol

Obtiens un score de 5 500 dans le défi pour la survie du Coup de ptérodactyle.

Le hoquet

Obtiens un score de 4 500 dans le défi pour la survie du Reflux gastrique.

Terreur ptérodactyle

Obtiens un score de 4 500 dans le défi pour la survie du Tir essentiel.

Pro du Combat de fossiles

Obtiens un score parfait dans Combat de fossiles.

Pro de Cro-Magnon City

Obtiens un score parfait dans Cro-Magnon City.

Pro du Paradis préhistorique

Obtiens un score parfait dans Paradis préhistorique.

En rythme !

Termine la course dans Apprendre à se déplacer avec au moins 1 000 points restants dans l'horloge.

Chaud devant !

Termine la course dans Charbons ardents avec au moins 2 800 points restants dans l'horloge.

Découvertes primitives

Collectez 5 Bulles Spéciales.

ARGENT

Les 5 doigts de la main

Obtiens un score parfait à 5 joueurs dans À l'intérieur de Big Rex.

Collectosaure

Collectez 15 Bulles Spéciales.

OR

Collectosaure Rex

Collectez la totalité des 25 Bulles Spéciales.

LittleBigPlanet Karting

© Sony / United Front Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOOST AU DÉPART

Pour faire le meilleur départ possible, maintenez les boutons de gaz et de drift pendant le décompte. Quand le "GO" apparaît, relâchez le bouton du drift, et vous ferez un départ canon.

LES GALERIES DU MUSÉE

Salle des musiques

Trouver les 64 stickers objets du jeu.

Salle des ennemis

Trouver les 96 stickers combat du jeu.

BOOST APRÈS UN SAUT

Pour gagner un boost après un saut, maintenez L2 ou R2 et tournez à 360° dans les airs, puis réussissez votre atterrissage.

Lollipop Chainsaw

© Warner Interactive / Grasshopper Manufacture Inc 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LA BONNE FIN

Pour découvrir la bonne fin du jeu, vous devez avoir sauvé tous les étudiants.

MODE TRÈS DIFFICILE

Pour débloquer ce mode, vous devez avoir terminé le jeu en Facile, en Normal ou en Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement (Papiers de sucette + Elèves à sauver)

Ce cheminement des sept niveaux de Lollipop Chainsaw vous guidera dans le déroulement des niveaux de manière à ne manquer aucun des quarante papiers de sucettes (en or) et aucun des élèves marqués d'un signe SOS, afin de remporter respectivement le trophée argent / succès 30G : Suceuse pro et le trophée argent / succès 30G : San Romero vous dit merci ! Attention, certains papiers de sucette ne sont accessibles que si vous jouez en mode difficile.
`ta Prologue : Parking
Le prologue de Lollipop Chainsaw permet de récupérer quatre papiers de sucette et de sauver trois élèves. Dès le début du niveau, scindez en deux le grand portail d'entrée afin d'envoyer valser la horde de zombies qui y sont pendus. Progressez jusqu'à parking pour trouver un garçon qui crie à l'aide derrière des voitures. Il s'agit du premier élève à sauver : exterminez ses assaillants avant qu'ils ne l'achèvent et aller le voir pour qu'il vous remercie en vous offrant des médailles zombie.

Continuez en traversant le car puis en vous occupant des zombies rampant qui sortent des garages. Sautez par-dessus le capot de l'autobus jaune pour découvrir une fille en détresse sur le toit d'une camionnette blanche. C'est le deuxième élève à sauver. Ceci fait, allez chercher le premier papier de sucette (n°1) derrière l'autobus stationné dans un angle de cette même cour. Puis traversez le bus suivant pour arriver dans un nouveau parking où le troisième élève à sauver est accroché à un lampadaire.

Vous allez devoir l'escorter pendant un bon moment, puisqu'une fois descendu en sécurité, il va falloir le suivre afin de le protéger contre les nouveaux zombies qui débarquent. Passez le portail suivant, au-delà duquel il faudra toujours surveiller la jauge de santé du lycéen. Attention à la camionnette qui débarque et qu'il faut rapidement éviter avec un QTE. Si vous jouez en mode difficile, vous trouvez la deuxième sucette (n°3) derrière une épave d'autobus, accompagnée de plusieurs médailles zombie. Vous remarquez que les papiers de sucette sont numérotés dans un ordre différent du cheminement du niveau : en réalité, les sucettes disponibles en mode normal sont comptabilisées avant celles du mode difficile (par ordre d'apparition, n°1, n°3, n°2, n°4 pour le prologue).

Une fois le troisième élève définitivement sain et sauf, vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Sauvetage. Poursuivez votre route jusqu'à devoir monter sur une petite plateforme en hauteur. Prenez le passage à droite pour trouver la sucette n°2. La sucette n°4 se trouve plus loin, au bout d'une rue fermée des deux côtés dans laquelle vous affrontez un sacré paquet de morts-vivant. Poursuivez pour arriver au dernier combat du prologue contre des zombies

désinfecteurs. Après la victoire, vous retrouvez votre petit ami Nick qui se fait mordre et donc contaminer... Une seule solution : le décapiter !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Crado et pas cool

Niveau 1 : Highschool

Dans le niveau Highschool de Lollipop Chainsaw, vous pouvez récupérer sept papiers de sucette et sauver pas moins de huit élèves. Frayez-vous un chemin dans les couloirs qui explosent jusqu'à trouver un professeur de mathématiques plutôt sévère. En sortant de cette salle, vous arrivez dans un long couloir au milieu duquel se trouve le premier élève à sauver. Soyez rapide, sa vie descend très rapidement ! Au fond de ce même couloir vous attend la première sucette du chapitre (n°5). Deux issues vous sont alors accessibles : pénétrez dans la première (dans le sens par lequel vous êtes arrivé dans le couloir) pour y sauver le deuxième élève.

Passez ensuite dans la seconde classe pour y retrouver le professeur Fitzgibbon. Affrontez-le en évitant ses attaques à grands coups de bureau pour en venir à bout. Un zombie munis d'une ceinture d'explosifs fait alors sauter la grande baie vitrée du couloir de tout à l'heure. Descendez en contrebas et retournez-vous pour voir un corps bleu décapité... Il va falloir poser la tête de Nick dessus pour une petite séance de QTE qui débloquera l'accès à la suite. Derrière le corps bleu se trouve la sucette n°9. Le troisième élève en détresse est au bout du couloir auquel vous accéder alors.

Après avoir battu les différentes vagues de zombies, tronçonnez le rideau métallique pour récupérer des médailles et une sucette normale, puis rebroussez chemin. Après la séance QTE face à l'autobus qui débarque, vous trouvez la quatrième élève accrochée à une fenêtre, au fond du couloir.
Sauvez-la vite en tuant les morts-vivants d'en bas, car un ennemi l'attaque de l'étage. La sucette n°6 dans un des casiers qui se trouvent à côté de vous et dont il vous faut casser les portes. Vous remontez ensuite à l'étage pour voir des lycéens lâches vous abandonner. Passez dans la salle de droite où se trouvent trois élèves à sauver (le cinquième, le sixième et le septième). Dépêchez-vous de détruire les zombies kamikaze car sinon, leur explosifs auront raison de vos protégés. Pour cela, vous pouvez compter sur la barre de pole dance au milieu de la salle.

Sciez ensuite le rideau métallique pour trouver le huitième et dernier lycéen à aider dans une situation très périlleuse. Encore une fois, foncez sur les zombies explosifs afin de les stopper dans leur course. Après cela, vous avez droit à une séance de QTE sympathique où vous utilisez la tête des morts-vivant en contrebas comme marchepieds. Poursuivez à travers les couloirs et, quand vous arrivez devant la porte du terrain de basket, ne l'empruntez pas tout de suite. La sucette n°7 se trouve derrière les étagères de gauche. Vous pouvez ensuite participer à un match de basket où vous utilisez la tête de vos ennemis comme ballons. La partie est chronométrée et demande un sacré niveau. Tuez en priorité le gardien qui déviera vos tirs...

Consultez la vidéo suivante réalisée en mode difficile pour vous aider.

En sortant, dépêchez-vous afin de ne pas exploser avec le zombie dans la brouette. Vous arrivez ensuite dans une salle de classe totalement enfumée. Le papier de sucette n°10 se trouve derrière le bureau du professeur. Utilisez ensuite la tête de Nick sur un nouveau corps bleu décapité afin de libérer le passage. Après les différentes vagues d'ennemis vaincues, vous retrouvez votre professeur japonais qui vous explique d'où provient cette véritable armée de zombies. Vous faites ensuite face à un gâteau d'anniversaire géant en votre honneur, rempli de dynamite... Dans un coin de la salle se trouve la sucette n°8. Vous devez cette fois arrêtez tous les zombies explosifs qui se ruent sur le gâteau prêt à exploser. En sortant, vous faites enfin face à l'auteur de tout ce grabuge : un élève qui veut se venger de tout le mal qu'on lui a fait. Vous allez à présent affronter le boss du niveau : descendez la décharge de voitures jusqu'à lui.
N'oubliez pas la sucette n°11 sur votre droite quand vous descendez en toboggan sur un poteau de métal.

Boss du niveau 1 : Zed

Les boss de Lollipop Chainsaw sont des ennemis redoutables qui donnent lieu à des combats dantesques qu'il faut appréhender de manières bien précises. Pour vous guider, le mieux est de regarder la vidéo suivante réalisée en mode difficile :

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Zed is dead, baby.

Niveau 2 : Stadium

Le niveau 2 de Lollipop Chainsaw vous permet de mettre la main sur six papiers de sucette et de sauver quatre élèves. Vous êtes survolé par un immense drakkar viking volant... Auquel est accroché votre grande soeur Cordelia qui vous envoie un cadeau par parachute. Le tout va être de le récupérer ! Utilisez le tronçorush pour prendre les tremplins arc-en-ciel et progresser au milieu des zombies. N'oubliez pas de prendre les petits barils d'essence afin qui servent de rechargent à cette attaque. Dans la zone où vous vous battez contre Alexander puis Steven, récupérez la sucette n°12. Entrez ensuite dans le bâtiment. Juste après le magasin en ligne, vous apercevez un élève aux prises de trois zombies-pompiers : c'est le premier élève à sauver.

Montez ensuite l'escalier dans lequel Juliet demande sa couleur préférée à Nick. En haut, brisez les tables sur votre gauche pour dégoter le papier de sucette n°15 qui se trouve derrière. Progressez davantage, utilisez la tête de votre petit ami sur un corps pour détruire le volet métallique, puis sortez par la fenêtre sur les toits. La sucette n°13 se trouve dans un coin à gauche, juste après deux tremplins arc-en-ciel. Après un long saut, vous arrivez sur un petit terrain de basket où il vous est encore une fois demandé de marquer des paniers en décapitant vos ennemis. La méthode est la même que pour l'épisode précédent.

Continuez votre chemin jusqu'à la salle d'entraînement remplie de tapis roulants. Après l'avoir nettoyée, sortez et inspectez sur votre gauche pour glaner la sucette n°14. Peu après, vous arrivez dans une cour où les trois derniers élèves à sauver du niveau sont menacés par des zombies pompom girls, dans différents angles du bâtiment. Aidez-les rapidement pour récupérer plusieurs médailles. Faites ensuite l'épreuve de QTE artistique, passez devant le magasin et recevez un coup de fil de Cordelia. Dans la zone suivante, alors que trois zombies joueurs de football américain arrivent presque en volant, récupérez la sucette n°16 derrière le tremplin grillagé.

La scène suivante est un réel parcours sur les toits où vous devez suivre le chemin de médailles en tronçorush. Vous ne tardez pas à faire face à de nombreux zombies, dont le dénommé Paul. Dans cette zone, les coups de foudre sont très fréquents. N'hésitez pas à vous la jouer masochiste et à vous en prendre dix de plein fouet afin de débloquer le trophée bronze / succès 10G : En pleine poire. Passez ensuite par-dessus le grillage grâce au nouveau tremplin et allez tout en bas derrière les grilles pour récupérer la sucette n°17. Poursuivez votre chemin au tronçorush jusqu'à arriver sur le terrain de baseball pour un mini-jeu sympathique vous permettant d'utiliser votre nouveau joujou : le tronçogun ! Il est maintenant temps d'affronter le Sombre pourvoyeur du niveau.

Boss du niveau 2 : Vikke

Le deuxième boss de Lollipop Chainsaw est particulièrement long à battre. N'oubliez pas, lorsqu'il est coupé en deux au niveau du bassin, de vous mettre sur un côté du navire pour que ses jambes vous poussent. Réalisez alors la QTE demandée pour les faire passer par-dessus bord et remporter le trophée bronze / succès 10G : Cheerleader à bâbord !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Le métal viking en force !!!

Niveau 3 : O'Bannon Farm

Le niveau 3 de Lollipop Chainsaw vous emmène dans une ferme américaine dans laquelle sont disséminés sept papiers de sucette, et uniquement un camarade à sauver. Vous faites enfin la connaissance de Rosalind, la petite soeur de Juliet complètement déjantée, aux commandes d'un bus qui semble n'en faire qu'à sa tête. Commencez donc votre promenade champêtre accompagnée de nombreux zombies fermiers. Au bout d'un moment, vous rencontrez un mort-vivant obèse nommé Mark qui vous parle de ses hémorroïdes. La sucette n°18 se trouve dans cette même zone. Poursuivez votre route, sauvez une nouvelle fois le bus de votre soeur de ses assaillants et affrontez des zombies... Volants ! Ce après quoi, vous recevez un appel de votre mère qui vous parle du bus de Rosalind... La sucette n°22 se trouve alors derrière vous !

La sucette n°19 n'est pas très loin : après être passé devant un enclos à vaches zombies, passez la grille et regardez à gauche. Suivez toujours le bus de votre soeur et montez sur son toit pour une phase de rail-shooting où il faut éclater les rochers susceptibles de vous tomber dessus. Une fois descendu, vous apercevez un champignon étrange... Coupez-le en deux pour recevoir ses effets hallucinogènes et faire face à Chat, une poule géante. Quand vous reprenez vos esprits, vous êtes au volant d'une moissonneuse-batteuse. A vous de labourer le champ ainsi que les cent zombies qui s'y prélassent ! N'oubliez pas de faucher toute la récolte pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Un bel avenir

dans l'agriculture.

Vous arrivez ensuite face à l'unique élève à sauver du niveau. Ne tirez surtout pas sur le rocher sur votre droite car cela l'écrasera, mais allez plutôt tronçonner chaque zombie un par un pour recevoir votre récompense. Continuez pour trouver, peu après un magasin, un corps bleu qui attend Nick. Sur sa gauche se trouve un petit enclos rempli de morts-vivants obèses, avec au milieu le papier de sucette n°23. N'utilisez pas tout de suite Nick sur le corps bleu, mais allez au fond du passage derrière lui pour trouver un trampoline qui donne accès à une séance de QTE, avec à la clef la sucette n°20.

La séance suivante demande beaucoup de vigilance puisque vous devez tirer tous les zombies explosifs qui se ruent sur le car de Rosalind. Ce après quoi, c'est au tour de trois tracteurs d'être réduits en miettes sans quoi ils feront tomber sur vous un immense rocher. Après cela, allez découper le champignon situé à côté d'un enclos à chevaux pour une nouvelle séance d'hallucinations. Cette fois, ce sont trois poules géantes qu'il vous faut tuer ! Pire, celles-ci fusionnent ensuite avec un tracteur pour devenir une sorte de mini-boss ! Pas de panique, il n'est pas difficile à battre : contentez-vous d'éviter les attaques verticales puis tranchez tout simplement les têtes de poulet. Après une nouvelle séance de moissonneuse où il faut cette fois éviter des barils explosifs, vous trouvez un magasin, puis un tremplin de tronçorush. Celui-ci mène dans la zone où se trouve la sucette n°24, derrière des poutres à tronçonner sur votre droite.

Vous arrivez ensuite dans une sorte de rivière surplombée de barils explosifs. Il va falloir les utiliser pour dégommer les zombies volants qui vous lancent des... poules. Vous passez ensuite devant un magasin et recevez un appel de votre mère. Après avoir exterminé les nombreux zombies obèses qui se trouvent devant vous, récupérez la sucette n°21 dans l'angle sur votre droite, derrière le réservoir d'eau en bois. Vous pénétrez ensuite dans une zone remplie de barils. Ils vont vous être très utiles pour venir à bout des vagues d'ennemis qui arrivent : les barils rouges explosent et les barils bleus gèlent vous ennemis. Vous finissez par affronter un papy, une mamie et un obèse. Ce dernier est d'ailleurs un excellent moyen d'enchaîner dix saute-moutons à la suite afin de décrocher le trophée bronze / succès 10G : Moutonophile pas si évident que cela sur les zombies plus maigres.

La vidéo suivante sert de tutoriel. Vous arrivez ensuite au boss du niveau.

Boss du niveau 3 : Mariska

Ce boss est plutôt facile à battre, et ne requiert presque que le tronçogun. La vidéo suivante réalisée en mode difficile est là pour vous guider :

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Ouf, enfin tranquille !

Niveau 4 : Fulci Fun Center

Le niveau 4 de Lollipop Chainsaw vous permet de dénicher six papiers de sucette et de sauver trois élèves en danger. Vous arrivez dans un immeuble entier dédié aux bornes d'arcades dans lesquels les zombies jouent à... Tuer des zombies dans des jeux vidéo. Le premier élève à sauver se trouve dans la première salle, après que vous ayez éliminé les premiers ennemis. Il sort de l'ascenseur en courant ; protégez-le ! Avant de monter à l'étage supérieur, n'oubliez surtout pas la sucette n°25 qui se cache derrière des bornes de jeu. Vous arrivez alors dans une sorte de Pacman géant. Récupérez les huit clefs en or pour remporter la partie ! Ceci débloque également une sucette au centre du terrain de jeu, la n°26.

La sucette n°28 est disponible juste après puisqu'elle se trouve derrière vous quand vous arrivez à côté du magasin. Après avoir utilisé la tête de Nick sur le corps bleu pour vous faire passer à l'étage supérieur, vous apercevez les deux derniers élèves du niveau. Dépêchez-vous d'aller les sauver pour récupérer votre récompense, puis redescendez et approchez de la borne d'arcade pour commencer un nouveau mini-jeu. Vous êtes dans une tour à étages qu'il vous faut gravir grâce aux ascenseurs latéraux. Après une petite séquence sur piste de pole dancing, vous enchaînez directement avec un autre mini-jeu d'air hockey. Tuez les zombies tout en faisant attention au palet qui se balade sur le terrain. Une fois la victoire remportée, passez derrière les blocs bleus transparents du fond et allez tout à gauche chercher la sucette n°29.

Vous vous retrouvez ensuite sur les toits de l'immeuble. Après avoir charcuté tous vos assaillants, allez chercher le papier de sucette n°27 au fond derrière les ventilateurs de climatisation. Une nouvelle borne d'arcade s'allume : cette

fois, il faut compléter le circuit en évitant tous les projectiles qui foncent sur vous, rien de bien difficile si vous êtes vigilant. Après cela, vous voilà de nouveau sur les toits. Utilisez le matériel de gymnastique pour faire un saut QTE de manière à atterrir le plus loin possible, c'est-à-dire vers la sucette n°30. Faites ensuite le tour des grillages pour pénétrer dans l'antre du boss de ce niveau.

Boss du niveau 4 : Josey

Ce boss n'est pas spécialement difficile. N'oubliez pas de le tuer durant les dix dernières secondes du compte à rebours pour empocher le trophée bronze / succès 10G : OVNI qu'une fois. La vidéo suivante réalisée en difficile saura vous guider :

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Le disco est mort !

Niveau 5 : Cathedral

Le niveau 5 de Lollipop Chainsaw vous permet de récupérer sept papiers de sucette et de sauver deux élèves. Vous voilà prêt à affronter le dernier Sombre pourvoyeur qui vous attend dans une cathédrale en construction. Tranchez les zombies sur votre passage pour recevoir un coup de main de Cordelia au sniper. Poursuivez votre route jusqu'à apercevoir un baril dans un coin en face à droite, alors que vous êtes sur une voiture renversée. Détruisez-le pour récolter la sucette n°31. Tenez ensuite le compte à rebours jusqu'à l'arrivée de Cordelia et sortez à l'extérieur.
Un peu plus loin, vous voyez un élève en danger derrière une grille. Dépêchez-vous d'aller le secourir.

La sucette n°32 se trouve juste à côté de lui, derrière la voiture. L'élève est à escorter et à protéger des zombies kamikaze jusqu'à ce qu'il monte sur un camion pour vous remercier. Plus tard, vous arrivez dans une petite cour avec un baril bleu au centre et une voiture de police sur la droite (image du milieu ci-dessous). Attendez qu'un mort-vivant obèse détruise la voiture dans l'angle sur la gauche pour récupérer la sucette n°33 qui était coincée derrière.

Après cela, vous avez droit à une séquence où Rosalind contrôle (ou pas) une grosse boule de destruction pour les chantiers. Une fois le ménage fait, ne poursuivez pas votre chemin de suite mais allez chercher la sucette n°34 qui se trouve derrière le mur à gauche. Après avoir descendu le vingt-trois zombies volant qui attaquaient l'engin de votre petite soeur, vous arrivez sur un monte-charge géant qu'il faut veiller à ne pas trop charger en zombies. Après cela, vous observez pendant une petite cinématique la tour de la cathédrale. Vous voyez aussi en bas une sucette dorée (n°35)... Descendez et utilisez le trampoline pour l'atteindre grâce à quelques QTE.

Poursuivez vos péripéties jusqu'à apercevoir la sucette n°36 posée sur des échafaudages en bois. Pour la faire descendre, il faut tronçonner chacun des quatre piliers en faisant attention aux zombies kamikazes qui arrivent d'en-dessous. Après avoir reçu un coup de téléphone excellent de Rosalind, vous devez protéger le tout dernier élève du jeu. Explosez vite les tonneaux au tronçogun ainsi que les zombies kamikaze pour sauver sa vie et remporter le trophée argent / succès 30G : San Romero vous dit merci ! Vous arrivez ensuite dans une salle gigantesque remplie de zombies. C'est le nettoyage ultime avant le dernier Sombre pourvoyeur. C'est aussi là que se trouve la sucette n°37 : en face à droite !

Boss du niveau 5 : Lewis Legend

Ce combat est particulièrement long puisque le Lewis Legend ne cesse de se régénérer pour continuer à attaquer. Privilégiez les esquives car ses multiples coups ne cesseront de vous harceler ! La vidéo suivante réalisée en difficile saura vous guider :

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Le rock n' roll a le blues, bébé

Niveau 6 : Killabilly (Boss final)

Ca y est. Il est là. Killabilly, le zombie des zombies. Avec un look très sympathique d'ailleurs !... Ce niveau essentiellement axé sur le combat final a néanmoins un début dans lequel vous devez approcher la bête. L'occasion pour vous de récupérer les trois derniers papiers de sucette du jeu. La n°38 se trouve sur le toit d'un bus sur la droite. On y accède grâce à un tremplin de tronçorush. La n°39 est cachée dans le baril rouge qui brille, visible durant la cinématique où vous recevez un appel de votre défunt professeur. La n°40 et ultime sucette du jeu se trouve sur votre

route juste avant de rejoindre Killabilly. En la récupérant, vous obtenez le trophée argent / succès 30G : Suceuse pro.

Boss du niveau 6 : Killabilly

Le boss final du jeu n'est pas très difficile à battre mais impose un combat très long. N'oubliez pas de couper vingt de ses doigts pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Que serais-je sans doigts ? La vidéo suivante réalisée en difficile vous montre comment en finir une bonne fois pour toutes avec ces satanés zombies !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Veni, vidi, adieu Killabilly !

Deux fins différentes sont alors accessibles :
Si vous n'avez pas sauvé tous les élèves du jeu, vous obtenez la mauvaise fin avec le trophée bronze / succès 15G : L'anniversaire de la TERREUR !
Si vous avez sauvé tous les élèves du jeu, vous obtenez la bonne fin avec le trophée or / succès 100G : Bravo ! Et bon anniversaire !

Album zombie

Dans chaque niveau se trouvent des zombies un peu particuliers : en plus d'une barre de vie synonyme d'une certaine force, ils ont aussi un prénom ! Ce zombies spéciaux sont répertoriés dans l'album zombie au nombre de trente-cinq et, une fois tous exterminés, rapportent le trophée argent / succès 30G : Scrapbook de zombies. Attention, certains n'apparaissent que si vous faites une seconde fois le niveau ou uniquement si vous le terminez en mode défi !

Prologue : Parking

01. Garçon zombie : George
02. Fille Zombie : Mikaela
03. Zombie Hazmat : Jerry

Niveau 1 : Highschool

04. Zombie explosif : Jay
05. Zombie policier : Ryu
06. Zombie policière : Stéphanie
07. Zombie basketteur : Juan
08. Prof zombie : Fitzgibbon
09. Boss Zed
33. Zombie prof (femme) : Roberta

Niveau 2 : Stadium

10. Zombie pompier : Paul
11. Zombie footballeur : Alexander
12. Zombie grosse dame : Danielle
13. Zombie cheerleader : Joséphine
14. Zombie batteur : Steven
15. Zombie lanceur : Uwe
16. Boss Vikke

Niveau 3 : O'Bannon Farm

17. Zombie gros type : Mark
18. Zombie poule géante : Chat
19. Boss Mariska

Niveau 4 : Fulci Fun Center

20. Zombie geek : Tobe
21. Zombie geekette : Anastasia
22. Zombie breakdance : Wesley
23. Zombie metal : Lucid
24. Boss Josey

Niveau 5 : Cathedral

25. Zombie punk garçon : Bill
26. Zombie punk fille : Christina
27. Zombie rockeur : Brett
28. Zombie rockeuse : Samantha
29. Zombie homme volant : Peter
30. Boss Lewis Legend

Niveau 6 : Killabilly

31. Boss Killabilly
32. Zombie oiseau heureux : Jack
34. Zombie vieille peau : Marie
35. Zombie vieux râleur : David

Lost

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Force majeure

Le jeu vidéo Lost commence comme la série télé par le crash de votre avion. Vous vous réveillez dans la jungle sans savoir qui vous êtes. Amnésique, votre périple sur l'île débute ici. Vous pouvez examiner les sièges de l'avion à vos côtés, mais ils ne révèlent rien de spécial. Suivez donc le seul chemin disponible. Vous trouverez une victime accrochée dans un arbre puis un peu plus loin une personne qui disparaît aussitôt. Continuez à avancer. Il y a une chaussure sur un rocher à gauche, mais elle ne vous servira à rien. Parlez à Kate qui vous attend quelques mètres en avant. Passez tous les sujets de conversation en revue. Elle vous donnera alors 1 bouteille d'eau et vous demandera de la laisser tranquille. L'eau vous rappelle quelque chose et déclenche la première séquence de flash-back. Observez bien la photo déchirée avant que ne débute la séquence.

flash-back - 815

Dans ces phases de jeu, votre objectif est de prendre une photo correspondant au cliché déchiré que vous verrez furtivement au début de chaque flash-back. Ici, vous devez prendre une photo au moment où l'hôtesse de l'air donne de l'eau à Kate. N'oubliez pas de zoomer et de faire la bonne mise au point pour réussir. La deuxième partie du flash-back consiste à retrouver 3 objets souvenirs. Le premier d'entre eux est simplement votre sac à dos posé à vos pieds. Examinez-le. Regardez aussi le magazine posé sur le siège à côté de vous puis les photos sur l'accoudoir. Pour terminer le flash-back, parlez à l'hôtesse. Elle vous apprendra que Kate est une fugitive, ce qui explique l'utilisation des menottes.

Objets-souvenirs
- Sac à dos à vos pieds
- Magazine sur le siège
- Photos sur l'accoudoir

Parlez de nouveau à Kate et mentionnez les menottes. En échange de votre silence à ce sujet, Kate acceptera de vous aider. Elle vous indique qu'un chien était dans l'avion et que l'animal pourrait vous permettre de trouver la plage. Faites quelques pas, le jeu chargera pour laisser place à une séquence de poursuite dans la jungle. Vous devez suivre le chien à travers la jungle. Attention, le Labrador n'est pas toujours simple à suivre des yeux parmi la végétation assez dense. Le mieux est de rester très près de lui et de courir. Si vous vous perdez, appelez rapidement l'animal pour qu'il s'arrête. Fouillez les quelques mètres autour de vous pour essayer de le retrouver. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est encore de recommencer la séquence.

C'est le chaos total sur la plage. Un morceau de l'avion s'est écrasé ici. Il y a des bouts de carlingue partout sur le sable, et des survivants paniqués un peu partout. Parlez au premier d'entre eux. Il s'agit de Michael trop occupé à chercher son fils Walt pour vous accorder beaucoup de temps. Puisque vous êtes dans un jeu vidéo et que la morale ne compte pas vraiment, laissez-le chercher son fils et partez de votre côté ramasser les 3 noix de coco sur la droite. Longez la jungle, toujours sur la droite pour trouvez encore 4 noix de coco ainsi qu'1 bouteille d'eau. Rebroussez chemin jusqu'à Michael. Restez surtout bien éloigné des réacteurs qui risquent d'exploser d'un instant à l'autre. Locke est assis quelque part sur la gauche, lui parler ne sert pas encore à grand-chose puisqu'il vous priera simplement de vous occuper d'aider les autres. Notez que son fauteuil roulant se trouve à quelques mètres de lui. Descendez un peu plus sur la plage. Il y a quelques bagages près d'un morceau de tôle derrière Hurley. Fouillez-les et vous trouverez une nouvelle bouteille d'eau

Panneau électrique : fuite de kérosène

Ici, vous devez placer des résistances le long du circuit afin de réduire l'intensité électrique. En suivant le parcours, placer les -5V, -30V, -15V et -15V.
Il faudra certainement pivoter cette dernière pour terminer l'intervention et arrêter la fuite.

Jack vous félicite d'avoir réussi à arrêter la fuite. Il vous encourage maintenant à fouiller la plage pour essayer de trouver vos affaires. Cela vous permettra peut-être de retrouver la mémoire. Vous pouvez lui parler. Il va vous dire qu'il compte partir avec quelques autres à la recherche du cockpit pour envoyer un message de détresse. Commencez vos fouilles près de l'avion. Il y a un jeu d'échecs sur le sable, mais cela n'évoque rien de particulier pour vous. Prenez la bouteille d'eau près de l'aile. Kate s'est installée non loin de là, entre la jungle et l'aile. Derrière elle, une valise vide et donc sans intérêt. Parlez à Kate. Elle prétend avoir trouvé un sac à dos dans la jungle. Le sac est désormais rangé avec les autres bagages, mais de l'autre côté du camp. Il faudra le récupérer plus tard. Il y a un CD sur le sable près du feu. Il s'agit de la chanson "You all everybody" du groupe Driveshaft... Suivez la lisière de la jungle jusqu'à trouver 1 noix de coco. Revenez vers l'avion et passez de l'autre côté en traversant près de la jungle. Vous trouverez Sawyer en train de fouiller un tas de valises. Il vous accueillera assez froidement. Pas la peine de trainer dans le coin. Continuez en longeant la jungle afin de ramassez encore 3 noix de coco. Notez que Sun est assise sur votre gauche près d'un feu. Vous pouvez tenter de faire connaissance, mais à moins de comprendre le coréen, ce n'est pas forcément très utile pour l'instant. Sur la plage, vous trouverez une bande dessinée en espagnol ainsi qu'une valise vide. L'une est aussi inutile que l'autre. Votre sac est par contre très précieux et vous pourrez le récupérer dans le tas de bagages tout à fait au bout de la plage, près du feu de camp. Lorsque vous vous pencherez pour le ramassez, une vieille connaissance vous frappera dans le dos et vous sommera de lui donner l'appareil photo afin de détruire un certain cliché. Fin de l'épisode.

Episode 2 : Un nouveau jour

Vous débutez cet épisode sur la plage. Jack vous empêche de retourner dans la jungle, donc autant en profiter pour faire le ménage et parler à tout le monde. 5 noix de coco vous attendent sur la plage (2 de ce côté, 3 autres de l'autre côté de l'avion). Vous pouvez parler à Sawyer qui sera d'accord pour échanger quelques objets. Ne faites rien pour le moment, et allez plutôt parler avec Kate. Elle vous renseignera sur la position du cockpit mais vous mettra aussi en garde contre ce qui rode dans la jungle. Tout en lui parlant, vous noterez qu'une femme marche sur la plage derrière elle. Il s'agit de la même femme aperçue à votre réveil dans la jungle. Elle se tient maintenant debout sur la plage. Approchez-vous d'elle pour lui parler.

flash-back - Douce nostalgie

Prenez une photo lorsque la femme pose devant vous avec une main sur la hanche et l'autre sur la cuisse. Examinez l' agenda posé sur la chaise, puis le journal en face. Le magnétophone sur la caisse constitue le dernier objet souvenir à regarder. Parlez à la femme en maillot de bain. Elle mentira au pêcheur pour obtenir son bateau.

Objets souvenirs
- Agenda sur la chaise
- Journal sur la chaise
- Magnétophone sur la chaise

Votre objectif est désormais d'entrer dans la jungle sans que Jack ne vous voie. Parlez à Claire qui est assise près de l'avion. Puis allez voir Jack et dites-lui que la jeune femme s'est évanouie. Le médecin ira à son secours, libérant l'accès à la jungle. Caché dans les banians, Locke vous appelle. Il vous conseillera de vous tenir à l'abri dans les racines creuses en cas d'attaque. En effet, un monstre de fumée noire rode dans la végétation. Il émet heureusement un son très particulier et vous pourrez vous cacher à l'avance si vous venez à l'entendre. Locke vous apprend également que le cockpit de l'avion se trouve un peu plus loin. Comme il n'est pas simple de s'orienter dans la jungle, vous aurez besoin de repères pour avancer. Approchez-vous des débris juste derrière vous. Il y a deux morceaux de tôle. Celui de droite permet de vous rediriger vers la plage tandis que celui de gauche vous conduira au prochain repère dans la jungle. En l'activant, votre regard se tournera automatiquement vers la direction à suivre. Allez par là en prenant soin de récupérer en chemin les 4 papayes sur le rocher à votre gauche. N'oubliez pas de vous mettre à l'abri si vous entendez le monstre. Naviguez ainsi de débris en débris en vous cachant pour laisser passer le monstre. Outre les fruits déjà ramassés près de Locke, vous trouverez encore 4 papayes éparpillées près du 4ème repère. Après 6 morceaux de tôle, vous verrez l'homme qui vous a attaqué posté un peu plus loin. Et cette fois il est armé. Ne perdez donc pas de temps et continuez votre périple en courant. Vous atteindrez rapidement le dernier repère. A ce moment-là, le monstre

s'occupera de l'homme armé et vous pourrez entrer dans la zone suivante.

Prenez les 4 noix de coco sur le chemin, puis la bouteille d'eau près d'un morceau d'avion. Vous rejoindrez Michael en train de couper du bois. Il vous remettra un briquet et vous explique qu'il collecte du bois pour construire un radeau. Tout comme Sawyer, Michael se propose d'échanger des objets. Prenez 3 torches contre 15 noix de coco et entrez dans la grotte. Avancez jusqu'à ce que vous n'y voyiez plus rien et sortez immédiatement une torche pour avoir de la lumière. N'oubliez pas de la sélectionner dans l'inventaire sans quoi le briquet restera votre seule source lumineuse. En règle générale, ne restez jamais sans lumière dans la grotte pour ne pas vous faire attaquer. Avancez jusqu'à ce que des chauves-souris surgissent. Elles feront s'éteindre la torche. Rallumez-la aussitôt et continuez prudemment sur le petit pont de pierre. Vous entendrez puis verrez une cascade sur la gauche. Il faut la traverser. Pensez juste à éteindre votre torche avant de le faire. Sinon, l'eau la rendra inutilisable. Il y a deux cascades à traverser puis un petit couloir à prendre sur la gauche. Ce dernier mène à un ours polaire blessé. Ramassez la torche qui traîne près de sa gueule puis continuez votre chemin. La sortie n'est plus très loin. Passez une cascade, tournez à gauche, puis à droite devant l'autre cascade, et enfin tout de suite à gauche. Avancez tout droit et vous verrez la lumière du jour réapparaître. Suivez le chemin dans la jungle et vous finirez par atteindre le cockpit.

Entrez dans l'appareil. Décidément la première classe n'est plus ce qu'elle était... Il y a une soute au fond à droite, mais elle est fermée à clé et vous ne pouvez pas encore l'ouvrir.
Progressez jusqu'à la cabine de pilotage, et examinez les traces de sang puis le livre par terre. Il s'agit de L'Odyssée d'Homère. Vous pouvez le prendre. Derrière vous se trouvent deux panneaux électriques. Celui de gauche semble fonctionner tandis que celui de droite est endommagé. Pour autant, il n'est pas inutile et vous permet de récupérer les 9 fusibles. Trafiquez maintenant le panneau de gauche.

Panneau électrique : soute de l'avion

Ligne du haut : vide
Ligne du milieu : -30V, -30V, -15V
Ligne du bas : -5V, -15V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteigne les deux voltmètres à droite.

Une fois que la soute sera ouverte, vous pourrez récupérer vos fusibles, ils pourront toujours servir plus tard. Prenez enfin l'appareil photo et l'ordinateur portable dans la soute. Vous pouvez sortir du cockpit. Les "gentils" vous attendent dehors. Fin de l'épisode.

Episode 3 : Via Domus

Retour au campement. Comme d'habitude, commencez par remplir votre sac avec par exemple les 4 noix de coco qui traînent sur le sable. Il y en a deux de chaque côté du camp. Vous trouverez également 3 bouteilles d'eau (une près d'un récolteur de pluie, une autre dans la dernière cabane à l'extrême gauche de la plage, une troisième près de Sawyer). Parlez justement à Sawyer pour procéder à un échange et libérer un peu de place dans votre inventaire. Echangez 6 bouteilles d'eau, 6 noix de coco, 8 papayes et le livre contre sa lanterne et 2 jerrycans d'huile. La transaction devrait revenir à $90. Discutez ensuite avec Jack, Hurley, Locke et enfin Sayid. Ce dernier coupe du bois à la lisière de la jungle. Présentez-lui votre ordinateur et il vous renverra vers Locke qui pourrait avoir une batterie pour remplacer celle de votre portable. Retournez donc vers Locke, qui refuse malheureusement de vous aider. Un flash-back démarre alors, vous avez visiblement déjà rencontré Locke avant de prendre l'avion.

Flash-back - Derrière la vitre

Pour se souvenir de cette séquence, vous devez coucher sur pellicule la discussion entre la femme et l'homme au comptoir. Prenez soin d'inclure Locke en fauteuil dans cette photo. Locke était effectivement dans le magasin ce jour-là et vous avez donc déjà croisé sa route. Pour compléter le flash-back, examinez le répondeur et le message, tous les deux posés sur le bureau puis l'article sur le carton. Terminez la séquence en parlant à Rico.

Objets souvenirs
- Répondeur sur le bureau
- Message sur le bureau
- Article sur le carton

Parlez de nouveau à Locke pour l'informer que vous connaissez son secret. S'il refuse toujours de vous aider avec les batteries, fouillez la lisière de la plage et vous trouverez son fauteuil roulant. Cela peut jouer en votre faveur. Locke vous donne rendez-vous dans la jungle pour vous indiquer où trouver ce que vous cherchez. Enfoncez-vous dans la jungle, Jin est là. Il tente de vous mettre en garde contre les Autres, sans grand succès. Suivez les marques sur les arbres jusqu'à la prochaine zone. Ne perdez pas de temps en route car Jin avait raison, les Autres sont bien dans le coin et vous tireront dessus. Heureusement pour vous, le parcours n'est pas très long et ne comporte que 5 arbres marqués. Vous finirez par tomber sur le bunker. Locke vous rejoindra là-bas. Prenez les 4 noix de coco et la bouteille d'eau qui traînent autour de l'entrée. S'il le faut, vous pouvez retourner à la plage pour échanger quelques fruits avec Sawyer et faire de la place dans votre sac. Examinez ensuite les nombres. 4, 8, 15, 16, 23, 42. Prenez une photo de cette étrange suite numérique (bonus : 4, 8, 15, 16, 23, 42). Demandez à Locke de vous donner les batteries. Il se proposera de vous y conduire. Ne le suivez pas encore mais retournez vous et revenez au bunker. Il y a désormais une lumière qui jaillit par la petite fenêtre. Prenez une photo de cette lumière (bonus : rayon de lumière). Vous pouvez maintenant suivre Locke. Il se trouve vers la grotte.

Vous pourrez prendre 5 papayes par terre (3 avant le pont, 2 après). Avant de pénétrer dans la caverne, parlez à John Locke et procédez à des échanges s'il vous faut de la lumière. Une fois dans la grotte, privilégiez les torches déjà entamées avant d'en utiliser d'autres ou de sortir la lanterne. Vous ferez ainsi un peu de place dans l'inventaire en vous débarrassant d'objets inutiles. Dès votre entrée, vous serez confronté à l'apparition de la femme qui vous hante depuis le début de l'aventure. Suivez-la en faisant très attention à ne pas tomber dans les crevasses. Arrivé près d'une cascade, vous pourrez trouver 1 boite de nourriture posée sur un rocher, et 1 torche contre la paroi. Il y a une autre torche si vous prenez le chemin de droite derrière la cascade, au lieu de tourner à gauche pour suivre la femme. Suivez ensuite la paroi contre laquelle était posée cette torche, en partant sur votre gauche. Le chemin va tourner sur la droite pour arriver à une bifurcation. Des cascades coulent sur les deux chemins. Traversez d'abord la petite cascade de gauche. Une succession de chutes d'eau vous conduira finalement dans une salle où vous trouverez 2 livres par terre. Vous connaissez la valeur de ces objets. Mieux vaut donc les prendre, quitte à faire de la place dans votre inventaire en jetant des fruits. Revenez maintenant sur vos pas et traversez de nouveau toutes les cascades. Après la dernière d'entre elles, faite un virage en tête d'épingle sur la gauche. Vous devriez voir Lisa en contrebas.
Rejoignez-la. Prenez la boîte de nourriture posée par là puis suivez la femme jusqu'à pouvoir lui parler enfin. Sautez. Il y a un cadavre en bas. Sans remords, volez la boussole que la femme morte tient dans la main. Fin de l'épisode.

Episode 4 : Quarante-deux

Commencez par trouver Charlie. En l'absence de Sawyer, parti avec Jin et Michael sur le radeau, c'est lui qui s'occupe de vous fournir ce dont vous avez besoin. Echangez 4 bouteilles d'eau, 10 noix de coco, 2 livres et 2 boîtes de nourriture contre 1 arme et 1 chargeur. On ne sait jamais et puis c'est toujours utile de vider un peu son sac. Profitez-en pour épuiser tous les sujets de conversation avec Charlie. Partez maintenant ramasser quelques objets sur la plage. La récolte commence avec 5 noix de coco (éparpillées aux extrémités du camp) et 3 bouteilles d'eau (une près de la cabane bleue à gauche du campement, une à côté du récepteur de pluie près de Charlie, une dernière à droite du camp près de la grande cabane bleue). Parlez à toutes les personnes présentes sur la plage (Locke, Hurley, Sun, Kate). Vous savez maintenant où est Sayid. Mais patience, vous irez le voir plus tard. Pour le moment, restez sur la plage et prenez quelques photos pour débloquer le bonus : Trésor des naufragés. Voilà les clichés qui vous intéressent :

- La guitare de Charlie (posée derrière lui dans son abri)
- L'avion de Kate (entre ses mains, pensez à zoomer suffisamment)
- Le fauteuil roulant de Locke (caché à la lisière de la jungle)

Notez que si vous oubliez de photographier l'avion dans cet épisode, vous pourrez toujours le retrouver dans l'épisode 5. Il se trouvera posé sur un canapé dans la Station Cygne. De même, si vous ratez le fauteuil de Locke, il se retrouvera au même endroit à chaque fois que vous reviendrez à la plage dans les chapitres suivants. Vous pouvez même attendre le chapitre 7 pour le photographier. Puisque vous êtes encore sur la plage, commencez à chercher l'entrée de la Station Médicale. Pour cela, examinez les objets suivants, dans l'ordre.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.

- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Lorsque vous aurez vu tous ces objets (et donc reconstituer la suite de chiffres 4, 8, 15, 16, 23, 42), le jeu vous proposera de vous rendre à la Station Médicale. Acceptez et prenez une photo du logo Dharma juste à l'entrée (bonus : Station Médicale). Fouillez les lieux. Vous ne trouverez pas grand-chose si ce n'est 2 barres Apollo (dans la chambre et dans le cabinet médical). Ne les oubliez surtout pas car elles s'échangent à 50 dollars chacune ! Vous pouvez désormais retourner sur la plage et partir à la recherche de Sayid.

Vous verrez des indications affichées sur les arbres. Il s'agit de coordonnées que vous devez suivre avec votre boussole. Comme dans les séquences des épisodes précédents, il vous suffit de trouver votre chemin dans l'épaisse jungle. Il y a en tout 17 points de repère à suivre. Si vous êtes attaqué dans la jungle, n'hésitez pas à sortir votre arme et à abattre les assaillants. Sinon, contentez-vous de courir. Pour vous aider à vous repérer et savoir où vous en êtes, voilà la liste de repères et les quelques objets que vous pourrez trouver en chemin.

```
  215°
   |
  185°
   |
  280° <-- un ennemi vous attaque ici
   |
  330°
   |    <-- 2 papayes (en chemin)
  105° <-- un ennemi vous attaque ici
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
   0°
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
  335°
   |    <-- boîte de nourriture, noix de coco (près du dernier repère)
  255°
   |
Desmond
```

Après ce périple dans la jungle, vous finirez par trouver Desmond en train de chercher quelque chose dans sa valise. Il vous parlera du bunker, des nombres et d'un certain agenda dans la tour d'écrou.
Ecoutez ce qu'il a à dire puis entrez dans la prochaine zone qui n'est autre que celle du bunker.
Près du bunker, ramassez la bouteille d'eau, les 3 noix de coco et surtout la barre Apollo. Au besoin, retournez voir Charlie sur la plage pour procéder à quelques échanges. Privilégiez alors les fusibles dans la mesure où vous en aurez besoin plus tard. Notez la cascade un peu plus loin. Elle cache l'entrée d'une grotte. Malheureusement, la porte au bout de la caverne est bien fermée. Parlez à Sayid posté près de la Station Cygne. Remettez-lui la batterie pour qu'il tente d'allumer votre ordinateur portable. En attendant qu'il y parvienne, vous devez retourner sur la plage. Peut-être que quelqu'un se souviendra de votre nom. Hurley détient la clé de vos souvenirs. Lorsqu'il évoquera l'hôtel Perséphone de Sydney, vous serez entraîné dans un nouveau flash-back.

Flash-back - Crise identitaire

Attendez que Rico se retourne pour prendre une photo du dossier sur le comptoir. Le nom de l'hôtel et de Zoran Savo sont inscrits sur la couverture. Regardez de nouveau ce dossier pour obtenir le premier objet souvenir. De l'autre côté du magasin, vous verrez plusieurs étagères. Fouillez-les pour découvrir une lettre ainsi qu'un magnétophone. Lorsque vous aurez lu et écouté ces documents, vous pourrez aller parler à Rico. Dans la conversation, vous apprendrez votre nom. Vous vous appelez Elliott Maslow.

Objets souvenirs
- Dossier sur le comptoir
- Lettre sur l'étagère
- Magnétophone sur l'étagère

Tout heureux d'avoir retrouvé votre nom, vous pouvez vous présenter aux quelques naufragés sur la plage. Allez surtout

annoncer la nouvelle à Sayid qui vous laissera alors entrer dans la Station Cygne juste derrière lui. Ne vous gênez donc surtout pas et ouvrez la porte pour descendre dans la station.
En bas des escaliers, une lourde porte blindée s'abaissera et vous laissera seul dans la station. Vous devez trouver un moyen de l'ouvrir. Assez rapidement, le compte à rebours du bouton se mettra en marche. Vous avez quelques minutes pour trouver l'ordinateur et entrer les nombres 4 8 15 16 23 42 (avec des espaces pour séparer chacun). Appuyez sur la touche Execute en bas à droite pour valider. Après cela, ce sera l'heure de sortir votre appareil photo pour prendre quelques clichés souvenirs. Prenez une photo du livre La tour d'écrou posé sur l'étagère près de la cible de fléchettes (bonus : La tour d'écrou). Photographiez aussi les tâches de sang au plafond près de la lampe à lave (bonus : Radzinsky

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Le bunker abrite de nombreux objets. Faites donc votre marché en récupérant ce qui vous intéresse et en vous débarrassant des objets devenu inutile. Laissez par exemple tomber les fruits, ils n'ont pas une grande valeur au troc. En plus des 32 fusibles qu'il vous faut absolument prendre, vous trouverez 4 canettes de bière, une barre Apollo et 5 boîtes de nourriture. Pendant votre visite, vous pouvez regarder le matériel de sport, le mur en béton ou encore le journal posé dans la bibliothèque. Notez enfin qu'il y a un interrupteur et des lumières dans la salle de l'ordinateur ainsi que trois panneaux électriques qui ornent les murs. Vous avez certainement compris qu'il va falloir réparer les trois panneaux pour allumer les lumières, activer l'interrupteur et finalement ouvrir la porte blindée. Allez, au boulot !

1er Panneau électrique (près de la porte blindée)

Ligne du haut : -5V, -15V, -5V, -5V
Ligne du milieu : -30V, -15V, -15V
Ligne du bas : -30V, -5V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteignent les quatre voltmètres à droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 10, 5 et 40.

2ème Panneau électrique (près des machines à laver)

Ligne du haut : -30V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V
Ligne du bas : -30V, vide, -5V
Faites attention à la ligne du milieu. Le premier fusible à gauche est un -15V mais il ne doit alimenter que le circuit de gauche et du haut. Positionnez-le de telle sorte à ce qu'il ne soit pas connecté avec le circuit de droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 55, 30 et 25.

3ème Panneau électrique (dans la chambre)

Ligne du haut : -15V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V, -5V, vide, -5V
Ligne du bas : -5V, -30V, -30V
Pour la ligne du milieu, le premier fusible à gauche doit être tourné comme un T. Il ne doit pas alimenter le circuit du haut. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 55 et 20.

Une fois que le troisième panneau aura été piraté et que les trois lumières seront activées, vous pourrez enfin baisser le levier. Attention, dès que le levier sera baissé, vous vous retrouverez enfermé dans la salle avec plusieurs choses à faire dans un temps limité. Il y a notamment deux photos à prendre pour commencer à débloquer le bonus : Tracer la carte de l'île du chapitre 6. Si vous n'avez pas le temps de prendre ces photos, faites vous simplement mourir pour essayer de nouveau. Au pire, la seconde photo peut aussi être prise un peu plus tard dans le jeu au chapitre 5. La pièce est maintenant dans le noir. Prenez une photo du plan sur la porte à gauche du levier puis utilisez l'ordinateur qui vous pose une question. Tapez Via Domus qui est la traduction du message "Avancez sur le chemin de la maison" puis sur la

touche Execute. Cela rallume les lumières et vous donne accès au menu Porte Blindée. Appuyez sur la touche D et validez pour ouvrir le menu Lumière Noire. Le vieil ordinateur ne peut ouvrir le menu demandé qu'à condition de remplir un petit test de QI. Validez pour accéder au test.

Test de QI du bunker

Question 1
Suite : 3 - 7 - 15 - 31 - (?)
Réponse : 63, chaque nombre et le double du précédent +1.

Question 2
Suite : D - F - H - J - (?)
Réponse : L, la suite suit l'alphabet en sautant une lettre sur deux.

Validez à chaque fois que vous donnez une réponse pour passer au menu suivant. Dans le menu Lumière Noire, activer les lumières A puis B (validez chaque fois) puis revenez au menu Porte Blindée avec la touche C. Ouvrez la porte 2 avec la touche B (c'est celle avec le plan que vous avez déjà photographiée). Quittez l'ordinateur et courez dans la salle principale. Prenez une photo de la carte sur la porte près de la lampe à lave. Revenez enfin à l'ordinateur, ouvrez la porte 3 et sortez par là. Une cinématique se déclenche avec Jack et Sayid. Si vous voyez cette séquence sans avoir réussi à prendre les photos, vous pouvez revenir au menu du jeu et relancer la partie au dernier point de sauvegarde, c'est-à-dire juste avant l'ordinateur, ou simplement décider de prendre les photos au chapitre suivant. Vous aurez alors tout le temps pour le faire. Fin de l'épisode.

Episode 5 : Hôtel Perséphone

Ouvrez votre inventaire. Tout a disparu à l'exception du briquet. Allumez-le pour y voir plus clair et vous apercevoir que Jack et Sayid vous ont enfermé dans la cellule. Parlez à Kate de l'autre côté de la porte. Elle vous explique que votre ordinateur contenait des listes de neurotoxiques et de cobayes humains. Elle évoque aussi Chenchey, ce qui semble vous rappeler quelque chose.

flash-back - Perséphone

Vous vous retrouvez dans le hall de l'hôtel Perséphone. Vous devez prendre une photo de Lisa en train d'utiliser son ordinateur. Elle se trouve près des baies vitrées. Le problème est que vous ne devez pas vous approcher trop près d'elle car Savo ne doit pas vous voir ensemble. De toute manière, elle fermera son ordinateur si vous la collez trop. Placez-vous au niveau du pilier derrière elle et prenez la photo de sorte à voir aussi son écran. Ecoutez le message enregistré sur le magnétophone posé sur la table basse près de l'entrée. Lisez ensuite la lettre ainsi que le dossier sur la table de Lisa. Terminez le flash-back en parlant à cette dernière.

Objets souvenirs
- Magnétophone sur la table basse
- Lettre devant Lisa
- Dossier devant Lisa

Retour dans la cellule. Expliquez à Kate que vous êtes journaliste et que les informations trouvées dans votre ordinateur vous ont servi pour un article. Elle acceptera de vous donner un peu de temps et ouvrira la porte pour vous laisser sortir. Au passage, vous récupérerez toutes vos affaires. Vous pouvez reparler rapidement à Kate si vous le souhaitez puis vous promener dans le bunker. Si vous avez loupé la photo de l'avion de Kate au chapitre 4, vous pouvez vous rattraper en le photographiant. L'objet se trouve sur l'un des bancs de la table. De même, vous pouvez trafiquer l'ordinateur comme expliqué à la fin du chapitre 4 afin de prendre les photos des plans et débloquer la première partie du bonus : Tracer la carte de l'île. Enfin, les bonus La tour d'écrou, Le passé de Desmond et Radzinsky peuvent aussi être débloqués à ce moment. Là encore, je vous invite à vous référer au chapitre 4 pour connaître la liste des photos à prendre. Une rapide fouille des lieux vous permettra d'ajouter 4 boîtes de nourriture, 2 canettes de bière et 2 barres Apollo à votre inventaire. Sortez désormais du bunker.

Vous vous trouvez face à une petite cascade. Si les objets dans le bunker ne vous ont pas suffi, vous trouverez encore

Si vous êtes du genre collectionneur, vous pourrez obtenir sur la plage encore 5 noix de coco, 1 canette de bière et 1 boîte de nourriture. Charlie est sur la plage. N'hésitez pas à lui parler et à échanger quelques objets. Si ce n'est pas déjà fait, investissez dans une arme, une lanterne, des chargeurs et des bidons d'huile. Cela coûte cher, mais en faisant quelques allers-retours jusqu'au bunker pour chercher les objets supplémentaires, vous devriez avoir de quoi vous offrir ce que vous voulez. Demandez ensuite à Charlie s'il sait où est-ce que vous pourriez vous procurer de la dynamite. Il vous renvoie vers Locke, mais c'est finalement Hurley qui vous indique où aller. Il mentionne le territoire sombre, un endroit dangereux et peu accueillant. Avant de vous y rendre, vous pouvez profiter d'un petit rayon de soleil en parlant à la mignonne Sun, pas assez présente dans ce jeu. Quittez maintenant la plage et partez en direction du bunker. C'est par là que vous pourrez atteindre le territoire sombre. Il y a deux drapeaux accrochés près du bunker. Prenez le drapeau noir pour repère et enfoncez-vous dans la jungle.

Faites très attention, la fumée noire rôde dans la zone suivante. Il va falloir être rapide. Précisons qu'à partir de maintenant, nous ne détaillerons pas les fruits et autres objets à ramasser ici. Votre sac doit être déjà suffisamment garni pour s'amuser à le trier. Surtout avec un monstre aux fesses. Regardez donc le premier repère et suivez sa direction pour vous cacher rapidement dans des banians. Attendez que le monstre s'en aille pour continuer vers le second repère. Juste après ce second repère, vous trouverez encore des banians pour vous dissimuler.
Au lieu de cela, courez sur leur gauche et suivez le chemin qui vous conduira tout droit au van Dharma. Prenez le véhicule en photo (bonus : Tour Dharma) puis revenez sur vos pas pour retrouver les banians et le repère. Vous pourrez aussi voir le van en courant entre le troisième et quatrième repère. Le parcours prend fin au cinquième drapeau.

Vous êtes désormais tout près du Black Rock. Avancez prudemment jusqu'aux deux grosses pierres en travers du chemin. Un ennemi vous tire dessus et ces blocs vous seront utiles pour vous cacher. Sortez votre arme (ou courez à la plage pour en obtenir une) et débarrassez-vous du tireur perché dans un arbre. Ici aussi vous trouverez des fruits par terre. Il y a notamment 3 papayes. Servez-vous si vous le souhaitez. Suivez le sentier jusqu'au bateau et entrez par le trou béant laissé dans la coque. Une boîte de nourriture est posée près de l'entrée. Mais vous n'êtes pas là pour manger. La dynamite que vous cherchez se trouve au fond de la cale. Avant de vous en emparer, prenez une photo du squelette allongé près des escaliers (bonus : Esclave).

Vous allez maintenant devoir transporter de la dynamite et il va falloir être extrêmement prudent avec l'explosif. Pour faire simple : vous ne devez absolument pas courir lorsque vous transportez la dynamite. Une sacrée trotte vous attend puisque vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'entrée de la Station Cygne. Bonne chance pour le segment à parcourir dans la jungle avec le monstre de fumée noire ! Dans la zone du bunker, traversez la cascade et allez placer la dynamite sur la porte scellée. Reculez au bout du couloir et tirez sur l'explosif afin d'exploser la porte. Vous allez enfin pouvoir pénétrer dans la salle magnétique.

Tout est en piteux état dans cette salle. Outre la canette de bière et la boîte de nourriture, c'est l'ordinateur qui vous intéresse ici. Un nouveau test de QI est à compléter.

Test de QI de la salle magnétique

Question 1
Suite : 26 - 17 - 20 - 11 - 14 - 5 - (?)
Réponse : 8, la suite alterne -9, +3.

Question 2
Suite : Z - X - V - T - (?)
Réponse : R, la suite suit l'alphabet à l'envers en sautant une lettre sur deux.

Question 3
CAS est à SAC ce que 394 est à (?)
Réponse : 493, CAS est l'envers de SAC. Donc 394 est l'envers de 493.

Après cette formalité, vous pourrez désactiver le réacteur en utilisant la touche C. Fin de l'épisode.

Episode 6 : A tout prix

Le chapitre 6 commence fort avec une séquence de course à travers la jungle. Poursuivi par la fumée noire, Elliott doit

éviter les dangers qui se dressent sur sa route. S'il y a des troncs sur le sol, il faudra sauter par-dessus. A l'inverse, certains troncs peuvent laisser un espace pour glisser en dessous. Courez donc le plus vite possible en faisant le moins d'erreurs possible pour ne pas vous faire rattraper par le monstre. A un moment, vous aurez à courir sur des passages un peu plus étroits, restez bien sur le chemin pour ne pas tomber de la falaise ou ne pas ralentir la cadence dans le cas de la zone boueuse. Au bout d'un moment, la course prendra fin. Vous regarderez le monstre face-à-face et il s'en ira inexplicablement. Vous vous retrouverez seul près du champ de force des Autres. Avancez vers les poteaux afin que Juliet arrive et vous encourage à ne pas avancer plus loin. Suivez son conseil et ne tentez pas de traverser entre deux pylônes. Ce serait la mort immédiate. Approchez-vous tout de même suffisamment de la femme pour lui parler. Elle vous apprendra un fait intéressant sur votre passé. Vous seriez apparemment responsable de la mort de Lisa. Le flash-back qui démarre vous aidera peut-être à vous souvenir.

flash-back - A tout prix

Au début de cette séquence, vous ne pouvez pas vous déplacer mais simplement bouger la tête et viser avec votre appareil photo. Pointez en direction du garde et de Lisa pour prendre la photo juste quand votre interlocutrice se pousse et que le garde sort son arme. Vous pouvez maintenant vous déplacer. En regardant par la fenêtre, vous pourrez noter la présence de Michael, assis à une table dehors. Lisez le journal posé sur la table basse près de l'entrée puis le registre sur le comptoir. Terminez par regarder l'agenda sur la table en face de Lisa. Parlez à votre amie et profitez de ce moment pour en apprendre un peu plus sur votre passé. Enfin, allez voir le garde et dénoncez Lisa. Le garde ira la chercher vous laissant libre accès à l'ascenseur.

Objets souvenirs
- Journal sur la table basse
- Registre sur le comptoir
- Agenda sur la table de Lisa

Retour au présent. Parlez de nouveau à Juliet pour lui dire que vous n'avez pas tué Lisa. Après la désactivation de la barrière, vous pourrez passer et échanger quelques objets avec Juliet. Ne suivez pas encore le sentier près de la femme. Revenez plutôt dans la clairière et cherchez une poignée bleue au sol. En suivant les pylônes vers la clairière puis en longeant la jungle, vous trouverez un gros arbre, la poignée est juste à côté de l'arbre. Lorsque vous serez devant elle, l'option "prendre" apparaîtra. Il s'agit de l'accès à la station Perle. Vous trouverez 2 barres Apollo à l'intérieur ainsi qu'un ordinateur capable de vous donner des rapports sur toutes les stations de l'île. Ne partez surtout pas sans avoir pris une photo de l'emblème de la station dans le couloir (bonus : Station Perle). De retour dans la clairière, vous pourrez ramasser 3 papayes posées dans la fougère. Suivez désormais le petit sentier près de Juliet. Il grimpe jusqu'à la station Flamme. Notez que vous aurez besoin de beaucoup de lumière dans la section suivante. Juliet peut être utile pour échanger des jerrycans d'huile ou au pire des torches.

Malgré tout le bazar posé sur les étagères dans le bâtiment, vous ne trouverez rien d'utile. Enfoncez-vous donc plus en avant dans la station. Une fois la double porte passée, vous vous retrouverez pratiquement dans le noir. Il est donc temps de sortir votre source lumineuse. Outre le nid de cafards, vous trouvez 4 fusibles dans cette première pièce. Suivez le couloir du fond et entrez dans la première pièce ouverte sur votre gauche. Il y a là un autre fusible ainsi qu'un manuel à lire concernant le ravitaillement. Revenez dans le couloir et continuez votre exploration. Fouillez le coin juste en face de la porte d'où vous sortez. Il y a une rangée de vêtements suspendus sur des cintres. Prenez le fusible par terre et la boîte de nourriture si vous le souhaitez. Revenez dans le couloir. Celui-ci fait un angle sur la droite et semble continuer encore plus loin. Poursuivez donc votre chemin mais empruntez le premier tournant à droite. Ne prêtez pas attention aux voix que vous entendrez. Fouillez le petit local. Il cache 2 canettes de bière et une boîte de nourriture. De nouveau dans le couloir, vous pourrez prendre un fusible posé à gauche des casiers en face de la porte. Retrouvez votre chemin jusqu'à l'embranchement du couloir (là où vous entendiez les voix).
Prenez maintenant sur votre droite (ce qui correspond à aller tout droit si vous n'êtes pas venu jusqu'au local). Notez la porte immédiatement à droite. N'entrez pas encore. Nous reviendrons là dans une seconde. Allez plutôt récupérer le fusible tout au bout du couloir, près du grillage. Revenez maintenant vers la porte et entrez dans cette salle. Il y a plein de casiers à l'intérieur. Eparpillés un peu partout, vous pourrez dénicher 2 boîtes de nourriture et 2 fusibles. Traversez la chambre pour atterrir sur un nouveau couloir de l'autre côté.

Récupérez les 2 fusibles qui traînent par là. L'un est à côté des monte-charges, l'autre est simplement par terre près de l'angle du couloir. Vous trouverez encore 2 fusibles (un près des caisses au fond et un dans la salle de contrôle). Il y a également 1 boîte de nourriture posée sur un bureau. Faites le tour de la salle par la gauche. Vous tomberez sur un

local plus petit avec 1 canette de bière et encore 1 fusible. Revenez dans la salle principale et passez maintenant à droite. Il y a 1 fusible par terre. Descendez par la rampe sur votre gauche pour récupérer 1 fusible. Remontez et examinez le panneau électrique tout au bout du passage. Vous avez compris qu'il va falloir le réparer.

Panneau électrique : Station Flamme

Ligne du haut : Vide, -5V, -5V
Ligne du milieu : -5V, -5V, -5V
Ligne du bas : -5V, -5V, -15V
Toute l'astuce de ce panneau consiste à faire partir le jus en bas dès le départ. Faites ensuite une dérivation au dernier fusible en bas à droite pour que le courant puisse atteindre le cadran du haut. Ce dernier doit afficher 50, tandis que vous pourrez lire 65 sur celui du bas.

Une porte grillagée s'ouvre juste à côté. Montez à l'échelle pour rejoindre le niveau principal. Vous voilà enfin revenu à la lumière du jour. Vous entendrez de nouveau des voix et apparemment, quelqu'un parle de vous. Dans la chambre, prenez le chargeur sur le bureau, la boîte de nourriture et la canette de bière. Sur les étagères de la pièce suivante, vous pourrez récupérer encore 2 canettes de bière. Il y a aussi un ordinateur ici. Grâce à la machine, vous pouvez larguer du ravitaillement (code 24) ou écouter une archive audio vous concernant (code 32). La communication avec le continent a pour sa part été coupée. Tentez d'opérer le sonar. Celui-ci est inopérable. Ne tapez surtout pas le code 77 qui avertirait d'une intrusion dans la station et qui vous ferait mourir instantanément. Passez dans l'autre pièce. Il s'agit du salon. Vous pourrez remplir votre sac avec tout plein d'objets (1 chargeur, 1 barre Apollo, 1 canette de bière, 4 boîtes de nourriture). Vous remarquez que les deux hommes en train de parler ne sont plus très loin. N'allez pas encore les voir mais sortez votre appareil photo pour enfin terminer le bonus : Tracer la carte de l'île commencé au chapitre 4 (ou 5 pour certains joueurs). Pour cela, prenez simplement un cliché de la carte posée sur la table à droite de la pièce. Vous êtes maintenant prêt à affronter l'ennemi derrière la porte. Faites tout de même très attention : une seule balle reçue et c'est la mort assurée pour vous. Pour compliquer le tout, votre cible est très rapide et n'hésitera pas à vous abattre si elle se sent menacée. La bonne technique pour l'avoir consiste à vous placer devant la porte et à l'ouvrir (sans montrer votre arme). Alignez votre vision avec le corps de l'homme puis dégainez dès qu'il se mettra à parler. Là, il ne restera qu'à appuyer sur la détente pour le tuer. Fin de l'épisode.

Episode 7 : Une valeur de mille mots

Votre réveil se fait dans une sorte de cellule que les fans de la série reconnaissent sans doute. Faites le tour de la pièce. Lisa fait une apparition avant de vous laisser de nouveau seul... Vous n'avez pas d'autres choix que de parler à Tom de l'autre côté de la vitre. Le nom Hanso sonne familier.

flash-back - Hanso

Vos souvenirs vous renvoient à l'hôtel Perséphone de Sydney. Entrez dans la suite Opale et filez vous cacher dans le placard tout au fond à gauche. L'option "se cacher" sera disponible lorsque vous serez au bon endroit. Savo arrivera accompagné d'un homme détenant une mallette. Prenez une photo au moment précis où la mallette est transmise. Vous devez voir les bras des deux hommes ainsi que le logo Hanso sur la valise. Le flash-back se termine avec l'entrée de Lisa dans la suite. Il n'y a pas d'objets souvenirs à trouver ici.

Expliquez à Tom ce dont vous venez de vous rappeler. Il acceptera de vous laisser quitter la cellule. Votre inventaire est de nouveau complètement vide. La première chose à faire consistera à le remplir. La réserve juste en face de votre cellule vous donne 1 fusible et 2 boîtes de nourriture. Allez fouiller la pièce dans laquelle se trouvait Tom (à gauche en sortant de votre cellule). Prenez les 3 fusibles posés sur la table. La petite salle de contrôle juste en face vous permet quant à elle de trouver 1 canette de bière de même que 2 fusibles. Retournez dans le couloir, vers votre cellule. En passant, notez l'emblème sur le mur qui vous informe que vous vous trouvez dans la station Hydre. Suivez le couloir jusqu'à la rampe qui descend. La zone en bas est inondée (Jack ?). Restez donc au sec et entrez dans la salle ouverte un tout petit peu avant la rampe (Research est inscrit sur la porte). Visiblement, les Autres aiment jouer aux petits génies et mènent des expériences sur des animaux. Prenez les 2 fusibles sur la petite desserte et sortez par l'une des deux portes.

La prochaine zone, juste après la double porte, peut sembler confuse, mais il n'en est rien. Le couloir se sépare en trois, mais se rejoint juste après. En fait, le couloir décrit un cercle avec un axe central conduisant à la salle Advisory Room,

fermée pour l'instant et gardée par un panneau électrique. Prenez à gauche et vous arriverez à un petit entrepôt (2 fusibles et 1 boîte de nourriture) puis le chemin de droite pour atteindre le Staging Tank (c'est inscrit sur la porte). Cette salle contient un grand bassin dans lequel se trouve un requin. Ne vous occupez pas de l'animal. Prenez la boîte de nourriture ainsi que les 2 canettes de bière avant d'allumer l'ordinateur. Lisez le message puis appuyez sur Execute. Un nouveau test de QI vous attend.

Test de QI de la station Hydre

Question 1
Suite : 2 - 4 - 8 - 10 - 20 - 22 - (?)
Réponse : 44, la suite alterne +2 et x2.

Question 2
Suite : A - B - D - E - G - (?)
Réponse : H, la suite suit l'alphabet selon cette règle : lettre suivante, saute une lettre, lettre suivante, saute une lettre, etc.

Question 3
Suite : Z - X - C - V - (?)
Réponse : B, qui est simplement la prochaine lettre sur le clavier (dans le jeu).

Une fois piraté, l'ordinateur vous révèle quelques informations supplémentaires sur votre passé. Lisez et écoutez tout ce que vous pouvez puis activez la plate-forme du requin. Le poisson est en piteux état suite aux expériences menées sur lui par les Autres. Récupérez le dispositif collé contre sa peau, il contient les derniers fusibles dont vous aurez besoin. Retournez dans le couloir et trouvez le panneau électrique près de la porte Advisory Room.

Panneau électrique : Advisory Room

Ligne du haut : -15V (vers la gauche), -30V, -15V (vers la droite), -30V
Ligne du milieu : -15V (vers la droite), -30V, -15V (vers la gauche)
Ligne du bas : -15V (vers le haut), -15V (vers le haut)
Vous remarquez que ce panneau n'utilise aucun fusible -5V. Pour vous aider, nous avons indiqué dans quel sens doit pointer la tige du T.

Ben et Juliet vous attendent de l'autre côté de la porte. Avant de leur parler, examinez le dossier sur la table. Parlez d'abord à la femme puis au chef des Autres. Vous avez désormais une mission : amener Jack au Black Rock. Si vous y parvenez, Ben s'est engagé à vous donner un billet pour rentrer chez vous.

Vous êtes reconduit au campement où personne ne semble s'être inquiété de votre absence, ce qui fait toujours plaisir. Sawyer est revenu de son escapade en radeau. Il a repris les rênes de la boutique et n'a désormais que des chargeurs à échanger. Ce qui ne vous arrange pas tellement dans la mesure où vous n'avez plus d'arme pour le moment.
Si le coeur vous en dit, vous pourrez toujours lui en prendre quelques-uns, et si vous cherchez un financement, vous trouverez sur le sable 2 bouteilles d'eau, 2 noix de coco et 1 canette de bière. Notez que vous pouvez prendre le fauteuil de Locke en photo si vous avez oublié de le faire précédemment. Il se trouve caché à la lisière de la jungle et vous permet de débloquer un bonus. Parlez ensuite à Kate, Hurley, Sayid puis Jack qui se désaltère seul de l'autre côté de la plage. Il vous invite à le rejoindre au Black Rock. Ne vous faites pas prier et tracez votre route jusqu'au navire.

En chemin, vous aurez le loisir de ramasser 2 papayes par terre, puis encore une autre près du bateau lui-même. Jack vous attend à l'entrée de la cale, là où vous aviez trouvé la dynamite. Il vous remet une arme. On dirait que quelqu'un a fait le ménage ici puisque l'explosif a disparu. Qu'à cela ne tienne ce n'est pas ce que vous êtes venu chercher cette fois. Montez sur les ponts supérieurs jusqu'à trouver Mr Sympa. Jack et Kate sont faits prisonniers. Après une courte séquence souvenirs où vous assistez à l'exécution de Lisa, vous revoilà dans le Black Rock avec une décision à prendre. En fait, vous n'avez pas beaucoup d'options. Si vous tirez sur l'un des Autres, Jack ou Kate sera abattu (notez que le jeu vous interdit de les abattre vous-même). Si vous tirez sur la dynamite, l'explosion tuera Kate. La seule solution est de vous placer devant Kate avant de tirer sur l'explosif. Vous serez blessé, mais vous aurez sauvé vos amis. Après tout cela, Jack décide de vous laisser sur un coin de l'île.

Juliet vous réveille plus tard pour vous rendre votre boussole et votre appareil photo. Elle vous indique aussi dans quelle direction aller pour rejoindre un bateau qui pourra vous ramener chez vous. Mais vous devez vous dépêcher, vous avez moins de 2 minutes pour l'atteindre. Ne perdez pas une seconde et courez vers votre seul moyen de quitter l'île.
Comme dans le chapitre précédent, sautez par-dessus les obstacles et glissez en dessous des gros troncs. Comme si cela ne suffisait pas, vous serez aussi la cible de tireurs. Ne vous arrêtez donc pas en chemin sous peine de recevoir une balle. Locke vous attend sur le ponton. Parlez-lui une dernière fois puis rejoignez le bateau injustement baptisé Via Domus. Fin de l'épisode et du jeu.

Liste des bonus

Tour Dharma

Episode 5 : prenez la photo du van bleu dans le territoire sombre.

Station Médicale

Episode 4 : sur la plage, examinez dans l'ordre les objets comportant les chiffres maudits 4, 8, 15, 16, 23, 42.
- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Cela vous donnera accès à la station Médicale. Une fois à l'intérieur, prenez une photo du logo sur le mur.

Rayon de lumière

Episode 3 : prenez une photo de la lumière qui jaillit du bunker. Celle-ci apparaît lorsque vous revenez tout seul, sans Locke.

Passé de Desmond

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez les trois photos suivantes :
- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Tracer la carte de l'île

Ce bonus est particulier dans la mesure où vous devez prendre deux photos dans les épisodes 4 et 5, puis une dernière dans l'épisode 6.
Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez des clichés des cartes secrètes peintes sur les portes blindées. Le seul moyen de les trouver est de jouer avec l'ordinateur pour fermer les portes et activer les lumières noires. Même s'il est possible de prendre les photos au cours de l'épisode 4, il est à noter que vous aurez bien plus de temps pour vous en occuper pendant l'épisode 5.
Episode 6 : prenez une photo de la carte posée sur la table

4 8 15 16 23 42

Episode 3, épisode 4 ou épisode 5 : prenez une photo de la série de nombres sur le haut du bunker.

Station Perle

Episode 6 : trouvez l'entrée de la station Perle dans la clairière au début du chapitre (près du gros arbre) puis prenez une photo du logo à l'intérieur.

Radzinsky

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo des taches de sang au plafond (près de la lampe à lave).

Trésors des naufragés

Episode 4 : sur la plage, prenez des photos d'objets précieux pour les naufragés.

- La guitare de Charlie
- L'avion de Kate (peut aussi être pris à l'épisode 5, dans le bunker sur un banc)
- Le fauteuil roulant de Locke caché entre la plage et la jungle (peut aussi être pris à l'épisode 7)

Esclave

Episode 5 : prenez une photo du squelette dans la cale du Black Rock.

La tour d'écrou

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo du livre La tour d'écrou. Celui-ci se trouve sur un étage.

Lost Planet 2

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTREME

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Extreme.

TOUTES LES ARMES

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70 avec les Femmes fatales.

Fire Cracker

Atteindre le niveau 30 avec les Femmes fatales.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70 avec les Rounders.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec les Rounders.

Lance-flammes SP

Atteindre le niveau 50 avec les Snow Pirate Elites.

Machine Gun SP

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de la démo de Lost Planet 2.

Plasma Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec NEVEC.

Plasma Gun SP

Atteindre le niveau 30 avec NEVEC.

Shotgun SP

Atteindre le niveau 50 avec les Femmes fatales.

Shuriken

Atteindre le niveau 30 avec les Rounders.

V-Device SP

Atteindre le niveau 70 avec NEVEC.

TOUTES LES SKINS

Albert Wesker

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Resident Evil 5 ou Resident Evil 5 Gold Edition.

Frank West (Dead Rising)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Lost Planet.

Marcus Pheonix & Dom Santiago

Terminez la campagne.

Noms de Guerre (Devil May Cry)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Devil May Cry 4.

Noms de Guerre (Street Fighter)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Street Fighter IV.

TITRES SPÉCIAUX

BSAA

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Resident Evil 5.

Devil May Cry

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Devil May Cry 4.

Street Fighter

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Street Fighter 4.

PERSONNAGES CUSTOMISÉS

Terminez la campagne dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer la possibilité d'utiliser des personnages customisés en mode Campagne. Vous pouvez activer et désactiver cette option à l'écran de sélection des personnages.

COMBAT IA

Terminez tous les entraînements (Basique et Avancé) pour accéder aux combats IA.

JACKPOT BONUS

Gagnez tous les bonus disponibles à partir du jackpot de base pour débloquer un jackpot bonus qui vous permettra de gagner des récompenses de faction en déboursant 10 000 crédits.

LES BONUS DE LA FACTION FEMMES FATALES

Eléments Carpetbagger

Atteindre le niveau 1.

Eléments Jungle Pirate

Atteindre le niveau 10.

Eléments Waysider

Atteindre le niveau 20.

Eléments Firecracker (SP Release Grenade)

Atteindre le niveau 30.

Eléments Sandraider

Atteindre le niveau 40.

Shotgun SP (Confetti Shotgun)

Atteindre le niveau 50.

Eléments NEVEC

Atteindre le niveau 60.

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Sandraider

Atteindre le niveau 90.

LES BONUS DE LA FACTION ROUNDERS

Eléments du modèle A de Mercenaire

Atteindre le niveau 1.

Eléments du modèle A de Waysider

Atteindre le niveau 10.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 20.

Shuriken

Atteindre le niveau 30.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 40.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50.

Eléments du modèle B de Waysider

Atteindre le niveau 60.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Waysider

Atteindre le niveau 90.

La tête du chef Mercenaire

Atteindre le niveau 99.

JACKPOT (MOTS DE PASSE)

12887439	Street Jack
18213092	T-Shirt vert WCP baseball
25060016	T-Shirt 4Gamer.net
31354816	T-Shirt blanc et bleu
31354816	T-Shirt blanc
34297758	T-Shirt rose Playboy
52352345	T-Shirt GAMEJAPAN
56428338	T-Shirt bleu
63152256	T-Shirt noir
65162980	T-Shirt bicolore
71556463	T-Shirt mauve D
73154986	T-Shirt Famitsu
88020223	T-Shirt famitsu.com
96725729	T-Shirt jaune

ALBERT WESKER ET FRANK WEST

Il existe un moyen de débloquer Albert Wesker et Frank West sans recourir aux sauvegardes. Allez dans le menu d'édition, placez le curseur sous la roulette et appuyez sur . Entrez ensuite les codes suivants.

72962792	Albert Wesker
83561942	Frank West

Lost Planet 3

© Capcom / Spark Unlimited 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Bienvenue sur E.D.N. III

Coup de main

L'aventure de Lost Planet 3 commence sur le naufrage du navire vous transportant sur la planète E.D.N. III. Vous êtes Jim Peyton, nouveau membre d'une équipe d'exploitation énergétique sur cette immense sphère de glace, et vous voilà échoué au beau milieu de la neige à devoir survivre. Pour commencer, familiarisez-vous avec les maniements du personnage grâce au premier didacticiel : se déplacer, tourner la caméra... Vos premiers objectifs ne tardent pas à arriver : vous devez récupérer une balise puis progresser. Vous empoignez votre première arme et apprenez à vous en servir sur la faune locale : des animaux essentiellement constitués de chaleur et qui se changent en statue de glace une fois éliminés.

Les premières missions de Lost Planet 3 sont toutes très courtes. En réalité, toute la première partie du jeu est une sorte de tutoriel géant montrant ce que l'on peut faire sur E.D.N. III et qui sera utile pour la suite de l'aventure. Poursuivez votre route, récupérez la balise, et éliminez le troupeau de ces sortes d'araignées. Un balle bien placée dans ce bulbe qui semble être leur tête et on n'en parle plus. Pour finir, vous êtes sauvé par Laroche, un autre ouvrier de la station Coronis que vous vous apprêtez à rallier. Un type qui a la classe, assurément.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Coup de main

C'est parti

Un peu plus loin, le convoi vous transportant subit quelques dommages. A vous de sortir pour faire quelques réparations, puisque c'est votre boulot : progressez dans cette grotte également infestée d'ennemis. Pareil, vous tenez votre arme de poing et tirez pour dégager la zone. Vous ne tardez pas à accéder à l'endroit endommagé. Pour réparer l'engin, vous devez faire tourner deux disques de manière à ce que les deux clefs à molette rouges deviennent blanches. Maintenez-les dans cette position une demi-seconde, et le tour est joué ! Cette manipulation sera à faire de très nombreuses fois durant l'aventure ; à chaque fois, l'emplacement des clefs à molette blanches changera.

Vous rejoignez ensuite et enfin la station Coronis. Là, apprenez rapidement à vous familiariser avec la configuration des lieux ainsi qu'à ses membres clefs : la base est organisée sur trois étages. Au centre se trouve le hangar où se trouvera votre mécha. Les autres endroits clefs sont l'atelier de Gale, un jeunot super doué en bricolage, et le magasin d'armes. Les objectifs vous emmènent quoiqu'il en soit rendre visite à ces différents protagonistes.

Une fois la visite terminée, retournez au hangar pour monter pour la toute première fois dans votre mécha. Vraisemblablement, Gale y a apporté des améliorations " notables ", mais puisque vous le maniez pour la première fois, vous n'y verrez que du feu. Suivez le tutoriel de mouvements des bras mécaniques puis apprêtez-vous à sortir faire un tour à l'extérieur... Vous voilà opérationnel pour visiter E.D.N. III !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : C'est parti

Sauvetage

Après une première visite des lieux et quelques bidouillages effectués juste devant la porte de la station, vous êtes

invité à vous engouffrer dans le tunnel de glace pour continuer l'exploration. Là, vous apprenez que Laroche est en difficulté plus loin, en prise avec des monstres. Poursuivez donc le chemin en mécha, puis quittez-le à partir du moment où vous ne pourrez plus progresser avec votre imposante taille. Là, vous marchez sur les structures métalliques jusqu'à trouver l'homme se battant contre quelques araignées. Eliminez les derniers monstres pour lui prêter main forte.

C'est alors qu'arrivent deux crabes des glaces, des gros monstres rares qui font ici l'objet d'un boss. Pour les vaincre, il s'agit de sauter sur le côté pour éviter leurs charges frontales, puis de tirer à l'arme à feu sur leur queue dont l'extrémité est colorée. De toute manière, tous les points faibles des ennemis durant tout le jeu seront ces zones rouges représentatives des organes de chaleur des ennemis. La vidéo suivante montre comment s'y prendre pour ce combat. Une fois la victoire acquise, vous êtes quitte avec Laroche.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Sauvetage

Nid vide

Avant de retourner à la base, une nouvelle petite mission vous attend. Vous devez extraire de la TH-EN, l'énergie thermique locale, grâce à un poteau planté dans le sol. Pour l'atteindre, engouffrez-vous dans la grotte indiquée par votre radar et traversez cet endroit infesté d'araignées. La TH-EN est une matière explosive, elle explose quand on tire dessus, qu'il s'agisse des ennemis ou des oeufs au sol. Soyez donc prudent... Vous ne tardez pas à arriver au poteau de TH-EN : extrayez l'énergie pour terminer cette courte mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Nid vide

Héros du jour

Ceci fait, il est maintenant temps de retourner à la base Coronis. Pour cela, commencez par rallier votre mécha, stationné toujours à l'endroit où vous l'aviez laissé pour prêter main forte à Laroche. Traversez donc la grotte remplie d'oeufs de monstres dans le sens inverse afin de retrouver le lac de glace. Là, de nombreux ennemis (araignées) sont à vos trousses. Eliminez-les au fur et à mesure pour ne pas être submergé. Grimpez rapidement les escaliers métalliques et rejoignez votre mécha. Vous recevez un message d'alerte : il faut rapidement retourner à Coronis car une tempête de catégorie empereur se prépare !

Une fois arrivé à proximité de la base Coronis, vous devez à tout prix activer les blindages de sécurité afin de protéger l'infrastructure de la tempête qui approche. Pour cela, vous devez empoignez avec le bras gauche de votre mécha différents pistons, puis les faire tourner (dans le sens temporel) pour les activer. Problème : un piston est endommagé ! Sortez rapidement de votre mécha pour effectuer une réparation au pied du tube (principe des deux clefs à molette blanches), puis remonter tourner le piston. Bravo, vous avez sauvé la base à temps !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Héros du jour

Dans le pétrin

Une fois de retour dans la base, vous devez tout d'abord parler à Braddock, le chef de l'équipage. Son emplacement est indiqué sur la carte ainsi que dans la cabine d'ascenseur (indicateur d'objectif rond). Après cette petite visite, vous obtenez le grappin, qui vous permettra d'accéder facilement à des plateformes élevées lorsque vous vous déplacerez à pieds (et non en mécha). Ceci fait, remontez dans votre véhicule et sortez à l'extérieur : un piston gelé attend votre poigne de fer pour être débloqué.

Ceci fait, vous devez une nouvelle fois descendre de votre véhicule afin d'effectuer des réparations sur une machine endommagée. Cette fois, il s'agit de tubes de purge qui se sont emmêlés. Poursuivez ensuite votre chemin à pied et utilisez donc pour la première fois votre fidèle grappin. Sa distance est sacrément longue, utilisez-le donc de loin pour gagner un temps de déplacement considérable. Progressez ensuite dans la grotte suivante pour clore cette mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Dans le pétrin

Mon premier poteau thermique

Dans cette grotte, vous rencontrez un nouveau type d'ennemis : il s'agit également d'araignées mais elles sont gonflées... En plus d'être davantage résistantes, elles ont surtout la particularité d'exploser dès qu'elles sont éliminées. Tenez-vous donc à distance et utilisez ce détail pour faire sauter les ennemis les uns avec les autres. Retournez ensuite à votre mécha. Sur la route, des stalactites vous bloquent le passage : utilisez la foreuse de votre mécha (bras droit) pour briser la glace et libérer la voie.

Après quelques pas sur cet immense lac de glace, un blizzard gèle entièrement votre mécha et l'immobilise sur place, vous obligeant à descendre afin d'effectuer quelques réparations. Malheureusement, c'est aussi le moment qu'ont choisi plusieurs tigres des neiges pour intervenir, vous obligeant ainsi à leur donner une bonne leçon. La vidéo suivante montre comment s'y prendre face à ce nouveau type d'ennemis : visez la bouche (seule partie de feu de l'ennemi) pour en venir à bout rapidement.

Une fois tous les tigres éliminés, il est temps de libérer votre mécha de la glace qui le recouvre. Pour cela, rien de plus simple : tirez tout simplement sur les différents membres recouverts de cette matière bleutée afin de la faire exploser. Pas de crainte, vous ne risquez pas d'endommager l'appareil. Nettoyez bien les jambes ainsi que les bras. Reprenez ensuite votre route à bard du véhicule.
Là, vous êtes ensuite amené à explorer à pieds une grotte. N'hésitez pas à vous laisser tomber dans le vide : Jim utilise automatiquement son grappin pour ralentir sa chute. Pratique !

Arrivé tout en bas de ce gouffre, vous vous trouvez nez à nez avec un nouveau tigre de glace, sacrément plus gros et imposant que les prédécesseurs. Sûrement la mère de vos dernières victimes ? Quoiqu'il en soit, l'animal est sacrément en colère. La vidéo suivante montre comment s'y prendre durant ce combat : même chose que pour les petits tigres, évitez les attaques en roulant sur le côté et visez principalement la bouche. Le combat est ponctué par la venue de petits tigres. N'hésitez pas à rester bien mobile durant l'affrontement, d'autant plus que le gros tigre aime monter sur le pont de glace. Suivez-le et abattez-le !

Une fois le combat terminé, la mission n'est plus très longue : vous devez poursuivre jusqu'à l'emplacement indiqué par votre radar. C'est là qu'il faut planter le poteau thermique qui vous a été confié à Coronis. Une fois la manoeuvre réalisée, la mission se termine ainsi que la première partie de l'aventure qui servait de tutoriel géant. Vous savez désormais ce dont est capable Jim Peyton : les choses sérieuses peuvent enfin commencer...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Mon premier poteau thermique

Au-delà de la neige

Sur mon radar

Votre nouvelle mission commence à Coronis. Votre objectif est de rejoindre le sommet d'une montagne située à proximité de la base. Pour cela, commencez par sortir du hangar. A l'extérieur, vous ne tardez pas à devoir sortir du mécha pour effectuer quelques réparations sur un appareil endommagé. Plus loin, de nouveaux tigres des neiges croisent votre chemin et vous affrontent.

Progressez ensuite dans la grotte en direction de la station de tram. L'occasion de recevoir un message automatique de votre épouse, Grace... Une femme magnifique, drôle, attentionnée... Bref, une épouse parfaite. Une fois arrivé devant les grilles de la station de tram, utilisez la pince de votre mécha et faites tourner le boulon pour ouvrir la porte sur la droite (elle coulisse). Ceci fait, stationnez votre véhicule à l'endroit approprié et sortez pour emprunter les escaliers afin de réactiver la station de tram.

Votre objectif est de réparer le générateur afin d'alimenter de nouveau la structure en électricité. Malheureusement, vous n'êtes pas seul dans ce lieu : de nouveaux tigres des neiges ont également élu domicile ici et vous tiennent compagnie de manière chaleureuse. Vous trouvez également des sortes de bouches géantes incrustées dans les murs : il s'agit souvent d'issues fermées par ces sortes de portes. Pour les " ouvrir ", rien de plus simple : envoyez une grenade dans la bouche et elle explosera toute seule. Vous pouvez également tirer à répétition dans la bouche, ce qui est néanmoins plus long et donc moins pratique.

Dans cette nouvelle zone, vous traversez de nouveau une grotte remplie d'oeufs de monstres qui explosent. Vous

rencontrez également un nouveau type d'ennemis : des sortes d'insectes volants. Ils ne sont pas spécialement redoutables, hormis le fait qu'ils volent et qu'ils peuvent donc poser un souci de visée. La vidéo suivante montre comment s'y prendre lors de cette première approche.

Continuez ensuite votre ascension dans la station de tram. Votre objectif est de rejoindre le sommet pour réactiver le tram et ainsi acheminer votre mécha. Une fois au sommet, vous apercevez un être humain... Qui est vraisemblablement la personne ayant saboté les lieux. Etrange... D'autant plus que Braddock vous affirme que vous êtes bel et bien les seuls humains sur E.D.N. III. Finissez l'opération par le rétablissement de la parabole de communication interplanétaire.

La mission se solde par un joli combat de boss. Cette fois, il s'agit d'un crabe géant des glaces ! La vidéo suivante montre comment s'y prendre : commencez par détacher les deux pinces avant de la bête. Pour cela, évitez ses attaques frontales ; ses pinces se bloquent dans le sol et vous pouvez ainsi tirer à loisir sur les zones rougeâtres afin de les détruire. Ceci fait, passez au dos : il faut d'abord briser la glace qui recouvre sa carapace. Une fois la glace brisée, tirez sur son dos de feu jusqu'à ce qu'il soit éliminé.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Sur mon radar

Qu'est-ce que...

La mission suivante commence comme la précédente avait terminé : un nouveau crabe géant de glace passe à l'attaque ! Cette fois, vous êtes à bord de votre mécha et l'affrontement est légèrement mieux équilibré. En effet, les pinces du crustacé sont arrachées en un clin d'oeil grâce à la force du véhicule. Le reste est également facile. Si jamais votre véhicule est trop endommagé, vous descendez automatiquement au sol et devez attendre qu'il soit auto-réparé pour monter de nouveau à bord. Vous pouvez bien sûr finir l'affrontement au sol, comme à la fin du chapitre précédent.

Une fois le combat terminé, suivez votre indicateur d'objectif pour rejoindre le docteur Roman dans son petit laboratoire personnel. La dame vous demande d'inspecter des ennemis et vous passe pour l'occasion un capteur ADN à utiliser avec votre petit pistolet. Partez donc dans la grotte avoisinante pour examiner les oeufs de monstres, puis revenez lui transmettre les données. Elle vous offre une fixation motorisée en échange. Sympa !
Avec cette nouvelle amélioration nommée treuil, vous pouvez utiliser le grappin depuis votre mécha et à une distance décuplée. Vous aurez l'occasion de le faire bientôt. Votre treuil vous permet également d'attaquer depuis l'intérieur du véhicule des ennemis, surtout les ennemis volants qui se tiennent à distance de vos bras mécaniques.

Bien équipé, partez donc chercher la nouvelle poche de TH-EN. Le chemin est long mais la patience en vaut la peine... Vous arrivez ainsi dans une sorte d'impasse. Là, un logo vous indique que vous pouvez utiliser votre treuil pour progresser en hauteur. Un baptême qui vaut bien une petite vidéo explicative tant l'opération n'est pas intuitive. Eloignez-vous doucement du symbole jusqu'à ce qu'il change et que vous soyez invité à utiliser le treuil. Là, pressez le bouton indiqué et le tour est joué !

Vous voilà donc de nouveau à pieds. Laissez votre mécha là où il est stationné, et poursuivez dans cette nouvelle grotte de glace. Là, un autre crabe géant fait son apparition... Réglez-lui son compte, ce genre de formalités ne devrait plus vous poser de problème désormais. Par la suite, poursuivez jusqu'à l'endroit indiqué où vous devez planter le poteau thermique. L'outil dégèle toute la glace présente dans les environs... Et dévoile une base humaine. Alors que vous êtes censés être les premiers humains à poser les pieds sur E.D.N. III...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Qu'est-ce que...

Sous le choc

Cette mission est très certainement la plus fastidieuse de tout Lost Planet 3. Déjà parce qu'elle a des airs de jeux d'horreur, ensuite parce qu'elle est longue et qu'elle vous oppose à de très nombreux ennemis. Commencez par explorer cette structure mystérieuse. Elle est abandonnée depuis longtemps, c'est donc à vous d'utiliser vos muscles pour ouvrir les portes manuellement. La station est infestée de petits monstres rampants... Objectif prioritaire : les tuer de loin avant d'être submergé par leur nombre. Car ces bestioles ont la fâcheuse manie, une fois à proximité de vous, de s'enlacer autour de votre cou, et là c'est le drame, car la phase de QTE qui s'enclenche est tout simplement impossible à réaliser.

Plus loin dans la base, vous vous trouvez face à un nouveau type d'ennemis : les mantes. Il s'agit de grands insectes qui ont la particularité d'envoyer des aiguilles tranchantes au loin. Affrontez-les donc en restant bien à couvert derrière les nombreuses caisses situées de part et d'autre de la salle. La vidéo suivante montre comment les affronter. Pour les tuer, videz simplement votre chargeur sans viser une zone particulière de leur anatomie.

Vous arrivez ensuite dans une seconde structure. A vous de l'explorer également. Là, vous arriverez dans une zone où l'objectif sera de survivre jusqu'au débloquement automatique de l'accès. Cela signifie que des vagues d'ennemis successives sont au programme. Heureusement, une sorte de mitrailleuse automatique est présente pour vous filer un coup de main. Les ennemis risquent de la casser : pour la réparer, c'est le même principe que pour tous les autres engins endommagés, sauf que cette fois, la faune locale est à vos trousses !

Plus tard dans la structure, vous apercevrez des tigres des neiges courir sur les toits. L'un d'entre eux tombera dans le trou et atterrira devant vous... Cela enclenche une nouvelle et longue phase de combat. Il n'y aura pas de point de sauvegarde automatique avant un bon moment, alors soyez prudent. Cela signifie qu'il ne faut en aucun cas partir en courant et en tirant en espérant semer les monstres (on a essayé, ça ne fonctionne pas, on se retrouve trop rapidement submergé par le nombre des ennemis). Progressez lentement et éliminez sans attendre le moindre insecte rampant qui se présente à vous.

Une fois arrivé dans un bureau de la station météorologique, une sorte de pieuvre géante vous attaque par la baie vitrée. La vidéo suivante montre comment s'y prendre durant ce combat de boss : il suffit d'éviter les attaques des tentacules ennemis en roulant sur la droite et sur la gauche, puis de vider vos chargeurs sur la zone frontale de l'ennemi se situant au-dessus de sa grande bouche. Le front va progressivement se craqueler pour exploser. Des petits insectes rampants s'inviteront à la fin du combat : éliminez-les en priorité pour à tout prix éviter ces satanées phases de QTE !

Poursuivez ensuite votre visite de la station météorologique. Votre nouvel objectif est d'ouvrir les portes de l'ascenseur : pour cela, faites comme d'habitude, utilisez vos talents de réparateur. Dans une nouvelle salle à baie vitrée, une nouvelle pieuvre vous attaque. Le combat est exactement le même que précédemment.
Une fois votre travail terminé dans cette station mystérieuse, vous pouvez retourner rejoindre votre mécha.

Jamais deux sans trois ! Une fois bien au chaud dans votre véhicule, une nouvelle pieuvre fait son apparition et se frotte aux bras mécaniques du mécha. Cette fois, le combat est bien mieux équilibré. Protégez-vous et maintenez les tentacules de l'ennemi, puis perforez la zone frontale avec votre foreuse. La vidéo suivante montre comment s'y prendre pour acquérir la victoire facilement !

Une fois la victoire emportée, tout tourne au drame : une partie de la station s'effondre, votre mécha est emporté dans l'écroulement de la montagne, tombe, s'écrase en bas... Vous tombez au sol et êtes livré au froid... Bien heureusement, une fille asiatique est là pour vous aider. Il s'agit de la fille qui sabotait la station de communication... Elle vous sauve la vie.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Sous le choc

Le guérisseur

Vous vous réveillez ainsi dans un endroit inconnu, apparemment civilisé. Il s'agit de l'endroit où vivent les survivants de la première colonie. Oui, car il y a effectivement eu une première colonie humaine sur E.D.N. III avant la vôtre. Vous vous échappez de votre " cellule-chambre " et décidez de vous faufiler discrètement pour visiter les lieux. Vous êtes automatiquement en mode accroupi, impossible de courir ou de sortir une arme. Il n'y a qu'un seul chemin : progressez en écoutant les conversations jusqu'à être découvert par le chef du clan, Soichi.

Après quelques discussions, l'homme vous demande une première faveur. Vous devez partir chercher des médicaments dans une zone que seul le treuil de votre mécha pour vous aider à atteindre. Montez donc à bord du véhicule et suivez la route indiquée par l'indicateur d'objectif. Vous ne tardez pas à arriver devant une gigantesque plateforme de lave séchée. Là, utilisez votre treuil sur le logo bien connu pour progresser sur les pics noirs.

Au bout du chemin, vous affrontez un nouveau boss : le scorpion de lave. Le principe est exactement le même que pour les boss de glace. Evitez ses pinces avant en roulant sur les côtés et utilisez l'arbalète fournie par les survivants pour tirer des explosifs sur la partie rougeoyante de sa queue. Une fois sa queue décrochée, continuez de viser la même

zone jusqu'au terme du combat. La vidéo suivante montre la marche à suivre durant l'affrontement. Retournez ensuite voir Mira pour lui remettre les médicaments et terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Le guérisseur

Perceur de coffres

Toujours au village des survivants, suivez les indications données par l'objectif pour parler à Mira, puis à Soichi. Là, vous affrontez un nouveau boss dans l'enceinte même du village. La vidéo suivante montre comment s'y prendre pour venir à bout de cette araignée géante. Il suffit de marteler de tirs ses nombreux yeux latéraux ainsi que son front quand il s'ouvre. L'ennemi lance parfois de petits papillons bleutés... Rien de bien méchant. Une fois le combat terminé, retrouvez Mira devant votre mécha : il s'agit cette fois de retrouver des armes laissées dans une base désormais infestée de monstres. Bien sûr, cela vous permettrait d'obtenir la confiance du chef des lieux... Vous foncez donc tête baissée.

Dans la structure en question, progressez comme dans la première station de l'ancienne colonie, jusqu'à atteindre une salle circulaire. Là, allez dans la salle des commandes pour ouvrir la porte de l'entrepôt des armes. Vous devrez batailler ferme pour survivre contre de nombreux insectes rampants et mantes jusqu'à l'ouverture de la porte. La mission se termine quand la porte est ouverte, la suivante commence sur les chapeaux de roue puisque le combat fait toujours rage.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Perceur de coffres

Le grand ménage

Affrontez donc les dernières forces monstrueuses de la station. Nous vous conseillons de rester dans le tunnel qui permet de passer de la grande salle circulaire à la salle des commandes, et d'attendre ici que les ennemis se pointent pour les tuer à l'abri, d'autant plus que deux packs de munition se trouvent dans les toiles d'araignées derrière vous. Ceci fait, réparez ce qui doit l'être et retournez voir Mira pour lui faire votre rapport.

La jeune demoiselle japonaise vous accompagne ainsi dans votre mécha pendant un petit moment, le temps de papoter un peu.
Vos chemins finissent par se séparer, et vous décidez de rentrer à la base Coronis après plusieurs semaines d'absence. Là, l'heure est grave, puisque la zone subit une lourde attaque de monstres des glaces. Vous arrivez donc en grand héros puisque l'heure est au combat pour sauver tout le monde.

Une fois à l'intérieur du hangar, votre objectif est simple : éliminez simplement tous les monstres que vous voyez. Il faut aider tout le monde et ne laissez aucun survivant parmi les envahisseurs. Cela dit, votre objectif changera au cours du combat : on vous demandera d'abord d'aller dans le garage de Gale pour lui prêter main forte. Utilisez donc l'ascenseur et allez sauver le jeunot. Passez ensuite dans le laboratoire, zone qu'il faut entièrement sécuriser puisqu'elle est infestée de monstres, notamment de mantes. Pour finir, suivez le chemin indiqué jusqu'au générateur qui rend folles toutes ces bestioles, et videz votre chargeur dessus pour mettre un terme au vacarme. Décidément, quel héros ce Jim Peyton !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Le grand ménage

Forage

Savourez donc les retrouvailles avec l'équipe de Coronis qui n'en revient pas que vous soyez en vie. Allez d'abord voir le docteur Roman, puis le général Braddock auquel vous cachez l'existence des survivants. Pour finir, allez voir Gale qui vous propose une nouvelle amélioration pour votre mécha : il s'agit d'une transformation en plateforme de forage qui vous permet de... Forer. Malgré les moqueries de Laroche, vous acceptez et embarquez dans votre véhicule pour rejoindre directement votre première zone de forage.

Progressez donc dans la nature enneigée et suivez votre radar pour rejoindre la zone indiquée par l'objectif. Vous devrez entre autres utiliser le treuil de l'appareil durant le trajet. Une fois sur place, basculez en mode forage... Vous descendez alors du véhicule. Là, l'objectif est simple : vous devez tenir le temps que le forage, représenté par la jauge

orange, atteigne les 0%. La jauge blanche du dessous représente la santé de votre mécha. Car effectivement, de nombreux monstres vont apparaître, excités par le mécanisme de forage, et vous s'en prendre à vous ainsi qu'à votre véhicule. Bataillez donc ferme et n'oubliez pas de réparer régulièrement le mécha en vous plaçant devant la cabine et en utilisant les deux clefs à molette blanches. Un crabe géant des glaces vous attaque en guise de boss pour cette mission... Facile, vous avez des grenades illimitées stockées dans les jambes de votre mécha !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Forage

Chasseur de tempêtes

Pour cette nouvelle mission, commencez par rendre visite au docteur Roman dans son laboratoire personnel. Sur le chemin, vous devrez souder des tubes endommager en utilisant le chalumeau de votre mécha et en déplaçant bien le bras mécanique tout au long de l'ouverture dans l'acier. Ceci fait, allez voir la scientifique qui vous demande d'aller enquêter sur une tempête tout au sommet du pic. C'est donc votre nouvelle destination, rendez-vous y sans plus attendre, vous connaissez le chemin.

Une fois au sommet, progressez à pieds pour activer quelques interrupteurs, puis reprenez le mécha pour affronter un boss particulièrement énervant si l'on ne sait pas comment s'y prendre. Le combat est séparé en trois phases : la première vous oppose à un scorpion géant. Pour le vaincre, suivez la vidéo suivante : bloquez ses attaques et empoignez sa queue arrière. Levez-la avec le bras gauche de votre mécha afin de pouvoir accéder à la partie rougeâtre de son anatomie qu'il vous faudra percer avec le bras droit de votre mécha. Ceci fait, le monstre se rétracte et laisse place à de nombreux insectes volants. Ils sont redoutables : pour les éliminer, utilisez votre treuil en appuyant bien une fois pour le déployer et une fois pour le rétracter, rapidement. Le scorpion revient ensuite. Arrachez-lui sa queue et éliminez-le en forant toujours sur la partie rouge de son corps. Ceci fait, utilisez le treuil du mécha pour recharger la grande antenne à coup de décharges électriques.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chasseur de tempêtes

Le roi est mort

Une fois le travail terminé, retournez voir le docteur Roman. Elle vous parle d'une potentielle source de TH-EN pure sur laquelle vous devrez enquêter par la suite. Retournez ensuite au hangar et rendez visite à Gale qui vous remet le purificateur d'eau endommagé que vous avait confié Mira.

Il est désormais réparé. Partez donc pour le clan des survivants où vous remettez l'objet à la demoiselle. Elle vous donne un disque dur comprenant des données sur la première colonie et sur les origines de ce qui a causé leur perte. Retournez donc à la base Coronis porter le disque dur à Braddock.

Là, vous visionnez les vidéos avec le chef de votre expédition. L'homme apprend qu'il est né ici, et que son père a choisi d'abandonner des dizaines d'ouvriers dans le froid glacial juste pour sauver son nourrisson. Au moment où vous alliez réconforter l'homme en lui apprenant qu'il y avait des survivants, un message d'alerte passe : le roi des monstres, l'ennemi public numéro 1, a été repéré à proximité de Coronis. Sautez dans votre mécha et allez à la station de pompage. Là, vous devez réactiver les chevalets de pompage en vous glissant dans les cabines de commande, à pieds. Une fois la réactivation terminée, le " roi " fait son apparition... Montez dans votre mécha, ça va barder.
Il s'agit d'un crabe gigantesque. Son seul point faible est une petite zone rouge située sous son ventre. Pour l'atteindre, c'est simple, suivez la vidéo suivante : affrontez l'ennemi à bord du mécha. Quand il vous attaque, protégez-vous de ses pinces puis attrapez-en une. Là, maintenez-la en l'air, et quittez immédiatement votre véhicule. Le crabe est alors momentanément immobilisé, les bras en l'air, ce qui vous permet de vider votre chargeur sur la partie rouge de son ventre. Une fois que le crabe se dégage de l'étreinte, remontez rapidement dans le mécha pour renouveler l'opération. Si jamais le mécha est frappé violemment et est momentanément endommagé, descendez au sol pour affronter l'ennemi. Là, il s'agit de jeter des grenades (dont vous disposez en nombre illimité dans les jambes du mécha) sous l'ennemi pour qu'elles explosent à proximité de la zone sensible de son ventre. Rien de bien méchant, en somme... Courage !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Le roi est mort

NEVEC passe à l'action

Faites-moi le plein

De retour à la base Coronis, une petite surprise vous attend... Une unité armée du NEVEC a effectivement atterri sur E.D.N. III et prend le contrôle de la station ouvrière. Les gardes dans le hangar n'ont pas l'air commode... Allez donc dans le bureau de Braddock, au même niveau que le hangar, pour rencontrer le chef de l'unité du NEVEC. Un mec pas cool du tout qui a des allures de psychopathe. Pour continuer, allez voir Gale qui vous remet une nouvelle amélioration pour votre mécha : un électro-chargeur. Retournez au hangar pour remonter dans votre véhicule et quitter la station.

Suivez l'indicateur d'objectif sur votre radar et progressez dans les plaines enneigées jusqu'à atteindre l'endroit où vous devez charger une batterie avec la pince gauche de votre mécha sur laquelle se trouve le nouveau joujou que Gale vous a précédemment confié. Là, un nouveau boss se mesure à vous, un boss que vous avez déjà affronté dans le camp des réfugiés : il s'agit de l'araignée géante. Cette fois, le combat est bien plus simple puisque vous êtes à bord de votre mécha. Comme le montre la vidéo suivante, utilisez votre treuil pour électrifier la bête et la sonner, puis servez-vous de votre foreuse pour lui crever chacun de ses yeux ainsi que la partie centrale de son front. Rien de bien compliqué, donc.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Faites-moi le plein

Légende vivante

Après un petit passage à la station Coronis où vous apprenez que l'équipe de NEVEC cherche le docteur Roman, ce qui est un peu inquiétant, prenez le mécha et rendez-vous en personne voir la demoiselle dans son laboratoire privé. Elle vous reparle donc de la source de TH-EN infinie mentionnée précédemment et vous demande d'aller forer à deux endroits. Prenez donc la route en mécha et arrivez sur la première plateforme de forage. Là, transformez votre véhicule en mode forage et, comme précédemment, éliminez tous les monstres qui rappliquent durant toute la durée du processus.

Ceci fait, partez sans attendre pour la deuxième station de forage. Là, vous vous enfoncez davantage dans les entrailles d'E.D.N. III et ne tardez pas à arriver vers la zone indiquée par le docteur Roman. Au moment où vous vous apprêtez à forer, Soichi débarque de nulle part pour vous arrêter. Selon lui, l'endroit dans lequel vous vous trouvez est le centre de la planète, un organisme vivant ayant pour forme un Léviathan géant nommé Nushi. Jamais cette entité ne doit mourir, ni être découverte par le NEVEC... Remontez donc dans votre mécha et retournez voir le docteur Roman pour lui faire votre rapport.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Légende vivante

Traîtrise canadienne

A votre arrivée au laboratoire privé du docteur Roman, c'est le drame. Elle est morte, baignant dans son sang qui tache de rouge la neige. Là, un soldat du NEVEC apparaît derrière Jim... Et se prend un chargeur enragé dans la tronche. Non mais ! Tout bascule et se précipite. Jim réquisitionne Gale et lui explique tout. Ensemble, ils vont chercher Mira et ont pour projet de faire sauter la parabole pour couper le contact avec la Terre. Les trois compagnons se trouvent sur le téléphérique menant au sommet du pic quand le courant saute. Vous décidez alors de rétablir le courant en continuant seul, à pied. Là, sur votre chemin, vous tombez sur des forces armées du NEVEC. Tuez-les.

C'est la première fois depuis le début du jeu que vous êtes opposé à des ennemis humains. Bien sûr, ils ont l'atout de pouvoir vous tirer de loin (comme les mantes...), mais ils sont aussi plus faibles que la majorité des monstres, ce qui a les rend particulièrement " agréables " à affronter. Une fois arrivé au sommet de la station, là où se trouve la parabole géante, de nombreuses forces ennemies rappliquent par hélicoptère. Eliminez-les tous en profitant de leur point de débarquement pour les souffler en nombre d'une grenade bien placée, comme le montre la vidéo suivante.
Une fois tous les ennemis hors d'état de nuire, passez dans la salle de commande pour rétablir le courant du téléphérique sur lequel se trouvent Mira et Gale. Ceci fait, sortez et allez récupérer votre mécha qui a été acheminé au sommet du pic. Une fois à l'intérieur, faites quelques pas pour qu'une cinématique se déclenche. Voici le combat le plus important, l'affrontement tant attendu, la classe ultime de Lost Planet 3.

Jim Peyton opposé à Renard Laroche.

Ce combat de mécha contre mécha n'est pas compliqué mais est assez long et propose plusieurs phases différentes. Heureusement, vous êtes sans cesse épaulé par Gale par radio, qui vous décrit les points faibles de Laroche et vous dit comment le combattre. La vidéo suivante montre la marche à suivre durant l'affrontement : il vous faut endommager successivement plusieurs endroits précis de l'appareil ennemi. D'abord, la clavicule droite (sur votre gauche), puis l'autre côté, puis la cuisse gauche (sur votre droite), puis le cockpit, le tout en évitant bien sûr les attaques ennemies et en réussissant à empoigner ses bras métalliques. Courage ! Au terme du combat, l'opération destruction de la parabole prend fin et vous vous hâtez vers le camp des survivants pour leur prêter main forte.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 30G : Traîtrise canadienne

Héros déchu

Là, votre objectif est de trouver Mira et Soichi. Pour cela, traversez le village en ruines et en feu en affrontant les nombreux soldats du NEVEC qui se trouvent sur votre chemin. Ils sont en général regroupés par petits groupes de trois ou quatre, et sont également souvent postés en hauteur. Fiez-vous donc aux lasers bleus des armes qu'ils utilisent pour repérer leur position et les éliminer avant qu'ils ne prennent l'avantage. Vous ne tardez pas à rejoindre l'endroit où se trouvent Soichi et Mira. Là, le chef du NEVEC tue le monsieur et vous oblige à rendre les armes car il détient votre famille... Le fumier !

Vous vous réveillez alors dans une cellule de la station Coronis. Vous avez été drogué et interrogé, et avez révélé l'existence et l'emplacement de Nushi. Cela dit, Braddock semble vous prêter main forte puisqu'il organise votre libération. Récupérez donc votre couteau de chasse pour éliminer dans ces horribles phases de QTE les monstres rampants qui s'attaquent à vous. Puis, récupérez votre équipement entier et partez affronter les forces du NEVEC. Là, rejoignez le bureau de Braddock dans lequel se trouve Mira. Pour finir, allez dans le hangar et récupérez votre mécha. Là, Braddock fait passer un faux message qui rassemble toutes les forces du NEVEC dans leur navette spatiale, à l'extérieur. A vous de sortir du hangar, de placer trois charges explosives (descendez du mécha) au pied de chaque pilonne qui soutient la structure. Le tout ne tarde pas à exploser... Tous les soldats du NEVEC meurent dans l'explosion de leur vaisseau, ainsi que Braddock qui s'est sacrifié pour sauver son équipe d'expédition. Le brave homme... Et le mieux dans tout cela, c'est qu'il a réussi à acheminer Grace, votre épouse, et votre fils jusqu'à E.D.N. III. Le couple tant séparé est enfin réuni, vous offrant le moment le plus émouvant de Lost Planet 3. Ah, l'amour... Qu'y a-t-il de plus merveilleux ?

Vous obtenez le trophée bronze / succès 30G : Héros déchu

Coeur meurtri

Cela dit, tout n'est pas encore fini. Le chef du NEVEC est parti seul dans le coeur de Nushi et s'apprête à rendre tout E.D.N. III folle à cause de sa machine démoniaque. Dans un ultime élan de bravoure, vous montez à bord de votre mécha et vous dirigez vers le coeur de la bête. Vous promettez à votre épouse de revenir, " comme toujours ". Une fois sur place progressez dans ces immenses vaisseaux sanguins. Pour ouvrir les portes (ventricules), électrifiez les petites cellules bleues et explosez les grosses poches de sang. Une fois bloqué par le gros ventricule menant au centre, utilisez le treuil pour poursuivre à pieds. Là, affrontez de nombreux monstres avec vos armes et répétez la même opération pour ouvrir le ventricule. Remontez à bord du mécha et pénétrez dans le coeur de Nushi pour affronter le boss final de Lost Planet 3.
Le combat est long, mais simple. Votre mécha est en mode forage et est donc inutilisable pour affronter celui du chef du NEVEC. Cela dit, n'oubliez pas que ses jambes contiennent des munitions illimitées, et n'oubliez pas non plus de réparer fréquemment votre machine qui subira forcément des dégâts. Le forage est infini et n'a pas d'avancement (en pourcentage), puisque le combat se termine une fois l'ennemi au sol. Pour cela, visez les cylindres plats qui sortent des épaules du mécha pour le sonner, puis videz vos chargeurs sur le buste pour l'endommager. L'opération est à répéter jusqu'à ce qu'il explose. Par ailleurs, placez-vous derrière les grands nerfs qui sortent du coeur de Nushi. Si l'ennemi les vise, de nombreux monstres rappliquent et vous aident, attaquant le mécha de NEVEC.

Ça fait du bien d'être enfin aidé par ces satanés Akrids ! Une fois le mécha ennemi détruit, vous aurez droit à une petite séance de QTE pas bien méchante (et heureusement) vous menant à la victoire finale. Il est grand temps de retourner auprès de votre femme et de votre fils...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 30G : Coeur meurtri

Félicitations, vous avez vaincu les forces du NEVEC et avez sauvé la planète E.D.N. III d'un sombre avenir ! Vous achevez ainsi la campagne de Lost Planet 3 !

Vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Campagne terminée
En terminant le jeu en mode Difficile, vous obtenez le trophée or / succès 50G : Conditions extrêmes

Lost Planet : Extreme Condition

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ EXTREME

Terminer le jeu en Easy, Normal ou Hard.

CHEAT CODES

Energie infinie

Mettez le jeu en pause et faites : Bas, Bas, Bas, Haut, △, Haut, △, Haut, △, Haut, Haut, Haut, Bas, □, Bas, □, Bas, □, Gauche, △, Droite, □, Gauche, △, Droite, □, R1 + L1. Un son confirmera la validité du code.

Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause et faites : R2, R1, △, □, Droite, Bas, Gauche, L1, L2, R2, R1, △, □, Droite, Bas, Gauche, L1, L2, R2, L2, L1, R1, △, Gauche, Bas, □, R1 + L1. Un son confirmera la validité du code.

T-ENG + 500 points

Mettez le jeu en pause et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, □, △, R1 + L1. Un son confirmera la validité du code.

PERSONNAGES ONLINE (EXCLUSIF SUR PS3)

Frank West	Atteindre le niveau 90 (online)
Joe	Terminer le mode Campagne
Luka	Trouver toutes les cibles en mode Campagne
Mega Man	Atteindre le niveau 100 (online)

Lumines Supernova

© Q Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Bases 3

Débloque 3 skins en Mode Défi "Basique"

Bases 10

Débloque 10 skins en Mode Défi "Basique"

Avancé 10

Débloque 10 skins en Mode Défi "Avancé"

Contre-la-montre 50

Marque 50 points en Mode Contre-la-montre 60 s

Débutant en Mission

Termine le Mode Mission facile

Débutant en Puzzle

Termine le Mode Puzzle facile

Argent

Contre-la-montre 210

Marque 10 points en Mode Contre-la-montre 180 s

Maître de l'Excavation

Termine tous les niveaux en Mode Excavation

Maître de Mission

Termine le Mode Mission Difficile

Maître du Puzzle

Termine le Mode Puzzle Difficile

Maître des Skins

Débloque tous les skins

SKIN DE LITTLEBIGPLANET

Atteindre le niveau 1-3 en mode Challenge (avancé).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (MODES PUZZLE ET MISSION)

Difficile

Terminer les modes Puzzle et Mission en Facile.

Très difficile

Terminer les modes Puzzle et Mission en Difficile.

Machinarium

© Amanita Design 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La ferraille

Dès le début du jeu, cliquez deux fois sur la baignoire puis cliquez sur le corps du robot pour le faire tomber. Ensuite, cliquez sur la tête pour l'assembler au corps. Cliquez ensuite à nouveau sur la tête, maintenez la touche enfoncée et allongez le corps vers le haut. Récupérez le jouet, cliquez sur cet objet dans votre inventaire en haut de l'écran et donnez-le à la souris. Cette dernière vous offrira le second pied.

Par la suite, cliquez sur l'aimant pour le récupérer, récupérez aussi le fil de la bobine et combinez les deux objets dans votre inventaire. Marchez à droite et cliquez sur le tuyau en acier pour le faire pencher. Sortez l'aimant qui est combiné au fil et cliquez sur la petite roue en haut des canalisations. Enfin, marchez à droite pour atteindre la prochaine zone.

Chapitre 2 : Poste de police

Après la cinématique, approchez-vous des cônes et cliquez dessus plusieurs fois. Ensuite, approchez-vous du sceau qui est à gauche, prenez le cône dans votre inventaire et plongez-le dans la peinture. Prenez le petit sceau bleu dans votre inventaire et mettez-le également dans le grand sceau blanc. Reprenez le cône, plongez-le à nouveau dans le grand sceau et obtenez ainsi un cône de couleur bleu clair.

A présent, allez vers le lampadaire et grimpez-y à deux reprises. Prenez le bout de fer qui se trouve en bas du lampadaire et placez-le en haut du poteau pour grimper encore plus haut. Refaites la même opération et grimpez jusqu'au sommet. Enfin, Allongez le corps du robot et récupérez la lampe.

Combinez la lampe avec le cône et placez-les sur la tête du robot. Avancez vers la droite, allongez le corps et tirez sur la corde pour appeler le garde.

Chapitre 3 : Entrée de la mine

D'abord, avancez à droite et approchez-vous de la citerne d'eau. Rétrécissez votre personnage et cliquez sur l'appareil qui est à droite. Placez le curseur gauche sur 2, le curseur droit sur A puis allez à gauche. Montez les escaliers, ramassez un crochet sous le levier et placez-le sur le bout du garde-corps des marches.

Ensuite, allongez-vous et grimpez sur la canalisation qui est en haut. Déplacez-vous à droite, récupérez l'objet accroché et descendez. Prenez cet objet et placez-le sur les rails. Depuis votre position, utilisez le garde-corps des marches et activez ainsi le levier de loin. Refaites cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que le chariot s'écroule près de la citerne.

Enfin, prenez les roues du chariot et placez-les sur les rails. Mettez-vous sur les roues et actionnez le levier de loin pour entrer dans la salle suivante.

Chapitre 4 : Salle d'incinération

Cliquez sur le bouton qui clignote en rouge, au milieu de la pièce. Approchez-vous de la porte de droite et récupérez le bout de métal suspendu. Ensuite, approchez-vous du panneau de contrôle et cliquez dessus. Déplacez le premier curseur vers le bas, le second vers le haut et le dernier vers le bas. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge, reprenez rapidement votre forme normale et placez-vous rapidement dans le chariot. Dès que la pelleteuse vous embarque et monte, cliquez rapidement sur la plateforme de gauche pour l'atteindre.

A présent, prenez le bout de métal dans votre inventaire et placez-le sur le mécanisme qui est à gauche. Cliquez de nouveau sur le mécanisme et inversez le branchement des deux fils bleus. Descendez, appuyez sur le bouton rouge du panneau de contrôle et placez-vous rapidement dans le chariot. Par la suite, repérez la flèche lorsque la pelleteuse approche du tube qui se trouve à droite et entrez. Après la scène cinématique, vous serez envoyé en prison.

Chapitre 5 : Cellule de détention

Interagissez avec le prisonnier, avancez à droite et ramassez les herbes dans la canalisation. Cliquez sur la vanne de la canalisation deux fois et prenez-la aussi. Ensuite, avancez à gauche et ramassez le papier toilette. Allongez-vous, prenez les herbes dans votre inventaire et placez-les sur la lampe pour les sécher. Combinez les herbes sèches avec le papier toilette, créez ainsi une cigarette et donnez-la au prisonnier.

Par la suite, repérez le trou dans le mur (à gauche), approchez-vous-en et rétrécissez-vous. Prenez le bras du prisonnier dans votre inventaire et rentrez-le dans le trou. Repérez deux autres trous dans la cellule suivante et allongez le bras dans le trou qui se trouve au nord. Secouez l'élément pour faire tomber le balais et ramassez-le. Enfin, combinez le balais avec la vanne et utilisez-les pour ouvrir la plaque d'égouts, au sol. Descendez et avancez à droite.

Chapitre 6 : Salle de garde

Poursuivez à droite jusqu'à ce qu'une plaque apparaisse. Utilisez le balais-vanne et ouvrez la plaque. Allongez-vous, attendez que la chaise du garde penche en arrière et poussez-la pour le faire tomber. Dès qu'il tombe, cliquez sur les billes qui sont sur la table pour les ramasser. Le garde se relève et s'approche de la cible afin de ramasser les autres billes. A ce moment, volez la clé et sortez rapidement du tunnel. Avancez à gauche et placez la clé dans la serrure de gauche.

Prenez les billes, placez-les au sol et retournez dans le tunnel.

Les prisonniers commencent à s'échapper, le garde qui tente de les rattraper glisse sur les billes avant de les rejoindre en sortant de la salle. Ainsi, sortez du tunnel, montez les escaliers et sortez.

Dans la pièce suivante, montez les escaliers et regardez à travers le télescope. Avancez à gauche, appuyez sur l'interrupteur près de la porte et regardez l'horloge qui affiche 4h45. Ensuite, descendez et retournez à la pièce précédente. Allez à gauche et entrez dans la prison.

Entrez dans la cellule du milieu, allongez-vous et récupérez la ventouse au plafond. Sortez et prenez à gauche puis interagissez avec le clavier. Réglez l'heure à 4:45 et appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la cellule. Entrez, appuyez sur le casier et résolvez le puzzle pour l'ouvrir. En effet, vous devez déplacer les points verts afin de former un triangle au milieu de la structure.

Une fois que vous aurez résolu le puzzle, obtenez le pistolet et sortez. Retournez dans la salle où se trouve le télescope et prenez la porte en haut des marches.

Chapitre 7 : Les tours

Avancez à droite des caisses et déplacez-les vers la gauche jusqu'à la zone suivante. Poussez-les à nouveau, passez à gauche des caisses et montez les marches. Repérez un panneau de contrôle, à droite de la dame, et interagissez avec. En effet, vous devez changer le positionnement des flèches et les placer dans le sens inverse (les trois flèches orange vers le bas et les trois flèches jaunes vers le haut). Supposons que le bouton du haut représente le bouton numéro 1 et celui d'en bas est le numéro 7.

Appuyez sur les boutons suivants pour résoudre le puzzle : 3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4.. Si vous vous êtes trompé de bouton, appuyez sur le bouton rouge pour reprendre du début.

Ensuite, discutez avec la dame et poussez la caisse jusqu'à son emplacement initial. Mettez-vous à droite de la caisse, grimpez sur la pierre puis sur la caisse. Allongez-vous et grimpez à l'échelle. Devant ce panneau de contrôle, bougez simplement la flèche vers le sud-est grâce au bouton qui se trouve à l'extrême droite et appuyez sur le bouton vert pour déplacer la bouée. Appuyez sur le bouton d'huile pour relâcher l'huile et attirer l'attention du robot domestique. Faites

revenir la bouée à sa position initiale, descendez, combinez le pistolet avec la ventouse et utilisez-les pour attraper le chien.

Enfin, retournez voir la dame et rendez-lui son chien. Prenez le parapluie et utilisez-le pour passer sous l'eau (à gauche). Montez les escaliers et entrez dans la ville.

Chapitre 8 : La ville

Une fois que vous êtes dans la ville, montez les escaliers au nord et rejoignez une grande cour avec une fontaine.

La fontaine

Parlez avec le robot qui est à gauche, avancez près du bassin, repérez la manivelle au rebord et prenez-la. Ensuite, revenez près de la porte gauche et repérez le trou ainsi que le bout de papier au dessus. Prenez la manivelle, placez-la dans le trou et tournez-la jusqu'à ce que l'heure indique 7h35.

Après que le robot soit entré dans l'immeuble, examinez le papier qui est au-dessus du banc et revenez à la manivelle. Actionnez-la de nouveau et affichez 21h30 sur l'horloge pour que le garde de la tour termine son travail.

Ensuite, montez les marches et entrez dans la tour de garde. Récupérez le haut-parleur, redescendez puis discutez avec le robot assis sur la chaise roulante et prenez le récipient d'huile. Maintenant, montez les escaliers qui sont à gauche de la dame robot et atteignez le pont.

Le pont

Dès que vous atteignez le pont, mettez-vous à gauche de l'échelle et grimpez. Enlevez la prise de courant du robot puis tirez sur le fil rouge lorsque vous tombez. Ensuite, approchez du lampadaire et ouvrez le panneau. Essayez de résoudre le puzzle jusqu'à ce qu'un bout du puzzle se sépare du lampadaire. L'oiseau viendra ainsi le prendre.

Par la suite, déplacez-vous à gauche sur le pont pour que l'oiseau vous suive. Allongez-vous et rétrécissez-vous constamment jusqu'à ce que la corde qui tient l'oiseau se détache. Récupérez la plaque, prenez le fil électrique et attachez-le au pont.

Cette fois, retournez au lampadaire, placez la plaque manquante dans le puzzle et résolvez-le. Dès que le garde-corps du pont est électrifié, grimpez à l'échelle de droite et touchez le chat endormi sur le toit. Ce dernier essayera de fuir et sera électrocuté sur le pont. Par la suite, retournez au lampadaire et enlevez la plaque du puzzle. Saisissez le chat assommé et retournez en ville (là où se trouvent les musiciens).

Allez voir les musiciens, prenez le chat dans votre inventaire et mettez-le dans le tube.

Ensuite, entrez par la porte qui se trouve près des artistes et rejoignez ainsi le poste de police. Choisissez le récipient dans votre inventaire et placez-le sur la flaque d'huile pour le remplir. Une fois rempli, revenez en ville et entrez dans le bar qui se trouve à droite.

Le Bar

Entrez dans le bar et prenez place devant le robot sur la table. Jouez au mini jeu contre ce robot et battez-le.

Ensuite, ramassez les cinq écrous par terre, récupérez le papier suspendu sur l'étagère qui est à droite et sortez.

La Ville

Donnez les cinq écrous au joueur de trompette puis ramassez la plante après la scène. Ensuite, allez à droite près du conduit d'égouts, prenez le papier de votre inventaire et ramassez les insectes volants.

Entrez dans le bar, prenez les insectes et lancez-les sur le barman. Une fois qu'il est distrait, prenez le baril et donnez-le au batteur. Ensuite, saisissez la radio que la dame a lancé et retournez à la fontaine.

La fontaine

A présent, donnez l'huile au robot assis sur la chaise roulante puis reprenez le récipient. Ouvrez la plaque d'égouts qui est sous la chaise roulante et entrez.

Le Réservoir

Combinez le haut parleur avec la radio, parlez avec la clef à mollette se trouvant à droite et donnez-lui la radio. Ensuite, parlez-lui de nouveau pour qu'elle vous ouvre la citerne d'eau.

Après la scène, ramassez la clef d'une vanne au sol et avancez à droite. Ouvrez le tiroir, feuilletez les pages du livre et récupérez une autre clef de vanne. Maintenant que vous avez trois clefs en tout, cliquez sur les canalisations du milieu. Placez deux clefs sur les deux vannes qui sont à gauche et une clef sur la deuxième vanne de gauche.

Dès que l'eau est drainée, remontez via l'échelle et entrez dans le bassin de la fontaine. Ouvrez la porte de la canalisation, entrez et atteignez ainsi le mur de la ville.

Le Mur de la ville

Descendez, appuyez sur le bouton rouge dans le mur puis regardez par la fenêtre. Une courte scène se déclenche et vous incarnez votre bien aimée pendant quelques instants.

La Cuisine

D'abord, ouvrez l'étagère dans la cuisine et prenez le maïs. Enlevez la casserole de la plaque et placez-la au sol. Prenez ensuite le maïs et placez-le sur la plaque.

Saisissez le bout de ferraille qui est tombé et donnez-le à votre petite amie.
De retour dans la cuisine, montez sur la casserole, prenez le bâton de fer et ouvrez la grille surgelée se trouvant en haut. Utilisez le bâton métallique à nouveau et récupérez les canalisations qui sont à l'intérieur.

Descendez, remettez la casserole sur la plaque et placez les canalisations surgelées dans la casserole. Prenez le tuyau, placez-le au bout de la petite citerne près de la porte et récupérez ainsi de l'huile.

A présent, activez le levier rouge près des rails puis ouvrez le panneau de contrôle près du réservoir. Inversez l'emplacement des points rouge et gris puis appuyez sur le levier pour remonter.

Le Toit

Cliquez sur le ventilateur et répondez inexactement aux questions qu'il vous pose jusqu'à ce que son hélice se détache. Ensuite, entrez dans le canal et allez dans une serre.

La Serre

Ouvrez les deux tiroirs puis cliquez sur le panneau de contrôle près de la table. A présent, vous devez résoudre six puzzles pour allumer les six voyants du panneau.

Puzzle 1 :

Pour résoudre ce puzzle, commencez par le carré en haut à gauche et choisissez l'un des deux sens des flèches. Appuyez sur les autres flèches qui s'affichent et résolvez ainsi le premier puzzle.

Puzzle 2 :

Commencez le puzzle en cliquant sur la case qui se trouve en bas près de la rouge. Ensuite, cliquez sur les flèches suivantes : gauche, haut, droite, bas, gauche, haut, droite, bas et droite.

Puzzle 3 :

La case de départ se trouve en bas de la case rouge qui est à droite. À partir de cette case choisissez les flèches : bas, gauche, haut, droite, bas, gauche, bas, droite et haut.

Puzzle 4 :

La case de départ se trouve entre les deux cases rouges en haut du puzzle. A partir de cette case, choisissez les flèches : bas, gauche, bas, droite, haut, droite, haut, gauche et bas.

Puzzle 5 :

La case de départ se trouve sur la ligne qui ne comporte pas de case rouge et sur la seconde colonne en partant de la gauche. Faites suivre les flèches suivantes : haut, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas et gauche.

Puzzle 6 :

La case de départ se trouve sur la troisième ligne qui est au milieu et sur la seconde colonne en partant de la gauche. Suivez les flèches : bas, gauche, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, droite et bas.

Une fois que les puzzles sont résolus, approchez-vous de l'appareil qui se trouve à gauche et poussez-le vers la droite. Récupérez le bâton, retournez au panneau de contrôle que vous aviez débloqué et appuyez sur le bouton clignotant (en bas) pour faire pousser les feuilles de l'arbre.

Par la suite, montez les marches, prenez le bâton de l'inventaire et placez-le sur la plante carnivore. Fouillez l'intérieur de la plante et récupérez une loupe. Descendez, poussez le même appareil deux fois vers la gauche, prenez la plante de votre inventaire et mettez-la dans le pot. Retournez au panneau de contrôle qui est à droite, activez l'appareil pour faire pousser la plante puis cliquez dessus pour récupérer les graines de tournesol.

Ensuite, allez à droite, prenez la loupe et placez-la sur le projecteur. Prenez les tiroirs que de la table et mettez-les dans le projecteur. Faites défiler les images jusqu'à ce que vous aperceviez un papillon avec des points rouges sur les ailes.

Gardez cette image et approchez-vous de la porte de gauche. Activez le panneau de contrôle de la porte et reproduisez la même image en plaçant les points rouges dans le panneau. Enfin, tirez la queue pour ouvrir la porte et entrez.

L'Extérieur de la serre

Approchez-vous de la machine de droite, placez les graines de tournesol à l'intérieur et descendez les marches. Placez le récipient sous le tube de sortie, retournez à la machine et actionnez le levier pour créer de l'huile.

Reprenez le récipient, traversez le pont et descendez le long de la canalisation.

La Fontaine

Montez les marches et rejoignez le robot sur la chaise roulante. Donnez-lui le récipient rempli d'huile de tournesol et obtenez un laissez-passer pour la salle de jeux. Récupérez le bandage, allez à gauche et montez les escaliers.

Le Pont

Traversez le pont, insérez le bandage dans le dispositif près de la porte et entrez.

La Salle de jeux

Avancez à gauche, utilisez la machine en forme de bicyclette et alimentez ainsi la première machine. Jouez à la première machine, tuez les monstres et accumulez 1000 points pour gagner une pièce d'argent.

Ensuite, positionnez le levier du générateur sur la machine n°2 et remontez à bicyclette pour l'alimenter. Jouez à la seconde machine et résolvez les cinq puzzles de la manière suivante :

Puzzle 1 :

Bas, droite, haut, droite et droite.

Puzzle 2 :

Droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, bas, droite, droite, haut, haut, gauche, bas, droite et droite.

Puzzle 3 :

Bas, droite, haut, haut, bas, gauche, gauche, bas, droite, haut, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, haut, droite, bas, bas, droite, haut, haut, bas et droite.

Puzzle 4 :

Haut, gauche, gauche, gauche, droite, droite, bas, droite, haut, gauche, gauche, bas, droite, haut, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite et droite.

Puzzle 5 :

Haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, droite, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, droite, droite, gauche, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, droite, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, droite, droite et droite.

Maintenant, allez vers l'autre pièce et sortez car la troisième machine est en panne. Retournez vers la fontaine et approchez-vous du distributeur de batteries, à droite. Utilisez les deux pièces et achetez deux batteries.

Sautez de nouveau dans la fontaine, refaites le même chemin et utilisez le carburant de nouveau pour remplir le réservoir de l'élévateur. Montez, allez à l'extérieur de la serre, approchez-vous du policier et discutez avec lui. Combinez le bandage avec les piles et donnez-lui le tout. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

L'Ascenseur

Examinez le grand pot contenant une plante, à droite, pour qu'un robot arrive et nettoie la saleté. Dès que celui-ci arrive, capturez-le puis récupérez la prise de courant qu'il laisse tomber.

Ensuite, avancez à gauche et approchez-vous des panneaux. Allongez-vous, touchez la feuille de la plante pour savoir comment atteindre le second étage. Cliquez sur le panneau de contrôle puis sur les prises afin d'obtenir une forme d'étoile et sortez de l'ascenseur.

La Réception

Avancez à gauche et actionnez le levier vers le bas à plusieurs reprises jusqu'à ce que la machine à nettoyer disparaisse dans la pièce suivante. Entrez dans cette même pièce, montez sur la machine et récupérez les ciseaux sur l'étagère.
Par la suite, revenez à la pièce précédente et actionnez le levier en haut deux fois pour le faire revenir sous le lustre. Repérez la boite électrique près de l'entrée (à droite) et cliquez dessus pour désactiver le courant. Ensuite, montez sur la machine, prenez les ciseaux et coupez le fil électrique pour récupérer le lustre.

Descendez, prenez le lustre et placez-le derrière la machine. Ensuite, rétablissez le courant électrique et actionnez le

levier vers le bas deux fois. Une fois que la machine est dans la salle de bain, accrochez le lustre dans les toilettes et actionnez le levier de nouveau vers le bas.

Par la suite, approchez-vous du trou et appuyez sur le papier toilette pour descendre. Cliquez sur la bombe pour l'atteindre et désarmez-la. Pour ce faire, récupérez tous les fusibles et placez-les dans cet ordre : D, B, E, A et C.

Une fois que la bombe est désarmée, retournez à la réception et montez les escaliers.

La Salle de contrôle

Avancez à gauche, appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir l'armoire et résolvez les deux puzzles. L'objectif est de déplacer les chaines afin de placer la verte au bon endroit.

Une fois que les puzzles sont complétés, récupérez le fil électrique et approchez du grand robot, au milieu. Utilisez le fil sur la tête du robot et effectuez le mini jeu qui suit. En effet, l'objectif du jeu est de récupérer le pistolet pour éliminer tous les monstres.
Mais avant de vous emparer du pistolet, vous devez trouver la clé de la cellule. Pour cela, allez à droite, droite, droite, bas, gauche, gauche, gauche, haut et au sud. Ensuite, rebroussez chemin, récupérez le pistolet et achevez les 33 monstres du labyrinthe. Si votre état de santé est critique, ramassez les points bleus pour le restaurer.

Une fois que ce mini-jeu est achevé, vous obtenez la dernière prise de l'ascenseur. Par conséquent, descendez les marches et retournez à l'ascenseur.

L'Ascenseur

Entrez dans l'ascenseur, prenez la prise de l'ascenseur et formez une étoile à huit pointes pour descendre au sous-sol.

Le Sous-sol

Marchez vers la droite, prenez le marteau et frappez la vitre. Prenez la clé et retournez à l'ascenseur. Repérez un guichet à droite de l'ascenseur, utilisez la clé et ouvrez-le. Prenez la bombonne qui s'y trouve et retournez au sous-sol.

Approchez-vous du cadenas, utilisez la bombonne pour le geler puis utilisez le marteau pour le détruire.

Après la scène durant laquelle vous sauvez votre amie, sortez de la tour et allez à gauche. En examinant le panneau, vous remarquez que le dispositif émet des sons différents. En effet, vous devez reproduire le son qui est joué par la radio qui se trouve à l'intérieur de la tour. Pour ce faire, retournez à l'intérieur, ouvrez la radio et mettez la fréquence 7 : 108. Écoutez le son émis et reproduisez-le avec le dispositif.

Supposons que la touche de gauche et le numéro 1 et la dernière (à droite) est le numéro 5. Voici la séquence qu'il faut effectuer : 1, 4, 2, 3, 5, 2 et 3. Une fois que l'échelle apparait, utilisez l'autre robot et tournez rapidement le clapet près de l'échelle. Enfin, grimpez à l'échelle et prenez l'avion. Félicitations ! Vous êtes venu à bout de Machinarium !

Madagascar 2

© Activision / Toys For Bob 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JUS DE CAROTTE INFINI

Entrez le code suivant : Marty, Marty, feuille verte, feuille verte, feuille rouge, feuille verte, feuille rouge, feuille verte.

Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe

© Namco Bandai / D3 Publisher 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BANANA DASH

Au cirque, entrez le code : raisin vert, pomme, raisin vert, fraise pour débloquer le Banana Dash.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2007

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 08

© Electronic Arts / EA Tiburon 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tableau d'honneur

Au menu principal, faites : , , , , R1, R2, L1, L2.

Toutes les équipes

Au menu principal, faites : R1, R2, , , ,

Toutes les équipes Pro-bowl

Au menu principal, faites : R1, R2, L1, L2,

Madden NFL 09

© Electronic Arts / EA Tiburon 2008

EQUIPES

AFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

Decievers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Dummies

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Glaciers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Kickers

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

Manipulators

Battez-les dans la Black & Blue League du mode Fantasy Challenge

Monsters

Battez-les dans la Powerhouse League du mode Fantasy Challenge

NFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

Tridents

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

Madden NFL 12

© Electronic Arts / EA Tiburon 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Pour débloquer l'équipe de développement de Madden, appuyez sur le bouton de sélection d'équipe aléatoire jusqu'à ce qu'elle apparaisse dans la liste.

Mafia II

© 2K Games / 2K Czech 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

Trophée de Platine

Débloqué lorsque tous les trophées ont été remportés.

Or

Affranchi

Terminez l'histoire en difficulté moyenne ou supérieure.

Un dur à cuire

Terminez l'histoire en mode difficile.

Argent

Attention Travaux

Terminez le chapitre 14.

"Finish him"

Finissez ce que vous avez commencé.

Un homme à femmes

Trouvez tous les magazines Playboy.

Avoir toutes les cartes en main

Trouvez tous les avis de recherche du jeu.

La coupe réglementaire

Améliorez les coupes de cheveux des dockers.

Une leçon de bonnes manières

Montrez que vous savez comment traiter une dame.

Hé Joe

Nettoyez derrière Joe.

Saint Patrick fait la gueule

Réglez vos comptes avec les Irlandais une fois pour toutes.

La Mafia n'oublie jamais

Rendez visite à un vieil ami.

Le justicier

Apprenez ce que c'est d'être un Scaletta.

Bronze

Vive la Résistance !

Terminez le Chapitre 1.

La douceur du foyer

Terminez le chapitre 2.

Les affaires reprennent !

Faites votre premier boulot pour Mike Bruski.

Le grand frère

Protégez Francesca.

Un vrai Gentleman

Aidez la jeune femme à réparer sa voiture dans "La douceur du foyer".

Le prix de l'essence

Terminez le chapitre 3.

Le professionnel

Obtenez les coupons de rationnement sans déclencher l'alarme.

L'Empire d'essence

Vendez tous les coupons avant la fin du temps imparti.

Ronde de nuit

Terminez le chapitre 4.

Spiritueux volatils

Terminez le chapitre 5.

Les grandes vacances

Terminez le chapitre 6.

Les derniers hommages

Terminez le chapitre 7.

L'équipée barbare

Terminez le chapitre 8.

Un homme d'honneur

Terminez le chapitre 9.

Libérez la chambre !

Terminez le chapitre 10.

Notre cher ami

Terminez le chapitre 11.

Leo et débats

Aidez Léo à se sortir d'une situation difficile sans vous faire prendre.

La chasse au dragon

Terminez le chapitre 12.

Coupe-coupe

Terminez le chapitre 13.

Toujours plus haut

Gardez toutes les roues de votre véhicule en l'air sur au moins 20 mètre avant de retoucher le sol.

Pied au plancher !

Conduisez à 200 km/h (125 mph).

Un propriétaire soigneux

Totalisez 80 km (50 miles) dans un même véhicule.

"Elle est où, ma caisse ?"

Vendez 5 véhicules à Mike Bruski dans la casse.

Exportateur

Vendez 5 véhicules à Derek sur les quais.

Vitesse de croisière

Conduisez un véhicule à 50 km/h (30 mph) ou plus pendant au moins 5 minutes.

Coiffeur pour âmes

Tuez 5 ennemis très rapidement d'un tir dans la tête.

Gros bras

Tuez 30 ennemis au corps à corps.

Une vague de vols

Volez 5 magasins en moins de 5 minutes.

Le gardien de la paix

Tuez 50 ennemis.

Tailler un costard

Achetez votre premier costume luxueux.

Caisse customisée

Améliorez l'une de vos voitures d'un niveau.

A la poursuite d'un rêve !

Personnalisez une de vos voitures au maximum.

Dur à tuer !

La police veut votre mort : survivez pendant 10 minutes.

Objet de collection

Trouvez au moins une pièce de collection.

Un fou de voitures

Conduisez au moins 30 véhicules différents.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La terre des ancêtres

Vous incarnez Vito Scaletta qui suite à une arrestation et pour échapper à la condamnation, accepte l'offre de l'armée de se faire enrôler. Ses origines italiennes l'amènent en Italie puisqu'il pourra interagir avec la population locale.

Dans cette première mission, vous allez apprendre les bases de contrôle et les ABC du combat. Suivez alors les

indications pour buter l'officier qui menace les habitants depuis le haut des marches.

Avancez ensuite vers le bâtiment et entrez par la fenêtre défoncée située à gauche. Longez le mur droit et approchez-vous de la fenêtre. Lancez une grenade contre la mitrailleuse pour l'exploser.

Après la grande déflagration, suivez vos amis et ramassez les armes et les munitions qui se trouvent dans la pièce suivante.

Abritez-vous derrière le mur, à droite de la porte, et quand vos amis ouvrent la porte, penchez-vous pour éliminer les soldats ennemis qui se trouvent en haut des escaliers. Montez ensuite ces escaliers et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui se cachent derrière les bureaux. Avancez ensuite vers la porte fermée et défoncez-la. Visez la tête de l'ennemi qui menace les otages et éliminez-le.

Sortez ensuite dans le balcon et mettez-vous à couvert derrière la corniche. Eliminez les soldats qui arrivent sur la route et qui se planquent derrière les stands du marché. Avancez ensuite vers l'entrée et éliminez les soldats ennemis qui projettent votre camarade dans le vide.

Entrez dans la salle et contrôlez la mitrailleuse MG42 qui se trouve sur le balcon. Dégommez les ennemis jusqu'à l'arrivée du char. Vous serez sauvé par un homme d'honneur de la mafia qui déclarera la fin de la guerre.

Chapitre 2 : La douceur du foyer

De retour au pays, vous serez accueilli par votre ancien ami Joe. Après les festivités du retour, vous prenez un taxi pour retourner chez-vous. Utilisez le radar pour localiser votre maison et entrez dans la ruelle. Tournez à droite et entrez par la porte. Montez à l'appartement de votre mère et sonnez à la porte.

Entrez dans votre chambre et interagissez avec le lit pour dormir. A la fin de chaque chapitre vous devrez utiliser le lit pour dormir et passer au chapitre suivant. Au réveil, allez vers l'armoire pour trouver des vêtements ensuite allez à la cuisine pour parler à votre mère.

Sortez dans la rue pour voir votre soeur se disputer avec un homme. Vous allez commencer votre premier combat du jeu. Suivez les indications qui s'affichent pour apprendre les rudiments du combat et à esquiver, donner des coups rapides et des coups puissants. Mettez votre adversaire au tapis et parlez ensuite à votre soeur.

Marchez ensuite en direction de la marque rouge sur votre radar. Approchez-vous du couple qui se dispute autour d'une voiture en panne. Quand l'homme quitte les lieux, approchez-vous du capot de la voiture et appuyez sur le bouton indiqué pour la réparer. Vous apprenez alors comment réparer une voiture si elle tombe en panne après un violent accident. Poursuivez ensuite votre chemin à pieds jusqu'à l'appartement de Joe.

Sortez de l'immeuble par la porte arrière pour vous retrouver devant les garages. Montez dans la voiture et conduisez, en suivant le repère sur votre radar. Entrez ensuite dans la ruelle et arrêtez-vous près de la voiture blanche. Entrez chez Giuseppe le faussaire pour prendre votre certificat de démobilisation. Achetez ensuite un kit Rossignol. Allez vers la serrure d'essai et apprenez à crocheter une serrure.

Sortez ensuite de la boutique et allez vers la Jefferson blanche. Crochetez sa serrure et volez la bagnole.

Allez vers l'atelier de carrosserie et changez les plaques pour échapper à l'avis de recherche de la police. Vous pouvez aussi customiser votre véhicule et améliorer ses performances dans ces garages. Mais vous ne pouvez pas le faire pour l'instant puisque vous êtes à court d'argent. Dirigez-vous ensuite vers la casse de Mike Bruski. Parlez à ce dernier et dirigez-vous vers la voiture rouge pour tirer sur ses pneus. Tirez ensuite sur le réservoir de la voiture pour l'exploser. Bruski vous donne ensuite votre premier job. Vous devez voler une voiture pour son compte.

Allez alors à l'emplacement de la voiture en suivant votre radar. Escaladez la clôture et combattez le garde aux poings.

Défoncez ce dernier avant d'aller vers la voiture. Ignorez les ennemis qui arrivent et brisez la vitre pour la voler. Défoncez la clôture et allez voir Bruski. Une fois le travail accompli, revenez avec Joe à son appartement. Allez vers la cuisine et utilisez le canapé pour dormir.

Chapitre 3 : Ennemi d'état

Au réveil, répondez au téléphone, empruntez des vêtements dans l'armoire et sortez de l'appartement. Prenez votre voiture et allez au port. Montez l'escalier et entrez dans le bureau pour parler à Derek Papalardo. Acceptez son job et descendez dans le hangar en suivant Steve.

Transportez une caisse et sortez ensuite du hangar pour quitter ce boulot minable.

De retour chez Derek, ce dernier vous offre un nouveau travail mieux payé. Vous devez racketter les dockers du port qui n'ont pas encore payé le " coiffeur ". Descendez dans le hangar et parlez aux dockers pour qu'ils vous payent.

S'ils refusent, secouez-les un peu pour qu'ils crachent les sous. L'un d'eux refuse de payer et vous affronte dans un duel. Combattez-le et utilisez les coups rapides pour le toucher. Exécutez ensuite un combo pour le mettre à terre. Revenez ensuite voir Derek pour prendre votre paye.

Quittez ensuite le port et allez au bar chez Freddy. Vous y ferez la connaissance d'Henry Tomasino. Vous recevez alors votre premier job de vrai mafieux ; vous devez dérober des coupons d'essence. Avant tout, allez voir Maria Agnello dans son appartement en suivant votre radar.

Vous devez ensuite la déposer à l'hôpital en écoutant ses indications qui seront utile pour réussir le cambriolage.

Allez ensuite en direction du bâtiment fédéral. Escaladez la clôture et avancez vers la fenêtre ouverte. Sortez des toilettes et allez à gauche jusqu'à la grande porte. Entrez et montez les escaliers qui se trouvent à droite. Attendez que le garde avance dans le couloir gauche et attaquez-le par derrière.

Avancez ensuite et tournez à droite. Surveillez le second garde et attaquez-le par derrière. Descendez ensuite les escaliers, repérez le garde qui se trouve derrière le comptoir et attaquez-le aussi par derrière.

Avant de monter vers le bureau du directeur, allez vers le sous-sol pour trouver la salle de contrôle du système d'alarme.

Désactivez le système et montez en suivant votre radar jusqu'au bureau du directeur. Prenez les clés qui se trouvent sur le bureau et sortez. Allez vers le bureau où se trouve le coffre et crochetez la serrure de la grille. Ouvrez ensuite le coffre et prenez les coupons.

Sortez du bureau et allez à gauche. Entrez dans la salle qui se trouve au fond et sortez par la première fenêtre. Allez à gauche et descendez d'un toit à l'autre jusqu'au sol. Grimpez ensuite à la clôture pour sortir. Allez alors voir Henry au bar.

Vous devez maintenant vendre les coupons aux stations service. Prenez votre voiture et commencez par visiter la station la plus proche. Vous devez réussir votre mission avant la fin du temps imparti.

Placez un repère sur votre carte pour afficher le chemin vers la station sur votre radar. Faites le tour des stations en allant à l'est sur la carte ensuite au sud ensuite à l'ouest jusqu'à Sand Island et enfin au nord. Revenez ensuite chez Joe et allongez-vous sur le canapé.

Chapitre 4 : La loi de Murphy

Au réveil, habillez-vous et dirigez-vous vers le bar chez Freddy pour rencontrer Joe et son ami. Votre nouvelle mission consiste à braquer une bijouterie. Sortez du bar et allez en voiture jusqu'à la bijouterie. Allez vers la porte en surbrillance et crochetez-la.

Entrez ensuite pour vider la bijouterie. Après un certain moment, un autre gang débarque dans la bijouterie pour la cambrioler. Pendant cette pagaille les flics débarquent et vous devez quitter les lieux rapidement.

Suivez Joe en ignorant les ennemis jusqu'à entrer dans la librairie. Mettez-vous alors à couvert derrière le comptoir.

Vous devez couvrir Joe pendant qu'il force la porte. Eliminez alors les ennemis avant qu'ils n'entrent et ne se mettent derrière les présentoirs. Suivez Joe lorsqu'il aura ouvert la porte et montez vers le toit. Couvrez encore une fois votre ami pendant qu'il ouvre la prochaine porte et éliminez les flics qui sont à vos trousses.

Avancez ensuite sur le toit et restez à couvert pour éliminer les deux flics qui arrivent.

Accompagnez Joe et traversez le rebord pour atteindre l'autre coté du toit. Suivez-le jusqu'à rencontrer d'autres flics. Mettez-vous à couvert derrière le rebord du toit, repérez vos ennemis sur votre radar et liquidez-les avant de traverser la passerelle.

Mettez-vous à couvert derrière les cheminées et neutralisez les policiers pendant que Joe crochète la serrure. Si Joe réussit à ouvrir rapidement la porte, ignorez le reste des flics et suivez votre ami. Descendez les escaliers de secours pour atteindre la rue.

Volez une voiture et filez à droite pour éviter les voitures de police. Semez celles qui vous poursuivent et arrêtez-vous près d'un magasin de vêtements. Achetez de nouvelles fringues pour neutraliser l'avis de recherche vous concernant.

Pensez à voler une autre voiture puisque la première est également recherchée par la police. Revenez à l'appart de Joe et allez dans la cuisine pour dormir sur le canapé.

Chapitre 5 : La sulfateuse

Au réveil, parlez à la femme qui se trouve dans l'appartement, habillez-vous et sortez. Avancez vers cette même femme qui a eu un accident et parlez à l'homme qui lui crie dessus.

Donnez-lui une bonne correction en enchainant les coups rapides. Vous recevrez ensuite les remerciements de la jeune femme.

Conduisez ensuite jusqu'au restaurant chez Freddy pour retrouver Joe. Après le briefing, vous devez aller chez Harry pour prendre votre commande. Prenez votre voiture et allez à Kingston où se trouve Harry. Entrez dans la ruelle et frappez à la porte.

Entrez pour rencontrer Harry qui s'avère être aussi un ancien soldat. Prenez ensuite la caisse de la mitrailleuse MG42 et chargez-la dans la camionnette qui se trouve à l'extérieur de la boutique. Conduisez ensuite prudemment et allez voir Henry et Joe.

Une fois dans l'appartement de surveillance, les hostilités commencent quand les ennemis découvrent votre planque. Utilisez votre mitrailleuse pour dégommer les hommes qui se trouvent à l'extérieur et qui essayent de se planquer derrière les voitures. Une fois que la rue est sécurisée, laissez la MG42 et descendez dans la rue.

Mettez-vous à couvert derrière la voiture blanche pour liquider les deux mafieux qui arrivent. Avancez ensuite à droite en suivant vos amis et défoncez la porte.

Mettez-vous directement à couvert sur la gauche et commencez le massacre des ennemis qui se protègent derrière les caisses et les tonneaux.

Avancez en compagnie de vos amis et restez derrière les caisses. Evitez le feu et avancez vous mettre à couvert derrière le pilier qui fait face aux escaliers. Eliminez l'ennemi qui vous tire dessus avec un fusil et montez l'escalier.

Restez derrière les tables et éliminez les ennemis qui arrivent. Avancez à couvert et accueillez les deux ennemis qui arrivent par l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton pour monter.

A la sortie de l'ascenseur, passez par la porte située à gauche et avancez derrière les caisses pour contourner les ennemis qui bloquent vos amis. Attaquez-les par le flanc pour dégager le chemin.

Allez ensuite à gauche, entrez par la porte et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut des escaliers. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et neutralisez l'homme armé avant d'avancer vers la grosse baleine. Transformez ce dernier

en passoire pour terminer le contrat. Malheureusement pour vous, Henry est touché et vous devez le ramener chez El Greco, le toubib de la mafia.

Rebroussez alors chemin et descendez par les escaliers. Avancez à gauche vers l'ascenseur et descendez par les escaliers. Après l'explosion, le bâtiment prend feu et vous devez vous frayer un chemin entre les flammes. Avancez alors e tenez-vous prêt à neutraliser les trois ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Passez par cette porte et descendez les escaliers. Avancez ensuite en évitant les flammes en vous dirigeant vers la sortie qui se trouve à gauche.

Montez ensuite dans votre véhicule et défoncez les clôtures pour atteindre la route. Semez les voitures des flics tout en évitant les accidents pour ne pas aggraver la situation d'Henry.

Entrez chez el Greco et laissez votre ami entre les mains du docteur. Allez maintenant voir votre soeur pour lui donner l'argent pour qu'elle puisse rembourser la dette de votre père. Retournez enfin chez Joe pour vous reposer.

Chapitre 6 : Les grandes vacances

Vito est arrêté et condamné à 10 ans de prison pour la vente des coupons d'essence. Une fois dans le pénitencier, obéissez aux gardes jusqu'à rejoindre votre cellule.

Trois jours plus tard, vous avancez dans la cour de la prison à la recherche de Leo Galante. Renseignez-vous auprès des prisonniers mais personne n'est en mesure de vous aider. Allez alors au coin à droite où se trouvent les joueurs d'échecs.

Avant de parler à Leo, vous tombez nez à nez avec Brian O'neill que vous aviez rencontré pendant le casse de la bijouterie. Il a une dent contre vous et un combat se déclenche. Battez-vous du mieux que vous pouvez mais vous ne réussirez pas à battre votre ennemi puisque les gardes vont intervenir.

Après deux jours dans le trou, vous serez libéré par Leo qui a besoin de vos aptitudes au combat. Vous allez apprendre à utiliser le contre dans cet affrontement.

Suivez les indications pour contrer plusieurs fois votre sparring partner. Parlez ensuite aux autres membres du gang qui se trouvent dans le gymnase avant de vous diriger vers la sortie.

A la sortie, un chinois défie Leo qui vous envoie le combattre. Contre ce combattant rapide, optez pour les coups rapides pour ne pas être contré quand vous lancez des attaques puissantes. Contrez aussi votre adversaire pour pouvoir enfin le punir sans trop de mal.

Une semaine plus tard, vous être convoqué par Leo. Suivez le garde ensuite l'homme de Leo jusqu'à la blanchisserie où se tiendra votre prochain combat.

Vous affrontez un colosse puissant et résistant mais moins rapide que votre précédent adversaire. Utilisez comme d'habitude les contres et les coups puissants et enfin enchainez avec un combo pour donner le coup de grâce à votre ennemi.

Après le combat allez voir le garde qui vous conduit vers la salle des visites pour voir votre soeur. Vous serez ensuite conduit vers votre cellule. Au réveil, suivez le garde qui vous amène vers votre lieu de travail. Vous devez nettoyer les toilettes de la prison. Nettoyez les deux urinoirs et dirigez-vous ensuite vers les douches.

Vous allez devoir repousser les assaillants sous la douche. Utilisez les contres autant que possible pour battre les deux ennemis avant que les gardes n'interviennent.

Vous retournez au trou pendant quelque temps avant d'être libéré à nouveau. Leo a un boulot pour vous ; vous devez tabasser et blesser Brian pour qu'il arrive amoindri au combat. Esquivez les puissantes attaques de Brian et optez pour les coups rapides pour toucher votre ennemi. Soyez patient et contrez les attaques d'O'Neill.

Mettez-le au tapis une première fois et accueillez-le dès qu'il se relève par des coups rapides pour le renvoyer au tapis.

Brian n'aime pas trop le déroulement du combat et sort un couteau. Vito se trouve obligé d'éliminer O'Neill une fois pour toutes.

Chapitre 7 : A la mémoire de F. Potenza

Pour vous remercier du travail effectué dans la prison, Leo usera de ses connaissances pour vous faire sortir cinq ans avant la date initiale de libération. Allez voir Joe qui vous a trouvé un nouvel appartement.

Prenez ensuite sa voiture et allez vers le bâtiment où se trouve votre appartement, au dernier étage. Après la visite guidée, sortez et allez vous acheter un beau costume avant de revenir chez Joe.

Vous faites la connaissance d'Eddie un membre de la famille Falcone. Allez ensuite avec vos amis pour fêter votre libération. Après une soirée bien arrosée, remontez dans la voiture pour sentir l'odeur d'un cadavre qu'Eddie a oublié dans le coffre. Vous devez alors faire le sale boulot d'Eddie puisqu'il est ivre mort. Pendant le trajet, arrêtez-vous quand Eddie vous le demande pour qu'il puisse vomir.

Continuez ensuite votre route sans alerter les flics et défoncez le grillage pour entrer dans le sentier. Sortez ensuite le cadavre du coffre et enterrez-le avant de déposer vos deux amis chez Joe.

Chapitre 8 : L'équipée barbare

Au lendemain de la soirée mouvementée, Joe vient vous réveiller pour l'aider dans un petit boulot. Conduisez alors le camion jusqu'à Riverside en vous assurant de ne pas endommager le camion ou la marchandise en chemin.

Pendant la vente, tendez les paquets de cigarette selon la couleur demandée. Continuez à faire le même travail dans les zones suivantes jusqu'à être attaqué par les Gominés qui mettent le feu à la marchandise. Essayez ensuite de rattraper les fuyards mais en vain.

Allez alors vers une cabine téléphonique et parlez à Eddie. Allez au bar Crazy Horse tenu par les Gominés. En compagnie de vos amis, tirez sur le bar pour le détruire. Allez ensuite prendre les cocktails Molotov qui se trouvent dans le coffre de la voiture et lancez-les sur le bar pour le réduire en cendre.

Rendez-vous ensuite dans la fonderie qui est le fief des Gominés. Une fois qu'ils ont déclenché les hostilités mettez-vous à couvert derrière une voiture et butez les premiers ennemis.

Avancez ensuite prudemment en restant toujours à l'abri derrière les bennes et les containers. Pensez à récupérer les armes et les munitions de vos ennemis et avancez toujours en compagnie de vos amis. Vos cibles continuent à tirer en courant à reculons.

Profitez de ce moment pour les canarder avant qu'ils ne trouvent des abris. Les derniers ennemis de cette première section vont se barricader derrière les trois voitures. Essayez de les attaquer par le flanc droit tout en restant à couvert.

Entrez ensuite à droite dans la section suivante de la fonderie. Il faut rester vigilant dans cette zone puisque les Gominés peuvent vous attaquer depuis les passerelles en hauteur. Restez toujours groupé avec vos amis et n'avancez que si vous ne voyez plus de cibles rouges sur votre radar.

Quand le chemin devient de plus en plus étroit, méfiez-vous de ceux qui essayent de vous contourner ou de venir vous attaquer par les cotés. Continuez votre massacre en avançant à droite et rejoignez ensuite votre groupe.

Pour rembourser Eddie, vous avez l'idée de vendre les bolides des Gominés. Montez alors dans la Hot Rod rouge et roulez prudemment jusqu'aux quais. Placez ensuite la voiture sur la plateforme de la grue et descendez pour terminer la vente. Vous pouvez maintenant retourner voir Eddie et le rembourser. Rentrez enfin chez vous.

Chapitre 9 : Une vraie boucherie

Répondez au téléphone et allez ensuite vers le Faucon Maltais pour retrouver Eddie. Après le briefing de la mission, sortez et allez au bar chez Freddy. Attendez que Luca Gorino sorte du bar et prenez-le en filature.

Restez à une bonne distance de lui pour ne pas le perdre et pour qu'il ne vous repère pas. Luca entre dans la boucherie de Clemente et vous devez trouver un moyen pour entrer. Allez parler à l'homme qui répare sa voiture. Il vous indique que le seul moyen d'entrer dans la boucherie est de passer par les égouts.

Allez alors à droite vers la clôture et passez par la petite ouverture. Entrez dans les égouts et avancez jusqu'à l'échelle. Montez rapidement sur les bennes pour vous éloigner du chien qui aboie. Avancez ensuite et montez sur la grille qui se trouve sur les tuyaux pour entrer dans le bâtiment.

Vous devez maintenant avancer furtivement sans alerter les gardes. Passez près de l'ouvrier qui dort et empruntez le couloir. Allez à gauche pour apercevoir la salle du fond où se trouve votre cible. Longez le mur droit et mette-vous à couvert derrière le mur gauche.

Attendez que l'ouvrier sorte et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Avancez à droite et passez par la porte. Franchissez ensuite celle qui se trouve à droite puis mettez-vous à couvert derrière les tables de travail et avancez pour contourner les ennemis. Restez derrière le mur de droite et attendez qu'ils quittent la salle pour entrer par la porte située à droite. Passez ensuite dans le couloir et avancez pour entrer dans la salle située à droite où se trouvent vos amis.

Combattez l'homme de Luca et utilisez les contres pour l'envoyer au tapis. Neutralisez ensuite le reste des ennemis et libérez vos amis.

Poursuivez ensuite Luca en éliminant les gardes qui se trouvent dans le couloir. Allez près de la sortie et mettez-vous à couvert sous la fenêtre. Butez les ennemis qui arrivent et ceux qui essayent d'entrer dans la boucherie. Déplacez-vous ensuite derrière le mur gauche et neutralisez les hommes qui ont réussi à entrer. Il ne vous reste maintenant que Luca qui est barricadé dans la salle qui se trouve à gauche. Laissez votre ami s'occuper de Luca et quittez la boucherie.

Prenez la décapotable de Luca et allez au Faucon Maltais pour tout raconter à Eddie. Vous devez vous changer avant de revenir voir vos amis. Allez alors vers une boutique et achetez le costume sur mesure le plus cher et revenez au Faucon Maltais.

Pour vous remercier pour votre courage et sous le parrainage de Leo Galante, vous allez être intronisé dans la famille Falcone en compagnie de Joe.

Chapitre 10 : Service d'étage

Répondez au téléphone et allez voir Joe. Amenez-le avec vous et allez à l'hôtel Empire. Entrez dans le parking et descendez. Allez vers l'entrée qui se trouve à gauche et avancez dans la buanderie pour retrouver Joe. Prenez les uniformes de garçons d'étage et avancez vers l'ascenseur. Nettoyez le sol à la demande du garde et entrez dans l'ascenseur pour monter.

Une fois en haut, un garde vous amène vers la salle de réunion où vous devez nettoyer une tache de sang. Placez la bombe et terminez le nettoyage pour suivre ensuite Joe jusqu'au toit.

Ce dernier est gardé par plusieurs ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les tuyaux et descendez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Montez ensuite sur le toit et liquidez ceux qui arrivent par le coté droit. Avancez ensuite vers la nacelle et remontez-la. Ligotez le laveur de vitres et descendez en utilisant la nacelle.

Commencez le nettoyage des vitres pendant que Joe relie le détonateur à la bombe.

Remontez ensuite pour que la bombe se déclenche. Entrez ensuite dans la salle de réunion par les vitres. Avancez, éliminez le premier ennemi qui essaye de se redresser et passez par la porte qui se trouve à gauche. Planquez-vous derrière la table et éliminez les mafieux qui arrivent.

Allez ensuite vous mettre à couvert derrière le comptoir. Dégommez les ennemis qui sont derrière les briques en verre tout en faisant attention à ne pas encaisser leurs salves. Soyez patient et profitez des moments de répit (quand ils rechargent leurs armes) pour les neutraliser. Avancez ensuite et prenez leurs armes.

Passez par le couloir droit et éliminez les ennemis avant que ce chemin ne soit bloqué par le feu d'un Molotov. Allez au

couloir gauche et avancez en éliminant tout le monde et en vous abritant près des portes.

Approchez-vous de l'ascenseur pour voir Clemente s'enfuir escorté par ses hommes. Attendez l'arrivée de l'ascenseur et évitez de tirer sur la femme de ménage.

Prenez l'ascenseur et descendez. Dès l'ouverture des portes, éliminez l'ennemi qui vous attend. Avancez ensuite et éliminez ceux qui se trouvent dans la salle suivante et ceux qui se trouvent en haut sur la passerelle.

Continuez votre chemin en passant par la buanderie tout en éliminant les hommes de Clemente. Allez vers votre voiture pour réaliser que vos ennemis ont liquidé Maty le copain de Joe. Montez dans la voiture et prenez celle de Clemente en chasse. Foncez sur la bagnole noire pour l'obliger à s'arrêter pendant que Joe la crible de balles. Laissez ensuite votre ami finir le boulot avant de repartir chez lui.

Laissez Joe dans son appartement et rentrez. Allez dormir pour être réveillé en pleine nuit par l'appel du barman du Lone Star. Entrez et parlez à Joe qui, par accident, tue le barman. Allez vers le cadavre et trainez-le jusqu'à la voiture en passant par la porte de derrière.

Placez le corps dans le coffre et conduisez prudemment pour ramener Joe chez lui. Partez ensuite vers la casse de Bruski. Placez la voiture dans le broyeur et actionnez-le pour détruire la caisse et faire disparaitre le corps en même temps. Rentrez enfin chez-vous et reposez-vous.

Chapitre 11 : Un ami très cher

Sortez de la maison et parlez à Henry.

Montez dans sa voiture et allez au Faucon Maltais. Henry va être accepté dans la famille Falcone, suite à votre recommandation, qui décide de s'attaquer à la famille Vinci. Ils décident aussi de neutraliser la tête pensante de cette famille en éliminant le Consigliere Leo Galante le mentor de Vito. Bien évidement Vito refuse de le faire et laisse Henry s'en occuper.

Quittez le bar, prenez une voiture et allez vers la maison de Leo. Défoncez la grille et entrez dans la maison. Convainquez Leo de s'enfuir au même moment qu'Henry entre dans la maison. Vous pouvez vous laisser capturer par Henry et essayer de le convaincre de laisser partir Leo. Vous pouvez aussi réussir à vous échapper en compagnie de Leo.

Passez la première porte et avancez à gauche dans le salon. Tournez encore à gauche et passez par la porte d'en face. Regardez à gauche pour prendre les draps et les utiliser pour former une corde et descendre du balcon. Prenez ensuit la voiture de Leo et quittez la maison.

Déposez Leo à la gare et revenez chez-vous.

Parlez à votre soeur qui vous attend sur le palier. Vous devez donner une leçon à son mari qui la maltraite. Allez alors vers l'appartement d'Eric le mari de votre soeur et entrez. Allez dans la cuisine et donnez-lui une correction pour qu'il apprenne les bonnes manières.

Rentrez ensuite chez-vous et répondez au téléphone pour recevoir les remerciements de votre soeur. Allez dans votre chambre et dormez.

Vous serez réveillé par les cris du gang des irlandais qui brulent votre domicile et essayent de vous éliminer. Sortez alors par la fenêtre et allez vers la rue pour prendre une voiture et quitter les lieux. Allez chez Joe pour lui expliquer la situation et prenez des vêtements dans son armoire.

Prenez ensuite sa voiture et allez vers le bar Hill of Tara. Entrez et après les retrouvailles avec les irlandais, planquez-vous à gauche et éliminez les premiers ennemis avant qu'ils ne trouvent le temps pour se planquer. Neutralisez ceux qui restent et méfiez-vous de celui planqué à gauche près de la porte arrière.

Une fois le bar nettoyé, sortez et prenez une voiture pour poursuivre le dernier irlandais. Approchez-vous de sa voiture

pour laisser le temps à Joe de le descendre. Revenez ensuite chez Joe, déposez-le et allez à l'appartement de Marty.

Chapitre 12 : Chinoiseries

Répondez au téléphone et allez vers le parc pour rencontrer Henry. Pour votre prochain boulot vous devez emprunter de l'argent à Bruno pour pouvoir acheter de la drogue.

Allez le voir et prenez l'argent pour aller ensuite vers l'entrepôt de Sea Gift. Suivez les gardes pour rencontrer le boss chinois et terminez la transaction. Suivez ensuite Henry vers la sortie pour rencontrer un groupe de faux policiers.

Suivez vos amis et montez les escaliers. Traversez le pont et entrez dans le bâtiment. Restez à couvert près des fenêtres et neutralisez les renforts ennemis.

Nettoyez la rue et allez à droite pour défoncer la porte et vous retrouver dans un hangar. Restez en haut et éliminez les hommes qui se trouvent en bas avant de descendre. Butez les renforts qui arrivent et sortez du hangar. Mettez-vous à couvert et dégommez ceux qui arrivent dans les voitures. Laissez-en une intacte pour vous enfuir avec par la suite.

Nettoyez ensuite la zone et montez dans le véhicule. Défoncez la porte de l'entrepôt et quittez la zone. Vous serez pris en chasse par deux voitures ennemies. Roulez rapidement pour les semer pendant que vos deux amis s'occupent de tirer. Rendez-vous ensuite au point de rendez-vous pour continuer la transaction.

Chapitre 13 : Dans la gueule du dragon

Répondez au téléphone et allez au parc pour rencontrer Henry. Vous allez assister à l'assassinat d'Henry à coups de machettes par les chinois. Neutralisez ces ennemis ensuite prenez la voiture et poursuivez leur chef.

Entrez dans le restaurant du Red Dragon pour prendre votre revanche. Le restaurant grouille d'ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les piliers et le comptoir et nettoyez la première salle. Méfiez-vous de ceux qui se trouvent sur les balcons. Allez ensuite dans la cuisine, planquez-vous derrière les tables de travail et dégommez tout le monde puisque même les cuisiniers se mettent à vous tirer dessus.

Allez à gauche et nettoyez le couloir en avançant en compagnie de Joe. Restez à coté de la porte bleue trouée et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Défoncez ensuite cette porte et montez les escaliers en suivant votre ami. Descendez via l'ascenseur et éliminez furtivement le premier homme.

Allez vers la salle suivante et si vous êtes repéré dégommez tout le monde. Sinon, allez vers l'ascenseur et montez. Avancez jusqu'au bureau de Mr Wong et exécutez-le. Quittez ensuite le restaurant en suivant Joe pour vous heurter à la police. Repérez les policiers qui se trouvent devant le restaurant et évitez-les. Prenez la première voiture que vous trouvez, évitez le barrage de police et foncez vers la maison de Joe. Rentrez ensuite chez-vous.

Chapitre 14 : Ascenseur pour l'échafaud

Répondez au téléphone et sortez pour trouver Joe en bas de chez-vous. Montez avec lui et allez vers votre prochaine mission. Cette mission n'a de sens que pour les connaisseurs du premier opus de Mafia avec Tommy Angelo comme protagoniste. Conduisez prudemment et livrez les salutations de Don Salieri à Tommy Angelo.

Semez ensuite les policiers et les fédéraux et déposez Joe chez lui. Allez ensuite au port pour essayer de trouver du boulot chez Derek pour ramasser de l'argent pour pouvoir rembourser Bruno. Vous allez faire le boulot de briseur de grèves en allant voir les dockers qui protestent.

Après la rencontre avec les dockers, vous apprenez que Derek est le commanditaire de l'assassinat de votre père et que Steve était l'exécuteur. Vito, fou de rage, se retourne contre ses employeurs. Sortez du hangar et placez-vous derrière les caisses. Eliminez les premiers ennemis avant qu'ils ne se mettent à l'abri. Avancez ensuite d'un abri à l'autre en éliminant les hommes qui arrivent en renfort. Parmi ces ennemis se trouve Steve qui est votre première cible. Eliminez-le et dirigez-vous vers l'entrepôt. Neutralisez le garde et entrez.

Allez derrière les caisses qui se trouvent à gauche et neutralisez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle d'en haut.

Butez aussi ceux qui essayent de s'approcher de vous. Changez régulièrement de cachette pour éviter les cocktails Molotov de Derek.

Eliminez l'homme qui se trouve sur la passerelle de gauche. Une fois le rez-de-chaussée nettoyé, restez à couvert et éliminez les ennemis qui descendent par l'escalier. Vous pouvez aussi rester à gauche pour que Derek touche ses hommes avec les cocktails quand ils descendent les escaliers pour vous attaquer. Neutralisez alors tous les assaillants et montez à votre tour en empruntant l'escalier.

Prenez Derek en chasse et abritez-vous derrière les caisses. Eliminez enfin Derek et allez ensuite dans son bureau. Prenez ses économies et sortez.

Il ne vous reste que quelques centaines de Dollars pour réunir la moitié de l'argent que vous doit Bruno. Allez alors près de la casse de Bruski et volez des voitures pour les broyer et gagner de l'argent. Vous pouvez aussi braquer des boutiques mais les voitures sont moins risquées et vous feront gagner plus d'argent.

Avec les sous en poche, allez voir Joe chez lui. Joe est introuvable. Allez alors voir Eddie au Faucon Maltais et demandez des nouvelles de Joe. Aucune trace de cet homme pour l'instant. Allez alors chez Giuseppe qui vous donne des renseignements. Allez donc au bar de la famille Vinci, le Mona Lisa. Vous serez alors capturé par ses hommes et conduit auprès de Joe.

Au réveil, vous êtes suspendu à un tuyau et Joe se trouve à vos cotés. Après la cinématique, vous réussissez à vous libérer et à neutraliser le premier garde. Prenez son arme et avancez furtivement pour balancer dans les airs le garde qui se trouve à gauche. Restez discret et éliminez celui qui se trouve à droite. Allez enfin vers le dernier homme, attendez qu'il change de place et attaquez-le par derrière.

Vous allez maintenant entamer une descente aux enfers où vous allez affronter les hommes de Vinci les plus coriaces. Descendez les escaliers arme à la main et éliminez les trois ennemis qui vous attendent en bas. Trouvez une plaque et neutralisez tous les gardes qui essayent de s'approcher de vous.

Allez au fond, descendez par les escaliers et butez les deux hommes qui s'y trouvent. Ramassez le Magnum en chemin et continuez votre descente. Une fois en bas, allez à gauche pour éviter les flammes et montez sur la plateforme en bois.

Cachez-vous ensuite derrière les caisses et commencez le massacre des mafiosi. Restez toujours à couvert près de votre ami et éliminez les premiers assaillants. Avancez ensuite vous mettre à l'abri à gauche et neutralisez le groupe d'ennemis. Allez enfin à la salle qui se trouve à droite pour vous mettre à l'abri et butez le reste. Avancez au fond et descendez par les escaliers situés à droite.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert derrière un pilier. Restez en haut pour avoir une bonne vue sur vos ennemis et neutralisez ceux qui se trouvent en bas et ceux cachés dans l'étage d'en face. Descendez ensuite les escaliers prudemment pour débusquer et tuer les hommes qui sont encore cachés.

Avancez ensuite vers le dernier garde qui va se rendre. Joe va l'exécuter avant de sortir du bâtiment.

Trouvez une voiture et amenez Joe vers El Greco.
Allez ensuite voir Bruno pour le rembourser. S'il vous manque quelques dollars, passez dans une boutique en chemin pour effectuer un hold-up et donnez le tout à Bruno pour rembourser votre dette à temps.

Chapitre 15 : Per Aspera Ad Astra

Répondez au téléphone pour avoir Eddie à l'autre bout. Il vous demande d'aller à l'observatoire d'Hillwood. Sortez alors de votre appartement pour être intercepté par les hommes de Leo Galante qui revient en ville.

Il vous explique qu'il vient rembourser sa dette en vous sauvant la vie. Il vous informe que Falcone prépare votre mort à cause de votre trafic avec Henry qui s'est avéré être un indic pour les fédéraux. Vous devez alors changer de camp, accepter l'offre qui ne se refuse pas de Leo et aller buter le boss Don Carlo Falcone.

Dirigez-vous alors vers l'observatoire et entrez par la droite.

Une fois les hostilités commencées, restez derrière les gros pots de fleurs et éliminez les ennemis qui essayent de vous débusquer. Abattez ceux qui se trouvent en haut des escaliers avant de monter. Ramassez leurs armes en chemin et avancez. Utilisez les piliers comme abris et dégommez les gardes qui arrivent. Avancez prudemment et jetez constamment un coup d'oeil sur votre radar pour repérer les ennemis.

Allez vers la porte d'entrée et restez en retrait pour éviter que l'on vous lance des grenades dessus. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de l'escalier et ceux à gauche près de la porte. Avant d'entrer, repérez l'homme qui se trouve sur le toit et liquidez-le. Entrez ensuite dans la salle et montez l'escalier. Eliminez les deux mafiosi qui gardent le dôme et franchissez sa porte.

Descendez lentement les escaliers et éliminez les ennemis qui essayent de monter et ceux qui se trouvent dans le hall. Courez ensuite et mettez-vous à couvert derrière le mur. Commencez à éliminer les hommes de Falcone puis avancez et abritez-vous derrière les présentoirs.

Une fois derrière le deuxième présentoir, attendez l'arrivée des renforts et canardez-les avant qu'ils ne s'installent derrière les abris. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert à gauche, derrière la structure circulaire centrale. Eliminez les trois ennemis avant qu'ils ne vous encerclent.

Butez ensuite l'homme qui garde la grande porte où se trouve Carlo Falcone.

Ouvrez ensuite la porte pour rencontrer Carlo qui ordonne à Joe de vous liquider. Ce dernier va se mettre de votre coté et éliminera les hommes de Carlo avec vous. Après la cinématique, commencez par reculer et vous mettre à couvert derrière les sièges. Tirez ensuite sur les hommes de Carlo présents dans le dôme. Surveillez les cotés gauche et droit pour repérer les gangsters qui arrivent par vagues.

Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Utilisez vos meilleures armes et rechargez pendant les courts moments de répit entre les vagues d'assaillants. Restez près de votre ami pour bénéficier de sa couverture. Il vous sera aussi utile pour repérer les ennemis qui arrivent.

Après la mort du dernier homme de Falcone, approchez-vous de ce dernier et concluez votre dernière mission en le butant.

Sortez ensuite avec Joe de l'observatoire pour rencontrer les hommes de Vinci en compagnie de Leo Galante. Montez avec ce dernier et assistez à la conclusion de Mafia 2.

SE FAIRE DE L'ARGENT FACILEMENT

Pour vous faire de l'argent facilement dans Mafia II, allez à la casse de bruski (dans le nord) avec une voiture et mettez-la dans le broyeur. Montez ensuite actionner le broyeur et de l'argent vous reviendra. Prenez ensuite la voiture qui est à proximité et mettez-la dans le broyeur. Sortez de la casse puis revenez et la voiture aura réapparu ! Faites ceci autant de fois que vous le voulez!

Mafia II : Director's Cut

© 2K Games / 2K Czech

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉE/SUCCÈS TOMBEAU GELÉ

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Dans la première mission, juste après l'arrestation de Vito, vous devez poursuivre différents témoins. Le troisième et dernier témoin essaie de s'enfuir en voiture et passe par le lac gelé. Pour réussir la mission, il faut le pousser dans l'eau. Pour ce faire, il y a plusieurs possibilités :

1. Réussir à percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus. Puis, accélérer à fond pour qu'elle tombe dans l'eau.

2. Percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus, puis sortir du véhicule pour extraire le témoin de sa voiture. Le pousser ensuite à mains nues dans la glace.

TROPHÉE/SUCCÈS MUR DU SON

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

A la fin de la mission "Supermarché", deux missions secondaires pour Rocco vont s'afficher. Faites d'abord celle intitulée "Un pari". A la fin de cette mission, vous allez récupérer un voiture, la "Delizia Grandeamerica". Améliorez-la au maximum. Après ceci, activez la mission "Les preuves" qui se situe à coté de l'autoroute. Ne faites pas la mission, mais foncez avec votre bolide sur l'autoroute. Normalement, au bout de la première ligne droite, vous devriez avoir les 2 000 points. Une fois que les points sont affichés, freinez pour les valider dans votre score total et continuez votre mission.

TROPHÉE/SUCCÈS DÉRAPAGE DE DINGUE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Pour ce trophée, utilisez une Ascot Bailey. Allez en bas a droite de la carte près du port pour être dans une zone dégagée. Puis, accélérez jusqu'à 40 km/h et balancez votre voiture de droite à gauche pour cumuler les points de dérapage. Une fois la technique bien en main et avec un peu d'entrainement, le trophée est relativement facile à obtenir.

TROPHÉE/SUCCÈS HOMME À TOUT FAIRE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Il faut le réaliser dans la mission juste à coté de l'appartement de Joe. Mais avant de commencer, il faut absolument acheter des cocktails molotov chez Giuseppe et des grenades chez Harry. Une fois la mission commencée, il faut réaliser sur le trajet menant à l'objectif, un dérapage, une vitesse et un saut. Ensuite, en arrivant sur place, il faut faire une victime en l'écrasant. Puis, une autre au cocktail molotov, et une autre à la grenade. Entrez alors dans le bâtiment pour faire exploser les voitures. Une fois les voitures détruites, 3 ennemis arrivent. Eliminez-en un d'une balle dans la tête, tirez normalement sur le deuxième et tuez le troisième à mains nues. Pour valider le trophée, il faut absolument terminer la mission.

Mafia II : Jimmy's Vendetta

© 2K Games / 2K Czech 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Argent

Vengé

Terminez "Jimmy's Vendetta" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Millionnaire

Gagnez 1 000 000 de points dans "Jimmy's Vendetta".

Bronze

Premier Pas

Achevez votre première mission dans "Jimmy's Vendetta".

Plus rapide que l'éclair

Obtenez un multiplicateur de points de 10 dans "Jimmy's Vendetta".

Explorateur

Totalisez 1 609 km (1 000 miles) derrière un volant dans "Jimmy's Vendetta".

Roi de l'armement

Tuez vos ennemis avec toutes les armes disponibles dans le jeu dans "Jimmy's Vendetta".

Incendiaire

Détruisez 100 véhicules dans dans "Jimmy's Vendetta".

Tireur de précision

Tuez 100 ennemis d'un tir dans la tête dans "Jimmy's Vendetta".

Roi des vols de voiture

Terminez toutes les missions des revendeurs de voitures dans "Jimmy's Vendetta".

Massacre

Tuez 1 000 ennemis dans "Jimmy's Vendetta".

Mafia II : Joe's Adventures

© 2K Games / 2K Czech 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉE/SUCCÈS TOMBEAU GELÉ

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Dans la première mission, juste après l'arrestation de Vito, vous devez poursuivre différents témoins. Le troisième et dernier témoin essaie de s'enfuir en voiture et passe par le lac gelé. Pour réussir la mission, il faut le pousser dans l'eau. Pour ce faire, il y a plusieurs possibilités :

1. Réussir à percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus. Puis, accélérer à fond pour qu'elle tombe dans l'eau.

2. Percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus, puis sortir du véhicule pour extraire le témoin de sa voiture. Le pousser ensuite à mains nues dans la glace.

TROPHÉE/SUCCÈS MUR DU SON

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

A la fin de la mission "Supermarché", deux missions secondaires pour Rocco vont s'afficher. Faites d'abord celle intitulée "Un pari". A la fin de cette mission, vous allez récupérer un voiture, la "Delizia Grandeamerica". Améliorez-la au maximum. Après ceci, activez la mission "Les preuves" qui se situe à coté de l'autoroute. Ne faites pas la mission, mais foncez avec votre bolide sur l'autoroute. Normalement, au bout de la première ligne droite, vous devriez avoir les 2 000 points. Une fois que les points sont affichés, freinez pour les valider dans votre score total et continuez votre mission.

TROPHÉE/SUCCÈS DÉRAPAGE DE DINGUE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Pour ce trophée, utilisez une Ascot Bailey. Allez en bas a droite de la carte près du port pour être dans une zone dégagée. Puis, accélérez jusqu'à 40 km/h et balancez votre voiture de droite à gauche pour cumuler les points de dérapage. Une fois la technique bien en main et avec un peu d'entrainement, le trophée est relativement facile à obtenir.

TROPHÉE/SUCCÈS HOMME À TOUT FAIRE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Il faut le réaliser dans la mission juste à coté de l'appartement de Joe. Mais avant de commencer, il faut absolument acheter des cocktails molotov chez Giuseppe et des grenades chez Harry. Une fois la mission commencée, il faut réaliser sur le trajet menant à l'objectif, un dérapage, une vitesse et un saut. Ensuite, en arrivant sur place, il faut faire une victime en l'écrasant. Puis, une autre au cocktail molotov, et une autre à la grenade. Entrez alors dans le bâtiment pour faire exploser les voitures. Une fois les voitures détruites, 3 ennemis arrivent. Eliminez-en un d'une balle dans la tête, tirez normalement sur le deuxième et tuez le troisième à mains nues. Pour valider le trophée, il faut absolument terminer la mission.

MAG

© Sony / Zipper Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DE NIVEAUX

Match domination 258 joueurs

Atteindre le niveau 8

Option : leader d'équipe

Atteindre le niveau 15

Option : changer de faction

Atteindre le niveau 70

TROPHÉES

BRONZE

P'tit pote

Gagnez 2 rubans Pote en Or.

Ça va faire boum

Remportez les rubans Démolition au mortier, Blackout Total et Démolition D.C.A.

Pari tenu

Tuez 5 ennemis en une seule frappe stratégique, hormis le barrage de gaz toxique.

Comme des mouches

Détruisez 5 hélicoptères ennemis.

Au temps pour moi

Tuez 50 ennemis avec une tourelle au cours de votre carrière.

Et que ça saute

Gagnez 3 rubans M. Feu Rouge.

Chaud chaud

Gagnez 3 rubans Escouade Explosive.

Spécialiste

Pour avoir atteint le dernier niveau d'une catégorie de compétence.

J'ai Bu Ton Milkshake

Pour avoir tué 50 soldats d'une spécialité donnée : soutien terrestre.

Ô Commando

Pour avoir tué 50 unités d'une spécialité donnée : commando.

Arrêt d'Urgence

Pour avoir tué 50 soldats d'une spécialité donnée : assaut rapide.

Ingénieur ingénieux

Gagnez 3 rubans Destructeur de Bunker.

Le Tueur à la toux

Pour avoir tué un ennemi alors que vous étiez affecté par une grenade à gaz toxique.

Plus dure sera la chute

Pour avoir tué 50 unités d'une spécialité donnée : action lourde.

Voiture de clown

Pour avoir détruit un VTT ou un Bunker, tuant 2 joueurs.

Entraînement au tir

Pour avoir tué 25 parachutistes au cours de votre carrière.

Dans ta face

Gagnez 5 rubans Mêlée.

Hors de vue

Pour avoir tué 50 unités d'une spécialité donnée : sniper.

Zélus Maximus

Soyez du côté des vainqueurs dans 10 parties Directives.

Ange de miséricorde

25 ennemis hors-combat tués au cours de votre carrière.

ARGENT

La Vie en rouge sang

Gagnez 5 rubans Mitrailleuse et 5 rubans Grenadier.

Discret mais mortel

Pour avoir tué 25 ennemis avec du gaz toxique au cours de votre carrière.

Cerbère

Gagnez 5 rubans Assaut et 5 rubans Arme de Poing.

Le Streaker

Gagnez la médaille Streaker.

Rouleau compresseur

Obtenez un Ratio tués/morts de 3 pour 1 dans une partie.

On a un gros bobo ?

Gagnez 5 rubans Croix d'argent et 5 rubans Croix d'or.

Conduisez-moi à votre chef

Remportez 1 victoire en tant que chef d'escouade.

Boîte à bonbons

Pour avoir reçu un ruban de chaque sorte.

Doubles troubles

Gagnez la médaille Croix d'or et la médaille Faucheuse.

Cargaison précieuse

Détruisez 20 véhicules d'escorte au cours de votre carrière.

Chasseur de tête

Gagnez 5 rubans Balle d'argent, le ruban oeil de faucon et la médaille Spécialité Maître Sniper.

Marteau des dieux

Pour avoir demandé 50 bombes à fragmentation ou barrages de mortier.

Triple stress

Gagnez 5 rubans Croix d'argent, 5 rubans Maître-Ingénieur et la médaille Faucheuse.

OR

Zélé

Pour avoir reçu chacune des médailles.

Prima Noyan

Pour avoir atteint le niveau 60 avec un personnage S.V.E.R.

Commandant en Chef

Pour avoir atteint le niveau 60 avec un personnage Raven.

Sergent Major

Pour avoir atteint le niveau 60 avec un personnage Valor.

PLATINE

MAGnifique !

Vous avez gagné tous les trophées

Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014

© Wizards of the Coast 2013

CODES PROMO

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée du menu Bonus. Ils débloquent des cartes supplémentaires.

DWNNDR
FTHPTH
GKSNDR
PRSTTT
RSNGSN
TRCKSC
X340F5IS979E7K3Q

Magic Orbz

© Creat Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

ARRR!

Complète l'épisode "Les pirates en maraude"

NI!

Complète l'épisode "Les chevaliers vulgaires"

10 de suite

Complète 10 niveaux de suite

25 de suite

Complète 25 niveaux de suite

Parachute doré

Atteins 500.000 points

Club des millionnaires

Atteins 1.000.000 points

Patron de l'année

Gagne 9 vies supplémentaires

Bonus de fin d'année

Récupère 200 améliorations "points de bonus"

Grand manitou

Niveau complété en une minute

Argent

Retour en bas de l'échelle

Déclenche une réaction en chaîne avec quelques canons

A travers feu et flammes

Cherche le chevalier errant et aide-le à combattre les dragons

Or

Tableau d'honneur

Récupère toutes les récompenses du jeu

Magrunner Dark Pulse

© Focus Home Interactive / 3am Games 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Cube basique

La première salle est assez simple, il suffit de mettre des polarités inverses aux deux cubes dans le coin de la pièce afin qu'ils se repoussent et tombent. Empilez-les ensuite à l'emplacement prévu, chargez-les également avec des couleurs différentes. Le cube du dessus sera propulsé en l'air et touchera la sphère d'énergie, ce qui déverrouillera la porte.

Saut basique

Cette salle est encore plus simple puisqu'elle ne sert qu'à apprendre le fonctionnement du propulseur : posez le cube sur l'emplacement prévu, chargez-le d'une couleur et le propulseur de l'autre et envolez-vous !

Plateforme basique

Comme son nom l'indique, cette nouvelle énigme est très basique. Vous devez dans un premier temps charger la plateforme et son " rail " avec des polarités opposées pour que la plateforme soit repoussée. Colorez alors le cube de la même couleur que la plateforme (il sera attiré) puis changez-le encore pour le récupérer au sol. Refaites une pile à l'emplacement prévu comme la dernière fois mais cette fois sautez-dessus et servez-vous en comme d'un ascenseur vers la sortie.

Cube intermédiaire

Le but de cette salle est de vous apprendre à cumuler les charges pour multiplier leurs effets. Dans un premier temps, posez les deux cubes sur la base, chargez-les tous deux d'une couleur, montez dessus puis chargez la base pour vous faire propulser en l'air. Prenez le troisième cube, faites une pile avec les trois à l'autre emplacement, chargez les deux du bas en rouge et celui du haut en vert afin d'activer l'interrupteur.

Intégration basique

Voici maintenant une salle un peu plus complexe (mais à peine), cette fois-ci pour charger le rail vous devez insérer un cube à son origine. Servez-vous de la plateforme verticale en plein milieu comme d'un ascenseur (attirez/repoussez-la de sa base) pour récupérer un cube au-dessus. Propulsez-vous de l'autre côté de la salle avec, insérez le cube dans le rail de la plateforme horizontale puis revenez en arrière. Prenez l'ascenseur pour sortir de la fosse centrale, reprenez l'autre ascenseur pour vous laisser tomber sur la plateforme et jouez des couleurs pour qu'elle soit attirée vers la porte.

Plateforme intermédiaire

Un peu plus technique, cette nouvelle énigme ne vous laisse plus tout à fait choisir les couleurs de polarité au hasard, pour sauter d'une plateforme à l'autre elles doivent être assez proches et donc de même couleur. Commencez par exemple par repousser l'horizontale vers la droite, montez avec le premier ascenseur, revenez vers la gauche avec l'horizontale puis montez encore pour prendre le cube. Prenez l'ascenseur de l'alcôve, toujours avec le cube, afin d'emprunter le propulseur vers la sortie.

Plateforme avancée

La première astuce de cette salle est de ne pas utiliser tout de suite ce qui semble être un ascenseur mais plutôt de les faire se repousser puis attirer afin d'avoir le temps de passer en-dessous quand les deux seront à position intermédiaire. Polarisez la base de ce rail puis remontez par l'ascenseur dans le cylindre. Récupérez le cube, faites monter les deux plateformes en les laissant collées (mêmes couleur), posez le cube dessus. Magnétisez le cube sur la poutre tout en haut, faites sauter le premier cube et il fera tomber l'autre. Maintenant que vous avez deux cubes, posez-les à leurs deux emplacements, chargez-les et la vitre sera explosée dans la propulsion.

Test de plateforme

Cette salle est un peu plus compliquée : dans un premier temps vous devez vous servir des plateformes horizontale pour traverser et récupérer le cube de l'autre côté. Puis, ramenez-les toutes vers le centre de la pièce, alternez répulsion et attraction pour les bouger progressivement. Si toutes vos plateformes sont en rouge, mettez du rouge également sur le champ en face de l'escalier en hauteur.

Montez alors sur la plateforme centrale et tirez une charge verte dessus. Grâce aux 4 champs des autres plateformes, celle-ci va monter assez haut pour faire sauter le cube et qu'il soit attiré vers la zone en face grâce au champ au-dessus. Vous n'aurez alors plus qu'à sortir de là en utilisant le propulseur sur la gauche.

Fusion basique

Dans cette salle, vous allez devoir utiliser une machine à fusion et combiner 4 cubes pour en obtenir un gros pour d'utiliser le propulseur. Pour cela, placez le premier dans la base du rail puis faites bouger ainsi les deux plateformes. Chargez alors les petits cubes près de la sortie pour les coller à la plateforme et ramenez-les vers vous. Le dernier se trouve tout en haut, vous devez utiliser la troisième plateforme pour le faire tomber. Une fois tous réunis dans la machine, propulsez-vous de l'autre côté pour conclure l'énigme.

Intégration intermédiaire

Allez d'abord récupérer deux petits cubes manquants dans la pièce (l'un est à l'étage, l'autre juste à gauche après le premier pont) et posez-les sur les deux emplacements à côté de la cage de verre. Tenez-vous alors sur l'interrupteur central (celui qui fait baisser la cage) et chargez les cubes et la base de couleurs différentes de sorte à ce que les cubes actionnent d'un coup les deux interrupteurs. Fusionnez les 4 petits cubes, propulsez le résultat obtenu directement dans le réceptacle à la base du rail et vous aurez une plateforme mobile fonctionnelle pour atteindre la sortie

Acte II

Saut intermédiaire

Après les premiers ennuis, il vous faut trouver un moyen de sortir du complexe. La salle suivante est fort simple : propulsez-vous deux fois pour récupérer un deuxième cube et amenez les deux sur la plateforme intermédiaire. Empilez-les sur le support du propulseur mais cette fois faites-vous simplement monter à la verticale comme vous savez le faire depuis le début. Sortez d'ici par le trou dans le mur.

Interruption du signal

La prochaine salle n'est pas bien compliquée non plus puisqu'il suffit d'emprunter les plateformes verticales et horizontales jusqu'au plus bas point possible. Ensuite, il suffit de charger la plateforme qui passe sous le mur afin de la repousser de l'autre côté, de rebrousser chemin et de sauter dessus. Il n'y aura alors plus qu'à inverser sa charge et à sauter en direction de la porte.

Déconnexion

Dans cette salle de l'ancien complexe, repoussez la plateforme horizontale et montez avec un cube grâce à la verticale. Changez le cube de côté pour que les deux plateformes s'empilent et combinent leurs charges, vous permettant de

vous envoyer assez haut pour ressortir.

Labo secret

Commencez par appuyer sur le bouton pour faire descendre la plateforme centrale et récupérer un cube explosif puis posez-le sur le socle dans un coin de la pièce et envoyez-le exploser la grille. Posez ce cube normal devant la sorte d'escalier cassé pour monter dessus. Réactivez ensuite la plateforme pour détruire la porte verte et récupérez également le cube laissé en bas.

Traversez la salle sur la plateforme en emportant le cube, ouvrez la porte en appuyant sur le bouton du poste de contrôle puis montez à l'étage. Replacez le petit cube dans la base du rail et vous pourrez atteindre la porte classiquement en sautant sur la plateforme.

Captif

Dès le début du niveau, repoussez les parois du cube afin de descendre dans la vraie salle. Votre but ici va être de placer le 3 cubes dans les champs magnétiques afin que la répulsion de la plateforme soit assez forte pour briser la vitre. Comme vous n'en avez que deux, allez au fond de la salle et tirez sur le cube de l'autre côté du mur via le miroir. Posez ensuite deux cubes sur l'emplacement prévu, votre but est de faire décoller celui du haut pour attirer celui qui est de l'autre côté de mur et que tous les deux aillent se coller à la plateforme.

La manoeuvre est assez technique, pensez à désactiver le rail et à ce que le champ de la plateforme n'influe pas sur les deux cubes qui vont sauter. Une fois attrapé, allez vers le fond pour récupérer ce troisième cube qui va se coller sous la plateforme. Revenez, mettez les cubes dans leurs emplacements, faites exploser la vitre et grimpez à l'étage comme d'habitude en utilisant un cube.

Ceux des profondeurs

Petit détour par les sous-sols pour une petite balade dans les égouts qui n'a rien de bien compliquée. Quand vous arriverez à une plateforme avec un cube dessus, prenez-les avec vous et continuez jusqu'à atteindre un propulseur signant la fin d'un niveau peu passionnant.

Reconnaissance de formes

Dans un premier temps, chargez le haut du cube puis allez au fond de la salle. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une petite porte et pour récupérer un petit cube que vous remonterez en vous faisant monter avec la face inférieure du grand cube. Faites s'écarter les parois pour pouvoir sortir et poser le cube dans son emplacement pour activer le rail magnétique.

Vous pourrez ainsi pousser suffisamment la face du cube pour passer de l'autre côté, prendre un autre petit cube et le mettre dans un autre rail. Vous pourrez alors traverser encore une fois le cube mais cette fois en direction de l'escalier et appliquer une dernière fois la technique du monte-charge pour accéder à la sortie.

Reflet

Ce niveau n'est pas bien difficile pour peu qu'on ait compris l'astuce qui est un peu tirée par les cheveux. Il s'agit en fait d'abord de soulever la plateforme au sol en faisant monter celle qui est derrière le mur (on peut tirer dessus via le miroir à l'étage inférieur). Ensuite, posez le cube à l'emplacement où était la plateforme et servez-vous en ainsi que de la plateforme horizontale pour vous repousser assez haut. Vous n'aurez alors plus qu'à réactiver le rail, faire avancer la plateforme et courir de l'autre côté pour vous en servir pour traverser jusqu'à la sortie.

De rouille et d'eau

Commencez par faire monter le cube explosif avec le champ central pour détruire l'hélice et récupérer deux petits cubes. Ainsi, vous pourrez en coller un à la plateforme survolant la pièce (en faisant une pile de cubes en dessous comme d'habitude). Vous n'aurez alors plus qu'à utiliser le propulseur, récupérer le cube et aller sur l'autre plateforme pour décoller jusqu'à la sortie.

L'envers du décor

Repoussez les faces du cube dans le coin de la pièce pour faire descendre le bas et accéder ainsi au sous-sol. Prenez alors le cube et chargez la base présente ici. Revenez en haut, servez-vous du cube flottant pour monter sur la passerelle et posez le petit cube sur le cube du coin afin de le faire décoller et qu'il active l'interrupteur. Vous pourrez alors revenir en arrière, monter sur le cube et vous envoler vers la porte de sortie.

Amélioration

A un peu plus de la moitié du jeu, voici un nouvel accessoire qui va bien vous faciliter la vie, Newton. En tirant n'importe où vous pouvez à présent avoir une charge supplémentaire. Servez-vous en pour attirer/repousser les plateformes de cette salle jusqu'au cube central. Utilisez-le pour monter un peu plus, prenez un cube et tirez une charge supplémentaire pour le faire traverser le vide (vous ne pouvez pas sauter avec un objet en main).

Vous pourrez alors monter tout en haut, vous servir encore de Newton pour grimper à une bonne hauteur avec la plateforme verticale. Le passage suivant est un peu plus technique, vous devez repousser les plateformes horizontales vers vous et pour gagner les quelques mètres manquants pour le saut, il faut que les deux soient de charges opposées. Vous pourrez alors les atteindre puis arriver à la porte de fin de niveau.

Tir en aveugle

Le début de ce niveau est une épreuve de rapidité, vous devez appuyer sur le bouton puis rapidement traverser la salle avant que la porte ne se referme. Pour cela, attirez-vous avec les prismes sur la gauche et repoussez-vous dès que vous les avez passé, cela ira assez vite. La deuxième partie de l'énigme est encore plus simple puisque vous n'avez qu'à utiliser la technique pour monter avec deux cubes et utiliser Newton pour attirer les cubes jusqu'à vous. Recommencez la technique et c'est fini.

Feu allié

Un niveau nettement plus pénible vous attend, dû à la présence d'une tourelle qu'il faut contourner par le bas : servez-vous du cube et du propulseur pour atteindre le coin de la pièce et laissez-vous tomber. Traversez la pièce et attirez au passage le cube sur le pilier plus bas, cela se fait aisément avec les faces du gros cube. Arrivé de l'autre côté, placez le cube dans son emplacement puis montez avec la plateforme et utilisez le propulseur pour détruire la tourelle.

Vous pourrez alors redescendre pour monter sur le grand cube et faire s'écarter les deux parois perpendiculaires au rail en vous tenant sur la tranche de l'une d'elle pour sauter sur la plateforme effectuant un trajet vertical pour remonter jusqu'à la sortie.

Surrégime

Ce niveau se réalise en deux parties : pour la première, votre objectif est d'obtenir une pile de trois plateformes avec le cube en dessous. Celui-ci se trouve un petit peu plus loin et pour obtenir ce résultat vous devez jouer de l'attraction/répulsion entre tous les objets présents. Une fois la pile réalisée, propulsez-vous tout en haut. Ensuite, prenez le cube, posez le sur le propulseur à gauche, chargez le propulseur en face et posez Newton sur le mur d'en face (même couleur). En vous propulsant sur le cube d'une charge opposée, vous devriez être repoussé assez haut pour atteindre la passerelle et quitter le niveau.

Rupture

Commencez sur la droite et montez sur la plateforme à l'aide de Newton. Ensuite, vous êtes face à une nouveauté, les rails cycliques : pour traverser la salle, vous devez faire faire à la plateforme un mouvement de balancier en l'attirant/repoussant du champ en bas du cercle. Récupérez alors le cube, montez à la plateforme du dessus et posez-le à son emplacement. Montez sur la poutre métallique puis enchaînez les plateformes suivantes en refaisant le balancier jusqu'à pouvoir atteindre le propulseur en contrebas, lequel vous conduira à la sortie du niveau.

Intersection

Montez d'abord suffisamment haut puis faites avancer la plateforme horizontale afin d'atteindre l'endroit du propulseur. Allez de l'autre côté de la salle avec mais sautez avant pour ne pas mourir dans l'explosion. Ensuite, repérez le miroir incliné et attirez le petit cube à la plateforme puis ramenez-les jusqu'à vous grâce à Newton. Vous n'aurez ensuite plus qu'à monter puis utiliser la plateforme transversale pour atteindre la sortie en finissant par la technique de répulsion du cube.

Arène

Dans cette nouvelle salle, plusieurs interrupteurs sont à désactiver pour progresser : le premier est celui sur le mur rouge et blanc, il suffit d'utiliser le propulseur en face pour l'avoir. Prenez ensuite le cube, mettez-le dans le socle en haut des escaliers et attirez ainsi la tourelle puis redescendez. Vous devrez alors reprendre un autre cube, vous en servir pour attirer vers le bas l'autre tourelle pendant que vous monterez les deux étages.

A l'aide du deuxième cube, activez les deux autres interrupteurs (l'un en faisant une pile et l'autre en utilisant le propulseur + le champ du propulseur d'en face pour le repousser assez haut). Maintenant que les vitres sont enlevées, placez les deux cubes dans les rails et attirez les parois du cube. Passez de l'autre côté et repoussez-les après au maximum afin que les deux autres faces touchent les interrupteurs et libèrent la plateforme vous amenant à la sortie.

Carrefour

Chargez le bas du gros cube flottant puis servez-vous des deux plateformes pour monter dessus : servez-vous de Newton pour vous faire monter un peu puis mettez deux couleurs différentes aux plateformes et sautez sur celle proche du cube pour être assez haut. Vous pourrez alors vous faire monter de quelques mètres supplémentaires grâce à Newton et sauter sur le cube. Faites monter un peu la face du haut puis réutilisez la même technique des couleurs alternées pour pouvoir sauter sur les plateformes.

Grimpez alors à l'étage, activez le bouton pour faire sortir la plateforme devant la porte et prenez le cube avec vous. Vous n'avez alors plus qu'à utiliser le propulseur en veillant à garder la face supérieure du cube chargée afin d'être repoussé et de rallonger le trajet juste de ce qu'il faut pour atteindre la sortie.

Ténèbres

Comme son nom l'indique, ce niveau est plutôt très sombre, utilisez Newton dans un premier temps pour vous repérer et éviter de tomber dans le vide. Montez ensuite sur une plateforme et utilisez encore le chien pour progresser. Arrivé au bout, chargez les différents champs magnétiques de sorte à ce que le cube explosif aille directement détruire la tourelle. Revenez ensuite en arrière pour récupérer un cube à l'aide de Newton et utilisez de même les champs magnétiques pour atteindre la sortie.

Remise à plat

Dirigez-vous vers le cube enfoncé dans le sol et à l'aide de Newton soulevez la face supérieure pour entrer à l'intérieur et descendre en-dessous. Prenez alors le cube et sortez à mi-hauteur pour revenir par un ascenseur annexe. Posez le cube sur le socle, sautez et tirez sur ainsi sur le champ pour pousser la plateforme. Ramenez le petit cube sur le gros cube, faites monter au maximum la face à l'aide de Newton et propulsez-le en l'air pour qu'il détruise le panneau de verre. Vous n'aurez alors plus qu'à monter à l'étage et pourrez atteindre tranquillement la sortie en l'absence de tourelles.

Acte III

L'étranger

Pour la troisième et dernière partie du jeu, vous voici désormais dans l'espace ! Commencez par avancer avec la plateforme et Newton pour atteindre la véritable énigme. Dirigez-vous d'abord sur la droite pour récupérer le cube dans le rail d'une plateforme verticale et remontez à l'aide de Newton. Posez ce cube dans le rail de la plateforme horizontale et posez-en un autre directement sur la plateforme. Envoyez-le vers l'autre côté et arrivé au bout, faites décoller le cube pour activer l'interrupteur.

La porte sur votre gauche s'ouvre et un monstre en sort ! Échappez-vous en empruntant le chemin qui descend un peu plus loin et remontez par la plateforme. Vous pourrez alors poser le cube explosif sur le propulseur et attendre que le monstre arrive pour le faire exploser. Prenez ensuite ce cube et un autre, empilez-les sur le socle de cette salle et activez ainsi l'interrupteur qui ouvre la porte du dessus par laquelle vous pourrez quitter ce niveau.

Gruckezber Continuum

Suivez d'abord le chemin puis montez les escaliers et continuez tout droit pour vous laisser tomber. Utilisez le balancier pour atteindre un rocher de l'autre côté. Servez-vous de l'astéroïde tournant pour récupérer le cube et ramenez-le de l'autre côté du niveau. Utilisez ensuite la machine qui le transformera en 4 petits cubes.

Placez deux de ces cubes dans les emplacements au sol non loin, montez avec un autre pour le mettre dans le rail d'une plateforme horizontale Revenez en arrière pour prendre le dernier, traversez avec la plateforme tout juste activée et posez le dernier cube dans l'emplacement un peu plus haut. La partie qui suit est assez technique, vous devez utiliser les plateformes cycliques pour atteindre la sortie, pour cela, utilisez les champs rectilignes (ceux créés par les cubes tout juste posés) et servez-vous de Newton pour " attacher " les plateformes aux rochers afin de sauter de l'une à l'autre. N'oubliez pas que les champs sont directionnels et pas sphériques, les changements de couleurs pour mettre en mouvement les plateformes sont un peu différents de d'habitude.

L'au-delà

Ce niveau un peu particulier est une sorte de course, vous devez aller très vite afin d'éviter de vous faire tuer par les monstres. Commencez par écarter les deux portes puis empruntez rapidement la plateforme sur la gauche. Détruisez ensuite la pile de cubes pour passer de l'autre côté et prenez-en un pour le propulseur. Empruntez alors une autre plateforme, un autre propulseur puis passez au-dessus des rochers grâce aux cubes.

Après la porte, repoussez les deux faces horizontales du cube pour passer dessus puis posez Newton (en rouge) devant vous dans la descente pour écarter les cubes qui vous tombent dessus. Servez-vous ensuite à nouveau du gros cube pour monter cette fois et attendez le monstre au bout pour lui envoyer un cube explosif. Évitez les explosifs suivants en chargeant les objets au sol pour les repousser et utilisez le propulseur. Pour finir, envoyer un cube en l'air pour tuer le monstre volant et prenez-en un autre pour atteindre la sortie.

Orbite basse

Dans ce niveau, commencez par descendre en bas de la pente pour remonter un cube et prendre le second directement du distributeur. Chargez un champ caché sous le sol, déplacez la plateforme puis faites décoller un premier cube depuis le socle central pour qu'il touche le bouton. Posez ensuite le deuxième cube sur le bouton au sol. A présent, vous pouvez monter par la plateforme du fond en faisant attention aux cylindres et en utilisant Newton pour la fin du trajet. Grâce au champ " secret " activé précédemment, faites décoller le second cube afin d'ouvrir derrière vous et que vous puissiez aller à la sortie.

L'au-delà

Cette nouvelle énigme est assez simple étrangement, à moins que la solution proposée ici ne soit pas tout à fait celle prévue par les développeurs mais rassurez-vous, cela fonctionne très bien. Utilisez d'abord la première plateforme pour aller au centre puis avec la deuxième atteignez les escaliers et prenez le cube. Posez-le sur la plateforme, prenez de l'élan et quand vous aurez passé un peu plus de la moitié du cercle, faites-vous décoller avec le cube pour sauter en face. Vous n'aurez alors plus qu'à utiliser le cube explosif pour tuer les monstres et sauter encore un peu pour atteindre la sortie.

Les damnés

Sur ce niveau, vous risquez fort de vous arracher les cheveux, et pour cause, le moteur physique du jeu étant ce qu'il est, vous risquez d'avoir beaucoup de peine à exécuter ce que les développeurs attendent de vous. La première étape est de faire la technique de l'escalier avec les plateformes, autrement dit d'obtenir des couleurs alternées pour que la plateforme de gauche soit assez haute quand vous aurez fait monter au maximum celle de droite avec Newton. Ce n'est vraiment pas simple à faire, suivez la technique de la vidéo si vous avez du mal.

Une fois ceci fait, vous avez une mission encore plus difficile, faire décoller tout un groupe de plateforme, ce qui se fait avec Newton et les charges disposées sur le mur. Servez-vous là aussi de l'attraction/répulsion pour parvenir à les mettre assez haut pour atteindre la suite. Normalement, vous n'avez pas besoin de changer de couleur les plateformes en cours de route. Une fois terminé, prenez la plateforme puis servez-vous du cube en contrebas pour atteindre la sortie.

Mille chevreaux

Encore un niveau légèrement différent puisqu'il s'agit d'un genre de combat de boss en arène. Pour gagner, il faut propulser 4 cubes explosifs sur le monstre qui vous poursuit. Pour entrer dans la zone, propulsez-vous avez le cube en ayant pris le soin d'actionner le champ juste au-dessus. Ensuite, vous pouvez suivre le cheminement de la vidéo ou choisir le vôtre, surveillez toujours bien la position où se trouve la créature afin de ne pas tomber nez-à-nez avec en sachant que quand vous êtes en bas elle ne peut vous atteindre. Déplacez-vous d'un propulseur à l'autre en passant par les plateformes en-dessous et quand elle sera morte, passez la porte pour finir le niveau.

Larve stellaire

Pour commencer, approchez-vous du cube et faites s'écarter les faces pour d'une part, isoler la tourelle qui se situe en face, et d'autre part, pouvoir monter avec la face inférieure. Une fois en haut, avant de continuer en sautant sur les rochers, poussez au maximum la paroi derrière laquelle se situe la tourelle pour la faire tomber dans le vide. Vous pourrez alors contourner toute la zone pour monter à l'étage supérieur.

Prenez alors le petit cube et montez sur le gros cube en marchant sur la tranche de la face que vous aurez au préalable fait revenir à son emplacement initial (pas sûr que ce soit la méthode attendue mais ça fonctionne). Servez-vous de même de l'autre cube pour monter encore d'un cran, faites traverser le petit cube à l'aide de Newton puis sautez de l'autre côté également. Empilez après les deux cubes à l'emplacement prévu pour monter encore un peu, reprenez celui qui flotte encore en l'air et faites-vous décoller vers la fin du niveau grâce au champ magnétique (affichez-les pour être sûr de l'endroit et désactivez les autres pour éviter les " interférences ").

L'éveil de Chtulhu

Prêt pour le combat final ? Dernière petite énigme avant d'y arriver : chargez en vert la plaque sur l'astéroïde tournant afin de récupérer le cube et d'activer en même temps le pont. Avant d'utiliser le propulseur, faites aller les deux plateformes vers le centre afin qu'elles repoussent un peu plus le cube sur lequel vous vous envolerez et que vous puissiez atteindre l'autre côté de cet immense vide stellaire.

Le " boss " qui suit est assez simple : il s'agit de détruire les six espèces de cabanes disposées tout autour de la zone. Pour cela, suivez le mouvement des astéroïdes afin d'accéder aux plateformes où se situent les boutons, ceux-ci désactivant les boucliers de deux des cabanes. Vous pourrez alors tirer un champ magnétique dessus afin que les comètes s'écrasent dessus. Pour passer de l'une à l'autre des zones, utilisez la plateforme circulaire centrale et poussez-vous avec Newton. Cela n'est cependant pas aussi simple puisque Xander vous envoie de temps à autres des cubes explosifs, faites donc de même aussi souvent que possible afin de le ralentir. Une fois toutes les cabanes détruites, vous aurez fini le jeu alors bravo !

Mahjong Tales : Ancient Wisdom

© Alawar Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Jamais assez

Terminez 25 positions différentes en mode infini

Venez jouer dehors

Faites 50 parties Network

Sans aide

Terminez un conte complet sans utiliser la touche conseil

Tueur de dragon

Terminez tous les niveaux en mode mouvement

Pas besoin de bonus

Jouez en mouvement sans utiliser"la bombe", "le canon", "la tuile de glace" et la tuile du nombre joker" bonus

Combinaisons gagnantes

Réalisez 5 combinaisons rapides à la suite

Sage

Terminez tous les contes en mode contes anciens

Score!

Score 2500 points restants dans un niveau des contes anciens

Bon lecteur

Terminez une position de contes anciens en moins de 2 minutes

Duelliste

Gagnez 5 parties Network à la suite

Tireur d'élite

Gagnez 25 parties Network

Pourquoi ne pas en gagner d'autres ?

Finir un conte du mode "contes anciens"

Argent

Infini et au-delà

Terminez les 100 positions différentes en mode infini

Maître des combinaisons

Combinez 2000 séries de tuiles

Qui est le maître ?

Obtenez les trophées : Sage, tueur de dragon, infini et au-delà

Qui a besoin de dormir ?

Jouez en mode mouvement sans perdre une seule vie

Mainichi Issho

© Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Trophée de bronze	Installez la mise à jour de septembre 2008
Trophée de bronze	Lisez "Toro Station" 3 fois
Trophée de bronze	Lisez "Toro Station" 10 fois
Trophée d'argent	Lisez "Toro Station" 30 fois
Trophée d'argent	Lisez "Toro Station" 50 fois
Trophée d'or	Lisez "Toro Station" 90 fois
Trophée d'or	Lisez "Toro Station" 120 fois

Majin and the Forsaken Kingdom

© Namco Bandai / Game Republic 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES COSTUMES

Pour avoir l'ensemble des costumes il faut, en plus de récupérer ceux que vous trouverez dans certains coffres, trouver les 35 "Bribes de mémoires". Il y a une "Bribe de mémoire" par salle, sauf dans les pièces où il y a les boss, les salles de téléportation et le château. Comme vous le savez, elles ne sont récupérables que la nuit et se présentent sous la forme d'une petite lumière jaune, elles sont relativement facile à trouver comme pour les coffres il suffit de fouiller un minimum.

Costumes de Tepeu (8 en tout)

Bandeau de voyageur

Il s'agit de ce que porte le héros au début du jeu.

Gants de voyageur

Il s'agit de ce que porte le héros au début du jeu.

Cape de voyageur

Il s'agit de ce que porte le héros au début du jeu.

Casque de Gardien

Dans un coffre de la zone Autel de Potrachi dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Gantelets de Gardien

Dans un coffre de la zone Champ fleuri d'Ungdo dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Armure de Gardien

Dans un coffre de la zone Ruines de Moccoi - Cimetière dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Chapeau d'érudit

Dans un coffre de la zone Pont pele dans la partie Forêt de Malawa.

Manchettes d'érudit

Dans un coffre de la zone Forteresse de Wana Mu'bi dans la partie Forêt de Malawa.

Habit d'érudit

Dans un coffre de la zone Grand arbre - Expérimentation dans la partie Forêt de Malawa.

Casquette de marin

Dans un coffre de la zone Fourneau d'Ebilya dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Gants de marin

Dans un coffre de la zone Entrepôt naval de Ko'da dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Uniforme de marin

Dans un coffre de la zone Chibirias - Poupe dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Chapeau de serviteur

Dans un coffre de la zone Résidence de Tu Kabinana dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Manches de serviteur

Dans un coffre de la zone Mines de Koonapipi dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Tenue de serviteur

Dans un coffre de la zone Palais de cristal - Cour dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Couronne du Premier roi

Récompense pour avoir trouver 10 "Bribes de mémoires".

Bracelets du Premier roi

Récompense pour avoir trouver 20 "Bribes de mémoires".

Cape du Premier roi

Récompense pour avoir trouver la totalité des 35 "Bribes de mémoires".

Capuchon de bandit

Dans un coffre de la zone Laboratoire de B'alam dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Gants de bandit

Dans un coffre de la zone Pont pele dans la partie Forêt de Malawa.

Costume de bandit

Dans un coffre de la zone Fonderie volcanique de Gaka dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Casque des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Siège de la Marine royale dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Gantelets des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Palais de cristal - Intérieur dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Armure des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Château d'Arkela - Grand escalier dans la partie Château d'Arkela.

Costumes du Majin (3 en tout)

Majin parfait

Costume de base de votre compagnon.

Costume de Gardien

Dans un coffre de la zone Château d'Arkela - Cour dans la partie Château d'Arkela.

Costume des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Rivière Loll'ur dans la partie Forêt de Malawa.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Château d'Arkela

Temple du gardien

Après la scène cinématique, suivez le chemin de gauche et passez par le trou.

Parlez à la souris et avancez à gauche. Après la courte scène, lisez les instructions qui s'affichent et traversez sans vous faire repérer. Dans la salle suivante, esquivez et affrontez les ennemis jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que vous tombiez dans le trou.

Entrepôt souterrain

Allez à droite, montez au niveau supérieur et grimpez sur le rocher. Remontez sur les dalles, avancez tout droit jusqu'au coffre au fond et ouvrez-le. Obtenez les fragments de vie et passez par le grand trou, à gauche.

Passez par le trou du mur, à droite des grilles, entrez par un autre trou et montez les quelques marches. Dans la pièce suivante, allez à droite, et montez via l'échelle.

Chambres royales

Avancez pour parler à la souris puis descendez les quelques marches. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, faites le tour de la zone et ouvrez un coffre. Grimpez à l'échelle non loin, avancez et retrouvez Majin.

Après la scène, passez par la brèche, traversez la salle suivante et sautez sur les grandes marches. Traversez la pièce suivante en sautant, ouvrez le coffre et prenez l'entrée à gauche.

Parlez à la souris, avancez en restant accroupi dans le conduit d'eau et entrez dans le trou pour éviter les ennemis.

Suivez le conduit, passez par le trou du mur et allez récupérer le fruit. Ensuite, prenez la sortie la plus proche, revenez jusqu'au Majin et donnez-lui le fruit.

Maintenant qu'il est libre, prenez la grande sortie et affrontez les gardes.

Ensuite, ordonnez à Majin d'ouvrir la porte. Entrez, affrontez les nombreux ennemis qui arrivent et apprenez les touches

d'attaque.

Une fois que la zone est sécurisée, ouvrez la porte et montez les marches. Prenez une fleur, donnez-la au Majin pour le soigner et montez. Interagissez avec la statue pour sauvegarder puis poursuivez votre chemin.

Après la courte scène, approchez-vous du mur, ordonnez à Majin de le pousser et éliminez ainsi les ennemis du niveau inférieur.

Dès que la zone est sécurisée, descendez et demandez-lui d'ouvrir la porte. Malheureusement celle-ci est fermée. Ordonnez-lui de se mettre accroupi dans le coin droit, montez sur son dos et entrez par le trou au mur.

A présent, avancez en étant accroupi, approchez les ennemis par derrière et appuyez sur la touche qui s'affiche pour les éliminer d'un seul coup.

Abattez le premier puis le second monstre, passez sous la dalle et attendez que le prochain ennemi tourne le dos pour l'attaquer. Continuez à avancer, éliminez deux autres monstres puis activez le levier.

Retournez auprès de Majin, ouvrez la porte et entrez. Descendez la pente, abattez les ennemis, ouvrez un coffre dans la cavité de gauche puis ouvrez la porte suivante. Avancez jusqu'à la statue de sauvegarde, sauvegardez et poursuivez en haut des marches.

A présent, vous devez éliminer un grand monstre accompagné de quelques petites créatures. Pour cela, dites à Majin de se tenir prêt à pousser le mur, descendez et attirez les ennemis dans le champ d'impact. Après cela, affrontez les ennemis restants puis concentrez-vous sur la grosse bête pour l'abattre après quelques attaques.

Une fois que le calme est revenu, ouvrez la porte et sortez.

Chapitre 2 : Vallée des ruines de Moccoi

Château d'Arkela - Portes

D'abord, avancez en face de la porte et approchez-vous de l'arbre de vie.

Après la scène cinématique, sauvegardez auprès de la statue et suivez le chemin. Repérez des marches près du perroquet sur votre droite, prenez-les et ouvrez le coffre. Redescendez, avancez jusqu'à la porte au bout et mettez-vous à deux pour l'ouvrir.

Champ fleuri d'Ungdo

Avancez jusqu'à la catapulte, placez-vous à la place de l'obus et montez pour être propulsé vers la zone élevée. Cherchez les trois pierres et lancez-les près de la catapulte. Déplacez cette dernière afin de diriger l'obus vers le mur fragile qui est à droite et placez une pierre pour le détruire.

Lancez-vous un nouvelle au même endroit, suivez le nouveau chemin et ouvrez le coffre. Ensuite, redirigez la catapulte pour détruire les deux autres murs à l'opposé et propulsez-vous dans cette direction. Suivez le chemin, abattez l'ennemi et activez le levier. Redescendez, dites à Majin de soulever la porte nouvellement déverrouillée et entrez. Demandez-lui de prendre le contrepoids, prenez les obus et retournez près de la catapulte. Dirigez l'obus vers le dernier mur fragile à gauche, détruisez-le avec une pierre puis redirigez la catapulte à droite pour vous lancer et suivre le chemin. Allez jusqu'au second levier, actionnez-le et ouvrez ainsi la porte.

Avancez, sauvegardez plus loin et approchez-vous de l'entrée.

Forêt de Tagalo

D'abord, descendez la pente et abattez les trois premiers singes de l'ombre. Repérez une manivelle au fond à droite et dites au Majin d'interagir avec elle. Sautez sur les passerelles au milieu, passez derrière la porte et frappez la cloche

pour attirer le singe. Attendez qu'il appelle des renforts puis dites au Majin de relâcher pour les emprisonner.

Ensuite, revenez dans la grande cour et prenez l'entrée. Eliminez le grand monstre, repérez une friandise rouge en haut d'une corniche et dites au Majin de s'accroupir afin de l'atteindre.

Récoltez le fruit et donnez-le-lui pour décupler ses forces. Approchez-vous donc des rochers qui bloquent le chemin et ordonnez-lui de les détruire.

Avancez jusqu'à la zone suivante, descendez dans le ravin et remontez via l'échelle. Visez les deux sortes de mines près du grand ennemi et tirez pour l'étourdir. Sautez sur les plates-formes pour l'atteindre, attaquez-le puis grimpez sur la structure pour obtenir le fruit.

Donnez-le au Majin, revenez au point de départ et partez à gauche. Descendez la pente, abattez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin. Dépassez la porte scellée, poursuivez à gauche et sauvegardez auprès de la statue.

Autel de Potrachi

Avancez jusqu'à ce que la souris vous parle puis partez d'abord à droite. Suivez le long chemin jusqu'à la pierre, attirez les ennemis sous cette pierre et dites au Majin de la pousser.

Une fois les ennemis abattus, entrez dans la cavité où ces derniers se trouvaient et grimpez sur le dos du Majin pour monter sur l'échafaudage. Escaladez les marches à gauche, montez via l'échelle et allez à gauche pour cueillir le fruit de la force.

Donnez-le au Majin, revenez à l'entrée de la zone et allez cette fois à gauche. Montez sur le dos du Majin pour atteindre l'échelle et hissez-vous.

Sautez sur les grandes marches sur votre gauche, récupérez un baril explosif et lancez-le sur la roche en contrebas.

Passez par le trou, allez à droite et repérez un ennemi dans le couloir de droite. Éliminez-le furtivement, avancez et grimpez sur le grand pilier brisé près du perroquet. Traversez, longez le mur en allant à gauche et montez les escaliers.

Prenez un premier baril explosif, lancez-le sur les pierres qui sont sous vos pieds puis prenez un autre baril. Descendez les marches, placez-vous dans le coin gauche et lancez-le sur la roche, en bas. Entrez par le trou, ouvrez le coffre et sortez.

Revenez en haut des marches, prenez un baril et descendez les premières marches. Allez légèrement à gauche et repérez une autre roche en bas. Détruisez-la, passez dans le trou et montez les marches.

Tout en étant dans la cachette, repérez le grand ennemi de loin et sortez lorsqu'il a le dos tourné. Sautez rapidement sur le pont suivant et cachez-vous derrière le mur. Attendez qu'il tourne le dos une autre fois et allez rapidement vers lui pour l'éliminer par derrière. Enfin, frappez la statue maléfique et brisez ainsi le sceau des ruines de Moccoi.

Ruines de Moccoi - Cimetière

Revenez en arrière jusqu'à la porte qui était scellée, essayez de l'ouvrir mais elle est encore bloquée. Allez à sa droite, montez sur le dos du Majin et sautez sur le rebord du mur.

Descendez, cachez-vous derrière la colonne puis attaquez le premier ennemi par derrière. Avancez à droite, abattez un second ennemi et montez les marches. Suivez le chemin, descendez via l'échelle rouillée plus loin et partez en face de cette dernière.

Faites attention aux deux ennemis en patrouille, éliminez d'abord celui de gauche puis occupez-vous de celui de droite. Suivez le couloir de droite, poursuivez à gauche et abattez un dernier ennemi devant les marches.

Montez, frappez les mines rouges, récupérez le contenu du coffre et courez tout droit vers le levier au bout du pont.

Actionnez-le, descendez auprès du Majin et ouvrez la porte. Avancez dans le couloir, dégommez les ennemis et passez la porte suivante.

Avancez jusqu'au croisement, partez à gauche et longez la montagne. Dites au Majin de patienter, prenez couverture derrière la colonne et attendez que l'ennemi en patrouille arrive. Lorsqu'il se retourne, approchez-vous-en discrètement et éliminez-le par derrière.

Achevez ensuite les deux gros monstres, appelez le Majin et utilisez-le pour sauter sur la plateforme d'en face.

Allez récupérer le contenu du coffre en face, sautez sur la passerelle de gauche et approchez-vous discrètement des deux grands monstres. Eliminez-les un par un, demandez au Majin de pousser la poutre de l'autre côté et descendez combattre les ennemis restants.

Dites au Majin de récupérer le fruit, remontez le long de la passerelle pour cueillir un autre fruit sur une plateforme et donnez-le-lui. Par la suite, revenez à l'entrée de la zone et partez cette fois à droite.

Ruines de Moccoi - Site

Sauvegardez en chemin, avancez jusqu'à la passerelle et dites au Majin d'interagir avec le grand tonneau suspendu. Lorsque ce dernier se balance de droite à gauche, sautez sur la section suivante et tirez le levier qui est au fond. Rebroussez chemin, descendez les marches et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Approchez de la zone suivante, prenez à gauche et descendez les marches. Ordonnez au Majin de combattre le grand ennemi en bas, laissez-le faire et montez les autres marches qui sont derrière l'ennemi. Suivez le chemin, dites au Majin d'interagir avec le tonneau et sautez.

Grimpez à l'échelle, suivez le chemin jusqu'au croisement et prenez à droite. Balancez le tonneau une seconde fois et utilisez-le pour atteindre l'autre section de la passerelle. Allez à gauche pour tirer le levier (à droite) pour ouvrir un coffre puis descendez afin d'ouvrir la porte.

Ruines de Moccoi - Haut du temple

Ouvrez la porte suivante, entrez et préparez-vous à combattre un boss.

Boss : Caprakan
D'abord, avancez à gauche et frappez les pattes de l'ennemi. Lorsqu'il se déplace à gauche, interagissez avec la sorte de pendule accrochée au milieu pour que Majin la balance et qu'elle heurte le monstre. Sautez dans le vide pour descendre, frappez le point faible et remontez via l'échelle, non loin. Allez à nouveau à gauche, refaites la même opération une seconde fois et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la seconde phase, dites à Majin de l'attaquer et concentrez vos frappes sur les pattes du monstre.

Lorsqu'il est étourdi, il lève une patte. C'est le moment adéquat pour le bousculer avec la force du vent. Dès qu'il est étourdi, interagissez avec la pendule pour que le Majin l'utilise pour frapper l'ennemi. Répétez cette opération une seconde fois et appuyez ainsi sur la touche d'action spéciale pour achever l'ennemi une fois pour toutes.

Après le combat, rebroussez chemin jusqu'à la forêt de Tagalo et suivez le chemin qui est au nord de la carte.

Chutes d'Hawme'a

Avancez tout droit, repérez une pente à droite juste avant d'arriver près du pont et prenez-la.

Escaladez l'échafaudage, ouvrez un coffre et sautez vers la passerelle pour aller actionner le levier plus loin. Cueillez une fleur et allez vers l'arbre de vie.

Après la scène, mettez-vous à deux pour ouvrir la porte et entrez.

Chapitre 3 : Forêt de Malawa

Tour de la forêt de Denguey

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un nouvel ennemi et affrontez-le. Entrez par la première porte à droite, abattez les ennemis et approchez-vous du mur de droite. Ouvrez d'abord un coffre dans le coin étroit puis montez sur le dos du Majin pour grimper au mur.

Allez à gauche, faites le tour de la zone et actionnez le levier pour descendre la porte. Mettez-vous sur la corniche de la porte, dites au Majin de la soulever et atteignez ainsi la section suivante. Détruisez le sceau, ressortez et entrez par la porte suivante.

Refaites la même opération, remontez le long de la corniche de la porte et atteignez la section élevée. Allez combattre l'ennemi en solo, récupérez le fruit et donnez-le au Majin. Enfin, suivez le chemin principal, abattez les ennemis et passez à la zone suivante.

Marais de Tangalo's - Ponts

Traversez le pont jusqu'au second levier et actionnez-le.

Allez à droite, récupérez les barils explosifs et utilisez-les pour combattre les ennemis en contrebas. Descendez pour abattre les ennemis restants et grimpez à l'échelle du nord. Remontez le long des grandes marches et avancez vers la zone suivante.

Val de Kanay

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez une entrée sur votre droite, n'entrez pas et utilisez le Majin pour grimper au mur de droite.

Sautez sur les plates-formes suivantes, passez sur la corniche au-dessus de l'ennemi et utilisez les barils explosifs pour l'abattre.

Lorsqu'il est mort, grimpez sur le mur du côté opposé et longez-le. Continuez jusqu'à la zone suivante, dépassez le rocher et continuez sur la corniche de gauche. Faites attention aux ennemis en bas, poussez la caisse jusqu'au bout et utilisez-la pour grimper. Activez le levier pour déverrouiller la porte, dites au Majin de l'ouvrir et affrontez les ennemis.

Par la suite, montez les marches, attirez les ennemis près du rocher et ordonnez au Majin de le pousser.

A l'emplacement du rocher, montez sur le dos du Majin et sautez sur le rebord élevé à droite. Suivez le chemin de gauche, récupérez un fruit au bout et donnez-le au Majin. Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Forteresse de Wana Mu'bi

Avancez jusqu'à la cour et abattez d'abord les ennemis. Ensuite, allez à droite et ordonnez au Majin de boire l'eau.

Interagissez avec l'autre roue près de l'entrée et activez ainsi deux plates-formes mobiles. Remontez la pente, traversez ces plates-formes et suivez le chemin jusqu'au levier. Activez-le, revenez dans la cour et ouvrez la grille qui est désormais déverrouillée. Prenez une pierre, utilisez la catapulte sans la tourner et détruisez ainsi le mur. Franchissez cette nouvelle entrée, suivez le chemin au bout et activez un second levier. Maintenant que la porte est rabaissée, tournez la catapulte afin de détruire le nouveau mur et dites au Majin de soulever la porte. Entrez, montez sur le dos du Majin pour atteindre la nouvelle section élevée et allez actionner le levier au bout. Revenez dans la cour, ouvrez la porte et grimpez à l'échelle d'en face pour ouvrir un coffre au bout du chemin. Redescendez et suivez le chemin principal jusqu'à la zone suivante.

Jardin royal

D'abord, cueillez une fleur à l'entrée du jardin près du mur de droite et avancez à gauche. Repérez la première gondole et ordonnez au Majin de la balancer.

Traversez le petit pont, activez le levier pour balancer la gondole vers l'autre côté et appelez Teotl. Faites-le patienter à l'intérieur de la gondole et actionnez le levier pour transporter le Majin vers l'autre côté.

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le lézard sur votre droite et montez sur le dos du Majin pour atteindre le mur.

Ouvrez un coffre et actionnez le levier plus loin. Ouvrez ainsi la grille déverrouillée, dites au Majin de boire l'eau et interagissez avec les jarres non loin. Sautez ainsi sur les jarres et ouvrez le coffre.

A présent, le Majin doit souffler sur la seconde gondole pour que vous puissiez le transporter vers les autres jarres dans le coin. Utilisez ainsi les gondoles pour transporter le Majin, dites-lui de boire de l'eau puis transportez-le jusqu'aux jarres. Utilisez-les pour atteindre le sceau et détruisez-le.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la forteresse de Wana Mu'bi (là où se trouve la catapulte) et prenez le chemin de l'ouest. Passez la porte et prenez à gauche jusqu'à la zone Grand arbre - recherche.

Grand arbre - recherche

D'abord, activez le levier, mettez-vous sur le monte-charge et actionnez le second levier pour remonter. Abattez les ennemis qui se trouvent dans la cour et ouvrez la porte suivante.

Devant l'oeil qui tire sur tout ce qui bouge, dites au Majin de patienter. Lancez une pierre et courez à droite pour vous cacher derrière le rocher. Répétez la même opération pour courir vers l'autre obstacle (à gauche) puis pour achever l'ennemi d'un seul coup.

Prenez l'entrée de gauche, allez à droite et grimpez à l'échelle.

Avancez discrètement à droite, éliminez le premier oeil et continuez tout droit. Poussez la caisse à droite, utilisez-la pour grimper et avancez.

Lancez les vases sur les ennemis en contrebas, descendez les abattre et suivez le chemin étroit au nord pour détruire le second oeil. Sautez directement sur la plateforme légèrement à gauche et actionnez le levier plus loin.

Appelez le Majin vers la plateforme et actionnez le levier pour remonter. Repérez le lézard du monte-charge et montez sur le dos du Majin pour grimper au mur.

Utilisez les barils explosifs pour abattre l'ennemi, en bas, puis descendez. Sautez directement sur la plateforme où se tient le dernier oeil et achevez-le.

A présent, revenez vers la plateforme où se trouvait le second oeil, attendez que le grand ennemi ait le dos tourné et sautez sur sa plateforme pour tourner rapidement la vanne rouge à deux reprises. Ainsi, vous permettez au Majin de traverser et de l'attaquer. Eliminez le géant, dites à Teotl de manger le fruit et regardez la scène qui suit.

Après la scène, traverser le pont à nouveau, repérez un fruit en haut du mur sur votre gauche et utilisez le Majin pour l'atteindre. Cueillez-le, donnez-le à Teotl et partez à droite.

Grand arbre - expérimentation

D'abord, montez les marches en face et prenez directement à gauche. Dites au Majin d'interagir avec une première bobine électrique pour la charger en électricité puis une seconde plus loin sur votre droite.

Ensuite, redescendez les marches et actionnez les deux leviers pour ouvrir les deux portes. Entrez dans celle de gauche, grimpez à l'échelle et descendez dans le couloir entre les grilles. Prenez le terminal de transmission et placez-le de l'autre côté du couloir.

Dites au Majin de charger la bobine qui est juste à droite, descendez et entrez par la porte de droite. Abattez les ennemis, actionnez le levier du monte-charge et remontez avec le Majin.

Entrez par la brèche de la grille en face de vous et remarquez l'existence de deux bobines électriques. Placez d'abord tous les terminaux du côté gauche pour activer la bobine de gauche puis, poussez la caisse dans le coin de droite, placez tous les terminaux à droite et activez le seconde bobine.

Maintenant que les deux leviers sont en marche, activez celui de droite, entrez et ouvrez le coffre qui se trouve au fond. Ensuite, actionnez celui de gauche et entrez par la porte.

Eliminez les soldats des ténèbres, grimpez à l'échelle sur votre gauche et abattez deux yeux et un soldat. Ignorez ce dernier si vous êtes blessé.

Ensuite, remontez les marches du côté droit, alignez tous les terminaux afin de relayer le courant jusqu'à la bobine et chargez-la.

Avant de redescendre, repérez une brèche dans le mur près de la grille et franchissez-la.

Récupérez le fruit vert à l'intérieur et ressortez. Donnez-le au Majin, activez le levier près du mur, à droite de la porte, et entrez.

Grand arbre - Antenne

Avancez, sauvegardez votre progression, cueillez la fleur à gauche et ouvrez la porte.

Boss : B'alam
Dans la première phase du combat, dites rapidement au Majin de sonner le gong et remontez rapidement la pente. Prenez l'un des terminaux, placez-le entre les autres terminaux qui sont à gauche et demandez à Teotl d'alimenter la bobine. Le courant électrique assommera l'ennemi et vous pouvez frapper son point faible. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la seconde phase, fuyez les attaques de l'ennemi jusqu'à ce qu'il se fatigue. A ce moment, dites au Majin de lancer la foudre sur le clou qui se trouve sur son dos, assommez-le et frappez son point faible. Répétez cette méthode trois fois jusqu'à ce que B'alam soit vaincu.

Après le combat, rebroussez chemin jusqu'aux Chutes de Toto - Centrale et prenez le chemin de l'ouest vers le Laboratoire de B'alam.

Chapitre 4 : Vallée des ruines de Moccoi

Laboratoire de B'alam

D'abord, éliminez les soldats des ténèbres puis entrez par le trou, sur votre droite. D'abord, placez les terminaux afin de relayer la bobine qui est à gauche de l'entrée et actionnez le levier pour ouvrir la porte.

Ensuite, déplacez le dernier terminal au-delà de la porte pour relayer la bobine d'en face.

Utilisez ainsi le monte-charge pour déplacer le terminal supplémentaire et emmenez-le à l'endroit précédent. Enfin, dirigez l'électricité vers l'autre bobine, ouvrez la porte en actionnant le levier et retrouvez le Majin.

Passez la porte suivante, prenez à gauche et activez la bobine. Actionnez le levier, prenez le monte-charge, avancez vers la dernière bobine et chargez-la. Enfin, descendez, utilisez le monte-charge pour atteindre le fruit, cueillez-le et donnez-le au Majin.

A présent, retournez jusqu'à l'Autel de Potracchi et prenez le chemin de droite. Remontez les marches, partez à droite et ouvrez la porte au bout.

Chapitre 5 : Désert de cendres de Dudugera

Dépôt de Pualata

Avancez jusqu'au Dépôt de Pualata, dites au Majin de souffler sur le tonneau et utilisez-le pour atteindre la plateforme suivante. Ouvrez le coffre, grimpez à l'échelle et actionnez le levier. Descendez, ouvrez la porte et entrez.

Route de Dudugera

Approchez-vous du pont-levis et pénétrez dans le trou, à gauche.

Eliminez discrètement un premier soldat, sautez en contrebas et abattez un second ennemi. Ensuite, sautez directement derrière le premier soldat et abattez rapidement en un seul coup. Occupez-vous du dernier ennemi, grimpez à l'échelle et actionnez le levier sur votre droite.

Maintenant que Teotl vous a rejoint, préparez-vous à un rude combat. En effet, les bêtes en contrebas sont coriaces. Utilisez la foudre et l'attaque spéciale pour les neutraliser.

Avant de continuer, repérez le petit mur à droite et montez sur Teotl pour l'atteindre.

Récupérez le fruit au bout, donnez-le-lui et avancez à gauche. Courez rapidement derrière les deux yeux et détruisez-les. Combattez le grand monstre dans la cour et sécurisez la zone. Enfin, montez sur le dos du Majin pour atteindre le sceau et détruisez-le.

Remontez la pente pour ouvrir un coffre au bout puis revenez là où vous aviez combattu les chiens et prenez le chemin de l'Est.

Site du ravin Grangache

Faites attention aux chiens qui rôdent, combattez-les ou ignorez-les et grimpez rapidement à l'échelle qui se trouve légèrement à gauche.

Abattez discrètement le soldat puis descendez. Allez dans le coin de gauche, ouvrez le coffre et approchez-vous du feu. Ignorez-le pour l'instant, suivez le chemin principal et abattez les ennemis.

Entrepôt naval de Ko'da

D'abord, éliminez les trois soldats des ténèbres puis activez le générateur qui est à droite.

Revenez près de l'entrée et actionnez un premier levier. Une fois en haut, actionnez un second levier non loin et descendez le monte-charge.

Entrez dans la grotte, abattez l'ennemi et prenez la première sortie à droite. Grimpez sur le dos du Majin pour atteindre l'échelle d'en face et récupérez le fruit sur le toit.

Donnez-le à votre ami, retournez dans la cave et montez les marches. Redescendez via l'échelle, attendez l'arrivée du Majin, abattez les ennemis et remontez la pente sur votre gauche.

Montez à nouveau sur le dos du Majin pour atteindre la section élevée, allez à droite, ouvrez un coffre dans la cavité et descendez dans le trou non loin.

Lancez les deux terminaux en contrebas, descendez et placez-les afin de relayer la bobine non loin. Chargez cette dernière en électricité, remontez la pente à nouveau et actionnez le levier pour appeler le monte-charge.

Utilisez-le pour remonter au niveau supérieur et partez cette fois à gauche jusqu'à la section suivante.

Siège de la marine royale

Grimpez à l'échelle, éliminez discrètement le soldat et descendez en sautant du bord.

Poussez la caisse près de celle qui est plus grande, sautez et sortez par l'ouverture. Traversez la passerelle, longez le mur de la montagne et récupérez le fruit.

Donnez-le au Majin, suivez le chemin principal et interagissez avec le pont levis à gauche. Sautez sur ce pont, allez rapidement à gauche tout en ignorant les ennemis et actionnez rapidement le levier du grand pont pour permettre au Majin de vos rejoindre.

A présent, éliminez tous les ennemis en utilisant les foudres et sécurisez la zone. Ensuite, ouvrez la grille à droite et entrez. Remontez à l'aide du monte-charge, soufflez sur le tonneau et utilisez-le pour traverser.

Avancez sur la passerelle jusqu'au sceau et détruisez-le. Redescendez via le monte-charge, revenez en arrière et prenez le chemin à l'Est puis celui du nord Est encore scellé.

Fonderie volcanique de Gaka

Approchez-vous du rebord, prenez le passage de gauche et descendez la pente. Abattez les ennemis dans la cour, sécurisez la zone et approchez-vous du pilier central. Montez sur le dos du Maijn pour grimper, prenez le fruit et donnez-le-lui.

Ensuite, passez sous l'arche et tournez la vanne pour étaler le pont tout en faisant attention aux ennemis. Abattez ces derniers, grimpez au mur de la montagne, détruisez les deux yeux et ouvrez le coffre.

Revenez dans la cour et remontez la pente. Prenez à gauche au croisement, détruisez les rochers qui bloquent le chemin et avancez vers la zone suivante.

Fourneau d'Ebilya

Partez à gauche, montez à l'échelle et abattez discrètement le premier ennemi. Prenez couverture derrière les piliers, utilisez les mines pour neutraliser les autres ennemis et achevez-les. Ouvrez le coffre sur la dernière passerelle, descendez et remontez à nouveau par la même échelle.

Partez cette fois tout droit, longez le mur sur votre droite et repérez un rocher. Passez à côté du rocher, descendez la pente et abattez le soldat. Grimpez à l'échelle de gauche, activez le levier et demandez au Majin d'ouvrir la porte, en contrebas.

Maintenant, remontez la pente jusqu'au rocher, dites au Majin de se tenir prêt et attirez les ennemis dans la cour jusqu'au rocher. Donnez-lui le signal pour les abattre, sécurisez ainsi la cour et montez sur son dos pour atteindre le fruit, en haut du pilier.

Remontez la pente afin de revenir à la cour précédente et dites au Majin de pousser les deux piliers près du bord. Descendez, entrez dans le chemin ainsi créé et détruisez le sceau.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la fonderie volcanique de Gaka, prenez le chemin du sud et repérez un bateau sur votre gauche. Ouvrez la porte et entrez.

Chibirias - Poupe

Abattez l'ennemi droit devant, ouvrez la porte et entrez. Escaladez les rebords sur votre droite, ouvrez un coffre et sortez. Revenez en arrière jusqu'à l'entrée et prenez le chemin sur votre droite.

Avancez jusqu'au bout, montez sur le dos du Majin pour atteindre la section élevée et remontez les marches.

Abattez furtivement le soldat à gauche, allez à droite afin de récupérer un baril explosif puis partez à gauche. Faites

gaffe au soldat et remontez les escaliers. Approchez-vous du bord, relâchez le baril explosif et détruisez ainsi la porte.

Entrez, prenez un autre baril explosif et avancez tout droit. Lancez-le devant la porte à moitié ouverte et lancez une pierre près du baril pour que l'oeil réagisse et active son laser qui explosera la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle et suivez le chemin de droite. Continuez tout droit, descendez par le rebord sur votre droite et activez le levier, non loin.

Ouvrez ainsi la porte pour permettre au Majin d'accéder à la zone suivante et allez jusqu'à l'échelle que vous aviez escaladée plus tôt. Ignorez-la à présent, descendez les marches et dites au Majin de manger le fruit.

A présent, revenez à l'entrée du bateau, suivez le chemin principal et prenez l'autre entrée bloquée par les flammes. Ordonnez au Majin d'absorber les flammes et continuez.

Chibirias - Moteur

Commencez par détruire les grosses caisses avec le pouvoir des flammes et avancez. Montez les marches d'en face, ouvrez un coffre et abattez l'ennemi en contrebas.

Ensuite, revenez à l'entrée et détruisez les caisses qui sont à droite. Eliminez les soldats des ténèbres, absorbez le feu à droite et récupérez un fruit à droite des marches.

Montez les escaliers, avancez jusqu'à ce que le Majin ne puisse plus passer et continuez seul. Remarquez que des caisses vous bloquent le passage. Par conséquent, récupérez des bombes sur la plateforme de gauche, revenez au Majin pour l'allumer et lancez-les sur les caisses pour les détruire.

Avancez, repérez les flammes à travers le grillage et absorbez-les. Ensuite, prenez une bombe à proximité, entrez par le tunnel, à droite du grillage, et sortez de l'autre côté.

Allumez la mèche, lancez la bombe sur les caisses et détruisez-les. Sautez ainsi sur la plateforme suivante, traversez la poutre et actionnez le levier. Descendez, ouvrez la porte et entrez. Descendez les marches, sauvegardez et ouvrez la porte suivante.

Chibirias - Proue

Boss : Tlaloc
Dans la première phase du combat, récupérez des bombes, allumez-les et lancez-les sur Tlaloc. Dès que ce dernier est touché, son point faible apparait. Acharnez-vous sur ce point et recommencez la technique une seconde fois.

Dans la seconde phase, utilisez un première bombe pour l'agacer, attendez qu'il ouvre sa bouche pour aspirer et lancez une seconde bombe dans sa gueule.

Une fois que ceci est fait, il est devient faible. Dites au Majin d'interagir avec l'ennemi, entrez dans sa gueule et frappez le point faible. Recommencez cette opération à trois reprises et achevez ainsi l'ennemi avec le coup de grâce.

A présent, revenez dans les zones Entrepôt naval de Ko'da et Site du ravin Grangache et trouvez trois fruits pour Majin.

Une fois que ceci est fait, rendez-vous au Fourneau d'Ebilya et suivez le chemin au nord-ouest. Ouvrez la porte et accédez à la région suivante.

Chapitre 6 : Ville minière de Tanay Mafta

Passage de Koom Honu'a

Récupérez une fleur sur votre droite, tournez la vanne pour étaler le pont et traversez. Faites gaffe à la boue noire, allez vers l'arbre pour vous reposer puis ouvrez la porte.

Grotte du clair de lune

Traversez le pont, éliminez les ennemis en utilisant la foudre, ou les flammes, et sécurisez l'endroit. Ensuite, grimpez à l'échelle qui est à l'entrée de la cour et dites au Majin d'interagir avec la structure centrale pour la tourner. Utilisez les passerelles et atteignez le côté droit de la montagne.

Montez les marches de droite, entrez par le trou de droite et récupérez un baril explosif. Placez-le près de la roche, demandez au Majin de tourner la structure à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'oeil se dirige vers le baril. Lancez une pierre pour déclencher l'explosion et dégagez ainsi le passage.

Entrez dans le trou, cueillez le fruit à gauche et descendez pour le donner au Majin. Remontez à nouveau, longez cette fois le mur de la montagne et abattez un ennemi. Placez un baril explosif près du rocher sur votre gauche et tournez la structure pour le détruire de la même manière.

Entrez, abattez les ennemis et détruisez le sceau. Enfin, descendez et prenez le chemin à l'ouest.

Mines de Koonapipi

Avancez tout droit, repérez un grand cristal et des bombes sur votre gauche. Utilisez les bombes pour détruire le cristal, montez sur le dos du Majin et grimpez sur le mur.

Activez le levier pour déverrouiller la porte, dites au Majin de l'ouvrir et descendez. Utilisez le dos de votre ami pour atteindre l'échelle, détruisez le sceau et descendez. Grimpez l'autre échelle pour ouvrir un coffre et descendez.

Sortez, prenez à gauche et abattez deux ennemis. Escaladez les grandes marches sur votre droite, prenez une bombe et allumez-la. Montez rapidement sur le dos du Majin et sautez vers la section élevée pour exploser le grand cristal de gauche.

Cueillez ainsi un fruit, donnez-le au Majin et descendez. Affrontez l'ennemi géant et prenez le chemin au nord.

Colline des quatre moulins

Avancez discrètement à gauche, grimpez à l'échelle, déclenchez la mine et éliminez furtivement le grand ennemi. Ensuite, descendez dans la cour et achevez toutes les créatures.

Par la suite, tournez la catapulte vers le moulin situé au nord et montez pour être propulsé vers le coin rempli de pierres.

Lancez ces dernières en bas, sautez d'abord à gauche pour ouvrir un coffre et revenez près de la catapulte. Tournez-la à droite, utilisez les pierres pour détruire le mur et propulsez-vous vers le nouvel endroit.

Cueillez ainsi le fruit, lancez des barils explosifs sur l'ennemi en contrebas et montez les marches pour revenir à la cour précédente.

Donnez le fruit au Majin, tournez cette fois la catapulte vers le moulin au sud-ouest et propulsez-vous vers le pont. Utilisez les pots pour obstruer la vue de l'archer, achevez-le et descendez.

Tournez cette fois la catapulte vers le moulin au nord-ouest, déclenchez les mines et détruisez le sceau non loin. Enfin, rebroussez chemin vers la zone précédente (Mines de Koonapipi) et prenez le chemin de l'ouest.

Ville de Tanay Mafta

Cueillez la fleur, allez à gauche et entrez dans la cour. Attirez les ennemis vers le Majin et abattez-les tous. Ensuite, grimpez à l'échelle sur votre gauche, prenez le terminal et descendez.

Placez-le entre le générateur et l'autre terminal et chargez ainsi le courant. Ouvrez ainsi la porte en actionnant le levier et permettez au Majin d'entrer dans la cour.

Utilisez le dos de votre ami pour atteindre l'échelle au milieu, ouvrez le coffre et descendez. Prenez le terminal que vous aviez utilisé, suivez le chemin de droite et placez-le devant un autre générateur pour l'activer.

Utilisez ainsi le monte-charge, éliminez les deux ennemis et allez à droite pour cueillir le fruit. Enfin, descendez et prenez le chemin au nord.

Résidence de Tu Kabinana

En entrant dans les ruines, partez d'abord à droite et abattez tous les soldats des ténèbres. Ensuite, dites au Majin de patienter et revenez seul à la zone précédente " Villa de Tanay Mafta ". Utilisez le monte-charge, repérez une brèche en haut et entrez.

Approchez discrètement du premier ennemi et éliminez-le, ensuite, faites gaffe aux autres archers et dites au Majin de tourner la manivelle plusieurs fois jusqu'à ce que l'oeil se dirige vers le second archer.
Essayez alors de lancer une pierre sur ce dernier pour que l'oeil se charge de l'attaquer.

Une fois que l'endroit est sécurisé, dirigez les passerelles à droite pour ouvrir un coffre puis dirigez-les à gauche pour atteindre le sceau. Détruisez-le, descendez et rebroussez chemin jusqu'au Palais de Clair de lune. Eliminez les ennemis dans la cour, suivez le chemin au nord et ouvrez la porte qui mène au palais de cristal.

Palais de cristal - cour

Remontez la pente, prenez à gauche au croisement et repérez des barils explosifs. Utilisez-les pour attaquer le scorpion en contrebas puis descendez pour continuer le combat. Achevez les ennemis, suivez le chemin et descendez les marches.

Abattez deux soldats, continuez à avancer et courez tout droit vers le fruit. Dites au Majin de le manger et regardez la scène qui suit.

Par la suite, allez vers l'allée principale où se trouvent le géant et quelques soldats et affrontez-les. Utilisez votre nouveau pouvoir pour cristalliser les flaques d'ombres et éliminez les ennemis. Enfin, ouvrez le porte et entrez.

Palais de cristal - Intérieur

D'abord, cristallisez la flaque d'ombre, dites au Majin de combattre les ennemis au sol et montez les marches seul. Lancez des pierres sur les mines pour bousculer les deux archers et descendez. Eliminez ainsi tous les ennemis, montez les marches et partez à gauche.

Tournez à gauche au croisement, approchez-vous de la prochaine cour remplie de ténèbres et cristallisez le sommet de la plateforme. Grimpez au-dessus de cette dernière, suivez le chemin, faites attention à l'archer et sautez de l'autre côté.

Suivez le chemin en face puis prenez à droite, tournez la vanne pour étaler le pont et appelez le Majin. Retournez à présent dans la cour remplie de ténèbres, cristallisez-les et abattez les ennemis.

Une fois que l'endroit est sécurisé, abattez l'archer en frappant les mines près de lui et repérez un fruit dans une cavité à gauche. Montez sur le dos du Majin pour l'atteindre, cueillez-le et donnez-le à votre compagnon.

Enfin, approchez-vous de la grande porte au nord-est de la salle et repérez une vanne à gauche. Cristallisez la flaque devant la vanne, tournez cette dernière et passez la porte.

Sauvegardez, prenez une fleur à droite et ouvrez la prochaine porte.

Caverne de cristal bleu

Boss : Istab
Dans la première phase du combat, ordonnez au Majin de cristalliser la flaque des ténèbres pour que son point faible

apparaisse. Attaquez alors son derrière, répétez la même opération et évitez ses attaques jusqu'à ce que cette phase s'achève.

Dans la seconde phase, partez d'abord à droite et ordonnez au Majin de détruire les sources de ténèbres tandis que vous distrayez la bête.

Détruisez ainsi les trois sources, attaquez-vous à l'ennemi et cristallisez à nouveau la flaque sur laquelle il se trouve. Cette fois, frappez la gueule de l'ennemi plusieurs fois jusqu'à ce que son point faible apparaisse et effectuez ainsi le coup de grâce.

Après le combat, retournez à " Résidence de Kabinana " et récupérez un fruit précédemment inaccessible à cause de la flaque d'ombres. Par la suite, revenez à " Ville de Tanay Mafta " et suivez le chemin menant à l'ouest.

Rivière Loll'ur

Abattez le scorpion, repérez un petit mur sur votre droite, utilisez le dos du Majin pour l'atteindre et ouvrez le coffre. Suivez le chemin principal, affrontez un second scorpion, montez les marches à gauche et ouvrez la porte.

Repérez une entrée à gauche de l'arbre de vie, dites au Majin d'ouvrir le coffre et sauvegardez. Suivez le chemin, descendez le long des racines géantes, prenez une fleur non loin et ouvrez la porte.

A présent, rendez-vous jusqu'à la salle de transfert située à l'ouest de " Grand arbre - recherche " et choisissez la couleur verte qui mène vers la vallée des ruines de Moccoi. Revenez ainsi jusqu'au tout début de l'aventure " château d'Arkela - portes " et ouvrez la porte pour entrer au château.

Chapitre 7 : Château d'Arkela

Château d'Arkela - Cour

Avancez jusqu'au croisement, le chemin de droite mène à une salle de transfert et celui de gauche vers la suite de l'aventure. Ouvrez la porte sur votre gauche et entrez dans la cour du château.

Engagez le combat contre les ennemis dans la cour, montez les escaliers de gauche et attaquez l'archer. Eliminez-le en premier lieu puis occupez-vous des ennemis restants.

Une fois que ceci est fait, montez les marches au milieu de la cour et dites au Majin d'ouvrir le coffre. Ensuite, remontez à nouveau les marches de gauche, suivez le chemin et grimpez sur les passerelles pour trouver un coffre au bout.

Descendez, prenez les marches de droite et ouvrez la porte au bout du chemin. Abattez d'autres ennemis dans la cour suivante et montez les marches. Poursuivez jusqu'au prochain fruit, récupérez-le et donnez-le au Majin.

Enfin, faites le tour de la cour, ouvrez un coffre au bout du chemin et ouvrez la porte sur votre gauche.

Château d'Arkela - Grande salle

Entrez dans la pièce, montez sur le dos du Majin et atteignez la passerelle sur laquelle se trouve l'archer. Abattez-le, éliminez aussi le second archer puis montez les escaliers à gauche.

Affrontez les ennemis, tournez la vanne pour cesser l'écoulement des ténèbres et empêcher l'arrivée d'autres ennemis puis préparez-vous à affronter un ennemi à double masque.

Frappez le côté qui est sensible, effectuez des attaques avec le souffle brillant et éliminez-le. Enfin, inspectez toute la région pour ouvrir deux coffres et ouvrez la porte non loin de la vanne.

Château d'Arkela - Donjon

Avancez, dites au Majin de patienter et entrez dans le trou. Grimpez à l'échelle, tournez la vanne et fermez l'un des quatre robinets. Ensuite, revenez auprès de Majin et entrez dan la cour. Affrontez les quelques ennemis et prenez à gauche.

Eliminez le double masque à droite, montez sur le dos de Teotl et atteignez la section élevée qui contient un coffre et une autre vanne.

Ensuite, faites patienter le Majin à l'endroit où se trouvait le double masque, regrimpez l'échelle qui vous a mené vers la première vanne et frappez la cloche non loin.

Lorsque les singes arrivent, frappez les mines pour les distraire un moment. Profitez-en pour descendre rapidement et ordonnez au Majin d'ouvrir la porte située de l'autre côté de la cour.

Entrez, abattez un scorpion, grimpez aux deux échelles au nord et au sud, tournez les deux vannes et ouvrez un également coffre. Maintenant que les robinets sont fermés, revenez dans la cour et ouvrez la porte au milieu.

Château d'Arkela - grand escalier

Montez les marches, affrontez les ennemis et utilisez la foudre et le souffle brillant dans ce combat. Ensuite, avancez tout droit vers le fruit en face et donnez-le au Majin.

Montez les escaliers de gauche, abattez le double masque et traversez le pont. Prenez les escaliers, avancez à droite et tournez la première vanne. Continuez à suivre le chemin, repérez une seconde vanne, cristallisez la flaque et tournez-la.

Enfin, ouvrez le coffre, ouvrez la porte non loin et entrez.

Château d'Arkela - Chapelle

Après la scène, vous êtes contraint d'affronter votre ami le Majin, corrompu par les ténèbres. D'abord, tournez la vanne à plusieurs reprises, frappez les mines pour distraire le Majin et descendez ainsi le lustre où se trouve le cristal de la princesse. Sautez sur ce lustre, frappez les sceaux qui tiennent le cristal et libérez-le.

Ensuite, descendez, évitez les attaques du Majin et interagissez avec le cristal pour briser le dernier sceau. Une fois que la princesse est libérée, attaquez rapidement Teotl pour le débarrasser des ténèbres qui le corrompent.

Château - source des ténèbres

Dans ce combat final, montez d'abord les marches à droite, ou à gauche, et frappez les mains. Lorsqu'elles sont assommées, dites au Majin de souffler des cristaux pour bloquer la source. Faites la même opération de l'autre côté, frappez les boules qui absorbent l'énergie de Teotl puis attaquez le masque du monstre.

Ensuite, la créature tente de sortir de la source centrale. Frappez alors les quatre mains éparpillées à droite et à gauche, bloquez les sources et acharnez-vous sur le crâne du monstre. Lorsque son point faible apparait, effectuez l'attaque spéciale.

Dans la dernière phase, le monstre sort de la source et effectue une attaque qui absorbe l'énergie du Majin. Frappez les quatre boules qui sont dans les mains du monstre, frappez ensuite les deux mains près de la tête et effectuez votre attaque spéciale. Une fois qu'il est assommé, frappez le masque à nouveau et donnez-lui le coup de grâce.

Félicitations ! Vous avez repoussé les ténèbres et terminé le jeu !

TROPHÉES

Platine

Platine !

-Vous avez obtenu l'intégralité des trophées de Majin and the Forsaken Kingdom !

Or

Q'umarkaj pacifié

-Obtenir la véritable fin

Brave

-Faire monter le niveau d'amitié et le niveau de Tepeu au maximum.

Argent

Santé ultime

-Améliorer la santé du Majin au maximum.

Force ultime

-Améliorer la force du Majin au maximum.

Vent ultime

-Améliorer le pouvoir du vent du Majin au maximum.

Foudre ultime

-Améliorer le pouvoir de la foudre du Majin au maximum.

Flamme ultime

-Améliorer le pouvoir de flamme du Majin au maximum.

Purification ultime

-Améliorer le pouvoir de purification du Majin au maximum.

Unique en son genre

-Eliminer plus de 500 ennemis.

Chasseur de trésors

-Ouvrir tous les coffres au trésor.

Chevalier du Majin

-Aider le Majin 30 fois quand il est en danger.

Expert en combat

-Eliminer au moins 5 ennemis à la fois avec une fatalité ou une attaque combinée

Dieu du vent

-Eliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de vent.

Dieu de la foudre

-Eliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de foudre.

Dieu du feu

-Eliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de flamme.

Dieu de la purification

-Eliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de purification.

Expert en costumes

-Obtenir tous les costumes.

Bronze

Majin sauvé

-Sauver le Majin

Evasion du Château ténébreux

-S'évader du Château ténébreux

Caprakan vaincu

-Vaincre Caprakan

B'alam vaincu

-Vaincre B'alam

Tlaloc vaincu

-Vaincre Tlaloc

Ixtab vaincue

-Vaincre Ixtab

Créateur des Ténèbres vaincu

-Vaincre le Créateur des Ténèbres

Maître du Majin

-Donner au Majin plus de 500 ordres

Guérisseur de Majin

-Donner plus de 10 fruits bleus à manger au Majin.

Majin de vent

-Récupérer le pouvoir du vent du Majin.

Majin de foudre

-Récupérer le pouvoir de la foudre du Majin.

Majin de flamme

-Récupérer le pouvoir de flamme du Majin.

Majin purificateur

-Récupérer le pouvoir de purification du Majin.

Chasseur des Ténèbres

-Eliminer plus de 100 ennemis.

Expert en pièges

-Eliminer plus de 30 ennemis avec des pièges.

Immortel

-Se faire ranimer par le Majin 3 fois.

Moulin à paroles

-Parler au Majin 100 fois.

Garde du corps du Majin

-Aider le Majin 10 fois quand il est en danger.

Envoûté par les Ténèbres

-Etre possédé 10 fois.

Acharné

-Attaquer les ennemis avec un bouclier 100 fois.

Expert en attaques furtives

-Eliminer 50 ennemis avec des attaques furtives.

Expert en attaques combinées

-Eliminer 300 ennemis avec des attaques combinées.

Expert en fatalités

-Eliminer plus de 50 ennemis avec des fatalités.

Amateur de costumes

-Obtenir 3 costumes complets.

Major League Baseball 2K10

© 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES

Batte MLB 2K10

Remporter le titre de batteur en mode Franchise ou MyPlayer. Ou bien faites 150 homeruns.

Casque MLB 2K10

Faire un Grand Slam dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot 2K Sports

Remporter un match dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot Eva Longoria

Gagner la récompense du meilleur Fielder en mode Franchise ou MyPlayer.

Major League Baseball 2K7

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu des cheats :

`Black Sox`	Tous les cheats
`Derek Jeter`	Tous les bonus
`Game On`	Tous les extras

Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Entrer le mot de passe Derek Jeter pour tout débloquer.

MODE GROSSE TÊTE

Entrer le mot de passe Black Sox pour débloquer le mode Grosses têtes.

CARTES À COLLECTIONNER

Il faut entrer les codes suivants dans le menu Codes de l'album de cartes à collectionner.

`ALCENTRALCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League Central
`ALEASTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League East
`ALWESTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League West
`NLCENTRALCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League Central
`NLEASTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League East
`NLWESTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League West

Malicious

© Alvion 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Pour toutes les arènes, vous n'avez qu'une demi-heure pour battre le boss. Vous devez gérer votre temps pour ramasser des points d'aura puis pour passer à l'action et vaincre le boss.

Forsaken Library

Il est conseillé de commencer par battre le boss de cette arène vu qu'il est plus ou moins le plus faible. Dans sa première phase, le monstre sera enchainé dans le premier niveau. Tuez donc quelques sbires inoffensifs pour gagner des points d'aura. Pour l'instant vous ne disposez que de deux armes. Les deux poings géants pour le combat de corps à corps et les tirs des boules magiques pour les attaques à distance. Après avoir recueilli assez d'aura, orientez vos coups vers le boss. Soignez régulièrement les membres meurtris de votre corps. Chaque membre vous coûte 400 points. Ne tardez pas donc à vous soigner dès que vous perdiez le premier membre.
Dans sa deuxième phase, le boss se déchainera et sautera d'une façon aléatoire dans toute l'arène. Essayez toujours de le contourner et ne restez pas en face de lui. Esquivez sur les côtés lorsqu'il vous fonce dessus. Avant qu'il n'effectue une attaque puissante, le monstre poussera un petit cri. Faites alors quelques pas en arrière ou bien levez votre garde pour résister au coup. N'hésitez pas à verrouiller votre viseur sur le boss et de lui tirer dessus.
Continuez à enchainer vos attaques et si vous êtes à court de points d'aura, allez tuer quelques parasites. Parfois le boss pousse un cri qui vous paralyse, dépêchez-vous alors de suivre les instructions affichées sur l'écran pour vous libérer. Ne ratez pas la contre-attaque, tapez sur les deux boutons dès qu'ils s'affichent pour coller le boss au mur. Cette contre-attaque lui fera perdre conscience pour quelques instants et c'est là que vous devrez profiter pour lui infliger d'importants dégâts, en utilisant le Releasing Aura. Essayez de ne pas mourir et de ne pas perdre une vie car vous en aurez besoin pour des ennemis les plus puissants.
A la fin de ce combat, vous obtiendrez deux pouvoirs Dive et Lance.

Royal Battle Escort

Votre Boss sera, dans ce stage, un guerrier avec une armure. Il est armé avec un Gatling et un énorme bouclier. Attaquez d'abord les misérables soldats pour ramasser des points d'aura. Courez sur les cotés ou bien sautez, lorsque le boss commence à vous tirer dessus. Une fois que vous avez récupéré assez de points pour vous soigner et pour lancer des chaines, concentrez vos attaques sur le guerrier.
Contournez le boss en sautant par-dessus pour éviter ses tirs. Utilisez vos poings géants pour l'attaquer. Vous pouvez utiliser votre nouvelle arme, la lance, mais cette dernière vous éloignera de votre cible et vous exposera au champ de tir du Gatling. Esquivez les coups de lame du boss en effectuant des sauts. Parfois ce dernier vous lance de petites boules explosives. Reculez ou bien effectuez de multiples sauts pour éviter les dégâts. N'oubliez pas de vous soigner dès que vous perdiez un membre de votre corps. Si vous êtes à court de points d'attaque, éliminez quelques soldats tout en gardant un oeil sur le boss au cas où il vous tire dessus.
Dans sa deuxième phase, le guerrier se dotera d'ailes semblables à votre cape magique. Il deviendra alors plus difficile à atteindre. Descendez alors de la grande cour vers un niveau inférieur de cet énorme vaisseau. Ainsi vous serez dans un endroit plus étroit et le boss ne pourra plus fuir vos attaques.
Eliminez régulièrement les petits gardes pour garder toujours vos points d'attaque élevés. Vous pouvez aussi utiliser une autre tactique pour toucher le guerrier. Cherchez un endroit ouvert, où vous pouvez vous déplacer librement. N'arrêtez pas de vous déplacer pour fuir les attaques du boss et tirez-lui dessus vos boules magiques. N'hésitez pas à utiliser le Releasing Aura qui augmentera la puissance de vos coups en contre partie d'une diminution de vos points d'attaque.

Une fois à terre, vous obtiendrez les pouvoirs Wing et Air.

Battlefield Of Yore

Vous affronterez dans cette arène un énorme vaisseau. Un ennemi assez original qui a pour point faible sa proue. Pour les points d'attaque, vous avez à votre disposition toute une armée à tuer mais les soldats qui se trouvent à bord de ce navire suffiront pour ramasser un bon paquet de points. Il est indispensable d'avoir à ce niveau le pouvoir Air. Vu que la proue est assez élevée, vous devez effectuer trois sauts successifs pour l'atteindre.
Attaquez-la par les cotés car si vous vous placez en face de la proue, elle risque de vous projeter très loin. Le boss possède aussi une autre attaque, il lâche des ondes qui vous causent la perte de votre équilibre. Détachez-vous rapidement des lances qui essaient de vous frapper et concentrez vos attaques sur la proue. Evitez de rester en-dessous du navire sinon ce dernier essayera de vous écraser.
Pensez à régénérer les points d'attaque et à réparer régulièrement les membres meurtris de votre corps. Dans la deuxième phase, le boss invoquera une sorte de bouclier qui protégera tout le vaisseau. Continuez d'attaquer la proue avec vos poings et vous constaterez que la couleur du bouclier changera. Lorsqu'il devient rouge, ça veut dire qu'il est affaibli et les coups toucheront directement le navire. Vous devez avoir toujours le reflexe pour taper sur les deux boutons au bon moment pour contre-attaquer. Ceci paralysera votre boss et vous donnera l'occasion de l'attaquer sans crainte.
Une fois vaincu, vous aurez le pouvoir Shield et votre corps sera plus résistant contre les attaques ennemies.

Triumphal Square

Voilà un ennemi de taille. Une énorme statue hantée par une sorte d'esprit. Elle possède dans sa première phase, deux types d'attaque. Soit des coups de poings simples ou bien multiples, soit elle vous saute dessus. Vous pouvez parer ses attaques grâce à votre nouveau pouvoir, le Shield. Après avoir récupéré quelques points d'aura, attaquez le boss en le frappant sur son torse. Soit vous le contournez, soit vous vous collez à lui ainsi il ne pourra vous toucher qu'avec le saut aérien.
Dans sa deuxième phase, le boss deviendra plus rapide et une autre attaque s'ajoute à sa liste. Il frappe le sol puis vous lance dessus les rochers qui ressortent. La meilleure technique pour le vaincre sans aucun risque d'endommagement est de voler autour de lui grâce à vos ailes et de lui tirer dessus. Vous pouvez aussi utiliser le Releasing Aura et enchainez des combos, mais le boss ne vous laissera pas le temps pour récupérer des points d'aura ni pour vous soigner.
Une fois à terre, vous gagnerez les pouvoirs First et Rush.

Forbidden Floor

Maintenant que vous avez tous ces pouvoirs, vous pouvez affronter la reine. Occupez-vous tout d'abord de ses sbires pour ramasser un maximum de points d'aura. La reine est pour l'instant protégée par un bouclier invisible. Vos attaqus ne lui infligent donc pas beaucoup de dégâts. Continuez à attaquer les soldats en gardant un oeil sur le boss. Ne restez pas longtemps dans la même zone, sinon vous risquez d'être touché par l'une des attaques de la reine.
Pour sa première phase, elle en possède trois types. Soit elle vous frappe avec son épée, soit elle fonce son arme dans le sol et fait jaillir des piques sous vos pieds et soit elle vous tient par les cheveux et enfonce sa lame dans votre torse. Gardez alors vos distances et essayez de ramasser un maximum de points d'aura. Lorsqu'elle effectue son attaque spéciale, ne ratez pas les deux boutons pour contre-attaquer. C'est la seule façon de briser temporairement son bouclier. Utilisez directement le Releasing Aura et enchainez vos coups pour lui réduire sa barre de vie.
Dans sa deuxième phase, la reine portera son masque et deviendra nettement plus rapide, ce qui vous rend la tâche plus difficile. Comme tout à l'heure, gardez vos distances et essayez de ramasser un maximum de points d'aura. Faites attention aux boules explosives qu'elle lance et utilisez votre bouclier pour vous protéger. Gardez un oeil sur le temps qu'il vous reste et lorsque vous aurez assez de points, passez à l'action. Enchainez vos coups sur le boss après avoir utilisé le Releasing Aura. N'oubliez surtout pas de soigner les membres endommagés de votre corps.
Une fois votre ennemi battu, vous obtenez les pouvoirs Sword et Dodge.

Edge Of The Abyss

Une fois que vous avez triomphé dans les cinq arènes, vous aurez accès à la dernière où vous affronterez Malicious, cette créature géante et maléfique protégée par une énergie négative. Votre première tâche sera donc de désactiver ce bouclier. Pour cela, il faut employer le Releasing Aura dans les huit sphères bleues qui entourent le boss. Cette

technique nécessite des ponts d'aura que vous pouvez ramasser en tuant les volatiles dans cette arène. Dès qu'une sphère change de couleur et devienne jaune, désactivez le Releasing Aura pour garder vos points le temps de passer à la sphère suivante.
Dans sa première phase, Malicious possède trois types d'attaque que vous pouvez toutes parer avec votre bouclier. Soit il vous frappe avec ses tentacules, ses bras ou bien son axe. Soit il vous crache dessus une énorme boule explosive que vous devez absolument parer avec votre bouclier parce qu'elle causera votre mort immédiatement. Soit il vous tire dessus. Les contre-attaques sont aussi d'excellents moyens de vous protéger, ne ratez pas alors les deux boutons lorsqu'ils s'affichent.
Une fois les huit sphères activées, Malicious passera à sa deuxième phase. Votre tâche sera maintenant de détruire les sept points faibles sur le corps du boss. Il s'agit de petites boules néants. Deux sur ses bras, deux sur ses jambes, deux sur son torse et une derrière sa tête. Vous remarquerez que de petits insectes essaieront de vous en empêcher, ça tombe bien car ce sont des sources de d'aura.
A chaque fois que vous détruisez deux points faibles, la créature ouvre sa gueule et vous serez téléporté automatiquement en face d'elle. Vous apercevrez alors la vraie apparence du Malicious. Activez le Releasing Aura et attaquez la sphère qui se trouve dans la gueule du monstre. Malgré sa taille, votre cible pourrait vous nuire avec les explosifs qu'elle lance depuis ses yeux. Utilisez votre bouclier pour vous protéger et n'oubliez pas de vous soigner en cas de besoin. Lorsque le museau de la bête se referme, désactivez votre attaque spéciale et détruisez le reste des points faibles. Faites attention aux sphères violettes qui vous ramènent en face du boss pour vous rendre une cible facile à éliminer.
Félicitations ! Vous êtes venu à bout du dernier boss et fini le jeu.

Mars : War Logs

© Focus / Spiders 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Chapitre 1 - Camp 19

Premiers pas en prison

Bienvenue sur la douce et chaleureuse planète rouge connue sous le nom de Mars. Repérez le tas de débris dans un coin pour récupérer vos premières ressources, qui vous serviront à confectionner et améliorer vos équipements, parlez au mécano dans le couloir pour accepter votre première quête annexe et sortez. Apprenez les rudiments du combat au corps-à-corps en mettant KO les hommes du pervers bien en chair, rendez-vous au réfectoire pour vous entretenir avec Innocence et partez en direction du cratère.

Allez vous entretenir avec le tenancier du bureau de recrutement pour faire entrer Innocence à la centrale, dirigez-vous vers l'accès aux sous-terrains au nord et prenez une arme au comptoir pour vous rendre sur le site de nettoyage. Rejoignez vos collègues en récupérant les quelques items éparpillés sur le chemin et allez vous frotter aux taupes plutôt voraces qui peuplent les tunnels. Ne lésinez pas sur l'usage de votre pistolet à clous pour affaiblir les bêtes à distance avant de leur asséner le coup de grâce au contact et menez les différents affrontements comme s'il s'agissait d'humains, à l'exception de l'immunité des taupes aux jets de sable.

Sur le chemin, récupérez également sans faute les trois armes sur les cadavres des précédents détenus pour les planquer dans la caisses sur la gauche du tunnel et allez régler leur compte au dernières taupes pour déclencher une scène ainsi qu'une entrevue avec le Technomant du camp. Vous attend ensuite votre premier combat de boss contre la reine taupe.

Tout au long du combat, ignorez totalement les taupes et la reine qui vous courent après dans la caverne et concentrez-vous dans un premier temps sur la destruction des nids, à distance ou au contact selon les opportunités que vous avez. Une fois Mary réveillée, exécutez roulade après roulade jusqu'au fond du nid pour y attirer la reine et faites machine arrière pour laisser la Technomancienne enterrer le boss sous un tas de débris.

De retour à la surface, allez parler au responsable du recrutement pour lui demander une autorisation de descente dans les sous-terrains, puis allez montrer votre papelard au garde pour pouvoir emprunter l'ascenseur. Dans unes tunnels, une poignée de gardes vous opposeront une légère résistance, mais vous pourrez aisément en prendre au moins un par surprise. Récupérez ensuite les armes laissées de côté dans la caisse, remontez, entretenez-vous avec Jey et rejoignez Innocence au mess pour passer à la phase suivante de votre plan.

Une diversion

Allez vous entretenir avec le responsable du recrutement pour le questionner sur la citerne et le mutant rebelle, rendez-vous dans le camp des poussières à l'est et parlez au dénommé Rebut pour lui faire cracher le morceau. S'ensuit un bref combat contre le mutant, qui avoue tout une fois suffisamment affaibli. Acceptez de l'aider pour pouvoir compter sur son aide, allez récupérer les boîtes à outil auprès des deux ateliers mutants au réfectoire et au chenil, puis revenez le voir pour sceller votre pacte.

De l'eau pour le voyage

Allez au mess pour reprendre Innocence dans votre groupe, parlez à Jey pour obtenir une piste concernant l'accès à la citerne et retournez voir le responsable du recrutement. Ce dernier vous remet alors la clé de la zone de la citerne pour accéder à la champignonière. Retournez au camp initial pour utiliser votre pass, mettez Ko si vous le souhaitez la tripotée de malandrins dans la zone circulaire au nord et enfoncez-vous dans les tunnels. Attention, ceux-ci sont peuplés de chiens enragés et en affronter plus d'un à la fois au corps-à-corps peut être compliqué : privilégiez donc l'emploi du pistolet à clou autant que possible, de même contre le groupe d'ennemis humains à mi-chemin, et confectionnez des explosifs si vos compétences vous le permettent pour faire de lourds dégâts à distance.

Progressez dans les tunnels jusqu'à atteindre l'entrée de la champignonière et une pièce remplie de taupes endormies. L'une d'entre elles monte la garde et patrouille dans le sens ante-horaire : éliminez donc furtivement les ennemis endormis en la suivant pour pouvoir l'achever facilement, puis dans la grande caverne suivante, évitez de vous déplacer vers le fond pour ne pas faire surgir d'autres ennemis du sol. Prenez parti pour le chien enragé ou les taupes dans la pièce qui suit en achevant les survivants, éliminez un dernier chien dans la salle où se trouve la valve et activez cette dernière pour faire le plein d'eau.
Au fond du tunnel, un accès rapide vous permet de revenir rapidement à la zone de la citerne.

La grande évasion

Allez parler à Jey pour lancer votre évasion. Dans l'allée en face de la centrale, frayez-vous un chemin à coup de tuyau en soutenant les poussières, puis une fois dans la centrale, matez les gardes présents pour accéder à l'interrupteur au centre et couper les sécurités. Faites ensuite le tour complet de la centrale en mettant KO d'autre gardes, dont l'un équipé d'un bouclier qu'il vous faudra contourner comme le blindage d'un chien, veillez à faire le plein de munitions et à améliorer vos équipements comme il se doit et sortez vers la gare.

L'affrontement contre Sean le Technomant et ses sbires éclate alors. Vous pouvez décider de vous faire aider par Innocence ou non, dépendant de ce que peut accepter votre morale. Quoi qu'il en soit, restez au maximum à bonne distance de tous les ennemis pour pouvoir leur tirer dessus en continu avec votre pistolet, en prenant les sbires pour cible en priorité, repoussez les avances des adversaires trop proches pour ne pas risquer de vous faire encercler et une fois Sean dépourvu de tout soutient, concentrez votre feu sur lui en plaçant quelques enchaînements au corps-à-corps et éloignez-vous de lui lorsqu'il utilise son bouclier, qui vous blessera au contact.

Vous obtenez alors le gant de technomancie, qui débloque le troisième arbre de compétence de Roy, qui est aussi le plus utile en combinaison avec celui du renégat.

Chapitre 2 - Havre d'ombres

Retour à la maison

Afin de faciliter vos futurs combats, investissez dès à présents quelques points dans la compétence Arme chargée, qui applique un enchantement offensif à votre arme qui s'avérera décisif durant les affrontements contre plusieurs ennemis, puis entreprenez le voyage jusqu'à la maison des parents d'Innocence en empruntant le chemin de votre choix (voire les deux, pour augmenter l'expérience acquise au combat et le loot reçus). Sur place, après avoir remonté le moral de votre partenaire ou l'avoir définitivement enterré, venez à bout du groupe de gardes peu commodes et continuez vers le nord.

Sur une petite place, un autre large groupe de soldats vous attend de pied ferme, un chien de combat à leur côté : redoublez de vigilance pour aborder cet affrontement en affaiblissant la résistance à distance au pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à l'échelle menant à la zone des sables au nord-est, en glanant expérience et objets sur votre route en mettant KO les différents groupes d'ennemis.

Un coin à l'abri

Pour conclure cette micro quête, rendez-vous simplement à votre nouvelle planque au sud-est des sables, montez à l'échelle et délogez les junkies à coup de barre à mines pour vous approprier les lieux.

Une vieille amie

Pour conclure cette quête tout aussi courte que la précédente, rendez-vous au sud-ouest de la zone des sables pour faire la rencontre de Charity, une ancienne dame de petite vertu très bien informée et respectée.

Retrouver Faith

Partez en direction de Tierville, au nord-est, faites le tour de la place centrale si vous êtes en manque d'exploration et rendez-vous finalement au coeur du quartier, en donnant une bonne leçon de savoir vivre aux gardes qui vous cherchent des noises. Sur la place, questionnez Faith sur son travail pour qu'elle vous avoue les mauvais traitements dont elle est victime, puis infligez les mêmes mauvais traitements à son proxénète en retrait. Parlez à nouveau à la jeune femme et rentrez aux sables pour parler à Charity.

Rencontrer la Résistance

Pour laisser le temps à Charity de rassembler les informations qu'il vous faut, acceptez d'abord de remplir quelques missions pour elle. Votre amie vous aiguillera ensuite vers le bar des bas-fonds, où la Résistance se rassemblerait. Rendez-vous donc sur place, tout à l'est des bidonvilles, et parlez au barman nommé Tranquility pour obtenir le code à donner au rebelle sur la gauche. Suite au dialogue, Innocence quitte votre groupe.

Une étrange explosion

A l'extérieur du bar, un technomant est aux prises avec un groupe de malandrins local : choisissez qui aider avant d'achever la faction survivante en prenant garde à l'explosion générée par le technomant une fois celui-ci vaincu, puis rendez-vous tout au nord pour trouver Mary, l'apprentie de Sean, au sol. Une fois dans votre planque, menez le dialogue de façon plus ou moins pragmatique et confectionnez une injection de soin pour requinquer Mary. Au sortir de la chambre, une nouvelle rencontre vous attend.

Rencontre avec le général

Devotion vous convie à une entrevue avec le général Honour. Rendez-vous tout à l'est de Tierville pour rejoindre l'entrée de la Sousville en passant à tabac quelques groupes de soldats au passage (prenez garde, ils peuvent être accompagnés de technomants désormais), affrontez les groupes de taupes qui peuplent les tunnels en récupérant tout objet utile qui traînerait au sol et allez vous entretenir avec le général. Vous vous retrouvez ensuite dans le quartiers des sables.

Un peu de recul

Retournez à votre planque au sud-est pour mener un combat contre Tenacity, le chasseur de primes envoyé à vos trousses. Occupez-vous en priorité de ses deux chiens en restant loin de lui, puis déchaînez sur lui vos meilleurs enchaînements après avoir chargé votre arme comme il se doit. Vous pouvez alors choisir d'achever votre agresseur ou bien l'inclure dans votre petite équipe de dégénérés. Allez libérer Charity dans votre chambre et rejoignez-la à son bar pour obtenir une petite récompense et en apprendre plus sur le devenir d'Innocence.

Retrouver Innocence

Rendez-vous directement au bar des bas-fonds pour parler à Tranquility, le barman. Vous êtes alors immédiatement transporté jusqu'au convoi, au coeur des combats : mettez KO tous les ennemis présents et marchez sur les convois renversés pour atteindre votre objectif et assister impuissant à la capture de votre allié.

Choisir son camp

De retour à Havre d'ombres, un ultime choix vous est donné pour clore ce chapitre : vous pouvez soit apporter votre soutient aux rebelles menés par Judy, que vous trouverez au bar de Charity, ou bien prêter main forte à Honour et Devotion en allant parler à cette dernière à votre planque. Afin que vous puissiez faire votre choix en toute connaissance de cause, sachez tout de même que choisir la résistance entraînera la mort d'Innocence. Pour profiter des deux fins offertes par le jeu, c'est également à cet endroit qu'il est préférable de créer une sauvegarde de repli.

Chapitre 3 - Green Hope

A partir de ce point, des différences mineures interviendront selon le camp choisi au chapitre précédent. Elles concernent principalement les dialogues, le nom des missions et la mise en scène de certaines séquences. Toutefois, les combats à mener restent les mêmes et les quêtes annexes demeurent inchangées. Dans le cadre de cette solution, c'est le camp d'Honour qui a été choisi, afin d'épargner Innocence.

Force et Honour

Pour compléter cette quête éphémère, traversez la zone abandonnée et rejoignez le village au nord. Rendez-vous au coeur du complexe industriel à l'ouest et rejoignez votre petite troupe dans le local sur la gauche pour vous entretenir avec Honour et choisir votre coéquipier.

Un étrange chantier

Retournez au village et mettez le cap au nord, vers les champs hydroponiques. Montez à l'échelle pour accéder au chantier au sud, mettez au tapis le groupe de soldats qui vous accueille, puis faites route vers l'ouest en réservant le même sort aux ennemis que vous croisez. Attention, quelques technomants peuvent être de la partie. Au fond de la carrière, examinez l'armature cylindrique, puis revenez sur vos pas pour assister et participer à un pugilat opposant résistants et soldats.

Une fois tout le monde KO, allez faire votre rapport à Honour dans le complexe industriel pour passer à la suite.

Ange gardien

Repassez par le village pour accéder aux champs hydroponiques, bifurquez vers l'ouest pour retrouver les résistants et repoussez l'assaut des soldats accompagnés par un technomant portant un pass. Une fois n'est pas coutume, retourner voir Honour pour le tenir informé.

Espionnage à haut risque

Rendez-vous tout au sud-ouest du complexe industriel en matant poussières, chiens enragés et autres gardes qui tentent de vous barrer la route et pénétrez dans le QG. Si vous avez investi dans l'arbre de Furtivité, il s'agit du niveau idéal pour mettre vos talents en pratique et éliminer discrètement tous les soldats patrouillant dans ces coursives. Autrement, vous pouvez toujours vous lancer dans la mêlée sans subir d'autre pénalité que de devoir vous occuper de tout ce petit monde en même temps. Veillez à ne pas vous faire encercler ou coincer dans un coin, ne lésinez pas sur les explosifs et descendez dans la voie d'égout pour faire un peu d'espionnage proprement dit.

Sur le chemin du retour, vous croisez Marco et des membres de son groupe. Confrontez-les à coup de matraque cloutée pour leur apprendre leur leçon de diplomatie journalière et allez faire votre rapport à Honour, qui vous envoi directement à la Voie d'ombre.

Expériences de l'ombre

Le long de ce canyon au bout duquel vous attend un ver de forage, venez à bout des trois groupes de soldats, tous accompagnés d'un technomant, en récupérant tout objet utile au passage en fouillant les quelques recoins.

Après la scène, vous vous retrouvez seul face au ver de forage, et le moins que l'on puisse dire c'est qu'il est moyennement heureux d'avoir de la compagnie. Il dispose de trois types d'attaque : il peut frapper sur la gauche ou la droite à longue distance, frapper sur toute la largeur à moyenne distance et lorsqu'il battra en retraite, vous crachera des boules de poison à la figure. Exécutez des roulades en diagonale pour éviter cette dernière attaque, chargez votre arme dès que vous en avez l'opportunité et restez relativement près du ver pour pouvoir le frapper lorsque sa carapace se soulève et révèle sa chaire rouge.

Une fois le ver vaincu, un autre combat, plus classique, vous attend. Vous devez en effet vous occuper du cas de celui qui vous a envoyé dans la fosse au ver, le responsable technomant. Ce dernier est plus résistant qu'un technomant standard et enchaîne plus aisément ses magies, mais la méthode pour le battre reste la même que pour ses collègue :

utilisez votre pistolet à clous ou vos magies de distance lorsque son bouclier est levé pour ne pas prendre de coups inutilement et chargez sans pitié lorsqu'il est baissé, arme chargée, pour infliger de lourds dégâts.

Vos ennemis défaits et la clé en votre possession, retournez à l'entrée de la zone pour secourir le prisonnier qui vous avait interpellé, puis allez faire votre rapport à Honour pour accéder à la dernière mission du jeu.

Au coeur de la Source

Ce niveau très court est peuplé de soldats toujours accompagnés d'un ou plusieurs technomants, notamment dans le dernier hall où un responsable technomant se joindra même au combat. Déchaînez vos arts électriques pour vous protéger et infliger plus de dégâts, ne lésinez pas sur l'usage de votre pistolet à clous lorsque votre Fluide baisse et/ou que vos ennemis ont levé leur bouclier et restez mobile pour éviter leurs arcs électriques. Vous arriverez ainsi sans peine jusqu'au bureau du Sourcier et terminerez votre partie, quel que soit le camp choisi.

Quêtes annexes

Camp 19

Assistant bricoleur

Dans le couloir menant hors de la sablière, parlez au mécano et acceptez de l'aider. Dans la cour qui suit, ramassez le premier élément au sol à droite du garde et de son chien, un autre dans une caisse près de l'accès à la citerne, récupérez-en un troisième dans la zone au sud, puis encore deux autres près de l'entrée du cratère et finissez votre grand tour de la zone pour ramasser le sixième élément et ramener le tout au mécano.

Une fois arrivé au Cratère, retrouvez le mécano sur la gauche près du bureau de recrutement pour qu'il vous confie une seconde " liste de courses ", récupérez les deux premiers éléments derrière les containers, un troisième à gauche de l'accès aux sous-terrains, puis deux autres au camp des poussières et au chenil. La quête prend fin pour de bon une fois tous ces éléments ramenés au mécano.

Chiens méchants

Cette quête débute après avoir éliminé le chien malade dans la zone où se trouve Bob, non loin de la sablière. A partir de la zone du Cratère, vous pouvez ensuite rejoindre le chenil, où le maître chien est aux prises avec ses protégés. Éliminez le chien et ses petits, allez chercher des pistes auprès du bureau de recrutement au cratère et allez parler au docteur dans les sablières du camp. Allez ensuite trouver Bob pour qu'il vous aiguille vers le cuistot du camp, qui était autrefois vétérinaire, puis éliminez les chiens malades dans la zone au su-est de la sablière, dans le camp des poussières et près de l'entrée des sous-terrains pour récolter des échantillons. Ramenez lesdits échantillons au véto, allez vagabonder pour lui laisser le temps de concocter le remède et apportez-le au maître chiens au chenil.

Coup de blues

Allez parler à Bob au sud-est de la sablière pour entamer cette quête. Pour le faire cracher le morceau, allez parler à Jey au réfectoire pour lui soutirer quelques informations, puis retournez voir Bob pour le convaincre de vous raconter ses tourments. Après avoir progressé dans la quête précédente, retournez voir Bob pour qu'il vous aiguille vers le cuistot du réfectoire, qui était auparavant vétérinaire, et qui acceptera de vous aider à renvoyer Bob chez lui. Pour cela, récupérez trois souches de moisissures (aux sablières, au réfectoire et dans la cour entre les deux), ramenez-les lui en demandant à mettre peu de poison dans la nourriture et amenez le plat à Bob pour conclure.

Le porte-bonheur

Une fois les préparatifs de votre évasion effectués (et si vous avez complété les missions précédentes, notamment Chiens méchants), avant de lancer les événements menant hors du premier chapitre en parlant à Jey, questionnez-le sur sa " tronche d'enterrement ", puis allez parler au garde juste à gauche du bureau de recrutement. Si ce n'est déjà fait, achevez son chien malade et parlez-lui du porte-bonheur de Jey pour qu'il vous le rende. Ne vous reste plus qu'à le

rapporter à son propriétaire légitime.

Havre d'ombres

De faux papiers

Allez trouver Tranquility au nord-est de la zone des sables, près de l'accès à Tierville pour récupérer cette quête. Allez ensuite plus au sud pour entrer dans les bas-fonds, matez-y les quelques malandrins sur la place et dirigez-vous vers la sortie sud pour accéder aux quartiers nord (ne cherchez pas la logique). Là, affrontez un nouveau groupe d'ennemis avant de vous diriger vers le point d'objectif au nord-est, parlez à Probity et rendez-vous ensuite au point d'objectif apparu tout au sud en arpentant les tunnels infestés de chiens enragés.

Mettez KO les ennemis une fois sur place, placez les documents incriminants dans la caisse au sol, puis rendez-vous au marqueur au nord-ouest de votre position pour aller aiguiller les gardes vers la piste que vous venez de créer. Ne vous reste alors plus qu'à récupérer vos papiers auprès du faussaire, ainsi que les papiers de Tranquility.

Le barman sans papiers

Pour compléter cette quête, une fois celle qui précède achevée, allez simplement donner ses papiers flambant neufs à Tranquility près de l'accès à Tierville.

Requiem pour les rêveurs

Après avoir rencontré Charity, sur la route menant à Tierville, un dénommé Frugality vous prendra à parti pour vous demander de l'aide. Rendez-vous donc chez lui, quelques pas en arrière, pour trouver le groupe de junkies en question, puis décidez de les passer à tabac ou non selon l'inclination morale que vous désirez prendre.
Pour prolonger la quête, acceptez de les aider, allez trouver Serenity, le dealer, au coeur des bas-fonds et faites le promettre de ne plus vendre de substances au groupe. Retournez voir Frugality pour conclure.

Le tueur à la pièce

Après avoir secouru Faith à Tierville, allez lui parler au bar de Charity pour accepter cette quête. Allez ensuite trouver Fortitude dans les bas-fonds, au sud-est de l'entrée, pour accepter de retrouver Fidelity. Rendez-vous sur la place du marché de Tierville pour obtenir une piste de la part de Valiance et allez prospecter à l'est pour trouver le cadavre de la jeune femme. Questionnez Providence pour en apprendre plus sur le meurtre, allez au quartier nord pour poser quelques questions à Probity le faussaire et finissez votre petite enquête en allant interroger Serenity le dealer.

Enfin, retournez dans la zone des sables pour interroger Frugality sur la provenance de la pièce, retournez à Tierville et confrontez votre principal suspect, le dénommé Gallantry (c'est en effet un homme propre sur lui qui a été aperçu avec Fidelity avant sa mort). Provoquez l'affrontement, puis décidez du sort du criminel en votre âme et conscience. Sachez tout de même que si vous n'achevez pas le pervers criminel, il reprendra du service à Green Hope.

Au travail pour Charity

Vous serez probablement obligé de compléter cette quête pour laisser le temps à votre amie de rassembler les informations qu'il vous faut. Après avoir secouru Faith, parlez-lui boulot pour accepter la mission, allez trouver Humility près de l'accès aux bas-fonds pour le convaincre d'arrêter d'importuner les filles, puis rendez-vous à Tierville. Foncez droit au nord pour trouver Morality, le mauvais payeur, et donnez-lui une bonne raclée, que vous pouvez conclure en l'achevant pour de bon ou en faisant preuve de clémence. Ne vous reste ensuite plus qu'à retourner voir Charity pour conclure ces deux premières missions.

La belle vous confie ensuite une opération de transfert de fonds. Allez trouver Honesty dans le coin du bar, puis rejoignez-le à Tierville, près de l'entrée. Venez à bout des différents groupes d'ennemis qui tentent de mettre la main sur votre magot, suivez les indications de votre partenaire en vous dirigeant vers le nord, puis cédez ou non à l'appel du gain en attaquant Honesty. Si vous décidez de rester honnête, escortez ce dernier jusqu'au bout et remettez l'argent à

Parsimony. Retournez enfin voir Charity pour boucler vos petits boulots.

Perte de Fidelity

Vous devrez vous occuper de cette quête pour pouvoir enquêter sur le tueur à la pièce. Allez trouver Fortitude dans la première zone au sud-est des bas-fonds et acceptez de l'aider. Rendez-vous sur la place du marché de Tierville, questionnez le dénommé Valiance pour obtenir une piste et allez prospecter à l'est en mettant KO quelques gardes pour trouver le cadavre de la pauvre femme. Rapportez la nouvelle à Fortitude pour finir cette quête.

Green Hope

Vol dans les réserves

Pour commencer cette quête, parlez à Impartiality sur la place du Village et acceptez de l'aider. Rendez-vous au complexe industriel à l'ouest, parlez au poussière nommé Déchet, puis faites votre choix : récupérez par la force la nourriture volée ou aidez-le lui et ses semblables à améliorer leur niveau de vie. Dans le deuxième cas, retournez au village pour récupérer des médicaments sur la gauche de la place, en hauteur, et rapportez-les à Déchet après avoir menti à Impartiality.

Sympathie pour le fermier

Pour remplir cette quête, parlez à Tolerance au nord du Village, rendez-vous aux champs hydroponiques au nord-est et faites la peau aux taupes qui ruinent les récoltes. Rendez comtpe de votre succès à Tolerance, puis parlez-lui à nouveau un peu plus tard pour qu'il vous fasse part de nouvelles perturbations sur son champ. Retournez-y, virez le jeune homme des récoltes et concluez la quête en faisant part de votre succès à Tolerance.

L'espion qui m'aimait, Relation électrique

Ces deux quêtes annexes peuvent être complétées en questionnant régulièrement Devotion et Mary, respectivement, et en faisant preuve de tact lorsque vous avez l'occasion d'aborder des sujets sensibles pour les jeunes femmes. Vous pourrez alors vous rapprocher d'elles et renforcer vos liens.

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision / Vicarious Visions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Personnages

Hulk

En cours de partie, faites : Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Start.

Jean Grey

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Start.

Thor

En cours de partie, faites : Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Droite, Start.

Tous les héros

En cours de partie, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start.

Divers

Costumes

En cours de partie, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start.

Dossier

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start.

Fusion

En cours de partie, faites : Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Start.

Journal

Au menu principal, faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Droite, Start.

Plus d'argent

Sur l'écran des détails des héros, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Start.

Pouvoirs

En cours de partie, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Start.

Vidéos

Au menu principal, faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start.

PERSONNAGES BONUS

Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Deadpool

Terminez le niveau D.C.

Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

Nick Fury

Terminez le jeu.

Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

MODE LÉGENDAIRE

Terminez le jeu en difficulté Héroïque ou Super Héroïque pour pouvoir lancer une nouvelle partie en mode Légendaire.

NEW GAME PLUS

Une fois le jeu terminé, il faut aller vers le symbole qui indique 'Next Mission', le jeu proposera alors de recommencer une nouvelle partie en gardant les niveaux obtenus pour les personnages ainsi que les différents objets de collection récupérés et les stats de la partie.

La première fois que l'on termine le jeu en Heroic ou Super Heroic, le New Game Plus ne proposera que de recommencer le jeu en Legendary.

Après avoir fini le mode Histoire en Legendary, le jeu vous proposera de refaire un New Game Plus en choisissant l'un des trois modes de difficulté parmi Heroic, Super Heroic et Legendary.

LES DISQUES DE MISSION DE SIMULATION

Il y a 12 disques de simulations au total et ils sont trouvables tout au long du jeu pendant les intermèdes entre deux missions.

- Basic Training :

HQ : Stark Tower 1

- Command :

HQ : Stark Tower 1

-Breakout :

HQ : Stark Tower 2

-Countdown :

HQ : Stark Tower 2

-Wanton Destruction :

HQ : S.H.I.E.L.D. 1 ou HQ : White Star 1

-How Are De Ducks? :

HQ : S.H.I.E.L.D. 1 ou HQ : White Star 1

-Adrenaline Rush :

HQ : S.H.I.E.L.D. 2 ou HQ : White Star 2

-Pinned :

HQ : S.H.I.E.L.D. 3 ou HQ : White Star 3

-Heavy Metal :

HQ : S.H.I.E.L.D. 3 ou HQ : White Star 3

-Adrenaline Surge :

HQ : Secret Bunker 1

- Search and Destroy :

HQ : Secret Bunker 2

- Heavier Metal :

HQ : Wakandan Palace

TROPHÉES

Note : Tous les trophées sont en anglais dans le jeu.

Platinum Award (platine)

Obtain all other trophies (hormis les 8 trophées DLC)

Mission accomplished (bronze)

Topple a dictator.

Coalition of the Willing (bronze)

Crash a castle.

Oceans No Longer Protect Us (bronze)

Protect a city.

A House Divided (argent)

Defend your leaders.

If You're Not With Us (bronze)

Choose a side.

Freedom Isn't Free (bronze)

Raid a Hideout.

Defending Our Way of Life (bronze)

Rescue a hideout.

All Options on the Table (bronze)

Defend a convoy.

Collateral Damafe (bronze)

Stop a convoy.

Fallen Star (argent)

Ambush your opponents.

Iron and Blood (argent)

Fight back an ambush.

Knows and Unknows (bronze)

Repay a favor.

Alliance Reborn (bronze)

Break and Enter.

Grave and Growing (bronze)

Free a country.

A More Perfect Union (bronze)

Finish what you started.

I'm With Iron Man (argent)

Defeat all act II and act III missions as a Pro-Registration team.

I'm With Captain America (argent)

Defeat all act II and act III missions as a Anti-Registration team.

Legendary Schism (bronze)

Defeat all act I missions on Legendary Difficulty.

Legendary War (bronze)

Defeat all act II missions on Legendary Difficulty.

Legendary Alliance (argent)

Defeat all act III missions on Legendary Difficulty.

Rookie Squad (bronze)

Complete a map in Co-Op.

Experienced Allies (bronze)

Complete 8 maps in Co-Op.

Decorated Veterans (bronze)

Complete 24 maps in Co-Op.

Seek and Destroy (bronze)

Complete all optional mission objectives.

Uncontained Aggression (bronze)

You or other players on your team must destroy 250 health containers.

Undefeated Heroes (argent)

Defeat 12 mission bosses on Super Heroic or Legendary Difficulty without revival or map reload.

Immortal Heroics (or)

Defeat 25 maps on Super-Heroic or Legendary Difficulty without revival or map reload.

Back in Action (bronze)

Perform 10 revivals.

Tactical Training (bronze)

Perform all 5 recommended training Fusions in Latveria.

Heroes Unite (bronze)

Perform 10 Fusions with another player-controlled in Co-Op game.

United We Stand (bronze)

Earn 20 high scores for each type of Fusion : Targeted, Guided and Clearing.

Powers of Two (or)

Perform all Fusions by combining every available pairing of 24 heroes.

Old Friends (bronze)

Have 10 special conversations between characters with a history while in a HQ map.

Costume Collector (bronze)

Unlock 23 alternate costumes.

Distinguished Service (bronze)

Collect 50 Team Boosts.

Extraordinary Heroism (bronze)

Collect 125 Team Boosts.

Above and Beyond (argent)

Collect 200 Team Boosts.

Listening In (bronze)

Collect 30 Audio Logs.

Superior Intel (bronze)

Collect 125 Dossiers.

Potential Evidence (bronze)

Collect 10 Concept Art Bundles in HQ maps.

Trivia Buff (bronze)

Correctly answer 15 Trivia Questions.

Trivia Team-Up (bronze)

Score 30 Trivia Fusions.

Trivia Genius (bronze)

Earn all Trivia rewards.

Sim Team-Up (bronze)

Earn Mission Succeeded on a Siùmulator Mission in Co-Op and return to the Simulator menu.

Sim Amateur (bronze)

Earn 4 Bronze medals from Simulator Missions.

Sim Expert (bronze)

Earn 8 Silver medals from Simulator Missions.

Sim Champion (bronze)

Earn 12 Gold medals from Simulator Missions.

Melee Training (bronze)

Complete all melee training goals listed on the Stats page.

Power Training (bronze)

Complete all Power training goals listed on the Stats page.

Every Trick In The Book (bronze)

Complete all combat mastery goals on the Stats page.

Walk It Off (argent) (trophée DLC)

Progress through "Insidious Alliance" without breaking any Health Containers.

Low Deductible (bronze) (trophée DLC)

Complete "Escort Duty" without destroying any turrets.

Perfect Balance (argent) (trophée DLC)

Defeat 75 foes in "Balance."

Old Foes (bronze) (trophée DLC)

Defeat "Overload" with the X-Men.

Blows Up Real Nice (bronze) (trophée DLC)

Throw all the proximity mines in "Balance."

No One Left Behind (argent) (trophée DLC)

Complete "Insidious Alliance" with all four heroes alive.

Blitz (bronze) (trophée DLC)

Defeat 2 foes within 10 seconds in "Insidious Alliance."

Hotfoot (argent) (trophée DLC)

Complete "Escort Duty" without disabling any floor hazards.

Marvel vs. Capcom 3 : Fate of Two Worlds

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVERSER LES PERSONNAGES DE SOUTIEN

Maintenez les touches correspondant aux personnages 1 et 2 juste avant que le combat ne commence pour échanger leur position.

DÉMARRER AVEC L'ÉQUIPIER 2 OU 3

Pour commencer le combat avec le deuxième personnage de votre équipe, maintenez le bouton du partenaire n°1 pendant l'écran de chargement.

Pour commencer le combat avec le troisième personnage de votre équipe, maintenez le bouton du partenaire n°2 pendant l'écran de chargement.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Akuma

Totaliser au moins 2 000 points.

Sentinel

Totaliser au moins 4 000 points.

Hsien-Ko

Totaliser au moins 6 000 points.

Taskmaster

Totaliser au moins 8 000 points.

ARTWORKS (ENVIRONNEMENTS)

Danger Room

Terminer le mode Arcade 1 fois.

The Daily Bugle

Terminer le mode Arcade 2 fois.

Metro City

Terminer le mode Arcade 3 fois.

Village démon

Terminer le mode Arcade 4 fois.

Ile Kattlelox

Terminer le mode Arcade 5 fois.

Repaire Hand

Terminer le mode Arcade 6 fois.

Helicarrier S.H.I.E.L.D

Terminer le mode Arcade 7 fois.

Asgard

Terminer le mode Arcade 8 fois.

Laboratoire Tricell

Terminer le mode Arcade 9 fois.

Fate of the Earth

Terminer le mode Arcade 10 fois.

ARTWORKS (PERSONNAGES)

Lot d'artworks n°1

Terminer le mode Mission avec n'importe quel personnage.

Lot d'artworks n°2

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Lot d'artworks n°3

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Modèles 3D

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Modèles 3D (spécial)

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

Bio

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Bio (spécial)

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

Images de fin

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Images de fin (spécial)

Echouer au dernier niveau du mode Arcade.

PERMIS NORMAUX

Permis "Airborne Fighter"

Placer un combo aérien.

Permis "All Nine PP Titles"

Empocher 100 000 PP.

Permis "All Ten Online License Titles"

Remporter 200 matches.

Permis "Bring It On!"

Placer 30 contre-attaques.

Permis "Burnin' Up!"

Gagner 50 fois à l'aide d'un Hyper Combo.

Permis "Cooling Down"

Gagner une fois à l'aide de dégâts réduits.

Permis "First Hit Wins"

Obtenir le 1st Hit Bonus 50 fois.

Permis "I ain't done yet!"

Gagner en ayant activé le X-Factor.

Permis "Just As Planned"

Gagner 10 fois à l'aide du jugement.

Permis "Reading Your Mind"

Placer un combo aérien en équipe.

Permis "Schemer"

Gagner 10 fois à l'aide de dégâts réduits.

Permis "Win with experience"

Placer une contre-attaque aérienne en équipe.

PERMIS DES PERSONNAGES

Permis n°1

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

Permis n°2

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage en Très Difficile.

Permis n°3

Réussir 5 missions avec un même personnage.

Permis n°4

Réussir toutes les missions avec un même personnage.

Permis n°5

Utiliser un personnage au moins 30 fois.

CONSEILS POUR LES TROPHÉES

Pour avoir le trophée « Vengeurs, rassemblement ! », vous devez gagner un combat (Arcade/En ligne) avec Thor, Captain America et Iron Man.

Pour avoir le trophée « Bionic Comando », vous devez gagner un combat (Arcade/En ligne) avec Spencer, Iron Man et Modok.

Pour avoir le trophée « Darkstalkers », vous devez gagner un combat (Arcade/En ligne) avec Morrigan, Félicia et Hsien-Ko.

Pour avoir le trophée « Armes X », vous devez gagner un combat (Arcade/En ligne) avec Wolverine, X-23 et Deadpool.

Pour avoir le trophée « Femmes Fatales », vous devez gagner un combat (Arcade/En ligne) avec Morrigan, Phénix et Storm.

Mass Effect 2

© Electronic Arts / BioWare 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DES MISSIONS DE LOYAUTÉ

Nouvelles tenues

Terminez la mission de loyauté d'un membre de votre équipe pour qu'il ait accès à des tenues de couleurs différentes.

Compétences de loyauté

Terminez les missions de loyauté de tous les membres de votre équipe pour débloquer leurs capacités individuelles.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

200 000 crédits

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

50 000 points pour chaque ressource

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

Bonus de 25% d'expérience

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Remarque : vous êtes libre de choisir d'être Conciliant ou Pragmatique dans le jeu. Vos choix dans les dialogues et vos actions feront la différence. La mission principale ne sera pas affectée par la conciliation ou le pragmatisme, seuls quelques détails changent. Toutefois, les cicatrices de Shepard disparaitront si vous êtes plus conciliant que pragmatique.

Sauvez Joker

Après la cinématique et l'attaque de votre vaisseau, vous devez chercher le Joker (un membre de votre équipe) qui se trouve à l'avant de l'appareil, pour l'évacuation.

Commencez par ordonner à Ashley de quitter le vaisseau. Avancez ensuite dans le vaisseau en feu et prenez le chemin

de droite. Montez les marches et avancez jusqu'à atteindre Joker. Après l'avoir aidé, le vaisseau explose et vous vous retrouver en train d'errer dans l'espace.

Retour à la vie

Après la cinématique et le réveil brusque, suivez les indications par radio de Miranda. Avancez vers le casier pour prendre le pistolet et votre armure. Allez ensuite à droite pour vous mettre à l'abri dans la zone indiquée. Avancez ensuite vers la porte et prenez les cartouches qui se trouvent par terre. Chargez votre arme et sortez par la porte. Sautez par-dessus la table et tournez à droite pour éliminer votre premier ennemi.

Montez les marches, ouvrez la porte et mettez-vous à couvert. Zoomez et tirez sur les Mécas qui arrivent par la porte d'en face et celle de gauche. Ramassez les munitions et suivez le couloir. Sortez dans le balcon et ramassez le lance-grenades qui se trouve près du cadavre. Sélectionnez-le et visez la porte qui se trouve en bas. Attendez que les Mécas ouvrent la porte et balancez une grenade sur eux pour les exploser. Allez ensuite à droite et descendez via l'ascenseur.

Foncez ensuite pour traverser le feu en suivant les indications. La liaison avec Miranda est coupée et vous devez faire cavalier seul. Continuez votre chemin et entrez dans la salle vitrée. Vous pouvez examiner les deux portables pour accéder aux données de Ceberus. Allez vers le coffre qui se trouve au centre. Vous devez pirater le système en connectant les symboles correspondants avant la fin du temps imparti. Suite à cela, vous obtiendrez 975 crédits. Quittez cette salle et continuez votre chemin. Montez ensuite à l'escalier, entrez par la porte et avancez pour rencontrer Jacob. Eliminez les Mécas qui se trouvent sur le balcon d'en face. Parlez ensuite à Jacob et demandez-lui des renseignements. Vous devez ensuite coopérer avec ce dernier pour neutraliser les Mécas. Visez-les ensuite choisissez la télékinésie pour que Jacob les balance dans les airs.

Parlez encore une fois à Jacob ensuite entrez par la porte et suivez le couloir. Entrez dans la salle suivante et mettez-vous à couvert derrière la barrière puis éliminez les Mécas. Allez ensuite à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre Wilson. Après la conversation, prenez à droite pour récupérer du Medi-gel pour Wilson et soignez-le. Quand les Mécas débarquent, lancez une décharge sur les caisses pour les exploser. Reprenez ensuite votre chemin en éliminant les ennemis jusqu'à retrouver Miranda.

Parlez à l'homme trouble

Une fois dans la nouvelle station, avancez à gauche pour trouver un panneau qui sert à personnaliser votre armure et votre tenue normale.

Descendez ensuite les marches et avancez dans le seul chemin pour rencontrer l'homme trouble. Posez-lui des questions pour ensuite recevoir une nouvelle mission. Remontez et parlez à Jacob et à Miranda. Allez enfin vers la porte pour commencer la nouvelle mission

Freedom's progress

Explorez la colonie

Pendant le trajet, parlez à Miranda et Jacob, ils sont sous votre commandement. Après l'atterrissage, avancez et entrez par la porte. Avancez jusqu'à sortir de l'autre coté. Continuez d'avancer jusqu'à la grande porte et ouvrez-la. Courez vous mettre à couvert et éliminez les Mécas qui se trouvent en face et ceux qui arrivent par les escaliers de droite.

Montez ensuite à ces escaliers et entrez dans le bâtiment. Piratez le coffre pour prendre les crédits et prenez le kit médical qui se trouve sur le lit. Allez vers la prochaine porte et éliminez les deux Mécas qui sortent. Entrez ensuite dans ce bâtiment pour retrouver Talia. Faites équipe avec elle et partez à la recherche de Veetor.

Trouvez Veetor

Sortez par la porte, descendez les marches et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez le Méca qui se trouve à gauche. Piratez le coffre et prenez les crédits.

Sortez et explosez les drones de sécurité qui se déploient un peu partout dans la zone. Entrez dans le bâtiment qui se trouve à droite et prenez le kit médical. Sortez, descendez l'escalier et mettez-vous à couvert pour éliminer les drones. Allez ensuite vers la porte du hangar et placez vos deux amis à droite et à gauche de la porte. Mettez-vous ensuite à couvert derrière la barrière située devant la porte.

Une fois devant le Méca YMIR, mettez-vous à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs puissants de cet ennemi. Vous devez vider ses jauges de bouclier pour pouvoir le toucher avec vos balles. Utilisez votre lance-grenades et votre fusil d'assaut pour surcharger les boucliers de ce Méca ensuite explosez-le. Allez voir Talia qui s'occupe des blessés ensuite dirigez-vous vers la porte du bâtiment où se trouve Veetor. Parlez avec cet homme et coupez les écrans pour qu'il vous prête toute son attention. Parlez à Talia qui arrive et laissez-la emporter Veetor.

Après la série de cinématiques, vous vous retrouvez dans la réplique de votre ancien vaisseau Normandy. Faites le tour du vaisseau et parlez à l'équipage. Vous devez ensuite constituer votre équipe. Mettez le cap sur la station Omega pour votre premier recrutement.

Omega

Trouvez le professeur

Avancez jusqu'à Aria, qui se trouve dans le club, et parlez-lui du professeur Mordin et d'Archangel pour les localiser. Vous devez aller à la zone de quarantaine pour trouver le premier. Localisez la zone sur votre carte et allez-y. Parlez au garde et demandez d'entrer. Avancez dans la zone infectée et ne tirez pas sur les deux gardes.

Avancez et passez par la porte située à droite. Descendez les marches et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent au bout du couloir. Parlez ensuite au malade qui se trouve à droite pour obtenir plus d'informations sur Mordin. Avancez dans le chemin qui se trouve à gauche du malade. Franchissez la porte et continuez à gauche pour rencontrer un groupe d'ennemis barricadés, à gauche. Commencez à tirer ensuite allez attaquer par le flanc droit pendant qu'ils sont occupés par vos alliés.

Ramassez ensuite les munitions des morts et passez par le chemin qui se trouve derrière la barricade. Vous atteignez un territoire hostile. Placez-vous derrière le pilier et commencez par éliminer les bêtes qui foncent sur vous. Courez ensuite vous mettre à couvert derrière la barrière et attendez que les ennemis sortent de leurs abris. Vous pouvez utiliser aussi le fusil sniper pour les débusquer. Avancez ensuite tournez à droite et passez par la porte pour atteindre la clinique. Parlez à Mordin qui accepte de vous rejoindre à condition de l'aider à éradiquer le virus.

Vous devez propager le remède dans l'air en utilisant le système de contrôle atmosphérique. Prenez alors la nouvelle arme et passez par la porte arrière. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Montez ensuite à l'escalier. Entrez dans la salle située à gauche pour trouver et sauver l'assistant de Mordin. Entrez ensuite dans la salle située à droite. Éliminez les ennemis qui se trouvent en face et descendez les marches. Mettez-vous à couvert derrière la corniche et utilisez la télékinésie de Jacob pour éliminer les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Eliminez le reste des ennemis et descendez vers la porte de la salle de contrôle atmosphérique. Eliminez les deux ennemis qui gardent la zone et montez l'escalier qui se trouve à gauche.

Vous allez rencontrer le chef des commandos Berserker qui collaborent avec les collecteurs. Commencez par éliminer les ennemis qui gardent les ventilateurs. Avancez ensuite et balancez le remède dans les ventilateurs.

Il faut maintenant les remettre en marche pour diffuser le remède. Il y a deux générateur à allumer chacun d'eux se trouve d'un coté de la salle. Chaque générateur est gardé par des unités Berserkers. Vous devez avant tout les éliminer pour pouvoir accéder aux salles des générateurs. Vous pouvez ignorer les ennemis qui se trouvent en haut, sur les balcons. Eliminez alors les gardes et remettez les ventilateurs pour réussir la mission avant de revenir voir Mordin.

Vous pouvez visiter le Normandy mais puisque vous êtes déjà dans l'Omega, restez-y pour continuer votre recrutement.

Trouvez Archangel

Revenez voir Aria et demandez-lui des informations sur Archangel. Vous devez alors vous rendre au salon privé de

recrutement des mercenaires qui se trouve dans le club. Enrôlez-vous alors avec les mercenaires. Sortez ensuite du club, allez à la gare routière et parlez au chauffeur. Quand vous rejoignez la zone de l'affrontement contre Archangel, allez voir Jaoth le chef des Eclipses. Sortez ensuite par la porte, avancez dans le couloir et entrez dans la salle de gauche (là où se trouvent les Mécas).

Vous devez les reconfigurer et pour ce faire piratez le système des Mécas d'assaut et ne vous trompez pas sinon il sera déverrouillé. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à retrouver le sergent Cathka. Après la conversation avec ce dernier et pour l'empêcher de réparer l'aéronef, vous pouvez pour une fois faire une action du coté pragmatique et le tuer. De cette façon, vous aurez moins de problèmes pendant votre fuite.

L'assaut est donné et vous devez vous frayer un chemin jusqu'à l'Archangel. Avancez et éliminez les deux mercenaires, montez à l'escalier et éliminez les deux ennemis qui se trouvent à droite. Entrez et parlez à Archangel qui est en réalité Garrus un ancien ami de Shepard. Après la cinématique, prenez place derrière la corniche du balcon et commencez à éliminer les ennemis qui arrivent par le pont. Quand des snipers arrivent, sortez votre fusil à lunettes et dégommez-les tous en restant sur le balcon. Restez attentif à ce que dit Garrus pour savoir de quel coté les ennemis attaquent. Repoussez alors ceux qui essayent d'atteindre votre position et restez près des escaliers.

Quand le Méca d'assaut arrive, ne l'affrontez pas si vous avez réussi à le pirater. Il s'attaquera à tout ce qui bouge et éliminera les mercenaires qui participent à l'assaut à votre place. Descendez jusqu'en bas des escaliers et attaquez les ennemis qui sont occupés par le Méca d'assaut. Eliminez aussi Jaroth le chef des Eclipses s'il survit. Revenez ensuite en haut pour rencontrer Garrus.

Après la cinématique, laissez Jacob avec Garrus pour le protéger et descendez l'escalier. Passez par la porte qui se trouve sous ces escaliers. Descendez au sous-sol et allez vers la porte centrale pour la sceller. Appuyez sur le bouton et mettez-vous à couvert pour repousser les ennemis qui essayent d'entrer. Il faut 10 secondes pour que la porte se referme, donc tenez-le coup et repoussez les ennemis pendant ce lapse de temps. Allez ensuite à la deuxième porte qui se trouve à gauche. Mettez-vous à couvert et éliminez les Vorchas qui se trouvent derrière les barricades. Passez d'une barricade à l'autre et fermez la porte avant l'arrivée des renforts. Rebroussez chemin et allez à la dernière porte qui se trouve à droite. L'endroit grouille d'ennemis qui protègent la porte. Utilisez les caisses comme abris et éliminez vos ennemis avec la surcharge. Avancez ensuite vers la porte et verrouillez-la en vous assurant qu'il n'existe aucun ennemi pour empêcher la fermeture.

Après la cinématique, vous revenez au repère de Garrus qui est attaqué par Garm et ses hommes. Commencez par éliminer les hommes de Garm et empêchez-les de monter l'escalier. Montez ensuite vers Garrus et attaquez Gram et son acolyte Krogan. Pour éliminer Garm, utilisez la surcharge ou la déchirure de Miranda pour affaiblir son bouclier. Continuez ensuite vos attaques jusqu'à l'éliminer.

C'est le tour des hommes du Soleil Bleu d'attaquer. Eliminez les légionnaires qui arrivent par le bas en restant sur les balcons. Repoussez les ennemis qui essayent de monter les marches puis ceux qui débarquent par les fenêtres. Tarak arrive avec son aéronef qui n'est pas bien réparé. Sortez alors votre lance-grenades et tirez sur l'appareil. Mettez-vous à l'abri de ses tirs, qui sont dévastateurs. Continuez vos attaques jusqu'à l'explosion de l'aéronef et récupérez Garrus au sein de votre commando.

Trouvez Jack

Une fois dans le Normandy, vous pouvez inspecter les lieux et parler à votre équipage. Vous devez ensuite retrouver Jack. Elle est détenue (oui il s'agit d'une femme) dans le vaisseau Purgatory qui se trouve dans la nébuleuse du Sablier. Parlez au superviseur Kuril et suivez le chemin qu'il vous indique. Il vous mène droit dans un piège. Ce dernier à décidé de vos emprisonner et lance ses gardes contre vous. Mettez-vous donc à l'abri et éliminez les gardes puis avancez et passez par la porte. Suivez le couloir vitré qui va à gauche et éliminez d'autres gardes. Entrez ensuite dans la salle et tuez le technicien. Piratez les commandes pour libérer Jack.

Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et descendez vers la zone des cellules. Suivez le chemin défoncé par Jack. Allez ensuite sur le pont et attendez que les prisonniers et les soldats s'entretuent avant de concentrer vos tirs sur le Méca. Avancez ensuite vers la zone d'affrontement suivante et tirez sur les objets explosifs pour éliminer plus facilement vos ennemis.

Avancez ensuite d'un abri à l'autre et utilisez les aptitudes spéciale de votre groupe contre les Mécas. Avancez pour atteindre Kuril qui se protège derrière un bouclier. Commencez par éliminer ses hommes en restant toujours à l'abri. Détruisez ensuite les générateurs du bouclier, Kuril passera alors à l'attaque.

Il possède son propre bouclier incorporé à son armure. Vous aurez besoin de la puissance de feu de tout votre groupe pour neutraliser les défenses de ce dernier. Utilisez aussi leurs pouvoirs pour détruire le bouclier de Kuril et l'achever par la suite. Retrouvez ensuite Jack et convainquez-la de vous rejoindre.

Korlus

Trouvez le Seigneur de guerre

Baladez-vous sur le Normandy et parlez aux membres de votre commando. Vous devez ensuite aller chercher le dernier membre. Allez à la nébuleuse de l'aigle avant de rejoindre la planète Korlus. Avancez dans la planète et éliminez les premiers mercenaires. Avancez pour trouver un mercenaire blessé. Interrogez-le puis reprenez le chemin vers le laboratoire. Eliminez les légionnaires du Soleil Bleu qui se trouvent en haut des bâtiments d'en face et sur le pont gauche. Avancez encore en éliminant les mercenaires jusqu'à atteindre le Krogan qui lui aussi est en train de dégommer des mercenaires. Parlez-lui pour qu'il vous indique le chemin du labo.

Passez par le nouveau chemin pour rencontrer des mercenaires en fuite. Eliminez-les et avancez pour connaitre la raison de leur fuite. Vous devez combattre maintenant les Berserkers Krogans puissants. Avancez en restant toujours à couvert derrière les barricades. Continuez d'avancer jusqu'à la porte fermée. Piratez-la et entrez. Ramassez les munitions et le kit médical avant de passer la porte suivante.

Sortez sur les balcons, mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Suivez ensuite le chemin de gauche. Entrez à gauche et planquez-vous derrière les bureaux. Les mercenaires arrivent par la porte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez vers cette porte en éliminant les ennemis. Utilisez les aptitudes spéciales de vos deux amis pour neutraliser assaillants équipés d'armes lourdes. Entrez par la porte et montez pour rencontrer d'autres unités de mercenaires. Supprimez tous ceux qui occupent cet étage et avancez vers la porte. Montez encore une fois et entrez par la porte. Nettoyez la zone et avancez pour entrer dans le labo et parler à Hokir.

Vous faites un marché avec lui et il vous demande de tuer Jédora. Allez vers la zone d'affrontement et placez-vous derrière une barrière ou un pilier. Méfiez-vous des Krogans qui vous attaquent par les flancs et tirez sur Jédora qui se trouve en face de vous. Elle vous lance des Mécas d'assaut, utilisez votre lance-grenades pour les exploser ou laissez vos amis s'en occuper pendant que vous vous concentrez sur Jéroda. Reprenez alors vos tirs jusqu'à l'éliminer.

Revenez voir Hokir qui s'est sacrifié pour sauver la vie du Krogan incubé. Vous allez ensuite transporter la cuve où se trouve le Krogan à bord de votre vaisseau. Une fois dans le vaisseau allez à la salle de cargaison babord et, malgré l'objection de votre équipage et de l'IDA, libérez le Krogan. Convainquez-le de rejoindre votre commando. Allez ensuite à la salle de débriefing pour parler à l'homme trouble et recevoir votre nouvelle mission.

Horizon

Repoussez le raid des Récolteurs

La colonie est attaquée par les Récolteurs mais cette fois vous arrivez pendant qu'ils sont encore sur place. Avancez dans la ville déserte jusqu'à rencontrer le premier groupe d'ennemis. Certains d'entre eux placeront des barrières énergétiques qui formeront un bouclier devant eux. Attaquez-les par les flancs ou attendez que leurs boucliers s'affaiblissent pour les toucher. Nettoyez la zone et avancez à gauche. Allez vers la zone d'habitation pour une autre confrontation. Les Récolteurs vous envoient des zombies qui chargent sur vous.

Ils ne sont pas armés mais foncent sur vous et vous attaquent au corps à corps. Eliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Abattez ensuite les autres ennemis et avancez. Examinez le cadavre du zombie et reprenez votre chemin. Rejoignez la zone d'habitation suivante pour trouver les colons en stase. Visitez les habitations pour trouver des crédits ensuite sortez et avancez à droite.

Vous allez affronter un autre groupe de Récolteurs. Leur chef Augure, prendra le contrôle de l'un de ses drones depuis sa base et l'utilisera pour vous attaquer.

Ce drone sera renforcé avec un bouclier supplémentaire. Restez à l'abri pour éviter ses tirs et commencez par éliminer les autres drones. Si vous n'éliminez pas les autres Récolteurs, à la mort du premier hôte, Augure contrôlera un autre corps et vous attaquera. Nettoyez alors la zone et concentrez-vous ensuite sur Augure pour l'éliminer. Allez ensuite à droite et piratez la porte pour entrer.

Parlez au mécanicien pour obtenir plus d'infos sur l'attaque des Récolteurs. Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et éliminez les zombies et l'ennemi appelé Engeance. Augure sera présent aussi en contrôlant un Gardien Récolteur. Eliminez tous les ennemis avant de vous attaquer à Augure. Piratez ensuite la porte et entrez pour arriver à une grande zone ouverte abritant la tourelle et infestée de Récolteurs. Courez et montez les marches qui se trouvent à gauche. Mettez-vous à l'abri pour avoir une meilleure vue sur l'ensemble de la zone et sur les ennemis. Commencez par repousser les zombies ensuite attaquez-vous aux Engeances.

Utilisez le lance-grenades ou le laser de l'arme des Récolteurs pour éliminer rapidement ces colosses. Neutralisez ensuite la vague suivante de zombies. Avancez vers la tourelle et utilisez le transmetteur.

Vous devez ensuite défendre cette tourelle contre les renforts ennemis qui arrivent. Revenez alors à votre position de tout à l'heure et attendez leur arrivée. Augure sera aussi de la partie. Placez vos amis à l'abri de ses attaques et utilisez les attaques spéciales pour l'affaiblir avant de l'éliminer. Repoussez une autre vague avant l'arrivée de l'ennemi volant appelé Prétorien. Utilisez le canon à particules des Récolteurs ou les lance-grenades pour affaiblir son bouclier. Attaquez-le ensuite avant qu'il ne se régénère pleinement et ne replace son bouclier. Détruisez encore une fois son bouclier pour pouvoir le toucher et continuez vos assauts tout en restant à couvert pour éviter ses tirs. Les ennemis prennent la fuite après les attaques des défenses de la colonie. Parlez ensuite à Ashley et regagnez votre vaisseau.

Parlez à tout l'équipage et à l'homme trouble pour obtenir le point sur la situation. Parlez à Jacob et à Miranda qui ont besoin de votre aide pour des affaires personnelles. Ce sont les missions de loyauté de votre équipage. Si vous les accomplissez ces membres seront loyaux envers vous et ceci est important pour la dernière mission du jeu. Faites ensuite un détour vers la citadelle.

Parlez au capitaine Anderson

Après le point de contrôle, passez la porte et parlez au sergent Bailey. Baladez-vous dans la citadelle et faites vos achats. Allez ensuite vers le Présidium et parlez au capitaine Anderson. Revenez ensuite au Normandy et reprenez la composition du commando.

Illium

Trouvez l'assassin

Allez à la planète Illium où se trouvent deux des nouveaux candidats pour votre commando. Vous serez accueilli par la concierge de Liara. Cette dernière est une vieille connaissance de Shepard et une bonne source d'informations. Parlez à cette concierge pour obtenir plus d'informations. Dans cette planète aussi, vous pouvez effectuer la mission optionnelle et aider Miranda à protéger sa soeur.

Pour cela, vous devez aller voir Lanteia qui vous donnera des informations sur votre soeur et sur les unités Eclipses qui veulent l'intercepter. Vous devez alors affronter les agents de l'Eclipse et les éliminer jusqu'à atteindre leur chef Enyala. Tirez sur les containers explosifs pour affaiblir les boucliers des ingénieurs et utilisez les pouvoir biotique de vos amis pour neutraliser l'armure et le bouclier d'Enyala. Ensuite, videz vos chargeurs sur elle pour l'éliminer.

Revenez à votre mission principale puis allez voir Liara et demandez des renseignements sur Samara et Thane. Elle vous indique que la première est allée voir l'officier de sécurité Dara et que le deuxième a rencontré une certaine Séryna.

Allez vers la zone de fret et de manutention et parlez à Séryna. Après la conversation, elle vous conduit vers la tour

Dantius. Après le débarquement, avancez et éliminez les deux Mécas qui foncent sur vous. Explosez les deux autres Loki et avancez. Allez à gauche pour trouver un kit médical et des crédits. Allez ensuite à droite et parlez à l'ouvrier galarien. Soignez-le et récoltez quelques informations sur les mercenaires et leur chef. Avancez ensuite dans l'étage en construction et mettez vous à couvert derrière les différents matériaux de construction.

Vos ennemis sont les Mécas et les mercenaires d'Eclipse. Eliminez ceux qui se trouvent en face de vous, avancez ensuite et affrontez ceux qui se trouvent à gauche. Explosez les Mécas chien qui foncent sur vous avant qu'il ne vous atteigne et cela arrive éloignez-vous d'eux pour éviter leurs explosions quand vous les abattez. Continuez votre chemin jusqu'à la porte et entrez.

Montez sur la passerelle et entrez par la porte suivante. Prenez les kits médicaux et les munitions et allez à gauche. Planquez-vous et attendez l'arrivée en masse des ennemis. Utilisez les pouvoirs de vos amis pour neutraliser les boucliers des unités porte-étendards d'Eclipse. Nettoyez cet étage en avançant lentement en passant d'un abri à l'autre. Dégommez tous les ennemis et ignorez pour l'instant la porte qui se trouve au centre. Allez à gauche, piratez la porte et libérez les ouvriers. Parlez avec eux pour obtenir plus d'informations sur Nassana et l'assassin. Prenez le kit médical et les crédits et quittez cette salle. Allez vers la porte de l'ascenseur et appelez ce dernier. Allez vous mettre à l'abri pour bien accueillir les hommes qui descendent de l'ascenseur. Utilisez les pouvoirs de vos amis pour neutraliser les boucliers du chasseur de prime et de l'un de ses acolytes. Une fois sans boucliers, visez les têtes de vos ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Montez ensuite dans l'ascenseur pour rencontrer le fantassin de l'Eclipse. Demandez des renseignements et à vous de choisir si vous l'épargnez ou si vous le balancer dans les airs. Passez ensuite par la porte qui se trouve à droite de l'ascenseur. Explosez les Mécas avant qu'ils ne se réactivent. Neutralisez les fantassins et allez à gauche vers la porte. Déverrouillez-la et entrez pour sauver les ouvriers. Sortez ensuite et avancez à gauche. Parlez à Nassana à la radio et ramassez l'arme et les munitions. Escaladez ensuite la passerelle.

Dans l'étage suivant, vous ne trouvez que l'élite des unités Eclipse. Restez à couvert et éliminez les porte-étendards Eclipse. Avancez ensuite à gauche, ramassez les munitions et le kit médical. Avancez vers le pont et éliminez les soldats de l'Eclipse. Traversez le pont et sortez votre fusil de précision. Eliminez les soldats et visez ensuite les canons pour les détruire et pouvoir passer. Avancez vers la position ennemie et éliminez ceux qui se trouvent dans le balcon, en face de vous.

Montez ensuite et tuez les soldats qui gardent la porte. Entrez pour retrouver Nassana et l'assassin Thane. Il acceptera de rejoindre votre équipe sans rien en échange. Une fois de retour sur le Normandy, parlez à vos amis pour en savoir un peu plus sur eux et pour voir s'ils ont besoin de quelque chose.

Recrutez la probatrice

Revenez ensuite sur Illium pour chercher la probatrice Asari. Allez donc au bureau de la sécurité et parlez à l'officier Dara. Demandez-lui où se trouve Samara puis prenez un taxi pour la rejoindre. Avancez dans la nouvelle zone et entrez dans le poste de police. Parlez à Anya qui vous indique la zone où se trouve la probatrice. Elle enquête dans la zone du crime. Sortez du poste de police, allez à gauche et entrez dans la zone du crime. Cette zone est contrôlée par les unités d'Eclipse.

Suivez le chemin et attaquez par surprise les unités Eclipse. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche pour rencontrer la probatrice. Après la cinématique, allez voir Pitne For et prenez le passe de la base des soeurs de l'Eclipse. Montez dans l'ascenseur qui vous amènera à la base Eclipse.

Dès l'ouverture de l'ascenseur, explosez le Méca. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez. Mettez-vous à couvert et affrontez les porte-étendards de l'Eclipse. Tirez sur les containers toxiques et restez à l'abri. Le sable rouge augmente les capacités biotiques mais, en même temps, il est toxique et l'exposition prolongée à ce produit chimique engendre la mort de vos ennemis (ou la votre si vous êtes piégé dans la nuée). Entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Ouvrez celle qui se trouve à droite et parlez à Elnora, il s'agit d'une meurtrière donc à vous de choisir de l'épargner ou de la tuer.

Poursuivez ensuite votre chemin et montez les escaliers. Passez par la porte et avancez pour affronter d'autres ennemis. Explosez toujours les containers toxiques quand les ennemis sont à proximité. Eloignez-vous des containers

sinon les ennemis utiliseront la même tactique contre vous. Continuez votre chemin et montez les étages en éliminant les ennemis qui se pointent devant vous. Une fois dans la zone d'atterrissage, faites attention à ceux qui se trouvent en haut, sur les passerelles, et qui sont équipés de lance-roquettes. Eliminez-les en premier et continuez votre chemin. N'oublier pas de ramasser les kits médicaux et les crédits qui se trouvent en chemin. Allez à droite de la zone et entrez dans la salle de droite. Entrez par la porte qui se trouve à droite et avancez jusqu'à atteindre la zone suivante.

Vous devez abattre un aéronef qui survole la zone. Utilisez votre lance-grenades ou le canon à particules contre cet appareil et tirez pendant le court laps de temps dans lequel l'aéronef ne tire pas . Restez toujours à couvert et quand l'appareil change de position, changez selon la nouvelle position de l'aéronef pour rester à l'abri. Une fois l'appareil abattu, piratez la porte qui se trouve à droite et entrez. Avancez et parlez à Niftu Cal avant de passer par la porte située à droite.

Vous devez combattre le Capitaine Wasea, la cheftaine des Eclipse. Avec son pouvoir biotique, elle projettera les containers de sable rouge sur vous. Quittez alors les zone d'impact et pensez à exploser les projectiles quand Wasea ou ses unités sont proches d'eux.

Utilisez les pouvoir des vos amis pour neutraliser son bouclier et son armure, avant de vous attaquer à elle. Suivez-la en restant à couvert derrière les caisses. Montez les marches et éliminez Wasea avec des tirs en pleine tête. Ramassez ensuite les munitions des morts et descendez vers le bureau pour prendre le data base de Wasea. Revenez ensuite au hall principal du spatioport.

Entrez dans le poste de police et parlez à Anya pour lui donner des indices sur l'assassin et le contrebandier. Parlez ensuite à Samara et donnez-lui les informations dont elle a besoin pour qu'elle rejoigne votre commando. De retour au Normandy et comme d'habitude, faites le tour du vaisseau et parlez à votre équipage. Vous pouvez prendre le temps de faire les missions de votre commando pour gagner leur loyauté pendant les affrontements.

Trouvez Tali

Allez dans le système Dholen et rejoignez la planète Haestrom. Dans cette planète, l'exposition à la lumière du soleil endommagera vos boucliers et entrainera la mort. Essayez alors de rester toujours à l'ombre et sprintez dans la zone de lumière. Avancez avec vos amis en vous assurant qu'ils ne restent pas dans la lumière. Entrez dans le poste de contrôle qui se trouve à droite de la grande porte. Prenez le kit médical et utilisez les commandes situées à droite pour ouvrir la grande porte. Entrez par cette porte et mettez-vous à l'bri. Eliminez les soldats Geths tout en restant dans l'ombre. Avancez ensuite et tournez à droite. Montez les escaliers et avancez à droite en éliminant les Geths. Descendez ensuite la passerelle et sprintez vers l'abri qui se trouve à droite.
Éliminez les Geths qui attaquent les hommes de Tali puis prenez la radio qui se trouve sur un cadavre pour parler à Kal'Reegar.

Après la cinématique, vous devez chercher de l'explosif pour déblayer le passage. Le bâtiment qui abrite les charges se trouve à gauche. Eliminez le Geth en chemin et méfiez-vous du Geth chasseur qui est presque invisible. Allez ensuite à gauche, mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis. Les Geth ne sont pas très résistants mais leurs armes sont très puissantes. Entrez dans le garage et prenez la charge explosive qui se trouve sur la table. Montez ensuite sur la passerelle qui se trouve à droite.

Sortez du garage, et affrontez le colosse Geth Prime. Evitez ses tirs et utilisez les pouvoirs de vos amis pour affaiblir ses boucliers ensuite achevez-le. Sortez et tournez à gauche. Passez dans le chemin qui est en bas et éliminez les ennemis. Entrez dans l'abri pour prendre la deuxième charge. A votre sortie vous rencontrez une forte résistance ennemie. Commencez par neutraliser ceux équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur la passerelle d'en haut. Ensuite empêchez les Geths qui se trouvent en bas de s'approcher de vous. Nettoyez la zone avant d'avancer à gauche vers le bloc en béton qui obstrue le passage. Placez la charge et reculez pour éviter l'explosion. Ouvrez ensuite la porte rapidement avant de fondre sous le soleil. Entrez dans la salle de contrôle pour ne trouver que des cadavres. Examinez-la zone ensuite utilisez la console de transmission pour parler à Tali.

Lorsqu'elle vous aura ouvert la porte, avancez jusqu'à l'extérieur. Mettez-vous à couvert et éliminez les drones qui ne sont visibles que lorsqu'ils commencent à tirer. Restez à l'abri du soleil et éliminez le Geth Prime. Avancez ensuite et sprintez pour éviter les rayons du soleil. Affrontez la vague suivante de drones et éliminez le Geth Prime qui garde la porte. Entrez dans le bâtiment et appuyez sur le bouton de la console de sécurité.

Vous devez affronter un colosse Geth accompagné par des soldats. Avancez vers la position de Kal'Reegar qui vous donne trois solutions pour aborder le colosse. Empêchez Kal de prendre partie du combat pour qu'il reste en vie. Vous devez en premier lieux éliminer les snipers qui se trouvent sur le coté élevé, à droite. Restez à l'abri et tirez tout juste après le tir du colosse. Neutralisez tous les snipers ensuite nettoyez la zone centrale pour pouvoir avancer. Montez sur la passerelle qui se trouve à gauche et mettez-vous à couvert derrière les caisses.

Tirez sur les Geths et sur les containers explosifs pour vous aider à éliminer le reste de vos ennemis. Avancez et planquez-vous derrière le mur pour avoir le colosse en vue. Eliminez les ennemis qui le gardent avant de sortir votre canon à particules et tirez après la longue salve de l'ennemi. Tirez sans arrêt pour détruire son bouclier avant qu'il ne se replie sur lui-même et se régénère. Continuez à tirer jusqu'à l'exploser. Neutralisez ensuite ce qui reste des ennemis et ramassez les munitions. Allez vers la porte qui se trouve au centre et avancez pour retrouver Tali qui acceptera directement de vous rejoindre.

De retour au Normandy, parlez à votre équipage et à Kelly en particulier pour qu'elle vous fasse le point sur tout ce qui se passe sur le vaisseau. Allez ensuite à la salle de débriefing pour parler à l'homme trouble. Il vous donne votre prochaine mission qui consiste à aborder un vaisseau de Récolteurs endommagé.

Vaisseau Récolteur

Fouillez le vaisseau Récolteur

Après l'abordage, avancez en suivant votre radar. Allez à gauche et examinez le module. Continuez d'avancer et examinez la pile de cadavres. Tournez ensuite à gauche, avancez, prenez les crédits et utilisez le terminal de contrôle.

Ramassez une nouvelle arme et reprenez votre route en saisissant les objets et les crédits en chemin. Continuez d'avancer dans ce vaisseau organique et montez jusqu'au terminal de contrôle. Après l'avertissement de Joker, avancez dans le chemin montant jusqu'à atteindre ce qui semble une ruche. Avancez, approchez-vous de la plateforme et utilisez la console de commande.

Vous tombez dans le piège des Récolteurs. La plateforme va s'élever et d'autres plates-formes vont se rapprocher. A bord de ces plates-formes se trouvent les Récolteurs et les Engeances. Augure sera aussi de la partie en contrôlant un gardien Récolteur. Placez vos amis à couvert et attendez l'assaut.

Commencez par éliminer les gardiens et utilisez les pouvoir de vos amis contre les Engeances pour neutraliser leurs boucliers. Abattez tous les gardiens et les drones Récolteurs avant de vous attaquer à Augure. Restez toujours à couvert et ripostez directement après l'attaque d'Augure. Neutralisez ensuite les Engeances et attendez la vague suivante d'ennemis. Utilisez votre fusil sniper pour cibler les Récolteurs qui arrivent par les plates-formes. Vous pouvez aussi utiliser votre canon à particules pour neutraliser les boucliers des Engeances et d'Augure. Repoussez cette vague et éliminez Augure ensuite utilisez la console de commande.

Après l'atterrissage de la plateforme, avancez, ramassez le kit médical et passez la porte qui est à votre droite. Courez vous mettre à couvert pour repousser les Récolteurs. Augure est présent aussi. Laissez-le en dernier et utilisez les pouvoir de vos amis pour neutraliser son bouclier ensuite achevez-le rapidement. Allez à gauche et descendez dans le chemin pour retrouver un autre groupe d'ennemis. Restez à couvert et éliminez-les avant l'arrivée des assassins Récolteurs par la gauche. Ces derniers sont équipés de redoutables canons à particules. Restez toujours à couvert, unissez vos forces avec vos amis et neutralisez leurs boucliers avant de les finir. Explosez ensuite les zombies kamikazes avant qu'il n'atteigne votre position. Concentrez ensuite vos tirs sur Augure pour l'élimer comme à chaque fois.

Ramassez les munitions et le kit médical qui se trouvent dans la zone et continuez votre chemin. Mettez-vous à couvert dans la zone suivante et sortez votre canon à particules pour abattre le Prétorien pendant que vos amis s'occupent des zombies. Tirez sans arrêt pour abaisser le bouclier du prétorien ensuite le toucher. Quand, il régénère son bouclier, répétez l'action jusqu'à le toucher et l'exploser. Avancez ensuite en suivant les indications de l'IDA. Pendant votre fuite, vous affronterez toutes les unités des Récolteurs et Augure qui est toujours présent. Eliminez ensuite la horde de zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Courez enfin vers votre navette.

De retour sur le Normandy, parlez à l'homme trouble qui vous donne votre prochaine mission. Vous avez le choix aussi de continuer votre mission ou de renforcer votre équipe. Choisissez de renforcer votre équipe. Si vous continuez directement cette mission principale et celle d'après vous ne pouvez pas finir toutes les missions de loyauté de votre équipe à temps. Cette action aura aussi un grand impact sur le déroulement de l'histoire comme la mort de quelques membres de votre commando. Donc, il est préférable de terminer les missions de loyauté avant de partir vers les deux prochaines missions principales.

Epave de Moissonneur

Récupérez le module d'identification Moissonneur

Allez à la nébuleuse Hawking Eta. Faites le plein de carburant pour le vaisseau et quittez le système Chandrasekhar. Allez ensuite au système Thorne où se trouve l'épave de Moissonneur. Abordez l'épave et avancez à gauche. Examinez le registre opérationnel et poursuivez votre chemin dans le vaisseau fantôme. Prenez les kits médicaux et allez à droite. Après la conversation avec Joker avancez sur la passerelle, examinez le registre et continuez à droite.

Affrontez les zombies et optez pour le fusil à pompe pour les neutraliser. Avancez ensuite pour voir les zombies tomber sous les tirs d'un sniper. Ramassez les munitions, tournez à gauche et éliminez les survivants en explosant les containers qui se trouvent dans la zone. Explosez aussi l'Engeance et avancez. Examinez l'autel et prenez le kit médical qui se trouve à droite. Examinez aussi le registre qui se trouve à droite. Revenez en arrière et passez par le chemin qui se trouve sur votre gauche. Déverrouillez la porte et entrez.

A votre surprise, un Geth vous donne un coup de main. Il s'agit du sniper de tout à l'heure. Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui foncent sur vous. Explosez l'Engeance et avancez pour rencontrer une autre horde de zombies. Exterminez-les et continuez votre chemin. Montez ensuite à l'escalier de gauche et tournez à gauche pour prendre le kit médical et les munitions. Avancez ensuite à droite, éliminez d'autres zombies et descendez vers la plateforme inférieure. Abattez d'autres zombies et continuez votre chemin. Utilisez votre sniper contre les autres ennemis et les Engeances. Avancez encore et sortez votre fusil d'assaut puis arrosez les zombies qui arrivent en masse et utilisez les pouvoirs biotiques sur les Engeances. Avancez, ramassez le kit médical et passez par la porte. Récupérez le kit d'identification et sortez de la salle.

Avancez vers le noyau pour que les hordes de zombies arrivent par les cotés. Eliminez-les en restant groupé. Quand le noyau est ouvert, concentrez vos tirs sur ce dernier et ordonnez à vos compagnons de tirer dessus. Quand ce dernier se referme, d'autres zombies passent à l'attaque. Repoussez-les pour que le noyau se dévoile une nouvelle fois. Utilisez votre canon à particules pour endommager le noyau jusqu'à l'exploser.

Sur le Normandy, comme toujours décidez de réactiver le Geth malgré l'opposition de tout le monde pour récolter des informations et savoir pourquoi il vous a sauvé. L'IDA commence l'étude du module mais ceci nécessite beaucoup de temps. Vous devez exécuter des missions secondaires avant que le module d'identification ne soit prêt. Vous pouvez aussi terminer toutes les missions de loyauté s'il en reste encore.

Résistez au Récolteurs

Après deux missions secondaires l'IDA vous demande d'embarquer avec votre équipe sur une navette pour qu'elle teste le module. C'est à ce moment là que les Moissonneurs arrivent, attaquent votre vaisseau et emportent avec eux tout l'équipage à part Joker. Vous allez incarner ce dernier pour essayer de sauver le Normandy. Suivez les instructions de l'IDA et suivez les points lumineux rouges qui clignotent au sol. Ne quittez pas ce chemin ou vous serez attaqué et tuer par les ennemis. Descendez par l'échelle et traversez l'infirmerie pour atteindre le noyau et l'interface IDA. Utilisez les commandes ensuite descendez par l'échelle. Avancez jusqu'aux escaliers et attendez que les ennemis passent pour monter. Entrez à gauche et activez les moteurs.

Quand Shepard et le reste du commando arrive, prenez la décision de passer par le relais Omega 4 . Vous devez améliorer le vaisseau, l'équiper avec deux blindages et le canon Thanix pour qu'il supporte le voyage et ensuite les attaques des vaisseaux ennemis. Ces améliorations peuvent être achetées dans les zones commerciales. Si vous manquez de blindages et d'armes, vous perdrez trois membres de votre équipe pendant le voyage ; Jack, Légion et Thane. Le Normandy sera ensuite abordé par un Oculus. Allez alors à la rencontre de cet ennemi. Evitez ses lasers et

utilisez votre canon à particules pour le repousser une première fois. Quand il revient après la cinématique, utilisez votre canon à particules pour le détruire une fois pour toutes.

Base des Récolteurs

Infiltrez la base des Récolteurs

Vous devez ensuite planifier l'assaut contre la base des Moissonneurs. Utiliser les compétences de Tali qui va s'introduire par les conduits de ventilation et pirater les portes. Vous devez ensuite placer un leader pour la deuxième escouade et il doit être loyal. Choisissez Miranda ou Garrus qui sont de bons leaders. Choisissez ensuite votre équipe et avancez dans la base ennemie.

Avancez en éliminant les drones et les assassins Récolteurs. Augure sera de la partie en contrôlant les Récolteurs. Appuyez sur les interrupteurs verts avant que la jauge qui se trouve en bas à droite de votre écran ne diminue. Vous ouvrez alors le chemin pour Tali. Il y a en tout 8 interrupteurs et chaque interrupteur est bien gardé.

Eliminez les ennemis pour atteindre l'interrupteur à chaque fois. Utilisez le pouvoir de vos amis pour neutraliser les boucliers d'Augure et méfiez-vous des ennemis équipés de canons à particules. Appuyez ensuite sur le dernier interrupteur et entrez par la porte pour vous regrouper. Vous trouvez alors les modules avec votre équipage à l'intérieur ou Lilith et les habitants de la colonie si vous êtes passé directement par le relais sans perdre du temps. Vous pouvez alors soit sauver Kelly ou la voir mourir. Le docteur Chakwas quand à elle survivra à tous les coups.

Après le sauvetage de quelques membres de votre équipe, choisissez un spécialiste en biotique comme Samara ou Jack pour qu'elle forme un bouclier. Garrus sera le leader de la deuxième escouade et Mordin escortera les survivants au vaisseau.

Escortez le spécialiste biotique

Avancez en restant dans le champ du bouclier. Vous devez repousser les collecteurs et Augure qui vous barrent la route. Empêchez ce dernier de s'approcher de votre position et de s'attaquer à la biotique.

Une fois les ennemis écartés, ordonnez au spécialiste d'avancer jusqu'à rencontrer des zombies. Explosez-les ensuite utilisez votre canon à particules pour atomiser l'Engeance. Avancez encore pour affronter d'autres vagues d'ennemis. Quand le spécialiste commence à courir, éliminez les zombies qui essayent de lui couper le chemin jusqu'à la porte. Vous pouvez perdre un coéquipier avant d'entrer dans le sas. Ceci dépend de votre choix de spécialiste.

Détruisez les Récolteurs

Vous devez ensuite choisir votre équipe et laisser les autres s'occuper de la protection de la porte. Choisissez deux membres qui sont loyaux. Ils seront utiles à la fin du jeu. Montez ensuite sur la plateforme et attendez l'arrivée des Récolteurs sur d'autres plates-formes aussi. Restez toujours à couvert et éliminez les Récolteurs.

Utilisez les pouvoirs de vos amis pour détruire le bouclier d'Augure qui contrôlera les corps de quelques ennemis. Utilisez aussi ces pouvoirs pour vous projeter des ennemis hors des plates-formes. Avancez sur la plateforme suivante après la mort de tous les ennemis et placez-vous à couvert en attendant la plateforme suivante qui apporte avec elle son lot de nouveaux assaillants. Eliminez-les en évitant les tirs de canons à particules.

Repoussez les ennemis jusqu'à l'arrivée de la dernière plateforme qui apporte avec elle deux Engeances et des zombies. Explosez ces derniers pour affaiblir les premiers et avant qu'ils ne s'approchent de vous. Sortez ensuite votre canon à particules et neutralisez les deux Engeances. Allez à la dernière plateforme et utilisez le terminal.

Détruisez la larve humaine de Moissonneur

Vous arrivez devant le moissonneur géant qui a une forme humaine. Pour empêcher son alimentation, vous devez détruire les tubes qui contiennent le liquide. Ces tubes seront protégés par un bouclier quand des ennemis débarquent. Vous devez donc éliminer les Récolteurs et Augure pour que les tubes se dévoilent. Utilisez votre canon à particules

pour détruire deux tubes à la fois avant que le bouclier ne se remette en place. Eliminez d'autre Récolteurs ensuite explosez les deux autre tubes.

Après la chute du moissonneur, vous aurez droit à une transmission en provenance de l'homme trouble. Vous avez maintenant le choix entre détruire la base ennemie ou juste éliminer tous ses occupants avec une bombe spéciale et laisser la première intacte. Si vous choisissez de tout raser, vous serez soutenu par Miranda. Faites votre choix et placez la bombe.

Après la cinématique, le moissonneur géant sous forme humaine sera réactivé et passe à l'attaque.

Restez à couvert et visez ses points faibles qui sont les points lumineux sur ses yeux et son torse. Quand il commence à charger de l'énergie, visez ses yeux avec votre canon à particules.
Laissez vos amis s'occuper des Récolteurs et pensez à utiliser leurs pouvoirs pour affaiblir Augure s'ils ne l'ont pas déjà fait. Quand le colosse commence à agiter ses mains et frappe les plates-formes, quittez la plateforme touchée et mettez-vous à l'abri sur une autre. Pendant les moments de calme, pensez à ramasser les munitions laissées par les Récolteurs. Continuez vos tirs sur les points faibles du colosse jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Pendant sa chute il entraine avec lui les plates-formes pour essayer de vous faire tomber. Si vos amis sont loyaux envers vous, ils survivront à tout cela sinon vous perdrez un ou deux coéquipiers. Les survivants seront utiles par la suite lorsque vous sauterez vers le Normandy. C'est l'un d'eux qui vous aidera à grimper dans le vaisseau. Parlez enfin à l'homme trouble.

Félicitations ! Vous avez terminé Mass Effect 2 et sauvé l'humanité... pour l'instant.

La survie ou la mort de quelques membres de votre équipage dépend de leur loyauté et de votre parcours dans le jeu. Vos choix seront déterminants surtout pendant la dernière partie du jeu où vous devrez composer les équipes. Après les crédits, vous pouvez continuer à jouer pour terminer les missions secondaires. Vous pouvez aussi développer vos relations avec les membres de l'équipage.

TROPHÉES

Bronze

Entraînement de haut niveau

Voir toutes les vidéos de formation au combat avancée sur le terminal privé de Shepard.

Porté(e) disparu(e)

Sauvez votre équipe d'une attaque écrasante

L'homme très trouble

Retourner au service actif

La détenue

Recruter la détenue biotique

Le Krogan

Recruter le Krogan

Archangel

Recruter Archangel

Le professeur

Recruter le professeur

La probatrice

Recruter la probatrice

La Quarienne

Recruter la Quarienne

L'assassin

Recruter l'assassin

Les fantômes du père

Gagner la loyauté de l'agent de Cerberus

L'enfant prodigue

Gagner la loyauté de l'officier de Cerberus

Défense de la colonie

Défendre une colonie humaine contre une attaque

Catharsis

Gagner la loyauté de la détenue biotique

Foudre de guerre

Gagner la loyauté du Krogan

Estompage

Gagner la loyauté d'Archangel

Le double

Aider la probatrice à accomplir sa mission

Trahison

Gagner la loyauté de la Quarienne

Le remède

Gagner la loyauté du professeur

Le berceau du chat

Gagner la loyauté de l'assassin

Identification

Obtenir technologie geth

Une maison divisée

Pirater une conscience collective geth

Vaisseau fantôme

Terminez l'exploration d'une épave de vaisseau

Mission suicide

Utiliser le relais Oméga 4

Le chasseur de tête

Tuez 30 ennemis humanoïdes avec l'arme de votre choix, en leur tirant dans la tête

Capitaine d'armement

Tuez des ennemis avec 5 armes lourdes différentes durant le jeu

Tacticien

Frappez 20 cibles avec différents pouvoirs biotiques pour associer leurs effets

Chasseur de gros gibier

Dévoreur vaincu

Bagarreur

Tuez 20 ennemis étourdis par un coup de poing en leur tirant dessus.

Impitoyable

Faites crier 20 ennemis pendant qu'ils brûlent ou qu'ils tombent

Spécialiste de la Surcharge

Neutralisez les boucliers de 25 ennemis

Spécialiste de la Déchirure

Utilisez Déchirure sur le bouclier de 25 ennemis

Agent

Terminez 5 missions découvertes en scannant des mondes inexplorés

Opérateur

Terminez une mission découverte en scannant un monde inexploré

Spécialiste de l'Incinération

Incinérez l'armure de 25 ennemis

Prospecteur

Récupérez des minéraux d'une planète en utilisant scanner et sondes sur la carte de la galaxie

Érudit

Débloquez 15 nouvelles entrées du codex de Mass Effect 2

Explorateur

Visitez 100% des planètes d'un secteur inexploré

Technicien

Obtenez 10 améliorations technologiques

Scientifique

Terminez un travail de recherche dans le laboratoire de Normandy

Spécialiste de l'armement

Améliorez au maximum une arme

Fashionista

Personnalisez votre armure

Puissance maximale

Améliorer un pouvoir

Le casse du siècle

Gagnez la loyauté de la voleuse

Exorciste numérique

Détruire avec succès l'I.V. insubordonnée dans le cadre du projet Suprématie

La chasse aux données

Collecter 6 paquets de données disséminés sur Aite.

Argent

Mission accomplie

Sauvez l'humanité toute entière d'une mort certaine.

Médaille pour bons et loyaux services

Terminez Mass Effect 2 deux fois, ou découvrez l'histoire interactive du Pack Cerberus (disponible en contenu téléchargeable) et terminez Mass Effect 2.

Contre toute attente

Survivez à la mission suicide.

Au coeur des ténèbres

Affrontez le Courtier de l'ombre

Joueur en puissance

Atteignez le niveau 30 de votre personnage.

L'amour

Entretenez une liaison avec un coéquipier.

Or

Démentiel

Terminez le jeu en mode Démentiel sans modifier les paramètres.

On abandonne personne

Veillez à la survie de votre équipage tout au long de votre mission suicide.

Platine

Élite N7

Obtenez tous les trophées

NEW GAME +

Après avoir terminé la Mission Suicide, attendez la fin des crédits et lancez une nouvelle partie en choisissant d'importer votre personnage de Mass Effect 2. Sélectionnez le fichier de sauvegarde où vous avez terminé la Mission Suicide pour pouvoir jouer en New Game + (tout votre équipement sera conservé mais pas vos améliorations).

GARDER TOUT SON ÉQUIPAGE EN VIE LORS DE LA MISSION SUICIDE

Pour démarrer

Tout d'abord, si vous souhaitez garder tous vos coéquipier en vie, il est nécessaire qu'ils vous soient loyaux, pour cela effectuez la mission de loyauté de chacun mais pour 4 d'entre eux, cela ne suffira pas : Miranda/Jack et Tali/Légion. En effet, si vous effectuez la mission de loyauté de ces quatre coéquipiers, une dispute éclatera entre les binômes, si vous prenez le parti de l'un, vous perdez la loyauté de l'autre, donc il vous faut avoir un Shepard très pragmatique ou conciliant afin de pouvoir répondre une réponse pragmatique ou conciliante et ainsi pouvoir rester neutre et conserver la loyauté de tous vos coéquipiers. Ensuite, il est nécessaire de renforcer le Normandy en achetant les améliorations suivantes : Le canon Thanix, le bouclier à noyaux multiples et le blindage lourd. Vous pouvez acheter celles-ci à vos coéquipiers, Mordin par exemple.

Rôles à répartir

On a souvent tendance à penser que les rôles que Shepard doit attribuer à chaque coéquipier ne changeront rien au déroulement des opérations , c'est une erreur. Voici les choses à faire et à ne pas faire :
-Pour la mission d'ouverture des portes, Tali et Légion seront parfait, Mordin n'y survivra pas.
-Lorsque vous devez nommer un autre chef de commando, choisissez Miranda ou Garrus de préférence, surtout pas Thane.
-Pour la protection Biotique, Samara fera l'affaire mais pas Miranda ou Jack.
-Mordin a une petite espérance de vie, il meurt assez facilement, ordonnez-lui d'escorter l'équipage (sauvé) au Normandy ou prenez-le avec vous.

Sauver le reste de l'équipage du Normandy

En suivant les directives précédentes, vous pourrez normalement garder tout votre commando en vie, mais il vous reste à sauver le reste de l'équipage du Normandy embarqué par les récolteurs. Pour ce faire, vous devez, après la mission "récupérer l'identification de moissonneur" aller tout de suite au relais Omega 4 sans faire d'autres missions entre temps, donc vous devez faire toutes les missions de loyauté avant de lancer la mission . Mais alors comment avoir Légion Loyal puisque celui-ci ne nous rejoint qu'après la mission "récupérer l'identification de moissonneur" ? c'est simple, une fois que vous êtes revenu de cette mission, IDA vous annoncera qu'elle a besoin d'un peu de temps pour repérer la base des récolteurs. Profitez-en pour aller réactiver Légion, il vous parlera de sa mission, effectuez-la dans la foulée.

Mass Effect 3

© Electronic Arts / BioWare 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DU MULTIJOUEUR

Soldat de Battlefield 3

Avoir un pass online Battlefield 3 sur son compte EA.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vancouver

Suite à la scène d'introduction, durant laquelle vous avez déjà l'occasion de marquer votre tempérament, vous reprenez le contrôle de votre Shepard sur les toits de Vancouver. Suivez l'amiral Anderson en sprintant pour franchir le gouffre, montez davantage puis exercez-vous au tir sur les zombies qui escaladent l'immeuble face à vous. Descendez l'échelle sur la droite, tirez sur de nouveaux ennemis, puis lorsque votre chargeur se retrouve vide, allez vous frotter aux zombies trop occupés à prendre d'assaut l'appartement pour vous familiariser avec les attaques au corps-à-corps.

Après l'attaque du Moissonneur, entrez dans l'appartement, ramassez le medi-kit, puis faites mine d'ouvrir la porte sur la droite pour être interrompu par un zombie. Dégagez-le à coup de crosse, puis ramassez les munitions devant vous après la scène qui s'ensuit. Continuez à suivre Anderson jusqu'à ce que l'explosion d'un cuirassé vous fasse chuter. Avancez pour apercevoir deux soldats de l'Alliance, mettez-vous vite à couvert pour éviter les rafales que vous destinent les cannibales et ripostez à l'aide de votre pistolet ou des pouvoirs que vous possédez peut-être déjà.

Une fois les ennemis abattus, parlez au soldat pour sauver son camarade et vous tracer un chemin du même coup, traversez, ramassez un deuxième medi-kit, puis réglez leur compte à un nouveau groupe de cannibales. La zone pacifiée, dirigez-vous vers la droite pour trouver un fusil d'assaut M-8 Avenger au sol ainsi que la radio que vous cherchiez. S'ensuit un nouvel affrontement contre des cannibales, qui ne cesseront d'affluer du ciel tant qu'il vous restera des munitions : prenez donc votre temps si vous le souhaitez pour tester quelques pouvoirs et vous familiariser avec les commandes de groupes, puis videz vos chargeurs sur l'ennemi pour être finalement secouru in extremis par le Normandy.

Mars

Lors de votre bref passage sur le Normandy, l'occasion vous est donnée d'utiliser une interruption pragmatique avec James. Après les différents dialogues mettant entre autres en scène le compagnon que vous avez décidé de sauver sur Virmire (Kaidan Alenko ou Ashley Williams), vous êtes immédiatement envoyé en mission sur Mars pour récupérer des données vitales pour l'effort de guerre.

A la sortie de la navette, prenez le temps de distribuer les points de compétence de vos compagnons, puis descendez l'échelle au bout de la piste d'atterrissage pour trouver un fusil de sniper Mantis. Examinez les cadavres sur la droite, puis avancez prudemment pour apercevoir un groupe de soldats de Cerberus au loin. Si vous êtes Soldat ou Franc-

tireur, donnez-vous en à coeur joie en les alignant à l'aide du fusil ramassé précédemment, ou engagez l'ennemi de plus près à l'aide de votre fusil à pompe ou de vos pouvoirs biotiques et techs. Quelle que soit votre orientation tactique, utilisez à bon escient les pouvoirs de vos alliés pour faciliter le travail, puis avancez jusqu'à l'entée du centre de recherche.

Là, un nouveau groupe de soldats ennemis vous attend et vous engage à plus courte portée : restez à couvert à bonne distance pour éviter de vous faire contourner si vous voulez continuer à utiliser des capacités à longue portée, ou utilisez des attaques au corps-à-corps en combinaison avec roulades et pouvoirs pour facilement disposer des agents de Cerberus. La zone dégagée, entrez dans le complexe en empruntant l'ascenseur, attestez de votre loyauté à l'Alliance auprès de votre ancien compagnon durant la scène, puis retrouvez Liara à l'intérieur, après que celle-ci se soit débarrassé de ses poursuivants. Après le dialogue, un groupe de soldats de Cerberus vient vous chercher des poux en hauteur : James étant remplacé par Liara, utilisez la Singularité de cette dernière pour faire léviter les ennemis hors de leur couvert et ainsi pouvoir les abattre facilement.

Récupérez le medi-kit non loin, faites mine d'emprunter le monte-charge, puis activez le panneau de contrôle sur la droite pour surélever un container. Montez sur les caisses, sprintez pour exécuter un saut, puis avancez jusqu'à la pièce suivante. Mettez-vous à couvert et placez-vous derrière l'agent de Cerberus pour exécuter un mouvement spécial au corps-à-corps, puis disposez des autres ennemis de manière plus conventionnelle avant de continuer. Dans le local sur votre gauche, récupérez le medi-kit, les gantelets Ariake ainsi que la mitraillette Shuriken et examinez le terminal.

Sortez, descendez l'échelle, récupérez le plastron Kassa au bout, puis remontez. Sautez pour franchir le gouffre, entrez dans le bâtiment sur votre gauche, puis une mettez-vous à couvert une fois arrivé en bas en prenant soin d'examiner le datapad au sol.
Là, mettez en pièce les agents de Cerberus que vous apercevez derrière la baie vitrée en déchaînant sur eux les pouvoirs de tout votre commando, récupérez le viseur pour mitraillette sur l'un des comptoirs de la salle ainsi qu'un medi-kit, passez la vitre brisée et activez la console sur la droite. Passez la porte déverrouillée après la scène, récupérez le Mod pour mitraillette au sol et montez les escaliers. Dans les couloir suivant, de nombreux soldats de Cerberus vous attendent : privilégiez autant que votre classe le permet le combat à distance, et utilisez la Singularité de Liara (ou la votre) pour annuler la protection des Gardiens. Si vous vous sentez l'âme d'un tireur d'élite, vous pouvez également tenter de viser la mince fente dans le bouclier de ces ennemis pour leur asséner des tirs à la tête et débloquer, à terme, le trophée Boîte aux lettres.

Une fois que l'escouade ennemie a battu en retraite, emboîtez-leur le pas e vous dirigeant vers la gauche. Désactivez l'oscillation des faisceaux au moments où ceux-ci sont le plus écartés possible : vous dégagerez ainsi l'accès à la porte et à un Mod pour fusil de sniper. Ramassez également le Mod de rechambrage et le medi-kit, lisez le datapad et passez la porte. Un peu plus loin après avoir ramassé le fusil à pompe Katana, vous tombez nez à nez avec une tourelle de défense : suivez les conseils de votre compagnon d'armes et courez de couvert en couvert pour éviter le feu de l'engin jusqu'à rejoindre l'entrée de la salle de contrôle au nord-ouest, remplie de soldats de Cerberus. Mettez-vous soigneusement à couvert pour les éliminer tranquillement, récupérez le Mod pour fusil de sniper et le medi-kit, puis activez le terminal.

Grâce à l'initiative de votre compagnon, vous attirez le tram jusqu'à vous : positionnez vos alliés sur la gauche de la ligne de transport et prenez vous-même position là d'où vos compétences seront le plus efficaces. Mettez le groupe d'agents ennemis en pièce grâce à votre savante embuscade, empruntez le tram et éliminez les soldats de Cerberus qui viennent à votre rencontre. Sautez dans leur nacelle pour faire la seconde moitié du trajet en vous préparant à un rude affrontement, puis dans la pièce suivante, ne lésinez pas sur l'usage des pouvoirs de vos coéquipiers pour venir à bout des Centurions et des Gardiens qui vous barreront la route. Une fois vos ennemis éliminés, inspectez les extrémités gauche et droite de la pièce pour trouver un fusil d'assaut Vindicator, un Mod pour fusil à pompe et des munitions.

Passez enfin la porte au fond pour accéder aux archives, puis une fois face au holo d'une ancienne connaissance à vous, utilisez l'option de dialogue de gauche pour avoir l'occasion de faire valoir votre bagout naturel. Suite au dialogue, le Dr Eva Core s'enfuit avec les données : pourchassez-la en esquivant au mieux les attaques qu'elle vous destine et en vous contentant de la garder à vu (il vous est impossible de la rattraper ou de l'abattre) pour que ce soit finalement James qui intercepte la demoiselle. Après le passage à tabac de votre compagnon de longue date, mettez Eva Core en joue et tirez pour mettre fin à cette première mission.

La Citadelle

Après l'envoi de Kaidan ou d'Ashley en soins intensifs, fouillez la pièce pour trouver la reporter Diana Allers : recrutez-la sur votre bâtiment si vous le souhaitez, puis rendez-vous à l'hôpital de Huerta pour y retrouver le Dr Chakwas. Vous pouvez, au choix, la recruter, ou préférer amener le Dr Michel à bord du Normandy selon les choix opérés pendant vos dialogues. Si vous voulez vous rabibocher avec votre compagnon convalescent, achetez-lui un cadeau à la fondation Sirta (le whisky pour Kaidan et le recueil pour Ashley) et allez lui donner une petite visite. Rendez-vous ensuite aux ambassades, entrez dans le bureau de Bailey pour croiser une connaissance à vous, puis entrez dans le bureau d'Udina un peu plus loin.

Après votre entretient avec le Conseil, le conseiller turien vient vous rendre visite pour vous proposer une alternative à l'impasse à laquelle vous faites face. Votre nouvelle mission, que vous l'acceptiez ou non, sera donc d'aller exfiltrer le Primarque turien sur la première lune de Palaven. Avant de prendre la route en passant par le quai D24 pour retourner sur le Normandy, allez écouter la conversation qui se tient à l'ouest des ambassades pour automatiquement entamer une quête annexe. De nombreuses autres quêtes vous seront accessibles de façon similaire à mesure que vous explorerez la Citadelle et écouterez ses habitants. Vous pouvez retrouver l'intégralité des informations relatives à ces quêtes en fin de solution.
Une fois fin prêt, retournez sur le Normandy pour vous mettre en route, et faites face aux démons de votre Shepard au cours de son cauchemar interactif.

Krogans et Turiens : une alliance improbable

Lune de Palaven

Avant votre arrivée sur la lune, faites un tour dans votre vaisseau pour parler à son équipage (notamment Liara et James) et à l'armurerie pour upgrader vos armes, puis après la cinématique mettant en scène la déroute de la flotte turienne, commencez à faire le ménage sur l'aire d'atterrissage depuis la navette en éliminant les zombies qui se dirigent vers vous. Une fois au sol, finissez le travail et dirigez-vous vers le campement en escaladant les formations rocheuses. A l'intérieur, prenez le temps d'examiner les environs pour trouver plusieurs medi-kits et datapads, un fusil de sniper Viper, un fusil à pompe Scimitar, ainsi que différents Mods d'armement et deux pièces d'équipement pour votre armure. Votre petit tour achevé, allez parler au général Corinthus au centre de commande puis sortez du camp par la voie indiquée après le dialogue.

Avant même d'atteindre la tour de communication, vous êtes assailli par un groupe de zombies : éliminez-les rapidement à l'aide de votre panel de pouvoir, puis examinez le terminal. Choisissez lequel de vos coéquipiers s'occupera de réparer la tour (généralement, envoyer Liara est préférable), puis repoussez de nouvelles vagues d'ennemis zombifiés en veillant à ne pas les laisser trop s'approcher (à moins que le corps-à-corps soit votre domaine de prédilection). La tour réparée, retournez voir Corinthus pour que votre groupe soit gratifié de la présence de Garrus Vakarian (Liara rentrant automatiquement au Normandy). Profitez d'emblée des compétences de votre ami de longue date en allant livrer combat à l'extérieur du camp contre des Maraudeurs, des turiens modifiés affublés de boucliers fort gênants. Utilisez Surcharge pour en venir à bout et ainsi pouvoir éliminer les créatures sans problème.

De retour au campement, Corinthus vous fait part d'une nouvelle menace : montez donc à l'échelle pour accéder à la tourelle et commencez le carnage. Veillez à ce que les ennemis ne parviennent pas jusqu'à vous en rechargeant la tourelle durant les temps morts, jusqu'à ce qu'une Brute, mélange de krogan et de turien zombifié, vienne vous déloger. Lors des duels vous opposant à ces créatures, restez mobile pour en rester le plus éloigné possible : une seule de leurs attaques peuvent en effet briser votre bouclier/barrière, la seconde vous étant alors immédiatement fatale. Utilisez les pouvoirs Carnage, Déchirure, Incinération, ainsi que vos grenades et munitions incendiaires pour abattre le monstre, tout en veillant à ne pas vous faire surprendre par les zombies plus modestes qui chercheront aussi à vous faire la peau.

La zone pacifiée, entamez votre recherche du Primarque Victus en suivant Garrus dans les vallées lunaires. Disposez des quelques zombies rencontrés en chemin, récupérez le medi-kit et le Mod d'armement près du groupe de turiens rencontré, puis rejoignez le second camp au pas de course lorsque vous entendez les échos d'un combat en cours. Sur place, de nombreux Cannibales et Maraudeurs vous attendent, de même que trois Brutes qui progresseront lentement mais sûrement vers vous. Utilisez Surcharge autant que possible pour abaisser les boucliers des Mauraudeurs et concentrez vos grenades ainsi que vos pouvoirs Déchirure, Incinération, Carnage et munitions incendiaire sur les Brutes pour les empêcher de vous atteindre. Pensez également à utiliser l'Etoile noire moissonneur disposée sur la droite du

campement si vous en ressentez le besoin : cette arme à usage unique aura son petit effet sur les troupes adverses.

Une fois la paix revenue sur le camp, fouillez les environs pour trouver deux medi-kit ainsi qu'un Mod pour fusil de sniper et adressez-vous finalement au Primarque Victus pour l'informer de sa récente promotion. Convainquez-le d'une manière ou d'une autre de vous accompagner pour remonter automatiquement à bord du Normandy, où un nouveau coéquipier vous attend dans le noyau IA. Faites un tour à la Citadelle ou prenez le temps de remplir la mission N7 qui vous est proposée par l'amiral Hackett, puis faites se réunir les diplomates au point indiqué sur la carte galactique. Soutenez ou non le chef de clan krogan selon votre alignement au cours de la réunion, à l'issue de laquelle un consensus sera établi : il faut trouver un remède au génophage.

Sur'Kesh

Après votre arrivée musclée sur la planète galarienne, empruntez l'ascenseur au fond pour entrer dans le complexe proprement dit. Vous y retrouvez, si il a survécu à votre mission suicide du précédent opus, le professeur Mordin Solus. Ce dernier vous informe qu'une seule femelle krogane a survécu : parlez-lui comme il vous plaira, puis faites mine d'aller emprunter l'ascenseur au nord de la pièce après que l'alerte ait été donnée.
Rejoignez ensuite l'autre extrémité de la salle en récupérant le Mod pour fusil d'assaut sur la gauche pour emprunter l'issue de secours et ainsi rejoindre le niveau supérieur.

Eliminez méthodiquement les soldats de Cerberus en veillant à abaisser les boucliers des Centurions avant de leur destiner vos meilleurs pouvoirs, récupérez le medi-kit et l'argent dans la console de recherche et traversez la pièce. Après votre bref face à face avec un yagh en liberté, sautez le muret à gauche, récupérez le Mod pour fusil à pompe et montez les escaliers en passant de l'autre côté du jet de flammes.

Arrivé au premier point de contrôle, éliminez en priorité les agents de Cerberus déjà en position et qui peuvent rapidement endommager le module en bloquant simplement les autres avec une Singularité, par exemple. La zone pacifiée, examinez le datapad près des cellules puis le terminal contrôlant l'avancée du module où se trouvent Mordin et la femelle. Le duo envoyé au niveau suivant, éliminez promptement les deux ennemis à bord de la navette face à vous et empruntez le passage qui vient de se libérer. Affrontez une nouvelle vague d'agents ennemis un peu plus loin en utilisant les différents couverts à votre disposition et en veillant à récupérer le Mod pour pistolet sur une étagère pour pouvoir accéder au niveau suivant.

Là, selon vos actions passées, vous serez ou non gratifié d'une brève rencontre avec le Major Kirrahe et êtes ensuite confronté à votre premier ingénieur ennemi. Ces derniers positionnent des tourelles à tour de bras et sont protégés par des boucliers : utilisez donc autant que possible le pouvoir Surcharge, puis Déchirure pour venir à bout du blindage de l'engin. Ne vous exposez en aucun cas au feu des tourelles, sous peine de perdre votre bouclier/barrière très rapidement, et éliminez le reste du groupe ennemi après vous être occupé de l'ingénieur. Poursuivez jusqu'à atteindre une salle à deux niveaux, où monter à l'étage ne pourra que vous être bénéfique. Positionnez vos coéquipiers en contrebas pour occuper l'ennemi et dispensez bastos et pouvoirs divers aux agents présents à l'étage. Achevez les survivants depuis votre perchoir, récupérez les jambières Armax, l'interface Sentry et les crédits au niveau inférieur puis remontez pour passer la porte.

Arrivé en vue du module, les soldats de Cerberus sont déjà là : réglez leur compte à ceux qui osent s'en prendre à Mordin dans un premier temps et anéantissez toute résistance restante ensuite. La zone dégagée, ramassez le Mod pour pistolet, puis allez réactiver l'alimentation à l'extrémité de la salle. A votre retour, une nouvelle vague d'ennemis vous accueille : rendez-leur la politesse comme il se doit, puis activez le terminal pour envoyer le module au dernier point de contrôle. Avant de continuer, retournez à l'entrée de la zone pour trouver un fusil de sniper Raptor sur un banc en éliminant les dernières poches de résistance, puis empruntez l'ascenseur en vous identifiant à son entrée.

Vous atteignez bien vite l'aire d'atterrissage, où les agents de Cerberus sont déjà à l'oeuvre : prenez de la hauteur pour faciliter leur élimination, puis activez la console pour vous voir confronté à votre premier Atlas. Ces mécas d'assaut fortement blindés disposent de boucliers et d'un armement lourd : tout en restant à couvert, utilisez donc les pouvoirs Surcharge et munitions antigrav pour abaisser les boucliers du monstre de métal, puis basculez sur les munitions incendiaires, vos grenades et les pouvoir Déchirure et Incinération pour faire fondre son blindage. Une autre option consiste à briser la vitre vous séparant du pilote de l'engin en concentrant vos tirs les plus puissants dessus : la vitre brisée, abattez le pilote et prenez sa place aux commandes du méca. Une escouade de Cerberus arrive ensuite pour tenter de vous prendre en traître : ne relâchez pas la pression et éliminez-les en usant de l'Atlas ou de vos capacité et

combos favoris pour enfin pouvoir libérer la femelle krogane et quitter le berceau galarien.

De retour à bord du Normandy, plusieurs choix s'offrent à vous en terme de mission. Pour en savoir plus, adressez-vous au chef de clan krogan ou au Primarque Victus.

Utukku - Sur les traces des Rachnis

Sur la requête du chef de clan Urdnot, rendez-vous dans cette partie de la galaxie pour aider une escouade krogane à enquêter sur la présence Rachni. A votre arrivée, selon qu'il ait survécu à votre périple dans la base des Récolteurs ou non, vous retrouverez Grunt ou son remplaçant, Urdnot Dagg. Après le dialogue, récupérez le fusil à pompe Claymore et le Mod d'armement dans le préfabriqué à votre gauche, puis rejoignez l'escouade un peu plus loin.
Ramassez un nouveau Mod pour mitraillette et des crédits dans le préfabriqué jouxtant l'équipe, puis entrez dans le dernier, disposé telle une passerelle.

Après l'écroulement du passage décidément bien précaire, ramassez le Firestorm près du cadavre et entamez votre inspection de la caverne en brûlant les toiles qui vous barrent la route ainsi que les cosses, qui autrement vous exploseront à la figure. Progressez jusqu'à atteindre une salle plus lumineuse, et où vous attend de pied ferme votre premier Exterminateur en compagnie du menu fretin habituel : ces créatures, souvent protégées par une barrière et disposant d'une armure, restent à distance et vous destinent des rafales de projectiles explosifs. Réduisez d'abord les rangs des zombies standards, puis utilisez des pouvoirs tels que Tir percussif, Déchirure, Incinération et munitions incendiaires pour réduire le Rachni corrompu au silence en veillant à d'abord détruire le générateur de barrière près de lui.

Reprenez ensuite votre exploration de la caverne, en détruisant le module moissonneur vous barrant la route à l'aide d'un bon Tir percussif et en veillant à brûler toutes les toiles sur votre chemin pour trouver derrière l'une d'elle des crédits et un objet de quête, et ce jusqu'à surplomber une nouvelle pièce illuminée. Sitôt descendu, vous êtes confronté à une horde de Cannibales flanqués de zombies et d'Exterminateurs : réglez leur compte aux zombies qui se rapprochent trop de vous en priorité, gardez bien la tête baissée lorsque les Rachnis font feu vers vous sous peine de très rapidement trépasser, et utilisez les mêmes pouvoirs que précédemment pour en venir à bout. Récupérez un Mod pour fusil à pompe sur la gauche, puis courez vous mettre à couvert pour accueillir comme il se doit une nouvelle vague d'ennemis.

Détruisez le générateur de barrière avant de vous attaquer à l'Exterminateur, disposez comme vous le préférez des zombies plus modestes et poursuivez votre avancée dans la caverne, en récupérant au passage Mods, crédits, ainsi que des spalières Ariake. Vous recevez bientôt un message du chef de l'escouade Aralakh, que vous apercevez en mauvaise posture : incinérez les toiles sur votre passage et détruisez le second module moissonneur pour permettre au groupe de se replier. Ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet non loin et engouffrez-vous dans l'étroit passage à l'extrémité de la pièce. Vous atteignez ainsi le coeur de la caverne, où vous attend, si vous l'avez sauvée, une vieille connaissance à vous (autrement remplacée par une abomination Rachni).

Seulement voilà, la technologie moissonneur installée en ces lieux ne l'entend pas de cette oreille et vous barre la route : détruisez le module face à vous en hauteur pour libérer un passage, d'où déboulent zombies, Cannibales et Exterminateurs. Encore une fois, restez bien à couvert pour ne pas encaisser les projectiles de ces derniers et éliminez en priorité les ennemis proches qui pourraient vous causer du tort. La zone momentanément pacifiée, avancez pour trouver un nouveau module à détruire, disposez du nouveau groupe de monstruosités qui vous assaille et rebroussez chemin pour constater l'ouverture d'un second passage. Eliminez toute résistance sur votre chemin et détruisez le dernier module pour enfin libérer l'accès au noyau.

Vous y retrouvez, au choix, la reine Rachni du premier opus si vous l'avez sauvée ou une abomination Rachni. Tout deux vous demanderont votre aide pour fuir : libre à vous de lui accorder ou pas, mais sachez simplement qu'épargner la créature provoquera la perte de la compagnie Aralakh (et le gain des Rachni en tant que ressource de guerre). Seul Grunt, le cas échéant, pourra survivre à la mission, et ce uniquement si vous aviez gagné sa loyauté dans le second opus.

Tuchanka - Secourir le 9ème peloton

Acceptez de prêter main forte au Primarque Victus malgré son sens aigu du secret, puis rendez-vous sur Tuchanka

pour commencer la mission. Ramassez le Mod près de la zone d'atterrissage, grimpez à l'échelle non loin et éliminez les trois zombies regroupés autours d'un tas de débris. Recyclez ces derniers pour glaner quelques crédits, montez à nouveau, ramassez la mitraillette Tempête de l'autre côté du gouffre et continuez à avancer pour trouver une première partie du peloton en très fâcheuse posture.

Disposez des Cannibales présents en profitant de l'effet de surprise pour sauver les turiens, montez sur la droite, récupérez le Mod pour fusil de sniper sur la gauche et continuez à avancer.
Un Cicosaure menace alors un second module turien : restez à couvert pour ne pas encaisser ses puissantes attaques à distance et destinez-lui vos meilleurs pouvoirs anti-armure, tels que Déchirure, Incinération et munitions incendiaires, pour en venir à bout ou au moins le faire fuir. Progressez davantage pour trouver un fusil d'assaut Phaëton et un Mod pour mitraillette, descendez à l'échelle et ramassez le medi-kit.

Un peu plus loin, un nouveau groupe d'ennemis vous attend, toujours occupé à décimer les rangs des troupes turiennes. Profitez de la configuration des lieux pour les annihiler rapidement en faisant tout de même attention aux boucliers des Maraudeurs et au Cicosaure rôdant aux alentours avant de continuer, laissez-vous tomber pour trouver un nouveau plastron, et ramassez la boîte noire et le Mod pour fusil à pompe qui croisent votre route. Plus loin, éliminez les zombies, récupérez les crédits au sol, puis descendez l'échelle pour être à nouveau confronté au Cicosaure (ou à un autre de son espèce si vous êtes parvenu à vaincre le précédent). Attention à cette bataille-ci, dont la configuration ne vous avantage guère : gardez la tête baissée entre les assauts du Cicosaure et éliminez les Cannibales à mesure de leur avancée pour pouvoir continuer.

Balayez la résistance restante sur la gauche, puis laissez-vous tomber à plusieurs reprises en récupérant le Mod pour fusil de précision au passage pour rejoindre une large zone de combat sur la gauche. Pour l'instant uniquement peuplée de Cannibales et de Maraudeurs, le champ de débris s'étoffe bien vite d'une Brute et le Cicosaure veille au grain en hauteur sur la droite. Si vous n'êtes pas taillé pour la mêlée ou que vous préférez simplement ne pas trop prendre de risque en tentant une percée, restez à couvert à l'entrée de la zone et commencez à entamer la barre de vie de la Brute sitôt cette dernière dans votre champ de vision : vous pourrez ainsi éviter qu'elle ne vous atteigne et régler leur compte au reste des troupes moissonneurs sans trop de peine. Quant au Cicosaure, il ne représente plus une réelle menace une fois privé de son soutient. Pour en disposer rapidement, vous pouvez néanmoins vous munir de l'Etoile noire, arme de type " one-shot " que vous pouvez trouver en vous avançant un peu dans le champ de décombres. Attention tout de même au temps de chargement de l'arme, qui peut vous être fatal si le Cicosaure vous attaque à ce moment là.

Une fois la zone pacifiée, rejoignez l'autre extrémité de celle-ci pour trouver le lieutenant Victus, fils du Primarque, qui vous en dit un peu plus sur la situation. Une seconde mission vous est proposée dans la foulée, mission qui, si elle n'est pas remplie avant que vous n'en complétiez trois autres, deviendra indisponible de manière définitive. Autrement dit, mieux vaut s'y atteler sans attendre.

Tuchanka - Désamorcer la bombe

Retournez sur Tuchanka après avoir secouru le 9ème peloton pour prendre part à cette mission et éviter à la planète de se voir affublée d'une nouvelle balafre. Dès votre arrivée, le ton est donné et vous vous retrouvez au beau milieu d'un no man's land grouillant de troupes de Cerberus. Avancez prudemment en éliminant méthodiquement vos ennemis en vous aidant du pouvoir Surcharge contre les Centurions et Ingénieurs adverses, puis montez la rampe au fond de la coure.

Récupérez le fusil de sniper Incisor et le Mod pour fusil à pompe sur le chemin, puis préparez-vous à un nouveau combat contre des agents ennemis. Détruisez en priorité si vous le pouvez les générateurs de boucliers au fond de la pièce pour annuler l'avantage adverse et éliminez l'Ingénieur dès que vous en avez l'occasion pour éviter qu'il ne répare ou ne recréé de tourelle. Débordez le groupe par la gauche pour facilement en finir, reprenez votre route en n'oubliant pas de récupérer les gantelets Rosenkov Materials, puis les crédits et le Mod d'armement qui vous attendent un peu plus loin.

Là, une nouvelle escarmouche prend place contre l'arrière garde de Cerberus, chargée de couvrir la fuite du reste de leurs troupes. Eliminez-les sans autre forme de procès, ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet et continuez à avancer pour tomber sur de nouveaux fuyards. Abattez-les avant qu'ils ne montent à bord de la navette, récupérez les crédits au sol, puis poursuivez votre chasse dans le couloir à gauche pour faire encore maigrir les rangs de Cerberus. La bombe de belle taille en vue, montez à l'échelle sur la droite, ramassez les deux Mods d'armement qui jalonnent

votre route, puis détruisez la tourelle gentiment disposée un peu plus loin par un Ingénieur ennemi.
Récupérez les schémas de contrôle pour remplir une quête annexe de la Citadelle et avancez pour rejoindre le lieutenant Victus.

Ce dernier doit désamorcer la bombe. Quant à vous, vous devrez tout faire pour le protéger en descendant à tour de bras les troupes de Cerberus qui arrivent par derrière. Les agents ennemis sont largués dans trois zones distinctes et assez éloignées : ne lésinez donc pas sur la mobilité pour toujours avoir le meilleur angle de tir sur les troupes adverses (vous pouvez même abattre les soldats de Cerberus avant qu'ils ne descendent de leur navette). En guise de bouquet final, un Atlas vient tenter de percer votre défense : utilisez à loisir vos grenades, Surcharge, Incinération, Déchirure et Carnage pour venir à bout du monstre de fer et ainsi mettre fin à la mission, qui verra la naissance d'un nouveau héros turien.

Tuchanka - Guérir le génophage

Avant d'entamer cette mission, il est de bon ton d'aller vous adresser aux personnages qu'elle implique, nommément : Mordin Solus (ou Padok Wils) et Eve, à l'infirmerie, et le chef du clan Urdnot, dans la salle des opérations. Bouclez également toutes les quêtes possibles à la Citadelle et dans le reste de la galaxie si vous désirez compléter le jeu de la manière la plus exhaustive possible, puis mettez-vous en route pour Tuchanka. Avant l'atterrissage, vous êtes contacté par la dalatrace galarienne dans la salle des transmissions. Marquez votre tempérament ou réservez votre jugement quant à l'indécente proposition qu'elle formule, puis rendez-vous sur la terre ferme du berceau des krogans. Vous y êtes accueilli par une horde de zombies : donnez-vous-en à coeur joie si vous disposez de pouvoirs biotiques et faites-en de la chaire à pâté pour assister à la réunion des clans krogans.

Après la dispute, vous vous mettez en route vers le complexe du Voile, d'où le remède au génophage pourra être propagé. Au cours de votre progression, vous aurez trois occasions de révéler les termes du marché de la dalatrace aux krogans et à Mordin. Agissez en votre âme et conscience, mais sachez que si Wrex est présent dans votre partie, une mort tragique dans les rangs de vos ex-compagnons est inévitable quoi que vous choisissiez de faire. Une fois le convoi arrêté, prenez le temps de récupérer les Mods d'armement, le fusil à pompe Graal, le masque de mort et le medi-kit, puis adressez-vous à l'éclaireur.

Le plan initial capote, et vous êtes contraint de continuer à pied : récupérez ce qui peut l'être dans les environs, puis pénétrez dans les ruines sur la droite en exécutant un saut. Frayez-vous un chemin dans les profondeurs des antiques temples krogans en récupérant les crédits associés aux différentes peintures murales jusqu'à atteindre le cadavre d'un Exterminateur. Remontez à la surface, puis avancez jusqu'à rencontrer de la résistance sous la forme de Cannibales et de Rachnis corrompus, bien vivants ceux-là. Restez à bonne distance pour ne pas vous faire encercler, éliminez les troupes moissonneurs, puis franchissez le pont sur la droite. En provenance du couloir au fond à gauche, de nouveaux ennemis, dont une Brute, vous assaillent. Prenez de la hauteur si nécessaire pour leur régler leur compte et avancez.

Arrivé dans une nouvelle zone des ruines, vous êtes confronté à votre lot de Cannibales et d'Exterminateurs et de Maraudeurs. Restez encore une fois à bonne distance pour ne pas vous exposer aux tirs des Rachnis et profitez du promontoire face à vous pour dominer la situation. Progressez davantage pour croiser Kalros, la mère de tous les dévoreurs, au détour d'un pont, sautez pour franchir le gouffre et continuez pour apercevoir au loin une petite place. Ici, privilégiez les attaques à distance pour abattre les zombies, Cannibales et autres Maraudeurs qui fondront sur vous, en restant même si vous le souhaitez en haut des escaliers par lesquels vous êtes arrivé. Les franc-tireurs pourront s'en donner à coeur joie en fusillant de loin tout ennemi qui osera montrer le bout de son nez.

La zone nettoyée, récupérez les deux Mods d'armement aux alentours de la place et descendez les marches au coin pour être ramassé par le camion du chef Urdnot. Vous arrivez alors aux abords du complexe du Voile : c'est votre dernière chance de révéler le pot aux roses à vos amis et alliés. Eliminez les Cannibales qui tentent vainement de vous barrer la route, montez la rampe à gauche, récupérez le pistolet Phalanx au sol, puis faites mine de franchir le pont pour être " interrompu " par le rayon du Moissonneur gardant le complexe. S'en suit une séquence de fuite en avant des plus emblématique : courez en ne vous arrêtant en aucun cas à découvert pour éviter de vous faire vaporiser.

Les chasseurs turiens viennent ensuite à votre rescousse : profitez de l'occasion pour aller activer les marteaux à dévoreur à droite et à gauche de la place du temple, en évitant au mieux le contact avec l'une des cinq Brutes larguées par le Moissonneur pour vous barrer la route (le camouflage tactique du franc-tireur trouve ici une utilité toute trouvée). Ne cherchez en aucun cas à les combattre sous peine de perdre un temps précieux, mais pensez à réanimer vos alliés

s'ils venaient à être mis KO : vous éviterez ainsi que l'attention des créatures ne se focalise trop sur vous. Faites également attention aux pattes du Moissonneur qui, si elles ne sont pas supposées vous toucher, pourront malgré tout vous blesser si vous sprintez à tout va sans porter attention à l'ombre qu'elles projettent au sol. Les marteaux activés, Kalros donne une bonne leçon de savoir vivre au Moissonneur, et Mordin (ou Padok) peut accéder au complexe pour synthétiser le remède.

Pour vous, l'heure est alors au choix. Si vous n'avez pas révélé la supercherie plus tôt et que vous tenez à suivre le plan de la dalatrace, vous serez probablement obligé de tuer votre ami galarien pour l'empêcher de guérir le génophage. Pour l'épargner tout en suivant votre plan pragmatique, Urdnot Wreav doit être le chef de clan et Eve doit avoir succombé à la création du remède. Autrement, son sacrifice est, d'une manière ou d'une autre, inévitable. Sachez également que vous écoperez d'une confrontation avec Wrex si vous choisissez de saboter le remède et que l'Urdnot est encore en vie. Vous assistez ensuite à la cérémonie à la gloire d'Eve si elle est morte durant le processus (avoir sauvé les données de Maelon dans le second opus étant nécessaire à sa survie). En l'état,vous avez quoi qu'il en soit atteint votre premier grand objectif : turiens et krogans travaillent à présent main dans la main.

Grabuge à la Citadelle

De retour à la Citadelle, il ne vous faut pas longtemps pour vous rendre compte que quelque chose cloche. Sitôt arrivé sur l'aire d'atterrissage du SSC, cela se confirme : les troupes de Cerberus ont pris le contrôle de la Citadelle. Choisissez-vous une allée d'où éliminer les agents du groupe pro-humain en veillant à détruire la tourelle au centre aussi vite que possible, achevez les survivants une fois les gaz fumigènes dissipés et allez parler à Bailey, qui gît blessé près de la porte. Après la scène, passez la porte, éliminez rapidement les deux soldats vous tournant le dos et apprêtez-vous à accueillir leurs collègues, qui comptent des Gardiens et un Ingénieur dans leurs rangs.

Passez les escaliers, réglez leur compte aux agents qui descendent du niveau supérieur, puis récupérez le Mod pour fusil d'assaut et le medi-kit avant de continuer vers une salle inondée. Prenez le Gardien négligeant par surprise, faites fondre les boucliers du Centurion et de l'Ingénieur qui rôdent un peu plus loin avant de leur asséner vos pouvoirs les plus expéditifs, puis faites le tour de la pièce pour récupérer une cagoule de reconnaissance et un medi-kit. Dans les toilettes jouxtant la salle, récupérez le fusil d'assaut Revenant, puis empruntez la seule voie disponible. Eliminez promptement l'Ingénieur sur la gauche avant qu'il n'ait le temps de finir son compte à rebours, ramassez le Mod pour fusil de sniper sur l'étagère, puis ouvrez le boîtier mural avec une balle bien placée pour pouvoir l'activer et pouvoir emprunter l'ascenseur.

Arrivé à l'étage suivant, examinez la console au fond, avancez en contournant la porte refusant de s'ouvrir, abattez comme bon vous semblera les deux soldats en poste au fond du couloir, puis examinez le terminal au début de ce dernier pour débloquer l'accès au pistolet Serre et à un datapad. Récupérez également le casque Sécuritel et le Mod pour pistolet dans la pièce d'à côté et continuez jusqu'au réfectoire jouxtant le bureau de l'Exécuteur. Là, une escouade de Cerberus vous tombe dessus : restez simplement bien à l'abri dans votre box pour en disposer sans peine, récupérez les deux medi-kit présents dans la pièce et le Mod pour fusil de sniper dans le bureau du fond et montez dans le bureau de l'Exécuteur.

Durant la scène qui suit, la survie de la conseillère galarienne ne tient qu'à un fil : en effet, elle survivra uniquement si Thane a survécu à votre mission suicide et que vous êtes venu lui parler à l'Hôpital de Huerta avant cette mission. Quoi qu'il en soit, l'assassin en fuite, vous le prenez en chasse en voiture volante et finissez par vous cracher dans le présidium. Là, vous faites connaissance avec les Fantômes et, si ce n'était déjà fait, avec les Nemesis. Les premiers sont de redoutables adversaires au corps-à-corps disposant d'une barrière : utilisez les pouvoirs Tir Percussif, Déchirure et vos munitions antigrav pour les annihiler. Quant aux second, il s'agit de snipers dotés de boucliers plutôt compliqué à éliminer si vous n'êtes pas vous même équipé d'un fusil longue portée : privilégiez le pouvoir Surcharge et les attaques au corps-à-corps pour les défaire une fois les Fantômes abattus. Réglez ensuite leur compte aux soldats plus standards de Cerberus en prenant de la hauteur si nécessaire.

Avancez le long des balcons pour vous rapprocher de la place Shalmar en récupérant les crédits au passage pour vous retrouver face à un méca Atlas accompagné d'autres soldats. Etant donnée la configuration des lieux, privilégiez l'élimination à la possession pour cette fois et utilisez les pouvoirs de votre escouade pour détruire le colosse de métal avant de vous occuper du cas de l'infanterie ennemie. La place dégagée, foncez en haut à gauche pour sauter sur l'ascenseur voisin de celui emprunté par l'assassin, puis détruisez les condensateurs sous sa cabine pour lui faire perdre du temps. Eliminez ensuite les Fantômes qui tentent de vous arrêter (ou tirez à nouveau sur les condensateurs

pour les renvoyer d'où elles viennent), puis réglez leur compte à un petit groupe de soldats, que vous pouvez également faire chuter en détruisant les conduits au sommet de leur cabine. Enfin, sautez sur l'ascenseur où se trouve le Conseil lorsqu'il se stabilise à votre hauteur.

Durant la scène qui suit, des choix cruciaux devront être fait. Votre compagnon (Ashley ou Kaidan) fait en effet office d'escorte au Conseil, mais tous ignorent qu'ils ont été trahis par l'un des leurs. Votre irruption sème donc le doute chez votre ancien camarade, et de vos actions passées à son égard dépendra la facilité avec laquelle vous pourrez le convaincre de votre bonne foi.
Ainsi, lui avoir rendu visite à l'hôpital en lui offrant un cadeau aidera grandement, de même que lui être resté fidèle ou, au moins, avoir fait preuve de franchise à son égard. Quel que soit votre alignement, une fois votre compagnon convaincu, activez l'option pragmatique qui s'affiche par la suite, sous peine de perdre de précieuses ressources de guerre. Le putsch évité, votre mission prend fin et d'autres affectations vous attendent.

Quariens et Geths : la fin d'un conflit

Rannoch - Détruire le cuirassé

Après avoir rencontré les amiraux quariens et retrouvé une amie de longue date (si elle a survécu à la mission suicide du second opus), vous êtes envoyé au coeur d'une bataille spatiale de grande envergure pour neutraliser le cuirassé géant Geth. Vous commencez la mission seul, dans un tunnel d'accès ravagé : frayez-vous un chemin sur les voies praticables pour arriver au bout, récupérez le Mod pour fusil à pompe sur la gauche et montez à l'échelle. Plus loin sur la droite, montez à nouveau pour trouver les commandes d'amarrage, qui permettent à vos coéquipiers de vous rejoindre, et ramassez le pistolet à arc.

Activez ensuite le terminal Gardia dans la pièce suivante, en veillant à ramasser le Mod pour fusil de sniper sur la droite, puis continuez sur la droite pour activer un nouveau terminal. Là, un groupe de geths vous rend finalement visite : attention à ceux disposant d'un lance-roquette, qui peuvent causer de lourds dégâts en plus de vous étourdir, ce qui peut être particulièrement dangereux. Utilisez de préférence des munitions antigrav et le pouvoir Surcharge pour régler leur compte aux synthétiques, continuez d'avancer sur la droite et descendez d'un niveau. Un geth isolé vous tourne le dos : abattez-le avant de disposer de ses congénères, qui vous feront savoir leur mécontentement à coup de roquette, et évitez les mines qui jalonnent le sol en les neutralisant d'une balle.

Faites le tour des environs pour récupérer des crédits et le viseur Archon tout en examinant le terminal de droite, puis faites de même dans la pièce suivante avec la console réseau. Avant de continuer, récupérez également le fusil à impulsion geth sur l'étagère. Dans la salle suivante, vous faites connaissance avec les Chasseurs geths : ces unités d'infanterie sont dotées de boucliers et d'un camouflage optique qui, dans le feu de l'action, peut s'avérer plutôt gênant. Utilisez des munitions antigrav et les pouvoirs Surcharge et Singularité pour mettre ces ennemis au jour et les abattre proprement, ramassez le Mod pour mitraillette et les crédits, puis activez le terminal au fond de la salle. Après l'élaboration de votre plan d'attaque, une nouvelle vague d'ennemis vous tombe dessus : éliminez-les comme il se doit et passez la porte à gauche.

Continuez à avancer en descendant à plusieurs reprises et en veillant à récupérer les crédits et le medi-kit jusqu'à arriver dans la salle de chargement du canon. Là, redoublez de vigilance : l'onde éléctro-magnétique générée par le canon à intervalles réguliers fera tomber vos boucliers en un instant, permettant aux geths qui jalonnent votre parcours d'attenter directement à votre vie. Restez donc consciencieusement à couvert et ne tirez que lorsque vous avez le champ libre pour vous frayer un chemin dans le tube géant. Arrivé au fond à gauche, activez la maintenance du canon et sprintez dans le tube pour en sortir avant la fin du processus.

Loin d'être au bout de vos peines, livrez à nouveau combat contre des hordes de geths armés jusqu'aux dents en faisant particulièrement attention aux lance-roquettes prenant position au niveau supérieur. Comme lors de l'escarmouche précédente, n'oubliez pas non plus de vous mettre à couvert dès que vous entendez le bruit caractéristique de l'onde magnétique approchant. La zone pacifiée par vos soins, passez la porte verrouillée au fond, récupérez les crédits et activez l'ascenseur. Intercepté que vous êtes par des lance-roquettes, courez vers Tali pour ne pas sombrer dans les méandres du cuirassé, empruntez l'échelle et récupérez le medi-kit avant d'entrer dans le coeur du vaisseau.

Vous y retrouvez, au choix, un geth jusqu'alors inconnu au bataillon ou Legion, selon que ce dernier ait survécu à votre petite escapade dans la base des Récolteurs ou non. Marquez votre alignement durant le dialogue, ramassez le Mod pour fusil d'assaut et les crédits présents dans la pièce, puis allez libérer le geth en activant le terminal au niveau supérieur. Ce dernier semble coopérer, mais ce n'est pas le cas de la horde de geths sous l'emprise des Moissonneurs qui vous assaille dans la foulée : choisissez votre couvert avec soin avant de commencer le grand ménage par le vide dont vous êtes si friand et ne lésinez pas sur les grenades et autres pouvoirs pour venir à bout du Geth Prime, qui dispose d'un bouclier et d'une armure en plus d'une puissance de feu conséquente.

Le dernier geth à terre, vous vous rendez vite compte qu'il ne fait pas bon rester à bord du cuirassé en perdition : passez la porte en bas à gauche et commencez votre course pour la survie en faisant fi des explosions diverses qui jalonneront votre route.
Vous atteignez finalement un chasseur geth qui, piloté par Legion ou Geth, vous permet de vous échapper de cette périlleuse situation. De retour à bord du Normandy, les discussions vont bon train à propos de votre allié synthétique : marquez une fois de plus votre tempérament avant de passer à la suite.

Rannoch - Sauver l'amiral Koris

A bord de votre vaisseau, parlez à l'amiral Raan et décodez le signal de détresse émis à côté d'elle. Mettez ensuite le cap sur Rannoch, où un amiral indispensable à la hiérarchie quarienne doit être secouru. Après votre atterrissage forcé par la DCA, arpentez le chemin à flan de falaise jusqu'à apercevoir un geth isolé qui ne le restera pas longtemps. Sitôt attaqué ou éliminé, il est en effet rejoint par ses congénères, dont un Pyromane geth armé d'un lance-flamme : abattez ce dernier en priorité pour éviter qu'il ne s'approche trop. Sur le chemin, récupérez les crédits et le fusil de sniper Javelot, puis réglez son compte à la patrouille geth en contrebas en prenant garde aux lance-roquettes.

La voie dégagée, avancez jusqu'à apercevoir une station de contrôle : fondez littéralement sur les troupes ennemies évitant au mieux les mines au sol ou restez à distance pour les sniper en toute tranquillité, puis dirigez-vous vers le panneau de commande. Récupérez les crédits et équipez-vous du Dragon geth juste à côté avant d'envoyer l'un de vos coéquipiers désactiver le canon, puis préparez-vous à accueillir comme il se doit une escouade geth provenant de la droite. Abattez de façon conventionnelle l'infanterie légère et déchaînez la puissance du Dragon contre le Geth Prime qui pointera le bout de son nez.

Votre petit ménage achevé, empruntez le chemin duquel provenaient les geths en récupérant au passage deux Mods d'armement, un medi-kit et des crédits et adressez-vous au quarien blessé. Continuez à avancer, non sans négliger le Mod pour mitraillette un peu plus loin, puis choisissez ensuite quelle DCA vous désirez couper en premier. Le déroulement des opérations restera cependant identique quel que soit votre choix : commencez par purger la zone de toute présence synthétique, affectez l'un de vos coéquipiers à la désactivation de la tourelle et utilisez la mitrailleuse fixe mise à votre disposition pour tailler en pièce tout geth qui viendrait à croiser votre viseur. Récupérez sans faute le plastron Armax dans la zone de la DCA de droite avant d'en finir, puis remontez à bord de la navette pour aller trouver l'amiral Koris.

Attention, choix fatidique à l'horizon. En vu de mettre fin au conflit qui dure depuis trois siècles entre les geths et les quariens de la meilleure façon qui soit, sauver l'amiral au détriment de ses troupes peut être d'une nécessité capitale, selon les choix que vous avez opéré dans le second opus. Ainsi, si vous avez reprogrammé les hérétiques au lieu de les anéantir ou si vous n'avez pas permis à Tali de rejoindre la flotte nomade et que vous espérez réconcilier les deux camps, vous devez impérativement sauver Koris. Si vous avez combiné les deux choix cités précédemment, alors préparez-vous dès maintenant à en assumer les conséquence. Quoi qu'il en soit, si vous décidez de sauver l'amiral, vous devrez couvrir sa retraite durant une brève phase de tir au pigeon geth. Eliminez en priorité les lance-roquettes, qui pourront mettre votre propre navette en péril, puis rentrez victorieux au Normandy.

Rannoch - Désactiver les chasseurs geths

Décidé que vous êtes à secourir les vaisseaux agricoles quariens, rendez-vous sur Rannoch, où vous êtes guidé par Legion (ou le Geth générique, si votre compagnon a trépassé) jusqu'à une salle de serveurs. Vous êtes alors transposé dans une interface geth, seul, sans aucun ennemi à affronter autre que des fragments de code corrompus.

En effet, votre seul adversaire dans ce niveau pour le moins singulier sera matérialisé par des " tentacules " de code orangées, que vous pouvez détruire à l'aide de " l'arme " dont vous disposez. Quand un passage est bloqué, regardez

partout autours de vous et faites feu sans hésiter (vos munitions se rechargent automatiquement) là où vous pensez pouvoir éradiquer du code. A intervalles réguliers, Legion vous permettra de visionner des archives geths qui vous donneront un autre regard sur le conflit opposant les synthétiques à leurs créateurs. Après un certain temps passé à évoluer dans le serveur, éradiquer le code deviendra un tantinet plus compliqué. La tentacule vous barrant la route de façon évidente pourra en effet se régénérer : redoublez donc l'attention portée à votre environnement pour repérer les tentacules sources, souvent placées en hauteur ou en contrebas, et ainsi fragiliser celle qui vous fait face.

Après un long périple virtuel, vous désactivez enfin le second escadron de chasseurs et êtes gratifié de plus amples informations quant à la rébellion geth datant d'il y a trois siècles. De retour dans le monde réel, vous êtes encerclé par des Geths Prime : pas d'inquiétude, ils sont désormais de votre côté. De retour sur le Normandy, vous êtes fin prêt à donner l'assaut sur la base Moissonneur.

Rannoch - Assaut sur la base Moissonneur

Sitôt arrivé devant la base ennemie, mettez-vous à couvert pour éliminer les geths adverses dans les meilleures conditions, récupérez le Mod pour mitraillette sur la gauche et empruntez l'une des deux échelles en vue sur la droite. Disposez des geths qui se mettent en travers de votre route des deux côtés ainsi que du lance-roquette en hauteur, puis gravissez l'échelle à gauche en récupérant au passage un Mod pour fusil d'assaut et des gantelets Kassa.

La section suivante présente son lot de possibilités : la configuration rectiligne est propice aux snipers, mais les contournements sont possibles au niveau supérieur et par les conduits qui longent la passerelle. Utilisez donc au mieux votre environnement selon les pouvoirs dont vous disposez, toujours en faisant attention aux geths armés de lance-roquettes qui prennent un malin plaisir à vous arroser à partir du niveau supérieur. Le calme revenu, avancez vers la droite en abattant le geth restant et en récupérant au passage les crédits et le Mod pour mitraillette, puis avancez jusqu'à une nouvelle passerelle à découvert.

De nouvelles troupes geths vous attendent ici : faites-leur comprendre que vous n'êtes pas en classe de neige, puis progressez davantage pour apercevoir d'autres ennemis un peu plus loin. Faites pleuvoir sur eux une volée de pouvoirs pour vous en débarrasser, puis faites le tour des environs pour récupérer un Mod pour fusil d'assaut et un fusil à pompe à plasma geth. Ramassez également les crédits et le medi-kit un peu plus loin, dirigez-vous vers la gauche et activez la console, ce qui aura pour effet de précipiter sur vous la contre-attaque des synthétiques. Disposez d'eux " comme à l'entraînement " en veillant à rester à bonne distances des Pyromanes geths et des mines disposées au sol. Au signal de Legion, allez activer la seconde console à l'autre extrémité et préparez-vous à vous occuper du cas d'un Geth Prime, flanqué par des geths armés de lance-roquettes. Utilisez sans vergogne vos grenades et vos meilleurs combos pour en venir à bout.

Empruntez ensuite l'ascenseur, puis dans la zone suivante, munissez-vous immédiatement du Dragon geth devant vous. Il vous sera d'une utilité cruciale pour venir à bout des trois Geths Prime dispersés dans la pièce. Deux autres armes lourdes du même type reposent à droit et à gauche, au cas où vous veniez à être à court de munitions. N'oubliez pas non plus de gérer au mieux les pouvoirs de vos coéquipiers pour faire fondre les boucliers et blindages adverses. Rejoignez ensuite l'avancée droit devant, munissez-vous de votre pointeur laser et pointez-le sur l'émetteur en contrebas pour coordonner une attaque avec le Normandy.

Des profondeurs de la base émerge alors le Moissonneur à l'origine du signal : courez vers la gauche pour rejoindre le véhicule piloté par Legion, puis adressez à la créature cybernétique quelques salves de mitrailleuse avant la scène suivante. Non, vous ne rêvez pas : vous allez devoir faire face seul -ou presque- à un Moissonneur. Visez son oculaire rouge lorsqu'il s'apprête à tirer pour transmettre une solution de tir à la flotte quarienne, qui pourra alors asséner de puissantes attaques au monstre de métal. Evitez son gigantesque laser lorsqu'il s'approche de vous en exécutant des roulades de côté, et n'hésitez pas à stopper votre visée laser pour esquiver, l'alignement ne se réinitialisant pas lorsque vous bougez. Le Moissonneur se rapprochera à mesure que vous mettrez des coups au but : lors de l'ultime face à face, ne bronchez pas et n'essayez pas d'esquiver, sous peine de ralentir le ciblage. La créature à terre, vous n'êtes pas au bout de vos peines.

En effet, suite au dialogue avec le Moissonneur mourant, un choix crucial vous attend. Si vous avez fait les bons choix durant le second opus, que vous disposez de suffisamment de Réputation et que vous avez pris le temps de remplir toutes les missions sur Rannoch, un dénouement pacifique est possible. Mais si vous avez reprogrammé les hérétiques sans permettre à Tali de rejoindre la flotte quarienne, alors vous serez contraint de faire un choix. Geths ou quariens,

l'une de ces deux civilisations devra s'éteindre.
A vous de choisir laquelle.

Le mystère du Catalyseur

Thessia

Avant de vous rendre sur la planète d'origine des asari proprement dite, faites un crochet par la Citadelle pour y rencontrer la conseillère du peuple à la peau azure dans l'ancien bureau de Donnel Udina. Elle vous apprend l'existence d'un artefact prothéen reposant sur Thessia qui pourrait constituer une piste quant au mystère encore complet qui entoure le Catalyseur. Rendez-vous donc sur place, où le combat fait rage, récupérez le viseur Umbra et les crédits en inspectant la zone et allez aider l'escouade alliée en prenant le contrôle d'une tourelle. Tirez à vue sur tout ce qui bouge en ne négligeant pas les zombies qui arrivent par la gauche, puis adressez-vous au lieutenant Kurin pour la persuader de vous épauler dans votre mission.

Engagez-vous sur le pont pour bien vite être assailli par une horde de Cannibales et de Maraudeurs, à éliminer sans tarder, et continuez en vous dirigeant vers la droite. Après l'attaque du Cicosaure sur les troupes asari, vous débouchez dans une cour : restez de préférence en hauteur pour éliminer les troupes des moissonneurs en faisant bon usage des pouvoirs à votre disposition. Cela vous permettra de mieux aborder l'affrontement que vous devrez livrer contre la Furie qui finira par prendre part au combat. Ces asari zombifiés sont de redoutables ennemis disposant d'une barrière et d'une armure, capables de générer de puissantes ondes de choc et de lancer un pouvoir proche de votre Déchirure qui pourra vous propulser hors de votre couvert. Utilisez donc autant que possible les pouvoirs Tir percussif, Déchirure, Drain d'énergie et Incinération en tandem avec vos munitions antigrav et incendiaires pour en venir à bout.

La zone nettoyée par le vide, récupérez les deux medi-kit disposés de part et d'autre de la cour et entrez dans le bâtiment en ruine. Ramassez les crédits au passage, puis rejoignez ce qui reste des snipers asari en éliminant les Cannibales sur votre route. Récupérez le medi-kit et le Mod pour fusil à pompe sur la droite de la cour en chemin, puis continuez votre petit marché là où les snipers ont été abattus pour récolter un M-98 Veuve et un Mod pour fusil de précision. Eliminez toute résistance avec votre nouvelle arme si le coeur vous en dit et évoluez parmi les décombres pour rejoindre la dernière membre du commando que vous recherchiez.

Après la scène, libre à vous de rester vous battre pour éliminer tous les ennemis qui croiseront votre viseur ou de foncer droit devant pour profiter de votre soutient aérien. Bifurquez à droite, ramassez le Mod pour fusil d'assaut et disposez vites des zombies qui fondent sur vous pour éviter d'être gêné par leurs assauts au corps-à-corps. Vous apercevez ensuite deux Cicosaures qui vous barrent la route et larguent une horde de troupes moissonneurs : réglez les problèmes en établissant des priorité, et concentrez vos attaques sur l'infanterie qui s'approche trop de vous. Si l'occasion se présente, décochez quelques Déchirure et autres Incinération en pilonnant l'un des Cicosaures pour alléger leurs tirs de barrage, mais sachez que les défaire n'est pas obligatoire, votre soutient aérien faisant l'impossible pour vous aider.

Eliminez les dernières poches de résistance, puis ramassez le Mod pour mitraillette à l'entrée du temple et le medi-kit une fois que Liara a dissipé la barrière. Examinez la statue centrale, qui s'avère renfermer une balise prothéenne, puis inspectez les divers artefacts présents dans le temple pour finalement en activer quatre, qui mettront en évidence la balise jusque là cachée de tous. Vous pouvez alors converser avec l'IV prothéenne contenue à l'intérieur, et lui demander des explications concernant le Creuset. Malheureusement, alors que vous avez encore bien des questions à poser, Kai Leng fait irruption dans le temple, un holo de l'Homme Trouble à la main. Au cours de la conversation, ne passez pas à côté de l'option de gauche pour pouvoir tenter de convaincre la tête de Cerberus, puis préparez-vous la confrontation.

En effet, Kai Leng passe à l'attaque, et le moins que l'on puisse dire c'est que c'est un adversaire coriace. Ses boucliers sont si puissants qu'il vous sera quasiment impossible d'entamer sa santé durant l'affrontement, le bougre profitant à son tour d'un appui aérien pour se régénérer. Battez-vous donc du mieux que votre classe le permet, en déchaînant sur l'assassin tous les pouvoirs susceptibles d'abaisser ses boucliers, et n'hésitez pas à l'engager au corps-à-corps si vous êtes bâti pour ça afin d'écourter le combat et sa douloureuse conclusion.

De retour à bord du Normandy, et malgré votre échec, une nouvelle piste finit par se présenter et vous emmène droit

sur Horizon, colonie humaine qui vous est probablement familière et où Cerberus semble s'adonner à de curieuses activités.

Horizon

Après vous être entretenu avec vos membres d'équipage, rendez-vous au centre d'accueil pour réfugiés sur Horizon et commencez l'exploration du complexe. Vous assistez bientôt au crash d'une navette de Cerberus : veillez à ne pas trop vous exposer pour ne pas encaisser un tir du Nemesis en hauteur et débarrassez-vous des Fantômes à l'aide d'un bon Tir percussif avant de débusquer le sniper. Continuez à avancer en récupérant les crédits et le medi-kit et examinez le terminal d'accueil avant de vous intéresser aux datapads éparpillés dans la pièce. Descendez ensuite au niveau inférieur, disposez promptement des agents de Cerberus et récupérez le Mod pour pistolet sur le cadavre. Poursuivez votre exploration du complexe en visionnant la vidéo au passage jusqu'à atteindre un bassin.

Là, activez la pompe à eau pour révéler un passage sous-marin, ramassez les crédits et les spalières Rosenkov à l'intérieur, puis entrez dans le complexe proprement dit. Activez les consoles à votre disposition pour constater l'extrémisme avec lequel Cerberus a décidé de mener ses recherches, visionnez une nouvelle vidéo dans la salle suivante, puis accueillez à bras ouverts un groupe de zombie en ouvrant la porte en contrebas. Prenez connaissance du contenu de deux nouveaux datapads, entrez dans la pièce longiligne et réglez leur compte à un groupe hétéroclite composé de Maraudeurs, de Cannibales, d'Exterminateurs et d'une Furie. Restez à bonne distance pour éviter de vous faire submerger et concentrez votre puissance de feu sur les Exterminateurs autant que possible pour vous débarrasser de leurs tirs de barrage plutôt gênants.

Le couloir revenu au calme, récupérez le medi-kit au fond et examinez le terminal brouillé dans la salle suivante. Après de nouvelles découvertes,, montez l'escalier sur la gauche pour tomber sur de nouvelles unités d'infanterie moissonneurs soutenues par des générateurs de barrière : détruisez ces derniers en priorité pour vous faciliter la tâche, puis ramassez la mitraillette Locust et le Mod pour fusil à pompe sur la droite. Examinez à loisir les terminaux, visionnez une nouvelle vidéo mettant en scène Miranda et montez à l'échelle pour atteindre un nouveau couloir, où vous attend votre lot d'Exterminateurs et d'autres abominations. Visez dans un premier temps les générateurs de barrière suspendus au plafond pour vous éviter bien des peines et tirez parti du moindre espace latéral pour avoir les meilleurs angles de tir possibles.

Dans la salle suivante, récupérez le medi-kit, lisez les différents terminaux, puis sautez sur le toit de la cabine. Ouvrez son panneau de contrôle d'une balle bien placée, activez-le et préparez-vous à faire face à une solide résistance. Ce sont en effet plusieurs Brutes et une Furie qui vous attendent dans la pièce suivante : pour éviter de vous faire tailler en pièce, concentrez toute votre puissance de feu sur les Brutes en restant aussi éloigné d'elles que possible. Ne lésinez pas sur les grenades et les pouvoirs en tout genre pour les abattre, puis achevez le travail en vous occupant de la Furie qui, isolée, ne devrait pas vous retenir trop longtemps. La salle pacifiée, examinez la console au fond et déverrouillez le module proche de l'entrée pour récupérer le fusil d'assaut Sabre, puis empruntez l'ascenseur pour retrouver Miranda.

Menez la conversation de la façon que vous pensez la meilleure et observez la conclusion de cette trame familiale, que vous suivez peut-être depuis un certain temps. De retour sur le Normandy et les coordonnées de la base de Cerberus en poche, il est temps d'aller passer le bonjour à l'Homme trouble.

QG de Cerberus

Attention, car une fois cette mission démarrée, vous perdrez toute marge de manoeuvre et devrez enchaîner les derniers niveaux sans pouvoir voyager où que ce soit. Prenez donc vos dispositions avant de vous rendre sur place et faites les ultimes préparatifs en vue des combats qui vous attendent. Une fois la mission lancée, le cas échéant, vous aurez également l'occasion de passer la nuit avec la personne vers qui se tournent vos sentiments, et devrez vous dépêtrer d'un nouveau cauchemar. Après l'élaboration du plan d'attaque dans la salle des opérations, l'heure est venue de passer à l'offensive.

Vous êtes plongé dans le vif du sujet dès votre arrivée dans le hangar. En effet, un pot-pourri d'agents de Cerberus de différents types vous attend de pied ferme et ne demande qu'à tâter de vos combos biotiques ou de vos balles savamment dispensées.
Faites donc un peu de ménage en évitant de vous mettre sur la trajectoire des chasseurs puis, lorsque la menace d'une dépressurisation malvenue se fait sentir, montez dans le centre de commande pour activer la pressurisation du hangar.

De nouvelles unités ennemies font alors irruption : disposez d'elles comme vous l'entendez et progressez vers une autre salle de contrôle en balayant les Centurions et la Nemesis qui se mettent en travers de votre route pour activer la console de rotation.

Récupérez le medi-kit et les crédits sur votre route, descendez à l'échelle et activez une troisième console pour vous créer un passage à l'ancienne mode. Votre manoeuvre inopinée a cependant pour effet d'attirer un Atlas, et deux soldats de Cerberus accourront vers deux mécas inoccupés de part et d'autre du hangar. Pour éviter d'avoir à vous mesurer à trois Atlas simultanément, éliminez en priorité les deux zigotos et réglez son compte au méca de manière traditionnelle ou en vous glissant vous même dans un Atlas inoccupé. Récupérez le fusil d'assaut Falcon dans les débris et poursuivez votre bonhomme de chemin.

Après qu'IDA ait déverrouillé la porte, évoluez dans les sous-sol en éliminant les Ingénieurs ennemis et leurs tourelles en priorité, puis réglez son compte à la Nemesis au fond de la salle en la délogeant à coup de pouvoir ou à l'aide d'une bonne balle en pleine tête. Arrivé près de l'échelle, récupérez les crédits sur le terminal, montez, visionnez à votre guise les fichiers vidéo vous concernant, puis récupérez les jambières Serrice sur le chemin. De retour dans les sous-sol, percez les rangs ennemis aussi vite que possible pour atteindre les Ingénieurs et les empêcher de vous ennuyer avec leurs tourelles et placez-vous de façon à bénéficier des générateurs de boucliers pour vous simplifier la tâche. Montez ensuite à l'échelle pour avoir accès à de nouvelles vidéos pendants qu'IDA déverrouille la porte, récupérez les crédits et le revêtement Delumcore et rejoignez le niveau inférieur.

Vous faites face aux restes du Moissonneur humain détruit lors de votre mission suicide : progressez sur les passerelles jusqu'à être confronté à quelques Fantômes et Nemesis, que vous pourrez facilement éliminer en profitant de la disposition rectiligne des lieux. Privilégiez les pouvoirs à longue portée ou votre propre sniper pour abattre les Nemesis et continuez votre ascension en abattant tout ennemi qui osera croiser votre route. Dans la salle de contrôle en haut, visionnez de nouvelles vidéos qui vous en apprendront plus sur un certain Paul Grayson, récupérez ce qui peut l'être dans la pièce et continuez droit devant pour atteindre l'emblématique bureau de l'Homme trouble.

Après une conversation qui vous donnera à nouveau l'occasion de palabrer avec la tête pensante de Cerberus (n'oubliez pas d'utiliser l'option de dialogue de gauche pour avoir une option pragmatique ou conciliante), vous accédez enfin à l'information cruciale qu'il vous fallait auprès de l'IV prothéenne. Toutefois, votre ami Kai Leng n'entend pas vous laisser partir si facilement et vous saute à la gorge : utilisez votre attaque au corps-à-corps à répétition pour pouvoir le repousser et commencer le combat proprement dit. Le mécréant utilisera, entre autres mouvements d'assassin, une onde de choc qui brisera le sol de part en part et bénéficiera du soutient de troupes de Cerberus : d'abord des soldats, un pot-pourri de Nemesis et de Fantômes. Éliminez en priorité les troupes de Cerberus en usant de grenades et autres pouvoirs de zone, puis portez toute votre attention sur Leng qui, ironiquement, est particulièrement sensible aux attaques au corps-à-corps. Si vous en avez l'occasion, n'hésitez donc pas à le coincer contre une paroi et à le rouer de coups : même si vous n'êtes qu'un frêle biotique, la manoeuvre fera son petit effet. Autrement, usez habilement de tous les pouvoirs à votre disposition pour disposer de l'assassin et de ses sbires et pouvoir vous entretenir une ultime fois à l'IV. Saisissez ou non l'occasion qui vous est donnée ensuite d'utiliser une interruption.

Dès lors, le rush final est enclenché, et vous ne disposez plus que d'une seule destination sur la carte galactique. Faites les derniers préparatifs en upgradant vos armes et en leur attribuant vos meilleurs Mods avant de vous lancer dans la reconquête de la planète Terre.

La reconquête de la Terre

Après la scène qui voit toutes les flottes que vous avez rassemblées se mobiliser contre les Moissonneurs, eux aussi présents en force, vous êtes largué par Cortez en plein Londres pour mener votre ultime combat. D'emblée, vous êtes assailli par les troupes ennemies vous attendant en hauteur : gérez au mieux votre handicap en prenant votre temps pour abattre les ennemis les plus gênants, puis gravissez les débris pour avoir à faire à une Brute en plus d'une autre vague de zombies de différentes espèces. Les ruelles revenues au silence, montez sur la pente en ruine pour vous rapprocher du canon Hadès.

Ce n'est pas une surprise, d'autres Cannibales et Maraudeurs vous attendent au tournant, accompagnés par un Exterminateur. Les coups de canon tout proches déstabilisant votre visée, attendez que les tirs cessent pour vous attaquer à vos ennemis de toujours et vous frayer un chemin jusqu'à l'un des Cain disposés dans les ruines. Une fois l'arme en votre possession, faites feu sur le canon Hadès pour le détruire et retranchez-vous sur une position facilement

défendable pour faire face à une nouvelle horde de troupes moissonneurs flanquée d'une Furie (qui, en passant, pourra être l'une de vos anciennes connaissances). Utilisez le second Cain disposé dans les environs si vous en avez l'occasion pour vous débarrasser de l'asari corrompu, puis courez vers la navette qui vous vous extraire pour vous rendre au poste de commandement.

Durant ce bref interlude d'une relative tranquillité, vous avez l'occasion d'interagir avec de nombreux personnages : prenez votre temps pour explorer les lieux et avoir quelques conversations holographiques avec vos anciens camarades, puis escaladez les débris pour traverser les différents immeubles. Sur le pont, une vague de zombies anecdotique charge votre position : annihilez-les à l'aide de la tourelle avant de continuer votre chemin et retrouvez Anderson dans la salle des opérations. Menez votre speech comme vous l'entendez pour motiver vos troupes, puis choisissez les deux lascars qui vous accompagneront dans l'ultime charge de l'humanité.

Dans cet environnement urbain, méfiez-vous des couverts, qui peuvent autant vous offrir un abri que vous cacher un Cannibale affamé, et éliminez méthodiquement vos adversaires comme vous savez si bien le faire. Suivez le Mako devant vous, puis abritez-vous derrière sa carcasse pour réglez leur compte aux moissonneurs embusqués avant de continuer et de trouver une nouvelle unité blindée de l'Alliance. Suivez-la en luttant pied à pied avec les troupes adverses qui tentent de vous barrer la route, ignorez le Cicosaure pour vous concentrer sur l'infanterie et veillez à ne pas louper la Furie qui finira par faire son entrée.

Le véhicule immobilisé, passez la porte sur la gauche, éliminez les zombies qui vous assaillent un peu plus loin et apprêtez-vous à vous frotter aux deux Brutes qui font irruption dans le parking en vous aidant de vos pouvoirs anti-armure. Montez à l'échelle au fond, éliminez les troupes moissonneurs aux commandes des tourelles et leurs alliés Exterminateurs, puis récupérez le medi-kit avant de passer la porte endommagée. Après avoir disposé des zombies sur votre route, rejoignez les rues, où c'est sans surprise que d'autre ennemis se mettent à proliférer de la droite : frayez-vous un chemin en prenant garde à la Brute et à l'Exterminateur, qui vous le savez peuvent rapidement mettre à mal vos boucliers et votre santé.

Dans le bâtiment, affrontez de nouveaux Cannibales en vous glissant entre les étagères et traversez la pièce pour atteindre un large cratère à l'extérieur. Restez prudemment à couvert au milieu de ce dernier pour ne pas vous faire aligner par les troupes ennemies qui vous surplombent et progressez lentement pour ne pas prendre de risques. Éliminez les ennemis restants une fois arrivé au niveau du bâtiment en coin, traversez la pièce et continuez votre guerre des tranchées dans les allées suivantes en veillant à apporter toute l'attention nécessaire à la Brute qui vous oppose toute sa masse corporelle. Des Brutes, vous en rencontrerez d'ailleurs deux autres une fois engouffré dans l'étroite ruelle : les créatures déboulent de la droite et vous laissent peu de marge de manoeuvre. Faites donc pleuvoir sur elles toute la puissance de feu dont vous disposez pour les arrêter dans leur élan et pouvoir leur destiner quelques balles bien senties en pleine tête.

Vous arrivez ensuite sur le site où l'Alliance a disposé ses batteries de missiles. Commencez par faire le ménage par le vide sur les lieux, puis allez désactiver les commandes du pare-feu.
Une horde d'ennemis se rue alors sur vous depuis la rue centrale pendant la préparation du lancement : prenez position dans l'un des nombreux couverts disponibles et commencez le massacre sitôt le premier ennemi à portée de vos armes ou de vos pouvoirs. Les choses se compliquent lorsque votre flanc gauche est menacé : repositionnez-vous pour vous mettre à l'abri et avoir le meilleur angle de tir possible et utilisez vos grenades sur les Furies qui se joignent au combat pour faciliter leur élimination. Face à l'échec de la première salve de missiles, vous n'avez d'autre choix que de réitérer l'opération avec la seconde. Cette fois, c'est une horde de Brutes qui se jette sur vous pour ouvrir le bal. Restez toujours mobile et changez de couvert entre chaque attaque pour éviter de vous faire encercler et là encore, ne lésinez pas sur les grenades. A l'apparition du Cicosaure, équipez-vous de préférence du lance-missile Hydre dans le bâtiment pour pouvoir l'éliminez d'un seul coup (ou utilisez l'arme sur les Brutes si elles représentent une plus grande menace pour vous) puis battez légèrement en retraite pour faire face à l'ultime force de frappe des Moissonneurs. Sous le feu du Destructeur droit devant vous, vous devrez en effet survivre à une déferlante de Maraudeurs et de Furies jusqu'à ce que les missiles soient prêts à être mis à feu. Reculez aussi loin que nécessaire pour ne pas risquer de mourir subitement sous le laser du Moissonneur, puis lorsque les missiles sont prêts, sprintez comme jamais pour aller les activer et ainsi vous extirper de cette situation pour le moins précaire.

Enfin, vous voilà prêt à lancer le dernier assaut. Face au rayon de transport, si près et à la fois si éloigné, courez droit devant vous en faisant fi des rayons projetés par l'Augure, puis en usant de vos dernières forces et après un duel au sommet contre un Maraudeur, rejoignez la Citadelle.

C'est ici que vos ultimes décisions seront à prendre : dépendant des ressources de guerre que vous avez accumulées et de la façon avec laquelle vous vous êtes adressé à la tête pensante de Cerberus tout au long du jeu, vos options pourront varier. Faites votre choix, en votre âme et conscience, et admirez le résultat des efforts que vous avez consenti durant toute la trilogie Mass Effect.

Missions secondaires

Académie Grissom

Après avoir exfiltré le Primarque Victus de la lune de Palaven, l'officier Traynor vous mettra sur la piste d'une irrégularité en provenance de l'académie Grissom, lieu où sont entraînés les biotiques humains les plus prometteurs de la galaxie. Rendez-vous sur place et éliminez les premières troupes de Cerberus que vous rencontrez dans le couloir pour secourir Kahlee Sanders. Après une brève conversation avec cette dernière, passez la porte déverrouillée par la responsable, récupérez le Mod pour fusil d'assaut et poursuivez votre route jusqu'à apercevoir un élève coincé par deux agents ennemis. Éliminez-les sans attendre, allez récupérer les crédits sur la droite et sautez le muret pour continuer, en veillant à récupérer le Mod pour mitraillette sur l'un des bureaux.

Dans la salle de classe, de nouvelles troupes de Cerberus vous tombent dessus : faites fondre les boucliers des Centurions à l'aide de vos pouvoirs Surcharge et munitions antigrav, puis une fois la pièce revenu au calme, explorez la zone pour trouver un fusil à pompe, le fusil d'assaut Mattock, ainsi que le viseur Mnémotech près d'une deuxième étudiante. Parlez-lui, récupérez les crédits dans l'armoire et continuez votre route pour arriver dans le Hall d'Orion. Là, si elle a survécu à votre pic-nique galactique dans la base des Récolteurs , vous retrouverez Jack en charge du reste des étudiants de l'académie et ferez face à un Atlas de belle envergure. Utilisez à loisir vos grenades et vos meilleurs pouvoirs anti-bouclier et anti-armure pour venir à bout du colosse de métal avant que la barrière des cadets ne faiblisse et ainsi permettre aux jeunes gens de se remettre.

Aidez ensuite Sanders à désactiver les mesures de brouillage adverses en examinant le terminal au fond à droite puis celui se trouvant dans la pièce centrale en hauteur, récupérez le Mod pour fusil de sniper et remettez-vous en route, non sans marquer votre caractère à l'aide de répliques bien senties à destination des étudiants en proie au doute. Une fois à l'extérieur, une volée de troupes de Cerberus vous attend, en compagnie d'un Atlas qui, fort heureusement, ne peut pas se rapprocher de vous. Prenez donc de la hauteur par la droite pour avoir une meilleure ligne de tir sur les Centurions et autres Ingénieurs et détruisez en priorité les générateurs de boucliers pour annuler l'avantage ennemi. Prenez garde aux Gardiens qui monteront lentement mais sûrement jusqu'à vous par l'escalier au bout du balcon et glissez-leur un souvenir prenant la forme d'une balle bien placée dans la fente qui leur sert de visière.

Une fois l'infanterie anéantie ou réduite, détruisez l'Atlas, puis empruntez le couloir sur la droite pour accéder à la seconde moitié de la cour, où vos ennemis jouissent d'une position bien meilleure. Adeptes du corps-à-corps, foncez vers les abris avancés en éliminant les Ingénieurs en priorité pour percer les lignes adverses. Si vous n'êtes pas de cette trempe-la, restez prudemment à couvert pour éliminer les ennemis à mesure qu'ils se découvrent et changez d'abri si une tourelle vient vous chatouiller les boucliers. La zone traversée avec succès, suivez un nouveau couloir au bout duquel des étudiants se sont barricadés derrière une barrière. Réglez la situation comme vous l'entendez après avoir abattu les deux soldats, puis récupérez les crédits sur la droite et les schémas d'amplificateur et le plastron Serrice un peu plus loin.

Arrivé dos à l'Ingénieur, abattez-le sans sommation, puis emparez-vous de l'Atlas à votre disposition : l'heure est venue de rendre la monnaie de leur pièce à Cerberus. Aux commandes du mécas, avancez, puis commencez le carnage dans les rangs ennemis à l'aide de votre arme principal, de vos missiles et de vos puissantes attaques au corps-à-corps. Visez en priorité les ennemis au niveau supérieur pour éviter qu'ils ne puissent s'approcher des étudiants, et préparez-vous comme il se doit pour accueillir un Atlas adverse vous emboîtant le pas. Ne lésinez pas sur les missiles pour l'abattre et utilisez votre environnement pour éviter les siens. Les vagues d'ennemis repoussées, procédez à l'évacuation de l'académie et décidez de l'affectation des cadets pour clôturer la mission.

Tuchanka - Désamorcer la bombe

Retournez sur Tuchanka après avoir secouru le régiment turien pour prendre part à cette mission et éviter à la planète de se voir affublée d'une nouvelle balafre. Dès votre arrivée, le ton est donné et vous vous retrouvez au beau milieu

d'un no man's land grouillant de troupes de Cerberus. Avancez prudemment en éliminant méthodiquement vos ennemis en vous aidant du pouvoir Surcharge contre les Centurions et Ingénieurs adverses, puis montez la rampe au fond de la coure.

Récupérez le fusil de sniper Incisor et le Mod pour fusil à pompe sur le chemin, puis préparez-vous à un nouveau combat contre des agents ennemis. Détruisez en priorité si vous le pouvez les générateurs de boucliers au fond de la pièce pour annuler l'avantage adverse et éliminez l'Ingénieur dès que vous en avez l'occasion pour éviter qu'il ne répare ou ne recréé de tourelle. Débordez le groupe par la gauche pour facilement en finir, reprenez votre route en n'oubliant pas de récupérer les gantelets Rosenkov Materials, puis les crédits et le Mod d'armement qui vous attendent un peu plus loin.

Là, une nouvelle escarmouche prend place contre l'arrière garde de Cerberus, chargée de couvrir la fuite du reste de leurs troupes. Éliminez-les sans autre forme de procès, ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet et continuez à avancer pour tomber sur de nouveaux fuyards. Abattez-les avant qu'ils ne montent à bord de la navette, récupérez les crédits au sol, puis poursuivez votre chasse dans le couloir à gauche pour faire encore maigrir les rangs de Cerberus. La bombe de belle taille en vue, montez à l'échelle sur la droite, ramassez les deux Mods d'armement qui jalonnent votre route, puis détruisez la tourelle gentiment disposée un peu plus loin par un Ingénieur ennemi. Récupérez les schémas de contrôle pour remplir une quête annexe de la Citadelle et avancez pour rejoindre le lieutenant Victus.

Ce dernier doit désamorcer la bombe. Quant à vous, vous devrez tout faire pour le protéger en descendant à tour de bras les troupes de Cerberus qui arrivent par derrière. Les agents ennemis sont largués dans trois zones distinctes et assez éloignées : ne lésinez donc pas sur la mobilité pour toujours avoir le meilleur angle de tir sur les troupes adverses (vous pouvez même abattre les soldats de Cerberus avant qu'ils ne descendent de leur navette). En guise de bouquet final, un Atlas vient tenter de percer votre défense : utilisez à loisir vos grenades, Surcharge, Incinération, Déchirure et Carnage pour venir à bout du monstre de fer et ainsi mettre fin à la mission, qui verra la naissance d'un nouveau héros turien.

Lessus - Monastère Ardat-yakshi

Une fois les missions du Voile de Persée disponibles, le gouvernement asari demande votre assistance pour régler un problème plutôt délicat. Rendez-vous donc sur place pour enquêter. Ouvrez la cage d'ascenseur, sautez le gouffre qui vous sépare de la passerelle et descendez. Dans la pièce que vous finissez par atteindre, dirigez-vous vers la gauche pour récupérer un Mod pour pistolet et une signature électronique , puis vers la droite pour ramasser un Mod pour fusil de sniper et des crédits. Examinez le cadavre dans l'embrasure de la porte, passez-en une autre un peu plus loin et examinez le datapad près d'un nouveau corps pour compléter une quête à la Citadelle.

Si elle a survécu à votre périple dans la base des Récolteurs, Samara fera ensuite irruption : ses filles restantes sont dans le monastère et les moissonneurs sont à leurs trousses. Poursuivez donc votre route jusqu'à arriver dans une large cour. Là, une Furie vous chargera depuis le balcon de droite : utilisez tous les moyens à votre disposition, notamment les pouvoirs Tir percussif et Déchirure, pour la tenir en respect, puis disposez des Cannibales qui rejoignent la zone depuis l'allée au centre. Avancez par cette même allée pour finalement rencontrer Falere, la cadette de Samara, puis après le dialogue qui s'ensuit, poursuivez en direction d'une salle rectiligne où vous attend votre lot de Cannibales, soutenus par des générateurs de barrière et un Maraudeur. Détruisez les générateurs en premier lieu pour simplifier le travail, puis une fois le calme revenu, faites le tour de la zone pour récupérer des crédits, un medi-kit, le fusil à pompe Disciple et les spalières Serrice.

Dans la nouvelle salle, descendez au niveau inférieur pour être confronté à une nouvelle vague de zombies butariens accompagnés par une Furie, à éliminer à priorité, récupérez le Mod pour fusil d'assaut sur la gauche et empruntez l'ascenseur.

Au fond du hall, vous trouvez Falere au côté de sa soeur Rila et de Samara. Examinez la disposition des lieux pour vous y familiariser, puis examinez la bombe laissée par le commando asari. Après la scène, une volée de zombies vous assaille, ainsi que deux Furies déchaînées. Durant cet âpre combat, restez mobile un maximum pour éviter que les zombies asari ne se rapprochent trop et ne vous empalent sur leurs griffes et restez à distance pour leur asséner Déchirures, Tirs Percussifs et autres grenades.
La victoire en poche, activez la bombe pour de bon et fuyez en compagnie de Falere et Samara. Une fois sorti du monastère, et dépendant de la présence ou non de Samara, vous êtes confronté à un ou deux choix fatidiques. Tenez-

vous prêt pour activer les options pragmatiques ou conciliantes correspondantes, puis rentrez à bord du Normandy.

Gellix - Les transfuges de Cerberus

Une fois les quêtes du Voile de Persée disponibles, on vous informe que des scientifiques travaillant autrefois pour Cerberus tentent d'échapper à l'organisation. Rendez-vous donc sur Gellix pour les aider à s'émanciper de leur ancien employeur, en commençant par nettoyer la devanture de la base en éliminant les agents ennemis. Détruisez les générateurs de bouclier pour accélérer les choses puis parlez à Jacob Taylor près de l'entrée pour accéder au complexe.

Là, adressez-vous à autant de scientifiques que vous le souhaitez le long du chemin en récupérant au passage des crédits et un Mod pour fusil d'assaut, puis retrouvez Jacob en compagnie de Brynn Cole au centre de commande. Avant de continuer à aider ces braves gens, explorez l'installation pour trouver des crédits, des données sur une toxine indispensables à la résolution d'une quête de la Citadelle, un Mod d'armement, les jambières Kassa ainsi que le pistolet Carnifex. Montez ensuite à l'échelle pour rejoindre le toit, où des ennemis commencent à prendre position. Prenez-les par surprise en envoyant la sauce d'emblée pour aisément prendre le dessus.

Avancez ensuite davantage en affrontant les Centurions et Ingénieurs adverses et activez les commandes du satellite pour le repositionner en récupérant les crédits et le Mod pour mitraillette au passage. Montez encore plus haut pour être accueilli par de nouvelles troupes de Cerberus : ces dernières ayant l'avantage de la hauteur, éliminez-les si possible avant qu'elles ne descendent des navette. Usez ensuite de vos meilleurs pouvoirs pour les déloger et ainsi accéder à l'échelle menant aux canons, à côté de laquelle vous attend un Mod pour fusil de sniper.

Une fois en haut, activez l'alimentation de la première DCA, et faites mine de réitérer l'opération sur la seconde en récupérant le medi-kit, les crédits et le Mod au passage pour faire face à un nouveau problème. Allouez l'un de vos coéquipiers à la réparation du dispositif et mettez-vous en place à la tourelle fixe. Éliminez alors vague après vague les soldats de Cerberus largués par navette qui tentent de vous arrêter, en veillant à également abattre ceux en contrebas. De retour au complexe, et une fois que vous êtes sûr de ne rien avoir oublié, lancez l'évacuation.

Une fois la première navette passée, des agents ennemis font irruption dans la pièce : éliminez-les promptement et descendez au hangar en vous frayant un chemin à coup de bastos et de pouvoirs en tout genre. Quant la porte s'ouvre, une nouvelle flopée d'ennemis vous attend déjà de l'autre côté: trouvez-vous vite un couvert et éliminez en priorité les sources de danger tels que les Fantômes. Finalement, c'est un Atlas qui tentera d'empêcher votre fuite. Réglez-lui son compte de façon on ne peut plus traditionnelle pour pouvoir finir l'évacuation et sauver les scientifiques transfuges.

Missions N7

Récupération d'artefacts

Vous avez accès à cette affectation sitôt la mission sur Palaven disponible.

Le canon orbital

Cette affectation est disponible une fois que vous avez la possibilité d'aller aide le peloton turien sur Tuchanka.

Enlèvements sur Benning

Avant ou après avoir apporté votre soutient à la compagnie Aralakh dans la travée, rendez-vous sur cette planète pour secourir les citoyens de l'Alliance.

Assaut sur Novéria

Après avoir terminé les missions sur Tuchanka, vous pouvez aller ébranler la place forte de Cerberus dans ce secteur.

Assistance au réacteur

Une fois les quêtes au Voile de Persée disponibles, allez prêter main forte aux ingénieurs sur place pour fournir les troupes de l'Alliance en énergie.

Intervention sur Ontarom

Une fois votre mission sur Horizon achevée, Hackett fait une ultime fois appel à vos services pour reprendre possession d'une station de communication.

Quêtes annexes de la Citadelle

Première partie

Ces quêtes sont disponibles une fois la missions sur Palaven initiée.

Medi-gel pour extraterrestre

Durant la mission N7 dans les laboratoires de Cerberus, pensez à récupérer ces recherches sur un type de medi-gel particulier en examinant les terminaux et apportez-les au Dr Ravin à l'Hôpital de Huerta. Si vous avez loupé ces données durant la mission, vous pourrez les acheter sur votre terminal de Spectre pour 1000 crédits.

Obélisque prothéen

Une fois les abysses gritchèques disponibles sur la carte galactique, allez y prospecter à l'aide de votre scanner pour trouver cet obélisque et rapportez-le au volus dans la partie gauche des Ambassades.

Bannière du 1er régiment

Une fois la zone disponible sur la carte, rendez-vous dans la Crête Appienne, dans le système Castellus pour y trouver la bannière et rapportez-la au turien près du bar du Purgatoire.

Recruter les Berserkers

Après vous être entretenu avec Aria au Purgatoire, allez à la rencontre de Narl dans le quartier résidentiel du Présidium et prenez part à la magouille qui vous est exposée pour vous assurer la loyauté du groupe de mercenaires.

Recruter les Soleils bleus

Retrouvez Darner Vosque au bout du quai de la zone de rétention, puis après le dialogue avec Aria, rendez-vous dans le quartier résidentiel et parlez au Général Oraka. Suite à votre conversation, deux options s'offrent à vous : faire assassiner le turien ou trouver un moyen de l'approvisionner en armes. Pour mener à bien la seconde option, allez voir Kannik, tout à l'est de la zone résidentielle, puis allez prospecter dans le secteur du Nid de Kite pour trouver les artefacts qu'ils vous demande. Retournez voir Oraka pour le persuader de lâcher les basques des Soleils bleus et ainsi vous assurer leur soutien.

Deuxième partie

Une fois la mission sur Sur'Kesh disponible, vous avez accès à de nouvelles quêtes.

Disparition sur Benning

Durant la mission N7 vous emmenant sur Benning pour repousser Cerberus, prêtez attention au sol au début de la mission pour récupérer les plaques de militaire du fils de Dominique Osaba, ambassadeur à la Citadelle. Rapportez-les lui pour achever cette quête.

Interfaces d'amplification biotiques

Durant votre intervention à l'Académie Grissom, prêtez attention aux diverses consoles que vous croiserez pour mettre la main sur ces interfaces et rapportez-les à l'asari à droite une fois entré dans l'Hôpital de la Citadelle.

Recruter Eclipse

Sur les conseils d'Aria, allez voir le commandant Bailey pour obtenir une entrevue avec la tête d'Eclipse. Rendez-vous au bureau du SSC dans le quartier résidentiel pour parler à Sedaris, puis allez trouver Sedaris, un galarien situé au fond dans la zone de rétention. Proposez-lui un marché mutuellement profitable pour avoir Eclipse dans votre poche et ainsi achever votre collection de mercenaires.

Sauvetage de mercenaires

Après avoir parlé à Liara dans le quartier résidentiel, allez trouver Barla Von le volus. Partez ensuite prospecter dans la zone démilitarisée krogane pour trouver le groupe de mercenaire en scannant la planète Rothla, et rapportez la bonne nouvelle à Barla Von.

Le diplomate hanari

Allez rendre visite à Jondum Bau à côté du bureau du commandant Bailey, puis rendez-vous au terminal des Spectres pour obtenir plus d'informations. Allez ensuite examinez le terminal dans la partie gauche des Ambassades, puis celui au début de la zone de rétention et enfin un dernier au fond de la zone de réfugiés. Retournez au second terminal pour terminer votre quête d'informations, puis aux Ambassades pour retrouver le hanari et un Jondum Bau en bien mauvaise posture. Vous avez alors le choix, à l'aide d'une action pragmatique, d'aider le Spectre galarien ou d'arrêter la propagation du virus immédiatement pour sauver le plus de vies possible.

Stabilisateurs calorifiques

Recueillez cet item durant votre mission sur la base de chasseurs de Cerberus et rapportez-le au galarien proche du bureau du SSC dans le quartier résidentiel. Si vous avez loupé l'objet pendant la mission N7, vous pourrez l'acheter sur le terminal des Spectres pour 1000 crédits.

Réseau électrique amélioré

Durant la mission N7 sur Tuchanka, examinez la console proche des commandes du canon pour récupérer cet item et rapportez-le ensuite à l'humaine devant le Purgatoire à la Citadelle.

Livre de Plénix

Une fois le secteur Aethon disponible sur la carte galactique, allez scannez les planètes du système Aru pour trouver cet artefact, puis rapportez-le au volus dans la partie gauche du quartier résidentiel de la Citadelle.

Conducteurs thermiques GX12

Allez voir l'ingénieur Adams dans la salle des machines pour apprendre qu'il aurait bien besoin d'une pièce pour améliorer les performances du vaisseau. Sitôt les conducteurs disponibles, achetez-les sur le terminal des Spectres puis laissez le temps à Adams de faire le montage pour conclure.

Piliers de puissance

Allez prospecter dans le secteur du Nid de Kite pour trouver ces piliers, puis rapportez-les au prophète butarien dans la zone de rétention de la Citadelle.

Composants de prototype

Sitôt le secteur de la Frontière d'Ismar disponible, allez y donner quelques coups de scanner pour trouver ces composants, puis rapportez-les simplement au galarien à l'Hôtpital de Huerta.

Troisième partie

Ces missions sont réalisables sitôt les missions dans le Voile de Persée disponibles et, pour certaines, entamées.

Plan des tourelles de Cerberus

Durant la missions secondaire visant à désamorcer la bombe sur Tuchanka, veillez à récupérer ces plans pour ensuite les apporter à l'agent du SSC dans le quartier résidentiel après l'attaque de Cerberus sur la Citadelle.

Codes butariens

Allez trouver l'agent Noles près du bureau du SSC pour lui donner un coup de main, puis mettez-vous en quête des consoles piratées. La première se trouve à l'Hôpital de Huerta, la deuxième dans la zone d'accueil de la baie D24 et la troisième tout au fond de la zone de rétention. Là, vous ferez la rencontre du plus haut gradé butarien restant : tentez de le raisonner ou tuez-le pour régler la situation et ainsi mettre fin à la quête.

Statue de l'époque d'Hespéria

Allez prospecter dans la Nébuleuse d'Athéna pour trouver cette statue et apportez-la à l'asari dans la partie gauche du quartier résidentiel pour la contenter.

Dernières paroles d'un krogan

Durant votre enquête sur la présence Rachni, récupérez sans faute le message du krogan décédé dans une alcôve sombre pour pouvoir le rapporter à l'asari tenant une boutique dans le quartier résidentiel.

La veuve asari

Alors que vous explorez le monastère Ardat-yakshi sur Lessus, ramassez le datapad près de l'un des cadavres pour pouvoir le rapporter à sa bien-aimée dans le quartier résidentiel du Présidium.

Codes de Cerberus

Après l'attaque du groupe sur la Citadelle, un agent du SSC soucieux aurait bien besoin d'aide pour prévenir tout nouvel incident. Pour trouver ce qu'il recherche, vous devrez attendre de compléter la dernière mission N7 et y récupérer les codes tant désirés. Rapportez-les à l'agent pour conclure la quête.

Vendetta

dans le quartier résidentiel, deux personnes voudraient voir mourir un agent du SSC ayant trahi : allez au bureau des services de sécurité et parlez à l'assassin dans l'entrée pour le dissuader de s'acquitter de sa besogne ou donner votre aval.

Poison turien

Pendant l'exfiltration des transfuges de Cerberus, prenez le temps d'examiner les laboratoires pour trouver des données concernant la toxine et rapportez-les au scientifique dans la partie gauche de l'Hôpital de Huerta.

Antidote chimique

Durant la mission N7 vous emmenant remettre une centrale en marche, examinez l'une des consoles pour trouver ce traitement et apportez-le à l'un des docteurs de l'Hôpital de la Citadelle.

Sabotage de medi-gel

Allez voir un médecin oeuvrant dans la zone de rétention pour débuter cette quête, examinez les infirmeries de la zone et revenez le voir une fois le message découvert.

Échange mutuellement profitable

Votre médecin en chef sur le Normandy vous fait part d'une occasion d'opérer un échange qui profiterait aux deux parties : allez à la zone de rétention pour conclure ce marché et obtenir une récompense sous forme d'une technologie de medi-gel auprès de votre docteur.

Motiver le peuple

A l'entrée de la zone de rétention, un reporter galarien sollicite votre aide pour glaner des images qui pourraient toucher les gens et les inciter à agir. Acceptez de l'aider et parcourez la zone pour obtenir les meilleurs clichés. Apportez-lui le fruit de votre travail pour conclure.

Fossile de kakliosaure

En utilisant votre scanner dans le secteur Argus Rho, vous récupérerez le fossile de cette créature disparue. Apportez-le au galarien dans la zone des habitations du quartier résidentiel pour offrir aux krogans des montures à leur mesure.

Fragment de code Moissonneur

Durant votre escapade dans les serveurs geths, vous avez l'occasion de récupérer ce fragment, que vous pourrez également acheter sur votre terminal si vous le loupez. Apportez-le ensuite au soldat asari aux Ambassades pour contribuer encore un peu plus à l'effort de guerre.

L'ambassadeur volus

Après l'attaque sur la Citadelle, des soupçons semblent tourner autour de Din Korlack.
Consultez votre terminal de Spectre pour en apprendre plus, puis accédez à son bureau en vous adressant au garde sur la gauche des Ambassades. Écoutez les messages sur son ordinateur, ramassez le micro non loin, puis continuez vos recherches dans la zone des habitations au quartier résidentiel. Vous y retrouvez finalement le volus et avez le choix de régler cette affaire en fonction de votre alignement.

Technologie de brouillage

Pendant le sauvetage de l'amiral Koris sur Rannoch, récupérez sans faute cette technologie aux alentours de la tour de brouillage et rapportez-la à l'agent du SSC au café du quartier résidentiel.

Obélisque de Karza

Une fois le Nexus d'Hadès disponible, prospectez-y avec votre scanner pour trouver cet obélisque et rapportez-le à l'humain dans le quartier résidentiel.

Le code des anciens

Une fois la Nébuleuse siléenne accessible en toute fin de jeu, allez-y pour donner quelques coups de scanner et rapportez le code que vous y trouvez à l'elcor en face du Purgatoire.

La sphère prothéenne

Durant votre exploration du Nexus d'Hadès, vous récupérerez sans doute cette sphère d'importance : apportez-la au réfugié dans la zone de rétention pour bouclier cette quête.

La fin qu'il mérite

Après l'attaque de Cerberus, vous entendrez parler d'un butarien blessé ayant un lourd passé criminel. Rendez-lui visite dans la zone de rétention et choisissez la manière dont il finira par décéder inéluctablement.

Anneaux d'Alune

Alors que vous sondez à tout va dans la Nébuleuse siléenne, vous trouverez probablement ces anneaux au détours d'une planète. Apportez-les à l'asari à l'entrée de l'Hôpital de Huerta pour conclure cette quête.

Disques de données prothéens

Explorez l'Orée du Valhalla pendant votre temps libre pour y trouver les disques et amenez-les au soldat à l'entrée du quai D24.

Bibliothèque d'Asha

Vous trouverez cet artefact dans le secteur Nimbus, sur la planète Carcosa. Apportez l'information à l'asari au milieu du Purgatoire pour la contenter.

Au secours des elcors

Seulement une fois que la mission sur Thessia est disponible, apportez à l'elcor se situant aux Ambassades l'artefact trouvé sur la planète Oltan, dans le secteur de la Nébuleuse siléenne. Vous permettrez ainsi à ce peuple très peu expressif de vous exprimer toute sa gratitude.

ACCROÎTRE SA RÉPUTATION À L'INFINI

Pour cette astuce, il faut être sur la planète Gellix, dans la mission où il faut sauver les scientifiques de Cerberus.

Juste après avoir parlé à Jacob,vous pouvez aller parler au Docteur Brown, qui pleure son mari. En lui parlant, vous obtiendrez +2 en Réputation.

Sauvegardez, quittez, puis revenez à votre partie, vous vous retrouverez au même moment mais le Docteur Brown sera de nouveau là et vous pourrez obtenir vos points de réputation autant de fois que vous le voudrez.

Matt Hazard : Blood Bath and Beyond

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Avec mention

Frappe 10 Samouraïs au corps à corps dans "Kung Fu toi-même !"

Ta vie contre la mienne

Voler la vie d'un autre joueur.

Mets ça dans tes archives

Terminer le jeu.

A mi-chemin

Terminer le niveau 4.

Extinction des feux

Bats "Old Berney" sans perdre de vie.

Tranquillement

Termine le niveau "Le Navire de la Haine" sans utiliser de Continu.

Argent

Score

Atteindre 500,000 nombre de points.

Mon pote et moi

Terminer le jeu en mode Co-op.

Master Collector

Récupérer toutes les boîtes de jeu Matt Hazard.

Viens par ici

Récupère tous les jetons de Pachinko du jeu.

Or

Houston, nous sommes parfaits

Dépose la navette de sauvetage sur l'aire d'atterrissage sans toucher les obstacles.

Max et les Maximonstres

© Warner Interactive / Amaze Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Bateau invulnérable

Trouver les 60 graines.

Energie infinie

Trouver les 60 crânes.

Faire apparaître les trésors

Trouver les 60 géodes.

Les Maximonstres ne vous mangent plus

Trouver les 60 ruches.

Tuer en un coup

Trouver les 60 tortues.

Max Payne 3

© Rockstar Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre I - Il y a de l'orage dans l'air

Alors que vous admiriez tranquillement la vue depuis un balcon haut perché, plusieurs hommes cagoulés débarquent et troublent quelque peu les festivités. Ce premier chapitre fait essentiellement office de didacticiel afin de prendre connaissance des multiples compétences de Max. Après avoir réalisé vos premiers bullet time et shootdodge, allez au fond du couloir pour y trouver un morceau de pistolet en or. Il s'agit de la première des trois pièces du PT92 qu'il faudra dénicher dans le niveau.

Pénétrez ensuite dans le salon luxurieux et examiner la table basse afin d'y lire le magazine people qui est le premier indice à trouver. De la sorte, chaque chapitre du jeu comprend des morceaux d'armes et des indices à chercher. Sortez ensuite de l'appartement par la double porte en verre.

Là, vous assistez à une scène où Max se jette sur un toit en pente afin de sauver la demoiselle en détresse. Vous devez viser durant la glissade l'ennemi qui la retient en otage. Vous empruntez ensuite un ascenseur afin de continuer à traquer les malfrats. En sortant de celui-ci, nettoyez la zone puis dirigez-vous vers le droite pour ramasser la deuxième pièce du PT92 en or.

Progressez en éliminant vos adversaires jusqu'à arriver au parking du bâtiment où vous attendent tout une bande de cagoulés. Allez ensuite dans l'angle à droite pour trouver la troisième et dernière pièce du PT92. Empruntez ensuite la petite montée et examinez la photo posée au sol : il s'agit du deuxième indice du chapitre. Affrontez enfin les ennemis qui descendent de la camionnette pour terminer le didacticiel.

Chapitre II - La deuxième meilleure table

Vous voici garde du corps de plusieurs jeunes lors d'une soirée techno à l'ambiance explosive. Le terme est juste puisque plusieurs kidnappeurs se joindront rapidement à la fête afin de ravir vos petits protégés. Dans ce deuxième chapitre, il est possible de récupérer les trois pièces du Mini-30 en or, du Revolver .38 en or ainsi que six indices. Dès le début, vous voilà plongeant à travers une baie vitrée afin d'éliminer le maximum d'ennemis grâce à un bullet time. Montez au sommet des escaliers pour constater que la voie de sortie est fermée par une chaîne. Redescendez alors et passez derrière les platines afin d'y ramasser la première pièce du Revolver .38.

Remontez ensuite dans le bar où le footballeur Claudio n'a pas eu la même chance que vous. Examinez son cadavre pour trouver le premier indice (il faut préalablement tuer qui vous attend dans les escaliers). Passez ensuite derrière le comptoir pour glaner la première partie du Mini-30 en or. Examinez ensuite la boîte sur ce même comptoir pour compléter le deuxième indice.

Poursuivez dans les salles suivantes grouillant d'ennemis jusqu'à arriver dans une grande pièce dont les murs sont recouverts de néons en triangle violets. Là, empruntez l'escalier sur la gauche afin de passer par l'arrière jusqu'aux platines où est posé le deuxième morceau du Revolver .38.

Vous arrivez ensuite aux toilettes. Frappez dans la cabine du milieu pour une conversation amusante avec un ancien policier américain. Il s'agit du troisième indice du chapitre. Le quatrième n'est d'ailleurs pas bien loin puisqu'il s'agit du

morceau de robe déchiré que vous trouvez juste à côté, devant les portes des WC.

Progressez ensuite dans les cuisines où vous attendent plusieurs malfrats. Une fois exterminés, approchez-vous du plan de travail sur la droite pour y lire un journal brésilien : le cinquième indice. Vous débarquez ensuite dans un restaurant chinois. Faites le ménage puis montez dans la terrasse circulaire au milieu où vous attend sur une table la deuxième pièce du Mini-30 en or. Sortez ensuite sur le balcon pour voir Max faire quelques acrobaties au-dessus du vide. Vous montez à bord de l'hélicoptère de Passos où il vous sera demandé de dégommer les mafieux à l'aide d'un fusil à visée laser.

Escortez la demoiselle tout au long de sa fuite sur les toits jusqu'à enfin pouvoir atterrir. Là, descendez les escaliers et tournez directement à droite pour passer deux portes derrières lesquelles se trouve la troisième pièce du Mini-30 en or. Descendez ensuite et progressez sur le toit au milieu des ventilateurs d'aération en prenant soin d'éliminer vos opposants. Vous arrivez devant les grandes lettres rouge que vous voyiez tout à l'heure depuis l'hélicoptère.
Allez tout au bout de la passerelle pour trouver la troisième pièce du Revolver .38. Remontez sur le toit par les escaliers du milieu et poursuivez votre route en tuant les cagoulés jusqu'à rentrer dans le bâtiment pour descendre un long escalier carré. Vous y trouverez le sixième indice : le collier de Giovanna. Achevez votre descente pour terminer le chapitre.

Chapitre III - Juste une journée ordinaire

Dans ce troisième chapitre qui se déroule dans un véritable sanctuaire brésilien qu'est ce stade de football, vous pourrez mettre la main sur les trois pièces du M10, du M82A1 et sur quatre indices. Dès le début, vous êtes blessé au bras par un sniper. Dépêchez-vous de rejoindre les vestiaires afin de vous mettre en sécurité. Suivez alors votre partenaire jusqu'au centre de soin où il s'occupera de votre coude ensanglanté. Vous avez alors de la visite : faites le ménage puis retournez-vous et pénétrez dans le bureau où vous trouvez le premier indice, la photo de Victor.

Continuez votre chemin jusqu'à devoir appeler un ascenseur. Examinez préalablement la porte tachée de sang sur votre gauche (le deuxième indice). Poursuivez ensuite la promenade jusqu'à retrouver Passos en train d'interroger un mafieux sur une chaise. Avancez dans la salle pour déclencher une cinématique où plusieurs ennemis viennent vous tenir compagnie. Une fois éliminés, pénétrez dans le studio d'enregistrement sur la droite pour glaner la première pièce du M10 en or.

Poursuivez votre route, grimpez des escaliers en carré puis assistez à une scène sympathique dans une salle où sont disposés plusieurs panneaux de caricatures de joueurs. Donnez un peu la parole à votre arme à feu puis retournez-vous pour aller chercher la première partie du M82A1 en or. Sortez ensuite sur les gradins pour rentrer de nouveau à l'intérieur du bâtiment dans une salle où plusieurs ennemis vous attendent. Allez ensuite examiner le pilier ensanglanté qui est le troisième indice.

Continuez jusqu'à ce que Passos et vous décidiez de vous séparer. Vous arrivez de nouveau sur les gradins. Descendez tout de suite à votre gauche pour trouver en contrebas la deuxième partie du M10 en or. Vous arrivez dans une nouvelle salle avec des piliers. Il s'agit de la salle des trophées. En son centre, récupérez au premier rang des sièges (un peu comme au cinéma) la troisième pièce du M10. Au bout de la salle se trouve le mémorial du joueur de foot Claudio, le dernier indice du chapitre.

Vous accédez maintenant à une séquence où Passos vous couvre en tirant vos ennemis avec son sniper. Dévalez les gradins et prenez à gauche pour dénicher la deuxième pièce en or du M82A1. Pénétrez de nouveau dans les locaux pour trouver un fusil sniper qui vous aidera à escorter Passos dans sa fuite à travers l'aile opposée du stade. Attention, les ennemis arrivent aussi bien de gauche que de droite, voire parfois d'en haut et d'en bas.

Après une longue cinématique qui présente entre autres une exécution à bout portant du fuyard qui a récupéré l'argent, vous voilà devant un grand escalier extérieur à gravir. En fois en haut, longez les gradins sur la droite pour trouver la dernière partie du M82A1 en or. Grimpez ensuite par l'échelle sur la passerelle pour déloger ce satané sniper qui vous nargue depuis le début du niveau. Vous terminez ainsi le chapitre.

Chapitre IV - Je ne refuse jamais un verre

Le quatrième chapitre est riche en armes d'or puisque vous pourrez y récupérer les pièces du 1911, du SAF Calibre 40

et du M500. Trois indices sont également de la partie. Commencez par faire un peu le ménage dans le bar et retournez-vous pour dénicher derrière la banquette de droite la première pièce du 1911. La seconde se situe en haut de marches de la mezzanine en bois dans la seconde salle. Sortez ensuite du pub par la porte de derrière pour découvrir un sympathique comité d'accueil.

Après avoir descendu vos assaillants, redescendez les marches pour trouver la dernière pièce du 1911. Poursuivez votre course dans la rue avec Passos jusqu'à rejoindre votre appartement. Avant de ressortir affronter les lasers qui vous cherchent par la fenêtre, allez examiner le premier indice qui est votre insigne de police posée sur une table basse à côté du canapé. Au même endroit se trouve la première pièce du M500 en or. Sortez ensuite de votre appartement et progressez jusqu'à faire la rencontre de votre voisin plutôt dérangé.
Après la petite scène, pénétrez dans son appartement pour y glaner les deux derniers indices du chapitre : le journal de Brewer sur le bureau et les coupures de presse accrochées au mur. Progressez ensuite jusqu'à la partie du bâtiment en flammes et empruntez le passage à droite juste devant les escaliers pour ramasser la première partie du SAF Calibre 40.

Grimpez ensuite les marches pour arriver sur le toit. Eliminez vos ennemis puis contournez la sortie d'escalier d'où vous arrivez puis trouver le deuxième morceau du M500 en or. Poursuivez votre chemin jusqu'à monter sur un réservoir d'eau qui finit par céder et s'effondrer. Vous retrouvez alors Passos. Cependant, ne le suivez pas et grimpez sur les toits à gauche. Allez tout au fond pour dénicher sur votre droite la deuxième pièce du SAF Calibre 40. Suivez ensuite votre compagnon pour arriver dans une appartement en chantier.

Montez l'escalier en bois et arrivé à son sommet, prenez le passage en face de vous pour trouver à gauche la troisième partie du M500 en or. Après avoir fait irruption dans un garage rempli d'hommes armés, passez dans le bureau pour trouver sur une table la dernière partie du SAF Calibre 40 en or. Fiez-vous enfin à Passos pour progresser au milieu de la neige jusqu'à la fin du chapitre.

Chapitre V - En vie, à défaut d'aller bien

Le cinquième chapitre de Max Payne 3 vous permet de récupérer les trois parties du Micro 9mm en or, du LMG .30 en or ainsi que six indices. Dès le début de la mission, avancez tout droit et examiner l'hélicoptère ennemi derrière le grillage. C'est le premier indice. Puis progressez sur la gauche en enjambant le petit muret. Progressez dans cette grande décharge jusqu'à arriver à un premier hangar. Cassez d'une balle le verrou qui le tient fermé et pénétrez dans les lieux. Sautez une nouvelle fois en contrebas et passez par la petite porte en face. Après une rencontre musclée avec quelques individus, poursuivez votre chemin jusqu'à un nouveau hangar. Sur le bureau à côté du petit poste de télévision, vous trouvez le second indice, une nouvelle demande de rançon.

Sortez du hangar en soulevant le gros rideau métallique et exterminez les ennemis qui se trouvent devant vous. Grimpez sur les caisses sur votre droite pour dénicher la première pièce du Micro 9mm en or. Avancez jusqu'à arriver dans un nouveau hangar en tôles, celui dans lequel la demoiselle était ligotée quelques minutes auparavant. Examinez la petite caméra qui est le troisième indice. Sortez ensuite et allez fouillez derrière le mur sur la droite pour trouver la deuxième pièce du Micro 9mm.

Grimpez ensuite les escaliers sur votre gauche pour arriver dans un nouvel entrepôt, cette fois bien rempli. Après un joli plongeon sur le côté et quelques balles échangées, montez l'escalier de métal et avancez au bout de la passerelle pour ramasser le troisième morceau du Micro 9mm en or. Redescendez et allez dans le petit local sur votre droite pour examiner le quatrième indice, une photo de la famille Branco. Puis pressez l'interrupteur lumineux pour ouvrir le rideau métallique et sortir sous la pluie.

Rentrez dans le nouveau hangar juste en face de vous et faites un peu le ménage en restant au rez-de-chaussée. Allez dans le petit local pour trouver le cinquième indice, les plans de la boîte. Sortez et examinez l'espèce de petite chambre organisée sous un abri de bois pour y ramasser le dernier indice du chapitre, le journal du hangar. Prenez ensuite la sortie au rez-de-chaussée du mène à un cul-de-sac, néanmoins intéressant car on y trouve posé dans des gravas la première pièce du LMG .30 en or.

Retournez dans la construction et empruntez cette fois les escaliers menant à l'étage grâce auxquels vous retournez définitivement à l'extérieur, sur les quais. Après avoir tué tout le petit monde, poussez la porte coulissante en tôle et allez directement en face pour trouver la deuxième partie du LMG .30 sous l'abri en tôles. Actionnez ensuite le levier

dans le petit poste de contrôle et c'est parti pour une promenade de santé sur les pontons. Attention aux passages du bateau, il vaut mieux rester planqué plutôt que d'essayer de tuer ses occupants. Vous trouvez la dernière pièce du LMG .30 en or à l'unique endroit où il vous est proposé de tourner deux fois sur la gauche (pour revenir un peu en arrière). Poursuivez votre chemin au milieu des bateaux jusqu'à vous-même être embarqué dans celui de votre ami Passos pour une séance de tir très sympathique qui mène directement à la fin du chapitre.

Trophée bronze / succès 20G obtenu : Partie 1 terminée

Chapitre VI - La secrétaire, le geek et l'ivrogne

Le sixième chapitre vous permet de mettre la main sur les trois pièces en or du MD-97L ainsi que sur cinq indices. Après une première fusillade festive au beau milieu de bureaux vitrés, allez dans celui sur votre gauche (légèrement en arrière) pour trouver sous la table la première partie du MD-97L. Sortez et allez maintenant dans le bureau de Victor Branco (son nom est indiqué sur la vitre, il est derrière, à droite) pour y examiner deux indices : un dossier sur Fabiana et un ordinateur portable. Dirigez-vous ensuite vers la seconde salle devant laquelle vous attend votre ami geek.

Là, ne sortez pas tout de suite après l'affrontement mais examinez la maquette sur votre gauche qui est le troisième indice. Dans la salle suivante, éliminez les multiples hommes qui vous font face jusqu'à ce que l'ingénieur répare le système d'alarme. Sortez ensuite du bâtiment. Après la petite scène où Branco vous parle de son balcon, retournez-vous et approchez de la cascade devant laquelle est posé le deuxième morceau du MD-97L en or. Empruntez ensuite le couloir à droite et intéressez-vous au quatrième indice que sont les photos de classe accrochées au mur.

Rendez-vous ensuite dans le hall principal où la secrétaire n'a pas eu beaucoup de chance... Vengez-la en affrontant les différentes vagues d'ennemis qui vous assaillent. Restez bien caché derrière les piliers au milieu de la salle afin de ne pas prendre trop de dégâts. Une fois le calme revenu, allez chercher la dernière partie du MD-97L en or dans une vitrine où se trouve une maquette. Empruntez ensuite la double porte pour assister à une cinématique explosive. Une fois remis de vos émotions, poursuivez fébrilement vos chemin qui croisera le cadavre du geek à lunettes. Il s'agit du cinquième et dernier indice. Continuez au milieu des flammes pour terminer le chapitre sur une triste révélation.

Chapitre VII - Une gueule de bois monumentale

Dans le septième chapitre, vous pouvez récupérer les trois morceaux en or du canon scié, du SPAS-15 ainsi que pas moins de neuf indices. Poursuivez le jeune garçon jusqu'à vous faire prendre à parti par plusieurs Brésiliens armés. Vous perdez votre arme et vous retrouvez projetés en contrebas. Poursuivez votre route par l'unique chemin disponible et après la conversation avec des citoyens qui vous fuient, examinez l'enseigne ouverte sur la gauche pour rencontrer de nouveau l'ex-flic du deuxième chapitre. Il s'agit du premier indice. Poursuivez votre route et pénétrez dans un bar qui met au service des clients de jolies demoiselles peu vêtues. Après une longue conversation avec un mystérieux bienfaiteur, débarrassez-vous de vos assaillants, puis examinez la photo au sol qui est le deuxième indice.

Rendez-vous ensuite dans les toilettes pour y découvrir la première pièce du canon scié en or. Sous un lit dans la pièce à droite juste avant la sortie, vous dénichez un touriste qui représente le troisième indice. Sortez ensuite du bâtiment et progressez jusqu'à sauter par-dessus un muret élevé. L'alerte est donnée, tout le monde ici veut maintenant vous tuer. Continuez votre route parsemée de combats jusqu'à arriver devant l'entrée bleue cadenassée d'un hangar. Examinez le tag sur le mur à gauche pour compléter le quatrième indice.

Rentrez ensuite dans le bâtiment et vous attend une scène au ralenti particulièrement surprenante. Vous voilà tout en haut des échafaudages. Poursuivez votre chemin en bataillant dur et descendez par l'escalier tout à droite. Vous trouvez un fusil à lunette devant une vitre qui vous permet de viser aisément les ennemis se trouvant en face. En sortant de cette salle, récupérez tout de suite à gauche le deuxième morceau du canon scié en or. Une fois au rez-de-chaussée, montez de l'autre côté de l'étage par l'escalier en face et récupérez derrière les bidons la première pièce du SPAS-15 en or.

Sortez ensuite du hangar par l'étage. Après la petite scène où Max ouvre une porte en observant un ennemi cagoulé, progressez sur la gauche et récupérez la deuxième partie du SPAS-15 en or derrière un petit muret à votre droite. Le cinquième indice est juste à côté : il s'agit d'un nouveau graffiti sur le mur prolongeant ce même muret. Poursuivez en montant les marches jusqu'à devoir sauter un petit mur en contrebas. A ce moment, retournez-vous et allez ramasser la

troisième pièce du SPAS-15 derrière le mur.
Juste en face se trouve un autel pour le footballeur Claudio. C'est le sixième indice. Faites de nouveau face à des mafieux jusqu'à ce que Max saute de nouveau un petit mur pour atterrir dans de l'herbe. Progressez jusqu'à trouver par terre, à droite, le septième indice : un prospectus sur Giovanna. Traversez différentes maisons remplies d'ennemis jusqu'à arriver dans un laboratoire dont les plans de travail sont remplis de drogues. Examinez les sachets pour valider le huitième indice.

Après la petite cinématique où vous faites péter la baraque grâce à des feux d'artifice, examinez le tag juste en face de vous, qui est le neuvième et dernier indice. Poursuivez jusqu'à tomber dans un piège (une personne referme la grille derrière vous). Après avoir fait le ménage, inspectez le sol juste à gauche des escaliers de sortie : voici la troisième pièce du canon scié en or. Combattez corps et âme pour atteindre le point culminant de la ville pour terminer le chapitre et assister à une cinématique plutôt amère.

Chapitre VIII - Pas de remise de peine

Dans le huitième chapitre, vous trouverez les trois pièces de l'Auto 9mm en or, du 608 Bull en or ainsi que trois indices. Petit flashback dans le New Jersey après que Passos soit venu chercher Max. Commencez par tuer tous les mafieux qui vous attaquent dans la première partie du cimetière, ce après quoi vous êtes pris pour cible par une camionnette bleue. Vous voici à présent devant un double escalier en pierres. Restez en bas et allez tout à droite chercher la première partie de l'Auto 9mm en or devant la porte d'un mausolée. Montez ensuite par l'escalier de droite puis de nouveaux les quelques marches pour aller dénicher le premier indice, la pierre tombale de Valérie Winterson.

Rejoignez Passos pour ouvrir la grille et vous occuper de tout le petit monde que vous trouvez en contrebas. Ceci fait, dirigez-vous vers le petit obélisque non loin de là pour y ramasser la première pièce du 608 Bull en or. Vous arrivez ensuite dans une sorte de couloir en arc de cercle : prenez à droite et allez chercher au bout de la rangée d'urnes la deuxième partie de l'Auto 9mm en or. Encore un nouveau portail, derrière lequel vous trouvez Passos retenu en otage. Heureusement, il est assez malin pour se sortir de cette situation. Après avoir fait le ménage, examiner le grand cercueil entouré de piliers à côté duquel est posé le deuxième morceau du 608 Bull.

Autour de ces grands piliers se trouve le deuxième indice : le mausolée de Nicole Horne. Rejoignez Passos pour faire face à un sniper planqué dans le dôme du bâtiment en face. Progressez prudemment tout en restant à couvert jusqu'à être suffisamment proche pour pouvoir le déloger. Vous êtes ensuite faits prisonniers et devez subir les caprices d'un parrain mafieux habile une pelle à la main. Après avoir été invité à creuser votre propre tombe, descendez légèrement et examiner le troisième indice qu'est la pierre tombale de Vincent Gognitti. Descendez maintenant sur les pavés et avant de rejoindre le grand bâtiment en face, allez chercher la troisième pièce de l'Auto 9mm en or dans le petit hangar sur votre gauche.

Rentrez ensuite dans l'église par la morgue. Vous vous retrouvez confronté à un nouveau gun-fight derrière l'autel, juste à côté de la troisième partie du 608 Bull en or. Montez ensuite à l'étage et couvrir votre ami Passos pour terminer le chapitre et revenir au beau milieu de la jungle brésilienne.

Chapitre IX - Je me retrouvais encore à l'autre bout du monde...

Dans le neuvième chapitre, vous pourrez récupérer les pièces du DE .50 en or, du M972 en or ainsi que trois indices. Il est grand temps d'arracher Giovanna et Marcelo des mains de leurs ravisseurs. Descendez les marches et progressez au milieu des habitations jusqu'à trouver un cadavre au sol adossé contre un mur. C'est le premier indice. Descendez encore en récupérant des armes sur votre passage pour faire la connaissance de policiers peu aimables. Après avoir les avoir observés tuer un civil sur un balcon pendant une cinématique, débarrassez-vous d'eux puis allez devant le perron de cette même maison pour trouver la première partie du DE .50. Poursuivez, tournez à gauche et complétez le deuxième indice en vous approchant du cadavre de policier sur les marches à droite.

Vous arrivez ensuite dans l'appartement d'une dame qui, effrayée, s'enferme précipitamment dans sa chambre. Allez dans sa salle de bain pour y trouver la première pièce du M972 en or.
Plusieurs échanges de tirs plus tard, vous êtes confronté à un hélicoptère lors d'une phase en bullet time, ce après quoi vous vous écrasez au sol quelques mètres plus bas. Descendez de nouveau les escaliers et immédiatement après avoir traversé la grille, regardez à votre gauche pour dénicher par terre la deuxième pièce du M972. En avançant, vous trouvez plusieurs membres de la milice en train de s'occuper d'un homme. Tuez-les et examinez le cadavre du pauvre

Brésilien : c'est le troisième et dernier indice du chapitre.

Vous arrivez ensuite devant une grande grille, alors que la nuit se met à tomber, devant laquelle plusieurs prisonniers peu dociles sont escortés par les militaires. Longez la grille sur la droite pour ramasser le deuxième morceau du DE .50 en or. La troisième pièce du M972 n'est pas loin puisqu'il vous suffit d'avancer et de fouiller sur votre gauche (après les hautes herbes) pour la trouver. Vous traversez ensuite un bâtiment accroché à la façade pour affronter des ennemis sur une sorte de ponton entre deux balcons. Après l'avoir traversé, ouvrez la grille sur votre gauche pour glaner la dernière partie du DE .50 en or. Continuez ensuite la descente de la ville pour terminer le chapitre par une cinématique QTE au goût de... Banane flambée.

Chapitre X - Soit tu tires, soit tu conduis

Dans le dixième chapitre se trouvent les trois pièces en or du FAL, du M4 Super 90 ainsi que deux seuls indices. Vous avez enfin remis la main sur Giovanna, il va maintenant falloir l'escorter jusqu'à l'arrivée de votre ami Passos. Planqué dans votre bus, commencez par descendre les mafieux qui vous recherchent. Deux ennemis armés d'un fusil à laser arrivent alors sur le toit. Descendez-les rapidement avant qu'ils ne tuent Giovanna. Allez ensuite chercher la première partie du FAL en or dans un car vert sur la droite totalement dont la carrosserie est totalement arrachée. Vous arrivez ensuite dans une station-service : après avoir fait le ménage, allez dans la petite boutique en face et examinez le premier indice qu'est le journal posé sur le comptoir.

Vous pénétrez ensuite dans un hangar où vous êtes amené à tuer plusieurs ennemis suspendu à une grue. Vous avez ensuite besoin d'actionner un bouton pour ouvrir la porte coulissante. Avant cela, allez dans la petite remise pour y récupérer le premier morceau du M4 Super 90. Vous entrez dans une nouvelle partie du hangar remplie d'ennemis. Après avoir descendu ceux au sol, d'autres arrivent par le haut sur la passerelle. Après que Giovanna ait fait descendre un escalier mécanique, allez chercher sur un établi derrière le bus surélevé la deuxième pièce du M4 Super 90 en or. Dans la salle suivante du hangar, rentrez à l'intérieur du bus posé au sol pour y glaner la deuxième partie du FAL.

Vous voilà maintenant dans des bureaux d'entreprise. Après le premier gun-fight, vous voyez deux salles vitrées qui font les angles de la pièce. Rentrez dans celle de droite pour dénicher la troisième pièce du M4 Super 90 en or posée sur un bureau. Après avoir descendu l'escalier, examinez l'affiche directement sur votre droite, c'est le deuxième indice du chapitre. Enfin, allez dans la pièce en face de vous pour ramasser au sol le dernier morceau du FAL. Ouvrez la double porte grâce au tableau de commande, ce qui vous donne accès à l'ultime phase du niveau : une traversée des rues en bus où il faudra tirer sur tout ce qui bouge.

Trophée bronze / succès 20G obtenu : Partie 2 terminée

Chapitre XI - La crème solaire, les margaritas et l'avarice

Durant le onzième chapitre, vous pourrez obtenir les pièces en or du Super Sport, de l'AK-47, ainsi que huit indices afin de comprendre un peu mieux que Passos vous a roulé dans la farine depuis le début. Abattez vos premiers assaillants puis pénétrez dans la chambre en face de la vôtre. Vous y trouvez le premier indice : des notes vous concernant. Allez ensuite dans la cabine à droite de la vôtre, pour y trouver le deuxième indice en examinant le lit de Passos. Progressez ensuite vers les cuisines et passez par la droite, par l'espèce de porte en rideaux de plastiques qui pendent. Derrière, vous récupérez la première partie du Super Sport en or. Passez ensuite par la gauche et inspectez le tableau de bord pour déclencher une petite cinématique.

Passez par la porte qui vient de s'ouvrir : vous arrivez dans la salle des machines. Après l'avoir nettoyée, un feu se déclenche et menace sur vie. Tournez rapidement les valves pour ouvrir l'accès à la sortie.
La vidéo suivante peut vous guider dans la précipitation et l'affolement. (Comment ça vous trouvez que votre " guide est nerveux sur la gâchette " ?)

Sortez ensuite par l'arrière du bateau et examinez la tâche de sang au sol, juste après la porte, ce qui complète le troisième indice. Montez ensuite sur la terrasse et glissez-vous sur la droite pour trouver au fond du petit couloir la deuxième pièce du Super Sport. Pénétrez de nouveau dans le bâtiment pour tomber sur des hommes en train d'essayer de forcer un mur. Après les avoir descendus, lisez le quatrième indice qu'est le journal posé sur la table basse.

Le cinquième indice n'est pas loin puisqu'il s'agit du mur à moitié défoncé que vous venez de " sauver ". Passez ensuite par la porte de droite et sortez de la chambre par la gauche pour arriver dans un couloir. Longez-le. Dans la première salle à droite se trouve le sixième indice : le passeport de Daphné Olivia, au sol derrière le bureau. Ressortez dans le couloir et entrez dans la seconde chambre, toujours à droite. Vous y trouvez des ennemis coiffés d'un bob, mais surtout le septième indice en vous intéressant au boitier à bijoux ouvert, posé derrière eux.

Montez ensuite sur le pont pour affronter un bon nombre de mafieux accompagnés de militaires qui vous tirent depuis les quais du canal. Vous arrivez devant la cabine du capitaine du navire. Tirez sur le tableau accroché à gauche des portes pour dévoiler un coffre contenant la première pièce de l'AK-47 en or. Vous récupérez alors votre allié Passos pour tenter de sauver Daphné. Vous voilà devant une tour de guet infestée d'ennemis. A l'arrière du petit camion sur votre gauche se trouve un fusil à lunettes. Mieux, de l'autre côté du petit bâtiment par lequel vous êtes arrivé est posée la deuxième partie de l'AK-47. Au sommet de la tour, vous empruntez une tyrolienne faisant office de bouclier humain pour rejoindre le quai. A droite du bâtiment, au sol, se trouve le troisième morceau du Super Sport doré.

Dans le hall du musée, ouvrez la grille grâce à la commande dans le petit poste au centre de la salle. Grimpez les marches jusqu'au premier étage, et descendez immédiatement à droite le petit escalier qui vous mène à la troisième pièce de l'AK-47 en or. Progressez au milieu des vitrines, montez à l'étage suivant, jusqu'à apercevoir en face de vous deux mannequins habillés en pêcheurs. C'est le huitième et dernier indice du chapitre. Sortez sur le toit du bâtiment pour découvrir une vraie boucherie et terminer le niveau.

Chapitre XII - Le grand sauveur américain

Dans le douzième chapitre, vous pouvez mettre la main sur les trois pièces du Lance-Roquette en or, du FMP G3S en or, ainsi que sur six indices. Vous voilà désormais dans un immense hôtel utilisé à des fins horribles que vous n'allez pas tarder à découvrir. Progressez jusqu'à observer des hommes en train de jeter des cadavres dans un four. Après la cinématique, examinez les brancards : premier indice. Juste en sortant de la pièce, rentrez par la grille à gauche et allez fouillez la caisse posée au fond, c'est le deuxième indice. Après l'ascenseur et le premier gun-fight, allez chercher dans la même salle la première partie du Lance-Roquette en or, à côté de la baignoire.

Après avoir traversé un balcon en échangeant quelques coups de feu, vous devez ouvrir une grille jaune sur votre gauche avec un bouton situé juste à côté. Après elle, prenez le couloir en face et allez trouver la première pièce du FMP G3S en or derrière un petit meuble. Vous arrivez ensuite dans une salle dont le plancher est sacrément effondré. Traversez pour aller en face et rentrez dans la salle de droite pour y trouver les troisième et quatrième indices qui sont les photos affichées au mur et la photocopie de la carte d'identité de Passos sous le tabouret. Le bougre était donc colombien !

Poursuivez votre chemin en tirant sur les bidons de gaz pour faire exploser la porte barricadée. Montez les marches, pénétrez dans le nouveau couloir et entrez sur la droite par le gros trou dans le mur où vous attend la deuxième partie du Lance-Roquette en or. Après une cinématique plutôt lugubre, vous arrivez devant une baie vitrée menant vers l'extérieur. Avant de sortir, examinez derrière le comptoir à droite pour trouver le deuxième morceau du FMP G3S. Progressez après la piscine pour rentrer dans un bar où est journal est posé sur un nouveau comptoir. C'est le cinquième indice.
Après une nouvelle cinématique...

.. sanglante, vous vous trouvez devant une double porte. Entrez dans la salle, progressez puis dirigez-vous sur la droite pour glaner derrière un fauteuil la troisième pièce du FMP G3S en or. Max rentre ensuite dans une petite remise où il trouve des explosifs C4. Après cette petite scène, retournez de nouveau dans la remise pour récupérer le sixième et dernier indice : un reçu de don. Il va maintenant vous falloir poser des explosifs sur chaque pilier encore entier de la salle.

Sortez ensuite à l'extérieur, sur un échafaudage, pour une séance de sniper très sympathique. Passez la nouvelle grille jaune et tournez sec à droite pour aller chercher la dernière partie du Lance-Roquette en or. Posez de nouveaux explosifs sur les piliers pour déclencher une cinématique durant laquelle vous sortez sur les toits. Frayez-vous un chemin pendant que l'immeuble s'écroule peu à peu jusqu'à être sauvé par votre ancien partenaire Passos.

Chapitre XIII - Un gros type chauve en colère

Dans le treizième chapitre, vous pouvez récolter les trois pièces en or du MPK, du LAW, G6 Commando, ainsi que sept indices. Vous pénétrez au sein de la base ennemie pour mieux l'attaquer de l'intérieur. Après la petite scène où vous voyez des prisonniers armés descendre deux policiers, engouffrez-vous dans les cellules en passant les grilles et récupérez immédiatement sur votre gauche le premier morceau du MPK en or. Poursuivez en pénétrez dans la douches sur la gauche où se trouve la première partie du LAW. Après avoir descendu les gardes un peu plus loin, vous entendez une voix américaine qui demande de l'aide. Retournez sur vos pas et allez au fond du couloir pour y trouver le tourisme du bar à prostituées. C'est le premier indice.

En sortant des cellules, vous arrivez dans une grande salle qui vous oppose à plusieurs militaires. Rentrez dans le bureau en face et allez examiner l'ordinateur portable sur la droite : deuxième indice. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour ouvrir l'accès à l'extérieur. Là, prenez le bazooka et explosez le véhicule blindé en face. Passez dans le garage couvert et allez récupérer à gauche derrière une poubelle la deuxième pièce du LAW en or. Montez ensuite plusieurs escaliers pour vous retrouver de nouveau dehors. Le premier morceau du G6 Commando en or est caché de l'autre côté du petit muret, derrière vous.

Rentrez de nouveau dans le bâtiment pour arriver dans la salle de musculation. Allez dans les sanitaires de gauche pour ramasser la deuxième partie du MPK en or, posée dans la douche. Passez les doubles portes rouges pour arriver dans la salle suivante, et allez dans les cuisines (en face) pour glaner la deuxième pièce du G6 Commando dans un tiroir du plan de travail. Ressortez et allez dans les bureaux vitrés en face de vous. Entre deux écrans d'ordinateurs se trouve le troisième indice, un billet à ordre.

Après avoir battu les policiers en armure sortant de l'ascenseur, allez chercher derrière un petit muret la troisième pièce du G6 Commando en or. Dans le bureau en face, de l'autre côté de la grande salle, se trouve la troisième partie du MPK en or, posée sous un écran de rétroprojecteur. Prenez ensuite l'ascenseur. Vous pénétrez dans une nouvelle salle remplie de bureaux où vous affrontez notamment un soldat en armure intégrale. Par rapport à la porte par laquelle vous êtes entré, allez dans le bureau tout en face et examinez l'ordinateur portable qui est le quatrième indice.

Toujours par rapport votre entrée initiale dans la grande salle, entrez dans le deuxième bureau sur la droite pour y lire le cinquième indice, un dossier politique. Passez ensuite les double-portes pour arriver dans une salle de conférence. Allez sur le pupitre et faites défiler toutes les diapositives pour compléter le sixième indice. Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver dans un escalier où on vous asphyxie avec du gaz lacrymogène. Pour sortir, tirez sur l'espèce de morceau d'échelle qui est en réalité une bouche d'aération. Vous enchaînez ensuite les péripéties dont un bullet time sur un chariot roulant très sympathique.

Progressez parmi les grilles pour trouver un tableau de bord grâce auquel vous ouvrez la nouvelle porte de sécurité. Sur les étagères de cette pièce se trouve un gilet pare-balles que Max enfilera tout en complétant le septième et dernier indice du chapitre. Poursuivez et lorsque vous arrivez dans la salle d'entrainement au tir où se trouvent de nombreuses cibles, ramassez à gauche derrière le mur de sacs de sable la troisième pièce du LAW en or.
Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver au combat final de ce chapitre qui vous oppose au militaire ayant tué votre ancien patron. Après avoir descendu ses hommes, tirez sur les plaques du plafond au-dessus de lui pour l'assommer plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit à découvert. Achevez-le alors d'une balle dans la tête pour retrouver les deux traitres Victor et Becker dans une cinématique.

Chapitre XIV - Une dernière carte à jouer

Dans le quatorzième et ultime chapitre de Max Payne 3, vous pouvez récolter les trois pièces du Lance-Grenades Rotatif en or, du RPD en or ainsi qu'un dernier indice. Vous décidez d'aller cueillir les deux traitres à l'aéroport avant qu'ils ne prennent définitivement la fuite. Vous vous retrouvez sur le tapis roulant qui permet d'acheminer les bagages. Tuez tous vos opposants puis allez au terme du chemin du tapis pour trouver la première partie du Lance-Grenades Rotatif en or. Montez à l'étage de cette même salle et faites de nouveau le ménage. Ne prenez pas la porte devant laquelle se trouve le dernier ennemi, mais tournez à droite pour passer une double issue qui vous mène à la deuxième pièce du Lance-Grenades Rotatif.

Poursuivez votre chemin dans le couloir suivant et pénétrez dans les toilettes pas la double porte blanche qui sera sur votre droite. Dans les douches, glanez la dernière pièce du Lance-Grenades Rotatif en or. Ouvrez ensuite la cabine de WC pour y rencontrer encore une fois l'ex-flic grassouillet qui est le tout dernier indice du jeu. Vous obtenez alors le trophée bronze / succès 35G : Un écho du passé et le trophée bronze / succès 10G : En direct du lieu du crime qui

correspondent respectivement aux indices et aux touristes à trouver durant l'aventure. Vous arrivez ensuite au terminal principal. Par rapport à la porte par laquelle vous entrez, allez à l'étage, en face tout à gauche pour récupérer le premier morceau du RPD en or.

Retournez ensuite au rez-de-chaussée et longez les grandes baies vitrées jusqu'à trouver la deuxième pièce du RPD en or. Allez ensuite appuyer sur le bouton pour ouvrir le grand rideau métallique et progressez jusqu'à rentrer dans les wagons d'un train dont il faut préalablement rétablir l'alimentation en électricité. Vous devez alors affronter les passagers de la rame d'à côté avant d'y plonger afin d'éviter une collision brutale. Une fois la machine arrêtée, retournez-vous et allez au fond du wagon pour ramasser la troisième pièce du RPD en or. En récupérant le dernier morceau d'armes en or du jeu, vous obtenez le trophée argent / succès 40G : Un permis de tuer.

Vous voilà devant le boss final du jeu. Il vous suffit de tuer chacun des assaillants et d'intercepter en l'air les grenades de Becker. Vous montez enfin en voiture pour une séance de tir avec comme ultime objectif l'avion dans lequel s'enfuit Victor Branco. Félicitations, vous avez terminé Max Payne 3 !

Trophée bronze / succès 20G obtenu : Partie 3 terminée

Les armes en or

Pour chaque arme en or, vous trouverez ici les emplacements des trois pièces disséminées au fil des chapitres. Pour plus de détails sur les chemins à suivre, n'hésitez pas à consulter le cheminement de ces derniers afin de ne pas être perdu. Une fois toutes les armes en or récupérées, vous obtenez le trophée argent / succès 40G : Un permis de tuer.

PT92 en or

Les trois pièces du PT92 en or se trouvent dans le premier chapitre. La première se trouve sur la droite après avoir appris à manier le bullet time. La deuxième se situe au fond à droite après être sorti de l'ascenseur. La troisième est posée dans un angle sur la droite dans le sous-sol, juste avant une petite montée.

Mini-30 en or

Les trois pièces du Mini-30 en or se trouvent dans le deuxième chapitre. La première se trouve derrière le bar non loin du cadavre du footballeur Claudio. La deuxième est posée sur une table dans le restaurant asiatique en forme de cercle. La troisième est par terre dans une salle à droite directement après avoir descendu les escaliers, une fois la séquence d'hélicoptère terminée.
`ta Revolver .38 en or
Les trois pièces du Revolver .38 en or se trouvent dans le deuxième chapitre. La première est cachée derrière les platines dans la toute première salle. La deuxième est aussi derrière des platines, dans la salle aux triangles violets (il faut passer l'escalier sur la gauche pour y accéder). La troisième est posée au bout de la passerelle aux immenses lettres rouges, sur le toit.

M10 en or

Les trois pièces du M10 en or se trouvent dans le troisième chapitre. La première se trouve dans la petite salle d'enregistrement à droite de l'endroit où Passos interroge un brésilien sur une chaise. La deuxième est en contrebas des gradins lors de la première sortie à l'extérieur. La troisième est posée sur un siège au premier rang au milieu de la salle des trophées.

M82A1 en or

Les trois pièces du M82A1 en or se trouvent dans le troisième chapitre. La première se trouve dans la salle où il y a les panneaux caricaturaux de footballeurs, derrière la cachette qu'utilisent Max et Passos lors de la cutscène. La deuxième se trouve encore une fois en bas des gradins, cachées derrière un mur sur la gauche, lors de la séquence où Passos vous couvre avec son sniper. La troisième pièce se trouve avant la fin du niveau, lorsque vous grimpez des gradins pour dénicher le tireur qui campe. Elle se trouve sur la droite en haut de la rangée de sièges.

1911 en or

Les trois pièces du 1911 en or se trouvent dans le quatrième chapitre. La première se trouve derrière les banquettes au tout début de la mission. La deuxième est en haut de la mezzanine en bois toujours au début du chapitre. La troisième est posée par terre, en bas des escaliers extérieurs par lesquels Max et Passos sortent du bar.

SAF Calibre 40 en or

Les trois pièces du SAF Calibre 40 en or se trouvent dans le quatrième chapitre. La première se trouve dans la partie de l'appartement en flammes, dans le passage juste à droite devant l'escalier en bois. La deuxième se trouve sur les toits : après avoir retrouvé Passos, montez à gauche et allez tout au fond à droite. La troisième se trouve dans le garage à la fin du chapitre, dans la petite pièce, sur une table à gauche.

M500 en or

Les trois pièces du M500 en or se trouvent dans le quatrième chapitre. La première se trouve chez Max, à côté de la table basse et du canapé. La deuxième est posée derrière l'accès d'escalier qui vous a permis de monter pour la première fois sur le toit. La troisième est cachée dans l'appartement en chantier, prenez le petit passage en face de l'escalier en bois puis contournez sur la gauche.

Micro 9mm en or

Les trois pièces du Micro 9mm en or se trouvent dans le cinquième chapitre. La première se trouve sur des caisses à escalader, à la sortie du second hangar. La deuxième est cachée derrière un mur à droite de la sortie du hangar où Fabiana était attachée sur une chaise. La troisième se trouve au bout de la passerelle à l'étage du hangar dans lequel Max fait un plongeon bullet time sur le côté.

LMG .30 en or

Les trois pièces du LMG .30 en or se trouvent dans le cinquième chapitre. La première se trouve dans des gravats, à l'extérieur du dernier hangar duquel on sort par l'étage. La deuxième se trouve dans un abri en tôles devant le petit poste de contrôle qui donne accès aux docks. La dernière se trouve sur les docks, prenez l'unique passage qui vous permet de tourner deux fois sur votre gauche.

MD-97L en or

Les trois pièces du MD-97L en or se trouvent dans le sixième chapitre. La première se trouve dans la première salle du niveau, sous la table d'un bureau à gauche. La deuxième se trouve devant la cascade après la scène où Branco vous parle depuis son balcon. La troisième se trouve dans une petite vitrine, dans le hall d'entrée où un 4x4 vous fonce dessus.

Canon scié en or

Les trois pièces du canon scié en or se trouvent dans le septième chapitre. La première se trouve dans les toilettes du bar au début du niveau. La deuxième se trouve dans le grand hangar, à gauche dès la sortie de la salle où vous trouvez un fusil à lunette. La troisième se trouve à la fin du niveau : après être tombé dans un piège, examinez le sol à gauche de l'escalier qui vous permet de fuir.

SPAS-15 en or

Les trois pièces du SPAS-15 en or se trouvent dans le septième chapitre. La première se trouve dans le gros hangar, lorsque vous montez à l'étage d'en face après avoir descendu la première partie. Elle se trouve derrière les bidons justes devant vous. La deuxième est au sol derrière un petit muret sur votre droite après la scène de sortie du hangar. La troisième est cachée derrière vous la première fois que vous sautez d'un rebord pour atterrir en contrebas.

Auto 9mm en or

Les trois pièces de l'Auto 9mm en or se trouvent dans le huitième chapitre. La première se trouve à droite devant la porte d'un mausolée, juste avant de monter les grands escaliers doubles. La deuxième est posée dans une niche murale, au bout du couloir circulaire décoré d'urnes, sur la droite. La troisième est par terre dans le petit hangar à gauche, avant de rentrer dans l'église par la morgue.

608 Bull en or

Les trois pièces du 608 Bull en or se trouvent dans le huitième chapitre. La première se trouve derrière le petit obélisque à côté des nombreuses voitures dont vous avez tué les propriétaires. La deuxième est posée à côté du très gros cercueil entouré de piliers devant lequel Passos est retenu prisonnier. La troisième se trouve juste à votre droite, derrière le pupitre du prêtre lorsque vous commencez le gun-fight dans l'église.

DE .50 en or

Les trois pièces du DE .50 en or se trouvent dans le neuvième chapitre. La première se trouve sur le perron de la maison où vous apercevez dans une cinématique un policier exécuter un civil sur le balcon. La seconde est posée dans la végétation, devant le grillage par lequel vous observez le convoi de militaires et plusieurs prisonniers. La troisième est derrière la grille qui se trouve à gauche, juste après l'unique petit pont entre deux balcons de maisons du chapitre.

M972 en or

Les trois pièces du M972 en or se trouvent dans le neuvième chapitre. La première se trouve dans la salle de bain de l'appartement d'une femme qui part s'enfermer dans sa chambre. Après la séquence où vous affrontez un hélicoptère, descendez et regardez à gauche tout de suite après la grille traversée pour dénicher la deuxième pièce. La troisième est au sol à côté du grand grillage par lequel vous observez le convoi de militaires : sortez du jardin d'herbes et tournez à gauche pour la trouver.

FAL en or

Les trois pièces du FAL en or se trouvent dans le dixième chapitre. La première se trouve dans le bus vert détruit sur la droite, au tout début. La deuxième est à l'arrière du bus en plein milieu de la dernière salle du hangar. La troisième est posée au sol dans les bureaux, dans la salle en face des petits escaliers que vous descendez et où vous devez actionner la commande qui ouvre les portes menant vers l'extérieur.

M4 Super 90 en or

Les trois pièces du M4 Super 90 en or se trouvent dans le dixième chapitre. La première se trouve dans la première salle du hangar, au sol dans une petite remise avant d'appuyer sur un bouton clignotant pour ouvrir les portes coulissantes. La deuxième est dans la partie suivante du même hangar : après que Giovanna ait fait descendre un escalier mécanique, examinez l'établi au fond de la salle. La troisième est posée sur une table dans les bureaux d'entreprises, dans la petite salle derrière vous avant de descendre les uniques escaliers.

Super Sport en or

Les trois pièces du Super Sport en or se trouvent dans le onzième chapitre. La première se trouve au même étage que votre chambre, dans les cuisines, en passant par le passage de droite. La deuxième est sur le premier pont du bateau, au fond du petit passage à droite de l'intérieur du bâtiment.
Après la descente en tyrolienne, allez à droite de l'immeuble pour récupérer au sol la troisième partie de l'arme.

AK-47 en or

Les trois pièces de l'AK-47 en or se trouvent dans le onzième chapitre. La première se trouve dans un coffre caché derrière un tableau, à gauche des portes qui mènent à la cabine de pilotage du navire. La deuxième est cachée de l'autre côté du garage contre lequel vous arrivez dans votre premier gun-fight en compagnie de Passos. La troisième est au premier étage du musée : après avoir gravi les marches, descendez celles à droite pour la trouver.

Lance-Roquette en or

Les trois pièces du Lance-Roquette en or se trouvent dans le douzième chapitre. La première se trouve à côté de la baignoire dans la première salle où vous affrontez des ennemis. Après avoir monté l'escalier que vous avez débloqué en faisant exploser des bombonnes de gaz, longez le couloir et passez par le trou de la mur sur la droite pour dénicher la deuxième pièce. Après la séance de sniping sur l'échafaudage, ouvrez la grille jaune et tournez franchement sur la droite pour apercevoir la dernière pièce posée au sol.

FMP G3S en or

Les trois pièces du FMP G3S en or se trouvent dans le douzième chapitre. La première se trouve derrière un petit meuble sur la gauche, au bout du couloir en face de la première grille jaune que vous ouvrez grâce à un bouton. La deuxième est derrière le comptoir sur la droite lorsque vous êtes devant la baie vitrée qui mène sur la piscine. La troisième est cachée derrière un fauteuil marron : après la scène où Serrano s'occupe du chirurgien, progressez dans la grande salle et fouillez sur la droite.

MPK en or

Les trois pièces du MPK en or se trouvent dans le treizième chapitre. La première se trouve au tout début du niveau, à gauche quand vous pénétrez dans les cellules. La deuxième est dans les douches des hommes de la salle de musculation de l'UFE. La troisième est sous l'écran de vidéoprojecteur, dans une petite pièce avant de prendre l'ascenseur par lequel sont sortis plusieurs soldats armés de fusils à laser et de bombes à gaz.

LAW en or

Les trois pièces du LAW en or se trouvent dans le treizième chapitre. La première se trouve au début du chapitre, dans les douches sur la droite après avoir abattu deux policiers qui menaçaient des brésiliens agenouillés. La deuxième se trouve derrière une poubelle sur la gauche dans le parking au-dessus duquel se trouvait le véhicule blindé que vous avez détruit. La troisième est posée derrière le mur de sacs de sable, dans la salle d'entraînement au tir, à la fin du chapitre.

G6 Commando en or

Les trois pièces du G6 Commando en or se trouvent dans le treizième chapitre. La première se trouve derrière un petit muret à l'extérieur, après avoir monté les escaliers qui suivent la séance où vous détruisez un véhicule blindé. La deuxième est dans un tiroir de la cuisine qui suit la salle de musculation. La troisième est cachée derrière un petit muret dans la grande salle où l'ascenseur pour le cinquième étage vous attend.

Lance-Grenades Rotatif en or

Les trois pièces du Lance-Grenades Rotatif en or se trouvent dans le quatorzième chapitre. La première se trouve dans la première salle du niveau, au bout du chemin du tapis roulant. La deuxième est à l'étage de cette même salle, derrière les doubles portes à droite de celles qui mènent à la suite du chapitre. La troisième se trouve dans les douches situées sur votre droite dans le couloir après la zone des bagages.

RPD en or

Les trois pièces du RPD en or se trouvent dans le quatorzième chapitre. La première se trouve à l'étage du terminal principal, tout à gauche du côté des baies vitrées. La deuxième est posée près des baies vitrées au rez-de-chaussée : longez-les pour finir par la dénicher. La troisième est au fond du wagon du train dans lequel vous avez sauté pour échapper à une collision brutale avec un mur.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer l'accès aux fonctions de triche suivantes lorsque vous recommencez un niveau déjà terminé via l'écran de sélection des niveaux.

Bullet Time permanent

Récupérer tous les indices du mode Story ou obtenir une médaille d'or (score d'au moins 7000) sur tous les niveaux du mode Arcade..

Choix du personnage en mode Arcade

Terminer le jeu en difficulté Medium.

Difficultés Old School et Hardcore

Terminer le jeu en Hard.

Max B&W - version classique

Obtenir la médaille platine sur tous les chapitres du New York Minute.

Max B&W - version old school

Obtenir la médaille platine sur tous les chapitres du New York Minute.

Modèle de personnage avancé pour Max Payne

Terminer le mode Story en difficulté Old School.

Munitions illimitées

Trouver toutes les pièces du Golden Gun en mode Story.

New York Minute en mode Arcade

Terminer le jeu.

Painkillers illimités

Terminer le jeu en Hard avec la visée libre.

Tuer en un coup

Terminer le jeu en Hardcore avec la visée libre.

Medal of Honor

© Electronic Arts / Danger Close 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Gare à Tarik

Gardez (Afghanistan)

En pleine guerre contre le terrorisme, vous opérez en Afghanistan derrière les lignes de l'ennemi. Vous incarnez Rabbit de l'équipe AFO Neptune. Vous devez trouver votre informateur qui se trouve dans la ville normalement désertée par les Talibans.

Après l'embuscade, avancez à droite en restant à couvert. Eliminez les deux premiers ennemis qui arrivent vers vous et continuez d'avancer. Eliminez ensuite ceux qui essayent de se cacher derrière les bennes à ordure. Utilisez le viseur et visez la tête pour plus d'efficacité. Avancez ensuite et placez-vous derrière le chariot pour vous mettre en face des balcons du bâtiment. Eliminez les hommes qui se trouvent dans les balcons avant d'avancer à droite.

Entrez par la porte du garage et canardez l'ennemi pendant qu'il est étourdi. Suivez votre ami pour sortir par la porte arrière. Avancez dans l'allée et planquez-vous derrière le mur, à gauche. Prêtez main forte à vos amis qui se trouvent dans les balcons de droite et canardez les ennemis qui se tiennent dans les balcons situés à gauche et en face.

Quand le chemin est dégagé, avancez vers la porte et défoncez-la. Eliminez ensuite l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Allez ensuite à l'interrupteur qui se trouve à droite et frappez-le pour couper les lumières. Activez votre vision nocturne et entrez par la porte. Profitez du noir pour nettoyer les salles suivantes avant de monter à l'escalier.

Avancez dans le couloir et refroidissez le garde. Suivez ensuite votre ami et défoncez la porte. Dégommez les ennemis en restant à couvert avant d'entrer. Suivez ensuite votre ami jusqu'à l'escalier et montez. Sortez sur le toit et éliminez les ennemis pour retrouver vos amis.

Une fois devant la mitrailleuse, attendez que vos amis vous couvrent pour courir à droite et traverser le pont qui mène au toit suivant. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le toit et avancez.

Le sol s'effondre sous vos pieds et vous vous retrouvez à l'intérieur du bâtiment. Suivez votre ami pour sortir et éliminez les ennemis qui se trouvent en chemin. Montez ensuite sur le toit avec l'aide de votre ami. Avancez avec tout le groupe jusqu'à la cour.

Mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis qui arrivent par tous les cotés.

Suivez les indications de vos amis pour localiser les ennemis. Eliminez ceux qui arrivent par la droite ensuite ceux qui débarquent par la gauche. Neutralisez aussi ceux qui se trouvent derrière la clôture de la maison qui se trouve en face de vous. Avancez ensuite vers cette maison et planquez-vous derrière la voiture. Attendez que les ennemis ouvrent la porte pour les éliminer. Entrez ensuite et montez à l'étage pour tomber dans un piège.

Après l'explosion, suivez encore vos amis et sortez par l'arrière de la maison. Avancez et passez par le chemin de gauche pour prendre les ennemis à revers pendant qu'ils tirent sur vos alliés. Avancez vers la porte du fort et attendez

le bombardement de la porte avant d'entrer.

Entrez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Vous devez faire taire la mitrailleuse pour pouvoir avancer. Allez alors à gauche en passant d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre la porte située à gauche. Attendez que les ennemis ouvrent la porte et éliminez-les. Sortez votre fusil à pompe et avancez dans le couloir.

Eliminez le premier ennemi avant de monter la dénivellation. Neutralisez ensuite l'ennemi qui se trouve à droite et approchez-vous de la porte. Mettez-vous à couvert et attendez que les assaillants vous atteignent pour les éliminer. Allez ensuite à gauche et prenez le fusil sniper Dragunov qui se trouve sur la caisse.

Utilisez cette arme pour dégager le chemin pour vos alliés en éliminant l'homme qui se trouve derrière les fenêtres et ceux qui arrivent d'en bas.

Visez toujours la tête pour plus d'efficacité. Restez ensuite sur le toit, allez à gauche et éliminez les soldats qui gardent l'entrée de l'entrepôt. Descendez ensuite pour rejoindre vos amis. Passez par le hangar pour vous retrouver dans la ruelle arrière. Avancez à droite pour retrouver des gardes ennemis. Restez toujours derrière les caisses et neutralisez vos ennemis. Lancez des grenades derrière le camion pour tuer les ennemis ou les obliger à se mettre à couvert.

Avancez ensuite et défoncez la porte suivante. Entrez en compagnie de vos amis et nettoyez la salle avant de sortir à l'air libre. Défoncez une autre porte et tirez rapidement une balle dans la tête du terroriste qui tient votre informateur. Avancez enfin vers l'arrière du camion pour monter et quitter cet enfer.

Bagram à Bagram

Aérodrome de Bagram (Afghanistan)

Pendant le trajet tirez sur les ennemis qui se trouvent à droite de la route. Abattez aussi ceux qui arrivent avec les voitures. Tirez ensuite sur les citernes qui se trouvent à gauche pour éliminer ceux qui se trouvent à coté.

Une fois devant la position ennemie, prenez place derrière la mitrailleuse du véhicule et éliminez les ennemis qui gardent l'entrée. Tirez sur les citernes qui se trouvent à droite et à gauche pour provoquer un maximum de dégâts. Neutralisez ensuite le tireur qui se trouve derrière la tourelle du véhicule qui arrive puis sur le véhicule pour l'exploser.

Vous partez ensuite à droite à la recherche des mortiers. Une fois à pied, avancez à droite et mettez-vous à couvert derrière la carcasse du char. Eliminez l'ennemi équipé d'un RPG qui se trouve sur le toit. Neutralisez ensuite les autres hommes qui sont sur le toit et ceux qui arrivent d'en bas. Avancez ensuite dans le bâtiment en ruine.

Entrez dans ce bâtiment et commencez le nettoyage en restant toujours à couvert et en compagnie de vos amis. Surveillez l'étage pour débusquer les ennemis tout en neutralisant ceux qui se trouvent en bas. Avancez encore un peu et tournez à gauche pour vous retrouver en face de la résistance ennemie. Lancez vos grenades et neutralisez les survivants avant de monter les escaliers.

Utilisez ensuite le viseur laser pour la frappe aérienne. Visez entre les deux tours qui gardent l'entrée. Quand le blindé ennemi arrive, visez-le avec le laser pour le faire exploser également. Descendez ensuite et préparez-vous à neutraliser les deux ennemis qui arrivent par la droite. Éliminez ensuite celui qui se planque à gauche et montez l'escalier situé à gauche.

Eliminez les deux hommes qui se trouvent à droite et approchez-vous du bord pour cibler et neutraliser les ennemis et leurs mortiers qui se trouvent en bas à droite. Avancez ensuite et tirez rapidement sur l'RPG qui se trouve dans le bâtiment en ruine à gauche.

Montez l'escalier, allez à gauche et éliminez un autre ennemi. Approchez-vous du bord et descendez les deux équipes de mortiers qui se trouvent à droite et à gauche pour faire taire leurs armes. Descendez ensuite et passez le grillage.

Avancez dans le cimetière d'avions et neutralisez une autre équipe de mortiers qui se trouve à gauche. Vous devez ensuite sécuriser ce cimetière. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent dans les avions, à droite.

Passez ensuite aux autres Talibans qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser quand les ennemis sont à proximité. Tirez ensuite sur le manieur de la mitrailleuse situé en haut à gauche dans le balcon puis éliminez les ennemis qui arrivent par la droite tout en avançant vers l'entrepôt.

Entrez dans cet entrepôt et commencez à éliminer les Talibans qui avancent sur la passerelle. Neutralisez ceux qui se trouvent en bas avant l'arrivée du véhicule ennemi. Eliminez le tireur derrière la tourelle du véhicule et montez l'escalier.

Suivez vos amis et sortez par la porte arrière. Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent à gauche derrière le mur. Neutralisez ensuite le manieur de la mitrailleuse et empêchez d'autres ennemis de prendre le contrôle de cette arme. Avancez ensuite dans la cour e neutralisez ceux qui se cachent à droite entre les containers. Approchez-vous ensuite de la porte du hangar et tuez l'ennemi qui surgit. Entrez et montez l'escalier à droite pour prendre à revers les ennemis pendant qu'ils tirent sur vos amis. Explosez les réservoirs rouges pour tuer ceux qui les entourent.

Nettoyez le hangar ensuite sortez en direction de la tour. Utilisez votre viseur pour cibler et tuer les ennemis qui se trouvent à son sommet. Montez ensuite l'escalier situé à droite et prenez place derrière le mur. Eliminez les snipers qui arrivent. Descendez et entrez dans la base de la tour.

Eliminez les premiers ennemis et avancez jusqu'au couloir. Faites taire la tourelle qui se trouve au fond du couloir pour pouvoir avancer. Suivez vos amis jusqu'au premier étage où se trouvent plusieurs Talibans. Avancez à gauche et neutralisez-les. Défoncez ensuite la porte qui se trouve à gauche et dégommez les ennemis qui se replient. Nettoyez la zone et avancez jusqu'à la zone du regroupement.

Montez au sommet de la tour et utilisez le marqueur laser pour cibler les unités ennemies pour les frappes aériennes. Suivez les indications de votre ami pour repérer les renforts ennemis et les cibler. Changez d'arme et utilisez le marquage pour les missiles des unités mobiles. Eliminez les tireurs armés de RPG, les voitures munies de tourelles avant qu'ils ne s'approchent de votre position et les chars avant qu'ils n'avancent à une distance de tir.

1er jour

Cours avec les loups...

Gardez, position 15501000

Vous incarnez Deuce et l'équipe AFO Wolfpack. Montez sur votre quad et suivez votre GPS qui se trouve sur le volant, à droite. Vous pouvez utiliser votre vision nocturne pour mieux repérer le chemin et les ennemis par la suite. Respectez les consignes de votre ami qui vous devance pour ne pas être repéré. Une fois l'objectif atteint, laissez le quad et avancez vers le village. Visez ensuite le garde qui se trouve dans la tour de droite et éliminez-le. Suivez ensuite votre ami et entrez dans le village.

Pénétrez ensuite dans le bâtiment qui se trouve à gauche et éliminez les deux guetteurs qui se trouvent dans les tours. Votre ami alertera les gardes qui sortiront du bâtiment d'en face. Eliminez-les et regroupez-vous avec votre unité. Revenez ensuite à votre quad pour partir dans une autre zone.

Sortez votre fusil sniper et visez les ennemis qui se trouvent au loin. Restez calme et ne vous précipitez pas en tirant sur les deux hommes qui se trouvent dans le camp. Utilisez ensuite la vision thermique pour localiser l'ennemi qui se trouve dans la tour et éliminez-le. Repérez enfin un autre Taliban qui monte dans la tour et abattez-le avant de reprendre votre chemin.

Entrez dans le village suivant et suivez les indictions de votre partenaire. Eliminez alors le garde qui sort par la porte qui se trouve de l'autre coté du village. Couvrez votre ami pendant qu'il marque le camion et suivez-le ensuite en restant dans l'ombre. Neutralisez un ennemi quand votre ami vous le demande pour qu'il s'occupe du deuxième.

Avancez ensuite vers le camion suivant et attendez que votre ami vous dégage la route pour avancer. Placez le marqueur et butez l'un des gardes. Avancez ensuite vers votre ami pour qu'il vous aide à grimper. Avancez et laissez

passer la patrouille pour traverser la cour en silence. Montez l'escalier, entrez dans la cabane et éliminez l'homme seul qui vous tourne le dos. Avancez vers le camion par son coté droit et marquez-le.

Rebroussez chemin et éliminez le garde qui patrouille. Attendez le signal de votre ami pour traverser la cour et le retrouver. Remontez la dénivellation et avancez avec votre ami. Une fois devant les ennemis, restez dans l'ombre et butez-les. Eliminez celui qui se trouve à gauche et montez l'escalier. Avancez en éliminant les gardes en chemin. Montez la dénivellation avec l'aide de votre ami et courez vers les quads. Roulez ensuite jusqu'à retrouver vos camarades.

Dorothy est une catin

Vallée de Chah-e-Kot, position 19009210

Vous incarnez Rabbit et son équipe Neptune. Avancez, en suivant vos amis et neutralisez le premier groupe de gardes. Laissez passer le deuxième groupe et continuez à suivre vos amis. Avancez à gauche et attendez l'ordre de tir pour dégommer les éclaireurs Talibans qui se trouvent autour du feu.

Avancez ensuite vers la position AA pour faire taire la batterie, la zone est bien gardée par les Talibans. Restez à couvert en haut à droite et neutralisez les premiers ennemis qui se trouvent à droite. Eliminez ensuite ceux qui descendent par le coté gauche et méfiez-vous de leurs grenades. Avancez à droite, montez la pente et débusquez les ennemis qui sont derrière les sacs de sable. Nettoyez alors la zone en avançant lentement pour ne pas tomber entre les tirs des ennemis et placez une charge sur la batterie AA. Explosez-la et montez la dénivellation avec l'aide de votre ami.

Avancez ensuite et suivez votre camarade Mother. Utilisez ensuite le marqueur laser pour marquer le premier camion du convoi pour une frappe aérienne.

Regroupez-vous ensuite avec vos amis et approchez-vous du village. Attendez l'arrivée de la patrouille et neutralisez-la. Restez à couvert et butez les Talibans qui arrivent vers vous pendant que l'avion de soutien allume le village et ses occupants. Avancez ensuite en suivant vos amis et passez devant par la droite. Vous serez alors désarmé par un Taliban mais vos amis sont là pour vous sauver.

Reprenez votre route et enfoncez la porte de la maison en ruine. Entrez ensuite dans la grotte, passez en vision nocturne et passez devant pour ouvrir le chemin pour votre équipe.

Eliminez l'homme qui agonise mais qui essaye de vous tirer dessus quand même. Sortez ensuite de la caverne et approchez-vous du camp ennemi. Avancez à gauche pour vous placer derrière les ennemis et enclencher les festivités. Neutralisez ceux qui se trouvent dans ce camp en restant toujours à couvert derrière les rochers. Avancez ensuite à gauche et attendez le raid sur la DCA.
Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et ciblez les positions ennemies avec les marqueurs lasers.

Avancez ensuite et passez par une autre caverne. Vous devez ensuite aider l'avion allié qui est dans la ligne de mire des ennemis. Canardez les premiers hommes qui arrivent par la gauche ensuite prenez le RPG qui se trouve sur la table. Ciblez les caisses de munitions et tirez pour obtenir un joli feu d'artifice.

Les entrailles de la bête

Vallée de Chah-e-Kot, position 17809020

Vous incarnez le Spc Dante Adams du 1er bataillon du 75ème régiment Ranger. Après le débarquement, avancez dans l'oued que vous devez nettoyer pour le reste des troupes. La visibilité est terrible dans cette zone donc avancez lentement. Vous devez avancer d'un abri à l'autre et vous fier aux indications de vos amis pour repérer les Talibans.

N'avancez que si toute l'équipe avance pour avoir une bonne couverture. Méfiez-vous des grenades ennemies et des Talibans qui foncent vers vos positions. Utilisez votre viseur pour localiser les ennemis et butez-les. Avancez encore à gauche et éliminez en premier les ennemis équipés de RPG. Nettoyez tout l'oued et continuez de suivre vos

camarades.

Avancez et entrez dans le village. Sortez votre fusil à pompe et neutralisez les ennemis qui s'y cachent.

Passez ensuite par la maison de droite et butez les deux Talibans qui se cachent derrière la clôture située à droite. Avancez encore et butez les Talibans qui se trouvent à gauche. Utilisez vos grenades contre ceux qui sont bien barricadés.

Continuez d'avancer jusqu'à repérer la position fortifiée ennemie. Vous devez marquer cette position avec le fumigène pour la frappe aérienne. Pendant que votre ami avancera vers la position ennemie, vous devez maintenir la mitrailleuse ennemie sous pression en tirant sans relâche. Eliminez aussi les ennemis qui se placent à droite sur la cabane ou à gauche pour éviter leurs tirs.

Maintenez la cadence et n'arrêtez de tirer que lorsque votre ami place le fumigène. Restez ensuite à couvert en attendant le bombardement de la position.

Regroupez-vous avec vos amis et avancez jusqu'au petit canyon. Avancez d'un abri à l'autre et neutralisez les ennemis qui se trouvent en haut, à gauche. Éliminez ensuite ceux qui vous barrent la route avant qu'ils ne se replient. Une fois dans la zone où se trouvent les carcasses de chars russes, restez à couver et neutralisez les soldats qui se trouvent en haut, en face de vous, et ceux qui rappliquent par la droite. Continuez d'avancer et restez attentif aux indications de vos amis pour repérer les talibans. Tuez alors les deux qui arrivent dans le canyon ensuite ceux qui sont postés en haut à droite.

Approchez de la ZA à nettoyer et avancez vers la première hutte.

Cette dernière est piégée et l'explosion vous laissera étourdi pendant un moment. Une fois rétabli, sortez votre arme et canardez les ennemis qui arrivent par la colline. Courez ensuite vers la hutte qui se trouve à gauche et prenez place derrière une fenêtre. Repoussez les ennemis qui avancent vers votre position et repliez-vous quand un RPG est lancé contre votre position.

Défendez ensuite votre flanc gauche et repoussez les ennemis jusqu'à un autre tir de RPG qui défonce le mur de la hutte. Trouvez un abri derrière les murs qui résistent et continuez de protéger votre position. Tirez ensuite sur le véhicule qui fonce sur vous et éloignez-vous de sa trajectoire.

Vous devez maintenant protéger vos deux flancs puisque les ennemis arriveront par les deux cotés. Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de votre position et surveillez constamment l'autre coté pour repousser les débordements. Résistez aux attaques en restant près de vos amis et tenez vos positions jusqu'au dernier répit.

Au dernier moment, quand votre chef annule la demande de renforts puisque vous allez bientôt succomber au surnombre ennemi, deux Apaches arrivent et commencent à canarder les Talibans qui se replient et vous laissent tranquille.

Gunfighters

Vallée de Chah-e-Kot, position 15109160

Vous incarnez le capitaine Brad " Hawk " Hawkins du 1er bataille du 2ème régiment d'aviation et vous contrôlez un Apache. Commencez par tester vos armes ensuite localisez vos cibles. Utilisez les missiles Hellfire pour détruire les trois positions de mortier et reprenez votre route.

Une fois au dessus du village, commencez par exploser les trois voitures qui y entrent par le pont. Tirez ensuite sur les Talibans qui se trouvent dans le village.
Repérez les RPG et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous tirent dessus. Ils se trouvent généralement sur les toits des maisons.

Utilisez vos roquettes pour plus de dégâts. Eliminez ensuite les trois ennemis équipés de lance-roquettes qui se

trouvent sur la colline, à droite. Après avoir fait le tour du village, votre ami est sérieusement touché. Tirez alors sur les ennemis qui se replient sans oublier de viser ceux équipés de RPG qui se trouvent dans la cour et sur le toit de la maison de droite.

Ciblez enfin le bâtiment qui se trouve au fond du village avec vos roquettes pour éliminer ceux qui y sont retranchés et qui vous lancent des roquettes.

Une fois le village nettoyé, vous allez suivre l'Apache allié. Tirez sur les cibles identifiées par votre ami avant qu'ils ne trouvent le temps de lancer leurs roquettes.

Utilisez les missiles Hellfire pour les positions de mortier localisées par votre ami. Lancez les roquettes sur les caisses de munitions pour les exploser. Suivez les indications de l'Apache allié pour neutraliser les fuyards et nettoyer la zone.

Vous serez ensuite attaqué par une autre position ennemie. Utilisez les Hellfire contre les positions indiquées et explosez les véhicules et le canon anti-air qui se trouve à sa droite. Explosez aussi le canon qui se trouve près de la voiture située au sommet de la colline avant de les survoler pour ne pas être ciblé par eux. Utilisez enfin votre Hellfire contre la cible localisée pour terminer le travail et revenir à la base.

Des ennemis venus de loin

Vallée de Chah-e-Kot, position 28509540

Vous revenez à Deuce de l'AFO Wolfpack. Utilisez le sniper et suivez les indications de votre camarade Dusty pour localiser et dégommer les ennemis qui se trouvent dans la crête.

Retenez votre respiration pour obtenir plus de stabilité au moment de tirer avec votre sniper. Eliminez ensuite l'équipe de mortier. Passez ensuite au camp ennemi et nettoyez-le. Repérez les snipers ennemis et liquidez-les avant qu'ils ne vous ciblent. Neutralisez ensuite le reste des ennemis avant d'être repéré.

Pendant votre repli, éliminez les ennemis en commençant par ceux qui sont équipés de RPG. Repoussez ensuite vos poursuivants et restez toujours à couvert derrière les rochers. Restez près de votre ami et éliminez tous les ennemis qui étaient à vos trousses.

Suivez ensuite Dusty et passez à coté du blessé ennemi qui agonise et appelle ses amis. Montez alors à gauche pour tendre une embuscade à ceux qui arrivent. Éliminez le RPG en premier et neutralisez ensuite le reste des ennemis. Vous combattez en plus des Talibans, les combattants d'Al-Qaida tchétchènes et arabes qui sont surentrainés et bien équipés.

Continuez d'avancer jusqu'à avoir le camp des ennemis en vue. Rampez jusqu'au bord de la colline et sortez votre sniper. Passez à la vision thermique pour localiser les ennemis et neutralisez-les. Suivez encore une fois vers une autre position de tir où vous devez donner un coup de main à l'équipe Neptune qui se replie. Tirez sur les ennemis armés de RPG en premier. Ils seront localisés pour vous par Dusty. Neutralisez tous les ennemis pour faciliter la retraite de vos amis.

Compromis

Vallée de Chah-e-Kot, position 20508890

Vous incarnez Rabbit et l'équipe Neptune qui, malgré les efforts de Deuce et Dusty, sont encore sous le feu ennemi. Tenez votre position à couvert et commencez par éliminer celui qui manie le RPG situé en haut de la crête.

Repoussez ensuite ceux qui s'approchent de vous par la gauche essentiellement. Couvrez la retraite de vos amis jusqu'au lancement du fumigène. Quittez alors votre position et repliez-vous près de Mother.

Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui vous pourchassent. Repliez-vous ensuite vers l'hélicoptère mais il lui

est impossible d'atterrir vu le danger en bas. Avancez vers les ruines et mettez-vous en position. Utilisez le marqueur laser pour marquer la hutte pour une frappe aérienne.

Tenez ensuite votre position derrière une fenêtre et repoussez la charge ennemie. Allez ensuite à l'arrière et montez la dénivellation avec l'aide de votre ami. Après la blessure de ce dernier, vous prenez sa mitrailleuse.

Avancez vers un autre village et nettoyez-le avec votre mitrailleuse. Courez ensuite vers l'hélicoptère et prenez position derrière la mitrailleuse.

Canardez les ennemis en bas et commencez toujours par cibler les RPG qui sont dangereux pour l'hélicoptère. Preacher et Voodoo restent en bas pendant que votre hélico se replie à cause des tirs RPG reçus.

2ème jour

Les filets de Neptune

Takur Ghar, position 20108890

Vous revenez pour exfiltrer vos deux amis qui sont restés sur les lieux de votre dernière mission. Mais suite aux tirs ennemis l'hélicoptère est touché et décroche. Vous tombez alors de l'hélico et vous ne disposez que de votre couteau comme arme. Avancez alors à droite pour retrouver Mother. Rampez sous les rochers et attaquez furtivement l'ennemi. Vous disposez maintenant d'un pistolet.

Reprenez votre route et rampez pour éliminer en silence l'ennemi qui se trouve à droite. Continuez d'avancer pour apercevoir deux hommes vous tournant le dos. Neutralisez-les rapidement avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Allez ensuite à gauche et planquez-vous pour laisser la patrouille des trois hommes s'approcher. Quand ils vous tournent le dos, attaquez-les en commençant par celui qui possède le RPG. Avancez ensuite et neutralisez ceux qui se trouvent sur le chemin.

Continuez votre route jusqu'à la rencontre avec Mother. Remontez la pente pour repérer un camp ennemi. Allez à gauche et placez-vous en haut de la pente. Attendez que les ennemis se séparent et éliminez-les rapidement pendant qu'ils patrouillent.

Commencez par tuer les ennemis qui sont à gauche ensuite celui qui arrive par la droite avant qu'il ne repère les corps. Neutralisez ensuite les deux qui se trouvent en haut sur le pont, à gauche. Nettoyez le camp avant d'avancer.

Suivez Mother et rampez sous les ponts. Attendez que la patrouille passe avant de continuer votre chemin.

Prenez à gauche pendant que votre ami part à droite. Eliminez l'ennemi qui se trouve sur le pont et celui qui se trouve à gauche. Suivez ensuite votre ami et neutralisez les ennemis qui arrivent par la gauche.

Avancez à droite puis rampez à gauche pour entrer dans la caverne. Attendez l'ordre de Mother pour vous déplacer et vous mettre à l'abri. Commencez à neutraliser les ennemis qui occupent la colline. Avancez ensuite vers cette dernière et prenez position derrière les caisses. Canardez ceux qui arrivent et qui lancent des fumigènes. Oubliez votre vision nocturne et profitez de la lumière des fumigènes pour localiser et buter vos ennemis.

Avancez ensuite vers la cabane et entrez. Quand cette dernière est touchée par les roquettes, vous serez étourdi et trainé par votre ami. Pendant qu'il vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à sortir de la cabane. Avancez alors en courant jusqu'au bord de la falaise et sautez. Vous tomberez malheureusement dans les mains des combattants d'Al-Qaida.

Secourir les secouristes

Takur Ghar, position 20508890

Vous incarnez à nouveau le Ranger et le Spc Dante Adams qui partent au secours de l'équipe Neptune. Après le crash, prenez les commandes de la tourelle de l'hélicoptère et canardez les ennemis qui approchent. Ciblez comme toujours ceux qui manient les RPG avant qu'ils ne tirent. Tirez des courtes rafales pour ne pas surchauffer la mitrailleuse.

Quittez ensuite l'hélicoptère et déployer-vous autour de l'épave pour protéger le périmètre. Repoussez les assaillants et restez à couvert pour éviter les tirs de la mitrailleuse qui se trouve au fond. Utilisez ensuite le marqueur laser pour cibler la mitrailleuse dans le bunker pour la frappe aérienne.

Continuez votre chemin pour vous retrouver face à une autre mitrailleuse. Avancez par la droite en éliminant les ennemis et prenez place pour cibler au laser la mitrailleuse. Après la frappe, nettoyez la zone et avancez vers le bunker.

Entrez ensuite dans la grotte et éliminez les premiers ennemis qui se replient.

Continuez d'avancer et mettez-vous à couvert pour neutraliser d'autres hommes armés. Suivez ensuite le couloir sombre et activez votre vision nocturne. Quand les soldats allument un fumigène dans la grande salle, désactivez la vision nocturne et mettez-vous à couver derrière le pilier central. Canardez les hommes qui arrivent par la droite ensuite par la gauche et encore une fois par la droite. Suivez ensuite votre ami à la poursuite des ennemis. Une fois près de la sortie de la grotte, vous retrouvez deux membres de l'équipe des SEALS Neptune.

Vous devez ensuite partir à la recherche des deux autres membres. Commencez par attaquer le premier camp et avancez en compagnie du reste du groupe pour avoir un bon soutien. Attaquez par le flanc gauche et avancez d'un abri à l'autre. N'avancez que si une zone est complètement nettoyée pour ne pas subir des attaques par derrière ou sur les flancs.

Avancez vers le camp suivant et éliminez les combattants d'Al-Qaida qui arrivent derrière les caisses.
Avancez ensuite vers le camp par le flanc droit et neutralisez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses.

Méfiez-vous des hommes cachés sur la colline située à gauche. Montez ensuite sur cette même colline en passant par le chemin de gauche et sortez votre fusil à pompe pour accueillir les ennemis qui arrivent. Nettoyez ensuite la zone en avançant pour pouvoir monter la dénivellation.

Continuez à suivre vos amis jusqu'à tomber sur d'autres combattants d'Al-Qaida. Restez à couvert derrière les rochers et éliminez les ennemis qui avançant à droite. Repérez ensuite ceux équipés d'RPG et neutralisez-les en premier.

Avancez ensuite à gauche et restez à couvert derrière les rochers qui se trouvent au bord de la falaise. Comme vous l'indique vos amis, neutralisez les ennemis qui manient des RPG et qui se trouvent à droite. Neutralisez ensuite ceux qui bloquent votre chemin, à gauche. Utilisez vos grenades pour débusquer vos ennemis et avancez lentement quand vous voyez que les combattants se replient. Prenez place ensuite derrière les rochers qui font face au bunker ennemi.

Utilisez tout votre arsenal et surtout vos grenades contre ces combattants pour les faire sortir de leurs cachettes. Tenez ensuite votre position et repoussez les ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts aériens qui dégagent le chemin devant vous.

Avancez ensuite et entrez dans la grotte à la recherche de Mother et de Rabbit.

Vous les trouverez encore en vie mais Rabbit est dans un sale état et il a besoin de secours. Malheureusement les secours n'arriveront pas à temps et Rabbit succombera à ses blessures malgré vos efforts. Félicitations ! Vous avez terminé le jeu mais la guerre n'est pas encore finie.

TROPHÉES

Bronze

MJ : Premières impressions

Jouer 15 minutes en ligne

MJ : Tour de service

Jouer 2 heures en ligne

MJ : Appui massif

Tirer 1 000 balles en un tour (accordé à la fin du tour)

MJ : Tour d'horizon

Jouer une fois dans chaque classe (2 minutes minimum)

MJ : Mission d'entraînement

Jouer en mode Mission de combat

MJ : Assaut d'entraînement

Jouer en mode Assaut d'équipe

MJ : Sécurisation d'entraînement

Jouer en Contrôle de secteur

MJ : Raid d'entraînement

Jouer en mode Raid sur objectif

MJ : Progression

Atteindre le niveau 2 dans n'importe quelle classe

MJ : Vétéran

Atteindre le niveau 4 dans n'importe quelle classe

MJ : Atteindre les sommets

Atteindre le niveau 8 d'une classe

MJ : Spécialiste des missions

Jouer 2 heures en mode Mission de combat

MJ : Spécialiste des assauts

Jouer 2 heures en mode Assaut d'équipe

MJ : Spécialiste en sécurisation

Jouer 2 heures en mode Contrôle de secteur

MJ : Spécialiste des raids

Jouer 2 heures en mode Raid sur objectif

MJ : De l'avant

Déployer une action de soutien type attaque de missile (accordé à la fin du tour)

Première incision

Solo : terminer la mission Gare à Tarik

Bienvenue au TOC

Solo : terminer la mission Bagarre à Bagram

Développer la situation

Solo : terminer la mission Cours avec les loups.

Des invités non prévus

Solo : terminer la mission Dorothy est une catin

La guerre en grand

Solo : terminer la mission Les entrailles de la Bête

Réunion d'ennemis

Solo : terminer la mission Gunfighters

Des amis venus de loin

Solo : terminer la mission Des amis venus de loin

Au bout du suspense

Solo : terminer la mission Compromis

S.E.R.E.

Solo : terminer la mission Les filets de Neptune

Huit héros à bord

Solo : terminer la mission Secourir les secouristes

Coup de marteau

Solo : mission Bagarre à Bagram, détruire 2 véhicules avec une bombe d'une tonne à guidage laser

Tomber de haut

Solo : faire un saut de 7,5 mètres de haut en quad

Rasé de frais

Solo : détruire 30 bâtiments dans le village de Gunfighters

À la moulinette

Solo : dans Compromis, éliminer 15 ennemis avec le M60

Gagner une bataille...

Solo : terminer le jeu en mode Facile, Moyen ou Difficile

Au scalpel

Solo : éliminer 20 ennemis au couteau

Pistolero

Solo : éliminer 30 ennemis au pistolet

En pleine poire

Solo : 7 tirs pleine tête d'affilée (toutes les armes sauf fusil sniper longue portée)

D'une pierre cinq coups

Solo : éliminer 5 ennemis à la fois avec une seule grenade

Les Rangers ouvrent la voie

Solo : terminer toutes les missions de Dante

Ne jamais abandonner

Solo : terminer toutes les missions de Rabbit

Bonne chance

Solo : terminer toutes les missions de Deuce

Argent

MJ : Contrôleur du feu

Utiliser chaque action de soutien offensif au moins une fois (accordé à la fin du tour)

MJ : Roi du soutien

Gagner 1 000 points de soutien

MJ : Tier 1

Atteindre le niveau maximum d'une classe

En finesse

Solo : dans la mission Gare à Tarik, tuer le preneur d'otage d'un tir à la tête

Assez d'AC

Solo : dans la mission Dorothy est une catin, détruire tout le camp d'Al-Qaida avec l'AC-130

Suppression rapide

Solo : dans la mission Les entrailles de la Bête, neutraliser la DShK en moins de 2 minutes

Cours d'anatomie

Solo : en tant que sniper, toucher toutes les parties du corps

Le silence est d'or

Solo : dans la mission Les filets de Neptune, éliminer 13 ennemis sans alerter personne

Timber !

Solo : dans la mission Secourir les secouristes, abattre 5 arbres avec le minigun

...N'est pas gagner la guerre.

Solo : terminer le jeu en mode Difficile

Or

MJ : Tableau d'honneur

Être 10 fois dans les 3 premiers du classement du tour

Ponctualité

Solo : terminer tous les niveaux Tier 1 avant la fin du temps imparti

Platine

Medal of Honor Tier 1

Obtenir tous les trophées de campagne et en ligne

GUIDE MULTIJOUEUR : PRINCIPES DE BASE ET DÉBLOCAGES

Le multijoueur de Medal Of Honor 2010 est construit autour de 3 classes : Forces Spéciales, Fusillier et Sniper. Chacune deces classes a son utilité.

Chacune des classes ont leur utilisation :
Forces Spéciales : Armes légères, lance-roquettes et grenades à fragmentation.
Fusillier : Armes lourdes, lance-grenades et fumigènes.
Tireur d'élite (sniper) : Fusil longue portée, C4 et grenade à fragmentation

Chaque classe est composée de 15 niveaux (pour un total de 45). A chaque partie, vous gagnez de l'expérience qui fait grimper vos niveaux et qui vous permet d'accéder à de nouvelles armes.

Les niveaux ne sont pas à prendre en compte pour départager les joueurs. En effet, c'est l'aptitude qui faut regarder. Ce chiffre augmente selon votre score à chaque partie. Il est visible de tous dans le tableau des scores. Quand vous commencez, l'aptitude est à 0 et grimpe facilement au début (+300,+400). Mais, aux alentours de 3000-5000, le chiffre diminue pour faire du +10. et il devient plus rare de faire un chiffre positif et plus fréquent de faire un chiffre négatif. Pour l'instant, le record est de 123 500.

Si vous faites une partie seulement avec une seule classe, les points iront à cette classe. Si vous jouez avec plusieurs classes pendant une partie, le nombre de points sera attribué aux classes parmi celles que vous avez utilisées.

Les niveaux

Niveau 1 : Recrue, point de départ (0)
Niveau 2 : Soldat, 250 points d'exp
Niveau 3 : Expert, 350 points d'exp
Niveau 4 : Vétéran, 500 points d'exp
Niveau 5 : Opérateur, 800 points d'exp
Niveau 6 : Commandant, 1100 points d'exp
Niveau 7 : Soldat d'élite, 1500 points d'exp
Niveau 8 : Recrue Tier 1, 2000 points d'exp
Niveau 9 : Soldat Tier 1, 2500 points d'exp
Niveau 10 : Expert Tier 1, 2800 points d'exp
Niveau 11 : Vétéran Tier 1, 3200 points d'exp
Niveau 12 : Opérateur Tier 1, 3600 points d'exp
Niveau 13 : Commandant Tier 1, 4000 points d'exp
Niveau 14 : Soldat d'élite Tier 1, 4400 points d'exp
Niveau 15 : Machine de Guerre Tier 1, 4800 d'exp
Rappel : Un kill est égal a 10 points.

Déblocages

Fusillier

Niveau 1 : Fusil d'assaut ; M16A4 et AK-47
Niveau 2 : Chargeur supplémentaire
Niveau 3 : Viseurs pts rouge
Niveau 4 : Mitrailleuses ; M249 et PKM
Niveau 5 : Silencieux
Niveau 6 : Balla à têtes creuses
Niveau 7 : Viseurs de combats (viseurs longue distance)
Niveau 8 : Compensateurs
Niveau 9 : Fusil d'assaut F2000
Niveau 10 : Fusils d'assauts vétérans (avec camouflage)

Niveau 11 : Mitrailleuses vétérans (avec camouflage)
Niveau 12 : Fusil d'assaut ennemi*
Niveau 13 : Munitions de pistolet
Niveau 14 : Mitrailleuses pour ennemi*
Niveau 15 : Grenade supplémentaire

Forces spéciales

Niveau 1 : Carabines ; M4A1 et AKS-74U
Niveau 2 : Chargeur supplémentaire
Niveau 3 : Viseur pts rouge
Niveau 4 : Fusil a pompe ; 870 MCS et TOZ-194
Niveau 5 : Silencieux
Niveau 6 : Cartouches à balles têtes creuses (fusil a pompe)
Niveau 7 : Viseurs de combat (viseur longue distance)
Niveau 8 : Viseur laser
Niveau 9 : PDW P90
Niveau 10 : Carabines vétérans (avec camouflage)
Niveau 11 : Fusils a pompes vétérans (avec camouflage)
Niveau 12 : Carabines ennemis*
Niveau 13 : Munitions de pistolet
Niveau 14 : Fusils a pompes ennemis*
Niveau 15 : Grenade supplémentaire

Sniper

Niveau 1 : Fusil de combat ; M21 et SVD
Niveau 2 : Chargeur supplémentaire
Niveau 3 : Viseurs de combats (viseur longue distance)
Niveau 4 : Fusil sniper a culasse mobile : M24 et SV-98
Niveau 5 : Télémètre
Niveau 6 : Balles à têtes creuses
Niveau 7 : Viseurs téléscopique
Niveau 8 : Silencieux
Niveau 9 : Fusil d'assaut G3
Niveau 10 : Fusil de combat vétérans (avec camouflage)
Niveau 11 : Fusil de sniper vétérans (avec camouflage)
Niveau 12 : Fusils de combats ennemis*
Niveau 13 : Munitions de pistolet
Niveau 14 : Fusils de sniper ennemies*
Niveau 15 : Grenade supplémentaire

*: l'arme est disponible dans les 2 camps.

GUIDE MULTIJOUEUR : LES ARMES

Armes de la coalition (US)

Fusilier : M16A4, M249, F2000
Tireur d'élite : M21, M24, G3A4
Forces spéciales : M4A1, 870 MCS, P90 PDW

Armes secondaires et accessoires :

Fusilier : Lance-grenade 40mm, grenade fumigène, pistolet M9, couteau.
Tireur d'élite : C4, grenade à fragmentation, pistolet M9, couteau.
Forces spéciales : Lance-roquette M136, grenade à fragmentation, pistolet M9, couteau.

Armes des OPFOR

Fusilier : AK-47, PKM, F2000
Tireur d'élite : SVD, SV-98, G3A4
Forces spéciales : AKS-74U, TOZ-194, P90 PDW

Armes secondaires et accessoires :

Fusilier : Lance-grenade 40mm, grenade fumigène, pistolet Tariq, hache.
Tireur d'élite : Explosif improvisé (C4), grenade à fragmentation, pistolet Tariq, hache.
Forces spéciales : Lance-roquette RPG7, grenade à fragmentation, pistolet Tariq, hache.

Armes bonus

PC :

Fusilier : RPK et M240

PS3 et 360 :

Fusilier : M60
Forces spéciales : MP7A1 POW

Véhicules et stationnaires

Stationnaires : HMG
Véhicules : Véhicule de combat de cavalerie M3A3

GUIDE MULTIJOUEUR : LES MODES DE JEU

Medal Of Honor possède un multijoueur avec 4 modes de jeux (mais plus 2 bonus). Dans ces modes, toujours 2 équipes s'affrontent, et, quand une de ces équipes atteint un certain nombre de points, l'équipe gagne la manche. A savoir, les parties de MoH se jouent a 12vs12 sur des serveurs dédiés.

Quand une partie est vide, un tour d'échauffement se lance : aucun score n'est comptabilisé, cela sert juste à peupler le serveur en question.

Mission de combat

Les cartes :

Aérodrome de Mazar-E-Sharif, montagnes de Shak-E-Kot et Vallée d'Helmand.

Règles :

Le mode Mission de combat se joue sur 3 cartes différents, et chacune comprend 5 objectifs.
Les objectifs varient en fonction des matchs et des cartes. Les joueurs doivent sécuriser des lieux, éliminer une position ennemie ...

Ce mode correspond a un mode Rush.
En mode Mission de combat, les forces de la coalition commencent la partie en attaquant face aux OPFOR.
L'indicateur Santé équipe représente les renforts restants de la coalition (système de ticket : un mort, un ticket en moins).
A chaque objectif atteint, le nombre de tickets augmente. Le but est donc de sécuriser les 5 objectifs avant que le nombre de ticket atteingne 0.
Dans ce cas, les OPFOR ont remporté la partie.

Assaut d'équipe

Les cartes :

Camp de Diwagal, village de Garmzir, ruines de Kaboul, marché de Kandahar, base de la Kunar.

Règles :

Le mode Assaut d'équipe est en fait un mode Match à Mort par équipe classique.
En effet, c'est le mode de jeu le plus direct parmi ceux proposés.
Dans ce mode, 2 équipes se font faces, la première équipe à atteindre le score requis remporte la partie.
Petite particularité, le compteur ne fait pas référence au nombre de kills, mais au nombre de points.
Une partie se finit généralement à 1400 points, ce qui équivaut à 140 éliminations. Mais, il faut compter aussi les points pour une assistance (égale a 5 points).

Raid sur objectif

Les cartes :

Camp de Diwagal, village de Garmzir, ruines de Kaboul, marché de Kandahar, base de la Kunar.

Règles :

Cette fois-ci, les troupes de la coalition doivent défendre 2 objectifs contre les assauts répétés des OPFOR. Le mode fait référence à un mode Overrun.
Les deux objectifs peuvent être détruit dans un ordre aléatoire, mais un temps est imposé : 5 minutes. Ce qui laisse peu de temps, il est donc impératif de passer à l'action dès le début.
Si la coalition réussit à défendre les 2 objectifs, alors, elle remporte la partie. A l'inverse, si l'OPFOR détruit les 2 objectifs, il remporte la partie.

Contrôle de secteur

Les cartes :

Camp de Diwagal, village de Garmzir, ruines de Kaboul, marché de Kandahar, base de la Kunar.

Règles :

Le mode Contrôle de secteur est un mode Domination tout à fait basique. En effet, les 2 camps s'affrontent pour la possession de 3 drapeaux. Plus une équipe possède de drapeaux, plus elle gagne de points. L'équipe qui atteint en premier le score requis (en général 2600), remporte la partie.

Nettoyage (mode bonus)

Les cartes :

Hangar de Bagram, Caves de Khyber, Camp de Diwagal et Ruines de Kaboul.

Règles :

Le mode Nettoyage est un mode de type Elimination. En effet, ce mode reprend le système d'un Match à Mort classique, mais, aucune réapparition, mais un temps imparti : 4 minutes. Dès que l'équipe ennemie est éliminé, l'équipe remporte une manche.
La première équipe qui gagne 2 manches, ou, si les 4 minutes sont atteintes, l'équipe qui a le plus de joueurs en vie a gagné.

Zone de combat (mode bonus)

Les cartes :

Col de l'Hindou Kouch, Avant-poste de Korengal, Montagnes de Chah-e-Kot et Vallée d'Helmand

Règles :

Zone de combat est une mode de type King Of The Hill. L'objectif : contrôler un drapeau qui se situe dans le centre de la map. Plus il y a de joueurs sur le drapeau, plus les points augmentent rapidement.
La première équipe à atteindre le nombre de points requis remporte la partie.

Fou furieux

Les cartes :

Toutes

Règles :

Le mode fou furieux est un mode de type Hardcore. Il reprend en fait tous les autres modes du jeux, mais avec des paramètres différents : vie réduite, pas de récupération de vie, pas de cartes, pas d'aide a la visée …

Medal of Honor : Airborne

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de jeu, maintenez R1 + L1, puis appuyez sur , , , , pour ouvrir le menu de triche. Faites ensuite les manipulations suivantes.

Max de munitions

Maintenez R1 + L1, puis appuyez sur , , , , , . Votre vie sera restaurée à chaque fois que vous vous ferez toucher.

Max d'énergie

Maintenez R1 + L1, puis appuyez sur , , , , ,

Medal of Honor : En Première Ligne

© Electronic Arts 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Un jour à la plage

Terminer le niveau Votre heure de gloire.

Il tombe des cordes

Terminer le niveau Une percée décisive.

La dynamite, ça fait "boom"

Terminer le niveau Le clandestin.

Touché-coulé

Terminer la mission Secrète Bretagne.

Un saboteur sachant saboter

Terminer le niveau Au lion d'or.

La prochaine fois, pensez à un coffre

Terminer la mission La carte hollandaise.

On devrait en faire un film...

Terminer le niveau Le pont de Nimègue.

Votre billet, s'il vous plaît

Terminer le niveau Train d'enfer.

Héroïsme en Normandie

Gagner la Croix du courage.

D'une pierre trois coups

Tuer 3 ennemis avec 1 grenade.

Cours d'anatomie

Placer 20 tirs dans chaque partie du corps (tête, torse, aine, les 2 jambes et les 2 bras).

Allez, danse !

Faire sauter 20 ennemis à cloche-pied en leur tirant dans le pied.

En pleine poire

Réussir 50 tirs en pleine tête.

Bijoux de famille

Réussir 50 tirs dans l'aine.

Choc frontal

Éliminer 20 ennemis en mêlée.

Fou de la gâchette

Tirer 5 000 fois.

Pique-nique

Utiliser 25 cantines de soins.

C'est Monet ou Manet ?

Regarder derrière 15 tableaux dans le niveau Opération Repunzel.

Quelle heure est-il !?!

Détruire 15 horloges dans le niveau Opération Repunzel.

À l'ancienne

Disputer n'importe quel niveau en utilisant le schéma de commande originel de MoH.

Coup de pompe

Éliminer 50 ennemis avec le fusil à pompe.

Rien de tel qu'un bon vieux classique

Éliminer 50 ennemis avec le M1 Garand.

Au pistolet

Éliminer 50 ennemis avec le Colt .45 ou le Walther P38.

En rafale

Éliminer 50 ennemis avec le MP 40.

Tirs de loin

Éliminer 50 ennemis avec le Springfield '03.

Sturmgewehr und Drang

Éliminer 50 ennemis avec le STG.

Monsieur Thompson

Éliminer 50 ennemis avec le Thompson SMG.

Chut !

Éliminer 25 ennemis avec le pistolet à silencieux Welby and Scott.

Tout automatique

Éliminer 50 ennemis avec le fusil automatique Browning.

Bouillie de nazis

Éliminer 50 ennemis avec des grenades.

Trophées Cachés

Pris de boisson

Au niveau lion d'or il suffit de renverser 3 verres de bieres dans le pub voila bon jeu

Bon comme du pain

Dans la mission "Opération Repunzel" Il suffit de manger du pain posé sur la table pour reprendre de la vie

Argent

Panzerschrek

Terminer la mission Quelques ponts trop loin.

Gotha, dernier arrêt

Terminer la mission Le gotha de la mort.

Vol de coucou

Terminer la mission Nid d'aigle pour le Horten.

Ils ont des chapeaux ronds

Gagner la Valeur militaire.

Carte trouvée

Gagner la Médaille militaire.

L'autre pays de la médaille

Gagner la Croix commémorative néerlandaise 39-45.

Parce que vous le méritez

Gagner la Légion du mérite.

L'aigle prend son envol

Gagner la Croix du courage de l'armée de l'air.

Comme vous le sentez

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ménage par le vide

Éliminer 1 000 ennemis.

Or

Des médailles plein la poitrine

Gagner toutes les médailles.

Dur à cuire

Terminer le jeu en Difficile.

Téléphone maison

Trouver l'OVNI dans le niveau La bonne voie.

Platine

Vous voulez pas une médaille, non plus ?

Remporter tous les trophées disponibles dans Medal of Honor : En première ligne.

Medal of Honor : Warfighter

© Electronic Arts / Danger Close 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Conséquences imprévues

Bienvenue dans la campagne de Medal of Honor Warfighter. Votre première mission est très courte et sert plus à une introduction de l'histoire en elle-même qu'à autre chose. Dès que vous prenez le contrôle de votre personnage, le canon de votre arme est braqué derrière la tête d'un garde. Tirez pour l'éliminer, puis suivez discrètement votre compagnon. Un autre garde se trouve légèrement plus loin, tuez-le également en essayant de ne pas faire trop de bruit. Vous ne tardez pas à arriver au fameux camion que vous devez faire exploser. Placez-vous derrière-lui et fixez les explosifs sur la zone indiquée en surbrillance.

Une fois le camion parti, descendez le garde debout dans la cabine de péage de gauche. Si vous ne le faites pas assez rapidement, votre compagnon s'en chargera personnellement. Allez ensuite vous mettre à couvert sur la droite à ses côtés et appuyez sur votre télécommande pour faire exploser le transport. Malheureusement, vous comprenez rapidement que votre petite bombe n'était pas le seul matériel explosif de la zone... Courez alors vers l'avant en éliminant vos opposants qui se relèvent difficilement de la déflagration qu'ils viennent de vivre.

Alors que de nombreux conteneurs s'écrasent violemment au sol, repérez celui ouvert sur la gauche et rentrez rapidement à l'intérieur pour ressortir de l'autre côté. Suivez votre compagnon en escaladant les nombreux conteneurs de manière à arriver en bordure de la mer. Là, un hélicoptère vous prend pour cible : passez à l'abri sous le pont afin d'y récupérer un lance-roquettes, bien utile pour perforer le blindage de l'appareil volant. Une fois l'ennemi explosé, vous terminez la mission Conséquences imprévues.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Cargaison inattendue

A travers les yeux du mal

C'est cette deuxième mission de Medal of Honor Warfighter qui sert à proprement parlé de tutoriel pour appréhender les contrôles du jeu. Ici, vous contrôlez Argyrus, apprenti terroriste qui doit passer un test dans un camp d'entraînement. Commencez par les mouvements simples comme marcher, courir, vous accroupir, ramper et sauter qui sert également à enjamber. Vous arrivez ensuite devant des cibles : visez la tête pour les détruire. Ceci fait, récupérez des munitions sur votre camarade de gauche. En passant dans la salle d'à côté, vous apprenez à tirer rapidement en étant à couvert. Cela vous permet d'être très rapide dans vos actions tout en restant un maximum à l'abri.

Vous passez ensuite dans une nouvelle zone d'entraînement qui ressemble à l'intérieur d'un avion, et dans lequel il vous faut détruire les cibles marquées d'une croix sur la tête. Dans la deuxième partie de l'avion, plusieurs autres cibles ne sont pas marquées de croix, il ne faut donc pas les détruire. Vous finissez l'initiation avec le défoncement de la porte des pilotes de l'avion. En défonçant une porte, vous avez ensuite une scène d'action au ralenti durant laquelle il vous faut éliminer tous les occupants de la pièce, avant qu'ils ne vous tuent. Ici, ce sont des planches de bois, donc aucun danger. Une fois l'entraînement terminé, vous pouvez choisir de le recommencer en tournant à gauche ou bien de poursuivre l'aventure en partant à droite. Vous terminez ainsi la mission A travers les yeux du mal.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Connais ton ennemi
Terminez l'entraînement en moins de 18 secondes dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Contre la montre

Permission à terre

Pour votre première " vraie mission ", vous débarquez en force sur une place afin de déloger les terroristes qui s'y trouvent. Avancez donc dans l'eau jusqu'au sable en restant à couvert derrière les gros rochers afin d'éviter les tirs de vos opposants qu'il faut éliminer. Une fois les pieds sur la terre ferme, poursuivez la route en montant l'escalier. Attention, le bâtiment en face avec la tour à droite contient des ennemis qui vous tirent depuis les fenêtres. C'est dans ce bâtiment qu'il faut rentrer : montez les escaliers puis enfoncez la porte sans oublier de tuer tous les ennemis qui se trouvent derrière.

A l'extérieur de cette même salle, on vous confie des jumelles à laser permettant d'indiquer aux forces aériennes vous accompagnant de détruire un bâtiment. Ciblez donc le losange indiqué sur la façade en face sans prendre la peine d'éliminer les ennemis avec vos fusil de précision, et attendez jusqu'à ce que votre appui vienne détruire la construction. Vous pouvez alors descendre en contrebas et suivre vos compagnons dans les décombres jusqu'à ce qu'il soit décidé d'envoyer un robot pour vérifier l'état des lieux. Contrôlez alors le petit appareil métallique armé jusqu'aux dents et descendez les ennemis munis de torches de vous trouver. Poursuivez votre chemin par le petit passage dans le mur sur la droite.

Une fois votre robot détruit par les forces ennemies, reprenez le contrôle de votre soldat et progressez jusqu'à arriver sur une nouvelle porte à enfoncer. Eliminez les soldats occupant les pièces, et poursuivez jusqu'à arriver devant la rue, face à une façade sur laquelle se trouvent plusieurs ennemis. Utilisez alors la fonction zoom de votre fusil pour descendre ces soldats haut-perchés. N'oubliez pas que vous pouvez à tout moment récupérer des munitions sur vos coéquipiers. Descendez ensuite dans la rue et progressez en éliminant les forces armées jusqu'à croiser le chemin d'une voiture équipée de tourelle. Là, pas d'astuce particulière, vous n'avez qu'à bien viser pour détrôner l'ennemi aux commandes de la mitrailleuse.

Forcez ensuite la porte suivante et commencez votre grande ascension tout en haut du bâtiment dans lequel vous venez de pénétrer. Avancez, avancez encore et toujours en suivant votre guide et gravissez les marches jusqu'à atteindre une petite salle au sommet sympathique et idéale pour sortir votre sniper. Vos cibles sont en face, sur un autre immeuble : tuez-les rapidement avant qu'elles ne fassent trop de dégâts avec leurs lance-roquettes. Elles sont quoiqu'il en soit chapeautées d'une icône rouge. Une fois tous les ennemis détruits, vos hélicoptères arrivent en renforts et vous terminez la mission Permission à terre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Tous à la plage
Terminez la section de sniper sans rater un tir dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Balles restantes

Poursuite

Voici la première des quelques missions spéciales de Medal of Honor Warfighter durant lesquelles vous ne contrôlez pas un soldat à pieds mais bien un engin ; ici, un 4x4. Votre objectif est de rattraper l'autre 4x4 qui s'enfuit et indiqué par l'icône " cible ". Bien entendu, la course est scriptée et vous ne pourrez y mettre un terme que si vous atteignez l'autre extrémité du parcours prédéfini. La seule chose dont vous devez vous soucier est donc de ne pas perdre de vue votre cible. Si elle vous distance trop (fiez-vous à la jauge qui se rempli dans ce cas), vous perdez la partie. Pas de craintes, les points de contrôle sont nombreux, vous avez le temps d'apprendre le chemin tortueux.

Lorsque vous pénétrez dans le quartier pauvres reconnaissables aux maisons cubiques blanches qui bordent une route de terre (et de boue), attendez-vous à être momentanément séparé du 4x4 blanc qui va faire exploser une parcelle de terrain. A ce moment précis, vous devrez tournez sur la droite et continuez tout droit jusqu'à ce que l'ennemi vous rejoigne. Continuez à le pister sans vous éloigner puisque c'est bientôt la fin du circuit : vous allez avoir l'occasion de le percuter. C'est ce moment précis qui met un terme à la mission, et pas de n'importe quelle manière, puisqu'il faut bien percuter l'arrière de son véhicule avec l'avant du vôtre. Si vous le renversez depuis les ailes, vous assisterez à un bug sacrément ennuyeux du jeu qui rend impossible à terminer cette mission. Soyez prudent et patient, donc.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : A fond sur le champignon
Détruisez quatre-vingt-dix étals de marché dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Vol à l'étalage

Marées changeantes

Cette nouvelle mission à la particularité de se passer sous une pluie torrentielle. Pas forcément un inconvénient, puisque cela pour permet de prendre plusieurs ennemis par surprise, par derrière, en attaque au corps-à-corps. C'est ainsi que vous progressez au début de la mission, en essayant de faire le moins de bruit possible. Si un coup de feu retentit, davantage d'ennemis rappliqueront et votre tâche n'en sera que corsée. Poursuivez jusqu'à devoir ramper sous une construction sur pilotis.

Une fois de nouveau sur pieds, continuez votre chemin à travers les maisons de bois en éliminant vos quelques opposants. Vous ne tardez pas à arriver devant une porte à enfoncer. Procédure habituelle, éliminez rapidement tous les ennemis qui occupent le lieu, puis poursuivez. Vous ne tardez pas à avoir en mains des jumelles-laser vous permettant de viser au loin une tour de guet. Exécutez donc cet ordre pour voir le bâtiment exploser.

Foncez alors en direction du lieu de l'explosion pour arriver sur une sorte de marché où vous attendent d'autres terroristes. Ceux-ci ont des lampes de poche assez puissantes qui vous éblouissent et vous empêchent de voir correctement l'ennemi : tirez à l'aveuglette en essayant au maximum de viser vers la source de la lumière, c'est-à-dire là où est censé se trouver le soldat. Vous pénétrez alors dans un bâtiment dans lequel une double-porte est à enfoncer, puis vous sortez de nouveau pour vous engouffrer dans une sorte de petite rue particulièrement garnie en ennemis qui débarquent de gauche comme de droite au fur et à mesure que vous avancez.

Pour la suite, pas de stratégie particulière : votre but est d'atteindre le sommet de l'hôtel Isabela. Pour cela, progressez parmi la ville en ruines en éliminant vos ennemis bien souvent perchés en hauteur, sur des toits ou des échafaudages. Vous ne tardez pas à trouver l'entrée de l'hôtel en question. Gravissez les nombreuses marches tout en suivant votre coéquipier jusqu'à arriver sur la terrasse depuis laquelle vous avez une jolie vue sur la prise d'otages que vous êtes venu régler. Vous terminez ainsi la mission Marées changeantes.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Terreur sous la pluie
Tuez deux ennemis avec une seule balle dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Double élimination

Courant d'arrachement

Reprenez le contrôle de Preacher au sol sous la pluie, cette fois accompagné d'un nombre bien plus conséquent d'alliés. Avancez donc en suivant le groupe et en éliminant les ennemis sporadiquement disséminés sur votre chemin. On vous demande alors d'empoigner des jumelles-laser afin de marquer un bâtiment en face : faites-le pour changer de personnage. Vous dirigez alors une tourelle à l'intérieur même de l'hélicoptère et devez à peu près détruire tout ce qui bouge en contrebas.

Au terme de cette phase de mitrailleuse, vous reprenez le contrôle de Preacher et avancez jusqu'à cette entrée qui... Explose juste sous votre nez. Vous devez alors chercher une autre issue : suivez encore une fois le groupe pour pénétrer pour de bon à l'intérieur de l'hôtel, du grand et luxurieux hôtel qu'il vous faut gravir. Traversez donc les longs couloirs, les vastes salles et gravissez les marches des nombreux escaliers - tout en éliminant les ennemis qui s'opposent à vous - jusqu'à libérer enfin les otages des griffes de leurs ravisseurs.

Vous prenez alors place à bord d'un bateau à moteur, ou plus exactement à la place de la tourelle de ce dernier puisque votre tâche est désormais de tirer sur les ennemis rencontrés durant cette promenade sur les vagues. Concrètement, le véhicule progresse sur un chemin " sur des rails " et avance automatiquement. Vous n'avez qu'à tourner, viser, et tirer pour éliminer le plus de terroristes possible. (Ne vous fiez pas à l'indication de laser sur les trois images ci-dessous, il s'agit d'un bug d'affichage que nous avons eu à déplorer durant l'enregistrement.)

Après la tourelle, c'est la direction du bateau à moteur qui tombe entre vos mains, puisque vous devez maintenant le diriger jusqu'à la sortie de la baie. Attention cette fois, vous avez un temps limite qui correspond en réalité à la survie des nombreux otages à bord. Ce n'est pas du tout la manière de conduire qui rentre en jeu, mais bien le temps mis pour atteindre la sortie vers la mer qui est important. Foncez donc sans vous soucier des ennemis placés sur le chemin, et n'hésitez pas à apprendre par coeur le circuit afin d'optimiser vos différents virages. Le chronomètre n'est pas vraiment généreux et vous devrez terminer juste avant son écoulement. Lorsqu'au loin vous apercevez un porte-conteneurs (gros bateau) échoué sur le côté, dites-vous que c'est bientôt la fin : dépassez-le pour terminer la mission Courant d'arrachement.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Lagon à mousson
Tuez vingt ennemis durant l'exfiltration en bateau dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Libérez le Kraken !

Coup de chapeau

Voici très certainement la mission la plus courte de l'histoire du FPS. Ici, c'est très simple : vous êtes Stump et visez depuis votre sniper un navire dont l'équipage retient prisonnier votre capitaine. Lors de la première phase, ne tirez pas et attendez. Lors de la seconde, visez l'homme qui tient votre compagnon, c'est-à-dire celui du milieu. N'oubliez pas de couper votre respiration afin de viser avec plus de précision. Vous terminez ainsi la mission Coup de chapeau.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : D'une pierre, trois coups

Trouver Faraz

Cette mission entière est une grande course-poursuite avec le dénommé Faraz qui vous file entre les doigts pour sauver sa peau. Rien de bien compliqué : suivez-le tout simplement en empruntant le chemin qui s'offre à vous, vous emmenant parfois sur les toits de cette ville. Courez constamment, sautez régulièrement. Malheureusement, des hommes de Faraz s'opposent rapidement à vous en vous tirant dessus : sortez votre arme et prenez bien le temps de les éliminer. Pas de crainte, Faraz attend que vous ayez fini pour reprendre sa course.

Car en effet, le but n'est pas de le rattraper mais bien de finir un circuit prédéfini, tout comme pour la mission de poursuite en voiture. Prenez donc bien le temps de vous mettre à couvert, de viser et de descende un à un vos opposants. Attention toutefois à ne pas tirer sur Faraz lui-même que vous pouvez parfois cibler au loin : votre mission est de le ramener vivant, il serait bête de le tuer. Votre course poursuite dans le sable sous le soleil ne tarde pas à vous emmener devant un grand fort particulièrement bien gardé.

Là, progressez en vous cachant derrière les rochers. L'astuce est de passer ni vu ni connu par la droite et de se planquer à côté des voitures pour pouvoir tuer rapidement et efficacement les terroristes qui sont occupés à viser vos alliés en contrebas. Vous pénétrez ensuite dans l'enceinte de cette nouvelle ville où la poursuite continue encore et toujours.

Vous ne tardez pas à arriver dans une sorte de petit labyrinthe en briques et en ruine. Là, vous apercevez Faraz escalader un mur : dépêchez-vous et faites de même pour arriver sur une grande étendue de terre. Vous êtes meilleur au sprint et arrivez enfin à le stopper. Malheureusement, la petite interview ne dure pas longtemps, puisque Faraz se fait tuer par un de ses alliés, sûrement. Vous vous mettez à couvert et choisissez votre nouvelle direction : l'espèce de bâtiment rond en contrebas.

Ressortez donc le fusil et progressez. Une fois arrivé devant le bâtiment, vous n'avez qu'à sécuriser la zone, chose que vous devriez désormais être en mesure de faire. Une fois tous vos opposants morts, pénétrez dans l'enceinte du bâtiment et ressortez de l'autre côté pour monter à bord d'un van. Vous arrivez à vous enfuir in-extremis et terminez ainsi la mission Trouver Faraz.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Couverture non officielle
Attrapez Faraz en moins de quinze minutes dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : C'est toi le chat

Relier les points

Dans la première partie de cette mission, vous êtes confortablement assis sur le flanc gauche d'un hélicoptère, votre fusil en main. L'engin volant survole à plusieurs reprises un château fortifié au sommet d'une montagne, et votre mission est tout simplement d'y éliminer toute âme qui vive. Bien entendu, il s'agit très clairement d'ennemis, et pas vraiment inoffensifs, puisque nombre d'entre eux sont équipés d'un lance-roquettes. Ce sont vos cibles prioritaires, ainsi que les rares voitures armées d'une tourelle que vous pourrez croiser. Viser en plein mouvement de vol n'est pas une chose facile ; heureusement, vos munitions sont bien plus efficaces qu'au sol.

Une fois cette première ville nettoyée, votre hélicoptère change de cap et longe une route sur laquelle se trouvent

également de nombreux ennemis. Tirez leur dessus pour les éliminer, ainsi que sur la tourelle de la voiture stationnée en plein milieu de la route. Par la suite, vous rencontrez un autre petit bâtiment en briques où se trouvent des opposants. Plus loin, une autre ville fortifiée, sur laquelle vous posez cette fois les pieds au sol. Progressez donc parmi les constructions en éliminant tous les terroristes que vous croisez. Au programme, des portes à enfoncer, et beaucoup d'ennemis placés en hauteur dans les constructions, par exemple dans l'ouverture d'une fenêtre.

Au terme de votre visite dans le village, vous ne trouvez aucune trace des explosifs que vous êtes venu chercher. Pas franchement encourageant. Pourtant, en continuant d'avancer, vous trouvez une entrée dans la montagne qui mène à une grotte. Vous reconnaissez rapidement le camp d'entraînement de la deuxième mission, sauf que cette fois, pas question de viser les cibles en bois : ce sont bien des humains qui sont vos ennemis et qui vous tirent dessus ! Traversez donc ce souterrain.

Vous ressortez brièvement à l'extérieur pour pénétrer encore une fois dans une seconde grotte. Là, l'obscurité est telle que vous êtes obligé d'utiliser votre visée infrarouge. Progressez dans cette sorte de ville souterraine jusqu'à arriver dans l'avion qui servait de tutoriel au début du jeu. Une fois le bâtiment traversé, sortez pas l'autre côté jusqu'à trouver la cache de P.E.T.N., enfin. Vous décidez donc de tout faire péter et sortez pour prendre votre taxi volant. Vous terminez la mission Relier les points.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Leçon terminée
Abattez les cibles dans les grottes du camp d'entraînement dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Tir aux pigeons

Hello Dubaï

Encore une mission à voiture, légèrement différente de la précédente. Cette fois, il ne faut pas pister un autre véhicule et le rattraper, mais bien fuir avec Hassan bien au chaud dans votre coffre. Pour cela, commencez pas sortir du garage dans lequel vous l'avez récupéré et empruntez la route indiquée par Mother. Ce dernier est en train de transférer les données de l'ordinateur d'Hassan : n'y prêtez aucune attention, il s'agit d'un téléchargement scripté qui suit votre progression de la mission. Vous êtes rapidement rattrapé par des véhicules noirs aux phares bleus allumés : il s'agit des gardes d'Hassan qui vous essayez de vous faire des queues de poisson à plusieurs reprises. Heurtez leurs véhicules pour les rendre hors d'usage.

Une fois cette première phase terminée, vous décidez de la jouer plus subtil pour vous enfuir de cette ville quadrillée par les gardes d'Hassan. Pour cela, vous disposez d'une mini-carte en bas à droite de l'écran qui présente les routes ainsi que le chemin à suivre pour sortir, indiqué par une icône. Les flèches rouges représentent les voitures de patrouille qui ne doivent surtout pas vous apercevoir. Pour cela, vous avez des points bleus qui sont des caches à l'ombre vous rendant invisible. Il faut donc progresser de cache bleue en cache bleue en faisant attention à éviter tous les véhicules de gardes qui rôdent. Prenez votre temps, vous n'êtes pas pressé, la mission n'est pas difficile.

Vous réussissez enfin à sortir du périmètre quadrillé par les gardes. Appuyez de nouveau sur l'accélérateur jusqu'à trouver sur votre gauche un parking dans lequel vous planifiez de changer de voiture. Une fois arrivé, vous vous rendez compte que les gardes vous en suivi, et repartez de plus belle en course poursuite à travers la ville. Vous ne tardez pas à rentrer dans une véritable tempête de sable dans laquelle vous pouvez réduire votre allure afin de ne pas trop cabosser la carrosserie des autres automobilistes. Une fois sorti de la tempête, vous vous faites intercepter de manière brutale par les gardes d'Hassan et terminez la mission Hello Dubaï.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : A fond la caisse
Traversez la tempête de sable sans percuter de véhicule dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Dans l'œil du cyclone

Vieux amis

Maintenant que le groupe est au grand complet ou presque, puisqu'il manque Preacher et Mother qui ont été capturés, vous pouvez partir avec Stump à la recherche de Bosic. Attention, ce niveau comporte de nombreuses mines posées au sol. Elles sont reconnaissables aux lettres I.E.D marquées à la peinture rouges dessus ainsi qu'à un petit bâton en haut duquel se trouve un ruban. Soyez donc vigilants aux endroits où vous mettez les pieds. Progressez jusqu'à arriver à l'étage d'un bâtiment en ruine, devant une grande place... Là, snipez les différents ennemis en contrebas indiqués par

une icône, puis ceux qui occupent le building en face. Descendez ensuite sur la place où se trouve la fontaine.

Là, de nombreuses vagues d'ennemis vont arriver de tous les côtés. Soyez donc vigilants et ne restez pas fixe dans un coin, vous risqueriez de vous faire surprendre par derrière. Une fois la place entièrement nettoyée, l'équipe se sépare en deux. Rentrez avec votre groupe dans l'immeuble en enfonçant la porte et en nettoyant ce qui se trouve derrière. A vous de gravir ce building en ruines en faisant toujours attention aux mines posées au sol. Une fois le toit atteint, vous apercevez le reste de l'équipe en contrebas malmené par un fusil sniper. Enfoncez une nouvelle porte, traversez la salle, et ressortez pour apercevoir sur un balcon l'homme à l'origine des tirs. Descendez-le.

Eliminez également les ennemis au sol dispersés autour d'un camion réfrigérant. Une fois le passage dégagé pour l'équipe au sol, poursuivez à l'intérieur des bâtiments pour arriver dans une pièce où se trouve un petit balcon sur la gauche. L'endroit n'est pas évident, puisque les ennemis se trouvent en bas et à l'étage... Il vous est donc fortement conseillé de monter sur la mezzanine, par la gauche, d'y éliminer tous les ennemis, et d'ainsi pouvoir tuer confortablement le reste qui se trouve en bas. Tout en faisant bien attention aux quelques qui risquent de vous rejoindre en haut. Ceci fait, descendez du balcon et poursuivez votre chemin qui vous mène vers l'extérieur. Encore une fois, attention aux mines. Vous avez droit à une petite scène cinématique avant de poursuivre la mission.

Là, progressez dans le bâtiment dans lequel vous vous enfoncez. Après le couloir où des posters de skieurs embellissent les murs, vous arrivez dans une gigantesques salle remplie de cartons et de caisses en tous genres, parfait pour se cacher. Car en effet, vous allez bataillez longtemps ici, et complètement aveuglés par une épaisse fumée. Essayez de vous décaler au maximum sur la droite pour gagner en visibilité. Ceci fait, sortez du bâtiment pour arriver dans une forêt. Là, il s'agit de descendre le bois en éliminant tous les ennemis jusqu'à trouver Bosic dans une camionnette qui démarre... Mais qui s'arrête juste après. Vous terminez la mission Vieux amis.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Cérémonie de clôture

Des bruits dans la nuit

Après avoir assisté à la triste exécution de Mother, vous incarnez Stump qui, accompagné de ses alliés, débarque sur le bateau à bord d'un hélicoptère. L'objectif est rapide et simple, il vous suffit d'atteindre la cabine du capitaine. Pour cela, traversez le pont et gravissez les escaliers successifs dans lesquels se trouvent de nombreux ennemis. Vous arrivez enfin à la fameuse porte que vous ouvrez pour découvrir une surprise derrière... Mais laquelle ?

Vous dirigez à présent Preacher qui a réussi à dénouer les liens qui le retenaient prisonnier. Vous n'avez cependant aucune arme, et en trouvez une est votre premier objectif. Progressez alors calmement dans le couloir en éliminant les deux ennemis par derrière, au corps-à-corps. Vous apercevez ensuite deux personnes, dont une debout devant un bureau. C'est d'elle dont il faut s'approcher, car cela permet d'empoigner un pistolet avec lequel vous terrassez l'autre soldat. Vous êtes désormais armé et pouvez descendre tous les opposants sur votre chemin.

Ceci dit, vous faites une cible facile sans votre équipement pour vous protéger. Il va donc falloir progresser en douceur dans ce dédale. En général, les ennemis sont seuls et vous surprennent au détour de chaque mur ou caisse qui composent la soute du bateau. Tuez l'ennemi, rechargez et attendez que votre santé se régénère. Puis poursuivez et passez au suivant. Ainsi, vous traversez le garage avec toutes les voitures stockées, puis accédez à la salle des machines où votre objectif est de désactiver le navire grâce au levier indiqué par une icône.

Sortez ensuite sur le pont du bateau. Là, les ennemis ne savent pas que vous vous êtes libéré, vous pouvez donc les surprendre et les éliminer par l'arrière pour ne pas attirer l'attention. Ou bien jouer le bourrin si vous préférez la manière forte. Une fois le pont nettoyé et traversé, vous rentrez de nouveau à l'intérieur du navire, plus exactement dans les quartiers des occupants. Plusieurs ennemis y séjournent logiquement, donc certains vous surprennent derrière des portes et sont à éliminer au corps à corps. Quand vous arrivez dans la buanderie, fouillez-la pour trouver des grenades (et obtenir le trophée associé).

Vous ne tardez pas à sortir de nouveau sur le pont. Là, vous apercevez dans le ciel l'hélicoptère de vos coéquipiers qui débarquent. Ne vous laissez pas distraire cependant et poursuivez l'homme qui a assassiné votre ami. Montez les escaliers et avancez jusque dans la cabine de pilotage pour le retrouver. Là, vous assistez à une scène durant laquelle vous régler vos comptes en bonne et due forme. C'est donc vous, Preacher, que votre équipe retrouve dans cette cabine. Vous terminez la mission Des bruits dans la nuit ainsi que l'histoire de Stump. Il est temps d'en finir...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Mutinerie individuelle
Vous obtenez le trophée argent / succès 30G : L'histoire de Stump
Trouvez les grenades dans la buanderie dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Linge sale

Clôture

Pour cette ultime mission de Medal of Honor Warfighter, votre équipe est au grand complet puisqu'elle intègre également le grand boss qui vous guide depuis son téléphone depuis le début de l'aventure, accessoirement emblème du précédent épisode de la série. Commencez par avancer discrètement dans la nuit. Laissez passer le convoi et attendez que deux gardes s'arrêtent pour se soulager. Là, tuez celui de droite d'une balle dans la tête. Votre allié se charge du second. Poursuivez et répétez la même manoeuvre avec le camp que vous croisez. Poursuivez jusqu'au portail qui donne accès à l'enceinte des lieux. Attendez que le camion s'en aille, tuez l'ennemi, et rentrez.

A l'intérieur, dirigez-vous vers le disjoncteur électrique. Tirez dedans pour le faire sauter. Vous actionnez alors votre visée infrarouge et progressez dans les bâtiments. Enfoncez la porte sur votre chemin, tuez les quatre gardes derrière, puis progressez jusqu'à arriver à des fenêtres. Là, plusieurs ennemis se trouvent en contrebas, éliminez-les tous en vous servant des torches qu'ils utilisent pour mieux les repérer. Vous redescendez ensuite à l'extérieur.

Poursuivez ainsi votre chemin en tuant tous les terroristes que vous croisez en progressant à travers les bâtiments de pierre. Vous ne tardez pas à arriver dans une maison à travers les fenêtres de laquelle vous apercevez de nombreux ennemis. Certains sont au sol devant la maison d'en face, d'autres sont sur le balcon... Il y en a même sur la droite, avec un canon mitrailleur posée sur une voiture. Eliminez-les tous pour pouvoir pénétrer dans cette nouvelle maison, à l'intérieur de laquelle vous risquez d'être surpris par des ennemis. Tuez-les.

Vous décidez alors de faire appel à un robot télécommandé pour faire un peu de reconnaissance ainsi que du ménage. Pilotez donc cet engin comme au tout début du jeu en utilisant généreusement des deux armes dont vous disposez, balles et grenades. Tuez tous les ennemis présents dans cette sorte de place jusqu'au terme de cette phase de jeu. Vous reprenez le contrôle de votre soldat et progressez jusqu'à un pont en bois. Dans l'ouverture de l'autre côté, de nombreux ennemis arrivent au compte-goutte. Vous pouvez viser pour les tuer, ou bien carrément les attendre de leur côté du pont pour les tuer un à un au corps-à-corps.

Vous progressez ensuite vers ce grand bâtiment qui semble être le centre de cette base... Et qui explose sous vos yeux. Sûrement un acte suicidaire désespéré pour vous empêcher de mettre la main sur toutes les informations terroristes qui s'y trouvent. Hâtez-vous de le rejoindre en tuant vos quelques opposants. A l'intérieur, il y a quelques corps en feu que vous pouvez achever. Suivez Voodoo, puis rampez pour rester à l'abri des fumées toxiques. Vous arrivez ainsi devant le bureau d'Hassan, où l'homme vous attend une ceinture d'explosifs attachée dans le dos. Vous avez à peine le temps de jeter un oeil dans la pièce. Des plans, des tableaux avec des stratégies d'attaques terroristes. Si vous ne voulez pas exploser avec tout le bâtiment, vous devez être rapide. Quand vous reprenez le contrôle de Preacher, tirez rapidement dans la tête d'Hassan pour l'éliminer. Vous terminez ainsi la mission Clotûre, l'aventure de Preacher, et la campagne de Medal of Honor Warfighter. Félicitations !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Laissez-le pourrir
Vous obtenez le trophée argent / succès 30G : L'aventure de Preacher

Vous obtenez le trophée argent / succès 40G : Warfighter
En terminant la campagne en niveau de difficulté Tier 1, vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Tier 1
En terminant la campagne en niveau de difficulté Extrême, vous obtenez le trophée or / succès 80G : Extrême

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ SUPÉRIEURS

Mode Hardcore

Terminer la campagne en Difficile.

Mode Tier 1

Terminer la campagne en Difficile.

Medieval Moves

© Sony / Zindagi Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Ce n'est qu'un début

Termine le chapitre "Entraînement d'Edmund".

Une nuit en ville

Termine le chapitre "Toits".

On avance

Termine le chapitre "L'Arène".

Bout du tunnel

Termine le chapitre "Suivre la lumière".

Planter la tente

Termine le chapitre "Par-dessus le mur".

Maître queux

Termine le chapitre Les crêpes de la colère".

En haut, en bas

Termine le chapitre "Le temps qui passe".

Ça forge le caractère

Termine le chapitre "Le marteau et le clou".

C'est l'heure !

Termine le chapitre "Une tâche imposante".

Retour triomphal

Termine le chapitre "Un guerrier petit, mais déterminé".

Le plein de vitamines

Dans le chapitre "L'Arène", survis à l'arène sans boire de lait.

C'est occupé !

Détruis les toilettes du camp de siège.

L'ingrédient secret

Dans le chapitre "Un endroit sec et frais", libère des squelettes en leur renversant le chaudron de soupe sur la tête.

Ferme ton clapet

Dans le chapitre "Engrenages", libère un ennemi en refermant la trappe sur lui.

Deadmund Jones

Ne te fais pas toucher en échappant au rocher dans le chapitre "Rochers".

Deadmund contre Goliath

Dans le chapitre "Fuite !", viens à bout d'un ogre des cailloux.

Accrocheur

Viens à bout de Roland sans jamais te faire repousser.

Va te fer forgé, hé !

Viens à bout du contremaître sans te faire toucher.

Os à moelle

Viens à bout du chef sans utiliser ton épée, ni ton arc.

Catapulté vers la victoire

Viens à bout de Peter le géant en moins de 5 minutes et 30 secondes.

On n'approche pas

Viens à bout de Morgrimm en n'utilisant que ton arc.

Quel talent !

Libère quinze ennemis d'un seul coup avec ton amulette.

Calcification

Bois 50 bouteilles de lait.

Boum, la dynamite !

Lance 75 bâtons de dynamite.

Oeil de lynx

Réussis 250 tirs en pleine tête avec ton arc.

Intrépide

Termine un chapitre autre que Bond en avant, Entraînement d'Edmund ou Changement de programme sans te faire toucher.

Collectionite aiguë

Récupère un bonus de chaque type.

Comique de situation

Libère 100 insectes... pour t'amuser !

Exhaustivité

Touche un ennemi autre qu'un boss avec ton arc, tes shuriken, ton épée et ton bouclier.

Spécialiste du calibrage

Termine le calibrage en trois points en moins de trois secondes.

Du chaos dans le chaudron

Attire 50 chaudrons vers toi avec ton grappin en mode Chaos du chaudron.

Redoutable

Remporte une partie multijoueur dans tous les modes de jeu.

On ne sait que choisir !

Utilise tous les personnages en mode Combat.

Trophée Caché

Tu as cassé le jeu

Casse 500 objets.

Argent

Allergique au lactose

Termine un chapitre, niveau de difficulté Champion ou supérieur sans boire de lait (sauf Bond en avant, Entraînement d'Edmund, et Changement de programme).

Pas de çà chez moi

Détruis toutes les machines de Morgrimm en mode Histoire.

Chacun chez soi

Libère 100 ennemis en une seule partie en mode Invasion.

Halte là !

Viens à bout de 15 vagues en une seule partie en Garde Royale.

Grippe-sou

Récupère 500 pièces d'or en mode Histoire.

Intello

Récupère tous les parchemins.

Trésors de la couronne

Retrouve tous les trésors royaux.

Trophée Caché

Ultra sociable : Joue 50 parties en multijoueur.

Or

Un vrai coriace

Termine le mode Histoire au niveau de difficulté Roi.

J'aime avoir le choix

Débloque tout ce qui peut l'être en mode Combat.

Vent de révolte !

Libère 2 500 ennemis en tout, toutes parties confondues.

Platine

Votre Majesté

Débloque tous les trophées.

Mega Man 10

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal pour débloquer le mode Difficile.

DÉFIS

Défis : sous-boss (Facile)

Rencontrer un sous-boss en mode Facile ou Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Facile)

Rencontrer un boss en mode Facile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Normal)

Rencontrer un sous-boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Normal)

Rencontrer un boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Difficile)

Rencontrer un sous-boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Difficile)

Rencontrer un boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Whomp Wily!

Terminer le jeu.

Superhero

Terminer le jeu en Difficile.

World Warrior

Vaincre un ennemi de chaque type.

Trusty Sidearm

Vaincre les 8 boss avec l'arme par défaut.

No coffee break

Terminer le jeu sans utiliser de bonus.

Argent

Blue bomber

Terminer le jeu en moins d'une heure.

Hard rock

Atteindre la salle du boss sans être touché.

Headbanging

Vaincre les 8 boss sans porter votre casque.

Destroyer

Vaincre 1000 ennemis.

Tenacious

Terminer le jeu sans utiliser de Continue.

Invincible

Terminer le jeu sans mourir.

Mr. Perfect

Terminer le jeu sans vous faire toucher.

ORDRE CONSEILLÉ POUR LES BOSS

BladeMan > StrikeMan > SheepMan > PumpMan > SolarMan > ChillMan > NitroMan > CommandoMan

Mega Man 9 : The Ambition's Revival

© Capcom 2008

ADAPTATEUR RUSH JET

Eliminez cinq maîtres robots pour obtenir l'adaptateur Rush Jet pour Roll et Auto.

Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Terminez le niveau 3 d'un défi d'armes pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages. Vous aurez accès à ces défis en parlant avec Fiona depuis le PMC. Chaque personnage peut obtenir 5 tenues différentes.

RESTAURER L'ÉNERGIE DES VÉHICULES

Pour restaurer instantanément l'endurance d'un véhicule et refaire le plein de munitions, garez-le, entrez dans un bâtiment et ressortez.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de débuter Mercenaries 2 : L'enfer des Favelas, prenez note des mouvements que peut réaliser votre personnage. Appuyez sur la touche Select, pour voir les objectifs à réaliser ainsi que la carte qui vous permettra de vous diriger tout au long de cette aventure.

Sauvez Carmona !

Objectifs :
-Tuer les ennemis 4/4
-Détruire la porte
-Tuer les ennemis 3/3
-Attendre la livraison du véhicule
-Détruire la porte
-Aller à la livraison du char

Vous êtes à bord d'un bateau, atteignez le rivage et dirigez-vous vers la caisse d'armes. Faites une attaque de mêlée, pour ouvrir cette dernière. Prenez le petit chemin, vous trouverez les 4 ennemis que vous devez tuer. Appuyez sur le haut de votre flèche directionnelle et utilisez une frappe aérienne. Cela détruira la porte et vous pourrez continuer votre contrat. Continuez votre chemin en suivant l'objectif qui est indiqué en jaune sur votre carte. Sur votre chemin, vous trouverez 2 gardes, un à gauche et un à droite. Ainsi qu'un petit barrage avec 2 gardes dont 1 avec une mitraillette lourde. Planquez-vous derrière les rochers sur votre gauche et jetez une grenade, pour tuer le garde. Poursuivez votre route, vous trouverez 2 cabanes avec un semblant de feu de camp. Nettoyez la zone, l'hélicoptère vous emmènera votre voiture.

Une fois la voiture en main, suivez votre radar, pour rallier le point voulu. Vous voici devant une porte en fer, commencez par tuer les 2 gardes se trouvant face à vous, ainsi que derrière les tas de sable, puis le garde en hauteur. Demandez une frappe aérienne pour détruire la porte, continuez votre route. Vous voici en possession d'un char, quel bonheur ! Continuez à suivre le point voulu, vous traverserez un petit village avec quelques guerriers. Utilisez votre

canon pour tirer sur les maisonnettes et tuer les ennemis par la même occasion.

Descendez le versant de la colline, face à vous se trouve une grande demeure. Utilisez le canon de votre char une dernière fois avant de traverser le fleuve. Contournez la maison, par la droite, la mission se termine.

Emménagement

Objectifs :
-Eliminer les troupes vénézuéliennes de la villa à Solano
-Rejoindre la villa de Solano
-Tuer l'entourage de Solano (5/5)
-Aller dans la cour de devant
-Voler le char
-Eliminer l'escorte de Solano (10/10)

Prenez un véhicule et rendez-vous au point indiqué sur votre carte. Face à vous un barrage de guerriers et sur votre gauche une grande entrée avec des gardes. Commencez par tuer les gardes. Puis prenez le chemin sur votre gauche. Vous voici face à la villa de Solano. Prenez le C4 qui se trouve à gauche du portail et faites sauter ce dernier.

Vous voici dans la propriété de Solano, commencez par nettoyer les lieux. Vous trouverez les 5 gardes à abattre sur votre radar, 2 au nord-ouest et 3 autres au nord. Allez à l'intérieur de la villa, dans le hall d'entrée sur votre gauche un char détruira la porte. Pour voler ce dernier, placez-vous près du char. Vous y voici, 10 gardes qui vous tirent dessus avec des lance-roquettes, utilisez le canon de votre char pour tirer dans le tas et tuez rapidement ses 10 gardes. La mission se termine.

Missions Factions

Faction : SMP: Universal Petroleum

Objectif :
-Voler le camion

Les bandits de Solano ont volé des armes à UP. Récupérez-les, ils vous parleront peut-être de Blanco.

Prenez votre GPS et mettez une balise sur le point à rejoindre. Une fois la zone atteinte, vous trouverez le pick-up au milieu de guerriers. Vous avez 2 solutions, soit vous prenez la méthode ni vue, ni connue, qui consiste à sauter dans le camion et à recevoir des coups de mitraillette, ou de nettoyer la zone. Une fois la marchandise récupérée, placez une nouvelle balise sur votre GPS pour ramener le camion au QG de l'UP. Déposez le camion dans le cercle jaune, le contrat est rempli. 9.5K$

La faction SMP vous proposera divers défis pour vous perfectionner dans le maniement d'armes et également débloquer de nouveaux armements pour votre équipement, en les réussissant vous monterez dans l'estime de Fiona et gagnerez de l'argent par la même occasion.

Faction : SMP: Convoi de la Mort

Objectifs :
-Conduire la Cacharrao de Muerte
-Course de points de contrôle 6/6
-Rejoindre la mine
-Course de points de contrôle 28/28

Prenez la voiture et faites un tour de quartier. Pour la 2e partie de la course, suivez les instructions que l'on vous donne. Vous serez chronométré durant votre course dans la mine.

Faction : SMP: Défi course de destruction 1,2 et 3

Objectifs :
-Course de points de contrôle 27/27
-Détruire les cibles pour gagner du temps 6/6

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, tirez dans les tonneaux rouges pour gagner du temps et finir la course tranquille. 100k$.

Faction : SMP: Défi course 1,2, et 3

Objectifs :
-Monter dans la voiture Inferno de Course

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, vous devrez rouler d'une façon plutôt sportive pour réussir ce parcours. 100k$

Faction : SMP: A la recherche de Blanco

Objectifs :
-Trouver Blanco
-Capturer Blanco
-Détruire le Derrick

Prenez droit devant vous en direction de la mer et récupérez le bateau près de la digue. Vous trouverez la plate-forme au milieu de la mer. Grimper sur celle-ci et montez sur le haut de la plate-forme, cette dernière est très vulnérable en matière de sécurité. Vous trouverez Blanco sur le pont supérieur dans un petit bureau. La deuxième partie de la mission s'annonce plus compliquée, la plate-forme est en alerte maximale et en plus vous devez capturer Blanco. Descendez sur le pont inférieur, vous trouverez Blanco derrière les containers tuez-le et prenez une photo.

Placez une charge de C4 au centre de la plate-forme celle-ci explosera. Votre contrat sera rempli.

Faction : SMP: Misha Milanich

Objectifs :
-Récupérer une bombe anti-bunker 3/3
-Faire sauter le bunker

Vous devez tuer un lieutenant qui harcèle Misha, commencez par rassembler la bombe. Allez sur l'île concernée, montez le petit versant et prenez sur votre droite, vous trouverez la première bombe, derrière des tas de sable, seulement 2 gardes sont présents, marquez-la et demander qu'on vienne la récupérer. Faites-en de même pour la bombe 2 et 3. Une fois en possession de celle-ci le GPS vous indiquera le nouveau point à rejoindre.

Cette petite île sera très bien gardée. Au premier abord, vous trouverez 3 bunkers et pas moins de 8 tourelles et 2 casernes de gardes avec des lance-roquettes. La tâche s'annonce difficile. Une fois cet obstacle franchi, prenez la jeep et filez dans le chemin en terre. Vous trouverez un bunker et une tourelle, n'y prêtez pas attention, mais plutôt le char qui se trouve sur la route. Interceptez-le et tirez sur la mini base à gauche de la route. Poursuivez, vous voici devant le dernier bastion de cette île. Détruisez les 2 bunkers et les 2 tourelles qui vous font face, vous trouverez sur votre gauche 2 casernes, placez des charges de C4 pour les détruire. Vous trouverez un bâtiment au centre de celle-ci, contournez-le, derrière se trouve une réserve de carburant, marquez-la. Cela détruira le premier bâtiment et laissez apparent le bunker à anéantir. Vous devrez avoir 300 en ressources d'essence, armez-vous de la bombe anti-bunker, visez-la avec le laser et assistez au spectacle.

Faction : SMP: Coincer Solano

Objectifs :
-Monter dans le Lucky Lady

-Détruire les cibles 4/4
-Rentrer dans la SMP

Prenez une voiture de la faction et camouflez-vous. En vous faisant passer pour un guérrilero de la faction, vous atteindrez plus rapidement votre but. Arrivez devant le bunker de Solano, prenez le chemin sur votre gauche, vous trouverez une artillerie lourde, prenez possession de celle-ci et détruisez l'hélicoptère. Retournez devant le bunker et utilisez votre bombe anti-bunker.
Le bunker résistera, il vous faudra une bombe anti-bunker nucléaire, seul les Américains ou les Chinois la possèdent. Le QG de la SMP se fera attaquer, vous aurez 10 minutes pour retourner au QG et les secourir. Vous voici devant le QG SMP, détruisez les 4 blindés, par la suite vous devrez également tuer les gardes qui vous tirent aux lance-grenades, faites-le. Vous devrez poursuivre Carmona en voiture, prenez la Jeep devant la SMP et lancez-vous à sa poursuite. Vous n'aurez qu'à le tuer et prendre une photo.

Faction : SMP: Défi Treuillage niveau 1,2 et 3

Objectifs :
-Mettre la caisse à 5m d'hauteur

Mettez-vous aux commandes de l'hélico puis prenez les containers que vous devrez placer dans la zone jaune. Une fois cette action réalisée, prenez la caisse rouge et posez-la dessus. 500k$

Missions Universal Petroleum

Faction : UP : Le Devastator

Objectifs :
-Aller chercher un véhicule le Devastator.
-Livrer le Devastator.

Prenez une voiture et allez cherchez le Devastator. Sur votre route, vous verrez des guerriers Vénézuéliens. Utilisez votre AK ou un lance-roquettes pour détruire leur véhicule. Continuez votre chemin et vous verrez un mercenaire de l'UP, parlez avec ce dernier. Vous trouverez le Devastator, derrière le char. Pour tout vous dire, c'est un scooter rose... Regagnez le QG de l'UP. Le contrat est rempli et vous empochez 25K$. La grille s'ouvrira, continuez dans la cour principale et allez dans le petit cercle jaune.

Faction : UP : Chassé-Croisé

Objectifs :
-Utiliser l'hélicoptère pour livrer les postes d'écoutes et pister les ravisseurs.
-Voler le véhicule du ravisseur
-Livrer l'otage au QG de l'UP
-Entrer dans le Lucky Lady

Appuyez sur votre GPS, vous devrez livrer 3 postes d'écoutes. Nous commencerons par celui se trouvant au nord-est. Faites bien attention, un char patrouille devant la base. Placez une charge de C4 devant le portail pour le faire sauter. Ensuite procédez de façon méthodique, tuez les 2 gardes sur la tourelle à gauche et à droite, ainsi que le garde sur la tourelle du char. Vous voici à l'intérieur de la base, prenez sur votre droite, vous verrez le cercle jaune à rejoindre. Avant de signaler l'emplacement pour le poste d'écoute, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment sur votre droite, pour vous situer les gardes vous tirent à coup de lance-roquettes.

En route, pour le 2e poste d'écoute se trouvant au nord-ouest. La base est sensiblement mieux gardée que la première. Devant vous se trouve un barrage, tuez les 2 gardes face à vous et pénétrez dans celle-ci. Légèrement sur votre droite, se trouve un bâtiment d'infanterie, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment. Continuez votre progression en suivant votre radar, il vous mènera sur un parking, montez sur le toit. Face à vous se trouvent 2 gardes avec une DCA, détruisez-le. Placez le fumigène dans le cercle jaune, pour livrer le 2e poste d'écoutes. Vous aurez 15 min pour placer le dernier poste d'écoutes se trouvant plein sud.

Vous voici devant le dernier campement, pour éviter de perdre du temps. Vous ferez vite, quitte à vous faire tirer dessus, vous prendrez le fumigène et vous le placerez dans le dernier cercle jaune. Puis prenez la fuite, le temps vous est compté.

Prenez possession du fourgon blindé qui sera indiqué sur votre GPS, une fois ce dernier en main, ramenez-le au QG de l'UP. Allez dans l'hélicoptère et retournez au QG de la SMP. Le contrat se termine vous empochez 500k$.

Faction : UP : Avant-poste d'Altagracia

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez une voiture de la faction ennemie à Altagracia, vous n'aurez plus qu'à rentrer dans l'avant-poste, incognito dirai-je, faites sauter les 2 casernes se trouvant dans l'avant-poste et appelez les hommes de l'UP pour capturer ce coin stratégique. 300k$

Faction : UP : Avant-poste de l'aéroport de Maracaibo

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Arrivez devant la base, vous trouverez des sacs de sable avec des croix en fer. Un garde tiendra une mitraillette lourde, délogez-le et rentrez dans la base. Vous trouverez des snipers sur les tourelles, tuez-les. Posez des charges de C4 sur les casernes et demandez un largage des forces UP pour capturer ce nouvel avant-poste. 300 k$

Faction : UP : Avant-poste de Cambias

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez l'hélicoptère pour rallier le point plus rapidement. Cet avant-poste sera hautement sécurisé contrairement aux autres. Premier barrage, premier ennui, détruire les 2 blindés. Vous voici à l'entrée de la base, tuez les gardes se trouvant derrière les sacs de sable. Directement sur votre droite vous trouverez une caserne, faites-la sauter avec les charges de C4. Un char viendra vous gêner dans votre progression, interceptez-le et prenez son contrôle. Vous n'aurez plus qu'à demander les forces de l'UP pour capture du poste.

Faction : UP : Conçu pour la vitesse

Objectifs :
-Monter dans Veloce

Vous devrez prendre possession d'un bolide de course et foncer à travers les rues. Rien de plus simple, suivez les balises jaunes qu'on vous indique sur votre GPS. La course vous rapportera 300k$

Faction : UP : Surtout pas de trace

Objectifs :
-Trouver le directeur
-Parler au directeur
-Amener le directeur au premier point
-Amener le directeur au deuxième point
-Ramener le directeur au QG de l'UP

Commencez par tuer les 8 gardes se trouvant devant les blindés et rentrez dans le bâtiment derrière les gardes.
Vous trouverez 2 soldats des UP et le directeur, parlez-lui. Prenez une voiture et amenez le directeur sur le premier site. Laissez le directeur dans l'entrepôt et allez vous poster sur le navire. Utilisez le lance-missiles pour contrer les attaques

des factions ennemies qui viendront 2 fois au nord et une fois au sud. Une fois les attaques repoussées, récupérez le directeur et amenez-le au 2e point. Laissez le directeur dans l'entrepôt et montez sur la structure métallique avec les soldats de l'UP. Utilisez les lance-grenades qui sont devant vous pour repousser les attaques. La faction UP vous laissera sur le toit de la structure métallique des armes lourdes, équipez-vous en et tirez sur les 3 hélicoptères qui tournent autour de la zone. Une fois cet ultime assaut repoussé, retournez voir le directeur. Amenez-le au QG, vous empocherez 995k$

Faction : UP : Dans le vert

Objectifs :
-Parler au directeur
-Livrer le directeur

Une petite course à 330k$, vous devez amener le directeur au QG de l'UP en 3:30, indiquez le chemin à suivre sur votre GPS pour le ramener au plus vite.

Missions PLAV

Faction : PLAV : Avant-poste du fleuve Orinoco

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Arrivez aux avant-postes. Un petit contrat simple à remplir et qui vous rapportera 300k$. Vous n'aurez qu'à marquer le bâtiment principal de ce mini camp. Des guerriers de la PLAV viendront finir le boulot pour la réussite de ce contrat.

Faction : PLAV : Avant-poste Est de la Mérida

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste.

Suivez la route indiquée, faites bien attention, cet avant-poste est mieux gardé que celui de Orinoco. Vous trouverez divers gardes à tuer. Une fois cette base bien nettoyée, la PLAV en fera un avant-poste.

Faction : PLAV : Ville à Sac

Objectifs :
-Détruire les bâtiments 3/3
-Tuer Mendez
-Aller à la cathédrale
-Protéger la cathédrale
-Trouver Mendez

Placer les objectifs à détruire sur votre carte, vous devrez en tout et pour tout, détruire 9 casernes. Nous commencerons par celles se trouvant près de l'avant-poste du sud-est de Merida.
Le premier bâtiment se trouve dans la ville de Mérida, une grande tour, cachez-vous dans les décombres et utilisez la frappe d'artillerie pour détruire le bâtiment. Cap sur le 2e bâtiment, vous trouverez des snipers et des blindés, éviter les routes et utilisez comme refuge les forêts. Vous trouverez le 2e bâtiment au loin, même principe que la première fois, utilisez un char pour le détruire. Répétez cette opération pour le dernier bâtiment. Filez en direction de l'église et protégez-la. Des chars vous arriveront de part et d'autre de la place, détruisez-les avec le lance-missiles. Allez en direction du stade de Solano, une fois dedans, tirez avec votre char dans le tas, le contrat sera rempli, prenez une photo, pour preuve.

Faction : PLAV : Chasseur de têtes

Objectifs :
-Descendre les cibles 4/4

Equipez-vous du fusil à lunette, passez la colline derrière vous. Vous trouverez vos 2 premières cibles en hauteur dans une petite base, tuez-les, ce sont de hauts responsables de Universal Petroleum. Vous trouverez les 2 dernières cibles dans la base de UP, tuez-les. Ils seront plutôt simple à abattre, un se trouvera à côté d'une station essence, l'autre sur un parking. Le contrat vous rapportera 300k$

Faction : PLAV : Croisière dans la Jungle niveau 1

Objectifs :
-Monter dans le patrouilleur Prestes

Votre mission consistera à passer entre des balises jaunes, tout en évitant des civils et des navires, pour noter votre comportement à bord d'un bateau rapide. Vous empocherez 800k$

Faction : PLAV : Fuite de l'île tropicale

Objectifs :
-Détruire la tour
-Détruire le pont
-Détruire le château

Allez au point indiqué, à savoir une petite île près de la base des UP. Cette dernière sera très bien gardée. Commencez par monter le versant de ce château, en prenant au sud-ouest de votre position, rejoignez le château, nettoyez les zones qui vous seront indiquées sur votre radar. Utilisez l'artillerie et des charges de C4 pour détruire la tour, le pont et le château. Vous êtes libre par la suite de détruire les casernes se trouvant aux alentours, elles sont au nombre de 8. Vous gagnerez 850k$

Faction : PLAV : Capture de l'avant-poste amazonien sud-ouest

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

La base à capturer sera plutôt vulnérable, vous trouverez 4 tourelles, une à chaque coin de la base et une caserne de garde aux lance-roquettes. Hormis ses quelques difficultés énumérées, demandez un largage de vénézuéliens pour capturer ce poste. 300k$

Missions Pirates

Faction : Pirates : Parcours du débutant 'Niveau 1,2,3'

Objectifs :
-Monter dans little dimba

Vous prenez le contrôle d'un jetski, vous devrez réaliser le parcours que l'on vous demande pour s'attacher les services de la faction Pirates. Vous gagnez 100k$.

Faction : Pirates : Avant-poste insulaire central

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

Vous trouverez cet avant-poste, dans un recoin de la forêt. Vous trouverez 2 tourelles et un casernement de gardes qui

vous tirent des lance-roquettes. Utilisez le char qui se trouve dans la base, d'une part vous détruirez le bâtiment des gardes et de l'autre les 2 tourelles. Faites un largage de soutien, les pirates iront occuper l'avant-poste.

Faction : Pirates : Et glou et glou et glou.. " Niveau 1, 2, et 3 "

Objectif :
-Acquérir le camion
-Livrer au moins 4700$ de rhum

Vous serez en territoire ennemi dans la zone des UP. Nettoyez la zone et récupérez le pick-up jaune, vous verrez le rhum à l'arrière de celui-ci. Placez-vous sur votre GPS et indiquez le chemin à emprunter. Evitez les camions des UP qui sont armés de lance-roquettes, ils détruiront votre camionnette. Une fois le point de livraison atteint, descendez du véhicule pour valider le contrat. Après, différents niveaux se proposent à vous et vous permettront de monter dans l'estime de la faction. Niveau 2 : 8500$ et niveau 3 : 15100$

Faction : Pirates : Avant-poste continental

Objectif :
-Capturer l'avant-poste

Pour vous situer sur la carte, vous serez sur le territoire de Caracas. Commencez par tuer les gardes se trouvant sur les 3 tourelles, puis les mitraillettes lourdes. Montez les escaliers. Sur votre gauche et votre droite aux extrémités de la base vous trouverez une caserne avec des gardes qui vous tirent des roquettes. Prenez des charges de C4 et faites-les sauter. Poursuivez votre chemin et répétez cette opération pour la 2e partie de la base. Poursuivez votre chemin, vous trouverez le bâtiment à capturer. A l'entrée de la base, 2 tourelles et sur votre gauche une caserne de gardes aux lance-roquettes. Nettoyez la zone et demandez un largage de pirates pour qu'il capture cet avant-poste. 300k$

Faction : Pirates : Marché noir " Niveau 1, 2 et 3 "

Objectif :
-Monter dans le camion et livrer la cargaison.

Même principe que les missions sur les livraisons de bouteilles de rhum, vous devez conduire un pick-up à un point voulu que vous trouverez sur votre GPS. Vous disposez de 7 minutes. Autant vous dire que la route sera parsemée d'embûches, faites bien attention à votre cargaison, vous transportez des organes. 300k$

Faction : Pirates : Cargaison en danger

Objectifs :
-Livrer pour 13300 $ de perroquet

Prenez le pick-up jaune et amenez-le au point indiqué sur votre GPS en ayant une conduite calme pour livrer la marchandise dans un bon état.

Missions Nations alliées

Dès que vous avez fini chaque mission de chaque faction, 2 choix vous seront proposés, soit de collaborer avec les Nations alliées ou soit avec les Chinois pour combattre Solano. Vous pourrez donc avoir deux fins possibles.

Faction : NA : Avant-poste Sud Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Prenez un blindé pour cette mission, allez au point voulu et foncez dans l'avant-poste. Un char viendra compromettre vos plans, interceptez-le et faites sauter les casernes aux alentours. Vous n'aurez plus qu'à appeler les forces NA pour venir occuper le bâtiment. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste du port de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Aucune difficulté pour cet avant-poste à capturer. Soyez prudent dans vos actes, vous trouverez le bâtiment en haut des escaliers en rentrant dans la base. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste sud-est de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

En prenant le monopole de la Zone, les NA tentent d'encercler l'armée chinoise pour pouvoir la limiter dans ses mouvements ! Vous voici devant le 3e avant-poste à capturer, ce dernier est bien protégé, par 4 tourelles ainsi que des gardes se trouvant au sol.

Faction : NA : Commando Missile

Objectifs :
-Détruire les cibles 3/3
-Détruire les navires 3/3
-Tuer les officiers chinois 3/3

Vous trouverez les 3 cibles en haut d'une colline, faites attention sur la route menant à vos objectifs, vous risquez de tomber nez-à-nez avec un tir de roquettes. Vous pouvez utiliser soit des largages de bombes, d'une part vous éviterez d'engager votre vie dans la partie, sinon un tir de roquette sur les blindés suffira à les faire sauter. Revenez près des bases NA, vous devez faire sauter les navires. Ils sont au nombre de 3 dans le fleuve. Rien de plus simple que d'utiliser les armes mises à disposition par les Chinois à savoir des lance-roquettes ou lance-missiles pour couler leur flotte. Ensuite vous devez rentrer dans les bidonvilles pour tuer les officiers chinois, trouvez vos cibles et tuez-les. 5km$

Faction : NA : Récupération

Objectifs :
-Détruire l'épave de l'avion 3/3

Pour cette mission, je vous conseille d'utiliser un hélicoptère pour aller sur l'île, d'une part cela vous permettra de réussir vos objectifs tranquillement grâce aux missiles de ce dernier. Vous trouverez la première épave au nord-est de votre position près du port, la 2e se trouvera au centre de l'île, n'hésitez pas, utilisez les largages aériens que vous aurez acheter au préalable. Le dernier morceau d'épave se trouve au nord-ouest, détruisez-le. 10kM$

Faction : NA : Avant-poste sud-est Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Vous devrez récupérer cet avant-poste qui vient d'être pris par les Chinois une 2e fois, la base étant déjà gardée par des Nations alliées, vous n'aurez qu'à les déloger pour récupérer l'avant-poste.

Faction : NA : Tentez votre chance 'Niveau 1,2 et 3'

Objectif :
-Course de points de contrôle 36/36

Vous devrez passer les cercles jaunes au nombre de 36 à travers la ville, une fois le parcours terminé vous remportez 1Mk$

Faction : NA : Prise de Caracas aux Chinois

Objectifs :
-Détruire la DCA chinoise 4/4
-Capturer le général Peng

Vous devez détruire la DCA, pour cette opération utilisez un Super Char des NA pour détruire les DCA au loin sans risquer de se faire tirer dessus, une fois ses 4 objectifs réalisés vous devez capturer le Général Peng. Autant vous prévenir que la capture du Général Peng sera difficile, la route menant au lieu indiqué sur la carte sera parsemée de blindés chinois. Vous trouverez le Général Peng à l'avant du château. Tuez-le et prenez une photo, vous gagnez 25Mk$, vous obtiendrez la bombe anti-nucléaire bunker

Faction : SMP : Coincer Solano, la suite

Objectifs :
-Détruire le Bunker de Solano
-Capturer Solano
-Détourner l'hélicoptère de Solano

Utilisez votre bombe gratuite, une fois ce dernier détruit, foncez dedans et trouvez Solano, Vous sauterez sur son hélico et faites les actions que l'on vous demande. Assistez au crash de l'hélico de Solano. Mercenaries 2 se termine.

TROPHÉES

Bronze

Bitume en fusion

Vous avez réalisé un dérapage

Tire pour le frisson

Vous avez réalisé 25 tirs en pleine tête

Armageddon !

Vous avez détruit 25 bâtiments

Corps à corps

Vous avez détruit 50 objets avec l'attaque mêlée

La Sainte Fumée

Vous avez détruit 50 objets avec la grenade

A la sauvage

Vous avez détruit 50 objets avec le lance-roquettes

Tir sur cible

Vous avez remporté un des défis de Fiona

Heavy Metal Thunder

Vous avez détourné 10 véhicules

Qui a gagné un million ?

Être connecté aux serveurs EA et gagner 1 million de dollars

Highway to Hell

Vous avez terminé trois courses

Petits carnages entre amis

Vous avez essayé le mode coopératif

Roues de feu

Vous avez fini premier dans une course en mode Coopératif

Les Trophées Bronze cachés

L'école est finie

Terminer le didactitiel

La Rage

Terminer la missions "Sauver Carmona"

Hip hip hip, hourra !

Débloquer la SMP

L'excité

Recruter Ewan

Objectif Misha

Recruter Misha

Pétrole et essence

Recruter Eva

Pirate de la route

Détourner le tank dans la villa

Lève-toi et tire

La considération des alliés à votre égard est au maximum.

Libre pour toujours

La considération des P.L.A.V à votre égard est au maximum.

L'île de la domination

La considération des pirates à votre égard est au maximum.

Sinophile

La considération des Chinois à votre égard est au maximum.

Sale boulot

La considération d'Universal Petroleum à votre égard est au maximum.

Argent

Pipeline

Vous avez capturé tous les avant-postes d'une même faction

Fonce ou crève

Vous avez descendu 50 conducteurs de véhicules

Misanthrope

Vous vous êtes mis tout le monde à dos au Venezuela

Justice pour tous

Vous avez eu toutes les Cibles de Haute Valeur

Homme numérique

Vous avez débloqué tous les articles de magasin

Et les cieux s'embrasèrent.

Toutes les zones d'atterrissage sont débloquées

Destruction et Cie

Vous avez utilisé 20 frappes aériennes en mode coopératif

Que du bonheur

Vous avez détruit 200 objets depuis le siège du tireur

Les Trophées Argent cachés

Poursuite avec le diable

Capturer Blanco

Chasse à l'Homme

Capturer Carmona

Pas de compromis, pas de regret

Battez-vous pour Caracas

Or

Le héros et le fou

Vous avez terminé Mercenaries 2

Jeu de cubes

Vous avez réussi le Défi Treuillage

Billion Dollar Babies

Être connecté aux serveurs EA et gagner 1 milliards de dollars

Les Trophées Or cachés

L'as des as

Capturer toutes les cibles de Haute Valeur vivantes.

Platine

L'Enfer des Favelas

Vous avez gagné toutes les récompenses

CHEAT CODES

Allez dans le PDA et faites : L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, R2, R2, L2. Appuyez ensuite sur la touche Retour et lisez le message. Retournez ensuite dans le PDA, et sans enlever le curseur du pmc de la carte, tapez à l'aide de la croix directionnelle les codes suivants :

Plein d'essence

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas

Frappes aériennes

Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut

Ravitaillement

Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Haut

Tous les véhicules

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche

Bombe atomique

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche

Invincibilité

Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite

Tous les costumes

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut

Grappin

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Metal Gear Online

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM

RANGS

Abeille

Utilisez un maximum de scans

Aigle

Faites un maximum de headshots

Crocodile

Tuez un maximum de monde

Ecureuil volant

Faites un maximum de roulades

Elephant

Priviligiez le mode "Base"

Hibou

Utilisez au maximum le ENVG

Kerotan

Privilégiez la capture

Orque

Faites un maximum de matchs a mort par équipe

Ours

Faites un maximum d'attaques CQC

Paresseux

Recevez plusieurs tirs dans la tête

Pigeon

Privilégiez les attaques non mortelles

Rat

Tombez dans les pièges

Requin

Tuez à l'aide des couteaux

Snake

Privilégiez la furtivité

Tortue

Utilisez au maximum la boîte en carton

CHANTER

En cours de partie, entrez le mot <SONG> dans la barre de texte pour entendre votre personnage siffler ou chanter le thème de Metal Gear Online.

TOUTES LES MUSIQUES

Commencez une partie en ayant une sauvegarde de fin de MGS4 sur votre disque dur pour débloquer automatiquement toutes les musiques de Metal Gear Online.

Metal Gear Rising : Revengeance

© Konami / PlatinumGames 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE REVENGEANCE

A l'écran titre, entrez le code légendaire de Konami : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, et .
Le mode Revengeance sera accessible dans les options de difficulté.

EQUIPEMENT SPÉCIAL

Apparence personnalisée - rouge

Complétez 30% des missions VR.

Apparence personnalisée - bleue

Complétez 50% des missions VR.

Apparence personnalisée - jaune

Complétez toutes les missions VR.

Armor Breaker

Trouvez toutes les puces ID (main gauche).

Blade Mode Wig

Terminer le jeu en Hard ou dans une difficulté supérieure et trouvez toutes les puces ID (main gauche).

High-Frequency Long Sword

Atteignez le rang 1 dans toutes les missions VR.

High-Frequency Machete

Trouvez 10 Data Storage items.

High-Frequency Murasama Blade

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

High-Frequency Wooden Sword

Trouvez tous les ennemis cachés dans les boîtes en carton.

Infinite Wig A

Terminez le jeu en Normal ou dans une difficulté supérieure, ou bien trouvez au moins 10 puces ID (main gauche).

Infinite Wig B

Terminez le jeu en Normal ou dans une difficulté supérieure et trouvez au moins 20 puces ID (main gauche).

Standard Body

Terminez le jeu en Hard ou dans une difficulté supérieure.

Stun Blade

Trouvez tous les Data Storage items.

Suit

Réussissez la mission File R-00 en Very Hard.

FAIRE LE PLEIN D'OBJETS

Si vous avez récupéré tous les objets cachés dans les caisses d'une zone, appuyez sur Select puis sur Start, et quittez l'écran de customisation pour que tous les objets réapparaissent, ce qui vous permet de vous en emparer indéfiniment.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Metal Gear Rising : Revengeance. Cette solution vous guidera à travers l'intégralité de l'histoire de Raiden et vous permettra de récupérer tous les éléments à collectionner au fil des chapitres : hommes en boîte, bras gauche, stockages de données et missions de réalité virtuelle. A chacun de ces éléments a été assigné un paragraphe accompagné de trois images qui indiquent le chemin à prendre afin d'y accéder en toute simplicité. Bien souvent, l'élément le plus important sur ces images est la mini-carte des lieux qui vous permet de mieux vous repérer en comparant avec votre position dans le jeu.

En outre, notre solution propose également une vidéo pour chaque boss du mode histoire. Ainsi, il vous est possible de comprendre les subtilités du combat, d'apprendre les façons dont il faut attaquer et la manière dont il faut se défendre, ou tout simplement d'assister en tant que spectateur à ces nombreux affrontements épiques.

Bonne chance !

Dossier R-00 : Faction

Dès le début du jeu, vous êtes opposé à un premier boss, le Metal Gear Ray. En tant que tout premier boss, il n'est pas difficile à vaincre et sert plutôt de tutoriel aux différentes phases de QTE que l'on peut rencontrer en combat. Voici pour vous et en vidéo cet affrontement destructeur.

Le premier stockage de données du jeu se trouve durant la phase de course-poursuite, après le combat contre le Metal Gear Ray. Lors vous arrivez devant une ouverture horizontale d'égouts, cisaillez les tubes métalliques et glissez-y vous en courant et en effectuant une glissade. En bas, vous trouvez le premier élément à collecter du jeu.

Le deuxième élément à collecter du jeu se trouve à la toute fin du niveau et peut être facilement raté si l'on n'y prête pas attention. Sur le train, lorsque vous montez sur le deuxième conteneur, approchez doucement du bord sans sauter sur le wagon suivant. Le stockage de données se trouve en bas, à la toute fin du wagon portant le conteneur. Laissez-vous tomber doucement pour le récupérer sans déclencher la cinématique.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-00 : fermé.

Dossier R-01 : Coup d'Etat

Dans le tout premier bâtiment dans lequel vous pénétrez se trouve un grand lustre accroché au plafond. Grimpez de deux étages en vous servant des caisses posées contre le mur pour y accéder en sautant. Le stockage de données se trouve entre les bougies du lustre.

A l'extérieur, à l'endroit même où vous affrontez des gekkos, repérez le mur défoncé et grimpez dessus. Poursuivez à l'extérieur de la zone afin de trouver une petite caisse à découper contenant le précieux stockage de données.

Juste après cette phase dans la rue, vous devez pénétrer dans une maison en ouvrant la porte grâce à une commande murale. A l'intérieur, Boris vous parle brièvement. Dans la pièce d'entrée de cette maison se trouve le premier ordinateur de RV (réalité virtuelle) qu'il faut actionner pour récupérer les données.

Après avoir exterminé le chien cyborg un peu trop bavard, coupez la porte en fer que vous apercevez et pénétrez dans le bâtiment. Le stockage de données se trouve sur les étagères en face de la porte d'entrée.

Après la phase durant laquelle vous traversez le pont, éliminez les ennemis puis escaladez la corniche sur la gauche. Escaladez une nouvelle corniche carrée et contournez le centre pour trouver l'ordinateur à son extrémité.

Le tout premier bras gauche à récupérer du jeu est difficile à manquer puisque le Doktor vous demande lui-même de le récupérer pour avancer dans la partie. Pour récupérer le bras gauche d'un ennemi, il faut couper la partie blanche de son bras (au niveau du biceps), de manière à ce que l'avant-bras se détache et puisse être récupéré. Ce n'est pas une tâche facile, essayez de ne pas vous affoler et de ne pas frapper dans le tas : si un soldat est tué, le bras n'est plus récupérable sur le corps. Vous pouvez bien sûr charger le précédent point de contrôle pour retenter votre chance.

Après avoir éliminé les ennemis dans la cour, pénétrez par la grande double-porte à l'intérieur du bâtiment et tournez à droite, puis à gauche pour trouver l'ordinateur de la mission de réalité virtuelle.

Lorsque vous sortez de l'hôtel par le toit, regardez en contrebas avec vos lunettes informatisées afin de repérer le soldat qui possède le bras gauche. En général, ce genre de manoeuvre permet de déterminer de façon très claire quel ennemi possède un bras gauche ou non. N'oubliez donc pas de vous en servir !

Dans la grande place ronde, après le combat contre les nombreux hélicoptères, fouillez derrière les murs de la zone noire pour trouver un groupe de soldats. L'un d'entre eux possède le fameux bras gauche que vous cherchez. Attention, il est possible de manquer ce combat si l'on ne va pas le déclencher soi-même, restez donc vigilent avant de poursuivre l'aventure.

Vous arrivez ensuite dans un bâtiment rempli de caméras équipées de laser qui déclenchent une alarme en cas d'intrus. L'intrus, c'est vous, et il va falloir se la jouer furtif pour passer à travers ces fins traits rouges. Dans la troisième salle du bâtiment, un des gardes possède le bras gauche en question (il patrouille en haut des escaliers). Allez le chercher furtivement. Si l'alarme est déclenchée, il viendra quoiqu'il en soit vous attaquer et il sera également possible de lui amputer son avant-bras.

Le tout premier homme en boîte du jeu se trouve dans ce même bâtiment rempli de caméras-laser. Avant de quitter le bâtiment, grimpez sur la passerelle et repérez la zone à l'étage inférieur où sont stockés des conteneurs. Sautez dessus et glissez-vous entre eux pour tomber sur un petit endroit où est posée une caisse. Fendez la caisse avec votre katana pour découvrir un soldat caché. Eliminez-le.

Toujours dans le bâtiment aux caméras-laser et encore une fois avant de le quitter, remontez sur la passerelle de cette salle et allez dans l'extrémité indiquées sur les images ci-dessous pour trouver contre le mur un nouveau stockage de

données.

Lorsque vous sortez enfin du bâtiment hautement surveillé, vous arrivez sur une citerne entourée d'escaliers vous permettant de monter. Cependant, ne montez pas tout de suite et choisissez l'escalier descendant lors de l'arrivée sur la citerne. Il vous mène au dernier ordinateur de RV du chapitre.
Mistral, la jolie Franco-Algérienne originaire de Marseille, est le premier vrai boss de Metal Gear Rising : Revengeance.

Pour la battre, rien de mieux que de visionner la vidéo ci-dessous indiquant la stratégie à suivre lors du déroulement du combat. Ne vous laissez pas avoir par ses charmes !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-01 : fermé.

Dossier R-02 : Labo de recherche

Au tout début du niveau, progressez en longeant le mur sur votre droite jusqu'à tomber sur une petite porte en métal fermée. Sciez-la puis progressez dans les salles pour trouver le premier ordinateur du réalité virtuelle du chapitre.

Après avoir visionné la cinématique durant laquelle Raiden rencontre le garçon prénommé George, poursuivez votre chemin par l'escalier descendant. Vous arrivez dans une nouvelle salle : avant de poursuivre par la droite, regardez à gauche pour trouver un nouvel ordinateur de réalité virtuelle.

Vous arrivez ensuite dans une zone de combat vous opposant à trois mastiffs. De nombreuses passerelles sont présentes en hauteur de cette partie des égouts, et vous pouvez monter dessus. Attention cependant à ne pas les casser durant le combat. Grimpez donc sur les passerelles pour ensuite accéder à la tuyauterie en hauteur qui vous mène à une petite boîte contenant un stockage de données.

Alors que Wolf vous indique avoir trouvé l'entrée du laboratoire (porte camouflée en mur), rendez-vous dans la petite pièce au centre de cette zone carrée (porte à cisailler) afin d'un trouver un carton. Dans le carton, un soldat caché, éliminez-le.

Immédiatement après avoir visionné la cinématique plutôt glauque durant laquelle Raiden se fait fixer par les yeux de plusieurs centaines de cerveaux robotisés, vous êtes attaqué par plusieurs soldats. Le dernier à vous rejoindre dans la salle carrée porte un avant-bras qui vous intéresse.

Vous contrôlez alors un dwarf-gekko, ces espèces de boules équipées de trois bras. Progressez tout droit et scrutez sur le mur de gauche une entrée d'aération. A l'intérieur se trouve un premier stockage de données à récupérer, réalisez une roulade pour y accéder.

Toujours aux commandes du dwarf-gekko, examinez les angles du rez-de-chaussée de la pièce pour trouver une grosse caisse noire métallique. Montez dessus pour récupérer un nouveau stockage de données.

Vous reprenez ensuite le contrôle de Raiden. Vous pénétrez alors dans cette même salle dans laquelle vous contrôliez précédemment le dwarf-gekko. Un soldat sur la passerelle en hauteur porte un avant-bras qui vous intéresse : soit vous l'avez assommé avec le dwarf-gekko et vous n'avez plus qu'à aller récupérer le bras en réalisant une petite opération chirurgicale, soit le soldat est indemne et vous glanez le bras d'une manière plus traditionnelle, c'est-à-dire en l'attaquant directement.

Vous arrivez ensuite face à un gros robot qui bloque le chemin. Frappez-le à plusieurs reprises pour le faire reculer jusqu'à ce qu'il se change en une version plus offensive donnant cours à un combat de boss. Il s'agit d'un Grad, une unité cyborg que vous aurez souvent l'occasion de battre au cours des prochains chapitres. Ne vous laissez pas impressionner par sa taille et foncez dans le combat, la vidéo suivante servant d'exemple sur la démarche à suivre.

Après avoir triomphé du Grad, vous continuez l'exploration. Vous ne tardez pas à tomber sur deux nouveaux soldats ennemis. L'un deux possède l'avant-bras que vous recherchez, n'oubliez pas d'utiliser vos lunettes informatisées pour le repérer de manière rapide et efficace.

Le dernier ordinateur de mission RV du chapitre se trouve au sol, contre un mur, dans la pièce dans laquelle le Doktor

squatte un long moment votre attention par téléphone. Vous devez attendre que le monsieur ait fini de vous raconter sa vie pour valider la trouvaille de l'ordinateur, patience !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-02 : fermé.

Dossier R-03 : Denver

Au tout début du niveau, vous êtes la prise de plusieurs policiers qui n'ont pas l'air de vous aimer beaucoup. L'un d'entre eux (celui de gauche) possède le bras que vous recherchez, utilisez rapidement la visée informatisée pour le repérer directement.

Vous poursuivez le tourisme dans Denver jusqu'à être attaqué par deux Grad. Après cette victoire, de nouveaux soldats s'invitent à la fête. L'un d'entre eux possède un avant-bras que le Doktor aimerait bien dans sa collection.

Après avoir triomphé de ces nouveaux soldats, restez dans la zone et rendez-vous derrière les grosses barricades noires (voir images ci-dessous) pour trouver un ordinateur de mission de réalité augmentée posé contre un mur.

Après avoir récupéré l'ordinateur, grimpez sur la passerelle suspendue au milieu de la place, puis sautez sur la terrasse surélevée du restaurant, puis ensuite sur le toit en verre de l'escalier qui monte dans l'immeuble. Une fois sur le haut du toit en verre de l'escalier, remontez-le jusqu'à trouver un stockage de données.

Quittez enfin la place puis pénétrez dans le bâtiment. Là, montez les escaliers sur la droite et passez derrière la grande baie-vitrée pour trouver derrière un ordinateur de réalité augmentée.

Après avoir triomphé lors de votre combat contre les gekkos, sortez de la salle et ne poursuivez pas tout de suite sur la droite. Tournez plutôt à gauche pour déboucher rapidement sur un cul-de-sac, intéressant néanmoins puisqu'on y trouve une caisse avec à l'intérieur un homme en boîte.

Sur la route qui vous permet de sortir de l'immeuble, avant d'emprunter l'ascenseur, de nouveaux soldats s'opposent à vous. L'un d'entre eux (le plus éloigné de vous) possède sur son avant-bras des données qu'il vous faut récupérer pour le Doktor.

Une fois sur le toit du bâtiment, vous escaladez une grue suspendue au-dessus du vide pour atterrir sur le toit d'un autre immeuble en contrebas. Sur le toit de cet immeuble se trouve un autre soldat dont vous aimeriez bien récupérer l'avant-bras gauche. Il est possible de le repérer grâce aux lunettes informatisées directement depuis le sommet de la grue, ce qui permet de mieux préparer son coup et sa stratégie d'attaque !

Au sommet de ce même immeuble (celui en contrebas de l'autre qui contenait la grue) se trouve deux gros tuyaux reliant, l'un dessus l'autre, deux petites maisons posées sur le toit. Une caisse d'objets se trouve d'ailleurs devant les tuyaux. Passez donc derrière ces deux tuyaux pour y trouver un ordinateur de réalité augmentée.

Voici un des stockages de données les plus difficiles à avoir du jeu. Lorsque vous sautez sur l'immeuble suivant, vous arrivez sur une plateforme un peu en hauteur par rapport au reste du toit sur lequel sont d'ores et déjà présents de nombreux ennemis. Là, une sorte de combinaisons de trois cyborgs volants arrive vers vous. Préparez-vous, il va falloir être rapide : sautez, enclenchez le mode découpage contrôlé, et pourfendez le volatile en son centre. Il laisse tomber un stockage de données que vous récupérez alors (il est possible que le stockage de données tombe sur la plateforme en contrebas, pas de panique, allez le chercher, comme sur les images ci-dessous). Notez que si vous n'avez pas réussi à détruire les ailes et à récupérer le précieux objet, vous pouvez charger le dernier point de contrôle qui vous fait reprendre exactement à ce même endroit. Pratique !

Plus loin sur ce même toit, vous rencontrerez un habitant de Denver qui se fait maltraiter par plusieurs soldats. L'un d'entre eux possède l'avant-bras gauche qui vous intéresse, repérez-le rapidement grâce à votre visée informatisée.

Vous arrivez ensuite dans un tunnel sombre dans lequel vous utilisez votre visée informatisée pour y voir plus clair. Progressez jusqu'à devoir escalader une locomotive pour pouvoir progresser. Ne montez pas tout de suite sur la locomotive, mais revenez sur vos pas en passant derrière le muret sur votre gauche. Vous tombez alors sur un stockage de données.

Grimpez ensuite sur la dite locomotive puis passez de l'autre côté. Là, pareil : passez derrière le muret sur votre gauche et allez tout au fond pour trouver posé au sol un ordinateur de mission de réalité virtuelle.

Immédiatement après avoir quitté le sombre tunnel de métro, vous arrivez dans une salle. Passez dans la suivante et longez le mur sur votre gauche pour découvrir un nouvel ordinateur de réalité augmentée.

De retour dans la rue, vous ne tardez pas à arriver face à un pont sur lequel un Grad est posté et vous attaque à distance. Deux soldats vous foncent également dessus : l'un d'entre eux possède l'avant-bras gauche qui vous intéresse. Pour faire tomber le Grad du pont, il suffit de se placer en-dessous et de cisailler deux des quatre piliers qui le soutiennent.

Après avoir éliminé le Grad, poursuivez jusqu'à trouver des escaliers sur la droite, qui montent en forme d'arc de cercle. Au sommet de ces escaliers se trouvent plusieurs soldats qui vous attaquent, dont l'un possédant un avant-bras gauche particulièrement intéressant.

Encore un bras gauche à récolter : lorsque vous arrivez devant les immenses escaliers qui vous permettront de monter plus loin, plusieurs soldats sont déjà là et vous attaquent. Celui qui se trouve sur la petite plateforme élevée sur la gauche porte un avant-bras que vous devez récupérer. N'oubliez pas d'utiliser la visée informatisée pour le repérer de manière très aisée.

Une fois tous les soldats et les chiens cyborgs de ces escaliers éliminées, retournez en contrebas des marches et sautez sur le parasol sur la gauche (vis-à-vis des escaliers vus de face). Sautez ensuite sur le petit kiosque, puis sur le petit balcon du bâtiment. Montez sur le balcon supérieur pour y trouver le stockage de données qui vous intéresse. N'hésitez pas à bien regarder les images ci-dessous pour comprendre le chemin de plateformes à emprunter.

Le boss de cette fin de niveau est Monsoon, Mousson en français (oui, c'est tout de suite beaucoup moins classe). Il s'agit d'un combat assez long qui comprend plusieurs phases distinctes, dont de nombreuses remplies de QTE. La vidéo suivante vous servira de guide tout au long de cet affrontement épique qui voit la résurrection de Jack l'Eventreur !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-03 : fermé.

Dossier R-04 : OPA hostile

Vous pénétrez enfin dans l'immeuble et devez à présent atteindre le sommet. Dès la pièce d'entrée, passez les bornes de sécurité pour alerter des gardes. Plusieurs vous attaquent alors, et l'un d'entre eux possède un avant-bras gauche à récupérer. Utilisez votre visée informatisée pour savoir lequel !

Au terme du combat, restez dans ce hall d'entrée et montez les marches. Là, sautez sur l'espèce de collier autour du pilier devant vous. Sautez ensuite sur les deux écrans plats accrochés au mur... Comme montré sur les images ci-dessous. Sautez enfin sur le pilier suivant, dessus se trouve un stockage de données.

Toujours dans ce même hall d'entrée, remontez les escaliers puis allez tout en face (à gauche du couloir qui mène à l'intérieur du bâtiment). Vous trouvez une vitre derrière laquelle se trouve un ordinateur de réalité virtuelle. Brisez-la et validez la découverte.

Vous pouvez enfin quittez la salle... Enfin, pas tout à fait. Dirigez-vous près de l'ascenseur et appelez-le. Durant le temps d'attente, deux soldats arrivent par la porte de l'immeuble, protégés par un bouclier. L'un d'eux porte un avant-bras à récolter ! Mettez-vous dans leur dos pour pouvoir le découper rapidement et efficacement.

En sortant de l'ascenseur, suivez le couloir, brisez la première porte vitrée sur la gauche, puis pénétrez immédiatement dans la petite salle à droite. Là se trouve un ordinateur de réalité virtuelle, n'hésitez pas à vous référencer à la mini-carte des images ci-dessous pour trouver la bonne salle.

Toujours à ce même étage, revenez dans le couloir et allez tout au fond. Tournez encore une fois à gauche en sciant la porte vitrée, puis tournez une nouvelle fois à droite pour aller dans la salle tout au fond. Un autre ordinateur de réalité virtuelle se trouve là. Encore une fois, la mini-carte des images ci-dessous est vraiment utile pour trouver l'endroit exact dans l'étage !

Un des gardes patrouillant à cet étage, dans le couloir juste en bas de la salle de la précédente découverte, possède un avant-bras à récupérer. Allez silencieusement derrière lui pour le faire en toute discrétion !

Ce bras gauche est assez compliqué à récupérer. Pour faire apparaître le soldat qui le porte, il faut avant tout tuer tous les autres sans se faire repérer, c'est-à-dire en toute furtivité. Ensuite, une fois que vous aurez brisé deux des trois panneaux électriques d'alimentation, le soldat apparaîtra dans la salle de réunion au centre de l'étage. Si vous aviez récupéré le bras gauche précédent en alertant la garde, il ne vous reste plus qu'à charger le dernier point de contrôle pour pouvoir tout faire en une seule partie !

Vous progressez ensuite durant de longs couloirs mouvementés et arrivez enfin dans le calme du jardin japonais. Enfin, calme, pas tout à fait, puisque de nombreux soldats vous attendent et vous attaquent. Le plus éloigné de vous possède un bras gauche à récupérer !

Vous passez ensuite dans une seconde zone du jardin japonais. Là, vous êtes en hauteur et pouvez très aisément scanner les ennemis en bas grâce à votre visée informatisée. Celui juste devant vous porte également un avant-bras gauche à ramener au Doktor.

Avant de quitter les jardins japonais par le toit, fouiller sur la gauche au-dessus des tuiles pour trouver une petite boîte contenant un stockage de données.

Vous arrivez enfin dans la salle contenant le monte-charge qui va vous occuper un moment. Une grande vitre vous sépare des soldats présents dans la salle, et vous pouvez d'ores et déjà voir que l'un d'entre eux est équipé d'un avant-bras à données. Allez donc le chercher.

Voici un stockage de données pas évident à récupérer, qu'il est possible de manquer. Lorsque le premier monte-charge commencera à brûler et que vous aurez éliminé tous les dwarf-gekkos qui tentent de ralentir la montée, il restera quelques soldats à éliminer. Ne montez surtout pas sur le second monte-charge mais tuez bien ces soldats : le dernier vous donnera le stockage de données que vous cherchez.
Vous pouvez ensuite monter sur le second monte-charge ; le premier s'effondre alors. Là, un gros soldat armé d'un marteau vous attaque.

Il possède un avant-bras gauche à découper !

Une fois le monte-charge arrivé tout en haut à destination, passez dans le couloir et tournez sur la droite (voir images ci-dessous) pour trouver une palette de provisions. Découpez-la entièrement et attendez qu'elle finisse par disparaître. Est alors dévoilé un ordinateur de réalité virtuelle !

Toujours dans la zone où le monte-charge a fini sa course, montez sur les caisses et glissez dans la fente horizontale en haut de la vitre. Vous arrivez dans un petit couloir. Progressez en examinez derrière la grosse caisse sur la droite. Là se trouve un carton, avec un homme caché à l'intérieur.

Juste après la cinématique durant laquelle Sundowner vous demande de le suivre. Montez les escaliers et prenez la passerelle centrale derrière vous. Tournez à droite et poursuivez le long de la passerelle. Vous devez alors tracer tout le contour de cette salle en forme de ballon de rugby. Vous passez ensuite sur des tuyaux sombres. Puis de nouveaux sur une passerelle blanche, de l'autre côté. Là, progressez jusqu'à trouver un mur, avec devant lui une caisse contenant un stockage de données.

Vous pouvez enfin quitter cette salle pleine de machines. Là, progressez le long du couloir et ne montez pas pour poursuivre sur la droite. Allez tout droit dans l'obscurité jusqu'à ne plus pouvoir avancer : à votre droite se trouve au sol un ordinateur de mission de réalité virtuelle.

Arrivé sur le toit de l'immeuble, vous affrontez enfin Sundowner, pour venger le meurtre du Premier ministre au tout début du jeu. Pour la petite anecdote, le sundowner est aussi une référence à un vent, qui souffle en Californie. Bref, quoiqu'il en soit, il est temps de faire parler le katana : la vidéo suivante vous guide dans cette démarche de vengeance !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-04 : fermé.

Dossier R-05 : Fuir Denver

Vu que vous avez légèrement raté l'hélicoptère qui vous permettait de fuir Denver, il va falloir quitter la ville à pied. En fait, vous allez retracer une bonne partie du chemin parcouru dans chapitres précédemment, dans l'autre sens. Quoiqu'il en soit, vous êtes attaqué par des soldats au tout début du chapitre : l'un d'entre eux possède un bras gauche à récupérer.

Dans cette première zone et après les nombreux combats que vous venez de livrer, dirigez-vous à gauche d'une rame de tramway et cherchez une poubelle. Fendez-la pour qu'elle libère son contenu : un stockage de données. Attention, il y a deux rames de tramway dans cette zone, fiez-vous donc à la mini-carte des images ci-dessous pour trouver de laquelle il s'agit.

Poursuivez ensuite votre chemin. Vous arrivez dans une place ronde avec une petite structure au milieu. Là, un soldat armé d'un lourd marteau vous attaque. Il possède un avant-bras gauche à récupérer pour le Doktor !

Quittez ensuite la place ronde et poursuivez sur la route jusqu'à trouver plein d'ennemis différents sur la droite, dont un Grad. Là, enclenchez votre visée informatisée pour détecter que l'un des soldats possède aussi un avant-bras gauche à récupérer.

A la toute fin du niveau, ne coupez pas la barricade qui vous permettra de sortir de Denver, mais coupez plutôt la petite porte métallique qui vous donne accès à une salle intérieure. Là se trouve un ennemi, éliminez-le. Poursuivez dans la salle suivante pour trouver plein de... Pastèques. Et un ordinateur de mission de réalité virtuelle ! Attention, quand vous aurez validé la découverte, plusieurs ennemis feront leur apparition pour un combat intime dans cette petite pièce fruitée !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-05 : fermé.

Dossier R-06 : Badlands

Ce chapitre est uniquement composé d'un combat, le plus emblématique du jeu, puisqu'il vous oppose enfin à Sam. Vous pouvez donc prendre votre revanche, puisque c'est lui qui vous a laissé pour mort au tout début de l'histoire et qui a notamment pris votre oeil droit. Bref, faites parler les katanas dans cet affrontement épique sur fond de coucher de soleil, qui méritait bien qu'on en fasse une vidéo !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-06 : fermé.

Dossier R-07 : Tentative de meurtre

Voici enfin l'ultime chapitre de Metal Gear Rising : Revengeance. Dès le début du niveau, retournez-vous et grimpez sur les rochers pour atteindre une zone plus élevée. Là se trouve un ordinateur de mission de réalité virtuelle.

Avancez ensuite en direction de la base. Devant les murs fortifiés se trouvent déjà des ennemis qui vous veulent du mal. Celui de gauche porte un avant-bras à découper soigneusement et à récupérer.

Ceci fait, rentrez dans l'enceinte de la base en découpant la porte d'entrée. Là, vous êtes accueilli par un cyborg équipé d'un marteau ainsi que d'un bras gauche à glaner pour le Doktor !

Juste avant de pénétrer à l'intérieur du grand hangar à avion, grimpez sur les conteneurs à votre gauche puis sur le petit toit qui dépasse. Allez à son extrémité pour trouver un stockage de données.

Rentrez ensuite dans le hangar, composé en gros de deux grandes salles ouvertes l'une sur l'autre. Dans la seconde se trouve un garde portant un avant-bras gauche à récupérer. Courrez donc le rejoindre en activant votre viseur informatisé, ce qui vous permet de le repérer de loin et efficacement !

Le dernier stockage de données du jeu se trouve sur une hélice d'un des avions garés dans le hangar. Pour savoir laquelle, référencez-vous à la mini-carte des images ci-dessous. Quoiqu'il en soit, grimpez en hauteur grâce aux caisses

entreposées à côté, puis sautez sur les palmes de l'hélice. Progressez doucement jusqu'à l'extrémité de l'autre palme sur laquelle est posé le stockage de données.

Le dernier ordinateur de mission de réalité virtuelle se trouve également dans ce hangar. Il est posé contre un mur, non loin d'un avion. Pour savoir où le trouver exactement, référencez-vous encore une fois à la mini-carte présente sur les images ci-dessous.

Le dernier bras gauche du jeu se trouve sur un ennemi que vous affrontez en sortant du hangar. Sur votre gauche se trouve un petit escalier : il vous attend à son sommet, armé d'un lance-roquettes. C'est votre dernière opération chirurgicale, courage !

Le dernier homme en boîte du jeu est aussi la dernière découverte à faire de tout Metal Gear Rising : Revengeance. Après le combat précédent, poursuivez mais ne vous rendez surtout pas sur l'indicateur d'objectif (Wolf inanimé au sol). Passez à gauche des conteneurs face à vous et grimpez dessus pour trouver une ultime boîte en carton avec un homme caché à l'intérieur.

Suite à cela, vous rejoignez un Wolf bien mal en point et êtes rapidement confronté au premier boss final du jeu. Il s'agit d'un Metal Gear en forme d'araignée géante... Bref, rien de bien compliqué, évitez les attaques de ses bras, frappez sa jambe quand elle tente de vous écraser, tuez les petits Metal Gear qui vous sont envoyés, et réalisez docilement les phases de QTE pour en venir à bout simplement.

Vous êtes ensuite confronté au vrai boss final de Metal Gear Rising : Revengeance : Armstrong. Et comme une vidéo vaut mieux que mille mots, voici le duel ultime sur un plateau, rien que pour vous !

Félicitations, vous avez démantelé l'organisation terroriste qui prévoyait de plonger le monde dans une nouvelle grande guerre et avez terminé l'histoire de Metal Gear Rising : Revengeance !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Dossier R-07 : fermé.

MODES DE DIFFICULTÉ

Très difficile

Terminer le mode Difficile.

Revengeance

Terminer le mode Très difficile.

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM

OBTENTION DU SOCOM ET DE SON SILENCIEUX

Vous avez trois moyens d'obtenir le SOCOM.

Premièrement :

Vous pourrez trouver le SOCOM derrière la caisse qui se trouve dans le camion de l'héliport.

Deuxièmement :

Lorsque vous arrivez dans le Hangar à Tank, prenez l'ascenseur pour aller en B2 (L'Armurerie). Le SOCOM se trouve dans la seule salle ouverte (en bas au centre sur le radar).

Troisièmement :

Après la scène avec le Chef du DARPA, le SOCOM vous attendra gentiment par terre.

Pour obtenir le Silencieux pour SOCOM, retournez au Hangar à Tank une fois que vous aurez la Carte PAN Lv.1. Le Silencieux se trouve dans la salle tout à droite du Hangar entre le Conduit d'Aération et le SAS de Sécurité 5.

Metal Gear Solid 3 : Snake Eater HD Edition

© Konami 2012

+ D'INFOS FORUM

VISITER LA RIVIÈRE DE DOLINOVDNO

Dès que vous arrivez a Dolivodno, mettez-vous a l'extrême bord du précipice à droite du pont puis prenez une pilule de mort simulée. L'écran affichera "SNAKE IS DEAD". On vous proposera de prendre une pilule de réveil, ensuite vous pourrez visiter le fond de la rivière.

SNIPER AVEC N'IMPORTE QUELLE ARME

Pour sniper avec n'importe quelle arme il suffit de vous équiper d'une arme et des jumelles en même temps.

SOIGNER SES BLESSURES SANS MÉDICAMENTS

Pour soigner ses blessures sans gaspiller de médicaments (si vous trouvez judicieux de les garder contre les boss), il suffit de sauvegarder, puis d' avancer l'horloge de la 3DS de plusieurs jours et de relancer le jeu. Vous serez soigné mais la nourriture aura pourri.

DRACULA ET SNAKE

Après la scène de torture, sauvegardez votre partie en appelant Para-Medic. Cette dernière vous parlera alors de Dracula et Snake lui demandera d'arrêter, toutes ces histoires lui donnant des cauchemars. Quittez alors le jeu puis chargez votre partie. Vous aurez alors droit à un petit beat'em all, très proche de Devil May Cry. D'une durée limitée, vous évoluerez dans un espace restreint et vous n'aurez qu'à éliminer les zombies. Une fois que vous aurez frappé un certain nombre de monstres, le personnage se métamorphosera et deviendra incontrôlable. Passé quelques minutes, le jeu se terminera et Snake se réveillera de son cauchemar.

Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots

© Konami / Kojima Productions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTREME

Terminez le jeu une première fois pour débloquer le mode Extreme.

TENUES SPÉCIALES

Altair

Trouver l'emblème de l'Assassin.

Tenue de civil

Débloquer le niveau de l'Europe de l'est.

Tenue militaire d'Europe centrale

La récupérer dans le bâtiment de sécurité militaire d'Europe centrale.

Tenue de rebelle sud-américain

La récupérer dans le village de Cove Valley en Amérique du Sud.

Déguisement

Terminer au moins une fois le jeu.

Octocamo Cadavre

Utiliser au moins 51 Continues en une seule partie.

ARMES BONUS

Bandana

Terminez une session solo sans tuer personne.

Desert Eagle

Remportez l'emblème de Fox lors d'une session solo.

Caméra digitale

Elle se trouve dans le véhicule Nomad durant la mission intermédiaire. Vous pouvez obtenir une photo spéciale en récupérant cet objets durant le Stage 4.

Arme d'assaut futuriste des patriotes

Remportez l'emblème de Big Boss lors d'une session solo.

Race gun (Ricochet)

Terminez la campagne solo une fois.

Rail Gun

Battez Crying Wolf.

Scanning Plug S

Jouez plus de 10 heures en online, puis achetez cette arme à Drebin.

Solar Gun

Trouvez les 5 statues cachées.

Objet de furtivité

Terminez une session solo sans déclencher d'alerte.

Thor 45-70

Remportez l'emblème de Fox Hound lors d'une session solo.

Pistolet de la Première Guerre Mondiale

Remportez l'emblème de Hound lors d'une session solo.

MOTS DE PASSE D'OTACON

Saisissez ces codes à la place de ceux que vous donne Otacon à Shadow Moses.

14893	100 000 DP
78925	Musique iPod
13462	Musique iPod

NOUVELLES TENUES DE COMBAT

Terminer le jeu une fois et sauvegardez votre partie terminée.

CAMOUFLAGES

Big Boss

Récupérez l'emblème de Big Boss lors d'une session solo.

Camouflage corporel

Utilisez plus de 41 continues avant la fin du jeu.

Crying Wolf

Eliminez Crying Wolf sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

Drebin

Achetez plus de 60 armes différentes et conservez-les jusqu'au bout.

Camouflage facial

Eliminez Laughing Octopus.

Laughing Octopus

Eliminez Laughing Octopus sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

Otacon

Frappez le Dr.Emmerich avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Raging Raven

Eliminez Raging Raven sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

Masque de Raiden A

Frappez Sunny avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Masque de Raiden B

Frappez le Dr.Naomi Hunter avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Roy Campbell

Frappez le colonel Roy Campbell avec le Metal Gear II durant la phase de briefing.

Screaming Mantis

Eliminez Screaming Mantis sous sa forme humaine sans utiliser de technique mortelle.

REMONTER LA JAUGE DE PSYCHISME

Pour faire remonter la jauge de psychisme durant les cut-scenes, appuyez plusieurs fois sur ⊗ rapidement.

RÉINITIALISER L'OCTOCAMO

Pour réinitialiser la couleur de l'Octocamo (noir/bleu), il suffit de secouer la manette Sixasix.

MOTION CAPTURE

Lorsque vous rencontrez un personnage pour la première fois, appuyez sur la touche R2 pour voir sa motion capture.

MUSIQUES IPOD

Beyond the Bounds

Effet : Optimise les dégâts assommants des armes non mortelles.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans le hangar du Tank. Attendez que le courant soit rétabli pour aller le chercher sur la passerelle supérieure.

Big Boss

Effet : Optimise les dégâts assommants et la précision.
Emplacement : Récupérez l'emblème de Big Boss.

Bio-hazard

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire crier.
Emplacement : Au niveau 3, en Europe, dans le centre-ville.

Destiny's Call

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les énerver.
Emplacement : Donnez un objet de soin à un soldat rebelle ou à un militaire pour obtenir une récompense aléatoire.

Flowing Destiny

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire pleurer.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans le canyon. Inspectez les murs de pierre pour trouver le trou où il est caché.

The Fury

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les énerver.
Emplacement : Au niveau 2, en Amérique du Sud, dans le village de Cove Valley. Il se trouve à l'intérieur de la maison en ruine.

MGS 4 Love Theme / Action

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire pleurer.
Emplacement : Donnez un objet de soin à un soldat rebelle ou à un militaire pour obtenir une récompense aléatoire.

Opening - Old L.A. 2040

Effet : Optimise la précision.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans l'entrepôt des têtes nucléaires B2. Saisissez le code 78925 sur l'ordinateur d'Otacon.

Policenaughts Ending

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les voir s'endormir.
Emplacement : Au niveau 4, à Shadow Moses, dans l'entrpôt des têtes nucléaires B2. Saisissez le code 13462 sur l'ordinateur d'Otacon.

Rock Me

Effet : Optimise les effets de soin.
Emplacement : Au niveau 2, en Amérique du Sud, dans l'entrpôt de confinement. Il se trouve sur une île dans la section sud-est.

Sailor

Effet : Optimise les effets de soin.
Emplacement : Au niveau 2, en Amérique du Sud, au manoir Vista. Il se trouve entre le mur est et l'un des containers du cargo.

Show Time

Effet : Tenir les soldats ennemis pour les faire pleurer.
Emplacement : Donnez un objet de soin à un soldat rebelle ou à un militaire pour obtenir une récompense aléatoire.

Snake Eater

Effet : Optimise les effets de soin.
Emplacement : Récupérez les 40 emblèmes du jeu.

Subsistence

Effet : Optimise la précision
Emplacement : Faites au moins une partie online avec un minimum de deux joueurs.

NOUVEAU TYPE DE MUNITIONS

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie pour débloquer de nouveaux types de munitions (fumigènes colorés et munitions émotives).

TOUS LES EMBLÈMES

Fourmi

Secouez 50 ennemis pour obtenir des objets.

Assassin

Terminez le jeu en ayant tué 50 ennemis avec des couteaux, 50 autres avec des attaques CQC, et en ayant déclenché moins de 25 alertes.

Ours

Etranglez 100 ennemis en maintenant R1 pendant le CQC.

Abeille

Utilisez la Scanning Plug S ou la seringue sur 50 ennemis.

Big Boss

Terminez le jeu en difficulté maximale sans tuer personne, sans déclencher d'alerte, sans mourir, sans utiliser d'objet de soin, de bandana ou de camouflage, le tout en moins de 5 heures.

Oiseau bleu

Donnez 50 objets aux ennemis.

Centipède

Ne déclenchez pas plus de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Poulet

Déclenchez plus de 150 alertes, tuez plus de 500 ennemis, utilisez plus de 50 Continues, utilisez plus de 50 objets de soin et finissez le jeu en plus de 35 heures.

Vache

Déclenchez plus de 100 alertes.

Crocodile

Tuez plus de 400 ennemis.

Aigle

Faites 150 headshots.

Fox

Terminez le jeu en Normal sans mourir, en déclenchant moins de 5 alertes, sans utiliser d'objets de soin, aucun camouflage et aucun bandana, le tout en moins de 6 heures.

Fox Hound

Terminez le jeu en Difficile sans mourir, en déclenchant moins de 3 alertes, sans tuer personne, sans utiliser d'objets de soin, aucun camouflage et aucun bandana, le tout en moins de 5 heures et demi.

Grenouille

Faites plus de 200 roulades ou plongez plus de 200 fois.

Gecko

Longez les murs pendant plus d'une heure.

Panda géant

Terminez le jeu après 30 heures.

Gibbon

Saisissez plus de 50 ennemis.

Faucon

Obtenez l'admiration d'au moins 25 soldats alliés.

Sanglier

Obtenez 10 combat highs.

Hound

Terminez le jeu en Difficile sans mourir, en déclenchant moins de 3 alertes, sans tuer personne, sans utiliser d'objets de soin, aucun camouflage et aucun bandana, le tout en moins de 6 heures et demi.

Hyène

Ramassez plus de 400 armes.

Ver de terre

Rampez pendant une heure.

Jaguar

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Léopard

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Little Gray

Trouvez les 69 armes.

Ecrevisse

Passez plus de 2 heures et demi à ramper.

Mantis

Terminez le jeu sans déclencher d'alerte, sans utiliser de Continue ni de rations quelconques, le tout en moins de 5 heures.

Poulpe

Terminez le jeu sans déclencher d'alertes.

Panthère

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Cochon

Utilisez plus de 50 objets de soin.

Pigeon

Terminez le jeu sans tuer personne.

Puma

Déclenchez plus de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Lapin

Regardez plus de 100 pages Playboy.

Raven

Terminez le jeu en moins de 5 heures.

Scarabée

Effectuez plus de 100 roulades.

Scorpion

Déclenchez moins de 75 alertes, tuez moins de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Araignée

Déclenchez moins de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez plus de 25 Continues.

Tarantule

Déclenchez moins de 75 alertes, tuez plus de 250 ennemis et utilisez moins de 25 Continues.

Tortue

Passez plus de 60 minutes dans un tonneau ou sous une boîte en carton.

Loup

Terminez le jeu sans utiliser de Continue ni de rations quelconques.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Metal Gear Solid 4 est divisé en 5 actes principaux. Chacun regroupe plusieurs chapitres de cette solution de jeu. Généralement, un chapitre détaille une zone qu'il vous faut traverser. MGS4 offre une multitude de possibilités et une grande liberté d'action. Les conseils prodigués dans cette soluce ne sont donc pas forcément les meilleurs choix à faire lors des missions. Pareillement, plusieurs itinéraires peuvent être choisis pour rallier une position. N'hésitez pas à avancer dans le jeu suivant vos propres initiatives et à consulter notre solution complète directement aux endroits posant problème.

Note : Cette solution a été réalisée en difficulté SOLID NORMAL, soit le mode de difficulté intermédiaire du jeu.

L'ART DE L'INFILTRATION

L'infiltration tient une part primordiale dans l'univers de Metal Gear Solid. MGS4 ne déroge pas à la règle et oblige le joueur à agir le plus discrètement possible. Un système de rang récompensera même les meilleurs espions en fin de partie. S'il est possible d'adopter une attitude offensive et de parcourir grossièrement les zones du jeu sans trop se soucier du fait d'être repéré ou non, il demeure préférable d'adopter une attitude discrète et d'éviter autant que possible d'abattre qui que ce soit. Rien ne remplacera l'expérience et la pratique et vous apprendrez très probablement à manier les diverses techniques d'infiltration directement sur le terrain en apprenant la plupart du temps de vos erreurs. Soyez donc patient et sachez retenir les leçons.

L'OctoCamo

L'OctoCamo est une tenue de camouflage avancée, inspirée des habilités mimétiques de la pieuvre. Si son utilisateur reste allongé ou collé à un mur sans bouger, la tenue imite la couleur et la texture des surfaces, ce qui permet d'échapper à l'oeil nu et aussi aux infrarouges. C'est grâce à cet objet qu'il vous sera possible de traverser la plupart des zones de jeu sans vous faire remarquer.

Indice de camouflage

L'indice de camouflage apparaît dans le coin haut droit de votre écran. Il indique le degré de discrétion dont Snake bénéficie grâce à l'OctoCamo. Cette mesure change constamment suivant la texture du sol arpentée. Pour permettre à votre système de camouflage de s'adapter à une certaine texture, marquez simplement un temps d'arrêt. La mesure devrait alors se stabiliser autour des 75%. Veillez bien à toujours garder un minimum de 65% pour ne pas être repéré par l'ennemi.

Marcher debout

D'une manière générale, évitez absolument ce mode de déplacement très peu discret, source de nombreux ennuis en cours de mission. Préférez toutefois cette manière de progresser lorsque vous êtes repéré par l'ennemi et qu'il vous faut

quitter rapidement une zone.

Progresser Accroupi

Le position accroupie permet de vous déplacer assez rapidement lors d'une zone à découvert, tout en conservant un certain degré de discrétion. Utilisez ce mode de déplacement pour surprendre un ennemi ou bien pour progresser de manière rapide dans des zones peu fournies en ennemis.

Ramper

C'est en rampant que l'OctoCamo pourra être le mieux exploité. Restez discret et un ennemi de base ne vous remarquera pas, même en passant à quelques centimètres de vous. En progressant à même le sol, vous atteindrez des textures différentes. Marquez donc un temps d'arrêt pour permettre à l'OctoCamo de s'adapter. Vous remarquerez alors que votre indice de camouflage (situé dans le coin haut droit de votre écran) n'en sera que meilleur. Théoriquement, ce mode de déplacement sera celui le plus utilisé au cours de vos sessions de jeu. Evitez toutefois de vous mouvoir trop rapidement quand Snake demeure dans le champ de vision d'un ennemi. En pressant plus ou moins fort le stick directionnel, différents niveaux de vitesse sont possibles.

ACTE I : Liquid Sun

1 - Hypocentre

Inutile de vous préciser que cette première partie de mission aura principalement pour objectif de vous permettre doucement, mais sûrement de vous familiariser avec les commandes de ce nouveau Metal Gear Solid. L'action est alors entrecoupée de nombreuses cinématiques qui introduisent l'histoire de ce nouvel opus, mais de nombreux tutoriaux sont également présents. Suivez attentivement les conseils apparaissant à l'écran pour ne pas vous trouver embêté plus tard dans le jeu. Les petits nouveaux dans l'univers de MGS ont quant à eux tout intérêt à s'entraîner avant de se lancer dans la grande aventure.

Briefing de mission : à partir du menu principal, sélectionnez Briefing de mission pour observer une longue cinématique qui vous en apprendra un peu plus sur les motivations de Snake.

Dès lors que vous prendrez le contrôle de Snake, dirigez-vous sur la gauche et maintenez la touche X de votre manette de jeu afin de vous glisser sous le camion. Une nouvelle cinématique suivra. Notez que la séquence prendra fin automatiquement après un certain laps de temps écoulé, que vous ayez réussi à vous faufiler sous le camion ou non... Vous reprendrez le contrôle de notre héros à l'intérieur d'une ruelle plutôt calme, située plus loin du coeur des affrontements. Prenez le temps d'écouter les conseils liés au jeu ou bien filez directement vers votre objectif. En appuyant sur pause, vous aurez à tout moment accès à un plan de la zone que vous vous apprêtez à traverser. N'hésitez pas à parcourir de manière récurrente les menus pour bénéficier d'un aperçu rapide des environs. Votre objectif est également la plupart du temps visible, une aide non négligeable pour le bien de vos missions.

La séquence suivante est nettement moins marrante à négocier. Plusieurs Gekko débarquent pour faire un carnage dans les troupes rebelles. Ces imposantes machines de guerre à la sonorité bovine ne doivent vraiment pas être prises à la légère. Agissez sans vous faire repérer et évitez tout corps-à-corps pour ne pas avoir à subir leur terrible balayette. Passez par l'intérieur de la maison et restez au rez-de-chaussée. Traversez la ruelle au moment le plus calme et précipitez-vous au plus vite vers le point indiqué sur votre carte. Franchissez l'issue de droite après les ruines pour pouvoir poursuivre. Une excellente cinématique démarrera aussitôt. A l'issue de celle-ci, le nom du titre apparaît en grand à l'écran : Metal Gear Solid 4. Ca y est, le jeu est lancé !

2 - Zone rouge secteur NO

Vous débuterez dans une petite ruelle hébergeant deux cadavres de soldats. Fouillez chacun d'eux pour obtenir une ration et quelques munitions. Pour fouiller le corps d'un individu, appuyez simplement sur la touche triangle. Snake saisira le cadavre pour le reposer immédiatement et divers items tomberont systématiquement sur le sol. Sortez ensuite discrètement de la ruelle pour vous diriger vers la zone découverte.

A partir de ce point de mission, il est particulièrement recommandé de vous faire le plus discret possible. Ceci implique une maîtrise parfaite des techniques d'infiltration. Nous vous renvoyons donc directement au paragraphe intitulé " L'art de l'infiltration " pour découvrir nos conseils et techniques qui vous seront sans doute d'une grande aide, surtout pour les nouveaux arrivants dans l'univers de MGS. Deux soldats patrouillent dans la zone qui suit. Adoptez donc une position ventre contre terre et rampez en direction de votre objectif tout en prenant soin de rester proche du bâtiment. L'OctoCamo est ici d'une aide particulièrement précieuse. Gardez un oeil sur l'indice de camouflage situé dans le coin haut droit de votre écran et veillez constamment à ce que celui-ci soit égal ou supérieur à 65. Dès lors que vous rampez sur une nouvelle surface, marquez un léger temps d'arrêt pour permettre à l'OctoCamo de se familiariser à la nature du sol. Poursuivez dans la même direction pour faire démarrer une cinématique montrant l'arrivée d'un Stryker. Continuez discrètement votre route et pénétrez dans les bâtiments de droite dès que possible. Une compresse Arsenal vous attend à l'intérieur d'un conduit. Vous trouverez également une ration près des escaliers en ruine.

Ressortez et dirigez-vous vers le Stryker à l'arrêt. Récupérez les munitions près des caisses avant de progresser et rampez entre l'épave et le mur pour poursuivre. Vous découvrirez une entrée sur votre droite. Prenez le temps de fouiller les trois cadavres répartis dans la zone pour bénéficier de plusieurs items dont un cocktail Molotov. Sur le lit vous attend également une compresse. Deux armes peuvent aussi être récupérées près des cadavres. Poursuivez sous les débris en rampant au niveau du sol.
Vous assisterez alors très probablement à l'exécution d'un rebelle par un soldat des SMP. Attendez que le bourreau s'éloigne avant de poursuivre vers l'avant. Essayez de passer dans les bâtiments de droite pour éviter au maximum les soldats du SMP. Déplacez-vous alors avec une extrême précaution et n'oubliez pas de faire le plein de munitions grâce aux nombreux items que vous trouverez en chemin. Enfin, filez jusqu'à la porte située à droite au fond de la ruelle pour gagner la prochaine zone (image 12). Attendez que les soldats empruntent le couloir de gauche avant de tenter quoi que ce soit.

3 - Zone rouge

Dès votre entrée dans la zone, passez sous le passage de gauche pour trouver une boîte en carton. Continuez par le passage sur la droite, en rampant et vous ne tarderez pas à apercevoir un soldat en patrouille. Celui-ci effectue des allers-retours constants dans l'allée extérieure. Progressez seulement lorsqu'il vous tournera le dos et marquez une pause derrière la longue série de piliers sur la droite. Laissez-le ensuite aller en sens inverse pour poursuivre en vous orientant vers le point symbolisé sur votre radar. Arrivé au croisement, le danger se fait omniprésent. Prenez le temps de faire une halte dans la zone d'ombre et laissez passer les deux soldats qui viendront vers vous à partir du couloir face à votre position (image 4). Poursuivez dès que ces deux-là quitteront la zone. Continuez pour atteindre la marque indiquée sur votre repère et rapprochez-vous de l'échelle pour débuter une nouvelle cinématique pleine d'infos à assimiler.

Astuce : venez en aide aux forces rebelles pour gagner leur sympathie. La zone suivante n'en sera que plus facile à traverser !

4 - Refuge de la milice

Vous débutez avec de nouveaux éléments. Le pistolet Mk. 2 est un pistolet silencieux qui vous permet de tirer des balles anesthésiantes. Très pratique pour immobiliser un ennemi en toute discrétion. L'Opérator est un pistolet classique de calibre 45. Le Solid Eye vous permet de bénéficier de toute une gamme de données tactiques de haute technologie. Vous pouvez grâce à lui repérer de quelle organisation est issu un soldat ou un véhicule (les alliés apparaissent en bleu et les forces ennemies en rouge), mais également enclencher une vision nocturne. Enfin, le Metal Gear Mk.II est un terminal télécommandé qui suivra Snake partout, lui offrant une aide précieuse durant les missions. La possibilité de contrôler manuellement ce gadget et ses facultés de camouflage impressionnantes permet d'arpenter les zones en éclaireur et bien d'autres choses encore...

Astuce : lorsque les rebelles sont confrontés aux forces des SMP dans une zone donnée, il existe des codes significatifs qui peuvent vous permettre de vous y retrouver facilement. En venant au secours des miliciens, des petits coeurs apparaissent au-dessus de leur tête pour représenter leur reconnaissance à votre égard. Lorsque les rebelles parviennent à remporter une bataille, des cris de victoire viennent vous signifier la chose. Vous êtes alors généralement libre de fouiller la zone comme vous le désirez. Si vous êtes repéré par un ennemi des SMP, essayez de le neutraliser avant qu'il ne puisse communiquer l'alerte. Sans aucun autre témoin alentour, cela aura alors pour effet de stopper la phase d'alerte avant que celle-ci ne s'enclenche véritablement. Si vous parvenez à maîtriser un soldat du SMP au

moment même où il indique sa suspicion à ses collègues, une petite escouade est généralement envoyée sur place pour vérifier la zone. Enfin, essayez le moins possible de déclencher les alertes. Durant celles-ci les forces du SMP font en effet de Snake leur cible prioritaire. Profitez donc du conflit opposant les deux camps pour vous faire oublier le plus souvent possible.

Prenez garde aux nombreux individus investissant la zone et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar. En règle générale, il vous suffit d'éviter les zones de combat direct et de progresser ventre à terre pour atteindre facilement le repère et donc le refuge.

Astuce : si vous avez à un moment ou un autre pris parti au conflit en venant en aide aux miliciens, vous êtes libre d'aller et venir à l'intérieur du refuge.

A l'intérieur du refuge, avancez prudemment sans faire aucun mouvement brusque et acceptez de vous soumettre aussi souvent que possible aux contrôles. Laissez alors les miliciens vous approcher et poursuivez votre route seulement lorsque vous en recevrez l'autorisation. Vous pouvez aussi tenter de traverser les dédales sans jamais être remarqué par les miliciens, mais cette tâche s'avérera bien difficile en ce début de partie. Si l'obscurité vous gêne, pensez également qu'il est possible d'enclencher une vision de nuit.
Effectuez vos petits réglages et choisissez votre stratégie avant de vous engouffrer vers les couloirs. N'oubliez pas de ramasser les items que vous trouverez tout au long du chemin et évitez à tout prix d'éveiller la méfiance des forces rebelles. Il vous faudra impérativement traverser plusieurs pièces et couloirs pour atteindre la prochaine zone. Montez alors les escaliers pour atteindre les Ruines urbaines.

5 - Ruines urbaines

Dès son entrée dans la zone des ruines, Snake fait la rencontre de Drebin, un trafiquant d'armes pour le moins atypique. Cette rencontre signe l'avènement de nouvelles possibilités liées à l'achat, la vente et au blanchiment d'armes à feu. Les échanges se font à base de points. De nouvelles armes apparaîtront au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Lorsque Snake trouvera une arme qu'il possède déjà, celle-ci sera alors automatiquement revendue à Drebin et vous empocherez une certaine somme de points. D'autres conditions peuvent également vous permettre de gagner des points. Celles-ci vous seront rappelées ultérieurement. Vous pouvez aussi améliorer vos armes à partir de cette phase de l'aventure. Pour ce faire, rendez-vous dans les menus et appuyez sur L2 une fois l'arme sélectionnée. Optez ensuite pour l'accessoire désiré pour rajouter une option à votre joujou. Drebin vous remet gratuitement une première arme.

Astuce : si vous jouez à Metal Gear Solid 4 le mercredi ou bien le dimanche, vous bénéficierez d'une remise exceptionnelle de 20% dans la boutique de Drebin. Cette offre sera valable tout au long de la journée.

Dès lors que vous retrouvez le contrôle de Snake, vous débutez avec le M4 modifié en mains. Passez dans la petite ruelle pour trouver un corps à fouiller, une ration, mais surtout un play-boy. Marchez ensuite vers la droite et pénétrez à l'intérieur des bâtiments en ruine.

Progresser dans les ruines demande un bon sens de l'orientation. N'hésitez pas à faire bouger la caméra pour repérer la moindre direction. Observez nos images pour vous repérer plus facilement. De nombreux items peuvent également être récupérés. A vous d'ouvrir l'oeil pour ne rien manquer. Vous avez aussi la possibilité de vous laisser tomber à divers endroits pour mettre la main sur d'autres bonus. Arrivé près du chemin escarpé, appuyez-vous sur le mur en enclenchant la touche triangle de manière à ce que Snake puisse progresser sans chuter. Quelques scènes automatiques d'éboulements prendront place durant votre parcours. Rien, de grâce, ne peut toutefois vous arriver, restez donc serein. Poursuivez jusqu'au petit couloir pour trouver une issue et déclencher une cinématique qui en dit long sur le second degré de MGS4.

6 - Centre-ville

Dans la nouvelle zone, laissez passer les hommes armés de l'autre côté de la rue. La traversée du centre-ville demande une nouvelle fois un maximum de discrétion. Certains passages permettent d'éviter les conflits. Commencez par ramper sur le trottoir situé à droite de la rue. Faites-vous discret et laissez les forces du SMP et les rebelles s'entretuer gaiement. Arrivé au niveau du véhicule, marquez une pause pour laisser passer quelques militaires sous votre nez. Prenez ensuite à droite et grimpez le long de l'échelle. Continuez de grimper grâce aux caisses puis laissez-vous

tomber sur le petit balcon pour poursuivre votre route. Au bout de la passerelle demeure un bombardier qui vous permet de faire le ménage dans la zone si vous le désirez. Fiez-vous alors au mode de visée si jamais cette possibilité vous intéresse. Poursuivez sur la droite si vous préférez vous la jouer discret. Restez accroupi ou ventre à terre pour ne pas éveiller l'intérêt des snipers postés sur le bâtiment adjacent. A terre, plutôt que de poursuivre en direction de la zone de conflit, glissez-vous sous l'épave en rampant.

Astuces : en venant à bout des deux snipers de la grande place par surprise, il est possible de récupérer un M14EBR, soit un fusil de précision de grande qualité !

Traversez complètement la ruelle et attendez que les hommes se retirent avant d'avancer. La route jusqu'à la prochaine zone est plutôt longue et périlleuse. N'hésitez pas à ramper autant que possible et à redoubler de vigilance. Le dernier cratère peut vous permettre de passer incognito tout en évitant d'être touché par un tir perdu.

7 - Palais advent

S'il vous faut atteindre l'étage le plus élevé du palais, vous aurez à ruser au niveau de l'avant-dernier pour pouvoir accéder à un chemin spécial. La première partie du Palais ne comporte pas de gardes et vous n'avez pas besoin, pour une fois, de vous vautrer à même le sol pour progresser. Toutefois, de nombreux pièges demeurent et il vous faudra ramper pour ne pas qu'ils explosent.
Vous pourrez également récupérer les dispositifs de cette manière-là, et vous en servir pour plus tard. Dans l'enceinte du bâtiment, n'oubliez pas de passer par les cuisines pour ramasser une musique pour votre iPod. Arrivé à l'étage 2, empruntez les escaliers pour atteindre les toits. Sur ces derniers, poursuivez vers le point qu'indique votre radar afin d'enclencher une longue cinématique durant laquelle Snake rencontrera une vieille connaissance.

Astuce : vous avez remarqué la croix qui apparaît dans le coin haut droit de votre écran lors de certaines cinématiques ? Celles-ci correspondent aux flash-back de Snake. Mitraillez sur la touche croix de votre pad pour en voir défiler un maximum avant la fin du temps imparti.

La suite vous oppose à une bonne centaine d'ennemis et il vous faut redescendre le Palais en escortant Meryl et sa troupe. Les soldats Haven bougent remarquablement bien et sont un peu plus coriaces que la moyenne. Quelle que soit l'arme utilisée, visez la tête pour un maximum d'efficacité. Ne vous séparez pas du groupe et profitez de leur aide. Meryl ne doit surtout pas mourir. Suivez constamment le groupe et venez à bout des vagues d'ennemis pour déboucher jusqu'aux niveaux les plus bas. Les ennemis sont nombreux, mais la tâche est loin d'être insurmontable. Vous pouvez choisir d'éviter de tuer vos adversaires (voir deuxième astuce juste en dessous) ou bien vous pouvez vous équiper d'une arme puissante pour faire le ménage et permettre à vos compagnons de progresser facilement. N'oubliez pas de récupérer les armes et les munitions sur les cadavres de vos victimes.

Astuce : une fois le dispositif infrarouge désactivé par Johnny, passez par-dessus le trou pour accéder à une cache secrète abritant le GP30, un lance-grenades qui se fixe directement au AK102.

Astuce : ne tuez aucun soldat du Haven pour faire apparaître une figurine de Super Soldat juste avant la sortie, dans les étagères de la dernière pièce avant de quitter le palais (juste avant la zone du Méridien Croissant pour être plus précis). La tâche est relativement dure et vous ne pourrez que compter sur votre bon vieux pistolet à fléchettes anesthésiantes. N'oubliez pas que si vous êtes à court de munitions, il suffit de passer par le menu pause pour acheter directement des cartouches dans la boutique de Drebin.

Arrivé dans la zone basse, un véhicule de chantier fait intrusion dans la pièce et d'autres soldats Haven en profitent pour débarquer. Restez tranquillement derrière le comptoir pour plomber vos assaillants. Suivez ensuite le restant de la troupe pour filer par la cage d'ascenseur.

8 - Méridien croissant

Fouillez la zone souterraine pour trouver quelques items près du camion, puis remontez la pente de débris pour poursuivre. Plus haut, escaladez le groupe de caisses sur la droite pour retrouver l'extérieur. Au dehors, le conflit entre SMP et miliciens est toujours d'actualité. Mieux vaut donc afficher une discrétion maximale (vous pouvez également décider de prendre part au conflit en venant en aide aux miliciens). Commencez à ramper en longeant le muret sur votre gauche. Vous enclencherez ainsi une cinématique durant laquelle un tank débarquera sur place. La zone étant

extrêmement fournie en individus, il vous faut faire en sorte d'éviter d'attirer l'attention des troupes du SMP, et ce, sans inquiéter les miliciens. Poursuivez en longeant le trottoir de gauche après l'angle et poursuivez par les décombres. Récupérez la Pentazémine (relaxant), puis continuez en vous faufilant par la petite fenêtre. Vous voilà au coeur du conflit. Soyez extrêmement discret et contournez le mur écroulé pour atteindre le trottoir d'en face. Continuez ensuite droit devant vous pour dépasser le char sur la gauche.

Dirigez-vous en suivant le point indiqué sur votre radar. Vous ne tarderez pas à atteindre une ruelle où une longue échelle peut vous permettre d'atteindre les toits. Utilisez-celle-ci si vous désirez récupérer quelques armes et munitions (dont le M14EBR possédé par un sniper posté plus haut). Traversez la passerelle pour vous rendre au bâtiment suivant si vous désirez mettre la main sur quelques compresses. Redescendez, puis traversez la ruelle pour éviter d'être trop à découvert. Utilisez vos fléchettes anesthésiantes pour vous débarrasser des deux soldats postés dans l'angle et récupérez ainsi une nouvelle arme. Montez ensuite le long de la petite échelle guère plus loin (là aussi il est conseillé de neutraliser les soldats avant de l'emprunter), puis longez le balcon en sens inverse pour arriver vers une nouvelle petite rue. Laissez-vous tomber en contrebas pour passer à la zone suivante.

9 - Parc du millenium

Dès votre entrée dans la 9ème zone, vous êtes témoin d'une scène sanglante durant laquelle une troupe d'élites composée d'erreurs de la nature met à sang tout un groupe de rebelles. Laissez passer l'orage, puis fouillez la zone et les cadavres pour trouver un maximum d'items et armes plus utiles les uns que les autres. Poursuivez par le seul chemin existant et utilisez votre MK.2 si vous désirez progresser avec rapidité et efficacité.

Arrivé près du barrage, utilisez une nouvelle fois les fléchettes anesthésiantes pour passer tranquillement la zone, puis poursuivez jusqu'à l'entrée du Parc où vous attendent de nombreux patrouilleurs. Utilisez la présence d'herbes hautes pour vous mouvoir en toute discrétion et continuez en vous fiant à la marque sur votre radar afin de trouver une brèche dans l'un des murs. Le campement militaire reste la zone la plus difficile à traverser. Un ennemi posté sur une tourelle peut facilement vous repérer en cas de bourde. Utilisez la présence des véhicules pour vous glisser dessous dès que possible et progressez minutieusement afin de ne pas vous faire surprendre par les rondes des soldats. Encore une fois, votre pistolet MK.2 se révèle être un excellent allié. Utilisez-le dès que cela s'avérera nécessaire. Dirigez-vous en fixant continuellement le repère sur votre radar et vous finirez par atteindre une petite porte violette. Passez celle-ci pour clôturer le chapitre et démarrer une nouvelle cinématique.

ACTE II : Solid Sun

1 - Village vallée de Cove

Vous allez devoir traverser tout un village investi par les forces du SMP. Commencez par emprunter le petit chemin descendant sur votre gauche et passez derrière les premiers baraquements afin d'éviter la zone centrale trop dangereuse. Marquez une pause dans l'herbe et laissez passer devant vous le premier garde pour pouvoir le neutraliser d'une fléchette anesthésiante. Toujours en évitant de vous montrer sur la place centrale, continuez à longer les falaises en rampant et en laissant le temps à votre dispositif de camouflage de s'adapter à chaque changement de texture. Le Solid Eye peut également s'avérer très utile pour repérer la présence de l'ennemi, mais attention à ne pas vous laisser berner par une simple présence animale ou bien encore par la position d'un rebelle, individu inoffensif pour vous en temps normal. Inutile de cibler directement le repère sur votre radar car la zone vous oblige à bon nombre de détours. Arrivé à la sortie du village, vous approcherez une zone de hauteurs qui vous permettra d'atteindre la centrale.

Ne commettez pas l'erreur de vouloir passer cette partie du niveau trop vite, l'ennemi veille depuis des positions surélevées et pourrait donc vous repérer beaucoup plus facilement que vous ne le pensez. Avant de commencer à escalader, vous pouvez aller récupérer quelques items dans les hautes herbes près des falaises de droite. Il est toutefois recommandé de neutraliser le premier patrouilleur avant de monter sur les renforcements de la colline. Vous trouverez une petite plate-forme après avoir longé le chemin de gauche. Sur les montants, avancez prudemment et équipez-vous du Solid Eye pour jouir d'une portée maximale. Après avoir atteint un certain niveau, plusieurs rebelles débarqueront pour engendrer un affrontement direct avec les forces du SMP. Choisissez de neutraliser les deux soldats ou bien passez votre chemin comme si de rien n'était.

Quoi qu'il en soit, vous allez devoir être quasiment obligé de passer à l'offensive (au moins avec le MK.2), arrivé près des premières cabanes de ferme. Une technique relativement efficace consiste alors à endormir le premier soldat pour éveiller l'attention des deux autres et les plomber dès leur venue. Continuez ensuite à monter tout en vous rapprochant de votre objectif principal. De suite, après l'appel que vous recevrez, suivez les rebelles et enclenchez le Solid Eye pour repérer un étroit passage dans la roche. Vous récupérerez ainsi une ration. Ressortez de l'autre côté et aidez les rebelles à neutraliser les forces du SMP si vous désirez passer cette fin de zone plus facilement. Il ne vous restera plus qu'à filer discrètement le long des sentiers sur la droite. Attention tout de même au dernier soldat patrouillant dans la zone.

2 - Centrale électrique

Plusieurs stratégies s'offrent à vous pour cette seconde zone d'Amérique du Sud, mais la plus judicieuse d'entre elles est très certainement d'aider les rebelles à détruire le dispositif de la centrale pour pouvoir bénéficier du retrait des forces du SMP dans la zone. Comme vous l'annonce Otacon, dès votre arrivée dans le périmètre de la centrale, un sniper veille au grain et vous oblige à observer une attitude discrète. Traversez la première partie du champ de bataille en remontant la petite butée sur votre gauche de manière à trouver un léger couloir tranquille. Continuez dans les hautes herbes pour déboucher sur le lieu où l'affrontement s'avère le plus violent. En vous basant sur le gros rocher légèrement sur la droite, empruntez le sentier plus à droite encore en rampant de manière à ne pas vous faire repérer par l'ennemi. De nombreux miliciens succomberont sous vos yeux. N'hésitez pas à les détrousser. Poursuivez vers les renforcements et les postes de tirs ennemis, passez derrière le véhicule pour trouver une issue menant sur une petite cour. Il est alors possible de pénétrer à l'intérieur de la centrale pour mettre la main sur quelques items et filer en même temps un coup de main aux rebelles. Lorsque les cris des miliciens retentiront, cela sera synonyme de retrait des forces du SMP.

Poursuivez par la petite entrée à l'est. Une cinématique ne tardera pas à démarrer. A l'issue de celle-ci, vous aurez la possibilité de poursuivre en empruntant deux chemins au choix. Quoi qu'il arrive et en cas de victoire rebelle, les deux sentiers sont dépourvus d'ennemis. Inutile donc de prendre trop de précautions cette fois-ci. Foncez droit au but !

3 - Centre de détention

Commencez par avancer le long de la grande route jusqu'à parvenir aux abords du centre de détention. Depuis cette position, vous pouvez éliminer quelques gardes en usant du MK.2. Il est déconseillé de suivre la voie centrale qui vous obligerait à vous mêler aux miliciens.
Préférez donc une infiltration par le flanc gauche. Restez toutefois prudent car l'agitation règne en maître dans la zone. Marquez une pause après la bâtisse pour voir passer quelques soldats filant vers la gauche. Suivez-les pour trouver une route située juste après une barrière de barbelé. Laissez passer le véhicule, puis rampez en direction du centre de détention. Vous trouverez une entrée en contournant le mur de béton sur la droite. Fouillez la zone comme bon vous semble pour récupérer un maximum d'objets. Les joueurs les plus pressés peuvent directement s'orienter vers la marque permanente sur le radar. Il suffit d'emprunter un sentier situé entre deux grandes falaises pour trouver le chemin du manoir qui constitue la zone suivante.

Astuce : n'hésitez pas à fouiller les bâtiments de la base centrale pour mettre la main sur un maximum d'armes et objets. Vous pouvez également libérer deux rebelles pour augmenter votre capital sympathie auprès des miliciens.

4 - Manoir Vista

Vous retrouverez les rebelles dès votre entrée dans la zone. Votre mission démarre à l'extérieur, mais votre objectif premier est de vous introduire dans le manoir pour trouver l'entrée du laboratoire de recherches. Il est fortement recommandé de vous appuyer sur les bérets rouges, ne serait-ce que pour qu'ils vous permettent de faire diversion. Vous pouvez choisir d'utiliser le MK.2 pour forcer les premières défenses de l'ennemi, mais la discrétion complète reste une fois de plus une valeur sûre. Restez sur la gauche pour remonter le chemin près des barrières.

Une cinématique ne tardera pas à se déclencher. Durant celle-ci, les rebelles parviennent à forcer l'entrée donnant au manoir à l'aide d'un bulldozer blindé. Pensez à fouiller les cadavres avant de suivre le mouvement général. Rien ne vous empêche également d'aller faire un tour dans les zones adjacentes. Dès votre arrivée dans la cour, empruntez le chemin sur la droite pour contourner entièrement la structure. Un petit escalier vous permettra de rallier l'avant-cour du manoir. Attendez l'arrivée des rebelles pour agir en toute sérénité. Plusieurs entrées permettent d'investir l'intérieur du

manoir. L'une d'elles n'est pas gardée et figure sur le côté droit du bâtiment. A l'intérieur, enclenchez votre Solid Eye pour repérer un maximum d'objets. Même si le manoir a l'air désert, avancez avec précaution. Arrivé vers les escaliers, deux soldats descendent vers vous après un court dialogue. Restez à terre pour éviter d'attirer leur regard.

Astuce : dans la chambre à coucher du manoir, observez la photo de pin-up juste au-dessus du lit en passant en vue FPS. Le psychisme de Snake remontera alors d'un seul coup.

Montez ensuite ces mêmes escaliers et progressez de pièce en pièce jusqu'à atteindre la zone des toits. Depuis votre position surélevée, rien ne vous empêche alors de filer un coup de main aux rebelles en tirant directement sur les soldats ennemis. En pénétrant sur les toits, filez à gauche pour trouver une sorte de trappe par laquelle il vous faudra passer. Descendez le chemin en pente pour atteindre la cave du manoir. Vous trouverez toute une série de pièces contenant de nombreux items. Fouillez chaque recoin pour faire le plein. Poursuivez enfin vers l'inexploré pour atteindre une échelle qui vous permettra de vous hisser jusqu'au laboratoire de recherches de Naomi.

5 - Laboratoire de recherches

Astuce : deux interactions secrètes permettent de visualiser deux scènes spéciales et de récupérer ainsi quelques points de psychisme. Pour en bénéficier, appuyez sur L1 lorsque Naomi tente de ramasser la cigarette de Snake, ainsi qu'au moment où Naomi s'assoit devant Snake.

Vous retrouverez le contrôle de Snake à l'issue d'une longue cinématique dédiée principalement à Naomi. Plusieurs soldats Haven investissent le labo et une phase de prudence s'enclenche immédiatement. Vous ne disposez que de très peu de temps pour vous planquer quelque part. En cas d'alerte, la manière forte est à privilégier. Sinon cachez-vous sous le lit ou dans un recoin à partir duquel vous pouvez bénéficier d'une large vision et plomber les soldats au MK.2 progressivement. Sortez vivant de la bataille pour faire apparaître le premier véritable Boss de MGS4 : Laughing Octopus.

L'affrontement se déroule en arène fermée. Plusieurs couloirs entourent quatre pièces centrales dont l'une est coupée en deux mais peut être traversée en rampant. Le combat se déroule comme une sorte de cache-cache. Vous devez alors débusquer L. Octopus à plusieurs reprises. Lors de la première partie de l'affrontement (Laughing Octopus en armure), utilisez vos armes les plus fortes pour endommager au plus vite la santé de l'ennemi. Octopus peut avoir recours à de nombreuses cachettes, nous avons répertorié les plus importantes.
L'ennemi peut ainsi se dissimuler sur l'un des murs du couloir, mais peut également se cacher sur les machines près du scanner. Pensez aussi à regarder au plafond lorsque votre opposant semble se trouver nulle part.

Si vous observez deux mannequins de science se faisant face dans deux pièces, l'un d'eux (celui situé près du petit bureau) est assurément un faux. Ce n'est autre que Laughing Octopus. Attention également à rester vigilant près du tableau, vers le pilier de droite. Lorsqu'une seconde caisse apparaît près du scanner, il s'agit forcément de votre cible.

L'ennemi aura très probablement l'occasion de se déguiser en certaines de vos connaissances telles que le Metal Gear Mk. II ou bien même Naomi. Octopus peut aussi prendre l'apparence d'un soldat Heaven. Tirez une rafale sur l'individu au sol si vous êtes pris d'un doute (si du liquide noir s'échappe de votre cible, il s'agit bel et bien de l'ennemi).

Pour ce qui est du combat en lui-même, Octopus passe à l'offensive juste avant de prendre la fuite dans un nuage de vapeur inquiétant, ou en prenant la poudre d'escampette par les fenêtres ou bien par les trous dans les toits. L'ennemi est toutefois capable de ressurgir très rapidement pour tenter de prendre Snake à défaut. Méfiez-vous de ces boules explosives qui peuvent se coller sur le pauvre Snake. Octopus lancera ces explosifs juste avant de se cacher pour la plupart du temps. Evitez au maximum le corps-à-corps, et fuyez lorsqu'elle se met en boule pour vous foncer dessus. Le moyen le plus sûr d'éviter cette attaque est alors de grimper sur un endroit surélevé tel qu'une caisse ou le lit. Votre adversaire peut également manier une arme. Pensez donc à rester couvert lors de ces phases d'attaque. Une fois l'ennemi sorti de son armure, une jolie demoiselle vous fait face et avance lentement vers Snake. Essayez de neutraliser la belle à l'aide du pistolet anabolisant. Les nombreuses esquives de l'adversaire ne parviendront pas à la sauver. A l'issue du combat, vous obtenez obligatoirement le FaceCamo. N'oubliez pas de l'enfiler dès la prochaine mission pour bénéficier d'un indice de camouflage encore plus élevé (les caméléons n'ont plus qu'à se rhabiller).

Astuce : le fait de vous montrer clément avec Octopus dans sa version Laughing Beauty (sans armure) en utilisant des armes non mortelles permet de mettre la main sur son FaceCamo.

Astuce : si vous parvenez à combattre sans utiliser d'armes mortelles, vous aurez alors la possibilité de récupérer la figurine de Laughing Octopus. Celle-ci apparaîtra sur l'un des lots. Hâtez-vous de la récupérer lorsque vous serez venu à bout de la première version d'Octopus (armure).

6 - Chemin de montagne

La phase qui suit se révèle être un véritable jeu de piste durant lequel il vous faudra suivre des empreintes de pas dans le but de retrouver Naomi et ses ravisseurs. Vous devez vous servir du Solid Eye et activer son mode vision de nuit pour détecter les empreintes au niveau du sol, dans le sable. Toutefois, toutes les empreintes ne sont pas bonnes à suivre et il vous faudra vous focaliser uniquement sur les plus profondes, donc les plus blanches. Quoi qu'il en soit, vous aurez une nouvelle fois à vous montrer extrêmement prudent, la zone étant gardée par de nombreux gardes. Le Solid Eye devrait toutefois vous avertir relativement à l'avance de leur présence. Poursuivez en suivant les bonnes empreintes et vous finirez immanquablement par tomber sur l'entrée d'une sorte de grotte.

Astuce : suivez les empreintes de pas jusqu'au Crop-Circle pour entendre un étrange monologue faisant référence aux phénomènes extraterrestres (image 4). Vous obtiendrez 1000 DP en bonus.

Astuce : tout à fait au nord-est de la zone se trouve une impasse dans laquelle vous trouverez une drôle de dalle. Observez celle-ci avec insistance pour découvrir des empreintes et signatures de plusieurs membres de l'équipe du jeu. Vous pouvez même allonger Snake sur la dalle pour que l'OctoCamo s'imprègne de cette drôle de texture. N'oubliez pas de l'enregistrer dans le menu de camouflage pour pouvoir la revêtir plus tard.

7 - Balade en Stryker

A bord d'un Stryker et en compagnie de Drebin, Snake doit filer jusqu'à la place du marché en tentant de se frayer un chemin parmi les troupes ennemies. Plusieurs dizaines de soldats sont présents, mais des Gekko s'inviteront également à la fête. Drebin est au volant du véhicule et Snake se trouve sur le toit. Pour faire feu, vous disposez d'une tourelle aux tirs puissants, mais il est toutefois impératif de vous servir de vos armes traditionnelles pour repousser les individus qui monteront sur le Stryker à plusieurs reprises lors de cette session pas comme les autres.
Dès que vous parvenez à libérer la voie, Drebin prend seul l'initiative de poursuivre.

Combattez les Gekko en priorité lorsque ceux-là se montreront, et ciblez-les à tour de rôle de manière à ne pas éparpiller votre puissance de feu inutilement. Concentrez également vos tirs sur les machines les plus proches, et donc les plus dangereuses pour vous. Ecoutez attentivement les conseils de votre pilote et focalisez-vous sur les deux grandes portes vertes pour poursuivre lorsque vous arriverez à l'avant-dernière zone. Il est nécessaire de tirer sur le char ennemi juste après ce passage pour permettre l'enclenchement d'une cinématique, synonyme de passage au dernier acte.

8 - Place du marché

A votre arrivée sur la place du marché, vous devez vous frayer, à pied, un chemin parmi tout un troupeau de Gekko sur un trajet relativement court, mais oh combien périlleux. Prenez à gauche dès le départ afin d'éviter un des monstres dans la petite ruelle plus bas à droite. Courez entre les Gekko et effectuez une roulade en passant à côté du premier de manière à ne pas essuyer une attaque (qui peut s'avérer fatale en un coup dans certains modes de difficulté). La suite du parcours est également bien gardée. Marquez une pause entre les bâtiments de droite et laissez les créatures libérer d'elles-mêmes le chemin. Poursuivez ensuite en direction des barrières du fond. Une petite roulade sur le côté droit devrait vous permettre de franchir le périmètre d'action du Gekko sans même avoir à subir une attaque.

ACTE III : Third Sun

Astuce : durant le briefing de mission, il est possible de récupérer 3 Face Camo secrets. Pour cela, appuyez sur carré afin de prendre le contrôle de Metal Gear Mk.II et percutez avec le plus d'élan possible les personnes suivantes, aux moments décrits, pour obtenir les Face Camo correspondants :

Otacon (Face Camo Otacon) : au tout début de la séquence, dès que vous pouvez prendre les commandes du Mk.II.
Naomi (Face Camo Raiden/visière fermée) : 5 minutes environ après le début de la séquence, dès qu'elle se lève.

Sunny (Face Vamo Raiden/visière ouverte) : 8 minutes environ après le début de la séquence, dès qu'elle se lève.

Les prochains chapitres du jeu nécessitent une totale discrétion. Vous allez devoir en effet suivre de près l'un des résistants qui vous mènera alors jusqu'à son quartier général. Voilà donc une série de conseils qui pourra s'appliquer tout au long de cette traque.

- Utilisez l'intercepteur de signal uniquement lorsque l'on vous le demandera. Préférez alors le Solid Eye beaucoup plus utile pour repérer votre cible et les troupes ennemies.

- Quelques règles très simples vous permettront de ne pas vous faire repérer. Faites très attention aux objets sur le sol et évitez de heurter les canettes et autres détritus. De même, veillez à ne jamais être pris sous les feux des projecteurs. Si vous êtes repéré par les ennemis ou bien même le résistant, partez rapidement vous planquer à un endroit plus en retrait. Lors des patrouilles de véhicules, placez-vous sur les trottoirs pour éviter l'accident.

- Ne restez pas dans les vêtements dans lesquels Snake débute l'acte III et préférez revêtir l'Octo Camo couplé au Face Camo pour une efficacité maximale.

- Utilisez le MK.2 et ses fléchettes tranquillisantes pour neutraliser chaque ennemi qui se trouverait sur la route du résistant.

-Il n'est pas nécessaire de garder en vie le résistant du départ pour remplir correctement votre mission. En cas de pépin, d'autres résistants vous seront envoyés en remplacement du ou des précédent(s) (attention toutefois car leur nombre reste limité).

1 - Ville secteur S

Vous débutez en habit de ville, avec un village de Snake version jeune. L'intercepteur de signal rejoint également votre inventaire et permet après un léger temps de recherche de détecter la présence de résistants dans la zone. Enfilez l'Octo Camo et le Face Camo et remplacez l'intercepteur par le Solid Eye, largement plus efficace. Enfin, avancez vers la zone pour qu'une cinématique puisse démarrer. Vous verrez alors le résistant qu'il vous faudra suivre. Celui-ci siffle quasiment tout le temps. Pratique pour ne pas le perdre de vue !

En règle générale, il est conseillé d'avancer en rampant sur le sol dès lors que vous serez à proximité du résistant. Mais vous pouvez toutefois progresser accroupi lorsque aucun individu ne se trouve dans la zone. Vous pouvez également relire nos conseils généraux pour l'acte III si vous désirez en apprendre plus sur les phases de filature. Suivez notre homme en prenant garde de ne pas heurter les canettes et autres débris au sol. Peu de temps après, un garde empêchera notre petit résistant d'avancer. Prenez alors les devants et endormez la cible grâce au MK.2. Poursuivez en empruntant le chemin montant. Ne vous souciez pas du résistant qui devrait alors disparaître pour prendre un chemin annexe. Continuez en neutralisant ou non le deuxième garde, marquez une pause dès que vous atteindrez la ruelle descendante sur votre gauche. Le résistant réapparaîtra alors au niveau de l'échelle du mur gauche.

Il ne vous faudra guère plus de temps pour rencontrer un nouvel obstacle. Décalez-vous sur la gauche pour pouvoir atteindre le soldat sans éveiller la méfiance du résistant. Poursuivez avec relâchement et notre homme devrait une fois de plus se dérober à votre regard. Restez vigilant pour le voir réapparaître d'une ruelle. Pistez-le pour trouver une entrée qui vous amènera vers le Secteur Central.

2 - Ville secteur central

Astuce : revêtez l'OctoCamo et placez-vous sur le socle de la statue dès votre entrée dans le parc. Maintenez ensuite triangle pour vous fondre dans le décor. En agissant rapidement, vous devriez pouvoir assister à une scène bonus.

Traversez le local à poubelles, puis continuez à suivre le résistant tout aussi prudemment que lors du précédent acte. Arrivé dans la rue aux deux gardes, le résistant préférera emprunter le sentier supérieur sur la gauche. Suivez-le par ce chemin. Montez les escaliers sur la gauche. Vous atteindrez alors une zone sous haute surveillance. Poursuivez en direction du canal et évitez à tout prix d'être pris sous la lumière des projecteurs des hélicos.

Equipez-vous de l'intercepteur de signal pour bénéficier d'une indication cruciale. Le mouchard trahit notre homme :

celui-ci se trouve sur la berge sud. Passez derrière le gros camion blanc pour trouver des escaliers vous permettant de rejoindre le canal. Traversez la zone d'eau pour vous retrouver sur le couloir emprunté par le résistant et marquez des pauses sous les deux ponts pour éviter d'être éclairé.

3 - Ville secteur NO

Vous débutez dans les bas-fonds. Progressez vers la gauche pour commencer à prendre en filature le résistant. Là-encore, méfiez-vous des lumières et avancez en évitant d'être pris sous les faisceaux. Montez les escaliers qu'empruntera votre cible pour déboucher sur une nouvelle route fréquentée. Une fois de plus, il est vivement recommandé de jouer les anges gardiens pour venir en aide au résistant afin qu'il ne se fasse pas capturer. Neutralisez le soldat qui devrait débouler depuis le couloir de droite. Le résistant prend immédiatement la fuite lorsque vous intervenez juste sous son nez. Essayez de partir dans sa direction ou bien patientez jusqu'à ce qu'il revienne sur les lieux.

D'autres soldats attendent du côté gauche de la route, méfiance donc. C'est d'ailleurs dans cette même direction qu'il vous faudra poursuivre vos efforts. Attendez de revoir arriver le résistant pour le filer à nouveau. Il est nécessaire de neutraliser les deux hommes armés pour lui laisser le champ libre. Il est très probable que notre cible se fasse une fois de plus remarquer au niveau d'un grand camion blanc. Venez-lui à nouveau en aide et continuez vers l'inexploré. La suite du parcours est plus risquée encore et il est obligatoire que votre petit protégé ait une fois de plus des problèmes. Sachez donc lui sauver la mise dès que cela s'avérera nécessaire. Dirigez-vous vers le secteur NE pour continuer.

4 - Ville secteur NE

Il est également possible pour le résistant de se faire discret et de parvenir à traverser une zone sans éveiller l'attention des soldats du SMP. Vous pouvez alors choisir entre les neutraliser ou tenter de passer le plus discrètement possible. Quoi qu'il en soit, la cour, que vous traverserez au départ du niveau, recèle d'ennemis. Il n'est donc pas rare que notre bon siffleur se fasse prendre à de multiples reprises. Sachez lui venir en aide en cas de coups durs et suivez fidèlement le larron le reste du temps. Passée la cour, le parcours jusqu'au Secteur N devrait se faire sans aucune difficulté particulière.

5 - Ville secteur N

Vous n'êtes à présent plus bien loin du repère de Big Mama, mais le dernier secteur à traverser est sans doute l'un des mieux gardés et donc l'un des plus périlleux. Commencez par avancer prudemment le long de la première ruelle et marquez une pause pour voir sortir de la cour de gauche notre résistant, déguisé en soldat du SMP. Ne commettez pas l'erreur de le neutraliser par inadvertance et pénétrez à l'intérieur de la petite cour si vous désirez récupérer quelques objets. Prenez ensuite à droite après la première rue. Si le résistant se fond dans la masse, cela n'est pas vraiment le cas pour Snake et vous devez alors redoubler de vigilance. Deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez soit neutraliser les soldats pour progresser, soit vous faire discret et progresser sans avoir à mettre la main sur votre MK.2. La lenteur adoptée par le résistant devrait pouvoir vous permettre de choisir la seconde option si le coeur vous en dit.

Arrivé au croisement où notre homme rencontrera 3 rebelles, suivez le troupeau en rampant à même le sol pour ne pas vous faire remarquer. Choisissez bien entendu de suivre le faux soldat et laissez vaquer les autres membres de la patrouille dès que ceux-là emprunteront des itinéraires différents de celui du résistant. Après le passage dans les petites ruelles, vous retrouverez la route où plusieurs patrouilles de véhicules ont lieu. Il est alors primordial de progresser autant que possible sur les trottoirs pour ne pas vous faire repérer ou pire, écraser. Deux patrouilles mobiles suffiront à être évitées avant que vous ne puissiez reprendre une route plus tranquille. Notre résistant ne tardera pas à se délester de sa fausse tenue et prendra le chemin du quartier général. Suivez-le pour pénétrer vous aussi dans son repaire.

6 - Course-poursuite en moto

La longue série de cinématiques débouche sur un acte orienté action et découpé en 3 phases somme toute similaires. Snake tente alors d'échapper à une horde de poursuivants en filant en bécane. La moto est conduite par Eva et Snake dispose donc d'une totale liberté pour faire feu. Les 3 phases gagnent en complexité et le nombre d'ennemis devient plus conséquent à chaque quartier traversé.

Première phase :

Cette première phase est la plus courte et donc la plus facile à traverser. Plusieurs soldats du SMP se mettent directement au travers de votre route. Abattez-les pour essuyer un minimum de dégâts. L'arrivée des Gekko ne signifie rien de particulier pour vous puisque à aucun moment ceux-là ne parviendront à vous rattraper.

Seconde phase :

La seconde phase se montre déjà plus à la hauteur de notre héros. Les soldats interviennent à présent en groupe et l'utilisation de grenades peut donc s'avérer extrêmement utile. Dès le premier virage, les forces du SMP vous attaquent depuis la droite. Les troupes ennemies n'hésitent d'ailleurs pas à s'immiscer directement parmi le convoi pour tenter de semer le trouble. Quelques soldats essaieront de percer la toiture du camion en sautant directement sur le véhicule. Neutralisez-les avant qu'il n'y ait trop de bobos. Lors du passage sous le pont, plusieurs soldats peuvent être abattus depuis les hauteurs. Lors des barrages de véhicules, visez les hommes postés aux tourelles en priorité afin d'engranger un maximum de dégâts. Lorsque la moto bondira au-dessus d'un des barrages au ralenti, il est également possible de faire feu sur vos cibles. Retournez-vous immédiatement après votre retombée pour faire feu vers les survivants.

Troisième phase :

La dernière des phases est assurément la plus musclée. Les Sliders font leur apparition et le danger vient alors des airs en plus du sol. Plusieurs véhicules vous prendront en chasse au cours de cette ultime échappée. Une fois encore, il vous faudra viser les soldats postés aux tourelles en priorité. Une série de cinématiques viendra clôturer la dernière phase de fuite.

Astuce : Raging Raven, le Boss de la phase suivante vous attaque également avec les Sliders. Essayez de la repérer pour la viser en priorité, les dégâts engendrés étant conservés lors du combat qui suivra !

7 - L'horloge de l'Echo

L'affrontement avec le Boss démarre juste après la cinématique.

Boss Raging Raven

L'horloge de l'Echo sonne la rencontre et donc le combat avec la deuxième beauté : Raging Raven. Le champ de bataille se limite à une longue tourelle toute en hauteur. Plusieurs possibilités vous permettent d'approcher l'ennemi, mais il est toutefois recommandé de commencer à vous poster au niveau le plus haut. Au sommet de la tour, vous bénéficierez d'un champ de vision idéal pour plomber les Sliders et le Boss lui-même. Il est fortement recommandé de vous équiper du Solid Eye pour pouvoir repérer les Sliders, mais également Raging Raven parmi les Sliders, le signalement du Boss étant de taille supérieure sur votre radar. Cherchez donc Raging Raven en priorité et essayez de ne pas la lâcher dès que vous la repérerez. Celle-ci tournera autour de la tour jusqu'à ce qu'elle vous remarque. Commence alors un face-à-face où l'ennemi vous lancera à plusieurs reprises des attaques pour le moins explosives.

Esquivez ses tirs en effectuant des roulades de côté ou bien en vous dissimulant derrière le mur central. Essayez également d'anticiper légèrement ses attaques en bondissant avant ses offensives. Après une session de tir, Raging Raven disparaît en lançant une grenade aveuglante ou bien en déclenchant un bombardement dévastateur. Cette attaque redoutable peut être évitée grâce au Solid Eye qui vous permet de repérer celle-ci. Le Boss a également une fâcheuse tendance à vous bousculer et Snake n'est pas à l'abri de tomber dans le vide et dans ce cas-là, la partie s'achèvera instantanément. Evitez de trop vous approcher du vide pour éviter tout phénomène de chute libre. Vous devrez partir à nouveau en chasse de l'ennemi après chacune de ses fuites. Vous aurez aussi peut-être la possibilité de voir s'envoler Raging Raven sur un des toits annexes. Ne la lâchez pas du regard si vous en avez l'occasion et tirez-lui dessus sans même lui laisser l'opportunité de récupérer. Essayez d'aborder ce combat avec une arme administrant de lourds dégâts. Le Boss est vulnérable au tir de Sniper en pleine tête, mais parvenir à la toucher avec une telle arme n'est pas chose aisée lors de l'affrontement.

Lorsque votre adversaire se délestera de son armure, combattez avec le MK.2 pour vider sa barre de psychisme et gagner ainsi son Face Camo. N'oubliez pas de récupérer la musique pour iPod au dernier étage de la tour.

Astuce : combattez contre Raging Raven avec des armes non mortelles et vous aurez alors l'occasion de récupérer sa statuette au tout dernier étage de la tour durant votre confrontation avec Raging Beauty (Raging Raven sans son

armure, après la phase principale de combat).

ACTE IV : Twin Suns

Astuce : Durant le Briefing de Mission, prenez le contrôle de Metal Gear Mk. III avec carré et rendez-vous à l'étage pour trouver une batterie et une nouvelle musique pour iPod.

L'acte 4 ne démarre pas immédiatement et un flash back vous replonge dans le premier Metal Gear. L'écran se raccourcit alors en largeur et les graphismes prennent une sacrée claque. Les nostalgiques, eux, seront aux anges. Vous n'êtes pas obligé de terminer la séquence, mais vos efforts peuvent vous permettre d'obtenir le Face Camo de Snake (du premier jeu). Observez le radar en haut à droite de votre écran pour repérer les éléments dangereux et les champs de vision des patrouilleurs et caméras. De nombreux items sont disséminés dans la zone. Il est donc conseillé de faire le plein en passant par la passerelle centrale. Attendez pour cela que les deux faisceaux de lumière se croisent à l'extérieur. Un hangar sur la gauche vous permet également de mettre la main sur quelques bidules intéressants.

Astuce : les phases d'alerte de cette séquence ne sont pas comptabilisées dans le bilan de fin de chapitre, relax donc !

Lorsque vous en aurez fini avec les lieux, gagnez le nord-est de la zone pour trouver un escalier. Montez sur la passerelle et vous trouverez un conduit par lequel ramper. Snake reviendra à la réalité juste après et vous remporterez pour vos efforts le Face Camo du Snake originel.

1 - Champ de neige

Vous débutez dans un environnement extérieur en pleine tempête. Commencez par longer la face rocheuse à l'ouest. Vous pouvez alors progresser de manière accroupie pour le moment. De nombreux objets peuvent être trouvés en route. N'oubliez pas de vous équiper du Solid Eye pour les repérer facilement. Il est normal de s'éloigner du repaire inscrit sur votre radar (dans un premier temps). Vous finirez toutefois par déboucher sur un petit sentier entre deux parois rocheuses. Des bruits suspects vous obligent alors à poursuivre ventre à terre... Un Gekko occupe la prochaine zone à traverser. Celui-ci n'est que peu visible sous la tempête, mais ce facteur vous est favorable à vous aussi. Continuez de progresser vers votre objectif en agissant dès lors que le monstre s'éloigne de vous. L'héliport se trouve juste après. Inutile d'être trop prudent, ce nouvel endroit est complètement vide...

2 - Héliport

La zone de l'héliport (la même zone du jeu Metal Gear Solid sorti sur Playstation première du nom) étant complètement vide, il est conseillé de vous attarder dans le coin pour mettre la main sur une quantité non négligeable de rations, munitions et autres items qui trouveront très certainement leur utilité. Vous trouverez ainsi une première ration derrière les caisses de droite. Des grenades peuvent également être saisies sur la plate-forme d'atterrissage. Une autre ration vous attend un peu plus sur la gauche. Pénétrez ensuite à l'intérieur du premier hangar (toujours sur la gauche de la zone) pour trouver des objets et un conduit par lequel vous glisse. Le passage vous amène jusqu'à une prochaine cache où vous pourrez récupérer une ration sur les caisses.

Astuce : Les musiques qui se déclenchent lors de la découverte de cette zone correspondent à des phases bonus qui vous permettront d'empocher des points DP facilement gagnés. Veillez juste à ne pas déclencher de phases d'alerte et n'appuyez pas sur la touche START durant celle-ci. Notez que ces musiques se déclenchent automatiquement lorsque vous arrivez à un endroit bien précis.

Une autre ration vous attend dans le coin nord-ouest. Pour la récupérer, il est impératif de monter sur la passerelle et d'effectuer une roulade depuis la plate-forme supérieure pour atterrir sur les caisses et pouvoir atteindre la ration. Il est possible d'obtenir un flash-back en passant sous la caméra de surveillance située près des escaliers menant à la passerelle. Passez sous le véhicule stationné devant l'entrée pour trouver le Mk. 23, un pistolet automatique de calibre 45. Enfin, il est conseillé d'atteindre l'intérieur du hangar par le conduit sur la gauche de la passerelle surplombant l'héliport. Vous récupérerez ainsi une nouvelle musique pour votre iPod.

Laissez-vous tomber dans le hangar pour faire connaissance avec les Gekko nains, des petites machines destinées à repérer et éliminer d'éventuels intrus. Il est important de ne pas vous retrouver sous les rayons que projettent ces

étranges créatures, sans quoi celles-ci se regrouperaient pour vous prendre en chasse. Si cela devait vous arriver, courez jusqu'au rez-de-chaussée pour prendre la fuite par l'issue menant à la zone extérieure. Il est possible de franchir la multitude de faisceaux en progressant en position accroupie lorsque tous ceux-là remontent vers le haut.
De retour à l'extérieur, prenez garde au Gekko (pas un nain, celui-ci) qui surgira depuis les falaises située à l'ouest. Prenez la fuite pour vous planquer, mais essayez de vous faire discret pour mettre la main sur quelques items avant de poursuivre. Une musique pour iPod se trouve dans une sorte de terrier dans lequel vous pouvez d'ailleurs vous réfugier en cas de gros pépin. Passez sous la grande porte pour poursuivre vers la zone suivante.

3 - Centre de stockage des têtes nucléaires

Arrivé au centre de stockage, prenez le temps de remonter légèrement pour récupérer une ration sur la passerelle de gauche. Descendez ensuite vers le chemin du bas et couchez-vous pour pouvoir atteindre la pièce suivante. Une fois de plus, inutile de prendre des précautions dans la zone qui suit, le danger n'étant pas encore présent... Pour le moment, contentez-vous de farfouiller à droite et à gauche pour faire le plein d'items divers et variés. N'oubliez surtout pas de vous glisser à l'arrière du camion pour récupérer le FIM-92A planqué derrière la grosse caisse. Dirigez-vous ensuite vers la grande porte au nord et essayez d'interagir avec cette nouvelle sortie. Vous recevrez alors un appel d'Otacon qui en profite pour vous confier un code qu'il ne vous faut pas oublier : 48273. Montez alors sur la passerelle supérieure et appuyez sur le panneau de commandes de la porte située sur la gauche. Vous aurez ainsi la possibilité d'emprunter l'ascenseur. Choisissez de vous rendre en B2 en appuyant sur les flèches de votre manette.

Arrivé à l'étage, Otacon vous conseille de traverser le couloir central pour vous atteler à la remise en marche du système. Désobéissez toutefois à votre ange gardien pour explorer la partie droite des bureaux. Vous mettrez ainsi la main sur plusieurs objets dont une musique pour iPod. Traversez seulement ensuite le couloir décrit par Otacon. Une cinématique plus tard, vous devez entrer le code donné précédemment lors d'un des appels de votre compère. Il est possible d'entrer le bon code, mais vous pouvez également rafler un bon nombre de points Drebin en rusant (voir astuce ci-dessous).

Astuce : Inscrivez le code 14893 à la place du véritable mot de passe pour obtenir un joli bonus de 100 000 DP à l'issue de la séquence. En entrant un code faux, Snake perdra toutefois une barre complète de psychisme.

Astuce : Une fois le courant rétabli, revenez dans la salle située à l'est au rez-de-chaussée pour pénétrer dans un hangar renfermant un silencieux pour M4 et une musique d'iPod.

Avant de repartir vers le rez-de-chaussée, fouillez la zone pour trouver d'autres objets. Le courant étant enfin rétabli, vous pouvez alors filer jusqu'au rez-de-chaussée pour tenter de pénétrer par la grande porte. Malheureusement pour vous, un Gekko s'invite à la fête et squatte nonchalamment le couloir central. Attendez que celui-ci vous tourne le dos pour trouver un passage sous le bureau juste à gauche. Vous contournerez ainsi la zone pour retrouver l'ascenseur de l'autre côté. Dirigez-vous vers la porte du hangar pour que Metal Gear Mk. III puisse s'affairer à l'ouverture du sas. Il sera alors nécessaire d'attendre la fin d'un compte à rebours pour pouvoir emprunter l'issue. Un Gekko ramène alors sa fraise et vous devez veiller à ce qu'il ne s'en prenne pas au Metal Gear durant la procédure d'ouverture. Plusieurs possibilités s'offrent alors à vous. Vous pouvez par exemple vous faufiler entre les caisses et frapper les murs (R1) pour attirer l'attention du monstre de métal, ou bien lui tirer dessus pour qu'il vous prenne immédiatement pour cible. Jouez au chat et à la souris autant de temps que nécessaire, puis empruntez l'issue qui vous permettra de retourner à l'extérieur.

4 - Champ de neige et Tour de communication

Arrivé à l'extérieur, avancez droit devant vous pour récupérer deux séries de munitions. Descendez ensuite légèrement sur la gauche pour pénétrer dans le petit box blindé d'objets. Deux autres items restent à récupérer, sous la butée. Prenez-les, puis engagez-vous vers la forêt au nord. Votre bataille contre Crying Wolf ne va pas tarder à débuter...

Boss Crying Wolf

Le combat démarre peu après la cinématique d'introduction. Celui-ci se déroule alors dans un périmètre relativement vaste où il vous faudra jouer longuement au petit jeu du chat et de la souris. Comme pour tous les combats contre les Boss, il existe un certain nombre de règles à savoir pour espérer remporter la victoire. Crying Wolf peut choisir d'attaquer à distance ou bien au corps-à-corps, en tentant de surprendre Snake. Quoi qu'il arrive, il vous faut être

extrêmement vigilant à l'environnement qui vous entoure et prêter attention au moindre bruit, tout comme les empreintes si particulières de sa Mecha combinaison que celle-ci peut laisser dans la neige.
Il vous faut également vous montrer très prudent, car plusieurs soldats Haven patrouillent sans relâche dans la zone. Ramper s'avère donc une fois de plus la meilleure solution pour être discret. L'utilisation du Solid Eye est plus que recommandée ! Deux méthodes peuvent être utilisées pour défaire Crying Wolf, mais plutôt que de se fermer à l'une d'entre elles, il est conseillé de les combiner pour une efficacité maximale. Lorsque votre adversaire vous repère, la vue passe par-dessus son épaule et vous pouvez voir l'animal s'approcher doucement de Snake. Cela signifie que Crying Wolf va tenter une attaque rapprochée. Essayez de relever le moindre détail qui pourrait vous permettre de reconnaître l'endroit où se trouve l'ennemi et sortez l'artillerie lourde pour faire face. Une arme de type lance-roquettes peut alors s'avérer très efficace et vous pourrez avec un peu de chance tirer jusqu'à trois roquettes sur la cible.

Crying Wolf peut vous repérer à l'odeur, veillez donc à vous déplacer dans le sens contraire du vent dès que cela est possible. Lorsque l'ennemi vous approche, sa stature imposante le force à déraciner les arbres sur son passage. Une possibilité de plus pour vous de détecter la présence de votre adversaire. La seconde méthode d'attaque suppose l'utilisation d'un fusil sniper. Il est d'abord très important de ne pas jouer éternellement la proie et de prendre les devants. Essayez donc de pister Crying Wolf dès que vous l'apercevrez prendre la fuite. Votre ennemi effectue de nombreuses pauses durant lesquelles il sort de sa combinaison pour scruter les environs à l'aide de son arme. Stoppez toute progression à ce moment-là et zoomez à l'aide de votre fusil à lunettes (Touche Triangle, puis croix directionnelle) pour tenter de lui loger une balle en pleine tête. Cette méthode est très efficace et inflige de lourds dégâts au Boss. Il est toutefois nécessaire de jongler entre les deux méthodes décrites précédemment pour pouvoir vous défendre en condition rapprochée. N'oubliez pas de vous équiper du Face Camo et évitez de tuer les forces Haven. Ignorez-les et concentrez-vous plutôt sur votre cible principale. En cas de phase d'alerte, partez en retrait ou bien planquez-vous sous un véhicule jusqu'à ce que les choses se calment.

Astuce : Venez à bout de votre ennemi sans utiliser d'armes mortelles et vous aurez ainsi l'occasion de récupérer sa statuette lors de la phase de combat contre Crying Beauty. Rendez-vous pour cela au tout début de la zone extérieure par laquelle vous êtes arrivé précédemment.

Une fois de plus, la victoire de Snake face à Crying Wolf débouche sur un affrontement avec Crying Beauty. Il est recommandé d'utiliser le Mk.2 pour venir à bout de la belle et ainsi récupérer son Face Camo. Quoi qu'il arrive, vous recevrez le Rail Gun à l'issue de ce combat. Pensez à récupérer les nombreux items éparpillés dans la zone avant de repartir.

Astuce : 4 séquences audio peuvent vous permettre de gagner quelques points Drebin si vous prenez le temps de vous balader dans la zone après votre victoire.

5 - Haut-fourneau

Pénétrez à l'intérieur du box situé droit devant vous après la bataille et contournez les caisses pour trouver un chemin descendant. Faufilez-vous dans cette direction dès qu'Otacon en aura fini avec ses petites blagounettes. Empruntez le pont droit devant vous et prenez le temps de récupérer les items autour de vous si le coeur vous en dit. Collez-vous ensuite contre le mur pour pouvoir longer la corniche et progresser sur la droite. Poursuivez sur les passerelles jusqu'à déboucher sur un croisement. Continuez vers le nord-ouest en vous faisant le plus discret possible pour ne pas vous faire détecter par les Gekko nains. Arrivé près de la grande porte, Otacon vous passe un nouveau coup de fil. Vous devez vous rendre à la porte opposée. Avant cela, une petite excursion par l'entrée d'en face de votre positionnement vous permettra de mettre la main sur plusieurs objets. Empruntez ensuite la passerelle que vous venez de prendre juste avant et partez à l'opposé pour trouver un chemin descendant. Prenez garde aux deux minis Gekko et laissez-les progresser à bonne distance avant de les suivre.

Prenez de suite à droite pour trouver l'ascenseur dont parlait Otacon. Appuyez sur l'interrupteur du panneau de contrôle droite, puis glissez-vous à l'intérieur. Sélectionnez alors l'étage B5. Seule destination possible. A peine les portes de l'ascenseur se rouvriront que vous remarquerez la présence d'un bon gros Gekko des familles. Laissez-le tout d'abord avancer, puis progressez à votre tour par le couloir droit devant vous. Continuez par le couloir situé à l'ouest. Une fois encore, faites-vous discret pour ne pas éveiller l'intérêt du Gekko.
Notez également qu'il existe une entrée à l'est. Ce passage est plus difficile à franchir, mais il vous permettra de mettre la main sur un plus grand nombre d'objets. Poursuivez jusqu'à trouver une issue synonyme de prochaine zone.

6 - Installation de coulage nord

La zone qui suit est bien gardée, mais sa grandeur devrait vous permettre de pouvoir vous y déplacer à votre guise. Notez tout d'abord qu'il est possible d'arriver dans la salle d'installation des coulages depuis deux entrées différentes. Rejoignez l'aile ouest si ce n'est pas votre position de départ et que vous désirez suivre à la lettre les conseils suivants. Commencez à avancer vers votre objectif sans trop vous éloigner des caisses et autres machines qui s'avèrent parfaites pour avancer à couvert. Méfiez-vous du Gekko nain suspendu sur deux grandes cuves et traversez seulement lorsque son rayon s'orientera sur la droite. Légèrement plus loin, un groupe de Gekko nains en patrouille pourrait vous causer des problèmes. Laissez-les s'éloigner sur la droite et hâtez-vous d'atteindre le mur du fond en position accroupie. Récupérez la ration, puis hissez-vous sur le tapis de production pour atteindre la zone de droite. Prenez garde aux autres machines en patrouille, puis faufilez-vous directement sur la gauche pour trouver une entrée. Empruntez l'échelle pour descendre d'un niveau et trouver une issue menant vers la base souterraine.

7 - Base souterraine

Avancez le long du premier couloir, puis poursuivez par la petite trappe au sol, ventre à terre, pour atteindre la zone suivante. Un Gekko nain mobile et un autre accroché au mur près de la prochaine issue qu'il vous faut atteindre vous attendent. Suivez le Gekko en mouvement en lui laissant toujours un temps d'avance et passez par le chemin de droite une fois les passerelles atteintes. Plus haut, de précieuses munitions vous attendent. Laissez ensuite le Gekko patrouilleur regagner la première partie de la zone, puis progressez vers la porte située juste en dessous du Gekko surveillant l'entrée. Longez le couloir qui suit pour déboucher sur la prochaine section.

8 - Tunnel d'approvisionnement souterrain

Une cinématique pleine de souvenirs interviendra juste avant les retrouvailles avec Metal Gear Rex. Juste après celle-ci, un combat contre Vamp démarrera.

Boss Vamp

Vamp n'est pas bien difficile à vaincre dès lors que l'on connaît l'astuce qui permet de le tuer. Sans cette information, la bataille peut en effet durer indéfiniment, l'homme jouissant de capacités régénératrices très abouties. L'ennemi bouge avec aisance et multiplie les cabrioles pour tenter d'échapper à votre vue. La visée automatique peut alors s'avérer particulièrement utile (option pour activer la commande, puis touche Carré en cours de jeu). Ciblez continuellement Vamp et déversez vos chargeurs sur la cible jusqu'à ce qu'elle s'écroule enfin. Vous pouvez également utiliser le Solid Eye pour repérer aisément le positionnement de l'ennemi. Les attaques de votre adversaire sont toutes spécialisées dans le corps-à-corps sauf celles qui lui permettent de vous lancer divers projectiles lorsque vous le renverserez à l'aide d'une arme lourde telle que le lance-roquettes. Vous pouvez alors esquiver ses coups en effectuant des roulades de côté. Lorsque vous videz l'une des barres de Vamp (psychique ou vitale), celui-ci se relève et recouvre entièrement son énergie, et cela indéfiniment. La solution réside dans la seringue confiée à Snake par Naomi.

Vous devez en effet parvenir à injecter une dose à Vamp pour que celui-ci cesse de se régénérer. Une telle action mettra alors automatiquement fin à votre duel. Débrouillez-vous donc pour le tuer lorsque l'homme se trouve au niveau du sol et ruez-vous rapidement sur lui lorsqu'il s'effondrera. Approchez sans aucune arme, mais laissez bien la seringue sélectionnée dans le compartiment des objets. Maintenez ensuite la touche R1 lorsque Vamp se relèvera afin que Snake puisse effectuer une prise de combat qui lui permettra de le neutraliser. Une indication apparaîtra sur votre écran. Suivez celle-ci à la lettre et appuyez sur la touche triangle afin que Snake puisse administrer à Vamp une petite injection.

Combat contre les Gekko

Pas moyen de souffler lors de ce niveau. A peine votre combat avec Vamp s'achève qu'une véritable horde de Gekko déboule dans le hangar pour vous faire face. Ces machines sont modifiées et ont pour mission d'exploser à proximité de Snake pour lui prendre la vie dans la déflagration. Vous démarrez automatiquement avec le Rail Gun en main. Il est important d'apprendre à maîtriser cette arme avant de débuter le combat. Le Rail Gun se révèle réellement efficace en chargeant ses rafales.
Maintenez la touche L1 enfoncée, puis tirez avec R1 (sans relâcher L1) lorsque la barre sous l'icône de votre arme sera pleine (un petit bip retentit également).

Un Gekko ne devrait pas survivre à une déflagration à pleine puissance. Reculez immédiatement si vous vous trouvez trop près de votre victime pour ne pas vous retrouver emporté par l'explosion. Dès qu'un Gekko réussit à approcher Snake suffisamment, celui-ci entre en mode kamikaze. La machine se stabilise alors et un décompte démarre. Focalisez-vous sur ce genre de Gekko si vous rencontrez ce cas de figure. Ne laissez pas trop vos ennemis vous approcher et utilisez la vue FPS pour zoomer sur les Gekko les plus éloignés (Touche Triangle). Fiez-vous aux commentaires d'Otacon pour repérer les machines qui pourraient vous surprendre en avançant dans votre dos. N'oubliez pas d'activer le Solid Eye pour bénéficier d'une vue d'ensemble. Enfin, maintenez la Touche L1 continuellement pour être prêt à agir en toute circonstance.

9 - Tunnel en surface

A bord du Rex, Snake et Raiden doivent filer jusqu'à la zone portuaire en tenant tête à une véritable armée de Gekko. Avant de rentrer dans le vif du sujet, il est nécessaire que vous sachiez maîtriser le Metal Gear Rex. Un Briefing Spécial est d'ailleurs disponible depuis le menu de pause. Vous pouvez, grâce à votre imposant engin, foncer droit devant vous en percutant tous vos ennemis, mais d'autres possibilités permettent de faire du mal à l'adversaire. Le Metal Gear Rex dispose de trois types d'armes. Maintenez L1 pour faire feu avec R1, ou appuyez sur R1 à tout moment (sans maintenir L1) pour envoyer un coup de tatane dévastateur sur vos opposants. La touche R2 vous permettra d'alterner entre les différentes armes. Il est toutefois conseillé de garder l'arme de base lors de cette séquence.

Vous disposez donc de 5 minutes pour parvenir à rallier l'extérieur. Le Metal Gear Rex possède également une barre de vie et il vous faut veiller à ne pas trop l'endommager. Passez en mode FPS pour courir dans les allées et éliminer les Gekko qui s'opposeront à votre fuite. Chaque machine détruite vous permet d'engranger des DP. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant. Essayez toutefois de ne pas trop traîner en route pour éviter de subir trop de dégâts. Déplacez-vous de côté lors des changements de couloirs et avancez en même temps que vous ferez feu. Ne maintenez pas la touche de tir continuellement enfoncée pour éviter les surchauffes.

10 - Zone portuaire

La zone portuaire est le témoin d'un affrontement qui prend rapidement des allures de " Transformers : The movie ". Les deux Metal Gear s'affrontent en face à face, et Snake et Ocelot sont relégués à de simples cerveaux...

Boss Metal Gear Ray

Comme pour la précédente session où vous deviez vous enfuir du complexe à l'intérieur de Metal Gear Rex, il est vivement conseillé de savoir maîtriser la machine avant de vous attaquer à votre ennemi. D'entrée de jeu, utilisez vos armes les plus puissantes (missiles et laser) pour endommager le Ray très rapidement. Ne cherchez pas l'affrontement direct et restez dans la zone de départ afin de pouvoir vous protéger derrière les bâtiments lors des attaques de l'ennemi, le but étant d'empêcher Metal Gear Ray de vous approcher afin d'éviter ses attaques dévastatrices au corps-à-corps.

Malgré la taille imposante de votre adversaire, il n'est pas impossible que celui-ci disparaisse de votre champ de vision de temps à autre. Là encore, ne paniquez pas et restez sur votre position stratégique pour attendre que votre ennemi réapparaisse. Vous ne disposez pas de missiles en quantité illimitée, essayez donc de faire mouche autant que possible et ne gaspillez pas cet atout si vous n'êtes pas sûr d'atteindre votre cible. Le rayon Laser, bien que puissant, nécessite un temps de chargement (L1). Essayez donc de charger lorsque Ray n'est pas à la vue de votre viseur et enclenchez votre tir (R1 tout en continuant de maintenir L1) dès que votre cible reviendra à portée. Cette technique évite d'être vulnérable durant le chargement du rayon.

ACTE V : Old Sun

1 - Proue du navire

Une phase de prudence reste enclenchée durant toute la traversée de la proue. L'ennemi est donc en alerte et il vous faut agir avec le plus de discrétion possible si vous désirez éviter la moindre alerte. Plusieurs groupes de soldats Haven surgiront en effet à plusieurs reprises au cours de votre progression. Sortez le Mk.2 et n'hésitez pas à vous en servir lorsqu'un soldat approchera Snake d'un peu trop près. Au commencement, rampez sur la gauche et observez la

première équipe de soldats Haven venus enquêter à votre sujet. Neutralisez-les tous les deux pour gagner du temps, puis continuez vers le nord. Au niveau des grosses caisses, d'autres soldats débarquent juste en face de vous. Marquez donc une pause et laissez-les simplement repartir avant de continuer vers votre destination. Après votre passage sous la plate-forme, d'autres ennemis sont susceptibles de vous causer des problèmes. Prenez votre temps et rampez avec discernement. Il sera sans doute nécessaire de maîtriser l'homme occupant le couloir principal.

Continuez à longer le mur de gauche et vous ne tarderez pas à observer un Gekko sur votre droite. Continuez pour votre part sur la gauche et utilisez la touche Triangle pour vous faufiler entre les caisses et le gros pilier avec les inscriptions R1 dessus. Marquez une nouvelle pause pour voir deux soldats débouler dans la zone juste en face de vous. Neutralisez-les ou évitez-les avant de progresser droit devant vous (n'allez surtout pas vers l'est pour le moment). En poursuivant tout au nord, vous trouverez un passage qui vous permet d'atteindre la partie est de la proue sans trop vous exposer aux Gekko. Continuez de vous rapprocher de votre cible en passant derrière les caisses. Vous assisterez alors à la destruction d'un Gekko. Patientez quelques instants supplémentaires et attendez que le second Gekko venu enquêter sur place s'éloigne avant de poursuivre. Hâtez-vous alors d'atteindre la porte marquée sur votre radar et appuyez très vite sur la touche Triangle à de nombreuses reprises pour ouvrir l'issue. Récupérez les munitions, puis empruntez l'ascenseur au fond du couloir.

2 - Centre de commande

A votre arrivée, vous retrouvez Meryl inconsciente et une horde de soldats vous prend pour cible. Equipez-vous du Solid Eye pour repérer leur emplacement et partez vous réfugier dans l'un des couloirs entourant la zone si vous désirez prendre un maximum de précaution. Eliminez les soldats Haven au fur et à mesure qu'ils viendront à vous. Ceux-là peuvent décider de vous attaquer au corps à corps ou bien de privilégier la distance. Certains apparaissent même depuis l'étage. Utilisez alors un fusil à lunettes pour vous faciliter la tâche, mais attention tout de même à ne pas vous faire surprendre dans un angle mort.

Boss Screaming Mantis

Psycho Mantis est sans doute l'un des Boss les plus charismatiques du jeu vidéo (jouez à MGS1 si vous ne me croyez pas) et celui-ci est de retour en la personne de Screaming Mantis ! Quoi qu'il en soit, dès lors que vous aurez trouvé la technique pour ce Boss, le combat perd rapidement en intensité et s'avère même extrêmement simple au final. Durant la première phase du combat, Snake doit impérativement utiliser la seringue en sa possession et s'en faire une injection. Il suffit alors de la sélectionner dans vos objets, puis d'appuyer sur Croix une fois la seringue sélectionnée avec L2. La suite peut être problématique à celui qui ne sait comment s'y prendre. Screaming Mantis est en effet insensible à toutes vos attaques, ce qui a de quoi laisser perplexe. Son point faible réside dans l'une de ses marionnettes. Il suffit en effet de tirer sur la marionnette située sur la droite de l'ennemi (donc sur votre gauche à vous), pour débloquer la situation.

En sachant cela et en agissant rapidement, le combat peut alors vite être plié. Pour toucher la poupée, vous pouvez utiliser une arme de précision de type Sniper, mais un fusil traditionnel suffit largement. De plus, le fusil vous permettra de réagir plus rapidement. Restez sur la passerelle pour mener le combat et ne vous préoccupez aucunement des pantins de Mantis. Concentrez vos efforts sur la marionnette. Inutile de tirer de trop grandes rafales, seul le nombre de fois où vous toucherez l'objet compte. La marionnette dispose d'une courte invincibilité après chaque tir subi et il vous faut attendre que Screaming Mantis se déplace avant de retenter l'opération. Lors de la toute dernière phase, l'ennemi prend Meryl en otage et lui fait s'infliger des dégâts par la force de ses pouvoirs, vous obligeant ainsi à agir rapidement avant qu'elle ne succombe. Sortez le Mk.2 et visez à plusieurs reprises Meryl pour l'endormir et la mettre ainsi en sécurité.
Touchez ensuite une dernière fois la marionnette pour que Mantis perde celle-ci. L'objet vole dans la pièce et atterrit à même le sol. Précipitez-vous sur la marionnette afin de la récupérer avant son possesseur légitime. Sélectionnez ensuite la marionnette dans votre inventaire d'armes et servez-vous en pour viser le Boss. Une commande spéciale apparaîtra à l'écran. Maintenez L1 et secouez vivement la Sixaxis pour en finir définitivement avec votre adversaire.

Lors du combat contre Screaming Beauty, explorez le couloir nord pour trouver sa statuette. Vous pouvez en effet mettre la main dessus même si vous avez utilisé des armes mortelles lors de l'affrontement. Neutralisez ensuite la belle avec le Mk.2 de préférence, afin d'empocher son Face Camo.

3 - Hangar à missiles

Rien de bien compliqué ici. Vous devez vous contentez de traverser plusieurs couloirs d'affilée. Ceux-là sont vides dans un premier temps, jusqu'à l'arrivée d'une cinématique. Juste après, il vous faut poursuivre votre progression sur des passerelles infestées de Gekko nains. N'essayez pas de lutter contre eux, car il en arrivera toujours un flot incessant. Contentez-vous donc d'effectuer des roulades pour passer les attroupements sans aucune contrainte.

Juste après, Snake doit traverser un autre couloir, mais celui-ci dispose de micro-waves. Ces micro-ondes (ça le fait tout de suite moins en français) sont mortelles et vous oblige à traverser le plus rapidement possible. Commencez en utilisant le stick directionnel, puis appuyez rapidement et à plusieurs reprises sur la touche Triangle pour faire ramper Snake. La session gagne en intensité et il vous faudra aller très vite en fin de parcours. Rien d'impossible toutefois. Vous ne pouvez pas appuyez sur pause, mais sachez qu'il est possible de tricher en appuyant sur la touche PS de la manette. Pratique pour reprendre son souffle et éviter les crampes !

4 - Extérieur

La scène finale de MGS4 se jouera sans aucune arme ni accessoire. Face à face avec Liquid, Snake doit en découdre à mains nues avec son frère ennemi. La touche L1 sert à vous protéger et R1 à frapper. En maintenant L1 et en appuyant sur R1, Snake est capable d'envoyer un uppercut puissant qui peut percer les défenses de son adversaire pour lui permettre de trouver une ouverture. Appuyez plusieurs fois sur R1 sans pour autant maintenir L1 et Snake sera en mesure de réaliser un enchaînement. Le combat peut être découpé en plusieurs phases, mais globalement, le principe reste le même.

Essayez de garder enfoncée le plus souvent possible la touche de garde et laissez l'initiative à l'adversaire pour contre attaquer. Dès lors qu'Ocelot est à terre, et cela durant toute la première phase. Enchainez avec un uppercut puissant juste avant qu'il se remette sur ses jambes. Cela devrait avoir pour effet de le remettre à terre. Durant la seconde et troisième phase, Liquid dispose de coups plus pervers et dévastateurs. Il est alors conseillé de lancer des enchaînements dans le vide dans le but de le laisser s'approcher. L'ennemi finit alors très souvent par se prendre votre pied dans la figure. Enfin, la dernière phase joue largement en votre faveur, puisqu'il vous suffira d'appuyer constamment sur la touche de frappe (R1) pour envoyer à plusieurs reprises votre adversaire impuissant au tapis. Méfiez-vous des séquences de QTE qui joueront avec vos réflexes au cours du combat. Triangle et R1 sont alors les touches les plus utilisées.

C'est la fin ?

L'histoire principale de Metal Gear Solid 4 s'achève sur ce combat, mais de nombreuses cinématiques vous attendent juste après. Il est d'ailleurs conseillé d'aller au-delà des deux génériques pour découvrir toutes les facettes de la saga au travers de deux séquences supplémentaires. Enfin, rien ne vous empêche de refaire l'aventure pour découvrir de nouveaux éléments et bénéficier des armes et bonus débloqués lors de votre première partie. En effet, MGS 4 est un jeu qui se fait plusieurs fois de suite. Les emblèmes et le défi de ne tuer aucune personne ou bien de ne déclencher aucune phase d'alerte permet d'entretenir le challenge et le plaisir de jeu. A vos manettes donc ! L'histoire ne fait que commencer...

SECRETS

Acte 1

-Zone rouge : Grimpez sur le socle à l'entrée de la zone et appuyez sur Triangle pour que Snake prenne la pose.

-Refuge de la milice : Trouvez le déguisement de rebelle dans un casier de la pièce située au nord-est de la zone.

-Palais Advent : Si vous n'avez tué aucun soldat Haven jusque-là, vous trouverez la figurine de super soldat dans le garage du Palais Advent.

Acte 2

-Centrale électrique : Si vous ne détruisez pas le panneau électrique, ce sont les soldats des SMP qui prendront le contrôle de la zone.

-Centre de détention : Libérez les quatre prisonniers pour que les rebelles soient plus nombreux à vous aider durant la traversée du manoir.

-Manoir Vista : Vous pouvez trouver deux photos d'Akina Minami. La première derrière le tableau du hall. La seconde au-dessus du lit de la chambre. Regardez-les en mode FPS pour faire remonter la jauge de psychisme de Snake.

-Laboratoire de recherche : Si vous avez vaincu Laughing Octopus en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine sur un lit durant le combat contre Laughing Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

Acte 3

-Chemin de montagne : Restez couché dans le cercle d'herbe, à gauche de la rivière, pour entendre parler le faux Campbell de MGS2 et recevoir 1 000 DP.

-Chemin de montagne : Allongez-vous sur la dalle couverte d'empreintes de mains (de l'équipe de développement), puis enregistrez le motif de l'OctoCamo dans le menu Camouflage.

-Ville Secteur S : Si vous vous cachez parmi les statues du parc, vous risquez de vous faire arroser par le résistant.

-Ville secteur S : En scrutant régulièrement les alentours, vous pourrez voir l'homme en imperméable qui est en fait un simple imperméable rempli de Gekko nains.

-L'horloge de l'écho : Si vous avez vaincu Raging Raven en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine sur le balcon du dernier étage durant le combat contre Raging Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

Acte 4

-Plusieurs extraits audio, des séquences flash-back et des musiques de MGS1 se déclenchent à certains endroits si vous arrivez sans déclencher d'alerte et que vous n'appuyez pas sur Start.

-Centre de stockage des têtes nucléaires 2 : A la place du vrai code d'Otacon, entrez les codes suivants sur le clavier : 14893 (+ 100 000 DP), 78925 ou 13462 (musiques iPod).
-Centre de stockage des têtes nucléaires 2 : Vous pouvez envoyer Metal Gear Mk.III jusqu'au panneau de contrôle et appuyer sur Triangle pour électrifier le sol du couloir afin d'éliminer le Gekko.

-Champ de neige et Tour de communication : Si vous avez vaincu Crying Wolf en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine juste derrière vous lorsque commence le combat contre Crying Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

-Tunnel d'approvisionnement souterrain : Snake refuse d'obéir si vous essayez de tirer sur Vamp alors qu'il affronte Raiden sur Metal Gear REX.

Acte 5

-Centre de commande : Attendez un peu avant d'utiliser la seringue, de manière à laisser Screaming Mantis se jouer de vous (faut Reset, écran noir, etc). Vous pouvez aussi assigner la manette au port 2 (comme dans MGS1) pour entendre une conversation secrète entre Snake et Otacon.

-Centre de commande : Screaming Mantis détient deux poupées. Celle dans sa main droite représente Psycho Mantis (MGS1), et celle dans sa main gauche représente The Sorrow (MGS3). Vous pouvez récupérer les deux poupées pour les utiliser par la suite. La première contrôle les esprits, la seconde contrôle les morts.

-Centre de commande : Si vous avez vaincu Screaming Mantis en vidant sa jauge de psychisme, vous trouverez sa figurine au fond du couloir nord durant le combat contre Screaming Beauty. Battez-la ensuite avec des armes non mortelles pour remporter son FaceCamo.

-Centre de commande : La fin de l'intervention de Psycho Mantis diffère selon que vous jouez avec une manette Sixaxis ou Dual Shock 3.

-Extérieur : Durant le duel contre Liquid Ocelot, appuyez rapidement sur Triangle dès qu'il vous nargue pour récupérer de la vie.

-Extérieur : Durant le duel contre Liquid Ocelot, ne faites rien lorsqu'il vous attrape par le cou lors de la troisième phase du combat pour qu'il embrasse Snake.

BRIEFING CACHÉ

Contrairement aux autres briefings du jeu, le briefing de mission n°1 n'est visible qu'en passant par la section dédiée dans le menu principal. Il ne se lance pas durant la partie.

POINTS DREBIN

Le magasin de Drebin offre une réduction de 25% si vous jouez le mercredi ou le dimanche. Durant l'acte 5, la réduction sera de 50% tous les jours de la semaine.

PLAYBOY

Le magazine Playboy ne sert pas seulement à distraire l'attention des soldats ennemis. Il permet aussi de remonter la jauge de psychisme de Snake si vous l'observez en vue FPS (sélectionnez-le, maintenez L1 et R1, puis, au lieu de relâcher les touches pour le poser par terre, passez en vue FPS avec Triangle et tournez ensuite les pages avec Rond.

PASSER À TRAVERS LES FENÊTRES

Courez puis faites une roulade pour passer à travers une fenêtre cassée.

BB CORPS

Les combats qui vous opposent aux Belles se concluent différemment selon que vous videz leur jauge de vie ou de psychisme. Cette dernière solution (avec des armes non mortelles) permet d'acquérir les figurines de chacune d'entre elles, puis leur FaceCamo si vous réitérez l'opération lorsque vous affrontez les Belles.

MOTS DE PASSE - EXTRA

Dans le menu principal, sélectionner "Extra" Puis Password pour pouvoir entrer les mot de passe suivants :

Armes

Pistolet de la Seconde Guerre Mondiale	1aytmmymhk
Desert Eagle Canon long	deskyhstyl
Mk. 23 (SOCOM de MGS1)	mekakorkkk
Mosin Nagant	mnsoymsyhn
Patriot	pkhhnwhsjt
Scanning Plug S	skynytktjp
Thor .45-70	tshsniammr
Type 17	jmsotsynrn

Camouflages

Altair	aottrykmyn
Facecamo de Drebin	dntkkhktmm

Musiques IPod

"Desperate Chase"	THOMAS
"Gekko"	GEORGE
"Midnight Shadow"	THEODORE
"Mobs Alive"	ABRAHAM
"Subsistence Action"	smgo2play

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "ALLEZ, DU VENT"

Le Tanegashima est un genre d'arquebuse disposant d'une seule balle. Vous pouvez l'acquérir au magasin de Debrin pour la petite somme d'un million de points Debrins. Je vous conseille d'acheter cette arme lors de l'Acte 5 pour bénéficier de 50% pour l'avoir.

La particularité de cette arme, c'est qu'elle offre une probabilité de 33% environ pour provoquer un ouragan. Pour cela, vous allez devoir vous placer dans une zone aérée et non confinée, ce qui veut dire ailleurs qu'entre 4 murs (maison, immeuble, couloir étroit, etc.) et tirer n'importe où.

© Konami / Kojima Productions 2012

Solution de Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après un longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazemein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les goutelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous pouvez repérer les garde grâce à leuurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Trainez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de vifs déplacements lattéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga

décroche une sorte de bâche afin de vous géner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouiller son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple.

Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box.

Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines. Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux muntions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroit et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après un longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc.
Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous

seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remontrer. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière.

Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression. Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe présente en utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique.

Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.

Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez. Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter le bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes.
Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment.

Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez le nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et

localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E. Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer.

Une nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes.

Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe.

Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en toute tranquilité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend.Utilisez vos nouvelles armes pour détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers.
Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le.

Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président. Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment.

Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accèder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie

durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs. Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accèder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante.

Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assitez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.

Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

Solution de Metal Gear Solid 3 : Snake Eater

Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;)), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

MARAIS DE DREMUCHIJ
Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlisement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

DREMUCHIJ NORD
Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

DOLINOVODNO
Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

RASSVET
Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) !
Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré.
Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de

pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

DREMUCHIJ EST
Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

DREMUCHIJ NORD
Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

DOLINOVODNO
Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

RASSVET
Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) ! Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

CHYORNYJ PRUD
Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

Partie 2

BOLSHAYA PAST SUD
Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

BASE DE BOLSHAYA PAST
Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés).
Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvées seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

CREVASSE DE BOLSHAYA PAST
Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

BRANCHE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace). Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

GROTTE DE CHYORNAYA PESHERA
Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical

fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

THE PAIN
Deuxième boss du jeu et non des moindre l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissée de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfilez vos lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

ENTREE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

Partie 3

PONIZOVJE SUD
Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR
Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Infiltrez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petit paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

GRANINY GORKI SUD
Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfilez vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

LABO DE GRANINY GORKI
Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre coté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses.
Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

THE FEAR
Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci,

tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

SVYATOGORNYJ SUD
Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

SVYATOGORNYJ OUEST
Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

Partie 4

THE END
Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'aperceviez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

TUNNEL DE KRASNOGORJE
Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE
Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le coté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

THE FURY
The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride.
La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à coté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

GROZNYJ GRAD
Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD

Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

EN CELLULE
Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.

Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brêche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

Partie 5

EGOUTS DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

THE SORROW
Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquivez sur le coté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

TIKHOGORNYJ
Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE
Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.
Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche.
Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les cotés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

VOLGIN
Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de

l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquivez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

Partie 6

EN FUITE AVEC EVA
Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

LE SHAGOHOD
Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).
Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

LAZOREVO
Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Usez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

ZAOZYORJE OUEST
Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

ZAOZYORJE EST
Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

THE BOSS
Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles.
La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Evitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.

Prologue : Militaire Sans Frontière

Le jeu commence avec un petit entrainement. Exécutez les mouvements que vous indique le soldat pour vous familiariser avec les commandes.

Mission 1 : Complexe d'approvisionnement

Tirez sur les noix de coco, les barils et les morceaux de bois flottants sur l'eau puis explosez la porte du grillage avec une grenade. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la " Bosque Del Alba ". Essayez toujours de ne pas faire de bruit. Déplacez-vous en restant accroupi et choisissez des armes tranquillisantes avec un indicateur ZZZ dans l'encadré bleu.

Neutralisez les trois gardes et fouillez-les pour obtenir des munitions. Récupérez la Ration en haut de la colline puis continuez tout droit vers la " Puerto Del Alba ". Neutralisez les trois gardes entre les coffres métalliques et celui posté devant le bâtiment, en haut. Ensuite, entrez dans le couloir à gauche. Appuyez sur les boutons indiqués à l'écran dans la cinématique.

Vous vous retrouvez ensuite dans la " Mother Base " du MSF. En effet à la fin de chaque mission, la Mother Base vous sera utile pour développer de nouvelles armes ou obtenir des renseignements. Suivez les didacticiels pour mieux comprendre son fonctionnement. Allez maintenant au menu sélecteur de missions, vous y trouvez les missions principales et les missions Bonus qui vous seront utiles pour obtenir des munitions, des personnels et des machines de guerre. En effet, lorsque vous neutralisez un soldat, vous pouvez le récupérer avec " Rec.Fulton ". Ce dernier sera un membre du MSF et vous pouvez l'affecter dans une équipe comme le R&D, l'unité de combat, l'équipe mess, l'équipe médicale ou l'équipe de renseignement (le Rec.Fulton ne s'applique pas aux soldats morts).
Quelques conseils pour la Mother Base

Personnel : à chaque recrutement, sélectionnez tous les soldats (avec la touche) et mettez-les dans la zone d'attente. Ensuite sélectionnez " Assignation automatique " en bas du menu " Zone d'attente ".

R&D : Pour les armes, développez toujours les missiles, les mitrailleuses et les marqueurs de frappes et d'approvisionnements. Pour les objets, il est nécessaire de développer les objets de récupération et les dispositifs de récupération Fulton.

OUTER OPS : Ne renvoyez pas vos machines endommagées à d'autres missions avant de les avoir réparées par l'équipe R&D. Il suffit de les supprimer de la liste avec la touche . Refaites les missions des attaques blindées pour en obtenir davantage.

Metal Gear ZEKE : Refaites les missions des attaques de Metal Gear telles que PUPA, Chrysalis et Cocoon pour obtenir les pièces nécessaires pour votre Peace Walker.

Chapitre I : Un Pays Sans Armée

Mission 2 : Contact avec le commandant Sandiniste

Assommez les deux gardiens et continuez tout droit vers " El Cenegal : Ravin ". Récupérez les munitions à votre droite et la Ration à votre gauche puis continuez tout droit vers le Marais. Neutralisez les trois gardiens et récupérez les munitions au bord du marais, derrière le petit bateau. Passez maintenant au " Rio Del Jade ", prenez soin des quatre gardiens en bas ainsi que de celui sur le quai et celui sur la tour de contrôle, en face.

Pendant la cinématique, visez avec le lance-roquettes et tirez sur les deux sentinelles. A la fin de cette mission, le lance-roquettes jetable sera à vous.

Mission 3 : A la poursuite d'Amanda

Toujours armé du pistolet tranquillisant, restez en place et tirez sur le soldat en face. Lorsqu'il s'évanouit, les autres viendront le réveiller, profitez de l'occasion pour leur tirer dessus. Visez toujours la tête, la réaction sera immédiate.

Attrapez-les avec le Rec.Fulton pour vous en débarrasser définitivement puis montez à l'échelle de la cabane au bord du marais et récupérez le document secret spécifié à l'équipe R&D pour le développement du fusil de chasse à deux canons.

Dirigez-vous maintenant vers la Jungle. Attaquez le soldat qui est en face puis passez dans la petite allée à gauche. Vous pouvez esquiver le gardien en vous accrochant en bas du pont ou bien lui tirer dessus et passer tout simplement au Marais. Tirez sur le soldat au bord du marais et ramassez le document secret spécifié pour le développement du M10. Faites attention aux deux soldats qui font des va-et-vient. Ensuite, prenez l'allée en haut vers " Bananal Fruta de Oro : Centre de Tri ".

Attaquez les deux soldats qui patrouillent dans la cours puis sauvez l'otage dans la petite chambre juste en face et ramassez la Ration. Ensuite, entrez dans la chambre au milieu de l'entrepôt à votre droite et sauvez le deuxième otage. Ne vous faites pas repérer par les deux gardiens.
Sortez par derrière à gauche, attaquez le soldat en face et ramassez la Ration. Prenez les munitions dans la chambre à votre gauche puis entrez dans la porte qui vous mènera à votre prochaine mission.

Mission 4 : Attaque du blindé LAV-Type G

Sur place, vous aurez besoin de votre mitraillette M16 et du lance-roquettes jetable. Utilisez le garage à votre droite pour vous abriter des tirs de la LAV-G. Ramassez la Ration et attaquez en premier les soldats. Visez toujours la tête pour économiser vos munitions. Lorsqu'ils cessent d'apparaître, attaquez les deux réservoirs rouges à l'arrière de la LAV-G.

Celle-ci sera immobilisée, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus avec le lance-roquettes jetable. Tuez ensuite les soldats qui apparaissent à nouveaux ainsi que leur chef qui sort de la LAV-G.

Durant la cinématique, ne visez surtout pas la sentinelle qui porte Amanda, tirez plutôt sur la Metal Gear. Amanda va se débrouiller toute seule pour se libérer, sinon elle subira plus de dégâts.

Mission 5 : Libération de Chico

Montez sur la première petite colline à gauche, ramassez les munitions et attaquez l'ennemi.

Ensuite montez sur la deuxième colline à droite et neutralisez le soldat.

Continuez tout droit vers le " Camino de Lava : Carrefour ". Attaquez les deux soldats en face et faite attention au sniper en haut à gauche.

Sauvez le prisonnier sur le train avec le Rec.Fulton et continuez à gauche vers " Aldea Los Despiertos ". Neutralisez les quatre soldats ensuite cherchez Chico dans la maisonnette dont la porte est bleue.

Mission 6 : A la poursuite du train de la jungle

Neutralisez les deux gardes dans l'allée principale et dirigez-vous vers le sud, au carrefour. Attaquez le soldat en face puis montez sur le train à gauche puis sur la grande boite.

Tirez sur le sniper à votre droite et continuez tout droit vers l'entrée du " Cafetal Aroma Encantado ". Traversez le grillage à droite, tirez sur les deux gardes et ramassez les munitions derrière le camion. Ensuite, tournez à gauche et sauvez l'otage. Escaladez la petite pente en face, neutralisez le gardien devant la camionnette et ramassez les munitions à droite. Revenez à l'allée derrière le camion, faites gaffe aux ennemis en haut. Sauvez l'otage au milieu de l'allée à droite puis continuez jusqu'au Moulin du " Cafetal Aroma Encantaso ".

Neutralisez le soldat et sauvez les deux prisonniers, celui sous la table à droite et l'autre dans la cabine, à gauche.

Montez à l'échelle, assommez les deux gardiens et sortez par la porte de gauche.

Descendez et ramassez la Ration sous les escaliers. Ensuite, allez tout droit vers " El Cadakso ". Enfin tuez tous vos

ennemis.

Dans la cinématique, notez le numéro de la camionnette qui s'affiche à l'écran, vous en aurez besoin plus tard.

Mission 7 : Attaque de Char T-72U

Suivez toujours la même technique que vous avez appliquée avec la LAV-G ; tuez tous les soldats en leur tirant en pleine tête puis tirez sur les deux réservoirs à l'arrière du Tank. Profitez de la paralysie de la machine et tirez-lui dessus avec le lance-roquettes jetable sur sa partie supérieure jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le et le char sera à vous.

Il est conseillé de fouiller parfois un soldat mourant ou bien d'utiliser le marqueur d'approvisionnement pour ne pas tomber à court de munitions. Pour éviter les missiles du tank, cachez-vous soit derrière les rangées de bois, soit derrière un wagon déjà renversé.

Mission 8 : Destruction de la Barricade

Pour cette mission, il faut que vous ayez du C4. Allez au menu R&D/Armes/Armes fixes et développez le C4. Profitez-en pour jouer les missions bonus ou pour vaincre le tank ou la LAV-G en attendant que la C4 soit prête.

Dans la préparation de la mission, n'oubliez pas d'équiper votre pistolet tranquillisant le MK22 et la C4. Prenez la Ration sous les escaliers puis montez-les. Neutralisez les ennemis et sortez du bâtiment. Traversez l'allée et faites gaffe au garde, en haut.

Descendez la pente et assommez les trois hommes puis passez à la droite vers " Aldea Los Despiertos ". Montez sur la boite, sautez par-dessus le mur puis prenez l'allée de droite jusqu'à atteindre le camion. Neutralisez les ennemis et emmenez-les avec le Rec.Fulton.

A partir de maintenant, les soldats portent des casques et si vous visez la tête une alarme se déclenche. Choisissez de leur tirer dessus en visant le torse et attendez jusqu'à ce qu'ils s'évanouissent. Sinon, tirez-leur dessus trois fois de suite.
Enfin, placez la C4 sur le mur portant une bande jaune, en haut, ce mur est représenté par une ligne jaune sur la carte et explosez-le. Prenez le chemin qui apparait.

Mission 9 : Infiltration de la base du Cratère

Neutralisez le soldat en haut du pont cassé, descendez et assommez les deux autres en bas. Ensuite, montez par l'autre côté du pont et traversez le grillage pour atteindre " Los Cantos : CRETE ". Assommez tous vos ennemis, faites attention à ceux qui manient des lance-roquettes. Ensuite, montez sur la colline qui est juste en face du camion, sauvez l'otage dans les ruines et ramassez la Ration.

Suivez maintenant la route principale et allez au " Fuerte La Ladera ". Attaquez le soldat qui garde le grand portail et les deux autres en haut.

Entrez et montez à l'échelle qui est à gauche. Surprenez le dernier ennemi qui reste en haut puis descendez dans le trou qui se trouve dans le coin à droite.

Sauvez le prisonnier puis remontez à l'échelle. Descendez les escaliers à votre droite, prenez la Ration dans la chambre d'en face. Enfin entrez dans la base du Cratère.

Dans la cinématique, zoomez et indiquez le camion qui porte le numéro de matricule que vous aviez noté dans la mission 6.

Mission 10 : Attaque du PUPA

Comme préparation pour cette mission, prenez le lance-roquettes jetable, le M16, des grenades et les marqueurs de demande d'approvisionnement. Débarrassez-vous des objets inutiles pour cette mission, comme le Rec.Fulton, le Love Box et l'indicateur de l'environnement. Remplacez-les par les objets de récupération comme le Curry épicé, le Maté, les

Nachos et évidemment les Rations.

Pupa possède quatre types d'attaques. Soit il vous écrase, soit il vous tire dessus avec ses deux mitraillettes ou ses chocs électriques. Il peut aussi lancer des briques de C4 par terre puis les déclencher à distance par des chocs électriques. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite. Pour la dernière, il faut choisir un endroit un peu éloigné du C4 éparpillé et y rester sagement couché par terre jusqu'au déclenchement de ces explosifs.

Videz vos munitions sur la tête de l'ennemi, le grand cylindre gris avec les néons rouges, jusqu'à l'arrêt total de la machine.

Ce combat est assez pénible mais avec le marqueur de demande d'approvisionnement vous pouvez y arriver. Continuez à tirer sur la tête pour la déverrouiller et entrez. Dépêchez-vous d'enlever le maximum de disques portant des lettres colorées telles que le " L ", le " S ", le " A ", et le " P ".

Vous pouvez maintenant envoyer votre unité de combat pour accomplir des missions dans le menu " OUTER OPS ". Cela vous permet de récupérer de nombreux d'objets.

Chapitre II : Le Héros Fantôme

Mission 11 : Voyage jusqu'à la forêt de nuages

Suivez le marais puis escaladez la petite colline à gauche.

Assommez le gardien en face et le sniper juste sous vos pieds. Continuez tout droit puis montez sur la petite colline à droite et surprenez le soldat à votre gauche, derrière le grand tronc d'arbre. Continuez votre route jusqu'à la " Selva de la Leche : Coteau ".

Descendez la pente puis montez sur la colline qui est à votre droite. Assommez le premier sniper puis le deuxième en face et passez à l'otage au fond vers l'ouest et ramenez-le avec le Rec.Fulton. Neutralisez le deuxième sniper à votre gauche puis passez au " Catarata de la Muerte ".

Mission 12 : Attaque de l'hélico de combat Mi-24A

Toujours armé de votre mitrailleuse M16, le lance-roquettes jetable et le marqueur de demande d'approvisionnement, commencez par éliminer les soldats. Restez accroupi derrière les collines pour éviter les tirs de l'hélico. Ensuite, attaquez les deux réservoirs rouges puis la vitre postérieurdu Mi-24A jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le.

Mission 13 : En route pour le labo

Prenez le nord, vers " Selva de la Muerte : pied de la falaise" et neutralisez les deux snipers à droite et à gauche puis récupérez la Ration avant de monter au sommet de la falaise.

Assommez le soldat derrière le tronc d'arbre à droite puis celui caché dans les ruines et enfin les deux snipers en haut. Revenez aux ruines rectangulaires et sauvez l'otage puis entrez dans le grand arc, vers les mines de Xochiquetzal.

Après la cinématique, neutralisez tous les gardes dans les ruines et sauvez l'otage au centre. Enfin prenez le chemin qui mène en haut.

Mission 14 : Récupération du passe

Dans la préparation de la mission, enlevez le passe de Huey et laissez sa place vide pour la récupération d'un autre, plus tard. Neutralisez tous vos ennemis et prenez l'impasse à votre droite. Sauvez le prisonnier, prenez la Ration et sortez des ruines. Assommez les trois soldats au milieu de la jungle de la " Selva de la Muerte " et descendez au pied de la falaise. Tirez sur le sniper en face, ramassez la Ration à votre gauche et passez par le mur démoli en face de vous.

Dans cette mission, vous cherchez un soldat qui porte un gilet orangé, il peut être à " Selva de la Leche : Coteau " comme il peut être à " Selva de la Leche : Jungle ". Vous pouvez être sur de l'endroit lorsque la jeune Cécile vous indique qu'il s'agit du chant de l'oiseau Quetzel. Dès que vous récupérez le passe, revenez vite au " Laboratoire IA ".

Enlevez le maximum de disques ensuite suivez les touches affichées à l'écran.

Mission 15 : Attaque du Chrysalis

Prenez vos armes les plus puissantes et n'oubliez pas le marqueur de demande d'approvisionnement. Le Chrysalis possède quatre types d'attaques, les mitraillettes, les missiles, les coups de choc électrique et les sentinelles. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite, alors que pour le dernier, quelques coups de mitraillettes suffiront pour faire tomber les sentinelles.

Visez toujours le grand cylindre gris au moment où le Chrysalis lance les missiles, sinon il esquivera toutes vos attaques. Parfois Metal Gear se cache à gauche de la grande pyramide, profitez-en pour lui tirer dessus. Lorsque sa jauge de vie sera vide, déverrouillez l'IA en lui tirant dessus. Entrez et enlevez un maximum de disques colorés.

Chapitre III : La renaissance d'une nation

Mission 16 : En route pour la base minière

Continuez tout droit, assommez le soldat puis sauvez l'otage derrière les rangées de bois.

Revenez un peu, neutralisez les deux soldats à votre droite et récupérez la Ration dans le garage. Tournez à droite et attaquez le garde sur le toit de la maisonnette et celui en bas, continuez vers l'ouest au " Puits de la Mine ".

Mission 17 : Elimination des gardes

Dans cette mission, vous aurez besoin d'une mitrailleuse et d'un sniper. Commencez par tirer sur les sentinelles puis Tuez les 24 soldats. Restez toujours accroupi derrière un obstacle pour éviter les tirs des snipers. Une petite astuce pour terminer la mission rapidement ; après avoir tué les sentinelles et trois snipers, essayez de vous rapprocher de la base en haut de la mine. D'autres snipers sortiront et il sera plus facile de les liquider à la mitrailleuse.

Mission 18 : Attaque du Cocoon

Essayez de rester toujours dans le premier niveau, cherchez un obstacle derrière lequel vous vous cacherez, surtout ne restez pas en face du Cocoon. Tirez sur le grand cylindre gris tout en haut et faites attention aux attaques de missiles.

Lorsque vous entendez le Cocoon dire " Nettoyage du périmètre " ou bien " Attaque du canon principal " ou bien " Lancement de missiles " courez et trouvez une autre cachette. En lui enlevant six unités de sa jauge, une échelle touchera le sol.

Montez jusqu'au sommet du Cocoon et installez-vous ente les deux grandes mitrailleuses, ainsi il vous suffit de vous coucher pour éviter leurs tirs. Lorsque des missiles sont lancés, éloignez-vous un peu seulement. Continuez à tirer sur le cylindre jusqu'à ce qu'il s'ouvre, entrez et enlevez le maximum des disquettes.

Mission 19 : Infiltration de la base souterraine

Attention, vous êtes recherché, tirez sur les gardes en bas à droite et sautez par-dessus le pont puis prenez l'ascenseur et ne vous faites pas repérer. Neutralisez vos ennemis, continuez tout droit puis sauvez le prisonnier et allez au " Passage souterrain B ". Restez aussi discret que possible, attaquez vos ennemis et continuez tout droit jusqu'à atteindre un grand portail. Ouvrez-le à l'aide des touches qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez les touches qui s'affichent à nouveau.

Mission 20 : Evasion de la salle de torture

Dans cette mission, vous devez faire preuve de rapidité, appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour résister à la torture à coups de chocs électriques. Ensuite, vous vous trouverez enfermé dans une cellule sans aucune arme. Attendez que le gardien s'en aille puis regardez le miroir juste derrière vous, en haut du lavabo. Snake va tirer une lame scie de son torse. Dirigez-vous maintenant vers la porte et utilisez la lame pour l'ouvrir. Ne vous faite pas repérer par le gardien, sinon la mission sera un échec.

Lorsque vous aurez terminé, débrouillez-vous pour neutraliser le gardien sans faire beaucoup de bruit puis prenez le couloir gauche et entrez dans la chambre au fond pour récupérer des Rations.
Sortez et prenez le couloir de droite, entrez dans la chambre et récupérez les Rec.Fulton. Prenez maintenant le couloir à gauche et sciez la cellule où se trouve l'otage. Sauvez-le puis tirez-vous de la prison par la porte au fond du couloir à droite.

Mission 21 : Direction le hangar du Peace Walker

Tournez à gauche et passez derrière le Metal Gear, neutralisez vos ennemis puis prenez les escaliers à votre droite. Sauvez le prisonnier, descendez et prenez la porte en face qui vous emmène au " Passage souterrain A ".

Neutralisez les deux soldats puis sauvez l'otage entre les deux grandes boites ensuite continuez tout droit. Franchissez, sans vous faire repérer, la première porte à votre gauche. Descendez les escaliers et prenez le couloir de gauche en neutralisant tous vos ennemis.

Mission 22 : Attaque du Peace Walker

Visez toujours l'IA (le grand cylindre gris) à l'arrière du Peace Walker tout en esquivant les trois types d'attaques ; les mines S, le lance-flammes et le lance-missiles.

L'astuce est que lorsque vous entendez le Metal Gear prononcer le type de son attaque, profitez de la coutre durée de chargement et tirez avec vos armes les plus puissantes. Il faut être rapide, patient et efficace. N'oubliez pas d'utiliser les marqueurs de demande d'approvisionnement si vous êtes à court de munitions et faites attention à votre psyché qui diminue à cause des cris du Peace Walker.

Dans la cinématique, vous devez contrôler la vitesse de votre cheval pour éviter les explosions des missiles lancés par le Peace Walker.

Parfois, il y'a des arbres qui vous bloquent le passage, suivez les touches affichées sur l'écran pour les dépasser.

A la fin de cette mission, vous obtiendrez une tenue de combat, elle vous donne la possibilité d'emporter davantage d'armes. Toutefois, elle ne vous permet pas de vous camoufler convenablement, elle ne vous sera utile que pour les attaques de Metal Gear.

Chapitre IV : Une illusion de paix

Mission 23 : Infiltration de la base des missiles U.S

Dès que vous commencez, revenez en arrière et tournez à gauche. Neutralisez les deux ennemis en face puis descendez l'échelle derrière les deux barils à gauche sans vous faire repérer par la sentinelle. Suivez l'allée et sauvez l'otage à votre droite puis sortez du tunnel. Allez à gauche, montez à l'échelle et attaquez les deux soldats entre les coffres métalliques.

Ensuite prenez l'élévateur et descendez au " Petit quai de maintenance ". Neutralisez tous vos ennemis puis sauvez le prisonnier près du grand portail à droite.

Tournez à gauche et, avant de montez les escaliers, sauvez l'otage qui est derrière.

Maintenant que vous êtes sur le toit, assommez le gardien à droite et ceux en face et descendez à l'échelle. Faites le tour et remontez par l'autre échelle, entrez par la porte et sauvez le prisonnier qui est à gauche. Revenez en arrière et

entrez par la porte d'en face.

Mission 24 : Direction la tour de contrôle

Vous aurez besoin principalement de mitrailleuses et d'objets de récupérations. Cette mission consiste à survivre et à tirer sur tout ce qui bouge. Eliminez tous vos ennemis et revenez à l'entrée du toit. Dans le petit Quai de maintenance, le grand portail marron sera ouvert. Tuez tous les soldats et avant d'y entrer, sauvez le prisonnier en haut à droite.

Maintenant que vous êtes au " quai principal ", visez les barils en haut et en bas pour vous débarrasser des ennemis qui les entourent. Continuez votre route et faites attention au manieur de lance-roquettes qui se trouve au fond. Montez et récupérez l'otage à gauche.

Traversez le grand portail et suivez le chemin vers le " Passage souterrain ". Sur place, vous serez exposé aux tirs des ennemis par devant et par derrière. Faites en sorte qu'ils ne vous tuent pas et dépêchez-vous car le grand portail d'en face est en train de se fermer. Si cela se produit, la mission sera un échec. Prenez l'ascenseur de droite et montez au " Héliport ".

Suivez rapidement le couloir, sortez et utilisez la mitrailleuse installée dehors pour affronter l'hélicoptère et quelques dizaines de soldats. Veillez à ce que votre barre de santé soit toujours pleine et assurez-vous que tous les ennemis sont morts pour que le portail de gauche s'ouvre. Tuez les gardes qui apparaissent puis dirigez-vous vers le nord.

Mission 25 : Attaque du Peace Walker 2

Prenez toutes vos armes les plus puissantes et tous les objets de récupération. Dès que vous commencez la mission, courez vers le Peace Walker et tirez sur l'appareil qui porte le missile.

Continuez à tirer jusqu'à ce que le compte à rebours s'arrête. Appliquez la même technique que toute à l'heure ; lorsque le Metal Gear charge son attaque, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus. Visez toujours l'IA, elle provoque davantage de dégâts. La plupart des attaques du Peace Walker sont le lancement de missiles et des mines S, frappez donc l'IA et courez à gauche et à droite pour éviter ses ripostes. Ne le quittez pas de l'oeil car parfois il relance le compte à rebours du nucléaire, il faut donc l'empêcher en lui tirant dessus et en même temps esquiver les missiles.

Une de ses attaques est le laser de paralysie, restez entre ses pattes postérieures, ainsi vous êtes à l'abri et cela vous donne l'occasion de lui enlever quelques unités de sa jauge. Cette mission est un peu difficile, alors veillez à ce que votre santé et votre psyché soient au maximum et n'hésitez pas à utiliser le marqueur de demande d'approvisionnement.

Après la cinématique, enlevez tous les disques de l'IA de manière ordonnée, de haut en bas puis de gauche à droite pour gagner du temps.

Mission 26 : Attaque du Peace Walker 3

Toujours armé de vos armes les plus puissantes, videz vos munitions sur les différents membres du Metal Gear. Ne vous inquiétez pas car il est inoffensif.

Terminez le générique et vous obtiendrez un nouvel uniforme : Smoking. Essayez d'accomplir quelques missions bonus ou bien rejouez au combat contre le Metal Gear pour gagner des pièces pour vote Peace Walker en attendant que les missions principales réapparaissent.

Mission bonus : Rendez-vous avec Paz

Prenez avec vous l'appareil photo et le love box, mettez le smoking et commencez la mission. Prenez quelques photos de Paz pour lui faire plaisir. Enfin présentez-vous devant elle dans le love box et admirez la suite !

Chapitre V : au-delà des portes du paradis

Mission 27 : A la recherche de Zadornov 1, 2 et 3

Ces missions sont des parties de cache-cache, vous devez trouver Zadornov qui se planque, la plupart du temps dans les bâtiments. Sachez que son emplacement change et n'est jamais le même. Une fois que vous l'aurez trouvé, vous aurez complété le jeu.

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID 2 : SONS OF LIBERTY

Contrôler l'écran titre

Utilisez le stick analogique sur l'écran titre afin de contrôler la vue.

Ecran titre différent

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

Jeu plus difficile

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

Diriger les caméras lors des dialogues Codec

Pendant les séquences de communications, utilisez les sticks analogiques pour contrôler les caméras. Vous pouvez aussi zoomer en pressant sur les sticks.

Découvrir les pensées de Snake

Pendant les séquences de communications avec le Codec, appuyez sur les gâchettes de droite pour faire connaitre l'opinion de Snake à son interlocuteur.

Voir votre nom sur le générique de fin

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

Joyeux anniversaire

-Sur l'ordinateur du radar (dans l'usine), indiquez la date actuelle dans la section date de naissance et vous aurez un message vous souhaitant bonne anniversaire.
-En lisant les médailles des soldats, vous pourrez trouver leur date d'anniversaire. Munissez-vous de la caméra digitale et appuyez sur le bouton. Si la date correspond à l'anniversaire du garde, un message apparaitra.

Profil de Hideo Kojima

Entrez le nom de Hideo Kojima dans l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

Les objets bonus

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo
Terminez le jeu une fois.
Le bandana de munitions illimitées
Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies
Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)
La perruque B (Grip illimité)
Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)
La perruque A (O2 illimité)
Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

Problèmes aux toilettes

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

Casting Theater

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

Perversions

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emma, endormez-la elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions.

Jauge de Grip

Il y a deux méthodes d'améliorer votre jauge de grip. Soit vous faites une centaine de tractions pour augmenter d'un niveau (maximum niveau 3) soit vous vous lâchez et vous rattrapez à une barrière plus bas une dizaine de fois.

Le massacre des mouettes

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

Un homme à la mer !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

Jeu de quilles

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois cales et amusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

Etourdir les gardes

Lorsqu'un garde vous repère, vous verrez un point d'exclamation apparaitre au-dessus de sa tête. tirez sur ce point pour assommer le garde.

Semer les gardes dans les escaliers

Si vous êtes poursuivi par des gardes dans un escaliers, utilisez les roulades pour les semer.

Battre les Metal Gear Ray

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répétez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à évite tous les missiles en faisant des roulades !

Récupérer les Dog Tags

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégainez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les fléchettes pour ne pas l'endormir !).

Réveiller les soldats

Le spray réfrigérant peut vous aider à réveiller les soldats endormis si vous visez leurs visages.

Otacon s'énerve

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

Mei Ling

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

Les cartons

Pour se déplacer dans n'importe quel étai de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'Héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cacher-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

Rose vous largue

Dans la scène où vous devez écouter le coeur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

Prendre une photo de Revolver Ocelot

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez

l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

Une leçon de morale

Lorsque vous serez dans le zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. Rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

Des diapositives plus coquines

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaitra.

Les photos marrantes

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

Raiden se fâche

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones inondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

Poster de Zone Of The Enders

Dans le noyeau central de la shell 1, au premier étage, trouvez un perroquet. Passez en vue subjective et vous apercevrez une affiche MGS : Ghost Babel et de Z.O.E

Epier les pensées d'Emma

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

Jouer au domino avec les gardes

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER

Les peintures

Vert : Terminez le mode Duel et obtenez le meilleur score en Normal.
Kabuki : Après avoir rencontré Eva derrière la cascade de Tikhogornyj, ressortez de la chute d'eau et repérez le petit lac en face de vous dans lequel se trouve un poisson. Regardez dans le coin nord-est du lac pour trouver le maquillage.
Oyama : A l'extérieur du labo de Graniny Gorki, allez du côté ouest puis vers le nord pour trouver une zone herbeuse près du bâtiment principal. Vous y trouverez un trou dans le mur qui mène à un conduit où se trouve le maquillage.
Neige : Allez au sud de Balshaya Past Base. Empruntez le tunnel à gauche de la tourelle pour trouver le maquillage sous le premier pont de bois.
Zombie : A Rassvet (et pendant l'opération Snake Eater), allez derrière le bâtiment où vous avez rencontré Sokolov et Eva, et cherchez près des deux tonneaux.
Tsuchinoko : Plasez des pièges à souris dans une forêt, sauvegardez puis rechargez pour fouiller vos pièges. Vous y trouverez peut-être la souris Tsuchinoko. S'il n'y a rien, faites un Reset et rechargez votre partie. Elle finira par apparaître, mais ça peut être aussi bien très rapide que très très longs (plusieurs heures).

Fréquences de radio

140.01 - Salty Catfish / 66 Boys
140.52 - Rock Me Baby / 66 Boys
141.24 - Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94 - Pillow Talk / Starry.K
144.06 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
147.08 - Surfing Guitar / 66 Boys
147.59 - Sailor / Starry.K
149.53 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka

Fréquences d'annulation des alertes

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet d'annuler l'alerte. La fréquence en question étant variable, voici une liste non exhaustive de celles que vous trouverez :

140.61
141.45
141.53
141.98
142.48
142.79
144.40
144.61
144.87
146.67
147.11
148.04

Fréquences de soin

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet de récupérer de la vie. La fréquence en question étant variable, voici une liste de toutes celles que vous trouverez :
141.85
142.09
143.32

144.86
145.83
146.65
148.39
148.96

Se faire passer pour mort

Lorsque vous affrontez "The Sorrow", appelez n'importe qui par codec. Ils penseront que vous êtes mort et continueront à parler comme si vous aviez péri.

Cauchemar de Snake

Sauvegardez votre partie tout de suite après avoir été capturé par Groznyj Grad. N'écrasez pas ce fichier et chargez-le pour pouvoir jouer au mini-jeu "Cauchemar de Snake" (ou Guy Savage).

Les masques secrets

Raiden : Lorsqu'on vous demande si vous aimez Metal Gear Solid au début du jeu, choisissez "j'aime MGS2".
Singe : Obtenez les 5 meilleurs scores au mini-jeu "Snake vs Ape", ou terminez le jeu.

Les titres honorifiques

A la fin du jeu, un titre vous sera décerné en fonction de vos performances. Pour obtenir le titre le plus élevé, vous devez respecter les conditions suivantes :
-Terminer le jeu en moins de 5 heures.
-Sauvegarder moins de 25 fois.
-Ne jamais utiliser l'option Continuer.
-Ne jamais passer en phase d'alerte.
-Ne tuer aucun ennemi.
-Ne pas encaisser plus de 20 blessures sérieuses.
-Subir des dommages inférieurs à 5 barres de vie.
-Ne pas utiliser de médicament de vie.
-Ne pas utiliser d'objet spécial (peinture "infini", camouflage optique", EZ Gun)

Snake se sent mal

Ouvrez le menu Guérir dans le visualiseur de survie et faites tourner Snake une dizaine de fois sur lui-même pour le voir vomir lorsque vous reviendrez au jeu. Cette astuce peut vous servir pour quitter la cellule de la prison, le garde ouvrira la porte pour voir ce qui se passe.

Les effets du temps

Sachez que le temps continue à passer dans MGS 3 même lorsque vous ne jouez pas. La nourriture se décompose à partir de 1 à 3 jours, mais en contrepartie, l'énergie de Snake remonte au fil des heures. Vous pouvez même avancer l'horloge interne de la console pour accélérer le processus.

Ralentir la perte d'endurance

Lorsque vous commencez le jeu, choisissez l'option "J'aime MGS 1" pour que votre jauge d'endurance descende moins rapidement. De plus, Snake n'aura plus sa barbe lors de la séquence d'introduction.

Les camouflages

Animal : Battez Ocelot.
Banane : Obtenez le meilleur score sur tous les niveaux du mode Serpent contre Singes.

Guerre Froide : Battez Volgen.
DPM : Terminez le mode "Special" avec les meilleurs scores, ou téléchargez-le via l'OST "MGS 3 : First Bite".
Feu : Battez The Fury. Ce camouflage est insensible aux flammes.
Mouches : Allez au 2ème étage du labo de Grainy Gorki, dans la salle de bain. Cassez la dernière porte d'un coup de pied pour le trouver. Ce camouflage attire les mouches.
GA-KO : Dans le premier marais, au nord de l'usine de Sokolov (fouillez l'eau peu profonde de la zone nord-est). Ce camouflage permet de repérer les grenouilles Kirotan en appuyant sur Start pour ouvrir l'écran de survie puis en appuyant sur Croix pour en sortir. Le son vous permettra de savoir si vous être proche ou éloigné des grenouilles.
Grenade : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage vous donne des grenades illimitées.
Frelon : Battez The Pain.
Momie : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage diminue les dommages reçus.
Mousse : Approchez de The End, et lorsqu'il vous touche, ouvrez la carte depuis l'écran de survie et allez furtivement au point rouge qui indique l'emplacement de The End. Visez-le avec le fusil pour le voir se coucher. Visez-le encore deux ou trois fois pour obtenir le camouflage.
Serpent : Battez The Boss.
Furtif : Après avoir reçu l'équipement des mains d'Eva sous la cascade, revenez au casier où vous aviez placé le Major Raidenkov. Lorsque vous ouvrirez le casier, vous trouverez la tenue de camouflage. Vous pouvez la combiner avec le masque.
Ouvrier : Depuis le camouflage furtif, allez deux salles plus bas pour trouver cette tenue d'ouvrier. Elle vous permet de poser le C3 sans être reconnu, mais n'utilisez pas le masque.
Araignée : Battez The Fear. Ce camouflage augmente votre pourcentage de 75 à 80 mais en contrepartie il draine votre endurance.
Esprit : Terminez le jeu. C'est le camouflage de The Sorrow. Votre endurance diminue à chaque fois que vous tuez un ennemi.
Ruse : Vous l'aurez si vous trouvez et tirez sur toutes les grenouilles du jeu.
Smoking : Terminez le jeu.

Les Classements de Fin

Terminez le jeu en respectant certaines conditions pour obtenir le rang désiré.

Aigle : terminez le jeu en Extrême en moins de 5 heures.

Alligator : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Araignée : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Autruche : terminez le jeu en Extrême en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en sauvegardant plus de 100 fois, en mangeant plus 31 repas et en plus de 30 heures.

Baleine : terminez le jeu en Extrême et en tuant plus de 300 victimes.

Caméléon : terminez le jeu en Special sans utiliser de Continues, avec aucune Alerte, sans tuer personne et sans utiliser de Trousse de Soins.

Cerf : terminez le jeu en normal en sauvegardant plus de 100 fois.

Chacal : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Chat : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en sauvegardant plus de 100 fois.

Chauve-souris : terminez le jeu en Normal sans aucune Alerte.

Chien de Chasse : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne,

sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Chouette : terminez le jeu en Extrême sans aucune Alerte.

Cochon : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en mangeant plus de 31 repas.

Coudou : terminez le jeu en Special en capturant toutes les espèces animales et végétales, les plantes curatives et tous les items.

Crocodile : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Diable de Tasmanie : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Doberman Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, en activant 1 seule Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Doberman Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de
Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Doberman Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois et sans utiliser de Continues.

Dragon de Komodo : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Ecureuil Volant : terminez le jeu en Very Easy ou Easy sans aucune Alerte.

Eléphant : terminez le jeu en Normal en mangeant plus de 31 repas.

Epagneul Easy : terminez le jeu en Easy sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins de 2 Alertes, en ne tuant personne, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Hard : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins d 1 Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Epagneul Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epervier : terminez le jeu en normal en moins de 5 heures.

Faucon : terminez le jeu en Hard en moins de 5 heures.

Furet : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Grenouille : terminez le jeu en Special en tuant les 64 Grenouilles Kerotan.

Hirondelle : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en moins de 5 heures.

Hippopotame : terminez le jeu en Extrême en sauvegardant plus de 100 fois.

Hyène : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Iguane : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Jaguar : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Koala : terminez le jeu Very Easy ou Easy en jouant plus de 30 heures.

Lapin : terminez le jeu en Hard, en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en 30 heures.

Léopard : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Mille-pattes : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 1000 victimes.

Mammouth : terminez le jeu en Hard en tuant plus de 300 êtres humains.

Panda Géant : terminez le jeu en Extrême en jouant plus de 30 heures.

Panthère : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Paresseux : terminez le jeu en Hard en 30 heures.

Pigeon : terminez le jeu en Special en ne tuant personne.

Piranha : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en tuant plus de 300 victimes.

Poulet : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en utilisant plus de 60 Continues, en sauvegardant plus de 100 fois, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas et en jouant plus de 30 heures.

Puma : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Ragondin : terminez le jeu en Normal avec plus de 30 heures de jeu.

Renard Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Renard Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Requin : terminez le jeu en Normal et en tuant plus de 300 victimes.

Roussette : terminez le jeu en Hard sans aucune Alerte.

Sangsue : terminez le jeu en Special avec une Sangsue sur vous.

Scorpion : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Souris : terminez le jeu en Normal en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en plus de 30 heures.

Tarantule : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Tsuchinoko : terminez le jeu en Special en capturant un Tsuchinoko vivant.

Vache : terminez le jeu en Special en activant plus de 300 Alertes.

Zèbre : terminez le jeu en Hard en sauvegardant plus de 100 fois.

Evitez le combat contre The End

Il existe un moyen d'éliminer The End bien avant le moment où vous êtes censé l'affronter. Lorsque vous êtes à l'entrepôt de Ponizovje, vous assistez à une scène où The End est ramené à l'intérieur du bâtiment dans son fauteuil roulant. Vous pouvez alors en profiter pour éliminer le garde qui pousse le fauteuil avec le SVD en tirant sur les barils explosifs. Vous aurez alors quelques secondes pour tuer The End avant qu'il ne disparaisse, mais planquez-vous pour éviter la contre-attaque qui suit.

Le code légendaire de Konami

On retrouve dans MGS 3 le fameux code utilisé depuis plus de 10 ans par Konami dans bon nombre de ses jeux. Le code est le suivant :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, CARRE, TRIANGLE
Vous pouvez l'utiliser à deux endroits :
1. Avant la séquence d'intro, au moment où le logo Konami s'affiche. Vous verrez alors les noms des créateurs du générique au lieu des noms des développeurs du jeu.
2. Lors du combat contre The End, allez dans le sous-menu pour visualiser la carte et faites le code pour qu'un point rouge vous indique la position de The End. Très pratique.

Bonus de fin pour la version PAL

En terminant le jeu sur la version européenne, vous débloquerez un mode Extrême européen, un mode Duel et un mode Demo Theatre. Lorsque vous aurez débloqué toutes les séquences du mode Demo Theatre, vous aurez droit au "Peep Show" qui montre Eva en sous-vêtements.

L'arme ultime

Pour obtenir le Patriot, l'arme de The Boss, vous devez terminer le jeu. Sachez toutefois que si vous l'utilisez pendant le jeu, ça baissera votre rang final.

Arme "Single Action Army"

Voici ce que vous devez faire pour pouvoir recommencer le jeu avec cette arme. Durant la dernière scène avec Ocelot, vous devez choisir l'arme de droite. Il vous tirera dessus à blanc et vous remettra l'arme. Si vous choisissez celle de gauche, vous lui tirerez dessus et lui rendrez l'arme.

Le smoking

Obtenu en terminant le jeu.

L'appareil photo

Vous l'aurez en recommençant le jeu si vous l'aviez trouvé lors de votre partie précédente.

EZ Gun

C'est l'arme offerte en mode Très Facile. Pour l'obtenir autrement, vous devez ramasser un exemplaire de chaque plante et animal du jeu.

Peinture "Infini"

Terminez le jeu avec le titre de Caméléon (voir l'astuce sur les titres), Kerotan ou le plus haut titre qui correspond à votre niveau de difficulté. Cette peinture vous donne des munitions illimitées (sauf en Très Facile).

Paradoxe temporel

Lorsque vous mourez, attendez sur l'écran du Game Over jusqu'à ce que les lettres forment les mots "Time Paradox". Ceci arrive aussi si Eva, Revolver Ocelot ou Sokolov meurent.

S'évader de la cellule

Il existe plusieurs moyens de s'évader de la cellule de prison.

1. Entrez la fréquence 144.75 sur le codec (vue grâce à The Sorrow en interagissant lors de la cinématique ou derrière la photo de famille de Johnny Sasaki). La porte s'ouvrira automatiquement.

2. Avalez la pilule de mort simulée pour que le garde ouvre la porte, puis prenez la pilule de réveil.

3. Lorsque le garde (Johnny Sasaki) vous envoie de la nourriture, renvoyez-la lui à travers les barreaux. Au bout de trois fois, il viendra discuter avec lui, vous montrera une photo (derrière laquelle se trouve le numéro de la fréquence précédente) et un cigare vaporisateur qui vous permettra de l'endormir.

4. Affichez le visualisateur de survie et faites tourner Snake dix fois pour qu'il se mette à vomir, ce qui obligera le garde à ouvrir la porte.

Pas envie d'escorter Eva ?

Après le combat contre Volgin, vous devrez vous enfuir avec Eva dans la forêt, mais celle-ci est lente et affamée. Si vous n'avez pas envie de supporter ça, vous n'avez qu'à l'assommer pour la traîner directement jusqu'à la sortie.

L'art du camouflage

Le camouflage tient une place très importante dans le soft. Dès le départ, vous disposez de plusieurs tenues dont leur discrétion dépendra des lieux arpentés. En effet, un indicateur en haut, à droite de l'écran vous montrera constamment l'efficacité de votre tenue en terrain ennemi. Pensez donc à changer de vêtements aussi souvent que cela s'avérera nécessaire afin d'échapper au maximum à la vigilance des gardes.

Denrées alimentaires et médecine

Tout au long de votre périple, vous serez amené à vous soigner de nombreuses fois. Vous accéderez à ce menu en appuyant sur start et en sélectionnant "guérir". Se soigner est indispensable à la survie de notre héros, tout comme se nourrir. Si sa barre d'endurance arrive à néant, il meurt. A vous donc de la maintenir à son maximum afin que ce dernier soit plus performant et apte à récupérer de la vie rapidement. Si toutefois vous laissez Snake souffrir, sa santé se détériorera progressivement et vous ne pourrez récupérer de la vie.

Tableau des soins

Voici la liste des éléments médicaux à employer suivant la blessure à traiter.
Blessure par balle : couteau + pansement + désinfectant + styptique
Empoisonnement : sérum
Flèches empoisonnées : couteau + désinfectant + styptique
Os fracturé : pansement + attelle
Flèches anesthésiantes : couteau
Coupure profonde : désinfectant + pansement + nec. Sut. + styptique
Brûlure : pansement + onguent

Bon à savoir

- Neutralisez un Boss en utilisant uniquement le MK22 (pistolet tranquillisant) et vous obtiendrez son costume perso en bonus.
- Pour affamer vos ennemis des zones qui suivent, détruisez les stocks de nourriture avec du TNT dès que vous en trouverez.
- Même chose concernant les stocks de munitions. Les détruire prive vos ennemis de précieuses recharges.
- Tirez sur les bombonnes des hommes armés de lance-flammes pour vous en débarrasser à la seconde.
- Capturez des serpents et vous pourrez vous en servir comme arme pour les balancer sur les ennemis.
- Si vous êtes en possession de denrées alimentaires périmées, balancez-les vers les ennemis pour que ceux-ci s'empoisonnent. Et oui c'est crétin un ennemi !

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID : PEACE WALKER

Niveaux de Monster Hunter

Après avoir lu tous les briefings de Chico, allez au Extra Ops 29 sur la zone de la plage et rencontrez le chat parlant. Vous débloquerez un niveau issu de la série Monster Hunter. Essayez-le pour en débloquer d'autres.

Recruter Hideo Kojima

Il est possible de recruter Hideo Kojima durant la cut-scene interactive intitulée "The Destination of the Nuclear Warheads". Pour cela, vous devez sélectionner le camion avec la plaque d'immatriculation "Centro America 63824 Peace Sentinel".

Uniformes de chasse

Note : Pour obtenir le rang S, vous ne devez faire aucune victime. Vous devez donc utiliser le tranquilisant lorsque la jauge de l'ennemi est au plus bas.

Uniforme Gear Rex

Terminer les missions Extra Ops 125,126,127 ou 128 avec le rang S.

Uniforme Rathalos

Terminer les missions Extra Ops 121 ou 122 avec le rang S.

Uniforme Tigrex

Terminer les missions Extra Ops 123 ou 124 avec le rang S.

Bandana et camouflage furtif

Bandana

Terminer la mission 119 avec le rang S.

Camouflage furtif

Terminer la mission 50 avec le rang S.

"Kojima est dieu"

Après avoir recruté Cécile, consultez ses données sur la page "à propos d'elle". On vous explique que son nom (Cécile Cosima Caminades) se lit en japonais de la manière suivante : "kozima kami na desu", soit "Kojima kami na no desu", qui signifie : Kojima est dieu ! Pour l'anecdote, le personnage de Cécile est inspiré de l'attachée de presse française de Konami, Cécile Caminades.

Soldats de rang S

Vous pouvez trouver des soldats de rang S dans les missions suivantes :

Rang S Medical

Opération Bonus 26.

Rang S Renseignement

Opération Principale "Destruction de la barricade". Les 2 soldats rang S se trouvent sur une colline (mine Fulton / Carl Gustav Fulton requis).

Rang S Nourriture

Opération Bonus 46, première zone.

Rang S R&D

Opération Bonus 49.

Zadornov Search 4,5,6 et 7

Zadornov n'est pas bien difficile à trouver si vous vous équipez du Soliton Radar et des lunettes de vision nocturnes, le seul challenge dans ces missions étant d'éviter les gardes. Une fois que vous aurez fait la Zadornov n°6, peu de temps après, Miller vous contactera pour vous signaler encore une fois la disparition de Zadornov. Mais cette fois-ci, il a retiré son émetteur, et peut donc se trouver n'importe où ! Il se situe en réalité à l'intérieur même de la Mother Base. Commencez l'extra-ops 001. Une fois que Miller aura fini de parler, vous entendrez un petit rire... Allez voir à l'étage (il y a deux escaliers, un à chaque côté de la pièce. En haut de l'un d'eux se trouve un camouflage, si vous ne l'avez pas encore récupéré. Vous trouverez Zadornov collé à un des murs. Approchez-le, une cinématique s'enclenchera. Mais le jeu n'est pas terminé pour autant...

Metal Gear ZEKE (extra-ops)

Après que Zadornov ait été tué, une nouvelle extra-ops se débloque. Vous devrez affronter le Metal Gear ZEKE, commandé par Paz. La difficulté du combat se fait selon les caractéristiques de votre Metal Gear ZEKE, donc si vous l'avez bien amélioré avant de le combattre, ça risque de sentir le roussi pour vous. Il est donc conseillé, si vous n'y arrivez pas, de retirer tous les équipements du Metal Gear avant de le combattre (enlever le radome, l'armure, le jetpack et remettre la tête du metal gear ZEKE si vous l'aviez changée pour une tête de Pupa, de Cocoon, de Chrysalis ou de Peace Walker, et remettre les jambes du Metal Gear Zeke à la place de celles du Peace Walker si vous les aviez récupérées). Le combat deviendra alors un jeu d'enfant pour peu que vous ayez une bonne armure et de bons lance-roquettes. Après que vous ayez battu le ZEKE, une cinématique s'enclenchera, donnant accès à une extra-ops de plus

permettant de vous entraîner contre votre ZEKE sans pour autant lui infliger de dommages.

OBTENIR LE RANG MARKHOR (MGS3)

Voici un guide des plantes/animaux et leur emplacement pour obtenir le rang markhor.

Sud de Dremuchij

{l Anaconda géant
Pie
Python réticulé
Fausse mangue russe
Pleurote en forme d'huître
Coprin noir d'encre
Grenouille arboricole

Marais de Dremuchij

{l Nid de frelons
Golova
Gavial indien

Nord de Dremuchij

{l Arrenga bleuet
Yabloko Moloko

Rassvet

{l Rat

Est de Dremuchij

{l Kudzu (coupez-le pour obtenir un Médicament contre le rhume)
Hydne imbriqué
Plantain chinois (coupez-le pour obtenir un Styptique)
Consoude (coupez-la pour obtenir une Attelle)
Ecureuil volant du Japon
Grenouille Otton
Marrube slave (coupez-la pour obtenir du Désinfectant)

Nord de Dremuchij

{l Python vert
Cobra royal

Sud de Dremuchij

{l Lapin de garenne
Markhor

Chyornyj Prud

{l Arowana

Serpent corail
Serpent de lait
Grenouille dendrobate

Sud de la base de Bolshaya Past

{l Tsuchinoko (placez une souricière dans la zone, quittez-la puis revenez)

Base de Bolshaya Past

{l Calorie Mate
Ration russe

Embranchement de la grotte de Chyornaya Peschera

{l Crabe de Mangrove
Requin barbu
Russule phosphorescente
Cobra de Taiwan
Chauve-souris vampire

Entrée de la grotte de Chyornaya Peschera

{l Cobra à monocle

Sud de Ponizovje

{l Carangue vorace

Ouest de Ponizovje

{l Mygale bleu cobalt

Sud de Graniny Gorki

{l Amanite tue-mouches

Extérieur du labo de Graniny Gorki (à l'extérieur des murs)

{l Bengali rouge

Labo de Graniny Gorki (1F)

{l Spatsa

Sud de Svyatogornyj

{l Melon de vigne

Ouest de Svyatogornyj

{l Luminescent de l'Oural

Sud/Nord/Ouest de Sokrovenno

{l Perroquet

a) Sud

{l Sur un tronc d'arbre mort, à gauche de la position de départ (Très Facile, Facile)
Au sommet de l'armurerie (Normal)
Au sommet d'un arbre sur lequel Snake peut grimper, au nord de la zone (Difficile)
Sur l'arbre à l'ouest de la zone, le long du ravin (Difficile, Expert)
Sur l'arbre à droite de la position de départ (Difficile)

b) Nord

{l Sur un arbre mort (Très Facile, Facile)
Sur une branche basse d'un arbre à l'Est de la zone (Normal)
Sur une branche d'un arbre à l'Ouest de la zone (Difficile)

c) Ouest

{l Sur un arbre mort, le long de la rivière (Facile, Normal)
Sur un tronc creux à l'ouest de la zone, le long de la rivière (Normal)
Au sommet d'un arbre au N-O de la zone (Difficile)

Base de Krasnogorje

{l Scorpion empereur
Vautour à dos blanc

Ruines de la montagne de Krasnogorje

{l Nouilles instantanées (données par EVA)

Rokovoj Bereg

{l Serpent Liquid (rampe près d'un tronc d'arbre mort)
Serpent Solid (rampe près d'un autre tronc d'arbre mort)
Serpent Solidus (rampe près du dernier tronc d'arbre mort)

Metro : Last Light

© KOCH Media / 4A Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Metro Last Light ! Une solution indispensable pour quiconque souhaite traverser le métro de Moscou sans laisser le moindre élément à collectionner derrière lui. Ainsi, ce guide retrace l'intégralité des trente chapitres du jeu et y indique, par ordre chronologique de traversée des environnements, l'emplacement des carnets cachés d'Artyom (couramment appelés " notes ") ainsi que celui de tous les instruments de musique. Notre solution se concentre aussi sur les objectifs annexes à remplir dans les chapitres 16, 17, 20 et 26 !

A chaque objet est consacré un paragraphe indiquant le décor global, l'endroit précis et les circonstances dans lesquelles il faut le ramasser. Trois images tirées du jeu accompagnent les explications ; n'oubliez pas que parfois, elles sont plus parlantes que de longues phrases !

Pour finir, notre solution illustre en vidéos les différents combats de boss et de survie imposés au fil de l'aventure. En les visionnant, vous comprendrez les stratégies d'attaque et de défense à utiliser pour l'emporter aisément !

Bonne chance ! (Et n'oubliez pas d'oblitérer votre ticket de transport grâce aux bornes prévues à cet effet !)

En récupérant les quarante-trois carnets cachés d'Artyom, vous obtenez le trophée argent / succès 30G : Publié
En jouant de chacun des dix-sept instruments de musique du jeu, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Musicien
En trouvant les seize caches d'armes des chapitres 16 et 17, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Equipé
En trouvant les quatre caches de munitions du chapitre 20, vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Oublié
En visionnant les sept visions du passé du chapitre 26, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Retour vers le passé

Chapitre 1 - Sparte

Il y a une note et deux instruments dans le chapitre 1 de Metro : Last Light.

Le tout premier instrument du jeu se trouve sur une chaise contre le mur droit de votre chambre, dès que vous prenez le contrôle de votre personnage. C'est une guitare.

Le deuxième instrument se trouve dans la salle de repos, dans laquelle plusieurs hommes sont assis autour d'une table. Vous y accédez peu après avoir quitté votre chambre. Il s'agit d'une mandoline posée sur un fauteuil.

A la toute fin du chapitre, suivez Anna mais ne montez pas tout de suite dans l'ascenseur. Récupérez plutôt la première note du jeu posée sur une chaise juste à droite.

Chapitre 2 - Cendres

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 2 de Metro : Last Light.

Avant de rejoindre l'extérieur de la ville en grimpant à l'échelle après Anna, allez tout au bout du tunnel et fouillez dans les déchets au sol pour trouver une note près d'un cadavre.

Chapitre 3 - Pavel

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 3 de Metro : Last Light.

Durant le chapitre et après avoir réussi votre évasion, vous arriverez dans une salle dans laquelle un homme est cloué au mur par des couteaux de lancer, que vous récupérez d'ailleurs. Face à lui se trouve une étagère couchée, avec une note posée dessus.

Une bonne partie du chapitre 3 doit être effectué en furtivité afin de ne pas alerter les autorités du Reich qui vous retiennent captifs. Pour cela, privilégiez des déplacements lents et surtout les zones d'ombres. Dévissez les ampoules, assommez les gardes par derrière... Chaque geste compte, comme le montre la vidéo ci-dessous !

Chapitre 4 - Le Reich

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 4 de Metro : Last Light.

Dès le début du niveau, avancez un peu et approchez du bureau sur lequel est posée une nouvelle note.

Chapitre 5 - Séparation

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 5 de Metro : Last Light.

Après avoir été séparé de votre compagnon Pavel, vous faites irruption dans une grande salle remplie d'ennemis. Là, dirigez-vous vers le poste de commande, montez les escaliers, puis approchez du tableau de commandes pour y trouver la fameuse note.

En poursuivant votre route, vous débarquerez dans la chambre d'un malheureux soldat qui se rendra immédiatement. Après avoir décidé de son sort, retournez-vous et récupérez la note sur le bureau de sa chambre.

Chapitre 6 - Installation

Il y a une note et un instrument dans le chapitre 6 de Metro : Last Light.

Peu après le début du chapitre, vous arrivez dans une sorte de salle à manger dans laquelle se trouvent plusieurs tables. Sur un petit tabouret à votre gauche se trouve un instrument, c'est un accordéon.

Après avoir traversé la salle des générateurs, vous arrivez dans une nouvelle salle pleine de machines industrielles, dont la sortie est fermée par des portes. Pour les ouvrir, vous devez monter dans une petite cabine : à gauche de celle-ci, à l'étage, se trouve une salle avec une note sur un plan de travail.

Chapitre 7 - Faisceau lumineux

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 7 de Metro : Last Light.

La première note se trouve sur le wagon de train sur lequel vous montez en compagnie de Pavel, juste à côté de plusieurs oeufs de mutant.

Plus loin dans le chapitre, Pavel vous demande d'aller seul dans un couloir afin d'activer l'ouverture d'une porte. Là, allez tout au fond de la zone, là où se trouvent des sortes de... Trucs qui crachent des petites araignées, puis trouvez le cadavre à côté duquel se trouve la note.

Chapitre 8 - Echos

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 8 de Metro : Last Light.

Immédiatement au début du chapitre, examinez le comptoir du bar sur votre gauche pour y dénicher une première note.

Après avoir visionné la vision du crash de l'avion, regardez à gauche de Pavel pour trouver la seconde note du chapitre.

Chapitre 9 - Bolchoï

Il y a deux notes et quatre instruments dans le chapitre 9 de Metro : Last Light.

Le premier instrument, une mandoline, se trouve au début du chapitre, posé contre un banc, dans la zone de contrôle des communistes.

Peu après, passez entre les gardes qui vous ont contrôlé puis examinez l'étagère de gauche (sur laquelle sont posées de nombreuses valises) pour y trouver une note.

Peu après et avant d'accéder à la zone du marché, examinez le sol pour trouver une nouvelle guitare posée contre une chaise.

Après avoir traversé la zone du marché, prenez le couloir de gauche et examinez le banc pour y trouver le second carnet du chapitre.

Revenez sur vos pas et examinez le dernier étal du marché, celui de gauche. Une mandoline est posée sur des t-shirts, à côté d'une maquette d'avion.

A la toute fin du chapitre, alors que Pavel vous invite à vous asseoir pour manger un morceau, ne vous asseyez pas tout de suite mais regardez au sol à droite de votre table pour trouver une mandoline, le dernier instrument du chapitre.

Chapitre 10 - Korbut

Il y a ni note ni instrument dans le chapitre 10 de Metro : Last Light.

En effet, ce chapitre n'est qu'une grande cinématique durant laquelle vous assistez, impuissant, à la trahison que Pavel vous inflige. Ah là là... Toujours se méfier des gens que l'on rencontre dans le métro, on vous l'avait pourtant bien répété, non ?

Chapitre 11 - Révolution

Il y a quatre notes et trois instruments dans le chapitre 11 de Metro : Last Light.

Peu après le début du chapitre, vous descendez des marches et arrivez dans une salle avec un interphone accroché au mur. Sur le bureau de gauche se trouve une note.

De l'autre côté de ce même bureau se trouve une mandoline posée sur une chaise.

Vous arrivez ensuite dans une grande salle. Là, dirigez-vous vers la sortie droite pour arriver dans les chambres des communistes. Sur une étagère en bois se trouve le carnet que vous cherchez.

Dans cette même chambre se trouve un piano ! Vous ne pouvez pas vraiment le manquer...

Plus loin dans le niveau, vous devez ralentir un ventilateur afin de pouvoir vous échapper. En face des commandes du ventilateur se trouve un bureau avec un carnet posé dessus.

En accédant à la zone suivante, vous apercevez en contrebas plusieurs hommes en train de parler devant une petite table basse. Sur cette tablette se trouve la dernière note du chapitre.

Juste avant la fin du chapitre, vous pénétrez dans un couloir dans lequel se trouve, dans un angle, un vestiaire fermé. Ouvrez-le pour trouver un accordéon.

Chapitre 12 - Draisine

Il y a une note et un instrument dans le chapitre 12 de Metro : Last Light.

Alors que vous suivez les rails bien à l'aise sur votre draisine, scrutez le côté gauche du tunnel pour trouver une première ouverture. Rendez-vous dans cette pièce pour trouver un accordéon posé au sol à côté du lit.

Continuez votre chemin et surveillez cette fois le côté droit du tunnel. Là, vous croiserez l'entrée d'une zone dont le sol est recouvert d'eau. Suivez ce chemin pour trouver, à son terme, un cadavre à côté duquel est posée une note.

Le circuit en draisine n'est pas vraiment de tout repos. Vers la fin du chapitre, vous devez pousser un wagon du métro avec votre véhicule sur une assez longue distance, tout en luttant contre la horde de monstres qui vous attaque... Gardez votre sang froid et restez concentré, comme montré sur la vidéo ci-dessous !

Chapitre 13 - Bandits

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 13 de Metro : Last Light.

Sur votre draisine et après avoir franchi la zone dont le sol est recouvert d'un gaz radioactif, surveillez le côté droit du tunnel pour trouver l'entrée dans de petites toilettes. Pénétrez-y pour y trouver un carnet posé au sol à côté d'une cuvette.

Vers la fin du chapitre et durant votre visite du repaire des bandits, vous arrivez dans une salle au milieu de laquelle un homme et mort, torturé sur sa chaise (avec des mouches qui lui tournent autour). Dans cette même salle, vous entendez les supplications de la femme enfermée derrière la porte que vous allez devoir franchir. Avant cela, examinez le bureau derrière l'homme torturé pour y trouver un carnet !

Chapitre 14 - Eaux sombres

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 14 de Metro : Last Light.

Immédiatement au début du chapitre, retournez-vous sur le bateau et examinez l'avant pour ramasser le carnet.

Toujours au début du chapitre, les énormes crevettes mutantes vous attaquent. Restez calme et luttez en suivant à la lettre les conseils donnés par le pêcheur qui conduit le radeau : QTE et attaque à l'arme à feu vont offriront la victoire, comme le montre la vidéo ci-dessous !

Chapitre 15 - Venise

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 15 de Metro : Last Light.

Après avoir été accueilli dans Venise, suivez le maire de la station (il s'en va en marchant doucement) pour atteindre son bureau, dans lequel une note est posée au sol sur un carton.

Juste après avoir entraperçu Pavel en train de parler à deux strip-teaseuses dans la boîte de danse, descendez les marches puis allez vers l'aquarium au fond. Sur la vitre est posée une nouvelle note.

Chapitre 16 - Crépuscule

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 16 de Metro : Last Light. Il y a également neuf caches d'armes spécifiques à ce chapitre 16.

Dès le début du chapitre, descendez en contrebas et rentrez dans l'enceinte entourée de murets. Sur la gauche se trouve un poste de garde en hauteur : montez à l'intérieur pour trouver la première cache d'armes.

Redescendez au sol puis contournez une épave de véhicule pour trouver l'entrée d'un garage. Désactivez le piège (fil horizontal au sol) et pénétrez à l'intérieur pour trouver la deuxième cache d'armes.

Sortez de la zone des garages pour trouver un camion un peu enfoncé dans le sol : passez à l'arrière, désactivez le

piège, puis rentrez dans son conteneur pour trouver une troisième cache d'armes.

Dans les petits bâtiments en ruine à gauche de la station essence, repérez une ouverture basse dans un mur. Désactivez une nouvelle fois le piège en coupant le fil puis glissez-vous à l'intérieur pour trouver une quatrième cache d'armes.

Rendez-vous ensuite dans la station-service, plus exactement dans ce qui était auparavant le magasin. Sur le comptoir se trouve l'unique note du chapitre.

Dans la même salle, en face du comptoir et au sol se trouve une valise. C'est la cinquième cache d'armes.

Montez ensuite sur le toit de la station essence grâce à la poutre qui sert de petit escalier. Là, examinez les différentes ouvertures pour y trouver une valise : c'est la sixième cache d'armes.

Plus loin dans le chapitre, vous pénétrez dans la carcasse d'un avion. Allez tout au fond de l'épave pour trouver la septième cache d'armes.

La huitième cache d'armes se trouve de l'autre côté de l'avion, à l'extérieur, devant un mur. Pour l'atteindre, vous devez grimper sur le toit de l'avion puis suivre l'aile afin de retomber en contrebas.

La neuvième et dernière cache d'armes du chapitre se trouve dans une boîte, au pied de l'arbre situé juste à côté du l'appareil qui tire le radeau vers vous. Vous devez à présent récupérer toutes les caches d'armes du chapitre suivant pour avoir votre trophée/succès !

Chapitre 17 - Tombée de la nuit

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 17 de Metro : Last Light. Il y a également sept caches d'armes spécifiques à ce chapitre 17.

Dès le début du chapitre, avancez vers la maison en ruine devant vous et grimpez à l'étage grâce aux murs détruits à l'extérieur. Là, passez dans la salle la plus à gauche et avancez en scrutant le sol pour y trouver l'unique carnet du chapitre.

Dans cette même pièce se trouve, au sol, une boîte qui est la première cache d'armes du chapitre.

Retournez ensuite au rez-de-chaussée de la maison pour y déceler la deuxième cache d'armes.

La troisième cache d'armes se trouve dans la carcasse du bus située non-loin de la maison en ruines.

Après être passé de l'autre côté de l'autoroute surélevée et à moitié détruite, vous trouvez un petit camion. Comme dans le chapitre précédent, une cache d'armes se trouve dans le conteneur derrière le petit camion.

Une fois dans l'aéroport, empruntez les escaliers roulants (cassés) pour arriver à l'étage. Là, passez dans la salle de gauche pour y dénicher la cinquième cache d'armes.

Toujours au premier étage de l'aéroport, passez à droite des escaliers roulants puis examinez les caisses à côté desquelles se trouvent des bidons à essence. Sur une caisse se trouve la sixième cache d'armes du chapitre.

Une fois sorti de l'aéroport, vous tombez nez-à-nez avec la carcasse d'un camion. La toute dernière cache d'armes du chapitre se trouve, comme d'habitude, à l'arrière du camion. Le trophée/succès est à vous !

A la toute fin du chapitre, alors que vous vous apprêtez à rejoindre les vôtres dans l'église, vous êtes attaqué par une immense mante religieuse... Qui allait peut-être à l'église ? Bref, le combat est assez rude, prenez donc conseils sur la vidéo ci-dessous !

Chapitre 18 - Ville souterraine

Il y a aucune note et un instrument dans le chapitre 18 de Metro : Last Light.

Immédiatement au début du chapitre, la mandoline se trouve au sol, contre l'armoire sur votre gauche. Attendez qu'Anna ait fini de vous parler pour pouvoir y accéder.

Chapitre 19 - Contagion

Il y a une note et trois instruments dans le chapitre 19 de Metro : Last Light.

En progressant dans le chapitre, vous arrivez dans une salle dans laquelle un homme est accroché au mur par des carreaux (vous le faites tomber si vous récupérez les projectiles). Dans la petite pièce juste à côté se trouve une guitare sur un lit !

Vous arrivez ensuite dans une sorte de salle dans laquelle se trouvent des ennemis et au milieu de laquelle se trouve un petit stand de marché carré. A l'intérieur, au sol, se trouve une guitare allongée.

Juste après cette salle, vous accédez à un wagon de métro " habité " par les ennemis. Montez à l'étage et glissez-vous dans la toute dernière pièce pour y trouver l'unique carnet du chapitre, sur un bureau.

A partir de cette salle, sortez du wagon (toujours à l'étage) pour trouver une guitare confortablement installée sur un fauteuil.

Durant ce chapitre, vous vous enfoncez dans les profondeurs de la terre et traversez un petit pont... C'est alors qu'arrive un boss, le rhino, qui fait s'écrouler le pont et vous affronte ! La première partie du combat est à gérer comme le montre la vidéo suivante.

Le rhino s'enfuit alors. Poursuivez votre route jusqu'à le croiser de nouveau... Cette fois, il faut en finir ! Bataillez dur pour éliminer le mutant et pouvoir souffler un bon coup... Ou pas, car le niveau de l'eau monte ! La vidéo suivante vous sert encore une fois de coup de main en cas de problème !

Vous obtenez le trophée argent / succès 20G : Big Mamma

Chapitre 20 - Quarantaine

Il y a deux notes et un instrument dans le chapitre 20 de Metro : Last Light. Il y a également quatre caches de munitions spécifiques à ce chapitre 20.

Au début du chapitre et après avoir été dans une salle carrée avec deux hommes et des jets d'eau pour vous laver, sortez puis approchez du bureau sur lequel se trouvent une lampe et un microscope pour y trouver une première note.

En continuant votre chemin, vous arrivez dans une zone de quarantaine. Là, avancez et descendez les marches pour que la grosse porte blindée se referme. Remontez alors et allez valider la première cache de munitions de l'autre côté de la porte blindée.

La deuxième cache de munitions se trouve en contrebas de la première, dans un wagon sur lequel est dessinée une tête de mort noire.

La troisième cache de munitions se trouve peu après, toujours dans la fenêtre d'un wagon. Cette fois, la fenêtre à de petits rideaux bleus.

La quatrième et dernière cache de munitions se trouve dans la dernière fenêtre d'un wagon. Elle n'est pas évidente à trouver, puisque l'ouverture est en grande partie obstruée par des planches. A vous le trophée/succès !

Vous sortez ensuite de la zone de quarantaine et rejoignez Khan pour terminer le chapitre. Avant de franchir la porte, dirigez-vous près du bureau à droite (situé à côté d'une porte-grille) pour y trouver le second carnet du chapitre.

L'unique instrument du chapitre est une guitare. Elle est posée au sol contre un mur à la toute fin du chapitre, après

avoir passé la porte rouge en suivant Khan.

Chapitre 21 - Khan

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 21 de Metro : Last Light.

A un certain moment du chapitre, vous arriverez dans une salle avec une ouverture au fond. Khan vous attendra pendant que vous vous glisserez dans l'ouverture pour y déceler un carnet à côté d'un cadavre. La salle en question est difficile à décrire à l'écrit : il s'agit de celle visible sur la première image ci-dessous !

Chapitre 22 - Poursuite

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 22 de Metro : Last Light.

Après être parvenu à grimper à l'arrière du train, vous progressez de wagon en wagon en éliminant les ennemis. Lorsque vous arrivez dans un wagon fermé (qui a un toit), examinez les caisses que vous passez : sur l'une d'entre-elles se trouve le désiré carnet !

Chapitre 23 - La traversée

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 23 de Metro : Last Light.

Progressez dans le chapitre jusqu'à voir le sombre devant un panneau publicitaire. L'enfant fera une remarque sur les habits des humains. A partir de ce moment-là, montez sur la droite mais ne tournez pas sur la gauche. Tournez à droite pour arriver sous le pont... Tout au fond, près d'un pilier, se trouve un cadavre avec un carnet à récupérer !

Continuez votre route jusqu'à arriver sur une petite banquise. Là, vous voyez face à vous un bateau légèrement coulé. Contournez-le sur la droite puis grimpez dessus. Avancez vers l'avant du navire pour trouver la seconde note du chapitre.

Chapitre 24 - Pont

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 24 de Metro : Last Light.

Lors de la traversée du pont, vous arrivez à un moment dans une zone plus calme et couverte (référez-vous aux images ci-dessous). Là, une petite ouverture se trouve sur la gauche... Pénétrez dans cette petite salle pour glaner le carnet sur un bureau.

Chapitre 25 - Le dépôt

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 25 de Metro : Last Light.

A un certain moment du chapitre, l'enfant Sombre vous parlera derrière une grille. Vous apercevez au sol, à côté de lui, le précieux carnet. Une fois la salle contiguë accessible, cherchez une petite ouverture dans le mur pour aller le récupérer !

Chapitre 26 - Ville morte

Il y a deux notes et un instrument dans le chapitre 26 de Metro : Last Light. Il y a également sept visions du passé spécifiques à ce chapitre 26. Pour ce chapitre, les sept visions sont indiquées après les deux notes et l'instrument. La chronologie de jeu n'est donc pas respectée.

Peu après le début du chapitre, vous explorer un immeuble et pénétrez dans une salle à manger au milieu de laquelle se trouve une grande table ronde recouverte d'une nappe rouge. Contournez la table pour trouver le premier carnet sur un petit meuble, à côté d'un téléphone fixe.

Une fois la deuxième partie de la ville atteinte grâce au passage souterrain, pénétrez dans l'immeuble sur votre droite.

Dans la cage d'escalier, vous entendez déjà des notes de piano... Grimpez à l'étage puis entrez dans l'appartement pour trouver le tout dernier instrument de musique du jeu. Le trophée/succès est à vous !

Après avoir grimpé sur le toit de l'immeuble, vous apercevez l'espèce de dragon rejoindre son nid. Faites-le fuir en tirant un coup de feu, puis rendez-vous près du nid pour ramasser la seconde note du chapitre.

Passons maintenant aux sept visions du passé de ce chapitre 26. La première vous montre un jardin d'enfants avec un toboggan. Vous ne pouvez pas la manquer, elle se trouve forcément sur votre chemin.

La deuxième est celle du piano mentionné ci-dessus. Une fois la deuxième partie de la ville atteinte, grimpez dans l'immeuble de droite.

La troisième vous montre une voiture fonçant sur vous. Tout comme pour la première vision, cette troisième vision est impossible à manquer puisqu'elle se trouve forcément sur votre chemin. Attention au monstre qui vous attaque juste après la vision !

A partir de cet endroit, tournez vers la gauche et pénétrez dans l'immeuble dont la porte d'entrée est ouverte. Montez à l'étage et entrez dans la salle de bain pour surprendre une demoiselle chauve en train de se laver... C'est la quatrième vision.

La cinquième vision vous montre une famille à la fenêtre en train de regarder un évènement dans la rue. Elle se trouve forcément sur votre chemin et est de ce fait immanquable.

La sixième vision vous montre une petite fille toute seule dans un salon. Après avoir grimpé sur le toit, vous redescendez par la cage d'escalier... Prenez le temps de visiter les appartements auxquels vous accédez pour assister à la vision.

La septième et ultime vision du chapitre est également immanquable. Elle se trouve à la toute fin, lorsque vous pénétrez dans le métro, et vous replonge dans votre enfance en compagnie de votre mère. A vous le trophée/succès !

Chapitre 27 - La Place Rouge

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 27 de Metro : Last Light.

Immédiatement au début du chapitre, avancez dans le tunnel en examinant le mur sur votre gauche. Vous trouvez une petite ouverture avec un squelette et un carnet à côté de lui.

A un certain moment du chapitre, vous arrivez dans une grande salle au sol recouvert d'eau, au milieu de laquelle se trouvent de gros piliers carrés. A cet endroit, examinez le mur sur votre gauche pour trouver une toute petite ouverture... Glissez-vous à l'intérieur et suivez le long couloir pour arriver dans une salle. Sur le sol se trouve le second carnet du chapitre.

Au terme du chapitre et après avoir affronté les nombreux Rouges dans la cour d'un bâtiment, vous êtes opposé à votre ancien compagnon, Pavel. L'homme vise sacrément bien et ses balles peuvent vous tuer très rapidement... Heureusement que notre solution vous montre en vidéo l'affrontement pour que vous puissiez vous préparer à fond !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Vengeance

Chapitre 28 - Le jardin

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 28 de Metro : Last Light.

Lors de votre progression dans le chapitre, vous êtes amené à traverser une zone remplie de racines accroupi. En sortant de ce petit tunnel, vous voyez de petites bêtes ainsi qu'un immense ours qui hurle au loin... Relevez-vous puis examinez le cadavre sur votre gauche. A côté de lui se trouve la première note du chapitre.

Après avoir vaincu l'énorme ours-mutant, vous grimpez des escaliers menant vers une clôture du parc. En haut des

escaliers, sur la gauche, se trouve la seconde note du chapitre.

En parlant d'énorme ours-mutant... Voici la vidéo du combat que vous devrez livrer ! Cet ennemi est le boss le plus puissant de Metro Last Light, alors n'hésitez pas à vous préparer mentalement avant de partir l'affronter !

Chapitre 29 - Polis

Il y a une note et aucun instrument dans le chapitre 29 de Metro : Last Light.

Au début du chapitre, la note se trouve sur un canapé à gauche de la porte que vous devez emprunter.

Vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Révélation

Chapitre 30 - D6

Il y a deux notes et aucun instrument dans le chapitre 30 de Metro : Last Light.

Au début du chapitre et après le discours de votre général, approchez du magasin d'armes sur la droite et récupérez la note à côté des appareils de radio-transmission.

Après avoir détruit le char qui vous attaquait sur la gauche, vous pouvez enfin escalader derrière le comptoir au fond de la zone de combat. Là, sur la droite, se trouve l'ultime carnet caché d'Artyom. A vous le trophée/succès !

Au sujet du char, voici une vidéo vous expliquant comment vous y prendre pour dégommer à l'aide du sniper posé contre la rambarde un blindé posé sur des rails... Visez d'abord les roues, puis le centre du canon ! Facile !

Vous mettez ainsi un terme radical aux affrontements du métro et terminez l'histoire de Metro Last Light ! Félicitations !

Si vous avez été sans pitié durant votre partie, vous obtenez le trophée or / succès 80G : C'est la vie
Si vous avez été compatissant durant votre partie, vous obtenez le trophée or / succès 100G : Rédemption.

Mickey's Wild Adventure

© Sony / Traveller's Tales 2011

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Entrez dans le menu "Sound test". Mettez l'option "Music" sur "Ghosts 1", l'option "SFX" sur "Explosion". Puis l'option "Speech" sur "Lonesome". Ensuite, déplacez le curseur sur "Exit" mais n'appuyez pas dessus, maintenez simplement la flèche directionnelle de droite enfoncée jusqu'à entendre un son vous confirmant la bonne activation du code.

SANTÉ INFINIE

Entrez dans le menu "Sound test". Mettez l'option "Music" sur "Game Over", l'option "SFX" sur "Tap Watch". Puis l'option "Speech" sur "Woooh". Ensuite, déplacez le curseur sur "Exit" mais n'appuyez pas dessus, maintenez simplement la flèche directionnelle de droite enfoncée jusqu'à entendre un son vous confirmant la bonne activation du code.

Midnight Club : Los Angeles

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Trouvez le nombre de tonneaux Rockstar indiqués pour débloquer le bonus correspondant. Attention, activer l'un de ces codes stoppera votre progression en mode Carrière.

Nitro illimitée	10 tonneaux
Pas de dégâts graves	20 tonneaux
Compétences spéciales	30 tonneaux
Vue Top Down	40 tonneaux
Pas de police	50 tonneaux
Pas d'amendes	60 tonneaux

ARGENT ILLIMITÉ

Terminer le mode Carrière.

AMÉLIORATIONS

De nouvelles améliorations se débloquent à chaque fois que vous accumulez un certain nombre de courses dans une classe de véhicules en particulier (Tuners, Muscles, Luxury, Exotics, Superbikes). Vous n'êtes pas obligé de remporter ces courses. Les première améliorations se débloquent au bout de 9 courses, les dernières au bout de 45 courses.

TROPHÉES

Bronze

Belle série

Remporte 5 courses d'affilée hors ligne

Attraction terrestre

Parcours 1020 pieds (approx. 311 mètres) en un seul saut

Avis de recherche

Arrête-toi quand la police te le demande, puis repars pendant la cinématique

Délit de fuite

Échappe à une poursuite de police

Les bases

Termine une des missions obtenues dans ton journal de mission

Paparazzi

Sauvegarde 16 photos dans ton album photo

Quelle limitation de vitesse ?

Remporte 15 courses libres sur autoroute

Pour la sauvegarde de L.A.

Accède à l'Editeur de courses, crée une course personnalisée et sauvegarde-la

Chasse au trésor

Trouve la moitié des objets cachés dans Los Angeles

Roi du deux roues

Remporte 10 courses à moto

Écoutez ce rugissement

Débloque le niveau 3 de ROAR

Gestion de la colère

Débloque le niveau 3 de AGRO

C'est la zone !

Débloque le niveau 3 de ZONE

A fond au vert

Remporte 15 courses feu rouge

Prince de la course chrono

Termine la première mission des 4 courses chrono

Roi de la course chrono

Débloque une course chrono en terminant les 3 missions

Quitter le banc

Participe à une virée en ligne et rejoins une course proposée

Qui a fait ça ?

Participe à une course personnalisée en ligne

Travail bien fait

Propose un véhicule dans "Note mon bolide"

La critique est facile

Note 25 bolides en ligne

Franchir la ligne

Termine 50 courses en ligne

Détermination

En mode Objectifs, atteins tous les objectifs d'une course

Jordan Jumpan

Passe plus de 10 minutes en l'air. Présenté par JORDAN BRAND

Ça pulse !

Débloque le niveau 3 de IEM

T-Mobile myFaves

Rejoins une partie en ligne avec 5 de tes amis. Reste Connecté avec MyFaves de T-Mobile

Argent

Monocycle

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) en wheeling

Achète donc une moto

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) sur deux roues en voiture

A la chasse

Détruis le véhicule de 15 adversaires avec le véhicule Vengeance du garage de Santa Monica

Chauffeur

Livre 15 véhicules préparés dans le garage d'Hollywood

Pour la gloire du sport

Remporte au moins une fois chacun des 4 tournois

Dans le plus grand luxe

Bats le champion des voitures de luxe

Mes thunes pour le tuning

Bats le champion des voitures de tuning

Gonflette

Bats le champion des muscle cars

Deux roues de feu

Bats le champion des motos

Super pilote

Bats le champion des supercars

L'appel de la route

Parcours un total cumulé de 5 000 miles (approx. 8 050 km) en ligne et hors ligne

Ascension spectaculaire

Amasse 1 million de dollars sur ton compte en banque à Los Angeles

Et le vainqueur est...

Remporte 180 courses hors ligne

Charlie reste introuvable

Trouve tous les objets cachés dans Los Angeles

L'important, c'est de durer

Termine 300 courses hors ligne (victoire optionnelle)

Retraite anticipée

Bats le champion de la ville

Master Thief

Vole 80 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu

Facteur

Rapporte 100 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu

En tête

Remporte 20 parties avec classement en ligne

Or

Rage de vaincre

Toutes les courses du mode Défi doivent être débloquées et leurs objectifs remplis

Platine

Perfectionniste !

Débloque le trophée de Platine en débloquant tous les autres trophées

Might & Magic : Clash of Heroes

© Ubisoft / Capybara Games 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Nettoyeur

Terminer toutes les missions des agents secrets

Collectionneur

Débloquer toutes les unités spéciales

Héros en ligne

Remporter une bataille en mode multijoueur en ligne 1 contre 1

Seigneur des liens

Créer un lien d'au moins 5 formations au cours d'une bataille

Maître des fusions

Faire une triple fusion au cours d'une bataille

Jeu en Equipe

Remporter une bataille en 2 vs 2 coopératif en ligne

Jeune Héros

Remporter la première bataille de la campagne de la Sylve

ARGENT

Armée surpuissante

Atteindre le niveau 10 du Héros et le niveau 5 pour toutes les unités de son armée dans une des campagnes

Combattant légendaire

Atteindre le niveau 10 en mode multijoueur en ligne

Stratége hors pair

Remporter toutes les Batailles Puzzles de chaque campagne

Chasseur de trésor

Obtenir tous les artefacts de chaque campagne solo

OR

Héros de la Force et de la Magie

Terminer toutes les quêtes principales et secondaires de toutes les campagnes

Millennium Championship Paintball 2009

© Activision / Fun Labs 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TIPPMANN X-7 AK-47

En mode Carrière, choisissez "Field Gear" et faites : Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche.

TIPPMANN X7 AK47

A l'écran de sélection des tenues de l'équipe, faites : Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche et Gauche pour débloquer le X7 AK47.

Minecraft

© Mojang 2013

+ D'INFOS FORUM

DUPLIQUER UN BLOC DE MINERAI

Dans Minecraft (toutes versions confondues) il est possible de crafter des blocs de minerai, ce sont ces blocs qui peuvent être dupliqués grâce à l'astuce suivante.

Commencez par crafter un bloc de ce type. Dans cet exemple, nous allons prendre un bloc de diamant. Une fois votre bloc en diamant fait, construisez aussi une pioche en fer ou en diamant, prenez-la, puis, dans votre barre d'inventaire, laissez les deux dernières cases à droite, placez dans l'une la pioche, dans l'autre le bloc en diamant. Munissez-vous de votre bloc (dans votre main) puis posez-le à un endroit quelconque. Munissez-vous de votre pioche et cassez-le, très rapidement, prenez votre bloc dans la main et placez-le par terre. Si vous exécutez cette opération assez vite, vous aurez un bloc dans votre main et l'autre par terre. Immédiatement, ouvrez votre inventaire et changez le bloc en lingots !

OBTENIR FACILEMENT LES TROPHÉES "LA FIN?" ET "LA FIN."

Ces deux trophées peuvent être manqués facilement sur PS3, car les blocs de Spawn des Blazes sont malheureusement limités à 3 par monde, ou pas du tout. Il est possible de s'en rendre compte un peu trop tard et de devoir recommencer son monde depuis le début.

Pour ce faire, il faut trouver un joueur ayant tué le dragon et lui demander gentiment de vous ajouter dans son monde, puis de vous montrer le chemin du portail. Entrer dans le portail vous donnera le trophée "La fin?" et sortir de l'Ender vous donnera le trophée "La fin." Ce qui évitera de recommencer un monde si vous aviez déjà joué plus de 30-40h sans vous rendre compte que les Blazes n'y sont pas.

Mini Ninjas

© Eidos Interactive / IO Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

B.A.-BA

Terminer l'entraînement élémentaire.

Retrouvailles avec Futo

Trouver Futo.

Retrouvailles avec Suzume

Trouver et libérer Suzume.

Retrouvailles avec Shun

Trouver et libérer Shun.

Retrouvailles avec Kunoichi

Trouver et libérer Kunoichi.

Terre battue

Battre le Maître Bûcheron Fou.

Bon vent !

Battre le Maître Pantalon Venteux.

Comme un prunier

Secouer 15 arbres.

Avalanche

Battre un ennemi en boule de neige.

Marin d'eau douce

Faire un sans faute sur la Grande rivière.

Arc de triomphe

Battre 50 ennemis avec l'arc.

A fond les manettes

Aller loin en courant à toute vitesse.

Flûte enchantée

Faire danser 50 ennemis.

Pointilleux

Battre 30 lanciers avec la lance.

Coup de soleil

Ensoleiller les occupants du cimetière.

Dépensier

Consommer 1500 Ki en utilisant la magie Kuji.

Enjeu de taille

Battre un grand samouraï.

Monsieur Porc

Battre 10 ennemis en contrôlant un sanglier.

Ours mal léché

Battre 10 ennemis en contrôlant un ours.

Touriste

Aller voir les temples.

Argent

Club des cinq

Retrouver les cinq ninjas disparus.

Eaux troubles

Battre le Maître Nageur Craintif.

Dégivrage

Battre le Maître Hibou Criard.

Rappel à l'ordre

Battre le Seigneur de Guerre.

Sagesse suprême

Atteindre le niveau d'expérience maximal.

Complètement marteau

Se battre avec Futo dans tous les niveaux.

Surprise !

Battre 100 ennemis avec l'attaque furtive.

Botaniste

Récupérer un ingrédient de chaque sorte.

Ami de Tengu

Terminer toutes les quêtes des Tengu errants.

Or

Ami des bêtes

Délivrer tous les animaux captifs.

Ninja en herbe

Terminer le jeu en mode Facile ou Moyen.

Petit, mais costaud

Terminer le jeu en mode Difficile.

Discrétion assurée

Terminer un niveau sans te faire repérer.

Collectionneur

Récupérer toutes les statues Jizo.

Platine

Platine

Bien joué, tu as débloqué tous les trophées !

Mirror's Edge

© Electronic Arts / Dice 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Histoire pour débloquer le niveau de difficulté supérieur.

MODE TIME TRIAL (POUR LA DÉMO)

Sélectionnez le mode Time Trial dans le menu principal et saisissez n'importe quel code à 16 chiffres de ce type-là (0000-0000-0000-000) pour débloquer les parties en Contre-la-montre.

TROPHÉES

Bronze

Retour au travail

Terminer le tutoriel

Prologue Terminé

Terminer le prologue

Chapitre 1 terminé

Terminer le chapitre 1

Chapitre 2 terminé

Terminer le chapitre 2

Chapitre 3 terminé

Terminer le chapitre 3

Chapitre 4 terminé

Terminer le chapitre 4

Chapitre 5 terminé

Terminer le chapitre 5

Chapitre 6 terminé

Terminer le chapitre 6

Chapitre 7 terminé

Terminer le chapitre 7

Chapitre 8 terminé

Terminer le chapitre 8

La dame aux sacs

Trouver trois sacs dans un chapitre

Les doigts dans le nez

Trouver 11 sacs

Dans les temps

Battre le temps de qualification dans n'importe quelle épreuve du contre la montre

Premiers pas

Atteindre une note de 20 dans un contre la montre

Course du prologue

Terminer une course du prologue sous le temps imparti

Course du chapitre 1

Terminer une course du chapitre 1 sous le temps imparti

Course du chapitre 2

Terminer une course du chapitre 2 sous le temps imparti

Course du chapitre 3

Terminer une course du chapitre 3 sous le temps imparti

Course du chapitre 4

Terminer une course du chapitre 4 sous le temps imparti

Course du chapitre 5

Terminer une course du chapitre 5 sous le temps imparti

Course du chapitre 6

Terminer une course du chapitre 6 sous le temps imparti

Course du chapitre 7

Terminer une course du chapitre 7 sous le temps imparti

Course du chapitre 8

Terminer une course du chapitre 8 sous le temps imparti

Course du chapitre 9

Terminer une course du chapitre 9 sous le temps imparti

Head over Heals

Terminer un chapitre sans atterrissage accidenté

Intouchable

Terminer un chapitre sans se faire tirer dessus

Pacifiste

Terminer un chapitre sans utiliser d'arme

Artiste martiale

Frapper un ennemi en courant sur un mur

C'est le mien !

Désarmer 15 ennemis d'affiler (en dehors de l'entraînement)

Tango down

Mettre 20 ennemis KO au corps à corps (sans les désarmer)

Argent

C'est dans la boîte!

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté

'A' pour l'effort

Atteindre une note de 35 dans un contre la montre

Vroooooom!

Maintenir un sprint durant 30 secondes

Sans suite

Faites à la suite : Courir sur un mur, sauter, accélérer

Puis-je avoir cette danse ?

Faites à la suite : Courir sur un mur, tourner, sauter, grimper sur un mur, tourner, sauter

En sécurité !

Faites à la suite : courir sur un mur, sauter, roulade (par-dessus un obstacle), virement contrôlé

Épreuve de foi

Terminer l'ensemble des chapitres sans blesser d'ennemis avec une arme à feu.

Les Trophées Argent cachés

Dessus, dessous

Faites à la suite : Saut, roulade (par-dessus un obstacle)

Or

Pro de la course

Terminer le jeu dans la difficulté la plus élevée

Pack Rat

Trouver les 30 sacs cachés

Accès toutes zones

Débloquer toutes les épreuves contre la montre

Sill counting

Atteindre une note de 50 dans un contre la montre

Platine

Platine

Déverrouillez tous les trophées

CONTRE-LA-MONTRE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Contre-la-montre.

SOLUTION COMPLÈTE

Zone d'entraînement

Vous débutez l'aventure par un entraînement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour effectuer ce parcours. Commencez par apprendre à sauter et vous accroupir. Avancez ensuite vers le premier obstacle. Repérez les éléments de couleur rouge avec lesquels Faith peut interagir. Courez donc sur la rampe et sautez vers le toit d'en face. Glissez ensuite sous les conduits en utilisant la touche indiquée. Suivez le chemin de droite et descendez les escaliers. Sautez depuis la rampe rouge vers le toit (là où se trouve Celeste).

Maintenant vous devez la suivre et exécuter les mêmes acrobaties pour avancer. Allez sur la rampe rouge et sautez sur le toit d'en face. Escaladez ensuite le grillage et observez à nouveau Celeste. Utilisez la touche du saut pour courir sur le mur rouge. Sautez ensuite par-dessus les conduits d'air et défoncez la porte rouge. Avancez sur le tube (de couleur rouge) et maintenez l'équilibre pour ne pas tomber. Courez et escaladez le mur d'en face. Montez les marches vers Celeste.

Courez et sautez pour attraper la barre puis vers la gouttière. Montez un peu, sautez vers la gouttière de gauche puis vers la plateforme. Hissez-vous vers le haut et accrochez-vous au rebord du toit. Tournez à gauche et hissez-vous à nouveau. Vous devez maintenant enchaîner les touches de saut avant de faire un demi-tour et sauter encore une fois pour monter jusqu'en haut. Grimpez sur le toit et déplacez-vous latéralement sur la corniche sans perdre l'équilibre.

Avancez ensuite vers la tyrolienne et sautez pour la saisir. Quand le toit rouge n'est plus dans votre champ de vision, laissez-vous tomber pour atterrir dessus. Traversez ensuite la rampe rouge et avancez vers les planches. Sautez et repliez les jambes avec la touche de l'accroupissement pour éviter les barbelés. Sautez ensuite sur la rampe et, en atterrissant, exécutez une roulade avec la touche " accroupi " pour amortir la chute. Utilisez l'objet en rouge comme tremplin pour atteindre l'échelle d'en face (en rouge elle aussi). Sautez ensuite sur le toit droit et rejoignez Celeste.

Vous allez vous entraîner au combat. Suivez les consignes pour frapper les mains de Celeste en utilisant un coup normal puis un coup vers le bas. Courez ensuite vers elle et sautez puis frappez en même temps pour exécuter un coup sauté. Courez à nouveau et glissez en frappant pour parfaire le coup glissant. Suivez ensuite les consignes pour désarmer Celeste et apprendre à tirer. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour entrer dans un état de grâce et ainsi ralentir le temps. Désarmez ensuite votre adversaire du jour avec plus de facilité. L'entraînement s'achève ici, mais vous pouvez rester sur place et effectuer le parcours à nouveau.

Prologue : Le fil

Passage A

Avancez et descendez sur le toit. Courez ensuite et sautez vers celui d'en face. Faites une roulade pendant l'atterrissage pour amortir la chute. Escaladez ensuite le grillage et glissez sous les tubes. Montez sur le toit d'en face et sautez vers la tyrolienne. Dès que vous aurez atterri, courez et sautez sur les conduits pour atteindre le toit. Avancez sur les toits et sautez sur le bâtiment de gauche. Traversez le tube en gardant l'équilibre. Descendez ensuite à gauche et avancez en marchant sur le mur droit. Sautez ensuite sur la rampe et accrochez-vous à la gouttière de l'immeuble d'en face. Montez, avancez et défoncez la porte.

Avancez dans le couloir, montez les marches et escaladez les caisses. Sautez ensuite vers le rebord du mur droit. Faites un demi-tour et sautez sur le conduit d'air. Avancez à gauche et ramassez le sac caché n°1. Sautez vers l'ouverture qui se trouve plus haut et avancez dans le conduit d'air. Avancez jusqu'au fond et laissez-vous tomber en vous accroupissant pour amortir la chute. Fuyez vos ennemis en suivant le chemin de droite. Montez les marches rapidement et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et avancez jusqu'au bout de la salle. Montez sur les caisses jusqu'au sommet pour prendre le sac caché n°2. Ensuite sautez en bas, courez vers la porte de sortie et défoncez-la. Tournez à gauche et traversez la passerelle jaune avant d'utiliser la rampe pour sauter et atteindre un autre immeuble.

Passage B

Utilisez ensuite l'objet marqué en rouge comme tremplin pour sauter sur le toit. Descendez de l'autre côté et sautez sur un autre objet en amortissant la chute. Sautez sur l'immeuble de gauche et c'est là qu'apparait un policier. Assénez-lui un coup sauté ou glissé et avancez à gauche vers les escaliers. Montez et mettez KO le prochain policier avec un coup glissé. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers puis tournez à gauche et passez entre les ventilateurs pour prendre le sac caché n°3. Remontez ensuite et grimpez à nouveau sur le toit. Sautez sur la rampe vers la passerelle du prochain immeuble. Hissez-vous et montez jusqu'au toit.

Passage C

Après la rencontre avec Celeste et l'arrivée des flics, courez et escaladez le grillage. Passez ensuite sous les tubes et sprintez tout droit avant de vous accrocher à l'hélicoptère.

Episode 1 : L'envol

Passage A

Allez à gauche puis sautez sur le toit de droite en amortissant la chute. Avancez et montez sur le conduit d'air puis sur le toit de gauche. Sautez à gauche pour passer le grillage électrifié et amortissez la chute avant de vous placer en face du tube rouge. Courez et prenez appui dessus pour sauter encore plus haut. Joignez les pieds pour franchir les barbelés. Avancez ensuite entre les deux conduits d'air. Faites face au mur gauche, sautez et faites demi-tour. Sautez à nouveau pour atteindre la barre. Tournez pour vous mettre en face de mur, balancez-vous et sautez sur le toit pour atteindre le sac caché n°4. Descendez, courez sur la rampe et sautez vers l'immeuble d'en face.

Courez encore et franchissez les toits des deux cabanes. Tournez ensuite à droite et sautez pour attraper la barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur le toit de la cabine d'en face et restez près du bord droit. Courez et sautez vers la passerelle de l'immeuble d'en face (n'oubliez pas d'amortir la chute). Avancez, défoncez la porte et entrez dans l'immeuble. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut sortez de l'ascenseur.

Passage B

Après la cinématique, courez à droite et sautez par-dessus la corniche. Courez et tournez à gauche. Sautez par-dessus le comptoir et tournez à gauche, derrière les vitres. Restez sur le coté droit pour éviter les tirs ennemis et sautez par-dessus les obstacles. Montez les escaliers jusqu'au bout et avancez dans les couloirs jusqu'à apercevoir un ascenseur. Tournez alors à gauche et entrez dans le bureau de gauche. Dépassez le comptoir et montez d'autres escaliers. Tournez ensuite à gauche et allez au bout de la salle. Sautez ensuite vers la zone où se trouve des conduits d'air. Allez à gauche à nouveau et descendez dans une autre salle. Courez à gauche et escaladez le mur vers la corniche. Allez à droite et repérez le conduit d'air qui se trouve dans le mur droit. Marchez sur la poutre et sautez. Entrez dans le conduit et avancez. Sautez pour atteindre un autre conduit et avancez pour descendre dans une nouvelle salle.

Passage C

Tournez à gauche, courez et défoncez la porte. Une fois à l'extérieur, allez à gauche et sautez pour glisser le long de l'immeuble. Au bout de la pente, sautez vers l'immeuble d'en face. Courez ensuite à gauche entre les ventilateurs pour vous couvrir des tirs de l'hélicoptère et sautez sur le toit de l'immeuble suivant, situé à droite. Descendez de toit en toit et courez à droite. Evitez les obstacles en sautant par-dessus et atteignez la rampe pour rejoindre un autre immeuble. Allez à droite et passez tous les grillages en les escaladant. Tournez à gauche, passez le dernier grillage et sautez sur le toit de droite pour atteindre le sac caché n°5 qui se trouve entre les conduits d'air. Sautez ensuite vers les escaliers bleus et montez jusqu'au bout. Avancez ensuite sur la passerelle et montez sur la canalisation. Marchez sur le mur droit pour atteindre la canalisation suivante. Sautez ensuite sur le toit qui se trouve à gauche. Allez à gauche, sautez par-dessus les tubes et tournez à droite. Escaladez le grillage sans barbelés, avancez vers la rampe et sautez dessus. Avancez sur le nouveau toit et défoncez la porte. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez, escaladez un autre grillage, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez ensuite de l'ascenseur et suivez le couloir de droite jusqu'à la porte de sortie. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le toit d'en face. Défoncez la porte et entrez. Allez à droite et descendez les escaliers. Tournez ensuite à gauche et défoncez la porte. Descendez la dénivellation et sautez sur le mur incliné pour glisser jusqu'en bas. Courez et traversez le pont. Restez toujours à droite pour éviter les flics et entrez dans le tunnel bleu qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche pour descendre les escaliers. Glissez sous la grille et avancez à gauche. Tournez ensuite à droite et courez à toute vitesse vers la porte encore ouverte (à gauche) avant qu'elle ne se referme. Descendez les escaliers, avancez et tournez à droite pour monter d'autres escaliers vers la Centurion Plaza.

Passage E

Courez vers le premier flic et placez un coup sauté puis enchaînez les frappes pour le mettre KO. Désarmez ou neutralisez le deuxième policier et courez vers l'escalier orange qui se trouve à gauche, au bout de la route. Avant de monter, allez à gauche des escaliers et escaladez le grillage. Allez derrière les structures et prenez le sac caché n°6. Revenez ensuite aux escaliers, montez et avancez à droite.
Escaladez le mur, au bout du chemin, et tournez à gauche. Montez à l'échelle, tournez à droite et avancez. Sautez vers la tyrolienne et glissez jusqu'en bas. Sautez par-dessus la corniche et glissez sur le toit incliné.

Episode 2 : Jacknife

Passage A

Montez sur le tube qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la barre située à gauche. Balancez-vous et sautez vers le rebord du climatiseur. Longez-le en prenant à gauche et faites demi-tour pour faire face à une autre barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Avancez et escaladez le grillage. Avancez et descendez la dénivellation jusqu'au canal des eaux usées. Avancez à droite et dépassez les barrières sur votre chemin. Montez ensuite sur le bord droit et avancez. Traversez les planches qui font office de pont. Restez sur le bord gauche et passez derrière les piliers pour ramasser le sac caché n°7. Continuez d'avancer en suivant le canal et évitez le laser rouge de la mitrailleuse de l'hélico. Montez ensuite sur le bord droit et entrez par la porte ouverte au bout du chemin. Passez une autre porte et suivez le couloir jusqu'à la valve. Tournez-la et avancez vers le tremplin. Sautez dessus et accrochez-vous au tube. Montez et sautez vers le tube droit ensuite vers un autre se trouvant à droite. Montez et tournez à droite puis sautez vers le conduit d'air. Suivez le chemin vers une autre salle.

Passage B

Avancez et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et montez sur le container rouge ensuite sur celui de droite. Sautez ensuite sur les planches suspendues. Avancez et sautez sur les planches suivantes. Sous votre poids les planches vont craquer et commencer à tourner. Attendez de faire face à une plateforme et sautez. Allez à gauche et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez sur une autre barre. Descendez ensuite sur la plateforme. Sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la prochaine barre. Utilisez-la pour descendre sur une autre plateforme. Avancez et sautez vers une nouvelle barre. Balancez-vous et sautez vers le tube. Glissez vers le bas et sautez vers la plateforme située à gauche. Avancez en courant sur le mur jusqu'à la troisième plateforme. Utilisez la barre pour atteindre le tube et glissez en bas à nouveau. Sautez vers le tube de gauche et glissez jusqu'à la plateforme inférieure. Allez à l'interrupteur qui se trouve à gauche, sur la deuxième plateforme. Appuyez sur le bouton et courez à droite sur le mur jusqu'à atteindre le tremplin. Sautez dessus pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et montez jusqu'à la porte. Entrez.

Passage C

Avancez et repérez l'échelle de la passerelle de gauche. Faites face au mur qui est en face de l'échelle. Exécutez ensuite un saut en Tic-Tac pour atteindre l'échelle. Montez, tournez à droite et sautez vers le tube. Balancez-vous et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grande porte située à droite. Descendez et entrez.

Avancez vers l'échelle qui se trouve à droite et montez. Avancez sur la passerelle puis sautez sur celle de gauche. Avancez et sautez sur une autre passerelle. Avancez, tournez à gauche et traversez les planches qui forment un pont.

Sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle supérieure. Marchez sur la barre en gardant l'équilibre et sautez vers la passerelle d'en face. Tournez ensuite à droite et sautez sur la suivante. Avancez et tournez à droite. Sautez vers une autre passerelle et utilisez la caisse pour atteindre l'échelle. Faites attention, les snipers sont là pour vous accueillir. Ne vous attardez pas dans cette zone et évitez leurs viseurs laser. Montez et allez à droite. Traversez une autre barre en gardant équilibre et sautez sur l'échelle qui se trouve à droite. Montez et avancez à droite. Sautez vers la barre puis sur la passerelle. Sautez ensuite sur une autre passerelle, avancez et tournez à gauche. Sautez vers la caisse et utilisez-la pour atteindre l'échelle qui se trouve en haut. Avancez tournez à gauche puis sautez vers la position du sniper. Neutralisez-le avec un coup sauté ou désarmez-le s'il est proche de vous. Vous pouvez ensuite éliminer les autres snipers avec son arme.

Allez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle suivante. Avancez et sautez sur une autre. Sautez ensuite vers le tube. Balancez-vous d'un tube à l'autre jusqu'à atteindre la passerelle. Montez à l'échelle et utilisez la caisse de gauche comme tremplin pour atteindre la corniche du mur.

Avancez à gauche et sautez de corniche en corniche jusqu'à la troisième d'entre elles. Tournez alors à droite et avancez sur les prochaines corniches en sautant. Atteignez enfin la passerelle et prenez le sac caché n°8. Revenez sur vos pas jusqu'à la troisième corniche et continuez votre route jusqu'au bout. Tournez à droite et utilisez la première tyrolienne pour atteindre le coté gauche de la porte. Déplacez-vous latéralement sur la corniche puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.
Entrez et sautez vers le rebord du mur d'en face. Longez le rebord de gauche et sautez vers celui du mur gauche. Hissez-vous vers le haut et grimpez au mur de droite. Avancez et glissez sur l'eau puis atterrissez sur les tubes. Allez à droite et marchez sur le mur droit jusqu'au pont. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Marchez sur le mur ou déplacez-vous sur la corniche pour plus de sécurité et franchissez la porte.

Passage D

Allez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Faites demi-tour et sautez sur la plateforme de droite. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le tuyau et montez. Passez au tuyau de gauche et montez. Sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le toit de l'ascenseur. Tournez ensuite et sautez vers la plateforme. Avancez et sautez vers le tuyau. Montez et sautez sur l'échelle située à droite. Avancez, tournez la vanne et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez vers une autre barre suspendue. Descendez sur la plateforme et traversez une barre en gardant votre équilibre. Sautez sur les caisses vers le toit de l'ascenseur. Tournez-vous et sautez vers la plateforme supérieure. Sautez vers un autre tuyau, montez et sautez sur l'échelle de gauche. Montez et appuyez sur le bouton pour hisser la grue. Sautez sur la planche suspendue de la première grue et allez au bout. Attendez que les planches de la deuxième grue s'élèvent pour sauter dessus.

Passage E

Une fois en haut, sautez et avancez vers le container orangé. Allez à sa gauche et prenez le sac caché n°9. Faites un demi tour et allez à droite pour éviter les flics. Allez à l'arrière du camion de droite et montez sur la caisse puis sur le toit. Passez sur le deuxième camion puis le troisième et sautez en joignant les pieds par-dessus les barbelés. Montez sur la dénivellation de droite et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage F

Quittez l'ascenseur, passez la grille et défoncez la porte pour vous retrouver sur le toit. Vous devez poursuivre Jacknife en sautant vers la tyrolienne. Passez ensuite sous les tubes et sautez depuis la rampe. Descendez ensuite vers le grillage et escaladez-le. Montez sur le toit d'en face et poursuivez Jacknife en utilisant les caisses comme tremplins. Passez sous les tubes et montez sur le toit qui se trouve à gauche.

Courez sur la rampe et sautez vers le toit suivant. Allez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez ensuite sur un autre pont avant d'atterrir sur le toit d'en face. Allez à gauche et sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Escaladez le grillage, passez sous les conduits et montez sur le toit pour atteindre la tyrolienne. Glissez et sautez vers le bas. Passez le grillage et tournez à droite. Sautez vers un autre immeuble et passez sur les conduits d'air. Escaladez le grillage qui est à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le toit. Avancez, sautez vers un autre toit et descendez la dénivellation. Courez vers la droite et entrez par la porte. Avancez dans le couloir jusqu'à

l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage G

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur. Après la cinématique, courez à gauche et sautez pour vous suspendre à la barre. Sautez vers la deuxième barre puis sur le climatiseur. Marchez sur le mur vers le tuyau, montez et sautez sur celui de droite. Montez et sautez sur le tuyau suivant (toujours à droite). Sautez ensuite sur la corniche de droite et avancez un peu. Faites face à la partie la plus avancée de l'immeuble d'en face et sautez en amortissant la chute. Sautez sur les briques pour atteindre le toit de droite. Descendez les escaliers et sautez sur la rampe pour atteindre l'échafaudage. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et allez vers Jacknife.

Episode 3 : Feux

Passage A

Avancez à droite et escaladez le grillage. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Sautez ensuite sur le toit gauche. Repérez les tuyaux et sautez sur celui de gauche. Passez ensuite sur le tuyau de droite et montez vers le toit. Avancez jusqu'au bout du chemin et prenez l'allée (entre les deux bâtiments). Sautez en Tic-Tac pour atteindre le toit puis sur la caisse pour atteindre le toit suivant. Allez à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble d'en face. Allez à gauche et revenez à l'immeuble précédent de l'autre coté du grillage. Avancez à droite sur la corniche et sautez vers le conduit de l'immeuble d'en face. Avancez ensuite et atterrissez dans la terrasse. Montez la rampe, sautez sur les ventilateurs puis sur les conduits. Allez à droite et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur la structure métallique de droite et sautez en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Balancez-vous et sautez vers le toit d'en face.

Passez sous le conduit et montez sur le bâtiment jaune. Sautez vers l'immeuble suivant et défoncez la porte. Suivez le couloir jusqu'au bout et sautez en Tic-Tac pour atteindre l'ouverture située au dessus de la porte. Passez par le conduit d'air et avancez. Descendez dans une salle et allez derrière les cartons pour trouver le sac caché n°10. Passez ensuite à travers la fente qui se trouve entre le mur et les conduits. Suivez le couloir jusqu'à la porte ouverte, entrez et montez les marches. Sautez vers la passerelle d'en face et suivez le couloir. Traversez les portes jusqu'à la salle fermée. Allez à droite et sautez pour atteindre la bouche du conduit d'air (au plafond). Avancez dans le conduit et sautez pour atteindre le suivant. Continuez ensuite votre route.

Passage B

Après la cinématique, emparez-vous du flingue qui se trouve sur la table et sortez par la porte située à droite. Sortez par la porte de droite et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche. Courez et grimpez sur la structure qui se trouve en face de vous. Montez encore à droite et sautez à travers la vitre. Avancez et détruisez la vitre d'en face puis courez sur le mur et rejoignez le balcon d'en face. Tournez à droite et courez. Sautez sur les caisses pour atteindre l'étage suivant. Brisez la vitre qui est devant vous, avancez et tournez à droite. Brisez la vitre suivante et utilisez les deux barres suspendues pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur le rebord du mur. Faites un demi-tour et sortez sur la corniche vers un autre étage. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte qui mène à la terrasse.

Allez à gauche, déplacez-vous sur le mur et sautez vers la rive suivante. Courez en évitant les policiers qui sortent des portent et avancez à droite lorsque l'un d'eux lance une grenade aveuglante. Continuez jusqu'à la passerelle jaune. Sautez sur la caisse pour atteindre l'immeuble suivant.

Tournez alors à droite, courez et glissez sous les générateurs qui se trouvent à gauche. Continuez à courir jusqu'à la porte du fond et défoncez-la. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur. Attendez que la porte s'ouvre et sautez sur le tuyau. Glissez jusqu'en bas et entrez par la porte de l'ascenseur. Tournez à gauche, suivez le couloir et sortez.

Passage C

Montez sur le toit de droite et avancez vers la tyrolienne. Glissez ensuite vers un autre immeuble. Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers le prochain immeuble. Allez à droite et sautez vers le bas. Avancez vers le tuyau et escaladez-le. Allez à droite vers la tyrolienne et glissez vers un autre immeuble.

Tournez à droite et franchissez la porte ouverte. Grimpez sur le tuyau de gauche puis tournez-vous et sautez sur le deuxième tuyau. Montez ensuite sur le toit. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre les ventilateurs. Sautez encore vers l'avant puis vers le bâtiment d'en face. Tournez à gauche et sautez vers un autre toit (un peu plus bas). Tournez à droite et montez sur la rampe. Glissez et sautez vers l'immeuble sur le toit duquel se trouvent trois policiers.

Courez vers le premier, mettez-vous en état de grâce et désarmez-le. Eliminez ensuite les deux autres avec l'arme du premier. Utilisez ensuite les deux tuyaux qui se trouvent à droite pour atteindre le toit. Montez ensuite sur le toit du bâtiment en jaune et sautez sur l'immeuble d'en face. Allez à gauche du grillage et ramassez le sac caché n°11. Allez ensuite à droite, passez sous le ventilateur et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Entrez ensuite et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez de l'ascenseur et suivez le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la et sortez sur le toit. Tournez à droite et avancez. Sautez ensuite sur la rampe vers le toit suivant. Amortissez la chute et montez sur le toit du bâtiment d'en face. Avancez et sautez vers la rampe. Utilisez-la ensuite pour atteindre un autre toit. Escaladez le grillage et continuez votre avancée. Tournez à droite et marchez sur les planches horizontales puis sautez vers l'immeuble suivant. Montez sur les structures qui se trouvent à droite et sautez vers le toit (à droite). Tournez à gauche et sautez depuis la rampe vers les échafaudages.

Avancez et marchez sur le mur pour atteindre l'autre bout. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Avancez ensuite, marchez sur le mur et escaladez une autre échelle. Traversez une barre en restant bien en équilibre et attrapez le rebord d'en face. Tournez à gauche et sautez vers le niveau suivant. Utilisez les briques pour atteindre le niveau supérieur et montez. Sautez ensuite et hissez-vous vers le sommet. Faites demi-tour et sautez vers la rampe. Marchez sur le mur gauche et sautez vers la plateforme. Tournez à gauche et courez jusqu'au fond en passant sous l'obstacle. Poussez le policier dans le vide et tournez à gauche. Accrochez-vous au rebord gauche et longez-le vers la droite. Sautez vers le niveau supérieur situé encore à droite et montez sur les planches puis sur le toit (à gauche). Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers un autre immeuble.

Foncez sur le flic qui se trouve à gauche et désarmez-le. Utilisez ensuite son arme pour neutraliser son collègue. Montez ensuite sur la structure qui se trouve sous la grande pancarte et faites face à la première grue. Sautez par-dessus les barbelés en joignant les pieds. Montez ensuite sur les échelles de la grue. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Avancez sur le bras de la grue et sautez sur les barres portées par la deuxième grue. Avancez et sautez sur les amortisseurs couverts d'une bâche. Allez ensuite vers la deuxième grue et montez à l'échelle. Tournez à droite vers la deuxième échelle et montez. Avancez sur la passerelle et prenez le sac caché n°12. Sautez directement sur la bâche et allez à droite. Défoncez la porte et entrez.

Episode 4 : Ropeburn

Passage A

Tournez à gauche, courez et sautez vers l'immeuble d'en face. Allez à droite et sautez sur la rampe. Accrochez-vous au tuyau et montez tout en haut. Allez à droite et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de la porte pour couper l'électricité. Allez à gauche et escaladez le grillage. Allez à gauche à nouveau et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le ventilateur. Sautez ensuite sur le toit suivant et utilisez les planches situées à gauche comme rampe pour atteindre le toit suivant. Montez la pente située à gauche et sautez sur le ventilateur. Sautez sur les machines suivantes et traversez les barbelés en joignant les pieds.

Bondissez sur le toit suivant, allez à gauche et marchez sur le mur de droite. Avancez et ramassez le sac caché n°13 qui se trouve près des cartons et des planches. Accrochez-vous ensuite au tuyau et glissez vers le bas. Avancez vers la porte, défoncez-la et entrez.

Tournez à gauche et entrez dans la salle de droite. Montez sur le tas de planches pour atteindre le faux-plafond. Allez à gauche et entrez dans le conduit d'air. Avancez puis montez dans le conduit suivant. Avancez et descendez par l'une des ouvertures qui se trouvent en bas. Avancez, tournez à gauche et continuez votre route jusqu'au pont. Marchez sur

le mur droit et sautez sur les tuyaux. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers une autre barre. Sautez sur un autre conduit puis tournez à droite et sautez. Montez ensuite l'échelle, tournez-vous et sautez vers l'ouverture qui est à proximité. Avancez et descendez puis passez entre le mur et la structure métallique. Montez sur cette même structure pour tourner la vanne. Descendez, avancez dans le trou (à gauche) et montez à l'échelle. Défoncez la porte et sortez. Avancez tout droit et descendez puis tournez à droite et montez sur la caisse pour atteindre la plateforme.

Passage B

Avancez vers la porte qui se trouve au fond et utilisez les escaliers pour monter jusqu'au toit.

Sur place, Ropeburn vous attrape et vous jette à terre. Attendez qu'il se rue sur vous avec une barre et désarmez-le lorsque la couleur de cette barre vire au rouge. Après la cinématique, tournez à droite, passez la porte du grillage et défoncez la porte rouge. Entrez, suivez le couloir et défoncez une autre porte située en haut des escaliers.

Passage C

Avancez vers la porte de gauche et entrez. Il y a trois policiers dans cette salle, ignorez-les et filez à gauche vers l'ascenseur. Montez par la trappe dans le plafond et appuyez sur le bouton. Une fois en bas, descendez du toit de l'ascenseur et accrochez-vous au rebord de la porte gauche. Attendez que le policier ouvre la porte et mettez-le KO. Prenez ensuite le sac caché n°14. Revenez ensuite en bas et passez par le conduit d'air qui se trouve à droite.

Passage D

Une fois en bas, défoncez la porte et tournez à droite vers les tuyaux. Escaladez-les puis sautez vers l'arrière pour atteindre la passerelle. Avancez à droite et marchez sur le mur gauche. A l'extrémité du mur, sautez en équerre vers la barre suspendue puis vers la passerelle suivante. Entrez ensuite par l'ouverture située à gauche. Descendez dans la salle et allez à gauche vers les escaliers. Mettez-vous en face de l'échafaudage, courez et sautez pour vous accrocher au rebord. Hissez-vous vers le haut et montez vers le niveau suivant.

Sautez ensuite sur l'échafaudage de gauche. Marchez sur le mur gauche et franchissez les fils barbelés. Avancez dans la station et tournez à droite. Descendez les marches et glissez sous la grille. Avancez à gauche et glissez sous les grilles. Si elles se referment, appuyez sur le bouton qui se trouve au centre, entre les grilles, pour les ouvrir et passer. Une fois devant les escalators, préparez-vous à rencontrer plusieurs flics sur les quais de la station. Il est inutile de les affronter car même si vous les battez d'autres rappliqueront. Descendez alors vers les quais et courez à droite en vous mettant à couvert derrière les piliers qui se trouvent en chemin.

Dès que le métro passe (vers la fin du quai), sautez sur les rails et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez la barre pour franchir l'ouverture. Allez à droite et marchez sur le mur puis sautez vers la dernière barre. Balancez-vous et sautez pour atteindre l'autre rive. Avancez, tournez à droite et accrochez-vous à la barre métallique qui se trouve à droite, en haut. Tournez-vous vers la droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous vers le haut pour prendre le sac caché n°15. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre une autre ouverture. Passez dans ce conduit pour atterrir devant une porte, défoncez-la et entrez.

Passage E

Avancez et allez devant la porte n°5. Sautez sur le mur d'en face en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle et allez à droite. Entrez par la porte et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez ensuite en bas et allez à la première porte qui vient de s'ouvrir. Avancez dans le tunnel gauche et abritez-vous dans les fentes lorsque le métro passe.

Avancez et évitez la zone de débarquement des agents de l'ordre. Une fois dans la zone des piliers, passez par le trou qui se trouve dans le grillage droit et montez à l'échelle. Sautez ensuite vers la barre suspendue et bondissez vers la porte. Entrez et descendez tout en bas de la salle. Passez par l'ouverture et allez à droite. Entrez par la porte ouverte (à gauche) et montez à l'échelle. Avancez et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous vers la gauche et balancez-vous pour sauter et atteindre la passerelle suivante. Avancez en restant à gauche et marchez sur le mur avant de sauter vers la plateforme. Appuyez sur le bouton pour arrêter le ventilateur et revenez rapidement sur la passerelle précédente

en marchant sur le mur. Glissez sous le ventilateur de gauche avant qu'il ne se remette en marche. Avancez ensuite vers une autre zone.

Passage F

Avancez sur le pont et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus. Anticipez l'arrivée du train car il est très rapide. Restez accroupi sur le toit de l'appareil le long de la route et évitez les obstacles en vous déplaçant à droite et à gauche. Sautez ensuite sur le métro de droite en évitant les piliers qui sont au centre du tunnel. Continuez à éviter les obstacles en vous déplaçant sur les cotés, en sautant ou en vous accroupissant. Lorsque le train s'arrête, sautez rapidement sur les rails et courez vers la porte située à gauche avant l'arrivée d'un autre métro. Montez les marches vers l'extérieur.

Episode 5 : Le New Eden

Passage A

Avancez, marchez sur le mur droit puis sautez sur le tuyau qui se trouve en face. Glissez jusqu'en bas et sautez sur le tuyau de droite. Glissez encore jusqu'en bas et avancez dans la grande rue avant de grimper au grillage d'en face. Escaladez le tuyau situé à gauche et, une fois en haut, faites demi-tour puis sautez vers la passerelle bleue. Avancez et montez vers l'ouverture qui se trouve à gauche. Suivez la plateforme en tournant à droite puis à gauche. Continuez votre route et montez les marches vers le métro.

Attendez le passage des deux trains et avancez vers la gauche. Restez au milieu, entre les rails, pour les éviter. Continuez d'avancer en effectuant de petites pauses près des piliers avant de traverser les rails jusqu'à la porte située à gauche. Ne prenez pas cette porte mais regardez en face et vers la droite pour apercevoir une tyrolienne. Sautez dessus et glissez jusqu'en bas. Avancez vers la porte et entrez dans le bâtiment. Suivez le couloir et franchissez les portes jusqu'à l'ascenseur. Appelez-le, entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage B

Sortez vers le toit et montez les escaliers bleus. Tournez à gauche et escaladez le mur. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Avancez à gauche, passez le grillage et courez sur la rampe pour bondir vers un autre immeuble. Avancez sur la passerelle jaune et sautez sur le container de gauche. Marchez sur le mur pour atteindre le climatiseur et sautez sur la passerelle suivante. Montez enfin sur le toit. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez et tournez à gauche. Montez sur le toit et sautez à droite pour passer derrière les barbelés. Passez entre les deux générateurs pour prendre le sac caché n°16.

Remontez sur le toit et sautez à droite. Avancez à gauche et sautez vers le toit suivant. Continuez d'avancer vers la gauche et sautez vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et sautez à droite sur le conduit d'air. Traversez-le jusqu'au toit suivant. Avancez et neutralisez le premier policier. Prenez son arme et descendez les escaliers. Eliminez les deux autres policiers et allez vers le tuyau qui se trouve à droite. Montez jusqu'au toit et avancez vers la tyrolienne. Glissez jusqu'au bâtiment suivant, défoncez la porte et entrez. Avancez vers la cage d'ascenseur et sautez vers le tuyau. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la porte. Tournez à gauche et sortez.

Passage C

Montez les escaliers et utilisez les planches comme rampe pour bondir vers le toit suivant. Avancez à gauche et sautez sur le tuyau. Montez, sautez vers le tuyau de droite et continuez à monter jusqu'au toit. Tournez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre un autre toit. Tournez encore à gauche et courez sur la rampe pour sauter vers un autre immeuble. Tournez à droite et courez sur le mur gauche pour atteindre les climatiseurs. Marchez encore sur le mur gauche et sautez en équerre vers les climatiseurs de l'immeuble opposé. Courez sur le mur droit et accrochez-vous au tuyau. Montez et sautez vers celui de gauche puis progressez jusqu'au toit. Sautez sur la rampe située à gauche.

Courez droit devant vous en ignorant les flics et montez sur le toit d'en face (là où se trouve la tyrolienne). Utilisez-la pour glisser puis marchez sur le mur droit pour atteindre un autre bâtiment. Passez sous les conduits, avancez à gauche et utilisez les briques pour sauter par-dessus les barbelés. Avancez et montez sur les générateurs de droite puis sautez vers l'autre bâtiment. Passez sous les générateurs et allez au coin gauche pour monter sur le conduit d'air.

Courez sur le mur droit pour atteindre le sommet de la structure métallique et prenez le sac caché n°17.

Revenez près du conduit d'air et utilisez la caisse pour sauter au dessus des barbelés. Montez sur le toit le plus haut des bâtiments de droite et sautez à gauche au dessus des barbelés. Avancez ensuite, défoncez la porte et entrez. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et entrez. Sortez ensuite, descendez les marches et entrez par une autre porte. Avancez et entrez par la seule porte ouverte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la caisse pour atteindre le rebord. Sautez en arrière pour atteindre la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers l'ouverture. Avancez dans le conduit et descendez dans le garage. Montez sur le toit du camion et prenez le sac caché n°18. Allez ensuite vers la porte arrière du garage. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte et entrez.

Passage D

Vous vous retrouvez dans le centre commercial. Avancez et tournez à gauche. Avancez en suivant la personne qui court devant vous et glissez sous les grilles. Dans la grande salle, allez à gauche pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis.
Montez dans l'ascenseur et restez accroupi dans le coin droit pour éviter les balles.

Quand l'ascenseur s'arrête, sautez par la fenêtre de droite. Avancez dans le chemin de droite puis sautez à gauche, vers le niveau inférieur. Avancez à gauche et utilisez les escalators pour monter. Allez à droite et sautez sur la caisse pour atteindre le pot de plantes. Tournez-vous ensuite, marchez sur le mur gauche et sautez vers le niveau supérieur. Courez vers le fond, à gauche, et montez sur les casiers puis sur le rebord pour atteindre le conduit d'air. Avancez et traversez le conduit vers l'autre rive. Entrez dans un autre conduit qui vous mène dans une nouvelle salle fermée.

Avancez, tournez à gauche et sautez en Tic-Tac contre le mur d'en face pour atteindre la passerelle d'en face. Montez, allez à droite et entrez dans un autre conduit d'air. Avancez à gauche pour éviter le ventilateur et appuyez sur le bouton pour l'arrêter. Descendez entre les hélices du ventilateur pour atterrir dans le centre commercial.

Avancez dans le seul couloir illuminé et entrez par la porte située à gauche. Avancez vers la porte vitrée située à droite et brisez-la pour passer. Ignorez les policiers et avancez dans le couloir. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le plafond. Passez sur les planches de gauche et brisez les vitres de droite. Courez sur le mur droit (ou gauche) et sautez sur la barre suspendue. Alignez-vous avec la passerelle, balancez-vous et sautez. Bondissez ensuite vers la passerelle suivante, avancez et tournez à gauche vers le conduit d'air. Descendez dans une autre zone, tournez à gauche et montez à l'escalier. Entrez par la porte, montez via le tuyau et sautez à droite. Avancez vers la porte et sortez.

Episode 6 : Pirandello Kruger

Passage A

Tournez à droite, montez sur le tas de sable pour atteindre le niveau supérieur. Traversez ensuite les planches qui vous servent de pont et sortez par la porte située à gauche. Descendez les marches puis marchez sur le mur gauche pour sauter sur le conduit d'air. Descendez sur celui d'en bas et avancez. Marchez sur le mur pour atteindre le toit d'en face. Ramassez le sac caché n°19 qui se trouve sur le toit. Allez ensuite vers le coin du toit et sautez sur le tas d'objets couverts par une bâche pour amortir la chute de Faith. Avancez dans la rue de gauche et repérez les tuyaux situés à droite. Montez sur celui de gauche et sautez vers les deux autres à droite. Montez jusqu'au sommet et sautez en arrière vers la plateforme. Montez ensuite sur la passerelle et montez les escaliers.

Une fois en haut, faites demi-tour, courez sur le mur gauche et sautez sur la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle suivante. Montez à l'échelle vers le toit. Escaladez le grillage de gauche et montez sur les ventilateurs pour sauter vers le toit suivant. Allez à droite et descendez la dénivellation. Avancez pour passer les barbelés qui bloquent le chemin vers le haut. Revenez alors sur le toit supérieur et entrez par la porte.

Allez au fond de la pièce et montez sur les gros engins, à droite. Allez à gauche et sautez en Tic-Tac pour atteindre le conduit d'air. Avancez alors vers l'ouverture qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et sautez sur le toit. Montez sur le toit suivant, courez et sautez vers l'immeuble qui se trouve derrière les barbelés, à droite. Descendez et avancez vers la grande enseigne où se trouve un sniper. Poussez-le dans le vide et utilisez la tyrolienne pour atteindre

le bâtiment suivant. Descendez sur le container jaune puis sautez sur le toit du camion. Contournez les policiers et allez vers la porte située à droite. Entrez et sautez sur l'étagère de droite. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre celle du coté opposé. Sautez ensuite sur la passerelle jaune et montez les escaliers. Une fois en haut, sautez en Tic-Tac pour atteindre la passerelle suivante.

Passage B

Avancez et montez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme suspendue. Une fois en bas, allez vers le bouton qui se trouve à gauche et appuyez dessus pour ouvrir le garage. Entrez et allez à droite vous abriter derrière les caisses. Montez les escaliers et neutralisez le premier flic. Prenez son arme et courez sur la passerelle de droite. Eliminez ensuite les deux policiers qui sortent par la porte. Ignorez le dernier et revenez sur vos pas. Marchez sur le mur du bureau pour sauter ensuite sur le conduit d'air puis sur la passerelle. Entrez dans le bureau.

Avancez et prenez le sac caché n°20 qui se trouve sur la dernière étagère, à gauche. Tournez ensuite à gauche et sortez par la porte. Montez les marches et sautez vers la barre suspendue. Attendez que la vapeur cesse et sautez vers l'ouverture qui vous conduit dans une autre zone. Suivez le couloir et sortez par la porte qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez jusqu'aux escaliers et descendez. Avancez à droite entre les silos et escaladez le grillage. Allez au fond du dépôt, à droite, et montez sur l'étagère qui se trouve derrière la caisse pour trouver le sac caché n°21. Allez ensuite vers le chariot élévateur et avancez vers les étagères d'en face. Sautez sur les caisses puis sur celles de droite. Montez ensuite jusqu'au sommet et suivez le chemin pour faire face au bureau qui se trouve au milieu de la salle. Utilisez les deux barres suspendues pour atteindre le toit du bureau. Entrez ensuite par l'ouverture qui se trouve sur le toit. Allez à gauche et entrez dans la salle qui donne sur les tapis roulants. Appuyez sur le bouton pour les remettre en marche. Rebroussez chemin et sortez par la porte. Descendez les escaliers, allez vers les tapis roulants et passez sur l'un d'eux. Passez sous la porte du garage située à gauche. Grimpez ensuite le grillage et entrez par la porte.

Tournez à gauche et entrez par la porte. Avancez vers l'étagère et exécutez un saut en Tic-Tac pour atteindre la passerelle d'en haut. Avancez et descendez à l'échelle qui se trouve à droite. Sorte et tournez à gauche. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre suspendue. Sautez vers la passerelle suivante et tournez à droite pour descendre à une autre échelle. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur le toit incliné situé à gauche et descendez jusqu'en bas.

Entrez dans le bureau et appuyez sur le bouton du monte-charge. Sortez et escaladez le grillage puis avancez vers le trou au sol.
Avancez dans le couloir et entrez par la porte qui s'ouvre automatiquement. Suivez un autre couloir et descendez les marches. Tournez à gauche et avancez jusqu'à la porte du fond. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, sortez.

Passage D

Après la cinématique, courez tout droit vers la rampe. Montez ensuite les dénivellations situées à droite. Avancez et montez d'autres dénivellations sans vous attarder, les flics sont à vos trousses. Tournez à gauche et sautez vers une autre plateforme. Sautez ensuite vers le bas, à droite. Montez sur la caisse et sautez vers le sommet de la dénivellation. Allez à droite sur la passerelle rouge. Suivez le chemin et sautez vers l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur la plateforme située à droite. Sautez ensuite sur celle à gauche et montez les marches. Avancez sur la passerelle et entrez par la porte. Avancez, tournez à gauche et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage E

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et courez droit devant vous. Sautez par la fenêtre vers un autre bâtiment. Avancez et sautez par la fenêtre en la brisant. Une fois sur le toit d'un autre bâtiment, allez à droite vers la rampe et sautez vers les escaliers. Montez jusqu'au toit et allez à droite en ignorant les flics. Courez sur les planches situées à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble de droite. Avancez et sautez sur le conduit de droite. Avancez jusqu'au bout et sautez à gauche vers le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de droite. Allez à gauche et sautez sur un autre toit. Avancez encore à gauche sur les planches et sautez sur les objets amortisseurs. Descendez, allez à droite et

attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus en passant par la rampe.

Episode 7 : En chasse

Passage A

Avancez et descendez sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur les climatiseurs. Sautez en bas sur le toit et allez à gauche. Sautez vers le tuyau et glissez jusqu'en bas. Allez à droite et tournez à droite près du chariot élévateur. Regardez à droite pour trouver et ramasser le sac caché n°22. Revenez ensuite près du tuyau et avancez vers le camion.

Passage B

Après la cinématique et, une fois dans le bateau, sortez du camion et neutralisez le premier policier qui vous tourne le dos. Eliminez le deuxième et ramassez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les deux camions situés au fond, dans le coin gauche. Attendez que les renforts ennemis viennent vous chercher pour les éliminer facilement avec votre arme. Changez d'arme et prenez celles de ceux que vous éliminez pour avoir plus de munitions. Restez en place et montez sur le toit du camion de droite puis sautez vers le tuyau. Sautez à gauche, sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le conduit de gauche et avancez jusqu'au bout. Montez sur le conduit de droite, avancez et tournez à gauche pour atteindre le sac caché n°23. Revenez à votre point de départ (près du conduit de gauche) et allez à droite. Suivez le couloir et descendez à l'échelle dans un autre niveau.

Sortez par la porte de droite et désarmez le premier policier. Prenez son arme et planquez-vous dans le coin droit, près des voitures. Laissez les deux autres agents s'approcher de vous pour les éliminer facilement. Le dernier se trouve au bout du pont, à droite. Avancez en restant à l'abri derrière les voitures et éliminez-le avec une arme. Une fois le pont nettoyé allez vers la porte de la salle d'aération qui se trouve derrière le dernier flic abattu. Tournez la vanne pour l'ouvrir et entrez. Ouvrez une autre porte, à droite, et entrez. Allez à droite et passez dans le petit espace entre le mur et le conduit d'air. Sortez ensuite par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez et montez à l'aide du tuyau. Sautez sur le rebord du conduit de gauche. Décalez-vous à gauche jusqu'au niveau de la barre suspendue et sautez. Balancez-vous et sautez sur le conduit d'air d'en face. Montez sur celui de droite et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez sur le prochain conduit. Montez ensuite vers l'ouverture et avancez. Glissez ensuite vers une nouvelle salle.

Montez les marches et avancez. Faites face à la grille de gauche et saute en Tic-Tac pour vous accrocher au rebord. Longez-le vers la gauche jusqu'au bout. Sautez ensuite en arrière vers le rebord supérieur. Sautez ensuite sur le conduit d'air de gauche puis sur celui de droite. Montez ensuite sur la passerelle et avancez sur le conduit d'air de droite. Courez sur le mur et au bout, sautez en Equerre pour atteindre le rebord du conduit qui se trouve en haut, à gauche. Montez dessus et suivez le chemin vers l'ouverture. Détruisez la grille et descendez dans le dortoir.

Tournez la valve pour ouvrir la porte et sortez. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Montez jusqu'au bout des escaliers et sautez sur le mur gauche en Tic-Tac pour atteindre le rebord. Longez-le du coté droit et montez sur la passerelle. Avancez à gauche et entrez dans la salle d'aération. Descendez ensuite par le trou au sol.

Passage D

Allez à droite et sortez par la porte en tournant la valve. Courez vous mettre à l'abri du sniper derrière les machines, à droite. Entrez dans la salle sombre qui est à droite et avancez à gauche puis allez à droite. Prenez le sac caché n°24 et sortez par la deuxième porte en restant à l'abri. Avancez à droite jusqu'au bord du pont. Avancez alors vers le sniper tout en restant à couvert. Avancez vers le coté gauche et montez à l'échelle rapidement. Avancez et tournez à droite pour éviter les tirs ennemis. Montez à une autre échelle et avancez pour vous mettre à l'abri. Sautez ensuite en bas, à droite, et mettez-vous à couvert. Avancez vers la passerelle sur laquelle se trouve le sniper. Allez à droite et montez les escaliers. Courez vers lui et exécutez un coup glissé ou sauter pour le toucher. S'il est touché, profitez de ce moment de faiblesse pour essayer de le désarmer. Ensuite prenez-le en chasse. Entrez par la porte et descendez les marches.

Passage E

Prenez à droite et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Descendez les escaliers, sautez vers l'assassin et suivez-le dans le couloir. Glissez sous la dernière porte et poursuivez-le. Avancez à droite et montez sur les caisses situées au fond puis sur la plateforme de droite. Passez par la porte qui se trouve à droite et tournez à gauche. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Sautez de la même façon que votre cible et poursuivez-le dans le couloir en évitant les jaillissements de la vapeur.
Arrivé à une zone fermée, sautez en Tic-Tac contre le mur droit pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et continuez de suivre votre cible. Sautez ensuite en bas et utilisez la tyrolienne pour atteindre le port.

Passage F

Avancez, sautez sur le toit de la cabine puis par-dessus les barbelés. Avancez à gauche et montez sur les containers pour rejoindre l'assassin et le combattre. Effectuez des attaques sautées ou glissées et désarmez-le tout de suite après. Laissez Faith s'occuper du reste.

Episode 8 : Le convoi

Passage A

Descendez sur le toit gauche et avancez en passant les obstacles jusqu'à la rampe. Sautez vers l'immeuble suivant et prenez à droite. Sautez vers un autre immeuble encore à droite. Passez le grillage et sautez par la rampe qui se trouve au bout du toit. Glissez sous les tuyaux, montez sur le toit d'en face et sautez depuis la rampe. Tournez à gauche et sautez vers un autre immeuble. Montez sur le toit situé à gauche et tournez à droite pour atteindre un autre immeuble.

Tournez à droite et escaladez le grillage. Avancez à droite, courez sur le mur droit et sautez vers la plateforme bleue. Montez la dénivellation et sautez sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de gauche. Sautez en vous appuyant sur les briques pour atteindre le toit de droite. Avancez et montez sur le premier toit, à gauche, ensuite sur le deuxième et courez sur la rampe pour sauter sur les objets amortisseurs qui se trouvent en bas. Descendez et entrez par la porte située à gauche. Suivez le couloir et entrez par la porte de droite. Tournez à droite et cherchez derrière les cartons pour trouver et ramasser le sac caché n°25. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Quittez-le et suivez le couloir jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez tout droit et sautez sur un autre toit. Continuez d'avancer jusqu'à la rampe et sautez. Escaladez ensuite les deux toits qui sont sur votre gauche et sautez depuis la rampe vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et tournez à droite. Sautez vers l'immeuble suivant pour voir surgir des policiers. Ignorez-les en avançant derrière les containers pour éviter leurs tirs. Utilisez le tuyau qui se trouve au fond, à droite, pour atteindre le niveau supérieur. Sautez par-dessus le grillage de droite et sautez sur la structure métallique inférieure et enfin sur le toit de gauche. Sautez ensuite sur les climatiseurs et courez sur le mur pour atteindre les tuyaux qui se trouvent à gauche. Sautez sur les climatiseurs qui se trouvent à gauche. Courez sur le mur et sautez sur le monte-charge. Marchez sur le mur de droite et sautez en équerre vers la machine suspendue. Sautez ensuite sur le toit et entrez par la porte. Avancez à gauche et prenez l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage C

Sortez de l'ascenseur et allez à gauche. Avancez à gauche vers l'objet marqué en rouge et qui indique la présence d'un sac caché. Montez dessus et sautez sur l'échafaudage. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le niveau suivant et prendre le

Marchez sur le mur de droite et sautez vers le niveau suivant. Prenez appui sur les briques et sautez pour atteindre la passerelle. Allez à droite et marchez sur le mur pour atteindre la rampe. Courez dessus et marchez sur le mur vers la plateforme suivante. Allez à gauche et marchez sur le mur gauche ensuite sautez pour atteindre le niveau suivant. Sautez ensuite en Tic-Tac pour atteindre la passerelle en béton.

Avancez à gauche et sautez sur le conduit d'air qui se trouve à droite. Traversez la barre et descendez sur la passerelle.

Allez à gauche et marchez un peu sur le mur puis sautez en équerre vers l'échafaudage. Montez sur la rampe et sautez vers l'arrière pour monter. Sautez ensuite en Tic-Tac vers la passerelle suivante. Marchez sur le mur qui possède une enseigne de couleur jaune et sautez vers la passerelle qui se trouve du coté gauche.

Sautez sur l'échafaudage situé au centre. Marchez ensuite sur le mur et sautez pour atteindre le niveau supérieur. Avancez à gauche jusqu'au bout et sautez vers le bout d'échafaudage qui se trouve en face. Marchez sur le mur et sautez pour monter au niveau supérieur. Avancez jusqu'au mur et sautez à gauche pour atteindre la passerelle. Avancez sur celle-ci jusqu'au bout et sautez vers celle de droite. Avancez sur cette dernière et utilisez les briques pour sauter vers le conduit d'air.

Avancez tout droit et descendez dans un autre conduit. Avancez droit devant vous, ignorez le passage de droite et avancez. Tournez à gauche et prenez le sac caché n°27. Revenez vers le passage ignoré auparavant puis avancez. Montez vers un autre conduit et avancez jusqu'à la salle où se trouve le fusil sniper.

Passage D

Descendez dans la salle et prenez le fusil sniper situé près des fenêtres. Attendez l'arrivée du convoi et visez le moteur du van qui passe derrière la première voiture de police. Allez ensuite à gauche et sortez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Entrez avec le fusil-sniper en main.

Passage E

Descendez les escaliers et tuez le premier policier. Prenez son arme et continuez à descendre. Eliminez un autre policier en chemin. Attendez derrière un pilier que les flics viennent vers vous plutôt que de descendre les affronter. Tuez ensuite les deux flics armés de fusils à pompe et prenez leurs armes. Descendez encore et explosez les deux agents suivants. Prenez un fusil d'assaut et descendez à nouveau. Sans descendre au rez-de-chaussée, éliminez les deux policiers qui se trouvent près des fenêtres et ceux planqués sous les escaliers. Faites gaffe car parmi ces policiers il en existe qui utilisent des mitrailleuses, restez donc à l'abri et attendez que vos ennemis rechargent pour les attaquer. Une fois l'immeuble nettoyé, descendez et sortez dans la rue.

Episode 9 : L'Eclat

Passage A

Avancez et entrez par la porte puis descendez les escaliers bleus. Ne descendez pas les prochains escaliers mais marchez sur le mur de droite et sautez en Equerre sur les tuyaux. Entrez par la fente et marchez sur le mur pour atteindre la barre fixe située en haut. Balancez-vous ensuite et sautez sur les tuyaux d'en face. Avancez à gauche, passez sous les tuyaux et sautez vers la rive suivante. Avancez et marchez sur le mur pour atteindre la plateforme. Suivez le couloir et sortez par la porte. Avancez à droite et arrêtez-vous sous l'ouverture qui se trouve sur le toit. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le plafond et prendre le sac caché n°28. Descendez, continuez à droite et tournez la valve. Faites demi-tour et courez vous abriter dans l'ouverture qui se trouve à gauche.

Après l'explosion, sortez et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et suivez le couloir de gauche jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez à gauche dans le parking. Passez sous les tuyaux, ignorez les policiers et montez les marches. Défoncez la porte et entrez dans ce niveau du parking. Courez à gauche et descendez la pente. Allez vers les vitres qui se trouvent derrière le camion et brisez l'une d'elles pour avancer. Appuyez sur le bouton de l'ascenseur et prenez celui de gauche. Appuyez rapidement sur le bouton pour monter. Soyez rapide pour ne pas avoir à affronter tous les flics de la zone.

Sortez ensuite de l'ascenseur et allez à gauche. Prenez appui sur la chaise et sautez vers la corniche. Hissez-vous vers le haut et entrez par la porte.

Passage C

Après la cinématique, tournez directement à droite. Avancez et tournez à gauche vers le coin où se trouve une chaise. Utilisez-la comme tremplin pour atteindre le balcon où se trouve le sac caché n°29. Courez sur le mur vers le balcon d'en face. Avancez et descendez les marches en éliminant les policiers en chemin. Prenez leurs armes et éliminez le policier qui se trouve à droite, près des ascenseurs. Appuyez ensuite sur le bouton central et entrez dans l'ascenseur de droite. Si vous êtes rapide, les flics n'arriveront pas à vous ralentir. Dans le cas contraire, vous devez les éliminer tous et entrer dans l'ascenseur avant l'arrivée des renforts. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage D

Appuyez ensuite sur le bouton rouge, à gauche, et sortez par la trappe au plafond. Tournez à gauche et sautez vers l'échelle. Descendez tout en bas et attendez le passage des deux ascenseurs pour sauter vers la barre puis vers la corniche d'en face. Tournez-vous ensuite et sautez vers le bas sur la passerelle qui se trouve au milieu. Sautez ensuite sur le tuyau situé en face et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous et traversez la barre qui sert de pont. Avancez et montez à l'échelle. Avancez ensuite sur la corniche de droite jusqu'à atteindre deux tuyaux. Montez sur l'un d'eux et, une fois en haut, sautez en arrière vers la barre suspendue. Sautez ensuite vers le conduit d'air et avancez.

Descendez dans une nouvelle zone. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers la barre suivante. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Avancez vers le mur et sautez en Tic-tac pour attraper la barre suspendue. Sautez vers le conduit suivant et tournez à gauche pour monter sur le dernier d'entre eux. Marchez sur le mur de droite et sautez vers la sortie. Tournez à droite, avancez et entrez dans le conduit d'air. Suivez le chemin et montez dans un autre conduit. Descendez ensuite par l'ouverture au sol. Suivez le chemin de gauche jusqu'au symbole des sacs caché. Sautez alors en Tic-Tac sur la paroi d'en face pour atteindre le niveau supérieur et en même temps le sac caché n°30. Revenez en bas et prenez le deuxième chemin. Sautez à nouveau en Tic-Tac pour atteindre le conduit supérieur et continuer votre chemin. Descendez et avancez vers la grille. Défoncez-la et sortez.

Passage E

Avancez droit devant vous et sautez vers l'immeuble d'en face. Evitez les lasers des viseurs des snipers et franchissez le grillage qui se trouve à droite. Montez les marches du bâtiment qui est sur votre gauche et grimpez jusqu'au toit. Traversez les conduits d'air vers un autre toit. Sautez ensuite en bas à droite puis vers l'immeuble se trouvant dans le coin droit. Prenez à gauche et entrez par la porte ouverte. Montez sur les objets et sautez pour atteindre le toit où se trouve le premier sniper. Eliminez-le et sautez vers l'immeuble suivant. Ignorez les snipers et avancez sur la passerelle bleue. Marchez ensuite sur le tuyau qui se trouve à gauche et éliminez le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et sautez vers l'immeuble de droite. Entrez par la porte, suivez le couloir de droite jusqu'à l'ascenseur. Attendez qu'il s'ouvre et montez.

Passage F

Sortez de l'ascenseur et entrez dans la salle des serveurs. Il y a quatre groupes de serveurs. Vous devez les détruire. Il vous suffit de détruire un seul serveur du groupe pour désactiver le tout. Il vous faut donc détruire quatre serveurs. Dès que les deux premiers flics débarquent avancez vers l'un d'eux et désarmez-le. Prenez son arme et éliminez le deuxième. Cachez-vous entre les serveurs blancs (les plus grands de la série) pour que lorsque votre ennemi vous tire dessus, il détruira l'appareil. Prenez l'arme du policier fraîchement abattu et avancez sur la passerelle centrale. Détruisez ensuite les deux derniers serveurs.

Revenez ensuite à la passerelle et montez les escaliers jusqu'en haut. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir de gauche. Entrez par la porte de gauche et montez les escaliers. Une fois en haut, allez à droite puis à gauche et sautez par-dessus le grillage. Avancez, prenez à gauche et montez les escaliers jusqu'au toit.

Passage G

Après la cinématique, courez droit devant vous vers les caisses jaunes et sautez dessus. Avancez ensuite et sautez depuis l'hélidrome jusqu'à l'hélicoptère. Laissez le reste à Faith, elle saura sauver sa soeur toute seule. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

LE SIDE-STEP

Le side step est un moyen de partir en sprint directement en étant a l'arrêt, il vous permet de gagner de précieux dixièmes de secondes en mode contre-la-montre. Il vous suffit de vous placer a l'arrêt, mais à 90° par rapport a la direction que vous souhaitez prendre. Ensuite, en même temps, placez les deux joysticks analogiques gauche et droit dans la direction souhaitée à gauche ou à droite, tout en appuyant sur la touche de saut. Faith fera un petit saut dans la direction souhaitée et partira en sprintant directement. Cette astuce marche aussi en pleine course mais demande un peu d'entraînement avant d'être parfaitement maîtrisée.

MLB 08 : The Show

© Sony

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES CHAMPIONS

Dans le menu principal, entrez le code suivant. La manette vibre pour conformer la manipulation.

L1, L2, , , , , BAS.

CHEAT CODES

Saisissez ces codes après avoir mis le jeu en pause.

Grosses têtes

Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut

Petites têtes

Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Gauche

Courir plus vite

Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche

Course ralentie

Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas

Lanceur plus rapide

Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Bas

STADES CLASSIQUES

Sur l'écran principal, faites Bas, Droite, , , Gauche, , Haut, L1 pour débloquer tous les stades classiques. Une vibration de la manette confirmera la validité du code.

Mobile Suit Gundam : Battlefield Record U.C. 0081

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE MERCENAIRE

Terminez à la fois la campagne de la Fédération et celle de Zeon pour débloquer le mode Mercenaire dans les Missions Libres (offline et online). Dans ce mode, vous pourrez utiliser les armes et les méchas de la Fédération et de Zeon.

ModNation Racers

© Sony / United Front Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Parle-moi de toi

Invite 5 amis à jouer une course en ligne

Anonyme

Joue une course en ligne

Nouveau venu

Termine la course de qualification

Mécanicien

Crée un kart dans le studio Kart

Sculpteur

Crée un circuit dans le studio Circuit

Styliste

Crée un Mod dans le studio Mod

Fièvre acheteuse

Accède au magasin

Le plein SVP

Remplis ta jauge de turbo

Festin de turbo

Passe sur 100 plaques de turbo

Exploration du ModSpot

Visite tous les lieux du ModSpot

La tête qui tourne

Effectue une vrille à 1 080 degrés et atterris avec succès

Session dégustation

Essaye tous les modes de jeux en Course solo

Ambition mondiale

Remporte 10 courses en ligne

Gâchette facile

Utilise toutes les armes du jeu

Élève émérite

Termine toutes les initiations à la course et regarde toutes les vidéos d'initiation

Partage d'opinions

Évalue 10 circuits, 10 Mods et 10 karts

Pionnier de la course

Participe à la première course sur un circuit publié

Superstar du dérapage

Remporte 100 000 points de dérapage avec un dérapage

Dérapages

Dérape 1 000 fois au total

Lentement

Remporte une course d'action sans utiliser le turbo ou une plaque de turbo

Pacifique

Remporte une course d'action sans utiliser une arme

Remixeur

Remixe un Mod, un kart et un circuit

Vainqueur de série

Remporte une série de courses classées

Jeune talent ModNation

Gagne au moins 1 000 points d'XP (dont XP de course et XP de création)

Un petit sourire !

Utilise le mode Photo dans une course, dans un studio ou dans le ModSpot

Raclée

Remporte ta première course d'action en ligne sur un circuit publié spécifique

Roi des bleus

Réalise 200 éliminations au total

Course agressive

Fauche 75 adversaires

Partage de karts

Publie un kart et atteins 10 téléchargements par des joueurs

Partage de mods

Publie un Mod pour qu'au moins 10 personnes le téléchargement

Partage de courbes

Publie un circuit et atteins 10 téléchargements par des joueurs

Vainqueur du Tour Chaotique

Remporte le Tour Chaotique

Vainqueur du Tour Montagneux

Remporte le Tour Montagneux

Vainqueur du Tour Macabre

Remporte le Tour Macabre

Troisième œil

Touche 20 adversaires avec des armes lâchées comme armes secondaires

Levez boucliers !

Réussis à te défendre 20 fois avec ton bouclier

Argent

Chaud comme la braise !

Classe-toi parmi les 10% de meilleurs pilotes du Tour record un jour donné

Rejoindre l'équipe

Bats les meilleurs tours des 28 développeurs dans le mode Carrière

Star de ModNation

Gagne au moins 5 000 d'XP (dont XP de course de XP de création)

Niveau de mérite

Remporte tous les défis du mode Carrière

Collectionneur

Remporte tous les jetons dans le mode Carrière à un joueur

A la conquête du monde

Remporte 100 courses en ligne

Vainqueur de la grande finale

Remporte la grande finale

Chasseur d'élite

Triomphe de toutes les élites lors des règlements de comptes

Or

Dominateur

Termine 1er à l'issue de chaque course du mode carrière

Créateur vedette

Gagne au moins 250 000 points d'XP de création

Superstar de ModNation

Atteins le niveau 30

Platine

Légende de ModNation

Remporte tous les trophées de ModNation Racers pour déverrouiller ce trophée de platine

SUPER DÉPART

Si vous appuyez sur la touche Playstation pendant le compte à rebours, le jeu se mettra en pause au moment où vous devez appuyer sur L1 pour bénéficier d'un boost au démarrage (au moment du GO !).

TROPHÉES DU DLC EXTRÊME ORIENT

Pour voir ces trophées : aller dans "collection des trophées" du menu XMB, puis aller dans "ModNation Racers" et appuyer sur .

Bronze

Ricochet

Fais un ricochet avec le MK2, puis frappe un adversaire sur le circuit Grande Muraille

Coup de Jus

Touche trois adversaires avec une chaîne d'éclairs sur le circuit Forteresse

Lanterne Rouge

Suis un adversaire dans la Distorsion sur le circuit Descente en terrasses

Promoteur Extrême-Orient

Héberge une course libre sur un circuit UFG du thème Extrême-Orient

Créateur Extrême-Orient

Créez et publiez un circuit utilisant le thème de l'Extrême-Orient

Argent

Vainqueur du Tour Extrême-Orient

Gagne le Tour Extrême-Orient

Or

Champion Invaincu

Termine en première place à chaque course, ramasse tous les jetons et termine tous les objectifs de course du Tour Extrême-Orient

Mon Coach Personnel : Club Fitness

© Ubisoft 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Accro au fitness

Accumulez 500 points Fitness.

100% polyvalent

Terminez une session de chaque catégorie (à l'exception des catégories DLC).

Chasse au highscore

Accumulez 100 points Fitness.

Fan de musique

Importez une liste de lecture préférée.

Première étape

Atteignez votre premier objectif.

En forme

Terminez 30 sessions.

Faut que ça bouge

Terminez 10 sessions avec la manette de détection de mouvements PlayStation Move.

Débutant

Remportez votre premier défi.

Argent

À moi les J.O.

Terminez 300 sessions.

Volonté de fer

Atteignez 6 objectifs.

Athlète accompli

Accumulez 1000 points Fitness.

Or

Diplôme d'entraîneur

Atteignez tous les objectifs du jeu de base.

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition

© LucasArts 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le démon de la vitesse

Terminez la partie en moins de trois heures.

Libre penseur

Allez au bout de la partie en utilisant moins de 10 astuces.

Vieille école

Basculez en mode classique au moins une fois.

Cinq minutes plus tard...

Permettez à Guybrush de mourir.

Eteignez la lumière

Terminez la partie en appuyant sur la touche de mise en surbrillance des objets cinq fois ou moins.

Inhalateur d'hélium

Guybrush inhale de l'hélium.

Appelez la police

Appelez le service d'assistance de Lucas Arts lorsque vous marchez dans la jungle de l'île Dinky.

Argent

L'embargo de Largo terminé

Terminez la 1ère partie : Embargo Largo.

Quatre morceaux de carte terminé

Terminez la 2ème partie : Quatre morceaux de carte.

La forteresse de LeChuck terminé

Terminez la 3ème partie : La forteresse de LeChuck

Le Maître des singes

Allez au bout de la partie en n'utilisant aucune astuce.

Or

Un vrai pirate

Terminez la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui

vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino

Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée. Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque

A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.
Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte. Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY

boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 pièces de Huit. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ". Notez-les.

En échange de ces 6000 pièces de Huit, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.
Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monkey Island Edition Spéciale : Collection

© LucasArts 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de The Secret of Monkey Island

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de

l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier.
Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.

Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec "

tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu.
Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le

village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier.
Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite).

Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le

bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino
Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée.
Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque
A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.

Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte.
Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 pièces de Huit. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ". Notez-les.

En échange de ces 6000 pièces de Huit, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.

Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM

PLATEAUX SECRETS

Cartes

Obtenir 224 tampons et compléter 8 plateaux.

Fromage

Obtenir 56 tampons et compléter 2 plateaux.

Déco

Obtenir 168 tampons et compléter 6 plateaux.

Futur

Obtenir 6 tampons et compléter 6 plateaux.

Glace

Obtenir 112 tampons et compléter 4 plateaux.

Jungle

Obtenir 84 tampons et compléter 3 plateaux.

Bonbons

Obtenir 22 tampons et compléter 22 plateaux.

Monster Jam : Path of Destruction

© Activision / Virtuos 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES VÉHICULES

Backwards Bob

Atteindre le niveau 7.

Bad News Travels Fast

Atteindre le niveau 17.

Black Stallion

Atteindre le niveau 6.

Blacksmith

Atteindre le niveau 15.

Blue Thunder

Terminer 1er à Houston Stadium.

Bounty Hunter

Terminer 1er à Southern Series.

Brutus

Atteindre le niveau 5.

Bulldozer

Atteindre le niveau 4.

Captain's Curse

Terminer 1er à Oakland Gate Rush.

Destroyer

Atteindre le niveau 12.

El Toro Loco

Terminer 1er à San Diego Time Crush.

Grave Digger

Terminer 1er à Orlando Freestyle.

Grinder

Terminer 1er à Minneapolis Circuit.

Gunslinger

Atteindre le niveau 9.

Jurassic Attack

Atteindre le niveau 10.

King Krunch

Atteindre le niveau 13.

Madusa

Atteindre le niveau 3.

Maximum Destruction

Terminer 1er à Indianappolis Stadium.

Monster Mutt

Terminer 1er à New Orleans Circuit.

Mowhawk Warrior

Terminer 1er à Las Vegas Freestyle.

Original Grave Digger

Terminer 1er à World Finals.

Predator

Terminer 1er à Western Series.

Stone Crusher

Atteindre le niveau 8.

The Felon

Atteindre le niveau 19.

War Wizard

Atteindre le niveau 2.

Monster Madness : Grave Danger

© Southpeak Interactive / Psyonix 2008

TENUES SPÉCIALES

Une fois débloquées, toutes ces tenues seront accessibles via le menu Extras et pourront être utilisées dans le mode de jeu principal.

Astronaute (Andy)

Réussir le mini-jeu "Hill Defense" avec un rang C ou supérieur.

Samouraï (Andy)

Réussir le mini-jeu "Dodgeball" avec un rang C ou supérieur.

Surfer (Andy)

Réussir le mini-jeu "Jack Attack" avec un rang C ou supérieur.

Ouvrier (Carrie)

Réussir le mini-jeu "Construction Destruction" avec un rang C ou supérieur.

Agent secret (Zack)

Réussir le mini-jeu "Slice N' Dice" avec un rang C ou supérieur.

"The One" (Zack)

Réussir le mini-jeu "Home Run Derby" avec un rang C ou supérieur.

Mortal Kombat

© Warner Interactive / NetherRealm Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Mileena (tenue n°3)

Réussir le dernier niveau (étage 300) de la Tour des Défis.

DÉBLOQUER CYBER SUB-ZERO

Terminer le chapitre 13 du mode Histoire pour que Cyber Sub-Zero apparaisse à l'écran de sélection des personnages.

DÉBLOQUER QUAN CHI

Terminer tous les chapitres du mode Histoire pour que Quan Chi apparaisse à l'écran de sélection des personnages.

COMBATS SECRETS (MODE ARCADE)

Jade

Obtenir une "double flawless victory" et réaliser une fatality sur Shang Tsung.

Noob Saibot

Remporter le combat contre Noob dans le temple sans utiliser le bouton de garde.

Reptile

Au niveau "The Pit 2", de nuit, attendre qu'une ombre apparaisse dans le ciel, puis obtenir une "double flawless victory" et réaliser une fatality avec le décor.

Smoke

Au niveau The Living Forest", attendre que Smoke apparaisse derrière un arbre, puis appuyer plusieurs fois sur Bas + Back.
)

CODES DU MODE VERSUS

Ces codes sont les nombres que doivent saisir les deux joueurs à l'écran précédant un match en Versus.

Effet	Code Joueur 1	Code Joueur 2
Armless Kombat	9-1-1	9-1-1
Dark Kombat	0-2-2	0-2-2
Double Dash	3-9-1	1-9-3
Dream Kombat	2-2-2	5-5-5
Explosive Kombat	2-2-7	2-2-7
Headless Kombat	8-0-8	8-0-8
Hyper Fighting	0-9-1	0-9-1
Invisible Kombat	7-7-0	7-7-0
Joueur 1 : vie/2	2-2-0	0-0-0
Joueur 1 : vie/4	1-1-0	0-0-0
Joueur 2 : vie/4	0-0-0	1-1-0
Mode Tournoi	1-1-1	1-1-1
Pas d'objets au premier-plan	0-0-1	0-0-1
Pas de Breaker	0-9-0	0-9-0
Pas de Kombos	9-3-1	9-3-1
Pas de Power Bar	4-0-4	4-0-4
Pas de Rayons-X	2-4-2	2-4-2
Pas de Special	7-3-1	7-3-1
Pas de garde	0-2-0	0-2-0
Pas de mouvement avancé	0-5-1	1-5-0
Pas de projection	1-0-0	1-0-0
Pas de sang	9-0-0	9-0-0
Pas de saut	8-3-1	8-3-1
Plus de projections	0-1-0	0-1-0
Psycho Kombat	7-0-7	7-0-7
Quick Uppercut	3-0-3	3-0-3
Rainbow Kombat	2-3-4	2-3-4
Régénération	0-1-2	0-1-2
Sans Power	0-4-4	4-4-0
Silent Kombat	3-0-0	3-0-0
Super Meter illimité	4-6-6	4-6-6
Super régénération	1-2-3	1-2-3
Vampire Kombat	4-2-4	4-2-4
Zombie Kombat	6-6-6	6-6-6

MUSIQUES ORIGINALES

A l'écran de sélection des arènes, appuyez sur Start lorsque vous êtes sur l'arène dont vous voulez entendre la musique originale. Un son confirmera la validité du code.

Note : ce code ne fonctionne pas pour toutes les arènes.

AFFRONTER GORO

Après avoir choisi votre personnage en mode Kombat, maintenez la touche Select tout en sélectionnant la difficulté. De cette manière, vous affronterez Goro au lieu de Kintaro en guise de boss de fin.

BONUS DE LA KRYPTE

Voici une astuce qui vous permettra de savoir où se trouvent vos fatalités et costumes dans la krypte. Cela vous évitera de dépenser vos MK n'importe comment.Pour cela, rendez-vous dans le menu de la krypte.

Fatalités cachées

Cimetière

DL 5. Jade
DL 21. Ermac
DL 37. Kabal
DL 92. Jax
DL 120. Cyrax

Marais Sanglants

BM 2. Mileena
BM 8. Noob Saibot
BM 14. Raiden
BM 23. Kitana
BM 26. Smoke
BM 35. Sonya
BM 44. Sindel
BM 57. Stryker
BM 63. Cyber Sub-Zero
BM 72. Scorpion

Prairies du désespoir

MD 2. Nightwolf
MD 11. Sektor
MD 21. Sheeva
MD 31. Kung Lao
MD 42. Reptile
MD 51. Sub-Zero

Forêt des Ames

HI 4. Baraka
HI 12. Shang Tsung
HI 18. Kano
HI 28. Liu Kang
HI 39. Quan Chi

Costumes alternatifs

Cimetière

DL7. Reptile
DL15. Johnny Cage
DL28. Sheeva
DL40. Baraka
DL47. Sketor
DL56. Stryker
DL63. Quan Chi
DL69. Kitana
DL88. Kabal
DL101. Shang Tsung
DL110. Nightwolf
DL119. Scopion

Marais Sanglants

BM5. Noob Saibot
BM19. Sindel
BM38. Kung Lao
BM50. Jade
BM68. Ermac
BM82. Smoke

Prairies du Désespoir

MD6. Cyrax
MD14. Raiden
MD25. Kano
MD36. Jax
MD54. Sub-Zero

Forêt des Ames

HI8. Liu Kang
HI22. Sonya
HI33. Mileena

Remarque : pour sélectionner les costumes alternatifs, allez dans la galerie et appuyez sur Start pendant un combat.

ARGENT ILLIMITÉ

Voici comment gagner de l'argent illimité dans Mortal Kombat. Dans la Tour des défis, à l'étage 61 (Lancer de bombes dans le seau), une ou deux secondes avant la fin du chrono, recommencez le défi. Vous conserverez l'argent gagné. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez.

VAINCRE SHAO KAHN AVEC LIU KANG (MODE HISTOIRE)

Shao Kahn est pratiquement invincible, il ne prend que 50% des dégâts et la plupart des attaques ne l'étourdissent même pas, ce qui fait que même en le frappant, il lancera son attaque. Avec Liu Kang, restez simplement le plus éloigné possible de Shao Kahn, il fera alors des taunt et vous n'aurez plus qu'à lui balancer quelques boules de feu du dragon. S'il arme sa lance, baissez-vous pour l'éviter et répétez l'opération.

VAINCRE SHAO KAHN AVEC RAIDEN (MODE HISTOIRE)

Pour vaincre Shao Kahn avec Raiden, il suffit de rester éloigné de Shao Kahn et d'attendre qu'il vous lance son marteau. Téléportez-vous derrière lui et faites un uppercut ou un coup de pied fort, éloignez-vous de nouveau et répétez l'opération.

TOASTY BOOST

Mortal Kombat est connu notamment pour l'apparition aléatoire de Dan Forden en bas à droite de l'écran, accompagné d'un "toasty !" sonore. Cependant ceci n'est pas qu'un simple clin d'oeil mais une réelle mécanique de jeu, permettant au joueur avisé de prendre un net avantage.

Ce système appelé "toasty boost" permet au premier joueur qui a saisi la commande correspondant à son personnage suite à l'apparition du toasty, de remplir intégralement et automatiquement sa barre de Super destinée, entre autres, aux X-ray.

Liste des combinaisons par personnage :

U : Haut (up)
D : Bas (down)
F : Avant (forward)
B : Arrière (back)
1 = X =
2 = Y =
3 = A =
4 = B =

{l Baraka -- U,U,D,3
CyberSub -- D,D,D,1
Cyrax -- U,U,D,1
Ermac -- U,U,D,2
Freddy -- D,B,D,3
Jade -- D,B,D,3
Jax -- D,D,D,4
Johnny Cage -- D,D,U,1
Kabal -- D,D,U,2
Kano -- F,F,B,3
Kenshi -- F,B,D,3
Kitana -- F,F,B.4
Kratos -- B,B,D,2
Kung Lao -- F,F,B,1
Liu Kang -- F,F,B,2
Mileena -- B,B,F,3

Nightwolf -- B,B,F,4
Noob -- B.B,F,1
Quan Chi -- B,B,F,2
Raiden -- D,B,D,3
Rain -- B,B,D,3
Reptile -- D,B,F,3
Scorpion -- D,B,F,1
Sektor -- D,B,D,1
Shang Tsung -- D,D,F,3
Sheeva -- D,D,F,4
Sindel -- D,D,D,1
Skarlet -- B,D,D,3
Smoke -- D,D,F,2
Sonya -- B,B,D,3
Stryker -- B.B,D,4
Sub Zero -- B,B,D,1

Mortal Kombat Arcade Kollection

© Warner Bros Games / Other Ocean Interactive 2011

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC HUMAN SMOKE

Human Smoke pour le joueur 1

Sélectionnez Smoke et, avant que le combat ne commence, maintenez enfoncé les boutons suivants : High Punch, High Kick, Parade, Course et direction Gauche.

Human Smoke pour le joueur 2

Sélectionnez Smoke et, avant que le combat ne commence, maintenez enfoncé les boutons suivants : High Punch, High Kick, Parade, Course et direction droite.

CODES POUR MILEENA, ERMAC ET CLASSIC SUB-ZERO

Ne perdez aucun crédit pour accéder à l'écran de saisie des "Ultimate Kombat Kodes". Entrez d'abord le code de la manette 1, puis celui de la manette 2 pour débloquer le personnage correspondant.

Classic Sub-Zero

Avec la manette 1 : 8-1-8-3-5
Avec la manette 2 : 8-1-8-3-5

Ermac

Avec la manette 1 : 1-2-3-4-4
Avec la manette 2 : 4-4-3-2-1

Mileena

Avec la manette 1 : 2-2-2-6-4
Avec la manette 2 : 2-2-2-6-4

Mortal Kombat II

© Midway

+ D'INFOS FORUM

SÉLECTION ALÉATOIRE

Placez le curseur du J1 sur Liu Kang et celui du J2 sur Reptile, puis appuyez sur Start + Haut.

Mortal Kombat vs DC Universe

© Warner Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Shao Kan

Terminer le mode Histoire de Mortal Kombat, puis appuyer sur R1 à l'écran de sélection des personnages.

Darkseid

Terminer le mode Histoire de DC Universe, puis appuyer sur R1 à l'écran de sélection des personnages.

TROPHÉES

Bronze

Reconstruction des Mondes

Mode Histoire Mortal Kombat complété

Renaissance de l'Univers

Mode Histoire DC Universe complété

Le Compétiteur

200 parties Versus jouées

Fatality!

"Fatality!" exécutée

Heroic Brutality!

"Heroic Brutality" exécutée

Champion du combo

Combo de 10 coups en Mode Arcade réalisé

Champion Tarkatan

Challenge Kombo de Baraka complété

La chauve-souris

Challenge Kombo de Batman complété

Maline féline

Challenge Kombo de Catwoman complété

Assassin

Challenge Kombo de Deathstroke complété

Rapide comme l'éclair

Challenge Kombo de Flash complété

La lumière de Green Lantern!

Challenge Kombo de Green Lantern complété

Prêt au Kombat!

Challenge Kombo de Jax complété

Le clown du crime

Challenge Kombo du Joker complété

Le mercenaire

Challenge Kombo de Kano complété

Princesse de l'Outworld

Challenge Kombo de Kitana complété

Génie du Mal

Challenge Kombo de Lex Luthor complété

Moine Shaolin

Challenge Kombo de Liu Kang complété

Le Dieu de la foudre

Challenge Kombo de Raiden complété

Get Over Here!

Challenge Kombo de Scorpion complété

Maître des âmes

Challenge Kombo de Shang Tsung complété

SHAZAM!

Challenge Kombo de Captain Marvel complété

Forces Spéciales

Challenge Kombo de Sonya complété

Grand Maître

Challenge Kombo de Sub-Zero complété

L'homme d'Acier

Challenge Kombo de Superman complété

Princesse Diana

Challenge Kombo de Wonder Woman complété

Champion Mortal Kombat

Mode Arcade complété avec un personnage MK

Super-héros

Mode Arcade complété avec un personnage DC

Le pugiliste

Kombat Rapproché réalisé

Chute libre

Kombat Chute libre réalisé

Moins de bla bla, plus de Kombat

Une partie en ligne gagnée (à partir d'une salle chat)

Humiliation!

"Flawless victory" (victoire parfaite) obtenue en ligne

Argent

DC - Champion Arcade

Mode Arcade complété avec tous les personnages DC Universe

MK - Champion Arcade

Mode Arcade complété avec tous les personnages Mortal Kombat

Acharné!

100 parties en ligne jouées (à partir d'une salle chat)

Or

Le Mal ultime

Modes Histoire Mortal Kombat et DC Universe complétés

L'exterminateur

Toutes les "Fatality" et "Heroic Brutality" ont été exécutées

Maître du mode Arcade

Mode Arcade complété en difficulté maximale sans perdre un match

Champion Ultime

Tous les Challenges Kombo de MK et DC ont été réalisés

Platine

Trophée platine

Vous avez remporté tous les trophées!

SÉLECTION ALÉATOIRE

Pour choisir votre personnage aléatoirement, maintenez Haut avec la croix directionnelle et appuyez sur Start.

FATALITÉS ET BRUTALITÉS

Personnages Mortal Kombat

Baraka

Stab Slam

B, F, D, F, (rapproché)

Chest Stab

F, F, D, D, (rapproché)

Jax

Air Machine Gun

F, F, B, B, (rapproché)

Head Smash

B, F, F, B, (rapproché)

Kano

Knife Throw

B, D, B, F, (rapproché)

Flip Stomp

D, D, F, B, (rapproché)

Kitana

Fan Throw to The Head

B, B, F, (rapproché)

Kiss of Death

F, D, D, B, (rapproché)

Liu Kang

MK1 Arcade Drop

F, B, D, D, (à distance)

Head Stomp

D, D, F, D, (rapproché)

Raiden

Electrocution

B, F, F, D, (rapproché)

Flying Slam

D, F, D, U, (rapproché)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur .

Scorpion

Toasty!

D, D, D, (à distance)

Lava Pool

F, F, B, D, (à distance)

Shang Tsung

Back Breaker

B, D, F, (rapproché)

Morph

D, D, F, F, (rapproché)

Sonya

Kiss of Death

D, D, B, F, (à distance)

Neck Breaker

D, B, F, F, (rapproché)

Sub-Zero

Freeze Slam

B, F, D, F, (rapproché)

Freeze Kick

B, B, D, B, (rapproché)

Personnages DC Universe

Batman

Grappling Hook

D, D, D, U, (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur .

Bat Swarm

D, B, F, F, (à distance)

Captain Marvel

Ground Slam

D, B, D, F, (rapproché)

Slam & Stomp

D, F, B, F, (rapproché)

Catwoman

Claw Attack

F, B, F, B, (rapproché)

Neck Breaker

D, B, D, F, (à distance)

Deathstroke

Gunshot

F, F, D, F, (rapproché)

Neck Breaker

F, D, B, F, (rapproché)

Flash

Flashy Beatdown

B, B, F, F, (rapproché)

Whirlwind Slam

D, F, D, B, D, F, (rapproché)

Green Lantern

Hammer Smash

B, F, D, D, (à distance)

Orb Squeeze

F, B, D, B, (à distance)

Le Joker

Playing Cards

B, D, B, F, (rapproché)

Gunshot

F, B, F, (rapproché)

Lex Luthor

Body Twist

D, F, D, B, (rapproché)

Missile Attack

U, U, U, (à distance)

Superman

Ground Pound

D, D, F, F, (rapproché)

Freeze Slam

F, F, D, B, (rapproché)

Wonder Woman

Lasso Spin

F, B, B, F, (à distance)

Lasso Slam

U, B, D, F, (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant de terminer le combo.

MotoGP 09/10

© Capcom / Monumental Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE SUCCÈS

Bronze

Victoire

Remporter votre première victoire.

Novice

Remporter une course de classe 125cc en mode Carrière.

Premier de la classe

Obtenir un "A" lors des trois session d'un week-end de course en mode Carrière.

DRH

Embaucher tout le personnel disponible en mode Carrière.

Bien joué !

Monter d'un niveau en mode Carrière.

Célèbre

Atteindre le niveau 10 de réputation en mode Carrière.

Marque déposée

Changer les couleurs, le casque et le combinaison de votre équipe à votre goût.

Enfin à la maison

Remporter une course sur votre circuit national en mode Carrière.

Bon commercial

Attirer de nombreux sponsors.

Des pieds et des mains...

Réussir chaque type d'objectif dynamique.

Dynamique !

Atteindre plus de 50 objectifs de course dynamiques.

Il l'a fait !

Finir une saison complète en mode championnat.

Inauguration

Débloquer la classe MotoGP dans n'importe quel mode.

Courant d'air

Passer un total de 10 minutes à prendre l'aspiration en mode Arcade.

Permis de vrombir

Obtenir tous les types de bonus de temps dans un même tour en mode arcade.

Insérer une pièce

Utiliser une fois l'option Continuer et finir premier en mode Arcade.

Distancés

En mode Arcade, finir une course avec plus de temps que le temps imparti initial, sans utiliser l'option continuer.

Bonus !

Gagner plus de temps avant d'utiliser l'option Continuer en mode Arcade.

J'ai trouvé ma voie

Créer une ligne de course personnalisée en mode Essai chronométré, et l'utiliser dans un autre mode.

Record battu

Faire mieux que 01:19.78 à Donington en mode Essai chronométré.

Alcyon

Remporter une course sans aucune pénalité : en respectant toutes les sections, sans aucune chute et sans aucune collision.

Ruée vers l'or

Remporter une course sur chaque circuit.

Jamais sans ma moto ?

Franchir la ligne d'arrivée séparément de votre moto.

Miles nautiques

Remporter un course par temps humide.

Sosie

Finir une course avec tous les pilotes.

Blackjack

Remporter 21 courses en ligne.

Venez chez moi !

Héberger une course multijoueur.

Impliqué

Utiliser votre propre moto et votre propre pilote en mode Carrière dans une partie multijoueur.

Champagne !

Remporter une course avec uniquement des pilotes humains sur la grille de départ.

Roue arrière

Réussir une roue arrière sur au moins 500 pieds avec une moto.

Roue avant

Réussir une roue avant sur au moins 50 pieds avec une moto.

Où est ma bécane ?

S'immobiliser à plus 100 yards de la moto après une chute.

Coup de vent

Dépasser une vitesse de 207 mph.

Hourra !

Susciter l'engouement de la foule.

Régulier

Finir 10e ou mieux dans chaque course pendant toute une saison.

Argent

Centurion

Finir 100 courses dans n'importe quel mode de jeu.

Pro

Remporter une course de classe 250cc en mode Carrière.

Reconnaissance

Atteindre le niveau 20 de réputation en mode Carrière.

Grosse tête

Améliorer complètement un moto de classe MotoGP en mode Carrière

Bon voyage

Parcourir plus de 100 miles.

Or

Légende

Remporter un saison de classe MotoGP en mode Carrière.

Mythique

Atteindre le niveau 30 de réputation en mode Carrière pour devenir le meilleur pilote de tous les temps.

A vous de jouer !

Finir une saison entière en mode Arcade sans utiliser l'option continuer.

Nicky Hayden

Remporter 69 courses en ligne.

Platine

Prix final

Décrocher tous les trophées.

Secret

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

MotorStorm

© Sony / Evolution Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tout débloquer

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 tout en orientant le stick analogique gauche vers le bas et le stick droit vers le haut. Un son va retentir si la manipulation a été correctement effectuée.

Mode grosses têtes

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 tout en orientant le stick analogique gauche vers la gauche et le stick droit vers la droite. Un son va retentir si la manipulation a été correctement effectuée.

PAS DE SURCHAUFFE

En course, vous pouvez accélérer sans risque de surchauffe en appuyant continuellement sur le bouton ⊗ .

MotorStorm Apocalypse

© Sony / Evolution Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Maître du mouvement

Terminer une course en utilisant la fonction de détection de mouvements.

Assaut aérien

Faites tomber un concurrent de son quad ou de sa moto à coups de poing alors que vous êtes tous les deux en l'air.

Manque pas d'air

Utilisez l'air pour refroidir entièrement votre jauge de boost depuis son niveau critique, en un seul saut.

C'est moi qui l'ai fait

Personnalisez votre véhicule en utilisant toutes les options disponibles.

Economie d'énergie

Remportez une course sans jamais entrer en boost critique.

Cible verrouillée

Éperonnez et détruisez le même adversaire deux fois en une course.

Kudos

Gagnez 250 jetons en un seul dérapage en multijoueur.

Varier les plaisirs

Terminez une course dans chacun des modes de jeu de base.

Mauvaise graine

Réussissez 3 figures aériennes en une course.

Roue de la fortune

Exécutez un wheeling de 5 secondes.

Dommage pour certains

Remportez une course avec chacune des 13 classes de véhicules.

Course à la première personne

Remportez une course uniquement avec la vue capot.

Mécano

Changez au moins un élément de chacun des 13 types de véhicules.

Là-bas !

Regardez 5 incidents de course différents au cours de 5 courses différentes.

Carnage !

Utilisez l'éperonnage pour détruire 10 adversaires.

J'en ai une !

Collectez 1 des cartes MotorStorm cachées.

Tu veux jouer ?

Arrivez à la fête en tant que Mash.

On va courir dans çà ?

Terminez « Déraillé » en tant que Mash.

Mange ma poussière, mon gars !

Terminez « As de la voltige » en tant que Mash

Ok, c'est parti !

Terminez « Effondrement des crédits » en tant que Mash.

Si tu veux rester, tu l'as fermes

Arrivez à la fête en tant que Tyler.

J'attends juste un pauvre type à écraser

Terminez « Guerrier de la route » en tant que Tyler.

Ça me va

Terminez « Secousse en banlieue » en tant que Tyler.

C'est une question de vie ou de mort

Terminez « Terminus » en tant que Tyler.

Un seul d'entre nous sortira de cette ville en vie

Terminez « La fin est proche » en tant que Tyler.

Tu vas voir, l'interdiction !

Commencez la fête en tant que Big Dog.

On va semer ces types

Terminez « La voie des airs » en tant que Big Dog.

Si tu pars, tu dois arriver

Terminez « Dernier tour » en tant que Big Dog.

Mise à l'épreuve

Réussissez 5 épreuves spéciales.

10 pour commencer

Réussissez 10 épreuves spéciales.

La première fois

Terminez votre première course en ligne.

Où est mon argent ?

Misez et remportez un pari en recherche de partie.

Tape-m'en cinq !

Atteignez le rang 5 en multijoueur.

Pile

Atteignez le rang 15 en multijoueur.

Où vous mettez tout çà ?

Récoltez 50 honneurs en multijoueur.

Stormer décoré

Remportez 25 médailles en multijoueur.

ARGENT

Je les ai toutes !

Collectez 150 des cartes MotorStorm cachées.

Tu veux une barre Magic Nut ?

Terminez « Cuit » en tant que Mash.

Et le vainqueur est Mash !

Survivez au festival en tant que Mash.

Tu dois aimer les problèmes

Terminez « Jeux de guerre » en tant que Tyler.

Des questions ?

Terminez « Embruns » en tant que Big Dog.

Sans problème

Réussissez 25 épreuves spéciales.

Quitte ou double ?

Remportez un pari avec une Baraka x2.

Croupier

Atteignez le rang 30 en multijoueur.

OR

On est les meilleurs... tout simplement

Survivez au festival en tant que Tyler.

T'es mort

Survivez au festival en tant que Big Dog.

Jackpot

Atteignez le rang 40 en multijoueur.

PLATINE

Le « Big One »

Obtenez tous les autres trophées du jeu.

MotorStorm Complete

© Sony / Evolution Studios 2008

MODE GROSSES TÊTES

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 tout en orientant le stick analogique gauche vers la gauche et le stick droit vers la droite. Un son va retentir si la manipulation a été correctement effectuée.

PAS DE SURCHAUFFE

En course, vous pouvez accélérer sans risque de surchauffe en appuyant continuellement sur le bouton ⊗ .

MotorStorm Pacific Rift

© Sony / Evolution Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Tête brulée

Vous avez explosé en boost sur la ligne d'arrivée pour gagner 10 coursess.

Maître de la piste

Vous avez gagné cinq courses sur chaque circuit.

Débutant

Vous avez couru pendant une durée effective d'une heure.

Chronophage

Vous avez couru pendant une durée effective de dix heures.

Cascadeur

Vous avez fait un saut de 185 mètres ou plus.

Fan de course

Vous avez participé à 250 courses.

Touriste

Vous avez couru sur plus de 500 km.

Psychopathe

Vous avez détruit votre véhicule plus de 250 fois.

Amitié

Vous avez fait une course en écran partagé à 4.

Fantôme

Vous avez battu 48 fantômes de développeurs en contre-la-montre.

As du tonneau

Vous avez fait un beau tonneau en pleine course.

Terreur

Vous avez attaqué ou éperonné 100 véhicules.

Poids léger

Vous avez gagné 50 courses avec un bolide poids léger.

Poids moyen

Vous avez gagné 50 courses avec un bolide poids moyen.

Poids lourd

Vous avez gagné 50 courses avec un bolide poids lourd.

Pugiliste

Vous avez envoyé 5 adversaires dans le décor dans une course et gagné une médaille d'or.

Sur le fil du rasoir

Vous avez gagné une course avec moins de 0,1 seconde d'avance sur vos poursuivants.

Survivant

Vous avez évité la dernière place à 3 secondes de la fin par 10 reprises en mode Eliminator.

Freestyle

Vous avez créé et gagné 10 courses en jeu libre.

L'embarras du choix

Vous avez atteint le Rang 3 dans le Festival et débloqué les 8 classes de véhicules.

Motos

Vous avez gagné 5 courses en festival en moto.

Quads

Vous avez gagné 5 courses en festival en quad.

Buggies

Vous avez gagné 5 courses en festival en buggy.

Voitures de rallye

Vous avez gagné 5 courses en festival en Voiture de rallye.

Camionnettes

Vous avez gagné 5 courses en festival en camionnette.

4x4

Vous avez gagné 5 courses en festival en 4x4.

Semi-remorques

Vous avez gagné 5 courses en festival en semi-remorque.

Monster Truck

Vous avez gagné 5 courses en festival en Monster Truck.

Jusqu'au-boutiste

Vous avez écrasé 10 pilotes désarçonnés.

Tortue

Vous avez gagné une course sans boost.

Vitesse

Vous avez débloqué les 16 épreuves Vitesse.

Fou furieux

Vous avez débloqué les 16 épreuves Eliminator.

Rescapé

Vous avez remporté les 16 épreuves Eliminator.

Novice

Vous avez terminé une course en ligne avec classement avec 12 joueurs.

Compétiteur

Vous avez terminé 50 courses avec classement en ligne.

Amateur

Vous avez terminé 50 courses sans classement en ligne.

Immortel

Vous avez gagné une course avec classement en ligne sans vous crasher.

Chance du débutant

Vous êtes arrivé 1er d'une course en ligne avec classement.

Bleu

Vous avez atteint le rang en ligne 2 (Bleu).

Vétéran

Vous avez atteint le rang en ligne 3 (Vétéran).

Argent

Super profil

Vous avez battu les fantômes des développeurs sur chaque circuit avec chaque véhicule.

Fou du volant

Vous avez remporté les 16 épreuves Vitesse.

Intouchable

Vous avez gagné une course de rang 8 sans dégâts.

Eternel second

Vous avez remporté les 96 médailles d'argent.

Marathonien

Vous avez gagné 3 courses avec classement en ligne d'affilée.

Héros

Vous avez atteint le rang en ligne 4 (Héros).

Or

Vainqueur

Vous avez gagné 250 courses.

Champion

Vous avez remporté les 96 médailles d'or.

Légende

Vous avez atteint le rang en ligne 5 (Légende).

Platine

Perfectionniste

Vous avez débloqué les 49 autres trophées.

MotorStorm RC

© Sony / Evolution Studios 2012

+ D'INFOS FORUM

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Dunk

Réussir à faire 10 paniers de basket avec un véhicule.

Headcase

Réussir à faire 20 paniers de basket avec un véhicule.

Nord Gnitro

Réussir à marquer 20 buts sur le terrain de foot.

Patriot Touchdown

Réussir à marquer 10 buts sur le terrain de foot.

RÉCUPÉRER DEUX FOIS LES TROPHÉES VIA LE CROSS SAVE

Cette astuce est liée au fait que le jeu est compatible avec les fonctions Cross Buy et Cross Save, ce qui signifie que si vous l'avez acheté sur PS3, vous pouvez télécharger gratuitement la version Vita (et inversement), et qu'il est possible de reprendre à tout moment sur Vita une partie sauvegardée sur PS3 (et inversement).

Si vous avez terminé le jeu sur PS Vita et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS3. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS3.

Réciproquement, si vous avez terminé le jeu sur PS3 et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS Vita. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS Vita.

Mr. Golf

© Midas Interactive / Artdink 2012

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX GOLFEURS

Pour débloquer Jun, Maki, Kenta, Kaoru, Madoka, Karin, Shota et Erika battez-les au Challenge 18 Trous.

Mugen Souls

© NIS America / Compile Heart 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UTILISATION DU MOE KILL

Le Moe Kill est une compétence unique à Chou-Chou, qui vous permet de soumettre n'importe quelle entité à la déesse incontestée de l'univers. Malheureusement, cette technique cruciale est assez difficile à manipuler efficacement car elle utilise un système peu évident au premier abord, et rendu encore plus flou par la traduction. Voici des explications qui devraient vous permettre de l'utiliser sans trop de problèmes tout au long du jeu :

Hors des combats, vous pouvez soumettre les Master Points de chaque continent. En combat, vous pouvez soumettre les ennemis (boss exceptés), les gros cristaux (font bénéficier le terrain entier de l'effet obtenu) et les petits cristaux (l'effet est transmis sur la zone environnante).

Vous devez pour cela choisir trois actions pour Chou-Chou dans une liste de 9 mots (deux fois deux mots aléatoires, puis trois mots fixes), ce qui aura pour effet de faire augmenter les trois jauges de la cible selon certains paramètres.

Ainsi, chaque personnage, ennemi ou entité du jeu possède un type de Moe qu'il affectionne et qui conditionne son asservissement. Vous améliorerez l'augmentation en transformant Chou-Chou dans la forme correspondante à ces goûts (bouton L1 en combat et sur le terrain). De plus, l'humeur de la cible a également une grande influence, et peut changer selon vos actions en combat.

Selon les choix des mots, les trois jauges associées à l'ennemi se remplissent jusqu'à atteindre leur maximum. Chaque jauge a un effet différent sur l'ennemi :

La première (jaune) transforme l'ennemi en objet que vous obtiendrez en fin de combat.

La seconde (bleue) est la jauge de colère de l'ennemi. Lorsqu'elle est pleine, l'ennemi rentre en frénésie. Ses stats augmentent, ses HP sont remis au maximum, et il ne peut plus être apprivoisé.

La troisième (rose) transforme l'ennemi en Peon et permet donc d'obtenir plus de Shampurus en fin de combat. C'est également la seule qui compte pour l'asservissement d'un Master Point. Si vous ne parvenez pas à la remplir ou que vous remplissez d'abord la jauge de colère, un combat se déclenche.

La liste suivante donne les meilleurs (1) et bons (2) choix de mots pour remplir la jauge Peon, en fonction du Moe-type et de l'humeur de la cible :

Egocentric (Egocentrique):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Crybaby, Desperate ; (2): Abuse, Glare, Hit
Colérique (rouge) = (1): Abuse, Glare; (2): Hit, Bipolar, Crybaby, Confession, Desperate
Séduite (rose) = (1): Abuse, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Crybaby, Desperate ; (2): Abuse, Hit, Glare, Bipolar

Sadist (Dominatrice):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Hit
Colérique (rouge) = (1): Hit, Glare
Séduite (rose) = (1): Hit, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Abuse, Hit, Glare, Bipolar

Masochist (Masochiste):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Kind, Glare
Colérique (rouge) = (1): Kind, Glare
Séduite (rose) = (1): Kind, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Hit, Kind, Glare, Bipolar

Bipolar (Tsundere):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Abuse, Glare
Colérique (rouge) = (1): Abuse, Glare
Séduite (rose) = (1): Abuse, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Abuse, Hit, Glare, Bipolar

Graceful (Elegante):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Hit, Glare
Colérique (rouge) = (1): Hit, Glare ;
Séduite (rose) = (1): Hit, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Abuse, Hit, Glare, Bipolar

Ditz (Tête-en-l'air):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Crybaby, Desperate; (2): Kind, Glare
Colérique (rouge) = (1): Kind, Glare
Séduite (rose) = (1): Kind, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Persuade, Desperate; (2): Hit, Kind, Glare, Bipolar

Hyper (Surexcitée):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Persuade, Desperate; (2): Kind, Glare
Colérique (rouge) = (1): Kind, Glare
Séduite (rose) = (1): Hit, Kind, Glare, Confession
Contente (vert) = (1): Persuade, Desperate; (2): Hit, Kind, Glare, Bipolar

Terse (Réservée):

Enthousiasmée (jaune) = (1): Persuade, Desperate; (2): Abuse, Glare
Colérique (rouge) = (1): Abuse, Glare
Séduite (rose) = (1): Abuse, Glare, Confession (le reste provoque une petite amélioration)
Contente (vert) = (1): Persuade, Desperate; (2): Abuse, Hit, Glare, Bipolar

Vous remarquerez que l'action " Smile " n'apparaît pas ici : elle n'a quasiment jamais d'effet significatif, sauf lorsque l'ennemi est d'humeur haineuse (visage bleu foncé). Quand c'est le cas, tous les mots possibles ont une action significative sur les jauges positives.
A l'inverse, vous n'obtiendrez quasiment jamais de bon résultat si l'humeur de la cible est Triste (Bleu clair) ou Apeuré (Violet).

Si vous désirez remplir efficacement la jauge d'objets au lieu de jauge Peon, vous devrez utiliser la forme de Chou-Chou correspondant à un autre Moe-type que celui de la cible. Voici les correspondances :
{l Egocentric/Bipolar
Sadist/Terse
Graceful/Masochistic
Ditz/Hyper
Utilisez la liste pour trouver les mots appropriés.

Si vous désirez au contraire remplir la jauge de colère pour enrager les ennemis, utilisez les correspondantes suivantes, et les mots les moins efficaces :
{l Egocentric/Graceful

Sadist/Masochistic
Ditz/Bipolar
Terse/Hyper
Gardez à l'esprit que la liste ci-dessus n'est pas infaillible, puisque vos niveaux de charmes associés à chaque personnalité jouent aussi un rôle. Il n'est pas rare qu'un même mot produise des effets plus ou moins fort sur un même duo type/humeur. De plus, vous devrez fréquemment vous y reprendre à plusieurs fois avant de pouvoir remplir complètement l'une des jauges de l'ennemi en combat.

COÛT DES FUSIONS DE MATIÈRES

Le magasin du G-Castle vous permet entre autres choses de créer des matières (Matters) à partir d'équipements (armes et armures). Ces matières procurent des bonus de caractéristiques ou des effets supplémentaires aux équipements sur lesquels elles sont équipées. Ainsi, une matter Def+20 augmentera la défense du personnage équipé de 20 points. Elles peuvent également être combinées entre elles pour en former de plus puissantes, selon une simple addition. Par exemple deux Def+5 donnent une Def+10.

Le système est simple mais comporte une part un peu vicieuse : en effet, le coût de revient de la fusion dépend seulement de l'amélioration finale, en tenant compte d'un multiplicateur selon le type d'amélioration (x100 pour les caractéristiques, x1000 pour les effets, etc) . Pour exemple, la fusion d'une Def+10 vous coûtera 1000 pièces (10x100). Ce système vous pousse donc à dépenser de l'argent supplémentaire si vous ne faites pas attention à l'ordre dans lequel vous effectuez les combinaisons. L'exemple suivant illustre le phénomène :

Si vous souhaitez combiner 6 matières Def+5 pour former une Def+30, vous pouvez effectuer les combinaisons de deux manières différentes, revenant à deux coûts très éloignés.

Première solution : combiner chaque produit petit à petit avec une Def+5.

Création de Def+10 = 1000 pièces. Création de Def+15 = 1500 pièces. Création de Def+20 = 2000 pièces. Création de Def+25 = 2500 pièces. Création de Def+30 = 3000 pièces.

Soit un coût total de 1000+1500+2000+2500+3000=10000 pièces.

Seconde solution : combiner trois fois deux Def+5 puis combiner le tout.

Trois créations de Def+10 = 3x1000 pièces = 3000 pièces. Création de Def+20 = 2000 pièces. Création de Def+30 = 3000 pièces.

Soit un coût total de 3000+2000+3000=8000 pièces.

Comme vous le voyez, vous économiserez sur le long terme énormément d'argent à combiner d'abord des matières faibles entre elles plutôt que de vous y prendre de façon non réfléchie, surtout si vous ne disposez pas encore d'une bonne source de revenus.

MAXIMISER LES GAINS D'OR

Malgré l'importance de vos revenus sur l'amélioration de votre équipement, les combats de base ont tendance à se montrer particulièrement radins en menue monnaie. Sauf, évidemment, si vous connaissez cette méthode, qui demande toutefois de sortir des schémas classiques du système de combat :

Il suffit en fait de déclencher le Fever Mode et d'utiliser ses propriétés pour toucher le jackpot. Ce mode ne se déclenche que lorsque vous parvenez à éliminer tous les cristaux de la zone de combat, soit en envoyant les ennemis ricocher dessus jusqu'à vider leurs HP, soit en utilisant le Moe-Kill pour vous en débarrasser. Le second choix est évidemment bien plus rapide est simple à mettre en place. Le plus simple est d'utiliser le Moe-Kill (n'importe quel mot et Moe-type fera l'affaire) sur le cristal principal de façon à remplir sa jauge de colère (jauge bleue centrale). De cette façon, vous ferez disparaître en même temps le gros cristal et les petit cristaux, sans faire disparaître les ennemis. Attention toutefois, car la rage des ennemis les rend beaucoup plus dangereux. Veillez-donc à écrémer un peu les rangs ennemis avant de démarrer le Fever Mode. Selon votre confiance en votre capacité à les vaincre, gardez-en suffisamment (entre 1 à 3) pour engranger ensuite de l'Or.

Lors du Fever Mode, quatre orbes apparaissent dans les airs. Le but est d'envoyer les ennemis voltiger sur ces orbes, ce qui fera tomber une pluie de pièces en fin de combat. Pour faire décoller un ennemi, vous n'avez d'autre choix qu'utiliser une compétence possédant les deux attributs Blast-Off et Can Float, ce dont vous pouvez vous assurer sur le tableau de la compétence. Appuyez ensuite sur Carré pour activer le Blast-Off, et sélectionnez votre cible. Vous pouvez ajuster la puissance de la technique grâce aux bouton L1 et R1, de façon à influencer la distance d'éjection de l'ennemi. Servez-vous ensuite du viseur pour déterminer la trajectoire de l'ennemi, et faites en sorte que la flèche arrive bien au contact d'un des orbes : Grâce à l'attribut Can Float, l'inclinaison haut/bas du stick analogique permet de l'envoyer en l'air. Enfin, confirmez pour envoyer le monstre sur orbite.

Lorsqu'il entre au contact de l'orbe, il est rapidement éjecté vers les trois autres ce qui produit de l'Or, et surtout augmente grandement le combo. Ce combo reste actif tant que vos personnages frappent les ennemis sans que ceux-ci ne bénéficient d'un tour d'action. Vous pouvez en profiter pour envoyer les ennemis survivants dans les orbes de façon à augmenter encore ce combo et vos gains pécuniers. Finissez le combat et vous obtiendrez certainement plus d'Or que jamais (facilement 5000-10000 pièces d'Or par combat vers le milieu du jeu par exemple).

Ceci décrit la méthode basique, mais il est encore possible de rentabiliser l'opération. En effet, vous aurez probablement remarqué que votre façon de combattre rejaillit directement sur vos gains d'Or, d'Expérience et de Mugen Points. Un multiplicateur est en effet présent, qui majore d'autant tous vos gains. Ce multiplicateur augmente lorsque vous effectuez de longs combos, que vous détruisez des cristaux, transformez des ennemis en Shampuru, etc... Vous devez donc essayer d'améliorer ce multiplicateur si vous voulez vraiment vous enrichir.

Et la méthode la plus efficace pour cela demande donc d'aller défier le Mugen Field. En effet, après chacun des combats dans cet univers, le multiplicateur est conservé. Ainsi, si vous obtenez un bonus de 20% sur votre premier combat et 50% sur votre deuxième, le multiplicateur sera de 70% sur le second combat, et ce jusqu'à un maximum de 1000%. Vous pouvez également à certains étages vous séparer de différentes fonctions (comme l'utilisation des objets, des soins, de la Peon Ball,...) pour augmenter le pourcentage. Commencez donc par partir du premier étage du Mugen Field et essayez à chaque combat de Peoniser le gros cristal (et par extension l'ensemble des ennemis), ce qui devrait augmenter le multiplicateur de 45% environ à chaque coup. Lorsque celui-ci est suffisamment haut pour vous, déclenchez le Fever Mode pour ramasser la monnaie.

BUG DE CRÉATION DE PEON

Une manipulation simple permet, lors d'une création de Peon, d'obtenir l'une des classes élevées pour le prix de la classe de base.

Vous devez tout d'abord avoir débloqué les classes que vous voulez obtenir sur votre futur nouveau personnage aux étages 10, 30, 60 et 100 du Mugen Field. Ensuite, rendez-vous au Peon Salon et choisissez Hire Peon.

Choisissez un Job et une classe de base, donnez un nom à la nouvelle recrue, puis sur l'écran suivant choisissez Job Change. Reprenez le job mais mettez cette fois-ci en surbrillance la classe évoluée que vous désirez, sans la choisir. Appuyez sur O pour revenir à l'écran précédent et vous constaterez que le coût demandé en Mugen Points est celui de la classe de base (100MP) alors que la classe indiquée est la classe évoluée. Finissez la personnalisation du personnage et confirmez le tout, vous obtenez un personnage puissant pour un prix dérisoire.

APRÈS LA FIN

Lorsque vous viendrez à bout du boss final, vous débloquerez très probablement la fin « normale », le Trophée « The End ? » et serez renvoyé au G-Castle. Vous avez toujours accès aux différents mondes ainsi qu'au Mugen Field, mais deux choix s'offrent à vous pour la suite :

New-game +

Si vous parlez au Shampuru se trouvant en bas à droite dans le G-castle, il vous proposera de recommencer le jeu en gardant vos acquis. Confirmez pour démarrer un New-game +. Vous conservez les niveaux et skills de tous vos personnages, les Peons créés, l'intégralité de vos objets et équipements, et tout ce que vous avez débloqué dans le Mugen Field. Les alliés, les mondes et la plupart des aspects du jeu liés à votre progression (y compris les tutoriaux) devront par contre attendre d'être à nouveau rencontrés au cours de la nouvelle partie.

Vraie fin

Après le combat final, si vous parlez aux habitants du G-castle, vous apprendrez qu'il existe une fin plus aboutie au jeu. Les conditions pour y accéder sont les suivantes :

-Ne pas avoir effectué le combat en 1 contre 1 dans le chapitre 10 avant de posséder un niveau de charme global de 20% pour les personnalités de Chou-Chou. Vous devez pour cela acquérir un grand nombre de Shampurus, en Peonisant chaque Master Points des continents ou encore en combattant. Si vous déclenchez ce combat avant de satisfaire à cette condition, vous obtiendrez la fin normale et devrez patienter jusqu'au chapitre 10 du New-game+ pour voir la vraie fin.

-Quand vous avez un pourcentage global à 20%, vous pouvez lancer le combat et le remporter.

-Rendez-vous ensuite dans le Mugen Field, et continuez jusqu'au Niveau 60. En cours de route, vous assisterez à de nombreux événements impliquant les différentes personnalités de Chou-Chou.

-Allez ensuite vaincre le boss final, qui possédera un niveau plus important (environ 250).

A l'issue des crédits, vous obtenez un nouveau personnage et le trophée « The Real End ».

Si vous suivez ces consignes, la vraie fin peut même être obtenue dans une première partie (ou sur une sauvegarde séparée), au prix bien sûr d'un farming conséquent.

Post-Game

Lorsque vous aurez obtenu la vraie fin, visionnez l'évènement au centre du vaisseau. Vous devez désormais vaincre les Doppelgängers de vos personnages qui causent du grabuge dans chaque monde.

Chacun de ces boss possède plusieurs équipements de haut niveau, que vous pourrez récupérer de trois manières: d'abord, en récompense de fin de combat. Ensuite, en utilisant une compétence permettant de voler l'objet en combat. Enfin, en utilisant un Moe Kill pour remplir la jauge d'objet (rouge). Chaque combat vous permettra également d'augmenter vos niveaux de charme.

Vous devriez au préalable vous préparer (augmentation de niveau et amélioration d'équipement), car vous devrez posséder au bas mot un bon million et demi de points dans chaque caractéristique (en particulier en défense et HP) pour espérer ne serait-ce que survivre.

Le premier combat (Altis? niveau 750) se déclenche lors d'un évènement dans le vaisseau. Les autres (Niveau 1000) doivent être retrouvés dans chaque monde, par un évènement à la fin des niveaux:

Sandy : Sun World - Sorantia
Tsukika : Moon World - Dusk
Alys : Fire World - Margis

Marina : Water World - Daikaus
Welsh : Tree World - Garodine
Dees : Metal World - Uenus
Sharuru : Tree World - Armania

Après ça, un évènement se déclenchera dans le vaisseau pour vous permettre de combattre deux boss de niveau 1500.

La suite des évènements vous confrontera à une série de boss de niveau 1500, possédant chacun des équipements à voler/récupérer parmi les meilleurs du jeu. Pensez donc à leur voler l'objet "classique" pour obtenir l'objet "rare" en fin de combat.

Ditz : Sun World - Raisant
Graceful : Moon World - Moonlight
Sadist : Fire World - Daulgal
Masochist : Water World - Melkua
Hyper : Tree World - Land of Legend
Bipolar : Metal World - Diit
Terse : Metal World - Final Frontier

Les objets rares à obtenir sont respectivement les Pretty Girl Charm, Engagement Bling, Collar of Peons, Crazy Aura Belt, Popular Man Mantle, Nudie Apron et Overwhelming Briefs.

Enfin, vous pourrez combattre Chou-Chou? dans le vaisseau, qui possède le niveau 2000 ainsi que l'objet Sun Godess Medal.
Vous obtiendrez un trophée et un nouvel évènement fera son apparition.

7 World Redux

Si vous avez obtenu la vraie fin, vous pouvez vous rendre dans le Mugen Field pour disputer des combats plus relevés, notamment les ennemis ultimes. D'autres rencontres feront leur apparition lorsque vous atteindrez des niveau de charme globaux de 30%, 35%, 40%, 45%, 50% et 55%. Une autre après votre victoire contre les Doppelgängers, et les derniers lorsque vous aurez défait les ennemis précédents et atteint 60% de charme.

Mushroom Wars

© Creat Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Théoricien

Complétez tous les tutoriaux.

Lieutenant

Complétez 25% du mode Campagne.

Colonel

Complétez 50% du mode Campagne.

Général

Complétez 75% du mode Campagne.

Extirpateur

Complétez le mode Campagne en moins de 60 minutes.

Vainqueur

Complétez le mode Campagne.

Rassembleur

Gagnez 9 différentes récompenses dans le mode Campagne.

Amateur

Complétez le mode Escarmouche en difficulté Normal ou supérieure.

Camarade

Jouez 100 matchs en multijoueurs en local.

TROPHÉES BRONZE CACHÉS

Aggresseur

Capturer 2000 bâtiments en solo.

Blighter

Tuez 32 000 de vos unités en solo.

Encourager

Envoyez une vague de 1 000 unités en solo.

Escapee

En solo, capturez le village ennemi après que vous ayez perdu tous vos bâtiments.

Midas

Améliorez le village au 5e level en solo.

Torch-bearer

Gardez le moral au niveau 5 pendant 25 sec en solo.

ARGENT

Napoleon

Complétez le mode Campagne en difficulté Difficile ou supérieure.

Collecteur

Gagnez 200 récompenses dans le mode Campagne.

As

Complétez le mode Escarmouche en difficulté Difficile ou supérieure.

MX vs ATV : Extreme Limite

© THQ / Rainbow Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez CRAZYLIKEA pour déverrouiller tous les équipements.

TOUS LES GUIDONS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez nohands pour déverrouiller tous les guidons.

CHEAT CODES

Allez dans la section Triche du menu Options et entrez les codes suivants.

ALLSTYLE	Tous les circuits Freestyke
FREETICKET	Tous les circuits
LITTLEGUY	Classe 50cc
MANYZEROS	1 000 000 points
MCREWHEELS	Toutes les machines
MORESTUFF	Tous les défis
ONRAILS	Toutes les motos
PWNAGE	Monster Truck
WELLDRESSED	Tous les costumes
WHOSTHAT	Tous les pilotes
YOUGOTIT	Tout débloqué

MX vs ATV Alive

© THQ 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Trophées Bronze

Challenger

Remportez une médaille en Défi Free Ride

Sonder le terrain

Faites un aquaplaning de 120 pieds

Chasseur de médailles

Remportez une médaille d'or en Défi Free Ride

Rollerball

Faites 5 dépassements avec coups de guidon dans une course

Grand voyageur

Parcourez plus de 100 miles en Free Ride

Machines bonus

Trouvez le véhicule bonus dans toutes les épreuves Free Ride

Pilote international

Terminez 50 courses en ligne

Aïe!

Tombez 50 fois

C'est moi le meilleur

Battez le record d'un ami en Défi Free Ride

Tour rapide

Signez un record du tour

Haut-de-gamme

Possédez un ATV ou une motocross à 3 étoiles

À un cheveu

Évitez 35 chutes grâce à l'Anticollision

Technicien

Changez vos techniques de pilote

Poser les bases

Terminez au moins une course sur chaque circuit

Tout pour le style

Personnalisez votre véhicule et votre pilote

Pas besoin d'aide

Montez sur le podium d'une épreuve en ligne sans aides au pilotage

Sur la bonne voie

Terminez une course sans sortir de piste

Renversant

Réussissez un backflip

Shopping

Visitez le MotoClub Depot

Feu vert et damiers

Réussissez le holeshot et remportez la course

À l'aise

Terminez sur le podium 3 fois d'affilée

Allons-y

Terminez une course

Roi du holeshot

Réussissez 3 holeshots d'affilée

Yiiiihaaaa

Réalisez un wheelie de plus de 150 pieds

En temps voulu

Remportez une course sans la mener avant le dernier tour

Perdant

Battez un pilote avec plus d'XP pilote que vous

Radical-man

Remportez une course en exécutant un 360 pendant le saut d'arrivée

Showtime

Exécutez 100 figures

Se faire connaître

Atteignez le niveau 2 d'XP pilote et rencontrez James Stewart

Travailler son image

Presque amateur, atteignez le niveau 6 d'XP pilote et faites-vous un nom

Grimper dans la hiérarchie

Atteignez le statut d'amateur au niveau 10 d'XP pilote

Aller de l'avant

Presque pro, atteignez le niveau 18 d'XP pilote

Ça y est

Bienvenue chez les grands, vous allez affronter James Stewart, niveau 25 d'XP pilote pro

Dans la peau d'une star

Remportez une course avec la tenue de James Stewart

Trophées Argent

Premier de la classe

Remportez 35 courses en ligne

C'était moins une

Évitez 100 chutes grâce à l'Anticollision

Brute

Faites 50 dépassements avec coups de guidon

Garage d'usine

Possédez un véhicule à 3 étoiles dans chaque classe

Série gagnante

Remportez 5 courses d'affilée

Pro du Free Ride

Obtenez au moins l'argent à tous les défis d'une épreuve Free Ride

Polyvalent

Atteignez tous les objectifs de course de niveau 1

Nouveau héros, pour l'instant

Battez James Stewart en course

Trophées Or

Pro des podiums

Terminez sur le podium sur chaque circuit

Meilleur de tous les temps

Remportez une course sur chaque circuit

Chasseur de records

Atteignez le niveau 50 d'XP pilote, il ne reste plus qu'à chasser les records

Trophée platine

Remportez les trophées de bronze, d'argent et d'or

MX vs ATV Reflex

© THQ 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

ALLAI	Tous les bots
BRAPBRAP	Véhicules MX disponibles
COUCHES	Tous les ATV
GEAREDUP	Toutes les combinaisons
KICKS	Toutes les chaussures
READYTORACE	Machines KTM
SAFETYFIRST	Tout l'équipement de sécurité
SKULLCAP	Tous les casques
WHERETO	Tous les lieux
WINDOWS	Toutes les lunettes

OBJETS BONUS

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

allai	Tous les persos IA
couches	Tous les ATV
gearedup	Toutes les combinaisons
kicks	Toutes les chaussures
skullcap	Tous les casques
whereto	Tous les lieux
windows	Toutes les lunettes

My Aquarium

© Hudson Soft 2010

+ D'INFOS FORUM

FAIRE DANSER LES POISSONS

Pour que tous les poissons d'un des 6 aquariums exécutent une danse lors de votre arrivée, il faut configurer les 3 jours spéciaux de l'aquarium. Pour cela, choisissez l'aquarium désiré, allez dans "Décorer l'aquarium" puis dans "Fixer un jour spécial". Vous serez invité à choisir les 3 dates où les poissons danseront pour votre arrivée.

N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance

© Gameloft 2010

MODE DIFFICILE

Terminez la campagne solo en Facile ou Normal.

nail'd

© Deep Silver / Techland 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

Portes ouvertes

Déverrouille les 48 autres réalisations

Or

Roi de la piste

Gagne au moins une médaille de bronze dans le Tournoi

Un vrai gagnant

Gagne 100 courses en ligne

Golden Boy

Gagne les 49 médailles d'or du tournoi

Argent

Médaille au mondial amateur

Gagne au moins une médaille de bronze dans toutes les coupes du monde amateur en mode tournoi

Compétiteur

Gagne 10 événements de suite

Battre Jasiu

Bats le temps de Jasiu de 2:37 sur les Aqueducs en course simple sans modificateur de course

Fou dangereux !

Finis au moins troisième dans 100 événements en ligne

Une rayure ? Où ça une rayure ?

Gagne 5 événements en ligne de suite sans accident

Qui c'est le meilleur ?

Gagne des courses sur toutes les pistes dans tous les modes

Éternel second

Gagne au moins une médaille d'argent dans chacun des 49 événements du tournoi

Bronze

Le petit nouveau

Gagne ton premier événement nail'd

Débutant

Roule pendant plus d'une heure

Médaille en coupe Grèce

Gagne au moins une médaille de bronze dans la coupe de Grèce amateur en mode tournoi

Médaille en coupe des Andes

Gagne au moins une médaille de bronze dans la coupe des Andes amateur en mode tournoi

Médaille en coupe Yosémite

Gagne au moins une médaille de bronze dans la coupe de Yosémite amateur en mode tournoi

Médaille en coupe de l'Arizona

Gagne au moins une médaille de bronze dans la coupe de l'Arizona amateur en mode tournoi

Médaille en compét. stuntmania

Remporte au moins une médaille de bronze dans la coupe Stuntmania en mode tournoi

Médaille en compét. afterburner

Remporte au moins une médaille de bronze dans la coupe Afterburner en mode tournoi

Médaille en coupe du monde pro

Déverrouille la Grande Finale en mode tournoi

Planeur

Vole pendant plus de 10 kilomètres / 6,2 miles

Pro du boost

Obtiens au moins 200 bonus de boost

Maître des boosts

Obtiens tous les types de bonus de boost

Maître des écrasements

Écrase au moins 100 adversaires dans des courses multi

Ovni

Gagne un bonus de boost en dirigeant ton pilote dans les airs

Sous pression

Gagne un bonus de boost en changeant de position sur le véhicule

Pique-assiette

Joue et gagne dans 30 événements en ligne que tu n'as pas créés

Comme à la maison

Joue et gagne dans 20 événements en ligne que tu as créés

Grand malade

Réussis 20 fois le boost Malade du cross

Pilote hors-pair

Réussis 20 fois le boost Expert de nail'd

Grand voyageur

Parcours plus de 1 000 km / 621 miles

Le jugement dernier

Réussis 50 fois le boost Rage tout terrain

Robin des pistes

Trouve le raccourci qui mène à la statue du chevalier à 3 têtes

Destructeur

Gagne une course de tournoi dans laquelle tu te seras crashé au moins 5 fois

Doucement mais sûrement

Bats les records des développeurs sur 4 pistes

Je t'ai bien eu

Bats les records des développeurs sur 8 pistes

Plus rapide que toi

Bats les records des développeurs sur toutes les pistes

Cascadeur

Vole pendant plus de 260 mètres / 853 pieds sur un seul saut

Même pas mal !

Bousille ton véhicule 250 fois

Dominateur

Gagne une course avec plus de 5 secondes d'avance

L'âme d'un champion

Gagne une course en ligne avec 5 autres joueurs mieux classés que toi

Au ski ou à la plage mais bronzé

Gagne au moins une médaille de bronze dans chacun des 49 événements du tournoi

Grec, mais pas le sandwich

Gagne des courses sur toutes les pistes de Grèce dans tous les modes

Péruvien, sans le bonnet

Gagne des courses sur toutes les pistes des Andes dans tous les modes

Ranger, mais pas du Texas

Gagne des courses sur toutes les pistes de Yosémite dans tous les modes

Cow-boy, mais sans le chapeau

Gagne des courses sur toutes les pistes de l'Arizona dans tous les modes

Rapide comme un lièvre

Réussis 5 boosts en moins de 10 secondes

Ne jamais abandonner

Gagne une course en ligne après avoir été dernier à la mi-parcours

Oeil pour oeil, dent pour dent

Gagne une course en ligne après avoir écrasé deux adversaires et t'être fait écraser deux fois

Naruto : Ultimate Ninja Storm

© Namco Bandai / CyberConnect2 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Gaara

Terminer la mission "Burning Will of Fire" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Gai

Terminer la mission "Odd Beast Battles a Scourge" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Gai (8ème porte)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Itachi Uchiha

Terminer la mission "Fatal Encounter" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Jiraiya

Terminer la mission "A Match with Pervy Sage".

Kabuto Yakushi

Terminer la mission "A Whirling Rasengan Explodes" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Kakashi Hatake

Terminer l'arc "Genin Training".

Kankuro

Terminer la mission "The Aburame Clan" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Kimimaro

Terminer la mission "Battle with the Sound Beguns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Kimimaro (marque maudite, 2ème stade)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Kisame Hoshigaki

Terminer la mission "Toad Sage shows his ability" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Naruto Uzumaki (renard à 9 queues)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Orochimaru

Terminer la mission "Sannin Rock Heaven and Earth" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

Rock Lee (8ème porte)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Sasuke Uchiha (marque maudite, 2ème stade)

Terminer la mission "A Duel that risks their Bond" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase").

Temari

Terminer la mission "The Chunin Exam Sleeper Pick" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Troisième Hokage

Terminer la mission "Unprecedented Mega Battle" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction").

Tsunade

Terminer la mission "Tsunade finally opens her eyes" (Mission Flashback : arc "Tsunade Search").

TOUS LES COSTUMES

Gaara (dernière tenue)

Terminer la mission "Gaara Returns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Kankuro (dernière tenue)

Terminer la mission "Gaara Returns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Sasuke Uchiha (tenue noire)

Terminer la mission "Sasuke and Gaara" (Mission Flashback : arc "Leaf Destruction")

Shikamaru Nara (tenue Chûnin)

Terminer la mission "Shikamaru's Squad is summoned" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Temari (dernière tenue)

Terminer la mission "Gaara Returns" (Mission Flashback : arc "Sasuke Chase")

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 2

© Namco Bandai / CyberConnect2 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE CHAPITRE SECRET

Pour débloquer le chapitre secret : le Fragment ; il faut donner le rapport à Tsunade lors de la requête 1 après avoir donné les 37 poupées maléfiques au maître des malédictions.

Fragment : l'hôte du démon à huit queues

Premier combat : La puissance de Hachibi

Sasuke vs Killer Bee
Condition 1 : Gagner le combat.

Deuxième combat : Cornes de fer

Sasuke vs Démon à huit queues
Condition 1 : Techniques secrètes inutilisables.

PERSONNAGES

Voici la liste de tous les personnages du jeu ainsi que la manière de les débloquer tout au long du jeu.

Naruto Uzumaki (Rasengan à 9 queues)

Disponible dès le départ.

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken)

Disponible après avoir fini le combat "Tempête et passion".
Ou obtenir 300000 points Storm au total.

Sakura Haruno

Disponible dès le départ.

Saï

Disponible après l'avoir rencontré dans le bureau de l'Hokage au chapitre 2.
Ou obtenir 200000 points Storm au total.

Naruto Uzumaki (mode Ermite)

Terminer le chapitre final.
Ou obtenir 520000 points Storm au total.

Naruto Uzumaki (Tenue Hokage)

Prier devant la statue Jinzo dans la maison de Fukasaku et de Shima après le chapitre final.

Karin

Disponible après l'avoir rencontrée dans le chapitre 4.
Ou obtenir 340000 points Storm au total.

Suigetsu Hôzuki

Le vaincre dans le Chapitre 4.
Ou obtenir 320000 points Storm au total.

Sasuke Uchiwa (Lance Chidori)

Disponible dès le départ.

Sasuke Uchiwa (Kirin)

Terminer le chapitre 4.
Ou obtenir 380000 points Storm au total.

Neji Hyûga

Disponible dès le départ.

Rock Lee

Disponible dès le départ.

Tenten

Disponible dès le départ.

Sasuke Uchiwa (Taka)

Finir le Fragment.
Ou obtenir 560000 points Storm au total.

Jûgo

Le vaincre avec Sasuke dans le chapitre 4.
Ou obtenir 360000 points Storm au total.

Kabuto Yakushi

Terminer le chapitre 2.
Ou obtenir 220000 points Storm au total.

Orochimaru

Terminer le chapitre 2.
Ou obtenir 240000 points Storm au total.

Shikamaru Nara

Disponible dès le départ.

Ino Yamanaka

Disponible dès le départ.

Chôji Akimichi

Disponible dès le départ.

Temari

Disponible dès le départ.

Kankurô

Disponible dès le départ.

Gaara Kazekage

Disponible dès le départ.

Shino Aburame

Disponible dès le départ.

Kiba Inuzuka

Disponible dès le départ.

Hinata Hyûga

Disponible dès le départ.

Grand mère Chiyo

Débloquée lors de sa rencontre dans le chapitre 1.
Ou obtenir 120000 points Storm au total.

Akasuna no Sasori

Terminer le combat "Sakura danse".
Ou obtenir 160000 points Storm au total.

Deidara

Terminer le combat "Argile contre sable".
Ou obtenir 100000 points Storm au total.

Kakashi Hatake

Disponible dès le départ.

Yamato

Disponible après l'avoir rencontré dans le bureau de l'Hokage au chapitre 2.
Ou obtenir 180000 points Storm au total.

Maïto Gaï

Disponible dès le départ.

Tobi

Disponible quand l'équipe Hebi est renommée en équipe Taka.
Ou obtenir 420000 points Storm au total.

Kakuzu

Disponible après avoir fini le combat "Tempête et passion".
Ou obtenir 280000 points Storm au total.

Hidan

Le vaincre lors du septième combat du chapitre 3.
Ou obtenir 260000 points Storm au total.

Asuma Sarutobi

Disponible dès le départ.

Jiraya

Disponible au début du chapitre 6.
Ou obtenir 440000 points Storm au total.

Tsunade

Disponible au début du chapitre 6.
Ou obtenir 460000 points Storm au total.

Killer Bee

Finir le Fragment.
Ou obtenir 540000 points Storm au total.

Konan

Terminer le chapitre final.
Ou obtenir 500000 points Storm au total.

Kisame Hoshigaki

Le battre avec Gaï dans le chapitre 1.
Ou obtenir 120000 points Storm au total.

Itachi Uchiwa

Le vaincre avec Sasuke dans le chapitre 5.
Ou obtenir 400000 points Storm au total.

Minato Namikaze

Obtenir 580000 points Storm.

Pain

Terminer le chapitre Final.
Ou obtenir 480000 points Storm au total.

Lars Alexandersson

Obtenir 600000 points Storm.

TROPHÉES

Maître de Storm (Platine)

Vous avez obtenu tous les trophées.

Terminer le prologue (Bronze)

Vous avez terminé le prologue.

Terminer le chapitre un (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre un.

Terminer le chapitre deux (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre deux.

Terminer le chapitre trois (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre trois.

Terminer le chapitre quatre (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre quatre.

Terminer le chapitre cinq (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre cinq.

Terminer le chapitre six (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre six.

Terminer le chapitre final (Bronze)

Vous avez terminé le chapitre final.

Terminer le Fragment (Argent)

Vous avez terminé le Fragment.

Les amis de Naruto (Bronze)

Vous pouvez choisir les personnages de la génération de Naruto.

Les maîtres de Naruto (Bronze)

Vous pouvez choisir Kakashi, Yamato, Gaï et Asuma.

Les amis du Sable (Bronze)

Vous pouvez choisir Gaara, Kankurô, Temari et Chiyô.

Les 3 ninjas légendaires (Bronze)

Vous pouvez choisir Jiraya, Tsunade et Orochimaru.

Les Akatsuki de l'ombre (Bronze)

Vous pouvez choisir tous les membres de l'Akatsuki.

Hebi passe à l'action (Bronze)

Vous pouvez choisir Sasuke, Suigetsu, Karin et Jûgo.

L'assassin de Tekken 6 (Bronze)

Vous pouvez choisir Lars.

Les ninjas ninjas au grand complet! (Argent)

Vous pouvez chosir tous les personnages.

A moi les clochettes (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "L'exercice des clochettes".

Gardien du village (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Argile contre sable".

A la merci des pantins (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Sakura danse".

Massacre inévitable (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Furie interdite".

Forces inégales (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Duel entre amis".

Le retour du 4e Hokage (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Tempête et Passion".

Torrent de haine (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Les deux Uchiwa".

Suprématie de l'ermite (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Combat de l'ermite".

Un vent nouveau (Bronze)

Vous avez reçu le rang S dans "Fracas de la terre".

Le moment inconnu (Argent)

Vous avez vu tous les facteurs secrets.

La fin des poupées maudites! (Bronze)

Vous avez retrouvé toutes les poupées maudites.

Grouik!! (Bronze)

Vous avez retrouvé toutes les perles de Ton Ton.

Epreuves terminées! (Bronze)

Vous avez terminé les 10 épreuves.

Maître des requêtes (Bronze)

Vous avez terminé toutes les requêtes.

Lettres de noblesse (Bronze)

Vous avez terminé toutes les correspondances.

Salut les copains! (Bronze)

Vous avez vu les séquences d'ami avec tout le monde.

Terminer tous les évènements (Or)

Vous avez terminé tous les évènements.

Rien ne m'échappe (Bronze)

Vous avez ramassé 500 objets.

Je roule sur l'or (Bronze)

Vous avez accumulé 999999 Ryôs.

Réserve de points (Bronze)

Vous avez accumulé 999999 Storm points.

Vive les outils de ninja! (Bronze)

Vous avez obtenu tous les objets de combat.

Commerce prospère! (Bronze)

Vous avez obtenu tous les objets de collection.

Premier choix (Bronze)

Vous avez modifié une Carte de ninja.

Collectionneur de cartes (Or)

Vous avez collecté toutes les Cartes de ninja.

Aussi connu sous le nom de... (Argent)

Vous avez gagné 50 titres.

Quel nom vais-je choisir? (Or)

Vous avez reçu tous les titres.

Le ninja messager (Bronze)

Vous avez capturé tous les oiseaux messagers.

Mémoire rafraîchie! (Bronze)

Vous avez visionné tous les Flash-back.

Metteur en scène (Bronze)

Vous avez trouvé toutes les scènes du scénario.

Maître du temps (Bronze)

Votre temps de jeu dépasse 30 heures.

Sur la voie du ninja! (Bronze)

Vous avez gagné 1 combat en Partie avec classement.

Ninja habile (Bronze)

Vous avez gagné 10 combats en Partie avec classement.

RÉCOMPENSES STORM POINTS

10000 points Storm :

Titre : le ninja

50000 points Storm :

Titre : le déserteur

60000 points Storm :

Titre : le joyeux

70000 points Storm :

Titre : le furieux

80000 points Storm :

Titre : le triste

90000 points Storm :

Titre : le malheureux

100000 points Storm :

Deidara : Personnage disponible

110000 points Storm :

Titre : le souriant

120000 points Storm :

Kisame Hoshigaki : Personnage disponible

130000 points Storm :

Titre : le lâche

140000 points Storm :

Grand-mère Chiyo : Personnage disponible

150000 points Storm :

Titre : le soutien

160000 points Storm :

Akasuna no Sasori : Personnage disponible

170000 points Storm :

Titre : le fainéant

180000 points Storm :

Yamato : Personnage disponible

190000 points Storm :

Titre : l'ami

200000 points Storm :

Saï : Personnage disponible

210000 points Storm :

Titre : le populaire

220000 points Storm :

Kabuto Yakushi : Personnage disponible

230000 points Storm :

Titre : l'apprenti

240000 points Storm :

Orochimaru : Personnage disponible

250000 points Storm :

Titre : l'élève

260000 points Storm :

Hidan : Personnage disponible

270000 points Storm :

Titre : le maître

280000 points Storm :

Kakuzu : Personnage disponible

290000 points Storm :

Titre : le compagnon

300000 points Storm :

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken) : Personnage disponible

310000 points Storm :

Titre : l'enchaîné

320000 points Storm :

Suigetsu Hôzuki : Personnage disponible

330000 points Storm :

Titre : le traquer

340000 points Storm :

Karin : Personnage disponible

350000 points Storm :

Titre : le recherché

360000 points Storm :

Jûgo : Personnage disponible

370000 points Storm :

Titre : le très recherché

380000 points Storm :

Sasuke Uchiwa (Kirin) : Personnage disponible

390000 points Storm :

Titre : l'imprévisible

400000 points Storm :

Itachi Uchiwa : Personnage disponible

410000 points Storm :

Titres : l'imbécile

420000 points Storm :

Tobi : Personnage disponible

430000 points Storm :

Titre : le surhomme

440000 points Storm :

Jiraya : Personnage disponible

450000 points Storm :

Titre : la bête sauvage

460000 points Storm :

Tsunade : Personnage disponible

470000 points Storm :

Titre : le courageux

480000 points Storm :

Konan : Personnage disponible

490000 points Storm :

Titre : le plus courageux

500000 points Storm :

Pain : Personnage disponible

510000 points Storm :

Titre : aux gros sourcils

520000 points Storm :

Naruto Uzumaki (mode Ermite) : Personnage disponible

530000 points Storm :

Titre : aux méga-sourcils

540000 points Storm :

Killer Bee : Personnage disponible

550000 points Storm :

Titre : le génie

560000 points Storm :

Sasuke Uchiwa (Taka) : Personnage disponible

570000 points Storm :

Titre : le petit gros

580000 points Storm :

Minato Namikaze : Personnage disponible

590000 points Storm :

Titre : le fleuriste

600000 points Storm :

Lars Alexandersson : Personnage disponible

605000 points Storm :

Titre : de la branche secondaire

610000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°003

615000 points Storm :

Titre : de la branche principale

620000 points Storm :

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken) : tout les modes de soutien accessible
Naruto Uzumaki (Rasengan à 9 queues) : tout les modes de soutien accessible

625000 points Storm :

Titre : du désert

630000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°026

635000 points Storm :

Titre : le marionettiste

640000 points Storm :

Sasuke Uchiha (Lance Chidori) : tout les modes de soutien accessible
Sasuke Uchiwa (Kirin) : tout les modes de soutien accessible

645000 points Storm :

Titre : l'anxieux

650000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°028

655000 points Storm :

Titre : au Sharingan

660000 points Storm :

Asuma Sarutobi : tout les modes de soutien accessible

665000 points Storm :

Titre : le peureux

605000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°056

675000 points Storm :

Titre : le jeune

680000 points Storm :

Grand-mère Chiyo : tout les modes de soutien accessible

685000 points Storm :

Titre : la tête en l'air

690000 points Storm :

Jiraya : tout les modes de soutien accessible

695000 points Storm :

Titre : la grenouille

700000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°057

705000 points Storm :

Titre : aux lunettes

710000 points Storm :

Jiraya : tout les modes de soutien accessible

715000 points Storm :

Titre : le prodige

720000 points Storm :

Kabuto Yakushi : tout les modes de soutien accessible

725000 points Storm :

Titre : Double Face

730000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°073

735000 points Storm :

Titre : le rescapé

740000 points Storm :

Suigetsu Hôzuki : tout les modes de soutien accessible

745000 points Storm :

Titre : au Kaléidoscope hypnotique

750000 points Storm :

Karin : tout les modes de soutien accessible

755000 points Storm :

Titre : l'ornithorynque

760000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°077

765000 points Storm :

Titre : l'artiste

770000 points Storm :

Jûgo : tout les modes de soutien accessible

775000 points Storm :

Titre : le potier

780000 points Storm :

Itachi Uchiwa : tout les modes de soutien accessible

785000 points Storm :

Titre : l'immortel

790000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°098

795000 points Storm :

Titre : le masqué

800000 points Storm :

Kisame Hoshigaki : tout les modes de soutien accessible

805000 points Storm :

Titre : le gentil gamin

810000 points Storm :

Deidara : tout les modes de soutien accessible

815000 points Storm :

Titre : l'ange

820000 points Storm :

Carte de ninja :Carte n°105

825000 points Storm :

Titre : aux Rinnegans

830000 points Storm :

Akasuna no Sasori : tout les modes de soutien accessible

835000 points Storm :

Titre : le rappeur

840000 points Storm :

Hidan : tout les modes de soutien accessible

845000 points Storm :

Titre : l'Eclair jaune

850000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°107

855000 points Storm :

Titre : de l'Akatsuki

860000 points Storm :

Kakuzu : tout les modes de soutien accessible

865000 points Storm :

Titre : de Hebi

870000 points Storm :

Tobi : tout les modes de soutien accessible

875000 points Storm :

Titre : du pays du Feu

880000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°124

885000 points Storm :

Titre : du pays du vent

890000 points Storm :

Konan : tout les modes de soutien accessible

895000 points Storm :

Titre : du pays de la Terre

900000 points Storm :

Pain : tout les modes de soutien accessible

905000 points Storm :

Titre : du pays de la Foudre

910000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°135

915000 points Storm :

Titre : du pays de l'Eau

920000 points Storm :

Naruto Uzumaki (mode Ermite) : tout les modes de soutien accessible

925000 points Storm :

Titre : de Konoha

930000 points Storm :

Sasuke Uchiwa (Taka) : tout les modes de soutien accessible

935000 points Storm :

Titre : du Sable

940000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°159

945000 points Storm :

Titre : du Brouillard

950000 points Storm :

Killer Bee : tout les modes de soutien accessible

955000 points Storm :

Titre : des Roches

960000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°177

965000 points Storm :

Titre : des Nuages

970000 points Storm :

Minato Namikaze : tout les modes de soutien accessible

975000 points Storm :

Titre : du Son

980000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°178

985000 points Storm :

Titre : de la Cascade

990000 points Storm :

Lars Alexandersson : tout les modes de soutien accessible

995000 points Storm :

Titre : des Sources

999999 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°199

CARTES DE NINJA

Toutes les cartes de ninja sont achetables au magasin de carte sauf celles listées ci-dessous :

Carte n°002 : Finir la requête 12.
Carte n°003 : Obtenir 610000 points Storm au total.
Carte n°026 : Obtenir 630000 points Storm au total.
Carte n°028 : Obtenir 650000 points Storm au total.
Carte n°056 : Obtenir 670000 points Storm au total.
Carte n°057 : Obtenir 700000 points Storm au total.
Carte n°073 : Obtenir 730000 points Storm au total.
Carte n°077 : Obtenir 760000 points Storm au total.
Carte n°097 : Finir la requête 13.
Carte n°098 : Obtenir 790000 points Storm au total.
Carte n°105 : Obtenir 820000 points Storm au total.
Carte n°105 : Obtenir 850000 points Storm au total.
Carte n°124 : Obtenir 880000 points Storm au total.
Carte n°135 : Obtenir 910000 points Storm au total.
Carte n°154 : Finir la requête 26.
Carte n°159 : Obtenir 940000 points Storm au total.
Carte n°177 : Obtenir 960000 points Storm au total.
Carte n°178 : Obtenir 980000 points Storm au total.
Carte n°199 : Obtenir 999999 points Storm au total.
Carte n°200 : Finir la requête 01.

SOUTIEN

L'amitié d'un personnage est symbolisée par les coeurs sur l'icône des personnages.

Avoir un coeur avec un personnage permet, si l'on a déjà complété la requête 14, d'avoir une correspondance de lettre avec ses amis qui permet de gagner jusqu'à trois coeurs supplémentaires si les réponses choisies plaisent.

Un coeur peut s'obtenir par l'intermédiaire de l'accomplissement d'une requête pour chacun des personnage sauf pour Kakashi Hatake.

Pour gagner des coeurs facilement il suffit d'offrir un "bouquet de fleur" aux personnages féminins (achetable pour 10000 Ryôs chez le fleuriste) et un "Manuel de nunjutsu" aux personnages masculins (achetable pour 10000 Ryôs à la boutique d'objet).

Chaque personnage peut obtenir jusqu'à quatre coeurs sans l'utilisation de ces objets (sauf Kakashi Hatake), donc les acheter est obligatoire pour obtenir les coeurs manquants.

Pour Kakashi Hatake, il faut obligatoirement lui offrir un "Manuel de ninjutsu" pour pouvoir entamer les correspondances de lettre.

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken)

Obtenir 620000 point Storm au total.

Naruto Uzumaki (Rasengan à 9 queues)

Obtenir 620000 point Storm au total.

Sakura Haruno

Voir une scène d'amitié.

Saï

Voir une scène d'amitié.

Naruto Uzumaki (mode Ermite)

Obtenir 920000 point Storm au total.

Karin

Obtenir 750000 point Storm au total.

Suigetsu Hôzuki

Obtenir 740000 point Storm au total.

Sasuke Uchiha (Lance Chidori)

Obtenir 640000 point Storm au total.

Sasuke Uchiwa (Kirin)

Obtenir 640000 point Storm au total.

Neji Hyûga

Voir une scène d'amitié.

Rock Lee

Voir une scène d'amitié.

Tenten

Voir une scène d'amitié.

Sasuke Uchiwa (Taka)

Obtenir 930000 point Storm au total.

Jûgo

Obtenir 770000 point Storm au total.

Kabuto Yakushi

Obtenir 720000 point Storm au total.

Orochimaru

Obtenir 710000 point Storm au total.

Shikamaru Nara

Voir une scène d'amitié.

Ino Yamanaka

Voir une scène d'amitié.

Chôji Akimichi

Voir une scène d'amitié.

Temari

Voir une scène d'amitié.

Gaara Kazekage

Voir une scène d'amitié.

Kankurô

Voir une scène d'amitié.

Shino Aburame

Voir une scène d'amitié.

Kiba Inuzuka

Voir une scène d'amitié.

Hinata Hyûga

Voir une scène d'amitié.

Grand-mère Chiyo

Obtenir 680000 point Storm au total.

Akasuna no Sasori

Obtenir 830000 point Storm au total.

Deidara

Obtenir 810000 point Storm au total.

Kakashi Hatake

Voir une scène d'amitié.

Yamato

Voir une scène d'amitié.

Maïto Gaï

Voir une scène d'amitié.

Tobi

Obtenir 870000 point Storm au total.

Kakuzu

Obtenir 860000 point Storm au total.

Hidan

Obtenir 840000 point Storm au total.

Asuma Sarutobi

Obtenir 660000 point Storm au total.

Jiraya

Obtenir 690000 point Storm au total.

Tsunade

Voir une scène d'amitié.

Killer Bee

Obtenir 950000 point Storm au total.

Konan

Obtenir 890000 point Storm au total.

Kisame Hoshigaki

Obtenir 800000 point Storm au total.

Itachi Uchiwa

Obtenir 780000 point Storm au total.

Minato Namikaze

Obtenir 970000 point Storm au total.

Pain

Obtenir 900000 point Storm au total.

Lars Alexandersson

Obtenir 990000 point Storm au total.

PERMUTATIONS

01 Bûche

Disponible dès le début.

02 Bûche "Konoha"

Pouvoir jouer avec tous les personnages de la génération de Naruto.

03 Bûche "Nindô"

Trouver toutes les scènes du scénario.

04 Bûche "Amour"

Avoir le rang S dans "Argile contre sable"

O5 Bûche "herculéenne"

Avoir le rang S dans "Sakura sanse"

06 Bûche "Partenaire"

Avoir vu toutes les séquences d'ami.

07 Bûche "Recherche"

Avoir vu tous les souvenirs.

08 Bûche "Pari"

Pouvoir jouer avec Tsunade, Orochimaru et Jiraya.

09 Bûche "Ermite"

Avoir le rang S dans "Fracas de la Terre".

10 Bûche "Akatsuki"

Pouvoir jouer avec tout les membres de l'Akatsuki.

11 Bûche "Dieu"

Avoir le rang S dans "Combat de l'ermite"

12 Bûche "Hokage"

Terminer toutes les requêtes.

13 Caisse Ichiraku

Terminer les 10 épreuves de Papi Gen.

14 Ton Ton en peluche

Retrouver toutes les perles de Ton Ton.

15 Livres Batifolages

Avoir le rang S dans "L'exercice des clochettes"

16 Crapaud en peluche

Obtenir tous les objets de collection.

17 Mallette de billets

Avoir le rang S dans "Tempête et Passion"

18 Panda en peluche

Collecter les 200 Cartes de Ninja

19 Tentacule

Finir le Fragment.

ARCHIVES D'HISTOIRE

Scènes du prologue :

Archive d'histoire 001 : Le retour de Naruto

A ramasser sur le sol à droite de l'écran après avoir quitté Konoha après le combat "Argile contre sable".

Archive d'histoire 002 : L'exercice des clochettes 1

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Archive d'histoire 003 : L'exercice des clochettes 2

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Scènes du chapitre 1 :

Archive d'histoire 004 : Retrouvailles avec Shikamaru

A ramasser sur le sol à gauche sur l'écran après avoir quitté Konoha après le chapitre 2.

Archive d'histoire 005 : Premières nouilles depuis des siècles

A ramasser devant "Chez Ichiraku" après avoir rempli la mission 03.

Archive d'histoire 006 : L'apparition de l'Akatsuki

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 007 : Gaara et Deidara 1

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 008 : Gaara et Deidara 2

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 009 : Fûinjutsu : Neufs dragons illusoires

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 010 : L'arrivée

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 011 : En avant

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 012 : Face à l'Akatsuki

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 013 : Sasori des Sables Rouges 1

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 014 : Sasori des Sables Rouges 2

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 015 : Naruto et Deidara 1

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 016 : Naruto et Deidara 2

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 017 : Transmission d'un souhait

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 018 : Konoha et le Sable

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Scènes du Chapitre 2 :

Archive d'histoire 019 : Un ninja mystérieux 1

A ramasser à la sortie de Konoha après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 020 : Un ninja mystérieux 2

A ramasser à la sortie de Konoha après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 021 : Rage

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 022 : Naruto en furie 1

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 023 : Naruto en furie 2

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 024 : Naruto en furie 3

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 025 : Naruto en furie 4

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 026 : Rempart du retour à la source 1

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 027 : Rempart du retour à la source 2

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 028 : Rempart du retour à la source 3

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 029 : Saï 1

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 030 : Saï 2

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 031 : Saï 3

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 032 : Les retrouvailles 1

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 033 : Les retrouvailles 2

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 034 : Ne jamais abandonner

A ramasser dans la cour de l'antre de l'Hokage après la fin du chapitre 2.

Scènes du chapitre 3 :

Archive d'histoire 035 : Deux ombres

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 036 : Hidan et Kakuzu 1

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 037 : Hidan et Kakuzu 2

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 038 : Hidan et Kakuzu 3

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 039 : La mort d'Asuma

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 040 : Le duo se met en route 1

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 041 : Le duo se met en route 2

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 042 : Attaque surprise 1

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 043 : Attaque surprise 2

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 044 : Les cinq coeurs 1

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 045 : Les cinq coeurs 2

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 046 : Sauvetage

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 047 : Tsumeshôgi 1

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 048 : Tsumeshôgi 2

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 049 : La nouvelle technique de Naruto 1

A ramasser sur le chemin allant de la forêt des arbres morts à Konoha après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 050 : La nouvelle technique de Naruto 2

A ramasser sur le chemin allant de la forêt des arbres morts à Konoha après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 051 : L'idendité du "roi" 1

A ramasser devant les portes de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 052 : L'identité du "roi" 2

A ramasser devant les portes de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 053 : Naruto et Jiraya

A ramasser devant "Chez Ichiraku" après le début du chapitre 6.

Scènes du chapitre 4 :

Archive d'histoire 054 : La lame des ténèbres

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 055 : Trahison humaine 1

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 056 : Trahison humaine 2

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 057 : Trahison humaine 3

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 058 : Trahison humaine 4

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 059 : La formation Hebi

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 060 : L'Akatsuki en mouvement

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 061 : Sasuke et Akatsuki 1

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 062 : Sasuke et Akatsuki 2

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 063 : Sasuke et Akatsuki 3

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 064 : L'existence de Sasuke 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 065 : L'existence de Sasuke 2

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Scènes du chapitre 5 :

Archive d'histoire 066 : Rencontre 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 067 : Rencontre 2

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 068 : Itachi Uchiwa 1

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Archive d'histoire 069 : Itachi Uchiwa 2

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Archive d'histoire 070 : Frères

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Scènes du chapitre 6 :

Archive d'histoire 071 : Le dieu du village de la Pluie

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 072 : Souvenirs d'un jour passé 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 073 : Souvenirs d'un jour passé 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 074 : Souvenirs d'un jour passé 3

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 075 : Souvenirs d'un jour passé 4

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 076 : Konan 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 077 : Konan 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 078 : Les mémoires héroïques de Jiraya 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 079 : Les mémoires héroïques de Jiraya 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 080 : Les mémoires héroïques de Jiraya 3

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 081 : Les larmes de Naruto 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 082 : Les larmes de Naruto 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 083 : Les larmes de Naruto 3

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Scènes du chapitre final :

Archive d'histoire 084 : Ceux qui résistent

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 085 : Pain attaque 1

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 086 : Pain attaque 2

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 087 : Kakashi et Pain 1

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 088 : Kakashi et Pain 2

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 089 : Kakashi et Pain 3

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 090 : Un autre Akatsuki 1

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 091 : Un autre Akatsuki 2

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 092 : En tant que Hokage 1

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 093 : En tant que Hokage 2

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 094 : Naruto et Pain 1

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 095 : Naruto et Pain 2

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 096 : Naruto et Pain 3

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 097 : Naruto et Pain 4

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 098 : Naruto et Pain 5

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 099 : Lumière

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 100 : Héros

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Scènes du Fragment :

Archive d'histoire 101 : La requête de Madara 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 102 : La requête de Madara 2

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 103 : L'hôte du démon à huit queues 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 104 : L'hôte du démon à huit queues 2

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 105 : L'hôte du démon à huit queues 3

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 106 : La voie de la vengeance 1

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 107 : La voie de la vengeance 2

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 108 : La voie de la vengeance 3

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

ARCHIVES DE COMBAT

Combats du prologue :

Archive de combat 1 : Exercice d'échauffement

Sur la route après le combat de fin du prologue.

Archive de combat 2 : L'exercice des clochettes (boss)

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Combats du chapitre 1 :

Archive de combat 3 : Argile contre sable (boss)

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après avoir rencontré grand_mère Chiyo.

Archive de combat 4 : Encore le démon du brouillard

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après la fin du chapitre 1.

Archive de combat 5 : Ornithorynque et démon

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après la fin du chapitre 1.

Archive de combat 6 : Combat du Sharingan

A ramasser dans la clairière après avoir vu le début du rituel d'extraction de Shukaku.

Archive de combat 7 : L'attaquant miroir : un

A ramasser dans la clairière de laforêt de la tranquilité après avoir réussi la mission 03.

Archive de combat 8 : L'attaquant miroir : deux

A ramasser sur le sentier qui s'éloigne de la grotte de l'Akatsuki après avoir vu Sakura détruire le rocher.

Archive de combat 9 : Sakura danse (boss)

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive de combat 10 : Combat pour le Kazekage

A ramasser dans la clairière de laforêt de la tranquilité après avoir réussi la mission 03.

Combats du chapitre 2 :

Archive de combat 11 : Combat de retrouvailles

A ramasser sur le terrain d'entraînement après avoir finit la mission 03.

Archive de combat 12 : Etrange assaut

A ramasser dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage sur la droite après la fin du chapitre 2.

Archive de combat 13 : Simulation

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après avoir affronté Yamato dans le chapitre 2.

Archive de combat 14 : Furie interdite (boss)

A ramasser à l'extrémité nord du pont du Ciel et de la Terre après le premier combat contre Orochimaru.

Archive de combat 15 : La capacité de Yamato

A ramasser à l'extrémité sud du pont du Ciel et de la Terre après le premier combat contre Orochimaru.

Archive de combat 16 : La puissance des liens

A ramasser dans la première partie du repaire d'Orochimaru après avoir affronté Kabuto.

Archive de combat 17 : Combat de ninja médecins

A ramasser dans la première partie du repaire d'Orochimaru après avoir affronté Kabuto.

Archive de combat 18 : Duel entre amis (boss)

A ramasser dans l'arène du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Combats du chapitre 3 :

Archive de combat 19 : Evaluation de la nature

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le début du chapitre 3.

Archive de combat 20 : Initiation au vent

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le début du chapitre 3.

Archive de combat 21 : L'approche de l'Akatsuki

A ramasser dans la clairière de la forêt de la mort après la mort d'Asuma.

Archive de combat 22 : Action dilatoire

A ramasser dans la clairière de la forêt de la mort après la mort d'Asuma.

Archive de combat 23 : La dernière étape de l'entraînement

A ramasser dans le terrain d'entraînement après le combat de Kakashi vs Kakukzu.

Archive de combat 24 : Le combat de la vengeance

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 25 : Natures variées

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 26 : Pari sur la flamme de la volonté

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 27 : Tempête et passion (boss)

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Combats du chapitre 4 :

Archive de combat 28 : Ceux qui surpassent

A ramasser dans l'arène du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive de combat 29 : Combat de position

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 30 : Né de la barrière

A ramasser sur la plage après avoir récupéré Karin dans le chapitre 4.

Archive de combat 31 : Furie de la marque maudite

A ramasser devant le repaire Nord d'orochimaru après le chapitre final.

Archive de combat 32 : Une impulsion

A ramasser devant le repaire Nord d'orochimaru après le chapitre final.

Archive de combat 33 : L'offensive Hebi

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Archive de combat 34 : L'apothéose de l'art

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Combats du chapitre 5 :

Archive de combat 35 : Confrontation contrôlée

A ramasser sur le chemin avant la passerelle menant au pont du Ciel et de la Terre après le début du chapitre 5.

Archive de combat 36 : Ceux du brouillard

A ramasser sur le chemin menant au domaine Uchiwa après le chapitre final.

Archive de combat 37 : Les deux Uchiwa (boss)

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Combats du chapitre 6 :

Archive de combat 38 : Entraînement

A ramasser sur le chemin entre la forêt de Konoha et Suna après le chapitre 6.

Archive de combat 39 : Maître et apprenti se séparent

A ramasser dans le trône de Dieu (dernière zone du village caché de la Pluie) après le chapitre final.

Archive de combat 40 : Combat de l'ermite (boss)

A ramasser dans le trône de Dieu (dernière zone du village caché de la Pluie) après le chapitre final.

Combats du chapitre final :

Archive de combat 41 : Entraînement au senjutsu : un

A ramasser dans le terrain d'exercice du Mont Myôboku après le chapitre final.

Archive de combat 42 : Entraînement au senjutsu : deux

A ramasser dans le terrain d'exercice du Mont Myôboku après le chapitre final.

Archive de combat 43 : L'assaut de Pain

A ramasser dans le relais de Konoha après le chapitre final.

Archive de combat 44 : La capacité de Pain

A ramasser à côté de Gaï et Lee dans la rue de droite de Konoha après le chapitre final.

Archive de combat 45 : Le bel ange sans merci

A ramasser sur le chemin menant à l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive de combat 46 : Celui qui porte la flamme

A ramasser dans le bureau de Tsunade après le chapitre final.

Archive de combat 47 : Fracas de la terre (boss)

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Combats du Fragment :

Archive de combat 48 : La puissance de Hachibi

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive de combat 49 : Cornes de fer

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

CRISTAUX DE SOUVENIR

Cristal de souvenir 1 : La légende du démon à neuf queues

Bureau de l'Hokage, sur le sol, après a voir accomplit les deux premières missions.

Cristal de souvenir 2 : L'exercice des clochettes

Parler avec les personnes qui sont dans la zone de Konoha la plus à droite (au milieu de la carte) au tout début du jeu.

Cristal de souvenir 3 : Les chaînes de la marque maudite

A ramasser sur le sol à gauche sur l'écran après avoir quitté Konoha au début du jeu.

Cristal de souvenir 4 : Chidori vs Défense ultime

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Cristal de souvenir 5 : La destruction de Konoha commence.

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après la fin du chapitre 1.

Cristal de souvenir 6 : Les derniers instants du 3° Hokage

A ramasser à l'entrée du désert dès le premier passage.

Cristal de souvenir 7 : Le manuel du ninja de Naruto

A ramasser dans la clairière après avoir vu le début du rituel d'extraction de Shukaku.

Cristal de souvenir 8 : Ceux qui sont importants

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Cristal de souvenir 9 : Rencontre haineuse

A ramasser à l'extrémité sud du pont du Ciel et de la Terre après avoir vaincu Orochimaru la première fois.

Cristal de souvenir 10 : La vraie nature du ninja

A ramasser dans l'arène du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Cristal de souvenir 11 : Séparation

A ramasser dans la clairière de la forêt de la mort après la mort d'Asuma.

Cristal de souvenir 12 : Le pouvoir inédit

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Cristal de souvenir 13 : Le jour de la séparation

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Cristal de souvenir 14 : Détermination

A ramasser dans le trône de Dieu (dernière zone du village caché de la Pluie) après le chapitre final.

Cristal de souvenir 15 : Un nouveau départ

A ramasser dans le terrain d'exercice du Mont Myôboku après le chapitre final.

LES PIGEONS MESSAGERS

Pigeon n°1 : Sur le terrain d'entraînement suite à la requête 14.
Pigeon n°2 : Dans la clairière de la forêt de la mort.
Pigeon n°3 : Dans la clairière de la forêt de Konoha.
Pigeon n°4 : A l'extrémité Nord du pont du Ciel et de la Terre.
Pigeon n°5 : Dans la plaine du désert de Suna.
Pigeon n°6 : Dans la clairière de la forêt de la tranquillité.
Pigeon n°7 : Devant la grotte de l'Akatsuki.
Pigeon n°8 : Dans la clairière de la forêt de la tranquillité.
Pigeon n°9 : Dans la clairière de la forêt de Konoha.
Pigeon n°10 : Devant la grotte de l'Akatsuki.

REQUÊTES

Voici la liste de toutes les requêtes avec leur localisation et ce que l'on doit faire pour réussir la requête.

Requête 01 : Les poupées maudites

Localisation : Mission donnée par le maître des malédictions devant l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)
Objectif : Retrouver les 37 poupées maudites de chaque région grâce à la liste des cibles et les ramener à l'homme devant l'entrée de l'antre de l'Hokage. (ramener les poupées Kyo dès que possible pour débloquer de nouvelles cibles)

vs Naruto Uzumaki

Affronter lors de la mission 01.
Conditions 1 : Gagner le combat.

vs Kakashi Hatake (Sakura Haruno en soutien)

Localisé sur le terrain d'entraînement après avoir accepté la requête 01.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Gai (Lee en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de Konoha.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Neji (Tenten en soutien)

Localisé sur le chemin menant à la grotte de l'Akatsuki.
Condition 1 : Les attaques de l'ennemi enlève du chakra.

vs Gaara (Kankurô et Temari en soutien)

Localisé dans la grande plaine désertique.
Condition 1 : Renforce la défense de l'ennemi (+5).

vs Sasori (Chiyo en soutien)

Localisé devant la grotte del'Akatsuki.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne.

vs Kiba (Shino et Hinata en soutien)

Localisé sur le chemin entre la forêt de Konoha et la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de techniques secrètes.

vs Sai (Yamato en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Ino (Chôji en soutien)

Localisé sur le chemin allant de la forêt de Konoha à la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Jiraya (Tsunade en soutien)

Localisé sur le terrain d'exercice du Mont Myôboku
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Asuma (Shikamaru en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de la mort.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

vs Hidan (Kakuzu en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt des arbres morts.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Karin (Jûgo en soutien)

Localisé devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Suigetsu (Kisame en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire des Uchiwa
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de Techniques secrètes.

vs Sasuke (Orochimaru et Kabuto en soutien)

Localisé dans l'arène du repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.

vs Deidara

Localisé dans la clairière de la forêt de la tranquillité
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjustu.

vs Itachi

Localisé dans le repaire des Uchiwa.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

Ramener les poupées pour débloquer les trois dernières cibles.

vs Pain (Konan et Tobi en soutien)

Localisé dans la dernière zone du villa caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Ramener les dernières poupées pour débloquer la suite de la requête.

Combat : vs Kakuzu (Yamato et Gaara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Combat : vs Sakura (Jûgo et Deidara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Sortir de Konoha pour récupérer le rapport.
Apporter le rapport à Tsunade
Débloque le Fragment.
Après le Fragment, Naruto reçoit une lettre. Aller au repaire d'Orochimaru.

Combat : vs Shino (Kabuto en soutien)

Condition 1 :Renforce ladéfense de l'ennemi

Combat : vs Saï

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : Avec du chakra réduit en permanence.

Combat : vs Gaara

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Killer Bee

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Deidara (Jûgo et Orochimaru en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)
Combat : vs Jiraya (Tobi et Neji en soutien)
Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)

Combat : vs Naruto Sennin

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

Requête 02 : Konohamaru inquiet

Localisation : Mission donnée par Konohamaru dans la cour de l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 1)
Objectif : Récupérer des ingrédients pour préparer un "cachet de célérité".

Requête 03 : L'enfant perdue

Localisation : Mission donnée sur le pont de Konoha. (à partir du chapitre 1)
Objectif : Retrouver la fillette qui est devant le magasin de cartes.

Requête 04 : Cache-cache

Localisation : Parler à Konohamaru dans la cour devant le magasin de cartes. (à partir du chapitre 2)
Objectif : Trouver Konohamaru lors d'une partie de cache-cache. (dans la rue principale deKonoha avec les deux magasins de nourriture)

Requête 5 : Cache-cache, revanche

Localisation : Parler à Konohamaru dans la grande rue de Konoha qui se sépare en deux. (après le chapitre final et après la requête 04)
Objectif : Retrouver Saï (devant la ruelle menant au magasin de carte), Shino (au niveau de la porte de Konoha) et Konohamaru (en face du magasin d'objet).

Requête 06 : Remboursement : 1

Localisation : Parler à l'homme démuni dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (à partir du chapitre 2)
Objectif : Payer 5000 Ryos.

Requête 07 : Remboursement : 2

Localisation : Parler à l'homme démuni dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (après la requête 06 et après le chapitre 6)
Objectif : Payer 10000 Ryos.

Requête 08 : Remboursement : 3

Localisation : Parler à l'homme démuni dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (après la requête 07 et à partir du chapitre final)
Objectif : Payer 50000 Ryos.

Requête 09 : Remboursement : 4

Localisation : Parler au groupe de trois personnes dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (après la requête 08 et après le chapitre final)
Objectif : Retrouver l'emprunteur près du pont du Ciel et de la Terre.

Combat : vs Kiba (Shino en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de pv au-dessus de 60%

Requête 10 : Outils de Ninja : 1

Localisation : Parler à l'homme dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 2)
Obectif : Montrer 10 outils ninja.
Les objets permettant de confectionner les outils ninjas se trouvent en explorant ou en récompense des requêtes.

Requête 11 : Outils de ninja : 2

Localisation : Parler à l'homme dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage. (après la requête 10)
Obectif : Montrer 30 outils ninja.
Les objets permettant de confectionner les outils ninjas se trouvent en explorant ou en récompense des requêtes.

Requête 12 : Outils de Ninja : 3

Localisation : Parler à l'homme dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage. (après la requête 11)
Obectif : Montrer 48 outils ninja.
Les objets permettant de confectionner les outils ninjas se trouvent en explorant ou en récompense des requêtes.
Pour les 5 objets manquants une fois toutes les requêtes effectuées, il faut acheter les livres au vendeur de livre qui apparaître à Konoha près de Sakura une fois que les 25 autres requêtes auront été remplies : cela permettra une fois les correspondances de lettre associée finie de récupérer 4 objets. Pour le dernier objet, il faut refaire le combat "Cornes de fer" du Fragment et remplir la condition bonus.

Requête 13 : Les perles de Ton Ton

Localisation : Parler à Kotetsu et Izumo en face de l'Amaguriama après avoir accepté la mission 03. (après le chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)
Objectif : Retrouver les 30 perles du collier de Ton Ton.

Perle n°1 : sur la route à droite en quittant Konoha.
Perle n°2 : sur le pont en bois menant au terrain d'entraînement.
Perle n°3 : à droite de l'allée après le pont, menant au terrain d'entraînement.
Perle n°4 : sur la droite du chemin menant à la forêt de Konoha.
Perle n°5 : sur le côté de la clairière de la forêt de Konoha.
Perle n°6 : sur le chemin reliant la forêt de Konaha à la forêt de la tranquilité
Perle n°7 : dans la clairière de la forêt de la tranquilité.
Perle n°8 : sur le chemin menant de la clairière de la tranquilité à la grotte de l'akatsuki.
Perle n°9 : sur le croisement menant à Suna et au Pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°10 : dans la grosse étendue désertique de Suna.
Perle n°11 : sur le chemin menant à Suna en face d'une stèle Jinzo.
Perle n°12 : à l'entrée de Suna juste avant la passerelle en bois.
Perle n°13 : sur le toit du palais du Kazekage.

Perle n°14 : dans la ruelle menant au magasin de cartes.
Perle n°15 : sur le toit de l'antre de l'Hokage.
Perle n°16 : sur le chemin allant au pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°17 : a l'extrémité nord du pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°18 : sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Perle n°19 : sur le chemin en face de la petite cabane dans la forêt de la Mort.
Perle n°20 : dans la clairière de la forêt de la Mort.
Perle n°21 : sur le chemin menant de la forêt de la Mort à la forêt des arbres morts.
Perle n°22 : dans la clairière de la forêt des arbres morts après le chapitre 6.
Perle n°23 : sur le chemin menant vers le terrain d'exercice du mont Myôboku.
Perle n°24 : sur la plage menant au repaire Sud d'Orochimaru.
Perle n°25 : sur le chemin menant au repaire Est d'Orochimaru.
Perle n°26 : sur le chemin entre le repaire Est et le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°27 : devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°28 : sur le chemin menant au repaire Uchiwa.
Perle n°29 : dans la dernière zone du villa caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Perle n°30 : devant la grotte de l'Akatsuki (cachée derrière un rocher).

Requête 14 : Chasse à l'oiseau

Localisation : Parler au ninja dans le relais. (après le chapitre final)
Objectif : Retrouver l'oiseau Hatojiro.
Attraper l'oiseau sur le terrain d'entraînement.

Requête 15 : Code du batifolage

Localisation : Parler à Ebisu à côté de la boutique Bandai. (après le chapitre final)
Objectif : Percer le code pour trouver le trésor.
Aller sur le toit de l'antre de l'Hokage pour trouver le deuxième indice.
Aller à l'entrée de Konoha, le troisième indice est devant le stand d'Izumo et Kotetsu.
Aller à l'entrée du relais de Konoha pour trouver le quatrième indice.
Retrouver Ebisu au terrain d'entraînement.

Requête 16 : Un grand désir

Localisation : Parler à Sakura sur le terrain d'entraînement. (après le chapitre final)

Combat : vs Sakura

Condition 1 : Augmente la récupération de chakra de l'ennemi. (+5)
Condition bonus 1 : Utiliser des ninjutsu 2 fois.
Condition bonus 2 : Maintenir la jauge de chakra au dessus de 40%.

Combat : vs Sakura

Condition 1 : Augmente la récupération de chakra de l'ennemi. (+10)
Condition bonus 1 : La permutation réussit 4 fois.

Requête 17 : Entraînement avec Rock Lee

Localisation : Parler avec Lee sur le chemin menant au terrain d'entraînement. (à partir du chapitre 2)

Combat : vs Lee

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+10)
Condition 2 :Donner le coup de grâce en moins de70unités de temps.
Condition bonus 1 : Une attaque touche 15 fois d'affilée.

Requête 18 : Le spectacle : 1

Localisation : Parler à l'impresario sur le pont de Konoha. (à partir du chapitre 2)

Combat : vs Tenten.

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi.(+5)
Condition bonus 1 : Une attaque touche 10 fois d'affilée.

Requête 19 : Le spectacle : 2

Localisation : Parler à l'impresario dans le village de Suna. (après le chapitre final et après avoir fait la requête 18)

Combat : vs Temari (Kankurô en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Utiliser des ninjutsu 6 fois.

Requête 20 : Le spectacle : 3

Localisation : Parler à l'impresario sur le pont de Konoha. (après le chapitre final et après avoir fait la requête 19)

Combat : vs Tsunade (Gaï et Yamato en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Une technique secrète touche 3 fois.

Requête 21 : Le crayon favori

Localisation : Parler à Tsunade à l'orée de la forêt de Konoha. (après le chapitre final)
Objectif : Retrouver le crayon de Tsunade
Aller sur le chemin du terrian d'entraînement et examiner tout les points.
Amener le crayon à la boutique d'objets.
Récupérer les parties du crayon dans le relais et à côté de Saï dans la rue principale de Konoha après le pont puis retourner au magasin d'objet.
Rapporter le crayon à Tsunade.

Requête 22 : Entraînement fougueux

Localisation : Parler à l'équipe de Gaï sur le terrain d'entraînement. (après le chapitre final)

Combat : vs Tenten

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 60%.

Combat : vs Neji (Lee en soutien)

Condition 1 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 40%.

Combat : vs Gaï

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+20)

Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 20%.

Requête 23 : Entraînement d'équipe

Localisation : Parler à Ino et Chôji sur le terrain d'entraînement. (après le chapitre final et après la requête 16)

Combat : vs Chôji (Ino en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 40%.

Requête 24 : La fleur promise

Localisation : Parler à Sakura à l'orée de la forêt de Konoha. (après le chapitre final et après la requête 23)
Objectif : Retrouver Midori qui est sur le chemin du repaire des Uchiwa.

Requête 25 : Karenbana

Localisation : Parler à Temari devant le palais du Kazekage. (après le chapitre final)
Objectif : Récupérer une fleur Karenbana en allant au repaire Nord d'Orochimaru.

Combat : vs Chôji (Shikamaru en soutien)

Condition 1 : Avec du chakra réduit en permanence.
Condition Bonus 1 : Une ataque touche 20 fois d'affilée.

Requête 26 : Dix épreuves

Localisation : devant l'antre de l'Hokage.

Combat : vs Orochimaru (Kabuto en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+25)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : L'ennemi vous empoisonne.

Localisation : parler à Papi Gen sur le toit de l'antre des Hokage. (après le chapitre final et après avoir finit la requête 1)
Objectif : Réussir les dix défis.

Défi n°1 : vs Hinata (Tenten et Shino en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+20)

Défi n°2 : vs Neji (Gaï et Lee en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

Défi n°3 : vs Temari (Shikamaru et Kankurô en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+35)
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

Défi n°4 : vs Asuma (Chôji et Ino en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+25)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+40)
Condition 3 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

Défi n°5 : vs Tsunade (Kakashi et Yamato en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+35)
Condition 2 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+40)
Condition 3 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Défi n°6 : vs Chiyô (Sakura et Gaara en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+35)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+40)
Condition 3 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.

Défi n°7 : vs Kakuzu (Deidara et Kisame en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+25)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+45)
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

Défi n°8 : vs Konan (Hidan et Sasori en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+45)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+50)
Condition 3 : L'ennemi utilise beaucoup de permutation.

Défi n°9 : vs Tobi (Sasuke et Itachi en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+45)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+50)
Condition 3 : L'ennemi peut briser plus facilement votre garde.

Défi n°10 : vs Jiraya (Pain et Naruto en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+50)
Condition 2 : Renforce défense de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : La vie de l'ennemi est soignée en permanence.

LES POUPÉES MAUDITES

Localisation : Mission donnée par le maître des malédictions devant l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)

Objectif : Retrouver les 37 poupées maudites de chaque région grâce à la liste des cibles et les ramener à l'homme devant l'entrée de l'antre de l'Hokage. (ramener les poupées Kyo dès que possible pour débloquer de nouvelles cibles)

vs Naruto Uzumaki

Affronter lors de la mission 01.
Conditions 1 : Gagner le combat.

vs Kakashi Hatake (Sakura Haruno en soutien)

Localisé sur le terrain d'entraînement après avoir accepté la requête 01.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Gai (Lee en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de Konoha.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Neji (Tenten en soutien)

Localisé sur le chemin menant à la grotte de l'Akatsuki.
Condition 1 : Les attaques de l'ennemi enlève du chakra.

vs Gaara (Kankurô et Temari en soutien)

Localisé dans la grande plaine désertique.
Condition 1 : Renforce la défense de l'ennemi (+5).

vs Sasori (Chiyo en soutien)

Localisé devant la grotte del'Akatsuki.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne.

vs Kiba (Shino et Hinata en soutien)

Localisé sur le chemin entre la forêt de Konoha et la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de techniques secrètes.

vs Sai (Yamato en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Ino (Chôji en soutien)

Localisé sur le chemin allant de la forêt de Konoha à la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Jiraya (Tsunade en soutien)

Localisé sur le terrain d'exercice du Mont Myôboku
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Asuma (Shikamaru en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de la mort.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

vs Hidan (Kakuzu en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt des arbres morts.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Karin (Jûgo en soutien)

Localisé devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Suigetsu (Kisame en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire des Uchiwa
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de Techniques secrètes.

vs Sasuke (Orochimaru et Kabuto en soutien)

Localisé dans l'arène du repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.

vs Deidara

Localisé dans la clairière de la forêt de la tranquillité
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjustu.

vs Itachi

Localisé dans le repaire des Uchiwa.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

Ramener les poupées pour débloquer les trois dernières cibles.

vs Pain (Konan et Tobi en soutien)

Localisé dans la dernière zone du villa caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Ramener les dernières poupées pour débloquer la suite de la requête.

Combat : vs Kakuzu (Yamato et Gaara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Combat : vs Sakura (Jûgo et Deidara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Sortir de Konoha pour récupérer le rapport.

Apporter le rapport à Tsunade
Débloque le Fragment.
Après le Fragment, Naruto reçoit une lettre. Aller au repaire d'Orochimaru.

Combat : vs Shino (Kabuto en soutien)

Condition 1 :Renforce ladéfense de l'ennemi

Combat : vs Saï

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : Avec du chakra réduit en permanence.

Combat : vs Gaara

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Killer Bee

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Deidara (Jûgo et Orochimaru en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)
Combat : vs Jiraya (Tobi et Neji en soutien)
Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)

Combat : vs Naruto Sennin

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

LES PERLES DE TON TON

Localisation : Parler à Kotetsu et Izumo en face de l'Amaguriama après avoir accepté la mission 03. (après le chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)

Objectif : Retrouver les 30 perles du collier de Ton Ton.

Perle n°1 : sur la route à droite en quittant Konoha.
Perle n°2 : sur le pont en bois menant au terrain d'entraînement.
Perle n°3 : à droite de l'allée après le pont, menant au terrain d'entraînement.
Perle n°4 : sur la droite du chemin menant à la forêt de Konoha.
Perle n°5 : sur le côté de la clairière de la forêt de Konoha.
Perle n°6 : sur le chemin reliant la forêt de Konaha à la forêt de la tranquilité
Perle n°7 : dans la clairière de la forêt de la tranquilité.
Perle n°8 : sur le chemin menant de la clairière de la tranquilité à la grotte de l'akatsuki.
Perle n°9 : sur le croisement menant à Suna et au Pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°10 : dans la grosse étendue désertique de Suna.
Perle n°11 : sur le chemin menant à Suna en face d'une stèle Jinzo.
Perle n°12 : à l'entrée de Suna juste avant la passerelle en bois.

Perle n°13 : sur le toit du palais du Kazekage.
Perle n°14 : dans la ruelle menant au magasin de cartes.
Perle n°15 : sur le toit de l'antre de l'Hokage.
Perle n°16 : sur le chemin allant au pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°17 : a l'extrémité nord du pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°18 : sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Perle n°19 : sur le chemin en face de la petite cabane dans la forêt de la Mort.
Perle n°20 : dans la clairière de la forêt de la Mort.
Perle n°21 : sur le chemin menant de la forêt de la Mort à la forêt des arbres morts.
Perle n°22 : dans la clairière de la forêt des arbres morts après le chapitre 6.
Perle n°23 : sur le chemin menant vers le terrain d'exercice du mont Myôboku.
Perle n°24 : sur la plage menant au repaire Sud d'Orochimaru.
Perle n°25 : sur le chemin menant au repaire Est d'Orochimaru.
Perle n°26 : sur le chemin entre le repaire Est et le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°27 : devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°28 : sur le chemin menant au repaire Uchiwa.
Perle n°29 : dans la dernière zone du village caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Perle n°30 : devant la grotte de l'Akatsuki (cachée derrière un rocher).

TITRES

001 : le shinobi

Disponible dès le début.

002 : le violent

Réussir un combo de plus de 40 coups.

003 : au ninjutsu

Finir un combat au ninjutsu.

004 : à la Technique secrète

Finir le combat avec une technique secrète.

005 : le nouvel ami

Finir le combat avec une technique secrète assistée.

006 : l'âme du renard

Finir le combat en mode éveil.

007 : le miraculé

Gagner avec moins de 5% de PV restants.

008 : l'inflexible

Gagner sans avoir perdu de PV.

009 : le vainqueur écrasant

Finir le combat en moins de 20 secondes.

010 : le gourmand

Utiliser Naruto au moins 30 fois.

011 : le tranquille

Utiliser Naruto (mode Ermite) au moins 30 fois.

012 : du clan Uchiwa

Utiliser Sasuke au moins 30 fois.

013 : de Taka

Utiliser au moins 30 fois Sasuke (Taka)

014 : au coeur de jeune fille

Utiliser Sakura au moins 30 fois.

015 : de la Racine

Utiliser Saï au moins 30 fois.

016 : au taijutsu

Utiliser Lee au moins 30 fois.

017 : au Byakugan

Utiliser Neji au moins 30 fois.

018 : à l'armure totale

Utiliser Tenten au moins 30 fois.

019 : du clan Nara

Utiliser Shikamaru au moins 30 fois.

020 : du clan Akimichi

Utiliser Chôji au moins 30 fois.

021 : du clan Yamanaka

Utiliser Ino au moins 30 fois.

022 : du clan Inuzuka

Utiliser Kiba au moins 30 fois.

023 : du clan Aburame

Utiliser Shino au moins 30 fois.

024 : du clan Hyûga

Utiliser Hinata au moins 30 fois.

025 : l'hôte

Utiliser Gaara au moins 30 fois.

026 : l'élève adorable

Utiliser Kankurô au moins 30 fois.

027 : la soeur aînée

Utiliser Temari au moins 30 fois.

028 : le dissimulé

Utiliser Kakashi au moins 30 fois.

029 : le 1er Hokage

Utiliser Yamato au moins 30 fois.

030 : le fougueux

Utiliser Gaï au moins 30 fois.

031 : en entraînement

Utiliser Asuma au moins 30 fois.

032 : le réincarné

Utiliser Chiyo au moins 30 fois.

033 : du Mont Myôboku

Utiliser Jiraya au moins 30 fois.

034 : le 5e Hokage

Utiliser Tsunade au moins 30 fois.

035 : le chercheur

Utiliser Orochimaru au moins 30fois.

036 : le subalterne

Utiliser Kabuto au moins 30 fois.

037 : le frère cadet

Utiliser Suigetsu au moins 30 fois.

038 : le maudit

Utiliser Jûgo au moins 30 fois.

039 : le maladroit

Utiliser au moins 30 fois Karin.

040 : le frère aîné

Utiliser Itachi au moins 30 fois.

041 : le renégat

Utiliser Kisame au moins 30 fois.

042 : le professeur

Utiliser Deidara au moins 30 fois.

043 : le pantin humain

Utiliser Sasori au moins 30 fois.

044 : de Jashin

Utiliser Hidan au moins 30 fois.

045 : à la valise

Utiliser Kakuzu au moins 30 fois.

046 : le plus fort

Utiliser Tobi au moins 30 fois.

047 : le magnifique

Utiliser Konan au moins 30 fois.

048 : l'authentique

Utiliser Pain au moins 30 fois.

049 : le comique

Utiliser Killer Bee au moins 30 fois.

050 : le 4e Hokage

Utiliser Minato au moins 30 fois.

051 : le héros

Réussir à attraper les clochettes de Kakashi.

052 : du clan guerrier

L'équipe Hebi est renommée en équipe Taka.

053 : l'écrivain

Terminer 'les mémoires héroïques de Jiraya'.

054 : l'adepte du nindô

Terminer l'histoire principale.

055 : le chasseur de Hachibi

Terminer le Fragment.

056 : le nouveau ninja

Terminer la requête des dix épreuves.

057 : le ninja acharné

Terminer la requête des perles de Ton Ton.

058 : le pourfendeur des ténèbres

Terminer la requête des poupées maudites.

059 : le légendaire

Terminer tous les évènements.

060 : l'ami parfait

Terminer toutes les séquences d'ami.

061 : le fortuné

Utiliser plus de 100000 Ryôs.

062 : le riche

Utiliser plus de 500000 Ryôs.

063 : le très riche

Utiliser plus de 1000000 Ryôs.

064 : l'employé

Faire plus de 30 fois des affaires dans une boutique.

065 : l'aguicheuse

Faire plus de 60 fois des affaires dans une boutique.

066 : le commerçant

Faire plus de 100 fois des affaires dans une boutique.

067 : le contrôlé

Gagner 100% des bonus de tous les combats principaux.

068 : le soigneur

Consommer 10 bentô.

069 : le capricieux

Obtenir l'objet loterie gagnante.

070 : le sincère

Posséder 30 "Boîtes vides".

071 : le sournois

Posséder 30 "Billes de Pachinko".

072 : du village caché

Parler à Shima au Mont Myôboku.

073 : le 2e Hokage

Obtenir une carte de Ninja précise. (achetable au magasin de carte)

074 : le 3e Hokage

Regarder tous les Flash-back. (les films des archives d'histoire)

075 : l'étudiant

Regarder toutes les vidéos des Techniques secrètes dans la collection.

076 : en mission

Rejouer et terminer tous les combats principaux dans la salle du Hokage.

077 : le fidèle

Capturer 5 oiseaux messagers.

078 : le naïf

Trouver 50 champignons.

079 : le discret

Utiliser 20 fois le Rouleau de téléportation.

080 : le vainqueur incontesté

Gagner 10 combats en Partie avec classement.

081 : l'enthousiaste

Gagner 20 combats en Partie avec classement.

082 : la terreur

Gagner 30 combats en Partie avec classement.

083 : l'indépendant

Gagner 40 combats en Partie avec classement.

084 : le tout-puissant

Gagner 50 combats en Partie avec classement.

085 : l'opprimé

Perdre 10 combats en Partie avec classement.

086 : le survivant

Perdre 20 combats en Partie avec classement.

087 : le ninja

Gagner 10000 points Storm au total.

088 : le déserteur

Gagner 50000 points Storm au total.

089 : le joyeux

Gagner 60000 points Storm au total.

090 : le furieux

Gagner 70000 points Storm au total.

091 : le triste

Gagner 80000 points Storm au total.

092 : le malheureux

Gagner 90000 points Storm au total.

093 : le souriant

Gagner 110000 points Storm au total.

094 : le lâche

Gagner 130000 points Storm au total.

095 : le soutien

Gagner 150000 points Storm au total.

096 : le fainéant

Gagner 170000 points Storm au total.

097 : l'ami

Gagner 190000 points Storm au total.

098 : le populaire

Gagner 210000 points Storm au total.

099 : l'apprenti

Gagner 230000 points Storm au total.

100 : l'élève

Gagner 250000 points Storm au total.

101 : le maître

Gagner 270000 points Storm au total.

102 : le compagnon

Gagner 290000 points Storm au total.

103 : l'enchaîné

Gagner 310000 points Storm au total.

104 : le traqueur

Gagner 330000 points Storm au total.

105 : le recherché

Gagner 350000 points Storm au total.

106 : le très recherché

Gagner 370000 points Storm au total.

107 : l'imprévisible

Gagner 390000 points Storm au total.

108 : l'imbécile

Gagner 410000 points Storm au total.

109 : le surhomme

Gagner 430000 points Storm au total.

110 : la bête sauvage

Gagner 450000 points Storm au total.

111 : le courageux

Gagner 470000 points Storm au total.

112 : le plus courageux

Gagner 490000 points Storm au total.

113 : aux gros sourcils

Gagner 510000 points Storm au total.

114 : aux méga-sourcils

Gagner 530000 points Storm au total.

115 : le génie

Gagner 550000 points Storm au total.

116 : le petit gros

Gagner 570000 points Storm au total.

117 : le fleuriste

Gagner 590000 points Storm au total.

118 : de la branche secondaire

Gagner 605000 points Storm au total.

119 : de la branche principale

Gagner 615000 points Storm au total.

120 : du désert

Gagner 625000 points Storm au total.

121 : du désert

Gagner 635000 points Storm au total.

122 : l'anxieux

Gagner 645000 points Storm au total.

123 : au Sharingan

Gagner 655000 points Storm au total.

124 : le peureux

Gagner 665000 points Storm au total.

125 : le jeune

Gagner 675000 points Storm au total.

126 : la tête en l'air

Gagner 685000 points Storm au total.

127 : la grenouille

Gagner 695000 points Storm au total.

128 : aux lunettes

Gagner 705000 points Storm au total.

129 : le prodige

Gagner 715000 points Storm au total.

130 : Double Face

Gagner 725000 points Storm au total.

131 : le rescapé

Gagner 735000 points Storm au total.

132 : au Kaléidoscope hypnotique

Gagner 745000 points Storm au total.

133 : l'ornithorynque

Gagner 755000 points Storm au total.

134 : l'artiste

Gagner 765000 points Storm au total.

135 : le potier

Gagner 775000 points Storm au total.

136 : l'immortel

Gagner 785000 points Storm au total.

137 : le masqué

Gagner 795000 points Storm au total.

138 : le gentil gamin

Gagner 805000 points Storm au total.

139 : l'ange

Gagner 815000 points Storm au total.

140 : aux Rinnegans

Gagner 825000 points Storm au total.

141 : le rappeur

Gagner 835000 points Storm au total.

142 : l'Ecair jaune

Gagner 845000 points Storm au total.

143 : de l'Akatsuki

Gagner 855000 points Storm au total.

144 : de Hebi

Gagner 865000 points Storm au total.

145 : du pays du Feu

Gagner 875000 points Storm au total.

146 : du pays du Vent

Gagner 885000 points Storm au total.

147 : du pays de la Terre

Gagner 895000 points Storm au total.

148 : du pays de la Foudre

Gagner 905000 points Storm au total.

149 : du pays de l'Eau

Gagner 915000 points Storm au total.

150 : de Konoha

Gagner 925000 points Storm au total.

151 : du Sable

Gagner 935000 points Storm au total.

152 : du Brouillard

Gagner 945000 points Storm au total.

153 : des Roches

Gagner 955000 points Storm au total.

154 : des Nuages

Gagner 965000 points Storm au total.

155 : du Son

Gagner 975000 points Storm au total.

156 : de la Cascade

Gagner 985000 points Storm au total.

157 : des Sources

Gagner 995000 points Storm au total.

OBTENIR RAPIDEMENT DES STORM POINTS

-Aller dans le mode Option, choisir le mode de difficulté Très Facile.
-Jouer en Combat Libre.
-Choisir Deidara contre Naruto.
-Dès le début du combat, utiliser la technique secrète puis la technique normale et lancer les explosions de Deidara avec le bouton d'attaque à distance.
-Attention, il ne faut pas qu'il vous touche (normalement il ne bouge quasiment pas) et le temps devrait être à 80 à la fin.
-Si tout se passe bien, en 20 secondes vous récoltez dans les 10 000 SP, au pire 5 000 SP.

DÉBLOQUER RAPIDEMENT LES TITRES DES PERSONNAGES

Pour débloquer les titres d'un personnage, il faut jouer au moins 30 fois avec lui. Pour gagner du temps, lancez une partie libre puis sélectionnez le mode J1 VS J2, combat en équipe ou en solo (de préférence solo car le jeu comptabilise uniquement le joueur principal). Les deux joueurs doivent sélectionner un personnage dont le titre n'est pas encore débloqué. Lancez une partie et sélectionnez "réessayer" jusqu'à ce que le titre apparaisse au bout de 30 fois.
L'avantage de cette astuce vient du fait que vous n'avez pas besoin d'un ami. Il suffit juste d'une seconde manette et de sélectionner le personnage du second joueur. Il suffira de le vaincre à chaque fois. Le jeu comptabilisera une partie pour chacun d'eux.

TECHNIQUE DE KARIN

Déclenchez la technique secrète de Karin sur Sasuke pour voir de quelle manière la séquence sera modifiée.

AVOIR DEUX NARUTO EN SOUTIEN

Pour avoir deux Naruto en soutien, allez dans le mode combat en ligne, prenez Minato et sélectionnez un seul soutien (Naruto ermite ou en tenue de Hokage), puis attendez la fin du temps. Vous verrez alors que vos deux soutiens sont Naruto ermite (ou en tenue de Hokage) et Naruto rasengan à neuf queues.

BATTRE PAIN / NEJI / HINATA

Choissisez Kakashi (N'importe quel soutien devrait faire l'affaire). Au moment où l'adversaire fait son Ninjutsu, peu importe où il est, faites en sorte d'exécuter votre Technique Secrète.

BATTRE ITACHI

Choissisez Kiba (N'importe quel soutien devrait faire l'affaire). Itachi en Mode Éveil ; Tentez de spammer votre Ninjutsu et si possible en Mode Éveil. Vous le tuerez en très peu de temps.

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 3

© Namco / CyberConnect2 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE CHAPITRE SECRET

Pour débloquer le chapitre secret, il faut, une fois le jeu terminé, activer la quête donnée par la grenouille (Gekomatsu) qui se trouve sur le chemin vers le manoir du Hokage (dans l'écran avant de monter l'escalier en bois pour aller vers le manoir du Hokage). Cette quête consiste en la récupération de fragments de chakra (qui sont rendus visibles grâce au rosaire de chakra, objet donné au début de la quête) pour faire changer de couleur la statue donnée par Gekomatsu.

Il faut retourner voir Gekomatsu lorsque la statue est chargée à 500 unités de chakra (pour augmenter la limite à 5000 unités) et retourner le voir lorsque la statue est chargée à 5000 unités de chakra pour qu'il parle d'un fragment de chakra exceptionnel. Il suffit de trouver ce fragment de chakra, qui se trouve à l'ouest du village des nuages à l'endroit où se déroule combat final, pour débloquer le chapitre secret.

NB : retourner voir Gekomatsu à chaque fois que la statue change de couleur permet de débloquer des personnages qui pourront être mis dans l'équipe en parlant à la personne qui est dans le bureau du hokage.

DÉBLOQUER SASUKE KALÉIDOSCOPE HYPNOTIQUE ETERNEL

Pour débloquer le Kaléidoscope Hypnotique Eternel (ou Mangekyou Sharingan Eternel), il faut terminer le chapitre secret (chapitre qui consiste en une scène vidéo, un combat de horde et un combat contre un adversaire) ou bien récolter un total de 1 500 000 ryos.

TROPHÉES

Platine

Maître accompli

Vous avez obtenu tous les trophées.

Or

Le conquérant des boss

Vous avez reçu des rangs S dans tous les combats de boss.

Précieux souvenirs

Vous avez vu toutes les séquences cachées.

Histoires éphémères

Vous avez réussi toutes les actions secrètes.

Argent

Le vengeur avance

Vous avez réuni tous les fragments.

Carnet de souvenirs

Vous avez débloqué 4 séquences cachées.

Historien

Vous avez terminé l'historique du monde des ninjas.

Bronze

Konoha en feu

Vous avez terminé le prologue.

Le Conseil des cinq Kage gâché

Vous avez terminé le chapitre 1.

Une nouvelle confrontation ?

Vous avez terminé le chapitre 2.

Triomphe sur Naruto obscur

Vous avez terminé le chapitre 3.

Amour

Vous avez terminé le chapitre 4.

La guerre des ninjas approche

Vous avez terminé le chapitre 5.

L'alliance des ninjas fléchit

Vous avez terminé le chapitre 6.

Fin du combat sur la côte

Vous avez terminé le chapitre 7.

L'approbation du Raikage

Vous avez terminé le chapitre 8.

Le paroxysme approche

Vous avez terminé le chapitre 9.

Par-delà le conflit

Vous avez terminé le dernier chapitre.

Le combat de Konoha

Vous avez reçu le rang A dans L'attaque de Kyûbi.

Redoutable Konoha

Vous avez reçu le rang S dans L'attaque de Kyûbi.

Le Conseil interrompu

Vous avez reçu le rang A dans Un conseil des cinq Kage agité.

Nul ne nous arrêtera

Vous avez reçu le rang S dans Un conseil des cinq Kage agité.

Sa réponse

Vous avez reçu le rang A dans Le héros et le vengeur.

Affronter un ami

Vous avez reçu le rang S dans Le héros et le vengeur.

Renforcement

Vous avez reçu le rang A dans Triomphe contre la haine.

Kyûbi enfin dompté

Vous avez reçu le rang S dans Triomphe contre la haine.

Contre les sept épéistes

Vous avez reçu le rang A dans La menace des sept épéistes.

Le 3e bataillon domine

Vous avez reçu le rang S dans La menace des sept épéistes.

Adieu, Statue de l'hérétique

Vous avez reçu le rang A dans Chaos sur la côte.

Poings de la détermination

Vous avez reçu le rang S dans Chaos sur la côte.

La force des cinq Kage

Vous avez reçu le rang A dans Pour l'avenir.

Uchiwa contre les cinq Kage

Vous avez reçu le rang S dans Pour l'avenir.

Fin de la guerre

Vous avez reçu le rang A dans Le dernier combat.

Héros du monde des ninjas

Vous avez reçu le rang S dans Le dernier combat.

La terreur des boss

Vous avez reçu 4 rangs S dans des combats de boss.

Un souvenir caché

Vous avez débloqué une séquence cachée.

Une action cachée

Vous avez réussi une action secrète.

Outils personnels

Vous avez personnalisé vos outils de ninja.

Réapprovisionnement

Vous avez ajouté un outil de ninja à la boutique d'objets.

Econome

Vous avez utilisé un coupon.

Carte à la carte

Vous avez reçu une Carte de ninja 5 étoiles.

Tous ensemble, tous ensemble

Vous avez fini un combat avec une Technique secrète assistée.

Dans les dents

Vous avez réalisé un Coup fatal Technique secrète.

Maître du taijutsu

Vous avez réalisé un combo de 50 coups.

La victoire parfaite

Vous avez gagné un combat avec une barre de vie pleine.

Va voir ailleurs

Vous avez mis un ennemi KO en le poussant hors de l'arène.

L'ombre qui plane

Vous avez réalisé une attaque par-derrière en Cb. de horde.

Maître de la bataille

Vous avez déclenché une frénésie en Combat de horde.

Le ninja voyageur

Vous avez visité tous les villages.

Première finale gagnée

Vous avez gagné votre premier tournoi.

DÉBLOQUER LE MODE SURVIE

Après avoir remporté les 4 médailles des tournois dont vous parlent Choza et Inoichi, revenez leur parler puis rendez-vous dans les Ruines des Démons à Queues, sur l'Ile-Tortue. Remportez cette cinquième médaille pour débloquer le mode Survie dans le mode Combats Libres.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Pour débloquer les personnages en combat libre sans faire l'aventure, i suffit d'atteindre un certain nombre de points en faisant des combats libres. Voici la liste des personnages et des points qu'il faut totaliser pour les débloquer.

{l Minato (Hokage) 100,000 Ryo
Minato (Jonin) 100,000 Ryo
3° Hokage 110,000 Ryo
Homme masque 120,000 Ryo
Partie 1 Naruto 130,000 Ryo
Partie 1 Sasuke(Second Outfit) 140,000 Ryo
Partie 1 Sasuke (Black Outfit) 150,000 Ryo
Partie 1 Sakura 160,000 Ryo
Partie 1 Hinata 170,000 Ryo
Partie 1 Neji 180,000 Ryo
Partie 1 Lee 190,000 Ryo
Tobi 200,000 Ryo
Raikage (Bombe foudroyante) 210,000 Ryo
Cee 210,000 Ryo
Sasuke (conseil des 5 kages) 220,000 Ryo
Suigetsu 230,00o Ryo
Jugo 240,000 Ryo
Karin 250,000 Ryo
Kankuro (conseil des 5 kages) 260,000 Ryo
Temari (conseil des 5 kages) 270,000 Ryo

Gaara (conseil des 5 kages) 280,000 Ryo
Partie 1 Gaara (premier habit) 290,000 Ryo
Partie 1 Gaara (deuxième habit) 300,000 Ryo
Tsuchikage 310,000 Ryo
Kurotsuchi 310,000 Ryo
Akatsuchi 310,000 Ryo
Mizukage 320,000 Ryo
Chojuro 320,000 Ryo
Ao 320,000 Ryo
Kakashi (jeune) 330,000 Ryo
Obito 330,000 Ryo
Naruto (Sage Mode) 340,000 Ryo
Killer Bee (peau de requin) 350,000 Ryo
Kisame 360,000 Ryo
Danzo 370,000 Ryo
Fû 370,000 Ryo
Torune 370,00 Ryo
Kakashi (double éclair pourfendeur) 380,000 Ryo
Sasuke (Kirin) 390,000 Ryo
Sasuke (Taka) 400,000 Ryo
Jiraiya 410,000 Ryo
Orochimaru 420,000 Ryo
Naruto (grêle d'orbes) 430,000 Ryo
Gaï (Tigre diurne)440,000 Ryo
Konan 450,000 Ryo
Kabuto (cape serpent) 460,000 Ryo
Kiba (grande guerre ninja) 470,000 Ryo
Shino (grande guerre ninja) 480,000 Ryo
Hinata (grande guerre ninja) 490,000 Ryo
Neji (grande guerre ninja) 500,000 Ryo
Temari (grande guerre ninja) 510,000 Ryo
Chiyo 520,000 Ryo
Kimimaro 530,000 Ryo
Sai (grande guerre ninja) 540,000 Ryo
Kankuro (grande guerre ninja) 550,000 Ryo
Deidara (Edo Tensei) 560,000 Ryo
Deidara 570,000 Ryo
Sasori 580,000 Ryo
Mifune 590,000 Ryo
Hanzo 600,000 Ryo
Sakura (grande guerre ninja) 610,00 Ryo
Kakashi (grande guerre ninja) 620,000 Ryo
Lee (grande guerre ninja) 630,000 Ryo
Zabuza 640,000 Ryo
Zabuza (Ebo Tensei) 650,000 Ryo
Haku 660,000 Ryo
Haku (Masque) 670,000 Ryo
Haku (Edo Tensei) 680,000 Ryo
Darui 690,000 Ryo
Tenten (grande guerre ninja) 700,000
Kakuzu 710,000 Ryo
Hidan 720,000 Ryo
Shikamaru (grande guerre ninja) 730,000 Ryo
Choji (Great Ninja War) 740,000 Ryo
Ino (Great Ninja War) 750,000 Ryo
Asuma (Edo Tensei) 760,000 Ryo
Raikage (éclair percant) 770,000 Ryo

Itachi (Edo Tensei) 780,000 Ryo
Itachi (Tsukuyomi) 790,000 Ryo
Itachi (Totsuka Blade) 800,000 Ryo
Nagato (Edo Tensei) 810,000 Ryo
Pain 820,00 Ryo
Gaara (grande guerre ninja) 830,000 Ryo
Madara (Edo Tensei) 840,000 Ryo
1°Hokage 850,000 Ryo
2°Hokage 850,000 Ryo
Yugito (Edo Tensei) 860,000 Ryo
Yugito 870,000 Ryo
Yagura (Edo Tensei) 880,000 Ryo
Yagura 890,000 Ryo
Roushi (Edo Tensei) 900,000 Ryo
Roushi 910,000 Ryo
Han (Edo Tensei) 920,000 Ryo
Han 930,000 Ryo
Utakata (Edo Tensei) 940,000 Ryo
Utakata 950,000 Ryo
Fuu (Edo Tensei) 960,000 Ryo
Fuu 970,000 Ryo
Naruto (Orbe des demons a queue) 980,000 Ryo
Tobi (grande guerre ninja) 990,000 Ryo
Sasuke (Mangekyo sharingan eternel) 1,500,000 Ryo

TOUS LES PERSONNAGES RAPIDEMENT

Pour avoir TOUS les personnages, voici une astuce facile, rapide et efficace.

1/ Aller dans "Combat libre"
2/ "Versus"
3/ J1 vs J2
4/ solo
5/ Impératif, Ino vs (n'importe quel perso)
6/ L'arène "Ame sous la pluie (haut)"
7/ Directement le combat commencé, ne perdez pas de temps, avec Ino vous pourrez vous mettre en mode "Eveil" en déplaçant le joystick droit. Puis allez vers votre adversaire, appuyez deux fois sur (pour PS3) ou Y (pour Xbox 360) et directement après avoir appuyé sur ce bouton, appuyez sur (pour PS3) ou B (pour Xbox 360). Une fois que vous n'avez plus assez de chakra, recharger-le. Le but est d'emmener votre ennemi en dehors du ring en moins 10 secondes sans que la 2ème manette ne soit utilisée. Si vous réussissez et si vous respectez le temps, à chaque victoire un nouveau personnage sera disponible. Répétez le combat si besoin.

TROUVER TOUTES LES MISSIONS PRINCIPALES

La pose des perchoirs

Au début de l'histoire, vous devriez voir Izumo et Kotetsu qui vous chargeront de planter un piquet pour oiseaux voyageurs.

La collecte de chakra

Allez voir le crapaud Gekomatsu qui devrait être au pied de l'escalier pour aller vers le manoir du hokage.

Les impostures du Zetsu blanc

Finissez la mission de la collecte de chakra, au bout d'un moment, on devrait vous annoncer que Killer Bee est arrivé à Konoha. Allez-y, vous devez vous battre contre lui, gagnez puis allez voir Tsunade qui vous chargera d'anéantir tous les Zetsu blanc.

Ceux qui sont aux cotés des légendes

Obtenez 99.999 points de légende puis allez voir Hinata, elle devrait être vers l'entrée du village.

Ceux qui sont aux cotés des héros

Obtenez 99.999 points de héros puis allez voir Sakura.

L'historique des ninja

Allez voir Shikaku, sur la place de Konoha. Il vous demandera de ramasser toutes les pages de l'historique des ninja.(S'il n'est pas sur la place, vous devez le trouver, finir une requête, puis lui reparler.)

Le champion des ninjas

Après avoir fini 15 requêtes, allez voir Choza et Inoichi qui devraient se trouver devant un magasin de bento. Ils vous chargeront de faire des tournois dans différents endroits.

TERMINER LA REQUÊTE DE LA MARCHANDE

Pour terminer la requête de la marchande, il vous faudra récupérer tous les plans. En voici la liste :

Plans récupérés dans le monde

Préparation du poison

Dans une rue à l'Ouest de Konoha à partir du chapitre 1 du mode aventure.

Tableau des tailles - Genin

Devant la boutique Bandai au nord du village à partir du chapitre 1.

Préparation d'explosifs

Sur le sol près de Gaï et Kakashi au début du chapitre 2.

Plan d'un parachute 1

Sur le sol à gauche du plan précédent, toujours à partir du chapitre 2.

Manuel d'autodéfense

Près de la grande porte de Konoha à partir du chapitre 3.

Raïton - Intermédiaire

Près du point de sauvegarde de l'Ile-Tortue à partir du chapitre 3.

Les techniques risquée 2

Près du point de sauvegarde de l'Ile-Tortue à partir du chapitre 5.

Tableau des tailles - Chunin

?

Commande de bois 2

Dans la partie Ouest du Pays de la Foudre durant votre trajet vers le désert du Vent pendant le chapitre 9.

Manuel du sprinteur

Dans la partie Nord-ouest de l'Ile-Tortue (mode libre uniquement).

Tableau des tailles - Jonin

Dans le couloir menant au bureau du Raikage, au Village Caché des Nuages (mode libre uniquement).

Médecine du sommeil 3

Dans la rue principale du Village Caché du Sable (mode libre uniquement).

Pharmacopée

Sur le sol du conseil des 5 Kage (mode libre uniquement).

Récompenses de combats

Commande de bois 1

Accomplir l'objectif bonus du combat « Le triomphe contre la haine ».

Les points faibles des armures

Accomplir l'objectif bonus du combat « La voie de la croyance ».

Etude sur le Chakra 1

Accomplir l'objectif bonus du combat « L'équipe 10, toujours ».

Etude avancée sur l'absorption

Accomplir l'objectif bonus de l'affrontement « Le dernier combat » sur la voie de la Légende.

Récompenses de requêtes

Préparation de vieux poison

Récompense de la requête « Dispute chez les Yamanaka ».

Guide des sources célèbres 2

Récompense de la requête « Les nouilles de l'amitié ».

Techniques énergisantes secrètes

Récompense de la requête « Les jeunes filles en furie ».

Commande de bois 3

Récompense de la requête « Entre le marteau et l'enclume ».

Pharmacopée mis à jour

Récompense de la requête « Echauffement ».

AVOIR UN NIVEAU D'AMITIÉ MAXIMUM AVEC TOUS LES PERSONNAGES

Après avoir fini l'aventure, vous pouvez vous balader librement dans le monde Shinobi. Vous pouvez alors accomplir des quêtes pour différents ninjas. Une fois une quête finie, le ninja à qui vous avez rendu service vous enverra des lettres, faîtes alors en sorte de bien répondre à celles-ci pour augmenter votre niveau d'amitié. Si vous avez mal répondu vous n'aurez pas de points d'amitié en plus, mais ne vous inquiétez pas car il est simple d'en gagner.

En entrant au manoir du Hokage, parlez au ninja avec un point d'exclamation rouge au dessus de sa tête, vous pouvez alors modifier votre équipe. Choisissez donc le ninja avec lequel vous voulez votre barre d'amitié au maximum et validez la nouvelle formation de votre équipe.

- Comme première façon, vous pouvez vous rendre chez Ichiraku et manger des nouilles de l'amitié. Cela augmentera le niveau d'amitié avec les membres qui sont dans votre équipes. Vous pourrez ainsi en manger autant de fois que nécessaire pour avoir votre niveau d'amitié rempli au maximum.

- La deuxième méthode consiste à parler à l'organisateur de combat se trouvant au Sud-Ouest de Konoha pour vous battre avec un des membres de votre équipe. Cela renforcera vos liens d'amitié si vous gagnez. Néanmoins faîtes attention, plus vous battez un ami et plus il deviendra fort. S'il gagne un combat votre niveau d'amitié se verra diminué.

Le niveau d'amitié est très utile puisqu'il vous permet de jouer des cut-scenes qui débloquent des cartes ninjas et des titres pour votre profil ninja en ligne.

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 3 : Full Burst

© Namco / CyberConnect2 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE CHAPITRE SECRET

Pour débloquer le chapitre secret, il faut, une fois le jeu terminé, activer la quête donnée par la grenouille (Gekomatsu) qui se trouve sur le chemin vers le manoir du Hokage (dans l'écran avant de monter l'escalier en bois pour aller vers le manoir du Hokage). Cette quête consiste en la récupération de fragments de chakra (qui sont rendus visibles grâce au rosaire de chakra, objet donné au début de la quête) pour faire changer de couleur la statue donnée par Gekomatsu.

Il faut retourner voir Gekomatsu lorsque la statue est chargée à 500 unités de chakra (pour augmenter la limite à 5000 unités) et retourner le voir lorsque la statue est chargée à 5000 unités de chakra pour qu'il parle d'un fragment de chakra exceptionnel. Il suffit de trouver ce fragment de chakra, qui se trouve à l'ouest du village des nuages à l'endroit où se déroule combat final, pour débloquer le chapitre secret.

NB : retourner voir Gekomatsu à chaque fois que la statue change de couleur permet de débloquer des personnages qui pourront être mis dans l'équipe en parlant à la personne qui est dans le bureau du hokage.

DÉBLOQUER SASUKE KALÉIDOSCOPE HYPNOTIQUE ETERNEL

Pour débloquer le Kaléidoscope Hypnotique Eternel (ou Mangekyou Sharingan Eternel), il faut terminer le chapitre secret (chapitre qui consiste en une scène vidéo, un combat de horde et un combat contre un adversaire) ou bien récolter un total de 1 500 000 ryos.

DÉBLOQUER LE MODE SURVIE

Après avoir remporté les 4 médailles des tournois dont vous parlent Choza et Inoichi, revenez leur parler puis rendez-vous dans les Ruines des Démons à Queues, sur l'Ile-Tortue. Remportez cette cinquième médaille pour débloquer le mode Survie dans le mode Combats Libres.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Pour débloquer les personnages en combat libre sans faire l'aventure, i suffit d'atteindre un certain nombre de points en faisant des combats libres. Voici la liste des personnages et des points qu'il faut totaliser pour les débloquer.

{l Minato (Hokage) 100,000 Ryo
Minato (Jonin) 100,000 Ryo
3° Hokage 110,000 Ryo
Homme masque 120,000 Ryo
Partie 1 Naruto 130,000 Ryo
Partie 1 Sasuke(Second Outfit) 140,000 Ryo
Partie 1 Sasuke (Black Outfit) 150,000 Ryo

Partie 1 Sakura 160,000 Ryo
Partie 1 Hinata 170,000 Ryo
Partie 1 Neji 180,000 Ryo
Partie 1 Lee 190,000 Ryo
Tobi 200,000 Ryo
Raikage (Bombe foudroyante) 210,000 Ryo
Cee 210,000 Ryo
Sasuke (conseil des 5 kages) 220,000 Ryo
Suigetsu 230,00o Ryo
Jugo 240,000 Ryo
Karin 250,000 Ryo
Kankuro (conseil des 5 kages) 260,000 Ryo
Temari (conseil des 5 kages) 270,000 Ryo
Gaara (conseil des 5 kages) 280,000 Ryo
Partie 1 Gaara (premier habit) 290,000 Ryo
Partie 1 Gaara (deuxième habit) 300,000 Ryo
Tsuchikage 310,000 Ryo
Kurotsuchi 310,000 Ryo
Akatsuchi 310,000 Ryo
Mizukage 320,000 Ryo
Chojuro 320,000 Ryo
Ao 320,000 Ryo
Kakashi (jeune) 330,000 Ryo
Obito 330,000 Ryo
Naruto (Sage Mode) 340,000 Ryo
Killer Bee (peau de requin) 350,000 Ryo
Kisame 360,000 Ryo
Danzo 370,000 Ryo
Fû 370,000 Ryo
Torune 370,00 Ryo
Kakashi (double éclair pourfendeur) 380,000 Ryo
Sasuke (Kirin) 390,000 Ryo
Sasuke (Taka) 400,000 Ryo
Jiraiya 410,000 Ryo
Orochimaru 420,000 Ryo
Naruto (grêle d'orbes) 430,000 Ryo
Gaï (Tigre diurne)440,000 Ryo
Konan 450,000 Ryo
Kabuto (cape serpent) 460,000 Ryo
Kiba (grande guerre ninja) 470,000 Ryo
Shino (grande guerre ninja) 480,000 Ryo
Hinata (grande guerre ninja) 490,000 Ryo
Neji (grande guerre ninja) 500,000 Ryo
Temari (grande guerre ninja) 510,000 Ryo
Chiyo 520,000 Ryo
Kimimaro 530,000 Ryo
Sai (grande guerre ninja) 540,000 Ryo
Kankuro (grande guerre ninja) 550,000 Ryo
Deidara (Edo Tensei) 560,000 Ryo
Deidara 570,000 Ryo
Sasori 580,000 Ryo
Mifune 590,000 Ryo
Hanzo 600,000 Ryo
Sakura (grande guerre ninja) 610,00 Ryo
Kakashi (grande guerre ninja) 620,000 Ryo
Lee (grande guerre ninja) 630,000 Ryo
Zabuza 640,000 Ryo

Zabuza (Ebo Tensei) 650,000 Ryo
Haku 660,000 Ryo
Haku (Masque) 670,000 Ryo
Haku (Edo Tensei) 680,000 Ryo
Darui 690,000 Ryo
Tenten (grande guerre ninja) 700,000
Kakuzu 710,000 Ryo
Hidan 720,000 Ryo
Shikamaru (grande guerre ninja) 730,000 Ryo
Choji (Great Ninja War) 740,000 Ryo
Ino (Great Ninja War) 750,000 Ryo
Asuma (Edo Tensei) 760,000 Ryo
Raikage (éclair percant) 770,000 Ryo
Itachi (Edo Tensei) 780,000 Ryo
Itachi (Tsukuyomi) 790,000 Ryo
Itachi (Totsuka Blade) 800,000 Ryo
Nagato (Edo Tensei) 810,000 Ryo
Pain 820,00 Ryo
Gaara (grande guerre ninja) 830,000 Ryo
Madara (Edo Tensei) 840,000 Ryo
1°Hokage 850,000 Ryo
2°Hokage 850,000 Ryo
Yugito (Edo Tensei) 860,000 Ryo
Yugito 870,000 Ryo
Yagura (Edo Tensei) 880,000 Ryo
Yagura 890,000 Ryo
Roushi (Edo Tensei) 900,000 Ryo
Roushi 910,000 Ryo
Han (Edo Tensei) 920,000 Ryo
Han 930,000 Ryo
Utakata (Edo Tensei) 940,000 Ryo
Utakata 950,000 Ryo
Fuu (Edo Tensei) 960,000 Ryo
Fuu 970,000 Ryo
Naruto (Orbe des demons a queue) 980,000 Ryo
Tobi (grande guerre ninja) 990,000 Ryo
Sasuke (Mangekyo sharingan eternel) 1,500,000 Ryo

TOUS LES PERSONNAGES RAPIDEMENT

Pour avoir TOUS les personnages, voici une astuce facile, rapide et efficace.

1/ Aller dans "Combat libre"
2/ "Versus"
3/ J1 vs J2
4/ solo
5/ Impératif, Ino vs (n'importe quel perso)
6/ L'arène "Ame sous la pluie (haut)"
7/ Directement le combat commencé, ne perdez pas de temps, avec Ino vous pourrez vous mettre en mode "Eveil" en déplaçant le joystick droit. Puis allez vers votre adversaire, appuyez deux fois sur (pour PS3) ou Y (pour Xbox 360) et directement après avoir appuyé sur ce bouton, appuyez sur (pour PS3) ou B (pour Xbox 360). Une fois que vous n'avez plus assez de chakra, recharger-le. Le but est d'emmener votre ennemi en dehors du ring en moins 10 secondes sans que la 2ème manette ne soit utilisée. Si vous réussissez et si vous respectez le temps, à chaque victoire un nouveau personnage sera disponible. Répétez le combat si besoin.

TROUVER TOUTES LES MISSIONS PRINCIPALES

La pose des perchoirs

Au début de l'histoire, vous devriez voir Izumo et Kotetsu qui vous chargeront de planter un piquet pour oiseaux voyageurs.

La collecte de chakra

Allez voir le crapaud Gekomatsu qui devrait être au pied de l'escalier pour aller vers le manoir du hokage.

Les impostures du Zetsu blanc

Finissez la mission de la collecte de chakra, au bout d'un moment, on devrait vous annoncer que Killer Bee est arrivé à Konoha. Allez-y, vous devez vous battre contre lui, gagnez puis allez voir Tsunade qui vous chargera d'anéantir tous les Zetsu blanc.

Ceux qui sont aux cotés des légendes

Obtenez 99.999 points de légende puis allez voir Hinata, elle devrait être vers l'entrée du village.

Ceux qui sont aux cotés des héros

Obtenez 99.999 points de héros puis allez voir Sakura.

L'historique des ninja

Allez voir Shikaku, sur la place de Konoha. Il vous demandera de ramasser toutes les pages de l'historique des ninja.(S'il n'est pas sur la place, vous devez le trouver, finir une requête, puis lui reparler.)

Le champion des ninjas

Après avoir fini 15 requêtes, allez voir Choza et Inoichi qui devraient se trouver devant un magasin de bento. Ils vous chargeront de faire des tournois dans différents endroits.

TERMINER LA REQUÊTE DE LA MARCHANDE

Pour terminer la requête de la marchande, il vous faudra récupérer tous les plans. En voici la liste :

Plans récupérés dans le monde

Préparation du poison

Dans une rue à l'Ouest de Konoha à partir du chapitre 1 du mode aventure.

Tableau des tailles - Genin

Devant la boutique Bandai au nord du village à partir du chapitre 1.

Préparation d'explosifs

Sur le sol près de Gaï et Kakashi au début du chapitre 2.

Plan d'un parachute 1

Sur le sol à gauche du plan précédent, toujours à partir du chapitre 2.

Manuel d'autodéfense

Près de la grande porte de Konoha à partir du chapitre 3.

Raïton - Intermédiaire

Près du point de sauvegarde de l'Ile-Tortue à partir du chapitre 3.

Les techniques risquée 2

Près du point de sauvegarde de l'Ile-Tortue à partir du chapitre 5.

Tableau des tailles - Chunin

?

Commande de bois 2

Dans la partie Ouest du Pays de la Foudre durant votre trajet vers le désert du Vent pendant le chapitre 9.

Manuel du sprinteur

Dans la partie Nord-ouest de l'Ile-Tortue (mode libre uniquement).

Tableau des tailles - Jonin

Dans le couloir menant au bureau du Raikage, au Village Caché des Nuages (mode libre uniquement).

Médecine du sommeil 3

Dans la rue principale du Village Caché du Sable (mode libre uniquement).

Pharmacopée

Sur le sol du conseil des 5 Kage (mode libre uniquement).

Récompenses de combats

Commande de bois 1

Accomplir l'objectif bonus du combat « Le triomphe contre la haine ».

Les points faibles des armures

Accomplir l'objectif bonus du combat « La voie de la croyance ».

Etude sur le Chakra 1

Accomplir l'objectif bonus du combat « L'équipe 10, toujours ».

Etude avancée sur l'absorption

Accomplir l'objectif bonus de l'affrontement « Le dernier combat » sur la voie de la Légende.

Récompenses de requêtes

Préparation de vieux poison

Récompense de la requête « Dispute chez les Yamanaka ».

Guide des sources célèbres 2

Récompense de la requête « Les nouilles de l'amitié ».

Techniques énergisantes secrètes

Récompense de la requête « Les jeunes filles en furie ».

Commande de bois 3

Récompense de la requête « Entre le marteau et l'enclume ».

Pharmacopée mis à jour

Récompense de la requête « Echauffement ».

AVOIR UN NIVEAU D'AMITIÉ MAXIMUM AVEC TOUS LES PERSONNAGES

Après avoir fini l'aventure, vous pouvez vous balader librement dans le monde Shinobi. Vous pouvez alors accomplir des quêtes pour différents ninjas. Une fois une quête finie, le ninja à qui vous avez rendu service vous enverra des lettres, faîtes alors en sorte de bien répondre à celles-ci pour augmenter votre niveau d'amitié. Si vous avez mal répondu vous n'aurez pas de points d'amitié en plus, mais ne vous inquiétez pas car il est simple d'en gagner.

En entrant au manoir du Hokage, parlez au ninja avec un point d'exclamation rouge au dessus de sa tête, vous pouvez alors modifier votre équipe. Choisissez donc le ninja avec lequel vous voulez votre barre d'amitié au maximum et validez la nouvelle formation de votre équipe.

- Comme première façon, vous pouvez vous rendre chez Ichiraku et manger des nouilles de l'amitié. Cela augmentera le niveau d'amitié avec les membres qui sont dans votre équipes. Vous pourrez ainsi en manger autant de fois que nécessaire pour avoir votre niveau d'amitié rempli au maximum.

- La deuxième méthode consiste à parler à l'organisateur de combat se trouvant au Sud-Ouest de Konoha pour vous battre avec un des membres de votre équipe. Cela renforcera vos liens d'amitié si vous gagnez. Néanmoins faîtes attention, plus vous battez un ami et plus il deviendra fort. S'il gagne un combat votre niveau d'amitié se verra diminué.

Le niveau d'amitié est très utile puisqu'il vous permet de jouer des cut-scenes qui débloquent des cartes ninjas et des titres pour votre profil ninja en ligne.

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm Generations

© Namco Bandai / CyberConnect2 2012

CODES DES CARTES NINJA

Liste des 120 codes à saisir pour débloquer toutes les cartes ninja :

00HNWGTFV8
0B7JLNHXA4
0CKC96JGVL
0LP3WPBQ7B
17769QU0KT
1TFLMLP4BE
1V8WD29DBJ
1WQ4WR17VV
28G1D0FSBS
2DRA0BDFAR
2LM5CHLVX1
2MFFXGNKWL
39PXPFXEDW
3ET93PHNNM
3J6R2NS6B4
3USV86L2HM
4HB5ELA91R
4LTP2Q6U26
4RTCRU4BWD
53HXEB6EQ1
5DFQ45CJF0
5FUU285P1D
6PF63C1C35
6QDPEH0HQL
6RQD5KD6GN
6UB06B8FS2
794L5RFD5J
7DEDGW26R1
7KXC71MSTS
8CTCJFSQ6L
8EJ57XFMJ3
8JPPVC8TUG
8Q1VK79N7B
96XD609G54
9FP7L7N1H1
9P8BLJ6FXX
ADUMLGTR7M
ALNQK2L6VS
AQU0KTTFCB
B7JHWCTWU3
BL770WJT70
BQ7207JT80
BVKHANGBKR
C0DGMFHCCD
CE8Q9UKG8N
CJE20EPKWV

CVJVLP6PVS
D53XB9P4LP
DCF515Q8X9
DS1BXA13LD
DX0L0382NT
E23G24EB0B
EL52EVS00X
ENE5N43M9L
ERCKGKSN1P
F515Q009CE
F6DTQBCXCF
F7T1103JNS
FMBB22KR0J
G12P36C5QW
GB7FS2G8EV
GR56DKG1CP
GWQ8EKCNEG
H3D14HNF2X
HH88SX6Q4P
HWR9FKDPFH
HX3CS22CEG
J22C572J3P
JFXC608F44
JMV3HRHBR7
JSB8UFKXHL
JXF97FR2F7
K1C6VJKXHL
KE84GXKREE
KF4RT7RU4B
KTS46B3JUP
L3PAK7BPUM
L6N0B1XT65
LMTA6QSEJV
MB3GA4DK88
MKKJMC7CWF
MMD4M2BK7K
MSJ1BFU4JB
MUW7LMT1WG
NDD9LG0EV0
PLESLFPVKK
PQVG0KUCL0
PSA21VB6M2
Q8M8P2J295
QCS5D53XBA
QEB22X9LNP
QTBT1W97M2
R4C43XB8PD
R8JE3QS6QT
RE6KE7GPCC
S5JVSL6DDC
S85PRDRU1T
SAUFE2T72U
SKJERP5K15
TEP2FTPH4A
TH9NGBKRFF
TVQ7HC2PQ5
U3GQH7R65P

U59BHXUEF3
UCM26NV9TW
UFG3GKQJ5B
UL4KS3Q2SU
UMK7SHU2QQ
UTG4GWQ65P
V9TW64S2JJ
VG63VA3W6D
VLGL6FEQSU
VML7SHV3RR
W1X6BJWX5C
W57HWX4B7S
WH0BJBA5HF
WV72WQ4B7R
XH5G7ASAHD
XVN2VPX5TT
XXPF0EMWKV

BONUS DE SAUVEGARDE

Si vous lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto Ultimate Ninja Storm 2, vous gagnerez 11 personnages, 50 000 ryôs et des cartes ninja.

SCÉNARIOS DU MODE HISTOIRE

L'histoire du jeune Naruto Uzumaki

Accessible au départ.

L'histoire de Naruto Uzumaki

Accessible au départ.

L'histoire de Sasuke

Accessible au départ.

L'histoire de Kakashi

Terminer l'histoire de Naruto Uzumaki.

L'histoire de Haku & Zabuza

Terminer l'histoire du jeune Naruto Uzumaki.

L'histoire de Itachi

Terminer l'histoire de Sasuke.

L'histoire de Jiraiya

Terminer l'histoire de Naruto Uzumaki.

L'histoire de Gaara

Terminer l'histoire de Naruto Uzumaki.

L'histoire de Minato

Terminer les histoires de Kakashi et Jiraiya.

L'histoire de Madara

Terminer l'histoire de Minato.

L'histoire de Killer Bee

Terminer l'histoire de Madara.

FAIRE DE TRÈS LONGS COMBOS

Pour réaliser de très longs combos : commencez un combo quelconque, puis quand il ne reste plus que quelques coups avant la fin de ce combo, faites une ruée chakra. Vous pouvez ensuite refaire cette manoeuvre jusqu'à ne plus avoir de chakra.

NASCAR 08

© EA Sports / EA Tiburon 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu de triche du jeu, dans les options.

Codes	Effets
Checkered Flag	Tous les véhicules du mode Chase
Race The Pack	Tous les pilotes
Walmart Everyday	Véhicule Wal-Mart
EA SPORTS CAR	Véhicule EA Sports Stock Car

NASCAR The Game 2011

© Activision / Eutechnyx 2012

+ D'INFOS FORUM

CODES

Depuis le menu Garage, faites : Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche avec les touches directionnelles pour ouvrir l'interface de saisie des codes.

Code	Effet
`drinknos`	Véhicule Kyle Bush NOS Energy Drink
`godaddy.com`	3 schémas bonus

NASCAR The Game : Inside Line

© Activision / Eutechnyx 2013

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSE SPÉCIALE

Dans le menu des récompenses, entrez le code `Godaddy` pour débloquer 3 objets bonus.

NatGeo Quiz! Wild Life

© Black Bean / Midway 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Novice du Stat Attax

Gagner une partie de Stat Attax.

Connaissances générales

Gagner une partie multi-équipe de 80 questions en mode Méga Quiz.

Prédateur

Jouer à tous les épisodes de la série Enquêtes prédateurs.

Meilleur élève

Obtenir un 10 sur 10 dans un épisode.

Cartes en main

Débloquer 10 nouvelles cartes de Stat Attax.

Incroyable

Jouer à tous les épisodes de la série Incroyable planète.

Jeu en famille

Jouer en mode Quiz avec plusieurs joueurs.

Danger

Jouer à tous les épisodes de la série Dangereuses Rencontres.

Face de poisson

Jouer à tous les épisodes de la série Vie aquatique.

Décrypté

Utiliser un indice mystère pour trouver un épisode caché.

Mort subite

Gagner une mort subite dans une partie de Stat Attax.

Gâchette rapide

Dans une équipe d'un seul joueur, répond correctement à une question en Mode Quiz en 3 secondes.

Au long cours

Terminer un quiz long dans n'importe quelle série.

Plein de pièces

Terminer n'importe quel puzzle de niveau 6.

Quelle concurrence

Gagner 15 parties multi-équipes en mode Quiz.

Mon premier puzzle

Terminer un puzzle.

4 casse-tête

Terminer un casse-tête dans chaque série.

Incroyables Carrés

Trouver tous les puzzles carrés dans Incroyable Planète.

Facile !

Obtenir 2 500 points dans un quiz de 40 questions de niveau facile.

Travail d'équipe

Obtenir 2 700 points dans un quiz de 40 questions avec une équipe de plusieurs personnes.

Grand chelem

Gagner une partie de Stat Attax sans perdre une seule carte.

Argent

Amis de puzzle

Terminer 5 puzzles avec un ami.

Adepte du Stat Attax

Gagner 25 parties de Stat Attax.

Méga score

Obtenir 3 200 points dans un Méga quiz difficile de 80 questions.

Chasseur de carrés

Trouver tous les puzzles carrés manquants.

Pièces manquantes

Récupérer toutes les pièces de puzzle manquantes.

30 parfaits

Obtenir un 10 sur 10 dans 30 épisodes.

50 sinon rien

Obtenir un 10 sur 10 du premier coup dans 50 épisodes.

Cerveau

Gagner 30 quiz multijoueur.

Imbattable

Termine 35 puzzles différents.

Trop facile

Obtenir un 10 sur 10 du premier coup dans un épisode.

Pro du Stat Attax

Gagner 50 parties de Stat Attax.

Culture générale

Gagner 10 parties multi-équipes en mode Quiz.

Génie en herbe

Gagner 25 parties multi-équipes en mode Quiz.

Maître du quiz

Gagner 50 parties multi-équipes en mode Quiz.

Or

Génie du puzzle

Terminer tous les puzzles.

Génie du quiz

Tu as atteint le sommet de tous les classements.

Chercheur Nat Geo

Terminer le mode Quête avec un score de 100%.

Platine

Nat Geo Platine

Débloquer tous les trophées.

Secrets

Echec 10

Mal répondre aux 10 questions d'un épisode.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Naughty Bear

© 505 Games / A2M 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Viens Jouer Dehors

Complète le Premier Épisode en ayant goûté à la méchanceté.

Votez Naughty : Ne Mourez Pas

Deuxième Episode complété.

Tu as Retrouvé ta Vie Privée!

Troisième Episode complété.

Les Grognements se sont Arrêtés.

Quatrième Episode complété.

Gastastrophique!

Cinquième Episode complété.

Menace Eliminée

Sixième Episode complété.

Club des Millionnaires

Atteins un Total de 1 000 000 Points.

Club des Multi-Millionnaires

Atteins un Total de 10 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres

Atteins un Total de 25 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres de Garde-Robe

Atteins un Total de 50 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres Sous le Lit

Atteins un Total de 75 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Méchants

Atteins un Total de 100 000 000 Points de Méchanceté.

Trouble-Fête!

Massacre Ironique: Dans le 1er Episode ou ses Défis, Punis Pantoufle avec la Platine !

Politiques qui Prennent l'Eau!

Massacre Ironique: Dans le 2ème Episode ou ses Défis, Punis Dodu avec les Toilettes !

Regarde donc ÇA Moelleux!

Massacre Ironique : Dans le 3ème Episode ou ses Défis, Punis Moelleux avec la Télé!

Sécurité Maximale

Mission Secrète: Dans le 1er Episode, fais venir la totalité des Forces Policières sur l'Ile.

Garder la tête froide !

Massacre ironique : dans le 4ème Episode ou ses Défis, Punis Glouton avec le Frigo !

Tremblant manque d'Énergie !

Massacre Ironique: Dans le 5ème Episode ou ses Défis, Punis Tremblant avec le Disjoncteur!

Hara-kiri

Mission Secrète: Dans le 2ème Episode, pousse 4 Ninja-Ours à se Tuer.

Foutez-moi la Paix!

Mission Secrète: Dans le 3ème Episode, Détruis Tous les Oiseaux-Espions du Niveau.

Course Contre la Mort

Mission Secrète : Dans le 4ème Episode, ne laisse pas les Zombies Tuer un seul Ours. Ils sont à Toi!

Idiots d'Élite

Mission Secrète : Dans le 5ème Episode, Tue Tous les O.U.R.S avec un Massacre contextuel.

Rébellion

Mission Secrète : Dans le 6ème Episode, tourne les R0B0-0UR5 contre leur Maître, Frimousse.

Désintégration

Mission Secrète : Dans le 7ème Episode, Tue tous les Extras-Terrestres avec le Massacre du Laser.

Combat de Jumeaux

Follerie de Costume : Tue le Gendarme Cruchot avec Gendarme Cruchot et le Massacre du Fusil.

Chaîne de Commandement

Follerie de Costume : Tue le Colonel Ketchup avec le Capitaine Naughty et le Massacre de l'Oozy.

Zombie à la Cité des Ours

Follerie de Costume : Tue 4 Policiers avec Zombours Oodoo et le Massacre de l'Os.

Recherche et Développement

Follerie de Costume : Tue R0B0-PR1M3 avec l'Empereur Xune et le Massacre du Fusil Laser.

Chi versus Voodoo

Follerie de Costume : Tue Oodoo avec Maître Miyagi et le Massacre du Ninja-To.

Assassinat d'Assassin

Follerie de Costume : Tue Maître Miyagi avec É.L.I.T.E Durocher et le Massacre du Silencieux.

Bruyant versus Silencieux

Follerie de Costume : Tue É.L.I.T.E. Durocher avec R0B0-PR1M3 et le Massacre du Poing-de-Fer.

Vengeance!

Follerie de Costume : Tue l'Empereur Xune avec Naughticourson par Cornification.

Vraiment Invisible !

Défi de Défi: Termine un Défi "Invisibilité" Sans Être Vu une Seule Fois.

Les Poings de la Rage !

Défi de Défi: Termine un Défi "Intouchable" Sans Utiliser d'Arme.

Tuer avec Style

Défi de Défi : Termine un Défi "Massacre" Sans Utiliser d'Arme pour Tuer.

Compatissant

Défi de Défi : Termine un Défi "Démence" avec Tous les Ours Encore en Vie.

Trappe-taculaire !

Défi de Défi: Dans un Défi "Amical", blesse tous les Ours.

Serré !

Défi de Défi : Termine un Défi "Course" avec Seulement 1 Seconde Restante au Chrono.

Chef de Meute

Folie multijoueur : termine premier lors d'une partie multijoueur et cri "NOISETTE !" aux perdants.

Argent

Brillant !

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté de Bronze, 16 d'Argent, 8 d'or ou 4 de Platine.

Trophéolique !!

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté d'Argent, 16 d'or ou 8 de Platine.

Trophincroyable !!!

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté d'or ou 16 de Platine.

Garde-Robe Complète

Tous les costumes sont débloqués.

Gloriosité !

Folie multijoueur : termine un Assaut sans perdre une seule statue du Licourson.

Or

Trophénoménal !!!!!

Amasse 28 Coupes de Méchanceté de Platine.

Dégage de ma Planète!

Episode Final complété.

Méchant Club de Vilains Méchants

Atteins un Total de 250 000 000 Points de Méchanceté.

Secret

Trophée secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

COSTUMES CACHÉS

Adept Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 2.

Captain Naughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 3-1, 3-2, 3-3.

Colonel Ketchup

Obtenir l'or sur les épisodes 3-1, 3-2, 3-3.

Cop Gordon

Obtenir l'or sur les épisodes 1-1, 1-2, 1-3.

Cop Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 1.

Epic Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur tous les défis Top Hat.

General Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 3.

Master Miyagi

Obtenir l'or sur les épisodes 2-1, 2-2, 2-3.

Master Nughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 2-1, 2-2, 2-3.

Naughticorn

Obtenir le score de 100 000 000.

Naughty the Party Animal (chapeau)

Terminer le chapitre 1.

Oodoo

Obtenir l'or sur les épisodes 4-1, 4-2, 4-3.

Tactical Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 5.

Zombear Naughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 4-1, 4-2, 4-3.

Zumbo-Jumbo Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 4.

Naughty Bear : Panic in Paradise

© 505 Games / Behaviour Interactive 2012

GUIDE POUR ÉLIMINER TOUTES LES CIBLES

Première liste

{l Câlin (comme vous voulez).
Biscuit (avec l'une des plantes qui sont dans la serre).
Plaisant (voler un costume pour qu'il y ait un coeur au dessus de sa tête, attrapez-le et tuez-le dans les bois).
Normal (ne mettez aucun habit, prenez en revanche une machette avant d'entrer dans le niveau, frappez-le, attrapez-le et tuez-le).
Tremblant(avec la pompe à essence)
Frimousse (dans le portail de la faille quantique, il est bleu).
Comète (avec l'épée portée par le chef des aliens de ce niveau, facilement reconnaissable, tuez-le et récupérez l'épée).
Dodu (volez le costume du docteur, faites Back/select pour le trouver puis attrapez dodu et tuez-le avec la machine d'amaigrissement qui pompe l'ours à l'aide d'une aiguille).

Deuxième liste

{l Glouton (avec le découpoir, c'est-à-dire une sorte de machine qui hache et qui transforme les victimes en gâteaux, elles se trouvent près des barbecues sur le pont).
Bouboule (avec un haut-parleur, ce sont les petits se trouvant à gauche et à droite de la piste).
Moelleux (tout est dit).
Graisseux (avec une voiture, déguisez-vous et tuez-le en premier).
Flopsey (tuez tout le monde sauf lui et allez voir dans un champ près d'une porte de sortie, il sortira tout seul, cachez-vous et laissez-les se battre).
Soyeux (avec la statue au milieu de la piste de danse).
Risette (tout est dit).
Pantoufle (ne mettez aucun accessoire de costume, piégez-le et tuez-le).

Troisième liste

{l Délicat (faites-le en 2 fois, la première fois, vous tuez Elvours et un autre ours avec sa guitare, la deuxième fois, vous prenez sa guitare avant le début du niveau, vous volez son déguisement et vous le tuez).
Jongleur (tout est dit).
Jacques chatouilleur (pareil que pantoufle mais vous pouvez prendre un costume cette fois).
Chef Gordon (mettez un costume mais vérifiez que vous n'êtes déguisé en personne, attrapez-le et tuez-le, à mains nues de préférence).
Oursman (même méthode que Elvours pour son bâton, sinon il se trouve aussi dans le temple).
Robot-Prim3 MK.iv (vous trouverez plusieurs branches, près du feu notamment, piégez-le pour l'attraper plus facilement et tuez-le avec la branche).
Colonel Ketchup (déguisez-vous, frappez-le discrètement et allez en direction d'ours qui ont des coeurs pour vous, il sera vilain et ils se battront).
Douillet (volez le costume de comète dans son niveau, mettez le masque et tuez-le).

Quatrième liste

{l Maitre Myagi (même technique que colonel ketchup).
Buddy Delours (tuez-le, volez son couteau puis tuez un autre ours pour le débloquer, revenez avec le couteau et tuez-le avec).

Peluso (tout est dit).
Dr.Docteur (tout est dit).
Sire.Rubert (si vous courez tout de suite dans sa direction et que vous le tuez avec la plaque, il y aura forcement des témoins).
Peinard (le déguisement se trouve à sa gauche).
Grhûel (l'herbicide se trouve dans le bâtiment près de la porte de sortie).
DJ Fuzz (même technique que colonel ketchup et Maitre Myagi).

Cinquième liste

{l Oodoo (volez le costume de DJ Fuzz et d'Odoo dans le niveau de "DJ Fuzz", prenez également dans ce niveau la lame sacrificielle avec laquelle il faut commettre un meurtre pour la débloquer; prenez donc les habits correspondant au mage plus les yeux rouges et la lame sacrificielle et tuez-le).
Général Mélasse (tout est dit).
Empereur Xoctopus (tout est dit, tuez les aliens un par un pour plus de facilité).
Prof.Brightness (avec le portail de la faille quantique, comme Frimousse).
Les listes se débloquent en tuant de plus en plus de cibles.

NBA 07

© Sony / SCE Studios San Diego

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SPÉCIALES

Code	Equipe
JKL846ETK5	Charlotte Bobcats
NB79D965D	New Jersey Nets
228GG7585G	Utah Jazz
PL5285F37F	Washington Wizards

NBA 09 : The Inside

© Sony

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MAILLOTS

Allez dans le menu Extras/Maillots/NBA.com, et entrez l'un des codes suivants puis validez pour débloquer le maillot correspondant.

JFHSY73MYD	San Antonio Spurs Latin Night
K8AV6YMLNF	Western All-Stars 09
LKUTSENFJH	Phoenix Suns Latin Night
NMTWCTC84S	L.A. Lakers Latin Night
SHPNV2K699	Eastern All-Stars 09
WCTGSA8SPD	Miami Heat Latin Night

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

Ces codes sont à saisir dans la section Codes du menu Options.

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

NBA 2K11

© 2K Sports / Visual Concepts 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section Codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`2kchina`	Equipe 2K China
`icanbe23`	MJ : Créer une légende
`nba2k`	Equipe de développement
`payrespect`	ABA Ball
`ronoilnm`	Maillots supplémentaires
`vcteam`	VC Squad

MAILLOTS

Allez dans la section Codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

`agsntrccai`	Maillots Bobcats Nascar Racing
`aifnaatccv`	Maillots Cavs Cavfanatic
`asrdirmga`	Maillots Hornets Mardi Gras
`eydonscar`	Maillots Secondary Road (Grizzlies, Hawks, Mavs & Rockets)
`riiasgerh`	Maillots St Patrick (Bulls, Celtics, Knicks & Raptors)
`wasshcicsl`	Maillots Hardwood Classics (7 équipes)
`ycprtii`	Maillots Trail Blazers Rip City

CODES

Ces codes sont à saisir depuis le menu Codes de la section Bonus.

2Ksports	Débloquer l'équipe 2K Sports
2kchina	Débloquer l'équipe 2K China
icanbe23	Débloquer le mode "MJ: Creating a Legend"
payrespect	Jouer avec les ballons ABA
ronoilnm	Débloquer les maillors secondaires (Orlando, New Orleans & Minnesota)
vcteam	Débloquer l'équipe des Visual Concepts
wydololoh	Débloquer les maillots 2011 All-Star

NBA 2K12

© 2K Sports / Visual Concepts 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Entrez l'un des codes suivants dans la section Extra
{l Débloquer l'équipe 2K Sports : 2ksports
Débloquer l'équipe 2K China : 2kchina
Débloquer ABA Basketball : payrespect
Débloquer l'équipe NBA 2K : nba2k
Débloquer l'équipe VC : vcteam

TROPHÉES

Bronze

Nouvelle ère

Être sélectionné dans les premières places de la draft NBA en mode Mon Joueur.

Liasse de billets

Acheter 3000 points de compétence lors d'une seule transaction en mode Mon Joueur.

3 sur 3

Réussir les 3 objectifs du match en mode Mon Joueur.

Air-Time

Acheter le pack de dunks de Michael Jordan (His Airness) en mode Mon Joueur.

NBA Cares

Effectuer un don à la communauté NBA Cares en mode Mon Joueur.

Joueur du match

Être élu Joueur du match (d'un match NBA) en mode Mon Joueur.

Titularisation

Devenir titulaire d'une équipe NBA en mode Mon Joueur.

Évaluation

Obtenir une évaluation générale d'au moins 80 en mode Mon Joueur.

All-Star

Être retenu parmi les All-Stars de la NBA en mode Mon Joueur.

Panier au buzzer

Réussir le tir de la victoire à la sirène, lors d'un match non simulé.

Triple-double

Réussir un triple-double avec un joueur, lors d'un match non simulé.

Double double-double

Réussir deux double-doubles dans le même match (non simulé).

Five-by-fives

Réussir un Five-by-five avec n'importe quel joueur lors d'un match non simulé.

Tireur d'élite

Réussir au moins 15 tirs à 3 points avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Festival de contres

Réussir au moins 10 contres avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Festival d'interceptions

Réussir au moins 10 interceptions avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Polyvalence défensive

Réussir 5 contres et 5 interceptions avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Pression défensive

Maintenir le taux de réussite au tir de l'équipe adv. sous les 40% lors d'un match non simulé.

Savoir prendre et donner

Réussir au moins 10 rebonds et 10 passes déc. avec un joueur, lors d'un match non simulé.

Ultime sursaut

Commencer le 4e quart-temps avec au moins 10 points de retard et remporter le match (non simulé).

De bout en bout

Empêcher l'adversaire de mener au score avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

3+1

Réussir une action à 4 points avec n'importe quel joueur, lors d'un match non simulé.

Rideau !

Empêcher l'équipe adv. de marquer le moindre point lors des 2 dernières min. d'un match non simulé.

Performance G

Lors d'un match non simulé, marquer au moins 48 pts avec K. Durant et battre son record.

Mon 2K à moi

Créer un compte Mon2K.

Récupération G

Jouer un match non simulé en entier avec les remplacements manuels.

Association extérieure

Rejoindre une Association en ligne.

Au plus près de l'actualité

Remporter 5 oppositions NBA Actu.

Superstar

Remporter le titre de MVP du mode NBA : une légende en action.

Ralenti Sprite Slam Cam

Obtenir le ralenti Sprite Slam Cam après un dunk avec LeBron James.

Naissance

Créer un joueur.

Mister DJ

Créer une liste de lecture 2K Beats.

Première

Remporter une partie VS en ligne.

Jamais deux sans trois

Remporter 3 parties VS consécutives.

Et de 5 !

Remporter 5 parties VS en ligne.

Et de 10 !

Remporter 10 parties VS en ligne.

Parmi les Légendes

Terminer 5 défis Légendes de la NBA.

La marque des Légendes

Terminer 10 défis Légendes de la NBA.

La force du collectif

Jouer une partie En Équipe.

Partage

Partager un fichier, quel que soit son type, via l'option 2K Share.

Argent

Je le vaux bien...

Décrocher un contrat d'au moins 10 millions de dollars par saison en mode Mon Joueur.

Puissance G

Terminer le 1er quart-temps avec au moins 15 points d'avance au niveau Hall of Fame.

En série

Remporter 5 matchs d'affilée en mode Association (en jouant les 5 matchs).

Avantage du terrain

Terminer une saison régulière avec le meilleur bilan en mode Association (au moins 30 matchs joués).

Imbattable

Remporter 5 parties VS consécutives.

Ma Légende

Terminer les 15 défis Légendes de la NBA.

Or

Postérité

Intégrer le Hall of Fame en mode Mon Joueur.

Un peu de respect

Remporter le championnat d'une Association en ligne.

Bague de champion

Remporter un championnat NBA en mode Association (en disputant tous les matchs de playoffs).

Platine

La Totale

Remporter tous les trophées de NBA 2K12.

NBA 2K13

© 2K Sports / Visual Concepts 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

`Spriteeffect`	+3 aux dribbles
`payrespect`	ABA basketball débloqué
`underarmour`	Chaussures UA Tourch

NOUVELLES CHAUSSURES

Under Armour Spine Bionic

Terminer le camp d'entraînement.

Under Armour Charge BB

Obtenir le trophée/succès "Raining 3's".

CODES DES UNIFORMES

`kqpxmzodqb`	Uniformes Heat White Hot
`mnspxuwndy`	Uniformes de Noël
`mwpzoslqov`	Uniformes All-Star
`ypzbnwolaw`	Uniformes secondaires

NBA 2K14

© 2K Sports / Visual Concepts 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans le menu principal, sélectionnez l'option "EXTRA", choisissez la sélection "CODE VESTIAIRE", puis entrez les codes suivant pour activer le cheat correspondant à la fonction :

Zero Gravity dunk package

Entrez 2K+SPRITE comme code pour débloquer le pack de dunks Zero Gravity pour votre joueur dans MA CARRIERE.

NBA 2K7

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section "Codes" et tapez un des codes suivants :

Les tenues

`bcb8sta`	Tenue alternative des Bobcats
`zjb3lau`	Tenue alternative des Jazz
`nrd4esj`	Tenue alternative des Nets
`zw9idla`	Tenue alternative des Wizards
`syt6cii`	Tenue des All Stars
`vdr5lya`	Tenue de la Saint Valentin des Hornets

Les équipes

`topps2ksports`	Equipe sélection 2K
`tns9roi`	Equipe All Stars internationale
`bestsim`	Equipe NBA 2K
`rta1spe`	Equipe Superstars

Les ballons

`ply8mia`	Ballon All-Stars
`payrespect`	Ballon ABA

Les codes de triche

`norest`	Endurance illimitée
`ironman`	Résistance maximale
`getstops`	+10 en défense
`inthezone`	+10 en attaque

NBA 2K8

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

EQUIPES

Allez dans le menu Features puis dans la section Codes pour saisir les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe de Visual Concepts

NBA 2K9

© 2K Games / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes du menu Features.

`2kchina`	Equipe chinoise 2K
`2keurope`	Equipe européenne 2K
`2kjapan`	Equipe japonaise 2K
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`llaveyfonus`	Maillots All-star
`llmohffaae`	Equipe Superstars
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe des concepts visuels

NBA Jam

© Electronic Arts / EA Canada

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉMOCRATES ET RÉPUBLICAINS

Démocrates

A l'écran titre, faites : Gauche (13 fois) et ⊗ .

Républicains

A l'écran titre, faites : Droite (13 fois) et ⊗ .

EQUIPES CACHÉES

Equipe Adidas

Entrez les initiales ADI pour le joueur 1 et DAS pour le joueur 2.

Equipe Sprite

Entrez les initiales SPR pour le joueur 1 et ITE pour le joueur 2.

Equipe Jordan

Entrez les initiales JOR pour le joueur 1 et DAN pour le joueur 2.

Equipe Mascots

Entrez les initiales MAS pour le joueur 1 et COT pour le joueur 2.

NBA Live 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à entrer à l'écran des codes NBA.

FE454DFJCC	Adidas Duncan Stealth (version All-Star)
23DN1PPOG4	Adidas Gil-Zero (version All-Star)

NBA Live 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code SPRITESLAM pour débloquer le mode Super Dunk.

NBA Live 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAILLOTS SECRETS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code : Ndnba1rooaesdc0 pour débloquer les maillots secondaires des Mavericks, des Rockets, des Grizzlies et des Hawks.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

1992, Match 1

Marquer six paniers à 3 points avec un joueur dans un match en solo.

Passe freestyle

Délivrer une passe freestyle décisive dans un match en solo.

Timmy D

Marquer 5 shoots avec la planche avec un joueur dans un match en solo.

David contre Goliath

Battre les Lakers avec les Kings en solo face à l'IA en difficulté Superstar.

Premier missile

Marquer votre tout premier shoot à 3 points dans un match en solo.

Premier envol

Claquer votre tout premier dunk dans un match en solo.

Trèfle à quatre feuilles

Gagner un match en solo en portant un maillot de la St Patrick.

Donnant-donnant

Partager un fichier du casier.

Quoi de neuf

Télécharger un fichier du casier d'un autre utilisateur.

Créateur de moments forts

Créer un ralenti avec l'option Moments forts NBA LIVE 10 et le mettre en ligne sur EASW.

Victoire LIVE Run adidas

Jouer et gagner un match LIVE Run adidas.

2 + 1

Réussir un 2 + 1 dans un match.

Argent

D-Wade, c'est dedans

Mettre six paniers à 3 points avec Dwyane Wade (NBA) dans un match en solo.

Dynamique Sprite 10

Claquer 10 dunks dans un match en solo.

Triple contre adidas

Poser 3 contres avec Dwight Howard (NBA) dans un match en solo.

MVP LIVE Run adidas

Etre le meilleur marqueur d'un match LIVE Run adidas.

Tête froide

Remporter un match en solo en prolongations face à l'IA.

Magique

Réussir votre premier triple-double dans un match en solo.

Flash 12/04/09

Marquer 55 points dans un match en solo avec Dwyane Wade (NBA) face aux Knicks.

B. Roy 24/01/09

Réussir 10 interceptions dans un match en solo avec Brandon Roy (NBA) face aux Wizards.

D12 12/11/08

Poser 10 contres dans un match en solo avec Dwight Howard (NBA) à Oklahoma City.

Camby 17/12/08

Prendre 27 rebonds dans un match en solo avec Marcus Camby (NBA) à Chicago.

TP 05/11/08

Marquer 55 points dans un match en solo avec Tony Parker (NBA) à Minnesota

55 à NY

Marquer 55 points dans un match en solo avec Kobe Bryant (NBA) à New York face aux Knicks.

Le King aime New Jersey

Marquer 50 points dans un match en solo avec Lebron James (NBA) face aux New Jersey Nets.

Flash final

Rentrer un shoot au buzzer d'une double prolongation dans un match en solo avec Dwyane Wade (NBA).

La chance du débutant

Marquer plus de 58 points avec un rookie dans un match en solo.

Double-double

Réussir un double-double avec un joueur dans un match en solo.

Champion Dynasty

Remporter le titre en Dynasty Mode.

Série de victoires en ligne

Gagner 3 parties avec classement d'affilée.

Or

Et de 100

Marquer 100 points avec un joueur dans un match en solo.

Kobe puissance 81

Marquer 81 points dans un match en solo avec Kobe Bryant (NBA) face aux Raptors.

Le rouleau-compresseur (60)

Jouer 15 parties avec classement en ligne.

Platine

Platine

100% des trophées NBA Live 10.

NBA Street Homecourt

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Brand Jordan (tenue 2)

Faites 10 contres dans un match.

Brand Jordan (tenue 4)

Faites 10 interceptions dans un match.

Chicago All-Stars

Battre les Chicago Bulls dans un match Back-to-Basics.

Detroit All-Stars

Battre les Detroit Pistons dans un match Back-to-Basics.

Jordan 9.5 Team

Remporter 5 matches Back-to-Basics, ou 5 GB Battle, ou 5 Pick Up, ou 5 Trick Battles.

Jordan Hoops Lo

Remporter 15 matches Back-to-Basics, ou 15 GB Battle, ou 15 Pick Up, ou 15 Trick Battles.

Jordan Laney 23

Remporter 30 matches Back-to-Basics, ou 30 Pick Up.

Jordan Show Em Lo

Remporter 30 GB Battle, ou 30 Trick Battles.

Jordan XXI PE

Remporter 100 matches Pick Up.

Los Angeles All-Stars

Battre les Los Angeles Lakers dans un match Pick Up.

New Jersey All-Stars

Battre les New Jersey Nets dans un match Trick Battle.

New York All-Stars

Battre les New York Knicks dans un match GB Battle.

Oakland All-Stars

Battre les Golden State Warriors dans un match Trick Battle.

NCIS

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

Justice a été faite.

Déverrouillez tous les trophées

Or

McGPS

Réussir un pistage satellite

La bleusaille assure

Terminer l'épisode 1

Enquêteur du NCIS

Terminer l'épisode 2

Agent du NCIS

Terminer l'épisode 3

Agent très spécial

Terminer l'épisode 4

Argent

Eh, je suis un hacker !

Réussir une recherche de base de données

Rien ne résiste à Abby Sciuto

Effectuer une comparaison d'empreintes

Abbycadabra

Effectuer une analyse chimique

Règle n°39

Effectuer un test balistique

Un travail rondement mené

Effectuer une comparaison d'empreintes de pas

Règle n°38

Réussir une déduction

Quoi de neuf, Ducky ?

Effectuer une autopsie

Règle n°3

Mener à bien un interrogatoire

Atlantic City

Terminer la première scène de crime

Clint Eastwood

Terminer la deuxième scène de crime

Braquage

Terminer la troisième scène de crime

Appartement cramé

Terminer la quatrième scène de crime

En première ligne

Terminer la cinquième scène de crime

Salle de torture

Terminer la sixième scène de crime

Standing cinq étoiles

Terminer la septième scène de crime

NCIS 1, terroristes 0

Écarter la menace terroriste

Bronze

Règle n°1

Accomplir une première activité en coopération

Bien joué, Abby

Effectuer un relevé d'empreintes

Règle n°8

Réussir un entretien

C'est dans la cloche

Ouvrir un coffre-fort

Je suis génial

Récupérer le premier indice

Need for Speed : Hot Pursuit

© Electronic Arts / Criterion Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Un compte à régler

Sélectionner une suggestion d'Autolog d'un ami et faire mieux

Graffiti

Créer un nouveau message ou répondre sur le mur

La beauté partagée

Partager un Dreamshot sur le mur

Charismatique

Avoir au moins 5 amis NFS

J'te tiens !

Arrêter un pilote

Agent

Atteindre le rang 3 (Agent) en tant que flic

Patrouilleur

Atteindre le rang 5 (Patrouilleur) en tant que flic

Policier

Atteindre le rang 8 (Policier) en tant que flic

Sergent

Atteindre le rang 11 (Sergent) en tant que flic

Lieutenant

Atteindre le rang 14 (Lieutenant) en tant que flic

Agent infiltré

Atteindre le rang 17 (Agent infiltré) en tant que flic

Capitaine

Atteindre le rang 18 (Capitaine) en tant que flic

Agent de poursuite

Atteindre le rang 19 (Agent de poursuite) en tant que flic

Poursuite

Participer à 10 Poursuites infernales en ligne comme flic

Chasseur de Primes

Participer à 10 Interceptions en ligne comme flic

V comme Vengeance

Flic accidenté

Suspect

Atteindre le niveau d'alerte 2 (Suspect) des pilotes

Chauffard

Atteindre le niveau d'alerte 4 (Chauffard) des pilotes

Voyou

Atteindre le niveau d'alerte 6 (Voyou) des pilotes

Délinquant

Atteindre le niveau d'alerte 8 (Délinquant) des pilotes

Hors-la-loi

Atteindre le niveau d'alerte 11 (Hors-la-loi) des pilotes

Fuyard

Atteindre le niveau d'alerte 14 (Fuyard) des pilotes

Fugitif

Atteindre le niveau d'alerte 17 (Fugitif) des pilotes

Ennemi public

Atteindre le niveau d'alerte 19 (Ennemi public) des pilotes

Festival de vitesse

Disputer 10 courses en ligne

De la course !

Participer à 10 Poursuites infernales en ligne comme pilote

Echappée belle

Participer à 10 Interceptions en ligne comme pilote

Total nitro

Remplir le réservoir de nitro et le vider en une fois sans toucher le moindre obstacle

Mur d'acier

Mettre en place un barrage percuté ensuite par un pilote

Choc système

Atteindre sa cible avec une IEM

Passage clouté

Atteindre sa cible avec une herse

Appui aérien

Demander un hélicoptère qui piège un pilote avec une herse

Brouillage

Réussir un premier brouillage sur une voiture de police

Belle poussée

Utiliser tout une décharge de turbo sans toucher le moindre obstacle

Trou de souris

Traverser un barrage routier intact sans le toucher (comme pilote)

La joie en partage

Prendre un Dreamshot de BMW et le partager avec ses amis

Main de fer et gant de velours

Gagner une Poursuite infernale avec une Aston Martin

Vette en vedette

Conduire une Corvette par temps humide

ARGENT

Superflic

Atteindre le rang 20 (Superflic) en tant que flic

Ennemi public N° 1

Atteindre le niveau d'alerte 20 (Ennemi public N° 1) des pilotes

Herse fatale

Utiliser une herse sur une voiture qui vous vise avec une IEM

Imprezionnant

Drifter sur 2 000 yards (1 830 mètres) dans la même épreuve en Subaru Impreza WRX STI

Le vol du bourdon

Gagner la course "Muscle Reflex" avec une Chevrolet Camaro SS Bee Yellow (jaune)

Godzilla

Obtenir une médaille à l'épreuve "Run To The Hills" avec la Nissan GT-R SpecV sans utiliser d'arme

Endurance

Recevoir une distinction en Poursuite infernale, Interception et Intervention rapide avec l'Audi R8

De l'électricité dans l'air

Arrêter la 918 Spyder à l'aide d'une IEM pendant l'épreuve "Porsche Patrol"

La morsure du reptile noir

Avec Dodge Viper SRT10 ACR ou Ford Shelby GT500 Super Snake noir, utilisez une herse sur un flic

Cowboy de la nuit

Dreamshot de nuit d'une GT Midnight Blue Metallic (Bleu) dans le désert
Précision : Il s'agit de la FORD GT Midnight Blue Metallic

OR

Authentique

Gagner une distinction dans toutes les missions de flic en solo

Soif de l'or

Gagner la médaille d'or dans toutes les épreuves pilotes en solo

PLATINE

Elite NFS Hot Pursuit

Obtenir tous les trophées Need For Speed Hot Pursuit

RÉUSSIR UNE IEM

Afin d'être certain de placer son IEM, il faut se placer au milieu de la route à courte distance de l'ennemi. Si celui-ci se met à freiner et se retrouve bloqué à droite ou à gauche de la route, en restant au milieu, vous pourrez manoeuvrer pour rester dans sa trajectoire et continuer à le cibler. S'il accélère, vous pourrez le suivre aisément puisqu'il ne vous distance que de peu quand vous lancez l'IEM.

PLACER CORRECTEMENT UNE HERSE

La meilleure façon de piéger un ennemi est d'être devant lui en passant à un barrage routier. Au moment de forcer le barrage à l'endroit où il n'y a pas de véhicule (où se situent les barrières), il suffit d'y placer une herse. Soit l'adversaire percutera le barrage, soit la herse, soit il se sera arrêté et, dans ce cas, il deviendra une cible facile.

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts / Criterion Studios 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉDUIRE LA JAUGE DE POLICE

L'astuce consiste à éteindre le moteur du véhicule lorsque vous avez semé les flics, ce qui aura pour effet de réduire plus rapidement la jauge de police !

Vous pouvez découvrir le tuto créé par le forum à cette adresse :
e|http://nfsracing.forumactif.org/|http://nfsracing.forumactif.org/

ECLATER LES PNEUS

Pour obtenir plusieurs trophées nécessitant un pneu crevé, il vous suffit de chauffer vos pneus en appuyant sur R2 et L2 sur PS3 et RB et LB sur Xbox 360 jusqu'à l'éclatement de l'un de vos deux pneus arrière.

COMMENT DÉTRUIRE/ENDOMMAGER LES VOITURES DE POLICES

Pour pouvoir détruire ou endommager les voitures de polices, il y a plusieurs solutions :

- Foncez dans le coffre de la voiture ennemie, le coffre étant le point faible des ennemis.

- Lorsqu'il y a un barrage de 4X4 ou de véhicules du SWAT et plusieurs ennemis derrières vous, faites demi-tour et les policiers se prendront dans le barrage.

- Pour éliminer facilement un véhicule du SWAT, essayez de le pousser vers un mur pour qu'il soit bloqué, sinon, s'il se trouve devant vous, tentez de forcer sur l'un des côtés du coffre en mettant le boost pour envoyer le véhicule dans un mur ou dans un ennemi.

- Idem pour les 4X4 mais le boost n'est pas très utilise pour les bloquer.

AVOIR 10 000 $ DE PLUS EN MODE CARRIÈRE

Pour cela, il faut avoir une sauvegarde de NFS Underground 2 dans le dossier de sauvegarde de jeux sur PC, ou dans la carte mémoire sur consoles.

DÉFI BURGER KING

Pour le débloquer, entrez ce code dans le menu de démarrage : burgerking. Après avoir débloqué et réussi le défi Burger King, vous aurez accès à toutes les pièces spéciales dans "Mes Voitures".

DÉBLOQUER LA FORD GT CASTROL

Pour la débloquer, tapez le code "castrol" au menu de démarrage.

TROUVER LES VOITURES

Il y a 123 véhicules à trouver dans la ville de Fairheaven, certains d'entre eux sont trouvables dès le début du jeu tandis que dix autres doivent être débloqués en gagnant les duels de la liste noire.

Voici une illustration de la carte, avec les emplacements de voitures dessus :

Voici également un guide vidéo de Pajo13ply pour trouver les véhicules de base :

Need for Speed : The Run

© Electronic Arts / EA Black Box 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Affaires courantes

Lire un article des infos

C'est tout ce que t'as ?

Battre une suggestion venant d'un ami

Champion

Atteindre niveau pilote 20

Expert

Atteindre niveau pilote 25

Méga frime

Publier une photo à l'aide du mode photo

Plastique neuf

Atteindre niveau pilote 5

Pilote de rodéo

Atteindre niveau pilote 10

Pourquoi choisir...

Compléter 15 objectifs en ligne et débloquer toutes les playlists

Professionnel

Atteindre niveau pilote 15

Tous pour un

Compléter 1 objectif de groupe

Argent

Alerte coyotes

Terminer l'étape 4

Au coeur de NY

Terminer l'étape 10

Bienvenue au run

Terminer l'étape 1

Congères qu'on gère

Terminer l'étape 5

Conquérant de l'impossible

Finir le run en difficulté extrême

Course poursuite

Terminer l'étape 9

Danger hélico

Terminer l'étape 8

Las Vegas, bébé !

Terminer l'étape 3

La ville du vent

Terminer l'étape 7

Légende

Atteindre niveau pilote 30

Or des campagnes

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Campagne agitée"

Or des parcs nationaux

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Parcs nationaux"

Or de la côte est

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Côte est express"

Or de la vallée

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Vallée du désert"

Or de la ville

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "La ville du vent"

Or de l'hiver

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Offensive hivernale"

Or de l'industrie

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Run industriel"

Or de l'interstate

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Autoroute des plaines"

Or du Nevada

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Rêves du Nevada"

Promenade au parc

Terminer l'étape 2

Quand la route gronde

Terminer l'étape 6

Roi d'un jour

Être leader d'une étape du run (publier le meilleur temps)

Soif de l'or

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la série de défis "Folie sur la côte"

Un pour tous

Compléter 5 objectifs de groupe

Or

Roue des bonus

Gagner cette récompense de la roue des bonus en multijoueur

Transaméricaine

Finir le run sous n'importe quel niveau de difficulté

Platine

Trophée de platine

Gagner tous les trophées Need For Speed: The Run

CODES SECRETS

Allez dans la section de saisie des codes du menu Bonus et entrez le code suivant :

Code	Effet
`aemintakes`	Défis AEM Intake

DÉBLOQUER LE TROPHÉE ARGENT "CONQUÉRANT DE L'IMPOSSIBLE"

Pour les flemmards et les moins courageux, je vous propose cette astuce : Prenez directement l'Etape 10 en mode facile puis, arrivé à la dernière course (duel avec le 1er), faites « Start » et changez la difficulté en Extrême. Il ne vous restera plus qu'à finir la course et vous aurez votre trophée.
Information utile: La difficulté Extrême ne vous donnera seulement qu'un seul flashback, donc préservez-le au maximum. Dans cette course, vous n'aurez pas besoin de chercher la première place, il vous suffit seulement de suivre votre adversaire (dans la limite de 10 secondes de retard sous peine d'échec).

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

Plus d'argent

Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, ,

Jauge équipier infinie

Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Droite,

Nitro infinie

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite,

Super contrôle infini

Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas,

Vinyles

Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite,

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut,

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

1MA9X99	Empocher $2,000
1Mi9K7E1	Empocher $10,000
CASHMONEY	Empocher $10,000
CASHMONEY EXTRA	Empocher $10,000
ENERGIZERLITHIUM	Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière)
HORSEPOWER	Chevelle SS (mode Carrière)
ITSABOUTYOU	Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière)
L1iS97A1	Empocher $8,000
LEIPZIG	???
MASTERCODE	Débloquer tous les bonus
MITSUBISHIGOFAR	Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière)
REGGAME	Empocher $10,000
SAFETYNET	5 jetons de réparations
UNLOCKALLTHINGS	Tous le sbonus
W2iOLLO1	Empocher $4,000
WORLDSLONGESTLASTING	Dogde Viper (mode Carrière)
ZEROZEROZERO	Coke Zero Golg GTI (mode Carrière)

VÉHICULES ELITE KINGS

06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

Need for Speed Shift

© Electronic Arts / Slightly Mad Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER JUSQU'À 80 000 DOLLARS EN 30 SECONDES

Voici une technique pour gagner jusqu'à 80 000 dollars en 30 secondes de course :

ATTENTION : Le gain dépend de la classe atteinte dans le jeu.

- Choisissez la course de Miyatomi qui est la plus courte du jeu, réglez sur 1 tour et 0 concurrent, et prenez la Maserati MC12 ou une autre voiture aussi puissante (Zone d'indice : 15-20).

- Faites la course (environ 15 secondes pour le tour du circuit) et vous empocherez jusqu'à 80 000 dollars.

CONSEIL POUR LES VIRAGES PARFAITS

Voici un conseil pour "parfaire" la majorité des virages du jeu :

Pour bien démarrer, il faut vraiment bien s'appliquer sur les trajectoires dès le départ pour dominer un max de virages dans le mode solo. Pour ensuite, finir de dominer les virages les plus compliqués (comme le Cork's Crew de Laguna Seca ou le Nurburgring). C'est un conseil pour gagner beaucoup de temps car il y a beaucoup de virages simples à dominer.

ASTUCES POUR LES BADGES

Voici une astuce pour gagner quelques badges de platine :

Les badges de platine "fidélité marque JAP/USA/EUR", "dépassement déloyal", "dépassement loyal", "difficulté", "départ parfait" et "aspiration" peuvent être obtenus facilement sur des courses sur circuit ovale (Dakota Tri-Oval, Hazyview, ...). Le circuit Dakota est conseillé car étant le plus long des ovales, il offre plus de temps pour effectuer les dépassements déloyaux, aspirations, etc. et de distance pour obtenir les badges.

Ne revendez pas de voiture si vous voulez le badge de platine "Fidélité marque JAP/EUR/USA", car vous devrez tout reprendre à zéro.

GROS GAIN D'XP

Voici une astuce qui permet de gagner un gros pactole d'XP :

- Choisissez la course d'endurance de Rustle Creek (30 tours)

- Tentez de faire le plus de dégâts d'attaque (Éjection, blocage, collision, ...) : le circuit étant en huit, les collisions seront fréquentes, essayez d'en profiter. Il est conseillé cependant de toucher l'arrière de la voiture, ça vous ralentira moins.

DÉBLOQUER LA BMW M3 GT2

Pour débloquer la BMW M3 GT2, terminez le championnat NFS World Tour (Mode Carrière - Classe 5).

Need for Speed Undercover

© Electronic Arts / EA Black Box 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section des codes secrets du menu Options et saisissez les codes suivants.

!2ODBJ:	Volkwagen R32
!3/$"):	Volkwagen R32
%%$3/"	+ 10 000 $
$EDSOC	+ 10 000 $
-KJ3=E	Lotus Elise
0;5M2;	Lexus IS F
0;6,2;	Lexus IS F
?P:COL	Nissan 240SX (S13)
@/;#/+	Nissan 240SX (S13)
S1D3K1CK	+ d'argent

TROPHÉES

Bronze

Membre de la Communauté

Créez ou utilisez un compte existant et connectez-vous à EA Nation

Membre actif de la Communauté

Participez à toutes les Journées communautaires. Pour en savoir plus : NeedforSpeed.com

Prem's !

Gagnez une course multijoueur avec classement

Au chat et à la souris

Faites-vous contaminer par le virus Flics & Voleurs lors d'une épreuve de ce type

De l'autre côté...

Gagnez une épreuve multijoueur Flics & Voleurs avec classement

La première d'une longue série

Gagnez une épreuve multijoueur avec classement contre 7 joueurs humains

Jeune conducteur

Procurez-vous votre première voiture en mode Carrière

Un piège pour Zack

Terminez la séquence Zack lors de la mission "Le Piège"

Un piège pour Hector

Terminez la séquence Hector de la mission "Le chef de gang"

Servir et protéger

Terminez la séquence Carmen de la mission "Revanche"

Nickel, bon pour la ferraille

Terminez la séquence Nickel de la mission "Revanche"

D'une pierre, deux coups

Terminez la mission "Gros problèmes"

Contre Zack

Affrontez Zack dans "Heure de pointe"

Contre Carmen

Affrontez Carmen dans "Le Jeu"

Contre Hector

Affrontez Hector dans "Confrontation"

Contre Nickel

Affrontez dans "Fous du volant"

Contre Rose

Affrontez Rose dans "Le Grand huit"

Super-livreur

Effectuez toutes les missions de type Livraison

Apprenti mécanicien

Personnalisez une voiture en mode Carrière

Stop ! On ne bouge plus !

Prenez une photo et envoyez-la sur NeedforSpeed.com

Gold Coast vers Ocean

Dominez l'épreuve de Gold Coast vers Ocean

East Fasulo Bridge

Dominez l'épreuve d'East Fasulo Bridge

Pine Creek & Douglas

Dominez l'épreuve de Pine Creek & Douglas

East I-5

Dominez l'épreuve de la South Canyon Highway

East I-5

Dominez l'épreuve de l'East I-5

Bay Drive & Harbor

Dominez l'épreuve de Bay Drive & Harbor

Contre-la-montre de Tri-City

Dominez l'épreuve Contre-la-montre de Tri-City

North River Expressway

Dominez l'épreuve de la North River Expressway

Lèche-vitrine

Trouvez les 3 boutiques spécialisées en mode Carrière

Courses-poursuites

Remportez tous les Duels sur Autoroute en mode Carrière

Semer l'Oiseau de fer

Échappez à un hélicoptère après une évasion réussie (niveau 8 ou plus en mode Carrière)

Vandale notoire

Neutralisez 10 voitures de police lors d'une seule poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière)

L'Echappée belle

Évitez 5 barrages routiers lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière)

Aficionado

Achetez ou gagnez 5 voitures à mettre dans votre garage

Les Clés de la Ville

Débloquez Port Crescent en mode Carrière

Nouveaux horizons

Débloquez Sunset Hills en mode Carrière

Les Sbires

Éliminez tous les complices en mode Carrière

Roi de l'esquive

Évitez 50 barrages routiers en mode Carrière

Gaspilleur d'impôts

Causez pour 100 000 $ de Coût pour l'Etat en une seule poursuite et prenez la fuite

Sus à la herse !

Évitez une herse lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière)

Insaisissable

Sortez vainqueur de 5 poursuites

Casseur-né

Neutralisez 100 véhicules de police

Maquillage complet

Trouvez les 3 boutiques tuning en mode Carrière

Roi de la Route

Dominez 25 épreuves en mode Carrière

Pneus intacts

Évitez 12 herses lors de poursuites en mode Carrière

Parmi les meilleurs

Remportez 25 épreuves multijoueurs avec classement

Argent

Remarquable

Terminez 119 courses multijoueur à n'importe quelle place

Or

Ennemi public

Sortez vainqueur de 50 poursuites

Retraite

Finir le mode Carrière

Jusqu'au-boutiste

Dominez le mode Carrière à 100 % en battant tous les records

Platine

Trophée platine

Obtenir tous les autres trophées.

VÉHICULES DU MODE CHALLENGE SERIES

Battle Machine RX-7

Remportez les 30 premiers défis du mode Challenge Series.

Dominator Corvette Z06

Réussir plus de 30 défis du mode Challenge Series.

Speed Machine 911GT2

Remporter les 60 défis du mode Challenge Series.

NOUVEAUX VÉHICULES

Téléchargez les Challenge Series et terminez-les pour débloquer trois nouveaux véhicules.

Battle Machine RX-7

Remportez les 30 premiers défis des Challenge Series.

Dominator Corvette Z06

Remportez au moins 30 défis des Challenge Series.

Speed Machine 911GT2

Remportez les 60 défis des Challenge Series.

NeverDead

© Konami / Rebellion 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARBALÈTE D'ASSAUT

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté pour débloquer cette arme.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique, vous débutez l'aventure par un combat contre Sangria, ce combat se déroule à une époque lointaine. Contentez-vous de tirer sur votre ennemi tout en l'esquivant quand il fonce sur vous. Il sera mis KO en un rien de temps.

Asile

Après la cinématique et 500 ans plus tard, des démons apparaissent dans un ancien asile psychiatrique et vous devez aller nettoyer la zone. Une fois devant l'entrée de l'asile, allez à droite et entrez par la seule fenêtre accessible pour prendre votre premier trésor. Il y a dix trésors dans chaque niveau, à vous de les ramasser tous.

Allez ensuite vers la fontaine et prenez l'objet de collection rouge. Ces objets vous permettent d'augmenter vos points d'XP pour déverrouiller de nouvelles compétences. N'hésitez pas à les ramasser en chemin.

Allez prendre un autre objet se trouvant à gauche, près de la benne à ordures. Montez ensuite les marches vers la porte d'entrée.

Une fois dans le hall, tirez sur les piliers en bois pour faire tomber un trésor, derrière le comptoir.

Prenez-le et allez sous l'escalier pour prendre l'objet de collection rouge. Montez ensuite à l'escalier puis avancez et entrez dans le bureau. Sautez en bas par le trou et prenez l'objet de collection puis utilisez le panneau. Bryce sera alors électrocuté et perdra sa jambe.

Plus de peur que de mal puisque Bryce est immortel. Effectuez une roulade en direction de votre jambe pour la remettre en place. Ecoutez ensuite les consignes de votre amie Arcadia qui vous explique comment récupérer vos membres suite à un démembrement ou à une décapitation.

Retrouvez ensuite votre amie, vous devez la protéger (parce qu'elle, elle n'est pas immortelle).

Prenez l'objet rouge qui se trouve devant la porte à gauche et avancez dans le couloir de droite. Eliminez les Puppies qui vous foncent dessus en utilisant vos pistolets.

Prenez les objets de collection dans la zone et allez vers la porte fermée avec des chaines.

Sortez votre Lame Butterfly et utilisez-la contre les chaines.

Entrez pour être attaqué par des créatures appelées Spoon, les armes à feu sont inefficaces contre ces ennemis.

Utilisez alors votre Lame Butterfly pour les taillader.

Ramassez les objets rouges qui se trouvent dans la salle et sortez par le trou dans le mur créé par un Spoon.

Allez à droite et prenez le trésor qui se trouve derrière l'arbre.

Prenez ensuite l'autre direction et neutralisez les Puppies qui débarquent. Vous pouvez tirer sur les bonbonnes de gaz pour neutraliser les ennemis qui passent à proximité. N'explosez toutefois pas toutes les bonbonnes de la zone, vous en aurez besoin par la suite.

Entrez dans la maison pour qu'un autre groupe de Puppies arrive. Neutralisez-les tous en protégeant votre amie.

Une fois la zone nettoyée, ramassez tous les objets de collection rouges qui se trouvent dans la cour et à l'intérieur. Allez ensuite vers une bonbonne de gaz et explosez-la près de vous.

Une fois décapité, avancez avec seulement la tête et entrez dans la cheminée pour être aspiré vers le haut et récupérer un trésor en chemin.

Recollez ensuite les membres de votre corps et ouvrez la porte en appuyant sur l'interrupteur.

Votre amie sera alors mise à terre par un Puppie. Eliminez ce dernier et approchez d'Arcadia pour l'aider à se lever.

Entrez ensuite et neutralisez les Spoons qui vous foncent dessus. Votre amie vous demande d'aller utiliser le panneau électrique qui se trouve à gauche dans la grande salle.

Après l'électrocution et la décapitation, entrez avec la tête dans le conduit. Avant de partir à gauche, allez à droite pour être aspiré vers le haut. Montez encore à droite en utilisant l'attaque tournoyante avec la tête. Avancez sur le faux plafond en évitant de tomber par les trous et prenez le trésor puis descendez.

Entrez une nouvelle fois dans le conduit et allez cette fois à gauche. Régénérez-vous ensuite et tirez sur les bonbonnes de gaz pour ouvrir le chemin pour votre amie. Avancez et tailladez les Puppies puis rendez-vous devant la porte qui nécessite une deuxième carte magnétique.

Avancez dans le couloir qui mène à la cuisine et neutralisez les Puppies en chemin.

Ramassez les objets de collection rouges dans la cuisine et entrez dans la chambre froide à droite. Tailladez la viande suspendue pour récupérer le trésor.

Sortez ensuite et allez vers le panneau accroché au mur pour récupérer la carte magnétique. Sur le chemin du retour vers la porte, neutralisez d'autres Puppies.

Revenez à la porte et ouvrez-la avec Arcadia. Dans cette grande cour, vous devez neutraliser tous les ennemis pour pouvoir passer par la porte scellée par un sceau démoniaque.
Commencez à taillader vos ennemis jusqu'à l'apparition des Wombs qui sont les nids par lesquels arrivent les démons.

Explosez les bonbonnes de gaz qui se trouvent à proximité de ces nids pour les détruire plus rapidement. Passez d'une zone à l'autre pour exterminer tous ces démons. Tailladez le dernier nid avec votre arme et nettoyez la zone pour libérer la porte.

Avant de passer par la porte, récoltez tous les objets de collection rouges. Il existe aussi deux trésors dans cette zone ; allez vers la statue pour trouver un trésor au pied de celle-ci.

Allez ensuite à gauche de la statue et regardez sur la corniche, en haut. Le seul moyen de l'atteindre c'est avec votre tête. Explosez alors une bonbonne pour être décapité. Reculez ensuite en faisant face au trésor et aux marches. Effectuez l'attaque tournoyante et sautez au niveau des marches pour atteindre et récupérer le huitième trésor.

Passez ensuite par la porte pour continuer votre route. Neutralisez d'autres ennemis et allez vers l'ascenseur à droite.

Détruisez les chaines et sautez en bas. Vous devez maintenant faire attention au Grandbaby.

Cette créature peut avaler votre tête et vous emprisonner à jamais. Vous pouvez alors vous régénérer ou l'attaquer avec l'attaque tournoyante. Si elle vous avale, appuyez sur le bouton indiqué quand l'indicateur passe sur la zone jaune pour qu'elle vous recrache.

Neutralisez ensuite cet ennemi ainsi que les Puppies qui débarquent. Tirez sur le conduit de gaz qui se trouve derrière le nid pour le bruler et ainsi le neutraliser plus facilement. Une fois la zone nettoyée allez vers le panneau électrique et électrocutez-vous. Une fois décapité, avancez avec votre tête et montez sur le brancard.

Sautez d'une civière à l'autre jusqu'à atteindre le conduit. Avancez dans ce dernier jusqu'à tomber dans une nouvelle zone.

Avancez et montez à l'escalier. La porte sera alors scellée et des ennemis débarqueront dans la zone. Neutralisez ces derniers en faisant attention à ne pas vous faire décapiter de peur d'être avalé par un Grandbaby. Une fois la zone nettoyée, faites-vous décapiter et utilisez votre tête pour passer dans le conduit au sol. Suivez les tuyaux à gauche pour prendre un autre trésor. Remontez ensuite, régénérez-vous et empruntez l'escalier.

Passez par la porte et avancez. Allez à gauche vers un panneau électrique et touchez-le pour être décapité. Avancez avec votre tête et montez sur la pente ensuite les plates-formes en bois. Sautez sur la partie en forme de balance et faites-la basculer vers le bas. Utilisez ensuite l'attaque tournoyante pour avancer rapidement et atteindre l'étage.

Ouvrez la porte pour votre amie et prenez la mitraillette. Suivez ensuite le chemin pour descendre dans la zone de détention contenant plein de cellules. Neutralisez les Spoons, les Puppies et le Grandbaby. Avant de quitter la zone, visitez les cellules pour récupérer les objets de collection rouges et surtout le dernier trésor du niveau. Avancez ensuite vers l'ascenseur.

Pour le remettre en marche, allez vers le panneau électrique, chargez-vous avec l'électricité et allez la propager dans le panneau de l'ascenseur.

Vous pouvez aussi utiliser cette astuce comme arme contre les ennemis. Avancez pour entrer dans la salle du boss. Vous pouvez avant de l'affronter, améliorer vos compétences notamment la puissance de vos armes et surtout votre épée.

Avant qu'il n'arrive, commencez par démolir le décor de la salle pour faciliter vos mouvements et vos esquives pendant l'affrontement. Commencez ensuite par ramasser les objets de collection rouges éparpillés dans la salle.

Quand le boss débarque, tournez autour de lui et collectez les objets rouges en chemin. Passez derrière lui pour trouver son point faible et commencez à le taillader. Vous pouvez vous concentrer sur l'une de ses pattes arrière pour lui infliger plus de dégâts.

Evitez ses attaques arrières et quand il vous démembre, empressez-vous de récupérer vos membres avant que les Grandbaby ne vous avalent. Evitez aussi de vous retrouver devant le boss ou de vous faire prendre dans son attaque avec son museau-lame. Si vous êtes décapité, roulez rapidement vers votre corps ou utilisez l'attaque tournoyante pour vous éloigner des Grandbaby.

Vous serez ensuite projeté dans une autre salle. Refaites le même travail avec le décor et collectez les objets rouges. Passez ensuite derrière le boss et tailladez ses pattes jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Musée

Avancez vers l'entrée du musée en ramassant les objets rouges en chemin. La zone sera envahie par des Puppies. Avancez alors vers le nid qui se trouve en haut des marches et explosez les barils qui se trouve derrière lui pour faire effondrer les piliers sur le nid. Découpez vos ennemis et allez directement vers le deuxième nid pour l'anéantir.

Passez au troisième et déchainez-vous dessus pour le détruire. Nettoyez ensuite la zone et allez vers le panneau de la porte pour ouvrir cette dernière.

Avancez dans la nouvelle zone et commencez par neutraliser le nid qui se trouve à gauche puisqu'il expulse les Spoons qui sont plus dangereux que les Puppies.

Neutralisez ensuite les ennemis en avançant le nid qui se trouve au fond de la zone. Tirez sur les blocs suspendus par la grue pour les faire tomber dessus. Aidez ensuite votre amie quand les Puppies l'attaquent et nettoyez la zone.

Vous apprenez ensuite comment arracher votre tête pour la lancer vers des zones inaccessibles. Entrainez-vous en lançant votre tête sur la cabane sur le toit de laquelle se trouve un objet rouge. Montez ensuite sur la première partie de l'échafaudage et lancez votre tête pour atteindre l'étage suivant. Remontez jusqu'au sommet et lancez votre tête à l'intérieur du tube rouge pour récolter le premier trésor du niveau.

Revenez ensuite en haut en un seul morceau puis avancez sur les balcons et entrez par la porte à droite. Massacrez vos ennemis et montez à l'escalier. Une fois sur le toit, allez à gauche et avancez sur la corniche. Entrez ensuite par la partie dévastée du toit, marchez sur les planches et récupérez le trésor.

Revenez sur le toit près du dôme en verre et allez au rebord de la face du bâtiment. Sautez sur la corniche sans finir tout en bas et récupérez le trésor.

Passez ensuite par le coté dévasté, à droite de la grille fermée et faites le chemin inverse vers le toit. Détruisez les vitres et sautez en bas. Récupérez vos membres rapidement avant le Grandbaby et éliminez-le.

Montez les marches et éliminez les démons ainsi que leurs nids. Une fois sur le balcon, frappez le panneau électrique. Lancez ensuite votre tête dans le conduit pour atteindre l'autre panneau.

Régénérez-vous et frappez ce panneau aussi pour ouvrir les grilles, en bas. Avant de sauter en bas, arrachez votre tête et lancez-la dans le conduit situé à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la nouvelle salle puis régénérez-vous et prenez le

Avancez dans le grand hall pour que les portes se referment derrière vous. Vous devez alors affronter des hordes de démons dans cette zone. Commencez par neutraliser les Spoons puis les Puppies. Dès qu'un nid apparait, tirez sur les piliers ou sur le décor qui se trouve derrière lui pour les démolir au dessus de lui. Vous neutraliserez alors les nids plus rapidement.

Détruisez les panneaux électriques pour vous électrifier vos ennemis qui seront immobilisés par la décharge.

Un nouveau genre de démon appelé Inflator arrive. Vous ne pouvez le toucher que lorsqu'il commence à aspirer un objet pour ensuite le renvoyer vers vous. Visez la zone jaune sur cet ennemi pour lui faire mal. Evitez alors ses projectiles et éliminez les autres démons en même temps. Vous pouvez placer les ennemis entre vous et l'Inflator pour qu'il les touche avec ses projectiles. Quand un nid apparait à coté du globe, tirez sur ce dernier pour qu'il tombe et écrase le nid. Concentrez-vous ensuite sur l'Inflator et éliminez-le. Nettoyez finalement la zone.

Montez à l'escalier de droite. Une fois à l'étage, allez à droite. Rendez-vous derrière le panneau publicitaire qui se trouve dans le coin pour prendre le trésor.

Allez ensuite dans l'autre sens pour trouver une porte indiquée par le chiffre deux sur le sol.

Avancez dans le couloir, neutralisez les Puppies et détruisez la vitre de l'aquarium dans lequel se trouve le trésor. Utilisez ensuite votre tête pour l'atteindre et le prendre.

Avancez jusqu'à la nouvelle zone. Vous devez maintenant sauver les civils. Faites attention à ne pas démolir les balcons qui se trouvent à gauche de la baleine suspendue si vous voulez récupérer le trésor par la suite. Quand les deux Inflators arrivent, tirez sur les piliers pour les démolir et les faire tomber sur ces ennemis. Neutralisez ensuite les démons et leurs nids.

Attirez les ennemis à l'étage pour éviter qu'ils attaquent les civils qui sont en bas.
Montez ensuite à l'étage et tirez sur la fiole jaune que transporte le Spoon équipé d'une mitrailleuse. Nettoyez ensuite la zone avant que votre amie n'évacue tous les civils.

Restez à l'étage et sautez sur la nageoire gauche de la baleine ensuite montez jusqu'à la queue et prenez le trésor.

Si vous avez tout démoli, allez derrière la baleine, montez sur la corniche et lancez votre tête sur la queue. Utilisez ensuite l'attaque tournoyante pour atteindre le trésor. Revenez ensuite à l'étage et passez par la porte.

Avancez dans le couloir et neutralisez les démons qui arrivent par les deux portes, à gauche. Entrez ensuite dans la nouvelle zone puis nettoyez-la comme d'habitude en ne laissant aucun démon s'approcher de Nikki.

Montez les marches et passez la porte. Tirez les deux grandes statues situées à droite et à gauche pour les faire tomber sur les deux nids. Nettoyez la zone et montez à l'escalier vers le nid suivant. Détruisez le panneau pour électrocuter le nid et les autres démons. Franchissez ensuite la porte.

Avancez dans la nouvelle zone et tirez sur le grand sarcophage suspendu. Allez vers les débris pour trouver et prendre un nouveau trésor.

Neutralisez ensuite les démons et leurs nids jusqu'à l'arrivée d'un super Puppies. Il possède une attaque tournoyante dévastatrice au cours de laquelle il vous fonce dessus à toute vitesse. Esquivez-le et essayez de démolir le décor au dessus de lui pour lui infliger plus de dégêts. Neutralisez ensuite les hordes de démons qui arrivent par les nids et montez sur l'obélisque effondré pour atteindre l'étage. Ramassez la Rafale d'assaut en chemin puis poursuivez en franchissant la porte.

Maintenant, allez à gauche de l'obélisque et montez sur la table. Lancez votre tête vers l'entrée, en haut. Régénérez-vous et tirez sur le tableau qui se trouve aussi en haut. Quand il se déploie comme un pont, approchez-vous de la bordure et lancez votre tête sur la table. Passez ensuite par le trou et longez la bordure (à gauche) sans tomber jusqu'à atteindre le trésor.

Descendez et avancez cette fois vers la porte qui mène au bloc 4. N'approchez pas de la porte du fond pour l'instant. Tirez sur l'extincteur qui se trouve à droite pour ouvrir la grille du conduit à proximité puis lancez votre tête dans ce conduit et avancez jusqu'à récupérer le dernier trésor du niveau. Revenez à la porte et entrez pour rencontrer le boss de la zone, Quad Jaw.

Dès l'arrivée du boss, allez à droite et montez les marches. Avancez à gauche et attendez que Quad Jaw vous attaque avec l'une de ses trois têtes et qu'elle se coince. Attaquez-la avec votre épée jusqu'à la couper. Rééditez cette opération avec les autres têtes pour les couper.

Pour la deuxième phase du combat, Quad Jaw se mettra à voler dans la zone. Il commence alors à tout aspirer. Restez dans les escaliers entre le rez-de-chaussée et l'étage et attendez qu'il commence à aspirer pour arracher l'un de vos bras et lancez-le pour qu'il soit aspiré par le boss. Tirez alors avec votre bras qui se trouve dans la bouche du boss pour qu'il dévoile ses points faibles (de couleur jaune). Tirez alors sur ces points en restant assez loin de lui pour éviter ses frappes. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire pour venir à bout de ce monstre.

Commissariat de police

Commencez par aller vers les sources de feu pour devenir une torche humaine. Allez ensuite attaquer les nids et les ennemis avec votre épée pour les toucher et les bruler. Nettoyez la zone et avant de passer la porte, montez à l'étage. Avancez à gauche ensuite contre le mur de gauche puis sur le petit rebord pour atteindre le trésor et le prendre. Revenez ensuite en bas et passez la porte.

Nettoyez la zone suivante en neutralisant les nids en premier. Avancez ensuite dans le couloir et après l'effondrement de ce dernier, entrez à gauche. Neutralisez les ennemis et avancez. Essayez d'appeler l'ascenseur mais vous remarquerez aussitôt qu'il n'est pas alimenté.

Entrez par la porte défoncée par le Spoon. Faites tomber le plafond et les piliers sur les Inflators pour les éliminer rapidement ensuite nettoyez la zone.

Suivez le couloir pour entrer dans une nouvelle zone et ramassez le fusil. Nettoyez cette nouvelle salle et avant d'aller vers l'interrupteur qui se trouve à gauche, allez à droite. Tirez sur le tableau pour dévoiler un trou. Lancez votre tête

dans ce trou pour récolter un trésor. Allez ensuite à gauche et appuyez sur l'interrupteur.

Revenez vers l'ascenseur par le nouveau chemin ouvert par les démons puis neutralisez ces derniers et appelez l'ascenseur. Vous devez ensuite sauter dans la cage de l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, allez à droite vers le deuxième ascenseur. Lancez votre tête à travers la porte pour récupérer le trésor

Vous avez trouvé Nikki, mais vous devez ouvrir les cellules depuis la salle de contrôle. Entrez dans cette dernière et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir ces cellules. Neutralisez ensuite les ennemis qui débarquent et visitez toutes les geôles pour récupérer des objets et des munitions. Entrez ensuite dans la dernière d'entre elles pour trouver un poster qui rappelle le film " Les évadés ".

Tirez sur ce dernier ensuite lancez votre tête dans le trou qui se trouve derrière le poster. Avancez dans le conduit jusqu'à la nouvelle salle et prenez le trésor. Régénérez-vous et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Avancez ensuite jusqu'au parking pour affronter un colosse appelé Panda Bear. Commencez par récolter les objets de collection rouge puisque vous allez quitter cette zone pendant l'affrontement. Visez ensuite la zone jaune sur l'ennemi, esquivez ses attaques dévastatrices et restez assez loin de lui.

Quand il s'effondre sur le sol pour quelques instants, attaquez sans relâche son point faible jusqu'à ce qu'il retourne sur ses pieds. Rééditez la même opération jusqu'à ce que le combat se déplace vers la station de métro.

La tactique est la même contre ce colosse. Visez sa zone sensible tout en évitant le train qui passe. Essayez de placer le monstre sur la route du train pour l'éliminer plus facilement. Sinon, contentez-vous pour toucher son point faible jusqu'à le mettre à terre. Ruez-vous sur lui jusqu'à en finir une bonne fois pour toutes avec cet ennemi.

Ramassez ensuite tous les objets de la zone et allez vers la grille fermée. Utilisez votre épée avec le panneau pour pouvoir passer. Montez les marches et avancez vers la salle de contrôle. Avant d'entrer, regardez en haut pour voir un trésor sur le toit. Lancez votre tête vers ce trésor pour le récupérer. Entrez et appuyez sur le bouton pour déplacer le wagon de métro.

Neutralisez ensuite les ennemis volants et allez à gauche pour prendre les objets rouges. Quand les nids surgissent du sol, tirez sur les conduits qui sont sur le plafond pour les faire tomber dessus. Descendez ensuite et nettoyez la zone.

Passez par le chemin qui mène derrière le wagon du métro, neutralisez le Spoon et lancez votre tête dans le tube de gauche. Avancez ensuite jusqu'à, la zone suivante et commencez par tirer sur tous les tubes bleu de gaz. Une fois la zone pleine de gaz, vos tirs provoqueront une explosion qui éliminera tous vos ennemis.

Allez alors vers le tube par lequel vous êtes venu et lancez votre tête dans celui d'en face (à droite). Récupérez un autre trésor et revenez à votre corps.

Continuez d'avancer jusqu'au tunnel en ouvrant la porte pour Arcadia. Quand les Spoons équipés de lance-roquettes arrivent, tirez sur les barils explosifs qui sont à proximité pour les neutraliser.
Nettoyez ensuite la zone et sautez sur le deuxième wagon à droite plein d'objets de collection pour les ramasser.

Regardez ensuite en haut au centre du tunnel pour trouver une ouverture où se trouve un autre trésor. Lancez votre tête pour le récupérer et continuez votre chemin.

Montez les marches en neutralisant les démons pour arriver sur les rails. Vous devez neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la zone pendant que les métros passent. Attirez-les sur les trajectoires des métros ensuite esquivez au dernier moment. Cette tactique vous aidera à vous débarrasser des démons plus rapidement. Une fois la zone nettoyée, avancez à droite et entrez ensuite dans la dernière salle ou se trouvait un Spoon pour prendre le trésor.

Avancez dans l'autre direction pour voir l'accident du métro. Evitez les deux wagons et continuez d'avancer vers les wagons en feu. Entrez dans les wagons et neutralisez tous les démons de la zone. Une fois dans le troisième, sortez à gauche et longez le mur jusqu'à entrer dans une salle. Ramassez alors le trésor qui se trouve derrière les barils de droite. Continuez ensuite d'avancer et entrez par la porte de droite.

Descendez les marches et détruisez les chaines de la prote. Vous entrez donc dans un grand hangar. Commencez par nettoyer la zone en bas avant de monter vers la passerelle indiquée par votre amie. Tirez sur ses piliers pour la faire tomber sur un nid et montez.

Explosez les Spoons lance-roquettes en ciblant leurs fioles jaunes, se trouvant à droite. Explosez les deux autres Spoons qui arrivent par la droite. Frappez ensuite le levier et éliminez les ennemis volants en utilisant le fusil à pompe contre eux.

Avancez ensuite en longeant le mur de gauche jusqu'à la deuxième caisse à outils rouge. Regardez derrière elle pour trouver un conduit. Lancez votre tête, avancez jusqu'à la salle suivante et prenez le trésor.

Relancez ensuite votre tête dans le conduit pour revenir à votre corps. Continuez enfin d'avancer et entrez dans la salle de contrôle.

Egouts

Commencez par neutraliser tout le monde dans cette zone circulaire. Vous devez ensuite franchir la porte et passer à travers le feu pour devenir une torche humaine et illuminer le chemin. Avancez ensuite et démolissez le mur devant vous pour dévoiler un trésor et prenez-le.

Allumez les barils blancs sur votre chemin pour illuminer la zone ensuite montez les marches. Neutralisez les ennemis et marchez dans le feu pour ensuite allumer les prochains barils.

Continuez vers la salle suivante et allez à gauche pour trouver un interrupteur. Frappez-le avec votre épée et entrez puis avancez jusqu'à atteindre la passerelle.

Eliminez les ennemis et allez à droite. Avancez sur la partie effondrée de la passerelle et lancez votre tête dans la canalisation pour récupérer le deuxième trésor.

Revenez ensuite en arrière et détruisez les chaines de la grille. Frappez le levier avec votre épée et avancez à gauche pour que Nikki vous ouvre la porte. Lancez votre tête dans la canalisation et régénérez-vous dans le tunnel. Regardez en haut pour voir un trésor suspendu, lancez votre tête pour le récupérer.

Avancez ensuite et lancez votre tête dans le conduit suivant. Vous devez maintenant rebrousser chemin vers la première zone circulaire en éliminant tous les démons sur votre chemin. Dans la salle circulaire, éliminez les ennemis volants avec votre fusil ensuite sautez dans le trou qui se trouve au centre.

Après l'atterrissage, explosez les nouveaux ennemis avant qu'ils ne s'approchent de vous et allez à droite. Montez à l'escalier, lancez votre tête dans le conduit et avancez jusqu'à la salle suivante pour prendre le trésor. Revenez ensuite à votre corps puis en bas et avancez vers la zone suivante.

Neutralisez le nouveau genre de Spoons équipés de lames plus puissantes et allumez les barils blancs en chemin. Nettoyez la zone et montez à l'escalier de gauche. Evitez le flux des eaux usées et avancez sur la passerelle. Détruisez les chaines pour arrêter le flux, traversez le pont et allez à gauche. Entrez ensuite dans la nouvelle zone.

Neutralisez tous les ennemis qui se trouvent en bas et passez la porte. Nettoyez cette zone aussi et montez à l'escalier de droite. Dépassez la porte derrière laquelle se trouvent vos amies pour l'instant et avancez. Brisez les chaines pour arrêter les jets d'eau et traversez le pont puis allez à droite et prenez le trésor qui se trouve dans la dernière alcôve.

Revenez ensuite à la porte et frappez le levier. Avancez avec vos amies et traversez le pont une autre fois. Cette fois allez à gauche et frappez le levier de la porte pour l'ouvrir et avancer.

Entrez dans la grande salle et détruisez les murs du coté gauche pour dévoiler un chemin et trouver des objets de collection et un trésor. Allez ensuite ouvrir la porte pour vos deux amies en utilisant votre épée.

Un Hippo débarque alors dans la zone. Restez loin de cet ennemi protégé derrière son bouclier d'énergie. Pendant qu'il est invulnérable, détruisez les créatures jaunes qu'il vous lance dessus.

Utilisez vos armes à feu pour exploser les ennemis avant qu'ils ne s'approchent de vous et n'explosent. Attendez que son bouclier tombe pour lui tirer dessus. Visez alors la partie jaune de son corps pour lui faire mal. Après un certain temps son bouclier va se déployer une seconde fois. Rééditez l'opération plusieurs fois en restant loin de l'ennemi jusqu'à l'éliminer.

Après la mort du boss, arrachez votre tête et placez-la devant le jet d'eau pour la catapulter devant la console de contrôle. Frappez le levier situé à gauche de celui de couleur verte. Lancez ensuite votre tête dans le jet d'eau pour atteindre les conduits. Avancez à gauche pour prendre le trésor et revenez aux console de contrôle.

Frappez maintenant le levier bleu à gauche ensuite le levier vert à droite.

Relancez votre tête dans le jet pour rejoindre cette fois vos deux amies. Avancez et montez dans l'ascenseur. Détruisez le panneau, allez à gauche et regardez en haut. Prenez le trésor qui se trouve en chemin pendant que l'ascenseur monte.

Une fois en haut, avancez lentement en longeant le mur de droite. Détruisez le conduit qui se trouve en haut à droite et lancez votre tête par cette ouverture. Régénérez-vous et explosez les barils pour neutraliser les démons qui entourent le trésor. Montez ensuite à l'escalier et prenez ce trésor. Revenez à la zone précédente et sortez par la porte.

Dès le début de l'affrontement, allez vers le nid et passez derrière lui pour prendre le dernier trésor du niveau. Nettoyez ensuite la zone en éliminant les différents démons.

L'appartement d'Arcadia

Dans l'appartement, interagissez avec tous les éléments de l'appartement pour gagner des points d'expérience. Allez ensuite vers la porte de sortie.

Les rues jusqu'à l'église

Allez à gauche derrière les bennes à ordure pour prendre le premier trésor du niveau.

Avancez ensuite sur le pont pour être catapulté sur la portion inférieure du pont par un Panda Bear.

Avancez maintenant en évitant les taxis qui arrivent et attirez les démons sur la trajectoire des véhicules pour qu'ils les écrasent. Passez par le wagon pour atteindre une nouvelle zone où vous devrez neutraliser tous les ennemis et passer par le chemin de gauche.

Avancez et allez à droite du van blanc pour prendre le deuxième trésor.

Avancez ensuite en éliminant tous les démons sur votre chemin jusqu'à finir dans les ruelles de la ville.

Avancez donc et comme d'habitude neutralisez les démons. Eliminez les nouveaux ennemis qui rappliquent en les tailladant avec votre lame. Quand le Panda Bear apparait, esquivez comme d'habitude ses attaque s et ciblez son point sensible pour le vaincre. Pendant le combat vous serez amené à récolter un trésor qui se trouve dans le jardin d'où est venu le colosse.

Explosez ensuite le Puppie explosif. Avant de continuer, allez vers le terrain de basket. Regardez le panier et lancez votre tête vers ce panier pour récupérer le trésor qui se trouve dessus.

Avancez ensuite vers la porte et avant d'entrer, allez à droite derrière les arbres pour prendre la Firefly Blade.

Touchez le panneau électrique pour charger de l'électricité et entrez par la porte. Touchez le panneau pour le charger en électricité et remettre en marche l'ascenseur. Appelez ensuite l'ascenseur et neutralisez les deux démons qui se trouvent dedans.

Une fois en haut, avancez et montez la dénivellation. Avancez et récupérez le trésor qui se trouve à gauche, contre le mur.

Avancez en nettoyant la zone jusqu'à sortir sur les balcons. Avant de sauter en bas, allez à gauche et sautez vers le trésor pour le récupérer.

Sautez ensuite en bas et repoussez les hordes de démons qui arrivent sur les lieux. Détruisez la clôture en bois autour du grand arbre pour récupérer un autre trésor et à la fin des hostilités, entrez par la seule porte accessible.

Avancez dans le bâtiment et regardez à gauche pour apercevoir le mur défoncé de la salle de bain. Sautez alors dans la baignoire pour récupérer le trésor.

Descendez ensuite les escaliers et allez à gauche. Détruisez le mur pour révéler une salle et prenez le trésor.

Fouillez la zone pour ramasser les munitions éparpillées dans les quatre coins et propagez le courant depuis le panneau électrifié jusqu'à celui de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour permettre à vos deux amies de descendre. Mais avant cela, vous devez les protéger de l'invasion des démons dans la zone.

Vous serez ensuite confronté à Sangria, le démon que Bryce à combattu il y'a 500 ans. Commencez par aller prendre le trésor qui se trouve sur l'autel derrière Nikki puis ramassez les objets de collection et les munitions avant de tirer sur votre ennemi.

Après la cinématique, passez dans le cercle créé par Nikki pour charger votre épée. Attaquez ensuite le boss avec l'arme chargée à bloc.

Frappez-le des deux cotés ou par l'arrière pour ne pas subir son attaque frontale. Neutralisez ensuite ses sbires et quand il annonce sont retour, repérez-le rapidement pour l'attaquer avant qu'il ne se sauve encore une fois.

QG de l'agence

Vous commencez le niveau avec un affrontement contre Sullivan qui vous emprisonne dans son énorme estomac. Commencez par exploser les glandes jaunes pour enlever le bouclier de Sullivan.

Visez ensuite ce dernier avant qu'il ne redéploye son bouclier. Méfiez-vous des tentacules qui surgissent de toutes les parois de l'estomac. Ses vous vous faites décapiter, localisez les récipients de régénération pour retrouver votre corps rapidement. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de Sullivan.

Sortez ensuite de cette salle et neutralisez les ennemis. Avancez tout droit dans le feu et entrez par la porte qui est en face pour prendre le trésor situé dans le feu.

Allez ensuite vers le panneau qui se trouve à gauche et frappez-le pour déclencher le système d'extinction. Allez enfin à droite et attendez qu'Arcadia vous ouvre la porte pour avancer.

Neutralisez l'ennemi volant ensuite suivez le chemin pour monter à l'étage. Avancez et entrez par la porte. Quand Arcadia s'arrête, tirez sur le plafond pour le faire tomber et permettre à votre amie de traverser dessus.

Avancez encore en neutralisant les démons en chemin. Après avoir éliminé le Spoon équipé d'une mitrailleuse, allez à gauche puis entrez dans le feu et prenez le trésor qui s'y trouve. Laissez Arcadia vous ouvrir la porte et entrez.

Dans cette nouvelle zone, neutralisez les ennemis en vous assurant qu'aucun des civils ne succombe. Si l'un d'eux tombe à terre, courez le soigner. Nettoyez ensuite la zone pour permettre leur évacuation. Suivez le couloir et montez les escaliers. Neutralisez les deux Puppies et avant d'entrer par la porte, continuez à monter pour voir un trésor. Lancez votre tête vers ce trésor suspendu pour le récupérer ensuite entrez par la porte.

Ouvrez la porte pour votre amie et avancez jusqu'au panneau de l'extincteur. Frappez-le pour éteindre les flammes et neutralisez les démons. Entrez dans la zone suivante et commencez par abattre les démons volant.

Nettoyez ensuite la zone jusqu'à l'arrivée du grand Puppie. Utilisez vos membres explosifs si vous possédez cette capacité. Sinon, esquivez ses attaques et tirez-lui dessus de loin. Après le combat, allez dans l'ascenseur situé à droite pour prendre un autre trésor. Rejoignez ensuite votre amie dans le second élévateur.

Une fois en haut, vous devez affronter un Hippo. Explosez les créatures jaunes jusqu'à ce que le bouclier du Hippo tombe. Tirez alors sur les poches jaunes de l'Hippo jusqu'à ce qu'il redéploie son bouclier.

Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre ennemi puis allez vers la fontaine et lancez votre tête par l'ouverture, en bas. Avancez, tournez à gauche et avancez jusqu'au fond pour prendre le trésor. Revenez ensuite à votre corps.

Entrez par la porte et suivez le couloir jusqu'à être démembré par l'hélice de l'hélicoptère qui se crashe sur l'immeuble. Avancez ensuite et nettoyez la zone comme d'habitude. Entrez ensuite par la porte qui se trouve derrière la carcasse de l'hélico pour prendre le trésor.

Passez ensuite la porte, avancez et arrêtez-vous devant la vitre. Lancez votre tête à travers l'ouverture au dessus de la vitre. Allez à gauche, entrez dans le conduit et avancez ensuite jusqu'à récupérer le trésor.

Lancez votre main à travers l'ouverture pour pouvoir ouvrir la porte. Ne régénérez pas votre main et neutralisez les Puppies jusqu'au dernier avec une seule main.

Avancez dans la zone suivante et éliminez le Spoon en chemin. Entrez ensuite dans le premier ascenseur à gauche pour prendre le trésor.

Montez dans le deuxième ascenseur. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer un Inflator puis neutralisez-le et entrez dans la salle. Allez à droite et regardez en haut du conduit. Lancez votre tête dans l'ouverture pour récupérer un autre trésor. Suivez le couloir pour sortir sur le toit.

Après la cinématique, regardez à gauche vers le conduit. Lancez votre tête dedans pour récupérer le dernier trésor. Nettoyez ensuite ce toit pour pouvoir avancer.

Pendant la chute, tirez sur les débris pour qu'ils ne vous empêchent pas d'atteindre Arcadia.

Rues ravagées

Dès le débarquement, regardez à droite derrière les carcasses de voitures pour voir un trésor et allez le prendre.

Prenez ensuite le lance-grenades qui se trouve au centre. Ne gaspillez pas toutes vos grenades sur les premiers démons et laissez-en pour la suite. Utilisez votre fusil à pompe qui est efficace contre les Puppies explosifs. Neutralisez tous les ennemis en vous assurant de soigner vos amies qui tombent à terre. Quand les deux Panda Bear rappliquent, restez toujours derrière les barrières indestructibles pour éviter leurs charges.

Utilisez tout votre arsenal en ciblant les points sensibles et jaunes des colosses jusqu'à les éliminer.

Avancez et entrez par le chemin indiqué par Arcadia. Avancez et sautez dans la parcelle de rue suivante. Neutralisez les ennemis et regardez à droite pour voir un trésor. Lancez alors votre tête dans la lave en bas. Elle sera alors expulsée et dans le chemin du retour attrapera le trésor pendant le vol.

Vous pouvez aussi vous jeter tout entier dans la lave. Seule votre tête sera lancée vers le trésor. Éliminez ensuite le Spoon situé à droite et passez dans le gros tube.

Avancez jusqu'à sortir du tube, neutralisez les Spoon et allez au bord de la route pour repérer un trésor. Comme précédemment, lancez-vous ou lancez votre tête dans la lave et quand elle sera expulsée prenez le trésor en chemin.

Remontez ensuite la route vers le parking. Nettoyez ce dernier en tirant sur les barils explosifs et allez à droite. Avancez jusqu'au bout de la route et cette fois lancez votre tête dans la route qui est en bas pour récupérer le trésor.

Laissez ensuite votre tête tomber dans la lave pour revenir en haut. Avancez jusqu'à l'étage supérieur du parking, neutralisez les Puppies et suivez le seul chemin accessible.

Neutralisez d'autres Spoons et repérez le trésor qui se trouve sur la route en bas. Arrachez votre tête et lancez-la sur la

route qui forme un pont. Approchez-vous du bord gauche et laissez-vous tomber près du trésor.

Récupérez-le et laisser votre tête tomber dans la lave pour rejoindre par la suite votre corps. Continuez ensuite votre chemin.

Pour éliminer le groupe de Puppies en même temps, attirez-les près des barils explosifs pour les neutraliser ou les faire tomber dans la lave. Avancez ensuite pour voir tout un immeuble s'effondrer. Avancez sans tomber et placez-vous au niveau des fenêtres de l'immeuble pour ne pas être écrasé.

Neutralisez les ennemis et comme d'habitude, utilisez les barils explosifs contre les Puppies explosifs. Restez dans cette zone et regardez à gauche pour voir un trésor dans la petite fente.

Lancez alors votre tête pour le récupérer. Allez ensuite à droite et regardez à travers la fenêtre vers le bas pour voir un autre trésor.

Brisez la vitre et utilisez encore une fois votre tête pour le récupérer. Continuez votre chemin et montez les marches. Retournez-vous une fois en haut et regardez en haut de la poutre pour trouver un autre trésor. Récupérez-le en utilisant toujours votre tête.

Avancez ensuite et neutralisez les ennemis volants. Avancez ensuite dans la zone où se trouve la pancarte géante de Nikki. Eliminez les ennemis dans la cour sans descendre.

Empruntez ensuite les escaliers qui se trouvent en bas de la pancarte. Lancez votre tête à travers le trou pour récupérer un autre trésor. Remontez ensuite et avancez vers la zone suivante elle aussi pleine de Spoons.

Allez rapidement à gauche et récupérer le dernier trésor qui se trouve sur le bord de la route.

Nettoyez ensuite la zone et avancez dans la rue pour être aspiré par la tornade. Pendant le vol, tirez sur les boules jaunes qui s'approchent de vous.

Antre du démon

Pendant l'attaque du Hippo, avancez à droite et prenez le premier trésor.

Neutralisez ensuite le Hippo et ses sbires. Avancez ensuite vers l'entrée du bâtiment. Lancez votre tête au dessus de la porte pour récupérer le trésor ensuite essayez d'entrer.

Vous serez expulsé par deux Puppies géants. Revenez alors à la cour et neutralisez-les avec votre fusil à pompe ou votre lance-grenades.

Entrez ensuite et tailladez les Puppies puis allez derrière la réception et sautez vers le trésor suspendu au dessus de la lave.

Evitez les boules qui arrivent dans la zone tout en neutralisant les ennemis et leurs nids. Allez ensuite à gauche des escaliers et lancez votre tête au dessus de la chute d'eau artificielle pour prendre un trésor.

Montez ensuite les escaliers et tournez directement à droite pour prendre un autre trésor.

Sautez sur le toit des escaliers et explosez vos ennemis tout en restant en sécurité loin d'eux. Continuez ensuite de monter jusqu'au niveau suivant.

Nettoyez-le comme d'habitude et prenez l'épée le Dragonfly Blade.

Allez ensuite à gauche jusqu'au bord de la plateforme, sautez en bas sur le balcon et avancez à gauche. Prenez ensuite le trésor et revenez directement vers l'autre coté des balcons.

Arrachez votre tête et lancez-la dans le pot de fleurs, sur la corniche. Repérez ensuite le trésor en bas et laissez-vous

tomber vers lui. Récupérez-le et sautez vers la réception.

Remontez au dernier étage, attirez les démons et les Inflators vers vous pour qu'ils soient écrasés par les boules qui descendent.

Avancez ensuite à gauche vers l'ascenseur et avant d'entrer, lancez votre tête en haut à gauche pour récupérer un autre trésor. Utilisez ensuite le panneau pour appeler l'ascenseur et montez.

Une fois en haut et dès que vous sortez de l'ascenseur, prenez le trésor qui se trouve à gauche.

Avancez ensuite dans cette zone sinistre puis sautez en bas pour pouvoir neutraliser les hordes de démons qui arrivent par vagues.

Nettoyez la zone pour pouvoir débloquer le chemin puis suivez le nouveau chemin et prenez le dernier trésor du jeu qui se trouve à gauche.

Avancez ensuite pour combattre le boss. Avant le boss final vous devez affronter Alex son sous-fifre.

Utilisez le fusil à pompe et le fusil d'assaut contre votre ennemi pour le toucher. Esquivez ses fléchettes en effectuant des roulades latérales. Quand il fonce sur vous en criant, esquivez avec une roulade arrière et attaquez-le tout de suite après.

Quand il reste immobile pour quelques instants, approchez-vous de lui et utilisez votre lame pour le taillader. Adopter cette technique tout au long du combat. Même si Alex devient plus agressif, contentez-vous d'esquiver et de tirer. Quand il disparait de votre vue ou quand il saute dans les airs, esquivez rapidement pour éviter son attaque surprise. Tailladez-le à chaque fois qu'il s'arrête jusqu'à le décapiter une fois pour toutes.

Le combat contre Astaroth le boss final ne tardera pas à commencer. Tirez avec vos plus puissantes armes sur le boss mais à travers le cercle magique créé par Nikki. Utilisez ensuite votre épée pour neutraliser les Spoons et Puppies qui débarquent.

Reprenez les tirs sur le boss à travers, cette fois, les cercles magiques qui apparaissent à différents endroits de la plateforme. Quand le boss posera son bras sur la plateforme, sortez votre lame et passez par le cercle magique pour charger de magie. Attaquez ensuite le bras du boss jusqu'à ce qu'il le retire.

Neutralisez encore une fois les démons tout en évitant les lasers rouges du boss qui vous cible pour lancer une attaque de feu dévastatrice.

Le boss ajoute une nouvelle attaque à son arsenal. Quand il frappe violemment le sol, une onde de choc se propage et vous démembre si elle vous touche. Nikki vous avertira à chaque fois avant cette attaque. Sautez alors au bon moment pour éviter cette onde. Sinon, allez vers un récipient de régénération pour vous remettre en forme rapidement. Tailladez les ennemis rapidement pour reprendre les attaques sur le boss.

Tirez à travers les cercles magiques jusqu'à ce qu'il laisse son bras sur la plateforme. Utilisez alors votre épée pour attaquer ce bras.

Vous passez ensuite à la deuxième phase du combat. Commencez par vous régénérer et éliminez rapidement les démons.

Comme d'habitude, évitez les ondes de choc. Une fois tous les ennemis éliminés, montez sur les plates-formes qui surgissent du sol. Tirez sur l'oeil du boss toujours à travers les cercles magiques et lorsque votre ennemi s'effondre au sol, descendez et chargez votre épée. Attaquez ensuite son bras jusqu'à le couper.

Rééditez ensuite l'opération plusieurs fois jusqu'à couper son deuxième bras. Une fois débarrassé de ses bras, évitez ses lasers et neutralisez les ennemis volants. Montez ensuite sur les plates-formes et attaquez le boss jusqu'à en finir avec lui ou presque.

Après la cinématique, attaquez directement le boss pendant qu'il vous retient avec son tentacule pour le battre une bonne fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez libéré le monde de la domination des démons mais le sort de Bryce est encore inconnu.

NHL 08

© Electronic Arts / EA Canada 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez le code h3oyxpwksf8ibcgt sur le menu RBK Edge pour débloquer tous les RBK Edge jerseys.

NHL 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAILLOTS ALTERNATIFS

Entrez le code suivant dans l'écran "Codes" : `xe6377uyrwm48frf`

NHL 11

© EA Sports / EA Canada 2010

MAILLOTS ALTERNATIFS

Entrer le code : bcxkg8fkx3h4m3p5.

NHL 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAS

Entrez les codes suivants dans le menu dédié de la section Extras.

`G8r23Bty56`	Nouveaux maillots
`vcteam`	Croquis des équipes

NHL 2K8

© 2K Sports / Kush Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES MAILLOTS DE LA SAISON 2007-2008

A partir du menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : S6j83RMk01

NHL 2K9

© 2K Sports / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu Features et entrez le code R6y34bsH52 pour débloquer les 3èmes tenues des joueurs.

Ni no Kuni : La Vengeance de la Sorcière Céleste

© Namco Bandai / Level-5 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'ÉPREUVE DE SAGESSE

Enigme de la première salle

Utilisez la rune de marionnettiste pour déplacer les statues dans l'ordre suivant :

Statue 1 = guerrier
Statue 2 = bête
Statue 3 = oiseau
Statue 4 = dragon

Le bon ordre est : 2, 4, 1, 3

Enigme de la deuxième salle

Placez les blocs comme indiqué sur la dernière image.

Enigme de la troisième salle

Placez les statues sur les dalles, comme indiqué sur la dernière image.

MOT DE PASSE DU CHAUDRON

A Port-Maillot, entrez le mot de passe suivant pour ouvrir le chaudron. Ce code vous est donné en bas de la page 62 de l'almanach du magicien. Il fera apparaître un génie que vous devrez combattre juste après avoir saisi le code.

Mot de passe version européenne : BELLE AME, OUVRE-TOI

Note : Le mot de passe est le suivant pour la version US : OPEN SAYS-A-ME

Note : Le mot de passe est le suivant pour la version japonaise (avec les caractères hiragana) : ideyonabemajin (i de yo na be ma ji n)

GAGNER BEAUCOUP D'XP

Le meilleur moyen de gagner beaucoup d'XP rapidement dans le jeu est de vaincre l'ennemi Toko (et ses variantes : Tokododo et Tokocold) qui prend la fuite dès qu'il vous aperçoit et qui ne reste jamais plus de quelques secondes en combat. Voici les endroits où vous pourrez le débusquer. Eliminez-le en priorité avant les autres ennemis.

Ennemi (nom US)	Expérience gagnée	Emplacement
Toko	2 000 XP	Ile Gretel (Ugly Ducking Island)
Tokododo (Tokotoko)	8 000 XP	Sentier du Cabri - Sud (Billy Goat Bluff)
Frescotoko (Tokocold)	24 000 XP	Tour d'Ivoire (Ivory Tower)

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Sauvegardez le jeu après les crédits de fin puis rechargez votre partie pour obtenir deux nouveaux sortilèges. Vous pourrez également mener à bien les quêtes inachevées et combattre des ennemis optionnels. D'autres quêtes supplémentaires feront leur apparition ainsi que de nouveaux monstres plus difficiles à battre. Mnémo aura également davantage d'énigmes à vous proposer.

ENIGMES DE MNÉMO

Voici la solution des énigmes posées par Mnémo (ou Horace en version US) dans chacune des villes où vous le trouverez. Vous devrez d'abord utiliser le sort Spirite pour lui parler et déclencher cette quête en le trouvant derrière la tombe à Carabas. Chaque bonne réponse vous permettra d'obtenir des magies très utiles pour l'aventure.

Al-Mameuh (Al Mamoon)

Mot de passe : `DRAGON DE L'OUEST` (version EU)
Mot de passe : `DRAGON OF THE WEST` (version US)

Port-Maillot (Castaway Cove)

Mot de passe : `COTON MAMEUHNITE` (version EU)
Mot de passe : `FINEST FIBER` (version US)

Ce mot de passe peut être déchiffré sur la page représentant le dessin d'un magicien. Attention, il ne s'agit pas de l'inscription qui s'échappe de la bouche du magicien, mais de celle qui est inscrite sur sa robe ! Vous devez la déchiffrer à l'aide de l'alphabet Nazcaä qui se trouve à la fin du grimoire. Déchiffrez-la en partant du bas vers le haut et en faisant pivoter chaque symbole de 90° vers la gauche.

Boicéliande (The Fairygrounds)

Mot de passe : `LAITUE CRAQUANTE` (version EU)
Mot de passe : `CRISPY LETTUCE` (version US)

Kassler (Hamelin)

Mot de passe : 5

Ce chiffre correspond au nombre de créatures Automata visibles sur l'image des pages 212-213 représentant les Guerres Runiques.

Inuktituk (Yule)

Mot de passe : `glaglaïeul` (version EU)
Mot de passe : `BLIZZARD BLOOM` (version US)

Perdida

Mot de passe : `JABAL AL-DUKHAN`

Parmi les symboles numérotés apparaissant en bas de la page de l'alphabet Nazcaä, vous devez trouver lequel n'apparaît qu'une fois sur la page de la carte du monde. Il s'agit du symbole numéro 6 qui renvoie à la destination Jabal Al-Dukhan.

Carabas (Ding Dong Dell)

Mot de passe : `INVOCATION` (version EU)
Mot de passe : `UNLEASH` (version US)

Ara Memoriae

Mot de passe : `ROBE DE MAGICIEN` (version EU)
Mot de passe : `WIZARD'S ROBES` (version US)

Note : Vous devez avoir vaincu Gallus dans la Tour d'Ivoire pour que Mnémo apparaisse à Ara Memoriae. Vous recevrez le puissant sort Astréa.

Après la fin du jeu, Mnémo aura encore d'autres énigmes supplémentaires à vous proposer.

Réponse de l'énigme bonus #1 : `LUMEN` (à Ara Memoriae)
Réponse de l'énigme bonus #2 : `AAPEP` (au Sentier des Stèles)
Réponse de l'énigme bonus #3 : `SELENA` (au Palais des larmes)
Réponse de l'énigme bonus #4 : `L'ESPOIR RENAIT` (à la Grotte scintillante)
Réponse de l'énigme bonus #5 : `ALMANACH DU MAGICIEN` (à la Tour d'Ivoire)

En récompense, vous recevrez de nouvelles formules d'alchimies et un objet pour concevoir une nouvelle baguette magique.

PAGES SUPPLÉMENTAIRES DANS LES AUBERGES

Comme le jeu vous le signale à un moment précis, n'oubliez pas de passer la nuit dans chacune des auberges du jeu pour recevoir de nouvelles pages pour votre almanach de magicien.

LES MONSTRES DORÉS

Après avoir fini le jeu, des ennemis dorés feront leur apparition dans les combats. Une fois apprivoisés, ils évolueront beaucoup plus vite que leurs congénères.

RÉAPPARITION D'ENNEMIS

Si vous souhaitez pour une raison ou pour une autre (recherche d'objet, capture de familier) combattre répétitivement un groupe d'ennemi sans attendre qu'ils ne réapparaissent d'eux-mêmes, procédez comme suit:

Utilisez deux fois de suite le sort Portail. A votre retour de Motorville, vous serez placés à votre point de départ et les ennemis alentour auront réapparus.

Notez que cela ne fonctionne qu'en extérieur et ne permet pas de régénérer les points de collecte.

Cette astuce est notamment utile lorsque vous souhaitez capturer un ennemi n'apparaissant qu'en un seul point du globe, comme le Verboisier.

RENCONTRER UN VERBOISIER FACILEMENT

Le Verboisier est un familier qui n'apparait que dans une forêt des Mine des Terrès, une île au Sud-Est de Kassler.

Après l'avoir combattu, si vous ne l'avez pas capturé, sauvegardez, quittez la partie, et rechargez la sauvegarde. Le Verboisier sera de retour pour un autre combat. Vous n'aurez que 6% de chance de le capturer. Sachez cependant qu'un exemplaire de ce monstre vous sera donné après avoir fini le jeu, en retournant parler au personnage s'occupant du Havre aux familiers.

RENCONTRER UN GYROPAPA FACILEMENT

Le Gyropapa est un familier qui n'apparait que dans une forêt au Nord-Ouest du dernier continent que vous visiterez dans l'aventure (continent du Sud-Ouest).

Même tactique que pour le Verboisier, cependant vous avez 8% de chance de le capturer mais ce sera l'unique moyen d'en avoir un. Par ailleurs, 2 de ses 3 butins sont importants pour l'Alchimie, pensez à les lui voler pendant le combat.

EMPLACEMENT DES MAGIMECH (QUÊTE 134)

Voici les lieux où se trouvent les armures Magimech à affronter pour la quête des chevaliers fantômes après avoir terminé une fois le jeu.

-Bois Bolet
-Kraa
-Sentier des Stèles
-Grotte Scintillante

Rendez-vous ensuite à Nazcäa et battez les trois derniers Magimech pour compléter cette quête.

DÉBLOQUER LA VOITURE (QUÊTE 131)

Il est possible d'explorer le monde de ni no Kuni à bord de la voiture du monde réel. Pour cela, acceptez la quête n°131 que vous confie le lapin et éliminez tous les monstres qu'il vous indique. Le lapin se trouve dans une grotte de la forêt au sud de Carabas, près du carnet que vous devez retrouver pour la quête n°85. A la fin, suivez-le dans le monde réel et vous pourrez ensuite vous déplacer à bord du véhicule dans les contrées de Ni no Kuni.

SOLUTION COMPLÈTE

Motorville

001 - L'annonce de Philippe

Ce début d'aventure est composé de beaucoup de très courts chapitres avec peu de passages jouables pour se concentrer sur la narration. Votre première action sera juste de marcher vers l'ami Philippe qui est un peu plus loin sur le même trottoir.

002 - Retour chez maman

Après avoir rencontré Philippe, vous devez rentrer à la maison d'Olivier : il suffit de se référer à la carte pour trouver le chemin vers l'étoile matérialisant le lieu à atteindre.

003 - En route pour un essai

Quand vous reprendrez le contrôle d'Oliver, sortez de la maison et rejoignez Philippe dans son garage.

004 - La fée et le livre

Après la rencontre avec la fée, allez chercher l'almanach du magicien caché dans la cheminée.

005 - Chasse à la baguette

A présent il faut une baguette pour lancer un sort, ou à défaut un bâton fera l'affaire. Après avoir suivi les indications de Lumi et vérifié le lampadaire et la voiture, repartez vers la droite.

006 - Un cadeau d'une fille ?

Vous rencontrez une nouvelle fois la petite fille et obtenez ainsi une baguette. Suivez ensuite Lumi pour pouvoir lancer le sort Portail et entrer dans l'autre monde.

Aestiva - Nord

007 - Un autre monde !

Dès l'arrivée, Lumi vous enseigne les rudiments du combat, lancez quelques attaques pour venir à bout du lionchiot ennemi. Après la fin du combat, dirigez-vous vers Carabas pour y trouver une baguette digne de ce nom

008 - Les êtres au coeur brisé

Malheureusement l'un des gardes a le coeur brisé et ne sera même pas capable de vous ouvrir la porte. Il va donc falloir repartir vers le Boisobscur, de l'autre côté des Vallons ondoyants, pour chercher de l'aide auprès du Vieux Chenu afin de résoudre ce problème.

009 - Le Vieux Chenu

Après un premier dialogue avec l'arbre, Lumi vous fera un petit cours sur les familiers, immédiatement suivi d'un combat pour essayer cette nouvelle possibilité. Le temps que l'arbre trouve ce qu'il veut vous offrir pour vous aider, vous devez lui rendre un petit service en allant vaincre le gardien des lieux. Vous voici à présent dans Les chutes Chotantes, le premier " donjon " du jeu. Cette zone est parsemée d'ennemi donnant lieu à des combats assez simples et de coffres donnant quelques objets utiles. Votre but est d'atteindre le point marqué d'une étoile à l'autre bout, référez-vous donc à la carte pour cela.

Boss : Le Gardien de la forêt
Au bout des chutes Chotantes, vous serez donc face à votre premier boss : le Gardien de la forêt. La méthode pour le vaincre n'est pas bien compliquée pour un début du jeu vu sa faible résistance : envoyez votre familier au corps à corps tant que possible et utilisez également le sort Boule de feu d'Oliver pour infliger des dégâts au monstre. N'oubliez pas également de vous défendre dès que le Gardien charge une attaque spéciale afin de minimiser son impact sur votre santé. Quand l'occasion se présentera, achevez le boss en récupérant l'orbe doré permettant de réaliser une attaque spéciale surpuissante.

010 - Partage de coeur

Le combat achevé, l'arbre millénaire vous expliquera la solution aux problèmes du garde de l'entrée de Carabas : vous pouvez ainsi repartir vers la ville avec deux nouveaux sorts en poche. Aux portes de la cité, demandez au garde de droite de lui emprunter de l'enthousiasme avec le sort Cueille-coeur puis donnez-le à celui de gauche avec Passe-coeur en sélectionnant l'Enthousiasme dans la fiole (il n'y a qu'une vertu dedans pour l'instant de toute façon).

011 - Carabas

Maintenant que vous êtes entré dans la ville, dirigez-vous vers le palais royal : vous ne pourrez cependant pas y accéder tout de suite puisque dans un premier temps Lumi vous suggère de vous changer pour un accoutrement plus adéquat au monde dans lequel vous êtes désormais. Cherchez la boutique où une gentille dame vous offrira un costume si vous revenez le lendemain, l'occasion de découvrir le fonctionnement des autres magasins de la ville. Après une bonne nuit de sommeil à l'auberge, retournez voir votre bienfaitrice pour récupérer vos nouveaux habits et ainsi pouvoir atteindre le château à la rencontre du roi.

012 - Le poisson favori du roi

En discutant avec le garde posté à l'entrée du palais, celui-ci vous informe que le roi ne rencontre personne depuis la perte de son poisson rouge, inutile d'attendre que cela se passe, Oliver doit accélérer le processus de recherche pour rencontrer au plus vite le monarque. Allez repérer le poisson dans un premier lieu indiqué par la carte puis suivez-le jusqu'au deuxième où vous pourrez le récupérer. Retournez ensuite voir le garde de l'entrée pour lui montrer votre trouvaille et qu'il vous laisse entrer dans le château.

013 - Manque d'enthousiasme

Malgré les retrouvailles avec son précieux compagnon, le roi ne semble pas vraiment enclin à vous aider et pour une bonne raison : tout comme le garde à l'entrée de la ville, il a le coeur brisé et manque d'enthousiasme. Cherchez donc dans la ville le petit garçon qui en a à revendre et prenez-en pour votre fiole avec Cueille-coeur. Revenez ensuite au palais pour rendre son enthousiasme au roi Sacha qui vous invitera à dépenser un peu d'argent dans le magasin d'armement de la ville le temps qu'il retrouve la baguette qu'il consent à vous offrir.

014 - Le roi a disparu

Catastrophe ! Pendant que vous faisiez vos emplettes d'équipements, le Roi a disparu. L'occasion d'un premier retour à Motorville car en effet l'âme soeur du roi Sacha vous donnera peut-être un indice sur la localisation de celui-ci. Utilisez Portail et parlez à l'épicière de Motorville pour lui demander où se trouve son chat Pacha : coïncidence, celui-ci a également disparu. Allez chercher du côté de la maison d'Oliver pour croiser une nouvelle fois Léna, celle-ci vous indiquera justement où est Pacha dans ce monde alors suivez-la.
Ramenez le matou à l'épicière puis repartez dans l'autre monde avec le sort Portail. Lumi vient en effet d'attirer votre attention sur le fait que Pacha était en train de pourchasser des souris, son âme soeur le roi Sacha doit certainement faire la même chose à Carabas ! Pour trouver des souris dans ce monde ce n'est pas bien compliqué puisque vous avez précédemment fait la rencontre d'un petit garçon enthousiasme qui vous a parlé de ces rongeurs. Le petit Tom Troipouce vous fait même cadeau d'un familier avec de vous laisser descendre les escaliers et utilisez Crochetage pour déverrouiller la porte de Carenbas.

015 - Des souris et des chats

Nouveau donjon dans l'aventure, celui-ci se déroulant dans les souterrains de Carabas intitulés " Carenbas ". Vous rencontrerez ainsi de nombreux monstres vous permettant de faire progresser vos familiers mais prenez garde également à ne pas mourir en utilisant tous les objets récupérés pour regagner de la vie (ainsi que le sort Premiers soins). Après une première porte, vous devez utiliser trois fois le sort Boule de feu pour allumer les vasques autour de la statue, mécanique que vous rencontrez également juste après pour ouvrir la grille qui vous permet de progresser. Cette fois cependant les trois vasques sont plus éloignées et vous devez donc très rapidement passer de l'une à l'autre pour qu'elles soient toutes les trois allumées simultanément. Suivez toujours le cap de l'étoile jusqu'à une stèle bien utile pour recharger vos PV avant d'entamer un nouveau boss.

Boss : Rat Botté
Comme pour tous les boss, se défendre lors des attaques spéciale est primordial pour ne pas voir ses points de vie fondre comme neige au soleil. Le sort d'attaque d'Oliver n'est pas non plus bien utile, gardez ses points de magie pour utiliser Premiers soins. En fait il n'y a pas de technique particulière pour ce boss, il suffit d'envoyer vos deux familiers au corps en veillant bien à conserver sa santé intacte jusqu'à ce que le rat géant meure.

016 - Une baguette royale

Maintenant que vous avez en votre possession une vraie baguette et quelques sorts en plus, il est temps de rallier une autre ville pour y rencontrer un Grand Sage. Pour cela, vous devez passer par le bois Bolet au sud de Carabas. Comme toujours, suivez l'étoile pour connaître la direction à suivre. Vous atteindrez plus tard un étrange arbre avec une boule verte en son centre : utilisez Cure de jouvence pour en faire sortir un mignon petit familier que vous devrez ensuite suivre puisqu'il vous montrera l'emplacement d'une page du grimoire. Le familier rejoindra votre équipe et vous pourrez maintenant faire pousser les champignons du deuxième chemin vers le bas (en partant de la gauche) avec le sort Croissance rapide tout juste récupéré. Plus que quelques combats et vous atteindrez la clairière dont la source est visiblement asséchée ce qui explique que les fées l'aient désertée.

Boss : Gladiataure
Immédiatement après un combat contre le gardien du bois Bolet s'engage. Comme pour tous les boss, la défense est primordiale, privilégiez donc le familier Minus qui a cette capacité. Utilisez également le sort Morsure glaciale d'Oliver auquel le gardien est très sensible. A environ la moitié de sa vie, Gladiataure se sépare de son équipement mais ses attaques gagnent en puissance, continuez donc à l'agresser prudemment jusqu'à ce que Lumi ne vous vienne en aide en lui assénant un coup de bouclier. Ramassez l'obre dorée et finissez le combat avec l'attaque spéciale Danse du sabre de Minus.

Après cette bataille éreintante, utilisez Cure de jouvence afin de redonner vie à la source. Vous pourrez alors ressortir du bois Bolet et vous diriger vers Al-Mameuh en traversant un bout du désert du sud d'Aestiva.

Aestiva - Sud

017 - Al-Mameuh

Une fois dans la ville, laissez nos deux héros s'adresser à un passant pour lui demander où se trouve le Grand Sage : celui-ci s'est reconverti en vendeur de babanes un peu plus loin. Allez à sa rencontre et engagez la discussion.

018 - Rashaad et Myrta

La fille du Grand Sage a le coeur brisé dans le monde de NiNoKuni, lancez donc Portail pour revenir à Motorville et enquêter sur ce qu'il arrive à son âme soeur du monde réel. Cette dernière n'est pas bien difficile à trouver en fait puisqu'il s'agit de celle que vous connaissez depuis le début du jeu sous le nom de " Petite fille à la fenêtre ". Léna vous aidera à entrer chez elle (par effraction) et vous pourrez dialoguer avec la fillette qui vous expliquera ses problèmes familiaux. Vous devrez alors retourner vers le garage de son père pour vous rendre compte que quelque chose cloche...

Boss : Cauchemar de Richard
Le père de Martha a en fait le coeur brisé et un cauchemar en a profité pour s'y engouffrer : battez-le comme un boss classique pour le faire partir. Comme toujours, défendez-vous des attaques spéciales et ramassez toutes les orbres pour conserver assez de vie et de magie en permanence. Lancez également autant que vous pouvez le sort Morsure glaciale qui est plutôt efficace ou à défaut envoyez votre meilleur familier au corps à corps.

Une fois le cauchemar éliminé, prélevez de la bonté sur la mère pour la donner au père avec le duo de sort classique Cueille-coeur/Passe-coeur puis revenez voir Martha. Demandez-lui de prendre un peu d'une autre vertu : le courage. Repartez alors dans l'autre monde et faites don de ce courage à Myrta la fille du Grand Sage afin que ses problèmes soient résolus : vous obtiendrez de nouveaux sorts et Myrta vous accompagnera à présent partout dans la suite de vos aventures !

019 - Le temple du jugement

Maintenant que vous êtes bien accompagné, dirigez-vous vers le temple du Jugement au nord de la ville pour perfectionner votre magie. En traversant le désert vous devrez certainement faire face à des monstres ce qui donnera lieu au passage à quelques explications sur les combats en groupe. Le sage que vous recontrez là-bas vous informe qu'il y a trois épreuves à surmonter afin d'obtenir sa récompense, la première se situe dans le couloir sur sa gauche. La première est l'épreuve d'amitié qui demande un peu de coordination puisque vous contrôlez les deux personnages à la fois et devrez aller assez vite en surveillant les deux pour qu'ils ne tombent pas.

A partir du deuxième tronçon, cela se corse avec l'apparition de boutons à activer pour libérer le passage de l'autre mais finalement vous pourrez atteindre l'autre côté de la salle et empocher au passage le Gage d'amitié. La deuxième épreuve vous demande d'utiliser le sort Marionettiste pour replacer les statues dans un ordre précis indiqué par l'énigme de l'arbitre : Bête, Dragon, Guerrier, Oiseau. Pour la seconde épreuve il faut également déplacer les blocs mais de telle sorte cette fois-ci que les lignes et les couleurs concordent bien avec le dessin du point de vue de la caméra. Pour la troisième, l'énigme est un poil plus compliqué, suivez le screenshot ci-dessous pour savoir comment placer les statues sur les cases.

Boss : Bashura
Pour la troisième épreuve du temple, vous devez affronter un boss qui n'est pas bien compliqué rassurez-vous. Certes ses attaques sont puissantes donc comme toujours rester à distance et se défendre seront de mise mais en envoyant vos puissants familiers au corps à corps et avec l'aide de Myrta. Le combat est un peu long mais vous finirez bien par vous en sortir.

Cette troisième épreuve remportée haut la main, vous pourrez repartir vers de nouveaux horizons mais avant, le Sage vous offre un nouveau familier et vous enseigne au passage la méthode pour en capturer. Suivez les instructions et repartez ensuite du temple du Jugement.

020 - Au sommet du Kraa

Alors que vous vous apprêtiez à reprendre la route, vous vous apercevez que le volcan non loin d'Al-Mameuh est entrain de rentrer en éruption : vous devez vite vous y rendre afin d'empêcher que cela se produise car la coulée de lave détruirait la ville. L'entrée du chemin est à l'autre bout du désert mais pour au bout de quelques mètre vous serez bloqué par la lave : vous devez utiliser le sort Pont au nom assez évocateur. A un moment vous serez bloqué par une autre coulée de lave mais devrez cette fois-ci lancer Morsure glaciale pour solidifier le rocher au centre.
Le rythme va ensuite s'accélérer dun coup puisque Lumi vous informe qu'il ne reste plus que 3 minutes avant l'éruption. Commencez par longer la corniche en évitant les souffles enflammés puis montez rapidement le chemin (un autre rocher est à geler avec Morsure glaciale sur le passage). Arrivé à la stèle après une autre corniche, rechargez vos batteries et sauvegardez la partie car un difficile combat de passe arrive.

Boss : Ignicératops
Un peu plus corsé que les précédents, ce boss peut néanmoins être battu si vous avez suffisamment de réserves de cafés afin de regagner du mana. On ne le dit jamais assez mais soyez prévoyants bien sûr et défendez-vous lors de ses attaques. Pour lui infliger des dégâts, privilégiez au maximum la Bombe à eau de Granule (le familier récupéré dans la forêt) mais vous pouvez également envoyer au corps à corps vos autres créatures. Après un certain temps le boss finira par mourir et vous pourrez remettre le rocher déplacé par Shadar à sa place et ainsi éviter l'éruption.

021 - Le Grand Sage suivant

Après ce détour inopiné, il vous faut maintenant rallier Kassler pour y rencontrer un autre Grand sage mais avant cela vous devez trouver un bateau pour vous y rendre : cela tombe bien il y a justement un port un peu plus loin intitulé Port-Maillot.

022 - Le voleur de chaudron

A peine arrivé, un marchand crie au vol, pourchassez donc le voleur pour récupérer le chaudron dérobé. Ramenez-le ensuite au marchand qui vous en fera cadeau (il y tenait beaucoup dis donc ...) et ouvrez-le avec la formule " Belle âme, ouvre-toi " trouvée dans le grimoire. Attention, cela donne lieu directement à un combat contre le génie du chaudron.

Boss : Al-Shimi
Ce boss diffère de ceux précédemment rencontré puisque son attaque principale Fourre-tout fera qu'il cherchera dans son chaudron une arme qui peut être soit une épée (dans ce cas défendez-vous), soit un parasol (dans ce cas profitez-en pour l'attaquer). Dans tous les cas l'utilisation des familiers au corps à corps est recommandée étant donné que le boss vient de toute façon vous chercher si vous tentez de rester en arrière à utiliser la magie.

Après ce combat, tentez d'embarquer sur la bateau mais le garde refuse que vous montiez à bord sans laissez-passer royal, vous devez donc repartir à Al-Mameuh pour en obtenir un avant. En ville cependant les gardes vous empêchent d'accéder au palais pendant les heures de repas de la sultaurane or celle-ci mange tout le temps ! Allez donc ensuite vous reposer à l'auberge de la ville pour qu'un coup de chance se produise : un artiste vient apporter un portrait de la reine et vous reconnaissez madame Eugénie la gérante de l'épicerie !

023 - Fringale de sultaurane

Maintenant que vous connaissez l'âme soeur de la monarque, utilisez Portail pour aller enquêter à Motorville sur le plat préféré de celle-ci. Vous découvrez assez rapidement que celle-ci raffole de fromage, revenez donc à Al-Mameuh fort de ce nouvel élément. Approchez-vous alors d'une fontaine à lait de la ville et utilisez Gastronomagique pour créer un énorme fromage à apporter en offrande à la sultaurane. Cela vous permet de mettre le doigt sur une évidence : celle-ci manque de tempérance.

Parcourez donc la ville à la recherche d'un commerçant ayant de la tempérance à vous donner mais le Serregent (celui qui vend les armes) qui vous indiquera que c'est Vashir, le serviteur de la Reine Eugénisse qui en a. Retournez donc au palais et exécutez le duo des sorts habituels pour faire le transfert de tempérance. La sultaurane vous donnera alors le laissez-passer royal ainsi qu'un portrait du Grand Sage suivant. Repartez alors vers Port-Maillot pour embarquer dans le bateau.

024 - Au voleur !

A peine arrivé en ville que le voleur frappe à nouveau et vous dérobe le laisser-passer. Il tente d'embarquer mais il n'y parvient pas. En revanche il semble ensorcelé par un cauchemar lui-aussi : Oliver doit le libérer en l'affrontant.

Boss : Cauchemar de Faco
Pour une fois aucune indication particulière : ce boss sera vaincu sans trop de problèmes si vous faites bien attention à votre vie et à envoyer vos familiers au corps à corps. La longueur du combat dépendra donc surtout du niveau accumulé jusque-là.
Il vous faudra à présent juste un peu de tempérance pour réparer le coeur de Faco et c'est le gouverneur qui en a à vous offrir, il se situe dans l'auberge. Faco souhaite alors vous accompagner et vous montre l'utilisation de son pistolet sur le coffre non loin. Baladez-vous ensuite dans la ville puis adressez-vous au capitaine du bateau pour prendre la mer direction Kassler.

Mamagascar

025 - En route pour Kassler

Maintenant que vous êtes à bord du navire, dirigez-le vers Automnia où se trouve Kassler, la ville du prochain Grand Sage. Malheureusement avant de l'atteindre, une tempête se déclenchera et Shadar lui-même viendra vous défier ...

Boss : Shadar
Encore une fois, défendez-vous et soignez-vous au maximum dans ce combat de boss car les attaques du légat sont très puissantes ... Pour l'attaquer utilisez vos puissants sorts et familiers au corps à corps, sachant qu'à la moitié de sa vie à peu près le combat s'arrête et Shadar invoque un cyclone qui fait échouer le bateau.

026 - Le foyer des fées

Fort heureusement le bateau n'échoue pas n'importe où mais sur l'île des fées ! Approchez-vous de la ville au centre pour découvrir tous les petits copains de Lumi et suivez-le justement puisqu'il se fait emporter par ses congénères. Vous rencontrez alors la Mamatriache, mère de toutes les fées puis devrez retourner au Cabaret dentaire au coeur du village.

027 - L'humour brisé

Après la cinématique il vous est demandé de chercher un peu partout huit fragments d'humour afin d'aider les comédiens. Pour les obtenir, repérez les points clignotants de la carte et parlez aux personnages correspondants qui vous demandent tous de les aider en exécutant un sort avant de vous remettre un fragment. Ainsi pour chaque fée, un sort particulier correspond à ses attentes :
{l Celle qui demande " quelque chose de bon " : Gastronomagique
Celle qui a des cornes trop lourdes sur la tête : parlez à la mouette en face avec Natura Lingua pour qu'elle vous donne Lévitation à utiliser pour régler le problème de la fée
L'aubergiste qui a froid : Boule de feu
Celle qui a cassé une jarre géante : Cure de jouvence
Celle qui n'arrive pas à ouvrir un pot : Crochetage
Le Serregent féérique qui veut alourdir une pierre : Lest
Celle qui a besoin d'un coup de balai : Balai magique
Le petit qui doit faire pousser des graines : Croissance rapide

Maintenant que vous les avez tous récupéré, retournez voir Omarre et Freine pour leur rendre les fragments d'humour.

028 - Libération des minimis

Maintenant que la Mamatriache rit aux éclats du nouveau spectacle, vous pouvez en profiter pour sauter à l'intérieur et voir ce qui s'y trame. Les minimis sont en fait retenus dans chaque pièce, vous devez donc combattre un à un les monstres pour les libérer. Quand vous les aurez tous récupéré, allez vers la droite pour ressortir des entrailles de la Mamatriache, ce qui donnera lieu à un nouveau combat de boss.

Boss : Merméduse
Voilà le premier combat de boss réellement éprouvant, pour le finir sans trop de difficultés il faudra certainement faire un peu de farm avant pour monter en niveau. L'utilisation du familier Minus au corps à corps est recommandée car il peut également se défendre lors des attaques de la Merméduse (notamment Aquavolt qui touche tout le monde). Au bout d'un moment, plein de petites méduses apparaîtront à ses côtés mais ne vous laissez pas distraire et continuez d'attaquer votre cible principale qui est affaiblie quelques instants : en récupérant les orbes dorées avec Minus vous ferez d'ailleurs d'une pierre deux coups en affectant la mère et les bébés méduses.

029 - Amis pour toujours

Pour vous remercier de l'avoir sauvé, la fée géante vous offre pas moins de 10 nouveaux sorts ! Vous êtes à présent prêt à repartir pour Kassler, Lumi restant sur place auprès des siens ... Mais bien sûr, lui ne l'entend pas de cette oreille, alors que vous reprenez la mer, Lumi se jette sur le bateau pour vous retrouver et continuer l'aventure avec vous. D'ailleurs au passage il apprend le sortilège Larmes lumineuses qui servira plus tard dans les combats.

Automnia et le Mont d'Ukrâne

030 - Entrée au palais imporial

En remontant vers le nord en bateau puis à pied vous atteindrez Kassler, la cité industrielle. A peine arrivé, Faco s'éclipsera mais pendant ce temps continuez vers le nord pour être interrompu par une cinématique. Continuez vers le palais mais les gardes vous en interdiront l'accès. L'idée de Faco est alors de récupérer des costumes de soldats au marché noir afin de pouvoir entrer quand même. Suivez-le donc dans cette partie de la ville et adressez-vous au gérant du magasin. Avec un peu de chantage, Faco obtiendra ce qu'il souhaite et vous serez alors en possession d'une armure-cochon.

Approchez-vous donc du palais pour que les gardes n'y voient que du feu et vous laissent passer (la crédibilité douteuse du costume de Lumi aurait pourtant pu leur mettre la puce à l'oreille). Cependant la tenue ne suffit pas et il va falloir franchir quelques couloirs discrètement sans que les gardes ne vous voient, heureusement leur portée est assez limitée, suivez le chemin présenté dans la vidéo ci-dessous si vous ne savez pas vraiment comme vous y prendre.

Boss : Porco Grosso
Immédiatement après avoir ôté votre armure, un boss vous surprend : il s'agit d'une machine peu sensible aux attaques physiques. Utilisez donc en priorité les sorts dont vous disposez et notamment Choc électrique du Tincelle de Myrta. Défendez-vous bien évidemment et notamment lorsque le Porco Grosso utilise Porcannonade qui inflige énormément de dégâts à un seul membre de l'équipe. Néanmoins entre les orbes dorées et les attaques électriques le boss devrait être assez vite éliminé.

031 - Quinze ans plus tôt

Juste après l'entretien avec le roi, un étrange évènement se produit : nos héros sont envoyés 15 ans en arrière ! Si l'emporeur ne semble pas trop se soucier du sort de ses deux fils, en revanche il est de votre devoir de vous occuper d'eux. Les deux princes sont situés juste au sud-est de Kassler, dans une grotte dont l'entrée est sur un chemin de fer. A l'intérieur, un combat contre un Ogrrr de terre s'engage, celui-ci n'est pas très difficile à vaincre. Retournez ensuite au palais avec les deux princes.

032 - La baguette légendaire

Pour revenir à leur époque, les héros auront besoin de Lumen, la baguette légendaire mais celle-ci se trouve au bout du Sentier des Stèles dont l'entrée se situe au nord-ouest de Kassler. Pour y accédre vous devez notamment utiliser le sort Pont. Au début du sentier votre passage sera bloqué par un pont de bois abîmé par le temps, lancez donc un petit Cure de jouvence pour lui redonner sa splendeur d'antan. Immédiatement après, un mort-vivant vous refusera l'accès au motif justement que vous êtes vivant ! Utilisez donc le sort Fruit empoisonné pour le berner.

Peu après, vous apprendrez l'existence du casino et pourrez continuer sur le sentier, toujours à la recherche de Lumen. Vous atteindrez ensuite un point de sauvegarde intermédiaire et aurez droit à quelques cinématiques, profitez-en pour

recharger vos batteries car le tronçon suivant est plus délicat. Dans le noir total, utilisez le sort Lampe magique pour y voir quelque chose. Lancez ce même sort sur tous les chandeliers éteints que vous rencontrerez dans la zone afin de les allumer et de libérer le passage vers la suite (deuxième branche en partant de la droite). Recharger vos jauges à la stèle et préparez-vous ensuite pour un nouveau boss.

Boss : Candélabracadabra
Comme vous vous en doutez et comme Lumi vous le rappelle de toute manière, le sort le plus utile ici est Trait de lumière et vous ne devez utiliser quasiment que ça puisque les familiers qui attaquent au corps-à-corps sont peu efficaces. Prenez garde comme toujours aux attaques du boss et si possibles récupérez les orbes bleues voire dorées pour infliger suffisamment de dégâts au monstre sans avoir à utiliser de café pour regagner des points de magie. Le combat est plutôt long mais au final avec cette technique tout devrait bien se terminer.

033 - Arthur et Pécari

Maintenant que vous avez Lumen en poche, rentrez au palais : Arthur vous quitte mais ne vous inquiétez pas vous le reverrez bientôt. En arrivant, l'Emporeur est bien mal en point et meurt dans les bras de Paco. Le Pécari du passé vous sera cependant utile avant votre retour dans le présent : utilisez Cueille-coeur pour lui prendre un peu de foi puis lancez Faille temporelle pour la seule fois de votre vie. De retour dans le présent, utilisez Passe-coeur pour donner à Pécari la foi dont il a besoin. Tout rentre alors dans l'ordre et il vous suggère même la prochaine étape de votre périple : chercher Kubilai, le roi des Pirates du ciel.

034 - Roi des Pirates du ciel

Il est temps de reprendre la mer direction le Mont d'Ukrâne ! C'est en effet là que se situe le repaire des Pirates du ciel, vous pouvez accoster un peu plus bas et grimper la colline pour atteindre l'entrée en forme de crâne. Là, dirigez-vous vers le vaisseau volant mais recherchez-vous juste avant à la stèle sur le chemin car un boss inopiné va survenir.

Boss : Dragon Rouge
Encore une fois les conseils de Lumi vous seront précieux puisque la meilleure manière de détruire le dragon est d'utiliser le Tir venin de Faco qui ne marche pas à chaque fois cependant, loin de là même. En attendant, défendez avec le reste de l'équipe et dès que le dragon est touché, passez en attaque générale pour lui faire un maximum de dégâts.

035 - Un dragon cloué au sol

Une fois que le Roi vous aura montré la carte des pierres magiques, il restera un problème : la seule façon d'atteindre l'île indiquée sur la carte est de monter un dragon, or celui-ci est bien mal en point. Approchez-vous de lui un peu plus loin dans la caverne et utilisez le sort Natura Lingua pour engager le dialogue. Encore une fois, il va falloir chercher la solution à son problème dans l'autre monde et donc se servir de Portail. A Motorville, commencez par parler à Myrta pour lui demander des indices sur l'endroit où trouver l'âme soeur du dragon. Heureusement Gengis arrive aussi sec et vous devrez vous adresser à lui avec Natura Lingua : son maître a des soucis visiblement puisque son coeur brisé a été infesté d'un cauchemar !

Boss : Cauchemar d'Aurelian
Ce boss n'est pas bien compliqué à vaincre étant donné qu'il est sensible à la fois au corps-à-corps et à la magie (Trait de lumière notamment). Pensez juste à vous mettre en défense générale quand il lance Pluie des ténèbres et sinon attaquez-le autant que possible jusqu'à ce qu'il meure.

A présent, revenez au repaire des Pirates du ciel et demandez de son assurance à Kubilai, il vous donnera au passage deux pages de l'almanach. Retournez encore à Motorville et cette fois-ci lancez Passe-coeur pour rendre à Aurélian l'assurance qu'il lui manque. Avant de repartir, dirigez-vous vers la boutique de madame Eugénie pour rencontrer Léna. Revenez une dernière fois dans le monde de Ni No Kuni et adressez-vous à Kubilaï qui vous fera don de son dragon rétabli.

Lumen vs. Shadar

036 - Sur le dos d'Aerouant

Allez à l'île indiquée sur la carte grâce au dragon et interagissez avec la stèle : des écritures nazcaä que Lumi déchiffre pour vous indiquent que les pierres ne sont pas ici ... retour au repaire des Pirates donc. Il fallait en fait lancer le sort Reminiscence sur la carte pour révéler les véritables emplacements des pierres magiques.

037 - Les trois gardiens

Cette fois-ci, vous savez vraiment où chercher les trois pierres et en prime vous avez le choix de l'ordre. Dans cette solution nous commencerons par le monde glacé car c'est la pierre la plus longue à obtenir. Pour commencer, montez sur Aerouant et dirigez-vous vers l'ouest, sur l'île de Polaria. Si vous tentez d'aller directement à la Grotte scintillante un yulti vous en empêchera, faites donc un détour par Inuktituk, la ville toute proche. Parlez au professeur dans l'igloo du chasseur de primes puis passez une nuit à l'auberge avant de pouvoir aller véritablement à la Grotte au nord.

A l'entrée de la Grotte, sauvegardez directement, vous en aurez besoin car il y a beaucoup de créatures et même si la plupart sont sensibles au feu ou au corps-à-corps, la mort n'est jamais bien loin vu la quantité de dégâts qu'ils vous infligent. A un moment, vous serez bloqués par un fossé trop large, Lumi vous suggère alors de faire tomber les glaçons du plafond pour créer un passage intermédiaire ce qui se réalise avec le sort Onde de choc. Finalement quand vous vous serez extirpé de ce méandre de galeries, vous arriverez face à un nouveau boss...

Boss : Cerboréas
Bien que pas particulièrement difficile, ce boss est certainement le plus long du jeu, interminable même, surtout si vous n'êtes pas particulièrement haut niveau. Son attaque Tempête de neige est un vrai calvaire car elle intervient très rapidement, il faut vraiment être à l'affut pour avoir le temps de se défendre et ordonner à son équipe de faire de même. Sinon bien évidemment, le boss est sensible au feu, Boule de feu d'Oliver est donc particulièrement indiqué. Prévoyez quand même des réserves de café pour recharger vos points de magie et surtout, prenez votre mal en patience !

Maintenant que nous avons une pierre en poche, attaquons-nous à la deuxième, dans le Palais des larmes. Reprenez bien sûr Aerouant pour aller sur la côte aux naufragés, à l'ouest de Port-Maillot. Immédiatement en entrant, les héros seront changés en grenouille ! Suivez donc une autre grenouille en évitant les monstres qui rodent bien que vos familiers soient toujours parés au combat. Dès que vous reprenez votre forme normale, explorez un petit peu les lieux pour y trouver une grenouille géante dans une cellule et écouter son histoire.

Peu après, une énigme se présentera et il suffit juste d'utiliser Marionnettiste pour inverser les deux statues à côté de la porte (les plaques avec les grenouilles ne servent en fait à rien). Cela aura pour effet de vider l'eau de la salle principale et vous pourrez vous approcher du coffre placé sous l'escalier. Attention, une zone de sortilège se situe juste devant, pour ne pas être affecté vous devez utiliser Lévitation. La clé en poche, vous pouvez remonter pour ouvrir la grande porte et affronter le Roi serpent.

Boss : Aapep
Suivez également le précieux conseil de Lumi pour ce boss et utilisez le sort Lest pour stopper le boss quelques instants et envoyer toutes vos forces dans la bataille. Cela devrait vous permettre de récupérer des orbes dorées voire vous laisser le temps de reprendre votre santé bien que les attaques du cobra ne soient pas particulièrement dangereuses. Sinon, tous les sorts de feu et le corps-à-corps sont relativement efficaces contre ce boss donc vous ne devriez pas avoir trop de problèmes à le vaincre de toute manière.

Passons maintenant à la dernière pierre, qui se situe sur un vaisseau fantôme qui fait des allers retours au nord d'Automnia. Pour l'atteindre vous devez nécessairement utiliser le bateau, Aerouant peut prendre quelques vacances pendant ce temps. Sur place, vous aurez un premier combat contre un monstre théoriquement puissant que vous exécuterez en quelques instants vu sa faible résistance (30 secondes pour ma part). Vient ensuite un autre combat contre un boss.

Boss : Cap'taine Carcasse
Pas bien compliqué non plus, ce boss se finit en quelques minutes à coup de Trait de lumière ou de familiers au corps-à-corps. Ses attaques peuvent soit vous endormir, soit vous voler de la vie mais ça ne complique qu'à peine les choses.

038 - Les pierres de Lumen

Maintenant que vous avez en votre possession les pierres, un autre problème se présente : elles sont beaucoup trop

grosses pour Lumen ! Vous devez donc aller à Kassler pour demander l'aide de Pécari au palais imporial. L'idée qu'il vous suggère est de retrouver Khoulann, la dernière Grande Sage pour lui demander son avis, malheureusement cela fait fort longtemps que personne ne l'a vu.

039 - La reine des Cieux

En sortant du palais, vous croiserez comme par hasard le fantôme d'une étrange guerrière. Pour lui parler, utilisez Spirite (qui vous est donné par Horace à Carabas). Celle-ci vous donne justement la localisation du royaume perdu (qui était en fait juste à côté de Kassler). Volez donc avec Aerouant jusqu'à la ville de Perdida. Allez maintenant vous adresser aux personnages dans la maison sur la gauche pour en savoir plus sur la reine puis revenez au centre pour assister à une cérémonie qui va tourner court ...

Boss : Cauchemar de Khoulann
Attention à ce combat qui risque de vous donner du fil à retordre ! Les attaques du cauchemar sont en effet très puissantes, notamment pluie diluvienne mais en vous défendant bien, vous obtiendrez des orbes dorées de temps en temps. Bien sûr, pensez à vous soigner régulièrement et n'hésitez pas non plus à utiliser votre sort Trait de lumière qui est efficace contre ce type d'ennemi.

A la fin du combat, Shadar intervient mais vous pourrez sauver le coeur brisé de la reine en prélevant de l'amour chez Kubilai (qui l'eut cru).

040 - Le pouvoir de Lumen

Dès que vous êtes prêt, retournez voir la reine qui arrangera votre problème de baguette et vous offrira même des sorts très utiles dont Invocation et Guérison. La prochaine étape n'est autre que le marais aux miasmes mais avant de vous y rendre vous devez disposer d'un clairon. Commencez par rendre visite à la reine Eugénisse d'Al-Mameuh pour qu'elle vous donne la bûche sacrée puis dirigez-vous vers Carabas pour que le roi Sacha s'occupe de la tailler.

041 - L'ambition de Phil

Catastrophe ! A peine arrivé devant le palais que Myrta se fait voler la bûche sacrée : allez parler au Serregent pour qu'il vous informe que le voleur lui a déjà revendu mais il ne veut pas vous la rendre sans preuve. Cherchez donc le souriceau sur les terrasses de la ville (accessibles par un escalier circulaire). Le rongeur refuse de vous la rendre mais qu'importe, vous avez reconnu son âme soeur, à savoir l'ami Phil. Un petit voyage à Motorville s'impose donc pour régler ce problème.

Boss : Cauchemar de Phil
Comme on pouvait s'y attendre, Phil a en fait le coeur brisé et est infesté d'un cauchemar. Encore une fois l'abus de Trait de lumière est recommandé tout en prenant garde aux attaques du boss donc Pluie terrifiante. Le corps à corps est également possible mais moins efficace. En somme, le combat devrait être assez long mais pas bien difficile pour autant.

Le cauchemar disparu, vous pourrez parler à Phil et pour une fois, le sentiment pour réparer le coeur brisé vient directement de vous ! Maintenant que le problème est réglé dans ce monde, retournez voir Plip qui avouera son méfait au commerçant. Vous reprenez la possession de la bûche sacrée et pourrez l'amener au roi Sacha.

042 - Le Clairon

Une fois que Sacha aura taillé la bûche sacrée, rendez-vous à Kassler pour que Pécari y apporte la touche finale. Une petite révélation aura lieu, bien que très attendue et vous obtiendrez, définitivement cette fois, le Clairon. En route pour le Marais aux Miasmes maintenant !

043 - Marais aux Miasmes

Vous êtes enfin prêt pour aller à la rencontre de Shadar mais avant, si vous le n'avez pas déjà fait, il est fortement conseillé de faire monter les niveaux de vos personnages et familiers, notamment en les faisant évoluer. La dernière partie du jeu est en effet assez corsée et pour ne pas avoir de mauvaise surprise, mieux vaut être prêt. Quand ce sera

fait, parlez à la reine de Perdida pour entrer dans le marais au Miasmes, lieu de passage vers la Nécropole du Néant où réside Shadar. Sur le chemin, utilisez le sort Lévitation pour éviter les flaques de poison plutôt pénibles.

Boss : Vilecoeur
Avant même d'avoir atteint la Nécropole du Néant, vous êtes interrompu par la créature de Shadar, Vilecoeur. Rassurez-vous, le boss n'a rien de compliqué, il ne fait pas beaucoup de dégâts et n'est pas très résistant. Utilisez la méthode que vous voulez sans oublier de vous défendre de temps en temps et sa vie fondra comme neige au soleil.

044 - L'émissaire de l'ombre

Après une longue série de cinématiques importantes pour l'histoire, Oliver revient finir le travail contre Vilecoeur mais cette fois-ci est encore plus simple avec l'aide du sort Lumen. Pas besoin de plus d'explications, lancez deux fois le sort et le combat est plié. Retournez ensuite traverser le Marais aux Miasmes et cette fois-ci allez jusqu'au bout, dans la forteresse de Shadar.

A l'intérieur, plusieurs petites énigmes se présenteront, pour les deux premières il suffit de suivre les étoiles pour allumer des boules lumineuses faisant apparaître les escaliers manquants. Juste après, une salle très étrange vous donne le tournis puisque la caméra tourne à mesure que vous montez les escaliers : il y a plusieurs coffres à trouver et la sortie est tout en haut derrière une grande porte. Passez la salle circulaire suivante et allez à gauche pour activer un nouvel orbe qui fait apparaître un escalier un peu plus loin. Allez là-bas et interagissez avec l'objet pour qu'un nouvel escalier apparaisse dans la salle circulaire visitée plus tôt.

Boss : Shadar
Nous y voilà enfin, le combat contre l'émissaire de l'ombre. En fait Shadar n'est pas particulièrement impressionnant, certes il a de puissantes attaques mais avec l'aide de Lumen vous l'éliminerez plutôt rapidement finalement. Le souci c'est qu'il n'est pas seul ! Après l'avoir tué, il enverra son chevalier des Ténèbres, la technique reste la même mais vous aurez certainement besoin de café pour reprendre quelques points de magie. Après celle-ci viendra une troisième forme, nettement plus impressionnante mais moins dangereuse si vous veillez à esquiver ses attaques. Cela dit, vous êtes maintenant un expert et après avoir utilisé encore et encore le sort Lumen, vous vous en sortirez sans égratignure (ou presque).

La Sorcière céleste

045 - Nouveau départ

Tout est fini (enfin presque), c'est la fête à Carabas ! Rejoignez le roi Sacha au palais de Carabas pour célébrer le départ d'Oliver. A moins bien sûr que de nouveaux ennuis ne surgissent d'en haut ...

046 - L'espoir en cendres

Alors que la paix était revenue dans le monde de Ni No Kuni, une pluie de cendres s'est abattue et a transformé tout le monde en zombie. L'espoir est cependant encore permis et cet espoir s'appelle Léna qu'il va vous falloir chercher à Motorville. Après l'avoir ramené, celle-ci dispose visiblement d'un pouvoir qui vous sera utile pour tout ça, il est donc temps d'aller nettoyer les trois villes principales du monde, en commençant par Carabas. Notez que bien évidemment, tous les zombies sont sensibles à Lumen ou aux sorts de feu.

047 - Léna intègre l'équipe

Allez donc au palais de Carabas pour y combattre le Roi Sacha sous une forme zombifiée, le combat est long et harassant malgré l'utilisation abusive que vous ferez de Lumen car le roi a deux formes. Utilisez donc bien sûr vos provisions pour regagner vie et magie. Faites de même avec la reine Eugénisse à Al-Mameuh. Dans sa deuxième forme, utilisez Lest pour la clouer au sol et pouvoir l'enchaîner au corps à corps. Pour le troisième boss qui est Porco Loco à Kassler, utilisez l'invocation d'Aquavolt car le monstre est faible face aux sorts de type Tempête.

048 - Le continent perdu

Maintenant que les villes ont été nettoyées, partez pour Nazcäa, le continent perdu à dos d'Aerouant. Vous ne pouvez vous poser que sur le symbole de dragon à l'est de l'île et devrez donc faire le tour pour atteindre les ruines de l'Ara Memoriae. Posez alors les trois fleurs aux emplacements de la zone puis interagissez avec l'autel central pour lancer une cinématique.

049 - L'unité du monde

Rien à signaler dans ce chapitre, si ce n'est que c'est votre dernière chance de gagner des niveaux ou de remplir des quêtes secondaires avant l'affrontement final.

050 - L'affrontement final

Vous êtes fin prêt, à l'assaut de la tour d'Ivoire de la sorcière céleste ! L'intérieur de la tour étant plutôt labyrinthique, suivez les couloirs en direction de l'étoile, en passant par les téléporteurs près des robots notamment. Notez que vous pouvez traverser les fines corniches, que ce soit pour atteindre des coffres ou simplement continuer le chemin.

Boss : Gallus
Un boss surprise fait son apparition, il s'agit de Gallus l'un des Zodiarques qui souhaite vous tester avant de vous remettre sa baguette. La difficulté vient principalement du fait qu'il envoie plusieurs types d'attaques et que vous ne pourrez donc plus (si vous le faisiez précédemment) sélectionner de familier résistant à un type. En bref, restez avec Oliver à utiliser vos puissants sorts Lumen et Noctus tout en défendant dès que Gallus prépare une attaque.

A la fin de ce combat, Gallus vous remet Astréa sa puissante baguette, n'oubliez pas de l'équiper ! Poursuivez votre chemin dans la tour en n'oubliant pas d'utiliser les sorts de Tempête contre les robots et le corps-à-corps contre les autres car à moins que vos réserves de café soient immenses, il vaut mieux économiser vos points de magie pour le combat final. Au bout de la route, Séléna, alias la Sorcière céleste vous défie pour un ultime et long combat...

Boss : Séléna
Bien évidemment, Séléna va prendre plusieurs forme dans cette bataille et bien évidemment votre sort le plus utile sera une nouvelle fois Lumen. Plus que jamais, défendez-vous lorsque celle-ci lance ses attaques spéciales particulièrement dévastatrices. Sous sa première et seconde forme, tout devrait bien se passer mais après la cinématique, le côté obscur de la Sorcière revient à la charge avec cette fois-ci plein de petits satellites. Vous êtes aidé par Séléna dans cette dernière bataille qui vous rappellera forcément celle contre Merméduse bien que cette fois-ci vous disposiez de Noctus qui est un puissant sort qui blesse tous les ennemis, lancez-le plusieurs fois pour faire disparaître les sattelites. Inutile de le préciser mais vous pouvez bien sûr utiliser vos plus puissants objets comme les fioles qui redonnent de la vie à toute l'équipe. Un combat bien long mais que vous finirez sans peine avec toute l'expérience que vous avez accumulé depuis le début du jeu.

Après les dernières cinématiques, le traditionnel générique puis vous pourrez sauvegarder votre partie en revenant juste avant le combat final. Cela vous laissera le temps de finir les quêtes secondaires que vous auriez mis de côté avec en prime quelques nouveaux sorts à ajouter à votre collection.

COMMENCER UN COMBAT DE MANIÈRE AVANTAGEUSE

Aborder un combat en se glissant dans le dos d'un ennemi confère un avantage de taille puisque ceux-ci ne peuvent pas attaquer avant un certain laps de temps, le point d'exclamation au-dessus de la tête de l'ennemi devient orange si vous avez engagé le combat par surprise. La récompense « Ni vu ni connu » des Cartes du Mérite vous permet même de vous faufiler plus facilement dans le dos d'un ennemi. Déterrer un objet (représenté par des étoiles scintillantes) fige les ennemis alentours et vous permet de vous faufiler encore plus facilement dans leur dos, ils restent figés jusqu'à ce que le message indiquant quel objet vous avez déterré disparaisse. Les objets à déterrer réapparaissent toujours aux mêmes endroits quelques minutes plus tard, vous pouvez donc refaire cette technique autant de fois que vous le voulez.

Nier

© Square Enix / Cavia 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

L'amateur de combos

Enchaînez cinquante attaques.

Le magicien

Apprenez tous les sorts.

L'orfèvre des mots

Obtenez la moitié des qualificatifs.

L'homme à tout faire

Accomplissez dix quêtes.

Le touche-à-tout

Accomplissez vingt quêtes.

Le bien nanti

Amassez 1 000 000 G.

Le guerrier érudit

Lisez la dernière séquence de type "roman" du jeu.

Argent

Le maître des combos

Enchaînez cent attaques.

L'arsenal

Trouvez toutes les armes.

Le maître des quêtes

Accomplissez trente quêtes.

Le roi du temple oublié

Vainquez un certain boss en moins de deux minutes et demie.

L'ami dévoué

Vainquez un certain boss en moins d'une minute.

Le dominateur des robots

Vainquez un certain boss en moins de quatre minutes et demie.

Le destructeur de l'Aire

Vainquez un certain boss en moins de huit minutes et demie.

Le gardien de Façade

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

Le droit de passage

Vainquez un certain boss en moins de deux minutes et demie.

L'hymne funèbre du héros

Vainquez un certain boss en moins de deux minutes.

Le déchireur d'âmes

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

L'autodafé

Vainquez un certain boss en moins d'une minute et demie.

Le seul et unique souverain

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

Le lien indissoluble

Vainquez un certain boss en moins de trois minutes et demie.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

VOIR LES 4 FINS DU JEU

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu, on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

MONTER UN SANGLIER

L'une des premières quêtes que l'on vous confie sur le marché du village consiste à vaincre un sanglier sur la plaine septentrionale. Après l'avoir vaincu, allez chercher votre récompense pour obtenir un objet qui vous permet d'appeler les sangliers à volonté. Vous pourrez alors monter dessus pour vous déplacer plus rapidement en piétinant les ombres que vous croiserez en chemin.

TOUTES LES ARMES

Toutes les armes peuvent être obtenues dans la seconde partie du jeu. Les avoir toutes vous permet d'accéder aux fins C et D, à condition d'avoir déjà vu les fins A et B.

Lame sans nom

Obtenue automatiquement.

Fleur de Lys

Vendue par le forgeron du village pour 2400 G.

Nirvana

Contenue dans une caisse près des escaliers du temple perdu.

Lune levante

Obtenue automatiquement.

Réincarnation

Obtenue automatiquement.

Griffe du dragon

Vendue par le forgeron de Façade pour 8400 G.

Lame traîtresse

Contenue dans une caisse du manoir hanté, juste avant le boss.

Fléau

Vendue par le forgeron du village pour 16800 G.

Allégeance

Obtenue automatiquement.

Ancien suzerain

Obtenue automatiquement.

Epée du phénix

Vendue par le forgeron de Littoral pour 31200 G.

Cri dédaléen

Récompense de la quête "Un pont en péril".

Tube de fer

Récompense de la quête "La pierre magique".

Kusanagi

Obtenue automatiquement.

Hache du bourreau

Vendue par le forgeron du village pour 19200 G.

Croc jumeau

Contenue dans une caisse du laboratoire du manoir.

Hache souillée

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Monarque

Contenue dans une caisse du temple perdu, juste avant le boss.

Volonté de fer

Obtenue automatiquement.

Glaive du phénix

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, dans la salle des oiseaux.

Ode dédaléenne

Récompense obtenue en terminant d'abord la quête "L'ombre scellée" puis "Le sommeil des rois".

Fugacité

Obtenue automatiquement.

Usurpateur

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Impératrice

Contenue dans une caisse du temple perdu.

Soleil levant

Vendue par le forgeron de l'Aire pour 21600 G.

Malédiction

Contenue dans une caisse de la montage des robots, juste avant le boss.

Trident béni

Vendue par le forgeron de Façade.

Lance draconienne

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, juste avant l'escalier en colimaçon.

Pertuisane du phénix

Vendue par le forgeron de Façade.

Ire dédaléenne

Récompense de la quête "La carte abimée".

LES PUITS DE SABLE

Dans la deuxième partie du jeu, allez parler à l'un des gardes royaux de Façade, juste après avoir obtenu l'arme Réincarnation. Il vous autorisera à emprunter les puits de sable qui sont disséminés dans le désert. Poussez la pierre qui les surplombe pour en ouvrir l'entrée. Vous pourrez alors vous téléporter directement d'un puits à un autre.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Prologue

Note : Conformément aux instructions données par Square Enix, nous ne pouvons pas vous proposer d'images ni de vidéos pour illustrer cette solution.

Dès que vous commencez le jeu, vous devez apprendre les techniques d'attaque, d'esquive et de magie. Lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran et attaquez les ennemis qui arrivent pour commencer le didacticiel.

Après une courte scène cinématique, apprenez les esquives et éliminez les quelques ennemis. Ensuite, vous allez apprendre à jeter des sorts magiques. Utilisez les sorts au fur et à mesure que vous augmentez de niveau et abattez toutes les ombres. Dans cette section, la magie est illimitée donc abusez des attaques magiques et achevez les adversaires que vous affrontez. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte et préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Grande ombre
Dans ce premier combat, abattez d'abord les petites ombres puis occupez-vous du boss. Effectuez une attaque et enchainez avec une esquive pour fuir sa riposte. Lancez des sorts magiques, effectuez quelques frappes et acharnez-vous sur l'ombre. Une fois qu'elle est assommée, visez son point faible se trouvant sur la tête, effectuez une attaque magique et abattez ainsi ce boss.

Une fois que ceci est fait, entrez dans l'immeuble en ruine et retrouvez la fille.

Chapitre 1 : Le Village

Après la scène cinématique, discutez avec Yonah et descendez les marches, à gauche. Récupérez les deux objets dans l'étagère, ouvrez la porte et sortez. Descendez la pente vers la gauche, repérez le point de sauvegarde indiqué en bleu sur la mini carte et sauvegardez.

Avancez vers le nord-ouest jusqu'à la fontaine, discutez avec la jeune femme qui joue de la musique puis remontez la montagne (à droite) et atteignez la bibliothèque. Allez jusqu'à la croix rouge sur la mini-carte et accédez ainsi à la bibliothèque.

Montez les escaliers au centre, repérez les deux portes à droite et à gauche et entrez dans celle qui est déverrouillée. Discutez avec Popola, obtenez la carte de la plaine et sortez. Discutez avec Yonah près de la porte de sortie et quittez la bibliothèque.

Descendez la montagne, avancez à droite vers le nord et passez le grand portail. Suivez le chemin étroit de la montagne jusqu'à la plaine et trouvez plusieurs moutons. Attaquez les moutons pour les abattre, récupérez la laine et la viande puis rebroussez chemin jusqu'au village. Attaquez les trois ombres qui vous bloquent le chemin, éliminez-les et retournez au village.

Avancez à droite, traversez le petit pont pour entrer dans la citadelle du village et parlez à l'Apothicaire sur votre gauche. Vendez la viande de mouton, achetez au moins trois herbes médicinales et retournez à la bibliothèque.

Entrez dans la bibliothèque, allez voir Popola pour lui remettre les herbes et sortez. Retournez dans votre demeure pour voir Yonah, montez et discutez avec elle.

Le lendemain matin, sortez de la maison et allez voir Popola dans la bibliothèque. Discutez avec elle puis sortez. Retournez là où vous aviez abattu les moutons, avancez à gauche jusqu'au pont brisé et abattez les ombres qui vous attaquent.

Ensuite, retournez à la bibliothèque et parlez avec Popola. Après la discussion, retournez chez vous et montez à l'étage pour voir Yonah qui n'est plus sur place. Retournez voir Popola pour en discuter avec elle puis sortez.

Le temple oublié

A présent, allez vers l'Est de la carte et approchez-vous de la grande porte qui mène au temple oublié. Examinez l'objet brillant devant la porte, ramassez le ruban de Yonah et entrez.

Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Abattez les quelques chèvres, grimpez à l'échelle à droite et remontez la pente de la montagne.

Dès que vous apercevez le temple, descendez la pente (à gauche), passez sous un tunnel et détruisez une caisse pour obtenir une herbe médicinale. Ensuite, continuez à descendre et traversez le grand pont qui mène au temple.

Une fois à l'intérieur du temple, montez les escaliers en colimaçon, détruisez une caisse à mi-chemin et récupérez la carte du temple. Remontez jusqu'à l'étage, entrez par la brèche dans le mur et avancez à droite jusqu'au fond. Récupérez la clé en bronze, rebroussez chemin et ouvrez la porte qui se trouve au début du couloir.

Entrez, abattez plusieurs ombres et continuez jusqu'au balcon suivant. Entrez par la prochaine porte plus loin, passez d'une pièce à l'autre et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une échelle. Escaladez-la, avancez sur la passerelle et récupérez l'Arme Nirvana dans la caisse. Equipez-vous-en, montez à la seconde échelle et abattez d'autres ombres plus loin.

Ouvrez la porte à droite, passez à nouveau d'une pièce à l'autre et abattez les ennemis que vous rencontrez. Continuez vers la prochaine porte, entrez et repérez deux portes dans une même pièce.

Prenez la porte de droite, sortez et traversez la passerelle jusqu'aux ruines. Dès que vous arrivez aux ruines, suivez le chemin d'en face et repérez un bloc bleu. Déplacez ce bloc au bout du chemin à gauche, placez-le près de l'échelle brisée et utilisez-le pour atteindre le rebord élevé. Avancez, grimpez à l'échelle suivante, suivez le chemin de droite et descendez deux longues échelles plus loin.

Sauvegardez votre progression dans cette cour, ouvrez la grande porte et entrez. Vous êtes alors attaqué par plusieurs ombres. Ignorez-les, approchez-vous des deux gardes qui bloquent l'accès à Yonah et brisez le cercle lumineux en l'attaquant. Par la suite, récupérez le livre mystérieux entre les gardes et utilisez-le pour attaquer les ombres.

Une fois que vous avez éliminé assez d'ombres, les deux gardes se réveillent et vous attaquent.

Boss : Les gardiens du temple
Utilisez vos nouvelles compétence acquises grâce au Grimoire de Weiss et attaquez-les. Il est très important d'esquiver leurs attaques et d'enchainer avec un combo d'attaques en mêlée et magiques. Occupez-vous de l'un des gardes, attaquez-le et effectuez des attaques magiques. Lorsqu'il est assommé, attaquez-le rapidement avant que le laps de temps ne s'achève et abattez-le. Par la suite, occupez-vous du second gardien et évitez ces frappes puissantes. Utilisez les herbes médicinales si vous êtes blessé.

Après le combat, allez voir Yonah et discutez avec elle.

Chapitre 2 : La ville de l'Aire

De retour chez-vous, complétez la discussion avec Weiss et sortez de la maison. Allez près de la fontaine et discutez avec Devola la femme qui joue de la musique. Ensuite, allez voir Popola dans la bibliothèque, parlez-lui et sortez.

Allez vers la plaine Septentrionale, avancez vers l'ouest et entrez dans le tunnel de chemin de fer qui mène vers la ville de l'Aire. Suivez le chemin des rails jusqu'à la sortie du tunnel et sauvegardez votre progression.

L'Aire

Traversez le pont, éliminez des ombres sur la plateforme et traversez la passerelle suivante. Poursuivez à droite, montez à l'échelle et avancez à gauche. Traversez le long pont, abattez d'autres ombres en chemin et grimpez à l'échelle de droite.

Parlez au grimoire devant la maison du chef, examinez la porte puis rebroussez chemin jusqu'àau tunnel. A l'intérieur de ce tunnel, approchez-vous de la tente de gauche et examinez le collier de fleurs. Tout de suite après, vous serez attaqué par une jolie femme.

Effectuez des esquives et utilisez votre arme pour vous défendre car les attaques magiques ne sont pas très efficaces. Avant que la jauge de santé de la femme ne s'achève, un grand ennemi arrive et vous devez le combattre à deux.

Boss : Lézard Géant
Dans ce combat, visez les pattes du lézard et attaquez-les avec votre arme. Faites attention à ses attaques en forme d'onde de choc, sautez dans les airs pour les esquiver ou fuyez. Reprenez les assauts sur les pattes et chargez jusqu'à ce que sa jauge s'achève. A ce moment, frappez rapidement le point faible sur sa tête et achevez-le avant qu'il ne se relève.

Après le combat, revenez vers la plaine Septentrionale et choisissez d'aller voir Popola dans la bibliothèque. Discutez avec elle à propos du remède puis une seconde fois pour accepter une quête.

Quêtes

La cueillette
Emplacement : Parlez à Popola qui se trouve dans son bureau dans la bibliothèque.
Cheminement : Achetez deux herbes médicinales chez l'apothicaire ou trouvez-les, puis donnez-les à Popola.

Bibliophile
Emplacement : Allez voir la fille qui se trouve à l'étage supérieur de la bibliothèque et parlez-lui pour commencer la quête.
Cheminement : Prenez le premier livre qu'elle vous donne, faites le tour de l'étage supérieur et placez-le dans l'étagère qui se trouve à gauche des marches. Ensuite, revenez la voir pour prendre un second livre et placez-le dans l'étagère du rez-de-chaussée.

Une fois que vous aurez complété cette quête, sortez de la bibliothèque et allez au village.

Les oeufs cachés

Emplacement : A l'entrée du village, parlez avec l'apothicaire pour commencer cette quête.
Cheminement : sortez du village, allez près de la fontaine et fouillez les points lumineux près des arbres pour trouver des oeufs. Remettez-les à l'apothicaire et obtenez votre récompense.

La bonne cuisine à l'ancienne
Emplacement : A l'entrée du village, avancez à droite et repérez les deux femmes assises sur le banc.
Parlez avec l'une d'elles et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez à la plaine Septentrionale, attaquez 10 moutons, récoltez leur viande et ramenez-la à la jeune femme.

Chasse au sanglier
Emplacement : A l'entrée du village, parlez au vieillard assis sur la caisse et acceptez sa quête.
Cheminement : Prenez le chemin de la plaine Septentrionale, avancez à l'Ouest et repérez le sanglier aux alentours du chemin de fer qui mène vers l'Aire. Pour le battre, grimpez sur l'une des roches pour esquiver son attaque et l'assommer. Descendez rapidement pour l'attaquer puis faites la même opération à nouveau. Répétez toujours cette technique jusqu'à ce que le sanglier abdique puis retournez voir le vieil homme pour obtenir votre récompense. Désormais, vous pouvez monter sur un sanglier et l'utiliser pour vous déplacer rapidement.

Attention : fragile !
Emplacement : Parlez avec l'un des deux gardes qui se trouvent devant le grand portail qui mène à la plaine Septentrionale.
Cheminement : En escaladant les échelles de la ville de l'Aire, remarquez le domicile du chef sur votre chemin puis frappez à sa porte. Ensuite, revenez voir le garde et achevez ainsi cette quête.

La requête du garde
Emplacement : le garde se trouve près de la grande porte qui mène à la plaine Septentrionale.
Cheminement : Retournez au village, dépassez la taverne et parlez à la femme du marchand d'armes qui se trouve sur votre gauche.

Le coursier
Emplacement : A l'entrée du village, parlez à la fleuriste près de l'arbre, à droite.
Cheminement : Allez auprès du marchand du Littoral, achetez trois bulbes de Tulipe et remettez-les au fleuriste.

Un remède traditionnel
Emplacement : Dans le village, entrez dans la taverne qui se trouve sur votre gauche et parlez avec la serveuse.
Cheminement : Vous devez trouver, ou acheter, trois herbes médicinales, trois noix et trois osmondes. Allez chez l'apothicaire pour acheter les herbes médicinales, chez le magasinier pour acheter les noix et allez voir le magasinier du littoral pour acheter les osmondes. Retournez dans la taverne pour les remettre à la serveuse et obtenez le remède. Enfin, il ne vous reste plus qu'à donner le remède à sa grand-mère qui se trouve près de la fontaine à l'extérieur du village.

Chapitre 3 : La montagne des robots

A présent, revenez à la plaine Septentrionale et avancez tout droit vers la falaise. Descendez via une pente sur la droite et grimpez aux échafaudages du pont. Remontez jusqu'au pont brisé, traversez-le par la gauche et ouvrez la porte métallique.

Avancez tout droit puis entrez dans la baraque qui est sur votre gauche. Discutez avec les deux habitants et récupérez la carte des montagnes. Ensuite, suivez le chemin principal, prenez à gauche et continuez tout droit jusqu'à l'entrée de la forteresse.

Entrez, grimpez à la passerelle et descendez de l'autre côté. Affrontez un premier robot, fuyez-le lorsqu'il explose et suivez le chemin.

Déplacez le bloc à gauche, utilisez-le pour atteindre la passerelle élevée et avancez jusqu'à la pièce suivante. Affrontez deux robots puis suivez le chemin qui est au nord. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois autres robots puis plusieurs autres dans le prochain couloir.

Au prochain croisement, prenez à droite et avancez vers la prochaine pièce. Abattez d'autres robots, attendez que la porte d'en face s'ouvre et entrez dans la pièce qui est située à l'extrême gauche de la carte. Abattez tous les robots qui arrivent, récupérez ainsi les trois alliages de Titane et sortez de cette forteresse.

Retournez auprès du forgeron qui se trouve près de l'entrée et parlez-lui. Après la discussion, il vous donne le code d'accès à l'ascenseur.

Retournez donc dans la forteresse, allez vers le premier croisement et prenez à droite jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur et descendez au premier sous-sol.

Suivez le couloir, abattez plusieurs robots et avancez jusqu'à ce que vous soyez attaqué par un canon mitrailleur. Détruisez-le, récupérez la bombe qui apparait et placez-la devant la barrière fragile située dans le prochain couloir. Effectuez cette opération avant que la bombe n'explose et détruisez ainsi cette barrière.

Suivez le chemin, descendez dans le chariot et roulez. Faites avancer le chariot rapidement, utilisez le grimoire de Weiss pour repousser les robots quoi arrivent et traversez ainsi jusqu'à l'autre côté.

Entrez par la seule porte ouverte, détruisez les deux prochains canons et récupérez les bombes. Détruisez la première barrière fragile puis lancez la seconde bombe par-dessus le vide pour détruire la seconde barrière.
Enfin, effectuez un double sort au bord de la passerelle brisée et traversez ainsi le gouffre.

Suivez le chemin du couloir, ignorez les portes et continuez jusqu'à l'entrée de la grande arène. Sauvegardez votre progression et entrez.

Boss : Robot
Dans cet affrontement contre le grand robot, esquivez d'abord ses lasers en sautant par-dessus les faisceaux. Ensuite, effectuez des attaques magiques et lancez le javelot sur ces mains. Fuyez ses ripostes lorsque la main essaye de vous écraser et lancez constamment le javelot jusqu'à ce qu'elle soit détruites. Faites-en de même pour la deuxième.

Une fois que ces mains sont détruites, abattez les nombreux robots et canons à l'aide du Grimoire puis occupez-vous de votre ennemi principal. Evitez ses missiles en vous déplaçant constamment dans l'arène, prenez une bombe au sol, attendez que le robot ouvre sa gueule et lancez-la. Faites gaffe au rayon lumineux qui jaillit de la gueule du robot et répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que vous le détruisiez.

Après le combat, traversez le nouveau pont et entrez dans la pièce suivante. Remarquez la présence d'une femme allongée et récupérez le flacon de parfum. Ensuite, discutez avec les deux frères, dites-leur que leur mère est au ciel puis revenez au village.

Allez voir Yonah chez vous, parlez avec elle puis allez discuter avec Popola dans la bibliothèque. Une fois que la discussion est finie sortez de son bureau et allez au village. Acceptez les quêtes suivantes.

Chapitre 4 : Littoral

A présent, allez au sud du village et sortez par la grande porte. Suivez le chemin vers la gauche, utilisez un sanglier pour avancer rapidement et repérez un citoyen en train d'être attaqué par les ombres. Sauvez-le de ces ombres, parlez-lui puis poursuivez votre chemin vers l'ouest.

Dès que vous arrivez au Littoral, suivez le chemin qui vire à gauche puis tournez à droite. Descendez la pente, achetez la carte du littoral auprès du marchand et continuez jusqu'à la mer.

Discutez avec le pêcheur près du quai, obtenez une canne à pêche et une amorce puis revenez en arrière. Le poisson-shaman ne se trouve pas dans cet endroit, alors vous devez aller à la grande plage de l'ouest pour le pêcher. Rebroussez chemin, repérez une entrée à gauche et prenez-la pour atteindre la plage.

Approchez de la croix rouge sur la mini-carte, lancez l'appât, attendez que le poisson morde et appuyez sur la touche correspondante. Tirez sur la canne pour épuiser le poisson et dirigez le joystick vers le sens.

Une fois que le poisson est en votre possession, rebroussez chemin pour qu'une vieille dame vous intercepte. Discutez avec elle puis retournez en ville.

Traversez le petit fleuve, atteignez le bureau de poste se trouvant près du point de sauvegarde et entrez. Parlez au postier, récupérez une lettre pour la vieille femme et une autre pour Popola, puis sortez.

A présent, retournez vers la plage et remarquez que la vieille femme est allée vers le phare. Prenez le second chemin qui passe sous la montagne, montez la pente et atteignez le phare. Entrez, montez les escaliers et retrouvez la vieille femme au dernier étage. Donnez-lui la lettre, sortez et revenez au village.

NB : N'oubliez pas d'acheter 3 osmondes et 3 bulbes pour les deux quêtes que vous aviez acceptées plus tôt.

En revenant chez vous, discutez avec Yonah et donnez-lui le poisson pour qu'elle se repose. Le lendemain matin, reparlez avec Yonah et acceptez sa quête.

Quêtes

Le coursier (2ème partie)
Emplacement : une fois que vous avez complété la première quête, reparlez à la fleuriste et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez au marchand du Littoral, achetez de l'engrais et donnez-le à la fleuriste.

Attention fragile (2ème partie)
Emplacement : Allez près de la petite fontaine en face de l'apothicaire du village, parlez au vieil homme et acceptez la quête.
Cheminement : Allez jusqu'à la taverne du littoral sans effectuer de roulades ni de combats, donnez le colis au serveur de la taverne puis retournez au village pour obtenir votre récompense auprès du vieil homme.

Le chien égaré
Emplacement : Retrouvez un vieil homme près de la porte Sud du village et parlez-lui pour accepter la quête.
Cheminement : Allez au pont brisé de la plaine Septentrionale (celui qui mène à la montagne des robots), repérez le chien près de l'eau, abattez les ombres puis interagissez avec lui. Récupérez l'herbe dont il dispose, revenez voir le vieillard et racontez-lui ce qu'il s'est passé.

La ballade des jumelles
Emplacement : Dans la taverne, parlez avec le client et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez voir Popola dans la bibliothèque et parlez avec elle.
Celle-ci acceptera de chanter avec Devola dans le cas où vous lui apportiez une boisson spéciale. Pour cela, allez dans la taverne du Littoral située près de la mer et parlez au serveur. Ce dernier a besoin de 5 queues de souris et 5 queues de lézards pour réaliser la boisson spéciale. Allez chercher les queues de souris à l'entré de la forteresse des robots, les queues de lézard se trouvent sur la route de l'Est, et revenez au serveur de la taverne du littoral. Enfin, donnez cette boisson à Popola et achevez ainsi cette quête.

Le pêcheur solitaire
Emplacement : Allez voir le vieux pêcheur près du bord du littoral (celui qui vous a donné la canne à pêche et l'amorce) et parlez-lui.
Cheminement : D'abord, achetez plusieurs Arénicoles chez le marchand d'appâts et allez pêcher sur la petite plage, à droite du port. Dès que vous récoltez les 10 sardines, donnez-les au pêcheur.

Le pêcheur solitaire 2ème partie
Emplacement : Une fois que la 1ère partie est terminée, parlez au vieux pêcheur pour commencer la seconde quête.
Cheminement : Pour pêcher les 7 poissons-globes, achetez des arénicoles auprès du marchand d'appâts et utilisez-les pour pêcher sur la petite plage à droite du vieux pêcheur. Une fois que vous avez tous les poissons en main, reparlez au pêcheur pour toucher votre récompense.

Le pêcheur solitaire 3ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur dès que la seconde quête est achevée.
Cheminement : Vous devez pêcher 7 truites arc-en-ciel. Pour cela, utilisez une amorce et allez pêcher dans le petit lac

qui se trouve sous le grand pont brisé de la plaine Septentrionale.

Le pêcheur solitaire 4ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après avoir complété la quête précédente.
Cheminement : Allez sur l'un des trois petits bateaux se trouvant sur le chenal, utilisez une amorce et pêchez cinq daurades.

Le pêcheur solitaire 5ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après avoir terminé la pêche précédente.
Cheminement : Allez au petit lac qui se trouve près de l'entrée du village, utilisez une amorce et pêchez cinq perches noires pour le vieux pêcheur.

Le nouveau négociant
Emplacement : Allez au port du Littoral, repérez le marin dans le bateau et discutez avec lui pour commencer la quête.
Cheminement : Vous devez trouver 10 laines de moutons, 5 morceaux de caoutchouc et 10 peaux de chèvres. Allez au marchand du Littoral pour acheter les caoutchoucs, allez au marchand du village pour acheter les laines de mouton et rendez-vous à la route de l'est pour obtenir les peaux de chèvres.

La spécialité du chef
Emplacement : parlez au serveur de la Taverne du littoral.
Cheminement : Vous devez trouver les ingrédients suivants : 10 herbes médicinales, 10 sacs de blé et 10 sardines. Si vous avez complété la quête " le pêcheur solitaire ", vous pouvez acheter directement les sardines auprès du marchand d'appâts du Littoral. Le blé et les herbes médicinales se trouvent chez l'épicière et l'apothicaire du village. Une fois que vous avez acquis ces ingrédients, retournez vers le serveur et achevez ainsi cette quête.

Un remède salutaire
Emplacement : Une fois que vous avez complété la quête " Remède traditionnelle ", allez voir la femme dans la taverne et commencez sa seconde quête.
Cheminement : Allez à la ville de l'Aire, montez à l'échelle, à droite du pont, et traversez le grand pont. Partez à gauche du pont, allez près du coin de la maison du chef et récupérez l'oeil de l'aigle. Retournez le donner à la femme de la taverne, prenez le remède puis remettez-le à sa grande mère se trouvant près de la fontaine.

Yonah la cuisinière
Emplacement : Après avoir donné le poisson-shaman à Yonah, parlez-lui une seconde fois pour accepter la quête.
Cheminement : Vous devez chercher du blé et de la viande de cerf pour que Yonah puisse préparer le repas. Allez acheter le blé chez l'épicière, retournez vers la plaine méridionale et chassez le cerf pour récolter sa viande. Enfin, donnez-le tout à Yonah et achevez ainsi cette quête.

Bon appétit
Emplacement : Après la quête " spécialité du chef ", reparlez au serveur de la taverne du Littoral et acceptez cette quête.
Cheminement : D'abord, retournez au village et entrez dans la bibliothèque. Regardez l'étagère qui se trouve à gauche de l'entrée, récupérez un livre de cuisine et apportez-le au serveur de la taverne. Ce dernier vous demande alors 5 champignons, 5 riz et 5 requins. Allez acheter les deux premiers ingrédients chez l'épicière de Littoral puis pêchez les cinq requins en utilisant la sardine comme appât.

Chapitre 5 : Retour à l'Aire

A présent, vous devez retourner à l'Aire et sauver la Ville des Ombres. Partez donc vers la plaine Septentrionale, dirigez-vous à l'ouest et atteignez l'Aire.
Sauvez Kainé une seconde fois des ombres qui l'attaquent, poursuivez le chemin et atteignez la ville. Traversez le pont et préparez-vous à un premier combat contre le boss.

Boss : Lézard géant (partie 1)
Dans ce premier affrontement, attaquez les pattes du lézard et esquivez ses attaques en effectuant des doubles sauts. Frappez-le jusqu'à ce que son point faible apparaisse puis attaquez ce point avant la fin du temps limite.

Après le premier affrontement, traversez le second pont et grimpez à l'échelle à droite. Suivez le chemin, traversez le grand pont et préparez-vous à un second affrontement contre le lézard.

Boss : Lézard géant (partie 2)
Dans ce second combat, vous devez détruire la citerne que le monstre utilise pour vous attaquer. Effectuez des attaques magiques avec le javelot, visez la citerne et détruisez-la. Attaquez également les petites ombres qu'il envoie puis occupez-vous de la citerne.

Par la suite, suivez le monstre jusqu'au grand entrepôt et utilisez les projectiles noirs pour abattre les petites ombres. Sautez d'un étage à l'autre, trouvez la sortie en bas à gauche et traversez le pont pour affronter le lézard géant une dernière fois.

Boss : Lézard géant (partie 3)
Dans ce dernier combat, concentrez-vous sur les pattes du lézard et sautez très haut lorsqu'il attaque. Après quelques coups, il fonce au milieu de la plateforme et peut vous projeter dans le vide. Esquivez cette attaque avec une roulade puis reprenez les assauts en utilisant les attaques magiques. Enfin, frappez son point faible et achevez le boss une fois pour toutes.

Après le combat, retournez à l'entrée et examinez Kainé. Quittez la ville de l'Aire, sauvegardez et retournez au village.

Chapitre 6 : La ville de Façade

Maintenant, vous devez rencontrer le roi de Façade pour collecter des informations concernant la Nécrose runique. Pour cela, passez par la porte qui se trouve à droite de chez vous. Avancez jusqu'au croisement et prenez à droite jusqu'au désert. Avancez tout droit, repérez les monuments et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la ville de Façade.

Descendes les marches (à gauche), suivez le chemin des escaliers et sautez par-dessus le fleuve de sable. Poursuivez le long des escaliers de droite et atteignez l'entrée du château. Examinez les lieux, remarquez que le château et fermé puis revenez à l'entrée de la ville.

Ramassez le panier que la petite fille laisse tomber, discutez avec elle grâce à Weiss et elle vous montrera toute la ville.

Lorsque vous arrivez devant le château, parlez à Fyra puis au conseiller pour apprendre que le roi est mort. Retournez alors à l'entrée de la ville, discutez avec Fyra et Kainé et apprenez que le prince a disparu.

Avant de partir à la recherche du prince, allez au marchand et à l'apothicaire de la ville et achetez les cartes du désert et de Façade.

Une fois que ceci est fait, approchez-vous de la sortie de la ville puis retournez voir Kainé et acceptez d'aller sauver le prince. Sortez donc de Façade, suivez Fyra dans le désert et ne la perdez pas de vue. Abattez les loups qui vous attaquent, faites attention aux scorpions et suivez toujours Fyra jusqu'au Temple stérile.

Avant d'entrer, obtenez la carte du temple de la part de Fyra puis ouvrez la porte.

Le temple stérile

Dans ce temple, vous devez entrer dans plusieurs salles et compléter les défis pour progresser d'une salle à l'autre.

D'abord, avancez et entrez dans la salle de droite. L'objectif est toujours de briser le cube rose au fond de la salle et de débloquer ainsi la porte suivante. Toutefois, vous devez absolument éviter les boules rouges et respecter la loi énoncée au début de l'épreuve.

Dans cette première salle, vous ne devez pas sauter. Donc, poussez les blocs pour couper la trajectoire des boules et avancez sans sauter jusqu'au cube. Détruisez-le, ouvrez la porte débloquée et sortez.

Ouvrez la porte qui est en face de la sortie et commencez la seconde épreuve. A présent, vous ne devez pas rester

immobile. Soyez constamment en mouvement, évitez les boules et détruisez le cube rose au fond.

Ensuite, ouvrez la porte déverrouillée, effectuez des double-sauts sur les caisses et traversez ainsi la rivière de sable. Dans la salle suivante, vous ne devez pas courir ni utiliser la magie. Pour traverser la pièce, vous devez avancer doucement et vous arrêter entre les lignées de boules rouges. Avancez progressivement vers le cube rose, ne courez pas et détruisez-le.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce d'en face.
Dans cette salle, n'utilisez pas la parade et poussez les blocs afin d'obtenir une ligne oblique en forme de slash. Enfin, sautez sur le dernier bloc à gauche et effectuez un double saut pour atteindre le cube rose. Détruisez-le, sortez et entrez dans la prochaine pièce à droite.

Lors de cette épreuve, vous ne pourrez pas utiliser de magie. Suivez le chemin sur votre gauche, passez derrière les blocs canons et atteignez rapidement le cube rose. Détruisez-le, sortez et entrez dans salle en face.

A présent, vous ne devez pas utiliser les armes. Par conséquent, utilisez la magie et détruisez tous les cubes roses existants. Avancez au fur et à mesure que la zone est sécurisée, détruisez tous les cubes en haut et en bas puis sortez.

Traversez la rivière de sable, entrez dans la pièce suivante et commencez l'épreuve suivante. Désormais, vous devez affronter les ombres qui arrivent sans effectuer de roulades. Utilisez les javelots, attaquez et fuyez en courant et abattez ainsi tous les assaillants.

Une fois que ceci est fait, sortez de la pièce et prenez à gauche jusqu'au prochain pont. Traversez-le et préparez-vous à affronter le boss du temple.

Boss : Cubes
Utilisez uniquement les attaques magiques, visez les cubes roses et détruisez-les. Lorsque vous utilisez les javelots, le temps avance au ralenti et vous pouvez viser les cubes. Détruisez ainsi le premier bouclier puis faites attention aux blocs qui commencent à tourner plus rapidement. Utilisez toujours les javelots, détruisez les cubes et achevez ainsi la première forme du boss.

Dans la seconde phase du combat, esquivez les attaques du grand boss puis attaquez les cubes qui forment ses mains. Attendez qu'elles touchent le sol et détruisez-les rapidement. Ensuite, visez les cubes qui sont dans les coins et détruisez-les avec les javelots.

Une fois que vous aurez détruit tous les cubes roses, le prince apparait et vous remercie. Obtenez la nouvelle arme, achevez la discussion et sortez de la ville.

Retournez au village, allez voir Yonah et restez avec elle dans la maison.

Quêtes

Le cadeau de Yonah
Emplacement : Après avoir effectué la première quête de Yonah, discutez avec elle à nouveau et commencez la seconde.
Cheminement : Allez voir l'épicière de Littoral, achetez un melon et retournez le donner à Yonah. Tout de suite après, elle vous demande une pastèque puis un potiron que vous devez aller chercher auprès du marchand de Façade.

La lettre tardive
Emplacement : Allez derrière la maison du postier, repérez l'habitant de la ville disposant de la quête et parlez-lui.
Cheminement : Allez directement vers l'Aire, approchez-vous de la maison qui se trouve à proximité de celle du chef et examinez-la. Vous remarquez qu'elle est vide. Rebroussez chemin vers la sortie de la ville et affrontez la grande ombre qui vous bloque le chemin près de la plateforme. Battez-la, récupérez l'objet qu'elle laisse tomber et revenez voir l'habitant pour lui raconter ce qu'il s'est passé.

La requête du postier
Emplacement : Allez au bureau de poste et parlez au postier qui vous confiera une lettre pour la vieille femme du phare.

Cheminement : Suivez le chemin de la plage, entrez par le tunnel et prenez le second tournant à gauche. Remontez jusqu'au sommet du phare, donnez la lettre à la dame et obtenez votre récompense.

La colère de la vieille femme du phare
Emplacement : Allez d'abord à la taverne du village, parlez à Devola et acceptez cette quête. Ensuite, allez au postier du Littoral et commencez.
Cheminement : Allez voir la vieille femme du phare, discutez avec elle et sortez. Retournez voir le postier, parlez-lui des lettres de la vieille femme, sortez puis revenez le harceler jusqu'à ce qu'il crache le morceau. A ce moment, allez à l'arrière, poussez le premier bloc à l'extrême gauche, placez le second à côté de ce dernier et descendez celui en haut à droite. Passez ainsi vers la prochaine pièce, revenez parler avec le postier puis allez discuter avec la vieille femme du phare. Choisissez de lui dire la vérité pour gagner de l'argent, si vous mentez, vous ne gagnez rien.

Le fugueur
Emplacement : Retrouvez un vieil homme en face de l'armurier du village et parlez-lui pour commencer la quête.
Cheminement : D'abord, partez à Littoral et cherchez le jeune homme près de la grande fontaine de la ville (en face du port). Ensuite, vous devez trouver 5 viandes de mouton et 3 viandes de chèvre. Une fois que vous aurez récupéré ces ingrédients, retournez le voir dans la taverne du Littoral puis allez voir son père au village. Apres la discussion, retournez à la taverne du Littoral puis allez le chercher dans la ville de Façade.
lorsque vous serez arrivé à Façade, partez à droite et repérez les deux femmes dans le coin. Ensuite, frappez à la porte qui se trouve juste à côté puis sortez de la ville. Pourchassez le jeune homme dans le désert, parlez-lui puis abattez les loups qui l'attaquent. Enfin, retournez au village pour rencontrer son père et réalisez que vous vous êtes fait avoir.

Attention fragile 3ème partie
Emplacement : Allez voir le garde de la grande porte à l'Est du village (celle qui mène vers la route de l'est et vers Façade) et parlez-lui.
Cheminement : récupérez le colis, n'effectuez pas de roulades, évitez à tout prix les combats et courez jusqu'à Façade. Faites très attention aux scorpions et aux loups qui vous attaquent et atteignez la ville. Sur place, prenez un genre de taxi pour aller chez l'armurier et donnez-lui le colis. Enfin, revenez voir le garde pour réclamer votre récompense.

Tourner la page
Emplacement : Acceptez d'abord cette mission chez Devola dans la taverne du village puis allez voir le postier du Littoral
Cheminement : Parlez au postier pour qu'il vous annonce la mort de la vieille femme du phare puis faites le choix de lui dire la vérité ou de respecter le voeu de la vieille dame.

La fierté de l'amant
Emplacement : Pour débloquer cette quête, allez d'abord parler au jeune homme se trouvant près du phare, quittez Littoral puis entrez à nouveau pour lui parler une seconde fois. Ensuite, allez dans la taverne du village, acceptez la mission auprès de Devola et retournez à Littoral pour lui parler.
Cheminement : Vous devez trouver la Fluorine pour fabriquer un bijou. D'abord, allez à Façade et discutez avec le marchand de curiosité. Ensuite, sortez de la ville et allez au temple stérile. Allez vers le grand pont au nord du temple, récupérez la Fluorine qui brille et donnez-la au jeune homme près du phare.

Le petit héros
Emplacement : Allez voir l'armurier de la ville de Façade, parlez-lui et partez à la recherche de son fils dans le désert.
Cheminement : Dans le désert, prenez la direction de la tempête de sable et repérez le garçon juste avant la tempête. Poursuivez-le jusqu'à la tanière des loups, entrez et abattez les animaux.

L'objet inconnu
Emplacement : Retrouvez une femme près de l'entrée du palais et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez voir l'épicière de la ville, achetez 10 pastèques puis donnez-les à la jeune femme devant le palais.

Le message embrouillé
Emplacement : Retrouvez le garde sur pont centrale de la ville de Façade et parlez-lui.
Cheminement : Votre objectif est de livrer cinq messages à cinq personnes différentes. D'abord, allez voir le garde qui se trouve près de la porte d'entrée de la ville et remettez-lui le message suivant : " Le peuple masqué est fier de ses lois ". Ensuite, allez voir le garde devant l'entrée du palais et dites-lui : " le peuple masqué est dévoué au roi ". Par la suite,

repérez une femme devant les grandes hélices tournantes et dites-lui : " Elever des enfants est parfois difficile ". Ensuite, retrouvez un garde dans la section sud-est de la partie inférieure et dites-lui : " Seuls les nobles entrent dans la trésorerie ". Enfin, allez au nord-ouest de la ville et retrouvez le garde près d'une cascade de sable et dites-lui : " Sables mouvants ".

La réconciliation
Emplacement : Allez voir le marchand de curiosité dans la ville de Façade et parlez-lui.
Cheminement : votre objectif est de chercher 10 peaux de loup et de les ramener au marchand. Pour ce faire, soit vous achetez les très chères peaux chez le marchand de matériaux ou vous chassez les loups du désert et récupérez ainsi les dix peaux. Une fois que ceux-ci sont entre vos mains, retournez voir le marchand de curiosité puis parlez à sa femme, en haut.

La jeune fille disparue
Emplacement : Parlez à la femme qui se trouve près du marchand de curiosités et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez au gondolier en face du marchand de curiosité et parlez au garde. Ensuite, parlez à une femme près de l'entrée du palais puis descendez dans la section nord-ouest de la partie inférieure de la ville. Repérez les tâches de sang, parlez au garde qui se trouve dans cette zone puis allez à l'entrée de la ville. Parlez au garde qui se trouve à droite de la grande porte, sortez de Façade et allez jusqu'aux puits. Ensuite, revenez à Façade et racontez toute l'histoire à la mère de la fille.

Chapitre 7 : Le manoir

La forêt des légendes

Maintenant que vous avez achevé les quêtes de la première partie, allez à la plaine Septentrionale, dirigez-vous vers l'Aire puis prenez le chemin du nord pour atteindre la forêt des légendes. Avancez, repérez le vieil homme sur le chemin et parlez-lui. Lorsque vous entrez dans son rêve, répondez par les phrases suivantes pour le réveiller : " Un secret ", " un rayon de soleil " et " L'homme ". Une fois que ceci est fait, retournez voir Popola dans la bibliothèque puis allez voir Yonah.

Acceptez la demande de Yonah, suivez le chemin qui mène vers le Littoral et arrêtez-vous dans la plaine méridionale. Affrontez les ombres, avancez et prenez le chemin qui est à gauche du croisement pour atteindre le manoir.

Le manoir

Entrez par la porte métallique, parlez au majordome et entrez à l'intérieur du manoir. Suivez-le dans le couloir et entrez dans la salle à manger.

Avancez en bas de la salle, prenez la première porte et ouvrez-les toutes. Lorsque Weiss vous dit qu'il faut retourner voir Kainé, rebroussez chemin jusqu'à la salle à manger et remarquez qu'elle a disparu.

Retournez à nouveau dans le couloir que vous aviez visité, prenez la porte du fond et atteignez le second couloir. Avancez à gauche, prenez la porte sur la gauche et sortez dans la cour. Traversez-la, entrez par la prochaine porte et entrez dans la pièce suivante.

Examinez le miroir dans le coin de la pièce, récupérez une clé lunaire et rebroussez chemin. Retournez dans le couloir, affrontez deux ombres puis ouvrez la porte qui se trouve à gauche.

Suivez le chemin des couloirs, ouvrez la porte du fond et regardez la scène qui suit.

Ensuite, sortez de la pièce et ouvrez la porte de gauche grâce à la clé étoilée. Dans le prochain couloir, ouvrez la porte de gauche, parlez au jeune homme et sortez. Poursuivez à droite, entrez dans la dernière pièce sur votre gauche et récupérez la clé éclairée sur la table. Utilisez-la pour ouvrir la porte au milieu et parlez au majordome.

Récupérez la clé obscure, sortez et rebroussez chemin jusqu'au grand corridor rempli de portraits. Ouvrez la porte à l'extrême droite, avancez dans le couloir et récupérez une arme près du banc. Poursuivez dans le couloir gauche,

achevez les ombres, sauvegardez et entrez pour affronter un boss.

Boss : Le grimoire
Dans ce combat, attaquez le grimoire avec votre lame et fuyez lorsqu'il effectue son attaque des feuilles tournantes. Attendez qu'Emile détruise toutes les feuilles puis reprenez les assauts. Infligez assez de dégâts pour que le grimoire se protège derrière une bulle protectrice. A ce moment, attendez que Kainé arrive et détruise la bulle puis complétez votre attaque et achevez-le. Une fois que vous aurez détruit le grimoire, complétez la discussion avec Emile et retournez au village.

Chapitre 8 : L'attaque du village

Après la scène cinématique, discutez avec Yonah pour la mettre au lit et partez voir Popola. Parlez avec elle et sortez. Allez près de la porte, au sud du village (celle qui mène au Littoral), fouillez là où se trouvent les poules et récupérez la mousse vaporeuse. Lorsque vous apercevez Emile près de la porte, allez le voir et parlez-lui. Emmenez-le chez Popola, discutez et sortez lorsque vous entendez du bruit.

Allez rapidement vers le village, parlez avec la jeune fille près de l'entrée et avancez jusqu'à la taverne. Affrontez les ombres jusqu'à ce qu'une ombre géante arrive.

Boss : Ombre géante
Dans cette première partie du combat, visez la patte sur votre droite et lancez le javelot noir pour lui infliger des dégâts. Faites attention aux boules d'ombres que lance le boss, détruisez-les rapidement puis reprenez les attaques. Attaquez toujours le même pied, détruisez-le et effectuez ainsi une super attaque.

Par la suite, suivez le monstre, montez les escaliers de la muraille et attaquez-le avec des attaques magiques. Lancez le javelot noir sur la patte arrière gauche, achevez les autres ombres et fuyez la muraille lorsqu'il effectue son attaque. Une fois qu'il aura subit assez de dégâts, il s'enfuira et changera d'endroit.

Dans la seconde phase du combat, visez l'une des jambes du monstre et acharnez-vous sur elle. Attaquez-la jusqu'à ce que le point faible apparaisse, frappez puis acceptez l'aide de Kainé pour le battre. Attaquez toujours les pattes du monstres, empêchez-le d'atteindre la bibliothèque et videz sa jauge de PV. Ensuite, frappez son point faible qui est sa bouche à deux reprises et entrez dans la bibliothèque.

Dans la bibliothèque, affrontez ce qui reste du grand monstre et attaquez les points faibles. Lorsqu'il commence à tourner autour de lui-même, effectuez des roulades pour l'esquiver et frappez son point faible dès qu'il s'arrête.

Une fois qu'il est abattu, le grimoire noir refait surface et vous devez le combattre.

Boss : Le grimoire noir
D'abord, attaquez les ombres jusqu'à ce que la zone soit sécurisée. Ensuite, attaquez le grimoire et faites attention aux boules qu'il lance. Acharnez-vous sur le livre et il vous rendra vos vers Scellés à chaque fois que vous frappez un point faible. Utilisez le javelot noir pour infliger d'importants dégâts et attaquez-le. Lorsqu'il commence à utiliser une bulle protectrice, acharnez-vous sur lui avec votre arme puis enchainez avec le javelot dès que la bulle est détruite. Répétez cette technique jusqu'à ce la scène finale se déclenche.

Deuxième Partie

Chapitre 9 : Le sauvetage de Kainé

Cinq ans après les derniers faits, vous vous réveillez dans le village et vous êtes attaqué par de nouvelles ombres. Ripostez avec votre nouvelle arme à deux mains et éliminez-les. Après le combat, parlez à la femme près du cadavre et allez voir Popola pour discuter avec elle.

Après la discussion, allez à la plaine méridionale, abattez les nombreuses ombres et atteignez le manoir. Entrez, parlez au majordome et retrouvez Emile. Discutez avec ce dernier, allez dans la cour du manoir et appuyez sur l'interrupteur de la fontaine pour ouvrir le passage secret.

Dans la première salle, avancez dans le coin supérieur gauche et récupérez la carte magnétique. Utilisez-la pour ouvrir la porte et entrez. Avancez dans le second couloir, entrez dans la grande pièce à droite, abattez les ombres et récupérez une seconde carte magnétique dans le coin (à droite). Utilisez-la pour ouvrir la porte dans le couloir et entrez.

Dans l'entrepôt, avancez tout droit, abattez les ombres et prenez la porte suivante. Prenez les documents par terre, parlez à Emile et continuez.

Maintenant, avancez dans l'entrepôt, ouvrez la porte de droite et atteignez la prochaine pièce. Abattez les nombreuses ombres dans cette salle, récupérez la carte magnétique en haut et ouvrez la prochaine porte.
Suivez le chemin jusqu'au coin supérieur gauche, récupérez une troisième carte magnétique et utilisez-la pour ouvrir la porte.

Ouvrez la prochaine porte à gauche, abattez les ombres et ouvrez une autre porte. Suivez le chemin vers le haut puis à droite, entrez dans la prochaine pièce puis entrez dans le couloir de droite.

A présent, avancez dans le couloir et entrez dans la pièce qui se trouve en bas à droite. Abattez les ombres à l'intérieur, récupérez la carte magnétique dans le coin et utilisez-la pour ouvrir la prochaine porte du couloir.

Dans la section suivante, entrez dans la pièce qui se trouve au milieu et récupérez une première carte magnétique. Ensuite, utilisez-la pour ouvrir la pièce de droite et entrez. Abattez les ombres, récupérez une seconde carte magnétique et utilisez-la pour ouvrir la pièce en haut à gauche. Toutefois, affrontez un grand monstre qui lance des attaques volcaniques et abattez-le avant de poursuivre. Prenez les documents et descendez vers le prochain sous-sol.

A présent, entrez dans la troisième pièce à droite, passez par un couloir invisible dans le mur de droite et atteignez la seconde pièce. Récupérez la carte magnétique, utilisez-la pour ouvrir la porte du couloir et avancez.

Dans la zone suivante, affrontez plusieurs ombres et la grande ombre volcanique puis récupérez la carte magnétique à gauche. Ouvrez la prochaine porte, sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Traversez le pont, ouvrez la porte et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Numéro 6
Utilisez les attaques magiques du javelot noir pour le blesser, esquivez ses boules magiques et évitez les attaques au corps-à-corps. Fuyez toujours ses attaques, attendez que votre jauge de magie se remplisse et effectuez une lourde charge avec les javelots noirs. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et effectuez une roulade pour l'éviter.

Après le combat, sauvegardez votre progression et regardez la scène qui suit. Une fois que Kainé est libre, le monstre sort de la cachette et vous devez l'affronter.

Boss : Ombre géante (2ème partie)
Détruisez les tentacules du monstre, frappez-le sur son point faible et détruisez sa tête pour le vaincre facilement.

Après le combat, complétez la discussion avec Popola et Devola. Le lendemain, allez parler à Devola près de la fontaine et à Popola dans son bureau à la bibliothèque.

Chapitre 10 : Le fragment du gardien de pierre

A présent, vous devez prendre le chemin du temple oublié afin d'atteindre le château des maitres des ombres. La bonne nouvelle c'est que désormais vous pouvez directement atteindre les endroits clés en prenant le petit bateau du gondolier. Par conséquent, entrez dans le village, montez sur la muraille et descendez les marches sur la droite pour atteindre le gondolier.

Choisissez de prendre le chemin du temple oublié, allez-y et entrez dans la grotte.

Le temple oublié

Traversez le pont, montez à l'échelle et remontez la passerelle. Détruisez les caisses près de la prochaine échelle,

récupérez une arme d'Hast et grimpez à l'échelle. Continuez à remonter, avancez à droite et entrez dans la grotte.

Une fois dans le temple, montez les escaliers et abattez les ennemis que vous rencontrez. Entrez dans la pièce sur la gauche, déplacez les blocs pour dégager la porte et avancez. Dégagez les passages suivants, montez au second étage et refaites le même chemin que vous aviz effectué lors de la première partie du jeu.

Une fois que vous arrivez dehors, remontez la passerelle, avancez à droite puis à gauche et utilisez le cube pour atteindre la section élevée. Suivez le chemin jusqu'à la grande porte d'entrée, sauvegardez et ouvrez-la.

Boss : Le gardien du temple
Approchez du gardien et attaquez-le avec votre arme à deux mains. Utilisez aussi les attaques magiques, évitez ses boules de feu et enchainez avec plusieurs coups de lame. Videz sa jauge de santé de moitié pour qu'une petite séquence se déclenche. Ensuite, reprenez les assauts avec des attaques magiques et effectuez des roulades pour l'éviter. Enfin, videz sa jauge de santé complètement et attaquez son point faible pour le battre.

Tout de suite après, vous affrontez l'ombre de Kainé.

Boss : L'ombre de Kainé
Approchez-vous rapidement de l'ombre de Kainé et attaquez-la avec votre arme. Dès qu'elle grimpe sur le mur, utilisez le javelot noir pour la descendre et reprenez les attaques armées. Videz ainsi sa jauge de santé et battez-la.

Après le combat, approchez-vous des marches et récupérez le mystérieux fragment de pierre. Après la discussion avec Popola, sortez de la bibliothèque et choisissez d'aller à la forêt des légendes.

Chapitre 11 : Le fragment de l'arbre mnémonique

Partez vers la plaine Septentrionale, partez au nord-ouest et entrez dans la forêt des légendes.

La forêt des légendes

Parlez au maire de la forêt puis poursuivez le chemin jusqu'à l'arbre divin. Ramassez l'objet se trouvant devant l'arbre et entrez dans le rêve de ce dernier. Lisez attentivement le rêve de l'arbre et apprenez les réponses aux questions suivantes :

Quel était la couleur de l'envie oubliée ? : Brune
Combien d'amis la guerrière a-t-elle perdu ? : 33
Quel est le nom de la guerrière : Yonah.

NB : Attention, les deux premières réponses peuvent changer, alors que la troisième est toujours la même.

Récupérez ainsi le fragment de l'arbre mnémonique et rebroussez chemin. Choisissez d'aller à la montagne des robots mais avant cela, retournez au village pour effectuer des quêtes secondaires.

Quêtes

Les apprentis voleurs
Emplacement : Allez voir l'apothicaire du village et parlez-lui.
Cheminement : D'abord, discutez avec les gardes qui rodent dans l'allée pour en savoir davantage. Ensuite, parlez au commerçant de la ville puis allez retrouver les deux enfants voleurs près du gondolier du village. Discutez avec eux puis entrez dans la taverne pour parler avec leur père. Enfin, retournez à l'apothicaire et racontez-lui tout ce qu'il s'est passé.

La roue grinçante
Emplacement : Parlez à la jeune femme qui se trouve près de l'apothicaire et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez acheter 10 rondins chez le marchand de matériaux du village ainsi que 10 minerais de fer chez le forgeron de la montagne des robots. Ensuite, allez au vendeur de curiosité de la ville de Façade et parlez-lui. Il vous demande les métaux dont vous disposez. Donnez-les-lui, obtenez le matériel nécessaire pour réparer la roue et retournez voir la jeune femme.

Un pont en péril
Emplacement : Repérez un garde près de l'éleveur de cochons, parlez-lui et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez vers la plaine Septentrionale, approchez-vous du pont et affrontez l'ombre géante qui a attaqué le garde.

Le dernier recours
Emplacement : Allez voir l'épicière du village et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, repérez l'enfant dans l'allée et parlez-lui. Retrouvez un autre gamin sur le banc près de la fontaine de la ville et discutez avec lui. Enfin, montez sur la grande muraille et parlez au gamin que vous rencontrez.
Une fois que ceci est fait, dirigez-vous vers la forêt des légendes et repérez des baies étranges. Examinez-les puis rebroussez chemin vers le village. Vous obtenez ainsi l'antidote de la maladie et vous pouvez le donner à l'épicière.

La carte endommagée
Emplacement : Allez voir l'armurier du village et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez à la bibliothèque du village, montez à l'étage supérieur et trouvez une carte. Puisque celle-ci est endommagée, allez voir le marchand de curiosité de la ville de Façade et demandez-lui de la rendre lisible. Pour cela, vous devez trouver 3 aubergines, 3 peaux de chèvre et 3 unités d'huile de graissage. Achetez les aubergines chez l'épicier du village, récupérez les peaux de chèvres sur la route de l'est et récupérez les trois unités d'huile de graissage dans deuxième sous-sol de la montagne des robots.
Une fois que ceci est fait, retournez au marchand de curiosité de Façade et donnez-lui les composants. Ensuite, retournez voir la femme du forgeron et complétez la conversation avec elle.
Par la suite, allez voir Popola dans son bureau et dirigez-vous au temple oublié. Montez au premier étage du temple et trouvez le trésor dans l'une des pièces.
Ensuite, retournez voir la femme du forgeron et acceptez de vendre la barrette de jade. Allez au marchand de curiosité de Façade pour lui vendre la barrette, retournez auprès du forgeron de la ville et obtenez une autre carte.
Allez une seconde fois dans la bibliothèque pour discuter avec Popola et dirigez-vous vers la plaine Septentrionale pour trouver le trésor. Avancez au nord-ouest de la plaine, approchez du pont brisé et trouvez le trésor en-dessous de ce dernier.

La fontaine délabrée
Emplacement : Repérez un garde près de la petite fontaine qui se trouve à l'intérieur du village et acceptez sa mission.
Cheminement : D'abord, allez voir le marchand de curiosité de la ville de Façade et demandez-lui de vous aider. Pour cela, vous devez lui ramener 10 moteurs défectueux et 10 câbles coupés. Trouvez ces matériaux sur les machines volantes au deuxième sous-sol de la montagne des robots et donnez-les au marchand de curiosité. Enfin, retournez au garde et réclamez votre récompense.

Le pêcheur solitaire 6ème partie
Emplacement : Retournez maintenant au Littoral et retrouvez votre vieil ami le pêcheur solitaire.
Cheminement : Vous devez pêcher 3 squilles. Pour cela, allez dans le désert et rejoignez l'embarcadère. Utilisez une amorce pour pêcher trois squilles puis remettez-les au vieux pêcheur.

Le pêcheur solitaire 7ème partie
Emplacement : Après la quête précédente, reparlez au vieux pêcheur pour commencer la suivante.
Cheminement : Achetez des verres de terre chez le marchand d'appâts, allez à la rivière de la route de l'Est et pêchez 3 esturgeons.

Le pêcheur solitaire 8ème partie
Emplacement : Allez voir le vieux pêcheur après la quête précédente.
Cheminement : Restez sur le quai près du vieux pêcheur, utilisez des sardines comme appât et pêchez 2 makaires bleus.

Le pêcheur solitaire 9ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après la quête n° 8.
Cheminement : Achetez des sardines chez le marchand d'appâts, rejoignez le désert et atteignez le lac se trouvant au nord de la tempête de sable. Pêchez un Hypneria en utilisant les sardines et retournez voir le vieux pêcheur pour découvrir qu'il est mort.

L'arbre légendaire
Emplacement : Allez voir le vieil homme qui se trouve à côté de l'apothicaire du Littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Votre objectif est de ramener une racine de l'arbre légendaire se trouvant au temple oublié. Par conséquent, dirigez-vous vers le temple oublié et approchez-vous des racines du grand arbre se trouvant à l'entrée. Achevez d'abord toutes les ombres qui vous attaquent, sécurisez l'endroit puis récupérez une racine.

Le phare sans gardien
Emplacement : Allez devant le phare du Littoral et parlez au jeune homme qui se tient devant la porte.
Cheminement : Vous devez récupérer 10 batteries à plat, 10 lentilles brisées et 10 leviers mystérieux. Allez au deuxième sous-sol de la montagne des robots, attaquez les machines volantes et les robots pour obtenir les batteries à plat et les leviers mystérieux. Ensuite, allez au forgeron de la montagne pour acheter les lentilles brisées. Enfin, ramenez les matériaux au jeune homme et complétez ainsi cette quête.

La curieuse destinée d'un bijou
Emplacement : Dirigez-vous vers le quai de Littoral et parlez avec une jeune femme pour accepter sa mission.
Cheminement : D'abord, allez à la fontaine dans le jardin et parlez aux femmes. Ensuite, entrez dans le phare et trouvez une indication. Allez au bureau de poste, parlez au postier puis accédez à l'arrière du bureau. Dégagez les blocs pour passer et récupérez le bijou dans la pièce voisine. Enfin, retournez voir le postier et faites votre choix entre enterrer le bijou à la mémoire de la vieille femme, le vendre ou le donner à la joaillière. Si vous l'enterrez, vous ne gagnez rien du tout. Si vous le vendez ou le donnez, vous gagnez de l'argent. A vous de faire ce choix.

Rester à flots
Emplacement : Allez près des petits bateau de pêche dans la ville de littoral et parlez au jeune pêcheur qui s'y trouve.
Cheminement : Le jeune homme vous demande 10 vieux boulons, 5 rondins et 20 feuilles de métal bosselées. Allez au deuxième sous-sol de la montagne des robots, affrontez les robots et détruisez les caisses pour trouver les vieux boulons et les feuilles de métal bosselées. Ensuite, allez au marchand de matériaux du village, achetez les rondins et ramenez le tout au jeune pêcheur.

La cargaison éparpillée
Emplacement : Allez au jardin qui se trouve devant le quai du littoral et discutez avec une vieille femme près des marches.
Cheminement : D'abord, allez à la plage du littoral et récupérez la première caisse. Ensuite, allez au village et trouvez la seconde caisse près de la rivière. Enfin, dirigez-vous vers la plaine Septentrionale et trouvez la dernière caisse sous le pont brisé. Une fois que ceci est fait, vous avez la possibilité de remettre les caisses à la vieille femme ou de la dénoncer aux autorités de Littoral. Dans le premier cas, vous pourrez acheter des potions curatives chez l'apothicaire du littoral. Dans le second cas, allez parler au garde qui se tient à l'entrée de la ville de Littoral puis parlez au postier pour obtenir de l'argent en guise de récompense.

Le nouveau métier
Emplacement : Allez au quai de la ville de Littoral, montez sur le bateau amarré à gauche et parlez au marin.
Cheminement : Pour préparer le remède contre le mal de mer, vous devez d'abord aller auprès du marchand de curiosité de Façade et acheter une feuille de mandragore. Ensuite, ramenez la feuille au marin et allez voir le forgeron de la montagne des robots pour acheter l'huile de crapaud. Enfin, ramenez-la au marin et obtenez une autre somme d'argent.

La vie dans le désert
Emplacement : Allez à Façade, repérez une jeune femme près de la boite à lettres et acceptez sa quête.
Cheminement : Vous devez lui ramener 10 graines de roses. Pour cela, vous devez réaliser votre propre jardin et mélanger deux graines colorées afin d'obtenir les graines roses. Mélangez les graines rouges avec les jaunes et obtenez ainsi les graines roses.

Le masque royal
Emplacement : Dans la ville de Façade, allez devant l'entrée du palais et parlez au garde sur votre droite.
Cheminement : Vous devez lui ramener un cristal et un alliage en titane. Achetez le cristal chez le marchand de matériaux de Façade, rendez-vous au deuxième sous-sol de la montagne des robots et affrontez un robot P-33 pour obtenir l'alliage en titane. Enfin, ramenez les deux matériaux et obtenez votre récompense.

Le maitre de la plaine méridionale
Emplacement : Allez voir le postier de littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Rendez-vous sur la plaine méridionale, repérez l'ombre qui s'attaque aux facteurs et achevez-la.

Le rat de bibliothèque
Emplacement : Allez au manoir d'Emile, entrez et parlez au majordome.
Cheminement : Accédez à la bibliothèque du manoir, repérez l'ombre qui cause des dégâts et achevez-la.

Chapitre 12 : Le fragment de sacrifice

A présent, partez vers la montagne des robots et entrez voir le forgeron sur votre gauche. Discutez avec lui à deux reprises, obtenez une nouvelle arme et sortez. Allez vers le temple et entrez.

Montagne des robots

Avancez jusqu'à la bifurcation et prenez la porte de droite. Prenez l'ascenseur plus loin et descendez au deuxième sous-sol.

Détruisez la machine, avancez vers la pièce suivante et détruisez plusieurs autres robots. Ensuite, utilisez la bombe pour détruire la porte à gauche du couloir et prenez ce chemin. Faites attention aux trous, détruisez les caisses pour passer et abattez les robots qui arrivent. Traversez ce corridor, prenez à droite et entrez dans une grande salle.

Détruisez d'abord quelques robots puis utilisez le projectile noir pour détruire des machines volantes. Par la suite, affrontez un grand robot et lancez-lui le javelot noir pour lui infliger d'importants dégâts. Une fois qu'il est battu, récupérez l'alliage à mémoire de forme et sortez.

Utilisez les bombes pour dégager le passage, suivez le couloir tout droit et prenez l'ascenseur dans l'entrée de droite juste avant le chariot. Sortez du complexe, allez voir le forgeron et donnez-lui l'alliage.

Quêtes

Les réparations
Emplacement : Allez voir l'éleveur de cochons se trouvant près de la grande fontaine et discutez avec lui.
Cheminement : Vous devez trouver 10 moteurs défectueux, 10 unités de titane et un alliage à mémoire de forme. Tous ces composants se trouvent dans la montagne des robots. Détruisez les robots pour les récupérer et détruisez le robot P-33 pour obtenir l'alliage à mémoire de forme. Enfin, il ne vous reste plus qu'à les ramener à l'éleveur pour obtenir une belle somme d'argent.
Maintenant, laissez le forgeron terminer son amélioration et retournez au village. Allez voir Popola dans son bureau et discutez avec elle. Par la suite, quittez le village et allez à l'Aire.

L'Aire

Traversez le tunnel, sauvegardez et traversez le pont. Allez à la maison du maire, parlez avec lui puis allez à plateforme où se trouvent les marchands de la ville. Parlez au garde pour obtenir plus d'informations puis combattez les ombres qui apparaissent.

Sécurisez la plateforme des marchands, traversez le pont et abattez les nombreuses ombres qui arrivent.
Après la courte scène, combattez plusieurs ombres jusqu'à ce que vous aperceviez un grand monstre attaquer les villageois. Dirigez-vous vers ce monstre et attaquez-le. Utilisez les attaques magiques pour le battre rapidement et faites attention à ne pas tomber dans le vide.

Une fois qu'il est achevé, le grand boss apparait et vous devez le battre.
Boss : Ombre sacrificielle
Pour battre ce monstre, visez son oeil et lancez l'attaque du javelot noir. Fuyez ensuite ses boules magiques, évitez-les ou sautez par-dessus et reprenez les attaques magiques. Par la suite, achevez les ombres qu'il invoque et attaquez-le à nouveau. Lorsque sa jauge de santé baisse de moitié, frappez-le sur son point faible et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, fuyez le rayon laser qu'il lance, quittez la plateforme et montez sur le pont le plus élevé pour reprendre les attaques magiques. Evitez les boules et attaquez toujours avec le javelot noir jusqu'à ce que le monstre tombe.

A ce moment, allez vers la première plateforme de la ville et continuez le combat. Utilisez le javelot, esquivez le rayon laser et abattez les ombres qu'il invoque. Enfin, frappez son point faible et regardez la scène qui suit.

Après la scène, vous obtenez le troisième fragment de la clé et toute la ville d'Aire est anéantie.

Quittez la ville, allez vers la plaine Septentrionale et choisissez de voir si le forgeron Geidon vous a envoyé une lettre.

Quêtes

A la recherche de l'ombre
Emplacement : De retour au village, repérez un garde près de la sortie au Sud et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, parlez à la petite fille qui coupe le chemin et allez chercher près de la rivière. Retournez voir la fille puis allez chercher cette fois-ci devant la bibliothèque. Par la suite, retournez dans le village, parlez aux jeunes femmes assises sur le banc près des escaliers de la muraille, parlez au garde devant l'armurier puis à la femme près de la porte sud. Enfin, retrouvez la fille, discutez avec elle et montez la muraille pour battre l'ombre en question.

Freesia
Emplacement : Allez auprès du fleuriste de la ville de Littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Récupérez le pot, allez au marchand de matériaux de Façade et parlez-lui. Ensuite, retournez au fleuriste, choisissez de lui dire la vérité ou de lui mentir et obtenez de l'argent dans les deux cas.

Le projet secret
Emplacement : Après avoir fini la quête " Le rat de bibliothèque ", retournez au manoir d'Emile et parlez au majordome.
Cheminement : Atteignez la cour du manoir, activez le levier de la fontaine et ouvrez le passage secret du sous-sol. Descendez jusqu'au deuxième sous-sol, entrez dans l'une des nombreuses pièces de la base et récupérez des documents. Rebroussez chemin jusqu'au majordome, discutez avec lui et partez à Littoral. Montez les escaliers pour atteindre la section supérieure de l'entrée de la ville et examinez-la. Enfin, retournez au majordome et faites votre rapport pour achever la mission.

Chapitre 13 : Le fragment de la loi Robotique

A présent, retournez au village et allez consulter votre boite à lettres. Ouvrez la lettre puis allez à la montagne des robots pour voir Geidon.

Montagne des robots

Entrez chez le forgeron, discutez avec lui puis entrez dans le complexe des robots. Allez vers l'ascenseur et descendez au second sous-sol.

Avancez tout droit, abattez les robots et continuez tout droit jusqu'au petit wagon. Montez, utilisez le projectile noir pour détruire les canons et les robots ennemis et traversez jusqu'à l'autre côté. Suivez alors le chemin de droite et passez la prochaine porte.

Entrez dans la grande pièce suivante, abattez le robot géant avec des attaques magiques et passez la porte suivante. Avancez à droite dans le couloir puis prenez la première à gauche. Entrez dans le prochain couloir, détruisez les machines volantes et avancez. Suivez le chemin de gauche, passez la porte et avancez jusqu'au silo circulaire.

Montez les escaliers par la droite, ouvrez la porte sur votre droite et prenez l'ascenseur pour atteindre le rez-de-chaussée. Entrez dans la pièce suivante, détruisez la caisse à gauche et récupérez une arme cachée. Ensuite, sauvegardez votre progression et sautez dans le trou.

Boss : P-33
Utilisez les attaques magiques pour lui infliger des dégâts importants et évitez ses attaques. Lorsque son point faible apparait une première fois, il faut que la jauge de magie soit remplie pour lancer le maximum de javelots noirs et

l'assommer.

Par la suite, le robot change de forme et commence à voler. Utilisez toujours les attaques du javelot noir et empêchez-le de voler très haut. Lorsqu'il retombe sur le sol, repérez rapidement la petite ombre qui tombe du robot et attaquez-la avant qu'elle ne se multiplie.
Sinon, achevez tous les clones et abrégez ainsi le combat.

Après la scène, vous obtenez le fragment de la loi de la robotique.

Chapitre 14 : Le fragment du fidèle cerbère

Maintenant, allez voir Popola dans son bureau et discutez avec elle. Ensuite, allez chez vous et ouvrez la boite à lettres. Lisez la lettre puis prenez la direction de la ville de Façade.

Façade

Prenez le genre de taxi gratuit pour aller devant le palais et entrez. Parlez au roi et à sa femme puis à Kainé et allez vers le toit. Discutez avec Emile puis avec le roi.

Lors de la cérémonie de mariage, parlez au conseiller devant les marches et regardez la scène qui suit.
Malheureusement, la reine Fyra meurt suite à l'attaque du loup et le roi devient furieux.

Après la scène, effectuez quelques achats auprès des marchands et entrez au palais du roi lorsque vous êtes prêt à affronter les loups. Montez sur le toit et partez à la chasse. Vous êtes directement emporté devant le repaire des loups.

D'abord, abattez plusieurs loups pour que leur chef décide de se battre.

Boss : le fidèle cerbère
Ce loup est extrêmement rapide et agile et il est difficile de l'atteindre avec des attaques magiques. Toutefois, il est sensible à toutes les autres attaques. Lorsqu'il monte sur le puits, effectuez des roulades pour esquiver sa ruée. Le meilleur moyen pour l'attaquer avec le javelot est d'attendre qu'il vous fonce dessus pour le frapper avant qu'il ne vous atteigne. Lorsque son point faible apparait, utilisez trois à quatre javelots noirs pour l'achever une fois pour toutes.

Maintenant que Fyra est vengée, obtenez le dernier fragment de la clé du château et retournez au village.

Quêtes

L'homme méprisable
Emplacement : Retrouvez une jeune femme devant la taverne et discutez avec elle pour commencer sa quête.
Cheminement : la jeune femme veut des nouvelles de son petit ami. D'abord, parlez aux deux gardes qui rodent au village puis allez à la forêt des légendes. Entrez à l'intérieur de la forêt, discutez avec un homme se tenant devant sa maison puis allez à Littoral. Dirigez-vous vers le quai, demandez des renseignements auprès de la jeune femme devant les robinets publics puis parlez au facteur devant le bureau de poste. Par la suite, retournez sur le chemin qui mène à la petite plage et discutez avec l'homme assis sur un tonneau. Enfin, partez à la montagne des robots, discutez avec le forgeron puis retournez raconter ce qu'il s'est passé à la jeune femme.

L'armée d'ombres
Emplacement : Allez au forgeron de la montagne des robots et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, entrez dans le complexe des robots, détruisez les robots volants et récupérez 5 batteries à plat et 5 moteurs défectueux. Retournez au forgeron, donnez-lui les matériaux et obtenez le dispositif qui permettra de réparer l'ascenseur. Retournez dans le complexe, prenez à gauche au premier croisement et continuez tout droit jusqu'à l'ascenseur. Réparez-le, montez pour atteindre le second étage et abattez toutes les ombres présentes.

Un couteau inoubliable
Emplacement : Entrez dans la taverne de Littoral et parlez au serveur.
Cheminement : Allez au forgeron de la montagne des robots, parlez-lui puis entrez dans le complexe. Accédez au second sous-sol, affrontez les robots P-33 et récupérez 10 alliages en titane. Ensuite, donnez les alliages au forgeron,

prenez le couteau et donnez-le au serveur de la taverne.

Bon appétit 2ème partie
Emplacement : Une fois que vous avez terminé la quête " Un couteau inoubliable ", rendez-vous à la taverne de Littoral et parlez au serveur.
Cheminement : Il a besoin de 10 sacs de riz et 10 poissons-chat. Achetez les sacs de riz chez l'épicier de Littoral puis achetez des vers de terre, allez à la rivière du village et pêchez les poissons-chat. Enfin, ramenez les ingrédients au serveur et obtenez votre récompense.

L'ombre du désert
Emplacement : Rejoignez le grand désert, repérez une fille près de l'embarcadère et parlez-lui. Ensuite, entrez dans la ville et sortez aussitôt pour la retrouver. Parlez avec elle une seconde fois, entrez à Façade et sortez à nouveau pour la retrouver. Interagissez avec elle et découvrez ainsi qu'elle n'est qu'une ombre.
Cheminement : Eliminez toutes les ombres et sécurisez la zone pour achever cette quête.

Le cauchemar des sables
Emplacement : Retrouvez le garde à l'entrée de Façade et acceptez sa quête.
Cheminement : Dirigez-vous vers la tempête de sable, repérez l'ombre que vous devez achever et éliminez-la.

Une cité régénérée
Emplacement : Parlez au garde qui se trouve devant le palais du roi de Façade et acceptez de l'aider.
Cheminement : Vous devez lui rapporter 20 unités d'argile, 20 rondins et 20 minerais de fer. Achetez l'argile chez le marchand de Façade, les rondins chez le marchand du village et les minerai de fer chez le forgeron de la montagne des robots. Enfin, rapportez le tout au garde et obtenez une belle somme d'argent.

L'ombre scellée
Emplacement : Allez voir le garde qui se trouve à l'entrée de Façade et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, rendez-vous au temple stérile et repérez la garde à l'entrée. Ensuite, entrez et pénétrez dans les pièces du temple. Refaites les mêmes opérations que lors de la première partie et atteignez ainsi le couloir qui est au nord. Repérez l'ombre qui est responsable du massacre, affrontez-la puis examinez le cadavre. Une fois dehors, battez le voleur et complétez ainsi la mission.

Le sommeil des rois
Emplacement : Allez voir votre ami le roi de la ville de Façade et acceptez de l'aider dans sa quête.
Cheminement : Allez au temple stérile, achevez les ombres qui se trouvent sur le pont puis entrez. Continuez à abattre les ombres dans la salle, sécurisez l'endroit et achevez ainsi la quête.

La pierre magique
Emplacement : Rejoignez la forêt des légendes, repérez une jeune femme devant sa demeure et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez voir Popola dans son bureau et parlez avec elle. Ensuite, dirigez-vous vers le temple oublié et poussez le premier bloc pour remonter sur le toit. Poursuivez, poussez un second bloc et utilisez-le pour remonter sur le second toit. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une ombre géante, battez-la et récupérez la pierre de divination. Par la suite, retournez auprès de la jeune femme et acceptez son offre. Enfin, entrez dans l'entrepôt, récupérez un tube de fer derrière les étagères et achevez toutes les ombres pour finir la mission.

Chapitre 15 : le château du maitre des ombres

Maintenant, allez voir Popola dans son bureau et parlez avec elle. Ensuite, sortez et faites le plein d'objets et de potions chez l'apothicaire. Dès que vous êtes prêt, allez voir le gondolier du village et prenez le chemin du temple oublié.

Le Temple oublié

Grimpez jusqu'à l'entrée du temple, entrez et montez les escaliers. Refaites le même chemin et atteignez la salle où vous aviez combattu les deux gardiens. Avant d'entrer, détruisez la caisse à droite de la porte, récupérez une arme, sauvegardez et entrez. Avancez tout droit, utilisez la clé pour dégager la voie et entrez dans le château du maitre des ombres.

Le château du maitre des ombres

Entrez dans le splendide jardin, montez les escaliers et examinez les deux oiseaux sur la petite fontaine. Discutez avec eux une seconde fois et donnez les réponses suivantes pour pouvoir débloquer la porte :

A cause d'une terrible maladie.
En séparant leur âme de leur corps.
Elles sont placées dans le vaisseau qui leur est propre.

Une fois que vous avez bien répondu aux questions, ouvrez la porte et entrez.

Dans la cour suivante, vous retrouvez vos amies Popola et Devola qui s'avèrent être des traitresses.

Boss : Popola et Devola
Attaquez-les avec votre arme d'Hast, utilisez également quelques attaques magiques et infligez-leur des dégâts importants. Evitez les boules magiques qu'elles lancent et pourchassez-les constamment puisqu'elles changent souvent d'endroit. Après la première courte scène, continuez les mêmes techniques d'attaque jusqu'à ce que les deux soeurs s'en aillent et vous obtenez la carte du château.

Après le combat, passez la porte suivante et entrez dans le hall. Combattez les puissantes ombres qui arrivent, utilisez les sorts magiques et sécurisez la zone. Une fois que ceci est fait, Kainé ouvre la porte et plusieurs boules d'ombres apparaissent. Détruisez-les également avec votre arme favorite, nettoyez la zone et allez voir Kainé qui est allongée par terre.

Après une courte scène, un sanglier d'ombre apparait et vous devez le combattre.

Boss : Sanglier d'ombre
Pour battre ce sanglier, prenez d'abord une arme d'Hast (l'impératrice) et utilisez les attaques magiques lorsque le sanglier tombe à terre. Pour le faire tomber, vous devez effectuer une attaque glissante dans sa direction et le frapper sur sa jambe. Une fois qu'il est par terre, utilisez l'attaque du javelot noir pour lui infliger un maximum de dégâts. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Par la suite, un autre sanglier muni d'une armure cette fois-ci arrive et vous attaque. Utilisez les mêmes techniques pour le battre et lorsqu'il commence à cracher du poison, attendez que Kainé ouvre la porte et fuyez la salle.

Dans le couloir, détruisez les caisses et récupérez une arme.
Avancez, montez les escaliers à droite et courez en haut des marches avant que le sanglier ne vous rattrape. Utilisez l'attaque glissante pour détruire rapidement les caisses qui bloquent le chemin et montez en haut des marches.

Dans la grande salle, affrontez le sanglier jusqu'à ce que les habitants de Façade arrivent et vous aident dans votre cause. En effet, continuez à repousser les attaques du sanglier jusqu'à ce qu'ils arrivent à ouvrir la grande porte.

Avancez dans les prochains couloirs, détruisez les caisses pour obtenir des potions et atteignez la salle du tribunal où se trouvent les deux jumelles.

Boss : Popola et Devola
Effectuez les mêmes techniques d'attaques que lors de votre premier affrontement, esquivez leurs boules magiques et réalisez des sorts magiques de temps à autre. Utilisez une capsule de force ou de magie pour augmenter les dégâts que vous infligez et battre la première soeur. Par la suite, la seconde soeur arrive et vous attaque. Acharnez-vous rapidement sur elle, attaquez-la et battez-la pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, avancez dans les corridors et abattez les ombres que vous rencontrez pour obtenir quelques potions. Enfin, atteignez le maitre des ombres et préparez-vous à le battre.

Boss : Maitre des ombres
D'abord, acharnez-vous sur le grimoire que possède le maitre des ombres et détruisez-le. Faites attention aux feuilles qu'il projette et attaquez-le avec votre arme. Ensuite, occupez-vous du maitre en question et attaquez-le. Lorsqu'il

effectue une attaque en sautant, évitez-la en réalisant des roulades et reprenez les assauts armés. Utilisez les capsules de force et de magie si vous en avez et acharnez-vous sur le maitre. Lorsque sa jauge de santé arrive à la moitié, frappez son point faible pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, la seconde phase du combat commence. D'abord, esquivez ses éclairs et attaquez-le dans les airs. Réalisez trois à quatre attaques pour que son point faible réapparaisse. A ce moment, le grimoire de Weiss perd tous ses pouvoirs et le maitre d'ombres commence à lancer plusieurs boules magiques en désespoir de cause. Effectuez alors plusieurs roulades et sauts, bondissez derrière le point faible pour ne pas être touché et frappez-le. Une fois que vous êtes projeté à l'autre bout de la pièce, refaites la même opération et achevez-le une fois pour toutes.

Une fois que le maitre des ombres est vaincu, allez réveiller Yonah et inscrivez le nom de votre personnage en respectant les majuscules.

Les autres fins du jeu

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu (voir l'astuce intitulée "Toutes les armes"), on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

NieR RepliCant

© Square Enix

VOIR LES 4 FINS DU JEU

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu, on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

MONTER UN SANGLIER

L'une des premières quêtes que l'on vous confie sur le marché du village consiste à vaincre un sanglier sur la plaine septentrionale. Après l'avoir vaincu, allez chercher votre récompense pour obtenir un objet qui vous permet d'appeler les sangliers à volonté. Vous pourrez alors monter dessus pour vous déplacer plus rapidement en piétinant les ombres que vous croiserez en chemin.

TOUTES LES ARMES

Toutes les armes peuvent être obtenues dans la seconde partie du jeu. Les avoir toutes vous permet d'accéder aux fins C et D, à condition d'avoir déjà vu les fins A et B.

Lame sans nom

Obtenue automatiquement.

Fleur de Lys

Vendue par le forgeron du village pour 2400 G.

Nirvana

Contenue dans une caisse près des escaliers du temple perdu.

Lune levante

Obtenue automatiquement.

Réincarnation

Obtenue automatiquement.

Griffe du dragon

Vendue par le forgeron de Façade pour 8400 G.

Lame traîtresse

Contenue dans une caisse du manoir hanté, juste avant le boss.

Fléau

Vendue par le forgeron du village pour 16800 G.

Allégeance

Obtenue automatiquement.

Ancien suzerain

Obtenue automatiquement.

Epée du phénix

Vendue par le forgeron de Littoral pour 31200 G.

Cri dédaléen

Récompense de la quête "Un pont en péril".

Tube de fer

Récompense de la quête "La pierre magique".

Kusanagi

Obtenue automatiquement.

Hache du bourreau

Vendue par le forgeron du village pour 19200 G.

Croc jumeau

Contenue dans une caisse du laboratoire du manoir.

Hache souillée

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Monarque

Contenue dans une caisse du temple perdu, juste avant le boss.

Volonté de fer

Obtenue automatiquement.

Glaive du phénix

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, dans la salle des oiseaux.

Ode dédaléenne

Récompense obtenue en terminant d'abord la quête "L'ombre scellée" puis "Le sommeil des rois".

Fugacité

Obtenue automatiquement.

Usurpateur

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Impératrice

Contenue dans une caisse du temple perdu.

Soleil levant

Vendue par le forgeron de l'Aire pour 21600 G.

Malédiction

Contenue dans une caisse de la montage des robots, juste avant le boss.

Trident béni

Vendue par le forgeron de Façade.

Lance draconienne

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, juste avant l'escalier en colimaçon.

Pertuisane du phénix

Vendue par le forgeron de Façade.

Ire dédaléenne

Récompense de la quête "La carte abimée".

LES PUITS DE SABLE

Dans la deuxième partie du jeu, allez parler à l'un des gardes royaux de Façade, juste après avoir obtenu l'arme Réincarnation. Il vous autorisera à emprunter les puits de sable qui sont disséminés dans le désert. Poussez la pierre qui les surplombe pour en ouvrir l'entrée. Vous pourrez alors vous téléporter directement d'un puits à un autre.

Ninja Gaiden 3

© Tecmo / Team Ninja 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ MAÎTRE NINJA

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer ce mode supérieur.

Ninja Gaiden Sigma

© Tecmo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MISSION

Terminez le mode Story en Normal.

MODES DE DIFFICULTÉ

Hard

Terminer le jeu en Normal.

Very Hard

Terminer le jeu en Hard

Master Ninja

Terminer le jeu en Very Hard

Ninja Dog

Mourir 3 fois.

CINQ MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES EN MODE MISSION

Sur l'écran du mode mission, faites : Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, . Cela aura pour effet de débloquer cinq missions supplémentaires à l'origine réservées à l'édition Collector du jeu.

NOUVELLES TENUES

Classic Ryuken

Terminer le mode Story en difficulté Normal.

Ashtar Ryu

Terminer le mode Story en difficulté Hard.

SCARABÉES D'OR (MODE NORMAL)

Collectez suffisamment de scarabées d'or pour obtenir des récompenses auprès de Muramasa.

Récompenses	Scarabées requis
Life of Gods	1
Armlet of Potency	5
Lives of the Thousand Gods	10
Spirit of the Devils	15
Dabilahro	20
The Armlet of Celerity	25
The Armlet of Benediction	30
Great Spirit Elixir	35
Armlet of Fortune	40
Jewel of the Demon Seal	45
Plasma Saber MkII	50

SCARABÉES D'OR (MODE DIFFICILE)

Collectez suffisamment de scarabées d'or pour obtenir des récompenses auprès de Muramasa.

Récompenses	Scarabées requis
Contre-attaque (technique)	1
Izuna Drop (technique)	5
Guillotine Throw (technique)	10
Windmill Shuriken	15
Wooden Sword	20
Dabilahro	25
Armlet of Celerity	30
Spear Gun	35
Armlet of Benediction	40
Armlet of Fortune	45
Plasma Saber Mark II	49
Dark Dragon Blade	50

AVOIR DES AURAS JAUNES À L'INFINI FACILEMENT

Pour ceci, il vous suffit de vous rendre chez le vieux vendeur, il faut impérativement que celui-ci soit vivant. Une fois chez lui, il ne vous reste plus qu'à lui lancer des shurikens en pleine face.

N.B: Attention, si vous le touchez plus de dix fois, le vieux vendeur mourra.

Ninja Gaiden Sigma 2

© Tecmo / Team Ninja 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TEAM MISSION

Terminer la première mission du mode Story dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Team Mission.

MODE DÉFI

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer ce mode.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Mentor

Terminer le jeu en mode Guerrier ou Acolyte.

Mode Maître ninja

Terminer le jeu en mode Mentor.

JAUGE DE VIE DORÉE

Terminer le jeu en mode Maître Ninja pour obtenir une barre de vie dorée.

SOUND TEST

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer le Sound Test dans les options.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Tokyo la ville du ciel

Vous commencez votre aventure à Tokyo et vous essayez de sauver une inconnue kidnappée par le clan de l'araignée noire. Votre tutorial se fera sur le champ de bataille. Vous apprenez les bases des mouvements et du combat en affrontant vos premiers ennemis ninjas. Commencez par bloquer les frappes de vos ennemis ensuite lancez des attaques rapides. Lorsqu'ils sont estropiés, utilisez l'attaque puissante pour les achever. Ce coup fatal est la technique de l'Anéantissement.

Après la cinématique, éliminez d'autres ninjas et détruisez les deux jarres qui se trouvent à droite du magasin. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle qui restaure une petite quantité de santé. Revenez au magasin et entrez pour trouver un autre coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Sortez, allez à droite du magasin et descendez les marches. Eliminez les deux ninjas et approchez-vous de la statue légendaire du dragon de la terre qui sert de point de sauvegarde. Quand cette statue brille d'une lueur bleue utilisez-la pour soigner vos blessures.

Entrez ensuite par la porte et tournez à gauche. Quatre ennemis arrivent de loin. Foncez sur eux et lancez vos attaques rapides pour les surprendre. Evitez, et ceci pour tous vos affrontements futurs, de rester entre plusieurs ennemis. Ils n'hésiteront pas à vous attaquer par derrière. Si c'est le cas, bloquez leurs coups et utilisez les déplacements rapides pour vous éloigner. Il s'agit de la technique du Vent inversé.

Continuez ensuite d'avancer jusqu'au coffre et ouvrez-le pour prendre les orbes bleues qui régénèrent vos points de santé. Reprenez votre chemin dans le couloir et éliminez quatre autres ennemis. Descendez avec l'échelle et allez vers le coffre. Ouvrez-le pour apprendre la technique des Traces de pas invisibles qui vous permet de courir sur les murs. Remontez et courez sur le mur gauche pour traverser le trou au sol. Avancez au fond du couloir et ouvrez le coffre pour apprendre la technique du Vent inversé. Allez ensuite à gauche et repérez le coffre qui se trouve en haut des marches situées à gauche. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des mille dieux qui accroit votre maximum de santé définitivement. Allez à droite dans le balcon et sautez sur le toit pour atteindre l'artéfact Crâne de cristal.

Descendez ensuite et éliminez les ninjas. Ouvrez le coffre et prenez les orbes bleus. Détruisez ensuite les jarres et caisses qui se trouvent à gauche pour récupérer des orbes jaunes. Montez ensuite à l'escalier situé à droite et ouvrez le coffre pour apprendre la technique ninpo Art de l'enfer. Ce ninpo utilise du Ki qui nécessite des orbes rouges pour se recharger. Utilisez ce ninpo contre les deux ninjas qui rappliquent. Montez ensuite à l'escalier qui se trouve à droite et ouvrez un autre coffre pour prendre des orbes rouges. Passez par la porte et tailladez les deux ninjas qui arrivent. Courez ensuite sur le mur gauche. Avancez pour rencontrer d'autres ninjas à éliminer. Pour atteindre l'autre coté de la plateforme, accrochez-vous à la perche et sautez vers la rive d'en face. Eliminez les ennemis avec des combos rapides et puissants. Examinez ensuite le cadavre pour apprendre la technique de l'Anéantissement. Avancez encore et examinez un autre cadavre pour apprendre la technique du Saut d'oiseau (pour sauter d'un mur à l'autre). Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue du dragon.

Utilisez le saut d'oiseau pour remonter à la surface et pendant que vous êtes dans les airs utilisez le saut ciblé pour attaquer les premiers ennemis. Avant de traverser le pont, sautez dans le canal et allez à droite. Éliminez les ninjas et tournez à gauche pour trouver un coffre situé sur la plateforme. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Il vous faut neuf autres objets semblables pour former les mille Vie des dieux et accroitre votre barre de vie. Revenez au pont et passez en dessous pour rejoindre l'autre bout du canal. Montez sur la barque et ouvrez le coffre qui contient un Champignon diabolique qui restaure une petite quantité de Ki. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ninjas. Avancez et tournez à droite.

Après la cinématique, avancez, éliminez les deux ninjas et utilisez vos kunais contre l'ennemi qui manie un arc et des flèches. Avancez ensuite vers l'arbre qui se trouve à droite et sautez contre cet arbre pour atteindre la corniche. Avancez et prenez l'artéfact Crâne de cristal. Revenez en bas et continuez votre chemin. Descendez avec l'échelle et ouvrez le coffre pour prendre les orbes bleus. Restez dans le chemin inférieur et éliminez les ninjas.
Avancez jusqu'au bout et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vie des dieux. Revenez à l'échelle et montez. Utilisez les perches pour avancer et éliminez ensuite les ennemis en chemin. Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue du

dragon qui se trouve à gauche et montez à l'échelle.

Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre le Champignon diabolique. Avancez à gauche et examinez le parchemin sur le cadavre pour apprendre la technique de l'Hirondelle en vol qui consiste à sauter en avant et à utiliser l'attaque puissante pour éliminer tout ennemi sur votre chemin. Avancez ensuite jusqu'au grand balcon et préparez-vous à l'affrontement. Sept ninjas accompagnés par un mage vont vous attaquer. Utilisez les combos et votre ninpo contre ces maudits ninjas. Bloquez toujours et utilisez les contre-attaques qui sont efficaces contre plusieurs ennemis. N'oubliez pas d'utiliser la technique de l'Anéantissement contre les ennemis estropiés pour les éliminer rapidement. Occupez-vous enfin du mage et attaquez-le sans relâche pour qu'il ne trouve pas le temps de s'enfuir et de vous lancer ses boules de feu à distance.

Boss : bouddha géant
Dès que cette statue géante apparait, concentrez vos attaques sur sa main droite en restant près du bord gauche de la corniche. Quand le bouddha dessine un cercle avec ses mains, évitez de rester dans la trajectoire du laser pour ne pas subir l'attaque. Quand il joint ses mains, courez en évitant les rayons qui jaillissent du sol. Pour la troisième attaque, le géant utilise ses mains pour vous écraser ou pour vous attraper avant de vous écraser.

Eloignez-vous alors de ses mains quand il les lève. Reprenez les l'attaques quand le boss repose ses mains et attaquez la main gauche quand il retire sa main droite. Quand il est affaibli, le bouddha penchera la tête en avant, c'est le moment de lui infliger les plus puissantes attaques pour le neutraliser.

Après le combat, allez vers la statue et prenez le bâton lunaire. Equipez-vous-en et allez à gauche de la statue pour prendre les orbes rouges. Allez de l'autre côté et sauvegardez votre partie. Continuez ensuite votre chemin et descendez l'escalier. Prenez le parchemin qui se trouve sur le cadavre pour apprendre la technique Ultime. Maintenez la touche de l'attaque puissante appuyez pour concentrer votre force et effectuez une frappe surpuissante en relâchant. Avancez ensuite et éliminez les ninjas avec votre nouvelle attaque. Examinez ensuite le cadavre et lisez la notice. Entrez dans la maison et prenez un autre parchemin sur le cadavre et apprenez la technique de l'Ultime conseil. En présence des orbes, déclenchez la technique ultime pour absorber ces orbes et concentrer la force plus rapidement ensuite relâchez pour attaquer. Allez ensuite à droite et détruisez le cadre pour découvrir un passage secret. Entrez, détruisez les objets pour prendre les orbes et ouvrez le coffre. Prenez les Graines de vie spirituelle qui restaurent une quantité moyenne de vie et sortez.

Sortez ensuite dans le jardin japonais et affrontez le groupe de ninja. Commencez par utiliser la technique ultime ensuite l'Ultime conseil pendant que les ennemis sont loin de vous. Utilisez ensuite votre unique ninpo pour l'instant. Tailladez le reste des ennemis en utilisant la technique de l'Anéantissement. Entrez ensuite par la porte centrale et ouvrez le coffre pour prendre des orbes. Allez à gauche et éliminez les ennemis qui arrivent derrière la cloison. Avancez ensuite dans le couloir et sortez dans un autre jardin. Eliminez les deux ninjas qui gardent le puits et, avant de descendre, allez à gauche vers la statue de Muramasa. C'est le symbole de son échoppe où vous pouvez faire des achats.

Après voir fait des emplettes, descendez dans le puits et éliminez les chauves-souris qui se trouvent en bas. Avancez sur les passerelles suspendues et lisez la note qui se trouve sur le cadavre. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez sur la plateforme pour ouvrir le coffre qui se trouve à droite. Prenez le Champignon diabolique et reprenez votre route en marchant sur le mur gauche. Allez au bout de la passerelle et ouvrez le coffre pour prendre des orbes bleus. Revenez en arrière et sautez en bas. Examinez le cadavre et lisez le parchemin pour apprendre la technique du Vent furieux qui s'applique pendant la parade pour s'éloigner lorsque celle-ci est contrée. Avancez pour rencontrer une dizaine de ninjas. Utilisez la technique ultime avant qu'ils ne vous atteignent ensuite sortez les combos d'attaques pour éliminer le reste des ennemis. Vous pouvez utiliser le ninpo si vous vous sentez menacé. Continuez ensuite votre chemin.

Après la cinématique, éliminez les deux gardes en utilisant les combos. Sauvegardez votre partie à l'aide de la statue du dragon. Avancez et détruisez les pots qui se trouvent près des ascenseurs pour récupérer des orbes jaunes. Avancez vers les escaliers et, avant de monter, descendez jusqu'au coffre pour prendre des orbes jaunes. Remontez les escaliers et tenez-vous prêt à repousser les ennemis qui vous attendent en haut. Exterminez-les et continuez à monter pour trouver un coffre contenant des orbes bleus. Revenez à l'étage précédent et allez à droite. Entrez par la porte, lisez la note du cadavre. Examinez ensuite le panneau de contrôle et montez à l'échelle située à gauche. Avancez et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre l'étage supérieur. Eliminez les ninjas et allez à droite pour trouver un coffre contenant des

Graines de vie spirituelle et l'échoppe de Muramasa. Allez de l'autre coté et sauvegardez votre partie avant de monter à l'escalier. Eliminez les gardes qui se trouvent en haut avant de passer la porte pour affronter un autre boss.

Boss : Rasetsu
Ce boss est très puissant est ses attaques peuvent vous causer d'importants dégâts. Essayez alors d'esquiver ses frappes pour ne pas être touché. Utilisez l'attaque ultime contre ce boss quand vous êtes à une bonne distance de lui. Elle lui inflige beaucoup de dégâts. Toutefois Rasetsu possède la capacité de parer votre attaque à plusieurs reprises. Si c'est le cas enchainez directement avec des combos rapides. S'il vous repousse, lancez encore une fois la technique ultime pour vous approcher de l'ennemi et s'il pare votre attaque, reprenez le dessus avec les combos jusqu'à sa défaite.

Boss : bouddha géant
La statue de bouddha revient à l'assaut. La tactique reste la même, attaquez ses mains tout en évitant ses frappes. Evitez surtout de vous attraper et plaquer au sol. Attaquez ses mains jusqu'à ce qu'il penche la tête, ruez-vous dessus et soyez rapide avant qu'il ne se relève. Répétez les mêmes actions et attaquez son front pour le désintégrer une fois pour toutes.

Chapitre 2 : le château du dragon

Le clan de l'araignée noire qui veut semer le chaos dans le monde s'attaque à votre village. Hayabusa décide de rentrer et d'essayer de sauver le village et le château du dragon. Avancez dans le chemin et prenez la note sur le cadavre. Eliminez ensuite les premiers ennemis et descendez les marches. Eliminez les trois loups qui s'attaquent à vous. Ils tiennent une lame dans leurs gueules qu'ils utilisent pour vous attaquer. Ils sont rapides mais pas trop résistants aux coups. Bloquez alors leurs attaques puis tailladez-les. Allez ensuite à l'échoppe de Muramasa et améliorez le Bâton lunaire pour qu'il atteigne le niveau deux. Faites ensuite vos achats et sortez.

Allez à gauche sur le pont et testez l'amélioration de l'arme sur la horde d'ennemis. Avancez ensuite vers le coffre qui apparait et prenez l'objet Vie des dieux. Quittez le pont et avancez vers le village. Examinez le cadavre en chemin pour lire la note. Avancez et éliminez les cinq ninjas qui foncent vers vous. Avancez encore et examinez un autre cadavre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle. Descendez ensuite jusqu'à la rivière et marchez sur l'eau jusqu'à l'archer puis éliminez-le. Plongez ensuite dans l'eau et repérez le Crâne de cristal qui se trouve en profondeur. Sortez ensuite de l'eau et éliminez deux loups. Avancez vers le cadavre et examinez-le pour lire le parchemin et apprendre la technique de contre-attaque. Allez vers la statue du dragon et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite entre les maisons et éliminez les ninjas. Entrez dans celle située à droite et allez jusqu'au fond pour prendre une nouvelle arme, les Serres de faucon. Prenez la route de la sortie pour rencontrer d'autres ennemis. Eliminez-les avec vos combos et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre les Graines de vie spirituelle. Allez dans la cour et affrontez une dizaine de ninjas dont deux mages. Utilisez fréquemment la technique ultime pour achever rapidement vos ennemis. Utilisez les combos et évitez de rester au milieu du champ de bataille. Examinez ensuite le cadavre et sortez par le portail qui s'ouvre.

Examinez le cadavre pour apprendre le Lâcher d'Izuna qui consiste à projeter un adversaire dans un tourbillon. Montez les marches et éliminez les deux ninjas en chemin. Utilisez ensuite le saut d'oiseau pour atteindre le haut de la tour et tuer l'archer. Sautez vers l'autre tour et ouvrez le coffre pour prendre les orbes bleus. Continuez votre route et neutralisez deux autres ninjas tout en évitant les flèches des archers qui se trouvent dans les deux tours. Utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le sommet des tours et éliminez les deux archers. Revenez en bas et continuez votre chemin. Avancez et éliminez deux autres ninjas. Sauvegardez ensuite votre partie et montez les marches pour atteindre la statue de Muramasa et faire vos achats. Revenez ensuite près de la statue du dragon et entrez par l'ouverture qui se trouve à gauche. Avancez dans le tunnel et utilisez le saut d'oiseau pour monter.

Commencez par éliminer les deux ninjas qui rappliquent. Montez ensuite les marches en zigzagant entre les flèches jusqu'à atteindre l'archer et le tuer. Examinez ensuite le cadavre qui se trouve à gauche et traversez le pont. Eliminez le premier ninja ensuite effectuez des sauts ciblés pour atteindre les deux archers et les neutraliser rapidement. Avancez vers la porte et ouvrez le coffre qui se trouve à sa gauche. Avancez dans le chemin montant et ignorez les archers qui sont derrière les fenêtres. Examinez le corps pour consulter le parchemin et apprendre la technique Jeté de guillotine. Allez ensuite vers le coffre qui se trouve à gauche pour prendre les Graines de vie spirituelle. Reprenez votre chemin et tailladez les loups et leurs maitres en utilisant les nouvelles projections apprises. Lisez ensuite la note qui se trouve sur le cadavre situé à droite. Montez sur le toit et éliminez les ennemis avant de descendre par le trou. Neutralisez les deux

ninjas et l'archer. Revenez en arrière et sauvegardez votre partie. Avancez vers l'escalier et prenez l'Arc punitif du démon qui se trouve à gauche. Passez ensuite la porte et montez à l'escalier.

Boss : Rasetsu
Une fois dans la salle du dragon et avant d'affronter le boss. Utilisez votre arc pour éliminer les archers qui vous tirent dessus avec des flèches enflammées. Chaque ennemi nécessite deux flèches pour mourir.

Rasetsu entre en jeu à la recherche de revanche et essaye dès le début du combat de vous faire très mal. Commencez par bloquer ses premiers coups. Quand vous êtes à une bonne distance de lui, concentrez votre force et lancer une attaque ultime.
Si cette attaque est parée, enchainez directement avec des combos. Quand il vous repousse maintenez toujours votre garde et exécutez des déplacements rapides pour éviter ses attaques et ses projections. Continuez vos attaques ultimes suivies par les combos pour éliminer ce boss.

Sortez ensuite par la porte et allez à droite pour trouver un coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Allez de l'autre côté et, avant de monter à l'escalier, passez en dessous pour examiner le corps et récupérer les Graines de vie spirituelle. Montez à l'escalier et éliminez les deux ninjas qui défoncent les portes. Avancez et détruisez les portes situées à droite. Éliminez un ninja et sauvegardez votre partie. Montez ensuite l'escalier situé à droite. Entrez à droite et utilisez votre arc pour éliminer les archers qui se trouvent dans les balcons de droite et de gauche. Courez ensuite sur le mur gauche pour atteindre le balcon. Détruisez la cloison et avancez vers le cadavre pour prendre une Herbe de vie spirituelle. Evitez la trappe et avancez pour atteindre le Crâne de cristal. Prenez-le et descendez par la trappe. Remontez à l'escalier et tirez cette fois avec votre arc sur la grande orbe jaune jusqu'à ce qu'elle s'éteigne. Montez dans l'ascenseur et approchez-vous de la gueule du dragon.

Avancez dans la gueule du dragon et allez à droite pour sauvegarder votre partie. Allez de l'autre coté pour prendre l'orbe jaune qui se trouve dans le coffre. Sortez ensuite par le trou dans le mur et éliminez les quatre ninjas mages. Montez sur le toit suivant et éliminez les archers avec vos flèches. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vies des mille dieux. Montez ensuite à l'escalier, allez à gauche et examinez le corps pour trouver l'objet Vie des dieux. Revenez en bas et descendez par la trappe qui se trouve à gauche du coffre. En bas, vous trouvez l'échoppe de Muramasa d'un coté et un point de sauvegarde de l'autre coté. Remontez ensuite en haut et montez les marches. Allez à droite pour rencontrer un autre boss.

Boss : Genshin
La chose la plus importante à faire est de ne pas subir l'une des attaques du boss. Elles sont toutes dévastatrices surtout ses combos. Restez toujours sur vos gardes et utilisez les déplacements rapides pour éviter d'être touché. Essayez de riposter tout de suite après son attaque pour le toucher et enchainez les coups dans un court laps de temps. Pensez à vous soigner pendant l'affrontement pour ne pas utiliser le talisman de résurrection. S'il vous touche essayez de vous éloigner de lui pour ne pas encaisser tout l'enchainement. Continuez à l'attaquer pendant le court moment qu'il reste sans défense après son attaque jusqu'à l'intervention de votre père.

Chapitre 3 : Coup de tonnerre

Ryu s'envole pour New York à la poursuite d'Elizébet. Allez derrière vous et à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle. Avancez dans la rue et allez à droite vers la statue de Muramasa. Faites vos achats et avancez dans la rue. Eliminez la meute de loups ninjas et allez à droite. Eliminez les chauves-souris et ouvrez le coffre pour prendre les orbes rouges. Allez ensuite à gauche. Avancez dans la ruelle et ouvrez le coffre pour prendre l'arme Fléau Vigooréen. Entrez par la porte située à droite. Eliminez les ninjas et utilisez le saut ciblé pour atteindre l'archer avant qu'il ne vous touche. Allez ensuite à droite pour ouvrir le coffre contenant les orbes bleus.

Montez ensuite les escaliers et utilisez votre arc contre les deux archers qui se trouvent sur la passerelle. Continuez à monter et prenez le Crâne de cristal. Revenez sur la passerelle et avancez vers le point de sauvegarde. Eliminez les ninjas qui le gardent et allez à gauche puis utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le toit. Commencez par éliminer les trois ennemis sans tomber du toit. Sortez ensuite votre arc et abattez les démons volants. Descendez ensuite dans la rue et éliminez les ninjas. Allez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre les Grains de vie spirituelle. Remontez ensuite sur la corniche, marchez sur le mur droit pour atteindre le coffre et prenez l'orbe jaune. Remontez vers le toit et utilisez le câble pour atteindre le toit suivant. Eliminez les ninjas et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à gauche de la statue pour ouvrir le coffre et prendre l'Herbe de vie spirituelle.

Sautez ensuite par l'ouverture qui se trouve dans la corniche. Eliminez les ninjas qui rappliquent avec des combos et utilisez votre arc contre ceux qui restent en retrait. Allez ensuite à gauche et à droite de la pancarte bleue pour trouver un coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Allez ensuite vers la ruelle située à droite pour trouver un corps avec un parchemin à lire. Avancez dans le chemin situé à gauche et exterminez les loups ninjas. Avancez vers le coffre qui se trouve à gauche et ouvrez-le pour apprendre le ninpo Art du phénix de feu.

Après la cinématique, un nouveau genre d'ennemi entre en scène. Il s'agit d'un démon appelé Van Gelf. Utilisez les attaques aériennes doublées d'une arme puissante pour venir à bout rapidement de ces ennemis.

Passez ensuite par le trou créé par ces démons. Sauvegardez votre partie et avancez dans les égouts. Eliminez les loups ninjas avant qu'ils ne vous encerclent et poursuivez votre chemin. Tournez à droite et prenez le Joyau du sceau démoniaque qui se trouve sur le cadavre situé près de l'échelle. Montez à cette dernière et marchez sur le mur gauche pour atteindre le coffre qui contient des orbes rouges. Avancez sur la corniche tournez à gauche puis entrez par l'ouverture située à gauche. Descendez via l'échelle et avancez vers le coffre pour prendre les orbes bleus. Descendez à une autre échelle et avancez dans le tunnel. Eliminez les deux archers qui se trouvent sur la rive d'en face. Sautez dans l'eau et allez à gauche pour trouver un cadavre. Examinez son parchemin pour apprendre la technique de l'Envol unique. Montez alors les escaliers et courez sur les murs pour atteindre le coffre et prendre les orbes jaunes. Descendez ensuite par le trou. Courez sur le mur gauche, sautez vers la perche ensuite sautez vers la rive d'en face. Utilisez vos flèches contre les ennemis et courez sur le mur gauche. Ne descendez pas et attendez que les ninjas montent vers vous pour les accueillir et les taillader sans qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez ensuite en bas et éliminez les Van Gelf avec des attaques aériennes.

Avancez, sauvegardez votre partie et exécutez le saut d'oiseau pour monter. Montez sur le mur droit et accrochez-vous à la perche. Sautez ensuite à gauche pour atteindre le coffre qui contient l'objet Vie des mille dieux. Revenez à la perche et avancez jusqu'à la plateforme. Courez ensuite sur les murs jusqu'à atteindre la terre ferme. Eliminez le ninja et l'archer et courez sur le mur gauche pour atteindre la statue de Muramasa. Améliorez votre épée du dragon (ou toute autre arme) et faites vos achats. Entrez par la porte et sortez votre arc. Visez les deux points bleus des deux ventilateurs pour les arrêter. Allez sur la corniche d'en face et allez à droite jusqu'au Crâne de cristal et prenez-le. Allez ensuite de l'autre coté jusqu'à atteindre un autre ventilateur. Tirez sur le point bleu et sautez vers la perche qui se trouve à gauche. Sautez ensuite dans l'ouverture et plongez dans l'eau.
Nagez et passez le tunnel sous marin. Remontez à la surface et sauvegardez votre partie.

Utilisez le saut d'oiseau dans la cage d'escalier pour monter. Sautez ensuite et marchez sur le mur droit pour atteindre le coffre. Prenez les orbes rouges, tournez-vous et marchez sur le mur gauche pour atteindre l'ouverture. Avancez et sautez en bas. Eliminez les ennemis accompagnés par des loups ninjas. Utilisez les attaques sautées pour éviter d'être attaqué par derrière par les loups. Eliminez tous les ennemis et avancez jusqu'au fond de la caverne. Montez les marches et examinez le parchemin du cadavre pour apprendre la technique de la Voie invisible. Courez sur le mur droit ensuite sautez sur celui de gauche et sprintez pour atteindre la statue de Muramasa. Faites vos achats et avancez. Eliminez les ninjas et l'archer qui se trouve à gauche et avancez jusqu'à la statue de sauvegarde. Sauvegardez votre partie et sautez à gauche sur les rails.

Tirez sur les ennemis avant qu'ils ne vous atteignent ensuite tailladez le reste. Avancez et courez sur le wagon situé à droite pour entrer dans le suivant. Avancez et sautez de l'autre coté. Avancez et utilisez des attaques sautées contre les Van Gelf pour les éliminer facilement. Avancez pour rencontrer le boss de cette zone.

Boss : Train volant
Commencez par tirer vos flèches sur votre ennemi. Esquivez ensuite les petites bêtes qu'il envoie, utilisez les déplacements rapides pour cela. Evitez aussi ses projectiles électriques. Restez loin de lui quand il s'approche sinon il vous attrapera avec sa bouche et vous infligera d'énormes dégâts avant de vous lâcher. Il peut aussi vous foncer dessus. Donc restez loin du boss tout en lançant des flèches. Visez n'importe quelle partie de son corps avec vos flèches et bougez continuellement. Quand le boss s'immobilise à cause de la douleur, courez vers lui et attaquez sa tête avec vos plus puissants combos jusqu'à son explosion.

Chapitre 4 : La déesse captive

Ryu se dirige vers la statue de la liberté et atteint Liberty Island. Commencez par éliminer les chauves-souris. Allez ensuite à la statue de Muramasa, améliorez l'une de vos armes et faites vos achats. Avancez dans le tunnel et éliminez

les ninjas qui arrivent. Descendez ensuite par le trou et utilisez votre arc contre les archers qui se trouvent en face de vous. Eliminez ensuite le reste des ninjas et avancez. Ouvrez le coffre pour apprendre le ninpo Art de la lame volante. Continuez d'avancer et testez votre ninpo sur les deux ninjas qui rappliquent. Allez ensuite à gauche derrière le wagon et ouvrez le coffre pour prendre les orbes rouges. Avancez ensuite jusqu'à la station et éliminez les Van Gelf normaux ensuite les Van Gelf noirs avec la tactique des attaques sautées. Avancez ensuite à gauche vers l'escalier qui mène à la sortie. Sauvegardez votre partie en chemin et montez jusqu'à la station.

Eliminez la horde de ninjas qui arrive et allez derrière le grillage de droite pour prendre l'Herbe de vie spirituelle qui se trouve dans le coffre. Entrez ensuite dans la salle qui se trouve en face et prenez une autre Herbe dans un coffre. Sortez, allez tout droit et prenez la sortie de gauche. Tournez à gauche et allez jusqu'au bout pour trouver un autre coffre contenant une orbe rouge. Revenez en arrière et éliminez les deux archers avec vos flèches. Montez les marches situées à gauche et détruisez la grille qui bloque le passage. Eliminez ensuite les deux ninjas qui arrivent par ce passage. Montez jusqu'à la surface et éliminez les loups qui vous attaquent.

Suivez ensuite le seul chemin accessible et éliminez les ninjas mages. Tournez ensuite à droite et éliminez deux ninjas. Tournez à gauche et examinez le cadavre pour prendre une Herbe de vie spirituelle. Regardez ensuite en haut sur la passerelle pour voir un Crane de cristal. Avancez en longeant le mur droit, tournez-vous et courez sur ce mur et le suivant pour atteindre le Crane de cristal et le prendre. Sortez ensuite de ces ruelle et allez à droite. Avancez dans le chemin situé devant la statue du dragon et éliminez les ninjas. Allez au fond et ouvrez le coffre qui se trouve derrière les barils pour récupérer des orbes rouges. Revenez en arrière et sauvegardez votre partie. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche de la statue du dragon.

Examinez le cadavre qui se trouve à gauche et prenez le Joyau du sceau démoniaque. Avancez ensuite dans la route détruite et tirez vos flèches sur les démons volants puis éliminez les Van Glef. Continuez jusqu'au bout de la route et ouvrez le coffre pour prendre les orbes jaunes. Regardez ensuite à droite pour repérer le Crâne de cristal. Sautez et prenez-le. Descendez ensuite et allez à gauche pour trouver le coffre contenant la Vie des dieux et la statue de Muramasa. Revenez en haut et utilisez le saut d'oiseau pour monter encore.

Une fois en haut éliminez les Van Glef normaux et noirs. Avancez ensuite à gauche et escaladez l'échelle. Sauvegardez votre partie et avancez à gauche pour rencontrer le boss.

Boss : Ogre Géant
La chose la plus importante à faire contre ce boss et de s'éloigner de ses mains pour ne pas être écrasé ou projeté. Approchez-vous de ses pieds et attaquez-les avec vos puissants combos. Essayez de rester derrière lui et utilisez les déplacements rapides pour esquiver ses coups et pour vous approcher de ses pieds. N'oubliez pas de vous soigner lorsqu'il est nécessaire de le faire. Evitez aussi de rester devant sa gueule à une distance moyenne pour qu'il ne vous crie pas dessus. Ne restez pas non plus loin du boss car il peut vous lancer par-dessus les véhicules. Continuez vos attaques sur ses pieds jusqu'à sa défaite.

Après la cinématique, éliminez les Van Glef et les démons volants. Entrez dans la base de la statue et avancez dans le musée. Détruisez la vitre et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à droite et prenez l'épée Griffe d'Enma. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre et utilisez vos flèches contre les archers. Avancez dans le hall et essayez votre nouvelle arme dévastatrice contre les ninjas. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Courez sur le mur droit et éliminez le Van Glef noir. Sortez dans la cour et allez à droite pour prendre l'Herbe de vie spirituelle située dans le coffre. Allez de l'autre coté et montez à l'escalier. Eliminez ensuite les Van Glef qui se trouvent dans la zone. Montez les escaliers suivants et éliminez les démons volants. Entrez dans la base de la statue et éliminez les archers avec vos flèches. Allez vers l'entrée qui se trouve à droite des escaliers et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vie des mille dieux.
Montez les escaliers et sauvegardez votre partie. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre le Crane de cristal et prenez-le. Revenez en bas et utilisez le saut d'oiseau pour monter dans la cage d'escalier qui se trouve au centre.

Une fois en haut, montez l'escalier et éliminez les deux ninjas. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la porte. Sortez ensuite dans le balcon et utilisez votre arc contre les démons volants. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Vie des dieux. Rentrez ensuite et montez à l'escalier. Avancez vers la statue de Muramasa et faites vos achats. Avancez et examinez le corps pour prendre les Graines de vie spirituelle. Montez l'escalier et passez par le trou situé à gauche puis utilisez le saut d'oiseau pour monter jusqu'en haut. Examinez un autre cadavre et montez d'autres escaliers jusqu'à rencontrer Alexei le démon.

Boss : Alexei
Le boss est très rapide et se téléporte d'un endroit à l'autre en ne vous laissant pas le temps de l'attaquer. Vous devez surtout être mobile et utilisez les esquives pour éviter d'être attrapé par Alexei. Si c'est le cas, soignez-vous directement après cette attaque. Quand l'ennemi attaque, esquivez avec un déplacement rapide pour vous retrouver derrière lui et attaquez avec vos plus puissants combos. Quand le boss s'aperçoit de cette attaque, il essayera de lancer son propre combo. Esquivez avec les déplacements rapides pour vous mettre à l'abri. Utilisez ces mêmes déplacements rapides pour éviter les boules électriques d'Alexei. Continuez avec la tactique de l'esquive et de l'attaque jusqu'à venir à bout de ce boss.

Boss : La statue de la liberté
Cet affrontement est un peu semblable à celui avec la statue de bouddha. Vos cibles pour le moment sont les mains de la statue. Repérez la main qui lui sert d'appui et attaquez-la. La statue change de main rapidement suite à vos attaques donc restez mobile. Attaquez toujours les mains par le coté extérieur pour trouver le champ libre en cas de nécessité de repli. Quand elle frappe le sol, sautez pour éviter les rayons électriques engendrés par cette attaque. Quand elle joint ses mains, évitez les boules électriques qu'elle vous lance. Revenez à l'assaut sur les mains de la statue jusqu'à ce qu'elle dévoile son point faible (qui se trouve sur sa gorge). En effet, vous devez utiliser vos flèches pour toucher le noyau de la chaine située sur sa gorge. En même temps vous devez éviter ses attaques de main et ses tirs de boules électriques. Restez toujours mobile et lancez vos flèches après avoir esquivé la boule. Quand la statue se penche vers l'avant, approchez-vous de sa tête pour lui donner le coup de grâce.

Chapitre 5 : la bataille de la prêtresse

Vous incarnez cette fois Momiji qui combat les ninjas du clan de l'araignée noire qui attaquent le village d'Hayabusa. Cette dernière part à la recherche de Sanji l'enfant kidnappé par les ennemis. Avancez sur le pont et utilisez vos combos rapides pour taillader le premier groupe de ninjas. Avancez et éliminez les suivants. La Naginata de Momiji est très tranchante et ses coups ont tendance à mutiler vos ennemis du premier coup. Utilisez ensuite la technique de l'Anéantissement contre ces ennemis pour les éliminer rapidement.

Utilisez votre arc contre l'archer qui se trouve à droite et ouvrez le coffre pour prendre les Graines de vie spirituelle. Montez ensuite l'escalier pour arriver dans un grand balcon. Repoussez les ninjas et utilisez votre ninpo quand les mages apparaissent. Après l'élimination des groupes de ninjas, Tengu vous attaque par surprise.

Boss : Tengu
Tengu est très agressif et ne se contentera pas de défendre mais il commencera directement par vous foncer dessus et vous attraper. Parez ses attaques et utilisez les déplacements rapides pour esquiver. Après ses deux attaques aérienne, esquivez pour vous retrouver derrière lui et lancez votre combo. Maintenez cette tactique pour réussir à toucher le boss. Quand sa barre de vie diminue de moitié, il se sauvera du champ de bataille.

Allez alors à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'herbe de vie spirituelle. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au point de sauvegarde. Entrez ensuite par la porte située à droite. Montez les marches et affrontez les Van Gelf. Comme avec Ryu, utilisez les attaques sautées pour passer derrière les monstres et les taillader. Ouvrez ensuite le coffre et prenez l'Herbe de vie spirituelle. Passez ensuite par le tube et sautez dans le canal. Eliminez les ninjas et allez à droite. Montez sur le quai et ouvrez le coffre pour prendre les Graines de vie spirituelle. Revenez au canal principal et avancez. Montez vers la statue de Muramasa qui se trouve sur la rive gauche et éliminez les ennemis. Traversez le pont et allez à gauche. Ouvrez le coffre qui se trouve au fond et prenez le Champignon diabolique.

Revenez vers la statue et faites vos achats. Passez par la porte et avancez dans le chemin en repoussant les ennemis qui vous barrent la route. Sauvegardez ensuite votre partie et franchissez la porte. Repoussez les ninjas et utilisez fréquemment la technique ultime contre vos ennemis. Après la première vague, les Van Gelf passent à l'attaque. Eliminez-les avec des combos puissants sans subir beaucoup de dégâts. Un combat contre un boss vous attend.

Boss : Tengu rouge et Tengu Bleu
Ne restez pas trop loin de vos deux ennemis sinon ils vous balanceront dessus des kunais explosifs. Utilisez les déplacements rapides pour éviter leurs attaques et ne restez pas au même endroit pendant longtemps sinon l'un d'eux vous attrapera et vous projettera. Evitez la tempête qu'ils créent quand ils tournent sur eux même et éloignez-vous à ce moment là. Quand ils lancent leurs combos, esquivez pour essayer de passer derrière eux et déclenchez vos plus puissants combos. Focalisez-vous sur un boss à la fois pour l'éliminer avant de passer au deuxième. N'oubliez pas de

vous soigner pendant l'affrontement si nécessaire. Restez toujours près de l'un d'eux pour éviter que le deuxième vous attaque. Esquivez et attaquez à la fin de leur combos jusqu'à leur défaite.

Chapitre 6 : La reine des mers

Ryu s'envole pour Venise à la poursuite d'Elizébet. Avancez et éliminez les trois nouveaux ennemis. Il s'agit de loups géants qui marchent sur leurs pattes arrières appelés Lycanthropes ou Loups-garous. Tailladez-les de la même manière que les Van Gelf. Avancez ensuite sur le quai de droite pour trouver la statue de Muramasa. Améliorez l'épée Griffe d'Enma et reprenez votre route. Montez les marches et ignorez le pont pour l'instant. Allez à gauche et descendez vers le quai. Marchez dans l'eau vers la gondole qui se trouve au fond pour prendre le Crane de cristal. Revenez au pont et traversez-le. Eliminez les Loups-garous ainsi que le Van Gelf volant.

Avancez et utilisez la technique ultime contre les prochains ennemis puis finissez le reste avec la technique d'Anéantissement. Avancez et détruisez les caisses de fruits pour récupérer des orbes jaunes. Examinez ensuite le cadavre pour prendre la nouvelle arme. Ce sont deux katanas appelés Griffe de dragon et Croc de tigre. Sauvegardez ensuite votre partie et franchissez la porte située à gauche. Prenez le Crane de cristal posé sur la table et avancez pour affronter les Loups-garous. Avancez ensuite et tournez à droite. Eliminez les ennemis et continuez à droite. Allez au coin et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le balcon et prendre le Talisman de résurrection qui se trouve sur le cadavre. Sautez vers le bas et allez à gauche pour trouver un coffre contenant une Herbe de vie spirituelle. Rebroussez chemin et avancez vers le pont. Traversez-le et éliminez les deux Van Gelf volants. Traversez un autre petit pont et ouvrez le coffre pour prendre les Graines de vie spirituelle. Revenez en arrière et avancez vers la fontaine. Examinez le cadavre et prenez l'objet Esprit diabolique. Le chemin se referme et trois nouvelles créatures vous attaquent. Ces Gaja sont semblables à des serpents mais rien ne résiste face à votre épée Griffe d'Enma.

Descendez ensuite dans la fontaine et passez par le tunnel qui mène à la lagune. Nagez jusqu'à la gondole et allez à droite. Plongez sous le pont pour prendre le Crane de cristal. Revenez en arrière et plongez pour passer par les grilles défoncées. Courez sur l'eau jusqu'à d'autres grilles. Passez et avancez jusqu'à apercevoir une gondole. Montez dessus et entrez par la fenêtre pour trouver un point de sauvegarde. Montez à l'étage et ouvrez le coffre pour apprendre le ninpo Art du vide transperçant. Sortez ensuite par la porte et allez à droite vers la statue de Muramasa. Faites vos achats et allez de l'autre coté de la route. Eliminez les quatre Van Gelf volants pour que la grille s'ouvre. Avancez sur le pont et éliminez les ennemis. Utilisez vos flèches contre les démons volants et avancez vers la porte. Avancez dans le couloir de droite et éliminez les deux Loups-garous. Ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle et tournez à droite. Lancez vos flèches sur les deux points lumineux pour abaisser le pont. Montez ensuite sur les caisses et sautez pour vous suspendre à la perche. Avancez vers l'autre rive et descendez près du coffre. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Sautez ensuite dans le l'eau et avancez jusqu'au moulin à eau. Accrochez-vous à une des hélices de la roue ensuite sautez vers la plateforme qui se trouve en haut. Marchez sur la petite roue et montez sur l'engrenage. Repérez en haut la perche du grand engrenage. Sautez vers elle et accrochez-vous. Sautez ensuite près du coffre et ouvrez-le pour prendre l'objet Vie des mille dieux. Descendez et sortez par la porte avant de suivre le chemin. Eliminez les Loups-garous et allez sauvegarder votre partie devant la statue. Franchissez ensuite la porte pour entrer dans le jardin.

Combattez les Gaja qui arrivent en surnombre. Utilisez la technique ultime quand ces ennemis ne sont pas trop proches de vous ensuite lancez vos combos pour neutraliser ces bêtes. Passez ensuite par la porte qui se trouve en haut de la fontaine. Avancez et tournez à gauche pour trouver la statue de Muramasa. Allez ensuite à la salle de l'autre coté, allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'objet Joyau du sceau démoniaque. Revenez au couloir et avancez jusqu'à la cave. Eliminez les deux Van Gelf volants et allez à droite. Avancez vers le cadavre et prenez le Canon hurlant. C'est une arme très puissante mais qui nécessite du temps pour se recharger. Sortez ensuite et montez les escaliers situés à gauche. Entrez ensuite dans la salle, tournez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre des robes jaunes. Revenez en bas et suivez le couloir pour affronter d'autres ennemis. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche et montez sur la plateforme circulaire.
Détruisez le plancher avec une attaque puissante.

Après la chute dans le bassin, nagez vers la plateforme circulaire et montez dessus. Marchez sur l'eau pour atteindre la statue de sauvegarde. Avancez vers le fond da la zone et éliminez les poissons fantômes qui s'accrochent à vous et essayent de vous noyer. Un seul coup suffit pour éliminer un poisson mais ils attaquent toujours en groupe. Utilisez les coups tournoyants pour les éliminer tous en même temps. Plongez ensuite et repérez le coffre avant de passer dans le tunnel sous marin. Une fois dans la cité inondée, allez en direction des ruines et attirez les poissons fantômes pour les éliminer. Une fois que vous les aurez terrassés, vous déclenchez un combat contre le dragon marin.

Boss : Dragon marin
Commencez par éliminer les poissons fantômes envoyés par votre ennemi. Utilisez les deux katanas qui vous aideront à en venir à bout rapidement. Esquivez ensuite les vagues provoquées par le dragon. Evitez aussi ses épines quand il les lance sur vous. Sortez votre canon et visez sa gueule. Vous pouvez aussi utiliser vos ninpo contre ce monstre. Quand le canon se recharge, pensez à changer de position pour éviter l'attaque de l'ennemi. Tailladez encore une fois les poissons fantômes quand ils essayent de s'accrocher à vous. Vous pouvez attaquer le dragon avec vos katana aussi et ce quand il pose sa tête sur la plateforme. Toutefois, si vous vous mettez à découvert le monstre vous attrape entre ses dents. Continuez à le bombarder avec votre canon jusqu'à son élimination.

Chapitre 7 : Le château des Lycanthropes

Avancez entre les deux piliers où se trouve une plateforme et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le toit. Sautez à droite et avancez sur le toit. Descendez ensuite de l'autre coté pour trouver et prendre le Crane de cristal. Revenez au point de départ et allez cette fois à gauche. Eliminez les poissons fantômes et avancez vers la statue de Muramasa. Améliorez vos deux katanas et faites vos achats. Allez à droite de la statue et avant de sauter, attirez les poissons vers vous pour les éliminer. Déplacez-vous ensuite d'un pilier à l'autre jusqu'à atteindre un deuxième toit. Neutralisez d'autres poissons et allez à gauche. Sautez sur deux autres piliers pour atteindre le rebord. Allez à gauche, éliminez les poissons et ouvrez le coffre pour prendre l'Herbe de vie spirituelle. Allez ensuite à droite, sautez par dessus le trou et neutralisez les Gajas. Atteignez le pilier situé à droite puis la plateforme avant d'éliminer les poissons et d'avancer. Sautez sur les piliers et allez vers le coffre situé à gauche. Continuez ensuite votre chemin vers le bâtiment et sauvegardez votre partie.

Avancez dans la caverne et éliminez les squelettes de scorpions avec vos combos. Examinez ensuite le cadavre situé à droite pour prendre le Joyau du sceau démoniaque. Avancez vers la salle pleine de scorpions et utilisez fréquemment la technique ultime contre vos ennemis. Eliminez-les jusqu'au dernier pour provoquer l'apparition du boss.

Boss : Géant en squelette Rigamortis
Commencez par choisir les Griffes d'Enma comme armes principales. Dès le début de l'affrontement focalisez-vous sur ses pieds. Utilisez les déplacements rapides pour vous en approcher et commencez votre travail de destruction. Quand le géant essaye de vous shooter, vous attraper ou vous écraser, utilisez les déplacements rapides pour esquiver. Quand il commence à balayer le sol avec ses mains, éloignez-vous rapidement ou restez en mode parade près de ses pieds. Ne restez pas à mi distance pour ne pas être attrapé par le boss. Continuez à laminer ses pieds jusqu'à se qu'il se mette à terre. Lancez alors vos plus puissants combos jusqu'à ce qu'il se relève et reprenez les assauts. Quand il vacille avant de s'assoir, il ne se relèvera plus. Déchainez-vous alors sur lui jusqu'à le désosser.

Après le combat, avancez à gauche et utilisez le saut d'oiseau pour atteindre le chemin supérieur. Avancez ensuite et marchez sur le mur gauche pour traverser le pont détruit. Avancez et examinez le cadavre pour prendre une nouvelle arme le Kusarigama. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche et utilisez la technique ultime contre les trois scorpions. Avancez, marchez sur le mur et neutralisez les petites bêtes qui vous attaquent. Entrez par la porte et avancez dans le tunnel. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche et utilisez la technique ultime contre le groupe de scorpions. Allez ensuite à droite et sauvegardez. Continuez ensuite votre route, passez le pont et courez sur le mur droit. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le saut d'oiseau pour monter à la surface.

Après la cinématique, allez vers la guillotine et frappez-la pour révéler un Crane de cristal. Prenez-le, sauvegardez votre partie et montez les marches. Allez vers la statue de Muramasa et améliorez l'une de vos armes. Descendez ensuite et entrez par la porte. Eliminez les deux nouveaux démons de l'ombre. Descendez l'escalier et entrez par la porte. Eliminez d'autres démons en utilisant vos combos et les attaques sautées. Montez ensuite à l'escalier et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez ensuite votre canon contre les démons volants. Montez les marches et allez à gauche pour trouver un coffre ensuite allez à droite pour sauvegarder votre partie. Montez ensuite à l'échelle située à droite de la statue. Avancez et tuez les deux démons avant d'utiliser le saut d'oiseau pour atteindre le sommet. Eliminez ensuite les deux démons de l'ombre et les deux démons volants. Suivez ensuite les marches situées à gauche et avancez en éliminant les démons. Sautez de perche en perche et atteignez la fenêtre de la cathédrale pour la briser et entrer.

Eliminez les démons et les loups-garous et sortez dans la cour de la cathédrale. Examinez le corps et entrez dans la cuisine. Eliminez les deux loups-garous et passez la porte. Détruisez les barils qui se trouvent à gauche pour dévoiler un coffre. Ouvrez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Entrez par la porte suivante e sauvegardez votre partie. Avancez à gauche et entrez dans le hall du château. Eliminez le loup-garou et allez à gauche des escaliers.

Entrez dans la salle à manger et éliminez les démons. Continuez votre chemin vers la salle suivante et éliminez d'autres démons. Franchissez la porte qui s'ouvre et combattez d'autres ennemis. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite et prenez la nouvelle arme ; le Tonfa. Passez la porte suivante pour vous retrouver encore une fois dans le hall du château. Montez les marches et allez à droite. Éliminez les loups-garous avec vos attaques sautées et continuez votre montée pour trouver la statue du dragon. Sauvegardez votre partie et continuez à monter.

Entrez dans la bibliothèque et éliminez les ennemis qui l'infestent. Allez ensuite à gauche et frappez la bibliothèque pour trouver un Crane de cristal. Examinez ensuite le cadavre et quittez la bibliothèque par la cheminée. Utilisez votre Kusarigama contre les démons qui essayent de vous encercler et éliminez-les. Passez dans la salle suivante et avancez à gauche vers la cheminée. Utilisez ensuite le saut d'oiseau pour atteindre le toit. Sauvegardez votre partie et sautez d'une perche à l'autre jusqu'à la rive opposée. Avancez et montez l'escalier pour affronter les loups-garous. Allez vers la statue de Muramasa avant d'atteindre à la salle du trône.

Après la cinématique, ne restez pas entre les bêtes et utilisez les Griffes d'Enma comme arme. Eliminez-les tous pour qua la trappe située au centre s'ouvre. Descendez par la cette dernière, avancez, ouvrez le coffre situé à gauche et sauvegardez votre partie à droite. Avancez, sortez de l'eau et allez à droite. Éliminez les démons et avancez vers l'arène. Avant d'entrer dans cette dernière ouvrez le coffre et prenez son contenu. Entrez ensuite pour combattre Volf le maitre des lieux.

Boss : Volf
Volf est très puissant et robuste. Il vous faudra plusieurs combos pour venir à bout de ce colosse. La tactique à utiliser est semblable à celle utiliser contre Alexei. Restez toujours collé au boss et usez de vos habilités d'esquive. Attendez que Volf lance ses combos et esquivez-les. A la fin de chaque combo, déclenchez-en un à votre tour avant qu'il ne reprenne ses esprits et bloque vos attaques. N'espérez pas parer les coups de Volf, il brisera votre parade et se ruera sur vous en un rien de temps. Les déplacements rapides sont alors votre meilleur allié pour éviter les attaques de Volf. Ne restez pas à mi distance car il peut utiliser sa faucheuse pour vous projeter et vous écraser au sol. Utilisez les déplacements rapides quand Volf fonce sur vous. Ces mêmes déplacements sont utiles quand Volf lance des attaques sautées très puissantes. Attaquez-le toujours dès qu'il termine ses combos et soyez rapide dans l'exécution de vos mouvements pour ne pas vous faire contrer. Maintenez cette tactique jusqu'à sa défaite.

Après le combat, l'arène sera envahie par les loups-garous. Ramassez l'arme de Volf et commencez à taillader les ennemis qui n'arrêteront pas de venir en surnombre. Utilisez les sauts ciblés et la technique ultime pour neutraliser autant d'ennemis que possible avant l'arrivée de Sonia qui vous fera sortir de ce guêpier.

Chapitre 8 : La ville de la Déesse déchue

Vous incarnez cette fois Rachel, la chasseuse de démons. Elle espère nettoyer la ville de toutes ces créatures venant de l'enfer. Avancez dans la rue et éliminez les premiers démons avec vos combos. Tournez ensuite à droite et prenez le contenu du coffre. Avancez et éliminez les trois Van Gelf en abusant de la technique ultime. Allez ensuite à gauche et avancez en éliminant les démons et les Van Gelf. Ouvrez le coffre qui se trouve à droite et prenez le chemin qu'avaient emprunté les Van Gelf. Entrez dans l'entrepôt et éliminez les démons avant d'aller à droite pour trouver un coffre. Allez ensuite à gauche, sauvegardez votre partie et montez l'escalier.

Nettoyez l'étage suivant et utilisez votre mitrailleuse contre les démons qui restent à l'écart. Montez ensuite dans l'ascenseur. Eliminez les démons et les Van Gelf qui débarquent pendant la montée. Une fois à l'étage, éliminez les démons et utilisez votre mitrailleuse contre ceux qui reste hors de l'ascenseur. Quittez ce dernier et sauvegardez votre partie. Revenez-y ensuite pour continuer à monter. Eliminez les ennemis avant l'effondrement de l'ascenseur.

Après la cinématique, tailladez les Van Gelf et faites le tour de la cage d'ascenseur pour trouver la statue de Muramasa. Faites vos achats et allez vers le point de sauvegarde. Montez ensuite les escaliers et éliminez les démons en chemin. Courez sur le mur droit pour éviter le trou et continuez à monter pour affronter le boss.

Boss : Marbus
Commencez par éliminer les démons invoqués par leur maitre. N'oubliez pas d'esquiver avec les déplacements rapides à chaque fois que Marbus fonce sur vous ou essaye de vous écraser. Quand tous les démons sont vaincus, concentrez-vous sur le boss. Attendez qu'il lance son attaque d'écrasement et esquivez-la sans trop vous éloigner. Marbus s'immobilise un instant et c'est à ce moment là qu'il faut l'attaquer avec vos plus puissants combos. Utilisez les

déplacements rapides pour éviter ses projectiles. Quand il fonce sur vous et qu'il vous rate suite à votre esquive il restera aussi immobile pour reprendre son souffle. Profitez-en pour l'attaquer par derrière avec vos combos. Au bout d'un certain temps, il invoquera d'autres démons. Eliminez-les en premier pour vous consacrer ensuite au boss à nouveau. Répétez la même tactique jusqu'à sa fuite.

Chapitre 9 : Daedalus, la forteresse volante

Ryu continue la poursuite d'Elizébet et à l'aide de Sonia arrive sur la forteresse volante Daedalus. Courez et abritez-vous derrière l'un des abris pour éviter les tirs des mitrailleuses. Sortez votre canon et commencez à bombarder les ennemis. Si vous restez trop longtemps derrière l'abri, les balles arriveront à le détruire après un certain temps. Tirez avec votre canon pendant que mitrailleuses se rechargent. Sonia arrivera à la rescousse et détruira le reste pour vous.

Après la cinématique et quand le portail du hangar s'ouvre, utilisez votre canon pour détruire les robots qui arrivent lentement vers vous. Entrez dans le hangar et allez à gauche vers la statue de Muramasa pour améliorer l'une de vos armes et pour faire vos emplettes. Entrez ensuite par la porte et affrontez l'unité ninja tactique. Utilisez vos combos contre ces ennemis qui utilisent, en plus des katanas, des armes à feu. Allez ensuite à droite et prenez le joyau du sceau démoniaque qui se trouve dans le coffre. Allez à gauche, sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Fouillez les deux coffres qui se trouvent à gauche et à droite et passez par la porte située à droite. Éliminez les ninjas dans le couloir. Avancez ensuite sur la passerelle et ignorez la porte pour le moment. Allez jusqu'au fond pour trouver un coffre contenant l'objet Vie des dieux. Explosez ensuite avec votre canon les deux robots qui arrivent par la porte. Franchissez cette même porte et descendez via le monte-charge.

Une fois en bas, un ennemi mi-démon, mi-robot passe à l'attaque. Bloquez et esquivez ses attaques avant de lancer vos combos. Entrez ensuite dans la salle des commandes et éliminez les trois soldats. Détruisez la console située à gauche pour récupérer un Crane de cristal. Sauvegardez votre partie et sortez de la salle. Eliminez le Van Gelf robotisé ainsi que les soldats qui l'accompagnent en enchainant les combos. Passez ensuite la porte et éliminez les soldats qui vous attaquent par la droite et par la gauche. Allez à gauche et avancez jusqu'au coffre contenant l'objet Vie des dieux. Quittez cette salle par la porte située à droite et éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir. Avancez et entrez à droite pour rencontrer d'autres soldats. Entrez dans la salle du réacteur et neutralisez les ennemis. Détruisez ensuite les consoles de contrôle du réacteur. Allez à gauche pour trouver un coffre. Quittez cette salle et revenez au premier couloir. Avancez dans le chemin qui était bloqué par les rayons laser.

Franchissez la porte et entrez dans la salle située à gauche pour trouver une statue de Muramasa et un point de sauvegarde. Sortez et avancez dans le couloir. Eliminez les ennemis et entrez dans le dortoir situé à gauche. Examinez le cadavre situé à droite puis montez dans l'ascenseur qui se trouve à gauche.

Sortez ensuite de l'ascenseur et nettoyez la salle en utilisant les combos et la technique d'Anéantissement. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite. Ouvrez les deux coffres se trouvant dans la salle et prenez l'objet Vie des mille dieux. Entrez dans la salle suivante et utilisez votre canon contre l'ennemi canonnier. Entrez par la porte de droite pour prendre le contenu du coffre. Sortez et allez vers la statue pour sauvegarder votre partie. Descendez par la trappe au sol, dirigez-vous vers la sortie et fouillez le coffre avant de sortir. Allez à droite pour trouver un Crane de cristal dans les débris. Prenez-le et avancez vers la sortie. Passez la porte pour voir des robots. Utilisez votre canon contre ces machines tout en vous mettant à l'abri de leurs tirs. Allez sur le monte-charge pour descendre au niveau inférieur.

Une fois en bas, passez la porte et explosez les trois tourelles avec votre canon. Avancez jusqu'à la porte d'en face et entrez pour sauvegarder votre partie. Passez la porte suivante et examinez le cadavre qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite et attirez les ennemis vers vous. Utilisez la technique ultime pour les éliminer rapidement ensuite sortez votre canon pour exploser l'ennemi qui se trouve au fond du couloir. Entrez dans la salle suivante et éliminez rapidement les ennemis avant de sortir par la porte située à droite avant la fin du décompte.

Après la cinématique, franchissez la porte, fouillez le coffre situé à gauche et éliminez les trois soldats qui arrivent par la droite. Avancez à droite et explosez avec votre canon l'ennemi qui garde la porte. Entrez par cette dernière puis franchissez la suivante. Avancez dans le couloir et entrez dans une autre salle de réacteur. Nettoyez-la et sortez. Avancez jusqu'au bout du couloir, fouillez le coffre et sortez par la porte située à droite.
Avancez vers la statue de Muramasa et améliorez l'une de vos armes. Faites vos achats et passez la porte de droite. Détruisez les trois tourelles et avancez vers le point de sauvegarde. Entrez par la porte suivante.

Boss : Genshin
Comme pour le précédent affrontement, la chose la plus importante à faire est de ne pas subir l'une des attaques du boss. Elles sont toutes dévastatrices surtout ses combos. Heureusement vos armes sont meilleures que lors du premier affrontement. Restez toujours sur vos gardes et utilisez les déplacements rapides pour l'éviter. Essayez de l'attaquer tout de suite après son attaque pour le toucher et enchainez les coups pour lui faire mal dans un laps de temps très court. Pensez à vous soigner pendant l'affrontement pour ne pas utiliser le talisman de résurrection. S'il vous touche, essayez de vous éloigner pour ne pas subir tout l'enchainement. Continuez avec la même tactique jusqu'à l'interruption du combat.

Boss : Armadillo
Après la cinématique, vous devez combattre une tortue enflammée géante appelée Armadillo. Commencez par éviter les boules de feu lancées par ce boss en utilisant vos déplacements rapides. Evitez ensuite de rester en face de l'ennemi, il crache du feu et vous serez trop à découvert pour pouvoir éviter les dégâts. Restez derrière-lui, même si sa queue représente un réel danger pour vous puisqu'il peut l'utiliser pour vous frapper. Il peut aussi vous écraser avec ses pattes. Attaquez donc ces pattes, ainsi que le dos et la queue du boss en restant toujours vigilant et sur vos gardes pour bloquer ou esquiver ses ripostes.

Il va tout faire pour vous faire face, ne tombez pas dans son piège. Quand le monstre est assez affaibli, il s'écroulera par terre. Courez alors avant qu'il ne se relève et placez la technique d'Anéantissement. L'attaque touchera le sommet de son crane qui est son point faible. Continuez de frapper jusqu'à l'élimination du boss.

Chapitre 10 : Rendez-vous ou mourrez

Avancez vers la statue de Muramasa et améliorez l'une de vos armes de niveau deux. Avancez ensuite, éliminez les soldats et utilisez votre canon contre le soldat qui se trouve derrière les sacs de sable. Avancez et tirez sur les barils quand les soldats sont à proximité. Avancez dans la zone rouge et éliminez les Van Gelf robotisés. Avancez ensuite, tournez à droite et prenez le contenu du coffre qui se trouve à droite. Reprenez votre chemin et éliminez d'autres ninjas. Utilisez le canon contre le canonnier ennemi. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la statue de sauvegarde. Avancez ensuite dans la cour et éliminez les loups qui arrivent. Fouillez le coffre qui se trouve à gauche, franchissez la porte centrale et tailladez les soldats qui arrivent. Utilisez ensuite votre canon contre les ennemis qui vous tirent dessus et qui se trouvent au loin.

Avancez et entrez dans la boutique qui se trouve à gauche de la fontaine pour trouver la statue de Muramasa. Sortez et continuez d'avancer jusqu'à sortir par la porte située au fond. Avancez à gauche pour trouver un terrain miné. Evitez les mines ensuite suivez les traces de pas qui passent entre les mines. A la sortie de cette zone, tournez à droite et utilisez votre canon pour éliminer les soldats qui vous tirent dessus depuis les fenêtres du bâtiment d'en face. Avancez en suivant les traces de pas. Eliminez le Van Gelf sans passer derrière les sacs de sable. Tirez ensuite sur la tourelle située à gauche, sautez par-dessus les sacs de sables et explosez la tourelle qui se trouve à droite. Sautez ensuite vers le Crane de cristal qui se trouve dans le coin droit et prenez-le. Avancez encore une fois en suivant les traces de pas et allez vers le point de sauvegarde qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans la chapelle.

Avancez vers le coffre et ouvrez-le pour prendre l'objet Vie des mille dieux. Tournez-vous ensuite et entrez par la porte qui se trouve à gauche de la porte principale. Montez à l'escalier et courez sur les murs pour atteindre les escaliers suivants. Une fois dans la salle des cloches, sautez vers la perches et allez à gauche. Sautez vers la zone où se trouve le coffre et ouvrez-le pour prendre l'objet Vie des dieux. Revenez à la perche et allez de l'autre coté. Sautez vers la porte pour qu'un soldat la défonce et entre. Tailladez-le et entrez puis descendez. Prenez le Crane de cristal qui se trouve près des chandelles et continuez à descendre. Avancez pour voir des poissons fantômes surgir d'une ouverture. Eliminez-les et passez par cette même ouverture qui mène au sous-sol.

Avancez dans le tunnel et éliminez les poissons fantôme jusqu'à atteindre une station souterraine. Avancez à gauche jusqu'au fond pour trouver un coffre. Approchez-vous ensuite du train pour que les soldats vous attaquent. Eliminez-les tout en restant derrière les piliers pour éviter les tirs de canons. Utilisez à votre tour avec votre canon pour éliminer les deux artilleurs. Entrez ensuite dans le train, fouillez le coffre et allez à la cabine suivante pour prendre le Crane de cristal. Sortez et allez au fond de la station, montez aux escaliers et sauvegardez. Montez les marches et sortez par la porte pour rencontrer une vieille connaissance.

Boss : Ogre géant

Cet ogre géant est encore en vie. Ne restez pas en face de ce monstre pour éviter ses attaques frontales. Parez ses attaques en appuyant la parade avec les déplacements rapides pour limiter le contact avec le boss. Passez derrière lui et focalisez-vous sur ses pieds. Attaquez-les sans relâche en utilisant vos plus puissants combos. Quand cet ogre marque un temps mort, ceci indique une attaque imminente, bloquez et utilisez les déplacements rapides pour éviter toutes ses attaques. Revenez ensuite à ses pieds et tailladez-les jusqu'à ce qu'il s'effondre. Allez alors en face de lui et donnez-lui le coup de grâce.

Après le combat, avancez et entrez par le trou dans le mur. Sautez ensuite par le trou au sol et avancez dans le sous-sol en éliminant les poissons fantômes. Avancez entre les cellules et entrez dans celle où se trouve un cadavre. Fouillez-le et prenez l'objet Vie des dieux. Eliminez d'autres poissons et passez par le trou qui se trouve dans la dernière cellule. Sautez dans l'eau puis montez sur le quai d'en face. Allez à gauche et prenez le contenu du coffre. Utilisez ensuite votre canon contre les trois soldats qui vous tirent dessus depuis le fond du tunnel. Marchez sur l'eau jusqu'à l'escalier et montez. Avancez dans le tunnel et utilisez le saut d'oiseau pour monter.

Passez par le trou dans le mur pour vous retrouver dans un grand hall.
Fouillez le coffre situé à gauche et descendez vers le point de sauvegarde. Montez à l'escalier et sortez dans le balcon, éliminez les soldats puis entrez par la porte suivante pour atteindre la statue de Muramasa. Faites vos achats puis montez à l'échelle qui se trouve à droite. Vous vous retrouvez sous le mécanisme de l'horloge de la tour. Montez d'un engrenage à l'autre et évitez de vous faire écraser. Eliminez les soldats en chemin et utilisez aussi les perches pour monter. Un Crane de cristal se trouve sur un engrenage. Utilisez une perche pour l'atteindre et le prendre. Continuez ensuite votre ascension jusqu'au sommet et sauvegardez votre partie.

Boss : Zedonius
Vous devez choisir de combattre au corps à corps ce boss et lui coller au train. Restez sur vos gardes et esquivez toutes les attaques de Zedonius et surtout ses combos puissants. Attendez qu'il termine son attaque et lancez votre combo. Ne soyez pas trop gourmand en essayant de placer plusieurs combos successifs contre ce boss. Il arrivera à vous contrer ensuite il ripostera pendant que votre garde est encore baissée. Quand il flotte dans les airs, ne restez pas fixe pour ne pas subir les boules de feu du boss. Vous éviterez aussi les charges et les projections. Restez donc toujours mobile et attaquez après chaque combo du boss jusqu'à son élimination.

Chapitre 11 : Une nuit dans la reine des mers

Ayane la jeune ninja part à Venise sous les ordres de Joe Hayabusa. Après la cinématique, vous vous retrouvez encerclé par les ninjas du clan de l'araignée noire. Ayane est rapide et agile, utilisez donc ses aptitudes pour enchainer les combos ensuite les techniques d'anéantissement pour venir à bout de ces ennemis. Utilisez aussi les techniques ultimes et choisissez le combat rapproché pour plus d'efficacité. Passez ensuite le pont situé à droite et ouvrez le coffre. Allez ensuite dans le chemin opposé et traversez un autre pont. Tournez ensuite à droite vers le café et éliminez les ninjas. Ouvrez le coffre et éliminez ensuite les loups-garous en utilisant vos combos. Revenez en arrière et continuez d'avancer pour traverser un autre pont. Tournez à gauche pour trouver un coffre et éliminez les loups-garous qui arrivent. Passez ensuite par la petite porte et avancez jusqu'au bord du canal. Eliminez les ninjas qui arrivent et utilisez vos kunais explosifs contre les archers. Avancez jusqu'au bout de la rive et prenez le contenu du coffre. Traversez ensuite le pont. Montez les marches vers le point de sauvegarde.

Avancez ensuite dans le marché pour rencontrer plusieurs ninjas dont des mages. Utilisez les techniques ultimes ainsi que vos combos pour les éliminer. Avancez ensuite vers la statue de Muramasa et faites vos achats. Avancez vers le cadavre et fouillez-le. Traversez un autre pont et mutilez rapidement les Van Gelf en utilisant les techniques d'Anéantissement. Avancez ensuite vers la statue et sauvegardez votre partie. Traversez ensuite le pont situé à gauche et entrez par la porte.

Dans la cour, vous serez attaqué par de nombreuses vagues d'ennemis. Utilisez les techniques ultimes et les combos pour les mutiler ensuite utilisez les techniques d'Anéantissement pour les finir. Si plusieurs ennemis vous encerclent utilisez votre ninpo qui en éliminera plus d'un et blessera les autres. Restez toujours mobile et utilisez les déplacements rapides pour ne pas rester entre les ennemis.

Boss : Obaba
Après les ninjas, la sorcière du clan de l'araignée noire passe à l'attaque. Ne restez pas en face d'elle sinon elle vous attrapera et vous projettera ou vous mordra. Votre cible est son ventre qui abrite l'oeil du dragon. Esquivez alors ses

attaques en essayant de s'approcher d'elle et lancez vos combos sur son ventre. Quand elle saute dans les airs, utilisez les déplacements rapides pour ne pas finir écrasé sous son le poids de corps. Eloignez-vous d'elle quand elle déclenche son attaque en hélicoptère ensuite revenez à l'assaut. Suivez Obaba dans ses mouvements dans la cour en utilisant vos déplacements rapides pour parer des éventuelles attaques du boss. Continuez de défoncer le ventre de la sorcière jusqu'à son explosion.

Chapitre 12 : Coeur ténébreux

Ryu continue sa poursuite d'Elizébet qui le mène en Amérique du sud. Les marais de la jungle grouillent de ninjas du clan de l'araignée noire. Avancez dans le sentier et éliminez les petites bêtes vertes qui jaillissent des entrailles de la terre. Avancez jusqu'au marécage et utilisez votre canon contre les deux ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez ensuite à droite vers la statue de Muramasa. Améliorez l'une de vos armes et faites vos achats.

Avancez ensuite sur l'eau en éliminant les ennemis qui se trouvent sur les plates-formes. Utilisez votre canon avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et éliminez les deux soldats qui le gardent. Passez ensuite par la cabane, mettez-vous à couvert derrière celle gauche et sortez votre canon. Tirez sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Commencez par ceux qui se trouvent à droite et sautez pour éviter leurs projectiles. Neutralisez les ennemis situés à gauche et enfin tirez sur les deux projecteurs des tours. Marchez ensuite sur l'eau jusqu'à la tour droite pour récupérer le Crane de cristal accroché à la corde. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à gauche. Allez ensuite vers les cabanes au centre. Allez à droite et fouillez le coffre. Sortez, allez à gauche et montez les marches pour trouver un coffre contenant l'objet Vie des dieux. Descendez ensuite et allez à gauche vers la tour. Fouillez les coffres et le cadavre en chemin. Passez ensuite par la porte qui vous mène vers un bassin. Prenez le contenu du coffre et plongez. Allez vers l'ouverture et avancez dans le tunnel sous-marin.

Montez à la surface de l'autre côté et ouvrez le coffre. Sautez ensuite d'une branche à une autre pour atteindre la dénivellation. Utilisez votre canon pour éliminer les bêtes vertes avant qu'elles ne s'approchent de vous. Avancez ensuite jusqu'au bord de la dénivellation et tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive d'en face. Accrochez-vous ensuite au câble et avancez. Arrêtez-vous au milieu du chemin et regardez à droite. Sautez de perche en perche jusqu'à atteindre le Crane de cristal et la statue de Muramasa.

Sautez ensuite dans l'eau et revenez au début du chemin. Avancez jusqu'au câble et utilisez-le pour atteindre la dénivellation suivante. Avancez dans le sentier jusqu'au point de sauvegarde. Eliminez les soldats avant de sauvegarder votre partie et allez à gauche pour trouver un coffre. Sauvegardez ensuite votre partie et avancez dans le tunnel.

Eliminez les petites vermines et sautez dans le trou. Sauvegardez votre partie et avancez vers le marais. Vous y rencontrez deux nouveaux genres d'ennemis. Les zombies canonniers et des vers géants qui sortent de l'eau. Ne restez pas dans l'eau pour éviter les attaques des vers. Tailladez les zombies tout en sautillant pour éviter leurs projectiles et pour ne pas être attrapé et projeté par les vers. Utilisez les combos puissants et quand les zombies perdent leur bras canon, utilisez la technique d'anéantissement contre eux. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et prenez le Crane de cristal.

Suivez ensuite le sentier, restez à couvert derrière les arbres et bombardez les deux zombies avant qu'ils ne puissent riposter. Avancez jusqu'au marais suivant et utilisez votre canon pour éliminer les zombies qui se trouvent sur l'autre rive. Le marais est infesté de poissons rouges géants. Bombardez-les avec votre canon avant de passer. Allez ensuite vers la statue de sauvegarde. Tournez à droite et faites vos achats chez Muramasa. Avancez ensuite vers le mur en haut des marches pour tomber dans une embuscade. Eliminez les bêtes vertes en premier ensuite occupez-vous des zombies. Avancez ensuite et avant de sauter dans l'eau, tournez à gauche pour trouver un coffre.

Sautez dans l'eau et nagez dans le tunnel sous-terrain. Sortez ensuite à la surface et après la cinématique, plongez dans l'eau pour trouver le Crane de cristal près d'un cadavre. Prenez-le et remontez à la surface. Utilisez votre canon contre les zombies et les vermines vertes. Avancez ensuite vers la montagne. Avancez dans la zone ouverte et éliminez les zombies et le ver géant.

Boss : Dragon noir
Approchez-vous des pattes du dragon et commencez à les tailladers avec vos combos. Quand le boss s'apprête à attaquer, utilisez les déplacements rapides pour éviter ses coups. Quand il saute et atterrit en écrasant le sol, utilisez les

déplacements rapides pour éviter de rester sous le dragon. Attaquez ensuite ses pattes, sa queue et même sa tête. Mais ne restez pas fixe en face du boss sinon il vous attrapera et vous projettera violemment.
Quand le boss s'écroule par terre, allez vers sa tête et exécutez la technique d'Anéantissement pour couper sa queue. Continuez ensuite votre travail en attaquant le boss par derrière puisqu'il ne peut plus vous attaquer avec sa queue. Attaquez sa tête dès qu'il s'écroule jusqu'à lui donner le coup de grâce et l'éliminer.

Chapitre 13 : Le temple sacrificiel

Ryu continue sa chasse et poursuit encore Elizébet. Commencez par améliorer une arme de votre arsenal chez Muramasa. Avancez et éliminez les Gajas rouges avec vos combos. Avancez, sortez votre canon et éliminez les zombies. Avancez sous la pluie de sang en éliminant les ennemis et courez sur le mur gauche pour passer le trou. Avancez encore et descendez dans le trou pour trouver deux coffres. L'un d'eux contient l'objet Vie des dieux. Revenez en haut et marchez sur les murs pour atteindre la zone suivante. Eliminez les Gajas et les zombies pour débloquer le chemin. Avancez ensuite jusqu'à la statue de sauvegarde.

Avancez en éliminant les démons en avançant sur le pont. Le colosse Rasetsu passe à l'attaque. Utilisez la technique ultime pour venir à bout de cet ennemi. Continuez votre chemin, éliminez les démons et fouillez les deux cadavres pour prendre leurs objets. Entrez ensuite dans la caverne et sauvegardez votre partie. Avancez et sortez votre canon pour exploser les vermines vertes qui sortent dans l'eau acide. Restez à l'abri des tirs des vers géants situés dans l'eau. Eliminez ensuite ces derniers avec votre canon avant de passer le marais. Avancez et courez sur le mur gauche ensuite sur le droit pour atteindre l'autre rive. Tournez-vous ensuite et marchez sur le mur gauche pour atteindre le Crane de cristal.

Prenez-le et revenez en arrière. Avancez vers un autre marais et comme précédemment, utilisez votre canon contre les vermines et les vers géants tout en restant tranquillement à l'abri. Avancez ensuite à droite sans marcher dans le marais. Descendez dans le trou et avancez vers le point de sauvegarde.

Avancez et descendez la dénivellation. Utilisez votre canon contre les démons volants et les Van Gelf volants. Descendez ensuite l'escalier et allez à gauche pour prendre le Crane de cristal et à droite pour trouver un coffre.

Entrez par la porte et éliminez les démons. Allez sur la plateforme circulaire et exécutez un coup puissant pour frapper le sol et faire descendre la cage. Examinez le cadavre situé dans la cage et prenez le Joyau du sceau démoniaque. Revenez sur la terre ferme et allez à gauche. Descendez la dénivellation et tailladez les démons. Suivez le chemin et éliminez les Van Gelf volants. Avancez vers le pont et tailladez les ennemis en chemin. Faites vos achats chez Muramasa et traversez le pont. Eliminez les deux Van Gelf et les deux démons ensuite sauvegardez votre partie.

Avancez dans le chemin et éliminez les deux démons. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire descendre la cage et examinez le corps qui s'y trouve. Entrez dans la tour effondrée et descendez jusqu'en bas. Avancez en neutralisant les démons et fouillez les coffres en chemin. Après la cinématique, montez les escaliers qui mènent vers le temple. Plusieurs ninjas vous barrent la route. Utilisez les techniques ultimes pour les repousser avant qu'ils ne vous atteignent et finissez le reste avec vos combos puissants. Entrez ensuite dans le temple, faites vos achats et sauvegardez votre partie. Descendez les marches et éliminez les Van Gelf.

Boss : Elizébet
Elizébet est très rapide et se déplace sans cesse. Il faut s'approcher d'elle pour réussir à la toucher. Pour le faire, utilisez les déplacements rapides pour esquiver ses coups et ses attaques et en même temps s'approcher d'elle. Ne restez pas sur place longtemps ou elle vous attrapera avec sa queue en aiguille et vous projettera. Eloignez-vous d'elle quand elle lance sa pluie de sang. Quand vous êtes à proximité, laissez-la vous attaquer avec son combo tout en bloquant et attaquez tout de suite après. Restez près du mur pour que lorsqu'elle vous charge et que vous esquivez elle se retrouve bloquée. Vous aurez tout le temps nécessaire pour l'attaquer. Continuez vos attaques au corps à corps et n'oubliez pas de vous soigner. Maintenez ces tactiques jusqu'à venir à bout de ce boss.

Chapitre 14 : La sépulture de l'assassin

Ryu retourne au village de Hayabusa et prend la direction du mont Fuji. Avancez vers le village en suivant le seul chemin disponible. Les premiers ennemis de la zone sont des loups démoniaques qui apparaitront près de la statue de Muramasa. Eliminez-les avec vos combos rapides puis améliorez une arme chez Muramasa. Avancez ensuite vers le

point de sauvegarde et éliminez d'autres loups.

Sauvegardez ensuite votre partie et continuez d'avancer dans le chemin descendant qui mène au village. Eliminez d'autres loups en chemin jusqu'à arriver dans une grande cour.

Boss : Tengu rouge et Tengu bleu
Armez-vous avec la Véritable épée du dragon qui est très puissante et vous facilitera le combat. Ne restez pas trop loin de vos deux ennemis sinon ils vous balanceront dessus des kunais explosifs. Utilisez les déplacements rapides pour éviter leurs attaques et ne restez pas au même endroit très longtemps sinon l'un d'eux vous attrapera et vous projettera. Evitez la tempête qu'ils créent quand ils tournent sur eux même et éloignez-vous. Quand ils lancent leurs combos, esquivez pour essayer de passer derrière eux et lancez vos plus puissants combos. Focalisez-vous sur un boss à la fois pour l'éliminer avant de passer au deuxième. N'oubliez pas de vous soigner pendant l'affrontement si nécessaire. Restez toujours près de l'un d'eux pour éviter que le deuxième vous attaque. Le premier Tengu qui perdra la moitié de sa barre de vie se sauvera. Continuez alors d'attaquer celui qui reste jusqu'à l'éliminer.

Entrez ensuite par la porte de la maison et sortez de l'autre coté. Allez au point de sauvegarde ensuite traversez le pont. Eliminez les ninjas avec la technique ultime et les combos et entrez par le grand portail. Eliminez les deux Rasetsus en utilisant les sauts ciblés pour passer derrière eux avant de les taillader avec vos combos puissants.

Entrez ensuite dans l'armurerie située à gauche. Eliminez les ninjas, fouillez le coffre et faites vos achats chez Muramasa. Montez ensuite à l'échelle et passez par la fenêtre. Allez à gauche pour trouver un coffre et prenez son contenu. Allez ensuite à droite et avant de franchir la porte, tournez à droite et avancez dans la ruelle pour trouver un Crane de cristal dans le coin. Prenez-le et passez la porte. Sauvegardez votre partie avant de traverser le pont. Eliminez les ninjas qui arrivent, avancez dans le sentier et neutralisez d'autres ninjas puis plongez dans l'eau. Passez dans le tunnel sous-marin et émergez de l'autre coté. Combattez les ninjas qui vous attendent sur le rive puis allez à droite vers l'abri pour prendre le Crane de cristal.

Avancez dans le sentier et éliminez les deux archers avec votre canon. Continuez d'avancer et neutralisez tous les groupes de ninjas qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la caverne. Une fois devant la forteresse ennemie, utilisez votre canon pour éliminer l'archer et montez la dénivellation. Entrez dans le tunnel et prenez les Graines de vie et l'objet Vie des mille dieux. Revenez en arrière et montez les dénivellations jusqu'à l'entrée de la forteresse.

Avancez et fouillez le corps pour prendre l'objet Esprits diaboliques. Avancez en éliminant les ninjas jusqu'à sortir de la forteresse. Eliminez les mages et allez à gauche vers le puits. Sautez à l'intérieur et fouillez le cadavre pour prendre l'objet Vie des dieux. Avancez pour sortir de la caverne. Eliminez les ninjas et descendez jusqu'en bas de la montagne. Avancez vers la lueur bleue pour trouver le Dernier Crane de cristal du jeu.

Eliminez les archers avec votre canon et remontez jusqu'à sortir du puits. Allez à droite et utilisez la corde pour atteindre l'autre côté de la montagne. Avancez dans le sentier en neutralisant les ninjas jusqu'à l'apparition de Muramasa qui éliminera le reste des ninjas.

Après la cinématique, continuez votre chemin dans la montagne et allez vers la statue de Muramasa pour être attaqué par plusieurs ninjas. Eliminez-les et passez votre chemin. Une fois dans la grande zone circulaire, utilisez la technique ultime contre les premier ninjas ensuite éliminez les autres avec vos combos. Avancez encore jusqu'à atteindre une autre zone pleine de ninja. Eliminez-les pour que le Tengu arrive.

Boss : Tengu
C'est le Tengu qui s'est sauvé lors de l'affrontement précédent. Il arrive avec du renfort. Maintenez la même technique en esquivant les attaques du Tengu et en l'attaquant par derrière avec vos puissants combos. Si les ninjas vous gênent, commencez par les éliminer ensuite concentrez-vous sur le Tengu jusqu'à l'éliminer.

Après le combat, fouillez tous les cadavres pour trouver sur l'un d'eux l'objet Vie des dieux.
Avancez dans le chemin montant et prenez le contenu du coffre. Avancez ensuite pour rencontrer encore une fois Genshin.

Boss : Genshin
C'est la troisième fois que vous combattez Genshin. Maintenez la même tactique et esquivez ses coups avec des

déplacements rapides. Attendez qu'il effectue son combo pour l'attaquer tout de suite après. Soignez-vous et restez mobile pour ne pas subir les attaques de Genshin. Lancez un combo rapide avec la Véritable épée du dragon et esquivez tout de suite après. Maintenez cette tactique jusqu'à la défaite de ce boss.

Chapitre 15 : Destruction massive

Avancez vers la statue de Muramasa et faites vos achats. Avancez ensuite pour rencontrer un nouveau genre d'ennemis. C'est une sorte de femme araignée appelée veuve noire. Eliminez-les avec vos combos et avancez. Eliminez les Van Gelf et sauvegardez votre partie.

Boss : Marbus
Sortez votre Véritable épée du dragon et préparez-vous au combat. Comme pour le précédent affrontement, commencez par éliminer les démons invoqués par leur maitre. N'oubliez pas d'esquiver avec les déplacements rapides à chaque fois que Marbus fonce sur vous ou essaye de vous écraser. Ne restez pas fixe dans un seul endroit pour ne pas être attrapé et projeté par le boss. Quand tous les démons sont vaincus, concentrez-vous sur Marbus. Attendez qu'il lance son attaque d'écrasement et esquivez-la sans trop vous éloigner. Marbus s'immobilise un instant et c'est à ce moment là qu'il faut l'attaquer avec vos plus puissants combos. Utilisez les déplacements rapides pour éviter ses projectiles. Attaquez Marbus quand il reprend son souffle suite à une attaque de charge manquée. Après un certain temps il invoquera d'autres démons. Eliminez-les en premier pour vous consacrer ensuite au boss. Répétez la même tactique jusqu'à la mort de Marbus.

Avancez ensuite en éliminant les veuves noires et les Van Gelf et sauvegardez votre partie. Reprenez votre chemin et éliminez les démons accompagnés par des Van Gelf. Une fois dans le lac de lave, éliminez les poissons fantômes et avancez vers la plateforme centrale.

Boss : Zedonius
Encore une revanche dans l'air. Zedonius que vous aviez battu auparavant passe à l'attaque. Evitez avant tout de rester dans la lave et regardez bien où vous mettez les pieds. Restez sur la plateforme centrale et attendez que le boss atterrisse près de vous. Restez sur vos gardes et esquivez toutes les attaques de Zedonius et surtout ses combos puissants. Attendez qu'il termine son attaque et lancez la votre. Quand il flotte dans les airs, ne restez pas fixe pour ne pas subir les boules de feu du boss. Vous éviterez aussi les charge et les projections jusqu'à son élimination. Avancez ensuite vers l'objet qui brille et prenez le Coeur de flamme malveillant.

Entrez ensuite dans la caverne et sauvegardez votre partie. Fouillez ensuite le coffre et faites vos achats chez Muramasa. Avancez en éliminant les poissons fantômes jusqu'à rencontrer Volf une deuxième fois.

Commencez par éliminer les centaures avec des techniques ultimes. Restez près d'un mur et laissez-les s'approcher de vous. Bloquez leurs coups et quand ils sont tous entassés, lancez vos plus puissants combos pour les finir.

Boss : Volf
Volf qui est revenu à la vie vous attaque une autre fois. Restez toujours collé au boss et usez de vos habilités d'esquive. Attendez que Volf lance ses combos et esquivez-les. A la fin de chaque combo lancez les votres avant qu'il ne reprenne ses esprits et bloque vos attaques. Utilisez la Véritable épée du dragon qui est plus maniable et plus rapide dans l'exécution des combos. Utilisez les déplacements rapides pour esquiver les attaques de Volf. Ne restez pas à mi distance du boss, il utilisera sa faucheuse pour vous projeter et vous écraser au sol. Utilisez les déplacements rapides quand Volf fonce sur vous. Ces mêmes déplacements sont utiles quand il lance des attaques sautées très puissantes. Attaquez-le toujours dès qu'il termine ses combos et soyez rapide dans l'exécution de vos mouvements pour ne pas être contré. Maintenez cette tactique jusqu'à la défaite de Volf.

Chapitre 16 : Abîmes infernaux

Avancez vers le cadavre de Volf et prenez le Coeur de tempête violente. Faites vos achats chez Muramasa et montez les marches. Entrez par la porte et éliminez les démons tout en avançant. Entrez dans la salle suivante et éliminez les veuves noires avec vos combos. Utilisez ensuite votre canon contre les zombies. Passez à la salle suivante et éliminez les ninjas. Les deux Tengus font encore leur apparition mais ils ne représentent plus une menace pour vous. Esquivez leurs attaques et remisez tout de suite pour les éliminer. Avancez ensuite vers la statue de sauvegarde et nettoyez la zone avant de sauvegarder votre partie.

Allez ensuite à gauche et passez par l'orifice. Détruisez les glandes et les ennemis qui se cachent parfois dans ces glandes. Sortez ensuite de ces caves et sautez dans le trou.

Boss : Alexei
Un autre démon demande sa revanche. Alexei est comme d'habitude très rapide et se téléporte d'un endroit à l'autre en ne vous laissant pas le temps de l'attaquer. Esquivez ses attaques et utilisez la Véritable épée du dragon pour lancer vos combos contre ce boss. Utilisez les déplacements rapides quand Alexei attaque pour vous retrouver derrière lui et tailladez-le sans relâche jusqu'à sa mort.

Chapitre 17 : Sang empoisonné

Avancez et prenez le Coeur d'éclair azur. Avancez ensuite et passez par l'orifice ouvert. Eliminez les veuves noires pour ouvrir l'orifice suivant et passez. Allez à la statue de Muramasa pour faire le plein ensuite avancez vers la rivière de sang. Eliminez les ninjas, avancez et sauvegardez votre partie. Allez à gauche et avancez vers la porte. Utilisez votre canon contre les poissons rouges géants et marchez sur l'eau jusqu'aux escaliers. Montez et entrez par la porte.

Boss : Genshin
Vous combattez encore une fois Genshin mais cette fois dans sa forme démoniaque. Prenez l'épée du dragon en main et maintenez la même tactique. Esquivez ses combos et attaquez tout de suite après avec vos propres combos. Avec l'arme puissante que vous possédez, le vaincre ne sera pas trop difficile. Genshin vous donnera son épée avant de mourir.

Boss : Elizébet
Un autre combat contre Elizébet qui n'a pas changé son style de combat. Attendez qu'elle s'approche de vous pour l'attaquer sinon esquivez toutes ses attaques pendant qu'elle est dans les airs. Même avec vos deux épées puissantes vous devez vous armer de patience pour éliminer Elizébet qui bouge sans cesse.

Avancez ensuite dans le trou et éliminez les ninjas. Après la cinématique, ouvrez le coffre et allez à gauche pour faire le plein chez Muramasa. Allez ensuite à droite et sauvegardez votre partie. Avancez enfin vers la grande porte.

Boss : Dagra Dai
Ce sorcier invoque trois Van Gelf pour le soutenir. Commencez par les éliminer pour vous concentrer après sur le boss. Vous pouvez utiliser les ninpos contre ces créatures. Evitez les rayons électriques lancés par le boss. Esquivez aussi les coups de tentacules et les explosions sous terraines. Attaquez-le dès qu'il atterrit sur la plateforme. Vous pouvez commencer à attaquer Dagra Dai même s'il reste un Van Gelf. Enchainez les combos pour toucher le boss et évitez de rester immobile devant ce dernier pour ne pas subir une projection très douloureuse. Laissez passer ses combos en les esquivant et attaquez ensuite avec les vôtres. Quand il se téléporte loin de vous, évitez ses projectiles. N'oubliez pas de vous soigner et maintenez la pression sur votre ennemi jusqu'à le battre.

Après la cinématique, équipez-vous de l'Arc punitif de démon et allez vers la plateforme. Prenez le contenu du coffre et montez sur les branches. Une fois que vous aurez atteint Archfiend sortez votre arc.

Boss : Archfiend
Utilisez votre arc et visez la tête du démon pour activer la sphère qui se trouve dans son ventre. Visez ensuite cette dernière pour lui faire encore plus mal. Evitez alors les flaques de sang crachées par le démon à chaque fois que vous le touchez. Tirez encore sur sa tête puis sur la sphère et évitez le rayon lumineux qui sort de sa bouche. Evitez aussi les projectiles lancés par ce géant en vous déplaçant sur la plateforme. Quand le monstre vous ignore et monte, suivez le chemin et utilisez les sauts d'oiseau pour le rejoindre. Répétez les mêmes actions pour qu'il s'éloigne une autre fois. Rattrapez-le et prenez le contenu des coffres qui se trouvent en chemin. Restez loin des ses mains quand il frappe le sol ou balaye la zone et continuez votre travail. Visez la tête ensuite la sphère jusqu'à vaincre le démon.

Après la cinématique, le démon reprend du service mais dans une autre forme. Quand il s'appuie sur la plateforme et lance l'attaque du rayon, allez vers l'une de ses mains et attaquez-la pour l'affaiblir. Quand le démon vole et vous lance dessus ses rayons électriques et ses projectiles, restez toujours en mouvement pour éviter ces attaques. Attaquez ensuite le boss quand il atterrit sur la plateforme et avance vers vous.

Si vous subissez son combo, tenez-vous près à attaquer dès la fin de celui-ci. Maintenez cette tactique et soignez-vous

si nécessaire. Quand le démon pose sa tête sur la plateforme, allez vers cette dernière et lancez la technique d'Anéantissement qui éliminera le démon une fois pour toutes. Félicitations ! Vous venez de finir Ninja Gaiden Sigma 2.

No More Heroes : Heroes' Paradise

© Konami / Grasshopper Manufacture Inc 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Classement 10

Note : Solution réalisée à partir de la version Wii.

Commencez par le tutorial pour vous familiariser avec les commandes dont les attaques au sabre laser.

Eliminez ensuite les agents vêtus de noir qui vous attaquent. Ils ne vous poseront pas de problèmes et quelques enchaînements au sabre en viennent à bout. Appuyez sur A pour frapper et lorsqu'une flèche apparaît sur votre écran, faites un coup sec avec votre wiimote pour exécuter le combo. Montez ensuite les escaliers et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Notez que pour poursuivre votre progression il faut toujours neutraliser tous les ennemis.

Avant d'entrer dans la salle, tournez à droite et avancez jusqu'au fond du couloir pour trouver un coffre. Brisez-le pour récolter de l'argent. Entrez maintenant dans la salle et combattez les agents. Ils ne sont pas très bien équipés et ne pourront tenir longtemps contre vous. Éliminez-les avec vos combos. Sortez ensuite de la pièce et allez dans le couloir droit qui devient accessible. Avancez puis montez les escaliers et allez au fond du couloir. Détruisez le coffre pour recharger les batteries du Beam katana (votre sabre laser).

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche. Détruisez le coffre pour prendre la première carte à échanger. Entrez ensuite dans le bureau et préparez-vous au combat. Ces agents sont armés de sabres. Attaquez-les et finissez vos attaques avec des combos. Quand un ennemi pare votre coup, regardez si sa garde est haute ou basse et attaquez inversement. Détruisez le coffre qui se trouve devant le bureau pour prendre une deuxième carte à échanger. Dès que les ennemis sont morts, allez vers le coffre qui se trouve près de la porte droite et détruisez-le pour récupérer des points de santé.

Sortez ensuite par cette même porte et tournez à droite pour détruire le coffre contenant de l'argent. Avancez dans l'autre sens, tournez à droite et descendez les marches. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route. Entrez dans la chambre avec piscine pour détruire un coffre contenant des points de santé puis descendez tout en bas, là où vous aviez commencé.

Franchissez la porte qui se trouve entre les escaliers et éliminez les agents qui gardent le passage. Détruisez aussi les deux coffres. Le premier contient des recharges pour vos batteries et le deuxième des points de santé. Éliminez enfin l'ennemi avec le sabre laser pour pouvoir passer.

Une fois dans la grande salle, éliminez les premiers ennemis et allez vers le coffre de droite qui contient des recharges de batterie. Le coffre de gauche contient une autre carte à échanger. Passez ensuite au reste des ennemis armés de sabres. Eliminez-les et détruisez les deux coffres qui restent. L'un contient de l'argent et l'autre des points de santé. Nettoyez la salle pour que le grand portail s'ouvre.

Eliminez l'ennemi avec le sabre laser qui garde la sortie et quittez les lieux. Tournez à gauche pour trouver un coffre contenant la quatrième carte à échanger. Tournez ensuite à droite pour trouver d'autres agents équipés de flingues. Vous pouvez parer les balles en appuyant sur le bouton Z. Maintenez-le enfoncé et avancez vers votre ennemi puis tailladez-le. Avancez enfin vers l'étoile et appuyez sur A.

Avancez vers le grand hall et faites le plein de recharge de batterie et de points de santé. Ramassez aussi le masque qui se trouve à gauche. Sauvegardez ensuite votre progression via le point de sauvegarde qui se trouve au centre. Allez

ensuite à droite et marchez sur l'étoile.

Boss : Death Metal
C'est votre premier boss, il vous permettra de monter dans le classement de l'UAA. Déchaînez-vous sur lui et variez vos attaques selon sa garde (haute ou basse). Maintenez la touche Z enfoncée pour verrouiller votre cible et pour ne pas donner des coups dans le vide. Quand votre ennemi s'apprête à lancer un combo, esquivez en appuyant sur les touches directionnelles droite ou gauche. Attaquez tout de suite après et ne lui laissez pas le temps de récupérer. Il y a deux coffres dans la zone de combat, l'un contient une recharge pour votre sabre et le deuxième contient un maximum de santé. Ne les utilisez que si vos barres d'énergie ou de santé sont presque vides. Une fois vous aurez diminué la barre de vie de votre ennemi de moitié, il créera deux clones. Vous devez les battre avant de revenir à l'ennemi original. Ils ne sont pas trop résistants mais ils peuvent vous encercler et vous attaquer par derrière. Essayez donc de les placer sur la même ligne ou de les garder en face de vous. Enchaînez vos attaques jusqu'à leur disparition totale. Retournez ensuite à Death Metal et répétez la même tactique ; esquivez son coup et ripostez immédiatement. Une fois mort, détruisez le coffre qui apparaît au centre pour récupérer le bonus de santé et allez vers le point d'exclamation.

Classement 9

Après la cinématique vous retournez à votre Motel. Baladez-vous dans votre chambre puis sortez. Descendez les marches et prenez l'allée qui se trouve à gauche du motel pour trouver une balle Lovikov. Ces balles servent à acheter de nouvelles techniques. Avancez vers la limousine et montez. Après la cinématique, entrez dans K-entertainment. Il n'y a pas encore de travail pour vous... pour le moment. Vous devez effectuer d'autres petits boulots pour être recommandé par les personnes concernées.

Appelez votre moto en appuyant sur la touche 1 et allez au centre d'emploi. Acceptez le travail et allez voir votre employeur. Vous devez ramasser un maximum de noix de coco dans le temps imparti et les ramener au stand. Frappez les cocotiers quand la touche A s'affiche à l'écran. Appuyez ensuite successivement sur A pour avancer rapidement en portant les noix de coco. Une fois le job terminé, revenez à K-entertainment.

Le K-entertainment propose des missions d'assassinat. Le but est le même, tuer les ennemis avant la fin du temps imparti. Seuls les ennemis et les lieux des affrontements changent ainsi que les primes associées à ces missions (elles varient selon votre niveau).

Choisissez la première mission d'assassinat et rejoignez votre cible. Ignorez les gardes du corps, focalisez-vous sur votre objectif et éliminez-le avec votre sabre le plus vite possible. Après cette mission, vous possédez la somme requise pour votre inscription. Allez au guichet automatique et versez la somme. Revenez ensuite à votre chambre pour recevoir votre mission. Allez aux toilettes pour sauvegarder votre partie ensuite sortez et prenez le chemin du stade. Faites le tour du stade pour ramasser des balles Lovikov et frappez les poubelles pour trouver des t-shirts.

Entrez dans le stade et tailladez vos premiers ennemis. Tournez à gauche pour trouver trois coffres. Détruisez-les et ramassez les points de santé, la recharge et la carte à échanger. Prenez l'autre chemin et avancez en éliminant vos ennemis. N'oubliez pas de verrouiller votre cible avant d'attaquer. Suivez le chemin linéaire et détruisez le coffre qui se trouve à gauche des escaliers. Montez ensuite et détruisez le coffre qui contient la recharge puis celui qui contient de l'argent. Avancez ensuite pour affronter de nouveaux ennemis. Ils se trouvent sur une même ligne et le premier vous lancera une balle de base-ball dessus. Vous avez trois essais pour frapper la balle. Frappez fort pour que la balle élimine tous vos ennemis d'un coup. Si vous n'y arrivez pas, vous allez devoir affronter vos ennemis au sabre. Eliminez-les et poursuivez votre route en détruisant les coffres. Avancez dans une nouvelle zone et détruisez le coffre qui contient une carte à échanger. Avancez en suivant les points d'exclamation pour atteindre une nouvelle zone. Affrontez une deuxième équipe de base ball. Détruisez les coffres qui se trouvent dans ce long couloir et récupérez la carte à échanger. Continuez votre progression et détruisez tous les coffres pour récupérer de l'argent et les cartes à échanger 9 et 10. Éliminez les ennemis qui sont équipés de sabres laser, ils sont un peu plus coriaces que les autres.

Après avoir reçu un appel téléphonique, avancez dans le couloir, faites le plein de recharge et de santé et ramassez le masque. Sauvegardez ensuite votre partie et préparez-vous à affronter le nouveau boss.

Boss : Dr Peace
Dr Peace attaque avec ses deux revolvers. Il effectue un temps mort pour recharger ses armes. Commencez par verrouiller votre cible et tournez autour d'elle. Lorsqu'il tire, utilisez les flèches directionnelles droite et gauche pour

esquiver. Attaquez ensuite quand il recharge son arme. Eloignez-vous ensuite de lui tout en restant à une distance qui vous permet de revenir rapidement à l'assaut. Quand votre ennemi commence à charger son attaque puissante. Effectuez des pirouettes latérales pour esquiver ce tir dévastateur. Revenez aussitôt à la charge. Dans un dernier effort, Dr Peace réussira à vous toucher et à vous éloigner de lui. Revenez à l'assaut et finissez votre ennemi à coup de combos. Après le combat, détruisez le coffre, prenez le bonus et allez vers le point d'exclamation.

Classement 8

Après la cinématique, vous recevez un fax de l'UAA vous indiquant la somme requise pour votre prochain combat. Sortez de votre chambre et allez au labo de Naomi. Ramassez la balle Lovikov qui se trouve derrière les containers et entrez. Achetez un nouveau sabre laser et un accélérateur. Sortez et allez vers Thunder ryu. Entraînez-vous avec les haltères en bougeant la manette wiimote et le nunchuk. Effectuez les deux autres exercices en suivant les commandes qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez faire un tour dans l'Area 51 et vous acheter de nouveaux t-shirts.

Allez ensuite au centre d'emploi et choisissez le nouveau travail. Vous devez tondre une pelouse pour gagner un peu d'argent de poche. Suivez les indications pour tondre la pelouse et accomplir le travail.

Rendez-vous ensuite au K-entertainment. Choisissez les missions à réaliser selon vos besoins d'argent. Vous pouvez refaire une même mission plusieurs fois pour gagner plus d'argent. Les missions sont toutes des missions d'assassinat. Une fois la somme requise récoltée, un message vous l'indique. Déposez l'argent au guichet automatique et revenez au motel. Sauvegardez votre partie et dirigez-vous vers l'école.

Commencez par éliminer les ennemis qui vous attendent. Tournez à droite pour trouver la carte à échanger numéro 11. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir entrer dans le bâtiment. Tournez à droite et détruisez le coffre qui contient une autre carte à échanger. Vos ennemis utiliseront le feu contre vous. S'ils arrivent à vous toucher, vous allez vous enflammer. Allez donc vers l'un des extincteurs qui se trouvent quasiment dans tous les coins et appuyez sur A pour éteindre le feu. Neutralisez vos ennemis avant qu'ils ne vous touchent et détruisez le coffre pour récupérer des points de santé. Passez dans une autre zone pour voir un ennemi déclencher l'alarme incendie. L'eau jaillit du plafond et vous serez électrocuté par votre sabre laser qui perd toute son énergie. Avancez donc en ignorant les ennemis jusqu'à la salle de contrôle avant de détruire l'alarme. Prenez le coffre de recharge qui se trouve dans la salle et sortez. Rebroussez chemin en éliminant tous vos ennemis. Allez ensuite au gymnase et tailladez tous vos assaillants en vous faisant gaffe à ceux qui manient des sabres laser. Ils contrent vos attaques et essayent de vous encercler. Eliminez-les en les verrouillant et en les attaquant un à un. Sortez ensuite du gymnase et tournez à gauche pour trouver le coffre contenant la carte à échanger 14. Sous les escaliers, il existe un coffre qui contient la carte à échanger numéro 13, emparez-vous-en. Montez ensuite les escaliers et prenez l'appel de Sylvia. Avancez ensuite tout droit et prenez la carte à échanger numéro 15. Avancez et ramassez le masque. Faites le plein de recharge et de santé et sauvegardez votre partie.

Boss : Shinobu
Shinobu est très rapide et donc difficile à toucher, attendez qu'elle vous attaque en premier et foncez sur elle. Esquivez ses frappes et plus particulièrement son attaque spéciale. Vous allez reconnaître cette attaque grâce au temps de recharge qu'elle nécessite avant son exécution. Soyez donc vigilant pour réussir à esquiver ce coup. Essayez de finir vos attaques par une prise de catch, ces prises sont plus dévastatrices que vos attaques au sabre. Essayez d'attaquer votre ennemi par derrière pour ne pas prendre le risque d'être contré. Maintenez cette tactique jusqu'à l'effondrement de Shinobu.

Après que Travis ait épargné Shinobu, avancez vers le coffre et prenez le bonus. Placez-vous ensuite sur le point d'exclamation. Sauvegardez votre partie et sortez de votre chambre.

Classement 7

D'autres lieux viennent d'être débloqués. Commencez par aller au vidéo-club Beef Head. Prenez la cassette de catch et regardez-la sur votre télé pour apprendre une nouvelle prise. Ensuite, faites un détour par le Thunder Ryu pour vous entraîner. Le gold town est accessible aussi, vous pouvez échanger vos balles Lovikov contre des techniques ; sept balles contre une technique. Les balles sont visibles sur votre carte, vous pouvez les récolter et les ramener à Lovikov. Allez ensuite vers le centre d'emploi. Vous devez ramasser des ordures qui se trouvent sur les rues de la ville. Repérez la zone où se trouve un max de déchets et allez les ramasser. Vous gagnerez du temps en diminuant la distance entre

les déchets. Appuyez sur A lorsque vous êtes à proximité d'une ordure pour la ramasser.

Allez ensuite vers K-entertainment et choisissez la mission la plus onéreuse. Effectuez plusieurs missions pour récolter la somme requise par l'UAA. Payez les frais et revenez au Motel. Sauvegardez votre partie et allez au lieu de l'affrontement. Avancez dans la station de métro et détruisez le coffre qui contient la carte à échanger n°16. Marchez ensuite sur le point d'exclamation. Descendez les escaliers et avancez derrière le point d'exclamation pour trouver un coffre contenant la carte à échanger 17. Montez dans le métro et commencez votre boucherie. Avancez d'un wagon à l'autre en éliminant les ennemis sur votre chemin. Le dernier ennemi possède un sabre laser, il est donc un peu plus fort que les autres. Eliminez-le pour pouvoir quitter le métro. Une fois dans la nouvelle station, allez à droite pour prendre la carte à échanger n°18. Montez ensuite les escaliers et avant de quitter la station, tournez à droite pour prendre la carte n°19.

Une fois en dehors de la station, avancez et tournez à gauche pour entrer dans la cour de l'entrepôt. Prenez les points de santé qui se trouvent dans le coin droit et entrez dans le premier entrepôt. Maintenez le bouton Z enfoncé pour parer les tirs ennemis. Nettoyez la zone pour pouvoir sortir. Avant d'entrer dans le deuxième entrepôt, allez à gauche et prenez la carte n°20. Entrez dans le deuxième et faites le ménage en bas ensuite montez sur la passerelle et tailladez vos ennemis. Sortez ensuite de cet entrepôt et tournez à gauche pour prendre de la santé. Entrez dans le troisième entrepôt et affrontez les ennemis qui sont plus nombreux et plus fort. Nettoyez cette zone pour pouvoir sortir et répondez au téléphone. Faites le plein de recharge et de santé, ramassez le masque et sauvegardez votre progression.

Boss : Destroyman
La force de Destroyman réside dans ses attaques super puissantes. Il épelle ses attaques avant de les lancer. Restez attentif et quand il amorce une attaque, commencez à esquiver en tournant autour de votre ennemi. Ripostez après chaque attaque et utilisez les prises de catch qui sont efficace contre ce boss. Même si les attaques sont différentes, il suffit d'esquiver pour les éviter toutes. Restez à une bonne distance de lui pour ne pas subir l'attaque de l'onde de choc (à chaque fois qu'il frappe le sol). Vous pouvez éviter le rayon laser de votre ennemi en vous cachant derrière les éléments du décor. Attaquez votre ennemi par derrière et il ne pourra pas vous contrer. Quand votre ennemi se cache dans les hauteurs. Détruisez les alarmes pour le faire tomber. Ruez-vous dessus et finissez-le de la même manière. Vous avez à disposition deux caisses ; l'une de santé et l'autre de recharge, utilisez-les quand vous êtes à la limite. Après la victoire, détruisez le coffre et parlez à Sylvia.

Classement 6

Sortez de votre chambre et allez au vidéo-club pour recevoir une nouvelle cassette de catch. Visionnez-la pour apprendre une nouvelle prise. Passez faire de la muscu dans le Thunder Ryu puis allez chez Naomi pour acheter toutes les pièces dont vous avez besoin. Allez ensuite au centre d'emploi et essayez le travail de pompiste. Vous devez appuyer sur B jusqu'à atteindre le niveau indiqué par la flèche puis relâchez. Allez ensuite à la K-Entertainment et faites les nouvelles missions qui sont similaires aux premières mais en un peu plus difficile.

Une fois la somme requise récoltée, allez payer votre inscription. Revenez ensuite à votre chambre, sauvegardez et partez pour de nouvelles aventures.

Allez à la plage et affrontez vos nouveaux ennemis. Ce sont des soldats, parmi eux il y en a qui possèdent des armes à feu. Il vous suffit d'appuyer sur Z pour contrer les tirs avec votre sabre. Tournez-vous vers les rochers pour trouver le coffre qui contient la carte n°21. Avancez ensuite en éliminant vos ennemis et détruisez le fil barbelé avant d'aller vers le coffre qui contient la carte n°22, située à droite. Détruisez les autres coffres que vous rencontrez et avancez vers le champ de mines. Surveillez votre carte pour repérer les mines et détruisez les coffres. Détruisez une autre clôture et avancez en éliminant vos ennemis. Avancez vers la droite pour trouver le coffre contenant la carte n°23 et traversez un autre champ de mines puis allez à droite pour trouver la carte n°24. Détruisez la clôture et avancez pour recevoir l'appel de Sylvia.

Faites le plein de recharge et de santé, ramassez le masque et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite et tournez à gauche vers la cabane en bois. Il existe un coffre contenant la carte n°25 à l'extrémité de la corniche. Prenez-la et préparez-vous au combat.

Boss : Holly Summers
Evitez les attaques de missile et de couteau de cet ennemi en fuyant au loin. Si vous tombez dans un trou, exécutez la

commande qui s'affiche à l'écran pour sortir. Attaquez Holly dès qu'elle lance ses combos. Si vous ne voulez pas tomber dans les trous, restez au bord de la mer. Toutefois, lorsque votre ennemi monte sur un rocher et lance ses missiles, il est préférable de tomber dans un trou pour éviter l'explosion. Ruez-vous sur elle lorsqu'elle redescend et enchaînez les coups et les prises pour l'éliminer. Récupérez l'article secret que laisse votre ennemi et gagnez votre bonus.

Classement 5

Parlez ensuite à Sylvia pour finir la mission. Sortez de votre chambre et visitez le vidéo-club. Achetez et visionnez la vidéo puis passez voir Naomi et donnez lui l'article. Allez ensuite au Thunder Ryu pour vous entraîner avant de rejoindre le centre d'emploi pour choisir le travail de démineur. Allez à la plage, avancez lentement et écoutez votre détecteur. Si les battements s'accélèrent, cela implique qu'une mine se trouve à cet endroit. Appuyez sur A quand elle s'affiche sur l'écran pour la désamorcer. Allez ensuite vers K-entertainment et exécutez les missions qui engendrent le plus de gain. Revenez voir Naomi et achetez le nouveau sabre et les différentes nouvelles pièces qui vont avec. Allez au guichet automatique et payez votre inscription. Revenez au motel, sauvegardez et sortez affronter un nouveau boss.

Boss : Letz Shake
Dès que vous êtes dans le tunnel, tournez-vous et prenez la carte n°26. Descendez les marches et ramassez les cartes 27 et 28. Poursuivez le boss en noir et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Vous n'allez pas rejoindre le boss Letz Shake, contentez-vous donc de nettoyer le couloir jusqu'à arriver au bout. Ramassez la carte 29 qui se trouve vers la fin du tunnel. Entrez ensuite dans la lumière blanche et prenez la carte n°30. Avancez jusqu'au point d'exclamation et assistez à la mort du boss. Vous vous retrouvez à la place du cinquième assassin sans aucun effort.

Classement 4

Une fois dans la ville, allez prendre une nouvelle vidéo et visionnez-la. Allez effectuer l'entraînement habituel chez Thunder Ryu puis acceptez votre nouveau travail. Vous devez nettoyer les graffitis qui se trouvent dans le quartier. Repérez-les grâce au radar et exécutez les commandes qui s'affichent à l'écran. Passez ensuite au K-entertainment et exécutez quelques missions d'assassinats pour récolter de l'argent. Payez ensuite vos frais d'inscription et revenez au motel. Sauvegardez votre partie et sortez.

Allez à la station de métro pour commencer votre combat pour la quatrième place. Avancez à gauche de la station et prenez la carte n°31. Descendez ensuite en éliminant vos ennemis et avancez jusqu'au bout du quai pour trouver la carte n°32. Montez ensuite dans le métro. Vous allez devoir jouer à un jeu d'arcade, à l'ancienne. Tirez sur les vaisseaux ennemis tout en évitant les projectiles. Utilisez votre épée contre ces projectiles et progressez dans les différents niveaux. Zigzaguez entre les obstacles et affrontez un premier mini boss. Eliminez-le et continuez à tirer sur les différents ennemis. Une fois contre le vrai boss, lancez toutes les attaques que vous avez en stock et zigzaguez entre les obstacles pour le vaincre. Même si vous perdez vos trois vaisseaux, vous pouvez continuer grâce au " Continue ". Une fois à l'arrêt du métro, tournez-vous, allez vers la carte n°33 et prenez-la. Montez ensuite aux escaliers et prenez les cartes 34 et 35 qui se trouvent dans la station. Sauvegardez votre partie et faites le plein avant de vous lancer dans le combat.

Boss : Harvey Moiseiwitsch Volodarski
Il s'agit d'un magicien qui possède la capacité de fuir la plupart de vos attaques grâce à son pouvoir de téléportation. Appuyez constamment sur Z pour l'avoir dans votre ligne de mire quand il réapparaît. Essayez de vous approcher de lui et enchaînez les combos. Projetez-le pour lui infliger plus de dégâts. Continuez de l'attaquer et exécutez vos combos jusqu'à ce que la vue redevienne normale. Quand il vous emprisonne dans sa boite magique, suivez les commandes qui s'affichent pour vous en échapper. Reprenez ensuite l'assaut jusqu'à la mort de votre ennemi. Recevez votre bonus et parlez à Sylvia.

Classement 3

Une fois de retour en ville, allez au Thunder Ryu pour vous entraîner. Allez chercher un nouvel emploi qui consiste à capturer des chats. Approchez-vous des chats et suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour les appréhender et les capturer. Les chats sont indiqués sur votre radar. Allez ensuite au K-Entertainment. Eliminez d'autres ennemis pour récolter la somme requise et payer votre inscription. Revenez ensuite au motel, sauvegardez votre partie et sortez. Allez vers la station de bus. Eliminez les ennemis qui se planquent entre les bus et inspectez la zone pur trouver trois coffres contenant les carte n°36, 37 et 38. Montez ensuite dans le bus et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Une fois

arrivé à destination, prenez la carte n°39, faites le plein de recharge et de santé et sauvegardez votre partie.

Boss : Speed Buster
Vous devez éviter d'avancer dans la route centrale pendant que la sorcière lance son rayon laser. Restez à couvert en vous déplaçant pendant le lapse de temps durant lequel la sorcière charge le canon laser. Les abris se trouvent des deux cotés de la route. Parfois, il vous faudra détruire une porte pour entrer. Eliminez les ennemis qui se planquent dans ces abris et détruisez aussi les coffres. La carte n°40 se trouve dans une maison du coté gauche de la route. Avancez ensuite en restant à gauche jusqu'à atteindre un poteau électrique. Frappez-le pour le faire tomber et pour qu'il entraîne tous les autres poteaux avec lui dans sa chute. Avancez ensuite sans crainte vers votre ennemi. Ramassez le katana qu'elle laisse tomber et recevez votre bonus. Parlez ensuite à Sylvia pour terminer votre mission.

Classement 2

Une fois dans la ville, amenez le katana à Naomi et allez vérifier votre nouveau travail. Vous devez ramasser des scorpions. Approchez-vous d'eux lentement et par derrière puis ramassez-les. S'ils vous piquent, vous devez revenir au client pour qu'il vous donne l'antidote. Passez ensuite au K-Entertainment avant d'assassiner d'autres personnes et récolter le plus d'argent possible. Revenez à Naomi et prenez votre nouvelle arme. Sortez et entrez encore une fois dans son labo pour trouver d'autres pièces pour votre katana. Ces pièces sont très chères et il vous faudra effectuer plusieurs missions d'assassinat pour pouvoir vous les payer. Enfin, payez votre inscription et allez au motel. Sauvegardez votre partie et rendez-vous au stade de la ville.

Avec votre moto, sautez par dessus la barrière du stade (en dirigeant votre wiimote vers le haut). Franchissez ensuite une deuxième barrière pour vous retrouver dans le stade. Restez sur votre moto et écrasez les ennemis qui essayent de vous faire tomber. Restez sur votre moto et faites le tour du terrain pour récupérer les cartes n°41, 42 et 43. Descendez de votre engin et avancez vers le point d'exclamation. Une fois dans la cave, prenez les cartes 44 et 45. Ramassez le masque et sauvegardez votre partie. Partez ensuite vers votre prochain duel.

Boss : Bad Girl
Attendez que votre ennemi vous attaque pour esquiver et ripostez immédiatement. Eloignez-vous d'elle quand elle charge son coup et attaquez-la par derrière lorsqu'elle rate sa cible. Elle va ensuite envoyer des clones se battre à sa place. Vous pouvez les repousser en faisant face au tapis roulant et en appuyant sur A au bon moment. Vous les renverrez de la même manière que les balles de base ball (au début du jeu). Après un certain temps, Bad girl vous envoie d'autres clones, vous devrez vous déplacer pour les éviter puis les battre. A un certain moment du combat, votre ennemi tombe par terre et commence à pleurer, surveillez ses mains. Si elle tient son visage avec ses deux mains, vous pouvez l'attaquer. Si elle utilise une seule main, restez à distance et attendez qu'elle se relève. Dès qu'elle enflamme sa batte, essayez de ne pas subir ses coups en esquivant et en ripostant par derrière jusqu'à sa mort.
Prenez votre bonus et revenez à votre motel.

Classement 1

Allez au Thunder Ryu et entraînez-vous pour la dernière fois. Effectuez vos derniers achats chez Naomi et allez vers le centre d'emploi pour recevoir votre dernier travail. Pour ce travail vous devez prendre votre moto et suivre les cônes qui indiquent le chemin à suivre avant de mettre le boost à la vue de la rampe. Levez ensuite la wiimote vers le haut pour sauter le plus loin possible.
Allez ensuite au K-Entertainment et effectuez la mission 20 plusieurs fois pour gagner le plus d'argent possible. Une fois vous avez la somme requise, payez l'inscription et revenez au motel. Sauvegardez et sortez.

Après la cinématique, allez au point de rendez-vous à pied. Prenez ensuite votre moto et avancez dans l'autoroute en évitant les caisses. Evitez aussi les grenades qui sont lancées par les deux motards et prenez à droite. Utilisez le boost et le saut (avec la wiimote) pour éviter les obstacles et lorsque vous êtes visé (avec le laser), zigzaguez pour éviter le tir. A l'approche du pont, appuyez sur Z au bon moment et levez la wiimote pour faire un saut.

Une fois à pied, tournez-vous et prenez la carte n°46. Avancez ensuite à droite, éliminez les deux ennemis qui sont assez coriaces et prenez la 47ème carte. Suivez ensuite le chemin de gauche. Détruisez le coffre et prenez les points de santé et la carte n°48 qui se trouvent à gauche. Tournez ensuite à droite, prenez la carte n°49ème et prenez à gauche. Avancez et ramassez la dernière carte puis lisez la lettre envoyée par votre maître. Avancez ensuite et sauvegardez votre partie.

Boss : Jeane
Jeane est très rapide et très efficace et elle paraît indestructible. Oubliez les prises de catch qui ne fonctionnent pas et contentez-vous d'esquiver et de vous éloigner avant de lancer des attaques chargées. Soyez patient et ne vous précipitez pas, sinon elle n'en fera qu'une bouchée de votre personnage. Restez loin quand Jeane lève ses mains. Elle va frapper le sol et provoquer une onde de choc. Maintenez la tactique des attaques chargées pour l'éliminer.

La Vraie Fin
Après la victoire, sauvegardez votre partie et si vous avez tout les katanas fabriqués par Naomi vous pourrez voir la Vraie Fin du jeu. Lors de ce scénario, Henry fait son apparition.

Boss : Henry
Evitez les attaques de Henry à tout prix. Esquivez latéralement pour ne pas vous éloigner de votre ennemi et enchaînez ensuite les coups. Vous pouvez utiliser les prises de catch contre cet ennemi mais restez à distance quand il charge. L'attaque qui suit cette charge est dévastatrice et il suffit de quelques coups pour que Henry vous anéantisse. Maintenez la tactique des esquives latérales suivies des combos pour venir à bout de cet ennemi.

MODE FORBIDDEN VIEW

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode qui permet de voir tous les adversaires féminins du jeu en petite tenue.

NEW GAME +

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MODE BITTER

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

CHEMISE 00

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MINI-JEU

Réussir le 4ème match classé pour débloquer le mini-jeu "Pure White Giant Glastonbury". Il est accessible via l'écran de TV dans votre motel.

VRAIE FIN

Débloquer tous les katanas laser avant de réussir le 1er match classé.

Noby Noby Boy

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM

MINI-JEU

Maintenez la direction Droite sur le stick analogique gauche et appuyez sur Select pour faire apparaître un mini-jeu en 2D. Il s'agit du mini-jeu dévoilé dans le trailer du TGS 2008.

TROPHÉE CACHÉ : "LES YEUX PLUS GROS QUE LA PANSE"

Pour obtenir le trophée en or "Les yeux plus gros que la panse", en cours de partie appuyez sur la touche Select et trouvez les mots "Noby Noby Boy". Appuyez ensuite sur la touche pour que les lettres se détachent et que vous puissiez les manger avec L2.

Novastrike

© Sony / Tiki Games

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Broken Falchion (Bronze)

Abattez un avion Falchion dans n'importe quel niveau de difficulté.

Challenger (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Recruit.

Champion of Praxor (Bronze)

Terminez le deuxième niveau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Defender of Khara (Bronze)

Terminez le quatrième niveau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Destroyer (Bronze)

Abattez 500 adversaires aériens dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ground Sweeper (Bronze)

Détruisez 200 cibles Draelus au sol dans n'importe quel niveau de difficulté.

Heralder No More (Bronze)

Détruisez un avion Heralder dans n'importe quel niveau de difficulté.

Legendary (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Hardcore.

Master of Arms (Bronze)

Débloquez le dernier vaisseau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Reckoning Force (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Soldier.

Savior of Tolak (Bronze)

Terminez le sixième niveau dans n'importe quel niveau de difficulté.

Searer Extinguished (Bronze)

Détruisez le Searer sur Tolak dans n'importe quel niveau de difficulté.

Unstoppable (Argent)

Terminez le jeu en difficulté Vétéran.

Of Orcs and Men

© Focus Home Interactive / Cyanide 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Chapitre 1

La mission

Débutons l'aventure avec Arkaïl, un immense orc tout vert qui fait partie des Bloodjaws, un groupe de guerriers craints et respectés dans tout l'Empire. Après de longues cinématiques, marchez à travers la jungle pour retrouver votre compère puis vainquez-le en duel. L'occasion de découvrir le " berserk " qui est un état où vous ne contrôlez plus du tout Arkaïl (ce qui peut s'avérer dangereux pour vos alliés). Eliminez ensuite les ennemis qui se présentent et retournez voir votre chef pour accepter sa mission et commencer votre quête.

Le Passeur

Premier contact avec Styx, le gobelin du jeu que vous pouvez contrôler en alternance avec Arkaïl. Contournez la porte par le passage étroit pour l'ouvrir à l'orc puis plus loin se trouve une initiation à la posture furtive de Styx qui lui permet d'assassiner des gardes en toute discrétion. Débarrassez-vous des suivants de la même manière, si vous vous faites repérer rappliquez avec Arkaïl pour rentrer dans le tas. La méthode de combat à deux est assez aisée au début du jeu : Styx en arrière avec ses attaques à distance et Arkaïl au corps à corps.

Un peu plus loin se trouve un nouveau groupe de gardes. Comme souvent dans l'aventure, essayez d'en assassiner un premier avec Styx en mode furtif puis éliminez le reste en utilisant les recettes classiques du combat. Faites de même avec la troupe suivante puis intervient un dialogue : restez silencieux pour que l'orc rival se fasse moucher par son chef et qu'un combat s'engage. Nettoyez la zone de gauche pour récupérer un objet ou continuez directement en passant par la grille face à vous.

Juste après, un groupe de gardes se dirige vers vous, tentez de passer en mode furtif derrière eux pour en éliminer un premier puis faites le reste avec Arkaïl. Plus loin sur votre route, vous rencontrerez une grande place avec de nombreux gardes espacés : en posture furtive Styx peut se débarrasser de trois tandis que quatre autres vont se ruer dans la bataille. Sur le chemin, surprenez quatre autres soldats de la milice puis la zone se termine avec le combat contre Sork et ses alliés, ce qui n'est pas bien difficile.

Sarkyss

Dans la planque de la main noire, parlez d'abord au chef, sobrement appelé " le singe " pour qu'il vous explique la suite des aventures, puis défiez Fer de Lance afin de remporter un objet. Adressez-vous ensuite à Renarde pour aller voir Sarkyss, celle-ci ne veut pour l'instant pas vous défier. Plus de détails sur les défis de la Main Noire dans la section " Quêtes secondaires " de cette solution.

Arrivé dans la nouvelle zone, suivez le chemin tout désigné et battez-vous avec un premier groupe de gardes avant qu'un homme ne vous interpelle : Oboth veut vous voir. Allez lui parler pour qu'il vous confie la mission de tuer son rival Jared en échange de votre tranquillité en dépit des primes sur vos têtes. Ce dernier se trouve dans un recoin plus loin dans le niveau, sur le chemin dégommez tous les ennemis que vous croiserez et faites attention aux gardes en hauteur

que vous devrez obligatoirement éliminer pour progresser.

Après avoir éliminé Jared, n'oubliez pas le coffre et allez recontrer Oboth pour qu'il vous offre une autre récompense. Plus loin, affrontez quelques hommes sur une place et passez par le chemin du haut pour en vaincre d'autre et récupérer de l'équipement dans un sac. Continuez la route, tuez les gardes qui se dressent devant vous et vous aurez droit à une cinématique montrant de pauvres créatures massacrées. Ne laissez pas ce crime impuni et nettoyez la zone avec le grand brasier au centre puis allez à la rencontre de Sarkyss et acceptez sa proposition.

De retour dans la planque, parlez aux personnages pour les missions secondaires (détaillées plus loin dans cette soluce) et notamment au forgeron Fer de Lance si vous avez des objets à vendre, puis adressez-vous au Corbeau pour poursuivre la quête principale. Votre mission est donc de faire brûler la chapelle par pure vengeance. Commencez par suivre le chemin pour rencontrer des gardes à éliminer, un sac se trouve également sur place et contient les " grèves de champion ". Continuez votre progression et interviendra un dur combat, faites batailler vos deux héros en prenant garde à ce qu'Arkaïl ne tue pas Styx dans sa rage.

Plus loin sur le chemin se trouve un unique garde face à deux paysans, assassinez-le discrètement avec Styx et récupérez le contenu du coffre.
Pour passer la zone suivante, veillez à rester dans le couloir afin de ne pas être encerclé par les ennemis, utilisez notamment l'attaque circulaire d'Arkaïl pour infliger plus de dégâts. Ceci fait, récupérez les deux sacs dans la zone en amont (à gauche de la carte) et continuez le chemin.

Devant l'entrée de la chapelle se trouvent deux premiers gardes assez aisés à éliminer puis après la cinématique, un combat s'engage avec les acolytes du Grand Inquisiteur. Ceux-ci sont assez puissants mais vous devriez avoir de meilleurs armes et attaques à ce stade donc vous pourrez en venir à bout en mettant les deux héros au corps-à-corps. A la fin de cet affrontement, Corbeau vous reconduira à la planque et vous pourrez accéder à la mission secondaire Bloodjaw ou simplement continuer la trame principale.

Vous tombez alors directement dans un traquenard, tuez les ennemis au sol avec Arkaïl et attaquez à distance ceux en hauteur avec Styx. Enfoncez-vous ensuite dans les catacombes et protégez Styx pendant qu'il ouvre la grille qui vous barre la route. Une cinématique interviendra alors et le plan génial de l'orc consistera à sauter dans le vide, pas de panique les peaux-vertes sont visiblement insensibles aux dégâts de chute.

Par soi-même

Vous voici dans les entrailles, un lieu infesté de chiens errants et autres gobelins, autrement dit des ennemis peu résistants mais très nombreux. Plus loin, avant de grimper sur un échafaudage pensez à nettoyer l'impasse de gauche pour récupérer une armure pour Styx. Peu après vous pouvez voir sur votre carte un long couloir sans issue, empruntez-le si vous souhaitez obtenir un objet pour le Styx qui augmente son agilité. Sinon continuez le chemin en massacrant toujours ce qui se trouve sur votre passage.

Rien de particulier à signaler pour la suite si ce n'est que vous y rencontrerez des ennemis toujours aussi faibles mais nombreux, faites attention notamment à ce qu'Arkaïl ne tue pas Styx en mode Berserk. A la fin de cette zone, vous ferez la rencontre d'un Shaman vous proposant ni plus ni moins de vous laisser sacrifier, cela se solde évidemment par un combat. Laissez à Styx les gobelins tandis qu'Arkaïl peut se charger des orcs à condition de rester en mode défensif car ceux-ci sont très résistants. Vous pourrez alors remonter à la surface et retourner à la planque de la main noire pour régler vos comptes.

Petite discussion avec Le Singe qui vous laisse le choix entre aller retrouver Arken (un orc détenu par le Shaman des entrailles) ou continuer la quête principale directement en allant voir Sarkyss, si vous choisissez la première option vous pourrez toujours faire la seconde ensuite. Après de longues cinématiques vous aurez enfin un plan à votre disposition pour sortir des égouts et pouvoir passer le mur. Le level-design n'étant pas le point fort du jeu, il vous suffit en gros de suivre le couloir en vous débarrassant des tous les ennemis venant vous importuner.

A un moment vous pourrez aller seul avec Styx dans un conduit, Arkaïl étant trop imposant pour y passer mais de toute façon cela ne le concerne pas puisque vous y récupérerez une pierre aveuglante pour le gobelin. Le chapitre se conclura alors sur un ultime combat qui est assez aisé, seul un soldat en armure est légèrement plus coriace que les autres.

Chapitre 2

La fange

Après un joli coup en douce de Styx, Arkaïl finit par se retrouver dans l'Empoignade, une sorte d'arène très dangereuse pour mettre à l'épreuve certains des nouveaux arrivants de la Fange. Malgré votre manque d'équipement, les gobelins qui vous attaquent ne feront pas long feu mais viendront après des orcs et face à l'effet de nombre il faut essayer de les abattre un à un. Montez ensuite sur l'échafaudage et poursuivez votre route.

Peu après, une situation délicate se présente à vous mais un revenant fait son entrée pour vous porter secours, vous vous doutiez bien que vous seriez privé de la moitié de vos héros si tôt dans l'aventure. Bref, occupez-vous d'abord du garde-chiourme car Arkaïl tombera vite en furie et réduira à néant les faibles gobelins. Par la suite les choses se corseront nettement avec le combat contre les trois orcs enragés : encore une fois tuez-les un par un en concentrant les attaques de vos deux héros et en espérant ne pas prendre trop de coups.

Arrivé dans une nouvelle planque, parlez à Adek pour une mission secondaire ou sinon Barimen interviendra et vous expliquera en détail tout le plan.
Retournez ensuite vers Adek, vous avez le choix entre payer les guetteurs ou aller vous charger discrètement de les éliminer avec Styx en solitaire. Sinon il est temps d'aller tuer le premier contremaître, cela commence par une petite cinématique puis bien vite vous entrerez dans le vif du sujet, c'est-à-dire dans une zone linéaire parsemée d'ennemi, comme le reste du jeu en somme.

Le soulèvement

Dans cette zone, l'infiltration sera de mise car les ennemis sont nombreux et dangereux, veillez donc à en assassiner le plus possible avec Styx avant de rentrer dans un gros combat. Les mineurs sont d'ailleurs toujours à éliminer en premier car peu résistants mais assez puissants pour tuer l'un de vos héros. A un moment vous verrez une petite colline, montez-y discrètement pour récupérer les gants d'assassin, les ennemis n'étant pas trop dérangés par la présence de cadavres, vous pourrez les éliminer un par un sans déclencher l'alerte.

Plus loin, lors d'un combat avec de nombreux orcs, vous apprendrez au détour d'une conversation qu'un allié est détenu prisonnier, vous laissant le choix de le sauver ou non, sa position est indiquée sur la carte (voir la partie " Quêtes secondaires " de cette solution complète). Continuez ensuite la route en restant au maximum discret, vous pouvez aller jusqu'à la fin quasiment sans combattre. L'affrontement final se fait contre les alliés du Premier Contremaître légèrement agacés que vous ayez poussé leur chef dans le vide, occupez-vous en premier de Brutus qui est plus dangereux avant d'en finir avec les autres.

De retour à la planque de la résistance et après de sympathiques retrouvailles avec votre paternel, adressez-vous au shaman ou à Adek pour les missions secondaires. Sinon lancez le soulèvement auprès de Marhlok et pour aller au plus vite, vous pouvez vous passer du choix des guerriers. Admirez alors la cinématique qui suit car les choses se corseront nettement par la suite. Votre but est donc d'accéder à la tour de l'inquisition, la côté gauche est une impasse mais au prix d'un lourd combat vous pourrez y récupérer la " carapace de berseker ".

Repartez donc de l'autre côté et en mode furtif, éliminez les gardes en faction sur le chemin de ronde puis l'orc du bas. Cela vous facilitera la tâche puisque le combat s'engagera et il ne restera que quelques soldats à tuer avec l'aide d'Arkaïl cette fois. Dans le " quart " suivant, il y a également quelques ennemis mais rien de trop compliqué si vous restez en mode défense avec l'orc et envoyez des dagues à distance avec le gobelin.
Les choses se compliquent en revanche nettement par la suite puisque les ennemis sont beaucoup plus nombreux et notamment accompagnés d'orcs sur lesquels il vous faudra vous focaliser dès le début, au risque de vous voir infliger de lourds dégâts. Ne reste alors plus qu'un combat pour en finir avec la zone : laissez ceux au sol à Arkaïl pendant que Styx se charge des soldats en hauteur.

L'assaut

Cette fois-ci c'est la bonne, vous voici dans la tour prêt à libérer Arkence ! Dès la fin de la cinématique les choses sérieuses commencent avec un combat contre les inquisiteurs qui est assez aisé finalement compte tenu de vos

capacités acquises jusqu'à présent. Descendez ensuite par les escaliers et tuez deux premiers gardes puis vient une assez grande salle dans laquelle avec un peu de discrétion vous pourrez assassiner quelques gardes. L'IA étant toujours aussi peu regardante sur les cadavres, un bon circuit pourra vous permettre de simplifier le combat qui suit.

A l'étage inférieur, une vaste salle avec de nombreux gardes vous attend, pensez à bien les éliminer un par un pour ne pas être trop blessé en combat et notamment par le Grand Inquisiteur. Plus bas, continuez à être un maximum furtif mais la baston contre les soldats en armure est inévitable de toute façon. Descendez encore et toujours dans les geôles en éliminant les gardes furtivement, rien de très compliqué là-non plus puisque ceux-ci sont proches de la surdité et n'entendent pas les cris (étouffés) de leurs congénères égorgés à trois mètre d'eux.

A un moment repérez sur votre carte une salle sans issue dans laquelle vous pourrez récupérer un item puis devant la cellule d'Arkence se déroulera l'ultime combat du chapitre. Tuez en priorité le bourreau qui n'est pas aussi résistant que les autres orcs puis l'Inquisiteur avant de fignoler en dézinguant tous les autres, ces deux ennemis étant les plus puissants concentrez donc les attaques de vos deux héros dessus au risque de mourir sinon.
Félicitations, vous allez désormais passer au chapitre 3 !

Chapitre 3

Le monastère des Mages

Pour sortir Arkence de ses cauchemars, vous allez devoir ni plus ni moins explorer la mémoire de vos deux héros et cela commence par celle de Styx. Après la cinématique, Arkaïl devra s'occuper seul d'une nuée de gobelins mais tombera vite en Berserk et vous n'aurez donc pas grand-chose à faire. En revanche un choix important s'offre ensuite à vous : la voie de l'Assassin vous permettra de développer par la suite des attaques au corps à corps rapides et de gagner en agilité, tandis que celle du Golombre vous offrira des pouvoirs magiques infligeant des dégâts ou restaurant votre santé. Cela n'a aucun impact scénaristique et dépend donc essentiellement de votre style de combat avec Styx puisque les deux catégories se valent.

Passons à la mémoire d'Arkaïl maintenant en suivant l'étrange chemin au-dessus du vide. Cela commence tout d'abord par un combat, restez plutôt en retrait à lancer des dagues pendant que le pendant furibond de l'orc s'occupe des gardes. Nouveau choix : voie du Berserk ou voie du Maître ? Le premier vous offrira des améliorations pour décupler encore votre force et vos attaques quand vous tomberez en mode berserk justement tandis que le second vous permettra au contraire de convertir vos points de rage en bonus d'attaque, de santé ou de déviation. La première option est plus risquée mais payante si vous arrivez à maîtriser votre jauge de rage de sorte qu'en berserk vous finissiez tous les ennemis sans mourir.

Les cinématiques vont alors s'enchaîner sans répit puis il sera temps de prendre la fuite, quatre mercenaires vont essayer de vous bloquer le passage mais éliminez-les sans merci et continuez. Profitez du délai d'attente avant l'arrivée de l'ascenseur pour tester vos nouvelles compétences face au groupe de gardes qui descendent du chemin enneigé, attention tout de même à l'orc qui pourrait s'avérer dangereux.

L'histoire se répète juste après, tuez les gardes sur le chemin et en attendant l'élévateur mais n'oubliez pas de contempler cette magnifique zone car cela ne durera pas longtemps. Après une cinématique qui ne manque pas de ressembler à certaines super-productions hollywoodiennes récentes, un dernier combat se tiendra devant le bateau que vous devez atteindre, une nouvelle fois attention à l'orc bien que ce ne soit qu'une mise en bouche à côté de ce qui vous attend dans le chapitre 4.

Chapitre 4

L'Ile des Complaintes

Vous voici arrivé presque au terme de votre épopée, au bout de cette Ile se trouve l'Empereur à assassiner. Ce lieu est habité de " Soeurs " qui sont de redoutables guerrières rapides et puissantes, autrement dit enfin un peu de challenge ce qui risque de vous dérouter. Suivez le chemin en contemplant les magnifiques environnements et assassinez les deux premières discrètement avant de vous en prendre aux chiens. Suit alors une première bataille contre les moins

redoutables de la bande et continuez à suivre le chemin tout tracé.

A mesure que vous progresserez, les combats s'intensifieront mais restent faisables tant que vous pensez à surveiller vos jauges de vie et à utiliser vos nouveaux pouvoirs qui sont plutôt puissants. La stratégie à adopter est sensiblement la même à chaque combat, commencez toujours pas les chiens qui sont faibles mais font très mal puis prenez une par une les ennemies et réduisez-les au silence. Au passage récupérez deux coffres sur deux talus différents de la troisième clairière que vous pouvez distinguer sur votre carte.

Arrivé à l'entrée du temple, préparez-vous au combat le plus difficile du jeu, ni plus ni moins. Les ennemies sont en effet nombreuses et malgré vos améliorations et votre équipement à ce stade du jeu, il est possible que vous ayez à retenter l'affrontement plusieurs fois avant de le maîtriser. Pourtant il n'y a pas de recette miracle, essayez de tuer les soeurs une par une en ayant commencé par les chiens avec chaque les deux protagonistes sur la même cible. Faites attention aussi de ne pas perdre trop de vie et de vous soigner avant l'heure car essayer de survivre à un héros et de sauver alternativement l'autre est quasiment impossible face au nombre.

Entré dans le temple, les deux peaux-vertes se séparent, Styx devant simplement suivre le chemin en passant par au-dessus des plafonds tandis qu'Arkaïl lui aborde les lieux de manière plus directe en se confrontant aux gardes, ceux-ci ont beaucoup de points de défense mais cela ne doit pas vous impressionner outre-mesure puisqu'ils ne sont que trois. Après une cinématique vous voici arrivé au moment fatidique, choisissez bien sûr d'exécuter l'Empereur, après tout vous n'avez pas fait tout ce chemin pour rien !

Nouvelle dose de cinématique et gros retournement scénaristique mais n'ayez crainte puisque Styx interviendra et vous devrez éliminer juste deux ennemis, commencez par l'Archiviste qui est plus vite fait. Vous aurez droit ensuite aux deux protagonistes dans un combat assez long mais pas si difficile, les ennemis sont difficiles à tuer mais ne font pas très mal, pensez tout de même à vous soigner de temps à autre. Il est alors temps de revenir au bateau pour faire votre grand retour auprès de la résistance et en finir une bonne fois pour toutes.

Chapitre 5

L'heure des comptes

Comme le suggère fort bien le titre du chapitre dans le journal de Styx, il est l'heure des comptes ! Dans un premier temps vous allez devoir atteindre la salle du trône évidemment, ce qui donne lieu à des situations cocasses de combats en intérieur particulièrement raffinés bien que violents. Les soldats rencontrés dans ces lieux sont les mêmes qu'à la fin du chapitre précédent, autrement dit de grosses armures mais des épées peu affutées. Faites un peu plus attention aux orcs renégats mais pas de quoi vous inquiéter trop non plus, galvanisés à l'approche du combat final Arkaïl et Styx semblent plus puissants que jamais.

Immédiatement après, vous voici face aux barils de poudre à charger dans l'ascenseur, cela ne sera possible qu'après un combat assez ardu, les soldats étant plutôt nombreux et pénibles à éliminer. Commencez d'abord par l'orc comme d'habitude puis faites les autres chacun à leur tour et cela devrait passer si vous utilisez vos meilleures attaques. Comme le dit Styx dans la cinématique qui suit, il est temps de fêter dignement le sacre du nouvel empereur.

Devant la salle du trône, deux soldats essaieront de vous retenir mais c'est peine perdue. Une fois entré, partagez-vous le groupe pour en finir au plus vite. Des orcs enragés feront irruption mais ceux-ci ne sont pas vraiment dangereux, encore moins puissants que les chiens mais avec la même absence de défense qui les rend assez simples à exécuter. Après la pénultième cinématique du jeu, le combat final contre le zélé intervient, focalisez vos deux héros dessus sans prendre la peine de tuer les orcs qui l'accompagne et une fois mort vous aurez droit à de belles cinématiques de fin. Félicitations, vous venez de finir Of Orcs and Men !

Quêtes secondaires

Chapitre 1

Défi de la Main Noire

Pour remporter des équipements supplémentaires, vous avez la possibilité de défier en combat singulier les membres de la Main Noire mais cela doit se faire dans un ordre bien précis. Le premier est Fer de Lance, le forgeron et n'est pas franchement difficile mais dès la suivante (Renarde) cela se corse nettement. Restez au maximum en position défensive et enchaînez les coups rapides en espérant qu'elle ne vous contre pas trop pour vous en défaire et qu'elle vous offre les gantelets du gladiateur. Pour Le Singe, faites de même mais profitez de l'amélioration du poing assommant pour lui en asséner quelques-uns et renchérir avec le coup puissant. Ne reste alors que " Le Dernier " (logique), mais avec vos améliorations acquises celui-ci se laisse vaincre assez facilement.

Le passé du Dernier

Avant d'aller à la chapelle, adressez-vous au forgeron pour qu'il vous explique qu'il y a un souci avec Le Dernier : celui-ci en veut à Dorek, dit " Le Dresseur ". Allez-lui en parler puis demandez à Renarde de vous conduire près de sa planque. Dans cette zone se trouvent beaucoup de chiens mais ceux-ci sont faibles à côté de la puissance d'Arkaïl : suivez simplement le couloir en éliminant mercenaires et molosses qui se dressent sur votre chemin. Vous tomberez alors nez à nez avec Dorek et ses chiens, Arkaïl risquant fort d'être en mode berserk rapidement, concentrez-vous sur Styx et évitez qu'il ne soit pris à parti par son " ami " mais globalement le combat est assez simple.

Le fléau

Parlez au Singe pour qu'il vous parle d'une horde de gobelins venus des souterrains pour tout détruire sur leur passage et acceptez sa mission. Ces créatures sont très nombreuses mais aussi très fragiles, usez et abusez du coup circulaire d'Arkaïl pour vous en défaire (que vous devriez acheter et améliorer rapidement vu son utilité). Trois vagues se succèdent et sur la route vous pourrez récupérer un coffre. Pendant qu'Arkaïl se bat contre les gobelins, mettez à parti la compétence d'attaque à distance de Styx pour tuer les mercenaires peu reconnaissants qui vous agressent. Après l'ultime combat, retournez voir Le Singe pour obtenir votre récompense

Le Bloodjaw

Dernière quête secondaire de la planque, parlez à Renarde pour qu'elle vous informe qu'un Bloddjaw se trouve peut-être dans le coin. Cette mission est relativement simple dans la mesure où ce n'est qu'un couloir avec quelques combats. En revanche, les soldats sont un peu plus résistants que d'habitude, soyez donc plus défensif qu'à la normale avec Arkaïl et utilisez l'attaque " perce-armure " de Styx qui s'avère assez efficace. Pour le dernier affrontement, servez-vous du coup circulaire de l'orc pour venir à bout simplement de l'attroupement autour de la jeune demoiselle en détresse.

Le Shaman des Entrailles

Au grand désarroi de Styx, vous voici de retour dans les Entrailles avec ses hordes de gobelins errants. Ceux-ci sont toujours aussi simples à vaincre mais sont parfois accompagnés de " fidèles " nettement plus coriaces. Là où les choses se compliquent vraiment c'est à l'ultime combat, évitez de vous faire encercler et restez en position défensive avec Arkaïl pendant que Styx restera à distance à lancer ses couteaux et prêt à relever l'orc en cas de coup dur. Vous obtiendrez ainsi un nouvel objet mais vous aurez surtout eu l'occasion de bien progresser dans les niveaux.

Chapitre 2

La révolte des mineurs

Après avoir parlé à Adek, acceptez d'aller calmer le jeu auprès des mineurs qui se sentent galvanisés par vos exploits. Suivez donc un énième couloir en élimant orcs et soldats se dressant devant vous, rien d'autre de particulier à signaler si ce n'est le fait que vous récupérerez le désosseur et quelques points d'XP toujours bons à prendre.

Infiltration

Vous l'aurez compris, à l'occasion de cette mission Styx sera en solo et vous ne devrez surtout pas vous faire repérer.

Celle-ci n'est pas très dure mais gare à éliminer les soldats dans le bon ordre et à ne pas trop vous en approcher sous peine d'être repéré. Pour aller au plus vite, essayer de courir rapidement jusqu'au sergent de l'Inquisition et cette fois-ci tuez-le en combat singulier.

Le prisonnier

Cette mission annexe se trouve directement dans la trame principale désignée par une croix orange sur votre carte. Elle consiste uniquement en un combat assez aisé contre des orcs et vous permettra de libérer Ruggar, un allié que vous retrouverez ensuite dans la planque.

La Pluie des braves

Le shaman du groupe vous envoie en mission récupérer de l'eau de source afin qu'il puisse exécuter ses rituels correctement le moment venu. La grotte que vous visitez est ainsi infestée de gobelins aussi faibles que d'habitude, utilisez un maximum l'attaque circulaire mais de toute façon il y a fort à parier qu'avec ces nuées d'ennemis Arkaïl n'en finisse plus rapidement que prévu en berserk. Vous y récupérerez tout de même la " ceinture d'ossements sacrés " pour l'orc.

Les contremaitres

Le Premier contremaitre ayant été réduit au silence, plus qu'à vous occuper des autres ! Encore une quête secondaire se déroulant dans une zone toute petite parsemée d'orcs puissants, faites bien attention à garder Styx en arrière pour qu'il puisse relever Arkaïl si celui-ci venait à succomber. A la fin des affrontements, vous avez le choix de laisser ou non la vie sauve à un pauvre contremaître, laissez-là lui si vous souhaitez mener à bien la mission secondaire suivante mais dans les deux cas vous aurez un succès/trophée.

Monter un commando

Votre tâche consiste en fait à sélectionner une équipe pour le grand assaut. Parlez aux résistants présents pour en choisir un à chaque poste stratégique (le choix est plus large si vous en avez secouru d'autres avec les quêtes annexes) mais cela n'a de toute façon pas beaucoup d'importance pour la suite des évènements. En revanche si vous souhaitez débloquer le succès/trophée " Conseiller d'orientation " prenez Dakath en coureur, Garok en guerrier et Drakane en stratège.

Chapitre 3

L'officier Impérial

Et nous voici déjà à la dernière (non vous ne rêvez pas, la structure du jeu est assez étrange en effet) mission secondaire du jeu. Celle-ci consiste en l'élimination d'un officier Impérial douteux se promenant avec ses armées dans des glaciers pour une raison assez obscure. La zone se termine comme la plupart des autres, en tuant tous les ennemis ce qui est très facile mais n'ayez crainte, malgré les cinématiques qui pourraient vous faire regretter votre choix, cela n'a absolument aucun impact sur le scénario et au contraire vous aura permis de grappiller quelques points d'expérience.

Okami HD

© Capcom 2012

SECRETS

Parchemins, musiques et vidéos (Dons de Issun)

Terminez le jeu une fois.

Dog Of Virtue (Art Of Body Change 1)

Terminez le jeu une fois.

Dog Of Wisdom (Art Of Body Change 2)

Terminez le jeu une fois.

Powerless Amaterasu (Art Of Body Change 3)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de morts.

Dog Of Faith (Art Of Body Change 4)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de démons chassés.

Dog Of Courtesy (Art Of Body Change 5)

Obtenir le rang "or" pour le total d'argent amassé.

Dog Of Brotherhood (Art Of Body Change 6)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de crocs du démon obtenus.

Shiranui (Art Of Body Change 7)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Shiranui Statue (Art Of Body Change 8)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Presentation Amaterasu (Art Of Body Change 9)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Amaterasu (Art Of Body Return)

Terminez le jeu une fois.

100ème joyau (Lost Jewel)

Terminez le jeu une fois.

Vie infinie, encre et pouvoir d'attaque (Vainglorious Rosary)

Trouver les 100 joyaux.

Vidéo de présentation A (Dons de Issun)

Accumuler plus de 31 heures de jeu.

Vidéo de présentation B (Dons de Issun)

Accumuler plus de 31 heures de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

Solution réalisée à partir de la version PS2.

La soluce qui va suivre traite, en plus des évènements principaux, de toutes les quêtes annexes, ainsi que de l'emplacement de tous les Fragments Solaires et de chacune des 99 Perles Errantes du jeu. Enfin, une grande partie de l'emplacement des trésors secondaires (servant uniquement à vous faire de l'argent en les revendant ou bien encore en tant qu'objets de soutien lors des combats) sera évoquée. Ainsi, ce guide suit pas à pas la chronologie des évènements, et vous trouverez à la suite des paragraphes ayant pour titre chaque lieu important visité, les éventuelles quêtes annexes qui peuvent y être accomplies tout de suite ou bien plus tard dans le jeu, après avoir obtenu un pouvoir requis ou être revenu d'un certain lieu. Vous évoluerez ainsi sans passer au travers de la moindre Perle Errante, ni même d'aucun Fragment Solaire, ceux-ci étant indiqués en gras dans le texte, et dont leurs emplacements sont récapitulés brièvement en fin de soluce, pour ceux d'entre vous dont le but n'est que de trouver certaines Perles ou Fragments manquants. Bien que la soluce mette moins l'accent sur les sphères de bonheur à obtenir, il est recommandé de nourrir les nombreux animaux que vous croiserez au cours de votre aventure et de faire fleurir autant que possible les arbres et les trèfles, ce qui vous permettra d'augmenter ainsi vos capacités telles que votre jauge de vie ou d'encre. La manière d'obtenir des Crocs de démon est d'achever vos ennemis d'une certaine façon lorsque ces derniers flottent en l'air au ralenti après que vous ayez vidé leur jauge de vie. Il faut utiliser pendant ce laps de temps une des 13 techniques de pinceau sur l'ennemi. Ainsi, lorsque vous utiliserez la Lame Lumière à ce moment sur un Yokai vert ou rouge, vous obtiendrez un Croc de démon. Autre exemple, si vous utilisez Vent Glorieux sur un Yokai bleu à cet instant, vous remporterez à nouveau des Crocs de démon, et ceci est valable pour tous les ennemis que vous rencontrerez. A vous de découvrir pour chaque type d'ennemi quelle est la bonne technique de pinceau à employer pour l'achever de sorte qu'il vous remette des Crocs de démon. Ces derniers sont échangeables auprès de trois personnes dans le jeu, qui vous remettront entre autres des Talismans dont vous pourrez vous équiper (jusqu'à trois Talismans peuvent être portés) et dont les effets sont perpétuels tant qu'ils sont portés. Il est recommandé de bien lire les parchemins que vous trouverez au long de votre périple, car ils renferment souvent des informations intéressantes, notamment sur les différentes techniques du Pinceau Céleste. Enfin, récupérez un maximum de trésors secondaires, de sorte à les revendre plus tard pour avoir l'argent nécessaire afin d'acquérir de nouvelles armes ou techniques, car celles-ci ne sont souvent pas données. Ceci étant dit, passons au jeu et à la petite partie introductive, où vous allez apprendre grâce à Issun à diriger Amaterasu. Bienvenue dans le monde d'Okami...

Introduction

Après la réincarnation d'Amaterasu dans la statue de Shinarui par le biais des pouvoirs de Sakuya, empruntez le chemin lumineux qui s'offre à vous, dans le but d'acquérir le pouvoir permettant de couper cette pêche géante. Vous vous trouvez maintenant dans un endroit où vous pourrez apprendre les déplacements et autres commandes basiques.

N'hésitez pas à sauvegarder, puis continuez votre route tout en suivant les conseils d'Issun. Prenez l'habitude de détruire un maximum de choses autour de vous afin de récolter d'éventuelles denrées ou quelques ryos. Après votre tout premier double saut, vous atteignez un premier coffre contenant un Os Sacré. Quelques pas plus loin, Issun va vous montrer un échantillon de vos futures aptitudes en reconstruisant le pont brisé. Après l'avoir franchi, empruntez la voie de droite en passant sous le torii, puis en ajoutant la dernière étoile de gauche à l'aide du pinceau comme l'a essayé Issun en vain, vous ferez apparaître le dieu Yomigami qui vous léguera ses pouvoirs et vous apprendrez ainsi votre première technique de pinceau Céleste : Renaissance. Grâce à celle-ci, vous pourrez alors confectionner une rivière d'étoiles en peignant sur l'eau, à gauche de la pierre sacrée. Ainsi, vous pouvez atteindre l'îlot pour continuer votre route et ouvrir un nouveau coffre renfermant un Estomac Mystique. Après avoir franchi une nouvelle porte lumineuse, poursuivez en hauteur le long des escaliers de pierres, puis légèrement avant la cascade sur votre droite vous pourrez trouver sur une petite parcelle de terrain un coffre contenant la Perle Errante n°1, à proximité d'un rocher. Franchissez ensuite le pont puis, tout en récoltant quelques ryos en fouinant sur les côtés, montez les escaliers pour enfin atteindre la grotte d'Izanagi. Brisez quelques jarres sur la gauche et à l'aide de votre pinceau, dessinez donc la continuité de l'épée d'Izanagi. Comme précédemment, rajoutez une étoile à gauche pour faire apparaître une nouvelle divinité, Tachigami, qui vous donnera le pouvoir de la Lame Lumière. Après avoir essayé celle-ci sur un rocher, ce sera au tour de la porte de sortie de se faire trancher. Peu après, vous allez devoir engager votre premier combat. Comme vous l'indique Issun, lorsque vos ennemis sont immobilisés suite à vos attaques, assénez-leur le coup de grâce en utilisant la technique de la Lame Lumière. Juste avant d'atteindre la porte lumineuse, un deuxième combat vous attendra. Vous remportez celui-ci sans aucune difficulté et vous poursuivez toujours dans le sens de la flèche pour finalement revenir en face de l'arbre auquel est accroché le fruit géant. À l'aide de la Lame Lumière, tracez un trait net pour faire tomber celui-ci et ainsi délivrer le village.

Village de Kamiki

Descendez donc au bout du chemin et empruntez la voie de droite pour rejoindre le village même. Observez les villageois transformés en pierre et suivez la flèche qui apparaîtra, vous indiquant la direction d'une plate-forme d'observation en hauteur. À cet endroit, faites un joli cercle avec votre pinceau afin de faire apparaître dans le ciel un soleil radieux. Vous obtenez par la même occasion la technique du Soleil Divin. Tout de suite après, vous allez faire connaissance avec l'ancien du village, Papi Mandarine. Un combat contre trois Yokaï verts va alors s'engager. Débarrassez-vous en pour obtenir vos premières sphères de bonheur ainsi qu'un sac à aliment après avoir ouvert le coffre apparu. Juste avant de descendre vers le village, en haut des marches, vous pouvez observer un groupe de moineaux. Approchez-vous d'eux et appuyez sur rond pour les nourrir à l'aide du sac à aliment précédemment ramassé. Vous récupérez ainsi de nouvelles sphères de bonheur. En bas des escaliers, parlez à Komuso puis si vous le souhaitez, relevez son défi décrit dans le paragraphe des quêtes annexes plus bas. Le chemin vers le village étant dévoilé entre deux rochers verticaux, aidez-vous de celui de droite pour faire un double saut et atteindre les poutres en bois un peu plus en hauteur où sont dissimulés deux coffres. L'un vous donnera la Perle Errante n°2 et le second, encore un peu au-dessus, renferme des Billes de verre. Utilisez donc la Lame Lumière pour fendre le deuxième coffre si vous avez du mal à l'atteindre à l'aide des sauts. A l'entrée du village, allez écouter la maman de Mushikai dans le petit champ de radis sur votre gauche pour apprendre à creuser avec la touche triangle. Lorsque vous vous trouvez en face d'elle, jetez un oeil dans le coin supérieur gauche du champ pour voir quelque chose dépasser légèrement (ceci est d'autant plus visible de la nuit car des rayons de lumière émaneront du sol, vous indiquant la présence d'un coffre). Vous obtenez ainsi une Perle Libellule. Rendez-vous maintenant sur le pont pour regarder en direction de Mamie Mandarine, puis déplacez la caméra un peu plus bas pour découvrir au fond de l'eau deux coffres. Utilisez la Lame Lumière pour les ouvrir et attendez que leur contenu remonte à la surface pour aller les chercher. Vous obtenez ainsi une Statue de lapin et des Billes de verre. Ne franchissez pas le pont et allez plutôt à droite pour regarder à nouveau au fond de l'eau, à droite du champ qui fait face au moulin. Même technique que précédemment pour ouvrir le coffre : c'est un Vase que vous obtiendrez. Lorsque la nuit sera tombée, allez rendre visite à Mamie Mandarine. Notez que lorsque vous êtes face à la maison de Papi et Mamie Mandarine, vous pouvez couper la grosse mandarine du toit afin de récolter un peu de nourriture. La grand-mère va vous cuisiner des Sakura mochi, si toutefois vous avez rempli sa petite quête annexe décrite plus bas. Avec l'aide de la Lame Lumière, coupez leur panneau coulissant pour découvrir une pièce où un coffre est à déterrer. Vous obtenez un Fragment de corail. Ressortez puis observez l'îlot en arrière-plan à droite de leur maison. Vous pouvez y aller à la nage et ainsi déterrer un coffre renfermant un Ours en bois et en ouvrir un second de l'autre côté du rocher pour obtenir une Bille de Libellule. Franchissez ensuite le pont. Vous pourrez sauvegarder sur votre droite, alors qu'à gauche se trouve la demeure de Susano. Entrez donc à l'intérieur puis détruisez le gros pot pour pouvoir descendre au sous-sol et constater que l'homme est en plein entraînement... Tellement, qu'il vous sera impossible de le réveiller pour le moment. Ressortez donc et poursuivez votre route jusqu'à l'énorme rocher qui bloque la route vers l'extérieur du village. Parlez au marchand et un combat contre trois démons va alors débuter.

Comme vous le suggère Issun à la suite du combat, augmentez vos capacités à l'aide des sphères de bonheur accumulées. Rajoutez donc par exemple un tonneau de Soleil d'énergie. Le marchand va vous demander d'aller chercher Susano pour qu'il déplace l'énorme rocher. De retour dans sa maison, réveillez ce dernier à l'aide d'un simple coup et il montera ensuite sur votre dos. Rendez-vous au niveau du gros rocher et suite à la conversation, Susano va s'enfuir pour aller s'entraîner derrière sa maison. Allez le rejoindre pour qu'il vous déclare que sans saké, il ne fera rien. Allez donc rendre visite à Kushinada qui se trouve dans le champ, en face de l'entrée du moulin. Vous allez d'ailleurs devoir réparer ce dernier d'un coup de pinceau magique. La jeune femme va se remettre au travail et il ne vous reste plus qu'à rentrer dans la bâtisse pour qu'elle vous donne du saké. Prenez-le dans votre gueule pour l'amener à Susano. Écoutez-le à nouveau puis aidez-le à s'entraîner en lui faisant croire avec vos coups de pinceau que c'est lui qui a fendu les épouvantails et le rocher. Faites de même avec l'énorme rocher, puis une fois Susano parti, c'est Sakuya qui viendra vous rendre visite pour vous parler des Arbres Gardiens. Avant de rejoindre les plaines de Shinshu, vous pourrez faire quelques achats chez le marchand qui a pu finalement ouvrir son stand.

Quêtes annexes :

- Le défi de Komuso :
Komuso se trouve au croisement des chemins menant vers la plate-forme surélevée où vous avez obtenu le Soleil Divin, et celui qui descend vers l'entrée du village. Son défi consiste en fait à vaincre les trois Yokaï en moins de 12 secondes pour récolter quelques sphères de bonheur. Une façon simple d'y arriver est d'utiliser la Lame Lumière après avoir immobilisé vos ennemis suite à un coup.

- Déterrer les radis :
Allez parler à Mushikai qui court non loin du champ de radis, pour relever son défi qui est de déterrer 10 radis sans vous faire attraper par sa mère, que vous pourrez repousser facilement avec l'aide de la Lame Lumière. Prenez dans votre gueule le radis étrange (le dernier radis à déterrer) et amenez-le à Mushikai qui vous récompensera en sphères de bonheur.

- Le linge de Mami Mandarine :
Avant de franchir le pont, allez sur la gauche pour écouter Mamie Mandarine. Celle-ci ne peut plus étendre sa lessive car sa perche s'est volatilisée. Rien de plus simple, fabriquez-lui une nouvelle perche en dessinant un trait horizontal entre les deux piliers à proximité. Il ne vous reste plus qu'à dessiner dans le ciel un soleil des plus étincelants et la vieille femme sera comblée. Notez que lorsque vous vous trouvez face à l'étendage, retournez-vous pour ainsi faire face à la montagne et vous rendre compte qu'un coffre est placé en hauteur sur une corniche accessible à l'aide d'un double saut. Vous obtenez alors un Charme d'exorcisme.

- Tsubaki et Sazanka :
Après les événements de la Vallée de Hanasaki et des Plaines de Shinshu, vous pourrez rencontrer Tsubaki et Sazanka au niveau de l'Arbre Gardien du village. Une fois près d'elles, si elles disparaissent lorsque vous vous approchez et que l'entrée de l'arbre s'illumine ou que c'est Sakuya qui apparaît, contournez le torii au lieu de passer dessous, et les deux filles ne devraient plus disparaître. Parlez-leur puis faites pousser un arbre devant elles grâce à Floraison (vous avez juste à faire un point sur le sol avec le pinceau). Vous recevez en récompense 10 sphères de bonheur et vous les retrouverez plus tard dans la Cité de Seian (voir quêtes annexes du Quartier populaire de la Cité de Seian). Elles se montreront plus généreuses la prochaine fois...

Plaines de Shinshu

Cet endroit respirant le mal à plein nez, vous n'aurez pour l'instant d'autre choix que de rejoindre la Vallée de Hanasaki, au nord-ouest, celle-ci étant indiquée par un point rouge sur votre carte. Si vous croisez des parchemins flottant dans l'air, un combat va alors s'engager, ce qui pourra vous permettre de gagner quelques ryos et autres bonus.

Vallée de Hanasaki

Sauvegardez à l'entrée de la vallée, puis vous trouvez un premier coffre qui renferme une Amulette du voyageur. Après le petit pont, un combat va s'engager autour d'un feu de camp. Continuez votre route, et à la sortie du couloir qui se trouve juste après le feu de camp, observez sur votre gauche au sol près de la torche pour remarquer l'extrémité de la poignée d'un coffre qui se dévoile du sol. C'est ici qu'il faut creuser, et vous obtiendrez la Perle Errante n°11. Poursuivez et vous vous ferez assaillir par des arbres maudits qui vous jetteront des projectiles. Vous pourrez leur renvoyer ces

derniers à l'aide de la Lame Lumière. Traversez maintenant la passerelle et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez Susano. Avant d'aller le rejoindre un combat va se déclencher, mettant en scène un nouvel ennemi, un Yokai jaune. Celui-ci aura tendance à se cacher sous terre et lorsqu'il réapparaîtra, touchez-le dans son dos. Faites attention au moment où il frappe son tambour, car cela va générer une onde de choc que vous pourrez toutefois esquiver en sautant. Esquivez également lorsqu'il se sert de son tambour comme d'un canon. À la suite du combat, vous allez pouvoir écouter Susano et dessiner ensuite un soleil sur le mur de droite où se trouvait une marque rouge avant votre combat. Ceci va révéler le passage qu'essayait de franchir Susano. Empruntez-le donc, jusqu'à arriver à la Cascade du cerisier divin. À gauche du bourgeon de l'Arbre Gardien, utilisez la Lame Lumière pour franchir la porte et atteindre un point de sauvegarde. Vous rejoignez à nouveau Susano et il va falloir l'aider à s'entraîner comme précédemment, c'est-à-dire en utilisant votre Lame Lumière pour découper les torches. Faites de même sur l'ours qui tombera au sol pour piquer un petit somme. Examinez ensuite la grosse sphère sur laquelle se trouvait l'ours puis faites-la rouler jusqu'au bourgeon, plus précisément derrière celui-ci, en hauteur, dans le petit bac de pierre rempli d'eau. Dessinez ensuite un soleil dans le ciel et l'Arbre Gardien se mettra finalement à pousser. Rajoutez ensuite deux étoiles à la constellation pour obtenir un nouveau pouvoir : Floraison. Dessinez alors un cercle sur l'arbre pour faire renaître celui-ci ainsi que toute la verdure de la vallée. De retour à l'endroit de la fresque, un nouveau combat va s'engager. Après celui-ci, le terrain va refleurir et vous pourrez, si vous souhaitez, acquérir quelques sphères de bonheur, nourrir les sangliers apparus. Vous allez devoir par la suite faire renaître chaque arbre maudit. Pour ce faire, renvoyez-leur dans un premier temps leur projectile à l'aide de la Lame Lumière, et lorsqu'ils seront sonnés, utilisez la technique de Floraison en leur dessinant un cercle dessus. Faites renaître également le petit champ de fleurs maudit pour faire apparaître un parchemin traitant de votre nouveau pouvoir. Avant de prendre la passerelle, régénérez l'arbre à droite de la cascade et remarquez derrière lui un petit passage en hauteur facilement accessible avec un double saut. Creusez donc à l'endroit d'où émane la lumière verte et vous découvrirez un trèfle qui vous donnera cinq sphères de bonheur après que vous l'ayez soigné avec Floraison. Regagnez cette fois l'entrée de la vallée, jusqu'à ce que vous soyez arrêté par vos ennemis au niveau du feu de camp. Votre victoire va faire apparaître d'une part des animaux à nourrir, et d'autre part, un petit îlot sur lequel se trouve un coffre renfermant un parchemin sur la technique de creuser des trous. Faites ensuite apparaître le trèfle et revitalisez-le pour obtenir de nouvelles sphères de bonheur. Notez que le fait de ramener les arbres à la vie, y compris ceux qui ne vous attaquent pas, vous fait gagner non seulement des sphères de bonheur, mais si vous les ranimez tous, vous pourrez obtenir au niveau de la fresque un Fragment Solaire. Juste avant de sortir de la vallée, attendez de préférence que la nuit tombe, afin de voir apparaître une lumière au pied de l'énorme rocher se trouvant sur la rive droite de la rivière, juste avant le petit pont. Creusez et vous trouverez un Fragment de corail. Vous aurez également un dernier trèfle à ranimer dans un coin, toujours sur la même rive mais en vous rapprochant de l'entrée/sortie de la Vallée.

Plaines de Shinshu (2)

Vous pouvez maintenant aller redonner vie à l'Arbre Gardien des Plaines de Shinshu. Ainsi, vous purifiez l'endroit du mal qui y rôdait et cinq points rouges sont apparus sur votre carte. Ouvrez le coffre qui est sorti pour obtenir le parchemin "Eviter les combats ". Faites le tour de l'arbre pour ouvrir un second coffre qui renferme une Amulette du voyageur. Vous avez également un point de sauvegarde à proximité du torii. Sachez d'ores et déjà que la Perle Errante

Lorsque vous descendrez en direction de la grande arche, vous aurez en bas à droite deux arbres à ranimer, ainsi que la Perle Errante n°5 à déterrer au milieu. Entrez ensuite dans le Sanctuaire de la Lune. Vous parlez avec le prêtre Mikazuki qui vous remettra une liste de cinq monstres à éliminer, ce qui fera office d'une quête annexe que nous verrons plus bas, bien qu'en sortant vous serez assailli par l'un d'entre eux, Biwamaru. Utilisez la méthode habituelle pour en venir à bout. Dirigez-vous si vous le souhaitez vers la Cave de la Lune en passant sous la grande arche, mais vous ne pourrez pas y faire grand-chose pour le moment. De retour dans les Plaines de Shinshu, allez en direction du point rouge situé légèrement au sud-est et vous trouverez un coffre renfermant le parchemin " Nourrir les animaux ". Lisez le panneau mais vous ne pourrez aller plus loin pour le moment. Au fond à gauche, vers la pierre verticale annonçant la direction de la forêt, lavez le sol de toute trace du mal avec Floraison et faites sauter la fissure grâce à Bombe Flamboyante. Vous obtenez ainsi un Fragment de corail. Il est temps maintenant de rejoindre le dernier point rouge, à l'est. Vous atteignez donc la maison d'Onigiri-sensei, mais avant de rentrer, allez déterrer derrière celle-ci la Perle Errante n°6, entre les trois pousses d'herbes. Après avoir parlé avec le maître, vous pourrez apprendre de nouvelles techniques si vous le désirez, et obtenir ainsi le Manuscrit des techniques, mais ceci a bien évidemment un coût. En sortant, Issun vous suggère de retourner au village de Kamiki rejoindre Sakuya. Sachez toutefois que vous pouvez obtenir la Perle Errante n°8 complètement au nord des Plaines de Shinshu, sur la rive située en face de la maison de l'homme sans nom, dans le coin supérieur gauche du décor, toujours entre trois pousses d'herbes.

Quêtes annexes :

- Le mandat de Mikazuki :
Après avoir vaincu un premier ennemi en sortant de chez le prêtre Mikazuki, il vous reste quatre autres démons à dénicher. Attendez donc que la nuit tombe pour partir à leur recherche. L'un d'entre eux se trouve au niveau de la maison de l'artificier. Un autre sera à proximité de l'entrée du village de Kamiki, tandis que l'avant-dernier sera au niveau de la maison de l'homme sans nom, vers l'entrée de la Vallée de Hanasaki, à proximité du pont qui mène sur l'autre rive. C'est d'ailleurs par là que vous pourrez trouver le dernier démon, peu après avoir franchi le pont, dans l'axe de l'Arbre Gardien que vous apercevez de l'autre côté de la rivière. Retournez ensuite voir le prêtre Mikazuki pour recevoir votre récompense : de la Poudre d'or.

- La course avec Idaten :
Sur la rive qui se situe derrière l'Arbre Gardien, vous ferez connaissance avec Idaten. Si vous avez en votre possession une Amulette du voyageur, vous allez pouvoir le guérir et lui permettre de continuer à livrer le courrier à travers les Plaines de Shinshu. Plus tard dans l'aventure (pas avant d'avoir entamé la quête des Guerriers Canins), vous pourrez l'interpeller pendant qu'il court et le défier dans une course à plusieurs reprises. Pour gagner, chargez avec carré pour le toucher lorsque vous atteignez sa hauteur. Vous obtiendrez en le battant des sphères de bonheur puis finalement la Roue Dentée en le défiant une dernière fois, seulement après être revenu de l'île Oni.

- Les Portes démoniaques :
Lors de votre promenade dans les Plaines de Shinshu, vous avez sûrement remarqué la présence de petites maisons hantées. Elles sont au nombre de 4, car celles situées à l'est sur le plateau supérieur des plaines ne sont pour le moment pas accessibles. Si vous détruisez celle qui se trouve à proximité de la maison de l'homme sans nom, vous ferez apparaître son four. Faites de même pour la porte située à proximité de l'entrée du village de Kamiki pour obtenir un Charme de protection. Une troisième porte se trouve près de la maison d'Onigiri-sensei, et la dernière sera à droite de l'Arbre Gardien, après avoir toutefois traversé la rivière. Le fait de détruire les portes reconstruit le paysage comme il était à l'origine et vous offre des sphères de bonheur. Vous rencontrerez ces portes ensuite tout au long du jeu.

- Le four de l'homme sans nom :
Cette quête ne se déclenchera qu'à partir du moment où vous serez à la recherche des Guerriers Canins. Une fois que vous détruisez la porte démoniaque qui se situe proche de la maison de l'homme sans nom, les fours qu'il utilise pour confectionner des poteries apparaîtront. Tout au long du jeu, lorsque vous irez lui parler, l'homme vous donnera un vase à apporter au niveau d'une statue protectrice en guise d'offrande. Il vous donnera en tout cinq vases étant donné que cinq statues protectrices sont éparpillées dans les plaines de Shinshu, et lorsque vous aurez offert le dernier, quasiment à la fin du jeu, l'homme vous donnera en récompense la Perle Errante n°10. Vous trouverez une statue près de chez lui sur la droite, et une seconde se trouvera au pied de la descente qui mène à la maison du prêtre Mikazuki, sur le côté gauche. Une autre statue sera située à l'entrée de la Cave de la Lune et la quatrième sera à gauche du pont menant chez l'artificier, mais 10 mètres plus bas. Quant à la dernière statue protectrice, elle est cachée derrière une fissure du mur au-dessus duquel se trouve tout le plateau est des plaines de Shinshu, inaccessible au début du jeu. La fissure est à ouvrir avec Bombe Flamboyante et se trouve plutôt sur la droite par rapport à l'Arbre Gardien, à côté de la statue de chat. Vous obtenez également un Charme d'exorcisme dans la caverne ainsi dévoilée.

- Tamaya l'artificier :
Lorsque plus loin dans le jeu vous augmenterez votre technique de Bombe Flamboyante, c'est-à-dire aux niveaux 2 et 3, revenez le voir pour lui faire une démonstration. Vous gagnerez des sphères de bonheur et en lui montrant votre Bombe Flamboyante 3, il vous remettra la Perle Errante n°9.

Village de Kamiki (2)

De retour au village, vous croisez Komuso qui vous demande de faire refleurir tous les arbres jusqu'alors dévitalisés. 15 arbres en tout sont à trouver et à ranimer. Cela se fait sans trop de problèmes, si vous vous promenez partout dans le village et que vous suivez également les escaliers (où se trouvent quelques arbres sur les côtés) jusqu'à la plate-forme d'observation où vous aviez obtenu le Soleil Divin, aucun arbre ne devrait demeurer introuvable. Parlez ensuite à Papi Mandarine qui exécutera la danse de Konohana étant donné que tous les arbres sont ravivés. Il vous fera participer à la danse et vous devrez rapidement utiliser Floraison autour des bourgeons. Ceci fait, vous revoyez Sakuya et vous devrez compléter la constellation pour acquérir la technique de pinceau Nénuphar, grâce à laquelle vous pouvez maintenant matérialiser des nénuphars sur l'eau grâce à de simples cercles au pinceau. Cela signifie que vous pouvez atteindre certains lieux jusqu'alors inaccessibles, comme par exemple atteindre les deux îlots au nord-est du village, derrière la maison de Susano. Issun vous y amène automatiquement. Vous trouverez ainsi un Fragment Solaire sur l'îlot

le plus proche, et une fois la nuit tombée uniquement (de manière à savoir où creuser exactement), sur l'îlot le plus lointain, en creusant là où émanent les lumières, vous obtenez la Perle Errante n°3 ainsi qu'un Bâton d'encre infinie. Un trèfle sera également à déterrer et à raviver. Retour maintenant aux Plaines de Shinshu.

Plaines de Shinshu (3)

Rendez-vous au sud-ouest de la carte, à l'entrée de la Forêt d'Agata. Utilisez alors la technique Nénuphar en dessinant des cercles pour vous déplacer le long du canal et atteindre la fissure dans le mur au bout. Faites sauter l'entrée avec la Bombe Flamboyante et vous voici arrivé dans la Forêt d'Agata.

Forêt d'Agata

Descendez en longeant le mur à gauche de l'entrée, le seul endroit qui n'est pas maudit, pour atteindre un petit escalier de bois menant à une cave où vous trouverez un point de sauvegarde et la maison de Baba la voyante. A l'intérieur, vous trouvez dans le coffre la Perle Errante n°12, et à droite de la pièce se trouve un petit couloir au bout duquel vous pourrez récupérer vos forces. La voyante vous fera une première prophétie gratuitement et les suivantes seront payantes, bien que fort peu utiles puisque vous avez cette soluce ^^. Sortez de la cave pour emprunter le sentier très étroit qui longe le mur sur votre gauche, vous atteignez enfin la caverne de l'Arbre Gardien après avoir fait sauter le mur. Utilisez Floraison sur l'arbre, puis récupérez une nouvelle arme : le Rosaire Mystique. Equipez par exemple ce dernier en arme principale et le bouclier en arme secondaire, que vous pourrez utiliser en appuyant sur triangle, comme vous l'indique Issun. Ressortez et testez donc votre nouvelle arme. Lorsque vous ressortirez de la cave en revenant par le même chemin, vous serez attaqué par Ushikawa. Pour le vaincre, utilisez de préférence votre pinceau en plaçant des bombes près de lui. Esquivez ses attaques en sautant ou en courant, et vous pourrez aussi grâce à Lame Lumière lui renvoyer ses épées et ainsi le frapper lorsqu'il change de couleur. Après le combat, n'oubliez pas que vous pourrez aller récupérer des forces dans la maison de Baba la voyante. Quelques mètres devant l'entrée de sa cave se trouve un bourgeon qui vous donnera une Amulette du voyageur lorsque vous l'aurez fait fleurir à l'aide de Floraison. Notez également qu'à droite de l'escalier en bois, une fois la nuit tombée, vous verrez émaner du sol une lumière qui vous indique l'endroit où creuser pour obtenir une Bille de libellule. Explorez les différentes plates-formes au-dessus de l'eau, qui sont au nombre de 9 (en comptant les deux petites en face de la cave de l'Arbre Gardien). Vous pourrez trouver ainsi des Billes de verre en utilisant Floraison sur un bourgeon situé près du grand arbre de la quatrième plate-forme en partant du haut. Sur la cinquième plate-forme en partant du haut, c'est-à-dire la plus grande de toutes, utilisez Floraison sur deux bourgeons pour récolter d'une part un Os sacré et d'autre part un Service laqué. Rejoignez maintenant la plate-forme centrale qui se trouve juste à gauche lorsque vous regardez la carte. Vous déterrez ainsi un coffre qui contient un Saké de la volonté, puis grâce à Floraison sur un bourgeon, vous recevez un Fragment de corail. Enfin, sur la plate-forme située le plus au sud-ouest gît également un bourgeon qui, une fois fleuri, vous donnera le Saké du poing de fer. Rendez-vous sur la plate-forme qui est le plus au sud-est sur votre carte et vous ferez la connaissance de Kokari. Lorsqu'il se mettra à pleurer, donnez-lui un coup et aidez-le à pêcher en dessinant une ligne qui part de sa canne vers un poisson. Enfin, comme indiqué à l'écran déplacez le stick analogique gauche dans la direction opposée à celle du mouvement du poisson une fois que celui-ci a mordu. Lisez bien les indications qui concernent les jauges de force et d'endurance et une fois que vous avez appuyé sur le bouton correspondant pour faire valser le poisson en l'air, assenez-lui un coup de Lame Lumière. Répétez l'opération jusqu'à attraper le troisième poisson qui a avalé la Clé de la porte des ruines. Rendez-vous donc aux Ruines de Tsutamaki, à l'extrême sud-est de la carte. Faites attention de ne pas perdre la clé en chemin, auquel cas celle-ci reviendra automatiquement vers Kokari. Sachez qu'un marchand se trouve à l'Ouest de la forêt, près du torii indiqué sur la carte. Il pourrait être utile de vous y rendre avant de vous aventurer dans les ruines de Tsutamaki, surtout qu'il a en stock deux portions de Poudre d'or, qui libèrent le potentiel caché des armes. En partant d'ailleurs de chez le marchand, lorsque vous descendrez un peu plus bas vers la rivière, vous rencontrerez le père de Kokari, puis vous devrez détruire une maison démoniaque. Non loin de celle-ci, vous apercevrez un bourgeon qui vous donnera un Bâton d'encre infinie. Encore un peu plus bas, près des pancartes indiquant différentes directions, se trouve un coffre qui renferme le parchemin " Combattre les Yokais ". Vous rencontrez également Kibame, le marchand de crocs, qui vous proposera d'échanger vos Crocs de démons contre des trésors. En arrivant sur la rive où se trouve l'entrée des ruines, faites fleurir les deux bourgeons pour obtenir un Charme d'exorcisme et un Ours en bois. Ravivez les fleurs au sol et dirigez-vous vers la bâtisse. Derrière cette dernière, vous voyez la poignée d'un coffre dépasser du sol et après avoir déterré celui-ci vous obtenez la Perle Errante n°13.
Lorsque vous suivez le chemin vers les Ruines de Tsutamaki, vous pourrez apercevoir en hauteur une fissure lumineuse dans le mur. Allez donc y faire sauter une bombe et vous découvrirez une caverne avec une statue de chat identique à celle que vous avez peut-être aperçue dans les Plaines de Shinshu. Ressortez de la cave pour le moment, mais il vous faudra y revenir plus tard lorsque vous avez acquis une capacité spéciale. Juste en face de la sortie,

remarquez au sol un nouveau coffre qui dépasse. Creusez puis obtenez ainsi la Perle Errante n°14. Poursuivez jusqu'à l'entrée des ruines, débarrassez-vous de la maison démoniaque à proximité, puis vous rencontrerez une nouvelle fois Susano qui déclarera être en train de perfectionner une nouvelle technique. Allez donc placer la clé à l'entrée des ruines, et avant de pénétrer dans celles-ci, ouvrez le coffre qui renferme le parchemin sur les armes divines.

Quêtes annexes :

- Les trois boules de l'ours :
Vous pourrez trouver l'ours que vous aviez vu précédemment dans la vallée de Hanasaki. Celui-ci se tiendra debout sur une noix au niveau de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé dans la Forêt d'Agata, en utilisant le canal qui partait des Plaines de Shinshu. Dans la forêt, vous pourrez trouver trois objets sphériques ressemblant à la grosse noix sur laquelle il se tient debout. Vous devrez lui amener ces trois objets pour récolter des sphères de bonheur. Ainsi, allez donc chercher le chou qui se trouve quelques mètres plus bas et amenez-lui cette première boule en la poussant, puis récupérez ensuite la noix qui apparaît lorsque vous détruisez la maison démoniaque située entre les deux marchands à l'Ouest. Apparaîtra finalement un nid de guêpe qui sera accroché à l'arbre à l'endroit où vous aviez trouvé la Perle Errante n°15, sur l'îlot le plus en bas à gauche sur la carte. Progressez doucement pour emmener cette dernière boule qui sera plus capricieuse que les autres. Bloquez-la de préférence entre vous et la paroi pour la faire monter jusqu'à l'ours. Vous gagnez des sphères de bonheur au final.

- La pêche :
Cette quête ne sera accessible qu'après avoir vu l'auberge de Sasabe et rencontré Kushinada à la fontaine Hitoshio. Rendez-vous alors à l'endroit où pêche habituellement Kokari, puis aidez-le à rapporter des prises pour les vendre ensuite aux marchands. 12 types de poissons sont à pêcher et certains ne sont visibles que le jour ou bien seulement la nuit.

Ruines de Tsutamaki

Après être entré, sachez que vous avez sur votre gauche un point de sauvegarde et sur votre droite un coffre contenant le parchemin sur les attributs divins, puis un bourgeon à faire fleurir, ce qui vous donnera une Amulette du voyageur. Comme vous le demande Issun, essayez de dessiner des nénuphars sur l'eau violette, mais cela sera impossible. Allez donc vers la droite de la grotte, occupez-vous de l'arbre maudit, faites fleurir le bourgeon pour obtenir du Saké de la volonté, et ouvrez le coffre contenant un Vase. Franchissez donc la porte, soignez l'arbre de gauche et poursuivez jusqu'à la nouvelle porte sans oublier de guérir le deuxième arbre sur votre gauche et d'aller déterrer le trèfle avec la technique Nénuphar. Allez au bout du couloir, occupez-vous du bourgeon pour récolter un Encensoir, puis grimpez à l'aide du double saut pour vous retrouver face à un bassin. Utilisez Nénuphar pour rejoindre la grotte en hauteur puis obtenez un Saké du point de fer grâce au bourgeon. Vous vous trouvez en face d'une boule de pierre impossible à faire bouger. Vous pourrez la déplacer après le combat contre un Ogre des forêts qui vous attend quelques mètres plus loin. Le point faible de ce dernier étant le bourgeon qu'il a sur le dos, enchaînez les coups pour l'immobiliser au sol, la Lame Lumière vous permettant de lui renvoyer ses projectiles. Utilisez ensuite Floraison pour faire éclore son bourgeon. Vous n'avez plus qu'à frapper sur ce dernier autant que possible sans hésiter à utiliser la Lame Lumière. Allez maintenant récupérer la sphère pour la déplacer au niveau de l'interrupteur situé au bout du couloir. Empruntez donc la porte qui vient de s'ouvrir, puis une fois dans la nouvelle pièce, vous vous faites assaillir par deux Ogres des forêts. Après votre victoire, obtenez un Charme de protection grâce à un bourgeon se trouvant dans un petit renforcement, derrière des pieux en bois que vous détruirez facilement avec Lame Lumière. Dessinez maintenant un soleil dans le ciel, ce qui aura pour effet de faire pousser des champignons sur le tronc d'arbre. Grâce à ces derniers, vous pouvez maintenant atteindre l'étage supérieur. Avant d'avancer plus, regardez sur votre droite et vous verrez la présence d'un trèfle à déterrer. Regardez où il se situe exactement par rapport à vous sur la carte, puis vous vous rendez compte qu'un mur sans fissure apparente bloque le passage. Qu'à cela ne tienne, faites donc sauter ce mur secret avec Bombe Flamboyante et vous pourrez aller déterrer et soigner le trèfle. Revenez puis poursuivez jusqu'à la fissure dans le mur. Après avoir fait sauter ce dernier, franchissez la porte au bout de la pièce jusqu'à atteindre une salle dont la corniche sur laquelle vous marchez va s'effondrer derrière vous. Dirigez-vous aussi vite que possible vers la sortie, puis vous voici dans une nouvelle salle dont la porte s'ouvre avec une clé. Vous trouverez cette dernière tout en bas de la salle. N'hésitez donc pas à sauter jusqu'au sol. Voici maintenant en face de Tosenbo, le mur parlant qui garde l'accès du passage. Donnez-lui un coup pour faire apparaître ses points faibles, puis avec le pinceau, reformez les points dans l'ordre où ils sont apparus. Récupérez la clé dans votre gueule, puis remontez ouvrir la porte à l'étage à l'aide des troncs d'arbres apparus. Juste avant de monter sur l'avant-dernier tronc d'arbre, faites sauter le mur derrière les trois statuettes pour faire apparaître une salle secrète et vous obtiendrez la Perle Errante n°18 après avoir fait fleurir le bourgeon.

Derrière la porte qui était verrouillée, aidez-vous du double saut pour atteindre le renfoncement en hauteur sur le rocher à votre droite. Vous obtenez ainsi les Cornes de taureau.

Pénétrez maintenant dans la pièce même puis allez à droite faire fleurir un nouveau bourgeon pour obtenir un Charme d'exorcisme. Venez à bout de vos éventuels ennemis, puis rendez-vous en face du pont brisé. Utilisez Renaissance pour reconstituer le pont comme vous l'aviez fait au tout début du jeu. Vous atteignez ensuite un nouveau point de sauvegarde. Derrière celui-ci, grimpez les deux grandes marches puis passez la porte pour trouver à gauche un trèfle à déterrer. Franchissez maintenant la porte à droite du point de sauvegarde, et vous atteignez une salle où vous aurez trois portes démoniaques à détruire. Une fois ceci accompli, faites fleurir les deux bourgeons à proximité de la cascade pour obtenir un Service laqué et un Os sacré. Peignez à nouveau un soleil dans le ciel pour faire pousser les champignons comme précédemment, et vous pourrez atteindre les pots qui sont à l'origine de la contamination de l'eau. Vous trouverez également un coffre qui renferme la Carte des Ruines de Tsutamaki, qui vous donnera plus de précisions lorsque vous ouvrirez la carte.
Détruisez ces pots pour que l'eau retrouve sa couleur d'origine. Revenez au sol et allez jeter un oeil derrière la cascade pour y trouver un renfoncement et faire sauter une bombe. Vous obtenez ainsi la Perle Errante n°19. À l'aide de Nénuphar, suivez le canal et laissez-vous tomber dans la cascade pour rejoindre la grande pièce du départ. Vous pouvez aller sauvegarder à nouveau. A gauche du point de sauvegarde, il vous sera cette fois possible de rejoindre dans un premier temps l'îlot sur lequel se trouve l'arbre maudit pour le soigner et déterrer un trèfle, et dans un deuxième temps, l'îlot un peu plus vaste qui se trouve juste après pour obtenir un Charme d'exorcisme. Allez maintenant jeter un oeil au centre de cette grande statue. Vous trouverez trois champs de fleurs à purifier et une fois ceci accompli, ajoutez les deux étoiles manquantes à la constellation, puis vous obtiendrez la technique de la Liane Magique. Essayez celle-ci une première fois, puis une seconde fois sur l'autre fleur Konohana en hauteur, et ainsi de suite de fleur en fleur jusqu'à atteindre le sommet pour sortir de la salle. Notez que maintenant que vous possédez cette capacité, vous pourrez aller chercher la Perle Errante n°20, dans la pièce où vous aviez poussé la sphère et placé celle-ci au bout du couloir sur l'interrupteur lors des premières étapes à franchir. Lorsque vous faites face au mur du bout du couloir, retournez-vous puis regardez en l'air pour apercevoir une partie d'une fleur Konohana, quelques mètres plus loin. Faites un saut de manière à la voir de façon convenable et ainsi utiliser la Liane Magique. Vous pouvez maintenant aller au bout du couloir et obtenir la perle grâce au bourgeon. Dans la pièce de la grande statue, montez le plus haut possible à l'aide des fleurs. Vous voici au sommet de l'édifice. Il vous faut maintenant connecter chacun des quatre bourgeons qui flottent au-dessus de vous à chaque crochet jaune, ce qui aura pour effet de surélever le couvercle en pierre. Rendez-vous maintenant à l'intérieur du trou. Vous pourrez sauvegarder et vous faire plaisir avec toutes les statuettes à détruire. Avancez dans le long couloir, ouvrez les deux coffres pour obtenir un parchemin sur le niveau de divinité ainsi qu'un Os Sacré. Poursuivez et vous trouvez le torii doré, qui fera office de "checkpoint" en quelque sorte, étant donné que même si cela sauvegarde votre progression, cela ne fait pas office de réelle sauvegarde comme un Miroir du temps. Si vous quittez le jeu, la sauvegarde du torii doré ne sera pas prise en compte. Vous l'avez compris, ce torii est ici car ça sent le boss à plein nez, et vous allez devoir affronter une araignée géante. La technique pour la vaincre sera d'utiliser la Liane Magique pour connecter les crochets situés derrière elle aux fleurs Konohana sur les côtés. Le corps de l'araignée va alors s'ouvrir, ce qui dévoilera son point faible : ses yeux. Attaquez alors rapidement, de préférence avec la Lame Lumière et la Bombe Flamboyante. Agissez rapidement et choisissez de bons angles de caméra. Si jamais l'araignée tente de se pendre au plafond, coupez immédiatement le fil avec votre pinceau. Une fois le boss vaincu, vous récupérez l'arme Rugissement Céleste.

La Forêt d'Agata (2)

En sortant des Ruines de Tsutamaki, vous retrouvez Kokari. Après la séquence, retournez une nouvelle fois sur les îlots au centre de la carte, plus précisément sur l'îlot le plus au sud-ouest, pour observer au-dessus de vous une fleur Konohana et ainsi récolter la Perle Errante n°15, en utilisant la Liane Magique. Faites de même sur l'îlot le plus vaste, où vous obtiendrez, grâce à la fleur au-dessus, des Cornes de taureau. Allez jeter un oeil sur la partie la plus haute de la forêt, à la Source Hitoshio située au nord. Vous trouverez dans le grand arbre un bourgeon qui vous donnera un Encensoir. Levez la tête lorsque vous vous trouvez face à l'arbre pour apercevoir une fleur Konohana tout en haut. Avec la Liane Magique, vous vous y rendez et trouvez ainsi la Perle Errante n°16. Rendez-vous à présent vers la Campagne de Takamiya, où Kokari vous attendra sur la berge. C'est alors que Susano arrive en trombe sur un tronc d'arbre entraîné par le courant. Vous vous retrouverez tous entraînés avec lui et il vous faudra user de votre technique de Liane Magique pour freiner le tronc, en reliant chacun des six crochets aux fleurs Konohana qui défilent à grande vitesse sur les côtés, et ceci dans le temps imparti. Ayez le réflexe de stopper l'image avec le pinceau dès que vous apercevez une fleur et vous n'aurez plus qu'à tirer un trait vers un crochet libre. Une fois sauvés, franchissez ce nouveau pont pour atteindre l'autre rive, pour trouver un coffre renfermant le parchemin "Myriade d'encre" et ainsi prendre la direction de la

Campagne de Takamiya.

Campagne de Takamiya

Refaites-vous une santé grâce au marchand à l'entrée, tandis que les deux hommes à gauche de celui-ci seront à l'origine de quêtes annexes que nous verrons plus bas. Longez maintenant le mur sur la gauche pour atteindre une fissure et y placer une bombe. Cela vous ouvre le passage vers l'Arbre Gardien. Avant d'arriver au niveau de ce dernier, vous rencontrez une nouvelle fois Ushikawa. Celui-ci sera légèrement plus fort que lors de votre premier affrontement. Frappez-le lorsque ses attaques sont terminées et renvoyez-lui ses épées avec Lame Lumière. Equipez-vous de préférence d'un miroir en guise de défense. À la suite du combat et de la séquence, repérez des bulles provenant d'un coffre situé au fond du point d'eau le plus éloigné de la montée en bois. Utilisez la Lame Lumière sur les bulles pour obtenir la Perle Errante n°21. Rendez-vous tout en haut de la caverne pour finalement ressortir et vous diriger vers l'Arbre Gardien au nord-est. Vous aurez sur le chemin trois arbres à faire refleurir. Réparez ensuite le pont avec Renaissance et utilisez finalement Floraison sur l'arbre sacré. Peu de trésors sont à trouver sur la Campagne de Takamiya avant d'avoir obtenu le pouvoir Vent Glorieux. Vous pourrez toutefois vous occuper des trois maisons démoniaques, l'une d'elles se trouvant à proximité du point de sauvegarde, plus précisément sur la gauche lorsque vous faites face à celui-ci. Vous trouverez la deuxième à l'entrée de Sekisho, totalement à l'ouest. Vous y rencontrez d'ailleurs Bingo qui fera l'objet d'une quête annexe un peu plus tard et vous pourrez également trouver la Perle Errante n°23 en déterrant la poignée dépassant du sol quelques mètres en face des deux arbres à raviver. Enfin, vous trouvez la troisième porte démoniaque à l'entrée du passage menant vers le Village de Kusanagi, au bord de l'eau. Au centre de la carte, vous pourrez découvrir la maison de Mémé Coupe-gorge. Vous n'avez pas grand-chose à y faire pour le moment, mais vous pourrez récupérer la Perle Errante n°22 en déterrant le coffre dont la poignée dépasse près du gros rocher à gauche de la maison. Grimpez sur la poutre inclinée sur le côté droit de la bâtisse, puis si vous le souhaitez, faites sauter une bombe de là où émane la lumière, mais cela ne vous sera utile que plus tard. Observez au-dessus de la maison pour trouver une fleur Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour vous retrouver sur le toit et obtenir des Billes de verre. Gagnez maintenant la direction du Village de Kusanagi. En chemin, derrière la jeune fille qui se réjouit du rétablissement de la rivière (après avoir détruit la maison démoniaque), vous trouvez trois rochers et l'extrémité d'une poignée apparaît au sol entre les deux plus gros. Déterrez et obtenez ainsi un Os Sacré. En route maintenant pour le Village de Kusanagi, où vous attend la suite des événements.

Quêtes annexes :

- Les taupes :
Situé entre la maison démoniaque la plus proche du point de sauvegarde d'une part, et de la maison de Mamie Coupe-gorge d'autre part, le repaire des taupes est l'endroit où vous devrez récupérer la tasse du Maître de thé qui se trouve à côté du marchand. Lorsque le chef des taupes apparaît, soyez prêt à le charger avec la touche carré. Répétez l'opération trois fois pour récupérer la tasse de thé. Ramenez celle-ci au Maître qui vous remettra en récompense un champignon d'or, qui vous sera utile plus tard dans le jeu.

- Acheter un Virevent :
Une fois dans le village de Kusanagi, allez auprès du marchand pour lui acheter un Virevent. Rapportez ensuite l'objet au client qui discute avec le marchand de thé. Vous obtenez 10 sphères de bonheur.

- La recherche du trésor avec Bingo :
Vous trouverez ce personnage aux portes de Sekisho. Après avoir obtenu la technique Vent Glorieux, ôtez le tas de feuilles pour découvrir un trou. Acceptez de l'aider et sautez avec lui à l'intérieur. Le jeu de piste sera similaire à celui que vous aurez effectué au préalable à l'Auberge de Sasabe avec Grand-père Bambou. Il faut le faire rejoindre le coin inférieur droit de l'écran pour que vous y creusiez, mais cela ne sera pas aussi simple qu'avec Grand-père Bambou. Sachez en plus qu'en utilisant Vent Glorieux sur Bingo, il sautera une case. Si vous utilisez Floraison au sol il grimpera à l'arbre pour se retrouver sur la case et enfin si vous utilisez Flot Majestueux sur un point d'eau, cela le fera grimper en hauteur. Vous obtenez un Fragment Solaire.

Village de Kusanagi

Ici, vous ne pouvez empêcher votre encre de diminuer. Sauvegardez si vous le souhaitez, puis traversez le village pour trouver la Prêtresse du vent, Fuse, au bout en empruntant les escaliers sur votre gauche, derrière l'auberge. Vous serez alors attaqué par trois Yokais, dont un qu'il vous faudra battre en lui assenant un coup en l'air pour le finir au sol. Même

sans vos pouvoirs, ce combat ne devrait être qu'une simple formalité. Écoutez ensuite le récit de Fuse qui vous remettra l'Emblème Satomi, et la quête des Guerriers Canins Satomi va alors commencer. Vous avez retrouvé vos pouvoirs. Lorsque vous êtes face à Fuse, repérez le coffre au fond de l'eau à droite pour obtenir une Perle libellule, puis faites de même au point d'eau à gauche pour obtenir un Service laqué. C'est également de ce côté que vous trouverez la Perle Errante n°27, en creusant juste à gauche du petit pont de bois. Sachez que lorsque vous trouverez un Guerrier Canin, vous devrez le nourrir avec de la viande. Faites donc attention à en avoir suffisamment en réserve. Après avoir descendu le petit escalier de pierre qui part de la demeure de Fuse, allez sur la gauche pour trouver une passerelle au bout de laquelle vous verrez flotter au-dessus de vous des fleurs Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour rejoindre le guetteur et marchez le long de la poutre étroite pour arriver face à Tosenbo. Chargez-le avec carré pour découvrir ses points faibles puis ajoutez-y ensuite des points au pinceau, dans leur ordre d'apparition. Le passage est maintenant libre, mais reculez pour observer au-dessus du toit et trouver un trèfle à déterrer et raviver. Dans la caverne se trouvent deux nouveaux trèfles, ainsi qu'un coffre renfermant des Cornes de taureau. Retournez maintenant au niveau du puits du village, peu après l'entrée de celui-ci. Observez la zone maudite en bas des marches juste à côté, et vous remarquez que l'Emblème Satomi tourne beaucoup plus vite. Purifiez la zone avec Floraison et vous trouvez Shin, un des cinq Guerriers Canins qui se trouvent au village. Donnez-lui à manger en sélectionnant un sac de viande dans l'inventaire. Du puits, dirigez-vous vers le sud pour suivre le couloir formé par des palissades en bois, parlez avec ce fainéant de Susano puis poursuivez pour atteindre le niveau inférieur du village. En haut de l'échelle, déterrez un trèfle et allez faire sauter le mur sur votre gauche, au niveau de la fissure. Vous trouvez ainsi un deuxième Guerrier Canin, Rei. Donnez-lui également de la viande, puis allez parler à Komuso pour relever son défi (quête annexe) et repartez enfin en bas de l'échelle. Continuez donc à descendre sur la droite et vous rencontrerez Grand-père Bambou. À gauche de sa maison, coupez le gros bambou au niveau de la lumière pour trouver un troisième guerrier canin, Chi. Dans la maison, trouvez la Perle Errante n°28 en déterrant le coffre dont la poignée dépasse. Allez faire un tour dans l'auberge à proximité du puits et rajoutez un oeil à la statue avec votre pinceau pour obtenir un Charme d'exorcisme. Ressortez, puis contournez l'auberge par la droite pour apercevoir un peu plus en hauteur une fleur Konohana et ainsi utiliser la Liane Magique pour vous retrouver au niveau supérieur. Après avoir éventuellement nourri les poules, vous découvrez l'entrée d'un tunnel dans le mur. C'est au bout de celui-ci que vous trouverez le quatrième Guerrier Canin, Ko. En ressortant du couloir, allez sur la droite pour ouvrir un coffre contenant des Billes de verre. Retournez maintenant vers Fuse et vous devrez combattre le cinquième Guerrier Canin, Tei. Evitez ses attaques qu'il lance dès que son collier brille, et placez une bombe à côté de lui lors de ses temps de repos. Tant que son collier ne brille pas, essayez de l'étourdir en enchaînant les coups avec carré. Une fois le combat gagné, vous aurez pour mission de retrouver les trois autres Guerriers Canins. Comme indiqué sur la carte, vous pourrez trouver un Guerrier Canin dans la Forêt d'Agata, un autre dans le Village de Kamiki et le dernier à l'Auberge de Sasabe, où vous allez d'ailleurs vous rendre en premier pour pouvoir acquérir la capacité "Flots Majestueux". Pour vous y rendre, il vous faut repasser par la Campagne de Takamiya.

Quêtes annexes :

- Le défi de Komuso :
Vous rencontrez ce dernier au niveau inférieur du village de Kusanagi, lorsque vous serez à la recherche des Guerriers Canins. Il se trouve en haut de l'échelle et vous donnera des sphères de bonheur si vous gagnez le combat contre les Yokais en moins de 25 secondes. Vous obtenez des sphères de bonheur sur ce coup, mais Komuso se montrera plus généreux lorsque vous le rencontrerez ensuite dans le Quartier noble de la Cité de Seian.

- L'avis de recherche de Haruka :
La jeune femme se trouve dans l'auberge du village, à l'étage supérieur. Vous trouverez les cinq monstres à abattre dans la Campagne de Takamiya, une fois que la nuit sera tombée. L'un d'entre eux se trouve tout proche du point de sauvegarde, puis un second se trouvera dans le même secteur, mais un peu plus au sud. Vous combattrez le troisième sur le plateau est de la carte, proche de la sortie du tunnel qui vous mène à l'Arbre Gardien. Un quatrième sera situé juste avant le petit pont qui vous permet d'accéder à la partie ouest de Takamiya. Quant au dernier, il vous attendra quasiment à l'extrême ouest, aux portes du Sekisho. Vous obtenez de la Poudre d'or une fois que vous revenez vers elle après avoir accompli votre mission.

- Le puits devant l'auberge :
Une fois que vous avez obtenu Vent Glorieux, allez donc faire tourner le petit moulin du puits sur la place devant l'auberge et vous récupérerez des sphères de bonheur.

Campagne de Takamiya (2)

Prenez la direction de la maison de Mémé Coupe-gorge. Entrez à l'intérieur, puis écoutez le discours de cette dernière. Elle vous apprendra que lorsque les rayons de la lune l'atteignent, elle retrouve sa véritable forme. Si vous ne l'avez pas encore fait, montez sur la poutre inclinée à droite de la bâtisse pour faire sauter une bombe au niveau de la lumière sur la gauche, et ainsi créer une ouverture pour laisser pénétrer les rayons de la lune à l'intérieur de la maison. Une fois la nuit tombée allez trouver Mémé Coupe-gorge. Avec votre gueule, tirez-la pour l'exposer aux rayons de la lune. Un combat va ensuite s'engager face aux deux Tengu corbeaux. À défaut de pouvoir utiliser pour le moment "Vent Glorieux", servez-vous de la technique de la Lame Lumière sur leurs ailes, puis renvoyez-leur leurs projectiles avec la même attaque. Après notre victoire, vous délivrez le petit moineau Chun. Rejoignez maintenant la porte de Sasabe à ses côtés. Vous aurez sur votre droite trois arbres à raviver. Le fait d'être avec Chun vous ouvre automatiquement le passage, alors qu'auparavant vous aviez peut-être remarqué l'impossibilité de passer à cause du mur infranchissable.

Auberge de Sasabe

Une fois à l'entrée de l'auberge, vous obtenez l'autorisation d'y pénétrer étant donné que vous êtes le sauveur de Chun. Après avoir éventuellement sauvegardé, sachez que vous trouverez à gauche de l'entrée de l'auberge la Perle Errante n°30, mais vous ne verrez l'endroit où creuser qu'une fois la nuit tombée. À l'intérieur du bâtiment, montez les escaliers pour gagner l'ascenseur et ainsi arriver dans la salle de Jamba, le père de Chun et patron des lieux. Les trésors que renferment les 10 coffres de la pièce sont pour vous. Vous pouvez reprendre l'ascenseur pour aller maintenant sur la gauche, dans la première salle qui s'ouvre à vous. Comme vous l'aviez fait précédemment, rajoutez un oeil à la statue pour obtenir la Perle Errante n°31. Faites vos courses grâce au marchand situé dans la même pièce si besoin est, puis ressortez. Mise à part de la nourriture, vous ne trouverez rien d'autre de bien intéressant dans les autres pièces de l'auberge. Sortez de celle-ci par le couloir de droite lorsque vous vous trouvez dans le hall de réception. Vous vous retrouvez dehors et parlez ainsi au commis du bain très embarrassé. C'est alors que Grand-père Bambou fait son apparition et propose son aide pour trouver l'emplacement de la source. Choisissez de participer à son "jeu de la source", lisez bien les explications et débutera alors un jeu de piste où vous devrez détruire différents types de blocs pour faire progresser le vieil homme jusqu'en bas. Le temps est limité et sachez que le fait d'appuyer sur R1 en pensant avoir tout le temps nécessaire pour dessiner n'empêchera en rien le compteur de défiler ! Vous remarquerez que tous les blocs ne se détruisent pas de la même façon. Ainsi, pour être détruits, certains nécessiteront une simple charge, d'autres deux. D'autres seront indestructibles ou piquants, ce qui vous fera perdre 5 secondes quand vous vous en approcherez trop près. Vous perdez du temps également si Grand-père Bambou tombe à l'eau. Toutefois, le fait de faire éclore les bourgeons à différents endroits vous rajoutera de précieuses secondes. Vous aurez également à détruire des blocs fissurés, avec l'aide cette fois de Lame Lumière. Utilisez les bombes ou creusez pour détruire des blocs à vos pieds. Le fait de dessiner des bombes entre les blocs peut en faire sauter plusieurs en même temps. Utilisez Lame Lumière sur le vieil homme pour le faire changer de direction ou bien Floraison pour qu'il accélère. Une fois en bas, creusez à l'endroit qu'il vous indiquera. L'eau une fois revenue, vous devrez compléter une constellation pour recevoir en cadeau le pouvoir du Flot Majestueux. Après qu'Issun vous ait fait essayer vos nouvelles capacités, vous vous retrouvez sur un plan en hauteur où un trèfle est à raviver. Redescendez parler au grand-père. Il attend que le Bambou sonne pour que la porte de gauche s'ouvre. Il faut en réalité utiliser le Flot Majestueux en traçant une ligne qui part du bassin vers l'extrémité du gros bambou. Le passage est maintenant accessible, mais allez d'abord regarder au sol juste à droite de l'entrée, sur le petit bout de terrain surélevé avec la pierre dans le coin, pour déterrer un coffre contenant un Service laqué. Passez donc la porte puis allez tout au bout du chemin sans oublier toutefois de creuser sur la gauche tout de suite après la deuxième série d'escaliers, où vous obtiendrez un Encensoir (attendez que la nuit tombe pour que la lumière émane du sol). C'est également à cet endroit que vous rencontrez Tai le pleurnicheur. Vous êtes tout proche de trouver un Guerrier Canin. Ce sera chose faite, lorsqu'au bout de chemin vous aurez sectionné le bambou sur lequel la lumière aura brillé en déclenchant la Lame Lumière au bon moment. Ainsi, Gi le Guerrier Canin, va vous défier pour savoir si vous êtes digne de porter l'Emblème Satomi. Battez-le de la même manière que vous aviez battu Tei, c'est-à-dire en esquivant ses charges qui seront annoncées par un scintillement de son collier. Après le combat, vous obtenez son Orbe du devoir. Retournez ensuite sur la place aux grands bambous, là où vous aviez trouvé Gi, puis dirigez-vous vers le petit renfoncement au nord-est, facilement localisable sur la carte. La nuit tombée, creusez aux deux emplacements lumineux et vous obtiendrez la Perle Errante n°32 ainsi qu'une Pêche d'or. Vous recevrez ensuite une Pièce de sirène de la part de Grand-père Bambou en redescendant. Cet objet vous permet de vous téléporter à certains endroits appelés "Source de sirène" en le jetant dans l'eau, au niveau des dites sources. L'une d'elles se trouvant d'ailleurs dans le bassin proche de vous, profitez-en donc pour tester l'objet et choisissez la Forêt d'Agata comme prochaine destination.

Forêt d'Agata (3)

Si vous vous êtes téléporté, vous arrivez directement à la Source Hitoshio. Si ce n'est pas le cas, il faut vous y rendre car vous y trouverez Kushinada à qui il faudra donner un petit "coup de pouce" en remplissant son tonneau à l'aide de Flot Majestueux. Répétez l'opération trois fois pour que le tonneau soit plein, et suite à la séquence, vous devrez vous débarrasser des Yokais avec la Lame Lumière en faisant croire comme d'habitude à Susano que cela vient de lui. Avant d'aller en direction de Kokari, n'oubliez pas d'aller chercher les trésors des trois coffres enflammés vus précédemment dans la caverne de Baba la voyante. Utilisez Flot Majestueux sur ces derniers grâce au point d'eau et vous obtenez un Os Divin, des Cornes de taureau et surtout la Perle Errante n°17. Avant de sortir de la caverne, faites jaillir un geyser en traçant un trait vertical qui part du bassin (au niveau des bulles) vers le haut, et vous pourrez atteindre une petite plate-forme plus haut où un coffre renferme un Service laqué. Allez donc maintenant trouver Kokari, sur la plate-forme où il se trouve habituellement pour pêcher. Aidez-le d'ailleurs à attraper deux premiers poissons comme vous l'aviez fait auparavant, mais pour le troisième, nettement plus imposant, deux coups de Lame Lumière seront nécessaires. Vous pêchez ainsi Tatami et après la cinématique, vous devrez rajouter trois étoiles à la nouvelle constellation. Vous obtenez Clair de Lune qui vous permet (enfin !) de faire tomber la nuit quand bon vous semble, en traçant une courbe dans le ciel. Vous combattrez ensuite Umetaro, qui se révèle être le Guerrier Canin Jin. Vous obtenez ainsi son Orbe de la justice. Rendez-vous maintenant au Village de Kamiki pour y trouver le dernier Guerrier Canin ! Vous devez passer d'abord par les Plaines de Shinshu pour rejoindre le village (utilisez la Source de sirène présente à la Source Hitoshio si vous avez toutefois une Pièce de sirène.)

Plaines de Shinshu (4)

Le fait de repasser dans le coin va vous permettre de remplir les quêtes annexes qui n'étaient pas possibles avant d'avoir entamé la recherche des Guerriers Canins, c'est-à-dire "la course avec Idaten" d'une part et "le four de l'homme sans nom" d'autre part, quêtes qui sont décrites plus haut dans cette solution. N'oubliez pas de rendre visite à Onigiri-sensei une nouvelle fois si vous ne l'aviez pas déjà fait.

Village de Kamiki (3)

Il faut que vous ayez validé le défi de Mushikai au préalable, qui fait office d'une quête annexe détaillée dans le premier paragraphe sur le Village de Kamiki. Son chien voudra vous parler à la tombée de la nuit. Quelle chance de ne plus avoir à attendre que la nuit tombe ! D'un trait recourbé des plus stylés, tracez donc aussitôt une lune dans le ciel. Vous combattez donc Chu et obtenez son Orbe de la loyauté. Avant de repartir voir Fuse au Village de Kusanagi, profitez de vos nouvelles aptitudes pour continuer à trouver les autres trésors du Village de Kamiki, comme d'aller chercher la Perle Errante n°4 en utilisant Liane Magique sur une fleur Konohana en hauteur presque au niveau du point de sauvegarde, en regardant vers la cascade. Vous atteignez une première plate-forme où se trouve un trèfle à déterrer, puis regardez encore plus haut en face, pour apercevoir une seconde fleur flotter. C'est là-haut que se trouve la perle, quelques pas après avoir posé les pattes sur la terre ferme. Les autres trésors se trouvent tous au niveau de l'Arbre Gardien du village, mais n'ayant pas toutes les capacités requises pour les atteindre, nous y reviendrons plus tard. Il est temps de rejoindre Fuse au Village de Kusanagi (le plus rapide étant d'utiliser une Pièce de sirène à la Source de sirène de Shinshu, située en face de la demeure d'Onigiri-sensei. Rendez-vous à la Campagne de Takamiya et vous serez tout proche de l'entrée du Village de Kusanagi).

Village de Kusanagi (2)

Fuse se trouve dans le bâtiment à proximité de l'endroit où vous l'aviez rencontrée, assise au bout de la pièce avec ses autres Guerriers Canins. Allez lui remettre vos 3 orbes et suite à la séquence, vous devez vous rendre au Sanctuaire du Vent, dont l'entrée se situe totalement à l'ouest du village (contournez la maison de Fuse pour trouver le passage). Vous pourrez déterrer un Encensoir quelques pas après les longs escaliers, sur la droite. Faites tomber la nuit pour localiser l'endroit exact pour creuser. Pénétrez dans le sanctuaire...

Sanctuaire du Vent

Après avoir aperçu Susano, vous vous trouvez en face du gardien des lieux qui vous laissera passer grâce aux orbes. Vous atteignez ainsi une pièce avec un grand point d'eau. Vous trouverez sous l'eau trois coffres renfermant un Os Sacré, des Billes de libellule, ainsi que des Cornes de taureau. Empruntez ensuite le couloir de droite et vous vous trouverez nez à nez avec une Chimère à battre après avoir franchi une porte démoniaque. La méthode pour la vaincre, assez classique, est de lui asséner un maximum de coups au sol et de donner un coup de Lame Lumière lorsqu'elle se fige. Elle est plus dangereuse lorsqu'elle se trouve dans les airs. Esquivez au mieux ses charges et ses jets d'eau. Vous

obtenez ensuite une clé à prendre dans votre gueule. Dans la salle du grand point d'eau, empruntez cette fois le passage situé tout droit sous le torii. Après être passé à proximité des deux moulins inactifs, vous atteignez un point de sauvegarde. Déverrouillez la porte et vous trouverez derrière elle un système qui vous permettra d'atteindre l'étage supérieur en plaçant une bombe au centre. Une nouvelle Chimère sera à combattre, puis vous gagnerez une nouvelle clé qu'il vous faudra utiliser à l'étage encore au-dessus. Reprenez donc l'ascenseur tout en bas, et gagnez l'étage qui vous intéresse en faisant sauter une deuxième bombe à l'étage intermédiaire. Après avoir ôté le cadenas, empruntez les escaliers de droite qui contournent le bâtiment pour atteindre finalement l'extrémité du grand moulin. Là, vous devrez inverser le sens du vent en dessinant par-dessus la boucle noire une boucle identique, mais qui part de la droite vers la gauche. Faites de même avec la spirale, en partant de la fin et revenant vers le centre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il vous reste une dernière boucle à dessiner cette fois-ci de la gauche vers la droite. Le vent étant maintenant rétabli, complétez la constellation et vous recevrez le pouvoir du Vent Glorieux. Testez votre nouveau pouvoir sur le petit moulin en y dessinant une boucle, puis en repartant allez récupérer le coffre au fond en face des escaliers. Vous obtenez ainsi un Fragment Solaire. En redescendant les escaliers, occupez-vous du coffre enflammé grâce à Vent Glorieux et obtenez ainsi la carte du Sanctuaire du Vent. Laissez-vous tomber à l'étage le plus bas, et sachez qu'en dessinant une bombe pour faire grimper l'ascenseur tout en restant en dehors de celui-ci (à l'entrée, par exemple), il vous sera possible de vous rendre en dessous de ce dernier et d'y trouver deux trèfles et trois coffres qui renferment une Statue de lapin, un Os Sacré et la Perle Errante n°33. Remontez ensuite au premier étage pour aller récupérer la Perle Errante n°34 au niveau du coffre enflammé, dehors au bout de la pièce. Rendez-vous maintenant dans la pièce aux deux petits moulins immobiles que vous aviez observés avant d'atteindre le point de sauvegarde. Faites donc tourner le moulin le plus proche de ce dernier, ce qui va engendrer une rotation d'un quart de toute la structure en bois. Vous pouvez donc poursuivre dans ce couloir aux gros piliers en bois et obtenez le parchemin sur le Pinceau Céleste. Sachez que les trésors restants du sanctuaire se trouvent tous dans cette pièce. Ainsi, à l'entrée, utilisez Liane Magique sur la fleur Konohana située en hauteur sur la gauche pour atteindre un coffre renfermant un Saké de la volonté, alors que grâce à la fleur à droite de l'entrée, c'est un Bâton d'encre infinie que vous obtiendrez en utilisant Vent Glorieux. Restez en hauteur puis promenez-vous sur les poutres et utilisez la fleur Konohana suivante pour atteindre un autre coffre et recueillir un Service laqué. Toujours sur la poutre, vous pouvez apercevoir deux autres coffres, mais aucune fleur Konohana n'est présente pour vous aider à y accéder. Regardez à gauche les quatre parchemins géants et positionnez-vous perpendiculairement à eux (vous regardez donc vers le fond de la salle). Là, dessinez une boucle pour faire venir le vent en dessinant une boucle de la gauche vers la droite, ce qui agitera ainsi les parchemins de manière à ce qu'ils soient en position horizontale. Vous n'avez plus qu'à marcher dessus pour atteindre les coffres et récolter un Ours en bois ainsi qu'un Charme d'exorcisme. Un coup de Vent Glorieux sur le coffre situé au sol vous donnera une Perle. De la dernière poutre, sautez pour rejoindre le point de sauvegarde également en hauteur. Allez maintenant rejoindre Casque Ardent au bout du couloir en passant les trois rangées de flammes avec Vent Glorieux. Pour vaincre ce boss, détruisez dans un premier temps son armure en enchaînant des combos, ou bien avec l'aide des bombes. Esquivez ses charges puis attaquez pendant son temps de repos.
Lorsqu'il n'a plus son armure, éteignez ses flammes avec Vent Glorieux puis assenez-lui un coup de Lame Lumière ou de Bombe Flamboyante. N'oubliez pas que vous pouvez également utiliser vos objets pour venir à bout du démon. A la fin du combat, Susano refait son apparition et vous aurez à utiliser à nouveau Lame Lumière à sa place sur les têtes d'Orichi en feu, ainsi que Vent Glorieux sur Casque Ardent, trois fois de suite à la fin. Vous obtenez le rosaire Chapelet de Vie. En sortant du Sanctuaire du Vent, Issun vous suggère d'aller rejoindre le Village de Kamiki, mais avant cela, vous allez pouvoir récupérer quelques trésors restants dans le village où vous vous trouvez actuellement, celui de Kusanagi.

Quête annexe :

- Affronter les Guerriers Canins :
Lorsque vous reviendrez victorieux de l'île Oni plus tard dans le jeu, il faudra revenir au Sanctuaire du Vent, dans la pièce où vous aviez éliminé la porte démoniaque qui vous a permis d'obtenir une première clé. Vous y affronterez les Guerriers Canins de Fuse, ce qui vous permettra d'obtenir, en cas de victoire, la Perle Errante n°35.

Village de Kusanagi (3)

Rejoignez donc les hauteurs du village, en allant sur les plates-formes de bois situées en haut à droite de l'auberge du village. Allez au niveau des quatre fanions de couleur pour utiliser Vent Glorieux en dessinant une boucle de la droite vers la gauche et ainsi les dresser à l'horizontale. Vous atteignez ainsi une plate-forme où se trouvent deux coffres, l'un renfermant la Perle Errante n°29 et l'autre un Fragment Solaire. Avant de quitter le village, allez faire tourner le moulin du puits avec Vent Glorieux pour récupérer quelques sphères de bonheur. Rendez-vous maintenant dans la Campagne

de Takamiya où, avant de rentrer pour Kamiki, vous pourrez récupérer de nouvelles Perles Errantes et autres trésors.

Campagne de Takamiya (3)

La Perle Errante n°24 se trouvera non loin de la Source de sirène à laquelle vous faites face lorsque vous revenez du Village de Kusanagi. Utilisez donc Vent Glorieux sur le tas de feuilles puis creusez pour faire sortir le coffre. Placez-vous maintenant devant la porte que vous aviez faite sauter au tout début pour vous permettre de rejoindre l'Arbre Gardien. Reculez jusqu'à apercevoir en hauteur plus à droite une fleur Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour rejoindre cet endroit. Un tas de feuilles s'y trouve et vous récupérez une Perle. Un Encensoir est à déterrer également un peu plus loin, au sud-ouest si l'on se réfère à la carte. Rentrez donc à nouveau dans la caverne juste à côté (qui était en fait la sortie pour rejoindre l'Arbre Gardien lorsque vous êtes venu pour la première fois dans la Campagne de Takamiya), puis utilisez Vent Glorieux sur un premier coffre qui vous donnera la Perle Errante n°25. Poursuivez dans le couloir pour aller éteindre un autre coffre renfermant un Cristal. Quelques autres trésors sans importance seront à trouver dans la Campagne de Takamiya grâce à Vent Glorieux, tout comme dans la Forêt d'Agata et les Plaines de Shinshu, mais il vous faut prendre la direction du Village de Kamiki pour la suite des événements.

Village de Kamiki (4)

A votre arrivée dans le village, les scènes se succèdent et vous en apprenez un peu plus sur les raisons du réveil d'Orochi. Kushinada va alors partir toute seule en direction de la Cave de la Lune rencontrer Orochi. Partez à sa rencontre dans les Plaines de Shinshu et elle montera finalement sur votre dos pour que vous l'accompagniez à la Cave de la Lune. Au niveau de la grande arche qui mène à la cave, faites jaillir un geyser derrière la maison de Mikazuki de manière à pouvoir monter sur la droite de l'édifice et récupérer une Pêche d'or.

Cave de la Lune

Arrivé à l'entrée de la cave, vous rencontrez Ushikawa et suite à la séquence, vous ne pourrez plus faire machine arrière. En haut des escaliers, vous n'aurez d'autre choix que de sauter dans le vide pour atterrir dans une grotte de glace. Vous rencontrez deux gardes qui vous empêchent de passer. Prenez donc la direction contraire, vers la Caverne Calcifiée. Vous trouvez sur le chemin le Saké de la Tempête. Passez le torii d'or puis allez sur votre gauche pour y ouvrir un coffre contenant un Os Sacré. Progressez tout droit jusqu'à la maison démoniaque et vous vous retrouverez face à un Yokai noir. Visez les crânes qui lui tournent autour avec Lame Lumière pour l'affaiblir et battez-le normalement. Une fois la porte démoniaque détruite, vous recevez un Masque du démon. Vous allez pouvoir porter le masque pour vous faire accepter par les deux gardes, après l'avoir décoré à votre guise. Passé la porte, avancez jusqu'à la pièce principale, une grande pièce ronde, puis allez rejoindre la salle de droite, la cuisine. Un point de sauvegarde se trouvera en haut de la pièce, et il vous faudra attacher les deux fleurs Konohana aux deux crochets pour faire sauter le couvercle. Le cuisinier en chef était à l'intérieur de la marmite et il vous demandera de lui trouver quatre ingrédients puis vous donnera finalement la clé de la porte verrouillée qui se trouvait sur votre gauche lorsque vous êtes entré dans la pièce principale. Avant de ressortir, montez sur le couvercle de la marmite et sautez pour atteindre la petite plate-forme où se trouve un coffre qui vous donne un Charme de conjuration. Pour y arriver facilement, appuyez sur carré une fois que vous avez atteint le point culminant de votre saut. Poursuivez le long du chemin après avoir décadenassé la porte. Vous arrivez devant une pancarte où il est écrit de faire attention à vos pieds. Pour avancer dans cette pièce, utilisez les fleurs Konohana qui flottent au-dessus de vous, en prenant garde toutefois de réappuyer sur R1 tout de suite après avoir atteint une fleur pour prendre votre temps et vous diriger directement vers une autre (après la première, vous ne pouvez plus rester sur les fleurs suivantes), avec Liane Magique. Vous avez à droite de la pièce une petite plate-forme que vous pouvez atteindre en vous connectant à la bonne fleur. Là, faites sauter le mur derrière les stalagmites et vous aurez un bourgeon à faire fleurir. Cela vous donnera un Charme de protection. Arrivé à l'autre bout de la pièce, utilisez Lame Lumière sur l'oeil à droite de la porte, puis vous aurez une porte démoniaque à détruire qui vous donnera un premier ingrédient : le Fois d'ogre. Revenez maintenant en arrière en utilisant une nouvelle fois Liane Magique pour revenir quasiment au niveau de la salle principale. Vous remarquez un geyser automatiquement, puis en utilisant Flot Majestueux, vous pouvez atteindre l'étage supérieur. Gagnez ensuite le bout du tunnel pour vous retrouver dans cette grande pièce ronde. Faites jaillir un nouveau geyser dans le gros bol sur votre gauche pour monter encore plus haut. Empruntez ensuite le passage à proximité et vous vous trouvez face à une pancarte vous disant de faire attention. Avancez tout de même sur le pont, mais vous ne pouvez pas encore vous occuper de la glace qui obstrue le passage. Reprenez donc le pont et celui-ci va s'écrouler. Vous voici maintenant au niveau -1 juste à côté d'une porte démoniaque qui n'attend que vous. Après la destruction de celle-ci, le bassin d'à côté va se remplir d'eau. Ainsi, avec Flot Majestueux, faites jaillir de l'eau du bassin jusqu'au grand bambou. Une fois que l'eau a entièrement envahi la salle,

vous pouvez aller récupérer en bas à gauche de la pièce (par rapport à la carte) un Charme d'exorcisme. Pour gagner le tunnel en hauteur, faites une nouvelle fois jaillir un geyser. Vous vous ferez ensuite attaquer par un démon noir et celui-ci une fois vaincu, donnez un coup de Lame Lumière sur l'oeil pour ouvrir le sol. Remontez ensuite à l'aide du geyser et vous revoici au rez-de-chaussée de la salle principale. Regardez le démon qui tient la manivelle au centre de la pièce et donnez-lui un coup de Lame Lumière, ce qui aura pour effet de faire descendre la plate-forme centrale un court instant. Répétez l'opération puis rejoignez-le sur la plate-forme pour le frapper jusqu'à ce qu'elle descende tout en bas. Là, empruntez le passage qui s'ouvre à vous et vous arrivez dans une salle dont la porte est gardée par quatre yeux, tandis que dans le renfoncement de la pièce en bas à gauche de la carte, vous trouvez en hauteur un Os Sacré. En plaçant la caméra de manière convenable, touchez les quatre yeux d'un seul trait de Lame Lumière. Après avoir observé la statue de glace au centre de la pièce, un combat va s'engager.
Pour venir à bout de cet ennemi, esquivez ses attaques tant que de la glace l'entoure, puis frappez-le lorsque celle-ci disparaît en enchaînant les combos et les bombes. Une fois qu'il est étourdi, donnez-lui un bon coup de Lame Lumière. Voici une nouvelle constellation à compléter pour obtenir finalement Colère Ardente. Faites ensuite fondre le bloc de glace qui bloque la porte en tirant un trait qui part des flammes jusqu'à celui-ci. Dans la pièce suivante se trouve un ascenseur et vous remarquez sur les côtés un bloc de glace qui cache une fissure dans le mur. Avec une des torches, utilisez donc Colère Ardente sur la glace et faites sauter une bombe. Vous accédez ainsi à un coffre contenant un Bâton d'encre infinie. Allez donc prendre l'ascenseur après avoir parlé au démon qui en est responsable.

Vous voici revenu au rez-de-chaussée, dans une pièce qui est en réalité l'arrière-salle de la cuisine. En effet, cela est vérifié en faisant fondre les blocs de glace. Mais occupez-vous d'abord de la maison démoniaque (pensez à essayer Colère Ardente lorsque les bouches sont entourées de glace) pour obtenir au final les Lèvres de glace. Regagnez le deuxième étage pour retourner là où le pont s'était écroulé, mais avant cela, sachez qu'un trèfle est apparu à gauche dans la pièce principale et qu'il vous donnera 30 sphères de bonheur une fois que vous l'aurez ravivé. Sautez d'ailleurs dans la fleur qui se trouve au même endroit afin qu'elle vous propulse (en appuyant sur le bouton de saut au bon moment) à l'étage supérieur, juste à côté du grand bol d'où vous pourrez faire jaillir à nouveau un geyser et vous retrouver enfin au deuxième étage. Réparez le pont cassé avec Renaissance, puis faites fondre le bloc grâce à la torche à proximité. Voici une nouvelle maison démoniaque à détruire et vous devrez affronter une roue de glace et une autre de feu. Une technique efficace consiste à utiliser les flammes qui émanent de la roue avec Colère Ardente sur la glace de l'autre roue, puis enfin Vent Glorieux pour faire disparaître le feu. Les deux roues seront donc vulnérables et vous n'aurez plus qu'à les achever de manière habituelle. Vous recevez en récompense un Oeil de feu. Faites ensuite fondre le bloc de glace au fond de la pièce pour aller récupérer la clé. Tenez-vous proche de la porte de façon à ce qu'elle reste ouverte, puis trouvez le bon angle de caméra pour utiliser les flammes des torches qui sont à l'extérieur de la pièce sur les coffres glacés. Vous pouvez aussi attendre que la boule de pierre soit enflammée pour ouvrir les coffres de manière plus classique... A vous de choisir. Vous obtenez ainsi un Saké du poing de fer, des Cornes de taureau, ainsi qu'un Charme de purification. Rendez-vous maintenant dans la pièce principale, toujours deuxième étage, pour aller déverrouiller la porte plus à gauche. Allez déterrer un trèfle en haut de la pièce à gauche, puis faites rouler la boule sur le sol ferme en la frappant jusqu'à atteindre l'oeil. Lorsque vous utiliserez la Lame Lumière sur ce dernier, le passage sera dévoilé un court instant. Pas de panique ! Dessinez donc une boucle grâce à Vent Glorieux et le sol apparaîtra de nouveau. Arrivé de l'autre côté visible, déterrez le trèfle sur la gauche et sachez qu'en vous laissant tomber dans le trou juste à côté, vous atteindrez une salle qui détient un coffre, une fois remonté plus haut. C'est une Perle qui se trouve à l'intérieur et en plaçant une bombe dans le mur d'en face vous vous retrouvez dans la salle du sable. Amenez donc la boule à droite jusqu'au bouton au sol. Obtenez au passage la Carte de la Cave de la Lune. Les torches de la Cave de la Lune sont maintenant toutes éclairées, ce qui vous permettra de récupérer quelques autres trésors (une Amulette divine se trouve dans un renfoncement en hauteur, tout au nord de la pièce du grand bambou où vous aviez atterri quand le pont s'est écroulé. Vous pouvez maintenant dégeler le grand bol dans la pièce principale au rez-de-chaussée, pour faire jaillir un geyser qui vous permettra d'atteindre un coffre détenant un Cristal), mais montez les escaliers de gauche pour rejoindre le marchand. Sachez que pour 50 000 ryos vous pouvez obtenir l'arme miroir du Jugement Éternel. Vous pouvez obtenir un Encensoir en dégelant le coffre à côté de lui. Vous remarquez en hauteur la fleur Konohana qui va vous permettre de monter encore plus haut. Poursuivez puis utilisez Vent Glorieux à l'aide d'une boucle allant de la gauche vers la droite pour soulever les grands parchemins. Vous voici en face d'un canon qui tourne. Vous allez bien sûr devoir l'allumer grâce à la torche avec Colère Ardente, mais de façon à ce qu'il tire en direction du dessin de serpent sur le mur d'en face. Pour réussir, placez-vous dans l'axe du canon et de l'affiche, puis allumez-le un quart de tour avant qu'il pointe vers le serpent.
Allez donc rejoindre cette ouverture (faites une boucle dans l'autre sens que précédemment pour pouvoir soulever les parchemins). Dans cette pièce, faites tomber la boule enflammée avec Vent Glorieux, puis amenez-la à proximité des blocs de glace, toujours avec le même pouvoir mais en dessinant une spirale de façon à ce que la boule aille vers l'avant. Vous ouvrez non seulement un passage vers une porte démoniaque, mais vous pouvez obtenir aussi un Os

Divin, ainsi qu'un Service laqué en dégelant deux coffres en hauteur. Détruisez ensuite la porte démoniaque pour obtenir le dernier ingrédient : la Corne du démon noir. En vous rendant vers la cuisine n'oubliez pas de récupérer le contenu de deux coffres à gauche dans la salle principale, au rez-de-chaussée. Vous obtenez donc une Poterie de Kutani ainsi qu'une Pêche d'or. Lorsque vous donnez les ingrédients au cuisinier, il vous restera à faire sonner huit fois la cloche de la pièce principale (en sautant puis frappant avec carré). Demandez au responsable de l'ascenseur central de vous faire monter dans la salle du trône. Tout en haut, vous trouverez un autre marchand, puis prenez les escaliers (torii d'or à droite) pour rejoindre Orochi encore plus en hauteur. Le combat va débuter, mais vos attaques ne lui feront rien jusqu'à ce que se déclenche une séquence mettant en scène Susano et Kushinada. A vous de jouer maintenant. Lorsqu'une des têtes poussera un rugissement après que vous ayez esquivé au mieux ses attaques, versez-lui du saké avec Flot Majestueux. Concentrez-vous sur trois têtes seulement et faites-les boire chacune deux fois. Ensuite, courez le long d'un des cous d'Orochi pour aller frapper la cloche au centre. Cinq coups de Lame Lumière viendront à bout de celle-ci, mais cela n'était que la première partie du combat. Il vous faut maintenant saouler chacune des huit têtes et les finir au sol avec vos coups les plus efficaces. La séquence où vous aidez Susano vient ensuite, une fois que vous avez dessiné une lune dans le ciel. Vous obtenez l'arme divine Tsumugari !

Village de Kamiki (5)

De retour au village, parlez à tout le monde et montez rejoindre Sakuya au niveau de son arbre. Rejoignez la lumière de l'arbre pour vous retrouver là où vous aviez débuté l'aventure. Gagnez le fond du domaine en empruntant la rivière d'étoiles et passez une nouvelle fois dans le point lumineux pour atteindre la Grotte d'Izanagi et parler à Susano et Kushinada... Insistez un peu avec Susano et il vous dira quelque chose d'assez comique... Vous pouvez continuer à parler un peu à tout le monde, mais si ce n'est pas votre souhait et que vous désirez quitter le village tout de suite, insistez trois fois lorsque vous êtes aux portes des Plaines de Shinshu et Issun ne vous forcera plus à rester. Sakuya vous attend à l'entrée des plaines et Issun vous indique votre nouvelle destination : le Sekisho. N'oubliez pas de poursuivre éventuellement les quêtes annexes concernant les vases de l'homme sans nom et la course avec Idaten dans les Plaines de Shinshu. Rejoignez ensuite la Campagne de Takamiya pour trouver finalement la porte du Sekisho à l'Ouest.

Sekisho

Le point de sauvegarde se trouve tout de suite sur votre gauche, tandis que vous trouverez un marchand non loin, sur la droite. Sachez que vous trouvez d'ailleurs des Cornes de taureau à déterrer juste derrière son emplacement. Trouvez également le coffre qui renferme le parchemin sur l'arbre mère au pied de la structure en bois sur votre gauche. Avant d'aller parler à Yoichi près du pont, occupez-vous de récupérer les Perles Errantes qui se trouvent dans les environs. Ainsi, lorsque vous longez la rivière sur la gauche après être descendu par la structure en bois, vous atteignez après la cascade un coffre enflammé qui détient la Perle Errante n°37. Continuez vers la touffe d'herbe un peu plus loin pour déterrer un Charme d'exorcisme. Rendez-vous maintenant tout au bout de cette partie de terrain pour aller y déterrer la

Péninsule de Ryoshima

Sauvegardez sur votre gauche puis longez la carte sur la droite jusqu'à vous faire attaquer par un Yokai sans tête à un croisement. Après le combat, prenez le chemin le plus à gauche jusqu'à arriver à un mur fissuré. Après avoir fait sauter celui-ci vous pénétrez dans une cave et il vous faut remplir le bassin du dessus grâce à l'eau de celui du bas en utilisant Flot Majestueux. Montez encore plus haut puis répétez l'opération jusqu'à avoir rempli tous les bassins et ainsi fait pousser l'Arbre Gardien du coin, sur lequel vous utilisez ensuite Floraison. La péninsule ayant repris sa forme originelle, sachez que vous pourrez trouver sur cette carte une quarantaine de trésors. Nous évoquerons bien sûr les emplacements des plus importants et de quelques autres, mais à vous d'explorer le reste en sachant qu'une grande partie des coffres se trouve sous l'eau (représentés par de gros coquillages à détruire avec Lame Lumière) et sur les îles au sud. Il vous faut prendre la direction de la Cité de Seian, représentée par le grand point d'eau au Nord de la carte. En vous retrouvant à l'embranchement où vous vous êtes fait attaquer par le démon sans tête, prenez le petit sentier qui va sur la droite (lorsque vous regardez la carte) pour déterrer un trèfle et vous rendre compte que la cave d'à côté est reliée à la maison de Baba la voyante, dans la Forêt d'Agata. Entre le point de sauvegarde et la route vers Sekisho, vous aurez dans l'eau trois coquilles à ouvrir, qui vous donneront un Charme d'exorcisme, une Bille de libellule, ainsi qu'un Fragment de corail. Pour remonter, faites jaillir un geyser à proximité du coquillage le plus proche du point de sauvegarde (repérez les bulles), et vous trouverez également sous l'eau, au niveau de la pointe rocheuse un peu plus à l'ouest, une Pièce de sirène ainsi que des Billes de verre. Trouvez un Encensoir dans le temple bouddhique tout en haut des escaliers et creusez derrière le bâtiment pour déterrer un Vase. Poursuivez sur la plage vers l'ouest, et

vous rencontrerez un marchand et trouverez un Os Sacré sous l'eau quelques pas plus à gauche de son magasin. Un Fragment de corail est à trouver plus bas à la pointe de la plage. Vous avez d'ailleurs dans l'axe de la pointe, plus au Nord, trois champs maudits à nettoyer. Continuez de longer la plage vers Seian et récupérez, toujours sous l'eau, une Amulette du voyageur avant de rencontrer l'Ami des bêtes qui fera l'objet d'une quête annexe décrite plus bas. Récupérez une Bille de libellule là où la plage fait un angle avec les escaliers du grand ponton de pierres, puis à droite de ceux-ci, la nuit vous révélera l'emplacement d'un Cristal. Trouvez une deuxième Bille de libellule au bout du ponton. Lorsque vous reviendrez sur vos pas au début de l'édifice de pierres, ou encore, à l'entrée de Seian, vous serez attaqué par un Yokai volant qui se protège avec son ombrelle. Un coup de Vent Glorieux sur celle-ci vous permettra de l'attaquer sans difficulté. Vous avez en hauteur à droite du ponton une maison démoniaque à éliminer, et plus loin à l'extrémité de la petite falaise, un Charme de protection à dénicher. Aux portes de Seian vous attend un coffre renfermant un Saké du poing de fer.

Quêtes annexes :

- Vaincre l'araignée géante et les 10 portes démoniaques :
"Griffe d'Acier" vous permet d'obtenir d'autres trésors qui étaient inaccessibles jusqu'alors, comme la Perle Errante n°44 et un nouveau Fragment Solaire, qui se trouvent tous deux dans un renfoncement à gauche lorsque vous vous dirigez vers l'Arbre Gardien, avant d'atteindre le premier bassin. Des vaches s'y trouvent et vous aurez à creuser la dalle de pierre pour affronter d'une part une araignée géante, ennemi que vous avez déjà dû combattre auparavant (relier les crochets aux fleurs puis attaquer les yeux qui sont ici des lanternes), et d'autre part détruire après ce combat pas moins de dix maisons démoniaques d'affilée pour obtenir la perle (ressortez puis revenez pour que la première porte démoniaque apparaisse après le combat contre l'araignée). Attention les ennemis seront bien plus résistants que d'habitude et il est conseillé d'avoir fait le plein d'objets de soin et de purification, même d'y aller plus tard lorsque vos armes seront plus puissantes. Bon courage !

- Retrouver le lapin perdu :
Vous trouverez sur la plage à l'ouest un personnage vous disant qu'il a perdu son lapin, Inaba. Vous retrouverez ce dernier après avoir fait disparaître la porte démoniaque située aux portes de Seian, sur la droite. Cela faire apparaître un groupe de lapins et vous en verrez un dont les pattes et les oreilles sont noircies. Prenez-le dans votre gueule puis ramenez-le à l'homme qui vous remettra ainsi la Perle Errante n°42.

- Les courses avec Hayate :
De la même façon que vous le faites avec Idaten dans les Plaines de Shinshu, vous pourrez affronter son frère, Hayate, que vous croiserez sur la péninsule, uniquement après avoir résolu ce problème de fumée verte dans l'atmosphère de la Cité de Seian. Ce sera donc uniquement après les événements du Palais Impérial. Vous pourrez effectuer trois courses contre lui, en sachant que la dernière ne sera possible qu'après l'île Oni, et il vous remettra en récompense la Perle Errante n°45.

Cité de Seian - Quartier Populaire

Sachez que les "Quartier Populaire" et "Quartier Noble" de la Cité de Seian font l'objet d'une quinzaine de quêtes annexes qui vous permettront entre autres de récupérer quelques Perles Errantes. Comme d'habitude, sauvegardez à droite à l'entrée de la cité, puis allez voir le marchand sur la gauche pour lui acheter les cannes à pêche " Neige Aveuglante " et "Shibimaru" (cette dernière étant nécessaire pour une quête annexe). Prenez-lui également le Remède aux herbes et le Fusain pour pouvoir accomplir d'autres quêtes annexes plus tard. Si vous avez assez d'argent, vous pourrez vous offrir chez le marchand d'armes l'Epée Sept Châtiments et récupérer également deux sacs de Poudre d'or. Plus en haut à gauche de cette partie centrale du quartier, allez déterrer un Charme de conjuration, facilement repérable avec Clair de Lune. Vous trouvez également tout en bas dans le coin à gauche de là où vous êtes entré dans Seian, derrière le magasin du marchand, un coffre renfermant un Vase. Passez par-dessus le mur pour trouver un second coffre détenant la Perle Errante n°46 dans un couloir de pierres où pourra circuler l'eau plus tard. Plus loin au bout du couloir, ouvrez un second coffre qui vous donne un Saké du point de fer, un autre vous donnant un Charme de protection, et enfin un dernier qui renfermait un Encensoir. Tournez ensuite à gauche pour trouver un Charme d'exorcisme. Lisez la pancarte sur la source d'eau en cours de creusement, mais avant de vous y rendre, promenez-vous dans les couloirs asséchés de la cité ainsi qu'au-dessus pour récupérer tous les autres coffres. Sachez que la Perle Errante n°47 se trouve dans la maison en haut à droite de la carte, après avoir découpé les panneaux coulissants et déterré le coffre (utilisez Clair de Lune pour que la lumière émane du sol... Bon ok, vous devez le savoir à force...). Dénichez également un Cristal derrière cette maison puis, toujours sur le côté droit de la cité mais cette fois au sud,

allez déterrer un Bâton d'encre infinie derrière les bâtiments. À gauche par rapport à la carte, se trouve la maison du charpentier et derrière celle-ci, récupérez le contenu du coffre. Rejoignez la partie nord du quartier pour ouvrir à droite de la porte menant au Quartier Noble un coffre renfermant un Os Sacré. La partie ouest du quartier quant à elle est inaccessible pour l'instant. Une fois ces trésors trouvés, revenez à l'endroit de la pancarte concernant la source en cours de creusement. Parlez à Naguri le charpentier, puis vous allez l'aider à trouver la source comme vous l'aviez fait avec Grand-père Bambou à l'Auberge de Sasabe et avec Bingo dans la Campagne de Takamiya, en tant que quête annexe (se référer d'ailleurs à ce paragraphe pour voir toutes les possibilités offertes afin d'aider Naguri avec le pinceau). Il faut emmener Naguri tout en bas, comme d'habitude, et un chemin simple est de le faire passer tout à droite, puis de descendre à l'aide des bombes et de Lame Lumière, en évitant les quelques roches à piques avec Vent Glorieux. L'eau ayant refait son apparition, rendez-vous maintenant dans le Quartier Noble.

Quêtes annexes :
Notez que tout ceci n'est réalisable qu'après avoir ramené l'air pur, suite aux évènements du Palais Impérial.

- Soigner le père de Sakurako :
Vous rencontrerez la jeune femme à l'ouest de la carte du Quartier Populaire, en face de la maison la plus haute parmi les trois bâtiments de cette parcelle de terrain. Remettez-lui le Remède aux herbes que vous trouvez chez le marchand afin qu'elle puisse guérir son père. Elle vous remettra 20 sphères de bonheur.

- Restaurer les cerisiers :
Vous trouverez Pépé Hanasaki en face de sa maison, complètement au nord-est du Quartier populaire. Il vous demandera de raviver 20 arbres. Sachez que l'un d'eux se trouve dans sa maison, et qu'il faudra également faire fleurir le petit dernier sur sa tête. Il y aura toutefois cinq arbres (en plus des 20) que vous n'aurez pas réussi à faire fleurir. C'est lorsque vous aurez ravivé les 20 arbres demandés que vous devrez le suivre dans son parcours pour l'aider à soigner les cinq derniers. Utilisez Floraison sur chaque arbre lorsqu'il termine sa série de mouvements et qu'il le désigne. Vous remportez de nouvelles sphères de bonheur.

- Faire le taxi :
Vous verrez des personnes attendant sur les jetées au bord du canal qui parcourt la ville. Parlez-leur, puis emmenez-les à destination avec la technique Nénuphar. Utilisez ensuite Vent Glorieux pour vous déplacer sur l'eau, en dessinant des spirales ou des boucles allant de gauche à droite ou de droite à gauche, selon vos positions et destinations. Vous remportez de l'argent et du bonheur.

- Faites sortir le père de Sakurako :
Lorsque vous avez soigné ce dernier, vous avez sans doute noté qu'il était triste à l'idée que les arbres du quartier soient morts. Après avoir fait refleurir ces derniers dans une quête précédente, chargez-le à l'aide de la touche carré pour le forcer à sortir. Vous gagnerez de nouvelles sphères de bonheur.

- Obtenir la technique Enfer Sacré :
Il faut vous rendre pour cela dans le restaurant au Nord du quartier, à droite de l'entrée vers le Quartier noble. Donnez au cuisinier le Champignon d'or que vous aviez obtenu lors de la quête des taupes dans la Campagne de Takamiya. Parlez-lui à nouveau pour qu'il se mette à cuisiner, et lorsque c'est votre tour d'utiliser le pinceau, dessinez le symbole que vous voyez au fond à gauche du four, c'est-à-dire le signe de l'infini. Vous obtenez ainsi le pouvoir d'invoquer le feu à tout moment grâce à Enfer Sacré. Vous remportez également 50 sphères de bonheur.

- L'avis de recherche de Masumi :
Vous rencontrez ce guerrier la nuit dans le restaurant du Quartier populaire. Les démons de sa liste noire se trouvent à Ryoshima, la nuit. Vous en trouverez un au niveau de l'entrée des bassins menant à l'Arbre Gardien, un second non loin du point de sauvegarde, ainsi qu'un troisième situé près de la cloche au bas des longs escaliers menant au temple bouddhique. Les deux autres quant à eux seront sur la plage côté ouest, à gauche et à droite de l'angle que forme celle-ci sur la carte. Vous les trouverez parmi les autres parchemins rouges. Lorsque vous revenez vers Masumi après avoir rempli la mission, il vous remettra de la Poudre d'or.

- Le marchand de kimonos :
Vous trouvez son magasin à l'ouest du Quartier populaire, à côté de la maison de Sakurako. Il vous proposera de peindre des motifs sur le grand kimono. Quoi que vous fassiez, il sera content du résultat. Toutefois, si vous parlez à la petite fille qui dessine sur le sol à l'est du quartier près de la maison du charpentier, et que vous lui donnez le Fusain

que vous trouvez chez le marchand, vous verrez apparaître en lui parlant une de ses pensées qui vous montrera le dessin à réaliser sur le grand kimono. Retournez ensuite reproduire le dessin, et pour être sûr que vous l'avez bien réalisé, soyez attentif à ce que dira le marchand, car bien que tout le temps content de vous, lorsque vous réalisez le bon dessin il vous dit que quelque chose de bien va arriver. Retournez voir la fillette pour observer le nouveau dessin à réaliser et en continuant cinq ou six fois de la sorte, vous finirez par récolter la Perle Errante n°48. Attention toutefois lorsqu'elle vous indiquera de dessiner quelque chose ressemblant à 88, qui ne sont en fait que quatre cercles se touchant. Cela pourrait éviter à certains de perdre trop de temps en s'acharnant en vain à dessiner des 8...

- La course avec Hayazo le voleur :
Au sud-est du quartier, vous trouverez un soldat qui vous parlera du voleur Hayazo. Il vous dit que pour l'attraper la nuit, le seul moment où il se montre, il faudrait de la lumière. Autrement dit, il va falloir dans un premier temps allumer le réceptacle en pierre juste à côté du soldat. Rendez-vous alors au nord du quartier où vous trouverez une source de feu, puis en utilisant Colère Ardente, déplacez le feu de torche en torche à travers le quartier, jusqu'à pouvoir éclairer le fameux réceptacle. Hayazo se cache soit dans le rocher situé à gauche du soldat, soit dans le rocher qui se trouve quelques mètres à droite du réceptacle. Faites le sortir de sa cachette avec un coup de Lame Lumière, puis il vous proposera une course. Ce dernier va alors se diviser en plusieurs clones qu'il vous faudra arrêter dans le bon ordre d'une part, mais en utilisant la bonne technique d'autre part. Au départ, l'ordre dans lequel vous allez devoir stopper les clones et la technique de pinceau à utiliser vous sont dévoilés. Ainsi, il vous faudra soit donner un coup de Lame Lumière, soit utiliser Flot Majestueux à proximité d'un point d'eau, soit utiliser Colère Ardente près d'une source de feu, ou bien encore vous servir d'Eclair Souverain (nécessaire pour la dernière course, après être revenu de l'île Oni) en utilisant comme source de foudre le fantôme de Santa que vous verrez en passant à l'ouest, à droite de la maison de Sakurako. Il y aura en tout quatre manches, et à la fin de chacune d'elles, non seulement vous récupérez des sphères de bonheur, mais vous trouvez un objet qu'il a volé à quelqu'un et qu'il faudra donc rapporter à son détenteur. Ainsi, vous rapporterez la Montre en verre au personnage habillé en bleu qui fait des va-et-vient devant chez le marchand. Le Kibidango sera à rendre au petit Momotaro durant la journée, qui se trouve en face de chez Sakurako.
L'épingle chrysanthème quant à elle sera à donner à un homme qui se trouve au restaurant durant la nuit. Enfin, remettez le Masque Tao au garde Abeno dans le bâtiment qui flotte dans le ciel et que vous pouvez atteindre en faisant jaillir un geyser du bassin (à remplir au préalable), au sud-est du quartier. Parlez-lui une nouvelle fois afin qu'il vous remette la Perle Errante n°49.

- L'homme qui saute de joie sur le pont :
Après avoir rendu l'Epingle de chrysanthème à l'homme du restaurant et être revenu victorieux des événements de la Porte Spirituelle, vous le verrez sauter de joie sur le pont qui mène à la partie Nord du Quartier populaire. Il vous remettra des sphères de bonheur.

- Tsubaki et Sazanka :
Si vous les avez croisés au niveau de l'Arbre Gardien du village de Kamiki et qu'elles vous ont remis des sphères de bonheur, vous les trouverez une nouvelle fois à l'ouest du Quartier populaire, entre le marchand de kimonos et la maison de Sakurako. Lorsque vous aurez fait pousser un arbre devant elles et amené aussitôt après la pluie avec le pouvoir Déluge Solennel, vous recevrez, en plus des sphères de bonheur, la Perle Errante n°50. Déluge Solennel s'obtient dans une quête annexe du Quartier Noble évoquée plus bas.

Cité de Seian - Quartier Noble

Avancez pour aller trouver Benkei le moine guerrier et lui donner la canne à pêche "Neige Aveuglante". Aidez-le ensuite à pêcher de la même manière que vous l'aviez fait avec Kokari dans la Forêt d'Agata, puis vous pêcherez d'abord deux petits poissons avant de vous attaquer au gros auquel il faudra asséner trois coups de Lame Lumière. Vous pouvez maintenant traverser le pont et ainsi rejoindre la maison de Tsuzurao où vous trouverez un nouveau point de sauvegarde, après avoir rencontré Ushikawa. Récupérez les contenus des deux coffres et pour prouver à Tsuzurao que vous êtes bien Amaterasu, utilisez Lame Lumière sur les bougies. Après que la jeune femme vous ait parlé de la faveur dont elle voudrait vous faire part une fois ses charmes d'incantation retrouvés, sortez par la porte de derrière. Le Clair de Lune vous permet de déterrer un Cristal à droite lorsque vous ressortez du bâtiment. Avant de franchir le pont, vous trouverez un Charme de protection dans un coffre situé en haut à droite dans un coin, puis en rentrant dans le bâtiment où se trouve la petite Okuni, vous obtenez un Os Sacré. Déterrez également une Perle à droite du bâtiment lorsque vous lui faites face. Franchissez maintenant le pont, et au milieu de celui-ci arrêtez-vous et regardez dans l'eau à droite : ce coffre renferme un encensoir. En arrivant de l'autre côté, déterrez la Perle Errante n°51 qui se situe entre le pont d'où vous avez sauté et celui de droite, plus petit. Franchissez d'ailleurs ce dernier pour rejoindre l'entrée du Palais Impérial.

Les sentinelles refusant de vous laisser passer, observez le mur de droite d'où émane la fumée verte, puis saisissez le sort d'incantation dans votre gueule pour la ramener à la prêtresse Tsuzurao. Allez toutefois déterrer le Cristal se trouvant dans un coin, autour du bâtiment de droite en sortant de l'entrée du palais, puis entrez dans ce même bâtiment pour récupérer un Saké de la volonté. En sortant, allez à gauche de la maison pour ouvrir un nouveau coffre. Rendez-vous maintenant chez Tsuzurao pour écouter ce qu'elle a à dire et accepter de l'aider à trouver "l'Appeau du Renard". Ce trésor est enfoui dans l'épave du navire au centre de la carte de Ryoshima, où vous devez maintenant retourner.

Quêtes annexes :

- La pêche avec Benkei :
Retrouvez Benkei sur la jetée au nord-est du Quartier Noble, non loin de la Source de sirène, et vous pourrez à tout moment faire une partie de pêche et revendre ensuite vos prises comme vous l'aviez fait dans la Forêt d'Agata.

- Le dernier défi de Komuso :
Si vous l'avez déjà croisé deux fois au cours de l'aventure, il vous donnera un troisième défi à relever : battre les démons en moins de 30 secondes pour obtenir finalement la Perle Errante n°52.

- Obtenir Déluge Solennel :
Il faut pour cela vous rendre au niveau du petit bassin situé derrière le Palais de Himiko, après être revenu triomphant de l'île Oni. Utilisez alors Flot Majestueux en partant du bassin vers chacune des quatre pierres verticales qui sont face à vous. Vous obtiendrez alors le pouvoir Déluge Solennel, qui vous permet de faire tomber la pluie à tout moment.

- Obtenir Foudre du Châtiment :
Ce pouvoir peut s'obtenir une fois seulement après avoir battu Idaten dans sa dernière course et avoir ainsi obtenu la Roue Dentée. Cela n'est possible qu'après l'île Oni. Il faudra vous rendre à la tour située à l'ouest du Quartier Noble et utiliser la Danse du Chat pour grimper en hauteur et pénétrer à l'intérieur. Remettez donc la Roue Dentée à Gennai afin qu'il puisse achever son oeuvre. À votre tour, utilisez le pinceau pour dessiner un éclair et ainsi apprendre le pouvoir Foudre du Châtiment. Vous trouverez également un coffre renfermant la Perle Errante n°56 à ouvrir avec la foudre.

Péninsule de Ryoshima (2)

Avant de franchir la grande porte en bois en sortant de la Cité de Seian, allez plutôt à gauche pour déterrer un coffre au niveau des vaches. Il contient un Cristal. Rejoignez maintenant le dojo situé sur la petite île à gauche du navire naufragé, sur la carte. Vous trouvez tout de suite un premier coffre détenant un Charme d'exorcisme, puis une fois à l'intérieur du dojo, demandez à apprendre en priorité la technique de l'Aigle Sacré. En ressortant, récupérez un Cristal sur la petite tourelle d'à côté grâce à votre nouvelle capacité. Au sol vous trouverez la Perle Errante n°43 en creusant dans la pierre à condition que vous ayez acquis dans le dojo la capacité Griffes d'Acier. Rendez vous également au niveau de l'épave, même si vous ne pouvez pas encore rentrer à l'intérieur, pour y récupérer la Perle Errante n°41 ainsi qu'une Pêche d'or dans les deux coffres situés à l'avant du navire. Pour les atteindre, montez de derrière sur le mât brisé posé en biais. Allez ensuite sur la tourelle qui se trouve en haut de l'épine rocheuse au centre de la carte puis dessinez un croissant de lune dans le ciel. L'eau qui entoure l'épave va alors se retirer et vous pourrez vous rendre vers l'entrée de celle-ci. Avant de rentrer toutefois, déterrez deux coquillages indiqués par les sources lumineuses non loin de l'entrée. Vous obtenez un Charme de conjuration et des Billes de verre. Pénétrez maintenant dans l'épave.

Le navire naufragé

Vous retrouvez à l'intérieur Tsuzurao qui va vous aider à ouvrir la porte maudite. Avec votre pinceau tracez un trait qui part des mains de la jeune femme jusqu'à la porte. Profitez-en pour sauvegarder, puis avancez tout droit pour faire face à des esprits que vous pouvez facilement détruire en dessinant un trait partant du charme de conjuration jusqu'à l'ennemi. Vous atteignez une salle où se trouvent de nombreux coffres. Attention toutefois, ouvrez les deux dans les coins avec Lame Lumière à distance car ils sont piégés. Éliminez alors la main maudite avec votre pinceau et les charmes de Tsuzurao. Montez alors les quelques marches pour aller dans la grande pièce d'à côté en évitant les pieux dans le couloir. Un combat avec deux crustacés va alors commencer. Évitez leurs attaques et tâchez de les toucher lorsqu'ils n'utilisent pas leur coquille pour se protéger. Poursuivez à la salle suivante en passant sous le torii doré, puis désenvoûtez la porte comme précédemment. Vous avez à gauche de la pièce un trèfle, et une fois les sphères de bonheur récupérées, dessinez un beau soleil dans le ciel étoilé de façon à faire monter le niveau de la mer. Revenez maintenant dans la pièce des coffres piégés et vous serez à nouveau attaqué en revenant sur vos pas. Les deux crabes

ont fusionné pour former un requin que vous pourrez battre en faisant exploser les tonneaux avec Lame Lumière lorsqu'il se trouve à côté. De retour dans la salle aux coffres piégés, aidez-vous du gros tonneau au fond de celle-ci pour atteindre un niveau supérieur. Passez sous le torii à droite, puis ouvrez le coffre de gauche pour obtenir un Os Sacré. Sautez ensuite sur le canon et tirez sur les trois cibles situées à différentes hauteurs en inclinant le canon avec votre propre poids puis en le chargeant avec une bombe. Vous récupérez ainsi une Perle et un Fragment Solaire. La clé n'étant pas récupérable pour le moment, empruntez le passage à droite de la porte verrouillée. Attention aux esprits, puis après avoir tourné à droite une première fois, il y a un petit renfoncement encore sur la droite où se trouve un coffre qui détient la Perle Errante n°57. Poursuivez tout droit et avant de vous faire poursuivre par une main géante, récupérez le Cristal dans le renfoncement de droite au bout du couloir. Dirigez-vous vers les escaliers à gauche de la pièce puis allez couper la corde qui retient le tonneau en l'air. Montez maintenant sur celui-ci et avancez en sens inverse de manière à le faire rouler vers les crochets dorés. Récupérez au-dessus de vous une Statue de singe, puis retournez sur la plate-forme où vous avez fait tomber le tonneau pour vous diriger maintenant vers le centre de la pièce, tout en évitant les doigts de la main géante. Empruntez maintenant la montée qui contourne la pièce pour arriver finalement dans celle de l'autre tonneau. Rabaissez ensuite le niveau d'eau en dessinant une lune dans le ciel, puis revenez en arrière pour rejoindre à nouveau la salle de la main géante en sautant sur le tonneau. Le niveau d'eau étant descendu, vous pouvez maintenant aller récupérer la clé dans la salle du canon. Après avoir déverrouillé la porte et désenvoûté la suivante, vous atteignez une autre salle de coffres. Celui du milieu contient le Maillet porte-bonheur, trois autres sont piégés, un contient un Service laqué et le dernier détient la Perle Errante n°58. En ressortant du navire, vous serez poursuivi par le Dragon des mers et il faut vous dépêcher d'atteindre le rivage. Retour maintenant dans le Quartier Noble de la Cité de Seian, à l'entrée du Palais Impérial, au niveau d'où émane cette fumée verte, à droite des gardes.

Palais Impérial

Grâce au Maillet porte-bonheur, vous êtes devenu minuscule et avez pu pénétrer à l'intérieur du palais. Issun est plus grand que vous ! Après avoir essayé votre pinceau en reliant Issun au coffre enchaîné, vous trouvez un point de sauvegarde sur la gauche. La porte de gauche étant cadenassée, passez à droite sous l'araignée sentinelle. De la pierre où se déclenche la séquence montrant la jeune fille prisonnière, vous pouvez observer un coffre qu'il faudra ouvrir en y envoyant Issun. Vous obtenez une Amulette divine puis peu après, une Amulette du voyageur dans le coffre suivant. Battez la roue aux éclairs en les lui ôtant à l'aide de Vent Glorieux puis passez sur le torii d'or. Vous atteignez une pièce avec d'une part une fissure dans le mur d'en face qui vous permettra d'atteindre un coffre contenant un Charme d'exorcisme, et d'autre part un renfoncement un peu plus en hauteur dans le mur de droite lorsque vous êtes entré. C'est là que se trouve la clé qui ouvrira la porte verrouillée vue précédemment, mais elle est trop haute même avec la technique Aigle Sacré. Sautez alors sur le pied du balayeur le plus proche et il vous permettra d'atteindre le renfoncement. Derrière la fissure se trouvent un coffre contenant une Pêche d'or. Retournez maintenant au niveau de la porte verrouillée avec la clé dans votre gueule. Faites donc exploser une bombe au niveau de la fissure dans le sol et sautez à l'intérieur. Utilisez l'araignée plate-forme de droite pour atteindre un trèfle, puis celle se trouvant plus au fond à gauche, en haut des champignons, pour trouver un second trèfle ainsi qu'un coffre à ouvrir avec Issun, vous donnant un Saké du poing de fer. Regardez ensuite sur le côté et vous verrez une araignée se déplaçant latéralement, vous permettant d'atteindre un troisième trèfle. Enfin, faites exploser le mur tout en bas de la grotte pour vous retrouver dans une pièce où une grosse gourde est accrochée et dont la sortie sera bloquée par une araignée sentinelle. Coupez la corde retenant la gourde puis pénétrez à l'intérieur de celle-ci. Utilisez Vent Glorieux pour ressortir en dessinant une spirale et vous aurez 4 étoiles à rajouter à une nouvelle constellation. Vous apprenez ainsi Brume Occulte et vous l'utilisez sur l'araignée sentinelle pour pouvoir passer la porte. Un combat va avoir lieu derrière celle-ci, où vous devrez justement user de votre nouvelle capacité pour venir à bout de l'ennemi. Rejoignez la salle des balayeurs pour aller au bout de la pièce à gauche, vers la fumée verte, en utilisant Brume Occulte afin de passer les balais et les pieds sans problème. Dans cette salle, ouvrez le coffre à l'aide d'Issun après le passage sous le torii doré et il vous faut maintenant utiliser Flot Majestueux sur le premier bambou pour l'incliner et pouvoir le franchir. Faites en sorte d'incliner le second de manière à ce que son extrémité se soulève, vous permettant de sauter sur le troisième bambou et ainsi monter encore plus haut avec l'araignée plate-forme. Après avoir vu l'empereur dans un piteux état, rejoignez les poutres au plafond en utilisant les araignées plate-forme. D'autres araignées tenteront de vous faire tomber des poutres, mais avec Brume Occulte vous n'aurez pas de mal à les éviter. Les 6 coffres restant sont à trouver sur ces poutres (faites un double-saut en diagonale vers la droite suivi d'une charge avec carré pour atteindre la poutre dont l'accès normal est obstrué par une toile d'araignée en bas de la carte), puis rendez-vous au bout de la poutre menant au tourbillon verdâtre. Vous voici dans le corps de l'empereur. Allez donc au bout du canal pour sauvegarder puis continuez tout droit. Vous atteignez enfin le repère du boss Ekibyo. Utilisez Brume Occulte juste avant que l'ennemi ne fonce sur vous à grande vitesse, c'est-à-dire au moment où il va dégainer son épée après avoir tremblé et s'être rapidement déplacé sur le côté. Vous aurez tout le temps de passer derrière lui pour lui asséner un coup dans le dos une fois son attaque terminée. Là, ne le

frappez pas lui, mais ruez-vous plutôt sur son épée pour la frapper. Il a aussi une seconde attaque où ses épées flottent en l'air avant de vous foncer dessus. Utilisez donc Lame Lumière sur l'épée bleue et vous aurez ensuite un moment pour l'attaquer. Suite au combat, vous recevez le rosaire Perles Exorcisantes. Vous dirigez l'empereur et allez rejoindre Kaguya dans sa cellule. Après avoir sauvegardé, vous vous retrouvez face à l'empereur qui s'avère être un collectionneur de crocs de démons. Si vous avez assez de crocs, échangez-les contre "Pot de brume", qui vous donnera une nouvelle capacité lorsque vous utiliserez Brume Occulte. En effet, vous pourrez vous téléporter entre des points de sauvegarde spécifiques (ceux dont les miroirs portent un symbole rouge), grâce à la technique Rêve de Brume.
Récupérez la Statue de coq dans le coffre à droite puis sortez de la pièce. Repérez à droite la poignée d'un coffre détenant la Perle Errante n°59, une autre poignée un peu plus en avant qui vous donnera des Cornes de taureau, puis une autre un peu plus à gauche grâce à laquelle vous recevrez un Service laqué. Sur la droite, déterrez également un Cristal ainsi qu'une Perle.

Cité de Seian - Quartier Noble (2)

En retournant dans le Quartier noble, vous rencontrez Kaguya qui va finalement se rendre à l'Auberge de Sasabe. Avant de la rejoindre là-bas, vous pouvez vous occuper de récupérer les nombreux trésors restants dans les environs, maintenant accessibles, puis également accomplir les nombreuses quêtes annexes évoquées plus haut dans cette soluce. Ainsi, dirigez-vous au nord pour rentrer dans le Palais de Himiko. Un coup de Brume Occulte sur les gardes qui refusent de vous faire entrer aura raison d'eux, et vous pouvez ainsi vous diriger à l'intérieur du bâtiment de gauche pour y trouver un Cristal et une Amulette divine. En sortant du bâtiment, sautez sur la gauche pour vous retrouver dans un couloir en bas et y trouver la Perle Errante n°54. Entrez ensuite dans le palais au centre, puis récupérez la Perle Errante n°55 en contournant la pièce où se trouve la servante de Himiko. Inutile de monter à l'étage pour l'instant tant que vous n'êtes pas allé à l'Auberge de Sasabe pour obtenir la Tablette de feu. Ressortez donc du bâtiment central pour le contourner et y trouver derrière un Os Divin. Enfin, allez jeter un oeil au bâtiment de droite, et vous y trouverez une Perle, des Cornes de taureau, ainsi qu'un parchemin sur les terres du Nord. Avant de rejoindre les deux gardes pour sortir de la cour du palais, allez donc déterrer la Statue de mouton se trouvant dans le coin supérieur gauche de celle-ci. Continuez à visiter le Quartier Noble pour dégoter les quelques trésors restants visibles ou à déterrer, en sachant que la Perle Errante n°53 se trouve dans l'eau à gauche du grand pont lorsque vous vous dirigez vers le Quartier Populaire (par rapport à la carte, au nord-est du bassin pour être plus précis).

Cité de Seian - Quartier Populaire (2)

Tout comme vous l'avez fait dans le Quartier Noble, accomplissez les nombreuses quêtes annexes si vous le souhaitez, comme par exemple celle vous permettant d'obtenir l'Enfer Sacré (très pratique), citée plus haut. Allez donc faire sauter une bombe dans le bâtiment le plus au sud-ouest de la carte pour y trouver de nombreux trésors ainsi qu'un Fragment Solaire à la fin du parcours. Après avoir exploré le Quartier Populaire à votre guise et trouvé les quelques trésors restants, vous pouvez aller à l'Auberge de Sasabe en utilisant la Source de sirène située au nord-est du Quartier Noble. Vous devrez passer par la Campagne de Takamiya pour rejoindre l'auberge, et sachez qu'il reste une Perle Errante à trouver là-bas avec les Griffes d'Acier, à droite de là où se trouve Bingo, vers l'entrée de Sekisho. Vous trouverez un Cristal, une Amulette divine et donc la Perle Errante n°26.

Auberge de Sasabe (2)

Allez à droite de l'auberge, là où le moineau voulait se sacrifier en se cramant la tête (lol !) puis empruntez les escaliers de gauche pour rejoindre la place en hauteur où vous aviez affronté le Guerrier Canin. Vous y trouvez Kaguya accompagnée de Grand-père Bambou. Il s'en suivra ensuite un jeu de piste avec les cubes dont vous êtes maintenant habitué. Toutefois, celui-ci sera un peu plus corsé, le but étant toujours d'amener votre ami tout en bas puis de creuser là où il l'indique. Bon courage ! Maintenant que vous avez obtenu la Tablette de feu, vous pouvez vous rendre au Palais de Himiko.

Cité de Seian - Quartier Noble (3)

À la porte du palais, évitez les gardes avec Brume Occulte, puis une fois dans le bâtiment central, montez à l'étage. Vous trouvez le parchemin "Les talismans sacrés", puis équipez Amaterasu de la Tablette de feu afin qu'elle puisse se déplacer dans la lave. Allez rejoindre ensuite Himiko, après avoir sauvegardé à proximité, puis parlez-lui jusqu'à ce qu'elle vous donne la clé de Kanmon. Votre prochaine destination sera le Nord de Ryoshima, dont l'entrée se situe à

l'ouest des portes de Seian, lorsque vous vous trouvez sur la Péninsule de Ryoshima. Notez qu'à l'entrée du Nord de Ryoshima se trouve une maison démoniaque qui, une fois détruite, donnera une Source de sirène.

Nord de Ryoshima

Dès votre arrivée sur les lieux, vous rencontrez à nouveau Ushikawa puis serez ensuite attaqué par une roue au long nez que vous battrez en utilisant Brume Occulte puis Lame Lumière lorsque celle-ci sera étourdie par vos combos. Déterrez la Perle Errante n°60 sur la gauche, là où le terrain forme quasiment un isthme avec l'autre d'en face, puis un Cristal sur la droite (Clair de Lune et hop ! Tout est plus simple !). Sauvegardez avant le pont, puis si vous le désirez, avant d'emprunter celui-ci, allez faire un tour à gauche pour dégoter quelques trésors, comme ce Cristal que vous déterrez sur la gauche, près des rochers non loin des renards, puis les Encensoir, Bâton d'encre infinie et Charme d'exorcisme que vous trouverez dans la mer, autour du restaurant Umineko sur la plage plus au nord. C'est dans ce même endroit que vous apprendrez bientôt la "Tornade Impétueuse" (voir quêtes annexes, plus bas). Revenez plutôt au niveau du pont et placez-vous sur sa gauche avant de le traverser. Dans l'eau, vous apercevez deux coffres, puis faites de même à droite du pont pour en trouver un autre. Faites vos emplettes avec le marchand à droite après le pont, puis trouvez un Charme de conjuration encore plus à droite, mais dans un coffre au fond de l'eau. Rendez-vous maintenant plus au nord, vers la plage, pour y rencontrer Urashima aux prises avec trois garnements. Donnez-lui un coup pour discuter avec lui. Avant d'aller voir sur la jetée dont il vous parle, occupez-vous des quatre trésors sous l'eau tout autour de la plage, puis des Cornes de taureau à déterrer presque à l'extrémité de la plage, à gauche de la hutte. Ensuite, montez sur la petite falaise à droite de la jetée pour déterrer tout en haut la Perle Errante n°61. Enfin, sautez sur la droite pour trouver une dalle dont vous devrez déterrer l'entrée. Outre les Statue de cochon et Pêche d'or, vous y trouverez la Perle Errante n°63, ainsi que trois trèfles à déterrer et autres sphères de bonheur à obtenir. Allez au bout de la jetée, de nuit pour y attendre la venue de Shachimaru, une fois après avoir fait apparaître le petit matin avec Soleil Divin. Montez sur son dos et sachez qu'il faut vous rendre sur l'île la plus à droite sur votre carte, là où se trouve la Tour du chat abandonné (ayez en stock quelques sacs à aliment contenant du poisson). Mais vous pouvez visiter les autres petites îles pour y remplir des quêtes annexes et déterrer certains trésors. Vous déterrerez d'ailleurs la Perle Errante n°62 sur l'île la plus à l'ouest. Vous pouvez d'ailleurs y faire la quête optionnelle de la pêche pour ensuite amener le Marlin au restaurant Umineko et ainsi acquérir "Tornade Impétueuse" qui vous sera utile, quoique pas forcément nécessaire, avant de rejoindre la Tour du chat. Notez que vous pourrez obtenir la Perle Errante n°64 en utilisant la technique Rêve de Brume, si vous avez toutefois échangé le Pot de Brume contre 80 crocs de démon auprès de l'empereur. Vous pourrez ainsi vous téléporter vers un point de sauvegarde en choisissant celui du Rocher du Nord de Ryoshima.

Quêtes annexes :

- La flèche de Yoichi (à faire avant Kamui) :
Vous rencontrez une nouvelle fois l'archer Yoichi sur la petite falaise en hauteur, à droite du ponton où vous aviez rencontré la baleine Shachimaru la première fois. Lorsqu'il tire, utilisez Flot Majestueux en traçant un trait de l'eau sur la flèche, ce qui aura pour effet de faire mûrir le fruit qu'il visait. Il ne vous reste plus qu'à aller en direction de l'Arbre Gardien couper le fruit avec Lame Lumière et récolter 30 sphères de bonheur.

- Obtenir Lame Lumière 2 :
Lorsque vous vous trouvez sur le dos de Shachimaru et que vous observez la carte des îles, sans compter l'îlot plus proche de l'Arbre Gardien, cela nous fait 7 îles à explorer. Vous aurez la possibilité d'acquérir Lame Lumière 2 dans une grotte souterraine après avoir ouvert le passage. Celle-ci se trouve sur la quatrième île en partant de la droite, et une fois dans la grotte, vous vous trouverez face à un bassin dans lequel il faudra jeter en tout 60 000 ryos pour pouvoir obtenir ce nouveau pouvoir.

- Obtenir Bombe Flamboyante 2 :
De la même façon que pour Lame Lumière 2, rejoignez la troisième île en partant de la droite et faites sauter une bombe pour découvrir une grotte souterraine. Cette fois, il vous faudra jeter dans le bassin 120 000 ryos pour obtenir Bombe Flamboyante 2.

- La pêche :
Sur l'île la plus à gauche, si vous avez en votre possession la canne à pêche Shibimaru disponible chez le marchand, vous pourrez aller aider le pêcheur. Comme d'habitude, vos prises vous rapportent de l'argent auprès des marchands. Pêcher le Marlin vous permettra de réaliser la quête annexe suivante.

- Obtenir Tornade Impétueuse :
En effet, lorsque vous aurez attrapé le Marlin, apportez celui-ci au cuisinier du restaurant Umineko. Lorsque votre tour d'utiliser le pinceau viendra, faites donc le symbole que vous voyez à gauche de la pièce (trois traits parallèles) et vous obtiendrez alors le pouvoir Tornade Impétueuse.

- La boîte à trésor d'Urashima :
Lorsque vous serez revenu de l'intérieur du Dragon, retournez dans la pièce du palais qui vous a permis d'entrer dans la bouche de l'animal. Purifiez le centre de la salle avec Floraison et vous obtiendrez une Boîte à trésor. Allez maintenant remettre celle-ci à Urashima, qui se trouve dans sa maison, non loin de là où vous le trouvez d'habitude sur la plage. Outre les sphères de bonheur, vous obtenez la Perle Errante n°66.

- Vaincre l'araignée géante et les 10 portes démoniaques :
Comme vous l'aviez fait sur la Péninsule de Ryoshima, vous aurez à mener des combats bonus contre une araignée géante dans un premier temps, et en revenant ensuite dans la grotte, 10 maisons démoniaques à faire disparaître dans un deuxième temps. Vous trouverez cette grotte secrète sur la cinquième île en partant de la droite. Attention toutefois, soyez bien équipé avant d'aller au combat, car vos ennemis seront bien plus puissants et plus résistants qu'à la normale. Vous obtiendrez d'une part un Fragment Solaire et d'autre part la Perle Errante n°65.

Tour du chat abandonné

Vous êtes attaqués par un Esprit faucheur, dont vous vous débarrassez facilement si vous avez acquis Tornade Impétueuse. Ouvrez donc le coffre à proximité pour trouver le parchemin " La marque de Kabegami". Lisez ce dernier puis agrippez-vous ensuite au mur comme indiqué, une fois que vous avez fait le tour du bâtiment pour ne rien oublier (trèfles et chats à nourrir). Grimpez jusqu'au sommet de la tour, en prenant soin de récupérer les contenus de chaque coffre que vous trouverez en grimpant. Vous récupérez ainsi la Perle Errante n°67. Notez la présence d'une Source de sirène, puis rejoignez les hauteurs en montant les escaliers. Donnez donc à manger à ce petit chat abandonné, puis complétez la nouvelle constellation en y ajoutant les quatre étoiles manquantes. Vous obtenez le pouvoir de la Danse du Chat. Tracez ensuite une ligne qui part de la statue de chat vers le mur pour faire apparaître des empreintes de Kabegami, ce qui vous permet de grimper au mur comme vous l'avez fait précédemment. N'oubliez pas que maintenant vous pouvez récupérer quelques trésors jusqu'à maintenant inaccessibles dans les contrées que vous avez visitées et où vous aviez pu rencontrer des statues de chats similaires (néanmoins, sachez que vous ne trouverez ni Perle Errante

Nord de Ryoshima (2)

En route maintenant pour le plateau ouest du Nord de Ryoshima, en utilisant la statue de chat qui se trouve juste en face de là où vous aviez trouvé la Perle Errante n°60 à votre arrivée, au niveau de l'isthme. Arrivé en hauteur, vous êtes attaqué par un Cyclope bleu sur lequel Brume Occulte s'avère très efficace. Vous rencontrez ensuite un guetteur qui vous parle de la galaxie tourbillon. Faites donc tomber la nuit puis reparlez-lui. Faites un point dans le ciel pour dessiner une étoile, et la fameuse galaxie tourbillon apparaîtra. Rendez-vous maintenant au bout du plateau, le plus au nord, pour aller y observer de plus près le tourbillon d'étoiles. Avec Vent Glorieux, dessinez des spirales sur la galaxie afin de la faire tournoyer jusqu'à l'ouverture du tourbillon dans la mer. Allez maintenant à l'intérieur de celui-ci avec Shachimaru. Vous voici maintenant dans le Palais du Dragon.

Palais du Dragon

Sauvegardez après avoir obtenu une Bille de libellule, puis un Os Sacré et une Perle sur la gauche. Une fois que les gardes vous ont ouvert l'accès, ne montez pas tout de suite l'escalier central, mais allez plutôt derrière y faire sauter une bombe. Vous y trouverez la Perle Errante n°70 puis deux autres coffres, ainsi que quelques sphères de bonheur à récupérer. Montez ensuite les escaliers et vous trouverez à gauche Mamie Tortue la marchande, qui n'aura toutefois rien d'exceptionnel à vous vendre ; donc prenez plutôt l'ascenseur central. Vous voici maintenant en face de la reine Otohime, avec qui vous parlez jusqu'à ce qu'elle vous remette le Charme de coquillage. Vous pouvez maintenant aller à droite au rez-de-chaussée si vous voulez accomplir la quête annexe citée plus bas, mais pour récupérer également la Perle Errante n°71 qui se trouve dans le coffre situé sur le plus haut des piliers. Pour atteindre ce dernier, réparez le troisième pilier avec Renaissance. Empruntez ensuite le couloir de gauche pour rejoindre l'intérieur du Dragon après avoir récupéré quelques trésors comme notamment la Perle Errante n°72 dans un coquillage en hauteur.

Quêtes annexes :

- Retournez voir Otohime après la victoire sur l'île Oni :
En effet, si vous retournez voir la reine dans le Palais du Dragon après être sorti victorieux de l'île Oni, celle-ci vous remettra la Perle Errante n°73.

- Obtenir l'Appel de Sirène :
Dans la pièce située à droite du palais, creusez un trou au centre et la femme vous proposera de l'aider à trouver une source. Il s'en suivra un jeu de piste que vous connaissez bien maintenant, assez différent des autres toutefois, car vous devrez remonter jusqu'en haut (plutôt par la droite), puis redescendre avec la femme (plutôt par la gauche). Vous obtenez finalement l'Appel de Sirène, un pouvoir bien pratique qui vous permet d'actionner une Source de sirène sans avoir besoin d'une Pièce de sirène.

A l'intérieur du Dragon

Avancez en récoltant la bonne douzaine de trésors (quelques coquillages sont à déterrer, puis repérez les endroits où faire jaillir des geysers pour vous déplacer en hauteur), puis éliminez vos ennemis jusqu'à trouver une clé proche du point de sauvegarde, mais tout en bas. Remontez avec celle-ci entre vos crocs et ouvrez donc la porte verrouillée. Après avoir observé la boule de verre solidement maintenue, allez dans la pièce de droite. Montez sur la plate-forme la plus proche et observez cette boule en hauteur qui crache ce liquide rouge. En lui renvoyant ce liquide rouge à l'aide de Flot Majestueux trois fois de suite, vous la détruirez et le niveau de ce liquide va monter dans la pièce. Vous ne pouvez plus marcher, donc utilisez Nénuphar puis déplacez-vous avec Vent Glorieux, comme lorsque vous faisiez le taxi à Seian lors d'une quête annexe. Rejoignez la pièce de la boule de verre, puis envoyez également de ce liquide rouge dessus jusqu'à la libérer. Et vous voici finalement en possession de l'Orbe du Dragon. Vous êtes ensuite attaqué par des renards qui vous voleront toute votre encre, ce qui vous empêchera de vous servir de vos pouvoirs. Toutefois, si vous avez des Bâtons d'encre infinie en stock, vous pourrez en venir à bout facilement. Recevez ensuite l'Appeau du Renard. Fichez le camp en vitesse avant la fin du temps imparti, puis après la séquence avec Wadatsumi et la suivante avec Tsuzurao, allez de ce pas ramener l'Orbe du Dragon à la reine Otohime.

Après la nouvelle séquence, rejoignez la Péninsule de Ryoshima pour vous rendre aussitôt à la Cité de Seian, mais l'entrée principale sera infranchissable. C'est là que le temple bouddhique Ankoku situé plus à l'Est trouve son utilité, car il faudra passer par là et vous faire guider par l'esprit de Tsuzurao qui vous indiquera un passage secret menant tout droit à la Cité de Seian, au palais de Himiko que vous devez rejoindre. Il est conseillé de sauvegarder avant d'arriver dans la salle du trône, car vous allez devoir mener un combat contre une Tsuzurao possédée par l'esprit de Kyubi. Brume Occulte vous facilitera la tâche pour en venir à bout, et sachez que vous pouvez lui renvoyer ses épées avec Lame Lumière. Employez également cette même attaque pendant le court instant où Tsuzurao perd sa couleur. Après le combat, filez droit au cap du guetteur, au Nord de Ryoshima, là où vous aviez révélé le passage vers le Palais du Dragon au fond de l'eau. Dépêchez-vous tout de même, vous devez arriver avant la tombée de la nuit, sous peine de recommencer. Otohime se transforme en dragon et vous n'avez plus qu'à suivre le chemin pour atteindre l'île Oni.

Ile Oni

Créez un geyser de lave une fois arrivé au bout du dragon en étant équipé de la Tablette de feu en tant que talisman. Après le torii d'or, sautez dans la lave puis rejoignez la plate-forme la plus proche. Vous trouverez une Perle en nageant à gauche, puis en allant sur le côté droit vous pourrez récupérer une Pêche d'or, ces deux trésors étant accessibles à l'aide des fleurs Konohana. Observez maintenant les bulles de lave qui s'échappent face au mur Nord et utilisez celles-ci pour monter en créant un geyser. Une fois en hauteur, vous pourrez trouver deux nouveaux trésors, un de chaque côté en contournant les murs latéraux vers le sud, puis rendez-vous à la porte au Nord. Vous êtes alors attaqué par deux Onis, un des flammes et un des neiges, que vous battez en utilisant Brume Occulte et en les frappant par derrière ou sur les côtés. Lorsqu'ils sont étourdis, un coup de Lame Lumière détruira leur masque. Si vous vous retrouvez glacé, utilisez Lame Lumière sur vous-même. Une fois la porte principale passée, vous trouvez un point de sauvegarde ainsi qu'un marchand. Profitez-en d'ailleurs si vous n'avez toujours pas acheté l'épée Sept Châtiments et le bouclier Jugement Éternel. Ne pouvant aller à droite ni même tout droit, empruntez le passage de gauche. Après avoir éliminé les deux roues faucheuses, emparez-vous de la clé pour aller ouvrir le verrou à droite de l'entrée. Vous descendez d'un étage puis faites face à un parchemin qui une fois activé, va tenter d'arriver avant vous à la porte d'en face. Comme l'indique la pancarte, ruez-vous à l'aide de la touche carré pour arriver avant lui, et il faudra faire de même ensuite, mais cette fois-ci en sautant sur des plates-formes pour rejoindre la sortie à gauche de la pièce. Trouvez un coffre sous l'escalier, puis montez. Grimpez la paroi à l'aide la statue de chat et vous arrivez finalement encore une fois devant le parchemin. Cette fois, courez tout droit vers la porte en hauteur au bout du couloir. Dans le parcours suivant, utilisez le

double saut pour gagner du temps, puis viendra une nouvelle course. Passez entre les roues dentées en faisant attention au tournant (placez bien la caméra avec le stick droit) et montez les grandes marches avec le double saut. Dans ce duel, il s'agira d'un combat contre trois Gardiens sans tête... Bon, il nous a assez pompé l'air ce "papier toilette", comme l'a si bien dit Issun ! Si vous le souhaitez, utilisez d'entrée un Charme de conjuration et l'affaire sera pliée. Vous voilà devant une salle de lasers où il vous faut atteindre le bout de la pièce sans vous faire toucher bien sûr. Faites attention aux piques qui sortent du sol si vous tentez d'ouvrir les 2 coffres sur les côtés. Passez le torii d'or, puis battez le Cyclope bleu à l'aide de quelques bombes bien placées et de Brume Occulte. Vous atteignez un nouveau point de sauvegarde et ensuite... Incroyable ! Il est encore là ! Il n'a pas l'air de bien comprendre qui est le plus fort ici ce Tobimaru... Allez simplement le plus vite possible au bout du couloir pour y faire sauter une bombe et récupérer sur le toit une clé à l'aide de la statue de chat sur la droite. Revenez au point de sauvegarde pour ouvrir le verrou et continuer tout droit, ouvrir le coffre à mi-chemin en prenant garde aux pieux au sol, puis aller au bout du couloir. Rajoutez donc une flèche à l'arc en utilisant Renaissance et vous aurez une constellation à compléter de 4 étoiles. Vous apprenez Eclair Souverain. Testez votre pouvoir sur le paratonnerre d'à côté pour ouvrir la porte, puis sur le second pour activer le mécanisme rotatif de la plate-forme. Tâchez de trouver le bon timing pour arriver de l'autre côté, mais sachez que dans le pire des cas, vous avez Brume Occulte. Passé le torii d'or, utilisez Eclair Souverain sur le coffre pour trouver un Charme de purification. Faites sauter une bombe et vous voici dans une pièce ronde avec une clé de foudre à aller chercher dans le renfoncement situé derrière la toile. Poursuivez ensuite dans le couloir pour atteindre une porte à ouvrir avec votre nouveau pouvoir et cette clé. Essayez cette dernière lors du combat qui va suivre si vous le souhaitez.

Vous avez ensuite un labyrinthe à franchir, dans lequel ne se trouvent pas moins de 11 coffres à dénicher. Sachez que vous devez rejoindre le bas gauche du labyrinthe lorsque vous regardez la carte. La sortie est indiquée par une fissure dans un mur. Faites sauter ce dernier puis poursuivez pour rejoindre une pièce que vous avez déjà visitée et ouvrir en sortant la porte de droite avec les éclairs. Vous obtenez une Perle et rendez-vous maintenant devant la porte centrale au niveau du point de sauvegarde à l'entrée pour insérer la clé dans sa serrure. Ouvrez les coffres à l'aide de celle-ci puis poursuivez.
Lancez ensuite la foudre vers l'épée de la statue. Rejoignez l'escalier ainsi dévoilé sans oublier de récupérer le contenu des coffres. Dans cette nouvelle salle, vous devrez toucher les 4 yeux d'un seul trait de Lame Lumière, puis tout de suite après, un cinquième situé sur le mur de droite, pour faire redescendre la lave et ouvrir l'accès. Bon courage pour tracer ce grand trait dans l'axe des 4 yeux. La partie qui va suivre sera un petit parcours de plates-formes en vue 2D, pas trop compliqué vu qu'il n'y a qu'un seul parcours à suivre et que vous possédez la technique du double saut ainsi que Brume Occulte. Allez d'abord récupérer la clé en haut à gauche en ayant fait principalement attention à la plate-forme rotative à pics, que vous évitez en dessinant des empreintes grâce à la statue de chat, qui vous permettront de rejoindre la plate-forme de gauche. Il y a deux passages secrets lorsque vous atteignez la clé (coupez les pieux avec Lame Lumière pour atteindre cette dernière), un en hauteur partant vers la gauche et un encore plus haut, où vous utiliserez les fleurs Konohana pour vous hisser en haut. Vous trouverez un coffre au bout de chaque passage secret. Faites attention aux trappes piégées qui vous ramènent en bas, notamment à la deuxième de celui de gauche, où il vous faudra trouver le bon moment pour déclencher votre saut pour éviter les pics quasiment à hauteur de votre tête. Les deux trésors à débusquer sont simplement une Perle et un Charme de purification. Rejoignez la serrure que vous aviez croisée en allant chercher la clé, puis montez tout en haut, en prenant garde aux pics sortant du sol et en sautant au bon moment dans les ouvertures des plates-formes tournantes rondes. Vous atteignez ensuite un nouveau point de sauvegarde. Allez chercher la clé de foudre dans l'alcôve surélevée dans la partie gauche de la pièce (par rapport à la carte), puis ouvrez le coffre situé également dans un renfoncement, juste à gauche de ce laser, dont vous pouvez vous débarrasser avec la foudre. Vous obtenez la Carte de l'île Oni. Montez ensuite les escaliers puis suivez le parcours sur les plates-formes réactives à la clé de foudre, sans oublier le coffre sur votre gauche pendant votre progression, qui contient un Charme de protection. La clé à récupérer se trouve juste en dessous de vous, et il vous suffit juste de lâcher la clé de foudre de votre gueule pour tomber au bon endroit. Faites exploser le mur d'à côté, dont la fissure est grossièrement cachée par une toile, puis poursuivez jusqu'au verrou à ouvrir. Montez les escaliers et... Encore lui... il ne comprend pas...Pour cette course que vous allez bien sûr remporter, vous aurez besoin d'aller récupérer la clé de foudre dans la pièce où vous l'aviez trouvée, là où se trouve le point de sauvegarde. Pour y revenir, ouvrez la grille en allumant la seconde torche lorsque vous faites machine arrière. Récupérez les Cornes de taureau au-dessus des escaliers qui mènent à Tobimaru, puis faites cette course contre lui. Utilisez Brume Occulte pour passer l'araignée et faites attention aux pieux qui jaillissent du sol dans le virage. Poursuivez jusqu'au bout du parcours, et une fois celui-ci remporté, revenez sur vos pas récupérer un trésor au-dessus des escaliers, placé de la même manière que le trésor que vous récupérez avant la course. Poursuivez après le combat contre les deux Onis, puis arrivé face à une statue de chat en hauteur, tracez un trait de cette statue vers le bas de façon à pouvoir grimper. Une fois à hauteur de celle-ci, si vous voulez récupérer les contenus des deux coffres de part et d'autre du couloir, vous devrez tracer des traits horizontaux partant de la statue vers ces derniers, de façon à faire apparaître les traces sur le mur et les utiliser. Passez ensuite

l'araignée sentinelle avec Brume Occulte et suite au combat qui va suivre, vous retrouvez Tosenbo. Chargez-le pour faire apparaître ses 5 points faibles et souvenez-vous en bien pour pointer dessus avec le pinceau. Et voici la course finale (la vraie !) contre Tobimaru. Ici, rien de plus simple tant que vous faites au préalable un trou dans le mur d'en face pour dévoiler la fleur Konohana et que vous vous en servez directement dès le départ. Sortez vos mouchoirs car la séquence qui va suivre vous annonce la mort de Tobimaru... snif ! C'était un brave bout de papier finalement... Mais vous allez pouvoir lâcher toute votre colère après avoir sauvegardé un peu plus loin, en allant affronter le démon à neuf queues sur le toit du château, après l'avoir fait apparaître en complétant la constellation de 4 étoiles supplémentaires. Pour battre Kyubi, n'hésitez pas à utiliser Brume Occulte de manière à ralentir ses actions, puis à brûler l'extrémité de ses queues, jusqu'au moment où il lèvera son épée au ciel.
C'est là que vous tracerez un trait allant des éclairs du ciel jusqu'à celle-ci. Dépêchez-vous toutefois d'achever vos dessins rapidement car il a aussi la capacité du pinceau. Mais si vous finissez avant lui, cela l'empêchera d'utiliser cette capacité. Après son électrocution, il va se diviser en neuf personnages que vous pourrez battre avec vos attaques habituelles. Faites-les tomber au sol en leur envoyant de la foudre, ou utilisez un Charme de purification. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne lui reste qu'une seule queue. C'est ensuite que vous pourrez le battre en utilisant vos combos habituels. Soyez tout de même rapide, car même avec Brume Occulte, vous n'aurez pas beaucoup de temps pour le toucher. Après le combat vous recevez l'Epée de Kusanagi.

Après avoir parlé avec Ushikawa, vous pouvez aller accomplir les diverses quêtes annexes évoquées plus haut et qui nécessitaient d'abord votre retour de l'île Oni, ou le fait de posséder Eclair Souverain. Votre prochaine destination sera les Plaines de Shinshu, sur le plateau Est en hauteur.

Plaines de Shinshu (5)

Non loin de là où vous entamez vos courses contre Idaten, plus bas et contre le mur, se trouve une statue de chat que vous pouvez dorénavant utiliser. Une fois sur ce plateau, faites une promenade pour récupérer les quelques trésors en déterrant ou trouvant des coffres tels quels, détruisez les deux dernières maisons démoniaques et rendez-vous au niveau du bâtiment de pierre plus au Sud, pour y foudroyer l'épée se trouvant sur son toit. Cela ouvrira un passage menant tout droit à Kamui.

Kamui

A votre arrivée sur les lieux, vous trouvez un point de sauvegarde sur la gauche et en poursuivant le long du chemin, vous serez attaqué par des Namahage. Ces démons ne sont pas très difficiles à battre, ils sont les équivalents des démons verts et rouges, à la différence que leurs attaques sont plus puissantes et qu'ils sont plus résistants. Pénétrez ensuite dans la cabane enneigée à proximité. Vous allez devoir livrer un combat contre le locataire des lieux. Renvoyez-lui ses épées de glace avec Lame Lumière, et si toutefois vous étiez touché, tranchez le bloc de glace avec la même attaque. Finissez-le à coups de bombes et de combos. Mais le combat ne s'arrête pas là, il s'agissait en fait d'une première manche car votre ennemi va prendre l'apparence d'un loup et récupérer une barre d'énergie toute neuve. Il sera plus rapide qu'auparavant et utiliser Brume Occulte semble être une bonne option, tout en le touchant avec vos bombes. Vous gagnerez d'autant plus facilement si vous avez obtenu la capacité de Bombe Flamboyante 2. C'est suite à ce combat que vous faites tout de même les présentations avec votre adversaire : Okikurumi. Poursuivez, puis dirigez-vous ensuite à droite pour rencontrer à nouveau l'archer Yoichi. Cette fois-ci, c'est la foudre qu'il faudra envoyer sur sa flèche pour finalement faire apparaître l'Arbre Gardien des lieux caché sous le rocher. Utilisez ensuite Floraison sur celui-ci, puis empruntez le chemin de droite pour rejoindre le dojo d'Onigiri-sensei. Mais avant de pénétrer dans le bâtiment, déterrez donc sur la droite la Perle Errante n°74 dans le petit parc de droite en face des épées entreposées. Apprenez les techniques qui vous intéressent, bien qu'aucune ne sera indispensable pour progresser correctement par la suite. En sortant, allez à droite après le porche en bois pour trouver un coffre à dégeler, puis allez retrouver Kokari à droite si vous voulez vous lancer dans une petite partie de pêche. Sinon, progressez vers l'extrême Nord de Kamui, en direction de Uepekere, mais vous serez très vite attaqué par un ennemi bien peu commun, que vous devrez assommer dans un premier temps suite à vos coups répétés, puis utilisez ensuite Colère Ardente en traçant une ligne de sa queue enflammée jusqu'à lui. Cela vous permet de frapper l'objet en paille et de lui infliger enfin de réels dégâts. Vous rencontrerez un marchand sur votre route. Détruisez ensuite la porte démoniaque proche de lui pour révéler une Source de sirène et trouver la Perle Errante n°77 à déterrer non loin de là, sur le petit rehaussement de terrain près du rocher. Continuez sur la rive gauche, un peu plus loin après la maison de Wariunekuru, pour atteindre une grotte dans laquelle vous trouvez quatre coffres dont un contenant la Perle Errante n°75 (pour les plates-formes plus à distance, utilisez la technique du double saut et de la charge). Peu avant d'atteindre l'entrée de Uepekere, sautez à droite du chemin pour arriver un peu plus bas et trouver un coffre détenant la Perle Errante n°76, quasiment à l'entrée de la grotte des

combats bonus cités plus bas dans les quêtes annexes (vous trouvez un peu plus haut un trèfle à déterrer avec les Griffes d'Acier).

Quêtes annexes :

- La pêche :
Près du dojo d'Onigiri-sensei, vous pouvez à nouveau vous adonner à la pêche pour ensuite revendre vos prises, comme d'habitude.

- Obtenir Bombe Flamboyante 3 :
Rendez-vous à hauteur de l'Arbre Gardien, en empruntant la fleur Konohana située à gauche de l'arbre, pour aller trouver non loin de là une grotte souterraine à ouvrir grâce à Bombe Flamboyante 2. Vous devrez jeter dans le bassin pas moins de 300 000 ryos, pour obtenir au final Bombe Flamboyante 3. N'oubliez pas de retourner voir l'artificier des Plaines de Shinshu pour lui montrer vos nouveaux talents.

- Tosenbo le Grand :
Ce mur parlant face auquel vous devez désigner ses points faibles pour le détruire, se trouvera dans une grotte souterraine dont l'ouverture est possible avec Griffes d'Acier, sur la petite plate-forme de glace, située le plus au sud sur le lac à l'ouest de l'Arbre Gardien. Ce ne seront pas moins de huit points faibles sur lesquels vous devrez pointer avec le pinceau, après avoir frappé Tosenbo pour qu'il les fasse apparaître. Vous risquez de passer là le moment le plus horrible du jeu. Non seulement il faut se souvenir des emplacements des 8 points, mais en plus, de l'ordre dans lequel ils apparaissent ! Si jamais vous possédez un moyen de filmer l'écran, cela vous sera d'une grande aide. Autrement, utilisez des feuilles de papier-calque sur l'écran. Enfin à chacun sa méthode, mais vous obtenez en réussissant la Perle Errante n°78, de la Poudre d'or et une Montre en argent, en plus des sphères de bonheur.
Bon courage !

- Vaincre l'araignée géante et les 10 maisons démoniaques :
Ces combats bonus consistent à vaincre dans un premier temps l'araignée géante, puis de revenir ensuite dans la grotte pour détruire 10 maisons démoniaques d'affilée. Cette grotte se trouve au nord de Kamui, lorsque vous empruntez le chemin de gauche, montant vers Uepekere. Sautez à droite du chemin, arrivé peu avant l'entrée du prochain village, pour vous trouver face à un mur à faire exploser. C'est l'entrée de la grotte en question. Comme d'habitude dans ce genre de combats bonus, vos ennemis seront bien plus forts et plus résistants. Un bon conseil : faites le plein chez le marchand avant d'aller vous y frotter, car cela sera très long étant donné qu'il faut battre les 10 maisons d'une traite, et que les ennemis seront vraiment puissants. Vous recevez un Fragment Solaire et la Perle Errante n°79 après avoir nettoyé toute trace du mal.

- Le Pacte de Wariunekuru :
La maison dans laquelle il faut vous rendre pour obtenir cet avis de recherche se situe juste à côté de la source de sirène. Les ennemis à abattre se trouvent tous dans ce village, une fois la nuit tombée. Vous trouverez un premier démon parmi les parchemins flottant autour de la plate-forme de glace qui vous donne accès à la quête annexe concernant Tosenbo. Un second démon se trouvera non loin du marchand, quant au troisième, il sera tout près de la maison de Wariunekuru. Vous trouverez un quatrième démon aux portes de Yoshipetai, puis le dernier sera au nord du village, au bout du lac de glace. Lorsque vous retournez voir Wariunekuru à la suite des combats, il vous remettra de la Poudre d'or.

Uepekere

Un point de sauvegarde se trouve à gauche, tandis que vous déterrez un coffre contenant un Pompon de Jade sur la droite, juste à côté de la maisonnette. La Perle Errante n°80 quant à elle, est à déterrer en haut des escaliers de gauche, puis un trèfle se trouve juste après le petit pont. Continuez à explorer les environs, puis montez les escaliers au nord. Avant de prendre la deuxième série d'escaliers qui part sur la gauche, prenez le chemin de droite qui va légèrement descendre et vous amener face à une maisonnette sur la gauche, et si vous continuez à longer le mur de droite, vous atteindrez la Perle Errante n°81. Revenez puis empruntez la deuxième série d'escaliers qui partait vers la gauche, puis suivez-en une troisième toujours du même côté. Vous faites face à une autre maison. Déterrez la Perle Errante n°82 près des animaux à nourrir, puis contournez la bâtisse pour traverser le petit pont et aller nourrir au bout de celui-ci les béliers puis déterrer un trèfle. De ce petit pont, sautez pour aller trouver au sol un coffre contenant un Fragment Solaire. Revenez ensuite au niveau de la maison pour emprunter cette fois le grand pont glacé face à elle qui

vous mène vers une troisième maison. Continuez à monter pour faire face à Samaikuru, alors que vous trouverez un coffre à déterrer sur votre gauche près des ours. Vous n'avez ensuite d'autre choix que de faire machine arrière et de retourner vers Kamui. C'est alors que vous êtes arrêté par Kaipoku, puis une discussion avec ce dernier va suivre, vous permettant de pénétrer finalement dans la maison de Kemushiri, là où Samaikuru vous avez empêché d'entrer. Chargez-le lorsqu'il vient vous taper, puis suite à la discussion, avant de rejoindre Ezofuji, pénétrez dans la caverne maintenant accessible, située entre la deuxième série d'escaliers et la troisième. Vous y trouverez la quête annexe évoquée plus en détail ci-dessous, mais également la Perle Errante n°83 à déterrer (avec trois autres coffres éparpillés sur la carte) au fond du décor, c'est-à-dire complètement au sud de la carte.

Quête annexe :

- La grosse boule de neige :
Là où vous trouvez la Perle Errante n°83 citée juste au-dessus, vous rencontrez Masque de loutre il vous demandera de faire rouler la boule de neige à proximité pour en confectionner une énorme. Passez sur les morceaux de neige au sol, en prenant soin toutefois de ne pas toucher le feu. Lorsque la boule aura atteint une taille suffisante (quasiment la taille de l'image), retournez le voir avec cette dernière et vous recevrez 50 sphères de bonheur.

Kamui (Ezofuji)

Après le point de sauvegarde et le coffre à gauche, faites un tour de la carte en montant par la gauche (profitez-en d'ailleurs pour acquérir Lame Lumière 3, comme évoqué dans la quête annexe ci-après, si vous avez toutefois l'argent nécessaire), puis vous atteignez l'entrée du Temple d'Iriwaku auquel vous accéderez plus tard, et vous pénétrez dans la maison de Tusukuru. Discutez jusqu'à obtenir le Sewapororo, objet nécessaire pour pénétrer dans Yoshipetai. En ressortant de la maison, observez à droite de celle-ci la fleur Konohana qui flotte à votre hauteur, puis utilisez-la pour atteindre un peu plus bas la plate-forme dont le centre n'est pas enneigé. Vous déterrez ainsi deux trèfles et la Perle Errante n°86. Utilisez ensuite une nouvelle fleur Konohana à proximité, puis une seconde pour atteindre plus haut un coffre renfermant un Fragment Solaire. Continuez ensuite sur ce même plateau pour y trouver au bout la Perle Errante n°85 à déterrer à proximité d'un trèfle. Laissez-vous ensuite tomber tout en bas puis poursuivez le parcours toujours en longeant la falaise pour apercevoir une nouvelle fleur Konohana en hauteur. Elle vous permet d'atteindre une plate-forme à gauche où vous récupérez la Perle Errante n°84 ainsi qu'un Verre gravé. Sachez qu'il faut avoir acquis la capacité " Rêve de Brume" (en ayant échangé 80 crocs de démon à l'empereur dans la Cité de Seian) pour trouver la Perle Errante n°87 en vous téléportant vers un point de sauvegarde situé dans le cercle rocheux légèrement au sud-est de la carte. Le point de sauvegarde le plus proche portant une marque rouge nécessaire à la téléportation est celui de Uepekere. De retour au village de Kamui, prenez enfin la direction de la forêt de Yoshipetai, juste après vous être fait attaquer par un Taureau démon, qui peut être battu avec Brume Occulte en l'attaquant par derrière ou sur les côtés.

Quête annexe :

- Obtenir Lame Lumière 3 :
Lorsque vous vous dirigez vers le nord de la carte en passant par le chemin de gauche, vous pourrez, arrivé au nord-ouest de la carte, sauter à droite du chemin pour atteindre une plate-forme. Détruisez le bloc de fer avec Lame Lumière 2, ce qui vous ouvrira un passage vers une grotte souterraine. Vous devrez à nouveau jeter de l'argent dans le bassin, et cette fois-ci il faudra compter 360 000 ryos, pas moins, pour acquérir cette Lame Lumière ultime.

Yoshipetai

Après avoir rencontré Ushikawa et sauvegardé, vous allez entamer une course contre-la-montre avec Kaipoku pour guide à travers la forêt. Evitez les obstacles du mieux que vous pouvez, en renvoyant leurs projectiles aux arbres maudits avec Lame Lumière et en récupérant scrupuleusement les sabliers afin d'avoir assez de temps pour ouvrir les coffres que vous trouverez en passant. N'oubliez pas que Lame Lumière vous permet aussi de vous libérer d'un éventuel bloc de glace, dans le cas où vous vous feriez toucher par les glaçons et les stalagtites. La course est en trois parties, et sachez que vous récupérerez la Perle Errante n°88 dans le premier coffre que vous trouverez juste après la série d'arbres maudits de la deuxième partie de l'épreuve. Suivez les panneaux à la fin des parcours, en sachant toutefois que la Perle Errante n°89 sera dans le coffre que vous déterrerez dans le cul-de-sac situé à la fin de la troisième partie (allez vite la chercher puis revenez prendre la direction du panneau pour sortir). Bonne chance. Vous allez ensuite devoir visiter le petit village de Ponkotan, après vous être approché de la source lumineuse à la souche de l'arbre.

Quête annexe :

- Course Bonus dans Yoshipetai :
Après les événements du Temple d'Iriwaku, vous pouvez revenir à l'entrée de la forêt de Yoshipetai pour faire une course contre Kaipoku qui sera plus difficile, mais qui vous rapportera, outre les sphères de bonheur, la Perle Errante n°90.

Ponkotan

Sauvegardez, puis vous devez atteindre la plate-forme en hauteur juste derrière le point de sauvegarde (la première plante à gauche sur la carte), pour y trouver la Perle Errante n°91. Pour ce faire, déplacez à la fois Amaterasu et la caméra de manière à apercevoir au-dessus une fleur Konohana et pouvoir l'utiliser. Avancez ensuite jusqu'au grand champignon central et sachez qu'il faut prendre le chemin de droite et vous rendre dans la maison de Miyabi si vous voulez poursuivre sans plus attendre, sans explorer au préalable les environs et récolter d'autres richesses, en vous déplaçant à l'aide des fleurs Konohana. Le marchand, situé à gauche lorsque vous arrivez du point de sauvegarde au Champignon, aura quant à lui une nouvelle épée à vous vendre, Huitième Merveille, si toutefois vous pouvez débourser la somme de 200 000 ryos. Trouvez également la Perle Errante n°92 au bout du parcours de fleurs Konohana à gauche de la carte. En sortant de chez Myiabi, revenez vers le champignon et prenez la première à droite pour rejoindre les gardes, devant la porte de la demeure d'Isshaku. Insistez deux fois et vous pourrez rentrer. Suite à la discussion, ressortez du village pour rejoindre Issun. Après le dialogue, empruntez le chemin de derrière pour continuer dans Yoshipetai.

Quêtes annexes :

- Rendez visite à Grand-mère Tampon :
Lorsque vous montez tout en haut de la maison d'Isshaku, après avoir utilisé dans un premier temps un geyser, vous pouvez rejoindre la maison de Grand-mère Tampon en face de vous, en vous servant de la fleur Konohana. Payez le prix qu'elle demande pour que vous puissiez vous adonner librement à l'art de la peinture et ainsi concevoir votre propre sceau. Une fois que vous validez votre dessin, elle doit rester seule et vous reverrez ce dessin plus tard pour... le générique de fin...

- Allez faire votre rapport à Isshaku :
Allez donc voir le vieil homme une fois que vous êtes revenu de la Porte Spirituelle et que Pirika est à Ezofuji. Parlez-lui jusqu'à obtenir la Perle Errante n°93, après avoir obtenu 50 sphères de bonheur à l'entrée.

Yoshipetai intérieur

Vous devez à nouveau réaliser un parcours en trois parties, avec cette fois-ci des parchemins maudits qui viendront s'ajouter aux obstacles à éviter pour ne pas perdre de temps (que vous pouvez repousser avec Lame Lumière). La Perle Errante n°94 est à récupérer dans le deuxième coffre du premier parcours, quasiment à la fin de celui-ci, après les boules de neige. La Perle Errante n°95 est située dans le cul-de-sac à la fin du deuxième parcours, à gauche du panneau vous indiquant la sortie, vers le parchmin maudit qui vous attend. Vous trouverez enfin la Perle Errante n°96 dans le premier coffre que vous verrez lors du troisième parcours, là où vous devez utiliser les marques Kabegami pour franchir l'obstacle. A la fin de ce parcours, vous trouverez également un Fragment Solaire à déterrer dans le cul-de-sac à droite du panneau de sortie. Vous voici arrivé finalement à la Porte Spirituelle. Sauvegardez donc, puis partez pour un petit voyage à travers le temps...

Village de Kamiki, Plaines de Shinshu, Cave de la Lune - Porte Spirituelle

Vous voici ainsi revenu 100 ans en arrière, à l'époque du véritable loup Shiranui et du guerrier Izanagi. Après avoir déterré un premier coffre derrière la future maison Mandarine, qui porte le nom de maison Pamplemousse, trouvez deux coffres sous l'eau à droite du pont, puis un troisième à sa gauche. Allez maintenant rejoindre la future maison de Susano, qui appartient à Izanagi. Vous trouvez le guerrier en train de... dormir (c'est donc bel et bien génétique...) ! Réveillez-le d'une charge, puis vous devrez le combattre. Il n'est pas spécialement dur à battre, tant que vous esquivez ses grands coups d'épée sautés et que vous annulez avec Lame Lumière son attaque magique où il vous lance plusieurs épées. Le reste n'est plus qu'une question de temps, car vous enchaînerez sans trop de problèmes les combos et autres attaques au pinceau jusqu'à disparition totale de sa barre d'énergie. Suite à la séquence qui va suivre

le combat, allez récupérer un dernier coffre sur la plus grande des deux îles, derrière la maison d'Izanagi. Rendez-vous maintenant vers la cascade, et vous trouvez Izanami en train de se baigner. Vous allez devoir avancer très lentement vers sa robe du sacrifice sans vous faire repérer, en inclinant le stick très peu vers l'avant, de manière à dérober celle-ci pour aller l'enfiler sur Izanagi. Le prochain objectif sera donc de vous rendre à la Cave de la Lune en passant par les Plaines de Shinshu. Notez que le marchand que vous trouverez en sortant du village aura à vous vendre le Miroir de la Trinité ou encore le rosaire Grains de Résurrection pour la somme de 150 000 ryos chacun. À l'entrée des plaines, vous serez attaqué par des soldats d'argile dont vous vous débarrasserez sans problème. Suivez le chemin qui passe sous le torii à votre gauche pour qu'un coffre contenant une Montre en argent apparaisse. Revenez maintenant en arrière pour aller déterrer une Poterie de Kutani au centre du cercle de rochers. Gagnez les hauteurs des plaines, puis allez donc récupérer un coffre qui se trouve à proximité du lac dans lequel il y a une Source de sirène à votre époque. Toujours en direction de la Cave de la Lune, déterrez les quelques trèfles sur le chemin et emparez-vous du contenu du dernier coffre tout en bas à droite de la descente menant à l'entrée. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde après avoir passé celle-ci, et un nouveau combat contre deux Dogus va débuter. Ralentissez-les à l'aide de Brume Occulte et enchaînez les combos en notant toutefois que Lame Lumière est inefficace sur eux. Pour le prochain combat que vous aurez à mener contre Orochi, utilisez les mêmes techniques qui vous ont permis de venir à bout du démon la première fois que vous l'aviez affronté (saoulez d'abord trois têtes pour aller détruire la cloche avec Lame Lumière de préférence, puis occupez-vous ensuite de chaque tête, une par une, pour terminer avec la séquence où vous aiderez Izanagi à venir à bout d'Orochi après avoir dessiné une belle lune dans le ciel). Vous obtenez finalement l'épée Feu du Ciel. Sortez ensuite de la Cave de la Lune avant qu'elle ne s'écroule. De retour à votre époque, rejoignez ensuite Uepekere avec la petite Pirika sur votre dos, puis allez jusqu'aux portes du Temple d'Iriwaku au Nord d'Ezofuji.

Temple d'Iriwaku

L'accueil au temple est des moins chaleureux, et vous devrez utiliser Brume Occulte pour avoir le temps de voir venir les boulets, puis de les renvoyer à leurs propriétaires avec Lame Lumière. Vous déterrez ainsi deux coffres à l'endroit où se trouvaient les canons, dont un qui contient la Perle Errante n°97. Après avoir franchi la porte, empruntez le chemin de glace à droite sans trop vous y éterniser toutefois car celui-ci s'effondrera. Après avoir dégelé la porte de droite, vous atteignez la salle de la clé, mais elle se trouve derrière une porte dont l'ouverture nécessite l'équilibrage de la grande balance. Dans un premier temps, faites fondre les glaçons de la partie droite de la balance grâce aux torches prévues à cet effet. Récupérez ensuite dans votre gueule les deux petites plantes situées à droite de la pièce pour aller les déposer sur le côté droit de la balance. Faites-les pousser avec Floraison et la balance s'équilibrera alors. Vous n'avez plus qu'à aller faire rouler la boule de glace tout droit dans l'interrupteur avec Vent Glorieux et ouvrir la porte de la clé. Vous accédez alors à cette dernière et pouvez aller ouvrir le verrou. Dans la pièce suivante, faites fondre le bloc de glace, de manière à remplir le bassin d'eau et ainsi faire apparaître les bulles au centre qui vous permettront de faire jaillir un geyser. Une fois plus haut, repérez la statue de chat en hauteur, puis dessinez les marques sur le mur pour grimper encore plus haut. En montant, utilisez Brume Occulte sur les canons de manière à pouvoir leur renvoyer leurs projectiles et les détruire comme vous l'aviez fait précédemment. Notez que si vous tombez sous la première des roues tournantes bleues qui vont suivre, vous pourrez atteindre un Verre gravé au bout de la corniche, puis revenir en passant par le mur fissuré à faire exploser. Pour passer ces roues d'ailleurs, utilisez également Brume Occulte, puis progressez jusqu'à l'interrupteur qui arrêtera le mécanisme de rotation des roues. Allez à gauche après l'interrupteur, et vous pourrez sauvegarder à droite, après être passé sous le torii d'or. Passez maintenant par la porte située à gauche du point de sauvegarde, puis utilisez une nouvelle fois Brume Occulte, par deux fois, afin de passer le couloir sans problème, en récupérant le contenu du coffre accessible suite à un double saut. Vous voici dehors après avoir passé la porte. Suivez donc le chemin qui monte vers la gauche, en ayant pris soin de dégeler le coffre au départ. Passez les araignées de braise et vous serez bientôt attaqué par un Roi des Tengus. Battez-le en quelques combos en vous plaçant au dessous de lui. Allez ensuite faire exploser le mur dans la fissure située à droite de la machine, puis dégagez les feuilles au sol pour découvrir entièrement le pictogramme. Ce dessin est lié aux trois roues de la machine. Retournez donc dehors après avoir mémorisé les positions des roues sur le dessin, puis dégelez le levier de gauche. Ralentissez ensuite les roues avec Brume Occulte (utilisez-la plusieurs fois de suite de sorte à avoir bien le temps d'agir), puis une fois que les yeux sont dans les positions que vous aviez vues sur le pictogramme, donnez un coup de Lame Lumière au levier. L'opération est à répéter pour chaque roue. Cela va stopper le processus de ventilation, puis vous aurez ensuite une nouvelle constellation à compléter de cinq étoiles. Vous obtenez ainsi le pouvoir Neige Eternelle. De plus, vous obtenez également le dernier bouclier, l'Eruption Solaire, du fait d'avoir réuni les 13 techniques de pinceau. Après avoir essayé votre nouvelle technique sur la pauvre araignée de braise, revenez donc sur vos pas en récupérant la Perle Errante n°98 dans le coffre situé en hauteur, là où l'une des trois araignées de braise se déplace verticalement. Utilisez Brume Occulte pour les ralentir dans un premier temps, puis glacez-les au bon moment de manière à vous en servir comme plate-forme pour atteindre le coffre.

Ceci fait, redescendez jusqu'au point de sauvegarde, où vous serez attendu par un Esprit faucheur. Pour le battre, ralentissez-le dans un premier temps, et assenez-lui vos coups les plus efficaces. Regardez l'araignée sur votre droite puis gelez celle-ci de manière à ce qu'elle vous aide à monter sur le pont. Il va s'en suivre un parcours où vous allez devoir évoluer sur les araignées de braise en les glaçant au bon moment de manière à vous en servir comme plate-forme et atteindre les hauteurs du bâtiment. Utilisez Brume Occulte afin d'avoir plus de temps pour agir. Dans le coffre qui se trouve après la première araignée, vous trouvez la Perle Errante n°99. Du coffre, sautez sur la plate-forme en-dessous où se trouvent deux torches dont vous vous servez pour dégeler le bloc de glace juste en face.
Cela révèle une fleur Konohana, qui vous permet d'atteindre la plate-forme d'en face. Utilisez ensuite la statue de chat pour monter encore plus haut et franchir le fameux parcours d'araignées de lave. Pour pouvoir glacer l'araignée suivante, utilisez celle sur laquelle vous vous trouvez. Bon courage, car la caméra n'est pas d'une grande aide à certains moments malheureusement. Vous atteignez ensuite une pièce dans laquelle il faudra utiliser Brume Occulte à plusieurs reprises, pour ralentir les roues sans oublier d'aller chercher le trésor contenant la Carte du Temple d'Iriwaku à droite. Faites fondre le bloc de glace qui obstrue le passage à l'aide de l'Enfer Sacré, ou en traçant un trait partant de la torche jusqu'à celui-ci. Poursuivez, puis après avoir passé les deux plates-formes tournantes sans trop de problèmes, il vous faut utiliser Brume Occulte sur la plate-forme dorée, puis la glacer au bon moment pour passer. Vous atteignez ensuite un nouveau couloir sans fond, mais plutôt des cristaux de glace qui flottent à votre hauteur. Tracez un trait partant du glacier proche de vous jusqu'à ces cristaux afin de créer des plates-formes de glace qui vous permettront de traverser. Vous revoici dehors, où vous poursuivrez votre route sur la gauche. Comme vous l'avez fait à l'instant pour traverser le couloir, glacez donc les cristaux qui flottent dans l'air pour faire apparaître des plates-formes de glace vous permettant de monter plus haut. Après la série d'arbres maudits, vous pénétrez à nouveau dans le donjon en passant une nouvelle porte. Pour passer les flammes, utilisez Vent Glorieux. Détruisez ce gros canon en faisant disparaître d'une part les flammes, puis en ralentissant le temps avec Brume Occulte. Là, attendez le moment idéal pour lui renvoyer sa boule avec Lame Lumière. Le couloir suivant possède un sol de glace fragile, aussi hâtez-vous d'aller vers le bout du couloir en ayant détruit à mi-chemin ce canon gênant. Vous atteignez une salle où se trouve un nouveau point de sauvegarde, ainsi que deux coffres à dégeler. Le combat qui va suivre derrière cette zone va vous opposer à Nechiku. Vous n'aurez pratiquement rien à faire pendant ce combat, car votre double Shiranui va s'occuper quasiment à lui seul de l'ennemi. Contentez-vous de renvoyer ses attaques avec Lame Lumière jusqu'à ce qu'il soit étourdi, où vous pourrez le toucher avec la même attaque. Shiranui utilise également des techniques de pinceau avec vous. Rechiku entre en scène au moment où vous alliez achever Nechiku. Après la séquence, allez récupérer la pièce qui s'est échappée des deux démons lorsque Shiranui leur a foncé dessus, puis parlez à Okikurumi. Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée avec cette pièce, à côté du point de sauvegarde. Vous vous retrouvez dehors où se trouvent 4 canons à côté de vous, puis 5 plus loin qui vous bombarderont si vous essayez tout de suite de traverser le précipice en glaçant les cristaux. Allumez les mèches des deux canons fixes à l'aide des torches à proximité, ce qui détruira déjà deux canons adverses en face. Attendez que les deux canons tournants soient à un quart de tour avant de pointer vers leurs cibles respectives, dans la même direction que les canons fixes, puis allumez leur mèche. Celle-ci mettra un quart de tour à se consumer et les canons feront feu au bon moment. Il ne reste plus qu'un canon à détruire, le doré du milieu. Ayant créé des plates-formes de glace, en gelant les cristaux flottant au-dessus du précipice avec un trait de pinceau partant d'un glacier, vous vous engagez sur les premières plates-formes en prenant soin de ralentir le temps avec Brume Occulte de façon répétée (ce qui permettra non seulement à vos plates-formes de se détruire moins vite, mais aussi de vous laisser le temps de voir le projectile ennemi arriver et de le renvoyer d'un coup de Lame Lumière). Avant de rentrer dans la pièce, faites fondre le bloc de glace sur votre gauche pour former une boule de glace. A l'aide de Vent Glorieux, amenez celle-ci dans la pièce, car vous en aurez besoin pour geler les roues qui tournent trop vite pour pouvoir les passer seulement avec Brume Occulte. Utilisez ce pouvoir après avoir au préalable gelé les roues, cela les gardera immobiles plus longtemps. Allez chercher la clé à droite de la pièce (par rapport à là où vous êtes entré) en faisant sauter une bombe à cet endroit, puis n'oubliez pas le coffre à gauche de la salle. Ressortez ensuite de cette dernière en déverrouillant la porte au fond à gauche. Vous atteignez une dernière pièce avant le combat final, où vous pourrez dégeler les coffres avec Enfer Sacré ou en utilisant le bouclier Eruption Solaire, qui une fois équipée en arme principale vous permet de l'utiliser comme une torche avec votre pinceau.
Refaites le plein éventuellement grâce au marchand, sauvegardez, et c'est parti ! Un nouveau combat s'engage donc, et vous aurez l'aide d'Okikurumi. Repoussez les attaques avec Lame Lumière ou esquivez, puis utilisez le feu pour allumer les bombes que Nechiku prépare. De même, envoyez la foudre sur l'épée de son frère lorsqu'il brandit celle-ci. Vous devrez alors, en pressant longuement le bouton triangle puis en relâchant, envoyer Okikurumi à l'attaque, puis lorsque vos ennemis sont à terre, vous pourrez enchaîner les coups habituels. Vous obtenez un Fragment Solaire après le combat.

Arche de Yamato

Notez que si vous pénétrez dans l'arche, vous ne pourrez plus revenir en arrière ensuite pour accomplir d'éventuelles quêtes annexes ou récolter les Perles Errantes qu'il vous manque. Finissez donc ce que vous avez à faire avant de monter dans l'Arche.
Montez le long du chemin d'arc en ciel pour rejoindre l'Arche de Yamato, où vous trouverez un marchand sur la gauche qui vous permettra d'obtenir le rosaire Collier des Neiges pour 500 000 ryos. Vous devrez ensuite affronter 5 boss que vous avez déjà vus (Reine Araignée, Ekibyo, Kyubi, Orochi et Casque Ardent), avant le combat final contre Yami, au centre de l'arche. Le combat contre ce dernier se déroulera en cinq parties. Dans un premier temps, vous allez perdre tous vos pouvoirs de pinceau céleste. Attaquez tout de même Yami, en utilisant des Charmes de purification de préférence, jusqu'à récupérer Renaissance. Vous pouvez réparer le sol grâce à cette technique et il vous est à nouveau possible d'utiliser vos armes. Frappez Yami jusqu'à avoir récupéré Lame Lumière et Floraison. Vous pourrez ensuite lui renvoyer ses projectiles pour l'étourdir et utiliser Floraison pour dévoiler son point faible. C'est bien sûr sur ce dernier qu'il faudra concentrer vos attaques. Yami va ensuite changer de forme et récupérer une barre de vie toute neuve. Continuez à le frapper, puis lorsque vous aurez récupéré Bombe Flamboyante vous pourrez vous en servir contre lui. Lorsqu'il sera enflammé, utilisez Flot Majestueux de manière à éteindre les flammes et l'assommer en utilisant les petites fontaines autour de vous. Lorsque vous aurez récupéré Clair de Lune, vous pourrez l'utiliser lorsque l'ennemi sera étourdi et il dévoilera également son point faible. Attaquez-le ainsi jusqu'à ce qu'il change une troisième fois de forme. Vous devrez ensuite arrêter les trois rouleaux défilant avec Lame Lumière, et selon ce que vous obtiendrez, Yami attaquera, vous lancera des objets utiles, ou encore vous rendra d'autres techniques de pinceau. Comme d'habitude, renvoyez-lui ses projectiles avec Lame Lumière et débarrassez-vous du feu et de la glace éventuelle avec les techniques adéquates. Après avoir récupéré Brume Occulte, servez-vous de cette technique pour arrêter les rouleaux sur la boule bleue et Yami dévoilera son point faible que vous attaquerez. Lors de sa quatrième forme, évitez ses attaques jusqu'à ce qu'il dévoile son orbe bleue que vous pourrez toucher avec Lame Lumière. Frappez-le lorsqu'il est étourdi puis vous récupérerez encore des techniques de pinceau. Renvoyez-lui ses roquettes avec Lame Lumière, continuez à frapper son point faible et lorsque vous aurez récupéré Éclair Souverain, lancez la foudre sur ses deux épées au moment où il les brandit. Vous pouvez même lancer la foudre directement sur le coeur si vous êtes toutefois assez rapide, car il le cachera rapidement, même si vous espérez bloquer le temps en maintenant R1. Les choses sérieuses commencent lorsque Yami atteint sa forme finale. Puisqu'il est invulnérable, évitez toutes ses attaques du mieux que vous pouvez, puis utilisez Soleil Divin pour éclaircir les ténèbres et ainsi faire rouler son coeur au sol. Attaquez, puis recommencez l'opération lorsque le ciel noircit à nouveau. Vous pouvez également frapper le centre de sa main lorsqu'elle est à proximité. Utilisez toutes vos ressources en abusant de Charmes de purification ! Yami est vaincu... Il ne vous reste plus qu'à contempler la fin de cette épopée grandiose qu'est Okami...

Complément

Le fait d'obtenir toutes les Perles Errantes du jeu vous permettra d'acquérir le Rosaire Suprême lors d'une nouvelle partie d'Okami, après avoir fini le jeu une première fois. Celui-ci donne à Amaterasu énergie et encre infinie. Voici un récapitulatif qui vous permet de rechercher rapidement l'emplacement d'une Perle Errante dans cette solution. Elles sont indiquées en gras.

Perle Errante n° :	**Se reporter au paragraphe :**
01	Introduction
02	Village de Kamiki
03	Village de Kamiki (2)
04	Village de Kamiki (3)
05	Plaines de Shinshu (2)
06	Plaines de Shinshu (2)
07	Plaines de Shinshu (2)
08	Plaines de Shinshu (2)
09	Quêtes annexes Plaines de Shinshu (2)
10	Quêtes annexes Plaines de Shinshu (2)
11	Vallée de Hanasaki
12	Forêt d'Agata
13	Forêt d'Agata
14	Forêt d'Agata
15	Forêt d'Agata (2)
16	Forêt d'Agata (2)
17	Forêt d'Agata (3)

18 Ruines de Tsutamaki
19 Ruines de Tsutamaki
20 Ruines de Tsutamaki
21 Campagne de Takamiya
22 Campagne de Takamiya
23 Campagne de Takamiya
24 Campagne de Takamiya (3)
25 Campagne de Takamiya (3)
26 Cité de Seian - Quartier Populaire (2)
27 Village de Kusanagi
28 Village de Kusanagi
29 Village de Kusanagi (3)
30 Auberge de Sasabe
31 Auberge de Sasabe
32 Auberge de Sasabe
33 Sanctuaire du Vent
34 Sanctuaire du Vent
35 Quête annexe Sanctuaire du Vent
36 Sekisho
37 Sekisho
38 Sekisho
39 Sekisho
40 Sekisho
41 Péninsule de Ryoshima (2)
42 Quêtes annexes Péninsule de Ryoshima
43 Péninsule de Ryoshima (2)
44 Quête annexe Péninsule de Ryoshima
45 Quête annexe Péninsule de Ryoshima
46 Cité de Seian - Quartier Populaire
47 Cité de Seian - Quartier Populaire
48 Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
49 Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
50 Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
51 Cité de Seian - Quartier Noble
52 Cité de Seian - Quartier Noble
53 Cité de Seian - Quartier Noble (2)
54 Cité de Seian - Quartier Noble (2)
55 Cité de Seian - Quartier Noble (2)
56 Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Noble
57 Le navire naufragé
58 Le navire naufragé
59 Palais Impérial
60 Nord de Ryoshima
61 Nord de Ryoshima
62 Nord de Ryoshima
63 Nord de Ryoshima
64 Nord de Ryoshima
65 Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
66 Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
67 Tour du chat abandonné
68 Tour du chat abandonné
69 Tour du chat abandonné
70 Palais du Dragon
71 Palais du Dragon
72 Palais du Dragon
73 Quêtes annexes - Palais du Dragon
74 Kamui

75	Kamui
76	Kamui
77	Kamui
78	Quêtes annexes - Kamui
79	Quêtes annexes - Kamui
80	Uepekere
81	Uepekere
82	Uepekere
83	Uepekere
84	Kamui (Ezofuji)
85	Kamui (Ezofuji)
86	Kamui (Ezofuji)
87	Kamui (Ezofuji)
88	Yoshipetai
89	Yoshipetai
90	Quête annexe - Yoshipetai
91	Ponkotan
92	Ponkotan
93	Quêtes annexes - Pokotan
94	Yoshipetai intérieur
95	Yoshipetai intérieur
96	Yoshipetai intérieur
97	Temple d'Iriwaku
98	Temple d'Iriwaku
99	Temple d'Iriwaku

Voici enfin un récapitulatif qui vous permet de rechercher rapidement les paragraphes concernés par l'emplacement des 15 Fragments Solaires, indiqués en gras dans cette soluce :

Vallée de Hanasaki
Village de Kamiki (2)
Quêtes annexes - Campagne de Takamiya
Sanctuaire du Vent
Village de Kusanagi (3)
Quêtes annexes Péninsule de Ryoshima
Le navire naufragé
Cité de Seian - Quartier Populaire (2)
Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
Tour du chat abandonné
Quêtes annexes - Kamui
Uepekere
Kamui (Ezofuji)
Yoshipetai intérieur
Temple d'Iriwaku

INVINCIBILITÉ

Trouvez les 100 perles errantes pour obtenir le rosaire suprême qui permet d'avoir de l'encre et de l'énergie infinies. La centième est acquise en terminant le jeu une fois.

THÈME PRINCIPAL EN 8 BITS

Après avoir terminé le jeu, allez dans les Cadeaux de Issun et sélectionnez les musiques du jeu. La dernière s'appelle "A suivre". Sélectionnez-la et attendez une dizaine de secondes après la fin pour entendre une version 8 bits du thème du jeu.

TROPHÉES

Platine

Amaterasu

Obtenir tous les trophées.

Or

Un mal de chien

Trouver toutes les perles errantes.

Shiranui

Obtenir le rang maximum pour chaque critère à l'écran des résultats totaux.

Entre chiens et loup

Vaincre les 5 nouveaux guerriers canins de Kusanagi.

Argent

Le serpent ivre

Vaincre Orochi.

Renard céleste

Vaincre Kyubi.

Le Grand Dévoreur

Vaincre Yami.

Chien policier

Vaincre tous les monstres des avis de recherche.

Un chien dans un jeu de quilles

Compléter les 3 épreuves secrètes des portes démoniaques.

Bronze

Yomigami

Apprendre la technique "Renaissance".

Tachigami

Apprendre la technique "Lame Lumière".

Mon village pour une pêche

Restaurer le village de Kamiki.

Le plus grand guerrier du monde

Rencontrer le grand guerrier Susano.

Sakigami

Apprendre la technique "Floraison".

Chasseur de démons

Vaincre tous les ennemis d'une porte démoniaque.

Bakugami

Apprendre la technique "Bombe Flamboyante".

Hasugami

Apprendre la technique "Nénuphar".

Let's Rock, Baby!

Combattre Ushiwaka.

Tsutagami

Apprendre la technique "Liane Magique".

Arachnophobie

Vaincre la Reine araignée.

Esprits, êtes-vous là ?

Vaincre les esprits qui ont possédé Fuse.

Nuregami

Apprendre la technique "Flot Majestueux".

Yumigami

Apprendre la technique "Clair de Lune".

Kazegami

Apprendre la technique "Vent Glorieux".

Certains l'aiment chaud

Vaincre Casque Ardent.

Objectif lune !

Entrer dans la Cave de la Lune.

Moegami

Apprendre la technique "Colère Ardente".

Plus vite, boule de poils !

Atteindre le rivage sans vous faire avaler par le dragon des mers.

Kasugami

Apprendre la technique "Brume Occulte".

Le voyage intérieur

Vaincre Ekibyo.

Kabegami

Apprendre la technique "Danse du Chat".

Dilemme dragonien

Rencontrer Otohime.

Du monde au balcon

Vaincre l'Esprit de Kyubi.

Gekigami

Apprendre la technique "Éclair Souverain".

Repose en paix, Tobi

Gagner la course finale contre Tobimaru.

Le dragon ivre

Vaincre Yamata no Orochi.

Itegami

Apprendre la technique "Neige Éternelle".

Cervelles de moineaux

Vaincre les deux démons jumeaux Rechiku et Nechiku.

Sayonara

Monter à bord de l'Arche de Yamato.

Déesse du soleil

Augmenter les soleils d'énergie, les pots d'encre, l'estomac mystique au maximum.

Comme un poisson dans l'eau

Compléter le livre des poissons.

J'aime lire

Compléter le guide.

Bling-bling

Compléter le livre des trésors.

30 millions d'amis

Compléter le livre des animaux.

Loup savant

Compléter le livre des techniques.

Contes et légendes

Compléter le bestiaire.

Un chien sachant chasser

Obtenir le rang maximum pour chaque critère à l'écran des résultats.

Le loup est un loup pour le loup

Battre le record de Hayabusa.

Chienne de vie

Compléter les 5 mini-jeux de la chasse au trésor.

60 secondes chrono

Gagner la course contre Idaten et Hayate.

Rapide et furieux

Gagner la course contre Kaipoku.

One Piece : Pirate Warriors

© Namco Bandai / Tecmo Koei 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DÉFIS

Pour débloquer ce mode, vous devez avoir terminé tous les épisodes du Journal de Bord.

LES 100 COMBINAISONS DE PIÈCES

Talent n°01 - 16 coups de cloche

Combinaison de pièces : Luffy / Jinbe / Rayleigh
Effet : Dégâts des alliés augmentés. Jauge d'attaque spéciale augmente plus facilement.

Talent n°02 - 9 pirates

Combinaison de pièces : Les 9 membres du chapeau de paille (ne pas mettre les 3 épéistes ou les trois "New World" dans le même trésor).
Effet : Santé / Attaque / Défense augmente de 2 étoiles. Dégâts des alliés augmentés.

Talent n°03 - CP9

Combinaison de pièces : 3 des pièces suivantes : Lucci humain / Lucci léopard / Kaku / Jyabura / Blueno / Spandam / Gouvernement mondial.
Effet : Lorsque votre santé est basse, les dégâts des ennemis diminuent.

Talent n°04 - Volonté du D

Combinaison de pièces : Roger Mark / D / Luffy ou Ace ou Barbe noire ou Garp ou New World Luffy
Effet : La jauge d'attaque spéciale se remplit lentement dans le temps mais les items qui l'augmentent sont moins efficaces.

Talent n°05 - A l'aube d'une grande aventure

Combinaison de pièces : Luffy ou New Word Luffy / Chapeau de paille / Symbole de Shanks
Effet : Augmentation des dégâts des attaques spéciales.

Talent n°06 - Debout !

Combinaison de pièces : Luffy / Nami / Arlong
Effet : De gros dégâts peuvent facilement être occasionnés aux tireurs. Les ennemis vacillent plus facilement.

Talent n°07 - Pirates d'Arlong

Combinaison de pièces : Nami / Arlong / Hacchan
Effet : Les dommages occasionnés augmentent en territoire ennemi.

Talent n°08 - Hommes rouges

Combinaison de pièces : Buggy / Akainu / Zeff
Effet : Tous les 100 KO, les dégâts occasionnés augmentent.

Talent n°09 - Grand frère

Combinaison de pièces : Franky / Ace / Jinbe
Effet : Après avoir ramassé 5 objets de soin, les dégâts occasionnés augmentent.

Talent n°10 - Détruire le drapeau

Combinaison de pièces : Luffy / Sogeking / Gouvernement mondial
Effet : Le personnage vacille moins facilement. Les Rope Soldiers sont plus vulnérables au tirs et aux projectiles.

Talent n°11 - Le grand vaisseau pirate

Combinaison de pièces : Vogue Merry / Thousand Sunny / Moby Dick
Effet : Santé / Attaque / Défense augmente de 3 étoiles.

Talent n°12 - Liens d'équipage

Combinaison de pièces : 3 pièces d'amis online
Effet : Plus vous jouez avec votre équipage (online), plus vous faites de dommages.

Talent n°13 - Tout de suite !

Combinaison de pièces : Luffy / Vivi / Vogue Merry
Effet : Chances de briser le bouclier d'un adversaire en un coup. Les ennemis vacillent plus facilement.

Talent n°14 - On part tous ensemble

Combinaison de pièces : Luffy / Usopp / Lucci léopard
Effet : Tous les 100 coups d'affilée, la Santé et l'Attaque augmentent.

Talent n°15 - Va, mon fils...

Combinaison de pièces : Luffy / Chopper / Dr. Kureha
Effet : Le temps d'invincibilité est allongé lorsqu'on utilise la compétence "Chain".

Talent n°16 - Dernière volonté

Combinaison de pièces : INCONNUE. N'hésitez pas à la signaler dans les commentaires en bas de page. Merci.
Effet : Immunisé aux changements de statut.

Talent n°17 - Mensonges utiles

Combinaison de pièces : Usopp / Buggy / Jyabura
Effet : Augmente les chances d'obtenir des pièces rares.

Talent n°18 - Amis de l'océan

Combinaison de pièces : N'importe quel trio de pièces des Alliés
Effet : Les ennemis vacillent plus facilement.

Talent n°19 - Ennemis de l'océan

Combinaison de pièces : N'importe quel trio de pièces des boss
Effet : Les ennemis sont étourdis plus facilement.

Talent n°20 - Sept Capitaines corsaires

Combinaison de pièces : N'importe quelles pièces entre celles de Hancock / Jinbe / Mihawk / Crocodile / Kuma / Barbe noire
Effet : Les ennemis sont encore plus vulnérables en l'air mais la jauge d'attaque spéciale se remplit moins facilement.

Talent n°21 - L'homme qu'on appelle roi

Combinaison de pièces : Rayleigh / Ivankov / Sogeking
Effet : Les adversaires sont plus vulnérables dans vos territoires.

Talent n°22 - Propriétaires

Combinaison de pièces : Crocodile / Blueno / Zeff
Effet : Tous les 10 coups d'affilée, les adversaires lâchent des objets de soin.

Talent n°23 - On se reverra au paradis des travestis

Combinaison de pièces : Mr. 2 / Magellan / Transponder Snail
Effet : Les partenaires sont plus puissants et peuvent être étourdis plus facilement.

Talent n°24 - Malgré mon sang démoniaque...

Combinaison de pièces : Luffy / Ace / Vivre Card
Effet : Les changements de statut et les étourdissement sur les ennemis durent plus longtemps. Les ennemis étourdis subissent davantage de dégâts.

Talent n°25 - Si lourd...

Combinaison de pièces : Luffy / Usopp / Vogue Merry
Effet : Les ennemis éloignés subissent plus de dégâts qu'à la normale.

Talent n°26 - Unité scientifique de la Marine

Combinaison de pièces : Pacifista / Sentoumaru / Kizaru
Effet : La jauge d'attaque spéciale se remplit plus rapidement. Les ennemis fuient plus facilement.

Talent n°27 - Amiraux de la Marine

Combinaison de pièces : Kizaru / Aokiji / Akainu
Effet : Les super attaques sont plus puissantes mais la jauge met plus longtemps à se remplir.

Talent n°28 - De la part de l'Oro Jackson

Combinaison de pièces : Buggy ou Symbole de Buggy / Symbole de Roger / Symbole de Shanks
Effet : Les alliés ont une chance d'éliminer un adversaire en un seul coup.

Talent n°29 - Capitaines pirates

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Luffy / Hancock / Jinbe / Barbe blanche / Buggy / Krieg / Arlong / Wapol / Barbe noire / Zeff / New World Luffy. Ne pas mettre Buggy, Krieg et Arlong ensemble.
Effet : Les dégâts des partenaires sont augmentés.

Talent n°30 - Famille

Combinaison de pièces : Luffy ou New World Luffy / Ace / Garp
Effet : Au fur et à mesure que l'on gagne des territoires, la puissance des ennemis diminue.

Talent n°31 - Promesse tenue

Combinaison de pièces : Luffy / Brook / Symbole de Luffy dessiné main
Effet : Les changements de statut et les étourdissements infligés aux adversaires durent plus longtemps.

Talent n°32 - Galley-la Compagny

Combinaison de pièces : Galley-La Compagnie et 2 pièces parmi les suivantes : Lucci humain / Lucci léopard / Kaku / Iceberg
Effet : Tous les 100 KO d'affilée, votre personnage reçoit moins de dégâts.

Talent n°33 - Capitaine Usopp

Combinaison de pièces : Usopp / Voie Lactée Pachinko / Impact Dial
Effet : En agrandissant votre territoire, vous augmentez les dégâts occasionnés aux ennemis.

Talent n°34 - Alliance fraternelle

Combinaison de pièces : Symbole de Luffy / Symbole de Ace / Symbole de Sabo
Effet : Immunité aux changements de statut. Il est aussi plus facile de faire fuir les adversaires.

Talent n°35 - Aide excessive

Combinaison de pièces : Luffy / Sanji / Zeff
Effet : Les ennemis prennent plus de dommages en l'air.

Talent n°36 - Petit insolent...

Combinaison de pièces : Luffy / Barbe blanche / Moby Dick
Effet : Il est plus facile de faire vaciller les adversaires et il est plus difficile pour eux de vous faire tomber.

Talent n°37 - Épéistes

Combinaison de pièces : 3 des pièces suivantes : Zoro / Brook / Mihawk / Hacchan / Kaku / New World Zoro
Effet : Augmente le gain d'expérience.

Talent n°38 - Grand séducteur

Combinaison de pièces : Sanji ou New World Sanji et 2 pièces parmi les suivantes : Nami / Robin / Hancock / Vivi
Effet : Tous les 5 items de soin récupérés, vous faites plus de dégâts.

Talent n°39 - C'est qui la navigatrice ?

Combinaison de pièces : Nami / Climatact ou Perfect Climatact / Log Pose
Effet : Tous les 100 KO d'affilée, les dégâts occasionnés augmentent.

Talent n°40 - L'île du renouveau

Combinaison de pièces : New World Luffy / New World Zoro / New World Sanji
Effet : Chances d'éliminer les adversaires en une seule super attaque.

Talent n°41 - Les trois grandes puissances

Combinaison de pièces : Symbole de Barbe blanche ou Symbole de Shanks / Marine / n'importe quel symbole du

Shichibukai (Hancock, Sun, Baroque Works, Barbe noire, Moria, Doflamingo)
Effet : Insensible aux changements de statut mais la jauge d'attaque spéciale se remplit plus lentement.

Talent n°42 - Santoryu

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi celles concernant les épées de Zoro : Yubashiri ou Shuusui / Wado Ichimonji / Sandai Kitetsu
Effet : Tous les 100 KO, les dommages occasionnés augmentent.

Talent n°43 - Sac d'os

Combinaison de pièces : Brook / Violon ou Guitare / Cane Sword
Effet : Il est plus facile de s'emparer des territoires.

Talent n°44 - Symboles de conviction

Combinaison de pièces : Luffy / Chopper / Symbole de Chopper
Effet : Vous faites d'importants dégâts aux Rope Soldiers avec le feu. Il est plus facile de faire fuir les adversaires.

Talent n°45 - Gardien des enfers

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Magellan / Hannyabal / Minotauros / Impel Down
Effet : Les adversaires sont plus vulnérables lorsqu'ils sont étourdis mais la jauge d'attaque spéciale se remplit moins rapidement.

Talent n°46 - Jackpot Luffy

Combinaison de pièces : Luffy ou New World Luffy / Symbole de Luffy / Nouveau Symbole de Luffy
Effet : On peut vaincre des ennemis en un seul coup chargé (Luffy).

Talent n°47 - Jackpot Zoro

Combinaison de pièces : Zoro / New World Zoro / Symbole de Zoro / Nouveau Symbole de Zoro
Effet : On peut vaincre des ennemis en un seul coup chargé (Zoro).

Talent n°48 - Jackpot Nami

Combinaison de pièces : Nami / Symbole de Nami / Nouveau Symbole de Nami
Effet : Les éclairs de Nami peuvent éliminer les ennemis en un seul coup.

Talent n°49 - Jackpot Usopp

Combinaison de pièces : Usopp / Symbole d'Usopp / Nouveau Symbole d'Usopp
Effet : R1 peut tuer les ennemis en un coup (Usopp).
message trop long je met un autre

Talent n°50 - Jackpot Sanji

Combinaison de pièces : Sanji / Symbole de Sanji / Nouveau Symbole de Sanji
Effet : R2 peut tuer les ennemis en un coup (Sanji).

Talent n°51 - Jackpot Chopper

Combinaison de pièces : Chopper / Symbole de Chopper / Nouveau Symbole de Chopper
Effet : Les super attaques de Chopper peuvent éliminer les adversaires et un coup.

Talent n°52 - Jackpot Robin

Combinaison de pièces : Robin / Symbole de Robin / Nouveau Symbole de Robin
Effet : Les super attaques de Robin peuvent éliminer les adversaires en un coup.

Talent n°53 - Jackpot Franky

Combinaison de pièces : Franky / Symbole de Franky / Nouveau Symbole de Franky
Effet : La consommation de Cola de Franky est plus lente.

Talent n°54 - Jackpot Brook

Combinaison de pièces : Brook / Symbole de Brook / Nouveau Symbole de Brook
Effet : La posture défensive dure plus longtemps.

Talent n°55 - Jackpot Ace

Combinaison de pièces : Ace / Symbole de Ace / Nouveau Symbole de Ace
Effet : R2 peut éliminer les adversaires en un coup.

Talent n°56 - Jackpot Hancock

Combinaison de pièces : Hancock / Symbole de Luffy / Symbole d'Hancock
Effet : Les super attaques de Robin peuvent éliminer les adversaires en un coup.

Talent n°57 - Jackpot Jinbei

Combinaison de pièces : Jinbei / Sun / Symbole d'Arlong
Effet : R1 peut éliminer les adversaires en un coup.

Talent n°58 - Jackpot Barbe Blanche

Combinaison de pièces : Barbe blanche / Symbole de Barbe blanche / Symbole de Marco
Effet : R1 peut éliminer les adversaires en un coup.

Talent n°59 - Symboles de la Justice

Combinaison de pièces : Magellan / Spandam / Sengoku
Effet : Les ennemis à distance reçoivent plus de dommages. La Super Jauge se remplit moins rapidement.

Talent n°60 - Une blessure dans le dos est l'ultime déshonneur

Combinaison de pièces : Luffy / Zoro / Mihawk
Effet : Il faut moins de temps pour charger les attaques en maintenant le bouton.

Talent n°61 - Le navire qui a franchi un millier d'océans

Combinaison de pièces : Franky / Iceberg / Thousand Sunny
Effet : Lorsque la santé est basse, les dégâts occasionnés augmentent.

Talent n°62 - Justice absolue

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Human Lucci / Leopard Lucci / Kaku / Jyabura / Blueno / Pacifista / Sentoumaru / Magellan / Hanyabal / Minotaurus / Kizaru / Aokiji / Akainu / Spandam / Garp / Sengoku
Effet : Les super attaques peuvent vaincre les adversaires en un seul coup mais votre personnage vacille plus facilement.

Talent n°63 - Le héros des îles de snipers

Combinaison de pièces : Sogeking / Pachinko Kabuto / Impact Dial
Effet : Les dégâts occasionnés augmentent dans les territoires ennemis.

Talent n°64 - Différents types de justice

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Pacifista / Sentoumaru / Kizaru / Aokiji / Akainu / Garp / Sengoku / Marine
Effet : Les dégâts occasionnés augmentent lorsque votre santé est basse.

Talent n°65 - Zoan

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Chopper / Lucci humain / Lucci léopard / Kaku / Jyabura / Minotauros / Sengoku
Effet : Le temps mis à charger les attaques est réduit mais les attaques ennemies font vaciller le personnage plus facilement.

Talent n°66 - Pirates du Soleil

Combinaison de pièces : Jinbe / Arlong / Hacchan
Effet : Les dégâts reçus sont réduits dans les territoires ennemis.

Talent n°67 - Dénouement

Combinaison de pièces : Luffy / Crocodile / Vivi
Effet : Prendre les territoires devient plus facile et les ennemis fuient plus rapidement.

Talent n°68 - La grande évasion

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Luffy / Jinbe / Buggy / Crocodile / Mr. 2 / Mr. 3 / Ivankov / New World Luffy
Effet : Tous les 100 KO, l'attaque et la défense augmentent.

Talent n°69 - Mort au Chapeau de Paille !

Combinaison de pièces : Buggy ou Symbole de Buggy / Mr. 3 / Symbole d'Alvida
Effet : Les attaques de partenaires peuvent vaincre les adversaires en un seul coup. La Super Jauge se remplit moins rapidement.

Talent n°70 - Gros nez

Combinaison de pièces : Usopp / Arlong / Kaku
Effet : Tous les 100 KO, les dégâts reçus des adversaires diminuent.

Talent n°71 - Une raison de se battre

Combinaison de pièces : Luffy / Robin / D
Effet : Les Chefs peuvent trébucher et les autres ennemis vacillent plus facilement.

Talent n°72 - Rien ne s'est passé !

Combinaison de pièces : Luffy / Zoro / Kuma
Effet : Les ennemis nous font moins tomber. Se faire éjecter ou tomber durant un combo ne brise pas le décompte des coups.

Talent n°73 - Larmes

Combinaison de pièces : Luffy / Nami / Chapeau de paille

Effet : Se faire éjecter ou tomber durant un combo ne brise pas le décompte des coups.

Talent n°74 - Bienvenue à New-Kama Land

Combinaison de pièces : Mr. 2 / Ivankov / Symbole d'Ivankov
Effet : L'attaque et la défense augmentent tous les 5 items de soin récupérés.

Talent n°75 - L'esprit d'un conquérant

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Luffy / Ace / Hancock / Barbe blanche / Rayleigh / New World Luffy (pas plus de 2 capitaines)
Effet : Les super attaques peuvent éliminer les ennemis en un coup. La super jauge se remplit moins rapidement.

Talent n°76 - Buster Call

Combinaison de pièces : Robin / Aokiji / Spandam
Effet : L'attaque et la défense augmentent lorsque vous agrandissez l'étendue de votre territoire.

Talent n°77 - Conflit sur l'île de Banaro

Combinaison de pièces : Ace / Barbe blanche / Barbe noire
Effet : L'attaque et la défense augmentent dans les territoires ennemis.

Talent n°78 - Baroque Works

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Robin / Crocodile / Mr. 2 / Mr. 3 / Vivi
Effet : Les dégâts occasionnés augmentent tous les 100 coups d'affilée.

Talent n°79 - Paramecia

Combinaison de pièces : 3 des pièces suivantes : Luffy / Robin / Brook / Hancock / Barbe blanche / Buggy / Wapol / Mr. 2 / Mr. 3 / Blueno / Kuma / Magellan / Ivankov / New World Luffy (pas plus de 2 capitaines ; pas plus de 2 membres du Baroque Worlks)
Effet : Les changements de statut infligés aux adversaires durent plus longtemps mais vous pouvez vous faire repousser plus facilement.

Talent n°80 - Femmes fatales

Combinaison de pièces : 3 des pièces suivantes : Nami / Robin / Hancock / Vivi / Dr. Kureha
Effet : Les items de soin sont plus efficaces.

Talent n°81 - Écumeurs de mer

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Barbe blanche / Kizaru / Akainu / Zeff / Dr. Kureha / Rayleigh / Garp / Sengoku (pas plus de 2 membres de la Marine)
Effet : Chances de faire trébucher les Chefs. La super jauge se remplit plus rapidement.

Talent n°82 - Équipage du Chapeau de Paille

Combinaison de pièces : 3 membres du Chapeau de Paille
Effet : Santé, attaque, défense augmentent de deux étoiles.

Talent n°83 - Symbole du Chapeau de Paille

Combinaison de pièces : 3 Symboles des membres du Chapeau de Paille
Effet : Santé, attaque, défense augmentent d'une étoile.

Talent n°84 - Symbole du Chapeau de Paille (Nouveau)

Combinaison de pièces : 3 Nouveaux Symboles des membres du Chapeau de Paille
Effet : Les attaques des partenaires ont une chance de vaincre les ennemis en un coup. Les ennemis vacillent pus facilement.

Talent n°85 - Voyage du Chapeau de Paille

Combinaison de pièces : N'importe quel membre du Chapeau de Paille / Vogue Merry ou Thousand Sunny / Symbole de Luffy
Effet : Santé, attaque, défense augmentent d'une étoile.

Talent n°86 - Drapeau du Chapeau de Paille

Combinaison de pièces : les 9 Symboles du Chapeau de paille
Effet : La santé, l'attaque et la défense grimpent d'une étoile. Plus de chances d'obtenir des pièces rares.

Talent n°87 - Drapeau du Chapeau de Paille (Nouveau)

Combinaison de pièces : les 9 Nouveaux Symboles du Chapeau de paille
Effet : Les attaques des partenaires ont une chance de vaincre les ennemis en un coup. Immunité aux changements de statut.

Talent n°88 - Hommes portant bien le chapeau de paille

Combinaison de pièces : Rayleigh / Chapeau de paille / Symbole de Roger
Effet : La jauge d'attaque spéciale se régénère dans le temps.

Talent n°89 - Résidents de l'enfer éternel

Combinaison de pièces : Ace / Jinbe / Crocodile
Effet : L'attaque et la défense augmentent lorsque la santé est faible.

Talent n°90 - Binoclards

Combinaison de pièces : Mr. 3 / Rayleigh / Sengoku
Effet : Chances de faire de gros dégâts sur les tireurs. La super jauge se remplit plus rapidement.

Talent n°91 - Pardonnez-moi !

Combinaison de pièces : Vivi / Symbole de l'amitié / n'importe quel chapeau de paille impliqué dans l'Alabasta dont les versions New World et Sogeking inclus
Effet : Les attaques des partenaires sont plus puissantes et il est plus facile de faire vaciller les adversaires.

Talent n°92 - Brasier

Combinaison de pièces : Sanji ou New World Sanji / Ace / Akainu
Effet : Chances d'infliger de lourds dommages aux Rope Soldiers. La super jauge se remplit plus vite.

Talent n°93 - Singes

Combinaison de pièces : Luffy / Kizaru / Garp
Effet : Les territoires ennemis se capturent plus rapidement.

Talent n°94 - Pouvoir de la nature

Combinaison de pièces : Chopper / Lapahn / Salome

Effet : Les attaques ennemies font moins de dégâts tous les 5 items de soin récupérés.

Talent n°95 - Natifs des terres enneigés

Combinaison de pièces : Chopper / Lapahn / Wapol
Effet : Les ennemis armés d'un bouclier deviennent plus faibles et la super jauge se remplit plus vite.

Talent n°96 - Le navire des rêves

Combinaison de pièces : Luffy / Franky / Thousand Sunny
Effet : La super jauge se remplit plus vite.

Talent n°97 - La rêverie

Combinaison de pièces : Wapol / Vivi / Gouvernement mondial
Effet : Tous les 10 coups, un objet de soin apparait et son effet est accru.

Talent n°98 - Niveau "East Blue"

Combinaison de pièces : Buggy / Krieg / Arlong
Effet : Tous les 10 coups, un objet de soin apparait.

Talent n°99 - Logia

Combinaison de pièces : 3 pièces parmi les suivantes : Ace / Crocodile / Barbe noire / Kizaru / Aokiji / Akainu (2 amirales maximum)
Effet : Le temps d'invincibilité octroyé par Chain est allongé mais les adversaires peuvent vous faire trébucher plus facilement.

Talent n°100 - Emmenez-moi !

Combinaison de pièces : Luffy / Robin / Gouvernement mondial
Effet : Les ennemis étourdis reçoivent plus de dégâts.

TENUES ALTERNATIVES NEW WORLD

Pour débloquer les tenues alternatives New World de Luffy, Zorro et Sanji, terminez leurs missions du Journal Annexe.

One Piece : Pirate Warriors 2

© Tecmo Koei / OMEGA Force 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSER AU NIVEAU 100

Par défaut, la limite de niveaux pour les personnages est fixée à 50. Mais si vous terminez un stage en Très Difficile vous pourrez acheter un objet qui fait passer la limite au lvl 100.

OBTENIR LE RANG S

Pour avoir le rang S lors de vos batailles, il faut jouer en difficulté normal ou plus, puis ensuite à chaque bataille il faut remplir un certain nombre de conditions précises (temps à ne pas dépasser, dégâts maximum à ne pas dépasser, nombre d'ennemis à éliminer). Voici le détail :

Mode Histoire

Prologue-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Prologue-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 1-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 1-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 1-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 22 minutes ou moins

Acte 1-4

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 2-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Acte 2-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 2-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 2-4

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 3-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 3-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 25 minutes ou moins

Acte 3-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 3-4

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 3-5

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 3-6

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 4-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Acte 4-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Acte 4-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Final-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 5000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Final-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 5000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Episodes annexes :

Les conditions sont les mêmes pour tous les personnages

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 12 minutes ou moins

PIÈCES SECRÈTES

Il y a 3 pièces par bataille à débloquer, deux à trouver dans des coffres bleus et la dernière avec le Rang S. Toutes les gagner sur chaque bataille vous permettra de remporter un trophée (il y a le cas exceptionnel des Episodes avec les tête des personnages ou il n'y a que le rang S à obtenir), voici le détail :

Prologue-1

Pièces 1 : La stratégie de Nami doit être réussie

Pièces 2 : Aucun allié ne doit battre en retraite, vaincre Smoker et avoir fait 1000 KO
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Prologue-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Battre tous les officiers ennemis sans que Smoker ne fuit la Bataille
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Lorsque Aokiji apparaît, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Lorsque Moria apparaît, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-4

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Vaincre Akainu, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Vaincre Crocodile et Arlong, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Lorsque Magellan apparaît pour la dernière fois, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-4

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Faire fuir Ener, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Faire fuir Zoro, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-4

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-5

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-6

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Vaincre Barbe Noire, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 4-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 4-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Faire fuir Moria, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 4-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Final-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Faire fuir Ener, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Final-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO
Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu
Pièces 3 : Obtenir le Rang S

DÉBLOQUER TOUTES LES CINÉMATIQUES

Pour Obtenir le trophée sur les cinématiques, il faut soit toutes les avoir vues, soit les avoir toutes achetées, voici les méthodes pour déverrouiller dans le magasin toutes les cinématiques :

1 : Débloquée dès le début du jeu

Prologue1

2 : Lancer la bataille
3 : Accéder à L'arche Maxim
4 : Vaincre Ener

Prologue 2

5 : Rencontrer Smoker
6 : Vaincre Smoker et accéder au laboratoire

Acte 1-1

7 : Luffy et Franfy doivent se rencontrer
8 : Lorsque Aokiji apparaît

Acte 1-2

9 : Luffy et Garp doivent se rencontrer
10 : Lorsque Kizaru apparaît

Acte 1-3

11 : Lorsque Moria apparaît
12 : Vaincre Moria

Acte 1-4

13 : Faire 1000 Ko avec Chopper
14 : Rencontrer Barbe Blanche
15 : Ace et Smoker doivent se rencontrer

Acte 2-1

16 : Lorsque Aokiji apparaît
17 : Lorsque Kizaru apparaît

Acte 2-2

18 : Lorsque Crocodile apparaît

Acte 2-3

19 : Lorsque Magellan apparaît
20 : Les ennemis doivent envahir votre base principale et il faut entrer à l'intérieur

Acte 2-4

21 : Rencontrer Barbe Noire
22 : Marco et Garp doivent se rencontrer
23 : Lorsque Akainu apparaît
24 : Vaincre Akainu
25 : Terminer la bataille

Acte 3-1

26 : Lorsque Ener apparaît
27 : Lorsque Kuma apparaît

Acte 3-2

28 : Lorsque Mihawk apparaît
29 : Rencontrer Mihawk avec Brook lorsque Mihawk est dans le camp Jaune
30 : Rencontrer Zoro lors de sa dernière apparition avec Luffy

Acte 3-3

31 : Les ennemis doivent envahir votre base principale et il faut entrer dedans

Acte 3-4

32 : Vaincre Usopp avec Perona

Acte 3-5

33 : Rencontrer Baggy
34 : Les ennemis doivent envahir votre base principale et il faut entrer dedans

Acte 3-6

35 : Lorsque Zoro apparaît
36 : Lorsque Sanji apparaît
37 : Lorsque Robin et Sanji se rencontrent

Acte 4-1

38 : Vaincre Sentomaru
39 : Approcher un PX qui est en train de se battre avec Zoro puis Sanji ou l'inverse

Acte 4-2

40 : Lorsque Ace cherche le point de fuite
41 : Vaincre Barbe Blanche
42 : Lorsque Moria apparaît après avoir vaincu Barbe Blanche
43 : Battre Moria

Acte 4-3

44 : Rencontrer Barbe Noire
45 : Battre Barbe Noire
46 : Terminer la Bataille

Acte 4-2 (lorsqu'il y a le marqueur)

47 : Convaincre Barbe Blanche de reprendre le dessus
48 : Rencontrer Barbe Noire après avoir convaincu Barbe Blanche
49 : Vaincre Barbe Noire après avoir convaincu Barbe Blanche

Final 1

50 : Lorsque Law et Kizaru se rencontrent
51 : Lorsque Ener apparaît

Final 2

52 : Lorsque Akainu et Moria réapparaissent
53 : Lorsque les portes du camp principal s'ouvrent
54 : Vaincre Barbe Noire
55 : Terminer la bataille

DÉBLOQUER LA VRAIE FIN

Pour débloquer cette true ending, il faut procéder suivant 3 étapes :

Étape 1

Finir le jeu.

Étape 2

Débloquer la mission partenaire de barbe blanche. Pour la débloquer vous devrez finir les missions partenaires de : Luffy, Marco, Kuzan, Hancock, Ace, Kuma, Mihawk, Crocodile, Baggy, Garp, Hannyabal, Magellan, Jozu, Vista. Terminer ensuite la mission partenaire de barbe blanche.

Étape 3

Recommencer l'episode 4.2.
A un moment, Barbe Blanche sera possédé par un dial, ne le tuez pas, mais amenez Marco, Ace et Luffy près de Barbe Blanche. il ne reste plus qu'à terminer le niveau pour débloquer la vraie fin.

Operation Flashpoint : Dragon Rising

© Codemasters 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Ces codes de pré-commande sont à saisir dans la section bonus pour débloquer de nouvelles missions.

```
GAME.FR
JEUXVIDEO&CO.FR
MICROMANIA.FR
OFPWEB1
OFPWEB2
SMARTOYS.BE
```

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Sans avertissement préalable

Détruire le radar.

Coup de Sabre

Neutraliser les sites de missiles sol-air.

Le reflux de la marée

Tenir la tête du pont.

En piste

Capturer l'aérodrome.

Le sauvetage du marchand de sable

Procéder à l'extraction de l'équipage de l'hélicoptère abattu.

Comme un vol d'aigles

Atteindre l'hélicoptère d'extraction.

Gestion des ressources

Sécuriser le dépôt de carburant.

Sauvetage héroïque

Sauver les otages.

Tout en haut de la colline

Éliminer la position de mortiers de l'APL.

Repli stratégique

Atteindre le point d'extraction.

Avis d'expédition

Attaquer la base navale.

La fureur vient du ciel

Appeler votre première frappe aérienne.

Le feu du ciel

Appeler votre premier barrage d'artillerie.

Tueur de peloton

Tuer ou mettre hors de combat 25 ennemis.

Argent

Visite de l'île de Skirinka

Trouver l'hélicoptère de l'APL et l'utiliser pour faire le tour de Skirinka dans Le réveil du dragon.

Opération fantôme

Éliminer le commandant de l'APL dans Le dragon aveugle.

Un peu de créativité

Détruire le transport de troupes blindé de l'APL en haut de la plage dans Unis pour la victoire.

Pistolero

Détruire l'hélicoptère de transport en fuite de l'APL dans L'offensive des aigles.

Auto-stoppeur

Détruire les unités blindées de l'APL autour du village dans Traînée de poudre.

De l'huile sur le feu

Détruire tous les camions citernes de l'APL dans La flambée de l'essence.

Efficacité sans faille

Éliminer les troupes restantes de la 2e ligne d'un barrage de mortiers dans Le fil du rasoir.

Sauvetage sans anicroche

Tous les otages doivent survivre dans A la recherche de Lois.

Ça roule !

Veiller à ce que tous les Abrams atteignent la position de soutien dans Le son des trompettes.

D'une pierre deux coups

Éliminer Han et la station radio d'un seul JDAM dans Décapitation.

Enveloppement vertical

Piloter un MH-60S jusqu'à la zone d'atterrissage désigné dans La fureur du dragon.

Coup bas

Détruire un véhicule ennemi à l'aide d'une mine antichar.

Tas de ferraille

Détruire un véhicule ennemi à l'aide d'une arme antichar.

Ciel dégagé

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'une arme antiaérienne.

Tombé du ciel

Tuer un ennemi avec un hélicoptère sans utiliser son armement.

Tueur de section

Tuer ou mettre hors de combat 50 ennemis.

Les mains propres

Mener une mission à bien sans tuer qui que ce soit personnellement.

Rafistolage d'urgence

Poser des bandages à un ami blessé en mode Coop.

Roi de l'infirmerie

Poser des bandages à 20 autres soldats.

Or

Dragon Rising

Terminer la campagne à n'importe quelle difficulté.

Dragon Rising - Hardcore

Terminer la campagne en difficulté Hardcore.

Tueur de compagnie

Tuer ou mettre hors de combat 100 ennemis.

Platine

Trophée platine

Tous les trophées ont été obtenus.

CHEAT CODES

Allez dans le menu Bonus, puis Codes Bonus et entrez les codes suivants dans Saisir le code. Attention à bien respecter les majuscules et minuscules pour que le code soit pris en compte. Vous trouverez ces cartes bonus en Solo ou en Multijoueur.

`AmbushU454`	Embuscade-combat d'unité
`BLEEDINGBADLY`	Combat d'unités
`CloseQ8M3`	Combat rapproché-combat d'unités
`OFPWEB1`	Campement-combat d'unités
`OFPWEB2`	Champ de débris-combat d'unités
`RaidT18Z`	Raid nocturne-combat d'unités
`StrongM577`	Bastion côtier-combat d'unités

Operation Flashpoint : Red River

© Codemasters 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Bienvenue au Tadjikistan

Une fois arrivé dans le campement, vous allez faire la connaissance de votre sergent-chef. Après un accueil chaleureux version marines, suivez-le jusqu'au stand de tir. Suivez ses instructions pour parfaire votre technique.

Vous apprendrez ensuite à donner des ordres à votre unité.

Après le bombardement ennemi sur votre base, ordonnez à vos hommes de vous suivre pour embarquer dans le Humvee. Au premier arrêt, ordonnez à vos hommes d'entrer dans le village par le coté gauche. Avancez ensuite à gauche et restez à couver derrière les murs jusqu'à apercevoir le premier ennemi. Abattez-le ainsi que ses amis et avancez vers leur position.

Neutralisez l'ennemi qui se trouve à droite derrière les maisons avant d'aller au point de rendez-vous qui se trouve à gauche. Mettez-vous en tête qu'une balle peut vous mettre hors combat ou vous tuer. Appelez alors le toubib avant de vous vider de votre sang pour qu'il vous soigne. Pensez aussi à soigner vos amis s'ils sont touchés. Remontez ensuite dans le Humvee et continuez votre avancée jusqu'au prochain arrêt.

Vous devez maintenant défendre le convoi par le coté ouest.

Donnez alors l'ordre à votre unité de prendre position à l'ouest, derrière les ruines, pour arrêter les ennemis qui arrivent. Restez à l'écoute de la radio et des indications de vos alliés pour repérer les ennemis. Revenez ensuite à votre véhicule pour atteindre le village suivant.

Descendez dans la nouvelle zone et suivez le sergent-chef Knox jusqu'à monter sur le toit de la maison située à gauche.

Prenez place derrière les sacs de sable pour faire face au pont et effectuez des tirs de suppression sur les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Donnez aussi l'ordre à vos soldats d'en faire de même. Descendez ensuite et traversez le petit pont en bois qui se trouve à droite du grand pont pour essayer de contourner les ennemis.

Remontez la pente et avancez prudemment à gauche. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent sur cette rive et qui gardent le pont. Vous recevez ensuite l'ordre de nettoyer le village qui se trouve à droite. Avancez toujours en compagnie de vos hommes. Ordonnez-leur de contourner les ennemis par la droite et avancez pour débusquer les Tadjiks.

Regroupez-vous une nouvelle fois pour avancer dans la dernière partie du village et méfiez-vous des ennemis qui se trouvent à droite, dans la maison. Revenez aux véhicules et montez dans votre Humvee.

Premier contact

Débarquez dans le nouveau village et avancez vers la maison indiquée. Prenez position sur son toit et attendez l'arrivée des ennemis par le nord-est.

Restez derrière les piles de bois et repoussez l'avancée des ennemis. S'il le faut, allongez-vous pour éviter les tirs des soldats qui essayent de percer par le coté gauche. Vous devez maintenant escorter l'équipe de déminage.

Avancez à gauche et neutralisez les hommes qui se trouvent en haut de la colline. Approchez-vous ensuite de la porte et mettez-vous à couvert derrière le mur.

Débusquez le reste des gardes et montez sur la colline. Suivez le chemin lentement en compagnie de vos hommes pour éliminer le reste des Tadjiks. Tournez ensuite à droite et restez en haut de la colline pour canarder les soldats qui attaquent le convoi. Descendez vers ces deux insurgés et prenez un de leurs Kalashs, équipé d'un viseur. Neutralisez ensuite ceux qui entourent le convoi par en bas. Descendez vers ce même convoi et nettoyez la maison qui se trouve à droite de la route.

Suivez encore une fois l'équipe de déminage et, quand ils s'arrêtent dans le village, allez à gauche pour prendre position. Vous devez repousser les attaques ennemies qui arrivent par les collines pendant que l'équipe de déminage fait son travail dans le village.

Méfiez-vous des insurgés qui essayent d'entrer dans le village pour essayer d'amorcer le dispositif EEI. Rejoignez ensuite le groupe posté à l'extérieur du village. Après la destruction du dispositif EEI, avancez à l'est vers un nouveau village.

Allez vers le bâtiment qui se trouve en haut à gauche et neutralisez les insurgés qui sortent de ce dernier. Avancez ensuite et montez sur le toit du bâtiment pour surveiller le village qui se trouve au fond. Neutralisez les insurgés qui arrivent vers vous pendant que l'avion allié bombarde la zone.

Suivez ensuite la route et mettez-vous à l'abri derrière les rochers en attendant l'arrivée du véhicule ennemi. Neutralisez d'abord le tireur derrière la tourelle puis éliminez le reste du groupe.

Continuez d'avancer vers le village puis en direction de l'école en restant à couvert derrière les murs et les clôtures. Suivez les indications de vos amis en vous aidant de la boussole qui se trouve en haut à gauche de l'écran.

Nettoyez l'école et son entourage avant de rejoindre le point d'extraction et embarquer dans votre Humvee.

Mission humanitaire

Après le débarquement, avancez vers le convoi et longez la route vers le village. Planquez-vous derrière la carcasse du véhicule qui se trouve à droite et butez les premiers insurgés qui se montrent. Avancez ensuite pour vous mettre derrière le premier bâtiment à gauche. Ciblez les trois ennemis qui se trouvent sur le toit du plus haut bâtiment situé à gauche avant qu'ils n'utilisent le lance-roquettes.

Avancez vers ce bâtiment et éliminez ceux qui se trouvent à droite, de l'autre coté de la route. Allez vers l'autre partie du village et restez à couvert derrière le mur pour canarder les ennemis qui se déplacent et attaquent vos amis. Mettez-vous encore à couvert derrière les cabanes situées à droite pour obliger les insurgés à quitter leurs positions et à venir vers vous.

Neutralisez-les alors pour nettoyer le village. Avancez ensuite et restez à l'extérieur de la route puisque vos amis risquent de vous écraser avec leurs véhicules. Montez ensuite dans le Humvee.

Dans la prochaine zone, restez derrière votre véhicule pour éliminer les premiers ennemis qui arrivent vers vous. Avancez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite et mettez-vous a couvert derrière la carcasse du véhicule. Abattez le sniper qui se trouve dans le balcon et l'homme qui se trouve en bas.

Avancez en restant à l'abri derrière les murs et éliminez le sniper qui jaillit du bâtiment désigné. Entrez dans ce bâtiment et sortez par la porte arrière. Vous devez maintenant couvrir l'unité Charlie qui avance. Neutralisez les ennemis qui arrivent par le nord-est ensuite ceux qui débarquent par l'est.

Descendez et avancez dans le champ. Allez au sud pour affronter les ennemis qui se planquent entre les maisons.

Restez derrière la clôture pour les neutraliser en suivant les indications de vos amis. Rejoignez ensuite le convoi pour embarquer dans le Humvee.

Descendez dans la zone suivante et avancez vers l'intersection. Restez à droite du mur pour attendre les véhicules ennemis qui arrivent par la route gauche. Commencez à tirer dès que vous les verrez pour les obliger à s'arrêter loin de vous.

Neutralisez ensuite les insurgés qui descendent des voitures et continuez votre chemin vers la base, à pied.

Avancez vers le village et abattez l'ennemi qui sort de la grande porte. Approchez-vous de la porte et abattez rapidement l'insurgé qui vous attend à l'intérieur. Entrez dans le village et avancez vous mettre à couvert derrière le mur.

Neutralisez ensuite l'ennemi situé au sud. Une unité armée de lance-roquettes essaye de s'approcher du convoi. Restez en place et abattez les deux hommes qui débarquent. Avancez ensuite dans le village et éliminez les ennemis qui essayent de se cacher entre les maisons. Avancez lentement et surveillez vos flancs pour repérer les assaillants. Une fois le village nettoyé, rejoignez le convoi.

Escortez-le et quand il s'arrête puis avancez vers les bois et abattez les ennemis qui se trouvent au nord et au sud.

Suivez encore une fois le convoi qui s'arrête à proximité des bâtiments. Avancez à droite en vous abritant derrière le mur et abattez les deux ennemis qui se trouvent près de la maison de gauche. Avancez vers les bâtiments de gauche et restez à couvert derrière les carcasses des véhicules. Neutralisez les trois ennemis qui essayent de vous débusquer. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et planquez-vous derrière la carcasse du camion. Abattez les ennemis qui se trouvent dans la cour du groupement de bâtiments, situé à droite.

Continuez d'avancer sur le flanc gauche et interceptez l'unité lance-roquettes ennemie qui arrive par les bois (à gauche). Poursuivez votre chemin en passant d'un bâtiment à l'autre pour les utiliser comme abris. Vous devez ensuite neutraliser les ennemis qui occupent le village situé en haut de la crête. Avancez par le flanc droit et utilisez les rochers en chemin comme abri. Pénétrez ensuite dans le village et nettoyez-le. Allez à gauche pour prendre place derrière le mur qui se trouve en haut de la crête qui surplombe la route.

Les ennemis vont arriver par le nord, le sud et l'est. Suivez bien les indications de vos amis et surtout n'avancez pas pour ne pas vous retrouver entre deux feux.
Neutralisez les unités lance-roquettes dès qu'elles sont repérées. Interceptez ensuite le véhicule et tirez sur le tireur derrière la tourelle puis sur le conducteur.

Avancez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à l'est. Tenez votre position et repoussez les attaques des ennemis qui arrivent par le nord et l'est. Avancez ensuite vers le sud jusqu'au bâtiment près duquel se trouve le convoi. Prenez place derrière la clôture et abattez ceux qui arrivent par le nord. Vérifiez aussi le bord de la falaise (au nord-est) d'où descendent les ennemis.

Nettoyez la zone pour dégager le chemin pour le convoi et embarquez dans le Humvee.

Presque trop facile

Après le débarquement, avancez dans rue qui mène au sommet de la montagne. Eliminez en chemin le premier ennemi qui se trouve dans le bâtiment situé à droite de la route.

Abattez ensuite celui qui se trouve à l'est. Continuez votre avancée et éliminez l'ennemi qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche de la route. Continuez et abattez un autre insurgé repéré par vos amis. Approchez-vous de l'ensemble des bâtiments qui longent la route par la droite et par la gauche. Restez à couvert et attendez-vous à rencontrer une forte résistance.

Restez à couvert pour neutraliser en premier les ennemis qui se trouvent à droite. Avancez ensuite derrière le mur et occupez-vous des insurgés qui se trouvent à gauche. Avancez pour voir les A10 à l'oeuvre puis éliminez ceux qui arrivent sur la route. Avancez vers la position suivante et demandez un support aérien contre les défenses ennemies.

Après le bombardement, suivez la route et éliminez l'insurgé qui se trouve près du bâtiment.

Continuez d'avancer vers la position bombardée en éliminant les survivants. Avancez donc d'un bâtiment à l'autre pour nettoyer la zone. Montez ensuite sur le toit d'un bâtiment pour désigner la deuxième linge de défense pour la frappe aérienne. Désignez alors les trois groupements de bâtiments pour le bombardement et utilisez les jumelles pour repérer la cible.

Avancez ensuite pour neutraliser le survivants.

Progressez jusqu'au pont et nettoyez la rive d'en face pour pouvoir traverser tranquillement. Restez derrière les maisons de droite pour neutraliser les ennemis qui se planquent à gauche. Après le nettoyage, avancez et traversez un deuxième pont.

Allez vers le pont et arrêtez-vous avant de le franchir. Planquez-vos et abattez les ennemis qui se cachent dans le bâtiment qui se trouve de l'autre coté du pont.

Utilisez des tirs de suppression sur ceux qui se trouvent sur la rive d'en face. Traversez ensuite le pont et sécurisez les bâtiments en les visitant un par un.

Avancez et restez dans le secteur inférieur de la base. Abritez-vous derrière les maisons et éliminez les insurgés qui gardent la position suivante. Remontez ensuite le chemin à droite et méfiez-vous des ennemis qui sortent par la porte.

Allez ensuite passer au secteur supérieur de la base pour prêter main forte à vos amis.

Avancez vers l'entrée où se trouve le reste de vos amis et n'entrez pas dans l'enceinte. Eliminez ceux qui se trouvent derrière les sacs de sable et neutralisez ensuite les insurgés qui se tiennent à droite, derrière le véhicule.

Abattez enfin ceux qui arrivent par la gauche avant d'entrer dans l'enceinte et la sécuriser. Allez enfin vers le convoi et embarquez dans le Humvee.

Acte 2

Sur la mauvaise pente

Avancez vers le point de regroupement. Placez-vous ensuite sur le toit du dernier bâtiment et attendez l'arrivée des ennemis. Placez un de vos hommes derrière la mitrailleuse et les autres derrière les sacs de sable. Prenez place à droite derrière la fenêtre.

Ecoutez les précieuses indications de vos amis qui vous donnent la direction des ennemis. Commencez par neutraliser les fantassins et les mitrailleurs avant l'arrivée des unités anti-char. Concentrez-vous alors sur ces trois dernières pour les éliminer avant qu'elles ne détruisent vos chars. Maintenez ensuite votre position en abattant ceux qui arrivent par la droite et par la gauche jusqu'à l'ordre de repli.

Quittez ce bâtiment et repliez-vous jusqu'à la deuxième ligne de front.

Montez sur le toit du bâtiment qui fait face aux positions ennemies et préparez-vous à le défendre. Restez derrière la fenêtre à gauche et repoussez ceux qui arrivent par la route (à gauche) et par le bâtiment central. Soignez vos amis si nécessaire et ne laissez pas les ennemis atteindre votre position pour qu'ils ne vous attaquent pas par derrière.

Une fois l'ordre de repli donné, hâtez-vous de quitter les lieux avant d'être submergé par les ennemis.

Courez vers la troisième ligne de front et entrez dans le grand bâtiment pour prendre place derrière une fenêtre. Les ennemis n'arrêteront pas d'arriver et finiront par vous submerger. Repliez-vous alors vers la quatrième ligne de front.

Commencez par rester sur le toit du bâtiment qui se trouve à droite. Planquez-vous derrière les sacs de sable pour avoir une vue sur les ennemis qui arrivent par le nord-est et l'est.

La majeure partie d'entre eux arrivent par ces directions. Vérifiez aussi le sud-est pour empêcher les soldats de vous contourner. Essayez de neutraliser les chinois avant qu'ils ne s'approchent et ne se regroupent près de votre position. Quand vous recevez l'ordre de repli, assurez-vous qu'aucun ennemi n'est à proximité de votre position avant de quitter les lieux vers la cinquième et dernière ligne de front.

Montez à l'étage du bâtiment qui fait face à la route par laquelle arrivent les ennemis.

Concentrez-vous sur ceux qui arrivent par les champs (à gauche) tout en vérifiant la route pour neutraliser d'autres chinois. Abattez-les avant qu'ils n'atteignent le périmètre pour ne pas vous attaquer par le flanc gauche ou parvenir à vous attaquer par l'arrière. Repliez-vous ensuite vers la ZA que vous devez sécuriser.

Montez à l'étage du bâtiment qui se trouve à droite de la rue et placez l'un de vos hommes derrière la mitrailleuse.

Restez derrière la fenêtre de gauche et neutralisez les ennemis qui arrivent par la route. Neutralisez aussi les soldats qui essayent d'atteindre la ZA en passant entre les maisons de droite. Descendez ensuite pour prendre le lance-roquettes trouvé à gauche, devant le bâtiment qui fait face au Humvee. Explosez le premier blindé ennemi qui arrive sur la route pour empêcher les autres de s'approcher de votre position.

Ils seront alors obligés de changer de direction. Allez ensuite à gauche et explosez le deuxième blindé. Le troisième et dernier blindé se trouve à droite derrière les maisons, détruisez-le.

Une fois les Humvees réparés, protégez les unités Alpha et Charlie pendant qu'ils évacuent la zone. Montez ensuite dans le véhicule et quittez cet enfer. Une fois dans la base, allez faire le plein de roquettes et placez-vous dans la tour de contrôle. Ciblez les chars en laissant les fantassins pour vos amis.

Explosez rapidement les premiers blindés pour limiter la progression des autres. Ils seront donc obligés de ralentir et de changer de direction. Profitez-en pour recharger et revenir à l'attaque avant qu'ils n'atteignent la base. Une fois tous les blindés explosés, les ennemis vont se replier. Un hélicoptère ennemi arrive alors à la rescousse. Allez vers les caisses d'armes et de munitions et prenez le Stinger. Visez ensuite l'hélicoptère et explosez-le.

Reprenez le lance-roquettes et allez exploser les chars qui arrivent par le sur et le sud-est. Repoussez ensuite les ennemis qui entrent dans la base et repliez-vous vers la ZA. Entrez dans un bâtiment et canardez les chinois depuis les fenêtres jusqu'à recevoir l'ordre d'évacuer. Courez alors vers l'hélicoptère et montez.

Tous les voeux se réalisent

Après le débarquement, déclenchez la vision nocturne et allez vers les caisses de munitions et des armes pour faire vos choix. Prenez le fusil sniper car il pourra vous être utile. Avancez ensuite avec vos amis et ordonnez à votre unité de ne pas tirer.

Avancez dans le noir jusqu'au regroupement avec les autres unités.

Evitez de croiser le chemin des soldats de l'APL pendant votre progression. Vous pouvez aussi les éliminer mais vous risquez d'attirer l'attention de l'APL qui ne tardera pas de rappliquer en force. Vous avez aussi droit à une frappe aérienne pour faire diversion. Allez alors vers le point d'observation, montez à l'escalier et ciblez la base pour les JDAM de l'aviation. Rejoignez ensuite le reste du groupe.

Avancez avec l'unité Alpha et progressez en lui assurant la couverture en premier lieux avant qu'elle ne prenne la relève pendant que vous avancerez. Alternez entre l'avancée et la couverture avec le groupe Alpha pour contrôler tous les bâtiments. Utilisez votre fusil sniper pour plus d'efficacité.

Vous devez ensuite tendre une embuscade aux camions ennemis. Vous pouvez vous placer dans les positions 1 ou 2 pour pouvoir attaquer le convoi. Allez près de la position 1 et ramassez le lance-roquettes. Vous pouvez attendre que l'unité Alpha attaque le convoi pour l'arrêter puis surgir pour détruire le reste des camions.

Soyez rapide avant l'arrivée de l'hélicoptère ennemi qui fera des ravages. Repliez-vous enfin vers la position de vos amis.

L'hélicoptère ennemi rapplique et vous poursuit. Quand il survole la zone, entrez dans une maison pour éviter ses tirs. Reprenez ensuite votre route avant sa prochaine apparition où vous devez vous planquer. Courez ensuite en restant à droite pour éviter le chemin du blindé et des fantassins ennemis. Montez ensuite sur la colline par son flanc droit pour éviter les tirs du blindé.

Défendez votre position en hauteur sans trop vous exposer. Repliez-vous ensuite vers la maison suivante. Eliminez les ennemis qui arrivent par le sud et le sud-est. Restez en position pendant que vos amis se replient pour ne pas vous retrouver entre deux feux. Rejoignez enfin le groupe, défendez la zone avant de courir vers les véhicules pour quitter les lieux.

La limite

Montez dans le Humvee blindé et avancez vers le village ennemi. Descendez du véhicule et abattez tous les ennemis qui s'aventurent sur votre route. Eliminez en priorité les unités anti-chars tout en restant au loin.

Après le nettoyage, revenez à votre véhicule et avancez vers la zone suivante. Arrêtez-vous avant de prendre le virage de gauche, qui mène au village. Ne vous précipitez pas vers le village qui est fortement gardé. Planquez-vous derrière le mur de gauche et commencez à canarder vos ennemis. Prenez votre temps pour viser puisque vous êtes assez loin.

Surtout laissez les ennemis venir vers vous tout en restant à couvert. Avancez ensuite prudemment à gauche pour neutraliser le reste des soldats. Revenez à votre véhicule et poursuivez votre chemin.

Allez vers la prochaine position, descendez du véhicule et prenez directement le contrôle de la mitrailleuse à gauche.

Repoussez les chinois qui arrivent et demandez à vos hommes un tir de soutient en direction de la zone de débarquement des ennemis. Repliez-vous ensuite derrière les dernières maisons quand le blindé ennemi apparait. Maintenez votre position jusqu'à l'ordre de repli. Utilisez alors le Humvee pour traverser le pont vers la zone suivante.

Placez-vous derrière les sacs de sable ou prenez le contrôle de la mitrailleuse. Ordonnez un tir de suppression contre les ennemis qui arrivent par vagues. Vous pouvez aussi rejoindre les autres unités pour avoir une plus grande puissance de feu.

Repliez-vous vers le bâtiment indiqué et ramassez le fusil sniper, près des caisses, en chemin. Montez au dernier étage et positionnez-vous derrière une fenêtre pour cibler les soldats ennemis qui arrivent vers votre position.

Passez ensuite à gauche pour neutraliser les ennemis qui arrivent par ce coté. Surveillez les deux coté du bâtiment et restez hors du champ de vision du blindé. Quand vous recevrez l'ordre de neutraliser les unités anti-aériennes, ne sortez pas directement du bâtiment pour ne pas rencontrer les ennemis qui ont percé mais restez plutôt près des escaliers et abattez les chinois qui essayent de monter. Descendez ensuite, faites le plein de munition set montez dans le Humvee.

Avancez à droite pour traverser la partie basse de la rivière.

Arrêtez-vous aux abords du village et planquez-vous à gauche, derrière la carcasse du véhicule. Utilisez votre fusil sniper contre les ennemis qui se trouvent dans l'enceinte de l'habitation. Laissez ensuite les autres s'approcher de vous pour bien les accueillir. Avancez à gauche vers les maisons et abattez le reste des soldats qui se trouvent à droite. Une fois la zone nettoyée, revenez au point d'extraction pour quitter les lieux.

Acte 3

La forteresse imprenable

Après le débarquement, montez dans le Humvee. Une fois devant le village, vous allez descendre pour neutraliser les défenses ennemies. Commencez par éliminer ceux qui se trouvent derrière le point de contrôle, à droite. Avancez en direction de la tour et abattez les ennemis en chemin.

Avancez par le coté droit de la tour pour affronter seulement les défenses de ce coté. Neutralisez-les puis passez à ceux de l'autre coté. Une fois la tour nettoyée, revenez sur vos pas et montez dans le Humvee.

Descendez devant d'autres défenses ennemies. Allez derrière la première maison et commencez à nettoyer l'enceinte sans trop avancer pour ne pas vous exposer.

Demandez un tir de suppression sur la position fortifiée qui se trouve sur le toit du bâtiment ensuite nettoyez les environs. Revenez à votre Humvee pour rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vous mettre derrière un abri et commencez à attaquer la position ennemie. Vous pouvez demander un bombardement aérien sur les emplacements de tirs pour vous faciliter un peu la tache.

Avancez ensuite vers les défenses ennemies pour faire le ménage. Revenez encore une fois vers votre Humvee pour rejoindre l'objectif suivant.

Avancez vers la première défense ennemie et neutralisez-la. Entrez ensuite dans la maison de gauche et stoppez les renforts ennemis qui arrivent par l'arrière. Nettoyez la zone avant d'aller à droite et de vous attaquer à la position ennemie qui garde l'entrée de la forteresse. Entrez ensuite et allez à gauche vous mettre à couvert. Prenez le Stinger et abattez l'hélicoptère puis avancez prudemment vers la gauche et prenez la position ennemie en commençant par éliminer le tireur posté derrière la mitrailleuse.

Une fois la zone nettoyée, allez prêter main forte aux deux autres unités. Abattez les hommes qui gardent le bâtiment situé à droite. Avancez, en suivant votre indicateur, et neutralisez les ennemis qui gardent la position qui se trouve en haut de la pente.

Prenez ensuite le Stinger qui se trouve à gauche et abattez l'hélicoptère de transport ennemi. Continuez votre chemin en affrontant les forces spéciales.

Restez donc toujours à l'abri et attendez qu'ils essayent de s'approcher de vous pour les neutraliser pendant qu'ils se déplacent. Pour tuer un membre de ces unités d'élite, il faut lui tirer plusieurs balles dans le corps ou un tir en pleine tête.

Continuez de suivre le chemin vers le fort et abattez les ennemis. Avancez prudemment d'un abri à l'autre vers le camp ennemi et visez la tête quand vous affrontez les forces spéciales. Une fois dans le camp, méfiez-vous de ceux qui se trouvent à droite et ceux qui sortent de la tente.

Abattez ensuite ceux qui se trouvent derrière la tente. Avancez ensuite et attendez l'arrivée des ennemis par la gauche. Avancez ensuite entre les tentes pour nettoyer la zone. Revenez enfin voir Knox.

Point d'observation

Après le premier arrêt, avancez d'un abri à l'autre vers le point de reconnaissance ennemi. Ordonnez un tir de suppression sur cette position pour pouvoir avancer sous couverture. Neutralisez les hommes qui se trouvent dans les bunkers en chemin et nettoyez enfin le bâtiment qui représente le point de reconnaissance.

Suivez ensuite vos amis et allez vers le deuxième point de reconnaissance. Restez à couvert et neutralisez les soldats planqués derrière les sacs de sable, à droite et à gauche. Surveillez votre flanc droit par lequel les ennemis essayeront de vous attaquer. Prenez ensuite le contrôle de ce point puis faites le plein de munitions avant de continuer votre avancée.

Suivez les unités Alpha et Charlie et nettoyez la route. Pendant que l'unité Alpha avance à gauche, suivez l'unité Charlie pour prendre l'ennemi à revers et l'attaquer pendant qu'il est occupé avec vos alliés. Avancez ensuite vers la position ennemie suivante et éliminez ceux qui la gardent. Restez en compagnie de vos hommes et commencez par éliminer les soldats qui se trouvent à gauche.

Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent à droite. Ordonnez un tir de suppression sur la caserne ennemie qui se trouve au sommet de la colline et courez jusqu'au pied de la statue.

Depuis cette position, neutralisez les ennemis qui protègent le grand bâtiment en commençant par les mitrailleuses.

Après le nettoyage de la zone et de la caserne, vous devez défendre cette position des attaques qui arrivent par le nord et par l'est. Placez-vous alors derrière la mitrailleuse qui se trouve dans le bâtiment et abattez les ennemis qui arrivent avant qu'ils ne s'approchent de votre position.

Quittez la mitrailleuse pour neutraliser le reste des soldats qui ne sont pas dans le champ de la mitrailleuse.

Après l'arrivée des renforts en munitions et en armes, descendez la pente et prenez le Javelin. Montez ensuite dans le Humvee et suivez Alpha et Charlie. Arrêtez-vous à la vue de l'hélicoptère et utilisez le Javelin pour abattre ce dernier.

Montez au sommet de la colline pour débusquer les snipers qui se trouvent dans la zone puis revenez au Humvee et allez à la base où se trouve le missile SAM en suivant la route de gauche. Avancez avec votre véhicule et entrez dans la base pour vous mettre à couvert des tirs du blindé derrière l'une des grandes structures. Nettoyez la base et récupérez le lance-roquettes qui se trouve devant le bâtiment. Utilisez-le pour exploser le blindé puis le missile.

Vous devez maintenant tenir la position et nettoyer tout l'observatoire. Commencez par neutraliser les ennemis qui arrivent par la zone du missile et ceux par la droite. Méfiez-vous des ennemis dans cette zone ; la plupart d'entre eux font partie des forces spéciales, donc ils sont robustes et précis. Restez donc toujours à couvert et essayez de les neutraliser avant qu'ils ne vous atteignent.

Allez ensuite à droite où se trouve Charlie et explosez le blindé ennemi qui se trouve au loin et qui empêche votre avancée. Allez ensuite à droite et montez la pente vers l'enceinte ennemie pour la nettoyer. Faites attention à ceux qui se trouvent dans le bâtiment et butez-les depuis les fenêtres sans entrer pour ne pas tomber dans une embuscade. Suivez la route et nettoyez toutes les zones de l'observatoire avant de vous regrouper dans le point d'extraction.

Le début de la fin

Avancez vers le point stratégique indiqué et commencez à neutraliser les ennemis qui se trouvent à distance.

Avancez ensuite vers le village en compagnie des unités Alpha et Charlie en restant à couvert. Neutralisez les lignes de défense au fur et à mesure que vous avanciez. Vérifiez toujours les fenêtres des bâtiments à la recherche de nouveaux ennemis. Ordonnez à vos hommes de nettoyer les bâtiments pendant que vous les couvrez.

Vous devez ensuite localiser les unités antichars ennemies et les éliminer. Ecartez-vous de la route pour laisser les LAV avancer dans le village. Escortez-les jusqu'à ce qu'ils traversent ce village puis laissez ces blindés se positionner en face de la ville suivante et partez vers cette dernière.

Placez-vous près du premier bâtiment et attendez l'appui des hélicoptères. Vous avez droit ensuite à un tir de mortier. Demandez donc un tir sur les positions ennemies pour pouvoir avancer.

Avancez par le flanc gauche et nettoyez les bâtiments qui sont en haut de la colline. Prenez place derrière ces bâtiments pour affronter les nombreux ennemis qui se trouvent dans le grand bâtiment situé au centre de la ville. Plusieurs ennemis se trouvent sur le toit tandis qu'un autre groupe protège le bâtiment en restant derrière les sacs de sable devant l'entrée.

Vous devez maintenant éliminer les unités anti-aériennes qui se trouvent dans l'usine. Avancez vers l'usine par la ruelle, en face de la statue. Attendez l'arrivée des unités des forces spéciales par la ruelle d'en face et repliez-vous derrière le mur. Abattez ces unités sans vous exposer puis avancez à gauche de l'usine et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans l'étage, à gauche.

Eliminez ensuite les soldats qui gardent la zone de droite et vérifiez le toit pour éviter d'être touché par un sniper ennemi. Restez ensuite à l'extérieur de l'usine pour obliger les soldats à sortir vers vous et abattez-les.

Une fois l'usine nettoyée, entrez et placez un de vos hommes derrière la mitrailleuse. Gardez cette position jusqu'à l'arrivée de vos amis.

Montez ensuite à l'étage et planquez-vous derrière le mur. La première vague ennemie est facilement gérable. Un hélicoptère ennemi rapplique par la suite et les choses se corsent. Montez au toit et prenez le lance-roquettes en chemin. Abattez l'hélicoptère ennemi avant qu'il ne s'approche de votre position.

Les ennemis ne finissent pas d'arriver et la tache devient difficile quand les unités Alpha et Charlie se replient. Appelez vos hommes pour qu'ils restent à vos cotés pour repousser les tentatives de l'ennemi de rejoindre votre position, sur le toit. Si vous êtes débordé, repliez-vous avec Charlie et restez derrière la clôture de l'usine.

Repoussez les ennemis et tenez tant bien que mal votre position jusqu'à l'ordre de repli.

Repliez-vous ensuite jusqu'à l'hôtel de ville et montez à l'étage. Prenez place derrière une fenêtre pour repousser l'avancée massive de l'ennemi. Attendez ensuite l'arrivée de vos LAV pour qu'ils mettent un terme à l'avancée ennemie.

Escortez-les ensuite à travers la ville et allez en direction de l'usine. Restez derrière le mur de la clôture et neutralisez les ennemis qui l'occupent. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de la mitrailleuse qui fait face au bâtiment situé à l'ouest. Neutralisez tous les ennemis qui se trouvent sur le toit et ceux qui essayent d'avancer vers vous.

Allez ensuite au nord et planquez-vous derrière le mur pour avoir le complexe ennemi dans votre champ de tir. Eliminez les soldats qui arrivent par le coté gauche et droit du complexe sans trop vous approcher de ce dernier pour ne pas vous exposer et vous retrouver entre deux feux.

Avancez ensuite vers la raffinerie et placez-vous dans le bâtiment qui se trouve à sa droite. Neutralisez les défenses ennemies et attaquez la raffinerie par le flanc droit. Une fois la zone nettoyée, vous recevez des ravitaillements en munitions et en armes et vous devez protéger la ville de l'attaque imminente et massive de l'ennemi. Prenez un lance-roquettes et montez dans le balcon pour rester derrière les sacs de sable.

Vous pouvez aussi vous placer dans l'un des deux autres bâtiments situés à droite. Quand l'armée de l'APL débarque, commencez à neutraliser les soldats jusqu'à l'arrivée des blindés. Utilisez alors votre lance-roquettes pour les détruire avant qu'ils ne provoquent d'importants dégâts à vos unités. Soignez vos amis fréquemment et laissez-les près de vous dans cet affrontement final.

Maintenez cette tactique en alternant les attaques contre les blindés et les soldats. Suivez toujours les indications de vos amis pour apprendre en temps réel la nature et le positionnement de vos ennemis. Tenez votre position jusqu'à les obliger à battre en retraite.

Regroupez-vous ensuite avec vos amis pour quitter victorieusement cet endroit. Félicitations ! Vous avez repoussé les forces de l'APL loin de vos positions et vous pouvez retourner à la base pour fêter cet exploit.

Outland

© Ubisoft / Housemarque 2011

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO

OutRun Online Arcade

© Sega / Sumo Digital 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Technologique

Atteins l'arrivée en transmission automatique

Boîte de vitesses

Atteins l'arrivée en transmission manuelle

Grand Prix

Franchis toutes les arrivées (A - E)

Voyageur fréquent

Participe à 50 parties à un joueur

660 chevaux

Roule à plus de 300 km/h pendant 10 secondes

Chef de la meute

Arrive premier à tous les carrefours dans une partie multijoueur

Légende

Arrive à la première place dans 5 parties multijoueur d'affilée

Argent

Club de riches

Marque plus de 1 million de points en mode OutRun

Passing Breeze

Termine le mode Contre la montre en moins de 4'30""00

Virée dangereuse

Marque plus de 2,5 millions de points dans 15 parcours continus en mode OutRun

Roi du Gumball

Termine 15 parcours continus en mode Contre la montre en moins de 14'30"00

Or

Cardiogramme

Obtiens un score général AAA en mode Coup de cœur

Overlord II

© Codemasters / Triumph Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Antagoniste

Tuez un Overlord adverse vingt fois au cours de parties avec classement.

Homme d'armes

Forgez une arme.

Equarisseur

Tuez cinquante créatures au corps-à-corps.

Libérateur des Bleus

Trouvez les Larbins bleus.

Beauté bleutée

Forgez l'armure et le heaume élémentaux.

Occupant

Gagnez sur une carte Dominateur.

Rédempteur des Verts

Trouvez les Larbins verts.

Grand magicien

Tuez cinquante créatures en surchargeant votre sort de Présence maléfique.

Gardien des enfers

Forgez l'armure et le heaume infernaux.

Semeur de chaos

Semez le chaos pendant le prélude.

Capitaine des Larbins

Sauvez tout votre équipage des toiles d'araignée.

Rassembleur de Larbins

Récoltez 250 globes de vitalité.

Récolteur de Larbins

Récoltez dix globes de vitalité.

Amasseur de Larbins

Récoltez 1000 globes de vitalité.

Pillard

Gagnez sur dix cartes Butin de pirates.

Sauveur des Rouges

Trouvez les Larbins rouges.

Sauveur de Kelda

Sauvez Kelda à Nordberg.

Tueur de phoques

Tuez 100 bébés phoques.

Ravageur

Détruisez une ville.

Brigand

Gagnez sur une carte Butin de pirates.

Conquérant

Gagnez sur dix cartes Dominateur.

Esclavagiste

Asservissez une ville.

Tyran de Nordberg

Imposez votre tyrannie sur Nordberg par la domination ou la destruction.

Amoureux des armes

Forgez trois armes.

Argent

Collectionneur de Larbins

Récoltez 5000 globes de vitalité.

Apocalypse vivante

Détruisez Nordberg et Clairéternel.

Harpagon

Accumulez 50 000 pièces d'or.

Le Destructeur

Obtenez un niveau de tyrannie par la destruction de 100%.

Le Dominateur

Obtenez un niveau de tyrannie par la domination de 100%.

Nouvel ordre mondial

Asservissez Nordberg et Clairéternel.

Secrets

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

Trophée secret

Jouer au jeu pour débloquer ce trophée caché.

PAIN

© Sony / Idol Minds 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Buzz

Totalisez 3 millions de points en mode After Party.

Ed the Cow

Soufflez 12 fois la vache dans le niveau Downtown avec la Grab-bomb Box.

Ice Tea

Endurez 50 tirs du "junk".

The Dude

Jouez 12 fois au bowling en multijoueur.

The Hoff (maillot de bain)

Attrapez la fille en bikini 69 fois avec The Hoff.

The Hoff (smoking)

Totalisez 6 900 069 de points avec The Hoff.

AFTERMATH

Aftermath est une version remixée de PAINdemonium. Vous devez faire plus de 1 500 000 points en un seul tir pour la débloquer.

MODES CACHÉS

Mode "Fun with Explosives" (Freestyle)

Obtenir l'or dans le mode "Fun with Explosives" (Painful)

Mode "Fun with Explosives" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Fun with Explosives" (Normal)

Mode "Fun with Explosives" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Fun with Explosives" (Hard)

Mode "Mime Toss" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Mime Toss" (Normal)

Mode "Mime Toss" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Mime Toss" (Hard)

Mode "Spank the Monkey" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Spank the Monkey" (Normal)

Mode "Spank the Monkey" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Spank the Monkey" (Hard)

Mode "Clown Toss" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Clown Toss" (Normal)

Mode "Hot N Cold" (Hard)

Obtenir l'or dans le mode "Hot N Cold" (Normal)

Mode "Clown Toss" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Clown Toss" (Hard)

Mode "Hot N Cold" (Painful)

Obtenir l'or dans le mode "Clown Toss" (Hard)

Mode "Clown Toss" (Platinum Club)

Obtenir la médaille de platine dans le mode "Clown Toss" (tous les modes de difficulté)

Mode "Hot N Cold" (Platinum Club)

Obtenir la médaille de platine dans le mode "Hot N Cold" (tous les modes de difficulté)

BLOCK PARTY

Block Party est une version spéciale de Downtown où la fronde se trouve à l'autre bout de la ville. Pour la débloquer, vous devez viser la vieille dame de manière à l'entraîner avec vous percuter le métro.

DÉMOLITION

Bombardez la fille en bikini 5 fois avec une caisse explosive en mode Block Party. A chaque fois que vous réussissez, vous pouvez appuyer sur R1 et Select pour recommencer plus rapidement.

AFTER PARTY

Démolissez les 8 lots suivants dans le studio de cinéma : "The Colosseum", "The Alien Invasion", "Beaverzilla", "Warzone", "Tetanus", "Car Chase", "The Castle", "The Wild West".

URANUS INVASION

Faire exploser l'alien dix fois avec une boîte explosive.

BONUS (MOVIE STUDIO)

Hard

Remporter la médaille d'or en "Normal Fun With Explosives" ou en "Normal Createtastic".

Painful

Remporter la médaille d'or en "Hard Fun With Explosives" ou en "Hard Createtastic".

Platinum Club

Remporter la médaille d'or dans tous les niveaux de difficulté des modes "Fun With Explosives" et "Createtastic".

TROPHÉES

Bronze

Dude Abides

Utilise "Le Dude" pour faire 30 Strikes au bowling

D-Town Destruction

Fais un score de 2 000 000 dans PAINdémonium et Retombées

Pain in the Park

Fais un score de 2 000 000 dans Foire foraine et quand le rideau est tiré

Combo Mambo

Obtiens un multiplicateur x15 dans PAINdemonium, Retombées, Fête de quartier et Démolition

A dada sur le clown

Fais un tour de manège avec le clown

Glouton

Marque 30 "Mange ça" dans "A toi de jouer"

Constipé

100ième Strike

Douleur et crinière

Participe à 100 parties de Trauma ou de Horse

Attention Spam

Obtenez tous les types de blessure en un combo dans PAINdemonium, Retombées, Fête de quartier et Démolition

Une Grenade, Une !

Fais-toi exploser 200 fois en Centre-ville avec les Explosifs c'est rigolo (solo ou multijoueur), avec un personnage féminin

Argent

Rodéo de clown

Sers-toi d'Ed pour faire exploser 500 tonneaux en Lancer de clown

Les boules de Dick difficile

Envoie toutes les Boules de Dick dans la Benne de la Fête du quartier sans réinitialiser la scène

Yo

Gagne le trophée Dans le Mille avec Scurv Dogg ou Hung Lo

Club 2 Millions

Gagne "Douleur dans le parc" et "Destruction du centre"

Ninja pwn

Touche les Ninjas en peluche dans le mode Foire Forraine

Or

Roi du PAIN

Gagne tous les trophées du Centre-ville, plus Yo et Une Grenade, Une !

Accro aux Accrocs

Gagne 100 000 000 de points en Centre-ville

Papo & Yo

© Sony Computer Entertainment / Minority 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Note : Cette solution a été réalisée sur PS3.

Premiers pas dans la ville

Bienvenue dans Papo & Yo, un jeu d'aventure axé sur la réflexion. Cette solution complète vous guidera à travers l'intégralité des épreuves qui vous seront proposées et vous indiquera la marche à suivre pour empocher 100% des trophées. Commençons donc sans plus attendre, puisqu'un premier trophée est disponible dès l'écran titre ! En effet, vous remarquez qu'en bougeant le curseur de haut en bas, vous faites apparaître de petits grenouilles blanches. Répétez rapidement la manipulation pour en appeler vingt-et-unes au total, puis pressez la touche X pour valider et les écraser sans merci, comme le montre la vidéo ci-dessous. Si le compte est bon, vous débloquez le trophée bronze : Massacre de grenouilles blanches.

Lorsque vous commencez votre première partie, vous pouvez lire une citation de Vander Caballero qui parle de son père. Le créateur du jeu implique son histoire directement dans sa création, puisque vous incarnez un jeune enfant, Quico, dont le paternel devient très violent à cause de sa dépendance à l'alcool. Heureusement, l'imagination permet de s'évader, et c'est ainsi que vous débarquez dans une ville d'Amérique du Sud un peu particulière. Au fil de l'aventure, vous risquez de croiser des petits pantins attachés au sol à un piquet de bois. N'y prêtez pas garde, il s'agit d'une quête uniquement réalisable lors de votre seconde partie, la quête des chapeaux. (Voilà pourquoi Quico portera différents chapeaux sur les images illustrant ce guide.)

La prise en main est très simple : vous pouvez courir et sauter. Gambadez à travers les ruelles pour apercevoir une jeune fille qui disparaît mystérieusement dans un mur... Vous comprenez rapidement que tous les éléments blancs qui se démarquent du décor permettent de le modifier pour pouvoir progresser. Commencez-donc par tirer le levier sur la droite pour faire apparaître des escaliers. Montez ensuite à l'échelle et poursuivez votre chemin sur les toits. Vous ne tardez pas à croiser un carton au sol marqué d'un point d'interrogation. Il s'agit d'indices. Attention, si vous souhaitez débloquer le trophée qui nécessite l'utilisation d'aucun indice, vous ne devez en aucun cas interagir avec ces cartons. Restez-en donc bien éloigné afin de ne pas les utiliser par mégarde ou erreur. Allez plutôt presser les engrenages qui se trouvent sur le mur plus loin : il fait apparaître de nouvelles plateformes de l'autre côté de la cour !

Retournez alors à cet endroit et poursuivez votre chemin sur les toits. Vous devez ensuite tirer un nouveau levier pour faire disparaître un mur. Continuez sur les toits jusqu'à arriver dans un grand terrain d'herbe. Montez sur la gauche pour faire s'écrouler une maison et pouvoir emprunter le petit tunnel dans la montagne. Ce chemin vous mène là où la jeune fille vous narguait. Appuyez alors sur les engrenages pour faire apparaître une ficelle en contrebas. Allez la tirer pour dévoiler progressivement un escalier ! Poursuivez alors votre chemin jusqu'à vous trouver devant un grand précipice...

Le pont de toits

Pour traverser, il faut utiliser... Des toits de maisons ! L'astuce est simple : chaque bloc que vous voyez au sol correspond en fait à une baraque que vous pouvez déplacer. A vous donc de les disposer en ligne le long du marquage au sol pour pouvoir créer une passerelle de briques. S'il est facile de traverser avec cinq maisons, vous gagnerez le trophée argent : L'architecte si vous n'en utilisez que trois ! Pour cela, posez-les en diagonale comme le montre la vidéo ci-dessous. Une fois le ravin traversez, poursuivez et actionnez la clef plantée dans le sol pour remonter à la surface de la ville.

Quand les maisons marchent

Vous devez maintenant passer le grand portail noir que vous apercevez au fond à gauche. Pour cela, il faut se dépêcher en marchant sur le toit des maisons, mais... Il n'y en a pas assez ! Heureusement que les maisons ont des jambes. Actionnez la manivelle des trois maisons sur place pour les faire se mouvoir. Vous accédez alors à des engrenages qui font apparaître des escaliers en face. Ils mènent à une nouvelle maisonnette. Réactivez toutes les autres pour former un pont entier qu'il faut se dépêcher de parcourir afin de pouvoir traverser la grille.

La jeune fille vous attend en haut d'un petit immeuble. Commencez par tirer la façade devant vous et passez derrière pour actionnez des engrenages. Des escaliers apparaissent. Repoussez la façade pour pouvoir les emprunter, puis utilisez encore une fois le bloc au sol pour déplacer un toit.
Allez d'abord sur la droite pour actionner la grue placée à gauche. Vous pouvez désormais y accéder, toujours en déplaçant le toit, et monter à l'échelle pour rejoindre la fillette. Vous assistez ainsi à une scène plutôt sombre : vous êtes dans le noir et devez suivre le fil blanc au sol...

Rencontre avec Lula

Au terme de la cinématique, vous faites la connaissance d'un petit robot volant nommé Lula. Il s'agit d'un jouet qui sert de meilleur ami à Quico. Suivez-le et apprenez grâce à ses conseils à planer en l'air en laissant le bouton de saut appuyé. Vous débloquez ainsi le trophée bronze Puissance de Lula. Son deuxième pouvoir consiste à voler pour aller actionner au loin des interrupteurs. Soyez attentifs, un petit filet blanc vous indiquera quand Lula peut y aller. Ouvrez donc les grilles qui vous bloquent le passage de cette manière, puis répétez la manoeuvre sur les deux cercles blanc devant vous. Ils vous permettent de vous déplacer comme sur des monte-charges sur le mur de gauche. Vous arrivez ensuite un toit et actionnez la clef pour vous rendre compte qu'il s'agit d'un insecte géant ! Heureusement, il ne vous veut aucun mal et se contente de vous transporter à bon port.
Maintenant que Lula vous accompagne, vous pouvez débloquer le trophée bronze : Jouer au loup. Pour cela, il suffit de la lancer en avant (touche O) et de fuir quand elle cherche à se raccrocher à votre dos. Ce n'est pas difficile, vous courez à la même vitesse qu'elle vole. Après une course de vingt secondes, le trophée est à vous comme le montre la vidéo ci-dessous.

Balade dans les égouts

Utilisez Lula pour faire s'ouvrir le cylindre des égouts. Actionnez une nouvelle fois l'interrupteur et dépêchez-vous d'y monter pour pouvoir y être enfermé et continuer votre chemin. Vous ne tardez pas à retomber au sol où vous devez actionner des engrenages. Un passage est débloqué de l'autre côté des canalisations ! Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver dans une nouvelle cour. Là, l'interrupteur fait se lever une nouvelle entrée d'égouts. Vous devez préalablement vous y glisser pour grimper en hauteur et pouvoir continuer la balade. Vous apercevez alors l'ombre d'un gros monstre peu rassurant... En sortant du tube noir, vous l'observez rentrer dans sa maison. N'y allez pas, mais contournez par la droite en descendant en contrebas.

A la recherche du gros monstre

Encore une fois, il faut utiliser trois cubes blancs pour créer un pont. Portez donc les caisses sur les emplacements carrés marqués au sol. Sauf que l'une d'entre elle est coincée en hauteur dans un coin de la place... Pour l'atteindre, utilisez donc une caisse blanche déjà accessible et allez la chercher. Lorsque vous posez la caisse au sol, la fillette vous en pique une et se met à courir pour vous taquiner ! Employons les grands moyens : poursuivez-la de manière à ce qu'elle aille se mettre dans la petite zone encadrée au sol, contre un mur. Ceci fait, utilisez la première caisse comme pont pour accéder à la plateforme surélevée à droite où vous pouvez faire baisser des grilles. Si la demoiselle s'y retrouve emprisonnée, elle abandonne et vous rend votre précieux objet. Vous pouvez désormais passer !

Une fois à l'intérieur, descendez tout en bas du chemin en spirale pour trouver le gros monstre endormi. Impossible de le réveiller... Grimpez alors sur son ventre et dirigez la caméra vers la petite fenêtre. Il est temps de sauter et de rebondir comme sur un trampoline pour sortir à l'extérieur ! Ceci fait, tirez la grande ficelle au maximum pour ouvrir la double-porte de la grande maison du monstre.

Mangez cinq fruits par jour !

Le seul moyen d'attirer l'attention de Monstre, puisque c'est son nom en français (Papo en version originale), c'est de titiller son appétit avec les nombreux fruits que vous trouverez désormais. Portez-en un et allez lui présenter pour le faire se lever. Il vous suit désormais comme un brave toutou ! Plus loin, vous apercevez un carré blanc tracé au sol... En marchant dessus, un dessin de Papo apparaît. Il s'agit d'un type spécial d'interrupteurs qui ne s'activent que lorsque Papo se trouve dessus. Attirez donc la bête : un pont de bois se déplie. Dépêchez-vous de le parcourir le fruit dans les bras pour que Papo vous suive avant qu'il ne se referme ! Ceci fait, donner le fruit à manger à Monstre puis montez sur la gauche pour lui envoyer ceux que vous dénichez. Actionnez ensuite les engrenages pour en faire tomber d'autres... Une fois qu'il aura tout englouti, le sommeil le gagnera et il ira s'allonger non loin de là.

Grimpez sur son ventre pour passer de l'autre côté du mur. Là, vous trouvez un palmier mis en évidence par un fil blanc... Montez sur son tronc pour faire tomber de son extrémité plusieurs fruits. Actionnez ensuite les engrenages pour voir tourner la maison et amener Papo ici. Vous devez une nouvelle fois l'attirer sur le carré blanc afin de faire descendre un mur. Attirez-le ensuite dans ce monte-charge et dépêchez-vous de grimper l'échelle puis d'actionner le levier sur la droite pour faire monter Monstre à l'étage supérieur. Pour finir, attirez-le au centre du cercle qui l'enfermera malencontreusement entre des barreaux blancs.

Pour le libérer, suivez le fil qui sort du cercle. Il mène à une paire-de-ciseaux blanche qu'il vous faut activer. Malheureusement, elle est inaccessible... Utilisez donc Lula pour activez les différents interrupteurs qui avancent et font monter les différentes parcelles d'habitations. Une fois le fil coupé, Papo est libéré et retourne joyeusement manger des fruits. Allez le rejoindre et descendez en contrebas pour activer la clef dans le mur... Elle libère des grenouilles qui s'enfuient. Or... Les grenouilles sont une addiction pour Papo. Lorsqu'il en voit, plus rien d'autre ne l'intéresse. C'est donc naturellement qu'il se dirige vers la zone suivante.

Première grosse colère

Vous arrivez dans une grande place qui sera le théâtre des évènements à suivre. Les grenouilles sont parties se cacher dans une bouche d'égout. Papo s'y est donc accroché pour baver devant ces batraciens juteux. Montez sur la droite et activez les engrenages pour tourner la bouche d'égout. Déçu, Monstre va s'allonger pour roupiller un peu plus loin. Sautez alors sur son ventre pour accéder à de nouveaux engrenages qui dévoilent tout une nouvelle partie du décor ! Rendez-vous y pour actionner des engrenages qui décrochent une maison en hauteur. Elle vous sert de plateforme, car vous devez maintenant monter à l'échelle pour passer sur le ponton en bois. Ces nouveaux engrenages vous ouvrent l'entrée des égouts. A vous d'y descendre pour tuer chacune des grenouilles. Oui, car le seul moyen d'éliminer la menace qu'elles représentent est de... Les envoyer s'écraser contre le mur. Splatch. En en envoyant une dans le centre de la cible blanche au mur, vous débloquez le trophée bronze : Amphibien visé, comme le montre la vidéo ci-dessous. Une fois les grenouilles exterminées, utilisez un fruit pour attirer Papo le nouveau carré blanc qui est apparu. Il dévoile une nouvelle partie du paysage. Allez donc enclencher les engrenages tout à gauche pour incliner vers le haut la bouche d'égout. Papo doit en effet s'y pencher, puisqu'un nouveau carré blanc n'y demande qu'à être activé. Pour cela, descendez de l'autre côté et jetez une grenouille dans l'entrée des égouts. Papo est alors attiré, marche sur le carré, ce qui dévoile des escaliers sur la grande fresque peinte. Pour y accédez, retournez sur la première parcelle de décor dévoilée, planez avec Lula vers la seconde, et montez actionner les engrenages. Ceux-ci font sortir de nouvelles grenouilles. Et là, c'est le drame.

En effet, dès que Papo mange une grenouille, il rentre dans une rage folle. Cette addiction dangereuse est en réalité une métaphore de l'alcool dont est accroc le père de Quico. Quoiqu'il en soit, le gros rhinocéros fonce sur vous et vous attaque pour vous projeter en l'air. Pas de panique, vous ne subissez aucun dégât et ne pouvez pas mourir. Fuyez donc, Papo vous suit. Vous apercevez quatre carrés qui sont apparus au sol devant des escaliers : l'astuce est d'emprunter ces escaliers pour que Papo se retrouve bloqué sur les carrés. Ceux-ci dévoilent alors des clefs qui eux-mêmes font apparaître cinq cubes blanc à chaque fois, qu'il vous faut dépêcher de récupérer simplement en les touchant pour former un escalier. Répétez la manoeuvre trois fois pour chacun des trois carrés, puis empruntez l'escalier qui monte pour trouver à son sommet un fruit violet : un fruit pourri. Vous retombez en bas et Papo mange le fruit... Qui a pour effet immédiat de calmer sa rage et de l'assommer. Vous débloquez le trophée bronze : Le calme après la tempête. En pénétrant dans le cercle autour de Papo, vous découvrez une nouvelle fois la scène de la voiture dans la nuit. Apparemment, votre père fut coupable d'un crime ce soir-là...

Empiler les maisons

A votre réveil, la fillette vous apprend l'existence d'un chaman qui pourrait aider Papo à se contrôler. C'est donc

désormais votre quête que de le trouver, ou plutôt de suivre celle qui vous sert de guide. Pénétrez dans la zone suivante sans vous soucier de Monstre qui vous y suivra automatiquement. Il retourne s'endormir... Sautez alors sur son ventre pour accéder aux engrenages juste au-dessous. Ils ont pour effet de le descendre en contrebas. Attirez-le ensuite avec un fruit sur le carré au loin qui fait apparaître un escalier. En activant la clef sur la petite maison, celle-ci s'envole et va se poser sur la palette au centre de la zone. Le but ici est d'activer ainsi toutes les maisons pour former une pile qui servira plus tard de pont. Allez ensuite tirer la ficelle qui pend pour activer une autre maison.

Une fois trois maisons sur la palette, vous pouvez aller l'incliner vers l'avant grâce à un levier pour accéder à d'autres maisons, notamment celle en face à droite. Allez ensuite à gauche, puis passez dans l'autre cour pour faire baisser le mur de bois au moyen d'engrenages. C'est maintenant à vous d'explorer à droite et à gauche pour actionnez l'intégralité des maisonnettes : en montant dans la partie blanche sur le mur de gauche, en inclinant la pile de maison pour accéder à celle tout en haut à droite... Une fois l'empilement complet, vous pouvez former un pont pour accéder à la zone où vous attend la jeune fille. Une fois arrivé, tirez le levier pour faire monter Papo qui va marcher sur le carré blanc et ouvrir l'accès à l'aire suivante.

Les trois clefs du sous-sol

Sautez sans plus attendre dans le sous-sol blanc sur votre gauche grâce aux ouvertures dans le sol. Là, c'est un jeu bien connu qui vous attend : trois clefs dans le mur, une qui brille. Les trois s'élèvent et tournent, pour finalement rejoindre le mur... A vous de ne pas quitter celle qui brillait des yeux pour aller l'activer ! Si vous vous trompez, Papo viendra vous récupérer et vous pourrez recommencer sans souci. Trouvez de la sorte la bonne clef dans trois étapes successives pour accéder à des engrenages qui élèvent une plateforme à la surface de la terre. Remontez. Malheureusement, ce n'est pas assez haut...

Cependant, vous apercevez dans les airs une clef qui vous fait de l'oeil ! Pour y accéder, élevez la plateforme de gauche en la décollant du sol grâce au levier à son côté. Elle vous sert de pont et vous permet de voler jusqu'à la clef. En l'actionnant ensuite dans le sol, vous élevez la plateforme suffisamment pour pouvoir pénétrer avec Papo dans la grande boule blanche...

A l'intérieur de la grande boule blanche

Dès votre entrée, la parcelle de maisons qui mène à la sortie se sépare en trois partie qui descendent et tournent autour de la plateforme centrale. N'ayez crainte si vous tombez dans le vide, ce n'est pas grave, vous reviendrez automatiquement sur la terre ferme. Sautez sur la première et remontez-la en activant les engrenages. Vous pouvez désormais la faire tourner au moyen d'un levier. Attention, en approchant le tuyau, vous libérez des grenouilles : Papo en mange une et s'énerve de nouveau. Aucun souci, laissez-le rager, continuez vos affaires tranquillement à l'abri de sa colère. Faites tourner la parcelle jusqu'à ce que l'escalier de gauche vous donne accès à des plateformes suspendues en l'air, notamment des cubes blancs. Montez-y et suivez le chemin en l'air pour accéder tout en haut à une clef que vous devez décrocher. Elle part rejoindre un autre bloc qui tourne en bas.

Sautez alors sur la deuxième parcelle en contrebas et faites-la également monter grâce aux engrenages. Alignez la première avec la seconde parcelle de manière à ce que les escaliers vous mènent à la clef que vous êtes allé chercher en hauteur. Cette clef fait apparaître un levier qui vous permet de bouger cette deuxième parcelle. Vous pouvez d'ores et déjà aligner les deux premières parcelles avec la corde de lumière blanche qui part du centre de la salle et qui va vers la sortie.

Tombez maintenant sur la troisième et dernière parcelle en contrebas pour la faire monter et l'aligner également avec les deux autres sur le fil de lumière blanche. La voie est ouverte ! Lula se précipite sur l'interrupteur qui libère de nouvelles grenouilles... Papo est enragé. Il fonce sur Lula et... Le casse. Ou plutôt, le tue, comme l'explique très clairement la petite fille qui apparaît alors.

Le terrain de football

A partir de maintenant, vous vous retrouvez de nouveau seul et ne pouvez plus utiliser les pouvoirs de Lula. Vous atterrissez au tout début du jeu. Refaites donc les mêmes manipulations pour progresser : l'escalier sur la droite, les engrenages tout à gauche, le pont de poteaux tout à droite... La jeune fille vous apprend ensuite qu'il y a un espoir pour sauver Lula. Il faut l'emmener au temple ! Suivez alors la fillette jusqu'à ce qu'elle soit inaccessible. Empruntez alors le

petit chemin sur la droite pour arriver sur un très grand terrain de foot. Vous pensez bien que le marquage au sol servira à résoudre une énigme... Et vous avez raison !

Commencez par dévoiler la zone de gauche. S'y trouve un palmier que vous devez monter pour faire tomber des fruits qui occuperont Papo par la suite. Dévoilez ensuite la zone du milieu qui fait apparaître des grenouilles qui ne présagent rien de bon. Allez ensuite dévoiler la zone de droite d'où sort Papo, et qui permet surtout de compléter la tuyauterie tout à droite qui ne demande aussi qu'à manger une grenouille ! A vous donc de réussir à porter une grenouille jusqu'à cette ouverture du tuyau sans que Papo ne réussisse à vous attaquer dans sa fureur. Pour cela, vous pouvez utiliser le fruit pourri qui se trouve tout à gauche du terrain, en haut d'un petit escalier. Une fois le tuyau rassasié, vous pouvez fermer la zone du milieu pour interrompre l'apparition des grenouilles. Fermez aussi celle de droite sur laquelle apparaît un carré blanc. A vous d'y attirer un Papo enfin calmé pour ouvrir la porte vers la zone suivante.

Passage secret dans le mur

Pour commencer cette petite énigme, attirez Monstre sur le carré portant son dessin afin de libérer le passage à un petit escalier sur la gauche. Vous y trouvez une grenouille, et un fruit pourri des fois que celle-ci vous échappe. Normalement, vous ne devriez pas en avoir besoin. Prenez la grenouille et allez la donner au tuyau directement à gauche de l'endroit par lequel vous êtes entré. Une porte blanche s'ouvre alors... C'est un passage secret qui mène de l'autre côté du terrain d'herbe. Reprenez une grenouille au même endroit que tout à l'heure et empruntez cette porte de lumière pour atterrir donc à l'opposé de la zone où il faut nourrir un nouveau tuyau. En effet, il était impensable de traverser l'étendue d'herbe avec la grenouille dans les bras, Papo vous l'aurait mangée. Le deuxième tuyau rassasié, le passage s'ouvre et vous pouvez poursuivre l'aventure.

Allongé sur un chariot-mille-pattes

Monstre court s'allonger en contrebas sur des planches de bois. Laissez-le roupiller et suivez la fille qui vous appelle à travers les ruelles. Elle vous parle d'un mille-pattes qui serait susceptible de transporter Papo... Sur le chemin, vous croisez des grenouilles. Eliminez-les impérativement en les splatchant contre des murs si vous ne voulez pas qu'elles pourrissent complètement vos prochaines minutes de jeu. Retournez donc voir Papo et examinez le demi-cadran lumineux qui est apparu en haut des marches. Il s'agit des directions que peut prendre le mille-pattes sur lequel est allongé le rhinocéros. Allez tout droit et poussez-le par derrière jusqu'à ne plus pouvoir avancer.

Sautez donc sur son ventre pour accéder aux engrenages en hauteur qui débloquent le passage. Poussez-le encore jusqu'à atteindre un angle dans le tracé du mille-pattes. Il vous faut alors retourner sur le demi-cadran pour ajuster la direction et reprendre la marche. Vous arrivez à un nouveau mur : même manipulation, il faut sauter sur son ventre pour atteindre des engrenages. Continuez la manipulation avec le cadran, le ventre, les engrenages, jusqu'à atteindre le point d'arrivée. Quand le chariot est loin, la bonne direction du cadran vous est annoncée par un bruit et la tête en tourbillon de l'insecte grossit très haut dans le ciel. A l'arrivée, sautez derrière les murs et utilisez les derniers engrenages pour faire pivoter Papo vers votre côté.

Des auvents qui gambadent

Dans cette nouvelle zone, vous devez atteindre la sortie en sautant sur les toits rouges au centre. Malheureusement, sans Lula, vous ne pouvez plus planer. Il vous faut donc préalablement déplacer trois auvents qui se trouvent sur le côté de gauche, simplement en activant la clef qu'ils portent. Mais attention, chaque auvent qui se déplace libère au même endroit une grenouille... Dépêchez-vous alors de l'attraper et de l'écraser contre un mur pour que Monstre ne puisse pas l'engloutir.
(Vous pouvez bouger pendant la cinématique où l'auvent se déplace.) Si Monstre en mange une, sa fureur fait peur aux auvents qui retournent à leur place initiale. Dans ce cas, vous devez le calmer avant de recommencer grâce au fruit pourri qui se trouve derrière une des grilles noires, dans une petite cour à l'arrière de la zone (là où vous êtes initialement arrivé). Une fois les trois auvents en place, grimpez sur les toits grâce à l'escalier et sautez pour atteindre la zone du temple.

Les trois pièges de l'autel

Commencez par rejoindre votre amie au centre du temple, sur l'autel, où elle y dépose la dépouille de Lula. Elle vous apprend qu'il faut piéger la colère de Papo pour la ramener à la vie... Par le biais de trois pièges. Après avoir adopté un

nouveau look très... squelettique, vous redescendez au même moment où le monstre arrive. La zone est donc composée de trois pièges, deux sur les deux côtés, un tout au fond. Il suffit d'y attirer Papo puis de décrocher sur lui une bouche dépliable grâce à une paire-de-ciseaux que vous trouverez non loin sur un mur. Il faut commencer par le piège du fond, attirez-y Papo avec un fruit.

L'objectif est d'attirer Papo dans le chemin du grand mur que vous pouvez déplacer avec un levier, à l'extérieur des tranchées. Pour cela, lancez d'en haut un fruit au pied du mur et attendez qu'il vienne le manger. C'est le moment pour faire bouger le mur pour le piéger dans une zone basse. Vous pouvez alors aller détacher la parcelle de terre encordée grâce à la paire de ciseaux non loin. Une fois le premier piège réussi, une première flamme de colère rejoint l'autel de Lula et Papo rentre en état de rage.

Pour les deux autres pièges, la démarche à suivre est la même : poursuivi par un Papo en feu, vous devez marcher sur la dalle noire pour que les murs avancent, puis sur la dalle noire suivante, puis sur la suivante, jusqu'à tomber en contrebas et emprunter l'escalier pour remonter. Vous pouvez alors couper le fil avec la paire-de-ciseaux pour lui extraire une nouvelle flamme de colère. Répétez donc l'action à droite et à gauche de l'autel pour réussir à ressusciter votre chère Lula ! Elle va vous permettre d'activer une stèle que vous avez croisée alors que vous n'étiez pas en sa possession, et qui mène directement au chaman. Vous obtenez le trophée bronze : Comme neuf.

Empiler les gros cylindres

A vous les joies de planer de nouveau ! Vous allez d'ailleurs pouvoir vous en donner à coeur joie puisque c'est maintenant une séance de plateformes qui vous attend pour retourner dans la zone aux auvents rouges. Une fois arrivé à bon port, vous remarquez que plusieurs cylindres (des conteneurs à eau, sûrement) portent des clefs. A vous de tous les actionner pour faire une nouvelle pile comme précédemment avec les maisons. Il y en a de part et d'autres de la zone, essentiellement en hauteur. Certains sont à dévoiler en utilisant Lula pour activer un interrupteur au loin, d'autres ne sont accessibles qu'en sautant de plateformes en plateformes. Attention car au sol, Papo est toujours énervé et ne vous veut pas vraiment que du bien.

Une fois tous les cylindres empilés au loin, vous pouvez abaisser le pont qu'ils forment grâce au levier présent sur le premier toit rouge. Montez dessus et allez à son extrémité. Vous avez droit à une nouvelle phase de plateformes surélevées au bas desquelles Papo vous course toujours. Après avoir fait le chemin du mille-pattes à l'envers, vous montez sur un chemin de lumière vers l'épreuve suivante.

Tracé à la craie périlleux

Vous êtes de nouveau à l'endroit où les tuyaux mangeaient des grenouilles. Cette fois, votre amie va vous aider à passer à travers la roche au fond de la zone, mais il lui faut pour cela tracer à la craie la ligne blanche au sol qui a été effacée. Malheureusement, Papo est toujours énervé au sol, et il serait dangereux pour elle de s'y aventurer dans ces conditions. A vous donc de sauter sur la parcelle détachée et d'activer la clef qui va momentanément enfermer Papo, le temps pour la fille de tracer le trait. Répétez l'opération une nouvelle fois avec la nouvelle clef, puis une dernière fois. La troisième clef n'est pas évidente à attraper puisque les plateformes qui y mènent disparaissent avec intermittence. Une fois le trait de craie tracé, allez l'activer de l'autre côté du terrain pour enfin ouvrir la voie. Vous assistez là à une bien triste scène... Votre amie se fait attraper puis dévorer par Monstre.

Brume et retournements

Vous arrivez enfin devant la fameuse stèle à ouvrir. Laissez Lula s'en charger puis pénétrez en son intérieur. Vous débarquez dans une ville totalement embrumée... Avancez tout droit, tournez à droite puis allez voir la statue de Papo. Libérez-le en tirant le levier, puis continuez sur la gauche pour apercevoir un grand carton renversé et ouvert... Il faut y attirer Monstre avec un fruit pour l'y enfermer. Une fois chose faite, ressortez et laissez-le à l'intérieur.

Suivez alors le fil blanc apparu au sol pour trouver à son extrémité un levier qui... Plie complètement tout une partie de la ville ! (Exactement comme dans Inception, oui.) Papo sort alors du carton et va dans une sorte de jardin suspendu dans le vide. A vous de le rejoindre en remontant contre cette ville verticale grâce à des échelles, des plateformes et des interrupteurs à actionner grâce à Lula.

Vous embarquez alors dans une sorte de téléphérique qui nécessite tout de même le sacrifice de Lula devant rester en

arrière pour le faire fonctionner. Vous vous retrouvez donc seul avec Papo... Ou plutôt avec votre père, puisque c'est bien cette apparence humaine qu'il prend durant la traversée longue et calme. Vous arrivez finalement devant la montagne du chaman... Enfin !

Les quatre vérités

Laissez Papo assis dans sa nacelle et montez les marches qui vous mènent jusqu'à une grande tour. Grimpez les escaliers, ou plutôt, faites du sur-place puisque c'est elle qui s'enfonce dans le sol au fil de votre avancée. Le chaman, ou plutôt la flamme qui vous annonce qu'il n'y a pas de chaman, vous demande de découvrir les souvenirs que vous avez oubliés pour affronter la vérité. Allez donc tourner chacune des quatre statues de manière à ce qu'elles brillent en blanc une fois la réalité dévoilée. On apprend donc que Lula n'est qu'un jouet qui tient compagnie à Quico, que son père est bel et bien alcoolique, qu'il le bat, et enfin qu'il est responsable de violence avec la fille qui est... Une amie de Quico ? Sa soeur ? Quoiqu'il en soit, ces quatre vérités vous ouvrent le chemin vers le dénouement final, car vous savez maintenant quoi faire : il faut abandonner Papo, il n'y a pas d'autre solution.

Dénouement

Vous arrivez sur une sorte de parcelle de ville flottant dans les airs. Papo s'y trouve, mais il vous est impossible de le rejoindre, car vous ne pouvez avancer que sur le pont de bois sur la droite. Pour faire descendre le rhinocéros et le retrouver, il va vous falloir le tirer vers le bas. Premièrement, pressez les engrenages pour faire tomber des bouteilles d'alcool et les envoyer dans le tuyau à Papo. Là-bas, elles ressortent sous la forme de grenouilles, mais l'effet désiré est le même : il s'enrage. Répétez l'action trois fois pour l'assommer de colère. Un levier vous permet alors de le pousser jusqu'à la zone en contrebas.

Cette fois, il faut jeter des petits enfants en bois à Papo pour qu'il les dévore. Au fur et à mesure que vous en envoyez, une passerelle de bois se construit. Vous pouvez alors en poser un à son extrémité gauche pour lui permettre de fuir sur le ponton de bois. Papo va le suivre et tomber. Il ne vous reste plus qu'à descendre en bas pour aller le rejoindre.

Ici, Papo est allongé sur le mille-pattes de votre amie. Poussez le chariot jusque... Dans le vide. Papo tombe. Et disparaît dans les profondeurs obscures. A Quico d'emprunter le pont de bois qui se forme alors pour finalement retourner dans le cagibi où il se cachait au début du jeu. Il est temps de sortir du rêve et d'affronter la réalité pour devenir un homme ! Félicitations, vous avez terminé Papo & Yo. Vous obtenez le trophée or : Conclusion. Si vous n'avez utilisé aucun carton indice tout au long du jeu, vous obtenez le trophée bronze : Indices superflus.

Les chapeaux cachés

Au cours de votre première partie, vous avez certainement remarqué ces petites poupées attachées au sol à un piquet. Au terme du générique de fin, une petite scène vous indique que ces poupées sont désormais coiffées d'un chapeau. Il y en a vingt-cinq en tout, vous pouvez aller les chercher dans une seconde partie. Les vidéos suivantes vous montrent l'emplacement exact de chacun des vingt-cinq chapeaux dans l'ordre chronologique du jeu. Une fois tous les chapeaux récupérés, vous obtenez le trophée or : Chapelier fou.

Chapeaux 1 à 5

Chapeaux 6 à 10

Chapeaux 11 à 15

Chapeaux 16 à 20

Chapeaux 21 à 25

PayDay 2

© 505 Games / Overkill 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

XP ET ARGENT FACILE

Prérequis :

-avoir la scie circulaire
-avoir des tourelles (facultatif)

Déroulement :

Lorsque le joueur est sur Crime.net il lui suffit de chercher le braquage nommé "4 magasin", de préférence celui qui est le plus difficile (plus il y a d'étoiles jaune, plus l'astuce est fructueuse). Une fois la mission lancée, il suffit au(x) joueur(s) de repérer le distributeur automatique, une fois devant il s'équipe de son masque et utilise la scie pour récupérer l'argent à l'intérieur, sachant que chaque distributeur contient environ 20 000 $ et que la mission ne nécessite que 15 000 $ pour pouvoir être validé, il suffira alors au joueur d'attendre le fourgon et de clore la mission à son arrivée.

Le "Bonus":

Les tourelles pourront être utiles pour la survie des joueurs qui attendent le fourgon (pas plus de 2 minutes), mais en difficulté très élevée, cela peut ce révéler très utile.

Conclusion :

Les joueurs ne mettront pas plus de 5 min à effectuer cette astuce, et elle peut rapporter (selon le niveau de difficulté) énormément d'xp et d'argent permettant au joueur de progresser.

Payday : The Heist

© Sony Online Entertainment / Overkill 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Diplomate

Réalisez un échange d'otages.

Yeux de lynx

Indiquez un ennemi spécial grâce à la commande "crier".

Cheney ?

Détruisez un Bulldozer avec un fusil à pompe.

Intimidant

Arrangez-vous pour qu'un agent du SWAT lourd se rende.

Laissé pour mort

Terminez un vol en détention alors que tous vos équipiers sont vivants. (4 coéquipiers).

Tout repose sur toi

Terminez un vol après avoir été le seul survivant. (4 coéquipiers).

Sang pour sang

Échangez tous les bouchers dans ABATTOIR.

Évite-moi ça !

Terminez un vol en difficulté normale ou plus, ayant tué un Bulldozer et sans qu'un Bulldozer ne vous inflige des dégâts. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Un pont trop loin !

Terminez PONT VERT en difficulté difficile ou OVERKILL. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Mais... comment ?

Faites descendre la voiture blindée sans tirer dessus dans ABATTOIR. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Lèche-vitrine

Faites exploser un agent de maintien de l'ordre en posant du C4 dans FIRST WORLD BANK en difficulté difficile ou plus. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Désobéissance civile

Flinguez 100 agents de maintien de l'ordre dans le même vol.

Quoi... il y en a plus que deux ?

Trouvez dix liasses d'argent dans PIÈCE DE SÛRETÉ.

Obscurité

Sur PONT VERT, détruisez toutes les lampes de l'échafaudage principal. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Tu peux toujours courir...

Dans PIÈCE DE SÛRETÉ, prenez la clé à Chavez dans les 45 secondes suivant le début de la mission. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Shinobi

Contournez les 3 consoles sans déclencher l'alarme et terminez VOL DE DIAMANTS en difficulté difficile ou OVERKILL. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

J'ai plus peur, chef !

Gagnez un niveau dans l'arbre Assaut pendant un assaut.

PAN ! Dans le mille.

Gagnez un niveau dans l'arbre Tireur d'élite alors que votre dernière victime est un tireur d'élite.

ARGENT

Imposition des mains

Gagnez un niveau dans l'arbre Soutien alors que vous ranimez un équipier.

C'est les bleus, non ?

Volez tous les saphirs dans VOL DE DIAMANTS en difficulté difficile ou OVERKILL. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Chercheur d'or

Terminez ABATTOIR en 15 minutes en difficulté normale ou plus et en prenant tout l'or. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Restez groupés

Terminez ÇA CHAUFFE DANS LA RUE en difficulté normale ou plus sans que quiconque ne meure. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Expéditif

Dans PIÈCE DE SÛRETÉ, flinguez tous les malfrats armés dans l'immeuble et aux alentours pendant les 60 premières secondes après que vous et votre équipe ayez dégainé.

Pas de photos

Détruisez toutes les caméras dans FIRST WORLD BANK dans les premières 10 secondes après avoir sorti vos armes. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Lave brûlante

Ne laissez aucun agent de maintien de l'ordre atteindre le graffiti du centre du toit dans PIÈCE DE SÛRETÉ depuis l'objectif SÉCURISER LE TOIT jusqu'à l'objectif FUITE. en difficulté normale ou plus. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Crime fédéral

Flinguez 25 agents du FBI d'affilée.

Une balle, un mort. Répète après moi...

Tuez 30 ennemis avec 30 balles en utilisant le fusil M308.

Expert en explosifs

Dans VOL DE DIAMANTS, éliminez l'ensemble des douze patrouilles de gardes en n'utilisant que des Mines antipersonnel. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Ho ! T'es prêt ou pas ?

Dans VOL DE DIAMANTS, arrangez-vous que Bain revienne vous chercher au moins 7 fois. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

OR

Easy street

Terminez ÇA CHAUFFE DANS LA RUE en difficulté OVERKILL sans que le niveau de précision de votre groupe ne tombe sous les 60%. Pour terminer ce défi, votre équipe devra avoir joué à ce casse depuis le début.

J'ai appuyé sur le bouton et j'ai survécu !

Dans VOL DE DIAMANTS, obtenez le gros diamant et filez en difficulté OVERKILL et en restant vivants, vous et vos équipiers. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Troupeau de débutants

Terminez n'importe quel coup en difficulté OVERKILL avec trois autres joueurs utilisant tous l'avantage Lubrifiant de Débutant. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

Sans perdre la face

Terminez tous les vols en difficulté OVERKILL sans avoir à échanger quiconque depuis la détention. Pour terminer ce défi, vous devrez avoir joué à ce vol depuis le début.

PAYDAY

Obtenez un milliard de dollars au total. Un. Milliard. De dollars.

PLATINE

Overkill

Tout faire

OBTENIR LE TROPHÉE EASY STREET FACILEMENT

Pour réussir ce trophée, vous devez terminer le scénario Ca chauffe dans la rue en difficulté Overkill sans que la précision de l'équipe tombe en dessous de 60%. Etant donné le nombre ahurissant d'ennemis dans ce casse, il est très difficile de se concentrer pour avoir une bonne précision. Cependant, si vous jouez très bien en équipe vous pouvez essayer de « répartir la précision » : deux co-équipiers utilisent un fusil pompe ou un M308 pour tuer une personne en un coup (et donc avoir 100% de précision) puis ne tirent plus du tout de la partie. De leurs côtés, les deux autres doivent se contenter d'une précision supérieure à 20% pour une moyenne de groupe de 60.
Les deux premiers joueurs, qui ne doivent plus tirer, peuvent effectuer les objectifs ou servir de bouclier tout en prenant soin d'éviter de se faire taser (le joueur tire tout seul quand il est tasé).

Peggle

© PopCap Games 2010

+ D'INFOS FORUM

DOUBLE FEVER

Pour faire une double Fever, prenez le personnage Renfield et faites en sorte de toucher le dernier taquet orange et un taquet vert durant le même tir. Lorsque la boule tombera dans un des paniers de score (10.000, 50.000 ou 100.000), elle réapparaîtra en haut de l'écran et vous pourrez marquer encore plus de points.

DÉCLENCHER UNE ULTRA EXTREME FEVER

Pour déclencher une Ultra Extreme Fever, touchez tous les taquets. Tous les paniers de score seront alors des paniers à 100.000 points.

TRICKSHOT AU NIVEAU 11-5

Au niveau 11-5, il est possible de faire un trickshot assez ardu, mais qui peut rapporter très gros. Avant de l'exécuter, entraînez-vous quelques fois.

Tout d'abord, prenez Warren et arrangez-vous pour avoir un triple score avant d'exécuter le trickshot. Ensuite, tirez de façon à faire rebondir la boule sur le mur à gauche puis sur le panier vers la droite. Le mieux pour ça c'est de se débarrasser de toute la partie à gauche du "brin d'ADN". Si la boule rentre à l'intérieur de ce brin, attendez qu'elle remonte vers le haut. Au passage, vous toucherez une très grosse partie des taquets et marquerez entre 2 millions et 3 millions de points en 1 seul tir.

Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two

© Hothead Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE INSANE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Tenue "Cardboard Tube Samurai"

Ouvrir les 4 coffres spéciaux en mode Insane.

Tenue jungle "Murder Safari"

Battre le Dr. Wolfington dnas l'asile Cloying Odor.

Tenue mime "Silent One"

Obtenu automatiquement si vous continuez à partir d'une sauvegarde de l'épisode 1.

Persona 4 : Arena

© Atlus / Arc System Works 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SCÉNARIOS SUPPLÉMENTAIRES

Scénarios de Teddie & Kanji

Terminer le mode Story une fois.

Scénarios de Naoto, Mitsuru, Akihiko & Aigis

Terminer le mode Story 2 fois.

Scénario de Labrys

Terminer le mode Story 3 fois.

Scénario d'Elizabeth

Obtenir la vraie fin du mode Story puis avec un personnage de Persona 3.

VOIX BONUS

Pour entendre certains personnages annoncer les rounds des combats, terminez le mode Arcade avec les personnages indiqués ici :

Voix de Chie

Terminer le mode Arcade avec Chie.

Voix de Mitsuru

Terminer le mode Arcade avec Mitsuru.

Voix de Naoto

Terminer le mode Arcade avec Naoto.

Voix de Rise

Terminer le mode Arcade avec Shadow Lab.

Voix de Teddie

Terminer le mode Arcade avec Teddie.

VRAIE FIN

Terminer le scénario de Labrys.

Phinéas et Ferb : Voyage dans la Deuxième Dimension

© Disney Interactive 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKIN DE "PERRY THE PLATTYBORG!"

Allez dans la section des codes du menu Bonus et faites : . Vous débloquerez une nouvelle apparence pour l'Agent P.

Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde

© Disney Interactive / Eurocom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Sur l'écran des menus, maintenez L2 et R2, puis faites , , , , L1 et R1.

BLOQUER TOUTES LES ATTAQUES

Sur l'écran du menu, faites la manipulation suivante : , , , , , .

PixelJunk Eden

© Sony / Q-Games 2008

+ D'INFOS FORUM

MUSIQUES PERSONNALISÉES

Trouver les 50 spectras du jeu vous permettra de recommencer l'aventure en écoutant les morceaux présents sur votre disque dur.

TROPHÉES

15 cristaux (Bronze)

Obtenir 15 cristaux en un seul saut.

500 rôdeurs de pollen tués (Bronze)

Tuer 500 rôdeurs de pollen.

Aucune perte de pollen (Bronze)

Ouvrir toutes les graines d'un jardin sans manquer un seul pollen.

Combo de 15 (Bronze)

Combo Rôdeur de pollen x 15.

Combo de 10 (Bronze)

Combo Rôdeur de pollen x 10.

Grimp 10 minutes (Bronze)

Obtenir tous les Spectra d'un jardin en 10 minutes.

Le 100 000 ème (Bronze)

Obtenir 100 000 pollen dans un jardin.

Ping Pong 3-play (Bronze)

En mode 3P, faire un saut de trapéziste entre deux grimps tournoyants.

Tous les jardins complétés (Bronze)

Obtenir un Spectra dans chaque jardin.

Toutes les graines 01 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 01.

Toutes les graines 02 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 02.

Toutes les graines 03 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 03.

Toutes les graines 04 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 04.

Toutes les graines 05 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 05.

Toutes les graines 06 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 06.

Toutes les graines 07 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 07.

Toutes les graines 08 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 08.

Toutes les graines 09 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 09.

Toutes les graines 10 (Bronze)

Ouvrir toutes les graines dans le jardin 10.

Tous les Spectra trouvés (Argent)

Obtenir tous les Spectra de tous les jardins.

PixelJunk Monsters

© Sony / Q-Games 2008

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Course	Terminer le Spécial I (Facile)
Mines télécommandées	Terminer le Spécial II (Normal)
Tour électrique	Terminer le Spécial III (Difficile)

ARME ET CAPACITÉ BONUS

Mines (5 gemmes)	Terminer le jeu en Moyen.
Courir	Terminer le jeu en Facile.

TROPHÉES

Bronze

Collecteur de tours

Construire toutes sortes de tours et terminer le niveau désigné

On ne passe pas

Terminer le niveau désigné sans passer le pont

Drapeau vert

Terminer le niveau désigné sans améliorer une seule tour

Palais délicat

Terminer le niveau désigné sans utiliser de tour feu

Collecteur de gemmes

Terminer le niveau désigné avec 25 gemmes ou plus

L'avare

Terminer le niveau désigné avec au moins 10000 pièces

Mine le Boss

Terminer le niveau désigné en utilisant uniquement des mines sur le boss

Encore : Le Retour de l'avare (DLC)

Terminer le niveau désigné avec au moins 12000 pièces

Encore : Puits aux souhaits (DLC)

Faire tomber 100 pièces dans l'eau, et terminer le niveau désigné

Encore : Zéro carat (DLC)

Terminer le niveau désigné sans utiliser de gemmes

Les Trophées Bronze cachés

Expert en construction

Construire 10 tours en moins de 30 secondes au début d'un niveau

Argent

Arc-en-ciel 4 arbres

Parfait pour le niveau désigné

Médiéval

Terminer le niveau désigné en utilisant flèches et canons uniquement

Encore : Drapeau noir (DLC)

Sans en vendre une seule, terminer le niveau désigné avec des tours noires uniquement

Or

Équipe arc-en-ciel

Parfait pour le niveau désigné

PixelJunk Monsters Encore

© Sony / Q-Games 2008

+ D'INFOS FORUM

L'ÎLE TUM TUM

Obtenir un arc-en-ciel sur chaque niveau.

TROPHÉES

BRONZE

Encore : Le Retour de l'avare

Terminer le niveau désigné avec au moins 12000 pièces.

Encore : Puits aux souhaits

Faire tomber 100 pièces dans l'eau, et terminer le niveau désigné.

Encore : Zéro carat

Terminer le niveau désigné sans utiliser de gemmes.

Encore : Coup de chance

Trouver une large réserve de pièces et de gemmes.

ARGENT

Encore : Drapeau noir

Sans en vendre une seule, terminer le niveau désigné avec des tours noires uniquement.

PixelJunk Racers 2nd Lap

© Sony / Q-Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Belle et Bronzée

Remportez 10 coupes de bronze (ou plus haute) en Tournoi solo.

Argent à foison

Remportez 15 coupes d'argent (ou plus haute) en Tournoi solo.

Or, Gloire et Beauté

Remportez 20 coupes d'or en Tournoi solo.

Permis de conduire

Chasse au combo : doublez 10 voitures sans vous heurter (piste Ovale express).

Prétendant

Kit nitro : doublez 30 voitures sans vous heurter.

Ah ! J'ai compris !

Folie bipolaire : absorbez 25 voitures sans vous heurter !

Intouchable

Kit nitro : remportez l'or sans vous heurter (Piste coupée).

Toujours plus haut

Toujours plus vite : faites ce que vous pouvez pour obtenir un combo d'au moins 120 !

Affamé

Vampire : restez en vie pendant 90 secondes (Piste du désert).

Chasseur de fantôme

Faites la course contre 100 fantômes en mode Course fantôme.

Bête de tournoi

Finissez le mode Tournoi solo.

Limite de vitesse

Dans la zone : remportez la médaille d'or, sans dépasser les 70 !

Roue libre

Chasse au combo : gagnez sans toucher à l'accélérateur après le premier tour (piste Lacs de Redwood).

Lance-flamme

Étoile filante : détruisez 10 voitures avec une seule boule de feu (piste Spirale gelée).

Destruction totale

Flammes fatales : nettoyez jusqu'à la dernière voiture (piste Grande pagaille).

OR

Intouchable +

Pilotes du dimanche : remportez l'or sans vous heurter et sur n'importe quelle piste.

PixelJunk Shooter

© Sony / Q-Games 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Chasseur de Trésor 1

Récupérez tous les trésors de l'Épisode 1.

Collectionneur d'Art

Récupérez tous les survivants spéciaux pour remplir votre galerie.

Remuez Ciel et Terre

Trouvez toutes les zones secrètes du jeu.

Numismate

Récupérez jusqu'à 100 pièces étoile en un tour.

Tireur d'Élite

Atteignez un combo de 16 ou plus.

Nettoyeur de Grotte

Tuez plus de 100 ennemis.

Nettoyeur de Grotte Professionnel

Tuez plus de 500 ennemis.

Nettoyeur de Grotte Ultime

Tuez plus de 1000 ennemis.

Amour Liquide

Tuez plus de 100 ennemis en utilisant des fluides plutôt que des armes.

Ne Me Touche Pas

Terminez un niveau sans toucher un mur.

ARGENT

Chasseur de Trésor 2

Récupérez tous les trésors de l'Épisode 2.

Un Vrai Héros (Épisode 1, 2, 3)

Sauvez tous les survivants normaux.

OR

Chasseur de Trésor 3

Récupérez tous les trésors de l'Épisode 3.

PixelJunk Shooter 2

© Sony / Q-Games 2011

RÉCOMPENSES

Argent supplémentaire pour les parties online

Trouver tous les trésors cachés dans chaque niveau.

Niveau bonus : The Road to Dawn

Trouver tous les trésors cachés dans chaque niveau.

PixelJunk SideScroller

© Sony / Q-Games 2011

+ D'INFOS FORUM

FILTRES GRAPHIQUES

Terminez le jeu en mode Brutal pour pouvoir saisir les codes suivants à l'écran titre afin de modifier les filtres graphiques.

Filtre du mode Normal

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Filtre du mode Hard

Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, L1, R1, ,

Filtre du mode Brutal

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Planet Minigolf

© Zen Studios 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Créateur de trou

Publiez un trou personnalisé que vous avez créé.

Concurrent

Participez à un tournoi hebdomadaire.

Pionnier

Jouez à 10 trous ou parcours personnalisés ayant été joués moins de 10 fois.

Sportif

Gagnez tous les parcours d'échauffement.

Argent

Critique

Notez 100 trous ou parcours personnalisés.

Connaissance secrète

Réussissez un hole-in-one sur un trou personnalisé avec un Par d'au moins 5.

Golfeur pro

Gagnez tous les parcours Pro.

Concepteur

Possédez un trou noté au moins 3 étoiles après avoir été joué 100 fois.

Champion

Gagnez tous les parcours Extrême.

Or

Gourou du golf

Gagnez tous les parcours Délire.

Planète 51

© Sega / Pyro Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue à Planète 51

Termine les didacticiels.

Les dernières nouvelles

Termine le niveau 10 de la quête "Le livreur du Glipforg News".

Maître paysagiste

Termine le niveau 10 de la quête "Jardinier".

Les livraisons à Glipforg

Termine le niveau 10 de la quête "Les livraisons à Glipforg".

Le chasseur de chiens

Termine le niveau 10 de la quête "Trop de chiens dans cette ville".

Voiturier inné

Termine le niveau 10 de la quête "Voiturier".

Chauffeur de taxi de Glipforg

Termine le niveau 10 de la quête "Taxi !".

Nettoyeur du cirque

Termine le niveau 10 de la quête "Le cirque le plus propre du monde".

Cycliste professionnel

Parcours 20 km à bicyclette.

Chauffeur avéré

Parcours 500 km en voiture.

Chauffeur du dimanche

Démolis 30 objets immobiliers en 60 secondes.

Fugitif

Sème la police 3 fois de suite dans la même voiture hors d'une mission.

Jardinier en or

Termine "Le jardin de Neera" sans couper de fleurs, toucher une taupe ou mouiller la tondeuse.

Un extraterrestre !

Atteins et maintiens le niveau d'alerte maximum pendant 3 minutes en dehors d'une mission.

Le livreur le plus cool

Fais des lancers parfaits avec tous les journaux dans la mission "Livreur de journaux".

Combattant prudent

Termine n'importe quelle mission de choc de voitures sans subir de dégâts.

Livreur de journaux expérimenté

Ne perds aucune caisse dans la mission "Un travail sans importance".

Voiturier prudent

Termine la mission "Voiturier" sans heurter des voitures.

Nettoyeur sympathique

Termine la mission "Nettoyage du cirque" sans mettre King Klong en colère.

Chauffeur talentueux

Termine la misison "King Klong" sans endommager la fourgonnette.

Ramasse-pierre rapide

Récupère les pierres dans "Chantons sous les pierres" avant qu'elles n'atteignent la canalisation.

Trop bon pour un défi

Reste 1er pendant plus d'une minute dans une course... et gagne !

Timing parfait

Termine une mission de Chuck à pied sans heurter d'obstacles, ni te blesser dans des pièges.

Argent

Banlieue

Termine les missions du quartier résidentiel.

Ville

Termine les missions "Ville".

Désert

Termine toutes les missions du désert.

Démolisseur de voiture

Termine le niv. 10 des quêtes "Choc de voitures", "Bataille au stade" et "Bataille dans le désert".

Le chauffeur le plus rapide

Termine le niveau 10 dans les quêtes de courses.

Petit curieux

Entre dans tous les bâtiments et les maisons qui sont ouverts dans le jeu.

Voiture volante

Réussis un saut de 50 m.

Chauffeur prudent

Conduis durant 3 minutes sans entrer en collision.

Casseur de panneaux

Saute dans tous les panneaux du jeu.

L'insaisissable

Échappe à tes ennemis 40 fois en te cachant dans les poubelles.

Or

J'ai des antennes !

Réussis toutes les missions du jeu, quêtes incluses.

Collectionneur de voitures

Déverrouille tous les véhicules (mis à part ceux que l'on déverrouille au commissariat).

Collectionneur d'autocollants

Collectionne tous les autocollants que tu obtiens lors des quêtes.

Fan de comics

Obtiens toutes les vignettes de comics éparpillées sur Planète 51.

Platine

Remporte tous les trophées

Remporte tous les trophées.

Plantes contre Zombies

© PopCap Games 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de partie, faites R1 + R2 + L1 + L2 et entrez les codes suivants.

Attention, certains codes ne fonctionnent que lorsque votre arbre de sagesse a atteint un certain niveau.

daisies	Les zombies laissent des pâquerettes en mourant
dance	Danse des zombies
future	Les zombies ont des lunettes futuristes
mustache	Les zombies ont des moustaches
pinata	Pluie de bonbons quand un zombie meurt
sukhbir	Activer l'appel de zombie
trickedout	Une nouvelle tondeuse à gazon apparait

PlayStation All-Stars Battle Royale

© Sony / SuperBot Entertainment 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACOLYTES

Atteindre le rang 8 avec chaque personnage.

COSTUMES ALTERNATIFS

Atteindre le rang 10 avec un personnage pour débloquer un nouveau costume.

PlayStation Home

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM

SALLE UNCHARTED (VERSION US)

Ces codes permettent de déverrouiller les trois portes de la salle Uncharted.

1024 puis 1577 383	Porte du rez-de-chaussée
41675	Porte de gauche à l'étage
24312	Porte de droite à l'étage

BONUS DE LA BORNE D'ARCADE

Accessoires Echochrome

Obtenir 4 000 points au niveau A.

Trophée Echochrome

Obtenir 10 000 points au niveau A.

T-shirt Echochrome

Obtenir 6 000 points au niveau B.

Trophée du penseur Echochrome

Obtenir 10 000 points au niveau B.

Table Echochrome

Obtenir 20 000 points au niveau C.

Calotte Ice Breaker

Terminer le niveau 5.

Chemise Ice Breaker

Terminer le niveau 8.

Sous-vêtements Ice Breaker

Terminer le niveau 13.

Chaussures Ice Breaker

Terminer le niveau 16.

Trophée pingouin Ice Breaker

Terminer le niveau 20.

COSTUME DE COLE (VERSION US)

Téléchargez la démo d'inFamous sur le PSN et terminez-la pour recevoir le costume complet de Cole.

TENUES DU JEU BURN ZOMBIE BURN (VERSION US)

T-shirt D6 (femme)

Echappez-vous du Labyrinthe (mini-jeu) avec un personnage féminin.

T-shirt D6 (homme)

Echappez-vous du Labyrinthe (mini-jeu) avec un personnage masculin.

TRÔNE DE FAT PRINCESS

Terminer le quiz sur Fat Princess pour débloquer cet objet.

ESPACE SINGSTAR

Chemise "Not Bored Yet"

Danser pendant 30 minutes.

Chemise "Novice Dance"

Effectuer n'importe quelle danse.

Chemise "Novice DJ"

Voter pour un clip musical.

Chemise "Rock On"

Effectuer la danse Rock.

Chemise "Welcome"

Entrer dans l'espace Singstar.

FIGURINE DE WHITE KNIGHT CHRONICLES

Si vous avez une sauvegarde du jeu White Knight Chronicles sur votre PS3, vous débloquerez une nouvelle figurine dans le Home.

TENUE DE WHITE KNIGHT CHRONICLES

Obtenez le trophée platine de White Knight Chronicles pour débloquer un nouveau costume dans le Home.

T-SHIRTS MEGA MAN 10

T-Shirt Mega Man

Terminer le jeu avec Megaman.

T-Shirt Proto Man

Terminer le jeu avec Protoman.

RÉCOMPENSES DE SOCOM CONFRONTATION

AK47 doré pour SOCOM Confrontation

Réussir le mini-jeu "Golden AK47 Assembly" en moins de 12 secondes.

Mini-jeu : "Golden AK47 Assembly"

Trouver les 7 morceaux du AK47 doré.

T-Shirt AK47

Réussir le mini-jeu "Gun Stripping" en moins de 30 secondes.

T-Shirt mercenaire

Essayer le mini-jeu "5-Finger Fillet".

T-Shirt SOCOM Confrontation

Essayer le mini-jeu "Gun Stripping".

RÉCOMPENSES DE RESIDENT EVIL 5

Coffre aux trésors

Il faut avoir récupéré tous les trésors dans Resident Evil 5.

Objet de collection Chris Redfield

Il faut s'être inscrit au PS Home.

Objet de collection Sheva Alomar

Il faut avoir fini le jeu en normal.

Objet de collection Jill Valentine

Il faut avoir fini le jeu en Vétéran.

Objet de collection Wesker

Il faut avoir fini le jeu en professionnel.

Populous : A l'Aube de la Création

© Electronic Arts / Bullfrog 2007

OBTENIR UN BRAVE TRÈS RAPIDEMENT

Donnez l'ordre de démanteler une hutte. Dès qu'un fagot de bois est retiré, ordonnez immédiatement la reconstruction de la hutte. A peine le fagot est-il remis en place qu'un brave est créé par la hutte, comme si celle-ci venait d'être construite pour la première fois. Vous économiserez ainsi du temps. Cette astuce ne fonctionne que si vous n'avez pas encore atteint le nombre d'adeptes maximum pour votre nombre de huttes.

ECONOMISER LE BOIS

Il arrive fréquemment que le bois manque durant les missions ou que vos braves doivent le chercher très loin. Au lieu de les laisser trouver ce bois par eux-mêmes et donc vous priver rapidement de cette précieuse ressource, faites-les couper les arbres manuellement. Prenez trois braves et allez couper des arbres, de préférence en dehors de votre camp. Chaque arbre ayant quatre fagots de bois, avec vos trois braves vous ne couperez jamais complètement les arbres. Or, un arbre repousse plus vite quand il n'est pas complètement abattu. Donc en faisant cela, non seulement les arbres repoussent plus vite mais vous gardez aussi une réserve de bois à l'intérieur de votre camp, en cas de coup dur ou pour améliorer plus vite vos huttes.

ARRÊTER FACILEMENT UNE ATTAQUE AÉRIENNE OU MARITIME

Il est extrêmement facile de stopper net une attaque maritime. Lorsque les bateaux ennemis sont très proches de votre camp, lancez simplement un sort essaim mortel ou hypnose sur les ennemis et ils se jetteront tous à l'eau, les tuant sans effort. Ca ne vous coûte presque rien (le sort essaim mortel est l'un des moins « chers » en mana) et vous pouvez facilement tuer une vingtaine d'adeptes ennemis de cette manière. Cette technique fonctionne aussi pour les ballons mais vous en toucherez moins en un sort et il se peut qu'ils sautent simplement sur la terre. Cette astuce ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies.

CONVERTIR DÉFINITIVEMENT LES ENNEMIS AVEC LE SORT HYPNOSE

Le sort hypnose convertit les adeptes ennemis mais cela dure un certain temps (un peu moins d'une minute). Il est toutefois possible de garder définitivement ces adeptes. Lancez un sort hypnose sur un ennemi. Dès que c'est fait, envoyez-le immédiatement dans l'une de vos huttes d'entraînement et faites-en un guerrier, un prêcheur, un pyroguerrier ou un espion. Lorsque son entraînement est terminé, il vous est loyal pour toujours (jusqu'à ce qu'il meurt ou se fasse reconvertir bien sûr). Cette astuce est très utile lorsque vous arrêtez une attaque avec l'hypnose. Plutôt que d'envoyer les adeptes chez les ennemis (ce qui ne sert à rien puisque sur le trajet ils redeviennent loyaux à leur camp d'origine), entraînez-les. Malheureusement, il n'existe aucun moyen pour les retransformer en braves. Utilisez donc cette astuce uniquement si vous désirez agrandir votre armée. Si vous manquez de braves, évitez de le faire.

DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS AVEC PEU DE MANA

D'habitude, lorsque l'on veut détruire des bâtiments ennemis on utilise des sorts tels que le volcan, le tremblement de terre ou encore l'érosion. Tous ces sorts coûtent beaucoup de mana et ne peuvent être utilisés qu'une ou deux fois par attaque. Il existe cependant un moyen simple et efficace pour détruire des bâtiments. Trouvez un ou plusieurs bâtiments construits au pied d'une haute colline. Placez votre chamane devant ces bâtiments et lancez un sort de pont vers le sommet de la colline, de telle sorte que le(s) bâtiment(s) se trouve(nt) sur un côté de votre futur pont. En se déployant, votre pont détruira simplement tous ces bâtiments. Un sort de pont ne coûte pas grand-chose en mana et vous pouvez en avoir quatre chargés en même temps. Abusez de cette astuce, vos attaquez seront plus faciles.

LE DANGER DES BALLONS ET DES BATEAUX

Les unités qui se trouvent dans des ballons ou dans des bateaux sont moins résistantes. Lorsque vous attaquez en vous trouvant dans l'un d'eux, méfiez-vous des bâtiments. Ce n'est pas parce que vous ne voyez pas certaines unités qu'elles n'existent pas. Les pyroguerriers peuvent vous abattre très facilement et les ennemis les mettent souvent à l'intérieur des huttes. Dès lors, évitez de survoler le camp adverse avec vos ballons, vous pourriez perdre vos unités en un clin d'oeil. De même, évitez de vous approcher trop près des côtes avec vos bateaux. Détruisez systématiquement les bâtiments lorsque vous attaquez plutôt que de vous engouffrez en plein milieu du camp ennemi.

BIEN CONSTRUIRE SON CAMP

Bien construire son camp est primordial. Mais cela dépend d'une mission à l'autre. Dans certaines missions (la plupart en fait), commencez par construire un maximum de huttes autour de votre haut lieu de réincarnation. Vous obtenez ainsi rapidement beaucoup de braves qui construisent d'autres huttes, etc. Dans d'autres cas, il faut privilégier une défense solide et il se peut que vous ne construisiez presque pas de hutte avant une dizaine de minutes de jeu. Enfin, et surtout, ne commettez pas l'erreur de construire tous vos bâtiments d'entraînement au même endroit. On pourrait avoir tendance à vouloir regrouper tous ces bâtiments pour entraîner facilement une armée mais gardez à l'esprit qu'un volcan, une érosion ou un déluge de feu bien placé peut détruire tous ces bâtiments en une fois. Dans ce cas, vous ne pouvez plus entraîner de soldats et vous allez alors droit vers une mort certaine. Construisez donc ces bâtiments aux quatre coins de votre camp pour éviter cela.

BIEN GÉRER SA MANA

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois qui sert à construire les bâtiments, les bateaux et les ballons. Et la mana, qui permet de charger les sorts et d'entraîner des soldats. La mana est obtenue principalement grâce aux braves qui se reposent dans les huttes. En plus de générer de la mana, ils créent ainsi de nouveaux braves. Construisez donc un maximum de huttes et mettez-y des braves. D'ailleurs, plus vous construisez de huttes, plus la limite de population sera haute (maximum 200). Si vous manquez de mana, n'hésitez pas à annuler le chargement de tous vos sorts si vous voulez entraîner une armée plus vite. Choisissez aussi bien l'ordre de chargement des sorts. Il n'est pas utile de charger le sort d'invisibilité dès les premières minutes du jeu. Par contre, charger l'hypnose dès le début peut être important si vous savez qu'une attaque ennemie se fera après même pas cinq minutes de jeu... Sachez aussi que vous obtenez gratuitement un sort lorsque vous priez une pyramide de la connaissance. Pour les sorts chers en mana, c'est très intéressant. Enfin, priez le plus possible les totems, obélisques et têtes de pierre. Vous y obtiendrez de nombreux bonus, notamment des sorts chargés complètement sans dépenser de mana.

ENRÔLER LES DERNIERS ADEPTES DE L'ENNEMI

Lorsque vous êtes sur le point d'achever une tribu ennemie, convertissez simplement les adeptes restants avec votre sort d'hypnose et ils seront à vous pour toujours. Néanmoins, pour que l'astuce fonctionne, il faut définitivement abattre l'ennemi avant que les adeptes sous hypnose ne repassent à l'ennemi (il faut voir une sorte d'éclair de la couleur de l'ennemi, avec un genre de tonnerre). Vous pouvez même utiliser cette astuce pour finir l'ennemi : s'il ne reste plus que 2-3 adeptes, lancez simplement le sort hypnose dessus et l'ennemi sera anéanti. Cette astuce n'est utile que s'il reste encore d'autres tribus ennemies. Dans le cas contraire, vous gagnez simplement la partie, comme si vous aviez mené une attaque normale. Pour réussir cette astuce à tous les coups, attendez simplement que les ennemis vous attaquent avec ce qu'il reste. Laissez votre chamane se faire attaquer par les adeptes et lancez le sort d'hypnose dessus. Tuez aussi la chamane ennemie si elle est en vie.

AGRANDIR SON TERRITOIRE

Dans certains mondes, vous n'avez pas beaucoup de place pour construire votre camp et vous occupez rapidement toute la place disponible. Dans certains cas, vous pouvez simplement construire une tour de guet un peu plus loin pour ensuite créer quelques bâtiments supplémentaires autour. C'est notamment le cas des missions 7, 11 et 14. Cependant, il arrive parfois que vous n'ayez pas cette possibilité. Vous vous retrouvez coincé sur une petite île et vous n'avez pas d'autre choix que d'y construire l'intégralité de votre camp (mission 12 par exemple). Il existe toutefois une solution assez simple pour agrandir votre terrain. Placez votre chamane au bord de la mer. Cliquez sur le sort de pont et lancez-le un peu plus loin, sur la plage. Vous verrez qu'une mince bande de terre apparaît entre cet endroit et votre chamane. Répétez l'opération plusieurs fois pour acquérir davantage de terre. Au bout d'un moment, les parcelles de terre qui sortent de l'eau seront beaucoup plus grandes et vous pourrez alors facilement y construire des bâtiments supplémentaires.

DÉTRUIRE UNE MORT AILÉE

Une mort ailée qui arrive dans votre camp est souvent synonyme d'hécatombe. Seuls vos pyroguerriers l'attaqueront mais ils ne sont pas efficaces contre elle ; ils ne font que l'affaiblir. Il n'existe qu'un seul moyen à peu près fiable pour combattre une mort ailée : en invoquer une vous-même. Les deux dragons tourbillonnent alors pendant quelques secondes puis se foncent l'un sur l'autre. Trois issues sont alors possibles : votre mort ailée explose et cela n'a alors servi à rien, les deux sont détruites ou alors seule celle de l'ennemi meurt. C'est un peu un coup de poker mais ça vaut mieux que de rester les bras croisés. Enfin, une mort ailée disparait de toute façon après quelques minutes.

AFFAIBLIR LES ENNEMIS DÈS LE DÉBUT

Si vous êtes fourbes, vous pouvez affaiblir les ennemis assez rapidement. La plupart des missions comportent des pyramides de la connaissance. Priez-les dès le début pour obtenir le même avantage que l'ennemi. Dans le cas des sorts, vous en obtenez un gratuitement. Lancez-le en plein dans le camp ennemi. Dans la majorité des cas, les ennemis construisent aussi leur camp à partir de rien. Un déluge de feu ou des marécages peuvent alors considérablement les ralentir. Il peut aussi être intéressant de construire une hutte des prêcheurs immédiatement, d'en entraîner un ou deux et de le(s) envoyer dans le camp ennemi. Ils en seront encore au stade de la construction des huttes et vous pourrez alors convertir quelques braves au travail.

DISPERSER SON ARMÉE EN UNE FRACTION DE SECONDE

Sélectionnez les adeptes que vous voulez disperser et appuyez simplement sur la touche « D ». Ils se disperseront tous dans une direction différente, en courant plus vite que d'habitude (l'effet est le même lorsqu'un essaim mortel ennemi est lancé sur vos troupes mais ça dure nettement moins longtemps). Cette technique peut sauver votre armée contre des sorts puissants comme le tremblement de terre.

RÉCUPÉRER LA PRIÈRE DES ENNEMIS

Lorsque des adeptes ennemis prient une tête de pierre, laissez-les faire. Préparez le nombre d'adeptes pour mener la prière à son terme puis, lorsque les ennemis ont presque rempli la jauge rouge, tuez-les. Ensuite, envoyez immédiatement vos adeptes prier la tête. Toute la prière effectuée par l'ennemi vous est octroyée et le fait de la finir vous donne alors le sort protégé par la tête. Ceci permet donc d'obtenir les bienfaits des têtes de pierre sans risquer la vie de vos hommes.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques bases avant de commencer...

BUT DU JEU

Le jeu est divisé en vingt-cinq missions successives, chacune se déroulant sur un monde différent. Dans la majorité des cas, le but est de détruire intégralement la(les) tribu(s) ennemie(s). Pour ce faire, vous disposez d'adeptes et d'une chamane. Les adeptes ont chacun leur spécificité tandis que la chamane est unique par tribu et a la capacité de lancer des sorts.

RESSOURCES

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois et la mana. Le bois sert à construire les bâtiments du jeu, ainsi que des bateaux et des ballons. Chaque bâtiment est composé d'un certain nombre de fagots de bois (trois pour les huttes par exemple). Les bateaux sont construits avec quatre fagots de bois et les ballons avec trois. La mana est l'énergie générée par les huttes que vous avez en votre possession, ainsi que par le déplacement des unités. Plus une hutte contient d'adeptes, plus elle vous octroie de la mana. Cette énergie est utilisée pour charger les sorts et entraîner les adeptes.

BATIMENTS

Il existe huit types de bâtiment dans Populous : A l'aube de la création. Ils sont tous construits par les braves. Le nombre de fagots de bois nécessaires pour construire un bâtiment détermine aussi sa solidité.

Hutte : La " simple " hutte permet de générer de la mana et crée de nouveaux braves au cours du temps, en fonction du nombre d'adeptes à l'intérieur et de sa taille. La hutte est le seul bâtiment à recevoir des améliorations (automatiquement). Au premier stade, la hutte peut accueillir trois adeptes et génère une petite quantité de mana. Au second stade, la hutte a une capacité de quatre adeptes et génère une quantité moyenne de mana. Enfin, au troisième stade, une hutte peut avoir jusqu'à cinq adeptes et crée une quantité importante de mana. La construction ainsi que chaque amélioration d'une hutte nécessite trois fagots de bois, donc neuf pour une hutte au troisième stade.

Hutte des guerriers, hutte des prêcheurs, hutte des pyroguerriers, hutte des espions : Ces huttes, comme leur nom

l'indique, permettent de transformer des braves en adeptes spécialisés (guerrier, prêcheur, pyroguerrier ou espion en fonction du bâtiment). Il faut savoir qu'un brave formé dans l'une de ces huttes ne peut être reconverti en brave. Huit fagots de bois sont utilisés pour la construction de ces huttes.

Tour de guet : La tour de guet est un bâtiment quasi indispensable pour constituer une bonne défense. En fonction de l'adepte qui s'y trouve, elle octroie des bonus variables. Si le joueur y place un brave, sa vision est plus grande. Si c'est la chamane, la portée de ses sorts est plus importante. S'il y a un guerrier, un tocsin sonne en cas d'attaque et s'il s'agit d'un prêcheur ou d'un pyroguerrier, la portée de conversion/attaque augmente. Enfin, si c'est un espion qui y a élu domicile, il peut révéler les espions ennemis qui passent à proximité. La tour de guet est le seul bâtiment qui ne doit pas être construit à côté d'un autre bâtiment. Le joueur peut donc construire des extensions de base grâce aux tours de guet. Il faut prévoir cinq fagots de bois pour construire une tour de guet.

Hangar à bateaux : Ce bâtiment permet la construction de bateaux. Il doit obligatoirement se trouver près de la mer pour pouvoir être construit. Il nécessite cinq fagots de bois.

Hangar à ballons : Ce bâtiment permet la construction de ballons. Prévoyez onze fagots de bois pour le bâtir.

Poste de garde : Ce n'est pas vraiment un bâtiment. Vous pouvez en faire autant que vous voulez. Un poste de garde permet de faire patrouiller des adeptes autour. Il ne nécessite aucun fagot de bois ni temps de construction.

LES ADEPTES

Il existe cinq types d'adeptes. Vous pouvez tous les convertir en un autre type d'adepte en les envoyant dans le bâtiment adéquat, pour peu que vous n'essayez pas de les transformer en ce qu'ils sont déjà (envoyer un prêcheur dans une hutte de prêcheurs ne sert à rien).

Brave

Le brave est le ciment de votre tribu. C'est lui qui construit les bâtiments et coupe du bois. Vous commencez chaque mission avec au moins quatre braves. Ils sont générés automatiquement par les huttes et vous pouvez convertir des sauvages avec le sort conversion. Ils se transforment alors en braves dévoués à votre cause. Il est aussi possible de convertir les braves ennemis avec des prêcheurs. Ce sont les seuls moyens d'obtenir de nouveaux braves. Un brave transformé en un autre type d'adepte ne redeviendra jamais un brave. Et comme ils ont une très faible capacité offensive, protégez-les à tout prix.

Guerrier

Le guerrier est le soldat de base de la tribu. Il n'a pas d'autre fonction que d'attaquer les ennemis au corps-à-corps. Nettement plus résistant et plus fort que le brave, il est tout de même vulnérable face aux chamanes, prêcheurs et pyroguerriers ennemis.

Prêcheur

Le prêcheur est redoutable. Il convertit tout ennemi qui passe à proximité, en leur chantant des louanges sur leur camp. Le temps de conversion est variable. Il n'a aucun effet sur les chamanes et les prêcheurs ennemis et peut être abattu facilement par les pyroguerriers puisque leur portée de tir est supérieure à la portée du prêcheur.

Pyroguerrier

Le pyroguerrier est une unité qui attaque à distance, grâce à des boules de feu. Ils sont meurtriers lorsqu'ils sont nombreux. Il est un peu moins résistant que le guerrier.

Espion

L'espion n'est pas un combattant. Son objectif principal est de semer la confusion chez l'ennemi. Il peut mettre le feu à ses bâtiments ainsi qu'aux arbres, le privant ainsi de ses ressources. Un bâtiment brûlé par un espion met toujours plus

de temps à être réparé. L'espion peut se déguiser en revêtant les couleurs de l'ennemi. Mais il peut aussi être facilement découvert et tué.

LA CHAMANE

La chamane est la chef de la tribu. Chaque camp en a une. C'est elle qui lance les sorts. Bien diriger la chamane est souvent décisif et aide grandement à réussir une mission. A elle seule, elle vaut plus que n'importe quelle armée. Dans la plupart des missions, la chamane se réincarne automatiquement après sa mort, dans le haut lieu de réincarnation.

LES SORTS

Seize sorts accompagnent le joueur dans Populous : A l'aube de la création. De temps en temps, un sort spécial est aussi caché dans certains mondes. Au début, seule l'explosion est disponible, et au fur et à mesure que les missions passent, de plus en plus de sorts sont utilisables. Certains peuvent être offerts en quantité limitée en priant des têtes de pierre ou des obélisques ou peuvent être acquis définitivement grâce à une pyramide de la connaissance. Pour chaque sort débloqué, il faut le charger avec de la mana. Lorsque la mana a complètement chargé un sort (la barre bleue est remplie), une occurrence de ce sort est disponible. Presque chaque sort peut être lancé plusieurs fois avant qu'il soit totalement indisponible. Par exemple, l'explosion peut être chargée quatre fois de suite et la chamane peut alors l'utiliser autant de fois. Plus un sort est puissant et plus il nécessite de mana pour se charger. Il dispose aussi de moins de charge. Le volcan, par exemple, ne peut être lancé qu'une fois. Il doit ensuite être rechargé complètement, tandis que l'explosion peut être lancée maximum quatre fois d'affilée sans nécessiter de mana. Il faut noter que la chamane est immunisée à presque tous les sorts qu'elle lance. Ils peuvent donc être lancés directement sur elle pour se débarrasser d'ennemis gênants. Cependant, les sorts tornade, marécages, tremblement de terre et érosion peuvent tout de même lui être fatals. La chamane est bien sûr sensible aux sorts lancés par les chamanes ennemies.

Sorts de base

Explosion : C'est le sort de base, disponible dès le premier monde. Il déclenche une explosion sur la zone visée. Les unités qui s'y trouvent (à l'exception de la chamane qui l'a lancé) reçoivent des dégâts légers et sont projetés en l'air. Son très faible coût en mana en fait un sort très utile. A utiliser de préférence pour jeter des ennemis à la mer. (Sort offensif et défensif, quatre charges maximum)

Conversion : La conversion permet de convertir des sauvages à votre cause, en les transformant en braves. Tous les sauvages se trouvant dans la zone sont convertis. (Sort de développement, quatre charges)

Essaim mortel : L'essaim mortel déclenche une peur extrême chez les ennemis, disperse les armées et rend les adeptes ennemis incontrôlables pendant un certain temps. Il leur inflige aussi une petite quantité de dégâts. Ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies. (Défensif, quatre charges)

Invisibilité : Ce pouvoir rend simplement invisible vos adeptes. Six adeptes maximum deviennent invisibles par sort lancé. Ne fonctionne pas sur la chamane. (Offensif, quatre charges)

Bouclier magique : Le bouclier accroit la résistance des adeptes et les immunise contre certains sorts (explosion, foudre, tornade, déluge de feu). Tout comme l'invisibilité, chaque sort lancé ne protège que six adeptes. Ne fonctionne pas non plus sur la chamane (Défensif, quatre charges)

Pont : Ce sort crée simplement un pont depuis la position de la chamane jusqu'à la zone visée. En plus de créer un lien entre des terres séparées par un bras de mer, il permet d'agrandir son territoire, accéder à des montagnes et même détruire des bâtiments, s'il est bien utilisé. (Développement, quatre charges)

Foudre : La foudre est plus puissante que l'explosion mais a, à peu de choses près, le même but : tuer les adeptes ennemis (en un coup) et détruire les bâtiments ennemis.
A chaque fois qu'un bâtiment est touché par la foudre, il perd un fagot de bois (Offensif et défensif, quatre charges)

Hypnose : L'hypnose convertit pendant un certain temps les adeptes ennemis. Ils se battent alors à vos côtés. Lorsque l'effet du sort se dissipe, les adeptes convertis retournent dans leur camp d'origine. (Offensif et défensif, trois charges)

Tornade : La tornade détruit les bâtiments (fagot par fagot, complètement si elle reste suffisamment longtemps sur le même bâtiment) sur lesquels elle passe et entraîne dans les airs les adeptes. Ce sort peut se retourner contre son lanceur en détruisant ses bâtiments et en tuant ses propres adeptes. (Offensif, trois charges)

Marécages : Les marécages tuent tout ce qui passe dedans, adeptes et chamanes, ennemis ou amis. Les marécages restent à l'endroit où ils ont été lancé jusqu'à ce que dix unités au total y meurent. (Défensif, trois charges)

Aplanissement : Ce sort égalise le terrain autour de l'endroit où il a été déployé, sur base de la hauteur de ce point. Si des bâtiments dans la zone subissent une dénivellation trop importante, ils explosent. (Développement, trois charges)

Tremblement de terre : Le tremblement de terre est souvent meurtrier. La terre se met à trembler et tous les bâtiments dans la zone de lancement perdent un fagot de bois. De plus, après quelques secondes, une zone de lave apparaît, brûlant les bâtiments et tuant toute unité qui s'y trouve. Enfin, une bande de terre proche se trouve soudainement inondée, noyant bâtiments et unités. (Offensif, deux charges)

Erosion : L'érosion accélère le vieillissement du terrain, ce qui a pour effet d'aplanir les montagnes et noyer les rivages. Tout ce qui s'y trouve est détruit ou noyé. (Offensif, deux charges)

Déluge de feu : Une pluie de feu s'abat sur la zone ciblée. Tous les bâtiments et les unités (à l'exception de la chamane qui a lancé le sort) dans les environs prennent feu. Les unités meurent tandis que les bâtiments subissent de gros dégâts (destruction totale des huttes). (Offensif, deux charges)

Mort ailée : La mort ailée est un dragon extrêmement résistant et fort. Il se dirige automatiquement vers les ennemis les plus proches et dévore une à une les unités ennemies. (Offensif, une charge)

Volcan : Le volcan est le sort de destruction le plus puissant. Une montagne se crée à l'endroit où le sort a été lancé, détruisant tous les bâtiments de la zone. S'ensuite une explosion de lave qui s'étend très loin, brûlant tout ce qui s'y trouve. (Offensif, une charge)

Sorts spéciaux

Rage sanguinaire : La rage sanguinaire se trouve dans le niveau du même nom (monde 16). Ce sort augmente nettement la vitesse de déplacement et d'attaque, la résistance et la force des adeptes sur lesquels il est utilisé. Son effet est limité dans le temps. (Offensif)

Apocalypse : Ce sort crée une immense arène là où la chamane l'a lancé. Les adeptes de toutes les tribus y sont téléportés et s'affrontent lors d'une grande bataille. La dernière tribu qui a des adeptes en vie gagne la partie. Ce pouvoir se trouve dans les mondes 17 et 18.

Téléportation : Il téléporte simplement la chamane à l'endroit visé. C'est le seul sort qui a une portée illimitée (à l'exception des sorts du niveau 25). Il est disponible dans le dix-neuvième monde.

PRIERES

Dans la majorité des mondes, il est possible de prier certains monuments, pour en obtenir les bienfaits. Il existe plusieurs types de monument et chacun a ses caractéristiques. Ils nécessitent tout de même un nombre plus ou moins important de prieurs, pour obtenir plus ou moins rapidement leurs avantages.

Pyramide de la connaissance : La pyramide de la connaissance contient le savoir de l'ennemi. Il peut s'agir de sort ou de bâtiment. Seule la chamane peut la prier. Lorsqu'elle le fait, la tribu acquiert définitivement ce savoir et débloque donc pour tout le reste du jeu le bâtiment ou le sort renfermé dans la pyramide.

Tête de pierre : Une tête de pierre contient toujours un sort en quantité limitée et uniquement pour la mission en cours. De temps en temps, un pouvoir se déclenche automatiquement à proximité (déluge de feu, foudre, volcan, ...).

Totem : Un totem crée souvent automatiquement un sort précis sur un endroit particulier. Il s'agit en général d'une aide non négligeable.

Obélisque : L'obélisque donne un très grand pouvoir qui change considérablement le cours de la mission. Seule la chamane peut le prier.

NOTES

La soluce qui suit propose des solutions en mettant à profit au maximum tous les aspects du jeu et en utilisant toutes les ressources mises à disposition du joueur (création d'un camp, entraînement d'une armée, gestion de la mana, attaques grandioses, prières, etc.). Il est en effet possible de réussir la quasi-totalité des missions en se contentant d'un camp basique, sans armée et en employant seulement la chamane. D'autres stratégies que celles décrites dans ce guide mènent également à la victoire.

Dans un souci de simplicité, il est parfois demander au joueur de tourner son écran (avec les flèches du clavier). Ceci permet d'avoir les mêmes repaires que dans la soluce. Lorsqu'il est fait référence au nord, sud, est et ouest, c'est donc en fonction de la rotation de l'écran.

Enfin, pour s'y retrouver, la tribu dakini est la tribu rouge, les chumaras sont les jaunes et les mataks, les verts. Vous dirigez la tribu bleue.

Monde 1 : L'aventure commence

Envoyez votre chamane prier la tête de pierre et récupérez deux sorts de pont. Pendant ce temps, demandez à vos braves d'occuper vos huttes et avec ceux qui restent, construisez-en une troisième. Lorsque la chamane a ses deux sorts de pont, lancez-en un entre votre île et celle du milieu. Là, allez prier la seconde tête de pierre, jusqu'à ce que vous obteniez quatre sorts de foudre. Enfin, tuez le brave en envoyant un sort d'explosion juste à côte de lui pour l'envoyer dans l'eau. Priez ensuite la pyramide de la connaissance et accaparez-vous le savoir de l'ennemi (hutte des guerriers).

Après, lancez votre deuxième sort de pont depuis l'île où se trouvait la pyramide jusqu'à l'île ennemie. Lancez ensuite un éclair sur le petit groupe de braves devant la hutte, un autre sur la hutte, un sur la chamane et un dernier sur la hutte des guerriers ennemie. Enfin, finissez les survivants en les envoyant dans l'eau grâce au sort d'explosion.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des guerriers
Têtes de pierre : Sorts de pont à l'infini (un prieur requis), quatre sorts de foudre (un prieur)

NOTE

La première tête de pierre donne des sorts de pont à l'infini jusqu'à ce que la chamane crée un pont vers l'île des dakinis.

Monde 2 : A la nuit tombée

Construisez votre camp. Cinq huttes (en comptant celle de départ) devraient suffire. N'oubliez pas de construire également une hutte des guerriers. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve à l'ouest du camp. Cela a pour effet de créer un pont depuis votre camp jusqu'à la petite île qui se trouve à l'est. Envoyez votre chamane et un brave prier la tête de pierre et obtenez trois sorts de tornade.

Lorsque votre camp est construit, attendez que les braves améliorent les huttes jusqu'au niveau maximal puis entraînez-en une petite dizaine dans la hutte des guerriers. Envoyez-les avec votre chamane vers le camp ennemi. Attaquez-vous à la tour. Quelques renforts constitués de braves et de guerriers arrivent pour vous repousser. Mais votre force de frappe est largement supérieure et vous n'aurez alors aucun mal à éliminer vos ennemis. D'autres renforts devraient arriver de temps en temps. Lancez un sort de tornade sur la première hutte et allez prier la pyramide de la connaissance. Vous avez maintenant le sort essaim mortel.

Détruisez les deux autres huttes avec les tornades qui vous restent. Les braves de l'ennemi seront tous envoyés dans la

hutte des guerriers. N'attendez pas ; attaquez-les tout de suite avec vos guerriers. La chamane ennemie invoque l'un ou l'autre essaim mortel sur vos guerriers. Envoyez votre chamane, accompagnés de quelques guerriers pour lui régler son compte. Pendant ce temps, ordonnez au reste de votre armée de détruire la hutte des guerriers ennemie et de supprimer les derniers défenseurs.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'essaim mortel
Tête de pierre : Trois sorts de tornade (deux prieurs)
Totem : Un sort de pont créé (un prieur)

NOTE

Dès que vous approchez de la tour de guet, vous pouvez entendre un tocsin et des ennemis arrivent du camp. Ceci se produit parce qu'un guerrier se trouve dans la tour.

Monde 3 : Crise de foi

Tout comme pour la mission précédente, commencez par construire votre camp. Dès le début, envoyez votre chamane prier la pyramide de la connaissance de l'ennemi. Ceci se fera pour la majorité des missions. Dans le cas du troisième monde, il est possible de contourner le camp ennemi. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve près de la colline centrale. Ce totem a pour effet d'aplanir le sol menant à la pyramide. Lorsque c'est fait, priez la pyramide pour obtenir la hutte des prêcheurs.

Construisez une hutte des prêcheurs et entraînez quelques guerriers et prêcheurs. Il n'est pas utile d'avoir une armée démesurée, la résistance est très faible. Lorsque votre armée est prête, envoyez votre chamane au sommet de la colline entre les deux camps. De là, lancez le sort explosion près du prêcheur ennemi qui se trouve à l'entrée du camp et envoyez-le dans l'eau. Faites de même avec la chamane. Lancez l'attaque dès qu'elle se trouve dans l'eau. Les ennemis n'ont pas d'autre prêcheur et pas de guerrier. Tuez simplement tous les braves et la chamane ennemie si elle a le temps de se réincarner.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des prêcheurs
Totem : Sort d'érosion créé (un prieur)

NOTE

Si vous traînez trop, les ennemis finissent par passer à l'attaque avec quelques adeptes.

Monde 4 : L'union fait la force

Le lieu de réincarnation se trouve sur une petite enclave, avec deux huttes. L'endroit est trop petit pour construire quoi que ce soit. Heureusement, une pyramide de la connaissance tout près débloque la tour de guet. Allez la prier et remplissez les deux huttes avec vos braves. Envoyez-en un prier la tête de pierre au nord. Placez aussi vos autres braves près de cette statue. Lorsque la chamane a fini sa prière, ordonnez à vos braves de construire une tour de guet près de la tête de pierre. Lorsque c'est fait, construisez votre camp près de la tour de guet. Pendant ce temps, grâce au sort de conversion obtenu en priant la tête de pierre, convertissez un maximum de sauvages et assignez-les à la construction du camp. Une autre pyramide de la connaissance se trouve près du camp adverse. Eliminez le brave qui la garde et priez la pyramide. Des ennemis viendront régulièrement, seuls, pour empêcher votre chamane de prier. Il suffit de les envoyer dans l'eau avec le sort d'explosion.

Une fois la pyramide priée et le sort de foudre acquis, retournez dans votre camp. Pendant que vous entraînez votre armée, les ennemis se massent près de votre base. D'abord un prêcheur s'y installe, suivi rapidement par quelques guerriers qui effectuent une ronde. Une première attaque ne tardera pas. Elle est constituée de deux guerriers. La suivante est plus importante puisque des guerriers et des prêcheurs attaquent ensemble. La troisième attaque est menée par la chamane ennemie qui lance le sort de foudre sur vos bâtiments. Lorsque vous êtes prêts, lancez l'attaque.

Elle devrait passer toute seule. Le seul véritable danger est la chamane qui peut anéantir facilement votre armée en lançant la foudre dessus.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Tour de guet, sort de foudre
Tête de pierre : Quatre sorts de conversion (un prieur)

Monde 5 : La mort venant des cieux

Cette fois, il s'agit d'une mission spéciale. Le but est de prier une statue de dragon, libérant une créature démoniaque sur les ennemis. Vous avez quinze minutes pour réussir la mission. Envoyez un guerrier prier la tête de pierre à gauche tandis que la chamane est placée dans la tour de guet de droite. Il est inutile de prier le totem (qui déploie un pont) au centre ; ça prendrait trop de temps. Convertissez les sauvages sur l'île à l'est avec les trois sorts de conversion que vous avez récupérés avec la tête de pierre. Priez ensuite le totem qui se trouve sur cette île. Vous obtenez un bateau. Ramenez les braves convertis sur l'autre berge, là où se trouve votre camp. Toujours à l'aide du bateau, faites aussi traverser la mince portion d'eau par votre chamane et vos guerriers.

Faites immédiatement prier la tête de pierre à l'est par votre chamane, pendant que vous entraînez vos braves dans la hutte des guerriers et des prêcheurs. Lorsque vous avez obtenu deux sorts de pont, priez le totem à l'ouest. Ceci déploiera un pont entre l'endroit où se trouve le totem et la colline de l'autre côté de l'eau. Lorsque votre armée est prête (quand vous avez entraîné tous vos braves), passez à l'action. Gravissez le pont que vous venez de créer et lancer le sort d'explosion sur les ennemis qui se trouvent sur la colline. Tous les guerriers et prêcheurs du camp ennemi arriveront sur vous. Votre armée n'est clairement pas de taille à les anéantir tous mais ce n'est pas grave. Laissez-les se battre. Pendant ce temps, éclipsez vous avec votre chamane vers la gauche du camp. Longez complètement la berge jusqu'à arriver près de l'objectif de la mission. Tuez ou éloigner les ennemis grâce aux sorts d'explosion et d'essaim mortel. Avant de prier, assurez-vous que personne ne puisse vous dérangez. Mettez votre chamane à l'un des deux côtés de l'entrée, sur la petite colline puis lancer un sort de pont de l'autre côté. Vous créerez ainsi un mur infranchissable sur l'entrée de la colline pour bloquer les arrivants. Ensuite priez la statue en forme d'oiseau/dragon et profitez du spectacle.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de conversion (un prieur), deux sorts de pont (un prieur)
Totems : Un sort de pont créé (six prieurs), un bateau créé (un prieur)
Obélisque : Morts ailées créées

NOTE

Lorsque vous traversez le camp ennemi avec votre chamane, essayez d'économiser le plus possible vos sorts d'explosion. Vous n'avez pas assez de mana pour les recharger.

Monde 6 : Les ponts

Allez tout de suite prier la pyramide qui se trouve au nord de votre lieu de réincarnation. Pendant ce temps, faites construire des huttes par vos braves. Lorsque la pyramide est priée, convertissez le plus possible de sauvages (il y en a beaucoup, notamment près du point d'eau au nord du point de départ et près du camp chumara). Au nord-est de votre camp se trouve une toute petite île avec un guerrier ennemi et un totem. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant et ne tuez surtout pas le guerrier.

A l'aide de vos nouveaux braves (entre 30 et 50), agrandissez votre camp. N'hésitez pas à construire beaucoup de huttes, ce n'est pas la place qui manque. Envoyez aussi quatre braves prier la tête de pierre à l'est. Mais faites attention, les ennemis pourraient vous empêcher d'y prier. Les chumaras tentent quelques incursions dans votre camp. Ils attaquent principalement depuis l'entrée nord mais il se peut qu'ils attaquent par l'ouest (en passant entre l'eau et la colline). Au bout de quelques minutes, les mataks passent à l'attaque et lancent un sort de pont entre leur camp et le vôtre. Repoussez leur assaut et franchissez leur pont avec votre chamane. Priez la tête de pierre. Utilisez ensuite le sort d'hypnose sur le guerrier qui se trouve sur la petite île et faites-le prier le totem. Cela aura pour effet de créer un pont

entre les deux camps ennemis. Ils se déclarent alors la guerre et ne font plus attention à vous.

Mais ça ne suffit pas pour gagner. Créez une armée et attaquez en premier les mataks. Pendant que vos soldats étripent joyeusement tout ce qui bouge, priez la pyramide de la connaissance. Grâce au sort pont, vous pouvez accéder à la tête de pierre qui surplombe le camp vert. Priez-la pour obtenir le sort déluge de feu. Assurez-vous d'avoir éliminé les verts et rendez-vous chez les jaunes. Prenez garde à la chamane ennemie. Avancez uniquement avec votre chamane vers la tour ennemie et lancez un sort de foudre dessus. La chamane ennemie étant dedans, elle meurt sur le coup. Attaquez ensuite avec votre armée. Lancez les sorts de marécages sur la rampe qui mène à la tour de guet que vous venez de griller ; la chamane ennemie s'y rend automatiquement dès qu'elle se réincarne. Dès le début de l'assaut, lancez votre sort déluge du feu sur la hutte des prêcheurs. Le combat se termine assez vite si votre armée est suffisamment grande. Il faudra toutefois achever les ennemis dispersés un peu partout à l'ouest du camp chumara.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort de conversion, sort de pont
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (quatre prieurs), trois sorts d'hypnose (un prieur), un sort de déluge de feu (un prieur)
Totem : Un sort de pont créé et déclaration de guerre entre les tribus ennemies (un prieur)

NOTE

Dans ce monde, vous devez affronter pour la première fois deux ennemis en même temps. Soyez donc vigilant car ils peuvent attaquer depuis trois endroits différents.

Monde 7 : L'ennemi invisible

Tournez l'écran à 180° pour avoir un visuel constant sur l'ennemi. Vous commencez de nouveau sur un terrain trop petit. Construisez donc une tour de guet tout au nord, sur la berge. Les ennemis se trouvent sur l'autre grande île, qui n'est pas joignable pour l'instant. Il n'est donc pas possible de prier la pyramide de la connaissance dès le début. Construisez votre camp autour de la tour de guet et convertissez les sauvages sur votre île. Faites tout de même attention au bois, il s'épuise rapidement sur ce monde, malgré les apparences. Ne construisez donc pas votre campement trop rapidement. Construisez une tour de guet au nord-ouest et au nord-est de votre île. C'est par là que les chumaras attaquent.

Après quelques minutes de jeu, vous êtes avertis que vous êtes attaqués par des ennemis invisibles. En effet, la chamane ennemie crée un pont à l'une des extrémités des deux îles (entre la sienne et la vôtre). Elle utilise le sort d'invisibilité sur ses troupes pour vous attaquer par surprise. Plusieurs options s'offrent à vous. Soit vous empêchez tout simplement la chamane de lancer son sort de pont en la tuant avant (avec la foudre). Mais cette option n'est que temporaire puisque les ennemis retentent l'attaque. Soit vous la laissez faire et vous encaissez l'attaque. Les tours de guet permettent de montrer les ennemis à proximité sur la boussole. Profitez-en pour repérer les ennemis invisibles dans votre camp. Et les prêcheurs installés dans les tours de guet convertissent tout de même les ennemis invisibles. Placez donc plusieurs tours de guet dans votre camp et en périphérie.

Enfin, lorsque votre camp est bien protégé et suffisamment grand, commencez à entraîner votre armée. Quinze guerriers et dix prêcheurs suffisent. Lancez un sort de pont vers la petite île du milieu et priez la tête de pierre avec cinq braves. Envoyez-y aussi votre chamane et mettez-la le plus possible au nord. La chamane ennemie ne manquera pas d'essayer de pulvériser vos prieurs avec un sort de foudre. Empêchez-la de le faire en la tuant avant. Lorsque vous avez récupéré les deux sorts d'érosion, attaquez les ennemis. Si la chamane ennemie a créé un pont chez vous, utilisez-le. Dans le cas contraire, lancez le sort vous-même. Il vaut mieux attaquer depuis une extrémité (et non en passant par l'île du milieu), comme le font les ennemis, pour éviter de se retrouver attaqué de tous les côtés. Détruisez la tour de guet ennemie et tuez les prêcheurs dans la zone. Utilisez un de vos prêcheurs pour convertir les ennemis et poursuivez l'attaque avec le reste. Les adversaires résistent un peu mais ils sont plus faibles que vous puisqu'ils sont surtout constitués de braves. Tuez les prêcheurs en priorité. Pendant que vos hommes attaquent, priez la pyramide de la connaissance avec votre chamane. Tuez aussi la chamane ennemie dès que vous la voyez, elle pourrait nuire à vos hommes. Pour finir, lancez les deux sorts d'érosion sur le petit point d'eau à l'ouest du camp ennemi. Grâce à cela, vous pouvez supprimer un ou deux bâtiment(s) jaune(s) sans effort. Enfin, rasez et tuez ce qu'il reste, soit plus grand-chose.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'invisibilité
Tête de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)

NOTE

Si vous empêchez la chamane de créer un pont, elle essayera de nouveau de le faire, mais pas forcément du même côté.

Monde 8 : Le choc des continents

Comme d'habitude, commencez par construire votre camp. Dès le début, convertissez les sauvages qui se trouvent à l'est. Prenez quatre convertis et allez prier la tête de pierre qui se trouve au sud-est de votre camp, sur une bande de terre surélevée. Cette tête de pierre vous offre trois sorts de bouclier magique. Ramenez les autres convertis à votre camp (et profitez-en pour leur faire couper du bois là où ils se trouvent et le rapporter). Avec votre chamane, allez au nord de votre haut lieu de réincarnation. Au sommet de la colline se trouvent des guerriers qui patrouillent. Tuez-les, pénétrez dans le camp dakini et priez la pyramide de la connaissance. Celle-ci vous donne la hutte des pyroguerriers. Construisez-en une dans votre camp.

Les ennemis se développent lentement mais lorsqu'ils sont prêts, leurs attaques sont très fréquentes. Il est temps de s'occuper de la défense. Au nord de votre camp se trouve une entrée, délimitée par deux collines. Construisez-y six tours de guet sur deux lignes. Dans les trois tours les plus éloignées de votre camp, mettez des prêcheurs. Et dans les trois autres, placez des pyroguerriers. Créez aussi un pont pour atteindre les collines entourant votre camp. Ajoutez une tour de guet sur chacune de ces collines, près de celles que vous venez de construire et mettez un pyroguerrier dans chacune. Vous aurez alors une défense maximale et rien ne pourra pas passer. Il est temps de prier la dernière tête de pierre. Elle se trouve au nord-ouest de votre camp, relativement proche des ennemis. Le moyen le plus efficace est de passer par la colline ouest de votre camp, là où vous venez de créer un pont. Mettez quatre braves près du ravin ouest de la colline et lancez un sort d'explosion juste à côté, pour les faire tomber au bas de la colline. Vos braves seront presque morts mais ce n'est pas grave. De toute façon, leur santé se régénère. Envoyez-les prier la tête. Faites tout de même attention : vous obtiendrez quatre sorts de tornade. Or vous ne pouvez en avoir que trois à la fois. Donc, pour éviter de gaspiller un sort, priez la tête trois fois puis arrêtez la prière. Lorsque vous aurez lancé une tornade, ordonnez à vos braves de reprendre la prière.

Quand vous êtes prêts à attaquer (à ce stade, vous devriez avoir un bon nombre de guerriers, convertis par vos prêcheurs ; il ne reste plus qu'à entraîner quelques pyroguerriers et prêcheurs), envoyez d'abord votre chamane et détruisez en priorité les tours ennemies. Les pyroguerriers qui s'y trouvent peuvent vous canarder depuis une longue distance et vous causer des ennuis. Lancez un sort de foudre sur chaque tour, puis sur les ennemis qui patrouillent devant. Quand c'est fait, le reste de l'attaque passe comme une lettre à la poste. Comme d'habitude, éliminez le plus vite possible la chamane ennemie et guettez sa réincarnation. Cependant, vous disposez cette fois du sort bouclier magique qui protège vos hommes des sorts ennemis et les rend plus résistants. Néanmoins, des sorts tels que l'essaim mortel et l'hypnose fonctionnent tout de même sur eux. Utilisez les tornades que vous avez obtenues pour supprimer plus rapidement les bâtiments ennemis et tuez tout le monde.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des pyroguerriers
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (quatre prieurs), quatre sorts de tornade (quatre prieurs)

NOTE

Il se peut que les tours de guet ennemies soient vides. Dans ce cas, ne gaspillez pas vos pouvoirs dessus.

Monde 9 : Feux dans la brume

Il s'agit de la première mission présentant quelques véritables difficultés. Un brouillard de guerre recouvre le monde et il n'est donc pas possible de voir ce que font les ennemis. Ceux-ci disposent d'un sort de volcan qu'ils n'hésitent pas à

lancer en plein milieu de votre camp. Et ils possèdent des bateaux, ce qui fait qu'il est difficile de savoir d'où partira l'attaque. Et pour couronner le tout, il n'est pas possible d'acquérir les bateaux dès le début. Il s'agit un peu d'une mission contre la montre puisque de votre rapidité dépend la suite de la mission. Construisez votre camp mais gardez à l'esprit qu'il peut partir en fumée à presque tout moment. Presque, puisque l'attaque met tout de même quelques minutes à arriver. A peine le jeu commence-t-il qu'un ennemi prie un totem. C'est l'une des rares choses que l'on voit et vous ne pouvez évidemment rien faire pour l'en empêcher. Partez en exploration avec votre chamane. Elle n'a de toute façon rien d'autre à faire. Au sud-ouest se trouvent deux têtes de pierre. Convertissez les sauvages du coin et priez les têtes. La plus proche du camp jaune donne un sort de tremblement de terre tandis que l'autre vous octroie deux sorts de tornade. Ramenez les convertis à votre camp et faites-les couper du bois au passage. Il a tendance à se faire rare.

Pour repousser l'assaut chumara efficacement, construisez des tours de guet tout autour de votre camp (surtout près de l'eau). Mettez-y des pyroguerriers. Les unités se trouvant dans un bateau ou un ballon sont beaucoup moins résistantes que sur la terre ferme. Laissez aussi votre chamane dans votre camp en permanence, tant que vous n'attaquez pas. Dès que vous voyez des bateaux ennemis, lancez tout ce que vous avez : le sort essaim mortel sur un bateau est redoutable puisque tous ses occupants (à l'exception de la chamane) se jettent à l'eau et se noient. Si vous voyez la chamane ennemie dans un bateau, lancez un sort de foudre pour griller tous ses occupants. De cette manière, vous devriez empêcher la chamane de lancer le volcan dans votre camp. Au nord-est de votre camp se trouve une petite île remplie de sauvages. Elle est en partie cachée mais elle contient une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane (après avoir repoussé une attaque, prenez simplement un bateau ennemi) et convertissez au moins cinq sauvages. Faites-les ensuite prier la tête pour obtenir vous aussi un volcan.

Quand vous vous sentez d'attaque, créez une grande armée. Le camp jaune se trouve au sud-ouest de votre position. Suivez le chemin que vous avez pris au début pour prier les têtes et continuez jusqu'au camp ennemi. Les ennemis sont nombreux et vous ne les voyez pas. Ils ont aussi beaucoup de tours avec des pyroguerriers. Durant l'attaque, avancez d'abord votre chamane à la recherche des tours (sur les collines) et détruisez-les avec la foudre. Lancez le volcan en plein milieu du camp et faites attention à ce que votre armée ne soit pas touchée par la lave. Priez la pyramide avec la chamane pendant que vos soldats détruisent ce qui reste du camp.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hangar à bateaux
Têtes de pierre : Deux sorts de tornade (quatre prieurs), un sort de tremblement de terre (quatre prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTE

Il se peut que la chamane ennemie n'attaque pas. En effet, les ennemis veulent à tout prix récupérer leurs bateaux perdus, à tel point qu'ils ne font plus que ça. Donc plus vite vous aurez une défense correcte, plus vite vous réduirez les risques d'attaques ennemies.

Si malgré tout l'ennemi parvient à créer un volcan dans votre base, vous pouvez l'aplanir avec un sort de pont. La terre brûlée redevient constructible après quelques minutes.

Monde 10 : Des profondeurs marines

A l'instar du cinquième monde, il s'agit d'une mission challenge. Vous commencez dans un petit camp se situant en contrebas du campement matak. La chamane ennemie lance immédiatement plusieurs sorts d'érosion, coulant petit à petit votre camp. Vous devez donc fuir. Vous disposez d'un bateau. Remplissez-le avec votre chamane et quatre autres adeptes. Il est possible d'en sauver cinq de plus mais il ne faut pas perdre de temps : donnez l'ordre à deux braves de construire un second bateau et faites couper du bois par un troisième. Un des deux braves affectés à la construction du bateau ira chercher sans cesse le bois fourni par le troisième alors que le dernier reste dans le hangar à bateaux : cela accélère la construction et donc, en faisant cela vous aurez le temps de créer un bateau. Remplissez-le immédiatement. Vous n'aurez pas le temps d'en construire davantage.

Au nord de ce qui fut votre camp, vous pouvez apercevoir une petite île. Tuez les deux guerriers avec le sort d'explosion et envoyez tous vos hommes sur la tour. Tuez le prêcheur et rejoignez les bateaux avec tout le monde, à l'exception de deux adeptes. Prenez-les tous les deux et priez le totem. Un camp démoli sort des flots, tandis qu'un compte à rebours

s'enclenche. Vous avez huit minutes pour vous venger. Annulez le tour d'horizon. Si vous ne le faites pas, en plus de perdre des précieuses secondes, vous perdez vos deux prieurs puisque la petite île coule après avoir prié le totem. Rejoignez votre nouveau camp lorsqu'il est totalement immergé (ce serait dommage de perdre vos bateaux en les faisant échouer) et remettez-le en bon état. Convertissez les sauvages et entraînez quelques guerriers, prêcheurs et pyroguerriers pendant que deux braves construisent des bateaux. Laissez les autres dans les huttes. Ils produisent suffisamment de mana pour entraîner des soldats. Par contre, n'attendez pas que des nouveaux braves arrivent au compte-gouttes. Videz petit à petit vos huttes pour former votre armée.

Quand vous avez cinq bateaux remplis, attaquez (avec la chamane). Ne vous préoccupez pas des deux tours, elles sont vides. Le danger le plus important se trouve sur la gauche quand vous débarquez. Quelques pyroguerriers patrouillent et vous causent des soucis. Si vous avez bien géré votre mana, vous devriez avoir un sort de foudre. Lancez-le sur ces ennemis. Débarquez ensuite avec vos hommes et attaquez la première partie de l'île. Envoyez immédiatement deux hommes prier le totem. Faites en sorte qu'aucun ennemi ne puisse interrompre leur prière. Dès que la prière est finie, des sorts d'érosion se déclenchent sur le camp adverse, détruisant et coulant tout. Il ne reste plus qu'à achever les éventuels survivants à l'aide de la chamane.

GAIN

Totems : Création d'une base (deux prieurs), sorts d'érosion créés (deux prieurs)

NOTE

La chamane ne doit pas mourir sinon la mission est un échec.

Monde 11 : Ames perfides

Cette mission n'est pas la plus facile. Il faut gérer deux camps ennemis en même temps alors qu'ils ne se font pas la guerre (du moins pas de manière intense). Tournez votre écran de 90° vers la droite. Au sud se trouvent les chumaras. Ils ne sont pas atteignables pour l'instant. Rendez-vous chez les mataks au nord et priez leur pyramide de la connaissance. Dès que c'est fait, vous pouvez lancer un sort de marécages dans leur camp. Ca les ralentira très légèrement mais c'est toujours ça de pris. Sur le passage, convertissez quelques sauvages qui iront ensuite prier la tête de pierre qui se trouve entre les verts et vous. Cette tête nécessite six adeptes et elle donne des sorts de marécages. Si vous voulez freiner davantage les mataks, lancez ces sorts lorsque vous avez fini de prier la pyramide (vous devriez avoir obtenu au moins un sort durant la prière). Ainsi, la pyramide vous donne un sort, comme n'importe quelle pyramide et la tête vous en donne trois. Et tout ça sans dépenser de mana. De plus, bien placés, ces marécages peuvent tuer plusieurs fois la chamane verte et donc vous faire bénéficier de sa mana. Convertissez le plus de sauvages possibles. Retournez dans votre camp et en ce qui concerne celui-ci, construisez comme d'habitude autour du haut lieu de réincarnation. Notez aussi la colline au sud-est du haut lieu. Construisez une tour de guet au sud de cette colline et mettez-y un pyroguerrier dès que vous le pouvez. Il s'agit d'un bon emplacement pour construire des huttes et la hutte des pyroguerriers. A l'est se trouve une zone assez large pour contenir quelques huttes. Commencez donc par y bâtir une tour de guet. Enfin, à la base de la colline précédemment citée se trouve un endroit idéal pour votre hangar à bateaux. Construisez-en un.

N'oubliez pas de construire un bon nombre de tours de guet autour de votre camp, comme lors de la neuvième mission. Mettez un pyroguerrier dans celles que vous avez construites au bord de l'eau et laissez des prêcheurs sur la terre, près de ces tours. Pour défendre les terres, adoptez une tactique similaire à celle utilisée durant la huitième mission : une ou plusieurs tours de guet avec des prêcheurs en première ligne et des pyroguerriers dans les tours plus proches de votre camp. Les assauts ennemis sont nombreux. Les mataks attaquent au nord et à l'est et parfois par la voie maritime, au sud et à l'est, et leur chamane utilise son sort de marécages. Tandis que les chumaras attaquent dans un premier temps par la mer, surtout à l'ouest. Leur chamane convertit momentanément vos adeptes avec son sort d'hypnose. Puis, dans un second temps les jaunes créent des ponts jusqu'à votre campement et attaquent alors par la voie terrestre. Méfiez-vous des mataks, ils utilisent parfois le sort d'invisibilité.

Votre camp n'est pas facile à défendre puisqu'il s'étend loin jusqu'à l'est alors que les ennemis attaquent à plusieurs endroits à la fois. Une technique fiable consiste à prier la pyramide de la connaissance chumara avant d'attaquer qui que ce soit. Prenez un bateau et rendez-vous sur le territoire avec votre chamane, seule. Anéantissez les quelques ennemis qui se trouvent près de la pyramide et priez-la. D'autres ennemis arrivent très fréquemment puisque la

pyramide se trouve juste en bordure du camp jaune. Lorsque vous avez le sort d'hypnose, repartez. Les choses devraient être plus faciles à présent. Utilisez ce sort pour repousser les attaques et lorsque vous attaquez vous-mêmes. Le camp matak tombe facilement et il vaut mieux l'assaillir en premier. Avant d'attaquer, lancez quelques sorts de marécages au sud-ouest, sur la rive en face de votre camp afin d'empêcher la chamane jaune de créer un pont. Seule la première colline près du camp vert représente un risque potentiel mais deux sorts de foudre devraient régler le problème, un sur chaque patrouille. La tour est occupée par un prêcheur et n'est donc pas une menace. Il y a quelques tours dans le campement matak et la plupart abritent un pyroguerrier. Lancez systématiquement la foudre sur ces tours pour vous en débarrasser facilement. Rasez le camp ennemi mais en vitesse, puisque pendant ce temps, rien n'empêche les jaunes de vous attaquer, hormis les marécages. Mais c'est une solution temporaire. Et sans votre chamane pour défendre, les choses risquent de se corser. Dès que les mataks sont vaincus, revenez et attaquez les jaunes. Ils ne devraient pas opposer tellement plus de résistance que les verts. Une fois de plus, seule l'entrée du camp est bien défendue mais peut être anéantie très facilement (foudre, hypnose, prêcheurs, etc.).

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'hypnose, sort de marécages
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (six prieurs), trois sorts d'aplanissement (six prieurs)

NOTES

La tête de pierre située entre votre camp et celui des chumaras donne trois sorts d'aplanissement. Mais ils sont absolument inutiles durant cette mission.

Les mataks peuvent attaquer par de nombreux endroits, au nord. Près de votre haut lieu de réincarnation se trouve un passage. Méfiez-vous, les verts l'empruntent parfois pour vous nuire. Construisez-y également des tours pour éviter les ennuis.

Monde 12 : Une cible facile

C'est la première mission où les trois camps ennemis sont présents en même temps. Mais pas de panique : ils se battent entre eux et font à peine attention à vous. Vous commencez sur la plus petite île. Construisez une hutte avec trois braves et avec les autres, construisez une tour de guet à l'ouest, puis un hangar à bateaux juste à côté. Dès que vous le pouvez, construisez un bateau. Lorsque celui-ci est créé, sautez dedans avec la chamane et rendez-vous sur l'île des chumaras, au sud. Priez la pyramide de la connaissance et repartez. Vous obtenez ainsi la hutte des espions. Un espion jaune arrive chez vous à peu près à ce moment-là. Eliminez-le avec votre chamane puis partez vers le nord avec votre bateau. En face de vous, vous verrez une grande île qui abrite les dakinis. Dirigez-vous vers l'ouest, vers les dakinis donc. Vous devriez apercevoir leur pyramide. Accostez à côté et priez-la. Vous obtenez les tornades. Enfin, reprenez votre bateau et contournez le camp dakini par le sud. Continuez tout droit jusqu'au camp des mataks. Atteignez la dernière pyramide et priez-la. Un ennemi viendra de temps en temps vous embêter mais un plongeon dans la mer juste à côté les aide à vous laisser en paix. Cette fois, c'est le sort érosion qui se débloque. Après, rentrez chez vous.

La suite est très simple. Les chumaras se font attaquer par les autres et votre intervention est parfaitement inutile. Si vous laissez faire les choses, les jaunes se font anéantir par les deux autres. Vous pouvez toutefois accélérer les choses et détruire les jaunes avant les autres. Néanmoins, la chamane chumara crée un pont entre son camp et le vôtre. Vous pouvez le couler avec le sort érosion. Cependant, si vous comptez attaquer prochainement, laissez-le intact, c'est une économie de mana. Après les chumaras, les plus faibles sont les dakinis. Vous pouvez simplifier les choses et créer un pont entre les mataks et eux et déclencher une guerre. Sinon, il suffit de tout raser, comme d'habitude. Enfin, les verts opposent un peu de résistance mais pas beaucoup, puisqu'ils se seront épuisés contre les autres ennemis. Méfiez-vous surtout de leurs tours surélevées, dont les pyroguerriers peuvent tirer de loin.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hutte des espions, sort de tornade, sort d'érosion

NOTE

Soyez tout de même vigilants. Même si vos ennemis s'attaquent entre eux, ils ne manqueront pas de vous rendre une petite visite de temps en temps.

Il vaut mieux couler le pont créé par la chamane jaune. Il serait trop risqué de laisser à vos ennemis un tel un passage jusqu'à votre camp.

Monde 13 : Bombardement aérien

Tournez légèrement l'écran vers la gauche. Le camp matak se trouve maintenant au nord. Allez prier la pyramide qui se trouve au nord-est du camp vert. Sur le chemin, convertissez au moins cinq sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve entre les mataks et vous. Lorsque votre chamane a fini sa prière, mettez-la près de la tête de pierre. La chamane ennemie essayera de tuer vos prieurs. Empêchez-la de le faire. Cette tête vous donne un volcan. Retournez à votre camp et convertissez les sauvages (il y en a une quinzaine à l'ouest, là où vous pourriez construire un hangar à bateaux). Les jaunes attaquent très souvent, par le sud et donc organisez en priorité votre défense. Bâtissez tout de même trois ou quatre huttes et une hutte des pyroguerriers. Entourez votre promontoire de tours de guet et mettez-y des pyroguerriers. Les jaunes attaquent relativement tôt et la chamane ennemie n'hésite pas à lancer de la foudre et des tornades. Profitez donc de leur manque de résistance lorsqu'ils sont dans les ballons pour les tuer. Construisez ensuite votre camp mais prévoyez un grand espace pour votre hangar à ballons.

La marche à suivre est similaire à celle de la onzième mission : il faut prier la pyramide des jaunes avant l'attaque finale. Pour ce faire, les chumaras justement attaquent à plusieurs reprises par les airs. Repoussez-les grâce à vos tours hébergeant des pyroguerriers. C'est radical contre les ballons. Lorsque votre défense est suffisante, sautez dans un ballon vide avec votre chamane et rendez-vous au sud-est de votre base. Le camp est jaune est très proche du vôtre. Descendez de votre ballon. La pyramide est toute proche. Détruisez les deux tours avec la foudre, depuis votre ballon. En effet, la portée de vos sorts est légèrement supérieure lorsque votre chamane est dans les airs. Eliminez le guerrier qui vient vous attaquer et priez la pyramide. Le hangar à ballons est maintenant disponible. Revenez dans votre camp et construisez le nouveau bâtiment.

Maintenant que vous pouvez produire vos propres ballons, entraînez une trentaine de pyroguerriers et construisez quinze ballons. Quant tout cela est fait, remplissez vos ballons avec vos nouveaux pyroguerriers et ne touchez pas à ceux qui se trouvent dans les tours. Placez également votre chamane dans un ballon (avec un pyroguerrier) et envoyez tout ce petit monde chez les mataks. Détruisez le camp bâtiment par bâtiment. Seuls la chamane et les pyroguerriers ennemis peuvent vous atteindre lorsque vos hommes sont dans des ballons. Profitez de cet avantage pour anéantir vos ennemis. Cependant, prenez garde aux pyroguerriers ennemis qui vous tueront en deux coups. Faites aussi attention à leur chamane. Tuez-la dès que vous la voyez. C'est encore plus risqué de la laisser en vie que dans les missions précédentes. Méfiez-vous aussi des huttes qui peuvent abriter des pyroguerriers. Quand vous en avez fini avec les verts, passez au camp jaune. N'oubliez pas que vous avez un sort de volcan en votre possession, utilisez-le durant l'attaque du camp chumara. Vous avez aussi la capacité à créer des tremblements de terre. Ca peut être utile pour détruire plusieurs bâtiments en une fois.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hangar à ballons, sort de tremblement de terre
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTES

Il y a deux autres têtes de pierre dans ce monde. L'une des deux se trouve au nord-est du camp matak, près de l'eau. Il faut y faire prier six adeptes et elle donne trois sorts de bouclier magique, qui peuvent se révéler très utiles lorsque vous attaquez avec vos ballons. Si les verts sont encore dans le jeu, ils tentent une attaque sur vos prieurs dès que vous obtenez le premier sort. La deuxième tête se trouve sur une île au nord du camp chumara et à l'ouest du vôtre. Cette fois, cinq adeptes sont nécessaires, pour recevoir un sort de déluge de feu.

Il se peut que les verts n'attaquent pas du tout durant la mission. Au mieux ils passent de temps en temps en bateau près de votre camp. S'ils attaquent, ils le font au nord. Mettez-y tout de même des tours habitées par des pyroguerriers et des prêcheurs, au cas où.

Monde 14 : Attaquée de tous côtés

Tournez l'écran de 45° à gauche. Les trois ennemis sont de nouveau présents. Les mataks sont à l'est, au-dessus de vous, les dakinis à l'ouest et les chumaras loin au nord, sur une autre île. La tâche est loin d'être simple. Vous commencez une nouvelle fois sur une petite parcelle de terrain et le mieux est donc de construire le plus au nord possible, près de la mer. Cette fois, les attaques sont plus soutenues et plus vicieuses. Les chumaras débarquent fréquemment en plein dans votre camp (le plus souvent par le nord mais quelques fois depuis le sud) avec des prêcheurs protégés par le bouclier magique (chargez donc rapidement le sort hypnose) et leur chamane essaye de vous lancer un tremblement de terre. Tandis que les dakinis font des percées depuis leur camp à l'ouest. Ils envoient aussi assez vite des espions mais ils cessent aussi rapidement leurs attaques. La chamane matak prend un malin plaisir à utiliser le sort d'aplanissement, agrandissant son territoire et réduisant le vôtre, tout en détruisant votre camp. Les mataks sont donc les plus dangereux. Ce sont les premiers qu'il faut éliminer. Construisez rapidement de quoi créer des soldats et remplissez vos tours avec des pyroguerriers et des prêcheurs. Quelques espions sont à prévoir. Tuez-les avant qu'ils ne mettent vos bâtiments en feu, vous verrez que le bois est une ressource rare. Le sort de pont vous sera utile. Tant que vous n'avez pas le sort d'érosion, vous pouvez supprimer l'avancée matak en lançant des ponts et en rabaissant le terrain.

Dès le début, priez la pyramide des rouges et obtenez le sort déluge de feu. Vous pouvez en lancer un dans le camp dakini. Ca les retarde un peu. Protégez-vous le plus vite possible et ne construisez pas trop près de la colline à l'est. Essayez de construire rapidement un hangar à ballons, puis un ballon. Lorsque votre camp est protégé ou que vous venez d'essuyer 2-3 attaques, rendez-vous à la pyramide des mataks. Contournez leur camp par le nord ou par le sud pour vous déplacer sans danger. Là, priez la pyramide mais prenez garde à la chamane, elle essaie de vous en empêcher. Dès que vous avez l'érosion, retournez dans votre camp et érodez le terrain dans l'autre sens, pour regagner du terrain. C'est plus efficace que le pont. Ne gaspillez pas votre mana dans des sorts tels que l'invisibilité qui ne servent à rien (à ce stade en tout cas). Rechargez le plus de fois possibles l'érosion et au bout d'un moment, c'est vous qui volerez le terrain de l'ennemi et qui détruirez son camp.

Enfin, lorsque vous aurez complètement inversé la balance, il sera temps de passer à l'attaque. Mettez un terme à l'étouffement des verts. Vous pourriez créer un pont depuis votre camp jusqu'au leur mais c'est risqué. Vous pouvez aussi tenter une attaque par les airs, comme durant la mission précédente, mais le bois se fait rare à ce stade de la mission. A vous de voir selon les moyens à votre disposition. Quoi qu'il en soit, les verts n'opposent que très peu de résistance. Seule la chamane est dangereuse. Rasez leur camp est un jeu d'enfant si vous attaquez avec des pyroguerriers dans des ballons. Méfiez-vous du sort essaim mortel de la chamane par contre. Lorsque les verts sont anéantis, rendez-vous au sud de leur ancien camp avec cinq adeptes et priez la tête de pierre. Elle vous donne une mort ailée. Retournez à votre camp. Avant d'attaquer les dakinis, repoussez une attaque des jaunes (lorsqu'ils attaquent avec leur chamane). Vous n'auriez pas envie qu'ils attaquent alors que vous êtes chez les rouges, vous risqueriez d'avoir un tremblement de terre dans votre camp. Ensuite, allez chez les dakinis avec votre armée. Dès le début de l'attaque, leurs soldats se précipitent à votre rencontre. Si votre armée est constituée de pyroguerriers en ballons, c'est du pain béni puisque les rouges n'ont pas de pyroguerrier, comme les autres tribus. Laissez donc simplement vos ennemis se masser sous vos ballons et profitez du massacre. Détruire leur camp est aussi facile que pour les verts. Au sud-ouest de leur position se trouve une autre tête de pierre. Priez-la avec six adeptes pour recevoir un tremblement de terre. Il n'est d'aucune utilité puisqu'à ce stade de la partie, vous devriez avoir chargé vos deux tremblements de terre. Dirigez-vous ensuite vers le camp jaune et lâchez votre mort ailée. Pendant que celle-ci aide vos pyroguerriers à raser le dernier camp, priez la pyramide avec votre chamane et débloquez le bouclier magique. Les jaunes commettent la même erreur que les rouges et viennent à votre rencontre sans pyroguerrier.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'aplanissement, sort de déluge de feu, sort de bouclier magique
Têtes de pierre : Un sort de tremblement de terre (six prieurs), un sort de mort ailée (cinq prieurs)

NOTES

Au lieu d'attendre d'avoir le sort d'aplanissement pour contrer l'avancement des verts, vous pouvez charger votre sort d'érosion et le lancer sur la colline des mataks. Ce sort se révèle particulièrement efficace sur les élévations de terrain

comme celle-ci.

Le bois manque très vite dans cette mission. Donnez l'ordre à vos braves d'en chercher entre les dakinis et vous. Ils doivent parfois aller loin pour en trouver. Faites-les accompagner par des prêcheurs et des guerriers, si possible.

Les ennemis n'ont pas de pyroguerrier mais leurs chamanes abusent des sorts tels que la foudre et l'essaim mortel. Méfiez-vous d'elles. N'hésitez pas à faire des raids aériens avec votre chamane et/ou des pyroguerriers.

Tant que les verts sont en vie, vous devriez charger cinq sorts en permanence : la foudre pour éliminer rapidement les chamanes ennemies (rechargez régulièrement votre mana en tuant la chamane matak), la tornade pour détruire la tour matak et éviter que la chamane verte ait une portée de sort trop importante, l'hypnose pour contrer les diverses attaques ennemies, l'aplanissement pour éviter de vous faire étouffer par les verts et l'explosion. Vous pouvez également charger de temps en temps un essaim mortel pour faire échouer les attaques des chumaras.

Juste au nord de votre lieu de réincarnation se trouve un point d'eau. Créez-y un pont pour gagner un peu de place.

Monde 15 : Emprisonnée

Tournez l'écran à 180° pour faire face à l'ennemi. Il s'agit encore d'une mission spéciale. Votre chamane s'est laissée emprisonner par les chumaras. Vous avez sept minutes et trente secondes pour la libérer. Votre chamane est emprisonnée sur une île et votre camp se trouve sur une autre île à proximité. Commencez par démonter la hutte des guerriers et construisez un hangar à ballons à la place. Affectez le plus de braves possible à la construction de ce bâtiment et entraînez déjà quelques pyroguerriers. Annulez aussi le chargement du sort conversion de la chamane, il n'est d'aucune utilité dans ce monde. Or, ce n'est pas le moment de gaspiller votre mana.

Dès que le hangar est terminé, créez des ballons à la chaîne et entraînez uniquement des pyroguerriers. Lorsque vous en avez une vingtaine, chargez les ballons et partez vers l'île ennemie. Attaquez en vitesse les cinq tours près de la prison et tuez leurs occupants (des pyroguerriers). Dès que c'est fait, acharnez-vous sur la prison jusqu'à la détruire. Pendant ce temps, continuez d'envoyer des ballons avec des pyroguerriers. Lorsque la prison est détruite, le compte à rebours s'arrête, votre chamane est libre et les soldats ennemis s'enfuient vers la seconde partie du camp. Priez l'obélisque un peu plus loin. Vous obtenez un volcan. Lancez-le sur le sommet de la rampe pour détruire l'intégralité du camp ennemi. Il se peut que vous deviez achever l'un ou l'autre survivant.

GAIN

Obélisque : Un sort de volcan

NOTES

Il est possible aussi de créer des bateaux. Cette solution est plus rapide puisque moins de bateaux que de ballons sont nécessaires et il y a un hangar à bateaux dès le début. Cependant, il est nettement plus difficile de s'occuper des tours dans ce cas et de nombreux soldats patrouillent près de la prison. Il faut alors tous les éliminer avant de s'attaquer à la prison tandis qu'avec les ballons, vous pouvez les ignorer.

Après sa libération, la chamane peut mourir, contrairement à la dixième mission. Cependant, elle ne se réincarne pas.

Monde 16 : Rage sanguinaire

Tournez votre écran à 180°. Dans ce monde se cache un sort spécial : rage sanguinaire. Si vous le lancez sur vos hommes, ils deviennent beaucoup plus forts et attaquent plus rapidement. Attendez-vous à rencontrer beaucoup de difficultés. Le bois est une fois de plus rare et il faut l'épargner le plus possible. Les ennemis veulent aussi s'accaparer le sort spécial et c'est là à peu près votre seule chance de salut puisqu'ils se livrent des batailles sans merci. Mais que vous décidiez de prier ou non pour obtenir ce sort, vous serez attaqué de très nombreuses fois. Le début est similaire à n'importe quelle mission ; bâtissez le plus de huttes possibles tout en faisant attention à ne pas épuiser vos réserves de bois. Soyez efficace : allez d'abord chercher tout le bois dont vous avez besoin pour un bâtiment avant de le construire, tout en laissant minimum un fagot de bois par arbre. De cette manière, le manque de bois ne se fera pas ressentir (pas dès le début en tout cas). Convertissez les quelques sauvages à l'est et à l'ouest de votre haut lieu de réincarnation.

Vous êtes de très loin le plus faible au début de la mission. Les dakinis à l'est ont déjà l'intégralité de leur camp, tout comme les chumaras à l'ouest. Les mataks, juste au sud de votre position, commencent avec une hutte des guerriers, une hutte des prêcheurs et une hutte des pyroguerriers. Méfiez-vous surtout des deux premiers. Les jaunes postent assez rapidement un prêcheur entre votre camp et le leur et les dakinis essayent de vous voler votre bois. Empêchez-les. Si vous attaquez leurs braves, ils envoient quelques guerriers en plus. Entraînez un prêcheur et convertissez-les. Ils vont aussi prier très tôt la tête de pierre qui donne la rage sanguinaire, à l'est du camp matak. Laissez-les faire, les autres tribus se chargent de les empêcher d'acquérir le sort. Ne perdez pas de temps. Construisez quelques huttes puis une hutte des prêcheurs. Attelez-vous à la construction de tours de guet au nord-est et au nord-ouest de votre camp. Créez-en une ligne de chaque côté. Il y a du bois au nord de votre position, près de la tête de pierre qui vous donne un sort de rage sanguinaire (à prier plus tard). Mais là aussi ne coupez pas tous les arbres sauvagement, contrôlez manuellement la coupe de ce bois. Quand vous avez une ligne de tours de chaque côté, placez-y des prêcheurs.

Les dakinis vous attaquent très rapidement et vous n'êtes pas de taille à vous défendre. Mettez votre chamane entre votre camp et le camp rouge. Tuez tous les prêcheurs ennemis et laissez vos prêcheurs convertir le reste. Si vous manquez de prêcheurs, entraînez-en quelques-uns avec les ennemis convertis. Gardez le reste près des tours. Les mataks ne tardent pas à suivre le mouvement des rouges. Leur chamane lance un sort d'érosion sur l'élévation de terrain au sud de votre camp et vous attaque avec une armée conséquente. Heureusement pour vous, ils attendent quelques secondes avant de passer à l'attaque. Utilisez la foudre pour tous les tuer. Dès que vous le pouvez, créez un sort de pont à cet endroit pour combler la brèche. Construisez rapidement une seconde ligne de tours des deux côtés (nord-est et nord-ouest) dans lesquelles vous mettez des pyroguerriers. Faites de même au sud ; les verts utilisent des ballons par la suite pour vous attaquer. Essayez aussi de construire rapidement un hangar à ballons et faites-en un pour votre chamane. Elle pourra alors se rendre plus rapidement d'un front à un autre. Enfin, laissez des prêcheurs près de vos tours pour combattre les prêcheurs ennemis et les empêcher d'interrompre vos conversions.

N'hésitez pas à attaquer les ennemis avec des soldats que vous avez convertis. Vous vous apercevrez très vite que vous dépassez le nombre maximal d'adeptes et que vos huttes ne produisent plus de braves. Débarrassez-vous du surplus en le renvoyant chez l'ennemi. Les jaunes attaquent moins souvent que les autres mais lorsqu'ils le font, ça fait vraiment très mal. Repoussez absolument tous leurs assauts avec votre chamane et tuez leur chamane quand elle mène l'attaque. Elle lance des tornades et des tremblements de terre. Au bout d'un moment, vous vous serez enfin fait une place dans ce monde (de brutes). Quand vous êtes suffisamment fort, priez la tête de pierre au nord avec six adeptes pour débloquer un sort de rage sanguinaire. Normalement vous devriez avoir une énorme armée, grâce aux très nombreuses conversions de vos prêcheurs. Commencez par les dakinis. Ce sont ceux qui vous attaquent le plus souvent. Ils ne devraient pas opposer beaucoup de résistance puisqu'ils attaquent souvent et que leurs réserves de soldats sont vite épuisées. Une petite attaque composée d'une vingtaine d'adeptes devrait suffire.
N'utilisez pas encore votre rage sanguinaire. Exterminez-les puis passez aux mataks. Recréez la brèche que vous avez comblée mais utilisez un sort de pont pour économisez de la mana. Lancez-le derrière la montagne. Démarrez ensuite l'assaut dans le camp vert. Rasez-le complètement. Comme toujours, méfiez-vous de la chamane. La résistance est relativement forte. Mais ça dépend si les mataks viennent de subir un assaut, s'ils sont en train d'en mener un, etc. Il se peut d'ailleurs que vous attaquiez en même temps que les jaunes. Si ce n'est pas le cas, laissez votre chamane dans votre camp ; les chumaras en profitent pour vous attaquer plusieurs fois. Utilisez le déluge de feu sur leur armée, c'est radical. Quand les verts sont morts, allez prier la tête de pierre à l'est mais protégez bien vos prieurs. Les ennemis font tout pour les éliminer. Obtenez quatre sorts de rage sanguinaire. Encore plus à l'est, se trouve une petite île avec une autre tête de pierre. Envoyez-y six adeptes et récupérez une mort ailée. Lancez-la sans attendre. Les jaunes sont très puissants et le dragon les affaiblit beaucoup. Pendant que vous priez les têtes, attaquez l'ennemi avec votre chamane pour le distraire. Quand vous êtes prêts, lancez l'assaut final et n'oubliez pas d'utiliser vos rages sanguinaires. Vos soldats sont alors boostés et quasiment impossibles à tuer.

GAIN

Têtes de pierre : Sorts de rage sanguinaire (six prieurs), un sort de mort ailée (six prieurs)

NOTES

Les combats entre les ennemis sont très violents. Ne soyez donc pas effrayés si vous voyez régulièrement des sorts ennemis qui sont lancés. Ils sont rarement dirigés contre vous.

Le sort de marécages est extrêmement important dans cette mission. Face aux assauts très fréquents et très violents,

chargez ce sort en priorité. Repérez les endroits par où passent le plus souvent les ennemis et mettez-y plusieurs marécages. Vous pourrez alors souffler et vous occuper plus facilement de votre défense et de l'expansion de votre camp.

En attaquant les ennemis alors qu'ils sont eux-mêmes aux prises avec une autre tribu, vous pouvez très fortement les handicaper. Choisissez donc judicieusement votre moment pour attaquer si vous voulez avoir un maximum d'efficacité. Par contre, n'y allez pas avec votre chamane. Vous en avez trop besoin pour la défense de votre camp. Du moins au début. Utilisez le sort de bouclier magique sur vos soldats pour les rendre plus résistants. Vous pourriez même anéantir une tribu en une seule attaque (comportant au moins une dizaine de soldats). Par exemple, il est possible de détruire presque tout le camp rouge sans rencontrer le moindre soldat ennemi. Et la chamane se trouvant tout au sud du camp, elle ne lance pas le moindre sort. Si vous êtes constamment sous pression à cause des attaques ennemies, essayez donc cette méthode. N'oubliez pas d'utiliser la rage sanguinaire sur vos soldats si vous voulez les rendre encore plus efficaces (utile surtout contre les chumaras).

Monde 17 : Champ de bataille

Tournez votre écran de telle sorte à avoir la tête de pierre du centre du monde au nord. Vous commencez avec un petit camp et tous les bâtiments d'entraînement. Un autre sort unique se trouve dans ce monde, le sort apocalypse. Il est possible de l'obtenir via la tête de pierre précédemment citée. Ce sort crée une arène avec tous les adeptes de chaque camp et ils s'affrontent tous dans une immense bataille. Le vainqueur est le dernier à avoir des adeptes en vie. Toute la mission est donc concentrée sur cet objectif : obtenir ce sort et le lancer. Dès qu'une tribu a récupéré le sort, il n'est plus possible de prier la tête. Seule une chamane peut donc décider du moment où l'arène sera formée. Bien sûr, il est possible de détruire les camps comme d'habitude mais il est plus intéressant et amusant de régler cela avec le sort apocalypse.

Cette mission est relativement simple. Une fois de plus, tous les camps s'attaquent l'un l'autre. Mais cette fois, vous avez plus de temps pour vous développer et il y a du bois à foison. Commencez simplement par agrandir votre camp. Mais ne vous développez pas trop sur les ponts qui vous relient au reste du monde et n'intervenez pas dans les batailles ennemies. Dans le cas contraire, vous seriez trop rapidement attaqué et submergé. Construisez des huttes à la chaîne. Coulez rapidement les trois ponts qui vous relient au monde, avec le sort d'érosion. Laissez les ennemis se battre. Lancez de temps en temps un sort sur les armées ennemies si ça vous amuse ou simplement pour récupérer de la mana. Si une tribu est sur le point d'obtenir le sort (peu probable), tuez simplement les prieurs. Prévoyez tout de même quelques pyroguerriers pour repousser les quelques attaques aériennes. Construisez aussi un hangar à ballons pour que votre chamane puisse contrôler la tête de pierre facilement.

Entraînez une armée considérable. Lorsque vous vous sentez presque prêt, coupez tous les ponts qui relient les ennemis à la tête de pierre et allez la prier. Méfiez-vous des ballons. Protégez vos adeptes avec votre chamane et avec le sort de bouclier magique. Lorsque vous avez l'apocalypse, entraînez tous les braves qui vous restent. Vous avez ainsi une armée de plus de 100 soldats. Lancez le sort apocalypse n'importe où et profitez du spectacle. Vous ne pouvez pas perdre le combat de cette manière.

GAIN

Tête pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs)

NOTE

Il semblerait qu'un bug ou la configuration du jeu impose au joueur d'avoir un nombre minimum de braves lorsque le sort d'apocalypse est lancé, même s'il ne reste plus un seul brave juste avant d'utiliser le pouvoir.

Monde 18 : Chasseur de têtes

Ce monde est similaire au précédent pour une chose : le sort apocalypse est de nouveau présent. Mais cette fois, c'est nettement plus difficile de l'obtenir. Comme pour le neuvième monde (Feux dans la brume), un brouillard de guerre cache la majorité de la carte. L'endroit où vous commencez est relativement petit et difficile à défendre. Tournez votre écran de 90° à droite. Commencez par fabriquer des tours dans la grande zone au nord. C'est là que vous construirez votre camp. Bâtissez trois huttes. Dès que vous le pouvez, lancez un sort de pont à gauche. Vous accédez ainsi à une

plus grande réserve de bois, non négligeable. Mais gardez à l'esprit que vous ouvrez aussi un passage vers les ennemis. Construisez une hutte des prêcheurs et entrainez au moins cinq prêcheurs. Postez-les dans vos tours de guet. Placez-en un aussi sur le pont que vous avez créé et un près de votre lieu de réincarnation. Faites-en aussi patrouiller sur les plages. Développez votre camp le plus vite possible. Epargnez le bois qui se trouve dans votre base et allez en chercher plus loin pour vos constructions. Bâtissez une hutte des espions. Formez-en quelques-uns, faites-les revêtir un uniforme ennemi et partez explorer le monde.

Les dakinis sont les plus puissants et ils se trouvent à l'est de votre camp. Les mataks sont situés au sud, tandis que les chumaras sont à l'ouest. Chaque ennemi a une tête sacrée (les seuls éléments visibles dès le début de la mission). Les rouges gardent le sort apocalypse tandis que les deux autres défendent chacun un volcan. Les prêcheurs que vous avez entrainés au début devraient suffire pour contenir les nombreux assauts ennemis. Les rouges attaquent souvent par le nord-est et les jaunes débarquent de temps en temps par le sud. Après quelques minutes de jeu, la chamane matak lance un sort de pont au sud-est et attaque avec une petite troupe. Un seul sort foudre peut y mettre un terme. A ce moment de la partie, vous devriez avoir un sort d'érosion, qui vous permet donc de noyer le pont que l'ennemi a créé.

Affaiblissez les rouges de temps en temps. Ils concentrent de grosses masses de soldats qu'il est facile de détruire avec peu de mana. Privilégiez les sorts marécages, hypnose et déluge de feu : ils font des ravages. Attendez que chaque camp vous attaque et détruisez les forces rouges près de la tête de pierre à l'est. Gardez en réserve vos sorts d'hypnose. Envoyez six adeptes pour prier la tête. Protégez-les avec votre chamane et les sorts bouclier magique et hypnose. Lorsque vous avez récupéré le pouvoir d'apocalypse, la suite devrait être plus simple. Grâce à vos prêcheurs, vous devriez déjà avoir un nombre conséquent de guerriers et de pyroguerriers. Si vous ne vous sentez pas prêt, entraînez vos braves et laissez vos prêcheurs convertir les ennemis jusqu'à ce que votre armée soit assez grande. Enfin, lancez le sort où vous voulez pour remporter la partie. Comme pour la mission précédente, n'hésitez pas à affaiblir d'abord vos ennemis avant de lancer l'apocalypse.

GAIN

Têtes de pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Si vous postez des prêcheurs autour de votre camp, vous obtenez très rapidement beaucoup de soldats. Si cela permet d'obtenir gratuitement une armée en peu de temps, c'est par contre un frein en début de partie. La limite de population étant établie en fonction du nombre de huttes que vous possédez, vous pourriez bloquer votre expansion à cause de cela. Pour contrer ce problème, faites sortir des braves de vos huttes et construisez-en des nouvelles. Le mécanisme d'expansion reprend alors son cours. Sinon, vous pouvez aussi renvoyer les convertis aux ennemis...

Agissez vite. Les attaques se multiplient assez vite et les dakinis se mettent à prier eux-mêmes la tête de pierre, au bout d'un moment. Quoi que vous fassiez, ils essayeront alors de la prier sans relâche. Ce qui pourrait accaparer votre attention. Si cela devait arriver, faites tout ce que vous pouvez pour obtenir le sort le plus vite possible.

Les mataks peuvent également décider de lancer un pont vers votre camp. Mais lorsqu'ils le font, vous possédez logiquement déjà le sort apocalypse et un bon nombre de soldats.

Deux sorts de volcan se trouvent dans ce monde ; un chez les mataks et l'autre chez les chumaras. Si vous décidez d'ignorer le sort apocalypse, pensez à prier les têtes de pierre des camps jaune et vert.

Monde 19 : Des alliés inattendus

Cette mission est spéciale. Il s'agit de la seule au cours de laquelle vous disposez d'alliés : les chumaras. Le but de la mission est de les protéger contre les dakinis et d'éliminer ceux-ci. La tâche n'est pas simple puisque les rouges sont une fois de plus puissants tandis que les jaunes disposent d'un petit camp. Ils ne reconstruisent d'ailleurs pas leurs bâtiments lorsqu'ils les perdent. Au nord de votre position se situent les chumaras et à l'est, les dakinis. Ils se trouvent tous les deux sur la même île et vous-même commencez sur une autre île. Vous n'avez donc pas la possibilité d'aider les chumaras ou attaquer les dakinis dès le début. Par contre, un nouveau sort spécial se cache dans ce monde. Vous pouvez remarquer à l'est, près du camp rouge, une tête de pierre. Elle donne un sort de volcan. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant. Faites construire trois huttes avec vos six braves et envoyez votre chamane à l'ouest de votre île.

Alors que vous êtes en vue du camp des dakinis, sur l'autre île, convertissez un maximum de sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve près de vous. Elle donne trois sorts de téléportation. De quoi traverser la mer et vous rendre en un clin d'oeil chez vos alliés. Notez toutefois que seule la chamane se téléporte.

Développez votre camp et construisez le plus vite possible un hangar à ballons. Les chumaras subiront de nombreux assauts et plus vite vous pourrez les aider à les repousser, plus vos chances de gagner seront élevées. Cependant, pensez aussi à protéger votre propre camp. Les rouges ne vous oublient pas et ils passent de temps en temps à l'attaque, notamment en débarquant avec des bateaux. Gardez aussi un oeil sur l'endroit où se trouvait la tête de pierre que vous avez priée en début de partie. Après quelques attaques contre les chumaras, la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles et vous attaque avec une armée conséquente. Comme d'habitude, vous avez le choix. Soit vous laissez la chamane ennemie lancer son pont et vous pulvérisez son armée, soit vous la tuez avant qu'elle ne puisse agir. Le plus facile est de la laisser créer son pont et le remplir de marécages. Dès lors, vous ne craignez que peu ou pas d'attaque de la part des rouges. Construisez tout de même quelques tours près du camp dakini et remplissez-les avec des prêcheurs et des pyroguerriers.

Lorsque la défense des jaunes est assurée (laissez quasi en permanence votre chamane dans leur camp, placez des marécages entre les rouges et eux, etc.) et que votre camp est totalement construit, commencez à entraîner une grande armée. La suite devrait être assez facile puisque toutes les attaques des dakinis ne sont que des échecs. Lorsque votre armée est prête, amenez-la près du camp rouge et envoyez-y aussi votre chamane. Si la défense des jaunes est bonne, attendez que les dakinis les attaquent pour lancer votre assaut. Ainsi, vous aurez tout le loisir de détruire le camp ennemi sans risquer de rencontrer la chamane ennemie. Détruisez en priorité les tours qui contiennent des pyroguerriers (surtout celles en hauteur) et allez prier la tête de pierre qui se trouve à l'ouest du camp. Elle vous donne un volcan mais elle en crée aussi un à partir du cratère qui se trouve tout près. Massez donc votre armée près de la tête de pierre pour éviter de sacrifier votre armée. Poursuivez l'attaque. Utiliser le sort de bouclier magique sur vos adeptes, surtout si la chamane ennemie se trouve dans les parages. Si votre armée est suffisamment conséquente, vous ne pouvez pas perdre la bataille. De toute façon, avec le sort de volcan que vous venez d'acquérir et celui créé par la prière, vous pouvez raser le camp ennemi.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de téléportation (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Une montagne sépare les chumaras des dakinis. Tant qu'elle est n'est pas aplanie, vous n'avez pas de souci à vous faire. Cependant, il est primordial d'obtenir rapidement au moins un sort de téléportation en début de partie. Les attaques des rouges sont violentes et chaque assaut porté à votre allié peut sérieusement compromettre la mission. De plus, la chamane rouge lance le premier assaut très tôt (comptez environ cinq minutes). N'hésitez pas à utiliser la téléportation, au moins tant que vous n'avez pas de ballon. Mais gardez tout de même à l'esprit que vous ne pouvez utiliser le sort que trois fois. Essayez d'avoir au moins un sort de foudre avant la première attaque des dakinis. Lancez-le sur la chamane ennemie dès qu'ils passent à l'attaque.

Pour vous faciliter la vie, vous pouvez détruire le hangar à bateaux des dakinis et faire échouer tous leurs bateaux. Ainsi, ils perdent du temps et vous pouvez retarder leurs attaques contre vous.

Les dakinis attaquent les chumaras toujours par le même endroit (la montagne précédemment citée). Le sort de marécages trouve tout son intérêt ici.

Pensez à vérifier de temps en temps si les chumaras se font assaillir. Il serait dommage de laisser les rouges les attaquer impunément.

Si vous voulez empêcher les dakinis d'attaquer les chumaras, lancez simplement un sort de pont sur la montagne qui sépare les deux camps.

Les autres tribus n'emploient pas de ballon dans ce monde. Vous ne craignez donc aucune attaque dans le dos et la défense des chumaras est dès lors assez facile. Cependant les dakinis vous attaquent parfois avec des bateaux.

Repérez simplement des groupes d'ennemis qui attendent sur le rivage, dans le camp ennemi et tuez-les. Ceci empêchera souvent des attaques maritimes.

Il y a une troisième tête de pierre dans ce monde, sur une petite île. Elle nécessite cinq prieurs mais un sort de marécages se trouve juste devant, vous obligeant à sacrifier dix adeptes avant de commencer à prier. Elle ne donne qu'un sort de déluge de feu. N'y allez pas, c'est une perte de temps et d'hommes trop importante pour un sort que vous pouvez de toute façon charger par vous-même.

Vous pouvez vous battre contre les chumaras et détruire leurs bâtiments. Faites donc bien attention en donnant des ordres. Ne vous trompez pas de cible !

Monde 20 : Archipel

Il s'agit probablement de la mission la plus difficile du jeu, car son début est très délicat à jouer. Tournez votre écran à 180° pour faire face aux dakinis. Il s'agit de nouveau d'une mission où les rouges sont seuls contre vous. Mais ça ne veut pas dire que c'est facile. Ils occupent la plus grande île et leur camp est déjà construit. Quant à vous, vous n'avez rien et commencez sur une île exiguë. Tout autour de vous se trouvent d'autres petites îles. Commencez à bâtir votre camp et convertissez un maximum de sauvages. Les dakinis passent très vite à l'attaque (par bateau) et utilisent de temps en temps le sort de mort ailée contre vous. Dès que la première attaque est passée (utilisez le sort de foudre sur les bateaux), prenez un bateau ennemi et rendez-vous sur leur île. Détruisez les deux tours de guet les plus proches avec la foudre et priez la pyramide de la connaissance. Vous obtenez ainsi la mort ailée. Mais ne la lancez pas ! Gardez-la pour contrer la première mort ailée lancée par la chamane ennemie, en espérant que la vôtre survive, ou au moins que celle de l'ennemi meurt. Si vous avez un bon timing, vous devriez avoir tous vos sorts de foudre chargés et vous pouvez donc repousser les attaques ennemies. Chargez alors uniquement le sort de mort ailée pour pouvoir contrer la prochaine.

Vous devez agrandir votre territoire. Chargez plusieurs sorts de pont et lancez-les pour rejoindre l'île qui se trouve au sud-ouest et celle au sud-est ; faites un triangle rempli de terre entre ces deux îles et la vôtre. Vous disposez alors de suffisamment de place. Etendez-y votre base. Le succès réside une fois de plus dans la rapidité. Remplissez le nouvel espace créé avec des huttes et des huttes d'entraînement. L'ennemi ne devrait pas avoir le temps de vous causer du tort. Et votre production de mana est maintenant énorme. Attendez que la chamane ennemie lance une mort ailée et contrez-la en en créant une aussi. Au nord-ouest de votre île se trouve une tête de pierre. Priez-la avec cinq adeptes et recevez un sort de pont. Mais les ennemis ne vous laissent pas faire. Dès que vous commencez à prier, ils envoient une armada de bateaux pour vous en empêcher. Protégez vos prieurs avec le bouclier magique et lancez un déluge de feu sur eux. Tous les ennemis brûleront alors que vos adeptes sont protégés. Lancez aussi une mort ailée si l'ennemi se fait trop insistant. Dès que la tête est priée, une autre apparait juste au sud-est de votre camp. Priez-la aussi, avec six adeptes. La même chose se produit (vous obtenez un sort d'aplanissement). La prochaine tête apparaît cette fois au nord-est de votre camp. Sept prieurs sont requis, pour obtenir un sort de déluge de feu. Notez toutefois qu'un déluge de feu s'abat sur cette position dès que la tête est entièrement priée. Le bouclier magique est donc vivement conseillé. La dernière tête surgit au centre d'un volcan qui vient de se former, à l'est de votre base. Huit prieurs sont nécessaires. Créez un sort de pont pour accéder au sommet du volcan et utilisez la même technique que pour les têtes précédentes : bouclier magique et déluge de feu. Vous obtenez enfin un volcan.

Arrivé à ce stade, la mission ne devrait plus poser de problème. Vos morts ailées devraient avoir considérablement affaibli l'ennemi, vous disposez d'un volcan et d'un grand camp. Entraînez une grande armée. Malgré les apparences, les dakinis ont encore de quoi vous repousser. Attaquez leur camp par le nord, là où se trouvait la pyramide de la connaissance. Eliminez directement les tours avec le sort de foudre. Lancez aussi une mort ailée dès le début de l'attaque. Elle attirera l'attention des pyroguerriers sur elle et vous débarrassera facilement de la chamane ennemie. Utilisez votre volcan en plein milieu du camp pour faire un maximum de dégâts. Votre armée sert surtout à achever les derniers ennemis.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de mort ailée
Têtes de pierre : Un sort de pont (cinq prieurs), un sort d'aplanissement (six prieurs), un sort de déluge de feu (sept prieurs), un sort de volcan (huit prieurs)

NOTE

Vous ne pouvez pas construire de hangar à ballons dans ce monde, et donc pas de ballon. Les bateaux sont tout de même disponibles. Vous pouvez aussi créer directement un pont depuis votre île de départ vers celle des ennemis (deux sorts de pont nécessaires). Mais dans ce cas, les ennemis vous attaquent directement par cette voie.

Monde 21 : Terre brisée

Il s'agit d'un monde spécial. En plus de combattre les dakinis, vous devez affronter les forces de la nature. Tournez de 90° votre écran vers la droite. Dès le début, envoyez trois braves prier le totem au nord, pour combler la faille. Si vous ne le faites pas, un volcan s'y déploie rapidement et brûle une large zone en contrebas. Envoyez aussi votre chamane au nord-ouest, dans le petit camp ennemi et priez la pyramide de la connaissance. Votre chamane sera fréquemment dérangée durant sa prière. Utilisez l'explosion pour vous débarrasser des gêneurs. Vous débloquez alors enfin le dernier sort, le volcan. Eloignez-vous au plus vite car en priant la pyramide, un volcan se réveille juste à côté. Retournez dans votre camp et convertissez les sauvages sur le chemin. Pendant que votre chamane réalise cette opération, construisez des huttes au nord du haut lieu de réincarnation. Au sud-ouest de votre camp se trouve une autre faille mais vous n'avez pas le temps de la combler. Chargez au moins un sort de foudre et un d'hypnose. Les dakinis attaquent assez tôt et ils utilisent le bouclier magique.

Construisez des tours au à l'ouest de votre camp. Placez-y comme d'habitude, des prêcheurs et des pyroguerriers. Méfiez-vous aussi de l'est : les ennemis attaquent aussi par les airs. Utilisez l'essaim mortel ou l'hypnose pour qu'ils se jettent à l'eau. La chamane ennemie attaque d'ailleurs très souvent de cette manière. Empêchez-la d'atteindre votre base. Elle donne une grande quantité de mana et fait des ravages si elle s'enfonce trop loin dans votre camp. Construisez des tours sur la falaise et remplissez-les avec des pyroguerriers. A l'ouest de votre camp se trouve une tête de pierre. Elle vous octroie deux sorts d'érosion mais logiquement, vous devriez déjà les avoir chargés.

Le fait d'empêcher la chamane de vous attaquer devrait vous apporter la victoire. Elle essayera sans cesse de vous attaquer et n'enverra plus d'armée par la terre. Vous avez alors tout le loisir d'entraîner une armée considérable. Commencez par raser le petit campement qui se trouvait près de la pyramide de la connaissance. Un sort de déluge de feu fait l'affaire. Envoyez ensuite votre armée dans le camp ennemi et rasez-le. La défense y est relativement faible. Une armée de cinquante hommes en vient à bout facilement. N'oubliez pas que vous avez maintenant le volcan. Gardez tout de même votre défense sur la falaise est de votre base pendant l'assaut.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de volcan
Têtes de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)
Totem : Sort d'érosion créé (trois prieurs)

NOTES

Ne vous inquiétez pas si la terre tremble de temps en temps. Il ne s'agit pas d'une attaque ennemie (enfin, sauf dans certains cas).

Le sort de mort ailée est désactivé dans ce niveau.

De temps en temps, de la foudre tombe dans le camp dakini.

Malgré l'apparence bizarre de l'eau, il est possible de construire des bateaux et d'y naviguer. C'est aussi vrai pour le vingt-troisième niveau.

Monde 22 : Solo

Il s'agit encore d'un monde spécial. Cette fois, la chamane est seule et elle doit se débrouiller uniquement avec ses sorts. Elle ne peut donc pas mourir sinon c'est un échec. Priez immédiatement l'obélisque face à vous. Tous vos sorts sont alors chargés au maximum. Cette fois, ce sont les dakinis les plus faibles. Vous commencez sur leur île. Lancez un sort de foudre sur la tour de guet. Un des deux guerriers qui patrouillent vous prend en chasse. Approchez-vous de l'eau

et lancez-le dedans grâce à l'explosion. Attirez le second et faites de même. Tuez la chamane avec un sort de foudre puis dirigez-vous vers la tour de guet en construction, de l'autre côté de la base. Tuez les braves qui la construisent avec l'explosion et éliminez le dernier guerrier qui devrait normalement se déplacer vers vous. Ne vous préoccupez pas des bâtiments. Les dakinis sont anéantis. Prenez le bateau au nord-est et dirigez-vous vers les chumaras.

Arrêtez-vous sur la mini île près de votre point de départ et priez-y l'obélisque juste après avoir créé une mort ailée. Votre mana est soudainement très élevée et vos sorts se chargent très rapidement, comme lorsque vous tuez une chamane ennemie. Poursuivez votre route et débarquez sur une petite île, près du ballon jaune. Créez un pont pour atteindre la colline où il se trouve et sautez dedans. Créez un volcan sur le cratère un peu plus loin et lancez un sort de foudre sur la tour de guet la plus proche. Envoyez aussi un déluge de feu sur la hutte des guerriers et un autre sur le hangar à ballons des chumaras. Achevez les quelques guerriers qui restent et la chamane ennemie avec un sort de foudre. Dirigez-vous ensuite vers les mataks.

Contournez leur île pour vous retrouver près du dernier obélisque. Il vous donne aussi un boost de mana. Quelques guerriers et braves verts arrivent vers vous. Débarrassez-vous en avec l'explosion. Lancez une seconde mort ailée et tout ce que vous avez pour détruire les verts. Le sort d'érosion est vivement conseillé pour détruire le camp en quelques secondes.

GAIN

Obélisques : Tous les sorts chargés, boost de mana, boost de mana

NOTES

La difficulté principale réside dans la gestion des sorts. Chaque sort lancé est définitivement " perdu ", tant que vous ne priez pas un obélisque. Lancer une mort ailée dès le début, par exemple, n'est pas une bonne idée, car elle attaquera d'abord les dakinis. Or ce sont les plus faibles et des sorts de base, et donc peut coûteux en mana, suffisent pour les terrasser.

Le sort de conversion est désactivé dans ce monde.

C'est le seul monde où il n'y a ni base ni adepte.

Si vous n'êtes pas sous l'influence du boost de mana d'un obélisque, chargez uniquement l'explosion. C'est le seul sort pour lequel vous pouvez récupérer des charges en tuant les chamanes ennemies. Les autres demandent trop de mana pour être chargé au moins une fois.

N'utilisez pas l'essaim mortel. En plus de ne pas avoir beaucoup d'utilité dans cette mission, vous disperseriez les ennemis. Or, si vous voulez être vraiment efficace dans cette mission, vous devez utiliser un minimum de sorts et donc plus les ennemis sont groupés, plus vos sorts sont efficaces et plus la mission est facile.

Monde 23 : Enfer

Vous affrontez de nouveau les trois tribus en même temps et ceci est valable aussi pour les deux dernières missions. Tournez votre écran de 90° vers la gauche. Comme le nom de la mission l'indique, vous vous retrouvez dans un genre d'enfer. Mais ne vous inquiétez pas, seuls le décor sinistre et des cris vous plongent dans une atmosphère angoissante. Ici, il n'y a pas de catastrophe naturelle comme dans le monde " Terre brisée " (niveau 21). Commencez, comme d'habitude, par bâtir votre base et convertir les sauvages des environs. Les ennemis ne vous attaquent pas avant un certain temps. Vous pouvez donc prendre votre temps et repérer l'emplacement des ennemis. Les dakinis se trouvent au sud de votre position (séparés par la mer, mais ils sont accessibles par la terre, au nord), les mataks au nord-est et les chumaras se trouvent sur une autre île, à l'est. Au nord de votre camp, à mi-chemin entre les rouges et vous, vous pouvez apercevoir une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane, convertissez au moins six sauvages et faites-les prier la tête. Après un temps relativement long, vous obtenez trois sorts de déluge de feu (arrêtez de prier après avoir obtenu le deuxième, pour ne pas gâcher le troisième sort). Les ennemis devant aussi construire tout leur camp, ils ne vous dérangent que très peu pendant la prière. Quelques braves rouges viennent vous attaquer mais ils sont faciles à battre.

Construisez à l'entrée nord-ouest de votre camp (la seule entrée d'ailleurs) deux rangées de trois tours et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Construisez aussi des tours tout autour de la plage. Mettez-y des pyroguerriers et disposez quelques prêcheurs non loin de ces tours. Votre défense étant assurée, chargez le sort de mort ailée. Les ennemis n'emploient pas ce sort, vous pouvez donc le lancer à votre guise. Les dakinis vous attaquent en premier mais leurs hommes viennent au compte-gouttes. Ils essayent aussi de prier la tête de pierre. Débarrassez-vous de leur chamane et de leurs prêcheurs et convertissez le reste. Les chumaras attaquent quelques minutes après, par bateau. Deux sorts de foudre suffisent pour tous les tuer. Heureusement, les tribus ennemies se font la guerre et les mataks sont trop occupés par les dakinis pour vous attaquer. Cependant, méfiez-vous des espions chumaras. Ils viennent régulièrement dans votre camp pour mettre le feu à vos bâtiments. Repérez donc les bateaux bleus que vous n'avez pas construit, sur vos plages. Ca signifie que des espions déguisés ont infiltré votre camp. Construisez davantage de tours sur la plage et mettez-y des espions. Ils découvriront tout espion ennemi passant à proximité. La lutte entre les dakinis et les chumaras atteint une intensité phénoménale. Ne soyez pas étonnés si vous voyez les rouges déferler avec une armée d'environ quatre-vingt adeptes. Laissez-les se battre, le spectacle vaut la peine.

Pour les vaincre, vous devez avoir une armée colossale. Les rouges sont votre cible prioritaire, vu les immenses armées qu'ils entraînent. Les chumaras se contentent de vous envoyer des espions et de faire des incursions de temps en temps. Et les mataks restent discret durant toute la partie à cause des dakinis. Néanmoins, vous devez assurer vos arrières. Gardez votre défense maritime et accompagnez votre armée avec votre chamane. Avant de lancer l'assaut sur les dakinis, détruisez la défense des mataks. Pulvérisez ensuite la tour de guet et les patrouilles dakinis avec votre chamane. Puis, déclenchez l'assaut et assistez à l'une des plus grosses batailles du jeu. Occupez-vous de la chamane ennemie avec votre propre chamane. Il serait dommage qu'elle interfère dans le combat. Protégez aussi vos hommes avec le bouclier magique. Essayez toutefois d'éliminer un maximum de prêcheurs rouges. Ils pourraient freiner votre assaut et vous causer du tort. Pendant que les deux armées se livrent une bataille sans merci, rasez le camp avec vos sorts. Les dakinis détruits, rendez-vous immédiatement chez les mataks. Ils n'opposent pas beaucoup de résistance vu qu'ils ont été écrasé durant tout le jeu par les dakinis. Pour plus de facilité, aplatissez la montagne qui sépare l'ancien camp dakini de la base matak, avec un sort de pont. Vous vous pouvez alors lancer l'assaut directement dans leur camp, sans passer par leurs défenses. Cependant, prenez garde. Le pont est à peine créé que toute l'armée ennemie vous tombe dessus, et ce, de tous les côtés. Repoussez-les et puis attaquez le camp. Repérez la chamane ennemie (dans une tour, à l'ouest du camp vert) et tuez-la, puis lancez l'assaut. Comme vous venez d'exterminer leur armée, vous ne rencontrez aucun obstacle. Enfin, construisez assez de bateaux pour contenir tous vos hommes et envoyez-les chez les chumaras.
Ne débarquez pas en plein milieu de leur camp, il y a trop de tours. Accostez loin des tours et avec votre chamane, créez des ponts pour que votre armée puisse débarquer facilement. Leur île s'étend au sud-ouest ; c'est un bon endroit pour attaquer. Une fois de plus, les ennemis viennent à votre rencontre. Lancez une mort ailée et des sorts de déluge de feu. Les ennemis ne tiennent pas longtemps face à ça. Achevez-les avec un volcan si le coeur vous en dit.

GAIN

Tête de pierre : Trois sorts de déluge de feu (six prieurs)

NOTES

Les dakinis ne construisent pas de hangar à bateaux. Cependant, ils peuvent tout de même vous attaquer par la mer en utilisant les bateaux des ennemis qui ont débarqué chez eux.

Lors de l'attaque des chumaras, faites d'abord débarquer tous vos soldats avant de lancer l'assaut. Les jaunes ne viennent à votre rencontre que lorsque vous attaquez un des leurs, pas avant. Vous avez donc le temps de rassembler votre armée, la protéger avec le bouclier magique puis partir à l'attaque.

Monde 24 : La fin de l'aventure

Ce monde est le dernier qui présente quelques difficultés. Tournez légèrement votre écran vers la droite pour faire face aux chumaras, au nord. Les mataks se trouvent à l'ouest et les dakinis, au sud-est (juste à l'est des chumaras). Vous commencez avec trois huttes de niveau trois et douze braves. Remplissez les huttes avec les braves et convertissez les sauvages aux alentours. Construisez immédiatement une hutte des guerriers et une hutte des prêcheurs. Bâtissez aussi au moins deux huttes. Placez votre chamane à l'ouest de l'île. Les mataks attaquent très tôt et la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles. Vous n'avez pas le temps de charger le sort de foudre pour l'en empêcher. Le sort

d'explosion devrait suffire à contrer l'attaque (dont la chamane ne fait pas partie), en jetant les assaillants à l'eau. Entraînez trois prêcheurs et postez-les à chaque entrée de votre camp. Les attaques sont nombreuses et très fréquentes mais si vous les repérez à temps, vous pouvez les anéantir simplement en noyant vos ennemis avec l'explosion.

Il est primordial d'avoir une bonne défense. Construisez des tours à chaque entrée et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Essayez de charger le plus vite possible une mort ailée. Les mataks en lancent de temps en temps et le meilleur moyen de les détruire est d'en créer aussi. Si l'ennemi en invoque une avant que la vôtre ne soit entièrement chargée, tuez une chamane ennemie pour bénéficier de sa mana. Dès que vous utilisez ce sort, rechargez-le pour pouvoir toujours contrer les morts ailées ennemies. Le combat se déroule surtout entre les dakinis, les chumaras et vous. Les ennemis attaquent principalement par le sud et c'est là qu'il faut concentrer vos forces et votre attention. Protégez tout de même les autres entrées au cas où un ennemi tenterait un assaut par le nord ou l'ouest (beaucoup plus rare). Pensez aussi à agrandir votre territoire avec le sort de pont pour étendre votre base. Lorsque votre mana est suffisamment élevée, lâchez de temps en temps une mort ailée pour semer le trouble chez les ennemis. Vous avez alors le temps de la recharger, si l'ennemi utilise aussi ce sort.

Lorsque vous vous sentez prêt, passez à l'attaque. Les mataks sont une cible privilégiée puisqu'ils sont en dehors des combats et ce sont les plus faibles. Vous ne risquez donc pas de rencontrer beaucoup de résistance et l'assaut devrait être rapide. En les éliminant, vous écartez aussi le danger des morts ailées. Les choses se compliquent sérieusement pour vaincre les deux autres camps. Une fois de plus, les deux tribus s'affrontent avec des armées démentielles. Préparez une armée d'au moins cent adeptes et commencez par les chumaras. Si les deux tribus ennemies sont en train de s'attaquer et que le combat se déroule chez les jaunes, attendez qu'il finisse pour attaquer. Si cela se passe chez les dakinis, profitez-en et n'attendez pas. Par contre, si les deux tribus ne sont pas en train de s'affronter, créez une mort ailée chez les rouges pour les occuper pendant que vous attaquez les jaunes. Comme toujours, repérez et tuez la chamane dès le début de l'assaut. Les soldats présents dans le camp viennent à votre rencontre. Le combat risque d'être difficile, surtout s'ils ne sont pas aux prises avec les dakinis lorsque vous attaquez. Votre chamane peut faire des ravages en détruisant les bâtiments avec ses sorts, pendant que vos soldats exterminent l'armée adverse. Même si vous ne parvenez pas à les vaincre, le coup porté est trop violent pour qu'ils s'en remettent. Il y a de grandes chances pour que votre armée soit au moins partiellement décimée. Formez les braves générés pendant le combat et recréez votre armée. Le combat contre les dakinis est similaire à celui contre les chumaras. N'hésitez pas à employer vos sorts sur le camp ennemi.

GAIN

Aucun

NOTES

Ne laissez aucune chamane ennemie approcher de votre camp, elle y lancerait immédiatement un volcan.

Pour éviter de mauvaises surprises et empêcher les attaques contre vous, coulez les ponts qui vous relient aux ennemis avec le sort d'érosion. D'ailleurs il vaudrait mieux couler le pont qui se trouve au nord dans tous les cas, sauf si vous comptez attaquer par là. Si les ennemis ne peuvent plus vous atteindre par la terre ferme, ils vous attaquent par les airs ou par bateau. Méfiez-vous alors, l'endroit par où ils attaquent est beaucoup plus difficile à déceler. Faites cela seulement lorsque vous attaquez vous-même les ennemis ou pour faire échouer une attaque que vous auriez du mal à contenir autrement (si vous voyez une grosse armée se diriger vers vous et que vous n'avez pas de sort ni de soldat à opposer).

Les mataks ne sont pas les seuls à utiliser les morts ailées.
Même s'ils en lancent plus souvent que les autres, les chumaras et les dakinis peuvent tout de même de temps en temps en invoquer une aussi. Donc même si vous avez anéanti les mataks, il se peut que des morts ailées adverses fassent encore leur apparition.

Monde 25 : A l'aube de la création

Il s'agit du dernier monde et pourtant ce n'est pas le plus difficile, loin de là. Votre chamane est à présent une déesse. Il n'est donc plus possible de la tuer et tous ses sorts ont une portée infinie. Seul le début de la mission peut présenter

des difficultés. Vous commencez avec huit huttes de second niveau, dix huttes de niveau trois, toutes les huttes d'entraînement et cinquante braves. Les sorts explosion, conversion, essaim mortel, foudre, hypnose, tornade, marécages et déluge de feu sont tous chargés au maximum de leurs capacités. Les ennemis ont aussi un camp complet. La grande différence avec vous, c'est qu'ils ont déjà une armée et ils l'emploient dès le début. Faites immédiatement entrer vos braves dans vos huttes. Les dakinis attaquent en premier au nord avec une armée conséquente. Le seul moyen de les repousser est d'utiliser les sorts qui vous sont donnés au début. L'attaque des chumaras est tellement proche de celle des dakinis qu'elles sont presque simultanées. Vous devez donc réagir très rapidement. Disposez des marécages sur le pont au sud-ouest pour freiner l'assaut des jaunes pendant que vous repoussez les rouges. Heureusement, le monde se présente un peu comme le précédent ; des grandes îles liées entre elles par des ponts. Le sort explosion fait donc une fois de plus des ravages à moindre frais. Mais ne négligez pas les autres sorts. N'hésitez pas à lancer un déluge de feu pour stopper une attaque ennemie. Mais ne gaspillez pas vos pouvoirs pour autant. Car vos ennemis repassent très vite à l'attaque.

Repoussez les assauts ennemis. Pour être tranquille le reste de la partie, il faut utiliser une technique très simple. Chargez le sort d'érosion et lancez-le deux fois sur chaque pont vous liant à une autre île (deux sorts d'érosion sont nécessaires pour couler un pont). Commencez par les ponts vous liant directement aux ennemis, soit les ponts situés au nord, au sud-est et au sud-ouest. Les trois autres ponts vous relient aussi aux autres tribus mais ce sont des chemins nettement plus longs. Occupez-vous en après. Tandis que vous vous coulez les ponts, créez d'autres huttes. Remplissez-en votre île et une partie des ponts. Faites entrer vos braves dans toutes vos huttes pour avoir une réserve de mana inépuisable. Vos sorts se chargent alors extrêmement vite, surtout lorsque vous êtes à 199 de population.

Les ennemis ne s'occupent alors plus vraiment de vous. Ils passent leur temps à se faire la guerre. Seules les morts ailées invoquées de temps en temps par les chamanes ennemies représentent encore un danger. Comme d'habitude, tuez-les en créant vous aussi une mort ailée à proximité. Pour le reste, vous disposez de tous les sorts et vous pouvez les lancez où vous voulez à l'instant où vous cliquez et ce, sans danger. Détruisez les trois tribus de la manière et à la vitesse que vous voulez. Bon amusement. Lorsque le dernier adepte de la dernière tribu meurt, vous gagnez le jeu. Félicitations.

GAIN

Aucun

NOTES

Il est bien sûr possible de gagner en combattant normalement, avec une armée. Mais il serait dommage de se priver des pouvoirs divins de l'ex-chamane.

Il n'est pas utile d'entraîner des braves ni de construire des tours de guet. Même si vous vous isolez sur votre île, les ennemis n'essayent pas d'attaquer avec des ballons ou des bateaux. De toute façon, même s'ils essayaient, vous pourriez détruire immédiatement le hangar à ballons et/ou le hangar à bateaux.

Si vous manquez de mana, tuez les chamanes ennemies. Grâce à la portée infinie des sorts et le fait que votre ex-chamane (déesse) ne peut pas mourir, c'est un jeu d'enfant. Cependant, cela sert surtout au début de la mission ou lorsque vous devez invoquer une mort ailée et que le sort n'est pas chargé.

Considérez que vous serez attaqués en permanence dès le début. Plus vite vous coulez les ponts, plus vite vous serez tranquilles.

Les mataks n'attaquent pas mais par contre, ils construisent leur camp sur le pont qui vous sépare d'eux et ils n'hésitent pas à bâtir des huttes dans votre base. Si vous coulez les ponts, occupez-vous du pont qui vous lie aux mataks en dernier.

Portal

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

Créer une caisse

Bas, , , , , Bas, , , ,

Invincibilité

L1, Haut, R1, Haut, L1, L1, Haut, R1, R1, Haut

Créer une boule d'énergie

Haut, , , , , , , , , Haut

Mettre des portail partout

, , , , , , , , Gauche, Droite

Améliorer le Portalgun

, , L1, R1, Gauche, Droite, L1, R1, L2, R2

Portal 2

© Electronic Arts 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOURELLES CHANTANTES

Dans la chambre de test n°16, il y a une tourelle derrière la grille de ventilation situé juste après l'ascenseur. Sautez dessus, récupérez le cube de réfraction et utilisez le laser pour détruire la tourelle. La grille s'ouvrira et vous pourrez y trouver quatre tourelles en train de chanter.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer une fois le jeu pour débloquer un nouvel écran titre.

SOLUTION COMPLÈTE

Portal 2 - Solution du mode solo

Chapitre 1 : Appel de courtoisie

Salle 00

Vous vous réveillez dans votre chambre dans la centre de recherche Aperture. Suivez les indications pour vous familiariser avec les commandes. Regagnez ensuite votre lit.

Après un deuxième réveil, l'endroit n'est plus pareil et tout tombe en ruine. Vous faites la connaissance de Wheatley le superviseur des sujets de test, un robot qui essaye de vous sauver.

Avancez et descendez dans la salle vitrée. Passez par le portail et quittez la salle par la porte du fond.

Ici, vous allez apprendre à utiliser les cubes. Placez alors le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passez. Avancez et entrez dans l'ascenseur.

Salle 01

Descendez dans cette salle et appuyez sur le bouton situé à droite. Passez ensuite dans le portail orange et ramassez le cube. Revenez à la salle précédente en passant par le portail bleu.

Appuyez sur le bouton à gauche pour entrer dans la salle via le portail et placez le cube sur l'interrupteur rouge.

Sortez et appuyez sur le bouton d'en face. Traversez les portails puis sortez par la porte.

Salle 02

Avancez vers le centre pour chuter en bas. Avancez ensuite dans le chemin et montez les marches pour récupérer le générateur de portail. Ouvrez alors un portail sur le mur blanc en bas pour vous retrouver en haut de la passerelle. Vous remarquez que les portails ne s'ouvrent que sur les surfaces blanches.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à voir un portail orange, au loin. Utilisez le générateur de portail pour ouvrir un portail bleu et passez dedans pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et utilisez un portail bleu près de la porte de sortie.

Passez ensuite par le portail orange pour atteindre la porte de sortie.

Salle 03

Avancez dans cette salle et placez un portail sous le distributeur de cubes, situé à droite. Placez ensuite le cube qui ressortira par le portail orange sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortez.

Salle 04

Avancez vers le gouffre et ouvrez un portail sous le cube. Sautez dans ce portail pour vous retrouver sur la plateforme. Prenez ce cube et lancez-le en bas. Ouvrez ensuite un portail derrière le cube qui se trouve sur la plateforme en face de vous.

Récupérez alors ce cube et descendez. Placez les deux cubes sur les interrupteurs pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 05

Montez les marches et entrez dans cette nouvelle salle. Le chemin est bloqué par les débris. Ouvrez alors un portail au sol pour pouvoir atteindre l'autre coté.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme située à droite. Allez vers cette plateforme et ouvrez un portail sous le cube. Revenez ensuite près du bouton pour récupérer le cube. Placez ce dernier sur le gros interrupteur rouge pour déployer l'escalier à gauche.

Allez vers les deux boutons situés à gauche et regardez la plateforme qui se trouve contre le mur, à gauche. Ouvrez un portail sur cette plateforme.

Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour libérer un cube puis appuyez rapidement sur celui de droite pour éviter que ce cube ne soit catapulté dans l'eau. Récupérez ensuite ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte et passer.

Porte 06

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail pour atteindre la dénivellation. Avancez ensuite vers le trou au sol et ouvrez un portail en bas. Sautez directement dans ce portail pour utiliser cet élan pour vous propulser devant la porte.

Allez à gauche et ouvrez un portail sous le cube qui se trouve dans une prison de verre.

Récupérez ensuite ce cube et refaites le saut pour atteindre la porte. Placez le cube sur le bouton pour traverser la porte.

Dans la grande salle, regardez à gauche et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée. Descendez ensuite la dénivellation et sautez dans le gouffre pour tomber directement dans le portail orange. Vous serez alors catapulté vers la plateforme où se trouve un cube.

Regardez en arrière et ouvrez une porte sur le mur blanc qui se trouve à gauche. Récupérez le cube et sautez encore une fois dans le portail orange. Vous rejoignez alors la dénivellation située à droite. Placez donc le cube sur le bouton qui se trouve derrière la vitre, à droite. Répétez le grand saut pour atteindre enfin la porte.

Salle 07

Avancez vers votre ami et ouvrez un portail sur le mur qui est derrière lui. Traversez ensuite le portail qui est devant vous pour retrouver votre ami. Lorsque ce dernier se détache de son rail, ramassez-le et placez-le sur la machine.

Tournez-vous suite à sa demande jusqu'à ce qu'il finisse d'ouvrir un compartiment secret. Ramassez encore une fois votre ami, passez par ce nouveau passage et suivez le chemin jusqu'à la prochaine salle.

Salle de GLaDOS

Avancez entre les décombres puis descendez les escaliers. Sautez en bas et suivez le chemin sur la passerelle jusqu'à la salle des disjoncteurs. Connectez ensuite votre ami à la machine.

A cause de sa maladresse, votre ami réactivera GLaDOS votre ancienne ennemie. Cette dernière est encore furieuse contre vous puisque vous l'aviez neutralisée au premier opus. Elle écrasera votre ami et vous balancera dans l'incinérateur.

Incinérateur

Avancez sur les débris métalliques et récupérez le double générateur de portail.

Avec ce joujou vous pouvez ouvrir un portail d'entrée et un autre de sortie. Ouvrez alors un portail près de vous ensuite un autre pour sortir, en haut sur le mur gauche. Avancez dans le couloir et utilisez deux portails pour passer la tôle qui bloque le couloir.

Avancez ensuite et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée qui se déploie.

Ouvrez un autre près de vous pour pourvoir continuer d'avancer. Utilisez ensuite les deux portails pour atteindre la dénivellation à droite. Ouvrez ensuite un portail dans la zone de gauche et rejoignez-la. Suivez ensuite le couloir de la salle 19.

Chapitre 2 : Démarrage à froid

Salle 01

Dans cette salle, vous devez utiliser vos portails pour dévier le laser et l'utiliser à votre guise. Avancez et placez-vous sur la plateforme, en bas de la sortie. Attendez que le laser apparaisse à droite et ouvrez un portail sur son point d'impact au sol.

Ouvrez ensuite un portail sur le plafond au dessus du socle situé de l'autre coté. En déviant le laser vers ce socle, vous remontez la plateforme qui vous mène vers la porte.

Salle 02

Sautez par-dessus le laser et créez un portail bleu sur le mur, à droite. Allez ensuite à gauche et créez un portail sous le cube anti-découragement emprisonné. Utilisez ensuite ce cube pour dévier le laser vers le socle situé à gauche.

Laissez ce cube sur place sur la partie blanche du sol. Vous déployez alors des marches qui vous mènent à la porte.

Créez un portail près du bouton rouge ensuite ouvrez un deuxième sous le cube précédent. Attrapez ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte.

Salle 03

Utilisez deux portails pour atteindre la dénivellation à gauche pour récupérer le cube. Utilisez les portails pour transporter le cube sur la plateforme centrale et déviez le premier laser vers le socle situé à gauche.

Revenez à la dénivellation et ouvrez un portail sur le point d'arrivée du deuxième laser. Ouvrez un autre portail sous le socle qui se trouve sur le plafond pour le relier avec le laser et ouvrir la porte de sortie.

Salle 04

Ouvrez un portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Restez ensuite sur le coté droit pour éviter le laser et ouvre un portail orange sur le mur gauche pour que le laser atteigne le socle. Vous déclenchez alors le mouvement de la plateforme, à gauche. Quand elle arrive devant la zone où se trouve le bouton, ouvrez un portail bleu dans cette même zone.

Rejoignez cette zone et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube puis récupérez-le.

Montez alors sur la plateforme et remettez le laser en place sur le socle à l'aide d'un portail bleu. Sautez par-dessus le laser et posez le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte de sortie.

Salle 05

Avancez sur le dispositif appelé plaque de foi aérienne pour être catapulté sur une autre plateforme. Vous devez ensuite récupérer des cubes pendant votre envol.

Appuyez sur le bouton pour faire apparaitre un cube rebondissant sur le ressort. Choisissez alors le bon timing pour récupérer ce cube en l'air. Revenez avec ce cube vers l'interrupteur rouge et posez-le dessus pour pouvoir passer.

Salle 06

Avancez à gauche et regardez à droite pour voir les deux plates-formes inclinées. Ouvrez un portail sur chacune d'elles.

Utilisez ensuite les plaques de foi aériennes pour vous catapulter jusqu'à la plateforme où se trouve le bouton. Appuyez sur ce dernier pour essayer de récupérer un cube, mais des déchets sont catapultés à sa place.
Allez vous mettre à couvert à droite pour éviter les débris qui arrivent. Appuyez ensuite une nouvelle fois sur le bouton pour faire lancer un cube et attrapez-le en vol.

Ouvrez un portail au dessus de l'interrupteur rouge qui se trouve loin de vous, à gauche.

Ouvrez un autre sur le mur blanc situé à droite. Lancez le cube à travers ce portail en vous assurant qu'il atterrisse sur l'interrupteur rouge pour qu'il ouvre la porte de sortie.

Salle 07

Sautez par-dessus du laser et prenez le cube. Après que votre ennemi détruise les deux premier cubes, prenez le troisième et placez-le sur la trajectoire du laser pour faire descendre la plateforme. Montez sur cette dernière et utilisez les portails pour enlever le cube de la trajectoire du laser.

Une fois en haut, ouvrez un portail sous le cube et un autre sur la plateforme inclinée située à droite et récupérez le cube.

Laissez le portail de la plateforme inclinée ouvert et ouvrez un portail en bas à gauche du laser. Sautez dans ce dernier portail pour utiliser l'élan et atteindre la dénivellation. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et remplacez le portail qui se trouvait sur la plateforme inclinée à droite par un autre sur la plateforme inclinée à gauche.

Sautez encore une fois dans le portail situé en bas pour atteindre cette fois la porte de sortie.

Salle 08

Entrez dans la salle située à droite protégée par une barrière d'émancipation qui vous empêche d'emporter des objets avec vous. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube dans la salle de gauche. Allez au cube et placez-le près de la vitre et de la petite fenêtre à droite.

Montez sur ce cube et ouvre un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre sur le mur qui est à sa gauche. Le laser peut alors atteindre le socle et ouvrir la porte.

Vous pouvez aussi procéder d'une autre manière. Après avoir récupéré le cube, montez dessus près de la fenêtre. Ouvrez ensuite un portail dans la salle de droite, depuis la fenêtre. Ouvrez un autre portail à coté de vous et passez avec le cube. Déviez enfin le laser pour ouvrir la porte et sortir.

Chapitre 3 : Retour

Salle 09

Avancez sur la plaque de foi aérienne et, après plusieurs tests, votre ennemi abaisse le plafond. Ouvrez alors un portail bleu sur ce plafond et un orange sur la partie blanche sur l'autre portion du plafond.

Dans la nouvelle zone, allez à gauche et ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située à droite derrière le laser. Revenez à la plaque du début pour sauter vers le premier portail au plafond. Vous atterrissez sur une nouvelle dénivellation.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube.

Avant de descendre, ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située en bas à droite. Passez encore une fois par la plaque et le portail du plafond pour atteindre le cube.

Récupérez le cube et descendez. Utilisez ce dernier pour dévier le laser vers le mur blanc. Ouvrez un portail orange sur la dernière plateforme inclinée et utilisez-le pour atteindre la dénivellation où se trouve la porte de sortie. Utilisez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre derrière le mur pour que le laser atteigne le socle et ouvre la porte de sortie.

Salle 10

Avancez à droite et ouvrez un portail en haut du mur derrière vous. Avancez ensuite vers le trou et ouvrez un autre portail. Sautez dans ce dernier pour atteindre la dénivellation où se trouve un cube. Récupérez-le et utilisez les portails pour revenir près de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre la zone bloquée par les vitres. Placez le cube sur la trajectoire du laser pour abaisser les vitres et passer.

Revenez à la plaque de foi aérienne et marchez dessus pour vous catapulter jusqu'à une nouvelle plateforme. Appuyez sur le bouton pour récupérer un cube.

Placez ensuite un portail sur le mur qui fait face au socle. Emportez le cube avec vous et descendez vers le laser. Allez à droite et déviez le laser vers la dalle blanche du mur situé à droite. Ouvrez un portail sur cette dalle pour joindre le laser au socle. Récupérez ensuite le premier cube qui bloquait le laser. Descendez ensuite à la plaque et catapultez-vous vers la porte de sortie. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et sortez.

Salle 11

Avancez sur le pont de lumière et ouvrez un portail bleu sur le mur d'en face. Ce portail doit rester toujours ouvert. Ouvrez ensuite un portail orange sur l'autre rive, derrière le bouton. Rejoignez ce bouton et appuyez dessus.

Revenez alors sur la rive initiale et ouvrez un portail orange, en bas à gauche. Suivez ce pont à gauche jusqu'à l'extrémité. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail orange. Avancez sur ce nouveau pont ensuite ouvrez un portail orange sur le mur de droite. Suivez ce dernier pont pour récupérer un cube.

Passez ensuite par le portail pour revenir à la zone initiale. Ouvrez un portail orange sur l'extrémité gauche du mur droit pour atteindre l'interrupteur rouge.

Placez le cube dessus et rebroussez chemin. Rouvrez enfin un portail derrière le bouton et rejoignez la porte de sortie.

Salle 12

Appuyez sur le bouton pour faire descendre un cube. Ce dernier fini malheureusement dans l'eau. Commencez par ouvrir un portail bleu en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail oranger sur le pont.

Rejoignez ce dernier et ouvrez ensuite un portail sur le mur du fond pour déployer un pont qui passe sous le distributeur de cubes.

Revenez ensuite près du bouton et faites tomber un cube sur le pont. Récupérez ce dernier et avancez sur le pont vers la porte de sortie. Dépassez la plateforme ou se trouve le bouton et déployez un pont au dessous de celui que vous empruntez pour pouvoir continuer votre chemin vers la porte de sortie. Placez enfin le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passer.

Salle 13

Dans cette salle, vous rencontrez pour la première fois des tourelles. Avancez vers la première tourelle et ramassez-la. Jetez-la ensuite sur le coté pour qu'elle se désactive. Faites la même chose avec la deuxième. Pour la troisième, qui se trouve hors de votre portée, ouvrez un portail derrière elle et un autre sur le mur près de vous. Vous pouvez alors récupérer cette tourelle et la déplacer.

Avancez dans le couloir jusqu'à la prochaine tourelle. Placez un portail en dessous d'elle pour qu'elle atterrisse dans le couloir précédent.

Continuez votre chemin jusqu'à une autre salle et deux tourelles qui bloquent le chemin. Ouvrez un portail sur le plafond au dessus de la première ensuite ouvrez un portail sous l'un des cubes qui se trouvent à droite.

Le cube descendra sur la tourelle pour la désactiver. Effectuez la même opération avec la deuxième tourelle.

Avancez vers la dernière salle et commencez par placer un portail sous la tourelle qui se trouve sur une dalle blanche. Balancez ensuite deux cubes sur les deux tourelles restantes en utilisant comme d'habitude les portails.

Placez ensuite un cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 14

Avancez jusqu'à la nouvelle salle. Prenez le cube et déviez le laser pour qu'il passe par les deux générateurs. Allez ensuite vers la point d'arrivée du laser et ouvrez un portail. Ouvrez ensuite un autre portail devant le dernier générateur pour que le laser l'atteigne et ouvre la porte.

Salle 15

Avancez vers les tourelles emprisonnées derrière le pont de lumière sans vous exposer à celle qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du pont de lumière et un autre orange devant la tourelle. Vous êtes maintenant à l'abri des tirs de la tourelle.

Approchez-vous de cette dernière et déplacez la position du pont pour pouvoir passer derrière elle et la désactiver.

Avancez ensuite et ouvrez un portail orange sur le pilier pour éviter les tourelles. Avancez vers la plaque de foi aérienne et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située en haut à gauche.

Passez sur la plaque pour sauter et être arrêté par le pont. Avancez ensuite à droite et descendez derrière les tourelles qui gardent le cube. Faites-les tomber pour les désactiver et prenez le cube.

Avancez vers l'interrupteur rouge et, avant de placer le cube, ouvrez un portail orange devant les deux tourelles.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur puis ouvrez un portail derrière les tourelles pour passer dans leur dos et sortir.

Salle 16

Sautez par-dessus le laser et avancez vers l'interrupteur rouge. Placez-vous dessus pour activer le laser. Ouvrez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez un autre portail sur le mur, à droite du couloir, pour exploser les tourelles.

Avancez ensuite dans ce couloir, récupérez le cube de gauche et placez-le sur l'interrupteur. Revenez ensuite au deuxième cube et utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles.

Dirigez ensuite le laser vers le socle au fond pour ouvrir le passage. Suivez le chemin pour sortir de la salle.

Salle 17

Ouvrez un portail orange à l'extrémité gauche du pont. Ouvrez un portail bleu sur le mur à votre droite. Passez par ce portail pour atteindre le pont où se trouve le cube. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la dalle qui est en haut à droite.

Ramassez le cube et allez sur le nouveau pont. Placez le cube sur la trajectoire du laser et au dessus de l'interrupteur rouge. Allez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond et déplacez le portail bleu pour faire tomber le cube sur l'interrupteur rouge en même temps que votre plateforme remonte. Sortez enfin de la salle.

Chapitre 4 : Surprise

Salle 18

Restez à couvert derrière le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle. Utilisez les portails pour atteindre la vitre de droite puis la plateforme qui se trouve à droite de la tourelle.

Ouvrez ensuite un portail orange à l'extrémité du pont et un autre devant le distributeur de cubes qui se trouve à droite. Appuyez ensuite sur le bouton qui se trouve à gauche pour faire tomber des cubes. Revenez derrière les vitres puis utilisez le portail bleu et le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle et allez récupérer les cubes.

Déplacez les cubes vers le laser situé à gauche. Dirigez le laser avec le premier cube vers le deuxième qui vous servira à viser et à détruire la tourelle. Utilisez ensuite le premier cube pour qu'il passe par les deux générateurs. Portez ensuite le deuxième cube jusqu'à l'extrémité de la plateforme et placez-le de façon à ce qu'il dévie le laser vers les deux générateur et le socle.

Ouvrez enfin un portail bleu sur la dalle blanche située à gauche de la porte de sortie et traversez la porte pour quitter la salle.

Salle 19

Commencez par descendre et allez à droite. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail près du point d'arrivée du laser. Revenez en arrière et ouvrez un portail au sol. Prenez le cube avec vous et passez le portail. Utilisez-le ensuite pour dévier le laser vers le générateur situé à gauche.

Placez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez un portail bleu sous vous pieds pour atteindre la plaque. Lors de votre saut, ouvrez un portail orange au dessus du cube qui se trouve sur la dénivellation. Récupérez-le et descendez.

Vous devez ensuite atteindre le premier générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez ensuite un portail bleu sur le sol. Prenez le cube et lâchez-le dans le portail.

Pendant qu'il rebondisse ouvrez un portail orange sur la dalle de droite qui fait face au générateur pour que le cube tombe près du générateur. Refaites la même chose pour atteindre le générateur.

Vous pouvez utiliser cette autre méthode qui demande un peut de dextérité. Passez par le portail bleu au sol avec le cube. Puisque vous ne pouvez pas tirer tout en portant le cube, lâchez ce dernier pendant la montée et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située à droite. Attraper ensuite le cube pendant sa chute pour atteindre le générateur avec le cube.

Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers le deuxième générateur qui se trouve près de l'entrée d'où vous êtes venu.

Descendez ensuite et regardez où se trouve le dernier cube. Il se trouve sur la dénivellation, à droite du deuxième générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne et un deuxième sous vos pieds. Une fois en vol, ouvrez un portail orange sur le coin haut de la grande dalle blanche qui se trouve à droite du cube. De cette façon, vous allez pousser le cube près du deuxième générateur.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre le deuxième générateur. Utilisez le cube pour dévier le laser et détruire les tourelles. Déviez ensuite le laser vers le socle pour déployer la passerelle.

Revenez en bas et placez comme d'habitude le portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la petite dalle à coté de la grande dalle de tout à l'heure et en face de la passerelle fraichement déployée. Vous atteignez alors cette plateforme et la porte de sortie.

Salle 20

Avancez à gauche et ouvrez un portail sur le mur du point d'arrivée du laser. Allez ensuite à droite et ouvrez un portail sur le pilier qui fait face aux trois socles.

Revenez ensuite au laser qui descend du plafond. Utilisez le cube pour le dévier et le faire passer par le portail pour qu'il alimente le socle situé à droite. Utilisez ensuite le dernier cube pour dévier le dernier laser pour le passer par le portail pour qu'il alimente le socle central et ainsi ouvrir la porte de sortie.

Salle 21

Ouvrez un portail au bout du pont de lumière, à droite. Ouvrez un autre portail dans le coin supérieur gauche de la salle et à droite du bouton. Passez par le portail et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Avancez vers ce dernier pour qu'une coupure de courant vous empêche de l'atteindre.

Votre ami Wheatley débarque alors près de l'entrée et vous demande de le suivre pour quitter cette salle.

Suivez-le et quand votre ennemie vous propose de continuer le dernier test, ignorez-la et avancez sur le pont à droite. Continuez ensuite votre route jusqu'à quitter cet endroit.

La fuite

Une fois dans la zone 48, passez derrière les tourelles et désactivez-les en les balançant par terre. Ouvrez ensuite un portail sur l'unique dalle blanche de la zone. Regardez ensuite derrière vous pour apercevoir le mur blanc au fond.

Ouvrez alors un portail sur ce mur et traversez ces portails pour atteindre la passerelle. Courez sans vous arrêter et quand tout commence à s'effondrer, restez sur la passerelle gauche pour atteindre le monte-charge.

Chapitre 5 : Evasion

L'usine de fabrication des tourelles

Après votre fuite, utilisez les portails qui sont de part et d'autre de la porte bloquée pour passer. Suivez ensuite votre fidèle ami qui vous illumine le chemin. Suivez ses indications pour atteindre le tapis roulant. Evitez les lasers et sautez à gauche.

Suivez encore les indications de votre ami pour créer des portails et atteindre le passage, en haut à gauche.

Utilisez ensuite d'autres portails pour continuer votre avancée en suivant les conseils de Wheatley qui vous indique les murs sur lesquels vous pouvez placer vos portails.

Continuez ensuite d'avancer et sautez sur les deux plates-formes en contrebas. Sautez ensuite sur le tuyau et descendez jusqu'à la porte de l'usine.

Centre de rédemption et de contrôle de tourelles

Entrez dans la salle de contrôle et ouvrez un portail dans le mur. Ouvrez ensuite un deuxième portail au dessus de la chaine de rédemption des tourelles. Avancez sur le tapis roulant et à l'extrémité, sautez à droite sur les conduits.

Avancez sur ces derniers pour atteindre la deuxième chaine. Allez à contre sens de la chaine et sautez sur la passerelle qui est en bas à gauche.

Avancez jusqu'à la salle d'entrainement au tir des tourelles. Ouvrez un portail sur le mur à votre droite et un autre dans le plafond de la salle d'entrainement. Visez depuis la fenêtre en haut et assurez-vous d'atterrir derrière le mur de protection pour ne pas recevoir les tirs des tourelles.

Après le passage d'une tourelle fonctionnelle et l'arrivée d'une défectueuse, ouvrez un portail dans le couloir qui se trouve derrière les tourelles. Ouvrez un deuxième sur le mur de protection derrière la cible. Passez par ce dernier portail en évitant les tirs ennemis.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver votre ami et entrez dans la salle de contrôle des tourelles.

Vous devez maintenant remplacer la tourelle étalon qui se trouve dans la salle de droite par une défectueuse pour saboter la chaine. Revenez alors sur la passerelle près de la bouche de la poubelle où sont jetées les tourelles défectueuses. Attrapez-en une en vol et revenez à la salle de contrôle.

Wheatley brisera la vitre de la salle où se trouve la tourelle modèle. Ouvrez alors un portail dans cette salle et un autre près de vous pour rejoindre la tourelle et échangez-la.

Sortez ensuite par la porte située à gauche. Avancez, passez par la classe et descendez l'escalier pour atteindre le générateur de neurotoxine.

Salle du générateur de neurotoxine

Avancez sur la passerelle et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle de contrôle. Une fois en haut, appuyez sur le bouton qui se trouve à droite pour faire tomber les dalles. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu sur le point d'impact du laser. Entrez ensuite par la porte nouvellement ouverte.

Montez les marches et faites face au générateur de neurotoxine. Observez les deux dalles qui se déplacent verticalement et horizontalement. Placez alors un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche et qui se déplace verticalement pour que le laser coupe les tubes d'alimentation. Une fois tous les tubes de ce coté coupés, placez un portail orange sur la dalle de droite pour couper le reste des tubes.

Après que tout s'effondre, rejoignez votre ami et entrez dans la salle de gauche pour passer dans le conduit.

GLaDOS

Montez les marches et allez à gauche au bord du vide. Regardez au loin à droite pour apercevoir une dalle blanche. Ouvrez dessus un portail et ouvrez-en un près de vous pour traverser et atteindre une autre zone.

Avancez vers la porte pour essayer d'entrer pour tomber dans le piège de GLaDOS. Cette dernière essayera de vous éliminer avec les tourelles mais suite à votre sabotage celles-ci sont défectueuses. Elle passe à l'attaque avec la

neurotoxine mais échoue aussi puisque vous avez également saboté le générateur de neurotoxines.

Votre ami Wheatley se joint à vous dans cet affrontement. Ramassez-le alors et branchez-le à l'ordinateur central puis attendez qu'il fasse apparaitre un bouton.

Pour atteindre ce bouton, il faut utiliser les portails sur le sol et les murs qui entourent le bouton pour éviter les dalles mouvantes qui vous bloquent la route. Appuyez ensuite sur le bouton et attendez l'arrivée de l'ascenseur pour le prendre. Wheatley sera ensuite pris par la folie des grandeurs et se fera facilement manipuler. Il causera ainsi votre chute en compagnie de GLaDOS qu'il a transféré dans une patate.

Chapitre 6 : Chute

Au fond du gouffre

Après votre chute, allez à gauche et avancez dans l'unique chemin disponible. Une fois le chemin bloqué par une grille, ouvrez un portail sur le mur de gauche et un autre derrière la grille pour continuer votre chemin. Ouvrez ensuite un portail sur le plafond pour atteindre la dénivellation.

Continuez votre chemin jusqu'à la grille suivante. Ouvrez alors un portail sur le mur de gauche et un autre en haut de la passerelle située à droite et traversez-les. Sautez ensuite en bas et marchez sur le pilier effondré. Tournez à gauche pour atteindre les portes fermées. Allez à droite jusqu'au mur blanc.

Ouvrez alors un portail sur ce mur, tournez-vous et regardez en haut à gauche pour ouvrir un portail sur le mur blanc près de la passerelle.

Descendez les marches et ouvrez un portail en bas à gauche. Ouvrez ensuite un portail sur le mur qui est à votre gauche. Descendez et suivez le chemin plein de pancartes d'avertissement de danger.

Au bout du chemin, tirez le levier pour ouvrir la porte. Descendez ensuite les marches vers le gigantesque sas. Utilisez les portails pour atteindre la salle de contrôle numéro 1. Laissez un portail ouvert près de vous et ouvrez un second près de la salle de contrôle numéro 2.

Appuyez ensuite sur le bouton de la première salle de contrôle et allez rapidement vers la deuxième salle pour appuyer sur le second avant 4 secondes. Le gigantesque sas s'ouvrira pour dévoiler une petite porte. Passez malgré tout par cette porte pour continuer votre chemin.

L'ancien centre de recherche

Avancez sur la passerelle et montez les marches vers la porte bloquée, située à gauche. Ouvrez un portail dans le mur de droite et un deuxième sur le mur derrière la porte bloquée pour passer. Avancez ensuite vers le levier et tirez-le.

Entrez dans la grande salle et regardez en haut à droite pour voir une dalle blanche. Utilisez les portails pour atteindre le haut de la salle. Regardez en bas et ouvrez un portail sur la partie inclinée du pilier droit et un autre au sol en dessous de vous. Sautez dans le dernier portail pour être catapulté à travers le sigle d'Aperture et atteindre la porte.

Entrez, passez les bureaux et montez dans l'ascenseur. Une fois en haut, allez à gauche et zoomez vers le fond de la grande cavité. Repérez la partie inclinée du mur au dessus des portes et ouvrez un portail dessus. Descendez ensuite les escaliers et approchez-vous de la cage d'ascenseur. Ouvrez ensuite un portail tout en bas de la cage. Sautez dedans pour être catapulté vers la station de pompage.

Entrez par la porte puis dans le bureau de contrôle de la pression. Abaissez le levier et sortez de la salle par la porte qui s'ouvre. Inutile de monter les escaliers, utilisez plutôt les portails pour atteindre le sommet. Avancez ensuite et marchez sur le tube situé à droite qui vous mène à l'ascenseur. Prenez cet ascenseur pour monter.

Test 01

Avancez et sautez dans le gel répulsif bleu.

Rebondissez vers la porte de sortie située en haut à droite et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Descendez récupérer ce cube et ouvrez un portail sur le mur d'en face. Rebondissez ensuite et ouvrez un portail en haut à gauche. Récupérer le cube et passez le portail pour le placer sur l'interrupteur rouge. Rebondissez ensuite sur le gel vers la porte de sortie.

Montez les marches et ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite.

Ouvrez-en un autre à gauche et traversez-le. Allez à gauche et sautez sur les escaliers puis suivez le chemin de gauche et entrez par la porte.

Test 02

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail bleu sur l'une des dalles situées sur le plafond à droite puis ouvre un portail orange sur le mur en face de vous. Marchez ensuite sur le gel bleu et sautez vers ce portail. Attendez que la plateforme mouvante passe sous le portail pour traverser.

Prenez ensuite le cube et descendez. Ouvre un portail bleu près de l'interrupteur rouge et placez le cube sur l'interrupteur.

Regardez en haut à droite pour voir la nouvelle dalle. Ouvrez un portail bleu sur cette dalle et sautez vers le portail orange pour le traverser. Vous rebondissez alors sur le gel pour atteindre une nouvelle dénivellation.

Dans cette nouvelle salle, utilisez les murs peints au gel répulsif pour rebondir jusqu'au cube.

Prenez ce cube et revenez à l'interrupteur rouge en utilisant le gel. Posez le cube et revenez à la première salle pour voir une nouvelle dalle apparaitre en haut à droite.

Placez un portail sur cette nouvelle dalle et sur celle en dessous d'elle. Sautez ensuite sur le gel pour passer par le portail inférieur et sortir par celui en haut.

Vous allez encore une fois rebondir sur le gel pour atteindre la porte. Avancez et montez dans l'ascenseur.

Test 03

Dans cette grande salle, avancez et passez sur les débris métalliques pour éviter l'eau. Avancez vers le dernier pilier et regardez en haut à droite. Ouvrez alors un portail en haut de la passerelle et un autre près de vous pour atteindre les hauteurs. Regardez la salle qui se trouve à gauche et ouvrez un portail pour l'atteindre.

Appuyez sur le bouton et ouvrez un portail au point d'impact des grosses gouttes de gel répulsif. Ouvre ensuite un portail sur le mur de droite. Déplacez ensuite ce dernier portail sur le mur de la dénivellation. Le sol est maintenait rempli de gel répulsif qui vous permet de rebondir et d'atteindre la dernière dénivellation.

Tournez-vous ensuite pour faire face à la dénivellation de l'autre rive. Déplacez alors le portail sur cette dénivellation pour la remplir de gel. Vous devez changer rapidement la position du portail sur la dénivellation pour que la goutte de gel ne revienne pas au tube. Déplacez ensuite le portail sur le mur d'en bas pour remplir l'endroit avec du gel. Sautez à votre tour en bas pour rebondir et atteindre la dénivellation. Sautez encore pour atteindre la dalle inclinée.

Ouvrez un portail sur cette dalle pour lancer du gel sur la rive de droite.

Maintenant, laissez le portail sur la dalle inclinée et ouvrez un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier pour prendre de l'élan et rebondir sur le gel pour atteindre la sortie. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Test 04

Placez un portail sur le point d'impact des gouttes et un autre sur le plafond, près du mur d'en face. Déplacez ensuite ce

dernier portail sur la dalle verticale, à gauche. L'eau empêche le gel de rester sur place. Vous devez donc arrêter l'écoulement en appuyant sur le bouton. Sautez alors vers le bouton qui se trouve dans l'alcôve à droite et appuyez dessus pendant le vol pour arrêter temporairement l'écoulement de l'eau à droite. Sautez ensuite sur le gel avant la reprise de l'écoulement et rejoignez la dénivellation.

Entrez dans la salle suivante et placez un portail sous l'écoulement du gel. Placez un autre portail sur le mur incliné à gauche. Utilisez ensuite les portails pour monter au sommet des plates-formes métallique. Visez le mur incliné et ouvrez un portail. Placez ensuite un autre portail tout en bas et sautez dans ce dernier pour gagner de l'élan. Laissez-vous ensuite rebondir sur le gel et passer la porte.

Regardez en bas et ouvrez un portail sous l'écoulement de gel. Montez à l'escalier et approchez du bord de la structure. Ouvrez un autre portail sur les dalles du pilier situé à gauche. La partie inclinée du pilier situé à droite sera couverte de gel. Changez la place du portail qui était sous l'écoulement et placez-le sous vos pieds. Sautez dans ce portail pour gagner de l'élan et rebondissez jusqu'à la passerelle supérieure.

En haut, placez un portail sur le mur blanc et un autre au dessus de lui pour les traverser en sautant vers la passerelle supérieure.

Test 05

Avancez et placez un portail sous le gel répulsif. Placez un autre portail au dessus de la prison en verre où se trouve le cube. Il commence alors à rebondir dans tous les sens jusqu'à briser la vitre.

Attrapez-le et allez sous l'eau pour le nettoyer. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour faire descendre la plateforme. Déplacez le deuxième portail pour étaler du gel en face de la plateforme pour pouvoir rebondir et l'atteindre. Une fois en haut, déplacez le portail pour le placer sur le cube. Ce dernier, entaché de gel, recommencera à rebondir dans tous les sens et quittera l'interrupteur. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Station de pompage bêta

Avancez vers la sortie et regardez à gauche pour trouver un mur blanc où mettre un premier portail. Revenez en arrière et repérez l'entrée de la station de pompage. Placez un deuxième portail près de la porte et traversez. Passez ensuite la porte.

Utilisez les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Regardez ensuite en bas pour voir deux dalles. Placez un portail d'entrée (bleu) dans la première dalle et autre de sortie (orange) sur la deuxième. Sautez dans le premier pour gagner de l'élan.

Après votre sortie par l'autre portail et pendant votre vol, regardez en haut à droite pour voir une nouvelle dalle. Attendez d'être en l'air pendant la montée et placez un portail bleu sur la nouvelle dalle. Vous atterrissez alors sur une autre passerelle.

Entrez alors dans la salle de contrôle et abaissez les deux leviers. Sortez de la salle et passez par la porte qui se trouve à droite. Une fois à l'extérieur, avancez à gauche vers la grille. Placez un portail bleu en haut sur la plus haute passerelle près du ventilateur et un autre orange sous vos pieds pour atteindre les hauteurs.

Une fois en haut, regardez en bas à droite et placez un portail de sortie bleu sur la partie droite du mur incliné. Sautez ensuite dans le portail orange pour vous retrouver devant la salle de contrôle. Avancez ensuite vers le nid qui se trouve à droite pour retrouver GLaDOs dans la patate.

Prenez-la avec vous et revenez en haut de la passerelle. Placez le portail bleu en haut, au niveau du ventilateur, et sautez dans l'orange. Entrez enfin dans l'ascenseur.

Chapitre 7 : Réunion

Test 01

Avancez et placez un portail au plafond, à gauche. Ouvrez un autre portail sur le mur de gauche et traversez. Appuyez sur le bouton pour verser un nouveau gel orange. Ouvrez ensuite un portail sous l'écoulement du gel et un autre en bas à droite sur la portion carrée du mur. Vous avez donc étalé du gel jusqu'à la rampe. Courez sur ce gel accélérant pour sauter sur la rampe vers la rive d'en face.

Tournez-vous et ouvrez un portail orange au dessus du bouton du gel. Avancez ensuite et placez un portail bleu à gauche. Passez par ce portail et placez le portail orange sous le gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel dans le couloir de l'autre structure. Vous pouvez ensuite sauter dans le portail orange et sprinter jusqu'à la structure suivante.

Utilisez les portails pour passer derrière la vitre et récupérer le cube puis pour revenir à la première zone. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour élever la rampe. Courez dessus pour atteindre un autre niveau.

Allez à droite et placez un portail sur le sol à droite et un autre sur le mur de la première zone située sur l'axe de la rampe. Passez par le portail au sol à droite et avancez sans sauter sur la rampe. Tournez-vous ensuite et courez vers le portail pour gagner de l'élan et atteindre le bouton. Appuyez dessus pendant le vol pour ouvrir la porte et quittez cette zone.

Test 02

Avancez dans cette nouvelle salle et placez un portail sous le tube de gel accélérant. Placez ensuite un autre portail sur la portion blanche du pilier central puis appuyez sur le bouton pour déverser du gel sur le chemin.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel répulsif et un autre sur le plafond et appuyez sur le bouton. Vous avez maintenant l'extrémité du chemin remplie de gel répulsif. Courez sur ce chemin pour sauter et atteindre le pilier central.

Placez ensuite un portail sur la dalle arrière et un autre au niveau de la passerelle d'en haut pour l'atteindre. Laissez ce dernier portail en place et ouvrez un autre dans la première zone. Déplacez ce portail pour l'ouvrir sur le pilier central. Courez ensuite sur les gels pour passer à travers les portails et vous catapulter vers l'ascenseur.

Test 03

Avancez vers les tubes de gel et placez un portail sous le gel accélérant. Placez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve au bout du chemin de la plateforme située à droite. Ouvrez un portail sous le gel répulsif et un autre de sortie sur la dalle inclinée située sur la plateforme de droite.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme. Ouvrez un portail sur la dalle d'en face et un autre sur celle inclinée. Courez et traversez-les pour atteindre une plateforme suspendue sur laquelle se trouve un cube. Depuis cette position, ouvrez un portail sous le gel bleu et regardez à gauche pour voir une plateforme lointaine. Ouvrez un deuxième portail sur la dalle au sol.

Créez ensuite un portail sur le mur en bas de votre plateforme et un autre près de l'interrupteur de celle située à gauche.

Prenez le cube avec vous et passez les portails. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour tourner la plateforme que vous aviez peinte au gel bleu.

Regardez ensuite en haut à gauche pour trouver une autre plateforme. Utilisez les portails pour l'atteindre. Vous devez maintenant ouvrir un portail sous le gel accélérant et un autre sur le mur pour étaler le gel sur la rampe.

Revenez ensuite sur le chemin marqué avec des flèches et courez pour passer les portails et sauter sur la rampe. Laissez-vous ensuite catapulter jusqu'à l'ascenseur.

Station de pompage Gamma

Utilisez les portails pour atteindre la station de pompage. Entrez dans la salle de contrôle et abaissez les trois leviers. Utilisez les portails pour quitter cette salle sans passer sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail au dessus de la passerelle en haut et un autre dans le gel blanc sur le sol. Passez ensuite sur la passerelle. Sautez en bas sur le gel bleu pour atteindre l'étage. Courez sur la substance accélérante pour éviter d'être écrasé par les pistons.

Ouvrez ensuite la porte et avancez sur la passerelle. Ouvrez un portail sur la partie inclinée du mur (à droite) et revenez à la salle précédente. Ouvrez un portail sur le mur qui est au fond, derrière les pistons, et courez sur le gel accélérant pour vous catapulter vers une autre salle. Entrez dans la petite salle qui se trouve à droite du portrait et appuyez sur le bouton. Sortez et suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur.

Test 04

Avancez dans la nouvelle zone pour retrouver le liquide blanc appelé roche lunaire. Il vous servira à peindre les surfaces en blanc pour pouvoir créer des portails.

Ouvrez un portail sur le tube et un autre juste à coté du précédent pour que le liquide blanc passe au dessus de la clôture d'en face.

Utilisez les portails pour atteindre l'autre coté de la clôture puis pour étaler du liquide blanc sur la plateforme inclinée et la base de la tour située à gauche. Utilisez ensuite les portails pour colorer les deux cotés face à face des tours. Montez ensuite au sommet de la tour de droite et avancez à droite.

Ouvrez un portail en bas sur la plateforme inclinée et un autre juste derrière elle. Sautez ensuite dans le dernier pour gagner de l'élan et atteindre la zone suivante. Avancez vers la sortie.

Cage d'ascenseur

Utilisez les portails sur les murs blancs pour monter jusqu'à l'ascenseur bloqué. Ouvrez alors un portail dans l'ascenseur et un autre en bas. Sautez dans ce dernier pour utiliser l'élan et bondir au dessus de l'ascenseur.

Rejoignez le niveau avec 2900m marqué sur le mur. Placez un portail dans ce niveau et laissez celui qui se trouve dans l'ascenseur. Sautez dans ce dernier pour sortir de l'autre coté et rejoindre un mur incliné. Remplacez alors le portail qui était dans l'ascenseur par celui sur le mur incliné pour atteindre la porte de sortie.

Station de pompage

Avancez et ouvrez des portails sur les piliers pour monter jusqu'au sommet. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la partie inclinée du mur située au dessus de la porte de gauche et un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier portail pour atteindre les hauteurs.

Avancez à droit et créez un portail orange sous le gel bleu. En laissant celui situé au dessus de la porte. Placez ensuite un portail orange tout en bas et rééditez votre saut pour bondir sur le gel bleu et atteindre un autre niveau supérieur.

Avancez vers la dalle au sol et ouvrez un portail bleu. Sautez comme d'habitude dans le portail orange. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la plateforme supérieure. Avancez ensuite sur la passerelle et montez les marches.

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail sous le gel de la roche lunaire.
Ouvrez un autre au plafond derrière la grille. Ceci va peindre le mur en face de vous en blanc.
Ouvrez un portail en haut du mur fraichement peint et un autre sous le gel accélérant.

Vous créez un chemin avec du gel accélérant. Laissez le portail sur le mur en place et ouvrez un autre sur la portion inclinée de ce même mur. Courez sur le gel pour traverser les portails et laissez-vous atterrir dans le niveau supérieur.

Ouvrez un portail sur la seule dalle blanche au sol et ouvrez un autre sous le gel blanc. Vous arrivez alors à peindre le plafond en blanc.

Ouvrez un portail dessus et un autre sous le gel bleu pour créer une surface rebondissante. Redescendez et créez deux

portails sur le mur comme précédemment, courez puis sautez jusqu'à la nouvelle plateforme.

Allez derrière le pilier et ouvrez un portail en haut à droite, derrière la grille par laquelle arrive le gel blanc. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la zone supérieure.

Avancez sur la passerelle pour faire face aux tubes. Laissez le premier portail sous le tube de gel blanc. Regardez à gauche et ouvrez un second portail derrière la grille sur la dalle inclinée. Toute la zone est maintenant repeinte en blanc. Placez un portail tout en haut des tubes et un autre derrière vous. Traversez ensuite ces portails et avancez sur la pente qui est à gauche pour arriver sous une grille.

Ouvrez ensuite un portail sur le mur, loin derrière la grille, et un autre sous vos pieds pour franchir cette grille. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Approchez du bord de la passerelle et ouvrez un portail tout en bas et un autre en haut du mur qui se trouve en face de la salle de contrôle située en haut à gauche.

Sautez dans le premier portail pour atteindre la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le bouton rouge.

Descendez, montez les escaliers pour atteindre le monte-charge et montez. Allez à droite et montez les escaliers pour atteindre l'ascenseur.

Chapitre 8 : Addiction

Salle des tests

Avancez dans la salle avec des cubes et attendez que Wheatley s'en aille pour bouger. Allez vers le conduit qui se trouve à droite et ouvrez un portail à travers ce conduit.

Ouvrez un autre sur le mur et traversez. Avancez et utilisez l'ascenseur pour monter. Allez jusqu'à la salle et prenez un cube pour le placer sur l'interrupteur.

Votre ancien ami arrive et compte vous faire passer de nouveaux tests. Suivez le chemin jusqu'à la salle de test et appuyez sur le bouton. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la sortie située à gauche. Refaites ensuite ce test une deuxième fois pour pouvoir quitter la salle.

Salle 01

Avancez et entrez dans le halo d'excursion bleu pour monter. Une fois à l'étage, ouvrez un portail sur le point d'arrivée du halo et un autre sur le mur situé en face de la plateforme ouùse trouve le cube. Prenez-le et utilisez les portails pour atteindre l'étage inférieur. Ouvrez un portail sur le sol pour dévier le halo jusqu'à l'interrupteur rouge qui se trouve sur le plafond. Laissez le cube dans ce halo pour qu'il appuie sur l'interrupteur. Remontez enfin à l'étage supérieur avec le halo et passez la porte.

Salle 02

Sautez dans le halo et ouvrez un portail à son extrémité. Ouvrez ensuite un autre portail à droite, sur le mur. Quand vous sortez du deuxième portail, regardez à gauche et créez un portail pour changer la direction du halo et atteindre une plateforme. Créez un portail sous vos pieds pour atteindre la plateforme supérieure.

Approchez-vous ensuite du bord gauche et déplacez le halo sous le distributeur de cubes.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo. Attendez que le cube atteigne l'extrémité du halo pour changer la direction de ce dernier en créant un portail sur la dalle, au sol. Le cube est maintenant à votre niveau. Prenez-le et placez-le sur la dalle blanche avant de déplacer le halo sur cette même dalle. Le cube se posera alors sur l'interrupteur au plafond pour déployer le pont et ouvrir la porte.

Salle 03

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo et un autre à droite de la dénivellation de la porte de sortie. Le portail bleu restera toujours à sa place jusqu'à la fin du test. Passez par le halo qui vous mène vers le bouton. Avant d'appuyer dessus, ouvrez un portail orange sur la dalle, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo.

Attendez que le cube passe à droite pour ouvrir un portail orange sur la dalle de droite de façon à ce que le cube vous rejoigne.
Ouvrez ensuite un portail orange à gauche dans le coin. Prenez le cube avec vous, allez à gauche et passez sur la plaque de foi aérienne pour atteindre le halo.

A l'extrémité du halo, décalez-vous à gauche pour descendre dans la zone initiale. Allez ensuite au centre de la zone et ouvrez un portail sous vos pieds pour monter au plafond.

Ouvrez un portail sur la dalle qui fait face à l'interrupteur rouge et laissez-vous transporter avec le cube. Laissez-le sur place et décalez-vous pour tomber devant la porte de sortie.

Salle 04

Utilisez les portails sur le halo et la tourelle pour la balancer dans le vide.

Laissez le portail bleu à l'extrémité du halo et ouvrez un autre au niveau du cube. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour inverser le sens du halo. Ouvrez un autre portail sur les dalles d'en face et ne marchez plus sur l'interrupteur pour ramener le cube vers vous.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur et transportez-vous sur l'autre rive grâce au halo puis ouvrez un portail au niveau du cube pour le retirer de l'interrupteur. Placez ensuite un portail en bas de la porte de sortie pour monter et l'atteindre.

Salle 05

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Ouvrez le deuxième sur la dalle centrale. Sautez sur la plaque de foi aérienne pour arriver dans le halo. Regardez ensuite à gauche et placez un portail bleu sur la dalle inclinée.

Vous serez alors catapulté près de la porte de sortie. Allez vers le bouton et replacez le portail bleu à l'extrémité du halo.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube. Attendez que le cube atteigne le halo central pour ouvrir un portail bleu sur la dalle inclinée. Une fois que le cube atteigne votre position, prenez-le et placez-le sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 06

Commencez par ouvrir un portail bleu à l'extrémité du pont situé à droite. Ouvrez ensuite un portail en haut à gauche pour arrêter le cube en vol.

Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer un cube. Descendez la dénivellation située à gauche et récupérez le cube sans passer devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails pour remonter.

Ouvrez un portail orange sur la dalle solitaire qui se trouve sur le mur, à droite. Avec le cube en main, passez sur la plaque de foi aérienne pour vous catapulter sur la passerelle. Avancez et regardez en direction des tourelles, en bas. Placez un portail orange pour déployer un pont devant elles. De cette façon, vous évitez leurs tirs. Descendez alors vers l'interrupteur et placez le cube pour ouvrir la porte. Utilisez enfin les portails pour remonter et passez la porte.

Salle 11

Avancez et placez un portail bleu à l'extrémité du halo. Placez ensuite un portail orange sur la dalle centrale. Une fois en vol, ouvrez un portail bleu sur la dalle inclinée pour vous catapulter vers le cube.

Descendez ensuite avec ce cube et placez-le devant le laser pour empêcher son arrivée au socle et arrêter l'alimentation du halo.

Utilisez les portails pour remonter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle inclinée près du laser et sur celle inclinée aussi mais dans la zone supérieure. Marchez ensuite sur la plaque de foi aérienne pour traverser les portails. Vous atterrissez alors près d'un cube.

Portez-le avec vous et descendez vers le laser. Placez le cube pour qu'il dévie le laser vers le mur. Remontez avec le premier cube vers la zone initiale.

Placez ce cube sur la dalle centrale et ouvrez un portail bleu dans le point d'arrivée du laser. Ouvrez un portail orange sur le mur en face du socle du laser. Montez ensuite sur la plateforme qui descend. Déplacez le portail orange pour permettre à la plateforme de remonter puis placez un portail sous le cube qui dévie le laser pour remettre l'alimentation du halo. Ouvre un portail à l'extrémité du halo et un autre sous le cube située sur la dalle centrale.

Cette action permettra au cube de se placer sur l'interrupteur qui fait descendre une nouvelle plateforme. Placez-vous sur cette plateforme et déplacez le portail pour faire tomber le cube. La plateforme remontera alors vers la porte de sortie.

Salle 12

Utilisez le portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez ensuite un portail orange sur le mur gauche en bas pour dévier le laser jusqu'au socle. La plateforme se mettra alors à bouger. Attendez qu'elle atteigne le coté gauche et déplacez le portail orange. Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme.

Déviez le laser encore une fois vers le socle pour faire bouger la plateforme.
Quand elle approche de la barrière en laser, ouvrez un portail orange au dessus de celui qui était ouvert.

Décalez-vous sur la plateforme pour éviter la barrière et remettez la plateforme en marche. Descendez ensuite près du bouton et attendez que la plateforme se déplace sous le distributeur de cubes et arrêtez-la. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire descendre un cube.

Revenez sur cette plateforme et bougez-la comme précédemment en évitant les lasers. Arrêtez-la à gauche et ouvrez un portail orange devant vous. Déviez alors le laser vers le dernier socle pour ouvrir la porte. Descendez et utilisez les portails pour l'instant pour atteindre la porte.

Remettez les portails en place pour dévier le laser vers le dernier socle et franchissez la porte.

Avancez ensuite sur la passerelle et sautez dans le halo. Après la chutes, avancez sur la passerelle et sautez sur celle d'en bas. Avancez et descendez vers la nouvelle salle.

Salle 15

Avancez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme supérieure. Allez ensuite vers l'interrupteur et placez-vous dessus pour faire marcher le halo. Ouvrez un portail bleu à l'extrémité de ce dernier et un autre en haut, au niveau du cube.

Quand ce dernier est contre le mur ouvrez un portail orange sous la plateforme pour amener le cube vers vous.

Posez ce cube sur l'interrupteur qui se trouve derrière la grille pour déverser du gel accélérant. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur du halo et ouvrez un portail à l'extrémité du dernier. Ouvrez un portail sur la dalle blanche située à gauche du halo pour transporter le gel jusqu'à la rampe. Déplacez ensuite le portail orange pour étaler le gel tout au long du chemin.

Récupérez le cube qui était dans la pièce vitrée et placez-le sur l'interrupteur du halo. Courez maintenant sur la rampe pour sauter dans le halo. Allez vers la salle de droite et ouvrez un portail orange. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu dans la zone initiale. Traversez les portails et ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Sautez encore une fois

sur la rampe pour passer cette fois dans le halo qui vous mène à la porte de sortie.

Salle 16

Commencez par utiliser les portails pour atteindre la rive d'en face. Utilisez encore une fois les portails pour atteindre le bouton sur la rive d'en face. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du halo sur la dalle située en bas du tube du gel répulsif. Appuyez ensuite sur le bouton pour déverser du gel dans le halo. Déplacez le portail orange pour déverser du gel sur le bout de cette plateforme.

Replacez ensuite le portail et appuyez sur le bouton. Sautez sur le gel bleu pour atteindre le halo qui vous amènera à la rive initiale. Descendez sur l'interrupteur et restez dessus pour inverser le mouvement du halo. Quand le gel arrive à la source du halo, quittez l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la salle des tourelles. Quand le gel passe au dessus des tourelles, déplacez la porte pour déverser le gel sur les tourelles et les désactiver.

Allez à droite derrière la vitre et appuyez sur le bouton pour déployer une dalle inclinée. Allez à gauche de cette dalle et ouvrez un portail orange pour monter avec le halo. Une fois tout en haut, ouvrez un portail bleu et laissez-vous tomber pour rebondir vers la porte de sortie.

Chapitre 9 : Le moment est venu de vous tuer

Salle 17

Vous tombez dans le piège préparé soigneusement par de Wheatly qui décide de se débarrasser de vous. Une fois sur la plateforme centrale, ouvrez un portail sous les gouttes de gel de la roche lunaire. Ouvrez ensuite un portail sur le mur, en haut à gauche.

Ouvrez ensuite un portail sous vos pieds pour quitter la plateforme avant d'être écrasé.

Avancez ensuite sur la passerelle et une fois au bout, ouvrez un portail tout en bas et un autre sur la dalle blanche en haut à droite. Sautez dans le portail qui est en bas pour atteindre une autre passerelle. Avancez pour voir le cube se faire écraser par Wheatley. Revenez un peu en arrière et ouvrez un portail sur le mur droit. Ouvrez un autre à gauche de la porte supérieure et sautez vers cette porte en passant par les portails.

La fuite

Avancez vers la grande structure et ouvrez un portail sur le mur devant vous et un autre en haut derrière la grille. Ignorez les tourelles défectueuses et passez la porte. Utilisez le halo pour balancer les tourelles dans le vide. Utilisez ensuite vous-même le halo pour atteindre la zone située à gauche.

Sautez ensuite sur la plateforme avant d'atteindre le broyeur. Passez par l'ouverture à droite pour atteindre une nouvelle salle. Utilisez les portails pour faire passer le halo par la porte et embarquez dans ce halo. Pendant le trajet, Wheatley vous lance un bras écraseur.

Ouvrez alors un portail sur la dalle blanche en bas pour descendre dans un autre halo. Sautez ensuite sur la passerelle d'en bas.

Allez à droite pour contourner les attaques de votre ennemi. Avancez sur la passerelle et sautez sur le gel répulsif pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez un portail sur le mur droit et un autre au plafond de la salle vitrée sans passer devant les tourelles. Ouvrez ensuite un portail sous le gel répulsif et placez-vous sur l'interrupteur rouge. Regardez à droite des tourelles pour voir un grand mur blanc.

Placez le portail de sortie sur ce mur de façon à ce que le gel bleu touche et déstabilise toutes les tourelles.

Ouvrez ensuite un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée qui se trouve au dessus de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre une nouvelle passerelle qui vous mène à la porte de sortie.

La fuite (la suite)

Avancez vers la vitre brisée à droite et ouvrez un portail à gauche de la plateforme d'en face. Ouvrez un portail au dessus de la vitre puis appuyez sur le bouton pour dévier le chemin des bombes qui vont exploser contre le tube qui transporte le gel blanc.

La salle sera alors repeinte par le gel blanc. Ouvrez un portail dans ce gel vers la porte de la plateforme d'en face.

Avancez jusqu'à la grande salle. Sautez sur le tapis roulant puis rapidement sur la passerelle suivante avant de finir dans le broyeur. Montez vers le bouton et ouvrez un portail sous le tube, en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail sur le mur en face du tube de gel accélérant. Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer une bombe sur ce tube et l'exploser.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel accélérant et un autre sur le bout du tapis roulant pour déverser du gel sur ce dernier. Marchez dans le sens contraire du tapis roulant pour passer les portails.

Avancez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail au bout du cul de sac qui se trouve à droite pour plonger la zone dans le gel accélérant. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle blanche située à gauche puis courez dans le couloir pour gagner de l'élan et atteindre le halo depuis le portail de sortie situé sur la dalle.

Une fois à destination, montez les marches et entrez par la porte. Utilisez ensuite les portails pour passer au dessus de la grille.

Le combat final

Avancez et placez GLaDOS sur le socle pour qu'elle vous ramène vers Wheatley.

Dès le début de l'affrontement, placez-vous derrière le tube de gel de la roche lunaire. Attendez que Wheatley vous lance dessus ses bombes pour quitter votre position. Ces bombes vont détruire le tube et le liquide de la roche lunaire se déversera dans la zone.
Ouvrez ensuite un portail sur l'une des dalles inclinés situées en haut et attendez que le boss vous lance des bombes.

Ouvrez alors un autre portail sous le point de chute des bombes. Les bombes vont alors toucher Wheatley qui sera HS pendant un laps de temps.

Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée qui se trouve derrière Wheatley à gauche de l'écran du compte à rebours. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la plateforme où se trouve le processeur corrompu. Récupérez ce processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour atteindre Wheatley et placez dessus le processeur corrompu.

Dans le deuxième round, courez vers lui et placez un portail directement sous le boss.

Attendez qu'il vous lance des bombes pour placer un autre portail sur le point de chute. Il sera lors touché en pleine tête et restera hors service pour quelques instants. Montez sur la même passerelle de tout à l'heure et sautez sur le gel répulsif pour atteindre la passerelle d'en face. Récupérez alors le processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour placer ce second processeur sur Wheatley.

Pour ce troisième round, vous devez toucher le dos du boss. Laissez donc le portail qui se trouve sur la dalle inclinée et allez à l'opposé de ce portail.

Attendez que le boss vous envoie des bombes et placez un portail sur le point de chute des bombes. Après avoir reçu les bombes dans le dos, Wheatley sera étourdi à nouveau. Cette fois, attendez que le tube de gel accélérant éclate pour qu'il se déverse dans la salle et crée un chemin.
Ouvrez alors un portail sur le mur, au bout de ce chemin. Ouvrez un autre à gauche sous le dernier processeur.

Courez et passez par le premier portail pour bondir dans les airs et attraper le processeur. Installez ce dernier sur le boss en sautant sur le gel répulsif.

Attendez ensuite que GLaDOS ouvre la porte pour aller vers le bouton.

Ouvrez un portail au sol et un autre au plafond de la salle derrière la grille. Après l'explosion des mines, visez la lune et lancez un portail dessus.

Vous serez emporté avec Wheatley par ce portail. GLaDOS viendra alors à votre rescousse en balançant Wheatley dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé le mode solo de Portal 2.

Portal 2 - Solution du mode coop

Calibrage

Après la cinématique, suivez les instructions et commencez par saluer votre ami. Vous incarnez Bleu et Orange, deux robots testeurs. Choisissez ensuite votre animal préféré sur le tableau. Avec le deuxième personnage, regardez l'animal choisi par votre ami.

Choisissez ensuite votre élément depuis le tableau périodique tandis que le deuxième joueur visera votre choix.

Dans la salle suivante, vous devez désigner les emplacements des portails. Visez la dalle inclinée située en haut et celle qui se trouve à droite.

Passez par les portails pour prendre votre générateur de portails. Effectuez la même chose avec Bleu pour récupérer votre générateur. Ces générateurs vous permettent d'ouvrir chacun deux portails à la fois. Vous pouvez passer à travers votre portail ou celui de votre ami.

Avancez ensuite avec Orange et utilisez les portails pour monter la dénivellation. Faites-en de même avec Bleu.

Placez-vous ensuite Bleu sur l'interrupteur rouge pour ouvrir le passage pour Orange. Avancez avec ce dernier et appuyez sur un autre interrupteur pour permettre à votre ami d'avancer.

Utilisez les portails avec Bleu pour monter la dénivellation. Désignez ensuite pour votre ami le mur blanc qui se trouve derrière la vitre. Orange devra alors ouvrir un portail près de Bleu et un autre derrière la vitre.

Avancez ensuite vers la salle suivante. Chacun de vous devra maintenant appuyer sur le bouton pour faire tomber un cube de chaque coté. Ramassez ces cubes et placez-les sur les interrupteurs respectifs pour ouvrir les portes et avancer.

Avancez Bleu vers le bouton et Orange vers le bord de la plateforme. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et attrapez-le au vol avec Orange. Passez le cube par la fenêtre pour Bleu.

Passez ensuite ce cube par la fenêtre qui se trouve à droite. Avec Orange, avancez à gauche pour atteindre l'interrupteur et placez le cube dessus. Passez ensuite la porte.

Avancez avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur rouge.

Avec Bleu, ouvrez deux portails, l'un en bas près d'Orange et un autre en haut de la dénivellation située à droite.

Orange devra passer par ces portails pour atteindre le bouton et appuyer dessus pour déployer le pont. Traversez ensuite ce pont et sortez par la porte. Placez-vous ensuite chacun dans sa capsule.

Chapitre 1 : Travail en binôme

Parcours 01

Avancez avec Bleu et placez-le sur l'interrupteur rouge pour qu'Orange passe la porte.

Placez ce dernier sur l'interrupteur suivant. Décalez Bleu à gauche pour le placer sur l'interrupteur situé à gauche. Utilisez ensuite Orange pour qu'il ouvre un portail au sol près de Bleu. Passez ensuite la porte suivante et créez un portail dans le mur de la dernière salle. Bleu doit ensuite passer par ces portails pour atteindre son ami et quitter cette salle.

Parcours 02

Avancez dans la salle suivante et ouvrez un portail à droite et un autre sur la rive d'en face avec Orange.

Bleu se tiendra alors à gauche devant le bouton. Quand Orange passera les portails, Bleu appuiera sur le bouton pour ouvrir le passage pour son ami. Orange ouvrira alors un portail dans la nouvelle salle pour être rejoint par Bleu.

Entrez ensuite dans la salle où se trouvent quatre boutons. Deux en haut et deux en bas. Utilisez les portails de vos héros pour monter les dénivellations. Appuyez respectivement sur les boutons en haut et sautez rapidement vers ceux d'en bas et appuyez dessus pour faire tomber une sphère. Placez alors cette dernière sur le socle pour ouvrir la porte.

Parcours 03

Avancez et ramassez le cube. Allez à droite et déviez le laser avec ce cube.

Pointez le laser au centre du mur blanc. Ouvrez deux portails de part et d'autre du mur pour qu'il passe par le premier générateur. Ouvrez deux autres portails avec le deuxième personnage pour que le laser atteigne le générateur suivant et ouvre la porte.

Dans la salle suivante, appuyez sur le bouton situé à droite avec Bleu pour faire tomber un cube. Ramassez-le avec Orange et déviez le laser à gauche. Allez avec Bleu et placez-vous sur l'interrupteur qui se trouve à gauche pour faire descendre les plates-formes et voir les tourelles. Utilisez alors le laser dévié pour les exploser.

Utilisez Orange pour ouvrir un portail à gauche et un autre à droite de la porte vitrée.

Utilisez ensuite les portails de Bleu pour en placer un derrière le générateur et un deuxième en haut sur le mur droit. Déviez alors le laser pour qu'il passe par le générateur et le socle et sortez de cette salle.

Parcours 04

Avancez devant la grande vitre et ouvrez un portail sur le mur gauche et un autre en haut sur le plafond de la petite ouverture qui se trouve dans la vitre. Traversez les portails par un personnage tandis que l'autre se tiendra près des interrupteurs.

Utilisez ces interrupteurs pour permettre à votre ami d'atteindre le cube qui se trouve en bas, à gauche. Prenez ce cube et revenez en arrière vers la première dalle blanche. Laissez le portail qui se trouve près de votre ami ouvert et ouvrez-en un autre sur la dalle blanche. Passez ensuite ces portails pour revenir auprès de votre ami.

Allez à droite et ouvrez un portail sur le mur en bas et un autre sur le mur en face du socle. Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers ce socle et sortez par la porte.

Parcours 05

Avec Orange, ramassez le cube et allez vers le laser. Déviez-le et visez le socle qui se trouve à gauche pour soulever les aiguilles et permettre à Bleu d'avancer.

Bleu devra ouvrir un portail sur le mur, en face de la première plateforme mouvante, et un deuxième en face de la deuxième plateforme.

Déviez le laser avec Orange pour qu'il touche le deuxième socle. Quand la deuxième plateforme remonte, passez le portail avec Bleu pour vous installer dessus. Avec Orange, laissez la plateforme monter avant de dévier le laser vers le

socle qui se trouve à droite. Sautez ensuite avec Bleu vers la rive suivante.

Avec ce dernier, laissez le premier portail ouvert et ouvrez un autre près de vous. Revenez à Orange et déviez le laser vers le premier socle. Avancez ensuite vers le portail et traversez pour atteindre votre ami. Quittez ensuite cette zone par la porte.

Parcours 06

Avancez sur la passerelle et regardez à droite pour voir au loin un mur blanc.

Ouvrez un portail sur ce mur et un deuxième sur le pilier situé à droite de la passerelle. Passez les portails pour atteindre la nouvelle salle. Vous devez maintenant trouver un disque à mettre dans le lecteur.

Allez alors dans le couloir (à gauche) et placez-vous chacun devant un interrupteur. Lancez le compte à rebours pour abaisser les leviers en même temps et ouvrir la porte. Dès que la porte s'ouvre, lancez un portail derrière cette porte avant qu'elle ne se referme. Ouvrez ensuite un portail près de vous pour passer derrière la porte. Entrez dans le bureau, récupérez le disque et revenez au lecteur pour l'insérer.

Chapitre 2 : Masse et vélocité

Parcours 01

Vous arrivez dans la grande salle initiale. Ouvrez un portail dans la dalle au sol et un autre près de la porte qui mène au chapitre 2. Passez par ces portails et avancez pour commencer le premier parcours.

Entrez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail sur la dalle en bas à gauche. Ouvrez un autre portail en haut pour permettre à votre ami Orange d'atteindre la dénivellation. Laissez ensuite le portail situé sur la dalle en bas à sa place et ouvrez un portail sur la dalle blanche en haut à droite.

Sautez avec Orange dans le portail en bas pour gagner de l'élan et atteindre la rive d'en face. Ouvrez les portails pour Bleu de la même manière pour qu'il vous rejoigne.

Entrez ensuite dans la salle suivante. Regardez en haut à gauche et ouvrez, avec Orange, un portail en haut de la plateforme. Ouvrez ensuite un autre dans le mur et passez pour atteindre la plateforme.

Laissez ensuite votre ami Bleu ouvrir deux portails. Le premier en bas sous la plateforme d'Orange et un autre sur la dalle qui est en face de la dénivellation en haut qui est en face d'Orange

Avec Orange, sautez dans le portail inférieur pour vous catapulter près de l'interrupteur. Ouvrez ensuite deux portail avec Bleu pour atteindre la plateforme où se trouvait Orange. Ouvrez ensuite un portail en bas de vous et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à droite de la porte de sortie et qui est en face du deuxième interrupteur. Sautez ensuite dans le premier portail pour atteindre l'interrupteur. Marchez sur les deux interrupteurs pour faire tomber une boule. Placez la boule sur son socle pour ouvrir la porte et sortir.

Parcours 02

Avancez avec Orange et placez un portail sur la plateforme de droite. Placez un autre au plafond, au dessus du premier portail. Bleu passera alors par ces portails. Appuyez avec Orange sur le bouton et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour envoyer Bleu près de la porte de sortie.

Ouvrez ensuite deux portails avec Bleu dans l'emplacement des deux portails précédents d'Orange. Ce dernier passera alors par ces portails.

Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour qu'Orange se catapulte près de Bleu. Sortez de cette salle.

Parcours 03

Avancez et descendez. Allez dans le coin droit et ouvrez deux portails avec Orange, le premier au sol et le deuxième au plafond.

Bleu passera par ces deux portails. Orange ira ensuite à gauche et se placera sur l'interrupteur. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail avec Orange pour catapulter Bleu vers la rive d'en face.

Allez avec Bleu vers le bouton et appuyez dessus pour faire tomber une boule. Prenez cette boule et rejoignez Orange. Avec ce dernier, montez la dénivellation et allez au bord pour récupérer la boule que Bleu vous remet.

Remontez les marches avec Bleu et utilisez les portails pour atteindre la dénivellation suivante. Passez par ces portails avec la Boule et placez-la sur son socle pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez à droite derrière la vitre et ouvrez deux portails avec Orange. L'un au sol et un l'autre au plafond. Entrez avec Bleu dans ces portails.

Allez à gauche avec Orange et ouvrez deux portails sur la dalle de gauche et celle de droite. Bleu devra appuyer sur les deux boutons pendant son vol pour faire tomber une boule. Récupérez-la et placez-la dans son socle pour sortir.

Parcours 05

Avancez avec Orange à droite et placez un portail au dessus de la plaque de foi. Placez un autre sur la dalle inclinée.

Passez par ces portails pour atteindre la dénivellation. Passez ensuite la porte pour entrer dans une nouvelle zone.

Placez avec Bleu, un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée. Passez avec Orange dans ces deux portails. Après l'atterrissage forcé, ouvrez un portail sur chaque face de la dalle qui a arrêté votre vol. Passez par tous ces portails avec Bleu. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur la dalle inclinée.

Sautez ensuite dans ce portail. Revenez à Orange et passez sur la plaque pour traverser les portails et rejoindre la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez un portail bleu à droite, au dessus de la plaque de foi, et un autre sur la dalle inclinée. Sautez ensuite avec Bleu pour atteindre l'interrupteur. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle située à gauche de celle inclinée. Sautez dans ces portails et attrapez le cube au vol.

Ramenez le cube vers la dénivellation où se trouve Bleu et donnez-lui le cube pour qu'il le place sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite un portail sur la plaque inclinée située en haut à droite et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez sur la plaque pour vous catapulter avec Orange dans une nouvelle zone. Ouvrez alors un portail sur chacune des dalles inclinées.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail au dessus de la plaque et un autre sur la dalle inclinée située en haut.

Vous passez ensuite par les portails d'Orange pour atteindre la porte. Ouvrez enfin avec Bleu deux portails pour qu'Orange vous rejoigne et sortez.

Parcours 06

Utilisez les portails d'Orange pour atteindre la dénivellation qui se trouve à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail sur les deux dalles inclinées de la première zone.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu. Montez ensuite avec ce dernier sur la dénivellation en utilisant les portails d'Orange.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée où vous avez atterri et un autre sur le mur, à droite. Sautez cette fois avec Bleu pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite les portails d'Orange pour rejoindre Bleu. Avec ce dernier, ouvrez deux portails sur les dénivellations inclinées de cette zone.

Revenez avec Orange à la plaque de foi initiale et ouvrez deux portails sur les dalles inclinées de cette zone.

Sautez sur la plaque pour atteindre la porte et le bouton. Appuyez sur ce dernier pour faire tomber un cube. Lancez ce cube à Bleu pour qu'il le place sur l'interrupteur. Recréez ensuite les portails sur les dalles inclinées de la première et de la deuxième zone pour que Bleu rejoigne Orange et sortez.

Vous rejoignez la dernière partie de ce test.

Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de l'entrée et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Passez ensuite avec Bleu sur les plaques de foi. Appuyez avec Orange sur le bouton pour faire tomber un cube que Bleu devra attraper au vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur rouge pour sortir de cette zone.

Parcours 07

Regardez en haut et placez les quatre portails sur les murs en haut. Déclenchez le compte à rebours et sautez sur les plaques de foi en même temps pour appuyer sur les boutons et ouvrir la porte.

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail sur le mur, à gauche de la porte d'entrée, et un autre en face du couloir où il y a le laser. Placez ensuite un portail au sol près de la plateforme mouvante et un autre au dessus du couloir où se trouve le laser. Restez avec Orange sur cette plateforme et ramassez le cube avec Bleu.

Utilisez le cube pour dévier le laser et permettre à Orange de monter et évitez l'arrivée des pistons qui risquent de vous écraser.

Sautez ensuite avec Orange dans le portail au sol pour vous catapulter dans une autre zone. Ouvrez ensuite un portail à Bleu pour qu'il vous rejoigne avec le cube.

Ouvrez un portail près de la plaque d'air et un autre au dessus de la porte. Allez ensuite avec Orange près de la porte. Placez le cube sur la plaque de foi et passez par le portail pour atteindre la porte et entrer avant sa fermeture. Quittez enfin ce parcours.

Parcours 08

Avec Orange, ouvrez un portail sur le pilier avec le numéro 2 dessus.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail tout en bas. Bleu ouvrira un portail sur le pilier n°1 et un autre en bas à coté de celui d'Orange. Passez par les portails de Bleu pour appuyez sur l'interrupteur des cubes et attendez le bon moment pour passer par les portails d'Orange pour attraper le cube au vol.

Une fois le cube en main, ouvrez deux portails pour revenir près de Bleu. Utilisez ce cube pour dévier le laser vers le socle et arrêter le grand ventilateur. Avec Bleu créez un portail sur le troisième pilier et un autre au sol. Passez par ces portails pour atteindre le ventilateur. Entrez dans la salle qui se trouve derrière ce dernier.

Revenez à Orange et déviez le laser vers le mur de droite. Ouvrez ensuite deux portails pour que le laser atteigne la salle où se trouve Bleu. Avec ce dernier ouvrez deux portails pour que le laser atteigne le socle. Après l'arrêt du ventilateur, utilisez les portails pour rejoindre Bleu et abaissez les leviers en même temps pour ouvrir la porte.

Montez les escaliers vers la salle suivante et récupérez le disque pour le mettre dans le lecteur.

Chapitre 3 : L'intangible tangible

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, ouvrez un portail sur la dalle en bas et une autre au dessus de la porte.

Dans le premier parcours, et avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre au centre du mur gauche.

Avancez sur le premier pont et passez par le portail pour atteindre le deuxième. Regardez ensuite en bas à gauche et ouvrez un portail sur la dalle. Avancez sur nouvelle portion de pont et créez un portail avec Bleu à l'extrémité du pont. Ouvrez un autre en haut à droite et traversez les portails pour atteindre le nouveau pont. Avancez ensuite jusqu'à la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez avec Bleu un portail à l'extrémité du pont.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi. Pendant le vol ouvrez un portail avec Bleu sous Orange pour former un pont sur lequel il atterrira. Avec Orange, ouvrez ensuite un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre à gauche du bouton et rejoignez ce bouton.

Ramassez la boule avec Bleu et créez un pont sous le plafond avec Orange. De cette façon Bleu ne passera pas par le champ bleu et ne perdra pas la boule. Attendez que ce dernier saute sur la plaque de foi pour créer un pont sur lequel il atterrira. Avancez avec Bleu sur le pont et sautez à gauche vers le socle pour placer la boule. Quittez enfin cette salle.

Parcours 02

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Passez à Bleu, avancez sur le nouveau pont et ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un pont à l'extrémité du premier pont. Passez par ces portails pour atteindre le nouveau pont.

Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un portail à l'extrémité du pont initial. Passez par ces portails d'Orange pour atteindre un nouveau pont.
Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de droite. Traversez ce dernier pont pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 03

Ouvrez un portail sur le mur de droite ensuite un autre sur le mur de gauche, près du pont. Passez par ces portails et avancez sur le pont. Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Avancez sur ce pont avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité et un autre au niveau du distributeur de boules. Passez par ces portails avec Orange et restez sous le distributeur. Appuyez sur le bouton avec Bleu et attrapez la boule avec Orange. Allez la placer sur le socle et passez la porte lorsque Bleu vous rejoint.

Dans la salle suivante, ouvrez un portail à gauche, à l'extrémité du pont, et un deuxième sur le mur, en bas à gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre en haut à droite. Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour être arrêté pendant le vol par le pont créé par Bleu. Allez ensuite à droite pour quitter la zone.

Parcours 04

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont supérieur et sautez avec vos deux héros sur la plaque de foi. Pendant votre vol, ouvrez un portail sur le mur pour créer un pont sous vos pieds. Passez ensuite les portails pour atteindre le pont supérieur.

Une fois en haut, ouvrez un portail à l'extrémité du pont un autre sur la dalle, au loin. Passez par le portail pour atteindre une nouvelle zone et entrez par la porte.

Dans la zone suivante, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre en bas. Passez ces portails pour descendre dans la zone basse. Utilisez les portails d'Orange pour créer un pont en bas. Avancez sur ce dernier et utilisez les portails de Bleu pour créer un pont sous ce premier et éviter de tomber.

Avec Orange, ouvrez un portail à droite sur la dalle lointaine et un autre à l'extrémité du pont original. Avancez sur ce pont avec Bleu en premier et ouvrez un portail sur la dalle au sol et celle en haut à droite.

Placez Bleu au dessus du portail au sol et retirez le pont avec Orange. Bleu se catapultera alors près de la porte. Il suffit alors pour Bleu de créer deux portails pour qu'Orange puisse le rejoindre et quittez la zone.

Parcours 05

Avancez avec Orange et créez un portail rouge au sol à gauche et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez par ces portails avec Bleu pour atteindre la dénivellation.

Avec ce dernier, ouvrez un portail à l'extrémité du pont ensuite descendez et attendez qu'Orange ouvre un portail rouge sur la dalle située à droite. Passez par ce portail avec vos deux personnages et, pendant le vol, ouvrez un portail avec Bleu pour créer un pont. Avancez sur ce pont et créez un autre pont sous vos pieds en ouvrant un portail avec Bleu sur la dalle de droite. Restez collé l'un à l'autre pour éviter de tomber. Avancez ensuite sur le pont et sautez à droite pour passer la porte.

Dans la nouvelle zone et avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Après le saut d'Orange, regardez par l'ouverture non vitrée et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre à l'extrémité du pont de gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située à droite du pont un autre au dessus de la plaque de foi. Sautez sur cette plaque pour atterrir sur le pont. Avancez sur ce dernier et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située derrière Orange. De cette façon, Orange pourra rebondir sur la plaque de foi et atteindre la zone d'en face.

Attendez que Bleu revienne sur le pont principal pour qu'Orange saute depuis le portail. Une fois arrivé à destination, ouvrez un portail orange sur la dalle inclinée.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle de droite. Passez avec Orange sur ce dernier pour atteindre le pont principal.

Changez ensuite la place du pont pour l'approcher de la zone initiale pour qu'Orange rejoigne Bleu.

Ouvrez ensuite avec Orange un portail rouge au dessus de la plaque de foi. Laissez Bleu sauter en premier ensuite sautez avec Orange pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez et utilisez les portails d'Orange à droite pour créer un pont devant les tourelles.

Passez ensuite grâce aux portails de Bleu et montez les escaliers. Créez deux ponts avec les portails de vos héros pour obstruer la vue aux tourelles qui longent le couloir. Passez ensuite les portes vers la zone suivante.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont. Créez ensuite un portail en haut de la plateforme de droite. Avancez sur ce nouveau pont en évitant les tirs des tourelles.

Utilisez le portail sur le pont situé en haut à droite pour créer un autre devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails de Bleu pour créer un pont qui passe derrière le premier. Arrêtez-vous à mi chemin pour appuyer sur le bouton avec Bleu en passant sous le pont protecteur. Attrapez la boule qui tombe du distributeur avec Orange et placez-la sur le socle. Sortez de la salle.

Parcours 07

Utilisez les portails de Bleu sur le pont pour en créer un, près de vous, pour qu'il vous protège des tirs de la tourelle.

Ouvrez ensuite avec Orange, un portail en face de vous et un autre au dessus de la plaque de foi. Bleu devra ensuite changer l'emplacement du pont protecteur à votre niveau pour qu'il vous protège de la tourelle.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à droite en laissant celui au dessus de la plaque de foi en place. Sautez sur cette plaque pour atteindre la porte. Effectuez le même saut avec Bleu pour atteindre la porte. Passez ensuite à la zone suivante.

Utilisez les portails d'Orange avec le pont pour en créer un qui vous protègera des tourelles. Placez-vous avec Orange sur l'interrupteur pour abaisser une dalle. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur le mur de droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange.

Passez par ces portails avec Bleu pour descendre près du bouton. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve en haut à droite et un autre sur le pilier qui est à sa gauche. Appuyez sur le bouton pour laisser tomber des débris pour qu'ils touchent et fassent tomber les deux premières tourelles.

Passez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre sur le pilier qui fait face à la tourelle. Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu pour faire dégager les deux tourelles restantes avec les débris.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail sur la dalle située à droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange. Appuyez sur le bouton pour lancer les débris près d'Orange. Avec ce dernier, récupérez le cube qui arrive avec les débris et placez-le sur l'interrupteur.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de la zone initiale près d'Orange en laissant le portail situé sur la dalle abaissé. Passez par ces portails avec Orange pour rejoindre Bleu et passez la porte pour sortir.

Parcours 08

Avancez sur la passerelle jusqu'à la salle. Passez avec Orange derrière le champ magnétique pour récupérer une boule.

Ouvrez un portail en haut du conduit près d'Orange et un autre près de la porte. Passez par ce portail pour récupérer la boule des mains d'Orange. Placez ensuite cette boule sur le socle pour ouvrir la porte.

Avancez sur la passerelle jusqu'au bout, là où se trouve un interrupteur. Actionnez-le pour mettre le pont de lumière en marche. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sous le conduit à gauche.

Avec Bleu, ouvrez deux portails sous le deuxième conduit et sur la dalle inclinée où rebondissent les boules.

Revenez à Orange et tenez-vous près à changer la place du portail qui se trouve sous le conduit. Quand la boule rebondit sur le pont et passe par les portails de Bleu, changez la position du portail en le plaçant sur la dalle inclinée qui se trouve à gauche de l'interrupteur. Vous pouvez de cette façon récupérer cette boule. Récupérez-la et allez la placer sur le socle qui se trouve à gauche de la porte.

Entrez par cette porte et allez vers les leviers. Abaissez-les en même temps pour ouvrir la porte suivante et entrez.

Avancez avec Bleu sur la passerelle (à droite) et ouvrez un portail sur la dalle n°1, au sol. Allez à droite et placez un portail sur la partie inclinée du pilier n°1. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le pilier situé à gauche. Entrez par le premier portail d'Orange et placez Bleu sous le trou de la dalle n°1.

Avec Orange, repérez la dalle qui se trouve au loin à gauche et celle n°2 sous vos pied. Vous devez rapidement ouvrir deux portails sur ces dalles avant de toucher le sol en commençant par celle de gauche. Vous allez alors atteindre la plateforme qui vous mène à la porte. Entrez dans les bureaux et récupérez le disque qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite pour le placer dans le lecteur.

Chapitre 4 : Halo d'excursion

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, empruntez le pont de lumière qui est à gauche et entrez par la porte.

Allez vers le halo avec Orange et ouvrez un portail au dessus de lui. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle à droite pour créer un autre halo.
Embarquez tous les deux dans ce halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à gauche.

Vous allez alors atteindre l'interrupteur qui déploie la plateforme en dessous de vous. Pendant que l'un de vous reste contre l'interrupteur, descendez avec le deuxième et entrez dans la salle. Créez un portail sur le mur pour créer un halo dans lequel votre ami tombera et vous rejoindra. Passez la porte pour quitter la zone.

Parcours 02

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le halo.

Ouvrez un autre en haut à gauche pour créer un autre halo. Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour atteindre le deuxième. Ce dernier vous transporte jusqu'à la salle. Appuyez sur le bouton pour faire tomber une boule.

Changez avec Bleu la position du halo en ouvrant un portail sur la dalle située à droite. Placez avec Orange la boule dans ce nouveau halo. Descendez ensuite avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur. Ouvrez un portail à l'extrémité du halo qui transporte la boule et un autre sur la dalle qui est en face du laser. La boule passera alors par ces portails pour se placer sur le socle et ouvrir la porte de sortie.

Parcours 03

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail en haut du halo. Ouvrez un autre en bas à droite.

Sautez ensuite dans ce halo. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située à gauche et marchez sur l'interrupteur. Bleu ouvrira un portail sur la dalle inclinée pour changer la position du halo. Au même moment Orange ouvrir son second portail à l'extrémité du halo.

Une fois Bleu près de la sortie, prenez le cube et jetez-le en bas pour Orange. Placez-le sur l'interrupteur et refaites le travail de Bleu. Commencez alors par ouvrir un portail en bas à droite et un autre en haut du halo. Bleu ouvrir un portail sur la dalle inclinée située à gauche.

Au même moment qu'Orange ouvre un portail sur la dalle inclinée située à droite, Bleu ouvrir un portail en haut du halo. Vous embarquez alors dans ce nouveau halo pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez avec Orange et ouvrez un portail au bout du halo. Ouvrez un deuxième sur le mur à droite. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre le halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail au bout du halo et un autre en haut du mur, à gauche. Passez par les portails pour atteindre la salle du laser. Avec Orange, changez la position du portail pour que le halo passe sous le distributeur de cubes. Bleu appuiera alors sur le bouton pour faire tomber un cube.

Allez ouvrir un portail à l'extrémité du halo pour permettre au cube d'atteindre la salle. Récupérez-le et déviez le laser vers le mur d'en face. Ouvrez alors un portail sur ce mur.

Avec Orange, ouvrez un portail sous la salle où se trouve Bleu pour changer la position du halo. Embarquez avec Bleu dans ce halo jusqu'à la rive d'en face. Sautez vers la rive et ouvrez votre deuxième portail sur le mur devant le socle pour que le laser atteigne ce dernier.

Avec Orange, utilisez les portails pour créer un halo perpendiculaire à l'original. Créez ensuite un deuxième sur la dernière partie blanche du mur de droite.

Créez un dernier halo sur la dalle située sous la salle du laser pour rejoindre Bleu et quitter la zone.

Parcours 05

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de droite.

Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre les halos. Vous rejoignez alors la salle contenant un cube. Récupérez-le et entrez dans le halo. Bleu appuiera alors sur l'interrupteur pour changer le sens de déplacement du halo.

Pendant le mouvement d'Orange, ouvrez avec ce dernier un portail sur la dalle qui se trouve en haut à gauche. Bleu devra laisser l'interrupteur pour que le halo reprenne son sens de déplacement initial. Laissez alors le cube se placer contre l'interrupteur qui déploie une plateforme et sautez en bas avec Orange. Passez sur cette plateforme pour atteindre la sortie.

Parcours 06

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de gauche.

Orange passera dans ce nouveau halo. En chemin, sautez dans celui qui se trouve à droite. Ouvrez ensuite un portail à l'extrémité de ce halo et un autre sur la dalle, en bas. Passez dans ce nouveau halo pour atteindre l'interrupteur.

Avec Bleu, replacez votre portail sur l'extrémité du halo original et pendant qu'Orange marche sur l'interrupteur pour changer le sens du halo, sautez avec Bleu dans ce halo.
Ouvrez un portail sur la dalle en bas et sautez dans ce halo. Orange doit ensuite quitter l'interrupteur pour permettre à Bleu de le rejoindre et sortir.

Parcours 07

Avancez avec Orange et passez derrière le champ magnétique, à droite.

Ouvrez un portail sur le mur en haut et un autre au fond de la salle pour créer un nouveau halo. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre l'autre rive.

Ouvrez alors avec Bleu, un portail sur la dalle de l'autre rive et un autre sur la dalle au sol à droite. Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre le halo. Au même moment, Orange se placera sur l'interrupteur pour changer le sens du halo. Sautez avec Bleu vers le nouvel interrupteur qui fait descendre une dalle. Ouvrez alors un portail sur cette dalle avec Bleu.

Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu et atteindre la dénivellation. Allez à droite sur cette dénivellation pour regarder en bas et voir un halo. Ouvrez un portail à son extrémité et un autre sur la dalle en bas en face de vous.

Bleu montera sur ce halo et sautera sur la dalle au sol située à sa droite. Changez avec Orange l'emplacement du halo en ouvrant un portail sous les pieds de Bleu. Ce dernier pourra alors rejoindre Orange et sortir.

Parcours 08

Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, en bas à gauche du halo. Sautez avec Bleu dans ce halo et ouvrez un portail devant vous et un autre en bas.

Vous devez maintenant vous coordonner avec votre ami pour pouvoir passer entre les pistons sans être écrabouillé.

Passez avec Bleu dans le portail pour monter avec le halo. Dès que vous voyez une nouvelle dalle, ouvrez un portail dessus pour déplacer le halo. En même temps, appuyez avec Orange sur l'interrupteur pour changer le sens du halo.

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail au plafond. Orange doit quitter l'interrupteur pour remettre le sens initial du halo. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur la dalle, en bas et évitez le piston pour pouvoir passer. Ouvrez un portail en bas et avec l'aide d'Orange, évitez le piston pour continuer à monter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle indiquée avec des flèches.

Changez enfin le sens du halo avec Orange pour permettre à Bleu d'atteindre la nouvelle zone.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle au plafond et récupérez le cube. Restez dans le halo tandis qu'Orange change le sens du halo pour revenir à la zone initiale. Créez ensuite un halo à gauche de l'original avec Bleu pour monter près de votre ami.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail sur la dalle inclinée située en haut en laissant celui en bas ouvert.

Sautez dans le portail qui est en bas pour vous catapulter près de la porte de sortie. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

Parcours 09

Ce parcours est relativement long et se compose de plusieurs salles.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails de Bleu pour déployer un pont pour obstruer la vue des tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et ouvrez un deuxième portail sur la dalle située à gauche.

Sautez dans le halo pour atteindre une nouvelle zone. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur d'en bas pour créer un portail sous vos pieds et tomber dedans. Utilisez les portails de Bleu pour les placer sur les piliers pour créer des ponts de lumière qui vous protègent des tirs des tourelles. Vous allez ensuite descendre devant la porte de la nouvelle salle.

Avec Bleu ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre sur la dalle, en haut à gauche.

Avec Orange, ouvrez un portail l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, au sol à gauche. Entrez dans le halo pour monter. Pendant le chemin, placez un pont de lumière devant les tourelles pour éviter leurs tirs.

Une fois au sommet, ouvrez un portail avec Orange sur la dalle située à gauche. Avancez ensuite et sautez dans le halo suivant. Passez par les portails pour atteindre une nouvelle zone. Montez les escaliers et ouvrez avec Orange un portail sur le mur de gauche pour créer un halo. Embarquez encore une fois dans le halo et sautez vers la passerelle de gauche pour atteindre la porte.

Entrez dans la salle suivante et ouvrez avec Orange un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche.

Avec Bleu, regardez en bas du halo pour voir un pont de lumière. Ouvrez alors un portail à l'extrémité de ce pont.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail sur le mur de gauche pour obstruer la vue aux tourelles. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur situé à gauche. Entrez dans le halo et avec Bleu ouvrez un portail sur le pilier du bas, à gauche du tapis roulant. De cette façon, vous créez un pont qui fera tomber les tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située en bas à droite pour tomber dans le nouveau halo. Laissez-vous ensuite transporter vers la salle et changez la position du pont de lumière pour pouvoir passer. Entrez dans la salle, allez à droite pour récupérer le disque et insérez-le dans le lecteur.

Chapitre 5 : Gels astatiques

Parcours 01

Pour atteindre la salle des tests, ouvrez un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée située en haut à gauche.

Sautez dans le premier portail pour vous catapulter vers la porte de la salle des tests.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails d'Orange pour monter la dénivellation. Appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif. Placez ensuite Bleu sur l'interrupteur pour faire descendre la plateforme.

Avec Orange, sautez sur le gel pour monter sur la plateforme. Quittez l'interrupteur avec Bleu pour permettre à Orange de monter.

Avec Orange, appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif sur la première dénivellation. Revenez sur cette dénivellation et sautez pour atteindre la plateforme tandis que Bleu appuiera sur l'interrupteur pour la faire descendre.

Une fois en haut, ouvrez des portails pour permettre à Bleu de vous rejoindre et sortir.

Parcours 02

Avancez et ouvrez avec Orange, un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche, derrière le bouton.

Ouvrez ensuite un autre portail sur la dalle inclinée située en haut. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez avec Bleu sur ce gel pour atteindre la dénivellation.

Avec Orange, changez la position du portail rouge pour le placer sur la dalle qui se trouve au loin, à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située en bas. Appuyez sur le bouton avec Orange et changez la position du halo avec Bleu pour étaler le gel sur toute la plateforme.

Placez ensuite le portail sur la dalle de gauche sans créer de halo pour étaler le gel sur la plateforme du bas.

Rejoignez ensuite Bleu et appuyez sur l'interrupteur avec Orange. Sautez avec Bleu sur le gel répulsif sur les plates-formes pour atteindre la rive suivante. Ouvrez un portail avec Bleu en bas de la plateforme pour créer un halo. Sautez ensuite avec Orange sur les plates-formes pour atteindre le halo. Passez sur la passerelle et quittez cette zone avec votre ami.

Parcours 03

Avancez à gauche avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité du pont puis ouvrez un deuxième sur le mur.

Traversez ensuite ce pont jusqu'à arriver au niveau du bouton qui se trouve à droite. Pour l'atteindre, ouvrez un premier portail avec Orange à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle qui lui fait face. Avancez avec Orange sur ce pont et appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez dessus pour atteindre la plateforme suivante.

Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche sur le pont et ouvrez avec Bleu un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche. Avancez sur ce nouveau pont avec Orange et ouvrez un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche.

Avec Bleu, appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif sur le nouveau pont d'Orange. Avancez avec ce dernier et sautez sur le gel pour atteindre la plateforme. Allez à gauche et ouvrez un portail à l'extrémité du pont original. Revenez ensuite à droite et attendez que Bleu appuie sur le bouton pour ouvrir un portail et créer un pont sous le robinet de gel.

De cette façon, Bleu finira dans les abysses. Après ce sacrifice, avancez avec Bleu sur le pont et traversez les portails. Sautez ensuite sur le gel pour atteindre Orange et sortir.

Parcours 04

Avec Orange, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle inclinée. Appuyez sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche, en haut. Changez ensuite la position du deuxième portail et placez-le sur la dalle inclinée située au plafond pour étaler du gel sur le mur droit.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur d'en bas et un autre en haut de la dénivellation pour monter. Avec Orange,

ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en bas et montez près de Bleu.
Ouvrez un deuxième portail avec Orange en bas au sol et sautez dedans. Vous allez rebondir sur les murs jusqu'à atteindre le sommet. Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle de droite, à l'extrémité du pont. Ouvrez le deuxième portail sur la dalle de gauche pour créer un nouveau pont. Avancez avec Bleu sur ce pont tandis qu'Orange se tient près du bouton.

Avec Bleu ouvrez un portail sur la première dalle inclinée. Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel sur le pont. Changez ensuite le portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée la plus basse, qui se trouve au loin. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche.

Replacez ensuite le portail de Bleu sur la première dalle inclinée. Appuyez maintenant sur le bouton avec Orange et ouvrez directement un portail sur la dalle inclinée en haut à droite pour créer un pont qui sera maculé de gel. Bleu tombera de cette façon dans l'eau mais vous rejoindra par la suite. Avancez alors sur le pont et rebondissez sur le mur et le pont pour atteindre la plateforme supérieure. Continuez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 05

Avancez à gauche et ouvrez un portail derrière la rampe.

Ouvrez un autre sous le robinet de gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel sur la rampe. Ouvrez un portail à droite de la rive d'en face. Courez ensuite avec Bleu sur la rampe pour atteindre la rive d'en face. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube en vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur pour continuer votre chemin.

Avancez sur la passerelle jusqu'à la nouvelle zone. Ouvrez avec Orange, un portail sur la dalle inclinée située en bas à gauche et un autre sous le robinet de gel.

Appuyez sur le bouton pour étaler le gel sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail aux plafonds des deux dénivellations qui se trouvent à gauche. Appuyez sur le bouton pour verser du gel puis déplacez ce portail sur la dalle inclinée située à droite et versez encore une fois du gel.

Montez dans la première dénivellation avec Orange. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur celui de gauche. Courez avec Orange en passant par ces portails puis ouvrez un portail sur la dalle inclinée à droite avec Bleu. Ouvrez ensuite un portail sur le mur droit de la dénivellation pour catapulter votre ami entre les pistons vers une nouvelle zone où se trouve un interrupteur. Bleu devra maintenant refaire la même chose qu'Orange.

Montez avec Bleu dans la deuxième dénivellation et ouvrez deux portails puis courez en traversant ces portails. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à gauche et un autre sur l'un des murs de la dénivellation pour catapulter Bleu près d'un autre interrupteur. Marchez sur ces deux interrupteurs pour faire tomber un cube. Placez ce cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le robinet du gel accélérant. Ouvrez un autre sur la dalle inclinée qui se trouve en bas, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur la rampe qui se trouve à droite.

Ouvrez deux portails avec Orange pour atteindre cette rampe. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve en bas, en face du deuxième bouton. Appuyez sur ce bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube au vol. Après votre passage par le portail de Bleu, ce dernier changera la position du deuxième en le plaçant sur la dalle qui se trouve à coté du premier.

Vous allez alors rester dans les airs avec le cube en main. Utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles. Une fois le travail accompli, changez la position du portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée située à droite du premier portail.

Orange reviendra alors sur la rampe initiale. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut à gauche.

Sautez sur la rampe avec Orange pour atteindre la sortie. Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée située en face de vous et un autre sur celle inclinée située en bas, à droite. Rejoignez la rampe avec Bleu et courez dessus pour sauter et atteindre votre ami.

Parcours 07

Avancez avec Orange et ouvrez un portail sous le robinet de gel. Ouvrez un autre sur la dalle au plafond, située à gauche.

Appuyez sur le bouton pour verser du gel dans cette zone. Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur le mur gauche de la zone tachée par le gel.
Traversez ensuite ces portes en courant.

Revenez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut, à gauche. Avancez avec Orange jusqu'au bout de la plateforme et restez appuyé sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez rapidement en arrière et ouvrez un portail sur le chemin de Bleu. Ce dernier sera catapulté sur la plateforme supérieure. Courez avec Bleu jusqu'au bout et regardez en haut. Orange devra alors appuyer sur le deuxième bouton pour faire tomber un cube pour Bleu.

Une fois le cube en main, revenez en arrière pour descendre vers la zone initiale. Ramenez ce cube et placez-le sur l'interrupteur qui se trouve à droite du champ magnétique. Allez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 08

Ce dernier parcours est assez long et se compose de plusieurs salles. Entrez dans la première et appuyez sur le bouton situé à droite pour faire dégager la tourelle de votre chemin et déverser en même temps du gel répulsif.

Avancez avec Bleu et sautez sur le gel pour atteindre la salle située à droite. Ouvrez un portail sur la dalle inclinée et un autre sous le robinet de gel accélérant. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la porte d'entrée et un autre sur la dalle inclinée, située à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel sur le chemin et courez dessus pour sauter et atteindre la zone suivante.

Avancez sur la passerelle et, avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Avancez sur la passerelle et ouvrez un autre portail derrière la zone détruite de la passerelle. Traversez ces portails et descendez les marches.

Ouvrez un portail sur la dalle inclinée en bas à gauche et un autre sur la dalle, au fond. Sautez avec Orange dans le portail de Bleu pour atteindre la porte de sortie. Revenez ensuite avec Bleu à la première partie de la passerelle et attendez qu'Orange ouvre un portail sur la dalle du bas et un deuxième sur celle inclinée pour sauter dans le portail et rejoindre votre ami.

Entrez ensuite dan la nouvelle salle devant le grand sas. Allez à droite et utilisez les portails pour atteindre la rive d'en face. Avec Bleu, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle supérieure, à droite. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le chemin.

Déplacez le deuxième portail de Bleu pour le placer sur le mur du fond, à gauche. Appuyez encore une fois sur le bouton pour étaler le gel.

Ouvrez un portail sur le mur du fond et un autre au sol à gauche, avec Bleu. Courez maintenant sur le gel avec Orange et traversez les portails de Bleu. Courez ensuite avec Bleu sur le gel pour sauter derrière Orange. Pendant le vol, Bleu va heurter Orange ce qui permettra à ce dernier de sauter plus haut et d'atteindre la dénivellation supérieure.

Une fois en haut, ouvrez un portail en haut et un autre en bas pour que Bleu vous rejoigne. Avant de passer par les portails d'Orange, ouvrez un portail avec Bleu sous le robinet de gel. Passez par les portails et ouvrez un portail sur la dalle située en face de la grille où se trouve un cube.

Revenez en bas et appuyez sur le bouton pour verser du gel sur le cube.

Récupérez le cube avec Orange et donnez-le à Bleu. Utilisez les portails d'Orange pour passer à la rive d'en face puis

repérez la grande flèche et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la direction de la flèche. Ouvrez-en un autre derrière vous et franchissez les portails. Placez le cube devant les lasers et courez sur les plates-formes qui se déploient pour abaisser les deux leviers en même temps. Vous allez alors tomber en bas devant le sas.

Allez, cette fois, à gauche et utilisez comme d'habitude les portails pour passer le gouffre.

Entrez dans la nouvelle zone et ouvrez un portail sous le robinet de gel puis un autre au plafond. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située au dessus de la porte d'entrée. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur de gauche.

Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel dans le halo. Avancez ensuite avec Orange et traversez le champ magnétique. Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située à droite.

Attendez que le gel atteigne le dernier halo pour passer par le champ magnétique qui neutralise vos portes. Le gel se déversera alors sur les tourelles et les désactivera. Passez ensuite le champ magnétique et rebondissez sur les murs pour atteindre la rive suivante.

Une fois de l'autre coté, avancez jusqu'à l'interrupteur. Regardez en bas à droite avec Orange et ouvrez un portail à l'extrémité du halo.
Restez sur l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle supérieure.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite et un autre en bas de la dénivellation. Sautez dans ce dernier pour finir dans le halo qui vous mènera à la plateforme où se trouve un bouton. Appuyez dessus et descendez pour revenir à la zone initiale, devant le sas.

Sautez enfin sur la rampe qui se trouve en face du sas pour atteindre ce dernier. Effectuez ensuite la même chose avec le deuxième personnage pour que ce Sas s'ouvre. Félicitations ! Vous avez terminé le mode coop de Portal 2.

Prince of Persia

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Le prince et Farah (Les Sables du Temps)

Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code 525858542 pour débloquer le prince et Farah tels qu'ils apparaissent dans la trilogie des Sables du Temps.

Jade (Beyond Good & Evil)

Terminez le jeu une fois.

Altair (Assassin's Creed)

1ère méthode : Au menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et créez un compte Ubisoft. Sélectionnez ensuite la skin d'Altair pour le prince.

2ème méthode : Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code 13372805 pour débloquer le prince version Altair.

Prototype du prince et d'Elika

Collectez les 1001 sphères de lumière et battez le boss de fin.

TROPHÉES

Bronze

Escaladeur

Terminer le Canyon

Boussole

Utiliser la boussole

Explorateur

Explorer chaque recoin de chaque région

Maître des blocages

Bloquer 50 attaques

Maître des contres

Contrer 20 attaques

Maître de l'épée

Toucher 14 fois l'adversaire en un combo

Improvisation

Utiliser l'environnement contre l'ennemi

Dos au mur

Remporter un mini-jeu Affrontement

Course de la Citadelle en ruines

Aller de la Terre fertile du Temple du Soleil à celle des Moulins en moins de 5 minutes

Course de la Valée

Aller de la Terre fertile du Chantier à celle des Marches du Paradis en moins de 6 minutes

Guerrier - spécial

Esquiver 20 fois les attaques du Guerrier dans un combat

Chasseur - spécial

Contrer 5 fois les attaques du Chasseur dans un combat

Alchimiste - spécial

Vaincre l'Alchimiste sans utiliser d'attaque acrobatique

Concubine - spécial

Vaincre la Concubine sans la saisir

Ramasseur de sphères de lumière

Récupérer 100 sphères de lumière

Collecteur de sphères de lumière

Récupérer 200 sphères de lumière

Pourvoyeur de sphères de lumière

Récupérer 300 sphères de lumière

Dénicheur de sphères de lumière

Récupérer 400 sphères de lumière

Récolteur de sphères de lumière

Récupérer 500 sphères de lumière

Accapareur de sphères de lumière

Récupérer 600 sphères de lumière

Amasseur de sphères de lumière

Récupérer 700 sphères de lumière

Entasseur de sphères de lumière

Récupérer 800 sphères de lumière

Protecteur de sphères de lumière

Récupérer 900 sphères de lumière

Mise à mort fulgurante

Tuer 10 ennemis avant leur apparition

Maître des projections

Pousser 10 soldats d'Ahriman dans le vide

Vue Assassin

Trouver la vue Assassin

Vue Titanic

Trouver la vue Titanic

En harmonie

500 sauts coopératifs

Temps précieux

Prendre une minute pour réfléchir

Où est-ce qu'il est, ce Temple ?

Parler à Elika

Faisons connaissance

Discuter avec Elika pour faire connaissance

Bonne compagnie

Découvrir le monde et l'histoire d'Elika

Altitude record

Trouver le point le plus élevé du monde

Grandes profondeurs

Trouver le plus bas du monde

Vitesse démoniaque

Finir le jeu en moins de 12 heures

Spécialiste des combos

Découvrir tous les combos du jeu

Argent

Purification

Première purification

Course du Palais Royal

Aller de la Terre fertile du Palais Royal à celle de la Salle de Couronnement en moins de 4 minutes

Course de la Cité de Lumière

Aller de la Terre fertile de la Tour d'Ahriman à celle de la Cité de Lumière en moins de 7 minutes

Maître des sphères de lumière

Récupérer 1 001 sphères de lumière

Or

Sauveur de la Cité de Lumière

Ultime purification

Gentleman

Elika vous sauve moins de cent fois dans tout le jeu

Platine

Maître

Débloquer tous les Trophées

LE PIÈGE DE LA CONCUBINE

Lorsque vous affrontez pour la dernière fois la concubine dans son repaire, vous devez résoudre une énigme assez déroutante. La solution ne consiste pas à déplacer l'ordre des trois Elika qui apparaissent devant vous, ni de les frapper à l'infini. Ce sont les paroles de la concubine qui vous mettront sur la voie : "Irais-tu jusqu'à te sacrifier pour elle ?". Vous devez donc sauter dans le vide pour forcer la véritable Elika à venir vous sauver.

SOLUTION COMPLÈTE

En Pleine Tempête

Commencez votre aventure en suivant Elika. Suivez les indications à l'écran et appuyez sur la touche de saut pour sauter au dessus des trous. Si vous tombez, escaladez le mur pour remonter. Continuez de la suivre jusqu'à ce que vous rencontriez vos premiers adversaires.

Suivez les indications pour exécuter vos attaques et comprendre les bases du combat. Poursuivez votre poursuite d'Elika pour apprendre d'autres mouvements et franchissez les obstacles. Combattez d'autres ennemis sur le chemin. Portez Elika dans vos bras.

Passez le tunnel et combattez le garde qui vous attend au bout du chemin. Suivez encore les indications pour apprendre de nouvelles attaques. Avancez, grimpez au mur et sautez d'une plate-forme à une autre. C'est Elika qui vous suit maintenant. Marchez sur les murs pour atteindre des plates-formes plus lointaines. Combattez un autre garde en suivant les consignes qui s'affichent. Après la fuite du premier, battez le second et continuez votre chemin vers le temple.

Le Temple

Avancez et laissez-vous glisser le long du mur en utilisant votre gant. Suivez ensuite Elika jusqu'au temple et montez les marches. Une fois en haut, grimpez sur le mur de gauche et accrochez-vous au rebord la fissure dans le mur. Continuez votre escalade jusqu'au sommet. Actionnez ensuite le tourniquet pour ouvrir la porte. Descendez alors dans sa direction en utilisant le gantelet et entrez. Avancez dans le couloir. Avec l'aide d'Elika sautez sur l'interrupteur de droite et abaissez-le. Entrez maintenant dans la salle où se trouve l'arbre.

Vous devez maintenant combattre le père d'Elika. Utilisez vos différentes attaques et bloquez rapidement les coups de votre adversaire quand il vous contre. Appuyez sur la touche de magie pour recourir aux attaques magiques d'Elika et enchaînez en appuyant sur la touche de saut pour effectuer des attaques acrobatiques. Vous pouvez aussi contrer les attaques de votre adversaire. Après sa première défaite, il coupera l'arbre au centre. Vous devez alors combattre un soldat d'Ahriman. Utilisez les attaques magiques d'Elika suivies par des attaques acrobatiques. Si le monstre vous projette au sol, elle vous apportera son aide. Ceci dit, entre temps votre ennemi regagnera de la santé. Utilisez un combo avec Elika qui est particulièrement efficace.

Après avoir vaincu votre ennemi, sautez de plate-forme en plate-forme et marchez sur le mur de droite pour atteindre le rebord. Allez à gauche et sautez sur la plate-forme. Suivez ensuite le chemin qui monte en direction de la porte. Affrontez un nouvel ennemi et éliminez-le avec les combos exécutés avec Elika ou projetez-le à l'extérieur de la plate-forme. Sautez ensuite sur l'anneau pour l'abaisser et ouvrez la porte. Avancez lentement pour voir le sol s'effondrer tout en évitant les trous. Si la plate-forme d'en face est trop loin, marchez sur les murs et sautez ensuite. Elika vous aidera pour effectuer le dernier saut.

Après la scène cinématique, vous pourrez choisir la zone dans laquelle vous pourrez débuter avec votre carte et devrez alors les purifier toutes et récolter les sphères de lumière.

La Citadelle en Ruines

La Porte du Roi

La porte se trouve à l'extrême gauche du temple. Avancez dans la zone corrompue. Pour atteindre la " Porte du Roi " vous devez passer par un chemin qui nécessite une agilité extrême. Sautez au dessus du gouffre avec l'aide d'Elika. Avancez ensuite et montez la pente. Accrochez-vous au rebord de gauche et avancez à droite. Sautez en bas et avancez vers l'anneau. Grimpez sur le mur et quand vous arriverez à l'anneau utilisez la touche du gantelet pour vous hisser en haut.

Continuez votre ascension et marchez sur le mur gauche en utilisant l'anneau en chemin. Sautez sur la barre et utilisez les anneaux pour vous hisser au sommet. Sautez ensuite sur les deux barres et avancez sur la poutre. Sautez vers la plate-forme d'en face, avancez et sautez sur une autre poutre. Grimpez sur le mur pour atteindre le haut. Grimpez sur le rebord jusqu'au sommet et sautez de poutre en poutre jusqu'à la plate-forme suivante. Grimpez sur la poutre pour atteindre le rebord, tournez à droite et suivez le chemin pour atteindre l'entrée de la citadelle.

Vous devez maintenant atteindre le sommet de la tour où se trouve la Terre Fertile. Allez à gauche, sautez sur les poutres et la barre pour atteindre la plate-forme. Faites face ensuite à la tour centrale et sautez vers la colonne. Sautez vers les plantes et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Sautez maintenant de colonne en colonne pour atteindre l'autre rive. Marchez sur le mur pour atteindre les plantes et avancez à gauche. Sautez sur la plate-forme, avancez et sautez sur la colonne. Montez et sautez sur la plate-forme en bois. Sautez ensuite vers une autre colonne, marchez sur le toit et utilisez l'anneau pour avancer. Avancez maintenant et sautez de poutre en poutre pour atteindre la colonne. Sautez sur la plate-forme, avancez et marchez sur le mur jusqu'aux plantes et grimpez jusqu'au sommet pour rencontrer le chasseur.

Evitez la substance noire appelée " Corruption " que votre ennemi crache et ruez-vous dessus. Combinez les attaques au sabre avec celle au gantelet pour le projeter. Bloquez ses coups lorsqu'il contre-attaque et attendez qu'il finisse sont assaut pour reprendre le combat. Après l'avoir terrassé, approchez au centre de la plate-forme pour purifier les terres. Appuyez sur la touche de magie répétitivement pour les purifier. Vous devrez maintenant récolter les sphères de lumières pour qu'Elika retrouve ses forces.

Commencez par récupérer celles qui se trouvent sur la plate-forme où le combat s'est déroulé. Ceci fait, ouvrez le portail avec l'anneau à sa droite. Avancez sur la poutre et sautez vers la colonne en ramassant les sphères en chemin. Elles se trouvent au tour de la tourelle centrale. Pour les récupérer, vous pouvez refaire le chemin inverse vers la sortie pour revenir vers la tourelle. Mais au lieu d'y entrer, dépassez-la et continuez votre chemin en passant par les barres suspendues et les poutres. Il ne vous restera alors que cinq sphères que vous pourrez obtenir une fois le " Pouvoir Rouge " acquis. Prenez la route vers la sortie et dirigez-vous vers la vallée en ramassant les sphères en chemin.

La Vallée

Le Chaudron

En sortant de la citadelle en ruine par la porte du roi, tournez à gauche vers la vallée. Grimpez sur les plantes et tournez à droite pour descendre. Marchez sur le mur de gauche, accrochez-vous au rebord et marchez encore sur le mur pour atteindre une autre plate-forme. Marchez sur le mur gauche puis sur celui de droite, grimpez sur les plantes et sautez sur une nouvelle plate-forme. Utilisez les plantes pour atteindre une autre plate-forme. Grimpez et sautez vers la gauche pour atteindre l'entrée.

Sautez vers les plantes qui se trouvent à gauche. Hissez-vous au sommet aussitôt que le niveau de liquide noir qui représente la " Corruption " augmente. Passez alors par la poutre et laissez-vous glisser sur la plate-forme suivante. Sautez avant de tomber pour atteindre une nouvelle plate-forme. Grimpez sur les plantes, avancez et sautez de poutre en poutre. Grimpez sur de nouvelles plantes et montez au sommet. Avancez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez ensuite en direction de la pente et avancez rapidement en sautant sur les perches pour atteindre les colonnes. Sautez sur la seconde. Aidez-vous de votre gantelet pour vous accrocher à l'anneau et montez au sommet. Sautez maintenant vers la plate-forme centrale et allez à droite. Sautez sur la plate-forme au loin à droite avec l'aide d'Elika. Montez maintenant sur la poutre et sautez à droite. Glissez sur la plate-forme et sautez avant de tomber pour atteindre l'Alchimiste.

Ses attaques sont redoutables mais il est assez lent et vous pouvez le contrer facilement. Exécutez les attaques magiques d'Elika combinées avec celles qui utilisent le sabre. Si vous êtes assez proche de lui, projetez-le à l'aide du pouvoir de votre gantelet. Attention de ne pas tomber ou de marcher dans la " Corruption " (le liquide noir) qui vous encercle. Restez sur vos gardes et ne permettez pas à votre ennemi de vous mettre à terre sinon il recouvrira un peu de santé. Après le combat, approchez-vous du centre et purifiez la zone à l'aide des pouvoir d'Elika. Ramassez ensuite les sphères de lumière éparpillées ici. Les cinq dernières sphères ont besoin du " Pouvoir Vert ".

Commencez par les quatre premières sphères qui se trouvent sur la plate-forme où vous avez battu l'Alchimiste. Sautez maintenant vers la structure centrale pour prendre une autre sphère et vous accrocher aux plantes. Descendez et récoltez les sphères en chemin. Ramassez celles qui se trouvent sur la plate-forme et allez à gauche. Marchez sur le mur gauche et accrochez-vous au rebord. Sautez ensuite en arrière avec l'aide d'Elika pour atterrir sur un tuyau et récupérer d'autres sphères. Revenez ensuite sur le rebord et marchez sur le mur de gauche. Sautez ensuite sur celui de droite et avancez en ramassant les sphères de lumière. Avancez maintenant et sautez sur la plate-forme où se trouve un garde ennemi. Eliminez-le et rebroussez chemin mais par le côté gauche cette fois.

Prenez maintenant le chemin de la sortie et ramassez les sphères. Une fois devant la porte, ne sortez pas mais suivez le chemin qui mène vers la plate-forme où s'est déroulé le combat pour ramasser de nouvelles sphères. Revenez ensuite à la porte de sortie et sortez. Tournez à droite pour en ramasser sur le chemin qui mène à la grotte.

Palais Royal

La Grotte

Avancez et sautez vers le pilier puis sur la plate-forme. Utilisez maintenant les deux piliers pour atteindre l'autre rive. Sautez d'un pilier à une plate-forme pour atteindre le Palais Royal. Allez à droite et sautez de mur en mur jusqu'à la porte d'entrée. Commencez par sauter sur les barres à gauche puis de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. La terre fertile à purifier se trouve tout en bas et vous devez utiliser les colonnes pour l'atteindre. Sautez vers la première colonne puis vers la seconde qui disparaîtra subitement.

Vous tomberez alors sur la Terre Fertile et Elika sera prise au piège de la Concubine. Allez vers la poutre au bout de la plate-forme en face d'Elika et sautez. Montez au sommet et sautez sur la plate-forme. Suivez le chemin de gauche et sautez sur la poutre, sur la plate-forme puis sur une autre poutre. Utilisez ensuite les deux perches. Marchez maintenant sur le mur pour atteindre votre ennemi. Pour le faire disparaître, frappez-le avec votre sabre. Ce n'était qu'une illusion... Revenez maintenant à la plate-forme centrale et empruntez le même chemin mais allez cette fois à gauche pour atteindre la Concubine. Frappez-la pour comprendre l'illusion.

Revenez maintenant à la plate-forme centrale et sautez de la poutre derrière Elika vers la colonne. Sautez sur le mur et utilisez le gantelet avec l'anneau pour vous hisser au sommet. Sautez sur la plate-forme inclinée située à gauche et avant de tomber sautez à nouveau pour atteindre les perches. Continuez votre route vers la troisième illusion et donnez un coup de sabre pour révéler, enfin, la vraie position de votre ennemie.

Sautez vers la plate-forme centrale pour combattre cette fois la véritable Concubine. Avant le combat, Elika est parvenue à se libérer et se joindra à vous. Évitez de combattre près des bords et ne pensez pas à la pousser vers l'extérieur, elle contrera votre attaque et vous poussera à son tour dans le vide. Bloquez ses coups et restez proche d'elle pour déclencher une attaque combinée avec Elika. Ne laissez pas le temps à votre adversaire de réagir et attaquez sans relâche. S'il y a accrochage, appuyez rapidement sur la touche indiquée à l'écran pour gagner le duel et repousser ainsi votre ennemie. Après le combat, allez au centre de la plate-forme et purifiez la zone avec Elika.

La collecte de sphères débute. Commencez comme toujours par celles qui se trouvent sur la plate-forme circulaire. Ramassez ensuite les sphères dans les zones où se trouvaient les illusions de la Concubine. Allez à l'opposé de la route qui mène à la sortie et sautez sur la colonne. Ramassez les sphères en chemin et escaladez le mur. Une fois en haut, sautez à droite en passant de colonne en colonne et suivez le chemin vers la sortie en ramassant les sphères. Rebroussez ensuite votre chemin vers l'intérieur pour ramasser les sphères qui se trouvent en haut à droite.

Revenez à nouveau à l'entrée en hauteur et descendez en bas à gauche pour trouver d'autres sphères. Complétez cette récolte et dirigez-vous vers les portes de la cité des lumières.

La Cité de Lumière

Les Portes de la Cité

Sautez sur la plate-forme d'en face. Glissez et sautez avant de tomber. Avancez vers le mur de droite et grimpez sur les plantes pour atteindre le sommet. Marchez à nouveau sur le mur de droite, accrochez-vous aux plantes et marchez une nouvelle fois sur le mur vers la gauche pour atteindre la plate-forme. Sautez maintenant sur la colonne puis directement sur une autre plate-forme. Sautez de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez enfin en direction du guerrier que vous devrez combattre.

Il est invincible et le seul moyen de le battre est de le pousser hors de la plate-forme. Pour ce faire, menez le combat près du bord et utilisez une attaque avec Elika pour passer entre les jambes du monstre et l'attaquer par derrière. Quand il essaye de vous écraser, appuyez rapidement sur la touche d'attaque pour le repousser avec l'aide d'Elika. Si cela ne vous réussit pas, réutilisez cette tactique pour l'envoyer dans les abysses. Purifiez ensuite les Terres avec Elika en appuyant répétitivement sur la touche de magie.

Vous devez maintenant récolter les sphères de lumière de la zone. Commencez par les cinq sphères qui se trouvent sur la plate-forme. Accrochez-vous ensuite au bord et déplacez-vous vers les deux autres sphères. Allez maintenant à gauche de la porte, sautez vers la plate-forme inclinée et prenez la sphère en chemin. Escaladez ensuite le mur et prenez une autre sphère. Grimpez maintenant en direction des plantes et suivez le chemin à gauche pour ramasser les sphères. Marchez sur le mur et sautez vers la colonne. Sautez vers le mur pour prendre deux autres sphères et revenez à la colonne.

Passez de colonne en colonne et récupérez la sphère en chemin. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez une nouvelle sphère. Sautez à droite pour prendre une nouvelle sphère et revenez sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur en direction d'une nouvelle zone. Prenez le chemin qui mène aux Portes de la Cité et ramassez les sphères dans la zone. Revenez à la plate-forme où vous avez combattu le monstre tout en ramassant les sphères en chemin. Avancez vers la plate-forme en face de celle en bois et prenez le chemin de droite. Glissez et ramassez une autre sphère. Courez ensuite sur le mur pour en récupérer une nouvelle. Allez vers le second massif de plantes qui se trouve à gauche et grimpez en haut sur le mur pour en récupérer deux nouvelles. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme où se trouve un nouveau monstre. Eliminez-le et prenez le chemin de retour en direction des portes que vous avez empruntées.

De la porte, courez sur le mur de gauche et appuyez sur la touche du gantelet quand le Prince s'accroche à l'anneau continuez votre route et ramassez les sphères. Allez ensuite vers les Terres Fertiles en passant par le côté gauche afin de ramasser les autres sphères présentes ici. Il y a une suspendue dans le vide à droite, sautez et glissez le long du mur pour la récupérer. Sautez ensuite en arrière et appuyez sur la touche de magie pour obtenir l'aide d'Elika. Continuez ensuite votre route vers les portes. Les cinq sphères restantes ont besoin d'un pouvoir spécial pour être obtenues.

Le Temple

Revenez au temple et allez sur la plaque rouge pour apprendre le pouvoir " Pas d'Ormazd ". Avant de vous téléporter vers une nouvelle zone, apprenez comment utiliser ce pouvoir. Marchez sur le mur de droite et accrochez-vous au support rouge et appuyez sur le bouton de magie pour vous catapulter vers un autre support. Avec ce pouvoir, vous pouvez récolter les cinq sphères restantes dans la zone Portes du Roi.

La Citadelle en Ruines

Le Temple du Soleil

Du temple, téléportez-vous vers les Portes du Roi et sélectionnez le Temple du Soleil sur la carte. Demandez à Elika de vous indiquer le chemin en appuyant sur la touche de magie. Sortez par la porte et sautez vers la colonne. Glissez jusqu'en bas et allez sur le chemin de gauche en sautant sur les poutres et les barres. Faites-vous aider par Elika pour

le dernier saut et grimpez sur les plantes. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme inclinée. Marchez sur le mur de gauche puis sur celui de droite pour atteindre une plate-forme qui comporte un ennemi.

Eliminez-le ou projetez-le hors de la plate-forme pour pouvoir continuer. Sautez sur le rebord droit et allez à gauche. Marchez sur le mur de droite puis sur celui de gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez enfin avec l'aide d'Elika pour atteindre le temple.

La Terre Fertile se trouve au dessus de vous. Sautez à l'aide d'Elika vers le support rouge. Appuyez sur la touche de magie pour passer d'un support à l'autre jusqu'à l'attaque du chasseur. Combattez-le en enchaînant les combos de sabres et les attaques aériennes. Après sa fuite, grimpez vers le support rouge et catapultez-vous vers les autres supports. Une fois sur la plate-forme, le chasseur fera surgir de la " Corruption " du mur. Vous devez avancer prudemment pour éviter de toucher ce liquide noir.

Commencez par vous accrocher au rebord et allez à droite. Sautez vers celui de droite quand le liquide descend. Descendez ensuite lorsque le chemin est libre. Continuez maintenant votre route en ayant un bon timing afin d'éviter les flaques de " Corruption " qui s'écoulent du mur. Deux flaques protègent le support rouge. Attendez qu'elles se séparent pour passer entre elles et catapultez-vous vers une autre plate-forme en passant par de nouveaux supports rouges.

Grimpez sur le mur et sautez en arrière pour atteindre le pilier. Montez et sautez vers un autre rebord. Grimpez et sautez vers un nouveau pilier. Montez et sautez vers le rebord au-dessus. Allez à gauche en évitant de croiser le chemin des flaques de " Corruption ". Maintenant, pour descendre tout en bas vous devrez bien calculer la trajectoire des flaques pour les éviter. Attendez que les premières flaques passent à droite et glissez avec votre gantelet jusqu'en bas.
Marchez sur le mur et utilisez le support rouge. Après le saut sur le second support, marchez sur le mur et sautez rapidement vers la colonne. Sautez ensuite de barre en barre avec l'aide d'Elika pour atteindre la Terre à purifier. Le chasseur est également présent ici mais il est affaibli par le combat précédent. Ne changez rien à votre tactique et approchez-vous de lui pour bien exécuter vos combos avec Elika. S'il vous crache de l'encre dessus, reculez et tournez en cercle pour éviter ses attaques auxquelles vous ne pouvez pas riposter. Avancez ensuite au centre de la plate-forme et purifiez la Terre. Commencez maintenant la récolte des sphères en débutant par les trois qui se trouvent sur la plate-forme.

Allez ensuite à droite et sautez sur le support rouge. Vous arrivez devant l'entrée du temple. Commencez par récolter les sphères du côté gauche jusqu'à la frontière avec la zone corrompue suivante. Revenez ensuite à l'entrée et allez du côté droit. Récoltez les sphères jusqu'à la frontière et affrontez, si vous le voulez, un garde ennemi. Le mieux est de le pousser à l'extérieur de la plate-forme et d'abréger ainsi le combat.

Revenez ensuite à l'entrée et utilisez les supports rouges pour vous catapulter vers une nouvelle plate-forme. Ici, vous devez sauter de mur en mur avec l'aide d'Elika pour récolter toutes les sphères qui se trouvent en haut pour atteindre la poutre. Glissez ensuite en utilisant le gantelet jusqu'en bas. Suivez le même chemin qui vous a conduit vers la Terre Fertile pour ramasser les sphères en chemin. Les cinq dernières sphères requièrent le " Pouvoir Vert " pour les atteindre.

Le Temple

Revenez au temple et avancez vers les plaques pour retrouver le père d'Elika. Il est victime de la " Corruption " qui s'empare de lui petit à petit. Vous devez le combattre pour pouvoir continuer votre aventure. N'utilisez pas trop souvent vos sabres, ces attaques se contre facilement. Utilisez de préférence les attaques aériennes suivis par des attaques avec le gantelet pour que votre ennemi prenne la fuite. Allez ensuite sur la plaque jaune pour prendre le pouvoir " Ailes d'Ormazd " qui vous permet avec le pouvoir rouge d'accéder à toutes les zones de la citadelle en ruines. Entraînez-vous à utiliser ce pouvoir avant de revenir au monde réel. Avec lui, vous pouvez contrôler la direction de votre vol. Il vous permet également de prendre les cinq sphères qui sont encore présentes de la grotte.

La Citadelle en Ruines

La Terre de Ralliement

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil et demandez votre route à Elika. Suivez la lumière vers une nouvelle zone corrompue. Sautez sur la plaque rouge pour revenir à la porte d'entrée. De cet endroit, suivez le chemin à gauche et montez au sommet pour combattre un gardien ennemi. Restez au bord et lancez une attaque aérienne suivie de coups de sabre pour projeter votre ennemi hors de la plate-forme.

Sautez sur le rebord de droite et allez à droite en choisissant le bon timing pour passer entre les boules de " Corruption ". Sautez vers un autre rebord et glissez en évitant les boules. Marchez ensuite sur le mur à droite et descendez vers le rebord plus bas. Passez à droite entre les deux boules de " Corruption ". Marchez sur le mur et sautez sur la poutre de la plate-forme.

Avancez et sautez sur le mur d'en face. Marchez-y et sautez sur les plantes situées à gauche. Marchez sur le mur et sautez en direction de l'extrémité l'autre mur pour éviter l'écoulement d'eau. Grimpez ensuite sur les plantes. Allez à droite, marchez sur le mur et sautez vers la plate-forme. Marchez sur le mur en direction de la plaque jaune et appuyez sur le bouton de magie. Evitez les obstacles pendant votre vol pour atteindre une nouvelle plaque. Evitez d'autres obstacles en chemin pour atterrir devant une plaque jaune. Activez-la pour atteindre la plate-forme circulaire.

Le chasseur vous attaque une nouvelle fois. Il est encore plus puissant et dispose d'un nouveau pouvoir à sa disposition. Quand il devient bleu, l'attaque de sabre et la seule qui peut lui faire mal et le faire revenir à son état normal. Attention de ne pas rester sur le rebord en bois de la plate-forme, il n'est pas fixe et se replie quand l'ennemi change d'état. La meilleure façon de repousser le chasseur et de le faire tomber de la plate-forme. Vous pouvez même le laisser vous mettre à terre pour appuyer ensuite sur le bon bouton au bon moment pour contrer sa prise et ainsi le projeter.

Montez maintenant la petite pente en utilisant le gantelet avec l'anneau et purifiez la zone. Ramassez les sphères qui se trouvent sur place. Activez ensuite la plaque jaune pour revenir vers la plate-forme où se trouve la première plaque jaune. Marchez ensuite sur le mur de gauche et sautez de mur en mur tout en récoltant les sphères en chemin. Continuez jusqu'à la limite de la zone. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la plate-forme qui contient la plaque jaune et activez-la.

Collectez la sphère en chemin jusqu'à la prochaine plaque. Ramassez les sphères qui entourent la nouvelle plaque. Passez ensuite de plaque en plaque pour revenir au point de départ. Cette fois prenez le chemin de gauche. Avancez en récoltant les sphères pour atteindre la limite du Temple du Soleil. Revenez ensuite par le chemin le plus haut possible afin de récolter les sphères restantes. Pour récupérer les dernières cinq sphères, vous devrez obtenir le " Pouvoir Bleu ".

La Tour des Martyrs

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil. Sélectionnez la Tour des Martyrs sur votre carte et demandez votre chemin à Elika. Suivez la lumière pour retrouver votre chemin. Après les sauts avec les plaques rouges, avancez sur chemin de droite et sautez de pilier en pilier pour atteindre une plate-forme avec un soldat. Restez près du bord et quand l'ennemi s'approche de vous, effectuez une attaque aérienne et poussez-le dans le vide.

Utilisez ensuite les piliers et les anneaux pour atteindre la plate-forme suivante. Sautez ensuite de mur en mur pour arriver à destination. Sautez de poutre en poutre pour atteindre la plaque jaune. Evitez les obstacles pour vous retrouver devant le chasseur qui vous tend un piège. Pour sortir, accrochez-vous au rebord, allez à droite et glissez avec le gantelet jusqu'en bas.

Cette nouvelle zone est inondée de " Corruption ". Attendez le passage de la boule de corruption pour courir sur le mur gauche et sautez sur la barre. De là, courez sur le mur d'en face et sautez sur le rebord. Avancez à droite et répétez les mêmes actions pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de poutre en poutre et sautez vers le mur d'en face avec l'aide d'Elika. Grimpez en haut, marchez sur le mur de droite et sautez en direction de la barre. Marchez sur un nouveau mur et sautez vers le rebord. Allez à droite sautez sur la barre puis sur le rebord afin de vous hissez vers le sommet.

Vous devez à nouveau affronter le chasseur. Vous ne pouvez pas le jeter hors de la plate-forme puisque la zone est fermée. Enchaînez les combos avec Elika et utilisez votre gantelet quand il est proche de vous. Après sa fuite, accrochez-vous au rebord et grimpez au dessus pour atteindre la Terre Fertile à purifier. Marchez sur les murs et sautez de perche en perche pour rejoindre le rebord.
Allez à droite et grimpez en haut puis sautez sur la plateforme située à droite.

Evitez les flaques de " Corruption " et avancez vers le coin où se trouve un rebord et sautez dessus. Evitez la " Corruption " et marchez sur le mur pour atteindre l'anneau. Déplacez-le avec votre gantelet pour faire apparaître une poutre. Revenez maintenant devant la plaque jaune et utilisez-la pour atteindre les perches.

Utilisez les perches et le mur pour atteindre le rebord. Hissez-vous vers le sommet. Avancez au centre et purifiez cette zone avec Elika en appuyant répétitivement sur le bouton de magie. Descendez de la zone dans laquelle vous étiez et ramassez les sphères en remontant à la surface.

Utilisez ensuite la plaque jaune de cette zone pour atteindre une autre plate-forme. Il y a des sphères des deux côtés de la plate-forme. Commencez par celles de droite. Prenez maintenant le chemin de gauche qui vous mènera vers la prochaine zone.

Les Moulins à Vent

Avancez vers la prochaine zone corrompue et marchez sur le mur de droite. Utilisez les anneaux et les perches pour atteindre la première plate-forme. Sautez ensuite vers l'anneau et utilisez-le pour vous hisser en haut. Continuez votre route en marchant sur le mur jusqu'à la prochaine plate-forme. Traversez maintenant le pont vers la plaque rouge et catapultez-vous de plaque en plaque jusqu'à arriver devant un mécanisme qui bloque certaines plaques.

Vous devez ici déplacer les grilles qui bloquent les plaques rouges. Sautez vers la plate-forme centrale et suivez les consignes suivantes. Vous devez avant tout configurer la rotation des deux grilles pour qu'elles tournent chacune à l'opposé de l'autre. Pour ce faire :
-Manoeuvrez le tourniquet de gauche jusqu'à ce que les indicateurs en haut signalent une flèche bleue à droite et une flèche rouge à gauche.
-Allez au tourniquet de droite et tournez-le une fois dans le sens opposé aux aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et manipulez-le pour que les deux flèches deviennent bleues.
-Revenez au tourniquet de droite et manipulez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour libérer les deux plaques.

Utilisez ensuite ces plaques pour atteindre la plate-forme en hauteur. Avancez en utilisant les perches et sautez de mur en mur pour atteindre le haut de la plate-forme. Courez sur le mur en évitant les deux boules de " Corruption " et sautez sur la poutre. Utilisez le rouage situé à gauche pour atteindre la poutre de droite. Sautez ensuite vers un second engrenage qui lui est encore plus compliqué.

-Commencez par actionner le tourniquet de gauche pour afficher une flèche bleue sur l'indicateur de droite, l'indicateur central reste vierge et une flèche rouge sur l'indicateur gauche.
-Allez au tourniquet de droite et actionnez-le deux fois dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et actionnez-le pour afficher une flèche bleue à gauche et une flèche rouge au centre. L'indicateur de droite reste vierge.
-Revenez au tourniquet de droite et tournez-le deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Utilisez maintenant ces plaques pour monter. Poursuivez votre chemin en évitant les boules de " Corruption ". Utilisez les anneaux pour atteindre le sommet toujours en évitant la " Corruption ". Avancez ensuite sur la poutre et sautez sur la plate-forme circulaire pour affronter encore une fois le chasseur. Battez-le avec vos enchaînements classiques et utilisez l'anneau pour sauter vers la Terre Fertile. Purifiez la zone et commencez la collecte des sphères qui se trouvent sur la plate-forme.

Sautez vers les barres situées devant vous et laissez-vous tomber devant la porte. Avant d'entrer, continuez la récolte de sphères qui se trouvent à droite et à gauche de la porte. N'oubliez pas les sphères à l'intérieur du moulin où sont situés les engrenages. Avancez ensuite vers la porte qui vous mène au repaire du chasseur.

La Tanière du Chasseur

Avancez à droite et sautez en direction de l'autre rive. Grimpez rapidement vers la plaque rouge et catapultez-vous vers une plaque jaune. Evitez les obstacles en chemin pour rejoindre une autre plaque rouge puis une seconde autre qui vous mènera vers une plate-forme. Grimpez vers la plaque jaune et volez en évitant les obstacles pour rencontrer une nouvelle fois le chasseur. Utilisez vos combos contre votre ennemi jusqu'à ce qu'il défonce le plancher sous vos pied.

Après quelques échanges de coups et au moment où il sera bien amoché, le chasseur défoncera le sol sous vos pieds et prendra la fuite.

Sautez au dessus de la " Corruption " et glissez sur la plate-forme. Sautez avec l'aide d'Elika pour éviter les gouffres. Sautez toujours avec Elika sur la plate-forme centrale en évitant son bord corrompu.
Vous devez maintenant en finir une bonne fois pour toute avec ce chasseur. Evitez de combattre près du bord pour ne pas être consommé par la " Corruption ". Enchaînez vos attaques magiques avec Elika et lorsque le chasseur deviendra bleu, attaquez-le avec votre sabre pour neutraliser sa transformation. Enchaînez ensuite avec une attaque utilisant le gantelet pour l'éliminer. Après sa défaite, dépêchez-vous de quitter les lieux en utilisant les plaques rouges et jaunes. Téléportez-vous ensuite vers le temple pour acquérir un nouveau pouvoir.

Le Temple

Avancez vers la plaque verte et activez-la. Ce pouvoir vous permet de marcher sur les murs sur une plus longue distance. Entraînez-vous ensuite et revenez au temple.

La Vallée

Le Chantier

Une fois dans le Chaudron, demandez à Elika de vous guider jusqu'au chantier et éliminez le soldat qui garde la zone. Courez sur les murs et passez d'un rebord à un autre pour rejoindre l'entrée. Sautez par-dessus la corruption et courez sur le mur de gauche pour atteindre la plaque verte. Avancez de plaque en plaque en évitant les obstacles en chemin.

Montez en utilisant les anneaux situés à gauche et avancez sur la poutre. Sautez ensuite sur la première plate-forme.

-Tournez la plate-forme dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre pour aligner la poutre d'en face.
Sautez ensuite vers la plate-forme en face.
-Tournez cette plate-forme pour mettre la poutre face à la plate-forme de droite et sautez-y.
-Manipulez le tourniquet pour faire tourner toutes les plates-formes et placez la poutre la plus longue face à la Terre Fertile.
-Revenez ensuite sur la première plate-forme à gauche et tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et faites-la tourner pour aligner la longue poutre de l'autre plate-forme.
-Sautez sur la dernière plate-forme et faites-la tourner pour mettre la poutre la plus longue en face de la Terre Fertile.

Avancez ensuite sur la poutre et sautez en direction de la Terre Fertile pour combattre l'Alchimiste. Combattez-le près du bord, attendez qu'il vous attrape pour contrer son attaque et l'envoyer dans le vide. Purifiez ensuite la zone et récoltez toutes les sphères qui s'y trouvent puisque vous disposez du pouvoir jaune. Ramassez les sphères situées sur les plates-formes tournantes. Utilisez ensuite ces mêmes plates-formes pour atteindre les sphères qui sont sur la plate-forme suspendue avec des ballons. Une fois la récolte terminée, prenez la direction de la zone suivante.

La Terre des Machines

Demandez votre chemin à Elika et éliminez le soldat qui se trouve sur votre chemin. Poussez-le dans le vide pour abréger le combat. Sautez ensuite de la poutre à la perche puis sur d'autres poutres et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Utilisez l'anneau pour déployer des poutres. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la plate-forme.

Allez ensuite sur le chemin de gauche en utilisant les perches et sautez sur la corniche de la plate-forme et non sur la plate-forme elle-même qui est instable. Courez ensuite sur le mur, utilisez l'anneau, grimpez sur les plantes et avancez à droite jusqu'à une nouvelle plate-forme. Courez ensuite sur le mur jusqu'à la plaque rouge et sautez de plaque en plaque pour rencontrer l'Alchimiste.

Vous devrez maintenant le combattre à nouveau. Attention, il est toujours aussi coriace que la fois précédente. Il est également impossible de le pousser dans le vide lors du combat. Pour le défaire, il vous reste alors vos combos et enchaînements de magie en utilisant Elika. Ne donnez des coups de sabre que lorsqu'il devient bleu et soyez prêt à

contrer ses attaques. Après quelques instants l'alchimiste vous contaminera et se sauvera.

Continuez votre route vers la terre fertile en suivant le chemin indiqué par Elika. Montez en utilisant les anneaux et les poutres. Grimpez ensuite sur les plantes et marchez sur le mur jusqu'à la plate-forme. Passez quand la roue s'arrête et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Sautez maintenant sur les perches et les poutres pour atteindre la nouvelle plate-forme.

Marchez ensuite sur le mur et utilisez l'anneau pour arrêter la roue et passer. Grimpez et allez à droite pour vous accrocher à un autre anneau et arrêtez la roue pour passer. Sautez sur une poutre ensuite une colonne et utilisez les anneaux pour atteindre les plantes. Marchez ensuite sur le mur et sautez vers une colonne. Passez encore une fois par les anneaux et sautez sur une perche. Sautez ensuite vers le rebord d'en face et glissez en bas vers l'anneau qui vous mène vers une autre colonne.

Sautez sur la plate-forme puis accrochez-vous à l'anneau pour arrêter la roue et passez. Glissez maintenant sur la poutre et sautez sur la plate-forme. Marchez sur le mur de droite et utilisez les anneaux pour atteindre les poutres. Sautez ensuite sur le rebord et glissez vers le bas en direction des anneaux. Montez maintenant en utilisant les anneaux et foncez vers la Terre Fertile pour la purifier.

Commencez la collecte des sphères en démarrant par celles qui sont sur la plate-forme. Utilisez ensuite la plaque rouge pour atteindre une autre plate-forme. D'ici, trois chemins s'offrent à vous. Ils contiennent tous leurs lots de sphères. Récoltez-les toutes et laissez les cinq sphères qu'il vous manque pour le moment. Pour les obtenir, il vous faut le Pouvoir Bleu.

Le Réservoir

Téléportez-vous au chantier et prenez le chemin du réservoir. Eliminez les soldats ou sautez au-dessus de lui sans l'affronter. Grimpez sur les plantes et avancez à gauche en évitant les boules de " Corruption " pour atteindre la plate-forme. Continuez d'avancer jusqu'à la plaque rouge et utilisez-la. Sautez d'une plaque à l'autre pour rejoindre la Terre Fertile.

L'alchimiste sera au rendez-vous. Il dispose d'une seconde transformation. Lorsqu'il devient tout noir, attaquez-le avec la magie d'Elika pour le toucher. Ne le lui laissez pas de répit ou il trouvera le temps de remplir sa jauge de santé. Attaquez sans relâche et contrez ses attaques quand il vous met à terre. Après sa fuite, purifiez la zone et ramassez les premières sphères en sautant sur les plaques rouges.

Une fois à l'extérieur, commencez la collecte des sphères par le côté gauche. Reprenez votre chemin vers la Terre Fertile en utilisant les plaques rouges pour récupérer d'autres sphères. Utilisez également la plaque jaune et récoltez les sphères en vol. Prenez maintenant le chemin des Marches du Paradis et récoltez les sphères encore présentes.

Les Marches du Paradis

Eliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Dorénavant tous vos ennemis disposent des deux transformations : la bleue que vous ne pouvez neutraliser qu'avec votre sabre et la noire qui requirent la magie d'Elika pour être neutralisée.

Avancez en sautant sur les colonnes, en marchant sur les murs et en évitant la " Corruption " pour atteindre la plaque magique verte. Sautez dessus et activez-la. Evitez les obstacles tout en progressant pour arriver devant une zone circulaire gardée par un soldat. Eliminez-le en utilisant principalement la magie d'Elika. Avancez ensuite vers la plaque verte et activez-la. Evitez les trous en chemin pour rejoindre une salle avec quatre plaques vertes.

Avancez vers le premier réservoir à droite et grimpez au sommet à l'aide de la plaque verte. Sautez de colonne en colonne et accrochez-vous au rebord de droite. Montez ensuite vers le rebord au-dessus et sautez sur la plate-forme pour que l'air corrompu commence à jaillir. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau pour enclencher le premier mécanisme. Glissez ensuite en bas et allez vers le réservoir qui se trouve à droite de l'ascenseur.

Montez au sommet et sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et montez vers le rebord du dessus. Sautez maintenant sur la plate-forme. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau et laissez vous glisser.

Allez à gauche et grimpez au sommet du réservoir de gauche. Sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et sautez vers une nouvelle colonne. Accrochez-vous à l'anneau et hissez-vous vers le sommet. Avancez, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du troisième mécanisme. Laissez-vous glissez et dirigez-vous vers le dernier réservoir.

Montez au sommet et sautez sur la colonne. Sautez ensuite vers le rebord et allez à droite. Grimpez jusqu'à la plate-forme, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du quatrième mécanisme.

L'air corrompu se dissipe et vous pouvez désormais descendre tranquillement. Avancez vers l'ascenseur et appuyez sur l'interrupteur pour monter. Sautez sur la colonne d'en face puis sur la plate-forme pour sortir par la porte. Utilisez les plaques vertes pour atteindre la Terre Fertile et l'Alchimiste. Pendant le combat, restez près du bord et essayez de le projeter dans le vide pour abréger la lutte. Une fois que vous en serez débarrassé, ramassez les sphères présentent dans la zone. Avancez ensuite vers la grille et ouvrez-la en vous accrochant à l'anneau à sa droite.

Glissez en évitant les obstacles et ramassez les sphères en chemin. Une fois en bas, oubliez les plaques vertes pour le moment et récoltez les sphères des deux côtés de la plate-forme. Revenez ensuite à cette plate-forme et utilisez les plaques vertes pour récolter les sphères qui demeurent. Maintenant, vous devez disposer du Pouvoir Bleu pour ramasser les cinq dernières sphères. Revenez enfin à la Terre Fertile et avancez vers l'Observatoire de l'Alchimiste.

L'observatoire

Utilisez les plaques vertes et rouges pour avancer, tout en évitant les obstacles qui se dresseront devant vous. Après une route assez longue, vous vous retrouverez devant l'Alchimiste.

Puisque la zone est fermée, vous ne pourrez pas projeter ici votre ennemi dans le vide. Après quelques secondes de combat, le bord de la plate-forme se consomme par la " Corruption ". Evitez alors de rester près du bord pour que l'Alchimiste ne puisse vous pousser dans la " Corruption ". Marchez sur le cercle qui se trouve au centre pour déplacer la plate-forme et enlevez la " Corruption " du bord.
Alternez également les attaques magiques et les combos à l'épée tout en contrant les prises et les attaques de votre adversaire. Ne lui laissez surtout pas le temps de se régénérer.

Votre ennemi s'enfuira, vous devrez alors le poursuivre. Sautez sur les plaques rouges pour atteindre la plate-forme avec un soldat. Poussez-le dans le vide afin de perdre un minimum d'énergie à le combattre. Continuez votre route en suivant les plaques rouges pour vous poser sur une plate-forme avec un nouveau soldat. Ne perdez pas du temps et exécutez une attaque magique avec Elika enchaînée par un combo pour le projeter hors de la plate-forme. Sautez à nouveau sur une plaque rouge qui vous mènera vers le point le plus haut de la zone.

L'Alchimiste réapparaît sur la plate-forme. Son rebord est rempli de " Corruption ", votre champ d'action est très limité. Vous devez alors rester collé à votre ennemi et surtout contrer ses prises de projection. Après le combat tout s'écroule, vous devez désormais agir rapidement pour éviter de mourir. Sautez sur la plaque rouge et passez d'une plaque à l'autre pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Le Temple

Si vous disposez de suffisamment de sphères, allez vers le Temple pour récupérer le pouvoir bleu. Après un entraînement, le père d'Elika arrivera sur place. Combattez-le avec l'aide de sa fille jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. La récolte de sphères n'est désormais plus vitale puisque vous disposez des pouvoirs nécessaires pour vous permettre d'atteindre toutes les Terres Fertiles.

Le Palais Royal

Les jardins Royaux

Passez par la grotte pour atteindre les Jardins Royaux. Sautez sur les colonnes avec l'aide d'Elika. Avancez jusqu'à la plate-forme où se trouve le soldat d'Ahriman. Restez près du bord et projetez-le rapidement. Continuez maintenant votre

route en sautant vers les anneaux. Sautez ensuite sur les piliers et marchez sur le mur pour pénétrer dans les jardins.

Avancez vers la plaque jaune et sautez de plaque en plaque jusqu'aux deux bassins vides. Vous devez les remplir.

-Allez vers le tourniquet situé à gauche du bassin gauche.
-Tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le deux fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à droite et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dirigez-vous ensuite du côté droit pour remplir le second bassin.
-Tournez le tourniquet situé en haut à droite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à gauche et tournez-le deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez enfin au dernier tourniquet et tournez-le une fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Sautez ensuite sur la plate-forme en direction de la plaque jaune et volez vers la Terre Fertile. Au moment de la purification, la Concubine apparaît. Enchaînez les combos et restez loin de la bordure pour ne pas tomber dans la " Corruption ".

Après le combat, commencez la récolte des sphères. Cette récolte sera assez simple puisque vous disposez de tous les pouvoirs.

La tour des Rêves

Prenez maintenant le chemin de la tour et éliminez le soldat en route. Avancez sur les poutres et sautez sur les colonnes pour atteindre la plate-forme. Avancez sur le chemin de gauche et utilisez les plaques bleues pour atteindre l'ascenseur. Actionnez le tourniquet pour monter. Lorsqu'Elika est retenue prisonnière par la Concubine, poursuivez ses fantômes afin qu'Elika puisse se libérer.

Revenez à l'ascenseur et montez. Marchez ensuite sur le mur pour atteindre la plaque bleue. Marchez encore vers une nouvelle plaque et évitez les boules de " Corruption " au mur. De la perche, sautez vers le mur et marchez vers une autre plaque qui vous catapultera vers de nouvelles perches. Continuez de monter à l'aide des plaques pour rejoindre l'ascenseur. Montez afin de rencontrer une nouvelle fois la Concubine.

Il est impossible de la faire tomber de la plate-forme, restez donc loin du bord. Lorsqu'un nuage noir l'entourera, seules les attaques avec le gantelet seront efficaces. Attaquez-la en fonction de sa transformation et utilisez la magie d'Elika le plus souvent possible. Evitez également de marcher sur la " Corruption " qui se trouve sur la plate-forme. Après le combat, récoltez les sphères et dirigez-vous vers la Tour Royale.

La Tour Royale

Avancez et éliminez le soldat qui garde la limite de la zone. Marchez ensuite sur les murs en évitant comme toujours la " Corruption ". Continuez votre route pour atteindre la tour. Grimpez en passant par le mur de gauche afin de rejoindre le mécanisme central. Vous devez maintenant sauter au bon moment quand la plaque vous fait face. Sautez ensuite de plaque en plaque jusqu'à la plateforme. Sautez au bon moment pour atteindre la plaque bleue. Continuez de monter en utilisant ces plaques jusqu'à l'ascenseur.

Montez et affrontez une nouvelle fois la concubine. La tactique ici demeure la même : attaquez-la avec votre sabre lorsqu'elle est bleue et avec la magie lorsqu'elle est noire. Si un nuage noir orbite autour d'elle, attaquez-la avec votre gantelet. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La salle de Couronnement

Prenez la direction de la salle de couronnement et tuez le soldat qui garde la frontière. Utilisez les colonnes et les anneaux pour atteindre une plaque jaune. Sautez dessus pour rejoindre la Terre Fertile. Poursuivez maintenant la concubine et allez sur le chemin glissant. Une fois en bas, vous serez rejoint par Elika.

Montez alors au dessus de la porte et utilisez l'anneau pour faire descendre la plate-forme. Montez vite en évitant les petites flaques de " Corruption " envoyées par la Concubine. Demandez l'aide d'Elika pendant les sauts pour atteindre les colonnes ainsi que les plates-formes.

Vous devez maintenant à nouveau combattre la concubine. Multipliez les combos magiques et ceux qui utilisent le sabre pour infliger des dommages le plus importants possible et ne lui laisser ainsi pas le temps de récupérer. Purifiez ensuite la zone et ramassez les sphères qui se trouvent dans la zone. Revenez au lieu du combat et utilisez la plaque jaune pour atteindre la porte du QG de la Concubine : les Salons du Palais.

Les Salons du Palais

Utilisez les plaques jaunes pour parvenir à la plate-forme munie d'une plaque bleue. Utilisez-la pour atteindre d'autres plaques et continuez ainsi l'ascension vers le premier salon. Frappez les images de la Concubine pour qu'elle apparaisse. Combattez-la avant qu'elle ne prenne la fuite. Sortez par la porte et utilisez la plaque pour atteindre le niveau supérieur.

Combattez la Concubine qui sera affaiblie par le précédent combat. Quand elle fuit, sortez par la porte et utilisez la plaque d'énergie. Une fois au dernier étage, elle fera disparaître Elika et quelques uns de ses clones apparaîtront. Elle vous demandera alors de retrouver la véritable Elika. Pour la découvrir, sautez dans le vide afin qu'elle vous ramène sur la plate-forme pour qu'ensemble pour combattiez cette fameuse Concubine.

Votre ennemie est affaiblie par les deux combats précédents. Enchaînez les combos et les magies d'Elika pour en venir à bout rapidement. Après le combat, sortez par la porte et sautez en direction de la plaque jaune.

La Cité de Lumière

La Tour d'Ahriman

Pour arriver à la tour, téléportez-vous vers les portes de la cité et suivez les indications d'Elika. Avancez dans l'air corrompu en évitant les boules de " Corruption " et éliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Continuez votre route jusqu'à la tour. Escaladez le pilier central, utilisez l'anneau pour monter et sautez vers la plaque bleue.

Sautez ensuite de rebord en rebord jusqu'au pont. Traversez-le et allez à gauche vers d'autres rebords. Utilisez-les pour monter et sautez de mur en mur pour atteindre le balcon. Grimpez ensuite à gauche de la porte et suivez les rebords qui vous mènent vers le balcon supérieur. Accrochez-vous à l'anneau pour abaisser le mécanisme et grimpez encore plus haut.

Allez sur la plate-forme de gauche et actionnez le tourniquet pour faire pivoter le rebord et le placer ainsi verticalement. Sautez dessus et montez vers la plate-forme située à droite. Abaissez l'anneau et montez jusqu'à la plate-forme de gauche. Actionnez le tourniquet une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Sautez ensuite vers la plate-forme suivante et actionnez le tourniquet deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
Abaissez ensuite l'anneau puis revenez à la première plate-forme. Montez en utilisant les rebords pour rejoindre la plaque bleue. Sautez enfin du pilier vers la Terre Fertile.

Votre adversaire n'est autre que le guerrier invincible et vos coups sont inefficaces contre ce colosse. Vous devez alors le combattre près d'un bord afin de le pousser dans le vide. Utilisez l'attaque aérienne pour passer entre ses jambes et le pousser à l'aide d'Elika. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La Tour d'Ormazd

Après cette récolte, repérez la Tour d'Ormazd sur votre carte et demandez comment s'y rendre à Elika. Combattez comme toujours le soldat qui garde la nouvelle zone et entrez dans la tour. Utilisez la plaque verte pour monter en évitant les flaques de " Corruption " en chemin. Le guerrier fera à nouveau une nouvelle apparition.

Pour le défaire, vous devez le pousser sur les trois piliers afin qu'ils l'ensevelissent. Restez toujours dos à un pilier pendant le combat et attendez qu'il s'approche de vous pour le contourner et le pousser à l'aide d'Elika sur le pilier. Si le

Guerrier est dos au pilier, utilisez la magie d'Elika pour le déstabiliser, contrez son attaque et poussez-le. Utilisez cette tactique pour les trois piliers.

Montez maintenant jusqu'au sommet, vous y trouverez la Terre Fertile. Le Guerrier fera tomber la Terre Fertile en bas de la tour. Descendez alors par le chemin glissant. Marchez ensuite sur les murs et utilisez les anneaux. Glissez ensuite le long de la tour en direction de la Terre Fertile. Purifiez maintenant cette zone et récoltez les sphères.

La Tour de la Reine

Revenez aux portes de la cité et prenez le chemin de la nouvelle tour en éliminant le garde frontière de la zone. Poussez-le dans le vide pour ne pas perdre de temps. Une fois à l'intérieur de la tour, utilisez la plaque verte pour monter. Passez de plaque en plaque en évitant les obstacles et la " Corruption ".

Le combat contre le Guerrier est assez simple. Repérez la porte qui s'ouvre et restez à côté d'elle. Echangez des coups et passez entre les jambes de votre ennemi. Laissez-le vous mettre à terre et contrez son attaque d'écrasement pour le pousser dans les abysses. Il ne vous reste alors qu'à purifier la zone et à récolter ses sphères.

La Cité de Lumière

Avancez maintenant vers la cité de lumière qui est en ruine. Sautez de pilier en pilier et n'atterrissez pas sur la plate-forme qui contient la " Corruption ". Eliminez le soldat d'Ahriman et continuez vers la plaque bleue. Elle vous rapproche de la Terre fertile. Evitez les tentacules de " Corruption " qui sortent du mur et marchez dessus.

Une fois contre le guerrier, approchez-vous de la cage et attaquez le monstre pour qu'il vous contre. Gagnez le duel pour venir dans le dos du monstre et attaquez-le. Gagnez encore le duel pour le pousser et l'emprisonner dans la cage. Purifiez ensuite la zone et récoltez ses sphères. La porte qui mène au repaire du Guerrier est ouverte.

La Forteresse du Guerrier

Utilisez les plaques vertes et bleues pour atteindre le repaire du Guerrier. Evitez les obstacles en chemin. Une fois devant lui, allez vers le seul bord qui n'est pas corrompu et restez-y. Attendez l'arrivée du guerrier et passez entre ses jambes. Déclenchez une attaque magique avec Elika pour le faire vaciller. Poussez-le ensuite hors de la plate-forme. Si cela ne vous réussit pas, vous pouvez laisser le monstre vous acculer et vous mettre à terre pour ensuite le contrer et le pousser avec l'aide d'Elika.

Descendez maintenant le combattre, il est pris par les flammes.
Si vous êtes patient, contentez-vous de tourner autour de lui jusqu'à ce que le feu le consume. Si vous ne l'êtes pas, attaquez-le avec des combos pour abréger sa souffrance.

Quittez la zone avant que tout ne s'effondre. Allez vers la plaque verte pour rejoindre un lieu sûr et revenez au temple.

Le Temple

Des Ténèbres à la Lumière

Montez les marches du temple et entrez. Vous devez avancer de plaque en plaque sans faire des erreurs pour ne pas avoir à tout recommencer. Une fois que vous aurez emprunté la porte lumineuse, vous affronterez le père d'Elika.

Il utilisera toutes les techniques des ennemis précédents et changera de forme ou d'état rapidement. Faites attention à ne pas utiliser d'attaques inutiles. Contrez ses attaques pour qu'il ne puisse vous mettre à terre et ainsi trouver le temps de se régénérer. Intensifiez vos combos pour réduire votre ennemi en bouillie.

Ceci fait, Ahriman apparaîtra, vous devez alors purifier le temple. Courez sur les murs et activez les plaques. Le niveau de la " Corruption " monte, évitez-la ainsi que les frappes des mains géantes d'Ahriman. Purifiez la zone à chaque plate-forme pour vaincre une fois pour toute Ahriman. Malheureusement cette victoire coûtera la vie à Elika.

Portez-la alors dans vos bras et sortez du temple pendant que le générique défile. Posez-la sur l'autel et allez vers les quatre arbres situés sur les plates-formes et coupez-les. Revenez ensuite pour redonner vie à Elika et semer le KO dans ce monde. Félicitations, vous venez de venir à bout de ce nouvel opus de Prince of Persia.

SPÉCIALISTE DES COMBOS

Voici la liste de tous les combos du jeu permettant d'obtenir facilement le trophée Spécialiste des Combos.

Notez que :
-chaque combo doit être effectué en entier (sans qu'il soit contré ou que l'ennemi touche un mur)
-si un combo tue un ennemi, il ne compte pas
-le trophée est donné une fois le combat en cours terminé.

Une bonne méthode pour réaliser tous les combos consiste à trouver un ennemi de base sur une aire de combat relativement grande. Faire 2 ou 3 combos, puis se laisser avoir par l'ennemi afin qu'il regagne toute sa santé. Puis recommencer.

Prince of Persia : Epilogue

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES APPARENCES

Prince prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

Elika prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

TROPHÉES

BRONZE

Toutes les fresques

Trouver toutes les fresques d'Ormazd dans l'Épilogue.

Fresque de lumière

Trouver une fresque d'Ormazd dans l'Épilogue.

Échos du passé

Première utilisation du pouvoir Énergiser dans l'Épilogue.

Rebondissements

Utiliser le Rebond et résoudre l'énigme dans l'Épilogue.

Le calme après la tempête

Terminer l'Épilogue.

Défense active

Vaincre un ennemi de l'Épilogue en utilisant uniquement un combo de Contre et Contre-attaque.

Une transformation, c'est tout !

Dans l'Épilogue, vaincre le Métamorphe après une seule transformation.

ARGENT

Mort prématurée

Tuer tous les soldats de l'Épilogue avant leur apparition.

Moins de vingt mains tendues

Elika vous sauve moins de vingt fois dans tout l'Épilogue.

Pas de temps à perdre

Terminer l'Épilogue en moins de deux heures.

Prince of Persia : L'Ame du Guerrier

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM

MEILLEURE FIN

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

TROPHÉES

Bronze

Combattant

Terminer le jeu en Facile.

Atterrissage

Atteindre l'Île du Temps.

Argent

Guerrier

Terminer le jeu en Normal.

Maître du temps

Utiliser tous les pouvoirs du temps au moins une fois.

Grappin

Attraper et lancer 100 ennemis.

Exécuteur

Décapiter 150 ennemis.

Épée d'eau

Obtenir l'épée d'eau.

Deux fois plus mal

Tuer 100 ennemis en utilisant une technique d'arme double.

Rock 'n' roll

Battre le Golem géant.

Créature légendaire

Battre le Griffon.

Aventurier

Jouer au jeu pendant 10 heures.

Maître du combat

Lancer 50 fois une arme sur les ennemis.

Or

Héros

Terminer le jeu en Difficile.

Secret du sable

Voir la fin secrète.

Art du sable

Obtenir toutes les images cachées.

Capacité maximale

Obtenir toutes les améliorations de vie.

Bataille royale

Battre l'Impératrice - Fin normale.

Sable noir

Battre le Dahaka - Fin secrète.

Invaincu

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté sans mourir.

Platine

L'Âme du Guerrier

Obtenir tous les trophées.

VAINCRE FACILEMENT LES GÉANTS

Pour venir à bout sans difficulté des géants que vous rencontrerez dans le jeu, par exemple dans la Tour Mécanique, ralentissez le temps une fois que vous êtes monté sur leur dos. Ainsi, vous pourrez les rouer de coups très rapidement, sans risquer de vous faire éjecter à cause de leurs mouvements très lents. Prévoyez tout de même deux réservoirs de sable.

Prince of Persia : Les Deux Royaumes

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

ARMES CACHÉES

Tout d'abord, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement :

Jouet mortel
Gauche, Gauche, Droite, Droite, , Haut, Bas

Téléphone
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut,

Tronçonneuse
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,

Espadon
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,

LES SOURCES DE VIE

Comme dans le second volet, il existe un certain nombre de sources cachées qui permettent de rallonger la vie du prince. Il en existe 6 en tout dans cet épisode, et les trouver toutes ne débloque pas de bonus particulier.

1. Les égouts

Juste après être passé du Dark Prince au prince, vous arrivez à un embranchement. A droite se trouve un couloir avec une série de pièges, à gauche un autre couloir derrière un rideau. Choisissez le passage de droite et abreuvez-vous à la source pour être transporté ailleurs. Traversez le parcours piégé pour recevoir votre premier bonus de vie.

2. Les toits de la cité-basse

Juste avant d'affronter le boss de l'arène, vous devez planter votre dague dans un mécanisme mural pour ouvrir la porte qui mène vers l'arène. Ne passez surtout pas cette porte, autrement il faudrait recharger votre partie. En activant le mécanisme mural, il y a une seconde porte qui s'ouvre de l'autre côté de la salle. Allez-y pour atteindre un passage secret qui mène au bonus de vie.

3. Le temple

Juste après être passé du Dark Prince au prince, grimpez vers le haut de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez le troisième barre. Au lieu d'aller plus haut, retournez-vous et inspectez le mur pour localiser une ouverture par laquelle vous pouvez sauter. Aidez-vous du rideau pour atteindre la fontaine qui mène au parcours piégé.

4. Le canal

Rejoignez la fontaine après avoir battu le gardien de pierre, tournez à droite et glissez dans le trou. Prenez à gauche et longez la corniche sur le mur de droite. Plus loin, laissez-vous tomber sur la corniche suivante avant de vous lâcher sur

la plate-forme. Prenez ensuite à gauche et suivez la corniche le long du mur de droite jusqu'à ce que vous trouviez une échelle sur laquelle sauter. En bas, vous atteindrez la source qui mène au parcours piégé.

5. L'entrée du palais

Dans la grande salle de l'ascenseur, escaladez la pièce pour atteindre la seconde fissure. Tournez à droite, accrochez-vous en face de l'ascenseur, puis sautez sur les trois plates-formes. Activez l'Oeil du Cyclone et regagnez la plate-forme centrale. Sautez vers la droite et courez pour passer la porte qui vient de s'ouvrir. Le passage mène directement à la fontaine et aux pièges qui l'accompagnent.

6. La tour centrale

Escaladez l'extérieur de la tour jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme en-dessous de laquelle se trouve une ouverture. Lâchez-vous en contrebas à l'aide de la poutre pour atteindre l'entrée du passage. Au bout, grimpez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez la plate-forme où se trouve la source.

LES CRÉDITS

Au beau milieu de l'aventure il est possible d'entendre les crédits du jeu, c'est à dire le nom et la fonction des différents développeurs qui ont contribué à la création du jeu. Cette occasion se présente lors de votre seconde transformation en Prince Noir, juste avant une course de char. Vous vous situez dans une cour, et dans l'un de ses coins, le plafond est troué et des ennemis apparaissent à cet endroit. Grimpez sur le mat le plus proche de ce trou et une voix féminine vous énumérera les crédits du jeu.

TROPHÉES

Bronze

Mortel

Terminer le jeu en Facile.

Argent

Assassin

Terminer le jeu en Normal.

Prince silencieux

Tuer 50 ennemis avec une élimination éclair.

Double tranchant

Tuer 100 ennemis en utilisant une arme secondaire.

Meilleur grimpeur

Tuer le Géant.

Double danger

Tuer les deux boss.

Vengeance

Tuer le Vizir.

Folie furieuse

Détruire 200 objets.

Guerrier de l'ombre

Tuer 100 ennemis en tant que Prince de l'Ombre.

Or

Guerrier des ombres

Terminer le jeu en Difficile.

Course de chevaux

Terminer les séquences en charrette.

Adepte du temps

Obtenir les 6 réservoirs de sable.

Portails scellés

Sceller tous les portails de sable.

Bonne santé

Obtenir toutes les améliorations de vie.

Pouvoir du sable

Obtenir tous les pouvoirs des sables.

Collecteur de sable

Récupérer 10 000 crédits de sable.

Serpent des sables

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté sans mourir.

Platine

Deux royaumes

Obtenir tous les trophées.

OBTENIR 800 CRÉDITS DE SABLE

Cette astuce s'adresse à tous ceux qui désirent obtenir le trophée "Collecteur de sable" rapidement. Pour collecter 10 000 crédits de sable le plus rapidement possible il suffit du tuer le boss final (le vizir) à répétition. Pour le tuer en boucle il suffit de faire une sauvegarde à la terrasse et de ne pas l'écraser par la suite. Battre le vizir n'est pas d'une grande difficulté, et à chaque fois qu'il sera battu vous obtiendrez 800 crédits de sable.

Prince of Persia : Les Sables du Temps

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM

CODE DES NIVEAUX DE PRINCE OF PERSIA 1

2. KIEJSC
3. VNNNPC
4. IYVPTC
5. RWSWWC
6. GONWUC
7. DEFNUC
8. SVZMSC
9. DBJRPC
10. MZFYSC
11. BRAYQC
12. UUGTPC
Jafar. LRARUC

PREMIER NIVEAU DE PRINCE OF PERSIA ORIGINAL

Lancez une nouvelle partie et restez sur le balcon. Là maintenez L3 et faites rapidement ⊗ , ▢ , △ , ○ , △ , ⊗ , ▢ , ○

ENIGME DU PASSAGE DES TÉLÉPORTEURS

Après que vous ayez perdu de vue Farah, vous vous retrouverez dans une pièce circulaire où trône une fontaine en son centre. Vous allez ici devoir emprunter plusieurs passages à la suite pour avancer, sachant que certains passages vous ramènent à votre point de départ. Si le tout peut paraître quelque peu fastidieux, le tout est en fait très simple à comprendre puisque si vous écoutez bien, vous pourrez entendre un clapotis d'eau quand vous serez devant le passage qu'il faut emprunter. Dès lors, il ne vous restera plus qu'à être à l'écoute du bruitage pour savoir quelle route prendre.

REGAGNER UNE UNITÉ DE SABLE

En cours de partie, maintenez L3 et faites : ○ , ○ , ⊗ , ▢ , ▢ , ⊗ , △ , △ .

TROPHÉES

Argent

Le porteur des Sables

Obtenez la Dague du Temps.

Retour à la case départ

Activez les défenses du château.

Les Sables du Temps

Jouez au jeu plus de 10 heures.

L'Épée de la Force

Obtenir la première épée.

Apprenti du sable

Tuez 150 ennemis.

Le Maître du Temps

Inversez 200 fois le cours du temps.

Or

Le secret d'Agrabah

Buvez à toutes les fontaines cachées.

Une décision difficile

Triomphez de votre père.

L'ascenseur

Survivez au combat dans l'ascenseur.

L'Épée Ultime

Obtenez la troisième épée.

Le grand combat

Tuez le vizir.

Le Prince des Sables

Terminez le jeu.

Le Guerrier des Sables

Tuez 300 ennemis.

Le Maître du jeu

Terminez le jeu en remontant le temps moins de 20 fois.

Le Collectionneur

Récupérez les 48 nuages de sable.

Platine

Prince of Persia

Recevez tous les autres trophées.

Prince of Persia : Les Sables Oubliés

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENTION DES POINTS UPLAY

Voici les actions que vous devez accomplir pour débloquer des points Uplay à échanger contre des récompenses.

Mémoires d'Azad (10 points)

Atteignez le coeur de la bataille.

Armée de Salomon (20 points)

Libérez l'armée de Salomon.

Apparences trompeuses (30 points)

Eliminez Ratash.

Au coeur de la tempête (40 points)

Atteignez le combat final.

THÈME PRINCE OF PERSIA : LES SABLES OUBLIÉS

Débloquez ce thème PS3 en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 10 points.

BONUS DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Débloquez un bonus d'XP équivalant à 2 améliorations en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 20 points.

TENUE D'EZIO

Débloquez cette tenue en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 30 points.

DÉFI : VAGUES D'ENNEMIS

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

DÉFI : CONTRE-LA-MONTRE

Débloquez cette arène en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 40 points.

TROPHÉES

Bronze

Mémoires d'Azad

Atteignez le coeur de la bataille.

Un accueil chaleureux

Rattrapez Malik.

Sarcoleptique

Trouvez un sarcophage et détruisez-le.

Gestion de la colère

Détruisez 100 vases et sarcophages.

Ennemi de sable

Tuez 50 ennemis de suite sans être blessé ou utiliser d'améliorations ou le pouvoir du temps.

Maître de la lame

Tuez 500 ennemis avec l'épée.

Acrobate

Sautez sur 30 ennemis d'affiliée sans tomber ni utiliser le pouvoir du temps.

Comme des dominos

Assommez 5 ennemis avec un coup.

Le sol, c'est pour les nuls

Vous avez couru sur les murs sur une distance totale de 805 mètres.

La mort venue du ciel

Éliminez 10 ennemis d'affiliée en utilisant uniquement l'attaque aérienne.

Une bonne fois pour toutes !

Utilisez le coup de grâce 20 fois.

Dans les airs

Réalisez 20 attaques aériennes

David et Goliath

Éliminez 5 titans avec une attaque aérienne.

Attaque multi-angles

Éliminez 15 ennemis en utilisant le coup de pied aérien.

Rapide comme l'éclair

Éliminez 30 ennemis en utilisant le pouvoir de l'éclair.

Feu d'artifice

Éliminez un ennemi avec une attaque puissante sur le cinquième coup dans un combo.

Ding ! Niveau supérieur !

Achetez votre première amélioration.

Échappée belle

Sauvez la vie du Prince en utilisant le pouvoir du temps.

Ce n'est pas ce qui s'est passé

Utilisez le pouvoir du temps 20 fois.

Prince du feu

Éliminez 50 ennemis en utilisant la flamme.

Prince de la terre

Éliminez 50 ennemis en utilisant l'armure de pierre.

Prince de l'eau

Éliminez 50 ennemis en utilisant le souffle de givre.

Prince du vent

Éliminez 50 ennemis en utilisant la tornade.

Bienvenue à Rekem

Vous êtes arrivé dans la ville de Razia.

Pouvoir des Djinn

Razia et l'épée ne font plus qu'un.

Notre petit secret

Ne vous inquiétez pas, ça restera entre nous.

Argent

Armée de Salomon

Libérez l'armée de Salomon.

Seul contre tous

Fermez les portes de la forteresse.

Au coeur de la tempête

Atteignez le combat final.

Prince des marées

Terminez le défi Vague d'ennemis.

Bien au sec

Restez sur l'eau gelée pendant une minute sans faire machine arrière avec le pouvoir du temps.

Intouchable

Éliminez Ratash dans la salle du trône sans subir aucun dégât.

Invincible

Terminez le combat final contre Ratash sans subir aucun dégât.

C'est çà, la Perse !

Poussez 20 ennemis des rebords.

Contrôle élémentaire

Améliorez un pouvoir au niveau 4.

Plus tout à fait humain

Vous avez subi une défaites contre Malik.

Or

Apparences trompeuses

Éliminez Ratash.

Collectionneur

Trouvez et détruisez tous les sarcophages.

Perfectionniste

Achetez tous les objets du menu Améliorations.

Fin de l'armée

Terminez le jeu.

Platine

Maître des sables

Débloquez tous les autres trophées.

Solution Prince of Persia : Les Sables du temps

Avant propos

"Connais-toi toi-même."

La clé pour ne pas resté empêtré dans Prince Of Persia, c'est de bien connaître le Prince et ce qu'il est capable de faire. Une vaste panoplie de mouvements vous permet d'atteindre des lieux qui semblent hors de portée. Outre la possibilité de courir le long des murs à l'horizontale ou à la verticale (wall run) le Prince peut aussi sauter une fois au bout de sa course par exemple. Tous ces mouvements vous sont enseignés durant les premiers moments du jeu, c'est pourquoi je ne reviendrai pas dessus. L'un d'entre eux pourtant vous est caché malgré son importance. Il n'est pas rare qu'à la suite d'un bond un peu trop haut, le Prince perde un peu de vie à l'atterrissage. Pour évitez cela, au moment ou vous touchez le sol, appuyez rapidement sur la touche de saut pour faire une roulade et atténuer le choc.
N'oubliez pas non plus que lorsque vous êtes suspendue à un rebord, vous pouvez vous mettre debout ou au contraire restez accroché par les mains pour passer sous un obstacle. De même, il est tout à fait possible de passer un angle dans cette position. Il n'est pas question ici de lister l'ensemble des cas, mais simplement d'attirer votre attention sur ce point : votre héros est capable de nombreuses choses et beaucoup de personnes sont bloquées parce qu'elles oublient cela.

Gardez les yeux ouverts

Bien sûr, l'autre raison majeure, c'est que l'on ne comprend pas ce que l'on attend de nous. Malgré la linéarité du jeu, il est possible que par un manque d'observation, on n'ait pas vu la plate-forme ou la hampe de drapeau qui nous permettent de progresser. Gardez les yeux ouverts ! Trouver le "truc" sur lequel vous êtes censé monter.

Les combats

Point important du jeu à ne pas prendre à la légère : les combats. Avant tout, ne sous-estimez l'importance de la garde ou vous finirez vite en charpie. Ne restez pas statique non plus, sinon vous serez submergé par la masse d'ennemi. Sautez, roulez, esquivez et parez. A ce titre, sachez qu'il est possible de réaliser des contre-attaques. Lorsque vous venez de parer un coup, attaquez immédiatement après pour profiter du fait que votre ennemi est vulnérable. Sans être indispensable, cette possibilité s'avère pratique pour casser la garde d'adversaires trop bien protégés. Apprenez également à connaître les adversaires. Il est par exemple déconseillé d'utiliser les attaques sautées contre certains car il la contreront et vous enverront au tapis. D'autres en revanche y sont particulièrement vulnérables (les mastodontes au marteau). Et enfin observez. N'essayez pas d'achever un adversaire au sol avec la Dague si d'autres préparent une attaque à proximité.
Dernier point : s'il est possible de boire pour remonter son niveau de santé au cours d 'un combat, je le déconseille. Le Prince met longtemps à remonter son énergie et vous êtes vulnérables lorsque vous buvez (mais également après puisque le Prince range son épée). Il n'est pas rare de perdre plus de vie qu'on en regagne en voulant refaire le plein. Si toutefois cela s'avère nécessaire, commencez par éloigner les ennemis du point d'eau, rangez votre arme et courez ensuite vers la fontaine. Pensez à utiliser la dague non seulement pour achever un ennemi mais pour remonter le temps après avoir subie une attaque, votre santé remontera, ce qui vous évitera d'aller boire.

La Dague

Usez et abusez de la Dague ! Vous serez rarement à court de sable et ses possibilités sont vastes. Ralentir le temps vous sauvera parfois la mise pour traverser des pièges complexes, le remonter vous évitera de perdre de l'énergie en combat ou de mourir d'une mauvaise chute, la super immobilisation vous débarrassera d'un grand nombre d'ennemis en un minimum d'efforts. Lorsque vous en serez séparé, vous verrez qu'elle vous manquera.

NB : La partition de cette solution est basée sur les checkpoints du jeu, indiqués en guise de titre de chaque section.

Prologue

Au commencement

Vous voilà dans le palais. Les débuts seront simples et ne devraient pas poser de problème puisqu'il s'agit d'un tutorial. Commencez par grimper sur les débris sur votre droite. Sautez pour rejoindre l'autre côté et faites un wall run pour monter sur les remparts. Une explosion va se produire et détruire une partie du rempart, avancez et sautez au-dessus du trou béant. Partez sur la droite et entrez dans la petite pièce. Dégagez la voie comme on vous l'indique et affrontez le garde avant d'emprunter l'échelle. Tuez deux gardes supplémentaires et poursuivez vers le point d'eau avant de descendre vers la cour pour combattre les 3 gardes. Suivez ensuite le seul chemin possible vers l'intérieur du palais. Empruntez le chemin de ronde détruit et montez sur l'échelle. Avancez jusqu'au groupe de soldats. Une fois ces derniers éliminés, allez vers le mur, suivez les instructions pour vous accrocher au rebord et allez vers la gauche, passez l'angle et faites votre chemin jusqu'au trou dans le mur que la cut scene vous a montré. Entrez. Après votre combat, vous pouvez reprendre un peu de santé au point d'eau situé entre les deux bancs. Montez ensuite sur la colonne non détruite et qui n'a pas de base carrée. De là sautez sur celle qui se trouve derrière vous, face au trou par lequel vous êtes entré. Enchaînez avec celle qui monte jusqu'au plafond et enfin, bondissez vers le balcon.
Vous voilà dans un couloir humide.

La salle au trésor du Maharadjah

2%

Franchissez le premier fossé en effectuant un wall run sur la gauche afin d'éviter la statue qui vous ferait chuter. Faites de même ensuite mais enchaînez cette marche avec un saut dès que vous serez face au second couloir. Poursuivez de la même manière. Vous voilà entre deux murs, marchez sur le mur avant de sauter d'un mur à l'autre pour atteindre le sommet. Marchez jusqu'à la salle où se trouve la Dague Du Temps. De l'entrée de cette salle, courez sur le mur vers la droite, arrêtez-vous sur la plate-forme, recommencez. La dague est là, mais vous ne pouvez l'atteindre. Grimpez sur le mur à gauche et filez en courant sur le mur vers la gauche pour rejoindre une sortie.
Il est temps de faire connaissance avec vos premiers pièges. Eviter les pieux ne devrait pas vous poser de problèmes, si c'est le cas, mieux vaut arrêter de suite. Courez maintenant sur le mur gauche pour atteindre le rebord. Longez-le avant de sauter sur celui d'en face et ainsi de suite jusqu'à la terre ferme. Attention toutefois aux pieux qui viennent de se mettre en marche. Quittez le rebord au bon moment. Faites un wall run sur le mur gauche et en bout de course, sautez sur le rebord droit.
La phase suivante ne présente pas de difficulté, il vous suffit de vous agripper sur le rebord en évitant d'aller trop vite. Ils ont tendance à casser alors regardez-les bien. Descendez et accrochez-vous. A votre gauche, une plaque tombe, de même qu'en dessous. N'ayez pas peur, lâchez prise pour vous accrocher deux étages plus bas. Remettez-vous sur pieds et poursuivez, un autre morceau tombe à gauche, montez à l'étage supérieur en vous mettant debout, montez une fois de plus mais en vous accrochant avec les mains. Poursuivez selon la même méthode jusqu'à rejoindre le mur au dernier étage. Marchez prudemment sur le rebord (un morceau tombera). Repérez la colonne et sautez dessus. Sautez de colonne en colonne pour descendre.
Vous devez maintenant escalader la statue. Montez sur l'escalier, puis sur le mur. Un pan de mur lisse vous permet de grimper sur la main de la statue. Faites ensuite un wall run sur le mur droit pour sauter sur la seconde main. Avancez pour atteindre la tête. Ici vous devez sauter d'un mur à l'autre pour monter. Vous voici face à la Dague Du Temps.
Il faut partir, en l'occurrence par la gauche (ou la droite de l'écran si vous préférez), en rejoignant la porte ouverte. Dans le couloir qui suit, le sol a la fâcheuse manie de s'effondrer. Courez sur les murs pour passer et sautez pour atteindre les plates-formes. Attention, la première va partiellement s'écrouler alors prenez garde. Faites cela deux fois pour vous rendre dans le couloir. Eviter la première série de pieux sera simple. Pour la seconde, attendez que la rangée soit loin et

foncez vers la gauche ou la droite pour vous abriter dans un recoin. Descendez. Franchissez les pieux cloutés et montez sur le mur. Et voilà, l'échauffement est terminé.

Le Palais

Vous avez libéré les Sables Du Temps

5%

Admirez la cinématique. Et voilà, vous avez cédé au Côté Obscur et libéré les Sables Du Temps. Les choses sérieuses commencent maintenant que le Palais est envahi par les Sables. Pour vous mettre en jambe, que direz-vous d'un combat avec des adversaires un peu plus robustes que de simples gardes humains ? Vous allez apprendre à manier la Dague Du Temps au cours d'un combat. Rien de plus simple, il vous suffit de frapper les ennemis une fois qu'ils sont à terre afin de les achever et de remplir votre Dague. Dans le cas contraire, les créatures se relèveront sans cesse. Vous pouvez également les frapper directement avec la Dague en prenant appui sur un mur. En cas de besoin, vous pouvez retrouver un peu de force en allant boire dans le bassin qui se trouve au fond de la salle. Une fois le combat terminé, allez sauvegarder. La sortie de la salle se situe sur votre gauche, en faisant face au bassin. Sur le côté de la porte en ruines se trouve une ouverture, passez par là et empruntez l'escalier pour tenter de retrouver Farah.
La voie est bloquée par un éboulement, prenez la porte voilée.
Courez sur le mur pour descendre, notez qu'il y a du Sable sous l'escalier. De là, en ayant le lit sur votre droite, avancez jusqu'aux colonnes et repérez la barre sur laquelle vous pouvez vous suspendre, prenez votre élan et sautez de barre en barre jusqu'au mur en face et élancez-vous sur le rebord. Longez-le pour atteindre la plate-forme, courez sur le mur vers la suivante et encore une fois, mais cette fois sautez du mur pour vous accrocher à la barre et finir sur le balcon.
Dans le couloir, escaladez les débris pour trouver du Sable avant de suivre votre route. Avancez et sautez ensuite de barre en barre, attention, la dernière est plus courte, ne vous laissez pas surprendre. Faites le plein de vie au point d'eau.
Faites un wall run pour parvenir aux barres, avancez en sautant jusqu'à la plate-forme d'où vous partirez en courant sur le mur pour vous retrouver encore une fois sur une barre. Lâchez prise pour descendre jusqu'au sol. Combattez et apprenez un nouveau pouvoir de votre Dague du Temps. Traversez la salle pour aller du côté gauche, dans le coin, là où est suspendue une lanterne, faites un wall run et sautez pour vous suspendre. Tournez-vous pour faire face à la paroi, prenez votre élan et sautez, reprenez ensuite appui sur le mur pour atteindre la seconde barre. Une fois de plus, faites face au mur et sautez vers le rebord, grimpez jusqu'à l'ouverture. Voici un nouveau save point.

L'ai-je vraiment vue ?

7%

On poursuit notre quête. Avancez et libérez le passage à coup d'épée. Sur la droite, allez chercher le sable, puis revenez à gauche pour courir sur le mur et sautez vers la barre qui vous donnera accès à l'ouverture en haut. Dans la zone suivante, descendez le long des gravats (prudemment) et entrez dans le trou sur la droite. Suivez votre chemin pour arriver à la première Fontaine. Votre jauge de vie va augmenter. Vous voilà revenu dans les gravats, poursuivez la descente. Dans le couloir, sautez simplement au-dessus du précipice et prenez le sable avant de descendre sur les gravats sous le trou. Avancez. Vous rencontrez enfin Farah, même si l'entente n'est pas cordiale. Débarrassez-vous des scarabées et filez par où vous êtes venus. Au bout du couloir, prenez la porte à droite. La prochaine salle est un peu plus complexe. On commence doucement à vous faire cogiter. Votre objectif est d'atteindre le rez-de-chaussée, mais bien entendu, pas en sautant directement, à moins de vouloir y arriver comme un vieux flanc.
A l'entrée, sautez puis partez sur la droite pour vous rendre à l'extérieur. Voyez les créatures qui emmènent le Sablier. Prenez garde, une grande partie du balcon va s'effondrer lorsque vous tenterez de vous y aventurer. La solution : courir sur le mur pour atteindre l'autre côté. Rentrez de nouveau dans la salle et montez sur la colonne. De là, sautez sur celle qui se trouve à votre droite, puis sur la suivante derrière vous, une fois arrivé sur la dernière (la plus courte) sautez vers la petite plate-forme. Maintenant courez sur le mur et sautez sur la colonne en bout de course. Servez-vous de son ombre pour ne pas vous louper. Descendez et pensez à prendre le sable. Repartez sur le mur à droite et une fois de plus, sautez sur la colonne, puis sur l'autre dans votre dos jusqu'à atterrir sur le balcon. Ici, escaladez les débris et appuyez-vous sur le mur de droite pour atteindre l'étage supérieur d'un bon. Récoltez le sable. Vous devez voir des colonnes brisées. Grimpez dessus et progressez par bonds de l'une à l'autre. Une fois sur la dernière, sautez vers le mur, là où se trouve un rebord susceptible de vous recevoir.

Vous voyez maintenant une grosse fissure dans le mur, suspendez-vous au bord de la plate-forme et dirigez-vous vers cette fissure. En-dessous de vous, d'autres fissures horizontales vous permettent de descendre. Une fois en bas, vous trouverez un mur sur avec une rangée de barres horizontales, utilisez-les pour passer de l'autre côté. Ici, derrière la balustrade. Repérez des colonnes. Passez par dessus la rembarde et sautez vers le pilier. Une fois, en bas, vous aurez droit à un petit combat. Ensuite, direction le point de sauvegarde, après avoir récupéré le sable sur la gauche de la salle.

Un passage secret

10%

Faites face au lit en ayant le point de sauvegarde dans le dos, partez sur la gauche pour déplacer l'armoire et libérer un passage secret que vous allez emprunter. Descendez l'escalier, attention, il y a un gros trou. Pour le franchir, faites un wall run et sautez vers l'autre bord en bout de course. Un peu de sable pour la route ? Appuyez sur l'interrupteur en marchant dessus pour ouvrir la porte suivante.
Et poursuivez. Ah ! Dommage, le chemin vient d'être bouché. Courez sur le mur de droite et sautez une fois que vous serez au niveau du débit de l'autre morceau de pont de l'autre côté. Déplacez la caisse pour qu'elle active l'interrupteur au sol. Une fois de l'autre côté, il va falloir faire vite. Tirez sur le mécanisme sur la droite et foncez vers la passerelle avant qu'elle soit trop rétractée. Sautez pour ne pas finir en crêpe. Bien maintenant résolvons cette énigme, pas si compliquée que ça en vérité.

- Commencez par prendre l'axe de la pleine lune qui vous tend les bras.
- Tournez ensuite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, à droite donc.
- Montez maintenant d'un niveau, puis tournez 3 fois à gauche.
- Descendez une fois et prenez la nouvelle lune.
- Remontez d'un cran et tournez deux fois à droite.
- Montez encore 2 fois pour prendre la demi-lune.
- Allez vers la droite (1 cran) puis vers le bas et prenez le croissant de lune.
- Voilà, maintenant vous devez remonter. Allez une fois vers le haut, alignez les axes avec les engrenages et montez une dernière fois pour activer le mécanisme.

Empruntez maintenant la passerelle pour allez tirer le levier. Après la passerelle, prenez l'échelle à gauche et suspendez-vous au levier. D'un point de vue scénaristique, c'est bien l'un des trucs les plus pervers qu'on ait vu. Vous venez d'activer vous-même le système de défense du palais. En gros vous avez posé les pièges qui vont entraver votre route alors que les créatures des sables peuvent se téléporter et n'ont que faire de quelques pics pointus. Enfin, redescendez et filez par l couloir, le point de sauvegarde est au bout.

Le système de défense du palais

12 %

En avant ! Maintenant que le système de défense est réactivé, les choses vont être un peu plus délicates. Prenez garde aux poteaux hérissés de pics et surtout notez les dalles au sol qui sont marquées de petits trous. Passez dessus très lentement, sinon des pieux en sortiront. Franchissez cet obstacle lentement pour arriver à un levier que vous devez tirer. C'est l'exemple type de l'interaction avec le système de défense. La porte ne s'ouvre que si les pièges sont actifs et seulement pour un temps limité. Foncez à travers les 4 poteaux mobiles, prenez à gauche puis courez sur le mur droit. Sautez d'un bord à l'autre pour éviter les scies et ne vous mettez pas debout. Vous aurez ensuite un autre passage similaire. Courez sur le mur gauche pour vous accrocher au rebord. Attendez que la scie s'éloigne pour avancer un peu et bondir de l'autre côté, avancez et revenez à gauche pour rejoindre le sol. Sortez.
Livrez un combat. Une fois fini, trouvez un interrupteur sur un mur, faites y face et partez sur la gauche, dans le coin, vous trouverez un réservoir de sable. Vous pouvez aller sauvegarder.

La cour piégée

14 %

Allez activer l'interrupteur en effectuant un wall run. Un pilier va sortir du sol au milieu de la place, grimpez dessus, au

sommet, accrochez-vous à la barre et sautez pour monter sur l'arche en ruines. De là, gagnez le chemin de ronde. Un nouveau piège fait son apparition. Vous pouvez soit l'éviter en passant au bon moment et en effectuant une roulade, soit en vous suspendant sur la rambarde. A vous de voir. Continuez en passant par le mur et sautez pour aller de l'autre côté. Franchissez le nouvel obstacle et actionnez le levier en sautant depuis le mur. Après la porte, vous trouverez une échelle dont l'accès est bloqué par des pieux. Faites un wall run pour passer au-dessus et sautez sur l'échelle. Changez de côté et montez. Avancez tout droit, passez le fossé et suspendez-vous au rebord pour passer.
Ramassez le sable. Il y a ici un autre accès à la Fontaine de Vie. Près de l'endroit où vous avez trouvé le sable, grimpez sur le bloc et courez sur le mur pour vous agripper au rebord au-dessus des pics, entrez dans l'ouverture au-dessus. Une fois de retour, dirigez-vous de l'autre côté pour voir des hampes sur lesquelles sont pendues des lanternes. Vous connaissez la suite : wall run et zou, on s'accroche. Sautez sur la suivante et enfin sur le mur. Vous arrivez sur un petit bourrelet de la paroi, allez sur la gauche pour changer de mur et sautez sur la zone suivante. Partez en courant sur le mur et en prenant garde à la scie, c'est une question de timing. Pour l'instant, elle est lente et il n'y en a qu'une seule, plus tard, les choses se corseront. En bout de course, sautez sur la plate-forme. Suspendez-vous au bord au-dessus de vous et visualisez la barre que vous devez atteindre. Une fois accroché, tournez-vous (la scie dans le dos donc) et sautez vers l'étage supérieur.
La suite est du même tonneau, un premier wall run, puis un second qui se conclura par un saut sur le côté. Sur le chemin de ronde, vous pourrez trouver un point d'eau. Faites un dernier passage sur le mur pour atteindre une porte et un interrupteur. Je suppose que vous avez vu la porte s'ouvrir ? Je vous laisse donc vous y rendre.
Mais que voilà ? Un levier à tirer. Allez-y, faites vous plaisir. Foncez et courrez sur le mur droit ou gauche. Evitez la lame tournoyante, faites un wall run vertical sur le mur gauche pour activer l'interrupteur et sautez directement sur la plate-forme qui sort du mur. Montez sur le rebord au-dessus, sautez de l'autre côté, longez-le pour être face à la suite du couloir et poursuivez. La suite est simple : un fossé avec des pieux, des scies et de l'autre côté une porte. Une fois passé, allez vite franchir la porte en faisant une roulade.
Il est maintenant temps d'aller affronter vos démons. Profitez de cette tragédie pré-parricide et lancez-vous dans le combat. Souvenez-vous qu'il y a de l'eau au fond de la salle et un save point que vous pouvez déjà utiliser. N'attaquez pas votre père tout de suite, cela ne servirait à rien, vous devez d'abord éliminer les autres créatures et veiller sur Farah dont la vie apparaît en rouge sur votre écran. Quand il ne restera que le père du Prince à vaincre, soyez vifs, virevoltez en tout sens et surtout, ne tentez pas de le paralyser en le frappant avec la Dague, cela ne lui fera aucun effet mais vous perdrez tout de même un réservoir d'énergie. Si le combat vous paraît interminable, c'est normal. On se retrouve tout à l'heure.

Mort d'un Roi Des Sables

17 %

Ca y est ? Pas trop éprouvé ? Alors on y retourne. Buvez un peu à la fontaine et suivez simplement Farah en faisant des wall runs et combattez autour du bassin. Voilà, vous pouvez sauvegarder et passer à la suite.

Je dois trouver un moyen d'entrer

19%

Bien, montez l'escalier et prenez le sable à droite. A côté de la porte, le sol se dérobe. Passez en courant le long du mur. Surprise, le passage va s'effondrer une fois de plus. Pas de chance, vous tombez sur une tourelle. Ca fait peur hein ? Bien maintenant, courez sur le mur pour rejoindre l'autre petite tourelle au toit vert, et encore une fois pour aller vous suspendre à la hampe de drapeau. Avancez pour finir sur une autre tourelle. Sous les drapeaux se trouve un promontoire que vous rejoindrez en effectuant un wall run pour descendre en douceur (ne sautez pas). De là, faites de même pour aller dans la petite cour et actionnez le levier. Descendez en vous suspendant et tenez-vous prêt pour un nouveau combat avant de pouvoir sauvegarder.

L'escalade de la tour

21%

Du point de sauvegarde, trouvez un tas de blocs de pierre. Grimpez dessus et une fois au sommet, faites un wall run vertical pour attraper le rebord et monter dessus. Partez sur la droite et sautez vers la barre. Poursuivez de barre en barre, une fois au bout, sautez vers le mur et rebondissez pour rattraper celle au-dessus de vous. La suite est toute

tracée, de barre en barre jusqu'au sommet et à l'échelle que vous y trouverez. Avant de monter, à droite de l'échelle, derrière les tonneaux vous dégagerez un point d'eau bienvenu. Sur la gauche, après le précipice, la porte mène à une autre Fontaine de vie. Bien montez maintenant l'échelle. Le sol s'effondre un peu partout. La porte est bloquée ici, traversez en courant sur le mur en évitant les scies une première fois, la seconde, vous allez passer sur un interrupteur, la porte est ouverte, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin. Avancer tout droit en franchissant la fosse de pieux et rejoignez Farah en bas de l'escalier. Damned, cette potiche est de l'autre côté de la porte ! Placez-vous sur l'interrupteur pour qu'elle puisse vous rejoindre et remontez l'escalier.
Farah vous prouve alors que finalement elle peut servir à quelque chose.
Vous arrivez dans une nouvelle zone faites de passerelles et de leviers. Allez tout droit en courant sur le mur mais attention, sur la plate-forme que vous devez atteindre, il y a un piège. Élancez -vous au moment où le piège s'active pour arriver sans vous faire découper. Immédiatement, faites un wall run et sautez pour vous suspendre au levier en forme de trapèze. En évitant le piège, descendez et suivez la passerelle qui vient d'arriver. Dans le couloir, actionnez le levier et passez l'obstacle. Vous voilà revenu dans un lieu familier, retournez à l'entrée de la salle des passerelles et cette fois, partez à droite, vers Farah. Continuez vers le piège ciseau, mais ce coup-ci, vous devez quitter immédiatement la zone pour rejoindre le pont de l'autre côté et monter vers un nouveau trapèze.
Continuez simplement en suivant les mouvements de ponts. Descendez ensuite en vous suspendant. Vous avez deux points d'eau ici, en cas de besoin pendant le combat, ou après. En faisant face à la porte, allez vers la droite et grimpez sur le tas de caisses, faites tomber celle qui se trouve seule au sommet et amenez-là sur le premier interrupteur au sol. La seconde caisse se trouve à gauche, derrière un tas de caisse. Grâce au pilier qui vient de sortir du sol, allez retrouver Farah et sauvegardez.

L'entrepôt

24%

D'où vous êtes, vous devez voir un tas de caisses au sommet duquel se situe du sable, allez le prendre et revenez. Activez l'interrupteur derrière vous et franchissez la porte. Franchissez la première fosse par la droite, une fissure dans le mur vous ferez tombé de l'autre côté. Poursuivez jusqu'à l'extérieur. Vous voilà dans la ménagerie du Sultan. Défaites quelques ennemis et allez sauvegarder. Notez qu'il y a du sable, à droite de l'escalier par lequel vous êtes arrivés.

Le zoo du Sultan

28%

Grimpez sur la paroi rocheuse puis sur le palmier. Sautez vers le sol, descendez de l'autre côté. Repérez la branche du palmier face à vous et sautez vers elle. De là, prenez votre élan pour bondir vers le mur d'enceinte et descendez de l'autre côté. Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte à Farah. Débarrassez-vous des oiseaux et entrez dans la caverne sur la droite. Tirez la caisse pour que Farah passe dans la fissure et allez attendre qu'elle vous ouvre la porte de la ménagerie.
Sautez sur le perchoir à l'entrée. Tournez-vous côté mur et sautez pour y prendre appui et atteindre le perchoir au-dessus de vous. Bondissez vers le suivant pour finir sur la passerelle de bois. Partez à gauche et trouvez le grand perchoir entre deux piliers. Sautez dessus, de là, envolez-vous vers la passerelle et hop, sur le perchoir au-dessus de votre tête. Sautez encore vers un autre perchoir, puis un autre et enfin, atterrissez sur la passerelle. Vous y trouverez une échelle sur la droite. Une fois sur la plate-forme, courez sur la cage vers la gauche. Atteignez la plate-forme et refaites un wall run pour joindre le perchoir. Décalez-vous sur la gauche et sautez vers l'ouverture, puis à l'extérieur de la ménagerie. Faites un wall run sur la paroi et sautez pour vous agripper à la branche qui vous permettra de rejoindre le sommet de la ménagerie. Actionnez le mécanisme. Un save point vient d'apparaître sous la branche à laquelle vous venez de vous suspendre. Allez sauvegarder.

Sur la cage aux oiseaux

28%

Bien descendez sur le petit bloc et encore une fois. Il vous faut attraper la barre qui soutient une lanterne juste en dessous. Mettez-vous au bord du gouffre et suspendez-vous, lâchez prise. Voilà, sautez maintenant vers l'autre barre pour retrouver la terre ferme. Une fois de plus, Farah est à la traîne. Suivez le chemin pour aller tirer le levier et la faire monter. Vous pouvez maintenant franchir la porte ouverte. Descendez et prenez à gauche, liquidez les scarabées et

montez sur le promontoire. Cassez les tonneaux et faites un wall run jusqu'au symbole jaune qui vous servira de repère pour sauter vers le levier. Descendez et entrez dans la cage pour y tirer la caisse qui libérera une fissure pour Farah. N'oubliez pas le sable aussi. Bien, repartez et descendez jusqu'à la prochaine porte ouverte. Explosez les tonneaux pour dégager le levier et tirez -le. Encore une fois, le temps va jouer contre vous. Ici, tout est question de dextérité, je ne puis rien pour vous. On se retrouve à la sortie.

Chutes et falaises

33%

Bien, maintenant, partez sur le mur à droite puis grimpez sur le premier arbre et enchaînez avec le second. De là, sautez sur le chemin et allez vous agripper rapidement sur le rebord et attendez le départ des oiseaux.
C'est la méthode du couard pour éviter un combat. Remontez et courez le long du mur pour aller vers un rebord, déplacez-vous et sautez, descendez le long de l'arbre. Prenez le sable. De cocotier en cocotier, rejoignez la cascade. Cette fois, vous ne couperez pas aux oiseaux. Longez le mur par le petit rebord et gagnez le pont suspendu cassé. Faites attention et allez actionner le mécanisme. Vous voyez les arbres à gauche ? Rejoignez le premier en faisant un wall run (sautez au niveau du lierre pour atteindre l'arbre). Enchaînez avec le second. Repérez une petite plate-forme et sautez dessus depuis le tronc. Avancez dans la roche et faites un dernier wall run pour rejoindre la porte au bout du pont. Attention, soyez précis, ne partez pas trop tôt, ou vous n'atteindrez pas le sol. Allez rejoindre Farah à l'intérieur et éliminez les scarabées. Continuez jusqu'au mur éventré. Entrez dans les bains et combattez. Montez l'escalier et allez faire votre sauvegarde.

Les bains

33%

Et, oui toujours à 33% ! Montez l'escalier jusqu'à la porte fermée. Vous devez apercevoir une fissure dans le mur. Dégagez-la en déplaçant la jarre et son socle que vous posez sur l'interrupteur au sol. Farah va encore se fourrer dans le pétrin. Passez la porte, mais prenez garde au piège à bascule. Attendez qu'il soit passé pour aller vous suspendre au bord de la paroi (sans sauter de l'autre côté). Lâchez prise pour vous rattraper au rebord d'en-dessous et regagner le sol. Attrapez la barre et sautez sur l'autre. Vous devez maintenant monter en enchaînant les sauts sur les parois. Attention : il y a un autre balancier en haut, s'il vous percute, vous finirez au sol. Entrez et battez-vous une nouvelle fois. Comme le dit Farah "quelque chose brille là-bas". Oui ben t'es gentille, on verra quand j'aurai sauvegardé, en haut de l'escalier.

Quelque chose brille là bas.

33%

Encore une fois, le pourcentage n'a pas changé. Ca énerve hein ? Pour vous consoler, que diriez-vous d'une nouvelle épée toute neuve ? Parfait, allons la chercher. Commencez par déplacer la statue située sur la gauche pour bloquer un interrupteur qui ouvrira une première porte. Allez ensuite actionner celui de droite. Farah se charge du troisième qui se trouve dans le bassin, filez sur la droite pour passer avant que cela ne se referme. Actionnez le mécanisme qui va drainer l'eau des bassins. Vous pourrez faire vos galipettes sans avoir les pieds qui glissent. Retournez vers l'entrée de la salle, passez les débris de piliers et allez faire un wall run vertical sur le mur pour atteindre un rebord. Mettez-vous debout et sautez vers l'arrière pour vous suspendre aux tuyaux. D'ici, bondissez vers la colonne brisée, tournez-vous ensuite pour passer sur la seconde et rejoindre les autres tuyaux. Déplacez-vous de manière à aller sauter sur le trapèze un peu plus loin. Ho ho ! Une trappe s'est à moitié ouverte ! Parfait, passons à l'autre côté alors.
Accédez à la tuyauterie de la même manière mais cette fois, déplacez-vous pour passer du tuyau parallèle au mur à celui qui lui est perpendiculaire. Voilà c'est bien. Et maintenant on enchaîne vers la suivante. Attention, stoppez sur la seconde barre. Repassez sur le tuyau parallèle et allez sur la colonne, de là, allez sur la seconde et enfin revenez sur les tuyaux. On repasse ensuite sur l'axe perpendiculaire et mur et on se dirige tranquillement vers le levier. En descendant, notez la présence du mur endommagé. Bien la trappe est désormais ouverte. Mais à quoi que c'est donc qu'elle sert ? Allez vers elle et poussez-y le gros bloc de pierre qui se trouve à proximité.
OK, et bien, vous n'avez plus qu'à faire demi-tour. Repassez les deux bascules et rendez-vous à la porte où vous avez déplacé la jarre tout à l'heure pour récupérer votre bloc de pierre, un peu plus bas dans l'eau. Amenez-le au déversoir et

balancez-le en dessous. Cherchez une échelle dans un coin de la pièce et placez le bloc à sa base pour pouvoir l'atteindre. Grimpez. Descendez en utilisant les rebords pour vous rendre sur la plate-forme. Franchissez l'ouverture dans le grillage. Longez le mur et sautez sur la colonne derrière vous. De là, sautez vers la gauche, sur un autre rebord. Mettez-vous debout et suspendez-vous au-dessus pour passer dans l'autre ouverture. Lorsque le muret s'écroule, passez sur celui d'en-dessous, ensuite remontez (sans vous mettre debout), longez et passez les 2 angles pour aller accrocher la hampe d'un saut. Enchaînez vers la plate-forme puis gagnez la porte de l'autre côté en courant sur les murs. Après la porte, faites un wall run pour atteindre la poutre et sautez jusqu'au mur de l'autre côté. Bon de là, vous n'avez pas tellement le choix.
Au bout du couloir qui va suivre, détruisez les tonneaux et passez prudemment le piège. Petite astuce : passez au-dessus de ces lames en faisant un wall run. Voilà, plus qu'à tuer quelques bestioles et vous pourrez sauvegarder.

Au-dessus des bains

33%

Après le checkpoint, prenez l'escalier et filez vers la gauche. Déplacez le meuble de manière à rendre accessible la barre horizontale et sautez vers les colonnes (visez juste). Faites le tour en passant par les piliers vers la droite pour atteindre l'autre balcon. Récoltez le sable au passage. De là, suivez le couloir, vous voilà bloqué mais vous noterez qu'il n'y a pas de rambarde. Courez le long du mur pour aller sur la petite plate-forme où se trouve la fameuse épée. Vous voilà maintenant équipé d'une arme plus puissante qui vous permettra surtout de défoncer un mur un peu branlant. Revenez ensuite sur le balcon et étrennez votre jouet sur cette porte en piteux état. Après le premier virage dans l'escalier, arrêtez-vous pour voir un mur un peu faible et frappez-le.
Cela dégage une voie vers une Fontaine de Vie. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au mur dont nous parlions tout à l'heure, près du premier levier.
Une fois en bas, allez tirer le bloc à gauche pour que Farah puisse s'introduire dans la fissure. Placez ce même bloc au milieu de la zone, dans l'emplacement de couleur plus claire. Montez dessus, courez sur le mur et sautez afin d'aller vous suspendre à la barre. Sautez vers la suivante et ne craignez pas ensuite de bondir sur le pilier central. Vous devez maintenant vous diriger ver le mur et sautez sur le rebord que vous suivrez sur la droite. Une fois bloqué, descendez de deux niveaux et poursuivez à droite, sautez ensuite de paroi en paroi jusqu'au rebord de l'autre côté et continuez. Sautez vers la plate-forme où se trouve le sable. Voici un passage qui fait peur. Placez-vous au bout de la plate-forme, face à Farah et descendez en vous suspendant. N'ayez pas peur, ayez confiance en moi (héhéhé). Partez ensuite à droite pour aller sauter vers la plate-forme. Faites votre chemin sur les rebords jusqu'à rejoindre Farah.
Pour ceux qui le cherchent encore, sur PS2 et GameCube, c'est ici que se débloque Prince Of Persia premier du nom. Face à l'entrée, vous remarquerez que le mur a une teinte légèrement différente. Frappez-le pour débloquer le jeu culte. Ouvrez la grille en tournant le levier au maximum (il doit en fait faire face à la porte.). Pour la version Xbox, terminez le jeu et Prince Of Persia se trouvera dans la section Extra.
Reprenons le fil. Tournez le levier et poursuivez. Tuez les scarabées et au fond du couloir, déplacez le bloc pour libérer un chemin à Farah. Lorsque les plates-formes sortent des murs, passez de l'une à l'autre à l'aide de wall run et rejoignez l'échelle que vous emprunterez. Vous voici dans une nouvelle salle, prêt à vous battre. Pensez à sauvegarder ensuite.

Au point du jour

43%

Au fond de la salle, vous trouverez un mur ébréché, frappez-le et passez. Avancez tout droit (comme si vous aviez le choix). Pour ouvrir la porte, allez dégommer les tonneaux et activez l'interrupteur. Entrez et préparez-vous à un autre combat assez long.

La Salle Commune des Soldats

46%

Bien, descendez l'escalier et cherchez la fontaine qui se trouve à proximité, vous en avez sans doute besoin. Vous devez voir les piliers qui se sont écroulés. Grimpez dessus et une fois en haut, faites un wall run vers la droite pour atteindre une barre qui vous amènera au pilier. Une fois suspendu, allez encore à droite en direction d'une seconde barre puis d'un autre pilier. Montez ensuite jusqu'au sable. Revenez maintenant sur le rebord et lancez-vous sur une

nouvelle barre, puis vers le chemin de ronde (il y a une ouverture dans le grillage). Allez tout droit, franchissez le précipice et activez l'interrupteur. Sortez. Vous voici à l'extérieur. Face à vous, un pont-levis levé. Vous devez filer à gauche et utiliser les hampes de drapeaux. Sautez vers la première puis vers la seconde. De ce point, élancez-vous contre le mur ou vous prendrez appui pour repartir vers la barre au-dessus. Sautez dès lors sur le petit toit et courez sur le mur à la verticale pour monter sur le chemin de ronde. Prenez garde aux pieux cloutés, si vous êtes sur le bord du passage, ils vous expédieront au niveau de l'herbe. OK, vous devriez passer sans encombres. Une fois au bout, courez sur le mur et sautez au niveau du symbole jaune pour attraper le trapèze. Retournez à l'intérieur.
A votre droite, une porte bloquée, avec un jour qui devrait suffire à Farah. Partez à gauche pour descendre l'escalier et activer l'interrupteur trapèze qui fera apparaître une échelle pour Farah.
Retournez vers la porte et attendez que la donzelle vous l'ouvre. Prenez le sable et actionnez le mécanisme. Sortez et partez à droite, vous apercevez un échafaudage en dessous, descendez par là et poursuivez vers le pont-levis. Traversez-le et ... oh, mais on dirait que vous allez avoir à faire ici. On se retrouve une fois que aurez terminé et sauvegardé. Petit conseil toutefois pour ce combat : évitez de vous battre sur le pont, c'est des coups à faire une mauvaise chute (oui, c'est du vécu).

Le pont-levis

46%

Foncez vers l'intérieur du palais. Prenez l'escalier à droite et après la première série de marches, repérez les lanternes suspendues aux barres. Faites un wall run pour les atteindre. Tournez-vous pour aller accrocher la seconde, encore une fois pour aller à la suivante et poursuivez jusqu'à la plate-forme où vous activerez le levier. La passerelle se met à tourner. Faites votre manège avec Farah puis montez sur le bloc de pierre et atteigniez le rebord. Prenez garde à la scie avant de continuer à monter.
Sautez vers la passerelle. Il reste un levier mais il est inaccessible. Il va falloir faire le tour par l'extérieur. Sautez vers le trou dans le mur. Quand vous serez sur le balcon, partez à droite et faites un wall run pour aller prendre la barre. Sautez et entrez de nouveau dans la salle pour activer le levier. Une fois de l'autre côté, passez par les rebords pour rejoindre l'échelle. Vous voilà en haut, à gauche, se trouve le dernier levier. Courez le long du mur et suspendez-vous y. Rejoignez Farah et sortez. Liquidez les zoziaux et faites votre sauvegarde.

Le pont détruit

50%

Tenez-vous prêt et tenez-vous bien, on va faire de la grimpette. Commencez par aller prendre le sable à gauche après le point de sauvegarde. Ensuite revenez sur vos pas, suspendez-vous au bord de ce qui reste du pont et lâchez prise pour descendre d'un niveau. Sur la droite, il y a une colonne que vous pouvez atteindre. Lancez-vous sur la seconde et de là, sur le rebord. Longez-le sans vous mettre debout afin de passer l'angle. Vous voici entre deux parois. Vous allez devoir sauter de l'une à l'autre non pas pour monter, mais pour descendre cette fois. Mais attention, pour la suite il va falloir faire très vite. Dès que vous aurez touché le sol, ce dernier va se dérober. Filez à gauche en courant sur le mur, les dalles vont continuer à tomber, courez et sautez sur le mur en face pour vous rattraper à la barre. Vous voici sain et sauf. Quittez votre perchoir. Vous vous retrouvez sur une tourelle en bois. A gauche, vous pouvez descendre sur une plate-forme d'où vous gagnerez le rebord du contrefort brisé. Avancez jusqu'à vous aligner avec une colonne derrière vous. Sautez, prenez le sable et montez au sommet de la seconde colonne. Rejoignez le bord que vous devez voir. Longez-le et descendez vers l'endroit où un pilier effondré dépasse du mur, lui-même en piteux état. Suspendez-vous au rebord de façon à passer sous le pilier. Remontez et suivez la poutre puis le rebord. Voilà un sol ferme. Buvez donc un coup. Et entrez. Courez sur le mur et utilisez les hampes pour atteindre le point de sauvegarde.

Je vous retrouve aux bains

52%

Du point de sauvegarde, descendez au niveau inférieur. Dans la pièce se trouve un interrupteur mais il est inaccessible. Partez sur le mur à droite et marchez dessus en jouant les équilibristes. Sautez une première fois pour passer au suivant, puis une seconde. Vous devez rejoindre le mur au centre. Après le portail, suivez le mur qui descend et placez-vous sur une surface métallique d'où vous sauterez. Les oiseaux vont vous attaquer à partir de maintenant. Défendez-vous. Bondissez sur l'autre mur (celui où l'on peut voir un reste de grille) et continuez d'avancer. Passez l'angle pour finir

sur une poutre. Vous devez apercevoir d'autres poutres face à vous. C'est là que vous devez aller. Montez pour activer l'interrupteur qui ouvrira la porte en-dessous et vous permettra de descendre par une échelle. Passez la nouvelle porte et activez ce second interrupteur. Au passage, vous pouvez aller prendre le sable qui se trouve au niveau du portail en métal de tout à l'heure. L'interrupteur a libéré des scarabées, faites leur savoir qu'ils ne sont pas les bienvenus. Ensuite, en partant du dernier interrupteur, suivez le mur gauche pour rejoindre la pièce suivante et tirez le levier. Le temps vous est compté ici. Vous devez retourner à l'échelle et refaire tout le chemin parcouru en sens inverse, de manière à revenir au point de sauvegarde. Le mécanisme à élever la grille, cette dernière va vous permettre de faire un wall run vers le sable sur la gauche et d'atteindre un nouveau levier.
Tirez-le. Sortez, vous devez vous rendre de l'autre côté, mais la grille est probablement déjà trop basse. Courez le long du mur en ruines. Activez l'interrupteur, descendez l'échelle et sortez de là. Entrez dans la caverne et dégagez la voie à coups de sabre.
Vous êtes maintenant dans un dédale de cavernes pour le moins humides. Avancez tout droit, vous n'avez rien d'autre à faire. Après la première poutre, brisez les tonneaux et descendez sur le rebord que vous longerez. Lorsqu'il s'effondre, descendez encore. Faites de même ensuite et finissez par arriver dans l'eau. Prenez le sable et éliminez les bestioles avant de traverser la rivière et de poursuivre l'espèce de pont. Traversez et descendez de la même manière que précédemment. Après le premier éboulement, repartez en dessous vers la gauche. Vous voici sur une plate-forme. Vous devez aller vers la cascade et rejoindre la prochaine branche faisant office de pont. Attention, souvenez-vous que l'eau vous fait glisser, alors pas de wall run. Sautez et traversez. Vous faites la connaissance des chauves-souris. Énervantes mais pas dangereuses. Attendez qu'elles soient regroupées autour de vous pour frapper. Une fois revenu sur une surface plane, courez le long du mur vers la gauche puis descendez sur le rebord avant de sauter vers la plate-forme suivante où coule la cascade. Enchaînez avec la suivante et faites un wall run pour rejoindre le checkpoint.

La chute d'eau

55%

Passez sur la branche et vous n'avez plus qu'à briser le mur qui obstrue le passage. Vous arrivez sur une passerelle de bois. Courez sur le mur du fond, attention, les passerelles vont s'écrouler à votre passage alors ne traînez pas. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine salle dans laquelle se trouvent de nouvelles plates-formes en bois. Une fois de plus, elles s'écroulent lorsque vous passez alors filez jusqu'au mur sans chercher à comprendre ce qui se passe. Vous allez atterrir sur un rebord que vous n'avez plus qu'à suivre. En bout de chemin, sautez sur la stalactite et filez de l'autre côté. Attention, elles tombent au bout d'un moment. Courez pour partir avant que le chemin ne s'écroule et faites un wall run puis un saut pour gagner une autre stalactite. Sautez de roche en roche jusqu'à la paroi que vous longerez avant de retourner jouer les chauves-souris sur les stalactites. Progressez simplement par bonds jusqu'au point de sauvegarde.

La caverne aux échelles

57%

Sautez sur le bourrelet rocheux et dirigez-vous vers la prochaine série de stalactites. Pas de difficulté majeure ici, sautez toujours sur la stalactite la plus proche de vous jusqu'à parvenir sur une plate-forme où vous pourrez récolter un peu de sable. Franchissez le pont suspendu, courez sur le mur, stoppez sur la plate-forme et repartez vers l'échelle. Votre objectif est de descendre tout en bas. Peu importe par où vous passez. Alors je vous laisse vous débrouiller comme des grands. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir et à dégommer le mur gênant. Vous arrivez dans une grande salle inondée. Partez sur la gauche vers un bloc rocheux qui vous permettra de sortir les pieds de l'eau et donc de grimper sur le mur. Jetez-vous sur la corde et allez sauvegarder.

Le réservoir souterrain

60%

Bien, restez où vous êtes. Grimpez sur les rebords dur mur à droite et partez dans cette même direction. Descendez d'un niveau pour aller sur la poutre brisée. Sautez de l'autre côté et partez sur la gauche en suivant le "chemin". Après le premier angle, vous verrez que le prochain pilier est abîmé. Rendez-vous y et grimpez dessus, suivez la poutre. Une fois au centre, élancez-vous vers la corde. De ce point, sautez vers la grille. Remontez pour vous tenir debout. Vous avez atteint le second niveau. Continuez sur la gauche jusqu'à la poutre et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la corde à droite et de là, sautez encore à droite, vers la caverne d'où émane une lueur orangée.

Le couloir est plutôt bien garni. Courez le long du mur gauche pour franchir le trou et prenez le sable dans le renfoncement. Vous devez ensuite monter à l'étage. Faites un wall run vertical sur le mur de droite en évitant le ciseau et la scie. Mettez-vous debout et filez avant le retour de la trancheuse. Attrapez le trapèze et tuez les chauves-souris. Accrochez au rebord intérieur du puits que vous venez d'ouvrir. Gare à vous, ça coupe. Entrez par la face qui se trouve alignée avec l'interrupteur. Descendez d'un premier niveau. Attention, la seconde fois, vous allez lâcher prise et vous retrouver debout sur le rebord d'en-dessous, vous devrez donc descendre encore une fois pour ne pas rester dans le chemin de la lame. Tenez en compte dans votre timing.
En bas, allez pousser la caisse et retournez dans le réservoir. Amenez la caisse à droite pour prendre le sable. Grimpez ensuite sur le mur de droite et longez le rebord. Passez au-dessus de la cage d'où vous avez fait chuter la caisse et continuez pour arriver sur une poutre. Sautez sur la corde. Tournez-vous vers le fond opposé de la salle et sautez vers la corde suivante puis vers la seconde. A l'angle, tournez-vous vers la gauche pour attraper la prochaine corde. Bien, vous devez être suspendu à une corde, dans un halo de lumière. Lancez-vous vers l'alcôve sur la droite et entrez dans un nouveau couloir. Vous pouvez aller prendre le sable d'un simple wall run à gauche, mais vous ne parviendrez pas à l'étage qui est votre destination. Revenez en arrière. Courez verticalement sur le mur piégé en évitant le ciseau. Sur le tuyau, avancez vers l'autre côté, passez l'angle et sautez vers la barre suivante, encore une fois et vous voilà face à un mur branlant. Quelques coups d'épée et on n'en parlera plus. Surprise, vous avez trouvé une nouvelle Fontaine de Vie. Vous pouvez ressortir et reprendre la corde qui vous a conduit ici. Grimpez jusqu'à la sortie.
Vous refaites surface par un puits, l'accueil n'est pas très chaleureux. Débarrassez-vous de tout ce monde et sauvez la partie. En cas de besoin, vous avez un petit bassin d'eau juste à l'entrée dans le coin gauche.

Hors du puits

62%

Entrez dans le palais et suivez le couloir. Arrivé dans une salle circulaire au sol couvert de pieux sautez sur la corde. Vous voyez deux interrupteurs, un blanc et un jaune. En premier lieux, vous devez sauter sur le blanc et rebondir immédiatement pour reprendre la corde, une paroi s'abaisse sur la droite. Tournez-vous vers le bouton jaune et sautez dessus, reprenez la corde, faites demi-tour rapidement et sautez sans attendre vers la porte maintenant ouverte.
Vous êtes maintenant dans une cour. A droite, vous trouverez du sable. Avancez. Tirez le levier et passez sur l'interrupteur au sol. Courez le long du mur gauche en gardant le balancier derrière vous. De la plate-forme, repartez toujours sur le mur gauche. Suivez ensuite le chemin en prenant garde aux lames et au temps qui file. Pour la suite, il vous suffit de vous battre et de sauvegarder ensuite.

Le Harem du Sultan

65%

Du point de sauvegarde, partez sur la droite et traversez le voile. Au fond, détruisez un premier mur puis un second. Partez à gauche sous un autre voile et prenez le sable avant d'aller activer l'interrupteur trapèze au fond. Retournez au point de sauvegarde. Derrière, il y a des voiles, celui à gauche dissimule un couloir que vous venez d'ouvrir. Entrez. Vous atteignez un couloir au sol absent. Prenez l'embranchement gauche en faisant un wall run et sautez en bout de course. Détruisez 2 murs et rejoignez Farah qui a bien des soucis.

Comment m'avez-vous appelé ?

65%

En partant du save point, allez sur la gauche et déplacez la statue pour que Farah aille vous ouvrir la porte. Sortez et allez actionner le levier. Entrez dans la salle et combattez.

Le hall de la connaissance

69%

Vous voilà au niveau de l'un des puzzles vraiment prise de tête du jeu. Non pas qu'il soit spécialement difficile, mais il faudra être précis avec les miroirs. N'oubliez pas : un miroir qui ne reflète pas le rayon qui le frappe est mal positionné. Procédons par ordre. Avant tout, repartez à l'entrée de la salle.

-Dans le couloir, tournez le premier miroir d'un demi-tour, de façon à renvoyer son rayon vers la salle. Ensuite suivez le rayon vers le second miroir.
-Tirez-le de manière à ce qu'il coïncide avec la trace sur le sol.
-Allez à droite pour déplacer le troisième réflecteur.
-Suivez ce nouveau rayon qui vous guide à proximité de l'entrée et déplacez le miroir sur la trace.
-Vous constaterez que le flux de lumière frappe un mur. Brisez-le et repositionnez le cinquième miroir.

La lumière a maintenant frappé le symbole du pilier central et activé un mécanisme. Ne vous réjouissez pas, ce n'est pas terminé. Grimpez sur le pilier de façon à atteindre l'arche qui se trouve entre les deux fosses de pieux. De là, sautez sur la plate-forme contre le mur. Courez sur le mur vers la gauche pour rejoindre l'autre petite plate-forme. Suivez le petit rebord et sautez sur la hampe, poursuivez jusqu'à la bibliothèque. Notez que Farah vient de faire une découverte. Un nouveau symbole et un miroir que ne touche aucune lumière. Damned !
Commencez par activer l'interrupteur sur le pilier. Un rayon de la bibliothèque va sortir. Vous pouvez sauter de ce rayon au mur pour monter, puis courir sur le mur vers la droite et ainsi jusqu'à l'échelle.
Une fois sur la plate-forme, récoltez le sable puis faites un wall run vertical pour rattraper les poutres. Suivez jusqu'à la plate-forme suivante. Descendez et traversez en courant sur le mur et en évitant les 4 scies. Brisez le mur et entrez pour vous rendre à la Fontaine de Vie. Revenez à travers les 4 scies et traversez la poutre centrale vers le déflecteur. Tournez-le d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre prochaine destination : le bout du rayon. Mais la poutre qui y conduit s'effondre si vous tentez de passer. Montez plutôt sur celle de droite qui forme une croix. Tournez à gauche et sautez vers le balcon. Ici, prenez appui sur le mur pour atteindre la première barre, tournez-vous et faites la même chose pour atteindre la seconde. Voilà, plus qu'à sauter sur la poutre que vous voyez à droite. De là, sautez vers la prochaine série de poutres, tuez les bestioles volantes et faites votre chemin vers les miroirs. Bougez d'abord celui qui se trouve à gauche, ensuite positionnez celui de droite de manière à ce qu'il renvoie la lumière sur le prisme de l'autre côté de la salle.
Courez le long du mur gauche pour vous retrouver sur un rebord. Descendez jusqu'au niveau d'un plate-forme et faites un wall run pour rejoindre la bibliothèque et son miroir maintenant éclairé. Tournez ce dernier d'un quart de tour pour que le rayon frappe le symbole de l'autre côté. Enjambez la rambarde et utilisez les plates-formes pour rejoindre Farah. Partez à gauche en longeant le mur, descendez sur le sommet d'une étagère où se trouve du sable. Rejoignez le sol. Remontez vers Farah. Une fois sur la troisième plate-forme que vous avez libérée tout à l'heure, allez sur la gauche pour apercevoir... une corde. Sautez dessus et jouez à Tarzan pour sauter sur la seconde et enfin vous lancer sur le mur. Suivez les rebords vers la droite pour trouver l'échelle. Sur la plate-forme, brisez un mur, puis un second, tirez le levier et cassez encore un mur. Tiens, tiens, un autre prisme ? Mais comment l'éclairer ? Sortez le miroir du trou et placez-le face à l'ouverture du mur. Ensuite, passez sur la passerelle toute fraîche. Virez simplement le premier miroir et allez chercher celui du fond pour qu'il frappe le déflecteur que vous venez de dénicher. Voilà, le prisme est éclairé, la porte est ouverte. Vous pouvez descendre et aller prendre votre nouvelle épée. Pour ce faire, rejoignez la bibliothèque comme tout à l'heure et de là, à droite, enjambez la rambarde pour retrouver les hampes qui vous ont permis d'y accéder la première fois. Vous reconnaissez le chemin ? Parfait.
Une fois l'épée acquise, tirez le levier au fond la pièce. Et sortez par la porte opposée. Vous arrivez dans une nouvelle zone, éliminez les créatures et sauvegardez.

L'Observatoire

71%

Montez sur l'escalier. Farah va activer un mécanisme et vous élever dans les airs. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez le sable à gauche. Partez ensuite à droite et sautez sur la hampe. Montez avec les barres jusqu'au niveau supérieur. Il y a ici un levier qui permet de faire bouger les planètes de ce planétarium. Tournez-le d'un quart dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Sautez sur la barre, et ainsi de suite jusqu'à la colonne au centre. Passez de l'autre côté de cette dernière et repartez sur les barres jusqu'à la plate-forme. Un autre levier vous y attend, orange cette fois. Tournez le de la même manière que le premier et repartez sur la colonne centrale.
Ce coup-ci, sautez sur la gauche pour aller vous suspendre et rejoignez la plate-forme où se trouve un trapèze. Après avoir tiré ce dernier, sautez pour percuter l'interrupteur blanc sur le mur. Un passage apparaît le long des murs. Empruntez-le mais ne traînez pas, il va se rétracter, ce qui signerait votre arrêt de mort. Passez dessus, faites un wall run puis empruntez la seconde section et une fois encore terminez votre route en wall run. Vous voici revenu au levier bleu. Ne touchez à rien et rendez-vous une nouvelle fois sur la colonne centrale d'où vous sauterez vers la droite pour arriver au final sur un nouveau trapèze. La porte en bas est ouverte. Pour descendre, accrochez-vous aux cordes dans ce qui évoque une cage d'ascenseur.

Suivez le chemin jusqu'au couloir rempli de petites choses désagréables. Si besoin est, vous avez un peu d'eau juste dans votre dos. Commencez par passer les lames qui sortent du mur à intervalle régulier. Utiliser le pouvoir de ralentissement du temps de la Dague me semble approprié. Pour la fosse, sautez une fois que le balancier sera de votre côté, derrière vous.
Etape suivante. Farah demande conseil au Prince sur ses capacités athlétiques. Après cela, vous devez actionner un interrupteur bien gardé.
Passez de l'autre côté des dalles piégées en courant sur le mur de gauche puis, attendez que les lames soient passées pour foncer sur le bouton au sol et courir verticalement sur le mur et sauter hors de danger. Filez vers la porte. Actionnez le levier et franchissez les lames.
Un petit combat et vous aurez mérité votre sauvegarde.

La cour du Temple de la Connaissance

75%

En faisant face à votre point d'entrée, à gauche de la cour vous trouverez une échelle. En haut, sautez vers le mur en ruine. Sautez et tuez les oiseaux avant de poursuivre. Vous arrivez au centre de la cour, au-dessus du point de sauvegarde. Sautez, avancez un peu et lancez-vous sur la corde. Tournez à gauche et sautez sur la poutre, puis sur la barre et enfin vers le chemin de ronde. Vous voyez un drapeau vert et un peu plus loin une poutre. Courez sur le mur pour l'atteindre et gagnez ensuite par ce biais la hampe du drapeau. Bondissez vers le toit du chemin de ronde. Faites un wall run sur le mur gauche vers la poutre. Repérez la corde et sautez-dessus, puis vers la seconde avant d'arriver sur la tourelle.
De là, courez le long du mur vers la droite, descendez sur le chemin et allez actionner le levier. Sortez, la porte en face est maintenant ouverte. Pour vous y rendre, enjambez la rambarde et longez-là. Une fois à l'intérieur, filez tout droit en courant sur le mur et au bout de votre course, sautez pour ne pas finir sur la lame tournoyante. Suivez l'escalier, tuez les scarabées et prenez le sable avant de rejoindre Farah. Suivez le seul chemin jusqu'aux remparts.

Sur les remparts

75%
Après le save point, descendez dans les ruines puis sur la gauche, au niveau des arbres. A chaque extrémité de ce chemin, vous trouverez du sable. Revenez au point de sauvegarde et passez de l'autre côté, vers la porte fermée. Allez attraper la barre et sautez ensuite sur la poutre. Passez l'angle et rejoignez les remparts. Courez et... Aïeu ! Vous êtes mort. Ah non tiens, juste assommé. Bon ben maintenant que vous êtes en bas, va falloir remonter. Commencez par descendre (hum) l'échelle. Courez ensuite sur le mur en passant sur l'interrupteur pour faire apparaître une grille sur laquelle vous allez atterrir. Poursuivez ainsi, vous allez finir par tomber sur un ascenseur. On prend les mêmes et on recommence. Après le second ascenseur, vous devrez sauter au bout du wall run car l'angle est droit et interrompt votre course. A la fin de cette séquence, c'est sur une barre que vous terminez votre saut, jetez-vous sur l'échelle et descendez. Poursuivez selon la même technique. Tel un petit Jedi, ne pensez pas, agissez et tout devrait bien se passer jusqu'au sol où vous allez devoir jouer de l'épée.

Le prisonnier cherche à s'évader

79%

Rendez-vous à l'autre bout du chemin pour prendre le sable, boire et éclater les tonneaux. Revenez sur vos pas, vous voyez la cage ? Tirez-la vers l'interrupteur que vous venez de dégager. Quittez cette pièce. Dans le couloir, vous devez activer l'interrupteur sans vous faire découper. Soyez précis. Attendez le passage des lames et foncez pour faire un wall run sur le symbole, sautez ensuite pour rester en l'air au cas où les lames seraient de retour. Sortez. Prenez le sable à gauche puis tirez les deux leviers. Les deux parois vont se rapprocher puis lentement s'écarter. Vous devez faire vite pour monter en sautant de l'une à l'autre. Au sommet, prenez appui sur le mur pour atteindre la poutre. Virez les chauves-souris, avancez et sautez tout droit vers l'autre poutre. Oui je sais, elle est loin, ça fait peur. A gauche et à droite, des interrupteurs. Sautez sur l'un puis sur l'autre pour rapprocher les deux parois et montez en sautant. Ensuite, vous devrez passer de barre en barre pour atteindre une poutre. Ouhlà, mais c'est qu'on commence à être haut là. Fudrait pas glisser hein ?!
Sautez dans le vide pour vous suspendre à une barre qui traverse la salle et repartir de l'autre côté. Prenez le sable et faites un wall run sur le mur pour activer l'interrupteur. Une plate-forme va sortir de l'autre côté, sautez dessus et

poursuivez de la même façon. Attention, elles se rétractent assez vite. Vous voilà de nouveau sur une poutre, sautez sur l'échelle et montez.
Une fois en haut de l'échelle, jetez-vous sur la barre puis sur l'échelle. Et ainsi de suite vers la sortie.

Nous y sommes enfin

81%

Après avoir sauvegardé, montez l'escalier, après le second escalier, vous trouverez un nuage de sable. Redescendez au premier niveau, appuyez sur l'interrupteur. Un pilier sort du sol à droite, contre le mur. Partez vite dans cette direction avant qu'il disparaisse et grimpez dessus, enchaînez en courant sur le mur vers la plate-forme au fond.
Activez l'interrupteur, sautez au sol vers le second bloc qui vient d'apparaître de l'autre côté de la cour, montez dessus et encore une fois, courez le long du mur vers la plate-forme. Faites tomber la caisse et amenez-là entre les deux escaliers pour atteindre l'interrupteur de la porte. Rejoignez Farah.
Prenez le sable après la porte, tuez les oiseaux. Dans le couloir, pensez au nuage de sable à droite, suivez ensuite le chemin jusqu'à un mur plus faible, cassez-le pour accéder à une Fontaine de Vie. Poursuivez jusqu'à la prochaine salle. Dirigez-vous vers le fond et attendez que ce qui n'est "pas un piège" en devienne un. Une fois le combat terminé et la plate-forme stabilisée, faites un wall run pour rebondir sur le symbole blanc au fond de la cage. Sortez et sauvegardez après la cut scene.

Le Sablier

83%

Le voilà, l'objet de tous vos efforts est sous vos yeux, le Sablier. Après le save point, continuez à suivre le chemin vers le haut. Montez l'espèce de marche. Faites des wall runs pour aller de pilier en pilier jusqu'au dernier.
De là, courez sur le mur et sautez au niveau du vitrail pour atteindre la barre et lancez-vous vers le sommet du Sablier.
Et voilà, tout va bien dans le meilleur des mondes, le Prince va annuler la malédiction des Sables Du Temps et... non. Ben oui, faut pas rêver. Résultat, vous vous retrouvez une fois de plus dans les bas-fonds. Après la cinématique, suivez le couloir à travers les voiles et préparez-vous à l'énigme la plus tordue du jeu, même si une série d'essai-erreur permet de s'en sortir.
Bien, ici, chaque porte vous ramène systématiquement à la porte d'entrée. Pour pouvoir sortir, il faut suivre une série bien précise de portes. Je vais vous indiquer l'ordre des portes par lesquelles vous allez entrer et sortir. La numérotation suit le sens des aiguilles d'une montre. La porte 0 est celle de l'entrée, la 1, celle immédiatement à droite etc. Le mode panoramique pourra vous être utile.

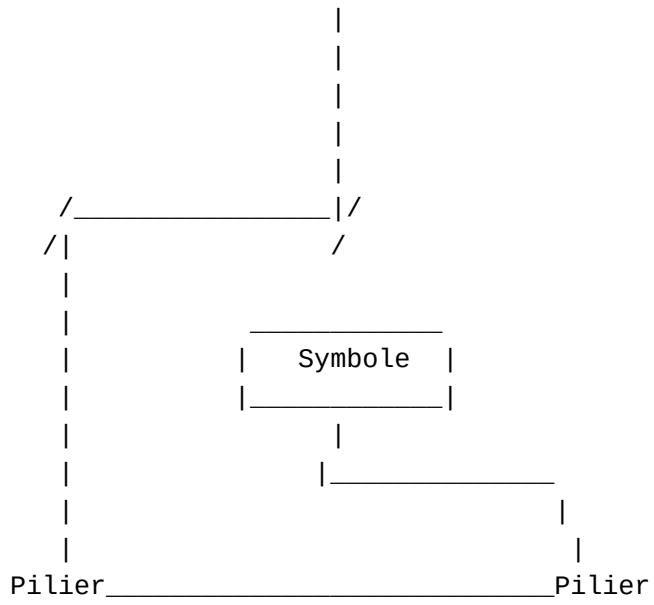
-Entrez dans la porte 4
-Vous ressortez par la porte 2, entrez ensuite dans la porte 7
-Sortie porte 5 et entrée porte 3
-Vous arrivez porte 6, allez à la porte 1

Une partie de faite, vous voilà normalement arrivez l'étage.

-Prenez la porte 4
-vous sortez à la porte 7 et entrez de nouveau porte 9
-Vous voici porte 1, allez à la numéro 5 et voilà, le tour est joué.

Suit une cinématique que je vous laisse apprécier et votre éveil subit dans la tombe. Ah la sale petite... ! Vous n'avez plus d'armes, pire : vous n'avez plus la Dague. Oui c'est ce qu'on appelle un réveil difficile. Autant dire que pour le moment, si vous croisez du monde, n'allez pas vous y frotter. Allez, filez, du vent, sortez par la porte et courez dans le couloir jusqu'à l'extérieur, personne ne viendra vous y contrarier. Ici se trouve une épée puissante mais enfermée dans un halo d'énergie. Il va falloir le désactiver grâce aux miroirs.
Une fois de plus, servez-vous du mode panoramique.
-Commencez par déplacer le miroir de droite vers la gauche, pour couper le rayon et le dévier vers le pilier en bas à gauche. Le rayon doit le frapper et être renvoyé vers le second pilier
-Prenez le miroir en bas à gauche et placez-le dans le rayon renvoyé vers le haut par le second pilier. La lumière doit repartir vers la gauche. Vous verrez une trace sur le sol vous indiquant sa position originelle.

-Il ne vous reste plus qu'à placer le dernier miroir, celui qui se trouvait en bas à droite, sur la trace visible au centre, face au symbole que vous devez éclairer. Et voilà.
Grossièrement, voilà à quoi devrait ressembler le rayon :



Bien vous pouvez maintenant prendre l'épée et aller l'essayer dans le couloir. Surprise, cette épée est capable de tuer les créatures des sables, vous allez donc pouvoir vous passez de la dague. Enfin pour les combats parce que pour le reste, finies les gamelles gratuites. N'oubliez pas de sauver.

Le Tombeau

90%

Repartez vers les miroirs et brisez la porte en bois. Maintenant, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour atteindre la prochaine étape. Essayez une nouvelle fois votre super épée. Ca dépote hein ? Sauvegardez et relancez-vous à la poursuite de Farah avant qu'il ne lui arrive malheur.

Revenez Farah !

90%

N'oubliez pas : vous n'avez plus la maîtrise du temps ! Alors faites attention à ce que vous faites. Commencez par descendre sur la droite, par le rebord. Descendez encore en fois vers l'autre bord et partez à gauche. Descendez pour passer la fenêtre. Remontez, descendez, stop. De toutes façons vous n'avez pas le choix. Laissez-vous tomber sur la poutre et repartez vers la barre au centre des poutres en croix. Sautez vers l'intérieur. Brisez la porte sur le côté pour trouver une Fontaine de Vie. Utilisez le trapèze pour ouvrir la trappe au-dessus et sautez vers la barre pour remonter. Grimpez ensuite sur le mur et montez de rebord en rebord. Restez suspendue pour passer sous les aplombs. Une fois au sommet, buvez à la fontaine si besoin est et grimpez sur la colonne. Sautez sur la suivante qui est brisée, restez au bas de la colonne et sautez vers les poutres à droite. De là, lancez-vous sur la barre. Placez-vous à l'extrême gauche de la barre pour sauter sur une poutre que vous ne devez qu'à peine distinguer. Sautez ensuite sur l'une ou l'autre des colonnes. Ah oui, pensez à tuer les chauves-souris aussi.
Après l'entrée, courez sur l'un ou l'autre des murs sur une courte distance et sautez vers l'autre paroi, vous devez monter en sautant d'un mur à l'autre. Vous arrivez sur un premier point plat, faites un wall run et recommencez pour finalement atteindre le sommet. Battez-vous et sauvegardez.

L'escalade de la Tour de l'Aube

93%

A droite, atteignez la hampe , tournez-vous et allez rebondir sur le mur pour joindre la poutre. Montez sur le bord et filez à gauche. Allez sur le morceau de poutre qui s'éloigne du mur et sautez vers la gauche. Longez le mur et sautez sur la

colonne, puis sur la seconde. La caméra change d'angle. Sautez contre le mur pour rebondir et terminer au niveau supérieur. Partez à gauche en longeant le mur. Vous verrez ensuite un renfoncement avec deux parois rapprochées qui vont vous permettre de monter en sautant. Continuez sur le bord jusqu'au drapeau. La suite semble évidente et elle l'est.
Arrivé à l'architecture en bois, descendez sur la barre en-dessous de vous. Utilisez-la pour traverser, une fois au bout, sautez sur le mur pour remonter et reprendre votre progression le long du mur. Voilà, vous devez normalement parvenir à deux nouvelles parois étriquées avec lesquelles vous pouvez monter. Suivez ensuite le rebord et après avoir passé l'angle, constatez que vous êtes bloqué. Je suis navré c'est ma faute je me suis trompé.
Quoique... Mettez-vous debout et attrapez le rebord supérieur. Ouf ! Suivez votre instinct qui devrait vous ramener vers le renfoncement qui s'est un peu évasé. Monter de rebord en rebord jusqu'à être bloqué. A ce moment, sautez de l'autre côté pour reprendre la progression.
Partez vers la gauche. Des éboulements vous forcent à gagner le rebord d'en haut. Mais finalement vous voilà bloqué. Lâchez prise pour vous rattraper au dernier niveau. Vous arrivez au final en bout de course, sautez sur la hampe et traversez par bond jusqu'à une tour en ruines sur laquelle vous tenez à peine en équilibre. Rendez-vous à gauche et descendez en sautant de paroi en paroi. Continuez, passez l'interrupteur. Pas de chance le sol s'effondre, c'est pas grave, un petit wall run fera l'affaire. Accédez au sommet par les échelles. Un petit combat avant la sauvegarde qui se trouve sur la gauche, derrière le mur éboulé. A droite de l'entrée, vous trouverez également de l'eau.

Le soleil couchant

95%

Remontez sur le mur avant le save point et grimpez sur la colonne. De là, sautez vers les poutres avancez au maximum. Derrière vous, tout s'écroule. Déplacez-vous sur la barre, passez l'angle. Tournez-vous face à la brèche dans le mur et sautez pour vous y suspendre. Montez et accrochez-vous sur le rebord supérieur de la brèche. Sautez pour atteindre euh... le seul truc sur lequel vous pouvez vous accrocher en fait. Partez à gauche puis à droite sur une plate-forme que vous quitterez en courant sur le mur vers une autre plate-forme. Répétez l'opération et suivez la poutre vers une nouvelle structure tubulaire en ruines. Mettez-vous debout sur le côté droit et sautez vers la gauche pour rebondir et monter en enchaînant les sauts. Au sommet, allez tout droit et courez sur le mur. Prenez à gauche vers une sorte de petit poste d'observation. Il y a là un moyen d'accéder à l'autre côté. Suivez ensuite la passerelle et faites un wall run pour rejoindre la plate-forme. La suite va vous demander un bon timing. Courez sur le mur et sautez au dernier moment pour attraper la colonne. Je vous rappelle que vous ne contrôlez plus le temps. Montez, vous allez voir le toit vert d'un minaret, sautez dessus et escaladez la colonne. Vous voyez la barre qui n'attend que vous ? Hop, on y va. La suite demande une fois de plus un minimum d'attention. Courez sur le mur pour sauter ensuite vers l'échelle. Montez. Si lorsque la caméra change d'angle vous êtes bloqué, pensez à vous changer de côté sur l'échelle :). Sautez vers l'intérieur pour assister à un triste spectacle.
Bien remonté que vous êtes, balayez les Créatures des Sables et assistez à la cinématique. La Dague a fermé le Sablier, le maléfice est levé, l'histoire est terminée. Pas tout à fait.

Honneur et Gloire

98%

La boucle est bouclée, le temps n'est pas un fleuve. Nous voilà de retour aux premières images du jeu. Votre dernière tâche sera d'éliminer le vizir dans la chambre de Farah. Ce fourbe ne se battra même pas lui-même mais enverra son 3 fois son corps astral le faire pour lui. Frappez-le en évitant de vous faire trouer la peau. Petit conseil : évitez les attaques sautées et il est inutile pour le moment de tenter d'attaquer le vizir directement. Quand vous en aurez terminé, le vizir sera à votre merci. Tuez-le.
Je vous laisse savourer la fin.

"Appelez-moi, Kakulupia"

Solution Prince of Persia : L'Ame du Guerrier

Partie 1

Après une superbe cinématique, vous commencerez le jeu sur un bateau en feu. Commencez votre partie de tutorial en tuant les quelques démons qui arrivent devant vous, puis dirigez-vous vers la gauche du navire. Vous verrez un homme tomber du mât qui vous créera un trou dans le plancher. Vous vous retrouverez dans le bateau à poursuivre votre tutorial. Allez dans la petite pièce pour tuer les deux hommes et prenez l'autre couloir à gauche. Vous allez vous retrouver sur le pont du navire. Montez les escaliers pour affronter cette charmante dame et tenez-lui tête au combat jusqu'à ce qu'elle vous retire votre épée.

Vous voici sur la plage, démuni de vos armes, vous compensez par un bâton. Dirigez-vous vers la gauche, il y a des escaliers (à gauche des escaliers se trouve un coffre avec une image). Montez les escaliers, vous apprendrez à sauter puis vous pourrez sauvegarder à une fontaine. Vous allez ensuite apprendre les mouvements sur un rebord puis courir sur les murs. Vous apprendrez ensuite comment se servir de la colonne et en haut se trouvera un coffre. Prenez l'image et allez vers la gauche pour passer en roulade dans la porte. Vous affronterez deux démons et vous pourrez récupérer une arme secondaire. Vous devrez ensuite approfondir vos connaissances sur le saut puis vous passerez une immense porte. Vous serez bientôt face à une grande grille noire, passez par le mur à gauche de la porte. Après cette porte, vous verrez de nouveau la femme du bateau et vous gagnerez une épée. Tuez les démons qui vous attendent, retournez ensuite vers la grille noire et prenez la nouvelle porte à gauche. Vous pourrez sauvegarder dans une fontaine.

Traversez les trous à l'aide des murs et vous verrez une sorte de spectre. Commencez votre combat, il partira se réfugier en hauteur. Faites demi-tour et montez le mur à gauche. Parvenez tout en haut sur le bloc, puis allez sur les colonnes. Vous pourrez de nouveau affronter le spectre. Partez sur le mur de droite et une fois sur l'autre bloc, courez sur le mur pour prendre le prochain bloc, mais seulement la partie du haut. Montez ensuite le plus possible et prenez le pilier au milieu du vide, puis allez vaincre le spectre. Pour ouvrir la porte, courez sur la dalle et entrez. Descendez par le rideau rouge à droite, tuez tout le monde puis montez sur le bloc de pierre à côté de la colonne. En haut, contournez l'obstacle et allez tuer le démon. Courez ensuite sur le mur pour arriver sur la corniche et passez dans la porte à gauche. Vous retomberez dans un long couloir sombre avec deux pièges simples. Après cette étape, vous traversez une petite chute d'eau et vous pourrez boire et sauvegarder.

Allez vers la grande salle et après une cinématique vous aurez le pouvoir de rappel.
Le faisceau jaune vous permet de changer le temps, laissez-le tel qu'il est pour le moment et retournez en arrière dans le couloir piégé. Les pièges seront à présent mobiles et actifs. Traversez-les et allez affronter le démon. Pour ouvrir la porte, prenez la colonne de gauche et grimpez en haut grâce au mur opposé. En haut, prenez le coffre et allez vers la gauche de la passerelle. Sautez sur le pilier avec la chaîne et contournez-le. Vous retomberez sur une passerelle et au bout se trouvera l'interrupteur pour la porte. Courez dessus et accrochez-vous au rideau. Vous reviendrez au premier endroit de votre rencontre avec le spectre. Avancez vers les pièges et à la fin du couloir piégé, sauvegardez.

Allez dans la grande porte avec les rideaux rouges et tuez les deux spectres qui arrivent. Montez ensuite les grands escaliers qui mènent à la forteresse. Entrez et passez au prochain piège par la gauche. Allez sur la corniche en face et montez le plus haut possible pour atteindre le côté droit de la corniche. Traversez les deux prochains pièges en marchant sur le mur, puis affrontez les démons dans la nouvelle pièce. Une fois que vous avez fait le ménage, montez sur le bloc à gauche pour atteindre le pilier. Allez sur le pilier le plus proche de l'autre rocher. Ne vous placez pas trop haut et sautez pour atteindre le bord du roc. Montez et atteignez le balcon pour affronter un démon. Traversez les deux pièges en colonne en courant sur le mur puis descendez l'échelle. En bas, tuez le démon et traversez ce piège. (Il faut avoir une bonne synchronisation). Prenez ensuite l'échelle pour descendre et traversez les pièges en ligne puis en bas, tuez les deux démons. Entrez à présent dans une nouvelle pièce avec un simple piège et une fontaine au bout.

Traversez les corridors de pièges et une fois dans le couloir avec les démons et la femme en rouge, livrez ce combat puis à la fin, placez-vous sur le pilier à droite avec la barre au dessus.
Montez la prochaine barre et allez sur le balcon à droite. Tuez le démon et dirigez-vous sur la poutre. Tuez les deux pirates et prenez la barre à droite pour monter à l'étage suivant. En haut, vous rencontrerez de nouveau la femme rouge, tuez-la et partez sur le milieu grâce au balcon. Allez sur le nouveau balcon et tuez le spectre et le démon. Accrochez-vous ensuite au rideau rouge et préparez-vous à sauter sur le balcon à gauche. Vous affronterez de nouveau une femme rouge, si vous possédez une arme à lancer, ça vous facilitera les choses. Montez grâce aux poutres et affrontez les deux monstres sur le balcon. Pour achever la femme en rouge, lancez une dague c'est très utile. Allez ensuite au centre de la pièce sur les poutres et combattez la femme rouge sur la poutre. Rien de plus simple, elle va vous foncer dessus, sautez et tuez-la en un coup. Si vous voulez récupérer une image, allez sur le balcon de gauche mais attention deux femmes rouges vous attendent. Je vous conseille d'ouvrir la porte avec la grande barre pour commencer et ensuite d'aller chercher l'image pour fuir sur le mur et le rideau rouge. Une fois devant la porte tout en

bas, descendez les escaliers. Vous arriverez à un rideau et en descendant ce rideau vous devrez enchaîner un saut sur une poutre. Parvenez ensuite de l'autre côté du trou en évitant les derniers piquants, enregistrez.

Entrez dans la prochaine salle et tuez la femme que vous poursuivez depuis si longtemps. Après le combat et la cinématique, allez dans la petite voûte qui cache une image. Montez ensuite sur le bloc qui est tombé et sautez sur les piliers en face. Montez et dirigez-vous vers la gauche. Tout en haut, vous devrez prendre une corde et parvenir à une poutre. Une fois sur la poutre, sautez à droite pour boire et sauvegarder.

Pour passer ce cratère dans le pont, vous devrez descendre sur le point juste en dessous et sauter en face. Grimpez grâce aux piliers et aux barres puis en haut, prenez la corde. De la corde, sautez sur la barre au centre de la pièce pour fermer la porte. Traversez le vide grâce au mur et la prochaine corde vous fera monter sur le balcon. Activez le bouton au dessus des piques et entrez dans la petite salle ronde derrière vous. Alors là, j'avoue qu'au début on se demande si c'est faisable. Vous voilà face à quatre femmes rouges simultanément. Je vous conseille de vous battre dans cette petite pièce où les murs vous seront d'une grande utilité. Servez-vous du lancer de dague ça vous débarrasse d'une de ces vipères en un coup lorsqu'elles sont faibles. Après ce combat, grimpez les murs de cette pièce et accrochez-vous aux barres au centre. En haut, vous devrez éviter un piège en va-et-vient. Baissez-vous quand il vous arrive dessus puis partez sur l'autre bordure. Vous allez arriver, une fois en haut, dans un long couloir vide avec des scies sur le côté et des cordes. Sautez sur la corde puis accrochez-vous à l'autre corde pour arriver de l'autre côté. Vous allez arriver dans une salle du temps. Vous pourrez sauvegarder.

Vous devez remettre en marche le portail, commencez par marcher sur le deuxième mur de droite puis sur le premier, puis sur le premier de gauche puis le deuxième de gauche et les portails s'activeront. Retournez en arrière pour voir le changement et descendez le grand trou grâce à la petite bordure. Tout en bas, vous apprendrez à vous servir de votre nouvelle faculté dans un long couloir. Appuyez sur le bouton au sol et de suite après, sur la gâchette gauche pour ralentir le temps et passer dans la porte. Tuez les deux soldats et descendez. Vous verrez un gros monstre sombre et vous devrez passer par le mur à droite. Suspendez-vous aux poutres pendant un long moment et descendez grâce à celle du milieu. Tout en bas, vous affronterez trois soldats et quatre femmes rouges !! Ce n'est pas facile, je vous l'accorde. Servez-vous de votre nouvelle faculté et des dagues pour achever les femmes. Montez sur le bloc de pierre noire à droite. Vous êtes entre un poteau et un mur et vous devez grimper de saut en saut, jusqu'à être au dernier palier. Une fois en haut, sautez sur la branche à droite et sur le mur. Sauvegardez.

Sortez et préparez-vous à une course de folie, vous devez arriver au dahaka. Ce n'est pas très long, courez sur le premier mur puis sur le deuxième et enchaînez assez vite les barres puis la course sera finie. Vous reprendrez la partie dans une pièce sombre avec un ennemi à droite. Tuez-le et traversez le vide pour vous accrocher à la colonne au centre de cette pièce. Atteignez le balcon, vous entrerez dans une grande pièce où vous devrez parvenir tout en bas. Pour cela, prenez le rideau rouge pour arriver sur le sol puis montez la colonne de gauche.
En haut, courez le long du mur sur le bord en face et contournez le pilier de gauche. Vous allez arriver sur une nouvelle course, vous devez juste traverser un trou pour éviter le dahaka. Vous pourrez ensuite sauvegarder.

Allez dans le rayon lumineux et ressortez de cette salle. Les pièges seront activés. Dans la prochaine pièce, montez la colonne et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur sur le mur. Sortez et traversez les pièges. Vous pourrez sauvegarder. Traversez tous ces couloirs que vous connaissez déjà jusqu'à être dans une grande salle où vous verrez une grande porte au loin et un point de sauvegarde.

Traversez les escaliers piégés et le prochain couloir sera plus dur. Courez sur le mur de gauche pour sauter sur le mur de droite et vous accrocher à la corniche. Montez lorsque le rouleau est en bas puis redescendez pour l'inverse. Contournez les piliers tranchants et au bout du couloir, prenez l'échelle. En face, sautez sur la petite barre et allez vers la porte. Vous devez ralentir le temps pour arriver avant la fermeture. Vous allez arriver dans une grande pièce, une femme en rouge vous parlera. Vous l'aurez compris, vous devez retourner dans la salle avant tous ces pièges. Allez implanter votre nouvelle épée et combattez les ennemis qui arrivent. La roche qui est sortie est en réalité un levier, tournez-la d'un quart de tour de gauche à droite. Des blocs apparaîtront pour vous donner l'accès à une nouvelle porte. Montez les nouveaux blocs et en haut tuez les soldats. A gauche, avant la porte, si vous le désirez se trouve un coffre avec une nouvelle image. Traversez les deux toupies avec les doubles-lames et placez-vous sur la petite dalle au sol. Une fois actionné, ralentissez le temps et courez à l'autre bout. Au centre de cette plate-forme éclairée du soleil jaune, aidez-vous du mur pour prendre la barre et allez sur l'interrupteur. Dès que vous l'avez touché, activez le ralentissement de temps et courez à la prochaine passerelle. Vous pourrez sauvegarder après cette étape.

Marchez un peu et vous arriverez dans de beaux jardins infestés de soldats. Tuez-les et allez récupérer le coffre vers la gauche du jardin puis revenez à l'entrée. Il y a une échelle vers le pilier gauche. Vous devez courir sur le mur et sauter sur l'échelle. Montez et en haut tuez le spectre. Il se téléportera à plusieurs endroits, suivez-le et il vous amènera sur une bordure d'un mur. Vous pourrez alors prendre une petite barre pour entrer dans une porte. Descendez grâce aux petites bordures et remontez à l'autre porte de la même manière que vous êtes descendu. En haut sauvegardez.

Vous serez dans un grand balcon avec vue sur le ciel jaune. Ouvrez la porte en tournant le levier et allez tuer le soldat au fond. Vous allez ensuite être de nouveau dans un jardin, tuez tous les soldats et les spectres pour commencer. Allez ensuite face au pilier central et accrochez-vous à la barre au dessus. Une fois accroché, ralentissez le temps, descendez et allez sur les blocs de gauche. Grimpez le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez sur la branche d'arbre et sautez sur les colonnes à droite. Prenez ensuite la barre et retrouvez-vous sur un autre arbre un peu plus loin pour sauter sur une corde. Allez sur l'autre barre et atteignez le balcon. Tuez le spectre puis, montez la colonne par la gauche. Allez tuer le spectre à droite et activez la barre en vous aidant du mur. Une fois que le pont s'est baissé, allez placer le bloc en bois sur l'interrupteur au centre du bloc à gauche. La porte du bas sera alors ouverte. Allez tourner la manivelle derrière la porte. Descendez par le petit chemin d'eau et contournez le bloc pour revenir tout en bas. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte et enregistrez.

Vous n'allez pas tarder à retourner sur vos pas. Descendez le creux et remontez à l'autre bout puis atteignez le sol. Vous revoici dans les jardins, enclenchez les manivelles pour que les cours d'eau se dirigent vers les statues respectives. Une porte s'ouvrira. Allez derrière la statue du centre et prenez la porte. Vous êtes à présent dans un couloir avec un trou au bout. Grimpez sur les corniches à droite à l'aide du mur et atteignez le haut de la pièce en sautant de corniche en corniche. En haut vous pourrez sauvegarder.

Vous voici dans une pièce que vous connaissez bien. Pour activer la magie au centre du tourbillon, touchez l'interrupteur du pilier au fond à gauche, au fond à droite, puis au début à droite et enfin celui qui reste.
Le cercle s'illuminera et vous donnera un nouveau pouvoir. Retournez dans les jardins en bas et dans le premier couloir avant la statue, montez sur la pierre à gauche. Courez verticalement sur le mur et sautez sur une corniche qui se trouve au milieu du couloir.
Dirigez-vous ensuite vers la statue, faites le tour des piliers et montez sur le bloc en face. Un pirate va venir vous attaquer, allez ensuite sur les corniches de gauche. Montez et en haut allez tuer les deux pirates et les deux femmes qui vous attendent. Allez ensuite sur la petite corniche à droite en courant sur le mur et atteignez le mur de gauche. Descendez sur la branche du bas pour atteindre une corniche au centre du couloir et montez sur le bloc avec la tête de la statue. Montez ensuite sur la branche puis descendez les corniches. Aidez-vous des arbres pour atteindre le bloc du milieu et reprenez les branches pour arriver à d'autres corniches. Montez-les et sauvegardez.

Vous voici dans le jardin (présent), tuez les deux pirates et descendez les corniches à gauche. Par le bas, atteignez le côté droit et tuez les autres pirates. Montez ensuite les corniches et en haut, préparez-vous à exécuter un saut miraculeux. Là où se trouve une sorte de petite barque en U, courez sur le mur assez longtemps et sautez sur la corniche de droite. Vous allez être attaqué par énormément de femmes. Une fois que vous les aurez toutes tuées, montez sur un pilier vers la gauche et prenez la corniche pour atteindre une colonne. Vous atteindrez ensuite une poutre, montez sur le mur en pierres et atteignez le bloc à gauche. Atteignez les pirates et tuez-les à l'aide du pilier au centre du rocher. (Tournez autour et découpez les pirates). Pour quitter ce bloc, collez-vous au mur de gauche et courez sur le mur pour atteindre une petite corniche au fond. Vous pourrez sauvegarder.

Montez sur le petit mur à droite et sautez sur l'arbre, enchaînez le saut avec les trois autres arbres et atteignez le bloc à gauche par la petite branche. Tuez la femme pirate et courez sur le mur de gauche pour atteindre la petite corniche. Vous serez enfin dans une pièce fermée, mais le changement de décor est dur. Attendez que les deux blocs aient fini leur période et sautez sur le premier puis le deuxième et enfin la fontaine. Traversez les autres blocs mobiles puis accrochez-vous à la corde. Vous devrez sauter sur la colonne de droite puis celle d'en face pour atteindre la terre ferme. Tuez ensuite vos ennemis puis sautez sur la colonne en sortant de la pièce. Sur le bloc prochain, allez à gauche et reprenez la colonne. Vous arriverez dans une pièce avec deux femmes invisibles comme ennemi. Sortez de la pièce et vous verrez votre nouveau trajet. Courez sur le mur à votre droite vous arriverez sur un petit bout de terre. Une fois sur ce rocher vous pouvez sauter sur la colonne et les enchaîner jusqu'à être sur un balcon. Descendez par la droite du balcon puis entrez dans la petite pièce. Deux femmes invisibles vous attaqueront. Courez verticalement sur le mur pour arriver face à un coffre et ressortez de cette pièce. Retournez au balcon en haut et revenez sur l'arbre qui sert de colonne. Vous pouvez aller derrière, sur une barre verticale. De cette barre, vous devrez sauter sur une autre colonne puis sur un bloc de terre. Prenez la barre à gauche et sautez sur le prochain bloc. Vous allez être face au dahaka.

Courez sur le mur de gauche pour atteindre l'échelle et descendez-la pour attraper la barre derrière. Continuez d'enchaîner les barres et une fois sur terre partez à droite. Courez le long du mur et une fois dans la pièce fermée faites de même par la gauche. Après la porte qui vous ramènera à l'extérieur prenez à gauche pour prendre l'échelle et en bas de celle-ci courez sur le mur pour atteindre le balcon du bas. Brisez les tonneaux et commencez à monter. Vous devrez un moment courir sur le mur et ressortir à l'extérieur. (La première fois qu'on sort on se demande vraiment où aller). Allez sur le mur de gauche et courez dessus. Il y aura une corde, ne perdez pas votre élan et sautez sur le bord de pierre. Allez au fond et descendez les échelles pour arriver dans une pièce pour changer le temps. Une fois dans la nouvelle pièce, sauvegardez.

Pour activer les sables, courez sur le pilier à droite puis au fond à gauche puis devant à gauche et le dernier au fond à droite. Entrez dans la magie et retournez dans le passé. Vous gagnerez un réservoir de sable.

Ressortez de cette pièce et remontez les échelles. En haut tuez les ennemis et prenez la corde pour arriver sur le balcon au bout. Passez ensuite par la droite pour arriver à la porte gardée par deux hommes. Une fois devant la porte, prenez le trou à gauche et allez sur l'échelle pour faire descendre le levier en face qui ouvre la porte à côté.
Entrez dans la nouvelle pièce sombre et allez au bout tuer les ennemis. Prenez ensuite les corniches à gauche pour arriver sous la voûte fleurie en haut et prenez l'échelle. Traversez les lames sur le mur et entrez dans la prochaine salle. Traversez ensuite le trou rempli de piques et allez sauvegarder.

Grimpez sur le mur juste à côté et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous devrez tuer sept ennemis au total dans cette cour fleurie. Une fois que vous avez effacé toute trace de vie, dirigez-vous au centre de la cour et tournez la torche pour que la corniche sur la tour de gauche soit vers la colonne à sa gauche. Allez ensuite sur la colonne grâce au passage que vous venez de vous faire et sautez sur la bordure. Placez-vous sur le rebord à gauche et courez sur le mur pour prendre la corde. Vous arriverez sur une autre torche, placez la grande barre vers le côté droit. Dirigez-vous sur votre nouveau passage. Sautez sur la voûte et reprenez une autre colonne qui vous mènera sur une torche. Tournez cette torche pour que la grande barre soit en perpendiculaire du mur en face (pas celui où vous allez courir dessus). Courez ensuite sur le mur pour prendre la corde et sautez sur la colonne. De la colonne, allez sur la tour et sautez sur la petite bouche d'égout avec un pieu. Montez prendre le coffre et faites une roulade pour entrer dans la pièce à gauche. Tournez la torche et vous ferez monter le niveau de l'eau. Revenez sur la cour et tuez les pirates qui sont arrivés. Une fois que tous les pirates sont morts, faites tourner la torche du milieu pour ouvrir le premier verrou de la porte du château. Votre objectif sera la mise à jour et vous pourrez retourner dans la porte à droite pour sauvegarder.

Retournez à l'extérieur de cette pièce et redescendez à l'aide du mur avec les scies. Vous devez revenir au dessus de la forêt avec la statue, là où trois barres se succèdent pour arriver sur un balcon. Sur ce balcon prenez le côté gauche à présent et allez à l'autre balcon grâce à la corde sur le mur pour activer la plaque rouge. Le mur va ressortir de l'autre côté, courez dessus, le temps vous est compté. Sautez sur la barre grâce au bloc. Dirigez-vous à droite vers le mur avec la corniche et contournez tous les piliers pour aller trouver une échelle vers la droite. Retournez tout en bas dans le jardin, et reprenez le couloir d'arrivée pour vous retrouver dans le long couloir illuminé de jaune. Traversez ce couloir, et revenez dans une grande pièce. Vous retrouverez la femme en rouge, elle vous donnera l'épée du lion. Dans cette pièce se trouve une flamme au centre, tournez-la pour que des blocs apparaissent à droite et vous donnent l'accès à une autre porte en hauteur.

Pour monter ces blocs, vous devez vous placer vers la fontaine. Courez sur le mur de gauche et atteignez le bloc puis la porte. (Vous pouvez également prendre un coffre à droite). Une fois dans la nouvelle entrée, faites descendre le levier et ralentissez le temps pour traverser le couloir. Dans ce prochain couloir, vous devez atteindre le haut du mur avec les bougies. Vous devez sauter sur un mur puis l'autre ainsi de suite jusqu'à atteindre le haut de la pièce. Sauvegardez au bout de la pièce et descendez les marches.

Tuez les quelques pirates et descendez le mur grâce à la corniche par la droite. Une fois en bas, apprêtez-vous à rencontrer un nouvel adversaire. Cet énorme monstre n'est pas si dur que l'on peut le croire. Passez entre ses jambes et touchez-le de quelques coups, lorsqu'il s'accroupit, courez sur son dos et tapez de toutes vos forces sur sa tête. Il va disparaître et d'autres pirates arriveront de droite. Tuez-les et prenez la porte. Allez vers la gauche dans cette nouvelle pièce d'eau et activez la plaque rouge pour que le bloc de droite monte. Grimpez en haut et sauvegardez.

Partie 2

Allez vers la roue qui tourne et sautez avec le ralentissement du temps. Sur la nouvelle terre, tuez les pirates et sautez

sur les cheminées en face pour atteindre le bloc de droite. Courez sur le bloc rouge et ralentissez très vite le temps pour pouvoir sauter sur la porte qui se déplace latéralement vers la gauche. Une fois dessus, contournez le bloc et retrouvez-vous de l'autre côté. Sautez sur la barre et tournez la flamme pour que la barre précédente se trouve à gauche. Replacez-vous ensuite sur cette barre et sautez sur celle qui monte et descend en va-et-vient.

En haut, vous affronterez trois nouveaux ennemis assez coriaces, et qui explosent après leur mort. Faites descendre la barre et un plateau montera. Allez dessus et dirigez-vous vers la gauche. Pour traverser ce bloc, allez à droite et montez les corniches pour pouvoir atteindre la partie de gauche du grillage. Entrez et prenez le coffre puis tuez le pirate. Montez l'échelle et sautez sur le mur qui pivote à gauche. Allez ensuite tourner la torche et placez-vous sur la barre. Vous devez sauter lorsque la dent de l'engrenage est vers vous pour vous y accrocher.
Elle vous fera alors changer de côté et vous pourrez atteindre un bouton rouge. Activez le bouton et courez sur le mur de gauche. Tuez le démon au passage et sautez sur la planche. Elle reviendra à sa position initiale et vous pourrez atteindre l'autre partie du pont. Tuez les démons et allez dans la pièce de droite activer le levier. Un plateau viendra se placer à votre étage de l'engrenage, allez dessus et montez sur la grande barre. Placez-vous face au mur sur la petite corniche et ralentissez le temps pour passer entre la roue et atteindre le mur. Montez ensuite les corniches pour atteindre une porte en haut (à gauche de cette porte se trouve un coffre). Evitez les pièges et au bout du couloir pour ouvrir la porte placez-vous sur l'encadrement de la porte de gauche et montez sur le grillage. Allez ensuite enregistrer en bas des prochains escaliers.

Sortez de ces couloirs d'escaliers et placez-vous devant l'interrupteur rouge. Ralentissez le temps, touchez l'interrupteur et allez vers la gauche en dessous de la corde pour vous aider du bloc. Une fois que vous êtes sur la corde, partez à gauche et tuez les pirates. Au croisement si vous désirez un coffre, partez ensuite vers la gauche, éliminez les démons et entrez dans ce couloir illuminé et piégé. Au bout, ouvrez la porte et récupérez le coffre. Revenez ensuite au croisement et prenez à droite, après une vue rapide de vos ennemis traversez le mur. Une fois sur ce pont, vous êtes face à une grande roue avec de l'eau et vous devez passer en temps ralenti. Accrochez-vous ensuite à la poutre puis en enchaînant les poutres, atteignez la torche à gauche. Tournez-la et prenez, à l'aide du mur, le petit ascenseur qui monte et descend. Une fois en haut du point de montée, vous devez courir sur le mur de gauche et sauter sur le mur de gauche puis de droite puis de gauche. Une fois en haut à gauche, il se trouve un coffre et vous devez ensuite aller à droite voir un gros monstre. Vous l'avez déjà vu, frappez ses jambes et montez sur son dos afin de lui taper la tête. Une fois votre victoire acquise, prenez la porte de droite. Tuez le démon sur le mur et prenez la corde pour atteindre le petit bassin. Vous êtes face à une sorte de roue d'eau, pour la traverser, roulez sous les lamelles. Une fois au milieu, allez ouvrir la porte à l'aide de la barre à droite. Atteignez ensuite la porte en arrivant à la fin de la roue d'eau et en courant sur le mur. Entrez et traversez ce long trou à l'aide du mur et de la corde sur le mur. Traversez la suite des pièges et atteignez la prochaine salle pour modifier le temps.

Pour activer la magie du temps, marchez sur l'interrupteur de gauche puis au fond à droite puis au fond à gauche puis à droite. Entrez dans la magie pour changer le temps et gagner un nouveau sort. Sortez à présent de cette pièce et traversez le couloir de pièges. Dehors vous verrez un aperçu de votre parcours mais commencez par tuer vos ennemis. Descendez ensuite le rideau rouge sur le bord de votre sol. Vous allez revenir vers l'ascenseur qui monte et descend. En haut, entrez dans la pièce de droite et tuez tous les pirates. Vous devrez ensuite à l'aide des démons exploser la porte. Une fois devant la porte ouverte, accrochez-vous à la corde et sautez dans le bassin. Buvez un bon coup et traversez la roue d'eau. A la moitié de la roue, allez vers le reste de pierre qui se trouve à droite et descendez par la droite du rocher. En bas, tuez les pirates et partez vers la gauche.
Dans la prochaine salle, vous serez face à un spectre. Au fond de ce couloir, vous entrerez de nouveau (si vous êtes allé chercher le coffre avant) dans la pièce ronde et petite de l'engrenage. Tuez les monstres à l'intérieur et placez-vous sur l'échelle. Une fois tout en haut de l'échelle, je vous conseille d'appuyer sur la touche blanche pour avoir une meilleure vue. Il y a un trou dans le plafond, lorsque le trou est à votre niveau sautez sur un bord. Montez à l'étage et prenez le rebord pour atteindre l'engrenage. Montez les échelons et gagnez encore un étage. Sur cet étage, montez au dernier niveau et sautez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte temporairement. Vous devez toucher le bouton rouge et partir directement de votre position pour arriver à la porte. Dans le nouveau couloir, vous pourrez sauvegarder directement.

Montez les escaliers et tuez les pirates, vous serez ensuite face à des démons. Avec tous ces démons, vous devez détruire la porte légèrement fissurée sur la droite pour atteindre l'extérieur. Une fois dehors, montez le mur blanc derrière vous à l'aide des deux murs proches en sautant d'un mur à l'autre. Une fois en haut, tuez les pirates et montez sur le rocher à droite. De ce rocher, montez sur le cercle au centre puis sautez sur les planches collées au mur. Montez face aux planches et courez sur le mur pour atteindre l'autre partie identique à celle-là. Vous pourrez ensuite

atteindre l'échelle et gagner un étage. Tuez les pirates et sur le balcon, accrochez-vous à la barrière en bois et descendez pour vous accrocher à la corniche. Contournez le pilier et atteignez la partie à gauche. Vous affronterez quatre femmes pirates, par la suite prenez l'échelle. Accrochez-vous à la barre puis atteignez le bout abrité. De là, courez sur le mur pour atteindre la corde et sautez sur le mur à gauche en continuant la course de la corde. Montez sur la partie au dessus et courez sur le mur pour atteindre le rocher en bas. Descendez, affrontez les pirates et prenez le rocher de gauche. En haut, montez sur la corniche et atteignez la porte. En entrant, le dahaka vous pourchassera. Cette poursuite sera courte, arrivé au bout, vous devez appuyer sur un bouton rouge et sauter de mur en mur pour atteindre le sommet d'une pièce d'eau. En haut, tuez les pirates et les démons puis sautez dans le prochain couloir. Le dahaka se remettra à votre poursuite pour une aussi courte durée. A la fin du parcours, vous arriverez dans une salle du temps. La combinaison pour activer la magie est : celui de gauche, celui du fond à droite, fond gauche et droite. Vous récupérez un nouveau réservoir de sable.

Sortez à présent de cette pièce et détournez tous les pièges jusqu'à affronter deux pirates après un trou. Tuez-les et l'étape d'après n'est pas toute simple à trouver. Pour descendre le creux, il faut descendre de la même manière que vous êtes monté. Accrochez-vous à la corniche et sautez sur le mur pour sauter sur l'autre en perdant un peu de hauteur à chaque saut. Une fois en bas, allez affronter les pirates. Traversez ensuite les couloirs pour arriver dans la pièce des engrenages avec un énorme monstre qui vous tire des démons explosifs. Tuez les quelques pirates et entraînez le gros monstre à tirer sur la porte à droite. Une fois détruite entrez et sauvegardez.

Faites descendre le levier et je vous conseille de ralentir le temps, courez sur le mur entre les dents de la roue et atteignez la plate-forme qui s'est abaissée. Montez le bloc pour descendre sur la place et tuez les pirates. Une fois sur cette place, montez l'échelle à gauche. Sautez sur le gros bloc au centre et faites tout pour que le monstre tire sur ce bloc. Il fera tomber la pierre et vous gagnerez en hauteur. Atteignez à présent la partie en bois et courez sur le mur pour atteindre l'autre et enfin l'échelle. En haut de cette échelle, tournez le levier pour sortir l'engrenage et partez à gauche. Traversez les trous à l'aide des blocs de pierre qui montent et descendent à gauche et atteignez la partie juste au dessus des engrenages. Une fois dessus, descendez sur une dent puis encore une en dessous. Attendez d'être au dessus des barres et lâchez-vous. Balancez-vous ensuite pour atteindre la droite. Vous reprendrez des barres et vous atteindrez le sol. Vous arriverez dans une salle avec une autre pierre au dessus, faites la même manœuvre que dans la précédente et en haut de l'échelle faites tourner le levier. Tuez les ennemis puis traversez à l'aide du mur. Au bout, faites tourner la torche pour ressortir le prochain engrenage.
Courez encore sur le mur et descendez. Pour descendre, vous devrez là aussi, sauter de mur en mur en descendant petit à petit. Descendez jusqu'à être devant le gros monstre. Avancez et tuez-le. Une fois gagné, dirigez-vous vers la porte à droite et sauvegardez.

Allez proche de l'emplacement du monstre et montez vers les engrenages à l'aide des barres sur le centre des roues. Montez et activez la torche. Vous ouvrirez alors la porte du château et une autre porte derrière vous. Sortez et traversez les prochains couloirs. Vous ressortirez au début de votre entrée dans l'horloge. Descendez l'échelle au centre de la plate-forme. Vous arriverez devant la grande roue qui tourne très vite, traversez-la et enregistrez.

Descendez ensuite le trou à droite en vous pendant à la corniche et sortez. Vous n'allez plus tarder à ressortir au milieu d'une pièce bien connue où vous avez planté l'épée en guise de clé. Une fois sur le sol le dahaka viendra vous embêter un court moment. Dirigez-vous ensuite vers la porte avec la fontaine à côté. Au bout de ce couloir déjà parcouru, vous retrouverez Kaileena et la porte ouverte. Enregistrez et partez en avant.

Vous allez arriver face à l'impératrice qui n'était autre que kaileena. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire, triompher. Suite à votre victoire, vous voici en train de savourer la paix, mais voilà que le dahaka surgit par derrière. Echappez-lui et après une belle cinématique, vous reprendrez la poursuite.
A la fin de cette poursuite, vous serez sur une hauteur, allez sur le bloc de droite et tirez le bloc gris pour descendre. Dirigez-vous ensuite vers le trou que le dahaka a fait dans les escaliers. La poursuite va alors reprendre. Vous allez arriver à un prochain bloc, faites-les tous descendre, il y en a trois au total. Montez ensuite sur le tombeau et prenez la porte d'eau en face. Sauvegardez en sortant. Vous allez être dans un long couloir, tuez tous les pirates et traversez ces couloirs très faciles jusqu'à être en haut d'une échelle à sauvegarder.

Vous allez affronter des pirates et même des femmes pirates. Sortez ensuite de cette pièce par la droite et grâce aux poutres, arrivez sur un bloc avec une femme sur un autre en face. Courez sur le mur et tuez-la en course. Partez ensuite sur le bloc de gauche et descendez le rideau qui est juste au pied du bloc (pas contre le mur). Vous allez à présent devoir essayer de prendre l'arme mais le dahaka vous en empêchera. Suite à sa poursuite vous vous

retrouverez dans une salle du temps.

La combinaison pour ouvrir ces sables est : gauche, puis gauche fond et droite fond, droite. Entrez ensuite dans les sables et vous obtiendrez le souffle du destin. Sortez de la salle du temps et traversez les pièges dans ce couloir. Au bout, vous récupérez l'épée du scorpion qui a la faculté de démolir les murs fragiles. Plusieurs pirates vont arriver, tuez-les tous et prenez la deuxième porte qui s'est ouverte. Traversez les quelques pièges de ce corridor et au bout, défoncez le mur à l'aide de votre nouvelle épée. Dans cette salle, vous allez pour commencer, rencontrer de nouveaux ennemis très robustes. Allez tourner la torche en haut des escaliers et prenez la cage pour l'amener sur l'interrupteur rouge. Une porte restera constamment ouverte. Descendez l'échelle et en bas, tuez vos attaquants. Placez-vous ensuite devant le piège avec les deux grandes lames qui vous arrivent dessus et ralentissez le temps pour les franchir. Traversez ensuite ce couloir et détruisez la prochaine porte. Dans la prochaine salle, vous devez tourner la torche au centre de la pièce pour ouvrir les portes et tuer vos ennemis. Dans la porte de gauche se trouve un interrupteur rouge qui ouvre la porte. Ralentissez le temps pour arriver à passer et dans la prochaine salle, un rude combat vous attend. Le ralentissement dans des combats pareils est très efficace. Allez ensuite tourner la torche et sauvegardez dans la fontaine qui est apparue.

Pour poursuivre, courez sur le mur de gauche et sautez de mur en mur jusqu'en haut. Vous allez affronter un démon géant très robuste. Je vous conseille, vu sa robustesse, de ralentir le temps lorsque vous vous trouvez sur son dos. Dirigez-vous ensuite dans le trou où le monstre était caché et prenez l'échelle sur le mur de droite. En haut, ouvrez la porte et battez-vous contre les pirates. Vous pouvez détruire deux murs dans cette pièce, dont un avec un interrupteur rouge. L'interrupteur rouge vous permet d'ouvrir la porte dans l'autre cratère fait pour obtenir un upgrade de vie. Ressortez ensuite et montez à l'aide des poutres et des murs.
En haut vous pourrez sauvegarder.

Continuez ensuite de monter, toujours à l'aide des murs et poutres. En haut, vous serez dans des grands escaliers éclairés par le soleil et deux femmes vous attaqueront. Vous êtes à présent dans une bibliothèque, avancez et combattez tous les ennemis présents. Dirigez-vous ensuite vers la torche du fond et tournez-la. Vous bougerez des bibliothèques et vous pourrez faire descendre une corniche qui ouvrira la porte. Je vous conseille de prendre un ralenti puisque vous devez revenir à la torche, la tourner et entrer dans la porte. Une fois dedans, prenez l'échelle et en haut, tuez les deux femmes. Prenez le coffre à gauche et continuez par la porte à droite qui mène à une sorte de pont dans la bibliothèque. Vous tuerez plusieurs ennemis tout le long puis au bout, sortez les deux armoires et servez-vous en pour grimper. Utilisez les poutres pour atteindre le haut puis à droite, les barres avec des torches pour atteindre la prochaine pièce. Prenez le coffre dans celle-ci puis prenez les corniches en dehors à droite. Vous monterez sur des poutres en boucle et vous atteindrez une pièce sombre avec un couloir rempli de poutres. Traversez-la et enregistrez en descendant.

Avancez et vous vous apercevrez que vous êtes revenu dans l'horloge. En entrant dans l'horloge, montez sur la plate-forme et prenez directement à droite. Sortez de l'horloge. Vous rencontrerez de nouveau un gros démon qui lui n'est pas aussi robuste que le précèdent. Tuez-le et remontez à l'aide des corniches au fond à gauche. En haut sauvegardez et vous reviendrez de nouveau dans la salle dans laquelle vous avez placé l'épée pour clé.
Retournez dans la salle du trône et sauvegardez. La porte du trône est fermée mais à côté du sablier à gauche se trouve une porte. Tournez la torche et traversez ce couloir pour atteindre la salle. Une fois à l'intérieur, vous devez briser le mur (si ça n'est pas déjà fait, récupérez les coffres dans la pièce). Derrière le trône se trouve une salle du temps, sauvegardez et activez les sables.

Sortez de cette pièce et affrontez vos nouveaux ennemis. Montez ensuite sur le rocher de gauche et à l'aide des murs, parvenez en face. Vous n'allez pas tarder à arriver dans une sorte d'arène où vous vous battrez contre de nombreux ennemis. (Une dizaine de nouveaux démons et quatre spectres). Sautez ensuite sur le bord et sauvegardez. Passez par la petite porte à droite et vous vous retrouverez dans des catacombes. Traversez les pièges et appuyez sur le bouton rouge. Sautez sur la trappe et courez sur le mur pour atteindre la poutre à gauche. Une fois sur la poutre, montez et à l'aide du mur, parvenez au sommet du muret. Allez activer le bouton rouge et revenez vite sur le muret pour prendre la passerelle qui est sortie et atteindre l'autre bouton. Utilisez cette technique jusqu'à être sur un rideau rouge pour sauter sur la terre. Tuez les démons et détruisez le mur en face de vous. Sortez de ces catacombes et à l'aide de la voûte, atteignez la partie de gauche. Vous atteindrez le masque. Vous reprendrez la partie sous le nom de Sand Wraith. Votre vie descend vite, dépêchez-vous de traverser tous les pièges à l'aide du temps. Prenez la porte et servez-vous du mur pour atteindre le poteau puis ensuite la terre à l'aide du mur de gauche. Traversez tous ces pièges simples pour arriver dans une salle du temps. Sauvegardez et reprenez des forces.

Vous gagnerez un nouveau pouvoir, cyclone du destin. Ressortez ensuite de cette pièce et dépêchez-vous !! Traversez le couloir de pièges identiques aux précédents et atteignez la prochaine fontaine. Je vous conseille de rester près de la fontaine et d'attendre que tous vos temps soient rétablis avant de partir. Vous allez affronter un griffon dans l'arène. Il n'est pas facile, utilisez les ralentissements lorsqu'il se trouve au sol pour lui couper les pattes et lorsqu'il est en l'air pour vous empaler, faites des roulades. Après votre victoire, partez vers la porte et à l'aide du bloc de droite, montez tout en haut et atteignez une porte à gauche. Vous retournerez dans les catacombes, et vous descendrez à l'aide des rideaux rouges. Traversez ensuite tous les pièges. Vous reviendrez dans les jardins, revenez au plus vite à droite lorsque vous vous retrouvez sur le balcon avec deux barres d'un coup, prenez le passage du milieu avec le spectre en bout. A la fin de ce couloir vous entrerez dans une chambre du temps. (Petit conseil pour garder votre vie, quand vous courez, ralentissez le temps). Entrez dans le temps pour revenir au présent et sauvegardez.

Ressortez et vous reviendrez dans une des premières pièces que vous avez parcourues. C'est une grande pièce sombre avec des colonnes défoncées. Ce passage est, je trouve très difficile à trouver. Commencez par sauter de mur en mur à côté de la porte effondrée. En haut, faites le parcours habituel et arrêtez-vous après être sur un morceau de terre avec un gros carré à droite du bloc. Montez sur le carré et courez sur le mur verticalement pour en sortir. Sortez ensuite de cette pièce puis la prochaine grâce au mur de droite et aux corniches. En haut, vous arriverez dans une salle du temps. Revenez dans le passé et sortez.

Traversez tous les pièges jusqu'à être dans une pièce immense avec une fontaine au bout de quelques ponts. Appuyez sur le bouton rouge et allez vers le pont. Vous verrez une des scènes du début. Dans votre prochain couloir, traversez tous les pièges à nouveau et à la fin, buvez un bon coup.

Sortez enfin à l'extérieur, tuez tous les démons et débrouillez-vous pour qu'un démon explose le mur pour prendre le rideau. Sautez sur les mâts qui ne tiennent pas longtemps en place et atteignez la terre à droite. Tuez tout le monde et accrochez-vous à l'arbre pour atteindre le muret puis le rideau. Montez ensuite de mur en mur et en haut, prenez le rideau qui se trouve vers la gauche. En descendant, sautez sur le mât puis enchaînez de suite sur le mur pour revenir sur un autre mât. C'est une petite course qui se démarre, tout s'effondre et attention sur le dernier bloc de bois qui tombe, une femme vient sur le mur vous attaquer. Une fois sur la terre en hauteur, ralentissez le temps car tout s'effondre. Récupérez le coffre et détruisez le mur. Vous serez dans un sombre couloir avec des scies sur le côté gauche. Attendez que les scies soient le plus éloignées possible et courez sur le mur pour atteindre l'extrémité.
Vous vous verrez vous sauver la vie, courez sur les colonnes. Vous atteindrez ensuite une fontaine.

Traversez les pièges et vous arriverez dans une fonderie. Dirigez-vous au fond et prenez l'échelle pour monter et tourner le levier. Dirigez-vous ensuite vers la plate-forme à gauche et tournez le levier également. Il ne vous reste plus qu'un tuyau à bouger et la fonderie se mettra en marche. La plate-forme s'effondrera, allez dans la porte qui s'est libérée. Buvez un bon coup et repartez.

Traversez tous les pièges et faites tourner le levier pour poursuivre. Montez sur les poutres et ralentissez le temps. Pour descendre le mur rempli de scies, ralentissez le temps et passez entre la scie le plus vite possible. En bas, vous vous retrouverez dans une ancienne pièce, partez à droite et montez les poutres pour atteindre le haut de la salle. Sauvegardez une fois en haut. Retournez dans la bibliothèque et remplissez le même parcours que la première fois. Une fois que vous avez traversé les deux barres et que vous êtes sur un mur proche d'une porte, descendez et le dahaka surgira dans la porte. Contournez-le par la gauche et montez sur les corniches pour être derrière lui. Au bout du couloir, vous commencerez la poursuite, elle est courte et au bout sauvegardez.

Entrez dans la grotte en forme de long couloir sombre sous un fort brouillard et tuez vos ennemis. Traversez ce couloir et au fond, montez de mur en mur. Une fois en haut, sautez sur la corniche en face et atteignez le bord de droite. Vous allez être face à 4 démons, je vous conseille de courir en ralentissant le temps, traversez tous les pièges et vous sortirez de la grotte pour avoir une fontaine.

Vous reviendrez dans le gouffre mécanique. Vous vous verrez et les tours s'activeront malgré votre envie. Une fois que vous vous réveillerez, dirigez-vous vers la porte de gauche. Traversez la roue d'eau et atteignez le balcon en face de cette dernière. Vous verrez alors votre parcours. Descendez par le rideau et traversez le demi-cercle à gauche pour atteindre la porte en bas. Montez ensuite les escaliers pour sauvegarder et continuez votre route. Vous reviendrez dans une salle d'engrenage, descendez la roue et sur les plates-formes, sautez sur le grillage pour atteindre le bas puis la fontaine. Vous allez vous revoir de nouveau et vous perdrez votre masque. Rejoignez la salle du trône et avant sauvegardez. Une fois dans la salle du trône vous verrez une cinématique puis vous vous retrouverez dans la salle du

temps.

Passez sous la cascade et allez jusqu'à la salle suivante. Allez vous agripper à la plate-forme au bout à gauche. Montez puis courez sur le mur pour rejoindre la plate-forme suivante. De là, courez sur le mur et sautez en fin de course pour atteindre le piton rocheux en face.
Courez sur le mur pour prendre de la hauteur et vous accrocher à la corniche au dessus. Décalez-vous vers la gauche puis sautez sur la plate-forme en face. Avancez dans le couloir et tombez dans le fossé d'eau. Accrochez-vous à la faille dans le mur de gauche. Longez-la pour rejoindre la suite du couloir. Tout au bout, sautez sur la grande plate-forme pour commencer le combat final.

Vous affrontez une nouvelle fois l'impératrice. Elle a tout comme vous lors de ce combat le pouvoir de ralentir vos mouvements. Lorsqu'elle l'utilise, restez le plus possible loin d'elle, ou suspendez-vous au rebord de la plate-forme. A la différence de votre premier affrontement, ce ne sont plus des gardes qu'elle fait apparaître en cours de combat mais des tornades. Evitez-les jusqu'à ce qu'elles se dissipent laissant derrière elles des doses de sable. Pour vous débarrasser de l'impératrice, effectuez des roulades pour la contourner et la frapper. Economisez votre sable et réservez-le pour les attaques frontales.

Après ce combat Prince of Persia : L'Ame du Guerrier sera terminé.

Solution Prince of Persia : Les Deux Royaumes

Note

Les quais faisant plus office de tutorial que de véritable niveau, la solution débutera juste après, à partir du niveau « Les Remparts ».

LES REMPARTS

Après avoir sauvegardé grâce à la fontaine, utilisez l'échelle et poursuivez pour que notre héros puisse entrer en possession de son arme favorite. Par la suite, retenez qu'il vous est possible d'utiliser deux dagues simultanément en ramassant les armes sur les cadavres de vos ennemis. Lorsque l'ennemi aura été repéré, suivez les indications à l'écran pour apprendre l'art de l'élimination éclair. L'élimination éclair est une méthode de combat expéditive divisée en deux phases. Dans la première vous devez trouver une position d'attaque apte à surprendre votre opposant (signalée dans le jeu par un écran flou). Dès lors, la phase d'attaque débute et vous devez, aux moments adéquats, appuyer sur les touches de frappes pour terrasser votre adversaire. Votre première leçon effectuée, basculez derrière le balconnet et positionnez-vous face à la colonne. D'un saut, suspendez-vous sur celle-ci, puis mettez pied à terre pour vous occuper du mercenaire patrouillant plus bas (essayez de rester furtif pour pouvoir à nouveau vous exercer à l'élimination éclaire). Pour atteindre la plate-forme en face, il va vous falloir courir sur le mur. Prenez alors de l'élan et appuyez sur la touche indiquée à l'écran en orientant le stick de direction vers le mur. Gagnez ensuite d'un simple saut la plate-forme. Poursuivez par la droite et aidez-vous de l'accroche de la gouttière pour continuer. Lorsque le chemin s'arrêtera, laissez_vous tomber plus bas et trouvez l'échelle. Utilisez celle-ci puis partez éliminer le garde. Arrivé au point d'eau, il vous faudra réaliser un saut en équerre. Suivez les instructions tutoriales pour cela. Hissez-vous ensuite grâce au rebord de la cascade et gagnez le grenier non loin. Grâce au rideau rouge sur le mur, laissez-vous glisser vers le bas niveau où trois ennemis vous attendent. Luttez avec eux en enchaînant les combos. Continuez ensuite sur la droite et empruntez l'échelle dans la sombre pièce. Grimpez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Redescendez pour poursuivre par l'est. Montez sur la plate-forme et allez éliminer l'archer. Une nouvelle échelle vous permet de descendre. Tuez l'archer et le garde plus bas puis poursuivez à gauche. Le dernier point de sauvegarde n'est plus très loin, courage !

LE QUARTIER DU PORT

Un saut en équerre plus loin, et une corniche outrepassée, vous atteignez un décor de planches en suspension au-dessus du vide. Laissez-vous tomber de planche en planche pour pouvoir gagner le sol sans bobo puis éliminez vos adversaires. Avancez dans les décombres et repérez l'endroit où une nouvelle poutrelle vous attend. Aidez-vous du mur pour l'atteindre, puis hissez-vous sur sa grande soeur juste au-dessus. Poursuivez jusqu'aux deux ennemis suivants et faites leur comprendre que leur compagnie vous déplaît (juste avant, laissez-vous glisser entres les deux murs pour

atteindre le sol). Au-dessus du vide, plus loin, sautez de poutre en poutre jusqu'à regagner la terre ferme. Poursuivez en éliminant tout opposant puis empruntez l'échelle menant au poste de guet. Une poutre, deux cabrioles et un archer plus loin, vous trouverez enfin un nouveau point de sauvegarde. De quoi vous désaltérer complètement avant d'entamer le prochain niveau...

LES RUES DE BABYLONE

Foncez jusqu'au balcon, et utilisez le mur sur votre droite pour poursuivre grâce à une petite course à l'horizontale. D'un saut de côté, agrippez-vous à la poutrelle au milieu de la pièce, puis allez zigouiller vos ennemis plus bas, si le coeur vous en dit. Continuez ensuite vers l'inexploré et sautez jusqu'à la prochaine poutre pour poursuivre jusqu'au mur visible non loin. Accrochez-vous à cette prise puis marchez jusqu'au fond de la pièce. Suivez les indications à l'écran pour monter de mur en mur puis gagnez la corniche. De planche en planche, vous voilà rapidement au-dessus de la cité. Grimpez sur celles-ci (quatre) à tour de rôle afin d'atteindre un niveau supérieur. Marchez vers l'est et allez à nouveau jouer les acrobates téméraires en flirtant avec le vide. L'ennemi repéré, lâchez-vous sur celui-ci pour effectuer une petite élimination éclair. Ceci étant, hissez-vous sur la poutre dans le cul-de-sac puis grimpez grâce aux poutres de gauche. Dès que votre ascension ne pourra se poursuivre, gagnez d'un saut le balconnet juste en face de vous. Peu de temps après, il vous faudra à nouveau courir sur les murs pour atteindre une autre planche. Lorsque vous vous serez perché là-dessus, effectuez un double saut pour atteindre sa voisine du dessus. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser sur la plate-bande supérieure pour aller sauvegarder.

LE BALCON DU PALAIS

Laissez-vous tomber sur les toits plus bas en sautant par-dessus la rampe, puis utilisez les murs pour atteindre le balcon qui vous fait face. Partez vers la gauche et montez sur le meuble placé contre le mur après avoir éliminé les gardes de la zone. Sprintez sur le mur puis allez planter le tranchant de votre arme dans l'accroche prévue à cet effet. Hissez-vous sur le second point, puis gagnez le balcon. Repérez le volet pour effectuer un saut dévié et ainsi atteindre la plate-forme suivante. Marchez sur l'interrupteur pour déclencher l'ouverture de la porte et hâtez-vous pour quitter la pièce. Poursuivez vers l'est et éliminez le garde posté non loin. Sautez ensuite sur la colonne puis effectuez un saut sur la poutrelle légèrement plus loin au-dessus. Enjambez le balcon puis prenez à droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à l'ennemi suivant, puis sprintez sur le mur de gauche pour vous envoler vers les grilles où vous planterez votre dague. Deux grilles plus tard, vous vous retrouvez à nouveau vers votre foufou en courant sur les murs (ha ces jeunes je vous jure...). Utilisez le volet sur le mur pour effectuer une élimination éclair puis poursuivez grâce aux poutrelles. Après une courte progression à pas furtifs, deux nouveaux ennemis s'offrent au tranchant de votre dague. Faites-leur comprendre que peu de points communs vous rattachent puis poursuivez sur la gauche pour trouver un nouveau point d'ancrage. En courant sur le mur de droite, vous atteignez un nouveau balcon qui vous mène jusqu'à un prochain passage. Allez sur la gauche et appuyez sur l'interrupteur. Montez ensuite sur la poutre grâce au muret, puis marchez jusqu'au prochain point de sauvegarde.

LE PALAIS

La zone dans laquelle vous débutez est truffée de pièges. Courez sur le mur de gauche pour éviter le moindre problème. Une scie circulaire et quelques pics plus loin, gagnez le balcon pour vous sortir vivant de ces nouvelles espièglerie. Le passage qui suit peut poser quelques soucis. Calculez bien votre timing et courez sur le mur de droite pour pouvoir bénéficier de la face « plate-forme du piège » pour ainsi grimper sur le mur du haut. Le piège suivant se déjoue en utilisant le volet sur le mur. Avancez ensuite jusqu'aux pics sortant du sol puis progressez en évitant ces derniers et en calculant avec précision vos courses. Allez ensuite jusqu'au brasero à levier, et abaissez celui-ci pour ainsi ouvrir la trappe au plafond. Une fissure dans un mur vous indique la dernière marche à suivre pour espérer ressortir en un seul morceau de ce niveau plutôt sadique. Allez-y, plantez votre dague puis courez sur le mur à proximité pour atteindre le dernier balcon avant la sauvegarde.

LA SALLE DU TRONE

A partir de la fontaine, marchez en direction de la statue de droite, puis allez grimper sur le mur pour vous accrocher à la grille. Sautez sur la plate-forme qui suit puis utilisez le volet sur le mur à côté pour fondre sur votre ennemi. Continuez sur la droite et cavalez à nouveau sur le mur pour atteindre la haute plate-forme. Grâce au volet, grimpez sur la corniche de la grande colonne puis sautez plus loin pour vous accrocher avec la dague. Sautez sur la poutre visible au loin et

laissez-vous chuter sur le garde suivant. En atteignant la corniche de droite, hissez-vous sur la plate-forme et allez planter votre dague dans le nouveau point d'ancrage qui s'offre à vous. Habilement, poursuivez par le mur de droite puis laissez-vous tomber dès que possible sur vos ennemis inattentifs. Faites le ménage et poursuivez vers l'est. Une cinématique s'enclenchera alors. La dague des sables vous sera acquise et il vous sera alors possible d'utiliser le pouvoir de revenir dans le passé. N'hésitez pas à présent à briser les nombreux objets des niveaux pour récupérer des points de sable. Rentrez dans le bâtiment et trouvez l'espace dallé pour courir à la verticale et ainsi ouvrir un nouveau passage. Une plate-forme plus tard, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez verticalement sur le mur de droite pour vous accrocher au point d'ancrage grâce à votre arme, puis trouvez le rideau rouge pour pouvoir redescendre. Gagnez rapidement l'intérieur du prochain bâtiment pour aller sauvegarder.

LE COULOIR PIEGE

Marchez dans le couloir et évitez les rondins de pics. Un peu plus loin, esquivez les colonnes dentelées qui suivent (frôlez les murs pour cela). Les pièges suivants sont tous aussi faciles à franchir. Courez le long des murs et sprintez jusqu'à la porte pour ne pas finir en bouillie lorsque les murs se refermeront sur notre héros. Après les escaliers de la salle suivante, enclenchez l'interrupteur sur votre droite puis passez par l'issue alors ouverte en contrebas.
Le sol de la pièce dans laquelle vous débouchez est quelque peu fragilisé. Gagnez la porte suivante en passant par les dalles de gauche. Lorsque vous serez parvenu au pied d'une des colonnes, sautez sur celle accessible puis cramponnez-vous sur sa voisine à l'aide d'un simple saut. Réalisez la même manipulation pour vous hisser sur la troisième puis grimpez sereinement sur la corniche. Filez ensuite sur la droite et hissez-vous sur la corniche suivante. Poursuivez jusqu'aux rideaux rouges et laissez-vous glisser grâce à ceux-ci vers le bas. Trouvez le couloir vous permettant de descendre puis marchez jusqu'à la fontaine pour sauvegarder.

LE PALAIS EN RUINE

Au commencement, avancez dans le couloir pour aller en direction de la série de pièges qui vous attend. Dans la salle qui suit, sautez par-dessus le trou, puis faites le ménage après le second trou. Grimpez sur la plate-forme aux colonnes puis sautez sur la corniche en face. Eliminez vos adversaires sur la gauche, puis fouillez le renforcement sur la droite pour y trouver un joli petit coffre rempli d'items de sable. Poursuivez votre chemin et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le mur au volet. Propulsez-vous alors astucieusement pour atteindre la corniche suivante. Enfin, filez vers la gauche pour y trouver une fontaine.

LES EGOUTS

Voilà un niveau qui est bien loin d'être court ! Face aux barres fixes, utilisez celles-ci pour vous hisser jusque sur la plate-forme en hauteur. En partant vers la gauche, courez sur le mur pour pouvoir vous accrocher à la barre suivante. Sautez ensuite sur la plate-forme de gauche puis laissez-vous tomber sur la terre ferme. Montez les escaliers et grimpez sur la barre pour sauter sur la prochaine corniche. Poursuivez par la gauche et utilisez les deux murs parallèles pour descendre. Rapidement, vous tombez sur quelques nouveaux ennemis (n'oubliez pas que ceux-ci sont vulnérables dans les zones de lumière). Plus loin, effectuez une course à l'horizontale sur le mur et utilisez votre dague comme d'un levier pour ouvrir le passage dans le sol. Laissez-vous glisser, et sautez sur la barre fixe dès que possible. De barre en barre, vous regagnez le sol. A l'aide de votre fidèle dague, accrochez-vous sur l'encoche du mur de gauche pour pouvoir sauter sur les dalles puis sur la corniche suivante. Continuez votre ascension et déclenchez le mécanisme déverrouillant une porte plus bas. Redescendez afin d'emprunter ce nouveau passage. Après la poutre, calez-vous entre les deux murs pour pouvoir vous laisser glisser vers le sol. Approchez-vous du bord de la plate-forme et sautez sur la corniche plus à gauche. D'un bond, agrippez-vous à celle juste au-dessus puis cramponnez-vous dans la faille murale pour pouvoir attraper le poteau dans votre dos. Sautez ensuite sur la barre suivante. Votre tâche suivante est de calculer un parfait timing pour atteindre le bloc alternatif. Courez sur le mur pour l'atteindre. Après la transformation du Prince, hâtez-vous d'en finir avec les ennemis venus en nombre, en usant sans retenue de vos nouveaux pouvoirs. Veillez à ne pas perdre de temps et à dégoter un nombre suffisant de sables pour ne pas mettre en danger la santé du Prince. Près de la sculpture murale, utilisez la chaîne pour déverrouiller une nouvelle issue. Commencez par descendre dans la fosse afin d'y trouver un coffre. Remontez ensuite, et accrochez la barre avec votre chaîne pour franchir le précipice. Rejoignez les deux murs de cette même façon puis laissez-vous choir sur le comité d'accueil. Usez ensuite de votre chaîne sur le mécanisme et passez dans le passage d'en face. Hâtez-vous de vous glisser par l'ouverture et approchez du mur de bois pour courir verticalement sur celui-ci et ainsi pouvoir vous accrocher à la corniche de gauche. Sautez pour gagner la plate-forme plus haut puis courez sur le mur de droite pour atteindre l'échelle. Grimpez ensuite sur la caisse et usez de votre dague pour enclencher le mécanisme. Lorsque le mur sera en mouvement, sautez sur la

barre de gauche et retournez-vous pour atteindre la suivante. La prochaine phase vous oblige à rebondir sur le coin de mur pour poursuivre votre ascension. N'oubliez pas le pouvoir du temps en cas de chute malencontreuse. Poursuivez vers l'inconnu et allez vous agripper à la corniche suivante pour sauter sur la dalle ascenseur en y plantant votre dague. Poursuivez en courant sur les murs et hissez-vous sur la nouvelle plate-forme. Quelques adversaires et péripéties plus loin, marchez jusqu'aux murets pour glisser sur le sol. Le Prince se métamorphose alors à nouveau. Poursuivez en vous hissant sur la plate-forme suivante et trouvez la plaque sur le mur pour pouvoir y planter votre dague.
Avancez et allez affronter les 4 nouveaux ennemis que vous rencontrerez. La prochaine encoche repérée, courez verticalement sur le mur pour planter le tranchant de votre arme dans celle-ci. Poursuivez par le passage aux rideaux et sauvegardez après les nombreux pièges (fléchettes, scies circulaires...).

LES TUNNELS

Avancez jusqu'au mur de gauche et courez sur celui-ci pour sauter en direction de la plate-forme. En courant à présent sur le mur de droite, vous atteignez aisément une échelle. Montez sur celle-ci. D'un bond, rejoignez la corniche et, tout en esquivant les flèches, grimpez sur la corniche suivante pour vous hisser sur l'autre plate-forme. Avancez ensuite en direction de vos adversaires et vengez-vous copieusement. En sautant de corniche en corniche, trouvez la fissure pour y dégoter un point d'ancrage. Allez sur la droite et laissez-vous tomber pour sauter instantanément vers la seconde fissure dans votre dos. Poursuivez votre ascension et évitez les flèches jusqu'à la corniche suivante. Glissez alors vers la droite et accrochez-vous sur la suivante. Deux corniches temporaires vous permettent ensuite d'atteindre le sommet. Sauvegardez après la cinématique.

LA FORTERESSE

Descendez entre les deux murs et usez de l'attaque éclair pour vous débarrasser des ennemis présents sur les lieux. Dirigez-vous vers le tronc couvert de pics et courez sur le mur pour sauter vers la barre. Continuez et éliminez vos adversaires postés sur les toits. Sautez vers la chaîne et éliminez vos nouveaux ennemis. Trouvez la rambarde derrière le bâtiment et accrochez-vous sur celle-ci pour vous laisser tomber vers le sol. En farfouillant quelque peu dans la zone, vous trouverez aisément un coffre au contenu intéressant. Remontez et marchez en direction de la plate-forme faisant l'angle. A l'aide de votre dague, accrochez-vous deux fois aux encoches puis courez sur le mur et utilisez les deux volets pour atteindre la corniche d'après. Gagnez la corniche juste en face et éliminez vos ennemis. En utilisant le levier sur le brasero, vous débloquez une nouvelle issue derrière la grille. La série de pièges passée, le Prince de l'ombre reprend alors du service. Courez sur le mur et balancez-vous dans le vide tel un Indiana Jones grâce à votre chaîne. En descendant, utilisez à nouveau l'attaque éclair pour maîtriser vos adversaires. A proximité des colonnes dans la cour, sautez de barre en barre pour atteindre le bâtiment et utilisez votre dague comme d'un vulgaire levier. Poursuivez par la gauche et assistez à la cinématique avant de vous lancer dans la fameuse session de chars. Rien de bien compliqué durant cette course. Poussez vos adversaires et évitez du mieux que vous le pouvez les obstacles. Serrez les virages et faites preuve de sang froid. La course terminée, marchez en direction des corniches et glissez sur la gauche afin de pouvoir atteindre celle donnant sur la plate-forme suivante. Empruntez ensuite l'échelle et poursuivez jusqu'à la suivante en vous accrochant à la corniche. Continuez par l'issue de droite puis bifurquez vers la gauche pour trouver l'échelle suivante. Plus qu'une série de barreaux à monter et vous serez enfin arrivé au bout de vos peines pour ce niveau !

LA VILLE BASSE

Avancez sur la planche et laissez-vous tomber sur les corniches en contrebas. Galopez sur le mur jusqu'au volet et utilisez-le pour rebondir jusqu'à une plate-forme. Eliminez rapidement le gardien puis passez votre chemin pour aller trouver le second. Réglez-lui son compte à son tour puis suspendez-vous au balcon près des rideaux pour vous laisser tomber et vous rattraper sur l'encoche grâce à votre dague. Plus bas, deux nouveaux ennemis n'attendent que vous. Lorsqu'ils ne seront plus de ce monde, dirigez-vous vers les poutres et barres et sautez sur la dernière d'entre elles afin de pouvoir atteindre les deux murs et vous laisser glisser. Tuez vos ennemis et poursuivez vers l'inconnu. Montez sur la caisse et courez verticalement sur le mur pour atteindre l'encoche légèrement plus haute. En courant sur le mur de droite, vous atteignez une ouverture. Laissez-vous tomber sur la caisse et tuez les deux chiens. Courez sur le mur suivant pour atteindre la prochaine plate-forme puis sautez en direction de celle de gauche. D'une course verticale, accrochez-vous au balcon puis montez jusqu'à la rambarde brisée pour atteindre la plate-forme suivante d'un simple saut. La métamorphose terminée, sautez dans le vide sans vous soucier des chiens, et utilisez la chaîne pour vous balancer de l'autre côté. Courez sur le mur suivant pour atteindre la barre fébrile et montez rapidement sur la plate-forme au-dessus. Récupérez les points de sables puis cavalez sur le mur.
Sur la plate-forme défaillante, aidez-vous de votre chaîne pour vous accrocher quelque part. Attrapez la barre pour

atterrir sur l'échelle puis poursuivez calmement, les péripéties sont terminées pour ce niveau...

LES TOITS DE LA VILLE BASSE

Sautez dans le vide et allez éliminer l'archer avant de redescendre pour poursuivre le massacre. Courez sur le mur de droite pour rebondir plus loin grâce aux deux volets puis posez-vous en spectateur pour la cinématique qui s'en suivra. Poursuivez par la droite et sautez sur le toit suivant. Ramassez la hache et sprintez sur le mur. Occupez-vous du garde à l'arc avant de récupérer le point de sable. Les deux nouveaux archers repérés, avancez à pas feutrés pour ne pas qu'ils se rendent compte de votre présence puis réglez-leur leur compte avant de grimper sur le toit suivant. Descendez ensuite en suivant le chemin montré par la cinématique. A partir de la sauvegarde temporaire, courez verticalement sur le mur où l'on aperçoit une encoche et plantez votre dague dans celle-ci. Sautez d'ici sur la corniche et hissez-vous sur la plate-forme. En courant sur le mur de droite, vous pouvez vous accrocher à une nouvelle encoche et ainsi atteindre le sol. Sur le mur en face, aidez-vous des deux encoches pour monter puis allez enclencher le mécanisme sur la droite pour ouvrir la porte et terminer ainsi ce niveau.

L'ARENE

Filez vers la droite pour faire connaissance avec le tout premier Boss du jeu : Klompa. Dans l'arène, trois points d'ancrage vous permettent de vous hisser sur votre adversaire via l'accession à un tremplin. Lorsque vous serez positionné sur son épaule, frappez ses yeux à l'aide d'attaques éclairs (un seul coup à la fois). Le monstre aveuglé, passez sous ses jambes et enchaînez combos et coups spéciaux pour le faire fléchir. Montez sur la bête pour procéder à la mise à mort. Le Prince obscur fera ensuite son apparition et il vous faudra sauvegarder avant de poursuivre.

LE TUNNEL DE L'ARENE

Courez sur le mur de droite pour passer outre le gouffre puis hissez-vous sur la corniche en face. Allez vers la gauche afin de vous saisir de la plate-forme en mouvement. De celle-ci, sautez dans le vide pour attraper la poutre à l'aide de votre chaîne. Grimpez ensuite sur la plate-forme et patientez jusqu'à ce que les deux blocs suivants se positionnent de manière favorable pour vous laisser passer. Descendez par l'échelle et allez vous suspendre au bord de la plate-forme. Le mécanisme à chaîne déclenché, foncez jusqu'à la porte temporairement ouverte. Courez ensuite sur le mur de droite et aidez-vous de votre chaîne pour vous hisser sur la corniche qui suit. Basculez sur la gauche et sautez en direction de la barre. Utilisez alors à nouveau la chaîne pour atteindre la porte suivante. Un passage dans la flotte vous fera redevenir comme avant. Marchez vers la droite pour enclencher une nouvelle cinématique.

LES BALCONS

En courant sur le mur de droite, propulsez-vous en face grâce au volet. Fracassez vos ennemis et grimpez de suite sur la caisse vers la gauche. A nouveau, courez sur le mur pour utiliser le volet. Une élimination éclair plus tard, allez planter votre dague dans les dalles adaptées et laissez-vous tomber en contrebas grâce au râtelier. Plus loin, éliminez les nombreux ennemis que vous rencontrerez puis dirigez-vous vers la source de lumière. Vous gagnez le pouvoir de l'oeil du cyclone vous permettant alors de ralentir le temps. Remontez par les escaliers et occupez-vous des deux gardes. Actionnez l'interrupteur situé sur l'un des murs de droite. Et usez de votre nouveau pouvoir pour freiner le temps et atteindre ainsi la porte dans les temps. Roulez sur les planches pour franchir le dernier obstacle.

L'ALLEE OBSCURE

Brisez les râteliers vers la fontaine et utilisez les deux murs pour monter jusqu'à l'encoche où vous planterez votre dague. Courez sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Poursuivez par l'échelle. Vous vous retrouvez rapidement sur les toits. Traversez le ponton et allez éliminer le garde patrouillant dans la zone. Hissez-vous sur le toit suivant (attention un deuxième ennemi n'est pas loin). Une cinématique plus tard, descendez par la gauche et tuez votre ennemi. Repérez l'encoche pour votre dague et plantez-y cette dernière. Hissez-vous de cette façon sur la prochaine plate-forme et éliminez les gardes sur les toits suivants. Après la seconde cinématique, pénétrez dans la pièce suivante et sautez entre les deux murs après la poutre pour vous accrocher sur la plate-forme suivante. Courez ensuite sur le mur pour vous accrocher aux rideaux. Laissez-vous descendre et sortez à l'extérieur.
En poursuivant, vous trouverez un second rideau pour vous livrer à vos cabrioles. Gagnez la plate-forme et pénétrez dans le passage pour poursuivre entre les deux murs et ainsi pouvoir atteindre le balcon. Utilisez ensuite la poutre pour sauter vers le suivant puis gambadez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme. Empruntez pour finir les deux

échelles.

LES TOITS DU TEMPLE

Après la cinématique, allez vous suspendre au balcon de manière à vous laisser tomber d'un niveau. Eliminez les ennemis qui vous traquent puis partez vers l'escalier pour repérer le prochain pilier. Derrière se trouve une encoche pour votre dague. Accrochez-vous à celle-ci puis agrippez-vous d'un saut dans l'encornure légèrement plus haut. Sautez ensuite vers la colonne à proximité puis gagnez la dalle suivante d'un petit bond. Le volet suivant vous aidera à atteindre la prochaine colonne. Dirigez-vous ensuite vers la cloche et poussez celle-ci vers l'icône du soleil. Passez par l'ouverture et utilisez votre dague comme d'un levier pour que Farah puisse poursuivre. Passez par l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Galopez ensuite sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante, puis passez par la gauche pour vous suspendre à une corniche et vous glisser vers la droite de manière à atteindre une encoche à dague. Partez vers la gauche pour trouver à nouveau une corniche. Poursuivez et lorsque vous aurez usé à nouveau de votre arme comme d'un levier, utilisez les plates-formes pour continuer. Aidez-vous ensuite de la fissure pour progresser vers droite, puis sautez vers la dalle. Gagnez la plate-forme sur la gauche puis utilisez la prochaine corniche pour atteindre la suivante. Eliminez les chiens puis faites une course sur le mur de gauche. Sautez dès que la barre sera accessible. Suspendez-vous ensuite au renforcement et utilisez pour la troisième fois votre dague comme d'un levier. Un bloc de pierre fait alors son apparition. Foncez puis courez sur le mur de gauche pour atteindre le ponton de bois. En courant sur le prochain mur, propulsez-vous sur la barre puis sautez vers le mur en ruine. Enjambez celui-ci puis sautez vers la plate-forme d'où il vous sera possible d'atteindre l'encoche à dague. Courez sur la gauche et sautez de poutre en poutre pour atteindre la plate-forme qui suit. Eliminez vos adversaires de la manière qui vous convient le mieux puis acharnez-vous sur la réserve de sable pour gagner un réservoir de sable en plus. Poussez ensuite la cloche dans l'espace entre les deux plates-formes et montez. Une cinématique plus tard. Suspendez-vous au-dessus du vide pour atteindre la plate-forme derrière vous puis tournez le levier avant de redescendre. Montez ensuite sur le bloc de pierre et faites en sorte de tourner le bon levier pour que Farah puisse poursuivre jusqu'à la tour (attention l'un des deux leviers a pour effet de faire débouler plusieurs chiens). Revenez plus haut vers l'autre levier et actionnez-le. En revenant vers la cloche, déplacez celle-ci de manière à pouvoir vous suspendre vers l'encoche. Après la nouvelle cinématique, actionnez à nouveau le levier et poursuivez. Le chemin restant s'en déduit facilement, déplacez-vous agilement de plate-forme en plate-forme pour rejoindre la présence rassurante de la fontaine.

LE TEMPLE

En usant de votre dague comme d'un vulgaire levier, il vous est possible d'ouvrir la porte qui vous bloque le passage. Après la cinématique, vous contrôlez le Prince de l'ombre. Suspendez-vous au balcon et sautez jusqu'à la corniche de manière à pouvoir atteindre les deux poutres successivement. Eliminez le chien puis sautez sur la dalle de gauche pour courir sur le mur et vous élancer ainsi dans le vide pour vous accrocher à l'aide de votre chaîne à la barre. De ce point, accrochez la suivante puis gagnez la plate-forme juste derrière. Progressez jusqu'à la sculpture et déplacez celle-ci grâce à la chaîne. Sautez sur le bloc puis courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme au-dessus de votre tête. Après la prochaine porte, laissez-vous pendre à la corniche et faites venir vers vous la statue. Sautez sur le bloc et courez sur le mur. Deux fois de suite, accrochez votre chaîne aux poutres puis utilisez les volets pour bondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Eliminez vos ennemis puis marchez vers le balcon esquinté. Courez sur le mur et suivez les indices aptes à vous diriger. Après la statue suivante, courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme en hauteur. Abattez vos ennemis puis poursuivez grâce à la combinaison de la chaîne avec les barres. De nouveaux ennemis vous attendent en contrebas. Récupérez le contenu du coffre derrière les piliers puis actionnez l'interrupteur en marchant dessus.
Franchissez le nouveau passage puis marchez sur le deuxième interrupteur. Enclenchez alors l'oeil du cyclone et foncez pour franchir l'issue suivante. Lorsque le Prince aura retrouvé son état normal, éliminez les ennemis puis courez verticalement sur le mur pour vous accrocher à la colonne brisée. Escaladez son montant puis gagnez d'un saut la seconde à proximité. Sautez ensuite sur la plate-forme. Plusieurs poutres très peu visibles sont présentes au-dessus de vos têtes. Sautez sur celles-ci pour atteindre l'étage suivant. Ceci étant, actionnez le nouveau mécanisme et pénétrez dans la nouvelle salle. Courez sur le mur de droite à proximité du rideau et sautez en face. Plantez votre dague dans le mécanisme et passez l'issue suivante. Courez sur le mur pour atteindre le balconnet et prenez l'échelle pour vous diriger vers la sauvegarde (à noter qu'un upgrade de vie est également disponible si vous le désirez).

LA PLACE DU MARCHE

Assistez à la cinématique puis prenez le sabre. Sautez sur la plate-forme de gauche puis descendez entre le pilier et le mur. Sautez sur la poutre puis éliminez les deux gardes. Repérez l'interrupteur sur le sol et déplacez la malle sur celui-ci de manière à maintenir l'ouverture de la porte. Montez ensuite sur la plate-forme et tuez ses 3 gardiens. Vous ne tardez pas à trouver une nouvelle malle. Poussez-la jusqu'aux alcôves et sautez vers celle-ci. En sautant sur la poutre, vous distinguez une encoche pour le pointu de votre arme. Utilisez votre dague dans le mécanisme et observez la nouvelle séquence narrative. Après cela, positionnez la malle sur l'un des interrupteurs puis foncez vers l'ouverture. Prenez l'échelle et utilisez les encoches pour progresser. Suspendez-vous plus haut à la corniche et glissez vers la gauche. Après le volet, usez à nouveau d'une encoche puis courez vers la droite pour vous laisser choir sur une des corniches en dessous. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre une nouvelle encoche. Lorsque vous y serez suspendu, utilisez les deux volets pour vous propulser jusqu'à la plate-forme du fond. Poursuivez à gauche pour sauter sur la poutre puis sur la dalle. Courez à gauche et hissez-vous jusqu'au balcon pour sauvegarder grâce à la fontaine.

LE QUARTIER DU MARCHE

Laissez-vous tomber puis courez sur le mur de droite pour atteindre la corniche en face de vous. Suspendez-vous et laissez-vous tomber en contrebas. Utilisez les deux encoches pour descendre puis gagnez la plate-forme suivante. Remontez sur la corniche afin qu'une nouvelle cinématique vienne à s'enclencher. Contournez la zone pour apercevoir une poutrelle. Sautez entre les deux murs et descendez. Eliminez les gardes au-dessous de vous et récupérez la masse d'armes ainsi que les points de sable. Glissez votre arme dans le mécanisme de levier puis ralentissez le temps pour passer par l'ouverture nouvellement ouverte. Marchez vers le puits et utilisez la poutre pour atteindre et éliminer les quatre gardes patrouillant dans la zone. Prenez le nouveau réservoir de sable puis tirez la nouvelle malle sous le mécanisme à dague pour pouvoir l'actionner. Courez jusqu'à la porte et empruntez l'échelle. Au bout du couloir, courez sur le mur et propulsez-vous grâce aux volets vers la nouvelle plate-forme. Admirez la cinématique puis sauvegardez...

LA FABRIQUE D'ARCS

Commencez votre gymnastique quotidienne en effectuant une course mesurée sur le mur de gauche. Accrochez-vous légèrement plus loin pour grimper sur la corniche. Une fois la plate-forme atteinte, éliminez votre opposant puis passez le balcon de gauche pour pouvoir sauter sur la poutre. Poursuivez en sautant sur la corniche voisine et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les problèmes schizophrènes du Prince réapparaissant, vous poursuivez avec le personnage ténébreux. Sautez vers la barre et accrochez votre chaîne à celle-ci. Laissez-vous tomber sur la corniche et éliminez les ombres. Récupérez le contenu du coffre puis montez vers les corniches au-dessus. Usez de votre chaîne pour poursuivre et actionnez l'interrupteur pour franchir la porte suivante. Sautez du balcon et glissez le long du rideau. Plusieurs ennemis viennent s'en prendre à vous, luttez avec bravoure puis montez sur le grand pilier pour rejoindre l'archer perché plus haut sur sa plate-forme. Courez sur le mur de droite et tuez les deux sorcières. Quelques sauts plus tard vous trouvez de nouveau un interrupteur, actionnez-le et courez sur le mur pour atteindre le chandelier venant de descendre, puis balancez-vous jusqu'à la plate-forme grâce à celui-ci. Lorsque vous redeviendrez le Prince d'origine, une nouvelle série de pièges viendra ralentir votre traversée.
Effectuez plusieurs roulades pour éviter les scies circulaires. Traversez le couloir, et grimpez le long du mur en vous servant des accroches. Tuez vos ennemis, assistez à la cinématique, puis dirigez-vous dans la salle suivante pour sauvegarder.

LE LUNAPAR

Récupérez les points de sables et foncez vers ce nouveau Boss. Vous bénéficiez d'un nouvel allié pour cette bataille : votre pouvoir de ralentir le temps. Enclenchez celui-ci et multipliez les combos dans le dos de l'enchanteresse. Lorsque vous aurez entamé un tiers de la barre de vie du boss, le Prince basculera à nouveau du côté obscur de la force et la chaîne viendra alors vous prêter main forte. L'arme se révèle diablement efficace sur votre adversaire, usez-en donc sans retenue.

LA PLACE

Passez par la porte et plantez votre arme dans les rideaux pour descendre d'un niveau (plutôt coûteuse comme méthode). Arrivé en bas, gagnez d'un saut la corniche puis déplacez vous sur la droite de manière à pouvoir atteindre une estrade. Poursuivez par la corniche et glissez sur le côté droit pour sauter jusqu'à la prochaine plate-forme. Dès que vous apercevrez une poutre, usez de la chaîne pour l'atteindre et vous balancer jusqu'à la plate-forme suivante. Courez sur le mur de droite et servez-vous des volets pour vous propulser vers la corniche. Laissez-vous tomber sur celle du

bas et hissez-vous jusqu'à la suivante. Courez ensuite sur le mur de gauche et d'un coup de chaîne, accrochez-vous à l'espèce de lampion pour vous balancer jusqu'aux dalles. Terrassez vos ennemis qui vous attendent puis prenez ensuite à gauche. Effectuez une course verticale sur le mur près de la barre drapée de rouge de manière à l'atteindre avec l'aide de votre chaîne. Sur la plate-forme suivante, sprintez sur le mur de droite usez à nouveau de votre chaîne. Deux volets vous propulsent plus loin sur le montant d'une colonne. Déplacez-vous sur la droite pour atteindre le balcon puis passez par la fenêtre afin de poursuivre. Plus loin, courez sur le mur à votre droite pour pouvoir d'un bond atteindre la corniche suivante. Glissez alors sur le côté droit et bondissez sur la barre derrière vous en utilisant votre chaîne. Un garde patrouille plus bas et une attaque éclaire s'avérera efficace pour vous en débarrasser facilement. Pour ne pas faire de jaloux, faites connaître le même sort à son collègue qui devrait normalement se trouver dans les parages. Enclenchez l'interrupteur et faites face aux ennemis. Une nouvelle fois, appuyez dessus puis utilisez le pouvoir de l'oeil du cyclone pour gagner rapidement la porte du couloir. Poursuivez en tuant vos ennemis. Un petit passage rafraîchissant dans les eaux aidera le Prince à mettre ses idées au clair. Enfin sauvegardez à la fontaine.

LA VILLE HAUTE

Grimpez sur le bloc au T de bois au-dessus. Courez sur le mur pour sauter vers la plate-forme plus loin. Actionnez le mécanisme puis déplacez le bloc sous les volets. Servez-vous des volets pour atteindre la poutre. Poursuivez en escaladant grâce aux deux murs parallèles puis allez vous occuper des deux gardes avant d'enclencher l'interrupteur près des flammes. Passez la porte et éliminez l'ennemi que vous rencontrerez. Longez le couloir suivant puis courez sur le mur arrivé devant le précipice. Trois volets vous aideront à rebondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Après la cinématique, sautez sur la poutre de manière à vous saisir de la chaîne. Descendez ensuite sur la terre ferme et luttez contre les ennemis s'y trouvant. Poursuivez en courant sur le mur et en actionnant l'interrupteur sur celui-ci. Grimpez ensuite à l'échelle puis aidez-vous des murs pour monter plus haut. Sur la plate-forme, utilisez le mur de gauche pour prendre une course d'élan et vous réceptionner ainsi à la poutre. Attrapez ensuite les corniches sur votre gauche afin de pouvoir redescendre de plusieurs niveaux. Plus bas, courez sur le mur de droite et usez des volets pour rebondir vers la corniche. Gagnez la terre ferme et zigouillez les ennemis patrouillant dans le coin (frappez également le réservoir de sable pour gagner un nouveau pouvoir). Trouvez le prochain mécanisme pour l'enclencher et poursuivre. Arrivé vers la malle, tirez sous l'encoche pour pouvoir escalader à renfort de courses murales. La plate-forme supérieure atteinte, allez sauvegarder à la fontaine.

LES JARDINS DE LA VILLE

A partir du balcon, sautez en direction de la poutre, puis repérez l'encoche à dague pour y planter votre arme. Gagnez la seconde dalle, puis laissez-vous tomber sur la corniche pour vous hisser sur la droite. Attrapez la corniche au-dessus de vous puis à nouveau, allez vers la droite. Sautez ensuite sur la poutre puis hissez-vous grâce à votre arme et aux encoches.
Légèrement plus loin, abattez les gardes puis déplacez-vous jusqu'au balcon pour vous y suspendre et ainsi gagner la poutre. De là, faites un bond en direction du balcon puis accrochez vous à nouveau à l'arrière de celui-ci pour vous laisser choir sur la corniche plus en contrebas. Quatre gardes anéantis et quelques mouvements de gymnastique sur poutre plus loin, vous tombez sur un nouveau réservoir de sable. Usez ensuite de votre dague dans le mécanisme puis grimpez sur le palmier pour sautez vers la poutre, et enfin sur la corniche. Hissez-vous alors sur la gauche et laissez-vous tomber sur la poutre en dessous. Accrochez-vous sur la corniche à proximité et faites le tour de la structure pour atteindre la corniche suivante. Eliminez les gardes puis gagnez le sol après avoir récupérer le coffre et son contenu. Vous affrontez alors un nouveau Boss de fin de niveau. Frappez-le aux jambes pour qu'il se courbe puis grimpez sur la bête pour lui porter des coups destructeurs. Le monstre se mettra alors à cavaler à travers la zone avec vous sur son dos. Vous devez alors éviter au mieux les obstacles (vous contrôler la marche du Boss). A la fin du parcours, montez à l'échelle pour finir.

LE CANAL

Effectuez une roulade pour passez sous le passage en pierre puis dirigez-vous sur la droite. Courez sur le mur pour vous suspendre plus loin à la corniche et laissez-vous tomber sur celle du dessous. Gagnez l'échelle puis marchez vers la fontaine lumineuse. Repérez ensuite la barre et sautez sur celle-ci pour atteindre la plate-forme suivante. Enfin, allez sauvegarder à la prochaine fontaine.

LA PROMENADE

Saisissez le sabre et les deux points de sable, puis allez éliminer le garde. Poussez la caisse contre le mur, et courez vers la droite pour sauter de paroi en paroi et atteindre ainsi les hauteurs. Un ennemi de plus vous attend là-haut. Tuez-le. Fermez la vanne en appuyant sur l'interrupteur, puis gagnez le balcon d'en face. Grâce à la chaîne, descendez éliminer les gardes et leurs chiens puis courez sur le mur de droite pour accrocher le rideau à l'aide de votre chaîne une fois les 3 points de sable récupérés. Toujours grâce à votre chaîne, servez-vous des volets nouvellement fermés pour atterrir sur la prochaine plate-forme. Avancez jusqu'au prochain mécanisme, et enclenchez celui-ci pour faire apparaître deux volets. Progressez vers le haut, et dès lors que vous vous serez retransformé en Prince, fondez sur les gardes en contrebas. Poursuivez ensuite par l'issue de gauche et glissez-vous derrière les caisses pour progresser jusqu'au point de sauvegarde suivant.

L'ATELIER ROYAL

Utilisez votre arme dans le mécanisme apte à l'accueillir puis admirez la cinématique. Rendez-vous sur l'échafaudage et sautez sur la poutre en prenant appui sur le mur de gauche. De planche en planche, vous accédez à un nouvel interrupteur. Celui-ci vous permet de déplacer la statue d'avant en arrière et vice versa. L'autre permet d'entreprendre des changements dans l'axe opposé. Enclenchez donc le premier puis ruez-vous sur le second pour l'actionner à son tour. Montez ensuite à l'échelle et vous trouverez dans la salle suivante un nouvel interrupteur. Celui-ci sert à faire pivoter la statue. En coordonnant ces différents mouvements, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Arrangez-vous donc pour que la statue finisse dans le mur pour vous dégager un passage.

LA ROUTE DU ROI

Les courses de chars vous ont manqué ? Qu'à cela ne tienne voici une séance de rattrapage. Procédez lors de ce niveau comme pour la première session rencontrée précédemment. Restez donc vigilant et méfiez-vous des obstacles et des pièges encore plus nombreux qu'auparavant. La course folle vous amène à l'affrontement d'un nouveau Boss ou devrais-je plutôt dire de deux nouveaux Boss. L'un d'eux manie le sabre alors que l'autre possède une hache non moins dangereuse. Concentrez-vous dans un premier temps sur le possesseur du sabre et attaquez-le directement. Le porteur de hache tentera alors de rentrer dans la partie et vous attaquera à son tour. Esquivez sa hache pour que celle-ci aille se planter dans le sol. Frappez-le alors autant que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran se brouille. Effectuez alors une attaque éclair pour en finir avec ses deux ennemis. Une cinématique plus tard, de nombreux ennemis viendront vous chercher des noises. Sortez victorieux de se nouveau combat pour pouvoir poursuivre. Passez alors par l'ouverture de la porte et accrochez-vous sur le balcon pour vous hisser vers la droite. Passez derrière le rideau pour finir.

L'ENTREE DU PALAIS

Avancez vers les marches pour enclencher la cinématique. Récupérez les points de sables à l'intérieur du coffre puis avancez entre les deux murs donnant sur le vide. Courez sur l'un d'eux et rebondissez grâce au volet pour atteindre la corniche. Sautez entre les deux murs et allez plus haut, allez plus haut (ha ha ha...). Retournez-vous et sautez vers le mécanisme à levier pour l'actionner. Avancez vers l'ouverture de la porte et traversez le couloir jusqu'au rideau rouge. Sautez vers la corniche pour vous y suspendre et longez le côté gauche jusqu'à la plate-forme. En effectuant une course verticale sur le mur de gauche, attrapez la corniche suivante pour vous hisser sur le mur plus haut. Sur le prochain balcon, faites le ménage puis courez sur le mur d'où vous pourrez atteindre une barre. De celle-ci, sautez vers la suivante puis gagnez la sécurité de la dalle. Plantez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet, puis allez gambader gaiement sur le mur de droite de manière à atteindre le balcon. Poursuivez, et utilisez la nouvelle encoche pour pouvoir continuer. Une plate-forme intermittente vous permettra d'avancer à grands renforts de cabrioles. Vous ne tarderez pas également à croiser un nouveau groupe d'ennemis. Réglez-leur leur compte et actionnez le levier près du mécanisme.

LES JARDINS SUSPENDUS

Au commencement, laissez-vous tomber sur la corniche au-dessous. Agrippé au montant, glissez vers la droite pour pouvoir atteindre la corniche au-dessus. Après la cinématique, effectuez une course sur le mur de gauche et bondissez vers la barre à partir de celui-ci. Rendez-vous entre les deux murs, et occupez-vous des deux gardes. Poursuivez par le mur de droite et accrochez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet. D'un bond de côté, gagnez la plate-forme alternée puis filez sur la droite de manière à atteindre la barre d'un simple saut. Déplacez-vous ensuite de barre en barre et allez éliminer les gardiens du puit de sable (obtention du pouvoir tempête de sable) en contrebas. Une cinématique plus tard, poursuivez par la corniche puis laissez-vous tomber sur vos ennemis. Une nouvelle séquence narrative ne tardera pas à pointer le bout de son nez. Accrochez votre dague à l'encoche prévue à cet effet. Gagnez la dernière puis effectuez des sauts de mur en mur jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la fissure. Traînez-vous alors vers la gauche et relevez-vous dès que possible. Sautez sur la corniche du dessus et déplacez-vous sur la gauche jusqu'à son extrémité. Laissez-vous tomber puis utilisez les deux murs rapprochés pour vous laisser choir sur le garde plus bas. Progressez par le mur de droite en courant sur son montant pour atteindre la prochaine corniche. En vous déplaçant vers la droite vous gagnez une plate-forme. Sautez vers le balcon et dirigez-vous vers la sauvegarde pour finir.

LE CERVEAU DE LA STRUCTURE

Sautez entre les deux murs et passez les scies circulaires. Descendez et préparez-vous à affronter toute une série de pièges. Il vous faudra alors faire preuve d'un bon timing et éviter au mieux les flèches. La première scie passée, pas moins de trois vous attendent au tournant. Utilisez alors un mur pour courir et ainsi passer outre ces obstacles gênants. La dernière épreuve se décline en une sorte d'énigme. Pour triompher, il vous faut faire monter les plates-formes dans l'ordre suivant : celle au centre, celle de droite, celle de gauche, celle de droite, celle du milieu, et enfin celle de gauche. Poursuivez par le pont pour finir

LE PUITS DES ANCETRES

La vie du Prince de l'ombre s'épuise à vue d'oeil. Ne traînez donc pas dans ce niveau et évitez de vous castagner avec tout ce qui bouge si possible... Au commencement, prenez à gauche et courez sur le mur de droite en utilisant votre chaîne sur l'accroche pour atteindre la plate-forme suivante. A nouveau, usez de vos talents de sprinter sur le muret pour pouvoir utiliser la chaîne un peu plus loin. Au bout, sautez en utilisant à nouveau votre chaîne pour vous accrocher à la barre. Poursuivez vers le bas et hâtez-vous de gagner la plate-forme de gauche sans trop traîner sur les poutrelles (l'une d'elles ne demande qu'à céder). En courant sur le mur de droite, utilisez la chaîne pour vous guider jusqu'à une courte salle où vous trouvez quelques items de sable. Ressortez ensuite de la pièce et, à l'aide des poutres, laissez-vous tomber en contrebas. Sprintez sur le mur de gauche et faites claquer deux fois consécutives votre chaîne pour atteindre la plate-forme suivante. Pour atteindre les deux corniches qui suivent, usez à nouveau des murs et de votre talent de sprinter. Poursuivez ensuite jusqu'à la plate-forme dans l´angle.
Marchez vers le vide et laissez-vous glisser jusqu'au sol. Une nouvelle pièce dissimulant des items de sables vous y attend. Ne vous arrêtez pas si vous n'en trouvez pas d'utilité. Ensuite en direction de la barre au centre du puits, et utilisez votre chaîne pour vous accrocher à deux reprises et ainsi sauter vers la plate-forme juste en face. De celle-ci, laissez-vous tomber sur la suivante puis gagnez la plate-forme. Sprintez sur le mur de droite et usez 4 fois de votre chaîne pour poursuivre jusqu'à la plate-forme suivante. Le prochain gouffre est à franchir en utilisant votre chaîne sur la barre. En bas des marches vous attendent quelques adversaires. Dirigez-vous sur la droite et gagnez la corniche pour pouvoir courir sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Quelques ennemis plus loin, utilisez la poutre pour vous hisser entre les 2 murs de droite. Poursuivez, puis allez gambader gaiement sur le mur de gauche tout en évitant les scies circulaires qui ne demandent qu'à vous démembrer. Vous devez ensuite progresser sur une série de corniches prêtent à rompre. Filez sur la gauche pour sauter en direction de la corniche à l'arrière puis laissez-vous tomber d'un niveau un peu plus loin tout en évitant de ne pas vous réceptionner sur le piège de la scie. Les deux lames circulaires passées, repérez la barre qui permettra à votre chaîne de trouver un prochain point d'encrage. Sur la plate-forme suivante, courez à la verticale sur le mur de droite pour vous accrocher à la fissure. Glissez ensuite sur la droite pour pouvoir vous agripper à la deuxième fissure, dans votre dos. Laissez-vous tomber deux fois vers le bas puis dirigez-vous vers la droite. Prenez les escaliers, et avancez vers la série de pièges qui vous attend. Lorsque vous parviendrez au niveau de la seconde scie, courez sur les murs et utilisez la lame pour vous suspendre au point d'encrage. Accrochez ensuite la statuette blanche pour faire parvenir le bloc jusqu'à vous. Grimpez dessus et à l'aide de la fissure sur le mur juste en face, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les dernières lames maîtrisées, marchez sur l´interrupteur. Une cinématique plus tard, vous êtes en possession de l'épée du papa. Cette nouvelle arme est particulièrement utile pour vaincre les créatures redoutant la lumière. Poursuivez en direction de la porte fissurée et

brisez-la de votre nouvelle arme. Sauvegardez à la fontaine puis allez sur la gauche. En courant sur le mur, poursuivez jusqu'à la nouvelle plate-forme vers le pilier. Gagnez celle d'en face et éliminez les adversaires de l'invisible. Courez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante et sautez sur la prochaine. Dirigez-vous vers la droite et usez des deux murs pour atteindre la plate-forme en hauteur. D'autres adversaires vous attendent là-haut. La suite n'est que saut et plates-formes. Créez vous un passage jusqu'à la prochaine fontaine à sauvegarde et courez sur le mur pour l'atteindre.

LE LABYRINTHE

Marchez sur l'interrupteur afin d'enclencher l'ouverture de la porte. Avancez prudemment jusqu'au gouffre puis bondissez pour vous suspendre à la corniche. Poursuivez votre chemin et vous ne tarderez pas à apercevoir une seconde corniche accessible sur l'autre rive. Rejoignez-la d'un saut bien calculé. Avancez vers la barre et poursuivez de corniche en corniche en vous laissant tomber et glisser aux bons moments. Dans la zone suivante, utilisez le mur de gauche pour courir à la verticale et ainsi atteindre la corniche. En bondissant de corniche en corniche, saisissez la barre derrière vous puis glissez sur la droite pour trouver deux belles encoches pour votre dague. Accrochez-vous à la première en effectuant un simple saut puis gagnez la suivante en courant sur le montant des murs. Plus loin, brisez les murs pour poursuivre. Enfin, tuez vos ennemis puis récupérez les items de sables avant de vous en allez sauvegarder.

LA GROTTE SOUTERRAINE

Brisez le mur de droite pour avancer, puis effectuez un double saut pour gagner la pièce suivante. Tout en prenant garde d'éviter les pièges, montez sur le rempart donnant accès vers le haut. Un point de sable plus loin, allez lutter contre vos ennemis puis gagnez la plate-forme de droite pour vous suspendre à l'encoche prévue à cet effet et ainsi attraper la barre. Poursuivez entre les deux murs et approchez-vous de l'interrupteur pour l'actionner. Cela aura pour effet de mettre en mouvement deux pièces avoisinantes. En vous aidant du mur pour courir, sautez sur la colonne pour descendre de bloc en bloc. Trouvez ensuite la nouvelle encoche, puis plantez votre dague dans celle-ci pour atteindre celles du dessus. Après avoir mis à mal vos ennemis, brisez le mur fébrile pour pouvoir poursuivre.
La suite n'est qu'affrontements et cabrioles de bas étage. Arrivé près des derniers pièges, pensez juste à contourner les obstacles par la gauche, mais aussi de vous aider des murs (courir dessus) pour passer la zone sans encombres.

LES CUISINES ROYALES

L'interrupteur à dague enclenché, passez la porte et apprêtez-vous à livrer bataille à toute une horde d'ennemis. Les points de sables récupérés, suspendez-vous à l'encoche sur le mur et effectuez un saut sur le côté pour atteindre la poutre. La plate-forme suivante s'atteint grâce à la barre et à l'autre encoche. Courez ensuite pour vous suspendre à la barre et sautez sur le balcon. Accrochez-vous à l'autre poutre et marchez jusqu'à son extrémité pour pouvoir atteindre la dalle d'en face. Courez ensuite sur le mur de droite de manière à activer l'interrupteur placé sur celui-ci puis passez rapidement la porte. Montez les escaliers pour finir.

LE PASSAGE SECRET

Avancez jusqu'au précipice et sautez en direction de la barre. Avec un bon timing, calculez votre saut jusqu'à la corniche suivante. En courant sur le mur de gauche, il vous est possible d'atteindre un balcon. Marchez vers l'inconnu pour finir. Un niveau bien pépère ! Mais ne dit on pas que le calme précède la tempête ?

LA TOUR BASSE

Grimpez sur l'échafaud puis courez sur le mur pour atteindre d'un saut la poutrelle. Montez sur la plate-forme et terrassez vos adversaires présents sur place. En effectuant une course verticale sur le mur, accrochez le montant de la corniche pour atteindre le plat en bois. Continuez grâce aux deux murs parallèles et laissez-vous glisser. Sautez sur la poutre, puis sur la plate-forme et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Marchez ensuite jusqu'au levier et actionnez-le. Vous allez devoir mettre en marche tout un tas de mécanismes pour déplacer un bloc de pierre. Montez ensuite sur les structures de l'échafaud pour trouver le second pilier puis poursuivez sur la seconde partie. Au bout de la session d'escalade, vous trouvez une nouvelle entrée qui vous mène tout droit vers un piège. Ralentissez le temps pour courir sur le mur et atteindre le volet qui vous propulsera vers un second qui à son tour vous mènera sur une plate-forme. Poursuivez dans le couloir piégé puis au bout, plantez votre arme dans l'encoche pour vous hissez vers le haut et finir votre course murale à gauche du mur afin d'atteindre la dernière plate-forme sécurisante.

LA TOUR CENTRALE

Commencez par ouvrir la porte en insérant votre dague dans le mécanisme. Tuez les gardes et utilisez les deux encoches pour monter sur la plate-forme. Trois encoches suivent ce parcours du combattant. Usez ensuite du volet pour vous propulser jusqu'à la corde. Gagnez la plate-forme et sautez de barre en barre pour atteindre la suivante. Tuez les ennemis sur place puis tirez le bloc en direction de l'ascenseur. Courez verticalement sur le mur de droite et suspendez-vous à la corniche plus haut. Glissez vers la droite de manière à atteindre la plate-forme en bois, puis sautez sur l'ascenseur. A partir de celui-ci, il vous est possible d'atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de mur en mur jusqu'à la prochaine corniche, puis déplacez-vous vers la droite pour sauter vers la poutre derrière l'angle. Bondissez ensuite sur le ponton puis repérez l'encoche à dagues pour y planter le pointu de votre arme. Galopez ensuite sur le mur en vous dirigeant vers la gauche pour atteindre la prochaine barre. Gagnez sa petite soeur puis le ponton. Courez sur le mur de gauche (vous pouvez ralentir le temps pour vous faciliter la tâche) puis servez-vous des encoches et des volets pour poursuivre acrobatiquement. Lorsque vous aurez gagné le tourniquet, placez-vous sur la dalle tournante afin de pouvoir au moment opportun atteindre les encoches. Plus loin, courez sur le mur de droite puis passez par les deux barres et la corniche pour atteindre la plate-forme suivante. Tirez le bloc de pierre vers l'ascenseur puis suspendez-vous à l'échafaud pour atteindre la plate-forme aux pigeons. Gagnez la suivante puis sautez vers la barre au bout du chemin pour vous hisser jusqu'au mécanisme à levier. Bien évidemment, abaissez celui-ci et sautez sur la plate-forme située juste en face pour effectuer une course verticale sur le mur afin d'atteindre le balcon supérieur. Déplacez-vous vers l'ouverture et sautez sur la poutre au-dessus. De celle-ci, gagnez l'échafaudage au centre où d'autres ennemis vous attendent. Déplacez à présent le bloc en direction du deuxième ascenseur. La cinématique passée, grimpez dans cet ascenseur et suspendez-vous à la rambarde face au balcon de manière à pouvoir l'atteindre d'un saut.
Luttez contre les opposants qui vous attendent de pied ferme puis sautez vers la poutre et attrapez la fissure pour vous déplacer vers la gauche et ainsi poursuivre grâce à un pilier. Montez et observez les lieux. Une nouvelle encoche est décelable. Allez-y planter votre dague puis effectuez une course sur le mur en partant vers la gauche. Usez du volet pour vous propulser jusqu'à la plate-forme suivante, puis laissez-vous tomber jusqu'à la suivante pour atteindre facilement la corniche. Pénétrez dans la salle suivante et dégommer les gêneurs. Poursuivez par l'ouverture, effectuez une course verticale sur le mur près de l'accroche dédiée à la dague puis accrochez-vous à la dalle juste au-dessus en sautant. Gagnez la poutre et sautez sur celle à proximité pour pouvoir atteindre la plate-forme suivante. Une poutre plus loin, gagnez celle du dessous. Sautez ensuite en face et laissez-vous tomber d'un niveau pour pouvoir repérer les encoches pour votre arme. Hissez-vous sur celles-ci puis courez sur le côté gauche du mur pour vous propulser vers le pilier grâce au volet. Montez plus haut puis sautez en direction de la corniche. Déplacez-vous alors vers la droite pour accéder à la dernière plate-forme avant de pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

LA TOUR HAUTE

Effectuez une course sur le mur de droite et prenez appui grâce à l'encoche en y plantant votre dague. Courez à nouveau en direction de la corniche. Déplacez alors le Prince sur la gauche et effectuez une succession de sauts entre les deux murs pour monter d'un niveau. Sur la corniche du dessus, déplacez-vous à nouveau vers la gauche puis sautez pour atteindre la plate-forme derrière vous dès que celle-ci deviendra accessible. Poursuivez votre ascension et usez des barres et des corniches comme à l'habitude. Les choses se compliqueront légèrement par la suite car vous rencontrerez alors plusieurs corniches alternatives. Calculez donc vos sauts en fonction d'un timing bien défini. Au pire des cas n'oubliez pas vos pouvoirs...

LA TERRASSE

Commencez par monter les escaliers. A droite au fond du couloir se trouve un coffre. Allez dérober son contenu avant de poursuivre par la gauche au premier carrefour. Actionnez l'interrupteur et pénétrez dans le nouveau passage qui s'ouvre alors (sautez par-dessus le balcon pour ne pas perdre de temps). Traversez le couloir suivant et sautez sur le balcon de face. A l'aide de votre arme brisez le mur frêle et poursuivez vers l'inconnu. Après la cinématique, vous voilà face au vizir... Vengeance !! Lors de la première phase du combat, effectuez des roulades pour évitez les coups ou les blocs que vous envoie votre adversaire puis attaquez uniquement lorsque celui-ci déplie ces ailes pour s'envoler. Lorsque vous serez parvenu à bien entamer la jauge de vie du vizir une cinématique débutera alors. Non ne rêvez pas, le combat est encore loin d'être terminé. Evitez alors les blocs de pierre qu'il projette sur vous de plus en plus violemment et repérez les mouvements de vol de l'ennemi. Parfois (et une fois sur deux même), il s'arrête sur un pilier un court instant. Profitez de celui-ci pour effectuer une course verticale sur le pilier pour frapper. Frappez dès que

l'écran se colore de la façon habituelle. Lorsque que vous aurez déchiqueté les ailes du vizir frappez-les à nouveau pour mettre fin à cette seconde phase de combat. L'ennemi se réfugie dans les hauteurs et lance à présent des boules de feu. Rejoignez-le en escaladant du mieux que vous le pouvez. Le parcours est relativement simple mais le danger provient des attaques du vizir. Restez donc vigilant et progresser avec patience jusqu'au sommet de la tour. Lorsque vous aurez enfin atteint votre adversaire, il vous faudra lancer une attaque éclair. Réussissez celle-ci pour en finir avec ce Boss de fin. Vous devez ensuite vous enfuir avec la belle Farah. Collez-lui aux basques et n'hésitez pas à lui accorder toute votre confiance.

CODE DES NIVEAUX DE PRINCE OF PERSIA 1 (LES SABLES DU TEMPS)

2. KIEJSC
3. VNNNPC
4. IYVPTC
5. RWSWWC
6. GONWUC
7. DEFNUC
8. SVZMSC
9. DBJRPC
10. MZFYSC
11. BRAYQC
12. UUGTPC
Jafar. LRARUC

PREMIER NIVEAU DE PRINCE OF PERSIA ORIGINAL (LES SABLES DU TEMPS)

Lancez une nouvelle partie et restez sur le balcon. Là maintenez L3 et faites rapidement , , , , , , ,

ENIGME DU PASSAGE DES TÉLÉPORTEURS (LES SABLES DU TEMPS)

Après que vous ayez perdu de vue Farah, vous vous retrouverez dans une pièce circulaire où trône une fontaine en son centre. Vous allez ici devoir emprunter plusieurs passages à la suite pour avancer, sachant que certains passages vous ramènent à votre point de départ. Si le tout peut paraître quelque peu fastidieux, le tout est en fait très simple à comprendre puisque si vous écoutez bien, vous pourrez entendre un clapotis d'eau quand vous serez devant le passage qu'il faut emprunter. Dès lors, il ne vous restera plus qu'à être à l'écoute du bruitage pour savoir quelle route prendre.

MEILLEURE FIN (L'AME DU GUERIER)

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE (L'AME DU GUERIER)

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

ARMES CACHÉES (LES DEUX ROYAUMES)

Tout d'abord, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement :

Jouet mortel
Gauche, Gauche, Droite, Droite, , , , , Haut, Bas

Téléphone
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, , , , , ,

Tronçonneuse
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , ,

Espadon
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , ,

LES SOURCES DE VIE (LES DEUX ROYAUMES)

Comme dans le second volet, il existe un certain nombre de sources cachées qui permettent de rallonger la vie du prince. Il en existe 6 en tout dans cet épisode, et les trouver toutes ne débloque pas de bonus particulier.

1. Les égouts

Juste après être passé du Dark Prince au prince, vous arrivez à un embranchement. A droite se trouve un couloir avec une série de pièges, à gauche un autre couloir derrière un rideau. Choisissez le passage de droite et abreuvez-vous à la source pour être transporté ailleurs. Traversez le parcours piégé pour recevoir votre premier bonus de vie.

2. Les toits de la cité-basse

Juste avant d'affronter le boss de l'arène, vous devez planter votre dague dans un mécanisme mural pour ouvrir la porte qui mène vers l'arène. Ne passez surtout pas cette porte, autrement il faudrait recharger votre partie. En activant le mécanisme mural, il y a une seconde porte qui s'ouvre de l'autre côté de la salle. Allez-y pour atteindre un passage secret qui mène au bonus de vie.

3. Le temple

Juste après être passé du Dark Prince au prince, grimpez vers le haut de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez le

troisième barre. Au lieu d'aller plus haut, retournez-vous et inspectez le mur pour localiser une ouverture par laquelle vous pouvez sauter. Aidez-vous du rideau pour atteindre la fontaine qui mène au parcours piégé.

4. Le canal

Rejoignez la fontaine après avoir battu le gardien de pierre, tournez à droite et glissez dans le trou. Prenez à gauche et longez la corniche sur le mur de droite. Plus loin, laissez-vous tomber sur la corniche suivante avant de vous lâcher sur la plate-forme. Prenez ensuite à gauche et suivez la corniche le long du mur de droite jusqu'à ce que vous trouviez une échelle sur laquelle sauter. En bas, vous atteindrez la source qui mène au parcours piégé.

5. L'entrée du palais

Dans la grande salle de l'ascenseur, escaladez la pièce pour atteindre la seconde fissure. Tournez à droite, accrochez-vous en face de l'ascenseur, puis sautez sur les trois plates-formes. Activez l'Oeil du Cyclone et regagnez la plate-forme centrale. Sautez vers la droite et courez pour passer la porte qui vient de s'ouvrir. Le passage mène directement à la fontaine et aux pièges qui l'accompagnent.

6. La tour centrale

Escaladez l'extérieur de la tour jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme en-dessous de laquelle se trouve une ouverture. Lâchez-vous en contrebas à l'aide de la poutre pour atteindre l'entrée du passage. Au bout, grimpez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez la plate-forme où se trouve la source.

REGAGNER UNE UNITÉ DE SABLE (LES SABLES DU TEMPS)

En cours de partie, maintenez L3 et faites : ○ , ○ , ✕ , □ , □ , ✕ , △ , △ .

Prison Break : The Conspiracy

© Deep Silver / ZootFly 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Pot de colle

Terminez le didacticiel Furtivité.

Cambrioleur

Terminez le didacticiel Crochetage.

Singeries

Faites vos premiers pas d'escalade.

Battant

Terminez le didacticiel Combat.

Ninja

Terminez le chapitre 1 sans être repéré.

L'art de la serrurerie

Crochetez cinq serrures ou forcez cinq portes ou grilles sans être repéré.

Pugilat

Ne vous faites pas mettre K.O. dans cinq combats consécutifs.

Premier sang

Battez votre premier adversaire en combat clandestin.

Indemne

Gagnez un combat clandestin sans une égratignure.

Doublure lumière

Battez 50 ennemis dans les combats clandestins.

Encré

Faites-vous des tatouages sur six endroits du corps.

Culturiste

Soulevez les poids pendant au moins 10 minutes (en tout).

Les poings en sang

Frappez le punching-bag pendant au moins 10 minutes (en tout).

Argent

Imprenable

Gagnez un combat clandestin sans une égratignure en Difficile.

Magnat

Gagnez 5 000 $.

Permission longue durée

Terminez la partie en n'importe quelle difficulté.

Vif comme l'éclair

Réussissez 50 mouvements de contre-attaque en combat.

La meilleure défense...

Remportez un combat sans parer.

Affront

Gagnez un combat par des mouvements de contre-attaque et décisifs uniquement.

Or

Mauvais joueur

Tabassez plus de 100 personnes en Difficile.

Invisible

Terminez tous les chapitres sans être vu.

Platine

Pour qui sonne l'alarme !

Terminez la partie en Difficile.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Pro Evolution Soccer 2008

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CLASSIQUES

Pour débloquer les équipes classiques d'Angleterre, de France, d'Allemagne, d'Italie, des Pays-Bas, de l'Argentine et du Brésil, remporter la Coupe Internationale autant de fois que nécessaire.

JOUEURS CLASSIQUES

Pour débloquer tous les packs de joueurs classiques, remporter une victoire dans chacune des compétitions suivantes : Ligue des Masters (Ligue de D1), Coupe de D1, Championnat d'Europe, Coupe des Masters Européens, Ligue Anglaise, Ligue 1, Serie A, Eredivisie, Liga Espanola, Coupe Européenne, Coupe Africaine, Coupe Américaine et Coupe Asie-Océanie.

TITRES (MODE GALERIE)

Première victoire

Remporter un match

Série de 10 victoires

Remporter 10 matches consécutifs

Hat-trick

Réaliser 5 hat-tricks

Joueur Fairplay

Sur 10 matches, obtenir une moyenne de fautes inférieure à 1

Maître du ballon

Sur 10 matches, obtenir une possession du ballon à chaque fois supérieure à 60%

Canonnier

Marquer de 35 mètres

Tour des Stades

Jouer un match dans chaque stade

PénaltyMan

Remporter 10 série de tirs au but

100 Buts

Marquer 100 buts

100 Passes

Effectuer 100 passes décisives

100 Matchs

Jouer 100 matches

100 Victoires

Remporter 100 matches

Buteur

Jouer 20 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2 sur les 5 dernières rencontres

Excellent buteur

Jouer 100 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2,5 sur les 10 dernières rencontres

Meneur de jeu

Jouer 100 matches puis obtenir un taux de passes réussies par match supérieur à 85% sur les 19 dernières rencontres

Tireur isolé

Jouer 100 matches puis obtenir une moyenne de tirs cadrés par match supérieure à 70% sur les 19 dernières rencontres

Le bunker

Terminer 100 matches sans concéder de but

Ligue Anglaise Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue anglaise

Ligue 1 Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue 1

Serie A Vaincue

Battre toutes les équipes de la Serie A

Eredivisie Vaincue

Battre toutes les équipes de l'Eredivisie

Liga Espanola Vaincue

Battre toutes les équipes de la Liga Espanola

Equipes nationales Vaincues

Battre toutes les équipes nationales

Star de PES2008

Jouer 500 matches, marquer 1000 buts et remporter toutes les ligues et coupes

Serie de 5 victoires (Réseau)

Remporter 5 parties avec classement en réseau

Taux de victoires élevé

Obtenir un taux de victoire supérieur à 75% sur les 20 derniers matches en réseau

But par coup fanc (Réseau)

Marquer un coup franc direct dans une partie avec classement en réseau

Hat-trick (Réseau)

Réaliser un hat-trick dans une partie avec classement en réseau

Pro Evolution Soccer 2009

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES NATIONALES (CLASSIQUES)

Equipe nationale d'Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Equipe nationale du Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Equipe nationale d'Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

Equipe nationale de France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Equipe nationale d'Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Equipe nationale d'Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Equipe nationale des Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

JOUEURS CACHÉS

Vous pouvez modifier la difficulté et la durée des matches mais vous devez respecter les équipes autorisées dans les ligues ou les coupes concernées.

Joueurs africains

Remporter la Coupe des Nations africaine.

Joueurs américains

Remporter la Coupe des Nations américaine.

Joueurs asiatiques

Remporter la Coupe des Nations Asie-Océanie.

Joueurs européens

Remporter la Coupe des Nations européenne.

Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CLASSIQUES

Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Première victoire

Un titre obtenu lors de votre première victoire.

Série de 10 victoires

Un titre obtenu quand vous remportez 10 matchs consécutivement.

Revenir au score

Une récompense est décernée quand vous remontez le score et l'emporter.

Revenir et gagner

Une récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

Voyageur de Stade

Un titre obtenu quand vous aurez joué un match dans tous les stades.

Joueur Fairplay

Titre reçu quand la moyenne de fautes des 10 derniers matches est de moins de 1 par rencontre.

Équipe en possession

Titre reçu quand la possession de balle des 10 matches les plus récents est de 60% ou au delà.

Titre de championnat

Titre récompensant une victoire dans l'une des ligues en Ligue des Masters

Élite européenne 16

Titre pour le succès en série éliminatoire de l'UEFA Champions League en Ligue des Masters.

Début Pro

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en Vers une Légende.

Début en Coupe internationale

Une récompense décernée quand vous prenez part à Coupe internationale en Vers une Légende.

Série de 5 victoires (En ligne)

Décerné quand vous avez remporté Partie avec classement victoires dans le En ligne.

Argent

Héros d'un coup du Chapeau

Un titre obtenu quand vous avez réalisé 5 hat-tricks.

Buteur

Titre reçu pour une moyenne de 2 buts par match lors des 5 derniers après plus de 20 matches.

Spécialiste de CF

Une récompense décernée quand vous inscrivez 5 buts sur coup franc direct.

Europe Conquise

Une récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du UEFA Champions League.

Club no.1

Récompense pour avoir terminé premier du Classement du club en Ligue des Masters.

Footballeur européen de l'année

Titre si un de vos joueurs gagne le Footballeur européen de l'année en Ligue des Masters.

10 années de service

Un titre récompensant 10 années de service en Ligue des Masters.

MVP de Coupe internationale

Récompense pour le Coupe internationale Meilleur joueur de la compétition en Vers une Légende.

Electron Libre

Récompense pour avoir joué dans plus de 10 clubs au total et 4 pays en Vers une Légende.

Taux de vict. élevé (En ligne)

Décerné quand vous atteignez plus de 75 % de victoires dans 20 derniers résultats de Réseau.

Qualifié en série éliminatoire

Titre récompensant la qualification en phase à élimination directe de l'UEFA Champions League.

Or

Canonnier

Une récompense décernée quand vous inscrivez un but de 35 m ou plus.

Champion du monde

Récompense pour avoir gagné la Coupe Konami en Ligue des Masters.

Saison Parfaite

Titre pour saison invaincue en Ligue des Masters, succès en Ligue, Coupe et UEFA Champions League.

Le super-héros

Élu Footballeur mondial de l'année et Footballeur européen de l'année en Vers une Légende.

Championnat d'Europe

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

Platine

Joueur ultime

Trophée collector ultime.

Pro Evolution Soccer 2011

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VRAIS NOMS DES ÉQUIPES

Premier League

North London (Arsenal)
West Midlands Village (Aston Villa)
West Midlands City (Birmingham City)
Lancashire (Blackburn Rovers)
Booklate (Blackpool)
Middlebrook (Bolton Wanderers)
London FC (Chelsea)
Merseyside Blue (Everton)
West London White (Fulham)
Merseyside Red (Liverpool)
Man Blue (Manchester City)
Tyneside (Newcastle United)
The Potteries (Stoke City)
Wearside (Sunderland)
West Midlands Stripes (West Bromwich Albion)
East London (West Ham United)
Lancashire Athletic (Wigan Athletic)
Wolves (Wolverhampton Wanderers)

Serie A

Xavrenaguel (Palermo)

Primera División

Hecioguel (Hércules CF)
Zelvantez (Levante)
Mlg Blanco/Azul (Málaga)
Pamp Rojo (Osasuna)
Sev Blanco (Sevilla)
Ssfb. Azul/Blanco (Real Sociedad)

TROPHÉES

Bronze

Première victoire

Récompense reçue pour votre première victoire.

Série de 10 victoires

Récompense reçue pour avoir remporté 10 matches consécutifs.

Revenir au score

Récompense décernée quand vous remontez le score et l'emportez pour la première fois.

Revenir et gagner

Récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

Voyageur des stades

Un titre remis pour avoir joué dans tous les stades du jeu sauf ceux du mode Modifier.

Gentleman

Titre reçu quand la moyenne de fautes des 10 derniers matchs est de moins de 1 par rencontre.

Équipe en possession

Titre reçu quand la possession de balle des 10 derniers matches est d'au moins 60%.

Titre de championnat

Titre récompensant une victoire dans l'une des ligues en Ligue des Masters.

Élite européenne 16

Titre récompensant le succès en phase finale de l'UEFA Champions League en [Ligue des Masters].

Début pro

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en mode Vers une Légende.

Début en Coupe internationale

Récompense pour votre 1re apparition en Coupe internationale du mode Vers une Légende.

Série de 5 victoires (En ligne)

Décerné quand vous avez remporté 5 victoires consécutives en matchs de classement en ligne.

Argent

Auteur d'un coup du chapeau

Récompense reçue pour avoir réalisé 5 coups du chapeau.

Buteur

Titre reçu pour avoir disputé 20 matches et marqué au moins 2 buts par match lors de vos 5 derniers.

Spécialiste de CF

Récompense décernée quand vous inscrivez 5 buts sur coup franc direct.

Europe conquise

Récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du UEFA Champions League.

Club no. 1

Récompense pour avoir terminé premier du classement des clubs en Ligue des Masters.

Footballeur mondial de l'année

Titre reçu si un de vos joueurs deviens le footballeur mondial de l'année en Ligue des Masters.

10 années de services

Titre récompensant 10 années de service en Ligue des Masters.

MVP de Coupe internationale

Récompense pour le meilleur joueur de compétition en Coupe internationale en mode vers une Légende.

Électron libre

Récompense décernée pour avoir joué dans 10 clubs différents dans 6 pays en mode Vers une Légende.

M. Régularité (En ligne)

Décerné quand vous avez remporté 75% de vos 20 derniers matches de classement.

Qualifié en phase finale

Titre récompensant la qualification en phase finale de l'UEFA Champions League.

Or

Canonnier

Récompense décernée quand vous inscrivez un but d'au moins 35 m.

Saison parfaite

Récompense de saison invaincue en Ligue des Masters, succès en Ligue, Coupe et UEFA Champions League.

Le super-héros

Récompense pour le meilleur footballeur de l'année en mode VERS UNE LÉGENDE.

Champion d'Europe

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

Rois d'Amérique latine

Une titre récompensant le vainqueur en Copa Santander Libertadores.

Platine

Star de PES2011

Collectionneur ultime de trophées.

Pro Evolution Soccer 2012

© Konami 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Première victoire : Exhibition

Récompense reçue pour votre première victoire contre l'I.A. en (Exhibition)

1re vict. UEFA Champions League

Récompense reçue pour votre première victoire contre l'I.A. en (UEFA Champions League)

8es de l'UEFA Champions League

Récompense reçue pour votre qualification en Phase de groupe de l'(UEFA Champions League)

V 1 Copa Santander Libertadores

Récompense reçue pour votre première victoire contre l'I.A. en (Copa Santander Libertadores)

8es Copa Santander Libertadores

Récompense reçue pour votre qualification en Phase de groupe de (Copa Santander Libertadores)

Début pro

Récompense reçue pour votre premier match joué comme professionnel en mode (Vers une Légende)

Fier capitaine

Récompense reçue pour avoir été désigné capitaine de votre club en mode (Vers une Légende)

Monsieur Polyvalence

Récompense reçue pour avoir appris une nouvelle position en mode (Vers une Légende)

Talents multiples

Récompense reçue pour avoir acquis un nouveau talent en mode (Vers une Légende)

1re victoire : Ligue des Masters

Récompense reçue pour votre première victoire en (Ligue des Masters)

Promotion

Récompense reçue pour avoir été promu en première division de (Ligue des Masters)

Élite européenne 16

Récompense reçue pour passer en Phase de groupe de l'UEFA Champions League en (Ligue des Masters)

Première victoire : Club Boss

Récompense reçue pour votre première victoire en tant que propriétaire de club en (Club Boss)

Premier match En ligne

Récompense reçue pour votre premier match joué en mode (En ligne). Aucune déconnexion autorisée

1re victoire : match rapide

Récompense reçue pour avoir remporté votre premier (Match rapide). Aucune déconnexion autorisée

Première victoire : Compétition

Récompense reçue pour votre première victoire en (Compétition En ligne)

Amateur de Théâtre

Récompense reçue pour voir les moments publiés par un autre joueur dans le (Théâtre des Légendes)

Recruteur en chef

Récompense reçue pour avoir recruté votre premier joueur en (Ligue des Masters en ligne)

Le résumé final

Récompense reçue pour avoir regardé des moments forts dans (Résumé de la Finale)

Argent

UEFA Champions League Champion

Récompense reçue pour votre titre de Champion en (UEFA Champions League)

Roi Copa Santander Libertadores

Récompense reçue pour votre titre de Champion en (Copa Santander Libertadores)

Champion international

Récompense reçue pour avoir gagné une compétition internationale en (Ligue/Coupe)

Champion de la ligue

Récompense reçue pour avoir remporté votre championnat haut la main en (Ligue/Coupe)

Champion national

Récompense reçue pour avoir remporté le titre en mode (Vers une Légende)

Meilleur onze de la ligue

Récompense reçue pour être élu dans la meilleure équipe de la saison en mode (Vers une Légende)

1er match UEFA Champions League

Récompense reçue pour votre premier match en UEFA Champions League en mode (Vers une Légende)

Fierté d'une nation

Récompense reçue pour avoir disputé la Coupe internationale en mode (Vers une Légende)

Manager de champions

Récompense reçue pour avoir gagné le titre dans une des meilleures ligues de (Ligue des Masters)

Europe conquise

Récompense reçue pour votre titre de Champion de l'UEFA Champions League en (Ligue des Masters)

Auteur du triplé

Gagner la ligue, l'UEFA Champions League et Coupe de la ligue en une saison de (Ligue des Masters)

Président de champions

Récompense reçue pour avoir remporté un championnat de première division en "Club Boss"

L'Associé de la Communauté

Récompense reçue pour avoir rejoint votre première (Communauté En ligne)

Or

Super star

Pour avoir reçu le titre d'Meilleur joueur interclubs de l'année de l'UEFA (Vers une Légende)

Footballeur mondial de l'année

Récompense reçue pour avoir été élu Footballeur mondial de l'année en mode (Vers une Légende)

Club n° 1

Récompense reçue pour votre titre de Club n°1 au classement des clubs de (Ligue des Masters)

Propriétaire n°1

Récompense reçue pour être le meilleur propriétaire du ballon rond en (Club Boss)

Platine

Star de PES2012

Collectionneur ultime de trophées

VRAIS NOMS DES COMPÉTITIONS

Noms des Championnats

Championnat d'Angleterre: Premier League
Ligue 1: Ligue 1
Championnat d'Italie: Série A
Eredivisie: Eredivisie
Championnat du Portugal: Liga Sagres
Liga: Liga

Noms des Coupes Nationales

Coupe anglaise: FA Cup
Coupe française: Coupe de France
Coupe italienne: Coppa Italia
Coupe des Pays-Bas: KNVB Beker
Coupe portugaise: Taça de Portugal
Coupe espagnole: Copa del Rey

VRAIS NOMS DES JOUEURS DES ÉQUIPES CLASSIQUES

CLASSIC ENGLAND

Siyanen - David SEAMAN
Adion - Tony ADAMS
Sumerslade - Gareth SOUTHGATE
Kilcan - Martin KEOWN
Saintpealer - Stuart PEARCE
Imghe - Paul INCE
Plyguts - David PLATT
Malmoran - Steve McMANAMAN
Galbone - Paul GASCOIGNE
Il Rance - Ian WRIGHT
Shirare - Alan SHEARER
Shelearn - Peter SHILTON
Molna - Bobby MOORE
Gal Nevor - Gary NEVILLE *
Salton - Kenny SAMSON
Storms - Paul SCHOLES *
Roden - Bryan ROBSON
Horner - Glenn HODDLE
Chiringbone - Bobby CHARLTON
Shilecon - Teddy SHERINGHAM
Burdner - John BARNES
Warol - Chris WADDLE
Linden - Gary LINEKER

CLASSIC FRANCE

Bathez - Fabien BARTHEZ

Dairsell - Marcel DESAILLY
Bruin - Laurent BLANC
Telin - Lilian THURAM
Lirazal - Bixente LIZARAZU
Deroem - Didier DESCHAMPS
Mayonele - Claude MAKÉLÉLÉ *
Pooroe - Emmanuel PETIT
Zirom - Zinedine ZIDANE
Djiutaleff - Youri DJORKAEFF
Derrai - Christophe DUGARRY
Coule - Grégory COUPET *
Tremarz - Marius TRÉSOR
Leghasci - Frank LEBOEUF
Saromol - Willy SAGNOL
Argu - Manuel AMOROS
Calmela - Vincent CANDELA
Katanyfu - Christian KAREMBEU
Proquinei - Michel PLATINI
Waiyrin - Sylvain WILTORD *
Calcoma - Eric CANTONA
Guyrontin - Stéphane GUIVARC'H
Putam - Jean-Pierre PAPIN
CLASSIC GERMANY
Huber - Oliver KAHN
Kolmann - Jürgen KOHLER
Maletz - Lothar MATTHÄUS
Burckland - Guido BUCHWALD
Zoner - Matthias SAMMER
Jernisch - Jens JEREMIES
Sloeger - Bernd SCHNEIDER
Bnarck - Andreas BREHME
Dartley - Sebastian DEISLER
Meyno - Andreas MÖLLER
Bilkos - Oliver BIERHOFF
Itzmoler - Bodo ILLGNER
Behrengauna - Franz BECKENBAUER
Hemton - Thomas HELMER
Linuthe - Thomas LINKE
Ziede - Christian ZIEGE
Reunsara - Stefan REUTER
Hoeitor - Thomas HÄSSLER
Rewtelize - Karl-Heinz RUMMENIGGE
Lisagawski - Pierre LITTBARSKI
Vauner - Rudi VÖLLER
Mjarnie - Gerd MÜLLER
Clantzgan - Jürgen KLINSMANN

CLASSIC ITALY

Zoru - Dino ZOFF
Baroini - Franco BARESI
Corsacoupe - Alessandro COSTACURTA
Vayengoddo - Pietro VIERCHOWOD
Majuzheni - Paolo MALDINI
Dinmo Bratto - Dino BAGGIO
Almelini - Demetrio ALBERTINI
Besnola - Nicola BERTI

Doramore - Roberto DONADONI
Lon Barron - Roberto BAGGIO
Verroni - Gianluca VIALLI
Zervbo - Walter ZENGA
Palunca - Gianluca PAGLIUCA
Fenorra - Ciro FERRARA
Benboli - Giuseppe BERGOMI
De Libro - Angelo DI LIVIO
Taugani - Marco TARDELLI
Maroghi - Roberto MANCINI
Sorua - Gianfranco ZOLA
Loggu - Paolo ROSSI
Vileni - Christian VIERI
Caccili - Pierluigi CASIRAGHI
Ricchini - Luigi RIVA

CLASSIC NETHERLANDS

Farzel Haar - VAN DER SAR *
Tyutau - Jaap STAM
Fil Da Buuni - Frank DE BOER
Raiginar - Michael REIZIGER
Hofu - Phillip COCU
Weltar - Aron WINTER
Darit - Edgar DAVIDS
Bemkap - Dennis BERGKAMP
Ron Da Buuni - Ronald DE BOER
Orhaimnalz - Marc OVERMARS
Creibaad - Patrick KLUIVERT
Von Heikemen - Hans VAN BREUKELEN
Romaal Kultan - Ronald KOEMAN
Kjuna - Ruud KROL
Waltoor - Jan WOUTERS
Jaltang - Wim JANSEN
Jorme - Wim JONK
Raukoores - Frank RIJKAARD
Niilsentz - Johan NEESKENS
Gulaas - Ruud GULLIT
Cwarim - Johan CRUYFF
Von Bolsen - Marco VAN BASTEN
Van Ooidork - Pierre VAN HOOIJDONK

CLASSIC ARGENTINA

Pulzato - Nery PUMPIDO
Runzal - Oscar RUGGERI
Semini - Roberto SENSINI
Chiero - José CHAMOT
Siljome - Diego SIMEONE
Rogueiro - Fernando REDONDO
Camirra - Claudio CANIGGIA
Guly Lomer - GUSTAVO LÓPEZ
Malgani - Diego MARADONA
Querant - Mario KEMPES
Baquistata - Gabriel BATISTUTA
Ferem - Ubaldo FILLOL
Palteza - Daniel PASSARELLA

Amoni - Roberto AYALA *
Soim - Juan Pablo SORÍN
Curalle - José Luis CUCIUFFO
Barenqua - Sergio BATISTA
Calassi - Américo GALLEGO
Anlleroz - Osvaldo ARDILES
Bujutava - Jorge BURRUCHAGA
Bazqueni - Jorge VALDANO
Dioraz - Ramón DÍAZ
Bolibo - Abel BALBO

CLASSIC BRAZIL

Taralm - Cláudio TAFFAREL
Aldahilla - ALDAIR Nascimento dos Santos
Ricalro - RICARDO ROCHA
Jirjonho - JORGINHO
Leymauro - LEONARDO
Malo Sila - MAURO SILVA
Dorte - DUNGA
Rasan - RAÍ
Zilcao - ZINHO
Benar - BEBETO
Rozerio - ROMÁRIO
Lemon - LEAO
Zalbo - ZAGO
Cashoo - CAFÚ
Brevel - BRANCO
Colseiso - Flavio CONCEIÇAO
Salmaio - CÉSAR SAMPAIO
Zilre - ZICO
Elimelto - EDMUNDO
Palm - PELÉ
Ganarrin - GARRINCHA
Camre - CARECA
Miracir - Luís Antônio Corréa da Costa "MÜLLER"

VRAIS NOMS DES CLUBS ANGLAIS ET PORTUGAIS

Premier League

North London => Arsenal
West Midlands Village => Aston Villa
Lancashire => Blackburn Rovers
Middlebrook => Bolton
London FC => Chelsea
Merseyside Blue => Everton
West London White => Fulham
Merseyside Red => Liverpool
Man Blue => Manchester City
Manchester United => Manchester United
Tyneside => Newcastle United
Northluck C. => Norwich City

North West London => Queens Park Rangers
The Potteries => Stoke City
Wearside => Sunderland
Swearcle => Swansea City
Tottenham => Tottenham
West Midlands Stripes => West Bromwich
Lancashire Athletic => Wigan Athletic
Wolves => Wolverhampton

Championnat du Portugal

ARATALCAO - Académica
BEFMAXAO - Beira-Mar
SL BENFICA
BRESIGNE - Braga
FORCEILHO - CD Feirense
GAVORENCE - Gil Vicente
UQUEIDOL - UD Leiria
MASEADEIRA - Marítimo
NARDIMCOL -Nacional
PODEFTEZA - Paços Ferreira
FC PORTO
ROVANECHE - Rio Ave
SPORTING CP
OSQUANCHA - SC Olhanense
VISICUTAO - Vitória Guimarães
VERFOLCAO - Vitória Setúbal

Prototype

© Activision / Radical Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE DU BODY SURF

Depuis le menu principal, allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et faites : Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas. Vous débloquerez le coup du body surf et pourrez l'exécuter dans le jeu à tout moment.

NEW GAME +

Facile +

Terminez le jeu en Facile ou Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

Normal +

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

TROPHÉES

Bronze

Intrigant

Assimilez 50 cibles d'intrigue.

Pro de l'infiltration

Infiltrez-vous dans 10 bases militaires sous les traits d'un commandant.

Pro du détournement

Volez 50 véhicules à l'ennemi.

Demi-vérités

Accomplissez une mission sans déclencher d'alerte militaire.

C'est lui !

Dénoncez 5 militaires.

Pilote confirmé

Apprenez à piloter tous les types de véhicules terrestres et appareils aériens.

Évolution en marche

Utilisez le menu Améliorations pour acheter une amélioration.

Première piste

Débloquez l'intrigue.

Casse automobile

Détruisez 2 000 véhicules.

Mort-nés

Détruisez 25 châteaux d'eau infectés avant qu'ils n'éclosent.

Plein la tête

Terminez tous les événements Assimilation.

Riposte

Attrapez un objet lancé par une Hydre... et renvoyez-le-lui.

Chasseur d'hélicos

Détruisez 20 hélicoptères en un seul vol d'hélico.

Pro du nettoyage

Tuez 15 personnages en un seul coup de fouet.

Aveuglement

Découvrez ce qui est arrivé à Alex Mercer en dévoilant l'intrigue.

À la vue de tous

Échappez à 10 groupes d'intervention.

Menace aérienne

Détruisez 25 groupes d'intervention.

Sol-air

Abattez 50 hélicoptères avec un blindé.

Dos d'âne

Écrasez plus de 500 personnes avec le même char.

Argent

Traînée de cadavres

Tuez 53 596 infectés.

Le nettoyeur

Détruisez 10 bases militaires ou nids infectés dans New York.

L'astucieux

Trouvez toutes les conseils éparpillés dans New York.

Autochtone

Trouvez tous les sites éparpillés dans New York.

Expert

Obtenez au moins l'or pour tous les événements.

Soif inépuisable

Assimilez 200 personnages pour régénérer votre santé.

Le masque

Accomplissez 3 missions sans déclencher d'alerte militaire.

Le gentil

Terminez le jeu en assimilant moins de 10 civils.

Le boucher

Tuez 50 personnages en 5 secondes.

Sélection surnaturelle

Achetez toutes les améliorations disponibles.

Or

Professionnel

Obtenez la médaille de platine pour tous les événements.

Intrigue révélée

Trouvez tous les noeuds de l'intrigue.

Vengeance revisitée

Terminez le Mode Histoire en niveau difficile.

Dur à cuire

Terminez le mode Histoire sans mourir (n'importe quel niveau de difficulté).

Platine

Trophée de Platine

Obtenir tous les trophées de Prototype.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal.

DÉFIS PLATINUM

Remportez l'or sur l'ensemble des défis du jeu pour accéder aux défis Platinum, beaucoup plus difficiles.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Tuez les militaires

Après la scène cinématique du début du jeu, vous vous retrouverez sur un grand chemin et vous vous ferez attaquer par des militaires. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran et appuyez sur les touches d'attaque pour tuer les soldats qui vous tirent dessus. Ensuite, repérez la flèche qui s'affiche et courez jusqu'à la prochaine zone en suivant sa direction.

Après la courte scène, utilisez les mêmes touches et éliminez d'autres hommes armés éparpillés dans cet endroit. Consultez votre mini-carte se trouvant en bas à gauche de l'écran et repérez les points rouges qui représentent les ennemis. Eliminez-les puis courez jusqu'à la zone suivante.

A présent, vous devez détruire les tanks qui arrivent. Dès que vos bras se soient transformés en une grosse massue, foncez vers les tanks et attaquez-les. Deux coups suffisent pour détruire un char blindé. Une fois que les tanks sont détruits, repérez la flèche bleue et courez vers la section suivante. Effectuez des attaques simples et des attaques spéciales et éliminez les soldats ainsi que les molosses qui débarquent des immeubles.

Ensuite, suivez la flèche bleue et allez jusqu'au commandant des troupes. Appuyez sur les touches indiquées pour l'agripper et le consumer.

Mission 2 : Quittez le complexe de Gentek

Après la scène cinématique, votre objectif est d'échapper aux militaires et de quitter le complexe de Gentek. Pour cela, vous devez sauter par-dessus le portail et vous enfuir. Maintenez enfoncée la touche de saut puis relâchez-la pour bondir très haut. Ensuite, repérez la flèche bleue sur l'écran, regardez votre mini-carte et courez jusqu'au point de contrôle.

Après la scène, utilisez le mode de visée pour verrouiller l'hélicoptère et projetez la voiture vers votre cible Ignorez les militaires qui s'approchent et concentrez-vous sur l'hélicoptère. Ensuite, appuyez simplement sur la touche qui permet de courir et remontez le long du mur de l'immeuble. Repérez la flèche et votre objectif sur la mini-carte. Une fois que vous avez atteint le sommet du premier immeuble, atteignez le sommet du second qui se trouve quelques rues plus loin. Lorsque vous arrivez au sommet, d'autres hélicoptères apparaissent. Saisissez les machines de refroidissement se trouvant sur le toit, visez les hélicoptères et lancez-les.

Une fois que tous les hélicoptères sont détruits, vous allez consumer le soldat qui approche. Attendez simplement qu'il arrive et suivez les instructions apparaissant à l'écran puis appuyez sur les bonnes touches pour le consumer Ensuite, repérez la flèche qui apparait à l'écran et suivez-la jusqu'à l'appartement de votre soeur Dana. En arrivant sur les lieux, vous vous apercevez que les militaires ont encerclé toute la zone. Suivez alors la flèche et montez alors sur le toit de l'immeuble avoisinant. Consultez les informations fournies sur la métamorphose et apprenez comment changer de forme.

Donc, changez de forme et incarnez le soldat que vous avez consumé un peu plus tôt. Descendez du toit de l'immeuble en faisant attention aux gardes, avancez doucement jusqu'au rayon bleu devant la porte de l'appartement puis entrez.

Mission 3 : Cherchez des énoncés sur votre passé

Maintenant, vous devez trouver davantage d'infos concernant votre passé et rejoindre ainsi votre appartement. Pour cela, changez d'apparence et suivez l'objectif sur la mini-carte. Lorsque vous arrivez à l'appartement, approchez-vous du rayon lumineux et entrez.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par les marines. Vous devez empêcher les soldats d'utiliser leur radio afin d'appeler les renforts. Pour cela, repérez les cercles rouges qui se trouvent au-dessus de leurs têtes et attaquez-les avant qu'il ne soit trop tard. Ensuite, saisissez deux véhicules, visez et détruisez l'hélicoptère qui arrive.

Par la suite, un autre hélicoptère arrive. Vous devez vous rendre à sa destination avant qu'il ne l'atteigne. Par conséquent, repérez la flèche bleue sur l'écran et courez jusqu'à la zone suivante. Repérez le soldat qui porte un lance-roquettes et rejoignez-le. Tuez-le, prenez le lance-roquettes et détruisez le tank. Ensuite, repérez la personne qui a tenté de vous tuer et rattrapez-la avant qu'elle ne s'échappe. Épinglez l'homme en question et consumez-le.

Après la scène cinématique, éliminez tous les militaires qui débarquent ou changez simplement d'apparence et fuyez la zone.

Mission 4 : De l'autre côté du miroir

A présent, entrez dans le menu " pause " et ouvrez la grande carte. Le point jaune sur la carte représente votre prochain objectif pour continuer l'histoire. Les autres points verts en forme de diamants représentent les évènements que vous devez accomplir pour gagner des points d'évolution qui vous permettent d'acheter de nouvelles améliorations.

Maintenant, atteignez l'appartement de Dana et montez sur le toit. Entrez dans le spectre jaune et accédez au menu. Achetez l'amélioration Pouvoir Bouclier, les améliorations de déplacement, de survie et de combat. Si vous êtes à court de PE (points d'évolution), effectuez les évènements qui se trouvent à proximité. Une fois que vous avez acheté toutes les améliorations, appuyez sur la touche qui permet de commencer la mission.

D'abord, suivez la flèche et rejoignez le complexe de Gentek. Lorsque vous vous approcherez de la cible, il est quasiment impossible de continuer sans changer de forme. Par conséquent, changez d'apparence et courez jusqu'à l'entrée du complexe. Avancez à droite de l'entrée, repérez le commandant de l'armée et consumez-le. Faites attention aux détecteurs viraux qui peuvent détecter votre présence même en étant métamorphosé.

Après la scène cinématique montrant les souvenirs de votre dernière victime, sortez rapidement du complexe et détruisez les hélicoptères. Cachez-vous pendant quelques instants jusqu'à ce que le calme revienne puis revenez et entrez dans le complexe sans vous faire repérer.

Mission 5 : Echappez aux Molosses

Après la scène cinématique, quittez rapidement cet endroit, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire. Courez rapidement jusqu'à la base, montez sur le toit et rejoignez le spectre bleu.

Une fois à l'intérieur de la base, tuez les militaires jusqu'à ce que les Molosses apparaissent. Prenez alors une arme (ou un autre objet) et attaquez votre ennemi. Lorsqu'il est assommé, agrippez-le et consumez-le. Après l'acquisition d'une nouvelle arme, utilisez-la pour éliminer les nombreuses vagues de Molosses qui arrivent. Attaquez-les et bloquez leurs attaques avec le Pouvoir Bouclier (ou esquivez simplement ces attaques en vous déplaçant).

Lorsque vous aurez éliminé assez de Molosses, votre objectif sera de détruire les réservoirs d'essence. Pour cela, ignorez désormais vos assaillants, montez au-dessus des réservoirs et attaquez les bouchons à l'aide de vos griffes. Aussi, vous pouvez prendre un lance-roquettes et tirer sur les réservoirs. Une fois que les six réservoirs sont détruits, la mission s'achève.

Mission 6 : La Roue de la Chance

A présent, effectuez des évènements pour gagner davantage de PE et achetez de nouvelles améliorations. Achetez l'amélioration Assimilation furtive et Apis de pointe en particulier. Ensuite, rejoignez l'immeuble qui contient le spectre jaune et commencez la mission.

Maintenant, suivez la flèche et approchez-vous de l'appartement de Karen Parker. Changez d'apparence, faufilez-vous discrètement entre les militaires et accédez à l'appartement.

Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue et repérez le militaire que vous devez consumer. Éliminez les soldats et les Molosses qui vous bloquent le chemin et consumez le soldat en question.
Par la suite, repérez le point bleu sur la mini-carte et dirigez-vous vers la base militaire. Repérez le commandant à l'entrée de la base, effectuez une Assimilation furtive et changez ainsi d'apparence. Ensuite, entrez dans la base et repérez le conducteur des véhicules blindés. Approchez-vous de lui, effectuez une Assimilation furtive puis quittez la base.

A présent, approchez-vous du véhicule blindé et entrez. Conduisez-le jusqu'à la première zone de combat. Eliminez les soldats ennemis grâce à la mitrailleuse et détruisez les tanks qui vous attaquent en leur lançant des obus. Ensuite, suivez la nouvelle cible et dirigez-vous vers le nid infecté. Tirez sur l'immeuble et détruisez-le. Par la suite, approchez-vous simplement de l'entrée de l'appartement de Karen pour qu'elle embarque avec vous. Quittez cette zone, suivez le chemin indiqué sur la mini-carte et emmenez Karen jusqu'à la cachette.

Mission 7 : Un nouvel ordre

Dès que vous êtes prêt à poursuivre la mission suivante, dirigez-vous vers le laboratoire de Karen. Changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer et accédez à l'appartement. Ensuite allez jusqu'à la zone suivante et repérez les réservoirs d'eau génétique.

En fait, vous devez détruire les réservoirs infectés avant qu'ils n'éclosent. Donc, vous devez être rapide et efficace. Eloignez-vous si nécessaire pour inverser le processus puis retournez rapidement et détruisez le réservoir d'eau. Continuez à collecter les informations génétiques jusqu'à ce que la jauge qui se trouve à droite se remplisse.

A présent, allez vers le spectre bleu se trouvant sur le toit de l'immeuble puis continuez à récolter du matériel génétique dans l'immeuble infecté. Pour cela, descendez dans la rue et ramassez les boules énergétiques jaunes. Faites attention aux différentes attaques des Molosses, des hélicoptères ou celles des véhicules militaires. Si vous êtes encerclé,

détruisez quelques véhicules, éliminez quelques ennemis puis reprenez la collecte. Une fois que la jauge est pleine, la mission s'achève.

Mission 8 : Un vaste Complot

Maintenant, ignorez la bataille qui fait rage entre les Molosses et les militaires et dirigez-vous rapidement vers l'appartement de Dana. Montez sur le toit, entrez dans le spectre jaune et commencez la nouvelle mission.

Avant de descendre du toit, changez d'apparence et transformez-vous en soldat. Ensuite, approchez-vous de la base et entrez. Avancez rapidement dans la cour pour éviter les détecteurs viraux et repérez le commandant Blackwatch. Approchez-vous de lui par derrière et effectuez une Assimilation furtive pour ne pas attirer l'attention.

Maintenant, quittez la base militaire et repérez la patrouille qui est en train de s'approcher de la planque de Dana. Pour cela, localisez les points rouges sur la carte et atteignez-les rapidement. Détournez un tank, détruisez les troupes aériennes en leur envoyant des missiles, ou en leur projetant des voitures. Lorsqu'une patrouille est éliminée, allez rapidement vers la suivante et effectuez la même opération. Vous pouvez aussi récupérer des lance-roquettes et détruire ainsi d'autres tanks ennemis. Vous pouvez aussi rester à bord du blindé et détruire tous les véhicules et les hélicoptères ennemis. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, votre objectif sera atteint.

Vous devez désormais détruire trois groupes de patrouilleurs qui sont déjà en route vers l'appartement de Dana. Vous devez faire vite car vous n'avez que 25 secondes pour en venir à bout. Donc, il vaudrait mieux vous déplacer à pieds pour atteindre rapidement les groupes d'ennemis. Ensuite, détournez un blindé et détruisez les autres véhicules.

Mission 9 : Dans la toile

Avant de continuer la mission, effectuez des évènements et d'autres missions pour gagner des PE supplémentaires. Achetez les améliorations disponibles, allez sur le toit de l'appartement de Dana et commencez la mission.

D'abord, empêchez les militaires de découvrir la planque de Dana et détruisez les détecteurs viraux. Sortez vos griffes, sautez rapidement sur le toit et détruisez le premier détecteur. Ensuite, éliminez tous les soldats et dirigez-vous vers le second détecteur. Prenez un lance-roquettes, ou utilisez vos griffes, et détruisez-le.

Ensuite, rejoignez le troisième détecteur, quelques rues plus loin, et détruisez-le. Détruisez aussi les hélicoptères qui arrivent et tous les ennemis qui le protègent. Repérez ensuite les autres détecteurs sur la carte, éliminez les militaires qui les entourent et détruisez-les.

Mission 10 : Le monde transformé

Allez à l'appartement de Dana, traversez le spectre jaune et commencez la mission. Changez alors d'apparence, repérez la cible sur la mini-carte et atteignez ainsi le Nid.

A présent, cherchez un commandant parmi les survivants et assimilez-le. Ensuite, quittez cet endroit et atteignez celui qui est marqué sur la mini-carte. Montez sur le toit jusqu'au spectre bleu et commencez à saboter les détecteurs viraux. Pour cela, changez d'apparence, approchez-vous du détecteur et appuyez sur les séquences de touches qui s'affichent à l'écran. Si vous appuyez correctement sur les touches, le détecteur sera saboté. Sinon, fuyez rapidement et revenez plus tard pour recommencer l'opération. Sabotez les quatre détecteurs pour atteindre l'objectif.

Une fois que cette tâche est accomplie, retournez vers le Nid en suivant la flèche et appelez Mc Mullen. Après la scène cinématique, vous devez fuir les militaires. Pour ce, attaquez tous ceux qui vous tirent dessus et éliminez-les pour gagner des Points d'Evolution. Si vous êtes blessé, ou mourant, fuyez simplement cet endroit pour clore la mission.

Mission 11 : Courser

Maintenant, vous devez retrouver Karen Parker dans son laboratoire pour en savoir plus sur ses travaux. Repérez l'emplacement sur la mini-carte et atteignez-le. Changez d'apparence juste avant d'arriver pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Ensuite, rejoignez le nid infecté en suivant la flèche bleue, montez sur le toit et entrez ainsi à l'intérieur. Commencez à collecter du matériel génétique jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le Capitaine arrive.

Maintenant, vous devez affronter le capitaine Cross et le battre. Sortez vos griffes, foncez-lui dessus et attaquez-le. Lorsque vous êtes dans sa ligne de mire, esquivez rapidement son tir ou équipez-vous du bouclier pour vous protéger. Reprenez ensuite les assauts. Aussi, lancez-lui des projectiles pour qu'il cesse de vous viser. Après quelques échanges de coups, votre ennemi détruit quelques nids et en libère plusieurs monstres. Eliminez-les le plus rapidement possible puis occupez-vous de Cross. Attendez qu'il vous vise, esquivez son tir puis attaquez-le aussitôt. Répétez cette technique plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez en prison et vous n'avez plus accès à vos pouvoirs. Toutefois, votre force et votre vitesse sont restées intactes. Par conséquent, vous pouvez directement quitter cet endroit et vous métamorphoser par la suite pour éviter les soldats. Ou alors, tuez un soldat, prenez son arme et éliminez ceux qui arrivent en renfort. Saisissez un véhicule, visez les hélicoptères et lancez-le pour détruire les appareils.

Mission 12 : Confession

A présent, allez simplement à l'appartement de Dana, montez sur le toit et traversez le spectre. Une scène cinématique se déclenche après laquelle vous retournerez au mode libre. C'est l'occasion d'effectuer des évènements pour gagner quelques points d'évolution. Achetez aussi les améliorations que vous n'avez pas pu acquérir auparavant. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la pour commencez la mission suivante.

Mission 13 : Sur le billard

A présent, vous devez aller à la morgue du Dr. Regland. Pour cela, suivez simplement la flèche bleue et entrez. Après la scène, sortez et repérez les troupes fantômes de Blackwatch. Ensuite, repérez le tank et détournez-le pour assimiler le commandant.

Ensuite, quittez cet endroit et allez vers la nouvelle zone. Maintenant, sortez le grand jeu et détruisez tous les véhicules de l'armée qui se trouvent dans la rue. Détruisez les blindés, les hélicoptères et les détecteurs viraux volants. Aussi, vous devez faire face aux Molosses qui peuvent vous attaquer. Après quelques minutes, vous atteignez votre objectif et vous devez assimiler un autre commandant à l'intérieur d'un autre blindé.

Par conséquent, repérez-le, rejoignez-le et détournez-le avant que le commandant ne décède. Si ce dernier rend l'âme, la mission échouera.

Mission 14 : Le corps dérobé

Maintenant, retournez à la morgue et approchez-vous de l'entrée. Changez d'apparence, montez les marches sans vous faire repérer et commencez la mission. Après la scène, quittez la morgue et changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer. Trouvez un tank à quelques rues de votre emplacement, détournez-le et retournez discrètement à la morgue. Essayez de ne pas attirer l'attention ; n'écrasez pas des militaires et conduisez doucement jusqu'à la morgue.

Ensuite, conduisez le blindé et allez au nord de la ville jusqu'à la base militaire abandonnée. Faites attention aux soldats, ne les écrasez pas (encore) et conduisez doucement.

En arrivant à la base abandonnée, vous devez protéger le docteur en attendant qu'il achève les opérations qu'il est en train d'effectuer. Pour cela, empêchez les monstres de détruire le mur du labo et éliminez-les. Prenez les armes qui se trouvent par terre et tirez-leur dessus puis attaquez-les au corps à corps. Détruisez les Molosses grâce aux lance-roquettes éparpillés et empêchez-les de détruire le mur pendant quelques minutes.

Une fois que cet objectif est atteint, éliminez les monstres restants puis reprenez le tank. Cette fois, vous devez retourner à la morgue et éviter les attaques des tentacules. Lancez des missiles sur les appendices pour les détruire et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée de la morgue. Faites attention aux militaires, n'attirez pas l'attention et atteignez le cercle bleu.

Mission 15 : Impératif biologique

A présent, sortez du blindé et changez rapidement d'apparence. Allez à l'entrée de la morgue et poursuivez la mission suivante.

Dès que vous réapparaissez, changez de forme et descendez du toit, un peu plus loin de la base. Entrez dans la base militaire et assimilez furtivement le pilote de l'hélicoptère. Ensuite, approchez de l'hélico et entrez. Apprenez à piloter, lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et survolez la zone. Allez jusqu'aux détecteurs viraux se trouvant sur les immeubles qui sont plus loin. Visez-les, sélectionnez les missiles et détruisez-les. Ensuite, fiez-vous à la jauge qui s'affiche en haut à droite de l'écran et déplacez-vous pour vous approcher des réservoirs d'eau infectée. Lorsque vous visez un réservoir la jauge se remplit. Appuyez sur le bouton pour effectuez un scan.

Ensuite, faites atterrir l'hélico et repérez le Molosse que vous devez assimiler. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé, saisissez-le et appuyez sur la touche d'assimilation pour lui injecter le contenu de la seringue. Par la suite, reprenez l'hélicoptère et survolez la zone. Poursuivez le Molosse que vous venez d'injecter, repérez son nouvel emplacement et descendez de l'hélicoptère. Assommez-le à nouveau, agrippez-le et assimilez-le. Vous obtenez ainsi de nouveaux pouvoirs.

Mission 16 : La porte dans le mur

A présent, achetez les améliorations restantes puis allez sur le toit de l'appartement de Dana. Après la scène cinématique, Dana est kidnappée par le chef des Molosses et vous devez le poursuivre. Ne le laissez pas s'échapper, courez derrière lui et sautez pour vous rapprocher davantage. Essayez de changer d'apparence pour ne pas attirer l'attention et poursuivez-le.

Après quelques minutes de poursuite, le chef de la meute appelle les renforts et vous serez attaqué par plusieurs Molosses. Sortez alors votre nouvelle lame, attaquez-les et éliminez-les rapidement.

Une fois que ces créatures sont achevées, reprenez la poursuite de leur chef et essayez de le rattraper sur le toit de la construction.

Mission 17 : Première et dernière chose

Avant de poursuivre cette mission, effectuez des évènements et achetez de nouvelles améliorations. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et approchez-vous de la morgue. Changez d'apparence, entrez dans le spectre et commencez la mission.

Après la scène, suivez la flèche bleue et allez dans la zone infectée. Lorsque vous arrivez sur place, le chef de la meute fait son apparition et vous affronte. Sortez votre lame, attaquez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit assommé. A ce stade, une marque s'affiche au-dessus de sa tête, agrippez-le et tentez de l'assimiler. Ce dernier vous en empêche, vous repousse et s'enfuit.

Suivez-le jusqu'au nid infecté et montez sur le toit. Sortez à nouveau votre lame, effectuez des combos et découpez les Molosses qui vous barrent la route. Tentez d'esquiver leurs attaques puis reprenez les assauts.

Ensuite, vous devez emmener le chef de la meute vers la base militaire abandonnée. Pour cela, quittez cet endroit et suivez la flèche bleue. Toutefois, gardez un oeil sur la jauge d'intérêt qui se trouve en haut, à droite. Si le chef de la meute commence à se désintéresser, attaquez-le pour que la jauge se remplisse. Si vous êtes votre tour attaqué par les militaires, n'hésitez pas à détourner un blindé et à tuer tous ceux que se mettent en travers de votre chemin. Attirez-

le jusqu'à la base militaire, entrez et préparez-vous à le combattre. Sortez votre lame, esquivez ses attaques et ripostez lorsqu'il s'arrête. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois qu'il est mort, la mission se termine.

Mission 18 : le premier monstre

A présent, retournez à la morgue et entrez. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur le toit d'un immeuble, en face de la base militaire. Descendez simplement du toit et entrez dans la base. Attaquez le premier molosse et assimilez-le lorsque l'icône apparait au dessus de sa tête. Maintenant que vous avez acquis une nouvelle compétence, utilisez-la pour assimiler les personnes infectées.

D'abord, repérez le militaire infecté (en surbrillance), saisissez-le et assimilez-le. Ensuite, quittez cette base et dirigez-vous vers la suivante. Si vous entrez sous l'apparence d'Alex, vous ne pourrez pas assimiler assez de soldats et vous serez rapidement tué. Par conséquent, il est préférable de réaliser la tâche furtivement. D'abord, prenez l'apparence d'un soldat avant d'approcher la base. Ensuite, activez la nouvelle compétence et repérez les soldats infectés. Approchez-vous d'eux doucement et par derrière et effectuez une assimilation furtive. N'entrez pas dans la base pour éviter les détecteurs viraux, tournez plutôt autour de cette dernière. Repérez d'autres soldats infectés, assimilez-les furtivement et remplissez la jauge afin de connaître l'emplacement de Dana.

A présent, suivez le marqueur bleu et montez sur le toit de l'immeuble. Sortez votre lame, attaquez le chef des Molosses et assimilez-le. Après la scène cinématique, la mission s'achève.

Mission 19 : Construire l'avenir

Rejoignez l'étoile jaune qui se trouve sur le toit d'un immeuble et commencez la mission suivante. Ensuite, vous devez protéger le blindé thermique. Pour cela, prenez l'apparence d'un militaire et détournez un autre blindé. Escortez le tank thermique le long des routes et protégez-le des Molosses enragés. Faites attention à ne pas tirer sur le tank en question et essayez de le protéger jusqu'à ce qu'il lance ses trois missiles sur les trois différents nids infectés.

Lorsque vous atteindrez le troisième nid, vous devez sécuriser toute la zone pour permettre au tank de tirer. Pour cela, quittez votre véhicule, sortez votre lame et déchiquetez tous les ennemis.

Après la scène cinématique, approchez-vous du char et montez. Visez le nid infecté et tirez pour le détruire. Ensuite, conduisez-le et atteignez le dernier grand nid, à quelques rues de cet endroit. Eliminez les Molosses et les tentacules qui apparaissent sur la route, accédez à la grande cour et tirez sur le nid.

Mission 20 : Affrontez le Molosse suprême

Après la scène cinématique, vous allez affronter le Molosse suprême. Pour cela, sortez votre lame et mettez votre armure. Au début du combat, attaquez le Molosse suprême et infligez-lui un maximum de dégâts pour l'assommer. A ce moment, montez sur son dos en appuyant sur la touche qui permet de le saisir et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran avant qu'il ne vous projette au loin.

Après un deuxième accrochage, votre ennemi fait appel à ses compagnons et aux tentacules. Par conséquent, éliminez d'abord les autres créatures et ignorez les appendices dans un premier temps. Après quelques instants, les troupes militaires débarquent sur les lieux. A ce moment, détournez un blindé et détruisez les tentacules. Ensuite, utilisez le tank et attaquez le chef des Molosses à nouveau. Lorsqu'une icône bleue apparait au dessus de sa tête, ne quittez pas le tank et continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 21 : Tels des dieux

Après avoir effectué quelques évènements, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la. Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue, montez sur le toit de l'immeuble désigné et atteignez le point de contrôle.

Regardez l'immeuble avoisinant et repérez l'hélicoptère que vous devez infiltrer. Incarnez un soldat, sautez vers

l'immeuble suivant et montez dans l'hélicoptère.

A présent, pilotez l'appareil jusqu'à l'endroit désigné et atterrissez pour faire monter le premier groupe de soldats. Ensuite, survolez la zone et rejoignez le nid infecté. Lancez deux ou trois missiles thermiques et détruisez ainsi le nid. Par la suite, changez d'arme et éliminez les cibles mobiles telles que les Molosses et les zombies.

Une fois que la zone est sécurisée, rejoignez le prochain point bleu et attaquez les tentacules qui jaillissent du sol. Le meilleur moyen pour détruire ces tentacules est de les attaquer de loin. En effet, gardez vos distances et restez en mouvement pour ne pas être atteint par les véhicules qu'elles lancent dans votre direction et harassez-les à coups de bombes. Continuez à bombarder les vagues de tentacules jusqu'à ce que la zone soit sécurisée.

Ensuite, dirigez-vous vers le prochain point de rencontre et embarquez d'autres soldats. Allez au second point, qui se trouve près du pont, et évacuez les hommes qui s'y trouvent. Survolez ensuite la zone et rejoignez la base pour l'infiltrer.

Après la scène cinématique, vous serez contraint d'éliminer tous les soldats qui se trouvent dans la base. Par conséquent, prenez d'abord une arme, visez les hommes armés qui vous encerclent et éliminez-les. Après quelques minutes, des super-soldats feront surface et ne vous feront aucun cadeau. Le meilleur moyen de les battre est d'utiliser la lame, ou d'effectuer une contre attaque lorsqu'ils vous saisissent. Après l'élimination de la première vague de super-soldats, une seconde vague contenant davantage de membres apparait. Effectuez les mêmes types d'attaques, ou prenez des armes lourdes et tirez sur ces surhommes pour les exploser. Lorsque l'intérieur de la base est sécurisé, prenez votre arme favorite et sortez.

En sortant, vous affronterez également plusieurs militaires. Mitraillez-les ou détournez un blindé et détruisez tout sur votre passage. Sinon, si vous êtes gravement blessé, fuyez simplement la base pour clore le chapitre.

Mission 22 : un rêve d'Armageddon

Maintenant, rejoignez l'étoile jaune sur la carte et commencez la mission. Votre objectif est désormais d'empêcher le déploiement des Hémotoxines. Pour cela, sortez votre lame et détruisez les pompes qui propagent cette toxine. Ou alors, détournez un hélicoptère ou un tank et bombardez-les. Suivez les marques rouges sur la carte, trouvez les pompes et détruisez-les par tous les moyens. Faites attention aux super-soldats et dégommez-les grâce à votre lame. Une fois que les neuf pompes sont détruites, une armée de soldat vous attaque. Eliminez-les ou fuyez.

Mission 23 : Le monde libéré

A présent, effectuez les évènements éparpillés sur la carte pour ramasser un max de PE et achetez de nouvelles améliorations. Dès que vous êtes prêt, rejoignez le spectre jaune et commencez la mission suivante.

Changez d'apparence, rejoignez la base militaire et assimilez le commandant des troupes. Par la suite, entrez dans le tank qui se trouve à proximité et escortez la machine d'Hémotoxine jusqu'à Time Square. Repérez les Molosses qui approchent et bombardez-les. Sécurisez à chaque fois le passage pour que la machine puisse avancer et atteindre Time square. De temps à autre, les tentacules d'Elizabeth Green font surface et projettent des véhicules. Visez-les rapidement et détruisez-les pour que la machine d'Hémotoxine subisse le minimum de dégâts.

Mission 24 : chose à venir

Une fois que vous aurez atteint cet objectif, descendez jusqu'au spectre jaune et commencez la mission. Vous devez ensuite forcer Elizabeth Greene à sortir. Pour cela, défendez la machine le temps qu'elle finisse de répandre l'Hémotoxine. Donc, prenez un tank, avancez devant l'accès nord et bombardez les Molosses qui approchent. Sécurisez le flanc nord puis occupez-vous des autres flancs. Repoussez trois autres vagues de Molosses, défendez la machine et détruisez les tentacules qui ressortent. Une fois que toutes les créatures sont achevées, Elizabeth Greene émerge du sol.

Mission 25 : Battez Elizabeth Greene

Pour battre ce monstre, vous devez utiliser votre lame ou emprunter un véhicule militaire. N'utilisez pas votre armure car vous devez planer pour vous approcher rapidement de la cible. Attaquez rapidement les deux membres et la colonne de la bête jusqu'à ce que les trois petites jauges qui se trouvent sous la barre de vie d'Elizabeth soient vides. Faites attention aux Molosses et aux zombies enragés qui vous attaquent sans cesse et éliminez-les pour remplir votre jauge de santé. Une fois que les trois membres du monstre sont découpés, attaquez sans cesse la tête de ce dernier pour lui infliger un maximum de dégâts.

Ensuite, les forces militaires arrivent sur les lieux et vous aident à éliminer ce boss. Détournez rapidement un tank et visez les membres du monstre pour l'assommer et le faire tomber. A ce moment, visez la tête posée sur le sol et lancez un max de missiles. Si le tank que vous utilisez est détruit, détournez-en rapidement un autre et poursuivez votre mission de destruction. Il est préférable de toujours utiliser les véhicules militaires car ils infligent d'importants dégâts et vous protègent des assauts des Molosses en même temps.

Mission 26 : Choc et respect

Lorsque vous aurez acheté les améliorations restantes, rejoignez l'étoile jaune et commencez la mission. D'abord, avancez simplement vers le point bleu qui se trouve sur la carte et rejoignez le complexe de fabrication des Hémotoxines.

Détournez un blindé, visez les machines et détruisez-les. Faites attention aux vagues de soldats qui vous attaquent et aux super-soldats puis détruisez ces machines. Détournez constamment les chars blindés car, si vous restez à pied, la fumée vous fera perdre constamment des points de santé. Une fois que ces huit machines sont détruites une scène cinématique se déclenche.

Mission 27 : Le dernier homme

Après la scène cinématique, allez au point bleu et rejoignez le premier point de ravitaillement des hélicoptères.

En effet, vous devez empêcher Taggart de s'enfuir par la voie aérienne. Pour cela, vous devez détruire tous les hélicoptères qui se trouvent dans le carré bleu de Manhattan. Le meilleur moyen pour le faire est de les bombarder avec un lance-missiles. Par conséquent, éliminez l'un des soldats portant ce genre d'armes et récupérez son équipement. Repérez les hélicoptères représentés par des points rouges sur la mini-carte, visez-les et détruisez-les avant qu'ils ne puissent s'enfuir. Essayez d'agir rapidement pour qu'aucun hélicoptère ne s'échappe.

Une fois que le premier point de ravitaillement est sécurisé, rejoignez le second point se trouvant à quelques immeubles. Détruisez les appareils qui se trouvent sur les quatre immeubles voisins puis rejoignez le troisième point de ravitaillement.

Repérez cinq hélicoptère éparpillés sur la mini-carte, trouvez un lance-roquettes et explosez les engins pour atteindre votre objectif et clore cette mission.

Mission 28 : Deux billets

Après avoir acheté de nouvelles améliorations et le commencement de la mission, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire où se cache Taggart. Détournez un char blindé, bombardez l'entrée de la base et entrez. Visez l'immeuble et lancez un tonnerre de missiles avant que le tank n'explose. Ensuite, détournez un autre blindé et poursuivez le bombardement jusqu'à ce que la base soit détruite. Faites attention aux super soldats, mettez votre armure pour ne pas subir d'importants dégâts et neutralisez-les.

Après que la base soit détruite, Taggart va tenter de s'enfuir. Quittez alors votre tank et poursuivez-le le long des routes. Lorsqu'il s'arrête, trois chars militaires arriveront sur les lieux du combat et tenteront de le protéger. Attaquez-les avec

votre lame ou détournez l'un d'eux et détruisez les autres avec.

Ensuite, poursuivez le tank de Taggart et courez jusqu'à ce qu'il s'arrête une seconde fois. Refaites la même chose, détournez un tank et détruisez tous le convoi militaire qui tente de protéger votre cible.

Ce dernier effectuera un dernier arrêt plus loin et une dernière tentative de fuite s'en suivra. Il va essayer de traverser le pont. Partez rapidement à ses trousses, sprintez et détournez son tank avant qu'il n'atteigne le pont. S'il arrive au pont avant qu'il ne soit assimilé, la mission échouera.

Mission 29 : Battez le Molosse suprême

Ce dernier combat est assez long et difficile car le Molosse suprême est très coriace et possède une attaque capable de vous éliminer en un seul coup. Pour en venir à bout, effectuez des attaques lointaines avec votre lame et essayez de garder vos distances. Si le boss est toujours sur ses gardes, changez d'attaque et effectuez un combo au sol. Lorsqu'il lève ses deux bras vers le ciel, fuyez rapidement cet endroit car il va effectuer son attaque mortelle.

Après avoir encaissé quelques unes de vos attaques, le Molosse suprême sera assommé. Appuyez alors sur la touche qui permet de saisir le monstre puis sur celle qui s'affiche à l'écran pour lui infliger un maximum de dégâts. Si votre barre de santé est presque vide, fuyez et dégommez des militaires pour la remplir. Ensuite, retournez à vos assauts et faites gaffe à son attaque mortelle.

Après la courte scène cinématique montrant des militaires en action, vous avez environ trois minutes pour battre le Molosse suprême. Heureusement qu'il devient plus vulnérable et faible durant ce laps de temps. Par conséquent, soyez rapide et effectuez des combos puissants pour l'assommer rapidement. Enfin, montez sur son dos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé. Félicitations ! Vous venez de clore le dernier chapitre du jeu.

Prototype 2

© Activision / Radical Entertainment 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ INSANE

Terminer le jeu en difficulté Hard pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Contamination (didacticiel)

Vous voilà dans la peau de l'ancien G.I. James Heller. Suivez les indications en bas de l'écran pour prendre en main votre personnage et suivre Alex Mercer au milieu des gravats. Après avoir achevé un monstre à coup de poignards, vous vous retrouvez dans une cellule pour tester vos nouveaux pouvoirs. Trophée bronze / succès 10G obtenu : Epidémie. Encore une fois, réalisez une à une les actions indiquées pour venir à bout des infectés. Après avoir assimilé tout ce beau monde, empoignez la table d'opération et jetez-la dans la fenêtre par laquelle vous observent les scientifiques. Sautez les rejoindre pour vous enfuir de cette prison de flammes. Trophée bronze / succès 10G obtenu : Insatiable.

Bienvenue dans la zone jaune

La survie du plus fort

Vous voilà enfin libre. Suivez toujours les conseils affichés à l'écran qui vous guideront pendant un bon moment, et assimilez le commandant pour prendre son apparence. Prenez ensuite la poudre d'escampette pour mettre fin à l'alarme. Pour cela, le mieux est de s'éloigner et de se planquer rapidement dans une zone d'ombre, derrière un mur. Dès que l'indication vous le permet, dépêchez-vous de changer de visage et le tour est joué. Vous pouvez désormais utiliser vos dons pour courir sur les murs et apprécier le panorama de Manhattan du haut des gratte-ciels. Rendez-vous à l'endroit affiché sur votre carte où un faisceau bleu vous attend. Prenez ensuite la direction de l'église en contrebas pour une petite séance de prière fort instructive. Trophée bronze / succès 10G obtenu : Expérience religieuse.

Le père Guerra est maintenant votre allié et vous épaulera grâce à votre téléphone mobile. Orientez-vous de nouveau vers le symbole sur votre carte pour assimiler plusieurs commandants. Vous obtenez l'habilité " traque " à utiliser comme radar pour situer vos cibles dans toute la ville. Allez ingurgiter le monsieur pour accéder à son cerveau et ses souvenirs. Allez ensuite chercher l'autre commandant sur le pont, ce qui déclenche une alerte et appelle plusieurs hélicoptères. Encore une fois, la technique est de se planquer à l'ombre (sous le pont par exemple) et de rapidement changer d'uniforme. Vous terminez la mission " La survie du plus fort ".

Opération Flytrap

Dirigez-vous vers les faisceaux lumineux indiqués sur votre carte pour affronter votre premier molosse. Pour cela, évitez agilement ses assauts et frapper en chargeant votre coup de pied. Une fois vaincu, assimilez-le pour gagner votre premier pouvoir : les griffes. Trophée bronze / succès 20G obtenu : Ceci est un couteau. Un second molosse est libéré,

l'occasion parfaite pour utiliser vous nouveaux joujoux, qui sont bien plus efficaces que vos poings. Il arrive souvent que les griffes démembre un molosse, sans que vous ayez à faire quoi que ce soit, ce qui rapporte le Trophée bronze / succès 10G : Simple égratignure. Il est temps de tuer les soldats ennemis chapeautés d'une icône de cible.

Au fil du jeu, plusieurs ennemis auront un symbole d'ADN (double-hélice) au-dessus de la tête. Assimilez-les pour emmagasiner leur patrimoine génétique. Saisissez ensuite un bazooka pour détruire le char qui vous menace. Après avoir arrêté l'alerte en changeant d'apparence, retournez à l'église pour découvrir toute une base cachée dans les fondations. Le père Guerra ne faisait donc pas que prier, et vous sera d'une grande aide pour la suite des évènements. Il va falloir entrer dans la base de données Blacknet, à rejoindre en suivant la petite médaille sur la carte. Là, utilisez votre corps de soldat pour accéder aux fichiers, puis traquez le docteur Billingsley comme vous savez maintenant le faire.

Vous débloquez la première série Blacknet, " Opération : Ceinture d'Orion ". Mettez le cap sur le complexe de Gentek et utilisez une apparence de soldat pour entrer incognito. Là, allez bouffer le commandant à l'icône et pénétrez dans le bâtiment. A l'intérieur, assimilez votre cible en faisant attention de tuer d'abord tout garde susceptible de vous démasquer. Accédez au laboratoire suivant et aller assimiler le docteur Genovese. Allez ensuite fouiller dans l'ordinateur puis quittez les lieux. Vous terminez la série Blacknet, obtenez une mutation attaque et débloquez le Trophée bronze / succès 20G : Affaire classée.

Fuite des cerveaux

Dirigez-vous vers le point bleu suivant pour enclencher cette nouvelle mission. Pénétrez dans la base du Blackwatch en soldat, en faisant bien attention au détecteur de virus qui passera outre votre déguisement. Assimilez la cible indiquée et invitez-vous à la petite réunion de Rooks. Après la cinématique commence une véritable partie de chat puisque les scientifiques que vous traquez prennent leurs jambes à leur cou pour se disperser dans le quartier. Récupérez-les un par un, assimilez-les et mettez fin à l'alerte. Il est temps de s'occuper du docteur Shaffeld que vous trouverez grâce à l'aptitude " traque ". Un véhicule blindé débarque alors ; il faut se dépêcher de le détruire (au lance-roquettes) avant qu'il ne s'échappe. Le docteur est à vous, bon appétit.

Projet Longshadow

Après vous être rendu sur le lieu où vous attend l'habituel faisceau lumineux, partez pour le poste de recherche Longshadow. Une fois dans l'enceinte du bâtiment, assimilez les bonshommes indiqués et utilisez le scanneur digital. Descendez les marches pour comprendre ce qui se cachait derrière un tel nom... Une hydre ! Monstrueuse, bien sûr. La demoiselle se libère et menace de détruire toute la pièce, c'est pourquoi il faut se dépêcher d'empoigner un bazooka pour la rendre plus docile. La vidéo suivante (réalisée en mode difficile) peut vous aider si vous n'arrivez pas à concilier attaques et esquives indispensables.

Tuez ensuite les soldats du Blackwatch qui débarquent. Montez l'escalier (oui, l'icône d'objectif est sacrément mal placé) pour arriver à l'étage supérieur. Ici, vous apprenez une technique redoutable grâce aux tentacules offerts par l'hydre : le collapsar. Empruntez l'ascenseur pour quitter le bâtiment, et finissez la mission en mettant fin à l'alerte.

Festin

Vous voilà nez à nez avec un hélicoptère. Fuyez, ou bien détruisez-le en lui jetant des véhicules. Rendez-vous ensuite au point bleu suivant indiqué sur votre carte pour poursuivre l'aventure. La mission Festin vous demande de vous rendre sur le site de test Jefferson. Passez vos nerfs en éliminant l'intégralité des soldats présents dans la cour, puis assimilez le commandant qui vous permettra de rentrer dans le complexe. Après avoir affolé tout ce beau monde, engloutissez le biologiste en chef puis empruntez l'ascenseur. Vous vous trouvez face à un monstre appelé mastodonte qui aimerait bien faire de vous son goûter. Pour le battre, le meilleur moyen est d'utiliser les bazookas à disposition sur votre gauche.

Vous obtenez une nouvelle amélioration : les boucliers, qui vous permettent de renvoyer des roquettes. Après en avoir décousu avec vos adversaires, ressortez du site de test en empruntant le même escalier qui se trouvait dans la salle de l'hydre. Plusieurs ennemis vous attendent à l'extérieur, et vous n'êtes pas obligé de les terrasser pour achever la mission en mettant fin à l'alerte.

Rat de laboratoire

La mission commence encore une fois lorsque vous atteignez le faisceau bleuté indiqué sur votre carte. Vous recevez un coup de fil peu amical qui vous indique votre objectif : le Dr Bellamy. Dirigez-vous vers le point de ravitaillement du convoi pour apercevoir l'hélicoptère que vous devrez devancer dans sa course en le détruisant. C'est le bon moment pour sauter dessus et le frapper d'un coup de pied, ce qui débloque le Trophée bronze / succès 10G : Action d'arcade. Une fois détruit, le docteur va être récupéré par un convoi de chars blindés. Il faudra le détruire avant qu'il n'atteigne son point d'arrivée, puis assimiler l'homme en blouse blanche. Mettez enfin un terme à l'alerte.

Salut

L'heure est grave : le Blackwatch qui a intercepté des communications entre le père Guerra et vous-même lance un assaut de grande envergure sur l'église afin d'éliminer tout opposant à ses actions. Foncez-donc vers le bâtiment saint pour éliminer dans un premier temps les soldats armés de bazookas. Plusieurs chars blindés arrivent alors, qu'il faudra désarmer pour utiliser les lance-missiles à votre avantage, par exemple sur les hélicoptères qui ne tardent pas à se joindre à la fête. Après avoir durement bataillé, pénétrez dans l'église pour rejoindre le père Guerra et ainsi achever la mission.

Le savant fou

Votre premier objectif est de rejoindre le centre de Koenig. Une fois sur place, assimilez le commandant de la base sans oublier l'autre soldat dont l'ADN est mis en évidence par une icône. Utilisez ensuite le scanneur digital pour pénétrer dans les locaux du Blackwatch où c'est cette fois un garde qu'il faut assimiler.
Attention au radar de virus présent au centre de la pièce qui risquerait de ruiner l'objectif bonus en déclenchant une alerte. Cela fait, rendez visite au docteur Koenig pour découvrir son rôle exact dans les évènements. Sortez ensuite du bâtiment en battant ou non le molosse enfermé dans son conteneur (l'assimiler peut rapporter une amélioration griffes ou tentacules).

Il est temps de se rendre au dépôt du projet Orion dont vous a parlé votre nouvel associé. Là, il vous est demandé de détruire les dispositifs de communication installés sur les toits et chapeautés d'icônes orange. Vous rencontrez ensuite un des fameux soldats créés spécialement pour vous détruire, qu'il ne faut pas prendre à la légère puisque leur force est incommensurable. Suivez le petit didacticiel pour savoir comment utiliser le bouclier afin de le sonner, et assimilez-le. Détruisez ensuite les sous-stations pour saboter le projet Orion. Eliminez enfin les deux nouveaux super-soldats qui s'en prennent à vous pour achever la mission.

Orion de phase 2

Commencez par aller au centre d'essais indiqué sur votre carte. Vous arrivez dans une immense de laquelle vous ne pourrez sortir tant que vous n'aurez pas détruit le super soldat de phase 2. Le plus simple pour le blesser en d'utiliser des attaques sautées avant avec les griffes. Attention à la ribambelle de soldats qui viendra vous gêner, même s'ils seront surtout utiles pour recouvrer de la santé. Assimilez ensuite le super soldat pour obtenir l'aptitude " cataclysme " qui permet de détruire tout ce qui se trouve dans un rayon de plusieurs mètres autour de vous. Malheureusement, ce pouvoir nécessite une jauge qui ne demande maintenant plus qu'à être remplie. Ceci fait, plusieurs molosses et soldats de phase 1 débarquent. C'est le moment idéal pour remporter le Trophée bronze / succès 20G : D'une pierre deux coups qui demande de tuer deux molosses avec un seul cataclysme (n'oubliez pas de bien les blesser avant de lancer l'attaque). Terminez la mission en assimilant le Dr Burk.

Sélection naturelle

Ne jamais faire confiance aux vieillards en blouse blanche. C'est ce que vous apprenez au début de cette mission puisque le Dr Koenig vous trahi, envoyant tout une armée afin de vous abattre une fois pour toutes. Il faudra donc simplement survivre en détruisant les vagues d'ennemis successives. Après les hélicoptères, ce sont les véhicules blindés qu'il faut prendre pour cible afin d'assimiler le commandant et de savoir où se cache le vieux fou. N'hésitez pas à utiliser abondamment le collapsar ou encore les bazookas de vos ennemis. Mettez ensuite fin à l'alerte et rendez-vous à la base 7.

Là, il faudra détruire les immenses réservoirs afin de dénicher le docteur, ce pour quoi il est intelligent d'arracher les

lance-missiles des blindés. Koenig s'enfuit ensuite en hélicoptère et vous fait face. Pas de crainte, il suffit de quelques collapsar pour en venir à bout. Allez ensuite exterminer le vieillard pour découvrir sa véritable identité : lui aussi possède des pouvoirs dus au virus Mercer. Il va maintenant vous falloir l'affronter et le terrasser.

La meilleure méthode est d'utiliser les sauts de griffes (maintenir X) et de se servir des QTE mises à disposition, comme le montre la vidéo ci-dessous. Une fois achevé, vous obtenez le Trophée argent / succès 30G : Le savant fou.

Promenades en zone verte

Le pont aérien

Il est grand temps de quitter la zone jaune pour se rendre en zone verte rejoindre le père Guerra. Votre premier objectif est d'assimiler un commandant afin de faire le voyage incognito. Rejoignez ensuite l'hélicoptère pour décoller. Sur la carte, sélectionnez le terrain d'atterrissage (H) sur la côte ouest de l'île sud-est. Une fois à terre, rendez visite au père Guerra dans sa planque pour découvrir l'identité du véritable assassin de votre famille : Alex Mercer.

Alliés et ennemis

Ne vous en faites pas, le début de la mission n'est pas clairement indiqué. Elle commence bien au terme de votre conversation avec le père Guerra. Commencez par vous rendre au QG pour assister au briefing de Riley. Malheureusement, la guerre contre les infectés fait rage dans le quartier : il est temps de monter à bord d'un tank pour apprendre à maîtriser le véhicule. A partir de maintenant, il va falloir rejoindre différent point de ralliement afin de faire le ménage. Plusieurs molosses et même mastodontes sont au programme : prenez vos distances pour pouvoir les arroser convenablement de roquettes.
N'hésitez pas à rouler sur les zombies pour débloquer de l'expérience bonus. Pour finir, ce sont deux hydres dont il faudra venir à bout, en prenant soin de casser en l'air les morceaux de route qu'elles vous envoient. A la fin de la mission, vous obtenez la compétence de détourner tout véhicule ennemi se présentant à vous.

Délocalisation

Votre première cible est le commandant Gallagher. Montez en hauteur et utiliser l'aptitude traque pour déterminer sa position. Surprise, le bonhomme est aussi un amélioré du virus Mercer. Commence alors une course-poursuite au terme de laquelle il grimpe dans un hélicoptère. Cette séquence vous apprend comme sauter sur cet engin et comment lui arracher son lance-missiles pour ensuite n'en faire qu'une bouchée. Une fois cloué le sol, vous devez affronter puis assimiler votre ennemi. La méthode est la même que pour le docteur Koenig : saut avec les griffes et utilisation des QTE. Vous récupérez un nouveau joujou : la lame qui permet de déclencher des tornades particulièrement efficaces quand vous êtes entouré d'ennemis. Mettez fin à l'alerte pour finir la mission.

Assaut

Pour infiltrer la réunion à laquelle vous désirez assister, il faut commencer par assimiler un soldat du Blackwatch (les espèces de Dark Vador bleus foncés). N'importe lequel. Pour cela, le plus simple est de déclencher une alerte et d'attendre qu'il en vienne pour n'avoir que l'embarras du choix. Après la petite cinématique, rendez-vous au point indiqué sur votre carte afin d'y assimiler les remplaçants du Dr Koenig. Malheureusement, aucun d'eux ne possédait de renseignement intéressant. Il est maintenant temps de dénicher le lieutenant Riley pour récupérer sa mémoire, et pour cela, le mieux est de détourner un tank comme appris précédemment afin d'affronter le sien. Une fois assimilé, mettez fin à l'alerte pour terminer la mission.

L'étranger

Au début de la mission, vous faites la connaissance de la demoiselle que vous traquiez, Sabrina Galloway, qui s'avère être également une améliorée dotée d'un petit style vampire peu déplaisant. Rendez-vous au point de ralliement du Blackwatch pour infiltrer l'équipe d'extraction. Là, vous devez assimiler furtivement un des trois soldats chapeautés d'une icône. Pour cela, veillez d'abord à tuer les gardes susceptibles de vous avoir dans leur champ de vision. A partir de maintenant, vous êtes des leurs et ne pouvez plus utiliser vos pouvoirs afin de rester incognito. Suivant les ordres donnés par le commandant, vous devez tuer les infectés, hydres puis molosses en utilisant les différentes armes à feu

disponibles ou récupérables au sol. Après cela, tuez les scientifiques pour débusquer un Roland qui vous mettra K.O. sans que vous ne puissiez faire quelque chose.

Dédale de sang

Vous êtes désormais à la recherche du docteur Gutierrez. Pour cela, commencez par rejoindre les dernières coordonnées connues transmises par le Blackwatch. Vous trouvez un bio-saboteur qui dispose d'un pouvoir qui vous est encore inconnu. Le petit malin profite de la diversion pour s'enfuir, voilà pourquoi il faut le traquer grâce à votre sonar. Une fois déniché, il vous attaque, notamment grâce à ce nouveau pouvoir similaire au collapsar. Battez-le avant qu'il ne s'échappe et assimilez son ADN pour débloquer la compétence biobombe. Dirigez-vous ensuite vers la base Adams pour trouver le contact d'Archer. Là, un petit didacticiel vous enseigne comment utiliser votre nouveau pouvoir, ce qui a pour effet de dévoiler votre cible prioritaire qu'il faudra abattre.

Après l'avoir assimilé et mis fin à l'alerte, vous connaissez l'emplacement du docteur Gutierrez. Traquez-le pour le dénicher. Il vous attendait, avec deux amis améliorés. Le combat n'est pas facile, sachant qu'il vaut mieux éliminer en premier ses sous-fifres. Le cataclysme est toujours la meilleure option afin d'infliger le maximum de dégâts à vos trois ennemis. Assimilez enfin votre ennemi principal pour terminer la mission.

Nid de vipères

Miss Galloway vous informe que Roland compte se planquer dans un antre. Dépêchez-vous au point de rendez-vous et commencez par tuer l'hydre qui vous bloque l'entrée au souterrain. Des bazookas sont disponibles sur les soldats du Blackwatch qui débarquent s'occuper du monstre. Entrez ensuite dans la grotte et avancez grâce au passage sur la gauche pour dénicher votre ennemi. Celui-ci lâche un mastodonte sur vous, qu'il faudra abattre, notamment grâce au pouvoir cataclysme qui est très efficace. Notez qu'un molosse présent dans la salle contient un ADN spécial qui rapporte 3000 points d'expérience.
Les circonstances sont également propices à l'acquisition du Trophée bronze / succès 10G : Démolition, qui demande de faire au moins dix victimes avec une même biobombe. En tuant votre cible, vous obtenez le pouvoir du marteau, particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé en plongeon. Vous pouvez d'ailleurs utiliser tous les zombis présents pour débloquer le Trophée bronze / succès 10G : Boulet de canon ! en faisant vingt victimes avec cette technique. Quittez ensuite l'antre.

A l'extérieur, c'est tout un bataillon armé qui vous attend. Pas de souci, le marteau plongeant les annihilera d'une seule attaque. Prenez-vous en ensuite aux chars blindés pour débusquer Roland. L'affronter n'est pas chose simple car il est particulièrement rapide et puissant. N'hésitez donc pas à engloutir tous les passants présents sur la place afin de déclencher le maximum de cataclysmes. Assimilez enfin votre ennemi pour gagner une amélioration des boucliers et terminer la mission.

Loup alpha

Le Blackwatch vous a involontairement dévoilé ou se trouvait le docteur Archer, bras droit d'Alex Mercer. Précipitez-vous sur le lieu indiqué et assimilez le scientifique en bleu pour pénétrer dans le complexe grâce au scanneur digital. Ici, vous devez détruire les conteneurs chimiques en prenant soin de garder votre apparence masquée afin de ne pas être intoxiqué par les vapeurs. Commence alors un terrible combat contre mademoiselle Archer au court duquel elle appellera des molosses. Si vous aussi vous manquez alors de santé pour mener à bien ce combat, optez pour la technique suivant : sautez continuellement et redescendez en effectuant un marteau plongeant. Répétez l'action autant de fois que nécessaire jusqu'à la victoire. Après avoir assimilé votre ennemie, vous obtenez l'aptitude " Chef de meute " qui vous permet d'invoquer deux molosses pour faire le travail à votre place, ce qu'il vous est permis d'expérimenter immédiatement sur un hélicoptère. Quittez ensuite la base pour terminer la mission.

Déchéance

Après une petite conversation avec le père Guerra qui vous met en garde de ne pas devenir un monstre, vous voilà forçant des soldats du Blackwatch à répandre un peu de cette fumée rouge peu sympathique. Trois soldats évolués s'en prennent alors à vous. Le meilleure moyen de les battre reste le cataclysme, d'autant plus si vous avez amélioré cette aptitude. Précipitez-vous ensuite au dépôt de Whitelight où vous attend Alex Mercer. Il lâche un nouveau type d'infectés sur vous : un goliath. Particulièrement imposant, il s'agit d'un mini-boss tant il est difficile à exterminer. Pour cela,

l'astuce est d'éviter ses attaques destructrices puis de le démembrer en attaquant ses bras et jambes quand il est à terre. Une fois le combat achevé, précipitez-vous dans la planque du père Guerra pour constater le massacre orchestré par Mercer. La mauvaise nouvelle, c'est que votre ami est mort. La bonne, c'est que votre fille est toujours en vie. Vous obtenez le Trophée argent / succès 30G : Une raison de vivre.

La descente

Il est temps de quitter la zone verte pour retrouver Dana Mercer (Athéna) en zone rouge, l'endroit le plus infecté de New York. Commencez par vous rendre à la base du Blackwatch indiquée et assimilez le pilote de l'hélicoptère. Montez ensuite dans l'engin.

La fête bat son plein en zone rouge

Prédateur et proie

La mission se lance automatiquement dès que vous arrivez dans le ciel de la zone rouge. Vous voilà en effet aux commandes d'un hélicoptère qu'il faudra rapidement prendre en mains. Suivez le chef d'escadrille pour mener à bien votre mission. Une fois arrivé au site alpha, il vous est demandé de protéger le camion au sol des différents assaillants infectés. Pour cela, utilisez la mitraillette et les missiles de votre engin en prenant soin de détruire les morceaux de route vous prenant pour cible. Après avoir récupéré l'ingénieur, direction l'hôtel pour déposer vos passagers. Rejoignez enfin Dana pour terminer la mission. Félicitations, vous pouvez désormais détourner tous les hélicos que vous rencontrerez.

Vous voilà donc sur la dernière île du jeu. Avant de foncer vers la mission suivante, n'hésitez pas à visiter les lieux, sachant que des molosses peuvent vous attaquer à n'importe quel moment. Nombreux d'entre eux offrent des améliorations lorsqu'ils sont assimilés, ce qui les rend particulièrement intéressants. Repérez maintenant le plus grand building de New York et grimpez à son sommet pour débloquer le Trophée bronze / succès 15G : Icare.
Si vous avez suffisamment amélioré vos compétences en saut et en planeur, élancez-vous dans le vide pour une chute de plus de vingt-cinq secondes qui débloque le trophée argent : Ça plane pour moi / succès 20G : Au-dessus de tout.

Souvenir perdu

Commencez par vous rendre sur la zone dite " dangereuse du Blackwatch ". Là, empoignez un baril de Whitelight et jetez-le dans l'incinérateur. Répétez l'action puis tuez les derniers infectés jusqu'à ce que des évolués de Mercer attaquent le convoi transportant les fameux bidons. A vous de ramasser chacun des barils tombés sur la voie et de les lancer dans l'incinérateur. N'hésitez pas à prendre le temps de vaincre vos opposants pour mener à bien votre mission. Mettez fin à l'alerte pour terminer la mission.

Dernier recours

Après la conversation pas vraiment agréable avec Galloway, rendez-vous dans la base de Cantrell. Là, détruisez les multiples réservoirs, sachant que vous remporterez un bonus d'expérience si vous le faites avec une arme explosive. Terrassez ensuite tous les soldats du Blackwatch. L'hélicoptère de Cantrell se fait alors attaquer par de grands oiseaux infectés. Foncez sur le site du crash et protégez-le des molosses pour pouvoir ensuite l'assimiler. Une jolie demoiselle munie d'un fouet vient alors se joindre à la partie. Tuez-la et assimilez son corps pour gagner cette arme redoutable à utiliser sur les hélicoptères en approche. Engloutissez enfin Cantrell pour terminer la mission.

Ombre au tableau

Tout d'abord, prenez de la hauteur afin de traquer Lincoln à l'aide de votre sonar. Après l'avoir assimilez, mettez fin à l'alerte puis grimpez à bord de son hélicoptère pour commencer la séance d'escorte du commandant Ellis. De nombreux infectés vous attendent, sur terre comme dans le ciel. Utilisez efficacement vos deux systèmes d'armement afin de survivre tout en débloquant de l'expérience bonus. Prenez ensuite la direction de la base indiquée pour y exterminer tous les monstres présents. L'hélicoptère que vous protégiez est malheureusement tombé au sol. Défendez-le en vous occupant de tous ses assaillants. Le commandant Ellis monte ensuite dans un char qu'il faudra pareillement escorter jusqu'à son point de rendez-vous pendant qu'il vous couvrira de compliments. Une fois arrivé, assimilez les quatre commandant pour terminer la mission.

Intervention divine

Il est temps de trouver l'endroit où est retenue votre fille. Commencez par traquer et assimiler l'agent Griffin. Ce dernier grimpe malheureusement dans un hélicoptère : suivez-le et cueillez-le à son atterrissage. Malheureusement, trois évolués de Mercer vous devancent et le capturent sous vos yeux. Suivez-les dans leur fuite jusqu'à ce qu'ils se décident enfin de vous affronter loyalement. Assimilez enfin Griffin qui git au sol pour terminer la mission.

Perdue dans le système

Après une conversation émouvante avec Dana Mercer, rendez-vous au poste de commandement du Blackwatch pour enfin assimiler le colonel Rooks. Malheureusement, les sentiments humains d'Heller l'empêche de tuer cet homme qui a également une petite fille. Vous décidez donc de partir pour la base India 9-6 afin de dénicher les informations vous-même. Pénétrez dans le bâtiment grâce au scanneur digital et assimilez le scientifique chapeauté d'une icône. Passez ensuite au cas du docteur Carson afin de vous approprier ses souvenirs. Quittez rapidement la base et tuez le goliath ainsi que les derniers infectés qui vous attendent pour permettre à l'hélicoptère d'atterrir.

Rendez-vous ensuite à la zone d'atterrissage pour embarquer. Le vol est malheureusement interrompu par des évolués de Mercer. Combattez (utilisez un cataclysme) et assimilez-les tous les trois pour terminer la mission et assistez à un face à face entre Heller et Rooks.

Opération Firehawk

Il est temps de stopper l'opération Firehawk qui projette de détruire tout la ville. Pour cela, détruisez les différents hélicoptères indiqués sur votre radar, le mieux étant d'en détourner un pour jouir de sa puissance de feu. Détruisez ensuite les armes thermobariques du Blackwatch. Pour cela, le mieux est d'utiliser une nouvelle fois les missiles d'un des multiples hélicoptères qui sillonnent le ciel. Rejoignez Sabrina Galloway pour terminer la mission.

Un acte d'amour

C'est le commandant Rooks qui détient votre fille. Mais tout le Blackwatch est au rendez-vous pour vous attendre. Pas d'hésitation, foncez tête baissée au siège de Gentek et tentez de défoncer la barricade à l'aide du pouvoir du marteau. Au moment où vous comprenez que vos efforts sont vains, un mastodonte vous attaque. Heller le met rapidement en pièces et l'assimile pour invoquer ses semblables en Chef de meute ! Demandez ainsi à vos nouveaux amis d'enfoncer le mur de protection à votre place, pendant que vous les protégerez des assauts militaires. S'ils périssent, neutralisez et assimilez un autre mastodonte alpha afin de répéter l'opération. Pénétrez enfin dans le siège de Gentek. Rooks vous sauve et vous aide à récupérer votre fille. Mais Galloway s'en empare et rejoint les rangs de Mercer. Il est temps d'en finir. Vous obtenez le Trophée argent / succès 30G : Quelle garce !

Boss final

Créature Vs. Créateur

L'affrontement final entre James Heller et Alex Mercer. Le combat se divise en trois phases dans lesquelles l'esquive est primordiale. La stratégie d'attaque change également puisque Mercer évolue et a donc des points faibles différents.

-Premièrement, utilisez des sauts plongeants avec les griffes. Une fois sa jauge vide, il va sauter sur vous. Suivez les QTE (X en premier) pour passer à la deuxième partie du combat.
-Mercer sort ensuite son fouet. Le plus simple est de réaliser des marteaux plongeants jusqu'à ce qu'il nait plus d'énergie. Quand il saute devant vous, réalisez les QTE (R1 en premier) pour prendre l'avantage.
-Mercer appelle maintenant des oiseaux contre vous. Utilisez un cataclysme pour tous les détruire. La technique du marteau ne fonctionne plus, attaquez-le de haut grâce au fouet et utilisez pareillement les QTE (X en premier) pour remporter le combat.

La vidéo ci-dessous réalisée en mode difficile montre la technique à adopter pour chacune des trois phases ainsi que la scène de QTE finale. Félicitations, vous avez terminé Prototype 2. Vous obtenez le trophée or / succès 100G : Créature

vs. créateur ?

Séries Blacknet

Opération : Ceinture d'Orion

Mettez le cap sur le complexe de Gentex et utilisez une apparence de soldat pour entrer incognito. Là, allez bouffer le commandant à l'icône et pénétrez dans le bâtiment. A l'intérieur, assimilez votre cible en faisant attention de tuer d'abord tout garde susceptible de vous démasquer. Accédez au laboratoire suivant et aller assimiler le docteur Genovese. Allez ensuite fouiller dans l'ordinateur puis quittez les lieux. Vous terminez la série Blacknet, obtenez une mutation attaque et débloquez le Trophée bronze / succès 20G : Affaire classée.

Opération : Tulipe Noire

Pour débuter la mission, assimilez le soldat avec une icône de portrait au-dessus de la tête indiqué sur votre mini-carte. Il se trouve non loin du complexe de Gentex (Opération : Ceinture d'Orion). Suivez ensuite votre carte pour utiliser son ADN sur un camion Blacknet, Rendez-vous sur le site de capture où il faut libérer un molosse puis l'assimiler. N'oubliez pas de déloger tous les soldats perchés sur les toits et d'engloutir celui dont l'ADN est mis en évidence pour débloquer la seconde partie de la mission. Courez pour stopper le monstre et détruisez-le grâce à vos griffes. Mettez ensuite fin à l'alerte et dirigez-vous vers la médaille suivante pour la suite de l'opération.

Utilisez l'ADN d'Antonelli sur le véhicule pour dissimuler l'entrée d'un antre. Là-bas, assimilez l'ADN du nouveau monsieur puis pénétrez dans l'espèce de cratère de volcan. Il est encore question de libérer un molosse pour ensuite l'assimiler. Cela fait, ressortez de là, mettez fin à l'alerte pour achever la série et obtenir une mutation prédateur.

Opération : Table Rase

Pénétrez dans le réseau Blacknet via le véhicule indiqué par une médaille sur votre carte en utilisant l'ADN de Stanley Carter qu'il faudra assimiler si cela n'est pas déjà fait. Rendez-vous donc en haut de l'immeuble indiqué pour une petite course contre la montre de toits en toits (qui rappelle beaucoup inFamous d'ailleurs...). Il suffit juste de sauter puis de planer en profitant habilement de la seconde impulsion disponible en plein air, en suivant les icônes indiquant l'emplacement des fumigènes, comme le montre la vidéo suivante. Une fois la mission achevée, vous obtenez un point de mutation en défense.

Opération : Manticore

La petite médaille indiquée sur votre carte vous mène à un nouveau véhicule Blacknet. Pour l'ouvrir, il faut l'ADN de David Castleman. Traquez-le donc avec votre radar et revenez en possession de son patrimoine génétique. Vous devez ensuite assimiler plusieurs scientifiques, à côté desquels se trouve le lieutenant Ransom dont les souvenirs débloquent la seconde partie de la mission. Après avoir englouti tous les hommes en bleu, mettez fin à l'alerte pour terminer la première partie.

Allez ensuite trouver le second véhicule-ordinateur et utilisez le patrimoine génétique de Ransom. Vous découvrez l'existence d'une " ruche de procréation ", qui est en réalité un autre antre. Pénétrez-la après avoir récupéré tous les ADN intéressants des environs. A l'intérieur, achevez tous les scientifiques indiqués d'une icône, puis tuez les soldats du Blackwatch. Avant de quitter l'antre, profitez du nombre important de zombies présents pour utiliser un collapsar réunissant jusqu'à dix ennemis, pour ainsi débloquer le Trophée bronze / succès 20G : Tous ensemble ! Une fois à l'extérieur, éliminez la patrouille, assimilez le commandant et mettez fin à l'alerte. Vous terminez ainsi l'opération manticore et obtenez une mutation en mobilité.

Opération : Trou de serrure

Grâce à l'ADN du docteur Marcella Walsh, vous découvrez l'existence d'un nouvel hélicoptère à intercepter. Encore une fois, il vous sera demander de planer d'immeubles en immeubles afin de récupérer les différents colis disséminés et repérables grâce à une fumée rougeâtre. La seconde partie de la mission vous enverra à la base India 2-1 où il faudra assimiler le commandant en bleu afin de rentrer grâce au scanneur digital. A l'intérieur, détruisez tous les véhicules en

prenant soin d'un détourner un afin de gagner de l'expérience bonus, puis tuez les soldats du Blackwatch (parmi lesquels un projet Orion de phase 1). Sortez enfin du complexe pour achever l'opération et gagner une mutation " prédateur ".

Opération : Touche-à-tout

Cette mission plutôt longue commence quand vous accéder aux archives avec l'ADN du lieutenant Barry Pollock. Vous devrez alors détruire plusieurs hélicoptères pour lesquels le mieux est d'utiliser des bazookas. Dans le dernier se trouve un commandant plutôt prétentieux qu'il faudra assimiler. La deuxième partie de l'opération vous demandera une nouvelle fois de récupérer en un temps imparti différents colis disséminés sur les toits de la ville : rien de bien compliqué. Devant la dernière caisse se trouvera néanmoins un évolué qui prendra la fuite afin de vous affronter à la loyale.

La troisième et dernière partie de la mission vous lancera à la recherche du docteur Edward Carolino. Une fois assimilé, rendez-vous à la base Juliet 7-3 et pénétrez dans le bâtiment grâce au scanneur digital. Là-dedans, exterminez les molosses qui n'en font qu'à leur tête et assimilez le docteur Fischer. Tuez ensuite tous les soldats du Blackwatch et quittez la base pour terminer l'opération et gagner une mutation en technique.

Opération : Glacier rouge

Commencez par traquer puis assimiler le docteur Langham. Vous apprenez qu'un nouveau lâcher de molosses va être organisé. Pour empêcher ce massacre, rendez-vous sur la base Stronghold 3, libérez les bêtes grâce aux scanneurs digitaux et chargez-vous en pendant qu'elles prennent leurs jambes à leurs cous. Cela fait, mettez fin à l'alerte pour accéder à la seconde partie de la mission. Une fois la petite médaille sur la carte atteinte, vous devez traquer le docteur Bertram. L'objectif est cette fois de détruire plusieurs véhicules blindés, dont un avec un cataclysme si vous lorgnez sur de l'expérience bonus. Au tour d'hélicoptères de subir votre courroux, suite à quoi vous n'aurez plus qu'à assimiler un ingénieur pour terminer l'opération et obtenir une mutation en attaque.

Opération : Avenir radieux

Le premier objectif de cette mission et de traquer puis assimiler Dennis Wayne. Comme d'habitude, prenez de la hauteur et utiliser votre sonar pour le localiser. Malheureusement, le bougre est aussi un amélioré grâce au virus Mercer, voilà pourquoi vous devez l'éliminer. En l'assimilant, vous apprenez l'existence d'un chargement d'hélicoptère important qu'il va falloir intercepter en trouvant le véhicule (indiqué sur votre carte). Celui-ci s'écrase mystérieusement : à vous de collecter encore une fois toutes les caisses tombées sur les toits avant le temps imparti. Cette fois, le Blackwatch s'en mêle et ne cessera de vous cribler de roquettes, ce qui rend la tâche particulièrement ardue.

La vidéo ci-dessous peut donc vous être utile, sachant qu'il vaut mieux tenter le coup en possédant les améliorations " immunité aux balles ennemies " ainsi que les sauts et distances de vol élevés.

Rendez-vous ensuite à la petite médaille suivante pour devoir traquer le docteur Donnell. Il vous sera ensuite demander d'assimiler plusieurs scientifiques réunis dans une même zone afin d'entraver les recherches de Gentek. Soyez attentif, car plusieurs ADN " bonus " sont à récupérer au même endroit. Surprise, certains scientifiques sont des améliorés infiltrés, qu'il va falloir réduire au silence. Mettez ensuite fin à l'alerte pour terminer la mission et obtenir une mutation en défense.

Opération : Leopardus

L'opération Leopardus commence lorsque vous accédez au réseau Blacknet avec l'ADN du docteur Rajiv Kureshi. Ou plutôt, lorsque vous essayez, puisqu'il va finalement devoir traquer le monsieur pour l'assimiler. Allez ensuite dans la zone indiquée pour assimiler furtivement un soldat du Blackwatch. Plus facile à dire qu'à faire ; rassurez-vous, il est possible de tuer un peu tout le monde, de mettre fin à l'alerte, et de revenir chercher calmement votre proie. Vous voilà de nouveau infiltré dans une patrouille, à suivre calmement les ordres et à ne surtout pas utiliser vos pouvoirs. Enfin, pas si calmement, puisque plusieurs infectés sont au programme tout au long du chemin. Vous n'aurez ensuite plus qu'à assimiler les scientifiques qui étudient le cadavre d'un goliath pour faire le plein d'expérience.

La seconde partie de la mission vous envoie dans un dépôt de Whitelight afin d'y détruire les dernières réserves.

Commencez par détruire les deux tourelles en privilégiant le lancer de voitures qui rapporte de l'expérience bonus. Utilisez ensuite le scanneur digital et rendez-vous dans la salle principale. Activez l'incinérateur et lancez-y chacun des quatre barils disposez en haut de la passerelle.
Occupez-vous enfin des derniers évolués et quittez le complexe.

La dernière partie de l'opération vous envoie vers la base India 6-9. Particulièrement remonté à cause de l'enregistrement que vous venez d'entendre au sujet de votre femme, vous décidez de massacrer tous les membres du Blackwatch qui s'y trouvent. C'est alors que des renforts débarquent : anéantissez-les grâce à votre aptitude Chef de meute et détruisez le char dans lequel se trouve Rottweiler. Assimilez-le puis mettez fin à l'alerte pour terminer l'opération et remporter une mutation en attaque.

Opération : Horizon lointain

Commencez par traquer et assimiler Lindsay Benhurst. Il est enfermé dans une cage et s'avère également être un évolué de Mercer. Le tuer n'est pas difficile, même s'il a la capacité de lancer des oiseaux infectés contre vous. Il vous faudra ensuite détruire l'hélicoptère indiqué pour récupérer les caisses de munitions qu'il contient. Le principe est le même que pour les courses sur les trois sauf que là, il n'y a que trois colis. Répétez la démarche avec un deuxième hélicoptère, puis avec un troisième qui vous opposera face à un autre évolué qu'il vous faut assimiler.

Pour débuter la seconde partie de la mission, traquez et assimilez le docteur Lawrence Foster. Pas de bol, c'est encore un évolué (décidément !). Eliminez-le et assimilez-le pour trouver votre prochain point de rendez-vous : l'hôtel 2-7. Pénétrez dans la base grâce au scanneur digital pendant que les soldats sont occupés à faire face aux infectés. A l'intérieur, assimilez le docteur Vandiver et pénétrez dans la salle suivante pour affronter le commandant Chapin, un évolué. Quittez ensuite la base, détruisez votre comité d'accueil avec un cataclysme et mettez fin à l'alerte pour terminer l'opération, ce qui rapporte une mutation en technique.

Opération : Court-circuit

Grâce à l'ADN du lieutenant Garrison Pugh, vous accédez à une nouvelle course contre la montre et les roquettes sur les toits de New York. Ce sont trente-cinq colis qu'il vous trouver cette fois, en prenant soin de vous protéger grâce aux boucliers des missiles qui vous sont destinés. Mettez ensuite fin à l'alerte pour terminer la première partie de l'opération.

Après avoir infiltré le réseau Blacknet grâce à l'ADN du sergent Vernon McNabb, vous recevez un appel téléphonique de la part d'un agent du Blackwatch peu réglo. Il vous propose de livrer Dana contre de l'argent... James n'a pas l'air très convaincu par l'offre. Afin de dénicher ce bonhomme, détruisez les chars indiqués jusqu'à trouver celui qu'il pilote. N'hésitez pas à en détourner un afin de rentre la tâche plus aisée. Tentez ensuite d'assimiler Collins pour découvrir qu'il est un évolué de Mercer. Poursuivez-le à travers toute la ville jusqu'à ce qu'il se décide enfin à vous affronter en montant dans un hélicoptère. Utilisez votre fouet pour en venir rapidement à bout et régler vos comptes avec le fuyard. Assimilez-le pour terminer la mission et recevoir une mutation en prédateur.

Opération : Engrenages

Tout d'abord, traquez et assimilez le docteur Alexander Murray. Votre mission est de détourner un hélicoptère pour récupérer plusieurs VIP de Gentek puis les éliminer. Sur le chemin, il faudra batailler avec plusieurs infectés dont des oiseaux. Après avoir embarqué les trois scientifiques et les avoir bien questionnés, vous n'avez plus qu'à plus de l'altitude et à quitter l'hélicoptère en vous lançant dans le vide pour que les messieurs aient droit à une chute libre radicale.

Utilisez l'ADN de Kevin Duke pour pénétrer le réseau Blacknet. Vous êtes invités à admirer les forces du Blackwatch capturer un goliath. Malheureusement, la bête n'est pas de cet avis et c'est à vous de la faire taire en l'éliminant. Traquez enfin Elwood Pine, évolué de Mercer, qu'il faudra affronter puis assimiler. Ceci fait, rendez-vous au complexe de Gentex indiqué sur votre carte et engloutissez le commandant pour accéder à la réserve de spécimens grâce au scanneur digital. A l'intérieur, libérez tous les infectés grâce aux deux tableaux de bord, puis descendez faire le ménage. Attendez qu'ils soient tous autour de vous pour les annihiler d'un seul coup de cataclysme bien placé. Quittez ensuite la réserve pour terminer l'opération et obtenir une mutation en attaque. Une fois toutes les séries Blacknet terminées, vous obtenez le Trophée argent / succès 40G : Hacker du //BLACKNET.

Eléments à récupérer

Boîtes noires

Trouvez toutes les boîtes noires pour remporter le Trophée argent / succès 30G : Fin limier.

`tb Zone jaune
La zone jaune contient 13 boîtes noires disséminées dans trois quartiers :

Fairview (4 boîtes noires)

Oakhurst (5 boîtes noires)

Linden Park (4 boîtes noires)

`tb Zone verte
La zone verte contient 14 boîtes noires disséminées dans trois quartiers :

Fulton (5 boîtes noires)

Lincoln Meadows (5 boîtes noires)

Salt Yard Plains (4 boîtes noires)

`tb Zone rouge
La zone rouge contient 18 boîtes noires disséminées dans trois quartiers :

Times Square (7 boîtes noires)

Midtown (6 boîtes noires)

China Town (5 boîtes noires)

Unités spéciales

Détruisez toutes les unités spéciales pour remporter le Trophée argent / succès 30G : Fauteur de troubles.

Zone jaune

La zone jaune contient 7 unités spéciales disséminées dans deux quartiers :

Fairview (4 unités spéciales)

Linden Park (3 unités spéciales)

`tb Zone verte
La zone verte contient 8 unités spéciales disséminées dans deux quartiers :

Lincoln Meadows (4 unités spéciales)

Fulton (4 unités spéciales)

`tb Zone rouge
La zone rouge contient 14 unités spéciales disséminées dans trois quartiers :

Midtown (4 unités spéciales)

China Town (4 unités spéciales)

Downtown (5 unités spéciales)

Antres

Détruisez tous les antres pour remporter le Trophée argent / succès 40G : Extermination.

Zone jaune

Dans ce premier antre, il vous est demandé de détruire les pustules indiquées par des icônes. Attention à la faune locale particulièrement agressive. Au terme de la mission, vous obtenez le Trophée bronze / succès 15G : Racine du mal.

`tb Zone verte
Lincoln Meadows (2 antres)
Dans le premier antre, il vous sera successivement demandé de tuer les soldats du Blackwatch, de détruire les pustules et d'exterminer les mastodontes pour lesquels la meilleure solution est d'utiliser des cataclysmes.

Dans le second antre, il faudra commencer par détruire les pustules en faisant attention aux puissants molosses qui vous courent après. Viendra ensuite leur tour. Accédez ensuite à la seconde salle pour découvrir des membres du Blackwatch évolués qu'il faudra exterminer. Encore une fois, le cataclysme est la meilleure arme pour toucher massivement.

Fulton (2 antres)
Dans le premier antre, il faut abattre un molosse de niveau 2, quelques molosses primitifs puis deux mastodontes.

Dans le second antre, il faut progresser dans les couloirs en détruisant les pustules, puis éliminez tous les molosses présents dans la dernière salle.

`tb Zone rouge
Midtown (2 antres)
Explore l'antre pour dénicher une hydre qu'il vous faut éliminer. Tuez ensuite tous les soldats du Blackwatch présents dans la salle pour terminer la mission, en prenant soin d'assimiler ceux qui rapportent de l'expérience supplémentaire.

Dans le second autre, progressez jusqu'à tomber sur une zone remplie de soldats du Blackwatch. Il vous faut tous les éliminer avant de vous occuper des pustules, puis du reste des infectés.
Encore une fois, ne passez pas à côté des différents ennemis dont l'assimilation rapporte de l'expérience ou bien des améliorations.

Times Square (2 antres)
Dans le premier antre, vous vous retrouvez face à un affrontement dantesque entre soldats orion du Blackwatch et évolués. Ce sont les deux camps qu'il faut prendre pour cible en privilégiant la puissance des cataclysmes. Finissez ensuite le boulot en éliminant les petits soldats armés ainsi que les pustules.

Commencez par briser les gravas qui bloquent l'accès à l'intérieur du second antre. Vous vous trouvez dans une salle qui grouille de pustules et d'infectés. Il va falloir tous les détruire en tâchant de rester en vie. Soyez vigilant, plusieurs pustules sont accrochées en hauteur à des murs. Pour les atteindre, chargez une attaque avec les griffes ou avec le fouet.

SKIN D'ALEX MERCER

Pour débloquer la skin d'Alex Mercer (héros du premier jeu) débloquez et terminez tous les défis Radnet au moins une fois.

Puddle

© Konami / Neko Entertainment 2012

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU SECRET

A la fin du générique final de Puddle, entrez le code suivant pour accéder au niveau secret.

Puppeteer

© Sony / Sony Japan Studio 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Acte 1 : Un début à tout

Rideau 1

Récupérez vos premières têtes en suivant les indications de Ying-Yang, lancez la danse du crâne pour récupérer des cristaux de lune, traversez les cuisines en évitant de vous faire frire et utilisez le pouvoir de la tête hamburger pour avancer. Entamez ensuite l'escalade de la tour en évitant les rats et en inspectant tous les éléments possibles avec le chat pour dénicher plus de cristaux, puis utilisez la tête d'araignée au niveau de la grosse toile pour découvrir le premier

Une fois Calibrus en main, découpez les toiles violettes successives ainsi qu'autours du cadenas, puis libérez les âmes de larves qui viennent vous attaquer. Un escuyer vient alors vous combattre : esquivez ses attaques à l'aide de roulades, coupez autant de tissu que possible et découpez la cape lorsque le boss se place au dessus de vous pour le mettre à terre : vous aurez alors tout loisir de libérer les âmes qu'il contient en coupant sur les ballons violets.

Rideau 2

Traversez les deux premières scènes en coupant les feuilles afin de voler, laissez-vous tomber à la scène suivante pour éliminer une larve qui court sur le côté gauche après avoir détruit le mur, libérez les âmes des larves dans la scène qui suit avant de grimper davantage, puis découpez sur les coutures blanches pour monter en éliminant les deux larves au passage.

Continuez ainsi en empruntant les pointillés violets pour atteindre d'autres larves, libérez le symbole de chauve-souris pour pouvoir grimper et faites une escale sur la droite à côté de la plante pour utiliser votre tête de bulbe et ouvrir le Niveau Bonus. A l'écran suivant, arpentez les coutures successives en sauvant l'âme de la larve à la fenêtre sur la gauche, puis n'empruntez pas le flux de chauve-souris et empruntez plutôt les différents parcours de coutures sur la droite pour secourir d'autant plus d'âmes.

Vous affrontez ensuite un nouvel escuyer : sautez sur les trampolines sur les côtés pour atteindre les coutures qui vous permettent de découper la cape du boss par le dessus, grimpez lorsqu'il se remet en position et attaquez les rouages mis à nue. Réitérez l'opération deux fois de plus, utilisez encore une fois un trampoline pour vous envoler et tranchez les ballons des âmes perdues pour vaincre l'escuyer.

Rideau 3

Libérez le bouclier en coupant les toiles violettes et entraînez-vous au maniement de ce nouveau pouvoir. Brisez le mur derrière vous pour accueillir une larve à libérer, détruisez la guillotine à l'écran suivant en lui renvoyant ses projectiles et en esquivant les roues à pointes, puis renvoyez encore une pléthore de projectiles contre les quatre verrous et le dernier en hauteur au centre pour révéler un cadenas.

Utilisez la tête de cadenas, justement, pour entrer dans le Niveau Bonus, libérez les larves à l'écran suivant et contrez le coup de patte du tigre pour le renvoyer ad patres. Montez ensuite tout en haut de la tour en découpant les feuillages,

évitant les projecteurs et contrant les attaques des fleurs blindées, éliminez celles qui vous attendent en haut et libérez Pikarina. Vous affrontez ensuite le boss de l'acte.

Le familier du roi Ours vous attaque : l'objectif va être de contrer ses coups de patte avec le bouclier pour pouvoir grimper sur ses poiles et couper ses deux incisives. Mais vous allez entre temps devoir esquiver tout un panel d'attaques : sautez au bon moment pour éviter l'électricité propagée par son coup de patte vertical, de même lorsqu'il s'agit de sa queue cloutée, exécutez des roulades pour ne pas rester sous ses crocs lorsqu'il tente de vous avaler et sautez au dessus des " boules de poiles " qu'il recrache parfois. Remplissez la série de QTEs en fin de combat pour en finir et terminer cet acte.

Acte 2 : Balade champêtre

Rideau 1

Après avoir sauté sur les bambous, frayez-vous un chemin vers la gauche en évitant de vous faire broyer, coupez la toile violette pour avancer à mesure que les dents s'écartent et grimpez à l'aide des trampolines et des feuillages à découper. Avancez de plus belle en utilisant les feuilles à votre disposition, évitez les sauts de poissons et rejoignez le pont.
Là, grimpez rapidement pour éviter la montée de poissons en veillant à ne pas oublier de larves en chemin, utilisez les bonsaïs trampolines pour vous hisser plus haut sans oublier d'utiliser la tête de koi-nobori lorsque la marque blanche apparaît pour accéder au Niveau Bonus et coupez les pétales de cerisier pour arriver au cerisier lui-même. Utilisez alors la tête de chenille pour activer un raccourci, découpez le bulbe pour libérer l'arbre et entraînez-vous à manipuler les bombes ninja avec la sorcière. Vous êtes ensuite confronté au boss du rideau.

Placez-vous tout à droite pour pouvoir sauter sur le tambour qui devient doré non loin du bord, placez-y rapidement une bombe avant de ressauter sur le rebord et découpez la fumée qui apparaît pour grimper vers le point faible du boss. Réitérez l'opération une seconde fois, puis pour le troisième round, placez-vous encore sur la droite en attendant que le tambour doré refasse surface pour placer votre bombe. Un escuyer apparaît ensuite : laissez-le taper sur les tambours une première fois pour identifier l'ordre de frappe et suivez ensuite ce parcours pour placer votre bombe à trois reprises et pouvoir grimper jusqu'à lui pour découper sa cape.

Rideau 2

Avancez dans le marais en détruisant les tâches mauves avec vos bombes, sautez par dessus le rocher en pente, libérez les âmes perdues en privilégiant l'usage de vos bombes pour ne pas les faire tomber dans le marais et frayez-vous un chemin jusqu'aux écrans suivants à l'aide des plantes en utilisant vos bombes contre le crapaud blindé et les tâches.

Sur le tambour géant, utilisez justement votre tête de tambour pour accéder au Niveau Bonus, repartez de plus belle sur les fleurs trampolines, coupez les roseaux pour traverser et passez au dessus des poissons en utilisant la toile verte en hauteur. Sautez de nénuphar en nénuphar, faites sauter le crapaud et vous arrivez finalement devant un boss intermédiaire.

Pour vaincre la mère grenouille, esquivez ses attaques en passant par la toile de gelée verte en hauteur et larguez-lui des bombes sur la tête pour mettre son point faible en évidence et sur lequel il faudra larguer une autre bombe. Réitérez l'opération trois fois en vous aidant si nécessaires du masque de grenouille pour passer à la suite.

Utilisez vos bombes pour décrasser l'arbre et révéler les trampolines au grand jour, grimpez en découpant à tout va et en plaçant des bombes en dessous des plates-formes que vous libérez du liquide violet. Grimpez toujours plus haut en coupant les feuilles afin d'arriver au niveau de Papy et Mamy Cèdre, puis jouez à nouveau de la bombe pour décrasser tout ça.

Contrez l'attaque en piqué de Raton pour le sonner, placez une bombe près de lui pour faire bouger le décor et accéder aux zones contaminées inaccessibles autrement. Une fois toutes les tâches enlevées, grimpez rapidement aux feuilles et larguez des bombes à tout va pour mettre Raton à terre et conclure le rideau.

Rideau 3

Ce niveau est en réalité tout entier un combat de boss sur la longueur. Utilisez vos bombes pour faire voler quelques écailles et libérer les âmes perdues que vous croisez, lancez vos explosifs dans les puits qui s'ouvrent lorsque vous vous tenez sur les plaques vertes et évitez les piquants qui sortent les uns après les autres du corps du serpent. Utilisez sans faute la tête de momie pour débloquer le Niveau Bonus lorsque le symbole blanc apparaît, dans une zone fermée où quelques larves vous attaquent.

Avancez ainsi jusqu'à vous faire avaler par le serpent, remontez son tube digestif à dos de raton en contrôlant ses sauts pour éviter les obstacles et achevez votre sortie à grand renfort de coups de ciseaux en suivant les coutures. Remplissez enfin la série de QTEs pour en finir avec le reptile.

Acte 3 : Chasse au trésor

Rideau 1

Vous obtenez le crochet de pirate dès le début du rideau : utilisez-le pour tirer les coffres et ainsi créer des plates-formes, tirez les balances qui suivent pour passer et tirez sur le canon pour le déclencher. Coupez la fumée pour passer de l'autre côté et ouvrez la cale à l'aide du canon pour sortir à l'air libre.

Libérez les différents tissus en tirant avec le crochet, traversez en les découpant, puis aidez Boulette en faisant feu sur son assaillant.
De retour à l'intérieur, utilisez le crochet pour avancer ou créer des plates-formes, débouchez les bouteilles de savon pour pouvoir découper les bulles et utilisez la tête de bateau devant la bouteille géante à l'horizontal pour accéder au Niveau Bonus. Continuez ensuite à sauter de plate-forme en plate-forme en les tirant à vous, faites taire le requin en bas à coups de bombes, assommez le suivant avec le crochet et rejoignez la surface grâce aux bulles pour aider Boulette.

Traversez alors en évitant la multitude de vagues qui fondent sur vous, soit en vous abritant derrière les attaches de cordages soit en utilisant les plumes des perroquets pour voler au dessus des remous. Quelques coups de ciseaux plus loin, aidez une fois de plus Boulette, puis entamez votre escalade du mat à grand renfort de crochet et de Calibrus. Gardez ensuite votre équilibre sur les plates-formes qui penchent si vous restez trop longtemps d'un côté, utilisez cela à votre avantage pour monter et faites valdinguer vos deux adversaires en coupant ensuite les voiles enflammées pour grimper.

Une fois en haut, vous affrontez un escuyer pirate. Utilisez le bouclier pour vous protéger des divers coups d'épée qu'il vous destine ainsi que pour renvoyer les lasers dans son oeil, tirez sur son crochet avec le votre et grimpez sur sa cape en évitant les zones enflammées. C'est une fois dans la phase aérienne qui suit que vous pourrez découper la cape proprement dite en vous protégeant des coups d'épée à l'occasion. Répétez l'opération pour venir à bout de l'escuyer et terminer le rideau après avoir libéré toutes les âmes qu'il contenait.

Rideau 2

A dos de calamar, sautez et accroupissez-vous lorsque cela est nécessaire pour éviter les oursins, suivez les trajets en coutures lorsque vous reprenez le contrôle de Kutaro, prenez bien toutes les crevettes au passage, sautez pour éviter les poissons à lanterne et laissez les crabes se relever d'eux-même pour ne pas entrer en collision avec eux.

Une fois poursuivi par le poisson géant, sautez pour éviter ses missiles, traversez à pied l'épave du navire en montant sur le mat et laissez-vous descendre sur les méduses pour repérer un groupe de bébés colorés au dessus d'un bout d'épave. Utilisez la tête de méduse ici pour accéder au Niveau Bonus avant de continuer.

Tirez sur le crochet pour réveiller le kraken, utilisez une bombe sur le coquillage pour pouvoir monter grâce aux bulles, utilisez davantage de bombes pour atteindre le tentacule et le couper, puis remplissez une série de QTEs. Tirez sur un nouveau crochet, évitez les oursins en sautant sur les méduses vers la droite et allez couper un autre tentacule. Réitérez ces opérations jusqu'à la série de QTEs finales et la fin du rideau.

Rideau 3

Exercez-vous à utiliser le nouveau pouvoir de Calibrus en découpant avec timing les toiles violettes qui se succèdent, utilisez la tête de sous-marin lorsque le symbole blanc apparaît en haut à droite pour atterrir dans le Niveau Bonus, attendez que les jets de feu se taisent pour passer avec votre nouvelle capacité de super-découpage, puis utilisez-la encore pour coupez dans l'ordre les quatre nuages de fumée autour de vous. Vous atterrissez ensuite sur l'île.

Détruisez la paroi en hauteur pour faire apparaître des larves et faire stopper le flux de projectiles, utilisez vos bombes pour vous frayer un chemin sur les plates-formes et à l'intérieur, utilisez le crochet pour changer le niveau des plates-formes en évitant les rayons électriques pour passer et avancez à l'extérieur.

Détruisez une nouvelle paroi en hauteur après les plates-formes qui vous surplombent pour trouver d'autres larves, activez le canon pour créer des boules de fumée qui vous aideront à traverser et lancez une bombe dans le réservoir après avoir tiré au crochet. Traversez l'écran suivant en prenant garde aux multiples piquants dressés là et en n'oubliant aucune larve, utilisez vos bombes pour révéler toutes les plates-formes et vous atteindrez bientôt le boss de l'acte. Tirez au grappin sur ses pattes pour révéler une partie vulnérable à découper avec Calibrus, coupez les fils bleus qui pendent ensuite au milieu, puis esquivez l'attaque balayage de la soucoupe en découpant la fumée qu'elle produit pour passer au dessus. Larguez une bombe dans le faisceau tracteur lorsqu'il est activé et grimpez jusqu'au vaisseau en perdition pour en couper tous les fils bleus avant de remplir la série de QTEs habituelle.

Acte 4 : Façon western

Rideau 1

Coupez les cactus pour grimper le long du canyon, tirez sur les crochets avec votre grappin pour faire apparaître d'autres plantes et des passerelles en tout genre, puis utilisez les trampolines verts pour monter davantage. Faites couler du sable à l'écran suivant pour pouvoir le découper en grimpant, libérez sans faute les larves dans les alcôves successives et utilisez la tête de fossile à côté du squelette lors de votre ascension pour accéder au Niveau Bonus.

Vous obtenez ensuite le masque du lutteur, qui vous permet d'exécuter une attaque en piqué et de tirer les poignées rouges. Exercez-vous avec la sorcière, entrez dans le saloon par la fenêtre pour tirer les caisses pour refaire un mur et faites un piqué sur la table de poker pour pouvoir remonter grâce aux cartes. Exécutez un super piqué pour refermer la trappe, poussez tout le bâtiment vers la droite, et à l'écran suivant, tirez sur le crochet à droite pour sortir un drapeau.

Grimpez alors jusqu'au dessus de la prison pour faire un super piqué et révéler deux poignées rouges, tirez celle du bas avant de pousser celle d'en haut, puis poussez celle du bas à fond. Allez ensuite enfoncer le tas de briques à droite après avoir sauté dessus pour pousser tous les bâtiments de côté et passer à la suite. Tirez le crochet pour pouvoir grimper au drapeau, exécutez un super piqué sur la plaque d'égout et revenez de l'autre côté pour pousser le bâtiment tout à droite. Exécutez ensuite des super piqués sur les deux autres plaques pour les refermer en vous servant de la fumée.

A l'écran qui suit, tirez le chariot de foin sur la droite pour sauter dessus et récupérer une larve bien cachée, tirez le chariot de gauche pour grimper aux drapeaux tout en libérant les larves présentes et exécutez des super piqués sur le cheval et sa remorque pour le libérer. Vous affrontez ensuite un escuyer cow-boy : courez dans une direction pour éviter ses balles, faites un piqué sur les plaques où l'emblème de taureau s'affiche pour créer de la fumée et grimpez-y pour exécuter un super piqué sur la tête du boss. Réitérez cette opération trois fois de plus pour vous débarrasser sans mal de cet adversaire.

Rideau 2

Vous voilà pris dans la course opposant Pouliche et son mari : suivez les coutures en empruntant les itinéraires jaunes, frappez les larves à moto avec Pikarina et faites un piqué sur les véhicules de vos ennemis lorsque l'occasion se présente. Prenez soin de sautez par dessus le pont qui tombe en ruines et utilisez la tête de six-coups à l'écran suivant pour trouver le Niveau Bonus.

Reprenez ensuite votre cavalcade, renversez les bidons d'huile qui se présentent avec un piqué en évitant les obstacles

sur votre parcours de coutures et envoyez les deux zigotos ad patres. Vous faites ensuite la course contre la locomotive à cheval : penchez-vous et sautez pour éviter les scorpions et les boules à piquants, utilisez la fumée pour avancer le long de la caravane en exécutant un piqué sur les zones rayées jaunes, puis une fois arrivé au niveau de la girafe, accroupissez-vous sur sa tête pour éviter les piquants avant de grimper aux nuages pour faire un super piqué sur la grosse plaque rayée.

Continuez ensuite de la même manière votre remontée fantastique en suivant les couture entrecoupées de charbon et en retournant les wagons, libérez bien les âmes que vous croisez et coiffez vos adversaires au poteau. S'ensuit un combat de boss assez simple : contentez-vous de tourner autours de Pouliche pour éviter les flammes en utilisant su besoin le bouclier contre les missiles, repérez le feu vert et faites un piqué sur la plaque désignée. Suivez ensuite les coutures jaunes pour pouvoir lancer un super piqué sur la tête du boss et le vaincre facilement.

Rideau 3

Utilisez les décorations pour vous hisser de toit en toit en évitant les mines violettes, utilisez les ballons comme trampolines en tirant dessus si nécessaire, tirez les poignées rouges avec le masque du lutteur pour bouger les bâtiments et sauvez les larves que vous croisez sur les panières de linge. Enclenchez la machine de barbe à papa sur la gauche en tirant dessus pour pouvoir continuer à monter et à l'écran qui suit, utilisez la tête de lion face au gong géant pour entrer dans le Niveau Bonus.

Détruisez ensuite la caisse à gauche pour libérer des ballons qui vous serviront à grimper, progressez de plus belle en virevoltant entre les toits et à l'écran qui suit, tirez sur les crochets pour faire bouger les ballons et pouvoir les utiliser pour monter encore plus haut. Poussez le segment de bâtiment en roulant rapidement vers la droite pour ne pas vous faire écrabouiller, frappez la piñata et lancez des bombes dans les cylindres colorés autours de la fusée pour accéder à l'arène.

Vous voilà contre Taureau, le boss de l'acte : placez-vous entre deux pneus enterrés et faites un piqué sur le symbole lorsque Taureau arrive sur vous pour le bloquer dans l'une des deux parois qui se dressent alors. Utilisez ensuite la fumée pour grimper et exécutez un super piqué pour assommer le boss. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire, en faisant attention aux piquants qui vous empêcheront d'utiliser tous les mécanismes, et vous viendrez vite à bout de Taureau.

Acte 5 : Encauchemardés

Rideau 1

Frappez les citrouilles avec Pikarina pour que vos bombes s'accrochent à elles et les illuminent, libérez les âmes que vous rencontrez en contrebas avant de continuer, puis frappez la citrouille enterrée pour pouvoir l'allumer avant de grimper aux sucettes à découper. Un peu plus loin, fuyez face à la citrouille qui vous tombe dessus, évitez les têtes fantômes de l'écran suivant en restant dans la lumière et progressez en frappant les citrouilles avant de les faire exploser et en découpant les sucettes.

Libérez la larve en ombres chinoises dans la citrouille, utilisez votre tête de citrouille pour accéder au Niveau Bonus, puis poussez la calèche citrouille vers l'épouvantail avec le masque du lutteur. Pour progresser à l'écran suivant, attendez que les lucioles allument les bougies pour avancer et rester dans la lumière, frappez et lancez des bombes sur les citrouilles pour tracer votre route et utilisez la gelée comme trampoline avant de grimper davantage à l'aide des sucettes.

Dans la citrouille où vous apparaissez en ombre, faites une roulade lorsque la citrouille à piquants rebondit pour passer, faites sautez la dernière citrouille avant de découper la toile violette autours de l'emblème et vous atterrissez dans la salle du boss.

Pour vaincre le canidé, sautez pour éviter l'onde de choc créée par ses coups de patte, contrez le coup horizontal qui arrive juste après avec le bouclier puis lancez une bombe sur l'un des citrouilles pour pouvoir grimper aux sucettes et couper la corde retenant l'os du toutou. Exécutez alors un super piqué au niveau du symbole et réitérez l'opération jusqu'à la série de QTEs finale pour en finir avec le robot.

Rideau 2

Commencez ce rideau en faisant un petit régime : esquivez les obstacles divers en écrasant les larves au passage tout en découpant les calories en même temps jusqu'à défoncer la porte à l'arrivée. Vous allez ensuite devoir escalader la tour se remplissant de crème fouettée le plus vite possible : utilisez donc le grappin, l'attaque en piqué et vos ciseaux pour vous frayer un chemin à travers les divers obstacles, repérez les tâches de citrouilles au sol pour anticiper où les prochaines vont atterrir et n'oubliez pas d'utiliser votre tête de maison en bonbons au niveau de la tour ornée de confiseries à gauche d'un mur de crème chantilly pour débloquer le Niveau Bonus.

Après une longue série de murs de chantilly à découper et de citrouilles à dégager du passage au grappin, vous vous faites gober par le boss. Repérez la gelée verte sur l'une des dents pour aller la découper en évitant les coups de machoire, placez une bombe à cet endroit, puis courez en ombre chinoise bravant les quelques obstacles qui vous barrent la route. Réitérez l'opération plusieurs fois en mettant les caries de la citrouille à nue et vous en viendrez vite à bout.

Rideau 3

Sautez en piqué sur la tombe marquée, évitez la main qui passe dans le sous-sol et ouvrez le cercueil en remontant sur la droite pour passer au plan suivant. Passez par le sous-sol en vous dirigeant vers la droite, découpez la toile pour libérer l'emblème et retournez au centre de la zone pour ouvrir le cercueil de droite. Tirez ensuite sur le gros crochet à gauche, exécutez un super piqué sur le cercueil en vous aidant des chauve-souris et utilisez le même procédé pour aplatir le squelette qui en sort, si besoin en vous glissant entre ses jambes.

Dans l'écran suivant, passez dans le sous-sol vers la gauche, lâchez les chauve-souris en tirant sur le crochet et découpez la toile tout à droite en coupant à travers les volatiles pour rendre la zone plus accueillante. Sautez en piqué sur le cercueil à gauche, passez dans l'ouverture au sol ainsi dégagée et utilisez la tête de Nébula à gauche de la statue pour accéder au Niveau Bonus. Reflétez ensuite la lumière lunaire sur le fantôme que vous libérez à droite à l'aide du bouclier pour pouvoir le découper.

La faucheuse vient alors vous rendre visite : utilisez la tête d'ange pour la paralyser et découpez sa cape en toute tranquillité avant de libérer les âmes qu'elle gardait jalousement. Vous arrivez ensuite aux abords de la tour : coupez à travers les mailles violettes en veillant à éviter les flux électriques, faites exploser les piliers qui vous bloquent et évitez les projecteurs. Empruntez les coutures qui suivent, tirez sur l'interrupteur au grappin pour pouvoir découper les câbles sur la droite et continuez ainsi jusqu'au sommet pour affronter le boss.

Sautez pour éviter les balayages qu'il exécute avec sa queue, évitez les faisceaux électriques qu'il envoie en vous accroupissant ou en sautant selon la couleur et esquiver ses coups de patte pour pouvoir faire un piqué sur l'une d'elle. Coupez alors la batterie sur son dos en remontant par les câbles apparents, puis reprenez vos esquive. Lorsque le boss créé deux faisceaux lasers faisant le tour de la pièce, évitez-les si nécessaire en découpant les câbles au plafond et tirez sur le crochet pour pouvoir accéder à la seconde batterie. Pendant la dernière phase, évitez les missiles en gardant un oeil au sol, grimpez à l'aide de la fumée créée par les deux derniers et exécutez un super piqué. Faites cela par deux fois et complétez les QTEs finales pour conclure cet acte.

Acte 6 : Temps agités

Rideau 1

Suivez le lapin blanc en sautant sur les volets s'ouvrant à tout va, sautez de toit en toit en faisant un piqué sur les paquets de cartes pour pouvoir avancer et coupez la fumée qui sort des cheminées pour aller placer une bombe dans la plus grande d'entre elles. Sautez des toits à mesure qu'ils s'effondrent, traversez à nouveau une série de cheminées avant de continuer votre route, explorez comme il se doit les différents niveaux des maisons flottantes pour y dénicher toutes les larves et coupez les étoiles filantes.

Utilisez la tête d'étoile face à la grande étoile jaune pour accéder au Niveau Bonus, découpez ladite étoile pour poursuivre lapin dans l'autre dimension et courez jusqu'en haut du sablier en évitant les scies circulaires et en vous méfiant des cartes violettes. Sur la fin, utilisez les paquets comme trampoline après avoir pris soin de libérer toutes les

larves qui croisent votre chemin et vous atteignez l'arène du boss.

Sautez pour éviter le retournement de cartes, restez sur les paquets les plus bas pour ne pas tomber et courez vers le paquet marqué du signe du taureau pour faire un piqué dessus et pouvoir rejoindre l'étage. Évitez les rats tout en découpant les cordes retenant les paquets, réitérez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de paquet en évitant de tomber dans les trous formés par les couteaux et finissez le lapin à coup de QTEs.

Rideau 2

Coupez l'arbuste pour enlever le camouflage de M. Rose, progressez entre les buissons en découpant les mauvaises herbes pour avancer et empruntez les deux chemins dans le labyrinthe qui suit pour récolter toutes les larves. Sautez au dessus des ronces qui suivent, montez jusqu'au portail et utilisez la tête de ruche en dessous de la ruche, justement, pour déverrouiller le Niveau Bonus.
Faites ensuite un piqué sur la fontaine à gauche, donnez de grands coups de ciseaux pour avancer jusqu'à l'éléphant qui s'anime à votre contact, allez exécuter quelques attaques en piqué en hauteur pour pouvoir rejoindre le pachyderme et sautez au dessus des ronces pour arriver en un seul morceau. Traversez alors les différentes tables en passant sur les coutures et en sautant sur les fauteuils, utilisez les plumes de l'oiseau pour monter davantage et rejoignez ainsi le clocher.

Lancez une bombe sur la lanterne, sautez de rouage en rouage en ne restant pas sur les clés anglaises et en passant à travers les toiles lorsque les ouvertures pointent dans la bonne direction, sautez sur le pendule pour traverser et continuez jusqu'à l'extérieur. Aplatissez le symbole, lancez une bombe dans le gosier de l'oiseau pour pouvoir grimper à l'aide de la fumée, faites de même en évitant les tornades du boss sur les façades suivantes et grimpez à l'intérieur en enfonçant les leviers.

Sautez sur les pendules, laissez-vous tomber après les deux rouages pour libérer des larves en contrebas, reprenez votre ascension à grand renfort de coups de ciseaux dans les toiles et vous attendrez bientôt le sommet du clocher. Pour venir à bout de l'oiseau, tirez sans relâche sur son crochet avec votre grappin en prenant le temps d'esquiver ses attaques, grimpez aux plumes pour lui couper les ailes et la queue et terminez le travail lors des sempiternelles QTEs.

Rideau 3

Vous voilà sur le dos de M. Rose pour un parcours endiablé sur l'échine du dragon. Sautez et accroupissez-vous pour éviter les obstacles, utilisez la tête de M. Rose avant de partir au deuxième écran pour accéder au Niveau Bonus et repartez de plus belle en récoltant toutes les larves planant en arrière plan en les frappant avec Pikarina. Pour récupérer toutes les larves, vous devrez faire deux fois le niveau car un itinéraire alternatif vous est proposé sur la fin en utilisant la tête de coq. Volez quoi qu'il en soit vers le combat de boss de l'acte.

Évitez ses boules de feu, placez des bombes pour endommager l'arme à piquants qu'il utilise et coupez à travers la fumée qu'il dégage pour éviter ses jets de flammes entre deux interludes sur coutures. Le combat est long, mais vous en viendrez à bout sans mal.

Acte 7 : Le roi-tyran

Rideau 1

Progressez sur les pentes glacées en prenant le temps d'aller libérer la larve en hauteur, traversez le pont et utilisez quelques bombes pour enlever le verglas de quelques plates-formes. Rebondissez sur les yétis pour monter, faites un piqué sur la glace pour faire tomber les flocons qui vous permettront de grimper et faites de même un peu plus loin en évitant les pics de glace sur le côté. A l'écran suivant, tirez sur les arbres pour pouvoir traverser, frayez-vous un chemin à coup de bombes et empruntez ce qui reste du téléphérique.

Évitez les boules de neige en attendant votre heure sous le promontoire, passez dans la caverne en contrebas pour avancer facilement en découpant la neige au plafond, ne loupez pas la larve sur le toit avant de passer le portail et après une attaque en piqué, utilisez la tête de yéti pour accéder au Niveau Bonus du rideau. Sautez ensuite à toute allure sur les plates-formes glissant vers le bas pour arriver au sommet, faites stopper le singe en faisant un piqué

devant lui et rejoignez l'écran suivant.

Coupez la neige au plafond pour éviter les piquants, sautez lors de votre glissade pour éviter les obstacle et reprenez votre grande descente en évitant les pingouins et en sautant vers les coutures pour esquiver la boule de neige. Arrivé au niveau de la lave, faites bien le tour pour récupérer toutes les larves avant de reprendre votre voyage au centre de la Terre, toujours en accélérant, faites encore le tour avant d'enfoncer le bouton rouge puis lancez-vous à la poursuite du général singe.

S'engage alors une poursuite stellaire que seuls vos réflexes pourront vous aider à traverse : ne vous laissez pas déstabiliser par les changements de gravité et enchaînez les sauts jusqu'à rattraper le boss. Esquivez ses missiles en sautant ou en vous accroupissant, coupez les coutures des constellations pour relâcher leurs pouvoirs sur votre adversaire, puis concluez avec la série de QTEs habituelle.

Rideau 2

Grimpez entre les ronces à l'aide de la fumée verte, réglez leur compte aux larves en renvoyant les projectiles des plantes blindées, montez de plus belle en suivant le même enchaînement, utilisez les fleurs comme trampoline en exécutant un piqué sur les larves non loin et utilisez la tête d'avion de chasse lorsque vous croisez un avion pris dans les ronces sur la gauche pour accéder au Niveau Bonus.

Vous entrez ensuite dans le castel blanc proprement dit : tout au long de votre ascension de la tour, frappez les tableaux avec Pikarina, coupez toutes les mauvaises herbes qui croisent votre chemin et éliminez les larves gênantes à grand renfort de bombes. En prenant votre mal en patience, vous replacerez ainsi tous les fragments dans leur encoche et accéderez à la salle du boss. Reflétez la lumière lunaire sur la plante, grimpez grâce aux feuillages pour exécutez un super piqué et avancez au coeur des racines de la créature en découpant toutes les plantes que vous y trouvez et en renvoyant les projectiles des fleurs blindées.

De retour à la surface, repérez le tentacule autours de l'arène pour aller lui renvoyer de la lumière lunaire dans la face, puis éliminez les fleurs blindées, qui s'ouvrent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour pouvoir grimper et exécuter un autre super piqué. Frayez-vous un chemin comme à l'accoutumée, renvoyez leurs projectiles aux quatre fleurs qui s'ouvrent cette fois dans le sens des aiguilles d'une montre, puis frappez les chevaux de bois pour faire apparaître les larves cachées du rideau. De retour en haut, renvoyez la lumière lunaire dans les yeux de la créature en évitant et détruisant ses flaques de poison, libérez la larve qui apparaît sur la gauche et suivez les coutures qui apparaissent pour conclure l'affrontement.

Rideau 3

Suivez les lignes de fumée pour arriver au castel noir, libérez les larves qui vous y accueillent et traversez les rouages en coupant la toile violette. Restez au niveau du sol pour tirez les débris et les faire exploser, guettez le bon moment pour grimper aux câbles afin d'exécuter un super piqué sur l'interrupteur, puis traversez les roues géantes en évitant de toucher les bords lorsqu'ils sont électrifiés. Attendez le feu vert pour traverser, donnez de petits coups de ciseaux pour avancer prudemment dans la roue qui suit pour aller détruire le rouage central et repartez à l'assaut du château.

Après votre glissade, utilisez les pistons et la fumée pour avancer en exécutant des piqués pour contrôler vos chutes sur les larves, puis sautez vers la fumée à la fin de la chute qui suit pour grimper entre les jets de flammes. Fuyez le chariot à piquants qui suit en sautant vers la couture, enfoncez rapidement le bouton au sol, usez et abusez des bombes pour éliminer les larves qui vous bloquent la route et utilisez les colonnes de fumée après avoir enfoncé le nouveau bouton pour vous rapprocher de l'ouverture et y balancer vos bombes. Répétez l'opération trois fois pour être renvoyé au castel blanc.

Repartez de plus belle, évitez le boulet de canon en utilisant sa fumée pour grimper, utilisez la tête de larve en contrebas pour débloquer le Niveau Bonus, évitez les presses qui suivent et lancez vos propres bombes pour détruire celles qui vous gênent sur les plates-formes. Tirez enfin sur le crochet au fond en ne restant pas sur les marches où apparaissent une cible, répétez l'opération en restant mobile, fuyez jusqu'au castel blanc en suivant les coutures et les drapeaux et vous provoquerez alors pour de bon la colère du Roi Ours.
Commencez par placer des bombes sous ses pattes pour le blesser, protégez-vous avec le bouclier contre les projectiles qu'il vous envoie et suivez les coutures qui apparaissent pour atteindre le buste. Évitez alors ses coups de

griffes tout en envoyant votre grappin sur son crochet pour le tirer autant que possible, sautez lorsqu'il tape le sol avec son sceptre électrique et délogez ainsi sa boule trois fois pour enchaîner sur une nouvelle série de coutures. Protégez-vous avec le bouclier contre les débris enflammés qu'il vous envoie ensuite, contrez le coup de patte qui suit plusieurs fois et descendez avec la fumée lorsque vous êtes envoyé en l'air en contrant un autre coup juste après. Après avoir découpé les nouvelles coutures, seule la tête demeure : esquivez simplement ses coups de crocs et grimpez aux volutes de fumée pour pouvoir exécuter un super piqué sur sa tête.

Vous mettrez ainsi promptement fin au combat et pourrez, enfin, récupérer la tête de Kutaro ! Notez que pour récupérer toutes les têtes, il vous faudra recommencer le dernier rideau de l'Acte 7 pour obtenir une seconde tête après avoir vaincu le Roi Ours en le frappant avec Pikarina.

Guide des Têtes

Acte 1 : Un début à tout

Acte 2 : Balade champêtre

Acte 3 : Chasse au trésor

Acte 4 : Façon western

Acte 5 : Encauchemardés

Acte 6 : Temps agités

Acte 7 : Le roi-tyran

RENDRE LE JEU PLUS FACILE

Le meilleur moyen de rendre le jeu nettement plus facile est de jouer à deux en coopération. Voilà tout ce que le second joueur (qui contrôle la fée) peut faire pour vous aider :

-Fouiller le décor pour trouver des gemmes, des têtes cachées, en interagissant avec le décor.
-Détruire les pièges (pics, projectiles) et retenir certains ennemis (voire leur arracher leur tête pour vous la donner).
-Relâcher les gemmes au-dessus de Kutaro pour les lui donner (100 gemmes = 1 vie supplémentaire).
-Interagir avec certains mécanismes pour préparer le terrain de Kutaro.

Pure

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Epreuve terminée

Terminer une épreuve

Etape 1 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 1

Etape 2 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 2

Etape 3 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 3

Etape 4 terminée

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Etape 4

Etape 5 terminée

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Etape 5

Etape 6 terminée

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Etape 6

Etape 7 terminée

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Etape 7

Etape 8 terminée

Arriver premier dans les six épreuves de l'Etape 8

Etape 9 terminée

Arriver premier dans les six épreuves de l'Etape 9

Etape 10 terminée

Arriver premier dans les sept épreuves de l'Etap10

1 d'un type

Construire un quad de toutes pièces dans le garage

Totalement chargé

Débloquer puis remplir les 10 emplacements de quad dans le garage

Mécanique

Construire cinq quads, chacun avec un moteur différent

Tour parfait

Terminer une épreuve de course en Tour sans se faire désarçonner

Epreuve parfaite

Terminer l'épreuve World Tour sans se faire désarçonner

Jolie combo !

Réaliser une combo d'au moins 50000 points

Tu crois ?

Réussir une figure spéciale sur une piste de sprint

Dans les airs

Passer plus de 150 secondes en l'air et gagner la même épreuve

Conducteur débutant

Dépasser un autre pilote dans une épreuve de sprint offline

Souffrir pour gagner.

S'écraser 10 fois mais gagner néanmoins l'épreuve

A fond les ballons !

Maintenir l'accélérateur appuyé pendant toute l'épreuve et finir premier

Frimeur

Gagner une épreuve Course ou Sprint et passer la ligne en ayant réalisé 1 Wheelie à chaque tour

Gagner une épreuve en ligne

Arriver premier lors d'une épreuve en ligne

Argent

Bluffé

Placer toutes les figures dans une épreuve unique du World Tour

Spécialisé

Placer 8 tours spéciaux différents dans une épreuve unique du World Tour

Freestyler

Prolonger la session Freestyle passé le troisième tour

Triple flip

Réaliser un 1080 vers l'avant ou l'arrière en un seul saut

Combo folle !

Réaliser une combo d'au moins 125000 points

Tu es vraiment spécial !

Réaliser chaque figure spéciale dans le jeu

Les mains dans le moteur

Gagner une première place avec chaque type de moteur dans le Mode World Tour

Le retour du fils prodigue !

Partir de la dernière place pour gagner la course dans le dernier tour, en mode World Tour

Air frais

Gagner une épreuve Freestyle avec uniquement de nouvelles figures

Pas de bazar

Terminer le mode World Tour en participant à 42 épreuves maximum

de Zéro à Héros

Acquérir une figure spéciale dans les 30 secondes du début d'une course

2 fois !

Réaliser 2 figures spéciales en 1 saut

Perdant

Utiliser un moteur de classe D pour vaincre un opposant disposant d'un moteur de classe A dans une partie avec classement

Gagner 1 championnat en ligne

Arriver premier dans un championnat en ligne

Or

Combo de tueur !

Réaliser une combo d'au moins 250000 points

Pure perfection

Arriver premier dans chaque épreuve du Pure World Tour

5 d'affilée

Arriver premier lors de cinq épreuves en ligne d'affilée

Platine

Pure Platinum

Remporte tous les trophées Pure

Pure Chess

© RebelPlay / VooFoo Studios 2012

+ D'INFOS FORUM

AUGMENTER RAPIDEMENT SON NIVEAU PURE CHESS

Ici, l'astuce est de faire et de gagner un seul match contre le grand maître (même si vous débutez).

'Der Bringer' vous aidera si besoin. Dans ce logiciel, en bas à gauche, l'ordinateur vous dira dans combien de coups le grand maître est mat. A un coup du mat, faites une sauvegarde et terminez votre partie (vous marquerez entre 3 et 26 points selon votre niveau).

Rechargez votre partie et visualisez-la jusqu'à ce que le jeu vous propose de reprendre la partie. Reprenez-la (il vous reste un coup), et là, surprise vous remarquerez les points. Refaites la manip autant de fois que nécessaire.

Pure Football

© Ubisoft / Ubisoft Vancouver 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bonne entame de match

Marquer un but sur le premier tir cadré dans n'importe quel mode.

Plaisir partagé

Marquer un but avec chacun des joueurs de champ dans n'importe quel mode.

Triplé

Marquer 3 buts en un match avec le même joueur dans n'importe quel mode.

Sur le fil

Marquer dans les 5 dernières secondes d'un match minuté dans n'importe quel mode.

Poteau rentrant

Marquer sur un poteau rentrant dans n'importe quel mode.

Full

Marquer 3 buts et réussir 2 passes décisives avec le même joueur dans n'importe quel mode.

Patator

Marquer 10 buts sur des tirs puissants tous modes confondus.

Trop facile

Marquer 3 buts dans la première minute d'un match de clubs en mode Adversaire aléatoire.

A la volée

Marquer 15 buts en reprise de volée tous modes confondus.

Bien brossé

Marquer 30 buts sur des tirs en finesse tous modes confondus.

Tout-puissant

Marquer 4 buts consécutifs sur des tirs puissants pure lors du même match dans n'importe quel mode.

Forteresse

Terminer un match sans avoir encaissé de but dans n'importe quel mode.

Tout-terrain

Remporter un match dans chaque stade tous modes confondus.

Nerfs d'acier

Remporter 5 matchs aux tirs au but dans n'importe quel mode.

Braveheart

Battre l'Angleterre avec l'Écosse en difficulté pure.

Le club avant la nation

Remporter un match avec une équipe jouissant d'une affinité immédiate.

Grosse tête

Marquer 50 buts de la tête tous modes confondus.

Un petit pas

Débloquer le premier stade en mode campagne.

Exemple à suivre

Avoir son capitaine être désigné homme du match lors d'un match de campagne.

Carton plein

Remporter un match de campagne en atteignant les 5 objectifs de recrutement.

La muraille

Terminer une campagne avec un défenseur dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

L'affranchi

Terminer une campagne avec un milieu dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

Le sniper

Terminer une campagne avec un attaquant dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

Classé

Remporter un match de clubs en mode Adversaire aléatoire.

Classe supérieure

Remporter 3 matchs de clubs en mode Adversaire aléatoire consécutifs.

RSVP

Disputer un match contre un ami.

Evolution progressive

Être promu en division 7 en mode en ligne.

Emblématique

Débloquer les 4 emblèmes d'un défi en ligne.

Pure participation

Terminer l'initiation.

Pure prémonition

Arrêter 5 tirs au but tous modes confondus.

Pure fiesta

Terminer un match avec 4 joueurs dans la même équipe en mode Match.

Pure prouesse

Gagner 1000 points pure dans le même match dans n'importe quel mode.

Pure raclée

Marquer plus de 1000 points pure de plus que l'adversaire en mode Match.

Pure performance

Gagner 10000 points pure en une même session.

Pure équipe

Marquer un but avec le gardien dans n'importe quel mode.

Argent

Sueurs froides

Revenir au score après avoir été mené de 3 buts ou plus dans 5 matchs.

Tir à blanc

Remporter un match sans cadrer un seul tir.

29 jours plus tard

Remporter le tournoi final.

Procuration

En mode Adversaire aléatoire, vaincre un joueur de division 1 ou un joueur qui en a déjà battu un.

Elite

Être promu en division 1 en mode en ligne.

Nouveau millénaire

Marquer 1000 buts tous modes confondus.

Coureur de fond

Parcourir 100 kilomètres tous modes confondus.

Classe mondiale

Partager son capitaine à la fin d'une campagne.

Fidélité relative

Débloquer tous les joueurs d'une sélection nationale.

Superstars

Débloquer tous les joueurs internationaux disponibles.

Pure défense

Réussir 300 tacles glissés et debout.

L'odyssée en ligne

Débloquer tous les emblèmes des défis en ligne.

Retour sur le droit chemin

En mode Adversaire aléatoire, enchaîner une défaite avec une victoire sans encaisser de but.

Pure longévité

Accumuler 100 000 points Pure hors du mode Campagne.

Platine

Trophée de platine

Obtenez tous les trophées.

Secret

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Puzzle Chronicles

© Konami / Infinite Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Débuts modestes

Terminez le didacticiel.

Chasseur de zombie

Vaincre Zulac.

Fléau du basilic

Vaincre Iriki.

Géant Tueur

Vaincre Arokk.

Fait avec talent

Vos statistiques augmentées à 25.

Monstre du donjon

Déverrouillez 10 donjons.

Dresseur de chien

Dressez votre Bête de guerre à 25.

Artisan

Forgez 10 objets.

Argent

Héros conquérant

Gagnez 15 parties multijoueur sur le PSN.

Trouveur de secrets

Découvrez un lieu caché.

Fin de l'histoire

Vaincre le Démon cornu.

Or

Causeur de mort

Remportez les 60 prix.

Puzzle Quest : Galactrix

© D3 Publisher 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Cueilleur d'âmes

Tu as capturé un Sansâme et découvert sa véritable nature

Illumination

Tu as vaincu les Archives Luminaires

Huitième Disparu

Tu as déverrouillé tous les pouvoirs Psi

Voyage ultraluminique

Tu as piraté un portail dimensionnel

Maître pirate

Tu as piraté 30 portails dimensionnels

Star du rock

Tu as extrait du minerai de 10 astéroïdes

Collecte de Données

Tu as déverrouillé une rumeur

Pilote de chasse

Vous avez remporté 5 parties PlayStation Network avec classement

Argent

Pilote émérite

Tu as atteint le niveau 50

Embobineur

Tu as terminé le mini-jeu Marchandage avec 6 gemmes ou moins sur le plateau

Anomalie spatio-temporelle

Vous avez remporté 50 parties PlayStation Network avec classement

Or

La chute de Gamma

Tu as vaincu la Sphère Gamma

Quantum Conundrum

© Square Enix / Airtight Games 2012

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Prenez votre valise et allez tout droit en ouvrant la porte. Descendez les marches et allez sur la droite. Placez votre valise en-dessous du bouton pour l'atteindre. Passez par la porte que vous venez d'ouvrir en prenant votre valise.

Sautez pour que le professeur vous voie. Allez ensuite vers le sas qui s'ouvre sur la gauche, au fond de la salle. Passez à travers un nouveau sas et suivez-le couloir, puis entrez dans le bureau du professeur sur la gauche. Activez le levier puis prenez le gant dans le bocal. Sortez de la pièce et attendez que le sas au centre s'ouvre. Suivez le couloir et activez le levier au bout.

Blue Wing

Hall of Wonders

Suivez le couloir, montez dans la pièce et prenez l'escalier au fond à droite. Attendez que la porte sur la gauche au bout du couloir s'ouvre. Pressez sur l'interrupteur pour ouvrir le sas et tirez sur un levier pour ouvrir encore un sas.

A Shift In Perspective

Pressez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Attendez que l'oiseau dans la cage de verre active le système pour vous projeter dans la " Fluffy Dimension ". (Vous aurez à passer dans la " Fluffy Dimension " pour soulever les objets plus lourds en temps normal). Passez la porte qui vient de s'ouvrir (complètement à gauche de la pièce). Montez et prenez le coffre dans la pièce pour le poser sur la plaque verte. Passez la porte qui vient de s'ouvrir, descendez, prenez la batterie (qui alimente la machine qui sert à changer de dimension) et placez-la dans le socle en-dessous de la table où se trouve l'interrupteur. Vous pourrez changer de dimension à votre guise quand vous placerez une de ses batteries dans les machines. Prenez l'oiseau et placez-le sur la même table. Prenez le coffre qui était en-dessous de l'oiseau et placez-le sur la table au centre. Attendez que la porte s'ouvre pour avancer. Placez le coffre en-dessous du rebord pour y grimper.

Dans la nouvelle pièce, prenez la batterie et placez-la dans l'engin en haut des escaliers à gauche. Redescendez, prenez le coffre et placez-le sur la plaque verte du côté droit. Avancez et activez le levier au bout du couloir pour ouvrir le sas. Vous pouvez changer de dimension comme bon vous semble.

Huckin' Stuff

Attendez qu'un coffre brise la vitre. Entrez, prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Prenez le coffre qui a brisé la vitre et placez-le sur la table verte puis avancez dans le couloir.

Descendez, prenez le coffre et placez-le sur la table sur la gauche. Avancez et prenez un des fauteuils pour le lancer sur le matelas de l'autre côté. Passez la porte qui s'est ouverte sur la gauche.

Ici, vous devrez être très rapide. Entrez dans la pièce du fond et pressez sur l'interrupteur, sortez en changeant de dimension (allez dans la " Fluffy Dimension ") pour récupérer le coffre qui sort du sas sur le mur droit avant qu'il ne brise la vitre au sol. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond.

Prenez un fauteuil et placez-le sur la plaque verte. Prenez le coffre sur la gauche et lancez-le au-dessus des séparations jusqu'à la plaque verte au fond car vous ne pourrez le faire passer les portes en " Fluffy Mode ".

Avancez, restez devant le portrait jusqu'à que le professeur termine son explication, descendez et activez le levier.

Air Raising Scheme

Pressez sur l'interrupteur et placez-vous devant la vitre. Changez de dimension et attendez qu'un coffre arrive pour le faire rebondir plus loin et cassez la vitre qui vous sépare. Descendez, prenez un des coffres sur le tapis et placez-le sur la plaque verte. Servez-vous des coffres pour atteindre la porte du fond. Avancez jusqu'au prochain levier pour ouvrir le sas.

A Fluffy Journey Of Discovery

Prenez le coffre et lancez-le à travers la vitre. Activez l'interrupteur et servez-vous du coffre pour atteindre le rebord en haut. Changez de dimension pour prendre le coffre et le placer sur la plaque dans la corniche.

Avancez, pressez sur l'interrupteur et retenez le coffre qui sort contre la paroi et servez-vous en pour sauter de l'autre côté. Avancez jusqu'à la prochaine pièce.

Pressez sur l'interrupteur. Placez deux des coffre légèrement sur la gauche et empilés l'un sur l'autre. Placez maintenant un coffre à gauche des deux coffres et légèrement plus haut. Vous pourrez ainsi atteindre le rebord et presser sur l'interrupteur. Redescendez et prenez un coffre pour le placer sur la gauche (devant l'interrupteur mais au sol). Montez sur le coffre et changez de dimension pour atteindre la porte tout en haut.

Pressez sur l'interrupteur et changez rapidement de dimension pour retenir et placez les deux coffres qui sortent d'en haut à une hauteur appropriée pour passer de l'autre côté. Faites la même chose au prochain interrupteur pour atteindre le fond de la salle. Activez le levier pour ouvrir le sas et avancer. Ouvrez le prochain sas.

Kalodiophobia

Descendez sur la droite. Vous allez maintenant devoir vous débrouiller dans la " Heavy Dimension ". Attendez que l'oiseau active la dimension. Allez à droite et pressez sur l'interrupteur. A chaque fois que vous placerez les boîtes, allez dans le côté gauche de la pièce pour activer la " Heavy Dimension ".
Prenez les trois boîtes qui apparaissent, vous devrez en placez une sur la plaque tout au bout à droite, puis une sur celle du milieu dans la rangée de gauche et la dernière sur la troisième plaque dans la rangée de gauche.

Remontez les escaliers et sautez sur les trois piles qui se sont formées pour atteindre le sas en haut. Passez encore un sas plus loin dans le couloir.

A Weighted Decision

Avancez, prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle.

Vous remarquerez que chaque dimension a une couleur de batterie différente. Entrez dans la dimension " Fluffy " et prenez le coffre, descendez et placez-le sur la plaque. Regardez sur l'étagère sur la gauche et vous trouverez une batterie pour la " Heavy Dimension ", placez-la également dans le réceptacle.

Retournez en bas et prenez la boîte qui se trouve sur l'étagère pour la placer sur la plaque de droite. Entrez en dimension " Heavy " pour abaisser les deux plaques.

Avancez. Dans la nouvelle pièce, entrez en dimension " Heavy " pour lancer une des boîtes créées par DOLLI à travers les deux vitres et les briser et ainsi atteindre le sas. Avancez jusqu'au prochain sas.

Stairway To Fluffy

Pressez sur l'interrupteur, entrez en dimension " Heavy " et passez (le coffre devrait bloquer les lasers). Montez les

marches à gauche. Pressez sur l'interrupteur. Vous devrez maneuvrer entre les deux dimensions pour créer un escalier, en commençant par un coffre sur la droite et terminer par 4 coffres sur la gauche. Dès que le laser touche le coffre de la deuxième rangée (en commençant par la gauche), activez la " Heavy Dimension ", attendez que le laser touche la troisième rangée pour la désactiver et attendez qu'elle touche le coffre de la dernière rangée pour retourner en " Heavy Dimension ". Vous devriez ainsi obtenir votre escalier. (Pour la dernière rangée, vous pouvez attendre que le laser fasse encore un " tour " pour éliminer le dernier coffre de la dernière rangée.) Vous pouvez maintenant prendre la batterie en haut. Allez à gauche pour la placer dans le réceptacle. Redescendez, prenez un des coffres et servez-vous en pour bloquer les lasers et passer. Avancez jusqu'au prochain puzzle.

Needle In A Haystack

Pressez sur l'interrupteur puis soulevez une des boîtes derrière vous pour ouvrir la porte. Prenez la batterie dans la salle et revenez la mettre dans le réceptacle.

Maintenant prenez un coffre et placez le en-dessous du rayon bleu dans la salle. Prenez une des boîtes du fond et placez-la au-dessus du coffre et interchangez avec la " Heavy Dimension ". Changez en " Fluffy Dimension " pour ouvrir la porte. Avancez.

Is This The Real Life, Is This Just Fan-Tasy

Prenez l'oiseau dans la corniche et placez-le sur la table. Pressez sur l'interrupteur pour obtenir une boîte et prenez-la. Faites-la bloquer le rayon bleu puis passer la porte sans quitter la boîte des yeux. Placez la boîte à l'endroit exact où les deux rayons rouge et bleu s'entrecroisent pour passer la prochaine porte. Avancez jusqu'au prochain puzzle.

Pressez sur l'interrupteur. Prenez les coffres pour former un escalier sur le mur du fond (un coffre par un à de différentes hauteurs) puis récupérez un des coffres pour le poser sur la plaque. Placez la batterie que vous trouverez dans la salle dans le réceptacle. Servez-vous du fauteuil pour vous protéger des lasers en avançant vers le fond de la salle à gauche.

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir trois coffres. Passez en mode " Fluffy " et placez les trois coffres au même niveau que le rayon bleu pour le bloquer et libérer le passage. Avancez.

Springing To New Heights

Pressez l'interrupteur en entrant dans la salle. Récupérez la batterie et placez-la dans le réceptacle dans la salle du bas. Prenez la boîte et placez-la sur la plaque au centre, interchangez entre les dimensions " Heavy " puis " Fluffy " pour briser la vitre en haut et récupérer la batterie. Prenez la même boîte pour briser la vitre au fond de la salle. Posez maintenant la boîte sur la plaque verte pour ouvrir la porte. Prenez le coffre et posez le sur la plaque au centre de la salle, passez en mode " Heavy " puis montez sur le coffre et repassez en mode " Fluffy " pour atteindre la corniche d'en haut. Prenez le coffre et posez-le sur la plaque verte à gauche de la salle (en rentrant), puis prenez la boîte et lancez-la à travers la vitre de la petite salle que vous venez d'ouvrir.

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir un coffre. Posez-le sur la planche et passez en mode " Heavy ", montez sur le coffre et passez en mode " Fluffy " pour atteindre le sas de l'autre côté. Avancez.

Mind The Gap

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir un coffre. Prenez celui-ci et placez-le sur la plaque à ressort, montez-y et relâchez le tout pour atteindre la corniche droite. Refaites la même chose pour récupérer le coffre cette fois.

Servez-vous en pour briser la vitre qui se trouve devant vous. Servez-vous du coffre et de la planche à ressort (celle avec le cercle vert au centre) pour atteindre l'autre côté. Prenez deux coffres et placez-les sur les planches à ressort, montez sur le coffre de gauche et relâchez le tout pour retourner de l'autre côté. Prenez vite les deux coffres pour les mettre sur les deux plaques. Avancez.

Around The World

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir deux coffres. Lancez-les coffres pour bloquer les lasers et avancer. Vous devrez lancer un coffre au-delà des premiers lasers pour pouvoir vous en servir pour bloquer les seconds. Avancez.

Pressez sur l'interrupteur, prenez la boule et mettez-la dans la machine sur la rampe. Vous devrez mettre les boules dans les machines au centre de la salle. Prenez encore une boule. Faites le tour par la gauche et allez là où se trouve les deux plaques à ressort. Prenez le coffre et posez-le sur une des plaques, puis prenez la boule et mettez-la sur l'autre plaque. Laissez-vous rebondir et prenez en même temps la boule pour la mettre dans la machine en face de vous.

Brisez la vitre avec la boule ou le coffre. Placez le coffre sur la plaque à ressort à gauche (plaque inclinée) puis prenez la boule et mettez-la sur la plaque à ressort juste en face. Laissez-vous rebondir et en plein vol, mettez la boule dans la machine sur la droite. Le sas est maintenant débloqué. Avancez.

A Minor In-Conveyance

Montez sur le tapis roulant, évitez les rayons rouges. Restez sur le tapis de droite, mettez-vous au même niveau que le fauteuil et passez en " Heavy Dimension " pour qu'il vous protège des lasers. Placez vite le fauteuil sur le tapis de droite et allez sur le tapis de gauche, puis retournez sur celui de droite une fois que vous aurez passé les lasers. Sautez sur le prochain tapis, évitez les lasers et faites attention à ne pas tomber. Sautez sur le prochain tapis, prenez le coffre et combinez-le avec la plaque pour vous projeter de l'autre côté. Sautez du tapis droit à celui de gauche pour éviter les lasers. Récupérez un des coffres pour vous projeter en haut à partir du tapis gauche, en interchangeant rapidement avec la dimension " Heavy " juste avant d'atterrir pour que le coffre brise la vitre. Avancez.

End Of The Beginning

Servez-vous d'un des fauteuils pour briser la vitre. Descendez, prenez un fauteuil, placez-le devant vous, montez jusqu'au laser et passez en mode " Heavy " pour que le fauteuil vous protège. Avancez ainsi jusqu'à pouvoir descendre (un niveau plus bas que les lasers). Trouvez la planche inclinée, montez-y au bon moment et continuez de monter par la gauche. Pressez sur les 5 interrupteurs pour désactiver les lasers.

Descendez et pressez sur l'interrupteur en face pour obtenir 3 coffres. Ouvrez la porte et mettez les coffres en dehors. Placez-les alignés en face du ventilateur pour créer une extension qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Montez et allez de l'autre côté pour prendre un coffre. Placez le coffre sur la mini-plateforme et interchangez avec les deux dimensions " Fluffy " et " Heavy " pour faire tourner la plateforme le plus vite possible.

Vous complétez le " Blue Wing ".

Yellow Wing

Avancez jusqu'au grand hall, montez les escaliers au fond et passez le sas sur la gauche.

Our Safes Will Blot Out The Sun

Descendez, allez jusqu'à la grande pièce, passez la porte du fond et remontez. La nouvelle dimension que vous avez obtenue vous permet de ralentir le temps. Une fois arrivé en haut, placez-vous à droite et attendez que les meubles apparaissent pour changer de dimension et vous en servir comme pont.

Pressez sur l'interrupteur et prenez la boîte. Servez-vous des coffres en " Slow-Motion " pour sauter et atteindre la salle du fond. Prenez l'oiseau et placez-le sur la plaque de droite, prenez votre boîte et placez-la sur la plaque de gauche et prenez la boîte au sol pour la mettre sur la plaque à droite de l'entrée. Les trois mécanismes devraient s'activer.

Retournez à la machine qui vous a donné la boîte (changez en mode " Heavy " pour que les coffres ne soient pas détruits par les lasers). Faites sortir une nouvelle boîte et entrez en " Heavy Dimension " pour qu'elle appuie sur la plaque. Avancez.

Ticket To Ride

Allez à droite et ralentissez le temps pour passer à travers les lames du ventilateur. Avancez et allez à droite. Toujours au ralenti, sautez sur une table, attendez d'arriver de l'autre côté pour atterrir à droite. Refaites la même chose plus loin. Sautez sur les fauteuils et utilisez-les pour monter sur la corniche tout en haut. Répétez ces actions pour avancer, mais faites attention aux lasers qui apparaissent plus loin. Passez les lames en bas et avancez.

Do The Robot

Pressez sur l'interrupteur, prenez la boîte et posez-la sur la plaque devant. Passez en mode " Heavy ", reprenez la boîte puis passez en mode " Slow-Motion " très rapidement pour passer les lasers avant qu'ils ne vous tuent. Placez-la sur la prochaine plaque à droite et passez en mode " Heavy ". Prenez la boîte et lancez-la pour briser la vitre.

Prenez la batterie que tient le chat et placez-la dans le réceptacle à la place de la batterie pour la " Heavy Dimension ". Prenez quatre coffres et mettez-les de l'autre côté (dans la pièce). Placez un des coffres sur la plaque, remplacez la batterie de " Slow-Motion Dimension " par celle de " Heavy Dimension " et lancez deux coffres par-dessus les lasers. Prenez le coffre qui reste pour bloquer les lasers et passez. Prenez les deux coffres et posez-les sur les plaques au fond à droite. Vous pouvez maintenant avancer.

Hang Time

Passez les lasers sans vous faire toucher. Entrez dans la petite pièce à gauche. Vous verrez une batterie " Fluffy " dans les mains du chat : vous devrez passer les lasers rouges dans l'autre pièce pour la placer dans le réceptacle à l'autre bout.

Prenez la boîte et laissez-la tomber au-dessus du rayon bleu devant la vitre, puis changer rapidement de dimension et prenez la batterie pour courir de l'autre côté. Le but est de passer avec la batterie quand les lasers rouges sont désactivés.

Pour faire passer le fauteuil à travers les rayons et le placer en-dessous des escaliers, vous devrez le lancer, passer au ralenti, courir jusqu'au rayon bleu pour recommencer l'opération avec la boîte afin de stopper les rayons rouges et récupérer le fauteuil une fois qu'il aura passé la ligne des rayons rouges. Avancez.

It's Slow Throwing From Here On Out

Prenez un coffre en pressant sur l'interrupteur, laissez-le sur place puis descendez et ramenez une boîte de la machine. Lancez le coffre sur les rayons rouges (il faut qu'il atteigne l'autre bout), passez instantanément en mode ralenti et prenez votre boîte pour bloquer le premier rayon bleu en attendant que le coffre passe, puis bougez pour bloquer le second pour que le coffre puisse passer les derniers rayons rouges et atterrir sur la plaque au bout pour que vous puissiez avancer.

Cat's In The Cradle

Vous devrez apporter le coffre jusqu'en haut en face pour le poser sur la plaque et activer le mécanisme. Le problème est que les petites machines qui sont placées à intervalles régulières sur les passerelles menant en haut détruisent les coffres.

Prenez donc un coffre et lancez-le vers la passerelle au centre, passez vite au ralenti et courez sur la passerelle pour récupérer le coffre (faites attention à ne pas le laisser tomber). Recommencez en visant la prochaine passerelle, continuez ainsi jusqu'à atteindre la plaque tout en haut. Prenez la batterie dans les mains du chat.

Recommencez la tactique du coffre mais cette fois avec la batterie et en sens inverse.
Placez la batterie dans le réceptacle, prenez un nouveau coffre et allez maintenant dans la pièce à gauche (de l'entrée) puis lancez le coffre sur la plaque (en passant en mode " Heavy " pour qu'il ne soit pas détruit par les lasers). Avancez.

Is It Safe To Ride?

Pressez sur l'interrupteur et passez au ralenti, montez sur un des coffres pour atteindre l'autre bout de la salle. Descendez, prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle.

Pressez sur l'interrupteur pour faire venir encore des coffres.

Placez un des coffres sur la plaque pour ouvrir la porte d'en haut. Servez-vous des trois coffres restants pour former un escalier contre la paroi et atteindre la porte. Une fois en haut, réactivez la dimension normale pour que le coffre sur la plaque s'alourdisse.

Prenez un des coffres sur le tapis, amenez-le en haut. Placez-vous face à l'entrée dans le mur d'en face. Vous verrez que la passerelle en bois est un niveau plus haut, placez-vous plus bas et lancez le coffre, passez vite au ralenti, montez sur le coffre pour atteindre l'entrée en face.

Prenez un fauteuil et placez-le sur la plaque en activant le mode normal instantanément pour qu'il ne s'envole pas et avancez.

Time Weighs Heavy Upon Us All

Allez dans la bibliothèque, montez, pressez sur l'interrupteur en passant instantanément au ralenti.

Sautez sur l'étagère juste devant et attendez que le coffre passe pour sauter dessus. Attendez les 4 boîtes pour les lancer de l'autre côté. Allez-y et posez-les sur les plaques en passant en mode " Heavy ". La porte est maintenant ouverte.

The Odds Are Stacked Against You

Montez à gauche, longez la passerelle sur la gauche, attendez que le rayon rouge laisse uniquement une rangée de coffre (un sur chaque support), sautez sur un des coffres, passez au ralenti et sautez derrière le ventilateur. Prenez la batterie, faites le tour par la droite pour aller la mettre dans le réceptacle.

Mettez-vous face aux coffres, laissez le rayon éliminer un coffre dans chaque rangée sauf pour la troisième rangée à partir de la gauche (vous devez laissez les 4 coffres intacts en passant en mode " Heavy "). Allez sur la troisième rangée et passez au ralenti, dès que le coffre se penche sautez en face pour passer la porte.

Robot Block Party

Allez à droite, passez au ralenti, prenez les deux boîtes qui sortent des machines en haut devant les robots et placez-les sur les deux plaques pour ouvrir la porte.

Placez-vous devant les robots, attrapez toutes les boîtes qui sortent avant que les robots ne les jettent dans le gouffre pour laisser passer un coffre. Vous devrez alterner entre la dimension normale et celle au ralenti. Allez après le coffre et sautez dessus juste avant qu'il ne tombe pour sauter de l'autre côté.
Prenez la batterie en haut et placez-la dans le réceptacle.

Prenez un fauteuil, lancez-le (pas trop loin) et sautez dessus pour atteindre l'autre côté. Faites la même chose sur la droite cette fois.

A Boost of Confidence

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir un coffre. Placez-le sur la plaque à ressort/plateforme à compression, montez dessus et alternez en les dimensions " Heavy " et " Fluffy " pour atteindre le rebord en haut, puis recommencez pour faire monter le coffre. Allez à droite avec le coffre, lancez-le en face, passez au ralenti et montez dessus pour atteindre l'autre côté.

Placez-vous sur les marches de l'escalier de façon à avoir une bonne vue sur le coffre et la plaque au plafond. Alternez entre les dimensions " Heavy " et " Fluffy " pour que le coffre touche la plaque au plafond. Dès qu'il la touche, passez au ralenti et attendez que la porte s'ouvre pour continuer.

Passez au ralenti, attendez que les coffres soient alignés pour passer. Pressez sur l'interrupteur, prenez le coffre et placez-le sur la plateforme à compression sur la droite, montez dessus et faites-le rebondir pour atteindre l'autre bout de

la salle. Recommencez avec la prochaine plaque à ressort. Posez-le coffre sur la prochaine plaque, montez-y, pressez l'interrupteur et faites rebondir le coffre en même temps puis passez au ralenti. Dès que vous serez assez près, sautez sur un des coffres lancés par DOLLI pour atteindre l'extrémité droite de la salle. Placez le coffre sur la plaque pour avancer.

Manhattan Transfer

Attendez que l'oiseau presse sur l'interrupteur, passez au ralenti et attendez que la porte s'ouvre pour amener l'oiseau de l'autre côté. Placez l'oiseau sur la table et pressez sur l'interrupteur à côté de la porte pour l'ouvrir. Allez maintenant dans la grande pièce en passant par la porte au bout.

Montez tout en haut, attendez qu'un fauteuil sorte du DOLLI dans le coin à gauche, passez au ralenti, sautez dessus et dès que vous serez assez proche, sautez sur le prochain fauteuil. Prenez la batterie, sautez sur le prochain fauteuil pour atteindre le réceptacle à gauche. Attendez un autre fauteuil, passez au ralenti puis en mode " Heavy " pour atteindre la porte (faites attention, sautez avant que le fauteuil tombe).

Catch and Release

Descendez, passez au ralenti, attendez qu'une table surgisse pour sauter dessus et attraper la batterie. Placez celle-ci dans le réceptacle. Passez au ralenti, attendez une table monter pour sauter dessus, en montant, saisissez le coffre en face et lancez-le dans la corniche dans le mur. Passez en mode " Heavy " et passez la porte à gauche au sol.

Pressez l'interrupteur, prenez un des coffres et placez-le sur la plateforme à compression puis montez dessus. Vous remarquerez que les DOLLIs font surgir des meubles et des coffres. Dès que la lumière verte s'allume à votre droite, laissez-vous rebondir et passez en même temps au ralenti. Sautez sur la table plus loin en bas, prenez le coffre en mode " Fluffy " et lancez-le un tout petit peu plus loin puis passez encore au ralenti pour sauter dessus et atteindre la porte au bout.

H-O-R-S-E

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir deux boîtes. Placez l'une d'entre elles sur la plateforme à ressort sur la gauche, faites-la rebondir jusqu'aux rayons bleus tout en haut et dès qu'elle touchera le rayon bleu du haut passez au ralenti et allez prendre la boîte sur la droite. Placez la boîte sur le premier rayon bleu et laissez-la tomber. Courez pour passer les lasers. Vous devrez zig-zager entre les rayons (de droite à gauche ou inversement) pour arriver de l'autre côté.

Pressez sur les deux interrupteurs, prenez la boule et placez-la sur la sur la plaque à ressort au centre et le coffre sur la plaque complètement à gauche. Montez sur le coffre, faites-le rebondir, passez au ralenti, sautez à gauche, courez le haut de la rampe et pressez sur les deux interrupteurs. Retournez aux plaques à ressort. Pressez encore sur les deux interrupteurs puis prenez le coffre et replacez-le sur la plaque de gauche. Prenez la boule et lancez-la directement en haut (placez-vous à gauche, en face de la rampe sur laquelle vous devez monter puis lancez la boule) en passant tout de suite au ralenti. Montez sur le coffre, faites-le rebondir et récupérez la boule. Lancez la boule dans la machine en bas. Pressez les deux interrupteurs sur la droite et avancez.

What Goes Around...

Pressez sur l'interrupteur et prenez le coffre pour monter sur le rebord à gauche. Montez et sautez sur la plateforme plus loin en bas. Activez l'interrupteur nord, passez au même moment au ralenti, activez les interrupteurs sud et est. Attendez le coffre qui apparait à gauche de la plateforme (il surgit d'un DOLLI plus bas à gauche de la plateforme), sautez dessus, remontez sur le rebord d'où vous êtes arrivé, allez à l'entrée droite et sautez sur le fauteuil. Récupérez la batterie et retournez au début de ce niveau (au premier DOLLI).

Pressez sur l'interrupteur, prenez le coffre, lancez-le au ralenti vers le rebord, montez dessus pour passer et retournez-vous pour récupérer le coffre. Portez le coffre jusqu'à la grande plateforme où se trouvent les 4 interrupteurs. Placez le coffre sur la plaque, assez près du rebord d'en face pour que vous puissiez l'atteindre, pressez l'interrupteur nord et montez sur le coffre.

The Path to Higher Learning

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et placez-la dans le réceptacle. Montez les marches sur la gauche. Pressez l'interrupteur et passez en même temps au ralenti, puis sautez sur la première table quand elle sera à votre niveau, puis alternez rapidement entre le mode normal et le ralenti pour sauter sur la deuxième table et atteindre le rebord en face. Pressez sur l'interrupteur encore une fois, passez au ralenti, sautez sur le fauteuil, retournez-vous et attendez pour sauter sur le prochain rebord sur la gauche.

Prenez la batterie et pressez sur l'interrupteur en passant au ralenti. Sautez avec votre batterie sur les tables qui apparaissent pour atteindre l'autre côté. Retournez au réceptacle pour y passer la batterie. Prenez un des fauteuils dans la pièce, allez derrière le réceptacle et lancez le fauteuil, passez au ralenti, sautez sur le fauteuil pour récupérer la batterie de l'autre côté.
Lancez la batterie de l'autre côté, vers le réceptacle. Prenez le fauteuil que vous avez utilisé plus tôt et remontez par la gauche. Servez-vous du fauteuil pour retourner près du réceptacle et y placer la batterie.

Prenez les escaliers au centre. Pressez sur l'interrupteur et passez tout de suite en mode " Heavy ". Passez en mode " Fluffy ". Le but est de former un pont avec les coffres sans qu'ils touchent les lasers. Dès qu'ils seront dans une position convenable, passez au ralenti et sautez jusqu'à l'autre côté. Avancez.

Land of Misfit DOLLIs

Passez de l'autre côté. Dès que les fauteuils sortent du premier DOLLI, passez au ralenti et sautez dessus. Continuez ainsi jusqu'à atteindre l'autre côté.

Pressez sur l'interrupteur, dès que la pile de coffres s'incline, passez au ralenti et sautez dessus pour atteindre l'autre côté.

Placez les batteries dans le réceptacle. Allez sur le tapis et regardez sur la droite. Vous verrez la plateforme sur laquelle vous devrez sauter. Passez en mode " Heavy " pour faire passer le coffre jusqu'au niveau de la plateforme et passez au ralenti pour passer vous-même à travers les rayons rouges jusqu'au niveau de la plateforme. Dès que vous y serez, lancez le coffre vers la plateforme, passez au ralenti, sautez sur le coffre et sur la plateforme. Pressez l'interrupteur. Montez sur la gauche (quand vous êtes face au tapis), prenez le coffre, lancez-le vers le tapis, passez au ralenti, sautez sur le coffre, puis sur le tapis et récupérez le coffre. Recommencez la manoeuvre précédente pour avancer sur le tapis puis faites la même chose pour atteindre la plateforme sur la gauche et presser sur l'interrupteur. Retournez sur le tapis en utilisant la même méthode et passez la porte au bout.

Pressez sur l'interrupteur en faisant attention à ne pas tomber du tapis. Passez au ralenti, sautez sur les émetteurs de rayons pour atteindre l'autre côté.

Allez à droite et prenez le coffre en pressant sur l'interrupteur. Posez-le sur la mini-plateforme et faites-la tourner en alternant entre les modes " Heavy " et " Fluffy " comme vous l'avez fait pour la dernière partie du " Blue Wing ".

Vous venez de terminer le " Yellow Wing ".

Red Wing

Montez vers la partie rouge de la salle.

Reversal of Fortune

Avancez. Ici, vous aurez à la dimension d'anti-gravité. Dès que vous l'activez, les objets perdront leur poids et commenceront à flotter par exemple. Avancez jusqu'à les plateformes. Attendez que les plateformes soient en place pour atteindre le réceptacle et y placer la batterie. Pressez sur l'interrupteur et prenez le coffre. Placez-le sur la plaque et faites attention à ce qu'il ne s'envole pas jusqu'à ouvrir la porte.

The Safe-est Way to Travel

Servez-vous des coffres pour avancer. Attendez que la dimension change pour atteindre les plus hautes passerelles. Sautez de plateforme en plateforme. Avancez jusqu'au sas.

Lament of the Flightless Bird

Prenez la batterie de Desmond et placez-la dans le réceptacle puis entrez dans la dimension d'anti-gravité. Prenez Desmond et emmenez-le sur la table dans la nouvelle pièce. Prenez la batterie et allez la placer dans la table où se trouvait Desmond au début. Pressez sur l'interrupteur et prenez une boîte puis placez-la sur la plaque. Continuez votre chemin.

Going Up?

Prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle qui se trouve en bas. Prenez un coffre et placez-le juste en-dessous de la plaque en haut à droite. Prenez le deuxième coffre et placez-le devant l'entrée en haut, montez dessus, activez le mode anti-gravité et sautez dans l'entrée dès que vous serez à la bonne hauteur. Passez au ralenti si vous en avez besoin.

The Greatest Puzzle in the World... Tribute

Pressez sur l'interrupteur et prenez le coffre pour le placer sur la plaque. Prenez le coffre puis lancez-le par la vitre. Prenez la batterie et allez la placer dans le réceptacle puis récupérez le coffre. Allez sur la plateforme où se trouvent les robots, prenez le coffre, placez-le en-dessous de la plaque au plafond puis activez le mode anti-gravité. Dès que la porte s'ouvre, allez-y et prenez le coffre.

Ouvrez la porte, placez le coffre sur la plaque près de la porte. Prenez le premier coffre et posez-la sur l'autre plaque. Vous pouvez avance.

A Course of Matter

Utilisez la dimension d'anti-gravité, attendez qu'une boîte passe au-dessus de vous pour la récupérer. Allez vers la vitre à droite et lancez la boîte en carton en mode " Heavy " pour briser les deux vitres et passer de l'autre côté. Placez la boîte sur le petit tapis, passez en mode anti-gravité pour faire monter la boîte sur le tapis au-dessus, relâchez pour la faire tomber sur le tapis en-dessous, passez en mode " Heavy " pour la faire passer les rayons rouges pus passez en mode anti-gravité pour la faire atteindre le tapis tout en haut. Laissez-la retomber, puis faites la remonter quand le tapis s'interrompt. Faites-la passer les lasers en mode " Heavy ", puis retourner en mode anti-gravité en alternant avec le mode normal pour la faire passer l'interruption dans le tapis et laissez-la tomber sur la balance, puis passez en mode " Heavy " pour activer le mécanisme.

Not Your Typical Sushi Bar

Sautez sur le tapis, montez sur le coffre et utilisez le mode anti-gravité pour monter et sauter sur le prochain tapis. Descendez sur un coffre, faites-le monter et sautez sur le prochain tapis. Passez en mode anti-gravité et attendez qu'un coffre soit assez près pour ralentir le temps et vous en servir comme pont vers le tapis d'en face. Faites la même chose pour atteindre le tapis plus bas. Répétez encore cette séquence pour aller au bout à gauche, puis encore une fois pour atteindre la porte plus loin en bas.

Through the Glass Flooring

Allez à gauche et vous verrez une batterie de l'autre côté. Utilisez le mode anti-gravité puis passez au ralenti pour l'atteindre. Retournez de l'autre côté et allez à gauche pour mettre la batterie dans le réceptacle. Placez-vous à côté de la vitre la plus proche du réceptacle. Passez en mode anti-gravité puis dès que le carton sera en haut, en mode " Heavy " pour qu'il brise la vitre. Placez la boîte sur la balance pour obtenir la batterie " Fluffy " que vous devez placer sur le réceptacle.

Pressez l'interrupteur plus loin pour obtenir trois coffres. Placez les coffres sur chacun des tapis en-dessous de la vitre plus loin (Placez-les à hauteur égale car vous devrez vous en servir comme pont de l'autre côté pour atteindre la porte avant qu'elle ne se ferme). Faites le tour jusqu'à l'interrupteur qui ouvre la porte. Passez en mode anti-gravité puis en mode " Heavy " pour que les coffres brisent la vitre et atterrissent sur le tapis en bas. Attendez qu'ils atteignent le même tapis, passez en mode anti-gravité, pressez l'interrupteur pour la porte à l'autre bout, passez au ralenti et attendez que les coffres soient à la bonne hauteur (la porte doit s'ouvrir en même temps) pour vous en servir comme pont et passer la

porte.
Vous pouvez toujours " jouer " avec les trois coffres si cette combinaison ne fonctionne pas pour vous en alternant rapidement en les modes " Fluffy " et anti-gravité.

Nothin' But Vat

Alternez en les modes " Fluffy " et anti-gravité pour passer les lasers.

Pressez l'interrupteur pour obtenir une boule. Lancez la première boule dans la machine complètement à gauche. Prenez encore une boule pour lancer dans la seconde machine, mais alternez entre " Fluffy " et anti-gravité pour qu'elle atteigne la seconde machine. Faites la même chose pour la troisième machine. La porte à gauche est maintenant ouverte.

Pressez sur l'interrupteur et alternez entre le mode normal et le mode anti-gravité pour le faire passer les rayons rouges. Au bout, passez en mode anti-gravité pour qu'il active la plaque au plafond. Avancez.

Whoever Belt It, Dealt It

Pressez sur l'interrupteur, alternez entre le mode anti-gravité et le mode normal pour faire avancer le coffre jusqu'au bout puis passez en mode anti-gravité pour que le coffre avance sur le tapis au plafond (vers la droite). Laissez-le tomber sur le tapis, puis faites-le remonter tout doucement pour qu'il passe les lasers sans le toucher. Faites la même chose à partir du plafond pour qu'il ne touche pas les rayons du bas. Prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Prenez le coffre, placez-le sur la plaque en métal au centre de la pièce, montez dessus et servez-vous du mode anti-gravité pour qu'il remonte et vous laisse atteindre l'entrée au-dessus du tableau.

Flipping Out

Passez en mode anti-gravité pour que les plateformes s'élèvent et vous laissent passer. Prenez un coffre et montez dessus puis passez en mode anti-gravité pour atteindre la plateforme en haut complètement. Pour atteindre l'interrupteur, sautez sur la première plateforme, passez au ralenti pour sauter sur le tapis, puis passez en mode anti-gravité pour faire monter la plateforme et sautez sur le sol. Prenez le coffre en pressant l'interrupteur du DOLLI et placez-le sur la balance. Passez en mode anti-gravité, dès que le coffre s'apprête à touche la plateforme, passez en mode normal et encore en mode anti-gravité. Il doit ainsi atteindre la plaque d'en haut, passez la porte puis laissez retomber le coffre pour qu'il appuie sur la plaque du dessous.

Robot Transfer

Passez sur une des plateformes mobiles pour atteindre la porte. Dès qu'un des coffres approche du rebord (localisez d'abord la plaque au plafond pour mieux comprendre de quel rebord on parle), passez rapidement en mode anti-gravité et en mode normal pour le faire atterrir sur le rebord. Passez encore en mode anti-gravité pour faire monter le coffre sur la plaque.

Sautez sur un coffre, dès qu'il arrive à l'intersection passez en mode anti-gravité puis en mode normal pour qu'il atterrisse sur la plateforme qui va dans la direction de la porte en haut. Quand vous y arriverez, faites monter le coffre et laissez-le tomber sur la plaque.

Montez sur un des coffres qui arrivent par la gauche. Dès que le coffre s'apprête à changer de direction, alternez entre mode anti-gravité et mode normal pour le faire atterrir sur une plateforme qui va en direction de la porte. Répétez cette séquence avant que cette plateforme ne tourne pour atterrir directement sur la plaque en haut.

I Saw the Sine

Montez sur les plateformes, attendez qu'un coffre sorte du DOLLI pour passer au ralenti et vous en servir pour atteindre l'autre bout de la pièce. Prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Récupérez un coffre, montez dessus, passez en mode anti-gravité pour atteindre la plateforme en haut. Récupérez encore un coffre pour le poser sur la plaque.

Couch Surfing

Attendez qu'un fauteuil sorte du DOLLI, passez au ralenti, sautez dessus et alternez en mode normal et mode anti-gravité pour parvenir à l'autre bout sans toucher les lasers.

Activez le levier, attendez qu'une table sorte, passez au ralenti, sautez dessus et alternez en mode normal et mode anti-gravité pour avancer puis juste avant de toucher les lasers passez rapidement en mode " Heavy " pour ne pas vous faire tuer. Continuez à alterner entre les différentes dimensions pour atteindre l'autre bout de la pièce. Sautez sur le fauteuil qui apparait plus bas puis alternez entre les dimensions pour arriver jusqu'à la batterie que vous devez placer dans le réceptacle.

Tirez sur le levier, passez au ralenti, sautez sur le fauteuil puis alternez entre mode normal et mode anti-gravité pour atteindre la porte.

Choose Wisely

Prenez la batterie pour le mode ralenti. Dès que vous l'aurez prise, cherchez le grand ventilateur et passez au ralenti pour récupérer la batterie pour le mode " Fluffy ". Vous verrez aussi des coffres passer sur des mini-plateformes et la batterie pour le mode anti-gravité est accrochée en-dessous de l'un d'eux. Prenez un coffre et allez vers les trois tapis en face du ventilateur. Placez le coffre sur le tapis de gauche et montez dessus pour atteindre la plateforme en haut et ainsi activer l'interrupteur.

De l'autre côté, passez au ralenti et récupérez les 4 boîtes pour qu'elles ne touchent pas le sol, faites ceci jusqu'à que le coffre soit passé. Suivez-le de l'autre côté, montez et récupérez la batterie pour le mode anti-gravité que vous devez aller placer dans le réceptacle au début. Prenez un coffre et placez-le en dessous de la plaque verte au plafond. Allez prendre un autre coffre et placez-le sur la plaque ronde en métal au sol et activez le mode anti-gravité pour atteindre la porte et prendre la batterie du mode " Heavy ".

Prenez un coffre pour le placer sur une des plaques à droite du réceptacle, puis prenez une boîte et placez-la sur l'autre plaque en passant en même temps en mode " Heavy " pour ouvrir la porte.

Sine Language

Pressez sur l'interrupteur, prenez le coffre, placez-le dans le vide en passant instantanément au ralenti et sautez dans l'entrée d'en face une fois que vous serez à la bonne hauteur.

Lancez le coffre, passez au ralenti, montez dessus et sautez de l'autre côté. Récupérez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Alternez entre les modes anti-gravité et normal pour faire parvenir deux coffres (de la gauche et de la droite) jusqu'à vous. Prenez un coffre et lancez-le vers le sas au fond en face en alternant rapidement entre mode normal et mode anti-gravité pour ne pas le laisser tomber. Pour le deuxième coffre, vous devrez le lancer, passer en mode ralenti, monter dessus et utiliser la même manoeuvre pour le faire atteindre le sas. Vous pouvez maintenant utiliser les deux coffres pour ouvrir la porte.

Beginning of the End

Pressez l'interrupteur et faites-venir le coffre jusqu'à vous en alternant mode normal et mode anti-gravité. Descendez, pressez sur les deux interrupteurs et passez au ralenti. Montez sur le coffre au bout à droite et laissez les robots vous pousser. Alternez entre mode normal et mode anti-gravité pour atteindre la porte au bout.

Descendez, attendez que le tapis commence à tourner et que le coffre à l'autre bout s'apprête à tomber pour activer le mode anti-gravité et permettre au coffre d'atteindre votre position. Passez au ralenti s'il le faut pour récupérer le coffre. Passez en mode anti-gravité dès que le tapis sera en haut pour courir sur le tapis (en dehors de la machine, en haut) et atteindre l'autre côté.

Placez la batterie de la dimension " Fluffy " dans le réceptacle. Pressez sur l'interrupteur et placez le coffre sur la plateforme puis faites-la tourner en alternant entre le mode " Fluffy " et le mode " Heavy ".

Only A Minor Setback

Activez le levier, puis activez la " Heavy Dimension " et pressez sur l'interrupteur juste à côté. Prenez le coffre et montez sur la rampe en vous plaçant juste en face des lasers. Lancez le coffre, passez au ralenti, montez dessus et alternez entre mode normal et mode anti-gravité pour atteindre la porte au bout.

Passez en mode ralenti et pressez sur l'interrupteur. Passez en mode " Heavy " dès que le quatrième coffre (le dernier coffre de la quatrième colonne de coffres), repassez en mode ralenti, laissez le rayon détruire les coffres des trois premières colonnes avant de passer en mode " Heavy ", retournez encore en mode ralenti et laissez le rayon détruire uniquement les coffres des deux premières colonnes avant de passer en mode " Heavy " Retournez en mode ralenti une dernière fois et laissez le rayon détruire seulement un coffre et repassez en mode " Heavy ". Montez sur le fauteuil derrière le rayon et servez-vous des coffres comme escalier jusqu'à la porte.

Activez le levier sur la gauche. Pressez sur l'interrupteur du DOLLI pour récupérer un coffre et faire apparaître une pile de coffres. Prenez le coffre et placez-le sur la plaque à ressort. Passez en mode " Heavy " et pressez encore une fois sur l'interrupteur pour faire réapparaître la pile de coffres. Montez sur le coffre qui se trouve sur la plaque et laissez-vous rebondir, dès que vous serez en haut, activez le mode normal pour que la pile de coffres diminue (grâce au laser en bas) et attendez d'être à la bonne hauteur pour sauter vers la porte.
Activez le levier sur la gauche, formez une pile assez haute avec les objets qui se trouvent dans la pièce pour atteindre la porte.

Prenez l'oiseau et posez-le sur la table. Essayez de pressez l'interrupteur à gauche en même temps que lui. Vous n'y parviendrez pas, car la partie continue quand le sol s'écroule.

Only A Minor Setback Part II

Evitez les lasers et les meubles (pour qu'ils n'alternent pas votre trajectoire) pendant que vous glissez le long du tunnel et que les dimensions changent.

Trouvez la première batterie à gauche et allez la placez dans le réceptacle (c'est Ike, le chat, qui vous les remettra). Vous trouvez la seconde batterie également à gauche. Vous trouverez les deux dernières à droite. L'environnement devient instable, prenez un meuble et lancez-le vers votre oncle, au centre de la machine. Alternez entre la dimension au ralenti, la dimension d'anti-gravité et la dimension normale pour atteindre la machine. Vous terminez ici le jeu Quantum Conundrum.

Bonus

BLUE WING (8 items à collectionner)

Air-Raising Scheme

Le premier est juste devant vous, dès que vous ouvrez la première porte.

A Fluffy Journey To Discovery

Vous trouverez un " Blueprint " sur une étagère à droite avant de terminer le niveau (juste après vous être servi d'un coffre appuyé contre le mur pour monter).

Stairway to Fluffy

Après être monté sur une pile de coffres, vous entrez dans une pièce de couleur sombre remplie de meubles. Le robot se trouve sur une étagère dans le fond.

Is This The Real Life, Is This Just Fan-tasy?

Dans la pièce où se trouvent les trois rayons rouges qui bougent de droite à gauche et vous devrez vous servir d'un fauteuil en mode " Heavy " comme protection pour avancer vers la gauche, vous trouverez un robot tout à gauche dans

le mur.

Springing to New Heights

Dans la pièce où se trouve la plateforme à ressort au centre, servez-vous d'un coffre pour monter et récupérer le robot tout en haut.

Mind the Gap

Quand vous serez en haut, près de la plaque à ressort et du tapis, vous devrez aller de l'autre côté pour récupérer un coffre. Placez-vous de manière à attraper le robot qui se trouve sur la machine en haut à gauche.

Around the World

Dans la salle où se trouvent les machines où vous devrez placer les boules, allez près du DOLLI et localisez le robot qui se trouve sur les tuyaux en haut. Prenez un coffre et placez-le sur une des plaques pour récupérer le robot.

End of the Beginning

Vous trouverez un robot derrières des vitres coulissantes, presses l'interrupteur pour l'obtenir.

YELLOW WING (8 items à collectionner)

Ticket to Ride

Vous devrez utiliser les tables volantes en mode ralenti pour avancer. Quand vous descendrez de la deuxième table, vous trouverez un robot dans le mur sur la gauche.

It's Slow Throwing from Here on Out

Descendez au niveau du dessous pour trouver le robot qui est placé sur la machine jaune au centre.

Is it Safe to Ride?

Vous trouverez le robot au niveau du dessus, juste en-dessus de la porte. Vous pouvez construire un mini-escalier avec les meubles et passer au ralenti pour le prendre.

The Odds Are Stacked Against You

Au lieu de vous dirigez vers la gauche pour aller vers la porte, continuez tout droit pour récupérer le robot quand vous serez sur la pile e coffres.

A Boost of Confidence

Trouvez le gros globe (rouge) au-dessus de la plaque à ressort, servez-vous d'un coffre pour l'atteindre.

Catch and Release

Au lieu d'utiliser les coffres pour aller directement vers la droite et ouvrir la porte, dirigez-vous plutôt vers la gauche pour prendre le robot.

What Goes Around...

Pressez sur l'interrupteur pour que le coffre apparaisse à gauche de la plateforme, passez au ralenti et sautez dessus puis laissez-le vous porter jusqu'au bout où vous pourrez récupérer un " Blueprint ".

The Path to Higher Learning

Le réceptacle se trouve dans la grande pièce et vous devrez aller chercher une batterie pour le mode " Fluffy " en prenant les escaliers. Dès que vous commencez à monter, retournez-vous et prenez le robot.

RED WING (6 items à collectionner)

The Safe-est Way to Travel

Pressez sur l'interrupteur à gauche. Entrez dans la dimension d'anti-gravité pour faire monter les plateformes, sautez jusqu'à la petite pièce pour prendre un robot.

Going Up?

Servez-vous d'un coffre pour monter à côté d'un des grands portraits de votre oncle et prendre le robot.

A Course of Matter

Le robot se trouve sur la droite au bout d'un des tapis d'en bas.

Nothin' but Vat

Quand la porte sera ouverte, prenez une boule et montez dessus puis attrapez le " Blueprint " qui se trouve en haut à gauche.

Flipping Out

Au lieu d'aller directement vers la porte, prenez un coffre, placez-le près de l'interrupteur et montez dessus. Changez de dimension pour monter et allez tout droit dans la direction de la porte pour prendre un robot.

Choose Wisely

Lancez un coffre à travers la vitre derrière laquelle se trouve Ike pour prendre le robot.

Only a Minor Setback (1 item à collectionner)

Quand vous aurez terminé de sur la pile de coffres, ouvrez la porte et prenez le robot sur l'étagère à gauche.

R&D Lab (1 item à collectionner)

Prenez un coffre en pressant sur l'interrupteur. Placez le coffre en-dessous du rebord, montez dessus et faites monter le coffre. Attendez qu'un coffre passe, passez au ralenti et montez dessus. Au bout, attendez encore un coffre et sautez dessus. Au bout, changez encore de coffre en restant au ralenti et laissez-vous porter jusqu'à l'entrée à gauche pour obtenir le dernier robot.

R.U.S.E.

© Ubisoft / Eugen Systems 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

1.Château de Colditz

1er avril 1945, au crépuscule de la guerre, vous avez encore une mission à réaliser pour révéler l'identité d'une taupe. Dans cette première mission, vous allez apprendre les bases de contrôle des unités. Suivez les indications qui s'affichent et avancez au front.

Traversez alors le pont ensuite sélectionnez toutes les unités et attaquez les chars ennemis. Dégagez ensuite le terrain pour l'escadron de char en renfort en explosant les tanks ennemis qui gardent le pont. Vous devez ensuite dégager la partie sud du pont tout en vous assurant que tous les prototypes Pershing restent intacts. Foncez alors vers le pont et explosez les chars ennemis stationnés devant ce pont.

Attaquez ensuite les unités ennemies qui se trouvent sur l'autre rive. Avec le renfort allié qui arrive par l'ouest, vous ne ferez qu'une bouchée de ces Boches. Suivez ensuite le mouvement des troupes alliées et frayez-vous un chemin vers le château de Colditz.

Restez entouré par les chars et allez affronter les redoutables Tiger allemands. Ne vous approchez pas trop des chars et canardez-les de loin jusqu'à les exploser. Une fois détruits, vous avez le chemin libre vers le château de Colditz.

Afrique du nord

2.Aux commandes !

Vous revenez deux années plus tôt pour connaitre l'histoire dès son commencement. Votre aventure commence en Tunisie. Avancez vos troupes d'infanterie vers le point de rendez-vous. Éliminez les grenadiers ennemis sur votre chemin jusqu'à atteindre votre destination.

Vous recevrez ensuite des unités antichar en renfort. Avancez-les vers les chars ennemis et escortez-les par l'infanterie. Evitez le combat rapproché avec ces chars et explosez-les de loin. Vous devez ensuite sécuriser la ville de Sbeitla.

Placez vos canons devant la ville pour qu'ils canardent les chars et lancez votre infanterie contre les grenadiers ennemis. Une fois cette ville sécurisée, avancez vers la ville de Kasserine.

La tactique est la même, avancez l'infanterie contre les grenadiers pendant que les canons restent en retrait pour éviter le combat rapproché. Utilisez ces derniers pour détruire les chars ennemis qui gardent le passage vers la ville. Laissez ensuite les canons sur place pour qu'ils repoussent les blindés ennemis qui arrivent par l'avant poste (à l'ouest) et envoyez votre infanterie vers la ville. Quand ils entreront dans la ville la mission sera accomplie.

3.Passe de Kasserine

Vous devez tenir la ville de Kasserine convoitée par les italiens. Commencez par organiser vos défenses dans la ville en plaçant vos canons devant les quatre entrées. Escortez ces canons par des unités d'infanterie. Utilisez ensuite la ruse "

décryptage " pour connaitre les mouvements des troupes ennemies.

L'ennemi se déplace par le sud et commence sont attaque. Restez sur vos positions et déplacez plusieurs canons dans cette direction. Repoussez les multiples assauts italiens et utilisez fréquemment le décryptage pour connaitre la prochaine attaque ennemie. Maintenez vos positions en déplaçant les canons selon la direction de l'attaque pour avoir davantage de puissance de feu. Gardez la ville jusqu'à la retraite des allemands et de leurs alliés italiens.

4.La horde sauvage

Trois jours plus tard vous débarquez en Algérie pour aider les français face à l'arrière garde de l'Afrika Korps. Vous commandez des chars légers Stewart. Marchez vers Sidi Aich et éliminez les unités italiennes en chemin.

Attendez ensuite le renfort des chars Lee et avancez vers le QG ennemi. Avec cette puissance de feu, vous pouvez atteindre votre objectif sans trop de mal. Activez ensuite la ruse " espionnage " pour espionner les zones ennemies et révéler l'emplacement de leurs troupes.

Restez dans Sidi Aich pour tenir le passe et repoussez avec vos chars Stewart et Lee les unités ennemies qui avancent par la droite et la gauche. Divisez alors vos unités en deux pour garder les deux routes.

Après la construction du QG allié, avancez vos troupes vers les lignes ennemies. Laissez vos chars en retrait et lancez votre infanterie sur les canons antichars qui gardent la base. Après leur destruction, prenez le contrôle du QG pour clore la mission.

5. Débusquer le renard

Commencez par déployer vos canons antichars pour exploser les chars allemands qui arrivent par la gauche. Utilisez ensuite la Ruse " espionnage " pour espionner les unités qui se trouvent à droite de votre position. Quand les chars ennemis bougent, préparez vos canons pour les accueillir.

Avancez ensuite vos unités d'infanterie et allez vers celles de l'ennemi qui avancent vers vous. Eliminez les unités allemandes et ne laissez aucune d'elles se replier. Continuez votre avancée avec l'infanterie pour exploser les canons antichars ennemis pour dégager le chemin de vos blindés.

Avancez ensuite rapidement vos canons antichars pour qu'ils interceptent les chars ennemis qui arrivent depuis le bâtiment de production. Dirigez-vous ensuite vers ce bâtiment et écrasez les unités d'infanterie qui le gardent. Rasez le site avant de continuer votre percée.

Des unités lourdes allemandes divergent vers vous par les deux flancs. Dépêchez-vous de déployer les canons antichars sur vos deux flancs et placez vos blindés comme renfort.

Restez derrière le petit village pour vous couvrir et laissez les chars ennemis s'approcher pour les détruire avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Les autres unités ennemies refusent d'engager le combat et restent sur leurs positions dans les villages.

Laissez les canons en défense et avancez avec vos chars moyens pour débusquer les deux blindés ennemis qui se trouvent à gauche. Repliez-vous ensuite rapidement avant de subir le feu des canons. Utilisez l'infanterie pour détruire ces canons et avancez à gauche pour prendre place dans le village.

Restez à couvert dans le village et bombardez le char ennemi qui arrive vers vous. Lancez ensuite vos unités d'infanterie contre les redoutables canons antichars PAK 40 à longue portée. Une fois ces canons détruits, lancez vos chars sur le QG.

Le QG n'était qu'un leurre pour vous attirer dans cette zone. Vous devez maintenant défendre votre position puisque l'ennemi va contre attaquer. L'ennemi rajoute une couche en optant pour le silence radio qui vous empêche de localiser ses unités. Pensez alors à préparer vos défenses dans le village.

Utilisez la ruse " décryptage " sur la zone du QG ennemi pour contrer le silence radio et repérer quelques ennemis

blindés se diriger vers vous. Vous devez tenir votre position pendant quatre minutes. La première vague d'attaque arrivera par le sud-est. Placez un canon antichar de ce coté épaulé par les chars moyens. Placez ensuite des canons à l'entrée droite et gauche.

Laissez l'infanterie en retrait pour l'instant et ne les utilisez que pour contrer les unités ennemies du même genre. Repoussez les vagues d'attaques en laissant les canons en place et en bougeant seulement les chars moyens pour qu'ils renforcent les défenses si un coté est débordé. Une fois les attaques ennemies repoussées, les renforts arrivent et des unités de reconnaissance vous dévoilent l'emplacement des unités ennemies. Lancez votre infanterie sur les canons ennemis qui canardent vos alliés venus par la gauche. Concentrez ensuite vos défenses ainsi que vos chars sur le flanc droit où des ennemis tentent de percer vos lignes.

Repoussez les ennemis et serrez l'étau sur les unités qui attaquent vos alliés par la droite. Laissez les canons en retrait pour qu'ils ne subissent pas les attaques rapides des unités d'infanterie de l'ennemi. Débordez-les pendant qu'ils attaquent vos amis.

Nettoyez la zone de droite avant d'avancer vers la ville d'El Jem. La ville abrite un redoutable char Tigre allemand. Repliez alors l'infanterie, avancez vos canons et ramenez les chars qui combattaient à droite.

Une fois ce char détruit, les allemands capitulent et la ville d'El Jem et son magnifique amphithéâtre romain sont à vous. l'Afrika Korps ne prendra plus l'initiatives et battra en retraite jusqu'à quitter l'Afrique.

Italie

6. D'appât à chasseur

Vous vous retrouvez sept mois plus tard en Italie pour prendre en chasse les allemands et leurs alliés italiens. Suivez les indications pour construire un dépôt de ravitaillement et une caserne.

Produisez ensuite les véhicules de reconnaissances Willys. Envoyez-les en reconnaissance sur le flanc Est pour qu'ils repèrent deux unités ennemies cachées dans les bois. Déployez alors quatre unités d'infanterie et passez à l'attaque. Neutralisez les deux unités qui sont dans les bois et restez-y pour attendre les blindés ennemis qui arrivent vers vous. Tendez une embuscade aux chars ennemis en les attaquant depuis les bois.

Après l'ordre de maintient des positions malgré les unités italiennes qui arrivent, déployez des unités d'infanterie dans les bois autour du village pour qu'elles débusquent les ennemis qui sont au nord, à l'ouest et au sud-ouest où ils vont tenter de vous tendre une embuscade.

Une fois les trois unités ennemies décimées, entrez dans la ville pour affronter les ennemis dans la grande place. Restez ensuite dans cette grande place pour tendre une embuscade aux tanks ennemis qui arrivent.

Après le débarquement des unités de Wetherby, vous devez défendre votre QG contre les contre attaques de l'ennemi. Utilisez la ruse " décryptage " pour intercepter les ordres.

Ils vont attaquer à partir du flanc droit ensuite par le flanc gauche. Placez alors vos unités d'infanterie dans les bois avoisinant le flanc droit et qui longent la route qui mène à votre QG. Placez d'autres unités dans les bois du flanc gauche. Attendez l'arrivée des ennemis par la droite en premier lieu et éliminez-les. Occupez-vous ensuite de ceux qui arrivent par le flanc gauche.

Une fois les italiens repoussés, vous faites face maintenant aux redoutables unités Panzer allemandes qui arrivent par le flanc gauche. Utilisez la ruse " espionnage " pour estimer la menace ennemie. Laissez alors vos unités dans les bois et déplacez vers le bas ceux qui se trouvent à gauche pour contrer l'avancée vers le QG par le sentier, près du lac.

Cette attaque n'était en fin de compte qu'une diversion et le véritable assaut arrive par l'Est. D'autres ennemis arriveront par le nord et l'ouest. Ne laissez pas vos troupes loin du QG. De cette façon, vous pouvez défendre et apporter les renforts nécessaires aux unités débordées. Concentrez vos hommes dans les bois, au nord, à l'est et à l'ouest autour du QG.

Laissez les ennemis s'approcher puis déployez davantage d'unités d'infanterie pour remplacer les pertes causées dans vos rangs. Maintenez la position jusqu'à l'abandon des attaques par l'ennemi.

7. Cache-cache

Commencez par activer le silence radio pour camoufler vos déplacements. Traversez, avec vos unités d'infanterie, les bois qui mènent aux blindés ennemis stationnés près du village. Lancez ensuite votre attaque en maintenant le silence radio pour détruire l'unité ennemie.

Utilisez ensuite votre infanterie pour prendre le contrôle du dépôt de ravitaillement. Après la prise de ce dépôt, vous obtiendrez deux tanks alliés en renfort. Utilisez-les pour protéger les convois des attaques des infanteries ennemies. Utilisez-les aussi pour qu'ils interceptent les chars moyens ennemis qui arrivent par le nord. Construisez une nouvelle caserne et déployez d'autres unités d'infanterie dans les bois qui longent les routes vers votre QG et votre dépôt de ravitaillement.

Votre mission consiste à neutraliser l'avant poste italien. Mais avant tout, vous devez organiser et assurer vos défenses avant de partir à l'attaque. Restez toujours en silence radio et repliez vos chars quand les tanks lourds des ennemis arrivent. Utilisez l'embuscade de l'infanterie pour exploser ces chars. Placez donc des unités dans la cour du village et dans les bois à l'Est pour qu'ils interceptent les attaques ennemies.

Utilisez ensuite le décryptage pour connaitre les mouvements des patrouilles ennemies. Avancez ensuite sur le flanc gauche de l'ennemi en passant par les villages. Placez des unités en embuscade dans les cours des villages pour couper les routes aux renforts ennemis.

Vous pouvez prendre le contrôle du dépôt de ravitaillement ennemi ou le détruire. Laissez les routes qui mènent vers votre QG sous bonne protection et avancez les troupes d'un village à l'autre. N'utilisez les chars Lee que contre les chars légers ennemis ou le char lance-flammes que vous trouverez par la suite à l'approche de l'avant poste italien. Avancez les blindés Lee sur les chars légers ennemis pour les refouler et permettre à vos unités d'infanterie d'entrer dans les bois qui se trouvent en face de l'avant poste.

Serrez l'étau autour des chars ennemis et débusquez ceux qui se trouvent dans les bois. Laissez ensuite vos unités dans ces bois et avancez vos chars Lee à gauche vers le char lance-flammes ennemi. Passez par les villages conquis pour ne pas tomber dans une embuscade et escortez vos blindés par des unités d'infanterie.

Détruisez le char lance-flammes et écrasez les forces ennemies qui battent en retraite. Prenez ensuite le contrôle de l'avant poste ennemi avec votre infanterie pendant que vos chars acculent l'adversaire loin de la zone.

8. Aux prises avec Barbara

Vous allez maintenant tenter d'anéantir les forces italiennes dans la zone. Mais avant, vous devez assurer vos arrières en éliminant les derniers chars qui vous menacent. Produisez le chasseur de char Wolverine et foncez vers les chars qui se trouvent à droite.

Avec sa longue portée, il ne fera qu'une bouchée de tous les blindés ennemis qui arrivent. Produisez ensuite un véhicule de reconnaissance pour épauler le chasseur de char et lui permettre de gagner un plus grand champ de vision pour son canon. Repliez ensuite votre joujou à l'approche de l'infanterie ennemie et utilisez la votre pour les neutraliser.

Plusieurs chars ennemis attaquent par les flancs droit et gauche. Les unités d'infanterie embusquées vous seront utiles pour ralentir ces chars jusqu'à la disponibilité du Wolverine qui attaquera l'autre coté. Une fois les chars détruits, construisez un dépôt de ravitaillement dans le site qui se trouve à gauche.

Produisez un autre chasseur de chars et placez un Willy de reconnaissance dans les bois (à gauche) pour qu'il repère les unités ennemies qui avancent. Utilisez ensuite le silence radio pour rapprocher une unité d'infanterie du chasseur de char italien le Semovente. Détruisez-le et laissez cette unité dans les bois pour surveiller la route près de la montagne.

Produisez d'autres unités d'infanteries et placez-les dans les bois qui longent les routes vers votre position. Quand les chars Lee arrivent en renforts, placez-les près des Wolverines pour qu'ils assurent la protection. Placez ensuite des

unités au flanc sud pour contrer les percées italiennes vers votre base. Placez aussi des canons dans les bois pour couvrir le flanc sud pour le moment sans protection. Même si les troupes françaises sont dans le coin, ne comptez pas sur elles pour repousser les italiens puisqu'ils battront en retraite dès l'arrivée de l'ennemi et laisseront votre flanc sans protection.

Pour anéantir les forces italiennes, vous devez traverser la rivière. Vous devez obligatoirement sécuriser les routes avant d'avancer vers le premier village. Il faut aussi capturer les trois bases italiennes pour pouvoir produire des unités chars Stewart. Avancez vers la base située à gauche en plaçant votre infanterie dans les bois. Laissez toujours des unités près de votre base pour contrer les attaques qui arrivent par la droite. Déployez vos chasseurs de chars sur la route des ennemis et utilisez les Willy pour couvrir un plus grand champ de vision.

Installez ensuite des défenses constituées de canons sur le flanc droit et amenez vos Wolverine et vos Lee à gauche ver la première base. Pendant que vos chars pilonnent les ennemis, utilisez l'infanterie pour capturer la base.

Vous pouvez maintenant déployer des chars Stewart. Construisez aussi des Dépôt de ravitaillement dans les sites en chemin. Depuis cet emplacement, avancez assez facilement vers la deuxième base et capturez-la. Avancez ensuite vos canons qui se trouvaient dans le flanc droit vers la troisième base et capturez-la.

Alignez les canons à droite du pont et les chasseurs de chars à gauche pour exploser les unités qui se trouvent à l'autre rive. Utilisez ensuite les Stewart pour faire taire les nids de mitrailleuses. Avant de traverser le pont, attendez la contre attaque ennemie pour décimer les troupes avant qu'elles ne traversent le pont.

Vous avez maintenant le QG italien en vue mais plusieurs unités se regroupent pour assurer sa défense. Traversez la rivière des deux cotés et placez vos canons à droite pour détruire le chasseur de chars ennemi. Escortez-le avec les unités d'infanterie.

Avancez à gauche avec vos chars et placez aussi des unités d'infanterie dans les bois. Quand les Boches déploient l'artillerie pour soutenir les italiens, utilisez le silence radio sur la zone de gauche et lancez votre infanterie contre ces canons pour les prendre par surprise. Avancez vos Willy pour localiser les ennemis dans les bois et utilisez ensuite vos Stewart pour nettoyer la zone. Partez ensuite exploser les nids de mitrailleuses pour avoir enfin le chemin dégagé vers le QG italien.

9. La bataille du mont cassin

Vous devez être rapide dans cette mission pour profiter de vos nouvelles unités aérienne. Commencez par lancer vos bombardiers contre l'artillerie allemande.

Utilisez-les ensuite pour neutraliser la base d'artillerie. Lorsque vous obtenez le contrôle de votre base, déployez des chars et lancez-les contre les DCA ennemis. Neutralisez en même temps les bunkers antichar pour faciliter la tache à vos amis sur terre.

Les alliés attaquent par les autres fronts et sont bloqués par les unités ennemies. Utilisez les bombardiers pour neutraliser les bunkers qui exterminent les française toujours en déroute à droite.

Utilisez ensuite le décryptage pour connaitre les mouvements des chasseurs allemands. Utilisez ensuite la ruse " Blitz " pour dégager la voie pour les troupes américaines et britanniques qui peinent à avancer face aux fortifications allemandes. Ces deux divisions seront utiles pour saper le flanc droit de l'ennemi et provoquer la concentration de l'essentiel des troupes ennemies à cet endroit.

Lancez par la suite vos chars contre les unités terrestres ennemies pour prêter main forte aux alliés pour qu'ils ne perdent pas leur affrontement contre les redoutables Boches. Détruisez les casernes sur votre chemin. Il est inutile de les capturer puisque vous n'aurez pas besoin de l'infanterie. En plus, ces casernes représentent une menace pour votre base s'ils lancent leur infanterie dessus pendant que vos troupes sont sur le front.

Déployez plusieurs bombardiers et assurez-vous de détruire l'aérodrome allemand avancé à partir duquel décollent les chasseurs qui représentent le plus grand danger pour vos bombardiers. Lancez ensuite ces derniers sur le mont Cassin et utilisez le Blitz au même moment pour accroitre la vitesse de vos unités dans le secteur qui entoure le mont.

Continuez le pilonnage jusqu'à la prise de la colline. Vous avez réussi à repousser les allemands et à ouvrir une brèche vers Rome.

France

10. Utah beach

Vous voila quatre mois plus tard sur le front ouest en Normandie sur la plage de Utah Beach où vos hommes débarquent. I ls'agit du jour J. Après le débarquement, regroupez des unités à gauche et à droite pour neutraliser les premières unités allemandes qui gardent la plage. Divisez ensuite vos troupes en deux pour attaquer les deux batteries qui vous empêchent d'avancer.

Après la prise de la plage et l'installation de la base, construisez deux dépôts de ravitaillement. Placez ensuite un bunker à mitrailleuses sur la route droite pour intercepter les unités d'infanterie qui arrivent. Placez un autre à gauche près du dépôt de ravitaillement. Utilisez ensuite le Blitz pour accélérer le travail des ingénieurs et les camions de ravitaillement. Placez ensuite un bunker anti-char près de la route nord pour contrer l'attaque des blindés ennemis.

Avancez ensuite vos unités d'infanterie dans la forêt qui se trouve près de la ville de Sainte Mère église où des parachutistes de la 82ème division son coincés. Eliminez les ennemis débusqués dans le bois et entrez dans la ville pour trouver les parachutistes.

Déployez ensuite vos chars pour protéger le flanc gauche jusqu'à la découverte de l'artillerie de Brecourt que vous devez neutraliser. Lancez votre infanterie dans les bois pour qu'ils contournent les bunkers à mitrailleuses et en même temps lancez vos chars contre ces bunkers. Synchronisez l'attaque sur les bunkers et les pièces d'artillerie pour déboussoler l'ennemi et neutraliser ses forces rapidement. Avancez ensuite vos unités dans la ville pour qu'elles sauvent les paras de la 101ème aéroportée.

Suite à la énième défaillance du général Wetherby, vous devez rester sur la défensive pour contrer les troupes qui arriveront depuis le flanc gauche en plus de ceux qui arrivent par la droite. Nettoyez la zone avant de commencer la sécurisation du secteur. Prenez le contrôle de tous les dépôts de ravitaillement et installez des bunkers à mitrailleuses et anti-char sur les routes principales des flancs droit et gauche avant l'arrivée des attaques ennemies.

Déployez plusieurs chars Sherman et laissez-les en retrait. Déployez aussi les nouvelles unités Greyhound pour les utiliser contre l'infanterie et contre les chars. Grâce à leur vitesse, vous pouvez déplacer ces unités entres les flancs pour assurer un soutient pour vos unités. Vous devez tenir bon jusqu'à l'arrivée de l'artillerie navale. Surveillez aussi la plage du flanc droit par laquelle l'ennemi tentera de percer.

Ne quittez pas la base pour chercher à démolir les artilleurs ennemis même s'ils font mal à vos troupes. Vous risquez de laisser des trous par lesquels ils risquent de se faufiler. Bougez vos troupes en permanence pour éviter les tirs de l'artillerie et essayez de reconstruire les bunkers détruits. Placez les chars sur tous les flancs pour assurer du soutient aux bunkers. Après la destruction de ces bunkers, les chars prendront la relève pendant que vous tenterez de reconstruire des bunkers. Tenez bon jusqu'à l'arrivée de l'artillerie navale qui rasera la menace ennemie.

11. Combat dans les terres

Contrôlez l'avion de reconnaissance et envoyez-le sur le véhicule qui approche pour l'identifier. Il s'agit des fameux STUG que les allemands utiliseront pour raser la ville. Utilisez alors vos chasseurs bombardiers Thunderbolt pour les neutraliser.

A l'arrivée des chasseurs ennemis, déployez les Warhawk pour les intercepter avant qu'ils ne détruisent vos bombardiers. Localisez ensuite les deux STUG et bombardez-les.

Vous devez maintenant sécuriser Valognes mais pour l'atteindre vous devrez traverser plusieurs lignes de défenses ennemies. Il existe des DCA qui empêchent vos bombardiers d'avancer ainsi que des bunkers lourds qui gardent les routes vers votre cible. Produisez aussi des chasseurs pour contrer ceux des ennemis. Déployez aussi deux avions de reconnaissance l'un sur le flanc Est et l'autre au nord pour qu'ils repèrent les unités à bombarder par les Thunderbolt.

Placez des chars à gauche pour contrer la percée ennemie et prenez le contrôle de plusieurs dépôts de ravitaillement pour assurer le déploiement des troupes. Protégez toujours ces installations avec des chars légers puisque l'ennemi tentera de les capturer. Construisez un QG secondaire entre les nouveaux dépôts de ravitaillement pour accélérer la récolte de ressources. Protégez-les avec des chars et de l'infanterie pour ne vous concentrer que sur l'attaque.

Assurez vos défenses et déployez un max de chasseurs bombardiers polyvalents, d'autres chasseurs pour escorter le reste des avions et des bombardiers qui seront efficaces contre les bunkers et les unités fixes.
Utilisez les avions de reconnaissance pour localiser les unités ennemies et lancez vos chasseurs bombardiers. Lancez votre armada volante et ciblez les DCA pour les faire taire une fois pour toutes.

Les chasseurs prendront part à cette attaque aérienne en neutralisant les chasseurs allemands. Utilisez les bombardiers pour démolir l'aérodrome et les bases anti-char. Une fois les DCA neutralisées, lancez vos bombardiers contre les bunkers lourds pour ouvrir le chemin à vos unités terrestres.

Bloquez ensuite les tentatives de percée des Boches qui veulent vous attaquer par l'arrière et coupez leurs lignes d'attaque avec vos chasseurs bombardiers efficaces contre les unités mobiles. Nettoyez ensuite la zone qui entoure la ville et détruisez les bases ennemies pour sécuriser Valognes.

12. Bataille de Cherbourg

Vous avancez vers Cherbourg et son port d'eau profonde qui constitue une cible stratégique très importante. C'est pour cette raison que les allemands ont concentré le reste de leurs unités pour protéger cette position.

Commencez par déployer les nouvelles unités d'artillerie blindée et mobile Priest. Déployez en même temps des chars et des chasseurs bombardiers. Utilisez les chars pour protéger les dépôts de ravitaillement que vous capturez pour laisser l'ennemi sans ressources.

Utilisez ensuite des avions de reconnaissance et avancez-les à droite pour localiser les DCA qui gardent l'aérodrome ennemi. Déployez aussi des chasseurs pour contrer les attaques ennemies par les airs. Utilisez la ruse et lancez une armée factice sur le flanc gauche des Boches pour les occuper. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers escortés par vos chasseurs sur les DCA ennemis.

Déployez une ligne défensive constituée de l'artillerie Priest devant la rivière pour empêcher l'ennemi d'avancer vers votre QG. Escortez ces blindés par des chars légers pour contrer l'infanterie lourde ennemie.

Déployez en même temps des bombardiers pour pilonner l'aérodrome par la suite. Une fois vous avez le contrôle aérien, utilisez les avions de reconnaissance pour localiser les DCA qui gardent le QG allemand. Détruisez ceux qui se trouvent sur le chemin du QG en ignorant si vous le voulez ceux qui se trouvent à gauche.

En ignorant la grande force allemande terrestre constituée de blindés et de chars, utilisez vos bombardier et chasseurs bombardiers pour pilonner le QG et les chars Tigres qui se trouvent dans le port. Inutile d'engager le combat au sol puisque leurs défenses sont redoutables.

Utilisez le Blitz pour améliorer vos bombardements jusqu'à la destruction du QG qui provoquera la reddition de toutes les troupes défendant la ville. Cherbourg est à vous ce qui permettra aux alliés de cheminer les hommes et le matériel qu'il leur faut par voie maritime.

Hollande

13. Screaming Eagles

Deux mois et demi plus tard, vous êtes en Hollande en marche vers l'Allemagne. Vous ne disposez que des unités parachutistes aéroportées et d'avions de reconnaissance. Déployez un avion de reconnaissance et utilisez-le pour explorer les zones avant le largage des troupes dans la ville de Valkenswaard.

Larguez ensuite plusieurs unités para en plein milieu de la grande place de la ville pour qu'elles éliminent les forces

ennemies stationnées dans la ville. Attendez ensuite l'arrivée du 30ème corps d'armée dans la ville. Vous devez ensuite prendre la ville suivante mais avant cela, vous devez faire taire les DCA ennemis.

Evitez de larguer des paras près des DCA pour qu'ils ne se fassent pas canarder en vol. Avec le soutient du 30ème corps, avancez dans les bois, évitez le bunker ou attendez qu'il soit démoli par les chars alliés et avancez vers les DCA. Neutralisez l'infanterie avant de détruire les DCA. Eindhoven est maintenant sans couverture aérienne.

Utilisez l'avion de reconnaissance pour examiner les zones de largages ensuite larguez vos para dans la place Est de la ville. Vos unités tendront alors des embuscades pour les forces ennemies qui patrouillent dans la ville. La ville est à vous mais l'ennemi tentera de la reprendre et envoie trois chars pour le faire. Placez vos hommes dans la cour qui se trouve près de l'entrée pour piéger les trois chars et les détruire.

Vous devez maintenant détruire le Sturmtiger qui bombarde la ville. Larguez ou déplacez des paras dans les bois qui entourent le blindé ennemi. Explosez-le ensuite avec votre infanterie d'élite. Votre prochaine cible est le QG allemand à Son. Comme d'habitude lancez votre avion de reconnaissance sur les lieux de largages avant de lancer vos paras.

Vous devez d'abord faire taire les DCA qui se trouvent à gauche près des bois. Larguez alors des paras dans les bois à droite bien loin des DCA. Avancez ensuite avec l'infanterie d'élite vers les DCA. Eliminez les unités qui les protègent et neutralisez-les.

Larguez ensuite des paras près du QG et utilisez le silence radio pour qu'ils ne se fassent pas repérer. Commencez ensuite par détruire le char et attaquez-vous par la suite aux unités d'infanterie qui gardent le QG tout en restant dans les bois pour avoir une bonne couverture. Capturez ensuite le QG ennemi de Son. Des chars ennemis tenteront de le reprendre et foncent sur Son. Placez alors vos unités dans les bois près de la sortie de la ville pour qu'elles tendent une embuscade aux quatre chars ennemis. Une fois l'ultime attaque repoussée le 30ème corps d'armée vous rejoint et repousse les défenses allemandes.

14. La mort venue du ciel

Vous devez maintenant continuer votre avancée pour capturer le prochain QG ennemi. Organisez votre base et prenez le contrôle des dépôts de ravitaillement. Déployez un avion de reconnaissance pour avoir une idée sur les dispositifs de l'ennemi. Vous repérez alors des DCA en avant poste. Déployez alors des chars et des chasseurs de chars et avancez-les vers la rivière.

Restez à distance et explosez les DCA et les chars ennemis qui essayent d'avancer vers vous. Avancez ensuite votre avion de reconnaissance pour découvrir d'autres DCA. Avancez alors vos unités sans traverser le pont pour cibler les DCA et les détruire.

N'oubliez pas de placer des unités de chars sur le flanc Est pour éviter les attaques. Utilisez vos chars lourds Avre pour décimer les forces ennemies qui se trouvent de l'autre rive. Utilisez un avion de reconnaissance pour explorer la base qui se trouve à gauche.

Sur le front nord et après le travail de sape et la démolition de la DCA, n'avancez pas vos chars de peur qu'ils ne se fassent anéantir par les canons antichars dissimulés dans les bois. Larguez alors des paras dans la forêt qui se trouve à droite et d'autre dans celle à gauche.

Avec ceux de droite, attaquez les Sturmtiger.

Détruisez ensuite les canons qui se trouvent dans la forêt centrale et replacez vos forces à l'extrémité de la forêt gauche pour embusquer tous les chars qui arrivent par ce chemin. Avec les paras largués à gauche, explosez les canons et leurs escortes d'infanterie et placez-vous ensuite dans la place de la ville à gauche pour détruire les chars qui patrouillent. Continuez à gauche en éliminant les unités ennemies jusqu'à capturer la caserne des Boches.

Revenez au front Est et larguez des paras dans la place de la ville. Lancez une unité d'infanterie contre le chasseur de char stationné hors de la ville.
Quand les chars ennemis qui gardent le QG secondaire partent à la rescousse de leur chasseur de char, ils tomberont dans l'embuscade dès qu'ils tenteront de traverser la ville. Utilisez ensuite vos unités d'infanterie et capturez le QG

secondaire. Placez ensuite des unités dans les bois pour contrer les tentatives de l'ennemi de reprendre sa position.

Revenez au front nord et avancez vos chars pour les placer dans le chemin de droite entre les deux forêts. Déplacez alors votre infanterie et placez-les dans les bois qui longent la route nord. Avancez en capturant ou en démolissant les bases allemandes pour stopper l'arrivée de renforts.

Nettoyez la zone autour du QG allemand et lancez votre infanterie pour le capturer. Larguez des paras dans la ville pour repousser la contre attaque des ennemis et sécurisez vos arrière avec les chars.

15. Un pont trop loin

Dès le début de la mission larguez vos paras près de l'infanterie de la 82ème aéroportée.

Vous devez maintenant assurer le passage de 15 chars alliés. Déployez un avion de reconnaissance pour localiser les troupes ennemies à l'avance. Placez des canons antichars Bofors dans les bois et des unités d'infanterie dans les villes qui se trouvent à droite et dans toutes les entrées de la ville centrale, là où passent les chars alliés. Utilisez la ruse " infos inversées " pour déguiser vos unités légères en unités lourdes et vice versa.

Déployez des chasseurs bombardiers qui intercepteront les avions ennemis et attaqueront aussi les chars au sol. Placez aussi des chars en avant poste pour repousser toutes les tentatives des Boches de s'approcher du pont. Utilisez ensuite les paras pour capturer la base des blindés pour stopper la fabrication des ces engins.

Utilisez vos avions pour bombarder les canons ennemis et les tenir loin de la portée des chars qui traversent le pont. Maintenez vos position en surveillant les flancs est et ouest jusqu'au passage des 15 chars demandés. Malgré la réussite de l'escorte la mission est un échec pour les alliés.

Belgique

16. Wacht Am Rhein

Deux mois plus tard, vous passez en Belgique pour acculer les forces allemandes. Envoyez le véhicule de reconnaissance pour localiser l'ennemi derrière la rivière. Ensuite améliorez l'infanterie et le canon anti chars lourds. Vous devez ensuite envoyer huit de ces canons aux alliés.

Pensez avant tout à vos défenses et placez l'infanterie dans les bois qui entourent votre base. Placez des unités près de la caserne pour contrer l'infanterie ennemie et d'autres unités à l'extrémité gauche de la forêt pour que les canons ne prennent pas position et bombardent votre caserne.

Placez aussi des canons avec ces troupes et envoyez des troupes près du dépôt de ravitaillement et d'autres unités dans la forêt qui se trouve juste après le pont. Renforcez cette dernière par un canon.

Alimentez constamment vos positions par d'autres unités jusqu'à l'arrivée des commandos allemands. Ils attaqueront par l'arrière là où se trouvent vos unités débusquées dans les bois. Après l'élimination de ces commandos, commencez l'envoi des canons tout en vous assurant que le chemin est dégagé. Maintenez vos défenses en place jusqu'à la livraison des huit canons.

17. Le siège de Bastogne

Vous devez établir vos défenses avant l'arrivée des ennemis. Ne laissez pas de lignes très espacées et repliez-vous un peu en arrière, derrière les bunkers pour réduire le périmètre à défendre. Placez des unités d'infanterie dans les entrées des villes et déployez des chars Chaffee. Placez des canons dans les bois qui entourent Bastogne escortés par des unités d'infanterie. Déployez aussi les redoutables blindés Priest qui disposent d'une grande portée. Surveillez les routes et placez toujours des unités dans les bois qui longent les routes.

Alimentez ces lignes pour tenir bon face aux multiples assauts de l'ennemi. Déployez ensuite les M16 anti air pour dégager le ciel. Déployez des chars Sherman pour défendre vos arrières et laissez-les près de votre base. Utilisez la

ruse " Fanatisme " pour que vos troupes tiennent leurs positions jusqu'à la mort, même s'ils sont en infériorité stratégique.

Vous devez maintenant tenir vos positions et utilisez, si vous le voulez, des chasseurs bombardiers pour exploser les forces ennemis avant qu'elles n'atteignent vos ligne de défense. Repoussez les ennemis jusqu'à la fin du temps imparti et l'arrivée du général Patton en renfort.

18. Blood'n Guts

Commencez le déploiement des chasseurs et des chasseurs bombardiers pour appuyer l'avancée de Patton sur le flanc est. Lancez un avion de reconnaissance avec eux pour qu'il repère les ennemis pour vous. Les chasseurs s'occuperont d'escorter les chasseurs bombardier qui pilonneront les chars et les canons qui bloquent vos amis.

Vous devez ensuite partir au flanc ouest et appuyer l'avancée du maréchal Montgomery. Utilisez vos avions pour l'aider à traverser la rivière. Revenez à Patton pour l'escorter encore une fois avec vos avions. Utilisez ensuite la ruse " camouflage " pour cacher vos bases des bombardiers ennemis.

Déployez ensuite des canon anti-airs pour dégager le ciel au dessus de votre base. Déployez des blindés Priest escortés par des M16 et quand vous prenez le contrôle de toutes les unités dans le secteur, avancez vos troupes terrestres et traversez le premier pont.

Vous devez capturer le général Von Richter avant sa fuite. Concentrez-vous alors sur la base centrale de l'ennemi et divergez toutes vos troupes vers elles. Déployer les chasseurs bombardiers et les autres chasseurs autours de ces unités. Démolissez ensuite celles qui se trouvent derrière le deuxième pont avant de traverser.

Larguez des paras dans les bois loin des DCA. Utilisez vos blindés pour neutraliser ces DCA et faites avancer le support aérien. Avancez aussi les M16 et les Priest pour qu'ils ouvrent le chemin pour les paras vers le QG de Von Richter. Le général est entre vos mains mais la guerre est loin d'être finie.

Allemagne

19. L'ouest rencontre l'Est

Trois mois plus tard, vous mettez les pieds en Allemagne. Vous devez prendre le contrôle de Torgau avant les russes qui arrivent de l'autre coté. Vous devez laisser une unité para à l'abri du combat pour l'utiliser à la fin pour capturer le QG ennemi.

Lancez toutes vos unités dans le chemin central et utilisez les véhicules de reconnaissance pour dévoiler le chemin et ne pas tomber dans des embuscades.

Avancez lentement mais surement en vous assurant de tout raser avec vos blindés avant d'avancer. Utilisez les chasseurs de chars pour débusquer les chars ennemis. Utilisez ensuite la ruse " terreur " pour obliger les troupes ennemies à fuir plus rapidement face à vos troupes. Continuez votre avancée lente et écrasante jusqu'à atteindre le QG. Lancez alors vos paras contre le QG pour prendre son contrôle avant les russes.

20. Chevauchée avec le diable

L'Allemagne à capitulé mais vous n'êtes pas encore en vacances, vous devez combattre des fanatiques qui gardent le centre de recherche. Dans cette mission, vos meilleurs atouts sont les chars King Tiger et les canons Flak 88MM tous deux sortis des vestiges allemands. Comme d'habitude, placez l'infanterie dans les bois et utilisez les véhicules de reconnaissance pour repérer les ennemis.

Prenez le contrôle de plusieurs dépôts de ravitaillement pour produire assez de King Tiger et de 88 MM. Utilisez-les pour détruire les Maus ennemis qui s'approchent de votre base. Placez ces unités sur les deux routes qui mènent à votre base.

Une fois vous avez déployé assez d'unités, divisez-les en deux et lancez les premières vers le flanc Est de l'ennemi. Utilisez le reste des unités pour neutraliser ceux qui se trouvent à gauche. Accompagnez les chars de véhicules de connaissance pour en pas tomber dans des embuscades.

Traversez ensuite le pont à gauche et réduisez à néant les troupes et les fortifications ennemies. Utilisez ensuite les unités lancées sur le front Est pour anéantir les défenses de ce flan. Serrez ensuite l'étau sur le centre de recherche en dirigeant vos deux groupes en même temps dessus. Lancez ensuite l'infanterie pour capturer le centre.

21. Armes secrète

Vous affrontez cette fois les russes qui ne vont pas tarder à attaquer le centre de recherche. Placez alors des Maus et des Wirbelwind anti-airs sur les routes du coté gauche du centre.

Placez d'autres Maus sur la route nord. Déployez des chasseurs bombardiers et lancez-les sur le nid de mitrailleuses qui bloquent les Panzerjager antichar. Ces unités seront très utiles par la suite pour tenir le centre de recherche. Placez ces unités sur les lignes de défense pour les renforcer.

Utilisez ensuite la ruse " bâtiment factice " pour tromper les russes qui vont freiner l'assaut sur le centre pour attaquer les bases factices. Déployez aussi des unités Puma qui seront utiles pour la reconnaissance et contre les unités infanterie ennemies. N'oubliez pas de placer des unités pour surveiller la route en bas de la base.

Tenez bon et alimentez ces positions avec des King Tiger et des Wirbelwind. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les ennemis qui bloquent les Flammpanzer qui arrivent en renfort. Placez ensuite ces chars avec les unités qui surveillent l'entrée ouest de la base et d'autres chars près de vos deux unités qui gardent les deux autres routes. Quand l'ennemi déploie son artillerie, utilisez vos chasseurs bombardiers pour les faire taire et faites attention au DCA ennemi. Assurez-vous d'avoir les routes de ravitaillement dégagées pour avoir assez de ressources pour renouveler vos lignes de défense. Maintenez ces positions et tenez bon jusqu'à la fin du temps imparti.

22. Dans la gueule du loup...

Choisissez la 1ère armée américaine puisque vous connaissez bien leurs unités. Vous devez capturer le QG russe avant qu'il n'atteigne les 2000$ de ressource.

Vous devez être assez rapide surtout au début de la mission. Améliorez toute votre infanterie, vos chasseurs bombardiers et vos chars lourds. Pendant ce temps vous allez manoeuvrer avec les paras. Avant tout, larguez des paras dans les bois près du dépôt de ravitaillement ennemi à gauche pour qu'ils coupent le chemin de ravitaillement.

Larguez ensuite plusieurs paras dans les bois qui se trouvent derrière la base loin à l'est. Ils affronteront des ennemis cachés avant de prendre le contrôle de la base. Placez ensuite des fortifications contre l'infanterie et plusieurs bunkers antichar pour protéger cette base. Utilisez les deux dépôts de ravitaillement qui se trouvent derrière la base.

Larguez des paras dans la ville à l'ouest où se trouve la base de blindés. Capturez cette dernière pour empêcher l'ennemi de produire des chars qui risquent d'attaquer votre base.

Larguez aussi plusieurs unités de paras dans les bois situés près de la base qui se trouve au nord-ouest. Détruisez la DCA et contrôlez les installations pour freiner la production des prototypes et des DCA.

Partez ensuite vers votre deuxième base où se trouve l'aérodrome et la base de blindés. Déployez des blindés et de la reconnaissance pour localiser les ennemis qui arrivent. Avancez vos chars vers la route de ravitaillement ennemie pour la couper. Produisez aussi des chasseurs bombardiers et des DCA pour dégager le ciel au dessus de votre base. N'oubliez pas de profiter des dépôts de ravitaillement qui se trouvent à proximité.

Une fois la production et le ravitaillement ennemi freinés, vous pouvez respirer un peu et vous atteler à organiser vos troupes. Placez des unités d'infanterie dans les bois près des routes pour tendre des embuscades aux ennemis. Protégez aussi vos blindés et vos canons avec des unités d'infanterie. Utilisez les chars pour avancer sur la base ennemie sur son flanc gauche et rasez les premiers DCA. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les antichars et autres blindés. Avancez ensuite vos blindés pour dévoiler d'autres parties de la base et faites taire les nouveaux DCA

ennemis.

Démolissez aussi la base de fabrication des DCA. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les chars ennemis. Larguez des paras dans les bois situés devant la base ennemie.

N'oubliez pas de défendre votre base sud si les chars ennemis tentent de la détruire. Utilisez les chasseurs bombardiers à cet effet. Rassemblez ensuite assez de blindés et de chasseurs bombardiers et lancez une grande offensive. Pendant que l'ennemi est occupé par cette attaque, lancez vos paras sur le QG russe pour le capturer.

23. Le grand final...

Il s'agit de l'affrontement final contre les unités " renégates " russes. Ils utilisent les V2 allemands équipés de têtes nucléaires. Vous devez défendre votre position jusqu'à l'arrivée du Long Tom. Préparez vos défenses pour accueillir les assauts russes. Choisissez d'utiliser l'armée de transition allemande qui possède des unités puissantes pouvant contenir les attaques russes.

Organisez vos défenses sur trois positions. Placez des Maus et des canons AT sur les trois routent qui mènent à la base. Placez toujours des Puma avec ces chars pour localiser vos ennemis. Déployez des Flak 88MM pour protéger les airs et repousser les chars. Lancez des unités sur la route ouest et restez proche de la base. Placez des unités d'infanterie dans la place de la ville qui se trouve au centre et surtout dans celle qui se trouve à l'ouest pour stopper l'arrivée des chars ennemis. Sécurisez les lignes de ravitaillement pour alimenter ces positions avec les chars King Tiger et les canons 88MM escortés par des Puma. Utilisez le Blitz et " fanatisme " pour plus d'efficacité.

Quand une deuxième ligne de front est sous votre contrôle, utilisez les chars pour protéger cette petite base. Utilisez ensuite vos chars pour couper les lignes de renfort de l'ennemi pour alléger la pression sur votre base principale. Ne perdez pas cette base puisqu'elle vous sera utile quand le Long Tom arrivera.

Tenez bon jusqu'à l'arrivée du canon Long Tom mais même à son arrivée vous devez encore tenir vos positions dans la base. Avancez le Long Tom et toute son escorte vers la deuxième ligne de front. Utilisez le Blitz pour accélérer l'avancée. Réunissez ensuite le Long Tom et son escorte avec les unités de la deuxième ligne de front et avancez vers la cible à bombarder.

Laissez le canon un peu en retrait pour que les autres unités lui dégagent le chemin. N'oubliez pas votre base principale qui absorbe toutes les unités ennemies qui convergent vers elle et laisse le canon tranquille. Ciblez votre objectif de loin puisque le canon possède une grande portée. A l'approche de la cible, le canon tirera un obus automatiquement pour atomiser la base ennemie.

Félicitations ! Vous avez gagné la guerre mais vous avez surtout éradiqué une menace atomique et une autre guerre avec les soviétiques.

TROPHÉES

BRONZE

Capitaine

Terminer 50 % des objectifs secondaires de la campagne

Compétiteur

Terminer une opération

Vainqueur

Terminer tous les objectifs bonus des opérations

Bleu

Vaincre une IA en mode Bataille

Fantassin

Vaincre une IA en mode Bataille avec la difficulté Normale à toutes les époques (39/42/45)

Parasite

Capturer 50 bâtiments

Ambassadeur

Vaincre une IA en mode Bataille en jouant une partie avec chaque nation

Collectionneur

Vaincre toutes les IA en mode Bataille 1 contre 1 avec la difficulté Normale au minimum

Stratège

Utiliser toutes les Ruses

Destructeur

Détruire 5 000 unités ennemies

Soldat de métier

Atteindre le niveau 20

Vétéran

Atteindre la ligue Vétéran

Elite

Atteindre la ligue Elite

Virus Eugen

Vaincre un développeur de Eugen Systems ou quelqu'un qui a déjà obtenu ce trophée

Meilleurs ennemis

Jouer une partie à quatre joueurs avec vos amis uniquement

Atlas

Faire une partie avec classement sur toutes les cartes

Entraide

Faire une partie avec un ami dans la même équipe

Alliés occasionnels

Faire une partie avec classement avec un étranger en équipes

Guerrier endurci

Obtenir une victoire dans chaque mode de partie avec classement

Une main dans le dos

Gagner une partie avec classement sans base de blindés, d'artillerie ou aérodromes

Top Gun

Vaincre un ennemi dans une partie avec classement seulement à l'aide d'unités aériennes

Invincible

Atteindre un ratio de survie de 90 % ou plus dans une partie avec classement

Qui est le plus fort ?

Atteindre un ratio de destructions de 200 % ou plus dans une partie avec classement

Résistant

Réussir à tenir la passe de Kasserine

Tempête de sable

Bouter l'Axe hors d'Afrique

D'abri en abri

Neutraliser le QG secondaire italien en progressant d'abri en abri

Terreur des chars

Eliminer les forces italiennes restantes

La route du paradis

Terminer la campagne italienne

Jour J

Réussir le débarquement sur Utah Beach

Bronze La Guerre des Haies

Terminer la campagne du Cotentin

La mort venue du ciel

Terminer l'opération Market Garden

Renard du désert

Jouer deux Ruses dans le même secteur

Premier contact

Terminer la première mission

Baston à Bastogne

Réussir à tenir Bastogne

V-E Day

Assister à la capitulation allemande

Le complexe

Récupérer les plans des armes secrètes allemandes

Revanche !

Empêcher les Russes d'attaquer les alliés occidentaux

Général de brigade

Restaurer la paix dans le monde en jouant à n'importe quel niveau de difficulté

ARGENT

Dur à cuire

Terminer tous les objectifs secondaires de la campagne

Meilleur ami

Terminer toutes les opérations en coopération

Un contre tous

Terminer toutes les opérations 1 contre tous

Ennemi intime

Terminer toutes les opérations 1 contre 1

Officier

Terminer toutes les opérations

Mercenaire

Gagner 5 parties avec classement avec chaque nation

Terreur

Réaliser une série de 3 victoires en partie avec classement

Conquérant

Réaliser une série de 10 victoires en partie avec classement

As

Vaincre une IA en mode Bataille au niveau Difficile avec une victoire totale

Général de corps d'armée

Restaurer la paix dans le monde en jouant au niveau de difficulté Normal

OR

Dieu de la guerre

Atteindre le niveau 100

Général des armées

Restaurer la paix dans le monde en jouant au niveau de difficulté Difficile

PLATINE

Sans-faute

Obtenir tous les Trophées.

Race Driver : GRID

© Codemasters 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES BONUS

Rendez-vous dans la section Codes du menu Options et saisissez les codes suivants.

F93857372	BMW 320si Buchbinder
G29782655	WTCC Spec BMW 320si Gamestation
M38572343	Pagani Zonda Micromania
MUS59279	Tous les Muscle Cars
P47203845	Aston Martin DBR9 Play.com
TUN58396	Toutes les voitures Drift

DIFFICULTÉ NINJA

Obtenez tous les trophées et réussissez tous les face-à-face du mode Grid World.

Ragdoll Kung Fu : Fists of Plastic

© Sony / Tarsier Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Apprenti pantin

Remporte le Bronze dans tous les défis

Les ficelles du métier

Teste les quatre modes multijoueur

Remue-ménage

Exécute toutes les techniques utilisant la fonction de détection de mouvements

Acrobate ennuyeux

Balance-toi d'un point à un autre en frappant un adversaire au passage

Laisse-moi descendre !

Frappe un joueur en l'air avec trois boules de feu consécutives

Hors-Jeu !

Lance le poisson à un coéquipier qui devra marquer en moins d'une seconde

Nettoyeur

Atteins trois adversaires avec une seule attaque

Argent

Expert pantin

Remporte l'Argent dans tous les défis

Menu Spécial

Frappe un adversaire dans les airs avec les 3 attaques spéciales, avant qu'il n'atterrisse

Billard bizarre

Marque un but en envoyant le poisson dans le panier à l'aide d'une boule de feu

Brute

Terrasse un adversaire pendant que ton coéquipier le tient

Or

Maître pantin

Remporte l'Or dans tous les défis

OBJETS DE PERSONNALISATION

Crâne de Mark Healey (créateur du jeu)

Remporter la médaille de Plastique pour tous les défis.

Costume de Sackboy (héros de LittleBigPlanet)

Débloquer toutes les récompenses en cours de partie.

RÉCOMPENSES DES DÉFIS

Défi 1: Argent = Figurine de maitre Tang
Défi 1: Or = Habit de pêche de maitre Tang
Défi 1: Plastique = Tenue élégante de maitre Tang

Défi 2: Argent = Tenue bleu de ninja
Défi 2: Or = Tenue noire de maitre Luan
Défi 2: Plastique = Tenue blanche de ninja

Défi 3: Argent = Tenue d'apprenti héros shaolin
Défi 3: Or = Chapeau de mercenaire
Défi 3: Plastique = Chignon haut

Défi 4: Argent = Tenue disco de maitre Hip
Défi 4: Or = Accessoires de fête
Défi 4: Plastique = Chemise du lundi Matin

Défi 5: Argent = Robe d'été de maitre Ling
Défi 5: Or = Robe d'hiver de maitre Ling
Défi 5: Plastique = Pieds de hommard

Défi 6: Argent = Figurine de maitre Bedlam
Défi 6: Or = Équipement d'entrainement de maitre Bedlam
Défi 6: Plastique = Pinces de homard

Défi 7: Argent = Équipement de héros Cobra
Défi 7: Or = Équipement de maitre héros Shaolin

Défi 7: Plastique = Pattes de homard

Défi 8: Argent = Figurine de maitre Sin
Défi 8: Or = Armure de combat de maitre Sin
Défi 8: Plastique = Buste de homard

Défi 9: Bronze = Gants de boxe
Défi 9: Argent = Costume de grenouille
Défi 9: Or = Casque de grenouille
Défi 9: Plastique = Tête de homard

TROPHÉE HORS-JEU AVEC 2 MANETTES

Si vous voulez ce trophée alors que vous n'avez que 2 manettes, faites comme suit :

1. Validez les paramètres suivants :
Mode : Capture le poisson
Equipe : Oui
Joueur dans le panier : Oui

2. A l'écran de sélection des joueurs, avec la manette 1, sélectionnez votre figurine, puis faites la même chose avec la manette 2.

3. Maintenez le bouton PS enfoncé pour changer l'ordre des manettes et sélectionnez : manette 3.

4. Choisissez une figurine pour le J3 et lancez la partie.

5. Vous n'aurez plus qu'a obtenir le trophée normalement en ayant les joueurs 1 et 2 dans la même équipe.

Rage

© Bethesda Softworks / id Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

WOLFENSTEIN 3D DERRIÈRE UN MUR

id Software a caché un petit clin d'oeil à Wolfenstein 3D dans Rage. Il est possible d'accéder à cette salle à n'importe quel moment, mais pour vous aider à la repérer, il est plus simple de décrire le parcours à partir du début du jeu.
Dans le repaire des bandits, après avoir été capturé (lancement du tutoriel du défibrillateur), poursuivez votre chemin en passant la porte. Dés que vous arriverez dans la pièce donnant sur l'extérieur, tuez les bandits puis dirigez-vous vers la droite, dans ce qui ressemble à un ancien salon. Repérez le tableau sur le mur et le meuble sur lequel repose une télé. Plaquez-vous sur le mur entre les deux et appuyez sur la touche Action. Vous obtiendrez de plus un objet pouvant être vendu pour 150 dollars.

TROPHÉES

BRONZE

Bricoleur

Fabriquer 10 objets

Artisan

Fabriquer 50 objets

Chute libre

Tuer un Milicien au cours de la descente en jetpack

Ni vu ni connu

Éliminer furtivement 10 ennemis à l'aide de l'arbalète Foudre du désert

Marionnette mortelle

Faire au moins 3 victimes à l'aide d'un même ennemi contrôlé par un carreau psychique

Têtes en l'air

Réussir 10 tirs en pleine tête avec un Wingstick

Plomb dans le crâne

Réussir 10 tirs en pleine tête avec le fusil de précision

Monté sur ressorts

Effectuer les 18 sauts en véhicule

Cartophile

Finir le jeu en ayant récupéré toutes les cartes

Fabricateur assidu

Récupérer toutes les recettes et tous les schémas en une seule partie

As des cartes

Battre le meilleur jeu de Teague

JACKPOT !

Obtenir 4 cibles dans la première manche du jeu des tombes

Juste une égratignure

Remporter la dernière manche du jeu du couteau

Virtuose

Remporter la dernière manche du jeu du banjo

Mini-champion

Remporter tous les mini-jeux

Fonceur

Remporter une course en mode Campagne

À la casse

Détruire 100 véhicules ennemis

Buuuuuuuuut !

Passer à travers chacun des 3 buts en étant projeté du quad

Paf le mutant

Écraser 10 mutants en voiture

Chasseur de fantômes

Terminer le repaire des Spectres en mode Campagne

Représailles

Terminer le garage des Détraqués en mode Campagne

Gladiateur

Terminer Mutant Bash TV en mode Campagne

Musée des horreurs

Terminer la Ville fantôme en mode Campagne

Épuration

Terminer le puits en mode Campagne

Mission explosive

Terminer le bunker des Voilés en mode Campagne

Emôtnaf elliV

Terminer la Ville fantôme à l'envers en mode Campagne

La grande évasion

Terminer la prison de l'Autorité en mode Campagne

Prise d'assaut

Terminer la chambre forte des Mécas en mode Campagne

Ambiance électrique

Terminer la centrale en mode Campagne

Décrypté

Terminer le Canyon des Chacals en mode Campagne

Terminus

Terminer la station de la Ligne bleue en mode Campagne

Plein les poches

Gagner 750 dollars en un épisode de Bash TV en mode Campagne

Cachette

Trouver la salle secrète des développeurs

Naissance d'une légende

Terminer une Légende du Wasteland

Anthologie

Terminer toutes les Légendes du Wasteland

Indemnes

Terminer une Légende du Wasteland sans qu'aucun des joueurs ne soit mis hors combat

À mort !

Terminer un Rallye mortel public

Champion

Terminer en première place d'un Rallye mortel public

ARGENT

Délégation

Faire 3 victimes avec une même sentinelle

D'une pierre trois coups

Tuer 3 ennemis avec une même voiture explosive

Embuscade

Faire 5 victimes en déployant une seule tourelle de défense

Machines à tuer

Tuer 100 ennemis à l'aide de sentinelles, tourelles de défense ou voitures explosives

Coupe Rage

Remporter toutes les courses en mode Campagne

Homme à tout faire

Terminer le travail de 5 petites annonces en une seule partie

Même pas mal

Finir la campagne en mode Normal ou supérieur

Ultra-violence

Finir la campagne en mode Difficile ou supérieur

Défi ultime

Finir la campagne en mode Cauchemar

Vraie Légende

Terminer une Légende du Wasteland en mode Cauchemar

OR

Petite nature

Finir la campagne dans n'importe quel mode de difficulté

Obsession

Finir le jeu à 100 % en mode Campagne

PLATINE

Maître du Wasteland

Remporter les 50 trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Projet Eden

Repousser les bandits

Après la cinématique, sortez du vaisseau spatial et descendez par la passerelle à gauche. Vous serez attaqué par un mutant. Un certain Dan Hagar vous sauvera la vie. Montez rapidement dans son véhicule et attendez qu'il vous dépose chez lui.

Rejoignez Dan dans la grande salle et parlez-lui pour qu'il vous engage à faire votre première mission. Ramassez le pistolet et les munitions sur le comptoir ensuite prenez le Quad dans le garage. Dirigez-vous vers le repaire des Spectres en suivant le chemin tracé sur votre radar. Une fois arrivé à destination, traversez le pont suspendu et entrez par le grand portail.

Prenez l'allée de droite et récupérez les munitions sur la table, à gauche. Ramassez le radio entre les deux portes puis avancez dans le couloir. Neutralisez votre premier ennemi dans le couloir qui mène à la grande salle. Fouillez tous les coins à la recherche d'objets intéressants ensuite entrez par la porte à gauche. Montez les escaliers et éliminez tous les mutants sur votre passage. En arrivant devant la grande statue, vous serez capturé et emmené à la salle d'exécution.

Apprenez à utiliser votre défibrillateur qui vous rendra la vie et électrocutera celui qui a causé votre mort. Sortez de la salle d'exécution et suivez le seul chemin possible. Mettez-vous toujours à couvert en confrontant vos ennemis et visez la tête pour économiser vos munitions.

Vous arriverez enfin sur un toit avec une tyrolienne. Utilisez-la pour redescendre vers la sortie de repaire. Reprenez le Quad et retournez au territoire Hagar. Parlez à Dan pour qu'il vous récompense avec une armure.

Maîtrise du Wingstick

Dans le territoire Hagar, en sortant de la boutique où se trouve Dan, allez parler à la jeune fille sur votre gauche. Loosum vous apprendra comment utiliser le Wingstick. Il s'agit d'un boomerang qui est très efficace contre les petits ennemis.

Pendant votre séance d'entrainement, butez au moins dix cibles pour pouvoir acheter cette arme auprès de Halek.

Matériel Médical

Reparlez à Dan et il vous demandera de remettre une lettre à un certain Rikter. Prenez le Quad et dirigez-vous vers le territoire Outrigger en suivant le chemin tracé sur le radar. Arrivé à destination, montez les escaliers en face et parlez à l'homme au sommet.

Ce dernier vous demande d'aller voir Janus, la vieille femme dans la pièce à côté. Elle acceptera de vous aider à

condition que vous acheviez la quête " Où est Juno ".

Réalisez la quête et retournez voir Janus pour qu'elle vous donne le matériel que vous avez demandé. Ramenez le tout à Dan pour finir.

Où est Juno ? + Réparer le pylône radio

Cette mission est nécessaire pour progresser dans la quête " Matériel Médical ". Après avoir discuté avec Janus, acceptez la mission " Réparer le pylône radio " que vous offre Rikter pour qu'il vous laisse passer. Dirigez-vous ensuite vers le territoire des Détraqués, à proximité de ce camp. Suivez le chemin tracé sur votre radar en éliminant les soldats qui vous tirent dessus.

Montez ensuite la colline à votre droite et entrez dans la station radio. Eliminez les mutants qui se trouvent dedans et récupérez la dépouille, près du cadavre de Juno.

Avancez dans les couloirs puis grimpez à l'échelle au fond. Une fois en haut, activez le levier à gauche ensuite descendez par la passerelle, à droite. Utilisez enfin la tyrolienne pour retourner rapidement au camp Outrigger.

Parlez à Rikter pour obtenir le fusil à pompe puis à Janus pour qu'elle vous donne le matériel médical que vous devez apporter à Dan.

Alerte aux mutants

Après avoir achevé la quête " Où est Juno ?", parlez à Ramos, l'homme avec le masque à gaz. Ce dernier vous demande de nettoyer le repaire des Spectres des mutants qui l'infestent. Rendez-vous là-bas et placez les feux d'artifice qu'il vous a donné dans le mortier situé en haut, à gauche du pont suspendu.

Eliminez ensuite les mutants qui vous attaquent puis rentrez au camp pour voir Ramos. Il vous donnera de l'argent et une nouvelle recette : Poussée d'Adrénaline.

Les pièces manquantes

En apportant le matériel médical à Dan, il vous invitera à visiter le mécanicien du territoire Hagar. Durar vous informe qu'il lui manque des pièces pour réparer votre Buggy. Il vous demande alors d'aller les chercher auprès de Johan, le mécanicien du camp Outrigger.

Malheureusement, des bandits ont débarqué et dévalisé le garage de ce dernier. Il vous engage alors pour effectuer une autre mission dans le but de récupérer les pièces.

Les pièces de Buggy

Johan vous engage pour récupérer les pièces que lui ont été volées les bandits. Pour vous préparer, il vous offrira des Méga-bastos, un nouveau type de munitions pour votre pistolet. Elles sont nettement plus efficaces que les balles normales. Il vous donnera aussi le plan de fabrication des meules à verrou. Elles seront utiles pour défoncer quelques portes.

Dirigez-vous vers le repaire des Détraqués qui se trouve à deux pas du camp. Suivez le chemin tracé qui mène à l'entrée des garages.

N'oubliez pas de rester sur vos gardes et d'éliminer tous ceux qui vous barrent la route. Une fois à l'intérieur, avancez en tuant vos ennemis puis ramassez le paquet de matériel sur le bureau à droite et les petites roues dentées à côté de la porte verrouillée. Ouvrez maintenant le dossier Fabrication à partir de votre inventaire et fabriquez une meule à verrou pour défoncer cette porte.

Descendez les escaliers ensuite nettoyez la pièce des bandits qui vous attaquent. Ramassez les objets sur les tables et au sol puis faites le tour du moteur qui électrifie la poignée de la porte. Récupérez ainsi l'alimentateur qui se trouve dessus.

Ouvrez maintenant la porte sans crainte et descendez les escaliers. Neutralisez tous les bandits en bas et continuez à avancer dans les couloirs en ramassant tous les objets sur votre parcours. En arrivant à une salle où un des bandits vous lancent dessus une grenade, tuez tous vos ennemis puis faites exploser les deux bouteilles de gaz dans la pièce à côté. Vous trouverez dedans des cristaux de Feltrite ainsi qu'un livre, posé sur le lit.

Au fond de ce garage, vous trouverez une voiture en marche.

Récupérez le chapeau d'allumeur de son moteur et reculez rapidement car ceci causera une puissante explosion. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir à droite et rejoignez le niveau inférieur. Dans ce grand garage, vous allez affronter le chef des Détraqués. Ce dernier sera armé d'une mitrailleuse placée sur son Buggy. Couvrez-vous derrière un obstacle pour éviter ses tirs. Lorsqu'il se repose, sortez de votre cachette et tirez-lui dessus en visant la tête. Ne vous occupez pas, pour l'instant, des petits soldats qu'il vous envoie. Quand il reprend les tirs, cachez-vous et débarrassez-vous des petites bestioles qui vous ennuient. Videz la jauge de santé du boss (affichée en haut à droite de l'écran) ensuite prenez le chemin de gauche. Éliminez le dernier bandit puis ramassez le piston sur la table.

Défoncez la porte de droite grâce à une meule à verrou et récupérez les objets qui se trouvent dans la pièce. Sortez par la porte arrière et liquidez deux hommes près du Quad que vous utiliserez pour revenir au territoire Hagar. Parlez enfin à Durar le mécanicien.

Détruire le barrage

Une fois le Buggy fonctionnel, allez voir Dan pour lancer cette mission. Il s'agit de détruire un barrage qu'ont bâti les bandits pour bloquer la route de Wellsprings. Pour vous encourager, Dan vous offrira son fusil de précision. Prenez le Buggy dans le garage et suivez la route tracée sur votre radar. Vous ne tarderez pas à arriver à destination. Descendez du véhicule et mettez-vous à couvert des tirs ennemis. Utilisez le sniper pour tuer les soldats avec la mitrailleuse ainsi qu'un autre armé d'un lance-roquettes.

Lorsque la voie est libre, allez déposer les explosifs sur le cylindre rouge, à droite du grand portail. Dépêchez-vous de prendre vos distances avant qu'il n'explose puis reprenez le Buggy et revenez voir Dan.

Contre la montre Durar

En achevant la quête " Détruire le barrage ", Durar le mécanicien de Dan vous proposera de faire une course contre la montre. La piste est assez simple et vous devez atteindre le drapeau puis revenir au point de départ en battant le record de Durar. Vous aurez comme récompense un turbo plus performant pour votre Buggy.

Message de Dan

Allez voir Dan dans sa boutique, ce dernier vous demandera une dernière faveur. Vous devez vous rendre à Wellsprings et demander au maire Clayton les vivres qu'il aurait proposé d'envoyer au campement. Prenez votre Buggy et dépassez le barrage que vous venez d'exploser. N'affrontez surtout pas les bandits sur leurs véhicules car le votre, comme vous l'avez constaté, n'est pas muni d'une arme jusqu'à présent.

En arrivant à destination, parlez au garde à gauche puis entrez par la petite porte. Entrez dans le bureau du maire qui se trouve en face de l'entrée, en hauteur.

Ce dernier vous engagera pour réaliser quelques autres missions avant qu'il ne vous donne le matériel demandé par Dan.
Accomplissez les missions " Changer de vêtements ", " Louer un garage " et " Armer le Buggy " pour progresser dans cette quête.

Une fois le matériel en main, ramenez-le à Dan qui vous donne l'Arbalète Foudre du désert. Détruisez les véhicules ennemis sur votre chemin de retour.

Wellsprings

Changer de vêtements

Comme beaucoup d'autres, le maire de Wellsprings fera une remarque sur votre combinaison. Il vous demandera d'aller vous changer pour que l'Autorité ne vienne pas déranger sa ville. Sortez du bureau ensuite prenez l'allée à gauche de l'entrée de la ville. En arrivant devant une grande cour, vous trouverez la boutique que vous cherchiez, au fond du couloir en face avec la pancarte " OUTFITTERS ".

Parlez à Coffer qui vous proposera trois tenues. Choisissez celle qui vous conviendra le mieux en lisant les caractéristiques inscrites en dessous.
Revenez voir le maire Clayton pour passer à la mission suivante.

Louer un garage

Clayton vous demande de louer un garage pour vos véhicules. Rendez-vous chez Mick, le mécanicien qui se trouve juste à côté de l'entrée de la ville.

Ce dernier vous offrira ce que vous cherchez en présentant aussi les différents services qu'il vous peut vous fournir. Allez maintenant chercher le bureau du shérif. Empruntez l'allée à gauche du bureau du maire et continuez à avancer dans les couloirs. Montez ensuite les escaliers à gauche et entrez dans l'office du shérif. Ce dernier ne peut vous offrir les matériaux que Dan a demandés tant que votre Buggy n'est pas armé.

Armer le Buggy

Le shérif Black vous demande d'armer votre Buggy. Le seul moyen d'obtenir une arme pour votre véhicule est de participer à des courses pour gagner des certificats de course. Parlez alors à Jackie Weeks, l'homme debout sur l'estrade dans une cour de la ville. Ce dernier vous demande d'aller vous inscrire auprès de son associé Slim qui se trouve dans la cabine juste derrière lui.

Slim vous proposera différents circuits. Débutez par la catégorie " La chance du débutant " et remportez au moins les deux premières courses pour gagner des certificats. Négociez ensuite avec Rusty, le vendeur au coin de la même cour, et achetez le Miniguns.

Dirigez-vous au garage de Mick et installez cette arme sur votre Buggy. Retournez voir le shérif pour prendre le matériel ensuite rapportez le tout à Dan dans le territoire des Hagar.

La prime de Sally

Il s'agit d'un évènement continu. Après avoir armé votre véhicule, parlez à Sally, la barmaid de la ville.

Celle-ci vous récompensera en dollars et en certificats de course pour la destruction de chaque voiture de bandit que vous croiserez sur la route.

Recherche Cuprino

Retournez à Wellsprings et parlez au shérif. Il vous demande de gagner une Cuprino en participant à une course assez spéciale. Allez voir Jackie Weeks dans la cour. Ce dernier vous informe que vous aurez besoin d'un sponsor pour participer à la course Grand Prix des sponsors.

Vous devez alors achever les missions " Sponsor pour Grand Prix " et " Bash TV " pour pouvoir progresser dans cette quête.

Une fois la lettre de sponsoring en main, retournez voir Jackie Weeks. Parlez ensuite à Slim pour vous inscrire au concours. Vous devez être le premier dans la course. Le circuit, de 3 tours, est identique à celui de la compétition " La chance du débutant ". N'hésitez pas à utiliser au bon moment l'arme que vous avez remportée à l'émission Bash TV.

Sponsor pour grand prix

Jackie vous a parlé d'un certain JK Stiles, le producteur de Mutant Bash TV. Ce dernier sera peut-être intéressé de vos talents et pourra vous sponsoriser. Prenez votre Buggy et rendez-vous à son studio en suivant le chemin tracé sur votre radar.

Entrez et parlez à JK qui vous informera que vous n'aurez sa lettre de sponsoring qu'en participant à l'émission Bash TV. Vérifiez que vous avez assez de munitions ensuite acceptez sa proposition.

Bash TV

Une émission télévisée qui a pour règle : Tuer ou être tué. Entrez dans la première arène où vous affronterez plusieurs mutants. Ces créatures sont nombreuses mais faible. Préférez les coups de cross en pleine tête pour économiser vos balles et abusez des Wingsticks. Dans la seconde phase de ce combat, des piliers s'élèvent dans une salle qui grouille de mutants. Ces derniers vous lancent dessus des cocktails Molotov. Armez-vous du fusil à pompe et neutralisez-les rapidement.

Faites le ménages et neutralisez les derniers ennemis qui sortent du trou puis passez à la deuxième arène.

Cette salle contient un piège mortel. C'est un énorme gorille recouvert de lames qui tournoie sur lui-même en suivant une trajectoire qui fait le tour de la pièce. Restez au centre et tâchez de ne pas vous approcher trop de cette machine à tuer. Certains mutants vont être déchiquetés grâce au gorille, faites le ménage en éliminant ceux qui restent.

Dans la troisième arène, vous devez tirer sur la cible en bas au bon moment pour stopper la roulette sur le symbole $. Si vous ratez votre coup et vous la stoppez sur la tête de mort, vous serez attaqué par quelques mutants.

Suivez ensuite le couloir et passez à la dernière salle. Vous devez tuer tous les mutants en évitant en même temps les piques qui surgissent du sol. Une lumière rouge vous indiquera à quel moment les piques sortiront. Achevez tous vos ennemis pour que Karken fasse son apparition. Lorsqu'il vous fonce dessus, sautez sur l'un des côtés pour esquiver son coup de tête. Ne vous inquiétez plus à propos des piques, elles ne ressortiront plus. Evitez le tentacule de Karken en lui tirant dessus et n'hésitez pas à lancer quelques Wingsticks ou grenades. Une fois cette créature abattue, suivez le couloir en passant par le portail qui vient de s'ouvrir. Ramassez la carte collector sur les boite à gauche ensuite passez au podium, au fond de la pièce.

Le rediff

Il s'agit de la même compétition que la mission précédente, les mêmes arènes sauf que pour cette fois les mutants seront encore plus nombreux et vous n'affronterez pas Karken à la fin de l'émission. Parlez avec JK Stiles pour lancer cette quête.

Ravitailler la tour de guet

Une fois le Cuprino en votre possession, parlez au shérif Black. Il vous engage à ravitailler la tour de guet du nord. Prenez votre nouveau véhicule et allez à la nouvelle destination en suivant la trajectoire tracée sur votre radar. Détruisez les voitures des ennemis qui vous barrent la route et faites tomber les tourelles qui vous tirent dessus.

Arrivé à la tour de guet, remettez les provisions à Curtis et revenez voir le shérif de la ville Wellsprings.

Détruire cachette bombes

Une autre quête offerte par le shérif Black. Prenez votre Cuprino et suivez la route tracée sur votre radar. Vous ne pouvez pas rater le bunker, sa porte d'entrée est à côté du trou par lequel sortent les petites voitures explosives.

Une fois à l'intérieur, neutralisez tous les soldats qui se trouvent dans la première salle et faites exploser les petites voitures avant qu'elles ne vous atteignent. Lorsque la zone sera nettoyée, ouvrez votre inventaire et fabriquez une de ces voitures explosives si vous n'en avez pas déjà ramassé quelques unes.

Au fond de la salle à droite, vous trouverez un petit conduit, récupérez la carte collector : voiture explosive juste à côté. Lancez une voiture télécommandée et conduisez-la jusqu'au fond du petit conduit. Placez-la au centre des caisses

rouges et faites-la exploser.

Traversez le chemin qui vient d'être dégagé et tuez les deux gardiens qui descendent par l'ascenseur. Montez sur la plateforme et cliquez sur le bouton, à gauche. Une fois en bas, avancez dans le couloir et neutralisez vos adversaires dans la deuxième salle. N'oubliez pas de ramasser les biens qu'ils laissent sur les tables et sur les boites.

Continuez à avancer dans le couloir suivant. Défoncez ensuite la porte à votre droite avec une meule à verrou.

Vous trouverez dans cette pièce des munitions, des bandages, mais aussi une Mitrailleuse de l'Autorité. Entrez ensuite dans le tunnel, où sont posés en face des bandages, et nettoyez la pièce des soldats qui s'y trouvent. Ramassez tous les objets sur les meubles et surtout la carte collector : Voilé commando dans le conduit au fond à droite.

Approchez-vous du balcon au milieu et neutralisez les bandits au niveau inférieur. Descendez les escaliers à gauche et tuez le reste des soldats. Entrez ensuite dans la chambre à droite, au milieu du couloir, et ramassez la carte magnétique sur la boite orange.

N'oubliez pas de récupérer les biens dans la salle inférieure. Remontez par les escaliers et ouvrez la porte à gauche avec la carte magnétique.

Récupérez les objets sur les étagères à gauche ensuite tuez tous les gardes en bas. Descendez les escaliers au fond de ce couloir et ramassez les objets intéressants. Lancez une voiture téléguidée et conduisez-la jusqu'aux boites rouges en passant par le petit conduit, sous les escaliers.

Faites-la exploser puis traversez le passage qui vient de s'ouvrir. Tuez les gardes qui vous attaquent ensuite montez la pente en face. Prenez l'allée à gauche et suivez le seul chemin possible.

En arrivant à la grande salle avec le grand portail rond, vous affronterez un soldat avec une armure lourde accompagné de quelques bandits. Lancez-lui des bombes pour briser son armure et tuez-le en lui tirant dessus sur la tête. Faites ensuite le ménage du reste et traversez le grand portail.
Tuez le second soldat avec l'armure et nettoyez la nouvelle zone. Lancez ensuite une voiture téléguidée et conduisez-la jusqu'aux boites rouges en passant par le conduit de droite. Prenez l'ascenseur un peu plus loin pour remonter au rez-de-chaussée. Suivez le couloir qui mène à l'extérieur du bunker en tuant les ennemis sur votre passage.

Reprenez votre Cuprino et revenez voir le shérif de Wellsprings.

Cratère à Feltrite

Parlez au maire Clayton pour qu'il vous engage afin d'apporter un échantillon de Feltrite pure dans un cratère qui se trouve au nord. Achetez des munitions pour votre Cuprino ensuite prenez le volant vers cette nouvelle destination en suivant la route tracée sur le radar. Abattez les véhicules des ennemis dans votre parcours et neutralisez les deux sentinelles qui se trouvent de l'autre coté du tunnel.

En arrivant devant l'édifice, quittez votre bagnole et neutralisez les deux gardes qui surveillent l'entrée. Montez les escaliers et tuez les soldats qui surgissent sur le toit de la cabane à droite. Activez ensuite la commande à gauche et attendez que la machine remonte un échantillon de Feltrite. Récupérez-le et reprenez votre véhicule puis retournez voir le maire pour finir.

Défi de Starky

En terminant la quête " Cratère à Feltrite ", vous trouverez un certain Starky dans la même cour où se trouve Jackie Weeks. Il vous proposera une course vue qu'il est l'actuel meilleur pilote de la ville.

Acceptez son défi et battez-le en arrivant premier. N'hésitez pas à utiliser vos mines pour le ralentir. Vous aurez en récompense une calandre Magnum pour votre Cuprino.

Echantillon de Feltrite

Reparlez au maire Clayton pour lancer cette quête. Il vous demande de donner le Feltrie que vous avez trouvé à un certain Kvasir pour l'analyser. Prenez le Cuprino et suivez le chemin tracé sur le radar en éliminant vos adversaires sur la route. En arrivant au laboratoire, parlez dans l'interphone situé sur la droite ensuite traversez le pont suspendu qui vient d'apparaître.

Utilisez l'ascenseur pour entrez dans le labo et rencontrer le docteur. Ce dernier vous informe que l'analyse prendra du temps. Il vous engagera dans une nouvelle mission en attendant les résultats. Achevez alors la quête " Défibrillateur amélioré " et à votre retour, il vous rendra l'échantillon pour que vous le rameniez au maire Clayton.

Défibrillateur amélioré

Sortez du laboratoire, prenez votre Cuprino et suivez le chemin tracé sur le radar qui mène à l'entrée de la ville fantôme. En arrivant près du pont cassé, quittez votre véhicule et prenez l'allée qui est en dessous du pont. Entrez par les égouts à droite.

Suivez le seul chemin possible tout en éliminant les mutants qui vous tombent dessus. Entrez ensuite par la porte à gauche et ramassez les munitions sur les étagères. Montez les escaliers pour ressortir à l'air libre. Eliminez les mutants pour ensuite affronter un énorme adversaire. Ce mini-boss possède une arme qui lance des boules de feu. Restez dans les parages mais ne vous approchez pas trop de lui.

Tirez-lui dessus avec votre fusil à pompe et n'hésitez pas à lui balancer quelques bombes. Bougez dans tous les sens pour éviter ses tirs et gardez le pointeur sur cet énorme monstre. Une fois à terre, prenez les escaliers au fond de la cour à gauche mais d'abord ramassez les objets en dessous. Traversez l'immeuble en haut en récupérant les butins sur les meubles et en arrivant aux deux chambres sans issue, attendez que des mutants ouvrent des brèches et vous attaquent.

Nettoyez la zone ensuite descendez les escaliers à gauche. Vous arriverez à une plateforme où deux ennemis vous lancent des boules de feu depuis les immeubles d'en face. Utilisez votre fusil de précision pour les faire taire. Continuez votre descente à gauche et tuez les mutants qui ressortent du petit conduit à droite. Lancez ensuite une voiture téléguidée et traversez par le petit conduit de tout à l'heure.

Placez-la près des bouteilles de gaz et faites-la exploser. Montez les escaliers à gauche et ramassez les objets sur les meubles. Entrez directement par la porte de gauche et descendez les escaliers. Ramassez tout le butin sur les étagères de la pièce que vous venez de débloquer avec la voiture explosive.

Retournez en haut et quittez l'immeuble en descendant la colline, en face. Dans cette cour, vous affronterez un Kraken accompagné de quelques mutants. Vous savez déjà comment battre le monstre mais débarrassez-vous d'abord des petites bestioles ennuyantes pour avoir plus d'espace pour esquiver.
Récupérez les munitions sur les bancs en face ensuite descendez les escaliers à droite.

Vous arriverez alors à une station de métro. Activez le bouton en face, à côté de la grille. Entrez ensuite dans le magasin (à droite) et prenez tout ce qui est intéressant. Vous trouverez au fond une boite de commandes dont vous devez activer l'interrupteur.

Eliminez la horde de mutants qui vous attaquent durant l'ouverture de la grille puis descendez les escaliers et tuez l'alien qui se trouve en bas. Faites attention à ses crachats d'acide qui vous cachent la vue pendant quelques secondes. Rejoignez enfin le centre de la Ville Fantôme par le portail de droite.

Défoncez tout d'abord la porte de droite avec une meule à verrou et ramassez tout le butin qui se trouve dans cette pièce.

Récupérez les objets dans la salle centrale puis lancez une voiture téléguidée et traversez le trou dans le grillage, à gauche. Placez-la près des bouteilles de gaz et faites-la exploser. Entrez dans la pièce désormais accessible et prenez tous les biens qui s'y trouvent.

Dans la pièce suivante, vous trouverez une boite de commande, activez l'interrupteur. Ressortez dans la pièce centrale et neutralisez les ennemis qui vous attaquent. Activez le bouton près de la grille et descendez les escaliers. Sortez à

l'air libre et éliminez quelques mutants en contrebas. Suivez la route qui mène en bas puis montez les escaliers à gauche. Traversez tout le cartier en tuant vos adversaires pour enfin arriver devant l'hôpital. Défoncez avec une meule à verrou la porte à gauche et récupérez les munitions et les Cristaux de Feltrite sur les étagères.

Suivez ensuite le couloir à droite et descendez à travers les débris au niveau inférieur. Ramassez le lance-roquettes et prenez les munitions dans la machine. C'est à ce moment que le gigantesque mutant que vous aviez croisé tout à l'heure fait son apparition. Tirez une roquette sur la tache bleue sur son torse lorsqu'il pousse un cri. Vous remarquerez alors qu'il s'agit de son point faible mais qu'il n'apparait que pendant quelques secondes. Remontez rapidement à l'étage et lorsque le boss ramasse un rochet pour le lancer sur vous, tirez au bon moment sur la tâche bleue dès qu'elle apparait.

S'il est touché, il viendra vous asséner une série de coups de poings. Un laser rouge vous indiquera les points d'impact. Bougez dans tous les sens pour les éviter et si vous réussissez à esquiver ces attaques, une grande tâche bleue apparait sur son crane. Tirez une roquette dessus pour diminuer la jauge de vie du boss. Refaites cette procédure trois fois de suite pour le mettre à terre. Si vous êtes à court de munitions, la petite machine en bas vous en fournira. Un petit conseil ; n'utilisez pas le viseur.

Une fois que le calme revient sur la zone, entrez par la porte en bas à gauche et récupérez les objets sur les étagères.

Descendez les escaliers en ramassant les objets intéressants sur les meubles. Arrivé au rez-de-chaussée, éliminez tous les mutants et les aliens. Suivez le seul chemin possible jusqu'à arriver à la grande salle de réception de l'hôpital. Nettoyez-la des ennemis et surtout de celui qui vous lance des cocktails Molotov, en haut. Prenez ensuite les escaliers à gauche et continuez à avancer dans les couloirs.

Ne ratez aucun objet sur votre chemin et en arrivant à la salle des analyses, récupérez le précieux défibrillateur amélioré posé sur une table en face d'une grande vitre.

Ensuite, attendez un peu pour que d'autres mutants démolissent le mur de la pièce voisine. Tuez-les tous et suivez le chemin qui mène à la sortie. Prenez votre Cuprino et rendez-vous au laboratoire du docteur Kvasir.

L'attaque du puits

Lorsque vous aurez ramené les analyses établies par Docteur Kvasir au maire Clayton, une alarme retentit signalant un problème dans le puits de la ville. Allez donc voir Carlson qui se trouve dans la pièce qui est à droite du bureau du maire.

Il vous informe que des bandits ont l'intention d'empoisonner l'eau de la ville et vous engage donc pour les en empêcher. Pour vous aider, ce dernier vous donne des carreaux électriques qui sont efficaces contre les ennemis qui ont les pieds dans l'eau. Entrez dans le puits par le conduit, à gauche.

Armez-vous de votre Arbalète Foudre du désert et avancez doucement dans le couloir. Vous trouverez deux bandits dans une flaque d'eau. Electrifiez-les en tirant un carreau électrique dans l'eau. Prenez ensuite une arme normale et tuez le reste de la bande le long du couloir suivant.

Tournez à gauche et grimpez à l'échelle dans le coin.
Electrifiez trois autres bandits dans le couloir en bas et continuez à avancer. Au prochain croisement, vous pouvez défoncer une porte avec une meule à verrou sur votre gauche.

Prenez les munitions sur les étagères puis entrez dans le complexe à droite. Nettoyez la zone des ennemis qui vous attaquent et passez à la pièce plus loin en suivant la passerelle. Sur place, vous serez piégé par vos adversaires et le meilleur moyen pour vous débarrassez d'eux est avec le fusil à pompe. Quittez cette chambre lorsque la grille sera rouverte et suivez le seul chemin possible en neutralisant les bandits sur votre parcours. Vous arriverez à une salle avec un levier au centre qui sert à ouvrir la grille à gauche.

Neutralisez d'abord la première vague d'ennemis. Tirez le levier et dépêchez-vous de monter les escaliers à gauche. D'autres ennemis viendront fermer la grille avec le levier qui est en haut. Empêchez-les de l'atteindre et traversez à tout prix la grille. Continuez à avancer et n'oubliez pas de ramasser les Feltrites, à votre gauche dans la salle suivante.

Plus loin, vous retrouverez vos alliés qui tentent d'ouvrir une autre grille. Donnez-leur un coup de main pour qu'ils se débarrassent des ennemis de la pièce d'en face. Dès que la voie est libre, suivez le chemin de gauche et récupérez la toxine dans la machine centrale. Tapez sur le levier juste à côté pour activer l'ascenseur et arriver en haut. Grimpez enfin à l'échelle, au fond de ce couloir pour ressortir au centre de la ville Wellsprings.

Rejoignez Carlson à l'entrée du puits pour prendre votre récompense et lancer la quête suivante. Pensez à rendre visite au maire, vous trouverez quelque chose de précieux sur son bureau.

Livraison mortelle

Carlson vous demandera de ramener cette toxine au vieux docteur. Prenez votre Cuprino et dirigez-vous au laboratoire de Kvasir en détruisant les véhicules ennemis sur votre passage. Après l'analyse, reparlez au vieil homme pour qu'il vous donne des carreaux psychiques et vous engage dans une nouvelle mission.

Livraison secrète

Rendez-vous au bar de la ville Wellsprings et parlez à Elizabeth, la jeune dame assise au bord du comptoir. Suivez-la dans la chambre arrière pour lancer la quête suivante.

Evasion Capitaine Marshall

Elizabeth vous demande d'allez libérer le capitaine Marshall de la prison de l'Autorité. Pour cela elle vous remet une carte d'accès qui vous permettra d'entrer. Vérifiez si vous n'avez pas besoin d'acheter des munitions ensuite prenez le Cuprino et rendez-vous au lieu indiqué sur le radar. En arrivant devant la grande muraille de la prison, tuez les deux soldats (en haut) qui vous tirent dessus dès que vous vous en approchiez.

Avancez vers le portail et tapez sur la commande à gauche. Une fois ouvert, traversez-le et laissez-vous tomber dans le trou en bas à droite. Entrez ensuite dans la prison de l'Autorité. Suivez le chemin à droite en ramassant les objets sur les meubles. Prenez les escaliers à droite et entrez directement dans la pièce de gauche. Ramassez le schéma des grenades IEM sur la table ainsi que d'autres munitions sur les étagères.

Continuez votre chemin en suivant le couloir suivant. Vous arriverez dans une salle avec des dalles lumineuses, évitez de marcher dessus. Lancez une grenade IEM sur le premier générateur à droite ce qui désactivera le champ de sécurité.

Dans la salle suivante, éliminez avec un carreau d'Arbalète le soldat qui patrouille sur la passerelle en haut. Désactivez le deuxième générateur avec une IEM et mettez-vous à couvert. Tuez les gardes qui vous attaquent en faisant attention à celui derrière un bouclier. Descendez les escaliers et nettoyez la zone. Toujours en évitant de marcher sur les dalles lumineuses, atteignez la pièce à gauche et jetez par la fenêtre brisée une IEM sur le générateur en face.

Traversez maintenant en toute sécurité le couloir où se trouvait le champ de laser. Vous serez ensuite attaqué par des gardes qui atterrissent avec des jet-pack. Le mieux est de leur tirez dessus avant qu'ils ne mettent les pieds sur terre. Désactivez ensuite le générateur à gauche et continuez à avancer.

Vous arriverez à une pièce où une voix annonce l'activation du système de sécurité. Lancez rapidement une grenade IEM sur le générateur en haut avant qu'une mitrailleuse ne vous tire dessus. Dans le couloir suivant, couvrez-vous derrière les caisses puis entrez rapidement par la porte à gauche. Tuez le garde qui vous attaque ensuite avancez un peu pour apercevoir, depuis un trou dans le mur, le générateur que vous devez désactiver avec une IEM.

Entrez dans la chambre à droite contenant une tourelle au plafond. Couvrez vous derrière les caisses à gauche ensuite derrière celles de droite puis courez vers la salle suivante. Désactivez le générateur et préparez-vous à affronter quelques soldats.

Lancez une autre grenade IEM sur le générateur en bas à droite et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez le bloc F.

Sur place, vous n'avez plus le choix, marchez sur les dalles lumineuses et désactivez la commande à droite. Abattez les soldats et les mutants que vous venez de libérer puis suivez la passerelle et descendez les escaliers. Sauvez le

Capitaine Marshall en tapant sur la commande de droite. Protégez-le de l'attaque ennemie pendant qu'il désactive le système de sécurité. Suivez-le ensuite vers la grande cour où vous affronterez de nombreux soldats.

Couvrez-vous et commencez par tuer ceux en bas. Descendez dans la cour et éliminez rapidement celui avec la mitrailleuse, en haut. Faites ensuite le ménage et montez les escaliers (à droite) puis neutralisez les gardes dans la pièce en face. Lancez ensuite une grenade IEM sur le générateur pour pouvoir traverser le couloir.

Allez de l'autre côté de la corniche et désactivez le champ de sécurité pour que le Capitaine Marshall puisse passer. Emparez-vous rapidement de la mitrailleuse et tirez sur les miliciens qui débarquent du vaisseau. Essayez de les toucher avant qu'ils n'atterrissent, sinon visez leurs têtes.

Une fois que le calme règne à nouveau dans la zone, rejoignez le Marshall qui partira de son coté. Attendez qu'un garde défonce la porte pour le tuer ensuite prenez le chemin vers la sortie de la prison. Retournez dans la chambre arrière du bar de Wellsprings pour retrouver Elizabeth et Marshall dans la base de la résistance, en bas.

Récupérer le micro-disque

Capitaine Marshal vous demande d'aller chercher le micro-disque qui se trouve dans l'Arche, là où vous aviez commencé le jeu. Rendez-vous au lieu indiqué sur le radar et neutralisez le garde posté dans la cour, en bas. Entrez dans l'arche en suivant les passerelles (à droite) et récupérez le micro-disque en cliquant sur la commande centrale.

Attendez que la sentinelle ennemie scanne la sortie pour ressortir. Eliminez les soldats et reprenez votre Cuprino pour rentrer à la base de la résistance et ramener le micro-disque à Marshall.

Données recherche perdues

Reparlez au Capitaine Marshall pour lancer cette quête. Il vous demande de rapporter les données de l'Autorité de la Ville Fantôme. Prenez le Cuprino et suivez le chemin tracé sur le radar. Entrez dans la ville par le passage qui est sous le pont en ruine.

Avancez dans le tunnel et traversez la porte de droite. Ramassez les munitions sur les étagères et montez les escaliers. Traversez les salles des analyses de l'hôpital en passant par la brèche dans le mur. Continuez à avancer jusqu'à atteindre la réception. Faites attention à la sentinelle qui fera appel à du renfort.

Descendez les escaliers à droite et entrez par la porte de gauche. Suivez le couloir et en arrivant à la salle piégée par des explosifs sur le portail, mettez vous à couvert. Eliminez les gardes qui rentrent et poursuivez votre route. Montez les escaliers et vous verrez un mutant se faire buter par un sniper. Eliminez ce dernier (qui se trouve en haut du bâtiment) ainsi que celui qui se cache en bas.

Vous vous retrouverez alors dans la salle où vous aviez battu le gigantesque mutant. Montez au niveau supérieur où il y a un autre sniper à tuer, sur le toit en face. Suivez ensuite le couloir à gauche en éliminant les soldats qui vous barrent la route. En bas, descendez les escaliers (à gauche) et neutralisez les deux snipers que vous pouvez localiser grâce au laser de leurs fusils.

Suivez le chemin qui mène à la grande route où vous affronterez quelques soldats. N'oubliez pas de liquider celui avec la mitrailleuse sur le toit du bunker à droite. Grimpez sur la colline en face et continuez à avancer pour entrer dans la station. Eliminez le garde derrière le champ de la sécurité ensuite entrez dans le magasin à gauche surmonté de la pancarte " OSTRETSOV Investments ". Depuis le mur fissuré, lancez une bombe IEM sur le générateur dans l'autre salle.

Traversez maintenant en toute sécurité le champ de laser de tout à l'heure et neutralisez un deuxième garde dans la cabine. Ramassez les données de recherche posées en face d'un écran orange puis entrez par la porte de droite.

Désactivez le générateur avec une grenade IEM et récupérez les munitions sur les étagères.
En sortant de la station, un groupe de miliciens atterrit au niveau supérieur et vous attaque. Neutralisez-les puis engouffrez-vous dans les rues de la Ville Fantôme en passant par le portail au fond.

Prenez les escaliers menant à la cour où vous avez affronté le Kraken dans la mission " Défibrillateur amélioré ". Tuez le sniper dans l'immeuble en face ainsi que les soldats qui patrouillent plus loin.

Entrez dans cet immeuble puis traversez la porte à droite et descendez les escaliers. Désactivez le générateur puis remontez à l'étage pour passer le champ de sécurité sans déclencher l'alarme. Continuez à avancer jusqu'à arriver à une grande rue où des ennemis surgissent d'un vaisseau spatial. Tuez-les et prenez le chemin qui mène à gauche. En descendant les escaliers, vous affronterez un soldat avec une armure lourde accompagné de quelques gardes. Couvrez-vous derrière le mur et éloignez-vous des grenades qu'ils lancent. Utilisez votre lance-roquettes si vous avez assez de munitions pour combattre le soldat avec l'armure, sinon lancez-lui des grenades.

Lorsque la voie est libre, avancez vers la sortie. Reprenez votre véhicule et retournez voir le Marshall dans le bar.

Métro-City

Métro-City

Capitaine Marshall vous propose de rejoindre le quartier général de la résistance. Une fois là bas, suivez le Capitaine dans la salle pour qu'il vous présente son équipe. Reparlez à Marshall pour lancer la mission suivante.

Se faire des relations

Marshall vous demandera d'aller voir le maire de cette ville. Suivez le chemin à gauche et prenez l'ascenseur au fond du couloir. Parlez à Saul ensuite continuez tout droit. Montez sur le quai à gauche et prenez les escaliers. Le bureau de Redstone se trouve juste à gauche.

Pour vous tester, ce dernier vous engage dans trois quêtes successives : " Jones le contremaître ", " Chambre forte des Méchas " et " Le prix du pouvoir ". En achevant chacune de ces mission, revenez informer le maire.

Jones le contremaître

Quittez le bureau de Redstone et descendez les escaliers. Tournez à gauche et entrez dans le tunnel derrière le métro-bar.

Parlez à Jones qui se trouve au bout de la galerie. Ce dernier vous demande de vous débarrasser des mutants dans la station de la Ligne bleue. Achevez alors la quête " L'invasion des mutants ".

L'invasion des mutants

Suivez le couloir parallèle à celui où se trouve Jones et quittez la ville. Traversez le pont et tournez directement à droite. Avancez en bas et entrez dans la station de la Ligne bleue.

Suivez le seul chemin possible en ramassant les objets de valeur sur votre route. En arrivant à la grande salle, prenez les escaliers en face ensuite tournez à gauche. Ramassez les quatre paquets de TNT dans la boite et préparez-vous à affronter une armée de mutants.

Le mieux est de rester dans le coin gauche du balcon pour que vos ennemis n'arrivent pas à vous contourner. Pour économiser vos munitions, ne tirez que sur ceux qui ont deux lames, assommez les autres avec un coup de crosse.

Quittez l'endroit lorsque la grille s'ouvre et redescendez à la grande salle. Neutralisez tous les mutants et faites attention à ceux qui tiennent de la dynamite.

Entrez par la porte à gauche qui vient de s'ouvrir et suivez le seul chemin possible pour arriver à une autre salle où vous serez attaqué par une autre vague de mutants. Tuez en premier les deux ennemis qui vous lancent des cocktails Molotov depuis le haut. Prenez ensuite les escaliers et entrez par le trou dans le mur.

Traversez les salles d'eau pour arriver à la réception de la station. Ici, un grand nombre de mutants vous tombent

dessus. N'hésitez pas à déployer une ou deux tourelles pour vous protéger. Nettoyez la zone pour que l'énorme mutant fasse son apparition. Concentrez vos tirs sur ce dernier et utilisez les cartouches explosives ou le lance-roquettes pour le calmer rapidement.

Traversez le mur qu'a détruit l'énorme mutant et continuez à avancer en tuant les créatures sur votre passage. En arrivant à la nouvelle station, posez les quatre charges de TNT sur les piliers puis actionnez le détonateur au fond du quai.

Après l'explosion, vous devez affronter deux Krakens accompagnés d'une armée de mutants. Commencez par vous occuper des deux aliens verts ensuite neutralisez les petites bestioles. Traversez enfin le wagon derrière le détonateur et remontez à la surface. Entrez dans Métro-City et parlez avec Jones le contremaître puis avec Redstone pour lancer la quête suivante.

Chambre forte des Mécas

Redstone vous demande d'aller récupérer l'exploit des Mécas (le fameux mélange de Feltrite et de plutonium). Pour pouvoir progresser, il vous donne la clé du bureau d'administration. Rechargez vos armes et rendez-vous devant le Management Office qui se trouve à l'étage, près du musicien de la ville. Suivez le couloir et entrez dans la chambre Forte des Mécas.

Défoncez la porte à droite avec une meule à verrou et ramassez les munitions sur les étagères. Montez à l'étage et neutralisez tous vos adversaires en faisant attention à leurs sentinelles robotisées. Au bout du parking, vous affronterez un soldat avec une armure lourde équipé d'un minigun. Pour vous débarrasser de lui, le fusil à pompe avec des munitions explosives (ou bien électriques) fera l'affaire. Suivez ensuite le seul chemin possible en neutralisant les ennemis qui vous barrent la route. En arrivant à la salle avec les flammes, tuez les deux gardes puis grimpez à l'échelle dans le bar à gauche.

Neutralisez vos adversaires dans le couloir ensuite fermez la valve à gauche pour que les flammes s'éteignent. Prenez ensuite l'ascenseur et tuez tous les soldats dans la grande salle en bas. Faites attention à celui avec l'armure lourde. Suivez ensuite le couloir gauche et entrez dans les offices où vous affronterez deux soldats avec des armures lourdes. N'hésitez pas à leur lancer des grenades et à utiliser les cartouches explosives pour votre fusil à pompe. Continuez à avancer jusqu'à arriver à une salle avec une grande hélice au milieu. Traversez le couloir au bon moment pour ne pas être déchiqueté.

Vous arriverez enfin à la chambre forte avec le grand fourneau au centre. Récupérez alors la pile à Feltrite cassée dans le champ électrifié à droite.

Ressortez de la chambre et abattez le soldat avec l'armure lourde équipé d'un lance-flamme. Visez la bouteille rouge accrochée à son dos pour le faire exploser. Traversez au bon moment le couloir pour éviter les flammes. En repassant la salle avec la grande hélice, une grille se ferme devant vous et une explosion retentit près de la chambre forte. Eliminez l'ennemi qui sort de la brèche dans le mur et empruntez-la. Eliminez les derniers soldats dans la salle en bas en faisant attention à celui armé d'un lance-roquettes. Retraversez le parking pour rentrer dans la ville de Métro-City et faire le rapport à Redstone.

Le prix du pouvoir

Redstone vous demande d'infiltrer la centrale des Mécas pour transférer le courant sur Métro-City. Mais d'abord, il vous conseille d'aller chercher une Monarque pour votre voyage. Accomplissez la mission " Recherche Monarque " pour pouvoir reprendre le cours de cette quête.

Quittez Métro-City et suivez le chemin tracé sur le radar en abattant les véhicules ennemis. En arrivant devant le bunker, ramassez la carte collector-Monarque posée à droite de la porte et entrez dans la centrale.

Commencez par tuer l'homme qui balaie le sol ensuite tirez sur la caméra à gauche. Ramassez-la puis coupez le courant en tapant sur la boite jaune juste en-dessous.

Avancez dans le couloir et ramassez les carreaux électriques près du cadavre. Utilisez votre Arbalète pour tirer avec

ces munitions sur la boite jaune à gauche. Ceci créera un court-circuit et stoppera le courant.

Descendez d'un étage puis prenez les escaliers en face. Dans le couloir suivant, vous affronterez un soldat avec une armure lourde accompagné d'une armée de combattants. Pensez à défoncer la porte à gauche avec une meule à verrou pour récupérer des munitions.

Suivez la passerelle en tuant vos ennemis et en détruisant les sentinelles robotisées. Passez à l'étage suivant et neutralisez tous vos adversaires. Faites attention au soldat avec l'armure lourde, en haut. Continuez à avancez et attendez que le monte charge arrive après l'avoir appelé. Mettez-vous à couvert car d'autres ennemis vous attaqueront à ce moment.

Tapez sur la commande dans l'ascenseur pour remonter. Malheureusement, vos ennemis couperont les câbles et vous tomberez. Lorsque vous reprenez vos esprits, éliminez les soldats et détruisez les sentinelles qui vous attaquent. Avancez à gauche et tirez sur la caméra pour la récupérer. Grimpez à l'échelle et prenez les escaliers qui suivent.

Avancez sur la passerelle en neutralisant gardes et les sentinelles jusqu'à ce que vous arriviez à une grande salle avec du sang au sol. Restez accroupi car des lames balaient la pièce à hauteur de tête et vous risquez d'être décapité. Tuez l'homme avec l'armure lourde ainsi que les gardes qui l'accompagnent puis défoncez la porte en face avant de prendre les escaliers à droite.

Suivez désormais le seul chemin possible en tuant vos adversaires pour enfin atteindre la salle de contrôle où se planque le chef des Mécas. Ce dernier porte une armure lourde et est équipé d'un lance-grenades. Prenez votre fusil à pompe et utilisez les munitions explosives pour le calmer. Actionnez ensuite le levier de la commande en face et prenez les escaliers à gauche. Attendez qu'un soldat ouvre la portière pour l'abattre et continuer votre parcours. Tuez le garde dans le couloir ensuite suivez votre allié jusqu'au niveau des trois interrupteurs.

Celui de gauche active une barrière électrique, l'interrupteur du milieu active les jets de flammes et le dernier active l'hélice. Le but est de protéger vos alliés, qui se trouvent à gauche, des ennemis qui débarquent par la droite en utilisant ces redoutables armes.

Quittez enfin la centrale et retournez à Métro-City. Vous trouverez l'office de Redstone occupé par les miliciens. Descendez alors à la base de la résistance et parlez au Capitaine Marshall.

Recherche Monarque

Pour accomplir la quête " Le prix du pouvoir ", Redstone vous informe que vous aurez besoin d'un véhicule plus puissant que votre Cuprino. Il vous envoie alors parler à Starky. Ce dernier se trouve au sous-sol, près du mécanicien. Il mettra en jeu sa Monarque dans une course contre vous. Acceptez son défi et effectuez la mission " La Monarque de Starky ".

La Monarque de Starky

Affrontez Starky dans une course en trois tours. Le circuit est assez compliqué mais vous vous habituerez dès le premier tour. N'hésitez pas à utiliser vos mines pour retarder votre adversaire. Terminez premier est la Monarque sera à vous.

Equipement de l'Arche

Le Capitaine Marshall vous informe qu'un de vos collègues aura besoin de votre aide. Parlez donc à Lassard qui vous envoie chercher le décrypteur au Canyon des Chacals. Ravitaillez vos armes ensuite prenez votre Monarque et suivez la route tracée sur le radar. Vous rejoigniez rapidement l'entrée du Canyon. A l'intérieur, sautez sur le rocher de gauche et récupérez la carte collector - Arbalète Chacals.

Eliminez discrètement le premier adversaire ensuite longez la grotte jusqu'au pont suspendu. Traversez-le et activez le levier, à droite. Utilisez ensuite votre fusil de précision pour neutraliser les chacals postés sur l'immeuble, à droite du pont.

Rebroussez chemin et dirigez-vous vers le grand portail, en bas à droite, qui vient de s'ouvrir. Eliminez tous les ennemis qui vous tombent dessus et faites exploser les dynamites accrochées aux ballons rouges.

Suivez le seul chemin possible en tuant les chacals qui vous attaquent et ceux qui vous tirent dessus depuis la tour de gauche. Au bout de la grotte, vous devez utiliser deux tyroliennes pour pouvoir progresser. Suivez la passerelle en repoussant vos ennemis et pensez à jeter un coup d'oeil dans chaque pièce, vous y trouverez des objets intéressants. Vous arriverez enfin devant un ascenseur que vous utiliserez pour descendre d'un niveau. Continuez à avancer en tuant vos adversaires et lorsque vous arriviez en face d'une autre tour, repoussez la vague de chacals qui viennent de partout, même de sous les plaques au sol.

Poursuivez votre ascension et tuez les nombreux chacals sur votre passage. Faites attention car ils sont rapides et assez robustes. Traversez la grotte plus loin et en arrivant devant le grand réservoir rouge, tirez sur les dynamites volantes. Une fois la zone sécurisée, descendez par la passerelle à droite et faites gaffe aux tirs des arbalètes.

Arrivé en bas, traversez le petit quartier des chacals pour apercevoir enfin l'arche. Neutralisez les hommes qui la gardent et entrez. Récupérez le décrypteur en actionnant la commande sur la boite, à droite.

Quittez le vaisseau et utilisez l'engin motorisé, en haut des escaliers en bois sur votre gauche, pour revenir au point de départ. Quittez les lieux et retournez à Métro-City pour ramener le décrypteur à Lassard.

Attaquer pont de l'Autorité

Dans la base de la résistance, parlez à Portman pour lancer cette quête. Ce dernier vous fournit des paquets d'explosifs pour faire sauter le pont de l'Autorité. Assurez-vous d'abord que votre Monarque est bien équipé puis dirigez-vous vers l'endroit indiqué sur le radar. En arrivant devant le grand portail, tirez sur les mutants ensuite quittez votre véhicule et placez une charge de TNT sur le portail.

Reprenez vite votre engin et écrasez la horde de mutants qui vous courent après. Suivez la rampe qui mène à un élévateur. Un blindé ennemi vous barrera le chemin, essayez de l'ignorer et d'atteindre rapidement l'élévateur car il vous réduira en poussière en moins de trois tirs. Placez votre Monarque sur la plateforme et descendez pour activer le bouton, à droite. Une fois en haut, neutralisez le soldat qui vous attend sagement et activez la commande, en face. Ceci provoquera l'arrivée d'autres ennemis qui surgissent d'un vaisseau spatial. Tuez-les tous et placez une charge d'explosifs sur la tourelle, à droite.

Avancez maintenant vers le coté gauche du pont et éliminez les soldats qui arrivent. Placez une autre charge d'explosifs sur la deuxième tourelle et reprenez votre bolide. Dès que les barrières baissent, foncez vers Métro-City. Retournez voir Portman pour qu'il vous récompense avec une nouvelle arme : le canon à impuls. Autorité.

Attaquer la Citadelle

Après avoir détruit le pont de l'Autorité, il est temps d'attaquer la Citadelle. Le Capitaine Marshall vous engage dans cette mission mais il vous prévient que personne n'en est jamais revenu vivant. Il vous donne le décodeur qui vous permettra d'entrer dans la Citadelle par la porte de service.
Avant de quitter Métro-City, pensez à ravitailler votre nouvelle arme, le Canon à impulsion. Prenez le Monarque et suivez le chemin tracé sur le radar. Traversez le pont de l'Autorité et préférez fuir les véhicules ennemis nombreux et difficiles à détruire.

Arrivé devant la Citadelle, entrez par le petit tunnel indiqué sur la carte et activez la commande à gauche pour pouvoir entrer. Glissez par le conduit qui se trouve en bas ensuite sautez au-dessus de la boite. Avancez un peu et vous trouverez des munitions sur une boite, à gauche.

Pensez à fouiller chaque pièce pour en trouver d'autres. Continuez à avancer dans les couloirs pour croiser les premiers miliciens. Eliminez-les puis traversez le champ de sécurité à droite. D'autres soldats arrivent accompagnés d'un homme avec une armure lourde. Utilisez votre Canon pour vous en débarrasser.

Au prochain croisement, prenez le couloir qui mène à gauche et ramassez les munitions, sur la boite, ensuite revenez au couloir de droite. Tuez le groupe d'ennemis qui arrivent et continuer à avancer jusqu'à arriver à l'ascenseur. Une fois

en haut, traversez le pont et repoussez l'attaque des mutants améliorés. N'hésitez pas à employer une ou deux tourelles vu leur nombre important.

Une fois la zone sécurisée, tapez sur la commande au bout du pont et approchez-vous du tube néon en haut. Il s'agit d'une espèce d'ascenseur qui vous mène en haut. Tuez d'autres mutants qui surgissent du mur ensuite descendez par la passerelle à gauche. Désactivez la commande (en bas) ensuite traversez la porte qui était sécurisée d'en haut.

Au croisement, neutralisez vos ennemis ensuite tournez à droite. Désactivez la commande au bout du couloir (à gauche) et traversez la porte.

Prenez l'ascenseur dans le coin pour arriver sur un autre pont. Employez la même méthode que tout à l'heure pour repousser les nombreux mutants améliorés. Descendez par la passerelle à gauche et désactivez la commande sous le pont. Remontez et continuez à avancer vers la prochaine porte où vous affronterez un homme avec une armure lourde accompagné de plusieurs mutants et milices.

N'hésitez pas à déployer des tourelles et à utiliser vos grenades. Suivez ensuite le seul chemin possible en tuant un autre homme avec une armure lourde pour arriver enfin au dernier ascenseur. Une fois en haut, activez la commande en face et attendez que la plateforme remonte. Tapez sur la commande au centre et lorsque sa couleur devient bleue, activez celle de gauche. Neutralisez tous les mutants qui débarquent et lorsque la zone sera sécurisée, allez activer la commande à droite.

Une autre armée de mutant vous attaque, neutralisez-les tous. Activez enfin la deuxième commande au centre pour déclencher l'émergence de toutes les arches. Félicitations ! Vous êtes venu à Bout de Rage.

CLIN D'OEIL À QUAKE

Cette salle est accessible dans le garage des Détraqués lors de la quête "Marchandises volées " ou en y retournant après la quête "Les pièces de buggy".

CLINS D'OEIL À DOOM

-Le premier est situé dès le début du jeu, dans la voiture de Hagard. Vous verrez le personnage de DOOM en figurine qui bouge la tête.

-Le deuxième se trouve au marais de Joe le Cinglé. Allez voir le personnage du même nom dans sa cabane et vous verrez qu'il porte un maillot DOOM 3.

-Le troisième concerne les mugs que l'on trouve un peu partout dans le jeu. L'un d'eux se situe dans un des bureaux du métro, dans la mission "L'invasion des mutants".

-Le quatrième est un dessin qui représente le "minotaure" emblématique de DOOM. Il est dessiné sur une "chicha du futur" dans métro-city.

Rain

© Sony / Acquire 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Rain, qui a pour fonction de vous guider durant vos mésaventures nocturnes dans une ville peuplée de monstres et sous un ciel pluvieux. Ainsi, vous trouverez dans ce guide le cheminement de chacun des huit chapitres indiquant comment franchir les zones les plus dangereuses. Certains passages difficiles sont même illustrés en vidéo !

Par ailleurs, notre solution permet également de trouver chacun des vingt-quatre souvenirs disséminés au nombre de trois par chapitre et accessibles uniquement après avoir terminé une première fois le jeu. Enfin, sachez que l'intégralité des trophées PlayStation de Rain est récupérable en suivant le contenu de notre guide complet. Vous n'avez donc plus aucune raison de ne pas vous mouiller pour accompagner la mystérieuse petite fille dans sa fuite vespérale !

Cheminement

Chapitre 1 - L'enfant et la nuit

Progression

Dans ce tout premier chapitre, vous prenez le contrôle du petit garçon et comprenez les mécanismes liés à la pluie : lorsque vous êtes à couvert, vous êtes invisible, lorsque vous êtes sous à découvert, vous êtes visible. Progressez ainsi en évitant les chiens démoniaques jusqu'à ne plus pouvoir vous cacher pour progresser : là, vous n'avez d'autre choix que de courir sans relâche jusqu'à atteindre la zone couverte par une toiture. Normalement, le chien à vous trousse ne vous rattrape pas et perd votre trace une fois invisible.

Plus tard dans le chapitre, un nouveau chien démoniaque vous bloque le passage en se tenant dans l'ouverture d'un mur en planches de bois. Là, vous avez une zone couverte sur la droite. Pataugez dans la flaque pour faire du bruit et cachez-vous rapidement, puis attendez que le chien se déplace et ait le dos tourné pour poursuivre votre route incognito.

Ensuite, c'est une vaste cour que vous devez traverser, cette fois-ci en se méfiant de plusieurs chiens démoniaques qui rôdent. Passez à l'abri sous les arches du fond et progressez vers la droite en prenant garde aux flaques qui peuvent dévoiler votre présence. Attendez que le chien ait le dos tourné pour continuer sur la bordure de droite et, une fois qu'il est tourné dans l'autre sens, courez escalader les caisses pour sortir de la zone.

A la fin du chapitre, vous devez utiliser deux chiens pour faire effondrer une construction en bois qui vous empêche de grimper en hauteur. Pour cela, attirez-les et cachez-vous rapidement en bas dès leur arrivée pour les voir s'éclater dans les planches, comme le montre la vidéo suivante.

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 1.

Chapitre 2 - Gouttes de pluie, bruits de pas

Progression

Dès le début du chapitre 2, vous êtes poursuivi par le Diable. Courez sans relâche et fiez-vous aux rotations de la caméra pour savoir quels chemins emprunter. A la fin de la course, vous vous glissez dans un petit trou inaccessible au Diable et vous mettez ainsi à l'abri pour quelques instants.

Plus tard dans le chapitre, vous observez la petite fille recouverte de boue et aux prises de deux chiens démoniaques, coincée sur une caisse. Grimpez l'échafaudage et descendez sur la droite pour aller ouvrir la petite porte en bois. La fille s'enfuit alors par la voie que vous venez de lui offrir. Une fois les chiens repartis, fermez la porte en bois et poursuivez votre chemin.

Par la suite, vous êtes de nouveau poursuivi par le Diable. Cette fois, vous êtes à l'abri sous un auvent de magasin, et sur la gauche se trouve un gramophone. Le Diable fouille sur la droite : profitez-en pour vous découvrir à gauche et actionner l'appareil de musique, puis retournez vite à l'abri. Le Diable passe à gauche, profitez-en pour filer sur la droite et dévaler les marches en sautant comme le montre la vidéo suivante.

Une fois arrivé dans la cathédrale, la porte par laquelle est passée la fillette est fermée à clef. Pour aller chercher une autre clef, vous devez accéder à la partie du fond du bâtiment. Comme l'échafaudage vous bloque le passage, empruntez la porte de gauche, grimpez sur les meubles, sortez par le vitrail brisé, passez dans le jardin, puis regagnez le bâtiment.

Vous avez trouvé la clef mais le Diable est arrivé entre temps et vous ne pouvez pas vous déplacer librement avec l'objet en mains. Repassez donc à l'abri dans la zone de gauche et jouez de l'orgue pour attirer le monstre. Il arrive et s'en va par la fenêtre vers la gauche. La voie est dégagée, c'est le moment pour prendre le clef et ouvrir la porte, comme le montre la vidéo suivante.

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 2.

Chapitre 3 - Séparation

Progression

Dès le début du chapitre, vous faites la connaissance de nouveaux monstres : les dromadaires démoniaques. Ils ne vous voient pas, vous pouvez passer sous leur corps pour être à couvert. Utilisez donc cette technique pour traverser le jardin qui mène à l'usine en toute sécurité, comme le montre la vidéo suivante.

Une fois à l'intérieur du bâtiment, le Diable ne tarde pas à vous retrouver et à vous courser de nouveau.

Malheureusement, la salle dans laquelle vous arrivez est un cul-de-sac... En apparence seulement ! Passez dans la partie gauche et poussez rapidement la caisse pour dévoiler une porte. Sortez rapidement, sinon le Diable vous rattrapera et ne fera qu'une bouchée de vous !
Plus tard dans le chapitre, vous devez passer dans un petit couloir dans lequel un chien démoniaque patrouille. Pour cela, attendez qu'il ait le dos tourné et cachez-vous dans le casier ouvert. Dès que le chien est tourné dans l'autre sens, filez vers la gauche pour passer ni vu ni connu !

Vers la fin du chapitre, vous voyez le Diable poursuivre la fillette. Courez dans la même direction et hâtez-vous de lui libérer le passage en tirant vers vous le petit chariot qui bloque son chemin. Le Diable en a alors après vous : continuez sur la gauche et cachez-vous dans le casier dont le toit n'est pas troué ! Cela vous permet de passer inaperçu : le Diable ne vous trouve pas et poursuit sa route en cassant la grille qui dévoile le passage.

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 3.

Chapitre 4 - Deux enfants dans la ville

Progression

Au début du chapitre et encore une fois, vous êtes poursuivi par le Diable. Courez, courez, pour arriver cette fois dans une véritable impasse... Heureusement, la petite fille fait tomber au dernier moment une caisse en hauteur qui vous crée un abri de la pluie ! Dépêchez-vous de vous y cacher pour passer inaperçu devant les yeux du Diable qui poursuit son chemin en cassant la grille.

Après avoir enfin fait connaissance avec la petite fille, vous poursuivez l'aventure à deux jusqu'à une sorte de tunnel dont les murs sont carrelés. Là, vous trouvez des casiers au fond d'un couloir. Dans celui de droite se trouve une clef, prenez-la, elle vous sert à ouvrir la grille qui bloque la sortie de la zone.

Plus tard dans le chapitre, vous vous trouvez derrière une grille en compagnie d'une peluche qui semble bien plaire aux deux chiens démoniaques qui patrouillent là. Prenez la peluche dans vos bras et allez tout à droite du couloir, ce qui attire les chiens et permet à la fille de passer ni vu ni connu. Ensuite, ramenez la peluche vers la gauche et posez-la au sol, pour pouvoir quitter le couloir vers la droite en escaladant le mur, comme le montre la vidéo suivante.

Vers la fin du chapitre, vous arrivez dans une zone en bas d'un escalier dans laquelle sont entreposées plusieurs affaires de cirque. La voie est bouchée... Passez alors dans la petite encoche sur la gauche. La pancarte du cirque se referme derrière vous. Descendez, passez sous le pont, et poussez l'étagère pour permettre à la fillette de vous rejoindre sans se briser les deux tibias. Ceci fait, retournez de l'autre côté du pont et poussez à deux la charrette qui vous permettra d'escalader et de quitter la zone.

A la fin du chapitre, la jeune fille vous attend en hauteur et vous voyez des insectes démoniaques au sol attirés par une nouvelle peluche. Descendez au sol, passez derrière les grilles, n'oubliez surtout pas de fermer le portail, allez chercher la peluche à droite, amenez-la à gauche, posez-la au sol, puis retournez tout à droite pour pousser le chariot permettant à la demoiselle de descendre en toute sécurité, comme le montre la vidéo suivante.

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 4.

Chapitre 5 - Berges lointaines

Progression

Vers le début du chapitre, vous vous trouvez dans une situation périlleuse : un chien démoniaque patrouille tandis que des insectes s'agitent derrière une grille. A gauche, un gramophone. Commencez par hisser la fillette en hauteur pour qu'elle crée une couverture devant la grille. Ouvrez ensuite la grille. Allez ensuite à gauche en restant bien à l'abri pour jouer du gramophone, ce qui attire le chien qui ne tarde pas à se faire tuer par les insectes. Attendez bien que les insectes soient tous partis pour poursuivre votre chemin.

Par la suite, vous êtes de nouveau tous deux poursuivis par le Diable. Courez, courez, courez, jusqu'à arriver dans une zone où se trouve une petite encoche dans le mur. Dépêchez-vous de vous y faufiler ! Si vous n'êtes pas assez rapide, la demoiselle n'aura pas le temps de vous suivre et se fera tuer par le démon.

.. Alors soyez rapide !
Après avoir été séparé de la fillette, vous arrivez dans une rue où un rhinocéros démoniaque explose une grille sous vos yeux. Attendez que la bête se relève pour l'attirer en courant vers la gauche de la rue. Là, montez vite sur les caisses : la bête va éclater la nouvelle grille permettant à la fille de sortir, et est étourdie pour un bon moment.

Juste après cela, la fillette rentre dans une voiture qui ne tarde pas à se faire charger par le même rhinocéros. Horreur, il va la faire plonger dans le fleuve ! Passez donc juste derrière la bête puis rampez derrière la grille. Là, libérez les insectes démoniaques qui sont attirés par le rhinocéros. Remontez rapidement le couloir et allez ouvrir la porte pour que

les insectes neutralisent la bête, ce qui sauve la fillette, comme le montre la vidéo suivante.

Vers la fin du niveau, vous êtes de nouveau dans des égouts. Là, un nouveau chien démoniaque patrouille et vous empêche de franchir la zone. Passez derrière la grille et pataugez dans l'eau pour l'attirer, puis ressortez rapidement par là où vous êtes entré et hâtez-vous vers la sortie. La fillette vous suit au pas, inutile de se soucier d'elle durant cette phase de camouflage !

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 5.

Chapitre 6 - Le cirque nocturne

Progression

Au tout début du chapitre, vous hissez la fillette vers le balcon de sa maison, mais elle fait malheureusement tomber une bouteille de verre qui révèle votre présence au Diable. Ce dernier vous course alors : partez sur la gauche en direction du cirque jusqu'à être à couvert sous un petit auvent. Là, la fillette, derrière la grille, attire le Diable qui se met à la courser. Suivez-les toujours sur la gauche jusqu'à rentrer dans le chapiteau du cirque.

Une fois à l'intérieur, faites cavalier seul et grimpez en hauteur en utilisant les deux échelles. Une fois tout en haut, faites tomber l'échelle du centre pour permettre à la fillette d'échapper de justesse à la massue du Diable. Ceci fait, empruntez le chemin de bois circulaire et actionnez les deux manivelles qui font descendre la cage. Pour finir, hissez la fille jusqu'à la troisième manivelle.

Malheureusement, le Diable se déplace et n'est donc plus sous la cage. Redescendez en empruntant les échelles et faites le tour par la droite du grillage. Là, allez à l'intérieur et jouez du chariot à musique pour attirer le Diable. Remontez tout en haut pour empoignez la poupée, puis repartez dans la zone centrale pour déposer l'objet exactement au centre. Le Diable arrive et se fait emprisonner, comme le montre la vidéo suivante.

Une fois de retour chez la fillette et après que le Diable l'ait prise en chasse, vous devez sortir de la maison en ruine. Malheureusement, les décombres empêchent de passer en bas de l'escalier. Allez donc dans la partie au fond de la maison et contournez en passant par le salon. Vous revenez alors dans le hall d'entrée et pouvez ainsi sortir par la porte principale.

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 6.

Chapitre 7 - Une ville inconnue

Progression

Au début du chapitre 7, vous êtes seul. Progressez alors tout simplement dans cette ville inconnue qui se révèle être un véritable paradis de la plateforme. Une architecture qui donne sérieusement envie d'y habiter, ce n'est pas Super Mario qui dirait le contraire... Quoiqu'il en soit, poursuivez jusqu'à retrouver la trace de la précieuse demoiselle.

Vous poursuivez donc votre route chacun de votre côté mais jamais loin l'un de l'autre, elle étant poursuivie par le Diable. Au bout d'un moment, elle se retrouvera dans une impasse... A vous de faire tomber une caisse en hauteur et de la déplacer en la poussant vers la droite pour permettre à la fille de bouger à l'abri. Juste après, vous êtes toujours derrière la grille et vous tirez un mur pour permettre à la demoiselle d'avancer, puis le repoussez immédiatement après pour bloquer le chemin du Diable.

Plus loin, c'est exactement l'inverse qui a lieu : c'est vous qui êtes en bas, poursuivi par le Diable et dans un cul-de-sac, et c'est la fillette qui vient vous aider.

Restez donc bien immobile et silencieux jusqu'à ce qu'elle fasse tomber une caisse vous permettant de grimper sur le muret. Juste après, la fille vous fait tomber une échelle que vous vous empressez de gravir pour échapper au Diable, et vous poussez tous deux la grosse caisse pour l'écraser tout en effondrant le pont. Ouf !

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 7.

Chapitre 8 - La fin de la nuit

Progression

Au début du chapitre, le Diable se réveille de nouveau (décidément...) et vous prend une nouvelle fois en chasse. Vous arrivez ainsi dans une petite cour où les bordures sont à l'abri de la pluie. Attendez donc que le monsieur qui vous cherche tourne le dos pour passer silencieusement une première, une deuxième, puis une troisième fois en direction du petit trou dans le mur. Par la suite, fuyez en empruntant le ponton de bois : le Diable l'effondre et tombe dans la chute d'eau. Reprenez votre route en revenant sur la berge à partir du ponton en bois.

Plus loin dans le niveau, vous vous trouvez sur le toit en verre d'un immense hangar tandis que la fillette est coincée en contrebas, tentant de pousser un bloc trop lourd pour elle, le Diable aux trousses. Descendez rapidement et foncez vers elle en doublant le Diable quand il a le dos tourné. Allez vite lui prêter main forte dans la poussée du bloc pour vous permettre de poursuivre tous deux votre fuite.

A la fin du niveau, vous vous trouvez devant la grande porte de lumière par laquelle vous étiez entré au tout début du jeu. Le Diable tente de la fermer... Hâtez-vous vers le bâtant gauche et ouvrez-le en grand ! Ceci fait, le Diable s'écroule au sol. Ouvrez le bâtant droit. Puis, tirez le corps du Diable dans la lumière pour l'achever. Pour terminer, refermez le bâtant droit, puis le gauche... Là, le Diable force contre la porte. Ne relâchez rien, ceci est le dernier effort que vous avez à fournir ! Vous fermez enfin la porte. Là, le corps inanimé du Diable s'effondre sur vous. La fillette vous laisse seul, immobilisé... Pour vous sauver. A vous de la sauver à votre tour dans le monde auquel vous appartenez tous deux...

Félicitations, vous avez échappé aux ténèbres de la nuit et au Diable, et avez terminé l'histoire de Rain ! Soyez heureux avec cette jeune demoiselle sous l'arc-en-ciel, maintenant !...

Sphères de souvenirs

Pour terminer, voici une vidéo montrant l'emplacement des trois sphères de souvenirs du chapitre 8.

Rainbow Six Vegas 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAP "COMCAST EVENT"

Depuis le menu principal, choisissez l'option Comcast Gif de la section Extras, et entrez le code Comcast Faster pour débloquer une nouvelle map en multijoueur.

ARMES BONUS

Dans le menu principal, maintenir R1 puis entrer les codes suivants. Un texte s'affiche pour confirmer la manipulation.

Fusil M468

HAUT, △ , BAS, ✕ , GAUCHE, □ , DROITE, ○ , GAUCHE, GAUCHE, DROITE, □

fusil TAR21

BAS, BAS, HAUT, HAUT, □ , ○ , □ , ○ , △ , HAUT, HAUT, △

CHEAT CODES

En cours de partie en mode solo, appuyer sur Start, maintenir L1 puis entrer les codes suivants. Un texte s'affiche pour confirmer la manipulation.

Grosses têtes

○ , □ , ✕ , △ , L3, △ , ✕ , □ , ○ , R3

Mode 3ème personne

□ , ○ , □ , ○ , L3, L3, △ , ✕ , △ , ✕ , R3, R3

Mode GI John Doe (Traceur rouge et bleu)

L3, L3, ✕ , R3, R3, ○ , L3, L3, □ , R3, R3, △

Super Ragdoll

✕ , ✕ , ○ , ○ , □ , □ , △ , △ , ✕ , ○ , □ , △

Tuer en un coup

L3, R3, L3, R3, ✕ , ○ , L3, R3, L3, R3, □ , △

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Les fans de la série le savent bien : Rainbow Six Vegas n'est pas le genre de FPS où l'on agit de manière hasardeuse, en fonçant tête baissée vers l'ennemi. Non, bien au contraire... Dans ce jeu de tir à la première personne, stratégie et prudence seront de rigueur si vous souhaitez mener à bon terme vos missions. Ainsi, vous incarnerez Bishop, un soldat vétéran à qui l'on a fait appel pour être à la tête d'une troupe d'élite composée de deux soldats supplémentaires, afin d'éradiquer tout état de crise. Durant l'aventure, vous ne cesserez de donner des directives à vos hommes en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouverez, ceci afin de résoudre au mieux les problèmes auxquels vous serez confronté et qui entraveront le déroulement de la mission. Prenez conscience dès lors que chaque fois que vous vous trouverez derrière une porte, celle-ci pourra cacher une menace potentielle de l'autre côté. Mais n'ayez crainte, car les Rainbow disposent de tout un arsenal spécialement étudié pour ce genre de situation. Par conséquent, le fait d'utiliser votre " caméra-serpent " avant d'ouvrir une porte devra devenir une seconde nature, car elle vous permettra d'observer ce qui se passe derrière et de prendre éventuellement pour cibles prioritaires des soldats ennemis un peu trop menaçants. Vous pourrez alors les " marquer " pour que vos hommes s'en chargent rapidement et efficacement après avoir ouvert la porte, derrière laquelle vous leur aurez ordonné de se placer au préalable.

Etant donné que vous êtes le chef d'équipe, profitez de ce privilège hiérarchique en prenant l'habitude d'envoyer régulièrement vos soldats au front avant vous, tout comme du fait de vous tenir constamment à couvert en vous plaquant derrière les murs et autres caisses, tout ceci dans le but d'encaisser le minimum de dégâts. Tout au long de votre parcours, vous trouverez également des caisses vous permettant de vous ravitailler, tant au niveau offensif que défensif. Sachez enfin que vous serez la plupart du temps guidé vers l'objectif à atteindre, via une icône de distance qui diminuera au fur et à mesure que vous approcherez de lui. Cette soluce fera donc surtout office de guide stratégique afin de vous aider à vous sortir au mieux des situations difficiles, car nombreux seront les hommes à abattre...

Acte 1

Acte 1 - Scène 1

Vous avez pour premier objectif d'atteindre la passerelle d'observation du bas pour recevoir votre briefing. Descendez les escaliers et entrez dans la pièce pour retrouver votre équipe. Une fois à l'intérieur de la pièce, écoutez le briefing, puis passez la porte à l'opposé de la salle. Suivez donc la passerelle pour atteindre une porte, puis après l'avoir franchie, vous trouverez un seul garde qui patrouille. Tuez-le avant de regrouper vos hommes. Vous recevrez ensuite comme objectif suivant d'éliminer les snipers qui regardent à la fenêtre, de manière à ce que l'équipe alpha puisse entrer dans le bâtiment. Montez les escaliers et regroupez vos hommes derrière la porte. Utilisez alors votre caméra-serpent pour vous rendre compte de l'emplacement des ennemis, puis ouvrez la porte et éliminez-les rapidement. Vous aurez ensuite pour objectif d'infiltrer les négociations et d'attendre l'équipe alpha. Maintenant que vous êtes débarrassé des snipers, rejoignez le nouvel objectif sans vous soucier des ennemis, car vous n'en rencontrerez aucun jusqu'à ce que vous sortiez du bâtiment. Ordonnez à votre équipe de sortir du bâtiment également, puis dites-leur d'aller se placer au coin du prochain. A partir de ce point, vos hommes devraient avoir une bonne vue sur un petit groupe d'ennemis. Si vous désirez les aider, tirez sur ceux-ci à travers les panneaux derrière lesquels ils essaient de se cacher. Après les avoir éliminés, passez de l'autre côté du barrage.

Vous pourrez franchir une porte qui vous mènera à l'intérieur du bâtiment. Regroupez vos troupes au niveau des doubles portes, tandis que vous contournez le secteur vers l'autre porte et que vous prenez position sur le côté. Ouvrez-la pour y jeter une grenade flash et nettoyer ainsi le secteur. Après avoir avancé de quelques pas, vous rejoindrez une autre pièce avec deux ennemis à l'intérieur. Tandis que votre équipe se trouve au niveau des doubles portes, prenez position près des fenêtres qui donnent sur la pièce et jetez-y une nouvelle grenade flash pour éliminer ensuite les hommes. Montez alors les escaliers de cette pièce et arrêtez-vous au niveau des doubles portes face auxquelles vous regrouperez votre équipe. Vous apercevez un ennemi vous tournant le dos un peu plus loin. Ordonnez alors à votre équipe d'ouvrir et de faire feu.

Alors que vous vous retrouvez dehors, ne vous ruez pas derrière le coin, car un sniper est sur la passerelle et il faut

d'abord vous en occuper. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau du coin ou derrière, puis lorsque l'attention du sniper sera attirée sur eux, tuez-le. Une fois celui-ci envoyé dans l'autre monde, suivez le chemin tout droit jusqu'au bout. A ce niveau, dites à votre équipe de descendre en rappel sur le côté du bâtiment, puis ordonnez-leur ainsi d'entrer dans la pièce et de tuer les trois ennemis qui s'y trouvent. Une fois ceci effectué, entrez à votre tour dans la pièce. Poursuivez votre prochain objectif en franchissant la porte, où vous ne trouverez aucun ennemi, puis avancez dans ce couloir en " L ". Il va vous falloir maintenant pénétrer dans une pièce à trois entrées. Dites à votre équipe de se tenir sur un côté, puis contournez le secteur vers la porte située à l'opposé de la pièce. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte et de faire feu, tandis que vous ferez de même de votre côté. Les ennemis vont alors se tourner vers vous et seront tués dans le dos.

Une fois les hommes éliminés, suivez votre objectif à l'extérieur, sur la passerelle. Dites à votre équipe de monter en rappel via les cordes accrochées sur le côté du bâtiment. Une fois sur le toit, rejoignez votre objectif. Vous allez atteindre un endroit où vous apercevrez deux hommes en train de parler. Equipez-vous de votre silencieux et occupez-vous-en vous-même. Franchissez la porte au bout du chemin, puis montez les escaliers. Lorsque vous atteindrez une porte équipée d'explosifs, ordonnez à vos hommes de désactiver la bombe. Après avoir franchi la porte, déplacez-vous jusqu'à votre objectif, où vous êtes supposé attendre que l'équipe alpha entre dans la pièce ennemie. Malheureusement, un des membres de votre équipe se montrera impatient et commencera à tirer, vous forçant à éliminer les ennemis de cette pièce plus vite que prévu. Vous recevez pour nouvel objectif celui de protéger les otages. Eliminez alors tous les ennemis qui entrent dans la pièce jusqu'à recevoir de nouvelles directives. Il vous faudra prendre d'assaut la tour de communication et vous occuper des terroristes.

Acte 1 - Scène 2

Suivez le point indiquant votre objectif, et vous vous retrouverez un peu plus bas, en dehors du bâtiment. Vous allez être assailli par une horde d'ennemis, il faudra utiliser votre équipe pour repousser l'attaque. N'oubliez pas de vous occuper des snipers sur les toits, étant donné qu'ils peuvent se charger de vous et de vos hommes facilement. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans le bâtiment où est situé votre objectif. Rassemblez vos hommes au niveau de la porte, entrez rapidement pour nettoyer le secteur, tout en prenant garde aux hommes qui tenteront de vous tirer dans le dos. Une fois l'assaut terminé, allez emprunter les escaliers au bout du couloir. Sortez alors par la porte et tenez-vous, ainsi que votre équipe, à couvert le long des grandes fenêtres. A partir de votre position, éliminez les ennemis qui se trouvent juste derrière ces fenêtres. Une fois ceci effectué, entrez dans le bâtiment puis rejoignez votre nouvel objectif. Tuez les quelques ennemis sur votre passage, l'objectif changera.

Vous recevez l'ordre de désarmer la bombe. Ordonnez à votre équipe de commencer le processus de désarmement sur la grosse bombe carrée située au centre de la pièce. Votre équipier ne cessera de vous répéter de vous tenir à distance de lui, car il vous faut rester à couvert derrière un pilier situé à l'opposé de la pièce afin de déclencher la suite des événements. Tandis que vous êtes derrière le pilier, des ennemis iront attaquer votre équipier. Ne vous souciez pas de lui, mais tâchez plutôt de survivre jusqu'à ce que l'équipe alpha intervienne et le sauve, concluant ainsi la mission.

Acte 2

Acte 2 - Scène 1

Vous recevez comme premier objectif de suivre l'agent Neville pour déterminer si Miguel Cabrero fabrique des armes chimiques. Après être descendu de l'hélicoptère, poursuivez en empruntant l'échelle et les escaliers vers le toit à plusieurs niveaux. Occupez-vous de l'unique garde qui erre dans le coin en le tuant silencieusement. Une fois que le toit est nettoyé, entrez dans le bâtiment. Traversez le couloir, puis accroupissez-vous avant de tourner au coin. Il y a une porte et des fenêtres qui permettent d'accéder à la salle. Regroupez votre équipe devant la porte puis déplacez-vous vers la fenêtre. Dites à vos hommes de nettoyer la pièce, puis tirez quelques coups de feu pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous. Montez les escaliers, puis arrêtez-vous lorsque vous recevez une transmission. On vous informera que la pièce d'en face comporte deux portes et des fenêtres à travers lesquelles vous pourrez pénétrer. Placez votre équipe devant la première porte, puis déplacez-vous vers les fenêtres qui donnent sur la pièce (vous aurez à éliminer silencieusement un garde).

Maintenant que le garde est mort, prenez position le long des fenêtres. Cassez-en une, puis ordonnez à votre équipe

d'entrer dans la pièce et de nettoyer le périmètre. Une fois ceci effectué, montez à l'échelle pour rejoindre le niveau supérieur de l'hôtel. Dès que vous vous trouvez en haut de l'échelle, tirez sur le sniper qui se trouve environ 20 mètres devant vous. Une fois qu'il est mort, tenez-vous à couvert avec votre équipe. Repérez le deuxième sniper qui est placé vers la sortie de secours de l'hôtel. Après avoir éliminé les snipers, dirigez-vous vers votre objectif en tuant les ennemis restants et en descendant vers une partie plus basse de l'hôtel. Descendez en rappel sur le côté du bâtiment vers l'objectif. Eliminez les ennemis qui se trouvent derrière les fenêtres du bureau sur votre droite. Finalement, vous descendrez une fois de plus en rappel vers un niveau plus bas et poursuivrez à travers une porte dans le bâtiment. Vous ne trouverez aucun ennemi derrière, donc entrez sans crainte. A l'intérieur du bâtiment, vous vous retrouverez dans une grande pièce avec deux entrées. Dites à votre équipe de se tenir devant les doubles portes. Lorsqu'ils sont en position, dirigez-vous vers l'autre porte et ouvrez-la pour faire diversion. Une fois la pièce nettoyée, il sera temps de continuer vers votre objectif. Montez les escaliers puis franchissez la porte.

Acte 2 - Scène 2

Allez jusqu'au bout du couloir et tournez à gauche. Vous devriez apercevoir un sniper vous tournant le dos. Tuez-le, puis dites à votre équipe de rejoindre le bord du toit. Pendant que les ennemis tirent sur vos hommes, utilisez un fusil à lunette pour repérer les ennemis restants sur les toits adjacents. Vous recevez ensuite un nouvel objectif. Il vous faut trouver l'entrepôt des frères Cabrero. Après avoir éliminé tous les ennemis, ordonnez à votre équipe de descendre au niveau inférieur. Lorsqu'ils sont en position, utilisez également la corde rapide et tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers de pierre. Occupez-vous des ennemis avant de rejoindre le prochain bâtiment, où est situé votre objectif suivant. Vous vous retrouverez alors sur un toit inférieur possédant une série de bouches d'aération. Ordonnez à votre équipe de rejoindre le secteur, puis laissez-les faire feu. Restez en retrait, tuez les ennemis restants avant de prendre les escaliers et de pénétrer dans le bâtiment.

Traversez le couloir de ce bâtiment et ordonnez à votre équipe d'utiliser la corde rapide. Une fois que vos hommes se trouvent plus bas, prenez la corde pour faire de même. Continuez en poursuivant votre objectif et montez à l'échelle qui vous fait face. Pour pénétrer dans le bâtiment sur lequel vous vous trouvez, vous pouvez descendre en rappel ou utiliser la corde rapide. Pour effectuer une attaque par les côtés, faites descendre votre équipe par la corde rapide et descendez en rappel sur le côté du bâtiment. Une fois la pièce nettoyée, passez à travers la cuisine pour rejoindre une pièce comportant deux portes. Placez votre équipe sur une des deux, puis rejoignez l'autre. Après que l'équipe ait effectué un nettoyage du secteur, ordonnez-lui de vous rejoindre vers la porte devant laquelle vous vous trouvez. Eliminez alors les ennemis sur le niveau supérieur, puis déplacez votre équipe en bas pour sécuriser cet endroit. Poursuivez en rejoignant votre objectif, tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Vous aurez encore un combat à effectuer dans une autre salle de casino avant que la scène 2 ne prenne fin.

Acte 2 - Scène 3

Vous vous retrouvez dans le garage du casino. Vous serez tout de suite assailli par les ennemis et devrez rapidement vous mettre à couvert. Progressez tout en éliminant les hommes à travers le garage et en prenant garde à la tourelle qui se trouve juste après le coin. Prenez la sortie de ce garage, puis tuez les gardes restants. Une fois ceci effectué, rassemblez votre équipe, puis rejoignez le bureau sur votre gauche qui fera office de bunker afin d'éliminer les ennemis que vous verrez à travers les fenêtres. Sortez ensuite du bureau lorsque la voie est libre. Restez à couvert le plus possible tandis que vous rejoignez votre nouvel objectif, étant donné que cette carte est remplie de snipers et autres soldats. Traversez ainsi le site de construction jusqu'à ce que vous atteigniez des doubles portes, après avoir ratissé le secteur. Franchissez-les pour passer à la scène suivante.

Acte 2 - Scène 4

A l'intérieur du bâtiment, vous devez rapidement rejoindre votre objectif et trouver la prochaine porte. Derrière celle-ci, deux terroristes seront sur le point d'éliminer un civil. Regroupez votre équipe et tuez-les avant que cela ne se produise. Après une courte discussion avec eux, il vous faudra sauver la fille de la famille. Ordonnez à la fille de garder sa position, puis envoyez votre équipe vers l'objectif. En contournant le coin du bâtiment près duquel vous avez trouvé la fille, vous serez attaqué par une douzaine d'ennemis. Eliminez-les puis retournez vers la civile. Envoyez-la vers l'objectif, puis ordonnez-lui de vous ouvrir la porte. Tenez-vous à couvert au niveau de votre objectif. Attendez qu'elle attire l'ennemi, puis tuez-le silencieusement avant qu'il ne la harcèle trop. Entrez ensuite dans le bâtiment par lequel l'ennemi est sorti, vous trouverez deux portes menant à la prochaine section. Rassemblez votre équipe derrière l'une

d'elles, puis placez-vous derrière l'autre. Ouvrez les portes et nettoyez la pièce.

Rejoignez votre objectif, jusqu'à ce que vous vous trouviez face à une autre porte fermée. C'est derrière celle-ci que sont maintenus en otage les civils. Demandez à votre équipe d'infiltrer le secteur et placez-les derrière une porte. Ordonnez-leur d'ouvrir et de nettoyer la salle avant que les terroristes n'aient le temps de presser la détente. Vous apprendrez ensuite que d'autres civils sont tenus en otage dans l'entrepôt adjacent. Il est temps d'aller les sauver. C'est ce qui vous est demandé dans votre prochain objectif. Rejoignez alors le prochain entrepôt, puis demandez à votre équipe de se tenir derrière la double porte. Lorsqu'ils sont en position, déplacez-vous autour du bâtiment jusqu'à vous trouver derrière une autre porte. Ouvrez-la en ordonnant à votre équipe de nettoyer la pièce. Une fois ceci fait, regroupez vos hommes au niveau de la porte qui mène au premier étage de l'entrepôt, tandis que vous grimpez à l'échelle menant aux passerelles du deuxième étage. Donnez l'ordre à votre équipe d'ouvrir la porte et occupez-vous des ennemis du haut vous-même.

Déplacez-vous vers votre objectif, puis arrêtez-vous à la porte qui mène dehors. Positionnez vos hommes derrière celle-ci, ordonnez-leur de faire feu. Les derniers otages se trouvent à l'intérieur d'une pièce disposant de deux entrées et de fenêtres qui donnent sur l'arrière de la pièce. Donnez l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des portes et rejoignez les fenêtres du fond. Eliminez les cibles se trouvant près des otages en priorité, puis ordonnez à votre équipe de rentrer en envoyant une grenade flash et en faisant feu. Vous recevez alors l'objectif final qui sera de vous échapper par hélicoptère. Courez vers ce dernier et placez votre équipe à bord pour compléter la mission.

Acte 3

Acte 3 - Scène 1

Vous débutez la mission en hélicoptère, et serez largué sur un point d'atterrissage à haut risque. Une fois au sol, mettez-vous à couvert car les ennemis grouillent dans le secteur. Vous recevez comme objectif d'éliminer toute trace d'hostilité et de rechercher le van blanc. Les ennemis seront positionnés tout le long des petits murs, ainsi que sur le toit du bâtiment des congrès. Utilisez votre équipe comme un élément de distraction, vous permettant d'avoir assez de temps pour éliminer les snipers. Une fois que les soldats sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront rien d'autre que des masques à gaz, indiquant qu'une arme chimique se trouve non loin d'ici. Votre nouvel objectif consistera à rejoindre le Centre Arnett et à trouver la bombe de Miguel. Suivez votre objectif vers l'entrée du centre. Ordonnez à vos hommes de se tenir derrière les portes, puis déplacez-vous sur le côté du bâtiment, là où vous trouvez quelques fenêtres. Cassez l'une d'elles pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous, puis ordonnez à votre groupe d'entrer et de nettoyer le secteur.

Rejoignez ensuite le deuxième étage du bâtiment, en suivant le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Franchissez-la accompagné de vos hommes, puis sécurisez l'étage du haut. A partir de votre position, éliminez les ennemis restants du dessous. Prenez également garde aux ennemis qui apparaissent des lucarnes. Redescendez à l'étage du bas du Palais des Congrès après avoir fait sortir les ennemis de leur cachette. Rejoignez votre objectif et arrêtez-vous au coin, où des civils accourront. Ne les tuez surtout pas. Une fois que le secteur ne contient plus de civils, ordonnez à votre équipe de franchir le couloir. Lorsque les ennemis tirent sur vos hommes, vous pourrez les sniper depuis l'autre bout du couloir. Après les avoir éliminés, suivez votre objectif jusqu'à un escalier, puis rassemblez votre équipe derrière la porte située au bas des marches tandis, que vous prenez position au niveau de la première porte à côté de laquelle vous êtes passé. Dites à vos hommes d'entrer et de nettoyer le secteur du bas, tandis que vous franchissez les passerelles au-dessus d'eux, leur apportant une couverture (n'hésitez pas à utiliser la vision thermique si vous trouvez l'endroit trop obscur).

Descendez ensuite les escaliers et rejoignez votre équipe. Suivez votre objectif jusqu'à atteindre une porte fermée. En utilisant votre caméra-serpent, repérez les positions de l'ennemi. Vous devriez voir au moins un ennemi se promener dans les parages, armé d'un fusil à pompe. Faites-en votre priorité. Vous pourrez l'éliminer silencieusement si vous attendez qu'il passe pour lui faire sa fête par derrière. Une fois que ce soldat est mort, regardez en bas sur le côté gauche du couloir, puis tirez sur le deuxième soldat qui se tient au bout de celui-ci. Une fois ces menaces prioritaires éliminées, déplacez votre équipe jusqu'à la pièce remplie de matériel d'escalade. Aussitôt que vous prendrez position, les ennemis apparaîtront sur les passerelles du dessus, ou bien descendront en rappel le long des murs. Essayez de les abattre avant qu'ils n'atterrissent. Après avoir éliminé tous les ennemis du secteur, ordonnez à vos hommes de grimper le mur via les cordes accrochées en haut de ce dernier. Laissez-les s'occuper de sécuriser la passerelle du

dessus, puis utilisez la corde à votre tour pour les rejoindre. Continuez ensuite avec votre équipe en tuant quelques ennemis restants, utilisez une fois de plus la corde pour vous retrouver au niveau le plus haut de ce mur d'escalade. Vous pourrez alors éliminer une paire de soldats qui se jetteront à travers les lucarnes. Suivez l'indicateur de votre objectif, ce qui déclenchera la deuxième scène...

Acte 3 - Scène 2

Lorsque vous atteignez les portes vous menant au prochain objectif, placez vos hommes derrière et entrez dans la pièce. Vous devriez rencontrer une vague d'ennemis juste après avoir déclaré que la voie est dégagée. Après avoir reçu votre nouvel objectif, rejoignez le coin de ce dernier avec votre équipe. Vous serez assailli dès lors que vous pénétrerez dans le secteur extérieur, entre les deux parties du Centre. Mettez-vous à couvert le long des escaliers tandis que vous dispatchez votre équipe autour du secteur, les laissant éliminer les ennemis restants. Après avoir tué tous vos opposants, revenez sur vos pas avec votre équipe, puis au lieu d'avancer le long de ce niveau, pénétrez dans le prochain bâtiment par l'entrée du deuxième étage. Maintenant que vous vous trouvez à l'intérieur du Centre Goodman, montez les escaliers, puis retrouvez-vous derrière les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis juste de l'autre côté.
Dites à votre équipe d'entrer et de tuer, après les avoir rassemblés derrière la porte. Contournez le secteur pour rejoindre les escaliers vous menant au premier étage du Centre. Prenez position, et snipez les deux ennemis qui sont dans votre champ de vision. Gardez votre position, puis occupez-vous des ennemis qui tentent un assaut dans les escaliers. Une fois que l'assaut est terminé, ordonnez à votre équipe de descendre voir si le secteur est bien sécurisé.

Continuez jusqu'à votre prochain objectif, puis lorsque vous atteindrez un secteur rempli d'haltères et d'équipement de sport, descendez l'escalier ouvert (l'autre est bloqué). Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à déclarer que le bâtiment est sécurisé. Vous recevez alors comme directives de sécuriser le secteur du Sade Baker et de trouver la bombe. Avancez dans la rue en éliminant vos ennemis en sortant de ce bâtiment, pour rejoindre votre prochain objectif. Prenez garde aux snipers au niveau des fenêtres supérieures du Stade Baker, puis lorsque la rue est nettoyée, pénétrez dans le bâtiment. Malheureusement, juste après y être entré, des soldats lancent une bombe par les conduits d'aération, tuant quelques civils pris au piège avant que vous ne puissiez ouvrir la porte. Vous recevez comme objectif d'avancer jusqu'à la tente de décontamination, derrière l'arène. Courez jusqu'à votre objectif. Vous allez arriver devant une porte fermée et pourrez entendre des ennemis discuter. Placez votre équipe derrière la porte, puis entrez rapidement pour les éliminer.

Continuez le long du couloir en éliminant vos opposants, et arrêtez-vous lorsque vous vous trouverez près d'une autre porte fermée. Celle-ci donne accès à un large entrepôt rempli d'ennemis, donc avancez prudemment. Placez vos hommes derrière la porte, entrez et éliminez les soldats. Après avoir nettoyé le premier étage de la pièce, prenez les escaliers pour vous assurer qu'il ne reste aucun ennemi en haut. Vous trouverez ensuite deux portes à ce niveau. Tandis qu'il n'y aura rien derrière l'une, sachez que deux gardes seront placés derrière l'autre. Occupez-vous-en avec votre équipe en entrant rapidement comme à votre habitude, puis redescendez les escaliers pour rejoindre votre objectif. Une fois que vous atteignez les tentes de décontamination, on vous donnera de nouvelles directives : nettoyer la bibliothèque des terroristes et trouver Miguel Cabrero.

Acte 3 - Scène 3

Sachez que vous rencontrerez évidemment quelques ennemis en vous rendant à la bibliothèque. Avancez donc prudemment, en gardant vos hommes devant vous et en éliminant les soldats se trouvant à la fois au sol et sur les toits. Entrez ensuite par la porte située sur le côté gauche de la bibliothèque (par rapport à l'endroit d'où vous venez). Montez les escaliers vers le deuxième étage et rejoignez la deuxième moitié du bâtiment via le passage en éliminant quelques ennemis restants. Dès que vous entrerez dans la nouvelle portion de la bibliothèque, il vous faudra lancer l'assaut dans une pièce à trois portes. Deux sont situées à l'étage du haut, et une à l'étage du bas. Placez votre équipe derrière la porte gauche du haut (par rapport à l'endroit où vous êtes entré), puis lorsqu'ils commencent à attaquer, ouvrez la porte de droite sur ce même étage, et tuez les ennemis dont l'attention sera attirée de l'autre côté. Après avoir nettoyé cette pièce, il vous faudra marcher quelque peu avant de recevoir des informations à propos de l'atrium dans lequel vous êtes sur le point d'entrer. Cette grande pièce dispose de deux étages à sécuriser. Laissez votre équipe derrière l'une des portes du deuxième étage, puis quant à vous, montez sur le toit. Une fois que vous êtes en position, ordonnez à votre équipe de nettoyer le secteur. Tuez les ennemis restants à l'extérieur du bâtiment, il va falloir évacuer et rejoindre l'hélicoptère. Tracez votre route au bas de la bibliothèque, vers votre nouvel objectif. Une nouvelle scène va alors se déclencher.

Acte 3 - Scène 4

Continuez vers votre objectif. Vous ne rencontrerez aucun ennemi jusqu'à ce que vous rejoigniez votre équipe de décontamination. Vous allez réaliser que votre cible a obtenu un uniforme identique et essaye de s'échapper. Miguel se trouve juste devant vous. Cependant, ne lui tirez pas dessus car il vous le faut vivant. Comme vous l'indique votre nouvel objectif, interpellez-le pour l'interroger. Ne vous ruez pas sur lui, bien que vous aurez à combattre une vague d'ennemis faisant feu sur votre position. Une fois ces derniers éliminés, continuez jusqu'à votre objectif. Arrêtez-vous lorsque vous atteindrez une clôture en bois avec une porte. Miguel va la franchir en courant et rejoindre l'arrière-cour d'une maison.
Plutôt que de lui courir après aveuglément, tenez-vous à couvert au niveau de la porte et ordonnez à votre équipe de pénétrer dans l'arrière-cour. Répétez cette procédure avec les autres arrière-cours que vous traverserez. Vous atteindrez finalement un dépotoir. Ce secteur étant rempli d'ennemis, prenez votre temps pour le traverser, en gardant toujours vos hommes devant vous. Prenez toujours soin de garder un oeil sur les ennemis tentant des attaques sur les côtés, car il y a de nombreux trous à travers lesquels ils peuvent tirer. Lorsque vous atteignez enfin Miguel, laissez-le parler, puis tirez-lui dessus lorsqu'il essaiera de sortir son arme. Rejoignez maintenant l'hélicoptère pour clôturer la mission.

Acte 4

Acte 4 - Scène 1

Votre objectif sera de localiser la bombe placée par Alvarez Cabrero dans le Palais des Congrès. Dès que vous vous retrouvez sur le toit du bâtiment après avoir utilisé la corde, pénétrez dans le bâtiment via les escaliers. Lorsque vous atteindrez le bas de ces derniers, utilisez la caméra-serpent à travers la porte et marquez la simple cible que vous voyez. Lorsque l'homme se tournera, tuez-le discrètement. Quelques ennemis supplémentaires se trouvent à l'étage au-dessous de vous. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau des escaliers menant à cet endroit, puis placez-vous sur le niveau le plus haut pour tirer sur les ennemis. Soyez sûr que vos hommes aient lancé l'assaut afin qu'ils puissent éliminer quelques ennemis qui pourraient vous mettre la main dessus. Progressez jusqu'à descendre au deuxième étage, tuez les ennemis restants, et préparez l'assaut pour le niveau du bas. Restez sur les escaliers qui mènent à cet endroit et ordonnez à votre équipe de se positionner au premier étage. Lorsque celui-ci sera sécurisé, rejoignez vos hommes et atteignez votre objectif. Tentez d'éliminer silencieusement quelques ennemis placés à cet endroit. Ne vous ruez pas dans le hall du Congrès, mais restez plutôt en retrait, en éliminant silencieusement les ennemis que vous rencontrerez d'une balle dans la tête.

Lorsque finalement vous atteignez le secteur de la salle de spectacle, gardez vos hommes en face de vous pour qu'ils fassent feu. Faites attention lorsque vous sortez de la première partie de ce secteur, car quelques ennemis vous attendront à ce niveau avec des fusils à pompe. Tentez de déplacer vos hommes autour tandis que vous gardez votre position en retrait pour sniper les soldats de cette distance. Le couloir sera rempli d'ennemis, dont deux possédant des boucliers. Déplacez vos hommes en avant et lancez quelques grenades. Vous allez ensuite atteindre un escalier. Envoyez votre équipe en haut de ce dernier, puis attendez en bas. Des soldats ennemis vont alors tenter d'intervenir rapidement via des cordes, et vous pourrez facilement les éliminer. Remontez les escaliers pour rejoindre vos hommes. Le prochain couloir pourra vous poser quelques difficultés. Plusieurs troupes ennemies s'y trouvent, tandis que d'autres hommes interviendront par les fenêtres. Placez votre équipe à l'extérieur, au centre de la pièce, puis adossez-vous à un des coins du couloir. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis dans le couloir, franchissez la porte au bout du hall.

Acte 4 - Scène 2

Franchissez la porte qui vous précède et descendez les escaliers. Lorsque vous atteignez le bas de ces derniers, utilisez votre caméra-serpent au niveau de la porte pour évaluer la menace ennemie à l'extérieur. Quelques ennemis se trouvent dans le parking, tandis qu'un ennemi est placé sur une grosse mitrailleuse à l'intérieur du banc de chargement. Vous pouvez ordonner à votre équipe d'ouvrir et de faire feu si vous le souhaitez, mais il serait plus judicieux de plutôt leur dire de se mettre à couvert, étant donné la présence de la mitrailleuse. Vous aurez aussi à faire attention au sniper qui se tient sur la passerelle au-dessus de la mitrailleuse. Avant de faire sortir votre équipe, ouvrez la deuxième porte et tuez l'ennemi qui se trouve quelques mètres derrière. Utilisez la porte du côté pour faire sortir votre équipe et vous mettre à couvert. Eliminez le sniper dès que vous le pouvez, puis occupez-vous ensuite de la tourelle en priorité. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront pas la bombe.

Il est temps d'infiltrer le prochain bâtiment. Votre nouvel objectif sera de trouver Dennis Cohen dans le bureau de sécurité et de l'interroger au sujet de la bombe. Donnez bientôt l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des deux portes du deuxième étage, tandis que vous vous placez derrière l'autre. Marquez les cibles qui vous semblent les plus dangereuses, puis ordonnez à votre équipe d'ouvrir et de tuer. Après avoir nettoyé cet étage, utilisez votre position en hauteur pour éliminer les ennemis restants au-dessous de vous. Restez au deuxième étage, et avancez jusqu'à votre objectif. Lorsque vous atteindrez une autre porte fermée, regroupez vos hommes derrière, puis entrez et nettoyez le secteur. Prenez garde aux ennemis qui entrent par la porte située à l'opposé de la pièce, tout comme la dizaine d'hommes se trouvant au-dessous de vous. Sécurisez le niveau du haut, puis shootez sur les ennemis du bas. Poursuivez jusqu'à votre objectif. Bien que vous ne rencontrerez aucun ennemi au début, vous en trouverez bientôt quelques-uns au-dessous de vous. Lorsque vous commencez à faire du bruit, quelques ennemis vont tenter d'intervenir via les portes situées à l'opposé de la pièce.
Déplacez vos hommes en face de vous pour leur permettre d'éliminer les soldats en restant protégé. Si vous voulez sécuriser le secteur du bas plus rapidement, ordonnez à vos hommes de descendre rapidement à la corde au premier niveau.

Tracez votre route jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour marquer l'ennemi qui patrouille dans le secteur de derrière, puis lorsqu'il sera assez éloigné, ouvrez la porte et tuez-le silencieusement par derrière. Vous ne trouverez pas tout de suite d'ennemis dans ce secteur, mais cependant, apprêtez-vous à en combattre en masse dans la prochaine salle. Placez votre équipe derrière les doubles portes, puis lorsque vous vous sentez prêt, ordonnez-leur d'ouvrir et de faire feu, leur permettant également de tuer les ennemis au-dessous de vous. Gardez un oeil sur la porte de droite, car les ennemis tenteront de vous toucher par les côtés. Franchissez ensuite les portes par lesquelles les ennemis ont tenté de vous attaquer par les flancs, puis éliminez les dernières menaces ennemies avant d'ordonner à votre équipe de hacker l'ordinateur. Vous allez ainsi pouvoir localiser Cohen sur une caméra, et devrez aller le sauver avant qu'il ne soit exécuté.

Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à ce que vous soyez amené à utiliser un scan thermique (vous devriez vous trouver dans un couloir fait de contreplaqué). Regroupez votre équipe derrière une des deux portes, puis attendez jusqu'à ce que l'ennemi le plus proche s'éloigne de vous pour ouvrir la porte et lui tirer dessus par derrière. Une fois cet ennemi à terre, dites à votre équipe d'ouvrir la porte et d'éliminer les ennemis restants. La prochaine partie de la salle de spectacle aura deux entrées. Regroupez votre équipe derrière la porte, puis contournez par le coin droit pour tirer sur les ennemis pendant que vos hommes ouvrent la porte et lancent l'assaut. Si vous agissez assez rapidement, vous pourrez les tuer sans même être détecté. Suivez le point de votre objectif, vous allez recevoir un message radio concernant les diverses manières d'infiltrer la pièce où se trouvent les otages. Peu importe la méthode, mais préférez regrouper votre équipe derrière la double porte et utiliser des silencieux, sans trop attendre avant de donner l'assaut, car les terroristes exécuteront les otages rapidement. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de désarmer la bombe attachée sur la poitrine de Cohen, pour se mettre ensuite à couvert, en faisant face à l'endroit d'où vous venez.

Les ennemis vont bientôt contre-attaquer en envoyant des fumigènes. Equipez-vous des lunettes thermiques pour les éliminer facilement. Après avoir nettoyé le secteur et désarmé la bombe, Cohen vous dira que la deuxième bombe chimique est en route pour le monorail. Il sera temps de rejoindre la station, pour lancer l'assaut dans le hall nord, comme l'indique votre nouvel objectif. Faites alors marche arrière sans vous montrer trop hâtif tout de même, car de nouveaux ennemis auront pris position le long du parcours que vous aviez précédemment sécurisé. Après avoir tracé votre route vers le bâtiment principal du Centre des Congrès en combattant les soldats, déplacez votre équipe en haut des escaliers pour rejoindre le niveau suivant et passer à la scène suivante.

Acte 4 - Scène 3

Vous vous retrouvez alors à l'extérieur de l'entrée du hall nord. Regroupez votre équipe derrière une des portes, et lancez l'assaut avec une grenade. Lorsque les premiers ennemis sont morts, déplacez vos hommes en avant, puis descendez les quelques marches jusqu'à l'objectif. Emmenez votre équipe jusqu'au prochain objectif et faites une pause lorsque vous atteignez un grand escalier qui mène à l'étage du bas. Ordonnez à vos hommes de descendre les marches tandis que vous leur servez de couverture contre les attaques provenant du haut. Descendez ensuite les escaliers et ordonnez à votre équipe d'avancer. Lorsque les soldats ennemis seront tués, montez les escaliers qui vous mènent à votre objectif. Pénétrez dans la salle de bains, puis utilisez la caméra-serpent sur la prochaine porte. Vous devriez voir deux hommes. Ordonnez à votre équipe d'ouvrir la porte et de nettoyer le secteur, puis utilisez votre position en hauteur pour tirer sur les ennemis du dessous. Continuez jusqu'à votre objectif, en tuant les ennemis qui se

trouvent sur votre route. Lorsque vous atteindrez un secteur rempli de machines à sous, mettez-vous à couvert et préparez-vous pour une assez longue séquence de shoot. Laissez votre équipe se concentrer sur les ennemis, tandis que vous prenez garde qu'aucun homme ne vous attaque par les côtés. Déplacez-vous lentement à travers cette salle, il vous faudra probablement éliminer des ennemis provenant via des cordes dans la pièce.
Après avoir nettoyé le secteur, vous pourrez vous déplacer librement et continuer jusqu'à votre objectif.

Acte 4 - Scène 4

Utilisez la caméra-serpent sur la porte qui vous précède, vous verrez une grande station de monorail en face, connectée à deux couloirs. Donnez l'ordre à votre équipe de se mettre à couvert derrière le premier abri que vous verrez, puis suivez vos hommes. Les ennemis vous attaquent à partir des deux couloirs. Concentrez vos attaques sur un seul couloir, traversez-le, puis éliminez les deux ennemis qui vous feront face, comme ceux se trouvant sur les côtés. Entrez ensuite dans la station, puis commencez à nettoyer le secteur, pièce par pièce, en utilisant votre caméra-serpent pour vérifier chacune d'elle avant d'y entrer. Lorsque vous trouvez la première pièce remplie d'ennemis, regroupez votre équipe derrière une des portes, et déplacez-vous vers l'autre. Utilisez votre caméra-serpent pour observer deux ennemis, puis donnez l'ordre à votre équipe d'attaquer lorsque ces derniers patrouilleront à proximité de la porte. Après avoir sécurisé la pièce, vous allez entrer dans un vestibule dans lequel sont placées deux tourelles de chaque côté. Déplacez-vous doucement et utilisez votre équipe pour encaisser les tirs, vous laissant du temps pour éliminer les tourelles.

Progressez ensuite vers votre objectif, arrêtez-vous derrière la prochaine porte fermée. Celle-ci donne sur la salle des casiers dont vous aviez reçu l'information. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis équipés de boucliers, puis comme à votre habitude, regroupez vos hommes devant la porte pour leur ordonner de faire feu. Franchissez la pièce, arrêtez-vous au niveau des deux portes fermées. Vous vous trouvez non loin de la bombe, comme l'indique la forte concentration d'ennemis. Regroupez vos hommes derrière la porte contre laquelle se tiennent les ennemis, puis prenez position derrière l'autre porte. Une fois que tout le monde est prêt, donnez l'ordre d'attaquer. Vos hommes n'élimineront que les ennemis les plus proches, sans s'occuper de ceux situés au fond de la pièce, ou même de ceux qui apparaîtront par l'Escalator. Tuez autant d'ennemis que vous le pouvez de votre côté, puis dirigez-vous vers l'Escalator. Ordonnez à vos hommes de prendre l'Escalator en premier, tandis que plusieurs ennemis se trouvent au sommet. Une fois que votre équipe a nettoyé le périmètre à proximité, rejoignez-la afin de l'aider à terminer le travail sur les ennemis restants.

Lorsque le calme est revenu, ordonnez à vos hommes de désarmer la bombe sur le monorail. Vous recevrez comme objectif de désamorcer la bombe avant que le monorail ne quitte la station. Michael va alors commencer à s'occuper de la bombe, tandis que Jung essaiera d'empêcher le monorail de quitter la station. Pendant ce temps, restez à l'extérieur de la station, juste devant Jung, afin de vous occuper des ennemis qui sont en train de descendre en rappel. Une fois que ces derniers sont morts, vous lancerez l'appel pour ôter la bombe lorsqu'elle quitte la station. Votre unique objectif maintenant sera de rejoindre l'hélicoptère pour évacuer les lieux. Utilisez la même corde que les ennemis ont employée pour descendre en rappel précédemment, afin de rejoindre le toit. Comme l'indique votre nouvel objectif, entrez dans l'hélicoptère et attendez que vos hommes fassent de même pour conclure la mission.

Acte 5

Acte 5 - Scène 1

Vous recevez comme objectif de descendre au rez-de-chaussée et de rechercher Alvarez Cabrero. Dès que vous et votre équipe sortez de l'hélicoptère, rejoignez le prochain niveau du toit. Tuez quelques ennemis à cet endroit, puis entrez dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, poursuivez votre objectif jusqu'à atteindre une pièce dans laquelle vous entendez des ennemis discuter. Regroupez alors vos hommes derrière l'une des entrées de la pièce, puis lorsqu'ils seront en position, franchissez le couloir et rendez-vous sur le balcon, en prenant place le long des fenêtres qui donnent sur la pièce. Cassez une des fenêtres et ordonnez à vos troupes de lancer l'assaut dans la pièce. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans la pièce et descendez les escaliers. Vous pouvez descendre un ou deux étages, mais soyez prêt à combattre de nombreux ennemis. Faites nettoyer le deuxième étage par vos équipiers, tandis que vous vous occupez du bas. Rejoignez l'objectif, puis vous vous retrouverez devant des ascenseurs inactifs. Il vous faut alors trouver un chemin différent pour rejoindre le bas du bâtiment, et c'est d'ailleurs ce que vous indiquent vos prochaines directives. Votre équipe et vous-même allez en bas des escaliers, vers la prochaine salle.

Lorsque vos hommes commencent à tirer sur l'ennemi, partez à gauche des escaliers et entrez dans la pièce pour attaquer par le côté. Occupez-vous de quelques ennemis restants, puis sortez sur le balcon pour rejoindre votre objectif. Tenez-vous à couvert après avoir passé un large trou et une barrière, puis ordonnez à vos hommes de prendre position au coin du bâtiment d'en face, où ils pourront observer dans la pièce à travers les fenêtres. Dites-leur d'engager l'assaut, puis ordonnez-leur de contourner la pièce à travers les fenêtres du balcon. Une fois le danger éliminé, entrez dans la pièce, puis continuez dans le bâtiment, jusqu'à votre objectif. Vous allez atteindre une salle vide. Regardez le long des fenêtres pour repérer les points de rappel. Descendez avec votre équipe, et donnez l'ordre à vos hommes de pénétrer brusquement au niveau du dessous pour le nettoyer. Continuez dans le bâtiment, où vous entrerez dans chaque pièce de l'hôtel.

La première pièce étant vide, rejoignez donc la porte donnant sur la pièce adjacente, afin de la franchir. La salle suivante est également vide, mais vous trouverez des ennemis derrière chacune des prochaines portes. Marquez-les, puis ordonnez à vos hommes de faire feu. Si vous désirez les aider, entrez par l'autre porte pour attaquer d'un autre côté, comme vous le faites habituellement. Traversez le couloir et rentrez dans la prochaine série de pièces de cet hôtel. Une fois encore, envoyez votre équipe en première, vu que vous ne savez pas si des soldats occupent la pièce. Une fois que celle-ci est nettoyée, utilisez les cordes de rappel pour descendre à l'étage du bas et le nettoyer, de la même manière que précédemment. Le courant va bientôt être coupé. Utilisez alors la vision nocturne ou thermique, puis déplacez votre équipe derrière une des deux portes de la pièce. De l'autre côté se trouvent trois ennemis visibles. Occupez-vous-en. Traversez le couloir, puis placez votre équipe derrière la porte qui mène à la prochaine pièce. Une fois qu'ils sont en position, lancez l'assaut. Maintenant que la pièce semble sécurisée, approchez-vous de la pièce suivante en vous tenant à couvert, car des ennemis vous attendent. Dites à votre équipe de lancer l'assaut dans cette pièce, puis occupez-vous ensuite des soldats dans le couloir. Traversez le couloir pour atteindre une grande pièce.

Pour rejoindre le prochain étage, vous pouvez soit descendre en rappel, soit descendre par les escaliers. Après avoir éliminé les ennemis dans la pièce que vous atteignez, regroupez vos hommes et lancez l'assaut dans la dernière pièce de cet étage. Une fois celle-ci sécurisée, passez par la fenêtre pour rejoindre les points de corde sur le balcon. Suite à la petite séquence, utilisez la corde pour descendre au bas de l'hôtel. Vous allez alors être tout de suite attaqué. Dépêchez-vous de trouver un endroit pour vous mettre à couvert, et commencez à ordonner à votre équipe d'avancer jusqu'à l'objectif. Eliminez les ennemis de l'extérieur, puis regroupez-vous au niveau des doubles portes de l'hôtel. Une fois vos hommes en position, donnez l'ordre de lancer l'assaut, tandis que vous tirez à travers les fenêtres situées à côté de la porte. Après avoir éliminé les soldats, utilisez la corde rapide dans l'ascenseur pour clôturer cette scène.

Acte 5 - Scène 2

Vous recevez comme nouvel objectif de rejoindre le théâtre et de localiser Alvarez. Vous allez débuter en étant entouré de soldats ennemis. Tournez au coin et tentez de les éliminer silencieusement, du début à la fin du couloir. Une fois qu'ils sont morts, allez au bout du couloir et placez vos hommes au coin. Ils engageront alors une fusillade autour de celui-ci. Après celle-ci, continuez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un croisement où trois chemins s'offrent à vous. Choisissez un des côtés, placez-vous derrière la porte, dans la salle de bains, pour bientôt lancer l'assaut sur les ennemis de la pièce. Regroupez vos hommes et faites feu. Suite à ceci, dites-leur de contourner le secteur pour éliminer les soldats restants.

Traversez la pièce en tuant quelques ennemis supplémentaires, puis avancez à l'intérieur du casino. Vous allez atteindre une grande chambre avec une entrée centrale, ainsi que deux portes fermées de chaque côté. Choisissez de vous placer derrière l'une d'elles, puis utilisez la caméra-serpent et les lunettes thermiques. Après avoir repéré les ennemis, ciblez-les et ordonnez à votre équipe de faire feu. Prenez position au niveau de l'autre porte fermée, pour éviter que vos hommes se fassent attaquer par derrière. Continuez en direction de votre objectif, en tuant les ennemis que vous croiserez dans le casino. Lorsque vous atteindrez les escaliers qui vous mènent un étage plus bas, ordonnez à vos hommes de regarder près du mur ce qui se passe en bas. Après avoir tué les ennemis que vous pouvez apercevoir, donnez l'ordre à l'équipe de descendre. Si le secteur est sécurisé, descendez à votre tour, puis continuez en direction de votre objectif. Vous ne verrez plus aucun ennemi jusqu'à ce que la prochaine scène se déclenche.

Acte 5 - Scène 3

Dès que débute la scène, vous allez commencer une petite fusillade. Contournez le coin, puis lancez-vous, avec vos hommes, dans le combat. Soyez attentif où vous tirez, étant donné qu'il y a deux hommes d'une équipe alliée parmi les

ennemis. Après avoir tué les ennemis, écoutez les dires du policier survivant, qui vous indiquera le prochain endroit où vous rendre. Vos nouvelles directives sont données : vous rendre à l'intérieur de la salle de sécurité et accéder aux caméras. Rendez-vous jusqu'à votre objectif, et vous ferez bientôt face à des ennemis provenant du toit. Occupez-vous-en, puis montez les escaliers pour rejoindre le bout du couloir. En haut des escaliers, vous trouvez une porte fermée. Regardez à travers celle-ci grâce à la caméra-serpent et éventuellement la vision thermique, ciblez les ennemis, puis intervenez via vos équipiers. Une fois que tous les soldats sont hors d'état de nuire, ordonnez à vos hommes de hacker l'ordinateur. Vous pourrez utiliser la tourelle, mais mettez-vous à couvert à l'intérieur de la pièce, car vous serez bientôt assailli par d'autres ennemis à éliminer.

Votre objectif est mis à jour : désamorcer la bombe dans le théâtre chinois. Montez donc les escaliers pour rejoindre votre prochain objectif. En utilisant vos lunettes thermiques, trouvez l'unique garde situé sur la passerelle et tuez-le silencieusement. Une fois qu'il est à terre, snipez les deux hommes qui se trouvent sur le balcon au-dessous de vous. Ordonnez ensuite à vos hommes de descendre par la corde rapide sur ce balcon, puis suivez-les. Une fois à cet endroit, dites-leur de descendre par la prochaine corde. Ici, l'ennemi sera alerté de votre position. Restez sur le balcon et tirez de cette hauteur sur les soldats ennemis, afin d'aider vos équipiers. N'ayez crainte, car la bombe mettra un certain temps à exploser, et vous aurez également la possibilité de recommencer l'opération.

Une fois que les ennemis sont éliminés, déplacez votre équipe vers la bombe et désamorcez-la, en protégeant votre équipier durant la manoeuvre. Vous recevez ensuite comme objectif de libérer les otages de la salle de musique. Franchissez la porte menant à votre objectif, et vous trouverez trois hommes derrière celle-ci, à éliminer silencieusement. La prochaine salle est plus grande et requiert un peu plus de stratégie. Pour franchir cette pièce, placez vos équipiers à l'entrée de gauche, tandis que vous prenez celle de droite. Dès que tout le monde est en position, dites à vos hommes de lancer l'assaut. Suite à celui-ci, ordonnez à l'équipe d'éliminer quelques ennemis cachés dans cette pièce. Continuez en direction de votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez une autre grande pièce avec deux entrées. Utilisez alors votre caméra-serpent pour repérer les terroristes et les otages. Désignez rapidement vos cibles, préparez votre équipe à s'infiltrer, puis nettoyez la pièce après avoir envoyé une grenade flash. Prenez garde de ne pas tuer les otages qui sont assez ressemblants aux ennemis.

Vous recevez enfin comme ordre de rejoindre le toit pour évacuer le secteur. Une fois les otages secourus et la bombe désarmée, mettez-vous à couvert derrière les cabines des orateurs tout en quittant les lieux, car vous allez être assailli par de nombreux ennemis. Faites feu jusqu'à tous les éliminer, en prêtant particulièrement attention aux soldats situés au niveau du balcon, utilisant des mitrailleuses. Après avoir nettoyé le secteur du théâtre, continuez votre objectif. Lorsque vous atteignez la porte de sortie, regroupez vos hommes derrière la porte, puis entrez et lancez l'assaut rapidement. Continuez ensuite votre route vers l'objectif jusqu'à déclencher une nouvelle scène.

Acte 5 - Scène 4

Franchissez le couloir et montez les escaliers. Evidemment, vous serez une fois encore assailli par les troupes ennemies. Ils apparaîtront dans le couloir, mais également par les fenêtres. Restez en retrait, en donnant l'ordre à vos hommes de vous occuper d'eux. Continuez de rejoindre l'objectif, puis vous serez attaqué par de nouveaux ennemis juste avant de prendre les escaliers menant au toit. Ils enverront des fumigènes et descendront par des cordes. Accueillez-les donc avec vos lunettes thermiques. Une fois en haut des escaliers, vous recevez l'objectif de nettoyer le toit. Utilisez alors votre caméra-serpent pour estimer le danger. Le toit contient deux niveaux. Préférez attaquer par le niveau du haut, ce qui vous permettra de tuer plus facilement les ennemis du bas, mais prêtez attention aux autres ennemis qui tenteront de vous attaquer à votre niveau et par les côtés. Evacuez les lieux en entrant dans l'hélicoptère, une fois la fusillade terminée.

Acte 6

Acte 6 - Scène 1

Etant donné que vous n'avez pas votre équipe avec vous durant cette mission, il vous faudra redoubler de vigilance. Après être descendu de l'hélicoptère, rejoignez le bâtiment en utilisant l'échelle sur le toit. Vous ne trouverez aucun ennemi une fois à l'intérieur de celui-ci. Cependant, un petit groupe de soldats vous attend à la sortie de la pièce. Si vous pouvez, essayez de tuer le premier silencieusement, occupez-vous des autres en vous tenant à couvert dans le bâtiment. Progressez jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous juste après que vous ayez passé le camion en feu. Juste en

face de vous se trouvent plusieurs ennemis, dont un placé sur une tourelle. Déplacez-vous lentement le long du parcours, en avançant vers le garde posté sur la tourelle. Eliminez-le à l'aide d'une grenade. De nombreux soldats gardent l'entrée de l'entrepôt d'huile. Mettez-vous à couvert derrière les fourgons garés devant pour les éliminer. A l'intérieur de l'entrepôt, le point de votre objectif va changer et vous aurez à combattre une horde d'ennemis. Planquez-vous derrière les barils pour rester à couvert, et vous pourrez éliminer les ennemis au-dessus de vous, dont un sniper qui se tient encore plus haut. Continuez d'avancer avec prudence, tandis que les ennemis s'approchent de vous. Prenez votre temps pour les éliminer, puis après avoir atteint la marque de votre objectif, vous déclencherez la prochaine scène.

Acte 6 - Scène 2

Vous voici dans un entrepôt de trains. Utilisez vos lunettes de vision nocturne et avancez doucement. Si vous êtes suffisamment discret, vous pourrez tuer tous les ennemis silencieusement dans ce secteur, sans déclencher la moindre fusillade. Continuez à rejoindre votre objectif, on vous apprendra qu'Alvarez ne se trouvait pas à cet endroit, comme le pensait l'agent de la NSA. Il vous faudra continuer à travers le secteur pour le trouver. Montez donc au niveau des portes situées plus haut, puis utilisez la caméra-serpent pour repérer les cibles potentielles. Rejoignez les fenêtres situées après la porte, puis utilisez cette position pour tuer les ennemis postés dans la pièce. Une fois ceci fait, pénétrez dans celle-ci. Une alarme incendie va alors se déclencher. Il vous faut trouver le moyen de l'éteindre. Malheureusement, pour rejoindre le poste de commande, vous aurez à descendre deux niveaux remplis d'ennemis. Lorsque ces derniers ont été éliminés, il vous faudra franchir la porte indiquée par votre objectif, et monter les escaliers. Juste derrière la porte vous menant plus haut, où se trouvent deux ennemis. Utilisez votre caméra-serpent avec la vision thermique pour les marquer et les éliminer silencieusement. Continuez derrière la porte marquée par votre objectif pour clôturer la scène.

Acte 6 - Scène 3

Franchissez la porte, descendez les escaliers, puis vous vous trouverez dans la pièce comportant l'interrupteur de l'alarme, sans le moindre ennemi à l'intérieur. Toutefois, lorsque vous presserez le bouton, vous serez attaqué par des soldats. Tenez-vous à couvert derrière l'un des ordinateurs et observez la porte d'entrée. Les ennemis vont tenter d'entrer brusquement dans la salle, mais utilisez votre position pour les éliminer dès leur entrée (utilisez votre vision thermique pour voir à travers la fumée). Déplacez-vous autour de cette pièce pour repérer les soldats situés sur les bâtiments adjacents, puis snipez-les. Bien que vous ayez éliminé tous les ennemis visibles, sachez qu'il en reste une flopée à l'extérieur. Le premier vous enverra un baril au moment où vous sortirez de la pièce, donc occupez-vous-en rapidement. Sortez ensuite lentement en restant à couvert, jusqu'à ce que tous les ennemis de ce secteur soient morts.

Continuez ensuite vers votre objectif, puis vous serez attaqué par plusieurs ennemis provenant des box d'en face. Gardez votre calme, puis vous pourrez vous en charger sans trop de problèmes, du moment que vous restez protégé. Dans la prochaine partie du secteur, un peu plus difficile, vous pourrez soit avancer en franchissant les portes droit devant vous, ou bien utiliser l'échelle et lancer l'assaut à partir du deuxième étage. Vous pourrez également attaquer la pièce par les niveaux les plus bas à travers le système de ventilation. Utilisez votre caméra-serpent pour désigner les cibles, puis trouvez l'opportunité pour sniper silencieusement quelques soldats. Lancez ensuite l'assaut dans la pièce et occupez-vous des ennemis restants.

Continuez ensuite vers votre objectif localisé au deuxième étage. Juste après avoir franchi un point de réapprovisionnement, vous contournerez le coin et pénétrerez dans une salle de machines. Celle-ci vous mène alors vers la prochaine pièce dans laquelle vous devrez lancer l'assaut.
Vous pourrez choisir d'effectuer cela via le niveau du haut ou celui du bas. Si vous passez par le haut, comme effectué dans cette soluce, utilisez votre caméra-serpent derrière la porte, et vous verrez deux ennemis. Attendez qu'ils aient le dos tourné pour les tuer silencieusement, puis snipez les ennemis situés au-dessous de vous à partir des fenêtres. Après avoir éliminé tout le monde au premier étage, descendez pour vous occuper des soldats restants au niveau du bas.

Acte 6 - Scène 4

Rejoignez l'extérieur, tout en suivant votre objectif. Vous allez pénétrer dans un secteur contenant de larges tuyaux. Juste après être entré, arrêtez-vous à la porte et tuez les deux gardes qui se trouvent à une quarantaine de mètres de vous. Après avoir effectué ceci, continuez par la droite ou la gauche, en utilisant votre vision thermique pour repérer les

cibles facilement. Si vous réussissez à vous occuper de ce secteur silencieusement, vous n'aurez à éliminer que six personnes (tuez-les lorsqu'ils ont le dos tourné). Continuez jusqu'à la porte indiquée par votre objectif. Occupez-vous de l'ennemi situé à droite de celle-ci, puis envoyez une grenade derrière le coin pour vous charger d'un groupe d'autres soldats cachés.

Progressez vers votre objectif, en tuant quelques ennemis restants. Lorsque vous vous retrouverez à l'extérieur de ce secteur, rejoignez l'échelle que l'on vous indique, puis utilisez la corde. Vous recevez alors de nouvelles directives : appréhender Alvarez dans le hangar de la piste d'atterrissage. Après avoir utilisé la corde, vous allez découvrir que l'agent de la NSA a déjà trouvé Alvarez. Après la discussion, mettez-vous à couvert derrière une grande caisse, puis attendez une explosion qui va vous assommer. Lorsque vous vous réveillerez, vous serez secouru par d'autres membres de l'équipe Rainbow. Une fois de retour dans l'hélicoptère, on vous ordonne de rentrer à la base, mais vous avez d'autres plans...

Acte 7

Acte 7 - Scène 1

Après avoir reçu votre objectif, déplacez vos troupes à l'extérieur du complexe, en tuant les ennemis qui se dresseront devant vous. Après avoir atteint le boîtier d'alimentation, ordonnez à Jung de couper le courant.

Acte 7 - Scène 2

Vous recevrez ensuite l'objectif de localiser le traître Gabriel Nowak. Reprenez le chemin précédemment emprunté, puis des ennemis vous attaqueront. Regroupez vos hommes derrière la porte la plus proche, ouvrez et nettoyez le secteur. Après avoir éliminé les ennemis restants, rejoignez la porte qu'on vous indique. Une fois derrière celle-ci, vous trouverez un point d'approvisionnement, tandis qu'il vous faudra rejoindre la porte au bout du couloir. Le prochain secteur sera rempli d'ennemis. Donnez l'ordre à vos hommes de se placer derrière la porte, pour l'ouvrir et lancer l'assaut. Etant donné que cela ne sera pas suffisant pour éliminer tous les soldats, dites à votre troupe de faire un tour dans le secteur pour s'occuper des ennemis restants.

Tout en continuant à avancer vers votre objectif, vous allez atteindre une série d'escaliers. Ne vous ruez pas vers ces derniers, mais laissez plutôt descendre les ennemis vers vous afin de les mitrailler tranquillement. Lorsque vous ne verrez plus aucun ennemi descendre, ordonnez à vos hommes de monter, de manière à ce qu'ils vous ouvrent le chemin. Une fois en haut des escaliers, entrez dans le domaine. Quelques troupes vous attendent, ainsi que d'autres qui descendront par les cordes. Tâchez de vous en occuper en gardant vos hommes devant vous. Continuez d'avancer vers votre objectif, et arrêtez-vous au niveau des portes fermées. En utilisant votre caméra-serpent, marquez les deux ennemis qui se trouvent derrière, puis donnez l'ordre à votre équipe de lancer l'assaut. Continuez de poursuivre votre objectif, malgré les messages de Gabe. Vous allez entrer dans une pièce contenant quelques ennemis et vous verrez d'autres troupes Rainbow s'en occuper.

Progressez ensuite en tuant les ennemis sur votre passage, afin de monter les escaliers menant à l'étage suivant. A cet endroit, vous allez entendre des hommes discuter. Regroupez votre équipe, puis lancez l'assaut sur ces derniers. Si vous désirez apporter de l'aide, faites le tour pour rejoindre la seconde entrée, afin de faire feu par l'arrière. Dans la pièce suivante, vous rencontrerez deux ennemis équipés de boucliers. Utilisez votre caméra-serpent, marquez-les, puis dites à vos hommes de se charger de nettoyer le secteur. Avancez vers votre objectif, jusqu'à atteindre une porte sur laquelle est placée une bombe. Michael va commencer à la désarmer, tandis que Jung s'occupe de hacker un ordinateur ennemi. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, et les ennemis interviennent par les cordes. Revenez alors sur vos pas, afin de trouver une position de tir plus efficace, vers l'entrée. Une fois les soldats éliminés, dites à Jung de raviver Michael...

Acte 7 - Scène 3

Maintenant que la bombe est désamorcée, franchissez la porte, réapprovisionnez-vous, puis suivez votre objectif jusqu'à sortir sur le balcon, où vous retrouverez Gabriel. Malheureusement, il va faire exploser une bombe et vous aurez ensuite à combattre des soldats et un hélicoptère lorsque vous reprendrez vos esprits. Mettez-vous à couvert derrière l'un des gros pots en béton, puis vous serez informé que si vous arrivez à forcer l'hélicoptère à utiliser sa radio, Rainbow

va pouvoir envoyer un missile sur ce dernier. Restez à couvert, puis tirez sur l'hélicoptère avec votre arme la plus puissante, tout en vous occupant des vagues ennemies. Après avoir tiré suffisamment, vous recevrez une transmission radio vous informant que le missile va être chargé.

Prenez garde à la roquette lancée par l'hélicoptère ennemi en courant de l'autre côté, vers le terrain de tennis, pour vous mettre à couvert derrière un autre gros pot en béton. Votre prochain objectif est simple : survivre. Maintenez votre position derrière le pot en vous débarrassant des ennemis, puis après les avoir tués, l'hélicoptère va lancer une autre roquette, vous forçant à revenir là d'où vous veniez à l'origine. L'hélicoptère va ensuite brièvement quitter le secteur. Utilisez ce laps de temps pour traverser le terrain de tennis et allez vous mettre à couvert dans le petit abri, comme vous l'indique votre objectif. A partir de cette position, occupez-vous de tous les ennemis qui s'approcheront de trop près. Vous n'avez pas à tous les tuer, mais devez en fait survivre jusqu'à ce que le missile soit envoyé et explose l'hélicoptère ennemi. Une fois ceci fait, il ira se crasher contre le bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Gabe va alors apparaître. Rejoignez-le pour l'affronter, puis lorsqu'il sortira son arme, vous n'aurez d'autre choix que de lui tirer dessus pour l'abattre et clôturer la mission.

TOUTES LES ARMES

Mitraillettes à débloquer

MP5N

Débloquée dés le début.

MP9

Débloqué dés le début.

M11

Débloqué dés le début.

UMP45

Nécessite 120Pts de combat rapproché.

P90

Nécessite 450Pts de combat rapproché.

MP7A1

Nécessite 600Pts de combat rapproché.

SKORPION VZ83

Nécessite 770Pts de combat rapproché.

TYPE 05

Nécessite 960Pts de combat rapproché.

AUG PARA

Nécessite 1170Pts de combat rapproché.

Fusils-Mitrailleurs à débloquer

MK46

Débloqué dés le début.

21E

Nécessite 50Pts d'assaut.

MG36

Nécessite 320Pts d'assaut.

M249 SPW

Nécessite 770Pts d'assaut.

Fusils d'assaut à débloquer

G36C

Débloqué dés le début.

FAMAS

Débloqué dés le début.

SCAR H CQC

Débloqué dés le début.

TAR21

Nécessite 120Pts de tireur d'élite.

M468

Nécessite 210Pts de tireur d'élite.

G3KA4

Nécessite 210Pts d'assaut.

AUG A3

Nécessite 600Pts de tireur d'élite.

AKS-74U

Nécessite 600Pts d'assaut.

M8

Nécessite 960Pts de tireur d'élite.

FNC

Nécessite 960Pts d'assaut.

L85A2

Nécessite 1170Pts de tireur d'élite.

AK-47

Nécessite 1170Pts d'assaut.

Fusils de Sniper à débloquer

SR-25 SD

Débloqué dés le début.

SCOUT TACTICAL

Débloqué dés le début.

SV-98

Nécessite 50Pts de tireur d'élite.

M40A1

Nécessite 450Pts de tireur d'élite.

PSG1

Nécessite 770Pts de tireur d'élite.

L96 ARCTIC WARFARE

Nécessite 1400Pts de tireur d'élite.

Fusils de chasse à débloquer

870MCS

Débloqué dés le début.

M3

Débloqué dés le début.

SPAS 12

Nécessite 50Pts de combat rapproché.

XM-26 LSS

Nécessite 210Pts de combat rapproché.

500 TACTICAL

Nécessite 1400Pts de combat rapproché.

Débloquer le bouclier

Il faut 1400Pts d'assaut pour débloquer le bouclier antiémeute.

Pistolets à débloquer

P99

Débloqué dés le début.

USP4

Débloqué dés le début.

MK-23

Débloqué dés le début.

Desert Eagle

Nécessite 120Pts d'assaut.

92FS

Nécessite 320Pts de tireur d'élite.

G18

Nécessite 320Pts de combat rapproché.

Raging Bull

Nécessite 450Pts d'assaut.

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Protections Corps à débloquer

Combat balistique

Débloqué dés le début.

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Recon corbeau

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade Caporal.

Combat Titan

Requiert le grade Caporal.

Recon colosse

Requiert le grade Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Combat crotale

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Assaut Ouragan

Requiert le grade de Sous-Lieutenant.

Protections épaules à débloquer

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Cyclone

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Recon Typhon

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Protections bras à débloquer

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade de Caporal.

Combat Titan

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Crotale

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Protections jambes à débloquer

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Recon Corbeau

Débloqué dés le début.

Combat Titan

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Crotale

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Cyclone

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Vêtements têtes à débloquer

Casque Assaut Balistique

Débloqué dés le début.

Tuque

Débloqué dés le début.

Chapeau de Brousse

Débloqué dés le début.

Casquette militaire

Débloqué dés le début.

Casquette retournée

Débloqué dés le début.

Casque tactique

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Casque léger

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Bandana

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Casque de vol

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Casque de renforce

Requiert le grade de Sergent maître.

Chapeau de brousse arrondi

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Béret

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Casque antiémeute

Requiert le grade de Colonel.

Lunettes à débloquer

Lunettes tactiques

Débloqué dés le début.

Lunettes de soleil retro

Débloqué dés le début.

Lunettes de tir

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Verres teintes

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Lunettes tactiques

Requiert le grade de Sergent de Capitaine.

Lunettes de vision nocturne

Requiert le grade de Sergent de Colonel.

Masques à débloquer

Masque respiratoire

Requiert le grade de Sergent Maître.

Masque Mi-visage

Requiert le grade de Capitaine.

Masque Balistique

Requiert le grade de Colonel.

Balaclavas à débloquer

Balaclava

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Balaclava trois ouvertures

Requiert le grade de Sergent Maître.

Vêtements torses à débloquer

Gilet tactique

Débloqué dés le début.

Chemise de combat

Débloqué dés le début.

Gilet col haut

Débloqué dés le début.

Chemise de combat raid

Requiert le grade de Soldat première classe.

Maillot manches longues

Requiert le grade de Soldat première classe.

Gilet d'assaut

Requiert le grade de Sergent.

Débardeur

Requiert le grade de Sergent.

Gilet en cuir

Requiert le grade de Sergent Major.

Pantalons à débloquer

Pantalon de combat

Débloqué dés le début.

Pantalon cargo

Requiert le grade de Soldat première classe.

Pantalon d'assaut

Requiert le grade de Sergent.

Treillis

Requiert le grade de Sergent Major.

Pantalon en cuir

Requiert le grade de Sergent Major.

XP FACILE

Armé de C4 et de fumigènes en niveau difficile, allez seul dans la map Présidio. Déposez du C4 près de la voiture, mettez-vous à distance, cachez-vous dans le fumigène et faites exploser le C4 quand le fumigène commence à s'éteindre. Recommencez l'expérience en déposant cette fois le C4 devant la porte du prolongement. Continuez plusieurs fois et vous verrez votre XP augmenter rapidement.

Rascal Racers

© Midas Interactive / Miracle Designs

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Débloquer tous les persos

Gauche, Droite, L1, R2, R1, L2, ,

Débloquer toutes les courses et coupes

L1, L2, R2, R1, Gauche, Droite, ,

Ratatouille

© THQ / Heavy Iron Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Chargez un profil ou créez-en un nouveau. Ensuite, sélectionnez l'option "Extras" dans le menu principal. Allez dans "Magasin de Gusteau" puis dans les secrets. Choisissez un des numéros de code et entrez le code correspondant. Après dévérouillage, il vous faudra cliquer sur l'option pour la dévérouiller. Pour débloquer tous les codes d'un seul coup, allez dans le Code 16 et tapez Gusteaucombo.

Code 01 : Mode très facile
Pieceocake

Code 02 : Pas de dommages des ennemis
Myhero or Asobo

Code 03 : Pas de dommages des ennemis
Shielded

Code 04 : Mouvements indétectables
Spyagent

Code 05 : Fart en sautant
Ilikeonions

Code 06 : Head butt when attacking instead of tailswipe
Hardfeelings

Code 07 : Mode multijoueur
Slumberparty

Code 08 : Tous les concept arts
Gusteauart

Code 09 : Tous les modes championship
Gusteaushiip

Code 10 : Tous les mini-jeux solo et multijoueur
Mattelme

Code 11 : Toutes les vidéos
Gusteauvid

Code 12 : Tous les artworks bonus
Gusteaures

Code 13 : Tous les mondes de rêves
Gusteaudream

Code 14 : Tous les slides
Gusteauslide

Code 15 : Tous les mini-jeux du mode solo
Gusteaulevel

Code 16 : Tous les items du magasin Gusteau
Gusteaucombo

Code 17 : +5000 points Gusteau
Gusteaupot

Code 18 : +10,000 points Gusteau
Gusteaujack

Code 19 : +50,000 points Gusteau
Gusteauomni

Ratchet & Clank

© Sony / Insomniac Games 2012

LES BOULONS D'OR

Il y a 3 boulons d'or par niveau. Chaque boulon récolté vous permettra d'obtenir une arme.

POUR QUELQUES BOULONS DE PLUS

Quand vous aurez trouvé le détecteur de métaux, revenez sur la planète précèdente. Non seulement le détecteur permettra de trouver de nouveaux boulons mais les anciens seront de retour.

Pendant les courses d'hoverboard, traînez un peu et cassez toutes les caisses. Vous pouvez recommencer tant que vous le voulez et ainsi vous constituer un joli capital de boulons !

ARMES EN OR

Allez sur l'orbite d'Oltanis. Lorsque vous aurez abattu Qwark, retournez sur la plate-forme où vous l'avez vu pour la première fois. Vous verrez alors la plus haute tour du niveau. Grimpez entre les deux murs puis prenez l'ascenseur. En haut de la tour, vous verrez 5 armes en or si vous n'avez pas encore battu Drek, le double si c'est déjà fait !

FIGURES D'HOVERBOARD

Robot

R1, L2, R2

Monster blarg

R1, L1, R2

Double Darla

R1, L1, L2

Révolvator

R1, R2, L1, L2

Qwarctastique

R1, L2, R2, R2

AL 550 points

R1, L1, R2, R2

Monster Blarg

R1, L1, R2

Skid MarcMax

L1, L2, R2, R1

RATCHET À GROSSE TÊTE

Pour que Ratchet ait une grosse tête, pendant le jeu faites : L1, , , R2, , X, X

AVOIR 150 000 BOULONS ET ACHETER LE T.E.L.T.

Essayez dans un premier temps de battre Drek, puis activez l'option "Remonter le temps avant ta victoire sur Drek". N'achetez que le strict nécessaire (munitions pour Pyrolanceur et Plasmo-Mitrail). N'utilisez surtout pas l'APL Gadgetron à cause du prix exhorbitant des munitions, sauf dans les cas extrêmes. En revanche, vous pouvez utilisez au maximum votre Métodétecteur et faire des courses d'Hoverboard (sachant qu'il y a plus de boulons à Blackwater City). Vous atteindrez 150 000 boulons en environ 3-4 heures de jeu. Une fois les boulons en poche, allez à Blackwater City pour acheter le T.E.L.T. Rebattez Drek avec le T.E.L.T. pour refaire une partie avec les armes en or.

PAYER VOS ARMES MOINS CHER

Lorsque vous aurez atteint la planète Pokitaru, allez aider le propriétaire de la station et rendez-vous au Roborama de Bob pour qu'il vous vende une upgrade propulsopack pour 4000 boulons. Retournez ensuite à votre vaisseau pour trouver plusieurs transporteurs, dont l'un vous permettra d'accéder aux égouts de la planète. De l'autre côté, vous rencontrerez un chercheur qui vous demandera de lui ramener du raritarium. Lorsque vous aurez atteint la planète Hoven, dirigez-vous vers le chemin qui se trouve derrière votre vaisseau. Un foreur vous donnera alors du raritanium. Retournez à Pokitaru et apportez le matériau au chercheur qui vous donnera en échange un Influenceur. Cet objet vous permetra de faire baisser les prix en usage chez le vendeur.

15 000 BOULONS DE PLUS

Pour avoir 15 000 boulons de plus, obtenez le robot décodeur qui se trouve sur la flotte de Drek puis allez sur la planète Quartu. Rendez-vous du côté de la machine qui transforme Clank en Clank géant : il y a une porte bloqué où il y a un boulon en or caché. Utilisez le robot décodeur, tapez les caisses et vous aurez 15 000 boulons de plus.

EASTER EGG À BLACKWATER CITY

Rejoignez la femme qui vous permet de faire une course d'hoverboard, puis, devant elle, effectuez de multiples salto arrières, et vous verrez sa poitrine grossir à chaque saut.

UN DE MOINS

Lors de la course d'hoverboard au Site Gadgetron sur Kalebo III, si vous pensez ou savez déjà que vous ne gagnerez jamais la course, gardez un missile Dévastateur jusqu'à la fin de la course et lancez ce missile juste avant de franchir la ligne d'arrivée. Franchissez la ligne d'arrivée et sélectionnez "Continuer". Recommencez cette course et vous verrez votre missile lancé précédemment détruire l'hoverboarder le plus proche de vous.

CHEAT CODES

Après avoir battu Drek, il vous est possible de réaliser, avec des codes, quelques triches. Ce ne sont pas de vraies triches, mais plutôt des triches démesurées et funs. Il faudra regarder le menu des triches au moins une fois avant de réussir ces codes.

Traînée psychédélique (état de rêve éveillé provoqué par l'absorption d'hallucinogènes ; code visible uniquement sur les glisso-rails) : saut mural (10 fois), double-saut, hyper-frappe.

Ratchet grossit de la tête (code assez compliqué) : flip arrière (3 fois), rester accroupi pendant une seconde entière, super saut, glissade pendant une seconde entière.

Les niveaux sont à l'envers (code plutôt déroutant au début) : flip latéral gauche (4 fois), attaque combo avec la clé, hyper-frappe, double saut, flip droit (3 fois), double saut, rester accroupi pendant une seconde entière.

EMPLACEMENT DES BOULONS EN OR

Novalis (3 boulons)

1/ Prenez le chemin derrière le vaisseau. Vous arriverez dans une grotte un peu plus loin. Continuez votre chemin. Dans la pièce où se situent les trois bassins se trouve un mur peu solide. Faites-le exploser. Le boulon se trouve derrière.

2/ Allez dans la grotte accessible à côté du vaisseau. Après être monté sur les deux plateformes élévatrices, approchez-

vous des escaliers qui mènent à la prochaine salle. Juste avant, sautez d'un mur à l'autre. Le boulon se situe en hauteur.

3/ Longez la rivière jusqu'à l'ouest de la carte. Jetez vous à l'eau et nagez à contrecourant (l'hydropack est nécessaire). Vous voilà dans une nouvelle grotte. Descendez. Le boulon se trouve en hauteur.

Aridia (4 boulons)

1/ Au sud-ouest de la carte, après avoir combattu les monstres des sables, vous verrez un mur de roches peu solide. Un missile dedans pour le faire sauter et allez récupérer votre boulon.

2/ Après le parcours du swingueur, une fois que vous vous trouvez sur la dernière plateforme, regardez en bas. Aller sur celle en contrebas. Pour remonter, il suffit de swinguer tout en haut, en vous plaçant à l'extrémité de l'une des hélices.

3/ A l'endroit où se trouve Skid, utilisez votre bottes magnétiques pour monter.

4/ Toujours à l'endroit où se trouve Skid, le but est d'aller sur la terre en face de vous. Pour cela, longez les barrières sur votre droite. Des sauts dans la boue sont obligatoires (deux au maximum) afin de récupérer une plateforme à mi-chemin. Puis continuez. Le dernier boulon sera à vous.

Kerwan (3 boulons)

1/ Avancez jusqu'au vendeur gadgetron. Approchez-vous du bord et regardez en bas : des voitures volantes entrent dans un tunnel. Sautez dans le vide et à l'aide de votre hélipack et entrez-y.

2/ Rendez-vous au circuit d'entraînement. En haut du bâtiment de la seconde île, vous pouvez atteindre la tour en face de vous, sur la droite. Profitez-en, les caisses sont nombreuses.

3/ Direction l'endroit où se trouve le train. En entrant dans la pièce après l'escalator, sautez par dessus les valises sur votre droite.

Eudora (1 boulon)

1/ Dés votre arrivée, passez le vendeur gadgetron sur votre droite. Achevez les 4 robots avec les scies circulaires. Un boulon se trouve en hauteur sur le mur de roches à votre droite. Pour l'atteindre, privilégiez l'hélipack.

Nebula G34 (2 boulons)

1/ A l'est de la première salle, prenez le chemin de gauche. Dans la salle tout au nord-est de la carte où se trouvent tous les monstres à tuer, entrez dans l'une des cages ouvertes du haut.

2/ Une fois que vous avez le casque O2, revenez à l'endroit que vous aviez visité avec Clank. Prenez le chemin vert qui monte et entrez dans le premier vaisseau. Au lieu de sauter en face de vous, dans le second, sautez sur la plateforme devant vous, mais sur la droite.

Rilgar (2 boulons)

1/ Rendez-vous à l'endroit où de nombreuses barrières de laser vous bloquent le chemin. Le boulon se trouve dans la partie tout au fond, à droite. Pour l'atteindre, montez sur la plaque d'égout et propulsez-vous en haut d'un pilonne. Atteignez l'endroit en jouant les funambules.

2/ Continuez votre chemin jusqu'à l'endroit englouti par l'eau. Avec le casque O2, visitez. A l'ouest de la carte, descendez le plus possible. Vous pourrez nager dans un conduit qui remonte. Une fois de nouveau à la surface, vous n'avez plus qu'à récupérer le boulon.

Umbris (2 boulons)

1/ Après le passage avec la mitraillette et les barbelés, utilisez le grappin de sorte à vous retrouver sur le pont. Contournez le pilon par la bordure sur la droite afin d'activer les trois interrupteurs. Ainsi, la porte s'ouvrira de l'autre côté et vous pourrez récupérer le boulon.

2/ Une fois arrivé au premier bassin, videz-le de façon à rejoindre le second. Observez en bas, au-delà des rambardes. Vous verrez votre boulon tant convoité.

Batalia (2 boulons)

1/ Dès le début, allez jusqu'au bâtiment de gauche en face de vous. Dès l'entrée, montez tout en haut en sautant d'un mur à l'autre.

2/ Continuez votre chemin jusqu'à l'entrepôt où se trouve des caisses ainsi qu'un nanotech. A droite se trouve un escalier. En haut de ce dernier, prenez votre élan et propulsez-vous jusqu'à la plateforme en face. Prenez ce chemin. Le boulon se situe au bout.

Gaspar (2 boulons)

1/ Dés votre arrivée, revenez en arrière. Vous pouvez atteindre une plateforme en contrebas. Suivez le chemin, et soyez motivé à swinguer. Le boulon en or est tout au bout.

2/ De retour au vaisseau, aller tout droit jusqu'au canon. Prenez sur la gauche et montez sur la plateforme ascendante (finissez d'abord le niveau afin de l'activer). Une fois en haut, allez jusqu'au coin en haut à gauche et sautez dans le cratère en bas. Vous arrivez dans un lieu secret bourré d'ennemis. Achevez-le et allez au bout jusqu'à une nouvelle plateforme ascendante qui vous ramène à la surface. Le boulon se trouve avec plusieurs caisses de munitions sur votre gauche.

Orxon (2 boulons)

1/ Montez sur la plateforme derrière le vaisseau, là où de nombreuses bombes explosent au sol. En hauteur, vous verrez un boulon en or. Equipez-vous du canon visibombe et éclatez les quatre murs derrière le boulon de façon à ouvrir un passage après l'endroit où il faut effectuer les sauts en swingueur (à l'est de la carte).

2/ Entrez dans le conduit près du vaisseau, là où vous avez visité avec Clank. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'endroit où de la fumée jaune remonte grâce au sol grillagé. Sur votre gauche, montez de murs en murs. Le boulon se trouve en haut.

Pokitaru (1 boulon)

1/ Suivez le ponton en bois jusqu'au premier morceau de plage. Tout au bout, plongez dans l'eau. Une grotte se trouve sur votre gauche. Allez-y, vous avez du chemin à faire jusqu'au boulon.

Hoven (2 boulons)

1/ Près du vaisseau, en suivant le chemin entouré de neige, passez devant des sapins. Allez derrière eux et combattez les ennemis des neiges. Après ce combat, vous verrez une double fusée avec des parois faire une navette haut-bas. Faites des plusieurs saut-muraux, et une fois arrivé en haut, vous trouverez une plate-forme avec le boulon.

2/ Dans la pièce où vous déplacez trois fois de suite de l'eau pour faire monter son niveau, la première grotte (la plus basse) contient un boulon en or accessible une fois submergée.

Orb. Oltanis (1 boulon)

1/ Revenez à l'endroit où du liquide vert monte et descend, engloutissant des plateformes. Montez sur la plus haute et tournez la caméra. Propulsez-vous dans le conduit pour récupérer le boulon.

Otlanis (4 boulons)

1/ Après le court chemin avec le rail au nord-ouest de la carte, regardez en haut et swinguer sur le petit rebord.

2/ Dés votre retour sur cette planète, descendez avec la plateforme. Un parcours pour swinguer vous attend. Le boulon se situe tout au bout.

3/ Revenez à l'endroit où commence le parcours du swingueur. A côté se situe une bande magnétique. Prenez ce chemin. De là vont alterner des passages de glaces, et de bandes magnétiques. Au sud-ouest du troisième bloc de glace, laissez-vous tomber pour récupérer le boulon.

4/ Remontez sur votre bloc de glace puis aller sur votre droite afin de continuer votre chemin. Mais lorsque vous êtes suspendu au mur, n'avancez pas tout de suite. Continuez votre progression sur la droite jusqu'au dernier boulon.

Quartu (2 boulons)

1/ A la fin du niveau, avant de sortir par le toboggan, restez dans la salle. Utilisez le swingueur pour arriver en haut, là où se trouve le boulon.

2/ Rendez-vous à l'endroit où Clank peut se transformer en géant. Non loin de là, utilisez l'Holodéguiseur afin de déverrouiller une porte.

Kalebo III (2 boulons)

1/ Rendez-vous sur le circuit avec les rails. Le but étant de frapper les trois interrupteurs. Le premier se situe au début, au niveau des trois rails où déboulent les trains (l'interrupteur se trouve sur celle tout à droite). Une fois cet interrupteur activé, sautez à droite pour attraper le premier circuit facultatif. Les deux derniers interrupteurs s'y trouvent. Frappez-les et reprenez le circuit principal. Prenez ensuite le second circuit facultatif. La barrière bleue sphérique est enfin désactivée. Le boulon d'or est au bout. Concentrez-vous. Le secret, c'est un bon timing.

2/ Vous venez de tomber du rail, en face de la femme-robot. Juste derrière vous se trouve une plateforme en contrebas. Sautez dessus et téléportez vous vers la salle secrète. Tuez du poulet si bon vous semble mais n'oubliez pas le boulon !

Orb. Veldin (2 boulons)

1/ Plongez dans l'eau. Lors du parcours chronométré avant que l'électricité ne revienne, après avoir activé les trois interrupteurs, faites marche arrière. Sur votre droite se trouve un passage secret où se situe le boulon. Dépêchez-vous, vous n'avez plus beaucoup de temps.

2/ Lorsque vous passez la pièce avec les lasers et les chiens, suspendu au plafond, avancez de façon à vous remettre à l'endroit. Revenez en arrière. Tuez les chiens et au fond sur votre droite, entrez dans le passage. Le boulon se trouve au fond de ce nouveau chemin.

Veldin (3 boulons)

1/ Au nord de la carte, après avoir sauté sur les deux plateformes au-dessus de la lave, vous vous retrouvez sur des plaques métalliques. Sur votre droite, un conduit est condamné avec une barrière sphérique bleue. Le but est d'attirer le crapaud sur l'interrupteur grâce à l'attrape-nigaud.

2/ Continuez votre chemin à l'endroit où il faut faire un grand saut (privilégiez l'hélipack pour plus de facilité). Passez les trois plateformes. Au dessus de la troisième se trouve un passage que vous pouvez emprunter.

3/ Continuez toujours votre chemin. Lorsque vous arrivez à une mare, marchez toujours devant jusqu'au cratère. Sur votre droite, en bas se trouve une plateforme où vous pouvez vous propulser. Un petit rail et vous voilà au dernier boulon !

Ratchet & Clank 2

© Sony / Insomniac Games 2012

+ D'INFOS FORUM

AVOIR UN MAXIMUM DE BOULONS

Dans tous les niveaux il y a des objets à détruire, ce qui rapporte parfois beaucoup de boulons. Comme vous pouvez mourrir indéfiniment et que les objets reviennent lorsque vous ressuscitez, vous pouvez récupérer un max d'items. Lorsque le niveau a été vidé, sautez dans un ravin pour retourner à votre vaisseau et reprennez tous les boulons qui sont réapparus.

200 000 BOULONS ET UN BONHOMME DE NEIGE

Dans le menu choisissez la rubrique "Special" puis allez dans "Cheats", vous remarquerez la présence d'un cheat à débloquer se nommant "c'est impossible". Pour pouvoir le débloquer il vous suffit de faire le defi portant ce même nom dans la 3ème arène de combat. Une fois le defi terminé, vous empocherez 200 000 boulons et débloquerez le cheat qui vous permettra de jouer avec un bonhomme de neige à la place de Ratchet.

BOULONS PLATINUM

Oozla
- Pendant votre première visite de la planète, achetez le tracto-faisceau, et montez sur la citerne a votre gauche, le boulon est au sommet.
- Pendant votre seconde visite de la planète, prenez le chemin a droite du nez de votre vaisseau en passant par une "porte", et prenez le premier dinosaure flottant que vous trouvez en chemin. Il vous conduira dans une grotte où se trouve le boulon.

Maktar
- En prenant le chemin de gauche des le départ, et peu après le premier élévateur, une grosse bande de Thugs va attaquer. Tachez de garder les caisses contre le mur de droite intactes pour monter dessus après le combat. Le boulon est au sommet du mur. A noter que vous pouvez le prendre plus tard avec Clank et le super-saut.
- Sur le satellite ou vous devez détruire les lumières vertes. Montez sur la Limousine et sautez sur la plate-forme la plus proche. Un propulseur vous emmènera sur la plate-forme suivante ou le boulon attends sagement. NECESSITE CLANK !

Barlow
- Pendant la course de moto, juste après le plan d´eau, le virage tourne a droite. Prenez à GAUCHE. Le boulon attend dans un renfoncement.
- Sur le chemin derrière votre vaisseau se trouve deux plate-formes rotatives a 4 bras ainsi qu´un tunnel inondé. Au sortir de ce tunnel, agrippez-vous au rebord a gauche de la porte et continuez le long du mur pour atteindre une plate-forme. Jouez du Swingeur et monter sur une autre plate-forme rotative a 4 bras. Vous débouchez alors dans une grotte a la fin de laquelle se trouve le boulon.

Endako
- Suivez le chemin de droite depuis le départ, et a un moment, un hélico piloté par un Thug va apparaître. Peu après ce moment, le chemin converge vers la droite en descendant, peu avant un élévateur. Continuez plutôt droit devant vous

dans le vide, le boulon attend en contrebas sur un promontoire.
- La seconde fois où vous manipulez une grue, allez dans la salle rouge et observez le mur. Vous verrez une porte métallique en hauteur. Tachez de positionnez la caisse métallique juste devant puis allez remorquer la caisse explosive. La déflagration arrachera la porte derrière laquelle se trouve le boulon.

Feltzin
-Finissez la course contre le pilote Thug en passant dans TOUS les anneaux pour récolter le boulon au dernier anneau.

Notak
- Pendant que vous explorez la promenade et dans la zone où se trouve un vaisseau crache-boule de feu, allez dans un coin de la zone pour trouver un panneau publicitaire en hauteur derrière lequel se trouve le boulon.
- Une fois passé le petit pont des le début du niveau, longez le coté gauche du fleuve pour trouver le boulon qui se cache derrière un coin d´immeuble.
- Sur le chemin qui vous permet de contourner le champ de force, au niveau des quais, éliminez tous les ennemis ainsi que les fûts explosifs. Redescendez pour utiliser la bobine de dynamo, elle ouvre une porte pendant une quinzaine de seconde, là où se trouvait les fûts explosifs.

Siberius
- Après avoir utilisé l´ascenseur, vous verrez un bloc avec un marquage de tracto-faisceau. Prenez-le et remonter avec lui par l´élévateur. Déplacez le bloc au bord de la corniche et monter dessus pour atteindre le renfoncement où se trouvaient les robots.
- Une fois le premier boulon récupéré, et avant de redescendre avec l´élévateur, rapprochez-vous du coin le plus proche de l´ascenseur, et regardez en bas pour voir un bâtiment gris et plat. Sautez et planez pour l´atteindre, le boulon attend dans le "jardin" derrière ce bâtiment.

Tabora
- Dans le désert, par rapport au vendeur Slim Cognito, prenez un maximum au Nord, puis arrivé en haut de la carte, prenez vers l´ouest pour trouver le boulon sur une dune.
- Dans les fondations une balance se trouve sur un plan d´eau. Montez sur la balance la plus éloignée quand vous arrivez et gelez l´eau. Cela vous permettra d´atteindre le boulon qui se cache dans une gaine d´aération en haut sur la droite.
- Faites le parcours du planeur pour prendre le boulon qui se trouve a la fin.

Dobbo
- Dans la dernière salle du parcours en planeur, grimpez un maximum pour récupérer le boulon.
- Juste après avoir détruit l´aerotank se trouvent 4 robots a éliminer. Une fois fait, examiner le renfoncement sur la gauche, il y a un conduit qui mène à un switch. Utilisez un archnodrone pour appuyer sur le switch et libérer l´accès au boulon.

Hrugis
- Passez dans tous les anneaux pour débloquer le boulon sur la ligne d´arrivée.

Joba
- Peu après la première tourelle, montez une échelle et tournez-vous sur la droite. Utilisez le grappin, et accéder à un chemin au bout duquel se trouve un hangar. Le boulon est dedans.
- Avant l´arène, utilisez le Levitateur pour atteindre le sommet de la tour a gauche. Le boulon est en haut.

Todano
- Attendez la fin de la visite guidée. Le guide-robot va ouvrir la porte métallique du milieu, derrière laquelle se cache le boulon.
- Dans l´usine, dans la salle ou se trouve deux cuves (une grande et une petite) ainsi qu´un robot de sécurité, déplacez les cuves de façon a former un escalier en face de la porte vers la salle suivante. Vous accéderez à un passage au bout duquel se trouve le boulon.
- Dans l´usine encore, la salle ou se trouve 4 seaux qui se balance au plafond, tuez les robots et déplacez la petite cuve pour atteindre le tapis roulant. Au bout du tapis se trouve une ouverture dans laquelle vous lancerez un archnodrone qui servira à appuyer sur le switch dans la salle du boulon. Montez d´un étage pour le récupérer.

Boldan
- Juste après l´entrée de l´immeuble, il y a un jardin. Utilisez un archnodrone pour passer par la petite ouverture et appuyer sur le switch qui libère l´accès au boulon. Passer par l´autre jardin pour le récupérer.
- Sur le chemin du vendeur d´armure, vous utiliserez un élévateur. Le boulon se trouve à mi-hauteur, sur une plate-forme, accessible en sautant de l´élévateur.
- Dans le dôme où se situe le Fizzwidget robot, utilisez le grappin vers le plafond pour atteindre une corniche où se trouve le boulon.

Aranos
- Le boulon se trouve sous votre vaisseau a la fin du niveau. Planez depuis la plate-forme de votre vaisseau pour atteindre le boulon.

Gorn
- Faites la course en passant dans tous les anneaux... vous connaissez le refrain, c´est la troisième fois que je vous le sers.

Snivelak
- Au niveau des vendeurs d´armes et d´armures, vous verrez des bobines de dynamo. Sautez contre le mur pour atteindre le bas du mur. Utilisez la dynamo pour remonter le long du mur et atteindre un renfoncement ou se tient le boulon.

Smogl
- Dans l´entrepôt, vous déplacerez une caisse pour monter sur des containers. A ce moment vous pourrez "walljumper" comme on dit. Sautez sur les murs pour atteindre un étage supérieur, et continuez à cet étage pour récupérer le boulon.
- Pendant le parcours en Levitateur, au troisième "tremplin", grimpez vers la plate-forme a votre gauche. Le boulon est dessus.

Grelbin
- Afficher la carte pour vous repérer. Votre vaisseau est signalé par une étoile, a droite de lui, se trouve un point d´interrogation signaler Angela. Par rapport à Angela, prenez au nord pour trouver le boulon, il est caché entre deux collines de neige.
- près avoir inondé une partie de l´usine avec un robot, allez dans la dernière salle inondée et plonger. Vous verrez un conduit qui mène au boulon.
- Entrer dans l´usine par la porte proche de votre vaisseau. Dans la seconde salle se trouve un droïde derrière une grille. Prenez-en le contrôle pour shooter trois "nounours" et appuyer sur le switch qui vous ouvrira la grille. Le boulon est en hauteur.

Damosel
- Première, dans la banque, gelez la fontaine et grindez l´eau gelée pour atteindre le boulon.
- Peu après la banque se trouve une statue Megacorps qui représente un M. Passez de l´autre coté, et regardez en haut de la statue. Utilisez le robot grâce à l´hypnomatique pour le faire exploser contre une paroi du socle de la statue. Cela dévoilera une cache où se tient le boulon.

Yeedil
- Des le début passez le pont et retournez-vous. Vous pouvez grimpez le support gauche du pont en sautant. Le boulon est en haut.
- Peu après deux aerotanks se trouve une salle avec de multiples cuves qui vont du sol au plafond. L´une d´elles porte une marque de tracto-faisceau, utilisez-le et faites un petit parcours en rail pour attraper le dernier boulon du jeu.

BOOST NANOTECH

Endako
- Dans la salle rouge du boulon n°6 et du PC n°8 se trouve une porte fermée par une serrure d´Infiltrateur. Ouvrez-la et le nanoboost s´ajouteras a vos réserves.

Feltzin
- Pendant les combats spatiaux, rentrer dans la base, le nanoboost attends au milieu d´une salle.

Notak
- Le nanoboost se trouve a la fin de la promenade.

Tabora
- Pendant le parcours du planeur, grimpez au niveau du sommet du quatrième pylône pour prendre le boost nanotech.

Dobbo
- Dans l´usine, faites le parcours du planeur, et arrivés dans la dernière salle faites demi-tour pour retraverser l´usine. Au niveau du point de départ monter sur la droite pour choper le boost nanotech.

Joba
- Pendant la troisième course, utilisez le raccourci du marais qui se trouve du coté droit de la piste pour récupérer le nanoboost qui se trouve dans un virage plongeant a gauche.
- Au niveau du couloir où sortent des piliers bleus du mur, éliminez les ennemis. Revenez dehors et utilisez la bobine de dynamo sur le mur externe de la grotte du cote du point de départ pour activer une porte secrète pendant quelques secondes. La porte se trouve a droite par rapport aux ennemis que vous avez éliminés.

Todano
- Sur le chemin de gauche après le sommet du barrage se trouve une salle avec un missile géant. Detruisez les caisses a coté de la porte pour faire apparaître une serrure d´Infiltrateur. En l´utilisant, vous débloquerez un élévateur pour prendre le nanoboost.

Boldan
- Sur les fontaines dans les jardins, le nanoboost se déplace de l´une a l´autre suivant l´horloge interne de la console.

Snivelak
- Peu après le départ, utilisez la troisième cible de Swingueur pour atteindre le toit du bâtiment en flottant pour récupérer le nanoboost.

POINTS DE COMPÉTENCE

Oozla
- Allez à la boutique Megacorps et détruisez tout a l´intérieur. Les mannequins, les vitrines les objets sur les étagères... le point sera attribué quand tout sera vide.
- Dans la zone du lac où se trouve une demi-douzaine de dinos, shootez les ptérodactyles qui volent pour obtenir le point.

Maktar
- Trouvez une machine a sous et taper dessus. Essayer d´obtenir trois "BAR" pour obtenir le PC.
- Dans l´arène, éliminez le tronçonneur avec la clé uniquement.
- Dans l´arène, éliminez Bagarreur B2 sans aucun dégâts.
- Détruisez tous les éléments du décor (lampes, poteaux, satellites près des plate-formes) pour obtenir le PC.

Barlow

- Pendant une course de moto, faites un temps de 2.10.00 ou inférieur.

Endako
- Comme sur Maktar, détruisez tout. Les télés flottantes, les lampes, les poteaux, les cameras flottantes, etc...
- Dans la salle du second boulon (voir plus haut), détruisez dix robots avec la grue.

Notak
- Pendant l'exploration de la promenade, vous verrez une statue de planète. Détruisez la avec une arme de gros calibre (d´abord ce qui tourne autour puis la planète en elle-même) pour avoir le PC.

Siberius
- Peu après le départ, derrière le hangar se trouve un bonhomme de neige. Détruisez-le pour obtenir le PC.

Tabora
- Collectez les 100 cristaux dans le désert. Plutôt simple, non ?

Dobbo
- Eliminez tous les ennemis du niveau et dans l´usine a l´aide de la clé ou des armes du premier Ratchet.
- Pendant le combat en orbite, rasez tout le décor pour obtenir le PC.
- Battez le robot ennemi rien qu´avec vos petits poings musclés pour avoir le PC.

Joba
- Pendant une course de moto, faites un temps de 2.27.00 ou moins.
- Shootez douze oiseaux sur tout le niveau.
- Dans l´arène, faites le défi impossible.
- Eliminez tous les ennemis du niveau a l´aide de votre clé et uniquement la clé.

Todano
- Pendant la visite guidée, détruisez les quatre missiles.
- Avant que la visite ne commence éliminez tous les écureuils entre les deux premiers missiles. Attendez les touristes pour voir un ou deux nouveaux écureuils qui vont sortir des arbres et shootez-les. Répétez l´opération entre les missiles trois et quatre. Le PC vous est donné a la fin de la visite.
- Durant une autre visite, transformez tous les écureuils en moutons grâce au moutonator.

Boldan
- Sur le trajet vers le trafiquant Slim Cognito, glissez sur les rails sans rien heurter.

Snivelak
- Detruisez quinze vaisseaux qui volent dans le ciel.

Grelbin
- Récoltez les cristaux de lune pour avoir le PC.

Damosel
- Sauvez tous les touristes dans la banque pour obtenir le PC.
- Faites le parcours sur rails sans vous faire toucher.

Divers
- Ayez votre barre de vie au maximum. (expérience du combat + boost nanotech)
- Achetez toutes les améliorations de vaisseau chez Slim Cognito.
- Achetez toutes les armes, et upgradez-les une fois au moins.

LE CASSEUR

Marre de casser toutes les caisses une par une ? La solution se trouve en fait dans le premier niveau du jeu. Après avoir récupéré les bottes gravitationnelles de Ratchet, retournez sur Oozla et rentrez dans le magasin MégaCorp. Regardez sur la carte : vous allez voir le symbole du vendeur MégaCorp (pour récupérer des munitions ou pour acheter des armes) mais vous n'allez pas voir le vendeur en lui-même ; il faut en fait repérer une surface aimantée et l'emprunter. Vous allez vous trouver devant un vendeur MégaCorp, et vous allez voir juste à côté une porte suivie d'un couloir. Empruntez-la. Attention, vous allez devoir affronter un Boss caché, il est assez fort. Une fois battu, il vous offrira un upgrade pour la Clé 8000 : le "Casseur". Dès que vous exécuterez la Super Attaque de la Clé 8000 (X suivi de Carré), toutes les caisses et les décors cassables de l'écran vont se briser et vous récupérerez les boulons obtenus.

ESCALADER LES MURS

Dans un premier temps vous devrez finir le jeu et débuter une partie en mode défis. Vous débloquerez ensuite la fonction "Mode 1ère personne". Sélectionnez-la puis dirigez-vous vers un mur, faîtes un double saut puis lancez votre clé sur le mur de façon répétée. Ainsi, vous pourrez escalader ce dernier.

MINI-JEU MOUTONS ENVAHISSEURS

Pour accéder au mini-jeu Moutons envahisseurs, il vous faut utiliser la Dynamo sur la lampe de la table, elle se trouve dans l'appartement de Clank sur Endako.

LE MUSÉE D'INSOMNIAC

1) Terminez le jeu à 100% puis y parvenir depuis le menu spécial.

2) Réglez l'heure de votre console sur 3 heures du matin, puis allez sur la planète Bodan, allez dans le jardin où se trouve à gauche la première fourche, montez sur la fontaine, et accédez au téléporteur au dessus.

OBTENIR GRATUITEMENT 5 ARMES DU PREMIER RATCHET & CLANK

Rendez-vous dans la boutique où vous rencontrez la vendeuse sur la planète Barlow, si vous avez une sauvegarde du précédent opus de Ratchet & Clank, la vendeuse vous offrira 5 armes gratuitement.

GLITCH : S'ENFUIR D'ARANOS

Pour s'enfuir d'Aranos et contourner le bouclier, il vous suffit de poser des tourelles tout autour de votre vaisseau, vous aurez alors la possibilité de rentrer dedans.

Remarque : Les tourelles ne doivent pas être sur la plate-forme circulaire où se trouve le vaisseau !

Ratchet & Clank 3

© Sony / Insomniac Games 2012

CHEAT MODE

Jouer avec Dan
En online, appuyez sur ⊗ au login du nom d'utilisateur, sélectionnez Modifier Profile, maintenez L2 et faites Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche.

Jouer avec Nefarious
En online, appuyez sur ⊗ au login du nom d'utilisateur, sélectionnez Modifier Profile, maintenez L2 et faites Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Haut.

Ratchet 1ère version
Lancez la partie avec une sauvegarde du premier Ratchet & Clank sur la carte mémoire et allez voir le vendeur.

Laser à double lame
Mettez le jeu en pause, puis faites ○ , □ , ○ , □ , Haut, Bas, Gauche, Gauche.

Nouveau costume Quark
Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, ○ , ○ , □ dans n'importe quel Quark Vid-Comic. Vous pouvez aussi faire Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, ○ , □ , □ .

CONSEILS POUR LE MULTIJOUEUR

Entraînement

Avant de vous lancer dans des parties online endiablées, lancez le mode offline en 1 joueur. Vous pourrez ainsi explorer les cartes à votre guise et en déceler le moindre passage ou raccourci. De plus, cet entraînement vous sera indéniablement très pratique lors des parties multijoueur.

Décors destructibles

Certaines des cartes possèdent des éléments de décor destructibles. Par exemple, les ponts à l'entrée de chaque base (rouge/bleu) sont destructibles. L'interêt vient du fait que lorsque le pont menant à une base est détruit, il est impossible pour l'équipe adverse de pénétrer dans le secteur de votre base avec un véhicule roulant.

Les drônes armés

Tout le monde ne le sait peut-être pas, mais lorsque vous vous offrez le (précieux) service de Drônes armés, vous avez la possibilité de les laisser à l'endroit de votre choix. Pour ce faire, amenez les Drônes où vous désirez les laisser, appuyez sur TRIANGLE pour activer le Selecto-prompt, puis R2, le tout sans relâchez aucune des deux touches. Pour activer le deuxième Selecto-prompt, vous aurez alors une option, en plus des trois modes de visée différents, qui vous permettra d'ordonner aux Drones de rester à cet endroit. L'interêt de cette option vient du fait qu'une fois les Drones placés où vous le souhaitiez, ces derniers resteront actives et pourront ainsi défendre certains endroits tactiques.

Niveau Metropolis

- Dans ce niveau, vous pourrez accéder à deux tours différentes d'où vous pourrez ensuite sortir en descendant à l'aide du grappin (Swingueur) le long de versa-cibles (boules vertes flottantes). Mais, une fois en bas, vous remarquerez que vous ne pouvez pas faire chemin inverse. Et pourtant, si, car il existe une astuce toute simple qui consiste à choisir le Swingueur dans le deuxième Selecto-prompt, puis à activer le mode première personne (L1 ou L2 selon le mode de visée choisi) et viser la première versa-cible à l'aide du Swingueur. Technique très utile car en haut des tours en question se trouve des boites nanotechs.

- Quand vous vous trouvez en bas des tours magnétique s(sur le sommet de celles-ci se trouve un Lance-roquette et un Fusil Sniper), vraiment tout en bas, vous pouvez apercevoir les places où se trouvent une tourelle à canons. Quand vous êtes équipés de Super-bottes, vous pouvez vous propulsez sur ces fameuses places à partir de la plate-forme où vous vous trouvez. Ne vous inquiétez par, car si vous avez bien réussi cette technique, vous devriez accéder à ces places en vous agrippant in extremis au bord.

Niveau Hoven

Il existe dans ce niveau une difficulté en ce qui concerne le mode CTF (Capture The Flag). En effet,le porteur du drapeau peut se retrouver face à un gros problème lorsque le pont menant à sa base est détruit. Il existe bien des Versa-cibles mais le porteur ne peut utiliser le Swingueur lorsqu'il a le drapeau. Et là c'est vraiment embêtant. Lorsque vous êtes porteur, ne vous précipitez pas sur votre base, mais passez plutôt par l'énorme pont qui se trouve au milieu de la carte. Vous recupèrerez ainsi les Super-bottes. Continuez votre chemin pour arriver en haut de la plate-forme dominant le secteur de votre base et sur laquelle se trouve une tourelle à canon. Le problème est alors résolu ! Il vous suffit de vous propulsez jusqu'au secteur de votre base à l'aide des Super-bottes en survolant le petit cours d'eau.

Niveau du Poste X12

- A l'endroit des deux grandes rampes formant une rampe de saut pour les Jeep, placez-vous en haut d'une des deux rampes et regardez vers la droite : vous apercevrez un petit mur magnétique longeant la falaise. Vous pouvez y accéder de deux façons différentes : soit vous possédez les Super-bottes et vous vous propulsez jusqu'au mur magnétique, soit vous passez derrière les falaises, endroit où se trouve un grand nombre de Versa-cibles en vous arrêtant près d'une des deux falaises et en longeant ensuite le rebord menant jusqu'au mur magnétique. Ces petits murs magnétiques vous mèneront en haut des falaises où vous trouverez d'ailleurs un Fusil Sniper !

- Toujours dans ce niveau, sachez qu'il est possible de contourner les bases (bleu/rouge) en escaladant le mur magnétique présent à côté de la tourelle à canons. Vous devrez ensuite sauter à gauche pour atterrir sur une plate-forme, puis sauter sur les autres plates formes en face de vous. Vous atterrirez alors derrière la base et vous trouverez ainsi un Lance-Holoboucliers.

MINI-JEU "PIRATE VS NINJA"

Quand vous sélectionnez le niveau dans le "vidéo fun de Qwark", appuyer sur et vous aurez une fenêtre pour les mots de passe. Entrez -MEGHAN- et appuyez sur Start pour avoir accès au mini-jeu.

VIDEO FUN 6

Quand vous sélectionnez le niveau dans le "vidéo fun de Qwark", appuyez sur et vous aurez une fenêtre pour les mots de passe. Entrez REGHUN et appuyez sur Start.

SOLUTION COMPLÈTE RATCHET & CLANK 3

Aventure principale

INTRODUCTION

Ratchet et Clank repartent pour une nouvelle aventure encore plus déjantée pour notre plus grand plaisir. Ce nouvel opus vous permettra non seulement de contrôler nos deux amis afin de contrer le funeste projet du Dr Néfarious, un robot machiavélique désirant supprimer toutes les formes de vies organiques de la galaxie ; mais également le Capitaine Qwark, un des personnages les plus amusants de la série, lors de vidéo-funs délirants. Ce nouvel opus introduit même un mode multijoueur inédit, afin d'augmenter encore le plaisir !

Cette solution vous permettra de terminer l'aventure d'un bout à l'autre, puis dans un deuxième temps de terminer l'aventure à 100 %, en résolvant toutes les quêtes annexes de ce jeu fabuleux.

VELDIN

Vous commencez l'aventure sur la planète natale de Ratchet, la planète Veldin, en pleine bataille. En effet, les tyrranoïdes, sbires d'un robot complètement cinglé, le Dr Néfarious, qui désire supprimer toutes formes de vies organiques de la galaxie de Solana, ont envahi la planète, et mène une bataille sans merci avec les rangers galactiques, robots peureux et faibles, chargés de maintenir la paix.

N'ayant d'autres armes que votre clé de mécanicien, avancez en laissant les rangers faire le boulot, jusqu'à ce que l'un d'eux vous offre le foudroyeur. Cette arme assez puissante vous permettra d'exploser vos ennemis. Avancez donc en tuant tout ceux qui oseront vous approchez. Bientôt, les rangers vous nommeront sergent sans vous demandez votre amis, vous forçant ainsi à les protéger et à combattre devant eux. Ils vous offriront également un lance-grenades, qui, comme son nom l'indique vous permettront de balancer des grenades sur vos adversaires. Servez vous en pour exploser le vaisseau qui vous barre le passage. Cassez les caisses à l'aide de vote clé, afin d'obtenir des boulons. Comme dans les opus précédents, les boulons sont la monnaie du jeu. Chaque fois que vous verrez des caisses en bois, brisez les afin d'obtenir les boulons qu'elles contiennent. Les caisses blanches et grises avec un " G " imprimés dessus contiennent des munitions. En tuant des ennemis, vous obtiendrez également des boulons. De plus, de nombreux éléments de décors contiennent également des boulons. Ces boulons vous permettront d'acheter des armes et des munitions pour vos armes, ainsi que des armures. Détruisez donc un maximum de caisses et d'éléments de décors durant tout le jeu.

Après avoir cassé les caisses, sautez dans le trou et poursuivez votre chemin en tuant les ennemis. Vous finirez par monter dans le vaisseau des rangers, et terminez ainsi la mission.

Vous voilà à présent à bord du vaisseau. Celui-ci va s'arrêter en altitude, afin de vous permettre de sauter en chute libre jusqu'au territoires de vos adversaires, accompagné des rangers. Durant votre chute, bougez sans cesse de tous les côtés, afin d'évitez un maximum les missiles ennemis, qui tenteront de vous tuer durant ce long saut.

Une fois la chute terminé, vous voilà atterri en plein territoire ennemi. Tuer un maxium d'ennemies, puis la porte vous barrant le chemin finira par s'ouvrir, vous permettant de poursuivre le chemin, mais libérant aussi encore plus de

tyrranoïdes. Après les avoir détruits, sautez de pierre en pierre pour grimpez sur le sol en hauteur. Vous voilà face un nouveau vaisseau ennemi, que vous devrez tuer à l'aide de votre lance-grenades. Une fois fait, avancez jusqu'au vaisseau des rangers afin de terminer la mission. Après la cinématique, vous partirez pour la prochaine planète.

FLORANA

Une fois fois arrivé, utilisez le vendeur automatique devant vous afin de vous achetez des munitions, et si vous le désirez, une nouvelle arme, tel que le fouet plasma ou la tempête N60. Acheter l'arme que vous voulez, en fonction de vos moyens financiers. Ensuite, sautez de plates-formes en plates-formes en tuant les moustiques. Vous arriverez à un croisement. Allez tout d'abord à gauche, vous arriverez dans une salle remplies de caisses. Cassez la caisse verte devant l'entrée de la salle, qui vous permettra de doubler momentanément le nombre de boulons que vous amasserez. Cassez ensuite les nombreuses caisses de la salle, afin d'obtenir plein de boulons. Puis de retour au croisement, allez à présent au chemin de droite. Abattez les indigènes, puis détruisez le monstre géant qui a surgi de l'eau à l'aide de votre lance-grenade. Maintenant, entrez dans la salle à votre gauche. Détruisez les indigènes à l'intérieur, puis montez à l'étage en sautant sur les rochers à votre gauche. Vous verrez une caisse en verre, cassez la afin de récupérez des nanotechs (votre vie, qui augmente au fur et à mesure que tuez des ennemis). Volez en face de vous à l'aide de l'hélipack ou du propulsopack de Clank, et tuez les nombreux indigènes présents.
D'autres arriveront par les fenêtres. Une fois tout le monde mort, grimpez à l'échelle à votre droite. Vous aurez ici un checkpoint (vous reprendrez le jeu ici si vous mourrez).

Vous pouvez à présent rachetez des munitions chez le vendeur devant vous si vous le désirez. Ensuite, planez jusqu'en bas à l'aide de l'hélipack. De nombreux ennemis arriveront. Tuez-les, ainsi que le monstre ayant surgi de l'eau, tout en sautant de plate-forme en plate-forme. Ensuite, détruisez la caisse orange du pouvoir du chaos à côté des buissons, ce qui vous permettra d'augmenter momentanément votre attaque, et d'être invincible à toute attaque ennemie. Entrez ensuite dans le bâtiment, tuez les ennemis, puis sautez entre les murs en fond de la salle, en utilisant les murs comme appui, afin d'atteindre l'étage supérieur. Détruisez les caisses sur votre gauche, puis allez à droite, éliminez les indigènes, et aggripez vous à la liane afin de glissez tout son long et de descendre jusqu'en bas. Ici, faîtes le ménages en tuant les nombreux ennemis présents. Grimpez ensuite à l'échelle, tuez les moustiques, agrippez vous à la liane afin de vous laissez à nouveau glissez jusqu'en bas.

Après la cinématique, vous voilà à présent dans le sentier de la mort. Achetez des munitions au vendeur, et commencez à avancer, en sautant de plates-formes en plates-formes. Attention, elles s'effondreront vite sous votre poids. Ensuite, tuez les indigènes, avancez en évitant les rochers qui roulent pour vous écrasez, et continuez à sauter sur les prochaines plates-formes, en évitant le feu, qui peut jaillir du sol à tout instant. Une fois arrivé, tuez ennemis, et avancez jusqu'au bout du parcours en faisant attention au feu jaillissant du sol, au bloc sortant des murs pour vous écrasez, et plus loin, aux énormes rochers. Puis, achetez à nouveau des munitions au vendeurs, et regardez la cinématique.

Boss : Qwark
Ce premier boss est très simple, balancez lui des grenades en évitant ses boomerangs, et utilisez la tempête N60 si vous l'avez pour tuez les indigènes qui viendront l'aider. Autrement, utilisez le foudroyeur. Ainsi, vous en viendrez vite à bout.

Après la cinématique, vous vous envolerez pour le Phénix.

PHENIX

Vous voilà au Phénix, ce vaisseau spatial géant, qui est en quelque sorte votre quartier général. Vous y trouverez un vendeur d'armes, un vendeur d'armures, un vendeur d'éléments supplémentaires pour votre vaisseau, un arène VR, dans laquelle vous pourrez menez des combats optionnels afin de gagnez des boulons, un salle des trophées, dans laquelle vous pourrez admirer tous les trophées que vous trouverez ou gagnerez, et enfin, votre propre cabine, dans laquelle vous pourrez jouez aux vidéos-funs, jeux vidéos dans lesquels vous prendrez le contrôle du capitaine Qwark. Cependant, vous n'avez aucune vidéo-fun pour le moment. De plus, si vous possédez une sauvegarde du premier opus de Ratchet et Clank vous pourrez obtenir de réduction pour les armes au vendeur d'armes du Phénix.

Amenez donc Qwark dans sa cage, qui se trouve dans vote cabine (aidez vous de la carte pour la repérez facilement).

Retournez ensuite dans la salle principale, et allez à gauche pour prendre la plate-forme mouvante qui vous mènera jusqu'au pont du Phénix. Après la cinématique, remrenez la plate-forme mobile afin de retournez à votre vaisseau et de vous envolez pour votre prochaine destination, la planète Marcadia. Si vos moyens vous le permettent, vous pouvez vous achetez l'armure Duracier au vendeur d'armures à gauche avant de partir.

MARCADIA

Une fois arrivé sur cette planète, prenez le chemin devant vous, suivi des rangers, et affrontez les tyrranoïdes en face de vous. Prenez le petit escalier sur votre droite, et vous arriverez sur une grande place. Pensez à cassez la caisse verte devant vous avez de doublez les boulons que vous obtiendrez, puis faîtes le ménages en tuant les nombreux tyrranoïdes qui jonchent la place. Montez les escaliers à côté du petit bassin d'eau, et vous arriverez sur une autre grande place. Tuez les tyrranoïdes à l'aide de votre foudroyeur, et détruisez les vaisseau ennemis avec vote tempête N60. Avancez ensuite sur la gauche, sautez par dessus le fossé en volant, puis cassez la caisse du pouvoir du chaos, qui vos permettra de vous débarrasser facilement des ennemis présents. Descendez par l'escalier sur la gauche, et, après la cinématique, détruisez les ennemis restants avant d'avancer jusqu'au vaisseau des rangers. Vous allez à présent devoir réaliser quelques missions afin de sauver le président de la planète, qui se dérouleront dans la cour de son palais et qui vous permettront de gagner beaucoup de boulons .

Mission 1 : Sécurisez la zone

Rien de bien compliqué ici, tuez tous les ennemis avec les armes de votre choix, jusqu'à ce que les rangers prennent le relais.

Mission 2 : Attaque aérienne

Vous allez devoir tuer tous les ennemis présents, en protégeant les rangers, tout en sachant que pour que la mission soit réussi, il faut qu'au moins un des rangers soit encore en vie lorsque tous les ennemis seront morts.

Mission 3 : Contrôler la tourelle

Utilisez automatiquement la tourelle à plasma afin de tuer tous les tyrranoïdes, les vaisseaux, et les soucoupes, jusqu'à ce que les rangers vous annoncent qu'ils prennent la relève.

Mission 4 : Feu de couverture

Vous devez protégez les réparateurs de la tourelle pendant deux minutes en tuant le plus d'ennemis possibles. Rien de bien compliqué ici. A la fin des deux minutes, la mission est réussie.

Mission 5 : Tirez et courez

Vissez les cranko-boulons à l'aide votre clés dans l'ordre indiqué par la carte tout en tuant les ennemis qui tentent de vous en empêcher. Tourner les cranko-boulons aura pour effet d'activer des tourelles qui vous aideront à détruire les vaisseaux ennemis. Une fois les cinq cranko-boulons tournés, la mission est réussie.

Une fois les cinq missions terminées, et après la cinématique, vous voilà à l'intérieur du palais.

Ramassez le réfracteur, gadjet qui vous permettra de déviez des rayons lasers afin d'ouvrir des portes ou de débloquer des chemins. Utilisez le sur le laser rouge afin de déviez le laser sur l'interrupteur. Tournez le cranko-boulon afin de faire avancer l'interrupteur et envoyez le laser dessus à l'aide du réfracteur, afin d'ouvrir la porte. Dans cette salle, utilisez à nouveau le réfracteur sur le laser rouge, puis tourner le cranko-boulon, utilisez encore le réfracteur, afin d'ouvrir la porte.

Dans la prochaine salle, utilise encore une fois le réfracteur sur le laser rouge afin de le dévier, tourner encore une fois le nouveau cranko-boulon, sauter sur la plate-forme en hauteur tout en tuant les ennemis, puis utilisez le réfracteur pour envoyer le laser rouge sur l'interrupteur afin de faire apparaître un pont qui vous permettra de poursuivre votre chemin. Tuez les tyrranoïdes, puis monter sur la petite plate-forme en hauteur. Utilisez le réfracteur pour diriger le rayon laser rouge sur l'araignée-robot situé en bas. Utilisez ensuite le rayon pour guider l'araignée-robot jusqu'au symbole d'araignée situé sur le mur, ce qui aura pour effet d'ouvrir la prochaine porte. Dans la nouvelle salle, tournez le cranko-boulon afin de déplacer l'interrupteur, montez sur la plate-forme en hauteur et utilisez le réfracteur pour envoyer le laser rouge sur l'interrupteur, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte pour la salle suivante. Dans cette nouvelle salle, tournez le cranko-boulon, visez l'interrupteur avec le réfracteur pour envoyer le rayon dessus. Il se séparera alors en deux rayons. Avec le réfracteur, placez vous dans chacun des rayons et envoyez-les dans leurs interrupteurs. La porte s'ouvrira, avancez en tuant les ennemis avec la clé, pour ne pas usez vos munitions, et après la cinématique, vous obtiendrez la première vidéo-fun de Qwark. Utilisez alors le téléporteur vert sur le sol pour retourner à votre vaisseau. Retournez alors au Phénix pour y jouer immédiatement.

Retour au Phénix

De retour au Phénix, allez dans votre cabine pour jouer à la vidéo-fun de Qwark n°1. Dans ce jeu en 2D, en récupérant les 100 jetons Qwark, vous obtiendrez un boulon en titane, comme pour toutes les vidéos-funs à venir (les boulons en titane permettent d'acheter de nouvelles apparences pour Ratchet, voir rubrique " Boulons en titane " à la fin de la solution).

Après la cinématique, retournez à votre vaisseau et partez en direction d'Opération Destruction.

OPERATION DESTRUCTION

Après la cinématique, sautez de plate-forme en plate-forme, tuez les ennemis, marchez sur le switch au sol, ce qui ouvrira la porte de gauche. Continuez le chemin en sautant de plate-forme en plate-forme, en tuant les ennemis et en appuyant sur les switchs au sol pour ouvrir les portes. A la fin du parcours, vous obtiendrez la vidéo-fun de Qwark n°2. Vous voilà à présent dans un arène de combat. Battez les ennemis de chaque manche pour terminer le défi. Vous obtiendrez alors le tyrraguisement, qui vous permettra de vous déguiser en tyrranoïde. Retournez à votre vaisseau pour retournez au Phénix. Vous pouvez également rester encore à Opération Destruction pur faire les autres défis, combats en arènes, ou parcours du combattant. Il est conseillé de faire au moins quelques uns de ces défis, ce qui vous fera gagner beaucoup de boulons, afin de pourvoir acheter de nouvelles armes, qui vous seront bien utiles pour les planètes à venir.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique, dans laquelle Qwark expose son plan, qui implique que vous fassiez tout le boulot, allez dans votre cabine faire la vidéo-fun n°2, puis retournez à votre vaisseau et partez en direction de la planète Aquatos.

AQUATOS

Pour commencer, vous allez devoir infiltrer la planque sous-marine du Dr Néfarious.. Si vous avez assez de boulons, achetez le fusil-flux au vendeur. Cette arme très puissante vous sera très utilse pour la suite. Vous pouvez également vous achetez une autre arme si vos moyens vous le permettent.

A présent, prenez le petit ascenseur et descendez à l'étage inférieur, où vous trouverez Skidd, un des membres de la force Qwark, votre équipe. Il vous accompagnera afin de débloquer certains passages à l'aide de son gadjet, le pirateur. Avancez en détruisant les amibes vertes et les robots armés de pistolets de feu, tout en appuyant sur l'interrupteur au sol pour pouvoir passer. Skidd se chargera de débloquer les ponts avec son pirateur quand il y aura besoin. Continuez le chemin et plongez dans la fosse d'eau, nagez jusqu'au bout, et ressortez de l'autre côté. Montez à l'échelle. Tuez les

amibes et une amibe géante apparaitra. Tuez-là et vous obtiendrez un cristal d'égout, qui vous sera utile plus tard. Marchez sur le switch pour ouvrir la porte à Skidd, qui vous débloquera le pont à l'aide de son pirateur. Traversez-le, puis marchez sur l'interrupteur, tuez les ennemis en poursuivant votre route. Ensuite, plongez dans la nouvelle fosse d'eau. Nagez jusqu'à l'autre bout en évitant les mines aquatiques. Une fois sorti, grimpez l'échelle et tuez la nouvelle amibe géante afin d'obtenir un deuxième cristal d'égout. Ouvrez la porte à Skidd, avancez tout droit, Skidd piratera le pont, puis, empruntez le petit ascenseur afin d'accéder à l'étage supérieur.

Après la cinématique, durant laquelle Skidd, peureux, vous laissera tomber, vous aurait accès au vendeur de Slim Cognito, qui vous proposera d'acheter des armes tirés de l'opus précédent. Si vous avez une sauvegarde de l'opus précédent dans laquelle vous aviez déjà ces armes, Slim Cognito vous les donnera gratuitement. Il est conseiller d'en acheter au moins une, bien utile pour la suite de l'aventure. Prenez à présent le sous-marin, afin d'entre dans la base secrète du Dr Néfarious.

Vous voilà à présent dans la planque secrète du Dr Néfariouus. Ratchet, déguisé en tyrranoïde grâce au tyrraguisement, part de son côté, et Clank part d'un autre côté.

Vous prenez le contrôle de Clank. Avancez au bout de la salle en évitant les rayons lasers et autres pièges. Marcher sur l'interrupteur pour pouvoir passer. Vous obtiendrez le pisto-banane, et Skrunch, le singe, vous suivra. Lancez une banane sur le sol d'en face pour que le singe, par l'odeur alléché, s'y rende et enclenche l'interrupteur, vous ouvrant ainsi le passage. Dans la salle suovante, lancez une banane sous les lumières ennemies, afin que Skrunch crée une diversion, vous permettant ainsi de passez.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Ratchet, déguisé en tyrranoïde. Parlez au tyrranoïde en appuyant sur les touches demandées, afin qu'il vous laisse passez (si vous vous tromper, Ratchet dira des remarques amusantes au tyrranoïdes, vous pouvez toujours essayez, c'est vraiment amusant). Continuez ensuite à avancez en sautant de plates-formes en plates-formes, puis parlez au tyrranoïde de la même manière que précédemment. Parlez ensuite au prochain tyrranoïde, ce qui aura pour effet de débloquer la route à Clank.

Après avoir repris le contrôle de Clank, traversez le pont jusqu'à sa moitié, retournez-vous, et lancez une banane sur l'interrupteur, afin que Skrunch reste dessus quelques secondes, désactivant ainsi le champ de force vous empêchant de passer. Finissez de traversez le, et restez sur l'interrupteur de l'autre côté jusqu'à ce que Skrunch vous rejoigne (lancez une banane à côté de vous s'il le faut). Allez ensuite dans la salle à votre droite, où vous trouverez des minis-robots, très utiles pour Clank. Ordonnez leur de vous suivre via la touche triangle. Sortez de la salle et avancez jusqu'au robot ventilateur qui vous barre la route. Ordonnez aux minis-robots de le détruire, toujours via la touche triangle. Traversez la nouvelle salle en lançant une banane sous les lumières des robots afin que Skrunch fasse diversion de la même manière que précédemment. Ordonnez à vos minis-robots, de détruire le nouveau robot ventilateur qui vous barre la route, puis montez sur la plate-forme ascenseur. Elle ne montera pas. Pour qu'elle monte, lancez une banane sur l'interrupteur, afin que Skrunch se place dessus, vous permettant ainsi de montez. Ordonnez alors aux minis-robots d'entrer dans le petit générateur, via la touche triangle, puis finissez d'avancer.

Vous reprenez alors le contrôle de Ratchet, toujours déguisé en tyrranoïde. Avancez en sautant entre les rayons lasers. Appuyer sur l'interrupteur entre deux lasers, puis parlez au tyrranoïde de la même manière que précédemment. Dans la salle suivante, parlez au tyrranoïde, puis traversez le pont. Marchez sur l'interrupteur pour désactivez le champ de force, et ainsi entrez enfin dans le bureau du Dr Néfarious. Après la cinématique, durant laquelle vous retrouverez enfin Clank, sautez dans le long tunnel sur votre gauche.

Vous voilà à présent dans... les égouts ! Décidément, rien n'est épargné à ce pauvre Ratchet. Bref, laissez vous entrainez par le courant de l'eau pollué des égouts. Vous arriverez devant un plombier qui vous échangera les deux cristaux d'égouts que vous aviez trouvés plus tôt contre 4000 boulons, ce qui fait 2000 boulons le cristal. A votre gauche, vous pourrez vous engagez dans un labyrinthe d'égouts, dans lequel se trouve les 99 autres cristaux. Ainsi, en les trouvant tous, vous gagnerais 198 000 boulons ! Vous n'êtes pas obligé d'aller les chercher, mais c'est tout de même conseillé, afin d'obtenir plein de boulons. Notez que 45 des cristaux présents dans les égouts ne pourront être obtenus que plus tard dans le jeu, car ils se trouvent à l'étage des égouts, nécessitant donc les bottes gravitationnelles (bottes vous permettant de marcher sur les murs que vous obtiendrez plus tard dans le jeu) pour les obtenir.

Ensuite, montez dans le sous-marin afin de retournez à votre vaisseau, puis retournez au Phénix.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique, dans laquelle Qwark explique son nouveau plan, vous pouvez vous achetez l'armure en adamantium si vous avez assez d'argent, puis retournez à votre vaisseau pour partir sur la planète Tyrranosis.

TYRRANOSIS

Comme sur la planète Veldin, vous chutez du ciel, alors évitez les missiles en évitant de rester sur place. Une fois sur la terre ferme, avancez dans les grottes en suivant le chemin et tuant les ennemis à l'aide de vos armes les plus puissantes. A force d'avancer de pièce en pièce, vous arriverez dans une grande pleine dans laquelle se trouvent de nombreux tyrranoïdes. Faîtes le ménage à l'aide de votre lance-grenades, puis détruisez les deux gros interrupteurs afin de sortir des grottes.

Après la cinématique, allez au vendeur faire le plein de munitions. Il est conseillé d'acheter l'annihilateur, une arme très puissante, qui sera très utile pour la suite du jeu, les ennemis commençant à devenir beaucoup plus puissants qu'aux planètes précédentes. Après, montez à bord du turboglisseur et aller détruire les quatre tourelles qui empêche le vaisseau des rangers de se poser. D'abord, roulez par dessus le pont cassé en deux, et roulez vers la gauche. Entrez dans la grotte à côté du vendeur. Avancez dans la grotte en tuant les ennemis, et vous arriverez vite à la sortie. Sautez entre les murs pour arrivez sur une plate-forme en hauteur, sur laquelle vous trouverait un gros interrupteur qui, une fois détruit, fera exploser la première tourelle. Ensuite allez dans la zone sud-ouest de la carte, juste derrière la grotte que vous venez de parcourir. Sautez de roche en roche en explosant les tyrranoïdes, et vous trouverez le gros interrupteur. Détruisez-le et vous détruirez ainsi la seconde tourelle. Allez ensuite dans la zone sud-est de la carte, à côté de votre vaisseau et du pont cassé en deux que vous avez franchi un peu plus tôt. Tuez les nombreux tyrranoïdes et avancez jusqu'au bout pour détruire le troisième gros interrupteur, qui détruira la troisième tourelle. Enfin, allez dans la zone nord est de la carte, en face de la zone où vous êtes actuellement. Sautez sur le sol en hauteur, détruisez les tyrranoïdes, et avancez. Sautez entre les murs, continuez à avancez en tuant les nombreux ennemis, puis sautez sur les plates-formes en hauteur, et vous verrez le gros interrupteur ce qui aura pour effet de détruire la dernière tourelle.

Après la cinématique, vous apparaitrez devant une immense grotte. Entrez et utilisez l'ascenseur. Faîtes le plein de munitions au vendeur, et avancez.

Boss : Reine Tyrranoïde

Utilisez le fusil-flux ou l'annihilateur, ou encore le pistolet à lave pour attaquer la reine touut en évitant ses missiles. Durant la phase ou la reine vous bombardera de missiles, suivez le court chemin en tuant les petits ennemis et en cassant les caisses de vie. De retour au combat, achevez là assez facilement avec les mêmes armes que précédemment.

Après la cinématique, vous pourrez utilisez le vaisseau des rangers afin de vous rendre sur l'île Kavu pour y accomplir des quête optionnels, qui vous feront gagner beaucoup de boulons.
Ensuite, retournez à votre vaisseau, et repartez pour le Phénix.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique, rendez-vous dans la salle de l'arène VR où vous retrouverez Helga (regardez où elle se trouve sur la carte). Helga vous fera faire un entraînement VR pour vous former à l'utilisation de l'hyperswing et du pirateur.
Une fois l'entrainement terminé, elle vous offrira les deux gadgets.
Retournez alors à votre vaisseau et rendez-vous sur la planète Daxx.

DAXX

Tout d'abord, prenez le chemin derrière votre vaisseau. Utilisez vos armes les plus puissantes pour tuer les robots

géants armés de pistolets de feux, et utilisez votre fouet plasma pour tuer les moustiques. Suivez le chemin, et vous obtiendrez rapidement les Supers-Bottes. Descendez en sautant, et vous revoilà devant votre vaisseau.

Utilisez alors votre hyperswing pour franchir la mer, et vous vous retrouverez sur une plate-forme. Deux chemins s'ouvrent à vous. Commencez par celui de gauche en prenant la plate-forme ascenseur. Des ennemis plus forts que tous ceux que vous avez afrfontés jusque là s'opposeront à vous durant cette mission. Utilisez vos armes les plus puissantes pour les détruire, et suivez le chemin qui est très linéaire. Appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte quand vous serez bloqué par une porte transparente. Utilisez votre hyperswing quand ce sera nécessaire. De même pour votre pirateur. Vous entrerez dans l'usine. En utilisant votre pirateur et en tuant les ennemis, vous arriverez au terminal. Après la cinématique, utilisez le téléporteur pour revenir à votre vaisseau.

Réutilisez alors votre hyperswing pour retourne sur la plate-forme en mer. Prenez cette fois-ci le chemin de droite. Il va falloir que vous fassiez un long parcours en sautant de plate-forme en plate-forme et en utilisant votre hyperswing de nombreuses fois. Cependant, un vaisseau noir apparaitra régulièrement et vous bombardera de missiles, qui détruiront les plates-formes sur lesquelles vous vous trouverez. Inutile de chercher à le détruire pour l'instant c'est impossible. Vous arriverez finalement devant un vendeur. Faîtes le plein de munitions et utilisez votre hyperswing pour vous rendre sur une grande plate-forme circulaire, ou vous vous engagerez dans un rude combat contre le vaisseau noir.

Boss : Vaisseau noir

Utilisez le lance-grenades, le fusil-flux, et l'annihilateur afin de faire battre le vaisseau assez rapidement. Evitez cependant ses missiles et ses lasers, tout en faisaont attention de ne pas tomber de la plate-forme.

Une fois le combat terminé, utilisez l'hyperswing pour vous rendre sur la plate-forme en face de vous. Entrez dans le petit bâtiment et après la cinématique et le clip vidéo, sautez sur le taxi jaune pour retourner à votre vaisseau. Montez dans votre vaisseau, et après la cinématique, retournez à Opération Destruction.

RETOUR A OPERATION DESTRUCTION

Dans la liste de défis disponibles, choisissez le défi Courtney. Faîtes le parcours en tuant les ennemis, en sautant de plate-forme en plate-forme, et en marchant sur les interrupteurs pour ouvrir les portes. Vous vous retrouverez alors dans l'arène, face à Scorpio, une machine robot géante.

Boss : Scorpio

Ce boss est assez simple. Utilisez l'annihilateur et le lance-grenades pour en venir à bout rapidemment. Faîtes cependant attention à éviter ses scies circulaires, ainsi que son feu.

Après la cinématique, vous gagnez le vidéo-fun de Qwark n°3. Vous pouvez faire les nouveaux défis que vous venez de débloqués. Une fois terminé, montez dans votre vaisseau, et envolez-vous pour le Phénix.

RETOUR AU PHENIX

De retour au Phénix, dirigez vous vers votre cabine afin de faire la vidéo-fun de Qwark n°3. Une fois terminé, retournez à votre vaisseau et deux planètes s'ouvrent alors à vous : les Studios Holostar, ou les lunes d'Obani. Partez d'abord pour les Studios Holostar.

STUDIOS HOLOSTAR

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Clank, dans sa tenue d'agent secret. Commencez par tuer les ninjas avec vos coups de poings. Vous pouvez détruire les tabourets, ils rapportent beaucoup de boulons. A présent, détruisez le panneau rouge afin de désactiver les rayons rouges qui vous bloquaient le passage. Poursuivez le chemin en sautant de véhicules en véhicules. Vous pouvez essayer de gagner de l'argent aux machines à sous, vous aurez peut-être de la chance... Ensuite, avancez en faisant attention au rayon laser, et vous découvrirez Skrunch, le singe, en train de se

faire tabasser par des petits ninjas. Tuez-les, et Skrunch vous suivra. Montez sur la plate-forme ascenseur, et lancez une banane sur l'interrupteur afin que Skrunch s'y rende , ous permettant d'accéder à l'étage supérieur. Une fois en haut, lancez une banane sur la plate-forme ascenseur afin que Skrunch s'y rende à son tour, et montez sur l'interrupteur de manière à la faire monter pour que Skrunch vous rejoigne.
A présent, libérez les minis-robots en passant près de de leur socle sur le socle de la même manière que la dernière fois. Avancez et vous constaterez que la route est coupée. Lancez une banane sur l'interrupteur d'en face de sorte que Skrunch s'y rende, faisant alors apparaître le pont. Ordonnez à vos robots d'attendre via la touche triangle, puis traversez le pont en sautant par dessus le rayon laser. Détruisez le panneau rouge, ce qui aura pour effet de faire disparaître le rayon laser. Ordonnez à vos robots de vous rejoindre, toujours via la touche triangle, puis ordonnez leur d'entre dans le petit générateur, afin de faire disparaître le champ de force qui vous barrait le passage. Tuez les ennemis et avancez en sautant pour ne pas tomber dans le fossé, puis franchissez la porte afin de vous transformer en Clank Géant.

Boss : La terreur de Talos

Vous voilà à présent en Clank Géant, devant affronter un monstre géant, la terreur de Talos. Utilisez principalement vos bombes et vos coups de poings pour lui faire perdre sa vie rapidement. Lorsque qu'il se met voler, sautez et bombardez-le de missiles. Il finira par s'enfuir momentanémant, laissez la place à six ninjas géants. Tuez les avec vos coups de poings, et six autres viendront prendre la relève. Tuez-les aussi, et la terreur de Talos reviendra terminer le combat. Achevez-le de la même manière que précédemment, afin de voir la cinématique, durant laquelle Clank se fera kidnapper. En effet,vous êtes tombés dans un piège, et Clank est maintenant prisonnier du Dr Néfarious.

Sans plus d'informations sur le destin de Clank, vous reprenez le contrôle de Ratchet, qui, inquiet que Clank ne soit toujours pas revenu, décide de partir explorer les lieux. Avancez jusqu'au vendeur pour acheter des munitions, et si vous avez assez de boulons, une nouvelle arme, telle que le fissurateur. En effet, les tyrranoïdes sur cette planète sont bien plus puissant que ceux des planètes précédentes, avec notamment l'apparition d'une nouvelle sorte de tyrranoïdes, plus grande, plus forte, et plus résistance. Avancez donc en tuant le premier tyrranoïde et entrez dans le bâtiment de droite. Tuez alors les nombreuses ennemis présents dans la pièce, et ressortez par la porte en face Vous voilà dans une grande cour plein de tyrranoïdes. Cachez vous derrière les petits rebords afin de pouvoir les tuer en toute tranquillité, puis avancez jusqu'à l'ascenseur, et faîtes le pirateur afin de le réparer. Vous voilà dans un petit cinéma. Détruisez les nombreux tyrranoïdes qui remplissent la salle. Sortez du cinéma, puis piratez la porte afin de pouvoir poursuivre votre chemin. Utilisez l'hyperswing afin d'atteindre le bord d'en face. Faîtes attention aux deux gros tyrranoïdes volants (vous ne les tuerez pas, mais les ferrez tomber dans le vide), puis utilisez à nouveau l'hyperswing pour atteindre la zone suivante. Un vaisseau spatial va alors vous attaquer à coup de missiles. Utilisez l'annihilateur afin de le détruire, puis utilisez à nouveau votre hyperswing et laissez-vous planer jusqu'à la cour en-dessous de vous. Continuez à avancer en tant les ennemis, entrez dans le bâtiment, détruisez les tyrranoïdes, et ressortez pour enfin retrouver Clank.

Après la cinématique, montez dans votre vaisseau, et partez enfin pour les lunes d'Obani, que vous avez débloqué depuis la planète Daxx.

LUNES D'OBANI

Vous voici sur la première lune, celle d'Obani Gemini. Prenez votre réfracteur, qui vous servira sur toute la lune. Afin de ne pas user vos munitions, utiliser la clé pour tuer les petits robots, seuls ennemis que vous rencontrerez sur cette lune.

Avec votre réfracteur, placez-vous sur le rayon laser rouge et dirigez-le vers l'interrupteur sur la gauche, afin de dévier le rayon laser. Avancez et utilisez la plate-forme tremplin au sol pour atteindre la plate-forme en hauteur. Placez-vous sous le rayon laser et utillisez à nouveau le réfracteur pour le diriger en hauteur, vers le satellite que vous pouvez voir. Redescendez et continuer à avancer vers la gauche, où vous devrez répéter la même opération : utilisez la plate-forme tremplin pour sauter sur la plate-forme en hauteur, placez vous sous le rayon laser et utilisez le réfracteur pour diriger le rayon vers le satellite en hauteur le plus proche. Continuez à faire cette opération tout au long du niveau, ce qui vous fera visiter la lune d'un bout à l'autre. A chaque fois, vous devrez utiliser la carte, qui est différente des autres niveaux, afin de trouver sur quelle plate-forme se trouve le rayon laser. Vous devrez vous y rendre de la même manière que les fois précédentes (en utilisant les plates-formes tremplins ou en sautant de plate-forme en plate-forme). En effet, il est impossible de décrire précisément la lune, ainsi que les chemins que vous devrez emprunter.

Continuez de faire cette opération jusqu'à ce que le champ de force vert qui protégeait la plate-forme avec un téléporteur disparaisse. Utilisez la plate-forme tremplin qui se trouve sur la plate-forme où vous vous trouver actuellement pour rejoindre cet endroit. Utilisez alors le téléporteur, qui vous mènera sur la deuxième lune.

Vous voilà à présent sur la deuxième lune, celle d'Obani Pollux. Achetez des munitions au vendeur en prévision des nombreux robots ennemis qui vous attaqueront sur cette lune. Puis utilisez le trampoline afin d'atteindre la falaise en hauteur. Avancez en tuant les robots à l'aide de l'annihilateur,, puis glissez le long du câble pour atterrir sur une plate-forme plus bas. Tuez le robot géant, et poursuivez votre chemin, qui est très linéaire. Avancez en tuant les ennemis et en utilisant les trampolines, et vous finirez par retrouvez Skidd sur une plate-forme. Après la cinématique, utilisez le téléporteur pour retournez à votre vaisseau, et décollez en direction en direction de Blackwater City, sur la planète Rilgar.

RILGAR

Vous voilà sur la planète Rilgar, dans la ville de Blackwater City. Vous allez devoir aidez les rangers à combattre les tyrranoïdes, au travers de plusieurs petits missions.

Mission 1 : La bataille

Vous sautez du vaisseau des rangers. Comme les fois précédentes, ne restez pas sur place afin d'éviter un maximum les missiles ennemis, jusqu'à l'atterrissage.

A présent, restez dans la même zone sans trop avancez, et contenter-vous de canarder tous les tyrranoïdes avec vos armes les plus puissantes, telles que le fusil-flux, le fissurateur, l'annihilateur, le pistolet à lave, ou encore le lance-mini-tourelles. Une fois tous les ennemies tués, la mission sera terminé.

Mission 2 : Le pont

Utilisez surtout le fusil-flux et l'annihilateur afin de tuer tous les ennemis autour et sur le pont. Faîtes attention aux ennemis venant vous attaquer par derrière. Une fois tous les ennemis sur le pont morts, le pont sera libéré et vous aurez réussi la mission.

Mission 3 : Contre-Attaque

Détruisez d'abord les deux tourelles automatiques sur les côtés de la base ennemie à l'aide du fusil-flux et du lance-grenades. Ensuite, utilisez les mêmes armes que précédemment pour tuer les ennemis restants, et toutes les missions seront réussis.

Vous gagnerez des boulons après chaque missions, et à la fin de la troisième, vous gagnerez les bottes gravitationnelles, qui vous permettront de marcher sur les murs magnétiques.

Ainsi, vous pouvez, si vous le souhaitez, retournez sur la planète Aquatos, pour allez dans les égouts, à la recherche des cristaux égouts se trouvant à l'étage, que vous ne pouviez pas atteindre jusque-là.

Autrement, après la cinématique, montez dans votre vaisseau et partez en direction de la dernière lune d'Obani : Obani Draco.

OBANI DRACO

Vous voilà à présent sur la dernière lune d'Obani. Achetez des munitions au vendeur et lancez vous dans le chemin, qui est très court, et totalement droit et linéaire. Vous pouvez en effet montez sur les murs et les plafonds grâce aux bottes gravitationnelles. Suivez le chemin en faisant attention aux petits robots, et en évitant le feu et l'électricité à certains

endroits du sol. Vous verrez de l'eau rose qui viendra de la droite, étant donné que vous marcherez sur le mur. Avancez en faisant bien attentn à l'éviter, puis poursuivez la route, qui présentera les mêmes obstacles jusqu'à la fin du parcours.

Vous verrez alors une cinématique dans laquelle Courtney Gears transformera votre ami Skidd en robot. Afin de le venger, vous allez combattre la chanteuse.

Boss : Courtney Gears

Détruisez les sbires danseuses de Courtney avec des minis-tourelles. Quand Courtney apparaît dans une cage, bombardez-la avec l'annihilateur tout en évitant ses attaques en sautant.
Courtney finira par vous rejoindre sur la zone de combat où vous pourrez l'achever facilement avec l'arme de votre choix, en sautant pour éviter ses multiples attaques.

Après la cinématique, montez dans votre vaisseau et partez pour la planète Zeldren.

ZELDREN

En arrivant sur la planète, vous pouvez aller directement à gauche pour trouver le Capitaine Qwark et son singe, Skrunch. Cependant, si vous allez tout droit, vous pourrez suivre un chemin optionnel, au bout duquel vous attend une surprise bien utile. Faîtes donc le chemin tout droit en tuant les nombreux robots à l'aide de l'arme la plus puissante que vous possédez. Avancez, grimpez l'échelle bleue et tuez le garde en hauteur à l'aide du fusil-flux, afin qu'une plate-forme descende, vous révélant ainsi le chemin à prendre. Continuez et utilisez votre hyperswing pour poursuivre le chemin.
Vous arriverez dans une salle où d'énormes rouages attachés au murs tournent rapidement. Restez en hauteur et utilisez votre fusil-flux afin de détruire les robots situés en bas. Continuez le chemin en explosant les robots restants. Sans difficulté supplémentaire, vous obtiendrez au bout du parcours l'attrape-boulons V2 ! Cet objet vous permettra d'attirer les boulons à distance, et de casser les caisses et décors du jeu à distance, en sautant et en retombant en frappant votre clé sur le sol ! Ce sera très utile, surtout que les caisses et décors à détruire seront encore plus nombreux dans les niveaux à venir. Cela vous permettra ainsi d'obtenir de grande quantité de boulons, afin d'acheter les armes puissantes que vous n'avez peut-être pas encore (telle que le lamodisque !).

Utilisez alors le téléporteur afin de retournez devant votre vaisseau. Prenez cette fois le chemin de gauche. Tuez les quelques robots, et vous voilà devant Qwark. Après la cinématique, vous monterez tous dans le vaisseau personnel du capitaine Qwark, et partirez à l'intérieur du croiseur galactique du Dr Néfarious

A L'INTERIEUR DU CROISEUR DU DR NEFARIOUS

Après la cinématique, achetez des munitions au vendeur, les ennemis étant légions dans ce vaisseau géant. Prenez alors l'unique chemin et avancez tout droit en tuant les dizaines de robots assez résistants, et en sautant pour éviter leurs balles. Pensez à détruire les nombreuses caisses et les vaisseaux spatiaux décoratifs afin d'obtenir beaucoup de boulons. Devant le grand ascenseur, utilisez le fusil-flux pour tuer les robots situés dessus, ce qui ferra descendre l'ascenseur jusqu'à vous. Montez dessus afin d'atteindre l'étage supérieur. De nombreux ennemis s'y trouvent, utilisez alors le fissurateur afin de vous en débarrasser rapidement. Continuez à avancez, prenez l'ascenseur, et vous vous retrouverez devant le Dr Néfarious.

Après la cinématique, vous constatez que le croiseur va exploser. Vous n'avez qu'une minute pour vous en échapper. Faites alors le chemin inverse de celui que vous venez de faire, en utilisant les supers-bottes afin de rejoindre rapidement le vaisseau, et en utilisant l'hélipack ou le propulsopack pour volez par dessus les fossés. Ne tuez pas les ennemis, vous n'avez pas le temps. Une fois dans le vaisseau, Qwark ne vous ayant toujours pas rejoint, vous vous résignez à partir sans lui. Le croiseur explose alors et vous partez automatiquement pour le Phénix.

RETOUR AU PHENIX

De retour au phénix, vos amis vous accueillent et vous annoncent que Qwark n'a pas pu s'échapper du croiseur, et qu'il

a donc été tué dans l'explosion. Après la cinématique fort émouvante, Al vous remettra la vidéo-fun de Qwark n°4. Allez y jouez dans votre cabine.

Après l'avoir terminé et après la cinématique, vous partirez donc pour Métropolis, sur la planète Kerwan. Avant de partir, si vous avez suffisamment de boulons, vous pouvez acheter l'armure Jules César au vendeur d'armures. Elle est cependant à un prix très élevé (250 000 boulons)...
Ensuite, retournez à votre vaisseau et partez pour Métropolis.

METROPOLIS

Vous voilà donc sur la planète Kerwan, afin d'empêcher Néfarious d'accomplir ses funestes projets et de venger vos amis Qwark et Skidd. Utilisez le fissurateur et le lamodisque pour tuer les tyrranoïdes. Avancez en suivant le chemin entre les divers immeubles. Un vaisseau surgira et vous attaquera, utilisez alors votre annihilateur pour le détruire. Achetez des munitions au vendeu devant vous, et avancez pour voir une cinématique.

Vous constaterez alors que, depuis les Studios Holostar, ce n'est plus Clank que vous avez accroché à votre dos, mais son sosie, le robot maléfique Klunk, créé par le Dr Néfarious. De plus, le Dr Néfarious utilise son invention, le bibliotérateur afin de transformer toutes les formes de vie organiques en robots. Heureusement, vous vous trouviez derrière un pilier et n'êtes pas touchés par le rayon. Cependant, tous vos ennemis, les tyrranoïdes ont été atteints et sont maintenant des robots, et le seront tous jusqu'à la fin du jeu.

Poursuivez alors votre route, en tuant les tyrranoïdes, qui, en robots, sont maintenant plus résistants. Utilisez alors alternativement l'annihilateur, le lamodisque, et le fissurateur pour les tuer. Un tank se mettra alors à vous bombarder. Utilisez votre fusil-flux pour vous en débarrasser. Continuez votre route et tuez les tyrranoïdes qui surgissent du ciel. Continuez à avancez en cognant du méchant, puis tournez le cranko-boulon. Utilisez alors le réfracteur : placez vous dans le rayon laser rouge et déviez le rayon sur l'interrupteur avec le réfracteur. Avancez, placez vous à nouveau dans le rayon laser, et envoyer le rayon sur l'autre interrupteur, toujours à l'aide du réfracteur, ce qui fera apparaître un pont. Traversez-le, tuez les derniers ennemis, achetez des munitions aux vendeurs, et avancez pour voir une cinématique.

Boss : Klunk

Le Dr Néfarious s'est enfui, mais, afin de récupérer le vrai Clank, vous allez devoir tuer son sosie, qui est devenue énorme. Utilisez d'abord le fusil-flux pour faire perdre l'essentiel de sa vie à Klunk tout en sautant pour éviter ses attaques au sol et en vous déplaçant constamment pour éviter ses missiles. Faîtes évidemment attention de ne pas tomber dans le vide, puis sauter sur le second train quand il arrivera, et achever Klunk avec l'annihilateur.

Après avoir vaincu le boss, vous verrez une cinématique au cours de laquelle vous récupérez le véritable Clank. Ensuite, montez dans le taxi jaune et retournez à votre vaisseau, où vous vos envolerez pour le Phénix.

Notez qu'avant de partir pour le Phénix, vous pouvez montez dans le vaisseau des rangers, qui vous emmènera faire des missions optionnels à un autre endroit de Métropolis. Chaque mission vous fera gagner des boulons, et en les réussissant toutes, vous gagnerez le Cartomatic, objet qui révélera des zones cachées sur les cartes de chaque planète.

RETOUR AU PHENIX

Allez sur le pont, et après la cinématique, retournez à votre vaisseau et envolez-vous pour Zeldren, sur le site du crash du croiseur de Néfarious.

SITE DU CRASH - ZELDREN

En sortant de votre vaisseau, descendez en planant avec l'hélipack ou le propulsopack, jusqu'à la zone inférieure. Achetez des munitions et une nouvelle arme si vous le souhaiter. En effet, ce niveau est vraiment difficile, et vous risquez de devoir vous y reprendre plusieurs fois avant de réussir. Avancez donc tout droit en tuez les nombreux

ennemis robotiques avec les armes les plus puissantes que vous possédez, et en utilisant l'annihilateur pour détruire les robots mitrailleurs géants, qui sont très puissants et très résistants. Faîtes donc bien attention à esquiver les attaques de tous les ennemis, qui sont encore plus nombreux que d'habitudes. Inutile de vous pressez en voulant allez trop vite, vous risqueriez d'être surpris par des attaque ennemies, ou pire, de tomber dans le vide, impliquant ainsi que vous recommenciez le niveau depuis le début. Avancez jusqu'au bout et tournez à gauche sous le tunnel. Un robot géant vous attend de l'autre côté. Détruisez-le avec l'annihilateur, ainsi que la dizaine d'autre ennemis. Cntinuez votre chemin en sautant de roche en roche pour atteindre la zone supérieure; Tuez tous les ennemis avec le fissurateur, et le robot géant avec l'annihilateur. Avant de monter sur l'ascenseur vous permettant de poursuivre votre chemin, faîtes quelques pas en arrière, et avancer sous un morceau de croiseur crashé qui forme un tunnel. Regardez en l'air, et vous verrez une cible pour l'hyperswing. Utilisez-là, et faîtes le rapide parcours en hyperswing. Au bout, vous gagnerez le nanopack. Cet objet vous permet de stocker les médicaments que vous trouvez quand votre vie est pleine, afin de les utiliser automatiquement lorsque votre santé sera critique.

Faîtes à présent route arrière, et planez jusqu'à la zone où vous vous trouviez avant. Montez maintenant sur l'ascenseur, sautez dans la nouvelle zone en tuant les ennemis et le robot géant. Une fois tout le monde mort, avancez et utilisez votre hyperswing afin d'atteindre une capsule crashée.

Grâce à la cinématique, vous comprenez alors que Qwark n'est pas mort, et qu'il a réussi à s'échapper du croiseur avant l'explosion. Allez alors à gauche grâce à l'hyperswing, détruisez les ennemis, et montez sur les murs grâce aux bottes gravitationnelles. Avancez en suivant le chemin linéaire et en tuant les robots géant avec le fusil-flux. Sautez par dessus l'électricité lorsqu'il y en a sur le sol. A force d'avancer, vous arriverez sur une plate-forme en hauteur. Eliminez les robots à l'aide du lance-grenades, puis, après avoir détruit toutes les caisses, glissez le long du câble jusqu'à votre vaisseau. Après la cinématique, montez alors dans votre vaisseau et envolez-vous pour Aridia, afin d'aider les rangers à vaincre les tyrranoïdes.

ARIDIA

Une nouvelle fois, vous allez devoir aider les rangers à débarrasser la zone des tyrranoïdes à travers plusieurs missions, qui vous rapporteront chacune beaucoup de boulons. Avant de commencez, vous pouvez achetez le canardator au vendeur, arme qui transformera vos ennemis en canards.

Mission 1 : Les tunnels de X12

Suivez le parcours en utilisant le canardator ou le lamodisque pour tuer les tyrranoïdes. A la fin du chemin, vous trouverez l'hovership, véhicule vous permettant de voler et d'attaquer vos ennemis à coup de missiles enflammés.

Mission 2 : Embuscade dans la vallée

Aux commandes de l'hovership, tuez tous les tyrranoïdes en faisant en sorte qu'au moins un des rangers reste en vie.

Mission 3 : Meurtre

A l'aide du turboglisseur, vous devrez parcourir la carte, afin de tuer tous les tyrranoïdes, et plus particulièrement les gros, représentés par un point vert sur le radar. Si le turboglisseur est détruit avant la fin de la mission, terminez-la avec vos armes les plus puissantes.

Mission 4 : Reconquête de la vallée

Il va falloir visser tous les cranko-boulonns, représentés par des points verts sur le radar. Afin de rendre la tâche plus facile, tuez les tyrranoïdes et détruisez les tourelles lances-missiles.

Mission 5 : X12, c'est fini

Avancez en tuant les tyrranoïdes et en détruisant les vaisseaux jusqu'à la base ennemie. Ici, détruisez les deux tourelles mitrailleuses avec le lance-grenades, et finissez de tuer tout le monde.

Ainsi, la dernière mission étant terminée vous gagnerez le télépad, gadjet servant à se connecter à un point fixe pour s'y téléporter de plus loin.

A présent, retournez sur le Phénix, pour donner à Al le disque de données que vous avez trouvé sur le site du crash.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique durant laquelle Al vous offrira la dernière vidéo-fun de Qwark, allez y jouer dans votre cabine. Grâce à elle, vous comprendrez que Qwark se cache dans sa vieille planque, dans la ceinture d'astéroïdes de Thran. Retournez à votre vaisseau, et allez-y.

PLANQUE DE QWARK

Chemin caché

En arrivant sur la planète, sachez qu'avant de faire la mission, vous pourrez suivre un chemin caché, au bout duquel se trouvera l'APL. Ce gadjet est en fait un vendeur portable : grâce à lui, vous pouvez utiliser un vendeur n'importe où, afin de faire le plein de munitions en plein combat. Evidemment, les prix sont plus chers, à cause des frais de transports. Sachez également qu'avec l'APL, vous ne pourrez pas acheter de munitions pour les armes que vous achetés chez Slim Cognoto (Aquatos). Enfin, sachez que l'APL coûte 250 000 boulons. Bref, s'il ne vous intéresse pas, ou si vous n'avez pas assez de boulons, passez le paragraphe suivant.

Si au contraire vous êtes intéressé par l'APL, vous allez devoir suivre un petit chemin. En sortant de votre vaisseau, empruntez tout d'abord les escaliers sur votre droite, et passez derrière le petit passage caché derrière le mur. Vous voilà dans une zone où vous allez devoir utilisez les bottes gravitationnelles. Descendez donc en marchant sur le mur, et suivez le chemin, en prenant garde de ne pas tomber dans l'eau glacée, sous peine d'être immédiatement changé en glaçon. Continuez donc à avancer en sautant par dessus les lasers des petits robots, que vous pouvez détruire à coup de clé. Faîtes également attention aux rayons lasers rouges movibles. Vous arriverez dans une grotte, pleine de robots Qwark. Tuez les, mais choisissez une arme puissante, car ils sont assez forts et très résistants. Après les avoir détruits, leurs restes continuent parfois à ramper sur le sol, alors détruisez-les d'un coup de clé. Finissez le parcours dans la grotte et en marchant sur les murs en sautant pour éviter les différentes sortes de lasers. Vous arriverez alors dans une salle où vous pourrez acheter l'APL pour 250 000 boulons. Une fois terminé, utilisez le téléporteur pour retourner à votre vaisseau.

Faire la mission : retrouver le Capitaine Qwark

A présent, vous allez pouvoir faire votre mission, qui consiste à retrouver le Capitaine Qwark.

En arrivant sur la planète vous avez reçu un message de Slim Cognito, qui vos annonce qu'il a un super rebondisseur à vous vendre. Si vous avez assez de boulons, allez l'acheter sur Aquatos, (notez que si vous possédez une suvegarde de Ratchet et Clank 2 dans laquelle vous possédiez cette arme, elle sera gratuite) puis revenez. Montez alors sur la plate-forme mobile devant vous, et, une fois sur l'autre rive, tuez les ninjas, et prenez votre télépad. Montez sur la petit plaque sur l'ascenseur, et activez le point de télépad. Revenez en arrière et montez sur l'interrupteur pour faire montez l'ascenseur. Une fois en haut, activez votre télépad, et vous apparaitrez alors sur l'ascenseur. Avancez-vite sur la terre avant que l'ascenseur ne redescende. Tuez les ninjas à l'aide de votre clé, et cachez-vous derrière les blocs pour tuer les robots Qwark à l'aide du rebondisseur, de l'annihilateur, ou du fusil-flux. Le lance-grenades est aussi efficace s'il est bien amélioré. Avancez, et vous serez devant un champ de force vert, vous bloquant le passage. Monter sur la petit

plaque et activez le point de télépad. Reculez et marchez sur l'interrupteur qui désactivera momentanément le champ de force. Activez alors rapidement votre télépad, et passez derrière le champ de force avant qu'il ne réapparaisse.

Vous aurez un checkpoint. Achetez des munitions au vendeur, et glisser jusqu'en bas le long du câble. Cachez-vous derrière les blocs de couleur et tuer les robots Qwark avec le fusil-flux. Lorsque ils auront détruits les blocs derrière lesquels vous vous cachiez, utilisez le lamodisque, le rebondisseur, et l'annihilateur. A partir d'ici, le sol sera presque toujours gelé, alors faîtes attention à ne pas glisser, pour ne pas tomber dans le vide. Montez donc à l'échelle, et utilisez votre hyperswing, afin d'atteindre la zone en face, en bas. De nombreux robots Qwark surgiront alors. Débarrassez-vous en, et, au lieu de sauter sur les deux plate-forme gelé, sous risque de glisser et de tomber dans l'eau gelé, utiliser l'hyperswing pour atteindre directement la rive opposé.

Avant de planer jusqu'à la prochaine plate-forme en bas, utilisez-le fusil-flux pour tuer les robots Qwark qui s'y trouve. Planez à présent jusqu'en bas, mais d'autre robots Qwark vont arriver. Détruisez les, sautez sur la prochaine zone, tuez les petits ninjas, et sautez sur la zone un peu plus élevé à votre gauche. Avancez jusqu'au bout en explosant les dizaines de robots Qwarks sur votre chemin, jusqu'à ce que vous trouviez le véritable Qwark. Malheureusement, un champ de force le sépare de vous. Allez alors à droite, et envoyez Clank dans la fissure afin de trouver un moyen de désactiver le champ de force.

Vous prenez donc le contrôle de Clank. Avancez en tuant les ninjas avec vos coups de poings, et libérez le premier mini-robot. Ordonnez lui de vous suivre, et marchez sur l'interrupteur un peu plus loin afin de désactiver le champ de force, et ainsi, de libérer un autre mini-robot. Ordonnez-leur de détruire le robot-ventilateur qui vous bloque le passage. Vous pouvez alors poursuivre votre route. Ordonnez-leur à présent d'entrer dans le petit générateur, et continuez à avancer, tout en évitant les rayons lasers rouges. Sautez de pic gelé en gelé, et vous trouverez Skrunch, le singe, ainsi qu'un pistolet-banane. Sautez en volant derrière les caisses grises, et faîtes exploser les caisses explosives afin de gagner plusieurs milliers de boulons !

Poursuivez alors votre route jusqu'à un robot volant. Lancez une banane sous sa lumière afin que Skrunch crée une diversion, et continuez à avancer jusqu'à un précipice. Volez jusqu'à l'autre côté et lancez une banane à côté de vous afin que Skrunch vous rejoigne, puis continuez à avancez jusqu'à un autre précipice. Lancez une banane sur la rive opposé afin que Skrunch s'y rende et active l'interrupteur, faisant ainsi apparaître un pont. Vous arrivez alors dans une salle, avec juste à votre gauche, la sortie. Cependant, un champ de force vous empêche de passer. Vous allez avoir besoin de faire entrer trois minis-robots dans le générateur juste à côté afin de pouvoir passer.

La salle où vous vous trouvez donne en effet sur trois autres pièces, contenant chacune un mini-robot :

- Le premier se trouve dans le couloir en face de vous. Avancez jusqu'à elle, et passez sous les rayons lasers afin de rejoindre le mini-robot de l'autre côté. Détruisez l'interrupteur rouge afin de partir et d'emmener ce premier robot dans le générateur.
- Le deuxième se trouve sur la gauche par rapport au petit générateur. Tirez une banane sous la lumière du robot volant afin que Skrunch fasse diversion, et ordonnez au mini-robot de l'autre côté de vous suivre. Emmenez le dans le petit générateur.
- Juste après se situe un petit ascenseur. Montez dessus, tuez les petits ninjas qui vous attendent en haut, et ordonnez au mini-robot de vous suivre. Redescendez et faîtes le entrer dans le petit générateur.

Le champ de force étant désactivé, traversez le tunnel en évitant les lasers, et en détruisant le petit générateur. Au bout du tunnel, montez sur l'interrupteur pour reprendre le contrôle de Ratchet.

Le champ de force vous séparant de Qwark est à présent désactivé. Entrez donc dans sa chambre. Après la cinématique, montez dans le taxi jaune et retournez dans votre vaisseau. Une fois à l'intérieur, une cinématique vous apprend que le Phénix est attaqué. Vous partez donc automatiquement pour le Phénix.

LE PHENIX ATTAQUÉ

Vous revoilà à bord du Phénix, qui est attaqué par l'armée de Néfarious. Achetez vous des munitions au vendeur et avancez tout droit en tuant tout les ennemis avec vos armes les plus puissantes et améliorés. La passerelle mobile qui vous emmène au pont étant complètement détruite, vous allez devoir faire le tour. Allez alors à droite, utilisez

l'hyperswing et continuez à suivre le chemin en tuant les robots. Montant l'échelle jusqu'à la plate-forme en hauteur, tuer le ninja, placez-vous sous le rayon laser vertical, et utilisez le réfracteur pour dévier le laser vers l'interrupteur situé en bas.
La porte s'ouvre alors. Poursuivez donc le chemin à travers la multitude d'ennemis. Vous vous retrouverez alors face-à-face avec un robot géant. Tuez-le en le canardant à l'aide de votre arme la plus puissante Puis dirigez-vous enfin vers le pont. Explosez les derniers ninjas.survivants et pénétrez enfin sur le pont.

Après la cinématique, vous décidez d'aller sur la planète Koros, afin de mettre un terme au plan du Dr Néfarious, en détruisant le bibliotérateur la machine qui transformes les populations des planètes en robots).

Sortez du pont, et vous constaterez que la passerelle mobile est réparé. Utilisez-là pour rejoindre votre vaisseau et envolez-vous pour la planète Koros.

KOROS

Après avoir atterri, vous recevrez un nouveau message de Slim Cognito, qui vous annoncera qu'il peut vous vendre la bobine à plasma (250 000 boulons). Une fois de plus, si vous désirez l'acheter, rendez vous sur Aquatos. Notez que, comme à chaque fois, si vous possédez une sauvegarde de Ratchet et Clank 2 dans laquelle vous possédiez cette arme, elle sera gratuite).

De retour sur Koros, acheter des munitions pour toutes vos armes, et privilégiez-les armes puissantes, telles que l'annihilateur, le fissurateur, le rebondisseur, le lamodisque, le fusil-flux, et la bobine à plasma, les ennemis de cette planète étant plus coriaces que tous ceux que vous avez rencontré jusqu'à présent. Vous pouvez également, à l'aide du casseur, détruire tous les décors de la planète, même les tables et les chaises, de sortes à gagner plusieurs milliers de boulons !

Avancez donc tout en tuant tout ce qui bouge, et utilisez le fusil-flux pour détruite les robots géants. Vous arriverez devant un tunnel, traversez-le en planant par dessus le fossé et en canardant le robot géant à coup de fusil-flux, et en explosant les autres ennemis avec le rebondisseur et la bobine à plasma. Sautez sur les caisses noires à votre droite pour atteindre l'étage supérieur. Des dizaines d'ennemis robotiques surgissent alors, ainsi qu'un robot géant ! Commencez par explosez le robot géant, toujours avec le fusil flux, puis canardez tous les ennemis autour de vous avec vos meilleures armes. Lorsque la zone sera nettoyé de tout adversaires, finissez de casser les éléments de décors, afin d'obtenir de nombreux boulons, puis entrer dans le bâtiment, où vous aurez un checkpoint.

Une fois à l'intérieur, achetez vos munitions au vendeur, puis suivez le chemin linéaire à travers le bâtiment en détruisant tout ce qui bouge ! Des dizaines d'ennemis surgissent de tout côté, alors utilisez le fissurateur pour les faire disparaître rapidement. Vers la fin, un autre robot géant vous attaquera, explosez le avec le fusil-flux, ou l'annihilateur si vous n'avez plus de munitions. Juste après, un vaisseau vous mitraillera, alors détruisez-le avec le lance-grenades.

Entrez dans la salle, et vous verrez une cinématique dans laquelle Clank détruira le bibliotérateur. Mais Sacha vous apprendra que Néfarious en a un autre plus puissant sur la planète Mylon. Retournez à votre vaisseau, et partez-donc pour la planète Mylon.

MYLON

En arrivant sur la planète, Slim Cognito vous enverra un nouveau message pour informer qu'il peut vous vendre le chargeur-bouclier (250 000 boulons). Etant donné que vous êtes à présent sur la dernière planète du jeu, il est conseillé d'acheter le chargeur bouclier. En effet, en l'utilisant, un champ de force apparaitra autour de vous et vous protégera momentanément de toutes attaques ennemis. Si vous avez assez d'argent, allez l'acheter sur Aquatos. Notez qu'une fois encore, si vous avez une sauvegarde de Ratchet et Clank 2 dans laquelle vous aviez cette arme, Slim Cognito vous la donnera gratuitement.

De retour sur Mylon, faîtes le plein total de munitions. A présent, restez en hauteur, et utilisez le fusil-flux pour tuer les deux tyrranoïdes géants situés en bas, puis utilisez l'hyperswing pour vous rendre en bas à votre tour. Avancez et utilisez à nouveau le fusil-flux pour dégommer les tyrranoïdes sur les petites tours, puis grimper sur le mur grâce aux

bottes gravitationnelles, tout en faisant attention de ne pas marcher sur les plaques piègés. Marchez sur l'interrupteur pour pouvoir désactiver le champ de force, puis utilisez le tyrraguisement afin de ne pas être repéré par les petites tourelles, et avancez jusqu'au tyrranoïde. Parlez lui en appuyant sur les touches correspondantes au bon moment de la même manière que la dernière fois. L'ascenseur s'actionne alors. Une fois à l'étage supérieur, avancez sur le tapis roulant, montez à l'échelle, et sautez de marche en marche pour vous retrouver devant un autre tyrranoïde. Déguisez-vous à nouveau en tyrranoïde, et parlez lui également, puis avancez jusqu'à l'ascenseur, qui vous emmènera à l'étage inférieur.
Tuez les petits robots avec le rebondisseur ou le lance-grenades en faisant bien attention : leurs missiles sont très rapides. Ensuite, utilisez le fusil-flux pour exploser les tyrranoïdes sur la rive opposé, puis utilisez l'hyperswing pour franchir le fossé. D'autre tyrranoïdes surgiront de derrière la porte face à vous, tuez-les de la même manière, et avancez jusqu'à la prochaine salle. Cette nouvelle salle étant pleine à craquer de tyrranoïdes, prenez vos meilleures armes et tirez partout sans aucune pitié, tout en vous cachant derrière l'un des piliers, de manière à vous protéger des tirs ennemis. Une fois que le ménage sera fait, avancez jusqu'au bout et utilisez le pirateur vous ouvrir la porte. Vous voilà à présent dans une salle avec un rayon laser rouge qui devrait vous rappeler des souvenirs. Nettoyez d'abord la pièce de tout adversaires, puis utilisez votre clé pour tourner le cranko-boulon. Placez vous alors sur le rayon laser, et utilisez le réfracteur pour le dévier, en l'envoyant sur la cible au dessus-de vous. Le laser se séparera alors en deux. Montez d'abord sur le mur de gauche grâce aux bottes gravitationnelles, et utilisez à nouveau le réfracteur pour envoyer le rayon sur l'interrupeur se trouvant sur le mur. Redescendez, et montez cette fois à l'étage en passant par la droite, et, toujours à l'aide du réfracteur, envoyez le rayon sur l'interrupteur en face de vous. La porte de la prochaine salle étant maintenant ouverte, utilisez vos armes puissantes ayant encore des munitions afin de détruire la dizaine d'ennemis se trouvant dans cette pièce. Avancez jusqu'à la petite salle au fond, et, après avoir les caisses, allez à gauche.

Après la cinématique, vous allez enfin combattre le Dr Néfarious : N'oubliez pas d'achetez le maximum de vos munitions avant, bien entendu.

Boss : Dr Néfarious

Vous commencerez par sauter une nouvelle fois du vaisseau des rangers. Vous avez l'habitude, évitez de rester sur place, afin d'éviter les missiles du Néfarious.

Une fois arrivé sur la terre ferme, le combat s'enclenche après une cinématique.

Sachez que pour cette première partie combat, il faudra éviter d'utiliser vos armes trop puissantes, telles que l'annihilateur et le fusil-flux, afin de les garder pour la deuxième partie du boss. Utilisezle pistolet à lave s'il est bien amélioré, ainsi que le lance-grenades, les minis-tourelles, et, si vous les avez, les agents terrifieurs. Si elle est bien amélioré, la tempête N60 vous sera également utile.

De plus, si vos avez achetez l'APL à la planque de Qwark, utilisez-le régulièrement afin de faire le plein de munitions. Tant pis pour les frais de port, ce n'est pas le moment d'être radin.

Quant aux attaques du Dr Néfarious, elles sont très dévastatrices, alors ne restez jamais sur place, et sautez afin d'éviter ses ondes de choc et ses rayons lasers.

Au bout d'un moment, vous aurez une cinématique durant laquelle le Dr Néfarious fera semblant de se rendre, puis s'échappera. Partez alors à sa poursuite, mais avant, cassez les caisses de médicaments et de munitions s'il en reste. Quittez alors l'arène où vous en trouvez, et suivez le Dr Néfarious. Inutile de tuer les robots se trouvant sur votre chemin, vous perdriez de précieuses munitions. Utilisez plutôt les supers-bottes afin de rejoindre rapidement le Dr Néfarious tout en évitant les attaques des ennemis et du Dr Néfarious. A force d'avancez, vous vous retrouverez dans une nouvelle zone de combat avec le Dr Néfarious.

A partir d'ici, utilisez toutes vos armes les plus puissantes : l'annihilateur, le fusil-flux, la bobine à plasma, le lamodisque, les minis-tourelles, le rebondisseur, ainsi que toutes vos autres armes puissantes seront les bienvenue pour flanquer une bonne raclée à Néfarious. N'oubliez pas d'utilisez le chargeur-bouclier afin de vos protéger des attaques du Dr Néfarious. Ses attaques sont d'ailleurs toujours les mêmes, vous savez donc comment les visitez.

A force de combat acharné, vous arriverez enfin à bout de Néfarious. Après une cinématique durant laquelle Qwark fait son grand retour en vous sauvant la vie, vous allez devoir combattre le biblliotérateur de Néfarious, qui s'est transformé

en robot géant.

Boss : Bibliotérateur géant

Ce boss est bien plus simple que le Dr Néfarious. En effet, vous disposez d'un hovership ! Montez dedans immédiatement, et décollez jusqu'à la hauteur du bibliotérateur. Bombardez le de missiles, tout en bougeant sans cesse de tous les côtés afin d'éviter ses missiles. Si le bibliotérateur parvient à détruire votre hovership, vous atterrirez à nouveau en bas. Montez dans le turboglisseur et roulez à toute vitesse sur la route jusqu'au prochain hovership. Montez à nouveau dedans, et attaquez le bibliotérateur de la même manière.
Si le bibliotérateur détruit une nouvelle fois votre hovership, ce qui ne doit surtout pas arriver, et bien, cachez vous derrière un rocher, et achevez-le avec le fusil-flux, cette arme très puissante pouvant tirer très loin. Continuez ainsi jusqu'à ce que le bibliotérateur soit entièrement détruit.

Félicitations, vous venez de terminer Ratchet et Clank 3 ! Vous pouvez regarder tranquillement la cinématique de fin ! Un fois le générique de fin terminé, vous devrez choisir entre revenir avant la bataille contre le Dr Néfarious, et accéder au mode défi.

Le mode défi vous permet de recommencez le jeu depuis le début en gardant vos armes, votre argent, ainsi que toutes les autres choses que vos avez trouvés tout au long du jeu, mais vos ennemis seront plus forts et plus résistants. Le mode défi vous permettra aussi de finir le jeu à 100 %, en réalisant toutes les quêtes annexes que vous n'avez pas encore faîtes, mais aussi en trouvant tous les objets et secrets cachés.

Je vais à présent vous décrire toutes ces quêtes annexes, afin de vous permettre de terminer le jeu à 100 %.

QUÊTES ANNEXES

LES BOULONS EN TITANE

Il y a 40 boulons en titane, répartis sur toutes les planètes du jeu. Les boulons en titane vous permettront d'acheter de nouvelles apparences pour Ratchet depuis le menu Bonus. La plupart sont cachés, mais il faut réaliser certaines choses particulières pour en obtenir certains.

FLORANA :

1)Au début du niveau, à l'endroit où on est en hauteur et qu'on aperçoit des plates-formes flottantes dans l'eau, avant de planer jusqu'en bas, il faut descendre l'échelle sous votre plate-forme jusqu'à sa moitié, et vous découvrirez une zone dans laquelle se trouve le premier boulon en titane du jeu.
2)Au sentier de la mort, au niveau du deuxième passage sur des plates-formes tombantes, le boulon en titane se trouve sur la droite, dans un renfoncement du mur.

PHENIX :

1)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°1.
2)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°2.
3)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°3.
4)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°4.
5)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°5.
6)Réussir tous les défis dans l'arène VR du Phénix.
7)Finir l'entrainement de l'hyperswing et du pirateur.

MARCADIA :

1)Vers le début du chemin, tout en bas à droite de la carte, quittez la route et sautez entre les deux murs pour atteindre la zone où se trouve le boulon en titane
2)Dans le palais, vers la fin du parcours ou on utilise le réfracteur, vous pouvez voir une cible de réfracteur qui n'est pas encore utilisé, et dans la salle tout de suite après, un autre rayon laser en hauteur avec une cible à côté. Montez sur le mur avec les bottes gravitationnelles et utilisez le réfracteur pour envoyer le rayon laser sur la cible. Redescendez, puis retournez dans la salle précédente. Montez sur le mur et dévier une nouvelle fois le rayon laser sur la cible à votre droite. Un mur disparaitra, faisant apparaître une pièce secrète dans laquelle se trouve le boulon en titane.
3)Juste avant votre rencontre avec Al, vous pouvez utilisez les bottes gravitationnelles our monter sur le mur et sur le plafond, afin d'y trouver un boulon en titane.

OPERATION DESTRUCTION :

1)Dans tous les parcours utilisant le chemin de gauche à la première intersection, avancez jusqu'à un gros rocher du fond en sautant de plates-formes en plates-formes, et sautez sur le gros rocher devant vous pour obtenir le boulon en titane.
2)Vers le milieu des parcours, il y a un pont reliant deux pièces différentes. Le boulon se trouve sur le côté : montez sur le rebord, et volez jusqu'à la plate-forme pour l'obtenir.

AQUATOS :

1)Après avoir obtenu le pirateur, revenez sur Aquatos, et, dans la salle ronde avec un interrupteur sur le sol, cassez les caisses à votre gauche et utilisez le pirateur pour ouvrir la porte. Montez dans l'ascenseur, il vous mènera à un boulon en titane.
2)Après la premier parcours dans l'eau, dans la pièce ou Skidd doit utilisez son pirateur pour faire sortir le pont, sautez en bas, et avancez pour trouvez le boulon en titane.
3)Dans le deuxième parcours dans l'eau (celui avec les mines), le boulon se trouve à côté du trou par lequel vous être entrée. Nagez sur le côté pour l'obtenir.

AQUATOS (EGOUTS) :

1)Dans le canal principal par laquel vous êtes arriver dans les égouts la première fois, montez au dernier étage et utilisez l'hperswing pour obtenir le boulon au bot du parcours, en vous balançant à la dernière cible d'hyperswing.
2)Dans l'étage supérieur des égouts (que vous ne pouvez atteindre qu'avec les bottes gravitationnelles), tout en haut de la carte se trouve un tunnel secret, à l'intérieur duquel vous trouverez un boulon en titane.

TYRRANOSIS :

1)Tout à droite de la carte, derrière le bâtiment où l'on détruit l'un des interrupteurs pour détruire l'une des tourelles se trouve un boulon en titane.
2)Dans le chemin dans les grottes dans lequel on détruit on autre interrupteur afin de détruire une autre des tourelles, à gauche de la carte, avancez un peu pourvoir une cible hyperswing. Utilisez-le pour atteindre la rive opposé, sur laquelle se trouve un boulon en titane.

DAXX :

1)Après avoir battu le vaisseau noir et avoir vu le clip vidéo de Courtney Gears, ne montez pas dans le taxi jaune pour revenir à votre vaisseau, mais regardez à drote : il y a un parcours d'hyperswing. Faîtes-le, et vos aurez le boulon en titane au bout.
2)Dans l'usine, dans la salle où il faut utiliser une deuxième fois le pirateur afin d'ouvrir la porte, il y a un interrupteur sur le rebord au fond de la salle. Activez-le, et foncez dans la salle précédente. Une porte s'est ouverte, franchissez-la avant qu'elle ne se referme. Faites le parcours en tuant les ennemis, un boulon en titane se trouve au bout.

STUDIOS HOLOSTAR :

1)Avec Ratchet, dans le cinéma où il y a des machines sous, montez sur les sièges à votre droite pour trouver un boulon en titane au sommet.
2)Devant votre vaisseau, là où vous retrouvez Clank, utilisez les bottes gravitationnelles pour monter sur le mur. Faîtes le parcours, et vous arriverez dans une grande salle ronde. Tuez les tyrranoïdes, et montez sur le mur. Avancez, et, quand vous serez assez haut, sautez et planez jusqu'au renfoncement dans lequel se trouve le boulon.
3)Continuez à avancer dans la zone secrète où vous avez eu le précédent boulon. Vous finirez par voir un grand et haut pilone. Montez dessus avec les bottes gravitationnelles. Escaladez-le jusqu'en haut en évitant les tyrranoïdes fantômes, et vous trouverez le boulon en titane.

OBANI GEMINI :

1)Sur la première lune, sur le sol en bas, vous trouverez une dynamo à activer avec l'hyperswing sur une dalle noire. Activez-là, et allez là ou il y a des plates-formes flottantes sur de la lave. Continuez à avancer tout droit, et vous trouverez le boulon en titane au fond d'une petite grotte. Dépêchez vous de vous y rendre, sinon le champ de force ca réapparaître et vous devrez réactiver la dynamo avec l'hyperswing.
2)Sur la deuxième lune, au tout début, utilisez le tremplin triangulaire au sol pour sauter très haut, et, au lieu d'atterir sur la plate-forme en hauteur, laissez vous tomber sur la zone rocheuse en contrebas, afin d'y trouver un boulon en titane.

ZELDREN :

1)Dans le chemin pour trouver l'attrape-boulons V2, avancez jusqu'à la salle où il y a des vaisseaux décoratifs sur le sol. Détruisez celui de droite, et le mur sera alors détruit. Vous pourrez alors prendre le boulon en titane.
2)Un peu plus loin, vous arriverez dans une salle avec de gros rouages attachés aux murs. Utilisez le bloc sur le sol à gauche pour atteindre la plate-forme en hauteur de gauche. Planez alors avec l'hélipack jusqu'à la plate-forme d'en face, où vous trouverez le boulon en titane.

METROPOLIS :

1)Au début du niveau, entrez dans la première salle, utilisez votre clé pour détruire la vitre à votre gauche, et entrez dans la zone ainsi débloquée. Avancez, et utilisez l'hyperswing pour atteindre le bâtiment d'en face, où se trouve le boulon en titane.
2)Après la cinématique durant laquelle le Dr Néfarious transforme tous les tyrranoïdes en robot, avancez encore et descendez dans la zone inférieure. Avancez un peu, et, là où se trouve des parterres de fleurs, sautez sur la corniche à votre droite, et longez le mur tout en faisant attention de ne pas tomber de la corniche, jusqu'au boulon en titane.
3)Pendant les missions lors desquelles vous aidez les rangers à vaincre les tyrranoïdes, choisissez une mission durant laquelle vous pilotez l'hovership. Regardez la carte : il faut que vous alliez devant le grand bâtiment au sud-est. Vous verrez une paroi sur laquelle on peut utilisez les bottes gravitationnelles sur l'un des côtés du bâtiment. Avancez jusqu'à elle, et vous verrez le boulon en titane juste dessus.

SITE DU CRASH :

1)A côté du vaisseau, prenez le petit chemin où l'on peut utilisez les bottes gravitationnelles afin d'y trouvez un boulon en titane dès le début.

ARIDIA :

1)Dans la les missions 3 et 4, vous devez traverser un grand pont. Allez-dessous grâce aux bottes gravitationnelles afin d'y trouver un boulon en titane.
2)Dans la dernière mission, en arrivant devant la base des tyrranoïdes, utilisez les plates-formes à droite. Sautez de

plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver derrière la base ennemie, où vous attend un boulon en titane.

PLANQUE DE QWARK :

1)Dans le parcours pour trouver l'APL (voir solution complète, partie " Planque de Qwark), vers le début, vous pouvez voir un téléporteur avec un boulon en titane dessus. Utilisez alors les bottes gravitationnelles afin de monter juste au dessus. Ici, sautez dans le vide et volez jusqu'au boulon grâce à l'hélipack. Puis, utilisez le téléporteur pour retourner à votre vaisseau.

KOROS :

1)Après le tunnel abritant le pont détruit en deux morceaux, montez sur grosses caisses noires, puis sautez sur le sol vitré à votre gauche. Avancez en marchant vers les vitres, et sautez de l'autre côté de la barrière, afin d'y trouver un boulon en titane.
2)Dans la grande place pleine d'ennemis, après avoir tué tout le monde, allez devant un des petits bâtiments, qui possède une échelle sur un de ses côtés. Utilisez-là pour grimper sur le bâtiment et y trouver un boulon en titane.

MYLON :

1)Après avoir parlé au premier tyrranoïde grâce au tyrraguisement, l'ascenseur se mettra en marche et vous mènera à l'étage supérieur. Sautez dans le vide sur votre gauche, et vous atterrirez devant le dernier boulon en titane du jeu.

LES POINTS DE COMPETENCES

Les points de compétences s'obtiennent en effectuant diverses actions particulières. Tous les cinq points de compétences, vous gagnerez une nouvelle triche (dans le menu " Bonus ").

FLORANA :

Parcourez le sentier de la mort sans vous faire aucune blessure.

PHENIX :

Trouvez les 100 jetons Qwark dans chacun des 5 vidéos-funs.
Achetez l'armure Infernox (la dernière armure du jeu, qui coûte un million de boulons).
Réussir l'entrainement VR de l'hyperswing en moins de 50 secondes.
Sur le pont, frappez Skrunch, le singe, avec votre clé.

VIDEOS-FUNS DE QWARK :

Terminer la vidéo-fun de Qwark n°1 en moins de 2:40.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°2 en moins de 2:10.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°3 en moins de 1:50.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°4 en moins de 4:45.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°5 en moins de 2:00.

MARCADIA :

Tuez 1à ennemis à l'aide du réfracteur (dans le palais).

OPERATION DESTRUCTION :

Terminez l'un des parcours de l'enfernator sans vous blesser.
Réussissez tous les parcours de l'enfernator.
Battez Scorpio uniquement avec votre clé.
Détruisez cinq caméras volantes dans l'un des parcours de l'enfernator.

AQUATOS :

Dans les parcours sous l'eau, détruisez les 40 caisses.
Trouvez les 101 cristaux d'égouts.

TYRRANOSIS :

Dans le grand terrain où l'on peut rouler avec le turboglisseur, tuez tous les tyrranoïdes perchés dans les tours avec le fusil-flux.

DAXX :

Dans le parcours sur l'île derrière votre vaisseau au bout duquel se trouve les supers-bottes, transformez tous les gros moustiques en canards à l'aide du canardator.

STUDIOS HOLOSTAR :

Gagnez le jackpot aux machines à sous.

OBANI GEMINI :

Montez sur l'anneau d'astéroïdes volants (vous devrez montee sur la plate-forme la plus haute, et utiliser le tremplin afin de sauter, puis essayer de retomber sur un des astéroïdes plats).

BLACKWATER CITY :

Dans le défi de votre choix, tuez 20 ennemis uniquement avec votre clé.

METROPOLIS :

Détruisez le dirigeable volant gris qui se balade dans Metropolis (utilisez le fusil-flux).

SITE DU CRASH :

Tuez vos ennemis uniquement avec l'aspiro-canon.
Tuez 10 ptérodactyles volants dans le ciel (utilisez le fusil-flux).

ARIDIA :

Tuez 10 ennemis avec le réfracteur (renvoyez leur rayon laser sur eux).
Restez 2 secondes en l'air avec le turboglisseur (roulez à fond là ou la route se coupe brutalement tout en montant.

PLANQUE DE QWARK :

Détruire le bonhomme des neiges. Voilà où il se trouve : A l'endroit où un petit robot sur le sol fait des arcs de cercles avec son rayon laser, sautez entre les deux murs étroits à votre droite afin d'atteindre le toit du bâtiment, sur lequel se trouve le bonhomme des neiges.

KOROS :

Détruire tout le décor du niveau (d'où l'utilité de l'attrape-boulons V2).

MYLON :

Tuez 30 ennemis avec l'infecteur.

LES TROPHÉES

Les trophées sont, pour certains, cachés sur certaines planètes, et pour d'autres, s'obtiennent en accomplissant certaines choses particulières. Une fois obtenu, un trophée apparaît dans la salle des trophées du Phénix.

FLORANA :

Vers la fin du niveau, lorsque vous montez d'un étage en sautant entre des murs, retournez-vous et volez jusqu'à la zone d'en face. Allez à gauche et longeant le mur en marchant sur la corniche. Vous trouverez le trophée Ratchet dans la zone de l'autre côté.

TYRRANOSIS :

Au nord-est de la carte, sautez entre les murs et retournez-vous pour volez jusqu'à un rocher sur lequel se trouve le trophée Al.

DAXX :

Sur l'île derrière votre vaisseau, en sortant de la salle dans laquelle vous avez eu les supers-bottes, ne sautez pas jusqu'à votre vaisseau, mais allez sur la droite pour trouver le trophée du plombier.

STUDIOS HOLOSTAR :

Là ou on utilise le pirateur pour la première fois afin d'activer l'ascenseur, utilisez-le pour monter et sautez à gauche sur la plate-forme en hauteur pour obtenir le trophée Clank.

METROPOLIS :

Une fois dans la deuxième salle, sautez en hauteur à droite, cassez la vitre avec votre clé et vous obtiendrez le trophée Skrunch.

SITE DU CRASH :

Au début du niveau, avancez tout droit jusqu'au vide. Ici, sautez sur la zone en hauteur à droite pour y trouver le trophée Dr Néfarious.

PLANQUE DE QWARK :

Juste avant d'entrer dans la chambre du capitaine Qwark, entrez dans la petite pièce à gauche et vous y trouverez le trophée du Capitaine Qwark.

KOROS :

Après le tunnel abritant le pont détruit en deux, montez sur les caisses noires et sautez sur le sol vitré à gauche. Vous trouverez le trophée Courtney Gears dans le renfoncement sur la droite.

MYLON :

Après avoir parlé au deuxième tyrranoïde, être descendu par l'ascenseur, et avoir traversé le fossé grâce à l'hyperswing, utilisez l'échelle pour montez sur la petite tour à votre gauche. Vous obtiendrez le trophée Lawrence.

AUTRES TROPHÉES

Le titanophile : Trouvez les 40 boulons en titane.
Le compétologue : Obtenez les 30 points de compétences
Le nanologue : Augmentez votre niveau de natotech au maximum (200)
L'arsenal Oméga : Achetez toutes les armes et faîtes les évoluer juusqu'au niveau Oméga (Version 8)
L'ami des rangers : Réussir toutes les missions des rangers (même celles qui sont optionnels).
Le champion d'Opération Destruction : Gagner tous les défis d'Opération Destruction.

Obtenir tous les trophées vous permettra de terminer le jeu à 100 % ! Mais ce n'est pas tout, en obtenant tous les trophées, vous déverrouillerez la porte jusqu'à présent fermé dans la salle des trophées ! Allez-y, et utilisez le téléporteur se trouvant de l'autre côté. Il vous mènera au Musée Insomniacs !

Qu'est-ce que le musée Insomniacs ?

Le musée Insomniacs est un lieu bonus représentant les bureaux d'Insomniacs Games. Ils contiennent pleins de secrets à découvrir, tels que la vidéo-fun de Qwark n°6, ainsi que de nombreux autres bonus, que je vous laisse découvrir par vous même pour ne pas vous gâchez la surprise !

Sachez qu'il existe une autre méthode pour accéder au musée Insomniacs :

Réglez l'heure de votre PS2 sur 3 heures du matin et rendez-vous sur Metropolis. Allez dans la salle où vous avez obtenu le premier boulon en titane de la planète (celui où il faut utiliser l'hyperswing).
Au lieu d'utiliser l'hyperswing, allez sur la gauche, cassez la vitre avec votre clé, et utilisez le téléporteur pour vous rendre au Musée Insomniacs.

Et enfin, sachez que, en terminant le jeu à 100 %, vous obtiendrez l'apparence de Constructorobot pour Ratchet. Allez dans la partie " Apparences " du menu " Bonus " afin de l'activer !

FELICITATIONS ! VOUS VENEZ DE TERMINER ENTIEREMENT RATCHET ET CLANK 3 !

RECONSTRUIRE LES PIRATEURS

Pour reconstruire les pirateurs, placez-vous devant puis maintenez R1 et ensuite appuyez sur la touche .

OBTENIR L'APPARENCE DU PREMIER RATCHET & CLANK

Si vous avez une sauvegarde du premier opus, allez voir le vendeur sur le Phénix, il vous offrira la tenue du premier Ratchet.

OBTENIR GRATUITEMENT DES ARMES DE RATCHET & CLANK 2

Allez voir le vendeur Slim Cognito sur la planète Aquatos. Si vous avez une sauvegarde du précédent épisode, il vous offrira quelques armes gratuitement.

GLITCH : PASSER À TRAVERS LA VITRE DE L'ASCENSEUR DU PHOENIX

Pour passer à travers les vitres de l'ascenseur vous devez d'abord revenir pour la première fois de Florana avec Qwark. Il faut se diriger vers l'ascenseur et se coller à la vitre jusqu'à passer à travers (vous devrez peut-être insister un peu). Vous aurez alors accès à des parties du Phoenix inaccessibles auparavant.

Ratchet & Clank : A Crack in Time

© Sony / Insomniac Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Réductions dans les boutiques

Démarrez le jeu en ayant une sauvegarde de Ratchet & Clank : Operation Destruction sur votre console.

Chapeau de pirate

Démarrez le jeu en ayant une sauvegarde de Ratchet & Clank : Quest for Booty sur votre console.

MODE DÉFI

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Défi. Vous conserverez la plupart des objets acquis précédemment.

MUSÉE D'INSOMNIAC

Après avoir terminé le jeu, vérifiez que vous avez les 40 zoni et allez affronter Lord Vorselon sur son navire (via le secteur Corvus). Le musée Insomniac se débloquera dès que vous l'aurez battu.

CHEAT CODES

Aphelion customisé

Obtenir 100 points de capacité pour débloquer ce code.

Gant Cryomine ultra

Obtenir 250 points de capacité pour débloquer ce code.

Arsenal plus gros

Obtenir 400 points de capacité pour débloquer ce code.

Projectiles arc-en-ciel

Obtenir 550 points de capacité pour débloquer ce code.

Super clé

Obtenir 700 points de capacité pour débloquer ce code.

SOLUTION COMPLÈTE

Grande horloge secteur 1

Vous débutez votre aventure en incarnant Clanck qui fuit le Dr Nefarious. Avancez sur la plateforme vitrée qui se brise sous vos pieds. Avancez sur la plateforme suivante et sautez pour éviter les trous. Continuez votre fuite jusqu'à rencontrer un hologramme vert qui vous indique le chemin à prendre.

Suivez ses consignes pour atteindre la salle où vous devez effectuer un test oculaire. Regardez les scanners pour terminer le test et sortir.

Avancez en suivant encore les indications de l'hologramme vert, appelé Gardien. Ramassez les boulons en chemin. Entrez par la porte située à droite et sautez sur les plates-formes figées suite à une anomalie temporelle. Utilisez votre Hélipack pour atteindre ces plates-formes. Détruisez les caisses qui se trouvent sur votre chemin. Avancez en utilisant votre Hélipack jusqu'à croiser vos premier ennemis.

Utilisez vos coups de poings pour les exploser et continuez votre chemin. Une fois devant les deux rebots, mettez-vous à l'abri derrière la barrière située à gauche et attendez qu'une anomalie temporelle se déclenche pour sauter vers la rive d'en face. Eliminez ensuite les deux ennemis et avancez sur le pont en évitant les trous. Sautez d'une plateforme à l'autre durant l'anomalie temporelle et avancez vers le Gardien. Il est enfermé dans le placard à balais. Avancez alors à gauche pour rencontrer le Dr Nefarious.

Boulons en or
-Vous pouvez récolter les boulons d'or au cours du jeu mais il est préférable d'avoir toutes les améliorations et les objets nécessaires acquis à la fin du jeu pour accéder à tous les boulons. Après la fin du jeu, revenez à la grande horloge et avancez vers la salle de la planète Jasindu. Réparez les anomalies temporelles pour que des plates-formes apparaissent derrière l'hologramme de la planète. Sautez sur ces plates-formes pour atteindre le Boulon en or de ce chapitr.

Secteur Phylax

Planète Quantos, forêt de Zolar

Vous incarnez cette fois Ratchet qui s'est écrasé sur la planète Quantos en compagnie de Quark. Cette planète est touchée par les anomalies temporelles présentes dans les vortex bleus. Avancez dans la forêt en évitant les flammes. Eliminez vos premiers ennemis et traversez le pont. Utilisez ensuite votre arme contre les ennemis et sautez sur les plates-formes pour atteindre le mécanisme. Utilisez ensuite votre clé pour déployer le pont pour laisser passer Quark. Attendez ensuite que ce dernier démolisse le mur pour avancer.

Avancez sur les plates-formes situées à droite ensuite sautez à gauche de l'autre coté du mur. Eliminez les deux champignons qui vous attaquent. Avancez à droite et sautez sur les plates-formes pour atteindre un autre mécanisme et déployer le pont pour Quark. Allez ensuite à la borne qui se trouve à gauche et achetez une nouvelle arme le Constructobombe.

Attendez ensuite que Quark détruise le mur et avancez en éliminant les ennemis. Quand la femme demande votre aide,

avancez vers son premier enfant qui se trouve sur le rebord et éliminez les ennemis qui l'encerclent pour le sauver. Revenez ensuite avec le petit vers sa mère. Entrez ensuite dans la caverne où un vortex géant englobe la zone. Allez à gauche et sautez sur la plateforme, attendez qu'elle se déplace pour sauter sur la suivante. Avancez encore sur les plates-formes et prenez l'amélioration pour votre arme. Continuez votre chemin jusqu'à la plateforme centrale où se trouve le deuxième enfant. Utilisez votre clé pour déployer le pont et ramenez l'enfant à sa mère. Avancez ensuite vers le marais et éliminez les ennemis et surtout la plante rouge qui n'arrête pas d'expulser de petites bêtes. Nettoyez la zone et ramenez le dernier enfant à sa mère.

Suivez ensuite les Fongoïdes et escortez-les. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le village. Achetez la nouvelle arme Eruption sonique et allez au temple. Entrez et évitez les rayons de feu qui ont une trajectoire circulaire. Marchez sur le bouton pour ouvrir la porte et avancez. Sautez ensuite sur les engrenages et évitez les barrières de feu. Evitez ensuite d'autres rayons de feu en choisissant le bon timing pour avancer. Entrez dans la salle et prenez le petit vaisseau des Zonis. Attrapez ensuite le premier Zoni avec votre clé. Suivez le deuxième Zoni et rebroussez chemin à travers les pièges précédents. Attrapez ce Zoni et sortez ensuite du temple.

Le village est attaqué par Lord Vorselon et vous devez protéger les Fongoïdes. Tirez sur les robots et utilisez les barrières et blocs pour vous mettre à l'abri. Passez ensuite dans le passage secret et avancez. Nettoyez le chemin pour votre ami jusqu'à la rencontre du gros robot ennemi. Restez derrière la barrière ensuite tirez sur votre ennemi en vous déplaçant latéralement. Entrez enfin dans l'armurerie et attrapez le Zoni. Suivez votre ami jusqu'au téléporteur pour rejoindre votre vaisseau. Utilisez alors les Zonis pour réparer et améliorer votre vaisseau. Montez ensuite dans votre vaisseau et quittez les lieux.

Boulons en or
-Dès que vous descendez de votre vaisseau, avancez à gauche derrière les arbres brulés et avancez pour prendre le boulon en or.
-Une fois dans le village et en avançant vers le temple, regardez à droite en bas des escaliers pour trouver un autre boulon en or. Descendez et prenez-le.
-Vous devez avoir les Hoverbottes pour atteindre ce boulon. Avancez dans la forêt jusqu'à atteindre le premier pont en bois. Allez à droite de ce pont et sautez sur la rampe pour atteindre le boulon en or.
-Allez dans les marais où vous aviez trouvé le deuxième enfant et montez la dénivellation située à gauche. Avancez et prenez le boulon en or.

Secteur Phylax

Approchez-vous du vaisseau de Vorselon et tirez sur les chasseurs. Evitez les projectiles ennemis que vous pouvez exploser avec vos tirs. Evitez aussi les mines ennemies et utilisez vos missiles contre elles. Une fois tous les vaisseaux détruits, atterrissez sur celui de Vorselon

Boulons en or
-Allez à la lune Phylax Alpha et utilisez vos Hoverbottes pour atteindre le boulon en or qui se trouve dans un cratère et le prendre.
-Allez à la lune Phylax Sigma, tuez tous les robots qui se trouvent à la surface de la lune pour avoir le boulon en or comme récompense.

Vaisseau de guerre de Vorselon

Avancez et évitez les feux des réacteurs du vaisseau. Utilisez ensuite le rayon de votre clé pour tirer le pont et traversez-le quand le réacteur est éteint. Avancez et arrachez le fusible du réacteur suivant pour pouvoir avancer. Tirez le pont et avancez. Marchez sur la passerelle ionisée en utilisant vos bottes gravitationnelles. Retirez le fusible de la porte pour entrer et éliminez les robots ennemis.
Avancez en évitant les rayons laser et tournez le boulon pour déplacer les rayons lasers et passer. Entrez dans l'ascenseur et explosez le robot ingénieur. Avancez, éliminez le rebot et avancez sur la passerelle ionisée. Passez entre les lasers et utilisez votre clé pour débloquer le passage. Entrez ensuite par la porte, détruisez le robot et enlevez le fusible de la barrière laser. Entrez dans la grande salle et explosez tous les robots qui se trouvent dans la zone. Allez ensuite à gauche et achetez votre nouvelle arme M Zurkon.

Descendez et éliminez les robots. Allez ensuite à gauche et tournez le boulon pour activer les plates-formes. Remontez et explosez les robots qui rappliquent. Utilisez les plates-formes mouvantes pour atteindre les caisses qui se trouvent au centre ensuite celles de l'autre rive. Explosez les robots qui arrivent par les trois portes et passez par celle du centre. Avancez jusqu'à atteindre un couloir. Allez à droite et prenez le Holoplan qui se trouve en chemin. Eliminez le robot et avancez vers la première porte. Enlevez le fusible pour l'ouvrir et prenez les munitions. Sortez et entrez par la porte suivante. Enlevez les deux fusibles des lasers pour les désactiver et traversez les autres rayons.

Avancez vers la plateforme circulaire et éliminez tous les robots avant de tourner le boulon. Eliminez les nouveaux robots qui débarquent et abritez-vous derrière les barrières bleues. Avancez ensuite et passez sur la passerelle ionisée. Traversez entre les lasers et utilisez votre clé pour détruire les objets qui bloquent la route. Eliminez les robots et passez dans un tunnel protégé par des lasers. Tournez les boulons pour ouvrir le chemin ensuite progressez en évitant les rayons.

Descendez avec l'ascenseur et allez à droite. Enlevez le fusible des champs de force des cellules pour libérer vos amis. Lorsque Quark déclenche l'alarme en défonçant la porte, avancez en éliminant les robots en chemin. Déployez le pont et avancez en neutralisant vos ennemis. Entrez ensuite dans la salle où se trouve le vaisseau de sauvetage et libérez le Fongoïde qui se trouve dans la cellule. Montez sur la rampe ionisée et tournez le boulon pour ouvrir la porte au vaisseau. Revenez en bas et éliminez les robots qui arrivent par la porte. Entrez par cette dernière et avancez à droite. Faites le plein de munitions et entrez dans l'ascenseur central.

Vous allez combattre Lord Vorselon en personne. Déplacez-vous latéralement et tirez sans arrêt sur votre ennemi. Evitez de tomber dans le liquide bleu qui entoure l'arène. Evitez ses projectiles en allant à droite et à gauche et ne vous arrêtez pas de tirer. Sautez pour éviter les rayons lancés par le boss.

Détruisez les caisses de munitions pour vous approvisionner et continuez à tirer sur votre ennemi jusqu'à sa défaite. Après le combat, rejoignez votre vaisseau et quittez les lieux. Pendant que vous êtes dans l'espace, vous pouvez visiter des lunes pour attraper les Zonis nécessaires pour l'amélioration de votre vaisseau. Allez ensuite au secteur Vela.

Grande horloge secteur 2

Vous revenez à Clanck qui se trouve dans la grande horloge. Suivez Sigmund le gardien et placez-vous sur la plateforme météore qui vous catapulte vers une autre plateforme. Utilisez ensuite ton Hélipac pour rejoindre Sigmund. Entrez ensuite dans la salle pour apprendre à contrôler les Chronoplateforme que vous utiliserez pour ouvrir les portes en ayant recours à plusieurs hologrammes de vous même. Utilisez ensuite d'autres Chronoplateforme et suivez les indications de Sigmund pour ouvrir la porte.

Sortez ensuite et sautez sur la plateforme météore pour atteindre une zone lointaine. Entrez ensuite dans la station Mnémonique bêta. Allez à droite et utilisez la station Mnémonique. Une fois dans le subconscient de Clanck, vous allez rencontrer Orvus ou créateur. Suivez ses indications pour apprendre les nouvelles aptitudes. Apprenez à utiliser la bombe temporelle qui fige le temps à l'endroit où elle explose. Réparez ensuite les objets avec votre Chronsceptre. Eliminez ensuite les mini Quarks en utilisant votre Chronosceptre.

Après l'entrainement, sortez et allez prendre le vrai Chronosceptre.
Eliminez les petites créatures en chemin et entrez dans la salle suivante. Utilisez les Chronoplateformes pour ouvrir la porte suivante et sortez. Lancez vos bombes temporelles pour atteindre la rive suivante. Utilisez les Chronoplateformes pour atteindre la porte suivante puis pour atteindre la rive d'en face.
Allez ensuite vers l'arène pour combattre le Brouilleur de cervelles sonique. Lancez-lui des grenades temporelles pour le ralentir et approchez-vous de lui pour le frapper avec votre sceptre. Evitez ses tirs et éliminez les petites bêtes qui débarquent. Sautez par-dessus le rayon vert lancé par votre ennemi, ou éloignez-vous simplement de lui. Continuez d'utiliser vos bombes et votre sceptre pour l'exploser.

Boulons en or
-Après le premier saut avec la plateforme météore, sautez vers la grande plateforme suivante et ignorez celles qui mènent en haut. Allez à droite pour trouver un Boulon en or.
-Continuez votre chemin jusqu'à la salle Mnémonique. Utilisez ensuite la station Mnémonique. Enregistrez avec la Chronoplateforme rouge et avancez à droite. Mettez-vous sur le bouton rouge une seconde pour ouvrir la porte où se trouve le bouton et avancez jusqu'à la plus haute plateforme. Restez quelques secondes sur le bouton rouge pour ouvrir

la porte. Allez ensuite vers la plateforme qui se trouve à gauche et placez-vous sur le bouton rouge pour terminer l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme jaune. Suivez le Clanck rouge, entrez dans la première salle pour appuyer sur le bouton et terminez l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme bleue et suivez le Clanck rouge jusqu'à la plus haute plateforme. Appuyez sur le bouton quand la porte s'ouvre. Ensuite laissez le bouton, allez vers la plateforme qui se trouve en bas à gauche et entrez quand la porte s'ouvre. Appuyez sur le bouton et terminez l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme verte, avancez vers la chambre du bouton qui se trouve en face de vous et attendez que la porte s'ouvre pour entrer. Appuyez sur le bouton et revenez à la Chronoplateforme rouge. Refaites le même parcours et cette fois continuez votre chemin vers la porte de la salle qui contient le Boulon en or.

Secteur de Vela

Boulons en or
-Allez vers la lune Vela Alpha, utilisez vos Hoverbottes pour sauter sur les rampes et à l'intersection, allez à droite. avancez et sautez vers le boulon en or.
-Allez à la lune Vela Beta et utilisez les Hoverbottes. Après les plates-fromes circulaires, appuyez sur " select " pour voir la lune en entier. Repérez le bâtiment isolé et sautez vers ce bâtiment. Entrez et prenez le boulon en or.
-Allez à la lune Vela Gamma, repérez le boulon qui se trouve dans un cratère et allez le prendre.
-Allez à la lune Vela Tau et éliminez tous les robots qui se trouvent dans la zone pour avoir un boulon en or comme récompense.

Planète Torren IV, décharge de Molonoth

Vous revenez à Ratchet qui part à la recherche d'Azimuth le rebelle. Allez à gauche et sautez d'une plateforme à l'autre puis utilisez votre clé pour tirer la prochaine plateforme vers vous.

Abaissez la suivante et catapultez-vous vers le haut. Avancez ensuite et parlez au Vullard. Utilisez ensuite la catapulte pour atteindre l'autre coté de la montagne et éliminez vos premiers robots ennemis. Abaissez ensuite la plateforme qui vous servira à atteindre la dénivellation. Eliminez les robots et avancez pour parler à la grande tête du robot.

Avancez à droite et attrapez le Zoni qui traine dans la zone. Utilisez ensuite votre clé pour monter sur les plates-formes et avancez vers le Glisso-rail. Sautez sur ce dernier et glissez en évitant les barrières de courant. Suivez ensuite le Vullard et attrapez le robot-batterie pour le remettre en place et ouvrir la porte.

Entrez dans la cavité et achetez une nouvelle arme. Vous devez maintenant capturer les robots-batteries pour les remettre dans leurs prises respectives et relancer l'usine. Allez à droite et rebranchez les deux premières batteries pour relancer les compacteurs. Evitez ces compacteurs pendant le chemin du retour. Allez à droite et rebranchez une autre batterie pour déployer le pont puis traversez-le. Ramassez les boulons situés à gauche jusqu'à atteindre une amélioration pour votre arme. Traversez ensuite la poutre qui se trouve à droite et remettez la batterie en place pour déclencher les déchiqueteurs. Evitez-les et revenez au centre de l'usine.

Allez à gauche et sautez sur les plates-formes en évitant les flammes. Abaissez la plateforme qui se trouve à droite et attrapez le robot-batterie. Sautez sur la plateforme et lancez la batterie vers sa prise pour remettre la station d'incinération en marche. Revenez au centre de l'usine en évitant les flammes de l'incinérateur. Entrez dans la station qui se trouve au centre et passez sur le tapis roulant. Evitez les compacteurs et sautez sur la plateforme qui se trouve au centre pour être catapulté vers la zone supérieure. Détruisez les rebots et passez sur le tapis roulant suivant. Evitez les obstacles jusqu'à sortir de l'usine. Explosez les rebots et passez la porte.

Vous faites la connaissance d'Alister Azimuth qui ne sera pas content de vous voir. Poursuivez-le sur le Glisso-rail et évitez les obstacles en chemin.

Après la cinématique où Azimuth vous reconnait enfin, vous recevez les Hoverbottes de votre père. Suivez ensuite ses indications pour apprendre à les utiliser. Vous devez traverser le parcours en ramassant les fusées vertes en moins d'une minute. Lorsque vous réussirez à le faire, suivez le Zoni qui vous ramène vers votre vaisseau et attrapez-le.

Boulons en or
-Dès que vous descendez de votre vaisseau, escaladez les dénivellations situées à droite et prenez le boulon en or.
-Quand vous êtes en possession des Hoverbottes et pendant votre dernière phase avec ces bottes. Localisez les

compacteurs qui se trouvent près de la plus haute plateforme, avancez sur le tapis roulant et prenez le boulon en or qui se trouve sur la plateforme circulaire entourée d'incinérateurs.
-Dès que vous sortez de l'usine et au lieu de prendre le Glisso-rail, descendez à gauche et allez à droite pour trouver un autre boulon en or. Vous pouvez remonter grâce aux plates-formes ressorts.

Planète Terachnos, Axiom city

Dès que vous atterrissez, allez à droit et suivez le Zoni. Achetez ensuite une nouvelle arme et continuez votre poursuite. Utilisez le Swinguer pour atteindre la plateforme suivante. Montez la dénivellation grâce à la plateforme sur laquelle il existe une rampe à droite et une borne de Swingeur en face. Continuez à utiliser le Swingeur jusqu'aux plates-formes mouvantes. Allez ensuite à gauche pour prendre l'amélioration pour votre arme. Revenez au point de départ et avancez jusqu'à la première plateforme où il ya la borne du Swingeur et regardez à droite vers la rampe.
Utilisez vos Hoverbottes et sautez vers la plateforme d'en face. Utilisez encore vos bottes pour sauter d'une rame à l'autre jusqu'à atteindre la plateforme. Allez à gauche pour trouver un taxi qui vous ramène vers votre vaisseau. Ne le prenez pas et escaladez la dénivellation. Utilisez le Swingeur pour atteindre le port spatial d'Axiom.

Après la conversation avec les deux indigènes, avancez et montez sur le toit du kiosque. Utilisez vos Hoverbottes et sautez sur la rampe. Sautez sur la suivante pour passer au dessus des barrières d'énergie et retirez le fusible de ces barrières. Explosez ensuite les robots qui rappliquent et passez par le tube de transport.

Avancez et éliminez les robots qui vous attaquent. Allez à gauche et utilisez les Hoverbottes pour passer les rampes qui se trouvent sur les plates-formes. Rejoignez Azimuth dans la place Neurox et éliminez les robots. Neutralisez les vagues de robots qui rappliquent sans arrêt ensuite sautez sur les rampes pour atteindre une nouvelle zone. Repoussez encore une fois les ennemis et allez ensuite vers l'hologramme bleu. Parlez à Jarvis qui vous donne les indications pour l'activation des interrupteurs. Utilisez les Hoverbottes et sautez sur les rampes pour atteindre les boutons rouges. Marchez sur chaque bouton rouge avant de continuer votre chemin. Repérez les boutons avec votre radar et activez-les tous. Avancez ensuite sur le conduit ionisé. Suivez ensuite Azimuth jusqu'à Pollyx industrie.

Explosez tous les robots qui rappliquent et entrez dans la salle située à gauche pour prendre l'amélioration pour votre arme. Sortez dans la corniche et allez à gauche pour utiliser le Swingeur. Explosez les rebots et allez à la corniche suivante). Attaquez les ennemis par derrière et marchez sur le bouton rouge pour déployer le pont. Suivez encore votre ami et explosez les robots en chemin. Détruisez ensuite les vaisseaux qui vous barrent la route. Suivez encore votre ami et traversez le pont.

Après la cinématique, explosez les robots et restez loin du bord de la plateforme. Evitez les rayons de votre ennemi et attendez le signal de votre ami pour sauter et vous accrocher au vaisseau du boss. Evitez encore les rayons laser et quand le vaisseau s'arrête, allez vers le boulon et tournez-le. Répétez la même action avec les autres boulons pour détruire le blindage du vaisseau.

Accrochez-vous ensuite avec le Swingeur à Azimuth pour qu'il vous emmène en haut du vaisseau. Tirez sur les boulons pour les exploser tout en sautant par-dessus les lasers. Tirez enfin sur le boss en tournant autour de lui et sautez par-dessus les rayons. Evitez ses tirs en vous déplaçant latéralement. Continuez à tirer jusqu'à son explosion et accrochez-vous au vaisseau de votre ami.

Une fois près de votre vaisseau et avant de quitter les lieux, suivez le Zoni de toute à l'heure et, cette fois, continuez votre poursuite jusqu'à l'attraper. Quittez enfin cette planète.

Boulons en or
-Revenez à la Place Neurox et plongez dans la fontaine. Allez au centre pour être catapulté vers le boulon en or.
-Allez ensuite vers Pollyx Industrie en utilisant le téléporteur qui se trouve près du vaisseau. avancez, traversez les ponts et entrez dans la salle pleine de rayons laser. Escaladez la dénivellation, allez à gauche et prenez le boulon en or.

Grande horloge secteur 3

Avancez en utilisant votre Hélipac et vos bombes temporelles. Entrez dans la salle et suivez Sigmund jusqu'aux Chronoplateformes. Utilisez-les pour ouvrir la porte et avancez jusqu'à la salle d'accueil. Allez ensuite à la station Mnémonique gamma qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite cette station.

Vous allez encore une fois plonger dans le subconscient de Clanck. Suivez Orvus et réparez les anomalies temporelles détectées sur la comète Kreeli. Utilisez votre sceptre pour viser les anomalies et tirez pour les réparer. Suivez ensuite Orvus et apprenez à dévier les projectiles de vos ennemis et les retourner à leur destinataire. Avancez et neutralisez les minis Quark on leur renvoyant leurs projectiles. Une fois revenu à la réalité, avancez vers la salle des planètes. Eliminez l'ennemi en chemin et approchez-vous de la station de la planète Quantos. Utilisez votre sceptre et réparez les anomalies qui se manifestent sur la planète.

Allez ensuite à la salle suivante et utilisez les Chronoplateformes pour ouvrir la porte et sortir. Utilisez vos bombes pour ralentir les cylindre et avancez. Eliminez les deux ennemis volants qui vous coupent la route et allez vers la station de la planète Torren IV. Réparez les anomalies de la planète en utilisant comme d'habitude votre Chronosceptre.
Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre pour atteindre les Chronoplateformes. Utilisez-les pour faire apparaitre les plates-formes et sautez dessus pour atteindre la porte.

Entrez, éliminez les ennemis et avancez jusqu'à la salle annexe quantique 3. Utilisez les Chronoplateformes pour franchir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la salle suivante. Utilisez votre Hélipac et vos bombes pour atteindre la station de la planète Terachnos. Réparez les anomalies temporelles qui se sont déclenchées sur cette planète en utilisant votre Chronosceptre. Rejoignez ensuite Sigmund dans la salle d'accueil.

Boulons en or
-Passez la salle annexe quantique 2, allez à droite et sautez sur les plates-formes pour atteindre le Boulon en or.
-Revenez à la salle d'accueil et utilisez la station Mnémonique. Enregistrez avec la Chronoplateforme rouge. Sautez vers le premier bouton ensuite arrêtez l'enregistrement. Utilisez la Chronoplateforme jaune et allez vers le bouton suivant. Utilisez la Chronoplateforme verte et allez vers le bouton qui se trouve dans la chambre. Utilisez la Chronoplateforme bleue et allez vers le dernier bouton. Revenez à la Chronoplateforme verte et refaites le même parcours. Quand le Clanck bleu entre dans la chambre quittez la votre et appuyez sur le bouton qui se trouve à gauche jusqu'à 25 secondes. Allez ensuite à droite, appuyez sur le bouton et terminez l'enregistrement. Utilisez la Chronoplateforme jaune et refaites le même parcours et quand le Clanck vert sort de la chambre, rejoignez-le et montez sur les plates-formes qui se trouvent à gauche pour atteindre le bouton. Terminez l'enregistrement et allez à la Chronoplateforme rouge. Refaites le même parcours et quand le Clanck jaune sort de sa chambre rejoignez le Clanck vert et allez à droite. Montez les plates-formes et appuyez sur le bouton. Arrêtez l'enregistrement et revenez à la Chronoplateforme verte. Refaites le même parcours et attendez que le Clanck rouge appuie sur le bouton pour avancer vers la grande porte, entrer et prendre le Boulon en or.

Secteur de Korthos

Vous incarnez Ratchet qui se dirige vers Lumos. Vous devez éliminer le leader des Valkyries qui s'attaque à vous. Commencez par tirer sur le vaisseau de Libra en évitant ses tirs jusqu'à ce qu'elle déclenche son bouclier. Attaquez alors les vaisseaux des Valkyries qui volent autour de leur leader. Quand le vaisseau de Libra enlève son bouclier et recommence ses attaques, concentrez vos tirs dessus et lancez surtout les missiles qui sont très puissants.

Ne restez pas derrière le vaisseau de Libra mais attaquez-le par les flancs pour ne pas vous retrouver sur la trajectoire de ses tirs. Répétez ces actions jusqu'à l'explosion du vaisseau de Libra et la fuite des autres vaisseaux Valkyries. Atterrissez ensuite sur la planète Lumos.

Boulons en or
-Allez à la lune Korthos Alpha et appuyez sur " select " pour repérer le boulon qui se trouve dans un cratère. Allez le prendre et éliminez les ennemis qui vous barrent la route.

Planète Lumos, Canyon Krell

Suivez Azimuth et traversez le pont. Achetez la nouvelle arme chez Gruminnet et continuez votre chemin. Descendez dans le trou pour tourner le boulon et hisser la plateforme pour votre ami. Pour remonter, placez-vous sur l'Hydroplante et sautez pour atteindre les plates-formes. Montez ensuite jusqu'à une autre Hydroplante et sautez vers la plateforme suivante. Accrochez-vous au tube et déplacez-vous à gauche. Sautez ensuite de tube en tube jusqu'à atteindre la surface. Traversez le pont et restez dans l'eau pour éviter les termites qui se trouvent dans le nid. Elles n'aiment pas l'eau donc courez vers la flaque d'eau suivante pour éviter leurs morsures. Allez ensuite dans le chemin de droite et sautez vers les plates-formes. Utilisez les plates-formes mouvantes et déplacez-les pour créer un chemin vers l'autre

rive. Allez vers la flaque d'eau ensuite montez sur l'Hydroplante. Sautez et accrochez-vous au tube qui se trouve à gauche. Avancez à droite et descendez vers le deuxième tube. Avancez jusqu'à la flaque d'eau et descendez. Utilisez ensuite vos Hoverbottes pour suivre votre ami.

Vous devez maintenant aider la population locale à se défendre contre les Agoriens et vous devez éliminer cinq cavaliers. Achetez avant tout une nouvelle armure chez le vendeur qui se trouve à gauche et sortez votre sniper pour éliminer le premier cavalier qui se trouve sur l'autre rive. Utilisez ensuite vos Hoverbottes pour sauter sur la rampe du pont. Suivez votre ami à gauche et éliminez le deuxième cavalier en évitant ses attaques de charge. Allez encore à gauche et éliminez les ennemis avant l'arrivée du troisième cavalier.
Lancez-lui vos bombes jusqu'à son élimination. Suivez encore votre ami et éliminez la horde d'ennemis pour attirer le cavalier. Eliminez le quatrième Agorien ensuite suivez le Zoni en utilisant vos Hoverbottes et attrapez-le. Attrapez ensuite le robot-batterie et placez-le dans la prise pour ouvrir la porte. Entrez et prenez le Holoplan. Sortez, allez à gauche et avancez vers la zone d'affrontement. En chemin attrapez le robot-batterie et sautez vers la porte qui se trouve à gauche. Placez-le dans la prise pour ouvrir la porte et entrez pour prendre l'amélioration pour votre arme. Allez enfin vers le dernier cavalier et éliminez-le en restant à distance pour éviter ses attaques.

Des Hydrachars sont déployés sur le champ de bataille. Vous devez les traquer et les détruire. Approchez-vous du premier et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il déploie son bouclier. Tirez sur le fusible avec votre clé pour abaisser son bouclier et exploser en même temps une des trois têtes du char. Repliez-vous ensuite et évitez les flammes qui jaillissent. Continuez à tirer jusqu'à exposer son deuxième fusible. Arrachez-le et continuez vos attaques. Arrachez enfin le troisième fusible pour exploser ce char. Il vous reste un deuxième Hydrachar à détruire. Faites le plein de munitions avant de partir à sa rencontre.

Reprenez la même tactique mais cette fois des renforts ennemis vont débarquer. Neutralisez-les avant de vous attaquer au char pour ne pas être agressé par derrière. Après son explosion, vous prendrez le contrôler de la tourelle pour repousser les vaisseaux ennemis. Visez ceux qui arrivent en formation de trois et ceux qui passent devant vous. Tirez aussi sur les projectiles lancés par vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent. Après le retrait des ennemis utilisez votre Swingeur pour atteindre la porte.

Vous obtenez maintenant le Super-épongeur. Chargez-le avec de l'eau et arrosez l'Hydraplante pour la faire grossir puis sautez dessus pour atteindre le haut du mur. Descendez de l'autre coté et chargez votre Super-épongeur avec le nectar de la plante qui se trouve à gauche. Lancez ensuite ce nectar au loin pour que les petites bêtes s'en occupent et vous laissent tranquille. Entrez ensuite à droite et prenez l'amélioration pour l'arme. Sortez et chargez votre arme avec l'eau ensuite arrosez l'Hydraplante pour sauter dessus et atteindre le prochain mur.

Avancez prenez du nectar et lancez-le sur les tentacules qui se trouve à droite. Quand elles s'ouvrent suite à la pression des petites bêtes entrez et attrapez le Zoni. Sortez et placez-vous dans l'eau, à droite. Lancez du nectar sur les tentacules qui se trouve à gauche et attendez que les petite termites arrivent et ouvrent la porte. Avancez, sautez sur la plateforme et faites la même chose avec les tentacules suivantes. Avancez et descendez dans l'eau. Lancez du nectar pour les termites et avancez vers la manivelle. Tournez le boulon pour abaisser le pont et lancez encore du nectar pour sécuriser votre chemin. Remplissez ensuite l'Hydraplante et montez vers le pont. Traversez-le et entrez dans le temple Zoni. Après la cinématique, suivez votre ami vers les vaisseaux et quittez la planète.

Boulons en or
-Avancez jusqu'au deuxième pont et arrêtez-vous au milieu. Tournez à gauche, sprintez avec vos Hoverbottes et sautez vers le boulon en or pour le prendre.
-Avancez depuis votre vaisseau et remplissez votre Super-épongeur avec du nectar. Traversez les deux ponts et lancez du nectar sur les tentacules qui se trouvent à droite. Quand les termites ouvrent le chemin, avancez et prenez le boulon en or.
-Avancez et passez les trois ponts. Repérez l'Hydraplante qui se trouve à droite, près de la chute d'eau, et remplissez-la d'eau. Sautez dessus pour atteindre le haut de la chute d'eau et prenez le boulon en or.

Allez jusqu'au Canyon Krell, utilisez les rampes et quand vous arrivez près du vendeur d'armes, allez à droite. Montez ensuite les dénivellations situées à gauche et, au lieu de sauter sur les rampes, regardez à gauche pour voir le boulon en or. Accélérez avec vos Hoverbottes et sautez vers ce boulon.
Prenez le même chemin que pour le boulon précédent. Mais cette fois, continuez votre chemin et sautez sur les rampes puis sur le Glisso-rail. Prenez ensuite la rampe située à droite pour atterrir sur un autre Glisso-rail. Sautez ensuite sur

les deux rampes pour atteindre le boulon en or.

Secteur de Korthos

Avancez vers le vaisseau Argonien pour entrer dans l'arène argonienne. Participez au tournoi et choisissez le championnat 1.

Comité d'accueil :
Pour le premier round, éliminez sans trop de difficultés les ennemis qui arrivent sous forme de plusieurs vagues. Détruisez aussi les caisses de munitions qui se trouvent dans l'arène. Evitez aussi les flammes qui jaillissent du sol.

Mission Armageddon :
Vous devez éliminer les ennemis qui rappliquent tout en évitant les lames des machines. Repoussez les cinq vagues et surveillez toujours les lames pour éviter leurs trajectoires quand elles sont lancées.

Retour à l'envoyeur :
Comme le nom du défi l'indique, vous devez renvoyer les bombes ennemies à leurs destinataires et les éliminer de cette façon. Quand les ennemis avec les boucliers débarquent, commencez par leur ôter leurs boucliers ensuite renvoyez les bombes.

Châtiment du ciel :
Vous devez renvoyer les bombes sur les ennemis en évitant de rester sur les plates-formes qui s'enfoncent dans la lave. Enlevez les boucliers des ennemis et tirez avec votre arme sur les ennemis qui vous lancent de grosses bombes qui explosent à l'impact, ce sont les plus dangereux. Repoussez les trois vagues pour gagner ce défi aussi. Vous gagnerez, en plus des boulons, un Holoplan.

Ami ennemi :
Vous disposez maintenant de Quark comme renfort. Il n'est pas très utile, donc explosez vos ennemis comme vous l'aviez déjà fait. Ramassez les munitions pour vous préparer à affronter le Grok de guerre. Ce colosse est assez résistant et puissant. Tirez sur votre ennemi en tournant autour de lui.

Sautez pour éviter ses attaques de patte. Quand il lance ses petites bêtes et quitte l'arène, détruisez les caisses de munitions pour les récupérer avant de tuer toutes les petites bêtes. Une fois que l'arène est nettoyée, le Grok de guerre revient à la charge et reprend ses attaques. Tirez sans arrêt et utilisez tout votre arsenal pour le battre. Vous gagnerez une nouvelle arme ; le Négociateur.

Boulon d'or
-Vous devez gagner le défi " 60 secondes chrono " dans le championnat 1 Argent. Vous devez donc terrasser 60 ennemis en 60 secondes.
-Gagnez le défi " Intouchable " dans le championnat 1 Or. Eliminez donc vos ennemis sans subir le moindre dégât.

Planète Zanifa, Avant poste Tombli

Pour atterrir sur cette planète, vous devez avoir amassé au moins 12 Zonis et avoir obtenu l'amélioration du vaisseau nécessaire qui vous permet de manipuler les objets pendant que vous êtes dans le vaisseau. Une fois sur la planète, avancez en éliminant les ennemis et utilisez le Swingeur pour atteindre l'entrée de l'avant poste. Eliminez les robots et entrez. Explosez la machine suivante et avancez. Eliminez-en une autre et sortez par la porte.

Parlez au prisonnier fongoïde et allez à gauche. La cour est gardée par plusieurs ennemis, utilisez tout votre arsenal pour les battre et approchez-vous de la porte pour voir venir d'autres ennemis. Ramassez les munitions et explosez les robots qui débarquent des vaisseaux. Le champ de force de la porte ne se dissipera qu'une fois tous les ennemis morts. Passez ensuite par cette porte et attrapez le Zoni.

Remplissez ensuite votre Super-épongeur et allez voir le prisonnier qui se trouve à gauche. Arrosez ensuite l'Hydraplante pour sauter dessus et atteindre la plateforme suivante. Arrosez la suivante et sautez vers la plateforme où se trouvent les ennemis. Eliminez-les et sautez vers la dénivellation pour éviter les termites. Remplissez votre arme

avec le nectar et lancez ce dernier pour occuper les petites bestioles. Allez vers la manivelle et tournez-la pour déployer le pont. Passez ce pont et placez du nectar sur les tentacules pour qu'elles s'ouvrent. Passez par cet orifice et avancez. Glissez sur la branche géante et utilisez ensuite vos Hoverbottes pour atteindre la plateforme circulaire où se trouvent des robots. Explosez-les et sautez sur les deux plates-formes qui se trouvent à gauche pour atteindre la station de sécurité. Attrapez le Zoni et activez le scan de sécurité pour entrer.
Entrez et explosez les robots qui gardent l'entrée. Avancez vers l'interrupteur et appuyez dessus pour désactiver la grille de confinement. Sortez ensuite et sautez en bas. Avancez vers l'anneau et passez dedans pour revenir deux ans en arrière.

Avancez vers le pont et parlez aux villageois. Vous devez huiler la manivelle du pont. Parlez au fermier qui se trouve à gauche de la manivelle et apprenez comment cultiver une vigne. Semez une graine dans le premier pot ensuite traversez le pont.
Eliminez les ennemis et semez les graines dans les deux autres pots. Revenez ensuite à l'anneau temporel et avancez deux ans dans le temps. Ignorez les ennemis et avancez vers les branches des vignes. Glissez dessus et évitez les obstacles jusqu'à atteindre la station de forage. Eliminez tous les ennemis et enlevez le fusible pour abaisser le champ de force. Avancez vers le distributeur d'huile et remplissez votre Super-épongeur. Allez ensuite à la manivelle qui se trouve à droite, passez derrière elle et prenez une amélioration pour votre arme. Huilez ensuite la manivelle et traversez le pont.

Passez ensuite dans l'anneau pour revenir deux ans en arrière. Allez vers la manivelle du pont et huilez-la pour le déployer. Traversez ensuite ce pont et entrez par la porte. Toutes les salles sont pleines de robots qui gardent cet endroit. Déployez toujours votre arme M.Zurkon pour qu'il garde vos arrières. Utilisez tout votre arsenal pour exploser les robots qui rappliquent et essayez de ne pas être touché, il n y a pas assez de caisses de santé dans cet endroit. Vous pouvez rester à l'abri derrière les porte, placez des mines sur le chemin et attirez vos ennemis pour les éliminer. Une fois les salles nettoyées, avancez et entrez dans l'ascenseur. Après la cinématique, rejoignez votre vaisseau et quittez cette planète

Boulons en or
-Quand vous atteignez les rampes des Hoverbottes, sautez sur les plates-formes circulaires jusqu'au ressort. Bondissez sur ce dernier et, au lieu d'avancer, allez en arrière vers la grande plateforme. Allez à droite et prenez le boulon en or.

Vaisseau de guerre de Vorselon

Abordez le vaisseau et atterrissez. Allez à la borne d'armes et achetez une nouvelle arme. Entrez ensuite dans le hangar qui grouille de robots. Explosez les deux premiers et mettez-vous à l'abri derrière les barrières. Déployer M.Zurkon et les pointes Tesla autour de vous pour empêcher les ennemis de vous attaquer au corps à corps puis occupez-vous du reste. Marchez sur les deux boutons rouges pour ouvrir la porte et entrez.

Eliminez les robots volants ensuite tournez la manivelle pour approcher les bornes du Swingeur. Utilisez ce dernier pour atteindre la plateforme située à gauche. Eliminez les robots et marchez sur le bouton rouge. La manivelle est rouillée et vous devez la graisser. Utilisez le Swingeur pour atteindre une autre plateforme. Marchez sur le bouton rouge ensuite chargez votre Super-épongeur avec de l'huile. Revenez à la plateforme précédente et huilez la manivelle. Tournez-la pour tourner les bornes du Swingeur. Sautez jusqu'à la dernière plateforme en marchant en chemin sur les boutons rouges. Revenez ensuite à la plateforme où se trouve le chargeur d'huile et montez dans l'ascenseur. Descendez dans l'arène pour combattre Vorselon.

Assurez-vous d'avoir toujours M.Zurkon à vos cotés. Placez ensuite les pointes Tesla autour de vous et lancez plein de mines dans l'arène. Tirez sur votre ennemi et sautez par-dessus les rayons qu'il vous lance.Quand il devient invisible, allez vers la vanne qui se trouve dans le mur de l'arène et retirez-la pour plonger la zone dans la vapeur. De cette façon vous allez le repérer. Attaquez alors sans cesse jusqu'à le battre. Il prendra ensuite la fuite comme d'habitude.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Une fois en haut, avancez et entrez dans la salle pleine de lasers. Choisissez le bon timing pour avancer entre les lasers et rejoignez la salle où Azimuth est emprisonné. Vous devez désactiver les trois générateurs qui alimentent la barrière de confinement. Tournez le boulon pour placer le pont à gauche. Traversez-le et avancez sur la passerelle ionisée puis retirez le premier fusible situé à droite. Avancez à droite et évitez les lasers. Désactivez ensuite le générateur en retirant le fusible. Revenez à la cellule d'Azimuth et tournez encore le pont. Avancez et cette fois vous devez utiliser vos Hoverbottes et avoir un bon timing pour sauter sur les rampes et atteindre

le générateur.

Retirez le fusible et utilisez le Swingeur pour revenir à la cellule. Tournez encore une fois le pont et traversez-le. Entrez par la porte et allez à droite pour remplir votre Super-éponger avec l'eau. Allez vers les plates-formes et aspergez celles qui sont chaudes avec l'eau pour les refroidir. Sautez vers le chargeur d'huile qui se trouve à gauche et chargez votre Super-éponger. Allez à droite et huilez la manivelle. Tournez-la pour éloigner le laser et pouvoir passer. Avancez alors et retirez le dernier fusible. Revenez voir Azimuth et retirez le levier de déclenchement pour le libérer.

Prenez maintenant la fuite et éliminez tous les ennemis pour pouvoir descendre avec l'ascenseur.
Une fois dans l'arène, explosez les robots avec l'aide d'Azimuth. Entrez dans un autre ascenseur pour essayer de sortir du hangar mais les portes sont verrouillées. Prenez alors place derrière la tourelle et éliminez les robots qui rappliquent pendant qu'Azimuth pirate le système. Quand les portes s'ouvrent, détruisez les vaisseaux ennemis qui entrent et les renforts qui arrivent par les portes latérales. Allez vers votre vaisseau et quittez la zone.

Grande horloge secteur 4

Vous incarnez Clanck qui se trouve dans la grande horloge. Suivez Sigmund et renvoyez les projectiles de la tourelle. Sautez d'une plateforme à l'autre et utilisez vos bombes temporelles pour passer sur les cylindres. Entrez dans la salle et utilisez les Chronoplates-formes pour monter vers la porte et l'ouvrir. Sautez sur la plateforme-météore et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Sautez sur la plateforme suivante puis vers la porte. Entrez dans la station Mnémonique Iota et réparez-la. Utilisez-la pour visiter le subconscient de Clanck.

Après la brève cinématique, sortez de la salle et utilisez une autre plateforme-météore. Eliminez les ennemis et sautez vers la porte. Utilisez encore une fois les Chronoplates-formes et, si vous n'arrivez pas à atteindre la porte, vous pouvez passer cette zone à l'aide de l'option qui s'affiche dans le menu des Chronoplates-formes. Sautez ensuite sur les plates-formes et éliminez les ennemis. Utilisez vos bombes temporelles et renvoyez les projectiles aux tourelles pour qu'elles se retournent et deviennent des plates-formes. Avancez jusqu'à la chambre d'Orvus.

Boulons en or
-Avancez sur les plates-formes et lancez une bombe temporelle sur le cylindre. Sautez ensuite au milieu du cylindre pour prendre le Boulon en or.
-Allez à la salle Mnémonique et utilisez la station Mnémonique. Commencez par enregistrer avec la Chronoplateforme bleue. Appuyez sur le bouton rouge et restez 10 secondes. Allez ensuite sur le bouton droit et restez 10 secondes aussi. Sautez ensuite vers le bouton qui se trouve à coté de la Chronoplateforme jaune. Appuyez rapidement sur le bouton ensuite utilisez une bombe temporelle pour passer sur le cylindre et appuyez sur le bouton rouge. Sautez ensuite sur la dernière plateforme et appuyez sur le bouton. Terminez ensuite l'enregistrement. Enregistrez avec la Chronoplateforme rouge et montez sur les plates-formes qui apparaissent jusqu'au bouton et marchez dessus. Allez ensuite vers la Chronoplateforme verte et enregistrez. Montez sur les plates-formes qui apparaissent, ignorez le premier bouton et continuez vers le second. Marchez dessus et arrêtez l'enregistrement. Allez ensuite à la Chronoplateforme jaune et commencez l'enregistrement. Montez sur les plates-formes qui apparaissent et appuyez sur le premier bouton. Revenez alors à la Chronoplateforme bleue et suivez le même parcours et cette fois sautez vers la grande porte qui abrite derrière elle le Boulon en or.
-Après le Chronoterminal 2, sortez et allez à droite pour faire apparaitre des plates-formes. Avancez et entrez dans la salle de la planète Fastoon. Réparez les anomalies temporelles sur la planète et allez vers la porte qui se trouve à droite pour prendre le Boulon en or.

Secteur de Bernilius

Secteur de Bernilius

Vous devez combattre maintenant le deuxième leader des Vlkyrie ; Carina, qui vous empêche d'atteindre la planète Vapedia. Attaquez votre ennemie par les flancs et arrosez-la avec plusieurs missiles.

Ne restez par derrière elle pour ne pas subir ses tirs. Ne perdez pas votre temps à éliminer les chasseurs Valkyries qui n'arrêteront pas de se déployer. Quand Carina déclenche un bouclier, arrachez le fusible du générateur pour le faire tomber. Reprenez alors vos attaques jusqu'à ce qu'elle place un autre bouclier. Enlevez un autre fusible et finissez votre

ennemie pour voyager tranquille.

Boulons en or
-Allez à la lune Bernilius Aplha. Suivez le chemin jusqu'aux plates-formes mouvantes. Regardez en bas pour repérer une plateforme isolée où se trouve le boulon en or. Sautez et prenez le boulon.
-Allez à la lune Bernilius Gamma. Avancez, éliminez le robot et abaissez les plates-formes avec la manivelle. Montez et sautez sur la catapulte pour atteindre une autre plateforme. Avancez ensuite en sautant sur la plateforme-météore. Ne sautez pas sur la deuxième plateforme-météore mais sautez à gauche et planez jusqu'à la plateforme isolée pour prendre le boulon en or.

Planète Vapedia, citadelle Valkyrie

Avancez dans la planète et achetez une nouvelle arme. Eliminez les bestioles et achetez une nouvelle armure. Suivez ensuite Azimuth et utilisez le boulon et vos Hoverbottes pour sauter sur la rampe. Laissez-vous tomber sur la première plateforme et attrapez le Zoni. Continuez ensuite vote chemin en utilisant les Hoverbottes. Le boulon suivant est rouillé et vous devez trouver de l'huile pour l'huiler. Allez à droite, utilisez le boulon et sautez sur la rampe située à droite. Eliminez les ennemis et abaissez la catapulte. Attrapez ensuite le robot-batterie. Sautez sur la catapulte pour revenir à la plateforme précédente. Tournez alors le boulon pour sauter sur la rampe située à gauche. Eliminez les ennemis et abaissez la catapulte qui se trouve à droite. Sautez dans la dénivellation et attrapez le robot-batterie. Revenez alors à la plateforme initiale. Placez les deux batteries dans leurs prises respectives pour ouvrir la porte et accéder au chargeur d'huile. Chargez votre Super-éponger et huilez le boulon. Utilisez ce dernier pour sauter sur la rampe qui se trouve à gauche.

Avancez dans la nouvelle plateforme et éliminez vos ennemis. Eliminez les gardes avant d'entrer par la porte. Avancez sur la plateforme circulaire et écartez les deux boulons latéraux. Tournez ensuite le boulon central pour déplacer le pont. Traversez-le et embarquez sur le vaisseau qui vous mène à la citadelle. Tournez le pont suivant en utilisant les boulons et avancez.

Après la rencontre avec Cassiopeia, déployez M.Zurkon et avancez à gauche vers la porte. Entrez et nettoyez la salle des Valkyries. Montez et sortez par la porte. Sautez sur les plates-formes et entrez dans le terrain d'entrainement. Quand la machine centrale vous lance des bombes, attrapez ces dernières et renvoyez-les dans les orifices de la machine. Refaites la même action avec les autres ouvertures et ne perdez pas de temps sinon toutes la plateforme sera détruite et vous serez victime des flammes.

Sortez de la salle et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont pour que la rampe se déploie. Utilisez vos Hoverbottes pour atteindre l'autre rive. Entrez dans la nouvelle salle d'entrainement. Quand la machine centrale crache de la toxine, marchez sur les boutons rouges pour arrêter le mécanisme. Répétez ensuite la même chose mais en évitant ou en éliminant les ennemis qui rappliquent. Refaites la même opération dans la troisième manche et soyez rapide puisqu'il y a plusieurs bouton dans la salle.

Sortez ensuite de la salle et marchez sur les plates-formes. Eliminez les Valkyries qui se trouvent dans la nouvelle salle pour faire apparaitre un Zoni. Attrapez-le et allez à gauche, sautez sur la plateforme où se trouve une amélioration pour votre arme. Revenez à la salle et allez à la manivelle qui se trouve à gauche. Tournez-la pour abaisser la vitre et sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à la porte. Dans cette nouvelle salle d'entrainement, attrapez les robots-batteries et lancez-les vers leurs prises avant que le sol ne s'écroule sous vos pieds. Explosez les robots qui vous attaquent pendant que vous pourchasser les batteries. Sortez ensuite par la porte qui s'ouvre.

Utilisez encore une fois les boulons pour tourner le pont et sautez sur la rampe avec vos Hoverbottes. Eliminez les Valkyrie qui gardent la zone et avant d'entrer par la porte, allez à la borne d'armes et faites le plein de munitions. Entrez ensuite pour affronter Cassiopeia.
Commencez par déployer M.Zurkon. Tirez ensuite sur votre ennemi en sautant d'une plateforme à l'autre en utilisant le Swingeur pour éviter les bombes toxiques. Evitez de revenir sur les plates-formes où il y a encore du liquide vert. Quand les Valkyrie débarquent, vous pouvez les éliminer ou laisser M.zurkon s'en occuper jusqu'au retour de Cassiopeia.

Continuez à tirer et utilisez toutes vos plus puissantes armes. Récoltez les munitions qui apparaissent sur les plates-formes. Continuez à tirer sur votre ennemi jusqu'à ce que vous éliminiez le dernier leader des Valkyries.

Boulons en or
-Quand vous arrivez au deuxième boulon (celui que vous avez huilé), sautez sur la rampe puis sur la première plateforme circulaire. Ne sautez pas sur la deuxième et laissez-vous tomber sur sa base. Avancez derrière les rochers et utilisez votre Swingeur pour atteindre la plateforme d'en face. Avancez et faites le tour par la gauche pour repérer le boulon d'or qui se trouve sur la dénivellation la plus haute.
-Revenez au deuxième boulon (celui que vous avez huilé) et utilisez toutes les rampes pour atteindre la grande plateforme. Regardez à gauche et utilisez votre Swingeur pour atteindre le boulon en or.
-Quand vous arrivez à la salle d'entrainement avec les robot-batteries, allez à la porte qui se trouve à gauche pour qu'elle s'ouvre. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au boulon en or. Faites ensuite le tour pour prendre un Holoplan par la même occasion.

Station spatiale Nefarious

Pour pouvoir passer les barrières de la station, vous devez avoir récupéré au moins 21 Zonis pour améliorer votre vaisseau et passer à travers les barrières. Une fois aux alentours de la station, avancez en éliminant les petites créatures et allez au fond à gauche pour trouver une amélioration pour votre arme. Allez ensuite au vendeur d'armes et achetez la nouvelle arme. Utilisez ensuite votre Swingeur pour atteindre la plateforme suivante. Eliminez les robots et utilisez la plateforme mouvante pour atteindre la zone suivante.

Déployez M.Zurkon et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Explosez aussi le vaisseau qui ramène les renforts. Avancez à l'aide du Swingeur et utilisez vos Hoverbottes pour sauter sur les rampes et atteindre la grande plateforme où plusieurs robots vous attendent. Eliminez-les et utilisez la plateforme mouvante pour rejoindre Quark.

Après la cinématique, attendez que Quark repousse les compresseur et entrez par la porte. Avancez en suivant votre ami et déployez comme d'habitude M.Zurkon pour qu'il vous prête main forte. Avancez dans la grande salle où plusieurs vagues d'ennemis vont vous attaquer. Utilisez tout votre arsenal pour repousser les robots et placez les pointes Tesla autour de vous pour neutraliser les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Avancez ensuite dans un autre couloir plein d'ennemis et éliminez-les puis suivez Quark jusqu'à la porte qu'il défonce.

Entrez par cette porte et lancez plein de pointes Tesla autour de vos ennemis. Lancez aussi vos bombes sur les gros robots et mettez-vous à l'abri derrière les blocs. Nettoyez cette zone et approchez-vous du conduit pour que Ratchet prenne la relève.

Après le Holo-scan et quand Ratchet prend l'apparence du Dr Nefarious, avancez vers la porte. Appelez Lawrence et demandez-lui de faire descendre l'ascenseur. Montez dans ce dernier pour atteindre la salle du laser. Puisque vous avez l'apparence du Dr Nefarious, vous pouvez donner des ordres à vos troupes. Vous pouvez même punir les robots et les faire exploser. Approchez-vous ensuite du Pollyx et prenez les commandes du laser. Explosez les astéroïdes et les composants de la plateforme d'atterrissage. Parlez ensuite à Lawrence. Revenez aux commandes et punissez le Pollyx qui se met sur votre chemin. Prenez les commandes du laser et explosez la flotte du Dr Nefarious.

Vous serez ensuite démasqué et plusieurs robots vous attaquent. Eliminez-les en restant à l'abri derrière les consoles de commande. Avancez ensuite dans le couloir et montez dans l'ascenseur pour être ensuite attrapé par le vrai Dr Nefarious.

Secteur de Corvus

Boulons en or
-Allez à la lune Corvus Beta. Suivez le parcours jusqu'aux trois séries de plates-formes mouvantes et sautez sur la première. Restez en place et regardez à gauche jusqu'à voir le boulon en or situé sur une plateforme isolée. Sautez et planez vers cette plateforme puis prenez le boulon.
-Allez à la lune Corvus Sigma. Vous devez éliminer les 35 ennemis qui se trouvent sur cette lune pour obtenir comme récompense le dernier boulon d'or du jeu.

Planète Morklon, vallée de Gimlick

Avancez en éliminant les ennemis et sautez sur les plates-formes en bois qui se trouvent à gauche. Parlez au fongoïde et allez ensuite vers le portail temporel. Passez à travers ce dernier pour revenir dix ans en arrière pendant la bataille de

la vallée de Gimlick.

Vous devez aider les fongoïdes dans le passé pour qu'ils vous aident dans le présent. Avancez et commencez par éliminer le cavalier agoriens qui traverse le pont. Traversez ce pont et lancez des pointes Tesla autour de vos ennemis. Enlevez les boucliers des agoriens pour les toucher avec vos armes. Montez ensuite les dénivellations qui se trouvent à droite pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et lancez vos bombes dessus. Descendez ensuite nettoyez la zone avant de traverser le pont. Enlevez les boucliers des ennemis et balancez vos bombes dessus pour les éliminer rapidement. Libérez ensuite le chef des fongoïdes.

Vous devez ensuite détruire les deux chars ennemis qui se trouvent de l'autre coté du pont. Commencez par éliminer les agoriens pour avoir le champ libre vers les chars. Attaquez ensuite les blindés et enlevez les fusibles du bouclier pour exploser ces chars.

Vous devez ensuite chercher des graines de vigne. Ramassez les graines qui se trouvent sous les arbres et plantez-les dans les trois endroits indiqués sur votre radar. Revenez ensuite dans le présent et utilisez le Glisso-vigne. Evitez les obstacles jusqu'à atteindre le barrage en passant par la porte temporelle.

Vous devez ensuite neutraliser le commandant Argos. Déployez M.zurkon, évitez les tirs de votre ennemi et ripostez sur le vaisseau d'Argos. Ramassez les munitions parce que ce boss est assez puissant. Quand le vaisseau déploie son bouclier et laisse ses fusibles à votre portée, arrachez le premier puis revenez à la charge.

Continuez à tirer sur le boss jusqu'à ce qu'il commence à lancer des mines mouvantes. Laissez M.Zurkon s'en occuper et continuez vos attaques sur le boss. Retirez ensuite encore un fusible du vaisseau et quand Argos déploie ses unités en face de vous, placez des pointes Tesla pour vous protéger. Utilisez vos plus puissantes armes contre ce boss jusqu'à lui enlever son dernier fusible et le détruire.

Revenez ensuite au présent et attrapez trois robots-batteries qui rodent dans la zone pour les placer dans les trois prises et alimenter le vaisseau. Montez dans ce dernier et quittez cette planète pour retourner à la station de Nefarious.

Boulons en or
-Avancez vers la zone où se trouvait le vaisseau d'Argos qui avait besoin de recharge. Traversez le pont et allez à droite. Sautez par-dessus la rivière vers la rive d'en face. Montez vers la plus haute dénivellation et prenez le boulon en or.

Secteur de Bernilius

Station spatiale Nefarious

Avancez sur la plateforme mouvante qui vous mène dans une nouvelle zone. Descendez, faites le plein de munitions et utilisez votre Swingeur pour atteindre la plateforme suivante. Tirez sur les robots qui vous barrent la route et remplissez votre Super-éponger d'eau.

Refroidissez la plateforme et sautez dessus. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur la suivante avant d'avancer. Détruisez les robots qui apparaissent ainsi que le vaisseau qui arrive à gauche. Sautez ensuite en bas, à gauche, et nettoyez la zone avant de faire le plein de munitions et sauter vers Nefarious.

Vous devez maintenant le combattre. Le combat se fera sur plusieurs manches. Quand Nefarious flotte dans les airs, commencez par l'attaquer jusqu'à ce qu'il ordonne à Lawrence d'activer le laser.

Utilisez alors les Hoverbottes pour sprinter sur la plateforme circulaire et sauter par-dessus les barrières électriques placées par Nefarious. Quand il revienne en face de vous, attaquez-le encore et placez des pointes tesla pour qu'elles repoussent les ennemis qui arrivent en renfort. Assurez-vous d'avoir toujours M.Zurkon à vos cotés et utilisez vos armes les plus puissantes contre Nefarious. Sprintez encore une fois et sautez d'une plateforme à l'autre pendant qu'elles s'effondrent.

Sautez enfin sur le vaisseau de Lawrence. Il s'agit de la partie finale du combat. Evitez le laser de la tourelle et tirez sur

le boss. Placez des pointes Tesla et déployez M.Zurkon. Evitez les tirs et les bombes de Nefarious en utilisant le double saut. Sautez aussi pour éviter les ondes de choc suite à l'explosion des bombes. Continuez à tirer sur votre ennemi jusqu'à l'éliminer.

Grande horloge secteur 5

En incarnant Clanck, vous devez devancer Azimuth qui est devenu votre ennemi vers la salle d'Orvus. Sautez sur les plates-formes et utilisez vos bombes temporelles sur les cylindres. Entrez enfin dans la salle.

Après la cinématique, vous allez incarner Ratchet et devez poursuivre Azimuth sur le Glisso-rail. Evitez les obstacles et les mines placées par votre ennemi. Utilisez ensuite vos Hoverbottes pour sauter sur les rampes et prenez garde à ne pas emprunter les rampes qui s'effondrent. Quand vous rejoignez Azimuth, vous allez le combattre dans l'arène.

Déployez M.Zurkon et commencez à tirer sur le boss. Restez à distance pour éviter ses attaques au corps à corps. Sautez pour éviter les projectiles de votre ennemi tout en tirant en même temps. Ramassez les munitions quand Azimuth commence à tourner dans l'arène en vous lançant des bombes (faciles à éviter). Quand Azimuth utilise sa clé pour dévier vos attaques, arrêtez de tirer jusqu'à ce qu'il cesse, pour ne pas gaspiller vos munitions.

Dans la deuxième manche de l'affrontement, regardez où vous marchez parce qu'Azimuth détruira quelques parcelles du sol et vous risquez de tomber et de tout recommencer. Maintenez la pression sur votre ennemi et placez des mines sur le chemin d'Azimuth quand il commence à tourner dans l'arène en balançant ses bombes.

Continuez d'attaquer en compagnie de M.Zurkon jusqu'à battre Azimuth et sauver l'univers. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

SKIN DE BANCHO RATCHET

Mettez le jeu en pause et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, , , , et R3 pour débloquer la skin de Bancho Ratchet.

MODE HARDCORE

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer la difficulté Hardcore.

TOUS LES POINTS DE COMPÉTENCES

Compétence
As du pilotage
Éliminer 20 chasseurs sans prendre un seul coup.
Gardien du temps
Fixer 50 objets réparables dans la Grande Horloge.

Danse, le Singe, Danse

Avoir 8 singes qui dansent simultanément.

Maître du temps

Atteindre le round 30 dans le mini jeu Fixer le temps.

Héros au-dessous de zéro

Congeler simultanément 4 ennemis avec le gant Cryomine.

Destruction

Balle magique

Éliminer 2 ennemis avec une seule balle.

Thérapie de choc

Détruire un ennemi piégé dans le Mag-Net en utilisant les pointes Tesla.

Retour

Détruire 2 ennemis avec une déviation.

L'ami de Jean-Luc

Éliminer 10 ennemis en un tir avec le Rift Inducer 5000.

Lombax aérien

Éliminer 50 ennemis pendant que le joueur est en plein saut.

Champion

Détruire 10 ennemis avec une dynamo.

Négatif !

Détruire 5 vaisseaux de largage avant qu'ils déposent leur passagers.

Armes

Maître des clés

Éliminer 3 ennemis avec un seul lancé de clés.

Voyage aller / retour

Éliminer un ennemi avec la Spirale de la mort pendant que l'énergie de la spirale se recharge.

L'art d'Armageddon

Éliminer 15 ennemis avec le RYNO V sans relâcher la gâchette.

Pari risqué

Tirer sur le point faible de 30 ennemis en utilisant le frappeur à plasma.

Assassin sonique

Faire feu 50 fois avec l'érupteur sonique.

Fêtes gâchées

Éliminer 50 ennemis qui dansent.

Gadget

Solide comme le roc

Avec tes Hoverbottes, propulse-toi dans 100 caisses.

Tu es renvoyé

Maintenir un feu d'hydrocarbures pendant au moins 30 secondes.

Fils d'Orvus

Détruire 250 projectiles avec la bombe à retardement.

Forêt de Zolar

Tueur impassible

Détruire 100 zyphoides dans la forêt de Zolar.

Terrible touriste

Détruire tous les objets cassables dans la ville Fongoid.

Axiom City

Rave terachnoïde

Obtenir 12 terchnoïde dansant dans Axiom City.

Bagagiste

Détruire tous les bagages dans Axiom City.

Décharge de Monoloth

Nettoyage de printemps

Détruire toutes les piles de décharge dans Monoloth.

Fils de Kaden

Terminer le parcours d'hoverbottes en moins de 45 secondes.

Secteur de Vela

Poursuite

Rester derrière la comète pendant 15 secondes.

Aucun respect pour les morts

Détruire tous les vaisseaux dans le cimetière.

Secteur de Phylax

Je crois que je vais être malade

Faire 5 U-tours avant les 20 secondes.

Stockage

Détruire 20 chasseurs dans une rangée sans utiliser les missiles.

La Grande Horloge

Pacifisme temporel

Terminer l'annexe quantique 3 sans blesser un tetrapode.

Cerveau

Terminer la dernière chambre puzzle en 40 secondes ou moins.

Tout ce qui monte...

Garder une caisse en l'air à plus de 3 secondes.

Temps à l'extérieur

Terminer le premier niveau avant les 300 secondes.

Secteur Bernilius

Tirer et Courir

Détruire 10 ennemis en leur fonçant dessus avec le réflecteur quantique.

Secteur Korthos

Le Samaritain

Terminer toutes les missions dans ce secteur.

Le Battleplex d'Agorian

Parfait

Terminer le dernier défi sans être touché.

Champion impatient

Terminer "Fuir en 60 secondes" en mois de 45 secondes.

Interception !

Attrape une bombe Agorian dans les air.

Maître du blaster

Garder votre blaster dans le chaud pendant 60 secondes dans "My Blaster Runs Hot".

Garde Preatorien

Détruire le tank Hydra en utilisant seulement votre clé.

Monter et recevoir

Terminer un défi Battleplex avec vos hoverbottes.

Canyon Krell

Appât à insecte

Recevoir des dommages de tous les tetramites sans mourir.

Chasseur de trésor

Détruire toutes les caisses camo dans le niveau.

Vaisseau de Nefarious

Contrôle nuisible

Éliminer tous les tetrapodes dans le périmètre extérieur avec la frappe hyper.

TROPHÉES

Bronze

Digne d'un musée

Récupère le conteneur zoni du chef Zahn.

Dur réveil

Termine la Grande Horloge, secteur un.

Gardien junior

Élimine le brouilleur de cervelle hypersonique.

Grand gardien

Répare les dégâts temporels provoqués par le Dr Néfarious.

Gardien du temps

Déverrouille la Chambre d'Orvus.

141 km/h

Élimine le général Azimuth et sauve l'univers.

Il ne doit rester aucun Lombax

Libère le général Azimuth des griffes de Lord Vorselon.

L'élève du général

Maîtrise les hoverbottes.

Le sauveur d'Axiom City

Détruis le VX-99.

L'explorateur d'Apogée

Trouve l'oeil d'obsidienne.

Héros paradoxal

Affronte le Dr Néfarious dans le passé.

Quelqu'un a appelé des renforts ?

Empêche les Agoriens de détruire la Vallée.

Comme au bon vieux temps

Retrouve Clank.

Fracasseur

Détruis l'armada du Dr Néfarious.

La revanche du bouseux

Élimine le Dr Néfarious.

Insomniac

Visite le Musée Insomniac.

Amour, Gloire et Super Plasmo-mitrail

Marque 10 000 points à Amour, Gloire et Plasmo-mitrail.

Élève officier de la Force Qwark

Termine la partie au niveau Cool.

Champion Bronze

Remporte le tournoi de bronze.

Champion Argent

Remporte le Tournoi d'argent.

Champion Or

Remporte le tournoi d'or.

Champion Raritanium

Remporte le tournoi de raritanium.

Guerrier de Fastoon

Améliore une arme pour la faire passer au niveau 5.

Pour un jour pluvieux

Récupère 10 000 boulons.

La cupidité à du bon

Récupère 50 000 boulons.

Argent

Héros de la force Qwark

Termine la partie au niveau moyen.

Collectionneur de Zonis

Sauve tous les Zonis.

Collectionneur de boulons

Récupère tous les boulons en or.

L'armurier

Récupère toutes les modifications Constructo.

Le Samaritain

Termine toutes les missions spatiales.

Fonds de retraite

Récupère 250 000 boulons.

Or

L'assassin des Terraklons

Élimine Lord Vorselon.

Client priviligié

Achète toutes les armes GruminNet.

Économe

Récupère 1 000 000 boulons.

Champion de la Force Qwark

Termine la partie au niveau Héroïque.

Glouton de punition

Termine une partie en mode défi.

Platine

Le Lombax triomphant

Récupère tous les trophées du jeu.

Ratchet & Clank : All 4 One

© Sony / Insomniac Games 2011

PIÈCES DU T.E.L.T

N°1 > Plaines d'Aldaros

A la sortie de la station de réception, vous allez devoir affronter des larbins, puis utiliser le swingueur. Juste après, la plate-forme sera visible à votre droite.

N°2 > Plaines d'Aldaros

Aux environs du village, vous pourrez voir des pierres. Après avoir sauté dessus, utilisez le lanceur de globules, et la plate-forme se trouvera à droite.

N°3 > Bosquet Mort

Au camp de forage,vous aurez à votre gauche une armurerie et une plate-forme qui vous emmènera vers la suite du niveau, mais avancez d'abord vers la falaise, vous apercevrez une plate-forme vous amenant au labo.

N°4 > Octonox

Dans les bas fonds du récif, quand vous serez sur le canot gonflable, avancez jusqu'à faire sonner la cloche. Après ceci, faites exploser les mines sur l'eau ; alors 3 voies s'offriront à vous. Choisissez celle du milieu où vous trouverez d'autres mines. De là,vous pourrez voir les caisses flottantes et la plate-forme du labo.

N°5 > Lune Phonica

Dans les tunnels de sécurité, au moment où vous vous trouvez entre deux portes bloquées, détruisez les boucliers afin de les débloquer. Ensuite, revenez sur vos pas et, à l'emplacement de la deuxième porte par laquelle vous n'êtes pas passé, se trouvera la plate-forme.

N°6 > Uzo City

En ville, vous arriverez au bout d'un moment à un ascenseur. Après avoir battu les larbins, regardez derrière vous, le dernier labo se trouvera sur la gauche.

Ratchet & Clank : Nexus

© Sony / Insomniac Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Nebulox VII

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Ratchet & Clank Nexus ! Pour commencer, vous vous trouvez à bord du vaisseau spatial Nebulox VII qui achemine une dangereuse criminelle, Vendra, vers une prison sécurisée. Vous prenez alors le contrôle de Ratchet et devez rejoindre vos deux acolytes robots. Là, le courant se coupe dans tout le vaisseau et la gravité artificielle est rompue. Pour progresser, vous devez donc utiliser les plaques magnétiques en sautant d'une à l'autre. Rejoignez la cellule de Vendra pour celer de nouveau sa cage en complétant les interrupteurs par les robots-clefs qui se trouvent dans les parages.

Pour récupérer le troisième et dernier robot-clef, vous devez vous rendre sur les plaques magnétiques situées autour de la cellule. Une fois le travail terminé, sortez à l'extérieur du vaisseau pour tourner un interrupteur réactivant le courant. Ce premier chapitre est bien sûr un tutoriel géant et ces actions vous seront demandées de nombreuses fois dans le jeu. Ceci fait, un vaisseau ennemi attaque votre navire et vous devez en toute hâte rentrer à l'intérieur pour protéger la prison. A l'intérieur, de nombreux Thugs (crocodiles anthropomorphiques) montent la garde. Pour les vaincre, utilisez votre clef de mécanicien comme arme blanche ou bien votre pistolet-laser pour les atteindre à distance.

Vous finissez par atteindre la salle de commandes du vaisseau Nebulox VII dans lequel vous apercevez Vendra et son frère jumeau. Ceux-ci réussissent à prendre la fuite et, pire, font exploser votre vaisseau, éliminant au passage vos deux amis robots... Ressaisissez-vous, vous êtes encore en vie ! Progressez sur les nombreuses plaques magnétiques éparpillées en apesanteur dans l'espace et dirigez-vous vers le gros vaisseau ennemi. Quand il vous attaque de front, cherchez rapidement une plaque magnétique pour vous échapper sur le côté. Vous terminez la mission en réussissant à monter à bord et à vous cacher dans une caisse.

Vous obtenez le trophée bronze : Saut de la vie

Planète Yerek

Voici la toute première planète sur laquelle vous débarquez : la planète Yerek. Pour commencer, explorez les lieux jusqu'à trouver un gentil mécanicien qui vous apprend comment utiliser le pistolet gravitationnel permettant de créer des flux violets anti-gravité. Pour cela, visez un point de départ et un point d'arrivée parmi les socles muraux violets et sautez dans le flux d'énergie pour être transporté ! Cela vous permet d'atteindre les plateformes en hauteur. Vous pouvez bien entendu sauter même en apesanteur, et ainsi passer d'un flux à un autre, puisqu'il est possible de créer plusieurs flux en même temps. Vous progressez ainsi dans la planète et arrivez dans une sorte de grotte.

A l'intérieur, vous rencontrez une sorte de poulpe qui travaille de manière forcée pour les Thugs. Il fait une mise à jour de Clank qui lui permet de rentrer dans les Nexus pour ouvrir des portes dimensionnelles. Il s'agit d'une sorte de petit labyrinthe en 2D dans lequel Clank contrôle l'apesanteur, ce qui lui permet de se déplacer en haut, en bas, à gauche et à droite. Attention à ne pas entrer en collision avec les cristaux et les flaques violettes qui infligent des dégâts au robot. Votre objectif est de trouver dans le labyrinthe un monstre violet, de le réveiller en lui donnant un coup sur la tête, puis de fuir en l'attirant vers l'entrée du Nexus. C'est ainsi que le mur est détruit et que Ratchet peut poursuivre sa route. Une fois arrivé dans l'orphelinat en ruines, passez dans la grotte du sous-sol jusqu'à trouver enfin Vendra et sa clique.

La demoiselle tente de réveiller une entité provenant d'une dimension parallèle et parle à leur boss, une sorte de gros oeil par cool du tout. Elle parvient à libérer une première quantité de monstre du Nexus qui ne tarde pas à se lancer à votre poursuite. Le reste du chapitre consiste en une fuite afin d'échapper à ces monstres. Bien sûr, il vous est possible d'éliminer ceux qui se trouvent sur votre route, de la même manière que les Thugs. Vous sortez alors de la grotte et rejoignez la lumière. Là, vous semblez en bien mauvaise posture, et c'est alors que Qwark, le superhéros, vient vous prêter main forte, vous aidant à fuir la vague d'ennemis. Vous décidez alors de vous rendre sur la planète Silox où Vendra tenterait apparemment d'ouvrir le Nexus pour libérer toutes ces entités monstrueuses.

Planète Silox

Bienvenue sur la planète Silox. Pour commencer, progressez à l'air libre dans cette ville soi-disant hantée et utilisez le petite robot-clef dans l'interrupteur sur la place centrale. Cela vous permet de poursuivre votre route à l'intérieur de bâtiment. Là, la progression repose sur le mécanisme de flux gravitationnels et de robots-clefs pour activer des interrupteurs. Attention toutefois à ne pas passer dans le champ de vision rouge des caméras de surveillance, ce qui vous serait fatal puisqu'elles éliminent quiconque se trouve sous leurs yeux d'un puissant rayon laser.

Vous devez également tourner des vis-interrupteurs qui ouvrent plusieurs accès dans un temps limité. Dépêchez-vous donc de passer ces endroits avant la fin du chronomètre. Bien souvent, il est astucieux de créer les ponts de gravité violets avant même de tourner les interrupteurs (s'ils ne font pas apparaître eux-mêmes les socles de gravité, bien sûr). Vous retournez ensuite à l'air libre. Une fois arrivé près de la grande bouche d'égout qui mène aux canalisations, vous apprenez qu'il vous manque un jet-pack pour poursuivre et pour actionner les nombreux interrupteurs situés en hauteur. Ils sont indispensables pour évacuer l'eau grâce à trois tuyaux à planter dans la bouche centrale.

Vous devez donc prendre la direction de la planète Kragg et participer aux jeux du colisée pour en remporter un exemplaire. Pour cela, un taxi est disponible à votre emplacement et vous ramène directement à votre vaisseau ; ce taxi est désormais disponible pour faire la liaison entre votre vaisseau et le centre-ville de la planète Silox à n'importe quel moment. Si vous ne connaissez pas encore les coordonnées de la planète Kragg dans la galaxie, retournez sur la planète Yerek et fouillez le camp de Thugs pour obtenir ces informations (normalement, cela a déjà été fait lors de la visite de la planète Yerek).

Vous obtenez le trophée bronze : Triomphe de la justice

Planète Kragg

Une fois arrivé sur la planète Kragg, fief des Thugs, dirigez-vous directement vers l'entrée du colisée. A l'intérieur, sélectionnez directement la coupe bronze, puisque c'est celle qui vous intéresse. Plusieurs étapes sont à remporter, elles-mêmes sectionnées parfois en plusieurs manches. Il s'agit d'éliminer des ennemis en un temps imparti ou bien sans se faire soi-même tuer. A la fin, la dernière étape consiste en un combat de boss. Une fois toutes les étapes remportées, vous gagnez votre précieux jet-pack et pouvez donc repartir en vitesse sur la planète Silox pour continuer l'aventure. Là-bas, empruntez le taxi disponible à côté de votre vaisseau pour vous rendre directement dans la zone du centre-ville.

Vous obtenez le trophée bronze : Vie de Thug

Vous pouvez dès à présent tourner les trois minuteurs circulaires puis activer les interrupteurs grâce aux robots-clefs qui permettent le déploiement des trois énormes tuyaux d'évacuation dans la bouche centrale des canalisations. Attention, de nombreux Thugs se rameuteront pour vous glisser des bâtons dans les roues. Une fois à l'intérieur des canalisations, poursuivez sur l'ouest jusqu'à atteindre, après de nombreux ventilateurs traversés, un nouvel interrupteur circulaire. Une fois enclenché, le niveau de l'eau monte rapidement et vous devez vous hâter de parcourir le chemin en sens inverse si vous ne désirez pas périr noyé. Vous sortez ensuite des canalisations et affrontez une sorte d'avion de chasse : restez en l'air grâce à votre jet-pack pour jouir d'une esquive bien plus efficace face à ses attaques.

Par la suite, vous vous heurtez de nouveau à un mur du Nexus. Incarnez donc une nouvelle fois Clank dans ce petit labyrinthe vu en 2D. Cette fois, la résolution de l'énigme est un peu plus compliquée : vous devez utiliser la modification de gravité pour faire basculer une caisse en haut, en bas, à gauche et à droite. Cela permet à la caisse de se frayer un chemin entre les murs étroits pour se poser sur le socle lumineux de même taille : l'interrupteur est activé, ce qui ouvre le passage. Pour le reste, il s'agit toujours de trouver le petit monstre violet pour le ramener à l'entrée du Nexus. Vous

finissez ensuite par affronter Neftin. Il s'agit d'un boss relativement similaire aux autres : ne cessez de tirer dans le tas tout en restant constamment en déplacement latéral pour éviter toutes ses attaques au sol et de projectiles.
Une fois le combat remporté, Vendra réussit à libérer tous les monstres du Nexus et se fait trahir puis emprisonner par le gros oeil qui est en réalité une sorte de poisson-monstre du Nexus géant. Pas de chance... Neftin vous donne alors rendez-vous sur la planète Thram.

Vous obtenez le trophée bronze : Paix fragile

Planète Thram

Une fois arrivé sur la planète Thram, descendez de votre vaisseau et sautez en contrebas sur l'espèce de place circulaire. Là, vous rencontrez un contrebandier qui vous propose d'acquérir une paire d'hoverbottes en échange de dix cornes de gargathon. Pour cela, vous devez parcourir les petits îlots de la planète et briser les fossiles-squelettes de gargathon que vous trouvez sur votre chemin. Vous pouvez également procéder en vous attaquant directement aux gargathons vivants que vous pouvez trouver en bordure des îlots, proche des étendues d'eau : le combat est alors très similaire à celui que vous avez livré contre l'avion de chasse sur la planète Silox. Le gros poisson n'est pas très offensif... La victoire vous offre trois cornes de gargathon d'un coup, ce qui vous permet d'atteindre rapidement le nombre de dix cornes demandées.

Retournez alors voir le contrebandier pour glaner votre paire d'hoverbottes. Il s'agit de la dernière amélioration que vous obtiendrez dans le jeu et vous permet non seulement d'avancer à grande vitesse, mais également d'emprunter les tremplins pour littéralement décoller. Ainsi, vous pouvez explorer la planète entière de Thram en suivant les chemins tous tracés de tremplins, ce qui vous mène à la cachette de Neftin. Ce dernier vous demande votre aide en vous conseillant d'aller voler un puissant objet dans le musée de la planète capitale, où se trouve votre amie Tal. Vous n'avez pas bien le choix, c'est pour sauver l'univers... Retournez donc à votre vaisseau en utilisant le raccourci accessible grâce aux hoverbottes et prenez la direction de la planète Igliak.

Planète Igliak

Dès votre arrivée sur la planète Igliak, vous êtes accueilli par la sublime Tal qui vous prend chaleureusement dans ses bras. Ne perdez pas de temps avec ces retrouvailles chaleureuses et hâtez-vous de pénétrer à l'intérieur du musée. Là, empoignez le robot touristique qui vous permettra d'ouvrir toutes les portes du bâtiment simplement en le passant sur les socles de scan ; inutile de le lancer, gardez-le en mains pour ne pas le perdre. Vous progressez ainsi à l'intérieur du musée dans chaque salle en utilisant les capacités qui vous sont désormais familières : les flux de gravité violets, les interrupteurs-minuteurs rotatifs... Vous arrivez ainsi dans la salle des planètes où vous êtes attaqué par une sorte de grosse caméra centrale. Pour éviter ses lasers, sautez d'une planète à l'autre en utilisant le même principe que celui des plateformes magnétiques. Pour le reste, criblez l'ennemi de balles pour en venir à bout.

Une fois l'ennemi vaincu, vous récupérez l'objet qui permettra à Neftin de renvoyer les Nethers dans leur dimension d'origine. Passez par la salle de danse où vous avez droit à la zone de plateformes la plus compliquée du jeu (qui cela dit ne reste pas bien bien folichonne), puis assistez à la cinématique durant laquelle vous confiez le précieux objet au frère de Vendra. Votre objectif est désormais de sortir du musée pour rejoindre le centre-ville, mais attention, les Nethers ont débarqué et sèment la pagaille en ville. La fin de la visite du musée sera donc mouvementée puisque de nombreux Nethers s'opposeront à vous. Une fois sorti, prenez le taxi qui se trouve devant vous pour vous rendre dans le centre-ville qu'il vous faudra intégralement nettoyer des forces ennemies envahisseuses.

Il s'agit donc d'un gigantesque champ de bataille étalé sur tout un quartier. Utilisez vos hoverbottes pour vous déplacer avec vélocité et pour emprunter les tremplins permettant d'accéder d'une place circulaire à une autre. Les Nethers sont organisés en unités d'ennemis et sont sans cesse réapprovisionner par ces espèces de gros Nethers volants : ce sont vos cibles prioritaires. Il y en a une demi-dizaine en tout et l'invasion ne cessera que lorsque vous les aurez tous cloués au sol. Faites donc bien le tour de la ville pour ne manquer aucun groupe d'ennemis. Une fois la menace éradiquée, un nouveau tremplin d'hoverbottes fait son apparition et vous permet de rejoindre Neftin et Qwark dans une petite salle.
Il s'agit du dernier point de contrôle avant le boss final du jeu, alors prenez bien le temps d'acheter des armes, de les améliorer, et d'acquérir de nouvelles armures ! Une fois fin prêt, planez en hélicoptère sur la petite place flottant en contrebas pour affronter le maître des Nethers.

Il s'agit de l'immense poisson cyclope qui a trompé Vendra. Pour le battre, le combat se scinde en trois parties qui

s'enchaînent à plusieurs reprises. Premièrement, vous contrôlez Ratchet sur la terre ferme et devez cribler l'ennemi avec les munitions de votre arme à feu tout en évitant ses différentes attaques, qu'il s'agisse de ses coups de bras latéraux allant sur la droite ou sur la gauche ou des champs de force circulaires qu'il crée au sol lorsqu'il y plante sa nageoire. Ensuite, le chef des Nethers change la gravité et Ratchet se retrouve flottant dans les airs. Comme d'habitude, utilisez les différentes plateformes magnétiques pour progresser et surtout pour éviter les puissants rayons de l'ennemi. La troisième et dernière phase est une phase de labyrinthe dans le Nexus où vous contrôlez Clank : cette fois, vous devez progresser jusqu'à trouver Vendra enfermée dans une cage, puis lui amener un premier et un second monstre violet afin qu'elle puisse absorber leurs forces et se libérer. Une fois ces phases de jeu terminées, Ratchet flanque une bonne raclée à poisson-cyclope géant, Neftin utilise l'ouvreur de monde pour appeler la dimension Nether et Vendra utilise ses pouvoirs pour l'y renvoyer. Victoire !

Vous obtenez le trophée argent : De l'autre côté
Vous obtenez le trophée bronze : Coup de balai

Félicitations, vous avez éradiqué la menace Nethers, sauvez la galaxie et ainsi terminé l'aventure de Ratchet & Clank Nexus ! Il est grand temps de faire une bonne sieste, nom d'un Lombax !

En terminant le jeu en difficulté Soldat, vous obtenez le trophée bronze : Promenade de santé
En terminant le jeu en difficulté Héros, vous obtenez le trophée argent : Aventurier
En terminant le jeu en difficulté Légende, vous obtenez le trophée or : Légende vivante
En terminant le jeu en mode Défi, vous obtenez le trophée or : Dieu vivant

Les douze boulons d'or

Boulons d'or du Nebulox VII

Il n'y a pas de boulon d'or sur le Nebulox VII.

Boulons d'or de la Planète Yerek

Il y a trois boulons d'or sur la planète Yerek.

Premier boulon d'or :

Le premier boulon d'or se trouve près de l'endroit où vous avez stationné votre vaisseau : il faut utiliser le saut hélicoptère (R2+X) pour l'atteindre.

Deuxième boulon d'or :

Le deuxième boulon d'or se trouve non loin du premier : après avoir dévoilé le socle de flux gravitationnel en brisant la grille, empruntez-le et sautez immédiatement en hauteur pour l'obtenir.

Troisième boulon d'or :

Le troisième boulon d'or se trouve à côté de la zone de jeu de l'orphelinat hanté. Il vous faut les hoverbottes pour utiliser la rampe qui mène à l'îlot isolé.

Boulons d'or de la Planète Silox

Il y a trois boulons d'or sur la planète Silox.

Premier boulon d'or :

Le premier boulon d'or se trouve dans la partie dans laquelle vous vous retranchez lorsque vous êtes poursuivi par les Nethers (après avoir vaincu Neftin). Cassez les panneaux pour dévoiler des socles de flux gravitationnel.

Deuxième boulon d'or :

Le deuxième boulon d'or se trouve dans la zone où est la bouche d'entrée des canalisations. Il suffit d'avoir le jet-pack pour l'atteindre. Fiez-vous à la carte ci-dessous pour le situer précisément.

Troisième boulon d'or :

Le troisième boulon d'or se trouve tout au bout des canalisations ouest, dans la zone où vous tournez l'interrupteur qui fait augmenter le niveau de l'eau. Brisez les caisses en hauteur avec la tourelle pour le dévoiler.

Boulons d'or de la Planète Kragg

Il y a deux boulons d'or sur la planète Kragg.

Premier boulon d'or :

Le premier boulon d'or s'obtient en remportant le dernier combat de la coupe argent du colisée. Il s'agit d'un combat contre un gargaton.

Second boulon d'or :

Le second boulon d'or s'obtient en remportant le premier combat de la coupe or du colisée. Il s'agit d'une course contre la montre en hoverbottes.

Boulons d'or de la Planète Thram

Il y a deux boulons d'or sur la planète Thram.

Premier boulon d'or :

Le premier boulon d'or se trouve sur la tour centrale de la place sur laquelle se trouve le contrebandier, à côté de votre zone d'atterrissage. Il vous faut le jet-pack pour l'atteindre.

Second boulon d'or :

Le second boulon d'or se trouve sur une racine géante sortant du marais de la planète. Il vous faut le jet-pack pour y accéder. Fiez-vous à la carte ci-dessous pour le situer précisément.

Boulons d'or de la Planète Igliak

Il y a deux boulons d'or sur la planète Igliak.

Premier boulon d'or :

Le premier boulon d'or se trouve dans la zone du centre-ville (au sud de la ville, après le musée). Immédiatement sur la droite, il se trouve en hauteur sur un petit balcon ; utilisez votre grappin sur le robot volant depuis la place est pour y grimper.

Second boulon d'or :

Le second boulon d'or se trouve à l'étage des bâtiments du centre-ville (au sud de la ville, après le musée), sur celui où se trouvent de nombreuses caisses alignées. Fiez-vous à la carte ci-dessous pour le situer précisément.

Les neuf holoplans

Holoplans du Nebulox VII

Il y a un holoplan sur le Nebulox VII.

Unique holoplan :

L'unique holoplan est immanquable, il se trouve sur votre chemin alors que vous recevez l'objectif de rétablir le courant dans le vaisseau spatial.

Holoplans de la Planète Yerek

Il y a un holoplan sur la planète Yerek.

Unique holoplan :

L'unique holoplan se trouve derrière des caisses alors que vous progressez dans la grotte de la planète Yerek. Il se trouve sur votre chemin, vous n'avez pas à fouiller pour le trouver.

Holoplans de la Planète Silox

Il y a deux holoplans sur la planète Silox.

Premier holoplan :

Le premier holoplan se trouve dans une petite zone au sud de la place dans laquelle vous devez, au début du chapitre, utiliser un robot-clef pour activer un interrupteur.

Second holoplan :

Le second holoplan se trouve tout au nord-est de la ville, alors que vous vous trouvez dans les canalisations. Atteignez-le en vous élevant avec le jet-pack. Fiez-vous à la carte ci-dessous pour le situer précisément.

Holoplans de la Planète Kragg

Il y a un holoplan sur la planète Kragg.

Unique holoplan :

L'unique holoplan s'obtient en remportant le cinquième et avant-dernier combat de la coupe or du colisée. Il s'agit d'un combat où vous devez affronter des Thugs munis de jet-packs tout en évitant les attaques de la tourelle centrale déchaînée.

Holoplans de la Planète Thram

Il y a deux holoplans sur la planète Thram.

Premier holoplan :

Le premier holoplan se trouve dans une petite encoche dans l'écorce d'un arbre géant. Fiez-vous à la carte ci-dessous pour le situer précisément.

Second holoplan :

Le second holoplan se trouve sur une plateforme flottante à l'intérieur de l'écorce d'un arbre gigantesque. Fiez-vous à la carte ci-dessous pour le situer précisément.

Holoplans de la Planète Igliak

Il y a deux holoplans sur la planète Igliak.

Premier holoplan :

Le premier holoplan se trouve dans le musée, dans la salle du diplodocus sur la tête duquel vous grimpez. Restez sur la tête et attendez que la minuterie se termine pour qu'elle se redresse, puis sautez sur le petit balcon situé en hauteur.

Second holoplan :

Le second holoplan se trouve dans le centre-ville (au sud de la ville, après le musée), sur une petite tour située au premier étage, non loin d'un grand balcon circulaire par lequel vous passez. Utilisez le saut hélicoptère (R2+X) pour l'atteindre.

Ratchet & Clank : Opération Destruction

© Sony / Insomniac Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DÉFI

Terminer le jeu pour dévérouiller le mode Défi.

L'ARME ULTIME

RYNO IV

Trouvez tous les holo-plans.

RYNO 4Ever

En mode Challenge, améliorez le RYNO IV au maximum et vous pourrez acheter le RYNO 4Ever dans n'importe quel magasin d'armes pour 50 000 000 de bolts.

TOUS LES POINTS DE COMPÉTENCE

Cobalia

* Casse la baraque! : Détruisez toutes les caisses et tous les robots civils.
* Vive les descentes en tonneau! : Jette-toi dans chacune des deux cascades de gelatonium de l'usine de Cobalia.
* Chasse au géant! : Tue tous les Léviathans basilics dans la région sauvage de Cobalia.

Kortog

* Clé Ninja 3 : Depuis votre vaisseau jusqu'à la zone où vous utilisez vos Ailorobots, ne tuez vos adversaires qu'avec votre Clé. Pour les passages obligés vous pouvez bien sûr utiliser le Swingueur. Il n'est pas non-plus nécessaire de tuer tous les ennemis.
* Pas besoin de pont, na! : Après avoir rempli votre Gelanator, avancez un peu dans le niveau. Vous arriverez sur une plate-forme circulaire où se trouvent 3 interrupteurs sur lesquels vous devez marcher pour qu'un pont apparaisse. Au lieu d'appuyer sur ces interrupteurs, créez un gros cube de gel et sautez en direction de la suite du niveau en planant et vous devriez arriver de l'autre côté sans souci.
* Monstres plasma sol-air : Tuez 3 ennemis volants à l'aide des Monstres Plasma.
* Paré pour le décollage : Décollez de tous les points de décollage (10 en tout). Le mieux est de les repérer sur la carte puis de voler de l'un à l'autre en se posant à chaque fois.

Ceinture d'Astéroïdes de Voron

* Collector : Détruisez toutes les cibles en forme de triangle blanc.
* Démineur : Détruisez entre 10 et 15 mines.

* Roule ma poule! : Effectuez 10 tonneaux (touches et)

Mukow

* Je crois que je vais être malade : Restez sur la grande roue durant 5 tours sans en descendre ni subir de dégâts.
* Attention chaud devant : Traversez le pont menant à l'arène à l'aide des Super-Bottes sans subir de dégâts.
Technique : Avancez juste après le premier jet de flamme, et de manière à voir les 2ème et 3ème jets. Dès que vous le pouvez, placez-vous juste sur la ligne du premier jet et appuyez deux fois sur pour activer les Bottes et traverser le pont.
* C'est un sacré Judas! : Après avoir obtenu le Géo-laser, revenez sur cette planète et sur votre route en direction de l'arène vous devriez pouvoir détruire un mur. Le fait de détruire ce mur vous donnera le Point de Compétence.

Anneaux d'Astéroïdes de Nundac - Station Apogée

* Apprends l'alphabet : Utilisez les téléporteurs dans l'ordre alphabétique grec (Alpha, Beta, Gamma, Delta, Epsilon, Zeta et Eta).
* En mille morceaux : Tuez 5 mille-pattes géants avec votre Clé (il y en a au moins un sur chaque astéroïde) et ce seulement avec des Hyper-frappes (+).
* La fièvre du samedi soir : Utilisez un Groovitron sur 5 ennemis en même temps sur un astéroïde.

Ardolis

* Vengeance : Tuez tous les pirates équipés d'un pistolet à l'aide de votre Combustor Magma. Ce point de compétence sera accessible qu'après avoir obtenu le Déguisement Holopirate.
* Coup préventif : Tuez 5 chauves-souris quand elles dorment. Le mieux est d'utiliser les Fusio-bombes.
* Un mutant cap'taine! : Transformez d'un seul coup 5 pirates en pingouins. La Transmosphère se débloque assez tard dans le jeu, alors ne vous inquiétez pas.

Amas d'Étoiles de Rakar

* T'as coulé mon porte-avions! : Détruisez au moins 75% des énormes vaisseaux ennemis en détruisant la boule blanche dessus. Il faut néanmoins battre le boss.
* Jolies lumières : Terminez le niveau sans détruire les vaisseaux qui vous envoient des rayons-laser.
* J'ai oublié d'éteindre le gaz : Battez le boss en moins de 2 minutes 30 secondes.

Rykan V

* Le consommateur n'a pas (toujours) raison : Dans la zone où se trouve votre vaisseau, détruisez tous les robots civils (18 en tout)
* La petite reine : Terminez le parcours en Gyro-Cycle en moins de 1 minutes et 45 sans mourir. Le mieux est de le faire une première fois sans se préoccuper du temps, puis de le refaire une seconde fois de manière à gagner un peu de temps au niveau des 3 interrupteurs.
* Intouchable : Terminez le parcours en Gyro-Cycle sans subir de dégâts.

Sargasso

* On aurait dit un train de marchandises : Tuez 11 anthropodes avec une seule tornade. Les anthropodes sont les petits ennemis qui sortent du sol. Le mieux est de le faire au début du niveau car il y a plusieurs endroits rapprochés pour faire sortir les bestioles et obtenir le Point de Compétence.
* Tête à claques : Posez vous sur la tête de tous les énormes dinosaures (5 en tout). Le mieux est d'utiliser les Ailorobots, de se poser sur leur dos et ensuite sauter jusqu'à leur tête.
* Espèce en voie d'extinction : Tuez tous les tyrannosaures (une dizaine environ).

Comète Kreeli

* Les Lombax n'aiment pas le froid : Détruisez tous les blocs de glaces et stalagmites, pensez également aux stalactites sur le glisso-rail. Si à la fin du niveau vous ne l'avez pas débloqué, téléportez-vous vers votre vaisseau et

recherchez bien; aucun n'est vraiment bien caché.
* Dernière danse : Tuez 10 ennemis qui dansent à l'aide d'une tourelle. Lancez un Groovitron puis profitez-en pour les exploser en montant dans une tourelle.
* Clé saucée : Détruisez les 4 marmites à l'aide de votre Clé.

Viceron

* Ça groove : Lancez un Groovitron lorsque vous êtes sur la Rampe Gravité. Il faut au moins un ennemi à l'écran.
* Chili Con Carne : Utilisez le Pyrofoudroyeur sur 3 Drophydes. Après avoir détruit les soldats, il reste une toute petite bestiole qui gigote au sol. Vous devez en tuer 3 comme ceci.

Trou Noir de Verdigris

* Tireur d'élite : Détruisez 75% des vaisseaux ennemis. Il faut également battre le boss.
* Pas touche : Arrivez devant le boss sans avoir subi un seul dégât.
* Piou piou : Terminez le niveau, boss y compris, sans utiliser les roquettes (touche)

Jasindu

* Dans le mille : Détruisez les tours lorsque vous êtes sur la barge (ce sont des éléments du décor qui sont de part et d'autre du précipice). Le mieux est d'attendre que la barge ait terminé sa course, retournez-vous et lancez une roquette sur la tour qui se trouve à gauche. Continuez un peu et la 2ème tour devrait être à portée de tir également.
* Tout feu tout flamme : Tuez 2 tracteurs lance-flammes avec le Pyrofoudroyeur.

Passage Ublik

* Le salut : Obligez 6 pirates à vous saluer lorsque vous portez le costume d'Holopirate. Dès le début du niveau, transformez-vous et approchez-vous des pirates. Appuyez ensuite sur pour les faire saluer. Faites-le plusieurs fois, il n'est pas nécessaire que les 6 pirates soient différents.

Reepor

* Attrape-les tous : Une fois le niveau terminé, revenez et montez sur l'ascenseur derrière le vaisseau. Continuez à avancer, vous devriez voir plusieurs petits cragmites et un plus gros (qui peut se téléporter) tuez-le à l'aide du Magnéto-Canon (2 ou 3 coups peuvent être nécessaires).

Igliak

* Ne bouge pas, je te tire dessus! : Faites 10 saut latéraux (+ déplacement +) quand vous affrontez les soldats cragmites.
* Embarquement immédiat! : Terminez le Gryo-cycle en moins de 55 secondes.
* Vol à basse altitude : Dès le début du parcours avec les Ailorobots, plongez sous les lignes électriques.

Fastoon

* Nulle part où se cacher (2ème visite) : Détruisez tout ce qui est possible dans le niveau (lampadaires, petits boîtiers électriques et également murs de pierre).

Général

* Non, booste TON arsenal! : Upgradez toutes les armes au niveau max. La première fois que vous faites le jeu, les armes ne vont qu'au niveau 5. En mode défi, les nouvelles armes vont jusqu'au niveau 10. Il faut les booster jusque là, même pour l'arme ultime, le TELT IV Xtreme (récupérable quand vous obtenez tous les morceaux de l'Holoplan.
* Supercoptère : Transformez un ennemi en pingouin, puis tuez-le avec le Visicoptère.
* La ruée vers l'or : Obtenez tous les boulons en Or.
* Radin : Achetez une seule et unique munition de Combustor Magma au marchand.
* Tout le monde en piste : Faites danser tous les types d'ennemis du jeu (boss exceptés). Le mieux est d'attendre

d'avoir terminé le jeu une première fois, puis de cumuler 2 millions de Raritanium pour ensuite acheter le Groovitron en Or (munitions infinies) auprès du vendeur de Cobalia.

Technique : allez sur Sargasso et tuez les petits monstres avec une arme qui rapporte beaucoup de Raritanium, comme le Ravageur Foudroyant par exemple. Évitez de vous faire toucher pour augmenter le compteur. Lorsqu'il n'y a plus d'ennemis, jetez vous dans l'eau, vous allez mourir mais le compteur restera au niveau que vous aviez. Continuez ainsi jusqu'au 2 millions de Raritanium.

* Tous en rythme : Faites danser 11 ennemis en même temps.
* Happy feat : Faites danser 9 pingouins en même temps. Lancez une Transmosphère, suivie d'un Groovitron sur un groupe composé de suffisamment d'ennemis.
* Les années disco : Utilisez le Pyrofoudroyeur juste après avoir lancé un Groovitron.
* Mes boulons à la banque : Vendez 20 âmes de Léviathan au Contrebandier.
* On dirait le pôle sud ici : Transformez 15 ennemis en pingouins en même temps. Vous pouvez utiliser plusieurs Transmosphères.
* Dis bonjour à mon ami : Tuez 15 ennemis avec le TELT IV Xtreme en même temps. Facile sur Sargasso.
* Tout doit disparaître! : Obtenez tous les accessoires (Groovitron, Transmosphère...).
* Promu inspecteur : Obtenez tous les gadgets.
* Guerre thermonucléaire mondiale : Obtenez toutes les armes
* C'est encore mieux la deuxième fois : Terminez le mode défi.
* Le dur de dur : Obtenez TOUS les autres Points de Compétences et achetez toutes les apparences.

EMPLACEMENT DE TOUS LES HOLOPLANS

RATCHET PRISONNIER

Pour obtenir l'apparence de Ratchet prisonnier, entrez ce code dans le jeu : , , , , Haut, Haut, , Bas, Haut.

Ratchet : Gladiator HD

© Insomniac Games 2013

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS GRATUITES

Commencez n'importe quel combat contre un boss, vos munitions seront intégralement rechargées. Il suffit de faire "Quitter le défi", vous récupérez toutes vos munitions sans dépenser un seul boulon.

CHEAT CODES

Dirigez-vous dans le menu de connexion, puis dans "Modifier votre profil" et remplacez votre pseudo par "Ratchet", maintenez ensuite L2, puis exécutez ces combinaisons pour débloquer les personnages :

Rebelle

Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut

Mr.Sunshine

Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut

Vernon

Haut, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Droite

Eugène

Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche

Jak

Haut, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut, Bas, Droite

AVOIR DES BOULONS RAPIDEMENT ET FACILEMENT

Cette astuce ne marche qu'en mode défi (avoir terminé le jeu une fois).

Tout d'abord, allez dans le menu armes et configurez votre méga-vulcanon en mode choc (sans le mode choc, ça ne marche pas). Rendez-vous sur la planète Shaar et choisissez le défi "Grabuge", faites le défi en ne prenant que les packs de méga-vulcanon. Votre multiplicateur augmentera en quelques secondes jusqu´au multiplicateur x20. Il est très simple de ne pas se faire toucher car dès qu'une caisse tombe et que les pullors en sortent, tirez une fois et grâce a la modif.choc, ils mourront tous.

Vous recevez plus ou moins un million de boulons à chaque défi, sachant que un défi se fait en une minute environ.

CARTES EXTERMINATOR

Ace Hardlight

Condition : Avoir plus de 400 000 points de terreur

Eviscerator

Condition : Avoir plus de 100 Nanotechs

Réactor

Condition : Avoir toutes les armes en méga

Shellshock

Condition : Avoir toutes les armes

Gleeman Vox

Condition : Avoir tous les points de compétences

Baston

Condition : Avoir 445 étoiles, soit finir tous les défis en mode Exterminateur

AUGMENTER LE LANCE-HOLOBOUCLIERS RAPIDEMENT

Allez sur Catacrom 4 en vous mettant de préférence en mode Exterminateur. Avancez jusqu'à la première tourelle, envoyez un ou plusieurs Holoboucliers devant elle. L'arme augmentera de niveau, mais pensez à en mettre un autre dès qu'un Holobouclier faiblit (clignotement rouge).

Rayman 3 : Hoodlum Havoc HD

© Ubisoft 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0
Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :
C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines !
Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :

Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points !
Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue.
Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel.
Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile

d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4
Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus !

Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à

l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa

verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le

magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous

laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.
Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges.
Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :).
Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et

arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la

pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :
Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis prenez la

BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :

Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

Rayman Legends

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER PLUS DE LUMS SUR LES GROS ADVERSAIRES

Pour gagner plus de Lums sur les gros adversaires (minotaures par exemple), ne les tuez pas d'une seule frappe mais sautez-leur dessus à plusieurs reprises. Cela vous permet d'engranger 15 Lums au lieu de 5.

GAGNER DES LUMS TRÈS RAPIDEMENT

Pour obtenir énormément de Lums très rapidement afin de débloquer les derniers costumes du jeu par exemple, refaites en boucle le niveau musical « La Folie des Mariachis » qui rapporte près de 700 Lums en moins de 2 minutes.

SOLUTION COMPLÈTE

Mondes Legends

Ptizêtres en Détresse

Il était une fois

Allez récupérer le premier Ptizêtre sur la gauche à travers le tronc d'arbre, puis le deuxième Ptizêtre en avançant vers la droite avant d'entrer dans la zone secrète sous la bute. Après y avoir collecté quelques lignes de Lums vous obtiendrez la Reine Ptizêtre. Aux commandes de Murphy, coupez la corde de la canne à pêche sur les remparts pour sauver le troisième Ptizêtre et secourez le quatrième Ptizêtre dans le château en baissant en priorité la plate-forme rectangulaire dotée d'une poignée pour vous rendre dans la zone cachée sur la gauche.

Secourez le cinquième Ptizêtre en vous balançant à la corde à couper un peu plus loin, ne coupez pas les liens du tronc où est attaché le sixième Ptizêtre pour le secourir et lorsque vous devrez faire pivoter une plate-forme avec Murphy, inclinez-la vers le haut pour accéder à une zone cachée, résoudre le puzzle et sauver le Roi Ptizêtre. Un peu plus loin, coupez les cordes pour guider Murphy en bas à gauche afin de libérer le septième Ptizêtre, puis libérez le dernier Ptizêtre qui s'impose à vous dans une cage un peu plus loin en coupant la corde qui la retient.

Château hanté

Le premier Ptizêtre s'impose de lui même à l'entrée du niveau. Allez chercher la Reine Ptizêtre en ricochant sur les murs à partir de la seconde plate-forme après un passage en tyrolienne en retenant les endroits où sauter, puis récoltez le deuxième Ptizêtre dans la partie suivante du donjon en utilisant une attaque plongeante sur le bumper derrière la cascade. Juste un peu plus loin, ricochez sur le mur pour vous accrocher à un anneau et accéder au troisième Ptizêtre, puis sautez davantage vers la gauche pour secourir le Roi Ptizêtre.

Avant d'exécuter une attaque plongeante, ricochez aux murs pour sauver le quatrième Ptizêtre en hauteur, prospectez

sur la gauche du bassin qui suit pour récupérer le cinquième Ptizêtre, puis ricochez au bout de la tyrolienne pour mettre la main sur le sixième Ptizêtre. A l'extérieur, au bout de la série de tyroliennes entourées de ronces, exécutez une attaque plongeante sur le dernier bumper pour rebondir sur un ennemi et accéder au septième Ptizêtre, puis utilisez naturellement la liane un peu plus loin pour sauter vers le huitième Ptizêtre du niveau.

La forêt enchantée

Après avoir crapahuté sur quelques branches, ricochez sur les troncs sur la droite de la pièce dorée en hauteur pour trouver une zone secrète où récupérer la Reine Ptizêtre, secourez le premier Ptizêtre en dessous de la branche qui s'incline plus loin avant d'aller sauver le deuxième Ptizêtre des mains de l'ennemi plus à droite, puis allez jusqu'au bout du passage souterrain pour sauver le troisième Ptizêtre. Après avoir ricoché sur les pans de terre, récupérez le quatrième Ptizêtre sur la gauche, puis le cinquième Ptizêtre en le sauvant des griffes d'un ennemi sur la droite.

Sur la branche mouvante, planez en dessous en utilisant les lianes si nécessaire pour briser la cage du sixième Ptizêtre.

Encordé

Arrivé à la première butte de terre vivante, levez-la vite avec Murphy pour laisser Globox secourir le premier Ptizêtre en dessous, coupez la corde de la cage renfermant le deuxième Ptizêtre après avoir ricoché sur les parois pour que Globox puisse le libérer, puis déterrez sans faute la pousse juste après l'ogre pour dénicher la cage du troisième Ptizêtre. Ne coupez ensuite que les cordes retenant les troncs cloutés pour laisser la cage du quatrième Ptizêtre en évidence pour Globox et ne coupez que la première corde attachée au tronc qui suit pour que votre ami puisse ricocher et atteindre le cinquième Ptizêtre du niveau.
Faites de même avec le tronc suspendu au dessus de la créature pour pouvoir atteindre la zone secrète en hauteur où est enfermée la Reine Ptizêtre, sautez vers la gauche au bout de votre série de sauts et de tyroliennes pour accéder à la seconde zone secrète et récupérer le Roi Ptizêtre, sauvez le sixième Ptizêtre un peu plus loin sur la droite, puis après la baston contre l'ogre et ses acolytes, allez secourir le septième Ptizêtre en dessous sur la gauche. Enfin, le huitième Ptizêtre ne peut pas vous échapper puisqu'un ennemi tente vainement de traîner sa cage vers la fin du niveau.

Sable mouvant

Vous accéderez à la première zone secrète du niveau en ricochant sur les parois qui s'écrouleront autours de vous dans la première partie de la poursuite : vous récupérerez ainsi la Reine Ptizêtre. Pendant votre escalade, empruntez par deux fois la voie de gauche pour récupérer au passage le premier et le deuxième Ptizêtre, exécutez rapidement une attaque plongeante sur la droite pour sauver le troisième Ptizêtre, puis dans la seconde partie d'escalade, brisez le tas d'ossements sur la droite pour pouvoir ricocher vers le quatrième Ptizêtre.

Sprintez rapidement vers la droite une fois arrivé en haut pour pouvoir rattraper le cinquième Ptizêtre, lors de la montée suivante, esquivez les yeux enflammés pour sauver le sixième Ptizêtre, puis restez au maximum sur la gauche pour pouvoir secourir le septième Ptizêtre attaché à un poteau. Après avoir couru pour votre vie en évitant de vous faire écraser, entrez dans le débris suivant en sautant vers la gauche pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre

Nid de dragons

Après avoir déplacé la plate-forme clouté pour que Globox puisse descendre, ramenez-la vers lui pour qu'il s'y suspende et sauve le premier Ptizêtre, puis collez la plate-forme suivante sur la gauche pour dénicher la première zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Dans la zone remplie de plates-formes à déplacer pour aider Globox, dirigez-le vers le bas à gauche pour récupérer le deuxième Ptizêtre, remontez rapidement la plate-forme qui suit un peu plus loin pour guider votre ami vers la seconde zone secrète en hauteur où est enfermé le Roi Ptizêtre, puis aidez Globox à ricocher avec la plate-forme cloutée qui suit pour atteindre le troisième Ptizêtre. Après les tyroliennes, déplacez la plate-forme vers la gauche pour libérer le quatrième Ptizêtre et avancez.

Après avoir échappé au torrent de lave, à la fin de la tyrolienne, coupez la dernière corde derrière Globox après qu'il ait passé la moitié de celle-ci pour qu'il s'élance vers le cinquième Ptizêtre, faites montez de concert les deux plates-formes cloutées un peu plus loin pour faire ricocher votre ami et le faire secourir le sixième Ptizêtre en hauteur, puis au milieu du parcours de tyrolienne qui suit, veillez à ne pas couper la corde retenant la cage du septième Ptizêtre pour pouvoir le récupérer. Vous avez ensuite l'occasion de sauver le dernier Ptizêtre durant la phase de shoot au dragon qui conclue le

niveau.

Le cracheur de feu

Sauvez le premier Ptizêtre en sautant rapidement aux anneaux au début du niveau, puis suivez le guide en vidéo pour venir à bout du dragon qui vient vous chercher des noises. Le deuxième Ptizêtre se trouve dans la première zone de transition, tandis que le troisième est attaché à un poteau dans la seconde, où il vous faudra planer jusqu'au niveau inférieur de la plate-forme.

Baffes'n'Rock

Profitez bien de ce premier niveau musical en récoltant sans effort particulier les trois Ptizêtres éparpillés en son sein et rendez-vous dans le monde suivant !

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 18 peuvent être obtenus en réussissant les 6 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde, qui se débloquent au fur et à mesure. Seuls vos réflexes et votre connaissance du terrain pourront vous aider à en venir à bout, donc armez-vous de persévérance ! Les missions de sauvetage sont du même acabit et vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Le Royaume des Crapauds

Ray et le haricot magique

Après avoir traversé le premier tronc d'arbre, planez en hauteur pour sauver le premier Ptizêtre du niveau, passez en dessous de la racine où un cours d'eau a élu domicile pour dénicher la première zone secrète et sauver la Reine Ptizêtre, puis allez faire un tour dans l'eau en bas sur la droite pour sauver le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau. En planant au dessus des monstres tentaculaires, profitez-en pour récolter le troisième Ptizêtre voletant dans sa cage et récupérez le quatrième de la même façon après avoir sauté sur le bumper bleu.

Utilisez alors les courants d'air pour planer vers la gauche et trouver la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre

Vent du lointain

Exécutez une attaque plongeante sur le premier bumper bleu une fois passé le premier tronc pour atteindre la canaille qui maltraite le premier Ptizêtre, déterrez la pousse une fois avec Murphy pour dénicher le deuxième Ptizêtre, débarrassez-vous du malandrin qui maltraite le troisième Ptizêtre en hauteur un peu plus loin et activez le bumper bleu à gauche pour atteindre la première zone secrète et la Reine Ptizêtre qu'elle renferme. Un peu plus loin, repérez et libérez le quatrième Ptizêtre prisonnier de sa cage volante et avancez.

Après votre premier passage dans un tuyau, libérez le cinquième Ptizêtre derrière l'ogre qui vous défie. Vous ne pouvez pas rater le sixième Ptizêtre, voletant dans sa cage plus loin sur la droite. Lors de votre ascension suivante, faites sauter Globox sur la plate-forme à courant d'air et soulevez le tronc sur la gauche pour révéler la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre, récupérez quasi-automatiquement le septième Ptizêtre et balayez les ennemis suivants pour secourir le huitième Ptizêtre.

Le château dans les nuages

Planez jusqu'à la plate-forme où trône une petite pousse, volez jusqu'à la zone secrète sur la droite à la même hauteur pour secourir la Reine Ptizêtre et débarrassez-vous de la racaille qui passe le premier Ptizêtre à tabac juste à côté à droite. Faites le tour d'une ruine volante non loin pour secourir le deuxième Ptizêtre, difficile à manquer, puis après une petite glissade sur les cours d'eau, planez en hauteur pour sauver le troisième Ptizêtre attaché à un poteau. Après avoir occis l'ogre sous la cascade, laissez-vous planer vers le bas entre les ruines un peu plus loin pour secourir le quatrième

Allez vers la gauche pour libérer le cinquième Ptizêtre du joug de ses oppresseurs, faufilez-vous entre les différentes ruines flottantes qui s'entrechoquent en exécutant des ricochets pour dénicher le sixième Ptizêtre ainsi que la seconde zone secrète où vous trouverez le Roi Ptizêtre, puis planez en dessous de cette zone pour secourir le septième Ptizêtre

Vertigineux

Vous ne pouvez rater le premier Ptizêtre voletant dans sa cage en face de vous. Avec Murphy, déterrez la pousse à l'entrée pour dénicher le deuxième Ptizêtre, déplacez les bumpers et la plate-forme ventilée vers la gauche pour envoyer Globox vers la première zone secrète et sauver la Reine Ptizêtre, puis avant de partir à la poursuite du magicien, abaissez rapidement le bumper au dessus pour accéder à la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre

Tous les autres Ptizêtre du niveau sont eux aussi disposé le long du reste de la poursuite : activez rapidement les plates-formes pour envoyer Globox vers eux, éliminez les ennemis les tenant captifs et recevez automatiquement le dernier Ptizêtre à la fin de la course.

Les crapauds volants

Récupérez sans mal le premier Ptizêtre volant non loin de l'entrée du niveau, puis le deuxième attaché sous une plate-forme un peu plus loin, et libérez le troisième Ptizêtre de la même façon en continuant à avancer. Suivez la ligne de Lums allant vers le bas non loin pour trouver la première zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis détruisez la cage renfermant le quatrième Ptizêtre en planant vers le bas à droite.

Tout en veillant à éviter les ronces, planez vers le haut pour sauver le cinquième Ptizêtre, libérez le sixième Ptizêtre au milieu des plates-formes qui s'entrechoquent, passez sous la plate-forme qui tape devant vous pour aller vers le bas et trouver la seconde zone secrète où vous attend le Roi Ptizêtre, puis allez libérer le septième Ptizêtre en planant vers le haut à gauche et en éliminant son tortionnaire. Planez enfin dans le coin supérieur gauche de cette zone pour secourir le dernier Ptizêtre du niveau.

Le crapaud blindé !

Faites vite pour intercepter le premier Ptizêtre qui plane vers la droite, suivez le guide vidéo ci-dessous pour défaire le crapaud blindé et restez attentif pour discerner les deux autres Ptizêtre qui apparaîtront durant le combat.

Chaos orchestré

On élève un peu le niveau cette fois-ci avec un tableau musical qui fera avant tout appel à vos réflexes. Venez à bout de la mélodie en interceptant les trois Ptizêtres contenus dans le niveau et passez au monde suivant.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Fiesta de los Muertos

Gros canards !

Faites disparaître le dessus des plates-formes en gâteau pour tracer un chemin à Globox vers le premier Ptizêtre en hauteur, faites tomber la cage du deuxième Ptizêtre en grignotant le gâteau qui la retient, puis formez un passage ascendant dans le gâteau où se dressent quelques mines pour accéder au bumper crâne et à la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre. Un peu plus loin, dans la zone comprenant quelques plates-formes bleues, grignotez votre voie jusqu'au troisième Ptizêtre et récupérez le quatrième Ptizêtre en grignotant au dernier moment le gâteau qui retient sa cage, à côté de deux masses cloutées.

Plus loin dans le tableau, ne grignotez que le gâteau retenant la cage du cinquième Ptizêtre pour ne pas faire tomber les masses qui l'entourent, puis juste après, grignotez une voie vers le bas pour que Globox atteigne la seconde zone secrète afin de sauver le Roi Ptizêtre. Derrière le mur en chocolat piquant, déterrez la pousse pour trouver le sixième Ptizêtre, secourez le septième Ptizêtre pendant votre descente au coeur des parois en chocolat, puis pour finir, creusez dans le chocolat durant votre échappée pour faire tomber la cage du dernier Ptizêtre.

Pourri gâté

Récupérez le premier Ptizêtre en sautant au plus haut dans la zone de défilement, faites de même dans la zone de défilement suivante en étant miniaturisé pour sauver le deuxième Ptizêtre tout en haut à droite, puis après les tyroliennes et avoir repris votre taille normale, sautez de plus belle dans la trompette pour rejoindre la zone secrète surélevée à gauche et sauver la Reine Ptizêtre. Entrez dans la pastèque géante par l'un des petits trous pour aller secourir le troisième Ptizêtre, puis prenez votre élan pour sauter sur la pomme et atteindre sans mal le quatrième Ptizêtre.

Dans la grande aire de défilement qui suit, rendez-vous dans le coin inférieur droit pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre qui y est emprisonné, rendez-vous tout en haut du défilement pour entrer dans la trompette et atterrir dans la pomme pour sauver le cinquième Ptizêtre, puis sautez dans la pastèque pivotante en évitant les lames qui s'enfoncent pour secourir le sixième Ptizêtre. Récupérez le septième Ptizêtre dans la moitié de pastèque suivante après vous être fait miniaturisé par la trompette et récoltez enfin le dernier Ptizêtre en haut des chaînes juste à côté, que vous pouvez remonter facilement en étant petit.

Guacamole à l'étalage

Étalez du guacamole de façon à tracer un chemin vers le haut à Globox pour qu'il puisse atteindre le premier Ptizêtre, abaissez la plate-forme non loin et formez un chemin vers le bas pour libérer la voie vers une zone secrète et la Reine Ptizêtre, puis après votre petite chute, coupez la corde retenant la cage du deuxième Ptizêtre après avoir formé une plate-forme en dessous. Faites de même avec le troisième Ptizêtre, suspendu au dessus de la lave, et bloquez le tuyau un peu plus loin en créant un passage vers le bas pour récupérer le quatrième Ptizêtre et passer sous le danger.

Utilisez la méthode habituelle pour secourir le cinquième Ptizêtre suspendu non loin, faites rapidement remonter la plate-forme qui suit pour propulser Globox vers la seconde zone secrète et sauver le Roi Ptizêtre, récoltez naturellement le sixième Ptizêtre sur le chemin, puis faites rebondir les boules de feu en hauteur pour détruire les ossements retenant la cage du septième Ptizêtre. Enfin, formez un chemin ascendant tout en vous protégeant des boules de feu pour atteindre le dernier Ptizêtre, suspendu en hauteur.

Le serpent sur le gâteau

Profitez du sillage du mille-patte pour aller sauver le premier Ptizêtre en contrebas, faites de même un peu plus loin en faisant quelques ricochets pour grimper sur la gauche et trouver la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis interceptez rapidement la cage renfermant le deuxième Ptizêtre avant qu'elle n'aille se nicher hors de portée. Évitez le lutteur, utilisez les mouvements propres à votre version miniature pour atteindre le troisième Ptizêtre en hauteur, puis évitez le mille-patte sur son parcours en contrebas pour atteindre le quatrième Ptizêtre.

Après avoir traversé le petit dédale creusé par les mille-pattes, sautez au dessus du bumper sur la gauche en prenant de l'élan et ricochez pour atteindre la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre. Une fois passé le dédale suivant, prenez appui sur le gâteau blanc pour atteindre le bumper et sauter vers le cinquième Ptizêtre en veillant à passer juste après le mille-patte, prenez de l'élan un peu plus loin au milieu des murs de chocolat pour sauter vers le sixième Ptizêtre

Il est libre Lucha

Détruisez les ossements en contrebas en planant vers votre promontoire pour laisser s'écouler la lave et accéder au premier Ptizêtre, puis échappez à Lucha en collectant au passage les deux autres Ptizêtre au cour d'une course endiablée.

Le catcheur géant !

Pour venir à bout du boss de ce monde, contentez-vous de suivre le guide. Et surtout, n'abandonnez pas les trois Ptizêtres qui apparaissent au cours du combat !

La folie des Mariachis

Laissez-vous aller au rythme de Eye of the Tiger et compléter ce tableau musicale sans fausse note en y récupérant les trois Ptizêtres pour passer à la suite.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

20,000 Lums sous les Mers

L'île flottante

Libérez le premier Ptizêtre au fond de l'eau en attendant que la lumière de surveillance s'éteigne par à coup, faites le tour du récif un peu plus bas pour éviter la lumière et secourir le deuxième Ptizêtre, puis rendez-vous au fond à gauche avant d'affronter le premier ennemi, là où il ne semble rien y avoir, pour dénicher la première zone secrète et la Reine Ptizêtre qu'elle renferme. Récupérez naturellement le troisième Ptizêtre en esquivant les lumières et là où les bombes créent de l'ombre, prospectez dans le coin en haut à droite pour trouver une cache où est retenu le quatrième Ptizêtre. Juste après avoir passé la lumière mouvante qui suit, rasez le récif du bas pour trouver une autre cache et libérer le cinquième Ptizêtre, après les bombes tournants créant de l'ombre, engouffrez-vous dans le semblant d'ouverture sur la droite pour secourir le sixième Ptizêtre au milieu de débris marins, puis détachez le septième Ptizêtre au fond à gauche près d'un ennemi prêt à tout pour défendre sa prise. Juste un peu plus loin en descendant vers la gauche, prospectez vers la droite pour dénicher une nouvelle cache gardée par une lumière et renfermant le huitième Ptizêtre, puis dans le large champ de débris et de mines qui précède l'arrivée, rendez-vous tout au nord pour trouver l'entrée de la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre.

Dangereuses lumières

Une fois avec Globox, face au tube attaché en l'air, ne coupez que la corde de gauche pour accéder au premier Ptizêtre

Activez rapidement le bouton un peu plus loin pour aller donner une leçon de savoir vivre au geôlier du cinquième Ptizêtre, dans la zone suivante, tirez la plate-forme de droite vers la gauche pour libérer l'accès au sixième Ptizêtre, puis tirez la deuxième plate-forme en haut à gauche pour dégager le passage vers la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre

Les appartements sous-marins

Nous commencerons l'exploration de ce tableau par l'aile droite. Une fois dans l'eau au fond des appartements, et après avoir éteint le courant, nagez vers le haut à droite pour libérer le premier Ptizêtre, puis utilisez la tyrolienne à gauche en restant en hauteur dans les dortoirs pour secourir le deuxième Ptizêtre. Revenez sur la droite pour vous débarrasser du geôlier du troisième Ptizêtre, une fois dans l'eau dans l'aile gauche, récupérez le quatrième Ptizêtre coincé entre quatre méduses en bas à droite et suivez le trajet du serpent de mer pour trouver la première zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre.

Après avoir coupé le courant, libérez le cinquième Ptizêtre près de la surface de l'eau sur la gauche, là où un courant électrique vous bloquait auparavant, montez dans le grand bassin que vous aviez croisé pour secourir le sixième Ptizêtre et faites un petit crochet en évitant la lumière pour éliminer le tortionnaire du septième Ptizêtre. Enfin, laissez-vous tomber juste à côté sur la gauche pour trouver la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et durant le parcours d'obstacles lasers dans la section centrale, veillez à récupérer le huitième Ptizêtre en faisant quelques ricochets.

Labo sous l'eau

Sauvez le premier Ptizêtre en montant près de la seconde lumière de surveillance avant d'atteindre Globox, déplacez la lumière dans al pièce suivante pour que votre ami puisse aller en haut à gauche libérer le deuxième Ptizêtre, puis déterrez la pousse sur le mur à gauche dans la zone qui suit pour trouver le troisième Ptizêtre. Appuyez sur le bouton caché juste à droite pour ouvrir un chemin vers le haut menant à une zone secrète et à la Reine Ptizêtre et volez au secours du quatrième Ptizêtre en évitant les lumières un peu plus loin.

Déterrez la pousse en hauteur juste après ce passage pour récupérer le cinquième Ptizêtre, dans la salle remplie de tubes en verre, bouchez la vue de la lumière pour dégager la voie vers le coin inférieur droit où est caché le sixième Ptizêtre, puis faites alterner la lumière dans la pièce suivante pour accéder sans mal au septième Ptizêtre.

Juste à droite, appuyez sur le bouton pour ouvrir un pan de mur menant à une zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre

Ascenseurs sans fin

Sauvez sans mal le premier et le deuxième Ptizêtre en évitant les lumières, qu'elles soient mouvantes ou scintillantes, secourez le troisième Ptizêtre après avoir occis le premier lanceur d'ordure en prenant de l'élan et ricochant contre le tuyau pour ne pas tomber, puis plongez dans l'eau juste derrière le second lanceur d'ordures pour trouver une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Une fois dans l'eau proprement dite un peu plus loin, venez en aide au quatrième Ptizêtre en train de se faire écrabouiller sur la gauche.

Récupérez le cinquième Ptizêtre plus profondément dans l'eau, au fond à droite après les lance-torpilles, sautez vers la gauche une fois sorti de l'eau pour dénicher la seconde zone secrète où vous trouverez le Roi Ptizêtre, puis plus loin dans le niveau, éliminez naturellement les tortionnaires du sixième Ptizêtre. Libérez le septième Ptizêtre en hauteur juste à droite en tirant sur sa cage avec votre poing bleu et sauvez automatiquement le dernier Ptizêtre en venant à bout de la poursuite à la fin du niveau.

Un sacré poisson !

Au cours de cette échappée où seuls vos réflexes vous sauveront d'une mort lente et agonisante dans le ventre du poisson géant, veillez à sortir les poings au bon moment et vous ne pourrez pas louper les trois Ptizêtres éparpillés tout au long du parcours.

Machine infernale !

Les trois Ptizêtres de ce niveau peuvent difficilement être ratés et sont disposés avant le combat de boss et au sein des phases de transition de ce dernier. Pour vaincre la créature, c'est en vidéo que ça se passe.

Glou Glou

Encore une fois, faites appel à vos réflexes pour venir à bout de ce tableau musical qui rappellera quelques souvenirs aux amateurs du film Kill Bill et rendez-vous au dernier monde !

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Olympus Maximus

Levée de boucliers

Libérez naturellement le premier Ptizêtre près d'une cascade de boules de feu à stopper, de même que le deuxième et le troisième Ptizêtre disposés en évidence le long du niveau, puis une fois Globox sur le bouclier, entre deux salves de boules de feu venant d'en bas, dirigez-vous vers les nuages en bas à droite pour trouver une zone secrète où vous pourrez sauver la Reine Ptizêtre. Le quatrième Ptizêtre quant à lui est attaché à un poteau en évidence peu après une série de boules de feu rebondissantes.

Après deux piliers isolés avec Globox à dos de bouclier, enfoncez-vous dans la brume en contrebas pour révéler et sauver le cinquième Ptizêtre et montez ensuite immédiatement en altitude pour aller dénicher la seconde zone secrète où est enfermé le Roi Ptizêtre. Près d'une double cascade de boules de feu se trouve ensuite le sixième Ptizêtre. Le septième Ptizêtre se trouve en évidence sur votre chemin alors qu'une main divine tente de vous foudroyer et le dernier

Les créatures de la nuit

Récupérez le premier Ptizêtre en sautant à partir du haut du premier mur sur lequel on vous propose de courir, sprintez vers le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau en continuant votre course pour éviter les créatures, faites une pause au milieu de la série de bumpers pour dénicher la première zone secrète dans un coin à droite et secourir la Reine Ptizêtre.

En haut de la série de bumpers qui suit, sautez vers la gauche pour déterrer la pousse renfermant le cinquième Ptizêtre

Labyrinthique

Récupérez le premier Ptizêtre dans la première salle sur la droite, planez vers le haut en évitant mille-patte et scies circulaires pour aller recueillir la Reine Ptizêtre, planez vers la droite pour secourir le deuxième Ptizêtre, laissez-vous tomber pour emprunter le passage défendu par des boules de feu en bas à gauche et sauver le Roi Ptizêtre et laissez-vous à nouveau tomber pour atteindre une pièce remplie de bumpers. Passez sur la gauche pour trouver le troisième Ptizêtre tenu captif, puis dans la pièce qui suit, sautez sur la plate-forme marquée d'un carré pour aller sauver le quatrième Ptizêtre en restant indemne.

Détachez le cinquième Ptizêtre suspendu au plafond vers la droite et planez ensuite vers le haut pour atteindre une autre salle à plate-formes piégées où vous devrez cette fois sauter la tête à l'envers pour secourir le sixième Ptizêtre. Dans la salle à courant d'air croisée un peu plus tôt, dirigez-vous vers la droite pour libérer le septième Ptizêtre pendu au plafond, puis exécutez une attaque plongeante avec la tête en bas un peu plus loin à droite pour atteindre le huitième Ptizêtre.

Poursuite dans la lave

Récupérez le premier et le deuxième Ptizêtre durant la course poursuite qui fait office d'introduction à ce niveau, allez prospecter en hauteur après un petit passage en planant là où attendent deux ennemis pour trouver une zone secrète et secourir la Reine Ptizêtre et ne loupez pas le troisième Ptizêtre sur la gauche lors de la reprise de la poursuite dans les profondeurs. Face à la ligne d'ennemis empilés un peu plus loin, montez encore une fois en hauteur pour dénicher la seconde zone secrète où est caché le Roi Ptizêtre.

Ne loupez pas le quatrième Ptizêtre attaché à un poteau sur la gauche légèrement en hauteur lorsque la poursuite reprend, récupérez naturellement le cinquième Ptizêtre entre deux jets de lave et surfez sur le jet un peu plus loin à dos de bouclier pour accéder au sixième Ptizêtre en contrebas. Enfin, secourez le septième Ptizêtre en hauteur après les deux grosses cascade de lave et recevez automatiquement la gratitude du huitième Ptizêtre à la fin du niveau.

Soulèvement de masse

Marchez au plafond après avoir semé deux groupes de créatures pour secourir le premier Ptizêtre attaché à un poteau, déterrez la pousse qui suit juste à droite pour récupérer le deuxième Ptizêtre, puis après la série de sauts sur les plates-formes tombantes, continuez à courir sur le mur de gauche pour atteindre une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Attirez les créatures suivantes de l'autre côté pour pouvoir utiliser le mur en U et sauver le troisième Ptizêtre et ne loupez pas le quatrième Ptizêtre voletant au dessus d'une gerbe de flamme.

Annihilez ensuite toutes les créatures à l'aide des projectiles violets pour dégager un passage vers la gauche menant à la zone secrète où le Roi Ptizêtre est retenu captif, ne loupez pas le cinquième Ptizêtre au vol durant votre échappée, puis après avoir éliminé vos poursuivants, faites quelques pas en arrière pour récolter le sixième Ptizêtre. Laissez les créatures suivantes se jeter dans la lave en récupérant le septième Ptizêtre au passage sur le rebord et lors de votre sprint final, veillez à sauter sur la tête des ennemis pour atteindre le dernier Ptizêtre.

C'est l'enfer ici !

Arrivé au premier croisement avec Globox, tirez la plate-forme de gauche pour lui permettre de grimper et d'accéder à une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis récoltez tous les Ptizêtres du niveau en les récupérant au fur et à mesure de votre grande échappée.

Une fois revenu sur la terre ferme, levez la plate-forme à scie circulaire pour accéder à la zone secrète cachée en dessous et récolter le Roi Ptizêtre qu'il vous manquait.

Nuée maléfique !

Comme dans tous les combats de boss qui se respectent, et à plus forte raison lorsqu'il s'agit du boss final, vous devrez récupérer les trois Ptizêtres du niveau au cours des phases de transition qui prendront place entre chacune des trois

formes de la nuée maléfique qui cherche à vous mener la vie dure. Et pour venir à bout de cette dernière, c'est par ici que ça se passe.

Guitares et dragons

Comme à l'accoutumée, faites preuve de votre sens du rythme en venant à bout de ce tableau musical en y récupérant les trois Ptizêtre qui y sont éparpillés bien en évidence.

Fête des Morts-vivants

Si vous en redemandez, une fois 400 Ptizêtres en votre possession, rendez-vous dans le Monde Fête des Morts-vivants et venez à bout des morceaux 8 bits à la difficulté corsée par un affichage pour le moins altéré. Vous pourrez ainsi mettre la main sur 21 Ptizêtres supplémentaires.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 18 peuvent être obtenus en réussissant les 6 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Mondes Origins

Jungle à Bafouilles

Geyser explosif

Récupérez le premier Ptizêtre directement sur la gauche en le déterrant, secourez le deuxième Ptizêtre attaché dans l'eau en sautant sur la plate-forme mouvante, secourez le troisième Ptizêtre après avoir sauté dans le cours d'eau en nageant vers la droite, puis récupérez la Reine Ptizêtre en prospectant en bas à droite après le cours d'eau suivant. Restez ensuite en bas pour sauver le quatrième Ptizêtre en sprintant pour ne pas vous faire broyer.

Dans la zone suivante, ricochez sur les parois en mouvement pour atteindre le cinquième Ptizêtre en hauteur, évitez le bumper un peu plus loin pour passer en bas à droite et secourir le Roi Ptizêtre dans la zone secrète et utilisez les geysers après la porte suivante pour atteindre le sixième Ptizêtre voletant devant vous. Passez ensuite dans l'eau pour ne pas louper le septième Ptizêtre et sauvez naturellement le dernier Ptizêtre en finissant le niveau.

Hé ho, Moskito !

Durant ce niveau dédié au shoot à dos de moskito, vous n'aurez aucun mal à récupérer les trois Ptizêtres en faisant feu de tout bois avec votre moustique.

Grottes qui ballottent

Récupérez le premier Ptizêtre en prenant appui sur une plate-forme, rendez-vous en bas à gauche de la zone remplie de plates-formes similaires pour dénicher le deuxième Ptizêtre caché dans un coin, puis grimpez sur la gauche au dessus de la main bleue pour trouver la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Au dessus du bassin où plusieurs plates-formes vous sont proposées, sautez en haut à droite pour frapper le bulbe et être propulsé vers le troisième Ptizêtre et prospectez sous les planches à briser pour avancer afin de trouver le quatrième Ptizêtre.

Lors de votre descente au sein des cours d'eau, utilisez la main bleue en bas pour rejoindre le promontoire en haut à droite et trouver la seconde zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre, déterrez la pousse avant de continuer vers la droite pour récolter le cinquième Ptizêtre et suivez la cage volante du sixième Ptizêtre pour le rattraper et le libérer. Déterrez enfin la pousse sur la gauche avant de passer la prochain porte et vous récupérerez le dernier Ptizêtre en terminant le niveau.

Jeux d'ombres

Pourchassez le coffre qui vous nargue en récupérant au passage les deux premiers Ptizêtres sur votre route et sauvez le dernier des griffes du coffre une fois arrivé au bout du parcours.

Grimpette

Sauvez le premier Ptizêtre après votre chute plus ou moins contrôlée, élancez-vous vers la droite en haut avec la main bleue avant d'atteindre les bumpers bleus pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et libérez le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau un peu plus haut sur la droite. Dans al zone suivante remplie de plates-formes qui défilent, grimpez au centre pour déterrer le troisième Ptizêtre enterré là, puis libérez naturellement le Ptizêtre attaché à un poteau dans l'eau passée la porte qui suit.

En grimpant, ricochez sur la deuxième roue en évitant les oursins disposés sur quelques faces pour aller secourir le cinquième Ptizêtre en haut à gauche, récupérez naturellement le sixième Ptizêtre attaché à un poteau près de la fin de la zone suivante et sautez dans l'ouverture en haut à droite pour accéder à la zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre

En avant toute

Sauvez naturellement le premier Ptizêtre lorsque vous l'apercevez en train de voleter dans la section suivante, déterrez le deuxième et le troisième Ptizêtres dans la zone remplie de d'arbres et d'yeux à piquants et détachez le quatrième Ptizêtre en dessous du précédent dans une alcôve cachée. Durant la descente qui suit, planez vers la gauche entre les yeux piquants pour libérer le cinquième Ptizêtre et pénétrez dans la zone secrète cachée par du feuillage juste à droite pour secourir la Reine Ptizêtre.
Plus loin face à la cascade, nagez vers la gauche pour dénicher le sixième Ptizêtre, nagez dans le bassin qui suit, vers la gauche pour libérer le septième Ptizêtre et à droite au fond pour trouver la zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre, puis secourez naturellement le dernier Ptizêtre en finissant le niveau.

Le début de la fin

Voilà un nouveau tableau placé sous le signe du shoot durant lequel vous n'aurez aucun mal à libérer les trois Ptizêtre qui y sont éparpillés, ceux-ci étant placés bien en évidence le long du parcours.

Pauvre pâquerette

Comme toujours dans les tableaux dédiés aux boss, les trois Ptizêtres à libérer ne se font pas prier pour se montrer et briserez leurs liens naturellement le long du parcours. Pour ce qui est du boss à proprement parler, c'est en vidéo que ça se passe.

Désert des Didgeridoos

Meilleure musique

Après quelques acrobaties, utilisez une attaque plongeante sur le bumper jaune pour atteindre une plate-forme surélevée d'où vous pourrez libérer le premier Ptizêtre, ricochez sur les parois un peu plus loin pour entrer dans une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis déterrez la pousse en contrebas avant de passer à la zone suivante pour récupérer le deuxième Ptizêtre. Montez vers la droite après avoir enfoncé l'interrupteur pour pouvoir atteindre le troisième Ptizêtre, puis exécutez une attaque plongeante sur le bumper jaune près de la fin de la section pour atteindre la cage du quatrième Ptizêtre, cachée par des plumes.

Récupérez sans peine le cinquième Ptizêtre voletant après quelques planches de bois à briser, déterrez le sixième Ptizêtre un peu plus loin au sol et sautez au bon moment de l'interrupteur en exécutant un grand saut pour atteindre la plate-forme d'où vous pourrez secourir le septième Ptizêtre. Ricochez enfin entre les parois juste à droite pour dénicher la seconde zone secrète ainsi que le Roi Ptizêtre avant d'aller libérer le dernier Ptizêtre pour terminer ce tableau.

A bout de souffle

Dès l'entrée, utilisez la main pour vous propulser vers la gauche afin d'atteindre le premier Ptizêtre, rebondissez sur les

tam-tams pour sauver le deuxième Ptizêtre voletant en hauteur, puis une fois arrivé dans la série de trous d'air, utilisez la main bleue pour vous propulser vers la gauche et ainsi rejoindre la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Après votre irrésistible ascension, laissez-vous tomber sur la gauche pour dénicher le troisième Ptizêtre caché par des plumes, montez grâce aux flux d'air ascendant et sauvez le quatrième Ptizêtre avant de passer la porte.

Récoltez naturellement le cinquième Ptizêtre en planant entre les oiseaux piquants, planez dans l'ouverture en hauteur près de la porte qui suit pour dénicher la seconde zone secrète ainsi que le Roi Ptizêtre qui va avec et planez vers le cours d'eau en contrebas pour défaire les liens du sixième Ptizêtre avant de continuer à monter. Durant votre ascension au coeur des ronces, guettez enfin une ouverture sur la gauche pour aller secourir le septième Ptizêtre et concluez le tableau en libérant le dernier Ptizêtre.

Ballade nocturne

A dos de flûte, ricochez sur les parois qui entourent le premier Ptizêtre, puis faites de même avant de passer la porte au bout pour trouver une zone secrète et la Reine Ptizêtre qui y est emprisonnée. Au début du second parcours de flûte, ricochez sur la paroi pour aller récupérer le deuxième Ptizêtre caché par les plumes, déterrez le quatrième Ptizêtre en fin de parcours, sautez sur le tambour pour rejoindre la seconde zone secrète renfermant quant à elle le Roi Ptizêtre et exécutez une attaque plongeante sur les tambours lors du parcours suivant pour pouvoir atteindre le quatrième Ptizêtre

Sauvez le cinquième Ptizêtre en passant par la voie du haut en fin de parcours à dos de flûte, secourez le sixième Ptizêtre en rebondissant au bon moment sur les tambours pour éviter les piquants accrochés aux plates-formes, puis récupérez naturellement le septième et le huitième Ptizêtre en terminant le tableau.

Moskito presto !

Nul besoin d'être particulièrement attentif durant ce niveau de shoot pour récupérer les deux Ptizêtres qui y sont placés, l'obtention du troisième étant synonyme de fin du tableau.

Les deux font la paire

Exécutez des attaques plongeantes sur les tambours afin d'atteindre le premier Ptizêtre en hauteur, ricochez au dessus de la porte pour dénicher la première zone secrète et la Reine qui y est enfermée, secourez le deuxième Ptizêtre attaché en dessous de la porte suivante après le parcours à dos de flûte et exécutez à nouveau une attaque plongeante sur un bumper jaune au sommet de la série de cacatoès pour arriver à porter de la cage renfermant le troisième Ptizêtre

Ricochez tout de suite après sur les parois pour pouvoir sauter d'assez haut et atteindre le cinquième Ptizêtre volant non loin, sauvez naturellement le sixième Ptizêtre durant le parcours et utilisez le bumper jaune à la fin de celui-ci pour pouvoir atteindre le septième Ptizêtre avant d'aller prospecter en contrebas pour dénicher la zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre. Le dernier Ptizêtre quant à lui s'obtient toujours automatiquement à la fin du tableau, comme dans tous les niveaux Origins.

Ne tirez pas sur le DJ

Préparez-vous pour un nouveau tableau dédié au shoot'em up pur et dur en récupérant les Ptizêtres qui se présentent à vous et rendez-vous au tableau suivant une fois victorieux.

Fréquence trésor

Une fois de plus, seuls vos réflexes pourront vous aider à rattraper le coffre à pattes qui vous nargue nonchalamment en s'enfuyant à toute jambe. Deux Ptizêtres se présenteront naturellement à vous pendant la poursuite, tandis que le troisième est retenu prisonnier par le coffre maléfique.

Le boss sifflera trois fois

Comme de coutume, volez au secours des trois Ptizêtres qui apparaîtront au fur et à mesure du combat suivez le guide pour venir à bout facilement du boss.

Terre Gourmande

Dérapage contrôlé

Détachez le premier Ptizêtre juste à gauche de votre point d'arrivée, prenez appui sur la canette à la fin de la section pour atteindre le deuxième Ptizêtre voletant non loin, puis prenez de l'élan sur la plate-forme centrale pour sauter vers celles qui sont accrochées en hauteurs et sur lesquelles vous pourrez ensuite libérer le troisième Ptizêtre. Dans la section suivante, gardez votre bulle intacte pour pouvoir rejoindre l'extrémité en haut à droite et la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et brisez tous les cubes verts qui suivent pour accéder sans mal au quatrième Ptizêtre attaché à un poteau.

Ne loupez pas le cinquième Ptizêtre près de la sortie de cette section, utilisez une bulle pour vous mettre à hauteur du sixième Ptizêtre et suivez la cage du septième Ptizêtre en enchaînant les ricochets en planant de mur en mur pour rejoindre sa planque. Enfin, après avoir détruit toute une pelletée de cubes pour progresser vers le bas, utilisez la main bleue pour sauter vers la gauche et trouver le Roi Ptizêtre piégé dans la seconde zone secrète : ne vous restera ensuite qu'à compléter le tableau pour obtenir le dernier Ptizêtre.

Chaud devant

Déterrez la pousse juste après avoir occis votre premier cuisinier pour récupérer le premier Ptizêtre, ricochez sur les parois au coeur du réseau de tuyaux pour rejoindre le deuxième Ptizêtre gardé par un cuisinier, puis laissez-vous tomber tout en bas pour rejoindre une zone secrète et la Reine Ptizêtre qui y est enfermée. Récoltez naturellement le troisième Ptizêtre attaché à un poteau sur votre route, exécutez une attaque plongeante sur le tube de sauce une fois miniaturisé pour pouvoir sauter sur le couvercle et atteindre une zone secrète surélevée à droite afin de secourir le Roi juste au dessus de la sortie de la section suivante.

Sautez ensuite sur la tyrolienne la plus en hauteur pour pouvoir atteindre sans mal le cinquième Ptizêtre, allez récupérer le sixième Ptizêtre en haut à gauche en utilisant le chaudron en ébullition et planez finalement vers le septième Ptizêtre

Murène en boîte

Et une séquence de shoot, une ! Ne faites pas votre timide et faites feu de tout bois sur vos ennemis en faisant ricocher vos tirs un peu partout pour aisément traverser le niveau en y récupérant les trois Ptizêtres disséminés à l'intérieur de façon très évidente.

Pêche sur glace à gogo

Comme c'est souvent le cas, un niveau de shoot appelle en suite une chasse au coffre à pattes. Rattrapez donc le malotru en récoltant les trois Ptizêtres au passage et passez au tableau suivant.

Soupe de dragon

Utilisez le couvercle du chaudron pour atteindre la cage du premier Ptizêtre en haut à gauche, utilisez un peu plus loin une grappe de piments en ricochant ensuite sur les tuyaux pour rejoindre l'entrée d'une zone secrète afin d'y secourir la Reine Ptizêtre, puis déterrez la pousse avant la sortie pour dénicher le deuxième Ptizêtre. Entre deux saucisses, attrapez une grappe de piments pour vous propulser en haut à gauche et sauver le troisième Ptizêtre, ricochez sur les premiers tuyaux de la prochaine section pour dénicher l'entrée de la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et récoltez naturellement le quatrième Ptizêtre en sautant sur les masses.

Sautez sur le poivrier de la section suivante lorsqu'il est à l'horizontal pour atteindre le cinquième Ptizêtre, sautez sur les poivriers suivants pour atteindre le sixième Ptizêtre attaché à un poteau en hauteur, puis secourez le septième Ptizêtre Ptizêtre.

Tutti Frutti

Déterrez le premier Ptizêtre au milieu de cubes de couleur à détruire, détachez naturellement le deuxième Ptizêtre

lorsque vous le croisez sur son poteau, sautez sur les plates-formes qui suivent pour rejoindre un mur en U sur lequel vous pouvez courir pour atteindre une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis libérez le troisième Ptizêtre juste en bas en ricochant aux parois. Brisez ensuite tous les cubes qui vous barrent la route pour trouver le quatrième Ptizêtre attaché en contrebas.

Récupérez le cinquième Ptizêtre sous votre point d'entrée suivant en veillant à ne pas tomber dans le jus de pastèque, sautez sur le citron en hauteur pour rejoindre l'entrée de la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre, puis brisez quelques cubes pour récolter sans mal le sixième Ptizêtre. Enfin, dans la pièce remplie de cubes qui suit, utilisez ces derniers pour grimper et atteindre une pousse surélevée à déterrer pour révéler le septième Ptizêtre.

Tu t'enflammes !

Tel un prélude attendu et espéré, le tableau dédié au shoot d'avant boss est là, rien que pour vous. Laissez donc aller vos nerfs le temps d'une virée en collectant les trois Ptizêtre du niveau et direction le dernier tableau !

Voyage au centre de l'artère

Vous récupérerez les deux premiers Ptizêtres de ce tableau durant la phase d'introduction intra artérielle et le dernier pendant votre échappée du monstre. Pour tout ce qui se trouve entre les deux, suivez le guide.

Océan des Songes

Palme farfelue

Repérez l'une des deux failles en bas du récif pour recueillir le premier Ptizêtre attaché à un poteau, rendez-vous derrière le poisson pierre de droite lorsque deux d'entre eux se font face pour aller récupérer le deuxième Ptizêtre et accéder du même coup à la première zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis libérez le troisième Ptizêtre suspendu au plafond de la grotte en contrebas. Secourez ensuite le quatrième Ptizêtre caché par quelques algues et défendu par un poisson à piquants dans la section suivante.

Libérez le cinquième Ptizêtre attaché sur la droite lors de votre descente au milieu des algues piquantes, nagez au secours du sixième Ptizêtre en faisant se rétracter l'algue à sa base tout en bas de cette même zone, prospectez en bas du fond marin pour trouver une faille menant à la zone secrète dans laquelle est enfermé le Roi Ptizêtre et passez entre les deux plates-formes manipulées par des algues un peu plus loin pour récupérer le septième Ptizêtre. Ne vous reste ensuite qu'à compléter le niveau pour mettre la main sur le huitième Ptizêtre.

Poisson pourri

Faites se rétracter les algues en passant par la droite pour accéder au premier Ptizêtre, faites de même avec les algues sur la droite de la section suivante pour pouvoir emprunter la petite brèche et sauver le deuxième Ptizêtre, puis plus loin dans le niveau, collez-vous à la paroi de droite en évitant le va et vient de la méduse pour passer dans une brèche où est retenu captif le troisième Ptizêtre. Dans la zone plongée dans l'obscurité, prospectez vers la droite pour trouver à la fois le quatrième Ptizêtre et l'entrée de la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre.

Dans la zone circulaire qui suit là où des méduses dansent de concert, empruntez l'étroit passage en hauteur pour trouver le cinquième Ptizêtre et dans la zone d'obscurité suivante, prospectez vers le haut à gauche entre les algues pour dénicher la cage du sixième Ptizêtre. Enfin, là où seuls les poissons lumineux vous offre une protection, rendez-vous dans le coin inférieur droit de la zone pour trouver la zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et détruisez la cage du septième Ptizêtre au milieu de la salle bercée par l'obscurité avant d'atteindre la fin du niveau et de récupérer le dernier Ptizêtre.

Le crabe qui pince dort

Déterrez la pousse après un bref passage dans l'eau pour sauver le premier Ptizêtre, laissez vous emporter par le courant vers le bas dans la section suivante pour trouver le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau, libérez naturellement le troisième Ptizêtre en bas de la section qui suit et prospectez vers le haut juste à gauche du ballet de

méduses pour dénicher la zone secrète où est retenue la Reine Ptizêtre. Ne loupez pas non plus le quatrième Ptizêtre, attaché à un poteau au bout du parcours à traverser à contre-courant.

Récupérez le cinquième Ptizêtre en échappant au premier crabe géant par la droite en bas, rasez le fond du récif dans la section suivante pour trouver une brèche défendue par un poisson à piquants où est piégé le sixième Ptizêtre, puis trouvez une brèche similaire tout en bas à gauche après avoir passé la porte en évitant les poissons roses afin de trouver le Roi Ptizêtre, enfermé dans une zone secrète. Récupérez enfin le septième Ptizêtre en dessous du crabe à droite en éliminant les poissons jaunes au passage et vous obtiendrez naturellement le dernier Ptizêtre en terminant le tableau.

A l'eau Moskito !

Qui dit cavalcade à dos de moustique dit également phase de shoot, et c'est exactement ce qui vous attend dans ce tableau où vous n'aurez aucun mal à localiser et libérer les trois Ptizêtres qui se présentent le long du parcours.

Mini murène - Maxi galère

Passée votre échappée du banc de poissons, libérez le premier Ptizêtre situé sous votre point d'entrée, récupérez le deuxième Ptizêtre plus loin en contrebas en faisant attention à ne pas vous faire gober par le poisson pierre, puis repérez la brèche qui fait office d'aire de lancement pour l'espadon en hauteur un peu plus loin pour vous y engouffrer et sauver la Reine Ptizêtre piégée dans la zone secrète. Passez ensuite entre les méduses pour mettre la main sur le troisième Ptizêtre dans une alcôve en hauteur, puis faites du rase-motte entre les tentacules translucides pour dénicher l'entrée de la seconde zone secrète un peu plus loin et ainsi secourir le Roi Ptizêtre.

Plus loin en hauteur, passez dans le dos du poisson pierre pour libérer le quatrième Ptizêtre, ne loupez pas le cinquième Ptizêtre en cage sur la gauche lors de votre descente entre les chutes de rochers, sauvez naturellement le sixième Ptizêtre entre les rochers devant vous dans la section suivante et frayez-vous un chemin entre les algues dans le coin supérieur droit pour mettre la main sur le septième Ptizêtre avant d'aller compléter le niveau et de secourir automatiquement leur dernier camarade.

Océano Moskito !

Qui a dit que les moustiques n'étaient pas à l'aise en milieu aquatique ? Ce n'est en tout cas pas votre monture qui va cautionner ce préjugé : guidez-la à travers ce tableau rempli d'eau en récoltant les trois Ptizêtres au passage et gérez bien les zones de lumière pour ne pas vous faire happer par les tentacules.

Au coeur de l'abysse

Une fois n'est pas coutume, il vous faut passer par la case coffre à pattes avant d'accéder au dernier tableau de ce monde. Crapahutez donc sur terre comme en mer pour rattraper le fourbe contenant en récupérant les deux Ptizêtres au passage et vous libérerez le dernier en ouvrant le fameux coffre.

Boss à dent

Allez récupérer le premier Ptizêtre dans une cage hors de l'eau tout à droite, puis engouffrez-vous dans les tunnels sous-marins pour atteindre le boss, non sans récupérer les deux autres Ptizêtres au passage. Après une victoire facilitée par le guide ci-dessous, rendez-vous dans l'ultime monde Origins.

Pic Mystique

Babouins mystiques

Avant de passer la première porte, sautez sur le mur opposé pour courir dessus et atteindre le premier Ptizêtre, prospectez vers la gauche après avoir emprunté une tyrolienne en extérieur pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, attrapez au vol le deuxième Ptizêtre qui volette un peu plus loin en hauteur et récoltez le troisième Ptizêtre après une série de murs en U défendus par des hommes des neiges. Récupérez ensuite le quatrième Ptizêtre

juste avant la fin de la section en utilisant les plates-formes comme point d'appui pour ricocher.

Déterrez la pousse juste à droite de la masse qui rase le sol en intérieur pour récupérer le cinquième Ptizêtre, rebroussez chemin avant de passer la porte de cette section pour passer en dessous de la ronce et dénicher la zone secrète où est enfermée le Roi Ptizêtre, puis faites légèrement monter l'élévateur pour pouvoir libérer le sixième Ptizêtre

Un amour de golem

Avant de passer la première porte, ricochez au dessus pour saisir la corde et courez sur le mur pour atteindre le premier Ptizêtre, lancez-vous vers la droite avec la corde après avoir frappé le bulbe rouge pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et enchaînez rapidement les courses sur les murs en U pour rattraper le deuxième Ptizêtre.

En montant dans cette même section, planez vers l'alcôve à gauche pour déterrer la pousse où est enfermé le quatrième Ptizêtre, utilisez les éléments du décor qui chutent sans cesse un peu plus loin pour récupérer le cinquième Ptizêtre tout à droite, puis courez sur le mur en U juste un peu plus haut sur la gauche pour atteindre le sixième Ptizêtre

Vas-y, si tu oses !

Dans ce tableau dédié au shoot, redoublez de vigilance pour ne pas vous faire frapper par la foudre, tirez sur les condensateurs bleus et sur les rouages pour progresser facilement et accéder aux trois Ptizêtres disséminés dans le niveau, puis rendez-vous pour une petite séance de footing.

Temple retors

L'un allant rarement sans l'autre, c'est désormais au coffre à pattes que vous allez avoir à faire. Récoltez sans mal les deux Ptizêtres qui croisent votre route et vous libérerez le troisième en rattrapant le coffre en fin de parcours.

Ronds de fumée

Restez sur les plates-formes du haut pour pouvoir planer vers les tuyaux et l'ampoule en haut à droite et ainsi atteindre le premier Ptizêtre, planez en dessous de l'entrée de la section suivante pour secourir le deuxième Ptizêtre, puis Utilisez une attaque chargée dans la section suivante sur la seconde plate-forme pour récupérer le troisième Ptizêtre. Après une série de ricochets, restez sur les tyroliennes du haut pour pouvoir vous élancer vers le quatrième Ptizêtre et secourez naturellement le cinquième Ptizêtre voletant dans sa cage lors de votre irrésistible ascension.

Tout en haut, glissez-vous sur la gauche pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, prospectez vers le bas à gauche en passant entre les scies circulaires après avoir couru au plafond pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre enfermé à l'intérieur, puis une fois sur votre rouage géant, pensez à regarder au dessus de vous entre deux nuages pour récolter le sixième Ptizêtre. Récupérez enfin sans mal le septième Ptizêtre sur l'unique plate-forme de la section suivante avant de passer à la suite.

Des scies démentes

Dès le début du niveau, sautez sur la droite de la seconde presse pour secourir le premier Ptizêtre, faites un détour par la gauche après être monté entre les presses dans la section suivante pour entrer la une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis après avoir traversé la marre de lave, ricochez sur les petites presses quand celles-ci s'entrechoquent pour atteindre le deuxième Ptizêtre en hauteur. Après avoir descendu de plusieurs plates-formes où des scies vous mènes la vie dure, courez sur le tuyau vert de gauche pour aller au plafond et trouver le troisième Ptizêtre, puis descendez sur le rouage à gauche pour dénicher la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre qu'elle contient.

Soyez prêt à frapper vert le haut lors du parcours d'obstacle qui suit pour briser la cage du quatrième Ptizêtre, passez au milieu du rouage du milieu pour libérer le cinquième Ptizêtre et passez sur l'extérieur de ce même rouage pour pouvoir atteindre le sixième Ptizêtre en hauteur. Enfin, placez-vous sur la droite du cube géant de la dernière section pour pouvoir avoir une ouverture et détruire la cage du septième Ptizêtre avec une attaque chargée.

Décroche les étoiles

Prêt pour une ultime phase de shoot ? Vous n'avez tout de façon pas le choix si vous voulez accéder au dernier tableau ! Faites donc feu de tout bois en faisant ricocher vos tirs sur les parois environnantes pour atteindre les Ptizêtres placés dans les angles morts, aspirez les bombes pour les renvoyer sur vos ennemis et l'opposition ne fera pas long feu.

Mama cauchemar

Commencez par déterrez la pousse cachée sur l'extrême gauche et sautez vers le boss en récupérant tout de suite après le deuxième Ptizêtre sur la droite. Suivez comme toujours le guide en vidéo ci-dessous pour venir à bout de la créature sans le moindre mal en n'oubliant pas de récupérer l'ultime Ptizêtre avant de donner le coup de grâce, puis savourez votre victoire.

PLUS DE LUMS

Avancez l'heure de la console de 24 heures afin que les petites créatures génèrent des Lums plus rapidement.

PTIZÊTRE DORÉ

Après avoir sauvé les 700 Ptizêtres, un Ptizêtre doré deviendra disponible dans la galerie des héros.

Rayman Origins

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Betilla est de retour !

Betilla, la nymphe en chef est libérée !

Ça sonne bien !

Aline Louïa, la nymphe de la musique est libérée !

Festin de fée !

Sandra Misu, la fée gourmette est libérée

Sirène d'amour !

Dora Dodemer, la nymphe de l'océan est libérée !

Une gemme de nymphe !

Ambre Écueil, la nymphe de la montagne est libérée !

Éclaireur

Tu as trouvé 10 cages cachées.

Speedy !

Tu as gagné 5 trophées de vitesse.

Dent de lait

Tu as gagné 1 dent de la mort.

Pop ! Pop ! BOUM !

Tu as explosé 50 bulles d'ennemis.

L'embulleur !

Tu as embullé 4 ennemis à la suite.

Le grand retour !

Tu as rejoué un niveau que tu avais terminé.

Trop facile !

Tu as terminé un niveau sans encaisser un seul coup !

Nez au vent !

Tu as aspiré 50 trucs à dos de Mosquito.

Pas de panique !

Tu as sauvé tous les Magiciens Darktoonés dans Port en panique.

Face B

Tu as joué un niveau avec un personnage débloqué.

Tout cassé !

Tu as écrabullé 50 ennemis.

Combo à tout casser !

Tu as écrabouillé 4 ennemis à la fois.

Combo kung-fu !

Tu as exécuté un combo de coups de pied aériens !

Boing ! Boing ! Boing !

Tu as embullé 11 ennemis sans toucher le sol dans le Palais des glaces !

Survivant !

Tu as survécu à la mare aux piranhas sans une seule égratignure !

Réplique mortelle !

Tu as embullé un chasseur avec son propre missile

Argent

Explorateur

Tu as trouvé 25 cages cachées.

Turbo !

Tu as gagné 15 trophées de vitesse !

Héros des Electoons

Tu as obtenu 25 Médaillons.

Petite souris

Tu as gagné 5 dents de la mort.

Ça plane pour toi !

Une heure de vol au compteur !

Sprinter !

Tu as sprinté tout un marathon !

Pêcheur pro !

Tu as nagé tout un marathon !

Trop speed !

Tu as sprinté sur tout un niveau !

Force bleue !

Tu as vaincu l'anguille géante en 60 secondes dans "Tous sur l'anguille".

Or

Élémentaire, Dr Frappé !

Tu as trouvé TOUTES les cages cachées.

Nitro !

Tu as gagné TOUS les trophées de vitesse !

Légende des Electoons

Tu as obtenu TOUS LES Médaillons.

Orthodentiste

Tu as gagné TOUTES les dents de la mort.

Trophée caché

Tout a une fin

Continuer de jouer pour débloquer ce trophée secret.

Platine

Même pas en rêve

Tu as remporté tous les trophées ! un truc de ouf!

DERNIER MONDE

Pour découvrir le dernier monde, il faut trouver toutes les dents rouges qui sont à gagner dans les niveaux de Coffrapattes, puis les apporter à l'individu de l'arbre ronfleur. Il vous ouvrira la porte du dernier monde.

SOLUTION COMPLÈTE

L'Arbre Ronfleur

Sautez dans la cage pour vous libérer et allez vous suspendre à la barbe du Vieux Maître qui est à votre droite pour la libérer également, puis passez la petite porte de lumière sur la droite.

Monde 1 - Jungle à bafouilles

Niveau 1 - Attrape-moi si tu peux !

Notez que vous pourrez libérer les Electoons en collectionnant les Lums et en retrouvant les trois cages de chaque niveau. Ici, le nombre de Lums à collectioner s'élève à 150 et il y a une seule cage à trouver.

Les pièces gravées d'un crâne valent 25 Lums normaux et les Lums rouges valent 2 Lums normaux. Vous pouvez activer des Lums rouges en attrapant des Lums jaunes qui dorment, mais ils restent rouges pendant un temps limité. Vous collectez aussi 1 Lum à chaque monstre que vous cognez et encore un à chaque monstre que vous éliminez. Vous trouverez de temps en temps des chapeaux de magicien qui vous expliqueront tout cela.

Les coeurs que vous trouvez dans les fioles servent à vous protéger au cas où un ennemi vous attaque.

Dirigez-vous vers la droite. Vous devez sauver la nymphe. Sautez sur le champignon rouge, sautez et allez au deuxième promontoire flottant. Ne vous inquiétez pas pour l'eau car Rayman peut nager. Attendez que le promontoire remonte pour avancer. Vous verrez des Lums en-dessous que vous pouvez attraper en sautant sur le troisième promontoire flottant. Collectez la pièce en haut.

Continuez de courir après la princesse mais faites attention au boule bleues, sautez-leur dessus pour vous en débarrasser. Sautez sur le prochain champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. N'oubliez pas les Lums que vous voyez, même les rouges. Sautez sur le champignon bleu et vous serez projeté à l'arrière-plan. Sautez sur les champignons rouges à gauche et à droite de la tête du rocher géant puis descendez, évitez les " dents " et sautez sur la cage pour libérer Princesse Betilla. Vous débloquez en même temps le pouvoir de baffer.

Cassez les rochers sur la droite, utilisez le geyser, cassez le barrage et sautez sur le champignon bleu pour retourner à l'avant-plan. Cassez le barrage et baffez la créature qui vous bloque la route. Donnez des coups dans la porte bleue.

Vous êtes dans une grotte. Donnez un coup dans la plante bleue pour qu'elle ramasse toutes les boules piquantes bleues.

Continuez et donnez un coup dans la plante verte suspendue. Continuez et sautez sur le mur pour aller plus haut. Baffez la plante verte pour créer une petite plateforme qui vous permet d'aller plus haut. Cassez le barrage mais ne touchez pas la plante ronde verte que vous trouvez. Continuez jusqu'à voir trois yeux rouges. Récupérez la pièce qu'ils cachent et passez la porte bleue en éliminant d'abord la créature qui la bloque.

De l'autre côté de la porte, faites attention aux boules bleues. Une sorte de scientifique lancent des missiles en haut. Continuez à droite, accrochez-vous à la liane et sautez sur la boule bleue puis sur le geyser pour monter. Donnez un coup dans la plante ronde et verte avant que le missile n'atteint le rebord et ne casse la petite plateforme qui vient

d'apparaître. Montez sur celle-ci et accrochez vous à la liane. Eliminez le scientifique et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Geyser explosif

A partir d'ici, vous devez récupérer 350 Lums et libérer trois fois les Electoons de leur cage. Vous débloquez aussi de nouveaux personnages en cours de jeu.

Récupérez les Lums en haut à gauche puis dirigez-vous vers la droite, sautez sur le champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. Récupérez les Lums à l'aide des mini-geysers.

Puis descendez sur la petite plateforme au-dessus de l'eau par la gauche, ne tombez pas à l'eau cette fois et récupérez la pièce. Remontez à l'aide du geyser. Passez la porte bleue.

Récupérez tous les Lums en sautant. Continuez en allant de plateforme en plateforme en passant par les geysers, accrochez-vous à la main bleue qui s'étend de la petite créature à ailes bleues suspendue dans les airs. A la deuxième main bleue, descendez un niveau plus bas et vous trouverez une pièce au milieu ainsi qu'une porte qui mène à une cage Electoon dans les buissons sur la droite.

Trouvez les plantes vertes en-dessous pour faire tomber les monstres ou vous pouvez directement les cogner sur les plateformes. Montez sauver les Electoons. Continuez à droite, descendez vite sur la plateforme en-dessous récupérer la pièce avant de vous faire écraser. Puis continuez et récupérez les Lums à travers les geysers. Sautez sur le champignon rouge et laissez-vous tomber avant que le rocher vous écrase. Courez jusqu'au geyser pour monter et passer la porte bleue.

Sautez sur le champignon rouge devant vous et faites attention à ne pas vous faire écraser, restez dans les petites crevasses.

Il y a une longue crevasse au-dessus des Lums, escaladez-la pour récupérez les Lums qui se cachent dans les buissons en haut.

Redescendez et passez de l'autre côté pour vous accrocher à la liane. Remontez cette crevasse également pour trouver un Lum.

Continuez et passez par la petite porte tout en bas à droite : elle vous mènera à une des cages Electoons. Montez et donnez un coup dans la plante verte. Sautez sur les plateformes et allez sauver les petits Electoons.

Sautez sur le champignon bleu-vert, accrochez-vous à la liane pour récupérer les Lums puis passez la porte bleue.

Faites attention à la boule piquante. Récupérez la pièce dans l'eau rapidement et remontez avec les geysers en évitant la main qui essaie de vous tuer. Vous aurez à répéter la même chose pour récupérer encore des Lums. Continuez, laissez-vous glisser sur la liane et retombez sur le rocher au-dessus de la pièce.

Attendez que le rocher glisse plus bas pour récupérer la pièce et rapidement, sautez sur la surface du rocher pour passer la porte bleue sans oublier de récupérer les Lums dans le champignon au-dessus de la porte.

Continuez vers la cage, cognez toutes les boules bleues, et cassez la cage.

Niveau 3 - La voie de la baffe

Récupérez les Lums dans la plante à gauche puis allez à droite. Cassez le barrage et éliminez vos ennemis. Cassez le petit pont en bois pour accéder au champignon et rebondir pour récupérer les Lums suspendus. Tapez sur la plante verte plus loin pour former des plateformes pour vous permettre de monter. Cassez le barrage et laisse-vous tomber tout en restant collé au mur et prenez appui sur le mur pour remonter dès que vous récupérez votre pièce.

Cassez la fiole bleue et sautez sur les bras de la créature, tuez les ennemis et récupérez vos Lums. Récupérez ceux d'en-dessous également. Continuez votre route et baffez la plante verte pour faire tomber l'ennemi. Descendez pour

trouver une pièce à gauche.

Remontez et continuez. Sautez sur le champignon rouge et descendez passer la porte bleue.

Sautez sur les plateformes pour atteindre l'autre côté et faites attention à la créature touffue en haut. Cassez la fiole bleue en haut au milieu et continuez de monter. Ne passez pas tout de suite la porte bleue mais allez à gauche : il y a une petite porte. Accrochez-vous à la main bleue et sautez jusqu'à la cage à l'autre bout. Tapez sur la plante verte et libérez les Electoons.

Passez la porte bleue.

Ecrasez le sol en bois puis allez sauter vous accrocher à la main bleue. Continuez votre route en touchant le champignon rouge et en escaladant les rochers jusqu'à la porte bleue en haut.

Sautez sur la première fleur et descendez, puis baissez-vous et allez à gauche pour trouver une cage.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage. Sautez sur les fleurs puis attrapez la main bleue.

Allez passer la porte bleue de nouveau.

Cassez le barrage en haut, éliminez vos ennemis puis continuez sur les plateformes. Un autre ennemi vous attend, cassez le barrage au sol puis servez-vous du champignon pour rebondir attraper la pièce entre les deux yeux rouges et cassez le barrage.

Donnez un grand coup de poing au monstre sur la deuxième plateforme flottante, continuez jusqu'à l'autre côté, cassez le barrage et passez la porte bleue.

Eliminez tous les monstres puis allez casser la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Sur la vague

Allez à droite et descendez en cassant les barrages qui vous bloquent. Avant de casser dernier barrage (celui avec un monstre en-dessous), sautez sur le champignon vert et allez collecter la pièce au-dessus de l'oeil rouge en sautant sur le mur pour ne pas tomber.

Descendez et continuez pour passer la porte bleue à droite sans oublier de récupérer tous vos Lums.

Eliminez les ennemis de l'autre côté, descendez et accrochez-vous à la main bleue. Descendez encore jusqu'aux trois barrages et sautez à travers l'eau au centre pour attraper les Lums. Descendez jusqu'à l'eau en bas. Touchez la plante bleue pour qu'elle ramasse le monstre bleu et passez la porte bleue.

Descendez encore, cassez le barrage, montez sur la plateforme flottante pour récupérer les Lums. Montez prendre la pièce puis redescendez et accrochez-vous à la liane pour descendre et allez à droite pour trouver la porte cachée dans les buissons.

Tapez sur la plante verte puis allez de l'autre côté pour taper sur la plante bleue et faire disparaître les monstres. Cassez la cage pour libérer les Electoons. Remontez et cassez le barrage en haut à droite pour continuer votre chemin.

Descendez sur l'eau et sautez quand vous arrivez au bout à gauche pour cogner la plante bleue et libérer votre chemin. Continuez et cassez le barrage à droite pour passer. Accrochez-vous à la liane en haut puis éliminez votre ennemi et allez tapez sur la plante bleue pour faire disparaître l'oeil rouge. Continuez à droite, puis remontez et passez la porte bleue.

Continuez vers la droite et cassez le barrage. Servez-vous du champignon plus loin pour rebondir et remonter. Récupérez vos Lums et passez la porte bleue.

Allez vers la droite, rebondissez sur les champignons et servez-vous de la main bleue pour monter aller à droite vers

une cage à Electoons.

Eliminez tous vos ennemis et cassez la cage.

Ensuite servez-vous de la main bleue pour monter. N'oubliez pas la pièce à droite et plus haut une plante à gauche qui vous donne encore une pièce. Passez ensuite la porte bleue.

Continuez à droite et sautez sur le champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Descendez et cassez le barrage, continuez en sautant sur les champignons pour rebondir. Tapez sur la plante bleue pour faire disparaître les yeux rouges. Resautez sur le champignon bleu pour revenir à l'avant-plan et passer la porte bleue.

Sautez sur la plateforme bleue, éliminez votre ennemi et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Grottes qui ballottent

Allez vers la droite. Récupérez tous vos Lums. Rebondissez et sautez sur les plateformes puis accrochez-vous à la liane. N'oubliez pas la pièce au-dessus de la plateforme flottante en bas.

Allez vers la gauche récupérer encore une pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Allez à droite et remontez à gauche pour trouver une cage.

Eliminez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Allez à droite, ramassez le Lum qui dort et les Lums rouges avec. Sautez et cognez la plante verte accrochée au plafond et rebondissez sur la plante qui apparaît pour attraper la pièce.

Descendez, continuez à droite puis descendez et attrapez la pièce qui se trouve dans les buissons.
Montez sur la plateforme mobile et attrapez la pièce complètement à droite puis remontez et trouvez la cage à droite en attrapant la main bleue. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Descendez sur les flots en essayant d'attraper les Lums que vous manquer en vous servant des lianes et de la main bleue. La dernière liane est entre deux rochers, laissez-vous tomber pour attraper la main bleue et récupérez la pièce et les Lums à gauche puis sautez et attrapez la main bleue encore mais cette fois, visez le promontoire incliné en haut à droite. Vous trouverez une deuxième cage. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Puis allez passer la porte bleue.

Utilisez les mains bleues et les lianes pour remonter sans oublier les Lums, puis remontez encore grâce au geyser. Passez la porte bleue.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 6 - Air Electoons

Vous devez ramasser 200 Lums et trouver seulement une cage pour ce niveau. Collectez tous les Lums que vous trouverez dans les airs et sur les Electoons géant en allant vers la droite. Eliminez le monstre et sauvez encore des Electoons.

Niveau 7 - He ho, Moskito !

Une exception ici également avec une seule cage à Electoons à trouver.

Avancez à droite et sautez sur la mouche. Dirigez la mouche de haut en bas et de droite à gauche pour récupérer les Lums. Tirez sur les ennemis. Tirez aussi sur les plantes vers sur l'herbe pour avoir des Lums. Faites attention aux ennemis encore une fois. Puis vous montez, faites attention aux missiles qui tombent. Vous pouvez ensuite inhaler les bombes pour les expulser et tirer sur vos ennemis. Inhalez la cinquième bombe que vous trouvez pour l'éjecter sur le poussin géant. Vous le verrez inhaler lui aussi, restez hors de son chemin. Inhalez encore des bombes et projetez-les

sur le poussin. N'oubliez pas de ramasser les fioles qui contiennent les coeurs pour augmenter vos chances de survie. Vous pouvez aussi inhaler les bombes que vous lance l'oiseau et les lui renvoyer. Faites cela jusqu'à qu'il s'en aille. Descendez de la mouche et passez la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 2 - Désert des didgeridoos

Niveau 1 - Bonnes vibrations

Détruisez les buissons que vous voyez pour libérez des Lums.

Allez vers la droite et sautez dans le tuyau. Cassez la fiole pour récupérer un coeur. Continuez sur la droite et sauter vous accrocher à la main bleue. Attrapez les Lums qui flottent. Continuez toujours à droite sur le fil et évitez la partie en rouge. Passez la porte bleue.

Faites attention à l'oiseau bleu et sautez sur le trampoline pour attraper la pièce. Continuez et tuez les trois oiseaux puis servez-vous du trampoline pour atteindre le niveau plus haut, il y a une porte qui mène à une cage.

Tuez tous les oiseaux rouges en faisant attention aux tambours qui vous font rebondir sur eux. Libérez les Electoons de leur cage.

Passez les fils et tuez les oiseaux, allez passer la porte bleue.

Continuez sur les fils en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter. Au troisième fil, attendez que les trois fils accrochés en haut soient clairs pour sauter sur le trampoline et atteindre la pièce.

Descendez ensuite sur le plus long fil complètement au bas pour récupérer la pièce à droite. Puis remontez en faisant attention aux oiseaux. Cassez le barrage au sol, sautez sur le gros tambour et allez ouvrir la porte bleue.

Vous devez aller sauver une princesse. Courez après elle et récupérez en même temps la pièce entre les tuyaux en haut puis dépêchez-vous de passer avant de vous faire écraser.

Cassez le barrage et rebondissez.

Vous pouvez maintenant la délivrer et acquérir le pouvoir de voler. Ce pouvoir vous sera très utile, n'hésitez pas à vous en servir pour couvrir de grandes distances et pour obtenir des Lums hors portée. Passez la porte bleue.

Pour avancer ici, vous devez voler pour atteindre l'autre côté. Sautez sur les trampolines et vous trouverez une porte menant à une cage en haut à gauche derrière les buissons colorés.

Tuez tous les oiseaux rouges et cassez la cage pour libérer les Electoons. Continuez à droite en vous servant de la main bleue et en éliminant les oiseaux. Montez et volez jusqu'à la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Meilleure musique

Allez vers la droite en collectant vos Lums et sautez sur le bec des pélicans pour avancer. Au troisième toucan, regardez plus bas et vous verrez un flot d'eau et un buisson tout à droite derrière lequel se cache une pièce de 25 Lums.

Continuez votre chemin et écrasez-vous sur la plaque pour faire venir les oiseaux et former un passage pour aller plus haut et récupérer encore une pièce.

Continuez puis montez pour trouver la porte cachée derrière les buissons. Descendez en volant pour éliminer les oiseaux rouges un à un et brisez la cage d'Electoons tout en bas. Descendez passer la porte bleue.

Montez récupérer le Lum endormi par la droite et ensuite récupérez tous les Lums rouges. Montez en haut à gauche pour trouver une pièce.

Volez doucement vers le bas pour éliminer les oiseaux et libérez les Electoons.

Allez vers la droite et sautez sur le bec de l'oiseau puis volez jusqu'à l'autre bout. Continuez, cassez le barrage et sautez sur la tête de l'oiseau puis volez jusqu'aux buissons en haut à droite pour trouver une pièce.

Sautez sur le levier pour faire stopper le courant puis avancez. Appuyez sur la plaque pour faire venir les toucans. Sautez sur la tête verte au bout pour récupérer votre pièce. Allez passer la porte bleue derrière le barrage.

Allez à droite. Appuyez sur le levier et montez récupérer la pièce. Allez encore à droite et remontez entre les deux tuyaux avant de continuer vers les toucans pour trouver une cage.

Tapez sur les 4 ombres piquantes que vous voyez et sur la dernière en haut du tuyau puis libérez les Electoons.

Passez sur les toucans et utilisez la main bleue pour arriver à la porte bleue.

Tuez tous les oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Autant en emportent les bulles

Ici, vous devez utiliser votre habilité de vol pour que le vent vous porte. Sans cela, vous ne pouvez léviter plus haut. Avancez de cette façon et faites attention à ne pas vous faire piquer en vous laissant tomber entre les oiseaux et en volant pour remonter.

Passez la porte bleue.

Flottez sur l'eau pour descendre. Sautez au-dessus des oiseaux piquants, à la deuxième poussée de vent, laissez-vous tomber pour récupérer la pièce.
Entrez ensuite dans le tuyau en haut à droite. Avancez et attrapez les Lums autour de la boule pivotante puis volez plus haut pour trouver une entrée vers une cage.

Tuez tous les ennemis et sauvez les Electoons.

Evitez le souffle de l'oiseau, sautez-lui par-dessus et continuez de la même façon pour les autres oiseaux et passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour géant et allez derrière les buissons récupérer une pièce.

Faites attention plus loin aux 4 tuyaux alignés, ils aspirent au lieu d'expirer de l'air. Servez-vous de l'air au-dessus de la pièce squelette pour l'attraper puis montez en haut à droite complètement pour passer la porte qui mène à la deuxième cage.

Descendez entre les oiseaux piquants en planant pour éliminer l'oiseau rouge, puis toujours en faisant attention à ne pas vous faire piquer, allez libérez les Electoons.

Puis descendez passer la porte bleue.

Appuyez sur la plaque qui se trouve sur votre chemin pour libérer le vent et vous permettre de monter et atteindre l'autre côté. Laissez-vous tomber pour récupérer les Lums. Montez récupérer le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez plus bas pour récupérer la pièce en-dessous puis appuyez sur la plaque pour activer le vent.

Montez et tuez l'oiseau rouge. Volez entre les oiseaux piquants pour atteindre l'autre côté et passer la porte bleue.

Allez récupérer le Lum endormi et ramassez tous les Lums rouges. Volez et passez entre les lianes pour éviter les épines.

Montez récupérer la pièce et redescendez en évitant les épines toujours. Continuez et faites attention aux oiseaux piquants et passez la porte bleue. Eliminez tous les oiseaux rouges et allez sauvez les Electoons.

Niveau 4 - Ballade nocturne

Allez à droite, tuez l'oiseau rouge et passez la porte bleue.

Les nuages se désintègrent quand vous avancez. Tuez les oiseaux rapidement et sautez sur la chenille qui passe en-dessous des nuages sans oublier de récupérer vos Lums.

Un pilier essaie de vous écraser, évitez-le et sautez entre les piliers pour récupérer la pièce. Continuez de récupérer les Lums en chemin jusqu'à voir la porte bleue. Descendez de la chenille et montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Tuez les oiseaux en sautant sur les chenilles. Délivrez les Electoons.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Montez, cassez le barrage, sautez sur la chenille qui passe en-dessous.

Laissez-vous glisser sur l'eau puis sautez jusqu'au buisson coloré pour récupérer une pièce. Sautez entre les piliers pour récupérer encore une pièce au-dessus de l'oiseau. Tout doit être fait très rapidement. N'oubliez pas les autres Lums. Quand la chenille tourne vers le bas, grimpez sur le tuyau, tuez l'oiseau rouge, sautez sur le tambour puis montez en haut à droite trouver une porte derrière les buissons. Montez et tuez les oiseaux rouges. Allez vers la droite en sautant sur les chenilles et tuez les deux oiseaux rouges vers le bas. Montez et tuez encore deux oiseaux. Montez tout en haut et libérez les Electoons. Descendez et passez la porte bleue.

Sautez sur la chenille qui passe et collectez les Lums au passage. La chenille passe en-dessous des nuages, sautez sur la plateforme pour ne pas mourir, puis remontez sur son dos. En haut à droite, récupérez le Lum endormi et attrapez le reste des Lums rouges. Restez sur le dos de la chenille pour récupérer la pièce au-dessus de l'oiseau jaune avant d'atteindre les oiseaux rouges. La chenille serpente entre les tuyaux, restez sur les piliers puis attendez qu'elle redevienne plate pour monter sur son dos. Quand elle tourne vers le bas plus loin, remontez sur la surface solide. Tuez l'oiseau sur le tambour et passez la porte bleue.

N'avancez pas, mais sautez juste en-dessus de vous pour attraper la pièce et sans redescendre, cassez le barrage à droite pour rattraper la chenille tout en éliminant l'oiseau rouge sur votre passage. Evitez l'oiseau jaune, faites attention à ne pas vous faire écraser sans oublier les Lums entre les piliers. Faites attention aux oiseaux rouges, puis à l'oiseau jaune plus loin, ainsi qu'à la bestiole bleue. Pour éviter cette dernière montez plutôt sur le rebord où coule l'eau, sautez et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges tout en évitant l'oiseau jaune. Après les deux oiseaux rouges, montez sur le rebord pour rebondir et attraper la pièce. Des créatures bleues sont accrochées au bout des piliers qui montent et descendent plus loin, baissez-vous pour les éviter.
Sautez sur la surface solide quand la chenille tourne vers le bas. Passez la porte bleue après avoir tué l'oiseau.

Tuez les 4 oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Ballade pour Electoons

Vous trouverez une seule cage cachée et 200 Lums à trouver pour ce niveau-ci.

Sautez sur les cheveux des Electoons géants et utilisez les chaînes crées par les Electoons pour avancer.

Sautez sur le premier cheveu, accrochez-vous à la première chaîne, sautez et accrochez-vous à la deuxième chaîne et sautez sur le vent pour récupérer les Lums. Sautez de chaîne en chaîne pour récupérer les Lums puis servez-vous du vent pour remonter sur le cheveu. Sautez sur les chaînes mais faites attention : en dessous de la quatrième et plus longue chaîne, évitez le tentacule à épines. Puis longez la chaîne et sautez sur le cheveu et sur l'Electoon géant pour rebondir. Continuez vers la droite sur le cheveu puis accrochez-vous à la chaîne en haut et allez à droite. Récupérez les Lums et sautez dans le vent pour qu'il vous porte plus haut et sautez de chaîne en chaîne. Faites attention au tentacule épineux au-dessus de l'Electoon endormi. Récupérez les derniers Lums, tuez l'oiseau en évitant son souffle puis libérez les Electoons.

Niveau 6 - Moskito Presto !

Sautez sur la mouche. Dirigez-vous pour ramasser les Lums et pour tuez les ennemis sur votre chemin. Passez sous les trois oiseaux piquants. Tirez sur les ventilateurs qui créent le vent qui vous empêchent d'avancer. Faites attention aux oiseaux jaunes qui descendent et au vent qui vous pousse sur les oiseaux piquants. Montez, passez entre les oiseaux jaunes et évitez le tambour pour ne pas rebondir et vous faire piquer. Tirez sur la masse noire pour atteindre la boule dorée au milieu qui formera un halo pour vous permettre de passer en sécurité.

Répétez la même chose pour toutes les boules ou les masses noires que vous trouvez. Restez dans le halo lumineux pour ne pas mourir. En avançant à l'air libre, vous trouverez des bombes que vous pouvez aspirer comme pour le monde précédent. Récupérez les Lums en chemin et cassez les barrages plus loin. Vous entrez dans un sentier de glace, faites attention à ne pas vous heurter aux citrons à épines. Cassez les barrages de glaces qui vous bloquent et faites très attention car en avançant, les mouches iront très vite et vous devrez éviter tous les citrons. Passez la porte bleue et cassez la cage.

Monde 3 - Terre gourmande

Niveau 1 - Palais des glaces

De temps à autre vous devenez minuscule dans ce monde et vous verrez également des plantes violettes qui libèrent des Lums en les détruisant.

Suivez le sentier et faites attention car le terrain est glissant. Rayman peut nager. N'oubliez pas vos Lums. Faites attention aux boules bleues. Sortez de l'eau et sautez sur le ventre de la grosse créature pour atteindre le rebord plus haut puis passez la porte bleue. Cassez les blocs de glace qui vous bloquent.

Glissez et cassez le barrage. Sautez et attrapez les Lums. Passez sur la plateforme, sautez sur le citron, attendez que la glace s'élève et vous laisse de l'espace pour y passer. Continuez, passez sur le melon, sautez sur le ventre pour rebondir, sautez sur les citrons et sur la feuille, sautez sur les blocs de glace puis passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Courez puis sautez sur les blocs, récupérez un maximum de Lums, faites attention de ne pas tomber à l'eau, sautez sur le melon, passez par le haut, puis par le bas, puis encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur le melon, suivez la cage, sautez sur le ventre pour attraper le Lum endormi, passez par le bas récupérer la pièce squelette et sauvez la princesse. Vous acquérez le pouvoir de rétrécir Passez maintenant la porte bleue.

Atteignez la corniche en haut à gauche par la crevasse juste au-dessus de vous pour trouver une cage à Electoons. Sautez sur les citrons pour rebondir et atteindre le haut.

Eliminez tous les monstres bleus et brisez la cage. Descendez, récupérez les Lums, attrapez les Lums d'en haut et montez récupérez le coeur. Descendez, attendez que la plateforme flottante bleue s'approche et montez dessus en faisant bien attention à ne pas toucher les boules à épines. Montez toucher la plante violette pour faire apparaître une pièce, descendez dans la deuxième crevasse la récupérer en évitant de vous faire manger par les poissons. Montez et récupérez le Lum endormi, puis les Lums rouges. Sautez sur le melon, laissez-vous aspirer par la trompette pour être projeté en l'air, puis atterrissez sur un autre melon et attendez la plateforme bleue qui vous mène jusqu'à la porte bleue.

Allez vers la trompette et laissez-vous tomber pour passer entre les boules jaunes. Sautez et volez pour éviter les boules jaunes piquantes encore une fois. Cassez le barrage, sautez sur les trois citrons et sur le ventre pour rebondir. Laissez-vous tomber dans la première crevasse que vous voyez pour trouver une porte tout en bas.

Allez complètement à droite et rebondissez pour atteindre le haut de la fourchette et tuer les deux monstres. Accrochez-vous à la liane au milieu pour sauter et tuer les deux autres monstres. Sautez à gauche et passez en-dessous pour briser la cage des Electoons.

Remontez, allez à droite, passez en-dessous et attrapez les Lums en sautant sur les blocs plus bas. Passez dans la trompette et continuez à droite, sautez sur le monstre bleu, touchez la plante violette en haut et passez la porte bleue.

Tuez tous les monstres bleus et brisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Dérapage contrôlé

Cassez la petite fiole, sautez et détruisez la plante violette pour récupérer des Lums. En avançant, vous deviendrez minuscule pour passer dans les petites crevasses et autres. Sautez sur le melon, descendez entre le bloc de glace et l'eau dans la petite crevasse pour récupérer un Lum. Continuez votre route puis sautez de plateau en plateau, brisez la glace qui entoure les canettes et passez la porte bleue.

Sautez de bloc en bloc en récupérant les Lums au passage et continuez pour rebondir sur le ventre de la créature pour former une bulle. Montez sur la bulle pour récupérer les Lums en haut en faisant attention aux boules jaunes.

Utilisez la bulle pour atteindre le côté gauche au-dessus de la porte bleue pour trouver la cage d'Electoons. Passez la porte bleue.

Laissez-vous glisser puis sautez sur les parasols pour avancer. Cassez la glace verdâtre plus loin pour récupérer une pièce. Sautez sur les plateaux pour récupérer les Lums puis sautez sur les parasols orange pour atteindre la trompette et vous faire aspirer et passer la porte bleue.

Sautez sur le ventre de la créature pour former une bulle, puis sautez sur la bulle pour atteindre le Lum endormi et faites attention à ne pas vous écraser contre les boules jaunes piquantes au plafond. Sautez sur le prochain animal pour former une bulle et attraper les Lums.
Sautez dans l'eau rouge pour récupérer la pièce complètement à droite puis sautez rapidement sur le mur en glace tout en évitant la boule orange. Continuez vers la droite et descendez récupérer la pièce tout en bas à droite en dessous de la glace. Remontez et sautez sur le plateau des créatures et allez passer la porte bleue.

Cassez la glace verdâtre pour libérer des Lums. Laissez-vous glisser jusqu'à la main bleue et sautez vers la gauche pour trouver une porte cachée.

Eliminez les 3 monstres en commençant par la droite et brisez la cage des Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Cassez la glace pour faire tomber les créatures et les éliminer. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 3 - Chaud devant

Laissez-vous glisser et suivre la glace. Récupérez les Lums en cassant les briques de glace. Faites attention à ne pas briser la glace de façon à vous faire écraser par les canettes jaunes et rouges. Passez la porte bleue.

Laissez-vous tomber en restant au-dessus du Lum endormi et en récupérant les Lums rouges avec votre pouvoir de vol tout en restant sur la droite pour ne pas atterrir dans la lave. Passez la porte bleue.

Avancez en faisant attention aux créatures qui vous crachent du feu. Sautez sur le gâteau pour monter et tuer les monstres. Sautez sur le couvercle et descendez pour passer entre les tuyaux. Ensuite remontez mais avant d'aller à droite, grimpez plus haut pour trouver une pièce.

Redescendez complètement et allez vers la droite pour trouver une cage derrière le rideau rouge.

Tuez les monstres tout en avançant sur les piliers qui montent et descendent et allez délivrer les Electoons.

Remontez et allez à droite. Evitez les mâchoires et le petit monstre poilu. Montez sur le tuyau et faites attention se détachera deux fois. Restez en haut pour réussir à récupérer la pièce.

Allez passer la porte bleue.

Montez sur le petit nuage, accrochez-vous à la liane, sautez sur l'autre nuage qui vient de se former et sautez sur le rebord pour tuer la créature. Accrochez-vous à la liane et sautez sur les petits nuages qui viennent de se former.

Attrapez le cheese-cake pour créer encore un petit nuage. Laissez-vous glisser le long de la liane et accrochez-vous à l'autre liane suspendue. Sautez sur le petit nuage et tuez le monstre. Sautez sur le tube qui lance des flammes pour faire monter le couvercle de la marmite, sautez dessus et sur les nuages pour atteindre l'autre côté et tuer le monstre. Passez entre les tuyaux, tuez les petits monstres bleus, montez, sautez sur le tube, montez sur le couvercle et attrapez la pièce en haut à gauche.

Avancez en sautant sur les petits nuages du haut et continuez en haut à droite pour trouver une porte cachée.

Descendez et touchez le laser en volant et faites attention à ne pas vous faire empaler par les projectiles. Laissez ceux-ci tuer la plupart des monstres rouges puis allez briser la cage tout en bas à gauche. Tuez les monstres rouges et passez la porte bleue.

Passez sous le tuyau, laissez-vous glisser le long des deux cordes en diagonal, sautez sur le tube pour faire monter le couvercle et attrapez le Lum endormi puis accrochez-vous à la corde encore et récupérez les Lums rouges en faisant attention : il y a des fromages emplis d'épines au bout de certaines cordes.

Sautez pour récupérer ceux d'en haut ainsi que la pièce. Continuez d'avancer en utilisant les cordes mais faites attention encore, plus loin des flammes monteront pour vous brûler. Tuez le monstre et passez la porte bleue.

Utilisez la liane pour toucher les fromages qui forment des nuages et balancez-vous sur les nuages. Montez sur les tuyaux et passez rapidement jusqu'à l'autre côté en évitant les flammes et avant que les tuyaux ne s'effondrent. Quand vous atteignez le couvercle, montez derrière le rideau rouge à gauche pour récupérer une pièce. Allez de l'autre côté passer la porte bleue derrière les trois monstre rouges.

Laissez-vous aspirer par la trompette. Tuez les monstres rouges que vous voyez en touchant la marmite au fond et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Service compris

Vous devez trouver une seule cage d'Electoons et seulement 200 Lums pour cette partie.

Sautez sur la chenille d'Electoons pour récupérer les Lums et avancer. Sautez sur les cheveux également. N'oubliez pas de planer pour attraper les Lums. Faites attention aux tentacules épineuses. Tuez le monstre à la fin et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Murène en boîte

Montez sur la mouche.

Tirez sur les oiseaux en évitant les jets de flamme.

Vous êtes projeté à l'arrière-plan. Continuez de tirer sur les monstres en évitant les flammes et les fers rougeoyants. Faites également attention aux lasers qui lancent des projectiles. Cassez la glace et évitez les blocs de glace qui tombent.

Ne vous laissez pas écraser par les fers rougeoyants et évitez les boules de feu. Tuez le piment dans la marmite. Quand vous serez au-dessus de l'eau, attendez que le monstre bleu apparaisse, puis tirez sur les ampoules qu'il a sur le dos quand elles seront à votre portée.

Vous pouvez entrer dans l'eau. Le monstre fait une pirouette au-dessus de vous et retourne dans l'eau, faites attention à ne pas vous faire toucher. Ensuite tirez sur la partie arrière de son corps sur le bulbe violet jusqu'à qu'il se désintègre complètement. Allez libérez les Electoons en descendant de la mouche.

Monde 4 - Océan des songes

Niveau 1 - Panique au port

Sous l'eau, tapez sur les petites algues saumonées pour récupérer des Lums.

Sautez sur les plateformes en bois vers la droite et évitez les flammes sur la quatrième plateforme. Servez-vous de la plateforme en haut comme bascule pour atteindre le côté en haut à gauche complètement et trouver une cage.

Glissez sur le fil et sautez au-dessus du geyser pur atteindre le monstre en haut, puis tuez les monstres en bas et allez libérer les Electoons.

L'eau ne vous affecte pas. Continuez vers la droite, faites attention aux êtres orange, ce sont en fait des Globox avec des bestioles bleues accrochées à leur tête.

Evitez les flammes, sautez récupérer les Electoons et sautez sur l'espèce de mât pour le faire avancer sur la droite. N'oubliez pas d'aller chercher les Lums dans l'eau.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Passez par le haut et évitez les flammes. Passez la porte bleue.

Courez sur les plateformes en hauteur avant que le navire à l'arrière-plan ne les détruise pour récupérer la pièce. Continuez à éviter les flammes et passez la porte bleue.

Avancez toujours vers la droite en cognant les êtres bleus attachés aux têtes de Globox orange et en évitant les flammes. Le jeu vous indique clairement le parcours à suivre. Glissez sur la ligne, sautez sur les deux plateformes pour avancer, puis sautez à l'eau, passez en-dessous et récupérez la pièce sur l'échafaudage.

Courez vite pour éviter les flammes, sautez sur les plateformes superposées et attrapez la pièce au milieu. Courez jusqu'au bout et libérer la nymphe. Vous débloquez le pouvoir de plonger. Descendez vers la gauche et avancez en restant au fond de l'eau pour trouver une pièce puis allez passer la porte au fond de l'eau à droite.

Vous êtes sous l'eau, ramassez les Lums autour de vous. Evitez tout contact avec les poissons roses à épines. Après le premier poisson rose, cherchez des algues roses/violettes et entrez dans la crevasse juste en-dessous pour trouver une cage.

Cherchez tous les poissons rouges qui se cachent dans l'eau et tuez-les pour pourvoir libérer les Electoons.

Récupérez les Lums en haut et en bas dans les algues. Evitez les méduses aussi. Récupérez la pièce en haut à droite.

Descendez, avancez vers la droite puis remontez et passez la porte bleue.

Attention à l'ennemi devant vous. Sautez à l'eau, remontez vers la droite et tuez l'ennemi pour que la bombe soit projetée et libère votre passage. Détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Poisson pourri

Plongez, récupérez les Lums et évitez les drôles de créatures allumées comme des méduses qui flottent et nagent sous l'eau. Evitez les tous et allez passer la porte bleue.

Descendez, puis récupérez les Lums en haut à droite. Descendez encore vers la gauche et tapez dans les plantes à la racine des lianes flottantes pour les faire disparaître. Récupérez les Lums puis descendez tout en bas à gauche pur trouver une pièce entre les méduses.

Remontez vers la droite et longez le mur jusqu'à la crevasse pour trouver une pièce.

Descendez complètement vers la droite et passez la porte bleue.

Descendez et évitez les anguilles. Allez vers la droite pour trouver une cage.

Tuez tous les poissons et récupérez les Electoons. Descendez et regardez vers la droite, attendez que la méduse sorte pour entrer dans la crevasse et récupérez la pièce puis descendez passer la porte bleue plus bas.

Descendez et touchez la base de la plante pour libérer le passage puis entrez dans le passage. Attendez que les méduses montent pour passer. Passez au ras du sol pour éviter les lianes lumineuses, puis remontez et attendez que la main se rétracte pour passer et entrer dans la crevasse à droite. Continuez en évitant tous les ennemis jusqu'à voir la porte bleue mais au lieu de la passer montez et trouvez la porte pour la cage. Faites attention aux caisses TNT, elles explosent si vous les tapez.

Passez la porte bleue.

Descendez directement vers le bas dans la crevasse pour trouver une porte cachée. Remontez et faites attention au poisson à épine et aux mains dans les coins sombres : la première est en bas puis les autres sont au plafond.

Descendez dans la crevasse, évitez les méduses et récupérez la pièce.

Remontez et dirigez-vous vers la droite.
Ramassez le Lum endormi au milieu des méduses et récupérez tous les Lums rouges autour sans vous faire toucher, ensuite montez et trouvez la petite crevasse qui recèle une pièce.

Redescendez, allez à droite, évitez les mains crochues, deux en bas et une en haut. Après les mains, évitez les pics qui sortent des parois : une en bas, une en haut puis une en bas et encore une en haut. Passez la porte bleue.

Faites attention aux méduses et aux mains, puis aux lianes épineuses. Passez au milieu pour les mains et les méduses, puis descendez pour éviter les lianes. Remontez un peu pour éviter encore des lianes et passez au ras du mur à droite et descendez au milieu pour passer au ras du sol complètement en bas. Remontez un peu et faites attention aux pics qui sortent du sol. Passez tout doucement entre les lianes lumineuses vers le haut et nagez un peu vers le plafond pour éviter encore des mains puis redescendez et passez la porte bleue.

Avancez en restant dans le halo créé par les poissons et en suivant leur mouvement. Vous trouverez le poisson éclaireur orange plus loin. Tuez les poissons rouges au passage. Suivez le gros poisson et récupérez les Lums, avant qu'il remonte approchez-vous des autres petits poissons éclaireurs. Passez la porte bleue au fond, derrière le poisson rouge.

Tuez tous les poissons rouges et sauvez les Electoons.

Niveau 3 - Palme farfelue

Commencez par sauter à l'eau. Récupérez les Lums tout au fond de l'eau et regardez en-dessous d'eux pour trouver une crevasse dans laquelle vous trouverez une pièce.

Nagez entre les méduses pour récupérer les Lums. Faites attention au gros poisson qui essaie de vous aspirer. Passez la porte bleue.

Descendez et avancez tout droit : entrez dans le petit passage pour récupérer la pièce en évitant la méduse et les pics de droite à gauche et à droite.

Montez et avancez, d'autres gros poissons essaient de vous aspirer. Passez au-dessus du poisson roche tout à droite pour trouver une porte.

Courez pour éviter les piranhas et allez libérez les Electoons.

Descendez complètement et avancez vers la droite, vers le haut vous trouverez trois poissons rouges et vers le bas des pics. Passez la porte bleue.

Avancez, cassez les coquillages et les caisses. Passez par le haut récupérer les Lums en vous accrochant au fil en dehors de l'eau pour éviter les pics. Puis descendez et dirigez-vous vers les caisses en bas à droite. Touchez les

caisses par-dessous pour les faire exploser et récupérez la pièce rapidement.

Descendez et avancez vers la droite, cassez les coquillages et descendez dans le petit recoin sombre à gauche pour ramasser le Lum endormi. Ramassez les Lums en avançant vers la droite, remontez au-dessus du poisson orange et passez au ras de la paroi pour collectez les Lums puis descendez et remontez passer la porte bleue. Passez entre les lianes et récupérez une pièce au bas en évitant les mâchoires.

Nagez vers la droite et évitez toutes les lianes lumineuses en nageant tout doucement entre elles. Passez entre celles au milieu pour ramasser la pièce.

Le courant vous fera descendre plus vite, vous devez donc faire attention à ne pas vous faire piquer. Récupérez les Lums en bas. Remontez et allez vers la droite. Ne laissez pas les poissons en roche vous aspirer et descendez en évitant les épines toujours et passez la porte bleue.

Cassez le premier barrage que vous voyez et continuez vers le bas pour entrer dans la crevasse et trouver une porte cachée.

Sautez pile au milieu pour ne pas toucher les tentacules. Cassez les coquillages pour continuer vers le bas. Ecrasez-vous pour descendre rapidement, tuer le monstre juste avant la cage et libérer les Electoons.

Remontez et cassez le barrage. Récupérez vos Lums. Attrapez le Lum endormi et récupérez les Lums rouges entre les méduses. Faites attention au poisson lune mais vous pouvez l'éliminer quand il est encore petit. Descendez entre les tentacules pour ramasser la pièce et faites attention à ne pas vous faire écraser par les blocs qu'ils portent.

Ramassez le Lum endormi et les Lums rouges en nageant entre les blocs toujours. Méfiez-vous également des poissons rouges plus loin. Vous pouvez casser les barrages au bas pour passer. Récupérez les Lums en évitant les mâchoires et le tentacule épineux. Passez sous le bloc et cassez la colonne pour éviter la liane lumineuse. Passez la porte bleue.

Tuez les 6 poissons rouges ainsi que le poisson lune pour accéder à la cage et libérer les Electoons.

Niveau 4 - Comme un poisson dans l'eau

Sautez récupérez le Lum endormi et descendez récupérer les Lums rouges au-dessus et en dehors de l'eau.

Allez vers la droite, sautez par-dessus le cheveu, redescendez, sautez pour attraper encore un Lum endormi et les autres Lums rouges tout en évitant de vous piquer sur les cheveux qui sortent en pic de l'eau. Récupérez encore un Lum endormi juste avant le tentacule, puis ramassez tous les Lums. Attendez que le tentacule s'en aille pour passer, faites de même pour l'autre tentacule. Ramassez tous vos Lums. Sortez de l'eau, évitez de vous faire écraser par la patte de l'araignée et cognez dans la bulle rose en-dessous de son ventre. Libérez les Electoons.

Niveau 5 - A l'eau Moskito !

Sautez sur la mouche et descendez puis allez droite.

Tirez sur les poissons rouges qui viennent dans votre direction. Tirez sur la base de la liane lumineuse. Tirez sur l'araignée et sur le reste des créatures : les poissons lunes, les poissons rouges et la base des plantes lumineuses, les méduses également.

Evitez les pics en haut et en bas.

Passez au-dessus de l'araignée rouge du bas, puis au-dessous de celle d'en haut. Vous pouvez également attendre qu'elles lèvent leurs pattes pour tirer sur les bulles sur leur ventre ou encore rester en-dessous d'elles et éviter de vous faire piquer.

Tirez sur les méduses qui nagent en cercle autour de vous ainsi que les poissons rouges. Shootez la dernière plante saumonée accrochée au bloc, puis sortez de l'eau avant que la créature ne vous touche. Tirez sur les oiseaux jaunes en

dehors l'eau. Tuez aussi les poissons rouges que vous voyez sous l'eau de temps à autre. Replongez sous l'eau et descendez à une bonne distance du rocher pour éviter la créature. Restez au milieu car une autre créature vient dans l'autre direction.

Tirez sur les méduses qui viennent vers vous et récupérez les Lums. Ne vous laissez pas toucher par les créatures quand vous ramassez les Lums. D'autres méduses et d'autre poissons viendront sur votre chemin, continuez de les éliminez en restant à distance des créatures. Suivez-les, faites attention quand elles commenceront à se rapprocher l'une de l'autre et entrez dans la crevasse. Remontez à la surface et descendez de la mouche puis allez libérer les Electoons.

Monde 5 - Pic mystique

Niveau 1 - Balade en montagne

Allez directement à gauche et sautez pour trouver une porte cachée. Attendez que le bloc s'approche et sautez sur les monstres pour les tuer, puis envolez-vous et sautez sur le monstre complètement au fond à droite. Descendez, sautez sur les autres monstres que vous trouvez, descendez et libérez les Electoons. Montez sur le tentacule vert pour avancer, attrapez le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges mais évitez les tentacules bleus. Rebondissez, accrochez-vous à la corde et sautez sur la petite plateforme verte. Sautez et accrochez-vous à la liane au centre et laissez-vous tomber puis rebondir et attraper la liane pour récupérer la pièce sans vous faire toucher par les lianes.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver une princesse. Courez-lui après, accrochez-vous à la main bleue, sautez sur le tentacule, montez, rebondissez et servez-vous des tentacules verts mais faites attention aux tentacules qui sortent du mur par la droite.

Accrochez-vous à la main bleue pour atteindre l'autre côté. Grimpez au mur et sautez à gauche, puis encore à gauche pour vous balancer de liane en liane.

Prenez appui sur le tentacule vert et sautez sur l'herbe, cassez le barrage, rebondissez sur la plante et attrapez la main bleue. Prenez appui sur le mur et sautez sur le tentacule vert en évitant le bleu encore une fois. Grimpez le long du mur et sautez à gauche sur le tentacule vert, puis rebondissez, prenez appui sur le tentacule à gauche et sautez sur l'herbe. Servez vous des deux parois rapprochées de la crevasse pour atteindre le sommet, accrochez-vous à la main bleue, prenez appui sur le tentacule vert, sautez sur le tentacule à droite qui forme un rebord, prenez appui sur le mur et atteignez le sommet du rocher. Servez-vous du vent pour monter (n'oubliez pas de voler), ramassez le Lum endormi et les Lums rouges.

Evitez les épines. Continuez de courir quand vous touchez terre ferme, évitez les épines encore, glissez sous le rocher et attendez que la princesse soit au milieu pour rebondir et casser sa cage. Vous débloquez le pouvoir de courir sur les murs. Utilisez ce pouvoir sur le mur de gauche, puis sautez pour vous accrocher à la sorte de levier qui suspend au centre et ouvrir le passage. Passez la porte bleue.

Escaladez le mur de droite puis sautez vous activer le levier.

Allez à droite et courez le long de la montagne jusqu'au sommet. Les Globox orange que vous avez libérés en bas vous suivent et vont se mettre sur les plaques devant la porte. Suivez leurs mouvements pour ouvrir la porte. Passez la porte.

Sautez sur les plaques et ramassez les Lums. Montez et courez sur le plafond pour récupérer les Lums et éviter les épines. Continuez et montez sur le mur de droite et sautez sur celui de gauche, marchez au plafond puis laissez-vous tomber avant de toucher les épines. Accrochez-vous à la corde puis sautez pour attraper la pièce et redescendez. Sautez sur le plateau, accrochez-vous à la barbe du vieux mais faites attention car elle glisse et vous perdez prise si vous y restez accroché trop longtemps, sautez sur le monstre bleu, allez de barbe en barbe pour passer la porte bleue.

Cassez le barrage de glace, montez et courez sur le mur de gauche, puis sur le plafond. Cassez la glace, continuez, faites attention au tentacule et laissez-vous tomber sur le sol. Continuez et servez-vous de la barbe pour aller à gauche

et grimpez sur le mur pour atteindre le côté droit et trouver une porte.

Servez-vous des roues pour avancer, montez et libérez les Electoons.

Descendez et allez à droite.

Montez sur le mur de gauche et marchez au plafond, tapez sur le monstre bleu et continuez jusqu'à vous accrocher à la barbe. Sautez sur la plateforme du haut, tapez sur la plante et sautez en haut à gauche, derrière le rocher vous trouverez une pièce.

Sautez vous accrocher à la barbe à droite et sautez. Montez sur la roue et courez vers la droite pour faire monter le rocher et vous frayer un passage. Tuez tous les monstres bleus sur les têtes des Globox orange. Passez la porte bleue.

Sautez sur les monstres sur les plateaux, grimpez le long du mur et courez vers le haut sur la roue pour faire approcher la liane. Sautez et accrochez-vous à la liane, laissez-vous tomber sur les monstres pour les tuer et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Babouins mystiques

Donnez un coup dans le bulbe sur le mur à gauche et montez au plafond récupérer les Lums. Evitez les épines et allez de l'autre côté. Prenez appui sur le mur, glissez sur la corde, sautez à gauche et marchez sur le mur pour atteindre le côté droit. Tuez le petit monstre bleu sur la tête du Globox. Sautez sur la corde, accrochez-vous à la barbe, faites attention à la boule qui flotte et sautez encore sur les cordes pour descendre attraper la pièce et remonter.

Courez sur le mur et montez sur le plateau. Sautez et allez passer la porte bleue.

Sautez et accrochez-vous à la corde pour descendre. Récupérez tous les Lums puis courez sur la paroi et attrapez la main bleue et sautez à droite. Sautez et attrapez le Lum endormi puis descendez et attrapez la pièce, continuez de descendre pour trouver une porte cachée.

Cassez le barrage, tuez tous les ennemis et montez libérer les Electoons.

Allez à droite, courez le long du mur, sautez sur le rebord et continuez de monter vers la droite. Passez la porte bleue.

Sautez sur la plaque et sautez à gauche, courez sur le mur et laissez-vous tomber sur la plaque plus loin en haut. Tuez les monstres. Descendez sous le promontoire pour trouver une pièce.

Sautez, attrapez les Lums et attrapez la main bleue. Glissez vers la droite et remontez en grimpant au mur. Descendez sur la corde et prenez la pièce.

Remontez sur la corde pour ramasser les Lums en volant. Passez la porte bleue.

Avancez dans la neige, courez sur la paroi et atterrissez sur le tuyau plus haut.

Sautez et évitez les petites boules de feu qui viennent dans votre direction. Allez à droite et courez le long du mur puis sautez er volez à gauche. Courez le long du mur, accrochez-vous à la corde puis prenez appui sur le mur et accrochez-vous à la corde en haut. Faites la même chose pour la dernière corde, accrochez-vous à la barbe, sautez pour prendre appui sur la gauche et atterrissez sur la neige. Passez la porte bleue.

Courez le long du premier mur qui vous bloque et sautez et planez à gauche. Courez sur la paroi pour éviter les épines. Sautez au-dessus de la boule à piquants. Sautez sur la plaque puis resautez pour atteindre la corde. Accrochez-vous aux barbes et sautez pour récupérer les Lums. Puis descendez de la deuxième corde pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la roue pour atteindre le robot et l'éliminer. Allez de l'autre côté sur la droite pour grimpez sur le mur et atteindre l'autre robot.

Libérez les Electoons Sautez par-dessus la boule encore et passez la porte bleue.

Montez sur la plateforme, donnez des coups aux leviers pour monter, évitez les épines et les créatures qui tombent tout en récupérant les Lums.

Le premier tentacule est à droite, puis à gauche, puis à gauche et à droite en même temps. C'est vous qui décidez si vous faites monter ou descendre la plateforme avec le petit navigateur accroché au rebord. N'oubliez pas la pièce au coin à droite.

Sautez à droite et passez la porte bleue une fois en haut.

Montez le long du mur droit, le long du mur gauche et sautez sur la plateforme pour monter encore une fois. Allez à droite pour éviter le premier tentacule puis rapidement à gauche pour éviter le deuxième. Descendez à gauche en même temps et courez sur la paroi pour atteindre un point sûr sur la plateforme et attrapez la pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Tuez tous les robots en évitant les boules de feu qu'ils vous lancent et allez libérer les Electoons.

Niveau 3 - La voie des Electoons

Courez attraper le Lum endormi et planer pour récupérez les Lums rouges. Sautez sur la glace, sautez encore pour attraper les Lums, passez par le haut et planez pour attraper les autres Electoons en vous laissant atterrir dès que vous êtes au-dessus de la terre ferme. Sautez et planez encore pour attraper les Lums. Sautez et laissez-vous tomber sur l'Electoon géant vers le bas pour ramasser les Lums et rebondir. Sautez encore pour attraper les Lums et passez par le bas. Sautez et attrapez le Lum endormi et atterrissez plus loin en planant. Sautez et suivez les Lums. Arrivé au bout, tuez le robot et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Un amour de golem

Sautez à droite, courez sur le mur, sautez attraper la corde et balancez-vous à gauche pour tuer le robot. Courez encore sur le mur de gauche puis tuez le deuxième robot. Montez au-dessus de la porte bleue, courez sur le mur et sautez pour vous accrocher à la corde.
Sautez complètement à gauche et courez sur la paroi jusqu'à droite pour ramasser une pièce en haut.

Descendez passer la porte bleue.

Sautez de l'autre côté en évitant le tentacule. Continuez et sautez sur le champignon rouge. Sautez vite sur le bloc de glace qui tombe puis courez sur la paroi et saisissez la corde. Servez-vous en pour atteindre le côté droit et trouver une porte cachée.

Attendez que tous les monstres soient alignés pour vous écraser à travers le barrage et tous les tuer et libérer les Electoons par la même occasion.

Accrochez-vous à la corde et allez à gauche cette fois. Evitez le tentacule et montez en courant sur le mur de gauche. Ramassez les Lums, courez sur le tuyau et évitez le tentacule. Laissez-vous tomber, courez sur le mur de gauche, laissez-vous tomber encore après avoir passé le tentacule du bas. Passez la porte bleue.

Courez le long du mur droit, sautez et courez sur le mur pour atterrir sur les plateaux. Sautez pour éviter les mâchoires, cassez le champignon rouge et remontez. Allez en haut à gauche, servez-vous de la paroi pour atteindre l'autre côté et cassez le barrage. Planez pour rattraper la pièce et allez passer la porte bleue.

Accrochez-vous à la corde et attrapez tous les Lums. Sautez sur le monstre bleu. Faites très attention ici : sautez sur les objets en chute libre.

Montez directement au-dessus de vous pour prendre une première pièce.

Sautez de nouveaux sur les objets qui tombent et dirigez-vous vers le haut pour aller vers la gauche où vous trouverez une pièce derrière le linge. Puis servez-vous encore une fois des objets pour atteindre le côté droit et passer la porte bleue.

Faites attention aux petits monstres bleus, allez vers la droite. Regardez vers le bas, vous devez apercevoir une corde. Descendez pour trouver une porte cachée.

Tuez les ennemis et servez-vous de la barbe et des parois pour accéder à la cage des Electoons. Maintenant, courez le long de la paroi pour monter. Sautez sur le tuyau, récupérant en même temps les Lums et tuez le monstre bleu sur votre chemin. Continuez de parcourir la paroi et faites attention au tentacule qui en sort un peu plus haut. Sautez sur le rebord à gauche, où se trouve les Lums, courez le long de la paroi gauche, laissez-vous tomber avant que le tentacule ne vous touche, courez le long de la paroi droite, sautez à gauche sur le rebord, faites attention au petit monstre bleu, courez sur la paroi gauche puis sautez à droite sur la neige. Passez la porte bleue.

Des objets sont encore une fois en chute libre. Faites attention, sur la droite vous verrez descendre une pièce juste entre deux bêtes épineuses. Attrapez la pièce et resautez vers la droite pour ne pas mourir. Sautez d'objet en objet pour atteindre la porte bleue en haut à droite.

Sautez et laissez-vous glisser mais faites bien attention aux tentacules devant. Un monstre-robot se réveillera. Attendez qu'il se lève pour atteindre la corniche gauche. Sautez entre le tentacule et sa tête pour casser le bulbe rose à gauche de cette dernière.

Attendez qu'il se lève encore pour retourner dans la corniche gauche. Courez sur la paroi, passez par le haut et laissez-vous tomber en volant pour atterrir tout doucement sur l'épaule droite.

Cassez ce bulbe également. Attendez qu'il se lève une dernière fois, sautez dans la corniche droite, courez le long du mur pour atterrir sur sa tête et cassez le dernier bulbe.

Montez sur les deux petites plateformes puis rebondissez sur la corniche gauche et courez sur le mur pour monter sur les autres plateformes et atteindre la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 6 - Temples chatouilleux

Niveau 1 - Hors de mon chemin

Sautez et tuez les monstres. Rebondissez sur le champignon et attrapez les Lums. Remontez encore au-dessus des Lums pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Sautez à l'eau et cassez les champignons rouges. Montez sur les fusées qui sortent du mur à droite et tuez le monstre, puis montez pour libérer les Electoons.

Descendez et tuez les monstres. Montez et laissez-vous tomber dans la crevasse pour ramasser une pièce.

Glissez sous l'oeil, sautez sur les plateformes et éliminez les monstres, puis montez sur le mur de droite pour ramasser une pièce tout en haut.

Plongez à l'eau en faisant bien attention aux poissons, passez par le dessous pour atteindre l'autre côté. Remontez et tuez les monstres. Passez la porte bleue.

Tuez le monstre sur la plateforme et faites attention aux fusées lancées par l'ennemi à droite. Remontez et cassez le barrage pour passer. Montez et attrapez la pièce.

Faites attention de rester sur les plateformes car le sol s'effondre sous vos pieds. Servez-vous des fusées bleues pour avancer et atteindre la porte bleue.

Avancez à droite et faites attention aux fusées rouges que vous voyez. Servez-vous des plateformes pour monter tuer le scientifique et récupérer votre pièce. Sautez sur les plateformes pour aller à droite et tuer le scientifique. Cassez le barrage et trouvez une porte cachée.

Cassez le barrage et évitez les yeux en vous écrasant sur les ennemis en bas. Donnez un coup dans le bulbe bleu à

gauche pour faire disparaître les yeux et libérez les Electoons.

Rebondissez sur le champignon et récupérez la pièce sans vous faire toucher par les yeux rouges.

Atterrissez sur les plateformes, récupérez le coeur en bas et remontez pour passer la porte bleue sans toucher le bas des plateformes bleues.

Tuez l'ennemi, rebondissez, sautez sur les rochers qui tombent et attrapez la main bleue, rebondissez encore pour attraper la pièce et courez sur le mur complètement à droite pour atterrir sur la plateforme. Sautez à gauche en évitant les fusées et courez sur le mur pour atteindre l'ennemi et le tuer. Libérez les Electoons.

Niveau 2 - Des hauts et des bas

Tapez sur le bulbe que vous voyez pour faire apparaître un champignon rebondissant. Sautez dessus pour atterrir sur les plateformes en haut. Tapez sur le bulbe accroché au plafond pur faire apparaître encore des plateformes. Attendez que les promontoires descendent pour passer, tapez encore sur le bulbe en haut, sautez sur le champignon et cassez le barrage pour passer. Faites attention aux créatures bleues piquantes. Récupérez les Lums alentours et la pièce tout en haut.

Cassez le barrage, remontez dans la crevasse juste avant la porte bleue pour ramasser encore une pièce.

Touchez le bulbe pour former un champignon, rebondissez sur les plateformes et rebondissez encore pour passer le promontoire. Sautez sur le champignon à droite complètement et sautez pour prendre la pièce puis planez pour atterrir en toute sécurité. Passez la porte bleue.

Remontez dans la crevasse juste au-dessus de vous sans toucher à aucun Lums pour trouver une porte cachée.

Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Descendez et attrapez maintenant le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges. Sautez sur la chenille pour monter, touchez les bulbes pour créer des plateformes et évitez de vous faire écraser par les roches qui descendent ou de vous heurter aux créatures bleues. Vous verrez un coeur qui flotte, ramassez-le et remontez dans la crevasse juste au-dessus pour récupérer une pièce avant de continuer.

Descendez et allez passer la porte bleue.

Tuez les ennemis en évitant de tomber entre les petits promontoires. Rebondissez sur le champignon dans l'eau, prenez appui sur le mur pour attraper la pièce et planez jusqu'à la terre ferme. Sautez sur le gros champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Attrapez le Lum endormi, rebondissez sur tous les champignons en commençant par la gauche pour attraper tous les Lums rouges. Revenez à l'avant-plan et passez la porte bleue.

Touchez le bulbe, sautez sur la plateforme en évitant l'oeil rouge, rebondissez sur les champignons pour attraper la main bleue. Montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les missiles. Cassez les barrages, descendez puis tirez dans les piliers et tuez les scientifiques.

Passez à travers le barrage du bas, descendez et sauvez les Electoons. Attrapez la main bleue et sautez à droite en touchant e bulbe au plafond.

Atterrissez sur la plateforme, attrapez la main bleue et passez la porte.

Tuez les monstres des deux côtés et libérez les Electoons.

Niveau 3 - Le début de la fin

Touchez le bulbe vert, sautez sur les plateformes et touchez le bulbe bleu pour faire disparaître les yeux rouges. Sautez sur la mouche. Tirez sur les monstres. Passez par le haut et évitez les yeux rouges ainsi que les piranhas. Tirez à la base des yeux rouges qui bloquent le passage. Vous devez porter attention aux bulbes bleus qui peuvent faire rétracter

les yeux quand vous en voyez. Vous allez être amené à l'arrière-plan. Faites attention plus loin car la voie devant vous se resserre. Faites attention aux épines de haut en bas et aux mains qui sortent pour vous attraper. Vous êtes de retour à l'avant-plan et hors du Monde des Ombres. Evitez les yeux rouges en récupérant les Lums et en tuant les petites mouches bleues. Touchez le champignon rouge coincé en haut. Continuez entre les rochers et descendez de la mouche. Passez la porte bleue et libérez les Electoons de leur cage.

Niveau 4 - Grimpette

Allez à droite et attendez que le sol s'effondre pour attraper les Lums au vol. Passez la porte bleue en bas.

Sautez et ramassez les Lums. Servez-vous des chenilles pour monter. Montez, accrochez-vous à la main bleue et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez le long du mur de droite puis écrasez-vous sur les ennemis, libérant en même temps les Electoons. Sautez pour vous accrocher à la main bleue, allez à gauche vous accrocher à l'autre main bleue et attrapez la pièce et rebondir à gauche. Allez encore plus à gauche et servez-vous des plateformes qui sortent du rocher pour attraper la pièce en haut au coin. Montez au milieu, attendez que les Lums descendent pour attraper le Lum endormi et les Lums rouges. Passez la porte bleue.

Allez à gauche. Montez à gauche, attrapez la pièce à droite et montez récupérer tous les Lums. Montez et passez la porte bleue.

Allez à droite et servez vous des plateformes et des champignons pour monter. Attendez que le rocher fasse tourner les petits monstres bleus pour monter.

Sautez sur les plateformes en faisant attention à ne pas vous faire écraser entre les rochers mobiles. Montez et passez la porte bleue.

Servez-vous des chenilles pour monter et allez à gauche. Grimpez pour récupérer une pièce et allez vers les yeux rouges, ils se rétracteront d'eux-mêmes.

Attrapez la main bleue et montez. Ramassez le Lum endormi et sautez attraper tous les autres Lums. Montez et allez à droite pout trouver une porte cachée. Montez sur la mouche. Tirez vos ennemis. Tuez le dernier ennemi et allez libérer les Electoons. Allez à gauche passer la porte bleue.

Montez sur les plateformes et dépêchez-vous de monter sur les autres plateformes et sur les champignons pour ne pas vous faire écraser entre les épines. Allez passer la porte bleue.

Sautez et tapez dans le champignon rouge pour écraser tous les ennemis et libérez les Electoons.

Niveau 5 - En avant route

Sautez à droite, planez, attrapez les Lums en descendant, rebondissez et attrapez la pièce.

Planez pour ne pas vous faire piquer par les yeux. Allez à droite et passez la porte bleue.

Courez sur le mur, rebondissez, passez sur les plateformes pour récupérer tous les Lums. Passez dans les troncs d'arbres pour avancer. Allez à droite passer la porte bleue.

Descendez et allez à gauche ramasser une pièce.

Remontez sur le rebord pour trouver une porte. Grimpez le long du mur droite pour écraser l'ennemi et faites la même chose à gauche.

Libérez les Electoons. Allez passer la porte bleue.

Montez et attrapez tous les Lums en évitant les yeux. Sautez sur les fleurs bleues pour aller passer la porte à droite.

Sautez sur les plateformes pour attraper les Lums. Plongez à gauche pour attraper une pièce sous l'eau, récupérez les

Lums sans vous faire piquer par les poissons ou par les yeux rouges. Descendez tout en bas à droite pour trouver une porte cachée.

Montez à gauche pour casser le champignon rouge, sautez sur le promontoire, tuez l'ennemi, cassez le champignon rouge et libérez les Electoons. Sortez de l'eau et allez passer la porte bleue.

Utilisez la liane pour passer dans le tronc d'arbre. Tuez tous les ennemis à droite, passez en dessous de l'arbre et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Pauvre Pâquerette

Allez à gauche. Un énorme monstre à épines rouge vous suivra d'en bas, ne tombez pas et ne le laissez pas vous toucher.

Cassez la fiole, montez et allez à droite récupérer la pièce. Cassez la fiole, montez et allez à gauche prendre la pièce.

Montez récupérer les Lums et allez à droite sur la terre ferme. Montez sur les fleurs bleues, passez en-dessous, puis allez à droite passer la porte bleue.

Courez pour vous accrocher à la liane et éviter les tentacules. Sautez et grimpez sur le mur de gauche. Descendez et sautez pour atteindre le tentacule vert complètement à droite. Le monstre rouge est réapparu en bas.

Grimpez le long du mur pour éviter l'attaque du monstre, puis descendez pour casser le bulbe rose sur sa tête. Restez au sol quand le monstre grimpe au plafond, faites attention à sa tête : elle peut facilement vous écraser contre le sol quand le monstre s'agite.

Cassez le bulbe sur son ventre quand il atterrit sur sa tête.

Evitez le corps du monstre quand il saute. Sautez sur sa langue et allez casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 7 - Grottes grognonnantes

Niveau 1 - King Gong

Sautez prendre le coeur sur la plateforme, évitez les mouches qui forment des masses noires car vous ne pouvez pas les tuer. Passez en-dessous, sur le sable, sautez sur la tête dorée pour l'allumer et créer un passage entre les mouches.

Sautez sur les plateformes puis suivez les passages de lumière, descendez et touchez la tête à un oeil en bas pour obtenir un halo qui suit vos mouvements. Donnez encore un coup dans la tête, vous trouverez des monstres ou des Lums. Allez à droite et regardez en haut pour trouver un secret. Servez-vous des plateformes et du rebord pour monter prendre la pièce.

Passez la porte bleue en bas.

Allez à droite, sautez sur les plateformes et cassez le barrage pour récupérer des Lums. Servez-vous du tambour pour sauter en haut à gauche sur le rebord et trouver une porte cachée.

Utilisez les boules de lumières pour avancer et tuer les ennemis.

Libérez les Electoons de leur cage. Sautez sur le tambour pour passer au-dessus des oiseaux jaunes piquants et aller à droite. Faites attention à l'oiseau rouge, sautez à droite au-dessus des oiseaux jaunes pour récupérer une pièce puis retournez à gauche et atterrissez en bas.

Touchez encore une des boules de lumière pour créer votre halo. Remontez et cassez le barrage pour passer. Tapez le rond de lumière et allez à droite, sautez sur les plateformes en faisant bien attention à rester dans la lumière et en

évitant tout contact avec les mouches. Sautez et sortez de la zone aux mouches. Attrapez tous les Lums. Passez la porte bleue.

Déclenchez votre halo. Montez et sautez sur les plateformes. Sautez sur la plaque pour enclencher un halo de lumière et suivez-le. Cognez dans la boule dorée plus loin pour obtenir un halo. Descendez et aller à gauche pour trouver une pièce.

Continuez de suivre les halos pour passer les mouches. Sautez sur le tambour pour attraper la main bleue, prendre appui sur le mur gauche et monter pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche et tirez sur toutes les boules de lumière pour éclairer votre chemin.

Tirez sur les oiseaux rouges à la fin, restez dans les halos et tirez sur le tambour en haut pour descendre libérer les Electoons. Passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour pour attraper le coeur. Tapez dans la boule pour obtenir un halo. Descendez et faites attention aux oiseaux jaunes devant. Cassez le barrage, sautez sur la plateforme, montez et obtenez encore un halo. Passez entre les oiseaux jaunes en activant encore un halo. Passez la porte bleue.

Servez-vous des tambours pour atteindre et éliminer les oiseaux rouges.

Niveau 2 - A bout de souffle

Attrapez la main bleue et sautez à gauche pour attraper une pièce.

Attrapez la main bleue encore et sautez à droite pour vous laisser aspirer par le tube et atterrissez en bas en faisant attention à l'oiseau souffleur. Sautez et évitez le gros oiseau jaune. N'entrez pas dans le tuyau mais passez au-dessus pour obtenir des Lums. Sautez sur les tambours et allez passer la porte bleue.

Sautez sur la plaque pour activer les vents. Faites attention au tentacule en haut et attrapez la pièce. Entrez dans le tuyau et atterrissez de l'autre côté. Passez dans les tuyaux pour attraper les Lums et la main bleue plus haut. Sautez à gauche puis à droite pour trouver une porte cachée. Allez à droite pour vous laisser aspirer par le tuyau et tuez l'oiseau rouge. Laissez-vous aspirer par le tuyau en haut à gauche en sautant sur le tambour pour être aspiré encore une fois. Tuez le deuxième oiseau rouge. Descendez et cassez le barrage au sol pour tuer le dernier oiseau. Entrez dans le tuyau tout en haut à gauche pour atterrir près de la cage et sauver les Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Montez entre les tuyaux en évitant les créatures à épines sur les parois. Cassez le barrage, attrapez la main bleue et montez encore. Evitez les oiseaux jaunes, puis allez un peu vers la droite pour attraper la pièce près du tentacule.

Cassez le barrage et continuez de monter. Allez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez et naviguez entre les ennemis. Au dernier oiseau jaune, regardez en haut et passez entre les deux rebords pour trouver une porte cachée.

Passez entre les créatures sans vous faire toucher et tuez les trois oiseaux rouges au bout pour délivrer les Electoons.

Descendez et passez la porte bleue.

Faites attention au tentacule installé dans le tuyau au sol, volez entre les oiseaux jaunes et les tentacules. Trois tuyaux émettent un vent qui vous pousse dans la direction contraire, montez et trouver la plaque qui les désactive. Passez la porte bleue.

Descendez trouver une pièce sans vous faire porter par le flot et vous piquer à la créature bleue.

Attrapez les Lums en montant et en évitant les oiseaux jaunes. Cassez le barrage et passez entre les tentacules. Allez passer la porte bleue à droite tout en haut.

Tuez les 4 oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Ne tirez pas sur le DJ

Allez à droite sauter sur la mouche.

Tirez sur un maximum de petits oiseaux jaunes pour obtenir des Lums. Plus loin, évitez les mille-pattes. Faites attention aux oiseaux jaunes moyens et sans épines qui lancent des boules de feu. Voyagez dans les halos de lumière pour éviter les mouches noires. Passez par le bas pour activer un halo. Tirez sur le mille-pattes rouge pour le tuer. Continuez de tirer sur les oiseaux et sur les mille-pattes rouges.

Faites attention car ils deviennent de plus en plus nombreux. Suivez les halos de lumière et tirez pour activer les halos devant. Descendez de la mouche, passez la porte bleue pour aller ouvrir la cage et libérer des Electoons.

Niveau 4 - Haute tension

Allez à droite, cassez le barrage au sol pour obtenir un coeur et écrasez-vous sur le tambour en-dessous pour attraper les Lums. Faites attention à l'oiseau rouge et à l'étincelle rouge devant : attendez qu'elle rapetisse pour passer. Montez en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter sur la gauche et tuez les deux oiseaux rouges pour passer. Atterrissez sur le tambour en ne vous faisant pas électrifier ni piquer par les oiseaux. Sautez pour récupérer la pièce en haut à droite.

Continuez à droite et montez. Dès que la première étincelle s'éteint, montez rapidement. Continuez tout à droite pour trouver une porte cachée.

Dépêchez-vous de casser le barrage et entrer dans le tuyau pour vous faire projeter au niveau au-dessus en éliminant les oiseaux au passage. Faites ceci avant de vous enfoncer dans le sable et libérez les Electoons.

Montez sur les plateformes et servez-vous des deux fils de chaque côté pour monter sans vous faire électrocuter. Allez passer la porte bleue.

Sautez sur les plateformes pour attraper un coeur et récupérer une pièce contre le tuyau à droite.

Descendez, attrapez les Lums et sautez sur les tambours. Sur le gros tambour, montez et sautez de fil en fil sans vous faire électrifier. Attrapez les Lums, cassez le barrage et servez-vous du souffle des deux oiseaux pour monter sur les rebords et trouver une pièce au milieu.

Descendez sur la droite, donnez un coup dans la plaque pour faire partir les oiseaux en bas. Sautez sur les tambours mobiles en bas et allez vers la droite pour trouver une porte cachée en bas.

Sautez sur le tambour pour tuer les oiseaux et libérer les Electoons.

Montez en évitant le courant sur les fils. Une dernière pièce vous attend en haut avant de passer la porte bleue.

Passez sur les fils en évitant le courant. Faites attention aux étincelles. Sautez sur les tambours et attrapez les Lums en allant vers la droite. Attendez que les étincelles s'éteignent pour attraper la pièce. Allez passer la porte bleue.

Allez à droite et courez sur le mur pour monter. Faites attention à ne pas vous heurter aux étincelles. Allez vers la gauche, sautez sur le mur avant de toucher l'oiseau jaune et montez sur le fil du haut. Sautez sur les trois oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Les deux font la paire

Sautez sur la chenille qui passe et passez par le haut pour ne pas vous faire piquer ou écraser.

Sautez sur les oiseaux pour les tuer, évitez les oiseaux jaunes et avant de passer la porte bleue, sautez sur le mur de gauche pour atteindre le rebord d'en haut et trouver une porte cachée.

Grimpez entre les chenilles pour tuer les oiseaux et détruire la cage des Electoons.

Passez la porte bleue.

Cassez le barrage au sol, allez à droite pour monter sur le dos de la chenille. Montez au-dessus du fil pour ramasser la pièce.

Retournez sur le dos de la chenille. Sautez sur les nuages et remontez à dos des chenilles. Evitez le courant et les oiseaux rouges et jaunes. Attrapez la main bleue pour descendre en bas à droite et trouver une pièce puis remontez passer la porte bleue.

Descendez sur la chenille d'en bas pour prendre les Lums ou montez sur le dos de celle qui passe en haut pour augmenter vos chances de survie. Allez à droite et servez-vous de la chenille pour éviter les oiseaux jaunes et monter sur le bec des toucans. Continuez de monter, allez à droite pour monter sur une chenille à nouveau. Evitez les créatures bleues et les oiseaux jaunes pour aller passer la porte bleue.

Sautez sur le dos de la chenille. Cassez le barrage les barrages qui vous bloquent en évitant les oiseaux jaunes et en tuant les rouges. Passez par les tambours du haut et allez donner un coup dans la plaque sur le tuyau à droite pour faire partir les oiseaux jaunes à casque. Ecrasez-vous au sol pour atterrir sur la chenille. Tapez sur la plaque au-dessus pour attraper la pièce bloquée par le courant. Evitez le courant et les oiseaux jaunes tout en attrapant les Lums. Laissez-vous descendre avec la chenille sur le rebord en-dessous de la porte bleue pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les oiseaux et faites attention aux mille-pattes, tuez le dernier mille-pattes rouge.

Descendez de la mouche et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Tuez les deux oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Le Boss sifflera trois fois

Vous devez affronter un boss. Sautez et attrapez la mèche qui pend pour le réveiller. Baissez-vous quand il revient pour vous attaquer et cassez le bulbe sur son ventre. Le vent se déclenche, volez pour ne pas tomber dans le vide et évitez le boss en allant vers la haut. Faites attention aux oiseaux qui viennent vers vous. Le boss s'écrasera contre le plafond : évitez-le et cassez le bulbe sur sa tête. Continuez de voler et évitez les oiseaux jaunes à épines qui apparaissent ainsi que le bec du boss qui essaie de vous aspirer. Evitez ses attaques de haut en bas et de gauche à droite. Il essaiera de vous aspirer encore : évitez-le encore. Il regarde vers le haut, allez en-dessous de lui pour lui tirer sur la queue. Montez vite pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 8 - Lacs exquis

Niveau 1 - Soupe de Dragon

Sautez sur la plateforme à droite et accrochez-vous à la liane en haut pour éviter les flammes du cuistot et le tuer. Sautez sur le couvercle de la marmite et allez à droite récupérer les Lums. Tapez dans la pinata pour récupérer des Lums et des coeurs. Attendez que les petits objets rouges montent pour passer au-dessus de la lave et atteindre l'autre côté. Sautez sur le gâteau et allez de l'autre côté. Accrochez-vous à la liane et sautez à droite puis à gauche en haut pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche.

Evitez les nombreuses boules de feu qui sortent de partout, allez de haut en bas pour éviter les flammes également puis toujours en évitant les boules de feu, tuez les monstres bleus et libérez les Electoons après être descendu de la mouche. Allez à droite passer la porte bleue.

Passez sur les choses rouges pour atteindre l'autre côté. Tuez tous les cuistots que vous trouvez. Montez sur la plateforme pour vous accrocher aux lianes et passer de l'autre côté. Rebondissez vers la gauche sur le saucisson pour

attraper une pièce sur le rebord derrière les buissons.

Accrochez-vous à la liane et traversez la lave à l'aide des petites choses rouges encore. Tuez le croco et passez la porte bleue.

Montez sur le rebord au-dessus de vous en prenant appui sur le tuyau devant vous et trouvez une porte cachée au-dessus.

Courez le long du mur, puis sautez sur le bloc qui se balance pour tuer le crocodile rouge, montez encore tuer les deux autres monstres en haut, puis un quatrième et cinquième monstre plus haut. Vous pouvez maintenant libérer les Electoons.

Allez à droite et attrapez les Lums. Sautez entre les blocs pour attraper la pièce et remontez avant d'être englouti par la lave.

Montez et passez la porte bleue.

Montez le long du mur gauche puis sautez sur la poivrière et sautez de l'autre côté avant qu'elle se retourne. Attrapez les Lums et sautez sur le croco rouge pour le tuer. La poivrière en-dessous bouge de gauche à droite, attendez qu'elle arrive à droite pour sauter et attraper la liane. Sautez de poivrière en poivrière pour aller en haut et attraper une pièce. Faites attention, les poivrières ne sont pas stables. Allez vers la droite et attrapez la pièce en bas puis remontez vite.

Servez-vous des cuillères qui flottent pour aller à droite et passer la porte bleue. Sautez entre les blocs pour récupérer les Lums sans vous faire écrabouiller. N'atterrissez ni à gauche ni à droite, la lave vous brûlera. Sur le dernier bloc, sautez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez sur les poivrières pour atteindre le côté droit, tout en haut pour récupérer une pièce mais faites attention : les poivrières se renversent. Sur le sol, les poivrières s'écraseront. Attendez que la première se lève et sprintez-en-dessous. Passez dans les deux lasers devant et servez-vous des lianes formées pur passer la porte bleue.
Montez prendre le coeur, sautez sur les petites choses rouges et évitez les flammes pour aller à droite. Montez et servez-vous des cuillères pour aller à gauche en continuant à éviter les flammes. Cassez la pinata et remontez en allant à droite cette fois et en vous servant des lianes. Allez passer la porte bleue.

Ecrasez-vous sur les lasers pour éliminer les monstres. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 2 - Tu t'enflammes !

Passez les lasers et sautez sur la mouche.

Attrapez le coeur en haut. Tuez les ennemis sur votre chemin. Passez les lasers rapidement pour ne pas vous faire tuer et évitez les flammes également. Faites attention aux flammes qui vous entourent plus loin. Montez entre les tuyaux pour atterrir dans le monde de glace. Tirez sur les rhinos, cassez la glace sous la canette et cassez-la encore au-dessus et en-dessous de la prochaine canette. Tirez sur le bloc de glace en diagonal pour casser la glace qui vous bloque plus loin.

Evitez les blocs que le monstre à l'arrière-plan vous lance et les oranges à épines en même temps. Cassez les barrages qui vous bloquent. Descendez et allez passer la porte bleue pour sauver les Electoons.

Niveau 3 - Tutti Frutti

Allez à droite et sautez sur les blocs de glace glissants sans tomber à l'eau.

Rebondissez sur le citron, cassez les barrages et passez par le haut récupérer les Lums. Passez encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur les plateformes et courez le long de la paroi droite pour trouver une porte cachée en haut.

Cassez le barrage sur la boîte bleue et montez pour vous écraser sur le rhino et l'éliminer.

Passez sur la canette jaune en haut, écrasez-vous sur le rhino et écrasez le barrage vers le bas. Passez en haut sur les canettes jaunes, cassez le barrage et laissez la canette jaune écraser le rhino.

Libérez les Electoons. Descendez et allez vers la droite en évitant les fruits orange. Glissez sur la neige en évitant de vous piquer sur les poissons devant. Passez la porte bleue.

Ecrasez-vous sur le premier citron vert pour atteindre la corniche où se trouve la pièce. Cassez le barrage vers le bas puis vers la droite pour éviter les fruits piquants. Cassez le barrage à la base et entrez vite dans le petit coin droit pour obtenir votre pièce.

Cassez le reste du barrage et montez. Attrapez le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez sur les plateformes et cassez le barrage au-dessus de la canette pour passer en volant afin de récupérer la pièce en faisant attention au fruit orange. Cassez le barrage vers le bas et allez à droite, accrochez-vous et ramassez les Lums. Cassez toutes les pièces du barrage pour récupérer un maximum de Lums. Descendez et passez la porte bleue.

Descendez sur le melon et allez à gauche pour récupérer un coeur. Laissez-vous aspirer par la trompette, accroche-vous à la corde et montez trouver une porte cachée.

Rebondissez sur la chose verte qui flotte dans le vide et cassez le barrage au-dessus de vous. Tuez les deux rhinos et libérez les Electoons. Descendez le long de la canette et détruisez les barrages pour amasser des Lums. Faites attention au fruit orange qui vous suit.

Allez à droite et laissez-vous aspirer par la trompette. Rebondissez sur les citrons verts et allez passer la porte bleue.

Récupérez le Lum endormi et écrasez-vous vers le bas. Sautez sur le haut du barrage, près du fruit orange et courez le long de la paroi droite pour attraper la pièce en haut. Descendez et cassez les pièces du barrage encore pour attraper des Lums. Faites attention de ne pas tomber entre les canettes ni de vous faire piquer par les épines incrustées dans la glace. Servez-vous de la corde pour sauter à gauche et attraper la pièce en haut. Descendez et passez la porte bleue.

Cassez la glace pour laisser passer le fruit orange et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Voyage au centre de l'artère

Laissez-vous glisser très rapidement pour ne pas vous faire attraper par les créatures en feu derrière vous. Attrapez la main bleue et rebondissez sur le citron vert. Passez par le bas pour attraper la pièce. Le sol redevient stable, soyez vigilant et commencez à sprinter dès que vous ne voyez plus Rayman glisser. Continuez de glisser et vous serez avalé par un monstre. Passez la porte bleue.

Allez vers la droite, courez le long de la paroi et attrapez la glande pour ouvrir le passage.

Descendez, tuez la créature verte et passez la porte bleue.

Allez à droite et tuez le monstre. Sautez sur les bulles pour récupérer les Lums et tuez la créature sur le rebord. Descendez et grimpez en haut le long des parois. Allez vers la droite en utilisant la corde pour passer la lave et tuez les créatures. Passez la porte bleue.

Continuez à droite et attrapez le Lum endormi ainsi que tous les autres Lums rouges. Passez tout doucement entre les flammes et descendez vers la corde. Passez la porte bleue.

Passez la porte bleue vers le bas.

Courez le long de la paroi gauche pour casser le premier bulbe.

Faites le tour dans le sens d'une montre pour éviter les flammes. Faites ceci encore une fois dans le sens inverse cette fois. Cassez le deuxième bulbe à gauche. Les flammes viennent des deux côtés et au milieu également. Restez sur le rocher au milieu et évitez la flamme qui vient sur vous à quatre reprises et montez vite en haut à gauche pour casser encore un bulbe. Des bulles apparaîtront : servez-vous en pour ne pas tomber dans l'acide en bas.

Cassez le dernier bulbe en bas à gauche. Ramassez les coeurs et courez passer la porte bleue en bas à droite complètement. Récupérez la pièce à droite.

Continuez de sprintez jusqu'à la petite scène animée.

Monde 9 - Abysse pétoche

Niveau 1 - Un crabe qui pince dort

Plongez à l'eau. Allez vers la droite, remontez, sortez de l'eau et évitez les pics en bas, en haut et en bas encore. Plongez, passez entre pics pour récupérer la pièce.

Tuez le petit poisson lune quand il est encore petit. Attrapez le Lum endormi et tous les petits Lums rouges en passant par le haut puis par le bas. Evitez les poissons roses plus loin et descendez passer la porte bleue.

Evitez les pics en bas, puis en haut et attrapez aussi le coeur. Passez entre les poissons roses pour obtenir des Lums et faites attention au courant. Tuez tous les poissons rouges sur votre chemin à droite. Remontez en faisant attention aux pics des deux côtés. Passez entre les méduses pour récupérer vos Lums et allez passer la porte bleue à droite.

Continuez votre chemin en ramassant les Lums entre les méduses et en remontant tout droit au-dessus de vous pour trouver une porte. Allez sur la mouche. Tirez sur les poissons en évitant les rochers épineux qui tombent. Tuez les 4 poisssons pour accéder à la cage des Electoons et les délivrer. Allez à droite, passez entre ou tuez les poissons. Montez en faisant attention aux pics à gauche et aux poissons roses portés vers vous par le courant. Il y a une crevasse en bas entre les pics où vous trouverez une pièce.

Remontez, continuez d'éviter les poissons et descendez passer la porte bleue.

Attendez que le crabe passe au-dessus de vous pour le tuer en cassant le bulbe rose sur son ventre. Allez à droite vers le bas pour trouver une crevasse recelant des Lums. Remontez et tuez le poisson rouge. Sortez de l'eau, tuez le monstre et resautez à l'eau pour trouver encore des Lums. Ressortez encore de l'eau pour éliminer l'ennemi, replongez pour vos Lums, resortez, évitez les pics et tuez l'ennemi. Replongez et trouvez la crevasse sous le poisson orange pour y obtenir une pièce.

Cassez le barrage en vous écrasant contre la créature, remontez avec l'aide du geyser pour attraper les Lums à droite puis redescendez passer la porte bleue.

Evitez toutes les anguilles lumineuses. Descendez plus bas que la deuxième anguille pour trouver une crevasse et une porte cachée.

Evitez toutes les pinces et attaquez-les à la base pour les faire disparaître.

Allez libérer les Electoons. Remontez, évitez le poisson, entrez sous l'araignée et cassez son bulbe. Descendez, faites attention au poisson orange et aux pics et récupérez la pièce. Remontez, allez à droite, descendez entre les pics et continuez à droite récupérez une pièce.

Descendez complètement à droite pour trouver une pièce.

Remontez, récupérez les Lums, tuez les deux crabes, passez entre ou tuez les poissons orange. Remontez en haut à droite pour passer la porte bleue.

Tuez tous les poissons rouges dans l'eau et les deux crabes pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Océano Moskito

Allez à droite et sautez sur la mouche. N'entrez pas dans l'eau tout de suite, les pics vous tueraient. Tirez sur tout ce que vous voyez pour obtenir des Lums, faites attention aux pics. Vous pouvez aspirer les méduses et les projeter.

Faites attention aux grosses bestioles qui s'approchent de vous. Touchez les petites bêtes lumineuses pour qu'elles vous suivent et vous éclairent. Elles disparaîtront néanmoins et vous devrez voyager entre les poissons pour voir où vous allez. Approchez-vous des bêtes lumineuses encore une fois et laissez-les vous faire de la lumière. Descendez sans vous coller au rocher pour éviter les pics. Servez-vous alternativement des poissons et des petites bestioles pour y voir clair sans trop vous approcher des rochers pour éviter les mains bleues qui essaient de vous attraper. Evitez les gros rocher qui tombent et les pics qui en sortent. Montez entre les deux créatures violettes sans les toucher, Descendez de la mouche, passez la porte bleue et allez sauver les Electoons.

Niveau 3 - Mini murène maxi galère

Attendez que le sol s'effondre, vous plongez à l'eau, allez donc à gauche pour trouver une pièce dans la crevasse.

Faites attention aux pics qui sortent de haut en bas des parois et aux poissons orange. Des piranhas vous poursuivent. D'autres pics sortent des parois devant, montez récupérer la pièce et évitez les pics.

Passez la porte bleue.

Descendez tout droit, récupérez les Lums, allez un peu vers la gauche pour récupérer une pièce.

Passez par en-dessous et allez vers la droite pour passer la porte bleue.

Descendez en-dessous pour récupérer vos Lums.
Continuez à droite en collectant les Lums et en faisant attention aux pinces qui essaient de vous attraper et aux poissons roches qui essaient de vous aspirer. Vous verrez également des espadons apparaître. Au troisième et quatrième espadon, remontez tout en haut et allez trouver la porte cachée.

Tuez tous les poissons en évitant l'insecte géant puis libérez les Electoons.

Allez passer la porte bleue à droite.

Synchronisez-vous avec les méduses et passez entre pour récupérer vos Lums et la pièce d'en haut.

Faites attention aux pinces qui vous attaquent devant. Détruisez les pinces et cherchez une crevasse dans le sol dans les parages pour trouver une porte cachée.

Evitez les poissons roses portés par le courant. Tuez tous les poissons rouges et détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Remontez et passez au-dessus du poisson roche pour ramasser une pièce.

Descendez et allez passer la porte bleue à droite.

Descendez entre les poissons orange et faites attention à l'insecte qui sort de la droite. Descendez et passez la porte bleue en faisant attention aux pics qui sortent des roches.

Faites attention à l'insecte qui sort du sol. Evitez également les plantes lumineuses du fond à droite. Passez tout doucement entre celles du haut pour trouver une pièce.

Tapez dans leur base pour les faire disparaître. Allez passer la porte bleue en bas à droite.

Tuez tous les poissons orange en évitant le gros insecte. Délivrez les Electoons.

Niveau 4 - Boss à dent

Sautez à l'eau et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges. Evitez les méduses en passant par le haut. Passez entre les méduses pour récupérer votre pièce.

Evitez les poissons roses et nagez vite pour ne pas vous faire dévorer par le monstre. Descendez en récupérant les Lums et en évitant les rochers. Sautez hors de l'eau et courez pour échapper au monstre. Replongez, nagez vite et remontez avec les geysers pour échapper aux deux monstres. Une sorte de dragon commencera à vous attaquer. C'est le boss que vous devez combattre pour terminer ce niveau.

Tournez en rond pour échapper à sa gueule et cassez le bulbe sur sa queue. Faites également attention aux anguilles rouges qui circule auprès de vous. Attendez de voir apparaître encore un bulbe sur la queue du dragon pour le casser. Le dragon foncera ensuite droit sur vous avec la gueule ouverte. Attendez qu'il soit assez près pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 10 - Cumulo grincheux

Niveau 1 - Vas-y, si tu oses !

Avancez, éliminez les créatures vertes et atteignez la nymphe. Sprintez pour éviter les éclairs et sautez sur la mouche en évitant les éclairs. Tirez sur les bombes que vous lance le vaisseau et sur les insectes. Avancez quand la foudre aura frappé entre les nuages devant vous. Répétez ceci jusqu'à atterrir dans la zone mécanique. Tirez sur le mécanisme en haut pour ouvrir la porte, passez et tirez sur les tubes lumineux. Tirez sur tous les mécanismes, évitez le missile, naviguez entre les électrodes en éliminant les ennemis et tirez sur les missiles en évitant leurs mouvements circulaires. Descendez de la mouche et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Ronds de fumée

Descendez récupérez le coeur et naviguez entre les nuages tout en évitant les éclairs. Descendez vers la droite passer la porte bleue.

Des machines créent un courant, évitez ce courant quand vous sautez vers la droite sur la plateforme mobile. Evitez également de vous heurter aux scies quand vous récupérez vos Lums. Montez et tuez le petit robot qui lance des éclairs. Descendez et évitez le courant. Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme mobile, montez entre les deux tuyaux en faisant bien attention au courant projeté par les trois machines. Tuez le robot et sautez sur la plateforme qui vient vers vous. Récupérez la pièce entre les deux plateformes.

Descendez la chaine à droite, prenez celle de haut de préférence, en attrapant les Lums. Passez la porte bleue.

Utilisez votre pouvoir de vol pour monter en évitant les drôles de créatures (éliminez celles qui vous bloquent la route) et les scies sur les parois. En haut, allez à gauche pour trouver une porte cachée.

Attendez que la plateforme s'approche de vous pour y monter. Servez-vous des deux jets d'air formés par la plateforme au centre de l'écran et par celle qui bouge de gauche à droite en bas pour éliminer les deux robots au plafond et celui sur la paroi gauche.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue à droite.

Evitez les deux lames et le courant pour atterrir en bas. Courez le long du tuyau de droite puis sautez à gauche et courez sur le plafond pour tuer les robots. Attendez que la scie monte pour passer et évitez les deux scies qui se balancent plus loin en récupérant la pièce en haut.

Descendez et trouvez une porte cachée plus bas. Courez pour éviter les mouches qui vous suivent, planez entre les créatures bleues et libérez les Electoons.

Remontez, tuez les robots et évitez la scie pour passer la porte bleue.

Sautez à droite en évitant les scies, descendez sans toucher le courant des trois électrodes et remontez sans toucher les scies, n'oubliez pas la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes mais faites attention au courant et aux insectes qui vous survolent. Courez vers la gauche sur la grande roue tout en faisant très attention aux éclairs que vous lancent les nuages.

Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme et laissez-la vous porter jusqu'à droite, tuez les insectes qui vous survolent. Evitez les trois scies au sol, montez le long du mur droit en évitant la scie d'en haut et les deux autres scies qui se basculent. Passez la porte bleue.

Courez vers la droite sur la grande roue pour faire monter la plus petite.

Faites la même chose sur cette dernière pour vous libérer le passage et allez casser la cage des Electoons.

Niveau 3 - Des scies démentes

Rebondissez sur le mur pour attraper le coeur. Passez en-dessous du compresseur, tuez vite le robot au milieu avant qu'il ne vous électrocute et évitez en même temps les trois scies au sol plus loin. Un autre robot vous attend, tuez-le et ne vous laissez pas écraser par les multiples compresseurs en allant vers le bas. Passez la porte bleue.

Allez à droite et montez le long du mur en évitant les scies et les compresseurs. Vous devez faire très vite et faire bien attention à ne pas vous heurter aux scies en courant. En haut, allez à gauche pour trouver une première porte cachée.

Sautez sur la grande roue pour atteindre le champignon rouge à droite, cassez-le et retournez à gauche.

Ecrasez la cage des Electoons pour les libérer. Sautez à droite, ne tombez pas dans la lave, faites attention au robot, courez le long de la paroi à droite puis sautez à gauche pour éviter la scie et récupérer en même temps les Electoons. Descendez passer la porte bleue.

Evitez les scies au sol et en haut, le moyen le plus sur et de voler entre celles-ci. Descendez en continuant de faire attention aux scies. Allez vers la droite courir le long du tuyau et montez. Attendez que la scie passe pour sauter et vous diriger vers la gauche pour trouver la deuxième porte cachée de ce niveau.

Sautez sur la roue et tuez tous les robots avant qu'ils ne vous lancent des charges électriques. Accrochez-vous aux cordes pour passer au-dessus des scies et sur l'autre roue. Tuez le robot, sprintez sur la roue, sautez et planez pour éviter la scie et atterrir sur l'autre roue. Ne sautez pas, mais sprintez et tuez le dernier robot. Sautez entre les scies et libérez les Electoons. Sautez sur la roue en évitant la scie en haut et passez la porte bleue.

Attendez le bon moment pour courir et sautez sur la plateforme. Sautez en les plateformes verticales qui s'allument rapidement. Ces plateformes ne fonctionnent plus quand elles s'éteignent. Planez et évitez la scie pour atterrir plus loin à droite. Continuez jusqu'à atteindre la porte bleue.

Descendez au centre du premier engrenage pour prendre la pièce. Remontez prendre les Lums entre les dents. Passez sur le haut du premier engrenage, entrez dans le second par la fente qu'il y a sur les côtés, passez au-dessus du troisième, entrez dans le quatrième et passez au-dessus du dernier pour atteindre la porte bleue sans oublier de prendre la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes qui s'allument, sautez entre les scies, prenez appui sur le tuyau à droite en évitant le compresseur et sautez sur la plateforme. Servez-vous du pouvoir qui vous permet de courir sur le mur pour tracer les plateformes lumineuses en forme de spirale jusqu'au centre et sautez directement à droite sur la prochaine plateforme. Passez la porte bleue.

Le décor pivotera ici à plusieurs reprises, soyez vigilant et trouvez un repaire avant de mourir.

Tuez le premier robot vers le bas et planez vers la droite pour ne pas tomber dans le vide. Dirigez-vous vers le robot de gauche et tuez-le. Trouvez les trois derniers robots et détruisez-les. Dirigez-vous au centre pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Décroche les étoiles

Dirigez-vous à droite.

Après la courte scène, sprintez vers la droite en sautant, en évitant les compresseurs et les charges électriques pour éviter le monstre. Vous devrez ensuite l'affronter.

Profitez de son premier bond vers la droite pour courir vers la gauche.

Repartez vers la droite quand il sautera à gauche. Courez sur le plafond pour éviter ses coups de tête, puis descendez vite casser le bulbe sur sa tête. Montez au plafond pour aller à gauche, laissez-vous tomber et allez de gauche à droite pour esquiver les coups de tête. Le monstre s'arrête, courez sur le plafond pour détruire le bulbe sur son ventre. Vous avez vaincu ce monstre-ci.

Vous tombez et devez affronter un nouveau boss. Sautez et cassez le bulbe sur son ventre quand il vous survole. Le sol disparaît, volez pour ne pas tomber. Tuez les drôles de poissons qui viennent sur vous par la droite et encore une fois par la gauche. Le monstre cogne sa tête contre le plafond, dépêchez-vous de casser le bulbe sur sa tête pour l'achever. Montez sur la plateforme qui apparaît. Allez vers la gauche, montez et passez la porte.

Allez à gauche, montez et tapez dans la plaque pour arrêter le courant en haut et passer. Repartez à droite. Après la cinématique, allez à droite.

Poursuivez le petit être, sautez sur le tuyau plié et évitez la scie au bout.

Attrapez la corde au passage, sautez sur la plateforme à droite, sautez sur le petit tuyau, puis sur le plus grand en évitant la scie qui tourne au milieu et sautez encore sur un tuyau plié. Courez le long de celui-ci, prenez appui à gauche et resautez en agrippant la corde à droite. Sautez sur le tuyau à droite et courez le long pour aller casser le champignon rouge, sautez tout de suite à gauche, courez jusqu'au bout et sautez à droite. Passez entre les deux scies, sautez entre les tuyaux, courez le long du tuyau de gauche et évitez la scie au bout. Sautez à droite, courez le long du tuyau, évitez la scie, sautez à gauche, resautez à droite et cassez le champignon rouge. Agrippez-vous à la corde au-dessus, sautez à gauche, courez vous ré-agripper à la corde et sautez à droite. Courez le long du tuyau, éviter la scie au bout, agrippez la corde, sautez à droite vers la neige et passez la porte bleue.

Sautez sur votre mouche et continuer la poursuite du grand méchant. Allez vers le bas pour récupérer un coeur. Aspirez les bombes pour les projeter sur vos ennemis ou tirez directement sur les insectes.

Evitez les projectiles quand vous faites exploser les bombes. Tirez sur les machines en bas. Montez pour ne pas vous écraser contre le pilier. Faites attention aux mouches qui lancent des boules de feu. Tirez sur les machines et remontez pour éviter les piliers. Tirez sur le mécanisme en haut pour faire ouvrir la porte.

Tirez également sur le barrage de glace devant. Pour le prochain engrenage, tirez sur le tuyau juste en-dessous pour faire rebondir les balles et l'activer. Cassez le barrage, tirez sur les mouches et le troisième engrenage. Continuez de tirer sur les mouches en allant à l'arrière-plan.

Evitez les missiles qui viennent par la gauche et tirez sur les mouches qui sortent du vaisseau ennemi.

Tirez sur le vaisseau et faites tomber son aileron. De retour à l'avant-plan, faites attention aux nombreux ennemis. Le vaisseau vient devant vous et tirez sur l'hélice du bas jusqu'à qu'il s'éloigne de vous. Faites encore attention aux missiles, aux bombes et aux insectes. Le vaisseau revient encore. Eliminez le scientifique sur le pont. Vous allez à l'arrière-plan, tirez sur le haut du vaisseau jusqu'à qu'il disparaisse.

OBTENIR LE TROPHÉE/SUCCÈS "COMBO KUNG-FU !"

Trouvez un ennemi au sol (ils sont nombreux dans le premier monde) et effectuez la combinaison suivante : Bas + Attaque puis Saut et enfin Haut + Attaque.

OBTENIR LE TROPHÉE/SUCCÈS "TROP SPEED !"

Maintenez la touche de course enfoncée pendant tout un niveau. Le niveau idéal pour cela est "Air Electoons" du premier monde qui est assez court.

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "SPRINTER"

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il n'y a, bien évidemment, pas de marathon dans ce jeu. Certains diront que la distance d'un marathon, soit 42195 kilomètres, est ce qu'il faut faire pour débloquer le trophée, or ça n'a pas encore été prouvé. Tout ce que vous avez à faire, c'est de courir en maintenant la touche R2 et après quelques heures de sprint, vous finirez bien par débloquer ce trophée.

Red Dead Redemption

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée aux codes de triche du menu Options, via l'écran pause.

Attention ! La saisie des codes désactive les trophées/succès et la fonction de sauvegarde.

ABUNDANCE IS EVERYWHERE	Munitions illimitées
BEASTS AND MAN TOGETHER	Faire venir un cheval
DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY	Tenue de gentleman
HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK	Invincibilité
HUMILITY BEFORE THE LORD	Devenir un anonyme
I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS	Devenir célèbre
I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY	Dead Eye illimité
I LOVE A MAN IN UNIFORM	Uniforme
I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM	Immunité diplomatique
I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS	Obtenir le second set d'armes
I'M DRUNK AS A SKUNK AND TWICE AS SMELLY	Etre ivre
IT AINT PRIDE. IT'S HONOR	Passer pour un gentil
IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT	Obtenir le premier set d'armes
MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES	Endurance illimitée pour le cheval
NOW WHO PUT THAT THERE?	Faire venir une diligence
OH MY SON, MY BLESSED SON	Remplacer John par son fils Jack
THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS	Activer le filtre sépia
THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!	Empocher 500$
THEY SELL SOULS CHEAP HERE	Diminuer la prime
YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES	Débloquer toutes les zones
YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?	Débloquer toutes les tenues de gang

OBJETS POUR LE PLAYSTATION HOME

Sombrero

Tirer sur le chapeau d'un ennemi en mode Visée Expert.

T-Shirt militaire

Se débloque quand la communauté multijoueur atteint un certain capital d'argent dans le défi "The Strike It Rich!".

T-Shirt Red Dead Redemption

Ouvrir un coffre au nord-ouest de Riley's Charge dans un bâtiment en ruine.

T-Shirt Rockstar

Ouvrir un coffre dans le grenier de la ferme Marston à Beecher's Hope.

Tenue de gentleman

Réussir le défi "Skin It To Win It" du Rockstar Games Social Club.

Tenue de lady

Réussir le défi "Skin It To Win It" du Rockstar Games Social Club.

LES TROPHÉES PS3

Face de poker

Remportez plus de 2000 jetons en une main de poker.

Tu bluffes, Martoni

Terminez une partie de poker menteur sans perdre un seul dé.

Coiffé au poteau

Atteignez le poteau lors d'une partie de lancer de fer à cheval.

Marston, Austin Ranger

Nettoyez les repaires de Twin Rocks, Pike's Basin et Gaptooth Breach en mode Histoire.

Esprits du mal

Nettoyez les repaires de Tumbleweed et Tesoro Azul en mode Histoire.

L'instinct de mort

Nettoyez les repaires de Fort Mercer et Nosalida en mode Histoire.

Distribution de pains

Assommez au moins une personne dans chaque saloon en mode Histoire.

B.A. du jour

Accomplissez une mission pour un étranger.

Monde de fous

Accomplissez 15 missions pour des étrangers.

Complètement débourré

Dressez un cheval du Kentucky, un Trotteur américain et un Demi-sang hongrois.

La clémence paie

Capturez un criminel recherché et ramenez-le vivant.

Monsieur est bien équipé

Achetez une arme rare à un armurier.

Bonne nuit les petits

Tuez et dépecez 18 grizzlys.

L'homme le plus classe du monde

Obtenez le costume élégant.

Une grosse poignée de dollars

Gagnez 10 000 dollars en mode Histoire.

L'aventurier

Obtenez le niveau Légendaire dans un Défi du mode Histoire.

Le pistolero

Réussissez un tir en pleine tête sur un ennemi en utilisant le mode de visée expert.

Homme d'honneur... ou pas

Obtenez le plus haut niveau de Réputation et le plus haut ou le plus bas niveau d'Honneur.

Médaille d'or

Gagnez une médaille d'or dans une mission de combat en mode Histoire.

Sur la piste de De Vaca

Découvrez tous les secteurs de la carte en mode Histoire.

Des amis haut-placés

Utilisez une lettre de grâce pour effacer une prime supérieure à 5 000 dollars en mode Histoire.

Red Is Dead

Obtenez un pourcentage de progression en mode Histoire de 100 %.

Comme des dominos

Tuez 500 ennemis avec une arme montée dans n'importe quel mode de jeu.

Balle après balle

Tuez 500 ennemis avec un pistolet ou un revolver dans n'importe quel mode de jeu.

Dans la ligne de mire

Tuez 500 ennemis avec un fusil, une carabine ou un fusil à pompe dans n'importe quel mode de jeu.

Dans le mille

Réussissez 250 tirs en pleine tête dans n'importe quel mode de jeu.

Sélection pas très naturelle

Tuez un spécimen de chaque espèce animale dans n'importe quel mode de jeu.

Le tour de la question

Nettoyez tous les repaires de bandes en une seule session publique en mode Exploration.

Doucement sur la gâchette

Réussissez 10 aides en nettoyant un repaire de bande en mode Exploration.

Chacun sa route...

Ralliez Blackwater à Escalera avant la tombée de la nuit lors d'une session en mode Exploration.

Ya ya c'est nous qu'on gagnera !

Créez un groupe et obtenez le nombre maximum de membres.

Moi, c'est comme toi, mais mieux

Obtenez le meilleur score dans trois parties libres en public consécutives.

La conquête de l'Ouest

Atteignez le niveau maximum d'expérience en multijoueur.

Et 1, et 2, et 3... et 4, zéro !

Faites partie de l'équipe victorieuse lors de quatre parties multijoueur consécutives.

La mort aux trousses

Soyez Ennemi Public pendant 10 minutes et échappez-en vivant dans une session Exploration publique.

Red Dead Rockstar

Tuez un développeur de Rockstar ou quelqu'un qui a obtenu ce succès lors d'une partie multijoueur.

Fidèle canasson

Echappez aux marshals sur le dos d'un Demi-sang hongrois en mode Histoire.

Toi et moi contre le vent

Terminez 20 missions histoire sans changer de cheval à une
barre d'attelage.

Oups !

Tuez le dernier bison de Great Plains en mode Histoire.

Et j'entends siffler le train..

Placez une femme ligotée sur les voies et regardez-la se faire écraser par un train.

L'inné contre l'acquis

Terminez "Souvenez-vous de ma famille".

Vers le soleil couchant

Terminez "Le dernier ennemi à abattre".

Les bienfaits de la civilisation

Terminez "Et la Vérité vous libérera".

A l'état sauvage

Terminez "Ce bon vieux Dutch".

Trêve de bavardages

Terminez "A l'heure convenue".

Fils du Mexique

Terminez "Les portes d'El Presidio".

Le pays des opportunités

Terminez "L'attaque de Fort Mercer".

A la solde du gouvernement

Terminez "Exode en Amérique".

RÉCOMPENSES DES DÉFIS (MODE EXPLORATION)

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à la compétence Grand chasseur.

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 5 à la compétence As de la gâchette.

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à tous les défis.

Diligences gratuites

Obtenir le rang 5 à la compétence Chasseur de trésor.

Double la capacité de stockage des objets

Obtenir le rang 10 à la compétence Chasseur de trésor.

Double la durée des cartes botanistes

Obtenir le rang 5 à la compétence Botaniste.

Fusil Buffalo

Obtenir le rang 5 à la compétence Grand chasseur.

Rechargement plus rapide du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à la compétence As de la gâchette.

Regagner de la vie en cueillant des plantes

Obtenir le rang 10 à la compétence Botaniste.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'aventure se déroule dans l'ouest sauvage et vous incarnez John Martson, un hors la loi repenti travaillant pour le gouvernement.

Commencez par accompagner votre guide jusqu'au fort Mercer.

Une fois devant le fort approchez-vous de la porte pour retrouver votre ancien compagnon qui ne tardera pas à vous tirer dessus.

Acte 1

Nouveaux amis, vieux ennuis (Bonnie MacFarlane)

Après la cinématique, sortez de votre chambre et allez voir Bonnie MacFarlane, qui vous a sauvé la vie, dans sa demeure. Partez avec elle pour faire un tour dans le ranch et vous familiariser avec les contrôles de base de votre cheval. Vos premières missions sont celles d'un apprenti fermier et vous allez devoir aider Bonnie dans son ranch.

Quand la nuit tombe, vous allez partir en patrouille nocturne avec Bonnie. Suivez-la et descendez de votre cheval près des points rouges sur votre radar. Utilisez votre arme pour éliminer les lapins qui mangent le potager. Remontez à cheval et accompagnez Bonnie pour neutraliser les coyotes qui attaquent le poulailler. Restez cette fois à cheval pour poursuivre les coyotes et éliminez-les jusqu'au dernier. Revenez ensuite auprès de Bonnie et attachez votre cheval pour terminer la mission.

Une route semée d'embûches (Bonnie MacFarlane)

Sauvegardez votre partie dans votre cabane et allez à la maison de Bonnie. Cette dernière vous propose une course à cheval, allez donc vers le point de départ. Vous devez passer par les fumées noires qui représentent les check points à franchir.

Sprintez sur votre cheval en essayant de ne pas vider sa jauge d'endurance qui se trouve à gauche de votre radar. Anticipez les virages pour ne pas trop ralentir et jetez toujours des coups d'oeil sur votre radar pour connaitre l'emplacement du check point suivant. Même si vous arrivez en deuxième position, la mission sera réussie.

Bienvenue à Armadillo, USA (Bonnie MacFarlane)

Allez voir Bonnie qui vous demande de l'accompagner jusqu'à la ville d'Armadillo. Prenez alors les commandes du chariot et suivez la route indiquée sur votre radar.

Apprenez à conduire le chariot et déposez Bonnie dans la ville sans écraser personne en chemin. Allez ensuite chez le docteur pour acheter les médicaments. Revenez ensuite voir Bonnie.

Des femmes et du bétail (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie qui a besoin de vos services. Montez à cheval et accompagnez-la jusqu'à l'enclos. Mettez-vous en position, derrière le troupeau, pour le faire sortir de l'enclos.

Restez ensuite derrière les vaches pour les guider jusqu'au pâturage. Avancez calmement pour ne pas les affoler jusqu'à destination.

Chevaux sauvages et passions domptées (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie et partez avec elle et son père à la recherche des chevaux sauvages. Une fois à proximité du troupeau de mustangs, sélectionnez votre lasso et approchez-vous d'un étalon. Visez et lancez votre lasso pour l'attraper. Maintenez le bouton de visée appuyé, descendez de votre cheval et allez vers l'animal capturé.

Vous devez maintenant le dompter, une partie de rodéo se déclenche. Vous devez dirigez John vers la droite quand il risque de tomber à gauche et vice versa. Maintenez l'équilibre jusqu'à dresser ce cheval. Rééditez la même chose avec d'autres bêtes ensuite retournez avec Bonnie au ranch.

Vous devez ensuite rattraper un troupeau de chevaux sauvages et les guider vers l'entrée du canyon. Restez derrière les bêtes pour les faire avancer et passez sur le flanc gauche pour les diriger vers le canyon. Quand l'un d'eux s'enfuit, prenez-le en chasse et utilisez votre lasso pour le capturer. Domptez-le puis ramenez-le avec vous.

Le calme avant la tempête (Bonnie MacFarlane)

Allez voir Bonnie et partez avec elle pour retrouver le troupeau de vaches. Placez-vous derrière le bétail pour les guider vers le vieux chêne. Surveillez votre radar et quand une vache quitte le troupeau, approchez-vous d'elle pour la rabattre vers troupeau.

Une fois près du vieux chêne, une foudre effraye le troupeau qui s'affole et avance rapidement. Sprintez avec votre cheval et placez-vous devant les bêtes pour les ralentir avant qu'elles n'atteignent le bord de la falaise. Allez ensuite vers les vaches qui se sont égarées et replacez-les avec les autres bêtes. Restez enfin derrière le bétail jusqu'à les faire entrer dans l'enclos.

Politique à Armadille (Marshall Johnson)

Vous pouvez prendre la diligence pour atteindre Armadillo sans vous taper la longue route, mais vous devez payer pour le trajet. Allez voir le Marshal Johnson dans son bureau. Accompagnez-le ensuite jusqu'au saloon.

Sifflez ensuite pour appeler votre cheval et montez en scelle. Suivez Walton en compagnie du Marshal sans vous faire repérer. Une fois devant le repère des bandits, suivez les consignes du Marshal et mettez-vous à couvert pour éliminer les premiers bandits.

Avancez d'un abri à l'autre en avançant vers la cabane.
Le marshal vous indiquera les positions des ennemis et des abris où vous pouvez vous mettre à couvert. Allez vers la cabane en les éliminant tous et attendez la sortie de Walton. Vous pouvez le tuer ou lui tirer une balle entre les jambes

pour le capturer vivant.

Avant de partir, vous pouvez prendre les armes et les munitions des bandits morts et vous pouvez même les fouiller pour prendre leurs affaires.

Règlement de compte à Pike's Basin (Marshall Johnson)

Allez voir le marshal pour une nouvelle mission. Chevauchez ensuite avec le marshal et ses hommes jusqu'à Pikes Basin. Sortez votre arme et courez vous mettre à couvert derrière le rocher. Eliminez les premiers hors-la-loi et choisissez de passer par la droite ou la gauche. Les deux chemins mènent au campement des bandits.

Restez derrière le rocher et canardez les ennemis avec votre fusil tout en restant au loin. Avancez vers le campement et fouillez-le.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon. Abattez ensuite les snipers qui se trouvent sur la colline d'en face avant de traverser le pont. Continuez d'avancer d'un abri à l'autre et attendez vos amis pour avoir une meilleure puissance de feu contre ces bandits.

Avancez jusqu'à voir le camp des bandits qui se trouve en bas. Restez en hauteur et commencez votre nettoyage. Descendez ensuite pour finir les survivants et prendre le contrôle du camp.

La complainte du vieil escroc (West Dickens)

Chevauchez vers l'endroit où se trouve le vieux Dickens pour lui donner un coup de main. Prenez le contrôle de son chariot et emmenez-le à Armadillo. En chemin, vous serez attaqué par des bandits qui en veulent à Dickens.

Placez le chariot sur une ligne droite de façon à pouvoir viser et tirer sur les ennemis tranquillement. Eliminez ceux qui s'approchent de vous et surveillez la jauge de Dickens. Vous devez le conduire jusqu'au docteur avant qu'il ne décède en chemin.

Qui aime bien descend bien (Marshall Johnson)

Vous pouvez acheter une chambre au dessus du saloon pour pouvoir vous reposer et sauvegarder votre partie. Revenez ensuite voir le marshal pour une nouvelle mission. Accompagnez-le à la recherche d'autres bandits.

Examinez les endroits des attaques récentes, ramassez les armes et les munitions et ensuite allez à la ferme. Rejoignez le marshal près de la grange et tirez sur les planches qui bloquent la porte.

Allez ensuite vers la maison, mettez-vous à couvert derrière le botte de foin et éliminez les bandits qui sortent par la porte et ceux qui se trouvent dans le balcon. Entrez ensuite dans la maison et nettoyez le rez-de-chaussée.

Montez à l'étage et sauvez la première femme qui se trouve dans la première chambre à droite, tenue en otage par le bandit. Allez ensuite vers la deuxième chambre à gauche, ouvrez la porte et placez une balle dans la tête du cowboy qui utilise la femme comme bouclier. Après la mort de tous les truands, rejoignez le marshal.

Vous devez maintenant traquer le reste des bandits qui ont pris la fuite. Allez jusqu'à la ruine de la maison et mettez-vous à couvert. Bill Williamson, le hors-la-loi que vous cherchez est parmi les bandits qui vous attaquent. Restez à couvert et repoussez les deux vagues d'attaque lancées par les ennemis.

L'incendie (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie dans son ranch et partez ensuite à la recherche de son père. Une fois le père retrouvé, rebroussez chemin jusqu'au ranch pour apercevoir les flammes qui dévorent la grange. Vous devez ouvrir la porte depuis l'intérieur. Allez à gauche de la grange et montez sur les caisses puis sur les rebords jusqu'à atteindre le toit. Avancez à gauche sur la passerelle et entrez par la fenêtre. Descendez et ouvrez la grande porte.

Revenez à l'intérieur et faites sortir rapidement les deux chevaux qui se trouvent à droite en leur donnant des claques.

Montez ensuite sur le troisième et sautez par-dessus les débris pour le faire sortir de la grange. Amenez-le ensuite dans l'enclos et revenez voir Bonnie.

La pendaison de Bonnie MacFarlane (Marshall Johnson)

Après la cinématique, suivez le marshal pour effectuer l'échange entre le bandit et Bonnie. Evidemment, les truands ne tiennent pas leur parole et vous tendent une embuscade. Mettez-vous à couvert derrière le chariot et commencez à abattre les ennemis qui se cachent dans le village. Avancez ensuite jusqu'à apercevoir Bonnie sur la potence.

Ignorez alors le reste des ennemis et avancez vers Bonnie. Visez la corde pour la libérer avant qu'elle ne décède pendue ou approchez-vous d'elle pour couper la corde avec le couteau. Eliminez enfin le reste des ennemis pour mettre fin à la mission.

Le mensonge ne paye pas (West Dickens)

Allez voir le vieux Dickens et conduisez son chariot. Vous allez participer à l'escroquerie montée par West. Descendez avant l'entrée du village et continuez à pied. Placez-vous dans la foule pour être choisi par West comme cobaye pour ses potions. Tirez ensuite sur le crane situé sur le porche de la porte.

Utilisez ensuite le Sang froid pour tirer sur le chapeau du villageois. Ce dernier vous affronte dans un combat à mains nues. Frappez-le et projetez-le au sol pour le battre. Fou de rage, ce dernier dégaine son arme et s'apprête à vous tirer dessus. Utilisez le Sang froid et tirez sur l'arme du villageois et le désarmer sans le tuer. Le public est conquis et se rue sur les potions et les liqueurs du vieux West.

Dans la vie il y a ceux qui creusent (Seth)

Allez voir une des connaissances de West qui s'appelle Seth. Allez ensuite en sa compagnie jusqu'à Benedict Point. Vous devez distraire les marshals pendant que Seth mène sa petite enquête. Allez vers les chevaux qui se trouvent à droite et piquez l'un d'eux.

Vous serez alors poursuivi par les hommes de loi. Laissez-les vous poursuivre tout en restant assez loin des leurs tirs. Semez-les ensuite en sortant de la zone rouge du radar et quand l'indice de recherche baisse, revenez voir Seth.

Poursuivez alors l'ancien ami de Seth et utilisez votre lasso pour le capturer. Ramenez-le ensuite à Seth. Après votre vol votre tête est mise à prix. Allez alors au bureau du télégraphe dans la gare et donnez-lui la lettre que vous a donnée Seth pour effacer votre prime.

Menteur, tricheurs et autres braves américains (West Dickens)

Montez sur le chariot avec West qui vous emmène sur les lieux d'une course. Montez à bord de votre chariot de compétition et allez sur la ligne de départ. Dès le signal de départ, foncez et prenez la première position pour éviter d'être bousculé dans les virages par les autres concurrents. Suivez les fumées noires et anticipez les virages pour ne pas finir dans les gouffres. Prenez la tête de la course jusqu'à la ligne d'arrivée.

Un escroc peut-il changer ses rayures ? (West Dickens)

Allez avec le vieux Dickens pour un autre tour d'escroquerie. Les choses tournent mal et vous devez vous enfuir en compagnie du vieil homme.

Prenez place à coté de West et pendant qu'il conduit vous vous occuperez de l'escorte. Eliminez les ennemis qui vous poursuivent en les repérant sur votre radar. Neutralisez ceux qui arrivent par l'avant et les cotés et essayent de vous barrer la route avec des chariots. Quand Dickens vous avertit de la présence du barrage, visez les explosifs pour tout exploser et continuer votre chemin. Conduisez West jusqu'à son repère pour terminer votre mission.

Le sport des rois et des menteurs (West Dickens)

Encore une course à faire sous l'impulsion de Dickens. Cette fois, il s'agit d'une course de chevaux. Au départ de la

course, restez dans le groupe et sprintez avec votre cheval dans les lignes droites.

Une fois en tête, vous devez négocier les virages correctement pour que les poursuivants ne vous rattrapent pas. Surveillez la jauge d'endurance de votre monture et sprintez dès que vous avez la possibilité. Gérez ensuite votre avance sans trop fatiguer votre monture jusqu'à atteindre la ligne d'arrivée en premier.

Petite promenade entre ami (Seth)

Allez voir Seth et montez sur son chariot. Contentez-vous de conduire pendant que ce pilleur de tombes fouille les dépouilles qui se trouvent à l'arrière du chariot.

Eliminez les quelques ennemis qui vous attaquent avant qu'ils n'abattent Seth et restez sur la route pour ne pas renverser le chariot. Eliminez les hommes qui se planquent derrière les rochers sur les bords de la route.

Laissez les morts s'enterrer seuls (Seth)

Allez voir Seth et entrez dans la ville infestée de bandit. Mettez vous à couvert et commencez à éliminez les ennemis qui surgissent de leurs cachettes. Utilisez les barils et autres chariots pour avancer sans vous retrouver dans la ligne de mire des ennemis. Frayez-vous un chemin jusqu'au manoir qui se trouve au fond de la ville abandonnée.

La porte de devant est fermée et il faut passer par derrière. Entrez par la porte de la cave et mettez-vous directement à couvert pour attendre l'arrivée des ennemis. Abattez-les et montez l'escalier. Restez à couvert derrière le mur en ruine et éliminez les bandits qui se trouvent à l'intérieur.

Montez à l'étage arme à la main et neutralisez le reste des hors-la-loi qui surveillent le coffre. Finalement le coffre tant convoité par Seth ne contenait qu'un oeil en cristal.

Un français, un gallois et un irlandais (l'irlandais)

Partez à la recherche de l'irlandais qui a eu une embrouille avec le français et le gallois. Utilisez le Sang froid pour neutraliser ces deux ennemis et suivez votre nouvel ami. Il vous amène dans un camp de bandits où vous devez neutraliser tous les ennemis pour atteindre la cabane. Restez à distance et utilisez votre fusil pour éliminer la majeure partie des hors-la-loi pris par surprise. Avancez ensuite vers la cabane et nettoyez la zone. Eliminez l'occupant de la cabane et entrez.

Des soucis et des hommes (l'irlandais)

Revenez voir votre ami l'ivrogne et forcez-le à honorer votre accord. Allez vers les mines à la recherche de la mitrailleuse. Commencez par éliminer les deux cavaliers qui arrivent vers vous en utilisant le Sang froid. Allez ensuite vers l'entrée de la mine où se trouve un camp de bandits. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis avant d'entrer dans la mine.

La mine aussi est infestée d'hommes armés. Avancez en les éliminant et tirez sur les explosifs pour éliminer plusieurs bandits en même temps. Une fois au centre de la mine, canardez les ennemis qui entourent le wagonnet que vous cherchez. Poussez-le ensuite jusqu'à la chambre du puits. Continuez ensuite de pousser le wagonnet pour prendre de la vitesse et accrochez-vous à lui. Éliminez ceux qui se trouvent des deux cotés des rails et tirez sur le barrage en chemin pour rejoindre votre ami.

En terrain dangereux (l'irlandais)

Vous devez maintenant chercher des munitions pour votre mitrailleuse. Suivez l'irlandais jusqu'à l'entrepôt et faites le tour pour essayer d'entrer. Utilisez l'échelle ensuite passez par le toit ou la porte pour entrer.

Une fois à l'intérieur, restez furtif et accroupissez-vous. Avancez jusqu'à la salle ou Shaky est prisonnier. Eliminez les ennemis qui le torturent et mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses. Restez en haut et éliminez les ennemis qui arrivent dans l'entrepôt. Descendez ensuite et sortez pas la grande porte de l'entrepôt. Restez à l'abri derrière les caisses pour refroidir les ennemis qui arrivent en surnombre.

Avancez jusqu'aux caisses de munitions et embarquez sur le chariot. Pendant que votre ami conduise, occupez-vous des bandits qui vous poursuivent en suivant les indications de l'irlandais.

L'attaque de fort Mercer (marshal Johnson)

Vous avez terminé les préparatifs pour votre attaque contre le fort Mercer où se cache Bill Williamson et sa bande.

Dickens a eu l'idée d'utiliser son chariot comme cheval de Troie. Installez-vous avec la mitrailleuse dans le chariot et attendez le signal du vieil homme pour vous montrer et lancer l'offensive. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se dispersent et avant qu'ils ne trouvent des abris. Ne les laissez pas trop s'approcher de vous et repoussez ceux qui essayent de le faire.

Une fois la cour nettoyée, suivez le marshal et ses hommes et montez l'escalier situé à gauche pour nettoyer les balcons et l'étage.

Une fois le fort nettoyé, rejoignez le marshal. Des renfort ennemis arrivent et essayent de reprendre le fort. Placez-vous derrière votre mitrailleuse Gatling et empêchez-les de s'approcher de l'entrée. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les chariots équipés de mitrailleuses avant qu'ils ne se placent en face de vous et vous canardent.

Il y des explosifs devant le fort que vous pouvez exploser quand des ennemis sont à proximité. Maintenez votre position jusqu'à la dernière vague de renforts. Vous apprenez ensuite que Bill a pris la fuite vers le Mexique.

Les routes du paradis (l'irlandais)

Suivez l'irlandais qui va vous faire traverser vers le Mexique. Montez sur le radeau pour traversez la rivière. Après quelque temps, vous subissez des tirs venant du coté mexicain de la rive.

Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez vos ennemis. Tirez en priorité sur ceux qui vous lancent des explosifs avant qu'ils ne détruisent votre radeau. Tenez le coup pendant le long trajet et changez d'abri selon la direction du radeau. Eliminez les deux ennemis qui vous attendent sur la berge et prenez leurs chevaux. Bienvenue au Mexique !

Acte 2

La tragédie du pistoléro (Landon Ricketts)

Allez voir la légende vivante de l'ouest Landon Ricketts. Il vous enseignera alors comment se servir d'un flingue avec brio. Suivez ses indications pour apprendre à vous servir du niveau 3 du Sang froid et tirez sur les trois bouteilles. Tirez ensuite sur les oiseaux en vol avant de passer aux choses sérieuses. Suivez votre ami jusqu'au lieu de l'agression. Utilisez ensuite le Sang froid pour éliminer les bandits sans toucher l'otage. Escortez ensuite son chariot jusqu'à la ville en éliminant les hommes qui placent des barrages en chemin.

Landon Ricketts remonte en selle (Landon Ricketts)

Allez voir votre ami et prenez le train en sa compagnie. Une fois sur place, chevauchez jusqu'à votre destination. Suivez ensuite Carlos votre guide jusqu'à l'entrée de la grotte qui sert de prison pour les soldats. Vous pouvez attaquer les deux gardes qui se trouvent à l'entrée sans attendre que Carlos les distraie. Entrez ensuite dans cette grotte pleine de soldats, utilisez les caisses comme abri et frayez-vous un chemin dans la mine.

Une fois devant les cellules, protégez Landon pendant qu'il place des explosifs sur la porte de la cellule de Luisa. Continuez à l'escorter jusqu'à la sortie et montez à cheval. Devancez votre ami et Luisa pour nettoyer le canyon avant leur passage. Rejoignez ensuite Carlos qui se trouve au bout du canyon.

Heureux en amour (Landon Ricketts)

Rejoignez votre ami et commencez la partie de poker. Après une victoire, l'un des joueurs vous accuse de tricher et vous affronte dans un duel. Suivez les indications et dégainez au bon moment pour viser votre ennemi et vider votre

chargeur sur lui.

Un autre ennemi se révolte et prend en otage une femme. Dégainez au bon moment et tirez une balle dans la tête de cet homme pour l'éliminer sans blesser l'otage. Allez ensuite vous mettre à couvert derrière le mur de la fontaine qui se trouve à droite et abattez les hommes qui arrivent.

Le convoi mexicain (Landon Ricketts)

Votre dernière mission avec Landon consiste à libérer des prisonniers de la main de l'armée. Allez jusqu'au convoi et attaquez l'escorte avant de tuer les conducteurs des deux chariots. Prenez le contrôle d'un chariot pendant que Landon s'occupe de l'autre et allez vers la frontière.

Eliminez les ennemis qui font barrage à l'entrée des deux ponts et traversez le deuxième rapidement pour éviter les tirs de la mitrailleuse embarquée sur le radeau situé à gauche, sur la rivière. Laissez les prisonniers en Amérique et revenez au Mexique.

La civilisation à tout prix (Vincente De Santa)

Allez voir le capitaine De Santa. Montez avec lui sur le chariot et allez jusqu'à Chuparosa. Vous devez maintenant escorter le train qui part de la ville. Avec votre cheval, restez toujours devant le train pour pouvoir le protéger des deux cotés.

Evitez de rester sur les rails pour ne pas être écrasé par le train. Surveillez votre radar pour voir de quel coté les ennemis vont attaquer et anticipez. A l'approche du tunnel, accélérez et passez le tunnel avant le train pour éliminer les rebelles qui attendent le passage du train pour l'attaquer. Entrez ensuite dans la ville pour rejoindre le capitaine.

Pendant votre pause, le train est repris par les rebelles. Poursuivez-le, éliminez les ennemis qui le contrôlent ensuite sautez à bord de la locomotive pour freiner avant d'atteindre le pont piégé.

La boisson du diable (Vincente De Santa)

Revenez voir le capitaine et faites la course avec lui jusqu'à votre destination. Avancez ensuite vers l'entrée du village. C'est un village qui est à la solde des rebelles donc vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Entrez et mettez-vous à couvert derrière les caisses qui se trouvent à gauche.

Avancez prudemment pour débusquer les ennemis qui se cachent dans les bâtiments. Une fois tous les ennemis morts, rejoignez le capitaine au centre du village. Prenez ensuite les cocktails incendiaires et lancez-les sur les bâtiments pour bruler le village.

Vaines promesse (Vincente De Santa)

Rejoignez le convoi avec De Santa et montez à coté de ce dernier. Pendant le trajet, éliminez les rebelles qui vous attaquent et protéger le convoi. Une fois dans le camp militaire, ramassez le nouveau fusil de précision qui se trouve sur la table et allez vous mettre à couvert derrière les caisses.

Utilisez votre viseur pour cibler et éliminer les ennemis qui se cachent en haut du canyon.

Reprenez votre fusil ordinaire et avancez en compagnie des soldats dans le canyon.
Laissez les soldats avancer en premier pour qu'ils dévoilent les positions des ennemis. Avancez en restant toujours à couvert et éliminez les rebelles en chemin.

Si les soldats n'arrivent plus à avancer et que les rebelles restent cantonnés dans leurs positions, sortez votre fusil de précision et éliminez-les pour permettre aux soldats d'avancer. Traversez les ruines prudemment et assurez-vous de nettoyer les environs avant d'avancer pour ne pas être attaqué par derrière. Une fois devant l'ancien fort, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les rebelles qui gardent l'entrée avec votre fusil de précision. Entrez ensuite dans le fort pour le capturer.

Le César mexicain (Vincente De Santa)

Accompagnez le capitaine Espinosa sur son chariot et occupez-vous d'escorter le convoi pendant qu'il conduise. Vous devez ensuite embarquer sur le train et prendre le contrôle de la mitrailleuse. Eliminez les rebelles qui arrivent par les cotés ensuite ceux qui essayent d'aborder le train.

Neutralisez ceux qui ont réussi à monter sur le train avant qu'il n'atteigne votre position. Après un certain temps, les rebelles décident d'attaquer directement la locomotive par le coté droit. Eliminez-les rapidement avant qu'ils n'atteignent le niveau de la locomotive et ne commencent à l'endommager sérieusement. Une fois arrivé à destination, descendez du train et rejoignez les soldats.

Le gardien de ma soeur (Luisa Fortuna)

La femme que vous aviez sauvée avec Landon a besoin de vos services. Vous devez escorter sa soeur jusqu'à la rivière avant la fin du temps imparti. Vous devez en même temps conduire et éliminer les soldats du premier barrage en utilisant le Sang froid.

Vous devez ensuite suivre les indications de la fille pour éviter les barrages de l'armée. Allez à droite et défoncez le barrage suivant. Evitez un autre barrage en allant à droite et éliminez vos poursuivants. Évitez le dernier barrage en allant à gauche et assurez-vous que personne ne vous suive jusqu'à l'embarcadère.

Un sauveur doit-il mourir (Luisa Fortuna)

Retournez voir Luisa et montez avec elle sur le chariot. Une fois près du fort, avancez vers la brèche dans le mur et entrez. Avancez à gauche jusqu'à la position de tir et prenez le fusil de précision. Utilisez le Sang froid pour éliminer le bourreau et le peloton de tir.

Eliminez en même temps les deux soldats qui se trouvent dans les balcons à droite et à gauche. Prenez votre fusil ordinaire et éliminez les soldats qui se trouvent dans le fort sans quitter votre position, en hauteur. Une fois la zone nettoyée, descendez libérer le prisonnier. Allez chercher un cheval et amenez Reyes avec vous. Suivez l'homme de Luisa et éliminez les soldats qui essayent de neutraliser Reyes. Retrouvez Luisa près de la rivière pour lui livrer son ami.

Les lâches meurent plusieurs fois (Vincente De Santa)

Revenez voir le capitaine De Santa et allez jusqu'à la ville. Entrez ensuite dans l'église pour tomber dans un piège. Après la cinématique, allez à l'arrière du bâtiment pour retrouver Abraham Reyes votre sauveur.

Courez ensuite vers le mur de la fontaine pour récupérer vos armes. Prenez place entre les rebelles et commencez à canarder les soldats qui protègent le bâtiment qui se trouve à gauche. Nettoyez la place de la ville et entrez dans ce même bâtiment. Montez au premier étage en éliminant les gardes jusqu'à atteindre le capitaine Espinosa et refroidissez-le avant qu'il ne vous élimine.

Père Abraham (Luisa Fortuna)

Partez avec Luisa jusqu'à la zone de l'embuscade. Prenez les explosifs et placez-les le long du chemin avant le pont. Espacez les explosifs sans passer sous le pont pour pouvoir les relier au détonateur. Montez ensuite jusqu'au détonateur et attendez l'arrivée du convoi de l'armée. Quand le premier chariot passe sur l'explosif, explosez le tout et finissez les survivants avec votre fusil.

La chute du capitaine De Santa (Luisa Fortuna)

Vous devez maintenant partir à la recherche du capitaine qui vous a trahi. En compagnie des hommes de Luisa, donnez l'assaut dans le cimetière et mettez-vous à couvert. Eliminez les soldats qui protègent De Santa et avancez vers sa position.

Ce dernier, sentant le danger s'approcher, prend la fuite à pied. Poursuivez-le et utilisez votre lasso pour l'attraper.

Ramenez-le ensuite à l'entrée du cimetière. Après l'interrogatoire, abattez le capitaine. Allez ensuite à Casa Madrugada pour tomber encore une fois dans une embuscade. Restez derrière les caisses et éliminez les soldats qui jaillissent des chambres. Nettoyez la zone pour terminer cette mission.

L'attaque du train mexicain (Abraham Reyes)

Allez voir Abraham Reyes et suivez-le jusqu'à la gare où se trouve le train. Accroupissez-vous et allez vers la gare. Attaquez le soldat par derrière pour le neutraliser furtivement. Lancez vos couteaux pour éliminer les gardes qui se trouvent à gauche.

Avancez et abattez le soldat qui se trouve sur les sacs de sable puis tuez son ami qui se trouve devant lui. Regardez à droite en haut sur le toit et éliminez le soldat qui se trouve derrière la mitrailleuse. Allez enfin à l'arrière du train et éliminez le dernier soldat.

Détachez ensuite le wagon de l'armée. Avancez vers la mitrailleuse Gatling, éliminez le soldat qui la gardent et prenez-en le contrôle.

Commencez par tuer les hommes qui se trouvent à gauche dans le campement en empêchant les ennemis d'utiliser les mitrailleuses qui se trouvent à gauche et à droite. Une fois le campement nettoyé, abandonnez la Gatling et montez sur le toit du wagon d'en face. Eliminez les soldats qui sont montés à l'avant du train ensuite allez vers la locomotive. Actionnez le frein pour voler le train.

Une fois à l'extérieur de la ville, récupérez des explosif et montez sur le toit du wagon blindé. Placez la dynamite sur la trappe et éloignez-vous. Entrez ensuite dans le wagon, forcez le coffre en suivant les indications et ramassez le butin. Sortez et allez retrouver Reyes.

Les portes d'El Presidio (Abraham Reyes)

Montez avec Reyes sur le chariot bourré d'explosifs. Prenez ensuite le contrôle de ce chariot jusqu'au portes d'El Presidio. Alignez-le sur le chemin de la porte et, au signal de Reyes, sautez à l'extérieur.

Après l'explosion de la porte, restez à couvert près de l'entrée et éliminez les premières défenses ennemies. Trois points sur votre radar vous indiquent les positions probables d'Escuella. Il se trouve dans le bâtiment situé à gauche indiqué par le deuxième point à gauche. Eliminez les soldats en chemin, montez à l'étage et entrez par la porte. Montez les marches et entrez pour retrouver Escuella qui réussira quand même à se sauver.

Quittez le fort et poursuivez Escuella en appelant votre cheval. Capturez-le ou éliminez-le et amenez son corps ou son cadavre au fort. Montez ensuite au sommet de la tour et prenez les commandes du canon. Anticipez le trajet des renforts ennemis et tirez sur les cavaliers et les chariots.

A l'heure convenue (Abraham Reyes)

Abraham Reyes et encore une fois tombé entre les mains de l'armée qui décide de l'exécuter. Allez vers la zone de l'exécution en ignorant les soldats qui se battent contre les civils. Vous devez battre l'officier Raul Zubieta dans un duel pour libérer Abraham. Dégainez au bon moment et videz votre chargeur sur l'officier pour ne lui laisser aucune chance de riposter. Libérez ensuite Abraham.

Dirigez-vous vers la prison et neutralisez les soldats qui fusillent les civils. Entrez et tirez sur les serrures pour libérer les prisonniers. Avancez en compagnie de Reyes et mettez-vous à couvert pour éliminer les soldats postés sur la barricade. Avancez prudemment jusqu'à atteindre l'entrée de la villa. Eliminez le tireur derrière la Gatling pour pouvoir avancer.

Prenez ensuite le contrôle de cette mitrailleuse. Attendez que vos amis placent les barils de poudre devant la porte et tirez sur ces derniers (les barils) pour exploser la porte. Canardez les soldats qui sortent de la villa puis entrez et nettoyez la cour. Revenez derrière la Gatling et repoussez les renforts qui arrivent avant qu'ils n'atteignent votre position.

Revenez voir Reyes et poursuivez Williamson et Allende pendant qu'ils quittent la villa à bord de la diligence. Eliminez les soldats qui assurent leur fuite et montez à cheval. Rejoignez la diligence et éliminez son escorte.

Tuez le tireur qui contrôle la Gatling ensuite abattez le chauffeur et le soldat qui est à l'avant pour arrêter la diligence. Eliminez ensuite Williamson pour en finir avec cet hors-la-loi et ancien compagnon.

Acte 3

Porte le fardeau d'un autre (l'agent Ross)

Allez voir l'agent Ross au commissariat de police. Montez dans la voiture et allez jusqu'au bateau. Montez jusqu'au dernier étage et libérez l'informateur. Il vous avoue que vous êtes tombé dans un piège. Portez-le et éliminez les ennemis qui arrivent. Mettez-vous à couvert pour protéger l'informateur et avancez ensuite vers la voiture.

La voiture tombe en panne en chemin. Mettez-vous alors à couvert derrière les rochers et attendez l'arrivée des ennemis. Sortez votre fusil et commencez à éliminer les hommes armés avant qu'ils n'avancent davantage vers vous et ne vous encerclent. Neutralisez toutes les vagues ennemies avant de reprendre la route avec la voiture.

Les grands hommes ne sont pas tous des sages (l'agent Ross)

A nouveau sous le service de l'agent Ross, montez sur le toit du bâtiment. Approchez du bord et prenez le fusil de précision. Visez la porte et attendez que le bandit qui se protège derrière l'otage pousse ce dernier pour l'éliminer.

Tirez ensuite sur le bandit qui essaye de sortir et de rejoindre les chevaux qui se trouvent à gauche. Eliminez le troisième qui se trouve à l'entrée. Passez ensuite aux fenêtres du premier étage et éliminez les hommes qui s'y cachent. Surveillez en même temps la porte de la banque pour empêcher les hors-la-loi de s'échapper.

Descendez ensuite du toit et allez vers la banque. Tirez sur les portes pour les ouvrir et entrez. Eliminez les ennemis sans blesser les civils et utilisez le Sang froid quand un ennemi se protège derrière un otage. Montez à l'étage et nettoyez les bureaux. Allez vers le point indiqué pour retrouver Dutch qui éliminera une femme et prendra la fuite.

Poursuivez alors Dutch avec Ross et ses hommes et affrontez les hommes du premier dans la forêt. Utilisez votre radar pour localiser les ennemis et cachez-vous derrière les rochers et les arbres. Lorsque la zone est nettoyée, allez vers la cabane en ruine et retrouvez l'agent Ross.

Ce bon vieux Dutch (Harold MacDugal)

Suivez Nastas, votre informateur, et le professeur Macdougal. Le premier vous fera la courte échelle pour monter la dénivellation. Montez les dénivellations situées à gauche et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche pour atteindre la terre ferme et escaladez encore des dénivellations pour rejoindre Nastas.

Entrez dans la mine déserte ensuite sortez pour affronter les mineurs. Votre ami est blessé et vous devez continuer l'ascension de la falaise seule. Suivez les points indiqués sur votre radar pour retrouver votre chemin et montez les rochers. Tuez l'ours avant qu'il ne vous attaque et montez par la dénivellation qui se trouve derrière lui. Avancez et, quand vous apercevez le cadavre de l'animal près des rails, restez en hauteur et attendez que le couguar se montre pour lui tirer dessus avant qu'il ne vous attaque.

Montez enfin jusqu'au sommet et attaquez la sentinelle furtivement par derrière. Prenez ses jumelles et observez le camp de Dutch qui se trouve en bas. Localisez enfin Dutch qui vous repère à son tour et vous tire dessus.

Dans un but purement scientifique (Harold MacDugal)

Chevauchez dans la forêt et éliminez l'ours qui attaque vos amis. Allez ensuite à la rencontre des indiens. Après une courte discussion, ces derniers passent à l'attaque. Eliminez les premiers et restez dans la cabane.

Mettez-vous à couvert et abattez les ennemis qui essayent de vous déloger. Restez près du professeur pour le

protéger. Prenez ensuite la fuite à cheval et escortez le professeur le long du trajet jusqu'à la ville.

Le retour (à Yale) du fils prodige (Harold MacDougal)

Après le dernier incident avec les indiens, Harold décide de quitter la ville et de retourner à l'université. Un bandit prend Harold en otage et monte avec lui sur le toit. Suivez-les et utilisez le Sang froid pour placer une balle dans la tête du truand sans toucher Harold.

Restez sur le toit, ramassez le fusil de précision et mettez-vous à couvert. Eliminez les hommes de Dutch qui se trouvent sur les toits des bâtiments avoisinants. Utilisez votre radar pour repérer les bandits et utilisez le fusil de précision pour les neutraliser.

Une fois que la zone est plus calme, suivez Harold qui s'échappe par les toits et montez à cheval pour quitter la ville. Escortez Harold pendant le trajet et éliminez les ennemis qui foncent vers votre ami. Déposez-le dans la gare sain et sauf pour terminer la mission.

Et vous connaitrez la vérité (l'agent Ross)

De retour au service de l'agent Ross qui appelle l'armée pour affronter Dutch et ses hommes, montez sur le camion blindé et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Ne tirez surtout pas sur les soldats qui se positionnent. Quand les ennemis arrivent, tirez sur tout ce qui bouge. Tirez sur les chevaux des cavaliers pour les empêcher de trop s'approcher de vous.

Quand le blindé avance, ciblez les bandits équipés des cocktails incendiaires. Utilisez comme toujours votre radar pour repérer les cibles qui se cachent derrière les rochers et les arbres. Eliminez tous vos ennemis jusqu'à ce qu'ils réussissent à détruire le blindé.

Et la vérité vous libérera (l'agent Ross)

Cette mission commence directement après la destruction du blindé. Montez à cheval et suivez l'armée vers le repère de Dutch.

Avancez vers les portes et mettez-vous à couvert pour éliminer la première ligne de défense du camp. Avancez encore et passez la deuxième porte pour prendre le contrôle de la Gatling. Abattez les bandits qui essayent de s'approcher de vous et nettoyez cette zone.

Avancez vers la porte suivante et mettez-vous à couvert derrière le rocher qui se trouve à droite. Couvrez les soldats qui placent des explosifs sur la porte et abattez les ennemis qui arrivent par les passerelles situées à droite et à gauche.

Entrez ensuite et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses. Tuez les deux gardes du corps de Dutch qui se trouvent en bas, derrière les caisses. Après leur mort, inutile de viser Dutch qui est protégé derrière la mitrailleuse. Tirez alors sur les lampes qui entourent Dutch pour enflammer la zone et l'obliger à la quitter.

Poursuivez alors ce dernier et montez à l'escalier situé à gauche. Grimpez à l'échelle et poursuivez Dutch jusqu'au bâtiment suivant. Montez à l'escalier et entrez dans le tunnel. Poursuivez alors Dutch jusqu'à la sortie du tunnel pour en finir avec lui.

Le retour du hors la loi (Abigail Martson)

Après avoir accompli les missions gouvernementales, John Martson à gagné sa liberté et retourne chez lui pour retrouver sa femme et son fils.

Vous renouez avec les taches de la ferme et vous devez acheter du bétail. Allez avec votre fils au Ranch de Bonnie MacFarlane et placez-vous derrière le troupeau pour le faire sortir de l'enclos. En chemin vers votre ferme, approchez-vous du troupeau par derrière et forcez-le à traverser la rivière.

Des voleurs de bétail s'attaquent à vous. Éliminez-les rapidement avant qu'ils ne s'attaquent au troupeau et à votre fils

Jack. Après avoir affronté des bandits, des rebelles, des indiens et l'armée, ces quelques voleurs ne feront pas le poids contre vous. Rabattez les vaches qui quittent le troupeau et ramenez-les vers votre ferme.

Pestilence (Abigail Martson)

Approchez-vous du silo de grain et tirez sur les corbeaux qui se trouvent au dessus. Utilisez votre fusil qui possède désormais une meilleure portée. Il est possible d'utiliser le Sang froid pour abattre un maximum de corbeaux lors de la même action. Continuez à tirer sur les corbeaux pour terminer la mission.

Vieux amis, nouveaux ennuis (Abigail Martson)

Vous devez délivrer des sacs de grain au ranch de Bonnie MacFarlane avant la fin du temps imparti. Montez à bord du chariot et amenez votre femme avec vous. Contentez-vous de conduire sur la bonne route, aucun ennemi ne viendra vous attaquer. Déposez ensuite les grains chez Bonnie et reprenez la route vers votre ferme.

A la sueur du front (l'oncle)

Faites sortir le troupeau de l'enclos en vous positionnant derrière. Conduisez-le vers le pâturage. A l'approche de la voie ferrée, le troupeau panique et fonce vers les rails. Sprintez et placez-vous devant le troupeau pour empêcher les vaches d'être écrasées par le train . A vous de choisir ensuite entre éliminer les ennemis qui attaquent le train ou vous occuper de votre troupeau. Ramenez le troupeau au pâturage pour terminer la mission.

Un festin infini (l'oncle)

Avec le vieil homme, rejoignez le troupeau de chevaux sauvages. Utilisez votre lasso pour capturer un cheval et dressez-le en évitant de tomber comme vous l'aviez déjà fait chez les MacFarlane. Capturez encore deux autres chevaux avant de rentrer chez vous avec ce butin. Placez les bêtes dans l'enclos pour terminer la mission.

John Martson et fils (Jack Martson)

Chevauchez avec votre fils en suivant votre chien Rufus à la recherche des Wapitis. Quand Rufus trouve du gibier, abattez le Wapitis et allez vers le cadavre de la bête. Apprenez ensuite à Jack comment faire le dépeçage.

Remontez en selle et suivez encore une fois Rufus qui trouve d'autres Wapitis. Laissez Jack abattre l'un d'eux et le dépecer. Allez ensuite à Manzanita Post et entrez dans le magasin pour vendre la viande des Wapitis. Revenez ensuite à votre ferme.

Des loups, des chiens et des fils (jack Martson)

Toujours en compagnie de votre fils et de votre chien Rufus, partez à la recherche des loups qui rodent dans la forêt. Utilisez votre radar pour les repérer et abattez-les tous avant de rentrer chez-vous.

La ballade des enfants gâtés (Jack Martson)

Jack veut prouver à son père qu'il est un bon chasseur et part seul à la chasse. Partez alors à sa recherche et suivez Rufus. Jack doit affronter un immense Grizzli. Prenez votre plus puissante arme et tirez dans la tête de la bête pour l'abattre avant qu'il ne vous atteigne. Revenez ensuite vers votre ferme.

Le dernier ennemi à abattre (Jack Martson)

Toute la bande de Dutch est décimée excepté un seul membre en vie ; il s'agit de vous. L'agent Ross compte en finir avec vous et il débarque avec toute une armada d'agents et l'armée en renfort. Mettez-vous à couvert derrière le chariot et éliminez les premiers soldats qui arrivent et avancent vers votre position.

Une fois la première vague ennemie éliminée, allez vers votre maison. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et abattez les hommes qui arrivent en face. Méfiez-vous aussi des cavaliers qui font le tour de la maison et vous attaquent par la gauche.

Après la mort de l'oncle, escortez votre famille vers la grange. Restez toujours à couvert derrière la corniche de la maison et veillez à ce qu'aucun soldat ne vise votre famille.

Eliminez les ennemis dès qu'ils descendent de leurs montures. Avancez ensuite et utilisez les rochers comme abri et abattez les hommes armés qui arrivent de tous les cotés. Nettoyez la zone et entrez par l'arrière de la grange.

Après la cinématique, sortez de la grange pour l'affrontement final. Utilisez le Sang froid pour éliminer autant d'ennemis que possible mais vous n'allez pas réussir à abattre l'agent Ross qui vous trahit lâchement. John Martson tombera sous le feu des ennemis qui le criblent de balles.

Vous prenez alors le contrôle de son fils Jack et vous décidez de revenir sur les lieux du massacre pour retrouver le cadavre de votre père gisant dans le sang. C'est à ce moment que Jack décide de se venger.

Epilogue

Souvenez-vous de ma famille

Même si John est mort l'aventure n'est pas encore terminée. Après plusieurs années et après la mort de la mère de Jack ce dernier décide d'honorer la mémoire de son père et de le venger. Allez à la ville de Blackwater et allez à la gare. Repérez l'agent du gouvernement qui se trouve dans la gare. Demandez des informations sur l'agent Ross.

Allez alors vers les berges du lac Don Julio où se trouve la maison de Ross. Parlez à sa femme qui vous indique qu'il est parti chasser au Mexique avec son frère. Passez la frontière et rejoignez la zone où se trouvent les frères Ross. Parlez au frère de l'agent Ross pour qu'il vous indique l'emplacement de son frangin. Allez alors au bord de la rivière pour trouver l'agent Ross, l'assassin de votre père.

Quand vous le retrouvez, dévoilez votre identité et affrontez-le dans un duel à mort pour le punir de sa trahison envers votre père et votre famille. Dégainez au bon moment et videz votre arme sur l'agent Edgar Ross et assouvissez votre vengeance pour terminer cette aventure.

PACTOLE DE L'ÉPILOGUE

Après avoir vaincu Ross en duel dans l'épilogue, n'oubliez pas de le fouiller pour récupérer 600 $ sur son cadavre.

RENTABILISER LA CUEILLETTE

FLEURS	LIEU DE CUEILLETTE
Asclepiades Tubéreuse	- Diez Coronas
Camomille Sauvage	- Henningan's Stead
Coquelicot	- Great Plains
Figue de Barbabrie	- Punta Orgullo
Groseille Odorante	- Great Plains / Beecher's Hope
Perce-Neige	- Tall Trees (Plaine avec neige)
Sauge de Colibri	- Tall Trees (Plaine sans neige)
Sauge du Désert	- Gaptooth Ridge
Sauge Rouge	- Rio Bravo / Perdido
Trichtosemas Latamus	- Chupparosa

CHEVAL NOIR

Pour obtenir cette rare monture, il faut d'abord faire baisser son honneur très bas, puis tuer son fidèle destrier (ce qui au passage fait perdre 50 points d'honneur). Après quelques instants, appelez-en un nouveau. Vous verrez un message disant que votre honneur est descendu tellement bas que c'est un cheval noir qui a répondu à votre appel. Ce type de monture est très rare.

EMPLACEMENT DES 6 MINI-JEUX

Dans Red Dead Redemption, il y a 6 mini-jeux disponibles un peu partout sur la carte. Voici leur liste ainsi que leur emplacement :

Le Poker peut se jouer au MacFarlane Ranch, Armadillo, thieves Landing,Casa Madrugasa, Chuparosa, blackwater et au Blackwater Hotel.
Le Poker menteur peut se jouer à Escalera, Thieves Landing et à Casa Madrugada.
Le Black-jack peut se jouer à Blackwater, Thieves Landing, Chuparosa et à Rathskeller.
Le Jeu de couteau peut se jouer à Manzanita Post, Armadillo, Escalera, Thieves Landing, et à Torquemada.
Le lancer de fer à cheval peut se jouer au MacFarlane Ranch, Las Hermanas et à Rathskeller Fork.
Le Bras de fer peut se jouer au Pacific Union Railroad Camp, Plainview, Agave Viejo et à El Matadero.

OBTENIR LES ARMES EN OR EN MULTIJOUEUR

Il vous faudra compléter les deux challenge associés à l'arme en question (soit : tuer 100 ennemis en PvP / tuer 100 ennemis d'un tir en pleine tête en PvP) pour débloquer un skin doré pour l'arme en question.

Vous débloquerez également un nouveau titre. Les défis sont consultables dans le multijoueur sous "Start > Journal > Armes". Vous devez au préalable débloquer l'arme en question via la progression de niveaux.

Après avoir passé Légende, vous garderez vos armes en or, mais perdrez toute progression dans les défis, vérifiez bien d'avoir terminé vos défis avant de passer Légende.

TOUTES LES TENUES

Voici une liste complète des tenues du jeu, avec leurs conditions d'obtention.

Costume élégant

Acheter le costume chez le tailleur de Thieve's Landing.

Tenue de la bande de Bollard

- Fouiller Thieve's Landing.
- Réussir une veille de nuit au Ranch MacFarlane.
- Gagner au lancer de fer à cheval au Ranch MacFarlane.
- Capturer un membre de la bande des Bollard.
- Protéger les habitants de Hennigan's Stead de la bande des jumeaux Bollard.

- À acheter chez le tailleur de Thieve's Landing.

Tenue de chasseur de trésors

- Fouiller Silent Stead.
- Terminer le service « Californie ».
- Gagner de l'argent en jouant au Blackjack à Rathskeller Fork.
- Capturer vivant un membre de la bande des chasseurs de trésors.
- Nettoyer le repaire de Gaptooth Breach.
- À acheter chez le tailleur de Thieve's Landing.

Tenue de bandito

- Fouiller Sidewinder Gulch.
- Réussir une veille de nuit à Chuparosa.
- Éliminer tous les autres joueurs lors d'une partie de poker menteur à Casa Madrugada.
- Capturer vivant un bandito recherché.
- Protéger les habitants de Mexico des attaques des banditos.
- À acheter au magasin de Chuparosa.

Tenue de rebelle de Reyes

- Fouiller Sepulcro.
- Terminer le service « L'opium du peuple ».
- Dresser un cheval à Chuparosa.
- Terminer le service « L'amour est une drogue ».
- Gagner au jeu du couteau à Torquemada.
- À acheter au magasin d'Escalera.

Uniforme de l'Armée Américaine

- Fouiller Aurora Basin.
- Gagner au bras de fer dans le camp de la Pacific Union Railroad.
- Éliminer tous les autres joueurs lors d'une partie de poker à Blackwater.
- Terminer le service « Lumière, moteur, action ! ».
- Réussir une veille de nuit à Blackwater.
- À acheter chez le tailleur de Blackwater.

Poncho mexicain

Achetez n'importe quelle propriété à Nuevo Paraiso ou terminez toutes les missions se déroulant au Mexique.

Uniforme d'US Marshal

- Nettoyer les repaires de gang de Gaptooth Breach, Tumbleweed, Pike's Basin, Fort Mercer et Twin Rocks en 24 heures.

Vêtements de cow-boy

- Terminer la mission « Le retour du hors-la-loi ».

Tenue de cow-boy

Tenue par défaut de John Marston.

Tenue de gentleman

- Rejoindre le Rockstar Social Club.

Légende de l'Ouest

- Atteindre le niveau 10 pour tous les défis.

Uniforme de bureau

- Terminer le jeu à 100%.

Cache-poussière

- Faire monter la jauge d'honneur jusqu'à "Héros".

DÉFI CHASSEUR

1. Tuer 5 coyotes. Vous en trouverez la nuit, dans les ranchs.

2. Dépecer 5 biches. Vous en trouverez un peu partout sur la carte.

3. Tuer 5 loups au couteau puis dépecer leurs peaux. Vous en trouverez beaucoup à Tall Trees.

4. Collecter 3 carapaces de tatous et 5 bois de sanglier. Vous en trouverez à Tall Trees ainsi qu'a New Austin.

5. Tuer 2 couguars au couteau et prendre leurs peaux.

6. Prendre 5 peaux de renards, 5 de ratons laveurs et 5 de moufettes. Vous pourrez trouver des renards autour des ranchs et des ratons laveur près de Manzanita Post à New Elisabeth.

7. Prendre 5 viandes de Wapitis et 5 cornes de mouflons. Tous se trouvent à Tall Trees.

8. Tuer un grizzly avec le couteau et le dépecer pour prendre sa peau. Vous en trouverez aussi à Tall Trees.

9. Trouver Khan le légendaire Jaguar à Ojo Del Diablo, le tuer et récolter sa peau. Baladez-vous sur la Map et vous le trouverez facilement. Il sera alors signalé d'une icône rouge.

10. Trouver Lobo le légendaire loup, Gordo le légendaire sanglier et Brumas le légendaire ours à Aurora Basin, Stillwater Creek et Nekoti Rock. Recolter leurs peaux. Vous les trouverez avec la même technique que pour tuer Khan.

DÉFI BOTANISTE

1. Collecter 6 Camomilles Sauvages
Zone de New Austin. Principalement dans Thieves Landing.

2. Collecter 6 Sauges du désert
Cherchez vers Gaptooth Ridge à New Austin.

3. Collecter 4 Sauges Rouges
Rio Bravo à New Austin.

4. Collecter 8 Figues de Barbarie
Punto Orgullo à Nuevo Paraiso.

5. Collecter 7 Trichostema lanatum
Perdido et Chuparosa à Nuevo Paraiso, le long du fleuve.

6. Collecter 8 Asclepias tubereuses
Diez Coronas à Nuevo Paraiso.

7. Collecter 10 Sauges du Colibri
Tall Trees à West Elizabeth, dans la partie de la forêt non enneigée.

8. Collecter 12 Coquelicots
Great Plain à West Elizabeth (ils sont jaunes et non rouges).

9. Collecter 15 Groseilles odorantes
Great Plains à West Elizabeth (les buissons visibles de loin).

10. Collecter 10 Perce-Neige violets et 2 exemplaires supplémentaires de chacune des autres plantes déjà ramassées.
Au nord de Tall Trees à West Elizabeth, la partie de la forêt enneigée.

DÉFI AS DE LA GACHETTE

1. Tuer 5 volatiles.

2. Tuer 5 lapins. Ils sont nombreux la nuit autour des ranchs. Attention, utilisez un pistolet ou un couteau, sinon vous les exploserez et vous ne pourrez pas les dépecer.

3. Tuer 5 Coyotes sans prendre de dommages.

4. Tuer 5 oiseaux en mouvement.

5. Tuer 2 animaux différents en une fois avec le dead eye.

6. Tirer sur 2 chapeaux sur la tête de deux personnes. Allez au Repaire Twin Rocks, ils ont des chapeaux haut de forme, visez le haut du chapeau et c'est réglé !

7. Tuer 3 ours avec un seul tir chacun.

8. Tirer sur 2 chapeaux et désarmer 2 personnes.

9. Tuer 6 animaux sans changer ou recharger d'arme.

10. Désarmer 6 ennemis sans changer ou recharger d'arme.

ETRE PROVOQUÉ EN DUEL

Pour pouvoir être provoqué en duel, il faut que vous ayez le costume élégant (disponible à Thieve's Landing) et que vous fassiez une partie de poker. Une fois la partie commencée, essayez de vous faire prendre en train de tricher, si vous réussissez, vous serez provoqué en duel.

Red Dead Redemption : Undead Nightmare

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONCEVOIR DES OBJETS GRATUITEMENT

Terminez le DLC Undead Nightmare à 100% pour pouvoir concevoir n'importe quel objet sans avoir besoin d'aucun ingrédient.

CONDITIONS POUR AVOIR LES 100%

-Terminer l'histoire principale.
-Terminer les missions annexes des survivants.
-Avoir retrouvé tous les disparus (6 à El Présidio et 10 à Fort Mercer).
-Avoir débloqué les 3 tenues après avoir fini la trame principale.
-Avoir sauvé toutes les villes simultanément.
-Faire les 5 niveaux des 4 défis de l'apocalypse.
-Trouver et tuer le Chupacabra.
-Trouver et dompter la Licorne.

CHEAT CODES

Lors d'une partie, mettez le jeu en pause et sélectionnez le menu « Options ». Choisissez ensuite l'option « Codes » et entrez les codes qui suivent. Notez que l'activation d'un code désactive les trophées/succès et la sauvegarde automatique. Vous pourrez entrer les codes en minuscule ou majuscule, mais il faudra respecter les espaces.

Arme 1 : Débloquer le set d'armes n°1

IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT

Arme 2 : Débloquer le set d'armes n°2

I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS

Sang froid infini

I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY

Munitions infinies

ABUNDANCE IS EVERYWHERE

Endurance du cheval infinie

MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES

Invincibilité

HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK

Devenir incognito

HUMILITY BEFORE THE LORD

Attaque à la matraque : Change votre apparence

OH MY SON, MY BLESSED SON

Prime réduite

THEY SELL SOULS CHEAP HERE

Vieille école : Activer le mode sépia

THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS

Argent : Récupérer 500$

THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!
Ce code peut être entré plusieurs fois de suite pour cumuler des dollars.

Cheval : Faire apparaître un cheval

BEASTS AND MAN TOGETHER

Lewis et Clark : Débloquer toutes les zones

YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES

Cow-boy élégant : Débloquez le costume de gentleman

DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY

Le plus chic de la bande : Tenue de chasseur de trésor

YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?

Immunité diplomatique : Vous n'avez pas de barre de recherche

I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM

Célébrité

I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS

Gros gentil

IT AINT PRIDE. IT'S HONOR

Cow-boy en uniforme : tous les costumes de l'armée

I LOVE A MAN IN UNIFORM

Hic ! : être saoul

I'M DRUNK AS A SKUNK AND TWICE AS SMELLY

Diligence : Faire apparaître une diligence

NOW WHO PUT THAT THERE?

OBTENIR DES MUNITIONS DE TROMBLON

Pour avoir des munitions de Tromblon, dépouillez un ou plusieurs zombies. Vous obtiendrez de la chair de zombies, prenez ensuite votre kit Tromblon qui se trouve dans votre inventaire. Les morceaux de zombies vont se transformer en balle. Votre Tromblon tire maintenant de la chair de zombies.

Red Faction : Battlegrounds

© THQ / Juice Games 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Bienvenue dans la Faction

Obtenez votre premier grade.

Goût de la victoire

Gagnez une partie en ligne.

Bon Samaritain

Terminez votre première partie multijoueur en local.

Ferrailleur

Réalisez un quadruple frag lors des missions d'entraînement.

Carnage total

Tuez 5 adversaires de suite sans mourir au cours d'une partie multijoueur en ligne.

Trou noir

Tuez tous les autres joueurs dans une partie en ligne à 4 avec la bombe singularité.

Miraculé

Obtenez une étoile d'or en mission d'entraînement survie sans utiliser d'arme.

Argent

Preuves de compétences

Débloquez toutes les missions d'entraînement.

Prends ça, Winters !

Obtenez une étoile d'or à toutes les missions d'entraînement.

Bling bling

Obtenez une médaille d'or dans 5 récompenses joueur.

Ascension sociale

Accédez au 10e rang.

Or

Chef de Faction

Accédez au 20e rang.

Red Faction : Guerrilla

© THQ / Volition 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Extras via l'écran d'options, et entrez les codes suivants.

MAPMAYHEM	Pack de 4 maps bonus (multi)
HARDHITTER	Masse d'or débloquée (solo)

DIFFICULTÉ SUPÉRIEURE

Terminez la campagne principale pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

TROPHÉES

Bronze

Laboureur

Exploitez tous les gisements de minerai.

Libérez votre esprit

Détruisez toutes les sources de propagande.

Une armée à lui tout seul

Réussissez 25 séries de folie meurtrière lors de la campagne.

Roi de l'évasion

Battez tous les temps pro en mode Transporteur.

Attention les yeux !

Battez tous les temps moyens en mode Expert en démolition.

Souvenirs perdus

Localisez tous les marquages radio.

Chasseur d'hydrogène

Détruisez 100 petites bombonnes d'hydrogène.

Attention en dessous !

Détruisez 50 bâtiments de l'EDF.

Approvisionnement interrompu

Détruisez 250 caisses d'approvisionnement de l'EDF.

Le Pouvoir au Peuple

Faites remonter le moral de 3 secteurs à 100%.

Dans les règles de l'art !

Détruisez cinq cibles de haute importance.

La mort vient du ciel

Libérez le secteur Dust.

Cieux amicaux

Libérez le secteur Badlands.

On me marche pas dessus !

Libérez le secteur Oasis.

Comité d'accueil

Accomplissez la mission de didacticiel.

Passez le mot !

Libérez le secteur Parker.

Guérilla

Accomplissez 25 actions de guérilla.

Guerrier de la liberté

Accomplissez 50 actions de guérilla.

Coup d'État

Libérez le secteur EOS.

Révolté

Accomplissez 5 actions de guérilla.

Expérimentateur

Accomplissez 4 défis cachés en multijoueur.

Détective

Accomplissez 8 défis cachés en multijoueur.

Grand vainqueur !

Remportez 250 parties en matchmaking.

De quoi être fier

Participez à 250 parties en matchmaking.

Messager de l'Apocalypse

Abattez 5 000 ennemis en multijoueur.

Jamais satisfait

Jouez à tous les modes sur toutes les cartes en Équipe de démolition.

Boule de démolition

Marquez 25 millions de points de destruction en mode Équipe de démolition.

Homme à tout faire

Tuez 10 ennemis avec chaque pack.

Le Tout Puissant

Tuez un ennemi volant en lui collant une charge télécommandée.

L'éclate totale !

Jouez une fois à tous les modes Équipe de démolition.

Votre part du boulot

Tuez 10 ennemis lors d'une partie en matchmaking.

Dévastateur

Détruisez une cible en mode Siège.

Bulldozer

Reconstruisez une cible en mode Contrôle des dégâts.

Espace libéré

Détruisez 50 véhicules volants de l'EDF.

Ce n'est que le début !

Remportez une partie en matchmaking.

Le début de quelque chose

Participez à 5 parties en matchmaking.

Outils indispensables

Faites un frag avec chaque arme disponible en mode multijoueur.

Testé et éprouvé

Gagnez 1 000 XP en multijoueur.

Combattant aguerri

Gagnez 10 000 XP en multijoueur.

Un peu de popcorn ?

Passez en mode Spectateur et profitez du spectacle !

Essayez tout une fois

Terminez une partie dans chaque mode.

Consultez votre carte !

Terminez une partie sur chaque carte en mode multijoueur.

Argent

Révolutionnaire

Effectuez toutes les actions de guérilla.

Savant fou

Accomplissez 16 défis cachés en multijoueur.

Partie de campagne sur Mars

Effectuez 2 missions pour la Red Faction.

Zone sinistrée

Détruisez des installations de l'EDF pour une valeur d'un milliard de crédits.

Meilleurs amis

Tuez 100 soldats de l'EDF avec la masse.

Or

Vétéran de guerre

Gagnez 100 000 XP en multijoueur.

Membre de la Red Faction

Jouez en ligne avec un autre joueur qui a fini le jeu.

Aube rouge

Libérez Mars.

Platine

Red Faction: Guerrilla

Débloquer tous les trophées Red Faction.

SOLUTION COMPLÈTE

Secteur: Parker

Bienvenue sur mars

Vos premiers pas sur la planète Mars sont une sorte de didacticiel qui vous permet d'apprendre les commandes de base. Après la conversation avec votre frère, avancez et ramassez le métal en surbrillance qui se trouve par terre. Avancez et détruisez le mur avec votre marteau. Allez ensuite vers le laboratoire et la tour puis placez des charges pour les détruire. Ramassez le métal qui se trouve entre les débris et revenez voir votre frère. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la base de la Red Faction. Avancez vers le fumigène rouge, au sol, pour commencer la mission. Pour en accepter une, l'indicateur doit être vert (ce qui implique que vous n'êtes pas poursuivi par des ennemis).

La liberté ou la mort

Prenez le véhicule qui est dans le garage et suivez les flèches au sol pour atteindre votre destination. La guérilla a besoin de vos connaissances en démolition pour mener à bien cette mission. Placez votre véhicule en direction de la sortie pour anticiper votre fuite et montez vers la base. Placez des charges sur les bonbonnes de gaz et sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts. Explosez le tout, et restez à distance pour ne pas subir de dommages. Continuez ensuite la démolition en plaçant des charges dans les zones qui sont encore en place ainsi que sur le toit pour qu'il s'effondre. Quand le bâtiment et complètement détruit, courez vers votre véhicule et montez avant l'arrivée des forces de l'EDF. Allez tout droit vers la planque pour terminer la mission.

Embuscade

Consultez votre carte et sélectionnez l'icône représentant un « poing » pour atteindre une autre mission. Vous devez rejoindre Sam qui est tombée dans une embuscade et la secourir. Allez vers la zone d'affrontement et descendez du véhicule. Attaquez les cinq ennemis par le flanc droit pour les prendre par surprise. Ramassez leurs munitions et suivez Sam. Saisissez les munitions qui se trouvent dans la grande caisse avec le symbole de la Red Faction dessus. Sam vous indique le chemin qui passe sous la passerelle et par lequel les ennemis vont rappliquer. Lancez des bonbonnes de gaz sous la passerelle et placez des charges près de ces bonbonnes pour accueillir les soldats de l'EDF. Revenez ensuite vers le haut de la passerelle et attendez le passage des voitures ennemies. Explosez les charges dès que les véhicules apparaissent et finissez les survivants avec votre arme. Tirez toujours en premier sur l'ennemi qui utilise la tourelle du véhicule.

Vous devez maintenant effectuer des missions secondaires de démolition et de sabotage des structures ennemies ainsi que des missions de sauvetage de civils afin de débloquer la prochaine mission principale. Vous pouvez aussi faire des missions de transport en transportant les voitures indiquées vers les planques. Ces missions sont marquées sur votre

carte. Vous pouvez aussi détruire tous les bâtiments de l'EDF marqués en rouge sur votre carte pour réduire leur main mise sur le secteur. Commencez alors par détruire les silos qui se trouvent dans le coin avant de revenir à la planque et n'oubliez pas de ramasser le métal après chaque démolition. Le métal vous sert à acheter de nouvelles armes ou pour améliorer celles dont vous disposez. Vous pouvez aussi aider la guérilla pendant ses combats contre l'EDF pour les assauts sur les bases ou à la défense des campements alliés. Vous recevrez alors un appel radio indiquant le besoin de renforts.

Démarrez les moteurs

Quand la mission principale est disponible allez à la zone indiquée sur votre carte. Vous devez détruire une série de capteurs ennemis. Montez alors dans le camion indiqué. Ce véhicule sera votre outil de démolition. Foncez sur le premier capteur et détruisez-le. Vous allez ensuite avoir de la compagnie. Ignorez tous les ennemis et focalisez-vous sur la conduite et la destruction des piliers émetteurs. Il en existe 12 au total. Quand votre véhicule tombe en panne, repérez les camions qui se trouvent près des capteurs et prenez-en un en évitant d'être écrasé par les autres véhicules ennemis. Il n y a aucun ordre à suivre pour la destruction des capteurs et ils sont presque alignés et faciles à repérer. Vous pouvez évidemment utiliser la carte ou le radar pour les retrouver. Une fois le dernier capteur détruit, revenez à la planque. Vous avez maintenant libéré le secteur Parker.

Secteur : Dust

Point de ralliement

Allez directement vers l'emplacement de la nouvelle mission. Après le briefing, dirigez-vous vers la zone de la manifestation où a lieu le massacre des civils. Les soldats de l'EDF ont commencé à tirer sur les mineurs. Ecrasez les ennemis sur votre chemin ensuite descendez et abritez-vous derrière la clôture. Repoussez les hommes armés qui arrivent en évitant de tirer sur les mineurs. Vous pouvez prendre les commandes de la tourelle de l'une des voitures ennemies et l'utiliser contre les soldats de l'EDF.

Vous devez ensuite détruire les quatre haut-parleurs. Commencez par celui qui se trouve à gauche et placez des charges dessus pour l'exploser. Prenez ensuite un véhicule et allez vers les trois autres objectifs. Eliminez les ennemis qui gardent le haut-parleur et explosez-le avec des charges. Si vous conduisez un camion, vous pouvez foncer dans le bâtiment et le détruire ainsi que le haut-parleur. Pensez à changer de véhicule avant de passer au suivant.

Vous devez ensuite tuer le capitaine Gunnarsen qui s'occupe du secteur Dust. Retrouvez son véhicule grâce au radar et poursuivez-le en lui fonçant dessus pour l'obliger à descendre. Descendez alors et abattez-le pour finir la mission.

Réminiscence d'Ultor

Allez vers le point de la nouvelle mission. Repérez le véhicule des Maraudeurs et suivez-le. Prenez-le en filature sans vous faire repérer. Surveiller votre radar pour ne pas entrer dans le cercle rouge qui indique le champ de vision des Maraudeurs. Passez ensuite par le hologramme et continuez votre poursuite. Quand vous retrouvez le véhicule ennemi, descendez et avancez dans le bâtiment en ruine. Allez en bas et tournez à droite pour franchir une porte. Montez ensuite et dirigez-vous vers le bâtiment suivant. Montez et détruisez la porte avec votre marteau pour sortir. Allez à gauche et défoncez d'autres portes pour avancer. Descendez ensuite dans le chemin et défoncez la porte du bâtiment. Avancez, tournez à droite et prenez l'artéfact. Rebroussez chemin et éliminez les soldats qui arrivent. Montez rapidement dans votre véhicule et laissez les Maraudeurs et l'EDF s'entretuer. Repérez vos alliés sur le radar et allez les rejoindre. Placez-vous enfin dans la zone jaune pour donner l'artéfact à Sam.

Révolution industrielle

Pour réussir cette mission vous devez vous emparer du bipode qui se trouve dans les installations ennemies. Prenez alors un véhicule blindé et allez vers votre cible. Passez les lignes ennemies en ignorant les soldats jusqu'à atteindre le garage où se trouve le bipode. Eliminez les hommes qui gardent la zone et utilisez votre marteau pour détruire la porte du garage. Prenez les commandes du bipode et utilisez ses bras pour éliminer les soldats. Ecrasez les véhicules ennemis avec ces bras et avancez vers le point indiqué sur votre carte. Veillez à ne pas détruire votre bipode quand vous explosez les véhicules et les bâtiments. Une fois que le bipode est chargé sur le camion, prenez les commandes

de la tourelle et explosez les voitures qui vous poursuivent. Tirez sur celles-ci avant qu'elles ne s'approchent de vous et qu'elles n'endommagent le bipode et le camion. Traversez enfin le pont pour que vos amis le détruisent et vous sauvent la vie. Vous devez maintenant effectuer des missions de guérilla afin de réduire le contrôle de l'EDF et de débloquer le prochaine mission.

Tu redeviendras poussière

L'EDF décide de bombarder Dust. Vous devez alors sauver les habitants et récupérer des données. Foncez vers la ville où se trouve le groupement d'habitations. Repérez les objectifs sur votre radar et allez sauver les civils. Allez ensuite vers l'infirmerie et prenez les médocs. Si la porte d'une habitation se trouve de l'autre coté, ne perdez pas de temps pour l'atteindre mais utilisez votre masse pour détruire les murs et traverser. Détruisez aussi la prison où se trouve un civil pour le sauver.

Quand les Maraudeurs débarquent, tuez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Leurs attaques de mêlée sont très puissantes. Prenez ensuite une voiture, ouvrez votre carte et allez vers les deux objectifs qui se trouvent à gauche. Une fois devant les bâtiments, allez à droite et sauvez le civil qui se trouve au rez-de-chaussée, celui qui se trouve dans le bâtiment à gauche et celui à l'étage. Descendez ensuite et tuez les Maraudeurs puis allez vers les trois objectifs suivants.

Vous devez récupérer des données qui se trouvent dans les trois bâtiments indiqués.
Commencez par celui de gauche et montez à l'étage pour utiliser l'ordinateur. Sautez par la fenêtre pour gagner du temps et éviter de croiser les Maraudeurs. S'il y a plusieurs ennemis en chemin utilisez les charges explosives pour les neutraliser ou les retarder. Récupérez ensuite les données et les documents qui se trouvent dans les deux bâtiments indiqués et prenez un véhicule pour rejoindre la base en ignorant les Maraudeurs qui vous poursuivent. Après cette mission le secteur Dust sera débarrassé des forces de l'EDF.

Secteur : Badlands

Capturer et relâcher

Allez vers le lieu du briefing avec une voiture équipée de mitrailleuse ensuite allez rejoindre Carmen. Ramenez-la ensuite avec vous en plus de Kepler. Allez à droite et tirez sur les soldats qui gardent la voiture du colonel. Restez dans votre véhicule et éliminez les ennemis avec la mitrailleuse. Tirez sur les distributeurs d'essence de la station pour les faire exploser et ainsi détruire les voitures des gardes. Quand ces derniers sont neutralisés, descendez et montez dans la voiture du colonel. Pendant que Kepler conduise et que Carmen interroge le colonel, prenez les commandes de la tourelle et repoussez les véhicules ennemis. Tirez aussi sur les avions de l'EDF. Repérez les cibles sur votre radar et ne les laissez pas s'approcher de vous. Restez vigilant jusqu'à ce que Carmen obtienne les informations requises.

Réaction d'urgence

Après le briefing, vous devez devancer le camion d'aide et aller jusqu'au premier check point ennemi. Restez dans le véhicule et éliminez les premiers adversaires. Descendez ensuite et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans le bunker de gauche. Passez ensuite à celui de droite et tuez ses occupants. Attendez le camion ensuite prenez la voiture et foncez vers le deuxième check point. Eliminez les ennemis qui gardent la porte et neutralisez ceux qui se trouvent dans le bunker de gauche. Entrez dans le camp et mettez-vous à couvert sous la tour pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bunker de droite. Eliminez ensuite le soldat qui se trouve au sommet de la tour. Quand tous les ennemis sont morts, montez dans une voiture ennemie avec tourelle, allez près du portail et attendez le camion. Eliminez les hommes qui empêchent l'avancée du véhicule puis reculez et mettez-vous à l'abri près du garage pour attendre les renforts ennemis. Eliminez-les avec la tourelle de votre véhicule et changez de voiture si nécessaire. Résistez jusqu'à ce que votre camion atteigne sa destination.

Contrôle du trafic aérien

Avant de vous attaquer à cette mission, il est préférable de détruire les installations de l'EDF qui entourent l'aérodrome (comme les bunkers et les tours de contrôles). Détruisez aussi les garages pour retarder les renforts ennemis. Maintenant que vous avez réduit le niveau de contrôle de l'EDF, allez vers l'aérodrome. Vous avez le choix entre rester

furtif en avançant vers les vaisseaux (ce qui est assez difficile à réaliser) ou de tirer sur tout ce qui bouge. Sprintez pour éviter les tirs ennemis et utilisez votre Arc électrique pour neutraliser les groupes d'hommes armés. Si vous avez déjà démoli les installations ennemies avant cette attaque, vous serez plus en sécurité et il y aura moins d'adversaires à neutraliser. Placez alors les charges explosives sur les appareils et courez pour vous éloigner de la zone. Quand les engins essayent des vous suivre, ils exploseront en vol et votre mission sera une réussite totale.

Secteur : Oasis

Accès refusé

Pour cette mission, vous devez faire un travail de protection. Après le briefing, allez vers l'usine chimique et éliminez les gardes qui sont postés sur place. Vous devez ensuite assurer la sécurité de vos camarades. Allez vers le barrage installé près du pont et interceptez les véhicules de l'EDF qui essayent d'atteindre l'usine. Si un véhicule force le barrage, poursuivez-le et neutralisez-le avant qu'il ne tue vos amis. On vous informe par radio que l'ennemi attaque de l'autre coté de l'usine. Suivez les indications de vos supérieurs et placez-vous derrière la tourelle qui se trouve dans le coin puis détruisez les véhicules qui arrivent par la gauche. Ne laissez passer aucun véhicule et pensez à détruire le muret qui se trouve près de la tourelle avec votre masse pour ne pas tirer dessus accidentellement et ainsi détruire la tourelle. Quand vos amis terminent leur boulot dans l'usine. Couvrez leur fuite et ne tirez pas près de leurs voitures au risque de les toucher. Quand ils seront hors d'atteinte, la mission sera terminée.

Blitzkrieg

Armez-vous de votre lance-roquettes et allez au point de briefing. Vous devez détruire les chars qui rasent la ville d'Oasis. Avec le camion équipé de tourelle, allez à la rencontre du premier char, au sud. Tirez dessus dès que vous l'apercevez et essayez de ne pas subir ses tirs. Allez ensuite au nord pour rencontrer deux chars et des véhicules ennemis. Tirez en reculant pour éviter d'être écrasé par le premier char. Détruisez-le et tirez aussi sur les véhicules. Bombardez ensuite le deuxième char jusqu'à son explosion. Roulez pour fuir cette position et restez toujours mobile pour ne pas subir les tirs de l'infanterie. Quand l'ennemi attaque des deux cotés, ne vous affolez-pas. Faites le tour avec votre camion pour intercepter le char venant du sud et si votre camion ne tient plus la route, quittez-le et abritez-vous dans les habitations qui se trouvent au nord près de la zone de rencontre avec les deux chars. Restez sur la pente près des habitations et lancez vos roquettes sur le char. Ne vous exposez pas trop et prenez des munitions qui se trouvent dans la caisse située près du deuxième bâtiment. Une fois les chars ennemis détruits, entrez dans l'un des bâtiments pour vous abriter jusqu'à l'annonce de la libération d'Oasis.

Secteur : Zone de tir libre

Les canons de Tharsis

Après la collecte des informations du colonel Broga, vous avez pu identifier les zones mortes que les canons ne peuvent atteindre. Après le briefing, avancez en compagnie d'autres voitures dans la zone de tir libre. Avancez sur les marques qui s'affichent et ne trainez pas sinon vous augmentez le risque d'être touché. Repérez le chemin et les marques suivantes sur votre radar. Ne suivez pas les autres voitures qui perdent leur temps à zigzaguer et à aller n' importe où. Une fois la zone de tir passée, entrez dans la base ennemie avec l'objectif de faire taire les canons.

Pour ce, vous devez détruire les trois noyaux de force. Allez derrière les installations pour vous mettre à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous. Utilisez votre arc électrique pour neutraliser un groupe d'ennemi à la fois. Détruisez ensuite le mur qui protège le noyau et lancez des roquettes sur ce dernier. Prenez un véhicule ennemi et éliminez les soldats qui gardent la zone. Il n y a pas de renfort considérable, chaque noyau possède ses propres soldats qui ne quitteront pas leurs positions pour aider leurs alliés. Donc, prenez votre temps pour nettoyer chaque secteur avant d'avancer. En utilisant cette tactique, vous pourrez détruire les deux autres noyaux en toute sécurité. La seule difficulté réside dans les tourelles des bunkers. Utilisez votre lance-roquettes contre ces dernières pour détruire la tourelle, le tireur et le bunker. Avancez ensuite vers le deuxième noyau et détruisez-le. Ramassez les armes et les munitions de vos ennemis puis nettoyez la zone autour du troisième noyau en utilisant les roquettes. Une fois le travail effectué, les canons seront réduits au silence et le secteur sera libre.

Secteur : EOS

Mort en réunion

Il s'agit d'une mission d'assassinat. Allez vers la zone où se déroule la réunion des ennemis. Restez loin et sortez votre lance-roquettes. Tirez sur les voitures en premier pour empêcher la fuite des ennemis quand le bombardement commence. Tirez sans relâche sur le bâtiment et ses piliers pour le démolir et le faire s'écraser sur les têtes de ses occupants. Si vous arrivez à bien viser, aucun ennemi ne parviendra à s'échapper sinon vous devrez les pourchasser et les finir pour terminer la mission.

Les chiens de guerre

Vous devez maintenant neutraliser les snipers qui terrorisent les habitants d'EOS. Après le briefing, allez derrière la passerelle, repérez les bâtiments qui abritent les premiers trois snipers et traversez la passerelle. Sprintez pour éviter les tirs des voitures ennemies. Une fois à l'arrière du bâtiment de gauche, entrez et nettoyez le rez-de-chaussée. Montez ensuite et éliminez les soldats à l'étage. Montez encore, éliminez le premier sniper et ramassez son arme. Utilisez ensuite votre lance-roquettes pour démolir le toit et éliminer un autre sniper. Démolissez le toit de l'immeuble de droite pour tuer le dernier sniper de cette zone.

Allez ensuite rapidement sur la passerelle située à gauche et avancez avant l'arrivée massive des ennemis. Allez ensuite à droite, tuez les soldats qui gardent la zone et neutralisez rapidement les deux snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer et vous aurez du mal à les contenir et atteindre les positions des derniers snipers. Contournez alors la zone par la gauche pour faire face à l'immeuble où se trouvent les snipers. Utilisez votre fusil sniper pour les repérer. Ils ne sont pas sur le toit mais dans les fenêtres du bâtiment. Eliminez-les et si vous avez du mal à les situer, utilisez votre lance-roquette pour démolir le bâtiment.

Si les ennemis ne vous laissent pas viser et vous pourchassent, attirez-les loin du bâtiment des snipers, contournez toute la zone en allant à gauche ensuite revenez derrière le bâtiment où se trouvent les trois derniers snipers. Entrez et montez les étages en dégommant les tireurs d'élite un à un. N'essayez pas de nettoyer chaque zone car les ennemis n'arrêteront pas d'apparaitre et d'arriver en surnombre. Restez toujours à l'abri et essayez juste de neutraliser les tireurs qui se trouvent sur les tourelles de voitures. Une fois tous les snipers morts, restez à l'abri jusqu'au message vous annonçant la réussite de la mission.

Marteau des dieux

Pour accéder à cette mission, vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro et récolter du métal pour vous acheter la Nano forge. Après le briefing, vous devez aller au point de rendez-vous pour retrouver le reste de votre équipe. Rejoignez le point de ralliement en voiture. Après l'attaque surprise de l'EDF sur votre campement, rejoignez ce dernier avant la fin du temps imparti. Une fois près du campement, éliminez les soldats de l'EDF avec la mitrailleuse de votre véhicule. Avancez ensuite entre les débris en éliminant les ennemis en chemin. Localisez Samanya sur votre carte et rejoignez-la. Vous devez ensuite protéger ce qui reste du campement et sécuriser la zone. Entrez alors dans un bâtiment et attendez que les ennemis s'approchent pour les éliminer en toute sécurité. Si Samanya se retrouve sous le feu de l'ennemi, rejoignez-la et protégez-la. Vérifiez sur votre radar le point d'apparition des ennemis. Repoussez les attaques jusqu'à l'arrêt de l'offensive.

Après la discussion avec Sam, vous décidez d'aller voir les Marauders. Achetez avant tout la protection contre les radiations et si possible le Jet pack. Allez vers les Badlands et évitez les Marauders en chemin. Vous pouvez utiliser le Jet pack pour survoler toute la zone et atteindre votre cible sans être repéré. Sinon, escaladez la montagne qui se trouve à l'arrière de la base des Marauders pour atteindre la cible et déclencher une cinématique.

Transmission d'urgence

Après le briefing, allez rejoindre Sam. Allez vers la station de radio et évitez les barrages établis en chemin. Éliminez les soldats qui gardent la station et prenez le contrôle de cette dernière. Pendant que Sam s'occupe de la transmission, vous devez protéger cette dernière. Les ennemis attaqueront le bâtiment et l'antenne de transmission.
Ils essayeront de placer des charges explosives sur ces deux cibles. Vous devez les tuer avant qu'ils ne réussissent à le

faire. Les soldats attaqueront par vagues qui arrivent toujours par le coté de l'antenne et celui du bâtiment. Vous devez donc faire des allers-retours pour éliminer les soldats avant qu'ils ne commencent la démolition. Vérifiez sur votre radar pour repérer les soldats de l'EDF. Résistez jusqu'à la fin de la transmission et quittez la station. Evitez les voitures ennemies et roulez jusqu'à la planque.

Passage en manuel

Après le briefing, prenez une voiture et allez vers le centre de communications. La zone n'est pas trop gardée. Restez loin de la station d'essence ou explosez-la de loin pour ne pas subir des dégâts. Montez vers le centre et tuez l'ennemi qui se trouve derrière la tourelle de la voiture qui se trouve en bas à droite. Quand la zone est nettoyée, entrez dans le centre de communications. Allez vers la console et utilisez-la.

Quand vous prenez les commandes, repérez le camion allié (en jaune) et escortez-le. Détruisez les véhicules qui arrivent par l'arrière ensuite devancez le camion avec le viseur pour lui dégager le terrain. Explosez les voiture avant l'arrivée du camion pour qu'elles n'explosent pas au passage de ce dernier au risque de l'endommager. N'ignorez pas les soldats à pied et éliminez-les, ils peuvent causer d'importants dégâts puisque le camion avance lentement. Détruisez le barrage fait par les chars ennemis. Eliminez ensuite les blindés pour permettre au camion d'avancer.

Les rebelles aux portes

La bataille finale se rapproche et vous devez maintenant toucher l'EDF en plein cœur. Allez vers le véhicule modifié et prenez la direction du QG ennemi. Passez le champ de force et utilisez la tourelle du véhicule pour éliminer les premiers soldats. Descendez ensuite et, avant que les gardent ne rappliquent, utilisez votre lance-roquettes pour détruire le générateur de champ de force. Restez à pied et avancez vers la cible suivante qui se trouve derrière la grande clôture.

Eliminez ensuite les soldats et emparez-vous de la tourelle du bunker. Détruisez les engins volants ennemis et neutralisez les véhicules. Avancez ensuite jusqu'à atteindre le bipode. Embarquez et détruisez tout sur votre passage en faisant attention à ne pas abattre vos alliés. Avancez vers les cibles à détruire et si votre bipode est endommagé, prenez un véhicule ennemi. Détruisez le noyau de puissance et avancez vers les trois autres cibles. Prenez un autre bipode et allez vers les cibles qui se trouvent en haut de la pente. Assurez-vous de nettoyer chaque zone visitée. Pour plus de sécurité, restez loin des cibles et utilisez les roquettes du bipode pour les détruire et finir la mission.

Secteur : Mont Vogel

Mars attacks

Après le briefing, vous allez mener l'assaut final contre l'EDF et détruire le vaisseau Hydre qui représente la plus grande menace pour la planète. Cette mission se compose de plusieurs parties. Rejoignez avant tout Sam et placez la Nano forge dans la console. Allez ensuite à la station de guidage et protégez la zone contre les attaque ennemies. Quand vous disposerez du viseur des canons, pointez-le toujours à gauche pour repérer les véhicules ennemis à l'avance et les détruire avant qu'ils ne dépassent votre champ de visée. Attention, lorsque six véhicules échappent à vos canons, vous perdrez la mission. Essayez alors de ne rater aucune voiture.

Commencez par détruire les voitures et essayez de les toucher pendant qu'elles sont en plein milieu de la route. De cette façon, elles s'entasseront au milieu et obstrueront le passage des autres véhicules (ce qui vous donne plus de temps pour viser, tirer et toucher vos cibles). Vous devez garder trois positions en suivant la même tactique. Quand plusieurs genres de blindés arrivent, ciblez les plus rapides et laissez les chars en dernier.

Une fois la menace écartée, allez voir Sam puis prenez le char en direction du sommet de la montagne. Prenez tout votre temps lors de cette mission et avancez lentement pour détruire les blindés qui vous bloquent. Explosez les tanks avant d'avancer pour qu'ils n'explosent pas à votre passage et endommagent votre char. Faites gaffe aux ennemis qui vous attaquent par derrière et prenez le temps de les tuer avant d'avancer. Repérez les ennemis sur votre radar et lancez vos roquettes pour les neutraliser. Ciblez toujours ceux armés de fusils Gauss en premier, ce sont les plus dangereux. Avancez dans le chemin montant et détruisez les postes de contrôle, qui se trouvent à gauche, avant de les atteindre.

Lorsque vous verrez les tours, détruisez-les en premier et explosez les barrages créés par les voitures. Quand votre char est à bout, quittez-le et courez vers un véhicule ennemi. Tuez le tireur qui se trouve derrière la tourelle, attendez que le chauffeur descende et prenez le contrôle du véhicule. Misez ensuite sur la rapidité et zigzaguez entre les différents barrages en éliminant les soldats avec votre tourelle. Avancez en écrasant les hommes armés jusqu'à la cour où se déroule l'affrontement entre soldat de l'EDF et vos alliés les Marauders. Ces derniers sont très forts au corps à corps, donc occupez les ennemis jusqu'à ce qu'ils s'approchent d'eux et les éliminent. Assistez-les dans leur avancée car ils vous seront d'une aide inestimable. Si vous êtes mal en point, abritez-vous derrière les bunkers ou les barrières et les caisses, pour récupérer. Prenez votre temps pour avancer et pensez à ramasser les munitions laissées par vos ennemis ou celles qui se trouvent dans les caisses à munitions.

Montez ensuite vers l'emplacement du général qui contrôle le char. Sortez votre lance-roquettes et tirez tout en reculant pour éviter d'être écrasé par le blindé. Une fois que le général est mort, allez vers les portes qui bloquent le lancement du missile et détruisez les blindés qui le gardent. Eliminez les soldats EDF et utilisez vos roquettes contre la porte pour la détruire. Le missile sera donc lancé et détruira le vaisseau Hydre qui menaçait la planète Mars.

Félicitations, vous avez sauvé la planète Mars… enfin pour le moment.

Red Faction Armageddon

© THQ / Volition 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer les Cheats, Mr Toots ainsi qu'un New Game +.

TROPHÉES

BRONZE

Dans la brèche

Pénétrez dans le terraformeur.

Secret enfouis

Brisez le scellé.

Nous ne sommes pas seuls

Retrouvez la civilisation.

Avant-garde

Escortez le convoi.

Nettoyage

Détruisez l'usine de purification de l'eau.

Sélection naturelle

Rejoignez la surface.

Dernier espoir

Défendez la Red Faction.

En pleine tempête

Détruisez les dispositifs de brouillage.

Affaire de famille

Neutralisez la Mante.

Plus vite

Rejoignez la patrie des Marauders.

Vieux amis, vieux ennemis

Escortez Winters à travers les profondeurs.

Plan B

Trouvez un moyen d'atteindre de repaire.

Toc, toc

Ouvrez l'entrée secrète.

Pertes

Traversez le repaire.

Une mère furieuse...

Éliminez la source de tout.

Croisé

Tuez 175 ennemis à bord de l'exosquelette L.E.O.

Oh ouais !

Tuez 5 ennemis avec un seul coup d'épaule du L.E.O.

Fusillade martienne

Tuez 100 ennemis à bord du Pode éclaireur Marauder.

Délit de fuite

Tuez un ennemi en le chargeant avec l'inferno GX.

Exterminateur

Détruisez 100 modules aux commandes de la Mante.

Recyclage

Récupérez 200 unités de métal.

Bon investissement

Achetez un des anneaux d'amélioration.

Tricheur !

Achetez un code de triche.

Lancer gagnant

Projetez un ennemi à 30 mètres minimum avec Impact.

Faucheuse

Tuez 5 ennemis d'un coup avec Impact.

Guerre sans gravité

Tuez 50 ennemis touchés par Onde de choc avant qu'ils ne touchent le sol.

On ne bouge plus

Tuez 6 ennemis avec une seule Onde de choc.

Grosse colère

Maintenez Furie active pendant au moins 21 secondes de suite.

Retour à l'envoyeur !

Faites en sorte qu'un ennemi se tue tout seul en tirant sur votre bouclier.

Décollage

Projetez un ennemi à 50 mètres minimum avec le fusil magnétique.

Entremetteur martien

Envoyez un ennemi sur un autre ennemi avec le fusil magnétique.

Petit plaisir

Effectuez un coup de grâce de mêlée sur 25 Grouilleurs (solo uniquement).

Et boum !

Tuez 2 autres ennemis en faisant exploser un Berserker.

Coup de maître

Tuez un Spectre avant qu'il ne disparaisse.

Soldat

Terminez les vagues 1 à 10 sur n'importe quelle carte dans le mode Invasion.

Chasse effrénée

Terminez au moins une vague sur chaque carte dans le mode Invasion.

Chirurgien de guerre

Réussissez 25 réanimations dans le mode Invasion.

ARGENT

Ça aurait pu être pire

Terminez le mode solo en Difficile.

Bouffée d'air

Mettez un terme définitif à la menace.

Chroniqueur

Écoutez 40 journaux audio.

Nanoénergie !

Récupérez un total de 25 000 unités de métal.

Ouvre-boîte martien

Achetez toutes les améliorations.

Attrape çà !

Utilisez le fusil magnétique pour renvoyer les débris sur un Tentacule.

En pleine poire !

Tuez un ennemi de chaque type à l'aide de la masse.

Commando

Terminez les vagues 1 à 20 sur n'importe quelle carte dans le mode Invasion.

Tous pour un, et un pour tous

Terminez une partie en mode Invasion à 4 après la vague 9 sans que personne ne se vide de sang.

OR

Besoin de vacances

Terminez le mode solo en Dément.

Le grand Mason

Terminez les vagues 1 à 30 sur n'importe quelle carte dans le mode Invasion.

PLATINE

Maître de Red Faction Armageddon

Débloquez tous les trophées de Red Faction Armageddon

SOLUTION COMPLÈTE

Armageddon

Vous incarnez Darius Mason de la troisième génération de la célèbre famille Mason de la Red Faction. Après la cinématique et l'accident vous devez vous familiariser avec les commandes en obéissant à votre module de perception situationnelle ; SAM.

Avancez ensuite vers le mur, prenez votre masse et détruisez-le pour pouvoir passer. Ramassez les morceaux de métal que vous trouvez sur le chemin ou dans les zones démolies pour améliorer la Nanoforge. Ramassez le canon à plasma et avancez jusqu'à la route où se trouve le cadavre. Allez alors à droite et récupérez le premier journal audio.

Le passage à gauche est bloqué et vous devez exploser les trois tours solaires qui alimentent le bouclier. Utilisez alors le canon à plasma pour démolir ces tours et avancez.

Progressez en neutralisant les premiers Séides maraudeurs sous la solde de Hale que vous rencontrez.

Continuez votre chemin jusqu'à assister à l'atterrissage forcé d'un vaisseau allié. Avancez alors et abattez les soldats qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite pour aider vos amis. Allez ensuite derrière ce bâtiment pour trouver un journal audio.

Entrez ensuite dans l'enceinte de gauche et suivez vos alliés pour affronter les Séides qui se barricadent dans le bâtiment d'en face. Tirez sur les barils et les citernes explosives pour neutraliser les ennemis qui sont à proximité. Méfiez-vous des autres soldats qui arrivent par la droite et surtout de celui qui vous attaque avec des roquettes.

Continuez votre chemin et sautez sur la route inférieure. Avancez vers le pont détruit et réparez-le avec la Nanoforge. Traversez-le en direction du Terraformeur puis utilisez la console du portail pour l'ouvrir et entrez.

Maintenant, vous devez éliminer le Pode éclaireur qui surgit dans la zone. Restez derrière les caisses pour vous mettre à l'abri et chargez votre canon à plasma. Quand votre ennemi explose les caisses tirez-lui dessus une charge et esquivez ses attaques en effectuant des roulades latérales.

Utilisez la Nanoforge pour réparer les caisses et profiter des nouveaux abris. Continuez à utiliser votre canon à plasma sur le Pode jusqu'à l'exploser. Après le combat, appuyez sur la touche indiquée pour entrer dans le Terraformeur.

Le Terraformeur

Avancez vers la porte et utilisez le pouvoir de l'impact pour la démolir et entrer.

Avancez vers la porte suivante et rééditez l'opération. Eliminez les Séides et suivez le chemin montant puis neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le couloir suivant et prenez le journal audio qui est devant la porte située à droite.

Avancez vers la porte pour alerter les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Attendez qu'ils se regroupent pout tirer sur les barils explosifs qui sont à droite et à gaucher et tuer un bon nombre de Séides. Finissez les autres avec votre fusil d'assaut et traversez la passerelle.

Entrez dans la salle des turbines et nettoyez-la en éradiquant la présence ennemie. Vous devez ensuite réparer les turbines endommagées grâce à la Nanoforge.

Vous devez ensuite trouver Adam Hale. Avancez donc dans les couloirs jusqu'à la salle du Terraformeur.

Neutralisez les premiers ennemis et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les Fanatiques en chemin et suivez l'unique route pour trouver un journal audio, près d'un cadavre.

Avancez ensuite et allez à droite. Réparez la passerelle tout en éliminant les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive.

Neutralisez aussi les hommes qui se trouvent tout en haut avant de monter vers la salle de contrôle. Entrez dans cette salle pour faire face à un Exosquelette, il s'agit de Shiva. Restez couvert derrière le pilier central et utilisez votre canon à plasma pour l'exploser. Avancez ensuite vers le levier et tirez-le.

Vous devez continuer à poursuivre Adam Hale. Rebroussez donc chemin et suivez votre GPS jusqu'à retrouver votre sergent.

Le site de fouille

Des années après la guerre, vous quittez les champs de bataille pour vous consacrer à un autre domaine. Dès votre arrivée dans le site de fouille, vous obtenez un journal audio.

Utilisez ensuite l'aimant et un ancrage pour débloquer le passage devant vous. Avancez et utilisez l'aimant avec la structure sphérique qui tombe du plafond pour ouvrir un passage. Utilisez cette même boule pour détruire la structure lumineuse qui se trouve au centre et descendez dans le grand trou.

Nous ne sommes pas seuls

Après votre chute, avancez et accroupissez-vous pour passer le trou.

Avancez jusqu'à apercevoir les débris à dégager. Regardez à gauche pour voir ce qui semble être des racines. Allez alors à gauche et descendez le chemin pour trouver un journal audio. Remontez et allez vers les débris. Utilisez votre aimant pour les dégager et avancez. Réparez ensuite la station d'amélioration et utilisez-la pour améliorer vos aptitudes au combat.

Avancez en éliminant les nouvelles créatures appelées Grouilleurs jusqu'à atteindre leur module extraterrestre. Explosez-le pour arrêter l'arrivée des ces créatures et continuez votre chemin. Ramassez le fusil à pompe en chemin, il est redoutable dans les zones closes et contre ces bêtes et leurs modules.

Avancez et détruisez les deux modules des créatures ainsi que les créatures elles mêmes avant de tomber dans un trou. Ces galeries de caves sont infestées de créatures et vous devez les éliminer rapidement avant qu'elles ne vous submergent de tous les cotés. Commencez par exploser leur module ensuite neutralisez-les.

Utilisez ensuite votre GPS pour trouver votre chemin dans le noir. Avancez pour faire la rencontre d'une nouvelle créature appelée Ravageur.

Elle est plus puissante que les Grouilleurs et vous lance dessus des projectiles. Votre fusil à pompe est très utile contre ce genre de bêtes. Avancez en les explosant en plus des autres créatures jusqu'à atteindre une cabane intacte. Prenez le journal audio qui se trouve devant la passerelle de la cabane et continuez votre chemin. Avancez vers la structure métallique pour tomber dans un autre trou.

Epidémie

Avancez pour voir un tunnel en feu, à droite. Allez vers ce dernier et prenez le journal audio qui se trouve à l'entrée de ce tunnel.

Allez ensuite à gauche, traversez le pont et avancez vers la colonie minière. Prenez le lance-charges sur votre chemin et progressez dans la colonie.

Eliminez les créatures qui débarquent dans la zone et avancez pour localiser le signal. Vous trouverez la source de la transmission sur un cadavre au centre de la colonie. Passez ensuite dans le tunnel de gauche et éliminez les Grouilleurs. Avancez dans la nouvelle zone pour voir une structure organique surgir du sol.

Il s'agit d'un Monolithe qui accroit la force des créatures qui se trouvent aux alentours. Il vous lance aussi des projectiles puissants mais facilement évitable vu leur lenteur. Utilisez votre fusil magnétique et lancez un baril explosif sur cette structure pour l'exploser. Neutralisez ensuite les Ravageurs qui arrivent et s'accrochent aux zone supérieures de la paroi de la grotte. Ramassez ensuite le journal audio qui se trouve à gauche puis allez vers l'ascenseur et abaissez le

levier pour atteindre la surface.

Sur le chemin de Bastion

Dès le début, allez à gauche (derrière les soldats) et prenez le journal audio qui se trouve contre le mur.

Prenez par la même occasion le fusil d'assaut posé par terre. Avancez ensuite et concentrez vos frappes sur la structure pour l'exploser avant de vous attaquer aux autres créatures. Vous pouvez utiliser votre masse pour démolir la structure tout en tournant autour d'elle pour éviter ses projectiles. Avancez ensuite et utilisez la station d'armes.

Accompagnez le convoi pour rencontrer une créature plus imposante. Utilisez votre fusil magnétique pour catapulter votre ennemi contre les murs et les structures en flamme et pour le neutraliser sans qu'il ne trouve le temps de riposter. Neutralisez ensuite les Ravageurs et les Grouilleurs avant d'aller réparer le pont pour le convoi.

Utilisez ensuite le fusil magnétique pour détruire le bâtiment infecté et en même temps éliminer les Grouilleurs. Avancez à gauche pour trouver une station d'amélioration à utiliser. A droite de cette station, se trouve un journal audio par terre, ramassez-le.

Avancez ensuite vers l'excavatrice et ramassez le canon à plasma. Montez à bord de l'excavatrice pour l'activer et pendant qu'elle avance, des créatures en tous genres arrivent et vous poursuivent. Utilisez votre fusil magnétique pour les neutraliser et ne les laissez pas s'approcher de vous.

Avancez vers Carver Center en éliminant les ennemis en chemin. Vous devez maintenant détruire les deux bâtiments infectés tout en éliminant les créatures qui débarquent. Allez à droite et montez à bord de l'Exosquelette. Tirez sur les bâtiments ou bien effectuez des charges puissantes sur leurs bases et leurs piliers pour les détruire.

Explosez ensuite les modules des ennemis pour arrêter leur arrivée. Arrêtez ensuite l'attaque des créatures en nettoyant la zone avec votre Exosquelette.

Explosez ensuite les deux Monolithes ennemis en utilisant les roquettes puis neutralisez les créatures qui infestent cette zone. Allez dans le petit hangar à droite pour trouver au fond un journal audio.

Continuez votre chemin en éliminant les créatures jusqu'à atteindre la plateforme. Vous devez l'activer en tirant le levier qui se trouve à droite.

Neutralisez les ennemis qui arrivent par l'arrière et montez sur la plateforme. Pendant le trajet, éliminez les créatures et leurs modules. Dégagez aussi les rails aériens bloqués par les structures ennemies.

Une fois arrivé à destination, descendez de la plateforme et allez dans le chemin montant qui se trouve à droite. Tout en haut, vous trouvez un nouveau journal audio, n'hésitez pas à le prendre. Revenez ensuite au convoi et avancez jusqu'à l'ascenseur.

Vous devez réparer les générateurs pour remettre l'ascenseur en marche. Explosez alors les créatures qui vous barrent la route et avancez vers l'ascenseur. Passez sous ce dernier et utilisez la Nanoforge pour réparer le générateur.

Remontez et éliminez les créatures qui rappliquent. Nettoyez enfin la zone avant d'activer l'ascenseur.

Les défenses de Bastion

Avancez pour rencontrer un homme qui vous indique où se trouvent les batteries. Neutralisez ensuite les Grouilleurs qui arrivent puis entrez dans la structure cylindrique qui se trouve à droite pour trouver un nouveau journal audio.

Utilisez ensuite votre fusil magnétique pour tirer vers le bas la première batterie qui se trouve en haut à droite. Allez vers la deuxième batterie, nettoyez la zone et tirez la batterie vers vous pour la récupérer.

Montez ensuite à l'escalier qui se trouve à gauche et utilisez la tourelle pour éliminer les ennemis qui arrivent par le tunnel. Avant d'emprunter ce même tunnel, allez à droite et récupérez le journal audio.

Passez ensuite par le tunnel pour atteindre la troisième batterie qui alimente un champ de force qui bloque des survivants. Allez à droite pour utiliser les commandes mais ces dernières ne marchent pas. Réparez le premier générateur qui se trouve derrière les commandes et allez vers le deuxième qui se trouve à droite. Prenez le journal audio qui se trouve devant ce dernier et réparez-le.

Allez maintenant vers celui qui se trouve en bas et réparez-le avant de revenir aux commandes. Désactivez alors le champ de force et explosez la créature qui arrive.

Avancez vers la troisième batterie, explosez la structure ennemie en lui balançant ses propres créatures dessus et récupérez votre batterie. Prenez ensuite le chemin du retour vers Bastion. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route jusqu'à atteindre les portes de la ville. Les ennemis aussi arrivent sur place et passent à l'attaque. Vous pouvez contrôler la tourelle pour exploser le Monolithe et éliminer les autres.

Pensez à tirer des rafales courtes pour que l'arme ne surchauffe pas. Vous pouvez aussi utiliser vos autres armes notamment le fusil magnétique. Avancez ensuite et entrez dans la ville.

Réserve d'eau

Commencez par neutraliser les créatures ennemies qui arrivent et entrez dans la cabane qui se trouve à droite pour prendre le journal audio.

Avancez dans le tunnel en éliminant les Grouilleurs et entrez dans la zone des pompes. Allez à droite et prenez le journal audio qui se trouve devant le ventilateur puis nettoyez la zone avant de descendre pour réparer les pompes.

Avancez vers la station de pompage suivante et éliminez le colosse en chemin en lui lançant dessus les barils explosifs. Allez ensuite à gauche, sprintez et sautez par-dessus le gouffre pour atteindre le journal audio.

Reprenez votre route jusqu'à la station de pompage et comme d'habitude, nettoyez la zone avant de réparer les deux pompes qui se trouvent en bas. Continuez pour aller chercher vos amis.

Les mines de glace

Avancez, montez les marches et allez vers la station d'amélioration qui se trouve à droite. Allez ensuite à gauche de cette station pour trouver un journal audio.

Reprenez votre route pour rencontrer une nouvelle créature appelée Spectre et qui possède la capacité de se rendre invisible. Neutralisez les deux créatures de ce genre en utilisant votre fusil magnétique ou votre lance-roquettes. Eliminez aussi les autres ennemis en pensant à exploser leur module en priorité. Réparez ensuite le générateur qui se trouve en haut de la passerelle et repoussez d'autres groupes de monstres.

Reprenez les recherches et avancez en éliminant les ennemis en chemin. Montez ensuite les escaliers pour atteindre les bureaux administratifs. Nettoyez la zone avant d'affronter les Spectres. Explosez en même temps les Monolithes ennemis qui surgissent dans la zone. Continuez votre chemin, allez à droite des marches et avancez pour trouver et récupérer un journal audio. Montez cette fois les marches et continuez votre route.

Montez les escaliers en éliminant les créatures et abaissez le levier pour déployer le pont. Pendant te temps du déploiement, éliminez les Ravageurs qui dévastent la zone. Avancez jusqu'à l'ascenseur que vous devez réparer avec un grenade de réparation. Vous devez rebrousser chemin pour chercher et utiliser une station d'amélioration pour enfin obtenir une grenade de réparation. Revenez à l'ascenseur et lancez la grenade sur le générateur pour le réparer. Monter ensuite à l'aide de l'ascenseur.

Après la découverte du corps du caporal, avancez à gauche et montez les marches. Entrez dans la salle située à gauche et éliminez les ennemis. Sautez en bas et prenez le journal audio qui se trouve par terre. Avancez ensuite vers la station de purification en tirant sur tout ce qui bouge.

Après la cinématique, vous devez détruire la station de purification. Sortez alors et utilisez votre fusil magnétique pour lancer les ennemis qui arrivent sur le bâtiment. De cette façon, vous vous débarrasserez des ennemis tout en

démolissant le bâtiment. Nettoyez enfin la zone avant de quitter les lieux.

L'infection

Avancez et traversez les wagons en feu. Eliminez les créatures ennemies et avancez en bas pour trouver un journal audio devant un grand écran avec des lettres en arabe.

Montez ensuite les marches vers l'un des bâtiments à détruire et explosez les modules ennemis avant de neutraliser ces derniers. Passez ensuite dans le tunnel et sortez par la porte arrière. Avancez et regardez à droite des plantes pour trouver un nouveau journal audio.

Montez les marches et démolissez le bâtiment suivant. Rebroussez ensuite chemin et utilisez votre GPS pour atteindre la zone des prochains bâtiments. Détruisez tranquillement le troisième et allez au suivant. Détruisez les modules ennemis en utilisant les morceaux du bâtiment à détruire et neutralisez les créatures qui rodent dans la zone. Allez ensuite vers le dernier bâtiment à détruire en suivant votre GPS.

Détruisez-le et neutralisez les ennemis qui rappliquent après sa destruction. Allez ensuite dans les débris à droite pour trouver un journal audio. Prenez enfin la route de Bastion.

Fuyard

Après avoir été chassé de la ville, avancez sur la passerelle et montez à l'échelle. Eliminez les deux créatures et leur module et continuez à monter. Neutralisez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre la passerelle qui sera détruite par les habitants de Bastion. Réparez-la avec la Nanoforge et avancez. Montez ensuite et suivez le couloir pour trouver un journal audio à gauche de la station d'armes. Continuez à monter pour trouver que le chemin est bloqué.

Neutralisez le colosse ensuite empruntez le nouveau chemin. Eliminez les créatures en avançant jusqu'à atteindre la salle de l'Exosquelette. Embarquez, démolissez le mur et allez à droite. Avancez en explosant vos ennemis jusqu'à entrer dans un bâtiment infesté de créatures.

Restez dans votre Exosquelette et s'il le faut détruisez les murs pour pouvoir passer. Tournez à gauche dès l'entrée pour récupérer le journal audio. Avancez ensuite pour sortir du bâtiment et continuer votre chemin.

Traversez le pont et entrez dans un autre bâtiment infesté de créatures. Traversez-le sans trop de difficultés en écrasant vos ennemis avec votre navette. Avancez ensuite et entrez dans le pénitencier. Comme d'habitude, détruisez tout sur votre passage pour pouvoir quitter l'endroit.

Poursuivez votre route jusqu'à la dénivellation avec une échelle détruite. Descendez de l'Exosquelette que vous devez laisser sur place et réparez l'échelle pour monter. Ramassez le journal audio qui se trouve devant vous et avancez.

Vous devez affronter une créature colossale, le Mastodonte, capable de dévorer un homme d'un seul coup. Restez loin de cette bête et utilisez votre plus puissante arme pour la combattre. Evitez ses tirs d'acide et évitez de rester dans la zone d'impact toxique. Esquivez avec des roulades ses charges et attaquez-la tout de suite après.

Maintenez cette tactique jusqu'à exploser la bête. Prenez enfin le chemin de l'ascenseur pour atteindre la surface et Kara.

La Red Faction

Commencez par protéger l'unité Red Faction en éliminant les ennemis qui rappliquent. Vous devez ensuite trouver et détruire les modules extraterrestres des créatures pour les neutraliser et arrêter le flux de créatures.

Utilisez alors votre GPS pour localiser la zone des modules. Quand le tentacule géant surgit du sol, utilisez votre plus puissante arme (le lance-roquettes par exemple) pour l'exploser.

Sinon, utilisez le fusil magnétique pour lui lancer des projectiles lourds. En plus du ver, d'autres créatures vous attaquent en même temps. Utilisez les roulades pour vous éloigner des Grouilleurs et des projectiles du tentacule géant.

Neutralisez les modules en place ainsi que les créatures et avancez vers la zone suivante.

D'autres tentacules seront au rendez-vous et vous devez les exploser de la même manière en évitant de trop vous approcher d'eux. Détruisez les huit modules et après avoir tué le dernier tentacule situé en haut de la pente, continuez votre chemin jusqu'au tunnel bloqué pour trouver un journal audio devant l'entrée.

Revenez ensuite à votre unité et montez à bord de l'Exosquelette. Utilisez ses roquettes contre les tentacules géants et canardez les autres créatures qui essayent de s'approcher de votre position. Maintenez la cadence jusqu'à éradiquer les vagues d'attaques ennemies.

Stations de relais

Avancez et placez la première balise dans son emplacement. Vous devez maintenant détruire les cinq points de relais. Regardez à gauche pour voir l'antenne qui représente le premier point de relais. Sans traverser le pont, utilisez votre fusil magnétique pour la détruire.

Traversez ensuite le pont en éliminant les Séides qui se trouvent sur l'autre rive. Commencez par les ennemis équipés de lance-roquettes et neutralisez ensuite les autres. Traversez ensuite le pont qui se trouve à droite et ramassez en chemin la nouvelle arme et le journal audio.

Eliminez les ennemis et détruisez le deuxième pont de relais. Evitez la tornade qui ravage la zone et continuez votre chemin. Allez vers le troisième point de relais et éliminez les ennemis en chemin. Détruisez ensuite la structure sur laquelle se trouvent les Séides, derrière les tourelles.

Explosez le troisième relais et continuez votre chemin avant d'exploser le quatrième qui se trouve tout juste après. Avancez vers le dernier relais et prenez le journal audio qui se trouve près de l'entrée qui mène au cinquième relais.

Eliminez les ennemis derrière les tourelles pour pouvoir passer le pont et nettoyez le campement des fanatiques. Détruisez le dernier point de relais ensuite explosez l'Exosquelette ennemi avec vos roquettes avant de revenir au campement de la Red Faction.

Pode

A bord de votre Pode, avancez en éliminant les créatures. Détruisez les Exosquelettes en priorité ensuite les manieurs de lance-roquettes et enfin les soldats normaux. Explosez les bâtiments dans lesquelles les ennemis sont barricadés et nettoyez chaque zone avant de passer à l'autre. Vous devez ensuite exploser le Pode éclaireur qui arrive.

Restez en déplacement pour éviter ses attaques et lancez vos roquettes. Explosez-le et démolissez les bâtiments occupés par les ennemis. Nettoyez enfin la zone et finissez le chapitre en détruisant l'Excavatrice.

Le temple

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans un wagon poursuivi par Hale dans son Pode lourd ; la Mante.

Visez les boitiers de raccordement qui se trouvent sur le chemin du Pode pour les faire exploser et électrocuter ce dernier. Ceci vous fera gagner de la distance puisque le Pode sera court-circuité pour quelques instants. Tirez aussi sur les barils explosifs pour éliminer les ennemis qui se trouvent des deux cotés du chemin.

Une fois sur le monte-charge et pendant la montée, éliminez les ennemis qui se trouvent dans les balcons des étages. Vous devez ensuite réparer les générateurs en leurs envoyant des grenades de réparation. Hale reprendra la poursuite sur son Pode et comme d'habitude tirez sur les boitiers de raccordement pour le ralentir. Vous devez ensuite tirer sur le générateur suspendu pour pouvoir échapper une dernière fois à Hale.

Hale

Vous devez reculer pour éviter les pattes de la Mante et viser les stations énergétiques suspendues pour les faire tomber sur Hale.

Tirez avec vos roquettes sur la Mante pour l'affaiblir d'avantage. Tirez aussi sur les barils explosifs qui se trouvent des deux cotés de la route pour toucher aussi le Pode de Hale. Faites tomber la dernière station énergétique sur la Mante pour la détruire une fois pour toutes.

Plus vite

Kara arrive pour vous faire sortir et vous embarquer encore une fois dans le Pode. Avec votre Mécha, explosez tout sur votre chemin et méfiez-vous des Shiva qui vous attaquent.

Suivez votre GPS et explosez les véhicules ennemis qui vous barrent la route. Vous devez ensuite détruire les générateurs pour désactiver le champ de force pour pouvoir passer. Nettoyez la zone pour ensuite exploser les générateurs en toute tranquillité.

Vous devez ensuite affronter les aliens en tous genres qui arrivent dans le tunnel. Explosez-les tout en restant loin surtout des deux colosses vers la fin du tunnel. Avancez enfin vers le vaisseau pour quitter les lieux.

Les défenses des Marauders

Avancez en éliminant les créatures jusqu'à arriver devant le générateur situé à gauche. Abattez les ennemis ensuite traversez le pont pour atteindre le générateur. Traversez le pont suivant pour prendre le journal audio et poursuivez votre chemin. Explosez le Berserker qui fonce vers vous avant qu'il ne vous atteigne.

Vous arrivez dans une zone où se trouvent un Mastodonte et deux Spectres. Déployez un bouclier et commencez par éliminer les deux Spectres pour ensuite vous concentrer sur le colosse. Tirez sur les barils explosifs qui se trouvent dans la zone pour toucher votre ennemi et utilisez votre plus puissante arme.

Avancez ensuite vers le pont en éliminant les Grouilleurs. Explosez les modules qui entourent le pont ensuite explosez ce dernier. Rebroussez chemin pour aller en direction de la cave. En route, tournez à gauche pour entrer dans une salle et prendre le journal audio qui se trouve à gauche.

Eliminez le tentacule en chemin et explosez ensuite les supports de la cave pour qu'elle s'effondre sur les ennemis qui essayent d'entrer. Suivez ensuite votre GPS pour aller vers les générateurs. Prenez le contrôle de la tourelle et canardez les créatures extraterrestres qui arrivent vers vous de tous les cotés. Retrouvez enfin votre amie Kara.

Ami ou ennemi

Vous devez trouver maintenant un microprocesseur puissant pour votre SAM. Avancez vers la station d'armes et prenez le journal audio qui se trouve devant.

Avancez ensuite pour tomber dans une zone infestée de créatures extraterrestres. Vous devez la nettoyer en commençant par les deux Spectres puis les Grouilleurs qui rodent dans la zone.

Avancez et traversez le pont en le réparant avant que le tentacule ne le détruise une nouvelle fois. Avancez dans le couloir suivant et entrez dans l'alcôve située à gauche pour trouver et prendre le journal audio.

Eliminez ensuite le tentacule suivant et avancez à droite. Allez vers la passerelle pour être attaqué par plusieurs créatures. Repliez-vous pour mieux neutraliser vos ennemis puis traversez la passerelle. Entrez dans la salle et prenez le journal audio qui se trouve à gauche, près d'une console. Réparez ensuite le pont pour pouvoir passer.

Avancez dans la salle suivante et commencez par exploser les modules extraterrestres qui se trouvent à droite et à gauche. Déployez ensuite un bouclier et commencez pour éliminer les Spectres puis les Ravageurs. Avancez pour affronter un Mastodonte puis déployez un bouclier et utilisez votre plus puissante arme contre ce colosse.

La bonne nouvelle est qu'aucune des autres créatures ne viendra vous gêner pendant le combat contre cette bête. Explosez votre ennemi extraterrestre et avancez.

Vous arrivez dans une grande salle où se trouvent plusieurs Monolithes, en plus des autres créatures. Commencez par

déployer un bouclier et éliminez les Ravageurs qui vous sautent dessus. Explosez ensuite les premiers Monolithes qui sont proches de vous. Vous pouvez utiliser les tourelles qui se trouvent près du grand cristal situé en haut, au centre de la salle.

Vous trouverez des munitions partout dans la salle. Une fois les Ravageurs éliminés, explosez les Monolithes en restant loin de leurs tirs. Avancez enfin pour prendre le microprocesseur.

Soutien aérien

Dès votre embarquement dans le vaisseau, vous recevez le reste des quarante journaux vocaux d'un seul coup.

Avancez avec votre planeur et canardez vos ennemis en chemin. Explosez ensuite les générateurs du champ de force avec des roquettes pour pouvoir passer puis utilisez encore une fois les roquettes pour exploser les cibles infectées. Continuez votre chemin en traversant un autre champ de force et éliminez les Ravageurs qui s'accrochent aux murs. Détruisez d'autres structures infectées et une fois bloqué, tirez sur la paroi métallique pour vous frayer un chemin.

Explosez tout sur votre chemin jusqu'à arriver devant des échappements de feu. Détruisez-les pour pouvoir passer et continuez votre atterrissage forcé. Détruisez alors le pont qui se trouve à gauche avant de rejoindre vos amis.

La route solitaire

Avancez et montez sur la barge. Prenez le contrôle de la tourelle et éliminez les bêtes qui se trouvent sur le pont.

Une fois devant le champ de force, quittez la berge et allez à droite. Avancez en éliminant les ennemis et dans la première salle, prenez l'ultime journal audio qui se trouve à droite.

Réparez ensuite les ponts pour passer en neutralisant les Spectres en chemin. Montez sur la passerelle pour exploser les trois Berserkers. Utilisez ensuite la console pour désactiver le champ de force puis sprintez et sautez sur la barge.

Contrôlez la tourelle et explosez les tentacules en chemin. Vous devez ensuite activer l'écluse pour que la barge passe. Avancez vers le générateur de l'écluse et écrasez les aliens en chemin. Réparez le générateur et suivez les passerelles vers le quai avant de déployer votre bouclier et d'attendre l'arrivée de la barge. Embarquez ensuite et utilisez la tourelle pour neutraliser les ennemis sur le quai et ceux sur votre route.

Débarquez dans la zone suivante à la recherche des commandes de l'écluse. Neutralisez le Spectre et montez sur la passerelle. Eliminez le Berserker et utilisez les commandes pour activer l'écluse avant de sauter sur la barge. Vous serez ensuite bloqué dans une zone fermée. Tirez alors sur le mur indiqué pour vous frayer un chemin par lequel vous pourrez passer.

Vous devez maintenant détruire les quatre émetteurs du bouclier de la machine qui se trouve au centre. Concentrez-vous sur les générateur en ignorant les ennemis ensuite explosez la machine elle-même.

Toc, toc

Vous embarquez à bord du Pode la Mante et vous cherchez le complexe d'Ultor. Tirez sur tout ce qui bouge et utilisez votre laser sur les tentacules et les Monolithes qui surgissent du sol et des parois.

Vous devez ensuite nettoyer la zone autour du complexe. Restez toujours en retrait pour avoir une vue d'ensemble sur vos ennemis et utilisez les lasers sur les grands morceaux puis neutralisez tous les autres. Avancez enfin vers la grande porte scellée.

Vengeance

Après la cinématique durant laquelle Kara trouve la mort, avancez dans le Pode à la recherche de la reine des extraterrestres pour vous venger. Votre bouclier ne fonctionne pas correctement et vous n'avez qu'un bouclier temporaire à déclencher pour résister aux attaques ennemies.

Ce dernier ne fonctionne que pendant un court laps de temps. Utilisez-le alors lors d'un affrontement contre plusieurs ennemis ou quand vous attaquez des Monolithes et des tentacules. Avancez en explosant les tentacules qui obstruent votre chemin et suivez votre GPS. Utilisez la vision infrarouge pour localiser vos ennemis bien avant qu'ils ne passent à l'attaque. Continuez sur votre chemin en explosant tout et détruisez d'autres tentacules pour pouvoir passer. Avancez enfin par le tunnel et le pont qui s'effondra sous vos pieds.

La tanière

Vous vous trouvez dans la tanière de la reine, arme à la main bien décidé à prendre votre revanche et à venger Kara. Avancez vers la signature thermique pour atteindre un tentacule géant. Explosez-le puis éliminez les Spectres qui débarquent.

Allez ensuite vers les deux tentacules restants. Le chemin est infesté de créatures en tous genres, utilisez alors votre bouclier quand plusieurs types d'ennemis attaquent en même temps. Explosez aussi les modules pour arrêter le flux de créatures. Ramassez les munitions éparpillées dans les coins pour ne pas vous retrouver à sec lors des affrontements. Explosez ensuite un autre tentacule et partez vers le dernier. Utilisez toujours votre GPS pour localiser le chemin à prendre et nettoyez chaque zone avant de passer à la suivante pour ne pas vous faire attaquer par les créatures qui arrivent derrière vous. Ce dernier tentacule est bien protégé et vous devez faire le ménage en déployant comme toujours votre bouclier.

Vous devez maintenant enquêter sur la signature thermique. Avancez en éliminant les Ravageurs en chemin et explosez les trois Berserkers en restant loin d'eux. Exterminez ensuite les Grouilleurs et suivez votre GPS jusqu'à atteindre l'origine de la signature thermique. Eliminez les ennemis en vous dirigeant vers le sommet puis explosez les nombreux modules sur votre chemin et éliminez les Spectres qui essayent de vous encercler. Continuez à monter en explosant les Berserkers et les Ravageurs jusqu'à atteindre le sommet.

La reine

Il est temps de vous venger de la reine des extraterrestres.

Placez-vous derrière un pilier et attendez qu'elle commence à cracher ses flammes. Tirez alors sur l'un des points lumineux sur son corps qui représentent ses points sensibles. Eliminez aussi les Ravageurs qui rappliquent et utilisez le bouclier pour reprendre votre souffle si vous êtes touché. Touchez les trois points lumineux pour que la reine change de tactique.

Restez dans l'un des coins de la grotte, abattez les Ravageurs et attendez que la reine tire un rayon depuis sa gueule.

Visez alors les organes scintillants sur son crâne et explosez-les un à un pour qu'elle stoppe son rayon dévastateur avant qu'il ne vous touche. Si ce dernier vous touche c'est la mort assurée. Détruisez ses quatre organes pour en finir une fois pour toutes avec la reine.

Dernière chance

Vous devez maintenant entrer dans le Terraformeur pour le remettre en marche et pour éliminer les créatures sensibles à l'atmosphère terrestre. Suivez votre GPS et tuez les ennemis en chemin. Neutralisez ensuite les Berserkers et les Mastodontes qui gardent l'entrée.

Votre bouclier sera très utile lors de cette épreuve. Entrez ensuite et éliminez les Spectres ainsi que les Ravageurs qui vous attendent à l'intérieur. Vous devez maintenant trouver l'entrée de service pour accéder au Terraformeur. Montez alors sur la passerelle et passez par le conduit d'aération.

Nettoyez la zone avant d'avancer sur la passerelle jusqu'aux commandes et actionnez-les. Suivez ensuite votre GPS jusqu'à la porte blindée et essayez de l'ouvrir.

Pendant l'ouverture de la porte, vous devez repousser les hordes de créatures qui arrivent dans la zone. Déployez donc votre bouclier et utilisez toutes vos armes pour repousser ces ennemis. Quand la porte s'ouvre, ignorez les ennemis, entrez et activez les commandes.

Rejoignez la salle suivante et montez sur la passerelle en ignorant le Mastodonte. Explosez les tentacules ensuite descendez pour activer les commandes. Dirigez-vous enfin vers la salle de contrôle centrale.

Genèse

Vous serez coincé dans cette salle avec un seul objectif ; celui de vous défendre contre les hordes de Ravageurs. Plusieurs tentacules surgissent du sol pour participer à la fête. Déployer donc votre bouclier à chaque fois que vous le pouvez.

Eliminez les Ravageurs avant de vous attaquer aux tentacules. Repoussez toutes les vagues d'attaques pour vous occuper des tentacules qui bloquent le passage.

Commencez par viser celui en haut ensuite celui en bas et finissez par détruire ceux du centre. Avancez ensuite et réparez les six noyaux énergétiques. Vous devez maintenant tenir la position pendant que le noyau Terraformeur soit opérationnel à 100%. Eliminez les Ravageurs qui arrivent de tous les cotés et utilisez les grenades de réparation pour réparer les noyaux endommagés par les aliens.

Utilisez votre bouclier pour reprendre votre souffle et tirez sur tout ce qui bouge jusqu'à ce que le noyau Terraformeur soit prêt à fonctionner. Le changement d'atmosphère, grâce au Terraformeur, contribuera à éliminer toutes les créatures aliènes. Félicitations ! Vous êtes parvenu à éradiquer la menace et vous avez sauvé la planète rouge mais à quel prix ?

Red Johnson's Chronicles

© Lexis Numérique 2011

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Drownedmen's Bridge

Vous incarnez Red Johnson, le célèbre détective privé. Après la cinématique, vous rejoignez le pont où se trouve la scène d'un nouveau crime.

Commencez par parler à l'agent Robert. Allez ensuite à droite pour inspecter les lieux.

Examinez la caméra de sécurité ensuite le bouton de l'échelle qui se trouve à sa gauche. Vous ne pouvez pas utiliser cette échelle pour le moment. Revenez donc en arrière et descendez en bas du pont.

Examinez le panneau électrique qui se trouve à droite.

Vous assistez alors à la première scène où vous devez suivre les indications pour éviter et contrer les attaques. Cette fois, l'agresseur n'est autre que votre ami Saul. Ce dernier peut vous donner des astuces en échange de quelques dollars.

Examinez de plus près le panneau et repérez le code 3975 qui se trouve sur le coté gauche.

Ouvrez ensuite le panneau et nettoyez le couvert pour dévoiler le schéma. Placez les interrupteurs comme suit ; bas, haut, haut, bas, bas et abaissez le levier.

Revenez à la caméra de sécurité et appuyez sur le bouton de l'échelle pour l'abaisser. Examinez-la, dévissez son boitier pour étudier le circuit imprimé en désordre. Vous devez donc changer la position des plaques pour connecter les trois bornes.

Déplacez alors les plaques comme suit ; Droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, haut droite, bas et gauche. Ejectez la cassette pour la récupérer.

Avant de quitter la scène de crime, examinez la zone de la caméra de sécurité pour trouver un bout de tissu noir dans la poubelle.

Allez ensuite sur le pont et examinez la tache de sang. Examinez le distributeur de journaux qui se trouve à gauche et récupérez les pièces qui se trouvent éparpillées sur le distributeur. Insérez ensuite 1.35 $ pour récupérer un journal qui se coince. Tirez alors un bout de ce journal pour lire l'info concernant l'évasion d'un prisonnier.

Allez ensuite en bas du pont pour récupérer une douille qui se trouve par terre. Partez enfin vers votre bureau.

Quartier général

Utilisez l'analyseur pour analyser les nouvelles preuves. Visionnez la cassette pour obtenir plusieurs photos. Examinez alors ces photos. Comparez ensuite la photo du journal avec celle du passant sur le pont en utilisant le comparateur.

Examinez ensuite tout les dossiers des archives et vous obteindrez l'adresse de la victime. Avant d'aller voir sa femme revenez vers le pont.

Drownedmen's Bridge

Allez à droite et sonnez à la porte de la concierge pour essayer de récolter quelques infos. Descendez ensuite sous le pont et parlez à Ringo le vagabond. Vous devez lui répondre en choisissant les bonnes réponses avant la fin du temps imparti.

Choisissez donc la deuxième réponse ensuite la troisième. Vous êtes maintenant un peu ami avec Ringo.

Prenez alors la canette qui se trouve à sa droite. Examinez ensuite les toilettes qu'il défend farouchement. Analysez l'appareil photo qui se trouve à gauche de la porte du wagon. Ouvrez son boitier et remettez les résistances en place en respectant l'ordre des chiffres.

Ouvrez ensuite le boitier de l'appareil et déroulez le film. Appuyez ensuite sur le bouton pour obtenir les photos de Ringo. Parlez une nouvelle fois avec ce dernier.

Dites-lui que vous voulez parler des photos qu'il a prises. Après le dialogue, vous allez répondre à vos réflexions pour mettre de l'ordre dans vos idées.

Vous constatez alors que " non seulement Ringo est plein... " Répondez ensuite à ces questions par ; vrai, vrai, faux, faux, faux, faux et vrai.

Vous pouvez revenir à votre QG pour analyser les photos de Ringo et lui laisser le temps pour dormir.

Sous le pont

De retour auprès de Ringo, vous le trouvez en plein sommeil. Approchez alors de la cuvette et abaissez le couvercle. Observez la chasse d'eau et enlevez son couvercle pour trouver quelque chose dans l'eau.

Vous devez vider la chasse d'eau avant de récupérer l'objet. Regardez alors en bas, observez le boitier et ouvrez-le.

Vous devez rétablir le circuit d'eau pour que le système d'évacuation fonctionne. Tournez alors les intersections pour que l'eau arrive en bas.

Regardez ensuite en bas de la cuvette pour trouver et fermer la valve d'eau principale.

Tirez la chasse d'eau pour vider le réservoir. Fouillez ce dernier pour trouver un flingue caché.

Pendant la phase de combat, suivez les indications qui s'affichent pour éviter les attaques de Ringo et mettez-le hors d'état de nuire.

Après l'affrontement Ringo, vous demandera de lui retrouver sa cuillère perdue lors du combat. Regardez alors en bas de la pompe qui se trouve à gauche pour localiser la cuillère. Observez ensuite la pompe.

Ouvrez le boitier du circuit hydraulique qui se trouve en haut à gauche. Dévissez le boitier qui se trouve à droite pour libérer la case du puzzle.

Déplacez le puzzle pour rétablir l'écoulement de l'eau en bougeant les cases dans cet ordre ; Droite, Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Haut, Haut, Droite. Allez ensuite au boitier situé à droite et tournez la valve.

Ouvrez ensuite le boitier d'en bas. Vous devez remplir le réservoir de droite avec quatre litres d'eau. Ouvrez alors le robinet pour remplir le réservoir de gauche dont la capacité est de trois litres.

Passez cette eau dans le réservoir de droite dont la capacité est de cinq litres. Remplissez encore une fois le réservoir de gauche et passez l'eau dans le réservoir de droite. Vous restez avec 1 litre dans le réservoir de gauche. Videz ensuite le réservoir de droite. Passez le 1 litre d'eau dans ce réservoir. Remplissez encore une fois le réservoir de gauche avec trois litres. Passez ces trois litres dans le réservoir de droite pour obtenir un total de quatre litres. Videz ce

réservoir pour avoir la bonne pression d'eau.

Tournez ensuite la valve qui se trouve à droite en bas de la pompe. Vous récupérez alors la cuillère de Ringo et une tenue de prisonnier.

Parlez ensuite à Ringo à propos de l'arme trouvée. Pendant le dialogue, choisissez l'arme ensuite les toilettes et enfin le choix de réponse " ...d'être inculpé pour le meurtre de Ed ". Allez ensuite chez Ed et Thereza.

Chez Ed et Theresa

Evitez les attaques de Theresa, la femme de la victime, en suivant les indications qui s'affichent.

Parlez ensuite avec elle à propos du meurtre de son mari. Après la fin de la discussion, retournez à votre QG (bureau).

Quartier Général

Fouillez dans vos dossiers pour trouver celui de Theresa. Récupérez son numéro de téléphone 021-696 et appelez-la avec votre appareil.

Vous allez faire un canular à Thereza pour l'éloigner de sa maison. Pendant la conversation, choisissez ces réponses : " ... votre mari ", " ...en aval du Jugal Canal ", " ...morgue " et " ...pour identifier le corps ".

Après le coup de téléphone, analysez les photos de Ringo si vous ne l'avez pas encore fait. Examinez surtout la photo numéro 4 où apparait le fugitif. Cliquez ensuite sur la photo de Carlos et sur l'heure de la photo.

Analysez le flingue de Ringo en utilisant la lumière noire pour trouver une empreinte. Analyser ensuite la canette pour trouver l'empreinte de Ringo. Analyser enfin la tenue de prisonnier.

Passez au comparateur pour comparer les deux empreintes. Elles concordent et sont donc celles de Ringo. Allez maintenant chez Theresa pendant qu'elle est absente.

Chez Ed et Theresa

Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve à droite pour rétablir la lumière.

Examinez les photos ensuite l'horloge de plus près. Une balle a touché la vitre du cadran et une autre s'est logée dans la petite porte située au centre de l'horloge. Tournez à gauche et zoomez sur le cadran pour repérer les vis à dévisser. Ouvrez ensuite la vitre du cadran et récupérez la clé.

Utilisez cette clé pour ouvrir la porte de l'horloge. Déplacez le pendule à gauche ensuite à droite enfin à gauche pour faire apparaitre les engrenages de l'horloge. Vous devez changer les roues et les engrenages selon les indications de la notice qui se trouve à droite.

Une fois les engrenages en place, le coucou du pendule sortira par la petite porte avec une balle dans le bec.

Récupérez cette balle et effectuez un récapitulatif des indices retrouvés sur place. Choisissez alors les réponses : " des coups de feu ont été tirés ici ", " l'heure à laquelle ces coups de feu ont été tirés " et " 19h00 ". Continuez ensuite à fouiller l'appartement pour que Theresa débarque.

Vous devez lui dire que " ...l'incident a eu lieu très récemment " et " qu'il y a surement un lien avec le meurtre de Ed ". Elle vous laissera par la suite fouiller le reste de l'appartement.

Entrez ensuite à gauche et récupérez la lettre de Carlos. Examinez le bureau puis fouillez les tiroirs pour trouver un carnet de numéros de téléphone. Regardez l'annonce dans le journal et la boite d'allumettes.

Examinez le téléphone et éjectez la cassette, rembobinez-la manuellement et remettez-la dans le lecteur. Ecoutez le message pour obtenir un fragment du nom de celle qui a laissé le message. Regardez ensuite le carnet pour trouver le

nom Sonia Diamond avec le numéro 078-441, appelez-la.

Après la conversation, répondez à vos réflexions de cette manière : Faux, Vrai, Faux, Vrai, Vrai et Vrai. Continuez ensuite vos recherches et examinez la valise qui se trouve à droite. Ouvrez cette valise en entrant le code 4170. Prenez le bout de tissu et les balles à blanc.

Examinez ensuite le coffre qui se trouve sous la fenêtre. Avant d'essayer d'ouvrir le coffre, fermez la radio, le ventilateur et la fenêtre. Tournez alors les quatre serrures à combinaison pour trouver la bonne combinaison qui vous ouvrira le coffre.

Prenez alors le paquet de jeu de poker et le porte-documents. Examinez ensuite ce dernier en cliquant sur le coffre. Lisez toutes les coupures des journaux et répondez à vos interrogations par : " braqueurs ", " le gang des bijoutiers " et " quatre ". Validez ensuite l'interpellation d'Eddy Lexter.

Répondez ensuite aux conclusions par ; faux, vrai, vrai, vrai, faux, vrai, faux, faux et vrai. Pour les dernière questions, choisissez les réponses ; " la police a fourni tellement de preuves... " et " Ed Lexter a tout balancé à la police... ".

Parlez enfin à Theresa à propos de Sonia.

Validez ensuite l'annonce du journal pour répondre à Theresa. Parlez-lui ensuite du passé d'Ed dans les braquages en utilisant le porte-documents. Choisissez ensuite les réponses suivantes : " l'un de ses anciens compagnons... " et " il aurait voulu tuer Ed... ".

Regardez ensuite en haut de l'étagère à gauche pour trouver une boite avec un clavier de piano.
Vous devez trouver la bonne mélodie à taper sur le clavier pour ouvrir la boite. Insérez alors le CD qui se trouve à droite au dessus de la mini-chaîne pour écouter la piste deux " hymne à la joie ". Appuyez ensuite sur les notes correspondantes pour ouvrir la boite.

Récupérez alors un flacon de teinture appartenant à Theresa et une boucle d'oreille. Revenez ensuite à votre QG

Quartier général

Commencez par analyser les nouveaux indices pour récupérer deux empreintes en utilisant la lumière noire.

Examinez aussi la boite de balles à blanc et déduisez que c'est pour " simuler un meurtre " et ensuite que le plan n'a pas été mis en pratique puisque " la boite de balles n'a pas été ouverte ".

Allez ensuite au comparateur et comparez le bout de tissu noir avec l'étole noire de Theresa. Comparez ensuite la douille avec la balle trouvée dans l'horloge. Comparez-la aussi avec le flingue de Ringo. Comparez aussi les vêtements de prisonnier avec la photo du morceau de journal. Comparez ces mêmes vêtements avec la photo du meurtrier. Allez ensuite chez Sonia.

Chez Sonia

Inspectez l'appartement pour que Sonia arrive par derrière et vous tire dessus. Suivez les indications qui s'affichent pour éviter les attaques et ensuite interpellez Sonia.

Répondez à ses question par : " on ne s'est jamais vu... " et " plus vite je clos l'affaire... ". Prenez ensuite sa permission pour fouiller son appart.

Prenez le flacon de teinture qui se trouve sous les escaliers. Examinez ensuite la vitrine qui se trouve à droite du canapé.

Nettoyez-la pour voir plusieurs objets dont une boule magique. Déplacez-la entre les objets pour la faire sortir par le trou dans la vitre, en bas à droite. Ouvrez ensuite cette boule pour récupérer la note et l'argent.

Localisez le digicode qui se trouve à gauche de la porte. Le code est le mot BIOBLES à l'envers. Cela donne : 5378018.

Entrez par la trappe pour trouver un plan des égouts de la ville pour trouver votre chemin. Partez en bas dans la première intersection. En bas dans la deuxième intersection. Encore en bas dans la troisième intersection et encore une fois en bas dans l'intersection suivante.

Suivez le long chemin jusqu'à la dernière intersection et partez en haut pour trouver la sortie qui se trouve sous le pénitencier de la ville.

Examinez ensuite la coiffeuse qui se trouve à droite de Sonia. Fouillez tous les tiroirs avant d'examiner la grille. Coloriez les cases pour dévoiler des opérations et obtenir les chiffres 3236 dans les cercles rouges.

Prenez ensuite le portable de Sonia qui se trouve dans le tiroir en bas et allumez-le. Entrez le code pin 3236 et examinez tous les répertoires de messages et d'appels.

Remettez ensuite vos idées en place et répondez à vos question par : " sa mère ", " d'un colis recommandé " et " ressemblant à des messages codés ".

Validez ensuite Theresa Mitchelli pour le numéro de téléphone et Ed Lexter pour la voix.

Pour conclure vos analyses répondez aux questions par vrai ou faux dans cet ordre : faux, faux, vrai, faux, vrai, vrai, faux et vrai.

Parlez ensuite à Sonia à propos de Ed et Validez l'annonce dans le journal pour la contredire.

Répondez-lui ensuite par " je suis tombé sur son message en fouillant ton téléphone portable ". Parlez une deuxième fois avec Sonia au sujet de son travail. Dites-lui que " cette mission te faisait flipper " ensuite qu'Ed " accordait une importance disproportionnée à une mission si futile ". Laissez ensuite Sonia et revenez à votre QG.

Quartier général

Analysez les nouveaux objets obtenus, notamment le flacon de teinture de Sonia pour obtenir son empreinte. Contrôlez ensuite la carte avant d'aller au pont.

Drownedmen's Bridge

Allez à droite et sonnez à la porte de la concierge qui se trouve à gauche. Dites-lui que vous voulez rendre visite à Tom.

Vous constatez alors que Tom n'existe pas. Retournez donc voir Sonia chez elle. Vous pouvez aussi recueillir le témoignage de la concierge avant de partir.

Chez Sonia

Parlez avec Sonia au sujet de l'ami d'Ed. Elle va vous le décrire. Reconstituez son visage à l'aide des images et changez l'image du front, des yeux et du nez pour reconnaitre Carlos sur la photo. Revenez alors voir la concierge.

Drownedmen's Bridge

Parlez avec la concierge à propos de Carlos. Elle vous envoie balader et vous interdit d'entrer. Montez alors par l'escalier de secours pour atteindre la fenêtre. Vous devez neutraliser avant tout l'alarme.

Placez les quatre carrés verts au centre du panneau pour pouvoir désactiver cette alarme.

Déplacez alors les carrés horizontalement et verticalement pour arriver à vos fins. Ouvrez ensuite les volets et arrachez les planches. Nettoyez la vitre ensuite brisez-la pour ouvrir la fenêtre et entrer.
Suivez les indications qui s'affichent pour éviter les attaques de Carlos.

Parlez ensuite à ce dernier et choisissez ces réponses pendant le dialogue : " la taille démesurée de mes parties génitales ", " vous " et " ...on va pouvoir discuter tranquillement ". A la fin de la discussion, revenez à votre QG.

Quartier général

Allez à vos dossiers pour trouver la fiche de Carlos avec son numéro dessus. Vous allez l'appeler pour l'éloigner de son appartement pour pouvoir le fouiller.

Appelez donc Carlos et répondez à ses questions en choisissant : " ton pote Ed ", " qui s'est trouvé là ou il ne fallait pas.. ." et " on pourrait se rencontrer... ". La voie est maintenant libre pour l'appart de Carlos.

Drownedmen's Bridge

Avant de partir vers l'appartement de Carlos, allez voir sa concierge et posez-lui des questions. Partez ensuite vers l'appartement de Carlos.

La planque de Carlos

Examinez le masque vaudou qui se trouve à droite du canapé. Entrez la séquence de code suivante : 25, 16, 54, 28, 30, 09 et 33. Prenez ensuite le briquet qui se trouve dans la boite.

Examinez le coffre qui se trouve à droite de la fenêtre. Les chiffres du code se trouvent dissimulés dans le tableau situé au dessus du coffre.

Entrez alors le code 4513.

Prenez le pistolet en or qui se trouve dans le coffre. Examinez-le et ouvrez la partie arrière du chargeur. Ouvrez ensuite le chargeur pour récupérer la balle qui se trouve à l'intérieur.

Quand Carlos revient, discutez avec lui à propos de son évasion. Validez ensuite la photo du passant pour le contredire. Discutez ensuite de son séjour en prison et revenez à votre QG.

Quartier général

Analysez les nouveaux indices, notamment le briquet pour obtenir l'empreinte de Carlos. Allez au comparateur et comparez le flacon de teinture de Sonia avec les vêtements de prisonnier. Comparez cette fois le flacon de teinture de Theresa avec les vêtements de prisonnier.

Comparez ensuite la balle retirée du pistolet de Carlos avec celle trouvée dans l'horloge puis le pistolet de Carlos avec la douille de balle. Vous concluez alors que l'arme de Carlos n'est pas responsable du meurtre d'Ed.
Allez ensuite sous le pont pour retrouver Ringo.

Sous le pont

Parlez avec Ringo à propos de l'évasion et validez le morceau de journal pour le contredire. Dites-lui ensuite que " l'évasion a eu lieu hier.. ". Répondez ensuite aux autres réflexions de la sorte : faux, vrai, faux, faux et faux. Montez ensuite sur le pont et avancez vers le local à poubelles situé à droite.

Vous pouvez, en chemin, parler à l'agent Robert qui se trouve encore sur les lieux du crime.

La porte est fermée par un cadenas et vous devez trouver le code de ce cadenas. Utilisez l'interphone qui se trouve à gauche pour parler avec la concierge et connaitre l'âge de ses petits enfants.

Placez ces nombres selon l'ordre de préférence de leur grand-mère. Entrez alors le code 9547.

Fouillez la poubelle et récupérez un pied de biche, un épluche légume taché de sang et un mot sur un bout de papier.

Remettez les choses en place dans votre tête et répondez à vos réflexions : " récupérer puis déposer un colis ", " rentrer chez elle et se changer ", " dans la poche de la tenue de prisonnier " et " au tueur ". Revenez ensuite au QG.

Quartier général

Analysez les nouveaux indices et comparez ensuite l'empreinte sur le flingue de Ringo avec l'empreinte de Ringo. Comparez aussi la douille avec le flingue de Ringo. Allez ensuite chez Sonia.

Chez Sonia

Parlez avec Sonia pour qu'elle vous décrive la femme mystérieuse. Pour reconstituer le visage, changez le front les yeux et le menton. Vous obtenez alors la photo de Theresa.

Chez Ed et Theresa

Discutez avec Theresa et dites lui : " vous avez fait évader Carlos " et validez le morceau de papier pour appuyer vos dires. Répondez ensuite " l'individu en noir et Sonia.. ". Allez ensuite voir Carlos dans son appart.

La planque de Carlos

Parlez avec Carlos et Validez la balle de l'horloge, la balle du flingue de Carlos et l'horloge.

Vous avez maintenant tous les indices en main pour élucider votre affaire. Revenez alors au QG.

Quartier général

Utilisez le dossier pour soumettre le bilan de clôture de l'affaire.

C'est une sorte de questionnaire QCM qui traite de plusieurs sujets qui vous permet de récapituler toute l'affaire.

Répondez donc comme suit :

L'arme du crime
Flingue de Ringo
Désignez les toilettes sur la photo
Ringo
Sous le Drownedmen's Bridge
Le lendemain du meurtre

La victime
Eddy Lexter
Désignez le pont sur la photo
Theresa Mitchelli
Truand

La scène du crime
Caméra de surveillance
Photo de l'inconnu en noir
Carlos Montoya
19h00
Vêtements de prisonnier

Theresa
Reconstituez le visage de Theresa comme précédemment
Son épouse
La victime était un mauvais mari

Ringo
Aucun
Flingue de Ringo

Vêtements de prisonnier

Carlos
Reconstituez le visage de Carlos Montoya comme précédemment
Un ancien associé
Ed avait trahi Carlos dans le passé

Sonia
Un contrat
Quelqu'un aurait pu lui commanditer le meurtre

L'évasion
Morceau de journal
Theresa Mitchelli
En barque, par les égouts de la ville
Sonia Diamond

L'individu en noir
Il est reparti en emportant la tenue de prisonnier de Carlos
17h40
Chez lui

Jour de liberté
Il s'est changé, s'est rasé, puis a filé
18h20
Chez lui
Pour récupérer son arme

Le porte-manteau
Carlos Montoya
Par erreur, le tireur a cru voir sa victime
Eddy Lexter
Vengeance

Le meurtre
Theresa Mitchelli
Pour se faire passer pour un autre
Aucun
Pour simuler son propre meurtre
A se faire doubler par sa femme

Validez ensuite toutes ces réponses pour conclure l'affaire.

Félicitations ! Vous avez réussi a trouver le meurtrier d'Eddy Lexter.

Remember Me

© Capcom / DONTNOD Entertainment 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ATTAQUER LES ENFORCEURS D'ELITE SANS PRENDRE DE DÉGÂTS

Pour ne pas perdre de vie contre les Enforceurs d'Elite qui font des dégâts lorsqu'on les attaque, il suffit de mettre la 2ème barre de combo seulement avec des pressens qui régénèrent la vie et de mettre un pressen de chaîne (augmentant l'effet du dernier pouvoir utilisé) en dernière attaque. Vous finirez par tuer les Enforceur d'Elite avec vos combos régénérant de la vie mais rien ne vous empêche d'alterner avec la première ou troisième barre de combo si vous voulez les tuer plus vite mais dans ce cas, faites attention à votre santé.

OBTENIR LE TROPHÉE "MISE HORS TENSION"

Le remix se passera dans le début du 8ème épisode. Je vous conseille de faire ce trophée avant de réussir le remix.

Pour le réussir, vous devrez :

1- Remixer le remix
2- Rétracter porte-tasse
3- Fêler le parebrise

Vous obtiendrez alors le trophée caché de bronze "Mise hors tension".

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 0 : reboot / renaissance

Le premier chapitre du jeu vous invite à découvrir les principaux contrôles et à appréhender la gestion de la caméra. Observez la sonde comme demandé puis suivez le marquage orange au sol.

Suivez les instructions qui vous sont données oralement : glissez-vous sous la lourde blindée à gauche au moment importun puis courrez tout droit pour échapper à la sentinelle. Rapprochez-vous du cercueil lorsqu'Edge vous le demandera (Nilin se glissera automatiquement à l'intérieur).

Episode 1 : mauvaise vie / mauvaise techno

Une fois la cinématique terminée, place à l'action : exercez-vous à esquiver les attaques des leapers puis composez votre premier combo dans le menu combo lab.

Une fois les ennemis éliminés, vous verrez un leaper s'enfuir, suivez-le à travers le couloir et progressez jusqu'à la borne de soin dont vous pouvez faire usage si besoin.

Traversez les décombres, progressez le long du rebord puis sur l'échafaudage jusqu'au marqueur d'objectif. Laissez-vous tomber et continuez à suivre le marqueur d'objectif, vous trouverez le premier Mnesist posé sur le sol, dans un

recoin sur la droite.

Grimpez le long du mur, entrez dans la rame de métro. Sur votre droite, vous trouverez un second Mnesit. Quittez le wagon et continuez à progresser à travers la rame jusqu'à rejoindre une terrasse extérieure. Laissez-vous glissez le long du mur puis remontez la passerelle jusqu'au mur de la rue d'en face. Accrochez-vous au néon pour grimper.

Prenez connaissance de l'indice laissé par l'Erroriste. Vous trouverez la Sat patch à l'étage supérieur sur votre droite après l'escalier. Continuez à gagner de la hauteur en escaladant la paroi murale sur votre gauche.

Sur la place, vous devrez éliminez quelques leapers embusqués. Commencez par ouvrir le combo lab et créez un combo basé sur le pressens de régénération de santé que vous venez d'obtenir. Une fois le combat terminé, escaladez la palissade rouge au fond de la salle.

Continuez à progresser en direction du prochain building en suivant en les marqueurs orange. Avant de sauter par-dessus la fosse, longez la grille sur la droite afin de récupérer le 3ème Mnesist. Après avoir éliminé les quelques leapers qui tenteront de vous freiner, sautez le fossé et tournez à gauche pour récupérer le second SAT Hatch.

Grimpez le long du tuyau rouge et sautez de corniche en corniche tout en veillant à éviter les jets de vapeur.

Une courte cinématique interrompra cette séance de parkour : vous devrez combattre le Skinner. La puissance de ce mini-boss augmente lorsque ses alliés sont en vie. Commencez donc par éliminer ses sbires avant de vous attaquer à lui.

Une fois le boss éliminé, activez la grue pour déplacer la plateforme de façon à pouvoir poursuivre l'ascension. Contournez l'écran géant en longeant la corniche. Remontez sur la passerelle, empruntez le petit chemin sur la droite et laissez-vous tomber pour rejoindre le marché. Vous trouverez un nouveau SAT Hatch directement sur votre droite.

Continuez à explorer le marché : vous trouverez le 3ème SAT Patch dans un renfoncement à droite du stand de protéines. A droite de l'indice errorist, vous trouverez le 4ème Mnesist. Traversez le pont et tournez à gauche pour trouver le 3ème Sat Hatch. Continuez à explorer la zone : vous trouverez le 5ème Mnesist à gauche de l'échelle ainsi que le 4ème SAT Hatch sur la plateforme, en haut.

Activez les passerelles et progressez jusqu'à la fenêtre scellée par des plaques métalliques. Effectuez l'action contextuelle demandée pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Combattez les leapers présents dans la pièce. Suivez les drones volants qui baliseront la piste pour vous jusqu'aux plateformes électrifiées. Veillez à sauter au bon moment pour éviter l'électrocution.

Une fois ce premier passage délicat passé, vous devrez courir tout en évitant de chuter dans les trous formés par la chute des plaques. Sautez sur l'échelle puis descendez pour récupérer le 6ème Mnesist caché dans un renfoncement en contrebas. Retournez sur vos pas et suivez le chemin balisé jusqu'à apercevoir le Leaking Brain. Il vous suffira ensuite d'activer le chariot pour rejoindre les lieux.

A votre arrivée, récupérez le dernier Sat Hatch sur votre gauche puis avancez vers le comptoir. Après la cinématique, vous devrez accomplir votre premier remix mémoriel sur Olga. Interagissez avec les les capsules, le masque à oxygène puis les sangles.

Les joueurs qui souhaitent accomplir le haut-fait " dieu est un DJ " devront également interagir avec le chariot, le flux mémoriel (bug mémoriel) et la machine qui fait ping.

Episode 2 : macro-onde

Une fois arrivé à Saint Michel, avancez et longez les boutiques pour rejoindre la place. Descendez les escaliers sur la droite (là où se trouve le prêcheur), récupérez la mémoire Mnesist cachée en bas de l'escalier sur la gauche.

Remontez et prenez la direction de la Rotonde Saint Michel. Après avoir éliminé les policiers, grimpez le long du mur situé à droite de l'indice erroriste.

Récupérez le SAT Hatch dissimulé dans les cartons en contrebas puis reprenez l'ascension. Sur la terrasse vous devrez de nouveau affronter les forces du Slabre. Enchaînez les combos et faites usage du Sensen Fury pour vous en débarrasser plus rapidement. Une fois les gardes éliminés, poursuivez votre progression en grimpant le long du tuyau rouge.

Accélérez le mouvement de façon à éviter de vous faire renverser par les pales du panneau publicitaire. Au cours de la progression vous pourrez récupérer un second Mnesist (allez un peu plus sur la droite au lieu de vous laisser retomber lorsque vous vous êtes suspendu aux tuyaux électrifiés).

Descendez le long du tuyau pour rejoindre le hall du centre commercial. Une fois la cinématique passée, progressez vers la gauche pour récupérer un Sat Hatch puis revenez à droite pour aller à la rencontre de Bad Request. Volez son souvenir de façon à pouvoir visualiser ses remanescences, ces projections virtuelles qui vous guideront jusqu'à l'appartement de Kaori.

Avancez dans la cour et activez la première remanescence (activez puis synchronisez le souvenir). Après avoir éliminé les quelques gardes, grimpez le long l'échelle, sautez sur le robot volant et continuez à progresser.

Continuez à suivre la piste laissée par Bad Request tout en évitant de vous faire repérer par les drones. Laissez-vous retomber sur la gauche du monte-charge pour récupérer un SAT Hatch au passage.

Sautez sur la verrière pour pénétrer dans l'immeuble, récupérez le Focus boost en haut des escaliers ainsi que la mémoire Mnesist posé sur la table du salon avant de quitter les lieux.

Eliminez les gardes et continuez à progresser jusqu'à rejoindre un autre appartement. Fouillez l'appartement, vous y trouverez une Mémoire Mnesist et plus loin, en bas des escaliers, vous pourrez récupérer un SAT hatch.

Remontez les escaliers et continuez à suivre Bad Request. Après avoir affronté un nouveau groupe d'ennemis, Edge entrera en conversation avec vous. Ramassez la Mémoire Mnesist posé sur le banc sur votre droite. Continuez à progresser et volez le souvenir de Sheridan en effectuant l'action contextuelle demandée.

Continuez à grimper en prenant soin d'accélérer le mouvement lorsque vous devrez passez le panneau publicitaire. Une fois l'épreuve de wall jump terminée, allez dans la pièce située à droite de la statue pour récupérer la mémoire Mnesist.

Avancez et préparez-vous à affronter Kid X-Mas, le premier véritable boss du jeu. Aucun combo ne peut briser sa garde. En phase une, esquivez sa charge. Une fois assommé, le boss subira vos coups de plein fouet.

Enchainez quelques combos de façon à entrer en mode Sensen Fury plus rapidement. En phase 2 évitez les tirs de son Spammer et enfin en phase 3 évitez les bombes qu'il larguera au sol. Une fois sa jauge de vie réduite à néant, il vous suffira de reproduire la séquence contextuelle pour le mettre à mort.

Overloadez la mémoire du boss et utilisez son arme pour faire tomber le champ de force. Ramassez le focus boost caché à droite de la porte avant de quitter les lieux.

Episode 3 : haute tension / sortie basse

Une fois la cinématique passée, vous retrouverez Nilin sur les hauteurs du Slum 404. Montez les escaliers et progressez vers la droite. Récupérez le SAT hatch camouflé dans la pièce grillagée avant de faire sauter les verrous à l'aide du Spammer. Une fois la porte passée, utilisez de nouveau le Spammer pour détruire le scaramech.

Descendez les escaliers, récupérez le Mnesist camouflé derrière la herse, et poursuivez votre progression. Après avoir éliminé les quelques leapers qui tenteront de vous freiner, ramassez le SAT hatch caché derrière les escaliers.

Faites sauter le verrou sur la porte suivante et continuez à avancer jusqu'à la flaque électrifiée. Faites sauter le verrou de l'autre côté de la zone dangereuse de façon à pouvoir la contourner.

Un peu plus loin, faites usage du spammer pour ouvrir le dispositif afin de mettre à jour un scaramech puis descendez les escaliers.

Vous devrez faire face à un groupe de plusieurs ennemis. Utilisez le spammer pour les faire tomber et gardez vos distances avec le boss. Privilégiez les attaques distantes avec le spammer. Une fois la place nettoyée, utilisez le spammer pour abaisser les volets.

Après avoir contourné l'enseigne lumineuse, poursuivez vers la droite jusqu'au bidonville. Vous trouverez un dispositif à Scaramech ainsi qu'un nouveau SAT Hatch.

Revenez sur vos pas, entrez dans le tunnel éclairé. Détruisez le verrou pour revenir à votre point de départ. Continuez à avancer jusqu'à ce que Edge reprenne contact avec vous (au niveau de la publicité " Jax le panda ".

Ramassez la mémoire Mnesist posée sur la table un peu plus loin avant de poursuivre l'ascension. Eliminez les ennemis que vous rencontrez sur la plateforme suivante puis utilisez le Spammer pour faire descendre l'échelle. Veillez à ramasser le focus boost posé sur une des plateformes en contrebas.

Continuez à avancer en suivant le seul chemin possible. Un peu plus loin, vous trouverez un nouveau Mnesist caché sous une bâche bleue à côté des escaliers. Pour pouvoir continuer à avancer, actionnez la grue à distance et levez les panneaux.

Utilisez le spammer pour activer les projecteurs. Suivez la trace du leaper jusqu'à une petite salle. Pour combattre plus facilement ces créatures capables de disparaitre à tout moment, activez le projecteur situé dans le fond de la salle et positionnez-vous dans le cône de lumière.

Déverrouillez la porte et sautez sur l'immeuble d'en face. Utilisez la borne SAT située dans le recoin sur la gauche si nécessaire avant de poursuivre votre route. Quelques wall-jump et une chute plus tard, vous vous retrouverez dans la zone Cargo B. Passez la première salle et avancez jusqu'à la rambarde pour récupérer la mémoire Mnesist posée sur la table.

Utilisez le spammer sur la porte de gauche pour atteindre la plateforme supérieure. Sautez en contrebas et affrontez le groupe de leapers invisibles. Activez le Sensen DOS pour les vaincre plus facilement. Une fois la zone nettoyée, abaissez la plateforme de contrôle. Grimpez sur le chéneau et sautez sur le toit de la plateforme.

Activez les barres comme ci-dessous de façon à pouvoir rejoindre facilement l'échelle située en haut à gauche de l'écran.

Continuez à progresser de mur en mur jusqu'à atteindre la turbine. Utilisez le spammer pour la désactiver et précipitez-vous dans la salle située en contre-bas.

Descendez les escaliers, prenez note de l'indice erroriste. Récupérez le SAT Patch posé sur la plateforme située en hauteur, activez le drone de livraison puis avancez dans le couloir. Vous voilà arrivé au Leaking Brain.

Débarrassez-vous des leapers, puis, après avoir reçu l'amélioration du Spammer, détruisez les failles structurelles du bâtiment afin de stopper l'arrivée des ennemis. Tommy vous ouvrira la porte menant aux égouts. Détruisez la faille structurelle et progressez à travers le boyau.

Avancez jusqu'à l'indice erroriste puis obliquez sur la gauche afin de récupérer un focus boost. Revenez sur vos pas, rejoignez l'étage inférieur en utilisant l'échelle.

Eliminez les leapers tout en prenant garde de ne pas tomber dans la rivière d'acide (utilisez les murs et les tuyaux suspendus).
Brisez la faille structurelle de la porte et poursuivez votre avancée jusqu'à la rame de métro.

Après avoir rencontré Johnny la première fois, remontez la rame jusqu'à la cabine. Ne laissez pas Johnny passer la porte (utilisez le spammer pour interagir avec la faille structurelle de la porte). Attendez qu'il se retrouve coincé puis rapprochez-vous de lui pour lui voler son souvenir.

Une fois la cinématique passée, quittez les décombres et empruntez le seul chemin possible. Avant de descendre les escaliers, récupérez la mémoire Mnesist qui se trouve en face de vous.

Traversez le couloir, utilisez l'échelle murale pour grimper sur la plateforme. Continuez à progresser à travers le souterrain jusqu'au portail qui vous permettra de regagner l'extérieur.

Après avoir éliminé les leapers, passez les balustrades. Esquivez la patrouille grâce à la Remanescence et continuez à avancer. Vous voilà arrivé dans un véritable terrain miné. Utilisez les remanescences pour traverser cette zone à haut risque. Suivez votre guide jusqu'à atteindre le panneau permettant de désactiver les mines.

Alors que vous explorer les lieux, une sentinelle robot Zorn fera son apparition. Seul le Spammer vous sera utile dans ce combat. Le point faible de Zorn se situe au niveau de son coude. Esquivez ses attaques et tirer sur ses bras avec le Spammer dès que vous en avez l'opportunité. Une fois les deux bras détruit, le Zorn se concentrera pour libérer une forte décharge d'énergie orange. Esquivez pour éviter l'onde de choc et utilisez le spammer amélioré pour le briser pour de bon.

Une fois la victoire acquise, empruntez la bouche d'égout située au centre de la zone.

Episode 4 : icône panoptique

Traversez le couloir n° 5 en prenant garde à éviter le drone de surveillance. Glissez-vous dans la pièce adjacente droite et attendez que le drone passe avant de poursuivre. Ramassez le focusboost posé sur le sol du couloir 7 avant de grimper sur la corniche de gauche.

Dans la salle suivante, vous devrez combattre quelques leapers invisibles. Utilisez le Sensen DOS ou activez la turbine pour les rendre visibles et vous faciliter la tâche. Continuez à avancer, fouillez la zone pour récupérer le module de détection du drone. Continuez à avancer en évitant de vous faire repérer par les drones de surveillance.

Après avoir pris connaissance de l'indice erroriste, allez à droite pour récupérer le SAT Hatch dissimulé dans un recoin. Suivez le drone prudemment sur vos pas et grimpez sur l'échelle murale pour rejoindre la plateforme supérieure.

Activez la mise à quai des cellules et empruntez l'escalier pour rejoindre la cellule qui vous conduira automatiquement à la zone de détention. Avancez tout en prenant soin d'éviter de vous faire repérer par les drones en vous cachant dans les cellules ouvertes. Allez jusqu'à la dernière cellule pour récupérer la mémoire Mnesist cachée à l'intérieur. Revenez sur vos pas et déverrouillez la porte donnant accès à la zone du personnel de la Prison.

Descendez les escaliers (prenez toujours garde aux drones de surveillance) puis entrez dans le bureau de l'administration. Suivez Vaughan jusqu'aux vestiaires, combattez-le, ainsi que tous les gardes qui viendront lui prêter main forte. Une fois le combat terminé, vous pourrez voler son souvenir.

Quittez la pièce et utilisez la remanescence de Vaughan pour déverrouiller la porte située en face du vestiaire. Descendez les escaliers, soignez-vous si besoin puis pénétrez dans le quartier général des Enforcers. Pour éliminer la sentinelle plus facilement, commencez par détruire son bouclier à l'aide du Spammer. Une fois le combat terminé, récupérez la mémoire Mnesist dans la salle des uniformes et entrez dans la salle d'entrainement des Enforcers. Affaiblissez-les d'entrée en utilisant la bombe logique. Lorsque la zone sera nettoyée, vous pourrez ouvrir la porte menant au Secteur III.

Progressez jusqu'à la zone de détention en vous aidant des souvenirs de Vaughan. Une fois l'alerte donnée, Madame activera un rayon mémoriel très puissant, avancez jusqu'à la cellule du fond en vous cachant derrière les piliers. Un souvenir de Vaughan vous permettra d'envoyer la cellule (et Nilin par la même occasion) en maintenance. Descendez les escaliers, ramassez le focusboost caché dans un recoin sur la gauche.

Descendez les escaliers, éliminez les gardes puis remontez en direction des salles d'interrogatoire. Ramassez le focus boost caché dans le recoin gauche de la salle avant de poursuivre la fouille des lieux. Entrez dans la salle d'interrogatoire n °6. Le miroir sans tain vous permettra de voler le souvenir de Madame sans vous faire repérer.

Récupérez la mémoire Mnesist dans la salle de stockage puis entrez dans la cour. Suivez les remanescences de Madame jusqu'à parvenir à la cour principale intérieure. Vous devrez faire face à de nombreux ennemis de type robotique. Profitez de l'occasion pour vous familiariser avec le SenSen RIP (Rust in Peace).

Entrez dans le couloir situé au fond de la cour. Avant d'activer la première remanescence de Madame, récupérez la mémoire Mnesist cachée dans le couloir de droite. Suivez simplement Madame jusqu'à la seconde remanescence. Pour libérer l'accès de maintenance au serveur central, commencez par synchroniser le souvenir dans le couloir de droite, puis allez synchroniser le souvenir dans le couloir de gauche.

A la troisième remanescence, Madame reprendra le dessus. Elle utilisera son propre souvenir pour envoyer des gardes sur vous. Une fois la victoire acquise, entrez dans l'ascenseur pour aller à la rencontre de Madame.
Durant la première phase du combat, utilisez le Spammer pour faire chuter Madame de son piédestal. Enchainez les combos tant que vous pouvez. En phase deux, Madame se dédouble. Utilisez le Sensen DOS pour dissiper les illusions (enchainez les combos sur les sbires pour recharger la jauge si nécessaire). Continuez à appliquer cette technique jusqu'à la fin du combat en veillant à esquiver les bombes qu'elle lancera régulièrement sur le sol.

Avant de lancer l'overload sur Madame, fouillez les lieux pour récupérer une mémoire Mnesist. A l'issue du processus, vous obtiendrez la capacité de déplacer des objets avec le Spammer (Force Spammer). Familiarisez-vous avec ce nouveau pouvoir en déplaçant le serveur mémoriel, vers la droite. Abaissez le rail, repoussez le serveur jusqu'au bout puis ramenez-le à sa position d'origine pour libérer les mémoires de tous les prisonniers

Le processus permettra à Nilin de recouvrer une grande partie de sa mémoire. Pour terminer cet épisode, il ne vous restera plus qu'à remixer le souvenir mémoriel en interagissant avec la bouteille, puis en désactivant la sécurité du pistolet et enfin, en poussant la petite table.

Les joueurs souhaitant accomplir le succès "Dieu est un DJ " devront également interagir avec la cigarette, désactiver le GPS et renverser le trophée.

Episode 5 : tir à la tête

Une fois de retour à Sant Michel, ouvrez la porte sur votre droite et descendez au sous-sol, vous trouverez 2 scaramechs à détruire : l'un deux est sur le plafond, le second est sur le chariot tout au bout de la pièce.

Une fois revenu sur vos pas, utilisez le Force Spammer pour relever le panneau afin de pouvoir traverser la zone en toute sécurité. Tournez à gauche en direction de la Rotonde. Après avoir éliminé les leapers, grimpez sur l'échafaudage pour récupérer le focus boost.

Redescendez puis tournez à gauche, traversez la salle et grimpez le long du mur jusqu'à rejoindre les bureaux situés à l'étage. Brisez le cadenas et levez le volet à l'aide de votre Spammeur.

Déplacez l'ascenseur pour pouvoir grimper sur le plafonnier. Faites le tour et sauter sur la plateforme en face.

Récupérez la mémoire Mnesist dans le couloir puis grimpez le long le tuyau situé sur le côté de la grande affiche lumineuse. Continuez à progresser vers le toit en suivant les marqueurs. Evitez soigneusement les deux premiers drones de surveillance. Ouvrez la porte pour que le 3ème allonge son tour de garde, profitez-en pour vous glisser dans la petite salle sur la droite.

Une fois à l'extérieur, avancez jusqu'au rebord et glissez jusqu'au tuyau rouge, la manoeuvre vous permettra de récupérer le SAT Hatch posé sur le balcon. Revenez sur la plateforme principale, sautez sur l'enseigne lumineuse et enjambez là. Poursuivez-en suivant les marqueurs orange. Un peu plus loin, déplacez les panneaux solaires pour les utiliser en tant que plateforme.

Plus loin sur une petite place, vous devrez affronter un grand nombre de leapers. Restez sous l'éclairage tant que possible et utilisez le sensen DOS lorsque vous vous retrouvez plongé dans l'obscurité. Une fois la zone nettoyée, poursuivez votre ascension vers les toits. Avant d'ouvrir la prochaine porte, faites un détour (monter sur les tuyaux rouges) pour récupérer le SAT hatch posé sur la table du bureau.

Esquivez le drone de surveillance et entrez dans le laboratoire. Après avoir éliminé l'Enforcer d'Elite, ouvrez la salle de repos à droite et récupérez la mémoire Mnesist posée sur le comptoir. Continuez à progresser jusqu'au couloir surveillé par deux drones. Ouvrez les cellules puis enfermez les drones à l'intérieur afin de pouvoir passer

Devant le siège de Memorize, faites pivoter la grue et ramenez le conteneur à vous pour créer un point d'accès. Une fois revenu sur la grue, faites-la pivoter de nouveau de façon à pouvoir accéder à l'accès VIP.

Trace ne tardera pas à vous repérer, fuyez le plus rapidement possible en prenant soin d'éviter les obstacles et les balles bien entendu. Le chemin étant bien balisé, vous ne devrez pas avoir trop de difficulté à le semer.

Trace vous retrouvera un peu plus loin, cette fois vous devrez lui échapper en courant sur une plateforme qu'il s'acharnera à faire voler en éclat. Faites en sorte d'esquiver les trous au maximum et de sauter le moins possible pour gagner du temps.

Eliminez les gardes et continuez à avancer jusqu'à croiser de nouveau la route de Trace. Fuyez aussi vite que possible. Après une glissade plus ou moins contrôlée, vous trouverez refuge dans un appartement. Avancez jusqu'au salon et éliminez les sbires de Trace. Continuez à monter en passant par les issues de secours.

Une fois sur le toit, vous devrez affronter Trace pour de bon. Restez dans l'ombre des cheminées et activez la turbine pour détournez l'attention de trace.

Profitez-en pour foncer vers la gauche, sautez sur son hélico et volez-lui les souvenirs dont vous avez besoin.

Maintenant que la voie est libre, grimpez sur l'échafaudage de gauche et prenez connaissance de l'indice erroriste. Pour récupérer le SAT Hatch, grimpez sur la rambarde sur votre gauche puis le long des tuyaux rouge. Il vous suffira ensuite de suivre le chemin balisé pour le trouver.

Redescendez au niveau de l'indice puis cette fois progressez vers la droite jusqu'à trouver une fenêtre ouverte. Traversez le club (n'oubliez pas de ramasser la mémoire Mnesist), ressortez par la fenêtre et continuez à progresser de mur en mur vers la droite jusqu'à parvenir au centre commercial.

Une fois à l'intérieur, ramassez la mémoire Mnesist et abaissez le volet pour rejoindre le balcon. Défendez-vous contre l'enforcer d'élite, les leapers et les robots. Une fois la victoire acquise, vous pourrez synchroniser la remanescence de Trace. Tapez le code 2058 sur le panneau de contrôle pour ouvrir la porte.

Entrez chez Memorize, traversez le couloir et descendez les escaliers (droite ou gauche peu importe). Plaquez-vous dans les recoins pour ne pas vous faire repérer et foncez dans la pièce centrale. Ramassez la mémoire Mnesist devant l'ascenseur hors d'usage avant d'entrer dans le bureau de Scylla.

Après la courte cinématique, vous pourrez remixer les souvenirs de Scylla. En premier lieu, rétractez le porte-tasse de la voiture, puis ouvrez le sac à main, allumez Jax puis cassez le pare-brise pour mettre fin à la séquence.

Les joueurs qui souhaitent accomplir le haut-fait " dieu est un DJ " devront également interagir avec l'airbag (bug mémoriel) et allumer l'écran LCD.

Episode 6 : noyau pourri

Montez sur la plateforme en face de vous. Ecoutez ce qu'Edge a à vous dire puis avancez vers l'ascenseur. Utilisez le Force Spammer pour déplacer les deux volets et lever la porte.

Esquivez les attaques des leapers en attendant que l'ascenseur arrive. Une fois la porte ouverte, vous aurez suffisamment de lumière pour pouvoir les affronter. Descendez les escaliers, déplacez le panneau de façon à pouvoir accéder à la salle de contrôle. Faites défiler les casiers jusqu'à trouver celui de Bad Request : prenez son pick-socket. Continuez à faire défiler les casiers jusqu'à trouver celui de Nilin : récupérez le focuboost dissimulé à l'intérieur.

Utilisez le pouvoir du pick socket pour extraire l'énergie du panneau vitré et forcer la porte.

Récupérez l'énergie de la porte devant vous puis tirez à travers la vitre pour déverrouiller la porte qui se trouve au fond du couloir. Récupérez la mémoire Mnesist caché au fond de l'arrière salle puis utilisez de nouveau le pick-socket pour ouvrir la porte de l'administration (tirez à travers la vitre).

Récupérez l'énergie de la porte, redescendez les escaliers et ouvrir la porte du poste de maintenance. Récupérez le SAT patch posé sur la table de l'atelier puis quittez la pièce. Remontez les escaliers et ouvrez la grande porte qui se trouve juste devant vous.

Passez la porte de l'XT Unit A, grimpez à l'étage supérieur en utilisant l'échelle et rejoignez la cellule de Bad Request. Echappez au drone de surveillance en sautant par-dessus la rambarde puis combattez les deux enforcers d'Elite qui tenteront de vous arrêter.

Entrez dans la trauma room pour vous soigner si besoin. Utilisez l'ascenseur pour retourner à la cellule de Bad Request. Progressez jusqu'à ce qu'Edge reprenne contact avec vous, laissez-vous tomber sur la plateforme en contrebas, dérèglez l'unité de contrôle des cellules puis remontez sur la plateforme.

Déplacez les cellules de façon à pouvoir progresser jusqu'à la cellule de Bad Request. Plusieurs passages sont possibles : la solution la plus simple étant d'aller dans la cellule vide et d'utiliser le Force Spammer pour rapprocher la cellule de Bad Request de la vôtre. Une fois la cinématique terminée, avancez dans le couloir et suivez la première remanescence de Bad Request.

Activez la remanescence, récupérez l'énergie et utilisez là pour activer le siège de transfert. Remontez les escaliers et éliminez l'Enforcer d'Elite. Vous aurez ainsi accès à la seconde remanescence de Bad Request.

Après avoir synchronisé le souvenir, récupérez le noyau énergétique et utilisez-le pour ouvrir la petite salle médicale située juste en face. Récupérez l'énergie et utilisez-la pour activer le transfert de chaise médicale.

Suivez la chaise jusqu'au 4ème sous-sol. Une fois encore, un enforcer d'Elite et ses sbires décideront de vous barrer la route. Après les avoir éliminés, avancez jusqu'à la troisième remanescence. Activez-là puis rejoignez la salle de stockage (la salle ou se trouve la borne de soin) pour synchroniser le souvenir. Récupérez l'énergie puis allez activer la chaise médicale.

Suivez la chaise et avancez dans le couloir de l'XP Unit B jusqu'à la cellule, ramassez la mémoire Mnesist. Récupérez le noyau d'énergie et utilisez-le pour ouvrir la double porte dans le couloir.

Avant de courir à la rencontre du Docteur Quaid, ouvrez la première porte à droite pour récupérer le SAT Hatch. Vous devrez ensuite faire face à un nombre impressionnant d'ennemis (Enforcers, seraphims, ...). Pour vous en débarrasser plus facilement, utilisez les sensen RIP et Bombe logique.

Une fois la cinématique terminée, passez les deux double-portes. Tirez sur le Zorn dans la seconde salle pour obtenir le succès " RIP ". Continuez à avancer, vous devrez une nouvelle fois livrez bataille contre un nombre impressionnant d'ennemis. Utilisez les pouvoirs sensen pour vous en défaire plus rapidement.

Une fois les derniers ennemis abattus et la cinématique passée, descendez le long du tunnel jusqu'au laboratoire. Approchez-vous de Bad Request.
Immédiatement après la cinématique, vous devrez faire face à Johnny. Le boss crie, invoque des alliés et peut se téléporter. Le moyen le plus simple de l'abattre est d'utiliser le sensen DOS pour limiter sa capacité de déplacement et le sensen Bombe logique lorsque vous être submergé par les adds.

Sautez dans le cercueil pour mettre fin à l'épisode.

Episode 7 : paradis perdu

Eliminez les ennemis présents sur la plateforme puis activez le monte-charge. Dans la salle suivante, éliminez le zorg et déverrouillez l'accès à l'échelle de secours. Entrez dans la salle de triage. Descendez et récupérez le SAT Hatch dissimulé sous les escaliers.

Montez à l'étage, demandez la mise en service d'un chariot de livraison. Stoppez le chariot au niveau de la plateforme située à gauche puis descendez à l'étage inférieur en glissant le long du tuyau.

Activez le chariot à distance, traversez puis redescendez encore d'un étage. Demandez un chariot et stoppez-le au

niveau de la prise murale sur la droite. Longez le mur vers la gauche jusqu'à la salle du panneau de contrôle. Faites le tour de la salle pour récupérer le SAT Hatch caché derrière les caisses.

Actionnez le panneau de contrôle de façon à inverser le sens de circulation des chariots. Avancez vers le fond de la salle et demandez un chariot. Stoppez-le au niveau de la prise murale sur la gauche. Remontez jusqu'à l'étage suivant en utilisant le tuyau. Une fois à l'étage supérieur, il ne vous restera plus qu'à activer le chariot pour pouvoir atteindre la porte menant à O'Osmoze.

Après avoir triomphé des gardes, fouillez la zone, récupérez le focusboost dissimulé derrière le drone de nettoyage ainsi que l'énergie de la porte pare-feu dans la salle de repos. Utilisez l'énergie pour ouvrir la porte de l'ascenseur qui se trouve au bout du couloir.

Descendez les escalators, éliminez tous les ennemis puis empruntez la seule issue disponible. Entrez dans le bar Sans-Soucis. Allez récupérer le SAT Hatch dans la petite salle au fond à gauche (faites attention au drone de surveillance). Faites un détour par la discothèque pour récupérer la mémoire Mnesists et continuez à poursuivre Trace tout en éliminant tous les gardes qui se mettront en travers de votre route. Vous arriverez malheureusement trop tard, sautez la rambarde, suivez les marqueurs pour rejoindre le rez-de-chaussée. Volez les souvenirs de Trace.

Traversez tout le centre commercial jusqu'à retrouver les deux écorcheurs. Eliminez-les en privilégiant les sensen DOS et Furie. Dans la salle suivante, récupérez l'énergie du système d'arrosage puis passez la porte. Activez la porte coupe-feu pour aller récupérer le focus boost puis déverrouillez l'échelle de secours dans la salle principale.

Montez à l'étage et entrez dans le poste de sécurité. Ramassez la mémoire Mnesist posée sur le bureau et continuez à progresser jusqu'au couloir quadrillé par les deux drones. Faites un détour par les toilettes de l'administration pour récupérer un SAT Hatch puis rejoignez le poste de sécurité.

Après avoir activé la seconde remanescence de Trace, vous devrez résoudre une petite énigme : abaissez le 3 de Memorize, levez le H de Hominis puis levez le dernier O du mot Evolutio.

Activez la troisième remanescence puis suivez le souvenir de Trace jusqu'à l'étage. Après avoir synchronisé le souvenir, il vous faudra résoudre une seconde énigme.

Voici comment procéder :
{l Déplacez le pilier de Scylla de façon à ce que le mot écouter pointe vers Charles, et le mot abandonner pointe vers Nilin.
Déplacez le pilier de Charles de façon à ce que le mot admirer pointe vers Scilla, et le mot protéger pointe vers Nilin.
Déplacez le pilier de Nilin pour que le mot aimer pointe à la fois vers Charles et Scilla.

Une fois l'énigme résolue, entrez dans le couloir et abattez les quelques ennemis présents dans la salle. Vous pourrez ensuite accéder au cube et au dernier épisode de Remember Me.

Episode 8 : la faute de nos pères

Progressez jusqu'au balcon, passez la rambarde et prenez appui sur les éléments du décor pour descendre au rez-de-chaussée.

Une fois que vous serez parvenu à destination, une séquence de remix mémoriel s'enclenchera. La première chose que vous devrez faire sera de remixer le remix en interagissant avec le prototype de gant de piratage.

Débutera alors le remixage du souvenir dans le souvenir. Votre objectif sera de provoquer un bug mémoriel dans la mémoire de Nilin : rabattez le porte-tasse, détachez la ceinture de Nilin et fêlez le pare-brise.

Cette première phase changera la suite du souvenir. Redémarrez Jax puis déclenchez un court-circuit en interagissant avec la prise pour compléter le remix.

Les joueurs souhaitant accomplir le succès " Dieu est un DJ " devront également interagir avec le gant prototype et le lecteur LCD.

Suivez la remanescence de Nilin jusqu'au bureau de Charles. Votre prochaine et dernière mission sera de désactiver H3O. Le combat se déroulera en 3 phases.

Phase 1 : utilisez le sensen Fury sur le cube, brisez le cube avec le Spammer et détruisez l'IA (le cube doré).

Phase 2 : Utilisez le sensen RIP sur le Sepharim pour le forcer à tirer sur le cube. Utilisez le spammer pour briser le cube (à répéter deux fois de suite). Enchaînez les combos sur l'IA comme en phase 1.

Phase 3 : utilisez le sensen DOS pour faire apparaître le cube noir. Frappez-le sous furie (à répéter deux fois de suite). Enchainez les combos sur le cube doré pour détruire H3O une bonne fois pour toute.

Resident Evil 4 HD

© Capcom 2011

PUZZLE DU CHAPITRE 3-4

Le puzzle se présente ainsi :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

Pour le résoudre, vous devez activer les chiffres suivants : 4, 7, 8, 9, 6, 3, 1, 7, 9.

HANDCANNON

Terminez toutes les missions "Mercenaries" avec un rang de 5 étoiles pour débloquer cette arme. Vous pourrez obtenir des munitions illimitées en optimisant toutes ses statistiques.

LUIS RANCUNIER

Durant la scène de défense de la cabane, tirez plusieurs fois sur Luis pour qu'il finisse par riposter et tuer Léon.

ASHLEY TIMIDE

Lorsque vous êtes avec Ashley et que vous vous apprêtez à la rattraper au pied d'un mur, passez en vue subjective pour voir sa culotte. Ashley se mettra à tirer sur sa jupe et vous traitera de pervers.

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1-1

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube.

Avancez le long du sentier menant au village, et examinez le nom inscrit sur la pancarte. Arrivé devant la vieille bâtisse, passez par la gauche et brisez la boîte sur la charrette d'un coup de couteau (pour briser tonneaux et caisses, ne gaspillez pas vos précieuses munitions et préférez votre bon vieux couteau). Vos poches se rempliront alors de quelques pesetas, c'est la monnaie du jeu, récupérez-en un maximum pour pouvoir par la suite acheter armes et autres

items au marchant ambulant (une des nouveautés de Résident Evil 4). Gagnez ensuite l'intérieur du baraquement, et avancez vers les bruits. Abattez l'homme qui vous attaque (essayez de viser la tête de vos ennemis pour plus d'effet et finissez-les au couteau lorsqu'ils chutent au sol), et récupérez les munitions sur son cadavre. Montez ensuite les escaliers afin de récupérer plus haut de nouvelles recharges pour votre arme. Sortez par la fenêtre et luttez contre les 3 hommes au dehors. Empruntez ensuite l'autre sentier et pénétrez dans la petite cabane où de nombreux items vous y attendent. Profitez-en également pour sauvegarder. En poursuivant, vous ne tarderez pas à rencontrer un loup blessé, retenu prisonnier dans un piège. Choisissez de l'aider et celui-ci viendra vous filer un coup de patte par la suite... A proximité, sortez du sentier pour vous diriger vers la gauche et vous trouverez ainsi une herbe rouge. En continuant vers l'inconnu, vous serez à nouveau agressé par un paysan. Tuez-le, et continuez de progresser tout en regardant où vous mettez les pieds. En effet de nombreux pièges à loups traînent dans la zone. Méfiez vous également des dispositifs piégés fixés sur les troncs d'arbre. Avancez, et rentrez dans le petit cabanon afin de récolter de nouveaux objets, puis ressortez pour vous frotter aux deux hommes. Progressez ensuite vers le pont et traversez celui-ci. En entrant dans la prochaine petite case, prenez garde à son habitant posté juste derrière la porte, la hache à la main. En le tuant, vous obtiendrez de nouvelles munitions. Fouillez l'intérieur de la cabane puis avancez jusqu'au portail métallique. Ouvrez-le pour poursuivre. Arrivé au village, jetez un coup d'oeil grâce aux jumelles, puis contournez la place par la gauche. Ramassez l'herbe verte dissimulée près des rondins de bois, puis faites vous repérer. Préparez-vous alors à devoir accueillir une dizaine de paysans furax. Tuez-les tous pour pouvoir faire progresser l'intrigue. Une fois les villageois partis, vous aurez tout le loisir de fouiller la zone à votre guise. Ne laissez rien au hasard, car chaque balle et chaque herbe comptent dans Resident Evil. Vous mettrez alors la main sur bon nombre d'objets particulièrement utiles : beaucoup de munitions, quelques grenades, mais surtout, le fameux fusil à pompe dans l'un des baraquements (très utile lors des phases vous confrontant à des ennemis en masse, tirez dans le tas pour toucher tous les gêneurs en même temps). Une fois votre petit tour terminé, empruntez le sentier à gauche de la chapelle et entrez dans la deuxième partie du village. Pour sauvegarder, entrez dans la petite case. Prenez les munitions pour fusil à pompe cachées par le tonneau de bois, puis approchez du puits non loin. Tirez sur le maintient de la gouttière, puis visez le médaillon suspendu au dessus de l'eau (attention le bruit de vos tirs alertera alors les gens du coin). Récupérez le pendentif puis occupez-vous des gêneurs. Fouillez les lieux attentivement, bon nombre d'objets précieux tels que les spinelles se trouvent éparpillées tout au long de la zone. Vous en trouverez une utilité plus tard, lorsque vous rencontrerez le mystérieux vendeur ambulant. Inclinez ensuite l'angle de vue vers le haut, et vous remarquerez plusieurs médailles bleues suspendues dans les arbres et autres. Dégommez celles-ci dès que vous en apercevrez. Au bout de 10 atteintes, vous recevrez une arme spéciale de la part du vendeur. Il y en a 4 dans cette zone, 10 en tout dans le village et 5 au cimetière. Elles apparaissent sur la carte, et se trouvent encore plus facilement si vous investissez dans la carte aux trésors vendue un peu plus loin dans le cours du jeu. Ceci dit, la majorité se trouve perchée, alors ouvrez l'oeil, et levez la tête ! Continuez ensuite par le portail derrière les maisons, et préparez-vous à mitrailler le bouton A pour échapper à une mort certaine par écrabouillement (les gens du coin sont décidément bien peu aimables...). Au cours du jeu, plusieurs séquences de la sorte auront lieu. Lors de ces phases "réflexes", certaines touches apparaîtront à l'écran. Sachez alors rapidement appuyer sur celles-ci pour vous en sortir sans le moindre bobo. La frayeur passée, avancez en empruntant le passage sous le pont, et tirez sur les objets lumineux accrochés au plafond.
Ce sont des spinelles et celles-ci vous apporteront un joli petit paquet de pognon à la revente. Dans cette nouvelle partie du village, prenez garde aux nombreux pièges tendus par les villageois, mais aussi aux explosifs qu'ils vous balanceront si vous osez vous rapprocher un peu trop près des habitations. Entrez dans la maison en milieu de zone, puis suivez les tapements. Au bout, sauvez l'homme dans le placard pour mettre fin aux prémices de ce premier chapitre.

CHAPITRE 1-2

D'entrée de jeu, préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Ressortez du bâtiment après avoir récupéré les munitions. Prenez l'herbe verte dans le tonneau au dehors, puis suivez le mystérieux étranger derrière les murs. Ce moment du jeu marque votre première rencontre avec le vendeur ambulant. Grâce aux pesetas récoltés tout au long de votre périple, vous allez pouvoir acheter divers objets dont des armes surpuissantes, mais aussi pouvoir booster vos armes et augmenter ainsi leurs caractéristiques. Revendez-lui également les objets de valeurs trouvés précédemment pour augmenter votre capital de pesetas. Je vous conseille dans un premier temps de prendre la mallette qui aura pour effet d'agrandir la place contenue dans votre inventaire (pensez également qu'un inventaire mal rangé est un inventaire où beaucoup d'espace inutilisé est gâché pour rien, alors faites le ménage de temps en temps !). Le fusil sniper peut également s'avérer utile pour la zone qui suit, cela dit il n'est pas indispensable. C'est également grâce à ce vendeur, que vous obtiendrez plus tard le Punisher (une arme à feu puissante capable de transpercer vos ennemis pour toucher ceux de derrière) en échange de 10 médaillons bleu dégommés. En empruntant le prochain portail, préparez-vous à

vous salir les mains. Vous allez devoir faire un carton dans les rangs ennemis, et un gros ! Ramassez les herbes dès le départ, puis écrasez les premiers villageois d'un coup de fusil. Le chemin spontanément dégagé, sprintez droit devant vous puis empruntez le chemin donnant sur la gauche. Vous trouverez une nouvelle habitation dont le toit est accessible par échelle. Montez sur les hauteurs et débarrassez-vous de l'homme à la hache posté à cet endroit. Faites ensuite chuter l'échelle d'un coup de pied, et vous voilà remarquablement bien positionné pour faire un carton en toute sécurité ! Ne laissez pas vos ennemis repositionner l'échelle pour vous rejoindre et tirez-les à loisir comme des lapins (faites particulièrement attention aux lanceurs de dynamite, et shootez-les en priorité). De ce positionnement, vous pouvez également éliminer les autres ennemis de la zone en snipant grâce au fusil. N'oubliez pas de viser les barils d'essence pour faire encore plus de dégâts. Montez ensuite encore un peu plus et ouvrez le coffre rouge pour trouver une partie de fragment. Explorez l'intérieur de la case puis partez pour l'autre partie du coin encore inexplorée. Un deuxième coffre rouge vous attend près du ravin. Vous récupérerez ainsi l'autre fragment. Combinez-le au premier et encastrez l'emblème dans la cavité des portes du fond. Avancez en détruisant les tonneaux pour récupérer leur contenu, puis entrez dans la bâtisse. Tuez vos ennemis et poursuivez en enjambant la fenêtre au bout du couloir. Accroupissez-vous lorsque l'on vous donnera l'occasion de le faire. Vous éviterez ainsi de justesse un lancer de bâtons de dynamite. A votre tour, ripostez en leur lançant une de vos grenades. Poursuivez dans les égouts, puis plongez vers l'échelle pour mettre la main sur de nouvelles munitions. Vous remarquerez que plusieurs poissons nagent dans le bassin. Tuez-les pour obtenir un peu de nourriture - je profite de cette rencontre pour faire le point sur les animaux dans le jeu, et leur véritable rôle. En plus de rendre le jeu plus réaliste, vous pouvez tuer ces derniers pour obtenir toute sorte d'items. Vous obtiendrez parfois de la nourriture, d'autres fois de l'argent ou des objets de valeur. Prenez toutefois gardes à ne pas trop gaspiller vos munitions sur tout ce qui a des pattes et qui court. Ce serait en effet vraiment bête de se retrouver à court de balles face aux paysans enragés. En poursuivant, vous ne tarderez pas à ressortir des dédalles et à retrouver les doux murs d'une maison. Face au symbole religieux, faites pivoter la boule une fois par le haut, puis une fois par la gauche afin d'en obtenir un semblable. Fouillez ensuite la pièce et mettez la main sur la clé de l'insigne. Empruntez ensuite la porte pour finir.

CHAPITRE 1-3

Avancez et fouillez les lieux. Lorsque que vous ouvrirez la porte donnant sur l'extérieur, un fou furieux armé d'une impressionnante tronçonneuse foncera tête baissée sur le pauvre Léon. Sortez votre fusil à pompe pour le terrasser ou affrontez-le avec le gun, mais visez bien... Eclatez ses autres copains, puis récupérez les items sur leurs cadavres (notamment, un rubis sur le cadavre du fan de "Massacre à la tronçonneuse"). En progressant, vous retrouverez la première partie du village. Farfouillez à nouveau dans les environs pour trouver quelques items supplémentaires. Dirigez-vous ensuite vers la chapelle et ouvrez la porte grâce à la clef de l'insigne. Sauvegardez, puis ouvrez la trappe une fois que vous aurez tiré sur la lampe du plafond pour obtenir une Spinelle. Dans la grotte, tirez à nouveau sur les éclairages du plafond et plusieurs points lumineux apparaîtront. Tirez-les pour obtenir de nouveaux trésors. Continuez d'avancer et vous rencontrerez de nouveau un vendeur. Profitez-en pour lui acheter la bombe de soin et pour améliorer vos armes. Ressortez et avancez jusqu'au cimetière. En chemin, fouillez l'intérieur de la cabane, puis approchez des tombes pour observer les insignes au-dessus. Vous remarquerez que certaines tombes possèdent des insignes jumeaux. Retenez celles-ci et passez derrière l'église, à droite. Avancez près du piédestal aux symboles, et allumez l'espèce de Z incliné sur la droite, la sorte de M, ainsi que le V (pour ce faire vous pouvez faire pivoter la stèle de 3 ou 4 cases. S'arrêter sur un symbole éteint l'allume, s'arrêter sur un symbole allumé l'éteint. Débrouillez-vous pour allumer les symboles indiqués précédemment. Pas de panique cette énigme est particulièrement aisée). L'énigme résolue, vous obtiendrez en récompense un bijou nommé oeil de chat vert. Faites ensuite la chasse au médaillon en empruntant le sentier juste à droite (ils sont disposés sous le ponton), et retournez voir le vendeur pour obtenir votre arme lorsque vous en aurez atteint 10 dans votre inventaire. Revenez ensuite sur le chemin du pont, puis sautez par-dessus le vide pour progresser. Continuez en fouillant la zone. Prenez gardes aux serpents dissimulés sous certaines caisses, tuez-les rapidement pour éviter de vous faire mordre. Arrivé dans la petite cour, fouillez les 3 cabanons puis descendez par les escaliers donnant sur la double porte plus bas. Vous rencontrerez à nouveau le vendeur. Ressortez, ne vous souciez pas des grognements, et passez à présent par l'autre porte. Une séquence "réflexes" débutera rapidement, sortez-en indemne et marchez jusqu'au marais. Nettoyez la zone et ramassez tous les items que vous trouverez. Dans un des nids de la zone se trouve une pipe antique. La récupérer vous apportera quelques pesetas. Prenez ensuite la sortie, puis montez sur la bute plus haut. Observez la scène, redescendez jusqu'au canot, puis entrez dans la petite cabane pour sauvegarder. Montez ensuite à bord de l'embarcation et traversez le lac. Un affrontement contre un Boss débutera alors. Del Lago, sorte de monstre marin viendra vous chercher des noises. L'ancre du canot se prendra sur le monstre et ce dernier vous tirera en tout sens sur le lac. Commencez par esquiver les débris pour éviter de piquer une petite tête dans la flotte. Si jamais cela venait à vous arriver, bombardez le bouton A pour remonter dans l'embarcation. Lorsque Del Lago fait demi-tour, avancez de manière à vous retrouver derrière lui. Vous éviterez ainsi toute collision. Lorsque

l'embarcation s'immobilisera, Léon se saisira d'un harpon. Maintenez alors la touche R enfoncée et attendez que l'énorme bête se rapproche de vous pour lancer le projectile. Avec un bon timing, vous devriez réussir à lui décocher deux harpons. Visez la gueule du monstre en priorité. Répétez la manoeuvre plusieurs fois de suite pour en finir avec ce Boss aquatique. Notez qu'une séquence réflexe s'enclenchera dès la fin du combat. Mitraillez alors le bouton indiqué pour vous en sortir...

CHAPITRE 2-1

A votre réveil, prenez le message sur le lit et ressortez de la maison. Prenez à nouveau le bateau et entrez dans la grotte éclairée de torche bleue. C'est une cache du vendeur ambulant. Revenez à votre point de départ, et avancez dans le brouillard. Vous trouverez un villageois sujet à de drôles de troubles... Des tentacules parasites lui sortiront du crâne. Visez celles-ci pour mettre fin à son calvaire (à noter également que les grenades aveuglantes s'avèrent radicales contre ce genre de bestioles). Dans la zone du port, tirez sur les chaînes retenant les caisses afin de vous libérer un passage (la dernière est accessible à partir du ponton en haut de l'échelle). Vous pourrez de cette manière atteindre une vanne. Actionnez-la puis entrez dans la cascade. Tuez tous vos petits amis venus prendre part à la fête, puis récupérez l'insigne circulaire. Sortez par le fond de la grotte et empruntez le canot. Celui-ci vous ramènera dans le magasin du marchand près de la petite cour aux grognements. Sauvegardez, et ressortez en direction de la cour. Vous assisterez à une scène où les villageois vous amènent un invité de choix : El Gigante qui comme son nom l'indique... est gigantesque ! Dans un premier temps, planquez vous entre les cabanes et attendez qu'il les détruise grâce à son tronc d'arbre. Esquivez en actionnant les touches adéquates lorsque celles-ci apparaissent à l'écran, puis récupérez toutes les items dans les débris. Quelques herbes restent également à disposition près du bois entreposé. Si vous avez porté secours au loup dans la forêt, au tout début du jeu, celui-ci viendra vous aider à détourner par moments l'attention du monstre. Profitez-en pour dégainer votre fusil à pompe et l'assener ainsi de coups répétés. Lorsque El Gigante aura suffisamment morflé, il s'abaissera genou à terre et un parasite jaillira de l'arrière de son cou. Toujours au fusil à pompe, tirez plusieurs fois d'affiler sur la sale bestiole. Répétez l'opération 3, 4 fois pour en finir avec le colosse. N'oubliez pas de vous saisir de la belle récompense suitet à son exécution - Comme Resident Evil est un jeu où il ne fait pas bon de gaspiller, il est conseillé de refaire les Boss une seconde fois lorsque vous aurez saisi la marche à suivre. Vous gaspillerez ainsi beaucoup moins de munitions et autres objets de soin - Reprenez ensuite la route de l'église, et immobilisez-vous lors de votre cheminement dans le premier sentier. Sortez le fusil sniper si vous en avez fait précédemment l'acquisition, puis envoyez une balle dans la tête du loup posté non loin. Deux de ses copains viendront alors immédiatement le venger. Finissez-les au fusil à pompe afin d'expédier les choses au plus vite. Une fois dans l'église, trouvez l'échelle et grimpez à l'étage. A l'aide du lustre, atteignez la corniche opposée et dirigez-vous vers le boîtier de commande. Vous devez alors modifier les motifs des 3 cercles afin de reconstituer à la perfection le vitrail central. Pour cela, actionnez l'interrupteur rouge deux fois de suite, le vert 3 fois, puis le bleu une fois. Faites-les se combiner pour ouvrir la grille sur le côté. Entrez alors dans la pièce secrète pour enfin retrouver Ashley.

CHAPITRE 2-2

Saddler hors de portée, ramassez le contenu des tonneaux puis ressortez de la petite cave où vous avez atterri. Visez la carriole pour éliminer les villageois, puis prenez direction le village en empruntant le passage souterrain en bas du cimetière. Arrivé au village, tuez l'homme qui s'approche sur votre gauche, Avancez et tuez l'homme et la femme non loin. A nouveau, fouillez le village pour trouver toutes sortes d'objets. Lorsque vous aurez fini d'explorer les lieux, repérez la grande tour et prenez le chemin de gauche (en haut de la tour vous attend une spinelle). Tirez sur les pièges au sol afin d'éviter qu'Ashley ne se prenne les pieds dedans, puis avancez jusqu'au portail en tuant vos ennemis. Lorsque vous aurez dépassé cette nouvelle frontière, approchez de la grosse caisse rouge et ordonnez à la fille du président de se cacher dedans. Vous serez alors libre de parcourir la zone sans qu'Ashley soit constamment dans vos pattes. Faites le ménage en éliminant avec soin toutes les créatures présentes sur les lieux et ramassez tout ce qui pourrait vous être utile. Retournez ensuite chercher Ashley et pénétrez à l'intérieur de la grange où se trouve une échelle. Montez au grenier accompagné de la fille puis passez par la fenêtre pour poursuivre. Longez le ponton de bois, puis laissez-vous tomber dans l'arrière cour en face (n'oubliez pas la petite cage dissimulée sur la gauche au passage). Tirez sur les pièges afin de les désenclencher, puis approchez vers les grandes portes en bois. Portez Ashley pour que celle-ci puisse ouvrir les portes par derrière. Progressez et vous rencontrerez à nouveau le vendeur, améliorez alors vos armes car vous allez très bientôt devoir vous en servir sans retenue. Engagez-vous sur le pont pour enclencher une séquence narrative. La conversation terminée, poursuivez. Vous serez bientôt assiégé par toute une horde de villageois hystériques. Léon se réfugiera de lui même dans la maison. L'occasion pour lui de retrouver son collègue de galère Luis. A l'intérieur, commencez par vous barricader en plaçant deux des trois armoires devant les fenêtres condamnées. Le fait d'en laisser une d'ouverte, vous permettra de vous focaliser un temps sur une seule ouverture et non les trois en

même temps. Tout au long de la bataille, restez à proximité de Luis car celui-ci est d'une aide précieuse. Acceptez les balles qu'il vous fournit de temps à autre et évitez de lui tirer dessus si possible ;). Beaucoup des villageois sont au stade terminal quant au virus, et les parasites sortent à foison de leur tête lors de cette séquence. Vous devrez tuer une quantité impressionnante d'ennemis pour que la scène de carnage prenne fin. Employer le fusil à pompe est fortement conseillé pour réussir la séquence. Usez également des grenades pour faire le ménage plus rapidement (les bleues vous débarrassent des parasites, rappelez-vous). Lorsque Luis montera à l'étage, suivez-le. Vous terminerez là-haut lorsque les villageois décideront d'eux-même de faire machine arrière.

CHAPITRE 2-3

Récoltez les items puis sortez de la maison. Ramassez les quelques objets au dehors puis entrez dans le cabanon pour vous saisir de la note vous informant sur les deux passages possibles et empruntables, et profitez-en pour sauvegarder. Glissez-vous ensuite sous l'arche boisée, et actionnez la manivelle en choisissant le chemin que vous désirez emprunter. Pour info, vous avez le choix entre le passage de droite et le passage de gauche. Celui de droite vous confronte à nouveau à un El Gigante alors que celui de gauche vous propose une sympathique balade avec des femmes de bûcherons, et par là j'entends des femmes armées de jolies tronçonneuses particulièrement coupantes. Il est fortement déconseillé d'emprunter ce passage tant il vous faudra gaspiller des munitions pour venir à bout de vos ennemis. Le chemin de droite offre une bien meilleure perspective. Je conseille donc d'acheter le lance-roquettes (revendez des armes pour faire de la place vous pourrez les racheter plus tard), et de choisir le chemin de droite. Alors que si vous ne disposez pas de cette grosse artillerie il vous faudra batailler de nombreuses minutes tout en surveillant la santé d'Ashley, vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus à l'aide de cette arme si celle-ci fait partie de vos stocks. Une seule roquette suffira à anéantir le Boss et vous serez alors libre d'arpenter la zone sans aucune pression. De plus, vous récupérerez 15000 pesetas en abattant la bête. Avancez le long des sentiers et brisez les chaînes du pied pour pouvoir accéder aux différentes parties de la zone, puis ramassez tous les items dont la vieille clef, se trouvant dans la deuxième cabane. Poursuivez jusqu'aux portes vertes et utilisez la vieille clef pour en déverrouiller la serrure. Un vendeur se trouve non loin à l'extérieur, profitez-en si besoin (par contre cessez d'améliorer vos armes, car un peu plus tard dans le jeu, il sera préférable d'en changer). Passez ensuite par le petit sentier vers la falaise. Ignorez les portes et continuez vers les machines. Brisez le tonneau pour en dérober son contenu, puis montez dans une des navettes du téléphérique, de l'autre coté de la passerelle. Durant la lente descente, abattez de loin les villageois que vous croiserez sur les navettes partant dans le sens opposé, et dégommez tous les petits plaisantins qui tenteraient de couper les câbles de votre nacelle. Arrivé en contrebas, faites un saut par la salle de contrôle et fouillez les placards. Ressortez et descendez d'un niveau grâce aux escaliers. Engouffrez-vous dans la grotte, et tuez les deux ennemis que vous rencontrerez, en gardant prudemment vos distances afin d'éviter d'être touché par des explosifs que l'un d'eux possède. Poursuivez jusqu'au fin fond de la caverne pour trouver l'oeil de chat dans le coffre, puis revenez sur vos pas afin de continuer votre descente grâce aux escaliers. Un peu plus bas, vous trouverez un poste de sauvegarde ainsi qu'un vendeur. N'oubliez pas de racheter des bombes spray si vous n'en avez plus en stock (les sprays réapparaissent dans le stock du marchand dès que vous n'en possédez plus dans votre inventaire). Récupérez ensuite les quelques munitions disposées sur les tonneaux à coté, puis empruntez la porte au bout du sentier après avoir pris la précaution de sauvegarder. Approchez du baraquement, et Léon pénétrera de lui même dans le hangar en ruine. Préparez-vous alors à affronter Mendez, le meneur des villageois. Dès le début du combat, esquivez au moment opportun en actionnant les touches indiquées simultanément (si vous vous loupez, vous êtes bon pour un nouveau chargement). La transformation du grand gaillard marque le véritable commencement de la bataille. Il vous faut alors viser sa colonne vertébrale mise à nue pour l'atteindre. Sortir le TMP s'avère ici être un excellent choix. La technique à suivre pour survivre à cette première phase de jeu est relativement aisée. Commencez par vous poster dans un coin de la pièce et videz une de vos recharges de TMP sur le point faible du Boss. Courrez ensuite complètement de l'autre coté de la pièce en prenant soin de bien contourner Mendez par le coté. Ainsi, celui-ci ne devrait pas vous toucher. Profitez alors du petit moment de calme qui s'offre à vous pour recharger votre arme pour à nouveau la vider sur l'homme. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à se que Mendez perde l'usage de ses jambes. Ceci fait, montez au grenier à l'aide de l'échelle, et tirez lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'il chute en contrebas, perdant cette fois ci la vie pour de bon. Récupérez ensuite tous les items semés de part et d'autre dans la pièce mais également l'oeil de verre sur le cadavre de votre ennemi. Ressortez pour ainsi revenir jusqu'au téléphérique, que vous emprunterez pour revenir aux doubles portes près des falaises, que vous aviez précédemment négligées.
Approchez alors près du portail vert et insérez l'oeil de verre dans le dispositif de contrôle rétinien. Vous pouvez à présent ouvrir les portes. Faites quelques pas sur le nouveau sentier qui s'ouvre devant vous, et vous verrez alors un camion foncer droit sur vous. Armez-vous du pistolet et visez le conducteur si vous ne voulez pas vous faire rouler dessus. Revenez ensuite quelques pas en arrière, prenez les munitions, puis progressez vers l'avant. En chemin, brisez les tonneaux pour récupérer entre autre le Bleu de Velours. Plusieurs ennemis sortiront également du véhicule

accidenté, tuez-les puis prenez le chemin menant jusqu'au château.

CHAPITRE 3-1

Dans la cour intérieure du château, commencez par briser les nombreux tonneaux et autres caisses afin de vous en mettre plein les poches. Passez derrière la petite baraque pour mettre la main sur un coffre rempli de pesetas, puis entrez dedans (dans la baraque, pas le coffre bien sûr :). A l'intérieur se trouve le vendeur ambulant de la zone, et celui-ci dispose à présent d'un stock flambant neuf, vous proposant alors de nombreuses nouvelles armes. Une mallette plus large (L) est également disponible, ainsi qu'une nouvelle carte au trésor, celle de la zone du château, bien entendu. Essayez de remplacer quelques unes de vos anciennes armes par des nouvelles en revendant vos anciennes pièces (changez au moins votre ancien pistolet pour un calibre nouveau). Montez ensuite les premières marches et passez la porte rouge. Arpentez le cheminement des dalles en évitant les projectiles de feu que vous envoie la catapulte (lorsque la fontaine sera brisée, vous pouvez récupérer une Spinelle dans les décombres). Gardez Ashley près de vous afin d'éviter que celle-ci ne se fasse capturer par l'ennemi. Si vous avez précédemment investi dans un fusil sniper, tuez les moines à distance grâce à votre arme. Montez les marches et réfugiez-vous dans le petit cabanon non loin. Ressortez et tirez sur les barils d'essence à proximité des catapultes afin de vous débarrasser de quelques gêneurs. Ressortez et récupérez le bracelet en or dans le coffre, derrière. Tuez ensuite les deux ennemis qui vous assaillent puis partez droit devant vous afin d'actionner la manivelle près de la partie arrondie. Vous pouvez laisser Ashley dans la baraque avant de partir là-bas. Tournez la manivelle pour faire monter le canon afin de l'utiliser pour exploser le portail menant à la zone suivante (dès que la catapulte non loin fait feu, lâchez les commandes pour éviter l'explosion, puis réitérez l'opération). Assurez-vous d'avoir récupéré tous les objets importants avant de repartir par les grandes portes à présent réduites à néant. Un marchand se trouve plus loin, passez la porte rouge et ouvrez la commode pour prendre les pesetas. Saisissez-vous également de l'épée au mur puis montez à l'étage. De nombreux moines vous attaqueront alors. Anéantissez-les tous puis redescendez pour vous occuper du chef de bande. En haut, Décrochez du mur la deuxième épée, puis intervertissez leur emplacement (placez la dorée dans le réceptacle du bas et l'argentée dans celui du haut). Poursuivez par la porte rouge qui apparaîtra après la manipulation et avancez jusqu'à ce qu'une cinématique s'enclenche. Continuez tout droit et reprenez par la grande porte. Entrez dans les deux baraquements et trouvez la clef. En chemin, méfiez-vous des hommes aux arbalètes postés plus haut. Déverrouillez le portail grâce à la petite clef. Dans le hall, sauvegardez grâce à la machine, puis poursuivez par la porte de droite. Arpentez la pièce jusqu'aux flammes et fouillez un peu partout afin de rafler tout ce qui pourrait vous être utile (derrière chaque tableau de Saddler se trouve des pesetas, pensez-y). Lorsque vous aurez mis la main sur la clef de la prison, revenez légèrement sur vos pas et utilisez-la pour ouvrir la porte bleue. Avancez vers l'homme, ou ce qu'il en reste, et ouvrez la grille de sa cellule. En vous approchant légèrement, la créature brisera ses chaînes et vous attaquera. Cette dernière est aveugle, profitez de sa furie pour partir vous planquer dans les escaliers. Armez-vous alors du fusil sniper ou toute autre arme à feu et visez le parasite dans son dos pour l'atteindre. S'il vient à vous repérer sur les marches, visez les cloches (des deux côtés de la salle) pour l'attirer vers le son qu'il s'en dégagera. Utiliser quelques grenades incendiaires peut également se révéler payant. Récupérez l'herbe et l'argent puis actionnez la manivelle avant de remonter et de reprendre direction vers les flammes (qui, bien entendu, ne sont plus). La salle qui suit possède de nombreux beaux et idylliques bassins, mais également de nombreux, hideux et détestables ennemis. Dégommez en quelques-uns, puis foncez vers les socles jaunes. Ordonnez à Ashley de s'immobiliser sur l'un d'eux, puis placez-vous sur l'autre. Allez vers la manivelle qui apparaîtra et choisissez Ashley pour l'actionner. Pendant ce temps, contentez-vous de la protéger en tuant tous les assaillants qui viendront lui chercher des noises. Ceci étant, la charmante President's daugther vous indiquera l'emplacement de la seconde manivelle. Dirigez-vous alors vers ce point-ci et portez Ashley de manière à ce qu'elle parte actionner les deux dernières manivelles restantes. Pendant ce temps, vous devrez gérer deux assauts. Le premier vous concerne directement, ce sont les moines qui tenteront de s'en prendre à Léon.
Le deuxième concerne votre petite protégée. Coupée de Léon, celle-ci est vulnérable. Il n'en tiendra qu'à vous de la protéger en tuant les ennemis à l'étage cherchant à la capturer. Lorsque les deux blocs comblent le bassin, ils vous aménagent par la même un passage jusqu'à la prochaine issue. Récupérez Ashley en la rattrapant à la "prince charmant" puis foncez vers l'inconnu.

CHAPITRE 3-2

A ce moment de l'aventure, il existe un mini-jeu basé sur le tir qui vous permettra de gagner des bouchons échangeables contre des prix (la porte bleue agrémentée de dessins d'arme à feu). Terminez la première rangée de la collection pour obtenir un joli petit paquet de pesetas (n'essayez pas de remplir les deux autres dès à présent car vous ne pourrez les compléter que plus tard dans le jeu). Sauvegardez ensuite et avancez dans le couloir qui suit. Ashley viendra alors à disparaître. Poursuivez en solo par la porte de ce couloir, et vous vous retrouverez rapidement dans les

égouts où de jolies bébêtes vous attendent. Equipez alors Léon du nouveau fusil à pompe et explorez la zone. Les ennemis étant quasiment invisibles, ouvrez l'oeil et shootez-les de deux ou 3 balles pour en venir à bout. Une sorte de diamant est récupérable sur chacune des bêtes. Pensez à combiner chacune des 3 couleurs avec la lanterne que vous trouverez un peu plus loin (de cette manière l'objet prend de la valeur et se revend plus cher auprès du vendeur ambulant). Videz ensuite le bassin grâce aux vannes, puis sortez. Vous apercevrez une bande de moines livrant un sacrifice. Approchez-vous discrètement et balancez une grenade dans le tas pour bénéficier de tout un tas d'items rares. Poursuivez en bondissant sur le lustre, puis sautez au moment opportun pour atteindre l'autre rive. Ouvrez les grilles et récupérez le masque élégant dans le coffre rouge. Descendez après dans la cour, récupérez les nombreux items que vous ont gentiment laissés les moines si ce n'est déjà fait, puis empruntez les escaliers menant jusqu'au vendeur. Traitez avec lui si besoin et engouffrez-vous ensuite dans la porte à sa droite. Après la traversée d'un petit couloir, de nombreux moines vous attendront. Contournez par la gauche et passez par la fenêtre afin d'éviter les tirs des arbalètes. Puis tuez tout le beau monde. Le chef sortira alors une imposante mitrailleuse pour tenter de mettre fin à votre petite personne. Redescendez alors à proximité et tournez tout autour de l'engin. Lorsque qu'il s'arrêtera pour recharger, placez-vous derrière lui et tirez lui dans le dos. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que le moine rende son dernier souffle. Les plus attentifs auront remarqué qu'il possédait une clef autour du cou, récupérez celle-ci. Remontez alors sur la zone un peu plus en hauteur pour l'utiliser. Fouillez la nouvelle pièce qui s'offre à vous puis tirez dans la tête du cerf (qui a dit que ça ne servait à rien d'être méchant ?).Poursuivez jusqu'aux tableaux et faites-les pivoter sur eux même jusqu'à ce que la somme des morts présents sur les 4 tableaux soit égale à 6. Appuyez alors sur OK. La pièce suivante est tout aussi fournie en ennemis que les précédentes, voir plus. Essayez de vous débarrasser des moines armés d'arcs en premier, puis tournez tout autour de la passerelle pour trouver l'interrupteur rouge. Actionnez-le et engouffrez-vous dans la porte toujours au même niveau. Un second interrupteur est à actionner et se dissimule sous un vase. Ressortez et deux ennemis vous accueilleront au lance-roquettes. Fuyez alors du plus vite que vous le pouvez sur un des cotés. Contournez ensuite la place sur la droite et utilisez le pont pour atteindre le milieu de la pièce où l'ornement de la chèvre vous attend. Poursuivez par la porte blanche et traversez le couloir gris. Brisez le vase pour trouver en dessous une cartouche, puis prenez la porte de gauche. Tuez les corbeaux, et sortez par l'issue suivante après avoir fait chuter le spinelle pour le récupérer. Au dehors, shootez les corbeaux près de la fontaine pour récupérer bon nombre d'objets précieux. Passez ensuite derrière le bâtiment, et brisez les tonneaux pour progresser. Entrez par les grandes portes. Dans le jardin, descendez les marches sur votre droite et longez le balcon. Après le coup de téléphone, continuez votre descente grâce aux escaliers. Ouvrez la grille, récupérez les objets dans les tonneaux et explosez le chien qui vous attaquera en traître. Contournez la maisonnette et ramassez l'herbe sous l'arche. Montez les escaliers près de la cage des 3 chiens (ne tirez pas dessus sinon vous les libérerez) et partez sur votre gauche où vous trouverez un coffre. Revenez ensuite sur vos pas et récupérez le morceau lunaire dans la fontaine. Dirigez-vous vers les escaliers (trois chiens vont vous attaquer) et partez en direction du coffre pour en dérober son contenu. Revenez à l'entrée du labyrinthe, puis empruntez le sentier derrière l'allée. Longez les chemins profilés par les haies afin de récupérer l'herbe jaune et le contenu du nouveau coffre, puis montez les escaliers éclairés. Plus haut, le deuxième fragment lunaire vous attend dans la fontaine. Remontez sur le balcon, et combinez les deux fragments dans votre inventaire.
Encastrez le nouvel objet crée dans la cavité de la porte verte afin de la déverrouiller. Entrez dans la pièce pour mettre fin à ce chapitre.

CHAPITRE 3-3

Fouillez l'intérieur des pièces afin de mettre la main sur plusieurs objets dont le miroir orné de perles dans l'armoire proche du vendeur. Récupérez le document sur la table, traitez avec le vendeur si besoin, puis poursuivez par la porte et longez le couloir. Ramassez l'herbe ainsi que les munitions sur les tables, puis brisez tous les vases de la pièce pour tenter de vous dégotter quelques items supplémentaires. Près du gros vase entrez dans la nouvelle pièce où vous trouverez à nouveau d'autres objets. Revenez ensuite sur vos pas et sonnez la cloche. Un tableau apparaîtra au bout du couloir. Visez le verre de vin à droite de la bouteille pour déverrouiller la grille de la salle précédente. Engouffrez-vous alors dans cette nouvelle pièce, et vous ne tarderez pas à être encerclé par des grilles, et chose plus embêtante encore, avec un ennemi aveugle comme celui précédemment rencontré en prison. Brisez alors rapidement la serrure de la porte à coup de pieds et ressortez du piège. Débarrassez-vous des moines qui tentent de vous encercler, puis neutralisez le monstre aveugle (Balancez-lui une grenade incendiaire et armez-vous du fusil. Une fois au sol, visez le parasite de votre arme. Répétez la manip 3 fois et l'ennemi ne devrait plus se relever). Prenez ensuite le trésor contenu dans le coffre au milieu de la grille, puis poursuivez par la nouvelle porte. Dans la salle qui suit, tuez les moines puis descendez actionner le levier. Remontez ensuite par l'échelle et gagnez le fond de la salle. Tout au bout partez sur la gauche. De nouveaux moines vous attendent mais également un lance-roquettes, des grenades, et de nombreuses munitions. Continuez en empruntant la dernière porte et avancez jusqu'au vendeur. Achetez-lui la mallette XL dès à

présent si vous disposez de suffisamment de fond (pensez également à améliorer vos armes si ce n'est déjà fait). Posséder le fusil sniper est également grandement conseillé pour la séquence qui suivra ce chapitre. Enfin, passez les portes à gauche pour finir.

CHAPITRE 3-4

Après la mort tragique de notre ami Luis, fouillez tout le contour de la pièce et récupérez tout ce que vous pourrez. N'oubliez pas de farfouiller derrière le tableau de Saddler afin de dénicher les lingots, puis avancez sur l'arche en milieu de salle. A coup de fusil sniper (ou de n'importe laquelle des autres armes pour augmenter le challenge), visez les arceaux retenant prisonnière Ashley. Protégez-la ensuite contre la horde d'ennemis et vous ne tarderez pas à prendre le contrôle de la fille. Prenez alors le bijou derrière la commode ainsi que l'herbe jaune non loin. Longez ensuite le couloir près de la machine à écrire et prenez à droite. Rampez sous les meubles et gagnez la salle voisine. Allez tourner les manivelles pour lever les grilles gênant la progression de notre demoiselle. Revenez ensuite dans la première salle en ouvrant les grilles grâce au levier. Patientez jusqu'à ce que les deux moines soient réunis dans la même salle, puis ressortez pour les enfermer après avoir récupéré l'herbe verte sur la table. Passez ensuite derrière le meuble du fond et balancez la lampe pour brûler vifs vos ennemis. Continuez ensuite par le couloir et prenez au passage l'herbe rouge sur le buffet. Poursuivez à droite et entrez dans la pièce peu éclairée. Ashley sortira alors une lampe torche dont on ne sait où... Avancez tout en récupérant les objets gentiment disposés sur votre chemin, puis actionnez l'interrupteur derrière l'armoire. Revenez ensuite sur vos pas et rampez sous la table. Passez alors sous la grille venant de se lever et récupérez la tablette de pierre sur le rebord de la cheminée. Rappuyez sur le nouvel interrupteur puis gagnez l'autre partie de la salle. Saisissez-vous de l'objet précieux sur le meuble et poursuivez par la porte. Longez le long couloir, descendez les escaliers, et pénétrez dans l'espèce de cave. Approchez alors du puzzle et reconstituez-le (les ronds sont à placer aux extrémités, le reste est relativement facile à placer). Placez la dernière tablette dans la pierre et une issue s'ouvrira sous le fonctionnement du mécanisme. Empruntez celle-ci. Prenez l'insigne de la famille Salazar sur le buste de chevalier, puis l'ornement du serpent dans le coffre bleu qui apparaîtra sous vos yeux. C'est à ce moment précis que les chevaliers en armures décideront de se réveiller. Laissez-les entrer puis prenez la fuite à travers le couloir précédent. En chemin, d'autres chevaliers tenteront de vous attaquer esquivez alors dans l'ordre indiqué. De retour dans le couloir principal, prenez cette fois-ci la porte bleue. Ramassez le mémo du majordome sur la commode en fond de salle et examinez le pupitre après avoir récolté les divers objets dissimulés dans les commodes. Placez l'insigne à l'intérieur de la cavité, faites-en pivoter le manche de soutien, puis empruntez l'échelle se découvrant devant vous. Plus haut, n'oubliez pas de pivoter sur votre droite afin de récupérer les deux coffres avant de poursuivre par le couloir de gauche. Au bout se trouve une porte, ouvrez-la et vous retrouverez Léon.

CHAPITRE 4-1

Nos deux compères enfin réunis, revenez à la fontaine où votre très cher rédacteur vous conseillait de shooter les corbeaux (sur les balcons avant le jardin...). Avec l'aide d'Ashley, vous pouvez à présent pénétrer dans le bâtiment de derrière, auparavant inaccessible. Entre ces murs, de nombreux items vous attendent, mais aussi le Broken Butterfly, une arme nouvelle à rajouter à toutes celles déjà en votre possession. Revenez ensuite dans la première salle du chapitre et prenez la porte au bout du couloir (celle que vous ne pouviez prendre lors de votre dernière session avec Léon). Brisez les vases afin d'obtenir un velours bleu puis récupérez les balles sur le buffet de droite. Montez ensuite sur la plate-forme sur roue afin d'atteindre la berge opposée, puis pénétrez par l'issue droit devant vous. Dans la salle de lave, avancez sur votre droite, et snipez directement l'homme sur la berge en forme de dragon. Descendez les marches, et prenez le contenu du coffre non loin. Remettez-vous en route et postez-vous devant la grille circulaire, tournant sur elle-même. Bondissez alors sur la plate-forme au moment opportun puis comme précédemment, visez l'homme sur la plate-forme cracheuse de flammes pour écarter tout danger de cuisson. Abattez ensuite les ennemis qui sauteront d'une des tours pour venir se mettre dans vos pattes, puis avancez prudemment jusqu'au deuxième dragon de pierre. Attirez alors son attention sur l'un des côtés, puis attendez qu'il crache ses flammes pour gagner le côté opposé afin de profiter du champ libre offert par cet angle, et d'abattre l'homme aux commandes. Il ne vous reste plus qu'à gravir les quelques dernières marches pour récupérer l'ornement de Lion. Ressortez ensuite de la zone et partez retrouver Ashley (revenez sur vos pas pour acheter des bombes sprays au marchand si vous n'en disposez plus). Après ces chaudes émotions, avancez vers l'autre partie de la salle et montez dans le wagonnet. Ouvrez la porte bleue et de nouveau, vous vous retrouverez dans le grand hall. Encastrez alors tous les éléments retrouvés dans la fresque et profitez du passage dégagé pour avancer. Prenez dans un premier temps par les escaliers de droite et vous récupérerez quelques pesetas et objets ma foi bien utiles. Plus haut, postez-vous au balcon et tirez le point lumineux sur le mur opposé. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour cueillir une gemme pourpre. Pénétrez par l'entrée jaune pour poursuivre. Montez dans le second wagon, brisez le vase dans la nouvelle pièce, et examinez le tableau à

proximité. Récupérez l'argent et ressortez par la nouvelle porte. Dans la pièce suivante, avancez le long des dédales droit devant vous, et délestez de leurs trésors les 4 statues. Revenez ensuite au départ de la pièce et ramassez l'herbe jaune sur la table. Passez ensuite la porte bleue, pour trouver derrière un vendeur, ainsi qu'une nouvelle session de "tir aux zombis". Complétez la deuxième rangée pour obtenir votre prix (choisissez pour cela la partie B). Continuez en empruntant les grandes portes vers la table, et avancez dans la rangée bordée de chevaliers en armure. Esquivez deux fois de suite. Arrivé dans la seconde partie des lieux, prenez le saint Graal du roi disposé sur la petite table au milieu de la pièce. 3 chevaliers feront alors leur apparition. Visez leur tête afin que les parasites sortent d'eux-mêmes (utilisez alors une arme puissante), puis finissez-les à coups de grenades aveuglantes. Trois autres ennemis du même type prendront ensuite le relais. Utilisez la même méthode pour en venir à bout puis récupérez les 6500 pesetas sur chacun des cadavres, ainsi que les munitions et l'herbe au sol avant de repartir pour le hall. Entrez à présent par la porte jaune et placez les deux statues sur deux des quatre socles marbrés. Faites ensuite en sorte qu'Ashley se positionne sur un des deux restants, puis partez vous placer sur le dernier. Une issue s'ouvrira alors sous le mécanisme, poursuivez grâce à celle-ci. Lorsque le piège se refermera sur vous, levez la tête et vous apercevrez 4 dispositifs d'une lumière rouge au plafond. Tirez dessus pour mettre fin à la descente morbide des pics de fer. Avancez ensuite par l'ouverture de la porte qui suit. Lorsqu'une grille viendra vous séparer vous et Ashley, épaulez votre sniper et visez les deux moines à travers les grilles afin de préserver votre petite protégée. Fouillez attentivement la salle qui suit, et récupérez les nombreux objets qui s'y dissimulent (dont l'échiquier dans la commode). Prenez le graal de la reine dans le coffre rouge et ressortez par la porte cadenassée. Revenez ensuite près de l'endroit où vous aviez dépouillé les statues de leur bien précieux. De nouveaux ennemis auront fait leur apparition.

Débarrassez-vous de ces quelques malvenus, puis avancez près des statues afin de placer chacun des deux graals dans leurs socles respectifs. La grille levée, poursuivez par les grandes portes vertes. Traversez le couloir en prenant soin d'ouvrir chaque commode et de briser chaque vase. Dans la pièce qui suit, une horde d'insectes s'en prendra à vous. Calez-vous alors contre un des murs de la pièce et faites-les reculer à coups de fusil à pompe. Récupérez les nombreux joyaux sur leurs dépouilles puis traversez complètement la salle pour aller abaisser le levier. Tirez sur chacune des accroches retenant les chaînes aux murs pour que le pont s'abaisse complètement. Enfin, sachez qu'avant de poursuivre il vous est possible d'anéantir la ruche à l'aide du lance-roquettes. De nombreuses pierres en tomberont alors. Sortez par la porte grise, sauvegardez près du vendeur, puis marchez le long du couloir. Empruntez l'issue au bout, et vous vous retrouverez alors au dehors. Très vite, vous serez pris pour cible par des moines manoeuvrant plusieurs catapultes. Foncez alors vers le bâtiment et contournez l'issue principale par les escaliers de gauche. Tuez les ennemis et entrez par la porte en suivant le cheminement du balcon de droite. Une fois à l'abri dans la tour, montez à son sommet en récoltant les divers items que vous trouverez en chemin, puis tentez d'actionner la manivelle pour que l'I.A. vous montre l'emplacement des rondins de bois bloquant le mécanisme. Détruisez les trois et abaissez une dernière fois le levier. Redescendez complètement la tour et tuez vos ennemis avant de vous échapper par la dernière des portes. 3 ennemis à boucliers vous attendent sur le pont. Sortez votre fusil sniper pour vous en débarrasser rapidement puis avancez jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis se dresse devant vous. Leur chef étant armé d'un lance-roquettes, il est judicieux de lancer une grenade pour écarter tout danger mortel. Ouvrez les portes grises pour poursuivre. La phase qui suit est particulièrement fournie en ennemis. De plus, deux gladiateurs aveugles sont à vaincre. N'oubliez pas que de nombreux items se trouvent disposés sur les lieux. Et utilisez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec ces brutes. Lorsque vous aurez nettoyé complètement la zone, avancez par la porte du fond pour retrouver Ashley. Lorsque vous vous serez précipité dans le gouffre, appuyez simultanément sur A et B pour espérer pouvoir vous en sortir. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Léon, ramassez les trésors et autres items à même le sol puis sauvegardez. Une nouvelle arme est disponible auprès du vendeur (ne lui vendez pas de suite la couronne). Traitez avec lui, mais n'oubliez pas d'investir dans un lance-roquettes car celui-ci nous facilitera grandement la tâche dans peu de temps. Vos petites affaires terminées, remontez grâce à l'échelle. Suivez le sillonement des égouts pour trouver la prochaine issue, puis poursuivez (en chemin, jetez un oeil dans les conduits pour dégotter quelques sympathiques bijoux). Un Boss ne tardera pas à s'en prendre au pauvre Léon. Esquivez avec les bonnes manipulations lorsque les touches apparaissent à l'écran, et dirigez-vous au fin fond du souterrain. Dans la petite salle des machines, abaissez le levier et tentez d'ouvrir le store métallique pour faire apparaître le Boss. Foncez alors vers la bombonne et renversez-la en appuyant sur A. L'ennemi exposé, deviendra alors vulnérable (vous verrez, il deviendra alors légèrement bleu). Sortez le lance-roquettes de l'inventaire et décochez un tir cadré pour en finir directement avec lui (ceux qui n'ont pu ou qui n'ont voulu investir dans le lance-roquettes n'ont plus qu'à courir un peu partout en gloussant et renversant les bombonnes. Attaquez alors lorsque l'ennemi est gelé et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise). L'ennemi neutralisé, d'une manière ou d'une autre, finissez votre petit tour dans les égouts et ramassez tout ce que vous trouverez. Revenez ensuite vers l'ascenseur et empruntez celui-ci. Combinez la couronne avec les joyaux trouvés sur sa dépouille pour faire grimper en flèche la valeur de l'objet.

CHAPITRE 4-2

Parlez avec le vendeur, vendez, achetez, puis entrez dans la chambre de tir afin de compléter la troisième rangée de bouchons. Récupérez les items autour de la zone puis sauvegardez. Sortez par les portes bleues. Dans la mine, avancez jusqu'à la cavité principale et faites le ménage en nettoyant la pièce de tous ses paysans. Ramassez les objets traînant dans le coin et montez sur la zone surélevée pour rétablir le courant grâce aux machines. Redescendez et dirigez-vous ensuite vers le fond de la salle près des rails. Actionnez deux fois de suite le levier de manière à ce que le chariot daigne descendre à votre hauteur. Récupérez alors les explosifs à l'intérieur et placez-les sur le gros rocher bloquant l'accès à la zone suivante, en plein milieu de la salle. Brisez les tonneaux et poursuivez par la nouvelle issue. Dans la salle qui suit, deux Gigantes vous prendront pour cible. Pour s'en sortir sans trop de dégâts, il nous faut procéder par étapes... Commencez par vous poster près de la machine à levier et actionnez celui-ci lorsque l'un des monstres se trouvera sur la plate-forme centrale. Cela devrait avoir pour effet de nous débarrasser d'un des colosses (attirez-le au préalable vers l'échelle où il vous faudra faire un petit tour de tyrolienne pour faire diversion. Le monstre dans la lave, ne vous en approchez pas trop afin qu'il ne puisse vous saisir). Occupez-vous ensuite de son petit frère en employant la bonne vieille méthode, à savoir les grenades aveuglantes et les coups de fusils à pompe d'une part sur l'ennemi pour le faire courber, d'autre part sur le parasite qu'il possède dans le dos pour lui infliger des dégâts. Méfiez-vous tout de même car sa puissance n'a rien à voir avec celle de ses cousins rencontrés lors des premiers niveaux de jeu, celui-ci est bien plus costaud ! Armez-vous donc de patience et usez, cela va de soi, de vos armes les plus puissantes. Passez les portes rouges pour poursuivre. Vous déboucherez alors dans une sombre caverne. Trouvez les deux tavernes aux interrupteurs et mettez-les en marche. De nombreux insectes viendront vous embêter et ne vous laisseront pas une seule seconde de répit. Priez pour avoir suffisamment de cartouches de fusil à pompe pour pouvoir les écarter de votre chemin. Lorsque la vive lumière aura brûlé les portes, ouvrez la grille et avancez le long du dédale en évitant les cloches. Arrivé au levier, abaissez-le puis poursuivez. Au bout du chemin se trouve l'insigne royal, objet que vous trouverez sur un pupitre de pierre. Examinez la dalle une dernière fois pour refaire surface.

CHAPITRE 4-3

Après avoir vu le vendeur dans la petite cabane délabrée, longez la falaise par le côté droit afin de vous frayer un chemin jusqu'à la tour visible au loin. Dans les décombres de la cour, abattez les villageois au fusil sniper puis avancez en ramassant les objets au passage. Entrez ensuite dans la baraque en bois et activez la manivelle pour découvrir le passage souterrain. Descendez grâce à l'échelle et tuez les villageois gardant l'endroit. Avancez ensuite vers l'échelle et empruntez-la. Plus haut, ramassez la clef et les quelques items avant de foncer vers le fond de la salle (il se pourrait alors qu'un ou deux malades de la tronçonneuse soient à vos trousses). Déverrouillez la porte et avancez vers la pièce aux pics accrochés au plafond. Tirez sur les quatre dispositifs rouges pour empêcher les mâchoires du piège de se refermer sur vous. Tuez ensuite les deux parasites et ouvrez le sarcophage afin d'alourdir vos poches de quelques pesetas. Traversez la zone qui suit en dérobant le contenu des tonneaux. Passez la porte suivante et montez à bord des wagons. Tirez sur le levier pour enclencher le petit tour de manège. Dégommez les villageois désireux de monter à bord, et récupérez les nombreux items qu'ils daignent vous céder à leur mort. Lorsque le wagon s'immobilisera, une dizaine d'ennemis investira vos compartiments, sortez alors impérativement le fusil à pompe de votre sac afin de les repousser au mieux. Tirez de nouveau sur le levier pour poursuivre. Lorsque vous gagnerez de la vitesse et que le chariot s'emballera dans une folle descente préparez-vous à actionner les touches indiquées afin d'éviter de sombrer dans le ravin. Mitraillez ensuite la touche indiquée pour vous remonter. Avancez et récupérez la pierre du sacrifice. Engagez-vous alors par la sortie et grimpez à l'échelle pour regagner l'extérieur. Il ne vous reste plus qu'à placer l'objet trouvé dans la cavité de la porte ornée d'une tête de lion pour clore ce court mais néanmoins intense chapitre.

CHAPITRE 4-4

Avancez vers la grande rangée bordée d'eau, puis observez les blocs de pierre sombrer sous l'eau. Montez et positionnez-vous sur la main de la statue de pierre. Utilisez-la pour gagner le bloc plus haut et tirez le levier. Remontez ensuite sur la main pour atteindre le bloc du milieu. Actionnez le levier afin d'enclencher le mécanisme de la seconde main, et servez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre berge, plus haut. Tirez le second levier afin de reconstituer le ponton au complet, puis avancez vers lui pour enclencher une séquence réflexe. La statue prend vie et il vous faudra enclencher les touches de votre manette dans l'ordre indiqué, pour compter vous en sortir vivant. Acharnez-vous une dernière fois sur la touche A pour remonter Léon, puis rentrez dans la tour pour rencontrer de nouveau le nabot. Esquivez le couteau que l'on vous renvoie à l'aide des touches indiquées. Récupérez ensuite les munitions ainsi que le contenu du coffre avant de débuter votre ascension le long des escaliers. Attendez que le tonneau en flammes lancé par vos ennemis se brise contre le premier virage avant de vous élancer le plus rapidement possible jusqu'au premier niveau. Passez alors sur les dalles en bois et montez grâce à l'échelle. Débarrassez-vous des moines, grimpez sur le monte-charge et virez les caisses avant de le faire s'élever grâce aux commandes. Attendez-vous alors à ce que bon

nombre d'ennemis viennent vous rendre visite. Le fusil à pompe se révèle ici une nouvelle fois terriblement efficace. Arrivé à destination, passez par l'extérieur de la tour et progressez grâce aux planches de bois. N'oubliez pas le petit coffre juste avant le petit ascenseur. Lorsque vous aurez pris celui-ci, montez les marches où un vendeur et une machine à sauvegardes vous attendent plus haut. Passez les grandes portes pour faire connaissance avec le Boss de fin de chapitre, Salazar et sa métamorphose. Il vous faut alors viser l'oeil jaune et gluant de l'énorme bestiole pour que Salazar devienne visible. Lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision, canardez-le comme il se doit. Lorsque vous verrez la bête ouvrir sa mâchoire, fuyez sur l'un des côtés ou vous décéderez instantanément. Vous pouvez également tirer sur ses tentacules afin de vous en débarrasser pour un moment. Enfin sachez qu'un seul tir au lance-roquettes sur Salazar suffit à en finir avec la teigne. Le combat terminé, descendez récupérer toutes les munitions et autres herbes médicinales. Ramassez ensuite le coffre de 50 000 pesetas et ouvrez la porte juste derrière. Descendez plus bas en rappel et utilisez l'ascenseur. Après avoir traversé le couloir, vous déboucherez dans la planque d'un marchand. Faites quelques affaires avec celui-ci et pensez à optimiser vos armes si vous en avez les moyens. Continuez d'avancer vers l'inconnu pour finir.

CHAPITRE 5-1

Longez la falaise et laissez-vous tomber sur le sable un peu plus loin. D'un bon, poursuivez sous la roche et arrivé à niveau du pont, continuez tout droit pour grimper sur les rochers et récupérer ainsi une émeraude et quelques pesetas. Rebroussez chemin et empruntez le pont en bois pour poursuivre. Près des caisses, visez l'éclairage grâce au fusil sniper puis rejoignez la terre ferme en sautant par dessus la crevasse. Ramassez les munitions pour pistolet sur les caisses vertes, et avancez prudemment dans la base. Toute une horde de militaires nous attend derrière ces ruines. Commencez par vous occuper du chef, et attaquez-le au corps-à-corps à l'aide d'une arme puissante dès que celui-ci finit de tirer sa rafale. Postez-vous ensuite près de la porte où vous avez aperçu Ashley disparaître lors de la cinématique, puis profitez de la hauteur du lieu pour sniper et tuez tous ceux qui oseraient venir vous dire bonjour. Le calme revenu, appuyez sur l'interrupteur (à partir du même endroit) pour faire apparaître le rayon rouge. Redescendez dans le campement et fouillez à droite à gauche, histoire de vous mettre dans la poche tout ce qui pourrait ultérieurement vous servir. Allez ensuite sur le toit du bâtiment possédant une échelle à l'arrière de ses murs. Montez, et faites pivoter la surface réfléchissante de manière à toucher l'autre en face. Grimpez ensuite sur le second bâtiment accessible par échelle, et déplacez l'autre surface réfléchissante de manière à faire terminer son rayon sur le deuxième point rouge à droite de la porte. Poursuivez en empruntant l'issue qui s'ouvre devant vous. Sautez par dessus les petits renforcements dès le début et ramassez les munitions pour fusil à pompes planquées juste derrière. Poursuivez en direction de la petite arche de pierre et préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Descendez par le ponton de bois et récupérez le contenu des tonneaux en chemin. Tuez les deux ennemis postés dans la petite grotte, puis continuez de progresser par l'échelle. Dans la seconde partie du campement, prenez l'émeraude gentiment disposée sur les caisses près de l'échelle, puis abattez l'homme vous tournant le dos d'une balle dans la tête grâce au sniper. Glissez-vous ensuite sous la roche, tuez les 3 ennemis arborant un masque les faisant ressembler à des mouches, et faites sauter le baril d'essence un peu plus loin. Passez alors par la faille engendrée dans la roche et récupérez le contenu du coffre sur la petite plate-forme surélevée. Avancez alors dans la zone tout en fouillant à droite à gauche. Peu de temps après, vous rencontrerez un vendeur. Le Killer7 est à présent disponible, sa puissance de feu est remarquable. N'hésitez pas à investir dedans si vous disposez de 77700 pesetas. Poursuivez par le haut une fois que vous aurez sauvegardé, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment à la porte verte. Progressez dans les couloirs en récupérant tous les items, puis prenez la seconde porte verte, vers la remise. Tuez le gros barbare que vous rencontrerez en concentrant vos tirs uniquement dans sa tête. Descendez ensuite et finissez de faire le ménage. Ramassez les items et combinez le bijou rouge avec la statue de Lynx doré. Remontez et passez à présent dans la salle informatique. Après la courte séquence narrative, utilisez l'issue bleutée pour poursuivre. Dans le couloir qui suit, cassez la vitre de l'armoire de droite pour trouver des munitions. Fouillez également la première rangée de casiers pour mettre la main sur d'autres balles. Tournez à droite dès la bifurcation, vous tomberez alors nez à nez avec un marchand. Celui-ci propose le gilet tactique. Il diminue de 30% les blessures, achetez-le après avoir complété la 4ème rangée de bouchons grâce au stand de tir juste à côté. Avancez ensuite au fond de la pièce et postez-vous derrière la vitre brisée. Epaulez le fusil sniper et dégommez tous les ennemis qui apparaîtront furtivement derrière la grande porte. Lorsque celle-ci sera maintenue ouverte, poursuivez votre chemin. Prenez les balles dans la boîte rouge, puis continuez par la double porte. Dans la nouvelle salle, prenez la plante au sol et déverrouillez la porte blanche à gauche. Entrez dans la petite pièce où une machine à sauvegardes vous attend. Récupérez la montre à gousset dans la petite caisse, puis commencez à monter les escaliers. A l'intersection, n'ouvrez pas de suite le portail grillagé et tournez plutôt à gauche dans un premier temps. Ouvrez la boîte rouge, et récupérez les munitions dans la petite caisse dissimulée dans les étagères. Ouvrez les portes bleues et vous déboucherez dans une sorte de laboratoire. Dirigez-vous vers le panneau de commande et enclenchez les couleurs dans cet ordre pour déverrouiller le sas : bleu, vert, vert, et enfin

rouge 3 fois.
Entrez dans l'arrière salle et saisissez-vous de la carte de la chambre froide sur le cadavre. Récupérez le mémo de Luis en sortant, et foncez jusqu'aux grilles devant lesquelles vous étiez passé précédemment. Deux regeneradors vous attendent dans les couloirs, fuyez-les car vous ne pouvez les tuer pour le moment. Pénétrez dans la chambre froide et reprogrammez les données de la carte dans la machine. Eteignez ensuite le dispositif de froid et allez ouvrir la vitrine avec la valve. Combinez alors la lunette infrarouge avec le fusil sniper et épaulez votre arme en attendant l'arrivée du monstre. Tirez sur les 3 sangsues rouges pour venir à bout de la bête. Empruntez le petit couloir à proximité pour poursuivre. Utilisez la carte modifiée pour passer. A l'aide des commandes, manipulez la grue pour faire chuter dans le vide quelques ennemis. Placez-vous ensuite vers l'échelle et mettez en joue ceux qui restent. Descendez, mettez la main sur les items traînant dans la pièce, puis prenez à gauche pour monter le long du couloir. En haut, vous retrouverez Ashley prisonnière. Tuez ses deux gardes du corps et passez par la porte grise juste avant la cellule. Arrivé devant les deux portes, prenez celle au bout du couloir et profitez de la présence de la machine à écrire pour effectuer une petite sauvegarde. Ressortez pour emprunter celle de droite. Un regenerador version améliorée viendra vous rendre visite. Débarrassez-vous de ses 3 sangsues puis balancez-lui une grenade incendiaire pour en finir avec lui. Récupérez la carte des stocks sur son cadavre puis sortez. Au dehors passez devant le marchand et récupérez le contenu des tonneaux avant de prendre l'élévateur du fond. Ramassez l'herbe verte puis pénétrez dans la salle de commande. Prenez les munitions puis retournez délivrer Ashley (de nouveaux ennemis auront alors fait leur apparition).

CHAPITRE 5-2

Sortez de la cellule et terrassez vos ennemis. Prenez à gauche dans la salle qui suit et ouvrez la porte au fond du couloir. Tuez les ennemis que vous rencontrerez et appuyez sur l'interrupteur lumineux pour en faire venir de nouveaux. Réservez-leur le même sort puis poursuivez votre chemin jusqu'à la fosse aux ordures. Lorsque le regenerador laissé pour compte se remettra sur pied, foncez vers la petite benne et dites à Ashley de se planquer. Ouvrez ensuite la seconde grille et reculez afin de faire exploser le baril rouge lorsque la bête passera à proximité. Finissez-le avec la bonne vieille méthode si besoin. Rappelez la belle et poussez grâce à son aide le bloc rouge afin de vous constituer un pont pour franchir le cours d'eau. Malheureusement pour vous la première bestiole avait convié son frangin. Réglez-lui également son compte pour empocher les 20000 pesetas de récompense. Poursuivez jusqu'à la salle de fusion. Tuez tout le petit monde qui s'amène puis utilisez le tableau de commande pour briser le mur du fond grâce à l'énorme boule suspendue par une chaîne. Passez les portes qui suivent, abaissez le levier, tuez les regeneradors, et activez l'alimentation dans la pièce au fond du couloir de droite. N'oubliez pas d'aller fouiner dans la petite cuisine avant de repartir puis envoyez Ashley sous le volet métallique de manière à ce qu'elle le lève complètement en actionnant le manette de l'autre côté. Prenez à droite au fond de la pièce, sauvegardez et traitez avec le vendeur si besoin est. Ouvrez le placard et prenez l'herbe rouge avant de partir, puis déverrouillez la porte en actionnant avec Ashley chacune des manettes l'entourant. Pour que la manip puisse fonctionner, attendez le dernier déclic pour enclencher la touche indiquée. Dans l'entrepôt, montez à l'arrière du véhicule et laissez Ashley prendre les commandes. Repoussez les nombreux ennemis à coups de fusil à pompe. A l'arrivée, montez par l'une des échelles et partez abaisser le levier de commande du monte-charge. Remontez à l'intérieur du camion et préparez-vous à une seconde séquence bien bourrin. Tirez sur les véhicules ennemis lorsque Ashley vous les signale. Quand celle-ci percutera de plein fouet le mur de gauche (femme au volant, mort au tournant non?:), continuez à pied jusqu'au vendeur (essayez d'améliorer votre arme principale au maximum afin de pouvoir contre une grosse somme d'argent, pousser son amélioration dans ses derniers retranchements) et la machine à sauvegardes non loin. Fouillez la zone et trouvez le second bijou à sertir sur la statue de Lynx. Ouvrez les portes pour finir.

CHAPITRE 5-3

Prenez le manuscrit sur le petit autel, puis sortez par l'issue de gauche. Débarrassez la salle des ennemis et récupérez les cartouches et autres items. Gagnez ensuite le couloir menant à l'entrepôt. Utilisez alors le monte-charge pour gagner les hauteurs de la salle. Préparez-vous alors à disputer une longue séquence d'esquives. Redescendez par les deux échelles au bout de la plate-forme. Poursuivez par la porte verte, puis traversez le couloir dont l'issue s'ouvre à votre approche. Une deuxième séquence d'esquives débute. Profitez-en pour observer les qualités athlétiques de Léon qui s'en sort comme une véritable gymnaste pro. Actionnez l'interrupteur au bout du couloir et enchaînez une dernière esquive pour pouvoir pénétrer dans la salle qui suit (durant toute cette séquence les esquives ne changent pas). Prenez l'émeraude sur le fauteuil, puis asseyez-vous dessus... Tirez sur le point lumineux au plafond et récupérez la coiffure élégante sur le sol. Passez ensuite derrière le fauteuil, et actionnez l'ascenseur pour descendre. Dans la grotte, descendez les escaliers et récupérez l'émeraude et l'herbe verte planquées sous les marches. Suivez ensuite le chemin creusé dans la roche. Arrêtez-vous près du vendeur, et prenez le mémo 4 de Luis sur les caisses derrière lui. Pénétrez

également dans la petite remise pour trouver une herbe rouge. Marchandez à votre guise puis reprenez votre route sur la droite après avoir sauvegardé. Prenez l'herbe jaune dans le petit enclos grillagé puis traversez le gouffre grâce au pont métallique. Poursuivez et vous ne tarderez pas à rencontrer un nouveau Boss, bien gros, bien baveux, et bien méchant. Bref, un comme on les aime dans Resident Evil ! De plus, et cela ne va pas nous arranger, vous vous retrouvez prisonnier dans un hangar grillagé, suspendu au dessus du vide. Dans un premier temps, repoussez le monstre grâce à une de vos plus puissantes armes et cherchez les interrupteurs pour débloquer la sortie. Lorsque le Boss viendra vous défier au corps-à-corps, tirez à nouveau pour le faire fuir. Parfois, certains interrupteurs ne sont accessibles qu'après certaines actions enclenchées par l'IA, ou bien qu'après avoir fait sauter les sas en tirant sur les lumières vertes. La sortie déverrouillée (elle est symbolisée par une porte rouge), un compte à rebours de 30 secondes s'enclenchera. D'ici ce délai, le compartiment dans lequel vous vous trouvez sombre dans le gouffre. Lorsque vous apercevrez le crochet, sautez dessus pour vous y suspendre et prendre la fuite. Une fois à terre, ramassez les munitions et l'herbe puis avancez droit devant vous. La bête vous rattrapera alors. Utilisez les deux barils disposés dans la zone pour lui faire déguster de gros dégâts lorsqu'il passera à proximité, puis concentrez vos tirs sur l'énorme crochet lui sortant du dos. Utilisez vos armes les plus puissantes et ne le laissez pas vous approcher au corps-à-corps. Lorsqu'il aura suffisamment dégusté, U3 (car tel est son nom) s'enfouira dans le sol pour vous concocter bon nombre d'attaques surprises. Soyez alors vigilant et appuyez sur les combinaisons de touches apparaissant à l'écran. A ce stade de la bataille, il ne vous reste plus qu'à tirer quelques balles dans le parasite pour faire mouche. Prenez ensuite le pactole sur la bête déchue avant de repartir par la petite porte grise derrière les grilles. Guère plus loin, utilisez le transporteur pour aller sauvegarder près du dernier marchand ou bien poursuivez par l'échelle. Aux abords du campement suivant, postez-vous sur le montant de la falaise et tirez sur les barils d'essence pour éliminer tranquillement vos ennemis. Récupérez tous les objets qu'ils daignent vous laisser puis rentrez à l'intérieur de la tente pour vous glisser sous le sol, et rejoindre ainsi l'autre partie du camp derrière la grille et les barbelés. Près du marchand, sauvegardez et récupérez la note de Krauser. Remontez à la surface en grimpant à l'échelle, puis poursuivez jusqu'au grand portail de bois pour atteindre les ruines. Lorsque vous rencontrerez à nouveau Krauser, réfugiez-vous dans le premier petit baraquement lorsqu'il dirigera les tirs de sa mitrailleuse droit sur vous. Ne restez pas planqué derrière les murets, car ceux-ci céderaient rapidement sous l'impact des balles. Appuyez sur le mécanisme des barreaux, et l'ennemi viendra alors vous provoquer au corps-à-corps. Essayez de garder vos distances autant que possible et repoussez-le à l'aide du fusil à pompe ou toute autre arme à feu puissante. Montez ensuite à l'échelle récupérer les objets sur le toit, puis redescendez pour emprunter la grille. Plusieurs séquences réflexes s'enclencheront lors de l'affrontement. Sachez alors appuyer sur les bonnes séquences s'affichant à l'écran pour éviter les blessures et mettre votre adversaire au sol.
Profitez-en alors pour lui tirer dessus une nouvelle fois. Lorsque vous trouverez le premier insigne, une grille se refermera derrière vous, vous laissant seul en tête-à-tête avec la brute. Repoussez-le comme lors des phases précédentes, et une statue émergera du sol après sa fuite. Déplacez-la sur le socle et les leviers deviendront alors accessibles. Partez vers le premier que vous aviez croisé pour le relever, et ainsi pouvoir poursuivre derrière la grille. Méfiez-vous car krauser en profitera pour surgir de nulle part et vous attaquer. Descendez et abattez à l'aide du pistolet tous les petits androïdes avant qu'ils ne vous explosent à la figure. Ouvrez l'oeil afin de ramasser quelques objets, puis pénétrez dans la tour et lorsque Krauser entamera une courte discussion avec Léon. Montez ensuite au sommet de la tour et récupérez les nombreux items. Avancez le long du cheminement du ponton de bois pour vous procurer la seconde partie du puzzle. L'affrontement final débutera alors. Tirez dans les jambes de votre ennemi pour que celui-ci relâche sa garde. Profitez alors de ce moment pour lui décocher plusieurs balles de fusil à pompe à même le corps. Hâtez-vous ensuite d'aller placer les trois insignes dans leurs encoches respectives et poursuivez par les portes pour terminer.

CHAPITRE 5-4

Au commencement, glissez la plante au sol dans votre inventaire, puis avancez vers l'avant. La zone qu'il va vous falloir traverser est largement fournie en ennemis. De plus, la plupart disposent d'armes à feu et autres mitrailleuses. Pour vous faciliter la tâche, un hélicoptère vient vous prêter main forte. Planquez-vous lorsqu'il vous conseillera de vous mettre à couvert, et profitez alors du feu d'artifice. Essayez de traverser les lieux rapidement, mais prenez tout de même le temps de ramasser les nombreux items qui traînent dans le coin. A l'intérieur de la base, il vous faut trouver les interrupteurs pour progresser. Lorsque Mike, le pilote de l'hélico, nous aura quitté (snif...) avancez dans les ruines jusqu'à la prison. Près des cellules, tuez le regenerador puis gagnez la base militaire. Là-bas, luttez contre vos adversaires en sortant l'artillerie lourde. Récupérez la clef magnétique sur l'un de vos ennemis quand ceux-là verrouilleront le système informatique pour vous gêner, puis actionnez chacun des interrupteurs restaurés. Peu de temps après vous retrouvez Ashley, et nos deux tourtereaux se trouvent à nouveau réunis. Pénétrez alors dans la salle de chirurgie pour en finir une bonne fois pour toute avec les plagas qui habitent leurs deux corps. Ressortez ensuite vers l'extérieur, et vous croiserez le dernier marchand du jeu. C'est le moment de revendre tout ce qui ne vous servira

plus, mais surtout d'améliorer vos armes à leur puissance maximum. Vérifiez votre stock de sprays, puis avancez en contrebas en descendant les escaliers pour aller utiliser le monte-charge qui vous mènera devant Saddler, le Boss de fin. La version mutante du lord est impressionnante de par sa taille qui le fait ressembler à une araignée géante. Dès le début du combat, esquivez-le par la droite et positionnez-vous près des barrières. Attendez qu'il passe devant le baril rouge pour tirer dedans. Lorsque la bête, touchée, s'affalera, foncez droit sur elle pour que Léon aille planter son couteau dans l'oeil de la tentacule principale du monstre. Marchez ensuite jusqu'à la petite échelle et actionnez la manette plus haut afin de faire rentrer une des poutres en collision avec le monstre. Replongez votre couteau dans son oeil puis partez sur la deuxième partie de la zone accessible grâce au pont (attention celui-ci alterne entre ouverture et fermeture). Attendez que la grosse bestiole vous rejoigne enfin (durant cette attente esquivez les projectiles en entrant les combinaisons adéquates) puis utilisez le second baril rouge, ainsi que l'autre commande déplaçant les poutres alentours pour affaiblir une nouvelle fois la bête. Ceci étant fait, vous aurez utilisé tous les éléments du décor susceptibles de vous aider. Il vous faudra alors vous frotter directement à la bête. Repérez ses yeux sur ses pattes poilues et prenez-en un pour cible. Si vous parvenez à l'atteindre, son oeil principal deviendra vulnérable, profitez-en alors pour l'atteindre de la même manière que les 4 fois précédentes. Fuyez la furie de la bête lorsqu'elle se redressera puis attendez quelques instants avant que les yeux disposés sur ses membres s'ouvrent à nouveau. Répétez l'opération 4, 5 fois de suite et Adda vous balancera un lance-roquettes. Gagnez alors la seconde partie de l'aire de combat et balancez-lui un missile bien cadré. Voilà c'en est fini de lord Saddler et de ses projets mégalos. Récupérez les 100 000 pesetas sur le cadavre du monstre et redescendez par l'ascenseur à présent en état de marche. Suivez ensuite le couloir imposé par le couloir de pierre puis sautez sur le jet ski pour prendre la fuite. Esquivez les obstacles et maintenez le stick analogique enfoncé vers l'avant pour foncer plein gaz. Sauvegardez et profitez des quelques bonus à l'écran titre pour prolonger le plaisir de jeu. Enfin, sachez que si vous décidez de relancer une partie, vous aurez la possibilité de choisir une difficulté plus accrue encore, mais également de nouvelles armes auront fait leur apparition chez le vendeur : le matilda et le lance-roquettes infini. Tentant non ?

VAINCRE SADDLER (MODE SEPARATE WAYS)

Pour battre ce boss dans le mode Separate Ways avec Ada, vous devez viser sa tête avec le fusil de snipe. Approchez-vous alors rapidement de lui pour avoir droit à une action contextuelle (Couper) qui vous permettra de le frapper avec le couteau. Recommencez l'opération trois fois pour en venir à bout.

BONUS DE FIN

Mode Separate Ways
Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Mercenaries
Terminez le jeu une fois.

Toutes les vidéos
Terminez le jeu une fois.

Nouvel écran titre
Terminez le jeu une fois.

Difficulté "professionnel"
Terminez le jeu une fois en mode Normal.

Ada Assignment
Terminez le jeu une fois.

ARSENAL BONUS

Chicago Typewriter (mode normal)
Terminez le mode Separate Ways.

Chicago Typewriter (mode Separate Ways)
Terminez le mode Ada Assignment.

Handcannon
Obtenez 5 étoiles pour chaque personnage et sur tous les niveaux dans le mode Mercenaries.

Lance-roquettes illimité
Terminez le jeu une fois.

Matilda
Terminez le jeu une fois.

P.R.L 412
Terminez le jeu en difficulté "professionnel".

NOUVELLES TENUES

En plus des nouveaux costumes que vous obtiendrez en terminant le jeu une fois, vous pourrez en débloquer deux autres (l'armure d'Ashley et la tenue de gangster de Leon) si vous terminez le mode Separate Ways.

PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

Ada Wong

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Village.

Albert Wesker

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Waterworld.

Hunk

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Base.

Jack Krauser

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Castle.

TROPHÉES

BRONZE

Son de cloche

Faire sonner la mystérieuse cloche.

Ne tirez pas dans l'eau !

Tirer dans le lac pour attirer son gardien.

Combat poids libre

Stopper El Gigante.

Secourir Ashley

Sauver la fille du président.

La fin d'une lignée

Vaincre le chef du village.

La chute du châtelain

Vaincre Salazar et réussir à s'échapper du château.

Frère d'arme

Vaincre Krauser en combat singulier.

On rentre à la maison

Vaincre Saddler.

Garde-robe complète

Obtenir tous les costumes du jeu.

ARGENT

Un terrible assassin

Vaincre Verdugo, le bras droit de Salazar.

Qu'est-ce que ça vaut ?

Obtenir toutes les capsules de bouteille du jeu.

OR

Des nerfs d'acier

Finir le jeu avec le niveau de difficulté le plus élevé.

Resident Evil 5

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Personnages

Incarner Sheva

Terminer le jeu une fois.

Modes bonus

Mode Mercenaries

Terminer le jeu une fois.

New Game +

Terminer le jeu une fois.

Mode Professionel

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Filtres

Filtre monochrome

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Filtre sépia

Terminer le jeu en difficulté Normal.

Filtre grain

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Divers

Nouveau costume

Terminer le jeu une fois.

Histoire de Resident Evil

Dans la section Archives du jeu.

Munitions illimitées

Terminer le jeu une fois. L'arme doit être améliorée au maximum pour pouvoir utiliser les munitions illimitées (à activer dans les paramètres).

ARMES BONUS

Gatling Gun (pour Chris)

Améliorer complètement le VZ61, puis acheter le Gatling Gun dans le magasin.

Hydra

Améliorer complètement le Ithaca M37, puis acheter l'Hydra dans le magasin.

Longbow (pour Sheva)

Améliorer complètement le S75, puis acheter le Longbow dans le magasin.

M93R

Améliorer complètement le M92F, puis acheter le M93R dans le magasin.

Magnum S&W M500

Améliorer complètement le Magnum S&W M29, puis acheter le S&W M500 dans le magasin.

PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

Note : Pour obtenir le rang A, vous devez obtenir 40 000 points si vous jouez en solo et 80 000 points si vous jouez en coop.

Chris (safari)

Obtenir le rang A sur "The Village".

Chris (STARS)

Obtenir le rang A sur "Experimental Facility".

Jill (tenue de combat)

Obtenir le rang A sur "Ship Deck".

Jill (BSAA)

Obtenir le rang A sur "Public Assembly".

Sheva (tenue de soirée)

Obtenir le rang A sur "Ancient Ruins".

Sheva (tribal)

Obtenir le rang A sur "Missile Area".

Wesker (nuit)

Obtenir le rang A sur "The Mines".

Wesker (STARS)

Obtenir le rang A sur "The Prison".

OBJETS ILLIMITÉS

Au début de certains chapitres (comme le 2-1 ou le 3-1), vous pouvez récupérer plusieurs fois les objets qui sont dans la zone. Pour cela, passez d'abord le checkpoint, allez chercher un maximum d'objets et de munitions, puis quittez le jeu. Le jeu vous dira que toute progression non sauvegardée sera perdue, mais il vous demandera ensuite si vous voulez sauvegarder votre équipement actuel (donc tous les objets qui sont dedans). Choisissez oui ! Relancez la partie en choisissant "Continuer" afin de recommencer à partir du checkpoint avec la totalité des objets que vous aviez récupérés. Vous verrez que ces derniers apparaissent de nouveau sur le terrain, ce qui vous permet de les récupérer une deuxième fois. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez.

TROPHÉES

Bronze

Chapitre 1-1 complété

Compléter le Chapitre 1-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 1-2 complété

Compléter le Chapitre 1-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 2-1 complété

Compléter le Chapitre 2-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 2-2 complété

Compléter le Chapitre 2-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 2-3 complété

Compléter le Chapitre 2-3 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 3-1 complété

Compléter le Chapitre 3-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 3-2 complété

Compléter le Chapitre 3-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 3-3 complété

Compléter le Chapitre 3-3 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 4-1 complété

Compléter le Chapitre 4-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 4-2 complété

Compléter le Chapitre 4-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 5-1 complété

Compléter le Chapitre 5-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 5-2 complété

Compléter le Chapitre 5-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 5-3 complété

Compléter le Chapitre 5-3 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 6-1 complété

Compléter le Chapitre 6-1 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 6-2 complété

Compléter le Chapitre 6-2 dans n'importe quelle difficulté

Chapitre 6-3 complété

Compléter le Chapitre 6-3 dans n'importe quelle difficulté

Recrue

Compléter tous les chapitres en Amateur

Soldat

Compléter tous les chapitres en Normal

Chasse aux oeufs

Trouver les 4 types d'oeufs

Un ami dans le besoin

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée

Secouriste

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché

Migraines

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête

Couteau tiré

Vaincre 5 ennemis avec le couteau

Coup de jus

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique

Maintien de l'ordre

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling

Dans le mille

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc

Street Fighter

Vaincre 20 ennemis à main nue

Ride the Lightning

Electrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur

La totale

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques

Feu d'artifice

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi

Pluie de chair

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité

Et la lumière fut

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante

T'as pas du feu?

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence

Baptême du feu

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz

Spécialistes de l'ablation

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial

Oeuf dans la face

Battre un Majini avec un œuf pourri

Droit au cœur

Battre un certain ennemi en lui poignardant le cœur

DLC) Seul contre tous

Gagner 30 parties en Tueurs

(DLC) L'instinct de survie

Gagner 30 parties en Survivants

(DLC) Réaction en chaîne

Enchaîner 20 combos en Tueurs

(DLC) Effet domino

Enchaîner 40 combos en Tueurs en équipe

(DLC) Tout pour quelques points !

Atteindre 40 000 points en Survivants

(DLC) Et tous pour un !

Atteindre 80 000 points en Survivants en équipe

(DLC) Que la fête commence !

Débloquer tous les personnages sélectionnables en mode Affrontement

(DLC) On s'en sortira...

Gagner 30 parties en Survivants en équipe

(DLC) Passage à tabac

Battre 100 joueurs ennemis avec des attaques de mêlée en mode Affrontement

Rancune

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi

Argent

Mal de tête

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête

Confiance

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire

Chauffeur

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur

Ne faire qu'un avec le couteau

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau

Vétéran

Compléter tous les chapitres en Vétéran

Défilé de mode

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus

Course à l'armement

Obtenir toutes les armes disponibles

Le must du must

Améliorer toutes les armes au maximum

Ils appartiennent à un musée

Obtenir tous les trésors du jeu

Médaille d'honneur

Trouver tous les emblèmes du BSAA

Des figurines, pas des poupées!

Collectionner toutes les figurines

DLC) Tuons en chœur

Gagner 30 parties en Tueurs en équipe

Or

Héros de guerre

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé

Platine

Trophée Platine RESIDENT EVIL 5

Obtenir tous les trophées de RESIDENT EVIL 5

LANCE-ROQUETTES ILLIMITÉ

Terminer le jeu en moins de 5 heures dans n'importe quel niveau de difficulté. Activez ensuite les munitions illimitées dans la section Bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite. Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située

près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique. Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 2

Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge. Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel. Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il

est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la

petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu. Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

Chapitre 3

Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette

"Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche. Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la. Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque. Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

Chapitre 4

Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi,

améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite, descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière

attaque du grand insecte.

Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite, mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

Chapitre 5

Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière

l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez. Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

Chapitre 6

Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur. Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont

dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Cette astuce concerne le mode Versus (ou mode Affrontement), uniquement disponible en téléchargement.

Chris (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 13 000 points dans le menu des bonus.

Chris (safari)

Achetez-le pour 8 000 points dans le menu des bonus.

Jill (tenue de combat)

Achetez-la pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Jill (BSAA)

Achetez-le pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tenue de soirée)

Achetez-le pour 6 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tribal)

Achetez-le pour 15 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (nuit)

Achetez-le pour 30 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 50 000 points dans le menu des bonus.

DÉBLOQUER L'ARC

Il faut améliorer au maximum le sniper S75 pour pouvoir ensuite acheter l'arcr au prix de 50 000 pièces d'or. Le sniper S75 se trouve chapitre 2-1 dans une petite maison à la fin de la carte du port, à l'intérieur d'une valise.

RÉCOMPENSES DU PS HOME

Coffre aux trésors

Il faut avoir récupéré tous les trésors dans Resident Evil 5.

Objet de collection Chris Redfield

Il faut s'être inscrit au PS Home.

Objet de collection Sheva Alomar

Il faut avoir fini le jeu en normal.

Objet de collection Jill Valentine

Il faut avoir fini le jeu en Vétéran.

Objet de collection Wesker

Il faut avoir fini le jeu en professionnel.

Resident Evil 5 : Gold Edition

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Chapitre 1 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 1 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 1 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 1 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 2 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 2 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 2 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 3 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 3 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 3 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 4 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 4 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 4 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 4 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 5 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 5 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 5 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 1 Complété

Compléter le Chapitre 6 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 2 Complété

Compléter le Chapitre 6 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 3 Complété

Compléter le Chapitre 6 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Recrue

Compléter tous les chapitres en Amateur.

Soldat

Compléter tous les chapitres en Normal.

Chasse aux oeufs

Trouver les 4 types d'oeufs.

Un ami dans le besoin

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée.

Secouriste

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché.

Migraines

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête.

Couteau tiré

Vaincre 5 ennemis avec le Couteau.

Coup de jus

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique.

Maintien de l'ordre

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling.

Dans le mille

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc.

Street Fighter

Vaincre 20 ennemis à main nue.

Ride the Lightning

Électrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur.

La totale

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques.

Feu d'artifice

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi.

Pluie de chair

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité.

Et la lumière fut

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante.

T'as pas du feu ?

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence.

Baptême du feu

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz.

Spécialistes de l'ablation

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial.

Rancune

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi.

Oeuf dans la face

Battre un Majini avec un oeuf pourri.

Droit au coeur

Battre un certain ennemi en lui poignardant le coeur.

Seul contre tous

Gagner 30 parties en Tueurs.

L'instinct de survie

Gagner 30 parties en Survivants.

Effet domino

Enchaîner 40 combos en Tueurs en équipe.

Tout pour quelques points !

Atteindre 40 000 points en Survivants.

Réaction en chaîne

Enchaîner 20 combos en Tueurs.

Que la fête commence !

Débloquer tous les personnages sélectionnables en mode Affrontement.

Et tous pour un !

Atteindre 80 000 points en Survivants en équipe.

Un peu perdu

Compléter "Perdu dans les cauchemars" dans n'importe quelle difficulté.

Juste un mauvais rêve

Compléter "Perdu dans les cauchemars" avec un rang S.

Kung Fu Fighting

Infliger une certaine quantité de dommages à Wesker dans "Perdu dans les cauchemars".

La tête dans les étoiles

Détruire les 18 étoiles bonus trouvées à travers "Perdu dans les cauchemars".

La fuite

Compléter "Une fuite désespérée" dans n'importe quelle difficulté.

La grande évasion

Compléter "Une fuite désespérée" avec un rang S.

La voie du guerrier

Vaincre par vous-même 150 ennemis en une seule partie de "Une fuite désespérée".

Tuer le messager

Vaincre 3 meneurs Majini en une seule partie de "Une fuite désepérée"

Argent

Mal de tête

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête.

Confiance

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire.

Chauffeur

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur.

Ne faire qu'un avec le couteau

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau.

Vétéran

Compléter tous les chapitres en Vétéran.

Défilé de mode

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus.

Course à l'armement

Obtenir toutes les armes disponibles.

Le must du must

Améliorer toutes les armes au maximum.

Ils appartiennent à un musée

Obtenir tous les trésors du jeu.

Médaille d'honneur

Trouver tous les emblèmes du BSAA.

Des figurines, pas des poupées !

Collectionner toutes les figurines.

Passage à tabac

Battre 100 joueurs ennemis avec des attaques de mêlée en mode Affrontement.

On s'en sortira...

Gagner 30 parties en Survivants en équipe.

Tuons en choeur

Gagner 30 parties en Tueurs en équipe.

Une nuit de terreur !

Compléter "Perdu dans les cauchemars" en Professionnel.

Ne te retourne pas

Compléter "Une fuite désespérée" en Professionnel.

Or

Héros de guerre

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé.

Platine

Trophée de platine

Obtenir tous les trophées de Resident Evil 5.

ANGLES DE CAMÉRA FIXES (PERDU DANS LES CAUCHEMARS)

Tout de suite après avoir pénétré dans le manoir, examinez plusieurs fois la porte d'entrée de la bâtisse jusqu'à voir un point d'interrogation. En validant à nouveau, la caméra changera d'angle. A partir de ce moment-là, vous pourrez jouer le chapitre entier en profitant d'angles de caméra fixes hérités de ceux du premier Resident Evil.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Note : Cette solution ne comprend que les chapitres de la version originale de Resident Evil 5.

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite.

Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique.
Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 2

Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à

gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge. Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel. Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite

près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent

vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu.
Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

Chapitre 3

Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans

la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette "Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche. Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite

et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la. Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les

tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque. Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

Chapitre 4

Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi, améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite, descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière attaque du grand insecte.

Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite, mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

Chapitre 5

Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez. Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez

ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

Chapitre 6

Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur.

Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

Resident Evil 5 : Perdu dans les Cauchemars

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER JILL VALENTINE

Terminez le jeu une première fois pour pouvoir le recommencer dans la peau de Jill Valentine.

CLIN D'OEIL À RESIDENT EVIL

Tout de suite après avoir pénétré dans le manoir, examinez plusieurs fois la porte d'entrée de la bâtisse jusqu'à voir un point d'interrogation. En validant à nouveau, la caméra changera d'angle. A partir de ce moment-là, vous pourrez jouer le chapitre entier en profitant d'angles de caméra fixes hérités de ceux du premier Resident Evil.

TROPHÉES

Bronze

Un peu perdu

Compléter "Perdu dans les cauchemars" dans n'importe quelle difficulté.

Juste un mauvais rêve

Compléter "Perdu dans les cauchemars" avec un rang S.

Kung Fu Fighting

Infliger une certaine quantité de dommages à Wesker dans "Perdu dans les cauchemars".

La tête dans les étoiles

Détruire les 18 étoiles bonus trouvées à travers "Perdu dans les cauchemars".

Argent

Une nuit de terreur !

Compléter "Perdu dans les cauchemars" en Professionnel.

Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER JOSH STONE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer Josh Stone comme personnage jouable.

MODE PROFESSIONNEL

Terminer le jeu en mode Vétéran.

TROPHÉES

Bronze

Getaway

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée dans n'importe quel niveau de difficulté.

Shoot the Messenger

Eliminer 3 Agitator Majini en une seule partie.

The Great Escape

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée avec un rang S.

Way of the Warrior

Eliminer 150 ennemis à vous tout seul durant une partie.

Argent

Run the Gauntlet

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée en Professionnel.

Resident Evil 6

© Capcom 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES DANS LE MODE MERCENAIRE

Ada

Terminez la campagne d'Ada.

Carla

Débloquez tous les costumes des personnages.

Helena

Terminez la map de Chao Urbain en obtenant au moins le rang B.

Piers

Terminez la map de la Bête d'Acier en obtenant au moins le rang B.

Soldat Secret du BSAA

Débloquez tous les personnages ainsi que tous leurs costumes.

Sherry

Terminez la map Les Profondeurs de la mine en obtenant au moins le rang B.

DÉBLOQUER LES MUNITIONS ILLIMITÉES

Il faut finir les 3 campagnes avec au moins un perso : JAKE - CHRIS - LEON

Puis finir la campagne de Ada, elle sera alors accessible dans les extras. Et vous pourrez acheter l'arme que vous voulez en illimité.

PRIX DES ARMES ILLIMITÉES EN POINTS D'EXPÉRIENCE

{l Pistolet : 79 000 EXP
Fusil : 89 000 XP
Magnum : 99 000 XP
Fusil de sniper : 79 000 XP
Pistolet mitrailleur : 89 000 XP
Fusil d'assaut : 89 000 XP
Lance grenades : 99 000 XP
Arbalète : 79 000 XP
Elles ne seront disponibles qu'après avoir fini les 4 campagnes, dont les 3 principales avec au moins un perso. Mais surtout, à l'inverse de Resident Evil 5, vous ne pourrez équiper ces armes que comme une amélioration, ce qui fait que vous ne pourrez avoir que 3 armes maximum en même temps, ce qui vous oblige à n'avoir rien d'autre (ni kevlar, ni thésauriseur...).

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Dans la peau de Léon, après avoir mis votre coéquipière à l'abri, évoluez entre les décombres puis à l'intérieur du bâtiment. Approchez-vous du véhicule pour récupérer une herbe de soin, suivez les instructions d'Hunnigan pour l'équiper et exécutez les QTE à l'écran pour éliminer le zombie. Soignez enfin votre partenaire pour pouvoir repartir de retrouver les rues.

Frayez-vous un chemin entre les zombies et les carcasses de voitures, fuyez l'explosion qui s'ensuit et courrez vers l'hélicoptère en vous débarrassant d'un dernier ennemi récalcitrant. A bord, exécutez les QTE pour " atterrir " et passez la porte pour mettre fin à ce tutoriel.

Leon & Helena

Chapitre 1

Sortez du bureau et dirigez-vous vers la salle de réception. Traversez-la ainsi qu'un nouveau couloir pour trouver un professeur survivant : tirez sur l'Emblème dans un coin de la pièce avant de rebrousser chemin à la recherche de sa fille et suivez-le pour trouver cette dernière derrière une porte ensanglantée. Retournez vers l'ascenseur pour l'emprunter, exécutez les QTE pour mettre Liz au pas, puis faites feu sur les zombies qui font irruption une fois l'ascenseur arrivé à destination.

Faites place nette dans le garage pour continuer et vous retrouver dans les locaux de l'université après la scène. Montez à l'étage, éliminez les deux zombies dans l'amphithéâtre, récupérez l'Herbe verte sur les marches et traversez la salle de classe un peu plus loin en affrontant de nouveaux zombies au passage. Descendez les escaliers, abattez les ennemis sur la droite pour récupérer une Herbe et des munitions, explorez la salle de cours sur la gauche pour trouver une Herbe rouge et descendez les zombies qui vous barrent la route.

A l'extérieur, frayez-vous un chemin entre les ennemis qui rôdent et passez la porte à l'ouest.

Au bout du couloir, faites mine de passer la porte pour qu'un système de sécurité vous en empêche : survivez alors à l'assaut des zombies qui font irruption de toute part jusqu'à pouvoir passer en faisant exploser la cervelle des ennemis

récalcitrant.

Dans la zone suivante, fouillez les tiroirs pour mettre la main sur un deuxième Emblème et des munitions et récupérez la carte magnétique au bout. Combattez les zombies qui vous barrent le chemin du retour pour regagner l'extérieur et allez utiliser votre carte pour ouvrir la grille sur la gauche. Faites place nette pour franchir le poste de contrôle et une fois dehors, courrez à toute jambe en bifurquant sur la droite dès que possible pour rejoindre une voiture. Exécutez les QTE pour vous mettre en route, puis une fois à pied, engouffrez-vous dans les égouts.

Brisez les caisses pour ramasser points d'Habilité et munitions, suivez les tunnels peuplés de zombies à mettre en bouillie et plaquez-vous contre le mur quand le train pointe le bout de son nez. Près du feu, contrez les assauts des chiens enragés pour vous en débarrasser sans peine, récupérez le contenu des caisses et avancez davantage pour affronter un groupe d'ennemis aux prises avec un câble électrique. Passez la porte sur la gauche, tirez au jugé sur les zombies furetant dans l'obscurité et récupérez le contenu des caisses sur votre chemin pour rejoindre la voie ferrée.

Tirez sur l'Emblème caché sur la droite avant de progresser vers la gauche, où de nouveaux ennemis vous attendent ainsi qu'un train de passage. Plus loin, aidez votre partenaire à monter pour débloquer la porte du wagon, traversez-le en vous méfiant des corps à priori inertes et rejoignez la sorti du métro. Ouvrez la porte du wagon pour libérer le civil, puis débarrassez-vous des zombies qui attendaient derrière le battant en vous méfiant de ceux pouvant vous cracher à la figure.

De retour à l'air libre, frayez-vous un chemin en récupérant les objets sur votre passage, aidez le civil coincé sous une voiture, éliminez de nouveaux zombies et frappez au corps-à-corps le soldat infecté au fond pour en venir à bout. Empruntez l'échelle sur la gauche pour rejoindre la rue adjacente, engouffrez-vous dans la ruelle en faisant la peau aux infectés, brisez les tonneaux au fond pour récupérer des munitions et montez à l'échelle.

Poussez la benne pour pouvoir passer sur la droite et escalader le bus, avancez dans la ruelle jusqu'à être bloqué par une ambulance, puis traversez le bar sur la droite.
Faites le tour de la bâtisse pour passer la porte, examinez la porte verrouillée au fond et rebroussez chemin pour prendre la clé sur le corps de l'un des morts que vous venez de croiser. Éliminez les zombies, allez utiliser votre clé et ramassez le fusil à pompe sur le soldat mort.

Récupérez le contenu des tonneaux, passez sur la droite et faites face à votre premier hurleur zombie. Ces derniers vous fuient jusqu'à avoir assez de voix pour vous paralyser : tirez dans le bulbe rouge sur leur cou pour les empêcher de vous immobiliser tout en repoussant les zombies classiques, puis traversez la cave peuplée d'ennemis. A l'extérieur, montez les escaliers, faites sauter votre partenaire de l'autre côté pour qu'il puisse pousser la benne et déverrouiller la porte pendant que vous affrontez une poignée de zombies. Dans le bar, tirez sur l'Emblème sur la gauche avant de sortir pour aider un groupe de survivants.

Restez à bonne distance du groupe pour éviter de vous faire renverser par le fourgon qui fait irruption par la suite, éliminez le hurleur en priorité, puis tirez dans le geyser d'essence pour venir à bout des soldats infectés qui sortent du fourgon. Récupérez tout ce qui peut l'être avant de passer la porte indiquée, repoussez les zombies qui tentent de rentrer dans le magasin en faisant attention aux écorchés vifs et montez à l'étage lorsque le vieil homme vous y autorise. Repoussez à nouveau les ennemis qui vous assaillent en nombre et passez dans la pièce suivante.

Récupérez une Herbe verte et des munitions de fusil à pompe dans le tiroir et équipez cette arme pour venir à bout du fat zombie qui fait irruption. Suivez ensuite l'armurier de plus belle pour rejoindre le toit, une nouvelle flopée de zombies de tout poil vous attendent. Repoussez-les jusqu'à l'arrivée du bus en contrebas, sautez sur le balcon sur la gauche, puis faites feu sur le fat zombie qui vous empêche de partir pour mettre fin au chapitre.

Chapitre 2

Après le crash du bus, faites feu sur les zombies qui vous sautent à la gorge pour finalement rejoindre le cimetière. Traversez ce dernier en prenant garde à ne pas tomber dans les fosses et en éliminant les morts-vivants qui vous barrent la route, ouvrez la tombe derrière la clôture sur la droite pour trouver un trésor valant 5000 points d'Habilités et scrutez l'arrière des pierres ornementales sur la gauche du sentier ascendant pour trouver un premier Emblème. Entrez dans la cabane au fond, libérez le chien possédant la clef piégé à l'intérieur, puis poursuivez-le en retournant à l'entrée du cimetière.

Abattez les chiens infectés que vous croisez et pistez toujours le canidé que vous avez libéré pour finalement l'abattre lui aussi et ainsi récupérer votre dû. Utilisez la clé sur la grille pour vous voir propulsé en contrebas par un zombie surprise, frayez-vous un chemin entre les cryptes en éliminant les hurleurs et autres joyeusetés qui se mettent sur votre chemin pour finalement rejoindre votre partenaire, explorez sa section de cryptes pour y trouver une Herbe rouge dans une tombe et avancez vers la cathédrale.

Là, faites le plein de munitions et de points, puis faites face à la vague de zombies en tout genre qui vient essayer de vous étriper pendant que les résidents de la cathédrale restent bien au chaud. Une fois invité à l'intérieur, placez une charge télécommandée pour faire le ménage et ainsi pouvoir ouvrir la porte avec votre partenaire sans vous faire malmener. Faites monter votre partenaire au fond à gauche de la pièce pour qu'il fasse tomber une échelle non loin, récupérez la madone au rez-de-chaussée, montez, récupérez-en une deuxième dans le coffre dans la pièce adjacente et placez-les sur les socles avec votre coéquipier.
Avant de redescendre pour emprunter le passage découvert, faite le tour du balcon pour récupérer ce qui peut l'être et mettez votre arme en joue en direction de la rosace de pierre en hauteur, au dessus de l'entrée, pour repérer et briser un Emblème. En bas, baissez le levier pour passer, désactivez une première statue, puis esquivez le tir des suivantes dans la salle qui suit en courant en zigzague pour les mettre en veilleuse l'une après l'autre. Dans la zone suivante, faites pointez votre laser de visée sur le disque, montez les escaliers, réitérez l'opération sur le disque en contrebas, puis sur celui se situant en hauteur du côté de votre partenaire.

Après avoir écrasé le zombie isolé, utilisez le miroir géant au plafond pour atteindre un troisième disque, récupérez la madone, ramassez le fusil de sniper un peu plus loin et utilisez-le si vous le souhaitez pour atteindre les cinq cloques à l'extérieur, trois d'entre elles étant cerclées de pierre tandis que deux autres se situent sur les girouettes. Récupérez une dernière madone et rejoignez la pièce centrale, un niveau plus haut (d'où vous bénéficiez d'un meilleur angle sur l'Emblème précédent) pour placer vos statues dans leur socle.

Cela a pour effet de débloquer la voie vers les laboratoires souterrains, mais libère également une créature aux indigestions flagrantes. Restez à bonne distance pour l'abattre et n'hésitez pas à laisser des bombes télécommandées sur son chemin pour la piéger et en venir à bout rapidement. Ramassez la carte sur son cadavre, récupérez les 4000 points d'Habilité dans le coffre qui précède l'entrée des labos et entrez-y sans attendre. Sur la console surélevée, entrez tour à tour tous les codes possibles pour accéder aux cellules et y récupérer des objets, éliminer le hurleur et ouvrir la grille droit devant.

Répétez l'opération avec le panneau suivant pour trouver toujours plus de points, une herbe verte ainsi qu'un hurleur et avancez jusque dans la salle d'interrogatoire. Suivez Helena le long des couloirs en éliminant quelques zombies au passage, videz l'évier se trouvant en dessous d'un miroir pour trouver un Emblème, passez la porte au fond, puis une autre sur la gauche après avoir fait place nette, et entrez dans le labo face à vous pour assister à une scène.

Avant d'en sortir, entrez le code 201 sur le panneau de commande pour débloquer la porte un peu plus loin,, suivez votre objectif vers un premier levier à abaisser, puis rebroussez chemin pour en activer un deuxième derrière le rideau de fer que vous venez de lever. Passez par le passage sous-terrain pour rejoindre votre partenaire, réglez leur compte aux zombies qui se mettent à grouiller un peu partout et traversez la passerelle près du premier levier. Baissez-en un troisième, faites monter votre coéquipier au dessus de la passerelle venant de descendre et couvrez-le pour qu'il puisse atteindre un autre levier de l'autre côté de la pièce.

Décimez le groupe de zombies qui arrive en même temps que la passerelle suivante, puis abaissez à deux les leviers restants pour terminer de remettre la salle en ordre. Passez par la porte déverrouillée, suivez votre objectif en écrasant quelques ennemis au passage, dont un hurleur, puis tenez votre position le temps que Hunnigan vous libère l'accès au sous-terrain en utilisant si nécessaire des charges télécommandées.

Suivez l'unique voie possible, rampez quand cela est nécessaire, tirez sur l'Emblème sur la gauche en dehors du chemin et avancez pour atteindre les cryptes. Brisez les urnes pour en récupérer le contenu, rejoignez l'autre versant de la pièce pour vous engouffrer dans la brèche et retrouver, au bout du chemin, la soeur d'Helena. Escortez les deux jeunes femmes dans les entrailles des catacombes, en récupérant au passage une Herbe verte, continuez toujours vers le bas en récupérant le contenu des urnes et poussez le tas de débris lorsque vous êtes bloqué.

Ramassez une Herbe rouge dans le coin sur la gauche, poussez un second tas pour pouvoir continuer et déclencher une scène. Après la transformation de Deborah, visez les parties jaunâtres sur ses appendices pour faire s'écrouler la

zone et atterrir toujours plus bas dans les catacombes. En compagnie d'Ada, empruntez les passerelles de bois et les cordes pour rejoindre la terre ferme, quoi qu'un peu trop tôt au goût de votre personnage.

Face à Deborah, visez toujours ses appendices pour la blesser en évitant ses charges, tirez dans les bidons explosifs quand vous en avez l'occasion pour lui infliger de lourds dégâts et méfiez-vous des morts-vivants qui rôdent dans l'arène. Une fois l'infectée suffisamment blessée, vous chutez à nouveau au niveau inférieur.

Dans la peau de Leon, descendez davantage en éliminant les ennemis sur votre route pour rejoindre le wagonnet, évitez les obstacles sur le trajet en tirant toujours sur les appendices de Deborah ainsi que sur les bidons explosifs qui jonchent votre route, puis lors que Helena se retrouve en fâcheuse posture, faites feu sur l'infectée pour vous en débarrasser une bonne fois pour toute et mettre fin au chapitre.

Chapitre 3

Avant d'abaisser le levier dans la salle en forme de rotonde, jetez un oeil en hauteur pour tirer sur l'Emblème qui s'y cache, puis dans l'allée qui suit, ouvrez le cercueil de gauche pour mettre la main sur 2000 points d'habilité (celui de droite renferme un ami très cher à Léon qui lui rappellera son séjour en Europe de l'est). Suivez votre objectif, ouvrez un nouveau cercueil sur la gauche renfermant le fusil d'assaut et exécutez une glissade pour passer l'obstacle pour le moins tranchant un peu plus loin.

Devant le mur de feu, faites passer votre partenaire en hauteur sur la droite pour qu'il désactive le jet de flammes, faites mine de passer la porte au fond à droite, puis insérez-y la bague de Simmons. Agrippez-vous alors à la manivelle non loin pour faire à nouveau cracher du feu à la statue de lion, mais cette fois à votre profit, puisque cela vous empêchera de vous faire submerger par les zombies. Passez la porte dès que possible, évoluez vers la gauche une fois dans l'eau et empruntez le passage " au sec " sur la droite pour trouver un Emblème dans un cercueil.

Suivez votre objectif, envoyez votre partenaire en hauteur pour ouvrir la porte en écrasant le zombie nageant vers vous, puis couvrez votre coéquipier pour qu'il puisse vous dégager la voie. Rendez-lui la pareille, passez sous les hélices et éliminez le zombie tournant la manivelle en contrebas sur la gauche pour pouvoir passer. Votre panneau étant dépourvu de manivelle, rebroussez chemin pour voir une nuée de zombie ramper vers vous : utilisez une grenade incendiaire pour leur régler leur compte en vitesse et pouvoir récupérer la manivelle, et allez la remettre à sa place pour pouvoir la tourner.

Une fois au côté de votre partenaire, empruntez son parcours en sens inverse pour trouver 5000 points d'Habilité dans un cercueil, puis retourner baisser les leviers pour vous rapprocher encore plus du centre de la Terre. Progressez entre les passerelles naturelles en décimant les zombies qui vous tombent littéralement dessus jusqu'à atteindre une manivelle. Tournez-la pour déployer le pont, éliminer le hurleur, les écorchés et leurs acolytes pour pouvoir continuer, frayez-vous un chemin en sautant au dessus des gouffres en en annihilant toute résistance et affrontez un fat zombie au bout d'une passerelle.

Disposez d'un deuxième fat zombie en contrebas, faites sauter votre collègue, puis couvrez-le pour éviter que les zombies rampants ne le rattrapent. Continuez à le couvrir le long de son parcours, tout en assurant vos arrières contre les ennemis qui tentent de vous prendre par surprise, franchissez le pont sitôt qu'il est déployé, puis collez-vous sur la droite de la plate-forme pour pouvoir viser convenablement l'Emblème au loin. Poussez ensuite le rocher qui bloque la voie, avancez vers votre objectif en prenant garde à ne pas tomber, utilisez à deux les manivelles, puis courez et sautez de plate-forme en plate-forme en ignorant les ennemis pour finalement vous retrouver emporté par des trombes d'eau.

Tout en gérant votre oxygène en remontant régulièrement faire le plein, avancez dans les galeries inondées, récupérez les points d'Habilités traînant sur la gauche près des ruines et tirez sur la grille avec votre partenaire pour reprendre votre souffle. Exécutez les QTE successives pour lutter contre le requin mutant, puis, dans la peau de Leon, nagez aussi vite que possible vers la berge sous le couvert offert par Helena pour sortir sain et sauf du bassin. Aux commandes de la jeunes femme, visez l'appendice orangé qui sort de la bouche du mutant pour le tenir éloigné de Leon et le laisser vous rejoindre. Tirez quoi qu'il en soit, une fois le calme revenu, sur l'Emblème présent sur le parcours d'Helena dans un panier de bois.

Brisez ensuite la grille fracassée vous barrant la route, puis prenez part à une séance de shoot où votre objectif sera de viser l'appendice orange que la créature tend vers vous. Visez si possible les bidons explosifs qui jaillissent de part et

d'autre et exécutez les QTE pour éviter les assauts du monstre. Lors du ralenti, tirez sans faute sur le bidon afin de vous débarrasser du requin mutant et mettre fin au chapitre après une cinématique.

Chapitre 4

L'action reprend alors que vous n'avez pas encore atterri : faites feu de tout bois sur la créature aux flatulences fatales jusqu'à ce qu'elle s'enfuit, descendez les escaliers, tournez-vous sur la droite pour tirer sur l'Emblème derrière la palissade à demi ouverte et rendez-vous à l'arrière de l'appareil en récupérant une Herbe verte et le contenu du coffre au passage.
Avant de tourner la valve pour ouvrir l'accès à la soute, brisez le verre sur la droite pour atteindre un deuxième Emblème, puis tournez une autre valve pour remettre l'avion d'aplomb.

Pendant que votre partenaire s'occupe alors de distraire la créature, ouvrez le panneau du côté opposé à la valve et abaissez le levier pour ouvrir la soute et vous débarrasser du mutant. Rampez ensuite pour remonter à bord et retournez dans la cabine de pilotage en éliminant les zombies nouvellement convertis pour, au cours d'une séance de QTE, réussir à redresser l'appareil.

De retour sur la terre ferme, pas le temps de souffler puisqu'immédiatement après votre rencontre avec Jake et Sherry, l'Ustanak, sorte de Némésis remanié, prend votre petit groupe pour cible. Après une courte phase de combat, Leon et Sherry se retrouvent isolés et doivent remettre un bus d'aplomb pour rejoindre la bataille proprement dite. Montez sur les container pour le viser sans être inquiété avec des armes de gros calibre et lorsqu'il monte vous rejoindre, fuyez immédiatement soit sur un autre container, soit en redescendant. Restez toujours mobile entre vos attaques et vous réussirez in fine à repousser le monstre jusqu'à la chute de l'antenne électrique.

Récupérez le contenu des caisses avant d'atteindre le marché, longez le mur de droite pour en explorer les arrières et trouver un Emblème de serpent à détruire, puis continuez vers votre objectif. Coincé dans la zone avec des cousins éloignés des Regenadores du quatrième opus, vous allez devoir dénicher trois clés en évitant de vous faire croquer par les créatures, qui même si elles s'avouent temporairement vaincues après avoir été coupées en deux, ont tôt fait de se reconstituer. Évitez-les donc autant que possible pour épargner vos réserves de munitions, passez derrière l'étale sur la gauche près de la porte bloqué par de l'électricité et coupez le courant pour pouvoir passer et ainsi récupérer la première clef.

Rebroussez chemin, rendez-vous cette fois à droite de la porte aux trois verrous pour ramassez quelques munitions et trouver la deuxième clé au bout d'une ruelle. Empruntez ensuite l'échelle non loin, propulsez votre coéquipier de l'autre côté de la rue, profitez de votre angle de vue pour tirer sur l'Emblème qui trône au dessus d'un filin électrique légèrement sur la droite. Une fois la voie dégagée par votre partenaire, passez la porte pour aller ramasser la troisième clé dans les sanitaires, puis foncez vers la porte verrouillée pour utiliser vos clefs.

Dans la pièce de découpe, exécutez les QTE affichées à l'écran lorsqu'un Regenador vous agresse pour vous en débarrasser avec style, avancez jusqu'à la porte rouge à l'extérieur pour déclencher une scène et explorez le complexe à la poursuite d'Ada. Courez vers l'ascenseur au loin, détruisez les optiques qui génèrent des lasers de part et d'autre de la porte, puis prenez les escaliers. Emparez-vous du contenu des caisses à l'extérieur et à l'intérieur de la salle 00, puis lorsque l'expérience est lancée, dans la peau de Léon, courez en cercle en touchant un maximum de drones pour les faire exploser sur votre passage et ainsi permettre à Helena de pirater la porte.

Après une petite fausse joie quant à votre libération, remettez-vous à la poursuite de votre muse dans le large entrepôt jusqu'à déclencher une cinématique. Éclipsez-vous ensuite par la porte en contrebas et passez la double porte pour rejoindre Simmons. Après la scène, vous vous retrouvez à l'arrière d'un train : remontez les différents wagons en ramassant tout ce qui peut l'être (dont une Herbe rouge) et envoyez votre collègue en hauteur pour qu'il vous aide à le rejoindre.

Après le dialogue avec Simmons, faites feu pour le repousser et fuyez ses assauts en rebroussant chemin à travers les wagons. Quand la créature qu'il est devenu repasse sur le toit, faites de même et séparez-vous de votre coéquipier de façon à encercler votre ennemi. Lorsque ce dernier retrouve forme " humaine ", allez le frapper à loisir au corps-à-corps et continuez à lui mettre la pression, au fusil à pompe de préférence, lorsque Simmons se transforme à nouveau. Seul sur le train de marchandise dans la peau de Leon, fuyez la créature en sprintant, puis lorsqu'elle court à côté de votre wagon éventré, visez la " tête " entre les salves de projectiles pour lui infliger plus de dégâts. Lors du face à face, faites

à nouveau feu sur la bête pour initier une cinématique et terminer le chapitre.

Chapitre 5

Suivez les soldats du BSAA dans les rues de la ville en évitant les nuées de gaz, tirez sur l'Emblème posé sur une étagère au rez-de-chaussée du bâtiment, montez en vitesse et suivez toujours les soldats en décimant du zombie par pelletée dans les couloirs et ce, jusqu'à atteindre le véhicule à extérieur. Après la petite balade, et avec l'aide de votre partenaire, passez l'obstacle pour vous retrouvez dans la séquence du prologue.

Empruntez le passage sur la droite sous le couvert d'Ada, éliminez les soldats zombies près du véhicule blindé et retournez-vous pour tirer sur l'Emblème à l'arrière du camion. Dans l'escalier non loin, ne lésinez pas sur le fusil à pompe et les grenades pour faire place nette, puis continuez comme lors du prologue pour arriver à la Quad Tower. Dans le hall d'entrée, jetez un oeil sur la droite derrière la rambarde pour trouver un autre Emblème à détruire, puis avancez pour confronter Simmons.

Ce dernier se transforme cette fois en T-Rex tout en viande : restez à bonne distance et visez autant que possible la zone à mi chemin entre sa queue et son cou ainsi que l'oeil dans sa bouche pour le blesser. Utilisez à bon escient les barils explosifs disséminés dans l'arène et allez tabasser votre rival lorsqu'il reprend forme humaine. De même, jetez-vous sur le mitrailleuses embarquées sur le 4x4 qui fait irruption pour inonder le géant de chair de kilos de plomb. Le rodéo terminé, reprenez l'assaut en visant ses deux points faibles jusqu'à ce que le colosse s'écroule.

Après votre éjection de l'ascenseur, hissez-vous aussi rapidement que possible pour échapper à Simmons, le retour, venez en aide à Ada, puis reprenez votre ascension, un petit stimulus en plus. Dans la peau de Leon, volez au secours de votre muse, puis combattez Simmons à ses côtés en visant la tête pendue au squelette dorsal de la bête. Après quelques échanges de coups, vous êtes sauvé par Ada et pouvez continuer jusqu'au toit.

Là, Simmons, la revanche, bloque votre route et absorbe des zombies pour regagner un semblant de prestance : assénez-lui quelques cartouches de fusil à pompe pour le calmer tout en repoussant les ennemis alentours et passez la porte sur le côté. Passez sous l'escalier, récupérez des munitions dans les caisses s'y trouvant et tournez-vous vers la gauche pour tirer sur un Emblème derrière les barreaux. Empruntez ensuite les escaliers, suivez votre objectif en récupérant toutes les munitions sur votre passage et aidez votre coéquipier à monter sur la structure. Repoussez alors les avances de Simmons, le retour de la revanche, et rejoignez votre partenaire pour entrer dans l'arène et livrer votre dernier combat.

Repérez d'abord le pic géant au sol : emparez-vous en et plantez-le dans l'un des zombies environnant. Faites ensuite feu sur la jonction des pattes et du corps de la créature mi mouche, mi araignée qui vous fait face et faites en sorte autant que possible que le zombie empalé soit le plus proche du monstre. Ce dernier l'utilisera alors pour se régénérer et écopera d'un éclair bien senti, le faisant s'affaler sur le sol. Utilisez alors les QTE à l'écran pour planter des grenades incendiaires (relâchées en nombre par les zombies du coin) dans le corps de Simmons, et ainsi causer d'autant plus de dégâts. Réitérez ces opérations en veillant à toujours gardé un zombie empalé à proximité pour pouvoir enchaîner plantage de grenade et coup d'éclair.

Une fois " débarrassé " du monstre, rejoignez l'hélicoptère, ramassez le lance-roquette et faites feu dans la tête résurgente de Simmons pour l'éliminer une bonne fois pour toute et ainsi clore cette campagne.

Chris & Piers

Chapitre 1

Descendez du toit en récupérant des munitions dans les caisses et rejoignez les rues. Foncez droit devant pour mener vos hommes, passez la double porte et montez à l'étage. Récupérez des Herbes dans les caisses sur votre gauche, jetez un oeil sur votre gauche après que la vitre ait explosé pour trouver un premier Emblème, puis continuez à suivre votre objectif pour retourner dans la rue.

Un premier J'avo vous y attend : réglez-lui promptement son compte, filez sur la droite pour avoir votre objectif en vu et rendez-vous au fond de l'avenue. Détruisez les caisses au fond pour récupérer Herbe et munitions, passez la double

porte, puis une simple au bout du couloir et faites la peau aux J'avo qui vous prennent pour cible. Passez ensuite trois portes successives pour tomber sur d'autres ennemis à abattre, longez la ruelle pour franchir une énième porte et confrontez-vous au premier J'avo muté.
Ne craignez pas d'aller le titiller au corps-à-corps, ces derniers ayant la même constitution qu'un J'avo standard.

Une fois la salle pacifiée, empruntez les escaliers pour regagner l'extérieur, faites face à une nouvelle flopée de rebelles, passez la porte au fond à gauche, brisez les caisses pour dénicher un Emblème derrière l'une d'elles sur une étagère, puis continuez à avancer pour vous opposer à toujours plus de résistance. Nettoyez l'étage ainsi que le niveau supérieur avant de ressortir, direction les toits. Faites tomber les ennemis sur votre passage, décimez les rangs adverses une fois en haut, et prenez le temps de scruter l'horizon à la recherche d'un Emblème trônant au dessus d'une structure verte.

Suivez votre objectif pour atteindre une tyrolienne improvisée bien peu fiable, traversez le gouffre sous le couvert de votre équipe, montez à l'échelle et passez au travers d'une nouvelle série de toits infestés de J'avo, souvent mutagènes. Rejoignez votre coéquipier près d'un château d'eau, passez sur la droite après avoir défoncé la porte et avancez jusqu'à atteindre une zone jonchée de barils explosifs. Placez-vous en hauteur pour accueillir comme il se doit les J'avo qui vous tombent dessus, puis entrez dans le bâtiment cible.

Faites le ménage dans la zone marchande, descendez d'un étage, descendez les J'avo araignées dans la pièce à l'ouest et avancez pour retrouver les otages. Donnez la chasse aux araignées pour libérer un premier otage à cet étage même, remontez pour en secourir un deuxième, puis descendez finalement à l'étage le plus bas à la recherche du dernier. Explorez les stands de boucherie pour trouver un Emblème sur la gauche avant d'emprunter l'ascenseur, montez sur le toit de la cabine et ouvrez le battant pour faire la peau à votre comité d'accueil.

Rejoignez la cage d'escalier pour descendre, faites le plein de munition et laissez-vous tomber dans le trou au centre pour libérer le dernier otage, non sans faire preuve de votre dextérité en neutralisant le rebelle passé dans votre dos pour lui faire la peau. Piégé ensuite au rez-de-chaussée du building, remontez au troisième en passant successivement par les cages d'ascenseur et d'escalier et contournez la fissure par la droite en faisant fi des obstacles pour vous échapper et mettre fin au chapitre.

Chapitre 2

Suivez le convoi de blindé en faisant place nette, éliminez le soldat lance-roquette en hauteur sur la droite, entrez dans le bâtiment par la gauche en faisant le plein de munitions au passage et faites mine de passer la porte sur l'autre versant du bâtiment pour déclencher une scène.

Un monstre géant fait alors irruption : visez l'appendice qui sort de son dos tout en fuyant vers les hauteurs à votre disposition après avoir sauté du barrage et mettez-vous à l'abri le temps que Finn vous rejoigne avec l'artillerie lourde.

Rebroussez chemin pour passer la porte que la scène vous a empêché d'ouvrir pour récupérer le fusil à pompe, puis retournez près du blindé pour l'accompagner dans les ruelles. Faites le ménage, montez sur la droite pour neutraliser le sniper, accueillez le groupe de J'avo qui déboule au fond comme il se doit, puis laissez-vous tomber dans la zone suivante. Pendant que Finn installe ses explosifs, allez au fond de l'allée d'où arrivent les ennemis et tirez sur l'Emblème

Faites sautez Piers sur la gauche pour qu'il aille vous couvrir (c'est uniquement en incarnant Piers que vous aurez accès au prochain Emblème, visible depuis le flanc de la structure) et avancez sur le pont. Rampez pour être secouru par Finn, puis avancez suffisamment sous le feu du tank en éliminant les rebelles pour libérer l'angle de tir de Piers. Empruntez ensuite l'échelle à gauche du tank pour rejoindre votre coéquipier en hauteur, poussez le tas de débris qui bloque la voie et accueillez les rebelles aéroportés avec quelques grammes de plomb chacun.

Quand Finn vous fait signe, repliez-vous derrière la barricade et laissez faire l'artiste pour passer à la zone suivante.

Aux côtés de Jake et Sherry, débarrassez-vous d'abord du géant en visant sa tête et son appendice dorsal, puis montez rapidement dans le bâtiment sur votre gauche pour monter sur sa main et l'éliminer avec classe, en rajoutant quelques balles bien placées si nécessaire.
Rejoignez ensuite votre premier objectif en décimant toute résistance sur le chemin et laissez Finn se charger du travail d'artificier. Direction ensuite le deuxième objectif : défendez Finn sur le toit du bâtiment, puis accueillez non sans joie un

second géant, blindé celui-là, une fois le canon détruit.

Passez pour l'heure par les sous-terrains pour récupérer des munitions et faire la peau à quelques rebelles, sortez par l'échelle la plus à l'est, puis profitez de la présence de mitrailleuses pour canarder la tête du géant, qui vous a très certainement suivi. Sitôt sa main posée sur le rebord, élancez-vous pour mettre son point faible à nu et ainsi pouvoir le battre aisément. Rejoignez ensuite le dernier canon antiaérien et faites-le sauter pour conclure cette séquence.

Dans l'hôtel de ville, empruntez le couloir sur la gauche pour aller tirer sur l'Emblème accroché au mur derrière l'escalier, puis rejoignez Finn au premier. Récupérez des munitions dans le bureau sur la gauche et avancez dans le hall pour être confronté à une horde de Hunters blindés. Restez autant que possible dans leur dos et concentrez votre feu pour briser leur carapace et ainsi atteindre leur chaire fragile. La salle revenue au calme, avancez vers votre objectif en brisant les caisses sur votre chemin, éliminez un groupe de guérilleros, puis après la scène, jetez un oeil en hauteur dans la petite salle adjacente pour trouver le dernier Emblème du chapitre.

De retour dans le hall d'entrée, repoussez l'assaut des Hunters en couvrant vos hommes pour battre en retraite, éliminez les lézards mutants dans l'autre pièce et traversez une zone infestés de Hunters et de ces mêmes lézards en redoublant de prudence. Passez enfin la porte au fond pour finir le chapitre.

Chapitre 3

L'un de vos coéquipiers se fait happer par une bête invisible : prenez-la en chasse en passant par le terrain de jeu, jetez un oeil sur la gauche pour trouver un Emblème à détruire, puis engouffrez-vous dans le bâtiment en éliminant toute résistance sur votre passage. Vous retrouvez alors Jake et Sherry aux prises avec une horde de J'avo appuyés par un hélicoptère blindé. Aidez-les à se débarrasser de leurs assaillants, puis passez la double porte pour rejoindre les toits.

Équipez-vous du lance-grenade mis à votre disposition puis, tout en veillant à ne pas vous faire malmener par les rebelles sauterelles qui peuplent les lieux, bombardez l'hélicoptère jusqu'à ce qu'il explose avant de reprendre votre chasse au serpent. Dans le bâtiment, longez toujours le mur de gauche jusqu'à atteindre une table de mah-jong : dans la chambre adjacente se trouve un Emblème à détruire par vos soins. Reprenez votre bonhomme de chemin, de même après la scène, suivez le serpent en contrebas et poussez l'obstacle avec l'aide votre partenaire.

Rejoignez Piers au niveau supérieur, suivez la bête dans la fissure au sol et avancez jusqu'à vous retrouver dans une pièce rectangulaire. Là, soyez le plus alerte possible pour repérer les reflets du camouflage du serpent et pouvoir lui asséner quelques bastos bien senties dans la gueule. Répétez l'opération en gardant les yeux que vous avez derrière la tête bien ouverts, puis suivez la créature dans le passage au sol. Remplissez la QTE pour vous échapper de son étreinte et repoussez la bête dans deux salles successives, en utilisant de préférence votre fusil à pompe ou le lance grenade.

Une fois le serpent en fuite, suivez-le de plus belle, empruntez l'échelle la plus proche en évitant de vous faire croquer les pieds et électrocutez la créature, en prévoyant une bonne seconde de décalage entre le moment où vous abaisserez le levier et la décharge d'électricité. Rejoignez ensuite Marco, ramassez l'Herbe rouge à côté de lui et remettez-vous en route. Après la scène, concentrez vos tirs sur le moustique géant lorsqu'il apparaît en restant éloigné de la silhouette de mouches, pour vous en débarrasser, puis faites sauter la porte.
Traversez la zone portuaire en éliminant à tour de rôle sauterelles, J'avo et J'avo mutants, puis fuyez l'hélicoptère en sprintant tout au long du parcours flottant. Sitôt atterri aux abords du restaurant, retournez-vous pour tirer sur l'Emblème

Récoltez le contenu des coffres pour faire le plein de points d'Habilité avant d'entrer dans la salle 01, puis courez en rond pour rameuter les drones et ainsi permettre à votre coéquipier de pirater les systèmes de la porte. Récupérez le contenu des trois coffres dans la salle de commande, empruntez l'ascenseur et prenez Ada en chasse le long de la passerelle pour lancer une cinématique. Suite à quoi, vous êtes lancé à la poursuite de la belle à bord d'un véhicule blindé. Aux commandes du 4x4, utilisez sans cesse l'accélérateur et le boost pour ne pas perdre votre proie ; à la mitrailleuse, tirez sur les véhicules ennemis pour épargner l'intégrité de votre propre moyen de transport.

Une fois dans le parking à niveaux et pris en tenaille par les rebelles, prenez le temps de viser l'Emblème à l'étage du bus qui se trouve en arrière plan, puis décimez les forces adverses. Les rôles sont ensuite inversés à bord de votre véhicule : continuez la poursuite jusqu'au grand saut, qui clôt ce chapitre bien rempli.

Chapitre 4

Commencez par vous mettre à l'abri sur la gauche, profitez-en pour faire le plein de munitions et récupérer le fusil semi-automatique, montez à bord de l'hélico à double hélice sur la droite pour trouver un Emblème dans le cockpit et avancez vers les escaliers au fond à gauche. Méfiez-vous des soldats aux yeux verts, qui mutent automatiquement une fois vaincu, et neutralisez les snipers en hauteur en tirant dans les barils explosifs jusqu'à rejoindre le centre de la passerelle.

Faites sauter votre coéquipier de l'autre côté, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée en hauteur, en éliminant toute résistance au passage (les mutants à bouclier sont sensibles aux attaques de mêlées) et rejoignez-le près du missile en jouant l'acrobate. Une fois la barrière détruite, passez la porte au fond à droite en redoublant de vigilance pour vaincre les nombreux mutants sur votre chemin, puis à l'extérieur, utilisez votre sniper pour atteindre l'Emblème trônant au dessus de l'antenne radio du bateau qui est en vu.

Empruntez ensuite les escaliers successifs, abaissez le levier que vous finissez par trouver, descendez à l'échelle toute proche pour rejoindre le hangar et courez vers la porte à présent déverrouillée toute proche de l'accès que vous aviez emprunté auparavant, au fond à droite. Faites place nette dans la salle de commande et rejoignez la brèche que vous aviez pratiqué plus tôt en évitant les tirs de l'avion de chasse pour déclencher une scène. Après cette dernière, empruntez l'ascenseur et repartez de plus belle à la poursuite d'Ada.

Récupérez une Herbe verte dans les douches avant de passer la double porte, puis traversez une succession de salles remplies de soldats mutants, près à tout pour protéger leur maîtresse. Passez la salle de contrôle, où vous attend un essaim de moustiques n'attendant que vos grenades, faites le ménage dans la salle des communications un peu plus loin, où des mutants araignées tenteront de vous faire perdre la tête (littéralement), montez à l'échelle et tirez sur l' Emblème situé sous les escaliers. Empruntez ces derniers pour déclencher une cinématique en extérieur, puis dirigez-vous vers le terminal en sortant de l'ascenseur.

Récupérez le premier code non loin sur la droite et retrouvez de vieux amis Regenadores en bas des escaliers : neutralisez-les une première fois, passez la porte sur la droite, tranchez en deux l'ennemi avec lequel vous êtes bloqué, défoncez la porte dès que possible, passez la porte droit devant et collez-vous au mur de droite pour atteindre une double porte et vous retrouver à nouveau piégé. Débarrassez-vous de votre adversaire, au couteau si nécessaire, ramassez le code sur la gauche et sortez.

Repartez par la droite, ignorez la porte ornée de dorures, traversez la zone inondée, ignorez la cabine dans l'alcôve sur votre droite et entrez dans la première cabine de ce même côté. Ramassez le dernier code au sol, repartez sur la droite en sortant pour rejoindre la cantine, puis remontez pour saisir vos codes sur le terminal. Traversez la coursive, faites feu sur vos adversaires démembrés et rejoignez votre objectif : un magnifique avion de chasse.

Pilonnez le porte-avion pour détruire ses défenses avant de larguer Piers au sol (dans la peau duquel vous devez être pour récupérer l'Emblème suivant, après le premier obstacle, au creux d'un pneu de camion).
Aux commandes de l'avion, couvrez Piers pour qu'il puisse avancer, de même lors de l'arrivée du géant, et assistez impuissant à l'envoi du missile avant de passer au chapitre suivant.

Chapitre 5

Rampez dans le tunnel sur votre gauche, faites le plein de munitions, envoyez votre coéquipier de l'autre côté pour qu'il coupe les hélices, descendez à l'échelle, tirez sur l'Emblème derrière les hélices immobiles et rampez dans les deux conduits successifs pour atteindre un levier gardé par des soldats mutants. Disposez d'eux pour permettre à Piers de vous rejoindre, pacifiez la zone suivante, en gardant un oeil tourné vers le plafond, sur la droite, où un Emblème bien caché n'attend que vous.

Faites le ménage dans les pièces suivantes, empruntez un élévateur après l'avoir activé à l'aide du levier, puis, dans la large pièce qui suit, empêchez les soldats de faire entrer plus de cocons mutants tout en dézinguant les Hunters déjà présent pendant la pressurisation du sas. Traversez ce dernier pour retrouver Jake et Sherry, activez chacun un levier pour activer les élévateurs et défendez votre plate-forme contre les assauts des soldats mutants. Fuyez ensuite les assauts du HAOS en sprintant sans cesse et en exécutant des glissades au bon moment, sans oublier d'aider votre partenaire à monter pour qu'il vous rende la pareille tout au long du parcours.

Dans la salle inondée, calmez temporairement les ardeurs de la créature en lui tirant dans la tête et en faisant le plein de munitions tout autours de la salle, puis traversez en quatrième vitesse le sas vitré en tirant sur la main baladeuse du HAOS et en exécutant des glissades pour passer les différentes portes de sécurité. Remplissez pour finir la QTE, puis tirez sur l'Emblème au sol, à droite de la porte que vous venez de passer. Reprenez ensuite votre course effrénée jusqu'à atteindre une large salle, qui laisse augurer d'un combat d'autant plus dantesque.

Dans la peau de Piers, utilisez votre attaque spéciale aussi souvent que possible sur la créature, notamment sur ses points faibles jaunâtres. Aux commandes de Chris, visez ces mêmes point faibles et faites se balader un peu la créature, de sorte que Piers puisse la viser au mieux (le jeunot faisant bien plus de dégâts que les armes de Redfield). Lorsque le HAOS créé un cocon pour se régénérer, redoublez vos assauts pour le briser et pouvoir enchaîner avec une QTE du côté de Chris. Réitérez l'opération trois ou quatre fois pour acculer la bête, puis achevez-la lors d'une dernière QTE.

Échappez vous ensuite du complexe en sprintant de plus belle, détruisez les parois organiques avec vos attaques électriques dans la peau de Piers et malgré la précipitation, prenez le temps de détruire le dernier Emblème, juste avant la dernière barrière, en bas à droite de cette dernière en dehors du champ. Vous pouvez ensuite assister à la cinématique de fin de cette campagne.

Jake & Sherry

Chapitre 1

Remontez à la surface en montant à l'échelle, tirez sur l'Emblème qui trône au dessus de l'embrasure de porte une fois à l'extérieur, évoluez sur le champ de bataille jusqu'à vous faire malmener par une roquette et continuez jusqu'à trouver abris dans une bâtisse. Après la scène, faites le plein de munitions, ramassez l'Herbe verte sur le rebord à l'extérieur et éliminez les soldats rebelles qui vous attendent sur la corniche.

Descendez au niveau inférieur pour faire sauter Sherry si vous êtes dans la peau de Jake, remontez et utilisez la barre horizontale pour franchir le gouffre. Tirez sur l'Emblème en hauteur légèrement sur la droite, montez à l'échelle en face pour en frapper une autre un peu plus loin et ainsi permettre à votre partenaire de vous suivre, puis éliminez les J'avo dans la zone suivante. Faites à nouveau sauter votre coéquipière pour que celle-ci face tomber une barre utilisable par Jake et sprintez pour échapper à l'hélicoptère en remplissant les QTE.

Rejoignez Sherry un peu plus loin, courez sans vous soucier des nombreux ennemis dans la zone suivante et passez la grande porte rouge pour déclencher une scène, au cours de laquelle vous ferez la connaissance de l'Ustanak, un ami avec lequel il vous faudra compter désormais. Fuyez-le comme la peste jusqu'à retourner en intérieur pour reprendre votre souffle, ramassez l'Herbe verte dans les toilettes et envoyez Sherry en hauteur. Elle seule aura un angle de tir sur l'Emblème qui se trouve au dessus de l'entrée des WC, mais Jake peut également le détruire en lançant une grenade aveuglante dans le coin à droite au dessus de l'entrée, après s'être retourné.
Traversez la pièce suivante en éliminant les quelques J'avo qui l'occupent pour vous confronter une première fois à votre Némésis.

Ce dernier vous charge et tente de vous attraper avec sa pince amovible : attendez qu'il se dirige vers vous en vous plaçant devant les barils explosifs et décalez-vous en vitesse pour pouvoir tirez dedans et prendre le colosse dans l'explosion. Cela vous fera économiser des munitions, qu'il vous faudra autrement nombreuses et bien placées (dans la tête, notamment) pour passer à la suite.

Une fois le sol écroulé, récupérez quelques points et munitions, puis le magnum accompagné d'une Herbe verte dans la salle remplie de mannequins. Refaites surface en grimpant à l'échelle après avoir ramassé l'Herbe rouge et les points dans le coffre, tirez sur l'Emblème droit devant vous, au loin, une fois à l'extérieur, et passez la barricade sur la gauche pour rejoindre Chris Redfield. Bon gré mal gré, vous allez devoir vous adonner à la même séquence que vous avez peut-être déjà remplie avec le duo Chris/Piers : éliminez la première créature en visant sa tête et son appendice dorsal, puis en escaladant son bras pour activer une QTE par deux fois, et accompagnez Finn aux trois emplacements abritant les canons antiaériens. Venez à bout du second géant en usant des mêmes méthodes que précédemment pour dire au revoir à Chris et passer à la suite.

Dans l'hélicoptère de transport, l'Ustanak vous prend en chasse : repoussez-le en évitant de vous faire attraper par sa griffe, passez dans l'hélicoptère adjacent une fois votre transport actuel trop endommagé et prenez les commandes d'une des deux mitrailleuses au fond. Détruisez les hélicoptères adverses pour empêcher votre adversaire de se stabiliser en faisant attention à la surchauffe de votre arme et interceptez les roquettes ennemis pour épargner votre appareil. Après une longue et éreintante poursuite, tirez dans la bonbonne près de l'Ustanak pour le faire lâcher prise et attrapez le parachute pour conclure ce chapitre.

Chapitre 2

Montez à l'échelle devant vous, ramassez le fusil de sniper en contrebas en avançant légèrement vers le nord, puis continuez vers le nord-est en combattant les J'avos volants. Poursuivez vers l'est, prenez le second embranchement en direction du sud pour aller ramasser une première clef USB et remontez emprunter le chemin montant loin au nord. Ramassez la deuxième clef près de l'engin de chantier, tirez sur l'Emblème se situant sur ce dernier et dirigez-vous vers la passerelle au sud-ouest de la large zone.

Avancez vers la structure à l'ouest, au sommet de laquelle trône un deuxième Emblème et non loin de laquelle se trouve la dernière clef USB en hauteur. Les informations en poche, rebroussez chemin loin au sud-ouest pour rejoindre le chalet, puis repoussez l'assaut des J'avo après la scène. Enfourchez ensuite chacun une moto-neige et échappez aux avalanches et aux collisions avec les arbres en suivant votre partenaire. Lorsque vous atteignez une succession de sauts, ouvrez l'oeil à la recherche d'un Emblème que vous pouvez briser avec votre moto (et conserver, au cas où vous veniez à trépasser).

De retour sur vos deux pattes, avancez dans le tunnel jusqu'à retrouver votre ami de toujours, des griffes duquel vous allez devoir échapper en vous cachant tout au long du niveau. Avancez sur la gauche, attendez que les insectes vous tournent le dos pour vous glisser doucement derrière eux et les éliminer au corps-à-corps, et n'hésitez pas à vous cacher dans la benne si vous veniez à alerter l'Ustanak. En contrebas, poursuivez votre série d'éliminations furtives le long de la galerie glacée, montez sur la gauche pour récupérer les points d'Habilité, puis avancez prudemment dans la zone où rôde l'Ustanak, en ne passant à travers les lumières que lorsqu'il a le dos tourné, pour aller récupérer le contenu d'un autre coffre.
Rebroussez chemin pour poursuivre, poussez le tas de débris pour atteindre une zone remplie d'insectes détecteurs et entreprenez leur élimination avec méthode et doigté. Si vous veniez à vous faire repéré, cachez vous dans la première benne à gauche en entrant (les autres étant remplies de détritus), puis une fois que vous avez atteint la porte de sortie, repérez l'Emblème derrière vous en hauteur. Pour pouvoir l'atteindre sans vous faire hacher menu par l'Ustanak, tournez d'abord la valve de la porte, tirez, puis faites rapidement volte face pour passer sans que votre coéquipier ne s'éloigne.

Fuyez le monstre dans la zone suivante en exécutant une glissade en bout de course, empruntez les échelles successives, puis récupérez les charges télécommandées sur la droite sans marcher sur la glace. Placez une première charge à cet endroit, puis allez aider votre partenaire à passer en hauteur sur la gauche. Déclenchez la charge pour attirer l'Ustanak, placez-en une autre près de l'échelle, et faites-lui faire des allers-retour ainsi jusqu'à ce que votre coéquipier ait la carte en sa possession. Passez rapidement la porte après avoir fait diversion une dernière fois et tournez rapidement les valves des portes successives pour atteindre une foreuse. Remplissez les QTE pour repousser l'Ustanak et le clouer au mur, et ainsi accéder au chapitre suivant.

Chapitre 3

Ramassez la clef du panneau électrique au sol pour ouvrir ledit panneau et couper le courant dans la peau de Jake, Frayez-vous un chemin entre les gardes J'avo, poussez le monte-charge pour atteindre le passage ne hauteur là où s'engouffrent les tuyaux rouges, puis prenez le contrôle des caméras sur le terminal. Éliminez les ennemis que vous apercevez pour faire place nette et couvrir Sherry, qui doit échapper à ses assaillants, tirez sur l'Emblème sur une étagère à gauche et notez les symboles que vous pouvez voir près de la porte après le passage de votre partenaire.

Utilisez le code pour avancer, empruntez les conduits jusqu'à retrouver votre moitié, passez la porte au fond après la scène pour tirer sur l'Emblème situé sur la première étagère et explorez les appartements de luxe à l'étage supérieur. Ramassez sans faute tous les médaillons que vous trouvez, car il vous serviront à débloquer l'accès à la suite du niveau et, si vous en collectez 16, vous donneront accès au fusil d'assaut et à des points d'Habilité supplémentaires. Ces médaillons apparaissent aléatoirement à la mort des ennemis, qui réapparaissent pour certains, et d'autres se situent à

des endroits fixes, comme en dessous d'une table à détruire à l'explosif, sous la fontaine d'eau rose, ou encore en jouant du piano dans le bar.

Une fois les 16 médailles en votre possession, insérez-les dans la statue en or au centre du grand hall pour aller chercher votre du derrière la grille maintenant levée et rendez-vous dans la salle de contrôle désormais accessible. En ressortant, vous vous retrouvez nez à nez avec un tank : fuyez-le bien entendu en direction de l'étage, mais guettez le moment où l'engin détruira la statue en or, révélant ainsi un Emblème à détruire. Attention, car une fois que le char aura roulé dessus, vous n'y aurez plus accès. Fuyez ensuite vers l'extérieur, dirigez-vous vers la droite avant de reculer pour éviter de vous faire écraser, dirigez-vous vers les escaliers au fond, derrière lesquels se trouve un autre Emblème, et allez abaisser le levier dans la bâtisse.

Utilisez la barre horizontale pour passer, puis jouez d'avant en arrière pour que le char fasse pivoter la seconde statue et ainsi pouvoir atteindre la moto, non sans occire quelques J'avo au passage et avoir récupéré le contenu des deux mallettes. Vous mettez ainsi fin à ce chapitre.

Chapitre 4

Vous débutez ce chapitre à moto. Conduisez au mieux en évitant les obstacles enflammés lorsque vous incarnez Jake et tirez sur les cibles désignées dans la peau de Sherry (en n'oubliant pas de détruire l'Emblème avant de tirer sur la citerne, en haut à gauche). Évitez également les voitures envoyées sur votre personne dans la dernière portion du parcours pour finalement rejoindre Chris et sa troupe. Défendez chèrement votre peau jusqu'à ce que le combat soit porté sur le toits par le BSAA, puis aidez-les à venir à bout de l'hélicoptère blindé si vous le souhaitez en usant du lance-grenade du fusil d'assaut.

De retour dans les ruelles, faites le plein de munitions, tirez sur l'Emblème sur votre gauche après avoir aperçu quelques J'avo au loin, faites le ménage dans la rue suivante en vous méfiant des cocons donnant naissance à des lézards mutants et montez à l'échelle pour passer sur la gauche. Continuez pour atteindre une petite place marchande, où quelques J'avo supplémentaires vous attendent, montez dans l'immeuble en récupérant le contenu du coffre au premier, puis sautez du balcon.

Dans la rue, faites la peau à toute opposition qui viendrait à se présenter et allez détruire l'Emblème au fond dans le coin sombre.
Rejoignez votre partenaire à l'autre extrémité, puis tirez sur un autre Emblème visible sur la droite de l'échelle. Après un bref passage sur une passerelle de bambous, vous atteignez une autre place, où un ennemi plutôt coriace vous attend.

Le zombie à la tronçonneuse est en effet à la fois très résistant et capable de vous suivre même sur les hauteurs. Alternez donc entre différentes positions de tirs, en privilégiant le fusil à pompe ou le magnum pour lui infliger des dégâts, et attaquez-le au corps-à-corps lorsqu'il faiblit pour en finir, quoi que temporairement, avec lui.

Récupérez des munitions dans la zone suivante et passez la double porte pour rejoindre Leon et Helena, ainsi que votre vieil ami, que vous commenciez peut-être déjà à oublier. Utilisez la même stratégie que contre le zombie à la tronçonneuse pour échapper aux assauts de l'Ustanak et ne lésinez pas sur l'usage des grenades pour le tenir en respect. Tenez le coup en attendant le retour de Leon et Sherry après votre séparation et continuez le combat jusqu'à la chute de la tour électrique.

Faites le plein dans le passage de transition pour rejoindre la baie, manoeuvrez au mieux votre embarcation pour ne pas vous échouer en fuyant la tronçonneuse et ce jusqu'à atteindre un restaurant en ruine. Là, soyez particulièrement vigilant, car le zombie forcené sera épaulé par des J'avo qui se feront un malin plaisir d'entraver vos mouvements, ce qui pourra résulter en une scission de votre corps après le passage de la tronçonneuse. Une fois le toit sécurisé, rejoignez à nouveau une embarcation à remettre en route, naviguez au mieux, puis affrontez votre poursuivant de plus belle en ne lésinant pas sur les grenades aveuglantes, qui peuvent vous sauver la vie.

Après la cinématique, couvrez la distance qui vous sépare de Simmons pour retrouver Leon et mettre fin au chapitre après la scène.

Chapitre 5

Après votre libération, faites passer Sherry en hauteur pour qu'elle débloque la porte de l'autre côté, récupérez votre équipement et retournez dans la première pièce après avoir repoussé le Regenador pour tirer sur l'Emblème en hauteur, près de l'endroit où Sherry est passée. Passez la double porte, faites mine d'emprunter l'ascenseur avant d'abaisser les deux leviers pour commencer à charger la batterie de secours.

Neutralisez le Regenador qui fait irruption, sautez sur la plate-forme mouvante dans l'atrium et faites escale dans la salle suivante. Faites taire le nouvel ennemi indestructible pour pouvoir baisser tranquillement les deux leviers, tirez sur l'Emblème au bout de la coursive suivante à travers le verre de la pharmacie et empruntez la plate-forme centrale, direction la chambre C. Toujours en neutralisant le Regenador qui veille au grain, baissez deux leviers supplémentaires, remontez sur la plate-forme, faites escale à la salle suivante, où vous attendent 5000 points d'Habilité et des munitions, empruntez la seconde plate-forme venant du haut pour rejoindre la salle G.

Activez le levier avec votre partenaire, repoussez le mutant contre la barrière d'énergie pour provoquer une surcharge, allez activer les commandes de la grue au bout de la coursive et sautez sur la plate-forme. Repoussez les assauts du Regenador, accrochez-vous après la chute et rampez énergiquement pour aller enfin emprunter l'ascenseur. Après vos retrouvailles avec Chris et Piers, défendez votre plate-forme en éliminant les soldats mutants et poursuivez votre échappée pour atteindre une salle aux allures peu trompeuses. Oui, ceci est une salle de boss.

Et quel meilleur adversaire que l'Ustanak pour vous faire crapahuter le long de ces nombreuses passerelles ? Après que ce dernier ait fait irruption dans votre dos, empruntez la passerelle de gauche, poussez l'obstacle avec votre coéquipier, puis retournez vous pour emprunter la passerelle de droite (à votre gauche une fois retourné). Prenez le temps de tirer sur l'Emblème collé à l'un des piliers sur ce côté de la salle, puis utilisez toute l'étendue de votre arsenal pour infliger un maximum de dégâts au monstre en veillant à rester hors de portée de son boulet à pics. Utilisez de préférence le lance-grenade incorporé dans le Bear commander pour passer à une phase de combat dans une arène plus exiguë, où rester en mouvement sera le maître mot pour vous en sortir. Vous écopez ensuite d'une phase de corps-à-corps plutôt intense dans la peau de Jake, durant laquelle il vous faudra enchaîner les coups en évitant les contres de l'Ustanak.
Le monstre affaiblit, remplissez les QTE successives pour l'envoyer valdinguer dans la lave et mettre fin au combat.

Suivez votre objectif, détruisez l'Emblème sur la droite en face de la citerne, puis empruntez le monte-charge propulsé pour vous échapper. Rampez le plus vite possible lorsque l'Ustanak vous poursuit d'outre-tombe et remplissez les QTE successives pour vous en débarrasser une bonne fois pour toute et finir cette campagne.

Ada Wong

Chapitre 1

Neutralisez le premier garde qui vous tourne le dos sans vous faire remarquer, longez le mur en sortant du conduit pour en éliminer un deuxième, attendez que le soldat au fond parte pour traverser et empruntez le conduit sur la gauche pour prendre un autre garde à revers. Avancez dans la coursive en évitant toujours de vous faire repérer et passez dans le conduit dans la salle de droite après avoir neutralisé le soldat mutant.

Passez ou neutralisez une autre poignée de garde avant de vous laisser tomber au niveau inférieur, éliminez successivement deux gardes avant de passer à nouveau par un conduit et passez discrètement dans la salle dotée d'un bouton d'alarme pour y neutraliser le garde le plus proche. Continuez jusqu'à un escalier, regardez sur la droite en haut de ce dernier pour tirer sur l'Emblème, puis passez au niveau inférieur et dans le conduit pour atteindre les quartiers de Simmons.

Examinez la porte, puis la fente dans la pièce adjacente, et déplacez les cornes de la tête empaillées de l'autre côté pour pouvoir identifier le serpent. Reconstituez-le en utilisant les bornes dispersées dans l'appartement afin de pouvoir passer la porte, marchez sur les halos pour relâcher les systèmes de défense contre vos ennemis et entrez dans la salle de projection. Récupérez les grenades ainsi que les Herbes vertes et rouges avant de visionner le film, puis éliminez les ennemis qui se mettent sur votre route.

Continuez vers votre objectif en activant les halos afin de vous simplifier la tâche, de même lorsque vous êtes bloqué par une mitrailleuse fixe au bout d'une coursive. Enfoncez-vous dans le sous-marin, tirez sur l'Emblème derrière le pilier

près de la turbine et dirigez-vous vers la salle des machines en neutralisant les soldats que vous croisez. Faites le ménage une fois sur place pour atteindre le fond, puis après la scène, utilisez votre grappin pour vous échapper. Traversez rapidement les zones suivantes en direction de la capsule de secours, rampez dans la zone de stockage après l'explosion et empruntez rapidement trois échelles successives pour échapper à la montée de l'eau.

Avant d'emprunter une quatrième échelle, et tout en ignorant le mutant araignée, tirez sur l'Emblème à la droite de ladite échelle avant de monter et d'aller tourner la valve sur la droite. Tirez sur le cadenas en face pour pouvoir sauter, continuez votre irrésistible ascension en empruntant les échelle de secours et ce jusqu'à isoler l'inondation. Combattez le mutant moustique, en usant de préférence du fusil à pompe, avancez au fond de la coursive et tirez sur l'Emblème derrière vous, sur la gauche.

Rebroussez chemin pour emprunter les échelles sur la gauche et ainsi accéder aux torpilles. Examinez le panneau de commande, descendez dans les entrailles du navire, combattez les mutants moustiques ou fuyez-les en vous réfugiant sous l'eau et utilisez ces passages inondés pour atteindre le levier de commande. Faites de même pour rebrousser chemin, puis repoussez les assauts des soldats mutants tout en restant à portée du terminal pour pouvoir donner vos réponses et ainsi terminer le chapitre.

Chapitre 2

Sautez du toit, tirez sur l'Emblème derrière la pierre tombale avant de vous laisser tomber, puis avancez jusqu'à trouver un coffre. Tirez sur le cadenas pour pouvoir l'ouvrir et récupérer une première pièce d'Armoiries, éliminez les zombies pour rouvrir la porte et remontez à la surface un peu plus loin. Placez les armoiries dans la paroi en face de vous, descendez dans la crypte ainsi déverrouillée, empruntez l'escalier sur votre gauche et tirez sur le cadenas pour pouvoir passer.

Récupérez la clé d'ambre dans le coffre, descendez pour l'utiliser sur la grille, éliminez le zombie présent dans la pièce et ramassez le fusil de sniper contre le mécanisme au fond. Poussez ce dernier sur la droite, postez-vous là où le coffre est tombé, puis tirez sur le cadenas retenant le corps maintenant situé pile au dessus de le levier.
Une fois en bas, récupérez la deuxième pièce d'Armoiries dans le coffre, poussez les trois morts-vivants sur les câbles coupés pour faire passer le courant et remontez.

Abaissez le levier pour ouvrir la porte maintenant alimentée, utilisez votre arbalète pour clouer les trois zombies au mur du fond et allez récupérez la Bague de Simmons dans le coffre. Allez l'utiliser sur la porte au fond de la pièce aux pendus, montez, puis utilisez votre grappin pour accéder à une autre énigme. Sautez en contrebas pour apercevoir vos deux cibles après avoir examiné le crâne, montez à l'échelle et traquez le premier zombie à travers les deux couloirs infestés d'ennemis, dont un hurleur. Ramassez la dent en or et avancez dans les conduits un peu plus loin.

Rampez rapidement pour éviter les lames pivotantes, bifurquez sur la gauche dès que possible pour éviter le fat zombie (qui se fera hacher menu à votre place) et éliminer votre seconde cible pour récupérer l'oeil rouge. Allez placer votre butin sur le crâne pour récupérer la dernière pièce d'Armoiries dans le coffre et retournez à la surface pour placer vos trouvailles dans la porte ornée. Après avoir sauté, tournez-vous sur la gauche pour tirer sur l'Emblème en hauteur et passez la porte pour rejoindre Leon et Helena.

Menez alors le combat contre Deborah de la même façon que lorsque vous jouiez le binôme sus-mentionné et empruntez l'ascenseur après la dernière scène. Vous pénétrez alors dans une zone peuplée de fat zombies capables de passer à travers les grilles qui vous entourent : soyez donc très vigilant et utilisez le fusil à pompe en visant leur tête pour vous en débarrasser promptement, puis tirez sur l'Emblème derrière un pilier à l'extrême gauche. Ramassez la clé du laboratoire sur le corps du scientifique, montez à l'étage, éliminez un nouveau fat zombie et faites la peau aux Hunters blindés qui surgissent des murs tout en récupérant le contenu du coffre avant de vous laisser tomber en contrebas.

Faites volte-face pour détruire un autre Emblème, passez la grille et dirigez-vous vers la sortie du laboratoire en faisant le plein de munitions. Piégé, faites face aux Hunters blindés qui sortent de leur cocon pour déverrouiller la porte et entrez dans le petit labo sur la gauche pour déclencher une scène et passer au chapitre suivant.

Chapitre 3

Traversez le terrain de jeu, utilisez votre grappin sur la gauche pour régler leur compte à un duo de J'avo, puis remontez le long du marché en éliminant les nouveaux ennemis. Tirez sur l'Emblème en hauteur dans un étale sur la gauche, traversez le restaurant sur la gauche en faisant la peau aux lézards mutants au passage et allez chercher un deuxième

Traversez les rues infestées de lézards avec prudence jusqu'à pouvoir utiliser votre grappin, sprintez pour échapper au zombie tronçonneuse, traversez la place grouillant de zombies et ramassez la clé sur le cadavre au fond. Faites mine de passer la porte pour être bloqué par la tronçonneuse, qu'il va vous falloir affronter pour récupérer votre clé. Alternez entre tir au sol et depuis les hauteurs pour ne pas que l'ennemi vous approche, et surtout pour éviter que les zombies rampants ne vous immobilisent, ramassez votre du et rejoignez le bus qui passe dans la rue adjacente.

Là, repoussez les avances pour le moins tranchantes de votre adversaires en utilisant votre grappin pour atteindre l'autre extrémité du bus, tirez sur l'Emblème visible au second plan derrière les bambous au premier arrêt, continuez ainsi jusqu'à votre terminus sur la voie ferrée et repoussez la tronçonneuse de plus belle en exécutant les QTE affichées à l'écran pour l'envoyer balader. Après votre trajet sur le toit du train, récupérez les munitions sur la droite, descendez pour apercevoir un Emblème derrière la boîte en bas à droite, puis montez en récupérant les points d'Habilité dans le tiroir de la petite commode.

Arrivé sur la baie, équipez-vous de votre sniper et couvrez Jake et Sherry en concentrant vos tirs sur la tronçonneuse et en suivant leur avancée le long de la baie. Utilisez votre grappin lorsque cela vous est demandé pour sauver Birkin, puis suivez votre objectif en évoluant sur les passerelles de bambous jusqu'à trouver un jet-ski et ainsi clore ce chapitre.

Chapitre 4

Éliminez le garde sur la droite, puis deux autres en partant vers la gauche et examinez le terminal que vous trouvez. Retournez-vous pour aller neutraliser un soldat mutant détenant le premier code, éliminez temporairement le Regenador qui en jaillit et descendez jusque dans la cantine dans la coursive de droite. Passez la porte du fond, suivez l'objectif rouge le plus proche pour trouver un autre garde en possession d'un code, qu'un Regenador vous enlèvera des mains.

Retournez dans le couloir pour retrouver le voleur et lui faire la peau, ramassez votre deuxième code, partez vers la droite pour descendre d'un niveau, puis jouez des coudes avec les deux Regenadores qui vous encerclent pour les envoyer rôtir dans les flammes. Dans le couloir suivant, faites un peu de ménage avec une grenade, achevez les survivants et entrez dans la cabine dans l'alcôve à droite pour tuer le dernier possesseur des codes qu'il vous faut. Retournez au panneau de commande pour entrer vos codes, neutralisez les deux Regenadores derrière la porte et montez sur la passerelle.

Après le speech de votre double, vous vous trouvez en extérieur : montez au balcon, sprintez et faites une glissade pour passer sous la porte et retournez dehors, où des spots de lumière sont à votre recherche. Évitez le premier pour rejoindre le niveau supérieur, tirez sur l'Emblème sur la gauche du balcon, puis explorez les coursives en direction de votre objectif pour faire le plein en exécutant un garde peu vivace au passage. Faufilez-vous dans le conduits de ventilation, combattez un mutant moustique dans la salle de commande avant de poursuivre, évitez un second phare en rampant énergiquement et en vous cachant derrière les bordures et neutralisez le plus discrètement possible les soldats autours du bouton d'alarme.

Traversez les nouveaux conduits en éliminant les mutants araignées qui y rôdent, rejoignez la cabine derrière la porte ornée et redescendez après la scène pour trouver un Emblème caché dans un casier ouvert. Empruntez l'ascenseur, récupérez le fusil d'assaut sur le côté avec quelques munitions et avancez vers Carla. Après la cinématique, tirez sur l' Emblème à gauche de l'ouverture, laissez-vous tomber et fuyez les assauts de la Carla de glaise jusqu'à faire face à un visage géant dans le coin supérieur de la pièce. Contournez-le par la droite et faites demi-tour immédiatement pour apercevoir le dernier Emblème caché dans un recoin sombre en dessous du visage.

Frayez-vous un chemin à travers la glaise en tirant sur les bonbonnes bleues, fuyez le visage géant en sprintant, tirez à nouveau sur les bonbonne et une fois devant un visage encore plus grand que les précédent, utilisez vos carreaux explosifs pour créer une brèche et atteindre l'hydrogène liquide en arrière plan. Empruntez enfin l'élévateur pour terminer ce chapitre.

Chapitre 5

A bord de l'hélicoptère, couvrez Leon et Helena en prenant le temps de tirer sur l'Emblème à l'arrière du camion sur la gauche, puis canardez à loisir les hélicos adverses durant votre course effrénée dans la ville jusqu'à arriver aux abords d'un immeuble. Baissez votre altitude et contournez le building par la droite pour dénicher un autre Emblème, puis détruisez le blindé adverse pour atteindre la Quad Tower.

Durant le combat contre Simmons, visez toujours sa tête ou la zone fragile sur son dos, au choix, puis une fois à l'extérieur, couvrez les civils qui tentent de s'échapper. Arrivé au deuxième building, baissez votre altitude en bifurquant vers la gauche pour apercevoir un Emblème à détruire et remontez pour décimez les zombies au sommet de la tour et ainsi envoyer le paratonnerre à Leon et Helena.
Nettoyez la zone d'atterrissage, utilisez votre grappin et regardez immédiatement sur votre droite avec votre sniper pour apercevoir un dernier Emblème. Suivez enfin votre objectif pour prendre part à votre dernier combat contre Simmons.

Couvrez Leon et Helena lorsqu'ils tentent d'échapper à la créature et tenez tête à cette dernière en esquivant ses attaques et en prenant garde à éliminer les zombies alentours. Visez toujours la " tête " dans la mesure du possible et achevez le combat en aidant un Leon en bien mauvaise posture.

Visionnez ensuite simplement les dernières cinématiques que vous réserve le jeu pour terminer cette campagne.

Vous avez dorénavant accès aux armes à munitions illimitées dans le menu des Habilités et pouvez donc retenter l'aventure sans vous soucier de vos munitions !

Guide des Emblèmes

Leon & Helena

Chapitre 1

Après avoir retrouvé le professeur, regardez en hauteur dans la salle adjacente.

A la recherche de la carte de sécurité pour quitter le campus, ouvrez les tiroirs que vous croisez pour le trouver.

Lors de votre exploration du métro, après être arrivé dans la troisième rame, regardez au sol près d'un train immobile.

Après avoir débloqué une porte avec une action en tandem, sur la droite dans le bar.

Chapitre 2

Dans le cimetière, juste avant que le chemin ne grimpe légèrement, derrière une stèle.

Dans la cathédrale, caché dans la rosace au dessus de l'entrée.

Dans un évier à vider se situant sous un miroir, dans les labos sous-terrains

Dans le passage de la mine inondée, loin sur la gauche en dehors du parcours tracé pour vous.

Chapitre 3

Au début, avant de baisser le levier, regardez en hauteur derrière vous pour l'apercevoir.

Dans la zone inondée, empruntez le passage sec sur la droite et ouvrez le cercueil pour le trouver.

Après être tombé au centre de la Terre, après le passage où les deux héros sont séparés, visez au sniper l'emblème se trouvant sur un pilier proche du parcours d'Helena.

Après la phase durant laquelle Helena protège Leon contre le requin mutant, empruntez le passage de votre

coéquipière pour trouver l'emblème dans un sceau en bois.

Chapitre 4

En descendant du cockpit, regardez sur la droite derrière le battant cassé.

A l'arrière de l'avion, avant d'entrer dans la soute, brisez le verre pour y accéder.

Lorsque vous êtes poursuivi par des Regenadores, à la recherche de clefs, regardez en hauteur sur la droite après avoir fait passer Helena sur le toit d'en face.

De retour dans les rues, explorez les magasins sur la droite pour trouver l'emblème.

Chapitre 5

Au rez-de-chaussée du bâtiment dans lequel vous vous réfugiez, sur une étagère sur la droite.

Lorsque vous rejouez la séquence du prologue, regardez à l'arrière de la camionnette après avoir éliminé les soldats zombies.

Après avoir " atterri " dans la Quad Tower, regardez au delà de la barrière sur la droite derrière le comptoir.

Sur le toit, après avoir passé la forme statique de Simmons, regardez sous l'escalier pour le trouver.

Chris & Piers

Chapitre 1

Une fois en intérieur, après que du verre vous ait sauté à la figure, explorez le stand de boucher sur la gauche pour le repérer.

Suite à la première mutation J'avo, brisez les caisses pour trouver l'emblème caché derrière, sur une étagère.

Sur les toits, après avoir pacifié la zone, scrutez la structure à l'horizon pour dénicher cet emblème.

Lors de la récupération des otages, explorez bien l'étage numéro 6 pour trouver cet emblème derrière un stand.

Chapitre 2

Lorsque vous devez couvrir Finn pour qu'il dégage la voie, foncez au fond de l'allée et regardez à l'intérieur de la structure sur la droite pour le trouver.

Uniquement en contrôlant Piers, lors de la séquence du pont, scrutez les dessous de ce dernier avant de faire sauter le camion pour trouver l'emblème.

Dans l'hôtel de ville, empruntez l'allée sur la gauche pour trouver l'emblème accroché à l'arrière au centre.

Après avoir trouvé l'employée d'Umbrella, explorez la salle adjacente pour le trouver avant de rebrousser chemin.

Chapitre 3

Passez le terrain de jeu et la porte rouge et regardez sur la voiture sur la gauche.

Lors du pistage du serpent invisible, en entrant dans le bâtiment, longez le mur de gauche pour atteindre une table de jeu et une chambre, où l'emblème trône sur un lit.

Juste après avoir fuit l'hélicoptère sur les plate-formes flottantes, visez la structure qui vous faisait face pendant votre sprint pour dénicher l'emblème.

De préférence avec Chris, pendant la phase en jeep, lorsque vous tombez dans une embuscade J'avo dans le parking, visez l'étage supérieur du bus en arrière plan.

Chapitre 4

Dans la cabine de pilotage de l'hélicoptère à double hélice se trouvant dans le hangar.

A l'extérieur, face aux projecteurs du bateau, visez au sniper le haut du mât.

Après être passé par le toit de la salle de communication, regardez en dessous des escaliers.

Uniquement accessible par Piers, après avoir passé le premier obstacle sur sa route en descendant de l'avion de chasse, dans un pneu.

Chapitre 5

Uniquement accessible par Chris, lorsqu'il emprunte les conduits de ventilation géants, regardez en hauteur.

Après al réunion des deux personnages, dans la pièce où vous assaillent une flopée de soldats mutants, dans le coin supérieur droit de la pièce.

Après avoir fuit une première foi le HAOS dans les conduits, regardez au sol derrière vous.

De préférence avec Chris, observez attentivement à droite de la dernière paroi organique que Piers doit détruire pour le trouver.

Jake & Sherry

Chapitre 1

A l'extérieur, gardez le nez levé pour facilement apercevoir l'emblème.

Après le premier saut de Jake sur une barre horizontale, regardez légèrement en hauteur sur la droite.

De préférence avec Sherry, qui peut tirer directement sur l'emblème après avoir été propulsé en hauteur par Jake, en se retournant. Jake peut utiliser une grenade aveuglante dans le coin droit pour l'atteindre.

Après le combat contre l'Ustanak, sitôt de retour à l'extérieur, sur le bâtiment en face.

Chapitre 2

Sur le chasse-neige près duquel vous trouvez normalement la deuxième clef USB.

Au sommet de l'antenne près de la cabane abritant la clef USB que vous récoltez en dernier.

Sur votre route durant la course en moto-neige, à la fin de la série de sauts.

A la sortie de la pièce peuplée d'insectes détecteurs, tournez la valve pour préparer la porte, tirez, puis faites volte-face le plus vite possible pour ouvrir et passer avant que votre coéquipier ne parte se cacher de l'Ustanak.

Chapitre 3

Uniquement accessible en tant que Jake, sur une étagère où vous pouvez tirer au travers de la caméra armée.

Après la réunion des deux héros, ignorez les grands escaliers à droite et fouillez la pièce droit devant pour le trouver.

Après l'irruption du tank dans le hall doré, après qu'il ait détruit la statue d'or au centre mais avant qu'il n'avance trop, recouvrant l'emblème contenu dans ladite statue.

Derrière les escaliers au fond à droite une fois de retour à l'extérieur.

Chapitre 4

Uniquement accessible dans la peau de Sherry, lorsqu'elle doit tirer dans la citerne, tirez d'abord sur l'emblème sur la gauche.

De retour à pied, sur une épave de voiture sur votre gauche dans la ruelle vous ramenant vers la voie principale.

Après être tombé du balcon, regardez dans le coin sombre sur la gauche pour le trouver.

Après avoir obtenu le fusil à pompe, avant d'emprunter l'échelle rouge, observez le trou à la droite de ladite échelle.

Chapitre 5

Dans la pièce où vous reprenez le contrôle de votre personnage, après avoir récupéré vos armes , en hauteur près du passage emprunté par Sherry.

Après avoir activé la deuxième batterie de secours, suivez votre objectif et brisez le verre dans l'espace éclairé pour le trouver.

Pendant le combat final contre l'Ustanak, visez au sniper ou rapprochez-vous de l'un des piliers au fond à droite, où repose l'emblème.

Après votre victoire contre l'Ustanak, face à une grosse citerne, regardez en bas à droite pour le voir.

Ada Wong

Chapitre 1

Passée la salle où un bouton d'alarme vous menaçait, montez les escaliers et regardez immédiatement à votre droite.

Avant d'obtenir le fusil à pompe, au dos d'un pilier lorsqu'Ada doit rejoindre la capsule de sauvetage.

Poursuivi par les eaux, avant de grimper à l'échelle devant laquelle vous attend un mutant araignée, visez l'emblème se trouvant en haut à droite.

Après votre premier combat contre un mutant moustique, allez au fond de la coursive pour briser des caisses et tirer sur cet emblème, derrière vous.

Chapitre 2

Avant de sautez dans les sous-terrains, regardez au dos de la pierre tombale.

Après avoir résolu les énigmes des armoiries, sautez dans la crypte, puis regardez au plafond.

Après le combat contre Deborah, dans la salle remplie de fat zombies, regardez à l'extrême gauche presque au bord de l'eau.

Après avoir combattu les Hunters jaillissant des murs, sautez en contrebas et retournez-vous pour le voir.

Chapitre 3

Dans le marché nocturne, fouillez les stands au fond à gauche pour le trouver, accroché entre autres marchandises.

Dans la deuxième moitié du marché nocturne contournez l'épave de la camionnette pour le trouver.

Lors du combat contre le zombie tronçonneuse sur le toit du bus, au premier arrêt, regardez en arrière plan derrière les bambous.

Après avoir sauté du train en marche, empruntez les escaliers descendants et visez l'emblème, en bas à droite, derrière la caisse.

Chapitre 4

Après avoir échappé au premier projecteur, Ouvrez l'oeil sur le balcon sur lequel vous atterrissez.

Après avoir trouvé les informations sur votre double, dans un casier avant d'emprunter l'élévateur pour retrouver Carla.

Après la scène qui suit, tirez sur l'emblème, juste à gauche de l'entrée au sol.

Une fois face à la première tête géante de Carla, contournez-la par la droite et faites demi-tour pour voir l'emblème, dans un coin sombre sous ladite tête.

Chapitre 5

En couvrant Leon, tirez également sur l'emblème à l'arrière de la camionnette sur la gauche.

Après la phase de shoot dans les rues de la ville, face à l'hélico blindé, baissez votre altitude vers la droite pour trouver l'emblème.

Sur la gauche, en bas, du second building où vous devez couvrir des survivants, au sommet duquel vous attend le zombie dynamite propulsant le paratonnerre vers Leon et Helena.

De retour à pied, sitôt après avoir utilisé votre grappin, utilisez votre sniper pour regarder sur le building sur votre gauche et dénicher ce dernier emblème.

AIDE POUR CERTAINS TROPHÉES

Trophée "Magnum Force"

Avec JAKE, il faudra monter sur une plateforme en hauteur pour attraper la corde qui pend de l'hélico, pour aller coller une balle au pilote et écourter le combat (puis avoir le trophée).

Trophée "L'arme fatale"

Le tir rapide consiste à appuyer EN MEME TEMPS sur L1 + R1 pour qu'HELENA fasse un tir sur un ennemi proche qu'elle visera automatiquement.

Trophée "Dans la ligne de mire"

Avec PIERS, au début du niveau où les véhicules se font exploser, on a le temps et la distance pour le faire tranquillement.

Trophée "Piège en haute mer"

Il suffit juste qu'ADA ne se fasse pas repérer du moment où elle croise CHRIS & PIERS qui sortent de l'ascenseur jusqu'au moment où elle arrive à la cinématique du corps allongé à l'extérieur.

DÉBLOQUER TOUS LES COSTUMES DU MODE MERCENAIRE

Il faut obtenir au moins le rang A avec un personnage pour débloquer son costume 1. Peu importe la map jouée. En débloquant tous les costumes 1, vous débloquez le personnage Carla.

FUSIL À POMPE POUR CHRIS

Pendant le chapitre 2 de la campagne de Chris, après le combat contre la première arme biochimique géante, retournez en arrière (au lieu de suivre le convoi) pour revenir à la porte qui avait déclenché le combat plus tôt. Vous y trouverez une boîte de munitions 9mm, un spray de premier secours et le fameux Fusil à Pompe d'Assaut.

CAMPAGNE D'ADA

Terminez les trois campagnes de Leon, Chris et Jake pour débloquer cette quatrième campagne.

MODE CHASSE À L'HOMME

Terminez n'importe laquelle des trois campagne (Leon, Chris ou Jake) pour débloquer ce mode.

MAPS SUPPLÉMENTAIRES DU MODE MERCENAIRES

Map : Mining the Depths

Terminer la campagne de Jake dans n'importe quelle difficulté.

Map : Steel Beast

Terminer la campagne de Chris dans n'importe quelle difficulté.

VIDÉO BONUS

Terminez le 4 campagnes (les 3 premières + celle d'Ada) pour débloquer une vidéo accessible après les crédits de fin de chaque campagne.

Resident Evil : Code : Veronica X HD

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE (MODE BATTLE)

Terminez le jeu en normal ou en difficile pour avoir une vue à la première personne.

BATTLE MODE

Après avoir terminé le jeu une fois, vous aurez accès au Battle Mode. Voici comment débloquer les différents personnages.

Steve Burnside

Obtenez les Luger d'or dans le bureau du sous-sol du CD 2. La bonne combinaison du bureau est rouge, vert, bleue et bas. Vous pouvez aussi obtenir Steve en vous débrouillant bien avec Chris dans le battle mode.

Claire

Jouez bien avec Claire dans le mode normal

Claire (alternative)

Terminez le mode Battle avec la Claire originale.

Chris

Terminez le mode battle avec Wesker.

Chris (alternatif)

Terminez le mode Battle avec Wesker. Ce Chris n'aura qu'un couteau pour se défendre.

Albert Wesker

Ramassez les lunettes de Wesker après la scène dans le laboratoire avoir Chris. Vous pouvez aussi jouer avec Wesker si vous vous débrouillez bien avec Steve Burnside.

LANCE-ROQUETTES

Terminez le battle mode avec Steve, Chris, Albert et les deux versions de Claire en obtenant un classement A pour avoir un lance-roquettes.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Récupérez les herbes dans la cellule puis les munitions sur la chaise et lisez le mémo sur le bureau avant de partir par le couloir et de monter les escaliers vers le cimetière. Faites le tour des zombies après la scène cinématique puis allez dans la cour et dirigez-vous vers le cadavre sur la droite. Prenez ensuite l 'ouverture en face, avancez jusqu'au bout de la plate-forme et prenez la porte à coté des escaliers. Tuez ensuite les zombies, montez les escaliers, prenez la carte sur le mur puis entrez dans la pièce à droite de l'entrée. Récupérez les notes sur la deuxième banquette puis avancez, tuez les zombies et récupérez les armes pour tuer un nouveau zombie avant de retourner dans la cour.

Descendez ensuite les escaliers, faites le tour du bâtiment et passez le gros portail pour tuer quelques zombies de plus. Entrez ensuite dans le laboratoire (débarrassez-vous de tout vos objets métalliques) puis lisez la note sur la table de l'autre coté du bâtiment. Activez le photocopieur 3D puis allez dans la salle des ordinateurs pour récupérer le fax avant d'avancez de l'autre coté de la pièce. Appuyez sur l'interrupteur après la scène cinématique, récupérez le médaillon dans le tiroir du bureau et placez le dans le tiroir gauche du photocopieur. Quittez le bâtiment, appuyez sur l'interrupteur vert, tuez les zombies et récupérez l'extincteur dans le débarras. Prenez la clé dans la cage de gauche, retournez dans la cour, faites le tour du bâtiment puis utilisez la clé sur la porte grillagée.

Entrez dans le cimetière, tuez les zombies, éteignez le feu et lisez la note dans la valise avant de retourner au photocopieur 3D. Placez le TG-01 du coté droit, récupérez le médaillon en plastique et repartez jusqu'à la cour en évitant les zombies. Allez à la grille que vous avez vue derrière Steve, utilisez le médaillon pour l'ouvrir et prenez le passage de gauche pour récupérer les herbes au bout du pont. Retournez à la Jeep pour ramasser les munitions, poussez la caisse sur le feu puis montez de l'autre coté et prenez les escaliers. Prenez la porte de droite, récupérez les flèches puis prenez la porte de l'autre coté. Montez les escaliers de droite, entrez dans le laboratoire au bout du hall, récupérez l'arbalète, essayez d'ouvrir la porte du labo puis quittez la pièce vers le hall.

Passez la porte au bout du hall, tuez les zombies, récupérez le matériel et entrez dans la salle des douches. Tournez la roue sur la droite, prenez la clé devant la tête de lion, retournez dans la hall et prenez la porte à droite vers la salle de recherche. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la copie de la carte et utilisez la clé sur l'armoire de la pièce suivante. Reprenez ensuite le passage vers l'escalier et l'arrière cour du palais.

Avancez vers l'entrée, récupérez le médaillon sur la gauche, avancez tout droit puis passez le portail vers les docks. Prenez à droite en bas des escaliers, récupérez les munitions et la carte puis entrez dans le palais. Montez les escaliers et prenez à droite après la scène cinématique. Récupérez le ruban sur le bureau, la note sur la table et les munitions sur l'étagère. Ramassez ensuite la carte en poussant la petite étagère dans le passage du fond et retournez dans le foyer. Prenez la porte en bas à gauche vers la salle de bains, récupérez la valise et le matériel et retournez en arrière.

Entrez le code NTC0394 dans l'ordinateur et passez la porte dans le coin puis tuez tous les zombies avant de retourner dans le bureau. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la roue dans la cache et allez jusqu'au foyer puis au bureau quand vous entendez les cris de Steve. Regardez l'écran au centre de la pièce (choisissez C et E pour le libérer) puis retournez au foyer. Repartez après la scène cinématique puis retournez vers les quais. Utilisez la roue près du podium, montez dans le bateau, récupérez le sac à l'arrière puis activez l'interrupteur et partez pour l'aéroport.

Partie 2

Descendez les escaliers, passez le hall et entrez dans la réception. Prenez la porte à coté de l'aquarium puis allez vers

l'écran qui clignote et activez-le. Utilisez le médaillon sur la plate-forme au dessus de l'avion, retournez en arrière et prenez la deuxième porte dans réception. Traversez le pont, entrez dans la salle des ascenseurs et montez d'un étage avec celui de droite. Allez jusqu'au moniteurs, utilisez le bras pour déplacer la caisse qui se trouve dans le coin puis redescendez et empruntez le nouveau passage. Appuyez sur l'interrupteur, tuez les zombies et avancez pour récupérer la carte et les flèches sur les caisses avant de retourner au bateau.

Utilisez à nouveau la roue en arrivant et retournez dans le hall pour utiliser la carte dans l'emplacement au bout. Passez la porte vers la cour, montez rapidement les escalier sous le feu de Ashbury et prenez la porte qui n'est pas éclairée puis celle en métal. Récupérez ensuite tout le matériel puis passez la porte de bois puis une deuxième porte et prenez à droite pour récupérer les Uzis. Ressortez, suivez le hall jusqu'à une nouvelle porte, descendez les escaliers, passez une porte et récupérez les pistolets dorés après la scène cinématique.

Tuez les trois zombies avec Steve et passez la porte rouge, descendez l'escalier, tirez dans les tonneaux puis montez l'escalier suivant en face de vous et avancez tout droit jusqu'à la scène cinématique.

Vous voilà avec Claire. Passez le coin et prenez la porte puis avancez vers Steve et sortez par la porte de gauche après la séance cinématique. Traversez le hall suivant jusqu'à une nouvelle pièce, récupérez le bouclier sur le mur et allez dans le garage par le passage le plus sombre. Passez les grandes porte devant Steve, tuez les chiens, ouvrez la porte et retournez dans la cour puis au palais.

Tuez les zombies dans les escaliers puis allez dans le bureau. Placez les pistolets dorés sur la porte pour l'ouvrir puis activez l'ordinateur et entrez le code 1971. Prenez le passage, avancez jusqu'à la cage d'escalier et prenez la porte verte en haut. Passez ensuite la porte rouge sur la gauche, allumez le feu, récupérez le matériel puis allez dans le hall du deuxième étage. Montez les escaliers, passez la porte rouge et retournez en arrière après la scène cinématique pour prendre la porte grise. Arrêtez ensuite la boite à musique, ramassez la clé et retournez au foyer dans le palais.

Prenez la porte à gauche en haut des escaliers puis utilisez la clé à gauche au deuxième étage. Récupérez le matériel, redescendez et prenez la porte de gauche. Ouvrez la porte en face de vous, ramassez les balles, le bouclier et les notes puis retournez dans la cour de la prison avec les deux boucliers (ceux avec des aigles). Placez-en un sur le mur derrière la guillotine, passez la porte puis tuez les zombies et prenez la porte de bois. Prenez la note dans le bureau, avancez vers la morgue, ouvrez la mallette puis allez dans le bureau et placer l'œil sur le mannequin avant de sortir par la nouvelle porte.

Passez la porte au fond et montez sur la caisse et poussez la à l'opposé de la porte. Retournez ensuite à l'infirmerie et prenez le passage vers les souterrains. Tuez les chauves-souris, entrez dans la pièce suivante, récupérez le matériel puis descendez les escaliers et passez la porte de l'autre coté de la pièce. Récupérez l'épée sur la statue, tournez-vous vers le fond de la pièce, appuyez sur le tuyau et placez l'épée sur la statue puis ramassez la partition dans la statue.

Partie 3

Retournez dans la palais, placez la partition sur le piano, prenez la fourmi bleue puis retournez à la résidence. Tuez les zombies sur votre route puis allez dans la chambre d'Alfred, placez la fourmi sur le coffre puis retournez dans la cour militaire. Montez, utilisez le bouclier bleu sur la partie incurvée du pallier, récupérez la carte et descendez de l'autre coté du grillage puis par l'échelle. Ouvrez les portes grâce à la carte, montez les escaliers dans le hall et prenez la porte de droite. Ouvrez le portail avec la carte, récupérez le lance-grenade et les grenades dans la pièce principale puis prenez la porte métallique. Récupérez tout, le matériel puis retournez au rez-de-chaussée et allez dans la salle du transformateur puis dans celle de la chaudière. Traversez le pont métallique et montez au deuxième étage avec l'ascenseur.

Ouvrez la porte métallique avec la carte, montez sur la plate-forme et regardez l'écran de projection. Récupérez le médaillon en bas près du moniteur puis zoomez sur le dessin de squelette (code 1126). Sortez par la porte, avancez jusqu'au hall, prenez la porte de droite grâce à la carte, montez les escaliers et utilisez le code 1126 pour entrer dans le labo. Prenez le dessin de squelette puis retournez dans la cour.

Allez ensuite dans le garage par la porte métallique puis prenez la porte de droite et placez le dessin sur le mur en face de la peinture dans le bureau. Récupérez le matériel dans la pièce secrète (la clé est dans la maquette), puis retournez au palais. Prenez au fond à droite, utilisez la clé dorée pour entrer et appuyez sur le boutons dans l'ordre suivant : Lady

Ashbury, Grand-père et les jumeaux, oncle Ashbury, Ashbury « rouge », vieil homme, Lord Ashbury, le jeune Alfred. Examinez le vase, prenez la fourmi rouge puis retournez à la résidence dans la chambre d'Alexia.

Utilisez la fourmi rouge sur le coffre, prenez l'instrument de musique et allez dans la chambre d'Alfred puis utilisez-le devant le coffre et montez par l'échelle. Examinez la libellule métallique sur la chaise et placez-la sur le dessin de fourmi dans le mur et montez à l'échelle derrière vous. Poussez ensuite la caisse de droite vers la boite en verre et montez dessus pour récupérer le livre et le médaillon. Ressortez de la chambre d'Alfred et allez jusqu'à la porte 1 des docks de l'aéroport.

Placez le dernier médaillon dans la console, appuyez sur le bouton et montez dans l'avion. Ramassez le levier sur le sol, montez par l'ascenseur, passez la porte. Utilisez ensuite le levier, traversez le pont, passez une nouvelle porte et récupérez les clés. Redescendez, utilisez les clés pour ouvrir la porte bloquée et récupérez le matériel. Poussez les caisses, passez par la porte et …. courrez.

Vous vous retrouvez dans la cour du palais. Courrez vers l'aéroport (il vous faudra une dizaine de grenades pour arrêter le T-079) puis préparez-vous au combat (presque) final après la scène cinématique.

Descendez l'échelle, passez un première porte, prenez à gauche et franchissez la porte suivante pour récupérer le matériel puis retournez au terminal et descendez les escaliers. Prenez la carte sur le mur, prenez à gauche et passez la porte de droite. Prenez ensuite la porte au fond à gauche, récupérez l'étiquette UPS puis passez la salle des bagages et prenez la porte suivante. Ramassez la clé sur le tapis roulant, l'AK-47 dans les armoires vertes puis retournez dans la salle des bagages. Placez l'étiquette sur la boite marquée BOW et ouvrez la porte grâce à la clé.

Partie 4

Prenez la première porte à gauche, appuyez sur l'interrupteur sous la plate-forme, sur celui du milieu de la pièce puis retournez à la salle des bagages. Appuyez sur les deus interrupteurs au centre la pièce pour activer le tapis roulant puis poussez l'étagère et appuyez sur le bouton dans la cache. Récupérez et examinez l'objet derrière la porte secrète puis retournez à la salle des araignées, récupérez le masque à gaz et retournez dans le couloir en U du terminal.

Ouvrez la porte de droite avec la nouvelle clé, approchez vous du panneau de contrôle et allez dans al salle aux tuyaux après la scène cinématique. Ramassez la roue, descendez l'escalier te utilisez-la sur le broyeur au fond de la pièce. Retournez à la salle des bagages, passez la porte du milieu, utilisez la roue sur la plate-forme pour fermer l'arrivée de gaz puis montez sur le tracteur et quittez la zone. Un combat difficile vous attendant en bas de l'escalier. Evitez à tout prix les tentacules de la créature et utilisez au maximum le lance-grenade.

Passez la porte, appelez l'ascenseur et évitez le vers en l'attendant. Entrez dans la salle suivante, appuyez sur le bouton au fond de la pièce et utilisez l'ascenseur qui se dévoile. Ramassez le matériel derrière la porte du centre puis montez au premier étage. Placez la batterie dans l'ascenseur au fond du garage, montez, ramassez la clé et la note puis passez la porte. Prenez ensuite la porte en face des escaliers, traversez la cour, prenez la porte suivante, ramassez le matériel puis retournez au labo et descendez par l'ascenseur.

Descendez les escaliers, traversez l'eau et montez par l'échelle. Montez les escaliers suivants, allez à l'ordinateur, appuyez sur le levier pour récupérer les munitions sur le tube puis passez la porte. Prenez la porte avec la lumière rouge, changez la température du réfrigérateur à 128° et prenez les médicaments avant de vous débarrasser de votre assaillant. Montez ensuite au deuxième étage, récupérez la maquette puis retournez à la salle secrète du premier étage. Utilisez la maquette pour ouvrir le panneau secret, récupérez le livre et la clé et allez au laboratoire du rez-de-chaussée.

Montez les escaliers, combattez votre adversaire puis utilisez la clé sur l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Passez ensuite par le trou dans le mur, allez dans la pièce du centre, passez la porte et descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour allumer le ventilateur, montez l'escalier, passez une première porte puis prenez la porte rouge. Prenez les médicaments sur l'étagère, mélangez-les et prenez le modificateur sur le bureau. Retournez ensuite dans la cour et prenez le monte-charge de gauche.

De retour à l'aéroport, traversez le dépôt, montez avec l'ascenseur et passez la porte vers la salle des contrôles. Traversez le pont vers la pièce suivante (remplissez la bouteille du bas jusqu'à 10 en mélangeant les bouteilles 3 et 5)

puis retournez dans le dépôt. Repassez les deux portes des docks en ramassant tout le matériel (ne pas oublier les 3 médaillons sur la console) puis retournez à la pièce secrète du premier étage. Placez les médaillons dans les emplacements près de la porte, tirez sur le levier et descendez par l'échelle.

Partie 5

Passez dans la pièce suivante, tuez le monstre dans le bassin, récupérez le bouclier et retournez au rez-de-chaussée du bâtiment militaire. Combinez les médicaments avec le bouclier et utilisez la clé sur la porte.

Quittez la pièce, tirez sur la tentacule puis descendez l'échelle et les escaliers jusqu'au bureau. Utilisez la clé dorée sur le pilier, récupérez le cube et la livre et retournez dans la pièce avec les barreaux. Ramassez la valise te les munitions, prenez l'autre porte dans le hall en U, montez sur la glace en face de vous, puis sur la passerelle et prenez la première porte. Avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez la porte de gauche une fois en haut. Utilisez ensuite la roue près de la lumière verte, tournez la poignée, quittez la pièce et prenez la porte de droite. Récupérez le matériel (derrière le carrousel et dans l'eau de la fontaine), passez la porte et utilisez le couteau derrière la porte puis repartez pour prendre la porte à coté de la salle du générateur.

Poussez la statue sur la dalle brisée, récupérez l'œil bleu derrière la statue de tigre dans la petite pièce, puis le rouge et montez d'un étage par l'ascenseur. Descendez le hall, récupérez l'aile devant la fourmilière, passez la porte, récupérez la note et prenez la porte sur le coté. Allez ensuite de l'autre coté de la fourmilière, passez la porte et prenez la note près de l'ordinateur puis allez au fond à droite de la pièce (AA, couronne, Cœur, Pique pour l'énigme). Placez le cube sur le meuble, récupérez l'anneau, examinez-le, récupérez le joyau bleu puis retournez au rez-de-chaussée.

Prenez la porte de droite, appuyez sur le bouton bleu, rechargez l'extincteur et descendez par l'ascenseur, tuez les zombies, récupérez la poche de sang sur l'étagère et éteignez le feu pour ramasser le Magnum. Remontez, prenez l'autre ascenseur et utilisez la roue pour drainer l'eau. Descendez prendre la clé, tuez le monstre qui vous attaque et retournez voir Claire.

Passez la porte avec Claire et poussez l'étagère vers la droite puis passez la porte. Récupérez les grenades derrière la deuxième étagère, passez la porte et récupérez le livre après les escaliers. Abaissez le canon, récupérez la balle en évitant le marteau et placez-la dans le cercle. Ramassez ensuite la carte, retournez au bout du couloir et prenez la porte de gauche. Avancez puis faites demi-tour et courrez quand vous apercevez Steve puis admirez les scènes cinématiques.

Tirez sur Alexia en évitant à tout prix qu'elle s'approche de vous, examinez l'anneau, récupérez le joyau rouge et retournez au hall en U. Allez dans la salle de contrôle de la grue et levez-la puis tuez l'araignée géante et récupérez le joyau vert sur le glace avant de retourner au foyer. Montez les escaliers, placez les trois joyaux sur la peinture et prenez la porte secrète. Passez ensuite le première porte à droite et prenez la note près du terminal de gauche. Descendez avec l'ascenseur, appuyez sur le bouton bleu pour récupérer la quatrième aile, reprenez l'ascenseur, montez l'escalier et ouvrez la porte.

Retournez ensuite au couloir en Y et prenez la première porte du coté gauche. Ramassez la clé sur le bureau, allez ouvrir la double porte du foyer puis rendez-vous dans la salle du générateur pour couper le courant. Allez ensuite chercher les yeux de la statue de tigre et prenez la deuxième porte dans la partie gauche du couloir en Y. Utilisez l'œil bleu sur la boite à musique puis l'œil rouge dans la chambre suivante . Récupérez la roue, placez-la dans la boite de la première chambre et montez par l'échelle. Récupérez la clé dans la jarre sur la table et combinez les ailes et les clés puis traversez la salle des ordinateurs pour arriver à la zone de la prison.

Montez ensuite les grands escaliers avec Claire, utilisez la clé de la libellule sur le première porte et franchissez-la. Prenez la carte dans le livre et placez-la dans le panneau de contrôle puis entrez le code VERONICA. Tirez ensuite sur Alexia avant qu'elle ne touche Claire et continuez à l'occuper jusqu'à ce que l'arme soit chargée. Un seul coup devrait suffire.

TROPHÉES

Bronze

Le début de la terreur

Échappez-vous du cimetière de l'épouvante.

Un père différent

Libérez l'homme étrange.

L'homme dans l'ombre

Rencontrez l'ancien capitaine des S.T.A.R.S.

Le tyran déchu

Écrasez l'ennemi invincible.

Le prisonnier sans nom

Mettez fin aux souffrances de l'homme sans nom.

Le pays de glace

Cherchez votre soeur.

Le titan vert

Dites adieu à votre compagnon d'armes.

Devoir et humanité

Apportez les médicaments à l'homme blessé.

Soeur bien-aimée

Claire vous a encouragé.

Argent

La reine orgueilleuse

Mettez un terme au règne de la reine.

Le maître d'armes

Obtenez le canon à ions en mode Combat.

Or

Arsenal vivant

Obtenez le lance-roquettes.

Resident Evil : Director's Cut

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES POUR LE COLT

Lors de votre deuxième visite au manoir, vous pouvez récupérer le joyau rouge pour l'insérer dans la tête de tigre. Vous avez alors accès à trois lots de munitions pour le Colt. N'en prenez qu'un et quittez la pièce. Lorsque vous reviendrez, les trois lots seront toujours là. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire. Attention, rappelez-vous que pour que l'astuce fonctionne, vous ne devez prendre qu'un seul lot à la fois.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Avant de commencer, il faut d'abord savoir que l'aventure de Jill est légèrement plus simple que celle de Chris puisque ce dernier ne dispose que de 6 places dans l'inventaire (alors que Jill en a 8), qu'il a besoin de la clé épée et de petites clés pour ouvrir portes et tiroirs renfermant des munitions ou soins, qu'il n'a que le couteau en début de partie, qu'il n'obtiendra pas le lance-grenades ni l'aide de Barry et qu'il trouvera moins de rubans machines nécessaires à la sauvegarde. Toutefois, Chris est légèrement plus résistant que Jill.

Ensuite, pour avoir de meilleures chances de survie, vous allez devoir récupérer toutes les munitions et tous les soins que vous trouverez et il en va de même pour les rubans machines. N'hésitez pas à faire de nombreux allers-retours entre les salles de sauvegarde avec coffres et les autres lieux du jeu.

Autre conseil, ne transportez pas les rubans avec vous. La plupart du temps, il y a un coffre à côté des machines à écrire (point de sauvegarde), si vous en trouvez, mettez-les à l'intérieur, car ils ne servent qu'à la sauvegarde et vous prennent une place dans l'inventaire ce qui, avec Chris, peut s'avérer très contraignant.

De même évitez de transporter le couteau si vous avez d'autres armes avec munitions. L'arme ne fait que relativement peu de dégâts et nécessite d'être près de ces monstres, ce qui n'est pas conseillé. Cependant le choix vous appartient.

Pour économiser des munitions (utile pour Jill mais crucial pour Chris qui, ne disposant pas du bazooka se trouve privé de munitions puissantes et adaptées aux ennemis les plus dangereux), esquivez autant que possible les zombies (même quand la solution incite à tuer l'ennemi pour Jill) et n'hésitez par à utiliser le couteau lorsqu'il est en votre possession pour mettre un coup aux ennemis à terre.

Attention, les zombies sont intouchables (et ne peuvent vous toucher) lorsqu'ils se relèvent ou chutent. Idem pour les chiens qui se relèvent, sauf si vous êtes près et que vous tirez vers le bas. Quant aux hunters qui vous causeront du tort lors du 3ème quart du jeu, ils sont intouchables lorsqu'ils sautent. Prenez donc garde à bien calculer votre coup afin de ne pas gaspiller de précieuses munitions et ne pas vous faire toucher. Attention, les créatures en mode Avancé sont plus résistantes qu'à l'accoutumée. Si une créature quelle qu'elle soit vous saisie, débattez-vous avec les touches pour limiter les dégâts qu'elle vous inflige.

Dernière série de conseils, ne gaspillez ni vos soins, ni vos munitions, ni vos rubans machines, utilisez-les avec intelligence et gardez toujours au moins un soin avec vous en TOUTES circonstances. N'oubliez pas, cette solution a été rédigée pour le mode Avancé de Director's Cut.

Avec Jill

Le manoir, partie 1

Après les scènes, vous vous retrouvez dans la salle à manger. Appuyez sur START et équipez-vous de votre arme puis quittez le menu et traversez la pièce pour visionner une nouvelle scène puis prendre la seule porte disponible. Dans le couloir, prenez à gauche et après la scène, éloignez-vous de la créature et tuez-la avant de fouiller le cadavre de Kenneth pour récupérer deux chargeurs puis retournez dans la salle à manger. Après la scène, retournez dans le hall pour constater la disparition du capitaine Wesker. Faites le tour du hall en passant derrière les escaliers. Durant la scène qui suit, Barry vous donne le passe-partout qui, s'il ne prend pas de place dans l'inventaire, vous permet de déverrouiller certaines portes ainsi que l'intégralité des tiroirs. Prenez les rubans machines sur la table à gauche des escaliers puis tentez d'ouvrir la porte d'entrée afin d'obtenir une cinématique bonus avant de prendre la double porte bleue.

Dans cette pièce, poussez l'escabeau afin de l'amener devant la statue pour monter dessus et récupérer le plan de RDC. Ensuite déplacez le meuble afin de prendre le couloir derrière. Vous devez tuer le premier zombie au sol mais pouvez esquiver le second (lui aussi au sol) en longeant le mur à la droite de Jill. Sur l'étagère, prenez les rubans machines puis rebroussez chemin afin de prendre la seule autre porte de la pièce que vous déverrouillez avec le passe-partout. Dans ce nouveau couloir, avancez et un chien va surgir par la fenêtre. Tuez-le. Dans la seconde partie du couloir, un second chien agit comme le premier, infligez-lui la même punition. Poussez ensuite le meuble vers le virage de la pièce pour récupérer un chargeur de pistolet et sortez par la porte du fond.

A côté de vous se trouve une herbe verte qui servira à vous soigner (vous trouverez plus tard un livre vous indiquant comment les utiliser : les vertes soignent les blessures, les rouges servent à décupler la capacité à soigner des herbes vertes et les bleues guérissent le poison ; essayez diverses combinaisons). La porte rouge étant verrouillée (vous aurez besoin de la clé armure) passez la seconde porte pour vous retrouver dans les toilettes. Un chargeur se trouve devant la glace. En essayant de le prendre, un zombie vous attaque par derrière. Eloignez-vous, tuez-le, récupérer le chargeur et quittez la pièce. Continuez votre route afin de prendre la porte suivante, celle en 3D. Vous arrivez dans une pièce carrée, passez la nouvelle porte. Tuez les trois zombies présents et prenez le fusil pour enfin ressortir. Hélas un piège se déclenche : le plafond descend et la porte en 3D est bloquée. Pas de panique, attendez et au bout d'un moment Barry viendra vous secourir. A la fin de la scène, la porte en 3D n'est plus et la zone piégée est désormais inaccessible.

Passez la double porte à côté de vous et tuez les trois zombies présents. Attention, le premier marche très vite, prenez plutôt le fusil et tirez en l'air lorsqu'il s'approche pour lui faire exploser la tête. Dans cette pièce se trouve deux portes sur le mur à votre droite, une au fond à gauche et une dernière au fond du couloir. Passez celle à gauche. Vous voilà dans une galerie de portraits infestée de corbeaux. Ne tirez pas où ils vous attaqueront. Vous allez devoir résoudre une énigme. Sous chaque tableau hormis le premier, il y a un bouton. Appuyez sur les boutons des tableaux dans l'ordre suivant : nouveau-né, bébé, garçon joyeux, jeune homme, homme entre deux âges fatigués, vieil homme chauve et fin de la vie (tableau en 3D au fond de la pièce). Ce dernier bascule et vous permet de récupérer le Symbole du Vent. Si vous faites une erreur, les corbeaux vous attaqueront, dans ce cas quittez la pièce et recommencez. Retournez dans le couloir et passez la porte au fond de ce dernier (toujours tout droit). Vous arrivez dans une galerie qui mène vers l'extérieur dans laquelle se trouvent deux chiens. Tuez-les et allez déposer le symbole sur le socle prévu à cet effet situé devant la porte en fer. Retournez dans le couloir et passez la première porte du mur de droite, la bleue située à côté de la double porte.

Tuez les deux zombies situés dans le coin caché par les escaliers, prenez l'herbe verte et entrez dans le débarras. Ici vous pouvez sauvegarder. Mettez ce que vous n'avez pas besoin de transporter dans le coffre (couteau, rubans machines...) en prenant soin de récupérer les deux chargeurs à l'intérieur. Le fusil cassé est inutile maintenant que vous avez celui en bon état, laissez-le et sortez puis prenez les escaliers.

Montez encore une fois et tuez rapidement les deux zombies avant d'aller au fond pour tuer le troisième.
Passez la porte bleue tout au fond afin de récupérer une herbe verte à côté de la cheminée puis ressortez pour aller à l'autre bout du couloir (puisque la porte à côté de vous est verrouillée par la clé armure) prendre la porte du fond (pas la rouge, elle est à sens unique). Dans ce couloir en U, tuez les trois zombies présents et passez la porte qui était à votre droite au moment de votre entrée. Vous arrivez dans une petite bibliothèque où vous pouvez récupérer le livre sur les herbes. Retournez dans le couloir en U et sortez par la porte du fond, les autres étant verrouillées par la clé armure.

Vous voilà au premier étage du hall. Faites pivoter Jill à gauche pour prendre la porte au fond. Une musique stressante se lance alors, franchissez le couloir pour vous retrouver dehors sur un balcon. Devant le cadavre de votre collègue Forest se trouve son Bazooka (lance-grenades) ainsi que la clé armure. Tentez de prendre cette dernière, Forest se réveille sous la forme d'un zombie. Tuez-le, récupérez la clé et partez. De retour dans le hall, vous croisez Barry qui vous donne les cartouches acides pour le lance-grenades.

Revenez sur vos pas en retournant dans le couloir en U et déverrouillez la première porte à droite ainsi que la seconde (double porte). Franchissez cette dernière et placez les statues sur les trous au sol puis appuyez sur le bouton au centre. Au fond de la salle, une vitre s'abaisse et vous récupérez le blason en bois. Attention, si vous avez mal placé les statues, un gaz nocif s'échappera. Dans ce cas, dépêchez-vous de sortir pour recommencer car même si Jill fera mine de se faire toucher une seule fois, elle perdra constamment de la vie.

Revenez dans le couloir et continuez de faire marche arrière jusqu'à celui situé en haut des escaliers. Déverrouillez la porte située sur le mur de droite du couloir. Vous voilà dans une petite pièce vide menant à deux autres pièces, une au nord et l'autre au sud. Passez la pièce sud, attention, un zombie va poindre, tuez-le. Une fois dans la pièce sud, prenez l'herbe rouge à côté du premier lit, puis le chargeur à côté du second et enfin le briquet sur l'étagère avant de vous diriger vers la pièce nord. Fouillez dans la veste pour trouver des rubans machines, puis appuyez sur le bouton dans le tableau des insectes, ce qui a pour effet de vider l'aquarium. Poussez-le puis déplacez l'armoire et récupérez la moitié du symbole Lune. Avant de sortir, prenez le document sur le bureau.

Ensuite, retournez dans la salle avec la cheminée et utilisez le briquet sur le tas de bois. Vous pouvez ainsi récupérer le plan du 1er étage. N'hésitez pas à faire un tour au débarras pour sauvegarder et trier vos objets, puis continuez de revenir sur vos pas jusqu'à la fameuse porte rouge verrouillée située juste après le couloir où les chiens ont surgi par les fenêtres. Déverrouillez-la et franchissez la porte. Vous voilà dans une petite cour dans laquelle un chien se promène, tuez-le. Il y a bien deux autres chiens à l'extérieur mais pour l'instant ils sont inoffensifs. Ensuite, allez au fond de la cour, le second chien saute dans la zone, tuez-le puis récupérez les herbes ainsi que le désherbant (produit chimique). Enfin quittez les lieux en courant sans vous occuper du dernier chien, sauf s'il reste des objets à prendre faute de place dans votre inventaire.

Retournez dans le hall via le couloir aux fenêtres brisées et déverrouillez la porte à gauche de la double porte bleue. Attention, dans cette nouvelle pièce, il y a trois zombies à tuer dont le second qui se déplace très rapidement. Prenez le chargeur devant le miroir et déverrouillez le tiroir pour prendre les cartouches, puis passez par la porte du fond. Tuez le zombie visible dans le miroir et récupérez les rubans machines près de l'espèce de cabine aux rideaux rouges et les deux herbes vertes au fond de la pièce. Derrière la nouvelle porte se trouve le vestiaire où vous pouvez directement changer de tenue. Faites comme bon vous semble et retournez dans le hall.

Montez les escaliers et passez la double porte qui vous mène au-dessus de la salle à manger sur un balcon. Tuez les trois zombies s'y trouvant et faites basculer la statue dans le vide avant de franchir la porte du fond. Ici, tuez les trois zombies et descendez les escaliers. Là encore, des chiens vont surgir des fenêtres, trois pour être précis. Vous êtes habitué, faites ce qu'il faut. Ensuite, rendez-vous dans la salle située sous les escaliers. Il s'agit d'une salle de sauvegarde avec coffre. Prenez les rubans machines sur le lit, faites ce que vous avez à faire et sortez. Toutefois, souvenez-vous bien de l'emplacement de cette salle car d'ici peu, vous aurez à vous y rendre en 4ème vitesse pour chercher une des bouteilles de sérum sur l'étagère.

De retour dans le couloir, poursuivez votre chemin jusqu'à prendre la porte à droite que vous déverrouillez avec la clé armure ce qui à pour effet de vous proposer de jeter cette clé devenue inutile. Répondez oui et entrez. Ici, prenez le Colt Python (magnum) sur l'étagère avec le chargeur et cherchez les cartouches de fusil dans le tiroir. Le Colt est l'arme la plus puissante du jeu avec le lance-roquettes et le lance-grenades. Gardez-la bien au fond de votre coffre pour l'instant. Ses munitions s'avéreront très utiles plus tard. Ensuite ressortez et passez la porte juste à côté.

Vous voilà devant deux zombies, l'un d'eux avance très vite. Tuez-les et dirigez vous au fond du couloir droit devant vous. Occupez-vous du zombie et franchissez la porte. Utilisez le désherbant dans la pompe, ce qui aura pour effet de tuer la plante, vous permettant ainsi de récupérer les six herbes (4 vertes et 2 rouges) ainsi que le symbole Soleil. Sortez en allez dans la seconde partie du couloir en L. A votre gauche se trouve un renfoncement menant à la salle de la tête de tigre. Il n'y a aucun intérêt à y aller maintenant. Continuez et passez la porte à droite. Prenez le chargeur sur le lit et inspectez le document sur le bureau. Un zombie surgira du le placard derrière vous. Tuez-le, prenez les cartouches pour le fusil ainsi que le document sur le bureau puis ressortez et allez débloquer la porte du fond. Vous

voilà dans le couloir de Kenneth.

Dirigez-vous au fond et passez la porte rouge. Allez vers les étagères et poussez l'armoire pour prendre les partitions que vous utilisez sur le piano. Un passage secret se dévoile, allez-y, prenez le blason d'or et remplacez-le par le blason de bois pour rouvrir le passage qui se sera fermé entre temps. Rendez-vous à la salle à manger où vous placez le blason d'or dans le renfoncement prévu à cet effet à côté de la grosse tache de sang. La pendule se déplace alors vous permettant de prendre de diamant bleu. Pensez aussi à récupérer le symbole Etoile dans les restes de la statue et allez dans la salle à tête de tigre pour y placer le diamant. Récupérez la clé bouclier.

A présent retournez dans le hall et montez les escaliers. Tournez à droite et passez la porte la plus proche. Franchissez ensuite la première porte à droite et avancez dans le couloir. Votre collègue Richard gît au sol, blessé par un serpent géant venimeux. Vous prenez l'initiative d'aller chercher du sérum dans la salle de sauvegarde. Allez-y, la façon la plus rapide de s'y rendre est de passer par l'étage). Une fois dans la salle prenez le sérum et profitez-en pour trier vos objets et sauvegarder (si vous le voulez). Prenez également le briquet. Retournez voir Richard. Si vous arrivez à temps (ce qui ne devrait pas poser de problème avec cette solution puisque vous devriez avoir éliminé tous les ennemis sur votre chemin) ce dernier vous donne sa radio avant de mourir. Fouillez-le pour récupérer un chargeur et prenez les deux herbes restantes. Enfin, franchissez la porte du fond.

Tuez les deux zombies puis grimpez les escaliers pour déverrouillez la porte et vous débarrasser de la clé bouclier mais NE FRANCHISSEZ PAS la porte. Redescendez et allez au fond du couloir à droite pour entrer dans la nouvelle pièce. Allumez les bougies avec le briquet (qui est désormais totalement inutile) et prenez le chargeur dans l'armoire, les rubans machines sur la table et poussez l'armoire 3D pour passer derrière et récupérer des cartouches acides pour le lance-grenades. Puis allez dans la salle de sauvegarde la plus proche récupérer un maximum de soin, profitez-en pour placer les symboles Soleil et Etoile puis sauvegardez. Ensuite, gardez une place de libre dans votre inventaire. Un boss approche et il y a un objet à récupérer.

Retournez à la porte que vous avez déverrouillée avec la clé bouclier et franchissez-la. Ici, il y a des cartouches pour le fusil mais ne les prenez pas sauf après avoir récupéré l'objet clé, uniquement si vous le sentez. En vous approchant, Yawn, le serpent géant, sort de sa tanière. Inutile de lui tirer dessus, non seulement vous perdriez beaucoup de munitions car il est long à battre mais en plus vous ne parviendriez qu'à le faire fuir, le jeu n'en vaut pas la chandelle. Restez où vous êtes jusqu'à ce qu'il commence à contourner le pilier central. A ce moment, foncez vers le trou d'où il est sorti, prenez l'autre moitié du symbole Lune et quittez la pièce. Vous risquez d'être coincé par le corps du monstre et il en profitera pour vous mordre. Surveillez bien votre état de santé et soignez-vous si nécessaire. Une fois dehors, si vous vous êtes fait mordre, Jill, empoisonnée, s'évanouit et un inconnu vient à son secours.
(Si vous n'êtes pas empoisonné, fusionnez les deux moitiés de symbole et allez placer ce dernier pour quitter le manoir)

Vous vous réveillez dans la chambre où se trouvent les sérums et êtes désormais insensible au venin de Yawn mais pas celui des prochaines créatures (araignées, serpents et guêpes). Fusionnez les deux moitiés du dernier symbole, profitez-en pour vous rééquiper de votre arme et allez positionner le symbole puis passez la porte métallique. Dans cette pièce, poussez l'escabeau de manière à pouvoir grimper dessus et récupérer la manivelle angle (vérifiez-la dans votre inventaire pour pouvoir l'identifier rapidement grâce à son nom car plus tard, vous aurez une autre manivelle semblable mais différente). Enfin, sortez.

Les jardins, partie 1

Dans cette zone, trois chiens vadrouillent. Tuez-les. Un bip se déclenche, cela signifie que votre radio reçoit un signal. Allez dans votre inventaire et prenez la radio, pour avoir droit à une scène avec Brad. Il y a sept herbes ici (3 vertes, 2 bleues et 2 rouges) ainsi que le plan des jardins à l'ouest, sur un mur juste devant un ascenseur non fonctionnel. Prenez ensuite la grille au nord. Suivez la seule route disponible et utilisez la manivelle pour libérer le passage des eaux. Franchissez-le et poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur ; faites attention aux serpents qui tombent des arbres, courrez sans vous arrêter et vous ne risquez rien. Une fois descendu, vous devez tuer trois chiens, puis allez à l'ouest et franchissez le portail. Dans ce chemin, vous trouvez deux herbes vertes et deux bleues. Tuez les trois chiens et entrez dans la dépendance.

La dépendance

En face de vous se trouvent trois herbes bleues. Il y a aussi une statue que vous devrez pousser dans le couloir,

jusqu'au second trou dans le sol situé juste devant la double porte rouge. Passez ensuite la première porte à droite. Vous arrivez dans une chambre servant de salle de sauvegarde avec coffre, il s'agit du poste de garde. Faites le tri dans vos objets, récupérez le spray de premier secours ainsi que les grenades explosives et sortez pour prendre la porte en face de vous.

Tuez les deux zombies de la pièce et récupérez les cartouches dans le tiroir puis ressortez ; la seconde porte mène à la salle de bain mais il n'y a rien à récupérer. Ensuite passez par la double porte rouge. Cette pièce est habitée par deux araignées géantes. Si elles vous attaquent avec leur acide, il se peut qu'elles vous empoisonnent. Esquivez-les et dirigez-vous vers la partie visible de la pièce, prenez le livre rouge sur la table et sortez.

Une fois dehors, déplacez la statue sur le trou situé à droite dans la dernière partie du couloir puis franchissez la dernière porte. Il n'y a pas d'ennemi dans ce nouveau couloir, allez tout au fond et poussez la statue pour récupérer les trois herbes vertes. La porte notée 002 est verrouillée par la clé du même nom donc passez la seule porte disponible. Dans cette nouvelle pièce, une porte est verrouillée par un digicode, entrez 5, 8 et 9 pour la débloquer, mais n'y entrez pas, cela ne vous sert à rien pour le moment. Cherchez plutôt la ruche, prenez la clé se trouvant en dessous (il s'agit de la clé 002) et sortez par là où vous êtes venu.

Allez déverrouiller la porte 002 et franchissez-la. Passez immédiatement la porte à droite afin de tuer les deux zombies et récupérer la clé 003. Revenez dans la chambre, prenez le plan du dortoir sur le mur et le rapport sur la plante 42 sur le lit avant de fouiller dans le tiroir pour trouver des cartouches pour le fusil. Revenez dans la salle de la ruche et entrez dans la pièce 003. Faites un tour dans la salle de bain afin de tuer un zombie et de récupérer les grenades incendiaires qui vous seront utiles pour le boss. Revenez dans la chambre, tuez le zombie caché dans le fond puis prenez le document sur l'étagère et remplacez-le par le livre rouge. Une porte se dévoile. Prenez les rubans machines dans le tiroir et sortez par la nouvelle porte.

Ici se trouve le boss, la Plante 42. Mais ne l'affrontez pas tout de suite, sortez par la double porte et dirigez-vous vers la salle au digicode. Assurez-vous que vous avez quatre emplacements de libre et entrez à l'intérieur. Vous allez devoir fabriquer un produit nommé Choc-V afin de vous faciliter la tâche contre le boss. Voici comment faire : prenez les quatre bouteilles vides disponibles. Remplissez-en une avec l'UMB 2 (rouge), une avec l'eau (1) et deux avec l'UMB 4 (vert). Combinez l'UMB 2 et 4 pour faire le Jaune 6 puis remplissez la bouteille avec de l'UMB 2. Ensuite, fusionnez l'UMB 2 avec l'eau pour donner le NP 003 (violet) que vous combinez avec l'UMB 4 pour donner l'UMB 7 (blanc). Remplissez une bouteille avec l'UMB 2 et l'autre avec l'eau, fusionnez les deux pour refaire du NP 003, ensuite combinez le Jaune 6 avec l'UMB 7 pour former l'UMB 13 (bleu) que vous fusionnez avec le NP 003 pour finalement obtenir le Choc-V.

Retournez au poste de garde pour placer les bouteilles vides dans le coffre et équipez-vous du lance-grenades avec les munitions inflammables. Ensuite, rendez-vous dans la salle 002 où vous allez déplacer les étagères du fond pour libérer l'échelle que vous utilisez. Ici, vous devez utiliser les caisses pour former un pont. Pour cela commencez par placer la première caisse que vous voyez sur le mur de gauche et poussez là jusqu'à rejoindre les autres. Ensuite, placez-les une à une dans le bassin pour former votre pont. Traversez-le, récupérez les herbes et allez dans la pièce inondée. Prenez directement à droite jusqu'à la porte que vous franchissez. Utilisez le Choc-V sur les racines de la Plante 42 puis retournez dans la salle où la plante réside. Restez sur les bords de la pièce et tirez. Bougez souvent car des morceaux de plafond vous tombent dessus. Sous vos assauts répétés, la plante ne fera pas long feu. Une fois tuée, dirigez-vous vers la cheminée et prenez la clé de la pièce C.

Retournez dans la pièce inondée et empruntez encore une fois le passage de droite jusqu'à tomber sur deux portes. Passez celle de gauche et faites attention aux requins, les Neptunes. Actionnez les leviers pour vider l'eau (les Neptunes ne sont désormais plus une menace) et appuyez sur le bouton du mur pour débloquer la porte de droite. Allez-y. Prenez maintenant les deux chargeurs, les deux boîtes de cartouches ainsi que la clé casque vous permettant de déverrouiller les dernières portes du manoir. Retournez au poste de garde, vous aurez droit entre temps à une scène avec Wesker, faites le tri dans vos objets, prenez des soins et des armes lourdes puis allez vers les jardins.

Les jardins, partie 2

En avançant, votre radio reçoit un signal de Brad ; répondez ou non. Continuez jusqu'à l'ascenseur. Après être monté, retraversez la zone en faisant attention au serpent. La cour où vous aviez trouvé le plan est habitée par deux chiens. Abattez-les et retournez au manoir.

Le manoir, partie 2

A peine avez-vous fait quelques pas dans la demeure qu'une nouvelle créature fait son apparition, le hunter. Extrêmement dangereux, capable d'attaques répétées, de puissants bonds et de vous décapiter en une frappe, ils sont un danger permanant, d'autant plus qu'ils peuplent le manoir. Parfois, ils sont même deux voire trois dans la même pièce. Soyez prudent, armez-vous en conséquence et soignez-vous dès que vous êtes en " Attention ". Observez-les bien car il s'avère parfois difficile de savoir s'ils sont morts ou s'ils demandent une nouvelle balle. Dernier point, ces monstres n'apprécient guère les cartouches acides du lance-grenades. L'usage du magnum nécessite souvent de les achever avec le fusil.

Tuez le premier hunter et passez la seule porte que vous n'avez pas encore ouverte grâce à votre nouvelle clé. Allumez la lampe, prenez les balles magnum sur le bureau ainsi que le disque MO sur le meuble puis rendez-vous au débarras, en tuant les deux hunters sur votre chemin. Ramassez le spray de premiers secours, des cartouches de fusil ainsi que des grenades acides, posez le disque qui ne vous servira qu'à la fin du jeu, prenez des soins et sauvegardez car un boss que vous connaissez approche. Pensez à garder les grenades acides sur vous car Yawn (et oui, il est de retour) ne les apprécie pas non plus.

Montez les escaliers, occupez-vous des deux hunters et rendez-vous dans la salle avec la cheminée, là où vous aviez trouvé le plan de 1er étage. Déverrouillez la porte rouge, franchissez-la et allez inspecter le piano... Yawn apparaît. S'il ne peut plus vous empoisonner, il inflige toujours de lourds dommages. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il meure, puis allez inspecter le trou qu'il a fait dans le sol. Une scène avec Barry se déclenche mais ce dernier vous laisse accidentellement coincé au fond du trou. Attendez qu'il revienne et il vous donne un code d'accès qui vous servira plus tard.

Ensuite, rendez-vous dans le couloir en haut des escaliers dans l'autre aile du manoir. Le plus court est de passer par les étages. Attention aux trois hunters du couloir en U, aux deux hunters sur le balcon au-dessus de la salle à manger et aux deux hunters se trouvant dans ce fameux couloir au sommet des escaliers. Utilisez pour la dernière fois la clé casque sur la première porte et débarrassez-vous d'elles. Dans cette nouvelle pièce, prenez les cartouches de fusil, les balles de magnum, le document sur la table, placez l'escabeau sous la tête de cerf, éteignez la lumière et récupérez l'oeil du cerf qui n'est autre que la pierre rouge, le deuxième oeil à placer sur la tête de tigre. Retournez dans le couloir et descendez les escaliers.

Attention au premier hunter sous les escaliers puis avancez pour rencontrer un second derrière le pilier et enfin passez par la porte du fond.
Vous voilà face à deux hunters. Un troisième se cache dans le renfoncement menant à la salle de la tête de tigre. Entrez, placez la pierre rouge sur la tête et récupérez les trois chargeurs de magnum. Revenez ensuite au couloir en haut des escaliers pour prendre la porte tout au fond que vous déverrouillez automatiquement grâce au code d'accès. Trois zombies occupent les lieux dont un au sol. Ramassez les deux herbes vertes et l'herbe bleue et poursuivez votre chemin. Dans la pièce suivante, occupez-vous des deux hunters avant de récupérer l'herbe verte et de prendre la première porte. Ici, prenez les deux lots de grenades explosives et sortez pour franchir la double porte bleue conduisant à la bibliothèque.

Fouillez le tiroir pour récupérer les balles magnum puis tuez les trois zombies, ramassez les coupures de journaux et poussez la bibliothèque en 3D pour passer par la porte cachée. Dans cette nouvelle pièce, récupérez les rubans machines sur la table, le chargeur sur l'étagère et la batterie au sol, sous la fenêtre. Attention aux corbeaux qui casseront cette dernière pour entrer. Enfin quittez la zone pour prendre la dernière porte de la bibliothèque. Pas d'ennemi ici, vous devez en revanche placer la statue au coin nord-ouest de la pièce ; en appuyant sur le bouton rouge du buste blanc, la lumière d'un projecteur vous indiquera l'endroit précis. Une bibliothèque disparaît alors, révélant une petite pièce secrète. Prenez le livre rouge et observez-le pour récupérer la médaille d'aigle.

Ensuite quittez la bibliothèque et prenez l'ascenseur. Vous voilà dans une cuisine. Un premier zombie toujours vivant gît à vos pieds. Tuez-le puis approchez-vous de la porte de droite, celle de gauche étant verrouillée. Un zombie arrive alors ; faites attention, non seulement il est très rapide, mais en plus il est très résistant. Esquivez-le pour économiser des munitions et passez la porte par laquelle il est venu. Montez les escaliers et franchissez la double porte, vous voilà dans le couloir de Kenneth où deux araignées vous attendent. Foncez sans les tuer et retournez dans le hall par la salle à manger.

A présent, vous n'avez plus rien à faire dans le manoir, dirigez-vous vers les jardins en prenant soin de passer par le débarras pour récupérer la manivelle, posez votre médaille et sauvegardez mais passez par le premier étage car vous l'avez nettoyé ; le RDC grouille encore de hunters et autres araignées. Conservez la batterie avec vous. Attention, un hunter vous attend dans la galerie menant à l'extérieur.

Les jardins, partie 3

Prenez le chemin habituel jusqu'à l'ascenseur. Une fois en bas, allez tout au sud pour insérer la batterie dans le mur et ainsi faire fonctionner le deuxième ascenseur. Retournez dans la zone où vous aviez utilisé la manivelle pour l'utiliser à nouveau et ainsi stopper la cascade. Revenez en arrière et prenez une nouvelle fois le deuxième ascenseur. Franchissez la zone où se trouvait la cascade et descendez l'échelle pour vous retrouver dans les souterrains.

Les souterrains

Vous arrivez dans un couloir en U au milieu duquel se trouve une machine à écrire mais il n'y a ni coffre ni ruban. Passez la porte à côté de vous. Vous rencontrez Barry. Répondez " Oui " à la première question mais " Non " à la seconde, puis prenez à gauche et franchissez la porte. Allez tout droit afin de récupérer un spray et des grenades explosives puis pointez plein sud et franchissez la porte en face de vous. Après une scène avec un hunter, vous arrivez dans un couloir. Allez au bout de ce dernier et après la scène, fouillez le cadavre d'Enrico pour récupérer la manivelle hexagonale (vérifiez-là pour la différencier de la première, qui ne vous sert plus à rien) puis quittez cette pièce.

Prenez immédiatement à gauche pour éviter un affrontement avec les hunters et dans la pièce suivante tuez les deux autres hunters ou foncez pour revenir au couloir en U. Allez au bout de la pièce et utilisez votre nouvelle manivelle sur le mécanisme pour franchir le vide puis la porte. Placez-vous dos à la pierre et courez vous réfugier devant la porte afin d'éviter le rocher. Vous pouvez maintenant récupérer les grenades inflammables au fond de la pièce ; attention au hunter qui fait son apparition. Passez ensuite par le trou produit par le rocher et occupez vous du hunter qui monte la garde avant de franchir la porte pour affronter un nouveau boss.

Attention, cette araignée géante est capable de vous empoisonner, soyez sûr d'avoir les soins appropriés, ainsi que le bazooka, car la créature déteste le feu. Une fois tuée, sortez puis revenez afin de ne pas avoir à subir l'assaut des petites araignées. (Si vous êtes empoisonné mais en bonne forme, ne revenez par en arrière, des herbes bleues arrivent) Prenez ensuite le couteau posé sur un tonneau et coupez les toiles pour passer par la double porte.

Dans ce nouveau couloir, prenez à gauche et passez la porte pour vous retrouver dans une salle de sauvegarde avec coffre. Ramassez le spray, les rubans machines ainsi que l'herbe bleue, faites le tri dans vos objets en prenant soin de conserver la médaille d'aigle et la manivelle croix (hexagonale), puis sortez de la salle et passez la porte au fond du couloir. A gauche se trouve un ascenseur mais ne le prenez pas tout de suite. Allez à droite et utilisez la manivelle dans le mécanisme jusqu'à ce qu'un passage à gauche se forme, ensuite refaites la même chose que précédemment avec ce nouveau rocher en vous réfugiant ensuite dans ce nouveau passage puis franchissez la porte.

Dans cette pièce, vous devez placer la statue devant le mur en 3D et utiliser deux fois la manivelle (qui ne servira plus à rien) pour ensuite déplacer à nouveau cette statue sur la pierre étrange au sol. Cela ouvre un compartiment dans lequel se trouve la clé labo que vous prenez. Retournez ensuite chercher le plan et le livre bleu derrière le rocher sans oublier de vérifier le livre pour récupérer la médaille de loup à l'intérieur. Enfin, prenez l'ascenseur. Prenez les herbes (deux bleues et deux vertes) et placez les médailles sur la fontaine afin de découvrir un passage vous amenant à un nouvel ascenseur qui vous conduit jusqu'au laboratoire.

Le laboratoire

Dans cette pièce, prenez l'échelle qui vous conduit à une salle contenant un coffre. Prenez avec vous la clé labo et le disque MO puis poursuivez votre route. Vous trouvez trois zombies et deux herbes vertes dans la pièce suivante. Récupérez les diapositives sur le bureau et empruntez les escaliers, la salle des données visuelles étant verrouillée. Dans cette pièce, les zombies ne cesseront de réapparaître à chacun de vos passages ; de plus, ces zombies sont plus forts et plus résistants. Faites le tour du propriétaire jusqu'à trouver une salle devant laquelle se trouve un triangle rouge, déverrouillez-la avec la clé labo devenant inutile, mais n'y entrez pas, longez plutôt le mur à gauche de cette porte pour tomber sur une double porte que vous franchissez.

Au fond de cette salle prenez le disque MO et utilisez l'ordinateur (tapez JOHN puis ADA) pour déverrouiller la salle des données visuelles (tapez MOLE) et une autre de l'étage où vous êtes actuellement. Accédez à la salle des données visuelles pour trouver un document dans l'armoire, puis utilisez les diapositives sur l'appareil posé sur la table pour apprendre des choses intéressantes, otez la grille du mur et appuyez sur le bouton pour découvrir un compartiment secret contenant le dernier disque MO. Prenez à nouveau les escaliers avant de passer par la première porte puis encore la première porte. Tuez le zombie, prenez le document sur le bureau, l'herbe verte par terre, le chargeur dans la caisse et sortez ; vous n'avez plus besoin de résoudre l'énigme de cette pièce pour trouver le mot de passe MOLE.

De retour dans le couloir, passez la seconde porte. Tuez les zombies présents, récupérez la télécopie contre le mur ainsi que les rubans machines dans les cartons et utilisez un disque MO sur la machine du bureau afin d'obtenir le premier code d'accès. A présent, franchissez la porte avec le triangle rouge situé devant. Tuez les trois zombies du couloir en U et passez la première porte. Récupérez les cartouches et l'herbe rouge et faites attention ! Le nouveau casse-tête vous oblige à boucher les deux aérations du sol avec des caisses mais cette fois, le seul fait de toucher le bouton dans le sol libère un gaz. Soyez prudent mais néanmoins rassuré, l'énigme n'est pas compliquée. Une fois résolue, montez sur l'escabeau et glissez-vous dans la bouche d'aération pour arriver dans l'endroit romantique par excellence... la morgue. Tuez le premier zombie au sol pour atteindre les munitions magnum et utilisez un second disque MO pour obtenir le second code d'accès. Revenez ensuite au couloir en U.

La pièce en face de vous est la dernière salle de sauvegarde. Ramassez l'herbe bleue et l'herbe verte ainsi que les grenades incendiaires, munissez-vous d'armes puissantes et de soins pour affronter les prochaines créatures, les Chimères, à mi-chemin entre l'homme et la mouche. Quittez la pièce et allez à gauche puis franchissez la double porte. Dans la nouvelle pièce, tuez les trois chimères et prenez à droite pour raccorder les zones sans électricité puis franchissez la porte de gauche. Allez tout droit et utilisez le dernier disque MO sur la machine pour obtenir le dernier code d'accès, puis revenez sur vos pas et prenez à gauche jusqu'à la porte. Tuez les trois chimères présentes et accédez à l'ordinateur à gauche de la machine centrale afin de réactiver l'ascenseur, faites le tour de la machine pour ramasser la batterie qui vous servira plus tard et enfin revenez à la salle de sauvegarde.

A présent que vous êtes en possession des trois codes d'accès, vous pouvez (puisque ce n'est pas une obligation) aller voir votre collègue Chris, emprisonné dans la dernière salle du couloir située derrière la porte juste après les escaliers pour bénéficier d'une scène bonus.

Ensuite équipez-vous lourdement et prenez des soins, laissez la batterie dans le coffre (car elle ne servira pas tout de suite) et sauvegardez. Sortez et tournez à droite pour prendre l'ascenseur. Barry vous rejoint. S'ensuit alors plusieurs scènes à l'issue desquelles vous êtes confronté à l'arme biologique ultime, Tyran. Il ne fait que marcher alors restez à distance et tirez jusqu'à ce qu'il tombe. Allez voir Barry et quittez les lieux ensemble. L'alerte d'autodestruction se déclenche. Allez dans la salle de sauvegarde et effectuez votre dernière sauvegarde. Prenez beaucoup de soins et allez chercher Chris dans sa cellule (attention aux chimères) puis remontez jusqu'à la salle du coffre. Otez vos armes, prenez la batterie et comblez votre inventaire de gros soins.

Puis remontez par l'échelle et fuyez avec vos compagnons. Une fois dans le dernier couloir, Brad vous contacte. Poursuivez jusqu'à l'ascenseur. Insérez la batterie dans l'emplacement prévu à cet effet (un compte à rebours se déclenche) et montez. Arrivé sur l'héliport, prenez la fusée dans la caisse et utilisez-la sur le centre de la piste. Après la scène, esquivez Tyran jusqu'à ce que Brad, vers la fin du compte à rebours, vous jette le lance-roquettes. Il ne vous reste que quelques secondes, prenez-le, équipez-vous en et tirez. Après les scènes de fin et le générique, sauvegardez à nouveau pour reprendre la partie au début du jeu avec un magnum aux munitions illimitées. De quoi faire se retourner les morts-vivants dans leurs tombes.

Avec Chris

Le manoir, partie 1

Après les scènes, allez au fond de la salle à manger et passez la porte à droite. Dans le couloir, prenez à gauche et, après la scène de dévoration de Kenneth par un zombie, retournez dans le hall afin de découvrir la disparition de vos collègues Jill et Wesker. Récupérez au sol l'arme de Jill et équipez-vous en. Observez la machine à écrire pour récupérer les rubans machines puis retournez dans le couloir de Kenneth où vous tuez le zombie et fouillez le cadavre de votre collègue pour prendre deux chargeurs avant de retourner une nouvelle fois dans le hall et monter les escaliers.

Prenez à droite et passez par la seconde porte, celle au bout du balcon. Prenez la petite clé sur le bord de la fenêtre et franchissez la nouvelle porte pour vous retrouver sur le balcon extérieur. Ramassez le chargeur au sol puis tentez de prendre la clé devant le cadavre de votre collègue Forest. Celui revient du monde des morts. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il tombe, prenez la clé armure et retournez dans le hall sans le tuer, afin d'économiser des munitions.

Descendez les escaliers, déverrouillez la porte à gauche de la double porte bleue et franchissez-la. Tuez les trois zombies (attention au second qui se déplace très vite) puis prenez le chargeur devant le miroir, utilisez la petite clé sur le tiroir pour récupérer les cartouches de fusil puis, si vous désirez changer de costume, poursuivez dans la salle suivante. Esquivez le zombie, notez la présence des rubans machines dans la cabine aux rideaux rouges et de deux herbes vertes au fond et passez la porte suivante pour arriver dans les vestiaires où vous pouvez choisir entre deux tenues. Revenez dans le hall et montez à nouveau les escaliers pour prendre la double porte à gauche.

Vous voilà au-dessus de la salle à manger. Occupez-vous des trois zombies, poussez la statue dans le vide et passez la porte suivante. Tuez les trois zombies présents et descendez les escaliers pour tuer un à un les chiens qui cassent les fenêtres. Ensuite allez dans la salle de sauvegarde à côté des escaliers pour rencontrer une collègue, Rebecca. Faites le tri dans vos objets, prenez les deux chargeurs dans le coffre, sauvegardez et quittez les lieux. A la question de Rebecca, répondez non.

Poursuivez votre route et déverrouillez la seule porte à droite pour récupérer à l'intérieur un chargeur, le Colt Python que vous allez ranger pour ne pas être tenté de l'utiliser (ses puissantes munitions sont un véritable salut face aux boss et ennemis puissants). Le bureau est verrouillé par une petite clé, quittez donc la pièce et passez la porte à droite. Tuez les deux zombies en face de vous (attention, l'un d'eux avance très vite) et passez la porte au fond du couloir à gauche. Vous revoici dans le couloir de Kenneth, dirigez-vous vers le hall sans vous occuper du zombie (pensez à prendre le symbole Etoile dans les restes de la statue), montez les escaliers et passez la porte à droite.

Dans ce couloir en U, tuez les trois zombies, déverrouillez les deux premières portes puis passez par la porte double. Placez les deux statues sur les grilles d'aération puis appuyez sur le bouton au centre pour récupérer le blason en bois derrière la vitre au fond de la salle. Revenez dans le couloir, prenez la dernière porte au fond, ramassez le livre sur la table puis sortez par la porte suivante en la déverrouillant. Après avoir tué les deux zombies devant vous, déverrouillez la porte sur la droite de Chris sans la franchir, continuez dans le couloir en déverrouillant puis prenant la porte de droite.

Dans ce petit lieu, allez dans la pièce sud en esquivant le zombie hors champ. Prenez l'herbe rouge à côté du premier lit, la boîte de cartouche à côté du second et le briquet sur l'étagère (si vous ne pouvez pas tout prendre, ce n'est pas grave, le débarras servant de salle de sauvegarde avec coffre est juste en bas des escaliers que vous venez de croiser, esquivez les deux zombies pour y entrer, faites ce que vous avez à faire et retournez prendre le reste). Le briquet en poche, retournez dans le couloir en U pour prendre la première porte que vous avez déverrouillée.

Ici se trouvent deux herbes vertes ainsi que le cadavre de Richard, fouillez-le pour récupérer un chargeur (qui tombe bien puisqu'à ce stade, vous devriez être en manque de munitions) et allez dans la pièce suivante. Passez les deux zombies pour grimper sur les marches et ainsi pouvoir les tuer sans craindre leurs attaques. Une fois morts, redescendez et passez la porte au fond du couloir à droite. Allumez les chandelles avec votre briquet, prenez le chargeur dans l'armoire, poussez celle en 3D pour ensuite récupérer la clé épée. Avant de rejoindre le rez-de-chaussée du hall, soyez sûr d'avoir sur vous le fusil cassé (situé dans le débarras) et les clés armure et épée.

Une fois arrivé à destination, prenez la double porte bleue. Poussez l'escabeau de façon à pouvoir récupérer le plan du RDC sur la statue. S'il vous reste des rubans machines en réserve, ne vous occupez pas à pousser le meuble pour prendre le petit couloir car s'il y a un lot de rubans sur l'étagère du fond, il est gardé par deux zombies et il vaut mieux économiser des munitions pour l'instant ; cela dit, rien ne vous empêche de revenir plus tard. Ensuite entrez dans le couloir suivant, foncez vers la porte au fond sans vous soucier des chiens et allez dans le couloir suivant.

A côté de vous se trouve une herbe verte. Déverrouillez la porte rouge avec la clé armure et débarrassez-vous en. Faites bien attention de garder une place libre dans votre inventaire. Ne passez par cette porte mais prenez plutôt la troisième. Vous arrivez dans une pièce carrée, traversez-la et vous voilà dans un salon avec trois zombies. Tuez-en au moins deux pour aller récupérer le fusil et placez le fusil cassé à la place. Revenez dans le couloir et passez la deuxième porte qui vous conduit à une salle de bain où vous prenez un chargeur devant le miroir ainsi que la petit clé dans la baignoire si possible sans tuer le zombie histoire d'économiser des balles (n'hésitez pas à sortir puis revenir si vous ne voulez pas vous faire mordre).

Dirigez-vous au fond du couloir pour prendre la double porte. Ici, tuez les trois zombies et déverrouillez la porte bleue mais franchissez la porte au fond à gauche. Appuyez sur les boutons des tableaux dans cet ordre : nouveau-né, bébé, garçon joyeux, jeune homme, homme entre deux âges, vieil homme et enfin le tableau du fond, fin de la vie. Prenez le symbole Vent et sortez. Allez tout droit pour prendre la porte au fond. Tuez le chien et placez le symbole sur le socle prévu à cet effet. Etant près d'une salle de sauvegarde, vous pouvez faire de même avec votre autre symbole en le prenant dans le coffre.

Puis retournez voir la porte rouge que vous avez déverrouillée mais pas encore visitée, allez-y. Tuez le premier chien, allez au fond de la petite cour puis tuez le second chien. Faites le plein de soin et récupérez le produit chimique (désherbant) puis quittez les lieux (s'il vous reste des choses à récupérer, tuez le dernier chien pour ne pas avoir à l'affronter lors de votre deuxième passage). Ensuite, revenez dans le couloir aux chiens tuer les deux créatures puis poussez la dernière commode pour prendre un chargeur dessous.

Retournez dans le couloir de Kenneth, tuez le zombie et déverrouillez la porte rouge avant de la franchir. Déplacez la bibliothèque pour prendre les partitions et placez-les sur le piano. Après la scène, laissez Rebecca s'entraîner et quitter la pièce pour prendre l'autre porte sur le mur de gauche. Déverrouillez la première porte sur le mur de droite et entrez. Prenez le chargeur sur le lit puis inspectez le bureau. Tuez le zombie qui surgit, récupérez les cartouches dans le placard et le document sur le bureau puis quittez cette pièce pour vous rendre à l'autre extrémité du couloir tuer le zombie et entrer dans la nouvelle pièce. Placez le produit chimique dans la pompe puis récupérer les six herbes avant de prendre le symbole Soleil.

N'oubliez pas que vous pouvez ouvrir le tiroir de la pièce où se trouvait le Colt Python avec votre petite clé. Il contient des cartouches pour le fusil. Ensuite, retournez dans le couloir au-dessus des escaliers de l'autre aile du manoir afin d'entrer à nouveau dans la toute petite pièce avec le zombie pour cette fois visiter la pièce nord. Prenez les rubans machines dans la veste, le document sur le bureau, vider l'aquarium en appuyant sur le bouton du tableau des insectes puis poussez-le ainsi que l'armoire pour récupérer la moitié du symbole Lune. Allez ensuite placer le symbole Soleil avec les autres puis prenez le blason en bois et retournez voir Rebecca dans le bar avec le piano.

Après la scène, allez dans le nouveau passage récupérer le blason doré et mettez à la place le blason de bois. Ensuite allez placer le blason doré dans la salle à manger pour récupérer la pierre bleue derrière l'horloge, pierre que vous placerez sur la tête de tigre pour récupérer la clé bouclier. La tête de tigre se situe derrière la seule porte du couloir menant à la salle de la " plante tentaculaire " que vous n'avez pas encore prise. Ensuite, retournez au débarras, prenez des soins et sauvegardez, car vous allez avoir à faire au premier boss (inutile de laisser une place libre, vous en aurez automatiquement une lorsque vous vous débarrasserez de la clé).

Dirigez-vous vers le grenier, situé derrière le couloir de Richard, déverrouillez la porte et entrez. Avancez et Yawn, le serpent géant apparaît. Laissez-le commencer à dépasser le pilier central et foncez par le trou d'où il est sorti pour récupérer l'autre moitié du symbole Lune.
Il se peut que vous soyez bloqué par le corps du serpent, dans ce cas continuez de courir jusqu'à ce que vous puissiez lui échapper. Faites attention car il inflige de lourds dommages, n'hésitez pas à vous soigner si nécessaire. Il y a également une boîte de cartouche, ne la prenez que si vous le sentez. Enfin quittez la pièce.

Si vous avez été mordu, vous vous effondrez et devez alors contrôler Rebecca. Votre mission consiste alors à récupérer une bouteille de sérum se trouvant dans la pièce où vous avez rencontré la jeune femme puis la ramener à Chris. Une fois celui-ci guéri, vous reprenez son contrôle. (Il se peut aussi que Rebecca vous conduise automatiquement dans la salle avec le sérum ; dans tous les cas, évitez de soigner Chris lorsque vous quittez le grenier car si Rebecca vous emmène, vous serez complètement guéri et aurez économisé un soin) Fusionnez les deux moitiés du symbole et allez le placer avec les autres pour débloquer la porte métallique. Dans la pièce suivante, placez l'escabeau de manière à récupérer la manivelle sur l'étagère puis prenez la petite clé sur un tonneau et passez la double porte métallique pour arriver dans les jardins.

Les jardins, partie 1

Dans cette zone, tuez les trois chiens puis allez chercher au bout du chemin où était le troisième chien le plan des jardins. Ensuite prenez les herbes (3 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis passez le portail. Prenez à gauche et utilisez la manivelle sur le mécanisme pour ensuite prendre le passage nouvellement libéré. Après avoir grimpé à la seconde échelle courrez vers l'ascenseur en faisant attention à la pluie de serpents. Une fois en bas, tuez les trois chiens puis

passez par le portail. Notez les deux herbes vertes et les deux herbes bleues avant d'éliminer à nouveau les chiens et enfin arriver dans la dépendance.

La dépendance

En face de vous se trouvent trois herbes bleues. Poussez la statue dans le couloir jusqu'au trou situé devant la double porte rouge. Ensuite entrez dans la salle de sauvegarde (poste de garde) derrière la première porte à droite pour récupérer le spray et le chargeur et déposer la manivelle avant de sortir pour prendre la porte de gauche. Tuez les deux zombies, prenez la petite clé dans la coupe et déverrouillez le tiroir avec pour récupérer des cartouches et sortez (il n'y a rien dans la pièce d'à côté). Ensuite passez la double porte sans vous occuper des araignées, dirigez-vous vers la partie visible de la pièce pour prendre le livre rouge sur la table et sortez. Enfin, poussez la statue sur le trou du couloir à droite et passez la porte du fond.

Dirigez-vous au fond du couloir pour récupérez les trois herbes vertes (poussez la statue) et passez la première porte que vous avez croisé. Si vous restez trop longtemps dans cette pièce, des guêpes géantes viendront vous piquer et comme les araignées, elles peuvent vous empoisonner, d'où l'utilité des herbes bleues. Allez devant la porte au digicode et déverrouillez-la en tapant 521, n'y entrez pas, allez prendre la clé sous la ruche et revenez dans le couloir précédent pour déverrouiller et franchir la porte 002. Récupérez le plan de la dépendance ainsi que le rapport sur la plante 42 sur le lit, utilisez votre dernière petite clé pour déverrouiller le tiroir et prendre les cartouches. Rendez-vous dans la salle de bain pour tuer les deux zombies et récupérer la clé 003.

Retournez dans la pièce des guêpes et franchissez la porte 003. Allez dans la salle de bain vous occuper du zombie pour prendre le chargeur puis revenez dans la 003 pour tuer le nouveau zombie, prendre le rapport Choc-V dans la bibliothèque et mettre le livre rouge à la place. Une porte secrète se dévoile, franchissez la. Dans cette pièce se trouve le prochain boss, la plante 42. Après les scènes vous prenez le contrôle de Rebecca. (Attention, si Rebecca vous a soigné automatiquement du venin de Yawn, elle ne vous aidera pas, vous devrez directement battre la plante 42) Rendez-vous dans la salle du digicode pour créer le Choc-V. Voici comment faire : prenez les quatre bouteilles vides disponibles. Remplissez-en une avec l'UMB 2 (rouge), une avec l'eau (1) et deux avec l'UMB 4 (vert). Combinez l'UMB 2 et 4 pour faire le Jaune 6 puis remplissez la bouteille avec de l'UMB 2. Ensuite, fusionnez l'UMB 2 avec l'eau pour donner le NP 003 (violet) que vous combinez avec l'UMB 4 pour donner l'UMB 7 (blanc). Remplissez une bouteille avec l'UMB 2 et l'autre avec l'eau, fusionnez les deux pour refaire du NP 003, ensuite combinez le Jaune 6 avec l'UMB 7 pour former l'UMB 13 (bleu) que vous fusionnez avec le NP 003 pour finalement obtenir le Choc-V.

Rendez-vous à nouveau dans la chambre 002 et poussez les armoires pour prendre l'échelle. Ici, vous devez utiliser les caisses pour former un pont.
Pour cela commencez par placer la première caisse que vous voyez sur le mur de gauche et poussez la jusqu'à rejoindre les autres. Ensuite, placez-les une à une dans le bassin pour former votre pont. Traversez-le, laissez les herbes et allez dans la pièce inondée. Prenez directement à droite jusqu'à la porte que vous franchissez. Utilisez le Choc-V sur les racines de la Plante 42 puis vous reprenez le contrôle de Chris.

Maintenant, occupez-vous du boss. Rien de bien difficile, restez collé au mur et tirez-lui dessus avec le pistolet d'abord pour utiliser les munitions de votre arme la plus faible (car cette dernière ne sera guère efficace face aux créatures qui vous attendent) puis avec le fusil si nécessaire. Vous pouvez à tout moment franchir la double porte pour aller sauvegarder ou chercher soins et munitions. Si Rebecca n'est pas intervenue avec le Choc-V, la plante fera semblant d'être morte un instant. La vie de la créature se compte au nombre de ses bras, moins elle en a plus elle est proche de la mort. Une fois vaincu, prenez la clé pièce C dans la cheminée et retournez visiter la pièce inondée.

Faites le tour par la droite jusqu'à tomber sur deux portes, prenez celles de gauche, attention aux requins. A l'intérieur, manipulez les leviers pour vider la zone et rendre les requins inoffensifs, puis appuyez sur le bouton du mur afin de déverrouiller la pièce d'à-côté dans laquelle vous vous rendez. Récupérez les deux chargeurs, les deux boîtes de cartouches ainsi que la clé casque. Ensuite allez dans la salle où étaient les racines de la plante 42 pour prendre une petite clé sur la caisse. Retournez dans la chambre 003 pour prendre les rubans machines dans le tiroir grâce à la petite clé puis retournez au poste de garde faire le tri dans vos objets, sauvegarder et vous équiper de votre fusil avec des cartouches car un puissant ennemi vous attend dans le manoir. Ensuite, direction les jardins.

Les jardins, partie 2

Suivez le chemin en sens inverse de la première fois jusqu'à l'ascenseur, où, une fois arrivé en haut, vous poursuivez en direction du manoir en faisant attention aux serpents. Dans la zone suivante, tuez les chiens et ramassez les herbes s'il en reste puis traversez les deux pièces suivantes pour revenir au manoir. (Si Rebecca n'est pas intervenue pour la plante 42, vous trouvez en chemin la radio des STARS)

Le manoir, partie 2

En avançant, une nouvelle créature fait son apparition, le hunter. Très puissant et très résistant, vous allez devoir persévérer pour survivre car vous en trouverez dans la plupart des pièces de la maison. N'utilisez qu'une balle du Colt Python (qui est de rigueur) par créature, si ce n'est pas suffisant, achevez-les au fusil. Et méfiez-vous, lorsque votre santé est en " attention ", elles peuvent vous décapiter à tout moment. Elles sont aussi capables de faire de puissants bons, parcourant ainsi de longues distances en une fois ; soyez très prudent car les erreurs ne pardonnent pas. Pour l'instant, occupez-vous du premier hunter et déverrouillez la porte à droite puis entrez.

Allumez la lumière et prenez les munitions magnum ainsi que le disque MO, puis rendez-vous dans le débarras. Attention, il y a deux hunters dans la zone en bas des escaliers. Foncez au débarras, prenez de gros soins, ramassez les cartouches, le spray ainsi que le chargeur, sauvegardez au besoin et ressortez pour faire la peau à ces monstres. Ensuite, montez les escaliers. Restez où vous êtes et occupez-vous du premier hunter au fusil uniquement, celui-ci ne pouvant franchir les escaliers. Faites-vous ensuite repérer par le second et procédez de la même façon. Puis dirigez-vous au fond du couloir (que vous n'avez pas encore visité si vous avez suivi cette solution) et passez la porte. Prenez l'herbe verte et déverrouillez la porte. Assurez-vous d'avoir au moins deux gros soins car Yawn s'apprête à faire son grand retour.

Dans la nouvelle pièce, inspectez le piano. Yawn arrive par la cheminée. S'il ne peut plus vous empoisonner, il inflige toujours de lourds dommages. Tuez-le et descendez par le trou dans lequel se trouve une tombe que vous inspectez. Descendez par l'échelle et courez tout droit pour éviter les hunters et aller dans la nouvelle salle. Ici deux zombies dévorent un cadavre, tuez-les, récupérez les deux herbes vertes et passez la porte.

Vous voilà dans la cuisine, prenez la petite clé et dirigez-vous vers l'ascenseur en tuant le zombie au sol (vous risquez de ne pas avoir assez de place dans votre inventaire, si vous voulez revenir à une salle de sauvegarde, reportez-vous au paragraphe commençant par " De retour dans la cuisine "). Dans le nouveau couloir rôdent deux hunters. Tuez-les, prenez l'herbe verte dans le coin à droite puis allez à gauche pour franchir la porte et prendre les deux boîtes de cartouches avant de ressortir et continuer dans la même direction pour passer la porte suivante.
Tuez les deux zombies, prenez les trois herbes (2 vertes et une bleue) puis ressortez, la porte du fond étant infranchissable.

Allez de l'autre côté de l'ascenseur pour passer la double porte bleue. Dans la bibliothèque, tuez les trois zombies, prenez les coupures de journaux au centre de la pièce et utilisez la petite clé sur le bureau pour récupérer des cartouches magnum. Ensuite poussez l'étagère pour franchir la porte cachée derrière. Prenez les rubans machines sur la table, le chargeur sur l'étagère et la batterie par terre en faisant attention aux corbeaux qui peuvent passer par la fenêtre. Puis passez la dernière porte de la bibliothèque. Ici, appuyez sur le bouton du buste mural pour éclairer une zone, placez la statue dessus, une salle secrète apparaît, prenez le livre rouge et observez-le dans votre inventaire pour récupérer la médaille aigle.

De retour dans la cuisine approchez-vous de la dernière porte, un zombie arrive ; attention !!! Celui-ci est extrêmement résistant, très puissant et se déplace très vite de surcroit (pour lui faire perdre ce caractère surpuissant, quittez la zone et revenez, il sera redevenu normal... pour un zombie). Evitez-le en vous aidant de la table, passez la porte, montez les marches, déverrouillez puis franchissez la porte (vous voilà dans le couloir de Kenneth), ne vous occupez pas des araignées et dirigez-vous dans le couloir en L menant à la tête de tigre. Attention aux trois hunters ! Dirigez-vous vers la chambre où vous avez rencontré Rebecca. Dans le couloir en bas des escaliers, il se peut que vous trouviez Rebecca en mauvaise posture face à un hunter, sauvez-la ; sinon vous devrez affrontez deux hunters.

Prenez les escaliers, tuez les deux hunters dans la zone et déverrouillez la première porte en vous débarrassant de la clé casque. A l'intérieur de la pièce, ramassez les ordres, les balles magnum ainsi que les cartouches, poussez l'escabeau sous la tête de cerf, éteignez la lumière et récupérer sur la tête de cerf la pierre rouge que vous utiliserez sur la tête de tigre pour obtenir trois lots de balles magnum. Retournez dans le hall.

Vous pouvez à présent quitter le manoir en repassant par les jardins mais faites d'abord un arrêt par le débarras pour récupérer la manivelle. Vous pouvez soit passer par le couloir en U de premier étage et affronter trois hunters soit passer par le RDC. Auquel cas foncez dans le couloir aux fenêtres brisées par les chiens sans vous soucier des araignées puis dans le couloir suivant, mettez un balle de colt dans le hunter pour le mettre à terre et l'esquiver. Allez ensuite dans la galerie extérieure pour éliminer le dernier hunter du manoir puis revenez au débarras faire le tri, sauvegarder et vérifier que vous avez la manivelle et la batterie. Enfin, partez pour les jardins.

Les jardins, partie 3

Faites le parcours habituel jusqu'à prendre l'ascenseur. Une fois en bas allez plein sud pour aller placer la batterie dans le mur et utilisez le nouvel ascenseur. Utilisez à nouveau la manivelle sur le mécanisme pour empêcher l'écoulement de l'eau. Revenez au manoir pour poser la manivelle devenue définitivement inutile, prenez un soin le fusil, le magnum et les munitions qui vont avec et retournez prendre le nouvelle ascenseur pour enfin monter à l'échelle derrière la cascade.

Les souterrains

Dans ce couloir en U, passez la première porte, puis la porte à gauche sans prendre le lance-flammes, ce dernier étant peu efficace sur les hunters. Verrouillez la porte. Poursuivez tout droit où se trouvent une boîte de cartouche et un spray, vérifiez bien d'avoir au moins deux emplacements libres pour plus tard. Ensuite passez la porte sud et au bout du couloir, après la scène, fouillez le cadavre d'Enrico pour récupérer la manivelle et quittez la pièce sans vous soucier des deux hunters. Longez le mur de droite (gauche de Chris) pour cela. Ensuite passez la porte à gauche de Chris. Ici quittez la zone et esquivez les deux hunters en longeant le mur de droite (toujours à gauche de Chris).

De retour dans le couloir en U allez à son extrémité pour utiliser la manivelle dans le mécanisme afin de passer le trou et franchir l'autre porte. Ici, prenez le lance-flammes que vous utiliserez contre le prochain boss, l'araignée géante. Allez au fond de la pièce, mettez-vous dos à la pierre et courrez ensuite vous réfugier vers l'entrée pour ne pas vous faire écraser. Allez récupérer les balles magnums qui étaient derrière la pierre, tuez les deux hunters puis passez par la double porte métallique dans le trou fait par le rocher dans le mur.

Equipez-vous du lance-flammes et tuez l'araignée avant de ressortir et de rentrer pour ne pas subir l'assaut des petites araignées très nombreuses. Brûlez les toiles et passez par la nouvelle porte sans prendre le couteau au fond de la salle, sauf si le lance-flammes se retrouve à sec avant la destruction de la dernière toile.
Dans le nouveau couloir, allez à droite et posez le lance-flammes pour déverrouiller la porte. Ensuite, allez de l'autre côté pour prendre l'autre porte, vous voici dans une salle de sauvegarde. Prenez le spray, les rubans machines, l'herbe bleue, posez votre couteau, vos armes et munitions mais gardez la manivelle, prenez la médaille aigle ainsi que votre Beretta et les chargeurs, vos prochains ennemis étant des zombies. Gardez deux places de libres dans votre inventaire et passez la porte que vous déverrouillez avec le lance-flammes.

A gauche de Chris se trouve un ascenseur que vous prendrez tout à l'heure, allez à droite et utilisez la manivelle dans le mécanisme jusqu'à ce qu'un passage se forme à gauche. Puis répétez la même opération que précédemment avec le gros rocher, une fois à l'abri dans le nouveau passage, franchissez la porte. Placez la statue devant la partie du mur en 3D puis utilisez deux fois la manivelle (qui devient inutile) sur le mécanisme pour enfin déplacer la statue vers la partie étrange du sol, prenez la clé labo dans l'ouverture puis retournez prendre le livre bleu derrière l'emplacement initial du rocher, observez-le pour récupérer la médaille de loup puis prenez l'ascenseur. Placez les deux médailles sur la fontaine puis prenez les herbes et enfin, empruntez le passage à l'intérieur de la fontaine pour arriver au laboratoire.

Le laboratoire

Il n'y a rien dans cette première pièce, descendez l'échelle, posez votre manivelle dans le coffre, pensez à prendre votre fusil s'il lui reste des munitions et passez la porte. Tuez les trois zombies présents, ramassez les deux herbes vertes et descendez les escaliers, la salle des données étant verrouillée. Ici, les zombies reviendront constamment, esquivez autant que possible et occupez-vous uniquement des gêneurs. Prenez directement à gauche (pour Chris), passez ou tuez les zombies sur votre chemin, notez la double porte métallique, poursuivez jusqu'à voir une porte avec un triangle rouge au sol, déverrouillez-la avec la clé et franchissez la double porte métallique que vous avez vu avant.

Allez chercher le disque MO au fond de la salle puis allumez l'ordinateur. Entrez JOHN puis ADA et déverrouillez la salle des données visuelles (code MOLE) ainsi qu'une autre salle située dans le couloir derrière la porte juste à côté des

escaliers. Enfin rendez-vous en haut des escaliers pour prendre les diapos sur le bureau et entrez dans la salle des données visuelles. Prenez le document dans l'étagère, utilisez les diapos sur l'appareil posé sur la table, faites glisser le panneau métallique du mur et appuyez sur le bouton pour prendre le dernier disque MO dans l'ouverture secrète. Puis descendez les escaliers et passez la première porte à gauche.

Ici passez la seconde porte. Utilisez le fusil pour infliger un maximum de dégâts aux zombies et finissez-les au pistolet si nécessaire. Utilisez le disque MO sur la machine du bureau pour récupérer le premier code d'accès, prenez la télécopie sur le mur et passez la première porte du couloir. Ici, tuez le zombie, allumez la lumière, prenez le document sur le bureau, l'herbe verte au sol, le chargeur dans la caisse et quittez les lieux sans avoir à vous occuper de l'énigme pour trouver le code MOLE celui-ci ayant déjà été utilisé.

Partez franchir la porte avec le triangle rouge au sol pour arriver dans un couloir en T, tuez les trois zombies et passez la première porte. Ici prenez l'herbe rouge, les cartouches de fusil et bouchez les aérations au sol en prenant soin de ne pas toucher au bouton rouge sinon un gaz nocif s'échappera et vous devrez ressortir pour recommencer. Par chance, le casse-tête n'est pas compliqué. Une fois les trous bouchés, placez l'escabeau sur le bouton rouge pour arriver dans la morgue. Utilisez votre disque MO sur la machine de la salle pour récupérer le second code d'accès, tuez le premier zombie au sol pour récupérer les munitions magnum puis sortez de la salle et revenez au couloir en T.

Passez la porte à l'intersection, vous voilà dans la dernière salle de sauvegarde. Prenez l'herbe bleue et l'herbe verte ainsi que les munitions magnum. Posez votre Beretta et ses munitions pour reprendre le disque MO ainsi que votre colt et gardez votre fusil car les prochaines créatures ne font pas dans la dentelle. Sauvegardez puis sortez pour aller visiter la zone derrière la double porte avec un autre triangle rouge dessiné au sol.

Ce lieu est peuplé par trois chimères, des créatures hommes-mouches puissantes et résistantes capable d'évoluer au sol comme au plafond. Finissez vos munitions de fusil contre elles puis allez-y au magnum. Tâchez de conserver au moins 12 balles de magnum pour le boss final. Tuez les trois créatures dans cette zone puis allez à droite pour raccorder l'électricité.
Ensuite, passez la porte à gauche pour aller tout droit et utiliser le disque MO sur la machine afin de récupérer le dernier code d'accès. Enfin allez à gauche pour prendre la double porte et contournez l'énorme machine centrale par la gauche (pour Chris) et (en vous contentant d'esquiver les chimères) utilisez l'ordinateur pour brancher l'ascenseur. Ensuite continuez de contourner la machine pour récupérer la batterie et revenez à la salle de sauvegarde déposer la batterie, le fusil, prendre des soins et sauvegarder.

Ensuite allez à droite dans le couloir en T pour activer l'ascenseur. Prenez-le, poursuivez votre route et après les scènes, vous devrez affronter le Tyran, l'arme biologique ultime. Eloignez-vous de lui dès qu'il s'approche, équipez-vous du magnum et tirez. Une fois à terre, allez voir l'ordinateur sur lequel tapait Wesker pour déverrouiller la porte et retournez voir Rebecca. Après les scènes remontez puis dirigez-vous vers le couloir derrière la porte à côté des escaliers et débloquez la porte du fond en entrant les trois codes d'accès. Allez libérer Jill de sa cellule.

Enfin remontez les escaliers, en tuant tout ce qui bouge jusqu'à la salle du coffre où vous déposez tout ce que vous avez. Prenez uniquement la batterie et des gros soins. Soignez la moindre petite blessure et montez l'échelle.Franchissez la double porte et foncez vers l'ascenseur, en chemin, Brad vous contacte. Arrivé à l'ascenseur, placez la batterie, un compte à rebours commence alors. Prenez l'ascenseur puis ramassez la fusée dans la caisse et utilisez-la au centre le l'héliport. Après la petite scène, Tyran refait surface et cette fois, il court. Esquivez-le jusqu'à ce que Brad vous envoie le lance-roquettes. Il ne vous reste que quelques secondes, équipez-vous en et tirez.

Après les scènes de fin et le générique, sauvegardez pour reprendre votre partie au début du jeu avec un magnum aux munitions illimitées, de quoi faire mourir les morts... encore.

Resident Evil : Operation Raccoon City

© Capcom / Slant Six Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Vous commencerez le jeu en équipe. Choisissez le personnage que vous souhaitez incarner et formez votre équipe. Regardez toujours autour de vous ou sur votre carte en haut à droite et ramassez les munitions, les herbes et autres objets qui peuvent vous être utiles. Vous pouvez faire le plein de munitions dans les malles. Surveillez votre santé en bas à droite et ressuscitez vos co-équipiers en cas de besoin. Ecoutez les conseils ou ordres du reste de l'équipe et mettez-vous à couvert pour éviter les tirs ou utilisez votre CQC sur les ennemis à proximité.

Ramassez les grenades sur la gauche et suivez vos co-équipiers dans la grande salle. Eliminez tous les ennemis en faisant attention à ceux sur la passerelle.

Descendez et à gauche, ramassez la plante verte. Suivez l'équipe et éliminez encore des ennemis jusqu'au fond de la salle où d'autres ennemis surgiront de l'ascenseur.

Suivez le chef dans les couloirs en éliminant les ennemis sur votre chemin. Suivez l'équipe jusque dans le laboratoire en rouge puis prenez la porte au fond à droite.

Attendez devant la porte jusqu'à qu'elle s'ouvre pour vous laisser entrer.

Eliminez tous les soldats. Suivez votre équipe jusqu'au fond à gauche sur la plateforme. Allez dans le couloir.

Après la cinématique, entrez dans la salle à droite, attendez que toute l'équipe soit là pour que la porte s'ouvre. Continuez tout droit, quand le monstre se rapproche, tirez-lui dans l'oeil qu'il a sur l'épaule puis continuez jusqu'à la prochaine cinématique.

Tirez dans son oeil trois fois puis retournez-vous pour avancer. Au bout du couloir, attendez que la porte s'ouvre et tirez sur le monstre s'il se rapproche. Allez tout droit, éliminez les ennemis et allez dans le couloir au fond à gauche. Faites attention au chien.

Ouvrez la porte au bout du couloir, un autre chien apparait, allez à droite et ouvrez la porte au bout.

Eliminez les ennemis et avancez. Suivez les commandes à l'écran pour échapper à Birkin.

Sauvez-vous et une fois au bout, retenez-le en tirant dans son oeil jusqu'à que la porte s'ouvre. Continuez jusqu'à la prochaine cinématique.

Partie 2

Descendez les marches et prenez la porte au fond à droite, continuez jusqu'au fond encore, prenez les escaliers, ouvrez la porte à deux battants, derrière la petite porte en face se trouvent des zombies.

Vous verrez que les zombies sont indiqués par des points rouges sur votre carte. Eliminez-les. Passez la porte à gauche pour en affronter encore. Continuez jusqu'au fond, des zombies arriveront par la gauche puis prenez la porte au fond.

Après la cinématique avec Nicholaï, prenez les escaliers et attendez l'équipe pour passer la porte. Eliminez tous les zombies. Avancez dans le couloir puis allez à droite et prenez la porte au bout. Eliminez tous les soldats dans cette salle et dans celle complètement au bout.

Allez à gauche et abattez les soldats camouflés dans la salle. Interagissez avec la console et une cinématique démarre.

Eliminez tous les zombies qui submergent la salle quand vous ouvrez la porte à droite de la console. Montez et éliminez les zombies dans les escaliers.

Ouvrez la porte au bout, faites attention aux zombies qui surgissent de la porte à droite.

IEMêchez les zombies de s'attaquer aux soldats avec des blessures graves.

Allez à droite, ouvrez la porte au bout et éliminez le zombie.

Partie 3

Suivez le couloir vers la gauche et éliminez tous les zombies et les soldats qui apparaissent devant vous.

Au bout, entrez dans le couloir à gauche et ouvrez la porte. Eliminez les zombies et les soldats en avançant. Faites le tour et ouvrez la porte sur la gauche. Continuez tout droit dans la salle des serveurs puis tirez sur tous les serveurs pour les mettre hors service.

Procédez vers la porte du fond, éliminez les zombies et faites attention aux zombies qui font le tour.

Ouvrez la porte au bout et allez à droite en éliminant le soldat. Faites le tour du balcon et montez les marches en marbre à droite.

Montez les marches des deux côtés, occupez-vous des zombies et des militaires et ouvrez la porte au bout de l'autre côté.

Trouvez les cinq évidences sans toucher les mines, détruisez-les en tirant sur leur support/leur base. La première évidence est sur le bureau devant vous, la seconde est sur une table la seconde est sur une table à gauche, la troisième est en face au fond de la salle (bougez entre les étagères sans toucher aux infrarouges).

Retournez-vous et allez à gauche pour trouver la quatrième sur une étagère et la dernière est au centre de la salle, un peu vers la gauche.

Dirigez-vous vers la porte du fond pour continuer. Descendez les escaliers et ouvrez la porte sur la gauche.

Une cinématique s'enclenche.

Débattez-vous dès que les créatures vous saisissent avec leur langue et tirez-leur dessus.

Dirigez-vous au centre de la salle pour ramasser la carte noire, tirez sur les monstres qui vous attaquent encore et faites attention aux flammes, il n'est pas nécessaire de tous les éliminer.

Dirigez-vous vers le fond de la salle, tirez sur la base des mines et ouvrez la porte. Ignorez les zombies, allez tout droit et prenez la grande porte au bout.

Partie 4

Suivez les couloirs sur la gauche et ouvrez la porte. Une cinématique s'enclenche. Eliminez tous les zombies en faisant attention à ceux avec des bombes sur la tête : tirez-leur dans le corps pour éviter de faire détoner lez bombes. Passez dans l'autre pièce et allez à gauche en éliminant encore des zombies.

Descendez les escaliers et éliminez les zombies derrière la porte.

Entrez dans le local à droite et prenez la carte noire sur les poubelles puis dirigez-vous au fond pour passer la porte.

Eliminez tous les zombies et autres créatures qui apparaissent. Tirez sur les mines au fond et passez la porte. Faites attention au monstre qui vous tombe dessus.

Prenez la porte en face, montez les escaliers en détruisant les mines sur votre passage et allez à droite.

Abattez tous les zombies.

Allez au bout à droite, tirez sur les mines et ouvrez la porte. Allez en face, montez, détruisez les mines et passez la porte.

Eliminez tous les zombies et montez sur l'hélistation pour que la cinématique s'enclenche.

Partie 5

Allez tout droit, prenez la porte à gauche et descendez en éliminant les zombies sur votre passage.

Passez la porte devant, allez à gauche et éliminez le monstre avant de continuer.

Allez au fond à droite, éliminez le monstre vert et passez la porte sur la gauche en éliminant les mines.

Avancez et passez dans le bâtiment à droite pour atteindre l'autre rue. Suivez la ruelle en éliminant tous les ennemis puis allez à droite.

Allez au coin à droite et passez par le mur. Vous trouverez le premier IEM devant un peu sur la droite.

Vous trouverez le second le long du mur à gauche.

Ignorez les zombies dans la mesure du possible pour trouver les IEM. Longez l'enceinte de droite pour ouvrir la grande grille.

Tirez sur Nicholai par les fenêtres. Faites attention à ses tirs et aux grenades qu'il lance. Occupez-vous également des zombies qui débarquent. Approchez-vous des fenêtres et lancez-y des grenades pour plus d'effet.

Partie 6

Prenez la petite porte à gauche, puis allez à droite.

Allez à droite, puis montez. Passez la grille à gauche et continuez dans la ruelle en éliminant les soldats. Prenez la porte en haut des marches. Allez à gauche puis tournez encore à gauche pour prendre les escaliers. Descendez et allez à gauche.

Interagissez avec la console devant vous puis éliminez tous les ennemis. Placez l'IEM sur la grande machine au centre, interagissez avec la deuxième console puis placez le second IEM sur le générateur en bas. Interagissez avec la dernière console et placez l'IEM sur le générateur.

Une cinématique s'enclenche.

Partie 7

Sortez dans la rue et éliminez les zombies. Faites attention aux snipers en haut à gauche. Vous devez tous les éliminer avant de pouvoir continuer. Faites le tour des véhicules, dirigez-vous au fond de la ruelle et montez les escaliers à droite. Une cinématique démarre.

Eliminez les militaires.

Faites le tour par la gauche, tirez sur les mines et avancez.

Ouvrez la grande grille devant. Dirigez-vous vers le centre du cimetière en éliminant les zombies au passage.

Continuez tout droit dans l'arcade et allez à gauche. Eliminez les soldats et continuez à avancer dans le cimetière pour vous dirigez vers la grande sortie du fond.

Partie 8

Avancez vers la gauche, entrez dans la petite allée et passez la porte.

Une cinématique démarre. Activez les disjoncteurs autour de la salle, entrez dans l'entrepôt au fond en vous défendant contre les zombies. Allez à gauche, faites le tour des étagères et éliminez les soldats en faisant attention à ceux sur la passerelle en haut.

Ouvrez la porte au fond à gauche.

Suivez le couloir et entrez dans la pièce au bout à gauche.

Interagissez avec la console.

Puis entrez dans l'ascenseur en face.

Sortez et allez à gauche. Allez sur la passerelle à droite jusqu'à la porte.

Faites le tour par la gauche et descendez. Dirigez-vous vers la table d'opération.

Allez au bout, éliminez les zombies enfermés au passage puis activez l'interrupteur à gauche de la cage.

Prenez la seringue dans la cage.

Interagissez avec le corps sur la table d'opération.

Eliminez les zombies en remontant puis allez à gauche et ouvrez la porte blindée.

Remontez les escaliers et allez vers la porte d'entrée. Ouvrez la porte au bout à droite et dirigez-vous tout droit pour ramasser une carte noire sur le cadavre. Retournez sur vos pas et ouvrez la porte devant qui donne sur la salle de contrôle, vous trouverez une carte sur le cadavre à droite. Sortez par la porte devant, descendez dans la salle à opération et allez dans le couloir à gauche, ramassez la carte noire en vous défendant contre les nombreuses créatures. Retournez à la porte blindée.

Allez à droite puis au bout, entrez dans la salle à droite pour activer la première console.

Ignorez les zombies si vous les trouver trop nombreux. Sortez, suivez la passerelle jusqu'au bout et allez tout droit vers la porte.

Activez la console dans la salle à gauche. Ressortez, entrez dans la salle à droite, puis tournez à droite encore sur la passerelle, allez tout droit puis encore à droite dans la salle en haut des marches.

Sortez sur la passerelle à gauche, descendez, allez au fond, montez à droite et ouvrez la porte. Entrez dans l'ascenseur.

Partie 9

Sortez, allez à gauche et allez dans la première salle à droite. Vous aurez droit à une cinématique.

Pour tuer Némésis, ne restez pas immobile, allez là où vous l'aurez dans votre ligne de mire et où vous pourrez vous

cacher en même tIEMs. Lancez-lui des grenades et tirez-lui dessus. Faites également attention aux zombies. Quand vous l'aurez affaibli une fois, le Némésis changera de position et des militaires arriveront du côté gauche de la salle. Eliminez les militaires et les zombies, puis tirez sur le Némésis jusqu'à qu'il tombe à genoux.

Injectez-lui le parasite vite avant qu'il ne se relève.

Partie 10

Allez sur la passerelle pour atteindre l'échafaudage d'en face et descendre. Eliminez les zombies en bas.

Dirigez-vous dans la ruelle.

Faites attention aux chiens et montez les escaliers à droite.

Entrez dans le bâtiment, prenez le premier couloir à droite, entrez dans le bureau et brûlez l'Intel.

Sortez dans le couloir, allez tout à droite vers la sortie en éliminant les monstres.

Suivez le balcon en éliminant les monstres qui surgissent.

Vous trouverez un endroit pour descendre en tournant à gauche au bout.

Approchez-vous de la porte d'entrée, elle explose en laissant entrer des zombies, occupez-vous en puis sortez et dirigez-vous vers la grande grille.

Allez à droite vers l'accident.

Ouvrez la porte du garage sur votre droite et entrez dans le parking sous-terrain.

Eliminez tous les monstres qui apparaissent afin de pouvoir continuer.

Partie 11

Ouvrez la porte verte sur la gauche. Eliminez les ennemis et allez à gauche, montez sur le toit et abattez les trois snipers en face. Attention aux zombies qui vous attaquent sur le toit. Descendez et repartez vers la droite à partir de l'entrée. Occupez-vous des ennemis et dirigez-vous vers le fond de l'allée. Une cinématique s'enclenchera.

Défendez-vous contre les Hunters relâchés par Umbrella Corp.

Dirigez-vous vers le fond, puis entrez dans l'allée sombre à droite en faisant attention aux zombies qui surgissent un peu partout.

Continuez de courir en suivant la ruelle et tuez les ennemis dans la rue.

Entrez dans le garage, avancez, éliminez les zombies derrière la porte puis allez à droite, puis à gauche dans la rue en éliminant les zombies au passage.

Courez tout droit au fond dans l'autre allée vers la droite. Continuez tout droit dans la cour en éliminant les zombies et les militaires.

Continuez d'avancer jusqu'à la sortie du parc puis allez vers le " Barber Shop ".

Partie 12

Visez la tête du Tyran dès qu'il vous saisit, sauvez-vous quand il vous relâche et tirez-lui dans la tête. Un deuxième apparaîtra, faites la même chose jusqu'à qu'ils tombent tous les deux à genoux.

Entrez dans le bâtiment.

Partie 13

Entrez dans le bâtiment à droite, montez sur la passerelle puis redescendez de l'autre côté en éliminant les zombies au passage.

Faites le tour des caisses sur la gauche pour avancer. Activez la console au bout à gauche.

Eliminez les zombies qui arrivent sur la plateforme, montez-y et activez la console à droite. Sortez, éliminez les zombies, activez l'interrupteur et retournez sur la plateforme.

Eliminez les zombies et activez la console.

Sortez de la plateforme une dernière fois. Une petite scène démarre.

Avancez dans le couloir vers Ada Wong en détruisant les mines et en essayant de rester à couvert le plus possible. Tirez-lui dessus quand vous serez assez prêt. Le mieux est de vous rapprocher de la barricade derrière laquelle elle se cache et de tirer à partir de là.

Eliminez les forces spéciales sur la passerelle et rendez vous au bout complètement où vous entrez dans un plus grand bâtiment.

Descendez, éliminez les zombies, allez sur la plateforme au bout et activez la plateforme.

Surveillez les bouches d'aération au-dessus de vous : des monstres vous attaqueront.

Partie 14

Allez à droite en sortant de la plateforme.

Allez à droite dans la salle et montez, éliminez les monstres, faites le tour et redescendez.

Prenez les escaliers à gauche, prenez le deuxième couloir à droite et entrez dans la salle puis interagissez avec la console.

Faites le tour de la console et prenez la sortie.

Eliminez les zombies. Continuez jusqu'au fond et éliminez les zombies dans la salle ou ignorez-les si vous le souhaitez. Courez tout droit et prenez les escaliers à droite, prenez les escaliers jusqu'à la porte en haut à droite. Prenez la première petite porte à droite. Allez à droite en éliminant les monstres sur votre route, continuez jusqu'à l'échelle puis montez. Allez à droite et entrez dans la deuxième ouverture sur votre droite en faisant attention aux zombies.

Activez l'interrupteur de la plateforme.

Concentrez vos tirs sur le coeur exposé du Tyran. Eliminez ensuite les monstres qui arrivent d'en haut. Allez à gauche, puis à droite et encore une fois à gauche pour éviter les flammes.

Tirez encore une fois dans le coeur du Tyran pour qu'il tombe de la plateforme.

Partie 15

Avancez parmi les ruines et les wagons.

Faites le tour du wagon au bout en tuant les zombies qui vous attaquent, et montez les escaliers à droite.

Retournez-vous et avancez sur les containers, éliminez les zombies et allez à gauche. Eliminez le sniper en haut à

gauche complètement, ceux sur le container devant et les zombies qui vous attaquent.

Descendez du container et prenez les escaliers pour aller sur ceux à gauche. Eliminez les zombies en bas et continuez à droite sur les containers en vous occupant des zombies sur la gauche. Faites attention au sniper en haut. Descendez par la droite et allez à gauche. Avancez entre les containers, passez par le container ouvert et une cinématique s'enclenchera.

Eliminez les zombies et les militaires puis allez détruire les mines plus loin. Avancez tout droit, puis à droite et dans le wagon à gauche.

Faites sauter les mines et avancez en éliminant les militaires et les zombies.

Une fois au bout, votre ennemi principal sera Léon, mais n'y prêtez pas attention pour le moment. Lancez des grenades ou tirer sur les forces d'Umbrella Corp derrière le barrage pour que les zombies défonce celui-ci et créent un passage jusqu'à l'échelle qui vous mènera à Léon complètement à gauche.

Avancez sur les rails jusqu'à l'échelle, puis montez. Une cinématique s'enclenchera.

Vous devrez faire un choix : tuer Léon ou le défendre.

Si vous choisissez de défendre Léon, vous devrez éliminer le reste des membres de votre équipe (il devrait y en avoir seulement deux) et défendre Léon contre toute attaque.

Si vous choisissez de tuer Léon, vous devrez éliminer Léon ainsi que deux membres de votre équipe. Vous trouverez Léon grâce au petit symbole rouge ou au symbole tête de mort qui s'affiche sur votre écran. Faites attention aux zombies et aux grenades que vous lance Léon.

Resident Evil : Revelations

© Capcom 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME+

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MODE ENFER

Terminer le jeu en Normal.

HYDRA SHOTGUN

Terminer le jeu en Normal ou plus.

LANCE-ROQUETTES INFINI

Terminer le jeu en mode Enfer.

PERSONNAGES DU MODE COMMANDO

Morgan

Trouver la vraie sortie du niveau 21.

Norman

Trouver toutes les armes rares.

O'Brian

Terminer tous les niveaux en difficulté Abyss.

Raymond

Terminer tous les niveaux en difficulté Chasm.

TENUES DU MODE COMMANDO

Tenues de Chris

Tenue #1 (neige)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (bateau)

Atteindre le niveau 30.

Tenues de Jessica

Tenue #1 (neige)

Atteindre le niveau 10.

Tenue #2 (bateau)

Terminer tous les niveaux en difficulté Trench.

Tenue #3 (Terragrigia)

Atteindre le niveau 40.

Tenues de Jill

Tenue #1 (bateau)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (plage)

Terminer le premier niveau Commando.

Tenues de Keith

Tenue #1 (neige)

Terminer les épisodes 4 à 6.

Tenue #2 (QG)

Terminer 50 missions.

Tenues de Parker

Tenue #1 (bateau)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (plage)

Atteindre le niveau 20.

Tenue #3 (Terragrigia)

Obtenir une arme rare.

Tenues de Quint

Tenue #1 (neige)

Terminer 100 missions.

Tenue #2 (QG)

Atteindre le niveau 50.

COULEURS DU MODE COMMANDO

Nom en bleu

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Trench.

Nom en vert

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Chasm.

Nom en rose

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Abyss.

DIFFICULTÉS DU MODE COMMANDO

Difficulté Trench

Terminer tous les niveaux Commando en difficulté Chasm.

Difficulté Abyss

Terminer tous les niveaux Commando en difficulté Trench.

NIVEAUX DU MODE COMMANDO

Niveaux 1 à 7

Terminer les épisodes 1 à 3.

Niveaux 8 à 12

Terminer les épisodes 4 à 6.

Niveaux 13 à 17

Terminer les épisodes 7 à 9.

Niveaux 18 à 20

Terminer les épisodes 10 à 12.

Niveau bonus 21

Terminer le jeu.

L'ÉNIGME DU CASINO

Donnez à la jeune fille gardant la porte 10 pièces d'argent et une pièce d'or. Vous atteindrez le poids de 107 grammes qui est celui demandé pour pouvoir ouvrir la porte.

UTILISER LES COSTUMES EN MODE STORY

Terminer la campagne une fois pour pouvoir utiliser les costumes en mode Story.

HANDGUN G18

Scanner toutes les empreintes digitales.

HANDGUN PC356

Eliminer 150 ennemis durant la campagne.

FUSIL SNIPER PSG-1

Scanner 15 empreintes digitales.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Episode 1 - Dans les profondeurs

1-1

Pour conclure cette courte section, tirez sur le cadenas pour pouvoir entrer dans le navire et avancez dans les coursives jusqu'à atteindre les cuisines. Là, soulevez la grille au sol, puis faites feu sur votre premier infecté pour le réduire à un tas de boue purulente.

1-2

Sur la plage, scannez les carcasses de parasites à l'aide du genesis, votre scanner à tout faire, éliminez celui qui se rebiffe avant de passer sous l'arche et finissez votre petit tour au bout du ponton pour trouver la dernière carcasse avant de retourner voir O'Brian.

1-3

De retour sur le bateau, utilisez le genesis pour trouver objets et munitions, avancez vers le nord et jetez un oeil par la fente de la porte au fond. Montez les escaliers sur la droite, traversez le dortoir et les sanitaires en éliminant un infecté au passage, puis descendez. Entrez dans le laboratoire pour vous débarrasser des deux ennemis, récupérez la clé du quartier de l'équipage et rebroussez chemin pour aller déverrouiller la porte derrière laquelle vous aviez aperçu Chris.

Episode 2 - Double mystère

2-1

Avancez jusqu'à atteindre le site du crash, récupérez le plan de vol dans le cockpit et entrez dans les cavernes un peu plus loin. Avancez en repoussant les loups qui vous tournent autours (éliminez les noirs, plus gros, en priorité), descendez, récupérez des leurres explosifs sur les caisses et utilisez-en en cas d'extrême nécessité pendant l'affrontement.

Un peu plus loin, après votre chute, vous en aurez en effet bien besoin pour repousser les loups qui vous attaquent. Même alors, utilisez-les avec parcimonie car la séquence de défense est relativement longue. De retour sur vos deux pieds, montez à l'échelle et avancez pour finir la section.

2-2

De retour avec Jill, poussez le meuble bloquant la porte de la salle de bain, videz la baignoire pour récupérer le tournevis, puis esquivez l'attaque de l'infecté dans la chambre pour l'immobiliser temporairement. Dirigez-vous rapidement vers la porte de sortie pour dévisser le boîtier, placez les noeuds sur les points lumineux en démêlant les lignes électriques pour pouvoir sortir, puis arpentez les couloirs vers l'est en esquivant systématiquement les ennemis, démuni que vous êtes.

Arrivée dans la salle à manger, descendez pour être rejoint par Parker, passez la double porte une fois les leurres explosifs en main et frayez-vous un chemin dans les deux pièces successives en évitant ou faisant sauter les infectés. A deux, déboulonnez la porte derrière laquelle repose votre équipement, puis rebroussez chemin jusqu'à la chambre où Jill s'était réveillée. Tirez dans le cadenas bloquant la porte en face de ladite chambre, prenez l'ascenseur direction le pont, puis examinez la console de transmission pour terminer la section.

Episode 3 - Le fantôme de Veltro

3-1

Prenez le temps de récupérer toutes les munitions dans la salle de conférence, sortez et éliminez tous les hunters qui déboulent dans le hall. Montez à l'étage pour aller emprunter l'ascenseur, non sans occire quelques bestioles en chemin, traversez tour à tour les salles de réunion, la cage d'escalier au nord et les bureaux qui suivent, puis appelez l'ascenseur dans le hall baigné de lumière. Défendez alors chèrement votre peau en repoussant les hunters qui tentent de vous croquer avant l'arrivée de l'ascenseur, puis concluez votre ascension sur le toit pour vous échapper.

3-2

De retour sur le bateau, descendez les escaliers, allez récupérer, entre autres choses, la clé barre dans la pièce au nord et allez débloquer la porte au sud pour ramasser l'emblème et d'autres munitions. Remontez sur le pont et rebroussez chemin en traversant les cabines jusqu'à la salle de banquet (allez récupérer le fusil à pompe au passage dans l'une des chambres grâce à l'emblème), puis déverrouillez la double porte décorée à l'est pour accéder au solarium.
Faites le tour de la pièce pour aller lire la note à gauche de la porte barrée, passez la porte au niveau inférieur en dessous de votre point d'entrée puis celle à votre droite, récupérez sans faute le fusil de sniper et des munitions sur les étagères, nettoyez le chemin de promenade et repérez les bonbonnes de gaz avant de vous approcher de la source du bruit, à l'étage sur la droite.

Boss : Scagdead
Avant de tirer dans le cadenas, positionnez-vous sur le rebord à l'extérieur pour prendre un peu de distance. Cet ennemi peu en effet vous tuer en un seul coup et prendre des précautions n'est pas un luxe. Des infectés normaux se joindront en plus à la fête, histoire de vous noyer sous le nombre. Pour ne pas prendre trop de risques, après avoir fait le tour de l'arène en tirant sur les quatre bonbonnes quand le boss s'en approche (exécutez à chaque fois que c'est possible une attaque chargée au corps-à-corps lorsque le Scagdead s'agenouille), retournez dans la zone où vous l'aviez libéré et faites-le tourner en bourrique en sautant d'un côté et de l'autre des fenêtres pour pouvoir placer facilement des balles de sniper dans la partie " humaine " rose de son corps. Le boss vaincu, vous récupérez sur lui la clé bouée.

Rebroussez chemin grâce à la clé en question, puis une fois de retour dans le solarium, déverrouillez la porte à l'étage du côté opposé pour retrouver Raymond et clore l'épisode.

Episode 4 - Un cauchemar revisité

4-1

Sortez pour récupérer la clé ancre de fer auprès de Raymond, utilisez-la pour ouvrir la porte en dessous à l'est, puis allez remettre du courant dans le casino en baissant le levier au fond à gauche. Mettez la fontaine en marche, éliminez les poissons contaminés pour récupérer un jeton et allez jouer plusieurs fois d'affilée aux machines à sous pour remporter le gros lot.

Près du disjoncteur, insérez 10 pièces en argent et une en or pour déverrouiller la porte, récupérez les munitions dans le bureau et empruntez les voies d'aération pour atteindre le monte-charge. Allez emprunter l'ascenseur au bout du couloir non loin pour retourner dans les premières coursives que vous aviez arpenté, retraversez les cuisines et les dortoirs pour rejoindre le laboratoire où reposait la dépouille de Rachael et lisez son journal pour l'apercevoir derrière la baie vitrée.

Repoussez alors ses avances en rebroussant chemin direction l'ascenseur d'où vous venez, privilégiez l'usage du fusil à pompe pour l'envoyer dans les choux et rejoignez Parker près de l'ascenseur en question. Retournez alors dans les dortoirs et les sanitaires pour reprendre le combat, qui reprendra dans la cage d'escalier, puis dans la salle aux distributeurs. Une fois Rachael au sol, vous pouvez récupérer la clé ascenseur sur son corps et retournez au monte-charge pour l'activer.

Episode 5 - Des secrets dévoilés

5-1

De retour en montagne, enfoncez-vous dans le complexe, faites demi-tour pour récupérer le tournevis laissé au sol par votre partenaire et déverrouillez la porte. Après la scène, continuez vers la salle de projection pour récupérer le jeton de sécurité et passer à la section suivante.

5-2

Passez la porte au nord, laissez-vous tomber dans l'eau et rejoignez la salle de contrôle. Examinez la console, arpentez les coursives suivantes en éliminant les infectés amphibies, une fois arrivé dans le couloir inondé, passez la porte la plus au nord, puis lisez la note de service au mur après avoir essayé d'activer la console.

Abaissez le levier auquel vous avez accès, rebroussez chemin pour passer la porte au sud du couloir, traversez la pièce, éliminez les poissons mutants qui vous attendent dans le couloir inondé qui suit et montez l'escalier au sud. Passez la porte au nord, abaissez le second levier, rebroussez chemin en explorant la pièce au nord pour récupérer le fusil AUG et retournez auprès de Parker pour abaisser une deuxième fois le premier levier. Cela libérera l'accès au rouage que vous aviez pu apercevoir en arrivant.

Retourner donc sur vos pas pour aller chercher ledit rouage, tournez la valve pour finir d'équilibrer les pressions et allez placer le rouage dans son socle sur la passerelle pour récupérer la clé. Retournez enfin dans la salle où vous attend Parker pour activer les consoles.

5-3

A la montagne, éliminez la poignée de loups mutant qui vous fonce dessus, puis après avoir rejoint votre partenaire, repoussez les hunters invisibles à grand coup de fusil à pompe, en utilisant votre fusil mitrailleur pour tirer quelques balles au jugé et localiser les créatures. Dégagez ensuite l'accès au cockpit et examinez la console pour terminer la section.

Episode 6 - Le chat et la souris

6-1

Avec Chris et Jessica, traversez le chemin de promenade, entrez dans le casino en passant la porte au niveau inférieur du solarium et allez vous placer en haut des escaliers au fond. Deux Scagdead font en effet irruption par la porte du bas et le surplomb offert par les escaliers va vous être bien utile. Utilisez sans hésiter quelques grenades pour infliger de gros dégâts aux monstres, enchaînez les attaques chargées au corps-à-corps et videz autant de chargeurs que nécessaire dans leur partie humaine rose pour ne pas faire durer l'affrontement.

Empruntez ensuite la coursive d'où sont sortis les ennemis, traversez les différentes pièces remplies d'infectés, pour certains explosifs, pour rejoindre le monte-charge et descendre dans la cale. Frayez-vous ensuite un chemin entre les

ennemis qui vous barrent la route pour rejoindre la pièce où vous aviez laissé Jill et Parker et passer à la section suivante.

6-2

Plongez sous l'eau pour aller récupérer le tuyau près de la console de gauche, tentez de forcer la grille, toujours sous l'eau au centre de la pièce en hauteur, puis allez chercher le second tuyau tout au fond contre un rebord pour aller faire céder la grille. Rebroussez alors chemin jusqu'au monte-charge pour emprunter les tunnels d'aération menant au casino, puis une fois dans le solarium, prenez l'ascenseur maintenant en fonction. Pour repousser les avances du monstre qui vous prend d'assaut, tirez dans la zone tendre de son appendice qu'il fait se balancer et dans sa tête, puis une fois arrivé à destination, faites vite le plein de munition pour vous préparer au combat proprement dit.

Boss : Draghignazzo
Plutôt que de tenter de tirer dans les bonbonnes rouges lorsque le boss s'en approche, tenez-vous plutôt dans l'alignement des-dites bonbonnes et du monstre pour que, lorsqu'il vous charge, il en déclenche automatiquement la détonation. Le boss libérera ainsi la zone de tout obstacle, ce qui vous permettra de mieux éviter ses attaques en vous déplaçant toujours sur les côtés. De préférence, restez loin du boss pour tirer au sniper dans les parties charnues et dénudées de son armure et vous en viendrez rapidement à bout.

Montez ensuite à l'échelle au centre, récupérez la carte d'accès Veltro pour pouvoir avancer et allez réparer le circuit électronique au sommet du bateau pour clore l'épisode.

Episode 7 - Le Regia Solis

7-1

Redescendez dans le solarium et partez en direction du pont, de préférence en passant par les cabines pour récupérer tous les matériels et toutes les armes cachées derrière les portes et coffres que vous ne pouviez pas ouvrir auparavant, empruntez l'ascenseur tout à l'ouest, au nord, direction la proue, et rejoignez l'extérieur pour nettoyer la zone de tous les hunters qui l'occupent.

Le calme revenu, ouvrez le container pour mettre la main sur l'UAV et passer à la suite.

7-2

Passez par le raccourci que vous propose Parker, foncez le long de la coursive en utilisant à bon escient les bidons explosifs pour rapidement vous débarrasser des hunters et autres infectés qui viennent vous ralentir, puis empruntez l'ascenseur une fois à l'intérieur. Bifurquez ensuite sur la droite en éliminant promptement les infectés attaquant à distance, descendez à l'échelle et frayez-vous un chemin entre les containers en évitant les pièges au sol ainsi que le scagdead qui tente de vous bloquer près du petit escalier (utilisez une grenade si besoin pour l'étourdir et pouvoir passer sans risque). Evitez également les assauts de Rachael dans les coursives qui suivent en utilisant votre fusil à pompe pour faire place nette et examinez enfin la console pour piloter l'UAV.

Episode 8 - Mise à l'épreuve

8-1

Rebroussez chemin en nageant, montez à l'échelle, laissez-vous tomber dans l'eau près de la seconde échelle, plus proche de la cabine, pour passer l'obstacle, et enfoncez-vous au fond de la cage d'escalier à l'ouest pour passer dans le tunnel au sud. Face à la porte verrouillée, bifurquez à gauche, retournez dans la salle où vous aviez utilisez les deux consoles pour remettre le courant et passez par l'ouverture que vous aviez pratiqué en hauteur sous l'eau.

Replongez dans l'eau au bout du tunnel, nagez vers l'est pour regagner la salle du monte-charge et regagnez la surface en faisant une halte pour reprendre de l'oxygène si besoin.

Empruntez enfin les conduits d'aération, maintenant inondés, pour retourner au casino.

8-2

Durant cette très courte section, contentez-vous de repousser les assauts des parasites marins avec votre gatling embarquée en interceptant autant que possible les projectiles qu'ils vous destinent.

8-3

Passez à nouveau dans les conduits pour rejoindre la salle du monte-charge, plongez dans l'eau et déverrouillez la porte au sud avec la carte d'accès. Suivez Chris dans des pièces inondées que vous connaissez déjà, montez tout en haut de la cage d'escalier inondée et utilisez la clé trident pour ouvrir la porte. Utilisez l'ordinateur dans la pièce adjacente pour valider votre empreinte, entrez dans la salle de décontamination, puis accueillez un nouvel ennemi en manque de gros câlins. Privilégiez l'usage du sniper pour placer des tirs puissants dans ses jambes ou dans son abdomen pour en finir rapidement.

Empruntez l'ascenseur au fond de la pièce, puis traversez le tunnel pour rejoindre le coeur du navire et clore l'épisode.

Episode 9 - Sans issue

9-1

De retour à l'aéroport enneigé, retournez dans la salle de projection pour emprunter le monte-charge (en prenant soin de faire le plein de munitions), puis prenez tout l'armement qui pourrait vous être utile dans le hangar avant d'enclencher les deux générateurs de part et d'autre de la salle. Vous l'aurez deviné, il va vous falloir tenir votre position contre les loups mutants et autres hunters invisibles qui vont se jeter sur vous. Utilisez à bon escient les bidons explosifs éparpillés au sol et restez autant que possible perché sur les containers pour pouvoir accueillir plus aisément les créatures à coup de fusil à pompe ou de magnum. Notez qu'à mi-chemin du téléchargement, l'un des générateurs tombera en rade et il vous faudra le relancer.

9-2

Utilisez l'interrupteur sur la droite pour couper une série de rayons, utilisez votre scanner pour localiser les rayons restant et accéder sans encombre au deuxième interrupteur et allez passer la porte de gauche, maintenant accessible. Traversez le bureau en y récupérant les munitions qui y traînent, empruntez l'ascenseur sur la gauche après que Chris vous l'ait débloqué, puis utilisez encore une fois votre scanner pour passer entre les murs de rayons et atteindre l'interrupteur.

Empruntez le nouveau chemin pour atteindre la porte (laissez le corps pour le moment), utilisez votre sniper pour éliminer facilement les deux infectés blindés au fond et en hauteur sur la droite, traversez le vestibule et utilisez l'interrupteur pour créer un passage vers le corps de la pièce aux rayons. Rebroussez chemin pour récupérer l'identifiant employé, retournez dans le laboratoire pour composer et diffuser le vaccin, puis faites mine de faire marche arrière.

Nagez alors jusque dans la salle aux rayons pour passer dans la baie vitrée brisée au fond et pouvoir remonter vers Chris et après la scène, prenez position sur l'un des containers pour repousser les vagues d'infectés, pour certains blindés, en prenant garde à ceux qui prennent position à distance pour vous envoyer des projectiles.

Episode 10 - Réseau de toiles

10-1

Pour conclure cette courte section, rejoignez simplement le pont en passant par les cabines en éliminant les infectés gênants à tour de bras et en repoussant, encore, les avances de Rachael qui, décidément, vous a dans la peau.

10-2

Suivez Chris pour sortir du laboratoire et remonter à la surface, puis une fois séparés, empruntez la coursive au sud pour retrouver Parker. Tout en le soutenant, appuyez sur l'interrupteur au fond à gauche pour couper la vapeur, tirez dans la bonbonne pour vous débarrasser des infectés et rejoignez Chris un peu plus loin. Tirez à nouveau dans la bonbonne pour faire place nette, avancez jusqu'à vous séparer de votre coéquipier, frayez-vous un chemin entre les divers ennemis qui vous barrent la route en coupant la vapeur sur la gauche et rejoignez l'avant du bateau en esquivant les chutes de canots et de bidons.

Episode 11 - Révélations

11-1

Pour vaincre ce boss, contentez-vous d'éviter ses attaques en courant de long en large sur la zone de combat, placez quelques balles de snipers dans les tentacules si l'opportunité se présente et utilisez les lances-roquettes que le pilote met à votre disposition pour éliminer d'un seul coup un parasite en visant la tête.

Après la scène, vous prenez les commandes de la gatling de l'hélico : faites feu de tout bois sur les parasites qui jaillissent de la carcasse et, lorsqu'une épaisse fumée rouge jaillit de cette dernière, utilisez le lance-roquette fourni en ciblant la bouche pour en finir.

11-2

Empruntez l'ascenseur après avoir éliminé la paire de hunters, rejoignez Raymond qui se défend tant bien que mal et soutenez-le pour l'amener contre la porte tout au sud-ouest. Montez ensuite à l'étage du dessus en empruntant les escaliers au nord, allez récupérer les bandages au fond des bureaux non sans occire une poignée de hunters et retournez aider Raymond, qui repousse encore des ennemis en votre absence.

Le jeunot sur pied, prenez l'ascenseur juste au nord de votre position, puis débarrassez le hall de toute présence hunter en laissant Raymond atteindre la salle de commande pour terminer l'épisode.

Episode 12 - La mort de la Reine

12-1

Forcez les portes successives en récupérant tous les objets qui vous tombent sous la main jusqu'à tomber sur une porte verrouillée et poursuivez vers l'ouest. Là, faites très attention aux parasites qui pataugent car ils peuvent vous gober tout cru sans sommation : suivez-les donc pendant leurs rondes pour emprunter sans risque les ouvertures grillagées par lesquelles ils ne peuvent pas passer et appuyez sur l'interrupteur en bout de parcours. Rebroussez ensuite chemin et montez à l'échelle pour retourner au sec.

Si vos chargeurs ne sont pas pleins, prenez le temps de scanner les pièces suivantes pour trouver un maximum de munitions et d'herbes et avancez pour trouver Norman sur son trône. Ramassez le PDA lorsqu'il le fait tomber et faites mine de partir pour entamer le combat.

Boss : Norman
Vous l'aurez remarqué, le boss se téléporte sans cesse pour vous attaquer et esquiver relève de l'impossible. Pour vous défendre et attaquer dans le même temps, il vous faudra donc tirer dans le coeur vulnérable de Norman lorsqu'il arme son bras pour vous frapper, ce qui causera des dégâts et le fera reculer. Le fusil à pompe est une arme de choix pour causer suffisamment de dégâts en une seule fois, mais son chargeur limité pourra se révéler gênant si Norman décide de vous ré-attaquer alors que vous êtes en train de recharger. Le fusil AUG n'a pas ce problème et, lorsqu'il est suffisamment amélioré, cause même plus de dégâts par chargeur que le fusil à pompe, le seul inconvénient étant que vous devrez viser plus précisément pour en tirer tous les bénéfices.

Le boss s'agenouillera parfois après avoir encaissé assez de dégâts : profitez-en pour lui asséner un bon coup dans la mouille et reprenez les hostilités. A mesure que le combat avancera, Norman fera appel à des illusions pour vous déstabiliser. Ces illusions ne peuvent pas causer de dégâts et le vrai peut être repéré facilement à la fumée violette qui

s'échappe de sa tête. Restez vigilant pour ne pas vous faire avoir et videz autant de chargeurs que nécessaire dans le coeur de Norman pour le faire lâcher prise et terminer le dernier épisode du jeu.

Guide des Empreintes

Episode 1

Episode 2

Episode 3

Episode 4

Episode 5

Episode 6

Episode 7

Episode 8

Episode 9

Episode 11

Episode 12

Resident Evil : The Darkside Chronicles HD

© Capcom / Cavia 2012

COSTUMES

Costumes pour Chris

Tenue du Caucase

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Costume de mafieux

Obtenir un rang S sur la mission Oblivion chapitre 7 en Normal.

Costumes pour Krauser

Tenue de détective

Obtenir un rang S sur la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Uniforme de mercenaire

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Costumes pour Leon

Uniforme d'agent

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en Difficile.

Tenue de détective

Obtenir un rang S sur la mission Operation Javier chapitres 1 à 5 en Normal.

Uniforme du R.P.D.

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en Difficile.

SCÉNARIO BONUS (KRAUSER)

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en moins de 7 minutes.

TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer ce mode.

MODE TOFU

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal. Le mode Tofu sera accessible dans le coin inférieur droit du menu principal.

MODE TRÈS FACILE

Choisissez l'option Continuer 10 fois en mode Facile pour avoir accès au mode Très Facile.

LANCE-MISSILES

Terminer tous les chapitres du jeu en Difficile.

Resident Evil : The Umbrella Chronicles HD

© Capcom / Cavia 2012

NIVEAU SPÉCIAL

Ce niveau qui fait office de mini-jeu est accessible une fois tous les scénarios terminés dans leur intégralité.

RANG S

Le fait d'obtenir un rang S sur tous les niveaux du jeu vous permet de débloquer des objets relatifs aux anciens épisodes de la série. De plus, si vous obtenez le rang S en mode Difficile sur toutes les missions, vous aurez des munitions illimitées pour toutes vos armes.

COOP POUR TOUTES LES MISSIONS

Terminez la mission secondaire intitulée "The Fourth Survivor" (scénario de Hunk) dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous pourrez alors choisir l'option permettant de jouer à deux avec le même personnage sur toutes les missions du jeu.

HANDCANNON

Le Handcannon est caché dans une pièce secrète durant la mission de Hunk intitulée Fourth Survivor. La salle est située dans le poste de police, à côté des portes d'entrée. Au moment où Hunk regarde les portes, tirez dessus pour les ouvrir et entrez dans la pièce secrète. Le Handcannon est posé sur le bureau, vers la gauche.

SCÉNARIOS BONUS

Les noms des missions sont donnés en version anglaise.

Beginnings 1

Terminer la mission Train Derailment 3.

Beginnings 2

Terminer la mission Beginnings 1 avec un rang A.

Dark Legacy 1

Terminer la mission Fall Of Umbrella 3.

Dark Legacy 2

Terminer la mission Death's Door et Nightmare 2.

Death's Door

Terminer la mission Raccoon's Destruction 3 avec un rang A.

Nightmare 1

Terminer la mission Mansion Incident 1.

Nightmare 2

Terminer la mission Nightmare 1 avec un rang A.

Rebirth 1

Terminer la mission Mansion Incident 3.

Rebirth 2

Terminer la mission Rebirth 1.

The 4th Survivor

Terminer la mission Dark Legacy 2.

Resident Evil Chronicles HD Collection

© Capcom / Cavia 2012

ASTUCES POUR RESIDENT EVIL : THE UMBRELLA CHRONICLES

Niveau spécial

Ce niveau qui fait office de mini-jeu est accessible une fois tous les scénarios terminés dans leur intégralité.

Rang S

Le fait d'obtenir un rang S sur tous les niveaux du jeu vous permet de débloquer des objets relatifs aux anciens épisodes de la série. De plus, si vous obtenez le rang S en mode Difficile sur toutes les missions, vous aurez des munitions illimitées pour toutes vos armes.

Coop (même personnage) pour toutes les missions

Terminez la mission secondaire intitulée "The Fourth Survivor" (scénario de Hunk) dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous pourrez alors choisir l'option permettant de jouer à deux avec le même personnage sur toutes les missions du jeu.

Handcannon

Le Handcannon est caché dans une pièce secrète durant la mission de Hunk intitulée Fourth Survivor. La salle est située dans le poste de police, à côté des portes d'entrée. Au moment où Hunk regarde les portes, tirez dessus pour les ouvrir et entrez dans la pièce secrète. Le Handcannon est posé sur le bureau, vers la gauche.

Scénarios bonus

Les noms des missions sont donnés en version anglaise.

Beginnings 1

Terminer la mission Train Derailment 3.

Beginnings 2

Terminer la mission Beginnings 1 avec un rang A.

Dark Legacy 1

Terminer la mission Fall Of Umbrella 3.

Dark Legacy 2

Terminer la mission Death's Door et Nightmare 2.

Death's Door

Terminer la mission Raccoon's Destruction 3 avec un rang A.

Nightmare 1

Terminer la mission Mansion Incident 1.

Nightmare 2

Terminer la mission Nightmare 1 avec un rang A.

Rebirth 1

Terminer la mission Mansion Incident 3.

Rebirth 2

Terminer la mission Rebirth 1.

The 4th Survivor

Terminer la mission Dark Legacy 2.

ASTUCES POUR RESIDENT EVIL : THE DARKSIDE CHRONICLES

Costumes

Costumes pour Chris

Tenue du Caucase

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Costume de mafieux

Obtenir un rang S sur la mission Oblivion chapitre 7 en Normal.

Costumes pour Krauser

Tenue de détective

Obtenir un rang S sur la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Uniforme de mercenaire

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Costumes pour Leon

Uniforme d'agent

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en Difficile.

Tenue de détective

Obtenir un rang S sur la mission Operation Javier chapitres 1 à 5 en Normal.

Uniforme du R.P.D.

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en Difficile.

Scénario bonus (Krauser)

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en moins de 7 minutes pour débloquer deux chapitres bonus.

Mode Très Facile

Choisissez l'option Continuer 10 fois en mode Facile pour avoir accès au mode Très Facile.

Très difficile

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer ce mode.

Mode Tofu

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal. Le mode Tofu sera accessible dans le coin inférieur droit du menu principal.

Lance-missiles

Terminer tous les chapitres du jeu en Difficile.

Resident Evil Revival Selection

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES DE RESIDENT EVIL 4 HD

BRONZE

Son de cloche

Faire sonner la mystérieuse cloche.

Ne tirez pas dans l'eau !

Tirer dans le lac pour attirer son gardien.

Combat poids libre

Stopper El Gigante.

Secourir Ashley

Sauver la fille du président.

La fin d'une lignée

Vaincre le chef du village.

La chute du châtelain

Vaincre Salazar et réussir à s'échapper du château.

Frère d'arme

Vaincre Krauser en combat singulier.

On rentre à la maison

Vaincre Saddler.

Garde-robe complète

Obtenir tous les costumes du jeu.

ARGENT

Un terrible assassin

Vaincre Verdugo, le bras droit de Salazar.

Qu'est-ce que ça vaut ?

Obtenir toutes les capsules de bouteille du jeu.

OR

Des nerfs d'acier

Finir le jeu avec le niveau de difficulté le plus élevé.

Resistance 2

© Sony / Insomniac Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Niveaux miroir

Obtenir 3 trophées d'argent.

Arsenal hybride

Obtenir 5 trophées d'argent.

MODES DE DIFFICULTÉ

Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Surhumain

Terminer le jeu en mode Difficile.

CONTENU SECRET

Croquis des armes et des véhicules

Terminer la campagne.

Croquis des chapitres

Terminer la campagne.

Croquis des niveaux

Terminer la campagne.

Depth Of Field (couleurs accentuées)

Terminer la campagne.

Mode Arcade

Terminer la campagne.

Motion Blur

Terminer la campagne.

Screen Tint (changer la couleur de l'écran)

Terminer la campagne.

BONUS DU MODE COMPÉTITION

Divers éléments bonus (équipement, accessoires...) se débloquent si vous atteignez un certain niveau dans les parties classées en mode Compétition (niveau 30 maximum).

TROPHÉES

Bronze

Carnage !

Tuez 40 Hybrides dans la campagne solo

Services secrets

Récupérez 5 documents d'informations dans la campagne solo

Pas d'échappatoire

Marquez et tuez 30 ennemis avec le Nettoyeur dans la campagne solo

Tir de précision

Réussissez 30 tirs en pleine tête en visant avec la lunette du Fareye ou du Sniper dans la campagne solo

Expert en démolition

Réussissez 150 frags avec le lance-grenades de la carabine, la RLAB ou des grenades à fragmentation dans la campagne solo

Ca fait boum

Réussissez 30 frags avec le tir secondaire du Magnum dans la campagne solo

Pyromane

Mettez le feu à 100 ennemis avec le Bellock, une grenade air-combustible, une grenade Arachnide ou un élément de décor dans la campagne solo

Cracheur de plomb

Tuez 50 ennemis avec le Spectral et son champ de force activé dans la campagne solo

Je te vois !

Tuez 50 ennemis à travers de la matière solide avec le Foreur dans la campagne solo

Parle à ma main

Utilisez le champ de force du Foreur pour arrêter 150 tirs ennemis dans la campagne solo
Combat rapproché
Réussissez 10 tirs en pleine tête avec le fusil à pompe dans la campagne solo

Pelote d'épingles

Réussissez 50 frags avec une grenade Hérisson dans la campagne solo

Proche et intime

Réussissez 50 frags en mêlée avec n'importe quel arme

Machine à tout casser

Détruisez 40 véhicules dans la campagne solo

Attention à l'environnement

Réussissez 50 frags indirects en utilisant des éléments de décor explosifs dans la campagne solo

Berserker

Utilisez chaque berserk au moins une fois en mode Compétitif en ligne

Eclaireur Spectre

Collectez 50 éléments de techno grise dans la campagne Coopérative

Initié Spectre

Terminez 20 missions dans la campagne Coopérative

Joueur d'équipe

Terminez 5 missions avec un groupe complet de 8 joueurs dans la campagne Coopérative

Tour de garde

Terminez une mission dans chaque région dans la campagne Coopérative

Les Trophées Bronze cachés

Recyclage

Triomphez du Goliath dans la campagne solo

Beignet de calamar

Triomphez du Kraken dans la campagne solo

Exterminateur

Triomphez de la Matriarche des Spinners dans la campagne solo

Tapette à mouches

Triomphez de la nuée dans la campagne solo

Plus ils sont gros

Triomphez du Léviathan dans la campagne solo

Gros gibier

Triomphez d'un Marauder dans la campagne solo

Argent

Garde à vous !

Atteignez le grade de lieutenant

Collectionneur d'armes

Réussissez 20 frags avec chaque arme dans la campagne solo

Maître espion

Collectez tous les documents de renseignements dans la campagne solo

Chasseur de Spinners

Tuez 30 Spinners dans la campagne solo

Xénocide

Eliminez 1000 ennemis dans la campagne solo

Homme à points

Gagnez 1 million de XP dans des parties classées en mode Coopératif en ligne

Officier Spectre

Atteignez le niveau maximum dans une classe dans la campagne Coopérative

Chasseur de Primarches

Tuez 200 Chimères d'élite dans la campagne Coopérative

Or

Machine à tuer

Réussissez 10000 frags dans des parties classés en mode Compétitif en ligne

Espion Spectre

Collectez tous les documents de renseignements dans la campagne Coopérative

BONUS DU MODE COOPÉRATION

Divers éléments bonus (armes, berserk, équipement...) se débloquent pour chaque classe de personnage si vous atteignez un certain niveau dans les parties classées en mode Compétition (niveau 30 maximum).

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Station SRPA Igloo

Site du crash India Huit-Deux

Objectif : Accompagnez le Major Blake dans l'aile de détention

Avancez en suivant le major jusqu'à la cabane. Montez les marches et entrez. Tirez sur le réservoir de propane qui se trouve au fond de la pièce. Tuez ensuite les ennemis Hybrides qui apparaissent et avancez dans la salle suivante. Prenez le lance-roquettes et tirez sur les échappements qui se trouvent à l'arrière du Goliath.

Suivez ensuite Blake et restez collé à lui. Ramassez l'arme de l'Hybride mort et accroupissez-vous pour passer sous le grillage. Planquez-vous ensuite près de Blake et éliminez les ennemis qui vous coupent le chemin. Avancez ensuite sur la passerelle et éliminez les créatures d'en face. Continuez votre route et mettez-vous à couvert derrière les planches. Repoussez les ennemis qui vous poursuivent et descendez vers l'aile de détention.

Aile de détention

Objectif : Localisez Daedalus

Détruisez les drones qui arrivent par la porte et avancez jusqu'à celle qui est fermée. Pendant que le major s'occupe de la porte, couvrez-le et repoussez les drones qui arrivent par l'arrière. Continuez ensuite votre chemin et placez-vous à droite de la porte puis éliminez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle. Continuez à suivre Blake jusqu'au grand portail. Pendant que le major entre les codes de déverrouillage, repoussez d'autres ennemis qui arrivent par l'arrière.

Après la cinématique avancez par le nouveau chemin et montez sur la passerelle qui est à gauche. Avancez jusqu'au bout pour ramasser la mallette contenant des documents de renseignement.

Aérodrome SRPA

Objectif : Accompagnez Blake à l'aérodrome pour évacuation

Suivez maintenant le major sur la passerelle de droite. Avancez et descendez dans le passage au sol. Avancez, récupérez la carabine et éliminez les ennemis qui se trouvent au fond du couloir. Avancez ensuite et prenez place derrière la citerne. Repoussez les Hybrides et continuez votre route. Avancez à gauche et ramassez le lance-roquettes. Attendez que le Goliath se retourne et touchez-le par l'arrière dans les échappements.

Suivez maintenant le major et restez collé à lui pour éviter d'être anéanti par le Goliath. Sprintez, traversez le pont en ruine et entrez dans le bunker. Avancez tout droit et ramassez la mallette des documents de renseignement. Tournez ensuite à droite et avancez dans le couloir. Quand les ennemis rappliquent, tirez sur la bouteille de propane pour les éliminer. Si un ennemi s'approche de vous, repoussez-le et avancez pour ramasser les munitions du lance-roquettes. Montez ensuite les marches. Visez le dernier pot d'échappement du Goliath et tirez une roquette pour l'exploser une fois pour toutes.

Chapitre 1 : San Francisco, Californie

Commandement tactique

Objectif : Retrouvez Blake au centre de commandement tactique

Avancez en suivant le chemin vers le centre de commandement tactique. Une fois dans le centre, l'endroit commence à être inondé et vous devez quitter les lieux rapidement.

Chambre du sas

Objectif : Trouvez et sécurisez le sas

Avancez et n'entrez pas dans l'eau car des Furies s'y cachent, elles sont dangereusement mortelles. Sautez de plateforme en plateforme puis avancez sur la passerelle. Avancez dans le couloir et éliminez les trois Hybrides sur votre chemin en vous mettant à couvert derrière les caisses. Entrez ensuite dans la dernière salle (à droite) et ramassez la mallette des documents de renseignement. Ramassez aussi l'arme qui se trouve près du cadavre.

Reprenez votre route et entrez dans une grande salle circulaire. Descendez les marches et entrez par la porte qui s'ouvre. Allumez votre lampe torche et avancez. Restez à couvert et ignorez le groupe de drones qui patrouillent. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent derrière le bassin. Montez sur la passerelle et avancez vers les fenêtres. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la pièce suivante et avancez.

Continuez votre route et ramassez le fusil sniper en chemin. Rejoignez les soldats et entrez par la porte. Mettez-vous à l'abri et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les ennemis qui sont positionnés sur la passerelle d'en face. Montez ensuite aux escaliers et éliminez les Hybrides qui se trouvent dans les deux salles de contrôle. Entrez dans la salle de droite et ramassez la mallette qui se trouve sur le panneau de contrôle central. Actionnez ensuite l'interrupteur et allez à la salle de gauche. Actionnez un deuxième interrupteur pour ouvrir la porte.

Objectif : Rendez-vous avec le Dr. Malikov à la clinique

Après la cinématique, montez dans l'ascenseur. Sortez quand la porte s'ouvre et suivez le chemin puis entrez dans la salle où se trouvent des cadavres et des armes. Ramassez les armes et entrez dans la salle suivante. Ramassez la mallette qui se trouve entre les caisses. Empruntez ensuite le grand tuyau et avancez. Quand les drones vous attaquent, battez en retraite et explosez-les un à un. Poursuivez ensuite votre chemin et éliminez les ennemis en route. Descendez dans la nouvelle zone et planquez-vous derrière les caisses pour éviter le passage des drones prédateurs.

Suivez ensuite les ordres de Blake pour aller à gauche, en courant. Tournez ensuite à droite puis encore à droite. Entrez dans l'eau et restez sous la grille. Attendez l'ordre de Blake pour sortir et continuer votre chemin. Avancez et passez la porte puis ignorez les drones et traversez la porte qui se referme derrière vous.

Dans cette nouvelle zone inondée, attendez que la Furie s'éloigne pour sauter dans l'eau et avancer vers la plateforme centrale. Avancez ensuite et planquez-vous pour éliminer les Hybrides qui arrivent par l'ascenseur. Progressez ensuite jusqu'au bord de la plateforme, attendez que la Furie s'éloigne pour sauter vers les escaliers. Montez ensuite dans l'ascenseur pour rejoindre le docteur Malikov.

Clinique médicale

Objectif : Escortez Dr. Malikov à la surface

Après la cinématique, avancez et utilisez votre sniper pour éliminer les ennemis qui bloquent votre chemin. Restez à couvert et repoussez la vague d'ennemis. Eliminez ensuite le Ravageur avec un tir en pleine tête ou avec des grenades. Suivez ensuite le docteur et avancez en éliminant les Hybrides en chemin. Dans la salle avec un bassin d'eau, restez à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous, en bas et sur la passerelle d'en haut.

Allez ensuite à droite et montez les escaliers. Eliminez les ennemis en chemin et utilisez vos grenades contre le Ravageur. Avancez ensuite et entrez dans une grande salle. Descendez vers le panneau de contrôle et prenez la mallette. Prenez ensuite le canon à impulsion indiqué par le docteur.

Allez ensuite dans la prochaine salle pour affronter un nouvel ennemi. Restez à couvert derrière les caisses quand le Kraken attaque avec son cri. Tirez sur la bête en utilisant le canon à impulsion. Mettez-vous à l'abri pendant que le canon se recharge. Tirez trois fois sur le monstre pour qu'il se sauve. Traversez ensuite la rampe pour rejoindre le docteur et montez dans l'ascenseur.

Baie de San Francisco

Objectif : Rendez-vous avec l'unité ECHO à la batterie principale

Avancez et suivez le chemin en descendant sur le quai. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la première zone de combat. Mettez-vous à couvert près de vos compagnons, derrière les sacs de sable situés à droite. Une vague d'ennemis attaque par la droite, utilisez votre canon à impulsion pour les repousser.
Nettoyez ensuite la zone et suivez les soldats vers la prochaine zone de combat.

Abattez les ennemis qui sont sur la colline et tirez sur les citernes de propane pour éliminer plusieurs ennemis d'un coup. Restez à couvert et repoussez les derniers assaillants.

Objectif : Escortez le Dr. Malikov à la plate-forme pour son extraction

Descendez la rampe et commencez à éliminer les ennemis tout en vous planquant derrière les sacs de sables. Surveillez vos flancs pour ne pas vous faire surprendre. Une fois la zone nettoyée, avancez en éliminant la résistance. Avancez vers le port et allez vers la gauche, où se trouve l'hélicoptère. Ramassez la mallette qui se trouve au sol avant de monter vers la piste d'atterrissage.

Plate-forme d'atterrissage

Objectif : Retrouvez les inhibiteurs dans le laboratoire du Dr. Malikov

Après l'évacuation du docteur Malikov. Descendez et courez à droite vers le cadavre. Ramassez le lance-roquettes RLAB puis restez dans le coin et attendez l'arrivée du Titan. Tirez-lui deux roquettes en pleine tête et attendez l'arrivée du deuxième. Evitez ses tirs et éliminez-le avec votre RLAB. Visez convenablement et si vous ratez votre cible vous devrez utiliser le tir secondaire. Finissez-le avec votre carabine.

Avancez ensuite vers le garage et entrez. Passez sur les débris pour ne pas traversez l'eau qui gouille de Furies. Avancez ensuite sur la plateforme et tournez à droite. Tuez l'Hybride qui vous attaque et avancez dans le couloir. Avancez et explosez les drones puis tuez les ennemis en chemin. Avancez ensuite dans le labo et ramassez les inhibiteurs.

Objectif : Évacuez la base

Avancez et entrez dans la salle où se trouve la mallette des documents de renseignement. Prenez-la et reprenez votre chemin. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à la rencontre avec un Ravageur. Eliminez ses acolytes et utilisez vos grenades pour le neutraliser en dernier.

Objectif : Neutralisez le Kraken

Avancez et montez dans l'ascenseur pour combattre le Kraken. Avancez sur la plateforme avec votre canon à impulsion. Déplacez-vous à droite ou à gauche pour éviter les attaques de cri du monstre. Quand le kraken brandit une

de ses tentacules ceci indique l'imminence d'une attaque. Anticipez alors l'attaque et bougez à droite ou à gauche selon le mouvement de la tentacule. Tirez avec votre canon dans la tête du monstre. Quand il balance la plateforme, essayez de rester hors de l'eau sinon vous serez mort. Lorsque le Kraken recule et revient à la charge, reculez vers l'arrière de la plateforme et tirez-lui en pleine tête à nouveau. Continuez à éviter ses tentacules (qui sont mortelles) et tirez avec votre canon jusqu'à sa mort.

Chapitre 2 : Orick Californie

Orick Californie - Zone grise

Objectif : Repoussez l'embuscade

Après la cinématique, avancez dans la fumée et ramassez la carabine et le nettoyeur sur les cadavres. Restez ensuite à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la rue. Avancez ensuite en évitant de marcher dans les trous engendrés par les bombes. Repoussez les ennemis en compagnie de vos hommes et suivez-les quand ils passent par le ravin de gauche.

Redwood

Objectif : Atteignez la ville d'Orick

Avancez et détruisez les drones en vous abritant derrière les rochers. Avancez ensuite derrière le soldat qui va être attaqué par un nouvel ennemi invisible appelé Caméléon. Tirez sur le Caméléon avant qu'il ne vous touche. Ce genre d'ennemis peut vous tuer d'un seul coup. Avancez en suivant le chemin que prennent les drones qui ne vous attaquent pas. Ramassez le fusil à pompe et préparez-vous à rencontrer d'autres Caméléons. Avancez et localisez les nouveaux ennemis grâce à leurs cris et aux tremblements de terre qu'ils causent quand ils avancent vers vous. Reculez et tirez avec votre fusil à pompe pour les éliminer. Avancez ensuite vers la scierie et explosez les drones qui y patrouillent.

Allez ensuite à droite, vers le pont, et ramassez une autre mallette. Sautez à droite dans la rivière et nagez jusqu'à la rive. Avancez et éliminez les ennemis positionnés sur le pont. Explosez aussi les drones et avancez sous le pont, cette fois. Descendez devant le motel de la ville d'Orick et commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent sur le toit.

Ville d'Orick

Objectif : Rendez-vous avec l'équipe Echo

Eliminez les Hybrides qui rappliquent jusqu'à l'arrivée du Ravageur. Laissez toujours une voiture entre vous et votre ennemi pour qu'il ne trouve pas l'occasion de vous attaquer. Tirez-lui dessus jusqu'à sa mort. Prenez son arme et avancez dans la ville. Allez à la dernière maison située à droite et montez aux escaliers. Entrez dans la maison et ramassez la mallette et les munitions qui se trouvent devant la télé. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou dans le mur.

Explosez les drones qui arrivent tout en prenant à gauche de la station service. Ramassez le RLAB et attendez l'arrivée du Titan. Utilisez vos roquettes contre ce colosse et ne ratez pas votre cible pour ne pas compliquer votre tache. Si vous n'avez plus de roquettes, tournez autour de votre ennemi et tirez-lui dessus, en même temps, avec votre arme la plus puissante. Avancez ensuite à droite et éliminez les ennemis qui se trouvent au dessus du wagon. Entrez ensuite dans le deuxième wagon et avancez. Suivez le chemin jusqu'à vous retrouver devant une tourelle. Descendez alors rapidement et allez à gauche.

Avancez d'un abri à l'autre et éliminez l'ennemi qui garde la tourelle. Avancez à gauche et courez vers la rame de chargement. Montez et allez derrière la tourelle pour la désactiver. Avancez vers la droite et montez les escaliers pour vous retrouver dans une impasse. Plusieurs ennemis passent à l'attaque, repoussez-les jusqu'à l'arrivée d'un drone contrôlé par votre allié. Il exterminera les ennemis et vous ouvrira un passage. Avancez en compagnie du drone, montez les escaliers jusqu'à la rencontre avec l'équipe Echo.

Scierie

Objectif : Volez une navette chimérienne

Planquez-vous et éliminez les Hybrides qui bloquent votre avancée. Avancez ensuite vers le dépôt et utilisez votre sniper contre le Ravageur. Entrez ensuite dans le dépôt et exterminez les ennemis avec l'aide de vos amis. N'avancez que si la zone est nettoyée. Montez ensuite les escaliers. Une autre tourelle vous coupe la route. Descendez, passez derrière les soldats et montez la rampe. Avancez entre les caisses puis montez dessus pour atteindre la zone où se trouve la tourelle. Eliminez les Hybrides qui la gardent et désactivez-la. Planquez-vous derrière elle et éliminez le Ravageur qui se trouve au bout de la passerelle. Avancez enfin vers la navette ennemie.

Vaisseau de combat, Orick - Hangar

Objectif : Infiltrez le vaisseau de combat chimérien

Après la séparation avec vos compagnons, avancez dans le couloir et restez vigilant. Un Caméléon foncera sur vous, reculez et tirez pour l'éliminer sans vous faire prendre au piège. Avancez ensuite jusqu'au conduit d'air. Attendez que les petites bêtes appelées Sauteurs arrivent du conduit. Eliminez-les et entrez.

Corridor Est

Objectif : Infiltrez le vaisseau de combat chimérien

Une fois dans la nouvelle salle, prenez le sniper et avancez vers l'ascenseur. Montez pour vous faire transporter vers une nouvelle zone. Avancez sur la passerelle et attendez que les ennemis vous attaquent pour vous mettre à l'abri. Utilisez votre sniper pour éliminer ceux qui sont sur votre route en ignorant ceux qui se trouvent en bas. Avancez après avoir tué les trois Hybrides qui foncent vers vous et prenez à gauche avant de vous préparer à éliminer les deux Hybrides qui gardent la zone. Continuez ensuite votre avancée et éliminez l'ennemi appelé Crâne de fer. Il vous fonce dessus en utilisant des attaques de mêlée. Utilisez ensuite votre sniper pour éliminer le deuxième Crâne de fer. Avancez enfin dans le couloir d'en face.

Pont

Objectif : Plantez des charges de démolition sur le pont

Avancez et éliminez le premier Caméléon qui vous attaque. Avancez puis éliminez-en un autre. Entrez ensuite dans le conduit d'air et éliminez les Sauteurs. Après l'effondrement du conduit, éliminez l'Hybride et prenez son arme. Utilisez le Foreur contre les ennemis qui ne tarderont pas à venir vers vous. Une fois la zone nettoyée, avancez vers l'ascenseur où se trouvent trois Crânes de fer. Tirez quelques coups pour les faire descendre et, dès qu'ils sortent de l'ascenseur, lancez une grenade pour les tuer tous les trois en même temps. Montez ensuite dans l'ascenseur qui vous mène vers le pont du vaisseau.

Corridor Ouest

Objectif : Évacuez le vaisseau avant qu'il n'explose

Après la cinématique, sortez de la salle de contrôle par la porte de gauche. Avancez et éliminez le premier Caméléon en chemin. Descendez ensuite la rampe et attendez l'attaque de deux nouveaux Caméléons. Reculez et tirez pour bien repérer vos ennemis. Avancez dans la salle de droite et tuez une autre de ces créatures. Avancez encore à droite et entrez dans une nouvelle salle. Montez à la rampe et tuez le dernier Caméléon. Montez ensuite dans l'ascenseur.

Avancez sur les passerelles en courant puisqu'il ne vous reste que deux minutes pour quitter les lieux avant l'explosion. Une fois en compagnie de vos amis, planquez-vous derrière la dénivellation pendant qu'un de vos alliés ouvre la porte. Repoussez les ennemis qui essayent de vous atteindre. Quand la porte s'ouvre, dépêchez-vous de sortir.

Chapitre 3 : Twin Falls, Idaho

115 Warrington Drive

Objectif : Recherchez des survivants dans les maisons

Après le crash, avancez dans le trou et entrez dans la cave de la maison. Allumez votre lampe et montez vers le rez-de-chaussée. Sortez de la maison et allez à gauche, derrière la voiture, pour prendre la mallette. Passez ensuite par le garage de droite et entrez dans la maison suivante. Montez et sautez depuis balcon dans le jardin. Avancez en éliminant les Macabres qui foncent sur vous. Utilisez votre attaque de mêlée s'il n y a pas trop d'ennemis autour de vous. Avancez ensuite vers le camion où se trouve votre ami.

Objectif : Sauvez Warner

Avancez vers la position où se trouve votre ami et éliminez les Macabres en chemin. Allez vers la porte de la cave et entrez. Eliminez les ennemis et montez les escaliers. Une fois dans le rez-de-chaussée, nettoyez la zone et allez vers le salon pour ramasser une mallette. Suivez ensuite votre ami et montez à l'étage. Eliminez la horde de Macabres qui arrivent avant de quitter la maison. Sautez du balcon vers le jardin et suivez le chemin du retour vers vos amis.

Rue principale

Objectif : Rendez-vous avec Hawthorne à la concession de voitures d'occasion en ville

Eliminez les Macabres sur votre chemin et restez près de votre ami pour avoir de l'aide. Utilisez votre fusil à pompe et essayer d'aligner vos ennemis pour en éliminer plusieurs d'un seul coup. Repoussez ensuite une autre vague de Macabres. La dernière vague est la plus dangereuse, restez donc en mouvement et utilisez les grenades si nécessaire. Suivez ensuite votre ami qui vous conduit jusqu'à Hawthrone.

Objectif : Rendez-vous avec Capelli sur la place de la ville

Rejoignez Hawthrone et aidez-le à repousser les ennemis. Restez planqué et repoussez les vagues de créatures qui rappliquent. Avancez ensuite vers le restaurant tout en évitant les tirs des ennemis qui s'y trouvent. Brisez les vitres et lancez des grenades puis allez à droite entre les voitures et ramassez la mallette. Entrez ensuite dans le restaurant et ramassez le Foreur et ses munitions. Suivez vos alliés et passez par la porte de derrière.

Entrez dans un autre bâtiment et éliminez les ennemis qui se cachent derrière les étagères. Avancez et sortez de ce bâtiment pour entrer dans un cinéma. Eliminez les Macabres qui se trouvent sur place en utilisant une grenade arachnide. Finissez le reste et allez vers la sortie. Attendez que Hawthrone ouvre la porte et rejoignez Capelli.

Allez à la tour Nord.

Vous vous retrouvez en face de trois Titans qui se baladent dans le parc. Tournez autour de ces colosses et quand ils s'éloignent du centre du parc, entrez et ramassez le lance-grenades. Visez les Titans un par un et restez loin des voitures. Si elles explosent près de vous elles peuvent vous tuer.

Suivez ensuite vos hommes et éliminez les ennemis en chemin. Avancez dans le tunnel et suivez les rails. Neutralisez les Macabres qui se trouvent dans ce tunnel. Avancez ensuite sur le pont et planquez-vous derrière les barricades. Eliminez les Hybrides et les Ravageurs et continuez votre route. Suivez vos hommes dans le nouveau tunnel et entrez dans le couloir. Exterminez les Sauteurs et allez activer l'interrupteur sur la console. Ceci déclenche l'attaque de plusieurs Sauteurs. Eliminez-les et avancez vers l'ascenseur.

Entrée de la tour

Objectif : Réactivez la tour Nord

Avancez et montez les marches. Après la cinématique montrant la mort tragique de Capelli, montez dans l'ascenseur pour rejoindre la plateforme supérieure. Avancez alors et ramassez les munitions qui sont éparpillées dans la zone. Regardez ensuite en haut de la plateforme pour voir le Matriarche. Tirez sur votre ennemi et déplacez-vous lorsqu'il crache son acide verdâtre mortel. Suite au cri du monstre, plusieurs Sauteurs vous attaquent. Exterminez-les en bougeant pour éviter le Matriarche qui vous prend en chasse. Tirez sur cette bête même lorsqu'elle saute vers une autre tour. Maintenez cette tactique en ramassant les munitions lors de vos déplacements jusqu'à la mort du monstre.

Chapitre 4 : Bryce Canyon, Utah

Périmètre station Génésis

Objectif : Sécurisez une zone d'atterrissage pour le VTOL

Avec votre sniper, visez et éliminez les Hybrides qui contrôlent la plateforme d'atterrissage. Quand l'hélico tourne, visez à travers la deuxième porte et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone, à droite de la plateforme d'atterrissage. Tirez sur les bonbonnes de gaz pour éliminer plus d'ennemis en même temps. Après l'atterrissage, débarquez et descendez à droite. Prenez place derrière les rochers et repoussez les ennemis. Repoussez les drones qui arrivent en surnombre. Suivez ensuite le chemin en compagnie des soldats

Objectif : Trouvez un accès vers la station Génésis

Suivez les soldats et explosez les drones en battant en retraite pour ne pas rester sous le feu de l'ennemi. Montez ensuite sur la colline et éliminez les Hybrides en chemin. Eliminez un premier Caméléon repéré par vos hommes et avancez. Descendez la colline et, quand la terre tremble, reculez et tuez le deuxième Caméléon. Eliminez les autres ennemis et avancez avec les soldats pendant que vos adversaires prennent la fuite.

Avancez et débusquez les Ravageurs qui gardent la zone. Reculez et envoyez des grenades sinon utilisez votre sniper pour les éliminer d'un coup en pleine tête. Continuez votre route et allez vers la tente verte qui se trouve à gauche, en bas de la dénivellation. Entrez dans la tente et ramassez la mallette et les munitions qui se trouvent sur la table. Continuez ensuite votre route et descendez la dénivellation. Avancez dans la cave pour rencontrer deux Ravageurs. Lancez des grenades pendant qu'ils se trouvent dans la cave. Ils seront piégés et l'explosion en viendra à bout. Eliminez ensuite le reste des Hybrides et avancez.

Après la cinématique, ramassez le Spectral (il s'agit d'une mitrailleuse redoutable) et avancez. Utilisez votre arme contre les hordes de Sauteurs et continuez votre route. Eliminez ensuite le Ravageur et ses acolytes et avancez dans l'allée. Abattez les deux Caméléons qui arrivent par la porte et montez dans l'ascenseur qui vous mène vers le pont. Exterminez les ennemis qui gardent cette zone puis les Hybrides qui arrivent par l'ascenseur et montez.

Site des fouilles

Objectif : Localisez le Dr. Malikov

Une fois en bas, des Crânes de fer vous attaqueront depuis le tunnel d'en face. Montez vers la droite, éliminez-les et prenez leurs armes. Avancez jusqu'à l'ascenseur de gauche. Vous devez l'activer avant de monter à bord. Suivez alors les gros câbles et éliminez les ennemis en chemin. Une fois au bout du chemin, activez l'interrupteur qui se trouve à droite.

Après la cinématique, durant laquelle un nouveau genre d'ennemis appelé l'Essaim vous prend en chasse, courez en suivant les câbles jusqu'à l'ascenseur. Si vous sentez que le nuage d'ennemis vous rattrape, tournez-vous et tirez à reculons sur l'Essaim pour le ralentir un peu. Entrez ensuite dans l'ascenseur.

Avancez dans la nouvelle zone et entrez dans le tunnel en verre. Avancez pour rencontrer l'Essaim à nouveau. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et, lorsque votre ennemi quitte le tunnel en verre, avancez et passez la porte qui ne peut être détruite par l'ennemi. Allez à droite et prenez la mallette qui se trouve près d'un cadavre. Avancez ensuite vers le labo de Malikov.

Salle de contrôle

Objectif : Escortez le Dr. Malikov hors de la station Génésis

Après la cinématique, suivez Malikov qui vous donne quelques révélations sur les Chimères. Allez à droite et entrez dans la salle d'incubation. Ramassez la mallette et retournez vers Malikov. Ramassez le sniper et éliminez les ennemis

en chemin. Montez dans l'ascenseur pour descendre. Suivez le docteur et sautez à gauche dans le générateur électromagnétique pour éviter l'attaque de l'Essaim. Suivez à nouveau le docteur quand l'ennemi s'éloigne et entrez dans un nouveau générateur. Avancez ensuite vers le pont que Malikov abaisse. Rebroussez ensuite votre chemin à la vue du Ravageur et de l'Essaim. Eliminez le premier et restez dans le générateur. Quand Malikov se décide, courez en sa compagnie puis traversez le pont avant de passer la porte. Avancez et ramassez le Spectral en chemin.

Avec cette arme redoutable, éliminez les vagues d'ennemis qui s'opposent à vous. Suivez Malikov jusqu'à l'ascenseur gardé par l'Essaim. Suivez le docteur en prenant à droite et, pendant qu'il contrôle le panneau de commande, descendez en utilisant l'ascenseur de droite. Avancez vers la plateforme et prenez le canon à impulsion qui se trouve près d'un cadavre. Avancez ensuite et entrez dans le générateur.

Plate-formes du générateur

Objectif : Neutralisez l'Essaim

La seule solution pour en finir avec l'Essaim est de l'amener dans le générateur. Pour ce, sortez du générateur et allez vers votre ennemi. Quand il vous poursuit, reculez et entrez dans le générateur pour le piéger. Une fois dans le générateur, allez près de la porte de sortie et tirez-lui dessus avec votre canon. Courez ensuite vers le générateur suivant et faites la même chose. Vous serez obligé parfois d'effectuer plusieurs tentatives pour piéger l'Essaim. Courez enfin vers le troisième générateur et faites la même manoeuvre pour en finir une fois pour toutes avec cet ennemi. Traversez ensuite le pont et allez rejoindre le docteur Malikov. Montez dans l'ascenseur pour atteindre la surface.

Objectif : Escortez le Dr. Malikov hors de la station Génésis

Avancez vers la zone du crash du VTOL et ramassez le RLAB. Eliminez le Titan en évitant ses tirs. Utilisez pour cela ce qu'il reste des munitions du canon et du RLAB. Ramassez ensuite le Spectral et affrontez les Sauteurs. Passez ensuite au deuxième Titan. Tournez-lui autour tout en tirant avec votre arme et, une fois qu'il est mort, suivez Malikov jusqu'à la plateforme d'atterrissage pour l'exfiltration.

Chapitre 5 : Chicago, Illinois

Périphérie de Chicago

Objectif : Survivez dans les ruelles

Avancez dans la ruelle et ramassez la nouvelle arme appelée Trancheur. Allez derrière la voiture et prenez le fusil à pompe aussi. Entrez ensuite dans la ruelle de gauche. Montez sur les débris de gauche et attendez l'arrivée de plusieurs Macabres. Utilisez votre Trancheur en essayant d'aligner vos ennemis pour en éliminer plusieurs en même temps. Tirez en avançant et utilisez le rebond des disques trancheurs pour éliminer plus d'ennemis. Si vous n'avez-plus de munitions, sortez votre fusil à pompe et finissez le travail.

Avancez ensuite et méfiez-vous des quelques Macabres qui attaquent séparément. Avancez ensuite en suivant vos amis jusqu'à la nouvelle zone.

Objectif : Neutralisez les tourelles Hellfire

La rue est protégée par des tourelles. Montez aux escaliers de secours et entrez dans le bâtiment. Avancez et désactivez la première tourelle. Prenez le sniper et dégagez le terrain pour votre ami. Visez et éliminez les trois Crânes de fer à travers la fenêtre sans trop vous exposer. Avancez ensuite sur la passerelle pour atteindre une autre pièce. Ramassez les munitions et sortez par la porte du fond. Avancez à droite sur la passerelle et désactivez la deuxième tourelle. Utilisez ensuite votre sniper pour éliminer les ennemis qui bloquent Warner. Eliminez aussi le Macabre qui monte sur la passerelle pour vous attaquer. Avancez ensuite quand Warner désactive la tourelle de son coté.

Allez à gauche et sautez vers l'immeuble suivant. Avancez vers la dernière tourelle et désactivez-la. Utilisez votre sniper, avec l'option ralentisseur de temps, pour éliminer les trois drones chasseurs qui arrivent sur le terrain. Vous pouvez aussi utiliser le magnum qui se trouve sur le toit pour détruire les drones. Après que Warner eut désactivé la

dernière tourelle, traversez la plateforme vers l'immeuble suivant.

Cornfoth Hotel

Objectif : Menez l'unité Echo jusqu'au module chimérien

Avancez, défoncez la porte et descendez par le trou dans le plancher. Avancez jusqu'au bout du chemin et sautez dans l'eau. Nagez en vous abritant derrière les débris pour ainsi éviter les tirs ennemis. Montez ensuite à la rampe qui se trouve à gauche et courez vers la salle située au fond. Ramassez la mallette et attendez l'arrivée des ennemis. Eliminez les deux Hybrides et sortez. Planquez-vous derrière le comptoir et éliminez, avec votre sniper, les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Détruisez les drones qui essayent de vous débusquer en premier puis passez aux autres Hybrides.

Michigan Avenue

Objectif : Retrouvez les forces terrestres

Une fois le calme revenu, allez à gauche et sautez sur les voitures pour avancer en évitant de tomber dans l'eau où se trouvent les Furies. Explosez les drones qui bloquent votre avancée et continuez votre route jusqu'à monter sur les rails du métro. Avancez jusqu'à ce que vous tombiez dans un chantier. La paroi de ce chantier va céder et l'eau va inonder la zone. Avancez vers les containers et montez dessus puis suivez le chemin des planches et courez pour fuir les eaux. Sautez enfin vers l'immeuble pour quitter le chantier. Avancez et éliminez les Macabres qui se trouvent dans la zone. Descendez par un premier trou dans le plancher. Avancez et sautez dans un deuxième trou pour retrouver vos hommes.

Objectif : Sécurisez un couloir aérien pour le VTOL

Un ennemi appelé Stalker bloque la route. Utilisez vos grenades et votre carabine contre cet ennemi. Finissez ensuite le reste des Hybrides et avancez en compagnie de vos hommes. Préparez-vous ensuite à combattre quatre Ravageurs. Restez à couvert et éliminez les ennemis. Allez derrière le camion et prenez le RLAB. Restez sur place et pendant que vous attendez le soutien aérien, détruisez les drones qui arrivent.

Objectif : Retrouvez les forces terrestres

Tirez sur les drones pour affaiblir leurs boucliers. Attaquez-les ensuite par derrière tandis que le bouclier commence à disparaitre. Une fois que les deux drones prédateurs sont neutralisés, le soutien aérien arrivera et détruira la tourelle. Avancez pour percevoir de loin trois Stalkers accompagnés de plusieurs Hybrides. Tirez sur les voitures pour les exploser et tuer en même temps plusieurs ennemis. Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Avancez à gauche à nouveau et planquez-vous. Repoussez les ennemis et plus particulièrement les sangsues qui foncent sur vous. Explosez-les avant qu'elles ne vous atteignent et s'explosent à la façon des kamikazes. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et éliminez les Hybrides qui gardent les lieux. Abattez enfin les Macabres pour nettoyer la zone.

Approchez-vous des fenêtres et utilisez le RLAB pour détruire les Stalkers. Attaquez-les par derrière car ils sont plus vulnérables. Il y a plusieurs munitions de RLAB dans le bâtiment, ramassez-les et explosez les trois Stalkers. Utilisez les roquettes pour exploser les drones qui essayent de vous débusquer. Suivez ensuite vos hommes et éliminez d'autres Hybrides sur le chemin.

Quartiers résidentiels

Objectif : Neutralisez le Léviathan

Traversez le bâtiment de bout en bout et éliminez les deux ennemis avant qu'ils ne se rendent compte de votre présence. Avancez sur les passerelles et utilisez vos grenades contre le Ravageur et les Hybrides qui l'accompagnent. Escaladez le grava et éliminez l'ennemi qui vous attend. Ramassez le sniper sur le cadavre et occupez-vous des Hybrides de l'autre coté de la rue. Eliminez ensuite les sangsues qui foncent sur vous et avancez. Traversez le pont et tuez les Macabres en chemin. Faites attention aux tirs du Foreur, ses projectiles traversent les parois. Restez alors

toujours en mouvement pendant que vous éliminez les Crânes de fer. Avancez ensuite vers leur position et prenez leurs armes. Entrez enfin dans le bâtiment.

Tuez la sangsue qui descend les escaliers, avancez dans la boutique et prenez le Spectral. Eliminez les drones qui vous attaquent puis avancez et montez l'escalier vers la terrasse de l'immeuble.

Objectif : Neutralisez le Léviathan

Equipez-vous du RLAB et sortez affronter le monstre gigantesque. Ne tirez pas pour l'instant. Quand le monstre vous attrape et ouvre sa gueule, tirez une roquette dans sa bouche. Répétez l'action trois fois jusqu'à ce que le monstre vous balance vers un autre immeuble. Quittez les lieux rapidement avant d'être écrasé par le Léviathan. Le monstre vous attrapera une deuxième fois. Tirez à nouveau dans sa gueule pour qu'il vous jette encore plus loin.

Avancez alors vers la terrasse et traversez la passerelle en verre. Eliminez les ennemis en chemin et descendez les marches. Eliminez encore d'autres ennemis pour atteindre la terrasse qui donne sur le Léviathan. Abattez tous ceux qui vous gênent puis attirez l'attention du monstre en lui tirant une roquette dessus. Quand il vient vers vous, explosez les drones qui arrivent en renfort et lorsqu'il passe sous le pont, lancez une roquette sur ce dernier pour le démolir et le faire tomber sur le monstre. Tirez ensuite une roquette sur la partie gauche de la tête du monstre qui saigne déjà suite à la chute du pont.

Chapitre 6 : Tour de Holar, Islande

Entrée nord

Objectif : Infiltrez la station Igloo du SRPA

Avancez jusqu'à l'escalier situé à droite. Montez, avancez et planquez-vous derrière le mur. Prenez votre sniper et commencez à tirer sur les Hybrides.

Objectif : Placez des charges explosives sur les canon antiaériens chimériens

Les ennemis vont essayer de foncer sur vous. Eliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Avancez ensuite et préparez-vous à éliminer les trois Hybrides qui sortent de la porte gauche du bunker. Montez alors vers le canon pour rencontrer un Ravageur en chemin. Si vous êtes rapide, vous pouvez l'éliminer avec vos attaques de mêlée, sinon battez en retraite et explosez-le. Placez ensuite la première charge sur le canon.

Entrez ensuite dans le bunker et descendez les marches. Tuez l'Hybride qui cavale dans le couloir et allez vers la porte de droite. Courez vers le tunnel d'en face pour éviter les tirs des tourelles. Avancez et éliminez les Hybrides et le Ravageur en utilisant vos grenades, très efficaces dans les endroits clos. Avancez ensuite et éliminez le Crâne de fer qui se trouve derrière les grilles. Avancez vers sa position et allez à gauche entre les casiers pour ramasser la mallette. Avancez ensuite derrière les grilles et descendez la dénivellation.

Plate-forme d'atterrissage

Objectif : Placez des charges explosives sur les canon antiaériens chimériens

La cour est gardée par un Stalker. Attendez qu'il s'éloigne et courez vers la rampe qui mène au sous sol. Explosez les drones qui vous prennent en chasse et ramassez le RLAB et ses munition. Eliminez en premier les Hybrides qui se trouvent sur la passerelle de droite et celle de gauche. Montrez le bout de votre nez et tirez sur le Stalker puis revenez tout de suite à l'abri. Répétez cette action jusqu'à l'explosion de cet ennemi. Un portail va s'ouvrir et d'autres ennemis arriveront. Eliminez-les et avancez par la porte vers le deuxième canon pour placer votre charge.

Objectif : Rendez-vous avec l'unité Écho dans la salle d'observation

Une fois la mission accomplie, suivez le chemin pour retrouver vos camarades qui se trouvent dans la salle d'observation.

Cour Sud

Objectif : Nettoyez les défenses chimériennes pour permettre un assaut aérien

Après la détonation, les ennemis vont lancer l'assaut. Accroupissez-vous près des fenêtres et éliminez les drones. Planquez-vous ensuite derrière les panneaux de contrôle et tuez les ennemis qui arrivent par la porte de la salle. Suivez ensuite vos amis et éliminez le Crâne de fer en chemin. Eliminez aussi les Hybrides qui se trouvent sur les passerelles, en haut.

Avancez et ramassez le sniper puis éliminez les ennemis et en particulier le Crâne de fer qui se trouve dans le bunker, sur la droite. Explosez ensuite le drone prédateur et entrez dans le garage de gauche. Attendez l'ouverture de la porte pour vous placer derrière le tableau de commande.

Champ de bataille Holar

Objectif : Pénétrez dans la tour de Holar

Ramassez le trancheur et le fusil à pompe et préparez-vous à affronter plusieurs Macabres. Occupez-vous d'un coté pendant que vos amis s'occupent de l'autre et tranchez les ennemis qui arrivent en masse. Après la fermeture des portails, d'autres Macabres vont attaquer. Eliminez-les avec votre fusil à pompe. Montez ensuite dans l'ascenseur

Tour de Holar

Objectif : Sauvez l'unité Foxtrot

Avancez en éliminant les ennemis et descendez par la droite dans le ravin. Avancez vers le VTOL détruit et repoussez les ennemis qui se trouvent en haut de la colline, à gauche. Planquez-vous ensuite derrière l'appareil et éliminez les ennemis qui arrivent par la droite.

Objectif : Éliminez les forces chimériennes

Avancez ensuite dans le sentier et prenez garde aux Caméléons. Quand le sol tremble, reculez pour repérer le Caméléon et abattez-le. Eliminez-les tous et courez à gauche pour ramasser le RLAB. Utilisez-le contre le Titan qui arrive et restez toujours en mouvement pour éviter ses tirs. Continuez ensuite votre route vers la tour.

Objectif : Pénétrez dans la tour de Holar

Avancez, prenez le Spectral et préparez-vous au pire. Avancez pour rencontrer plusieurs vagues de Sauteurs, qui foncent sur vous. Eliminez-les en reculant et évitez les tirs du Titan qui arrive en renfort. Utilisez votre RLAB contre ce monstre et ramassez les munitions qui se trouvent sur les caisses, dans la même zone. Si cela ne lui suffit pas, utilisez le Spectral pour en finir. Déplacez-vous constamment et battez en retraite si cela est nécessaire. Avancez ensuite et montez dans l'ascenseur.

Objectif : Traquez Daedalus

Sortez de l'ascenseur et avancez pour assister à la mort tragique de Hawthrone.
Le coupable est Daedalus et vous devez le pourchasser. Avancez dans le couloir jusqu'à la salle gardée par des Crâne de fer. Eliminez-les et ramassez leurs armes. Avancez vers la rampe et éliminez vos ennemis avec le Foreur. Escaladez cette rampe et entrez dans le tunnel de gauche.

Après la cinématique, avancez et éliminez les sangsues avant qu'elles ne vous atteignent. Avancez dans la zone suivante et abattez le Caméléon. Avancez dans la salle suivante et planquez-vous derrière les vitres de droite ou de gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de la rampe et prenez leur place, derrière les vitres. Avec votre Foreur, restez toujours derrière les vitres et tirez sur les sangsues en premier lieu. Eliminez ensuite les Crânes de fer et les Ravageurs. Repoussez d'autres sangsues ainsi que des Hybrides jusqu'à l'arrivée de Capelli qui vous donnera un coup de main. Nettoyez la zone à deux et poursuivez votre route pour voir la fuite de Daedalus.

Chapitre 7 : Cocodrie, Louisianne

QG de campagne

Objectif : Trouvez la bombe à fission

Avancez dans les marais en restant loin de l'eau. Dépassez la cabane et sautez sur la barque pour traverser. Avancez ensuite vers la grande maison

Objectif : Nettoyez la maison de la plantation

Restez à couvert et utilisez votre sniper pour éliminer le Ravageur en premier. Tuez ensuite un Hybride, en bas, et un deuxième dans le balcon. Faites face ensuite à la porte d'entrée et éliminez les Hybrides qui en sortent. Entrez ensuite, ramassez les Foreurs et montez à l'étage. Eliminez les ennemis qui se planquent dans la chambre de droite et celle de gauche. Les ennemis lancent l'assaut et essayent de vous atteindre. Montez alors dans le grenier et ramassez la mallette qui se trouve sur place. Restez en haut des escaliers et, grâce au potentiel du Foreur qui traverse les parois, éliminez les ennemis qui essayent de monter. Des Crânes de fer équipés de Foreurs aussi vont participer à l'assaut. Eliminez-les en bougeant pour éviter leurs tirs. Quand les Ravageurs montent les escaliers, lancez des grenades pour les éliminer ou au moins les affaiblir.

Les docks

Objectif : Neutralisez le Maraudeur

Quand la voie est libre, prenez le RLAB qui se trouve dans le grenier et descendez à l'étage. Allez dans les balcons pour affronter le Maraudeur. Evitez ses attaques en entrant dans la maison. Contournez-le par la droite ou la gauche et lancez-lui vos roquettes. Une fois qu'il est mort, sautez dessus et utilisez-le comme pont pour atteindre la rive d'en face.

Objectif : Neutralisez les Titans

Avancez sur le ponton et sautez sur les caisses pour descendre de l'autre coté. Vous devez maintenant rejoindre vos amis qui se trouvent dans le dernier bâtiment de droite. Sprintez sur le quai en ignorant les Titans et allez derrière le bâtiment. Montez les marches et rejoignez vos hommes. Descendez ensuite par les escaliers de droite et éliminez les deux Hybrides qui vous attaquent. Ramassez le sniper et éliminez les créatures qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Prenez ensuite votre courage en main et sprintez sur le quai vers le bâtiment d'en face. Eliminez les ennemis et montez vers l'étage. Tuez d'autres adversaires dans la zone et explosez les drones qui vous gênent. Ramassez le RLAB et allez au fond à gauche où se trouve un trou dans le mur. Eliminez les trois Titans pour pouvoir passer.

Sautez ensuite en bas et sautez sur le bateau. Visitez toutes les cabines pour récupérer des munitions et montez à l'étage. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent. Visitez aussi toutes les cabines et prenez la mallette et le Spectral qui se trouvent près d'un cadavre. Montez ensuite sur le pont supérieur et courez à droite vous abriter derrière la cabine. Activez le bouclier du Spectral et affrontez le Titan qui bloque votre chemin. Restez ensuite sur le pont supérieur et ramassez les armes et les munitions qui se trouvent dans la zone.

Pont Street River

Objectif : Trouvez la bombe à fission

Passez ensuite le pont et retrouvez vos amis. Eliminez les ennemis en chemin et suivez Capelli.

Objectif : Repoussez l'assaut

Après la cinématique planquez-vous derrière les caisses. Utilisez votre Foreur contre les ennemis dans la zone. Tirez sur les voitures pour les exploser et éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup. Avancez pour rencontrer une autre vague d'ennemis. Mettez-vous à couvert derrière la barricade et repoussez-les avec votre Foreur. Avancez ensuite, passez par-dessus la palissade et montez à l'escalier du pont.

Objectif : Localisez le major Blake

Avancez sans crainte sous le pont jusqu'aux escaliers. Montez pour vous rendre sur la route et retrouver le major Blake.

Le marais

Objectif : Détruisez l'avant-poste chimérien

Avancez dans le marais avec le major et ses hommes. Passez la première grille d'égouts et battez en retraite pour éliminer les Sauteurs qui vous attaquent. Suivez ensuite le major et contrôlez la surface de l'eau. Quand des Caméléons invisibles vont vous attaquer, ils seront trahis par le mouvement de l'eau. Tirez dans cette direction pour éliminer ces monstres. Avancez ensuite jusqu'à l'avant poste ennemi. Prenez votre sniper et éliminez les ennemis en commençant par les Crânes de fer et en finissant par les Hybrides. Récupérez les armes des Crânes de fer et suivez le major en éliminant les ennemis en chemin. Rejoignez ensuite Capelli.

Objectif : Escortez la bombe à fission jusqu'à une navette chimérienne

Avancez en suivant vos amis et montez dans l'ascenseur. A la sortie, allez à gauche et mettez-vous à couvert. Des Hybrides et des Ravageurs arrivent par la pente.
Lancez une grenade sur le groupe d'Hybrides pour les exterminer tous en même temps et occupez-vous ensuite des Ravageurs. Utilisez le Foreur pour rester à l'abri des attaques des Ravageurs. Eliminez ensuite le reste de cette première vague.

Avancez sur la rampe pour voir une autre vague ennemie. Elle comprend deux Titans. Rebroussez chemin et allez à gauche sur la plateforme puis prenez le canon à impulsion. Eliminez en toute sécurité ces deux monstres. S'ils sont encore en vie, abattez-les à coups de grenades.

Avancez ensuite sur la rampe et planquez vous derrière les caisses de droite pour éliminer les dernières poches de résistance. Avancez enfin vers la navette.

Chapitre 8: Cratère de Chicxulub, Mexique

Hangar

Objectif : Trouvez la salle de contrôle

Avancez et suivez Capelli. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar. Explosez ensuite les drones qui rappliquent. Allez vers l'interrupteur de l'ascenseur et actionnez-le. Revenez ensuite rapidement en haut de la rampe. Sortez votre sniper et éliminez les trois Crânes de fer puis le Titan. Montez ensuite dans l'ascenseur. Une fois en haut, sortez votre Foreur et commencez à nettoyer le chemin sans vous exposer. Descendez la rampe et entrez par la porte de droite.

Sanctuaire intérieur

Objectif : Éliminez les forces terrestres chimériennes

Avancez dans le hangar et éliminez les ennemis qui attaquent par la droite. Suivez Capelli et abattez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez au bout de la plateforme et entrez par la porte de gauche. Eliminez les ennemis avec votre Foreur et avancez dans le couloir. Repoussez ensuite les Crânes de fer et les Hybrides et entrez dans le hangar. Avancez vers l'ascenseur et utilisez vos grenades contre les Ravageurs. Montez maintenant dans l'ascenseur sans Capelli.

Salles des moteurs

Objectif : Trouvez le point névralgique des conduits

Pendant toute votre progression, écoutez les indications de Capelli par radio. Il vous informera sur la présence d'ennemis autour de vous. Avancez sur la passerelle et ne marchez pas sur le liquide jaune. Avancez ensuite sur le pont. Capelli vous informe que des ennemis sont derrière vous. Tournez-vous alors et éliminez-les. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Eliminez le Caméléon qui garde la zone. Tuez les Crânes de fer qui arrivent et prenez leurs armes.

Passez ensuite la porte et préparez-vous à affronter trois Caméléons dans le couloir. Dès que le sol tremble, reculez et tuez les trois ennemis qui arrivent successivement. Avancez ensuite dans la salle où se trouvent deux conduits. Allez d'abord derrière la vitre qui se trouve à gauche et éliminez les drones qui arrivent par les conduits. Entrez ensuite par l'un des conduits.

Objectif : Activez les commandes manuelles des portes coupe-feu

Avancez dans le couloir jusqu'à la salle des commandes. Montez jusqu'au dernier niveau en ramassant les munitions en chemin. Prenez aussi le Spectral et activez les commandes de la porte. Sortez ensuite par la porte qui mène à l'extérieur et avancez sur la passerelle. Utilisez le bouclier du Spectral et exterminez les ennemis qui s'opposent à vous. Entrez par la porte d'où sont venus les ennemis et montez dans l'ascenseur.

Ponts extérieurs

Objectif : Localisez Daedalus et la bombe à fission

Sortez de l'ascenseur et avancez sur les ponts du vaisseau. Montez les rampes, placez-vous derrière les caisses et déclenchez les hostilités. Eliminez les ennemis qui patrouillent puis occupez-vous des renforts. Avancez et éliminez le Crâne de fer qui se trouve à droite. Montez ensuite une autre rampe et affrontez deux Titans. Courez à gauche et ramassez le RLAB pour pouvoir éliminer ces deux monstres. Restez mobile pour éviter les tirs ennemis et ne ratez pas votre cible. Passez ensuite par la porte située au bout de la passerelle. Entrez dans le hangar et détruisez les drones avant d'éliminer les Hybrides. Avancez vers le hangar suivant gardé par d'autres ennemis. Eliminez-les et avancez vers le hangar suivant où se trouvent les corps du major Blake et de ses hommes. Un Titan emporte la bombe escorté par deux Ravageurs. Eliminez les deux monstre en premier et poursuivez le Titan jusqu'à la porte. Allez à gauche de la porte et sautez sur le rebord qui se trouve en bas. Longez donc le mur et ramassez les munitions sur le chemin. Ramassez le sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la plateforme, au bout du chemin. Reprenez ensuite votre Foreur et avancez. Passez sur la plateforme et entrez par la porte.

Objectif : Frayez-vous un chemin jusqu'à la bombe à fission

Après la cinématique, avancez vers le premier bunker et éliminer les deux ennemis. Quand Daedalus détruit un coté du bunker, mettez-vous à l'opposé pour éviter qu'il vous attrape. Quand la porte de sortie se débloque, avancez un peu pour provoquer les ennemis du bunker suivant et revenez au votre. Eliminez-les pendant qu'ils essayent de s'approcher de vous. Avancez ensuite en sprintant vers le deuxième bunker et évitez les tentacules de Daedalus. Quand la porte se débloque, attendez que les ennemis arrivent et utilisez votre Foreur pour les éliminer. Sprintez encore une fois vers le dernier bunker et faites la même action à nouveau. Sortez du dernier abri et éliminez les Hybrides en chemin. Prenez la route vers la bombe et Daedalus.

Objectif : Eliminez Daedalus

Le dernier combat est assez facile.
Pour battre Daedalus, il vous suffit de tirer sur le générateur électrique indiqué quand votre ennemi passe à proximité de ce dernier. Effectuez l'action plusieurs fois en attirant Daedalus devant les générateurs. Il sera électrocuté plusieurs fois et ceci entrainera sa mort.

Objectif : Evacuez le vaisseau avant l'explosion de la bombe à fission

Après la cinématique, vous n'aurez qu'une seule arme, vos mains. Vous possédez maintenant une force à la quelle aucune créature ne pourra résister. Rebroussez alors chemin et sachez que vous n'avez que quatre minutes pour rejoindre Capelli. Ecrasez tous vos ennemis avec l'attaque primaire ou secondaire. Vous pouvez tuer plusieurs ennemis en même temps grâce à votre pouvoir. Courez vers Capelli pour quitter le vaisseau avant son explosion. Félicitations,

vous venez de compléter le jeu.

Resistance 3

© Sony Computer Entertainment / Insomniac Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Lorsque vous possédez suffisamment de points, vous pouvez activer ces codes dans le menu Bonus.

Codes	Points requis
Bloody Hell! (les ennemis explosent)	10 points
Mirror Mode (mode miroir)	30 points
Enemy Secondary Fire (les ennemis utilisent le tir secondaire)	45 points
Enemy Super Weapons (les ennemis ont de meilleures armes)	45 points
Immersive (pas d'indicateurs à l'écran)	45 points
Health Regen (regain de santé automatique)	120 points
All Weapons (toutes les armes)	300 points
Infinite Ammo (munitions pour toutes les armes)	400 points

RÉCOMPENSES LIÉES À GLOBAL RESISTANCE

Connectez-vous sur le site e|http://www.myresistance.net/ pour jouer à Global Resistance.

Code de triche "Bloody Hell"

Déployer 10 000 unités dans Global Resistance.

Skin multijoueur "Death Squad Hybrid"

Déployer 5 000 unités dans Global Resistance.

Skin multijoueur "Malikov"

Etre du côté victorieux dans Global Resistance.

Skin multijoueur "Target Dummy"

Déployer 267 000 unités dans Global Resistance.

Artwork "Chimera"

Voter un Global Object dans Global Resistance

Artwork "Humans"

Lancer un topic sur le forum de Global Resistance.

Artwork "New York City"

Améliorer 5 bâtiments dans Global Resistance.

Artwork "Terraformer"

Se connecter deux fois à Global Resistance.

Artwork "Weapons"

Remporter 5 batailles en mode Escarmouche dans Global Resistance.

SOLUTION COMPLÈTE

Haven, Oklahoma

Chapitre 1 : Home sweet home

L'action se situe en l'an 1957 après l'invasion des USA par les Chimères. Les attaques atteignent votre ville où vous avez cru pouvoir passer le restant de vos jours tranquille. Après votre réveil, vous devez rejoindre Dale dans le stand de tir. Suivez le chemin qui passe par les caves des maisons jusqu'au stand. Prenez le Nettoyeur et suivez les indications de Dale pour tirer sur les cibles en utilisant deux types de tirs. Utilisez ensuite votre arme pour les attaques au corps à corps. Apprenez ensuite à manier le magnum et les grenades. Après quelques instants, l'alerte est donnée est vous devez rejoindre le QG pour prendre vos directives. Suivez votre ami, descendez dans le tunnel et avancez. Montez ensuite à l'échelle et approchez-vous des fenêtres. Lorsque l'attaque commence, restez à couvert derrière la voiture et marquez vos ennemis pour les éliminer plus facilement avec votre Nettoyeur. Quand ces Chimères foncent sur vous, utilisez les attaques au corps à corps pour les repousser.

Un Stalker débarque par la suite dans la zone. Ce monstre mécanique possède un bouclier qui le protège contre tous les tirs. Vous devez alors utiliser vos grenades IEM pour neutraliser ce bouclier avant tout (04). Lancez une première grenade et laissez vos amis s'occuper de lui tandis que vous courez vers la boutique qui se trouve à gauche. Allez à l'arrière et montez à l'échelle. Sur le toit, vous trouverez des munitions pour vos armes et des grenades. Restez à couvert et tirez sur le Stalker quand son bouclier est abaissé (05). Quand ce monstre déploie son bouclier à nouveau, lancez une grenade IEM dessus et reprenez vos tirs. Evitez de rester dans la trajectoire de son laser et maintenez la même tactique jusqu'à l'exploser.

Chapitre 2 : l'homme recherché

Vous êtes maintenant à la recherche de Tommy Dean. Suivez le chemin et montez les escaliers pour rencontrer une personne qui vous donnera de nouvelles grenades. Equipez-vous-en pour qu'il vous ouvre la porte. Entrez, ramassez les grenades qui sont par terre en observant le débarquement des ennemis. Commencez par lancez des grenades sur les groupes de Chimères qui débarquent du vaisseau. Mettez-vous ensuite à couvert et abattez le reste des soldats Chimères.

Sautez ensuite dans la rue et avancez vers la maison du fond. Ouvrez la porte du garage et entrez pour rencontrer Tommy. Suivez-le et arrêtez-vous devant le champ de maïs. Lancez vos grenades sur les ennemis qui vous tournent le dos pour en éliminer le maximum par surprise. Restez ensuite à couvert et abattez le reste puis suivez votre ami et traversez le champ.

Chapitre 3 : paradis perdu

Sprintez en suivant votre ami pour éviter les attaques des Chimères. Abritez-vous ensuite dans le bâtiment pour affronter la patrouille des Cranes de fer. Neutralisez-les et faites attention aux tirs d'énergie des Foreurs qui traversent les structures et les bâtiments. Neutralisez toutes ces Chimères et récupérez un Foreur de l'un des cadavres.

Utilisez la lunette du Foreur pour repérer l'ennemi qui se trouve derrière la porte et abattez-le avec un tir d'énergie concentrée. Passez par la porte et approchez-vous des ennemis en visant avec la lunette du Foreur. Vous pouvez les attaquer malgré leurs positions, à couvert. Déployez ensuite un bouclier énergétique avec le Foreur pour repousser les tirs ennemis. Neutralisez le reste des Chimères avant de continuer votre chemin. Passez sous le pont et sprintez pour éviter les bombardements jusqu'à entrer dans le bâtiment avec votre ami. Prenez les grenades hérisson qui se transforment en mine antipersonnel une fois au sol.

Avancez pour rencontrer une nouvelle patrouille ennemie. Restez à couvert et utilisez votre Foreur contre les Chimères. Visez la tête pour ne pas gaspiller les munitions du Foreur. Neutralisez tous les ennemis, ramassez leurs munitions et montez l'escalier en suivant comme toujours votre ami. Repoussez le groupe d'ennemis suivants en vous abritant derrière le bouclier d'énergie. Utilisez le Foreur pour abattre les Chimères équipées elles aussi de Foreurs, en priorité. Nettoyez la zone et progressez jusqu'à la porte. Ouvrez-la et attaquez les ennemis par derrière en lançant des grenades dès le début de l'affrontement.

Chapitre 4 : les femmes et les enfants d'abord

Suivez votre ami et prenez le fusil sniper qu'il vous donne. Sortez par la porte et éliminez l'ennemi avec votre arme. Restez à couvert pendant l'attaque de la navette ennemie. Eliminez les Chimères qui passent par-dessus la clôture avant qu'elles n'entrent dans les bâtiments situés à droite. Si c'est le cas, vérifiez les fenêtres pour ne pas subir des attaques latérales. L'ennemi arrive ensuite par le coté gauche. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et utilisez toujours votre sniper pour débusquer vos ennemis. Visez la tête et ne gaspillez pas les balles. Des Faucheurs rapides vont débarquer dans la zone. Repoussez-les en utilisant votre sniper ou le marqueur du Nettoyeur lorsqu'il se pose. Repliez-vous ensuite et abattez les deux Faucheurs avant la première porte.

Passez vers la zone suivante, elle aussi pleine d'ennemis. Restez derrière la carcasse de la voiture et utilisez votre Foreur pour éliminer les Chimères depuis votre cachette. Vous serez ensuite attaqué par un colosse appelé Cogneur. Contre cette brute, utilisez les charges et les pilonnages comme attaques principales. Il faut donc éviter de rester dans son chemin ou à proximité. Il vous lancera aussi des grenades air-combustible qu'il faut à tout prix éviter. Eloignez-vous du colosse et tirez sur les systèmes de refroidissement de la brute qui se trouvent sur son épaule. Restez mobile et sprintez pour éviter ses charges ensuite tirez sur les zones lumineuses du Cogneur. Explosez toutes ces parties lumineuses pour neutraliser une fois pour toutes cette bête et allez vers l'église.

Chapitre 5 : Wrightsburg

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans un bateau en plein brouillard. Passez près du cadavre du Kraken sans tirer sur les Sauteurs pendant qu'ils se nourrissent. Prenez ensuite le fusil à pompe des mains de votre ami. Ce fusil est principalement efficace contre les Sauteurs. Testez son tir principal et son second tir sur les racines explosives. Quand vous passez sous le pont, tirez sur la glace qui bloque le chemin pour libérer le passage.

Explosez ensuite les Macabres qui infestent la zone. Eliminez aussi ceux qui sautent dans le bateau. Prenez ensuite la trousse de soin qui se trouve sous le poste de navigation. Tirez ensuite sur les racines explosives près de lesquelles se

tiennent les Macabres pour les éliminer avant qu'ils ne sautent sur le bateau. Tirez ensuite sur la glace qui bloque le bateau en même temps abattez les Macabres qui sautent dans votre bateau. Vous serez ensuite attaqué par les drones de choc. Utilisez votre fusil à pompe pour les exploser rapidement. Repoussez les vagues d'attaques de ces drones jusqu'à atteindre le fleuve.

Après le croisement avec le Goliath, explosez les drones jusqu'à ce que le bateau démarre. Suivez ensuite les indications de votre ami pour localiser les ennemis en chemin. Restez à couvert pendant le trajet entre les zones pleines de Faucheurs. Explosez les ennemis qui débarquent sur votre bateau et utilisez votre fusil à pompe en priorité. Continuez à les repousser jusqu'à finir sous les tirs des deux Goliaths.

St-Louis, Missouri

Chapitre 6 : cité du passé

Vous devez trouver un abri pour le docteur Malikov. Avancez vers la tour et allez à droite entre les wagons. Suivez ensuite le chemin indiqué par les flèches jaunes et montez sur les wagons. Avancez en éliminant les Sauteurs et sautez derrière la clôture. Abaissez la passerelle pour le docteur et montez dans l'ascenseur. Montez ensuite à l'échelle et regardez par la fenêtre pour voir l'avion Vtol qu'il faut atteindre. Allez à droite pour prendre le mousqueton qui se trouve sur la table et revenez à la fenêtre. Utilisez cet objet sur la tyrolienne pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez à droite et descendez dans le trou. Passez la porte et avancez pour prendre l'Atomiseur en chemin. Avancez ensuite dans la zone infestée et éliminez les Macabres avec votre nouvelle arme. Montez les marches et lancez un puits gravitationnel avec l'Atomiseur pour neutraliser les Macabres qui sortent de leurs cocons. Montez ensuite d'autres escaliers et éliminez les Macabres. Avancez jusqu'à la passerelle suspendue qu'il faut abaisser. Allez alors sur le coté droit de la passerelle et descendez par le trou au sol.

Appuyez sur le bouton de la console de commande pour abaisser la passerelle. Quittez maintenant la salle et montez rapidement à l'escalier vers la passerelle. Ignorez les Macabres qui vous poursuivent et ne vous occupez que de ceux qui vous barrent la route. Traversez et suivez le chemin jusqu'au grand conduit qui vous mène dans une nouvelle zone.

Passez par la porte, ramassez les munitions et les soins et montez à l'échelle. Tirez ensuite sur le panneau qui se trouve au dessus de la porte pour faire descendre l'échelle. Empruntez cette échelle, avancez et prenez le fusil sniper Chimérien le Décapeur. Approchez ensuite de la fenêtre pour tester votre nouvelle arme sur les Macabres qui se trouvent sur les toits des bâtiments. Descendez ensuite par le trou au sol.

Avancez, sortez dans le balcon et tirez sur le panneau situé à droite pour abaisser le pont. Traversez-le pour entrer dans le bâtiment suivant. Sortez de l'appartement et allez à gauche pour monter les escaliers. Le dernier étage est infesté de Sauteurs, utilisez alors votre Atomiseur pour les éliminer tous et avancez dans le couloir. Passez ensuite par la porte et descendez dans le trou.

Chapitre 7 : des amis bien placés

Vous allez apercevoir au loin le Vtol entouré par les forces ennemies. Vous devez l'atteindre et aider ses pilotes. Approchez des fenêtres et utilisez votre sniper pour nettoyer la zone. Visez la tête et commencez par les ennemis Cranes de fer équipés de Foreurs. Passez ensuite au Faucheur pour enfin vous occuper des Hybrides. Tirez sur les racines explosives pour les exploser à proximité des ennemis. Quand le nombre d'ennemis diminue, utilisez la tyrolienne qui se trouve à droite pour atteindre le bâtiment d'en face. Utilisez alors l'Atomiseur et le Nettoyeur pour

nettoyer la zone. Ramassez les soins et les munitions avant de rejoindre le Vtol.

Une navette ennemie accompagnée d'un Ravageur rappliquera et débarquera les renforts. Pour abattre ce dernier, restez loin de lui et derrière une carcasse de bagnole. Tirez-lui dessus et balancez-lui des grenades quand il s'immobilise pour vous viser. Restez toujours à couvert et explosez votre ennemi avec des grenades. Suivez ensuite vos amis et entrez dans le pub. Montez à l'étage, ramassez les munitions et planquez-vous près des fenêtres.

Vous devez maintenant défendre votre position et le pub. Utilisez le sniper pour éliminer les ennemis avant qu'ils n'atteignent les portes du pub. Suivez les indications de vos amis pour savoir de quel coté les ennemis arrivent. S'ils réussissent à entrer, utilisez l'Atomiseur et son tir secondaire pour les éliminer. Neutralisez aussi les Ravageurs qui rappliquent en utilisant les grenades en plus de l'Atomiseur et en vous cachant derrière les tables et le comptoir. Restez toujours à l'étage pour avoir une meilleure vue sauf quand les ennemis entrent par les portes. Repoussez-les et remontez directement pour neutraliser ceux qui arrivent en renfort. Abattez les Ravageurs avant qu'ils n'entrent et repoussez la dernière vague d'attaques.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à la grande salle. Un Cogneur arrive avec ses sbires. Explosez ses systèmes de refroidissement comme vous l'aviez déjà fait et restez loin de lui. Finissez-le ensuite avec des grenades ainsi que le groupe d'Hybrides qui avance sur vous. Continuez ensuite de suivre vos amis et montez à l'échelle.

Chapitre 8 : le plan

Après la rencontre avec Charlie, vous concluez un marché avec lui pour qu'il vous amène à New York à bord du Vtol. Avancez alors vers la camionnette et libérez le drone. Après le début de l'affrontement, tirez sur les drones boucliers en premier ensuite abattez les Hybrides. Entrez dans le bâtiment à gauche pour trouver refuge derrière le comptoir et éliminez les vagues d'ennemis qui arrivent. Utilisez votre Foreur sur les Chimères avant que votre ami n'annonce la retraite. Suivez-le et prenez le noyau énergétique en chemin.

Avec ce noyau en main, vous ne pouvez pas attaquer vos ennemis. Contentez-vous de suivre les consignes de votre ami pour avancer sans être touché par les tirs. Passez ensuite entre les pattes de l'araignée géante en courant jusqu'à entrer dans l'appartement.

Faites ensuite le plein de munitions et passez par la porte. Ramassez les cocktails Molotov en chemin et montez l'escalier. Maintenant c'est au tour de Charlie de porter le noyau. Ouvrez la porte du toit et avancez.

Chapitre 9 : plan B

Avancez et lancez un puits gravitationnel avec l'Atomiseur pour qu'il explose les drones de choc et les Faucheurs qui essayent de s'approcher de Charlie qui s'est abrité dans la cabane. Repoussez ensuite les Faucheurs qui vous entourent jusqu'à ce qu'ils battent en retraite. Sortez alors et dirigez-vous vers le pont. Tirez sur le panneau pour l'abaisser et traversez-le.

Escortez ensuite Charlie et restez près de lui pour éviter qu'il ne soit attaqué par les Chimères. Ne bougez que lorsque le chemin et dégagé ou lorsque Charlie avance pour changer d'abri. Continuez de liquider vos ennemis jusqu'à atteindre la nacelle. En chemin, vous serez attaqué par la Veuve noire, une gigantesque araignée. Commencez par tirer sur ses deux yeux rouges et évitez de rester dans la trajectoire de l'acide craché par la veuve noire. Evitez ses crachats en vous déplaçant sur le toit et en évitant de marcher dans l'acide du crachat précédent. Explosez ses deux yeux pour qu'elle se rétracte pour un moment. Elle reviendra à l'assaut aussitôt en gardant la même tactique.

Tirez cette fois sur les deux parties rouges qui se trouvent sur les cotés de la bêtes. Utilisez toutes vos armes et ciblez ces zones jusqu'à les exploser. Vous devez maintenant tirer sur la partie rouge qui traine en dessous de la veuve noire. Explosez cette dernière partie pour pouvoir continuer votre voyage vers New York.

Mt Pleasant, Pennsylvanie

Chapitre 10 : la traque

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans la forêt traqué par des Hybrides invisibles. Repérez-les grâce à leurs lasers et abattez-les. Montez ensuite vers la petite cascade et allez à gauche. Mettez-vous à l'abri dans la cabane pour ne pas être attaqué par la navette qui patrouille au dessus de la zone. Utilisez ensuite votre sniper et abattez les Hybrides Chimères. Passez ensuite à la deuxième cabane en évitant les projecteurs de la navette. Suivez le chemin qui mène à gauche et entrez dans le tunnel situé à gauche.

Avancez et passez par la porte de gauche. Suivez les rails et explosez les drones boucliers avant d'éliminer les Hybrides. Continuez d'avancer jusqu'à sortir du tunnel. Prenez ensuite à droite, éliminez les Chimères et abritez-vous dans la cabane. Neutralisez les snipers qui se trouvent autour de vous et foncez vers le tunnel qui se trouve à droite en évitant d'être repéré par la navette. Butez les Hybrides en chemin et entrez dans le tunnel. Avancez et éliminez le ravageur qui vous poursuit. Explosez ensuite les drones boucliers et les Hybrides avant de sortir du tunnel. Allez vers le pont et butez les Chimères qui le gardent.

Avancez sur le pont et ramassez la fournaise, il s'agit d'un lance-roquettes. Il vous servira à abattre la navette qui arrive. Passez alors dans la partie basse du pont pour vous mettre à couvert et verrouillez puis tirez sur la navette. Si des Hybrides rappliquent, utilisez vos grenades pour les éliminer rapidement pour vous occuper de la navette. Ramassez les munitions nécessaires pour abattre le vaisseau et évitez de marcher dans les flammes. Explosez la navette pour pouvoir continuer votre chemin.

Chapitre 11 : sauveur

Après la cinématique, vous devez trouver Jonathan pour qu'il répare le train pour poursuivre votre voyage. Sortez alors par l'arrière et montez à l'échelle. Eliminez les ennemis qui avancent avant de descendre dans la rue. Neutralisez les Macabres et tournez à droite. Nettoyez la maison et poursuivez votre chemin dans la ville.

Nettoyez la cour et entrez dans la première maison à gauche. Eliminez les Macabres et montez à l'étage. Utilisez votre fusil à pompe contre ces créatures et passez le pont vers la maison suivante. Montez ensuite à l'échelle et traversez un autre pont. Avancez sur le toit et allez à droite vers la maison suivante. Montez les marches et descendez par le trou au sol. Ramassez les munitions et montez à une autre échelle. Passez ensuite par la porte pour atteindre une autre zone de la ville.

Avancez à gauche et montez la rampe pour entrer dans l'église. Avancez en éliminant les Macabres et montez à l'échelle. Ecrasez les Sauteurs et avancez vers le trou dans le mur, situé au fond à gauche. Sautez encore en bas et passez par la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez à droite et nettoyez les rues de la ville infestées par les Macabres et les Sauteurs. Visitez les maisons pour ramasser des munitions et des soins. Tournez à droite vers la mine et montez à l'échelle pour atteindre le balcon de la maison. Entrez par la porte et nettoyez-la avant de prendre les munitions et les soins. Montez ensuite à l'étage et passez sur le pont pour atteindre le bâtiment suivant. Nettoyez-le et montez à l'étage pour récupérer des munitions et

des soins. Descendez ensuite et sortez dans le balcon. Descendez les marches et allez vers la mine en éliminant les ennemis en chemin.

Montez l'escalier pour entrer dans le bâtiment et passez par la porte, à gauche. Ramassez les munitions et les soins et suivez le chemin. Entrez par la porte et éliminez les Sauteurs qui infestent la zone. Courez ensuite jusqu'au fond du chemin pour passer la porte vers une autre zone du bâtiment. Avancez, montez les escaliers et passez entre les bureaux pour ramasser les munitions et les soins avant de passer par la porte au fond.

Avancez à droite, montez les marches et prenez le Cryotir qui est une arme Chimère capable de geler les ennemis. Utilisez cette arme pour aider Jonathan qui combat les Macabres. Paralysez vos ennemis et tirez un souffle glacé pour pulvériser les ennemis gelés. Suivez ensuite votre nouvel ami jusqu'à l'ascenseur en panne.

Vous devez maintenant protéger votre ami pendant qu'il répare les fusibles de l'ascenseur. Utilisez le Cryotir pour éliminer vos ennemis avant qu'ils ne s'attaquent à Jonathan. Passez ensuite à la deuxième boite à fusible et protégez votre ami. Après la réparation des fusibles, courez vers l'ascenseur et embarquez dedans.

Chapitre 12 : Satan

Entrez dans la réserve qui se trouve à gauche et prenez une bonbonne d'acétylène. Placez-la devant la porte fermée et tirez sur la bonbonne pour l'exploser. Avancez dans le tunnel pour arriver devant une autre porte fermée. Eliminez les Macabres et entrez dans la réserve. Neutralisez d'autres Macabres et prenez une autre bonbonne pour la placer devant la porte. Explosez-la et avancez dans le tunnel. Faites ensuite le plein de munitions avant de passer la porte pour rencontrer la bête appelée Satan qui infeste la mine. Tirez-lui dessus pour la faire fuir ensuite partez à sa poursuite. Entrez rapidement dans le petit tunnel, à droite, pour éviter l'attaque du monstre. Sprintez pour éviter encore une fois le monstre et suivez votre ami. Avancez dans la grande galerie et entrez rapidement dans le tunnel (à gauche) pour éviter d'être écrasé par Satan.

Vous allez ensuite refaire la rencontre de ce monstre et vous devez le combattre. Quand il attrape votre ami, lancez-lui une bonbonne de gaz et tirez dessus pour l'exploser. Il relâchera alors votre pote. Visez ensuite ses yeux en restant derrière les rochers. Quand le monstre est aveuglé, lancez-lui une bonbonne dans la gueule et explosez-la. La bête prendra la fuite par la suite. Laissez votre ami se reposer et poursuivez la bête.

Avancez alors dans le petit tunnel et éliminez les Macabres en chemin. Quand le monstre réapparait, empruntez un petit tunnel pour éviter son attaque. Vous devez maintenant passer dans les petits tunnels pour éviter les attaques du monstre. Courez ensuite et montez l'escalier jusqu'au sommet. Montez ensuite à bord du wagonnet et tirez sur les yeux de la bête.

Tirez aussi sur les racines explosives accrochées aux murs pour ralentir votre ennemi. Quand vous quittez le wagonnet, tirez encore une fois sur les yeux de la bête jusqu'à ce qu'elle a mal et lancez une bonbonne de gaz dans sa gueule. Explosez cette bonbonne pour rendre furax le boss. Quand il explose la porte de l'ascenseur qui se trouve à droite, entrez et tirez sur les yeux du boss. Quand il rouvre sa gueule, lancez une bonbonne pour l'exploser et en finir une fois pour toutes avec cette bête.

Chapitre 13 : la nature de la bête

Après la cinématique, vous devez défendre le train contre les assaillants. Prenez la carabine M5 et mettez-vous à

couvert. Les ennemis humains, cette fois, attaqueront du coté gauche. Eliminez-les en ciblant le tireur ou tout simplement le conducteur. Vous avez une boite de soin dans le train et à l'arrière une réserve de munitions. Servez-vous constamment et repoussez les ennemis.

Après la sortie du tunnel, les ennemis attaquent cette fois du coté gauche. Ils vous lancent maintenant des Molotov. Eloignez-vous de la zone d'impact et repoussez-les. Quand les ennemis sautent sur le train, brulez-les avec les Molotov avant qu'ils ne trouvent le temps de vous attaquer. Allez ensuite détacher le dernier wagon. Repoussez les ennemis qui sautent dans le train et détachez le wagon avec la réserve de munitions. Continuez à repousser les ennemis et lâchez encore une fois le dernier wagon du train.

Graterford, Pennsylvanie

Chapitre 14 : aux lions

Après l'horrible cinématique et la mort du docteur Malikov, vous vous retrouvez dans l'arène d'une prison avec un marteau en guise d'arme. Utilisez-le contre les Macabres ensuite les sangsues et enfin les humains. Battez tous vos ennemis pour survivre dans cette arène.

Chapitre 15 : bis

Après la cinématique, prenez le Mutateur et sortez de votre cellule. Essayez cette nouvelle arme sur le premier garde ensuite allez à gauche et éliminez le garde en haut des escaliers. Montez et éliminez le garde qui arrive. Passez par la porte et ramassez les munitions du tir secondaire de l'arme. Avancez dans la nouvelle section de la prison et utilisez le tir secondaire sur le groupe d'ennemis qui se trouve en bas. Eliminez les deux qui arrivent par la porte et suivez le chemin de gauche avant de passer la passerelle vers une porte. Avancez ensuite vers le drone et sabotez-le.

Sautez en bas et passez par la porte. Eliminez le garde par derrière et rejoignez votre nouvel ami. Suivez-le encore jusqu'à ce qu'il vous ouvre la porte des douches pour pouvoir progresser vers le deuxième drone.

Avancez et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Passez ensuite par la buanderie et ramassez la carabine M5. Eliminez les ennemis qui arrivent et ceux qui se trouvent en haut avant de monter l'échelle qui se trouve à droite. Planquez-vous ensuite derrière les caisses et neutralisez les ennemis qui gardent le deuxième drone. Avancez vers ce dernier et sabotez-le.

Avancez ensuite dans le couloir à gauche et ouvrez la porte. Courez directement dans la cellule de droite et éliminez le garde à l'intérieur. Restez dans la cellule et attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les neutraliser. Utilisez ensuite votre Mutateur pour éliminer les ennemis qui se trouvent en bas avant de descendre. Avancez et passez par la porte à gauche. Avancez et montez directement les escaliers. Eliminez les ennemis qui se trouvent en bas et abritez-vous dans la cellule située à gauche pour neutraliser ceux qui essayent de s'approcher de vous. Utilisez vos Molotov contre les groupes et passez par le trou qui se trouve dans la cellule, à droite. Eliminez les gardes autour du drone et sabotez-le. Eliminez les ennemis qui rappliquent avant de vous diriger vers la porte, en bas.

Mettez-vous à couvert à droite et sortez votre Décapeur. Eliminez les gardiens avant de rejoindre votre ami à gauche quand il vous le demandera. Entrez dans la cafétéria et utilisez le Molotov contre le groupe de gardiens qui fonce sur vous. Éliminez ensuite les ennemis qui gardent le drone et avancez vers ce dernier. Ce n'est pas le bon drone et vous êtes tombé dans un piège.

Planquez-vous alors et pendant que votre ami essaye de vous ouvrir la porte, repoussez les vagues d'ennemis qui arrivent de tous les cotés. Utilisez les Molotov pour créer une barrière de feu et bruler vos ennemis. Utilisez le deuxième tir du Mutateur quand les ennemis attaquent en groupe. Maintenez votre position jusqu'à ce que votre ami vous ouvre la porte. Courez alors, entrez et descendez dans le trou.

Chapitre 16 : vengeance

Ramassez la masse et détruisez les planches sur la porte. Ouvrez ensuite cette dernière pour sortir. Avancez jusqu'à l'échelle et montez. Avancez sur les tubes et sautez en bas. Suivez le chemin à droite et explosez les Macabres et les sangsues en chemin. Continuez votre route jusqu'à l'échelle et montez. Avancez et ignorez les ennemis qui se trouvent de l'autre coté du mur, à droite. Sautez dans le trou en bas et continuez d'avancer.

Avant de descendre dans la salle circulaire, explosez les poches d'incubation des Sauteurs qui se trouvent en face, près de la porte. Descendez ensuite et repoussez les ennemis qui arrivent par la droite. Utilisez votre fusil à pompe pour repousser les Macabres et surtout les sangsues avant qu'elles ne s'approchent de vous. Utilisez ensuite votre Cryotir contre les ennemis qui débarquent suivis des Sauteurs. Gelez tout ce beau monde et lancez le souffle pour briser la glace et neutraliser vos ennemis. Restez toujours mobile et évitez d'être encerclé par les ennemis. Nettoyez la zone avant de sortir par la porte. Tirez sur les racines explosives situées à gauche pour créer un chemin à prendre. Montez ensuite jusqu'au sommet et sortez par la porte.

Les Chimères passent à l'attaque et malgré cela les gardiens sont encore à vos trousses. Depuis votre position, abattez les ennemis qui se trouvent dans les tours et qui utilisent des lance-roquettes.
Descendez ensuite dans le trou et ramassez la fournaise. Neutralisez les ennemis qui vous ont repéré et qui se trouvent dans le hangar (69). Passez ensuite entre les caisses qui se trouvent dans la cour et nettoyez le hangar avant d'y entrer. Ramassez les munitions et allez vers le hangar suivant situé à droite.

Montez à l'échelle, éliminez les gardiens et avancez à gauche. Butez les Chimères qui se trouvent à l'extérieur avant de descendre. Courez ensuite vers le hangar d'en face. Vous devez entrer dans la prison par l'entrée de droite. Cette entrée est défendue par les gardiens et attaquée par les Chimères. Laissez-les s'entretuer ensuite éliminez les survivants avant la prochaine vague de Chimères. Sprintez vers l'entrée puis l'ascenseur.

Avancez enfin vers le drone pour être attaqué par le chef des bandits. Suivez les indications qui s'affichent pour attaquer votre ennemi jusqu'à l'éliminer.

New York, New York

Chapitre 17 : serment

Après la cinématique, vous voila à New York engloutie sous la neige. Avancez et descendez à droite. Utilisez ensuite la tyrolienne pour descendre dans la rue. Avancez vers la porte et détruisez ses tiges électriques pour l'ouvrir.

Utilisez ensuite vote sniper pour éliminer les deux Hybrides équipés de fournaises et situés au fond. Montez ensuite à droite et explosez les drones boucliers ensuite les Chimères. Neutralisez les deux ennemis invisibles qui se trouvent à droite en les repérant grâce à leurs lasers. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent en chemin. Explosez les deux tiges électriques de la porte. Ceci déclenchera l'alarme et plusieurs Chimères vont rappliquer. Neutralisez les Hybrides qui foncent sur vous ensuite éliminez le Crane de fer. Neutralisez les autres ennemis qui se trouvent sur les passerelles à

droite. Entrez ensuite par cette porte et repoussez le comité d'accueil suivant.

Vous devez maintenant maintenir votre position et repousser les contre-attaques ennemies. Montez l'escalier et restez derrière les abris. Eliminez les Chimères qui essayent de détruire la porte pour entrer. Utilisez votre sniper et les grenades hérisson pour les empêcher de le faire. Quand la navette ennemie fait débarquer des Hybrides snipers, éliminez-les rapidement avant qu'ils ne prennent leurs positions pour vous attaquer. Explosez ensuite les drones boucliers avant que les Chimères ne foncent sur vous. Ramassez les soins et les munitions éparpillés dans la zone et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les ennemis rapidement. Placez des mines hérisson devant la porte puisque les ennemis arriveront au final à entrer. Balancez tout ce que vous avez comme grenades sur les Chimères et sur les Ravageurs qui entrent par la porte pour les éliminer avant qu'ils ne trouvent le temps de vous attaquer.

Avancez ensuite en direction de la tour et descendez dans le trou au sol. Ouvrez le panneau électrique et détruisez la tige électrique pour ouvrir la porte. Avancez dans le tunnel et entrez dans la salle d'en face pour trouver des munitions. Suivez ensuite les rails du métro pour assister au combat entre Ravageurs et Macabres. Laissez-les s'entretuer et avancez en les ignorant jusqu'à passer la zone de l'affrontement (76). Eliminez les sangsues et Macabres en chemin et courez vers le wagon qui se trouve au fond du tunnel. Ne vous attardez pas dans cette zone qui sera envahie par les Macabres et les Sauteurs. Ouvrez la porte du wagon pour sortir dans une autre partie du tunnel. Suivez le chemin à gauche et avancez pour sortir dans la rue.

Les Chimères se battent contre une veuve noire qui vous barre aussi le chemin (77). Passez alors dans le trou au sol situé à droite. Avancez en éliminant les Chimères qui arrivent par les ouvertures. Vous avez maintenant plusieurs ouvertures qui donnent sur la rue où se trouve la veuve noire. Vous devez l'éliminer comme précédemment pour pouvoir continuer votre route (78). Visez alors ses yeux rouge ensuite ses cotés et enfin l'appendice qui pend en dessous de la bête. Utilisez la fournaise pour attaquer surtout les parties latérales de la bête et tirez quand elle s'immobilise. Restez à l'abri de ses attaques en vous abritant au sous sol et en changeant d'ouverture. Après sa mort, avancez dans la rue et montez sur la bête morte pour atteindre la passerelle. Avancez et sortez par la porte.

Chapitre 18 : désert

Avancez et descendez l'escalier. Lancez une grenade sur les ennemis qui entrent par la porte pour les exterminer rapidement en même temps. Avancez ensuite jusqu'à la carcasse de l'avion et ouvrez la porte pour entrer. Faites le plein de munitions et allez à l'arrière de l'appareil pour que la soute s'ouvre. Neutralisez les drones bouclier ensuite les Hybrides. Eliminez ensuite les Faucheurs qui sautent d'un bâtiment à l'autre.

Courez ensuite vers le bâtiment situé à droite pour vous mettre à couvert et attendez l'arrivée des renforts ennemis. Neutralisez les ennemis équipés de fournaises et utilisez votre Foreur pour les localiser et les éliminer depuis votre cachette. Passez ensuite au bâtiment situé en face et neutralisez ceux qui arrivent en renfort. Utilisez le Foreur pour éliminer les Faucheurs et même si vous n'avez plus de munitions, utilisez-le pour repérer vos cibles. Montez alors les étages des bâtiments et nettoyez chacun d'eux avant de passer au suivant.

Passez ensuite sur l'aile de l'avion pour atteindre un nouveau bâtiment et suivez le chemin qui mène en bas. Sautez au dessus de l'ascenseur et ouvrez la porte. Avancez et sortez par le trou dans le mur pour entrer dans un autre bâtiment. Allez à droite et montez les escaliers. Restez à couvert et neutralisez les snipers en les localisant grâce à leurs lasers. Allez ensuite à droite vers la première porte et détruisez les tiges pour l'ouvrir. Lancez vos grenades aussitôt sur le Crane de fer et les autres Hybrides. Entrez ensuite et explosez les tiges électriques qui se trouvent dans la salle.

Neutralisez les renforts de Faucheurs qui rappliquent sans sortir de la salle. Restez loin de la deuxième salle et tirez sur la tige électrique pour ouvrir la porte. Neutralisez ensuite ses occupants avant d'y entrer. Montez la passerelle et

appuyez sur le bouton des commandes pour désactiver le bouclier. Avancez vers l'entrée de la tour et planquez-vous à gauche. Eliminez les Faucheurs qui arrivent par la droite et les Hybrides équipés de fournaises qui se trouvent à l'entrée de la tour. Utilisez votre sniper pour éliminer tout ce beau monde et entrez.

Avance à droite et éliminez les deux Cranes de fer en chemin. Ouvrez ensuite le panneau électrique pour détruire les tiges et ouvrir la porte. Avancez jusqu'à sortir dans la neige. Vous devez maintenant résister aux vagues d'attaques des Chimères. Planquez-vous derrière la carcasse du Vtol pour éviter les tirs du Stalker. Eliminez les ennemis qui l'entourent avec votre Foreur ensuite lancez une grenade IEM sur le monstre mécanique. Une fois son bouclier abaissé, tirez-lui dessus deux roquettes avec la fournaise. Ramassez deux autres roquettes et rééditez l'opération après avoir éliminé les Hybrides qui arrivent vers vous avec votre fusil à pompe. Lancez une grenade IEM suivie de deux roquettes pour exploser le Stalker. Repoussez ensuite les Hybrides qui rappliquent sans laisser votre abri. Attendez toujours que les ennemis s'approchent de vous et se mettent à découvert.

Avancez ensuite sur le lac gelé et ramassez les munitions pour que plusieurs ennemis arrivent sur les lieux. Pendant votre retraite, lancez vos grenades sur les Cranes de fer pour ne pas subir les attaques du Foreur. Repliez-vous ensuite et attendez que les autres Hybrides vous poursuivent pour les éliminer. Avancez et utilisez votre sniper pour neutraliser les Chimères qui se trouvent dans le bâtiment du fond.

Allez vous abriter ensuite dans ce bâtiment à cause des tirs des deux Stalker. Ramassez les munitions de la fournaise et lancez une grenade IEM sur le premier Stalker. Utilisez ensuite vos roquettes dessus jusqu'à l'exploser. Passez ensuite au deuxième mais l'appui du Goliath ennemi rendra les choses plus difficiles qu'elles ne le sont déjà et vous n'arriverez pas à le détruire. Essayez tout de même jusqu'à ce que votre ami Charlie arrive à votre secours et vous tire de cet enfer.

New York, Terraformeur

Chapitre 19 : sabotage

Avancez et descendez près des pistons. Avancez à gauche et éliminez les Chimères qui se trouvent à droite. Nettoyez-la zone et attendez que Charlie ouvre la porte pour vous. Avancez et détruisez les tiges de la porte pour l'ouvrir. Avancez et restez près des fenêtres qui donnent sur la grande cour. Restez près de votre ami et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette cour. Commencez par exploser les drones boucliers et utilisez vos grenades et votre sniper pour neutraliser toutes ces unités Chimères. Suivez ensuite votre ami jusqu'au panneau de contrôle pour qu'il ouvre les portes.

Avancez dans une autre zone avec des pistons et utilisez vos grenades pour éliminer les deux Ravageurs. Neutralisez les autres Hybrides de la salle et continuez votre chemin. Ne comptez pas sur votre ami qui est presque d'aucune utilité à part lancer des grenades dans les mauvaises directions. Entrez dans la salle suivante à droite et éliminez les Chimères qui descendent les marches.

Montez ces marches et restez à couvert pour éviter les roquettes de l'ennemi qui se trouve au fond. Utilisez votre fusil à pompe contre les Hybrides qui foncent sur vous ensuite le sniper contre ceux qui restent loin. Explosez ensuite le drone bouclier au dessus de l'ennemi avec la fournaise et abattez-le par la suite. Une fois la zone nettoyée, allez vers la console de commande et appuyez sur le bouton. Neutralisez ensuite deux autres Ravageurs qui essayent de protéger le bouclier. Tirer sur les tiges électriques pour pouvoir passer entre les lames.

Après la séparation avec Charlie, montez dans l'ascenseur qui vous mène jusqu'en haut. Avancez, en suivant les gaines et descendez dans la salle suivante. Restez en haut et commencez par exploser les drones bouclier et les

drones de choc. Exterminez ensuite les Chimères qui se trouvent dans la salle et descendez à droite. Ouvrez le panneau électrique qui se trouve à coté de la porte fermée et glissez dans le conduit. Avancez et montez à l'échelle.

Avancez dans ce conduit jusqu'à l'ouverture. Commencez par exploser les drones qui patrouillent dans la zone et qui entrent dans le conduit. Descendez par la suite dans la salle et restez à couvert. Neutralisez les Hybrides avant l'arrivée des Ravageurs. Neutralisez les autres Faucheurs et nettoyez la zone. Passez à la salle suivante, éliminez les Faucheurs et montez les marches. Eliminez l'ennemi équipé de fournaise et passez la porte qui se trouve à coté de lui.

Suivez ensuite votre ami jusqu'à la zone avec des snipers. Explosez en premier lieu les drones boucliers qui protègent les Chimères. Eliminez ces snipers invisibles en les localisant grâce à leurs lasers et avancez vers la porte. Vous devez désactiver le bouclier pour pouvoir passer. Repoussez donc les renforts ennemis qui débarquent et suivez votre ami jusqu'au panneau de commande situé à gauche. Appuyez sur le bouton pour que trois Ravageurs rappliquent. Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous et si c'est le cas neutralisez-les avec votre fusil à pompe. Avancez vers l'autre coté et éliminez les Chimères qui protègent le deuxième panneau de commandes. Eliminez alors les deux ennemis équipés de fournaises et qui se trouvent près de la porte. Détruisez ensuite les tiges de la porte et entrez. Après la longue ascension, avancez et entrez par la porte.

Chapitre 20 : la promesse

Avancez jusqu'à la porte fermée et ouvrez le panneau électrique qui se trouve à gauche. Détruisez les tiges électriques pour ouvrir cette porte. Entrez et commencez par exploser les drones de choc. Allez ensuite aux tiges qui se trouvent à droite et explosez-les rapidement.

Neutralisez les Hybrides qui arrivent et ne vous acharnez pas trop en essayant de les éliminer tous puisque les renforts n'arrêteront pas de rappliquer. Courez ensuite à gauche et explosez les tiges. Un Cogneur débarquera alors dans la zone et vous devez l'éliminer avant de quitter cette zone. Explosez alors ses systèmes de refroidissement et restez loin de la bête. Ramassez les soins et les munitions qui sont accrochés sur les murs de la salle du coté des tiges. Une fois le monstre mort, quittez la grande salle par la porte qui se trouve en bas.

Pendant que toute la structure se détruise, tirez avec votre Magnum sur les ennemis et utilisez le tir secondaire pour exploser les cartouches et toucher un maximum d'ennemis. Rééditez cette action pour neutraliser les Chimères et tirez enfin sur le Cogneur qui essaye de vous attraper. Félicitations ! Vous avez sauvé New York et ses alentours en détruisant la tour et le Terraformeur.

Resistance : Fall of Man

© Sony / Insomniac Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU LOOK

Allez en mode multijoueur online et sélectionnez le menu "soldier loadout". Appuyez sur Start pour afficher l'écran des mots de passe et tapez l'un des codes suivants :

`8cba 3462 6595 14d4`	Bandana
`d708 6b08 0f1c b5f6`	Tête barbue
`fa3e f1f4 61e1 f6e0`	Casque
`a7f6 6e7c 05ec 1728`	Casque et bandana
`a8f4 d189 68f8 559e`	skin

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu en Hard pour débloquer le niveau de difficulté Superhuman.

TENUE "SKULL HEAD" (MULTIJOUEUR)

Ce costume peut être débloqué en multijoueur pour les Black Ops si vous terminez le jeu en mode Superhuman avec le maximum de Skillpoints.

RÉCOMPENSES

Clank Backpacks : 100 points de skill

Concept Art Pack 1 : 10 points de skill

Concept Art Pack 2 : 20 points de skill

Flip Levels : 70 points de skill

Option pour visionner les vidéos : Terminer le jeu

Skin MP Mechanic : 126 points de skill

Skin MP Soldier : Terminez le jeu en mode de difficulté "superhuman"

ARMES SPÉCIALES

Terminez le jeu pour débloquer les armes suivantes lors de votre prochaine partie : Arc Charger, Backlash Grenade, L11-2 Dragon, Reaper, Splitter.

SOLUTION COMPLÈTE

MISSION 1 : " Assaut Total "

Opération Délivrance - York, Angleterre
11 juillet 1951 - 06 : 13

Au commencement, suivez vos collègues. A peine quelques pas effectués et vous ne tardez pas à pouvoir expérimenter la chasse aux chimères. 3 créatures vous prennent en effet à partie, et foncent dans le tas. Eliminez les 2 premières tout en prenant garde d'épargner vos coéquipiers, puis postez-vous près du bus pour attendre le troisième lascar. Retirez-vous ensuite rapidement pour ne pas vous prendre une pluie de grenades, puis passez par le couloir de droite afin de poursuivre. Au cours de cette première mission, de nombreuses informations apparaissent sur l'écran pour vous indiquer quelques manoeuvres simples. Prêtez-y attention pour vous familiariser au plus vite avec les commandes du jeu.

Après avoir aperçu 2 de vos collègues griller joyeusement sur votre droite, pivotez vers la gauche pour faire face à un nouveau combattant du clan adverse. Au loin, vous remarquez l'arrivée d'un renfort aérien. Suivez les survivants, pour parvenir jusqu'à la première position ennemie. Comme vous le suggère votre supérieur, il vous faut vous préoccuper des ennemis postés sur les balcons en priorité. L'occasion est trop belle pour exploiter le système de zoom de votre arme ! Pressez donc la touche R3 (joystick analogique droit) et canardez tranquillement les chimères tout en restant raisonnablement à l'abri. Sans trop vous rapprocher, il vous est possible de finir de nettoyer la zone à bonne distance. Mais les mercenaires que nous sommes préféreront sans doute s'avancer vers l'ennemi pour une attaque sanglante au corps à corps...

Quoi qu'il en soit, une fois le calme revenu, pénétrez dans le bâtiment et ne faites pas l'erreur de suivre directement l'individu chimérien prenant la fuite par les escaliers. Des collègues à vous se chargeront ainsi de lui régler son compte. De votre côté, fouillez plutôt le rez-de-chaussée afin de faire le plein de munitions. Ceci étant, montez à votre tour les escaliers pour tomber sur 2 soldats. Explorez la cache de gauche afin de mettre la main sur quelques items supplémentaires, puis dirigez-vous vers les plaintes que vous entendrez au loin. Vos coéquipiers n'auront vraiment pas fait long feu... 2 chimères auront eu raison d'eux, depuis la première chambre située sur votre gauche en pénétrant l'accès à l'étage. Balancez une grenade entre les 2 rangées de caisses pour vous en débarrasser en un éclair, puis poursuivez par l'annexe. Sur place, une partie de cache-cache avec 2 ennemis ne tardera pas à débuter.

Sortez à l'arrière de la cour et laissez-vous tomber dans la ruelle suivante. Progressez avec les quelques soldats rencontrés et mettez-vous à couvert dès les premiers ennemis rencontrés. Notez qu'à ce stade de l'aventure, votre personnage ramassera automatiquement une arme ennemie sur l'un des cadavres. Différente mais pas forcément plus précise, choisissez l'arme que vous garderez pour la suite du niveau selon vos préférences (et selon vos munitions surtout). Tuez vos opposants avant de poursuivre vers l'avant en direction des hautes herbes où vous vous retrouverez seul face à 5 chimères. Pensez à vous accroupir en maintenant la gâchette R2, mais également à utiliser tout élément du décor susceptible de constituer une quelconque protection (la pierre par exemple). Passez ensuite à l'arrière de la cour, et gagnez le ruisseau asséché en vous laissant tomber près de l'endroit où vous avez abattu de nouveaux mutants. En continuant vers le seul chemin imposé, une cinématique finit alors par s'enclencher...

MISSION 2 : " Le seul survivant "

York, Angleterre, 07 : 47

Au départ de la mission, vous vous avérez être le seul survivant de l'attaque précédente de bestioles. A partir de cet évènement, votre personnage bénéficie de certaines capacités de restauration plutôt intéressantes... Vous remarquerez que votre barre de santé comporte 4 crans. Si vous veniez à subir des dommages, l'intégralité du dernier cran se ré-rempliera peu de temps après. Veillez donc à utiliser stratégiquement ce nouvel élément, en prenant le temps de marquer des pauses pour ne pas gaspiller votre précieuse énergie. Ceci étant, suivez l'homme venu à votre rencontre et préparez-vous au combat. Tout un tas de scorpions mutants viennent se prendre dans vos pattes. Inclinez votre arme vers le bas et essayez de tuer ces bestioles avant qu'elles ne vous rejoignent. Poursuivez en détruisant tout ce qui mesure moins d'un mètre de haut, puis empruntez l'escalier. Passez le pont pour poursuivre. Une attaque plus loin, continuez par les gravats en marquant les pas de votre collègue de fortune. Plusieurs chimères vous narguent plus haut. Laissant le cadavre d'un autre soldat derrière vous, vous vous lancez alors aux trousses des meurtriers.

Arrivé en terrasse, récupérez la bombe à fragmentation sur votre gauche, puis faites le plein de munitions avant de pénétrer par l'entrée est du bâtiment. A l'intérieur, empruntez les escaliers pour atteindre le premier étage, totalement désert. Le second niveau est une toute autre affaire et il vous faut opérer autrement... Il est tout d'abord conseillé de vous accroupir, de manière à vous protéger derrière les containers. Dès l'instant où vous vous montrerez, un ennemi posté en hauteur vous prendra immédiatement pour cible. N'hésitez pas une seconde et descendez-le en priorité. Reculez alors de quelques pas puis revenez à la charge ; une seconde chimère aura remplacé votre précédente victime et se tiendra exactement au même endroit (ce cas de figure peut varier suivant le mode de difficulté de la partie). Eliminez-la, puis faites face aux individus qui vous attendent de pied ferme à l'arrière de la pièce. Encore une fois, pensez à jouer subtilement le coup sans vous jeter aveuglément dans la gueule du loup. La chambre dûment nettoyée, récupérez les quelques minutions disponibles, puis jetez un oeil rapide vers l'ouverture suivante. Au dehors, 3 nouveaux ennemis vous attendent. Eliminez le mutant le plus en hauteur en priorité, puis laissez la seconde chimère arriver avant de vous aventurer près des caisses. Tuez vos opposants en prenant garde à ne pas vous laisser distraire par l'un en particulier, ce qui pourrait laisser une opportunité à l'autre de vous plomber l'arrière-train... Continuez par l'ouverture dans le mur de briques, et vous ne tarderez pas à déboucher sur un endroit où l'ouverture dans le plancher vous offre une vue de choix sur vos ennemis. Lancez-y une grenade afin de signaler votre arrivée, puis canardez les chimères présentes vers l'ouverture. Glissez ensuite vers le côté gauche de la pièce de manière à utiliser stratégiquement la forme du trou béant. De cette façon, il vous est possible d'atteindre la plupart de vos cibles. Pensez également que 2 recharges d'énergie demeurent derrière vous en cas de pépins, si toutefois vous ne les aviez pas utilisées précédemment... Malgré le calme apparent, je vous conseille de faire preuve d'un maximum de prudence dès lors que vous foulerez le parterre de l'étage inférieur. Planquez-vous alors immédiatement derrière les caisses du mur de droite pour ne pas vous laisser surprendre par l'ennemi, très probablement dissimulé non loin... Faites le plein de munitions en détroussant les cadavres de vos victimes, puis sortez en empruntant la prochaine issue.

Une fois le nez dehors, la vue d'un énorme tank devrait attiser votre désir de destruction ! Foncez sans crainte jusqu'à celui-ci et utilisez la touche triangle pour vous glisser dans la cabine de pilotage. Le maniement du véhicule est plutôt intuitif et dispose de 2 types de tirs : tirs à partir du canon et tirs à la tourelle. La puissance que vous procure le canon est largement suffisante et vous permet de réduire en charpie les groupes d'ennemis assez suicidaires pour vous tenir tête. En plus de votre énergie, une barre de vie, celle du véhicule, vient s'ajouter juste au-dessus. Plusieurs tourelles tenues par des chimères sont à craindre. Il vous faut donc viser celles-ci en priorité afin de subir un minimum de dégâts. Suivez le parcours proposé et passez sous le pont de gauche en bout de route, pour mettre un terme à cette seconde mission.

MISSION 3 : " Roquettes "

York, Angleterre, 09 : 16

Dans une courte arène aux multiples planques, vous allez devoir faire face à plusieurs assauts successifs d'escadrons ennemis. L'essentiel est de tenir... Depuis les hauteurs de la base, postez-vous aux balustrades et patientez bien gentiment jusqu'à ce que 2 chimères débarquent en face de vous. Tuez-les rapidement et faites volte-face afin d'abattre sans tarder un ennemi esseulé dans votre dos. Marchez ensuite en direction de l'endroit où les 2 chimères vous avaient rejoint, puis récupérez les fioles de santé si besoin. Continuez de descendre par la gauche et faufilez-vous derrière la longue rangée de bus pour tenter de surprendre l'ennemi. Toute une série d'ennemis figure retranchée dans la zone. Progressez prudemment et contournez le périmètre en longeant les murs de l'arène pour surprendre la chimère postée derrière la première mitrailleuse. Continuez de progresser de la sorte, jusqu'au petit local où 2 autres bestioles sont à flinguer. Ne les défiez pas de front et choisissez plutôt une approche par l'arrière. Finissez de nettoyer le coin de la zone

pour clore la première phase du combat.

Rejoignez vos alliés au centre de la zone, et profitez-en pour récupérer si besoin, 2 recharges d'énergie dissimulées non loin. Une horde d'ennemis choisit cette fois-ci d'arriver par le nord. Une fois encore, une attaque frontale est loin d'être la meilleure solution... Préférez donc un passage de côté, et faufilez-vous entre les véhicules de gauche pour parvenir à l'arrière des positions ennemies. Faites le tour de la zone pour en finir avec cette seconde vague, puis rejoignez à nouveau la troupe.

Le mur nord à peine sécurisé, d'autres ennemis déboulent par la station service du côté ouest du périmètre. Suivez vos frères d'armes et veillez à prendre vos distances pour viser l'ennemi sans pour autant constituer une cible facile pour les chimères. Prenez ensuite le chemin de gauche et pénétrez à l'intérieur du baraquement afin de faire le plein de munitions et de vie. Restez planqué entre les murs de ruines pour finir d'anéantir les dernières forces chimériennes droit devant vous. Une mission musclée où vous n'aurez probablement pas eu le temps de vous ennuyer une seconde.

MISSION 4 : " Un destin pire que la mort "

Centre de Conversion Chimèrien
Grinsby, Angleterre / 12 juillet 1951 - 03 : 15

Après avoir repris connaissance dans la base ennemie, vous êtes témoin d'une bien étrange scène... Le contrôle du personnage repris, commencez par éliminer les 2 chimères (une nouvelle sorte de chimère, non armée) grâce à votre arsenal. Votre seul souci avec ce genre d'individu est de ne pas trop les laisser vous approcher. Si toutefois vous veniez à vous faire agripper, agitez la Sixaxis de bas en haut rapidement pour vous débarrasser de votre ennemi collant... Durant ce niveau, le labyrinthe que vous impose l'architecture du bâtiment ne vous offre guère le loisir de tergiverser à droite et à gauche. Pensez seulement à prendre votre temps lors de votre progression afin d'éviter les suceurs de sang dissimulés dans chaque recoin... Vos 2 premières victimes laissées sur place, passez dans la pièce suivante pour actionner l'interrupteur près du sas. Une cinématique s'en suit alors et vous faites l'agréable rencontre de l'agent Parker dont vous sauvez la vie au passage... 2 victimes plus tard, n'oubliez pas de pénétrer dans la cache de droite pour récupérer quelques munitions, puis brisez les barrières non loin pour passer (touche triangle). Passé le dépôt suivant, des chimères soldats ne tardent pas à vous rejoindre. Visez les canalisations pour les souffler dans l'explosion, puis poursuivez vers le point de convergence où 2, 3 autres ennemis devraient tenter de vous avoir par surprise.

Quelques mètres plus loin, activez les 2 manettes de l'ascenseur pour atteindre le niveau supérieur. Poursuivez par la gauche et stoppez votre marche au niveau du tuyau pour vous occuper d'un garde posté sur une passerelle. Il vous faut alors traverser une petite cour truffée de systèmes de sécurité. En ouvrant l'oeil, vous pouvez déceler l'emplacement de ceux-ci de manière à ne pas vous laisser surprendre... Ces machines s'avèrent alors peu solides, mais peuvent toutefois occasionner de lourds dégâts. Détruisez-les rapidement sans leur laisser le temps d'agir... Contournez la zone pour atteindre l'estrade centrale sans trop de bobos, et sautez derrière la rambarde du fond afin de mettre la main sur le fusil à pompe. Juste avant d'emprunter l'escalier du fond, 2 nouveaux mouchards vous prennent pour cible. Réduisez-les en conserve et poursuivez vers le haut.

Sur le ponton de bois, brisez l'une des caisses pour vous libérer un passage, puis dégommez les 2 clones de surveillance dans la salle suivante. Empruntez alors la passerelle et laissez-vous tomber en contrebas légèrement plus loin. 2 mouchards ne vous laissent pas le temps de prendre vos marques. Planquez-vous derrière l'appareil collé contre le mur afin de minimiser les dégâts. Peu de temps après, un comité d'accueil n'attend plus que vous. Commencez par balancer une grenade dans le tas (ben quoi, vous sonnez bien chez les gens avant de débarquer non ?), puis laissez venir les chimères non armées pour les éliminer sans courir le moindre risque... 2 gardes affublés de mitrailleuses vous attendent sur le montant gauche, légèrement en hauteur. Prenez-les chacun leur tour à partie pour ne pas vous faire piéger entre 2 feux. L'entrepôt qui suit constitue la dernière étape avant la fin du niveau. Pas mal de chimères y sont postées. Il est donc formellement déconseillé de jouer les héros en vous lançant corps et âme dans la nouvelle salle. Choisissez plutôt de vous faire désirer en laissant venir vos ennemis à vous. Canardez les 2 mutants postés au niveau supérieur, près des caisses et tout devrait bien se passer pour la suite (notez qu'une bonne petite grenade peut faire son effet là-haut). Poursuivez par les escaliers et continuez en longeant le chemin chargé de mouchards. Ne laissez pas leurs rayons lasers vous esquinter, et faites en sorte d'atteindre un passage obstrué par 3 caisses. Faites sauter l'une d'elles, puis laissez-vous descendre pour finir...

MISSION 5 : " Conversion "

Centre de Conversion, 05 : 15

Dès votre arrivée, partez sur la droite et longez le couloir jusqu'au premier regroupement d'ennemis. Eliminez méthodiquement ces derniers en prenant soin de laisser les chimères s'exposer à vos tirs. Restez donc planqué un maximum de temps derrière votre pan de mur et tirez par rafales en prenant votre temps. Vous pouvez également vous planquer derrière les caisses où vous trouverez 2 recharges d'énergie. Le combat terminé, effectuez un tour rapide pour mettre la main sur quelques items présents dans les environs, puis empruntez la grosse planche de bois. Poursuivez par les petites planches, et vous ne tarderez pas à rencontrer un second groupe de mutants. Une fois encore, inutile de vous précipiter. Commencez donc par éliminer le plus gros de la troupe avant de descendre vous frotter au corps-à-corps avec les chimères.

La suite du parcours vous oppose à 3 ennemis supplémentaires qui débarqueront par le prochain couloir. Pensez à récupérer les 2 cartouches de soins dans l'un des rebords de droite, puis occupez-vous des derniers arrivants avant de poursuivre vers l'inconnu. Une cinématique ne tarde pas à s'enclencher. Après celle-ci, traversez l'entrepôt et jetez un coup d'oeil derrière le réservoir en sortant, si vous ressentez le besoin d'accroître votre énergie vitale. Peu après, une bande d'ennemis de type arachnide vous prendra pour cible. Essayez de rester à distance raisonnable pour les arroser sans hériter d'une seule égratignure. Poursuivez vers le haut et pivotez directement vers la droite pour faire face à une seconde vague d'araignées. Récupérez les cartouches de vie et enclenchez la manette près du sas pour progresser. Après avoir traversé la pièce suivante, une longue lutte dans un grand entrepôt vous attend. De plus, vous l'aurez sans doute remarqué, les points de sauvegarde automatique ont tendance à s'espacer de plus en plus, ce qui vous rend le travail plus ardu encore... Quoi qu'il en soit, restez au sommet des marches et envoyez, si vous le pouvez, un tir puissant (L1) sur les 2 ennemis patrouillant côte à côte. Une troisième chimère reste tranquillement dans le coin droit de l'entrepôt, et il vous faut l'éliminer en priorité. Utilisez ensuite la fonction de zoom pour plomber à distance les ennemis au loin, posté dans le coin gauche. Vous pouvez également choisir de descendre afin de les surprendre. Prenez garde aux quelques hybrides s'affairant dans le coin et pensez à faire le plein grâce aux nombreuses recharges de vie disponibles. Vous l'aurez sans doute déjà remarqué, mais les boules jaunes que transportent parfois les hybrides sont instables et peuvent exploser suite à un choc, ceci peut vous aider à éliminer vos opposants encore plus rapidement...

La 2ième partie de l'entrepôt s'avère tout aussi musclée. Commencez par dégager l'entrée de celui-ci, puis balancez une grenade par-dessus le premier engin sur votre droite (ou faites le tour pour une meilleure visibilité et optimiser vos chances). Eliminez ensuite au compte-gouttes les survivants. Vous pouvez tenter un repli stratégique dans un recoin plus à gauche de la pièce. La bataille terminée, approchez-vous du sas bleu pour enclencher son ouverture grâce à l'interrupteur. Poursuivez alors par le tube (nous ne le précisons pas systématiquement, mais pensez à faire le tour d'une zone avant de la quitter afin de mettre la main sur un maximum d'items). A la sortie du tunnel, portez votre regard dans le coin droit, où 3 chimères feront front. Utilisez la borne métallique pour vous protéger des tirs et faites feu à intervalles réguliers en tentant de faire preuve d'un bon timing. La fonction de zoom peut également vous être utile pour en finir encore plus rapidement avec ces indésirables. Une grenade habilement projetée peut également faire son effet... Continuez votre route en longeant le trou béant du milieu. Un hybride, 2 chimères, et 4 sphères de détection plus tard, un élévateur vous tend les bras. Empruntez-le pour achever cette cinquième mission.

MISSION 6 : " Traqué "

Centre de Conversion, 07 : 38

Vous débutez la mission dans une sorte de niveau aux allures de western. De nombreux mouchards sont présents sur les lieux, et il vous faut donc progresser avec prudence. Commencez par sécuriser l'intérieur des différents baraquements en flinguant tous les mouchards que vous rencontrerez, puis passez à l'extermination de ceux situés au dehors. Vous remarquerez que de nombreuses munitions et cartouches de recharges ont été disposées de part et d'autre de la zone (plus 2 documents). Ceci n'est pas un hasard... Une vingtaine de chimères, si ce n'est plus, vous attend guère plus loin et il vous faudra effectuer de nombreux allers-retours afin d'être sûr de récupérer suffisamment de vie et de munitions pour pouvoir lutter.

Dès lors que vous aurez mis la main sur un fusil à pompe, 2 ennemis débouleront par la droite. Surprenez-les avant

qu'ils n'aient le temps de réagir. La première véritable difficulté vient juste après. En poursuivant par la droite, vous débouchez rapidement sur un entrepôt plutôt calme en apparence. Il n'en est rien en réalité, et si vous n'apercevez que 2 gardes chimériens sur une estrade en fond de pièce, la cavalerie ne tarde pas à débarquer dès lors que vous vous aventurerez dans l'allée centrale. Les nombreuses machines vous serviront de planques pour lutter contre les 5 mutants présents sur les lieux. N'hésitez pas à procéder par étape et à prendre votre temps. La méthode forte ne vous permettra pas de passer, il vous faut donc la jouer technique. Le zoom vous permettra d'éliminer avec précision les 2 gardes postés légèrement en hauteur. Pour ce qui est des autres chimères, vous pouvez également sortir de l'entrepôt et vous poster sur le ponton de dehors afin de les laisser venir à vous, l'arme à la main. Quoi qu'il en soit, pensez à inspecter rigoureusement la zone afin de mettre la main sur les nombreuses recharges d'énergie dont celle-ci recèle. Les points de sauvegarde étant extrêmement espacés, il serait dommage de multiplier inutilement les tentatives lors de ce niveau...
A peine vous approchez du fond de l'entrepôt que de nouveaux gardes débarquent pour en remettre une couche. Laissez-les venir à vous et éliminez-les méthodiquement. Revenez ensuite sur place et poursuivez vers l'inconnu. La seconde partie du local est gardée par 4 ou 5 chimères, dont une postée en hauteur. Tirez celle-ci en priorité, puis éliminez chacune de ses copines avant de descendre finir le travail au corps-à-corps.

Sous les escaliers du fond se dissimulent (grossièrement) 2 capsules de vie. Montez à l'étage afin de récupérer quelques munitions et le second document du tableau (le premier se trouvant sur le comptoir d'une des baraques de départ montrée en photo), puis redescendez pour vous échapper par l'issue suivante. Au dehors, récupérez les capsules de vie en sautant par l'arrière si celles-ci vous font défaut. Marchez jusqu'au prochain hangar où tout un troupeau de fourchus viendra vous provoquer. Passez ensuite à l'intérieur et attendez-vous à en voir arriver une seconde vague dès que vous atteindrez les escaliers. Enfin, servez-vous de l'élévateur en contrebas pour atteindre la dernière épreuve avant la fin du niveau.

Pour cette dernière ligne droite, il vous faut traverser une zone sous haute surveillance où quelques dizaines de chimères sont positionnées. Là encore pas d'affolement ! Pensez que (théoriquement) quelques capsules de soin ne sont pas loin derrière vous et qu'il vous est possible à tout moment de prendre du répit pour aller faire le plein. Ne vous jetez pas à l'aveuglette dans la zone gardée et choisissez plutôt le combat à distance en canardant vos ennemis grâce au zoom afin d'accroître votre précision. Le danger vient d'à peu près partout, et il vous faut veiller à ne pas vous faire encercler. Commencez donc par balayer l'entrée de la zone et avancez précautionneusement pour aller chercher la suite de vos ennemis. 2 ou 3 chimères vous font face. Portez ensuite votre attention sur la droite où de nouvelles recrues tenteront de vous avoir à distance. Derrière 2 gros containers, 4 mutants attendent de vous voir arriver pour réagir. Peut-être qu'une petite grenade entre les compères pourrait faire son effet... Guère plus loin, 2 chimères sont postées à proximité de 2 capsules régénératrices. Dès que celles-ci auront été abattues, d'autres débarqueront depuis le fond de la zone. Le plus gros vous attend derrière, où 2 gardes sont postés derrière des mitrailleuses. Hissez-vous sur les containers grâce au chemin créé par les blocs afin de pouvoir les atteindre de haut, sans pour autant vous exposer aux tirs des tourelles. Lorsque la voix de votre jolie petite anglaise retentira dans votre casque, 3 dernières bestioles tenteront de vous immobiliser définitivement en vous faisant du rentre-dedans.
Ne vous laissez pas impressionner par ces " fonce dans le tas ", puis poursuivez par les escaliers, pour atteindre les poutrelles qui vous permettront de vous échapper enfin du centre de conversion...

MISSION 7 : " La voie de la résistance "

Récupération du convoi
Manchester, Angleterre
12 juillet 1951 - 09 : 38

Vous en aviez marre d'évoluer en solo, et les bonnes vieilles batailles par équipe commençaient à vous manquer ? Si la réponse à cette question est positive, vous allez adorer ce nouveau niveau de jeu. Des chimères en veux-tu en voilà, les tirs vont fuser de toute part et le compteur de vos frags va décoller. Tout au long du niveau, de nombreux items tels que des munitions, capsules de soins et diverses grenades sont entreposés de part et d'autres. Vous disposez donc d'un armement conséquent qu'il vous faut habilement exploiter. Ne commettez donc pas l'erreur d'économiser vos balles et vos grenades et usez-en dès que l'occasion se présentera si vous désirez atteindre le premier point de sauvegarde.
Une fois lâché au coeur de cette 7ème mission, filez droit devant vous pour apercevoir le premier point de ralliement ennemi. Plusieurs stratégies sont alors envisageables. En attaquant de front, vous pouvez par exemple profiter des quelques remparts pour vous protéger tout en tirant comme des lapins vos opposants. La fonction du zoom révèle alors toute sont importance et vous permet d'enrayer au plus vite l'arrivée chimèrienne en faisant preuve de précision. La

seconde possibilité, consiste à atteindre rapidement le flanc droit du champ de bataille pour entraver directement le flux d'ennemis s'infiltrant dans la brèche. Si vous optez pour cette méthode-là, n'ayez pas peur de prendre des coups et laissez la gâchette de tir enfoncée pour éliminer un maximum de mutants. Ne restez jamais immobile et usez de la tôle pour vous dissimuler partiellement des tirs ennemis. Enfin, et ce dernier point est essentiel à la réussite de cette manoeuvre, veillez à balancer un maximum de grenades par-dessus le muret. Vous aurez alors l'occasion d'en récupérer de nouvelles à de multiples reprises, plus tard dans le jeu. Dès lors que les chimères se feront moins nombreuses, profitez-en pour progresser. Restez alors vigilant pour ne pas vous faire surprendre par les quelques resquilleurs planqués dans les décombres.

Le second ralliement de chimères est véritablement plus facile à gérer. Utilisez une nouvelle fois le zoom et observez la position idéale à adopter lors de vos tirs. Eliminez ensuite les 2 ennemis postés dans le baraquement de gauche (un au rez-de-chaussée, l'autre au premier niveau). En mettant les pieds à l'intérieur des ruines qui suivent ce passage, quelques troupeaux de fourchus viendront vous taquiner. Visez donc au niveau du sol pour exploser rapidement ces méchantes bestioles. Le point de sauvegarde atteint, vous déboucherez rapidement sur un chemin en pente. Avancez alors lentement pour déclencher l'arrivée d'un véritable régiment de fourchus et balancez une grenade dans le tas avant de les finir à la mitraillette.

Une dernière épreuve vous attend non loin, mais encore faut-il que vous parveniez à vous frayer un chemin parmi les décombres qui, je n'ai pas besoin de vous le préciser, hébergent leur lot d'ennemis isolés. Arrivé au pont, avancez entre les épaves des différents véhicules et ne laissez pas le temps aux chimères de s'installer derrière la mitrailleuse en balançant une grenade dans le tas. Utilisez ensuite les blocs de pierre pour finir de nettoyer la zone, puis dirigez-vous vers la porte de l'église pour faire apparaître un molosse relativement résistant, mais irrémédiablement idiot... Celui-ci se contentera alors de vous foncer dessus. Esquivez ses attaques en effectuant des arcs de cercle et comptez sur l'aide de vos alliés pour abattre l'animal.

MISSION 8 : " La cathédrale "

Manchester, 11 : 14

La cathédrale sert de repère à de nombreux fourchus. Vous avez d'ailleurs l'occasion de vous en apercevoir dès le départ de cette nouvelle mission. Le danger vient du plafond, mais les bestioles sont bien trop rapides pour que vous ayez le temps de les abattre avant qu'elles n'atteignent la surface du sol. Rester dans le grand hall s'avère tout bonnement suicidaire et il vous faut reculer afin de vous mettre à l'abri à l'intérieur du vestibule juste derrière vous. Les fourchus attaquent par troupeaux et leur nombre est considérable. Optez donc pour le fusil à pompe et faites feu dès lors qu'un groupement d'ennemis sera suffisamment près de votre visée. L'utilisation d'une telle arme permet d'éliminer plusieurs individus en même temps. Veillez également à ne jamais faire du surplace et tournez constamment en tenant tête à l'ennemi afin d'esquiver ceux qui tenteraient de vous sauter au visage.
Le calme étant revenu (traduisez : tous les fourchus et vos coéquipiers massacrés), prenez le temps de récupérer si besoin en allant piocher à droite et à gauche quelques capsules de soin. Approchez ensuite rapidement de l'issue barricadée par 3 larges planches et positionnez-vous sur le côté afin de recevoir comme il se doit 2 ennemis plutôt bien équipés. Tuez les 2 agitateurs afin de récupérer le foreur. Une arme puissante qui vous permet de percer tout obstacle ou bien même de créer des boucliers en maintenant la touche L1 de la Sixaxis. Vous aurez d'ailleurs une excellente occasion de vous en servir, car une fois les 2 lascars descendus, un molosse débarquera dans l'intention de vous croquer. Quelques chimères s'inviteront également à la fête. Tuez-les toutes pour pouvoir poursuivre par l'ouverture. Dans les rangées constituant l'allée principale, prenez le temps de récupérer le dossier avant de repartir vers la droite.

Derrière le muret en ruine vous attendent 4 chimères, dont 2 postées à l'étage du bâtiment faisant face à la sortie. Lancez une grenade pour vous débarrasser des 2 du bas, puis servez-vous du zoom pour atteindre les 2 autres. Prenez garde à ne pas vous laisser surprendre par un ennemi laissé en retrait qui devrait vous prendre pour cible dès votre entrée sur le terrain. Pénétrez ensuite dans le bâtiment suivant et traversez la pièce du rez-de-chaussée de tout son long. Prenez la seconde issue à gauche afin de faire le plein de munitions et de grenades, puis poursuivez par la ruelle extérieure où quelques militaires vous rejoindront. Récupérez les munitions à l'arrière de la cour, puis engagez-vous dans le chemin descendant. Sous le pont, 2 chimères décident d'adopter une attitude offensive suite à votre approche. Quelques fourchus seront également de la partie... Vous finissez par déboucher sur une longue allée où plusieurs ennemis tenteront de vous tendre une embuscade. Prenez le temps de progresser en prenant un maximum de précaution et commencez par éliminer la chimère au foreur en priorité. Prenez garde aux ennemis planqués derrière les

vitrines sur votre droite, puis servez-vous des containers poubelles pour passer entre les tirs. En bout de ligne, quelques chimères se posteront en groupe pour tenter d'enrayer votre progression. Une bonne grenade devrait pouvoir faire l'affaire... Prenez garde aux ennemis postés en hauteur, puis remontez enfin par la gauche.

Après avoir récupéré votre lot de munitions, passez prudemment la petite arche afin de repérer la chimère postée au balcon. Faites preuve de précision pour descendre l'ennemi, puis poursuivez par l'allée ouest. Vous ne tardez pas à déboucher sur une petite place où 2 énormes chiens mutants s'en prennent à votre personne. Tuez-les et poursuivez par le parc dont l'entrée se trouve non loin.

La traversée du parc n'est pas sans risque, et de nombreux pièges viendront ralentir votre progression. Au lieu de chercher à abattre les différents mécanismes avant que ceux-ci ne soient définitivement enclenchés, contentez-vous de reculer pour ne pas subir de dégâts. Méfiez-vous des hautes herbes pour ne pas vous laisser surprendre, puis empruntez la tranchée du milieu afin d'atteindre sans risque le second document de la zone. Une petite butée vous permet de remonter vers le haut du terrain. Prenez garde aux mutants regroupés dans l'ancien parc de jeu et poursuivez droit devant vous pour sortir du champ de mines. La suite n'est pas plus réjouissante, et la zone s'avère de plus en plus piégée. Prudence... Suivez le cheminement des ruelles (après les avoir vidées de leurs occupants chimériens, il en va de soi). Vous finissez par traverser un baraquement en ruine qui vous amène à d'autres lieux fortement gardés. Arrivé au niveau du passage à mortier (je vous conseille de vous débarrasser du monsieur en usant d'une belle petite grenade), montez les escaliers et tournez sur la droite pour rejoindre le point de ralliement allié.

MISSION 9 : " Seul contre tous "

Manchester, 13 : 35

La neuvième mission se passe quasiment de commentaires, et c'est plutôt votre savoir-faire au combat qui primera lors de ce niveau de jeu. La bataille se gagne en 3 temps. A votre arrivée, il vous faut parvenir à nettoyer la zone à l'aide de vos petits camarades de jeu. Celle-ci regorge de chimères qui ont alors l'avantage suite aux positions qu'elles occupent. Il est donc judicieux d'utiliser la fonction zoom pour abattre quelques-uns de vos opposants à distance raisonnable pour commencer. La zone regorge de munitions, capsules de vie et autres grenades, alors n'hésitez pas à gaspiller ! Une fois nettoyé, le flanc gauche se révèle parfait pour progresser vers le plus gros de l'ennemi, afin de pouvoir les atteindre avec vos grenades. Finissez de sécuriser la zone en usant un maximum de la fonction de visée précise afin de subir un minimum de dommages.

Lorsque plus un ennemi ne traînera dans le coin, vous détiendrez une position stratégique qui vous conférera ainsi un certain avantage sur l'ennemi. Profitez du temps qui vous est imparti pour faire le plein de santé, de grenades et de munitions, puis rejoignez l'emplacement central où figure le monument historique. Un nouveau groupe de chimères ne tarde pas à faire son apparition. Tournez-vous alors du côté où vous étiez arrivé précédemment pour apercevoir une masse de mutants passer à l'attaque. Inutile d'y aller avec des pincettes avec ces forcenés... Usez donc de vos grenades et tentez d'en balancer un maximum dans le tas. Contournez ensuite les positions ennemies pour finir les derniers individus retranchés au corps-à-corps. Un nouveau silence se fait jusqu'à la prochaine et dernière étape, n'étant pas forcément la plus musclée...

Durant cette ultime phase, vous devez tenir front à un STALKER, sorte d'unité mécanique au derrière particulièrement sensible... L'aide de vos alliés est indispensable étant donné qu'il vous faudra profiter de leurs diversions pour vous poster dans le dos de la machine afin d'atteindre son point faible. Celui-ci est aisément repérable et vous ne pourrez le manquer dès lors que vous prendrez la peine d'enclencher la fonction zoom de votre arme. La méthode consiste donc à se faire oublier, puis à se faufiler dans l'angle mort du STALKER, afin de pouvoir toucher son point sensible (en actionnant au préalable la fonction zoom bien entendu). Le principal danger consiste à esquiver ses torpilles qu'il projettera directement en votre direction lorsque vous aurez atteint votre but. Marchez alors en décrivant un arc de cercle dans le sens de votre choix pour ne pas finir déchiqueté sous le missile. Le combat s'achèvera lorsque vous aurez réussi à toucher 4 fois de suite le point faible de la machine.

MISSION 10 : " Dans le feu de l'action "

Réseau des tunnels chimériens

Nottingham, Angleterre
12 juillet 1951 - 16 : 48

L'offensive continue avec l'exploration du réseau des tunnels ennemis. Mais avant d'aller faire un tour dans les conduits, il va vous falloir parvenir à forcer les premières positions chimériennes... Une fois n'est pas coutume, il vous faut agir avec calme et réflexion pour ne pas y laisser des plumes dès le départ. Enclenchez alors votre système de visée avec zoom et dégommez les ennemis postés aux mitrailleuses en priorité. Progressez lentement en essayant de conserver une distance raisonnable entre vous et vos opposants, puis filez à l'intérieur des tranchées pour poursuivre l'opération. Dès que vous atteignez la première bifurcation, tournez votre regard sur la droite afin de faire face à tout un groupe de chimères. Vous pouvez choisir de les éliminer au fusil mitrailleur, mais le fusil à pompe, associé à une manoeuvre bien négociée, peut également faire sensation dans les couloirs étroits des tranchées... Quoi qu'il en soit, gardez l'oeil ouvert et ne vous laissez pas surprendre par le cheminement des branches du réseau par lesquelles l'ennemi peut surgir à tout moment. Une fois la sortie atteinte, faites-vous tout petit pour passer outre les 2 positions de mortier et poursuivez par l'amassement de caisses. Tuez la chimère y étant positionnée, puis continuez jusqu'à l'entrée des galeries. Un nouveau poste mitrailleur vous empêche toutefois d'y parvenir. Balancez alors une grenade dans sa direction pour régler le problème.

Le réseau de tunnels n'est pas aussi fourni que l'on aurait pu le croire, mais celui-ci abrite toutefois quelques objets intéressants... La première ouverture sur votre gauche vous conduira jusqu'à une capsule de soin. Celle donnant sur la droite vous fera déboucher à l'intérieur d'un bunker contenant bon nombre de munitions ainsi qu'un document. Prenez garde au mutant posté au dehors et revenez sur vos pas afin de poursuivre vers l'inexploré. Quelques mètres plus loin, vous montez un escalier donnant sur une résidence d'allure ancienne. L'ennemi est en bon nombre à l'intérieur. Commencez donc par balancer autant de grenades que vous avez en stock par les ouvertures offertes par la porte et les fenêtres. Vous remarquerez également la présence de barils explosifs. Visez ceux-ci pour en finir encore plus rapidement, puis montez à l'étage où un second comité d'accueil vous attend. Là encore, utilisez une grenade, puis allez finir le travail en privilégiant une attaque de front. Et voilà, les mortiers n'étant plus sous le contrôle de l'ennemi, vos collègues à chemises vertes n'ont à présent plus rien à craindre. Et merci, jamais ?

MISSION 11 : " Conduits "

Nottingham, 17 : 15

Passez au-delà du monticule de débris et avancez jusqu'à la grille plus à gauche. Vous êtes alors témoin d'une courte scène où un énorme monstre (remarquablement bien armé qui plus est) envoie valdinguer un de vos alliés d'un simple coup de patte. Attirez son attention de manière à ce qu'il explose la grille pour vous rejoindre, puis courez-vous planquer derrière les wagons légèrement plus loin dans les conduits. La créature ne peut vous rejoindre et vous pouvez alors l'arroser à distance à l'aide de vos armes et grenades. Pour éviter ces tirs, grimpez dans le wagon entre-ouvert. Après quelques assauts répétés, le monstre finit par exploser en lambeaux. Revenez sur vos pas et passez la grille afin de rejoindre les soldats postés au dehors de la zone où vous hériterez du fusil sniper, complètement indispensable pour la suite de l'aventure.

La suite vous plonge sur le flanc d'une colline jalousement gardée par les forces chimériennes. Quelques conseils stratégiques ne sont pas de trop face à l'affluence de l'ennemi... Commencez par vous servir du fusil sniper pour éliminer quelques-unes des chimères postées au sommet de la butte, puis glissez vers le passage en contrebas afin de prêter main forte à 3 de vos collègues en lutte avec un groupe de mutants. Une grenade bien envoyée permet de vous débarrasser des gêneurs en une seule attaque. Vous remarquerez la présence de nombreux items (armement + soin) dans cette allée. Ce large stock est là pour palier à la difficulté du prochain passage où toute une cohorte d'ennemis vous attend de pied ferme. Pensez donc à effectuer de nombreux allers-retours pour récupérer si besoin. Passé la petite butte, utilisez vos grenades sans compter afin d'éradiquer le plus de chimères possible. N'hésitez pas à reculer pour vous mettre à l'abri et procédez avec patience. Une fois la zone nettoyée, traversez le périmètre en direction de la passerelle montante et préparez-vous une nouvelle fois à en découdre. Bon nombre de mutants sont restés repliés sur la zone supérieure et ne tardent pas à fuir dès lors que vous parvenez à les rejoindre. Suivez-les et arrosez les chimères présentes. Toute une troupe de rampants sera lâchée. Une petite grenade à fragmentation peut alors vous aider à prendre encore plus rapidement le dessus. Le terrain dégagé, gagnez l'intérieur de l'entrepôt et prenez garde aux 2 mutants armés de foreurs. Traversez la zone jusqu'au prochain point où vous récupérerez un document secret. Enfin suivez le cheminement plus en hauteur pour en terminer avec ce niveau de jeu.

MISSION 12 : " Nid de vipères "

Nottingham, 18 : 03

Dès votre arrivée sur les lieux, une énorme créature semblable à celle rencontrée lors du niveau précédent est là pour vous mettre dans l'ambiance. Pour le vaincre, plusieurs techniques peuvent être observées. La meilleure consiste à vous positionner sur la butée afin d'être partiellement couvert. La plupart des missiles envoyés par le colosse devraient alors finir dans le sable. N'hésitez pas à utiliser l'artillerie lourde pour en finir rapidement avec votre adversaire, et prenez garde à ses tirs croisés, bien que rares... Lorsque vous aurez triomphé, un passage s'ouvrira dans la tourelle, et quelques fantassins ennemis tenteront timidement de vous stopper. Réduisez-les en charpie puis passez à l'intérieur du tube pour vous retrouver projeté vers le haut. Le calvaire débute alors, et il vous faut tant bien que mal parvenir à réaliser une percée parmi les forces chimériennes postées au sommet des tours. Le moindre faux pas peut bien entendu vous coûter la vie, prenez donc garde à ne pas tomber... Arrivé en haut du premier pilier, commencez par faire le tour dans le sens gauche afin d'abattre 2 ennemis. Vous allez devoir faire en sorte de subir un minimum de dégâts durant cette ascension vertigineuse. Il est donc conseillé d'user d'entrée de jeu de vos armes les plus performantes ainsi que de vos grenades. Passez ensuite en mode sniper et visez les ennemis postés sur les tourelles avant de poursuivre.

Marquez une pause sur la première plate-forme, mais ne traînez pas pour la suite. Les chimères reprennent en effet leurs positions assez rapidement. Arrivé sur l'autre tour, balancez une grenade en direction de vos ennemis, puis plaquez-vous contre les murs afin de progresser à couvert. Vous devriez trouver un mutant de plus posté à la tourelle arrière. Descendez-le puis récupérer un peu de vie grâce à la capsule avant d'affronter la chimère armée d'un foreur qui devrait débouler depuis le prochain passage. Restez à distance pour l'affronter puis poursuivez... Le premier virage atteint, plusieurs hybrides tenteront de jeter leur dévolu sur vous. Laissez les venir et tuez-les un à un avant de vous intéresser au nouveau groupe d'ennemis situé en face. Le sniper s'avère alors une nouvelle fois indispensable. Appuyez ensuite sur l'interrupteur jaune, puis rejoignez le passage que vous déverrouillerez ainsi. Celui-ci se trouve tout près de l'embranchement où vous aviez dû en découdre avec une chimère à foreur. A peine quelques pas effectués sur le pont qu'un groupe d'ennemis surgit de derrière la prochaine tourelle. Lancez-leur une grenade pour les neutraliser rapidement puis marchez jusqu'au tunnel descendant. Sautez ensuite à l'intérieur pour passez à la dernière phase de cette mission...

Cette dernière partie de mission vous oppose une nouvelle fois avec un colosse chimérien. Au commencement, restez dans votre alcôve et profitez des parois pour vous planquer lors des ripostes de l'animal. Canardez-le autant que possible puis sortez de votre cachette dès lors que votre ennemi tentera une approche. La zone n'est pas entièrement vierge et dispose de multiple cachette pour assurer au combat un côté stratégique. Reculez donc jusqu'à la butée pour vous protéger des tirs de votre adversaire. Triomphez de cet ennemi pour en finir avec cette 12ème mission.

MISSION 13 : " Pas d'issue "

Commandement Nord
Cheshire, Angleterre
13 juillet 1951 - 03 : 34

Un éboulement a lieu et vous vous retrouvez esseulé dans les souterrains de la zone. Votre instinct de survie va être largement sollicité durant cette mission. D'entrée de jeu, les tirs commencent à fuser en direction du tunnel enfumé. Ne perdez donc pas de temps pour riposter à coup de mitraillette et de grenades. Décalez-vous légèrement sur la droite afin de ne pas offrir une cible facile à l'ennemi, puis éliminez toutes les chimères qui parviendront à vous rejoindre dans cette salle de départ. Faites le plein grâce aux items regroupés près des grilles de droite, puis partez vous frotter aux mutants restés postés à l'intérieur du tunnel. Une fois encore, la grenade s'avère le meilleur moyen d'éliminer un groupement d'ennemis... Aidez-vous de la tuyauterie pour progresser à couvert, puis tournez vers la droite dès le premier embranchement atteint. Vous débouchez dans une sorte de cantine où plusieurs dizaines de rampants ne tardent pas à vous rejoindre. Utilisez alors le fusil à pompe pour éliminer les indésirables en prenant bien soin de reculer si besoin.
Passez du côté cuisines pour récupérer quelques munitions, puis empruntez la porte gauche afin de poursuivre par les

conduits. Tournez la tête au premier croisement et vous apercevrez un ennemi détaller au loin. Marchez dans sa direction, puis planquez-vous dès que vous entendrez quelques grognements typiquement chimériens. L'étroitesse des conduits ne vous laisse guère le choix entre 36 stratégies... Essayez seulement de laisser l'ennemi s'approcher afin de riposter depuis une planque improvisée. Utilisez également vos grenades pour éradiquer le plus rapidement possible les chimères bien trop nombreuses pour vous. Poursuivez ensuite jusqu'à la prochaine issue et restez vigilent afin d'appréhender un mutant joueur, dissimulé derrière une des parois.

Marchez vers la droite et planquez-vous immédiatement à l'arrière des générateurs blancs pour faire face aux ennemis qui débouleront des 2 côtés. Continuez ensuite vers l'inexploré afin d'atteindre une ancienne gare ferroviaire, où quelques chimères ont, semble-t-il, eu vent de votre arrivée. Commencez par vous occuper du garde chargé de ronde (armé d'un foreur), puis traversez le chemin de rails afin d'en découdre avec tout un groupe posté derrière plusieurs grosses caisses. Afin de ne pas laisser les choses trop tarder, lancez 1 ou 2 grenades dans le tas, puis finissez les survivants à l'aide de vos armes communes. A l'arrière de la salle vous attendent bon nombre de capsules de soin, munitions et autres explosifs. Poursuivez par l'arrière, et longez les dortoirs jusqu'au tunnel de droite. Plusieurs chimères sont postées sous les douches. Exposez-vous donc brièvement et envoyez une grenade au centre du groupe avant d'éradiquer au cas par cas vos ennemis. Poursuivez par le trou béant dans le mur à l'arrière des douches, puis filez le long des conduits sans vous soucier du grondement émanant du dessus. Ainsi, vous ne tardez pas à rencontrer un tout nouveau genre d'ennemi, rapide mais peu dangereux.

Ce genre de chimère s'accroche au mur pour mieux vous plomber, mais celle-ci semblent parfois un peu molles du ciboulot et offrent ainsi des cibles faciles. Eliminez-les au sniper ou à la mitrailleuse avant de poursuivre par le nouveau couloir qui s'ouvre devant vous. Fouillez ensuite chacune des chambres de droite et de gauche pour atteindre divers items et notamment les fameuses grenades à air combustible, vous permettant alors de créer d'énormes embrasements parmi les rangs ennemis (ou alliés en cas de bourbes). Traversez ensuite la pièce dans le sens de la longueur et poursuivez par la faille de gauche lorsque que l'engin de forage vous aura fait une bonne frousse à son passage. Les souterrains ne tardent pas à vous mener jusqu'à un entrepôt surveillé par 2 chimères. Canardez-les à distance avant de vous aventurer à l'intérieur de cette nouvelle pièce.

Grimpez ensuite le long des escaliers pour atteindre le générateur du haut. Redescendez alors de quelques marches pour vous engouffrer dans le nouveau passage. Débarrassez-vous des 2 chimères pour poursuivre sereinement vers la gauche où vous atteindrez un nouveau point de contrôle. Un silence inquiétant règne sur le nouvel entrepôt qui s'offre à vous. En contrebas vous attendent en effet 2 molosses à 4 pattes. Descendez les escaliers et marchez en direction de la sortie jusqu'à ce qu'un son strident vienne vous annoncer l'attaque des 2 créatures. Revenez alors sur vos pas pour vous planquer en hauteur et tirez ainsi vos cibles sans prendre le moindre risque. Une technique sympathique consiste à vous laisser tomber sur un bloc de marchandise du haut de la passerelle.
De cette façon, vous voilà posté au plus près des bestioles, mais complètement hors de leur portée. Il ne vous reste plus qu'à les canarder le plus tranquillement du monde...

Poursuivez par la sortie et avancez le long du tunnel de brique pour continuer vers la droite à la 2ième bifurcation. Vous devriez alors trouver rapidement la salle des machines. Approchez-vous du générateur du fond pour lancez la cinématique du niveau suivant.

MISSION 14 : " Secrets "

Commandement Nord, 06 : 12

Pour cette 14ème mission, vous débutez exactement à l'emplacement où vous aviez terminé le niveau précédent. La cavalerie ne tarde pas à rappliquer par le couloir de gauche. Postez-vous donc derrière le mur le plus proche de l'issue afin d'appréhender les 2 chimères venues vous débusquer. Partez ensuite sur la droite pour poursuivre par une toute nouvelle voie. Vous pouvez alors prendre les devants en tirant quelques ennemis à distance grâce aux capacités du fusil sniper. Rapprochez vous après cela de la seconde partie des conduits où de nombreux mutants profiteront de chaque recoin pour se planquer. Restez donc vigilant et avancez à tâtons. Vous pouvez également laisser les chimères venir à vous en les attirant, puis en faisant mine de fuir... Dans la pièce sphérique, dirigez-vous vers les escaliers métalliques qu'il vous faudra emprunter, puis levez la tête pour apercevoir l'individu posté plus haut. Ne lui faites pas de cadeau, lui ne vous en fera pas...

Arrivé au sommet, prenez à droite et avancez en direction de la prochaine entrée. Une chimère déboule par celle-ci. Ne vous laissez pas surprendre et plombez la bestiole au plus vite afin d'emprunter le passage. Plusieurs capsules de soin sur votre chemin ne laissent rien présager de bon pour la suite... Avancez au centre et gardez un oeil vers le fond de la zone afin d'apercevoir les forces ennemies lancer leur première offensive. 2 chimères sont à abattre au niveau du sol alors qu'une bonne copine à elles, vous canarde depuis une passerelle supérieure. Lorsque vous en aurez fini avec ces 3 petites rigolotes, avancez prudemment en fixant le mur de gauche. Une trappe ne tarde pas à s'ouvrir et de nouveaux mutants se lancent alors à votre poursuite. Transformez-les en rapières à fromage avant de poursuivre dans la même direction. Dans la salle qui suit, glissez vous à l'intérieur des conduits pour en découdre avec tout un tas de fourchus affamés.

Traversez ensuite le couloir jusqu'au prochain interrupteur fixe. Poussez la manette vers le bas pour pouvoir vous faufiler par le sas adjacent puis poursuivez par le nouveau couloir. Vous l'aurez deviné, celui-ci n'est pas vierge de toute chimère... Les mutants ne tardent donc pas à se manifester dès vos premiers pas effectués dans la zone. Méfiez-vous de la structure des dédalles pour ne pas vous laisser surprendre par l'un des côtés, et pensez à faire demi-tour pour récupérer grâce aux capsules de soin en cas de bobo. Passé une petite porte, un conduit creusé dans la roche vous incite à vous glisser dans la pénombre. Suivez donc le cheminement innocent jusqu'aux premiers cocons (éliminez les quelques fourchus au passage). Ceux-là renferment des rampants qui ne manqueront pas de se réveiller si vous veniez à leur marcher dessus. Vous pouvez vous amuser à balancer des grenades mais il n'est pas nécessaire de faire tant de chichis face à ces charmantes bestioles. Contentez-vous alors de traverser ce champ de parasites puis faites immédiatement volte-face pour les éliminer jusqu'au dernier. Il ne vous reste plus qu'à prendre par la gauche pour pénétrer par la première issue, à gauche à nouveau...

MISSION 15 : " L'Ange "

Commandement Nord, 08 : 03

Empruntez la porte à l'arrière de la salle et commencez à marcher en direction du couloir jonché de cadavres. Poursuivez par la gauche et approchez une petite porte grise afin que celle-ci vienne à s'ouvrir d'elle-même. A l'intérieur de la pièce vous attendent un bon nombre d'hybrides. N'hésitez pas à viser les tonneaux de combustible pour en finir au plus vite, et pensez également à vous munir du fusil à pompe afin d'économiser vos munitions. Quoi qu'il en soit, ne commettez pas l'erreur de pénétrer dans la salle avant d'avoir pu éliminer tous vos ennemis. Lorsque vous en aurez terminé avec ce petit carnage improvisé, marchez jusqu'à la table centrale pour vous saisir du document. Rapprochez vous ensuite des grandes baies vitrées et faites feu dans leur direction afin de vous créer un passage...

Le passage qui suit vous oppose à bon nombre d'ennemis. Commencez par vous saisir des nombreuses munitions disponibles à même le sol, puis grimpez le long des escaliers pour marquer une pause à l'endroit indiqué. Brisez alors les vitraux supérieurs, puis faites mine de poursuivre votre ascension afin que vos ennemis puissent se rendre définitivement compte de votre présence. Regagnez alors votre position et balancez plusieurs grenades dans l'ouverture. Il vous faut ensuite vous rapprocher. Montez les quelques marches restantes et allez vous coller à gauche des vitres pour pouvoir éliminer les dernières chimères qui débarqueront. Leur nombre est équivoque : les forces ennemies sont sur leurs gardes... N'hésitez pas à user à nouveau de vos explosifs. La suite du parcours se présente comme plus calme, mais si Resistance nous a apprit une chose, c'est bien de se méfier des apparences... Commencez donc par dépouiller les mutants de tout ce qui pourrait faire votre bonheur, puis poursuivez vers l'inexploré jusqu'à un couloir où certaines unités ennemies sont restées en retrait. Reculez immédiatement et visez les barils d'explosifs pour éliminer rapidement la chimère armée d'un foreur, puis commencez à descendre les escaliers suivant pour vous occuper du reste de la troupe, avec entre autres tout un troupeau de bestioles rampantes. Descendez les 2 rangées d'escaliers consécutives et gardez votre calme dès lors que vous recevrez un signal de l'Ange (un cri se fera entendre et l'écran jaunira d'un seul coup pour retrouver son aspect normal progressivement). Quelques pas plus loin, vous finissez par déboucher sur un couloir donnant accès à plusieurs pièces de laboratoire. Vos ennemis sont dissimulés à l'intérieur de celles-ci et vous canarderont dès votre arrivée. Accroupissez-vous alors pour vous mettre à l'abri des tirs et marchez jusqu'à l'entrée de la pièce pour apercevoir vos cibles. Un second dossier vous attend entre les murs du premier labo. Vous le trouverez sur la table d'opération, à son bout.

La suite de la traversée du couloir s'avère tout aussi problématique... D'autres labos demeurent sur le côté droit et de nombreuses chimères s'avèrent être cachées à l'intérieur. Utilisez les caisses pour vous mettre à couvert et n'oubliez pas que vos grenades sont vos meilleures alliées dans les cas où il vient à l'ennemi la bonne idée de se regrouper...

Lorsque plus rien ne vous empêchera de continuer, avancez jusqu'au sas qui s'ouvrira sur un tout nouvel opposant : grand, maigrichon, mais au style bestial affirmé. La suite s'avère clairement problématique si vous ne prenez pas le temps d'élaborer une stratégie avant de vous lancer dans la bataille. En effet, vous allez être confronté à tout un tas de viles créatures, beaucoup plus puissantes et résistantes que les chimères de base. Le sas se refermant derrière vous, c'est donc dans un espace clos que la bataille aura lieu, vous empêchant ainsi toute retraite. Si une seule bestiole sera présente au départ pour vous tenir tête, quelques copines à elles émergeront tour à tour dans des tubes, depuis le sol. Au total, 8 créatures seront à abattre. Voici donc pour vous une stratégie ayant largement fait ses preuves. Commencez par vous équiper du fusil à pompe, et foncez vers la créature s'attaquant au malheureux soldat dès l'ouverture du sas. En agissant rapidement, vous pouvez éliminer la grande bestiole avant de perdre votre coéquipier de fortune. En sauvant celui-ci, vous bénéficiez alors de nombreux avantages pour la suite ! Les ennemis ne se focalisent plus sur vous uniquement, et votre puissance de feu se voit décuplée. Après ce court mais néanmoins nécessaire sauvetage, gardez votre fusil à pompe et placez-vous à proximité des capsules émergeant du sol. De cette manière, vous pouvez tenter d'éliminer vos 3 prochains adversaires avant même qu'ils ne puissent se déplacer dans la pièce.
Là déjà, vous remarquez que l'aide du soldat n'est vraiment pas négligeable... Veillez donc à sa survie de manière à entamer en duo le dernier assaut mener par l'ennemi. 4 créatures surgissent cette fois-ci du sol, et vous ne pouvez donc vous trouver sur tous les fronts à la fois. Laissez le centre de la zone pour votre allié et choisissez pour votre part de vous retirer à l'abri derrière les tubes. Vos opposants ne tardent pas à se ruer sur votre collègue qui avouons-le est quelque peu sacrifié pour le coup... Les bestioles regroupées au centre de la pièce vous donnent la possibilité d'user efficacement de grenades. Il ne vous restera plus qu'à vous armer du foreur pour finir d'éliminer les plus résistantes d'entre elles. Gardez en tête qu'en passant près du sas, jusqu'à 2 capsules de vie peuvent être récupérées.

Une fois cette épreuve brillamment remportée, une nouvelle trappe s'ouvre de l'autre côté du mur. Enfoncez-vous vers le nouveau chemin qui vous est offert et marchez jusqu'à retrouver toute une unité de soldat. La suite n'est qu'une promenade de santé comparée à ce que vous venez de vivre précédemment... Arrivé sur le champ de bataille, nettoyez la zone des quelques chimères présentes, puis restez vigilent jusqu'à l'arrivée d'une navette. Plusieurs ennemis en débarqueront rapidement. Jetez donc plusieurs grenades dès lors que la trappe s'ouvrira afin d'éliminer le plus gros de l'attroupement. Finissez-en avec cette dernière opposition pour boucler ce 15ème level de jeu...

MISSION 16 : " Recherche et récupération "

Gorges de Cheddar
Somerset, Angleterre
13 juillet 1951 - 09 : 52

Vous débutez ce nouveau niveau depuis une courte annexe où vous récupérerez automatiquement le Grêleur IR-005, une arme capable d'effectuer des tirs ricochés. La vue que vous avez sur la route vous permet d'apercevoir plusieurs chimères en fuite. Celles-ci parviennent toutefois à se mettre rapidement à l'abri et ne tardent pas à vous canarder. Commencez alors par éliminer les ennemis postés derrière les remparts face à la petite sortie avant de vous tourner vers les mutants au fond à gauche de la zone. Poursuivez vers la gauche jusqu'au bus enflammé où d'autres forces d'attaque ne tarderont pas à venir à votre rencontre. Pensez à explorer les différentes ruelles pour récupérer armes et munitions mais également pour pouvoir vous replier stratégiquement en cas de pépin. Une fois la zone explorée de tout son long, vous avez la possibilité de vous éclipser jusque dans un petit terrain vague (encadré par un portail métallique) où vous pourrez mettre la main sur un nouveau document. Celui-ci dispose d'un dessin reproduisant toutes les viles créatures rencontrées jusqu'ici. L'occasion pour vous de coller un nom à toutes les bestioles que vous avez massacrées jusqu'à présent (et l'occasion pour moi d'effectuer de multiples modifications dans cette soluce...).
Rejoignez ensuite le bus en flamme et contournez celui-ci pour apercevoir un escalier donnant sur une terrasse à l'arrière. Grimpez ni une ni 2 pour surprendre les 2 chimères postées au balconnet, puis occupez-vous des 2 autres dans le coin gauche près de l'angle du seul chemin disponible. En vous penchant près des barrières, vous remarquerez qu'une impressionnante troupe d'ennemis campent plus bas. 1 ou 2 grenades peuvent alors s'avérer utile pour calmer leurs ardeurs. Ceci étant, poursuivez vers la gauche et éliminez le mutant planqué dans les escaliers qui suivent afin de prendre sa place. Vous avez sans doute pu repérer les ennemis qu'il vous reste à abattre depuis la terrasse précédente. Dirigez-vous donc vers vos cibles sans faire de folie. Petit à petit, rafale par rafale, vos balles finissent par avoir raison des chimères (en tout cas c'est tout le mal que je vous souhaite). En cas de gros bobos, n'hésitez pas à faire demi-tour afin de partir en quête de capsules de soin qui, j'en suis persuadé, se trouvent en bon nombre dans la zone. Notez également que d'autres capsules demeurent dans la zone de combat... Dès lors que vous aurez éliminé la première vague d'ennemis, quelques mutants snipers viendront faire mumuse avec vous. Le tout avec ce genre d'adversaire, est

de savoir rester en perpétuel mouvement afin de ne pas vous offrir comme cible. Eliminez ces 4 ou 5 petits chenapans. L'acte final vous oppose à 3 chimères de bas étages. Celles-ci courent se réfugier derrière le véhicule près du pont. Ne perdez pas de temps en actes inutiles et visez prioritairement l'automobile. Boum ! Un joli feu d'artifice de chimères en perspective...

MISSION 17 : " Terrain commun "

Gorges de Cheddar, 11 : 37

Ca vous dirait de poser 2 minutes votre flingue pour le volant d'un tout-terrain ? Cette mission vous donne l'occasion de piloter le Lynx LU-P, second véhicule du jeu. Si la conduite du bolide n'a rien de vraiment compliqué, les différentes tâches qu'il vous faudra accomplir, elles, demanderont agilité et beaucoup de sang froid de votre part... Quoi qu'il en soit, l'accomplissement du niveau se révèle quelque peu ennuyeux à la longue tant les objectifs se ressemblent. Fort heureusement il existe des techniques de jeu que je suis en mesure de vous livrer. Ouvrez donc bien vos oreilles soldats... Pour commencer, il vous suffit de rouler sur la route pour sortir ensuite sur votre gauche, direction les grands espaces. Vous remarquerez au passage que les petits obstacles, telles que les barrières ne posent aucun problème au Lynx qui les détruit alors sur son passage. Dans la zone qui suit, roulez en direction des 2 bâtiments afin de vous faire une idée sur la première partie du périmètre.

Durant cette mission, les manoeuvres qu'il vous faut réaliser sont toujours les mêmes. Je vais donc consacrer ce paragraphe à l'explication des actions à entreprendre... A plusieurs endroits, il vous faudra parvenir à investir 2 bâtiments successifs afin d'actionner plusieurs interrupteurs vous permettant d'ouvrir un portail, et donc de poursuivre vers le reste de la zone. Malheureusement pour vous, l'accès à ces interrupteurs est jalousement gardé par de joyeux troupeaux de chimères postés autour, dedans et sur des structures... Et pour couronner le tout, certaines d'entre elles vont même jusqu'à se glisser derrière des tourelles automatiques. De vraies vicieuses celles-là... Beaucoup d'ennemis vous tiendront tête durant ce niveau de jeu, mais vous disposez vous-même d'un allié non négligeable, qui à défaut de descendre du véhicule, canardera sans relâche et avec précision tout ce qui bave et qui a plus d'une tentacule. Commencez donc par approcher des structures et faites le tour d'elle plusieurs fois de suite afin que votre équipier puisse s'occuper des chimères environnantes. Votre véhicule étant des plus costauds, n'hésitez pas pour votre part à écraser vos adversaires dès qu'il vous en sera donné l'occasion. Surveillez votre barre de vie et faites en sorte d'éviter de perdre vos fragments. En cas de coup dur, prenez la fuite pour laisser le temps à votre personnage de récupérer sereinement, plus loin. Mais cette stratégie n'est pas suffisante pour parvenir à conquérir les bâtiments dissimulant les interrupteurs. La clef du succès réside une fois de plus dans la sécurité, et à titre de prévention, il est rudement conseillé de vous débarrasser d'un maximum d'ennemi avant d'approcher les structures. Le fusil sniper se révèle alors d'une aide précieuse. A travers la lunette de votre arme, visez les mutants postés en hauteur en priorité. Face au nombre impressionnant que compte les troupes adverses, vous risquez vite de vous retrouver à cours de munitions. Si trop d'ennemis demeurent encore en vie, utilisez alors la fonction de zoom de votre arme classique pour éliminer à distance les gêneurs. Bien souvent, ces précautions ne suffisent pas à trouver l'intérieur des postes chimériens vide, et il vous faut à nouveau porter la main à l'arme. Dans ces espaces confinés, les grenades se révèlent alors redoutables. Au cours de votre périple, vous trouverez de nombreuses capsules de soin aptes à soigner vos plus gros bobos. Toutefois, il vous est impossible de les récupérer en étant à bord du véhicule et il vous faudra donc impérativement poser pied-à-terre pour pouvoir en profiter. Passé le troisième et dernier portail, choisissez de poursuivre en brisant la barrière de droite pour en finir avec cette mission.

MISSION 18 : " Une découverte troublante "

Gorges de Cheddar, 12 : 20

Votre fraîche collaboration n'a plus lieu d'être, et vous voilà parti seul de votre côté... Commencez par actionner l'interrupteur de manière à ouvrir le prochain portail, puis avancez prudemment en direction du bâtiment chimérien, visible au lointain. Utilisez le fusil sniper pour abattre la sentinelle et la porte de la structure ne devrait pas tarder à s'ouvrir d'elle-même. Poursuivez votre chemin en dézinguant les ennemis alertés par votre présence, et marquez une halte avant de pénétrer à l'intérieur du premier bâtiment. Plusieurs chimères demeurent en effet planquées sur la passerelle supérieure. Occupez-vous en priorité des soldats positionnés au rez-de-chaussée avant de vous aventurer plus haut. A l'étage du dessous, avancez près de l'interrupteur jaune et enclenchez ce dernier. Vous récupérez du

même coup l'arme la plus inutile du jeu : "l'Englueur" (en ce qui me concerne bien sûr). Sa portée est limitée mais les bulles qu'il produit vous permettent de tendre des pièges à vos adversaires. L'I.A. n'étant pas des plus élaborées, les chimères se jettent alors volontiers dans vos salves gluantes... Eliminez les esclaves puis prenez l'issue suivante. Dirigez-vous alors immédiatement sur votre gauche et longez les barriques de manière à trouver le second bâtiment qu'il vous faudra prendre de force.

Plusieurs ennemis vous prennent immédiatement pour cible. Des tirs de foreur et quelques grenades se mettent même à pleuvoir... Il est fortement conseillé de vous débarrasser de ces quelques troubles fêtes avant de pénétrer dans l'enceinte. A l'intérieur du bâtiment, de nombreux mouchards vous empêchent de progresser aussi vite que vous le voudriez. Ouvrez l'oeil pour vous frayer un chemin jusqu'au prochain interrupteur. A peine êtes-vous sorti au dehors qu'une grande folle de chimère vient vous chercher des noises. Soyez intraitable avec elle, d'autant plus qu'une amie à elle ne tarde pas à débarquer pour lui prêter main forte... Il vous faut ensuite poursuivre jusqu'au pont. La route n'est pas sans encombres mais les ennemis rencontrés sont faibles... Soyez vigilent et tout se passera bien. Le pont atteint, traversez la passerelle une fois la chimère se tenant sur celle-ci éliminée.

De l'autre côté de la colline, vous retrouvez le commandant occupé à en découdre avec quelques mutants retranchés. Hors de question que celui-ci soit le seul à en profiter ! Attelez-vous alors vous aussi au tir de chimères. Frayez-vous ensuite un passage jusqu'à la buttée et montez sur celle-ci comme vous le suggère votre compagnon. L'atteinte de ce lieu permet de déclencher une cinématique. Vous décidez ensuite de vous tirer de cet endroit maudit. Suivez l'Anglais jusqu'au labyrinthe pour vous frotter à de nouveaux ennemis. Une buttée sur la droite vous fait bénéficier d'un très bon angle de tir. N'hésitez pas à jouer les montes en l'air sur celle-ci... L'endroit est propice aux mauvaises rencontres et chaque angle de terrain devient dangereux. Soyez donc vigilent et n'avancez qu'à demi-pas... Passé le portail suivant, dirigez-vous vers la gauche pour tomber nez à nez avec un joli troupeau de rampants. Jouez des coudes avec toute cette troupe d'indésirables et ne négligez pas la grande chimère venue se battre dans le lot.

Poursuivez vers l'inconnu. Le chemin imposé par les barrières qui clôturent l'endroit vous force à emprunter un passage miné. Gardez votre index au-dessus de la touche servant à s'accroupir et servez-vous des murets pour progresser à couvert. 2, 3 chimères viennent mettre leur grain de sel. Eliminez-les à distance pour ne pas vous faire surprendre par les mines lors de déplacements brusques. Si le calme règne dans la pièce suivante, il n'en est rien en réalité. Plusieurs mutants sortent de l'ombre et tentent de mettre court à votre vie. Ceux-là étant plutôt mous du genou, vous devriez tout de même parvenir à les neutraliser assez facilement. Après avoir entièrement nettoyé la zone, actionnez l'interrupteur pour ouvrir une lourde trappe. Vous êtes alors confronté à tout un groupe de chimères salement remonté. Laissez-les venir à vous et n'hésitez pas à vous retrancher en cas de nécessité absolue. Foncer dans le tas et sortir affronter directement vos ennemis serait en effet pur suicide...

Au dehors, prenez à gauche et contournez les machines de guerre pour trouver un nouveau document. Grimpez ensuite sur le pont et poursuivez droit devant vous jusqu'à atteindre la jeep.

MISSION 19 : " Le diable frappe à la porte "

Commandement Sud
Bristol, Angleterre
13 juillet 1951 - 14 : 24

Les chimères ont prit à revers la base de vos alliées et il vous faut tenter une percée pour permettre au plus grand nombre de s'en sortir. Dirigez-vous vers le champ de bataille et délaissez les Stalkers qui devraient eux aussi vous laisser tranquille. Sur place, commencez à éliminer les mutants présents à l'avant-poste, puis progressez jusqu'à l'entrée d'un chemin piégé par de nombreuses mines. Au bout du chemin vous attendent 2 molosses. Restez alors dans le coin pour vous mettre à couvert derrière les remparts métalliques. Faites en sorte de les éliminer le plus vite possible pour pouvoir poursuivre vers la droite. Il ne vous faut guère longtemps pour tomber sur de nouveaux opposants. Cette fois-ci, c'est tout un groupe de chimère qu'il vous est possible de prendre par surprise. Il peut être alors judicieux de propulser une grenade dans ce joli bouquet d'ennemis.
Après en avoir fini avec les quelques chimères restantes, vous avez accès au premier poste de surveillance qui fourmille de capsules de soin et autres munitions fort sympathiques. En ressortant du bâtiment, la provenance d'un râle au lointain ne vous trompe pas... Une chimère version King Size est venue semer le trouble parmi les troupes alliées. Sortez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec le géant. Pensez également à effectuer de

nombreuses manoeuvres latérales (mouvements continus) afin d'esquiver les tirs dévastateurs du monstre. Lorsqu'il n'en restera plus qu'une carcasse fumante, avancez près du passage à l'arrière et prenez la voie des champs, droit devant vous, légèrement sur votre gauche. La zone est piégée et demande donc une extrême prudence de votre part. Une fois le parcours effectué, vous finissez par déboucher à l'entrée d'un sentier montant. Empruntez celui-ci pour atteindre la zone où les forces ennemies semblent entreposer leurs mortiers.
Plusieurs mutants viendront ensuite à votre rencontre. Reculez afin de pouvoir esquiver facilement leurs tirs, puis revenez à la charge pour détruire le matériel de guerre qui pèse lourd dans ce combat. Voilà une bonne (et unique ?) occasion d'utiliser l'Englueur par exemple... En poursuivant votre chemin, vous pouvez ensuite apercevoir un combat se dérouler en contrebas. Utilisez votre fusil sniper pour éliminer quelques mutants, puis passez par le chemin descendant afin de prêter main forte à vos collègues de manière plus directe. Finissez de nettoyer la zone avant de vous diriger vers les entrepôts où votre supérieur hiérarchique vous attend...

MISSION 20 : " Evacuation "

Commandement Sud, 15 : 59

Ce début de mission vous propose d'en découdre âprement à l'intérieur d'une cage d'escalier. Quelques chimères grimpeuses vous accueillent dans un premier temps. Accrochées sur les murs, celles-ci ne sont pas très réactives pour changer... Plus bas, quelques soldats ennemis viendront vous rejoindre. Il est conseillé d'attendre les premiers éclaireurs afin de ne pas avoir à faire face à trop d'ennemis en même temps. Poursuivez votre descente et une chimère armée d'un foreur vous prendra pour cible. Rétorquez à armes égales et sortez votre artillerie pour lui montrer à quel point vous êtes bien équipé (ou alors faites comme moi sur la photo, pulvérisez-lui simplement le menton d'un bon coup de crosse bien placé). Plus bas, votre ultime opposant préfèrera se rétracter face à votre offensive rageuse. Poursuivez par l'issue de gauche et suivez la lumière rouge afin de tomber nez à nez avec quelques fourchus occupés à dépecer un cadavre. Sous le tas de chair béante se trouve un dossier secret...

En rattrapant la seconde issue, vous avez la possibilité de surprendre un patrouilleur à l'intelligence folle (ironie). 2 autres chimères patientent à l'arrière. Une alcôve vous permet de reprendre par la droite une fois la pièce traversée. Vous débouchez alors dans une grande salle de jeu. Avancez près des marches pour apercevoir vos ennemis en contrebas. Restez sur vos positions pour éliminer vos opposants. Passez derrière le comptoir pour mettre la main sur quelques grenades si besoin, puis sautez gaiement sur les billards pour faire le plein de munitions pour foreur. Poursuivez par la prochaine issue et filez vers l'ascenseur. Utilisez celui-ci pour rejoindre les troupes alliées occupées à combattre un lot d'ennemis redoutables. L'affrontement qui vous attend dans le hangar n'a rien d'une promenade de santé et il vous faudra respecter ma stratégie à la lettre si vous avez du mal à vous en sortir seul. Dès l'ouverture de la porte, commencez par envoyer 1 ou 2 grenades dans le groupe d'ennemis sur votre gauche. Face à vous, le plus imposant des ennemis du jeu (pour le moment) fait des ravages dans les rangs alliés. Glissez-vous alors derrière les blocs de sable afin de vous mettre à l'abri de ses roquettes. En suivant la devanture du bâtiment à l'arrière, vous remarquerez d'autres chimères postées près d'un baril explosif. L'occasion est trop belle, faites sautez vos ennemis sans ménagement ! Il vous faut ensuite vous occuper du plus gros morceau. Derrière votre abri, sortez sur les côtés gauche et droit pour canarder la bête à l'aide de vos armes les plus puissantes. Balancez également de nombreuses grenades pour en finir encore plus rapidement avec l'animal. Finissez ensuite de nettoyer la zone, puis passez sur la passerelle légèrement plus à l'ouest pour descendre quelques ennemis.

Filez ensuite vous frotter au combat rapproché et prenez le temps de vous faufiler dans le premier des gouffres pour y trouver un nouveau dossier. La suite est beaucoup moins rocambolesque que le passage décrit précédemment. Suivez les soldats pour éliminer les chimères près du bâtiment positionné à l'est du hangar. Passez ensuite à l'intérieur et partez prendre à revers l'ennemi posté à la sortie. En poursuivant votre investigation au dehors, vous finissez par tomber sur le plus gros morceau de cette résistance chimérienne. Plusieurs d'entres elles sont en effet postées derrière des mitrailleuses. Tuez les 3 forcenées puis filez grâce à l'élévateur géant juste derrière, légèrement plus à droite.

Plus haut, la difficulté gagne à nouveau en intensité... Avancez jusqu'à atteindre une salle circulaire où plusieurs de vos ennemis vous attendent de pied ferme. S'aventurer directement dans l'antre gardé serait une grossière erreur. Passez donc plutôt en visée rapprochée pour canarder vos cibles. Il est également possible d'épauler votre fusil sniper pour éliminer les ennemis les plus dangereux (je parle du type à 4 yeux armé d'un foreur, vous voyez ?). Bien sûr, si vous optez pour l'alternative sniper, pensez à combiner cette action avec l'effet ralentisseur pour ne pas finir rapidement en gruyère. La zone enfin vidée, traversez la pièce pour poursuivre par le tunnel opposé. Quelques bestioles rampantes

vous prennent alors à partie. Je déconseille les négociations et suggère le fusil à pompe pour vous débarrasser des gêneurs. Poursuivez jusqu'au grand hall, et faites une halte dans l'alcôve à l'éclairage rougeâtre pour mettre la main sur un nouveau document. Il vous faut ensuite vous occuper des ennemis de la salle suivante. A savoir, des chimères qui se prennent pour Spider-man et 2 mutants armées de foreur. La technique du sniper peut à nouveau porter ses fruits sur le moment.
Prenez ensuite le temps de vous aventurer sur les passerelles pour récupérer quelques items supplémentaires puis montez prudemment les grands escaliers du fond. Toute une troupe de chimère se lance alors sur vous. Une technique simple et efficace consiste à lancer une grenade sur le haut des escaliers avant de grimper pour faire apparaître vos ennemis. Ceux-là n'auront alors pas le temps de vous poser des problèmes et périront dans l'explosion. Poursuivez votre chemin en vous méfiant des angles offrant de nombreuses cachettes à vos ennemis.

MISSION 21 : " Chemins divergents "

Commandement Sud, 17 : 05

Bienvenue dans la mission la plus courte du jeu ! Vous évoluerez à l'intérieur d'un destroyer ennemi avec pour seul et unique but de semer le chaos parmi les forces chimériennes. Des forces bien maigres ma foi, car elles ne comptent seulement que 3 colosses et 3 tourelles mortier... Pour ce qui est de vous défendre, vous disposez de 2 commandes de tirs. Le tir primaire fait donc état de mitrailleuses mais s'avère au final peu efficace. Le tir lourd, vous permet quant à lui de bénéficier de torpilles en quantité illimitée. C'est donc l'utilisation de cette arme qu'il vous faudra privilégier lors de cette (courte) bataille. 2 remparts de chaque côté vous permettent d'attaquer les colosses sans pour autant constituer une cible pour les mortiers. L'énergie de votre véhicule n'est pas très conséquente et s'épuise toutefois assez rapidement. Prenez garde aux mortiers et tout devrait bien se passer.

MISSION 22 : " Dans les profondeurs "

Tunnels Chimériens
Bracknell, Angleterre
13 juillet 1951 - 18 : 14

Sous terre, avancez prudemment en éliminant les hybrides jusqu'à ce que vous débouchiez dans une pièce contenant quelques fourchus et un " longues jambes ". Durant toute l'exploration du niveau, de nombreux cocons seront observables. Approchez vous alors de ces niches à pas feutrés pour ne pas vous faire surprendre par l'éclosion ravageuse des rampants. Dans un court fossé sur votre droite demeure un document. Passez donc le récupérer avant de poursuivre plus loin. Le passage suivant vous oppose à des monstres similaires. Veillez seulement à rester dans le tunnel de départ pour laisser venir d'eux-mêmes vos ennemis. Armez-vous alors du fusil à pompe pour engendrer un maximum de dégâts en un minimum de temps. Le calme revenu, avancez en direction de la butée aux multiples structures métalliques, et faites le tour par la droite afin d'éradiquer les 2 chimères armées de foreur.

Les dédales qui suivent ne sont que faiblement fournis en ennemis et seuls quelques hybrides sont là pour vous ralentir. Progressez jusqu'à atteindre une salle circulaire où vous évoluerez sur une plate-forme en métal. Même s'il vous faut lutter dans un premier temps, pensez bien à ramasser le second document du niveau après la bataille. Depuis cette salle, quelques élévateurs vous emmèneront à un rythme élevé tout un tas de créatures chimériennes prêt à en découdre. Face à la vitesse à laquelle vos ennemis défilent, il n'est vraiment pas simple de s'y retrouver et l'on finit alors très souvent par ne plus savoir où donner de la tête... Voici la stratégie que je vous propose... Commencez par vous munir du fusil à pompe et tournez au centre du rond central de manière à attendre les 2 premiers élévateurs dans le but d'accueillir leurs occupants au corps-à-corps. Si vos premiers opposants ne sont pas bien méchants, ceux qui suivent n'ont pas le même répondant. Glissez-vous alors sur l'une des passerelles extérieures de manière à vous coller à la roche. Une grande chimère ne devrait pas tarder à pointer le bout de ses tentacules. La laisser venir à vous pour l'achever de 2 ou 3 coups de fusil serait tentant, mais ne commettez pas cette erreur, et pensez plutôt à vous équiper dès à présent d'une de vos armes les plus dévastatrices, de manière à l'éliminer rapidement. En effet, le flot d'ennemis suivant ne vous permet aucunement de perdre du temps. Tirez à distance raisonnable et n'hésitez pas à user de vos grenades dès que des groupements d'ennemis se mettront en place.

Continuez d'avancer dans les couloirs chimériens et usez des tubes de gestations pour progresser de plate-forme en

plate-forme. Quelques ennemis ne tardent pas à se manifester sur la paroi du fond. Eliminez-les tous avant de vous rapprocher du système de ventilation qui vous permettra de vous hisser sur les structures suivantes. Cette courte séance d'équilibriste coupe radicalement avec l'ambiance bourrin du jeu. Légèrement plus haut, quelques chimères vous attendent sur une longue passerelle. Tirez dans les billes jaunes pour provoquer une explosion, puis finissez les survivants grâce à la mitrailleuse. En poursuivant vos péripéties, vous ne tardez pas à atterrir dans un secteur littéralement submergé d'hybrides. Balancez une grenade en direction de l'attroupement, puis reculez de quelques pas pour anéantir vos opposants au compte-gouttes. Méfiez-vous des gardes aux foreurs puis poursuivez vers l'inconnu pour découvrir la dernière partie de cette longue mission. Il vous suffit alors de progresser prudemment entre plusieurs corridors serrés sans vous faire surprendre par l'ennemi. Soyez vigilent et vous ne devriez pas rencontrer de difficulté pour ce dernier passage...

MISSION 23 : " Un endroit sombre "

Tunnels Chimériens, 22 : 33

A peine vous voilà débarqué qu'une horde de chimères vous saute dessus... Prenez garde à ne pas vous endormir sur vos positions et essayez de rester constamment en mouvement afin d'éviter d'être surpris depuis un angle mort. Cette petite armée improvisée étant constituée uniquement d'hybrides, l'essentiel est de parvenir à conserver une distance raisonnable entre eux et vous. Ne vous focalisez pas sur un côté en particulier et veillez les élévateurs de manière à anticiper les débarquements de mutants. N'hésitez pas à utiliser vos grenades inflammables pour vous débarrasser d'un maximum de vos adversaires en un temps éclair et enfin, faites en sorte de manier l'artillerie lourde en cas de grosses difficultés. Après un certain temps de lutte, quelques chimères armées parviendront à vous rejoindre. Progressez alors prudemment dans la pièce ronde pour surprendre vos adversaires avant d'aller rejoindre l'élévateur doté d'un interrupteur. Gardez à l'épaule le lance-roquettes et progressez lentement vers la gauche. A chaque fois que vous observerez un attroupement de cocons, vous pourrez être sûr que des ennemis armés de foreur effectueront une arrivée imminente. Restez alors à bonne distance et tirez un missile entre les cocons et les chimères pour faire carton plein. Si certains rampants parviennent à survivre à l'explosion, sortez alors le fusil à pompe pour finir le boulot. L'entrée suivante est gardée par 2 brutes. Avancez méthodiquement pour ne pas vous voir reprendre le niveau depuis le départ.

En empruntant le passage relevé par un petit tunnel, vous finissez par découvrir de nouveaux cocons qui vous rapporteront fatalement votre lot de rampants à décimer. Arrivé au second nid, plusieurs ennemis se mettent à vous tirer dessus. Envoyez-leur quelques grenades pour éviter les dégâts inutiles, puis poursuivez jusqu'à l'issue suivante, où vous bénéficierez d'une jolie vue sur plusieurs de vos ennemis. Armez alors votre fusil sniper pour vous débarrasser des 2 premiers gêneurs, puis laissez-vous tomber vers la nouvelle zone. Quelques pas sur la droite suffisent à vous opposer à 2 grands machins franchement antipathiques. Ces 2 chimères sont accompagnées par quelques hybrides. Je rappelle que contre ce genre de grandes bestioles, le fusil à pompe ou une arme de calibre lourd sont fortement recommandés.

C'est dans cette zone même que se soldera votre 23ème mission. En parcourant celle-ci, vous ne tarderez pas à découvrir l'existence d'un grand hangar. Ouvrez ce dernier grâce aux 2 interrupteurs disposés des 2 côtés de la grande porte, puis préparez-vous à lutter contre un Stalker. Ne faites pas la bêtise de l'affronter directement de front, mais choisissez plutôt de reculer rapidement jusque dans la zone précédente. Une technique radicale vous permettra alors de boucler ce duel en un temps record. Commencez par balancer une grenade paralysante (vous en avez trouvé lors du niveau de jeu précédent) et attirez le véhicule vers vous en gigotant gaiement. Dès lors que le Stalker se sera pris dans le rayon de votre grenade, celui-ci devrait s'immobiliser. Profitez alors de ce laps de temps pour équiper votre lance-roquettes et viser l'ennemi. 4 roquettes suffiront largement à avoir raison de votre opposant.

MISSION 24 : " Un pari désespéré "

Périphérie de la ville
Londres, Angleterre
14 juillet 1951, 05 :05

Cette nouvelle mission de jeu se déroule dans une arène très utilisée lors des batailles en ligne. Face au silence apparent, dirigez-vous vers la gauche et préparez-vous à accueillir toute une horde de rampants nouvelle formule depuis le premier niveau de la zone. Il est possible de réduire l'effectif ennemi en anticipant et en envoyant une ou 2

grenades légèrement avant leur apparition. Au même moment, un ennemi armé d'un foreur surgira du tunnel de droite. Eliminez-le rapidement pour limiter les dégâts, puis faites le tour des différentes salles de votre point de départ pour faire le plein de munitions et récupérer quelques capsules. Prenez ensuite le chemin de droite et préparez-vous à subir un nouvel assaut de la part des chimères. Dès lors que vos 2 adversaires sortiront de leur cache (dernière pièce au fond), d'autres individus se mettront alors à vous canarder. Repliez-vous dans une des pièces disponibles pour vous mettre à couvert.

Depuis la plate-forme au centre de la zone, mais également depuis la passerelle supérieure, plusieurs mutants ne vous laissent pas une seconde pour souffler. Le fusil sniper peut alors s'avérer particulièrement efficace. Prenez donc soin d'éliminer au préalable vos opposants les plus proches, puis passez en mode visée pour finir d'éradiquer cette seconde vague chimérienne. Le calme retrouvé, contournez la zone en prenant bien le temps de visiter chacune des chambres environnantes afin de faire le plein d'items. Un escalier vous permet d'atteindre le premier niveau de la zone. Montez celui-ci et restez sur vos gardes. Tout un tas de mutants vous prend rapidement pour cible. N'hésitez pas à leur balancer quelques grenades, puis repliez-vous pour attendre sereinement les chimères un peu trop pressées de mourir. Il vous faut ensuite pénétrer dans la première des caches pour en déloger les derniers squatteurs.

La suite ne nous réserve guère de surprise, et la traversée de la zone haute ressemble à s'y méprendre à celle de la partie basse... Restez bien vigilant et prenez le temps de visiter chaque cache pour ne pas vous faire surprendre. Arrivé dans la zone où s'étend un espace vitré, ne traînez pas une seconde et filez aussi vite que possible jusqu'aux escaliers que vous trouverez non loin de vous. Depuis cet embranchement, vous bénéficiez d'une vue idéale pour abattre vos ennemis. Eliminez les rampants un à un, puis occupez-vous donc des chimères. A l'extérieur, débarrassez-vous des mutants restants, puis approchez avec prudence l'hélico écrasé visible au loin. De nombreux rampants finissent par débarquer. Restez donc sur vos gardes et ne progressez pas sans en avoir complètement fini avec eux. Un petit shoot par fusil sniper peut également s'avérer efficace pour commencer à nettoyer la zone supérieure qu'il vous faudra traverser par la suite.

A peine vous faites 2 pas dans la chambre suivante, que 2 chimères vous canardent à angles opposés. Il est alors fortement conseillé de vous équiper du foreur pour abattre l'ennemi sans vous exposer. Prenez garde également à la chimère armée d'un fusil laser qui devrait alors foncer tête baissée sur vous. La pièce d'après vous oppose à quelques rampants et une chimère acrobate (du genre à sauter partout vous vous rappelez ?). Avancez donc avec prudence pour sortir indemne de cette nouvelle épreuve. Poursuivez vers l'inexploré et vous déboucherez alors sur un grand hall pourvu de magnifiques escaliers de l'époque baroque. Marchez vers la zone pour faire apparaître tout un lot d'ennemis, puis reculez alors immédiatement pour vous mettre à l'abri dans la pièce légèrement en retrait située plus à gauche. Une fois de plus, votre salut réside dans votre fidèle fusil à lunettes. Empoignez donc celui-ci pour éliminer vos adversaires au compte-gouttes, sans pour autant vous exposer un trop grand laps de temps. Montez ensuite les escaliers et passez par la gauche pour parcourir le dernier dédalle de couloirs. Celui-ci étant dépourvu d'ennemis, vous devriez finir bien vite par atteindre la sortie...

MISSION 25 : " La Glace et le Fer "

Périphérie de Londres, 07 : 42

Avant toute chose je tiens à rappeler qu'une démonstration vaut toujours mieux que de longs discours. La mission se décompose en 3 phases bien distinctes. De ce fait, ce niveau de jeu constitue très certainement ce qui se fait de plus varié dans Resistance. La première partie de cette 25ème épreuve vous propose d'affronter 2 grosses pointures ennemies. A savoir, un gentil Stalker et une mignonne petite montagne de muscles... Anticipez l'arrivée du véhicule en balançant 3 ou 4 grenades paralysantes dans sa direction. Planquez-vous ensuite derrière la butée de neige et sortez l'artillerie lourde en présentant votre lance-roquettes. Les grenades faisant leur effet, vous bénéficiez alors de meilleures conditions pour viser l'ennemi. Lancez toutes vos roquettes disponibles, puis armez-vous du foreur pour finir le travail à présent bien entamé. Ne restez pas immobile trop longtemps sous peine de vous prendre un missile et servez-vous de la présence des bunkers pour vous couvrir. En cas de pépins, n'hésitez pas à vous faufiler sous ceux-là afin de faire le plein d'énergie grâce aux nombreuses capsules dissimulées de part et d'autre. Vous n'avez pas le temps de savourer cette première victoire, qu'un colosse débarque à son tour depuis l'angle opposé. Inutile de tergiverser ici. Armez-vous de vos armes les plus dévastatrices (foreur, grêleur...) et visez juste tout en vous déplaçant autour des structures de protection. Lorsque l'affaire sera réglée, vous apercevrez un tank déposé par une unité aérienne alliée. Grimpez alors à l'intérieur du véhicule en actionnant " triangle " à hauteur de celui-ci.

La suite se déroule à l'intérieur d'un nouveau bâtiment où demeurent repliés quelques mutants. En pénétrant en ces lieux, profitez du calme pour récupérer le dossier secret présent au rez-de-chaussée. Montez ensuite tous les étages d'une seule traite et tenez tête aux ennemis depuis les escaliers du dernier niveau. N'hésitez pas à user de vos bombes pour en finir encore plus rapidement avec cette dernière besogne. Plus haut, gardez l'oeil ouvert pour repérer vos derniers opposants qui ne proposeront au final que très peu de résistance...

MISSION 26 : " Ponts enflammés "

Tamise
Londres, Angleterre
14 juillet 1951 - 09 :49

On approche de la fin du jeu et ça se sent !! La difficulté augmente de manière draconienne et cette nouvelle mission devrait mettre vos nerfs à rude épreuve ! Son cheminement se scinde en 2 parties distinctes. La première se déroule sous forme d'arène fermée et constitue de loin la partie la plus problématique. Il vous faut en effet anéantir 2 Stalkers et une araignée en un laps de temps plutôt court. Fort heureusement, la physionomie des lieux et le nombre de munitions et capsules de soin dans la zone vous permettent d'entrevoir une possibilité de victoire. Au commencement, il vous faut éradiquer l'attroupement de chimères éparpillées dans la zone. Avancez droit devant vous pour éliminer vos ennemis les plus en vue, puis partez vers la droite pour vous concentrer sur 2 autres légèrement en retrait, derrière les containers à déchets. Il ne vous reste ensuite qu'une dernière action à effectuer avant l'arrivée du premier véhicule lourd ennemi. Orientez-vous alors vers l'ouest de la zone pour canarder les mutants tentant de s'infiltrer dans le baraquement en ruines.

Un premier Stalker débarque alors depuis la zone nord-ouest (les directions vous sont données en prenant compte de votre position de départ). Utilisez les grenades paralysantes pour entraver sa progression, puis sortez le lance-roquettes histoire d'accélérer les choses. A l'angle du bâtiment se trouve une recharge pour lance-missiles. N'oubliez pas de récupérer celle-ci puis repliez-vous immédiatement dans le baraquement en ruines derrière vous. Grimpez alors à l'étage et faites le plein d'énergie grâce aux capsules. Postez-vous ensuite depuis le coin droit de la pièce pour observer l'arrivée rapide d'un 2ième véhicule blindé. Utilisez alors vos grenades paralysantes si jamais il vous en reste en stock, puis épaulez à nouveau le lance-roquettes pour tenter de faire exploser votre ennemi. Pour éviter ses tirs, n'hésitez pas à prendre un maximum de recul pour vous caller dans le fond de la pièce afin de récupérer. Plusieurs unités chimériennes tenteront également de profiter du chaos généré par les Stalkers pour prendre possession de certaines zones. Lancez donc quelques grenades de temps à autres vers les regroupements ennemis. Si vous parvenez à survivre à ce second affrontement, l'araignée ennemie ne devrait pas tarder à s'inviter elle aussi à la fête. Il vous faut alors rejoindre l'étage du second baraquement en ruines, où plusieurs items restent disponibles. Depuis votre position, le danger devrait alors venir de face. Commencez par balancer tout votre restant de grenades, puis visez l'ennemi avec vos armes les plus puissantes. Il n'est pas négligeable de garder une grenade réfléchissante de côté pour vous protéger des projectiles lancés par le monstre. Le foreur demeure également une alternative intéressante et vous permet de plomber votre cible bien à l'abri derrière les restants de mur du bâtiment.

Cette première bataille achevée, une brèche s'ouvre sur la gauche. Glissez-vous dans celle-ci et éliminez la chimère postée à l'avant-garde. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et passez entre les 2 petits portails pour atteindre une ruelle annexe gardée par 2 mutants. Occupez-vous de leur cas, puis grimpez sur la pile de gravats sur laquelle surgit un mouchard pour mettre la main sur l'un des dossiers secrets de la zone. Revenez ensuite sur le chemin principal et tournez à droite afin de pouvoir accéder à l'intérieur d'une maison.

Grimpez à l'étage grâce à la présence des escaliers, puis sautez sur les toits face à vous une fois la chimère éliminée. Restez alors vigilant car 2 unités ennemies surgiront sans prévenir de la butée. Avant de bondir sur le toit suivant, armez-vous du foreur et visez vos ennemis planqués derrière les toits en vous fiant au viseur de l'arme. Dès que celui-ci devient rouge, tirez pour commencer à diminuer le nombre de vos opposants. Sautez ensuite sur le montant des toits qui suivent et occupez-vous des rampants avant de porter votre attention sur les chimères postées au sol. Ne commettez pas l'erreur de les rejoindre directement, et préférez plutôt les éliminer depuis votre position, à l'aide de grenades par exemple.

Poursuivez votre chemin en passant sous la petite arche, puis pivotez sur la gauche pour observer un rampant en pleine dégustation de cadavre humain. Dès lors que vous l'éliminerez, 3 ennemis fonderont sur vous. Préparez-vous

donc impérativement au combat et n'hésitez pas à sortir l'artillerie lourde pour en finir au plus vite, histoire de ménager votre barre de vie. Continuez ensuite droit devant vous et ne vous laissez pas surprendre par la chimère grande sur pattes.
Balancez ensuite une grenade pour anticiper l'arrivée d'un troupeau de rampants, puis longez la ruelle vers la gauche pour trouver un second dossier à même le sol, derrière les escaliers. Celui-ci en poche, montez sur la passerelle pour vous atteler à une seconde bataille sur les toits. Restez vigilant, et abattez rapidement vos adversaires de manière à ne pas vous laisser surprendre par certains énergumènes.

La suite vous amène jusque dans un immeuble à l'étage affaissé. Ne posez pas les pieds sur le sol et essayez d'anéantir le plus gros de l'ennemi en envoyant un missile lourd avec votre arme primaire. Rendez-vous ensuite directement à l'étage pour vous occuper du dernier mutant qui théoriquement aura survécu. Laissez-vous après cela tomber dans l'arrière-cour et avancez prudemment vers la brèche légèrement sur la droite. De cette position, vous pouvez observer une sorte de sortie de métro. De celle-ci ne tardera pas à débarquer toute une bande de chimères aux intentions peu amicales. Jetez une grenade vers l'entrée, puis avancez pour déclencher l'arrivée des ennemis qui périront alors instantanément dans l'explosion. Il ne vous reste plus qu'à vous glisser dans l'entrée souterraine pour boucler la mission.

MISSION 27 : " Sur la glace "

Tamise, 09 : 38

Le premier challenge de cette mission consiste à parvenir à sortir de son trou à rats... Replié dans un fond de tunnel court et étroit, il vous faut en effet faire face à un bon nombre de chimères prêtes à tout pour vous coincer dans ce recoin... Plusieurs méthodes s'offrent à vous. Que ce soit la stratégie du fusil sniper ou celle de la mise en place de boucliers à l'aide du foreur, tous les moyens sont bons pour tenter de s'en sortir. Sachez juste que vos adversaires arrivent suivant un ordre bien précis. 2 chimères sont à abattre dans un premier temps, puis 2 autres viendront directement vous chercher par la suite. D'autres mutants ne tarderont pas à occuper le fond de la scène (pensez à leur expédier quelques grenades), puis une pincée de rampants vous attendra sur la droite pour éclore. Repliez-vous alors dans votre cul de sac perso pour vous en occuper au compte-gouttes.

Lorsque le silence aura repris ses droits, avancez jusqu'à l'issue de gauche afin de récupérer une capsule de soin. Il vous faut ensuite poursuivre par l'issue la plus à droite. Faites alors en sorte de vous montrer, puis reculez rapidement pour vous mettre à l'abri au sommet des escaliers. Depuis cette position, vous devriez bénéficier d'un angle parfait pour abattre les chimères qui se précipiteront sur vous. Je conseille alors d'allier le fusil sniper à cette stratégie pour obtenir encore plus d'efficacité. Prenez toutefois garde aux quelques mutants restés en retrait, puis descendez pour pouvoir poursuivre par la passerelle opposée. Depuis les hauteurs, descendez tranquillement les escaliers pour faire apparaître quelques chimères repliées non loin. Visez celles-ci tout en reculant précipitamment afin de regagner votre position supérieure. Une fois encore, le fusil sniper s'avère terriblement efficace pour faire le ménage. Frayez-vous ensuite un chemin à l'intérieur et entre les wagons du train arrêté dans le tunnel pour finalement atteindre une sortie vers l'extérieur (sortie gardée par une chimère, ouvrez l'oeil !).

Remontez par le nouveau chemin imposé et préparez-vous à en découdre avec 3 chimères, l'une d'elles étant postée devant une unité mitrailleuse. Enfin, faites le tour de la zone en prenant soin d'éradiquer la petite troupe d'Hybrides présente sur les lieux, puis rejoignez la brèche au fond à droite pour clore ce niveau.

MISSION 28 : " Tueur de géants "

Tamise, 10 : 55

Les premières minutes de cette mission sont rythmées par un affrontement avec un Stalker. Fort heureusement, vous n'êtes plus seul et disposez cette fois-ci d'un véhicule pour lutter à armes égales. Il vous faut veiller à ne pas trop laisser de plumes dans cette première phase, sous peine de souffrir considérablement pour la suite du niveau. La clef est dans la mobilité, ne faites jamais du surplace et faites en sorte de donner le tournis au Stalker en orientant votre trajectoire tout autour de lui (votre collègue lui, se chargera du reste). Pensez également à bien exploiter la grandeur de la zone pour vous isoler afin de retrouver un peu de vie lorsque cela est possible.

Une fois l'ennemi abattu, une grille s'ouvre dans un des coins du périmètre. Utilisez la puissance de votre véhicule pour écraser les premiers arrivants, puis mettez pied à terre afin de poursuivre seul dans le hangar. Déposez alors immédiatement une grenade légèrement après l'ouverture afin d'anticiper l'arrivée de quelques mutants supplémentaires. Poursuivez prudemment dans la zone et usez des nombreuses machines pour vous couvrir des attaques ennemies. Face à vous de nombreuses chimères disposent de foreur. Répliquez de la même manière en utilisant en plus de cela quelques grenades. Prenez votre temps et n'agissez pas à la va-vite. Lorsque vous apercevrez la présence d'un Stalker au loin, vous pourrez vous dire que la traversée du hangar touche bientôt à sa fin. 2, 3 opposants vous attendent toutefois à proximité de la machine, et il vous faut impérativement les éliminer pour pouvoir emprunter le véhicule.

Aux commandes du Stalker, progressez dans la nouvelle zone à ciel ouvert jusqu'à ce qu'un monstre mécanique vienne à se dresser devant vous. La bataille débute alors. Utilisez les petites collines pour vous protéger des tirs ennemis et bombardez votre adversaire en vous concentrant sur le tir le plus puissant de votre véhicule, à savoir vos missiles. La touche X permet également de se déplacer de côté d'une manière rapide et vous permet d'esquiver la plupart des attaques lourdes de votre opposant. Veillez à ne pas trop endommager le Stalker lors de ce combat, car d'autres épreuves, certes moins impressionnantes, vous attendent juste derrière. La victoire en poche, poursuivez donc vers les grilles ouvertes et tuez un à un les Stalkers ennemis. Vous finissez par atteindre le champ de bataille où votre présence (ou plutôt celle de votre véhicule) permet aux alliés de prendre l'avantage. Depuis la butée, éliminez alors le plus gros de l'ennemi avant de repartir vers le hangar visible au loin.

Devant les portes du hangar, vous voilà bon pour marcher à nouveau. A l'intérieur, une araignée débarque pour un tête-à-tête des plus sympathiques. Vous ne pouvez affronter l'animal de front, il vous faut donc rapidement vous replier derrière la structure présente à l'arrière du hangar. Reculez alors face à l'adversaire et canardez sans relâche pour tenter de la faire reculer. Une fois à l'abri, usez stratégiquement du muret qui vous séparera de la bestiole pour porter vos attaques aux moments propices. Quelques grenades s'avèrent alors particulièrement efficaces et le foreur s'impose une nouvelle fois comme une arme stratégique indispensable.

MISSION 29 : " L'antre des Anges "

Tour Chimérienne
Londres, Angleterre
14 juillet 1951 - 12 : 08

Dès le départ, commencez à suivre les conduits en prenant soin de faire le plein de munitions en route, si besoin est. Arrivé au premier tunnel, avancez sur la passerelle pour faire apparaître un ange. Celui-ci ne peut vous atteindre, mais la même chose est valable dans l'autre sens. Ne gaspillez donc pas vos munitions inutilement, puis attendez que la créature se retire pour pouvoir poursuivre. Vous débouchez sur une petite plate-forme munie de quelques munitions, dont plusieurs pour lance-roquettes. Comme vous ne pouvez transporter que 2 recharges en même temps, autant les utiliser pour ne pas faire de gaspillage. Commencez donc à monter la pente qui suit et tirez vos torpilles dans les attroupements d'ennemis qui devraient foncer tête baissée vers vous. Réalisez autant d'allers-retours que nécessaires pour ne laisser aucune torpille de côté, puis progressez de la sorte jusqu'au sommet où un sas encadré par 2 chimères vous attend. Grappillez quelques items autour du sas avant d'enclencher l'interrupteur pour poursuivre.

Glissez-vous par l'ouverture et avancez vers l'inconnu pour rencontrer un ange. Celui-ci n'a pas de jolies petites ailes blanches mais plutôt de gros et visqueux tentacules... L'artillerie lourde est ici plus que recommandée. Servez-vous de la présence des blocs pour vous mettre à couvert et sachez utiliser à bon escient les moments d'inactivité de la bête pour faire mouche. Lorsque vous l'aurez éliminée, plusieurs chimères vous prendront d'assaut de front. Utilisez alors vos grenades pour éradiquer le plus gros de la troupe avant de les finir avec l'une de vos armes. L'embranchement suivant vous oppose à 2 chimères adeptes du foreur. Balancez-leur 1 ou 2 grenades pour les affaiblir avant d'aller les finir à l'aide de votre bon vieux fusil à pompe (si vous visez mieux que moi, il ne sera sans doute pas nécessaire d'utiliser votre fusil à pompe pour finir le travail). Lorsque les 2 créatures ne seront plus de ce monde, utilisez la passerelle descendante pour aller récupérer un document secret de plus.

Remontez et poursuivez vers la lumière bleue qui éclaire le sas suivant. Arrivé à quelques pas de celui-ci, 3 chimères surgissent de derrière les blocs pour tenter de vous surprendre. L'utilisation de la grenade à fragmentation porte à nouveau ses fruits. Enclenchez ensuite l'interrupteur central pour vous rendre un étage plus haut et empruntez le tunnel

que vous trouverez sur place. Vers la fin du dédalle, 2 chimères ne vous laissent pas le temps de réagir. Veillez donc à bien vous munir du fusil à pompe afin d'avoir raison de vos ennemis dans cet espace confiné. Mais votre vigilance ne doit pas baisser pour autant et un ennemi vous prendra par surprise en vous attaquant dans le dos si vous ne vous retournez pas rapidement pour lui faire face. Lorsque vous vous serez débarrassé du petit galopin, revenez au fond du tunnel et faites-vous connaître de vos ennemis. Repliez-vous alors légèrement et abattez le mutant qui devrait venir vous rejoindre. Au lieu de vous aventurer bêtement dans la zone qui suit, restez tranquillement à l'abri et sortez le fusil sniper histoire de faire le ménage.

Lorsque vous vous serez assuré que la zone demeure dégagée, effectuez vos premiers pas dans le nouvel entrepôt, et orientez votre attention vers le centre de la zone où il devrait rester quelques nuisibles... Montez ensuite sur l'une des passerelles après avoir éliminé tous les hybrides au préalable. Au sommet de la plate-forme suivante se trouvent quelques items ainsi qu'une nouvelle entrée vous permettant de poursuivre. La traversée de ce nouveau tunnel ainsi que l'arrivée vers la zone suivante ressemble étrangement à ce que vous venez de vivre à l'instant même. Armez-vous donc une nouvelle fois du fusil à pompe pour faire le ménage dans les dédalles, puis épaulez le fusil à lunettes afin de dégager la nouvelle zone qui s'offre à vous avant de vous y risquer. Il vous faut ensuite emprunter une passerelle pour continuer à progresser vers le haut. Vous vous rendrez compte bien vite que 2 chimères armées de foreurs gardent férocement la zone. Balancez-leur une grenade ou usez de votre arme favorite pour vous en débarrasser. Un élévateur plus loin, vous vous retrouvez enfin dans la mercerie des anges. N'essayez pas de détruire les cocons, mais contournez plutôt la zone pour emprunter le passage.

La suite du bâtiment est toujours aussi bien gardée... Après la zone des snipers (pour les abattre sans trop de difficultés, repérez leur cheminement sur les murs et laissez votre viseur traîner sur la zone pour avoir le temps de faire feu), vous débouchez sur une zone où le vide prédomine.
Utilisez les tuyaux pour traverser rapidement les brèches et préparez-vous à voir surgir un troupeau d'ennemis directement en face de vous. Une grenade à fragmentation en plein milieu du groupe suffit à expédier l'affaire. La dernière ligne droite fourmille elle aussi de guerriers téméraires mais vos grenades devraient avoir raison des quelques révoltés. Passé le dernier tunnel, ne lâchez plus la gâchette de votre fusil à pompe afin de pouvoir assurer votre légitime défense. Empruntez l'élévateur pour en finir avec cette avant-dernière épreuve.

MISSION 30 : " Dernier espoir "

Tour Chimérienne, 15 : 13

Cette ultime mission en vaut bien 3 à elle seule de par sa longueur, beaucoup plus impressionnante que celle des autres niveaux de jeu... Armez-vous de patience, fermez la porte et éteignez votre téléphone portable... Il va y avoir du sport ! D'entrée de jeu, avancez droit devant vous en passant sous le tunnel, puis effectuez un saut sur la bordure supérieure de la structure sans vous laissez tomber dans la zone qui suit pour autant. Depuis votre perchoir, balancez au loin 2 projectiles inflammables à gauche, puis à droite de votre écran. Descendez ensuite pour entrevoir l'arrivée de 2 groupes de rampants qui devraient alors être bien vite pris dans les flammes. Sortez votre fusil à pompe pour abattre les chanceux qui auraient survécu, puis avancez vers l'inconnu une fois avoir fait le plein de munitions. 2 portails ne tardent pas à s'abaisser, vous dévoilant alors une énorme araignée. Balancez quelques grenades paralysantes dans sa direction avant de dégainer votre lance-roquettes histoire d'en finir le plus rapidement possible avec la bestiole. Vous n'avez pas le temps de savourer votre victoire qu'une troupe de chimères vous prend en chasse. Laissez-les venir en les accueillant à grands coups d'explosifs, et si possible, lancez une grenade paralysante au niveau du portail.

Le reste de la zone est recouvert d'items en tout genre, mais celle-ci demeure toutefois surveillée par quelques rampants mal intentionnés. Poursuivez votre investigation minutieusement pour déceler 2 capsules de soin derrière un panneau jaune, puis orientez-vous gentiment vers le tunnel suivant. A l'intérieur des conduits, 3 rampants tentent de vous barrer la route. Pas de bol, vous avez un pote qui se fait appeler fusil à pompe et qui se révèle être assez efficace contre ce genre de parasite. A la sortie du tunnel, jetez un coup d'oeil vers le haut, à droite. 3 chimères adeptes du foreur vous prennent rapidement pour cible. Vous n'avez pas le choix et il vous faut à nouveau dégainer votre fusil sniper pour nettoyer la zone avant d'avancer. Si vous vous sentez barbare dans l'âme, la présence de munitions pour lance-roquettes ne vous empêche pas d'utiliser cette arme surpuissante pour atteindre le groupe de mutants au loin.

Ceci étant, avancez prudemment sur le long tuyau et préparez-vous à devoir faire feu immédiatement après le premier virage rencontré. En effet, une quatrième chimère placée en retrait vous attend munie de son foreur. Le fusil sniper est

bien entendu une nouvelle fois recommandé. Ses capacités de ralentissements du temps n'y sont d'ailleurs pas pour rien ! Quelques pas plus tard, alors même que vous n'êtes pas encore parvenu à atteindre la rive opposée, un nouvel ennemi armé d'un foreur débarque par le côté droit. Soyez rapide et utilisez immédiatement votre fusil à lunettes pour abattre l'imprudent. Dans la nouvelle structure, les tirs de foreur ne tardent pas à retentir. Restez à couvert (autant que cela demeure possible face à cette arme) et usez encore une fois de votre fusil sniper pour éliminer les 3 chimères postées plus haut. N'oubliez pas de faire le plein de munitions pour votre fusil de précision grâce aux items en milieu de zone (ceci est extrêmement important pour la suite), puis filez le long du tuyau suivant pour poursuivre. Au bout, une trappe s'ouvre, et vous débouchez sur ce qui ressemble à une nouvelle arène. Dans le ciel dégagé, un avion allié finit par être pris d'assaut par un ange. Cette attaque lance officiellement l'offensive ennemie.

Dans un premier temps, il vous faut veiller à abattre l'ange. Restez en mouvement afin d'éviter tout éventuelle attaque ennemie, puis laissez la créature venir à vous pour la toucher encore plus facilement avec votre lance-roquettes. Un grand nombre de chimères se poste ensuite sur les points les plus en hauteur de la zone. Même si un second ange finit par s'inviter à la fête, concentrez-vous tout d'abord sur les chimères et éliminez celles-ci une à une à l'aide de votre fusil sniper. Si possible, veillez à rester dans l'angle de départ afin de vous exposer un minimum aux tirs ennemis. Vous pourrez ensuite porter votre attention sur la seconde créature. Une fois encore, le lance-roquettes s'avère de loin être l'arme la plus efficace pour ce cas de figure. N'oubliez pas de parcourir la zone pour faire le plein de munitions si besoin est. Votre victoire sonne l'arrivée de 2 soldats alliés. Ceux-là semblent sortir d'un nouveau tunnel. Glissez-vous dans celui-ci pour la suite de la mission.

Dans les dédales, progressez lentement en compagnie de vos 2 petits protégés. Quelques rampants et chimères aux talents d'acrobates tentent de vous ralentir.
Ne les laissez pas dicter leur loi et sortez votre fusil à pompe pour vous en dépêtrer rapidement. Un dossier secret devrait également parvenir à retenir votre attention. Celui-ci en poche, continuez jusqu'au prochain élévateur et enclenchez l'interrupteur pour atteindre le lieu de votre dernière bataille, celle du réacteur...

D'entrée de jeu, un colosse vient assurer le spectacle. Ne vous laissez pas attendrir par la présence de vos collègues autour du monstre et balancez au plus vite quelques roquettes dans le tas. La surchauffe ne devrait pas tarder à survenir. Sachez donc qu'il vous faudra atteindre un interrupteur de manière à pouvoir débuter la toute dernière phase de la mission. Je conseille vivement de ne pas économiser inutilement vos roquettes et tous vos explosifs en stock. Au risque de paraître légèrement bourrin, je recommande même de mener cette bataille uniquement à l'aide de vos armes les plus meurtrières (lance-roquettes et foreur) combinées à vos grenades. Dès lors que vous apercevez un groupe d'ennemis, oubliez donc vos fusils traditionnels et tirez rapidement une roquette dans le tas (ou balancez une grenade). Même si vos collègues disent vous couvrir, il va falloir compter énormément sur vous-même pour changer. La passerelle au bout de la zone vous permet d'accéder au fameux interrupteur, mais celui-ci est gardé par 2 adeptes du foreur. Eliminez-les pour passer à la dernière phase de cette longue mission.

L'ultime objectif qui vous est proposé est de détruire le réacteur de la centrale. Celui-ci se compose de 4 cellules dont les panneaux tomberont les uns après les autres, vous permettant alors de les détruire au fur et à mesure de la mission. Pour augmenter la difficulté de l'épreuve, des troupes entières de chimères viendront vous défier. Celles-ci se montrent alors très offensives dans la plupart des cas, et n'hésitent pas à foncer droit sur vous dès qu'une faille se dessine dans votre défense. Au commencement, dirigez-vous sur la droite où vous disposerez d'un angle parfait pour atteindre la première cellule. Ne commettez pas l'erreur de vous focaliser sur les capsules au cours de cette mission, mais essayez toujours d'éliminer les groupes de mutants en priorité. Même les 2 anges qui débarqueront après cela en renfort ne doivent pas monopoliser votre attention. L'ennemi débarquera des 2 côtés de la zone, l'occasion idéale pour anticiper l'arrivée des bestioles en balançant 2 capsules inflammables dans chaque direction. Restez ensuite en retrait et éliminez les survivants à l'aide de vos armes les plus puissantes. Dès l'ouverture du second panneau, le premier ange devrait faire une apparition remarquée. Si je conseille pour ma part de négliger ces bestioles, il est possible que certains d'entre vous préfèrent les éliminer au préalable. Je me contente personnellement de les éviter afin de garder un maximum de munitions en poche (les torpilles du lance-roquettes sont précises et éliminent un maximum d'ennemis en un minimum de temps). Veillez tout de même à rester en mouvement le plus longtemps possible pour ne pas vous ramasser une bombonne de gaz sur le coin de la tête (projetée par les 2 monstres).

Essayez également de repérer l'emplacement des différents items clés, afin d'être sûr de pouvoir mettre rapidement la main dessus au cours du combat. Enfin, sachez que plus vous vous montrerez expéditif pour abattre vos ennemis et plus le nombre de soldats alliés participant au combat sera élevé. Ceux-là apportent une aide non négligeable qu'il vous faut à tout prix essayer de conserver. Celle du niveau en cours vous apporte un aperçu rapide et précis de la stratégie

décrite plus haut. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance à tous !

Resonance of Fate

© Sega / Tri-Ace 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SECRÈTES (CODES)

Examinez le placard dans la chambre de Leanne pendant ou après le chapitre 7. Lorsque la première ligne de dialogue s'affiche à l'écran, saisissez l'un des codes suivants. Ensuite, faites avancer le dialogue pour recevoir la tenue en question.

T-shirt 8 bits (femme)

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, △ , ○ .

T-shirt Club Famitsu

△ , △ , Haut, Haut, ○ , ○ , Gauche, Gauche, L1, R1.

T-shirt Gemaga

R2, L2, L1, R1, △ , △ , △ , ○ , ○ , Haut.

T-shirt Hirakou

○ , △ , L1, L1, R1, R1, L3, L3, Haut, Bas.

T-shirt Logo

R2, R1, R3, L3, L1, L2, Droite, Gauche, ○ , △ .

Costume Politan

Après avoir obtenu le costume Reindeer à Neverland, faites : R3, R3, R3, Droite, Gauche, △ , ○ , L2, R2, L1.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Premier contact

Un trophée pour avoir battu ton premier ennemi.

Ma première mission

Un trophée pour avoir terminé ta première mission.

Du beau, du bonus

Un trophée pour avoir effectué ton premier coup bonus sur un ennemi en l'air.

Entrer en Resonance

Un trophée pour avoir utilisé ta première attaque Resonance.

Le club des 100+

Un trophée pour avoir amené le niveau d'un de tes personnages jusqu'à 100.

Barrage de balles

Un trophée pour avoir fait un combo de plus de 500 coups.

Accumulateur de Resonance

Un trophée pour avoir accumulé plus de 20 points Resonance

L'increvable

Un trophée pour avoir attaqué plus de 1 000 fois pendant une action invincible.

Vendeur de raclées

Un trophée pour avoir effectué plus 100 coups bonus.

Piqueur implacable

Un trophée pour avoir effectué plus de 100 attaques en piqué.

Chasseur professionnel

Un trophée pour avoir battu plus de 3 000 ennemis.

Collectionneur obsessionnel

Un trophée pour avoir détruit plus de 3 000 membres d'ennemis.

Lanceur insatiable

Un trophée pour avoir lancé plus de 1 000 objets de conbat.

Poing de fer

Un trophée pour avoir battu plus de 30 ennemis à mains nues.

Super coup

Un trophée pour avoir fait plus de 2 000 points de dégâts en une seule attaque.

Créateur de matériel

Un trophée pour avoir fusionné et recyclé des objets plus de 200 fois.

Accro au shopping

Un trophée pour avoir dépensé plus de 500 000 rubis en vêtements et accessoires.

Supersonnalisation

Un trophée pour avoir ajouté plus de 10 composants personnalisés sur une arme à feu.

Réparateur de Basel

Un trophée pour avoir réactivé la moitié des cellules défectueuses de Basel.

Enchaînement 4 terminaux

Un trophée pour avoir connecté quatre terminaux différents.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Platine

Trophée de platine

Déverrouiller ce trophée en débloquant tous les trophées du jeu.

ARGENT FACILE

Pour gagner de l'argent rapidement, dès le début du jeu, il faut tirer parti de l'attaque bonus. Elle se déclenche (parfois) lorsque vous tirez sur un ennemi dans les airs. Un mini-jeu commence alors et vous devez stopper l'aiguille dans la partie orange de la jauge circulaire. Une fois cette opération réussie, votre jauge de charges va se remplir jusqu'au premier rebond de l'ennemi sur le sol (indépendamment du votre niveau). Attendez le dernier moment pour lancer votre attaque afin d'avoir le maximum de charge. En fonction du nombre de charge, des jetons vont tomber de l'ennemi. Jetons qui peuvent ensuite être revendus aux marchands contre un petit pactole. La valeur des jetons (bronze, argent, or) dépend du nombre de charge accumulées. Répétez cette opération plusieurs fois pour vous faire un maximum d'argent. L'arène est un lieu propice à cette technique.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

La bonne étoile

Après la cinématique, descendez les marches de votre maison et avancez vers le vieillard. Parlez-lui pour qu'il vous informe que la route vers le café Chelsey est bloquée pour le moment. Allez alors à gauche et avancez jusqu'à atteindre la guilde. Entrez dans le bâtiment et examinez le panneau qui se trouve à gauche pour choisir parmi les missions secondaires.

Sortez de la guilde et parlez à l'employé qui se trouve à l'extérieur. Il vous donne quelques explications sur le déroulement des missions. Ensuite il vous demande de réparer le Pont des pluies qui mène vers le café Chelsey.

Parlez ensuite au vieil homme et à la grosse femme. Cette dernière vous donnera des couteaux à remettre à son fils qui se trouve devant l'ascenseur central. Vous pouvez exécuter ce genre de missions secondaires ou les ignorer et continuer votre quête principale.

Vous avez besoin de deux cellules énergétiques pour réparer le pont. Allez alors vers l'arène et apprenez les bases du combat. Quittez ensuite la zone et, sur la carte du monde, allez vers les deux cellules dangereuses qui se trouvent à l'extérieur de l'arène pour rencontrer des ennemis. Appliquez ce que vous aviez appris dans l'arène contre ces simples ennemis pour les battre et récupérer les deux cellules énergétique.

Ouvrez la carte du monde et passez dans le mode de placement des cellules énergétiques. Posez les cellules sur l'entrée du pont pour le réparer. Revenez à la ville d'Ebel et parlez à l'employé qui vous a demandé de réparer le pont. Revenez à la carte du monde et avancez vers la cellule rouge qui indique la présence d'un ennemi. Eliminez alors vos ennemis pour gagner d'autres cellules énergétiques. Utilisez-les pour vous frayer un chemin jusqu'au café Chelsey. Vous recevez alors un attaché-case que vous devez déposer au chandelier.

Allez alors à l'ascenseur central, remettez les couteaux à Lex et montez au niveau supérieur. Vous pouvez aider la bonne qui se trouve dans le manoir Theresa et qui cherche la montre de son père. Utilisez alors les cellules énergétiques pour avancer vers le manoir de Jean Paulet et trouver la montre de la bonne. Remettez la montre à son propriétaire et reprenez votre chemin. Allez ensuite au manoir pour déposer le colis.

Revenez enfin à votre maison pour sauvegarder votre partie et passer au chapitre suivant. Si vous passez à ce chapitre, les missions secondaires du chapitre précédent seront perdues. Vous pouvez donc les effectuer si vous voulez avant de progresser.

Chapitre 1 : Le poids d'une vie

Fête en plein air

Vous devez maintenant retourner à l'ascenseur central et monter. Allez ensuite au manoir de Theresa pour parler avec cette dernière. Elle vous donne une nouvelle mission qui consiste à poser une fleur sur la tombe de Lucia, au niveau 6. Vous recevrez aussi des cellules énergétiques spéciales.

Revenez au niveau inférieur et sur la carte du monde, placez la cellule énergétique rouge sur l'emplacement rouge pour ouvrir le passage. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez le passage vers l'ascenseur du niveau 6. Descendez et utilisez encore une fois les cellules énergétiques et les cellules rouges pour débloquer la zone de Lucia.

Une fois dans la ville, avancez en éliminant les ennemis jusqu'au centre ville. Vous avancez maintenant d'une cellule à l'autre en éliminant les ennemis qui se trouvent dans le centre ville. Avant de quitter une cellule, fouillez-la pour trouver des coffres et des objets à récolter. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Goudrhomme (niveau 17)
Ce colosse possède de puissantes attaques mais pas une bonne défense. Commencez par exécuter une action héroïque avec Vashyron et son arme qui inflige des dégâts directs contre les deux autres ennemis porte-barils qui accompagnent le boss.

Attaquez ensuite le boss avec Zephyr en utilisant une action héroïque pour lui infliger des blessures avec votre mitrailleuse. Exécutez ensuite une action héroïque avec Leanne pour transformer les points de blessures en dégâts. Sautez le tour d'un partenaire pour respecter l'ordre ; point de blessure ensuite dégâts direct, pour éliminer rapidement votre ennemi.

Continuez ensuite votre chemin et placez la fleur sur la tombe pour terminer la mission. Revenez ensuite à votre maison pour passer le chapitre ou exécuter les missions secondaires.

Chapitre 2 : Panne de courant

Panne de courant

Sortez de votre maison et parlez au vieil homme qui vous donne quelques informations sur la situation. Il vous offrira aussi des cellules énergétiques bleues et des balles blindées. La ville toute entière est dans le noir et c'est à vous

qu'incombe la tache de tout remettre en ordre. Vous devez alors vous rendre à la centrale Hughes.

Passez avant tout par la guilde pour activer les nouvelles missions secondaires ensuite sortez de la ville. La route vers la centrale est semée d'embuches et vous devez effectuer plusieurs combats obligatoires.

Vous pouvez réaliser les trois combats ou en faire seulement un pour dégager le passage et avancer. Utilisez ensuite une des cellules de couleur turquoise que vous aviez reçues au début du chapitre pour relier le terminal et la centrale. Entrez ensuite dans la centrale et avancez entre ses donjons. Vous allez rencontrer des robots et des voyous. Commencez toujours par éliminer les ennemis les plus menaçants et abritez-vous derrière les objets du décor et dans les bunkers. Vous atteindrez rapidement le boss de ce chapitre, il s'agit de la tortue Tesla.

Boss : Tortue Tesla (niveau 28)
Commencez par tirer avec la mitrailleuse et par réaliser une action héroïque pour infliger des dégâts de blessures au boss et assurez-vous que votre personnage atterrisse derrière le bunker qui se trouve à droite. Transformez ensuite les blessures en dégâts directs avec un pistolet pour essayer de détruire les défenses du boss et une partie de sa carapace. Utilisez ensuite la mitrailleuse en passant au dessus du boss et tirez pendant que son coeur est à découvert. Transformez ces blessures en dégâts directs pour affaiblir le boss davantage. Répétez ces actions en laissant toujours vos personnages à l'abri derrière les bunkers jusqu'à l'élimination du boss.

Activez ensuite l'interrupteur pour relancer la lumière. Revenez à votre maison et sauvegardez votre partie. Si vous passez directement le chapitre vous ne pourrez plus réaliser les missions secondaires de ce chapitre.

Chapitre 3 : Une fleur

Pour les passionnés d'art

Au début du chapitre vous recevez des cellules énergétiques rouges et bleues. Passez par la guilde et les marchands et n'hésitez-pas à améliorer vos armes. Allez ensuite au chandelier et ouvrez le passage vers le manoir de Garigliano.

Après la cinématique, vous recevez votre mission qui consiste à rapporter un mannequin au cardinal et des cellules énergétiques. La statue se trouve dans la forêt des Idoles. Descendez du chandelier et ouvrez le chemin vers l'ascenseur du niveau 5 pour descendre. Avancez ensuite et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Avancez vers la forêt et utilisez des cellules jaunes pour pouvoir y accéder.

Les ennemis dans cet endroit sont tous des mannequins que vous pouvez éliminer assez aisément. Utilisez la cabine énergétique déserte pour vous reposer et pour sauvegarder votre partie puis visitez les différentes forêts pour récupérer des objets. La statue se trouve dans la forêt de bronze.

Entrez dans les donjons de la forêt et affrontez les mannequins. Ils sont sensibles au feu. Utilisez alors les cocktails Molotov pour les enflammer.

Tirez sur les barils explosifs quand les mannequins sont à proximité pour en éliminer plus d'un avec un seul coup. Cependant, évitez de tirer sur ces barils quand ils sont à proximité d'un coffre pour ne pas le détruire et perdre son contenu. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Caligula (niveau 27)
Caligula est accompagné par des mannequins qui l'escortent. Focalisez-vos attaques sur le boss en ignorant ses acolytes. Blessez Caligula avec la mitrailleuse et utilisez les bunkers comme abri après avoir effectué les attaques héroïques. Utilisez ensuite le pistolet pour transformer ces blessures en dégâts directs et de cette façon détruire ses bras qui d'ailleurs possèdent plusieurs armes.

Répétez ces actions et pensez à vous soigner si vous subissez les attaques de feu de votre ennemi. Sans ses bras, le boss devient presque inoffensif. Restez loin de lui et continuez vos séries de frappes jusqu'à l'éliminer.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'au mannequin et utilisez une cellule d'évasion pour quitter les donjons de la forêt. Allez vers le studio ouvert pour terminer la livraison et la mission.

De retour à votre maison, choisissez de faire les missions secondaires ou de passer directement au chapitre suivant.

Chapitre 4 : Le monde est petit

L'invitation

Votre mission d'aujourd'hui est pour le cardinal Jean Paulet qui vous demande de lui rapporter la statue faite par le cardinal Garigliano. Vous devez donc revenir au niveau 5, à la forêt des idoles et au studio ouvert pour trouver la statue. Le chemin est parsemé de combats à effectuer mais qui ne seront pas trop difficile pour votre état actuel de puissance.

Une fois dans le studio ouvert, vous devez traverser les donjons infestés d'ennemis pour placer la statue dans son lieu d'exposition. Ce travail d'escorte est l'une des missions du jeu les plus difficiles. Les ennemis ne se priveront pas d'attaquer la statue sans défense.

Vous devez alors penser à toujours laisser un personnage devant la statue pour qu'il encaisse les coups à la place de la statue et la protège et surtout pour que la statue n'avance pas au milieu du champ de bataille. Commencez par éliminer les mannequins les plus dangereux comme les super-zooka et les pantain-omega qui peuvent réduire considérablement la barre de santé de la statue. Essayez de regrouper les ennemis près des barils explosifs pour tirer sur ces derniers et éliminer un maximum de mannequin. Traversez les salles sans trop de dégâts pour la statue parce qu'elle ne se régénère pas. En plus des combats dans les donjons, vous allez affronter encore une fois Caligula et ses acolytes.

Boss : Retour de Caligula (niveau 27)
Caligula est de retour. Il est équipé d'une machine spéciale destinée à détruire la statue que vous escortez. Heureusement, le boss ne s'occupera pas de vous et foncera directement vers la statue. Comme d'habitude, placez un personnage devant la statue pour la protéger. Ignorez l'escorte de Caligula et concentrez vos tirs sur lui. Pendant les attaques héroïques, passez à coté du boss et non pas au dessus de lui pour ne pas heurter la machine et interrompre votre attaque. Utilisez la mitrailleuse avec une charge pleine pour blesser le boss plus rapidement. Transformez ensuite ces blessures et répétez l'action sans déplacer le personnage qui se trouve devant la statue.

Une fois le boss éliminé, vous n'aurez aucun problème à placer la statue dans son lieu d'exposition.

Chapitre 5 : Flux

Crise de Barbarella

Sortez de votre maison, allez à la guilde pour récupérer les missions secondaires et partez vers le marchand pour améliorer vos armes. Allez ensuite au Chandelier et entrez dans le manoir de Barbarella qui vous assigne une mission pour le moins étrange. Vous devez aller lui chercher du vin qui se trouve dans Réfrigidia au niveau 7.

Faites le plein de cocktails Molotov et utilisez des anneaux contre le gel si vous en avez. Rendez-vous à l'ascenseur du niveau 6 pour descendre. Descendez ensuite en utilisant l'ascenseur central 2 pour atteindre le niveau 7. Avancez en utilisant les cellules énergétiques et ouvrez le chemin vers le bar appelé Le chat noir. Continuez d'avancer et effectuez les combats obligatoires. Avancez ensuite dans la zone glaciale et ouvrez le passage vers le canyon d'argent. En apparence, cette mission semble facile vu l'enjeu mais la réelle difficulté du jeu commence maintenant.

Traversez le premier pont et affrontez les molosses et les autres ennemis. N'hésitez pas à vous abriter derrière les bunkers et à utiliser les cocktails Molotov contre les bipèdes. Allez ensuite vers le pont détruit où se trouve un coffre contenant des cocktails Molotov bien gardés. Allez ensuite vers le pont occidental et traversez-le en éliminant les ennemis.

Allez à droite vers le pont oriental (celui qui est détruit) pour trouver des balles ardentes. Sauvegardez ensuite votre partie dans la cabine énergétique déserte qui se trouve à droite de Réfrigidia et entrez dans cette dernière pour affronter le boss.

Boss : Yeti (niveau 54)
Pour affronter aisément le boss il faut avoir atteint un niveau entre 20 et 25 pour vos personnages. Concentrez vos tirs sur le boss en ignorant ses acolytes. Equipez votre mitrailleuse avec des balles ardentes qui sont la clé de votre victoire et lancez une attaque héroïque contre le boss en atterrissant loin de lui et de ses acolytes. Le Yeti restera en feu suite à votre attaque.

Utilisez donc le pistolet pour transformer les blessures en dégâts. Sortez ensuite vos cocktails Molotov et arrosez le Yeti qui essaye de s'approcher de l'un de vos personnages. Utilisez ce même personnage pour lancer une autre attaque héroïque et pour l'éloigner de l'attaque du boss. Alternez entre les balles ardentes et les cocktails Molotov et transformez ses blessures pour venir à bout de ce monstre.

Après ce combat, Zephyr quitte le groupe. Sur le chemin du retour, entrez dans le bar du Chat noir et donnez le vin au serviteur de Barbarella. Revenez ensuite à votre maison pour récupérer Zephyr. Partez ensuite vers les gisements de Dakota pour éliminer la menace qui rode dans les environs et récupérez en même temps une mitrailleuse.

Chapitre 6 : Maladie

Remède anti-rhume

Votre amie Leanne est tombée malade et vous devez lui trouver un remède dans le Placard médical. Vous serez deux pour accomplir cette mission. Inutile de risquer de vous faire tuer pendant les missions secondaires pour l'instant. Partez vers le niveau 7 et passez par les combats obligatoires en chemin. Traversez le Canyon d'argent et enflammez vos ennemis. Sauvegardez votre partie dans la cabine énergétique déserte et entrez dans le Placard médical pour affronter le nouveau boss.

Boss : Colosse Canon (niveau 30)
Vos personnages doivent avoir au moins le niveau 30 pour pouvoir battre ce boss. Pour venir à bout de ce colosse il faut être patient. L'absence de Leanne ne vous facilite pas les choses. Le colosse est toujours accompagné par un voyou et il y en aura toujours un qui surgira de nulle part après la mort du premier. Ces voyous serviront à remplir votre jauge Héros.

Utilisez des balles blindées+ pour affaiblir les boucliers du colosse et transformez ses blessures en dégâts directs. Répétez cette action jusqu'à n'avoir qu'un cristal dans la jauge d'Héros. Le boss ne vous attaquera pas à distance, donc restez bien loin de lui pour éviter ses attaques dévastatrices. Placez alors Zephyr derrière le bunker et Vashyron loin du boss pour qu'il attire le voyou vers lui. Avec Zephyr, utilisez des attaques normales sur le boss pendant qu'il s'approche du bunker. Eloignez-vous ensuite de sa ligne de mire et allez de l'autre coté du bunker pour attaquer. Jouez au chat et à la souris avec ce colosse pour lui infliger un maximum de blessures avant de l'attaquer avec Vashyron. Ce dernier s'occupera aussi de tenir le voyou loin de Zephyr. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à l'élimination du boss.

Récupérez alors le remède et revenez à votre maison pour soigner et récupérer Leanne dans votre groupe. Vous pouvez maintenant compléter les missions secondaires avec votre groupe au complet. A partir de ce chapitre vous pouvez gagner beaucoup d'argent en fragmentant les objet trouvés pour récupérer de l'éclat de verre et du résidu de fer pour ensuite fabriquer auprès du bricoleur des lunettes de vision beta. Vendez ensuite ces lunettes pour gagner une bonne marge de bénéfice. Vous pouvez aussi acheter l'éclat de verre et le résidu de fer chez la vendeuse qui se trouve sur le pont du désert avant qu'elle ne quitte les lieux.

Chapitre 7 : Gisement d'étoiles

Gelsey à tout prix

Après la cinématique, préparez-vous avant de partir à la mission en passant par la guilde et les marchands pour les améliorations requises. Vous recevez une mission de la part de Sullivan. Vous avez aussi accès à l'ascenseur central 3. Descendez alors jusqu'au niveau 9 pour utiliser l'ascenseur central 3. Ouvrez le passage vers l'ascenseur qui mène au niveau 11 en passant par la ville d'Albona.

Une fois dans le niveau 11, ouvrez le passage vers la mine 24. Entrez dans la mine et éliminez les ennemis qui infestent les différentes salles jusqu'à atteindre le boss.

Boss : Gelsey (niveau 50)
Le niveau minimum requis pour affronter ce boss est de 35. Concentrez vos tirs sur votre ennemi et utilisez des balles à tête creuse contre le boss. Transformez ces blessures et restez loin du boss et de son escorte. Si vous manquez de cristaux, tirez sur les hommes de Gelsey pour briser leurs boucliers et récupérer des cristaux. Ne laissez pas Gesley s'approcher de vous et vous attaquer et maintenez la même tactique. Vous pouvez aussi vous protéger derrière les bunkers qui se trouvent dans la zone avant de relancer l'attaque héroïque contre le boss jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 8 : Premier rendez-vous

Patrouille furtive

Pour cette mission Leanne manquera au rendez-vous puisqu'elle est partie pour une mission en solo. Améliorez vos armes et sortez de la ville. Eliminez les ennemis en chemin et descendez au niveau 6. Neutralisez les ennemis qui vous barrent la route et rejoignez Patertopolis.

Eliminez les agents de sécurité et explosez les missiles téléguidés tout en restant à l'abri derrière les bunkers. Ouvrez les coffres en chemin pour récupérer les objets rares qui se trouvent dedans. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au boss.

Boss : Charcleur (niveau 73)
Un niveau 40 est recommandé pour affronter ce colosse. Il est accompagné par des Diablotins qui gênent vos attaquent. Focalisez-vous sur le boss et ne les attaquez que pour remplir votre jauge Héros. Lancez vos attaques héroïques sur le boss et atterrissez derrière un abri pour éviter sa riposte. Maintenez les aller-retours au dessus du boss jusqu'à détruire toutes ses défenses. Il devient alors vulnérable et ne pourra vous attaquer qu'à courte distance. Finissez-le alors en enchainant les attaques de blessures et les attaques directes.

Chapitre 9 : le signe sacré

En quête du Signe sacré

Allez au chandelier et montez au niveau 2 où se trouve le manoir du cardinal Antourion. Ouvrez le passage vers ce manoir pour recevoir votre mission. vous devez partir maintenant vers Lucia à la recherche d'un signe sacré.

Descendez dans le niveau 6 et allez vers Lucia. Eliminez les ennemis qui encerclent la ville. Entrez dans la ville et dirigez-vous vers le centre. Eliminez les ennemis en chemin en utilisant les décors comme abri. Avancez vers les champs pour rencontrer le boss.

Boss : Golem Tacot (niveau 74)
Ce boss est accompagné de deux robots. Le monstre possède des attaques puissantes mais il est incroyablement lent et ne réussira pas à vous attaquer si vous vous déplacez sans cesse. Détruisez ces deux robots pour rester tranquille quelques temps même si d'autres robots réapparaitront au fur et à mesure.

Utilisez des attaques héroïques en atterrissant toujours derrière les obstacles qui se trouvent à droite et à gauche du boss pour éviter ses ripostes. Attaquez ensuite le boss et ne passez pas au dessus de lui pour ne pas le toucher et tomber devant ce colosse et vous retrouver dans une situation très délicate. Soyez patient et multipliez les enchainements blessures et attaques directes jusqu'à neutraliser cet immense ennemi. Utilisez ensuite une cellule d'évasion pour quitter les lieux.

Chapitre 10 : Le séminaire

Sainte Manivelle

Zephyr a quitté le groupe le temps de cette mission. Vous devez vous rendre à Sainte Manivelle. Sortez de la ville et éliminez les ennemis qui vous barrent la route pour un combat obligatoire sur le pont des pluies. Descendez au niveau 6 et utilisez l'ascenseur central 2 pour atteindre le niveau 7. Dirigez-vous vers Sainte Manivelle en effectuant les combats obligatoires en chemin.

Ces combats ne sont pas trop inquiétants pour vous, même si vous êtes seulement deux. Utilisez convenablement les décors et évitez de vous faire geler pour pouvoir éliminer tous les ennemis et atteindre votre destination. Entrez enfin dans la chapelle pour terminer cette mission.

Chapitre 11 : Repos mental

Le visiteur du passé

Cette fois, Zephyr part seul pour cette mission. Le cardinal Lagerfeld provoque Zephyr en duel et ce dernier l'accepte. Equipez-vous d'une mitrailleuse et d'un pistolet et allez au lieu du rendez-vous sur le Pont des pluies.

Boss : Lagerfeld (niveau 48)
Le niveau minimum requis pour ce boss est de 50. Déclenchez une attaque héroïque et passez au dessus de Lagerfeld.

Chargez votre mitrailleuse au max et tirez. Le boss se téléportera directement derrière vous. Si vous avez de la chance il ne vous attaquera pas pour le moment avec sa puissante attaque qui vous affaiblit considérablement. Attendez ensuite que le boss prépare son attaque de lame et utilisez alors une autre attaque héroïque pour transformer les blessures en dégâts directs. Atterrissez derrière le bunker pour éviter les lames. Attendez ensuite que le boss prépare une autre attaque de lame et lancez votre attaque héroïque pour qu'il ne trouve pas le temps de se téléporter. Attaquez toujours pendant qu'il se prépare à riposter et blessez-le avant de sortir votre pistolet et le finir avec une dernière attaque héroïque.

Chapitre 12 : le mariage

Briser un mariage

Cette fois c'est Vashyron qui part en mission tout seul. Prenez une mitrailleuse et un pistolet et sortez. Vous avez l'ordre de saboter un mariage. Allez au chandelier et montez au niveau 2. Avancez vers l'ascenseur suivant et montez jusqu'au niveau 1. Ouvrez le passage vers les jardins publics puis entrez et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le boss.

Boss : Libellule (niveau 74)
Vous affrontez un hélicoptère de combat bizarre appelé Libellule. Il est accompagné par des gardes de sécurité. Ignorez ces derniers et concentrez-vous sur la Libellule. Utilisez votre mitrailleuse pour lancer une attaque héroïque contre le boss. Chargez votre arme au maximum et tirez. Transformez ensuite les blessures en dégâts directs et atterrissez derrière un abri pour éviter les tirs de l'hélico. Maintenez ensuite les aller-retours sous le boss avec des attaques héroïques jusqu'à l'exploser et en terminer cette courte mission.

Chapitre 13 : Noel

La fête de noël

Allez au chandelier où une mission particulière vous attend. Allez vers le manoir de Theresa qui vous demande de distribuer des cadeaux pour les enfants dans les jardins publics. Allez alors aux jardins en vous déguisant en pères noëls. Utilisez les attaques héroïques pour distribuer les cadeaux et les envoyer sur les enfants.

Utilisez Leanne et évitez que plusieurs enfants ne l'entourent pour qu'elle ne soit pas étourdie et immobilisée par la suite. Envoyez un cadeau par enfant et redonnez de la joie à tous ces petits bambins. Offrez des cadeaux à tous les enfants avant d'aller vers la zone suivante. Une fois les cadeaux distribués, vous terminez la première partie de la mission. Rendez-vous ensuite à la basilique pour faire la prière de Noel.

Chapitre 14 : une vieille promesse

Ancienne promesse

Leanne veut rejoindre le professeur Juris qui se trouve dans Aesteryl. Allez au chandelier et montez jusqu'au niveau 1. Ouvrez le chemin vers Aesteryl et entrez. Ces donjons sont parmi les plus difficiles du jeu. Les ennemis sont nombreux et tous sont assez coriaces. Les premiers gardes sont très puissants et vous devez être au moins au niveau 75 pour passer ces donjons sans trop de difficultés.

Entrez dans le labo et affrontez les commandos en vous abritant toujours derrière les bunkers. Si vous rencontrez des difficultés, vous pouvez fuir le combat par l'autre coté de la zone. Suivez le seul chemin accessible et sortez du labo. Faites le tour du labo pour entrer de l'autre coté et éliminez le Yeti et les molosses. Prenez la mitrailleuse qui se trouve dans le coffre et continuez votre chemin. Eliminez les commandos qui gardent le levier. Vous pouvez alors sortir du labo et sauvegarder votre partie ou continuer votre aventure dans le labo.

Entrez par la porte qui s'ouvre et éliminez les trois gardes. Vous rencontrez ensuite des tourelles avec un Chef Mega-tourelle au fond de la salle. Concentrez vos attaques sur ce dernier en ignorant tous les autres et restez toujours à l'abri. Après quelques tirs cet ennemi qui vous bloque le chemin sera détruit et la mission sera terminée.

Chapitre 15 : Puissance inégalée

Où est Sullivan ?

Revenez au chandelier au niveau 1. Allez vers le mur externe et entrez. Avancez jusqu'à l'Allée du manoir de Sullivan en éliminant les gardes en chemin. Entrez ensuite, prenez les contenus des coffres et continuez votre chemin pour affronter les boss mécaniques.

Boss : Sentinelle mobile (niveau 102)
Les trois sentinelles sont accompagnées par un hélicoptère et des commandos. Choisissez l'hélicoptère comme première cible et explosez-la par des séries d'attaques héroïques. Vous aurez maintenant plus de liberté pour attaquer les sentinelles sans être toujours sous le feu de l'hélico. Ignorez les commandos et restez toujours à couvert derrière les bunkers ou les objets du décor. Concentrez ensuite vos tirs sur les sentinelles, une à la fois. Détruisez leurs protections et veillez à faire en sorte que les sentinelles soient à proximité pour que quand l'une d'elle explose elle endommage celles qui sont proches. Intensifiez les attaques sur les sentinelles et explosez-les pour terminer cette mission.

Chapitre 16 : La Basilique

Allez vers la guilde pour récupérer les missions secondaires et surtout celle de l'éradication des rebelles. Allez alors vers le pont des pluies pour affronter un vieil homme et son escorte. Cette mission vous fera gagner plusieurs niveaux si vous savez correctement l'exploiter. Placez une cabine énergétique près de la zone de l'affrontement et équipez vos personnages avec des anneaux Exp+. Utilisez des attaques héroïques de mitrailleuse et de pistolet contre le vieil homme sans le tuer. Quittez ensuite la zone de combat, reposez-vous et revenez à l'assaut pour attaquer encore une fois le vieil homme sans l'éliminer. Le niveau de vos personnages augmentera considérablement ce qui est nécessaire pour affronter les cardinaux qui vous barreront la route.

La Basilique

Quand vous vous sentez prêt, dirigez-vous vers la Basilique et entrez. Eliminez les nouveaux gardes en utilisant les attaques héroïques et en vous protégeant derrière les piliers. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le premier cardinal à éliminer.

Boss : Cardinal Garigliano (niveau 134)
Essayez d'arriver à ce combat avec un niveau supérieur à 80 pour ne pas galérer devant les boss. Commencez par éliminer les deux canonniers qui se trouvent à droite et à gauche du cardinal. Atterrissez toujours loin de Garigliano et

derrière un bunker.

Une fois les deux premières menaces éradiquées, passez aux choses sérieuses et commencez à attaquer le boss en ignorant les deux gardes restants. Attendez toujours que le boss s'apprête à vous attaquer pour lancer votre attaque héroïque. De cette façon, le cardinal ratera sa cible et devra recharger pour une autre attaque en vous laissant le temps de l'attaquer ou de fuir. Restez toujours mobile pour appâter le boss et l'empêcher de trouver le temps de lancer une attaque puissante. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le premier boss de la Basilique.

Avancez ensuite vers la salle suivante et éliminez les gardes. Allez vers la salle de droite, éliminez les ennemis et activez l'interrupteur. Allez ensuite vers la salle gauche et affrontez le Goliath.

Attirez l'attention du monstre avec un personnage et placez ce dernier près d'un pilier pour le protéger. Attaquez ensuite le colosse par derrière jusqu'à l'éliminer. Activez alors le deuxième interrupteur et continuez votre chemin. Eliminez le monstre de la salle qui précède le boss et continuez votre progression. Vous pouvez quitter la Basilique et sauvegarder votre partie avant d'affronter le cardinal suivant.

Boss : Antourion (niveau 137)
Ce boss aussi est escorté par des gardes. Ignorez-les puisque même si vous les éliminez ils se régénèrent par la suite. Concentrez alors vos tirs sur le cardinal et attaquez-le à la mitrailleuse avec une charge complète. Transformez ensuite ses blessures en dégâts directs pour détruire ses boucliers. Enchainez les tirs de la mitrailleuse et du pistolet en vous couvrant derrière les bunkers pour éviter les ripostes d'Antourion jusqu'à l'élimination de ce boss.

Continuez votre chemin en éliminant les gardes. Vous devez encore une fois déverrouiller la porte en activant les interrupteurs qui se trouvent dans la salle de droite et celle de gauche. Commencez par celle de gauche et éliminez les deux Maraveurs en restant toujours loin d'eux.

Attirez l'attention de l'un d'eux pour l'attaquer avec un autre personnage par derrière. Une fois la menace éliminée, activez l'interrupteur. Allez ensuite vers la salle qui se trouve à droite. Cette fois la résistance est plus rude puisqu'un Goliath Bidasse et un Lanceur Vertical se trouvent à l'intérieur.

Commencez par attaquer le Goliath et placez votre personnage près du pilier pour le protéger contre les tirs du Goliath. Attaquez ce dernier ensuite par derrière jusqu'à son élimination. Passez ensuite au Lanceur et déplacez-vous sans cesse pour ne pas laisser le temps au Lanceur de tirer. Explosez-le et activez l'interrupteur. Revenez à la salle centrale et avancez pour éliminer les monstres qui précèdent la salle de Rowen.

Choisissez de continuer ou de quitter la Basilique pour sauvegarder votre progression (ce qui est l'option la plus logique). Augmentez aussi votre niveau pour affronter le boss le plus difficile du jeu. Changez de tactique et optez pour deux personnages utilisant des mitrailleuses. Le premier en utilisera deux et le deuxième utilisera une mitrailleuse et un chargeur de balles. Faites aussi le plein de balle ardente B+.

Boss final : Rowen (niveau 193)
Ignorez l'escorte du boss mais restez loin des canonniers qui peuvent vous infliger d'énormes dégâts et utilisez la mitrailleuse avec des balles B+ contre Rowen.

Après les attaques héroïques, atterrissez toujours derrière un bunker pour diminuer les risques de riposte de la part du boss. Ce dernier s'enflammera et sa jauge de santé ne se rétablira pas pour quelques instants. Continuez à le blesser tant qu'il est en feu ensuite transformez ses blessures en points de dégâts.

Restez loin des canonniers et essayez de toujours maintenir Rowen en feu sinon il se soignera rapidement après chaque attaque. N'hésitez pas à vous soigner si vous êtes bien amoché ou empoisonné. Continuez de mettre le feu à Rowen pour pouvoir l'affaiblir et enchainez avec des attaques directes avant que le feu ne s'éteigne et qu'il commence à se régénérer. Maintenez cette tactique en restant en mouvement et en vous abritant derrière les bunkers jusqu'à l'élimination de ce boss final qui est très dur à battre. Félicitations ! Vous avez pu vaincre tous les cardinaux et terminé le jeu.

LUNETTES COMPACTES B

Grâce à cette astuce vous pourrez gagner jusqu'à 5000000r en une heure (j'ai débuté cette astuce avec 50000r). Cette astuce est réalisable à partir du Chapitre 6.

Pour ce faire, suivez les étapes ci-dessous :
1 - Allez voir la marchande itinérante à "Pont du désert" au niveau 8. Achetez-lui des "résidus de fer" et des "éclats de verre".
2 - Allez ensuite voir le bricolo dans Ebel. Assemblez des "Lunettes compactes B".
3 - Vendez les lunettes au vendeur d'à côté.

Pour fabriquer une "lunette compacte B" il vous faut 1 "résidu de fer" et 1 "éclat de verre" qui coûtent respectivement 150r et 200r. Le fait de l'assembler coûte 3000r.

La création de l'objet coûte donc un total de 3350r. Lors de la revente le marchand vous les prendra 4100r. Le calcul est vite fait.

Retour vers le Futur : Le Jeu

© Telltale Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boite à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaitra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dèslors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projettera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à la quelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche ver le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaitre à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces deux taches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar cet proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demander un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisiner va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaitre et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmet doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchainement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est près, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett

vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boite à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du coté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduise. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à coté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essayera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaitre à cause d'une perturbation temporelle.

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur a Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emett le

prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramassez la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.

Il vous informe qu'une erreur s'est surement produite. Sinon, comment The Kid s'est il retrouvé libre alors que vous êtes justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté.
Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez àTrixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouerla chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écopez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pou revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écopez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écopez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écopez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boite de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convainquez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte

de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la monte de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autre mots, prouvez-lui qu'Emlett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquent sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.

La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retournez au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidement, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaitre près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmlett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmlett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essayera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boite de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et

le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de bruler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec Trixie et Arthur.

Retro City Rampage

© D3 Publisher / Vblank Entertainment 2012

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer après avoir découvert le Face'R'Us de MJ.

Obtenir tous les niveaux

Obtenir toutes les armes

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

Obtenir tous les personnages

Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, R1, , R1, , R1.

Obtenir tous les styles

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, , .

God Mode

Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, R1, .

Annuler le God Mode

Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, R1, .

Ne plus être poursuivi par la Police

Haut, Haut, Bas, Bas, R1, , R1, , .

Remporter 100.000 $

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, R1, .

Aller plus vite

Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Bas.

Riff : Everyday Shooter

© Sony / Queasy Games 2008

+ D'INFOS FORUM

MODE TRAVEL PLAY

Terminer les 8 niveaux du jeu en mode Normal Play pour débloquer le mode Travel Play qui permet de jouer sans subir de dommages.

Rise of the Argonauts

© Codemasters / Liquid Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ATTEINDRE LE TARTARE

Pour atteindre la dernière zone du jeu sans l'aide d'Argos, vous devez trouver les deux coordonnées manquantes sur le système de navigation. Il s'agit d'abord de la constellation de la Balance, puis de celle de Pygmalion.

FRAPPER À DISTANCE

En dehors de certains pouvoirs conférés par les dieux, le seul moyen dont dispose Jason pour frapper à distance est de projeter des lances. Vous pouvez effectuer cette action en maintenant le bouton de mouvement spécial et en appuyant sur la touche d'esquive (après avoir équipé la lance). N'oubliez pas cette technique car elle est indispensable pour venir à bout de certains boss.

Risen 2 : Dark Waters

© Deep Silver / Piranha Bytes 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Quêtes principales

Prologue

Rencontrer le commandant !

Cette première quête se lance automatiquement au lancement de la partie. Prenez les provisions, l'épée sur la commode, la bourse d'or et pillez le contenu du coffre avant de quitter la chambre. Avant de rejoindre le commandant Carlos en haut de la tour., faites une halte auprès de Largo dans la cour, il vous apprendra une compétence de Ruse (discrétion) moyennant les 500 pièces d'or collectées dans la première pièce.

Après avoir parlé à Carlos et assisté au naufrage, il vous faudra poursuivre l'objectif suivant : Fouiller la plage.

Fouiller la plage et sauver Patty

Prenez congé de Carlos et rejoignez Juan dans la cour. Passez par l'arche, descendez sur la droite pour rejoindre directement la plage et aidez Patty à combattre les démons des sables.

Parler à Carlos

Le lendemain matin, alors que Patty est endormie, descendez dans la cour pour vous présenter à Séverin, le maître d'armes. Vous pourrez vous entraîner au combat avec lui et consulter les tarifs de ses formations.

Rejoignez Carlos et Sébastiano dans la grande salle située derrière les troupes de Séverin. A l'issue de cette discussion, vous débloquerez votre première véritable grande mission : récupérer l'Arme Titan.

Mission 1 : L'arme Titan

Trouver Barbe d'Acier

Commencez par monter à l'étage pour discuter de votre salaire avec Angus. En utilisant la compétence " langue de velours " vous pourrez récupérer 200 pièces d'or. Retrouvez ensuite Patty devant la chambre et acceptez le marché qu'elle vous propose. Faites un détour sur la plage avant de vous rendre sur le quai si vous souhaitez accomplir la quête secondaire Les débris.

Une fois sur le bateau, présentez vous à Bosco puis monter voir Sébastiano à l'étage pour lui signaler que vous êtes prêt à rejoindre Tacarigua. Une fois la traversée effectuée, votre première mission sera de trouver le repaire des Pirates. Quittez le bateau en compagnie de Patty et discutez avec le garde à l'entrée de Puerto Sacarico. Dites lui que vous êtes à la recherche de travail, il vous enverra trouver Pedro qui se situe au milieu de la cour. Vous pouvez le questionner afin d'obtenir 3 quêtes supplémentaires qui vous permettront d'obtenir la carte de l'île, de l'équipement et des provisions.

De solides vêtements

A votre arrivée à Puerto Sacarico, Pedro vous informe que vous aurez besoin de vêtements pour vous présenter à Di Fuego. Allez voir Carter, le geôlier qui se trouve au pied de la tour, au nord du village.

Il n'est pas nécessaire d'acheter l'équipement complet, pour valider la quête il vous suffira de jeter un oeil aux marchandises vendues par Carter. Une simple chemise (que vous pouvez par ailleurs dérober dans le coffre d'une maison abandonnée en chemin) peut faire l'affaire. En discutant avec le prisonnier, Largo, vous pourrez obtenir deux quêtes optionnelles : Les vêtements d'un pirate et La Libération de Largo.

La carte de Tacarigua

Bien que cette quête ne soit pas obligatoire, elle vous permettra d'obtenir la carte de l'île, très utile pour rejoindre le campement des pirates facilement. Après avoir récupéré quelques vêtements, vous serez suffisamment présentable pour que les gardes vous autorisent à vous entretenir avec le gouverneur Di Fuego. Rejoignez-le au premier étage de sa villa.

Vous pourrez obtenir la carte de l'île moyennant 100 pièces d'or. Profitez-en pour faire l'acquisition d'une boucle d'oreille en perles (langue de velours +5) qui vous sera utile par la suite. En discutant avec lui, il vous confiera une mission annexe : La prime. Rendez-vous ensuite dans le bâtiment situé en face pour accomplir la quête : Des provisions.

Des provisions

Cette quête s'obtient en parlant à Pedro, à votre arrivée à Puerto Sacarico (Tacarigua). Pour la valider, il vous suffira de vous entretenir avec Osorio, le cuisinier. En poursuivant la discussion et en vantant vos qualités (" je peux faire frire de la viande ") vous obtiendrez une quête supplémentaire : De l'aide en cuisine.

De l'aide en cuisine

Dites à Osorio que vous allez convaincre Patty de l'aider en cuisine. Informez Patty que vous avez un plan (Langue de velours 10 requis) afin qu'elle accepte la proposition.

Retournez confirmer à Osorio que Patty accepte de coopérer. Cette discussion mettra fin à la quête et lancera une nouvelle quête secondaire : Un grog pour les gardes.

Trouver le repaire des pirates

Après avoir acheté quelques provisions en ville, poursuivrez l'exploration de l'île. En chemin faites une halte auprès de Vasko à son repère, dans la jungle. Il vous donnera l'itinéraire à suivre pour rejoindre le repaire des pirates. Montez le chemin situé sur la gauche et traversez la grotte. Empruntez le pont suspendu en bois, suivez le chemin sur la gauche jusqu'à rencontrer Fence, le gardien de la grande porte. Selon vos aptitudes en ruse se dernier vous laissera passer la porte ou non. En cas d'échec, continuez simplement votre route pour rejoindre le bateau en passant par la plage. Vous y rencontrez Blake qui vous laissera pénétrer dans le repaire sans difficulté.

Chasse au crabe avec Blake

Si vous le souhaitez, vous pouvez aider Blake à tuer 5 crabes géants sur la plage afin de gagner quelques points de gloire et éventuellement du butin en ouvrant les coquilles d'huître.

Trouver Barbe d'Acier

Une fois arrivé au repaire des pirates, prenez le temps d'explorer les lieux avant de retrouver Barbe d'Acier. Quelques quêtes secondaires vous permettront d'améliorer vos compétences de pirate. C'est à cet endroit que vous pourrez rencontrer Stone et obtenir le passe-partout pour la quête secondaire La Libération de Largo.

Dans la maison suivante, la taverne, vous trouverez un livre de récit de pirates. Lisez le pour obtenir une quête annexe : La botte gauche (objet légendaire).

Toujours à l'étage, vous ferez la rencontre d'un brasseur : Elia. En échange de 10 racines sanglantes, il vous donnera la recette du Bloody Mary. En remontant le chemin extérieur depuis l'étage, vous serez interpellé par Flannigan. Il pourra vous vendre des outils et des équipements, mais surtout vous apprendre à dresser un singe, un perroquet et d'autres coups pendables.

Parlez à Curtis, devant l'entrée de la taverne puis entrez à l'intérieur pour discuter avec Gniole au comptoir. Il vous confiera deux nouvelles quêtes : Les porteurs d'eau et La cargaison de sucre. Vous pouvez profiter de ce moment passé à la taverne pour vous mesurer à O'Brian dans un concours de beuverie mais également obtenir une quête supplémentaire : La carte au trésor de O'Brian.

Barbe-d'Acier se trouve à bord du bateau à quai, mais mieux vaut retarder cette rencontre si vous souhaitez bénéficier de l'aide de Patty pour accomplir vos quêtes. Toutes les quêtes que vous avez effectuées avant de le rencontrer seront autant d'arguments en votre faveur pour mériter le titre de Pirate et pouvoir rejoindre son équipage. Effectuez quelques quêtes supplémentaires si vos faits d'armes actuels ne lui permettent pas de vous juger digne de confiance. Une fois le titre de Pirate obtenu et le serment prononcé, montez sur le pont supérieur et indiquez à Barbe-d'Acier que vous êtes prêt à embarquer pour la Côte des Epées. Une fois à destination, Barbe-d'Acier se joindra au groupe pour deux premières quêtes : Parler aux pirates de la tour et Des renforts contre Crow.

Règlement de compte avec Hank

Dès votre sortie de la taverne, Hank vous prendra à parti pour vous demander le paiement de 100 pièces d'or. La meilleure option reste de le combattre pour économiser les 100 pièces d'or demandées. Vous obtiendrez ainsi quelques points de gloire supplémentaires. A la suite de cet affrontement, questionnez Curtis sur le manque d'eau.

Les porteurs d'eau

Curtis vous envoie rejoindre Fence à la Grande Porte afin de remettre les porteurs d'eau au travail. Utilisez le transporteur pour vous y rendre directement. Sur place, discutez avec Fence afin qu'il vous ouvre la porte, empruntez chemin de droite jusqu'à la rivière.

Engagez la conversation avec Colby, puis parlez aux deux belligérants afin de les convaincre de s'acquitter de leur tâche. Proposez que Colby s'y rende, les deux hommes ne seront évidemment pas d'accord. Défiez-les en duel et remportez les deux combats pour les forcer à accepter le deal. En parlant à Colby, vous pourrez achever cette quête et percevoir votre récompense. Gniole vous récompensera également en vous offrant du rhum.

La cargaison de sucre

Rendez-vous au Phare de Jack, au sud est de l'île. Pour vous y rendre, utilisez le transporteur de la tour de Vasco. Descendez le chemin de terre et traversez la vallée jusqu'à parvenir au phare.

En discutant avec lui, vous obtiendrez une nouvelle quête secondaire : Les termites, ce fléau que vous pourrez accomplir tout en récupérant les sacs de sucre dans la grotte située à proximité de la plage en contrebas.

Retournez ensuite au phare auprès de Jack pour percevoir votre récompense.
A l'intérieur du phare vous trouverez un ouvrage qui vous permettra de débloquer une nouvelle quête d'objet légendaire : Le miroir à main. Partez ensuite pour la taverne du camp pirate afin de rapporter le sucre à Gniole. Montez à l'étage pour le livrer à Alister et valider la quête. En poursuivant la discussion avec Gniole, vous obtiendrez une quête annexe supplémentaire : Poursuite Nocturne.

Poursuite Nocturne

Indiquez à Gniole que vous êtes prêt pour la filature de Meeks. En attendant que la nuit tombe, vous pouvez parler à Morris devant le feu de camp afin d'obtenir une quête supplémentaire : Détourner l'attention d'Allister.

Une fois la nuit tombée, parlez à Gniole puis suivez Meeks discrètement jusqu'à assister à une cinématique. Vous devrez ensuite le combattre, ainsi qu'un englouti.

Votre victoire mettra fin à la quête. Retournez à l'auberge pour faire votre rapport à Gniole. Ce dernier vous récompensera en or.

Se battre pour le chapeau de Morris

Cette quête se déclenche si vous prenez et équipez le chapeau situé sur le pont menant à la cabane de Flannigan. Pour pouvoir conserver le chapeau, il vous faudra le combattre.

La carte au trésor de O'Brian

O'Brian vous demandera un droit d'entrée pour jouer la carte. Optez pour les 500 pièces d'or, qui est définitivement la meilleure option parmi celles qu'il vous propose. Sauvegardez avant d'effectuer cette action car vous ne pourrez pas reprendre la quête si vous échouez. Achetez une bouteille d'antalgique à Gniole puis donnez là O'Brian pour débuter le jeu.

Une fois la victoire acquise, vous obtiendrez la carte et la suite de la quête : Le Trésor d'O'Brian.

Le Trésor d'O'Brian

Dirigez vous vers la cascade des porteurs d'eau et traversez la rivière. Continuez tout droit à travers le tunnel, l'emplacement du coffre, matérialisé par une croix rouge au sol est visible sur votre gauche. Si vous ne possédez pas de pelle pour déterrer le trésor, Flaningan, au camp pirate, peut vous en fournir une.

Le coffre contient par moins de 1000 pièces d'or en valeur.

La carte au trésor de Pete

Vous obtiendrez cette quête en parlant avec Holly, la serveuse de la Taverne du camp pirate. Elle vous dévoilera l'emplacement du trésor contre la somme de 100 pièces d'or. Rendez-vous au coeur de la jungle, où vous trouverez le cadavre de Pete. Piller le corps pour obtenir la carte au trésor et débloquer la quête suivante : Le trésor de Pete.

Le trésor de Pete

Le trésor se trouve un peu plus au nord, l'emplacement est signalé par une croix rouge au sol. Si vous ne possédez pas de pelle pour déterrer le trésor, Flaningan, au camp pirate, peut vous en fournir une. Ce coffre contient un objet légendaire : la pipe en écume de mer.

Vous trouverez également de nombreux trésors de valeur dans les sarcophages du temple situé juste en face. Méfiez-vous des pièges qui se déclencheront si vous volez les idoles.

Parler aux pirates de la tour

Avant de rejoindre la tour, faites un détour dans la grotte située à l'est sur la plage, à côté de la cascade, vous pourrez y trouver de l'or et quelques pépites. Montez le chemin jusqu'à trouver un groupe de chasseur dans les hauteurs. Après vous être débarrassés d'eux, parlez à Barbe-d'Acier pour valider la quête. Il vous confiera une mission annexe : Le navire de Crow.

Des renforts contre Crow.

Montez dans le campement jusqu'à la maison du gouverneur, conversez avec Alcazar puis rejoignez Sébastiano à l'intérieur. Tout en discutant avec lui vous obtiendrez la première étape de cette quête : Le rapport de l'éclaireur, ainsi qu'une quête annexe Interroger Hawkins. Profitez de cette visite pour dérober la carte de l'île qui se trouve sur la commode.

Montez à l'étage discrètement et explorez les différentes pièces, lisez le livre " L'Art de l'Escrime " pour obtenir une nouvelle quête d'objet légendaire : Le peigne à une dent.

La grotte du Jaguar

Vous ferez la rencontre de Martinez à l'extérieur de la ville haute, ce dernier aura besoin de votre aide pour chasser un Jaguar dans une grotte. Escortez-le jusqu'à l'entrée de la grotte. Une fois à l'intérieur récupérez la Carte au trésor de la vallée du Jaguar dans la pièce de gauche. Poursuivez votre exploration, tuez la bête et informez Martinez de votre réussite pour obtenir votre récompense.

Le rapport de l'éclaireur

Commencez par parler à Aguilar, qui garde la porte de la ville haute et demandez-lui où se trouve Venturo. Suivez le chemin qu'il vous indique jusqu'à trouver Torrès.

Ce dernier, en plus de vous donner des indications sur le chemin à suivre pour rejoindre le temple, vous confiera une mission annexe : Marchandise.
Continuez à gravir le chemin escarpé jusqu'à parvenir à la Tour de l'Inquisition. Vous y trouverez l'ouvrage " Premier combat " qui vous donnera une nouvelle quête objet légendaire : Le boulet de canon.

En chemin, vous trouverez un grand nombre d'indices qui vous indiqueront la direction du nord (indices signalés par des croix rouges sur la carte ci-dessous). Une fois arrivé à la cascade, escaladez-les parois jusqu'à rejoindre Venturo, qui se trouve sur votre droite.

En discutant avec lui, vous pourrez obtenir une nouvelle étape de quête : Parmi les sauvages.

Parmi les sauvages

Pénétrez dans le village situé un peu plus au nord. A votre arrivée, le garde Masuru vous empêchera d'accéder au village. Pour pouvoir passer librement vous devrez lui mentir et lui dire que vous espionnez l'inquisition, dans le cas contraire il vous faudra le combattre. L'affrontement ne sera pas des plus aisés : restez au corps à corps ou utilisez le pistolet pour vous faciliter la tâche.

Une fois dans le temple parlez à Slick jusqu'à obtenir la prochaine étape : Une cargaison pour Crow. Continuez à explorer le campement pour recueillir de nouveaux indices. La discussion avec le Sauvage Ranapiri vous permettra de finaliser cette quête. Vous obtiendrez également deux missions supplémentaires : Une bête dangereuse et Chani la fille du Chef.

Commencez par informer Venturo que vous êtes allé au village. Acceptez de l'escorter jusqu'au temple.

Suivre Venturo jusqu'au temple

Venturo vous propose deux façons différentes d'aborder cette quête : une manière forte (à privilégier si vous disposez de compétences avancées dans la maîtrise des armes) et une manière subtile (à privilégier si vous disposez de compétences avancées en magie noire). La manière subtile consiste à utiliser le sceptre de pouvoir (pan vendu par Kapua) pour contrôler les ennemis.

Pour passer en force il vous faudra venir à bout de 8 hommes armés. La bonne technique pour parvenir à vos fins est de laisser Venturo dégrossir au mousquet et de concentrer vos efforts sur les blessés tout en esquivant les lances. Dès que vous vous sentez en danger ou submergé par le nombre, courez vous réfugier derrière Venturo. Il ne vous restera plus ensuite qu'à accompagner Venturo en ville.

Suivre Venturo jusqu'à Puerto Isabella

Traversez la jungle et conduisez Venturo à Sébastiano, dans le donjon de la ville haute. En faisant votre rapport à Sébastiano, vous mettrez fin à la quête Parmi les Sauvages. C'est à ce moment que vous devrez choisir entre rejoindre le camp des indigènes ou celui de l'inquisition. Cette décision n'aura que peu influence sur les quêtes suivantes mais vous bénéficierez d'un soutien différent en fonction de ce choix (healer et capacité vaudou si vous ralliez le camp des indigènes, fusilier et compétence arme à feu si vous ralliez l'inquisition). Si vous décidez de rejoindre l'inquisition, vous obtiendrez la quête 4 mousquets contre Crow.

Chani la fille du Chef

Allez trouver Chani et discutez avec elle afin de connaître ses opinions concernant Crow. Elle vous confiera une nouvelle tâche : Libérer Tahana.

Libérer Tahana

Interrogez Ranapiri, le dernier homme à avoir vu Tahana. Rejoignez ensuite la Tour de L'inquisition où Tahana est détenu. Vous trouverez la clé dans la cour, camouflée dans les feuillages, à proximité du guet.

L'étape suivante sera de fuir la Tour en sa compagnie. Torrès tentera de vous arrêter, le combattre ne devrait pas vous poser de difficulté particulière. Continuez à le Tahana jusqu'à qu'il vous demande de chercher l'idole qu'il a camouflée avant d'avoir été emprisonné. L'idole se trouve à côté d'un grand arbre, un peu en retrait de la route.

Poursuivez la traversée de la Jungle en compagnie de Tahana jusqu'au village. Prévenez Chani que la mission est accomplie. A partir cet instant, vous devrez choisir entre rejoindre le camp des indigènes ou celui de l'inquisition. Cette décision a peu d'influence sur le déroulement de l'histoire mais vous bénéficierez d'un soutien différent selon votre choix (healer et capacité vaudou si vous ralliez le camp des indigènes, fusilier et compétence arme à feu si vous ralliez l'inquisition).
Si vous acceptez de rejoindre Chani, vous devrez suivre Le Plan de Chani en commençant par la quête La bénédiction des anciens.

Une cargaison pour Crow

Cette quête déroule en deux étapes. Dans un premier temps, allez parler à Kapua sur la place du village indigène puis indiquez à Hikoko que vous êtes prêt à l'accompagner pour récupérer les 4 fragments de jade requis. Dès que vous serez prêt, elle vous escortera jusqu'au temple, que vous devrez alors explorer seul.
Après vous être débarrassés des termites, vous pourrez ramasser le jade au sol facilement.

Il ne vous restera plus qu'à retourner sur vos pas pour remettre les 4 fragments à Hikoko. Acceptez de l'escorter sur le chemin du retour afin de gagner quelques points de gloire supplémentaires. A votre arrivée, livrez les morceaux de Jade à Kapua afin qu'elle fabrique l'idole.

Pour récupérer les marchandises à livrer à Crow, longez les bords de la rivière et abordez les cueilleuses. L'une d'elle, Natsumi, aura besoin de votre aide pour retrouver les plantes qu'elle a égarées. Vous pourrez les récupérer à proximité du cadavre de l'Alligator que vous devrez tuer dans la quête annexe: L'esprit Maléfique de la forêt. Retournez ensuite au village pour compter vos exploits à Ranapiri et remettre toutes les marchandises récoltées à Slick.

La bénédiction des anciens.

Si vous acceptez de rejoindre le camp des indigènes, Chani aura besoin de la bénédiction des anciens pour pouvoir vous enseigner le Vaudou. Commencez par lui remettre l'idole Shaganumbi que Tahana vous a offerte en récompense pour sa libération. Rejoignez ensuite Chani au temple des Anciens (le temple situé aux portes du village). Triomphez de Samir le Gardien afin qu'il vous juge digne d'entrer. Rejoignez ensuite Chani devant l'autel.

Déposez l'idole Shaganumbi sur l'autel afin d'invoquer l'ancien. Demandez-lui l'autorisation d'apprendre le vaudou, les autres répliques n'ont aucune importance. Votre initiation débutée, vous obtiendrez déjà votre première mission : La chevelure du chef.

La chevelure du chef

Allez voir Jim pour lui demander une mèche de ses cheveux. Dites lui que Kapua pourra lui fabriquer une amulette de protection contre " des méchantes sorcières vaudou ". Rapportez la mèche à Chani. Si vous avez achevé la quête Une cargaison pour Crow au préalable, elle vous apprendra automatiquement à fabriquer les poupées vaudou, compétence indispensable pour poursuivre votre prochaine mission : Une poupée pour Jim.

Une poupée pour Jim

Pour fabriquer la poupée, vous aurez besoin de réunir un certain nombre de composants. Vous pouvez acheter la dent, l'oeil et la poupée auprès de Kapua au village (50 pièces d'or l'unité). Vous trouverez du Jade facilement en pillant le temple des Anciens. Badriya en vend au village pour 25 pièces d'or l'unité. Approchez-vous de l'autel, fabriquez la poupée et équipez-la. Il ne vous reste plus qu'à tenter l'expérience sur Jim.

Une fois dans la peau de Jim, vous serez automatique téléporté au temple de la terre. Dirigez-vous vers Floyd qui vous demandera de vous acquitter d'une nouvelle tâche : La redistribution des richesses.

La redistribution des richesses

Interagissez avec Skinner pour lui faire les poches. Le stratagème ne prenant pas, faites les poches de toutes les personnes présentes jusqu'à récupérer les 100 pièces d'or que Jim doit à l'excavateur. Le complément vous permettra d'acheter une bouteille d'alcool pour détourner l'attention de Skinner afin de le dépouiller. Apportez votre butin à Floyd pour achever la quête et obtenir la permission d'entrer.

Pénétrez dans le temple et offrez l'idole du camp à Bakir. Vous pourrez lui subtiliser une mèche de cheveu sans qu'il s'en aperçoive. Passez la porte le temple pour être téléporté directement village.

Une poupée pour Bakir

Donnez la mèche de cheveux à Chani, elle vous confiera tous les ingrédients nécessaires à la fabrication de cette nouvelle poupée. Chani vous demandera de l'escorter pour mener l'Attaque du temple.

L'Attaque du temple

Chani n'étant pas spécialement taillée pour tanker, vous aurez sûrement beaucoup de difficulté à abattre les 8 indigènes armés devant le temple même en essayant de les isoler les uns par rapport aux autres. Adoptez l'adage " courage fuyons " : passez à travers les gardes jusqu'à atteindre la porte du temple. Suite à la cinématique, vous serez face à Crow, ses alliés ainsi qu'un titan. Préoccupez vous du titan seulement après avoir tué Crow et pris sa lance. Il vous faudra ensuite jeter la lance dans la gueule du Golem tout en évitant ses attaques au maximum.

Le temple contient un grand nombre d'objets de valeur que vous pouvez dérober si vous le souhaitez. Utilisez le crâne de cristal de Crow (à récupérer sur son cadavre) pour activer le mécanisme et accéder aux salles secrètes. Barbe-d'Acier et Patty vous attendront à la sortie du temple. Suite à la discussion, vous ferez la funeste rencontre de Mara. Patty vous donnera une nouvelle mission : Le capitaine rusé. Mais avant toute chose il vous faudra Parler au commandant Sébastiano.

4 mousquets contre Crow

Si vous rejoignez l'inquisition, Sébastiano vous enverra auprès d'Alcazar afin qu'il vous confie des hommes. Allez rendre visite à Webster, l'armurier pour acheter votre mousquet. Recrutez ensuite votre escorte : Venturo se trouve en ville. Vous trouverez Martinez posté près du puits. Bartolo est dans le dortoir mais ce dernier à égaré son mousquet. Avant de pouvoir l'engager vous devrez accomplir une nouvelle quête : le Fusil. Le dernier homme Sancho, se trouve au sud de la Tour de l'Inquisition.

Acceptez la quête qu'il vous propose : Les trois Coupes Jarrets. Une fois cette mission achevée, allez prévenir le commandant Sébastiano que vous être prêt, rejoignez ensuite vos hommes à la grande porte de la ville haute pour poursuivre la quête : En avant marche !

Les trois Coupes Jarrets

Trouvez Sancho à l'endroit indiqué sur la carte et escortez-le dans la grotte voisine. Pénétrez dans la grotte, éliminez les 3 pirates et retrouvez Sancho à la sortie.

Le Fusil

Le garde de la porte de la ville haute, Euzèbe est le dernier à avoir vu le fusil de Bartolo. En l'interrogeant, vous apprendrez qu'il est endetté. Faites le parler en l'intimidant si vous avez une compétence suffisante. Dans le cas contraire, vous devrez payer la dette en accomplissant une quête annexe : L'ardoise d'Euzèbe.

En échange du règlement de la dette, Euzèbe vous conseillera de parler à Martinez. Suite à ce nouveau témoignage, allez trouver Tito et exposez lui les faits (" direct et concis "). Combattez-le pour le forcer à vous rendre le fusil. Libre à vous ensuite de négocier votre silence contre 150 pièces d'or. Retrouvez ensuite Bartolo au dortoir et rendez-lui son fusil.

En avant marche !

Devant la grande porte, informez Venturo que vous êtes prêt à vous rendre au temple de la Terre afin d'affronter Crow.

Si vous êtes déjà venus au temple avec Venturo en la raccompagnant à Puerto Isabella, la voie sera libre. Dans le cas contraire, vous devrez affronter 8 indigènes armés.

Une fois ces gardes battus, dirigez-vous vers l'entrée du Temple. Suite à la cinématique vous vous retrouverez face à un Crow et ses alliés ainsi qu'un titan. Préoccupez vous du titan seulement après avoir tué Crow et pris son arme. Il vous faudra ensuite jeter la lance dans la gueule du Golem tout en évitant ses attaques au maximum.

Le temple contient un grand nombre d'objets de valeur que vous pouvez dérober si vous le souhaitez. Pillez le cadavre de Crow pour récupérer le Crâne de Cristal qui vous permettra d'activer le mécanisme du temple. Barbe-d'Acier et Patty vous attendront à votre sortie du temple. Suite à la discussion, vous ferez la funeste rencontre de Mara. Patty vous donnera une nouvelle mission : Le capitaine rusé. Mais avant toute chose il vous faudra Parler au commandant Sébastiano.

Libérer Hawkins

Pour libérer Hawkins, il vous faudra voler les clés à Sébastiano (compétence requise : Larcin 35). Vous pourrez ensuite le libérer de sa cellule sans délai.

Mission 2 : Un nouveau navire

Sabotage

Pour accomplir cette première mission confiée par Patty, il vous faudra saboter les 4 canons qui pointent sur la mer. Vous en trouverez 3 dans le port et le dernier dans la tour. Attendez la nuit pour procéder à ce sabotage afin de ne pas vous faire repérer.

Une fois les 4 canons détruits vous pourrez vous charger de la mission suivante : Quelques tonneaux d'eau.

Quelques tonneaux d'eau

Allez rejoindre Venturo au comptoir de la ville basse. Il vous informera que le seul moyen de transporter de l'eau à bord sera de convaincre Sophia, qui tient le comptoir de Puerto Isabella. En échange de son aide, elle vous demandera de récupérer des masques d'or cachés dans la caserne.

Les masques d'or

Vous trouverez le premier masque dans la chambre de Sébastiano (posé sur la commode). Le second est sur une caisse à l'étage et le dernier se trouve dans la tour de guet. Opérez de nuit et loin du regard des gardes pour ne pas vous faire repérer. La remise des masques à Sophia met un terme à la quête Quelques tonneaux d'eau.

Le Troisième Matelot

Si vous avez rejoint l'inquisition demandez à Venturo de vous rejoindre, vous le trouverez au comptoir de Puerto

Isabella. Si vous avez choisi le camp des indigènes, demandez à Chani de se joindre à vous, elle est à l'extérieur la ville basse, non loin du pont. Rejoignez ensuite Patty sur le quai avec vos deux recrues.

Le quatrième Matelot

Hawkins, le pirate que vous avez libéré de prison fera parfaitement l'affaire pour compléter l'équipage. Vous le trouverez à l'extérieur de la ville basse, non loin de la porte, sur la gauche.

L'équipage étant au complet, il ne vous reste plus qu'à Libérer le navire.

Libérer le navire

Montez à l'abordage du navire. Vous devrez combattre Manolo et 3 gardes. Malgré l'aide de votre équipage le combat ne sera pas facile. Tuez en priorité les hommes armés de mousquets.

La galion étant en votre possession, dirigez-vous vers Tacarigua afin de poursuivre la quête l'Artefact de Barbe-d'Acier.

Mission 3 : Le capitaine cupide

L'Artefact de Barbe-d'Acier

Une fois sur Tacarigua, parlez à Gniole à la Taverne celui-ci vous orientera vers une nouvelle mission : Sur la piste de Garcia. Une fois cette quête intermédiaire achevée, mettez le cap sur l'île de Miracaï. Patty vous conseillera de : Fouiller les effets personnels de Garcia.

Sur la piste de Garcia

Gniole vous a donné un indice concernant l'artefact de Barbe-d'Acier. Faites cap sur Caldéra et pénétrez dans la forteresse pour vous entretenir avec Garcia. Il vous demandera d'interroger Mauregato.

A votre arrivée devant les portes du Haut Conseil, vous serez interpellé par le serviteur d'Azuro, acceptez de le suivre. Il vous confiera deux missions afin que puissiez vous introduire discrètement au haut conseil : La livrée du Messager et la Chevalière.

Mauregato !

Demandez au garde d'ouvrir la porte nord. La Maison de Mauregato est sur votre gauche après le pont. Malheureusement, il ne vous en dira pas plus concernant Garcia. Interrogez d'autres personnes en ville jusqu'à trouver les informations requises.

La livrée du Messager

Allez rendre visite à Pantaléo tailleur de la ville, dans l'Auberge. Contre 500 pièces d'or, il vous fournira la livrée de messager dont vous avez besoin. Les adeptes du vaudou pourront se procurer la perruque nécessaire à la fabrication de la poupée en échange du bon dérobé dans la chambre de Mauregato, ou en la volant.

La Chevalière

Rendez-vous chez Mauregato, montez discrètement au premier étage par les escaliers de gauche, la chevalière est posée sur la commode. Une fois la tenue de messager et la chevalière récupérée, retournez voir Azuro.

Le commis

Azuro vous donne le feu vert pour entrer au Conseil. Grâce à votre laisser-passer, le garde vous laissera entrer. Questionnez Custodio à propos de Garcia. Il vous donnera une mission : Accéder aux archives.

Accéder aux archives

Montez à l'étage, prenez la gauche et interrogez Cassandra. Si vous disposez de 65 points en Langue de Velours, elle vous soumettra une énigme : Des parchemins, des livres et des étagères. Interrogez là sur Garcia et demandez-lui la clé du bureau de Mauregato en échange de 500 pièces d'or. Dans le bureau vous trouverez la lettre compromettante dont Azuro a besoin et contre laquelle il vous offrira une récompense.

Vous pouvez ensuite descendre aux archives. Informez le garde que vous avez l'autorisation de passer. L'ouvrage Arrêtés du Haut Conseil vous fournira les information que vous cherchez : Garcia se trouve au temple du Feu. Partez pour la Baie de Miracai.

Baie de Miracaï

D'après les Arrêtés du Haut conseil que vous avez pu consulter dans les archives de Caldéra, Garcia se trouve au Temple du feu, sur l'île de Miracaï. En débarquant sur l'île vous serez accueilli par Valdez. Il vous orientera sur une nouvelle piste : La Vallée secrète. Il vous indique également que Corrientès possède La carte de Miracaï.

La Vallée secrète

Valdez, que vous rencontrez à votre arrivée sur les quais de Miracaï, vous invite à rejoindre l'expédition du commandant Corrientès. Pénétrez dans la forêt en gardant le cap sur le sud puis sur est. Vous parviendrez à un campement de pêcheurs indigènes.

Hanu vous donnera les indications nécessaires pour rejoindre l'expédition (contournez le lac par la gauche). Il vous confiera également une quête annexe : La bête du Lac.

Corrientès est dans une des huttes du village Miracaï. Il vous demandera de trouver l'entrée secrète du Temple de Feu. Il vous demande également, en mission annexe, de traquer le déserteur.

Le mur de feu se trouve dans une grotte du sud de l'île. Touchez le mur de feu à l'intérieur pour valider la découverte du lieu.

Retournez faire votre rapport à Corrientès. Rendez-visite au chaman Osamu pour en apprendre plus sur Le Sang des Anciens.

Le Sang des Anciens

Le chaman Osamu vous fera une révélation des plus inattendues : Corrientès n'est nul autre que Garcia. Cette information élucidera dans le même temps le mystère des Corps Dénudés. Retournez à l'entrée secrète du Temple du feu. Sur place les lieutenants de Garcia vous attendront de pied ferme. Après les avoirs tués, franchissez la porte de flammes. Entrez le temple situé à la pointe est de la vallée (méfiez-vous des pièges).

La baie de Miracaï / Le temple

Après être entré dans le temple, vous ferez la rencontre de Garcia / Corrientès. Ce dernier ne sera pas un ennemi trop difficile à vaincre en raison de sa lenteur. Cette victoire mettra un terme à la mission : Le capitaine Cupide.

Le Navire de Garcia

Cordobar vous demande de trouver la navire de Garcia. Vous pouvez accoster sur le bateau en utilisant le canot échoué au bout de la plage à l'est de l'île. Tuez les 4 vigies pour prendre possession du navire (n'oubliez pas de fouiller la cabine). Informez Valdez de votre réussite pour toucher une récompense et l'autorisation de conserver le bateau pour votre usage personnel.

Mission 4 : Le capitaine rusé

Trouver le capitaine Slayne

En discutant avec les habitants d'Antigua, vous apprendrez que Slayne se trouve à la tour des Capitaines, en compagnie de l'amiral Alvarez. Rendez vous sur place pour mettre fin à la quête. Avant de suivre Slayne à l'extérieur, montez à l'étage pour vous entretenir avec Alvarez, récupérez la carte de l'île et profitez-en pour lire le code de piraterie posé sur la commode.

Suivre Slayne jusqu'à son navire

Slayne vous confiera un certain nombre de missions avant de pouvoir embarquer : Livrer des barils de poudre, un canon, recruter un Timonier, trouvez de l'eau ainsi que des poissons frais.

Des Barils de poudre

Pour obtenir des barils de poudre pour votre bateau, il sera nécessaire de convaincre Rick , le gardien de l'entrepôt (intimidation 75). Si vous ne disposez pas de la compétence nécessaire, vous devrez accomplir la quête : Un trésor sur Antigua.

Le canon

Pour convaincre Wilson de vous vendre un canon, arrangez un rendez-vous galant entre lui et Grace. Vous pourrez faire la rencontre de cette demoiselle sur la place centrale. Pour ses services, elle vous réclamera 1000 pièces d'or, que vous pouvez réduire à 500 si vous disposez de la compétence " langue de velours ". Retournez ensuite auprès de Wilson qui acceptera de livrer le canon à votre navire. Allez informer Rick de la bonne nouvelle pour mettre fin à la quête et obtenir la livraison du canon.

Un trésor sur Antigua

Rick veut connaître l'emplacement du trésor enfoui sur l'île pour rejoindre des horizons plus prometteurs. Allez voir Quinn, sur la plage. Achetez-lui ses deux objets spéciaux (une carte et la clé de la Taverne) afin de débloquer une quête annexe : Le trésor du Piton Rocheux d'Antigua. Retournez ensuite parlez à Rick, vous pourrez aller chercher le trésor plus tard si vous le souhaitez.

Le timonier

Allez parler à Morgan dans la taverne. Ce dernier est justement à la recherche d'un travail, informez le que Slayne recherche un Timonier. Peu enclin à rejoindre l'équipage de Slayne il vous proposera de participer à un concours en 3 étapes : Le triathlon de Morgan.

Le triathlon pirate de Morgan

La première épreuve sera de le battre en duel, la seconde épreuve est une épreuve de boisson et enfin un concours de tir. Il suffira de remporter 2 des 3 étapes pour faire entendre raison à Morgan et le forcer à rejoindre l'équipage de Slayne.

Du Poisson frais

Rendez visite à Eddie, le pêcheur dans sa cabane située à l'est de l'île.

Pour qu'il puisse livrer le poisson, vous devrez d'abord accomplir la quête annexe : Le pêcheur disparu. Une fois Duncan libéré, retournez voir Eddie qui sera heureux de faire livrer le poisson frais réclamé par Slayne.

Les tonneaux d'eau

Parlez avec Miles au point d'eau situé au nord est de la ville. En discutant avec Butch, vous comprendrez qu'il est à l'origine du problème. Retournez voir Miles qui vous donnera le moyen de le faire déguerpir : l'emmener dans une grotte dangereuse.

En discutant avec lui, vous parviendrez à le convaincre de vous rendre tous deux dans les profondeurs de la grotte. Défiez Butch en duel. Si vous gagnez il rejoindra la ville pour panser ses plaies. Il ne vous restera plus qu'à retourner auprès de Miles pour lui demander de livrer les tonneaux à Slayne.

Une fois cette dernière mission achevée, informez Slayne que vous être prêt à quitter Antigua. Il vous donnera alors Rendez-vous sur l'île des Aigrefins.

Voyage vers l'île des Aigrefins

Patty connaît la carte de l'île, vous pouvez donc rejoindre l'île sans attendre. A votre débarquement, vous retrouverez Slayne. Il vous invitera à l'accompagner pour suivre une nouvelle quête : La grotte au Trésor.

La grotte au Trésor

Suivez Slayne le long de la plage puis à travers la forêt jusqu'à l'entrée de la grotte. En ouvrant le coffre de Slayne, vous constaterez qu'il s'agit d'un guet-apens. Explorez la grotte pour trouver la sortie.

L'issue de la grotte

Au premier embranchement sur la droite, vous pourrez trouver le livre " Le roi des voleurs " qui vous donnera les indications nécessaires pour trouver la tabatière (objet légendaire). En explorant toutes les salles vous parviendrez sans mal à trouver la sortie. Remontez la plage jusqu'à trouver une bouteille à demi enfouie dans le sol. Elle contient une carte au trésor : Le trésor de la grotte.

La quête se validera lorsque que atteindrez le chemin qui permet de rejoindre la plus grande plage, au sud de l'île. Au cours de votre progression, la quête Naufragés se déclenchera automatiquement.

Naufragés

L'objectif de cette quête est de parvenir à quitter l'île. Poursuivez l'exploration de la plage jusqu'à faire la rencontre du gnome Jaffar. Il vous confiera la mission Construire un radeau.

Construire un radeau

Jaffar a besoin de différents ingrédients : 15 débris de bois, 5 lianes, et 6 chemises. Suivez-le à travers la jungle jusqu'à sa maison.

Les chemises vous seront offertes contre bons services par Nuri, Ulvi et Zéki, les gnomes du village situé au centre de l'île. Comme Jaffar vous le suggère, allez au village pour y rencontrer Kaan. Il vous confiera une nouvelle mission annexe : Le mangeur de Gnomes.

Les 5 lianes sont dispersés dans les cours des maisons du village gnome. Vous trouverez une liane dans la cour de Jaffar, une dans la cour de Zeki, une dans celle de Kalil, une autre dans celle de Kaan et la dernière dans celle de Nuri. Elles sont posées sur le sol.

Vous trouverez un grand nombre de débris de bois sur les plages du nord-ouest de l'île.

Une fois tous les ingrédients réunis, retournez voir Jaffar. Après la construction du radeau, rejoignez -le sur la plage, à l'ouest de l'île. Utilisez le radeau pour naviguer jusqu'aux côtes de Tacarigua. A votre arrivée, discutez avec Jaffar afin qu'il rejoigne votre équipage et mettez vous en quête de votre bateau en accomplissant une nouvelle quête : Où est mon navire ?

Le voleur volé

Au sud du village, vous rencontrerez Zéki le gnome. Il a besoin de que vous récupériez sa couronne volée. Elle se trouve dans dans la grotte située au nord de l'île des Aigrefins.

Pour cette bonne action Zéki vous remettra 3 chemises. Devant sa maison, vous pouvez lire le livre " Heureux Hasard " pour en apprendre plus sur l'objet légendaire : La pièce ancienne.

Le choc des Cultures

Nuri le gnome ne parle pas votre langue. En vous renseignant auprès de Kaan, vous comprenez que Nuri souhaite une perle noire en échange des chemises. Si vous ne disposez pas de cet objet sur vous., allez trouver Ulvi qui vous échangera la plume reçue de Kalil pour l'avoir délivré dans la quête Le Gnome Perdu, contre une perle noire. Nuri vous troquera cette perle contre une chemise.

Le gnome perdu

Ulvi, du village gnome a besoin de votre aide pour retrouver son ami Kalil. Il se trouve sur la plage à la pointe nord ouest de l'île. Tuez les 4 crabes géants menaçants pour le libérer. En échange de ce service rendu Ulvi vous offrira 2 chemises.

Où est mon navire ?

Cette quête débute sur l'île de Tacarigua que vous avez rejoint en radeau en compagnie du gnome Jaffar. Téléportez-vous jusqu'au repaire des pirates et rejoignez Patty sur le bateau. Mettez ensuite le cap sur Antigua pour faire votre rapport à Alvarez. Il vous confiera une nouvelle quête : Rencontrer Slayne sur la place du Saint Serment.

Rencontrer Slayne sur la place du Saint Serment

La discussion tournera bien évidemment mal et vous devrez l'affronter dans un combat très court mais très intense. Slayne ne vous laissera aucun droit à l'erreur. Une fois le combat terminé, vous obtiendrez la dague sacrificielle, un artefact indispensable pour combattre Mara. Le loot cet objet sur le cadavre de Slayne mettra fin à la mission : Le capitaine rusé.

Alvarez sera disposé à vous apprendre quelques techniques de bretteur supplémentaires quand vous lui soumettrez votre rapport.

Mission 5 : L'artefact de Barbe-d'Acier

Fouiller les effets personnels de Garcia

Une fois l'abordage réussi, entrez dans la cabine de Garcia et lisez son journal, vous obtiendrez la position du Trésor de Garcia, la carte du Trésor de la côte des pirates et le Mot de passe permettant d'ouvrir la porte étrange à Antigua.

Le Trésor de Garcia

Le trésor de Garcia est enterré derrière la porte étrange de la cascade d'Antigua. Pour ouvrir cette porte vous devrez avoir achevé la quête Le mot de Passe.

Sésame ouvre-toi !

Prononcez le mode de passe pour ouvrir la porte étrange de la cascade et entrez dans la grotte. Le trésor est enterré à la sortie, sur la gauche. Il contient quelques objets de valeur et l'artefact de Barbe-d-acier : L'amulette de la terre.

Les 4 artefacts étant maintenant réunis, faites votre rapport à Alvarez, il vous indiquera la route à suivre pour rejoindre L'île des Trépassés.

Mission 6 : Le temple de l'eau

Le fantôme de Barbe-d'Acier

Alvarez pense que le fantôme de Barbe-d'Acier saura vous indiquer l'emplacement du Temple de l'eau. Discutez avec Patty et faites cap sur l'île des Trepassés. Dirigez vous vers l'est pour rejoindre la porte du monde souterrain et parlez à Tao. Il vous donnera quelques instructions pour organiser votre Voyage dans le monde souterrain.

Voyage dans le monde souterrain

Pour vous permettre d'entrer, Tao a besoin de confectionner une potion de mort factice. Vous trouverez les lotus noir près des arbres et les poussières sépulcrales dans ou autour des maisons, partout sur l'île. Une fois les ingrédients réunis, rejoignez Tao à l'autel de transition. Activer l'autel et buvez la potion.

Le Sceptre Crânien

Vous vous réveillerez dans le monde souterrain. Tao vous charge de libérer des âmes. La première âme que vous croiserez est Namahé. Elle vous confiera la quête La Malédiction de l'Artiste. Une fois le sceptre obtenu, retournez dans le monde des vivants en utilisant l'Autel de Transition.

La Malédiction de l'Artiste

Pour fabriquer le sceptre Namahé a besoin de 4 ingrédients. Vous pourrez obtenir la lance en battant Kuzco dans l'arène. Pour le vaincre relativement facilement, acculez-le contre un des poteaux de l'arène et restez au corps à corps afin de l'empêcher de faire tournoyer sa lance.

Vous obtiendrez le trophée de chasseur en tuant le Dos Argenté dans le souterrain. Ce combat ne devrait pas vous poser problème. Apportez la peau à Mortega posté un peu plus en hauteur, à l'est de la position de Namahé.

Rejoignez ensuite le temple des Voleurs, vous y ferez la rencontre d'Arkando. Si vous ne disposez pas d'une compétence de crochetage suffisante pour ouvrir son coffre, retournez voir Namahé qui vous fournira une clé moyennant 300 pièces d'or. En remerciement pour sa libération Arkando vous offrira le Diamant (le bien du voleur).

Concernant l'objet ayant appartenu au mort, le Couvre-Chef de Barbe-d'Acier que vous possédez déjà fera l'affaire (l'objet vous est rendu). En échange de tous ces ingrédients Namahé fabriquera le sceptre dont Tao a besoin. Rejoignez Tao pour qu'il vous invoque le fantôme de Barbe-d'Acier. Une fois le rituel accompli, rejoignez le monde des vivants en utilisant l'Autel de Transition. Retournez à bord de votre bateau pour parlez à Patty, la discussion débloquera l'accès à L'île des Tempêtes, où se trouve Le Temple de l'Eau.

Le Temple de l'Eau

Faites cap sur l'île de la Tempête. En cours de route, vous subirez l'attaque du Kraken. Pour le vaincre, lancez l'Arme Titan dans sa gueule ouverte tout en esquivant ses attaques. Le temps pour viser étant très court, n'hésitez pas à " encaisser " quelques coups si vous pouvez vous le permettre.

Une fois le monstre vaincu, vous pourrez accoster sur l'île. Demandez à un l'un de vos membres d'équipage de vous suivre et partez à l'assaut du temple de l'eau. Le combat contre Mara débutera automatiquement. Il s'agit d'un affrontement classique. Utiliser un antalgique pour pallier à la puissance de ses coups devrait vous suffire pour remporter la victoire sans difficulté.

Parlez à votre équipage... pour la dernière fois : l'aventure de Risen 2 Dark Waters est terminée !

Quêtes secondaires

Caldéra

Les débris

Vous pouvez accomplir cette quête avant d'embarquer pour Tacarigua. Parlez au Contremaître de l'Entrepôt afin qu'il vous confie cette mission très simple. Rejoignez la plage et ramassez-y 6 débris. Pour obtenir votre récompense, livrez lui les caisses que vous avez trouvées.

Trois nouvelles recrues

Lopez le recruteur de la Forteresse, vous demande d'enrôler 3 personnes dans l'inquisition. Discutez avec deux citoyens de la place et un ouvrier jusqu'à les convaincre. Retournez ensuite auprès de Lopez pour toucher votre récompense.

Des parchemins, des livres et des étagères

Il s'agit d'une énigme posée par Cassandra, l'archiviste de Caldéra. La bonne réponse est : 2 bibliothèques et 15 cases de libre.

Tacaragua

Les vêtements d'un pirate

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Largo, prisonnier de la tour de Puerto Sacarico. Commencez par récupérer le bandana de Largo, acheté par Riley. Vous trouverez ce dernier à la plantation sucrière située à quelques pas de la tour, au nord ouest.

Si vous ne parvenez pas à l'intimider, défiez le en duel à l'épée pour récupérer le bandana.

Pour dérober la perle à Carter, il vous suffira de lui proposer de boire un grog et de le dépouiller en utilisant l'action contextuelle ainsi débloquée.

Enfin vous pourrez récupérer les bottes de Largo en pénétrant de nuit dans la caserne. Si vous disposez de la compétence discrétion, ce larcin ne devrait vous poser aucune difficulté. Il vous suffira ensuite d'acheter une chemise de cuir pour que l'équipement de Largo soit complet. Une fois que l'aurez libéré, il vous échangera ces équipements contre 1000 pièces d'or.

La Libération de Largo

Pour accomplir cette quête qui vous est confié par Largo, le prisonnier de la tour de Puerto Sacarico, parlez à Stone au repaire des pirates.

Pour prouver votre bonne foi, montrez lui le bandana obtenu lors de la quête Les vêtements d'un pirate. Ne vous laissez pas berner en payant les 500 pièces d'or qu'il vous réclame, insistez et vous repartirez avec le passe-partout gratuitement. Une fois le passe-partout remis à Largo ce dernier ouvrira sa cellule. Vous devrez alors combattre Carter, son geôlier. En remerciement, Largo vous offrira le passe-partout. Si vous lui proposez de l'accompagner, la quête suivante : Suivre Largo se déclenchera automatiquement

Suivre Largo

Après avoir libéré Largo, escortez-le jusqu'à la taverne du repaire des pirates en traversant la jungle.

Un grog pour les gardes

Osorio, le cuisinier de Puerto Sacarico, vous donne pour mission de livrer des grogs à Gilles qui se situe dans une petite maison à proximité du champ de canne à sucre, au nord ouest du village. Après lui avoir remis le grog, Gilles vous propose d'aller informer Thompkins de cette livraison.

Informer Thompkins

Vous trouverez Thompkins au fond de la plantation, en bordure de la jungle. Dites lui que le grog a été livré. Vous obtiendrez ainsi deux nouvelles quêtes : Un beau rôti et De la viande pour le cuisinier.

Un beau rôti

Vous pouvez poursuivre cet objectif en discutant avec Thompkins, dans le champ de Canne à Sucre au nord de Puerto Sacarico. Proposez-lui une partie de chasse, il vous suffira alors de l'accompagner sur la piste du phacochère géant pour obtenir une récompense. L'utilisation d'une arme à feu n'est pas obligatoire.

De la viande pour le cuisinier

A l'issue de la partie de chasse avec Thompkins, retournez auprès d'Osorio pour livrer la viande fraîche prélevée sur les phacochères. Vous toucherez les 200 pièces d'or convenues. Partagez cette somme avec Patty avant de partir pour le repaire des pirates situé à l'autre bout de l'île.

10 racines sanglantes

Cette quête vous est proposée par Elia, le brasseur de la taverne du repaire des pirates. Pour obtenir la recette du Bloody Mary, rapportez lui 10 racines sanglantes. Ces plantes se trouvent facilement sur l'île. Colby le porteur d'eau pourra également vous en fournir.

Les termites, ce fléau

Cette quête annexe vous est proposée par Jack au phare situé au sud est de l'île. Il vous demandera de vous rendre sur la plage pour y tuer 10 termites ouvriers et 3 termites guerriers. Vous trouverez un grand nombre de ces ennemis dans une grotte située à proximité de la plage.

Détourner l'attention d'Alister

Pour accomplir cette quête, montez à l'étage de la taverne et attendez qu'Elia parte se coucher. Convainquez ensuite Lola d'aller distraire Alister contre 100 pièces d'or. Les objets que vous réussirez à piller dans sa chambre remboursera largement la somme exigée par Lola.

La Prime

Cette quête annexe s'obtient en discutant avec Di Fuego à Puerto Sacarico. Rapportez-lui la tête de 3 sauvages. Vous les trouverez au coeur de la jungle.

La Côte des Epées

Le navire de Crow

Après vous être débarrassés des guetteurs, dites à Barbe d'Acier que vous être prêt à le suivre jusqu'à Puerto Isabella. Une série de quêtes intermédiaires, déclenchées automatiquement en cours de route, vous permettra de gagner des points de gloire et du butin supplémentaire. Traversez la grotte des rats compagnie de barbe-d'Acier, puis acceptez de rejoindre la route côtière en sa compagnie. De cette façon vous obtiendrez le plus d'expérience possible tout en bénéficiant de son aide en combat.

Après vous avoir escorté aux portes de la ville, Barbe-d'Acier et sa fille vous laisseront accomplir les quêtes suivantes seul : Où est le Navire de Crow.

Où est le Navire de Crow

Pour entrer dans la ville de Puerto Isabella, acquittez vous du droit d'entrée auprès du garde Franco (ou utilisez votre compétence Langue de velours). En ville plusieurs personnes pourront vous renseigner. Commencez par interroger

Miguel posté devant l'entrepôt, entre la ville basse et la ville haute. Il vous informera du destin du bateau de Crow, ce qui mettra fin à la quête. En poursuivant la discussion avec lui, vous obtiendrez une quête annexe : Une cargaison pour Miguel.

Vin rouge

Vous obtiendrez cette quête en parlant à Sophia dans la cour principale de Puerto Isabella. Il vous suffira de lui rapporter 5 bouteilles de vin rouge pour obtenir une récompense. Vous pourrez en trouver facilement autour et à l'intérieur des maisons de la ville ainsi dans les coffres.

Une fois cette quête achevée, chaque nouvelle bouteille de vin livrée sera échangée contre 100 pièces d'or l'unité.

Une cargaison pour Miguel

Miguel a besoin de 10 caisses de marchandises, vous les trouverez sur les plages de l'île. Si vous avez déjà visité ces lieux, vous pouvez utilisez les canots pour naviguer de plage en plage plus rapidement.

Accomplir cette quête vous permettra d'obtenir un objet légendaire, la Poire à Poudre (Pistolets + 10) en récompense.

Interroger Hawkins

Sébastiano vous confie la mission d'interroger Hawkins, vous le trouverez dans une cellule, entre la tour de guet du donjon et l'entrepôt.

Poursuivez la discussion jusqu'à épuiser toutes les répliques possibles pour terminer la quête. Vous pourrez obtenir une quête principale : Libérer Hawkins.

Message dans une bouteille

Vous obtiendrez cette quête en trouvant une bouteille à demi enfouie dans le sable à l'endroit indiqué sur la carte.

Utilisez l'objet pour découvrir une lettre pleine de promesses (quête DLC).

Marchandise

Torrès vous demande de négocier la statuette contre une potion de viande auprès de Tito, le boucher de Puerto Isabella. La meilleure négociation que vous pourrez faire est : une portion de viande et 50 pièces d'or. Torrès, satisfait vous offrira 200 pièces d'or supplémentaires.

L'esprit Maléfique de la forêt

Aidez Natsumi à combattre l'alligator à proximité, dans la rivière. Une fois l'alligator mort, vous pourrez récupérer les herbes de Natsumi facilement.

Une bête dangereuse

Cette quête annexe vous est confiée par Ranapari au village indigène. Quittez le camp, traversez la rivière et remontez jusqu'à trouver l'Alligator que vous devez combattre dans la quête L'esprit Maléfique de la forêt. Si vous avez déjà combattu l'alligator, il vous suffira de parler à Ranapiri pour obtenir la récompense.

Quatre offrandes pour le Kanadiktu

Cette quête vous est proposée par Badriya, la commerçante du camp indigène. Chani, Nakutu, Ranapiri et Samir vous feront cadeau d'une offrande chacun. Les 3 premiers se trouvent dans le camp. Samir se trouve dans la première salle du temple des ancêtres, situé fond du du village. Le temple regorge de richesses que vous pouvez discrètement piller si vous le souhaitez. Badriya vous échangera les 4 offrandes contre 300 pièces d'or.

Le trésor sur la plage de Puerto Isabella

Vous pourrez acheter cette carte au trésor à Sophia, au comptoir de Puerto Isabella. Le trésor est enterré sur la pointe sur l'île. La croix rouge sur le sol indique l'emplacement où vous devez creuser.

Le trésor du cimetière des indigènes

Vous trouverez la carte de ce trésor dans une bouteille sur la plage sud de l'île (la position de la bouteille est signalée par le marqueur bleu, celui du trésor par la croix rouge). Pour parvenir à l'endroit où le trésor est enterré, empruntez la route la plus au sud et monter en haut du chemin qui serpente dans la montagne.

Le cimetière est gardé par deux groupes de guerriers (4+2) le trésor se trouve sur la gauche devant l'entrée du temple. Dans le temple vous trouverez une idole, de l'or et une amulette de grande valeur (Ti'ha'Ko Culte des morts + 5 et Magie noire +15). C'est également à cet endroit que vous pourrez récupérer la tête réduite (objet légendaire).

Si vous ne parvenez pas à combattre les guerriers, seul, revenez quand vous serez accompagnés de vos combagnons avant d'accomplir la quête principale L'attaque du Temple.

Carte au trésor de la vallée du Jaguar

Cette carte au trésor se trouve dans la grotte du Jaguar (la position de la carte est signalée par le repère bleu, celui du trésor par la croix rouge).

Dans le coffre, vous trouverez 500 pièces d'or, un rubis ainsi qu'une assiette en argent.

Le trésor de Jim

Cette quête s'active lorsque vous trouvez la carte au trésor de Jim dans le coffre situé juste derrière lui dans le village indigène. La position du coffre est signalée par le repère bleu, celui du trésor par la marque rouge sur l'image suivante :

Dans le coffre vous trouverez l'équivalent de 600 pièces d'or en monnaie et objets divers.

L'ardoise d'Euzèbe

Rejoignez Tito et parlez lui des dettes du garde. Il essaiera de vous flouer en vous demandant 300 pièces d'or. Refusez et proposez lui le versement de 200 pièces. Vous pouvez également tenter de marchander pour limiter les frais. Proposez 50 pièces pour finalement réussir à négocier l'affaire à 150 pièces.

Retournez informer Euzèbe de votre bonne action pour mettre fin à la quête.

Parler au commandant

Rejoignez Sébastiano à Puerto Isabella. Ce dernier voudra conserver l'arme Titan. Discutez-en avec Patty puis suivez là à l'extérieur du donjon.

Suivre Patty

Sur le port, Patty vous donnera les 4 quêtes qui composeront votre prochaine mission : Un nouveau Navire.

Les trophées

Si vous disposez de la compétence Langue de Velours 45, Isabella, la fille de Sébastiano vous demandera de lui ramener différents trophées. Vous pouvez acheter la plume, la défense et la dent à Rapaniri au village indigène. La peau du jaguar devra quant à elle être dépecée à l'aide du couteau qu'Isabelle vous a fourni. Vous pourrez trouver des Jaguar à proximité du camp indigène (cf carte).

Des lames pour Cooper

Cette quête vous sera proposée par Cooper, le forgeron de Puerto Isabella, si vous disposez de la compétence forgeron (lame 6 requis). Commencez par lui acheter le schéma de craft pour les fleurets, vous aurez également besoin de 5 pépites d'or. Une fois le travail terminé vous obtiendrez la garde de La dévoreuse d'âmes.

Antigua

Raclée

Zak, un pirate posté devant la taverne d'Antigua a décidé de provoquer la bagarre. Gagnez le duel pour obtenir quelques points de gloires supplémentaires. Une fois battu, ce dernier acceptera de vous enseigner la compétence A l'épreuve des Lames I (résistance 5).

Des vivres à Tacarigua

Spencer, l'aubergiste d'Antigua vous demande d'aller trouver Gniole pour récupérer quelques bouteilles de rhum. Faites l'aller-retour pour livrer la marchandise. Cette course vous rapportera la coquette somme de 1000 pièces d'or.

Le pistolet en gage

En écoutant parler les habitants de l'île, vous apprendrez que Wilson a perdu son pistolet. En évoquant la question avec lui, il vous demandera de le récupérer auprès d'Henri.

Le pistolet de Wilson

Le moyen le plus simple de convaincre Henri de vous remettre le pistolet sera de gagner Le concours de tir d'Henri. Si vous remportez ce défi, il acceptera de vous vendre le pistolet de Wilson contre 1000 pièces d'or.

Le concours de tir d'Henri

Pour remporter le jeu, il faudra atteindre 8 des 10 cibles lancées par Henri. Vous ne disposez que de 10 balles et donc de 10 essais pour y parvenir. En cas d'échec vous pourrez réessayer.

Le trésor du Piton Rocheux d'Antigua

La carte au trésor vendue par Quinn sur la Plage de la ville portuaire d'Antigua indique la position du trésor. Il se situe en hauteur, vous devrez grimper plusieurs plateformes pour pouvoir y accéder. En autres objets de valeur, le coffre contient une perle noire. Il est conseillé de la conserver, elle pourra vous sera utile ultérieurement. Sur le plan ci-dessous le marqueur bleu indique la position du vendeur, la position du coffre est indiquée par la croix rouge.

Le trésor sur la plage occidentale d'Antigua

Vous trouverez la carte au trésor, qui lance cette quête, dans un coffre verrouillé de la capitainerie. Le trésor se trouve sur un îlot au nord ouest d'Antigua. Sur le plan ci-dessous le marqueur bleu indique la position du vendeur, la position du coffre est indiquée par la croix rouge.

Le coffre contient divers objets de valeur et de l'or.

Le pêcheur disparu

Eddie le pêcheur vous a chargé de retrouver son ami Duncan, perdu dans une grotte située au nord de l'île.

Sur place, vous ferez la rencontre du Hobgobelin, un monstre très impressionnant mais qui ne devrait vous poser aucune difficulté. Une fois la bête tuée ainsi que les démons des sables qui l'accompagnent, poursuivez l'exploration jusqu'à trouver Duncan. En récompense pour votre bonne action, il vous remettra la carte du trésor de la grotte d'Antigua.

Le trésor de la grotte d'Antigua

En sauvant Duncan, un pêcheur prisonnier d'une groupe vous obtiendrez cette carte au trésor en récompense. Le coffre, situé dans la même grotte où vous avez retrouvé Duncan compte près de 2000 pièces d'or de butin.

La tombe de Wilson

Vous obtiendrez cette quête en lisant le " livre jauni " dans la pièce fermée de la taverne d'Antigua (vous pourrez vous procurer la clé pour ouvrir cette porte auprès de Quinn, l'instructeur de ruse de la ville). La tombe se situe à l'est de la ville. Le coffre contient plus de 600 pièces d'or en valeur et un objet légendaire, le Masque d'argent : A l'épreuve des lames +10

Un paquet pour Rick

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Mark, en poste dans la tour de Garde située à l'ouest de l'île.

Retrouvez Rick sur les quais de la Villle portuaire. Il vous confiera les marchandises sans discuter. Livrez-les à Mark pour obtenir votre récompense.

Le mot de passe

Pour ouvrir la porte étrange de la cascade d'Antigua il vous faudra donner le mot de passe. Si vous trouvez cette zone trop tôt dans le jeu, vous ne serez pas en mesure d'ouvrir cette porte. Le mot de passe vous sera révélé lors de la quête principale Le Navire de Garcia.

Îles des Aigrefins

Le trésor de la grotte

Vous obtiendrez cette carte au trésor en ouvrant la bouteille enfouie sur la plage des Aigrefins.

Le trésor est enterré à la sortie de la grotte dont vous devrez sortir à votre arrivée sur l'île. Le coffre contient un objet légendaire : L'aile de perroquet.

Le mangeur de Gnomes

Cette quête annexe vous est confiée par Kann, le chef du village gnome. Vous aurez pour mission de tuer un monstre qui gobe tout sur son passage. Le moyen le plus simple sera de d'utiliser les bombes. Si vous n'en avez pas sur vous, vous pouvez en voler dans le coffre de Kaan.

En récompense, Kann vous offrira un objet légendaire : La flasque (tour pendable +10)

Le Trésor de la vallée du mangeur de Gnomes

Cette carte au trésor est vendue par Ulvi le gnome au village. Le trésor se situe à proximité de l'endroit où se trouve le mangeur de gnome.

Le coffre contient divers objets de valeur et une autre carte au trésor : Le Trésor Englouti.

Le trésor Englouti

La carte de ce trésor se trouve dans le coffre du Trésor de la vallée du mangeur de Gnomes. Le trésor est enterré au nord de l'île, au fond d'une crique. Vous pouvez accéder depuis la plage en longeant la falaise. Le coffre contient plusieurs objets de valeur.

Île de Miracaï

La carte de Miracaï

La carte vous sera offerte par Hani en récompense pour la quête La bête du Lac.

Les barils de stockage de l'épave

Mercutio, que vous pourrez trouver dans le bâtiment principal de l'inquisition, vous demande de fouiller la plage autour du camp et de lui rapporter 6 barils. Quittez le bâtiment et fouillez la plage à l'est du camp. Une fois cette quête achevée, vous pourrez commercer avec lui et ainsi vous procurer l'objet légendaire Boulet de canon (fusils +10)

La bête du Lac

Cette quête vous sera confiée par Hanu, le pêcheur indigène. Tuez l'alligator pour lui. En remerciement il vous offrira la carte de l'île ainsi que la carte du Trésor du Terrain de Chasse.

Le Trésor du Terrain de Chasse

Cette carte au trésor vous sera offerte par Hanu, en récompense de la quête La bête du Lac.

Le coffre contient divers objets de valeur.

Le Cabot noir

Palomo vous demande de trouver et tuer le Cabot Noir et ses acolytes. Vous trouverez leur campement non loin du lac des pêcheurs dans la jungle.

Vous obtiendrez un masque d'or en butin sur son cadavre. Le livre Objets Précieux posé non loin de là vous mettra sur la piste d'un nouvel objet légendaire : La patte de Jaguar. Une fois la mission accomplie, retournez auprès de Palomo. Il vous proposera de racheter la dague 1000 pièces d'or si vous ne souhaitez pas la garder.

La paix des morts

Malaïka du village des Miracaï souhaite que vous récupériez les trois idoles mortuaires appartenant à ses ancêtres. Commercer par accomplir la quête Où est Koraka qui vous mènera à la première tombe.

Une fois cette mission intermédiaire achevée, livrez les 3 idoles à Malakaï qui vous offrira un anneau en récompense.

Où est Koraka

Dara du village des Miracaï vous demande de partir à la recherche de son mari Koraka. Vous le trouverez à l'est de l'île à proximité d'une tombe. Il vous demandera de tuer le groupe de pillards massés devant le temps un peu plus haut sur le chemin. Vous pourrez récupérer les 3 idoles sur leurs cadavres.

Une fois la mission accomplie, retournez informer Koraka qu'il peut rentrer au village. Dara vous offrira une potion en récompense.

Des saveurs et des Epices

Jamila, la cuisinière des Miracaï a besoin de piments pour préparer sa recette. Vous trouverez 3 spécimen de cette plante au nord est du village, sur le plateau accessible en gravissant les plateformes. Parlez à Ezina, pour obtenir la 4ème plante. En récompense, Jamila vous offrira du Firutaopi, un ragoût qui vous sera utile pour une quête ultérieure.

L'héritage du Chaku Datu

Datu le chef du village souhaite que vous deveniez le nouveau Halmak. Questionnez Hakéké à ce propos au village. Il vous suggéra de défier Daïki en duel. Vous pourrez l'intimider (niveau requis 70) ou le suivre jusqu'à l'autel des rituels

pour le combattre. Retournez voir le chef du village pour l'informer de votre nouveau statut. Il vous confiera plusieurs tâches successives : Une patte pour Hakéké, Les 4 plumes et l'ultime épreuve.

Une patte pour Hakéké

Allez informer Hakéké que vous souhaiter lui apporter votre aide. Suivez-le à travers la jungle jusqu'à l'entrée de la grotte. Pénétrez à l'intérieur, tuez la panthère et retournez auprès d'Hakéké.

Les 4 plumes

Allez voir Hakéké et suivez-le. Vous trouverez la première plume dans le petit chemin, juste à côté de l'indication laissée par Kénan. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest (suivez la direction pointée par la branche) pour trouver la seconde plume. Pour la troisième plume suivez la direction de l'ouest, la plume se trouve non loin du lac. Pour la suite, montez le chemin en direction du nord. Enfin, poursuivez en direction du nord-ouest pour trouver Kénan.

Rejoignez ensuite le chef du village pour obtenir votre dernière mission.

L'ultime épreuve

Cette dernière quête vous obligera à combattre Potaka. Potaka est plutôt résistant , comme la plupart des indigènes ses enchaînements à la lance sont particulièrement dangereux.

Une fois la victoire acquise, retournez auprès du chef du camp Datu. En récompense il vous remettra l'objet légendaire : Crane de mort (vaudou +1)

Les Cadavres dénudés

Vous obtiendrez cette quête en inspectant les cadavres dans le Tombeau situé au nord du village. Le mystère se résoudra de lui-même ultérieurement au cours de votre progression.

Si vous souhaitez accéder à quelques salles supplémentaires, actionnez le levier sur votre droite et poursuivez l'exploration de la tombe.

Un sermon indésirable

La voix de Bones importune beaucoup les villageois. Faites lui goûter le Firutaopi obtenu en récompense de la quête Des saveurs et des Epices. Bones vous donnera une quête à suivre sur l'île des Trépassés : L'âme séparée. Vous pouvez également lui demander de rejoindre votre équipage.

Le Trésor de la Vallée Secrète

Cette carte est vendue par Malaïka du village des Miracaï. Vous pourrez accéder à cette zone après avoir traversé le mur de feu et pénétré dans la vallée secrète. Ce coffre contient divers objets de valeur.

Le déserteur

Corrientès vous charge de retrouver Angus qui a déserté. Vous le trouverez au nord de l'île. Il est préférable de le tuer vous-même. Le conduire à Valdez vous mettra en position difficile (ordre logique des quêtes chamboulé).

Le Trésor de la grotte de la panthère

Vous obtiendrez cette carte au trésor dans une bouteille à la mer enfouie à la pointe est de la plage de la baie de Miracaï, non loin du canot. L'emplacement tel qu'il est montré sur la carte n'est pas très pertinent. Le trésor est enterré dans la grotte où vous vous êtes rendu pour accomplir la quête Une patte pour Hakéké.

Le coffre contient divers objets précieux.

La carte du Trésor de la côte des pirates

Vous obtiendrez cette carte en fouillant la cabine de Garcia. Le trésor est enterré au bout de la plage de la baie des pirates. Le coffre contient divers objets de valeur.

Les tombes des anciens

Pour explorer les 4 temples dont les positions sont indiquées sur la carte ci-dessous vous devrez déposer un masque sur chacun des autels. Une fois le masque remis en place, la porte de sortie sera débloquée. Vous trouverez chaque masque doré dans le temple concerné, soit sur le cadavre d'un gardien ou sur celui d'un pirate. Vous obtiendrez un masque supplémentaire sur le cadavre du Cabot Noir que vous devrez tuer dans la quête du même nom.

Île des Trépassés

L'âme séparée

Le double " mort " de Bones se trouve non loin du temple des Voleurs, dans le monde souterrain

Écoutez ses énigmatiques paroles jusqu'à ce qu'il disparaisse. Une fois que vous serez de retour dans le monde des vivants, vous pourrez valider cette quête en allant parler à son double " vivant " sur le bateau.

Le Trésor de la tombe

Vous pouvez trouver la carte de ce trésor dans une maison de l'Arène.

Le coffre contient quelques objets de valeur et un objet légendaire : le crochet de Manchot (Armes tranchantes + 10).

Objets légendaires

Pipe en écume de mer

Cet objet se trouve dans le coffre à trésor de Pete sur l'île de Ticaragua :
Bonus permanent : Arme à feu +1

La botte gauche

Cette quête s'obtient en lisant le livre de récit pirate au premier étage de la taverne dans le repaire des pirates sur l'île de Tacarigua. Vous trouverez l'objet sur Antigua, sur l'îlot situé au nord-ouest.
Bonus permanent : Ruse +1

Le miroir à main

Cette quête s'obtient en lisant le livre " récit pirate " du phare, sur l'île de Tacarigua. Le livre vous indique de chercher des indices dans la taverne. L'objet est vendu par Gniole, l'aubergiste, pour 2000 pièces d'or.
Bonus permanent : Langue de Velours + 10

Le peigne à une dent

D'après les indications contenues dans le livre l'Art de l'Escrime, le peigne se trouve sur la plage de la Forteresse de Cristal. Crochetez le coffre dans la chambre de Carlos (larcin 60) pour vous emparer de la carte au trésor. Par la même occasion vous débloquerez la carte de l'île. Le trésor n'est pas situé dans la cour, mais dans une grotte accessible depuis la plage (entrée matérialisée par le marqueur bleu sur la carte ci-dessous).
Bonus permanent : Lames +1

Le boulet de canon

Cette quête s'obtient en lisant l'ouvrage " premier combat " posé sur un tonneau de la Tour de l'Inquisition de la Côte des Épées. Le boulet de canon de la dernière expédition de l'Inquisition est vendu par Mercutio sur l'île de Miracaï contre 2000 pièces d'or. Il ne vous proposera l'accès à ses marchandises qu'après avoir accompli la quête : Les barils de stockage de l'épave
Bonus permanent : Fusils +10

Le maraca brisé

Vous obtiendrez cette quête en lisant le livre Pratiques Vaudou à côté de l'autel Vaudou d'Antigua.
Bonus permanent : ?

Aiguille vaudou

Cet objet est vendu par Emma en échange de 2000 pièces d'or. Sa maison se situe sur les quais à Antigua.
Bonus permanent : Armes perforantes + 10

Bouteille aux souvenirs

Vous pourrez vous procurer cet objet auprès de Kapua dans le village indigène de la Côte des Épées moyennant 2000 pièces d'or.
Bonus permanent : Culte des morts +10

Le noeud coulant d'Antigua

D'après le vieux journal que vous avez pu trouver dans la capitainerie, la corde se situe dans l'entrepôt d'Antigua. Pour récupérer l'objet faites passer le singe à travers le trou dans le mur et remontez par la gauche jusqu'à atteindre le trou dans le toit. Le noeud coulant est posé sur l'une des caisses.
Bonus permanent : Mousquets + 10

Masque d'argent

Cet objet se trouve dans le coffre dont la position est donnée lors la quête annexe La tombe de Wilson.
Bonus permanent : A l'épreuve des lames +10

Le Crochet du manchot

Vous obtiendrez cette quête en trouvant une note " la vie d'un pirate " dans une grotte située à l'est d'Antigua. L'objet se situe sur l'île des Trépassés dans le coffre du Trésor de la Tombe.
Bonus permanent : Armes tranchantes + 10

La Jambe de bois

Vous obtiendrez la quête pour cet objet légendaire en lisant le livre " L'homme courageux " dans la cabane de pêcheurs de l'île d'Antigua. L'objet est sur Tacarigua. Vous le trouverez à la sortie de la caverne de l'araignée funèbre (dans les herbes hautes ,sur votre gauche en sortant de la grotte).
Bonus permanent : Résistance +1

Tête réduite

Vous trouverez cet objet dans le cimetière de la côte des Épées. La tête réduite est posée sur un autel non loin de l'emplacement du coffre.
Bonus permanent : Intimidation + 10

Le Crane de Mort

Vous obtiendrez cette quête en lisant le livre " Chaka Pagabudu " au domicile de Mauregato sur l'île de Caldera. Le Crane de Mort vous sera remis en récompense de la quête L'héritage du Chaku Datu sur l'île de Miracaï.

Bonus permanent : Vaudou +1

Tabatière

Vous pourrez vous procurer cet objet auprès de Possodino, dans la ville haute de Caldéra, moyennant 2000 pièces d'or.
Bonus permanent : Larçin +10

Aile de Perroquet

Cet objet se trouve sur l'île des Aigrefins dans le coffre du Trésor de la Grotte (voir quête correspondante).
Bonus permanent : Armes de jet +10

La pièce ancienne

Le premier indice concernant cet objet est le livre " Heureux Hasard " que vous pouvez trouver chez Zeki le Gnome dans l'île des Aigrefins. L'objet est posé sur une table dans la salle l'autel de transition de l'île des Trépassés (côté Monde Souterrain).
Bonus permanent : A l'épreuve des balles +10

La flasque

Cet objet vous est offert par Kaan en récompense de la quête Mangeur de Gnomes sur l'île des Aigrefins.
Bonus permanent : Tour pendable +10

La patte de Jaguar (rituel +10)

D'après les indications fournies par le livre " Objets Précieux ", ce talisman se trouve dans une tombe, sur la baie de Miracaï. Il s'agit de la tombe située à l'est du village. La patte est posée sur le sol, à côté de l'autel.
Bonus permanent : Rituel +10

Almanach de Pirate

Bonus du DLC L'île aux Trésors.
Bonus permanent : +10% à la gloire

Armes légendaires

La dévoreuse d'âmes

Il s'agit d'une épée légendaire séparée en deux morceaux, vous trouverez la soie dans un coffre de l'entrepôt d'Antigua. La garde vous sera offerte par Cooper, le forgeron de Puerto Isabella en récompense de la quête Des lames pour Cooper.

Voltevague

Vous trouverez la garde de cette épée dans le coffre verrouillé de la maison de Fernando, l'armurier de Caldéra. La soie se trouve dans un coffre, dans la grotte située au nord de l'île des Aigrefins.

L'Anel D'Argent

Il s'agit du pistolet de Garcia, vous l'obtiendrez après l'avoir tué.

Hurlevent

La garde de cette épée se trouve dans un coffre sur l'île des Trépassés, à gauche de la porte du monde souterrain.

Vous trouverez la soie dans un coffre de la Vallée secrète sur l'île de Maracaï (Temple du Feu).

Epée royale

Vous trouverez la garde cette épée dans un coffre situé à l'est de l'île de Tacarigua (crochetage 90 requis). Le second morceau se trouve également dans un coffre situé au bout d'un petit chemin, sur la pointe nord de la baie de Maracaï.

Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur la batterie, tapez rapidement Jaune, Rouge, Bleu, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu pour débloquer toutes les chansons.

INSTRUMENTS MODIFIÉS

Instruments argentés

Terminez le mode Bonus Tour avec un instrument en particulier pour débloquer sa version argent.

Instruments dorés

Terminez le mode solo avec un instrument en particulier pour débloquer sa version or.

Instruments transparents

Terminez le concert Hall of Fame à Moscou avec un instrument en particulier pour débloquer sa version transparente.

TOUTES LES PISTES

A l'écran titre, avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu, vous pouvez débloquer toutes les pistes en entrant rapidement le code suivant : Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu.

NOUVELLES ICÔNES

Icône or

Terminez la série Endless en Hard.

Couleurs inversées

Terminez la série Endless en Medium.

Icône platine

Terminez la série Endless en Expert.

Rock Band 2

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la section "Modifier jeu" du menu Extras et saisissez les codes suivants. Attention, tous ces codes désactivent la sauvegarde.

Jaune (J), Orange (O), Bleu (B), Rouge (R)

Awesome Détection

J, B, O, J, B, O, J, B, O

Jouer sans piste

B, B, R, R, J, J, B, B

Mode Stage

B, J, R, B, J, R, B, J, R

Nouveaux lieux

R, R, R, R, J, J, J, J

Tous les lieux

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

Toutes les chansons

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

TROPHÉES

Bronze

Légende de l'Impro

Tu as réussi toutes les impros à 100BPM ou plus, ou la moitié des impros à 180BPM ou plus

Etre impro, c'est dur

Tu as réussi toutes les impros à 60BPM ou plus, ou la moitié des impros à 140 ou plus

Le rythme continue

Tu as réussi tous les rythmes à 100BPM ou plus, ou la moitié des rythmes à 180BPM ou plus

Frappe sec !

Tu as réussi tous les rythmes à 60BPM ou plus, ou la moitié des rythmes à 140BPM ou plus

Assassin du groove

Tu as réussi le défi Basse Ultime

Le compte à rebourg final

Tu as déverrouillé un défi Ultime

Maître des défis

Tu as réussi 25 défis en niveau Difficile ou 10 défis en niveau Expert

Novice des défis

Tu as réussi 25 défis en niveau Normal, 10 en Difficile ou 5 en Expert

Accompagnateur

Tu as réussi un défi spécifique à un instrument en jouant avec un autre instrument

Tournée mondiale

Tu as joué dans chaque salle de concert du monde

Zicos Europe de l'Est

Tu as fait un set en Europe de l'Est

Zicos Côte Est

Tu as fait un set en Amérique du Nord sur la Côte Est

Zicos Europe de l'Ouest

Tu as fait un set en Europe de l'Ouest

Zicos de l'Amérique profonde

Tu as fait un set dans le centre de l'Amérique

God Save the Couine

Tu as fait un set au Royaume-Uni

Zicos Côte Ouest

Tu as fait un set en Amérique du Nord sur la côte Ouest

Sensation internationale

Tu as eu accès à chaque lieu de concert du monde

Jet Set

Tu as remporté un jet en Tournée mondiale

La route est à nous

Tu as remporté un bus en Tournée mondiale

Sur les chapeaux de Roues

Tu as remporté un van en Tournée mondiale

Video Killed the Radio Stars

Tu as réalisé un clip en Tournée mondiale

Bienvenue chez nous !

Tu as embauché un membre du staff

Mégateuf ! Excellent !

Tu as participé à une Bataille des groupes

Ca manque de trémas !

Tu as réalisé un logo de groupe

Victime de la mode

Tu as acheté pour plus de 100 000$ d'objets à la boutique Rock

Transe ? Pire

Tu as atteint un multiplicateur de groupe de x 8

C'est pas mal, là ? Ouais ! C'était mieux, là ? Ouais !

Tu es entré en Transe vocale 4 fois en une seule chanson

Sauveur du groupe

Tu as sauvé le groupe trois fois en une chanson

Un partout la balle au centre

Tu as vaincu le dernier joueur qui t'a battu en Duel au sommet ou Affrontement

Victoire !

Tu as battu un joueur en Duel au sommet ou Affrontement

Club des millionnaires

Tu as gagné plus de 1 000 000 de points en une chanson

Pour un peu, on vire techno

Tu es resté en transe pendant 90 secondes

Le solo de gratte dans le sang

Tu as réussi à 100% un solo de guitare en Expert, uniquement à l'aide des touches de solo

Le groove dans le sang

Tu as réussi 100% des notes en tant que bassiste, médiator vers le haut uniquement, en mode Expert

Le chant dans le sang

Tu as atteint un taux de 100% en tant que chanteur en mode Expert

La batterie dans le sang

Tu as réussi 100% des notes en tant que batteur en mode Expert

La guitare dans le sang

Tu as réussi 100% des notes en tant que guitariste en mode Expert

Argent

C'est bon, achète un vrai instrument !

Tu as réussi un défi Ultime en difficulté Expert

Virtuose

Tu as réussi le défi Chant Ultime

AN-I-MAL !!!

Tu as réussi le défi Batterie Ultime

Seigneur du vibrato

Tu as réussi le défi Guitare Ultime

Allumeurs de feu

Tu as réussi le défi Groupe Ultime

La science des défis

Tu as réussi 25 défis en difficulté Expert

Un million de fans

Tu as atteint 1 million de fans en Tournée mondiale

De l'or dans les esgourdes

Tu as obtenu l'étoile d'or dans une chanson

Rock Band 3

© Electronic Arts / Harmonix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer depuis le menu principal à l'aide des touches de la guitare.

O = Orange
B = Bleu

Guitare D-2010

O, B, O, O, B, B, O, B

Guitare X-79

B, O, O, B, O, O, B, B

Guitare Stop!

O, O, B, B, O, B, B, O

GRETSCH BO-DIDDLEY

Remporter le défi "Expert Hall of Fame Inductee" avec la guitare en Expert pour débloquer cet instrument.

TROPHÉES

Bronze

Accorder

Audio et vidéo calibrés pour profiter au mieux de Rock Band 3.

Autodidacte

Un avatar a été créé.

Meilleur. Nom. De tous temps.

Groupe renommé.

Tu n'as encore rien vu

Est resté 60 secondes en Transe.

Club des millionnaires

1 000 000 obtenus sur une chanson.

Maître Rock Band

5 étoiles sur 50 chansons de Rock Band 3 en Normal (ou 3 étoiles en diffic. supérieure).

Bagages d'Alex

Battre un score de Rock Band 3 de 12 345 678.

Concerts à domicile réussis

A terminé la tournée "Concerts à domicile".

Tempête du Cap Hatteras

A terminé "La tournée déjantée".

Survie en terres sauvages

A terminé la tournée "À travers les étendues sauvages".

Fêtard invétéré

A terminé la tournée "Débauche totale".

Club des planeurs

A terminé la tournée "Miles aériens infinis".

Guitariste perfectionniste

A obtenu 100 % de précision à la guitare expert.

Basse en série

Enchaîner 500 notes à la basse.

Gratteur de légende

A joué 100 % des notes en upstrum seul à la basse difficile.

Roulement de batterie, please !

A réussi un roulement de batterie.

Pieds super rapides

Réussir 90 % des notes à la grosse caisse d'une chanson à la batterie difficile.

Clavier en série

A enchaîné 350 notes au clavier.

Initié didacticiel batterie

A terminé les leçons introductives du didacticiel de batterie pro.

Diplômé didacticiel batterie

A terminé les dernière leçons du didacticiel de batterie pro.

Achète vite une vraie guitare !

A joué "The Hardest Button to Button" à la guitare pro.

Max. à la guitare pro

Est allé au max de la jauge de multiplicateur de score à la guitare pro.

Power Chords

A terminé les leçons sur les "Power Chords" du didacticiel de guitare pro.

Accords complexes

A terminé les leçons de guitare pro "Plus de tenues d'accords et arpèges".

Claviériste pro

Réussir au moins 90 % des notes sur 3 chansons au clavier pro en expert.

Diplômé clavier pro

A terminé les dernières leçons de clavier pro.

Max. au clavier pro

Aller au max de la jauge de multiplicateur de score au clavier pro.

Triple Génial

A obtenu un Triple Génial avec des harmonies vocales.

Is This Just Fantasy?

A réussi tous les Triple Génial sur "Bohemian Rhapsody".

Chant - spectacle

A déployé la Transe 4 fois en 1 chanson au chant.

Maître tambourin

Réussir 100 % des notes d'une section de percussion.

Virtuose de la chanson

Obtenir un Génial sur au moins 90 % des séquences de 6 chansons en chant difficile.

Apprenti chanteur

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 au chant facile (ou 3 étoiles en diffic. supérieure).

Argent

Légende Rock Band

Obtenir 5 étoiles sur chaque chanson de Rock Band 3 en difficile.

Immortel Rock Band

5 étoiles sur le disque Rock Band 3 en Expert.

L'enfer a dégivré

A remporté toutes les récompenses de la tournée "L'enfer gèle".

Des kilomètres au compteur

A obtenu au moins 90 piques sur la tournée "La longue route vers le sud".

L'explorateur chevronné

A obtenu au moins 90 piques sur la tournée "À la découverte de l'Europe".

Guerrier de la route ultime

A remporté toutes les récompenses de la tournée "Miles aériens infinis".

Forcené HOPO

A réussi 53 596 hammer-ons et pull-offs.

Doigts en sang

Obtenir 85% sur tous les solos de guitare de Rock Band 3 en difficile ou expert.

Apprentissage guitare

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 à la guitare facile (ou 3 étoiles en diffic. sup).

Apprentissage basse

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 en Facile (ou 3 étoiles en diffic. supérieure).

Apprentissage batterie

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 à la batterie facile (ou 3 étoiles en diffic. sup).

Apprentissage clavier

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 au clavier facile (ou 3 étoiles en diffic. sup).

Apprentissage basse pro

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 à la basse pro facile (ou 3 étoiles en diffic. supérieure).

Apprentissage guitare pro

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 à la guitare pro facile (ou 3 étoiles en diffic. sup).

Apprentissage clavier pro

5 étoiles sur 25 chansons de Rock Band 3 au clavier pro facile (ou 3 étoiles en diffic. sup).

Or

Le répertoire sans fin III

A réussi "Le répertoire sans fin III" !

Platine

Accumulateur Rock Band 3

A remporté tous les trophées de Rock Band 3

Rock Revolution

© Konami / Zoë Mode 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Zach

Obtenir le platine pour le premier groupe d'albums.

Courtney

Obtenir le platine pour le deuxième groupe d'albums.

Andre

Obtenir le platine pour le troisième groupe d'albums.

CHEAT CODES

A l'écran titre, entrez les codes suivants avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu.

Tous les personnages

Tous les lieux

Rocket Knight

© Konami / Climax 2010

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Axel Gear

Terminer le mode Arcade en Difficile.

Gold Sparkster

Terminer le mode Arcade en Difficile.

MODE DIFFICILE

Ces actions doivent être accomplies avant que les boss en question ne soient vaincus si vous voulez débloquer le mode Difficile pour les niveaux suivants. Un son confirmera la réussite de votre action.

Deep Underground (Difficile)

Lors du combat contre Wolf King, détruisez l'une des plates-formes en sautant dessus pour faire tomber votre ennemi.

Return to Zephyrus (Difficile)

Lors du combat contre Axel Gear, arrangez-vous pour qu'il se fasse prendre dans l'une des sphères violettes.

Wolf Kingdom (Difficile)

Lors du combat contre Forest Shredder, renvoyez-lui l'un des bâtons de dynamite qu'il vous lance.

TOUS LES PERSONNAGES

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Touriste d'Elhorn

Tous les niveaux ont été complétés.

Le Sauveur de Zephyrus

Mode arcade Normal complété.

Pilote féroce

Monde 1 Niveau 2 complété en détruisant tous les ennemis.

Expert en Loups

Monde 2 Niveau 1 complété en ramassant tous les objets.

Chevalier agile

Monde 3 Niveau 2 complété sans être blessé.

Compagnons des fusées

Vaincre 5 ennemis d'un seul coup grâce à la Fusée ou à la Turbo fusée.

Seigneur du rebond

Vaincre 3 ennemis avec un seul projectile réverbéré.

Argent

Envahisseur Devotindos

Mode arcade Difficile complété.

Héros impatient

Tous les niveaux ont été complétés en-dessous du temps de référence.

Spark Dog Millionnaire

Mode arcade complété avec un score supérieur ou égal à 1 000 000.

Coureur redoutable

Mode arcade Difficile complété en moins de 60 minutes.

Or

Légendaire opossum

Mode Gold Sparkster complété.

Rocksmith

© Ubisoft 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANSONS BONUS

Faites un "Double Encore" pour débloquer les morceaux suivants :
{l
"Boss" / Chris Lee
"Jules" / Seth Chapla
"Ricochet" / Brian Adam McCune
"Six AM Salvation" / Versus Them
"Space Ostrich" / Disonaur
"The Star Spangled Banner" / Seth Chapla

Rogue Warrior

© Bethesda Softworks / Rebellion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Le Binoclard

Terminez le jeu en Recrue

S.N.L.B.

Terminez la Mission 1 dans le mode de votre choix

B.E.M.

Terminez la Mission 2 dans le mode de votre choix

B.A.N.

Terminez la Mission 3 dans le mode de votre choix

C.R.D.C.

Terminez la Mission 4 dans le mode de votre choix

H.S.

Terminez la Mission 5 dans le mode de votre choix

L.T.

Terminez la Mission 6 dans le mode de votre choix

F.E.C.A.

Terminez la Mission 7 dans le mode de votre choix

M.C.

Terminez la Mission 8 dans le mode de votre choix

Dégaine ton gun

Tuez au moins un ennemi avec chacune des armes du jeu (Un Joueur)

Bombe !

Tuez 20 ennemis avec les grenades (Un Joueur)

Il n'a rien vu venir

Tuez 50 ennemis sans vous faire repérer (Un Joueur)

Impro

Tuez 20 ennemis avec des objets explosifs (Un Joueur)

Tirs de suppression

Tuez 20 ennemis à l'aveugle (Un Joueur)

Sain et sauf

Explosez 20 extincteurs (Un Joueur)

Budget militaire

Tuez 5 ennemis avec un chargeur de fusil d'assaut et sans changer d'arme (Un Joueur)

Viens chercher

Tuez 5 ennemis sans recharger le fusil et sans changer d'arme (Un Joueur)

Ninja

Tuez 3 ennemis de suite à mains nues (Un Joueur)

Casse-tête

Réussissez 5 mises à mort (Un Joueur)

Coupe-coupe

Détruisez 10 véhicules (Un Joueur)

Tout là-haut

Balancez un ennemi par-dessus une corniche (Un Joueur)

Pas le visage

Explosez un ennemi sur un mur (Un Joueur)

Tout frais

Jouez en ligne une fois (Multijoueur)

Guerrier spé

Tuez 3 personnes de suite en ligne (Multijoueur)

SEAL Team Six

Jouez une partie Deathmatch complète avec 3 amis dans votre équipe (Multijoueur)

L'amitié c'est pour les cons...

Tuez quelqu'un sur votre liste d'amis (Multijoueur)

Soyez proche de vos amis...

Tuez un ami à mains nues (Multijoueur)

Vétéran décoré

Jouez 50 parties en ligne (Multijoueur)

Revenu d'entre les morts

Une de vos grenades tue un ennemi.. après votre mort (Multijoueur)

Lève-moi

Accueillez une partie personnalisée jusqu'au bout (Multijoueur)

ARGENT

Le requin du delta

Terminez le jeu en Habitué

Coup double

Terminez un niveau entier en n'utilisant que le pistolet (Un Joueur)

ÇA c'est un couteau

Tuez 30 ennemis à mains nues (Un Joueur)

Les SEALS tuent, pas les fusils

Tuez 30 ennemis avec des fusils de précision (Un Joueur)

D'où ils sortent ces gars ?

Tuez 50 Spetznaz (Un Joueur)

Anti-douleur

Tuez 50 ennemis d'une balle dans la tête (Un Joueur)

Gang Bang

Tuez un groupe de quatre ennemis avec une grenade (Un Joueur)

Dick serait fier

Terminez un niveau sans mourir (Un Joueur)

THREATCON

Terminez premier dans une partie avec classement Deathmatch (Multijoueur)

Éclate-le

Terminez premier dans 10 parties avec classement Deathmatch (Multijoueur)

PRÉSIDENT

Terminez premier dans une partie avec classement Deathmatch par équipe (Multijoueur)

Forces Spéciales groupe UN

Soyez dans l'équipe victorieuse dans 10 parties Deathmatch par équipe (Multijoueur)

Armée d'un homme

Tuez 200 ennemis en ligne (Multijoueur)

OR

Démo Dick

Terminez le jeu en Élite

Légion du mérite

Terminez premier sur chacune des carte MJ (Multijoueur)

PLATINE

Trophée de platine

Obtenez tous les trophées pour cette récompense

Rugby World Cup 2011

© 505 Games / HB Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Ovalie en ligne

Jouer un match en ligne

Entre les perches

Réussir un drop, une pénalité ou une transformation

Mammouth

Réussir une pénalité ou une transformation à plus de 55 mètres

Poteau rentrant

Réussir une pénalité ou une transformation en touchant un poteau ou la barre

Le rêve de tout 'gros'

Réussir un drop avec un pilier

Premier essai

Marquer un essai

Chapeau bas...

Marquer 3 essais avec le même joueur lors d'un match contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure)

Frime I

Marquer un essai sans être plaqué et sans plonger

Frime II

Marquer un essai après être resté au moins 5 secondes dans l'en-but

Hold-up

Marquer un essai sur un contre ou après une seule phase de jeu contre l'IA (diff moyenne ou plus)

Opportuniste

Récupérer le ballon après un plaquage et courir à l'essai

Bon pied, bon oeil

Marquer un essai après un coup de pied du demi de mêlée contre l'IA (diff moyenne ou supérieure)

Jolie réception

Marquer un essai après une chandelle contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure)

Trou de souris

Marquer un essai après un coup de pied rasant contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure)

Sans perte de temps

Marquer un essai sur le coup d'envoi ou sur un engagement, à partir de la ligne des 50 mètres

Gloire aux 'gros'

Marquer un essai avec un pilier

Travaillée à l'entraînement

Marquer un essai après une combinaison sur un ruck, une mêlée ou un maul

L'efficacité avant tout

Remporter un match contre l'IA sans marquer un seul essai (diff moyenne ou supérieure)

Contre toute attente

Battre une équipe 85 ou plus contrôlée par l'IA avec une équipe 70 ou moins (difficile)

Plus on est de fous...

Remporter un match avec une équipe contrôlée par deux utilisateurs ou plus

Ultimes secondes

Remporter un match en marquant dans les arrêts de jeu contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure)

Implacable plaqueur

Réussir 20 plaquages en plongeant dans le même match

Occupation du terrain

Taper le ballon en touche depuis vos 22 mètres pour un gain de 50 mètres ou plus

Fin stratège

Tenter les 4 combinaisons de votre équipe dans le même match

Pas le bon sport

Effectuer un dribbling

À tes souhaits !

Mettre un défenseur dans le vent en effectuant une feinte de passe

Pickpocket

Intercepter une touche adverse

Châtiés !

Récupérer le ballon après une mêlée sur introduction adverse

Polyvalence

Réussir un essai, une transformation, une pénalité et un drop dans le même match

Tee-Time

Remporter un match contre l'IA après une séance de tirs au but (difficile)

Expulsion temporaire

Recevoir un carton jaune

À la douche !

Recevoir un carton rouge

ARGENT

Essai du bout du monde

Marquer un essai en traversant tout le terrain

Avalanche d'essais

Marquer 15 essais dans le même match (mi-temps de 5 ou 10 minutes)

Fan de Jonny

Réussir le drop de la victoire lors d'une prolongation ou une phase de mort subite

Il n'y a plus de petite équipe

Remporter la finale de la coupe du monde contre l'IA avec une équipe 60 ou moins (difficile)

Globe-trotters

Remporter un match avec toutes les sélections nationales

Comme à la parade...

Marquer 50 pts ou plus sans en encaisser contre l'IA (diff. moy. ou plus, mi-temps de 5 ou 10 min)

Rideau de fer

Ne pas encaisser le moindre point lors d'un match contre l'IA (difficile)

Champions du monde

Remporter la finale de la coupe du monde

Conquête du Nord

Remporter tous les matchs de toutes les tournées dans l'hémisphère nord contre l'IA (difficile)

Conquête du Sud

Remporter tous les matchs de toutes les tournées dans l'hémisphère sud contre l'IA (difficile)

OR

Petits poucets

Battre la N. Zélande avec une équipe 80 ou moins (difficile, mi-tps de 20 min.)

Simple formalité

Marquer 20 points lors de la phase de poules de la coupe du monde contre l'IA (difficile)

Un vrai fan !

Disputer 100 matchs, tous modes de jeu confondus

PLATINE

Roi de l'ovalie

Remporter tous les trophées de bronze, d'argent et d'or

Rune Factory Oceans

© Marvelous Entertainment / Neverland 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

1. Accepter une requête sur le panneau de l'auberge.
2. Parler à la personne qui a inscrit la requête et aller chercher ce qu'elle demande.
3. Annuler la requête sur le panneau, puis l'accepter à nouveau.
4. Répéter les étapes 2 et 3 pour récupérer plusieurs fois l'objet.
5. Vendre les objets.

MÉMOIRES

Débloquez les entrées des Mémoires en visionnant toutes les cinématiques du jeu. Attention, certaines ne sont disponibles qu'à certains moments de la journée.

ESPRITS

Il y a quatre couleurs d'esprits dans le jeu et quatre îles dédiées à la récolte :

-Pour l'île du printemps, un esprit jaune est plus efficace
-Pour l'île de l'hiver, un esprit bleu est plus efficace
-Pour l'île de l'été, un esprit rouge est plus efficace
-Et le vert est plus efficace sur l'île de l'automne

DATES DES ANNIVERSAIRES DE TOUS LES HABITANTS

Printemps

Mikoto - 1er jour du printemps
Bismark - 3ème jour du printemps
Sierra - 3ème jour du printemps
Electra - 6ème jour du printemps
Lily - 24ème jour du printemps

Eté

Bacchus - 3ème jour de l'été
Odette - 8ème jour de l'été

Automne

Gérard - 3ème jour de l'automne
James - 6ème jour de l'automne
Elena - 8ème jour de l'automne
Kelsey : 24ème jour de l'automne

Hiver

Maerwen - 1er jour de l'hiver
Violette - 3ème jour de l'hiver
Quinn - 6ème jour de l'hiver
Joe - 13ème jour de l'hiver
Jocelyne - 19ème jour de l'hiver
Béatrice - 20ème jour de l'hiver
Pandora - 24ème jour de l'hiver

TOUTES LES MÉMOIRES

Première ligne

- Ouverture Aden (se débloque lorsque vous lancez le jeu pour la première fois)
- Ouverture Sonia (attendez à l'écran titre jusqu'à l'avoir)
- Prologue (relatif à l'histoire)
- Naissance d'un géant terrien (relatif à l'histoire)
- Suppression d'un sceau (relatif à l'histoire)

Deuxième ligne

- Combat (relatif à l'histoire)
- Badaboum (relatif à l'histoire)
- Epiloque : Dans les étoiles filantes (relatif à l'histoire)
- Mariage de printemps (il faut vous marier au printemps)
- Mariage d'été (il faut vous marier en été)

Troisième ligne

- Mariage d'automne (il faut vous marier en automne)
- Mariage d'hiver (il faut vous marier en hiver)
- Menés par le dragon (demandez au dragon de Fenith de vous téléporté vers une autre île pour avoir cette cinématique)
- Sur un géant de jour (après avoir pris le géant pour la première fois et avoir immergé la première île, prenez les rênes du géant de jour pour débloquer cette cinématique)
- Sur un géant de nuit (comme pour le géant de jour sauf qu'ici il vous faudra attendre la nuit)

Ryu Ga Gotoku Kenzan!

© Sega

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

30 ryô (300 000 mon)

Terminer le mode Histoire en Facile.

50 ryô (500 000 mon)

Terminer le mode Histoire en Normal.

100 ryô (1 000 000 mon)

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Balade à Kyoto

Terminer le mode Histoire.

Reminiscence (toutes les vidéos)

Terminer le mode Histoire.

Mode Ultimate Fighting

Terminer le mode Histoire.

New Game +

Terminer le mode Histoire.

Difficulté Expert

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Amulette "Brawling God"

Terminer le mode Histoire en Expert.

Véritable Amulette "Brawling God"

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Ultimate Fighting.

RÉCOMPENSES DES LISTES

En complétant les différentes listes accessibles depuis le menu, vous pouvez débloquer les éléments suivants.

Listes à compléter	Récompenses
Actions d'éclat	Badge ultime
Armes	Armure du dragon
Coffres de stockage	Lucky Beads
Ennemis de l'arène	Ganryuu Bokutou
Filles de joie	Tortue immortelle
Inventions	Meow Shoes
Jeux d'adresse	Chaussures Skanda
Memo Pad	Musou no Wakizashi
Nourriture	Seven Luck Dieties Sarashi
Techniques	Tenka no Dachi

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Terminal Reality 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Hotel Sedgewick

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS3.

Suivez Egon et Ray en bas pour enquêter
Descendez au rez-de-chaussée pour retrouver Ray et Egon. Visez le Bouffe-tout et tirez avec votre fusil à protons.

Dirigez-vous au sous-sol pour chasser Bouffe-tout
Ray vous explique comment procéder pour chasser les fantômes. Utilisez votre fusil à protons pour affaiblir votre cible. Quand le fantôme est suffisamment affaibli Ray vous demandera de poser un piège, il ne vous reste qu'à attirer le fantôme au dessus du piège pour le capturer.

Allez à l'Electo-1
Entez dans l'hôtel et suivez Ray jusqu'à atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, vous allez faire face à un fantôme qui s'enfuit dès l'ouverture des hostilités. Il est maintenant temps d'utiliser votre amplificateur de recharge de Psychotens, afin de détecter l'emplacement de l'ennemi. Plus vous vous rapprochez de sa cachette et plus les aiguilles de l'amplificateur s'écarteront.

Suivez Ray, vous avez un homme à terre !
Suivez Ray et accélérez à l'aide de la touche de sprint. Ensuite, sauvez votre camarade puis appelez l'ascenseur et descendez. Neutralisez les trois fantômes avant de les capturer. Après en avoir capturé deux, d'autres fantômes apparaissent.

Suivez Peter vers la salle de Bal afin de capturer Bouffe-tout
Vous ne pouvez pas franchir le passage, il va donc falloir passer par la cuisine. Avec Ray, utilisez votre amplificateur de recharge de Psychotens pour pourchasser le fantôme. Suivez le chemin de la cuisine jusqu'à ce que des fantômes vous attaquent. Utilisez votre fusil à protons pour les chasser.

Vous vous êtes débarrassé des fantômes mais un obstacle vous bloque le chemin. Utilisez les boutons d'attaque pour déplacer l'obstacle et continuez à suivre Ray. Plus loin, vous vous retrouverez dans la salle des bals, attaquez Bouffe-tout puis écrasez-le. Déployez votre piège et attirez le fantôme afin de le capturer.

Quittez enfin cette salle pour vous retrouver face à trois nouveaux fantômes dans le hall. Attaquez-les un par un avant de les capturer. Eliminez ensuite le fantôme Pêcheur, vous devrez vous débrouiller seul vu que votre camarade est bloqué en bas des escaliers.
Montrez ensuite et continuez tout droit.

Prenez à gauche, scannez la zone à l'aide de votre Psychotens et éliminez les appliques animées. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le bar. Sur place, vous retrouverez le fantôme Pêcheur. Attaquez-le et esquivez à chaque fois qu'il essaye de vous toucher.

Suivez ensuite le signal du Psychotensiomètre. Approchez-vous de la porte (dans le coin gauche de la salle) et le fantôme apparaitra. Attaquez-le et dès qu'il s'approche de vous, esquivez ses attaques en appuyant répétitivement sur la touche d'esquive.

Mission 2 : Times Square

Poursuivez Bibendum avant que des entités paranormales vous barrent le chemin. Eliminez-les toutes et avancez. Plus loin, des Gargouilles vous bloquent la route, attaquez ceux que vos coéquipiers visent pour vous en débarrasser rapidement. Une fois que les trois ennemis sont neutralisés, d'autres feront leur apparition et elles seront accompagnées de deux fantômes. Commencez par ces derniers puis concentrez-vous sur les premières. Si vos coéquipiers ont besoin de réanimation, ne vous précipitez pas directement pour les aider. Essayez d'abord divertir les ennemis pour pouvoir réanimer vos camarades sans vous faire attaquer.

Vous devez maintenant dégager le passage. Empruntez la laverie et aidez vos amis à se frayer un chemin pour faire traverser l'Escot (le véhicule de combat de votre unité). Une fois devant l'opéra, deux fantômes apparaissent. Attaquez d'abord celui que vos coéquipiers visent et capturez-le.

Vous vous ferez ensuite attaquer pour des Gargouilles ainsi que d'autres fantômes. Eloignez-vous de vos coéquipiers pour ne pas être heurté par les projectiles puis revenez à la charge jusqu'à ce que vous vous débarrassiez de tous les ennemis. Encore une fois, vous devez dégager un passage et ce en plein Times Square. Vous vous retrouvez face à face avec Bibendum. Provoquez-le en l'attaquant pour qu'il riposte et détruise les véhicules qui bloquent la route.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver les entités paranormales dans le bâtiment. Commencez par reculer puis attirez vos ennemis pour les tuer tous en même temps. Continuez à suivre Ray, prenez l'ascenseur et éliminez d'autres entités en chemin. Retrouvez Bibendum et éliminez tous les fantômes de la zone pour sauver la jeune femme en détresse détenue par le monstre. Continuez à avancer jusqu'à retrouver vos coéquipiers ainsi que la demoiselle que vous venez de secourir. Vous ne pouvez pas descendre car la partie inférieure de l'échelle vient de s'écrouler. Essayez donc d'atteindre le toit. Des fantômes vont apparaitre en route, lancez votre piège puis attaquez en compagnie de vos amis pour capturer les ennemis.

Approchez-vous ensuite du rebord pour que Bibendum fasse son appariation. Il tente de reprendre son otage. Attaquez-le jusqu'à le faire tomber du toit. Il est temps de l'éliminer une fois pour toutes. Utilisez les attaques combinées ; Rafales d'effluves et les Flèches à Boson et nettoyez la zone entre temps. Gardez votre ennemi à distance et harassez-le jusqu'à l'anéantir.

Mission 3 : Bibliothèque Municipale

Interrogez la jeune femme qui se tient à votre gauche. Montez à bord de l'Estoc pour aller jusqu'à la bibliothèque municipale. Descendez du véhicule et approchez-vous de la statue du lion.

Un fantôme jaillit de la statue et se précipite dans la bibliothèque. Suivez-le et, une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de gauche. Montez et apprenez à utiliser le Diffuseur à particule et l'Effluve à stave. Utilisez aussi votre amplificateur de recharge de Psychotens pour poursuivre le fantôme.

Lorsque vous aurez atteint le hall, un monstre composé de livres devrait apparaitre. Attaquez-le en gardant vos distances pour éviter le combat au corps à corps. Appuyez sur la touche de sprint si vous vous retrouvez trop près de l'ennemi.

Reprenez maintenant votre amplificateur de recharge de Pyschotens et scannez la zone. Avancez vers le fond de la salle et entrez par la porte de gauche. Scannez le tableau qui est juste en face de vous et revenez en arrière avant de rejoindre la porte de droite. Attendez que Ray vous ouvre pour le suivre.

Vous vous retrouverez dans une salle de réunions, scannez l'endroit jusqu'à l'apparition de la Dame Grise. Elle quitte la

pièce et prend à gauche, suivez-la. Une fois dans la salle des livres (en bas), le fantôme que vous poursuivez essayera de vous bloquer le passage en faisant tomber les livres qui se trouvent sur les étagères. Vous n'avez qu'à chercher à droite et à gauche pour trouver un nouveau passage à chaque fois. Continuez tout droit jusqu'à ce que le fantôme passe devant vous puis prenez à gauche et continuez la poursuite. Un peu plus loin, des livres hantés vous attaquent, débarrassez-vous-en.

Continuez tout droit puis prenez à gauche, d'autres livres vous attaquent. Faites en sorte de les regrouper puis neutralisez-les. Capturez ensuite les deux fantômes jumeaux puis prenez la porte qui est dans le coin gauche. Ray se trouve juste devant vous et des entités anormales bleues vous attaquent. Essayez de vous en débarrasser au plus vite en utilisant les Flèches à Boson puis avancez vers la deuxième salle. Quatre autres entités vous attaquent, utilisez la même arme et tuez-les.

Revenez maintenant à la première salle (où vous aviez fait face aux quatre premières entités) et éliminez les livres volants avant d'emprunter la porte sur laquelle se trouve un écriteau "Juvénile rare". Avancez et prenez à droite. La porte se referme et deux entités apparaissent derrière vous et attaquent Ray. Eliminez-les puis empruntez la porte qu'elles ont utilisé pour débarquer et prenez directement à droite.

Ouvrez la porte et entrez pour vous retrouver dans une salle sombre. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et détruisez le meuble. Scannez ensuite le coin gauche et sortez. Allez au fond de la salle sombre (à gauche), ouvrez la porte et entrez. Descendez et prenez à droite pour vous retrouver dans le département spécial des collections rares.

Prenez la première porte à gauche pour vous retrouver en face de la Dame Grise. Approchez-vous d'elle et scannez puis suivez-la. Deux entités apparaissent, détruisez leurs boucliers puis achevez-les. Allez maintenant au fond de la salle (à droite), scannez le livre qui est à droite puis approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche adéquate. Un passage secret apparait, descendez et entrez. De l'autre coté de la porte, vous subissez une attaque de la part de plusieurs entités. Hâtez-vous et débarrassez-vous-en.
Continuez à suivre vos camarades tandis que l'endroit devient de plus en plus sombre. Ne vous éloignez pas de Ray.

Vous atteignez maintenant une autre salle mais des poutres métalliques vous barrent le chemin. Arrachez-les en utilisant l'attaque de Capture puis avancez. Prenez à droite et descendez vers les sous-sols de la bibliothèque. Avancez, prenez les escaliers du fond puis remettez l'interrupteur en marche. Un monstre apparait, aidez vos coéquipiers à l'anéantir pour que la porte qui à gauche de l'entrée du sous-sol s'ouvre. Maintenant, franchissez-la et suivez vos camarades.

En face de vous, se trouve la Dame Grise. Dès que vous vous approchez d'elle, elle s'enfuit et deux monstres apparaissent. Evitez le combat au corps à corps et tuez-les. Vous devez trouver un passage afin de continuer la poursuite. Tirez sur le mur qui est à proximité du four par lequel sont passés les deux monstres pour le détruire et créer un passage. Descendez et approchez-vous de la Dame Grise puis emparez-vous du livre. Vous devez maintenant la combattre, détruisez les Cortex qui l'entourent puis attaquez-la.
Approchez-vous du centre de la salle et téléportez-vous dans le monde des fantômes. Suivez Ray et utilisez le lance-Slime pour ouvrir la porte.

Vos deux coéquipiers entrent par la porte miroir, celle-ci disparait et un monstre apparait à sa place. Eliminez-le puis avancez. Montrez les escaliers et prenez à gauche. Avancez jusqu'au fond et scannez le tapis puis revenez et sortez en empruntant la porte miroir. Traversez celle d'en face pour qu'un nouveau monstre apparaisse. Eliminez-le puis continuez à avancer pour retrouver un de vos collègues.

Vous allez devoir pousser la première partie du pont et tirez la deuxième en même temps. Laissez donc Ray s'occuper de la première et équipez-vous de votre lance-Slime pour tirer la deuxième partie du pont et traverser. Avancez vous vous trouverez face à un mur. Utilisez le lance-Slime à nouveau et faites pivoter le mur puis traversez cette porte miroir en compagnie de Ray. Ce dernier disparait juste après avoir franchi la porte et un fantôme apparait derrière vous. Eliminez-le et utilisez le scanner Psychotens pour trouver la porte de sortie.

Sprintez vers la porte miroir puis montez aux escaliers en éliminant les entités bleues qui vous bloquent la route. Avancez lentement et éliminez d'autres ennemis puis traversez deux nouvelles portes-miroirs. Prenez ensuite à droite puis à gauche et avancez. Tournez à droite pour apercevoir un grand escalier. Des livres flottants dans les airs vous attaquent, attendez un peu sur place, le temps qu'ils se déplacent, et traversez. Puis, profitez des murs pour vous

mettre à couvert avant d'escalader les dernières marches.

Une portion des escaliers se détache, utilisez le lance-Slime pour attraper les parties qui vous servent à traverser jusqu'à atteindre la porte miroir. Vous êtes maintenant de retour à la bibliothèque municipale et vous devez battre Azetlor. Pour cela, visez la tête de votre ennemi et tirez jusqu'à ce que son masque devienne vulnérable avant de l'arracher.

Vous devez maintenant viser l'oeil du monstre jusqu'à en venir à bout. Profitez de la présence de plusieurs portes miroirs pour éviter ses attaques et pouvoir secourir vos camarades sans avoir à traverser toute la salle.

Mission 4 : Musée

Après la scène cinématique, dirigez-vous vers le véhicule pour commencer la mission. Suivez vos collègues pour réaliser que la porte est fermée. Vous devez en premier lieu rétablir le courant. Revenez donc un peu en arrière et enclenchez votre scanneur de Psychotens. Ce dernier vous aidera à détecter le signal qu'émet l'interrupteur. Vous n'avez plus qu'à vous approcher du signal et activer la porte avant de rejoindre vos camarades.

Continuez à suivre Ray, utilisez les flèches à Boson pour tirer sur la caisse qui émet du bruit. Au fait, il s'agit simplement du directeur du musée qui se cachait par peur des fantômes. Vous devez ensuite faire face à plusieurs fantômes qui hantent le hall. Commencez par prendre votre lance-Slime et libérez les personnes présentes. Ensuite, prenez votre Rafale d'Effluves et attrapez les fantômes. Si l'un de vos coéquipiers est possédé par un fantôme, pensez à le libérer avant de continuer.

Avancez maintenant et suivez vos coéquipiers tout en éliminant les gardes qui vont vous faire face tout au long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de temple. Eliminez les gardes et avancez du coté droit de la porte d'entrée. Ensuite, montez les petites marches qui vous mènent vers la partie gauche de la salle. Avancez encore et éliminez les gardes puis prenez la porte qui se trouve au fond de la salle.

Vous vous trouvez maintenant dans un passage rocheux et vous devrez affronter quelques gardes. Profitez de la présence des roches pour vous couvrir et attaquer un seul groupe à la fois. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à la fin de ce petit hall pour atteindre la salle de sécurité. Un de vos coéquipiers vous ouvre la porte, entrez et suivez vos collègues. Juste avant de sortir de la salle, des fantômes vont vous attaquer, ils sont nombreux. Restez aux cotés de l'un de vos alliés pour vous débarrasser des fantômes le plus rapidement possible. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la porte de sortie.

Une fois à l'extérieur, vous allez trouver, à votre gauche, une deuxième entrée qui mène vers la sale Egypte. Entrez et affrontez les entités qui vous barrent la route. Ne les attaquez pas de front et éliminez-les. Suivez maintenant Peter.

Plusieurs gardes apparaissent dans la salle de momification égyptienne, arrachez-leur les boucliers qui les protègent pour les vaincre plus facilement puis occupez-vous du fantôme.
Dirigez-vous ensuite vers la salle de droite et tirez avec votre lance-Slime sur la porte pour la faire apparaitre. Suivez Peter jusqu'à atteindre une salle d'exposition où plusieurs gardes et plusieurs entités vous attendent de pied ferme, éliminez-les et avancez.

Ouvrez votre scanner de Psychotens, ce dernier détecte un objet à votre gauche, approchez-vous pour trouver l'artefact. Prenez-le et faites demi-tour. Avancez tout en éliminant les gardes et continuez droit devant vous avant de prendre à gauche. Eliminez les deux gardes puis avancez pour en rencontrer quatre autres qui vous attaquent par couples. Eliminez les deux premiers puis occupez-vous des deux derniers. Une fois le combat fini, avancez vers le grillage que vous ouvrira votre coéquipier. Traversez en compagnie de ce dernier.

Apres la scène cinématique durant laquelle vous sauverez une demoiselle en détresse, vous vous retrouvez face à un obélisque. Scannez-le avec votre scanner puis détruisez-le. Son emplacement révèle un passage sous-terrain, descendez. Suivez votre coéquipier dans son exploration des tunnels et dès qu'il s'arrête, prenez votre scanner et tournez-vous vers la gauche. Vous détectez un signal, suivez-le jusqu'a récupérer un deuxième artefact puis rebroussez chemin et continuez jusqu'au fond du tunnel.

Sortez votre scanner à nouveau et scannez les lieux. Vous détectez la présence d'une porte, prenez votre lance-Slime

et tirez pour la faire apparaitre. Continuez à suivre votre camarade et atteignez une plateforme. Un monstre apparait, vous devez attaquer le point jaune sur son torse. A chaque fois qu'il envoie ses entités anormales à l'attaque, tuez-les avec votre lance-Slime puis bouchez les endroits par lesquels ils jaillissent. Détruisez aussi les entités bleues, et continuez ainsi jusqu'à le vaincre.

Mission 5 : Hotel Sedgewick

Allez au bureau de Peter et montez à bord de l'Escot pour partir vers l'hôtel Sedgewick. Suivez vos collègues vers l'ascenseur. Vous devrez atteindre le douzième étage mais le courant est coupé. Allez à la cuisine pour pouvoir activer les générateurs de secours.

Suivez vos camarades vers la cuisine, des entités vous attaquent juste avant le hall qui mène à l'entrée de la pièce. Eliminez-les tous puis entrez. Avancez maintenant et prenez à gauche puis allez jusqu'au fond et regardez vers la gauche pour trouver une porte sur laquelle se trouve l'écriteau "Generator room". Entrez et prenez maintenant à gauche puis continuez tout droit. Défoncez la porte et avancez. Vous devriez apercevoir le générateur bleu et à proximité se trouve l'interrupteur que vous cherchez. Activez-le.

L'eau est désormais électrifiée, placez-vous juste à coté de l'interrupteur et tirez sur la lampe avec votre lance-Slime puis déplacez le fil électrique hors de l'eau. Rejoignez vos camarades et sortez pour vous retrouver en face de quelques entités, dans la cuisine. Lancez votre piège au milieu de la pièce et attrapez-les un par un. Attendez maintenant que votre camarade appelle l'ascenseur et montez avec lui.

Suivez-le tout au long de son parcours au douzième étage et éliminez les araignées qui vous font face. Une fois dans la chambre 1220, équipez-vous de votre scanner à Psychotens et scannez la pièce pour trouver la porte. Prenez ensuite votre lance-Slime et tirez en direction de la porte puis franchissez-la. Continuez à suivre votre camarade et utilisez votre scanneur à Psychotens pour vous orienter jusqu'à l'araignée.

Une fois le monstre retrouvé, attaquez-le tout en évitant le combat au corps à corps. Lorsque la sorcière araignée s'échappe pour se nourrir, sortez votre scanner pour la localiser et attaquez-la pour l'empêcher de se régénérer. Continuez ainsi jusqu'à la battre.

Mission 6 : l'ile perdue

Vous devez reconstruire le quai pour pouvoir traverser. Utilisez la grue qui est au dessus du bateau pour déplacer la planche. Placez-la à l'aide de votre lance-Slime et traversez.

Avancez maintenant sur la route des wagons et faites attention à ceux qui passent de temps à autre. Continuez tout droit jusqu'à atteindre le château. Montez les escaliers, des gargouilles vous barrent la route. Eliminez-les puis avancez et tuez les araignées et la dernière gargouille.

Avancez maintenant et prenez à droite. Neutralisez les ennemis et continuez puis prenez à gauche deux fois. Vous vous retrouvez devant une porte qui se referme devant vous. Avancez un peu et trouvez les escaliers qui vous permettront de descendre. Equipez-vous de votre scanner et trouvez l'artefact juste (à coté de la manivelle bloquée).

La manivelle que vous devez faire pivoter se trouve en face de la manivelle bloquée. Brûlez les arbres pour dégager la zone et faites tourner la manivelle avec votre lance-Slime. Dès l'ouverture de la porte, des entités anormales débarquent. Eliminez-les toutes, reprenez les escaliers et entrez dans le château.

Prenez à droite et avancez puis tournez à gauche. Continuez jusqu'à vous faire surprendre par quelques monstres. Neutralisez-les à l'aide de votre lance-Slime. Eliminez ensuite les entités qui apparaissent puis continuez votre chemin et traversez la grande porte.

Avancez puis prenez à droite et continuez jusqu'au petit tunnel. Tournez à gauche puis avancez. Une petite araignée apparait, éliminez-la et reprenez la route. Avancez puis prenez deux fois à gauche et continuez droit devant vous. Vous devez maintenant arrêter le flux de Slime noir. Avancez vers le fond et scannez la porte qui se trouve près du petit pont. Il faut faire descendre cette dernière pour arrêter le Slime. Pour cela, déplacez les contrepoids qui se trouvent au dessus de la porte à l'aide de votre lance-Slime.

Deux monstres vont apparaitre, accompagnés de quelques petites araignées. Éliminez-les puis allez vers l'entrée des tunnels (en face de la porte que vous aviez descendue avec le lance-Slime) et avancez. A la prochaine bifurcation, prenez le seul passage disponible et avancez en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. C'est là que vous recevrez un appel au secours de la part de vos collègues.

Continuez à avancer et prenez le tunnel ascendant (à gauche). Dès que vous sortez, scannez et suivez le signal. Récupérez l'artefact et libérez votre premier ami puis suivez-le. Montez et avancez. Plusieurs monstres vont apparaitre, éliminez-les tous puis suivez votre allié jusqu'à retrouver Ray. Libérez-le aussi et continuez à trois puis prenez l'ascenseur.

Suivez Ray jusqu'à atteindre le centre d'émission du signal. A l'aide de votre lance-Slime, déplacez les quatre planètes puis suivez Ray. Vous devez maintenant vaincre le monstre, tirez donc sur les yeux de la bête pour commencer. Une fois que vous les aurez détruits, attendez qu'il avance sa tête pour vous écraser ou pour écraser un de vos collègues et attaquez sa tête avec le lance-Slime. Reproduisez la même action jusqu'à le vaincre.

Mission 7 : Cimetière de Central Park

Vous devez trouver le moyen d'ouvrir la porte du cimetière pour l'Escot. Avancez un peu et ouvrez votre scanner. Suivez le signal et jusqu'en face de la porte fermée (au fond, à droite). Vous trouverez un artefact, scannez-le et faites marche arrière. Entrez par la partie détruire du mur et continuez. Une tombe apparait pour vous barrer le passage, détruisez-la à l'aide de votre Rafale d'effluves et continuez votre chemin.

Continuez tout droit, prenez le passage qui est à droite (près des deux arbres morts), puis passez les deux portes et prenez à droite. Avancez jusqu'à atteindre la maison hantée. Ouvrez votre scanner à Psychotens et suivez le signal qui vous mènera vers une maison. Dès que vous vous en approcherez, la porte s'ouvre et des entités anormales vous attaquent. Dépêchez-vous d'entrer et prenez à droite. Eliminez les troncs d'arbres qui vous barrent le passage et prenez à droite à nouveau avant de continuer.

Eliminez d'autres arbres et avancez jusqu'à vous retrouver à l'extérieur d'un bâtiment semblable à celui que vous aviez pris pour entrer. En face de vous se trouve une porte condamnée. Vous trouverez aussi un écriteau sur lequel est marqué "Gate Control". Dans la partie métallique de la porte se trouve une plaque traversée par trois barres de fer. Utilisez votre lance-Slime pour la faire descendre et ainsi ouvrir la porte.

Explorez maintenant le cimetière avec Ray. Lorsque ce dernier s'arrête, prenez les devants et continuez. Deux fantômes et plusieurs entités anormales vous attaquent, avancez un peu et anéantissez les portes qui génèrent les entités avant de capturer les deux fantômes.

Continuez votre chemin en compagnie de Ray. Une deuxième vague de monstres et d'entités vous attaque, éliminez-les puis continuez à suivre Ray. Une porte s'ouvre, franchissez-la.

C'est à vous de jouer maintenant, vous devez trouver le chemin tout seul. Avancez puis prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Vous devez trouver la clé de la crypte pour déverrouiller la porte qui vous permettra de continuer votre progression. Avancez et prenez à droite deux fois puis tournez à gauche avant de prendre le dernier virage qui mène vers la droite. Vous retrouverez la clé mais un monstre apparait au même moment. Utilisez les Flèches à Boson pour le vaincre et faites en sorte que Ray reste en vie pour plus d'efficacité. Une fois le monstre anéanti, déplacez la porte avec votre lance-Slime pour la déverrouiller. Escaladez les escaliers puis prenez à droite et continuez. Ouvrez votre scanner et localisez l'artefact.

Suivez maintenant Ray jusqu'à la cloche puis avancez vers l'arbre géant. Éliminez les entités anormales et capturez le fantôme qui les envoie. Allez ensuite vers les marches qui sont à droite de l'arbre, éliminez les entités anormales et les deux monstres qui vous attaquent et montez. Continuez à scanner et à suivre les signaux et vous détecterez la présence d'un monstre de classe 6. Commencez par lui arracher son oeil puis occupez-vous des trois fantômes et des entités anormales qui apparaissent avant d'achever votre premier ennemi.

Suivez Ray à nouveau jusqu'à une porte fermée. A proximité de ce passage se trouve un tas de têtes de morts, tirez sur ce tas jusqu'à le détruire et ainsi abaisser les contrepoids qui débloquent la porte puis passez.

Descendez et avancez jusqu'à la chute d'eau. Prenez à droite et scannez la zone pour trouver l'artefact puis progressez à gauche tout en éliminant les entités anormales jusqu'à atteindre une tombe. Prenez maintenant le chemin qui est à droite de la tombe et continuez tout en éliminant les entités anormales jusqu'à sortir.

L'Escot ne peut franchir la porte car cette dernière n'est pas vulnérable aux armes énergétiques. En même temps, vous vous faites attaquer par des entités anormales et des statues volantes. Vous allez devoir utiliser votre lance-Slime pour coller les statues volantes à la porte. Dès qu'elles entameront leurs attaques, elles heurteront cette dernière et détruiront les têtes qui dégagent de l'énergie. Faites la même chose pour détruire les trois têtes et ainsi débloquer la porte.

Avancez ensuite avec l'Escot et attachez-la à la porte avec votre lance-Slime. Vous vous rendez compte que vous n'y arrivez pas et en plus vous vous faites attaquer par des entités. Eliminez-les et capturez les fantômes. Ensuite, c'est au tour des deux statues de se mettre à bouger. Attaquez-les et attrapez les deux clés plantées sur leurs têtes. Attachez-les ensuite avec votre lance-Slime aux ouvertures qui se trouvent sur les deux cotés de la porte afin de l'ouvrir.

Il est temps d'affronter Shandor, le boss final. Tirez sur lui avec vos flèches à Boson. Au bout de deux tirs, les cristaux qui l'entourent et qui forment un bouclier disparaissent momentanément. Profitez-en pour le canarder avec vos flèches à Boson.

Répétez l'action jusqu'à détruire tout le bouclier puis obligez le boss à franchir la porte. Shandor se transforme ensuite en démon, éloignez-vous de lui à chaque fois qu'il change de position et tirez sans arrêt. Quand il apparait au centre de la zone, tirez sur les tourelles qui lui permettent de se régénérer (deux ou trois tirs de flèches à Boson devront suffire) puis reprenez vos attaques jusqu'à l'anéantir complètement. Félicitations, vous venez de clore le dernier chapitre du jeu et de sauver la ville de New York !

Sacred 2 : Fallen Angel

© KOCH Media / Ascaron Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté Gold

Terminer le jeu en difficulté Silver.

Difficulté Platinum

Terminer le jeu en difficulté Gold.

Difficulté Niob

Terminer le jeu en difficulté Platinum.

TROPHÉES

Bronze

Le Monument vivant (Living Monument)

Le Gardien du temple a atteint le niveau 15

Le Redouté (The Dreaded One)

L'Inquisiteur a atteint le niveau 15

Héros de Tyr Lysia (Hero of Tyr Lysia)

Le Haut elfe a atteint le niveau 15

Arboricole (One with Nature)

Vous avez commercé avec un autre joueur

Esprit fugace (Hunting Presence)

Le Guerrier noir atteint le niveau 15

Béni (Blessed)

Le Séraphin atteint le niveau 15

Arpenteur (Walker)

Un héros atteint la région des Orcs et y accepte une quête

Vagabond (Wanderer)

Un héros atteint la région des Dragons et y accepte une quête

Voyageur (Traveling Person)

Un héros atteint les Marais de Hissil'Ta et y accepte une quête

Aventurier (Adventurer)

Un héros atteint le Désert de Bengaresh et y accepte une quête

Marcheur (Globetrotter)

Un héros atteint la Jungle et y accepte une quête

Explorateur (Discoverer)

Un héros atteint Dyr-Lain, l'Ile des Dryades, et y accepte une quête

Découvreur (Expedition Master)

Un héros atteint les Terres Arides et y accepte une quête

Diligent 1 (Diligent)

Un personnage a résolu au moins 20% des quêtes secondaires

Cartographe apprenti (Junior Cartographer)

Un personnage a exploré 30% de la carte

Pilleur de tombes (Tomb Raider)

Un personnage a lu 100 épitaphes

Polythéiste (Polytheist)

Un personnage a découvert les 20 temples

Rat de bibliothèque (Bookworm)

Vous avez collecté 33 livres

Fan d'Ascaron (Asacron Fan)

Un personnage a découvert les halls secrets d'Ascaron

Guide des cités (City Guide)

Un personnage a visité les 42 villes

Sociable (Group Hug)

Un personnage a joué avec 3 autres personnages en multijoueur

Hospitalier (Hospitable)

Vous avez hébergé votre première partie en multijoueur

Colporteur (Hawker)

Vous avez commercé avec un autre joueur

Expert (Combat Art Expert)

Un personnage a amélioré au maximum un aspect

Millionnaire (Millionaire)

Un personnage possède 1 million de PO

Bricoleur (Great Enhancer)

Un personnage a forgé son premier objet

Avare (Scrooge)

Un personnage a fini la quête principale sans rien acheter

Pendragon (Dragonslayer)

N´importe quel héros a tué 5 dragons

Massacreur (Slaughterer)

N´importe quel héros a massacré 10 000 opposants

Téléporté (Beam me up!)

N´importe quel héros a utilisé un téléporteur pour la première fois

Vengeur solitaire (Lone Ranger)

N´importe quel héros a chevauché 200 miles sur sa monture spéciale

Combologue (Combologist)

N´importe quel héros a exécuté son premier combo

Médecin malgré lui (Medicine Man)

N´importe quel héros a utilisé 1 000 potions de soins

Célèbre (Respected)

N´importe quel héros a atteint le niveau 5

Argent

Légendaire (Legendary)

Un personnage atteint le niveau 35

Porte-lumière d'Ancaria (Bright Savior of Ancaria)

Un personnage a terminé la quête principale Lumière

Seigneur noir d'Ancaria (Dark Ruler of Ancaria)

Un personnage a terminé la quête principale Ténèbres

Survivant (Survivalist)

Vous avez terminé la campagne sans que votre personnage ne meure une seule fois

Concentré (Dedicated)

Un personnage a terminé la quête principale avec moins de 20% de la carte exploré

Féroce (Dreadnought)

Un personnage a tué 25 boss

Maître cartographe (Master Cartographer)

Un personnage a exploré 50% de la carte

Diligent 2 (Extremely Diligent)

Un personnage a résolu au moins 40% des quêtes secondaires

Victime de la mode (Fashion Victim)

Un personnage porte un ensemble complet pour la première fois

Force (Toughness)

N´importe quel héros atteint le niveau de difficulté Or.

Boucher (Butcher)

N´importe quel héros a massacré 1337 monstres élites

Fier cavalier (Easy Rider)

N´importe quel héros monte sa monture spéciale pour la première fois

Or

Persévérance Héroique (Heroic Toughness)

N´importe quel héros atteint le niveau de difficulté Platine

Persévérance légendaire (Legendary Toughness)

N´importe quel héros atteint le niveau de difficulté Niob

Platine

Héros d'Ancaria (Hero of Ancaria)

Gagnez tous les trophées du jeu pour remporter le Trophée Platinum de Sacred 2 "Héros d'Ancaria"

Saint Seiya : Brave Soldiers

© Namco Bandai / Dimps 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CHAPITRES

Chapitre Poséidon

Terminer le chapitre Sanctuaire.

Chapitre Hadès

Terminer le chapitre Poséidon.

DÉBLOQUER ICHI DE L'HYDRE

Ichi de l'Hydre est le seul personnage qui ne se débloque pas automatiquement en terminant le scénario. Pour le débloquer, vous devez remporter le premier Tournoi en solo.

DÉBLOQUER TOUTES LES ABB

Les vidéos des ABB (Attaques Big Bang) se débloquent dans le menu Galerie dès que vous réussissez à les lancer une fois en combat. Pour les débloquer rapidement, lancez un match en Versus (règles des orbes avec des orbes qui rechargent rapidement le cosmos), paramétrez les matches sur un seul round et faites un combat avec chaque personnage pour déclencher toutes les ABB (L2 + R2). Vous pourrez alors les revoir directement dans le menu Galerie.

Saint Seiya : Les Chevaliers du Zodiaque : La Bataille du Sanctuaire

© Namco Bandai / Dimps 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

La bataille des 12 Maisons d'Or

Terminez la Maison du Bélier en mode Histoire.

Aldébaran, le Taureau d'Or

Terminez la Maison du Taureau en mode Histoire.

Le labyrinthe des illusions des Gémeaux

Terminez la Maison des Gémeaux en mode Histoire.

Entre la vie et la mort

Terminez la Maison du Cancer en mode Histoire.

Réveille-toi, Aiolia !

Terminez la Maison du Lion en mode Histoire.

Le Phénix renaît

Terminez la Maison de la Vierge en mode Histoire.

L'épée de la Balance

Terminez la Maison de la Balance en mode Histoire.

La dernière Aiguille écarlate

Terminez la Maison du Scorpion en mode Histoire.

Prenez soin d'Athéna

Terminez la Maison du Sagittaire en mode Histoire.

La technique interdite

Terminez la Maison du Capricorne en mode Histoire.

En quête du Zéro absolu

Terminez la Maison du Verseau en mode Histoire.

La Tornade nébulaire explose !

Terminez la Maison des Poissons en mode Histoire.

La folie divine de Saga

Terminez la salle du Grand Pope en mode Histoire.

Saori sauvée

Sauvez Athéna en mode Histoire (n'importe quelle difficulté).

Treize ans auparavant...

Terminez le chapitre d'Aioros en mode Histoire (n'importe quelle difficulté).

La fin d'une légende

Terminez tous les niveaux et histoires en mode Histoire (n'importe quelle difficulté).

Le chevalier de l'espoir

Terminez l'intrigue du Sanctuaire en mode Histoire en mode Normal (ne pas commencer depuis Choix du niveau).

La légende renaît

Terminez l'intrigue du Sanctuaire en mode Histoire sans utiliser de continu (n'importe quelle difficulté).

Pensées de Shina (trophée caché)

Battez Cassios.

Cruelle beauté (trophée caché)

Battez Misty.

La fin des chevaliers Noirs (trophée caché)

Battez tous les chevaliers Noirs.

Je ne compte... que sur ma puissance

Remportez un combat contre un boss sans utiliser de continu (n'importe quel adversaire).

Guerrier privé de sens

Remportez un combat contre un boss sans utiliser le Septième sens (n'importe quel adversaire).

Le début de la bataille

Terminez 1 parcours Défi 1J en mode Mission.

La fin de la lutte

Terminez 10 parcours Défi 1J en mode Mission.

Nous mourrons ensemble, mon frère

Terminez 1 parcours Défi 2J en mode Mission.

Je n'ai pas besoin de mon armure !

Terminez un parcours en mode Mission avec un personnage qui a enlevé son armure.

L'union fait la force

Débloquez tous les personnages de l'écran de sélection du personnage en mode Mission.

Le guerrier inébranlable

Obtenez un A dans 10 niveaux ou parcours.

La puissance du Cosmos

Utilisez toutes les actions Rafale en mode Rafale de Cosmos.

Big Bang

Utilisez une attaque Big Bang pour la première fois.

L'éveil

Utilisez une technique de Septième sens 7 fois.

Je vais la retirer !

Enlevez votre armure en incarnant Shiryu.

Je savais que tu viendrais !

Faites apparaître Ikki lorsque vous utilisez un continu en incarnant Shun.

Un véritable Phénix

Enlevez votre armure en incarnant Ikki.

1000 jours et 1000 nuits

Utilisez un chevalier d'Or pour battre un autre chevalier d'Or.

Destruction des atomes

Détruisez 100 objets destructibles.

La destruction des cieux et de la Terre

Utilisez des Points Cosmos pour améliorer vos compétences.

Vers la galaxie

Téléchargez vos données du mode Mission dans le classement en ligne.

Le guérisseur

Utilisez 10 fois le Shinoten pour sauver un ami dans un parcours Défi 2J.

Argent

Le chevalier de la vitesse

Terminez l'intrigue du Sanctuaire en mode Histoire en mode Difficile (ne pas commencer depuis Choix du niveau).

Digne du Grand Pope

Remportez 100 combats contre les chevaliers d'Or.

Le véritable vainqueur

Remportez un combat contre un boss sans subir de dégâts (n'importe quel adversaire).

Au-delà du combat

Terminez tous les parcours Défi 1J en mode Mission.

La même attaque ne fonctionne pas deux fois

Utilisez toutes les attaques Big Bang de tous les personnages.

Éviter les Aiguilles

Battez Milo du Scorpion sans vous faire toucher par une Aiguille écarlate.

Or

Le chevalier de la déesse (trophée caché)

Terminez l'intrigue du Sanctuaire en mode Histoire en mode Bronze (ne pas commencer depuis Choix du niveau).

La chaîne des miracles

Obtenez un A dans tous les niveaux ou parcours.

Collection complète

Complétez votre collection dans la galerie.

Platine

La légende éternelle

Obtenez tous les trophées.

TOUTES LES HISTOIRES

Débloquer la Saga Aioros

Terminez une première fois le mode Histoire dans n'importe quel mode de difficulté. A la fin de cette nouvelle saga, vous débloquerez le chevalier du Sagittaire.

Débloquer la Saga Aiolia

Terminez la saga d'Aioros dans n'importe quel mode de difficulté.

Débloquer la Saga Shina

Terminez la saga Aiolia dans n'importe quel mode de difficulté. A la fin de cette saga, vous débloquerez le chevalier du Serpentaire.

Débloquer la Saga Marine

Terminez la saga Shaina dans n'importe quel mode de difficulté.

Débloquer la Saga Ikki

Terminez la saga Marine dans n'importe quel mode de difficulté.

Saints Row 2

© THQ / Volition 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Ninjas et gardes du corps

Obtenu durant le jeu.

Mêlée fraternelle

Terminer la mission 6 Brotherhood.

Remise au magasin de vêtements

Niveau 3 Crowd Control (banlieue).

Remise sur les customisations

Niveau 3 Mayhem (lumière rouge).

Véhicule de Donnie

Terminer la mission 2 Brotherhood.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 45%.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 15%.

Régénération de santé x2

Niveau 3 Snatch (Chinatown).

Régénération de santé x3

Niveau 6 Snatch (Chinatown).

Pistolet Kobra

Niveau 3 Fuzz (Projets).

Disciple

Terminer le prologue mission 4.

Aspiration

Niveau 3 Fight Club (arène).

Aspiration

Niveau 6 Fight Club (arène).

Lumière rouge

Teminer le prologue mission 2.

Réduire les dommages par balle

Niveau 3 Heli assault (Bario).

Mêlée Ronin

Terminer la mission 6 Ronin.

Réduire la notoriété Ronin

Niveau 3 Drug Trafficking (Hotel & Marina).

QG Saints

Terminer le prologue mission 3.

Vitesse améliorée

Niveau 3 Insurance Fraud (usines).

Vitesse illimitée

Niveau 6 Insurance Fraud (usines).

Hélicoptère "The News"

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Trois disciples

Conquête 50%.

Tobias

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Deux disciples

Conquête 25%.

Munitions pistolet illimitées

Niveau 6 Fuzz (Projets).

Livraison de véhicule

Niveau 3 Escort (lumière rouge).

X2 Ultimax

Niveau 3 Drug Trafficking (aéroport).

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Mettez le jeu en pause et allumez le téléphone pour composer les codes suivants. Attention : tous ces codes doivent être précédés du symbole #.

Joueur

1	Santé à 100%
2	Collisions renforcées
3	Attaque de mêlée optimisée
4	Etoile de police supplémentaire
5	Joueur Pratfalls
6	Endurance illimitée
9	Chargeur illimité
11	Munitions illimitées
12	Corps flottants
35	Plus de notoriété
36	Invincibilité
50	Aucune notoriété
51	Aucune notoriété pour les troupes
200	Devenir géant
201	Devenir minuscule
2274666399	1000$

Véhicules

1056	Réparations
1040	Ambulance
1041	Ancre
1042	Atlasbreaker
1043	Attrazione
1044	Backdraft
1045	Pelle rétro
1046	Garçon de sac
1047	Baron
1048	Ours
1049	Trafiquant
1050	Bouledogue
1051	Bouteur
1052	Compton
1053	Eiswolf
1054	FBI
1055	Five0
1057	Hollywood
1058	Justice
1059	Kent
1060	Magnétique
1061	Mixmaster
1062	Mangouste
1063	Joint circulaire

1064	Phoenix
1065	Quasar
1066	Quote-part
1067	Saccage
1068	Raycaster
1069	Reaper
1070	Vengeur septique
1071	Axe
1072	Stilwater municipal
1073	Superiore
1074	Taxi
1075	Le travail
1076	Titan
1077	Crapaud
1078	Fac
1079	Classique de venin
1080	Vortex
1081	Zénith
711	Horizon
712	Snipes57
713	Tornade
714	Wolverine
801	Kaneda
802	Kenshin
803	Melbourne
804	Sabretooth
805	Tempête de sable
806	Widowmaker
825	Ouragan
826	Miami
827	Python
828	Requin
829	Capitaine
4976	Mini-hélicoptère
728237	Soucoupe volante
7266837	Mini-vélo

Armes

920	Mesure 12
921	Berger 44
922	AR200
923	AR50
924	Lanceur AR50
925	AS14
926	Batte de baseball
927	Tronçonneuse
928	Extincteur
929	Lance-flammes
930	Grenade Flashbang
931	GAL43
932	GDHC
933	Grenade
934	Holt 55
935	K6 Krukov
936	Couteau
937	Machette

938	McManus2010
939	Minigun
940	Molotov
941	Nightstick
942	NR4
943	Spray au poivre
944	Canne de souteneur
945	Bombe de pipe
946	RPG
947	RPG Annihilator
948	Épée samouraï
949	Satchel
950	Le choc barbote
951	SKR-9
952	Marteau de forgeron
953	Stungun
954	T3K urbain
955	Jente
956	Pierre tombale
957	Vice 9
958	XS-2
969	Claque de souteneur

Conditions météo

666	Orageux
78665	Ciel instable
78666	Forte pluie
78668	Pluie légère
78669	Ciel clair
78670	Temps normal

Spécial

7	Explosions accentuées
8	Saints deluxe
15	Piétons ivres
16	Mauvaise voiture
18	Apesanteur faible
19	Guerre piétonne
20	Pluie de piétons
202	Minimiser
1200	Heure fixée à midi
2400	Heure fixée à minuit

"THE DUKE"

Réussir les 80 sauts acrobatiques.

Evasion

Commencez par faire le tour de la pièce jusqu'à ce que votre premier objectif apparaisse à l'écran ; vous devez tuer le médecin. Tabassez-le jusqu'à ce qu'il meure et prenez la porte de gauche. Sortez vers les toits. Défoncez la porte suivante et éliminez les deux hommes qui vous attaquent. Suivez votre compagnon et avancez. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Contournez le garde et éliminez-le puis combattez les hommes qui arrivent en renfort. Ramassez les armes et les munitions sur les cadavres puis quittez les lieux. Dirigez-vous vers le carré bleu sur le radar jusqu'à atteindre l'hélico. Tuez les deux gardes qui se trouvent sur place et continuez votre progression.

Un peu plus loin, volez une voiture et fuyez en compagnie de votre ami. Dirigez-vous vers le port en forçant les différents barrages. Une fois sur place, garez le véhicule et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar.

C'est là que vous serez obligé de fuir en bateau. Mettez-vous à l'arrière et canardez les hélicoptères et les bateaux des agents de l'ordre qui ne vous lâchent pas d'une semelle. Une cinématique s'en suivra. Allez ensuite vers le point violet, sur la carte.

Missions : Saints de 3rd Street

1 - Commis d'office

Récompense : 500$
Bonus : Red Light

Au début de la mission, allez vers la boutique de vêtements en suivant la ligne bleue. Garez-vous devant la marque bleue et achetez de nouvelles fringues. Quittez le magasin et allez en direction de Teenay. Après la cinématique, vous vous faites attaquer par des motards. Dégainez une arme et tirez-leur dessus. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les deux derniers ennemis avant de monter dans une voiture et vous rendre au tribunal. Les motards ne vous lâchent pas et continuent à vous poursuivre. Vous pouvez les ignorer ou vous arrêter et les éliminer.

Une fois devant le tribunal, montez les marches et ouvrez les portes. Escaladez les escaliers puis prenez à droite. Entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir et allez dans le dernier bureau.

Après la cinématique, vous devez fuir accompagné de Gat et Lee. Repérez-vous grâce au radar et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Dirigez-vous vers le point bleu jusqu'à vous retrouver dehors. Eliminez les flics qui barrent la route à la sortie puis braquez une voiture. Emmenez vos deux accompagnateurs chez Aisha.Vous débloquez la maison de Red Light, vous pourrez vous y changer et accéder à vos armes.

2 - Versement initial

Récompense : 1000$
Bonus : QG des Saints

Votre première mission consiste à chasser les locataires d'un vieux bâtiment pour en faire votre QG. Allez sur place et entrez puis descendez au sous-sol. Les personnes à éliminer sont marquées en rouge sur le radar, tirez à vue.

Vos ennemis sont au nombre de dix-huit, faites le ménage et quittez les lieux.

3 - Trois Rois

Récompense : 1000$
Bonus : Capacité Disciple

Pour la prochaine mission, vous disposerez d'un temps limité pour recruter trois personnes. Vous devrez ensuite accomplir trois tâches pour que ces personnes acceptent de se joindre aux Saints :

Pour qu'elle accepte de se joindre aux Saints, vous devrez réussir à prendre trois tremplins en trois minutes. Le circuit est assez simple, il ne devrait pas poser problème.

Pour que Pierce vous suive, vous devrez assassiner neuf hommes du Clan des Ronins en deux minutes. Ces hommes sont répartis en trois groupes. Repérez le groupe le plus éloigné et commencez par éliminer les trois hommes. Pour le groupe qui se trouve sur la jetée, vous devrez quitter votre véhicule et leur tirer dessus. Vous risquez aussi de rencontrer de la résistance en vous déplaçant entre les cibles.

Pour que Carlos rejoigne les Saints, vous devrez l'aider à voler une caravane. Montez dans la dépanneuse et suivez votre radar pour atteindre l'emplacement du véhicule. Remorquez-le et rentrez au garage de Carlos. En chemin, la police se lance à vos trousses, essayez de tenir jusqu'au garage pour finir la mission.

Missions : La Brotherhood

1 - Premières impressions

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Southern Cross

Repérez la marque du tigre rouge sur votre radar et rendez-vous aux grottes. Vous y rencontrez Maero qui se fait immédiatement encercler par les flics. Vous devrez donc l'aider à fuir. Suivez la carte et faites le parcours en vous assurant que votre compagnon est toujours à proximité de vous. Escaladez la pente en traversant les zones de lumière.

Tuez les flics qui vous attaquent et avancez jusqu'à la passerelle. Traversez-la et remontez en passant par les escaliers. Traversez ensuite un magasin de fringues pour atteindre la porte de sortie indiquée par une lumière vive. Braquez un véhicule et fuyez en évitant les voitures de police car vous écopez d'un indice de recherche de deux étoiles. Suivez le chemin indiqué sur le radar pour attendre le point de rendez-vous.

2 - Tournée de réunion

Récompense : 2000$
Bonus : Nouveau quartier débloqué

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois véhicules. Un homme vous accompagne, il aura pour tâche de poser les bombes pendant que vous le protégerez. Lorsque la bombe est posée, faites face au véhicule et éloignez-vous avant de déclencher l'explosion.

Pour le dernier véhicule, vous affronterez de nombreux ennemis, assurez-vous donc d'avoir un max de munitions et d'armes avant de vous y rendre. Une fois la bombe posée, fuyez et restez loin de la voiture pour ne pas être touché par les débris de l'explosion.

3 - Pas de gaspillage

Récompense : 2000$

Dirigez-vous vers l'île de la centrale et ramassez le détecteur de toxicité. Utilisez cet appareil pour trouver les déchets qui sont sur l'île. Avancez jusqu'à l'entrepôt indiqué par la lumière en surbrillance pour valider le premier objectif. Rendez-vous ensuite jusqu'à l'héliport qui se trouve au bout des escaliers jaunes. Une fois au sommet, repoussez les vagues d'ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts.

Montez ensuite dans l'hélico et décollez. Tirez sur les hélicos de la police jusqu'à ce que vous vous crashiez. Braquez un véhicule et fuyez vers le point de rendez-vous. Attention, d'autres flics vous barreront la route au sol, frayez-vous un chemin entre les voitures.

4 - Asphalte Rouge

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Charlestown

Lors de cette mission, vous devez secourir Carlos. Prenez une voiture au hasard et dirigez-vous vers le garage de Donnie à toute vitesse. Eliminez tous les hommes armés qui vous attaquent et entrez. Trouvez votre homme et tabassez-le jusqu'à ce qu'il vous révèle l'emplacement de Carlos. La barre de santé de ce dernier chute rapidement, il faudra le retrouver avant qu'elle ne se vide complètement. Votre ami se trouve dans une voiture, repérez-la grâce au radar et faites en sorte de l'arrêter avant que votre ami ne décède. Dès que la voiture ennemie s'arrête, descendez ses quatre occupants pour finir la mission.

5 - Erreur de la banque en ta faveur

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier d'Ezpata

Vous devrez vous rendre à la banque et retrouver une certaine Jessica. Entrez et retrouvez la femme avant de la prendre en otage (suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour la kidnapper). Dirigez-vous vers le carré bleu en éliminant les gardes. Jessica s'occupera ensuite d'éteindre l'alarme. Quittez les lieux et dirigez-vous vers le véhicule indiqué avant de vous enfuir. Votre destination est le stade, allez-y à toute vitesse en évitant les barrages de police.

6 - Merci et bonne nuit !

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Copperton, Style de combat de La Brotherhood

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Il s'agit d'un entrepôt gardé par des hommes armés. Eliminez-les et trouvez les deux camions qui contiennent des feux d'artifices. Montez et allez à nouveau vers le stade en évitant les assauts de vos ennemis. Votre temps est limité à trois minutes et si vous endommagez le véhicule, vous échouerez dans la mission.

7 - Rétribution

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Encanto

Pour cette mission, vous devrez assassiner quatre personnages appartenant à La Brotherhood. Les emplacements de vos cibles sont marqués sur le radar. Allez au premier endroit et éliminez la personne marquée par une flèche rouge. Quittez les lieux et dirigez-vous vers la deuxième cible. Celle-ci tente de s'échapper par les toits. Poursuivez-la et faites-lui la peau. Le prochain lieutenant s'enfuit en voiture, poursuivez-le et tuez-le. Rendez-vous ensuite vers la boutique où se trouve le troisième ennemi et butez-le.

8 - L'appât

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Huntersfield

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois bus appartenant à la prison de l'état. Suivez les marques rouges sur votre radar et atteignez votre cible. Détruisez les trois véhicules en évitant les nombreuses voitures de police puis dirigez-vous vers les quais. Empruntez l'un des bateaux et foncez vers les quatre cibles à détruire. Il s'agit de quatre embarcations ennemies. Utilisez le lance-roquettes pour en venir à bout rapidement.

9 - L'ennemi de mon ennemi

Récompense : 12500$

Bonus : Quartier de Fox Drive

Vous devez d'abord ramasser un maximum d'armes et de munitions avant d'entamer la prochaine mission. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur le radar pour trouver une embarcation. Montez et éliminez les hommes qui se trouvent sur le pont ainsi que dans les cales. Ils sont au nombre de dix-huit et sont lourdement armés. Ressortez et tenez bon face aux trois vagues successives d'hommes armés qui vous attaquent. Ensuite, vous devrez exploser des hélicoptères, utilisez donc votre lance-roquettes pour les descendre.

10 - Le siège

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier de Stoughton

Vous devrez maintenant aller vers le quartier général des La Brotherhood. Prenez quelques hommes avec vous et dirigez-vous vers l'endroit marqué sur la carte. Dès que vous atteindrez les lieux, dix cibles apparaissent sur votre radar et vous devrez en venir à bout rapidement car d'autres hommes vont débarquer pour vous faire la peau. Baladez-vous dans le QG et autour de ce dernier pour débusquer les différents ennemis et les buter.

Lorsque vous aurez accompli ce premier objectif, allez vers le point qui vient d'apparaitre sur le radar pour éliminer les prochaines cibles. Elles sont très nombreuses. Prenez votre temps et neutralisez ces hommes en progressant dans les étages jusqu'à trouver Maero. Eliminez-le pour clore la mission.

11 - Confrontation

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Little Shangai, Monster Truck, Véhicules de la Brotherhood, Personnalisation de la Brotherhood, Pierce devient votre ami

La prochaine mission se déroule dans une arène. Vous devrez éliminer en priorité le chef des Brotherhood, il effectue des tours sur la zone la plus large du circuit. Si vous disposez d'un lance-roquettes, arrêtez-vous et tirez sur son véhicule de loin. Lorsqu'il fonce vers vous, évitez-le et ripostez à nouveau. N'oubliez pas de repousser les autres ennemis en même temps.

Missions : Sons of Samedi

1 - Bonne Dust, Bon voyage

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Frat Row

Pour cette première mission, consultez votre carte et suivez le symbole de tête de mort. Il vous mènera vers l'université. Une fois sur place, descendez en utilisant les escaliers puis éliminez toutes les cibles marquées sur votre radar. Vous devez ensuite vous emparer de la Loa Dust, une nouvelle drogue. Une fois l'objet en main, reprenez votre véhicule ou braquez-en un autre pour vous rendre à la nouvelle cible et prendre un deuxième paquet.

Sur place, et après avoir pris la drogue, vous devrez poursuivre Mr. Gabby. Essayez de rester à proximité de votre cible et conduisez correctement en espérant qu'il se plante. Lorsqu'il aura provoqué des dégâts importants à sa propre voiture, approchez-vous et tirez-lui dessus pour le forcer à s'arrêter. Emparez-vous du paquet et allez au point de rendez-vous.

2 - La lime dans le gâteau

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Pilsen

Pour la prochaine mission, vous devez placer une charge explosive sur une île. Vous disposez de quatre minutes pour

aller au quai et trouver un bateau. Montez et dirigez-vous vers l'île en suivant la carte. Amarrez votre embarcation et allez à l'endroit indiqué. Passez la porte et placez l'explosif dans les conduits. Si vous dépassez le délai, la bombe explosera et vous mourrez.

Sortez par la deuxième porte et dirigez-vous vers celle du centre de détention. Tuez les gardiens que vous rencontrez en route et entrez. Traversez les lumières bleues pour atteindre votre objectif en tuant les gardiens et en épargnant les prisonniers. Montez à l'étage et éliminez d'autres gardes jusqu'à ce que vous atteigniez l'allée F. sur place, vous trouverez une prisonnière que vous devrez libérer. Emmenez-la avec vous et descendez tout en bas. Quittez les lieux par l'entrée principale et éliminez tous les agents de l'ordre qui vous barrent la route. Une fois à l'air libre, butez d'autres policiers et allez vers l'hélico. Décollez en prenant soin d'emmener la femme qui vous accompagne.

3 - Assaut Aérien

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Pleasant View, hélico civil, Tobias devient votre ami

Montez dans l'hélico et décollez. Vous devez détruire six cibles. Une barre apparaitra à gauche de votre écran, elle indique les dégâts que vous provoquerez. Dès que vous vous approcherez d'une cible, une flèche rouge apparait au dessus de cette dernière. Une fois ces cibles détruites, vous passez aux suivantes. Vous devrez exploser quatre voitures qui se trouvent à proximité de l'hôpital. Approchez-vous du sol, stabilisez l'hélico et utilisez les munitions de l'appareil (vous disposez d'une infinité de munitions) pour détruire les quatre cibles.

4 - Veteran Child

Récompense : 2500$

Pour votre prochaine mission, vous devez sauver Shaundi de ses kidnappeurs. D'abord braquez une voiture puis allez à la rencontre de Veteran Child. Une fois sur place, descendez et entrez dans le club. Eliminez les hommes qui vous barrent la route puis ressortez. Reprenez une voiture et dirigez-vous vers votre deuxième destination.

Arrivé devant ce deuxième club, entrez et suivez les cercles lumineux sur la carte. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez au sous-sol. Retrouvez Veteran Child puis descendez encore pour enclencher le combat. Ce dernier se sert de Shaundi comme bouclier. Commencez par repérer les grenades fumigènes indiquées par des flèches de couleur verte. Utilisez-les contre l'ennemi et tirez-lui dessus pendant le laps de temps où il est désorienté. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de cet ennemi. Vous sauverez ainsi Shaundi des mains de son kidnappeur.

5 - La maison brûle

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier de Shivington

Pour cette mission, vous aurez des cibles à détruire. Ces cibles peuvent être humaines ou pas et elles se trouvent à quatre endroits différents de la ville. Suivez le radar et dirigez-vous vers le premier endroit. Commencez par éliminer les objectifs et quittez les lieux pour vous rendre à la deuxième zone. Arrivé au dernier endroit, vous devrez poursuivre et arrêter un convoi qui transporte une personne dont vous avez besoin. Braquez une voiture et collez aux trousses du véhicule ennemi. Détruisez la voiture progressivement sans qu'elle n'explose pour forcer le chauffeur à s'arrêter.

6 - Bad Trip

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Ultor Dome, Combat rapproché des Samedi

Pendant la prochaine mission, votre personnage tombe dans un bad trip, il souffre d'hallucinations et a du mal à marcher et à conduire. Entre temps vous vous ferez attaquer par des policiers que vous devrez éliminer (ils ne sont pas très nombreux, rassurez-vous).

Ensuite, braquez une voiture et revenez à la planque à toute vitesse. Shaundi est en train de se faire attaquer, sauvez-la de ses agresseurs. Remontez ensuite et repoussez les différentes vagues d'hommes armés qui assaillent votre planque. A la fin, des véhicules ennemis se rapprocheront de votre emplacement, vous pourrez les repérer sur le radar. Eliminez-les pour clore la mission.

7 - Liens affectifs

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier de Sunsinger

Braquez une voiture et laissez Pierce conduire. Votre tache consiste à descendre six hélicos et pour ce, vous disposez de munitions infinies. Vous commencez par poursuivre les deux premiers appareils. Essayez de les garder dans votre ligne de mire même si la conduite de votre accompagnateur laisse à désirer. Une fois les deux hélicos abattus, allez vers le bateau.

Une fois sur place, vous devrez poursuivre les deux prochains appareils. Encore une fois, c'est votre ami Pierce qui s'occupe de la conduite du bateau tandis que votre tache sera de tirer sur les cibles. Cette mission ne devrait pas vous poser de problèmes puisque vous aurez les hélicos dans votre champ de vision tout au long de la poursuite. Dès que vous les aurez descendus, remontez sur la terre ferme à l'endroit indiqué et braquez un véhicule pour continuer la mission. Vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour les deux derniers appareils, essayez d'en finir au plus vite.

8 - Anti-émeutes

Récompense : 7500$

D'abord, tenez bon contre les vagues d'ennemis qui attaquent votre entrepôt. Il faut que vous puissiez défendre les deux entrées en même temps. Vos ennemis disposent de cocktails Molotov qu'ils vous lancent dessus, évitez de vous faire toucher.

Ensuite, repoussez d'autres vagues le temps que Pierce charge la drogue dans le camion. Surveillez constamment les deux entrées de l'entrepôt et protégez votre ami des assauts des junkies.

Enfin, détruisez les convois ennemis puis montez dans un véhicule pour défendre le camion lors du transport de la came. Vous devez vous rendre à votre QG mais le chemin grouille de policiers et d'ennemis à abattre. Eliminez toutes les voitures qui risquent d'endommager le camion et essayez de maintenir sa barre de santé au plus haut niveau jusqu'à atteindre votre destination.

9 - Eternel Sunshine

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de The Mills

Votre prochaine destination sera l'usine à viande. Fouillez les différentes pièces de ces bâtiments pour trouver Mr Sunshine (représenté par un carré bleu). Votre ennemi dispose de pouvoirs vaudous, il est donc difficile à tuer. Il peut, en plus, vous paralyser pendant quelques secondes grâce à ces mêmes pouvoirs. Commencez par tirer sur la poupée. Dès que vous l'aurez touchée, vous pourrez tirer directement sur Sunshine pour lui provoquer des dégâts. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois pour en venir à bout. Entre chaque coup porté, une horde d'ennemis appartenant au gang des Samedi vous attaquera. Prenez soin de les éliminer entre chaque confrontation avec le boss.

10 - Assaut sur le central 31

Récompense : 25000$

Pour la prochaine mission, vous devrez vous rendre au poste de police. Vous disposez de trois minutes, essayez donc de trouver un véhicule et de vous y rendre au plus vite. En route, vous repérerez un van que vous devrez poursuivre et arrêter. Tirez sur le conducteur pour stopper le véhicule. Poursuivez ensuite et garez-vous sur la marque bleue, devant le central.

Entrez à l'intérieur et allez parler à l'agent de police de l'accueil (il s'agit d'une femme). Rendez-vous ensuite au quatrième étage. Shaundi s'occupera des serveurs tandis que votre tache consistera à arrêter les flots infinis de policiers qui vous attaquent.

Lorsque votre ami aura terminé sa petite manipulation, sortez et quittez les lieux en hélico. Atterrissez sur le toit de la base, sur la marque bleue.

11 - Rififi au centre commercial

Récompense : 50000$
Bonus : Quartier de Prawn Court, Véhicule du Général, Véhicules des Samedi, Personnalité des Samedi, Shaundi devient votre amie, Personnalisation des voitures du gang

Il est primordial de se munir d'un lance-roquettes pour pouvoir finir cette mission. Vous disposez, d'abord, de deux minutes pour aller à l'endroit indiqué sur la carte. Allez vers les lieux de l'embuscade et atteignez le cercle lumineux avant la fin du temps imparti pour déclencher une cinématique. Abattez ensuite tous les Samedis et suivez le Général. Entrez dans le centre commercial et avancez vers la marque bleue en éliminant tous ceux qui vous barrent la route.

Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le Général qui se cache à l'intérieur de son appareil. Restez à distance et lancez plusieurs roquettes sur l'engin pour le détruire et ainsi tuer votre ennemi.

Missions : Les Ronin

1 - Les sept Saints

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Centennial Beach, Personnalisation des gardes du corps

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le casino ennemi. Entrez et commencez à faire le ménage. Dégommez d'abord 15 membres du clan du dragon jaune. Ensuite, Gat ira placer les charges explosives tandis que vous le protègerez. Repoussez tous les hommes armés qui vous attaquent jusqu'à ce qu'il finisse le boulot. Quittez ensuite les lieux à toute vitesse, dès que le message "reste loin des bombes" apparaisse à l'écran. Ramenez tranquillement le butin à la maison d'Aisha tout en éliminant les ennemis en route.

2 - Plus blanc que blanc

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Nob Hill

Commencez par braquer un véhicule puis rendez-vous jusqu'au vendeur de voitures d'occasion. Montez dans le véhicule marqué d'une flèche de couleur verte puis allez rendre visite au marchand d'armes. Rencontrez l'homme qui vous parle du receleur que vous devez aller voir. Montez en sa compagnie dans sa propre voiture et dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. En chemin, vous vous ferez attaquer par des hommes du gang des Ronins. Eliminez-les pendant que votre ami conduise. Résistez jusqu'à la fin de la mission.

3 - Fou du volant

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Tidal Spring

Cette mission se passe en moto et vous devez, donc, faire la peau aux conducteurs de six motos ennemies appartenant au gang des Ronins avant qu'ils n'atteignent la planque des Saints.

Poursuivez vos cibles en plein centre ville et essayez d'éviter les différents obstacles. Ces derniers peuvent aussi vous aider à arrêter ou à ralentir vos ennemis. Profitez de chaque accident pour vous rapprocher de la moto adverse avant

de lui tirer dessus. Vous pouvez aussi exploser les véhicules civils pour provoquer des dégâts à vos ennemis.

4 - La saignée

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Filmore

Vous devez commencer pour repousser les vagues d'ennemis tout en protégeant votre allié, blessé. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les véhicules des Ronins. Une fois le calme revenu, emmenez Gat à l'hôpital et tirez aux lance-roquettes sur vos poursuivants, en chemin. Résistez jusqu'au point d'arrivée pour clore la mission.

5 - Menace niveau orange

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier de Quinbecca, Tenue de Ninja

Braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport. Sur place, vous devrez vous rendre à la zone arrière. Vos cibles apparaissent sur le radar et vous devrez contourner l'édifice et aller jusqu'au cercle lumineux. Descendez de la voiture et avancez en éliminant les Ronins qui vous barrent la route. Eliminez tous les chefs pour déclencher le prochain objectif.

Vous devez maintenant poursuivre une voiture de golf ennemie jusqu'à la dépasser et tirer sur le conducteur.

Ensuite, sortez de l'aéroport et poursuivez les deux hommes qui s'enfuient en moto. Vous pourrez toutefois leur couper la route, si vous êtes assez rapide. Si vous n'y arrivez pas, trouvez-vous une voiture (ou mieux ; une moto) et collez-leur aux trousses. Si vous êtes en moto, vous aurez tout le loisir de leur tirer dessus en conduisant. Sinon, dépassez-les et faites les tomber avant de les achever.

6 - Kanto Connexion

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Rebadeaux, Style de combat rapproché des Ronins

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le Kanto. Avancez sur le cercle lumineux et déclenchez la cinématique. Le combat suivant se fera au katana et vous devrez repousser les vagues de Ronins avant de faire face à leur chef ; Jyunichi. Il est beaucoup plus fort que les autres et vous devrez vous armer de toute votre science de combat pour en venir à bout. Contrez ses attaques en appuyant sur le bouton de frappe au dernier moment puis ripostez jusqu'à l'abattre.

7 - Horaires de visite

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Union Square

Il existe deux façons qui vous permettent de venir à bout de cette mission :

1- Poussez le chariot de Gat en suivant les marques sur votre radar et en éliminant les ennemis en chemin. Trouvez la sortie de l'hôpital en protégeant votre allié.

2- Montez vers les étages en traversant l'hôpital. Eliminez les ennemis en route puis montez dans l'hélico. Descendez prendre Gat et quittez les lieux.

8 - Service de chambre

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Brighton

Allez en voiture jusqu'au QG des Ronins. Entrez dans l'hôtel et faites le ménage. Vous devez vous débarrasser de sept hommes avant de monter dans l'ascenseur. Vous devrez ensuite poser sept bombes à des endroits précis, indiqués par des cercles bleus.
Ces endroits se trouvent à chaque étage de l'hôtel. Déposez chaque bombe puis montez via les escaliers pour vous retrouver à l'étage supérieur. Evidemment cette traversée ne sera pas de tout repos, il faudra faire avec les différents hommes armés. Certains d'entre eux sont armés de lance-roquettes, essayez d'éviter leurs tirs. Placez le dernier explosif puis traversez les portes pour faire face au dernier Ronin. Eliminez-le et revenez dans le couloir central. Suivez les indications qui s'affichent pour faire du Base-jump depuis le toit de l'hôtel. Sautez et appuyez sur la touche indiquée pour ouvrir le parachute au bon moment.

9 - Paix à son âme

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Mourning Woods Cemetery

Commencez par vous rendre à l'enterrement puis éliminez les Ronins qui vous empêchent de forcer le passage. Trouvez ensuite Shogo, l'héritier du clan, en vous dirigeant vers le cercle lumineux. Poursuivez-le à moto à travers la ville. Il ne doit pas gagner plus de 15 secondes d'avance sinon vous échouez. Tirez-sur lui à chaque occasion et ne lui laissez aucun répit. Ne comptez pas sur d'éventuelles chutes de la part de votre adversaire, c'est un très bon pilote. Faites en sorte qu'il passe par des quartiers que vous contrôlez car vos hommes vous aideront en lui tirant dessus.

10 - Démolition imminente

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier d'Adept Way

Dirigez-vous vers les bidonvilles et éliminez tous ceux qui vous barrent le passage. L'ennemi tente de détruire les piliers qui supportent la base, votre but et de l'en empêcher. Protégez les piliers en vous repérant grâce au radar, ce dernier vous indique le point d'arrivée des ennemis. Résistez pendant le temps imparti en abattant tous ceux qui s'approchent des piliers. Dès que le calme est revenu, dirigez-vous vers le prochain point de rendez-vous.

Il existe quatre nouveaux piliers à protéger. Eliminez les différentes vagues d'assaillants puis allez retrouver leur chef Akuji et tuez-le.

11 - Le malheur des uns...

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Stiwater Boardwalk, Moto Prototype d'Akuji, Véhicules des Ronins, Personnalité des Ronins, Johnny Gat devient votre ami

Montez dans une des deux voitures qui se trouvent à proximité puis suivez la route jusqu'au point marqué sur la carte. Essayez de semer vos poursuivants et tirez-leur dessus si vous pouvez alterner la conduite et le tir. Une fois arrivé à destination, descendez et sprintez vers le jet ski. Montez et dirigez-vous vers le point indiqué en évitant les barils explosifs lancés par l'hélico qui se met à vos trousses. Si votre engin explose, continuez à la nage jusqu'à atteindre la rive. Avancez et éliminez les ennemis qui vous attaquent en prenant soin de ne pas vous faire gravement blesser.

Avancez sur les bateaux jusqu'à retrouver Wong pour déclencher la bataille. Bloquez les coups de votre adversaire et ripostez jusqu'à ce que vous l'éliminiez en prenant soin de vous éloigner si vous êtes touché. Continuez ainsi jusqu'à ce que sa barre de vie se vide complètement.

Missions : Ultor Corp.

1 - Chercher des crosses

Récompense : 10,000$

Lorsque vous aurez clos les chapitres relatifs aux quatre gangs, une marque apparaitra sur la carte vous montrant votre prochaine destination. Dirigez-vous vers le premier point bleu.

Allez jusqu'au bar et éliminez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Ne laissez aucun survivant puis quittez les lieux.

Une fois dehors, d'autres hommes armés vous barrent la route. Eliminez-les et montez dans le char. Vous devrez sauver Pierce et Shaundi, commencez par le premier en vous dirigeant vers le point indiqué sur la carte.

Pierce
Une fois sur place, éliminez les membres d'Ultor qui vous attaquent. Restez dans le char et videz les chargeurs de la tourelle sur le blindage. Pierce viendra vous rejoindre lorsque vous en aurez fini avec tous les ennemis.

Shaundi
Puisque vous avez déjà sauvé Pierce, vous conduirez tandis que votre compagnon se concentrera sur le tir. Restez derrière ou à coté du véhicule ennemi pour que votre ami vide ses chargeurs dessus.

2 - Plan Pyramide

Récompense : 15,000$
Bonus : Blindé d'Ultor, Canne de mac

Vous devez écoper de quatre étoiles de police pour commencer la mission. Allez à l'endroit marqué sur la carte et tirez dans le tas. Dès que vous récoltez les étoiles requises, dirigez-vous vers le prochain point (marque bleue) et sautez dans l'eau. Avancez jusqu'à la berge et remontez sous le tunnel. Avancez dans ce labyrinthe en butant tous les hommes armés qui se trouvent sur place. Suivez les marques bleues pour atteindre votre cible puis ramassez les bombes. Dès que vous les aurez en main, trois nouvelles cibles apparaissent sur le radar. Vous devrez les rejoindre pour y déposer les explosifs et quitter les lieux avant la déflagration.

3 - Saler la terre... A nouveau

Récompense : 25,000$

Suivez le point marqué sur votre radar pour rejoindre un petit bateau. Utilisez-le pour vous rendre jusqu'à l'embarcation qui se trouve un peu plus loin, sur l'eau. En route, un hélico vous attaque, éliminez-le et continuez votre progression. Arrivé près du bateau, montez et repérez les cadres d'Ultor. Eliminez-les un à un puis descendez vers la partie principale. Vous y rencontrerez des hommes armés marqués par une flèche rouge au dessus de la tête. Eliminez-les aussi et fouillez le reste du bateau pour y faire le ménage.

Lorsque vous aurez descendu tout le monde, vous vous rendrez compte qu'un des hommes s'est échappé. Poursuivez-le en jet ski et éliminez-le avant qu'il ne disparaisse.

4 - ... Et une vie meilleure

Récompense : 50,000$
Bonus : Hélico d'attaque

Vous commencez cette dernière mission par une course poursuite. Collez aux trousses du véhicule de Vogel et tirez-lui dessus. Suivez-le jusqu'à la tour puis dirigez-vous vers l'hélico (marqué sur votre radar) et montez.

Une fois en l'air, dirigez-vous vers les générateurs de la tour et détruisez-les selon un ordre précis. Evidemment votre tache n'est pas si facile que ça puisque les hélicos ennemis feront tout pour vous descendre. Eliminez-les d'abord et continuez. Dès que vous aurez détruit les quatre générateurs, montez au sommet de la tour pour déclencher une cinématique. Longez le couloir et utilisez votre lance-roquettes contre Vogel. Félicitations, vous venez de finir le jeu !

RALLIER ZOMBIE CARLOS

Après la mission Asphalte rouge de La Brotherhood, composez le numéro "555-5966" sur le téléphone pour appeler "Eyes for Eyes". Zombie Carlos rejoindra alors votre répertoire "Potes".

Saints Row 2 : Lutte d'Entreprise

© THQ / Volition 2009

ROQUETTES INFINIES

Menez à bien l'objectif "Ultor Family Fun Day" pour débloquer les roquettes illimitées.

Saints Row : The Third

© THQ / Volition 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes sont à saisir dans la section " Bonus " de votre téléphone :

Monde

brains = Les Piétons sont des Zombies
clearskies = Ciel Dégagé
fryhole = Les Gens vont dans le ciel lorsqu'ils meurent
heavyrain = Forte Pluie
hohoho = Les Piétons sont des Putes et Macs
lightrain = Petite Pluie
mascot = Les Piétons sont des Mascottes
overcast = Ciel Nuageux

Véhicules

giveanchor = Anchor
giveattrazione = Attrazione
givebootlegger = Bootlegger
givechallenger = Challenger
givechallenger = Tank
givecommander = Commander
givecondor = Condor
giveeagle = Eagle
giveestrada = Estrada
givegatmobile = Gatmobile
givejustice = Justice
givekaneda = Kaneda
givekenshin = Kenshin
giveknoxville = Knoxville
givemiami = Miami
givemunicipal = Stillport Municipal
givenforcer = Nforcer
givepeacemaker = Voiture de police
givephoenix = Phoenix
givequasar = Quasar
givereaper = Reaper
givesandstorm = Sandstorm
giveshark = Shark
givespecter = Moto Volante
givestatusquo = Status Quo
givetaxi = Taxi
givetitan = Titan
givetoad = quad
givetornado = Tornado
givevortex = Vortex
givevtol = F69 Vtol
givevulture = Hélico des Saints

givewidowmaker = Widowmaker
givewoodpecker = Woodpecker
repaircar = Réparer la Voiture
vroom = Pas de Dégats

Armes

giveairstrike = Frappe Aérienne
giveapoca = Gros poings
givear55 = Mitraillette NG
givebaseball = Batte de Baseball
giveblossom = Smg Storm
givechainsaw = Tronçonneuse
givecyber = Cyberdestructeur
givecybersmg = Cyber SMG
givedigger = Fusil a Pompe Gang
givedildo = Penetrator
givedrone = Drone
giveelectric = Grenades Electriques
giveflamethrower = Lance-Flammes
giveflashbang = Grenades Flashbang
givegrenade = Grenade
givehammer = Marteau (fusil à pompe de la police)
givekobra = Kobra Ka-1 (pistolet de la police)
givekrukov = K-8 Krukov
giveminigun = Sulfateuse
givemolotov = Molotov
givercgun = Rc Gun
giverocket = Bazooka
giverpg = Lance Roquettes
givesatchel = Sacoche Explosive
giveshield = Bouclier anti-émeute
giveslm8 = Stag Mitraillette
givesniper = Sniper McMagnus2015
givesonic = Pistolet sonic
givestungun = Stun Gun
givesword = Epee des Deckers
givesword = Nocturne (épée)
givetek = Tek z-10
giveultimax = As3 Ultimax
letsrock = Toutes les Armes

Autres

cheese = 100 000 dollars
goldengun = Un tir tue
goodygoody = Pas de Police
lolz = Gang +
oops = Pas de Gang
pissoffpigs = Police +
runfast = Courir Vite
whatitmeanstome = Augmentation du Respect

LE CAMION DE LA FORTUNE

Essayez de récupérer un "Titan", c'est un camion de convoyeurs de fonds. Mettez-le dans votre garage, puis, sortez-le et démolissez-le ! Des tas de billets et de pièces voleront un peu partout ! Réparez-le et recommencez !

TROPHÉES

Bronze

Billets à gogo

Terminer "Hold-up qui...".

Le grand saut

Terminer "Libre...en chute libre".

On prend le pouvoir

Terminer "On a à peine commencé".

Défense de la tour

Terminer l"acte 1 d'une façon

Badaboum

Terminer l'acte 1 d'une autre façon.

La croisière s'éclate

Terminer "Le bateau de putes".

I love Nyte Blayde

Terminer "La foire aux STAG".

tuer-deckers.exe

Terminer 'http://deckers.mourir'.

Gang de zombies

Terminer "Attaque de zombies".

Murderbrawl 31

Terminer "Murderbrawl XXXI".

Assurance tous risques

Terminer toutes les instances de Fraude à l'assurance.

Emballez,c'est pesé

Terminer toutes les instances de Trafic.

Apocalypse totale

Terminer toutes les instances d'assaut hélico.

Annihilation

Terminer toutes les instances de Chaos.

Taxi !

Terminer toutes les instances d'Escorte.

Mac de luxe

Terminer toutes les instances de Mac à dames.

Le baptême du feu

Terminer toutes les instances de Traînée ardente.

Vers la lumière

Terminer toutes les instances d'Ange gardien.

Merci les tanks

Terminer toutes les instances de Chaos tank.

Gladiateur

Terminer toutes les instances de Professor Genki's Super Ethical Reality Climax.

Tout est permis

Éliminer toutes les cibles Tueur à gages.

Robin des voies

Voler et livrer toutes les cibles de Vol de véhicules.

Accro

Trouver 25% des objets.

Tête brûlée

Terminer le premier défi.

Casse-noisettes

Réaliser ta première attaque Bijoux de famille et Dans l'entrejambe.

Égalité des sexes

Jouer pendant au moins 2 heures en homme et 2 heures en femme.

En voitures,Simone !

Détourner 50 véhicules à la manière des Dukes.

Je t'aime,moi non plus

Vanner ET/OU complimenter 50 membres de gang.

Amour vache

Tuer 50 brutes.

Trop de la balle

Acheter une 1ère amélioration dans la boutique d'améliorations.

Boyz in the housse

Tuer 1 000 membres de gang.

Armes fatales

Améliorer complétement une arme dans chaque emplacement.

Pimp ma planque

Améliorer intégralement une bastion.

Brigade antigang

Détruire toutes les opérations gang à Steelport.

Fais passer

Créer et partager un personnage en ligne.

Pendaison de crémaillère

Terminer "Que la fête commence".

Trop la classe

Tuer 25 membres de gang avec le pénétrateur Et le pet en boîte.

J'en fais des caisses

Personnaliser 10 véhicules.

Argent

Touché coulé

Terminer l'acte 2.

Le temple maudit

Terminer l'acte 3 d'une façon.

Mars attaque

Terminer l'acte 3 d'une autre façon.

La ville est à nous

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Downtown.

Les rois du quartier

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de New Colvin.

Main basse sur Stanfield

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Stanfield.

La conquête

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Carver Island.

Totalement accro

Trouver 100% des objets.

La totale

Terminer TOUS les défis.

À la Magellan

Explorer tous les quartiers de Steelport.

Or

Les seigneurs de Steelport

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans toutes les villes de Steelport.

Accro du ghetto

Passer plus de 30 heures à Steelport.

Platine

Big Boss

Débloquer tous les trophées de Saints Row : The Third.

VÉHICULES CACHÉS

Wraith & X2 Phantom

Réussir le niveau difficile de Trail Blazing sur le territoire de Deckers.

SOLUTION COMPLÈTE

Un hold-up qui tourne mal

Vous incarnez le chef des Saints lors d'un vol de banque. Dès le début de la partie, commencez par éliminer les gardes. Montez ensuite les escaliers en butant les ennemis sans tirer sur les civils. Après la cinématique, montez encore d'un étage et signez un autographe en chemin. Placez ensuite l'explosif sur l'endroit indiqué.

Quand la cavalerie débarque, restez derrière un bureau et commencez par buter les ennemis qui arrivent par la droite. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la passerelle supérieure. Tirez sur l'hélicoptère pour l'éloigner.

Pendant le transport du coffre, tirez sur les hommes qui se trouvent sur le toit puis sur les hélicos qui rappliquent. Continuez à abattre tout ce qui bouge jusqu'à ce que vous soyez capturé.

Je suis libre... en chute libre

Commencez par éliminer les gardes au corps à corps en suivant les indications affichées.

Prenez ensuite l'arme du dernier homme. Passez la porte pour atteindre l'arrière de l'appareil et avancez dans la soute. Eliminez ceux qui sont dans la zone et avancez entre les voitures et autres chargements pour sauter de l'appareil.

Pendant la chute, éliminez les ennemis qui vous poursuivent.

Evitez aussi les obstacles et tirez sur les voitures avant de les atteindre. Attrapez ensuite Shaundi. Après votre passage dans l'avion, rééditez l'opération une nouvelle fois jusqu'à attraper une nouvelle fois votre copine.

Il nous faut des flingues

Avancez dans la ruelle et montez dans la voiture. Utilisez le GPS de votre portable pour localiser un armurier. Suivez ensuite la route indiquée par le GPS puis entrez dans le magasin et achetez une amélioration pour votre arme.

Sortez et allez vers l'entrepôt militaire pour trouver la planque d'armes. Foncez sur les gardes pour les écraser et allez à gauche vers la zone où se trouvent les blindés. Montez alors dans l'un d'eux et utilisez sa tourelle pour exterminer les hommes armés qui rappliquent.

Restez dans le véhicule et entrez dans l'entrepôt. Nettoyez-le avant de descendre et allez vers la planque indiquée en bleu.

Vous devez ensuite défendre votre position contre l'assaut des militaires. Remontez alors dans le blindé et repoussez les ennemis qui entrent dans l'entrepôt. Descendez rapidement et allez vers les commandes du drone.

Vous pouvez maintenant tirer sur les véhicules ennemis avec des missiles depuis le ciel. Vous devez alors protéger les hélicoptères de Pierce. Utilisez les missiles basiques sur les véhicules et les missiles téléguidés sur les chars qui arrivent en renfort. Sprintez ensuite jusqu'à l'hélicoptère de Pierce.

Vous devez maintenant protéger vos appareils en abattant ceux de l'ennemi. Explosez en premier les hélicos qui sont les plus proches de vous puis tous vos poursuivants pour atteindre votre destination en toute sécurité.

Steelport, me voila

Sortez de votre nouvelle planque pour atteindre la rue. Répondez au téléphone ensuite volez une bagnole. Utilisez votre téléphone pour recevoir votre ordre de mission et allez retrouver Pierce dans le parc. Montez dans sa voiture et conduisez jusqu'au mécanicien.

Effectuez des modifications sur le véhicule et rendez-vous ensuite au Planet Saints. Commencez par acheter de nouvelles fringues avant d'être attaqué par une brute. Evitez sa charge et ripostez dans le dos en essayant de tourner autour de lui. Laissez un comptoir ou un pilier entre vous pour éviter qu'il vous écrase. S'il vous choppe, tirez-lui dessus en plein visage pour qu'il vous libère. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit étourdi, approchez-vous alors de lui et placez une grenade dans sa gueule pour en finir avec lui. Revenez ensuite à votre planque.

Que la fête commence

Allez à l'aéroport pour retrouver votre ami et embarquer dans l'hélico. Sautez ensuite et ouvrez votre parachute pour atterrir en haut de l'immeuble, dans la suite. Attrapez ensuite le lieutenant qui se trouve au bord de la piscine près de l'escalier pour lui extirper le code de l'ascenseur. Butez-le ensuite et accroupissez-vous pour vous mettre à couvert derrière le muret.

Butez les ennemis qui rappliquent en vous frayant un chemin vers la salle de stockage. Utilisez les grenades pour dégager le passage vers l'ascenseur.

Tapez le code pour faire monter vos amis et gardez l'ascenseur le temps qu'ils arrivent. En compagnie de vos amis, remontez dans la suite et neutralisez les Etoiles du matin qui arrivent de l'extérieur ensuite ceux qui jaillissent de l'ascenseur (à droite). Restez toujours à couvert pour buter vos ennemis sans vous exposer à plusieurs tirs à la fois. Courez vers l'extérieur et montez dans l'hélicoptère.

Suivez le lieutenant en restant suffisamment en hauteur pour éviter les tirs de roquettes depuis les toits. Atterrissez ensuite dans les docs et suivez le lieutenant. Si vous êtes assez rapide, sprintez et sautez sur votre ennemi pour l'interroger directement.

Sinon, diminuez le nombre des ennemis et sprintez vers le lieutenant pour l'interroger avant la fin du temps imparti en ignorant les autres truands. Utilisez ensuite ce lieutenant comme bouclier humain pour continuer à abattre ses amis.

Ange gardien

Vous pouvez désormais utiliser la suite comme planque. Allez retrouver Pierce pour votre prochaine mission. Vous devez escorter Pierce depuis l'hélicoptère. Utilisez votre lance-roquettes pour exploser les voitures ennemies.

Evitez tout de même de les exploser à proximité de celle de Pierce. S'il les dépasse, laissez-le s'éloigner pour ensuite les exploser. Dégommez aussi les barrages routiers avant que Pierce ne s'en approche et ne s'arrête en s'exposant aux tirs ennemis.

Pour la deuxième phase de l'escorte, utilisez le fusil sniper pour éliminer les ennemis qui poursuivent votre ami. Tirez quand le réticule devient rouge pour toucher votre cible. Commencez toujours par les plus proches de votre ami pour éviter qu'il subisse leurs tirs.

Vous pouvez aussi tirer sur leurs voitures pour les exploser et tuer en même temps les assaillants. Continuez à veiller sur Pierce jusqu'à ce qu'il entre dans le bâtiment.

Trafic

Allez voir Pierce devant le garage. Vous devez ensuite le protéger pendant qu'il effectue le deal. Vous devez protéger Pierce et son acheteur. Allez ensuite vers le deuxième et cette fois escortez-le après la transaction.

Contrôle de la ville

Prenez une voiture et allez vers l'armurier Friendly Fire pour l'acheter. Remontez dans votre bagnole et suivez votre GPS pour trouver et récupérer une poupée gonflable. Allez ensuite vers les résidences et achetez le Havemayer Estates. Allez à la zone où les membres du gang de l'Etoile du matin font leurs business.

Foncez sur les ennemis avec la bagnole puis descendez et utilisez l'un d'eux comme bouclier humain. Eloignez-vous ensuite du centre et attendez que les ennemis s'approchent de la voiture et lancez une grenade dessus pour l'exploser et éliminer en même temps une grande partie des truands. Nettoyez la zone avant d'aller vers la zone suivante où se regroupe le gang.

Entrez dans le parking et défoncez tout le monde.

Reculez ensuite et lancez vos grenades sur les ennemis en surnombre. Eliminez ceux qui se trouvent dans la zone avant l'arrivée des renforts. Prenez ensuite une voiture et filez vers l'armurier fraichement acquis pour vous cacher et vous débarrasser de l'indice de recherche. Les commerces et les habitations que vous avez acquis vous permettent de vous cacher et de vous débarrasser de votre notoriété et des policiers qui vous recherchent.

Chaos tank

Allez sur le lieu du rendez-vous avec Pierce pour commencer votre prochaine mission. Vous prenez le contrôle d'un tank. Vous devez provoquer un maximum de dégâts pour atteindre la somme voulue avant la fin du temps imparti. Tirez sur tout ce qui bouge et visez les cible de valeur, indiquées sur la carte, elles rapportent plus d'argent que les autres.

Assurez-vous d'exploser les camions des SWAT et les voitures des flics qui débarquent. Explosez plusieurs cibles en même temps pour faire le maximum de combos.

Professeur Genki

Allez voir Pierce qui vous propose d'aller participer à un jeu télévisé. Ce jeu consiste à avancer dans un parcours où vous devez éviter les obstacles en feu et électriques tout en éliminant les mascottes qui vous attaquent.

Vous devez atteindre la fin du parcours avant la fin du temps imparti. Tirez sur les divers panneaux pour gagner des points de santé ou quelques secondes, en évitant de tirer sur ceux signalés avec un panda.

On a à peine commencé

Allez retrouver Pierce au bar Broken Shillelagh. Discutez avec votre pote avant de sortir et d'entamer une nouvelle mission.

Dans la poudrière

Prenez votre voiture et allez chez Powder. Une fois que votre amie aura tué les deux gardes, allez à l'arrière et butez le reste des ennemis qui gardent l'entrée arrière. Entrez dans l'entrepôt et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Occupez-vous ensuite des trois snipers qui se trouvent sur la passerelle, en haut.

Nettoyez la zone et passez par la porte de droite. Ramassez les munitions des ennemis et approchez de la porte située au fond, à gauche.

Vous devez maintenant affronter une brute équipée d'un minigun. Cachez-vous directement derrière les étagères et pendant qu'il tire sur vos amis, visez sa tête et balancez la sauce.

Ne vous arrêtez que quand il se met à genoux de douleur. Sprintez alors vers lui et appuyez sur le bouton indiqué pour lui mettre une grenade dans la gueule et l'abattre.

Avancez ensuite en neutralisant les ennemis qui arrivent en surnombre. Progressez, en suivant les indicateurs bleus et

en ignorant les renforts. Dégagez le chemin devant vous pour avancer en sprintant. Entrez ensuite dans le bureau et occupez-vous des ennemis qui rappliquent pendant que votre compagnon pirate l'ordinateur.

Butez comme d'habitude les snipers en premier et repoussez les gangsters jusqu'à la fin de la mission.

Le problème belge

Allez avec vos amis à la tour du Syndicat. Entrez dans le quai de chargement et planquez-vous pour affronter les gardes. Une brute se joint à la fête, neutralisez-le de la même manière en l'attaquant par derrière quand il fonce sur vos amis. Nettoyez tout le quai pour que votre groupe puisse d'emparer de la bombe.

Amorcez le minuteur et allez prendre l'ascenseur pour monter. Avancez sur la passerelle en éliminant les membres du gang l'Etoile du matin. Montez les escaliers jusqu'à l'arrivée de la brute équipée de lance-flammes. Pour le tuer, visez les réservoirs sur son dos pour les faire exploser et évitez qu'il s'approche de vous.

Continuez d'avancer pour rencontrer la brute Oleg qui est l'origine de tous les clones. Ce dernier accepte de vous prêter main forte et d'éliminer Philippe Loren. Montez donc dans l'ascenseur pour atteindre les bureaux de Loren.

Après la cinématique, tirez sur les ennemis en attendant que ami détache la boule à laquelle vous êtes accroché. Tirez ensuite sur la brute pendant votre chute.

La boule atterrit pile poil sur Philip Loren pour l'écrabouiller. Vous avez maintenant le choix entre désamorcer la bombe et gagner un bonus d'argent ou laisser la tour exploser en fuyant avec le camion pour un bonus de respect.

Retour à Steelport

Après la cinématique et l'attaque d'un autre gang rival, avancez avec vos amis pour monter dans le hors-bord. Conduisez ensuite jusqu'à la barge et foncez pour monter à bord en restant dans le hors-bord. Dégommez les ennemis et montez à la salle de contrôle pour libérer Kinzie, l'agent de l'FBI.

Après la cinématique, prenez la voiture et suivez votre GPS pour atteindre le club BDSM. Entrez et interrogez les clients qui se trouvent dans les chambres. Montez ensuite à l'étage pour chercher le proprio. Interrogez d'autres clients avant de vous diriger vers le bureau du proprio.

Eliminez ses gardes ensuite interrogez l'homme. Passez par le sous-sol pour retrouver Zimos. Vous allez ensuite devoir éliminer vos poursuivants pendant que vous vous échappez à bord d'une charrette tirée par Zimos lui-même.

Vous devez ensuite aller au club de sport pour aider Angel. Vous y trouvez plusieurs ennemis du gang des Luchadores qui entourent le club.

En leur compagnie se trouve une brute qui détruit tout sur son passage. Attirez-le vers vous pour ne pas l'affronter sous les balles des autres ennemis ou au contraire, laissez-le votre ami s'occuper de lui pendant que vous faites le ménage. Entrez ensuite dans le club où vous devez désormais protéger Angel.

Laissez Oleg s'occuper de la brute pendant que vous butez les Luchadores qui arrivent par la porte principale.

Pensez à réanimer vos potes s'ils sont KO. Quand la brute avec une sulfateuse débarque, restez à couvert et visez sa tête jusqu'à ce qu'il s'agenouille. Foncez alors sur lui pour lui assener le coup de grâce. Deux autres brutes arrivent sur place, ils sont équipés de lance-flammes. Tirez alors sur leurs réservoirs tout en restant loin d'eux pour les exploser en toute sécurité.

Mac à dames

Appelez Zimos puis allez le voir pour obtenir votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les prostituées en éliminant les macs de l'Etoile du matin. Vous devez récupérer au moins quatre d'entre elles avant la fin du temps imparti. Prenez une voiture et allez vers les zones où se trouvent les filles et leurs macs. Ecrasez les derniers avec votre voiture et sifflez pour appeler les prostituées et les ramener en voiture.

Allez ensuite à l'emplacement suivant et rééditez la même opération pour piquer le business de l'Etoile du matin.

Trafic de putes

Appelez encore une fois Zimos et allez le rencontrer. C'est lui qui va conduire et vous vous occuperez de l'escorte. Protégez-le pendant qu'il effectue le deal puis butez le client qui vous attaque. Pendant votre fuite et quand vous serez poursuivi par les flics, tirez sur le conducteur de la voiture ou sur ses pneus pour le semer. Allez ensuite vers le lieu de la deuxième transaction. Cette fois, le client se sauve sans payer. Poursuivez-le et abattez-le avant de remonter dans la voiture avec votre ami. Allez vers la dernière transaction, protégez Zimos et le client ensuite fuyez avec votre pote.

Escorte

Allez récupérer la fille et conduisez jusqu'au client. Vous devez rester loin des camions des journalistes et laisser le client se faire plaisir.

Vous devez aussi satisfaire ses exigences en récoltant les points de dégâts demandés. Provoquez des accidents, esquivez des voitures et renversez des gens pour récupérer ces points de dégâts. Renversez ensuite les cibles indiquées en rouge sur le radar et enfin évitez de justesse deux voitures à la suite avant de déposer l'heureux client.

Peinture

Allez voir Zimos chez lui. Discutez avec ce dernier qui ne vous propose pas de missions pour l'instant. Appelez alors un autre de vos potes pour une nouvelle mission.

La guerre de Troie

Appelez Shaundi pour obtenir une nouvelle mission. Allez au Penthouse pour parler à Pierce qui organise une fête sans votre permission. Après la cinématique, vous devez repousser l'assaut des prostituées qui ont été invitées à la fête. Neutralisez-les jusqu'à l'apparition des snipers ennemis qui sont postés sur les toits des immeubles environnants.

Montez alors vers la chambre à coucher et prenez le fusil sniper qui se trouve sur la commode de droite. Montez ensuite sur le toit et mettez-vous à couvert derrière le mur (et non pas derrière les générateurs). Butez les snipers indiqués en rouge avant de revenir en bas.

Allez vers la salle d'entretient en éliminant toutes les filles de joie en chemin. Remettez le courant en marche et remontez au penthouse pour repousser l'attaque des hélicoptères. Montez au bar pour prendre le lance-roquettes qui se trouve sur le piano. Restez à l'intérieur pour éviter les tirs des hélicos et explosez-les un par un. Attendez que l'hélicoptère s'immobilise pour vous apprêter à tirer et envoyez-lui une roquette avant qu'il n'attaque.

Mac un, putes zéro

Appelez Zimos ensuite allez le voir. Malgré le plan tordu de ce dernier, vous acceptez de l'aider pour qu'il se venge de l'Etoile du matin. Suivez votre ami et éliminez les premiers ennemis. Allez derrière le comptoir et essayez de désactiver la sécurité. Vous devez malgré tout atteindre le centre de sécurité pour pouvoir réussir à désactiver la sécurité.

Passez par la porte suivante pour atteindre le hall principal de la zone. Vous pouvez nettoyer la zone ou évitez vos ennemis en suivant le couloir de gauche ensuite celui de droite. Passez ensuite la porte et descendez l'escalier. Eliminez les gardes et piratez l'ordinateur pour ouvrir les cellules des prostituées qui vont se joindre à vous et combattre à vos cotés.

Avancez en butant les gardes et piratez un autre ordinateur pour ouvrir les cellules suivantes. Nettoyez ensuite la zone avant d'aller au garage où une brute avec une sulfateuse vous attend.

Restez à couvert derrière le container et, pendant que le colosse est occupé avec vos amis, tirez-lui en pleine tête. Pensez à réanimer vos potes si nécessaire et revenez à votre cachette. Continuez à tirer sur la brute jusqu'à lui faire très mal.

Courez alors vers lui pour lui asséner le coup de grâce. Si vous possédez un lance-roquettes la tache ne sera que plus facile.

Fraude à l'assurance

Appelez Angel pour votre prochaine mission. Il vous fera passer un test un peu bizarre. Vous devez vous jeter devant les voitures pour encaisser l'argent de l'assurance suite à l'accident. Placez-vous devant les voitures qui foncent à toute vitesse pour gagner le plus d'argent possible. Vous devez récolter la somme d'argent nécessaire avant la fin du temps imparti.

Trainée ardente

Appelez Angel pour votre prochain test. Vous devez conduire le quad en étant une torche humaine. Passez par les check-points en défonçant les voitures et les piétons en chemin pour gagner des bonus de temps. Roulez sur les flammes pour créer un carnage et gagner d'avantage de points.

Œil du tigre

Appelez Angel pour votre test final. Vous devez alors escorter son tigre et échapper aux journalistes qui vous poursuivent. Evitez de perdre le contrôle quand le tigre vous déstabilise en vous attaquant. Conduisez convenablement sans causer d'accidents pour augmenter la jauge de courage sans augmenter celle de la rage de l'animal.

Affronte tes peurs

Cette mission consiste à aller voir Angel chez lui pour discuter de ses tests peu orthodoxes.

Cyber flammes

Appelez Kinzie ensuite allez à sa planque. Acceptez de jouer à la course de moto virtuelle. Vous devez passer dans les cibles bleues tout en évitant de rouler dans les flammes sur votre chemin.

Le chemin est tout droit, occupez-vous donc d'éviter les flammes pour ne pas perdre de précieuses secondes.

Chaos

Appelez Kinzie pour une nouvelle mission. Rendez-vous ensuite à la zone indiquée où vous devez provoquer le plus de dégâts possible. Utilisez les grenades infinies pour semer le chaos dans la zone. Explosez les voitures des gangs et de la police pour obliger les renforts à rappliquer et les exploser eux aussi sans quitter cet endroit.

Ange gardien

Appelez une nouvelle fois Kinzie pour votre prochaine mission. Allez vers la zone indiquée pour vous occuper de la protection de Kinzie. Eliminez les membres du gang qui essayent de l'attaquer. Vous pouvez tirer sur les voitures ennemies pour les exploser et éliminer les hommes en même temps.

Vous devez ensuite utiliser le lance-roquettes pour exploser les véhicules qui poursuivent votre amie. Laissez la voiture de Kinzie dépasser les gangsters pour exploser ces dernier sans toucher votre amie.

Assaut hélico

Appelez Kinzie pour une nouvelle mission et allez à la zone indiquée. Vous allez encore une fois vous occuper de sa protection, cette fois à bord d'un hélico. Suivez-la et restez bien en haut pour avoir une bonne vue d'ensemble.

Explosez les voiture ennemies avec la mitrailleuse ou les missiles de l'hélico. Assurez-vous toujours d'exploser les ennemis à une bonne distance de la bagnole de votre amie pour ne pas la toucher. Occupez-vous aussi des hélicos qui vous prennent pour cible.

Harceleur téléphonique

Allez voir Kinzie cette fois pour avoir une simple discussion.

Le bateau des putes

Appelez Zimos pour être contacté en même temps par Viola pour une nouvelle mission. Allez ensuite sur les quais. Après la cinématique, avancez vers le cargo à bord de votre jet-ski. Montez à bord et commencez à ouvrir les containers pour chercher et libérer les prostituées.

Neutralisez les ennemis et prenez les armes et les munitions que vous trouvez dans les containers. Quand la brute débarque, utilisez le lance-roquettes que vous trouverez dans un des containers pour l'exploser. Trouvez les quatre containers remplis de filles pour les libérer toutes.

Allez ensuite sur la passerelle pour récupérer la sulfateuse. Commencez par neutraliser les renforts ennemis qui arrivent par la mer et par le ciel. Explosez les bateaux avant qu'ils n'accostent et ne fassent débarquer les ennemis sur le cargo.

Explosez aussi les hélicoptères avant qu'ils n'atterrissent. Neutralisez ensuite le reste des ennemis pour permettre à l'hélicoptère de Pierce de transporter les filles.

Pendant le trajet, explosez les bateaux ennemis qui vous poursuivent (anticipez la trajectoire de tir pour pouvoir les toucher). Si vous possédez la vision améliorée, il ne vous reste qu'à verrouiller la cible et la suivre avec le réticule pour l'exploser.

Tirez ensuite sur les snipers qui se trouvent sur les rivages. Explosez les véhicules pour éliminer les ennemis qui les entourent. Viendra ensuite le tour des ennemis postés sur les toits. Explosez-les et tirez aussi sur les hélicoptères stationnés pour provoquer plus de dégâts.

Vous avez maintenant le choix entre vendre les filles aux Etoiles du matin ou les ramener à votre QG pour que Zimos prenne en charge ce commerce.

Gang bang

Appelez Oleg pour être contacté encore une fois par Viola. Allez au parc pour être attaqué par les forces du STAG. Ces unités sont arrivées en ville spécialement pour éradiquer la présence des gangs. Après la cinématique, traversez le bar en neutralisant les soldats sur votre chemin et passez la porte, à gauche.

Une fois sur le toit, survivez aux assauts du STAG. Laissez Oleg s'occuper de ceux qui débarquent sur le toit tandis que vous abattez au sniper les ennemis qui se trouvent sur les toits des immeubles avoisinants. Utilisez ensuite vos roquettes pour exploser le Vtol qui rapplique. Survivez ensuite aux attaques du Vtol suivant avant qu'Oleg ne saute dessus pour l'éloigner.

Sortez ensuite du QG et montez directement dans la voiture de police. Conduisez en évitant les barrages et en semant les blindés des STAG. Roulez jusqu'au Penthouse pour vous mettre à l'abri.

Convoi Factice

Appelez cette fois Pierce pour une nouvelle mission. Après la discussion, dirigez-vous vers la base du STAG pour voler un Vtol. Sautez dans l'eau pour vous approcher des appareils à la nage pour éviter les hordes d'ennemis et leurs barrages. Prenez alors le contrôle d'un Vtol et décollez immédiatement.

Vous pouvez changer le mode de vol de l'appareil pour vous déplacer plus rapidement. Volez ensuite vers la plus proche base STAG, planez au dessus d'elle en changeant le mode de vol et détruisez tous les blindés et les Vtols.

Allez vers la base suivante et faites le ménage également.

Allez ensuite rejoindre le convoi de vos amis pour le protéger. Explosez les deux barrages ennemis sur le pont. Abattez ensuite le Vtol qui vient vous attaquer puis dirigez-vous vers une autre base pour attirer l'attention des forces du STAG. Détruisez deux autres bases pour ensuite allez aider Oleg qui est entouré par les ennemis.

Explosez les véhicules qui l'encerclent ensuite abattez les Vtols qui arrivent à la rescousse. Pourchassez enfin l'avion de surveillance STAG.

Explosez son escorte avant qu'elle ne trouve le temps de vous attaquer. Approchez-vous ensuite suffisamment de l'appareil et balancez la sauce jusqu'à l'abattre.

Live ! Avec Killbane

Appelez Kinzie et allez la voir avec Shaundi. Vous devez alors localiser le lieu de transmission de l'émission avec Killbane. Un décompte de 15 minutes sera alors déclenché. Vous devez réussir cette mission avant la fin du temps imparti qui est largement suffisant. Allez vers l'hélicoptère sur le quai et volez vers la tour de radio.

Neutralisez ou ignorez les ennemis et installez le transmetteur. Revenez ensuite à l'hélicoptère et volez vers la tour suivante. Atterrissez sur l'hélipad ensuite décollez pour atterrir sur le toit en haut, près de l'antenne. Ceci vous évitera de perdre du temps à monter et à descendre les escaliers et surtout éviter d'affronter les hordes d'ennemis. Installez le transmetteur et revenez à l'hélico.

Décollez et repérez la camionnette de transmission. Restez au dessus d'elle pour intercepter la transmission jusqu'à localiser le lieu de transmission de l'émission. Rendez-vous alors à l'endroit de l'interview et atterrissez sur le toit. Eliminez les ennemis et entrez dans le bâtiment. Nettoyez cet étage en vous abritant derrière les planches et caisse.

Parlez à Jane pour localiser Killbane. Elle vous apprend alors qu'il a déjà pris la fuite. Revenez donc à l'hélicoptère et pourchassez-le. Un problème dans l'appareil vous empêchera d'en finir avec Kilbane.

Cours d'informatique

Allez voir Kinzie dans sa planque. Elle vous demande de lui apporter un puissant ordinateur possédé par les STAG. Vous serez en concurrence avec les Deckers sur ce coup.

Prenez une voiture et roulez vers l'endroit indiqué. Les Deckers vous ont devancé et sont en guerre avec le STAG. Foncez avec votre voiture jusqu'aux portes et entrez en ignorant l'affrontement qui se déroule à l'extérieur. Courez ensuite à gauche et montez les marches pour vous abriter derrière un pilier. Commencez le nettoyage de l'entrée en éliminant les soldats du STAG et les Deckers. Ces ennemis seront indiqués sur votre radar.

Après le nettoyage, utilisez l'ascenseur pour atteindre le garage. Courez vers le tank et prenez les commandes. Ecrasez toute résistance sur place et sortez. Suivez le camion et utilisez la mitrailleuse et non pas le canon sur le camion qui transporte l'ordinateur. Visez les pneus pour l'arrêter et le détourner vers Kinzie.

Pas de téléchargement

Revenez voir Kinzie pour votre mission suivante. Montez en voiture et amenez-la vers la centrale nucléaire détenue par les Deckers. Vous devez ensuite la protéger pendant qu'elle pirate chacune des trois liaisons montantes de l'installation pour localiser la chaise. Pour cela, descendez de la voiture pour éviter qu'elle ne soit touchée par les balles car vous avez encore besoin d'elle pour vous déplacer dans la centrale.

Planquez-vous et attendez l'arrivée des ennemis. Butez-les et dès que Kinzie termine le piratage, montez dans la bagnole avec elle et quittez les lieux. Après le piratage des trois liaisons, allez en face de la centrale et attendez l'hélico pour qu'il vous ramène.

Une fois l'hélico au dessus de la grande cheminée, sautez et ouvrez votre parachute. Descendez ensuite à l'étage inférieur et neutralisez les deux premiers ennemis. Entrez dans la grande salle pour désactiver les quatre routeurs, ils sont bien défendus.

Nettoyez toujours les environs du routeur que vous allez désactiver et courez vers ce dernier. Repliez-vous ensuite et mettez-vous à couvert pour ne pas subir des tirs de tous les cotés. Effectuez la même opération pour atteindre et désactiver tous les autres routeurs.

Le retour de Nyte Blayde

Appelez Pierce pour trouver un moyen de kidnapper Josh Birk. Allez ensuite avec votre déguisement jusqu'au centre RP de la STAG. Entrez sans attirer l'attention et sans brandir vos armes. Allez vers la réception ensuite montez les marches pour atteindre l'ascenseur à prendre. Avancez jusqu'à la salle où se trouve Josh.

Une fois Josh mis KO, transportez-le en éliminant les ennemis en chemin. Nettoyez toujours la zone avant d'avancer puisque porter Josh vous empêche d'affronter les ennemis. Cachez-vous derrière les piliers pour récupérer de l'énergie avant de continuer votre avancée.

Descendez jusqu'au garage et placez Josh dans la voiture. Roulez vers votre QG en évitant les barrages routiers des STAG et des SWAT.

http://Deckers.Mourir

Allez voir Kinzie dans sa planque. Vous allez vous immerger dans le monde virtuel de Matt, le chef des Deckers. Avancez, en suivant l'indicateur et éliminez les ennemis en chemin. Vous devez accéder au pare-feu installé par Matt. Avancez ensuite dans le petit labyrinthe pour atteindre votre objectif.

Vous entrez alors dans le jeu " larmes & Dragons " où vous devez répondre à quatre questions. Répondez " prendre une torche " pour la première puis " continuer de marcher ". Ensuite, répondez à nouveau " continuer de marcher " et enfin " tuer la licorne ".

Accéder ensuite à l'anti-virus et éliminez tous les Deckers qui se trouvent dans ce qui semble être un cimetière. Faites attention aux altérations provoquées par Matt.

Il pourra inverser les commandes, ralentir vos mouvements ou bien vous causer des problèmes de connexion.

Continuez à avancer jusqu'à entrer dans un mini-jeu où vous contrôlez un tank bleu. Vous devez détruire celui en vert. Laissez votre ennemi s'approcher de vous et tirez-lui dessus jusqu'à l'exploser.

De retour au monde virtuel, avancez en éliminant les Deckers pour accéder à la sécurité internet. Nettoyez ensuite la zone avant que le programme ne se plante. Appuyez alors sur n'importe quelle touche pour relancer le système. Avancez ensuite vers la cathédrale pour affronter Matt.

Matt est incarné par un avatar de démon géant ou Dieu comme il aime se faire appeler. Dès le début, tirez sur votre ennemi en tournant autour de lui. Localisez Matt en suivant sa trainée lumineuse et tirez-lui dessus sans relâche. Ne restez pas sous votre ennemi et ne vous approchez pas trop de lui. Même s'il utilise ses ruses pour vous rétrécir ou vous ralentir, ne vous arrêtez pas de tirer sur lui tout en restant mobile.

N'arrêtez de tirer que lorsqu'il bouche temporairement votre canon. Après un certain temps, l'avatar de Matt se mettra à terre ce qui vous laisse la possibilité de lui arracher ses ailes. Reprenez ensuite vos attaques sur le boss. Quand l'avatar de Matt se tord de douleur, courez vers lui pour lui infliger encore plus de dégâts.

Kinzie réussit enfin à transformer votre avatar en un démon semblable à celui de Matt. Commencez par exterminer facilement les Deckers qui débarquent. Commencez ensuite votre duel avec Matt et suivez les indications qui s'affichent pour lui asséner le coup final.

Pour sauver sa peau, Matt vous propose de vous offrir une société de fabrication de voitures et une autre d'armes. A vous de choisir.

La foire aux STAG

Appelez Pierce et allez au QG des Saints. Après la discussion, allez au centre RP de la STAG. Utilisez les cocktails Molotov pour bruler les bannières des STAG qui se trouvent au dessus de l'entrée. Maintenant que vous avez attiré leur attention, revenez à votre QG.

Prenez le lance-roquettes et restez du coté nord du bâtiment. Attendez l'arrivée des véhicules des STAG pour tirer sur les voitures piégées et les exploser et éliminer en même temps les soldats.

Nettoyez la zone avant d'aller rejoindre Viola de l'autre coté du bâtiment. Aidez-la à neutraliser les ennemis ensuite tirez sur les voitures piégées de ce coté pour faire un carnage parmi les soldats. Défendez ce coté sud avant l'arrivée des snipers sur les toits avoisinants. Neutralisez-les sans trop vous exposer et revenez ensuite du coté nord.

Utilisez le lance-roquettes pour détruire les chars ennemis qui débarquent. Quand Pierce rapplique avec une voiture, protégez-le avant de descendre via l'ascenseur pour le rejoindre. Zigzaguez entre les véhicules ennemis sans chercher à affronter tout ce beau monde puis abritez-vous derrière les carcasses et rejoignez Pierce. Revenez ensuite en compagnie de ce dernier à votre QG. Utilisez la visée laser pour cibler les tanks ennemis pour la frappe aérienne. Utilisez cette visée pour cibler aussi les Vtols.

Les ennemis parviendront ensuite à investir votre QG. Puisque vous possédez encore un nombre infini de cocktails Molotov suite à la première partie de la mission, utilisez ces derniers pour enflammer tous vos ennemis.

Défendez encore une fois le nord avant de vous rendre à la suite pour retrouver Shaundi sur l'hélipad. Après la cinématique, choisissez entre livrer Josh aux STAG et obtenir une courte trêve avec ces derniers ou bien le sauver et l'emmener avec vous pour qu'il redevienne votre pote. Faites votre choix ensuite courez rapidement et sautez de l'immeuble.

Nostalgie de Stilwater

Appelez votre amie Shaundi au téléphone. Pendant la communication, elle sera agressée et kidnappée par les membres du STAG.

Je suis Cyrus Temple

Appelez Pierce et allez chez Image as Designed pour lui exposer votre plan assez audacieux. Vous allez effectuer une chirurgie plastique pour ressembler à Cyrus Temple le chef du STAG et lui amener Pierce et Viola comme prisonniers.

Montez alors dans le camion des STAG et conduisez sans provoquer d'accidents pour ne pas attirer l'attention. Entrez dans la base des STAG et prenez un Vtol.

Volez jusqu'au navire Thermopyles et atterrissez. Laissez vos amis aux mains des soldats et suivez Kia. Vous devez ensuite autoriser la fabrication de deux prototypes parmi les trois proposés. Une fois démasqué, vous avez le choix entre nettoyer toutes les zones que vous visiterez ou bien zigzaguer entre les ennemis et sprinter dans les couloirs pour éviter les tirs.

Passez par la salle de sécurité, nettoyez-la ensuite utilisez l'ordinateur pour activer les portes de sécurité. Continuez ensuite d'avancer pour atteindre les cellules et libérez vos amis.

Vous devez ensuite trouver le réacteur du porte-avion, suivez l'indicateur en tirant sur tout ce qui bouge jusqu'à atteindre la salle du réacteur. Commencez par éliminer les snipers qui se trouvent au fond et avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis. Entrez dans la salle de contrôle et détruisez la console.

Courez ensuite pour vous enfuir avant la fin du temps imparti. Montez dans un des appareils stationnés dans le hangar (il en faut un qui ne soit pas touché par l'explosion) et fuyez.

Steelport vue de ciel

Appelez Kinzie puis allez à l'aéroport pour embarquer dans un avion. Sautez ensuite sur l'avion du STAG. Une fois dans l'appareil, avancez vers la porte pour essayer de l'ouvrir. Elle est bloquée et vous devez trouver une arme puissante

pour l'ouvrir. Allez alors vers les caisses de munitions, neutralisez les gardes et fouillez ces caisses pour enfin trouver le pistolet supersonique.

Revenez à la porte et utilisez cette arme pour l'ouvrir. Avancez vers le cockpit et tirez sur sa porte. Malheureusement, le cockpit sera ravagé et vous devez quitter l'appareil avant qu'il ne se disloque.

Allez alors vers la soute en éliminant les ennemis avec votre nouveau joujou. Approchez du tank pour l'emprunter et sauter avec dans le vide. Pendant la chute tirez avec le tank sur les autres blindés ennemis et utilisez sa mitrailleuse sur les soldats en chute. Quittez ensuite ce tank et plongez vers le suivant pour monter dedans.

Attaque de zombies

Appelez Viola qui vous demande d'aller voir le maire qui sollicite votre aide pour affronter la menace zombie. Après la discussion avec ce dernier, allez vers la zone de quarantaine. Sautez par-dessus le pont-levis pour atteindre l'autre rive condamnée. Vous devez submerger les trois containers qui sont la cause de la mutation. Utilisez le pistolet supersonique pour neutraliser les morts-vivants qui vous attaquent jusqu'à atteindre le premier container, qui n'est pas très loin. Poussez-le dans l'eau en utilisant le pistolet supersonique.

Rejoignez ensuite Viola qui se tient sur un toit, entourée de zombies. Frayez-vous un chemin entre les créatures qui n'arrêteront pas de charger sur vous. Pour les éliminer plus aisément, sprintez pour que plusieurs zombies vous suivent ensuite retournez-vous, chargez le pistolet supersonique à bloc et lancez une charge qui explosera tous vos poursuivants. Montez ensuite sur le toit et aidez Viola.

Allez ensuite à l'emplacement du container suivant. Sur place se trouve une brute zombie. Le pistolet supersonique sera très utile contre ce monstre et l'empêchera de vous atteindre. Eliminez-le ainsi que ceux qui l'accompagnent puis poussez le container dans l'eau.

Avant de vous occuper du troisième container, vous devez réparer votre masque à gaz avant de succomber à la contamination donc avant la fin du temps imparti. Allez alors en direction du RIM Jobs en passant par les ruelles pour éviter au maximum les zombies qui tentent de vous retarder. Ouvrez ensuite la porte du Rim Jobs et protégez Viola pendant qu'elle s'occupe du masque.

Allez ensuite vers le troisième container et massacrez les zombies en chemin. Poussez ce container dans l'eau avant de vous diriger vers le camion de produits chimiques. Une fois le camion récupéré, vous avez le choix entre le submerger pour le compte du maire et en finir avec la contamination (le maire et les SWAT seront donc vos alliés) ou rapporter le camion à Oleg pour qu'il vous concocte une armée de zombies rien que pour vous.

Attaque à distance

Appelez Viola et rendez-vous au Broken Shillelagh pour votre prochaine mission. Pour affronter Killbane vous devez éliminer tous les potentiels challengers.

Depuis l'hélicoptère, utilisez le pistolet RC qui peut contrôler les véhicules. Commencez par contrôler la voiture du premier catcheur et renversez 15 piétons. Il s'agit d'une tâche assez facile pour vous puisqu'il vous suffit de rouler sur le trottoir. Dirigez ensuite cette voiture vers la station à essence pour la percuter et tuer le conducteur.

Allez ensuite vers votre deuxième cible. Prenez le contrôle d'un bateau et foncez sur la fête qui se tient sur la plage pour faire un carnage et tuer le deuxième catcheur.

Pour le troisième, prenez le contrôle d'un hélicoptère et dirigez ce dernier sur celui du troisième catcheur. Prenez ensuite le contrôle d'un tank du STAG et utilisez-le pour exploser le dernier catcheur embarqué dans un autre tank.

Si votre tank explose, prenez le contrôle d'un autre pour finir le boulot. Maintenant Killbane n'aura que vous comme adversaire.

Rixe du 3 count

Appelez ensuite Angel qui vous demandera de lui rendre un autre petit service avant d'affronter Killbane. Il faut que vous tentiez de récupérer son ancien masque. Allez au casino de Killbane et tirez sur les machines à sous pour les exploser et faire venir le gérant.

Mais avant cela, vous devez vous débarrasser des Luchadores qui rappliquent. Une fois la jauge de dégâts au maximum, le gérant débarquera enfin. Interrogez-le alors pour savoir où se trouve le masque. Allez au coffre pour récupérer ce dernier.

Angel vous demande ensuite de détruire les six statues de Killbane qui se trouvent dans le casino. Localisez-les grâce aux indicateurs sur votre radar et détruisez-les.

Des renforts ennemis débarquent dans la zone. Restez à l'étage et nettoyez ce dernier avant de vous occuper de ceux qui se trouvent en bas, sans descendre. Eliminez ensuite les deux brutes qui rappliquent avant de quitter les lieux.

Murderbrawl XXXI

Le combat contre Killbane aura finalement lieu. Le premier à l'affronter sera Angel. Pendant ce temps vous devez vous occuper des hommes de Killbane. Défendez alors le ring en repoussant les ennemis. Ramassez les objets jetés aux alentours du ring pour les utiliser contre vos ennemis.

Après un certain temps, Angel sera projeté hors du ring. Protégez-le en éliminant les ennemis à l'aide d'une tronçonneuse. Parlez ensuite à Angel qui vous demande de monter sur le ring.

Affrontez alors Killbane en le frappant avec les objets jetés dans le ring. Vous devez éviter l'attaque de Killbane en appuyant sur la touche indiquée pour enchainer ensuite avec votre combo. Pendant votre attaque, suivez les indications pour faire mal à votre ennemi.

Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à le mettre KO. Vous avez ensuite le choix entre lui enlever son masque ou l'épargner.

Triolisme

Parlez à Pierce puis allez au QG des Saints. La guerre fait rage dans la ville entre les STAG et les Luchadores. Rendez-vous alors au premier lieu d'affrontement et le plus proche. Vous serez accompagné de Pierce et d'Oleg qui vont vous aider et vous devez aussi garder un oeil sur eux.
Une fois dans la zone du premier affrontement, foncez dans le tas pour écraser les ennemis et effectuez quelques aller-retour pour neutraliser le maximum d'entre eux. Descendez ensuite de votre véhicule et embarquez dans un blindé du STAG pour être mieux protégé.

Utilisez la tourelle pour décimer vos ennemis et changez de véhicule à chaque fois que le votre commence à dégager de la fumée. Neutralisez les ennemis jusqu'à vider la jauge rouge située en haut, à gauche de l'écran.

Allez ensuite vers le second lieu d'affrontement qui se déroule près d'une station à essence. Comme d'habitude, prenez un véhicule du STAG. Explosez cette station et allez derrière le garage qui est à proximité pour mettre le véhicule à l'abri.

Commencez le carnage et visez en premier les Luchadores équipés de lance-grenades GL G20. Vous pouvez utiliser ce lance-grenades contre les ennemis et les véhicules. Vous pouvez aussi utiliser toutes vos armes lourdes ainsi que les frappes aériennes pour parvenir à repousser les tanks qui débarquent à la fin de l'affrontement.

Allez ensuite vers l'armurerie du STAG où se trouve la plus grande concentration des soldats. Sur place, il existe d'excellents spots où vous pouvez rester à l'abri pour vous reposer suite aux attaques ennemies. Le premier se trouve dans la crevasse, à coté de la route. Vous pouvez y amener un véhicule et éliminer les ennemis qui essayent de vous atteindre depuis la route, en haut.

Le deuxième spot se trouve dans le petit bâtiment à coté de la route près de l'intersection. Vous pouvez rester derrière ce bâtiment et canarder tranquillement vos ennemis ou utiliser vos armes lourdes et vos frappes aériennes.

Vous pouvez, comme d'habitude, récupérer le lance-grenades pour exterminer les ennemis plus facilement surtout les brutes et même pour exploser les tanks qui rappliquent.

Une fois l'armurerie nettoyée, vous devez choisir entre éliminer Killbane qui essaye de s'enfuir ou sauver Shaundi.

Choisissez cette fois d'aider votre amie. Entrez dans l'armurerie et prenez un hélicoptère pour atteindre Kinzie dans le port. Prenez ensuite le bateau et foncez vers la statue où votre amie et retenue prisonnière. Ignorez les ennemis qui se trouvent en bas et sprintez vers la première bombe. Utilisez le pistolet supersonique pour pousser la bombe dans l'eau.

Avancez ensuite vers les autres bombes en éliminant les ennemis et en libérant les Saints pour qu'ils puissent vous donner un coup de main. Une fois les huit bombes jetées dans l'eau, montez au sommet pour trouver Shaundi Viola et Kia. Cette dernière utilise Shaundi comme bouclier. Ramassez les grenades qui se trouvent derrière les caisses et jetez-les sur Kia pour la déstabiliser. Tirez-lui dessus ensuite quand elle lâche Shaundi pour quelques instants.

Quand Cyrus arrive avec son appareil, abriter-vous derrière les caisses pour éviter ses tirs et continuer vos attaques sur Kia jusqu'à l'éliminer.

Non seulement vous réussissez à libérer Shaundi et Viola mais vous devenez en même temps le nouveau héros de Stillport.

Gangsters dans l'espace

Si vous avez choisi de libérer vos amis vous devrez accomplir cette mission. Vous vous retrouvez sur la surface de la planète Mars où les braves Saints combattent le crime représenté par Killbane et ses sbires.

Commencez par désactiver le premier champ de force. Passez ensuite au deuxième à bord de votre véhicule. Désactivez ce dernier et continuez vers le prochain. Désactivez le troisième en sabotant le terminal qui se trouve en haut de la passerelle.

Allez ensuite vers le repaire de Killbane pour l'affronter. Commencez par poser les explosifs dans leurs emplacements indiqués pour détruire la porte. Avancez ensuite pour l'affrontement final contre Killbane.

Laissez votre ennemi vous poursuivre et tirez sur les cristaux de lave lorsqu'il passe près ou en dessous d'eux. Ceci le brulera et vous garantira quelques secondes précieuses pour placer un coup spécial et lui enlever son bloc de refroidissement. Rééditez l'opération une seconde fois et quand Killbane et à terre, attaquez-le pour lui exploser son casque.

Recommencez la même opération pour lui donner cette fois le coup de grâce et terminer le tournage de ce film. Oui il s'agit bien d'un film dont les évènements se déroulent sur mars.

Vous pouvez maintenant refaire la mission Triolisme et cette fois choisir d'éliminer Killbane.

Triolisme (fin alternative)

Pendant le choix entre sauver votre amie ou éliminer Killbane, choisissez ce dernier. Allez alors retrouver Angel et aidez-le à éliminer les ennemis qui l'encerclent. Ensuite et pendant qu'Angel conduise la voiture, tirez vos roquettes sur les voitures qui vous poursuivent. Utilisez votre lance-roquettes sur l'avion de Killbane avant qu'il ne décolle.

Vous devez ensuite affronter le colosse avec vos propres mains. Suivez alors les indications qui s'affichent pour donner une raclée à Killbane et enfin lui ôter la vie.

Le fil des STAG

Si vous avez éliminé Killbane, vous obtenez cette mission. Le STAG lance l'attaque ultime contre la ville pour éliminer les Saints. Ils amènent le Dédale, leur vaisseau mère et leur fierté.

Si vous n'avez pas encore amélioré votre lance-roquettes, pensez à le faire. Allez au Broken Shillelagh pour retrouver

vos amis. Quand l'attaque des STAG commence, allez à votre Penthouse pour récupérer un hélicoptère. Volez ensuite vers le Dédale et commencez par détruire les canons qui se trouvent à droite et à gauche de la piste d'atterrissage.

Vous devez ensuite poser des bombes sur la zone de chargement. Avant cela, pensez à exploser les tanks actifs qui se trouvent en bas. Posez-vous ensuite et posez la première bombe. Utilisez ensuite un blindé pour atteindre la position suivante sans être gêné par les soldats.

Prenez un Vtol pour voler jusqu'au pont arrière puis posez-vous et posez les deux dernières bombes. Vous devez ensuite combattre Cyrus Temple.

Localisez les lance-roquettes où vous allez pouvoir charger votre arme. Verrouillez votre cible avant de tirer pour vous assurer de toucher votre ennemi. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent sur le pont et qui essayent de vous éliminer. Quand le boss revient avec son appareil, abritez-vous derrière les caisses et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'éloigne.

Repoussez encore une fois les soldats en attendant l'arrivée du boss. Maintenez cette tactique et si vous n'avez plus de roquettes, utilisez la sulfateuse qui se trouve à gauche. Explosez enfin le boss pour en finir avec les STAG et leur Dédale. Courez enfin vers un Vtol pour l'emprunter et quitter le vaisseau. Félicitations ! Vous avez le contrôle total de la ville et personne ne viendra vous le contester.

COSTUMES BONUS

Policier/Swat

Complétez toutes les activités Snatch pour Kenzie.

Deckers

Complétez la mission 37 chez Kenzie.

Os

Complétez toutes les activités Snatch pour Zimos.

Wrestlers

Complétez la mission 43.

Mascotte

Complétez toute les activités SERC pour le professeur Genki.

Morningstar

Complétez la mission 29.

Guarde national

Complétez toutes les activités Tank Mayhem.

Space Saints

Complétez la mission 47.

Strippers

Complétez toutes les activités d'escorte pour Zimo.

Wrestlers

Complétez les activités Tiger Escort.

PERDRE FACILEMENT SA NOTORIÉTÉ

Pour perdre facilement votre notoriété de gang ou de police, jetez-vous dans l'eau à plusieurs reprises (à noter que cela dépend du niveau de notoriété de vous avez) jusqu'à ce que celle-ci disparaisse complètement.

LA MASCOTTE DE LA FORTUNE

Si par chance vous croisez une mascotte du Professeur Genki, un homme avec une énorme tête de chat, tuez-le... Et ramassez la liasse de billets qu'il fait tomber pour gagner entre 100 000 $ et 900 000 $! Attention toutefois, il est parfois extrêmement résistant, mais n'est jamais invincible.

PERSONNALISER LES VÉHICULES SPÉCIAUX

Dans ce jeu il y a 2 types de véhicules, ceux que l'on peut personnaliser de manière "légale" et les autres.

En premier lieu il vous faut les 2 types de véhicules dans le garage.
Ensuite mettez vous au volant d'un véhicule customisable et entrez dans un Rim Jobs avec. Rendez-vous dans le menu "garage" et mettez votre curseur sur le véhicule non customisable que vous souhaitez modifier. Ne cliquez pas et faites un retour arrière pour revenir au menu.

Bien joué, vous avez maintenant la possibilité de modifier le véhicule à votre guise, les performances peuvent être améliorées au maximum tandis que l'esthétique est plus ou moins "bridé" à la customisation.

Saints Row IV

© KOCH Media / Volition 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quêtes principales

Purple Ops

Après une bien longue cinématique, l'aventure commence par un traditionnel tutorial : suivez d'abord Asha et tuez au corps-à-corps le garde de dos puis les autres avec le pistolet-mitrailleur dont vous êtes équipé. Suivez les checkpoints en tuant tout le monde sur votre passage et battez-vous avec Cyrus dans un long combat en QTE. Foncez ensuite au silo du missile et enchaînez les QTE pour le détruire en vol.

Vive le chef

Maintenant que vous avez un personnage complètement customisé, allez à la conférence de presse au bout du couloir. Des personnes vous interrompent sur le trajet, choisissez ce que vous voulez ça n'a pas d'importance. Les ennuis vont commencer avec l'arrivée de Zinyak et ses copains extra-terrestres. Foncez au bureau ovale pour récupérer des armes dans les cachettes puis ressortez et suivez les checkpoints en tuant les aliens. Dehors, montez dans la DCA et détruisez les vaisseaux qui vous foncent dessus puis finissez la mission en vous battant contre Zinyak.

Laisse ça aux Saints

Changement complet d'ambiance, vous voici dans un univers fleurant bon la série des années 50. Descendez les escaliers, prenez votre petit déjeuner puis sortez prendre le journal. Montez après dans la voiture et allez au café de Main Street. Après avoir salué la foule, faites-vous photographier puis entrez pour vous rendre compte de ce qui cloche ici. En ressortant, prenez la voiture et allez vers le parc puis descendez les policiers qui s'amènent. Prenez enfin le lance-roquette pour détruire tout ce que vous pouvez et enfin, tuez le super-sheriff.

Apprends les règles

Maintenant que vous êtes en ville, vous êtes libre de faire à peu près tout ce que vous voulez. Pour commencer, volez une voiture, allez au magasin d'armes et achetez un pistolet avec n'importe quelle amélioration. En sortant, tuez tous les policiers et allez à la zone d'action. Là, éliminez les aliens pour récupérer l'endroit (il y en a plein d'autres dans toute la ville) puis rendez-vous à la planque signalée par Kenzie.

Pour la deuxième partie de la mission, Kenzie vous montre les clusters, ces halos d'énergie bleus répartis sur toute la carte. Prenez les trois qu'elle vous indique puis un quatrième et servez-vous en pour acheter de nouveaux pouvoirs. Ceux-ci sont primordiaux car ils vous dispenseront tout simplement de véhicules pour toute la partie. Réussissez après le parcours d'entraînement créé par Kenzie. Effectuez ensuite une course exploitant également vos nouveaux talents, suivez les balises bleues et sautez aux flèches jaunes.

Pour la dernière partie de cette mission de découverte de la ville, rendez-vous tout d'abord au point sensible. Pour commencer, désactivez les générateurs situés sur autour de l'immense sphère rouge et bien sûr éliminez tous les aliens afin d'éviter d'être dérangé pendant cette tâche. Une fois le bouclier désactivé, rendez-vous à la base de la structure et désactivez le contrôleur. Un monstre bien plus puissant fait son apparition, le gardien, et vous devez également le tuer, pour cela évitez ses attaques et videz-lui vos chargeurs dans la tête. Une fois vaincu, vous absorbez un nouveau pouvoir, l'explosion, et pourrez le tester dans un autre entrainement de Kenzie.

L'évasion

Allez, assez joué, il est temps de rentrer dans le monde réel. Rendez-vous donc au sommet de l'immeuble mentionné sur le radar et passez par le portail. Nu comme un ver (et ça le restera longtemps), allez tout droit vers la porte et tuez l'alien pour lui prendre son arme. Suivez les couloirs en éliminant chaque extra-terrestre sur votre passage. Arrivé au bout de la plateforme, défendez-vous jusqu'à ce que le vaisseau arrive pour vous sauver. Plus qu'à piloter le vaisseau jusqu'à la fin, attention celui-ci est très fragile, évitez donc à tout prix les parois.

Enfreindre la loi

De retour dans la simulation, allez au Planet Zin puis piratez-le avec un mini-jeu simpliste. En sortant, tout un comité d'accueil vous attend, éliminez donc policiers et aliens, en n'oubliant pas les portails. Poursuivez ensuite le Cid de contrôle grâce à votre super-vitesse puis détruisez-le.

Pour la deuxième partie de la mission rejoignez dans le rift et jouez à cet étrange mini-jeu consistant à sauter de plateformes en plateformes pour obtenir le meilleur score possible. Allez après au Broken Shillelagh pour un tuto sur l'utilisation du coup de feu qui est un autre élément du pouvoir d'explosion.

Nouvel ami activé

Rendez-vous tout d'abord aux ruines puis allez en direction du dispositif. Récupérez le fusil rebondissant et servez-vous en pour éliminer les aliens. Approchez-vous ensuite des CID et essayez d'en prendre un (ça ne marche pas à tous les coups). Rendez-vous sur le toit un peu plus loin et défendez l'engin contre les vaisseaux qui s'approchent, n'oubliez pas d'utiliser le pouvoir de gel qui les fait s'écraser directement.

Allez ensuite à la source d'alimentation puis tuez les aliens et activez le téléchargement. Protégez ensuite CID et accélérez le transfert en vous rendant aux pylônes signalés sur le radar. Juste après le deuxième revenez très rapidement pour geler CID au risque qu'il n'explose. Plus qu'à tenir 3 minutes et la mission sera presque terminée. En effet, un gardien se pointe juste à la fin et celui-ci a la particularité d'avoir une armure de feu que vous devez enlever avec votre pouvoir de glace, seulement cela ne dure pas longtemps alors tirez vite avant qu'elle ne revienne.

Une fois le gardien vaincu, vous avez droit au traditionnel entraînement pour apprendre votre nouveau pouvoir, la télékinésie. Allez après à Mind Over Murder pour découvrir cette nouvelle activité disponible en ville. Le but est de jeter à travers les anneaux une voiture, un humain ou la tête du professeur. Pour cela, utilisez bien sûr la télékinésie et allez le plus vite possible pour venir à bout des objectifs des trois zones.

Pas cool

Maintenant que CID est de votre côté, il est temps de partir à la recherche des autres membres du (futur) clan. Rendez-vous au restaurant pour initier la mission et entrer dans l'antichambre de Matt. Pendant que Kinzie touche aux commandes, prenez le contrôle du tank et tirez sur les ennemis qui s'approchent. De retour à la 3D, suivez le chemin pour franchir les portes de sécurité, jusqu'au piège où vous devrez passer sur la moto.

Vous avez alors 3 minutes pour atteindre la tour au bout de la piste, c'est largement faisable mais ne perdez pas de temps inutilement, en vous confrontant aux ennemis. Devant les portes, prenez la rouge pour avoir un trophée/succès secret ou la bleue pour tomber directement dans un jeu d'aventure textuel à l'ancienne ! Impossible de perdre ici, il suffit juste de sélectionner les options adéquates pour passer à la suite.

Pour la deuxième partie de la mission, vous disposez d'une armure de combat et devez retrouver Matt dans ce dédale de couloirs. Suivez les instructions et tuez tous les aliens qui se présentent pour ne pas avoir de problèmes. Si vous n'avez plus assez de vie, détruisez des caisses pour en récupérer. Après avoir retrouvé Matt, avancez un peu et défendez-le le temps qu'il pirate la console, attention aux ennemis qui le contournent et peuvent vous faire perdre.

Grâce à son aide vous disposez maintenant de tout l'arsenal nécessaire, faites en bon usage pour nettoyer la zone puis défendre votre allié contre les hordes d'aliens. Vers la fin, faites également attention aux vaisseaux qui arrivent de l'autre côté puis une fois ceux-ci détruits, il ne vous restera plus que quelques ennemis supplémentaires et vous pourrez foncer pour grimper à bord du vaisseau. Plus qu'à le défendre dans une courte séquence de rail-shooter et vous en

aurez fini avec cette mission.

Mesures anormales

Dans retour dans la simulation, un gardien débarque, éliminez-le de la même manière que les autres. Vous obtenez ainsi un nouveau pouvoir, l'écrasement, et devez faire l'entraînement associé. Pour la deuxième partie de la mission, allez au club de baston et tuez tout le monde aussi vite que possible. Pour la vague 2, utilisez votre pouvoir de glace pour atteindre les ennemis et pour la 3, utilisez également tous vos pouvoirs pour aller plus rapidement.

De retour, à la demande générale

Dans cette nouvelle mission, c'est Johnny Gat que vous allez chercher ! Avancez tout d'abord dans l'avion puis après la cinématique revenez sur vos pas en sautant au-dessus des trous verts. Arrivé aux côtés de Shaundi, utilisez le taser pour que Veteran Child la lâche puis tirez lui-dessus et recommencez jusqu'à ce qu'il meurt. Celui-ci va alors se dupliquer et pour le tuer vous devrez obligatoirement récupérer l'arme qui est dans la caisse.

Direction Washington pour le boss

Au tour de Pierce d'être libéré maintenant ! Dans la première partie du niveau, visitez les lieux pour y récupérer les armes et tuez les hommes-canettes. Quand vous obtenez le lance-roquette, tirez sur Paul, la canette géante. Après lui avoir fait assez de dégâts, il vous balancera sur un autre toit où vous pourrez continuer de lui tirer dessus mais également éliminer les ennemis qui vous foncent dessus. Montez ensuite dans l'hélico et tirez-lui toujours dessus. Pour l'achever, vous avez à présent le contrôle d'une statue, le combat n'est pas très difficile si vous enchaînez les coups en bloquant quand Paul s'apprête à frapper.

King de Stilwater

A peine arrivé, vous vous faites agresser par les Vice Kings, tuez-les donc tous puis poursuivez vers l'église et éliminez les quelques ennemis supplémentaires qui arrivent en voiture. Trouvez Ben King puis, en ressortant, continuez à décimer les vagues d'assaillants. A un moment, Kinzie vous indique un lance-roquettes, prenez-le pour détruire directement les voitures et aller plus vite. Foncez ensuite de l'autre côté pour réanimer Ben King puis continuez à tirer sur tout ce qui bouge.

Quand Big Tony arrive, mettez-vous à couvert et videz-lui des chargeurs dans la tête. Repartez après d'où vous êtes venu et tuez Tanya, le plus simple étant d'utiliser des roquettes s'il vous en reste.

From Asha with love

Toujours dans le cadre de la reformation du gang, vous allez maintenant devoir sauver Asha dans une mission beaucoup moins brutale que les précédentes à la recherche de votre " méchant vous ". Avancez dans les couloirs en tirant sur les lumières puis en tuant un garde et passez par le conduit d'évacuation. Continuez à progresser furtivement ainsi jusqu'au hangar où vous devrez avancer prudemment sous un carton pour tuer les soldats un à un. Tel Solid Snake, bougez sous couverture et attendez que les gardes soient de dos pour les abattre.

Avancez encore dans le couloir et passez par un nouveau conduit d'évacuation. Après la rencontre avec votre alter ego diabolique, tuez tous les soldats qui viennent puis vous aurez droit à un joli combat de boss contre votre Némésis. Après avoir éliminé les hommes de main, la technique sera de lui faire perdre un quart de sa vie puis de tirer rapidement sur le générateur à côté pour qu'il ne se régénère pas. Attention, la fenêtre d'opportunité est très mince alors évitez de tomber en rade de munitions à ce moment-là. Si vous n'avez plus de vie, n'hésitez pas non plus à faire un tour dans la salle pour tuer un ou deux gardes.

Situation d'urgence

Pour la première partie de la mission, il suffit juste d'entrer dans la simulation et d'écouter Matt parler. Pour la deuxième par contre, vous allez devoir vous faire aider de CID : allez le retrouver et balancez-le en l'air avec la télékinésie pour qu'il cherche le relais que vous devrez ensuite aller détruire. Dès que c'est fait, recommencez à envoyer CID puis à chercher les prochains relais, aidez-vous de l'immeuble non loin pour monter sur la plateforme où ils se trouvent et

détruisez-les aussi.

Toujours dans la même optique, allez aux relais suivants mais cette fois-ci lancez CID pour qu'il désactive les boucliers et défendez-le des aliens qui arrivent grâce à la tourelle centrale. Dès que les boucliers sont retirés, détruisez tous les relais et continuez en direction du prochain où vous devrez encore une fois lancer CID. Un nouvel ennemi arrive, le maraudeur mais il n'est pas forcément très compliqué à battre, il suffit d'attendre qu'il vous vise pour rapidement le contourner et tirer sur sa partie verte.

Après avoir détruit le dernier relais, rendez-vous à la source et utilisez la télékinésie pour renvoyer les clones dedans. Un clone bien plus puissant disposant de pouvoirs va alors arriver et vous devrez le tuer avant de pouvoir le renvoyer dans la source lui-aussi. Malheureusement, deux autres comme lui vont également venir, il est préférable de se concentrer d'abord sur un en ne lésinant bien sûr pas sur les pouvoirs. Les problèmes n'arrivant jamais seuls, un gardien s'invite également à la partie, tuez-le comme tous les autres et testez votre nouveau pouvoir, le buff, dans l'entraînement de Kenzie.

... le lendemain

Attention, niveau complètement délirant ! Dans ce beat'em'all 2D à l'ancienne, il vous suffit d'affronter des hordes d'ennemis dans 3 niveaux différents, la difficulté est très basse mais faites quand même attention au mini-boss et au boss final. Pour la deuxième partie du niveau, vous revoilà aux commandes de l'armure de combat, comme l'autre fois parcourez les couloirs pour retrouver Johnny Gat.

Arrivé dans une grande salle avec une porte fermée au bout, vous devez tuer tout le monde avant de continuer, les plus petits sont très simples mais pour les maraudeurs, faites attention à ne pas tomber quand vous essayez de les contourner. Vous retrouverez Gat juste un peu plus loin après quelques couloirs et la mission se terminera.

Mort venue d'en haut

Pour une fois ce n'est pas un gardien qui vous aura appris une nouvelle technique mais le boss de la mission précédente. Allez donc juste faire l'entraînement de Kinzie pour la capacité " la mort venue d'en haut ".

Le gambit de Kinzie

Tout le gang est réuni pour l'attaque mais visiblement les zins ne sont pas de cet avis puisqu'ils débarquent en masse dans la planque. Tuez-les tous puis sortez pour prendre un lance-missile et détruire les chars. Allez ensuite rapidement sur le toit pour monter dans l'hélico que vous pilotez-vous-même et faites exploser les tanks aliens. Suivez la voiture sur tout son trajet en détruisant les véhicules qui la poursuive ainsi que les barrages. Après la destruction de l'hélico, entrez dans la salle de jeux et prenez une tourelle pour tirer sur tous les ennemis qui s'approchent le temps que Kinzie pirate la porte.

Continuez le massacre en éliminant les aliens puis éliminez Genki pour pouvoir vous enfuir. Cette fois-ci vous ne conduisez pas mais vous avez le lance-roquette alors faites-en bon usage en détruisant les barrages et en éliminant vos poursuivants. De retour au vaisseau, défendez l'endroit des aliens qui arrivent puis descendez pour nettoyer les lieux. Rendez-vous après sur le pont, puis dans la soute et tuez toujours tous les aliens que vous voyez.

Après avoir ramassé les bombes, allez dans le sas pour passer dans le vaisseau ennemi. Ramassez un flingue alien pour faire beaucoup plus de dégâts et avancez dans les couloirs en tuant tout le monde. Posez une bombe près de la grosse structure rouge puis une autre sur le panneau de contrôle tout au fond et courrez pour revenir au vaisseau. Juste avant l'arrivée, Zinyak tente de s'interposer mais cette fois-ci repoussez-le pour en finir avec cette mission.

Talkie Talkie

Allez juste parler à Matt sur le vaisseau. C'est tout, rien d'autre.

La fille qui hait les années 50

Pour commencer, allez au discours de Keith et après la cinématique, tuez les passants qui vous entourent puis entrez

dans le bâtiment. Là, occupez-vous de tous les aliens et notamment du maraudeur au milieu puis montez à l'étage pour terminer le boulot. Nouvelle cinématique et vous vous retrouvez dans une ruelle : entrez dans le bâtiment pour chercher votre ami et passez les portes pour aller jusqu'au toit.

En haut, vous verrez des dizaines de CID tournant autour du bouclier de protection, le plus simple pour les avoir est d'atteindre une des tourelles et d'en déloger son garde. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir désactiver le satellite. Pour la deuxième partie de la mission, retrouvez CID qui va vous ouvrir un portail vers l'endroit où se trouve Kinzie : les années 50 ! Avancez vers le premier checkpoint et interagissez avec la femme pour vous apercevoir que ce n'est qu'un leurre.

Poursuivez ensuite la voiture de police et rentrez-lui dedans pour parler à la passagère, qui n'est pas non plus Kinzie malheureusement. Allez au parc pour écouter le discours et cette fois-ci c'est la bonne mais vous devez d'abord éteindre les haut-parleurs. Après avoir désactivé le premier, Matt vous laisse le Dubstep Gun et il vous sera bien utile car des camions de propagande vont venir vous perturber pendant votre tâche. Retournez enfin au meeting et tuez Cyrus pour conclure la mission.

Maître de la clé

La fin approche et le plan se met peu à peu en place. Après avoir retrouvé Johnny, allez vers la zone militaire et ouvrez avec la télékinésie puis fouillez les conteneurs. L'emplacement du processeur change à chaque fois mais en courant assez vite vous ne devriez pas avoir de soucis pour le trouver.

Allez ensuite à la tour et détruisez les structures au centre des plateformes pour récupérer d'autres objets. Foncez après aux docks et répétez l'opération puis suivez Johnny Gat qui est en hélico.
Défendez la zone où il s'est arrêté, notamment contre les maraudeurs et les robots assassins puis montez dans l'hélicoptère. La deuxième partie de la mission est nettement plus corsée : à trois reprises, vous allez devoir fouiller une zone, repérer la batterie et la récupérer. Cependant, pour l'obtenir, vous devez tenir suffisamment longtemps sans être touché, ce qui est bien difficile vu la masse d'aliens qu'il y a autour, essayez donc de bien tout nettoyer avant de vous lancer. La troisième fois est plus difficile car il faut en plus désactiver un générateur.

Maintenant, vous devez aller à un nouvel endroit et cette fois-ci détruire les générateurs, ce qui n'est pas beaucoup plus simple vu le nombre d'aliens dans le coin. Une fois le dernier générateur explosé, volez le véhicule puis rendez-vous à l'emplacement demandé.

Frappe le requin

Nous y sommes, voici la dernière mission de Saints Row 4. Avant de la débuter, assurez-vous d'avoir acheté toutes les améliorations qu'il vous faut et le maximum de munitions. Pour vous simplifier la tâche, vous pouvez avoir collecté suffisamment de clusters pour avoir de meilleurs pouvoirs et être niveau 50 pour disposer des munitions illimitées. Sachez également qu'avoir terminé les missions de loyauté vous permettra de voir une fin secrète. Une fois que vous êtes prêt, choisissez une équipe pour vous accompagner en sachant que ça n'a pas vraiment d'influence.

Pour la première partie de la mission, défendez la clé en détruisant tous les véhicules poursuivant le camion et en détruisant les barrages. Après avoir été éjecté, récupérez la clé avec la télékinésie et emmenez-là à la tour puis défendez CID le temps qu'il pirate l'entrée. Dès que c'est fini, entrez dans la tour avec la clé.

Vous devez toujours défendre la clé qui fonce droit vers le coeur du système bien que celle- ci semble très résistante. Suivez quand même les instructions de CID qui vous demandera d'abord d'utiliser votre pouvoir d'écrasement sur les disjoncteurs puis de désactiver deux dispositifs et enfin de détruire les relais.

Pour la deuxième partie de la quête, rendez-vous au portail et défendez-le contre les aliens. Si vous l'avez amélioré, le pouvoir d'écrasement est très pratique mais pensez également aux vaisseaux qui font de sérieux dommages. Recommencez de-même sur la deuxième et troisième plateforme, la seule différence étant le temps pendant lequel vous devez défendre le portail, ce qui rend les choses légèrement plus difficiles. Une fois le troisième portail sauvé, foncez pour vous échapper. Les deux premières sorties ne fonctionnent pas mais la troisième si malgré quelques bugs.

Troisième et dernière partie de cette mission finale, la cible cette fois est bien sûr Zinyak. Avancez dans les couloirs du

vaisseau en tuant tous les aliens puis arrivé devant une porte fermée, laissez vos potes s'en occuper et défendez la position. Entrez après dans l'armurerie pour récupérer une armure vous permettant d'avoir vos pouvoirs dans la réalité ! Descendez ensuite dans les conduits en évitant les lasers puis dès que vous êtes bloqué, entrez dans le couloir pour aller détruire les conduits au bout. Recommencez une seconde fois la descente en esquivant les débris et vous voilà face à l'empereur Zinyak.

Le combat contre celui-ci est assez long mais pas bien difficile étant donné que la vie remonte toute seule après une période sans dégâts, si vous n'en avez plus cachez-vous quelques temps (comme dans la vidéo). Pour la première partie, vous devez simplement lui tirer dessus en évitant ses tirs. Arrivé à la moitié, envoyez-lui des CID grâce à la télékinésie puis désactivez les générateurs pour enlever le bouclier. Vous pourrez alors sans problèmes l'achever avec quelques tirs puis le finir avec des QTE.

Quêtes secondaires

Mini-jeu de piratage

Si vous avez du mal avec le piratage, voici la solution imagée de toutes les énigmes (manque le premier mais il est simpliste) :

Missions de loyauté

Les missions de loyauté sont les seules vraies quêtes annexes, contrairement aux autres qui sont juste des activités avec quelques dialogues intercalés. La réussite de toutes les missions de loyauté vous permet de débloquer la fin secrète après avoir vaincu Zinyak.

Nytefall (Matt)

La mission commence dans le casino et vous devez éliminer tous les zombies qui vous foncent dessus. Sortez ensuite pour retrouver Nyteblade et suivez-le. Quand vous devez vous arrêter, tuez tous les ennemis puis remontez en voiture. Continuez de le suivre et au second arrêt, éliminez-le puisque ce n'est pas le vrai mais juste un leurre.

Sortie entre filles (Shaundi)

Pour retrouver Veteran Child, commencez par aller à l'endroit du Deal et tuez tout le monde pour récupérer la drogue. Ce n'était pas la bonne mais le prochain lieu est le bon. Suivez ensuite Shaundi et sa version fun grâce à vos pouvoirs puis allez trouver DJVC. Éliminez tous les gardes déguisés puis tuez votre cible, ou plutôt ses dizaines de clones. Les derniers étant plus résistants, utilisez vos pouvoirs comme si c'étaient des gardiens et enfin, approchez-vous des platines pour achever définitivement le vrai

Monte le son (Pierce)

Montez d'abord dans la voiture puis roulez jusqu'aux docks et détruisez tous les camions, pour aller plus vite vous pouvez juste foncer dessus pour les faire tomber à l'eau. Repartez ensuite en direction de la centrale et prenez les matériaux nucléaires (les trois premiers sont des leurres). Suivez après la voiture cible pendant un long moment et tuez Maero, d'abord en détruisant son pick-up puis de la même manière que les gardiens.

Le King de la danse (Ben King)

Mission complètement barrée pour changer, vous allez devoir vous attaquer à un virus qui transforme les gens en esclaves sexuels, ni plus ni moins ! Allez dans la première ruelle et tuez le porteur du virus puis absorbez-le. Suivez ensuite Ben et éliminez les Vice Kings dans leur voiture pour avoir le second porteur du virus. Recommencez une nouvelle fois et vous voilà prêt pour le club. Inscrivez-vous ensuite pour danser devant la foule en une série de QTE et enfin, allez sur le toit pour éliminer Tanya.

Journée d'entraînement (Asha)

Asha souhaite tester vos compétence d'agents de protection du MI6 alors suivez ses ordres ! Conduisez d'abord la voiture jusqu'au magasin, ne tuez pas le civil à l'intérieur puis continuez jusqu'au second arrêt. Montez sur le toit par l'escalier sur le côté et avec le sniper, tuez les ennemis qui vous entourent. Redescendez ensuite et repartez vers le troisième arrêt. Après l'embuscade, défendez-vous en attendant le véhicule de secours puis approchez-vous. Celui-ci explose, détruisez donc l'hélico et prenez une voiture un peu plus loin pour vous rendre au terminus où vous attend le professeur Genki qu'il faut abattre pour terminer la mission.

Récapitulation SR3 (Johnny Gat)

La mission de Johnny est un peu particulière puisqu'il souhaite que vous participiez à un jeu fort étrange consistant à tuer tout le monde dans un labyrinthe parsemé de pièges. Essayez de faire des combos pour gagner plus de points et bien sûr évitez le feu et l'électricité. A la fin du troisième niveau, un petit boss se présente mais rien de bien méchant, il suffit de faire comme d'habitude avec les gardiens.

La fille qui battait Cyrus (Kinzie)

Pour commencer, rendez-vous à Armory Island et volez un tank pour détruire tous les autres véhicules. Abattez ensuite l'avion de Cyrus, avec votre lance-roquette ou en l'écrasant par au-dessus. Combattez-le ensuite au sol mais attention, à chaque quart de vie que vous lui enlevez, celui-ci envoie des troupes en renforts, éliminez-les donc aussi. Quand il ne restera plus qu'un quart de vie à Cyrus, Kinzie va se transformer en Super Kinzie et conclure tout ça à sa manière.

Autres quêtes secondaires

Les missions secondaires sont toutes des suites d'activités, sauf la première, elles sont donc pour la plupart très simples à réaliser. Voici la liste des activités ainsi que leur but :
{l Piratage : réussissez à relier les deux points du mini-jeu
Injection du virus : tuez suffisamment d'ennemis répartis sur plusieurs vagues
Assassiner la cible : tuez quelqu'un en particulier, attention il y a souvent des leurres
Chaos : il y en a de nombreuses sortes, avec des armes, véhicules ou pouvoirs, le but est simplement de faire le maximum de dégâts pendant le temps imparti
Voler le véhicule de données : assez explicite, il faut voler un véhicule et le ramener à un endroit précis
Zone d'action : il faut tout simplement éliminer les gardes indiqués, ne perdez pas votre temps avec les renforts qui arrivent, ils ne comptent pas
Rift : il y en a de trois sortes, saut (où il faut atterrir avec précision au centre des plateformes), vitesse (courir en évitant les obstacles) et télékinésie (envoyer des bombes sur les cibles de couleur)
Course : avec la super-vitesse il faut passer les checkpoints le plus vite possible
Point sensible : comme dans une des premières missions de la campagne, il faut désactiver les générateurs puis détruire le contrôleur au centre
Club de combat : tuez tous les ennemis avec vos pouvoirs uniquement
Fraude : foncez sur les voitures en mode poupée de chiffons pour feindre des accidents et toucher de grosses primes d'assurances
Tour alien : montez tout en haut de la tour pour l'activer
M.O.M. : le jeu étrange rencontré dans la campagne où vous devez lancer des trucs à travers des anneaux

CHEAT CODES

Mettre le jeu en pause et sélectionner l'onglet " Bonus " puis " code triche " et entrer l'un des codes suivants :

Si le code est correctement saisi, un son le confirmera.

NOTE : Les trophées/succès et les sauvegardes automatiques seront désactivés !

Extra

`unlockitall`	Débloquer toutes les améliorations

Joueur

`cheese`	Bonus d'argent ($100,000)
`goodygoody`	Supprimer sa notoriété
`instantwarden`	Faire apparaître un gardien
`letsrock`	Armes (Note 1)
`nosupermove`	Désactiver les super-mouvements
`nosuperpowers`	Désactiver les super-pouvoirs
`nowardens`	Désactiver l'apparition des gardiens
`repaircar`	Réparer son véhicule
`runfast`	Sprint infini
`superblast`	Débloquer le pouvoir "Explosion"
`superbuff`	Débloquer le pouvoir "Buff"
`superdfa`	Débloquer le pouvoir "La mort venue d'en haut"
`superstomp`	Débloquer le pouvoir "Stomp"
`supertk`	Débloquer le pouvoir "Télékinesie"
`vroom`	Véhicules indestructibles

Note 1 : Ce code débloque le RPG alien, le fusil automatique, la batte de baseball, le pistolet lourd, le SMG lourd, le McManus 2020 et le fusil à pompe semi-auto.

Monde

`ascii`	Mode ASCII
`bigheadmode`	Mode grosses têtes
`evilcars`	Les civils conduisent dangereusement
`fastforward`	Accélérer le temps
`fryhole`	Les cadavres s'envolent au paradis
`hohoho`	Les piétons sont des pimps et des prostituées
`insanecity`	Ville folle
`iisquishyou`	Repousser les autres véhicules avec le sien
`mascot`	Les piétons sont des mascottes
`noglitchcity`	Désactiver "Glitch FX"

Silverlink (Note 2)

`goldengun`	Pistolet d'or (un tir suffit)
`notrated`	Les morts explosent
`slowmo`	Ralentir le temps

Note 2 : Ces codes doivent d'abord avoir été débloqués dans le jeu pour fonctionner.

DLC (Note 3)

`dlc_car_mass`	Voitures plus lourdes
`dlc_never_die`	Ne jamais mourir
`dlc_sosuper`	Toutes les super-améliorations
`dlc_superduper`	Force de super-pouvoir 100%
`dlc_unlimited_ammo`	Munitions infinies
`dlc_unlimited_clip`	Chargeurs infinis

Note 3 : Ces codes fonctionnent uniquement avec le DLC "Executive Privilege Pack".

PIÈCE CACHÉE ET ARME BONUS

Trouvez le magasin "Let's Pretend" à New Baranec (sud-ouest Steelport), et allez à l'intérieur. Tirez sur la porte ou il est écrit "employees only" avec n'importe quelle arme jusqu'à ce qu'elle s'ouvre. Descendez les couloirs et les escaliers pour rejoindre une pièce secrète contenant une galerie de tir colorée avec des photos des développeurs du jeu. Il y a aussi une arme spéciale sur la chaise à droite de la porte d'entrée appelée le "Loud Locust". C'est un petit pistolet qui est très puissant. Cette arme est une référence au "cricket Noisy" du film Men in Black.

GAGNER DE L'ARGENT FACILEMENT

Pour cette astuce, il faut la capacité "Pickpocket" qui se trouve dans le "HUB", ensuite dans les améliorations et enfin dans les bonus. Il faut aussi jouer en coopération.

Faites apparaître un gardien ; ils sont disponibles après la mission où vous devez désactiver le premier point sensible, puis battez-le et laissez le joueur Coop lui asséner le coup de grâce. Collez-vous très rapidement au joueur Coop dans le corps du gardien. Si tout se passe bien, vous pourrez obtenir entre 500 000 et 1 000 000 de dollars !

VRAI VISAGE DE CID

Allez dans le vaisseau, dans la chambre où se trouve CID. Placez-vous dans le coin au fond à gauche de cette chambre et tournez la caméra de manière à voir à l'intérieur de CID. Vous verrez son vrai visage.

OBTENIR LE PENETRATOR

Il y a 2 manières d'obtenir le Penetrator.

La première consiste à faire les missions principales du jeu jusqu'à débloquer la mission Loyauté de Johnny Gat, et de faire cette dernière.

La seconde consiste à se rendre à l'Ouest de Steelport, dans le quartier de Brickston et de se promener sur le littoral Est de ce dernier. En allant juste un peu au Nord de l'entrée de l'autoroute, vous verrez une grotte. Pénétrez-y et vous verrez le Penetrator posé sur une table en pierre.

AIDE POUR LE TROPHÉE BRONZE "OÙ EST MA CAPE ?"

Vous avez sans doute remarqué que pour améliorer vos super pouvoirs, vous aurez besoin d'en clusters en grand nombre, très exactement 1065 (car il y en a 1255 - 190 qui vous restent sur les bras, mais que vous devez quand même ramasser pour le trophée Argent "Un vrai cluster...").

Ramassez donc tous les clusters que vous trouverez et achetez ensuite tous les pouvoirs disponibles au fur et à mesure pour obtenir ce trophée.

Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Vous débutez le jeu enfermé dans une cage. Utilisez le pouvoir de téléportation de Max et sélectionnez le numéro de la jeune fille pour sortir de votre prison.

Une fois dehors, ouvrez le menu de Sam et sélectionnez le Homing Beacon. Placez le curseur sur le General Skunkape et appliquez dessus le Homing Beacon. Allez maintenant aider Max à atteindre le Rhinoplasty. Activez-le puis cliquez sur le tableau de droite. Après l'avoir scanné, transformez-vous en pot. Avancez doucement avec Sam vers les escaliers puis ouvrez le menu et placez le Homing Beacon sur le General.

Lorsque vous retournerez à votre cachette, activez la télécommande à partir de l'inventaire de Sam.

Descendez la pente (à gauche) et parlez à Harry Moleman. Récupérez ensuite le jeu de carte qui se trouve à droite. Activez-le et cliquez sur Harry pour lire ses pensées.

Activez la téléportation et choisissez le nouveau numéro d'Harry. Une fois en haut, activez le Rhinoplasty et scannez l'image du bazooka, à droite de la boite de contrôle. Transformez-vous en cette arme puis récupérez-la avec Sam.

Acte 2

Après la cinématique, épuisez la discussion avec l'agent Superball. Entrez dans le vaisseau puis appliquez la Future Vision sur Sam. Examinez ensuite la porte de gauche. Lorsque le led devient vert, tapez sur le bouton du Personnal Effects.

Jetez un oeil sur le contenu du coffre qui s'ouvre, vous obtiendrez alors un Vacation Ticket et un Hard Hat. Quittez le vaisseau et entrez dans le Stinckys Dinner. Utilisez la Future Vision sur Flint Paper (l'homme assis à la table en face).

Ouvrez l'inventaire de Sam et donnez-lui le casque. Interrogez-le ensuite sur Stinky puis sur le Big Case.

Sortez et allez vers votre voiture à gauche. Examinez le DeSoto et épuisez la discussion. Récupérez ensuite les Jumper Cables sur le siège arrière.

Tapez ensuite Bob Bell sur le tableau de bord et passez un appel au Stinky's cell phone. Donnez-lui un rendez-vous ensuite retournez au restaurant. Allez derrière le comptoir et appuyez sur le bouton secret vert. Prenez le passage secret puis examinez les tas d'ordure, à gauche pour ramasser le Scanner et le Power Core. Remontez à la surface puis entrez dans le vaisseau. Appliquez sur l'Alien Brain, le Power Core puis les Jumper Cables.

Retournez au restaurant et examinez la radio (qui se trouve sur le comptoir) avec la Future Vision. Ouvrez maintenant la carte dans la boite à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'élévateur. Montrez le Vacation Ticket à Harry pour qu'il vous donne en contrepartie le Lottery Ticket. Retournez au restaurant et donnez-le au Grandpa Stinky. Ce dernier vous laisse alors le Demon Broth sur le comptoir. Ramassez-le et entrez encore une fois dans le vaisseau. Utilisez-le ensuite sur l'Alien Brain.

Acte 3

Descendez et récupérez le téléphone. Téléportez-vous au Stinky's Cell puis récupérez le portable. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche puis grimpez à l'échelle.

Approchez-vous du bord, en bas du toit, et marchez sur la tige du drapeau. Tapez sur la bague au bec du pigeon et gardez votre place. Prenez le contrôle de Max et téléportez-vous vers le Stinky's Cell. Récupérez la bague ensuite entrez dans le labo pour avoir le Reçu.

Téléportez-vous à Sybil's Cell et entrez dans le vaisseau. Entrez dans la chambre de Mole Man à gauche de l'Alien Brain. Après la cinématique téléportez-vous rapidement vers le restaurant Stinky's Diner. Discutez avec Grandpa Stinky et révélez votre amour pour Skunkape.

Quittez la discussion et prenez le contrôle de Max. Téléportez-vous au Stinky's Cell et lorsque vous sortez de la pièce, appuyez sur le bouton vert à gauche. Jetez un oeil dans le coffre du Personal Effects pour récupérer le Homing Beacon et le Shot Glass.

Téléportez-vous maintenant au C.O.P.S et examinez votre voiture. Branchez le scanner avec le COPS ensuite activez le Crime-Tron. Sélectionnez alors le portable de Stinky et le Shot Glass et analysez-les. Voyagez vers le Meetsa Pizza.

Dans ce nouvel endroit, entrez dans la ruelle de droite et placez le cellulaire de Stinky dans la boite ouverte de pizza. Téléportez-vous ensuite vers Stinky's Cell. Après la cinématique, réutilisez le Crime-Tron et analysez cette fois la carte postale et la bague. Voyagez vers le Pawn Shop ensuite utilisez la Futur Vision sur les poubelles, à droite.

Récupérez alors la pelure de banane qui se trouve dedans ensuite ouvrez l'égout en face du gorille. Placez la pelure de banane sur le couvercle de l'égout et entrez dans le Pawn Shop. Analysez le Paddle Ball et le Reçu grâce au Crime-Tron de votre voiture. Voyagez vers Toy Store ensuite utilisez la Futur Vision sur Sam.

Acte 4

Parlez à Stinky et lors de votre discussion, choisissez " Stinky " puis " Skunkape's not so bad ". Dites ensuite " Spaceship " puis téléportez-vous vers Stinky's Cell.

Une fois dans le Penal Zone, téléportez-vous n'importe où. Vous serez ramené automatiquement dans le labo. Récupérez le Rift Generator sur la table ensuite téléportez-vous vers Stinky's Cell. Utilisez le Homing Beacon sur Skunkape.

Téléportez-vous maintenant au Sybil's Cell et avancez vers le restaurant pour que le vaisseau apparaisse. Evitez les tirs de lasers en courant à gauche et à droite. Approchez vous des boites à gauche et lorsque le vaisseau est prêt à tirer, éloignez-vous pour que l'explosion fasse un trou.

Entrez ensuite dans les égouts (à droite) puis téléportez-vous au Sybil's Cell. Avancez un peu puis entrez dans le Moleman Temple, à votre droite. Débranchez le câble accroché au mur de gauche puis connectez-le avec le Toybox, au milieu de la salle. Branchez maintenant le Rift Generator avec la prise à gauche de la chaudière (Boiler) puis activez-la. Faites augmenter la puissance de la chaudière puis donnez à Skunkape le Paddle Ball.

Sam & Max : Episode 302 : The Tomb of Sammun-Mak

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Prenez le contrôle de Max et utilisez le pouvoir de Psychio Ventriloquism sur la statue du Weird Squid.

Choisissez ensuite n'importe quelle réponse, elles donnent toutes le même résultat. Sélectionnez la bobine " The Sphunx Challenge " et appuyez sur le bouton Start du projecteur.

Après la cinématique, avancez un peu puis tapez sur le Cookie jar.

Parlez à Nicholas St. Kringle et informez-vous à propos du Sphunx Challenge. Choisissez ensuite la question " Stumped, eh ? ". Ouvrez rapidement la valise puis montez sur la scène. Utilisez le Can o'Nuts sur la table, à gauche. Quittez le théâtre en ramassant le journal sur votre passage. Entrez dans le bâtiment au bout de la ruelle et parlez au Mole Woman.

Discutez à propos des Hieroglyphic funnies puis du Sphunx Inscription. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 3 : " The Standoff ". Maintenant, donnez la signification des symboles : " Fut Snek Sqwigl ... ".

Sortez de la cabine et allez à droite. Fouillez dans les bagages pour trouver le Sarcophage. Retournez à gauche et ramassez le Drinking Glass posé devant la dernière cabine. Mettez à sa place les cookies.

Passez maintenant au wagon suivant et suivez Jurgen jusqu'à la cabine des Moles. Utilisez le pouvoir du Ventriloquist Dummy sur le Steamer Trunk. Ouvrez ensuite ce coffre pour trouver dedans le Vampire Reverse-Curse. Quittez la cabine et tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts. Attendez que Nefertiti passe et commencez à parler avec Jurgen.

Utilisez à ce moment le Ventriloquist Dummy sur elle et dites " The Vampire reverse-curse ". Dites lui ensuite qu'il le trouvera dans le Sarcophage. Suivez-le et parlez-lui quand il sera devant le Sarcophage. Retournez au wagon à gauche et allez récupérer la lettre qu'a laissée Nefertiti dans la cabine de Jurgen.

Allez maintenant au dernier wagon à droite et entrez dans la cabine de Baby Amelia. Fermez le Music Box pour que la jeune fille se réveille. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 2 : " The Train to Egypt " et mettez le projecteur en marche.

Acte 2

Une fois que la petite Amelia est dans le coffre, chantez-lui une de ses chansons pour qu'elle se calme un peu. Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher.

Descendez les escaliers (à droite) puis montez sur la pyramide du milieu. Après la cinématique, ne touchez pas le Toybox. Essayez plutôt de prendre la poupée, en bas. Prenez l'allée qui est à droite de la pyramide et appuyez sur le Sconce.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et longez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Grandpa Mole en compagnie de Baby Amelia. Si vous vous approchez de la salle, vous serez mort. Observez alors de votre position les Vacations Brochures et dites à Grandpa Mole que vous venez de Stuttgart.

Ce dernier lancera un mauvais sort sur Max. Faites demi-tour et revenez à la grande salle. Prenez les escaliers, à droite du Sconce, et parlez à Jurgen. Epuisez la discussion puis activez le Sconce à votre droite. Prenez les escaliers à gauche et récupérez le Bust of Sammun-Mak à droite. Si vous n'avez pas parlé avec la Mole Woman à propos des Hieroglyphic funnies dans le Reel 1, prenez contrôle de Max et faites-le maintenant.

Si vous l'avez déjà fait, parlez au gardien et choisissez " Straight talk ". Dites ensuite " Riddle " puis " Cucumber cut lengthwise " pour être libéré.

Entrez par le portail de gauche pour arriver devant une chambre avec deux portes. Si vous les franchissez en portant le mauvais sort, vous serez coupé en deux. Lancez alors dans l'une des portes le Bust of Sammun-Mak.

Vous pouvez ainsi entrer en toute sécurité dans la chambre de Nefertiti. Ignorez la discussion avec la petite et avancez vers la table. Dès qu'elle libère le serpent, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Après la cinématique, prenez le contrôle de Max (transformé en vache) et utilisez la poupée sur Nefertiti.

Choisissez " I love Sameth and Maximus ! " pour que l'autre Mole vous jette le sort du Sexo Rejexo Hex. Quittez cette pièce et allez voir Grandpa Mole en possédant ce sort. Parlez à Amelia puis utilisez la poupée sur le Sarcophage de gauche. Une fois la petite entre les mains de Grandpa Mole, allez récupérer les Hieroglyphic blocks au coin droit de la pièce.

Retournez maintenant à la partie haute de la grande salle où vous aviez récupéré le Bust. Placez les deux moitiés du Bust dans les deux niches qui se trouvent à côté des deux gardiens. Les ailes de ces derniers formeront un pont. Avant de le traverser, prenez le contrôle de Max et mettez en marche le Reel 3.

Acte 3

Une fois dans le train, revenez à la cabine des Moles et parlez à Mole Man à propos de sa fille. Choisissez ensuite la réponse " On us ". Mole Man vous jette alors un sort. Frappez à la porte des Elves et demandez " Why are you here ? ". Informez-vous deux fois de suite à propos du SECRET PROJECT puis dites " We can get you a kid ". Tapez alors sur la porte de Baby Amelia.

Maintenant passez au Reel 1. Sortez du théâtre et parlez aux Elves dans la cour extérieure. Abordez le sujet du " Toy concept " puis dites " Toy Biplane ". Lorsque le Can o'Nuts sera en votre possession, entrez dans le théâtre et approchez-vous du Sphunx.

Placez dans les narines du Sphunx les Cookies puis dites " Fut Snek Squigl... ". Utilisez ensuite le Can o'Nuts pour entrer sous le grillage. Ainsi vous avez terminé le Reel 1. Passez au Reel 2 et mettez-le en marche. Appuyez sur le bouton où se trouvait le Bust pour que vous vous transformiez en image sur le mur. Marchez sur les ailes des deux gardiens et atteignez la plateforme de droite. Placez enfin les Hieroglyphic blocks dans leurs socles pour terminer le Reel 2.

Redémarrez maintenant le Reel 3 et frappez à la porte des Elves. Demandez à voir Slushie et dites à ce dernier " Kringle wants you ". Allez ensuite à la cabine de Jurgen et jetez un oeil dans le coffre en face.

Après la cinématique, visitez la chambre des Moles et montrez la lettre d'amour à Mole Man. Nefertiti transformera encore une fois Max en vache. Utilisez alors le verre vide sur Max pour obtenir du lait. Posez enfin ce verre près du Cookie Jar, devant la chambre de Kringle.

Frappez sur sa porte et dites " Room Service ". Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Choisissez n'importe quelle option dans votre discussion avec Amelia pour finir le Reel 3 (à ce stade de l'histoire, vous devez avoir déjà terminé les deux premier Reel pour passer automatiquement au quatrième).

Acte 4

Vous voilà sur la scène du théâtre. Choisissez toujours la première réponse aux questions du Papierwaite. Lorsque Sam sera accroché dans les airs, choisissez " Stull for time " pour reprendre son contrôle. Regardez ensuite la Torche juste derrière vous et utilisez-la pour allumer le journal.

Rouvrez votre inventaire et appliquez le journal enflammé sur le " counterweiht " (qui se trouve juste au-dessus de la torche). Lancez ensuite des Cookies dans les Narines du Sphunx pour que Max récupère la poupée. Placez votre curseur sur le méchant et cliquez dessus. Choisissez " Trick Papierwaite " pour que Max regagne sa place. Prenez enfin le contrôle de Max et utilisez la poupée sur Papierwaite.

Sam & Max : Episode 303 : They Stole Max's Brain!

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Cet épisode commence par un interrogatoire. Il faut poser les bonnes questions et réagir au bon moment. Voici comment procéder pour chaque personne :

Tout d'abord mettez la pression sur Mole Man en choisissant " Hurry Up ! ". Ensuite accusez-le de mentir en disant " You're Lying ! ". Maintenant vient le tour du gorille Minion. Choisissez " Hurry Up ! ". Attendez un peu et lorsqu'il commence à parler de la souris, dites " What Rat !? ".

En attrapant la petite souris, demandez " Directions Where ? ". Si vous avez loupé la question, tapez " Tell me more " puis " Again ". Lorsque vous passez au touriste, selectionnez " Hurry Up ! " ensuite quittez la discussion en choisissant " Leave ". Retournez à Frankie the rat et accusez-le de mentir en sélectionnant " You're Lying ! ".

Menacez-le avec votre pistolet en choisissant " Threaten " pour qu'il crache le morceau puis tapez trois fois de suite sur " Tell Me More ". Quittez la discussion avec " Leave " et dirigez-vous vers Dark Alley. En parlant au touriste, tapez " Hurry Up ! " puis attendez un peu. Lorsque la liste des choix réapparait, cliquez sur " You're Lying ! ".

Dirigez-vous maintenant au Sign Spinner et accusez Minion de mentir en choisissant " You're Lying ". Choisissez ensuite " Tell Me More ! ", " Hurry Up ! " et enfin " Noir ".

Acte 2

Prenez les escaliers à gauche et entrez dans le Planetarium. Après la cinématique, entrez dans l'exposition Egypt, en haut à gauche. Jetez un œil dans le Brain Urn à votre droite. Revenez maintenant à la grande salle où vous aviez laissé le corps de votre partenaire Max. Ouvrez votre inventaire et placez le cerveau dans la tête de Max.

Après avoir fait connaissance avec le Pharaon, faites le tour du jardin (au milieu) sans vous faire repérer par le gorille, à droite. Ramassez ensuite le Tour Headset qui se trouve à côté du comptoir. Jetez un œil sur le téléphone qui est à droite du comptoir pour que votre nouveau compagnon acquière le pouvoir de téléportation.

Téléportez vous alors à l'Office du Papierwaite et utilisez la Rhinoplasty sur la carte qui se trouve sur le bureau. Revenez à l'Info Desk et faites transformer le Pharaon en cité en activant la Rhinoplasty.

Appliquez maintenant sur Sal (l'agent de sécurité du musée) le Tour Headset. Activez ensuite le Hourglass en face de l'exposition Apocalypse, dans la grande salle.

Parlez deux fois de suite à Minion qui se trouve à l'entrée du musée. Lorsqu'il commence à se battre contre le Pharaon, ouvrez votre inventaire et utilisez le Tour Controller. Tapez ensuite sur 4 puis sur 9. Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam pour agir en dehors du Planetarium. Utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Hindenburg qui se trouve à droite ensuite transformez le Pharaon en cet objet.

Maintenant tenez-vous en face du grand Tapestry, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre pistolet pour tirer dessus.

Acte 3

Avancez vers le DeSoto (votre voiture) pour que Max entre en contact avec le Doctor Norrington. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Dites à Cultists " Salute " pour reprendre vos objets. Ressortez des égouts puis utilisez la Rhinoplasty sur le Credit Card Sign qui se trouve à gauche de la porte du restaurant Stinky. Transformez-vous en cette carte puis dirigez-vous vers votre voiture. Utilisez-la pour aller au Musée.

Allez à gauche vers la Corn-dogs Pyramid. Après la cinématique, ressortez du musée et allez voir Frankie The Rat. Allez à droite et avant de lui parler, utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Toaster qui est accroché sur la vitrine du Nicky T's Radio Yurt. Utilisez ensuite la Futur Vision sur les petites souris et mémorisez leurs choix. Discutez avec Frankie et dites " Gambling " puis " Place a bet ".

Voici la liste des choix :
{l Simian Sucker Punch
Simian Scissor Kick
Gorilla Girly Slap
Gorilla Thigh Squeeze
Space Ape Kidney Punch
Great Ape Leg Sweep

Voici comment analyser ce problème en vous référant à la petite discussion des rats lorsque vous aviez utilisé la Futur vision ;

La première souris va choisir entre les coups de poing (Punch et Slap) ou les coups de pied (Kick, leg et squeeze), éliminez l'une de ces deux catégories d'après ce qu'elle a choisi (Il faut faire attention à ce qu'elle dit, car parfois dans la discussion elle regrette de ne pas avoir choisi l'autre option. Ce qui veut dire que cette dernière était la bonne).

La deuxième va choisir entre les trois types d'attaques : Simian, Gorilla et Ape. Eliminez la catégorie que vous entendez.

La troisième va prononcer le nom complet de l'attaque qu'elle va choisir, éliminez-le. En procédant ainsi, il ne vous reste qu'un seul choix à faire, qui sera évidemment le gagnant. Parfois la troisième souris choisira une attaque que vous avez déjà supprimée. Dans ce cas, deux choix s'offrent à vous. L'une est la gagnante et l'autre conduira à un match nul. Dans le second cas, réutilisez la Futur Vision et relancez un nouveau pari " Place a bet ".

Une fois votre récompense en poche (Pendant of Inquisituion), utilisez le DeSoto pour retourner au musée. Transformez Max en Toaster et allez à gauche. Après la cinématique, prenez l'allée de droite et inspectez la Console. Appuyez ensuite sur le bouton vert " Toaster button ".

Sortez du musée et allez au Gift Vault. Transformez encore une fois Max en Toaster et parlez à Sal. Dites " Gift " ensuite " Toaster " pour gagner un Medallion of Tithing. Allez maintenant à gauche et utilisez la Rhinoplasty sur le distributeur de journaux " Big news ! ".

Remontez dans votre voiture et dirigez vous vers Straight & Narrow. Transformez Max en Storm Cloud puis parlez à Grandpa Stinky. Dites tout simplement " Kneel " pour avoir la dernière récompense l'Ornament of Fealty. Retournez enfin au musée et longez l'allée de droite. Avec les trois médaillons, vous pouvez accéder au trône de Sammun-Mak. Utilisez alors le Brain Screw sur la tête de ce dernier.

Acte 4

Choisissez tout d'abord Max dans la liste des choix. Utilisez la Futur Vision sur Skun-ka'pe puis reprenez le contrôle de Sam. Choisissez Taunt puis dites " Age Taunt ". Tapez encore une fois sur Taunt et dites " Mole Man Taunt ". Tapez une dernière fois sur Taunt puis sur " Getting Dumped Taunt ". Sélectionnez enfin " Finish him ".

Maintenant, vient le tour de Sammun-Mak. Tapez tout d'abord sur Max dans la liste des choix. Dites " Kneel " et pour finir " Salute ".

Sam & Max : Episode 304 : Beyond the Alley of the Dolls

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Appuyez sur le Secret Button derrière le comptoir ensuite activez la radio. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Mind Reading sur Stinky. Parlez à la jeune fille à propos du " BACKUP Tunnel ". Réutilisez sur elle le Mind Reading.

Examinez la Pile of Peanut Butter Balls qui se trouve sur le comptoir. Ouvrez votre inventaire et mangez une graine en tapant sur le bouton correspondant à " eat peanut butter ball ". Ramassez ensuite une Fudgecicle du Freezer qui est derrière le comptoir, à gauche. Inspectez le Toaster à droite puis donnez le Fudgecicle à l'Inconvenient samulacrum arm. Tapez enfin sur le Toaster pour activer le Stinky's backup tunnel.

Acte 2

Après la cinématique, faites demi-tour et prenez le tunnel qui mène au Stinky's Diner. Parlez à Flint Paper et abordez n'importe quel sujet. Avant de quitter la pièce, utilisez le Mind Reading sur Grandpa Stinky. Redescendez par le même tunnel puis entrez par celui de droite, le Patchouli Smelling Tunnel.

Examinez le Rubbish bin en face pour trouver une lettre. Ouvrez votre inventaire et lisez-la. Prenez Contrôle de Max et téléportez-vous vers Sal. Ramassez le Ventriloquist Dummy à votre droite et utilisez-la sur le Warehouse door.

Discutez maintenant avec Sal à propos du " Cake ". Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur le Delicious Drawing qu'il vient de dessiner. Téléportez-vous au Stinky's Cell et transformez Max en Scary Uzbekian Cake. Téléportez-vous encore une fois au Stinky's Cell pour révéler la vraie identité du Doctor S.

Entrez par le tunnel de gauche, le Well Constructed Tunnel.

Utilisez le Mind Reading sur Harry puis tapez sur le gong qui se trouve sur la table. Parlez à Harry à propos de son Oncle Morty puis utilisez le Psychic Ventriloquism sur la photo que montre ce denier. Réutilisez le Mind Reading sur Harry ensuite appliquez le Psychic Ventriloquism sur la photo, encore une fois.

Prenez l'ascenseur au coin et examinez le téléphone (à droite) pour que Max l'enregistre dans sa liste.

Retournez au Clone Chamber par le même tunnel que vous venez de traverser. Inspectez le Clone Cooking Controls à votre gauche puis traversez le tunnel qui mène au musée. Tapez sur la porte à gauche puis utilisez le Mind Reading sur le Papierwite qui se cache derrière. Utilisez ensuite le Security Panel juste à côté. Informez-vous sur les " Tentacles " puis sur le " Cthonic Destroyer ".

Acte 3

Retournez à la Clone Chamber et examinez l'Important Cloning POD, à droite. Prenez ensuite le Well Constructed Tunnel et parlez au Doctor Momma Bosco à propos du " Your Clone Tanks ". Quittez la discussion et utilisez sur elle le Mind Reading. Rediscutez avec elle et demandez " Who hired you !? ". Demandez ensuite " Now can you helps ? " puis dites " I've got an idea... ". Quittez la discussion et téléportez-vous au Sal's New Job.

Utilisez le Psychic Ventriloquism sur le Warehouse door puis allez à gauche. Parlez à Bluster Blaster (la console de jeux-vidéo) et demandez de ses nouvelles en tapant sur son nom dans la liste des choix. Informez-vous sur Bosco pour

obtenir la Bosco's Letter. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech et examinez le Dimensional Destabilizer à gauche.

Vous devez trouver la bonne combinaison pour obtenir le Cthonic Destroyer. Cette machine contient quatre boutons. Chaque bouton possède trois numéros (1, 2 et 3). Laissez à chaque fois un bouton sur un numéro fixe et changez les trois autres.

Par exemple : laissez le premier bouton sur le 1 et essayez avec les autres boutons tous à la fois le 1 puis le 2 puis le 3.

Si rien ne se passe, changez le premier bouton sur le 2 et faites la même chose avec les autres. Si encore rien ne se passe, mettez le premier bouton sur le 3 et changez successivement les autres de 1 à 3.

Lorsqu'un bouton sera dans sa position exacte, Sam placera dessus une petite feuille sur laquelle est inscrit l'expression " Don't Touch ".

A ce moment, fixez un bouton et changez les deux autres. Continuez ainsi jusqu'à ce que Sam revienne avec le Cthonic Destroyer en main.

Allez au Clone Chamber et utilisez le Cthonic Destroyer sur les Tentacles. Placez l'ADN de Momma Bosco puis la Lettre dans le Clone Cooking Controls. Allez maintenant vers le grand trou à droite et examinez la plateforme flottante. Une fois que vous avez zoomé dessus, placez le curseur sur les plateform lights, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre Big Gun.

Réexaminez la plateforme puis tirez sur le Coffee Mug. Téléportez-vous maintenant au Stinky's Cell puis sélectionnez " Go to the ToyBox " dans la liste des choix. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Psychic Ventriloquism.

Acte 4

Prenez le contrôle de Sam et Parlez à Charlie Ho-Tep à propos du " Junior ". Placez votre curseur sur le piano et tapez dessus.

Sélectionnez " Take 2 Tablets 4 the Mind Plague ". Tapez encore une fois sur le piano et sélectionnez " Flaming Crowns ". Tapez une dernière fois sur le piano et sélectionnez " Face of Darkness ". Reprenez le contrôle de Max et approchez-vous des clones de Sam qui se trouvent à droite. Une fois en haut, cliquez sur le Swinging Tentacle.

Prenez le contrôle de Sam et cliquez sur le piano. Choisissez " Tabula Charlie ". Maintenant reprenez le contrôle de Max et utilisez le Mind sur Sam. Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur l'image de Charlie qui apparait dans les airs. Appliquez enfin le Psychic Ventriloquism sur le ToyBox et sélectionnez " Norrington Voice ".

Sam & Max : Episode 305 : The City that Dares not Sleep

© Telltale Games

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Parlez à Momma Bosco puis utilisez l'ascenseur au coin droit. Sortez du Lab et allez à gauche. Parlez à Grandpa Stinky à propos du " Corn Dogs ". Quittez la discussion puis ramassez le paquet de Corn Dogs à côté. Ouvrez votre inventaire et activez-le en appuyant sur le bouton qui y correspond. Approchez-vous du camion et appuyez sur le bouton correspondant à " Wave Corn Dog ". Allez un peu en bas, près de la flaque d'eau, et tapez sur " Eat Corn Dog ".

Grimpez ensuite à l'échelle (à droite) et parlez à Satan. Sélectionnez " Behind the Scenes " dans la liste des choix. Mettez le curseur sur le microphone et échangez-le avec un Corn Dog à partir de votre inventaire.

Ouvrez votre inventaire et activez encore une fois le Corn Dogs. Allez près de votre voiture (le DeSoto) et tapez sur " Wave Corn Dog ".

Approchez vous de la flaque d'eau, en bas, et tapez " Eat Corn Dog ". Entrez au Labo et parlez à Featherly (la poule) à propos d' " Egg ? ". Parlez ensuite au C.O.P.S à propos des " Viruses " puis discutez avec Momma Bosco et dites " Dimensional Destabiliser ". Demandez enfin à l'agent Superball " Turn Around ".
Ressortez et placez l'Œuf dans la flaque d'eau. Montez enfin dans la DeSoto.

Acte 2

Combinez l'Espresso Beans (dans votre inventaire) avec le Food Processor qui se trouve sur la table du milieu. Utilisez le tube dans le coin pour monter à l'étage. Tapez sur la Tumor puis entrez par la porte, à gauche. De retour à la cuisine, réutilisez le tube. Entrez ensuite par le tube de gauche sur lequel il y a un dessin représentant deux jambes.

Après la cinématique, pénétrez dans le tube où est dessiné un trésor puis inspectez le Roach Farm en haut à gauche. Touchez les Spare Cables à droite. Une fois transformés en jouet, heurtez l'étagère où se trouve le Roach Farm trois fois de suite. Reprenez le tube qui mène aux jambes et montrez le Cockroach à Sybil.

Prenez le tube qui mène au cerveau puis prenez celui qui mène aux bras. Utilisez l'Arcade machine pour lancer un mini-jeu. Vous devez dire l'opposé de ce que vous voyez dans les dessins. Par exemple : quand vous voyez un pied écrit dessus " L " (left foot) et un pistolet, vous devez dire " Right Hand Bullet ". Faites cela trois fois (pour gagner trois étoiles) puis choisissez " Congratulations ! ".

Prenez le tube vert ensuite combinez Cockroach avec le Carving Platter à gauche. Prenez le contrôle de Max et sélectionnez " Control Max ". Dirigez-vous vers la lumière du projecteur, derrière vous et continuez d'avancer dans la direction de Bosco-Tech Labs.

Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam et sélectionnez " Go Home ". Parlez ensuite à Sal.

Reprenez le contrôle de Max et avancez tout droit. Explorez le Battery Park puis entrez par la porte qui mène au Brain.

Acte 3

Quittez la discussion et utilisez le Circuit Breaker derrière le bureau à gauche. Prenez le contrôle de Max et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le vaisseau de Skun Ka'pe. Tapez dessus puis reprenez le contrôle de Sam. Examinez

le Memory Book et choisissez le Skunkape Flagship slide.

Prenez contrôle du troisième oeil (avec le même bouton pour prendre le contrôle de Max) et choisissez Clone SP-42-X. Ouvrez le Fuse Box à droite puis buvez du Water Bottle. Videz le tout sur le Fuse Box. Prenez maintenant contrôle du HW-021-S et utilisez Le Hamster Wheel. Tapez sur le Backdrop puis examinez les Wires.

Entrez par la porte à droite puis parlez au cerveau de Sammun Mak. Sélectionnez quatre fois de suite " Mole Man ". Discutez maintenant avec Grandpa Stinky. Abordez deux sujets (n'importe lesquels) puis sélectionnez Grandpa Stinky. Demandez ensuite où se trouve Skunkape. Quittez la discussion et ressortez du clone (en appuyant sur le bouton de sélection de personnage).

De retour au cerveau, prenez le contrôle de Max. Allez vers la tour du Cloning Chamber derrière vous et tapez dessus. Reprenez le contrôle de Sam et examinez le Memory Book. Choisissez le Cloning Chamber Slide et mettez-le dans l'Astral Project.

Acte 4

Utilisez le Fog Machine à droite puis avancez vers les rayons laser. Avancez tout droit puis mettez votre curseur sur la Camera, à gauche. Ouvrez votre inventaire et appliquez dessus la photo du ToyBox. Dans votre discussion avec Skunka'pe, choisissez d'abord le " Toy Robot " puis " For This Bomb ". Traversez enfin le Tunnel au fond à droite qui mène au Bosco Tech Labs.

Utilisez le Robot sur les Tentacules. Après la cinématique, jetez un oeil sur le Record Sehlf et ramassez le disque " Are You There, Great Bear Spirit ? ". Placez-le dans le Record Player juste à côté. Tapez sur le Tear Duct qui se trouve entre les deux tubes vert et bleu. Donnez à Momma Bosco le Max's Snot pour finir.

Sam & Max : Saison 3 : The Devil's Playhouse

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : The Penal Zone

Acte 1

Vous débutez le jeu enfermé dans une cage. Utilisez le pouvoir de téléportation de Max et sélectionnez le numéro de la jeune fille pour sortir de votre prison.

Une fois dehors, ouvrez le menu de Sam et sélectionnez le Homing Beacon. Placez le curseur sur le General Skunkape et appliquez dessus le Homing Beacon. Allez maintenant aider Max à atteindre le Rhinoplasty. Activez-le puis cliquez sur le tableau de droite. Après l'avoir scanné, transformez-vous en pot. Avancez doucement avec Sam vers les escaliers puis ouvrez le menu et placez le Homing Beacon sur le General.

Lorsque vous retournerez à votre cachette, activez la télécommande à partir de l'inventaire de Sam.

Descendez la pente (à gauche) et parlez à Harry Moleman. Récupérez ensuite le jeu de carte qui se trouve à droite. Activez-le et cliquez sur Harry pour lire ses pensées.

Activez la téléportation et choisissez le nouveau numéro d'Harry. Une fois en haut, activez le Rhinoplasty et scannez l'image du bazooka, à droite de la boite de contrôle. Transformez-vous en cette arme puis récupérez-la avec Sam.

Acte 2

Après la cinématique, épuisez la discussion avec l'agent Superball. Entrez dans le vaisseau puis appliquez la Future Vision sur Sam. Examinez ensuite la porte de gauche. Lorsque le led devient vert, tapez sur le bouton du Personnal Effects.

Jetez un oeil sur le contenu du coffre qui s'ouvre, vous obtiendrez alors un Vacation Ticket et un Hard Hat. Quittez le vaisseau et entrez dans le Stinckys Dinner. Utilisez la Future Vision sur Flint Paper (l'homme assis à la table en face).

Ouvrez l'inventaire de Sam et donnez-lui le casque. Interrogez-le ensuite sur Stinky puis sur le Big Case.

Sortez et allez vers votre voiture à gauche. Examinez le DeSoto et épuisez la discussion. Récupérez ensuite les Jumper Cables sur le siège arrière.

Tapez ensuite Bob Bell sur le tableau de bord et passez un appel au Stinky's cell phone. Donnez-lui un rendez-vous ensuite retournez au restaurant. Allez derrière le comptoir et appuyez sur le bouton secret vert. Prenez le passage secret puis examinez les tas d'ordure, à gauche pour ramasser le Scanner et le Power Core. Remontez à la surface puis entrez dans le vaisseau. Appliquez sur l'Alien Brain, le Power Core puis les Jumper Cables.

Retournez au restaurant et examinez la radio (qui se trouve sur le comptoir) avec la Future Vision. Ouvrez maintenant la carte dans la boite à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'élévateur. Montrez le Vacation Ticket à Harry pour qu'il vous donne en contrepartie le Lottery Ticket. Retournez au restaurant et donnez-le au Grandpa Stinky. Ce dernier vous laisse

alors le Demon Broth sur le comptoir. Ramassez-le et entrez encore une fois dans le vaisseau. Utilisez-le ensuite sur l'Alien Brain.

Acte 3

Descendez et récupérez le téléphone. Téléportez-vous au Stinky's Cell puis récupérez le portable. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche puis grimpez à l'échelle.

Approchez-vous du bord, en bas du toit, et marchez sur la tige du drapeau. Tapez sur la bague au bec du pigeon et gardez votre place. Prenez le contrôle de Max et téléportez-vous vers le Stinky's Cell. Récupérez la bague ensuite entrez dans le labo pour avoir le Reçu.

Téléportez-vous à Sybil's Cell et entrez dans le vaisseau. Entrez dans la chambre de Mole Man à gauche de l'Alien Brain. Après la cinématique téléportez-vous rapidement vers le restaurant Stinky's Diner. Discutez avec Grandpa Stinky et révélez votre amour pour Skunkape.

Quittez la discussion et prenez le contrôle de Max. Téléportez-vous au Stinky's Cell et lorsque vous sortez de la pièce, appuyez sur le bouton vert à gauche. Jetez un oeil dans le coffre du Personal Effects pour récupérer le Homing Beacon et le Shot Glass.

Téléportez-vous maintenant au C.O.P.S et examinez votre voiture. Branchez le scanner avec le COPS ensuite activez le Crime-Tron. Sélectionnez alors le portable de Stinky et le Shot Glass et analysez-les. Voyagez vers le Meetsa Pizza.

Dans ce nouvel endroit, entrez dans la ruelle de droite et placez le cellulaire de Stinky dans la boite ouverte de pizza. Téléportez-vous ensuite vers Stinky's Cell. Après la cinématique, réutilisez le Crime-Tron et analysez cette fois la carte postale et la bague. Voyagez vers le Pawn Shop ensuite utilisez la Futur Vision sur les poubelles, à droite.

Récupérez alors la pelure de banane qui se trouve dedans ensuite ouvrez l'égout en face du gorille. Placez la pelure de banane sur le couvercle de l'égout et entrez dans le Pawn Shop. Analysez le Paddle Ball et le Reçu grâce au Crime-Tron de votre voiture. Voyagez vers Toy Store ensuite utilisez la Futur Vision sur Sam.

Acte 4

Parlez à Stinky et lors de votre discussion, choisissez " Stinky " puis " Skunkape's not so bad ". Dites ensuite " Spaceship " puis téléportez-vous vers Stinky's Cell.

Une fois dans le Penal Zone, téléportez-vous n'importe où. Vous serez ramené automatiquement dans le labo. Récupérez le Rift Generator sur la table ensuite téléportez-vous vers Stinky's Cell. Utilisez le Homing Beacon sur Skunkape.

Téléportez-vous maintenant au Sybil's Cell et avancez vers le restaurant pour que le vaisseau apparaisse. Evitez les tirs de lasers en courant à gauche et à droite. Approchez vous des boites à gauche et lorsque le vaisseau est prêt à tirer, éloignez-vous pour que l'explosion fasse un trou.

Entrez ensuite dans les égouts (à droite) puis téléportez-vous au Sybil's Cell. Avancez un peu puis entrez dans le Moleman Temple, à votre droite. Débranchez le câble accroché au mur de gauche puis connectez-le avec le Toybox, au milieu de la salle. Branchez maintenant le Rift Generator avec la prise à gauche de la chaudière (Boiler) puis activez-la. Faites augmenter la puissance de la chaudière puis donnez à Skunkape le Paddle Ball.

Episode 2 : The Tomb of Sammun Mak

Acte 1

Prenez le contrôle de Max et utilisez le pouvoir de Psychio Ventriloquism sur la statue du Weird Squid.

Choisissez ensuite n'importe quelle réponse, elles donnent toutes le même résultat. Sélectionnez la bobine " The

Sphunx Challenge " et appuyez sur le bouton Start du projecteur.

Après la cinématique, avancez un peu puis tapez sur le Cookie jar.

Parlez à Nicholas St. Kringle et informez-vous à propos du Sphunx Challenge. Choisissez ensuite la question " Stumped, eh ? ". Ouvrez rapidement la valise puis montez sur la scène. Utilisez le Can o'Nuts sur la table, à gauche. Quittez le théâtre en ramassant le journal sur votre passage. Entrez dans le bâtiment au bout de la ruelle et parlez au Mole Woman.

Discutez à propos des Hieroglyphic funnies puis du Sphunx Inscription. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 3 : " The Standoff ". Maintenant, donnez la signification des symboles : " Fut Snek Sqwigl ... ".

Sortez de la cabine et allez à droite. Fouillez dans les bagages pour trouver le Sarcophage. Retournez à gauche et ramassez le Drinking Glass posé devant la dernière cabine. Mettez à sa place les cookies.

Passez maintenant au wagon suivant et suivez Jurgen jusqu'à la cabine des Moles. Utilisez le pouvoir du Ventriloquist Dummy sur le Steamer Trunk. Ouvrez ensuite ce coffre pour trouver dedans le Vampire Reverse-Curse. Quittez la cabine et tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts. Attendez que Nefertiti passe et commencez à parler avec Jurgen.

Utilisez à ce moment le Ventriloquist Dummy sur elle et dites " The Vampire reverse-curse ". Dites lui ensuite qu'il le trouvera dans le Sarcophage. Suivez-le et parlez-lui quand il sera devant le Sarcophage. Retournez au wagon à gauche et allez récupérer la lettre qu'a laissée Nefertiti dans la cabine de Jurgen.

Allez maintenant au dernier wagon à droite et entrez dans la cabine de Baby Amelia. Fermez le Music Box pour que la jeune fille se réveille. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 2 : " The Train to Egypt " et mettez le projecteur en marche.

Acte 2

Une fois que la petite Amelia est dans le coffre, chantez-lui une de ses chansons pour qu'elle se calme un peu. Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher.

Descendez les escaliers (à droite) puis montez sur la pyramide du milieu. Après la cinématique, ne touchez pas le Toybox. Essayez plutôt de prendre la poupée, en bas. Prenez l'allée qui est à droite de la pyramide et appuyez sur le Sconce.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et longez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Grandpa Mole en compagnie de Baby Amelia. Si vous vous approchez de la salle, vous serez mort. Observez alors de votre position les Vacations Brochures et dites à Grandpa Mole que vous venez de Stuttgart.

Ce dernier lancera un mauvais sort sur Max. Faites demi-tour et revenez à la grande salle. Prenez les escaliers, à droite du Sconce, et parlez à Jurgen. Epuisez la discussion puis activez le Sconce à votre droite. Prenez les escaliers à gauche et récupérez le Bust of Sammun-Mak à droite. Si vous n'avez pas parlé avec la Mole Woman à propos des Hieroglyphic funnies dans le Reel 1, prenez contrôle de Max et faites-le maintenant.

Si vous l'avez déjà fait, parlez au gardien et choisissez " Straight talk ". Dites ensuite " Riddle " puis " Cucumber cut lengthwise " pour être libéré.

Entrez par le portail de gauche pour arriver devant une chambre avec deux portes. Si vous les franchissez en portant le mauvais sort, vous serez coupé en deux. Lancez alors dans l'une des portes le Bust of Sammun-Mak.

Vous pouvez ainsi entrer en toute sécurité dans la chambre de Nefertiti. Ignorez la discussion avec la petite et avancez vers la table. Dès qu'elle libère le serpent, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Après la cinématique, prenez le contrôle de Max (transformé en vache) et utilisez la poupée sur Nefertiti.

Choisissez " I love Sameth and Maximus ! " pour que l'autre Mole vous jette le sort du Sexo Rejexo Hex. Quittez cette

pièce et allez voir Grandpa Mole en possédant ce sort. Parlez à Amelia puis utilisez la poupée sur le Sarcophage de gauche. Une fois la petite entre les mains de Grandpa Mole, allez récupérer les Hieroglyphic blocks au coin droit de la pièce.

Retournez maintenant à la partie haute de la grande salle où vous aviez récupéré le Bust.
Placez les deux moitiés du Bust dans les deux niches qui se trouvent à côté des deux gardiens. Les ailes de ces derniers formeront un pont. Avant de le traverser, prenez le contrôle de Max et mettez en marche le Reel 3.

Acte 3

Une fois dans le train, revenez à la cabine des Moles et parlez à Mole Man à propos de sa fille. Choisissez ensuite la réponse " On us ". Mole Man vous jette alors un sort. Frappez à la porte des Elves et demandez " Why are you here ? ". Informez-vous deux fois de suite à propos du SECRET PROJECT puis dites " We can get you a kid ". Tapez alors sur la porte de Baby Amelia.

Maintenant passez au Reel 1. Sortez du théâtre et parlez aux Elves dans la cour extérieure. Abordez le sujet du " Toy concept " puis dites " Toy Biplane ". Lorsque le Can o'Nuts sera en votre possession, entrez dans le théâtre et approchez-vous du Sphunx.

Placez dans les narines du Sphunx les Cookies puis dites " Fut Snek Squigl... ". Utilisez ensuite le Can o'Nuts pour entrer sous le grillage. Ainsi vous avez terminé le Reel 1. Passez au Reel 2 et mettez-le en marche. Appuyez sur le bouton où se trouvait le Bust pour que vous vous transformiez en image sur le mur. Marchez sur les ailes des deux gardiens et atteignez la plateforme de droite. Placez enfin les Hieroglyphic blocks dans leurs socles pour terminer le Reel 2.

Redémarrez maintenant le Reel 3 et frappez à la porte des Elves. Demandez à voir Slushie et dites à ce dernier " Kringle wants you ". Allez ensuite à la cabine de Jurgen et jetez un oeil dans le coffre en face.

Après la cinématique, visitez la chambre des Moles et montrez la lettre d'amour à Mole Man. Nefertiti transformera encore une fois Max en vache. Utilisez alors le verre vide sur Max pour obtenir du lait. Posez enfin ce verre près du Cookie Jar, devant la chambre de Kringle.

Frappez sur sa porte et dites " Room Service ". Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Choisissez n'importe quelle option dans votre discussion avec Amelia pour finir le Reel 3 (à ce stade de l'histoire, vous devez avoir déjà terminé les deux premier Reel pour passer automatiquement au quatrième).

Acte 4

Vous voilà sur la scène du théâtre. Choisissez toujours la première réponse aux questions du Papierwaite. Lorsque Sam sera accroché dans les airs, choisissez " Stull for time " pour reprendre son contrôle. Regardez ensuite la Torche juste derrière vous et utilisez-la pour allumer le journal.

Rouvrez votre inventaire et appliquez le journal enflammé sur le " counterweiht " (qui se trouve juste au-dessus de la torche). Lancez ensuite des Cookies dans les Narines du Sphunx pour que Max récupère la poupée. Placez votre curseur sur le méchant et cliquez dessus. Choisissez " Trick Papierwaite " pour que Max regagne sa place. Prenez enfin le contrôle de Max et utilisez la poupée sur Papierwaite.

Episode 3 : They Stole Max's Brain !

Acte 1

Cet épisode commence par un interrogatoire. Il faut poser les bonnes questions et réagir au bon moment. Voici comment procéder pour chaque personne :

Tout d'abord mettez la pression sur Mole Man en choisissant " Hurry Up ! ". Ensuite accusez-le de mentir en disant " You're Lying ! ". Maintenant vient le tour du gorille Minion. Choisissez " Hurry Up ! ". Attendez un peu et lorsqu'il

commence à parler de la souris, dites " What Rat !? ".

En attrapant la petite souris, demandez " Directions Where ? ". Si vous avez loupé la question, tapez " Tell me more " puis " Again ". Lorsque vous passez au touriste, selectionnez " Hurry Up ! " ensuite quittez la discussion en choisissant " Leave ". Retournez à Frankie the rat et accusez-le de mentir en sélectionnant " You're Lying ! ".

Menacez-le avec votre pistolet en choisissant " Threaten " pour qu'il crache le morceau puis tapez trois fois de suite sur " Tell Me More ". Quittez la discussion avec " Leave " et dirigez-vous vers Dark Alley. En parlant au touriste, tapez " Hurry Up ! " puis attendez un peu. Lorsque la liste des choix réapparait, cliquez sur " You're Lying ! ".

Dirigez-vous maintenant au Sign Spinner et accusez Minion de mentir en choisissant " You're Lying ". Choisissez ensuite " Tell Me More ! ", " Hurry Up ! " et enfin " Noir ".

Acte 2

Prenez les escaliers à gauche et entrez dans le Planetarium. Après la cinématique, entrez dans l'exposition Egypt, en haut à gauche. Jetez un oeil dans le Brain Urn à votre droite. Revenez maintenant à la grande salle où vous aviez laissé le corps de votre partenaire Max. Ouvrez votre inventaire et placez le cerveau dans la tête de Max.

Après avoir fait connaissance avec le Pharaon, faites le tour du jardin (au milieu) sans vous faire repérer par le gorille, à droite. Ramassez ensuite le Tour Headset qui se trouve à côté du comptoir. Jetez un oeil sur le téléphone qui est à droite du comptoir pour que votre nouveau compagnon acquière le pouvoir de téléportation.

Téléportez vous alors à l'Office du Papierwaite et utilisez la Rhinoplasty sur la carte qui se trouve sur le bureau. Revenez à l'Info Desk et faites transformer le Pharaon en cité en activant la Rhinoplasty.

Appliquez maintenant sur Sal (l'agent de sécurité du musée) le Tour Headset. Activez ensuite le Hourglass en face de l'exposition Apocalypse, dans la grande salle.

Parlez deux fois de suite à Minion qui se trouve à l'entrée du musée. Lorsqu'il commence à se battre contre le Pharaon, ouvrez votre inventaire et utilisez le Tour Controller. Tapez ensuite sur 4 puis sur 9. Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam pour agir en dehors du Planetarium. Utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Hindenburg qui se trouve à droite ensuite transformez le Pharaon en cet objet.

Maintenant tenez-vous en face du grand Tapestry, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre pistolet pour tirer dessus.

Acte 3

Avancez vers le DeSoto (votre voiture) pour que Max entre en contact avec le Doctor Norrington. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Dites à Cultists " Salute " pour reprendre vos objets. Ressortez des égouts puis utilisez la Rhinoplasty sur le Credit Card Sign qui se trouve à gauche de la porte du restaurant Stinky. Transformez-vous en cette carte puis dirigez-vous vers votre voiture. Utilisez-la pour aller au Musée.

Allez à gauche vers la Corn-dogs Pyramid. Après la cinématique, ressortez du musée et allez voir Frankie The Rat. Allez à droite et avant de lui parler, utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Toaster qui est accroché sur la vitrine du Nicky T's Radio Yurt. Utilisez ensuite la Futur Vision sur les petites souris et mémorisez leurs choix. Discutez avec Frankie et dites " Gambling " puis " Place a bet ".

Voici la liste des choix :
{I Simian Sucker Punch
Simian Scissor Kick
Gorilla Girly Slap
Gorilla Thigh Squeeze
Space Ape Kidney Punch

Great Ape Leg Sweep

Voici comment analyser ce problème en vous référant à la petite discussion des rats lorsque vous aviez utilisé la Futur vision ;

La première souris va choisir entre les coups de poing (Punch et Slap) ou les coups de pied (Kick, leg et squeeze), éliminez l'une de ces deux catégories d'après ce qu'elle a choisi (Il faut faire attention à ce qu'elle dit, car parfois dans la discussion elle regrette de ne pas avoir choisi l'autre option. Ce qui veut dire que cette dernière était la bonne).

La deuxième va choisir entre les trois types d'attaques : Simian, Gorilla et Ape.
Eliminez la catégorie que vous entendez.

La troisième va prononcer le nom complet de l'attaque qu'elle va choisir, éliminez-le. En procédant ainsi, il ne vous reste qu'un seul choix à faire, qui sera évidemment le gagnant. Parfois la troisième souris choisira une attaque que vous avez déjà supprimée. Dans ce cas, deux choix s'offrent à vous. L'une est la gagnante et l'autre conduira à un match nul. Dans le second cas, réutilisez la Futur Vision et relancez un nouveau pari " Place a bet ".

Une fois votre récompense en poche (Pendant of Inquisituion), utilisez le DeSoto pour retourner au musée. Transformez Max en Toaster et allez à gauche. Après la cinématique, prenez l'allée de droite et inspectez la Console. Appuyez ensuite sur le bouton vert " Toaster button ".

Sortez du musée et allez au Gift Vault. Transformez encore une fois Max en Toaster et parlez à Sal. Dites " Gift " ensuite " Toaster " pour gagner un Medallion of Tithing. Allez maintenant à gauche et utilisez la Rhinoplasty sur le distributeur de journaux " Big news ! ".

Remontez dans votre voiture et dirigez vous vers Straight & Narrow. Transformez Max en Storm Cloud puis parlez à Grandpa Stinky. Dites tout simplement " Kneel " pour avoir la dernière récompense l'Ornament of Fealty. Retournez enfin au musée et longez l'allée de droite. Avec les trois médaillons, vous pouvez accéder au trône de Sammun-Mak. Utilisez alors le Brain Screw sur la tête de ce dernier.

Acte 4

Choisissez tout d'abord Max dans la liste des choix. Utilisez la Futur Vision sur Skun-ka'pe puis reprenez le contrôle de Sam. Choisissez Taunt puis dites " Age Taunt ". Tapez encore une fois sur Taunt et dites " Mole Man Taunt ". Tapez une dernière fois sur Taunt puis sur " Getting Dumped Taunt ". Sélectionnez enfin " Finish him ".

Maintenant, vient le tour de Sammun-Mak. Tapez tout d'abord sur Max dans la liste des choix. Dites " Kneel " et pour finir " Salute ".

Episode 4 : Beyond The Alley Of The Dolls

Acte 1

Appuyez sur le Secret Button derrière le comptoir ensuite activez la radio. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Mind Reading sur Stinky. Parlez à la jeune fille à propos du " BACKUP Tunnel ". Réutilisez sur elle le Mind Reading.

Examinez la Pile of Peanut Butter Balls qui se trouve sur le comptoir. Ouvrez votre inventaire et mangez une graine en tapant sur le bouton correspondant à " eat peanut butter ball ". Ramassez ensuite une Fudgecicle du Freezer qui est derrière le comptoir, à gauche. Inspectez le Toaster à droite puis donnez le Fudgecicle à l'Inconvenient samulacrum arm. Tapez enfin sur le Toaster pour activer le Stinky's backup tunnel.

Acte 2

Après la cinématique, faites demi-tour et prenez le tunnel qui mène au Stinky's Diner. Parlez à Flint Paper et abordez n'importe quel sujet. Avant de quitter la pièce, utilisez le Mind Reading sur Grandpa Stinky. Redescendez par le même tunnel puis entrez par celui de droite, le Patchouli Smelling Tunnel.

Examinez le Rubbish bin en face pour trouver une lettre. Ouvrez votre inventaire et lisez-la. Prenez Contrôle de Max et téléportez-vous vers Sal. Ramassez le Ventriloquist Dummy à votre droite et utilisez-la sur le Warehouse door.

Discutez maintenant avec Sal à propos du " Cake ". Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur le Delicious Drawing qu'il vient de dessiner. Téléportez-vous au Stinky's Cell et transformez Max en Scary Uzbekian Cake. Téléportez-vous encore une fois au Stinky's Cell pour révéler la vraie identité du Doctor S.

Entrez par le tunnel de gauche, le Well Constructed Tunnel.

Utilisez le Mind Reading sur Harry puis tapez sur le gong qui se trouve sur la table. Parlez à Harry à propos de son Oncle Morty puis utilisez le Psychic Ventriloquism sur la photo que montre ce denier. Réutilisez le Mind Reading sur Harry ensuite appliquez le Psychic Ventriloquism sur la photo, encore une fois.

Prenez l'ascenseur au coin et examinez le téléphone (à droite) pour que Max l'enregistre dans sa liste.

Retournez au Clone Chamber par le même tunnel que vous venez de traverser. Inspectez le Clone Cooking Controls à votre gauche puis traversez le tunnel qui mène au musée. Tapez sur la porte à gauche puis utilisez le Mind Reading sur le Papierwite qui se cache derrière. Utilisez ensuite le Security Panel juste à côté. Informez-vous sur les " Tentacles " puis sur le " Cthonic Destroyer ".

Acte 3

Retournez à la Clone Chamber et examinez l'Important Cloning POD, à droite. Prenez ensuite le Well Constructed Tunnel et parlez au Doctor Momma Bosco à propos du " Your Clone Tanks ". Quittez la discussion et utilisez sur elle le Mind Reading. Rediscutez avec elle et demandez " Who hired you !? ". Demandez ensuite " Now can you helps ? " puis dites " I've got an idea... ". Quittez la discussion et téléportez-vous au Sal's New Job.

Utilisez le Psychic Ventriloquism sur le Warehouse door puis allez à gauche. Parlez à Bluster Blaster (la console de jeux-vidéo) et demandez de ses nouvelles en tapant sur son nom dans la liste des choix. Informez-vous sur Bosco pour obtenir la Bosco's Letter. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech et examinez le Dimensional Destabilizer à gauche.

Vous devez trouver la bonne combinaison pour obtenir le Cthonic Destroyer. Cette machine contient quatre boutons. Chaque bouton possède trois numéros (1, 2 et 3). Laissez à chaque fois un bouton sur un numéro fixe et changez les trois autres.

Par exemple : laissez le premier bouton sur le 1 et essayez avec les autres boutons tous à la fois le 1 puis le 2 puis le 3.

Si rien ne se passe, changez le premier bouton sur le 2 et faites la même chose avec les autres. Si encore rien ne se passe, mettez le premier bouton sur le 3 et changez successivement les autres de 1 à 3.

Lorsqu'un bouton sera dans sa position exacte, Sam placera dessus une petite feuille sur laquelle est inscrit l'expression " Don't Touch ".

A ce moment, fixez un bouton et changez les deux autres. Continuez ainsi jusqu'à ce que Sam revienne avec le Cthonic Destroyer en main.

Allez au Clone Chamber et utilisez le Cthonic Destroyer sur les Tentacles. Placez l'ADN de Momma Bosco puis la Lettre dans le Clone Cooking Controls. Allez maintenant vers le grand trou à droite et examinez la plateforme flottante. Une fois que vous avez zoomé dessus, placez le curseur sur les plateform lights, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre Big Gun.

Réexaminez la plateforme puis tirez sur le Coffee Mug.
Téléportez-vous maintenant au Stinky's Cell puis sélectionnez " Go to the ToyBox " dans la liste des choix. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Psychic Ventriloquism.

Acte 4

Prenez le contrôle de Sam et Parlez à Charlie Ho-Tep à propos du " Junior ". Placez votre curseur sur le piano et tapez dessus.

Sélectionnez " Take 2 Tablets 4 the Mind Plague ". Tapez encore une fois sur le piano et sélectionnez " Flaming Crowns ". Tapez une dernière fois sur le piano et sélectionnez " Face of Darkness ". Reprenez le contrôle de Max et approchez-vous des clones de Sam qui se trouvent à droite. Une fois en haut, cliquez sur le Swinging Tentacle.

Prenez le contrôle de Sam et cliquez sur le piano. Choisissez " Tabula Charlie ". Maintenant reprenez le contrôle de Max et utilisez le Mind sur Sam. Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur l'image de Charlie qui apparait dans les airs. Appliquez enfin le Psychic Ventriloquism sur le ToyBox et sélectionnez " Norrington Voice ".

Episode 5 : The City That Dares Not Sleep

Acte 1

Parlez à Momma Bosco puis utilisez l'ascenseur au coin droit. Sortez du Lab et allez à gauche. Parlez à Grandpa Stinky à propos du " Corn Dogs ". Quittez la discussion puis ramassez le paquet de Corn Dogs à côté. Ouvrez votre inventaire et activez-le en appuyant sur le bouton qui y correspond. Approchez-vous du camion et appuyez sur le bouton correspondant à " Wave Corn Dog ". Allez un peu en bas, près de la flaque d'eau, et tapez sur " Eat Corn Dog ".

Grimpez ensuite à l'échelle (à droite) et parlez à Satan. Sélectionnez " Behind the Scenes " dans la liste des choix. Mettez le curseur sur le microphone et échangez-le avec un Corn Dog à partir de votre inventaire.

Ouvrez votre inventaire et activez encore une fois le Corn Dogs. Allez près de votre voiture (le DeSoto) et tapez sur " Wave Corn Dog ".

Approchez vous de la flaque d'eau, en bas, et tapez " Eat Corn Dog ". Entrez au Labo et parlez à Featherly (la poule) à propos d' " Egg ? ". Parlez ensuite au C.O.P.S à propos des " Viruses " puis discutez avec Momma Bosco et dites " Dimensional Destabiliser ". Demandez enfin à l'agent Superball " Turn Around ".
Ressortez et placez l'Œuf dans la flaque d'eau. Montez enfin dans la DeSoto.

Acte 2

Combinez l'Espresso Beans (dans votre inventaire) avec le Food Processor qui se trouve sur la table du milieu. Utilisez le tube dans le coin pour monter à l'étage. Tapez sur la Tumor puis entrez par la porte, à gauche. De retour à la cuisine, réutilisez le tube. Entrez ensuite par le tube de gauche sur lequel il y a un dessin représentant deux jambes.

Après la cinématique, pénétrez dans le tube où est dessiné un trésor puis inspectez le Roach Farm en haut à gauche. Touchez les Spare Cables à droite. Une fois transformés en jouet, heurtez l'étagère où se trouve le Roach Farm trois fois de suite. Reprenez le tube qui mène aux jambes et montrez le Cockroach à Sybil.

Prenez le tube qui mène au cerveau puis prenez celui qui mène aux bras. Utilisez l'Arcade machine pour lancer un mini-jeu. Vous devez dire l'opposé de ce que vous voyez dans les dessins. Par exemple : quand vous voyez un pied écrit dessus " L " (left foot) et un pistolet, vous devez dire " Right Hand Bullet ". Faites cela trois fois (pour gagner trois étoiles) puis choisissez " Congratulations ! ".

Prenez le tube vert ensuite combinez Cockroach avec le Carving Platter à gauche. Prenez le contrôle de Max et sélectionnez " Control Max ". Dirigez-vous vers la lumière du projecteur, derrière vous et continuez d'avancer dans la direction de Bosco-Tech Labs.

Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam et sélectionnez " Go Home ". Parlez ensuite à Sal.

Reprenez le contrôle de Max et avancez tout droit. Explorez le Battery Park puis entrez par la porte qui mène au Brain.

Acte 3

Quittez la discussion et utilisez le Circuit Breaker derrière le bureau à gauche. Prenez le contrôle de Max et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le vaisseau de Skun Ka'pe. Tapez dessus puis reprenez le contrôle de Sam. Examinez le Memory Book et choisissez le Skunkape Flagship slide.

Prenez contrôle du troisième oeil (avec le même bouton pour prendre le contrôle de Max) et choisissez Clone SP-42-X. Ouvrez le Fuse Box à droite puis buvez du Water Bottle. Videz le tout sur le Fuse Box. Prenez maintenant contrôle du HW-021-S et utilisez Le Hamster Wheel. Tapez sur le Backdrop puis examinez les Wires.

Entrez par la porte à droite puis parlez au cerveau de Sammun Mak. Sélectionnez quatre fois de suite " Mole Man ". Discutez maintenant avec Grandpa Stinky. Abordez deux sujets (n'importe lesquels) puis sélectionnez Grandpa Stinky. Demandez ensuite où se trouve Skunkape. Quittez la discussion et ressortez du clone (en appuyant sur le bouton de sélection de personnage).

De retour au cerveau, prenez le contrôle de Max. Allez vers la tour du Cloning Chamber derrière vous et tapez dessus. Reprenez le contrôle de Sam et examinez le Memory Book. Choisissez le Cloning Chamber Slide et mettez-le dans l'Astral Project.

Acte 4

Utilisez le Fog Machine à droite puis avancez vers les rayons laser. Avancez tout droit puis mettez votre curseur sur la Camera, à gauche. Ouvrez votre inventaire et appliquez dessus la photo du ToyBox. Dans votre discussion avec Skunka'pe, choisissez d'abord le " Toy Robot " puis " For This Bomb ". Traversez enfin le Tunnel au fond à droite qui mène au Bosco Tech Labs.

Utilisez le Robot sur les Tentacules. Après la cinématique, jetez un oeil sur le Record Sehlf et ramassez le disque " Are You There, Great Bear Spirit ? ".
Placez-le dans le Record Player juste à côté. Tapez sur le Tear Duct qui se trouve entre les deux tubes vert et bleu. Donnez à Momma Bosco le Max's Snot pour finir.

Savage Moon

© Sony / FluffyLogic 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Trophée Xipe Imoon

Prix décerné lorsqu'une nébuleuse Imoon a été terminée de manière exemplaire, les niveaux de la nébuleuse terminés et un score minimum pour chacun d'eux

Trophée Ymir Imoon

Prix décerné lorsqu'une nébuleuse Imoon a été terminée de manière exemplaire, les niveaux de la nébuleuse terminés et un score minimum pour chacun d'eux

Trophée Zeus Imoon

Prix décerné lorsqu'une nébuleuse Imoon a été terminée de manière exemplaire, les niveaux de la nébuleuse terminés et un score minimum pour chacun d'eux

Trophée Agamemnon Imoon

Prix décerné lorsque le premier niveau de la nébuleuse Xipe a été terminé

Trophée Technicien Imoon

Prix décerné pour la construction réussie de votre première tour de niveau 5

Trophée Imoon-Bane

Prix décerné pour avoir tué un nombre incroyable d'insectocytes

Survivant Imoon

Prix décerné pour avoir survécu un nombre de fois impressionnant dans n'importe quel niveau du mode vengeance

Trophée Degré de commandement

Prix décerné pour avoir terminé toutes les sections du didacticiel

Trophée Crédit de commandement

Prix décerné pour avoir gagné un nombre important de crédits lors de vos niveaux

Trophée Crédit d'adresse de commandement

Prix décerné pour avoir gagné un nombre important de crédits lors de vos niveaux en utilisant les aptitudes au

commandement

Argent

Conquérant Imoon

Ce prix récompense l'achèvement de tous les niveaux des trois nébuleuses Imoon

Artisan Imoon

Prix de maîtrise technologique. Pour l'obtenir, il faut faire des recherches et construire tous les modèles de tour du jeu

Or

Amiral Imoon

Prix décerné lorsque tous les niveaux des trois nébuleuses ont été terminés sans que les exploitations minières aient subi de dégâts

SAW

© Konami / Zombie 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Un trésor !

Déverrouiller le premier conteneur

C'était un accident

Tuer le premier sbire

Légitime défense

Tuer 10 sbires

Expérimentation

Utiliser la seringue de santé pour la 1re fois

Une vie gâchée

Rester inactif pendant cinq minutes

On veut en savoir plus ?

Trouver le 1er dossier sur l'asile

Qui est le Tueur au puzzle ?

Trouver le 1er dossier de patient

Darwin serait fier

Mourir trois fois

Bras droit

1re victime avec un bras de mannequin

Home run

1re victime avec une batte

Ça va faire mal

1re victime avec une batte cloutée

Grand nettoyage

1re victime avec un balai

Tuyauterie

1re victime avec un tuyau

Chirurgie

1re victime avec un scalpel

On se détend

1re victime avec une seringue

Service parfait

1re victime avec un pied de table

Ça peut être utile

1re victime avec une béquille

Fossoyeur

1re victime avec une pelle

Extinction des feux

1re victime avec une lampe de chevet

Hache de guerre

1re victime avec une hache

Incendiaire

Première victime tuée avec le feu

Nouvelle coupe

1re victime avec des ciseaux

On dit bonjour au monsieur

1re victime avec un revolver

On attend le boum

1re victime avec une mine explosive

Oups !

1re victime avec une mine étourdissante

Asphyxie

1re victime avec du gaz

Je passe à l'action

Premier PNJ affronté

Coup pour coup

Premier sbire tué à coups de pied

Entrée avec effraction

Première porte déverrouillée

Serrurier

Déverrouiller 5 portes

C´était quoi ?

1er rencontre avec la Tête de porc

Argent

Contraint et forcé

Tuer 20 sbires

J'arrête quand je veux

Utiliser 20 seringues de santé

Tuer ou mourir

Tuer un sbire avec l'explosion d'un collier

Sans pitié

Cinq sbires tués à coups de pied

Professionnel

Déverrouiller 20 portes

Parent démissionnaire

Libérer Melissa de son piège

Aphasie

Libérer Oswald de son piège

Victime Née

Libérer Jeff de son piège

Autodestruction

Libérer Amanda de son piège

Un élève enthousiaste

Libérer Obi de son piège

Délit de fuite

Libérer Jennings de son piège

C´est un piège !

Se libérer du piège de la guelle de l'ours

La Violence engendre la Violence

Tuer la Tête de porc

Or

Le prix de la Vérité

Terminer le jeu par la porte de la Liberté

Jamais vraiment libre

Terminer le jeu par la porte de la Liberté

Platine

Félicitations

Gagner tous les trophées

SAW II : Flesh & Blood

© Konami / Zombie 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Combattre Ram

« Le costaud » vaincu

Utilisez votre tête

« Le costaud » échappé

Troisième fois le charme

« Le costaud » maitrisé

Le dilemme de Hedgehog

Donovon meurt

Sapeur Pompier

Barry meurt

6 coups de feu ou 5 seulement...

Joseph meurt

Haut les mains

Zeke meurt

Les coins en premier

La première pièce du puzzle trouvée

Puzzle de chair

Le quart des pièces du puzzle trouvé

Ça commence à prendre forme

La moitié des pièces de puzzle trouvée

Papier mâché

Première marionnette Billy trouvée

Un petit profil

Le premier dossier d'enquête trouvé

De la lecture légère

Le quart des dossiers d'enquête trouvé

La moitié de l'histoire

La moitié des dossiers d'enquête trouvée

Écoute-MOI

La moitié des cassettes trouvées

Compilation

Le quart des cassettes trouvées

Écoute Facile

La moitié des cassettes trouvées

Routeur

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte à fusibles (Facile)

Point par point

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte à fusibles (Difficile)

Électricien

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Circuit polarisé (Facile)

Gréement de fortune

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Circuit polarisé (Difficile)

Chromatique

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Kaléidoscope (Facile)

Pense trois étapes en avance

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Kaléidoscope (Difficile)

Moulin à engrenage

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte puzzle (Facile)

Mécanicien

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte puzzle (Difficile)

Comme sur des roulettes

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Caisse à flingue (Facile)

Deuxième Amendement

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Caisse à flingue (Difficile)

Ramponneau

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Puzzle à cadran (Facile)

Perspective forcée

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Puzzle à cadran (Difficile)

Relier les points

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Dans le noir (Facile)

Brûlé

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Dans le noir (Difficile)

Gentil Criminel

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Serrurier (Facile)

Maître cambrioleur

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Crochet (Difficile)

Compassion

Sauver une personne dont vous n'êtes pas obligé de sauver

Et si on jouait un jeu ?

Le mini-jeu Chirurgie oculaire terminé

Tu as gâché ta vie

Joué le jour de Noël

Ca doit être SAW

Joué au jour d' Halloween

Présenté par

Regarder les crédits en entier

La vieille école

Le code légendaire de Konami entré

ARGENT

Henry Jacobs

Henry libéré du piège

Sarah Blalock

Sarah libérée du piège

Joseph Poltzer

Joseph libéré du piège

Carla Song

Carla libérée du piège

Solomon Bates

Solomon libéré du piège

Recoller les morceaux

Toutes les pièces du puzzle trouvées

Marionnettiste

Toutes les marionnettes Billy trouvées

Journaliste

Tous les dossiers d'enquête trouvés

Sonnant de vérité

Toutes les cassettes trouvées

OR

Chemin de sang

Campbell a passé le test

Chemin de chair

Campbell a échoué le test

PLATINE

Félicitations

Amassé tous les trophées

SBK 09 : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Débutant prometteur

Gagner une première course.

As de la simulation

Gagner une course en mode de simulation extrême contre des adversaires de niveau Professionnel ou Réel.

Deux roues ? Pour quoi faire ?

Gagner une course ponctuée d'au moins 10 secondes de wheeling.

Roi d'Assen

Gagner une course à Assen avec moins de 3 secondes d'écart en niveau Professionnel ou Réel.

Ne pas gâcher les pneus

Gagner une course en usant très peu les pneus alors que l'usure des pneus est activée.

Retour aux premières amours

Gagner une course en niveau professionnel, au moins, avec Max Biaggi et son Aprilia.

L'ami des Milestone

Gagner une course sur Misano Adriatico en incarnant Luca Scassa.

Expert en télémétrie

Comparer deux télémétries.

Casse-pieds

Gagner une course avec un écart de moins d'une seconde avec le second.

Vainqueur du mauvais oeil

Gagner une course avec une moto presque en miettes.

Retour impossible

Gagner une partie rapide en partant dernier au niveau Professionnel.

Pas de pitié pour les bleus

Réaliser un burn sur 360° et gagner une partie en ligne.

L'Italie à l'honneur

Gagner une course avec tous les pilotes italiens.

Tour complet

Gagner une course en ayant réalisé au moins deux 360°.

Je suis magique

Gagner une course à Manza en incarnant Michel Fabrizio.

Milk Shake

Massacrer une moto de la Team Sterilgarda Racing jusqu'à la rendre inutilisable.

Roi du drifuto

Gagner une course en ayant glissé au moins 10 secondes.

Les pirates débarquent en Amérique

Gagner une course en incarnant Biaggi à Salt Lake City.

Sortie tout droit de l'usine

Gagner une course à Imola avec une Ducati Xerox.

M. Crocodile sous l'eau

Gagner une course sous la pluie avec Troy Corser.

Sur le fil

Réaliser 10 secondes de wheeling et 10 secondes de glissade dans n'importe quel mode.

Hors du temps

Gagner une course avec au moins 10 secondes d'avance sur la deuxième place.

Seul moyen de vous y obliger

Voir le générique.

Génie de la transmission

Gagner une course en transmission manuelle contre des adversaires de niveau Professionnel ou Réel.

Argent

Travail d'équipe

Gagner au moins une course dans chacune des équipes de SBKtm.

Mister Superpole

Réaliser au moins 10 Superpoles dans un même championnat.

Domination totale, à l'extérieur

Gagner sur tous les circuits en ligne.

Miracle italien

Gagner un championnat avec l'équipe Pedercini.

Le Kamikaze SBK™

Gagner au moins une course avec tous les pilotes japonais.

Le poney fringant

Réaliser 60 secondes de wheeling et terminer au moins quatrième.

C'est moi la star

Gagner un championnat avec l'écurie Suzuki Alstare.

Médaille de bronze

Gagner au moins une médaille de bronze dans tous les scénarios.

Médaille d'argent

Gagner au moins une médaille d'argent dans tous les scénarios.

Funambule

Réussir 10 courses d'affilée sans tomber.

Championnat sur la toile

Gagner un championnat en ligne.

Série de victoires

Gagner au moins 10 courses d'affilée.

Domination totale

Gagner sur tous les circuits.

L'heure du thé

Gagner au moins 5 courses à Donington.

Or

Que dites-vous de mes trophées ?

Réunir toutes les coupes.

Médaille d'or

Gagner au moins une médaille d'or dans tous les scénarios.

Arc-en-ciel de cartes

Gagner tous les paquets de cartes.

Platine

Tu es le meilleur !

Débloquer tous les trophées.

SBK X : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Yes, weekend !

En simulation, participez à toutes les sessions dans le même week-end dans n'importe quel mode.

Ouvrez les gaz!

Remportez votre première course rapide en arcade.

Victime de la mode

Remportez un week-end de course en simulation en faisant porter le casque Milestone à votre pilote.

C'est pas si compliqué

Entrez dans les stands pour la première fois dans tout mode de jeu arcade ou simulation.

Reposez en pièces

Blessez votre pilote définitivement en mode carrière.

Droit dans le mur

Détruisez une moto définitivement en mode carrière.

Mach 0.28

En simulation, atteignez 300 km/h avec n'importe quelle moto, sur tout circuit, dans tous les modes.

Pas de tricheurs

En course rapide, faites-vous disqualifier en simulation.

Le rapide en ligne

Remportez votre première course rapide en ligne

Faites péter le chrono !

Remportez un contre-la-montre en ligne.

Le bleu des salons

Gagnez votre première course lors d'un championnat en ligne.

Jugez par vous-même

Regardez un ralenti pour la première fois.

Vous les avez déjà regardés ?

Regardez les crédits.

L'escalade vers la réussite

Obtenez toutes les places du podium au moins une fois en simulation dans différentes courses rapides.

La première fois a été rapide

Gagnez au moins une course du championnat rapide.

Gagnez en un éclair!

Remportez un championnat rapide.

Félicitations pour votre union

Dans la même carrière, signez au moins trois contrats.

Quel arbre magnifique!

Débloquez tous les chapitres en mode histoire.

Ca devient sérieux

Acceptez une offre d'une équipe SBK® en mode carrière.

Signez là !

Acceptez une offre d'une équipe STK en mode carrière.

Le temps des réglages

Débloquez votre première amélioration de moto en mode carrière.

Tout commence ici

Remportez votre première course en mode carrière.

Et le gagnant est...

Battez au moins un adversaire spécial en mode carrière.

L'homme de carrière

Dans la même carrière, gagnez au moins une saison en STK, WSS™ et SBK® en mode carrière.

Le plus rapide de l'ouest

Passe les trois chapitres de SBK® jusqu'à la fin en mode histoire.

Vous et votre mécanicien

Utilisez le point technique pour la première fois en simulation dans n'importe quel mode de jeu.

Ma moto est mieux que la vôtre

Sauvegardez un réglage pour la première fois en simulation dans n'importe quel mode de jeu.

Vous avez oublié Mr. Macaco ?

Créez un pilote nommé Mister Macaco en arcade ou en simulation.

Enchanté

Créez votre premier pilote en arcade ou en simulation.

De l'argent bien dépensé

Merci d'avoir acheté SBK®X.

Argent

Marre de vos simulations !

Remportez au moins une course rapide en simulation avec 100% de la longueur de la course.

Le premier d'une longue série

Remportez votre premier championnat ou championnat par équipe en ligne.

Pensez à les dépoussiérer

Gagnez toutes les coupes du mode carrière.

Votre vie est un échec

Terminer une saison entière, en mode Carrière sans la gagner.

Pas très populaire

Perdez au moins 100 de réputation en mode carrière.

Vivent les bonus

Débloquez tous les extras.

Etes-vous un pro ?

Remportez votre première course rapide en simulation avec les adversaires en niveau réel.

A l'heure mondiale

En simulation, catégorie SBK®, battez tous les records sur asphalte sec en contre-la-montre.

Or

L'heure de la retraite

Terminez le mode carrière au moins une fois.

La route au sommet est longue

Améliorez toutes les pièces de la moto en mode carrière.

Nous avons de l'estime pour vous

Atteignez 999 points de réputation en mode carrière.

De Naples à Londres

Pilotez pendant au moins 2000 km dans n'importe quel mode de jeu en arcade et/ou en simulation.

Platine

Vous êtes le meilleur!

Vous avez obtenus tous les trophées !

Scene it ? Lumières ! Action !

© Warner Interactive / A2M 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Que la fête continue !

Répondez à 50 questions dans le Mode party.

Boute-en-train

Marquez le plus de points dans 5 groupes de casse-têtes consécutifs dans la Mode Party à 4 joueurs.

Quiz à 4

Jouez une partie à 4 joueurs.

Vol de bonus

Activez et gagnez le Star-system deux fois dans une même partie.

Score héroïque

Marquez plus de 150 000 points dans une partie courte à 2 joueurs ou plus.

Aucune marge d'erreur

Gagnez une partie courte avec moins de 1 000 points.

Score de légende

Marquez plus de 300 000 points dans une partie longue à 2 joueurs ou plus.

De justesse

Gagnez une partie longue avec moins de 1 000 points.

Chaud-froid

Répondez à un casse-têtes complet correctement et un autre incorrectement dans une partie courte.

Faux départ

Marquez moins de 50 000 points dans une partie Mitraillette.

Venu par-derrière

Soyez le 4e à la fin d'une manche d'une partie longue, puis remportez le jeu.

Pente savonneuse

Perdez l'avantage 5 fois dans une même partie.

Echelon supérieur

Dans une partie à 2 joueurs ou plus, gagnez plus de points que les autres dans 4 catégories.

Meilleur film

Répondez correctement à 40 questions à propos de films récompensés aux Oscars®.

Meilleur acteur

Répondez correctement à 35 questions dans Pop Quiz à propos de récipiendaires de prix Oscar®.

Tour de l'archive de films

Donnez 100 bonnes réponses en Casse-têtes visuels, Réalité déformée, Accessoires ou Ce qui manque.

Galerie d'art

Donnez 100 bonnes réponses en Croquis,Jeu d'enfant, Films de pixels ou A l'affiche.

Tour de Jeux de logique

Donnez 100 bonnes réponses en Chronologie, Unissez-les, Anagrammes ou Pictogrammes.

Mollasson

Complétez 5 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Location de vidéos

Complétez 10 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Vendeur de film

Complétez 15 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Court-métrage

Jouer une partie courte.

Petit rôle

Gagnez plus de 60 000 points dans une partie courte.

Second rôle

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie courte.

Trait héroïque

Jouer une partie longue.

Star

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie longue.

Réalisateur

Donnez 10 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Soliloquiste

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Pop Quiz ou Foire aux Idées.

Appel d'audition

Jouez une partie complète avec chacun des personnages.

Starlette Timide

Complètez une partie avec 2 étoiles inutilisées.

Brève apparition

Donnez une bonne réponse dans chaque type de casse-têtes.

Mise en scène

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête À l'affiche ou Pictogrammes.

Revues les journaux

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits de film.

Avance rapide

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Générique ou Citations.

Exposition multiple

Donnez toutes les bonnes réponses dans un Clap de fin.

Interprétation Méthodiques

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Qui suis-je ou Liens de personnalités.

Titre provisoire

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Anagrammes ou Pictogrammes.

Prof de diction

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits sonores ou Chansons et slogans.

Flou artistique

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Unissez-les ou Chronologie.

A la recherche du MacGuffin

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Invisibles ou Accessoires.

Pro du viseur

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Réalité déformée ou Casse-têtes visuels.

Remplissage de story-boards

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Croquis, Film de pixels ou Jeu d'enfant.

Argent

Interprétation génial

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie longue.

Artiste arrière-plan

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie courte.

Producteur

Donnez 15 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Avant-première

Répondez à 30 questions avec le maximum de points.

Rythme endiablé

Marquez plus de 250 000 points dans une partie Mitraillette.

Or

Performance impeccable

Répondez correctement à toutes les questions dans une partie longue.

Plus rapide que la lumière

Marquez plus de 500 000 points dans une partie Mitraillette.

Premier rôle

Gagnez plus de 400 000 points dans une partie longue.

Platine

100% Complété

Gagner tous les trophées de Scene It? Lumières ! Action ! pour débloquer le trophée platine.

Scott Pilgrim Contre le Monde

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE ZOMBIE

A l'écran titre, faites : Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Droite.

CHEAT CODES

Même personnage pour les 2 joueurs

A l'écran titre, faites : Bas, R1, Haut, L1, ,

Remplacer les pièces par des animaux

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut.

Mode Blood

A l'écran titre, faites : , , , , , ,

Mode Zombie

A l'écran titre, faites : Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Droite.

Power of Love

Pour démarrer le jeu avec l'épée du niveau 7-2 (Power of Love), à l'écran titre faites : , , , , , , .

Boss Rush

A l'écran titre, faites : Droite, Droite, , R1, Droite, Droite, , R1.

DÉBLOQUER NEGA-SCOTT

Terminer le jeu avec les 4 personnages (Kim, Stills, Ramona et Scott) pour débloquer Nega-Scott.

DÉBLOQUER MR. CHOU (ALLIÉ)

Battez Mr. Chou dans les stages où il apparaît aléatoirement pour le débloquer comme allié.

BOUTIQUE SECRÈTE (NIVEAU 1)

Dans le premier niveau, cherchez l'étoile qui apapraît sur un mur dans le tunnel où passent les voitures. Approchez-vous en pour entrer dans une boutique secrète contenant des objets très intéressants.

BOUTIQUE DE MOBILE

Au niveau 6, après avoir obtenu la clef, suivez le chemin qui semble mener jusqu'à une maison en arrière-plan. Allez jusqu'au bout pour trouver un passage secret vers la boutique de Mobile où vous trouverez de la nourriture et un parchemin d'entraînement permettant d'apprendre un nouveau mouvement spécial.

NIVEAU BONUS

Sur la carte du monde, faites : L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, R1.

ARGENT FACILE

L'astuce qui suit vous permettra de gagner beaucoup d'argent très rapidement et nécessite seulement deux manettes. Lancez une partie à deux joueurs en prenant deux fois le même personnage (voir l'astuce Cheat Codes) et rentrez dans n'importe quel magasin. Avec la deuxième manette, appuyez sur le bouton qui permet donner de l'argent à l'autre joueur, et donnez tout au joueur 1. Revenez sur la carte du monde pour que le jeu soit sauvegardé, puis quittez la partie. Reprenez à nouveau deux fois le même personnage pour que les deux joueurs aient une quantité d'argent égale à celle qu'avait le joueur 1 à la fin de la partie précédente. A nouveau, donnez tout l'argent du joueur 2 au joueur 1, revenez sur la carte, quittez la partie, et recommencez autant que vous voulez !

BOOSTER UN PERSONNAGE RAPIDEMENT

L'astuce qui suit vous permettra de développer très rapidement toutes les stats et les capacités de votre personnage. Rentrez dans la toute première boutique du quartier commerçant au début du jeu et payez les frais de retard de Scott qui s'élèvent à environ 500$ (voir l'astuce Argent facile pour obtenir cette somme rapidement). Une fois cette somme payée, vous aurez accès à toute une série de bonus vraiment pas chers qui permettent de développer très rapidement les capacités et les stats du personnage. Vous pourrez même acheter des vies supplémentaires pour une bouchée de pain !

Section 8

© Southpeak Interactive / TimeGate Studios 2010

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TRICHE

Au menu principal, allez au dropship et entrez l'un des codes suivants pour débloquer de nouveaux équipement. Entrez le même code deux fois pour le désactiver.

`13374877` Pistolet automatique Black Widow
`17013214` Armure de capitaine
`68432181` Fusil d'assaut Chrome

ARMURE DE CAPITAINE

Atteignez le niveau 50 en multijoueur pour débloquer cette récompense.

PISTOLET AUTOMATIQUE

Terminer le mode Story (scénario de Corde) pour pouvoir utiliser le pistolet automatique lors des parties multijoueurs.

Sega Mega Drive Ultimate Collection

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX BONUS

Alien Syndrome

Sur Alien Storm, atteindre la mission 3 sans perdre une vie.

Altered Beast Arcade

Sur Altered Beast, obtenir au moins 100 000 points avant la fin du premier niveau.

Congo Bongo

Sur Streets of Rage, terminer le premier niveau avec les trois personnages.

Fantasy Zone

Sur Flicky, obtenir 80 000 points.

Golden Axe Warrior

Sur Golden Axe III, utiliser la magie au moins 10 fois.

Phantasy Star

Sur Sonic 2, vaincre le premier boss à deux joueurs.

Shinobi Arcade

Sur Shinobi III, terminer le premier niveau sans utiliser de Continue.

Space Harrier

Sur Super Thunder Blade, faire un score de 1 500 000 points dans le premier niveau.

Zaxxon

Sur DeCap Attack, récupérer 5 pièces bonus.

SONIC THE HEDGEHOG

Cheat Codes

Choix du niveau

Configurez les touches dans les options de manière à reprendre les boutons A, B et C de la Megadrive. A l'écran titre, juste après l'apparition de Sonic, répétez plusieurs fois la séquence Haut, Bas, Gauche, Droite jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenez alors A + Start pour accéder au choix des niveaux.

INTERVIEWS

Akira Nishino

Sur Ristar, récupérer 5 étoiles jaunes.

Kazunari Tsukamoto

Jouer à Phantasy Star III.

Kazuo Wakihara

Sur Columns, obtenir 20 000 points en mode Facile.

Makoto Uchida

Sur Golden Axe, récupérer 20 power-up magiques.

Reiko Kodama

Sur Alex Kidd, totaliser 1 000 points.

Shun Nakamura

Sur Sonic the Hedgehog, obtenir une émeraude Chaos.

Takao Miyoshi

Jouer à Phantasy Star IV.

Tohru Yoshida

Jouer à Phantasy Star II.

TROPHÉES

Bronze

Deviens riche (Get Rich) Alex Kidd

Ramasse une somme de 1000

Survis (Don't Die) : Alien Storm

Atteins la mission 3 sans perdre une vie

La bête (Enter the Beast) : Altered Beast

Ramasse 100 000 points ou plus avant la fin du 1er niveau

Points faciles (Holy Water) : The Story of Thor

Libère l'esprit de l'eau

Vol de points (Stealing Points) : Bonanza Bros

Atteins 40 000 points au 1er niveau

C'est du gâteau (Easy as Pie) : Columns

Obtiens 20 000 points en mode facile

A peine héroïque (Hardly a Hero) : Comix Zone

Termine le 1er épisode

Prend la tête (Get Ahead) : Decap Attack

Ramasse 5 pièces bonus

La communication est essentielle (Communication is Key) : Ecco

Parle à un autre dauphin

Tête de thon (Taste Like Tuna) : Ecco: The Tides of Time

Mange 200 poissons

Enfile ton armure (Suit up) : E-SWAT

Obtiens l'armure "Combat Suit" (terminer la mission 2)

Ne te perds pas (Don't Get Lost) : Fatal Labyrinth

Atteins le 5ème niveau du labyrinthe

Les petits poussins (Getting Chicks) : Flicky

Obtiens 80 000 points

Étoile brillante (Twinkle Twinkle) : Ristar

Ramasse 5 étoiles jaunes

La Chaos Emerald (Complete Chaos) : Sonic The Hedgehog

Obtiens une Chaos Emerald

Flicky à la rescousse (Flicky to the Rescue) : Sonic 3D

Sauve 20 Flickies

Jamais deux sans trois : Streets Of Rage

Termine le 1er niveau avec les 3 personnages

Argent

Nains de jardin (Garden Gnomes) : Golden Axe

Ramasse 20 capacités magiques

La tour (Tower Up) : Golden Axe II

Termine le niveau Tower

La hache (TGIF) : Kid Chameleon

Ramasse Maniaxe

Talents de ninja (True Ninja Skills) : Shinobi 3

Termine le 1er niveau sans utiliser de crédits

Rejoins l'hélico (Get to the Chopper) : Super Thunder Blade

Marque plus de 1500 000 points au 1er niveau

Bonne journée (Good Day Mate) : Streets Of Rage 3

Déverrouille le PJ Roo the Kangaroo

Chargé à bloc (Super Charged) : VectorMan

Ramasse 500 photons

Tu piges ? (Can You Dig It?) : VectorMan 2

Atteins la scène 11

Grand champion (Blast Processing)

Joue à tous les jeux SEGA MEGA DRIVE™

Maîtrise le système (Master the System)

Déverrouille tout

Aucune vie (No Life)

Regarde toutes les vidéos

Critique (Critique)

Regarde toutes les illustrations

Les belles années 80 (Only in the '80s)

Joue à tous les jeux d'arcade

Or

Sauvé par la magie (Saved by Magic) : Golden Axe III

Sers-toi de la magie 10 fois

Yatta ! (Yatta!) : Dr. Robotnik's M.B.M

Termine le jeu

Au tour de Tails (A Different Tail) : Sonic 3

Récupère 100 Rings avec Tails dans le 1er niveau

Plein de zéros (Lots of Zeros) : Sonic Spinball

Obtiens 10 000 000 points au 1er niveau

Platine

Platinuminary (Platinuminary)

Remporte tous les autres trophées de MEGA DRIVE Collection

Sega Rally

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Courses en mode Expert

Obtenez 130 points dans n'importe quelle catégorie.

Courses en mode Professional

Obtenez 80 points dans n'importe quelle catégorie.

Final

Obtenez 275 points dans n'importe quelle catégorie.

Icelandic racer (véhicule)

Obtenez 200 points en catégorie Masters.

Mini Cooper S Rally (véhicule)

Remportez la compétition "Premier final".

Tenue Extra 1

Conduisez sur plus de 32 km.

Tenue Extra 2

Conduisez sur plus de 81 km.

RÉCOMPENSES

Course : Lakeside

Débloquer le Masters Final.

Véhicule : HotWheels RD04

Compléter le mode Championnat à 100%

Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Alex Kidd

Terminer la mission 1 dans le niveau Alex Kidd.

Amy Rose

Terminer la mission 2 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

Gilius

Terminer la mission 1 dans le niveau Golden Axe.

Gum

Terminer la mission 12 dans le niveau Jet Set Radio.

Meemee

Terminer la mission 8 dans le niveau Super Monkey Ball.

Pudding

Terminer la mission 1 dans le niveau Space Channel 5.

Reala

Terminer la mission 2 dans le niveau NiGHTs.

Shadow The Hedgehog

Terminer la mission 14 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

NIVEAUX SECRETS

Terrain Alex Kidd

Réussissez le défi "Get A High Score!" dans le niveau Space Harrier.

Terrain Golden Axe

Réussissez le défi "Speed Rings" dans le niveau Sonic the Hedgehog.

Terrain NiGHTS

Réussissez le défi "Monkey Ball Keep Up" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Outrun

Réussissez le défi "Hit Justice Shots" dans le niveau Virtua Squad.

Terrain Puyo Pop Fever

Réussissez le défi "Doubles Match" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Space Harrier

Réussissez le défi "Tournament Singles" dans le niveau Space Channel 5.

Terrain Virtua Squad

Réussissez le défi "Hit The Big Zombies!" dans le niveau Curien Mansion.

TOUS LES COURTS

Golden Axe

Réussir toutes les missions de Super Monkey Ball.

NiGHTS

Réussir le match en double sur le niveau de NiGHTS.

OutRun

Réussir le match en double sur le niveau d'OutRun.

Sonic The Hedgehog

Réussir le match en simple sur le niveau de Sonic the Hedgehog.

TOUTES LES BALLES

Puyo Pop Fever

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Puyo Puyo Fever.

Space Harrier

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Space Harrier.

Virtua Squad

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Virtua Squad.

Sengoku Basara Samurai Heroes

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Chosokabe Motochika

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Saika Magoichi.

Fuma Kotaro

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Sanada Yukimura.

Honda Tadakatsu

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Shimazu Otani.

Maeda Keiji

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Date Masamune.

Mori Motonari

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Tsuruhime et Chosokabe.

Oda Nobunaga

Trouver toutes les routes cachées.

Oichi

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Fuma et Maeda.

Otani Yoshitsugu

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Ishida Mitsunari.

Shimazu Yoshihiro

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Kuroda Kanbe.

Tsuruhime

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Tokugawa Ieyasu.

TENUES ALTERNATIVES

Terminer le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer sa deuxième tenue.

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Pour débloquer le mode de difficulté maximum, vous devez terminer le jeu en Difficile.

DÉBLOQUER ODA NOBUNAGA

Terminez le scénario de Oichi puis recommencez une partie en suivant le parcours vert. Suivez Tenkai lorsque vous arrivez au niveau de Kobayakawa, éliminez Tenkai et terminez le parcours. Ensuite, reprenez un personnage dont vous avez déjà fini le scénario et cherchez un passage secondaire qui mène au niveau Honnoji. Terminez-le pour débloquer Oda Nobunaga en tant que personnage jouable.

DÉBLOQUER HANZO HATTORI

Terminer le 4ème niveau du parcours bleu de Kotaro Fuma pour débloquer Hanzo Hattori comme nouveau NPC.

Shadows of the Damned

© Electronic Arts / Grasshopper Manufacture Inc 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminez le jeu en mode Legion Hunter pour pouvoir relancer une nouvelle partie en mode Très Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Une vie ordinaire

Avancez dans le couloir et entrez par la première porte à droite. Suivez les instructions affichées au milieu de l'écran. Ouvrez ensuite la porte qui est en face pour lancer une cinématique. Tuez le démon qui surgit de la jeune femme ensuite retournez au salon pour en massacrer d'autres. Visez toujours la tête pour tuer l'ennemi d'un coup. Retournez à la chambre et éliminer les trois monstres qui se penchent sur la fille.

Acte 2

Droit en enfer

Approchez-vous du portail de l'enfer et essayez de l'ouvrir. Après la courte cinématique, rouvrez-le pour accéder à l'enfer. Descendez la pente ensuite tirez sur la lampe pour l'allumer grâce au tir de lumière.

Un groupe de monstres vous attaque. N'hésitez pas à utilisez le fusil à pompe, suivez les touches affichées en bas à gauche pour vous en équiper. Entrez maintenant par le portail que vous venez de déverrouiller, suivez le chemin et traversez la porte, à gauche. A ce moment, Paula fait son apparition. Suivez-la en faisant un sprint, référez-vous aux instructions affichées à l'écran pour courir. Cette belle femme vous ramène devant des escaliers, montez et entrez dans la pièce d'en face. Vous y trouverez une fraise. Retournez à la porte sur laquelle se trouve une tête de bébé dessus et donnez-lui la fraise à manger pour qu'il ouvre la porte.

Montez les escaliers et ramassez les deux bouteilles d'alcool. Sautez ensuite par la fenêtre et entrez par la porte d'en face. Approchez-vous du cadavre pour récupérer encore une boisson. En sortant, vous réalisez que l'obscurité règne dans la zone, ceci cause la diminution de votre barre de santé. La seule issue est la lumière du mouton accroché au-dessus du portail de tout à l'heure. Atteignez-le avec un tir de la lumière.

Reprenez votre chemin et passez par l'autre portail qui vient d'être déverrouillé. Tirez sur la lampe pour faire fuir les démons et avancez pour trouver une bouteille à la fin des escaliers, à droite. Approchez-vous maintenant de la lumière et ramassez une autre bouteille près de la table. Continuez votre chemin et prenez une troisième bouteille en route. Lorsque l'obscurité revient, dépêchez-vous d'entrer par la porte qui est à votre droite. Utilisez le tir de la lumière sur le mouton qui est en face. Montez les escaliers, à droite, et récupérez toutes les bouteilles d'alcool. Après quelques instants, des démons entreront par la fenêtre. Attaquez tout d'abord avec un tir de lumière pour annuler l'effet de l'obscurité. Ensuite tirez-leur dessus en visant la tête. Il faut noter aussi que vous pouvez annuler l'effet de l'obscurité avec l'attaque de Johnson. Suivez les instructions pour la maitriser.

Dirigez-vous maintenant vers la fenêtre cassée et allumez la lampe en face grâce au tir de lumière. Sautez ensuite en bas et traversez le portail pour que Paula se montre. Courez vers la lumière qui est au fond du chemin et allumez la lampe (à votre droite) grâce au tir de lumière. Dans cet endroit, les démons porteront des masques pare-balles. Dans ce cas, soit vous tirez sur leurs torses (mais cela nécessite beaucoup de balles), soit vous utilisez tout simplement votre fusil à pompe. Montez les escaliers qui sont à droite puis tirez sur le mouton en face avec un tir de lumière.

Redescendez les escaliers et prenez la ruelle à droite. Vous allez affronter de nouvelles créatures qui lancent des corbeaux enflammés. Esquivez leurs coups en sautant à gauche ou à droite et éliminez-les en leur tirant des balles dans la tête.

Entrez ensuite dans la maison et traversez la porte en face. Tournez à gauche et entrez dans le bar. Récupérez les deux bouteilles et si ça vous intéresse, vous pouvez en acheter d'autres auprès du distributeur. Retournez à la cour et descendez en empruntant les escaliers qui sont à gauche du portail central. Tuez les démons ensuite ramassez l'oeil et les trois gemmes rouges. Ces dernières vous permettent d'améliorer vos compétences (commencez par la barre de santé). Remontez les escaliers et ouvrez le portail d'en face en donnant à manger l'oeil du démon de tout à l'heure au bébé. Récupérez la fraise et la bouteille de saké qui se trouve dans la cellule ensuite revenez au portail central de la cour. Donnez la fraise à manger au bébé puis avancez un peu pour qu'une main vous tire vers l'obscurité. Dépêchez-vous de parcourir le chemin tout en ramassant les coeurs sur votre route. Ces derniers vous permettent de tenir encore plus de temps dans l'obscurité de cet enfer.

Une fois à l'autre bout du chemin, tournez à droite et faites exploser les barils lumineux. Entrez dans la cellule à gauche pour récupérer des munitions ensuite ramassez la bouteille de saké, derrière le chariot renversé. Approchez-vous du portail en face pour remarquer qu'il existe une sorte de laine qui bloque votre chemin. Revenez de quelques pas en arrière pour qu'un accès à l'obscurité s'ouvre. Engouffrez-vous puis tirez sur le coeur rouge au-dessus du portail pour vous débarrasser des laines.

Traversez maintenant par la porte qui vient de se libérer et entrez dans la maison par la fenêtre.
Montez les escaliers et entrez dans l'obscurité. Vous vous retrouvez piégé dans une cage, ne vous affolez pas, tirez juste sur le mouton (à gauche) avec un tir de lumière puis récupérez le cerveau sur la table, à gauche. Entrez dans la chambre en face et ramassez la gemme blanche. Retournez maintenant à la grande cour et ouvrez le portail en faisant manger le cerveau au bébé démon.

La zone baigne dans l'obscurité totale, dépêchez-vous de tirer une balle de lumière sur le mouton qui est en face, en haut. Si vous tardez, vous serez massacré par les monstres et les mains de l'enfer. Une fois l'endroit illuminé, affrontez le groupe de monstres qui vous attaquent. Utilisez le tir de lumière pour leur enlever la protection qu'ils possèdent ensuite tuez-les en visant la tête. Récupérez la gemme rouge, derrière les arches, là où se trouve le mouton.

Traversez par la porte du fond, à droite. Tournez à droite à nouveau et récupérez des munitions, une bouteille de saké et des gemmes blanches. Grimpez maintenant à l'échelle et continuez tout droit. Avant de vous occuper des cabines en bois, dépêchez-vous d'allumer les bougies du mouton grâce au tir de lumière. Annulez l'effet de l'obscurité sur les monstres ensuite tuez-les. Ouvrez maintenant toutes les cabines et ramassez les biens qui s'y trouvent dont une fraise.

Rebroussez chemin avant de continuer tout droit. Ouvrez la porte avec le bébé démon à votre gauche et récupérez la gemme rouge.

Retournez au chemin ténébreux et préparez-vous à affronter votre premier boss. Un énorme insecte avec une sorte d'hélice à la main. Il possède une seule attaque, il vous fonce dessus et vous frappe avec cette arme tranchante. Son point faible est la boule rouge sur son dos. Pour l'atteindre, effectuez un tir de lumière pour enlever sa protection d'ombre et dès qu'il vous tourne le dos pendant quelques secondes, tirez sur son point faible. Choisissez le Monocussioner comme arme puisqu'elle engendre plus de dégâts et déplacez-vous vers l'arrière en suivant une trajectoire circulaire pour éviter ses coups et pour obtenir plus de temps pour viser correctement. A la fin du combat, courez vers la porte en face et grimpez à l'échelle, à gauche.

Descendez dans la rivière de sang et tuez les deux démons. Prenez la pente à gauche et suivez le chemin. Eliminez tous les adversaires qui vous bloquent la route. Vous pouvez exploser le baril lumineux en bas à droite pour vous débarrasser d'un max d'ennemis. Une fois la voie libre, prenez l'allée de gauche. Ramassez la bouteille de Téquila dans la boite (à gauche) ensuite montez les escaliers et continuez tout droit. Avancez jusqu'à atteindre une grande cour.

Eliminez les deux démons ensuite allez près de la porte, en face. Une petite cinématique se déclenche et l'endroit commence à être submergé par l'obscurité. Revenez en face de la porte bloquée par la laine et attendez que cette matière noire vous atteigne. Une fois dans l'autre dimension, tirez sur le coeur rouge au-dessus de la porte.

Franchissez cette dernière et suivez le chemin en courant. Prenez les âmes humaines pour gagner plus de temps et survivre dans la noirceur sans toucher à votre santé. Tournez et tirez sur le mouton pour gagner un peu de lumière. Montez les escaliers et ramassez le cerveau. Sautez au milieu de la cour et courez vers la porte de droite. Donnez au bébé démon le cerveau pour y accéder. Prenez l'échelle et tapez rapidement sur le bouton affiché pour neutraliser la main et ainsi vous débarrasser de l'ombre. Récupérez l'oeil et poursuivez le VIP de Flemming.

Carnaval cannibale

Après la cinématique, tirez sur le tonneau de lumière lorsque le monstre s'approche de lui pour le déstabiliser. Une fois à terre, videz votre chargeur en tirant sur sa tête visiblement affaiblie. Lorsque le monstre reprend conscience, fuyez jusqu'à ce que vous trouviez un autre tonneau. Refaites alors la même opération avec le VIP. A un certain moment, ce dernier prend la tête du mouton et se cache. Cherchez-le tout en récupérant les âmes humaines pour résister dans l'obscurité. Suivez les bêlements du mouton et lorsque vous le retrouvez, butez-le avec un tir de lumière. Le monstre vous poursuivra, faites alors la même procédure que tout à l'heure jusqu'à en finir une bonne fois pour toutes.

Vous aurez alors comme récompense une gemme bleue. Quittez l'endroit par le grand portail pour passer au chapitre suivant.

Quel monde merveilleux

Parcourez le chemin ensuite ouvrez la porte. Tirez sur la lampe pour l'allumer puis affrontez le groupe d'ennemis qui vous attaque. Avancez dans la ruelle et entrez dans le bâtiment. Lisez le livre dans la pièce ensuite sautez par la fenêtre.
Descendez dans la cour et empêchez les démons d'éteindre la lumière du mouton. Au cas où ils réussissent, rallumez le feu grâce au tir de lumière.

Entrez ensuite par la porte de droite et traversez le couloir puis sortez par la fenêtre. Avancez un peu pour revoir la même scène que tout à l'heure, un démon qui essaye d'éteindre la lumière. Commencez par tuer ce gênant ensuite faites le ménage. Revenez en arrière et prenez les escaliers à gauche. Ramassez la fraise et quelques munitions ensuite grimpez à l'échelle. Avancez un peu puis sautez par la fenêtre. Tournez à droite et ramassez le gemme rouge au-dessous de la voûte.

Revenez ensuite à la plateforme de gauche où se trouve le téléphone et votre chère blonde. Sautez du haut de la falaise et tuez le démon. Maintenant activez le lance-feux d'artifice pour éloigner, momentanément, l'obscurité. Courez donc vers le portail de gauche. Dans ce couloir, vous trouverez un nouveau type de portes qui s'ouvre grâce au tir de lumière. En traversant la première, vous serez directement piégé. Ouvrez rapidement la deuxième qui est en face puis la troisième (à droite) et sortez de l'obscurité. Eliminez les démons dans la rivière de sang puis traversez par la porte au fond à gauche. Déverrouillez la dernière porte à droite ensuite montez les escaliers qui sont en face. Sautez par la falaise et dépêchez-vous de lancer un feu d'artifice. Profitez de ces instants dans la lumière pour éliminer tous les démons. Si les ténèbres règnent à nouveau, relancez un autre feu d'artifice.

Une fois la zone nettoyée, récupérez la bouteille de Téquila dans la petite ruelle à droite puis nourrissez le bébé-démon avec l'oeil pour déverrouiller la porte.

Entrez dans les ténèbres et dépêchez-vous d'activer le lance-feux d'artifice. Prenez les escaliers, à droite, puis tournez à gauche et attendez que l'obscurité règne à nouveau. Tirez alors sur le coeur rouge pour libérer la porte des laines. Traversez cette dernière et suivez le chemin qui vous mène à Christopher, votre allié démon.

Il s'agit d'un vendeur de munitions et de bouteilles d'alcool. Faites, si vous le souhaitez, vos achats et poursuivez jusqu'à une lampe Sushi. Touchez sa corne avec un tir de lumière et suivez-la pour qu'elle vous éclaire le chemin. Faites attention aux démons qui vous attaquent et explosez les barils lumineux qui sont à proximité.

Une fois au cimetière, allez au fond à droite pour observer votre propre tombe. Monsieur X fait alors son apparition.il

s'agit d'une statue à trois têtes, génératrice de monstres. Pénétrez dans les ténèbres et tirez avec le Monocussioner sur les trois coeurs rouges de la statue. Faites ensuite le ménage et éliminez les petits démons puis ramassez vos récompenses dont un cerveau. Faites mangez le bébé-démon pour sortir du cimetière.

Achetez des bouteilles d'alcool auprès du distributeur, à votre gauche, car vous allez affronter un autre boss d'ici peu. Avancez tout droit et entrez dans la tour par le grand portail.

Avancez et montez sur la chandelle pour démarrer un mini-jeu. Utilisez l'analogue droit pour faire monter ou descendre la chandelle alors que l'analogue gauche sert à vous balancer.

Le but est de briser à chaque niveau les coeurs noirs accrochés au mur pour soulever les ténèbres. Un bonus (trois gemmes rouges) vous attendra tout en haut si vous tuez tous les démons rampants sur les murs de la tour et si vous ramasserez toutes les gemmes blanches pendant votre ascension. Entrez par le portail pour clore ce chapitre.

Les aventuriers du coeur perdu

Avancez tout droit ensuite tournez à gauche. Achetez les munitions de Christopher si ça vous intéresse (il faut noter qu'à la piste du combat vous en trouverez beaucoup).Tournez à droite et entrez dans la cour. Vous allez donc affronter un monstre à cheval. Eloignez-vous de son chemin avant qu'il ne vous écrase et attendez que son animal ouvre un accès dans les ténèbres. Engouffrez-vous et essayez de tirer sur le coeur rouge situé sur le dos du boss. Une fois à terre, videz votre chargeur dans le ventre de la monture. Votre ennemi saute alors sur le monument au milieu de la cour. Tirez rapidement sur le ventre de l'animal avant que ce dernier ne lance des flèches sur vous. S'il est touché, il redescendra dans la piste et vous n'avez qu'à répéter la même chose. Sauf que pour cette fois, d'autres attaques s'ajoutent à son inventaire. Soit il frappe le sol avec son cheval, dans ce cas éloignez-vous des ondes de choc pour éviter des dégâts importants. La deuxième attaque consiste à passer à proximité de vous et vous frapper avec ses armes de poing.
Gardez donc vos distances.

Le monstre se métamorphose en mangeant le coeur de son cheval et devient une énorme créature de l'enfer. Equipez-vous du Teether et brisez tout d'abord le cristal accroché à sa jambe. Lorsqu'il est paralysé, contournez-le et essayez de casser le maximum de cristaux. Faites la même chose avec la pierre accrochée à son autre jambe et les deux cristaux qui sont sur ses bras. Faites attention à ses coups de pieds et aux vermines qu'il lance en vomissant. Pour esquiver ces attaques il suffit de garder la distance. Une fois tous les cristaux brisés, le géant vous plonge dans les ténèbres. Equipez-vous rapidement du Monocussioner et videz le chargeur dans ses intestins (qui pendent à l'extérieur). Prenez de l'alcool si votre barre de santé commence à diminuer et continuez à tirer jusqu'à votre victoire. Vous serez récompensé par une précieuse gemme bleue.

Acte 3

Chasse aux insectes

Avancez tout droit et, dès que vous passez sous l'arche, tournez à droite. Entrez dans le jardin et récupérez la gemme rouge à gauche de Christopher. Il faut noter que si vous avez fait des économies, vous pouvez en acheter d'autres exemplaires de ce gentil monstre.

Faites demi-tour et reprenez votre chemin. Eliminez tous les démons qui surgissent du mur d'en face pour débloquer la route. Faites exploser les barils de lumière pour vous faciliter la tâche. Entrez par le portail et dépêchez-vous de monter les escaliers avant que les ténèbres ne vous atteignent et tuez les démons en chemin. Foncez à travers la porte et sortez sur balcon. Avancez jusqu'à la bordure en face et attendez qu'un insecte géant (similaire à celui du chapitre Carnaval Cannibale) vous attaque. Vous connaissez déjà la procédure pour vous en débarrasser (tir de lumière puis destruction du coeur rouge sur le dos). A la fin du combat, lancez un tir de lumière sur le mouton accroché à la cloche, en haut de la tour. Entrez dans cette tour et descendez dans le trou que vous venez de créer.

Avancez un peu puis neutralisez les monstres qui vous attaquent. Récupérez la bouteille de Téquila au fond des égouts, à droite. Lancez un tir de lumière sur le portail de droite pour qu'il s'ouvre. Traversez le tunnel et continuez tout droit pour récupérer la fraise. Eliminez les monstres rampants ensuite prenez l'allée au fond du tunnel à droite. Récupérez la

gemme rouge et rebroussez chemin. Faites manger le bébé-démon pour avoir accès à la pièce suivante. Lancez rapidement un tir de lumière sur la porte démoniaque pour qu'elle s'ouvre. Dépêchez-vous de tirer sur les deux coeurs rouges pour déverrouiller les portes qui sont en face avant que l'obscurité n'absorbe toute votre énergie.

Vous arriverez alors à une place ronde où apparaitra un autre monstre-statue. Vous allez être rapidement submergé par les ténèbres. Equipez-vous du Skullcussioner et brisez les trois coeurs rouges de la statue (comme vous l'avez fait auparavant).

Faites le ménage ensuite détruisez les caisses qui se trouvent dans la salle pour obtenir plus de gemmes blanches et de munitions. Ouvrez la seule porte accessible et dépêchez-vous de lancer des tirs de lumière sur les portes démoniques. Brisez la barrière à droite et tirez sur le coeur rouge. Faites un demi-tour et ouvrez les portes en face. Approchez-vous de la main et tapez sur le bouton affiché pour enlever les ténèbres. Retrouvez alors la lampe Sushi au fond du tunnel. Lancez sur sa corne un tir de lumière et suivez-la. Traversez la petite rivière et si vous le voulez vous pouvez acheter des bouteilles d'alcool auprès du distributeur, à droite. Descendez dans la cour et préparez vous à affronter une armée de monstres. Empêchez celui qui rampe d'éteindre la lumière du mouton et massacrez rapidement les autres. Gardez les barils de lumière pour la deuxième vague d'ennemis. Vous allez faire connaissance à un nouveau type de démons, ceux qui portent une armure. Alors soit vous les neutralisez avec les barils, soit vous les contournez pour leur tirer dans le dos.

Sans aucun repos, vous allez affronter tout de suite après la Mort. Laissez-vous submerger par les ténèbres ensuite lancez des tirs de lumière sur son torse. Dès que son point faible apparait, tirez dessus jusqu'à ce qu'il se casse. Ce boss possède deux types d'attaques. Soit il vous charge dessus, soit il effectue des lancers de faucheuses. Vous pouvez les éviter tous les deux en sautant à gauche ou à droite. Vous obtiendrez comme récompense une précieuse gemme bleue.

Suivez les indications affichées pour savoir comment maitriser cette nouvelle arme (car vous en aurez besoin pour accéder à des chemins secrets).

Ouvrez la porte et avancez dans les tunnels. Prenez les escaliers, à droite. Le manuel d'utilisation de la nouvelle arme sera affiché encore une fois. Avant de l'appliquer sur l'obstacle bizarre en face, utilisez-le pour démolir le mur à votre droite. Lancez dessus une grenade en suivant les instructions, ensuite tirez dessus pour l'exploser. Vous trouverez dans cette pièce une gemme rouge. Refaites la même chose avec les cibles indiquées sur la paroi bizarre. Ouvrez enfin la porte qui se cachait derrière.

Adios, ma concubine

Sortez du tunnel ensuite tournez à gauche. Faites exploser le tronc d'arbre puis la paroi bizarre avec votre nouvelle arme.

Vous trouverez dans cette grotte une bouteille d'Absinthe, une gemme rouge et des munitions. Rebroussez chemin et maintenant prenez l'autre route, celle qui mène à droite. Ici, vous allez affronter un mini-boss.
Il s'agit d'un singe géant et maléfique dont le point faible est en plein visage. Contentez-vous à tirer sur le coeur rouge jusqu'à ce que ce dernier s'effondre.

Passez maintenant par le pont qui vient de se déplier et activez rapidement le lance-feux d'artifice. Suivez le chemin qui vous mène à la zone où se trouve le cerveau. Lorsque vous vous approchez de lui, une main apparaitra avec d'autres démons et le protègera. Allumez le lance-feux d'artifices à chaque fois où vous serez submergé par l'obscurité et neutralisez rapidement les monstres.

N'hésitez pas à utiliser vos bombes et à exploser les barils de lumière. Ramassez le cerveau et la bouteille de Téquila qui se trouvent juste à côté ensuite revenez à la porte du bébé-démon. Nourrissez-le pour pouvoir progresser dans votre aventure.

Traversez le petit pont en activant les lance-feux d'artifices et en éliminant vos ennemis. Allumez la lumière du mouton et entrez par la porte. Avancez tout droit et récupérez la gemme rouge à gauche. Ouvrez la cage où est enfermé un démon rampant.

Attendez qu'il s'en prenne au mouton (ce qui cause l'arrivée des ténèbres) ensuite dépêchez-vous de briser le coeur rouge pour déverrouiller la porte. Rallumez la lumière du mouton et tuez votre adversaire ensuite entrez par la porte que vous venez d'ouvrir. Traversez le pont et entrez dans le cimetière. Allumez la lumière du mouton (à gauche) et neutralisez vos ennemis. Ici vous ferez la connaissance du Cyber-démon (il s'agit d'un démon avec une armure complète). Plantez vos bombes sur son armure puis faites-les exploser. Ramassez les biens dans les parages ensuite passez par le portail qui vient de s'ouvrir.

Une fois dans l'eau, courez à gauche jusqu'à ce que vous aperceviez un distributeur. Depuis cet endroit, vous pouvez voir une gemme rouge à votre gauche. Pour l'atteindre, il faut détruire le tronc d'arbre qui se trouve juste devant.

Tant que vous restez dans cette zone, les démons ne vont pas cesser de vous attaquer. Revenez maintenant au côté droit pour rejoindre la belle Paula. Elle vous laissera une fraise après sa noyade. Donnez-la au bébé-démon qui se trouve sur l'autre côté du pont qui vient de s'effondre.

Entrez par la seule porte accessible. Vous trouverez dans ce lieu deux géants qui vous attendent et un cerveau protégé par une main. Dépêchez-vous avant tout de libérer les démons rampants dans les cages au fond. Ils vont automatiquement éteindre la lumière du mouton ce qui causera le décès des deux singes maléfiques. Rallumez la lumière et massacrez les démons réincarnés. Prenez le cerveau et nourrissez le bébé-démon pour qu'il vous laisse passer. Ne suivez pas directement votre bien aimée, longez d'abord le passage à droite. Détruisez la barrière organique dans le but d'avoir une gemme rouge, une énorme gemme blanche et une bouteille d'Absinthe.

Rebroussez chemin et entrez dans la grotte. Faites votre shopping chez Christopher (achetez si vous le voulez des gemmes rouges) ensuite entrez par le portail en face.

Démoniaque

Avancez près du point de sauvegarde pour lancer une petite cinématique. La mauvaise Paula vous chassera. Obéissez à Johnson et courez pour sauver votre vie. Vous trouverez sous la première lampe un tonneau, cassez-le car il contient une gemme rouge.

Continuez à courir et à allumer les lampes. Un tronc d'arbre vous bloquera le passage, brisez-le en utilisant vos bombes. Vous arriverez à une cour où Paula se transformera en Faucheuse. La procédure pour la battre est la même que celle contre la Mort. Sauf que cette fois, la Faucheuse se multiplie. Vous devez alors localiser le vrai boss réel, qui est au fait celui qui porte une marque rouge sur le torse. Evitez les lancers de faucheuses en sautant à gauche et à droite. Lancez un tir de lumière sur le boss puis videz votre chargeur dans son coeur rouge.

Votre récompense sera une gemme bleue, mais malheureusement elle sera piquée par une main des ténèbres. Courez à sa recherche. La pièce suivante sera submergée par les ténèbres. Au croisement, dépêchez-vous de monter aux escaliers de droite en prenant les âmes humaines pour résister à l'obscurité. Vous trouverez alors une gemme rouge.

Rebroussez-chemin et prenez les escaliers qui sont en face (ceux indiqués dans la petite séquence). Ramassez la gemme bleue pour respirer de nouveau de l'air frais.

Avancez un peu ensuite tuez tous les monstres pour récupérer l'oeil. Ouvrez avec cette dernière la porte du bébé-démon. Allumez la corne de la lampe Sushi ensuite suivez-la. Des démons masqués vont vous attaquer, utilisez les bombes pour les démasquer ensuite un seul tir dans la tête suffira à les éliminer.
A un certain moment, le Sushi s'arrêtera un peu devant une cabane. Brisez le baril juste à côté pour obtenir une autre gemme rouge.

Cette balade vous mènera enfin devant une maisonnette en bois. Entrez-y rapidement pour éviter l'attaque de Paula. Ecrasez le démon sous le plancher en appuyant sur le bouton affiché quand vous vous tiendrez près de lui. Attendez que des démons vous attaquent de l'extérieur, tuez les tous. Paula vous fera tomber dans la cave. Lisez le livre en face ensuite quittez la pièce par la porte, juste derrière. Faites vos achats chez Christopher ensuite continuez tout droit. Paula vous chassera encore une fois. Courez et allumez les lampes en route. Brisez le tronc d'arbre qui bloque le passage et récupérez la fraise.

Nourrissez le bébé-démon puis éliminez rapidement les deux monstres qui vous attendent dans la cour (utilisez le

Skullcussioner). Ramassez l'oeil qu'ils abandonnent et dépêchez-vous d'entrer dans la cabane. Surtout, ne laissez pas Paula vous atteindre.

Après la cinématique, sortez de la cabane pour affronter un nouveau type de monstres. Des démons à deux lames. Lancez sur eux des tirs de lumière ensuite utilisez votre Skullcussioner pour les exploser.

Traversez le portail qui vient de s'ouvrir. Essayez votre nouvelle arme sur les démons ensuite entrez dans la caverne. Préparez-vous à affronter le boss suivant en achetant des bouteilles d'alcool auprès de Christopher. Ouvrez le grand portail à gauche pour clôturer le chapitre.

L'oiseau fait son nid

Avancez sur le pont jusqu'au lancement d'une cinématique. Le démon se transforme en un gigantesque oiseau qui possède quatre types d'attaques.

D'abord, celle qu'il effectue le plus souvent, il tire une lance depuis sa bouche. Pour l'éviter, il suffit d'esquiver à gauche ou à droite. La deuxième attaque est le lancement des plumes qui causent l'arrivée des ténèbres. Il faut dans ce cas briser les plumes soit avec des coups de torche soit avec des tirs de lumière. La troisième est le lancement des insectes, tirez dessus pour gagner des munitions. La quatrième est le lancement d'un énorme rocher, esquivez-le ou tirez dessus pour le démolir. Son point faible est le coeur rouge au niveau de son ventre. Utilisez le Teehgrinder pour le mitrailler à chaque fois qu'il se rapproche de vous. N'hésitez pas à vider votre chargeur, il y a des munitions sur les deux côtés du pont.

Une fois le coeur brisé, l'oiseau chute dans la lave. Après quelques instants, il remonte les ailes en surbrillance. Visez-les tout en évitant ses attaques. Si vous n'arrivez plus à distinguer l'oiseau, c'est qu'il a envoyé des corbeaux pour éteindre la lumière. Tuez-les ensuite activez le projecteur en le frappant avec la torche. Continuez à tirer sur les ailes jusqu'à ce que les perles se brisent. A ce moment l'oiseau vous rejoint sur le pont, éloignez-vous-en pour éviter ses coups de pattes. Visez encore une fois son ventre et tirez jusqu'à remporter le combat.

Ramassez la gemme bleue ensuite plongez dans le trou qui se trouve sur l'affiche en face. Courez vers la sortie avant que l'obscurité n'absorbe toute votre énergie.

Acte 4

Le Big Boner

Approchez-vous du rebord du toit pour que Johnson vous demande de passer un coup de téléphone. Revenez en arrière et appuyez sur le bouton affiché pour faire l'appel.

Suivez maintenant les indications affichées pour pouvoir maitriser cette nouvelle arme. Il y a trois ruelles qui mènent à votre bâtiment. Suivez les ruelles qui contiennent des singes maléfiques. Visez la tête pour les battre d'un coup, sinon trois coups sur le torse suffiront à les tuer. Il faut être rapide et attentif car si l'un d'eux vous atteint, ça sera la mort inévitable. Certains d'entre eux courent, commencez toujours par ceux-là puis passez à ceux qui marchent tranquillement. Les vibrations de la manette vous signalent qu'un singe est à proximité. Une fois la zone nettoyée, rentrez par le trou dans l'affiche et courez vers la sortie.

Une fois sur le toit, effectuez votre coup de téléphone et rejouez avec le Big Boner. Maintenant les ruelles sont plus nombreuses et les monstres sont plus rapides.

Alors vous devez être très attentif et surtout très rapide. Lorsque vous terminez le nettoyage des routes, reprenez le trou dans l'affiche et courez vers la sortie en ramassant les âmes humaines. Un autre toit, donc une autre partie de Big Boner vous attend. Ce mini-jeu devient de plus en plus difficile et nécessite encore plus de rapidité à chaque fois. Après la cinématique, entrez enfin dans le dernier trou pour clore le chapitre.

Le village du monde des démons

Le jeu se transforme en un shooter en 2D. Suivez les instructions pour savoir comment jouer. Brisez les fenêtres sur votre route pour avoir accès aux appartements. Lancez des tirs de lumière sur les moutons pour enlever les ténèbres. Ramassez toutes les gemmes blanches (à savoir 50) pour récupérer une gemme rouge comme récompense.

Chasseur de fantômes

Deux monstres électriques vous accueillent dès le début du chapitre. Brisez les monuments sur le sol avec vos bombes pour décharger les deux monstres.

Eloignez-vous d'eux (car ils se font exploser pour porter le coup fatal) et tirez dans leurs têtes. Une fois le combat terminé, prenez la porte à droite ensuite montez les escaliers. Allumez la lampe (en haut) et neutralisez les monstres qui vous attaquent. Passez à l'étage suivant et cassez les étagères blanches. Entrez par la porte en face et observez le spectacle. Depuis votre position actuelle, vous devez bâtir un passage pour lier les deux côtés que vous a montré Paula. Lancez des tirs de lumière sur les flèches des grands blocs pour les déplacer. Il s'agit d'un mini-jeu de puzzle assez facile à résoudre ; déplacez les trois derniers blocs (à gauche) vers la droite ensuite successivement vers le haut. Déplacez ensuite les deux blocs les plus proches de vous (à droite) vers la gauche. Les rochers brilleront pour vous indiquer que vous avez réussi.

Traversez la porte à droite et entrez dans les ténèbres. Suivez les cordes rouges pour qu'elles vous conduisent aux coeurs rouges. Allumez la lumière du mouton sur votre route pour reprendre de l'énergie. Tournez à gauche et ramassez la gemme rouge et la bouteille de Téquila. Rebroussez chemin et dirigez-vous vers la porte qui vient de se déverrouiller après avoir brisé les coeurs. Descendez les escaliers ensuite entrez encore une fois dans les ténèbres. Allumez les bougies du mouton à droite ensuite neutralisez tous les démons dans le coin.

Sortez ensuite par la porte qui vous mène au pont. Eliminez les deux monstres électriques en détruisant les petits monuments qu'ils utilisent pour se téléporter. Passez à l'autre côté du pont ensuite tournez à droite. Ramassez la gemme rouge au fond du couloir, à gauche. Faites demi-tour et allumez les bougies du mouton puis empêchez les ennemis de l'éteindre. Une fois la zone nettoyée, traversez la porte qui vient de se déverrouiller. Montez les escaliers ensuite lisez le livre, à gauche. Poursuivez votre chemin et à chaque fois que vous trouverez un mur fissuré, détruisez-le avec une bombe.

Vous trouverez dans ces pièces des caisses qui contiennent des munitions, des bouteilles d'alcool, des gemmes blanches et deux gemmes rouges (dans la deuxième et la troisième chambre).

Approchez-vous de la bordure du balcon pour déclencher une cinématique et tout de suite après, affrontez une autre Faucheuse. Celle-ci possède des coups plus dangereux et une durée de vie assez longue. Elle possède aussi deux points faibles ; la première est au niveau du visage lorsque vous l'affrontez dans le monde normal. La seconde est au niveau du ventre lorsqu'elle vous submerge par les ténèbres. Dans ce cas là, il faut que vous vous dépêchiez de briser le coeur noir (au ventre) et si vous n'y arrivez pas, allumez les bougies du mouton juste au-dessus du boss.
Eliminez rapidement ses renforts (les petits démons) tout en surveillant les attaques du boss. Evitez ses lancers de fauches en sautant à gauche et à droite. Ne vous inquiétez pas pour les munitions, il en existe une infinité dans la cour. Il y a aussi un distributeur dans le coin au cas où vous n'avez plus d'alcool. Le combat sera assez long, en plus votre adversaire se déplace d'une manière continue ce qui vous empêchera de bien viser la tête. Avec un peu de patience vous arriverez à le battre.

Traversez la porte qui vient de se déverrouiller ensuite suivez le chemin qui mène à la lampe Sushi. Allumez sa corne ensuite suivez-la. Tournez une première fois à droite ensuite, au lieu de tourner à gauche comme le Sushi, continuez tout droit dans l'obscurité. Au fond de ce couloir (à droite) se trouve une gemme rouge, allez la récupérer.

Rejoignez rapidement votre compagnon, la lampe Sushi, et neutralisez tous vos adversaires pour que le grillage s'ouvre. Longez le couloir et ramassez le cerveau. Faites vos achats chez Christopher si vous le voulez ensuite nourrissez le bébé-démon et quittez l'endroit en passant par les ténèbres.

La forêt du monde des démons

Une autre fois, vous allez jouer en 2D. Cette fois ci, la caméra se déplace plus rapidement et les ennemis seront plus nombreux. Ne vous laissez pas bloquer par les feuilles des arbres. Ne lâchez pas le bouton de tir et soyez rapide.

Ramassez les 50 gemmes blanches pour avoir, à la fin de ce chapitre, une gemme rouge comme récompense.

Cauchemars Banlieusards

Avancez tout droit en neutralisant tous les adversaires sur votre chemin. Une fois devant la barrière organique, utilisez vos bombes pour la détruire. Poursuivez votre chemin et tuez les lanceurs d'oiseaux. Avant de détruire le deuxième barrage, traversez le pont à gauche et cassez le baril pour trouver une gemme rouge. Allumez la corne de la lampe Sushi et suivez-la jusqu'à la sortie de la grotte.

Dirigez-vous vers la première maison à votre gauche pour qu'un nouveau type d'ennemis vous attaque. Ce démon est totalement couvert par de l'acier, ce qui veut dire que vos balles n'auront aucun effet sur lui. Placez-vous près d'une tombe et lorsqu'il vous charge, esquivez à la dernière seconde pour qu'il cogne le rocher. Son point faible sera alors révélé (son ventre), videz vos munitions.

Rentrez alors dans la maisonnette pour retrouver un distributeur et quelques munitions. Brisez le plancher, à droite du bâtiment, et avancez près du point de sauvegarde. Vous allez être submergé par l'obscurité, courez donc vers la cabine à gauche de l'échelle. Brisez le plancher ensuite activez le lance-feux d'artifice. Neutralisez les ennemis ensuite détruisez le mur fissuré juste à côté. Vous y trouverez une gemme rouge.

Grimpez à l'échelle ensuite attendez que les ténèbres règnent encore une fois pour suivre les filets rouges qui bloquent la porte (avec la laine). Brisez tous les coeurs rouges en lançant des artifices à chaque fois que vous êtes à court d'énergie. Lorsque la laine disparaît, traversez rapidement la porte et butez la main génératrice des ombres.

Vous pouvez faire vos achats chez Christopher qui se trouve dans la maisonnette juste en face. Poursuivez votre chemin jusqu'au lancement d'une petite scène. N'entrez pas directement par la porte. Suivez d'abord le chemin qui contourne la maisonnette de Christopher. Détruisez la barrière organique et plongez dans les ténèbres. Brisez les coeurs rouges à l'intérieur comme à l'extérieur de la caverne. Il ne vous reste qu'à ramasser la gemme rouge dans la petite cabane que vous venez de déverrouiller.

Retournez maintenant à la porte où vous aviez vu Paula. Neutralisez tous les adversaires qui se trouvent dans cette zone ensuite détruisez le barrage organique en haut à droite. Affrontez les deux blindés ensuite ramassez la fraise.

Descendez la pente puis les escaliers. Prenez le chemin qui mène à la case de départ, en d'autres mots vers la sortie de la caverne. Le bébé-démon qui désire la fraise se trouve juste à gauche. Vous trouverez dans cette pièce un oeil ainsi qu'un livre racontant l'histoire de la diva. En ressortant vous serez accueillis par un insecte géant. Tuez-le ensuite rendez-vous devant la porte indiquée dans la petite scène.

Faites manger le bébé-démon l'oeil. Eliminez les démons dans cette zone pour libérer le cerveau. Ramassez-le ensuite empruntez la porte qui vous mène à l'église. Nourrissez-le bébé-démon et entrez. Après la cinématique, brisez rapidement les fenêtres ensuite les coeurs rouges qui s'y cachent pour déverrouiller la porte. Courez donc vers la sortie avant que l'obscurité n'absorbe toute votre énergie.

Justine pour tous

Une dernière partie de shooter en 2D. Tirez sur tout ce qui bouge et n'oubliez pas d'allumer les bougies des moutons. Prenez toutes les gemmes blanches et faites attention au niveau du labyrinthe de nuage. Si vous êtes bloqué, vous serez automatiquement mort lorsque la caméra vous rattrape. Alors restez toujours en arrière pour avoir une bonne vision sur le chemin à prendre.

A la fin du parcours, vous allez affronter un boss masqué. Tirez sur les trois points rouges sur son masque tout en évitant d'être touché par les gouttes d'acide que lâche ce géant. Vous pouvez soit les pulvériser en tirant dessus, soit les éviter en vous déplaçant. Une fois les trois points supprimés, le masque devient en surbrillance. Lancez alors des tirs de lumière jusqu'à sa destruction. Tirez maintenant sur le visage du boss même s'il vous tient à la main. Continuez à tirer jusqu'à votre victoire.

Acte 5

Douze pieds sous terre

Descendez les escaliers et suivez le couloir qui vous mène à une prison. Avancez près des cellules pour affronter un monstre électrifié prêt à exploser. Visez ses fusibles rouges sur ses épaules et sa tête.

Evitez de vous rapprocher de lui et s'il vous tient, suivez les touches affichées pour vous libérer. Sinon ça sera la mort immédiate. Continuez à tirer sur ses points faibles jusqu'à votre victoire. Ramassez alors l'oeil et les gemmes blanches. Tirez maintenant sur le baril à droite de la cellule du monstre électrifié. Récupérez la gemme rouge qui se trouve dedans.

Rebroussez chemin et entrez par la porte qui est à droite des escaliers du départ. Neutralisez le blindé pour récupérer la fraise. Toujours avec la même tactique, approchez-vous d'un obstacle pour que ce dernier vous fonce dessus. Eloignez-vous à la dernière seconde pour que ce dernier cogne le mur et révèle son point faible. Tirez dessus et tuez-le. De retour à la prison, tuez les deux blindés ensuite ouvrez la porte du bébé-démon. Entrez dans les ténèbres et faites un demi-tour. Visez maintenant le coeur rouge encerclé par le vitre vers. Pour le toucher, utilisez votre nouvelle attaque avec le Skullblaster. Passez alors par le nouveau chemin accessible.

Descendez les escaliers ensuite tournez à droite. Entrez dans la pièce où vous allez encore affronter un insecte géant. Vous obtiendrez en gagnant, l'oeil et quelques gemmes blanches. Brisez les caisses qui sont dans la tombe qu'occupait l'insecte pour récupérer une gemme rouge.

Revenez au croisement et prenez le chemin en face des escaliers. Ouvrez le portail en nourrissant le bébé-démon. Lancez un tir de lumière sur le mouton pour éclairer l'endroit. Ici, vous devez faire une partie de bowling avec votre Skullblaster. Vous devez effectuer un Strike pour gagner le cerveau. Quittez les lieux par la seule issue disponible. Revenez à l'endroit où vous aviez affronté l'insecte et nourrissez le bébé-démon pour déverrouiller la porte. Avancez un peu pour que votre femme vous coure après. Fuyez en tirant sur les tonneaux explosifs pour dégager rapidement votre chemin. Une fois que vous êtes en sécurité, entrez dans la cellule de droite et brisez toutes les caisses ensuite ramassez les biens. Neutralisez les démons dans le couloir en commençant par celui qui rampe pour qu'il laisse le mouton tranquille. Au cas où vous plongez dans les ténèbres, allumez les bougies du mouton au fond du couloir. Détruisez ensuite tous les monuments qu'utilisent les monstres électriques pour se déplacer puis sortez par la porte à droite.

Entrez dans les ténèbres à droite puis faites un demi-tour pour tirer sur le coeur rouge juste derrière vous. Prenez les escaliers à gauche ensuite avancez dans le couloir. Tournez à gauche et entrez par la porte en face. Brisez le premier coeur rouge qui se trouve dans cette pièce. Le second coeur est dans la pièce juste à côté, détruisez-le. Faites une pause dans la zone lumineuse (par exemple les escaliers) lorsque vous êtes à court d'énergie ensuite reprenez votre périple. Surtout ne donnez pas beaucoup d'importance aux monstres car vous aurez l'occasion de leur régler leurs comptes une fois la zone éclairée. Le troisième coeur se trouve dans la pièce en face des escaliers. Utilisez le Skullblaster pour lui balancer une bombe. Ramassez la gemme rouge cachée dans le baril se trouvant dans la même pièce. Sortez et suivez la dernière corde rouge pour trouver le dernier coeur. Brisez-le ensuite entrez dans la pièce qui était verrouillée par la laine. Abattez le coeur de la main aveuglante. Allumez maintenant les bougies du pauvre mouton ensuite neutralisez vos adversaires. Prenez le chemin qui mène à gauche.

Traversez la porte puis descendez les escaliers à gauche. A ce moment, un singe démoniaque fait son apparition. Ne perdez pas vos munitions, empruntez le chemin qu'il vient d'ouvrir et suivez la corde bleue de la main aveuglante. Neutralisez son coeur ensuite ouvrez la cage du Démon rampant pour qu'il éteigne la lumière du mouton. L'obscurité règnera dans l'endroit ce qui causera la mort du géant. Rallumez les bougies du mouton et faites le ménage. Remontez les escaliers et parlez à Christopher à votre droite (achetez les gemmes rouge si vous avez assez de crédits). Traversez par la porte juste à côté et préparez-vous à fuir, encore une fois, votre belle Paula. Essayez de prendre le maximum de distance en courant sous les voutes à gauche ensuite allez récupérer la fraise.

Dépêchez-vous de quitter les lieux et de revenir où vous aviez battu le géant. Prenez le cerveau du bébé-démon en lui donnant la fraise. Revenez où se trouvait votre femme (maintenant, elle ne l'est plus) et donnez ce cerveau au bébé-démon pour clore ce chapitre.

Perspectives variables

Avancez et ouvrez le portail deux fois de suite. Vous allez affronter une dizaine de monstres dont deux blindés et deux électrifiés. Economisez vos munitions et ne les gaspillez pas à tort et à travers. Usez de vos bombes surtout avec les créatures électrifiées.

Une fois la zone nettoyée, entrez par le grand portail. Appuyez sur le bouton affiché devant la pierre souriante pour prendre le contrôle de la pièce de puzzle. Tournez-la jusqu'à ce que vous trouviez la face où se cache une gemme rouge. Prenez-la et passez à la deuxième pierre de contrôle. Faites tournez les escaliers pour pouvoir les monter. Une petite cinématique vous montrera la position de certains monstres. Tuez ceux qui sont sur votre champ visuel. Descendez les escaliers et allez à la troisième pierre de contrôle. Tournez la plateforme de façon à ce que le mouton entre dans les ténèbres. Une fois ses bougies éteintes, allez les allumer.

Poursuivez la rotation jusqu'à ce que vous soyez face à des escaliers et que d'autres marches soient à droite. Traversez la plateforme en allant vers le point de sauvegarde.

Neutralisez tous les démons ensuite gérez les pièces de puzzle à votre gauche avec les deux pierres de contrôle de façon à ce qu'elles forment une sorte de pont.

Si vous avez réussi à les placer, la porte s'ouvrira. Traversez le pont en tuant les démons qui vous attaquent. A un certain moment, l'obscurité règnera dans les lieux. Allumez donc les bougies du mouton accroché au cube tournant et éliminez les monstres qui restent. Si vous avez terminé, des escaliers apparaissent. Empruntez-les et ramassez la gemme rouge dans le coin à droite. Descendez ensuite les escaliers à gauche et récupérez une autre gemme rouge. Rebroussez chemin et traversez le portail où se trouve un autre point de sauvegarde.

Contrôlez la pièce de puzzle suivante, faites-la tourner jusqu'à ce que vous aperceviez une gemme rouge. Allez la prendre ensuite contrôlez la pièce à nouveau. Placez-la de façon à ce que vous ayez accès directement aux escaliers.

En les descendants vous serez submergés par l'obscurité. Faites alors tournez la pièce où est accroché le mouton grâce à la pierre de contrôle juste en face. Allumez ses bougies ensuite continuez la rotation jusqu'à ce que vous puissiez relier les deux plates-formes en face.

Tuez le monstre et remontez les escaliers. Reliez la plateforme où vous vous tenez avec celle en face en tournant la pièce. Traversez le pont que vous venez de former. Suivez le chemin et entrez par le grand portail. N'oubliez pas de prendre quelques gemmes rouges de Christopher.

Le château du calvaire

Montez les escaliers à gauche et brisez les murs fissurés avec vos bombes. Entrez par la porte près du point de sauvegarde et éliminez tous les monstres dans cette pièce. Continuez votre ascension même dans les ténèbres. Vous arriverez à une salle où vous devrez participer à un mini-jeu. Il faut que vous balanciez des bombes grâce au Skullblaster sur les deux cibles à savoir les coeurs rouges. Entrez dans les ténèbres et brisez les coeurs. Si vous éliminez aussi les démons dans cette cage, vous aurez une gemme rouge en partant.

Traversez les ténèbres jusqu'à ce que vous arriviez à une pièce cylindrique. Montez alors sur la colonne vertébrale ensuite brisez le baril à gauche pour obtenir une gemme rouge.

Continuez votre ascension ensuite entrez par la porte qui est en haut. Affrontez le monstre électrifié accompagné de deux démons. Sortez par la porte ténébreuse.

Avancez un peu vers la grande cour contenant trois allées. Prenez tout d'abord celle de gauche. Tuez les monstres et avancez jusqu'à atteindre un petit jardin. Vous trouverez alors une bouteille de Téquila. Ressortez pour revenir à la cours du départ. Maintenant prenez l'allée au centre ensuite celui à gauche. Récupérez la gemme rouge dans le baril à droite ensuite tuez tous les démons qui vous attaques.

Ressortez par la porte pour revenir à la case de départ. Prenez alors le chemin à droite. Neutralisez tous vos adversaires. Au croisement prenez la porte d'en face, éliminez les monstres et récupérez la fraise. Revenez à la grande cour et ouvrez le grand portail. Détruisez les caisses dans la pièce pour récupérer de l'alcool et des munitions. Montez enfin dans l'ascenseur.

Chapitre final

Vous allez donc affrontez Fleming. Ce boss possède plusieurs types d'attaques. Soit il lance un rayon laser de ses yeux (sautez au moment du chargement pour l'esquiver) ou bien à partir d'une boule dans son ventre (dans ce cas sautez à gauche puis à droite pour qu'il n'arrive pas à vous toucher). Parfois, il frappe le sol avec son bâton. Quand les ondes de choc se rapprochent, sautez dans la direction opposée. Fleming peut aussi invoquer les ténèbres. Soit il vous submerge dans la même pièce. Dans ce cas vous n'avez qu'à allumer les bougies du mouton en haut. Soit il vous tire dans une autre dimension. Dans ce cas, avancez sans vous occuper des démons. Détruisez les trois murs fissurés et sortez par celui émettant de la lumière.

Tirez sur n'importe quelle partie de son corps et faites attention, lorsqu'il vous montre Paula ne tirez plus. Continuez à tirer jusqu'à ce qu'il se fissure. A ce moment, collez-lui une bombe ensuite éclatez-la. Son corps se divise en trois. Utilisez alors le Dentist et visez la partie qui brille en rouge. Cette arme possède le pouvoir de verrouiller sa cible, alors attendez que votre cible soit fixe dans le cercle rouge puis tirez. Refaites cette opération trois fois pour l'éliminer.

Une fois mort, votre boss explose et projette des parties de son corps. Gardez vos distances et essayez d'éviter ses coups en sautant.

Amour à mort

Affrontez Paula avec ses ailes d'ange. Récupérez l'oeil au milieu de la pièce ensuite cherchez la porte qui lui correspond. Equipez-vous du Dentist et tirez sur les ailes inférieures de Paula (celles en rouge). Débarrassez-vous des démons s'ils vous dérangent mais de préférence avec votre torche pour économiser les munitions.

Dans sa deuxième phase, Paula ressort par la porte que vous venez d'ouvrir. Courez derrière elle en tirant sur ses ailes avec le Dentist. Sur place, ne perdez pas de temps avec les démons, car les ténèbres sont à votre poursuite. Récupérez les munitions et les alcools sur les côtés et évitez toutes les attaques de Paula en sautant à gauche ou à droite. Continuez ainsi jusqu'à éteindre toutes ses ailes. Félicitations ! Vous avez terminé Shadows of the Damned.

Shank

© Klei Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le mauvais type

Vaincre El Raton.

Les cicatrices du passé

Vaincre Cassandra.

Carnage

Vaincre The Butcher.

Que la revanche est bonne...

Vaincre Cesar.

Ce n'est qu'un début

Eliminer 20 ennemis.

Terreur des rues

Eliminer 100 ennemis.

Massacre

Tuer 100 ennemis à la tronçonneuse.

Argent

Jusqu'au bout

Terminer la campagne Solo en mode Normal.

Aventure en duo

Terminer la campagne en coopération.

Pardonnez-moi, mon père...

Battre le prêtre.

Moissonneuse-batteuse

Eliminer 1 000 ennemis.

Or

Vengeance suprême

Terminer la campagne Solo en mode Difficile.

COSTUMES SPÉCIAUX

Costume Death Spank

Après avoir terminé le jeu, revenez dans un ancien niveau, mettez le jeu en pause et faites : Haut, , Bas, , Gauche, , Droite, .

Costume pour le joueur 2

Terminer le jeu.

Costume Dance

Terminer la campagne solo en Normal.

Costume Grindhouse (horreur)

Tuer 100 ennemis avec la tronçonneuse.

Costume Mow'em Down (combinaison jaune)

Tuer 1 000 ennemis.

Costume Red Ninja

Faire un combo de 150 coups.

Costume Spartan

Terminer l'histoire secondaire (mode coop).

Costume White Ninja

Faire un combo de 100 coups.

Costume Wildman (Wolverine)

Terminer la campagne solo en Hard.

GIMP

Tuer 500 créatures.

Lot de costumes

Après avoir terminé le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, restez sur l'écran titre et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , et appuyez sur Start.

RÉCOMPENSES

Croquis n°1

Tuer 100 ennemis avec Shank.

Croquis n°2

Tuer 100 ennemis avec les chaînes.

Croquis n°3

Tuer 100 ennemis avec les pistolets.

Croquis n°4

Tuer 100 ennemis avec le katana.

VAINCRE THE BUTCHER

Pour réussir à vaincre facilement le premier boss (The Butcher), il vous suffit de vous mettre dans un coin de la cage à chaque fois qu'il charge, attendre qu'il s'approche de vous, sauter derrière-lui et ensuite le frapper. Répétez cette manipulation plusieurs fois jusqu'à qu'il soit étourdi et que vous puissiez l'attaquer avec votre tronçonneuse.

Shank 2

© Electronic Arts / Klei Entertainment 2012

PERSONNAGES DU MODE SURVIE

Boogie

Tout acheter en mode Survie.

Bubbles

Contenir 15 vagues d'ennemis.

Cesar

Eliminer quelqu'un avec un évier.

Chop Chop

Effectuer 60 contre-attaques au pistolet.

Classic Shank

Eliminer quelqu'un en lançant une bombe.

Defender

Effectuer 100 tirs de tourelles.

Falcone

Terminer la campagne en Hard.

Hobo

Contenir toutes les vagues sur n'importe quelle map Survie.

Horror

Atteindre la vague zombie dans toutes les maps Survie.

Junior

Eliminer 50 ennemis avec le piège de feu.

Kats

Effectuer 100 kills de grenades.

Rex

Terminer la campagne en mode Normal.

Rin

Effectuer 20 contre-attaques de batte.

Sunshine

Acheter n'importe quel objet en mode Survie.

PERSONNAGE MALÉFIQUE

A l'écran de sélection des personnages du mode Survie, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Un nouveau personnage apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

Shatter

© Sony / Sidhe Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM

MODES DE JEU DÉBLOCABLES

Bonus mode

Terminer le premier monde : "Kinetic Harvest"

Boss rush mode

Terminer le dixième monde : "End of the World"

TROPHÉES

Bronze

Avantages en nature

Obtiens 10.000.000 points en mode Bonus.

Volée de Tessons

Ramasse 95% des fragments dans n'importe quelle vague.

Avis de tempête

Déclenche une tempête de tessons.

Balles à la pelle

Lance les balles en multiples dans la partie.

Moisson dynamique

Finis le monde 1 dans le mode histoire.

Aurore

Finis le monde 2 dans le mode histoire.

Extracteur de granule

Finis le monde 3 dans le mode histoire.

Le jardin de Krypton

Finis le monde 4 dans le mode histoire.

Freon

Finis le monde 5 dans le mode histoire.

Les caves d'amethystes

Finis le monde 6 dans le mode histoire.

Les mines de Neon

Finis le monde 7 dans le mode histoire.

L'Affinerie d'Argon

Finis le monde 8 dans le mode histoire.

Le monde de Xenon

Finis le monde 9 dans le mode histoire.

Argent

Fin de ce monde

Finis le monde 10 dans le mode histoire.

Maître batteur

Finis tout le jeu en une session sans appuyer sur continuer.

Le boss

Bats le monde boss en moins de 10 minutes.

Shaun White Skateboarding

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEL ENVIRONNEMENT

Remporter une médaille d'or dans tous les défis Shaun White.

NOUVELLE SKIN

Terminez le jeu et chargez votre partie pour trouver la skin Shaun White dans la section Extras du menu Pause.

Shaun White Snowboarding

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Numéro un

Tu as remporté tous les défis de Park City

Baron Von Connors

Tu as tellement déchiré la montagne que tout le monde t'adore à Park City ! Bien joué !

Star alpine

Tous les riders d'Europe te trouvent trop cool, maintenant ! Excellent !

Terrani

Tu as remporté tous les défis d'Europe

Itto-Ryu

Tu as remporté tous les défis du Japon

Musashi

T'as un beau paquet d'admirateurs nippons, maintenant ! Super !

Yéti

Tu as remporté tous les défis d'Alaska

Ami des ours

Toute la faune d'Alaska a appris à te respecter !

Slammy McSlam

Tu as remporté le Triple Slam !

Super détente

Tu as acquis le pouvoir du Big Air

Super vitesse

Tu as acquis le pouvoir de l'Accélération

Super puissance

Tu as acquis le pouvoir de la Charge puissante

L'as des airs

Tu as réussi un trick aérien vraiment trop dément !

L'as du butter

C'était vraiment un butter de folie !

L'as du jib

C'était vraiment une belle leçon de jib ! Quel score hallucinant !

Quitte ou double

Tu as ruiné tes adversaires, et te voilà maintenant richissime !

Tapis

C'était trop facile. Tu as facilement battu ces pauvres riders !

Génération 2.0

Merci d'avoir mis une vidéo en ligne ! Je parie qu'elle va devenir la plus populaire du net

Le petit nouveau

Tu as remporté une épreuve en ligne. Espérons que cette victoire est la première d'une longue série

Derviche

On dirait un hélico un peu bizarre quand tu te mets à tourner comme ça !

Artiste

Tu as maîtrisé chaque bonus de style !

Grand funambule

Jouer les funambules aussi longtemps, c'était plutôt risqué. Pas très malin, mais vraiment cool !

Apesanteur

C'était un sacré envol ! Tu dois avoir des jambes d'acier !

Flat sans fin

C'était vraiment un looooooooooong butter !

Grabs en vrac

J'avais jamais vu autant de grabs dans le même saut ! T'as pas un peu les mains qui brûlent ?

Avalanche

T'as marqué un max de points en prenant une avalanche

Mathémagicien

J'avais jamais vu quelqu'un garder le multiplicateur à fond si longtemps sans tricher !

Run d'enfer

C'était vraiment un run d'enfer !

Aimant

T'as rentré tellement de spins sur le même rail que j'en ai encore le tournis

Toupie

C'était les plus longs butter spins que j'ai jamais vus !

Connaisseur

Tu es resté sur un télésiège pendant toute une remontée

X-tricks

C'était vraiment une série de tricks hallucinante !

Chant du démon

Tu rox ! Commence à remuer la tête... maintenant !

C'est juste un jeu

Wow ! Dans la réalité, une chute pareille t'aurait été fatale !

Tir au pigeon

Tu as balancé une boule de neige sur un rider en plein saut ! C'est pas très sympa !

Bonji

Joli ! Tu as obtenu plusieurs bonus de style dans le même saut !

Argent

Vraiment ultime

Tu as remporté toutes les compétitions ultimes

RESPECT !

Tu as accumulé un nombre hallucinant de points de respect !

Mardi gras

Tu as relevé tous les défis de Park City en ligne

Oktoberfest

Tu as relevé tous les défis d'Europe en ligne

Tanaba

Tu as relevé tous les défis du Japon en ligne

Ver des glaces

Tu as relevé tous les défis d'Alaska en ligne

Méca-Ridezilla

Tu as accumulé un nombre hallucinant de points de respect en ligne !

CAPiTA

Remporte la compétition de Slopestyle CAPiTA

Or

Perfectionniste

Tu as remporté tous les défis de chaque montagne

L'as des as

Incroyable ! Tu as battu Shaun White !

Touche à tout

Tu as relevé tous les défis en multijoueur. Bravo !

Platine

Trophée de platine

Trophée de platine de Shaun White Snowboarding

ShellShock 2 : Blood Trails

© Eidos Interactive / Rebellion 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Jour 1 - 5h00 : L'hôte

Peu après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Walker. A l'aide des indications de gameplay s'affichant sur l'écran, tournez-vous et sortez de la chambre. Dans le couloir, avancez jusqu'à la cuisine puis allez prendre l'escalier se trouvant sur la gauche. Une fois en haut, avancez dans le bar jusqu'à déclencher une petite cinématique. Le premier infecté du jeu va alors vous foncer dessus, pour vous en débarrasser, réalisez le plus rapidement possible les trois séquences de touches s'affichant en haut de votre écran et, après l'avoir tué, ramassez les machette qu'il avait sur lui. Continuez ensuite votre progression dans la pièce suivante et tournez-vous vers la porte de gauche pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Une fois celle-ci finie, allez dans le bâtiment ou est rentré le soldat et montez à l'étage jusqu'à une chambre sans porte.

Après une nouvelle cinématique, récupérez le pistolet se trouvant à vos pieds, écoutez ce que votre coéquipier a à vous dire et redescendez au rez-de-chaussée du bâtiment. Passez par la porte se trouvant en face de vous puis, une fois dans la rue, avancez vers la droite. Tuez le soldat, à l'aide du zoom, éliminez l'autre ennemi se trouvant sur un balcon derrière le grillage de gauche. Ceci étant fait, tournez-vous et poursuivez votre chemin à travers la ruelle jusqu'à atterrir dans la cour d'un immeuble carré. Après la cinématique, prenez l'Ak-47 se trouvant sur le sol, dégommez les deux Vietnamiens vous tirant dessus et montez au premier étage à l'aide de l'escalier se trouvant en face de vous. Tournez sur la droite et avancez jusqu'à une salle où un soldat va vous sauter dessus. Après avoir effectué la séquence d'actions contextuelles et choisi comment vous vouliez vous en débarrasser, allez prendre les munitions se trouvant dans la chambre et sortez. Tout en vous occupant des ennemis investissant l'immeuble par la cour ou les étages, allez récupérer des balles dans l'autre pièce ouverte de cet étage et montez ensuite au second.

Avancez maintenant jusqu'au seul bâtiment ouvert, récupérez-y les chargeurs de pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à des escaliers. Une fois en bas, progressez à travers l'appartement et sautez par la fenêtre ouverte de la seconde chambre pour déclencher une cinématique. Après cette dernière, suivez vos compagnons américains dans la ruelle et occupez-vous de tous les soldats ennemis vous barrant le chemin (n'hésitez pas à tirer sur les bonbonnes d'essence rouges pour faire un peu plus de dégâts). Après avoir récupéré les munitions et armes gisant sur le sol, montez l'escalier se trouvant près de vos alliés. Progressez le long des balcons en tuant le Vietnamien tentant de vous faire la peau et en récupérant son chargeur de pistolet. Entrez ensuite dans l'appartement se trouvant au bout et avancez sur la gauche pour déclencher une nouvelle séquence de QTE. Après l'avoir effectuée, ramassez la grenade sur votre gauche, sortez et poursuivez votre route sur les balcons en tuant les ennemis vous tirant dessus depuis les terrasses d'en face. Arrivé à l'appartement se trouvant au bout, avancez un peu, ouvrez la porte entrebâillée et descendez l'escalier. Ramassez les munitions se trouvant à vos pieds (ou l'arme si vous possédez toujours l'Ak-47) puis sortez en passant par la cuisine.

Une fois dans la ruelle, courez sur votre droite jusqu'à un petit garage où un soldat américain va vous dire d'entrer. Ravitaillez-vous en munitions grâce à la petite boîte posée au sol sur la droite puis sortez du garage par la porte coulissante ouverte. Avancez vers le pont (si cela vous intéresse, vous pouvez aller chercher une autre boîte de munitions sur le ponton de gauche) puis traversez-le jusqu'à entrer dans une petite cour que vous allez devoir protéger de l'attaque des soldats ennemis arrivant des quatre côtés. Pour les avoir plus facilement et pour économiser des munitions, tirez dans les bidons d'essence ou bien utilisez les tourelles (attention toutefois à la surchauffe rapide de ces dernières !). Une fois que vous les avez tous tués, la caméra va se centrer sur un de vos alliés qui utilise une fusée éclairante. Rejoignez-le et descendez avec lui dans les égouts. Avancez un peu, puis tournez sur la droite pour vous retrouver dans de l'eau. Continuez votre progression et, après cette petite baignade improvisée, pénétrez dans l'école.

Prenez les munitions et la grenade se trouvant sur le sol puis, montez le petit escalier. L'endroit étant envahi de gaz fumigènes, ne traînez pas et suivez votre allié jusqu'à une classe du second étage (pour les plus téméraires, sachez que des grenades se trouvent dans les chambres). Une fois en haut, regardez la cinématique venant de se déclencher et suivez votre allié dans la classe d'en face.
A l'aide des fenêtres et du balcon, descendez tous les soldats se trouvant dans la cour de l'école en ramassant les munitions et grenades se trouvant dans la pièce si besoin est. Après que vous ayez réussi, un soldat ennemi va arriver par une des portes auparavant close du balcon. Tuez-le puis, à l'aide du toit, sautez dans la cour depuis le balcon pour déclencher une cinématique et finir le chapitre.

Jour 1 - 7h00 : La quarantaine

Après la cinématique, récupérez le fusil et la grenade se trouvant à vos pieds puis éliminez les soldat ennemi vous arrivant dessus. Ceci étant fait, récupérez sa machette et avancez parmi les décombres des voitures en vous occupant non seulement des Vietnamiens vous barrant le passage, mais aussi de ceux se trouvant sur les côtés et arrivant derrière vous. Une fois la zone sécurisée, fouillez les maisons pour trouver des munitions et grenades puis dirigez-vous vers le gros camion près d'un portail sur le chemin de droite en prenant bien soin de vous débarrasser des nouveaux ennemis vous tirant dessus depuis les bâtiments. Après une nouvelle cinématique, allez près des installations de vos alliés et utilisez la tourelle pour abattre les quelques soldats ennemis déferlant sur vous. Récupérez ensuite les munitions et grenades se trouvant derrière vous et suivez votre allié dans la jungle sur la droite. Eliminez-y les Vietnamiens puis passez par les petites maisons sur pilotis en face pour retrouver votre allié près d'un pont en bois que vous devez traverser.

Une fois derrière, vous allez maintenant devoir le sécuriser, utilisez la tourelle pour tuer les soldats ennemis et, si besoin est, montez sur la petite colline de droite pour récupérer des munitions, des grenades mais aussi et surtout un bazooka et six roquettes. Au bout d'un moment, l'installation américaine se trouvant derrière vous va être détruite au cours d'une petite cinématique. Profitez de cette occasion pour fuir et vous retrancher dans l'église avec vos alliés. Vous allez maintenant devoir résister aux attaques des soldats vietnamiens. Commencez par récupérer les munitions sur le sol, puis après une explosion venant du toit, occupez-vous de tous les ennemis investissant les lieux. Au bout de quelque temps, vous allez vous apercevoir qu'il n'y a pas que des soldats qui essaient d'entrer ! Après la conversation radio entre les renforts et votre allié une cinématique va se déclencher et par la même occasion mettre un terme à ce chapitre.

Jour 1 - 12h00 : L'infection

Vous vous réveillez dans un tunnel peu éclairé. Commencez par allumer votre torche puis accroupissez-vous et avancez jusqu'à un petit embranchement. Allez sur la droite, prenez les fusées éclairantes sur le bureau et, après vous être mis de nouveau accroupi, poursuivez votre chemin. Récupérez les nouvelles fusées près du soldat américain et continuez votre progression jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, prenez le chemin de droite, traversez la petite caverne remplie d'eau et accroupissez-vous à nouveau pour passer dans un petit tunnel triangulaire. Au bout, relevez-vous et avancez un peu pour vous retrouver en pleine jungle. Allez, si vous le désirez, récupérer des grenades sur la droite en faisant attention aux pièges (appuyez sur le bon bouton pour ne pas mourir si jamais vous êtes menacé par un de ces derniers) puis revenez sur le chemin et suivez-le jusqu'aux tranchées US.

Une fois n'est pas coutume, vous allez vous faire attaquer, qu'a cela ne tienne, empoignez votre mitraillette et dégommez les soldats vous fonçant dessus en prenant les munitions se trouvant près de votre allié de gauche si besoin est. Après les avoir tous éliminés, une petite cinématique vous indiquant qu'un soldat vous attend en bas de la tranchée se déclenche. Rejoignez-le pour qu'il vous aide à passer dans la tranchée suivante. Ramassez maintenant les munitions sur la caisse d'armement se trouvant à vos pieds puis frayez-vous un chemin à travers la tranchée jusqu'à une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Récupérez ensuite les munitions et les grenades sur la gauche puis, tout en tuant les Viêts s'approchant de vous, ou vous tirant dessus depuis les hauteurs, dirigez-vous vers le Quartier Général. Après la cinématique, vous allez devoir vous occuper de repousser les soldats vietnamiens qui vont arriver des quatre ouvertures du QG. Soyez donc vigilant et ramassez les munitions et la grenade sur le sol si le besoin s'en fait sentir. Au bout d'un moment, une cinématique va se déclencher et une nouvelle partie de la tranchée sera accessible. Suivez-y vos coéquipiers, tuez les soldats sur les hauteurs et avancez encore un peu pour assister à une nouvelle animation scénaristique.

A la fin de cette dernière, vous vous retrouvez derrière une tourelle dont vous devez vous servir pour descendre les soldats tentant de vous approcher en prenant toujours garde de ne pas la faire surchauffer. Une fois cette séquence finie, ramassez les munitions et fusées éclairantes se trouvant sur le sol puis continuez votre progression dans la tranchée en éliminant les Vietnamiens qui arrivent en face et derrière vous, mais également ceux qui vous tirent dessus depuis les hauteurs. Une fois au bout, un infecté va vous sauter au visage. Après avoir effectué la séquence de QTE, reprenez un peu vos esprits et avancez jusqu'à un énorme cratère où se trouvent vos alliés qui se font canarder depuis les hauteurs. Tuez les soldats ennemis leur tirant dessus puis, une fois que votre coéquipier en est sorti allez récupérer le magnum dans le petit tunnel en face de la tranchée. Ceci étant fait, ressortez et empruntez le tunnel que votre allié vient d'ouvrir. Avancez jusqu'à tomber face à deux Vietnamiens planqués derrière des tables. Après les avoir tués, continuez votre chemin pour vous faire de nouveau attaquer par un soldat lors d'une séquence d'actions contextuelles. Une fois que vous l'avez tué, occupez-vous de ses amis et reprenez votre progression à travers le tunnel. Arrivé au bout, sautez puis avancez jusqu'à ce que des soldats vous tirent dessus depuis un ponton surélevé. Tuez-les, dirigez-vous vers la droite et descendez l'infecté se trouvant à la fin de la galerie. Vous allez rapidement vous apercevoir que tous les chemins sont bloqués de ce côté, revenez alors au niveau des pontons surélevés et prenez le chemin de gauche pour pouvoir atteindre un tunnel triangulaire donnant sur la sortie. Après la cinématique, traversez la jungle, montez sur le ponton de gauche et ruez-vous sur le bateau pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 2 - 03h00 : Le refuge

Après la cinématique vous vous retrouvez près de votre bateau en feu. Tournez-vous et montez le chemin longeant la montagne pour vous retrouver face à un grand pont de bois.

Avancez dessus, effectuez la séquence d'actions contextuelles qui va se déclencher vers le milieu puis continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant un soldat empalé sur des pics de bambou. Ramassez la mitraillette ainsi que les grenades se trouvant à ses pieds puis continuez votre route dans la jungle en prenant garde aux pièges. Une fois arrivé près de deux statues se faisant face, vous allez vous faire attaquer par des soldats ennemis. Eliminez ces derniers puis, après avoir ramassé les munitions près des braises du feu, continuez d'avancer à travers la jungle jusqu'à ce que vous aperceviez un sanglier au destin funeste. En effet, celui-ci vient de marcher sur une mine qui l'a fait exploser. Si vous ne voulez pas subir le même sort, avancez prudemment et tirez d'une distance assez éloignée sur les couvercles verts dépassant légèrement du sol. Une fois cette épreuve passée, poursuivez votre route, en faisant toujours attention aux pièges, pour arriver dans le jardin de la maison qui est une grande étendue d'eau surplombée par quatre grands ponts de pierre se rejoignant en une petite bâtisse.

Avancez sur le petit pont de pierre se trouvant en face de vous (en prenant garde de bien passer à gauche une fois au centre) et tuez les quelques infectés vous sautant dessus. Arrivé au carrefour, allez sur la gauche, dégommez les ennemis vous barrant le chemin et montez les deux escaliers sur la droite pour vous retrouver devant l'entrée de la maison. Si vous le souhaitez, vous pouvez aller chercher des munitions et deux grenades dans la serre se trouvant en face de vous mais sachez que celle-ci a pour occupants deux infectés quelque peu vindicatifs. Quel que soit votre choix, approchez-vous de la porte de la maison qui va s'ouvrir automatiquement et entrez. Commencez par tuer les deux hyperactifs vous sautant à la figure puis allez ouvrir la porte déjà entrouverte sur la gauche de l'entrée et éliminez l'infecté se trouvant dans le couloir. Attention, trois de ses copains vont rapidement vous attaquer depuis la pièce sur la droite. Après leur avoir passé l'envie de manger les gens, fouillez la pièce pour trouver un chargeur de pistolet et des munitions puis avancez jusqu'à un nouveau couloir. Après l'avoir débarrassé de ses occupants, continuez votre chemin pour atteindre un escalier. Tuez l'infecté, montez au premier étage.

Progressez maintenant dans le couloir en abattant tous les ennemis vous barrant le passage pour vous retrouver dans une grande salle où il y a une table et un gramophone qui grésille. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le fusil à pompe posé sur la table mais, personnellement, je vous conseille de garder votre mitraillette, cette dernière étant en effet beaucoup plus utile que le shotgun pour la suite de ce niveau. Continuez ensuite votre chemin dans le couloir d'en face pour déclencher une nouvelle cinématique. Récupérez les munitions et le magnum se trouvant dans la pièce puis retournez dans la salle du gramophone ou vous allez rapidement vous faire attaquer. Après vous être débarrassé de vos opposants, avancez le long du couloir par lequel vous êtes arrivé ici et, toujours en prenant garde aux éventuels monstres hyperactifs pouvant vous sauter au visage, dirigez-vous vers les escaliers. Montez à l'étage supérieur, engouffrez-vous dans le couloir de gauche, abattez l'infecté s'y trouvant et ramassez les munitions sur le sol. Avancez ensuite le long de la terrasse, de retour dans la maison, éliminez le soldat vietnamien faisant irruption dans la pièce. Passez ensuite la porte par laquelle il est entré, descendez les escaliers jusqu'au bas de la maison en tuant le

Vietnamien et l'infecté puis avancez dans le couloir et enfin dans la pièce se trouvant sur votre gauche.

Vous voici maintenant face à un mini-boss possédant deux grandes machettes. Tout en esquivant ses attaques, videz vos chargeurs sur lui pour l'anéantir. N'ayant pas de points faibles, vous pouvez tirer sur n'importe quelle partie de son corps, mais pensez à être toujours en mouvement lorsque vous rechargez. Si vous êtes en manque de munitions, n'hésitez pas à ramasser celles qui se trouvent dans la pièce et sachez enfin que vous aurez beaucoup plus de facilité pour le tuer avec la mitraillette (environ deux chargeurs) plutôt qu'avec le shotgun dont la puissance d'une seule de ses cartouches est étrangement équivalente à la puissance d'une seule balle de mitraillette. Après vous être débarrassé de lui, récupérez les éventuelles munitions dont vous n'auriez pas eu besoin durant le combat et dirigez-vous sur la droite de la pièce, ou un infecté va vous attaquer au cours d'une séquence de QTE.
Descendez maintenant dans les caves de la maison par la porte qu'il a ouverte et continuez votre progression à l'intérieur de ces souterrains en tuant les hordes d'infectés vous barrant le chemin. Au bout d'un moment, vous allez trouver des chargeurs de pistolet/magnum, des munitions et des grenades sur une commode. Ramassez-les, avancez encore un peu pour trouver deux autres grenades sur une table. Après les avoir récupérées, occupez-vous de la dizaine de monstres s'attaquant à vous et sortez par la porte d'en face pour vous retrouver sur une petite terrasse. Dirigez-vous maintenant sur la droite puis avancez vers le bateau près du ponton pour mettre un terme à ce chapitre.

Jour 2 - 10h00 : Sur la route

Vous voici dans un moment particulièrement difficile du jeu. Commencez par vous diriger près de vos amis américains puis continuez jusqu'aux petites ruines se trouvant en face de vous pour vous ravitailler en armes, munitions et grenades. Allez ensuite prendre le contrôle de la petite tourelle et faites feu sur les soldats tentant de monter vers vous. Après les avoir tués, d'autres vont arriver mais plus seulement du côté gauche, ils vont en effet vous tirer dessus des hauteurs et essayer de rentrer par la droite. Au bout d'un moment, des bonbonnes vont exploser, répandant du gaz partout. Profitez du chaos ambiant pour vous éclipser et courez sur la droite jusqu'à sortir des nuages de gaz (faites attention, il se peut que des ennemis vous aient suivi). Vous allez maintenant vous faire attaquer par les ennemis protégeant le temple. Pour atteindre ce dernier en un seul morceau, avancez prudemment en vous cachant derrière le décor et ramassez les armes, munitions et grenades se trouvant sur le sol (il y a notamment un lance-roquettes sur la droite). Une fois dans le temple, une cinématique va se déclencher.

Après cette dernière, il est possible, si vous ne les avez pas tués précédemment, que des soldats vietnamiens vous tirent dessus depuis le haut du trou dans lequel vous êtes tombé. Après vous en être occupé, prenez les munitions se trouvant à vos pieds et descendez l'escalier de gauche. Ramassez les munitions près du soldat, avancez jusqu'au déclenchement d'une cinématique et entrez dans la salle ornée de quatre statues. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans la salle qui se trouve en face et, après deux cinématiques, y récupérer une bonne vieille gatling des familles. Quel que soit votre choix, empruntez le chemin de droite et avancez sous les décombres du temple pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Comme précédemment, vous pouvez récupérer un chargeur de magnum ainsi que trois boîtes de munitions si vous vous engouffrez dans le chemin de gauche et que vous allez jusque dans la grande salle se trouvant au bout du couloir. Faites tout de même attention, plusieurs infectés vous y attaqueront. Que vous décidiez ou non de risquer votre vie pour des balles, prenez le chemin de droite et, après la cinématique, descendez les escaliers pour arriver dans une pièce où une autre animation scénaristique se déclenchera.

Une fois celle-ci terminée, ramassez les munitions près du générateur et sortez par la porte dont l'infecté de la cinématique a fait irruption. Pour vous débarrasser des infectés se trouvant sur le pont, vous pouvez utiliser le détonateur se trouvant dans la main du cadavre se trouvant sur votre droite. Si jamais vous choisissez cette solution plutôt que de les tuer avec vos armes, vous allez devoir traverser en longeant la caverne grâce à la bordure de droite. Une fois derrière le pont, passez l'ouverture encadrée de deux dragons et avancez un peu dans la salle en ruine pour assister à une nouvelle cinématique. Après cette dernière, avancez dans la gueule de pierre se trouvant en face de vous, sautez dans le trou et remontez par la pente sur votre droite. Une fois en haut, abattez l'infecté puis, de la hauteur où vous êtes, débarrassez-vous d'un maximum de ses camarades se trouvant en contrebas. Ceci étant fait, descendez, régler leur compte aux éventuels monstres restants puis allez ramasser une arme de votre choix et une boîte de munitions près des décombres de l'hélicoptère. Tournez-vous maintenant et faufilez-vous à l'intérieur de la petite caverne se trouvant derrière vous.

Continuez votre progression jusqu'à vous retrouver dans une autre gueule de pierre où vous allez vous faire attaquer. Après avoir éliminé tous les infectés vous sautant dessus (qui viennent de devant comme de derrière), avancez jusqu'à

une salle où trône une immense statue. Récupérez les munitions et la grenade se trouvant en face de vous puis allez rejoindre le soldat américain sur la gauche. Entrez maintenant dans le petit tunnel se trouvant à côté de votre acolyte et montez les escaliers à l'intérieur pour sortir du temple. Une fois dehors, tuez tous les infectés marchant vers vous pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 3 - 13h00 : Pourchassé

Après la traditionnelle cinématique de début de chapitre, vous vous réveillez en pleine jungle, dépourvu de la moindre arme à feu. Avancez rapidement près des feuillages en feu pour ramasser une gatling. Servez-vous-en pour dégommez les quelques infectés vous sautant au visage et continuez votre progression à travers les marais en abattant les autres hyperactifs vous attaquant et en ramassant les munitions que vous pourrez trouver. Au bout d'un moment, vous allez retrouver le convoi U-S. Avancez près de vos compagnons américains puis tournez-vous et éliminez les soldats vietnamiens déferlant sur vous pour permettre à vos coéquipiers de placer les explosifs. Une fois l'opération réussie, tournez-vous et suivez le G-I jusqu'au temple où une cinématique va se déclencher. Vous allez devoir tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Récupérez les munitions se trouvant devant l'escalier du temple puis montez sur les côtés de ce dernier et contournez-le pour ramasser quatre grenades.

Maintenant que vous êtes bien armé, défendez-vous en tuant les soldats ennemis et les infectés s'abattant sur vous depuis les ruines et la jungle. Pour ne pas tomber à court de munitions ou de grenades, fouillez régulièrement le devant et le côté des escaliers. Si jamais cela peut vous être d'une utilité quelconque, sachez également que les infectés n'hésiteront pas à attaquer les soldats vietnamiens vous permettant d'avoir moins d'ennemis à abattre d'un coup. Une fois cette harassante séquence terminée, montez par l'escalier d'où arrivent les G-I et une fois en haut, descendez par la gauche jusqu'à une grosse statue représentant une tête. Ramassez la boîte de munitions se trouvant à côté d'elle puis avancez un peu et montez les petits escaliers sur la droite pour déclencher une séquence d'actions contextuelles. Une fois celle-ci réussie, avancez pour vous retrouver en bas de plusieurs grandes ruines. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le chemin de gauche, tuez les deux infectés et récupérez la mitraillette et les chargeurs se trouvant près du cadavre.

Quel que soit votre choix, allez sur la droite, tuez le Vietnamien puis ramassez les munitions sur le sol et montez les escaliers. Arrivé en haut, tuez les soldats ennemis et ramassez le chargeur de mitraillette sur le sol. Libre à vous maintenant de fouiller les ruines pour y trouver une gatling ou une boîte de munitions mais le but principal étant de traverser les ruines, avancez tout droit jusqu'à un escalier. Après l'avoir grimpé, prenez les munitions et, tout en descendant sur la droite, rejoignez le pont pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous voici dans le lit de la rivière. Avancez en tuant les infectés et en ramassant les grenades et munitions se trouvant sur le sol. Une fois au bout de la rivière, et après qu'ils aient tué les infectés s'en prenant à eux, débarrassez-vous des Vietnamiens vous tirant dessus. Ceci étant fait, montez la pente se trouvant à face de vous pour atteindre le convoi et clore par la même occasion ce chapitre.

Jour 4 - 01h00 : Capturé

Vous voici aux mains de Trang. Durant son discours celui-ci va dicter à son acolyte de vous mettre deux coups de poings. Pour y survivre, appuyez le plus rapidement possible et le plus de fois que vous le pouvez sur la touche qui est indiquée à l'écran. Une fois la séquence réussie, une cinématique va s'enclencher. Après l'avoir visionnée, précipitez-vous sur la droite de la pièce et montez l'échelle pour vous échapper de la salle. Réalisez la séquence de QTE se déclenchant, récupérez le couteau sur le bureau et sortez de la cabane par la porte de droite. Allez tuer le soldat vietnamien sur le ponton, ramassez son fusil et retournez dans la maisonnette sur pilotis.

Sortez maintenant de cette dernière par la porte se trouvant près du bureau, traversez le petit ponton, entrez dans la seconde hutte et après vous être emparé du pistolet sur la table, débarrassez-vous des deux soldats ennemis que vous avez réveillés. Prenez les munitions qu'ils possédaient, sortez par la seconde porte de la cabane puis avancez sur le ponton et traversez une troisième et dernière cabane pour vous retrouver face à un autre Vietnamien. Abattez-le puis tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'à la passerelle surélevée. Progressez ensuite sur ce dernier en abattant tous les Vietnamiens vous tirant dessus (y compris ceux qui sont sur la terre ferme). Une fois au bout, prenez la boîte de munitions de pistolet et la boîte de munitions de fusil sur le ponton de droite puis montez sur les pilotis se trouvant en face de vous.

Avancez sur ces derniers jusqu'à atteindre une nouvelle cabane. Tuez les deux soldats vietnamiens ayant élu domicile à l'intérieur puis, après avoir ramassé les chargeurs de pistolet sur la table, sortez par la porte d'en face. Dirigez-vous maintenant sur la droite et, si vous le désirez, allez tout droit pour récupérer des Ak-47 des munitions et une grenade mais faites attention, cette espèce d'arrière-cour est remplie de soldats rêvant de vous faire la peau. Quel que soit votre choix, engouffrez-vous derrière la palissade sur votre droite dont une partie vient d'exploser. Après avoir effectué une séquence d'actions contextuelles, approchez-vous du camion éclairé par la fusée de détresse et ramassez ce qui se trouve à ses côtés, à savoir votre lampe torche, des boîtes de munitions de pistolet et d'Ak-47 et pas moins de quatre grenades.

Faites maintenant volte-face et éliminez les hyperactifs vous sautant au visage. Libre à vous maintenant de fouiller la jungle pour y trouver des munitions mais celle-ci étant tellement piégée, je vous conseillerais plutôt de continuer le long de la route en éliminant pêle-mêle les soldats vietnamiens et les infectés tentant de vous barrer le chemin. Au bout d'un moment, une cinématique-QTE va s'enclencher. Appuyez comme d'habitude sur la bonne touche quand celle-ci s'affiche si vous voulez survivre. Vous pouvez si vous le désirez prendre le lance-roquettes près de l'épave du camion. Que vous y alliez ou non, vous devez impérativement emprunter le petit chemin de droite jusqu'à l'entrée de la grotte qui est éclairée par la lumière d'une fusée de détresse.

Une fois à l'intérieur, une cinématique vous indiquant que vous êtes bloqué va se déclencher. Qu'à cela ne tienne, tournez-vous et progressez le long de la grotte en ramassant les armes, les munitions et la grenade qui se trouveront sur le chemin. Au bout d'un moment, vous allez arriver près d'un lac souterrain. Ne descendez pas tout de suite et allez plutôt ramasser l'Ak-47 ainsi que la boîte de munitions se trouvant dans le petit tunnel de droite. Retournez maintenant près du lac et descendez à l'intérieur pour assister à une cinématique. Il s'agit de vos collègues américains qui vous informent du fait qu'ils vont essayer de vous couvrir. Vous pouvez donc avancer dans le lac en tuant les flots d'infectés déferlant sur vous en gardant votre calme.

En revanche, une fois arrivé à la deuxième fusée éclairante, et après avoir ramassé un chargeur de pistolet près du cadavre du soldat, vous avez le droit de commencer à paniquer. En effet, vos compagnons ne pourront plus vous couvrir. La meilleure technique pour ne pas mourir est de remonter la pente en sprintant et de ne vous retourner sous aucun prétexte. Au bout d'un moment, vous vous essoufflerez. Tout en avançant, balancez alors une grenade sur le sol pour faire le ménage derrière vous. Une fois en haut, dirigez-vous vers la fusée éclairante pour quitter définitivement cette grotte peu fréquentable et mettre, par la même occasion, un terme à ce chapitre.

Jour 4 - 06h00 : La revanche

Après la cinématique, suivez vos deux compagnons à travers la caverne en faisant attention à ne pas tomber dans le vide. Au bout d'un moment, une nouvelle animation scénaristique va se déclencher. Une fois celle-ci terminée, vous vous retrouvez dehors. Commencez par éliminer le Vietnamien se trouvant dans la tour de guet puis suivez le G-I qui rentre dans la cabane ennemie sur votre droite. A l'intérieur, ramassez le Ak-47 sur la table puis sortez par la porte de gauche. Entrez dans la maisonnette suivante et allez fouiller les pièces de gauche et de droite pour y récupérer au choix des munitions de Ak-47 ou bien des fusils. Revenez ensuite dans le couloir principal, abattez les soldats ennemis y ayant fait irruption et avancez tout droit en face de vous pour retrouver votre compagnon.

Après avoir récupéré le pistolet près du cadavre, suivez le G-I dans la pièce suivante et descendez dans les souterrains par le trou qu'il vous indique. Une fois en bas, votre acolyte va vous suivre puis vous enfermer dans la pièce. Faites rapidement volte-face et éliminez alors tous les Vietnamiens arrivant depuis l'échelle que vous venez d'emprunter. Au bout d'un moment, votre "coéquipier" va ouvrir la porte de derrière. Avancez dans le tunnel jusqu'à ce qu'une séquence de QTE se déclenche. Après l'avoir effectuée, tournez sur votre droite et poursuivez votre progression en récupérant les munitions de pistolet que vous trouverez en chemin. Au bout du tunnel, vous allez tomber face à une porte entrouverte. Ouvrez-la puis entrez dans la salle des radios.

A l'intérieur, ramassez le fusil, les munitions et les deux fusées éclairantes se trouvant sur les tables puis écoutez le message audio de Trang. Une fois ce dernier fini, votre copain américain va rappliquer et vous ouvrir la porte. Approchez-le pour déclencher une nouvelle cinématique et suivez-le jusqu'à ce qu'un infecté vous saute au visage, démarrant par la même occasion une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Après vous en être dépêtré, continuez légèrement d'avancer pour assister à une autre animation scénaristique. Le chemin étant désormais bloqué, tournez-vous puis, tout en tuant les infectés, progressez dans le tunnel de droite. Arrivé à l'intersection, prenez les munitions de

pistolet sur les caisses de l'armée et continuez votre chemin sur la droite en éliminant les quelques monstres hyperactifs tentant de vous sauter au visage. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un second dédoublage de chemin.

Allez sur la droite pour récupérer une mitraillette américaine et une grenade près du corps de votre coéquipier puis allez prendre le chemin de gauche. Tournez à droite, prenez si vous le désirez le shotgun posé sur la petite caisse puis continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous voici enfin à l'air libre. Commencez par avancer dans le chemin par lequel et parti Trang et éliminez le Vietnamien vous y attendant. Revenez ensuite sur vos pas, ramassez les munitions et grenades se trouvant près du cadavre et entrez dans la maison. Récupérez les balles sur la table puis, tout en repoussant les assauts des infectés, sortez de la maison et allez sur la route. Traversez cette dernière, avancez un peu pour parvenir devant l'entrée d'une cabane. Entrez, ramassez les munitions et la grenade sur le sol puis, à l'aide de la tourelle, faites le ménage parmi vos ennemis (faites tout de même attention à ne pas faire surchauffer votre arme).

Une fois le chemin vidé de ses occupants faites rapidement volte-face et abattez les éventuels infectés ou soldats vietnamiens vous ayant contourné. Retournez à présent sur la route, avancez et, une fois au niveau du camion, sautez par dessus les sacs de sable sur votre gauche et prenez les boîtes de munitions ainsi que les deux grenades sur le sol. Revenez maintenant sur la route, et tout en tuant les infectés ou soldats restants, avancez un peu puis tournez sur la gauche pour arriver dans des tranchées (vous pouvez auparavant aller chercher un Ak-47 près de la voiture garée sous le porche en bambou). Montez ensuite dans la maison de gauche, tuez les Vietnamiens l'assaillant et retournez dans les tranchées par la porte d'en face. Continuez votre progression, montez dans la maison de droite pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Restez sur vos gardes, celle-ci sera suivie par une séquence de QTE. Sortez ensuite de la maison et dirigez-vous vers l'hélicoptère pour finir ce chapitre.

Jour 4 - 12h00 : L'évacuation

Vous débutez ce chapitre sur le toit d'un immeuble en ruine. Commencez par descendre à l'intérieur du bâtiment par le trou se trouvant sur votre droite. Prenez ensuite l'escalier pour descendre d'un étage. Avancez vers la droite, ramassez le fusil à pompe et empruntez les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée. Ne vous y attardez pas, sortez dans la rue, allez prendre les munitions dans la ruelle de droite puis revenez sur vos pas pour vous retrouver près d'un ruisseau quelque peu rougeâtre. Eliminez l'infecté vous voulant du mal puis continuez et montez à l'échelle du bâtiment vert. Avancez maintenant sur les terrasses jusqu'à ce que vous deviez repousser l'assaut d'un autre hyperactif au cours d'une séquence d'actions contextuelles.

Vous voici dans un endroit littéralement envahi par les infectés. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller les maisons dont les monstres vous ouvriront les portes pour trouver des munitions mais je vous conseille plutôt de vous ruer sur l'échelle se trouvant sur la bâtisse en face de vous, histoire d'atteindre les hauteurs. Une fois en haut, dégommez l'infecté vous sautant dessus puis entrez dans la chambre où il se trouvait. Après avoir ramassé la boîte de munitions près du cadavre, sortez par la porte de droite. Progressez un peu le long des passerelles de bois ralliant les toits jusqu'à atteindre une fenêtre qu'un infecté va enjamber en hurlant. Après lui avoir réglé son compte, enjambez la fenêtre à votre tour et, une fois dans la chambre, ramassez les munitions et grenades éparpillées sur le sol. Sortez ensuite par l'ouverture de gauche pour tomber sur un soldat américain. Entrez dans la pièce où il se trouve, sautez par dessus la fenêtre de gauche puis tirez sur le cadavre agrippé à l'échelle sur votre gauche pour libérer le passage.

Montez maintenant à l'étage supérieur où une nouvelle séquence de QTE va se déclencher. Une fois n'est pas coutume, appuyez sur les bons boutons au bon moment pour vous libérer de l'emprise de l'infecté. Continuez votre progression le long des passerelles de bois jusqu'à arriver dans la pièce d'une maison où se trouvent deux cadavres. Avancez dans la pièce suivante, tuez le monstre tentant de vous faire la peau et enjambez la fenêtre pour vous retrouver de nouveau sur une passerelle. Allez maintenant sur la droite, effectuez la séquence d'actions contextuelles pour vous débarrasser de l'infecté vous attaquant puis continuez votre parcours en éliminant ses deux petits camarades. Au bout d'un moment, vous allez retomber au sol. Ne perdez pas de temps, dépêchez-vous de vous diriger vers les passerelles se trouvant en face de vous et accessibles par un petit escalier puis avancez en dégommant les infectés tentant de vous barrer la route.

Après être de nouveau contraint à toucher le sol, prenez l'escalier de droite et progressez le long des passerelles jusqu'à atteindre une échelle qu'il vous faut emprunter pour vous sortir de ce pétrin. Suivez les planches de bois, prenez les munitions de pistolet dans la maison de gauche puis continuez de marcher pour vous faire attaquer par des infectés. Après leur avoir réglé leur compte, rentrez dans la maison se trouvant sur la gauche, éliminez-y ses occupants et

montez à l'étage puis sortez sur la "terrasse" et suivez les passerelles de bois pour vous retrouver sur les escaliers d'un petit temple. Après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe se trouvant au dessus et en face de vous, descendez dans la cour et débarrassez-la de tous les monstres hyperactifs qu'elle contient. Vous pouvez maintenant si vous le désirez garder le fusil à pompe mais je vous conseillerais plutôt de l'échanger contre une mitraillette, vous n'allez pas tarder à comprendre pourquoi.

Entrez dans le temple, dirigez-vous sur la droite et descendez l'escalier pour vous retrouver dans un tunnel. Tuez les infectés y ayant élu domicile puis montez l'échelle se trouvant tout au bout. Respirez un bon coup puis montez les deux autres échelles pour vous retrouver face à l'infecté à deux machettes déjà rencontré précédemment dans l'aventure. Comme pour la dernière fois, la mitraillette sera l'arme la plus efficace pour en venir à bout. Foncez sur la droite de la salle pour récupérer les deux boîtes de munitions et arrosez votre ennemi de tirs sans vous arrêter pour en venir à bout (vous ne devriez même pas à avoir quelque chose à craindre de ses attaques). Ceci étant fait, avancez dans la pièce suivante, tuez l'infecté se trouvant sur la gauche et grimpez à l'échelle pour déclencher la cinématique de fin de chapitre.

Jour 5 - 00h00 : L'ange noir

Après la dernière cinématique de début de chapitre du jeu, vous vous retrouvez en pleine jungle. Commencez par abattre les infectés se ruant sur vous puis dirigez-vous vers la gauche de la grosse étendue d'eau pour y trouver des munitions près d'un cadavre. Eliminez ensuite l'hyperactif tentant de vous faire la peau puis revenez au niveau de la fusée éclairante verte et, tout en vous débarrassant des mutants ennemis, tournez à gauche et continuez votre progression à travers la jungle (vous pouvez si vous le voulez récupérer le fusil se trouvant sur le sol, il se révèle réellement efficace pour qui sait effectuer des headshots). Au bout d'un moment, vous allez parvenir à une maison en bambou dont la porte va être brusquement défoncée par un infecté. Tuez-le puis, entrez dans la cabane où son copain va vous attaquer au cours d'une des dernières séquences d'actions contextuelles du jeu.

Après vous en être sorti, récupérez les munitions sur la droite (ou une mitraillette pour qui possède le fusil) et sortez de la maison par la porte se trouvant derrière vous. Descendez maintenant de la passerelle sur pilotis, éliminez les infectés et dirigez-vous vers la grande tour en face de vous. Une fois à l'intérieur, montez au premier étage, ramassez les chargeurs de pistolet et les munitions puis continuez de monter en tuant l'infecté vous barrant la route. Arrivé en haut de la tour, éliminez son acolyte puis, après avoir récupéré les munitions de fusil, descendez par les échafaudages sur votre gauche. Une fois en bas, tuez l'infecté ayant défoncé la porte et ramassez les munitions et grenades près du cadavre. Avancez sur votre droite, descendez le monstre vous fonçant dessus et traversez la seconde maison pour vous retrouver au-dessus d'une cour bien remplie.

A l'aide des escaliers de gauche, descendez faire le ménage puis allez récupérer la gatling posée contre un petit muret. Ceci étant fait, entrez dans le bâtiment de droite pour y faire le plein de munitions puis ressortez et montez chercher des grenades dans la maison se trouvant en face de vous (elle est encadrée par la lumière rose de deux fusées éclairantes). Retournez maintenant sur le petit escalier se trouvant à côté de vous, tournez-vous et progressez dans la jungle en vous occupant des infectés. Au bout d'un moment, vous allez vous retrouver face à des éboulis vous empêchant de passer. Qu'à cela ne tienne, montez les escaliers de droite, allez récupérer la boîte de munitions près du soldat allongé et redescendez par les escaliers se trouvant en face de vous.

Continuez de progresser dans la jungle en dégommant les infectés surgissant des côtés du chemin et ce jusqu'à atteindre un grand escalier. Récupérez la boîte de munitions se trouvant sur les marches puis dirigez-vous vers l'échafaudage pour déclencher une séquence de QTE. Une fois celle-ci finie, vous allez rapidement vous apercevoir que vous êtes pris au piège avec une horde d'infectés. Histoire d'économiser de précieuses munitions, essayez de leur tirer le plus possible dans la tête et, si jamais vous êtes à court et qu'ils sont assez loin, tentez de les tuer avec votre pistolet. Dans le cas où vous n'auriez vraiment plus de munitions, avancez le plus calmement que vous le pouvez vers le centre du bassin, où se trouveront notamment des munitions pour la gatling.

Si vous cherchez près des marches du temple, vous devriez également trouver un fusil à pompe et une boîte de munitions. Pour ce qui est des grenades, je vous conseille de les garder pour les rassemblements de plus de trois ennemis. Quant à celles et ceux qui se poseraient la question, sachez que vous ne pouvez pas rentrer dans le temple avant d'avoir éradiqué toute la cour de ses occupants. Après avoir réussi la scène, reprenez votre souffle, allez ramasser la gatling ainsi que les éventuelles boîtes de munitions restantes et entrez dans le temple. Vous voici face à

l'infecté avec ses deux machettes pour l'affrontement final. Une fois n'est pas coutume, videz votre chargeur de gatling sur lui en esquivant ses attaques pour l'envoyer définitivement ad patres et déclencher une animation scénaristique. Après un choix cornélien dont je vous laisse le seul maître, la dernière cinématique du jeu va se lancer et cette éprouvante aventure s'achever. Et voilà ! Vous avez enfin terminé Shellshock 2 et avez gagné par la même occasion un repos bien mérité, loin du Vietnam et de ses infectés.

Shift 2 Unleashed

© Electronic Arts / Slightly Mad Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Amateur

A atteint le Niveau Pilote 5

Louveteau

A gagné son premier badge de Groupe d'épreuves

Pilote d'Élite

A fini 1er d'une épreuve avec les réglages de comportement Élite

Au top

Enchaîner 5 épreuves en ligne à la 1re place

Le King

Gagner sa première couronne de Championnat de Duel

Plein le garage

Posséder au moins une voiture de chaque marque dans son garage

Talent confirmé (

Gagner le Challenge GTR de Vaughn

Bonne suggestion

Terminer une épreuve suggérée par un ami

En route pour la gloire

Battre son premier rival

Semi-pro

Atteindre le Niveau Pilote 10

Le Combat des pilotes

Jouer toute une épreuve exclusivement en "caméra casque"

Permis Sports

Gagner 25 épreuves carrière de niveau Facile ou supérieur

Permis Compétition

Gagner 50 épreuves carrière de niveau Moyen ou supérieur

Pleins gaz

Battre le 1er chrono lors d'une épreuve Tour Chrono

À la Conquête du monde

Débloquer la branche FIA GT1

Maîtrise totale

Maîtriser son premier lieu

Belle brochette

Posséder une moderne, une rétro et une muscle car

Réglages parfaits

Choisir et sauvegarder les Réglages sur circuit sur une voiture

Bourreau de travail

Modifier 3 voitures en configuration Works

Les Fondamentaux

Terminer l'épreuve des Fondamentaux de Vaughn

Amateur de badges

Gagner 10 badges

Chasseur de badges

Gagner 50 badges

En route pour Hollywood !

Passer les Qualifications du Championnat de Duel

Paparazzi

Partager une photo ou un ralenti avec d'autres joueurs

Interception/Poursuite

Terminer, en ligne, une épreuve Rattrapage Duel et une épreuve Rattrapage Groupes

Casque d'Or

Gagner une épreuve en ligne en "caméra casque"

Argent

Star du jour

Maîtriser tous les lieux de jour ou en soirée

Champion de GT3

Battre Patrick Soderlund et gagner le Championnat d'Europe de FIA GT3

Chasseur de primes

Atteindre 10 000 000 $ de gains en carrière

Pro

Atteindre le Niveau Pilote 15

Champion Works

Battre Mad Mike Whiddett et gagner le Championnat Works

Toujours plus fort

Remplir 250 objectifs d'épreuve

Permis Course

Gagner 75 épreuves carrière de niveau Difficile

Globe-trotteur

Courir sur tous les lieux du jeu

Collectionneur de badges

Gagner 100 badges

Célèbre

Totaliser plus de 10 heures de jeu en ligne

Or

Champion de GT1

Battre Jamie Campbell-Walter et gagner le Championnat du Monde FIA GT1

Dominateur

Battre tous les rivaux

Star de la nuit

Maîtriser tous les lieux de nuit

Expérimenté

Atteindre le Niveau Pilote 20

Platine

Trophée de Platine

Débloquer tous les trophées dans SHIFT 2 UNLEASHED

MAÎTRISER LES VIRAGES

Il vous manquera forcément des virages à la fin du jeu.

Deux solutions:
- Les faire en ligne avec une caisse pas trop rapide (Toyota AE86, Austin Mini, Audi S3).
- Mais le mieux est de les faire en mode 'rapide' où vous pouvez jouer en solo sans avoir à attendre à éventuel partenaire / adversaire pour démarrer la course.

AIDE POUR LE TROPHÉE "CHASSEUR DE PRIME"

A la fin de votre carrière, vous aurez environ 6 500 000 $. Pour arriver au 10 000 000, faites donc en boucle la dernière course du championnat de GT1 (sur le circuit de Zolder). Pour ce faire, assurez-vous d'être en tête à la fin de la neuvième course. A la dernière, à chaque victoire, vous remporterez 23 000 (gain course) + 90 000 (gain championnat), soit 113 000$. A vous de calculer le nombre de fois qu'il vous faudra refaire cette course. Pour mon cas, 30 fois. Attention, il ne faut surtout pas 'continuer' en appuyant sur 'croix' à la fin de la course, il faut appuyer sur 'rond' pour la rejouer. Si vous quittez, retour à la case départ, il faudra refaire les 9 courses précédentes.

Shoot Many Robots

© Ubisoft / Demiurge Studios 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Comme son nom l'indique vous devez dans ce jeu tirer sur le maximum de robots. Suivez le didacticiel pour vous familiariser avec les commandes.

Vous devez aussi ramasser les écrous laissés par les robots pour déverrouiller de nouvelles aventures et pouvoir acheter du matériel et des armes.

Avancez ensuite en dégommant les robots jusqu'à votre camping-car qui vous servira de QG. Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le robot géant pour qu'il lâche votre camping-car.

A l'intérieur, vous pouvez effectuer des achats pour améliorer votre équipement ou votre puissance de feu. Vous pouvez aussi choisir la mission à réaliser depuis la carte se trouvant à coté du volant.

Route aux écrous

Agriville-sur- ferme

Avancez en explosant les robots qui vous attaquent de face ou par derrière.

Frappez les balles rouges pour les renvoyer à leurs expéditeurs. Continuez d'avancer et si les machines s'approchent de vous, utilisez vos coups de poing pour les neutraliser avant qu'elles ne vous attaquent. Repoussez ensuite les balles rouges du robot qui se trouve dans le balcon pour l'exploser avant d'atteindre le point de contrôle représenté par un drapeau.

Passez ensuite par les piles d'objets pour faire le plein de bières ; votre boisson de soin.

Continuez d'avancer et explosez les robots jusqu'à atteindre la caisse. Tirez sur cette caisse d'équipements ensuite continuez votre chemin. Avancez jusqu'à rencontrer un robot possédant un blindage frontal. Pour le neutraliser, il faut passer derrière lui pour lui tirer dans son dos et ainsi lui infliger des dégâts.

Attendez qu'il arme son attaque pour sauter par-dessus de lui et l'attaquer par derrière. Répétez cette action jusqu'à exploser ce robot.

Continuez ensuite votre massacre en avançant pour affronter un robot équipé d'une mitrailleuse.

Attendez que le robot vous vise ensuite sautez sur la plateforme pour éviter ses tirs.

Changez d'arme et prenez le lance-roquettes pour l'attaquer par derrière (il sera plus vulnérable). Refaites cette opération plusieurs fois et ne gaspillez pas vos roquettes. Explosez ce robot pour terminer ce niveau.

Terrain escarpé

Dans cette zone, vous devez survivre aux vagues de robots. Attirez les robots vers la zone en bas et attendez qu'un

grand nombre d'entre eux s'amassent en bas. Sautez vers la plateforme où se trouve le détonateur et appuyez dessus pour exploser la dynamite en bas et les robots aussi. Allez ensuite à la zone à droite et effectuez la même opération.

Quand les robots avec des blindages frontaux rappliquent, attaquez-les par derrière. Faites tomber les robots volants en premier lieu et occupez-vous ensuite du reste. Explosez la dynamite pour neutraliser plusieurs robots ensemble. Une fois que la zone est dégagée, vous aurez droit à des vagues d'attaques bonus. Tenez-vous et dégommez le maximum de robots pour récolter le plus d'écrous possible.

Centre ville

Avancez en shootant les robots ensuite montez sur les rails et allez à gauche pour prendre le contenu de la caisse.

Continuez à gauche pour neutraliser les robots dans la zone. Avancez à droite en repoussant les différentes bêtes mécaniques et descendez dans le trou au sol. Neutralisez les ennemis qui vous suivent en bas et détruisez les deux caisses pour prendre les objets. Remontez et avancez à droite par le point de contrôle.

Avancez ensuite à droite et entrez dans le bâtiment en neutralisant les robots puis explosez la tourelle qui se trouve en haut à l'étage.

Montez sur le toit, avancez à droite et rendez-vous sur le toit suivant en dégommant vos ennemis. Explosez une autre tourelle se trouvant à droite et rejoignez le bâtiment suivant.

Vous devez maintenant affronter le boss de la zone. Il s'agit d'un robot montgolfière qui utilise les missiles comme arme. Il commence par larguer une grosse bombe. Montez alors à droite pour l'éviter.

Sortez ensuite votre lance-roquettes ou votre arme secondaire de choix et tirez sur ce monstre de métal. Evitez les missiles à tête chercheuse qui vous poursuivent et explosez-les en leur tirant dessus avant qu'elles ne s'approchent de vous. Utilisez aussi la glisse pour passer sous ces missiles qui toucheront le sol en essayant de vous atteindre. Continuez, en même temps, à tirer sur le boss jusqu'à l'exploser.

Conduite crado

Ici, on avoine

Avancez dans cette ancienne ferme et dégommez les robots sur votre chemin.

Exploser ces machines devient routinier mais vous devez le faire pour amasser plus d'écrous et gagner des étoiles. Explosez aussi les nombreux robots volants en évitant leurs projectiles. Contentez-vous de leurs tirer dessus au lieu de leurs renvoyer leurs projectiles puisqu'ils changent de position fréquemment après chaque tir.

Affrontez ensuite les deux robots bipèdes. Commencez par neutraliser celui qui se trouve en haut en lui renvoyant ses projectiles. Evitez de rester sur place quand celui qui possède un baril rouge dans le dos, vous fonce dessus.

Il risque de vous attraper et de vous projeter violemment. Sautez par-dessus sa tête et visez son baril rouge pour l'exploser.

Evitez d'être encerclé par les robots pendant les embuscades pour ne pas subir des attaques dans le dos. Essayez aussi d'aligner tous vos ennemis d'un un seul coté pour les neutraliser plus confortablement.

Champ pétrolifère

Avancez dans ce champ pétrolifère et butez les robots qui arrivent. Vous savez maintenant comment vous comporter pendant les embuscades.

Alignez les ennemis dans un seul coté et explosez-les. S'ils s'approchent de vous, sautez par-dessus d'eux pour changer de coté et les trucider avant qu'ils ne reviennent à la charge.

Repérez toujours le robot possédant un blindage frontal et un baril à l'arrière pour l'attaquer par derrière quand il essaye de vous taillader avec sa tronçonneuse.

Explosez ensuite ceux qui vous lancent des missiles et essayez d'exploser ces derniers à proximité des expéditeurs pour leur infliger des dégâts.

Continuez d'avancer jusqu'à rencontrer le robot armé d'une tourelle. Attendez qu'il vous vise ensuite changez de position pour l'attaquer pendant qu'il tire. Reprenez ensuite votre route jusqu'à rencontrer le boss de la zone.

Quand ce colosse commence à inonder la zone avec du pétrole, repérez la partie qui reste au sec et courez vous y mettre à l'abri avant que votre ennemi n'embrase le combustible.

N'arrêtez pas de tirer sur le colosse tout en changeant de position pour éviter le pétrole et les flammes par la suite. Maintenez la même tactique jusqu'à l'éliminer complètement.

Barricade urbaine

Vous devez survivre aux vagues d'attaques des robots. Neutralisez-les jusqu'à ce que le transporteur ennemi rapplique.

Nettoyez la zone avant de vous attaquer à ce transporteur pour l'exploser et arrêter le flux de robots. Résistez ensuite aux vagues bonus pour récolter un max d'écrous. Restez dans le bâtiment à gauche pour attendre vos ennemis et les neutraliser sans trop vous exposer.

Fonderie

Dans cette zone, vous serez, dès votre arrivée attaqué par des hordes de petites bêtes métalliques. Explosez-les sans oublier de récolter les écrous qu'elles laissent derrière elles.

Après ces vagues d'attaques, un nouveau bipède en métal arrive, il utilise des grenades comme arme. Repoussez ses grenades vers lui et tirez-lui dessus en même temps pour l'éliminer plus rapidement.

Avancez ensuite dans la fonderie en explosant les tourelles en chemin. Neutralisez plusieurs autres robots et évitez les cracheurs de feu sur votre route.

Passez ensuite entre les pistons en trouvant le bon timing pour ne pas vous faire écraser. Vous devez ensuite sauter par-dessus les grandes cuves de métal fondu en évitant les débordements. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à atteindre la salle du boss.

Restez au centre pour éviter les lasers de votre ennemi et tirez sur ce dernier quand il sort de sa cachette. Après un certain temps, la plateforme sur la quelle vous vous trouvez commence à s'abaisser et vous risquez d'être touché par les flammes.

Changez alors de plateforme tout en continuant à tirer sur le boss. Répétez cette opération autant de fois qu'il le faut pour l'éliminer.

Tristes scories

Siège de la ferme

Faites vos achats pour améliorer vos armes et votre équipement. Dans cette ferme, vous devez survivre aux vagues d'attaques des ennemis. Il faut rester mobile pour pouvoir résister à ces hordes de robots.

Placez-vous dans les balcons pour rester à l'abri tout en dégommant vos ennemis. Résistez ensuite aux vagues bonus pour amasser des écrous.

Montagnes

Avancez en neutralisant les robots comme d'habitude jusqu'à rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Il s'agit de robots kamikazes avec des barils rouges dessus. Explosez-les de loin pour qu'ils ne vous blessent pas pendant l'explosion.

Vous pouvez aussi les laisser s'approcher de vous, attendre qu'ils s'arrêtent pour avant de sauter loin d'eux. Utilisez cette dernière tactique si d'autres robots sont dans les parages. Cela vous aidera à vous en débarrasser plus rapidement. Continuez votre chemin en dégommant les robots jusqu'à atteindre le pont et affronter le boss.

C'est un autre robot montgolfière que vous devez combattre. Commencez par neutraliser les petits robots qui rappliquent. Ne laissez aucun d'entre eux rester sur la même portion du pont que vous pour qu'ils ne vous gênent pas pendant l'affrontement contre le boss.

Vous devez cette fois renvoyer les projectiles rouges du boss tout en évitant ou explosant ses missiles. Sortez votre arme la plus puissante et tirez sur le boss. Coordonnez vos mouvements pour pouvoir esquiver et attaquer et pensez à vous soigner régulièrement. Maintenez la cadence pour neutraliser le boss ensuite nettoyez la zone avant de continuer d'avancer.

Si vous choisissez le chemin souterrain, vous allez rencontrer le boss robot foreuse. Evitez de rester dans le chemin de ce robot quand il surgit du sol.

Attendez ensuite qu'il se pose sur la surface pour l'attaquer. Explosez ses missiles et tirez sur lui avant qu'il ne se replie sous terre. Répétez ces manoeuvres pour arriver à bout de ce boss aussi.

Continuez votre chemin pour enfin faire face à un transporteur de robots.

Il vous crachera des vagues de robots que vous devez éliminer en premier. Attaquez ensuite le transporteur lui-même avec votre meilleure arme.

Quand il recrache des robots, nettoyez la zone avant de revenir au boss pour ne pas être encerclé par les ennemis.

Usine

Avancez en écrasant les ennemis en chemin jusqu'à arriver à la salle du boss.

Ce dernier possède presque les mêmes attaques que celui de la fonderie. Donc attaquez-le et sautez d'une plateforme à l'autre pour éviter les flammes.

Le boss fera alors appel aux petits robots pour venir l'aider. Eliminez-les avant de revenir vous occuper de votre principal ennemi et faites attention à ceux possédant un blindage frontal. Concentrez-vous ensuite sur le boss en évitant ses lasers et les flammes jusqu'à l'exploser.

Pèlerinage douloureux

Décharge

Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à rencontrer un robot lanceur de flammes. Passez derrière votre ennemi quand il s'apprête à vous bruler.

Tirez-lui dans le dos jusqu'à ce qu'il se retourne vers vous. Changez alors de position pour l'attaquer encore une fois dans le dos. Reprenez ensuite votre route en dégommant les différents robots jusqu'à atteindre la zone du boss.

En plus du boss, vous devez vous débarrasser des robots volants. Laissez donc le premier vous verrouiller comme cible ensuite déplacez-vous pour éviter ses tirs.

Pendant ce temps, explosez les robots volants. Utilisez ensuite votre plus puissante arme contre le boss pendant qu'il tire vers une autre direction. Maintenez la même tactique pour exploser votre ennemi et ses sbires.

Ghett-apens

Vous devez encore une fois survivre aux vagues d'attaques des ennemis. Evitez d'être encerclé et utilisez fréquemment les sauts pour changer de position et aligner les ennemis.

Méfiez-vous des robots volants et évitez ou renvoyez les projectiles pour les exploser. Résistez ensuite aux vagues bonus pour gagner plus d'écrous et pouvoir acheter de nouveaux équipements

Cité ouvrière

Avancez dans la cité fantôme et neutralisez les robots en chemin. Explosez aussi les tourelles en leur renvoyant leurs projectiles. Dégommez ensuite le robot équipé de tourelle de la même manière que précédemment.

Cette manière consiste à le laisser vous cibler avant de changer de position quand il s'apprête à tirer pour ensuite l'attaquer par derrière. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le boss.

Ce boss est semblable à celui rencontré dans le champ pétrolifère mais à la différence du premier, il pourra compter sur l'aide de quelques sbires volants. Evitez donc de rester dans les flaques de pétrole et tirez-lui dessus et ses sbires.

Evitez de rester devant le boss quand il lève sa main et allez à l'opposé de cette dernière. Utilisez la même tactique pour éviter le boss quand il frappe le sol. Reprenez ensuite vos tirs en restant sur la partie sèche du sol.

Mise en bière

Terrain escarpé 2

Vous devez encore une fois survivre aux hordes de robots.

Vous pouvez attendre l'arrivée massive des robots et les coincer dans la zone en bas. Quand un bon nombre se retrouve dans la zone en question, allez sur le balcon et utilisez le détonateur pour exploser la dynamite et les robots avec. Répétez la même opération dans la zone de droite.

Rassemblez donc les robots près de la dynamite avant d'exploser le tout. Eliminez les survivants et résistez aux vagues bonus pour amasser des écrous.

Zone de forage

Avancez en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre le chemin obstrué par des rochers. Neutralisez tous vos opposants avant de dégager le terrain avec la dynamite pour qu'ils ne vous poursuivent pas jusqu'à la zone du boss.

Avancez ensuite pour affronter ce dernier. Il s'agit d'un autre robot montgolfière. En plus des missiles et des projectiles rouges, il fera appel à des sbires pour vous éliminer. Commencez par abattre les robots qui arrivent avant de vous occuper du boss.

Tirez sur les barils rouges des bipèdes pour les exploser près des autres robots et éliminer tout ce beau monde d'un seul coup. Une fois la zone nettoyée, occupez-vous du boss en évitant ses projectiles.

Ville-sur-acier

Avancez dans cette ville en ruine et neutralisez vos ennemis.

Suivez le chemin souterrain pour affronter le boss en forme de ver. Comme d'habitude, évitez de rester dans le chemin du robot. Quand il surgit des profondeurs, commencez par neutraliser les autres robots qui arrivent en évitant les missiles du boss.

Passez ensuite à ce dernier et attaquez-le jusqu'à ce qu'il recommence à bouger. Rééditez cette opération plusieurs fois

jusqu'à l'éliminer.

Continuez votre chemin en faisant attention aux robots kamikazes qui arrivent en masse. Continuez d'avancer et montez jusqu'au toit du bâtiment pour affronter un autre boss.

C'est un robot montgolfière utilisant les missiles comme arme. Commencez par neutraliser les petits robots qui arrivent sur le toit.

Evitez les mines lancées par le boss et qui risquent de vous faire très mal si elles explosent à proximité de vous. Evitez aussi les missiles qu'il lance sans relâche. Une fois la zone nettoyée, concentrez-vous maintenant sur le boss jusqu'à l'exploser.

Fonderie 2

Après la première vague de robots, tirez sur les projectiles du nouveau robot pour les exploser à proximité de lui puisqu'il possède un blindage frontal.

Neutralisez vos ennemis et avancez dans la fonderie. Evitez les pistons et les cracheurs de feu et sautez par-dessus les grandes cuves.

Evitez les robots kamikazes et explosez-les loin de vous et de préférence entre les autres robots. Evitez encore les obstacles constitués par les pistons, les cracheurs de feu et les cuves.

Avancez ensuite jusqu'à la salle du boss. Heureusement pour vous, ce robot est défectueux et il s'autodétruira sans que vous n'ayez à tirer la moindre balle.

Dans la gadoue

Boueland

Après avoir effectué des améliorations au niveau de votre équipement, avancez dans cette zone boueuse. Neutralisez les nouveaux ennemis qui sont plus robustes que leurs prédécesseurs.

Repoussez les projectiles des multiples robots équipés de canons. Restez vigilant pour anticiper les embuscades des ennemis et préférez les zones en hauteur pour avoir une meilleure vue.

Mines

Avancez dans les mines où vous serez pris dans plusieurs embuscades. Comme toujours, alignez les ennemis dans un même coté pour les neutraliser sans vous faire attaquer par derrière. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à atteindre la zone du boss.

Comme ses ainés, ce boss utilise le pétrole et le feu pour essayer de vous carboniser. Evitez donc de rester sur le combustible pour éviter les flammes par la suite.

Ne vous faites pas choper par le boss quand il essaye de vous attraper. Eloignez-vous plutôt de ses bras quand il frappe le sol et continuez à tirer sans relâche jusqu'à l'exploser.

Barricade urbaine

Vous devez maintenant survivre aux vagues d'attaque des robots.

Restez dans la zone en hauteur à droite ou dans le bâtiment de gauche pour pouvoir toucher vos ennemis sans qu'ils ne vous atteignent ou ne vous encerclent. Sautez pour changer de coté pour éviter les lames des robots. Quand le transporteur rapplique, évitez ses missiles et tirez-lui dessus en même temps. Pensez toujours à nettoyer la zone avant de revenir à la charge contre le transporteur.

Antre du seigneur

Assurez-vous d'améliorer vos équipements et achetez une arme secondaire puissante. Avancez sans résistance jusqu'au boss. Commencez par lui tirer dessus avec votre arme la plus puissante.

Comme d'habitude, sautez d'une plateforme à l'autre pour éviter le feu.

Après sa première défaite, le boss décide de poursuivre. Courez alors à droite en évitant les obstacles et sautez par-dessus les caisses. Sautez ensuite sur la plateforme pour éviter la lave.

Montez sur les caisses pour atteindre les plates-formes qui vous mènent à la surface. Soyez rapide dans votre montée puisque le boss ne tardera pas à vous poursuivre et à détruire les plates-formes. Une fois devant votre camping-car, le boss se détruira une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez terminé le jeu et vous avez déverrouillé les modes difficiles de cette aventure.

Shrek 4 : Il était une Fin

© Activision / XPEC Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Marais doux Marais

Utilise le miroir magique (profil principal).

Super ogres !

Remporte le combat d'entraînement dans la forêt (profil principal).

Du balai !

Viens à bout des sorcières dans le marais (profil principal).

Gros trésor

Ouvre un gros coffre au trésor (profil principal).

Les tours, c'est pour les nuls

Élimine Marraine la Bonne fée dans l'Antre du Dragon (profil principal).

Retourne d'où tu viens !

Viens à bout des squelettes dans le village paysan (profil principal).

Un truc qui cloche ?

Retrouve les trois cloches du village paysan et remets-les à leur place (profil principal).

Tous avec moi !

Utilise la Radio Ici l'Âne sur un ennemi (profil principal).

Vert et méchant

Effraie un ennemi avec Shrek (profil principal).

Klaxon ogresque

Abasourdis un ennemi avec Fiona (profil principal).

Trop mignon

Utilise le regard du Chat Potté pour charmer un ennemi (profil principal).

Ce n'est qu'un début !

Récupère ta première amélioration de santé (profil principal).

Argent

Shrek est tout vert

Remplis la jauge de puissance de l'ogre à moitié (profil principal).

Tu me casses les oreilles !

Elimine le Joueur de Flûte dans les catacombes (profil principal).

Marais terminé

Termine le marais à 100% (profil principal).

Ça coule

Coule le bateau pirate (profil principal).

Antre du Dragon terminé

Termine l'antre du Dragon à 100% (profil principal).

Village paysan terminé

Termine le village paysan à 100% (profil principal).

Catacombes terminées

Termine les catacombes à 100% (profil principal).

Quais terminés

Termine les quais à 100% (profil principal).

Château de Tracassin terminé

Termine le château de Tracassin à 100% (profil principal).

Camp des ogres terminé

Termine le camp des ogres à 100% (profil principal).

Shopping frénétique

Achète tous les objets de la boutique (profil principal).

L'équipe de Shrek

Viens à bout d'un ennemi avec chacun des quatre personnages en un seul combat (profil principal).

Quel larynx !

Effraie cinq ennemis à la fois avec Shrek (profil principal).

Reine du marais

Abasourdis cinq ennemis à la fois avec Fiona (profil principal).

Roonroon...

Enchante cinq ennemis à la fois avec le Chat Potté (profil principal).

Où se passe la fête ?

Utilise la Radio Ici l'Âne sur cinq ennemis à la fois (profil principal).

Avant-poste ogresque

Termine le casse-tête en mode Coopération dans le marais (profil principal).

Ogres-la-loi

Termine le casse-tête en mode Coopération sur les quais (profil principal).

Chaos ogresque

Termine le casse-tête en mode Coopération dans le village paysan (profil principal).

La fête, c'est ici !

Termine un combat en mode Coopération (profil principal).

On va s'amuser !

Viens à bout d'un ennemi en mode Coopération (profil principal).

Or

Ogre 100 % vert

Remplis la jauge de puissance de l'ogre (profil principal).

Votre bassesse royale

Tracassin vaincu (profil principal).

Platine

Le baiser du véritable amour

Déverrouillez tous les autres trophées

Shrek le Troisième

© Activision / Shaba Games

+ D'INFOS FORUM

10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

Tenue secrète 1

Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite

Tenue secrète 2

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

Silent Hill : Downpour

© Konami / Vatra 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

`ta Meurtre sous les douches (didacticiel)
Suivez simplement votre guide dans les quelques couloirs en ligne droite jusqu'à l'arrivée dans la salle des douches. Ici, commencez par faire couler les pommeaux, puis aller récupérer le poignard posé sur un banc dans un angle de la pièce. Après l'avoir planté dans le cou de l'homme en serviette, allez empoigner le morceau de bois posé au même endroit afin de continuer à régler vos comptes. Puis, finissez-le aux poings pour accéder à la cinématique suivante. Encore une fois, vous devrez suivre le garde dans des couloirs rectilignes jusqu'au fourgon devant lequel vous attend une bien jolie policière.
`ta Cavale en forêt
A peine remis de l'accident de bus que vous venez de subir, il est temps de prendre la fuite afin de retrouver votre liberté. Dans Silent Hill : Downpour, plusieurs objets sont à récupérer, sans pour autant être indispensables. Ce n'est donc pas grave si vous en avez manqué un, le principal étant de pouvoir avancer dans l'aventure. Directement après l'accident, récupérez le talkie-walkie au pied d'un arbre, puis montez la pente vers la forêt. La chute de l'arbre sur votre droite vous oblige à redescendre pour contourner le petit lac. Là, passez sous le tronc horizontal, continuez et empruntez le chemin étroit entre deux rochers d'où déboulent plusieurs corbeaux. Récupérez la torche sur le cadavre devant vous, puis rebroussez chemin (entre les rochers) pour continuer la promenade entre les sapins.

Prenez à droite une fois devant le lac pour arriver devant un ravin qu'il faudra franchir en équilibre sur un tronc. Pour cela, inclinez le stick à droite et à gauche pour gérer le centre de gravité de Murphy. Une fois sur la terre ferme, tentez d'escalader la falaise devant vous pour déclencher une cinématique dans laquelle la fliquette Cunningham vous retrouve. Glissant vers le vide, elle implorera votre aide, ce qui vous amènera à effectuer l'un des quelques choix du jeu qui influeront sur les différentes fins disponibles (voir la section éponyme). Quoiqu'il en soit, retournez ensuite contre le mur de roche pour grimper jusqu'à la station-service.

Le précieux ticket de Devil's Pitstop

Distorsion en cuisines

Une fois arrivé sur la section de route, dirigez-vous vers la station-service et récupérez la carte posée sur un banc. Munissez-vous également de la clef à molette à proximité de la caisse à outils pour casser le cadenas maintenant le grillage fermé. Après avoir testé vos talents de lanceur sur le pauvre corbeau, montez sur le toit grâce à l'échelle et allez sauter sur les décombres en contrebas. Passez sous l'empilement de tonneaux pour arriver à un grand bâtiment : la station téléphérique. Montez l'escalier extérieur et ouvrez la double porte pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, prenez les quelques jetons disposés sur la table située à votre gauche.

Passez ensuite dans la partie de derrière pour y rétablir le courant grâce au gros levier. La cabine est prête pour vous mener loin de cet endroit lugubre, mais il vous manque toujours un ticket. Malheureusement, la machine a été arrachée du mur : suivez donc les traces parallèles au sol pour aller la chercher. Elles vous mènent à l'extérieur, jusqu'à une voiture à l'approche de laquelle une cinématique se déclenche. Vous faites alors la connaissance d'un postier pour le moins inquiétant. Poursuivez votre exploration en utilisant le morceau de tôle arraché, derrière la voiture, pour entrer dans l'enceinte du grillage. Brisez le cadenas de la porte blanche et pénétrez dans la maison.

Traversez le couloir pour arriver dans une sorte de bar. Sur la table au fond, récupérez la carte des lieux. Sur une autre

table (à côté du jukebox) se trouve un papier ; il s'agit d'un des " mystères " à lire et à récolter tout au long du jeu. Ils vous apprendront progressivement qui vous êtes et pourquoi vous en êtes arrivé là. Continuez jusqu'à la cuisine où règne une forte odeur de gaz. Tournez la roue d'où il s'échappe, au milieu de la pièce. Malheureusement, un incendie se déclenche. Jetez-vous sur le signal d'incendie situé sur le mur à droite. Décidément, vous tombez de Charybde en Scylla puisque la salle entière se déforme et l'eau menace de vous électrocuter. Fermez la valve à proximité du tableau électrique pour créer un passage au fond de la salle.

Grimpez l'escalier pour arriver dans une petite salle. Retournez le tableau accroché au mur pour ouvrir une issue, à partir de laquelle il faudra courir le plus rapidement possible pour échapper à l'entité mystérieuse vous poursuivant. Pour cela, renversez les cages disséminées sur votre chemin afin de gagner du temps. Après un long couloir, vous arrivez dans une salle proposant plusieurs sorties dont une seule est accessible, celle la plus à gauche. Courrez tout droit jusqu'à passer baissé dans un trou du mur menant à une glissade vertigineuse. Les obstacles sont situé dans l'ordre à droite, à gauche, et encore à gauche. Vous arrivez dans une sorte d'usine bercée par une musique anglaise. Montez les escaliers et allez tourner la valve se situant tout en haut.

Une salle apparaît alors, dans laquelle un nouveau tableau est à renverser, donnant accès à une nouvelle portion en bas de l'escalier de tout à l'heure. Encore un cadre à retourner, ce qui permet de pénétrer dans la partie suivante de l'usine. Là, le trou noir de tout à l'heure vous attaque encore, vous obligeant à fuir en contournant par la gauche la grosse machine centrale. Arrivé derrière, une grille se baisse sous vos yeux, vous contraignant à continuer par la droite jusqu'à une nouvelle valve à actionner. La grille se relève donc, débouchant sur un escalier infini. Pour en sortir, il suffit de grimper jusqu'à ne plus entendre le bruit du poursuivant, de se retourner, et de le descendre pour atterrir... Dans la cuisine de tout à l'heure ! La porte au fond à droite est maintenant déverrouillée : il est grand temps de visiter calmement cette maison !

Trophée bronze / succès 10G obtenu : En cuisine maintenant…
`tb Rencontres du troisième type
Trois étages sont à fouiller, tous accessibles par l'escalier central (sur la carte). A droite dès votre entrée se trouvent les toilettes, où une trousse de secours vous attend. Passer par les pièces au fond pour accéder à l'escalier qui mène au sous-sol, sans oublier de prendre les clefs sur la table basse. Une seconde trousse de secours est à récupérer, tandis que la salle en haut à droite (sur la carte toujours) vous offrira un morceau de câble et un mystère. Rebroussez chemin vers l'escalier pour enclencher une scène dans laquelle une demoiselle semble se faire violenter par un gros bras. En réalité, il se trouve que la belle est un screamer, qu'il vous faudra mettre hors d'état de nuire (il est également possible de fuir).

Attendez-vous maintenant à rencontrer ces créatures au fil de vos promenades. Remontez jusqu'au premier étage, puis emprunter l'autre escalier pour accéder au niveau supérieur. Utilisez les clefs en votre possession pour ouvrir la porte et commencez par explorer les deux chambres sur votre droite. Dans la première, glanez le fil électrique situé dans la commode à côté du lit. Dans la seconde, ouvrez pareillement le tiroir pour obtenir une autre trousse de premiers secours. Utilisez le fil électrique sur la cafetière pour laisser apparaître un message sur la vitre. 26381. Il s'agit du code à utiliser sur le coffre que vous trouverez dans la troisième chambre, celle dont le lit est trempé par le cadavre ensanglanté d'un chien. Le code est à entrer en tournant des verrous quelque peu déréglés : c'est la première énigme du jeu.

Les boutons 2, 3 et 4 sont dépendants l'un de l'autre et sont donc à tourner ensemble (à partir du 2).

Vous récupérez un pistolet qui vous permettra de vous débarrasser plus efficacement des bestioles vous attaquant, dont celle qui vous attend juste à la sortie de la pièce. Retournez deux étages plus bas et approchez de l'ascenseur, en haut à gauche sur la carte. Réparez le tableau d'activation grâce au morceau de câble issu de votre inventaire pour enfin ressortir à l'air libre. Fouillez les petites maisons pour trouver de nouvelles armes blanches (hachoir, râteau...), et surtout des habits à revêtir dont les poches comprennent un insigne de police et une clef. Passez ensuite le grillage (attention au screamer qui surgit de derrière) et tournez la manivelle directement sur votre gauche.

Une fois l'électricité rétablie, retournez dans la maison directement à droite après la grille pour y trouver une machine de jeu, distributeur de ticket pour le téléphérique. Il s'agit de faire monter les trois petites boules dans les trous respectifs (gauche, milieu puis droite). Une fois le précieux bout de papier en mains, retournez à la station où votre cabine vous attend, en évitant sagement les screamers que vous rencontrerez. Le chemin est tracé puisqu'il suffit de suivre les traces doubles par terre, les mêmes que celles qui vous avaient conduit au facteur. La vidéo ci-dessous montre

comment gagner au jeu ainsi que le moyen de retourner à la station.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Hors de la poêle à frire

Le petit train de la mine

Plongé dans le noir

Une fois arrivé à la station, descendez de la cabine et prenez la double-porte (la seule ouverte). Descendez les escaliers et dirigez-vous vers la porte en face contre le mur de gauche. Dans le petit appartement, trouvez de l'argent dans la première pièce, et une trousse de premiers secours face à la porte de la seconde. Poursuivez dans l'atelier. Directement sur la table de gauche, récupérez le briquet qui vous sera fort utile pour la suite. Plus loin, prenez la hache ou un pied de biche pour casser les planches condamnant la porte. Vous ressortez dans la cour de tout à l'heure pour aller enlever les planches fermant une autre porte, sur votre gauche. Dans cette nouvelle pièce se trouve un tableau de clefs où il faut récupérer celle qui ouvre la porte du haut, juste à côté de la cabine. Retournez-y donc.

Sortez dehors et prenez la carte de Devil's Pit dans le porte-fichiers accroché au mur. Approchez-vous du balcon pour y faire la rencontre d'un nouveau personnage pas vraiment rassurant. Descendez ensuite par l'ascenseur et poursuivez en vous préparant à fuir les deux screamers qui vous attendant cachés. Continuez par l'unique chemin jusqu'à atteindre une passerelle en bois qui se brisera sous votre poids. Quelques QTE plus tard, allez tourner la manivelle à gauche pour ouvrir la porte et pénétrer dans les mines...

Empoignez la pioche posée sur le chariot pour casser les planches sur la porte. Poursuivez votre chemin en passant in extremis entre deux rochers, puis par la construction jusqu'à vous trouver confronté à un ascenseur bloqué. C'est le moment de sortir votre briquet puisque l'escalier qui vous mènera plus haut est plongé dans le noir total. En haut, commencez par bloquer la porte grâce à la caisse puis actionnez les différentes valves. La vidéo suivante vous guide sur l'ensemble de ce paragraphe. Allez donc récupérer une trousse de soins et des munitions pour arme à feu. Attention au screamer en ressortant. Remontez tourner la troisième valve pour pouvoir enfin utiliser l'ascenseur. (Faites attention à ne pas jeter bêtement votre pioche au loin comme l'a fait votre aimable guide dans cette vidéo, vous le regretteriez face aux prochaines créatures...).

Si vous jouez en mode casse-têtes faciles, inutile de déplacer la caisse puisque la porte ne s'abaissera pas.

Après votre descente mouvementée, débarrassez-vous du screamer qui vous attaque puis poussez le chariot qui vous bloque le passage. Descendez le petit escalier et récupérez un autre mystère accroché à la porte devant vous. Dans la salle suivante, ne prêtez pas attention aux grognements sauvages qui pourraient vous effrayer et allez récupérer la trousse de premiers soins. C'est dans la zone suivante que le monstre se trouve : c'est un weeping bat, créature bien plus puissante et résistante que les petits screamers. Pour le vaincre, le mieux est d'éviter ses attaques en courant puis d'aller l'asséner de coups dans le dos. Une pioche est récupérable dès l'entrée dans la zone de combat, posée contre le mur sur la droite. Elle vous servira ensuite à accéder à l'échelle en brisant les planches. Poursuivez jusqu'à l'ascenseur qui vous élèvera jusqu'à une cinématique pas franchement joyeuse. Choisissez de consoler ou de railler Sater. Prenez ensuite sur la droite et ouvrez les portes massives grâce à la roue à tourner.
`tb Au fin fond de la cave des larmes
Si besoin, des pieds de biche sont disponibles dans la caisse posée par terre à gauche. Sortez votre briquet et progressez dans le noir jusqu'à arriver à un parc d'attraction, la Cave of Tears. Ignorez le weeping bat qui vous attend et montez directement l'escalier sur votre gauche. Arrivé dans le petit musée, un autre weeping bat vous attaque. Il est blessé et n'est pas difficile à tuer. Vous disposez d'un kit de soin placé dans une vitrine à droite. Cassez ensuite les planches et actionnez le levier à dynamite. Suivez les fils au sol pour atteindre le lieu de l'explosion (attention au weeping bat de tout à l'heure) et prenez l'ascenseur au bout du couloir. Arrivé en bas, récupérez le mystère sur le cadavre électrifié.

Occupez-vous du screamer qui vous attend puis approchez-vous du petit train dont vous avait parlé Sater. Pour le faire démarrer, actionnez dans le bon ordre les boutons du tableau de commande situé sur votre droite.

Voici les combinaisons selon le mode de difficulté abordé pour les énigmes :
-Facile : EAC

-Normal : ABDC
-Difficile : DEBA

Montez ensuite à bord du train pour apprécier une petite visite très instructive.
Attention tout de même au weeping bat qui vous sautera dessus et qu'il faudra éjecter grâce à une QTE. Le voyage se termine par une retrouvaille chaleureuse avec la policière du début. Cependant, vous continuez l'aventure seul.
Poursuivez votre chemin en faisant attention à la flaque électrique. Ignorez les rugissements car aucune bête ne vous attend, et allez récupérer une torche dans la salle où la radio parle de vous-même. Passez ensuite par le passage dans le mur et descendez les marches pour pénétrer enfin dans la ville de Silent Hill.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Sortir des rails

Bienvenue à Silent Hill

Quartier de Hillside

Il reste une petite étape avant d'arriver dans la ville. Ramassez la hache à gauche de la maisonnette pour briser les planches qui en bloquent l'accès. Vous arrivez face à un casier.

Il contient différentes armes secrètes selon le code que vous entrez sur le pavé numérique.
-171678 : Francisque + pistolet à clous (20 munitions)
-911977 : Club de golf + carabine (10 munitions)
-353479 : Batte de baseball + pistolet semi-automatique (7 munitions)

Passez ensuite par le trou dans le mur à gauche. Vous arrivez dans la ville ouverte de Silent Hill. Très vaste, elle propose différentes quêtes annexes qui vous seront présentées dans cette solution. Attention cependant à ne pas s'y perdre, d'autant plus qu'elle est peuplée de toutes sortes de morts-vivants, dont les prisonniers minion qui n'ont de mignon que leur nom.

Premièrement, le plus important est de trouver la carte des lieux. Farfouillez un peu jusqu'à trouver des escaliers en bas desquels vous attendent deux screamers que vous n'êtes encore une fois pas obligés de combattre. Continuez tout droit et prenez à droite au croisement. Ouvrez l'oeil : vous recherchez une entrée de souterrain dans laquelle il faudra descendre. Directement en bas des marches se trouve la carte de la ville, accrochée au mur. Après avoir passé la grille, entrez dans la loge à gauche pour y trouver un tableau intitulé " Aube " qui permettra la réalisation de la quête annexe " Le collectionneur d'art ".

Il est temps de commencer plusieurs quêtes annexes qu'il est pratique de réaliser au fil de la progression. Rendez-vous sur la page de la quête Cage aux oiseaux pour savoir où se trouve la cage de Hillside. Dirigez-vous vers le commissariat indiqué sur votre carte et attendez qu'une voiture de police débarque pour l'approcher, ce qui déclenche la quête annexe Message à toutes les patrouilles. La vidéo suivante montre comment la réaliser en récupérant au passage le tableau " Désespoir " :

Avant de partir pour le quartier suivant, allez récupérer les cinq " mystères " présents dans Hillside :
-Le premier se trouve directement à gauche après être entré dans le commissariat par le trou dans le mur.
-Le deuxième se trouve dans le commissariat, dans la même salle que le tableau " Désespoir ".
-Le troisième se trouve par terre dans la petite cour contiguë au commissariat.
-Le quatrième se trouve à côté des escaliers menant au souterrain, près d'un bac à sable.
-Le cinquième se trouvera sur votre chemin comme indiqué ci-dessous.

Retournez maintenant devant l'entrée du souterrain mais n'y descendez pas. Continuez à l'est, puis remontez au nord pour arriver devant une maison sur laquelle est installé au premier étage un échafaudage. Passez derrière et allez récupérer la lance contre le banc, grâce à laquelle vous pouvez agrippez l'échelle pour monter. Passez à droite récupérer sur le tonneau le cinquième mystère du quartier, puis contournez la maison à gauche. Traversez la poutre et rentrez par la fenêtre dans l'immeuble voisin.
`tb Quartier de Pearl Creek
La vidéo suivante montre tout ce qu'il y a à y faire : quête secondaire " Biens volés ", mystère, tableau " Emerveillement

" et trousse de secours. Vous pouvez ensuite sortir pour retrouver votre facteur préféré.

Vous voici dans le second quartier de Silent Hill. Il est très semblable au premier, et comporte également son lot de quêtes annexes. Par exemple, c'est ici que se trouve le musée où il faudra ramener les six tableaux perdus (si vous avez suivi à la lettre le guide, vous en possédez déjà trois).

Voici donc une liste des courses secondaires à faire avant de reprendre le chemin de l'aventure :
-Le tableau " Certitude " se trouve en face de l'entrée du Logan's Park indiqué sur votre carte. Approchez des garages et cherchez le trou dans la tôle déchirée. Saisissez le code 827 sur le pavé numérique pour récupérer l'œuvre d'art.

-Un deuxième oiseau bleu est prisonnier dans sa cage. Allez sur la page de la quête Cage aux oiseaux pour savoir où il se trouve.
-La quête des rubans commence lorsque vous examiner l'avis de recherche placardé en face de la banque, de l'autre côté de la Lansdale Avenue. Sur le même trottoir au nord se trouve une valise qu'il faut ensuite examiner. Plus d'informations sur la page de la quête Rubans. (La quête se poursuivra plus loin dans le jeu.)

Une autre quête secondaire est réalisable entièrement, celle de la banque. Dirigez-vous au nord du quartier vers ce bâtiment indiqué sur votre carte, pénétrez-y, et allez au sous-sol pour ouvrir un coffre. L'alarme se déclenchera et vous aurez alors à affronter cinq vagues d'ennemis déverrouillant chacune une récompense. Plus d'informations sur la page de la quête La banque.

La dernière chose à faire tant que vous êtes ici est de récupérer les sept mystères.
-Le premier se trouve sur la porte dans l'immeuble des objets volés (normalement vous l'avez déjà).
-Le deuxième est la note de la mère sur la valise, pour la quête des rubans.
-Le troisième se trouve sur le trottoir en face au sud de la banque.
-Le quatrième se trouve au nord de l'entrée du Logan's Park, près du ravin creusé dans la route.

Les trois derniers se trouvent dans le musée. Pour cela, retournez à l'immeuble par lequel vous êtes arrivés à Pearl Creek et prenez la ruelle directement sur votre gauche. Passez le petit parc puis empruntez une nouvelle fois le chemin étroit sur la gauche pour tomber sur un weeping bat. La porte qu'il garde est celle du musée.
-Le cinquième mystère se trouve dans la seconde salle à gauche dès votre entrée.
-Le sixième se trouve juste à côté, dans ce petit bureau.
-Le septième est posé sur le comptoir, dans la salle d'exposition en face de l'entrée principale.

Il est temps de se mettre à la recherche de la station radio dont vous a parlé le facteur. Rentrez dans le Logan's Park indiqué sur votre carte par la grille est et allez sur votre droite pour récupérer le cerf-volant posé sur un banc. C'est un des trois artéfacts à récupérer sur votre chemin. Contournez la fontaine et poursuivez jusqu'au fond du parc où une petite porte vous permet de rentrer dans l'immeuble nommé Centennial Building.
`ta Le Centennial Building

Une vraie maison de poupées

Bienvenue dans un donjon particulièrement long où il faudra faire de multiples allés-retours entre différents étages. Avancez dans le garage et allez récupérer un mystère sur le siège passager de la voiture de police. Ramassez un morceau de tuyau près d'une colonne et allez casser le cadenas fermant la grille qui mène au sous-sol. L'eau vous empêche malheureusement de passer. Allez donc examiner le tuyau qui sort du camion pompier pour que Murphy le mette en place. Actionnez ensuite la pompe sur le côté du camion et descendez rapidement chercher la carte de sécurité posée sur la chaise roulante.

Remontez au niveau du garage pénétrez dans la salle qui se trouve à droite. La porte à déverrouiller avec la carte se trouve à l'endroit par lequel vous êtes arrivé dans le building. Attention aux weeping bat qui, trop nombreux, sont à ignorer. Approchez du bureau à l'écran pour ouvrir la grille que vous apercevez en face de vous. Dépêchez-vous d'y aller, ouvrez les portes blindées grâce à l'interrupteur jaune à gauche, et pénétrez dans l'ascenseur. Bienvenue dans la bibliothèque de Silent Hill, où vous allez rester un bon moment, ou plutôt, un mauvais moment. Une hache à incendie se trouve directement sur votre droite, posée contre des caisses. Continuez entre les cartons jusqu'à récupérer la lampe UV posée sur un bureau. Elle vous permet de déceler des indices et des traces invisibles à l'oeil nu et sera votre guide tout au long de ce donjon.

Cassez les planches avec votre hache et occupez-vous du screamer qui ne tardera pas à vous rejoindre. Ne prenez pas tout de suite la porte à gauche mais poussez la caisse devant vous pour aller trouver une trousse de soins. Pénétrez ensuite dans la salle principale de la bibliothèque. Vous remarquez grâce à votre lampe que des traces parallèles ont marqué le plancher. Il faudra les suivre du mieux que possible, sauf quand le chemin sera bloqué par des encombrements. Trouvez tout de suite sur votre gauche la carte de l'étage, toujours dans le même présentoir accroché au mur. Vous trouverez beaucoup de ces cartes tout au long du donjon, souvent les mêmes, et pour cause : il va falloir s'en servir plus que jamais pour s'y retrouver au milieu des salles numérotées.
Avancez et prenez à gauche après l'effondrement d'un balcon sur votre chemin.

Plusieurs livres rangés dans les rayons sont mis en évidence par la lampe UV. Vous pouvez les lire, mais ils ne constituent pas de quête et ne sont pas à collectionner. Poursuivez et suivant les traces de sang (blanchâtres) au sol pour dénicher un nouveau mystère sur un bureau. Attention au weeping bat qui vous suit accroché au plafond. Revenez sur vos pas et allez pousser l'échelle pour accéder à l'étage. Rendez-vous maintenant dans la salle 207 indiquée sur votre carte. Vous y trouvez des diapositives à examiner avec votre lampe violette : le nombre 200 y est mystérieusement inscrit. Il s'agit du numéro de la salle dans laquelle se trouvent les autres diapositives à lire ici-même.

Passez par la pièce 208 et descendez les escaliers pour retourner au dans la grande salle. Une fois en bas, vous êtes confronté à un nouveau type d'ennemis : les dolls. Il s'agit de plusieurs fantômes visibles uniquement grâce à la lampe UV, dont l'existence est liée à la statue immobile de poupée. Le meilleur moyen d'en venir à bout est de détruire cette statue pour toutes les éliminer d'un coup. Vous pouvez maintenant visiter chacune des petites pièces au nord. C'est la salle 104 qui nous intéresse, puisque vous y trouverez un passe dans la poche d'un cadavre, ainsi qu'un pistolet sur le bureau devant vous. Le passe ouvre la porte de la salle 105, c'est donc votre prochaine destination.

Une fois à l'intérieur, une énigme vous attend (elle ne change pas selon le mode de difficulté) : vous devez replacer les papiers pour découvrir un code, comme le montre la vidéo suivante :

Vous découvrez un code : 851136. Vous récupérez par la même occasion un mystère. Le code permet d'ouvrir une porte. Elle se trouve sur votre carte en haut des escaliers que vous avez descendus préalablement, entre la salle 205 et la salle 204. Rentrez le code sur le pavé numérique et continuez par la 205 jusqu'à la 204. Attention au screamer qui se trouve entre ces deux pièces. Dans la salle 204, récupérez le mystère sur le bureau puis grimpez sur l'entassement des meubles pour accéder au niveau supérieur. Vous trouvez une carte de l'étage en face accrochée au mur. Poursuivez jusqu'à arriver à une planche suspendue au-dessus du vide. Une trousse de soins vous attend sur le bureau juste à gauche. Traversez ensuite les deux poutres au bout desquelles vous accueillent des dolls.

Passez par le trou dans le mur et empruntez l'échelle pour retourner à l'étage inférieur. Vous arrivez enfin dans la salle 200 où les diapositives vous attendent sur un bureau. Un mystère se trouve également dans le tiroir d'une commode éclairée de l'autre côté de la pièce. Retournez maintenant en salle 201 et remontez par l'échelle. De là, passez par la salle 306 pour arriver dans la grande pièce centrale où vous attendent des dolls et... un fauteuil roulant bloquant la porte de l'ascenseur ! Voilà pourquoi vous ne pouviez pas l'utiliser auparavant. Empruntez-le pour descendre au deuxième étage et retournez en salle 207 pour lire les diapositives trouvées. Insérez-les dans le lecteur et examinez l'écran où s'enchaînent 9h, 6h et 1h. En réalité, il s'agit d'un code : IX, VI et I.

Vous pouvez désormais ouvert la porte blindée située juste à côté de la salle 207 en utilisant ce code. Pénétrez dans le coffre et récupérez le dernier passe sur le cadavre pendu par les pieds. Allez dans la salle contiguë pour assister à une conversation expliquant pourquoi le début du jeu vous a forcé a massacré un homme en serviette de bain. Un mystère se trouve dans l'angle en haut à gauche de la pièce. Retournez maintenant à l'ascenseur et utilisez le nouveau passe qui vous permet d'accéder au dix-huitième étage. Une fois arrivé, avancez et prenez la première porte sur votre droite pour enfin rencontrer le DJ qui vous lance des appels depuis le début du jeu.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Nouvel ami !
`tb La fuite, c'est l'instinct de survie
Dans ce chapitre, vous serez amené à faire brûler des déchets avec du diluant. Vous souvenez-vous de ce qu'il s'était passé la dernière fois que vous aviez déclenché un feu ?... Et bien c'est ici exactement la même chose, en beaucoup plus long et plus complexe. Voilà pourquoi le plus simple est de suivre la vidéo suivante montrant le chemin à suivre ainsi que les quelques objets à récupérer.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Ce qui ne tue pas…

Faire des courses avant le monastère

`tb Quartier de Chastain Heights
Avant de foncer au monastère pour continuer l'aventure, une pléthore de quêtes secondaires à poursuivre ou à commencer vous attend, à supposer que vous y prêtiez attention.

La quête du cinéma est par exemple à réaliser en un seul morceau. Elle nécessite si vous jouez en normal ou difficile de se rendre dans un magasin situé au sud-ouest du quartier (suivez la flèche sur l'image ci-dessous). Une fois à l'intérieur, récupérez la clef de la réserve dans la machine à monnaie, le fusil dans l'angle du comptoir et l'ampoule de rechange sur l'armoire derrière vous. C'est cette dernière qui est nécessaire pour la quête du cinéma. Avant de partir, utilisez la clef sur la porte à gauche, déplacez la caisse sur roulettes et récupérez le tableau " Espoir ".

Voici la liste des quêtes secondaires à poursuivre à Chastain Heights :
-Sans domicile
-Jeu d'ombres
-Rubans
-Cage aux oiseaux

Deux quêtes sont réalisables entièrement à Chastain Heights :
-Cinéma vérité
-Le gramophone

Trois trousses de premiers soins sont à récupérer dans le quartier. Leurs emplacements sont indiqués par les images suivantes.

Quatre mystères sont à récupérer au sein du quartier de Chastain Heights. Le premier se trouve accroché à un mur dans la salle de projection du cinéma. Récupérez-le en faisant la quête Cinéma vérité. Le deuxième se trouve sur le lit de la mère, à la fin de la quête Rubans. Les deux derniers sont plus simples à avoir puisqu'ils se trouvent respectivement posé dans l'herbe au fond de la petite cour derrière le cinéma (face ouest sur la carte), et à côté de la fontaine nord dans la grande cour du monastère St. Marias.
`tb Quartiers de Pleasant River et Port District
Puisqu'il est également accessible avant de poursuivre et de finir l'aventure, il est intelligent de passer quelques moments dans le quartier de Pleasant River qui comporte aussi des quêtes secondaires et des mystères. Vous y accédez sans souci par le nord de Chastain Heights et vous retrouvez sur une seconde carte de Silent Hill. En progressant par la route longeant la mer, vous trouvez une camionnette bleue garée sur votre gauche. Ouvrez son coffre pour dénicher le dernier tableau à collecter : " Liberté ". Il faudra ramener ces six oeuvres d'art dans le sous-sol du musée pour poursuivre la quête. Poursuivez votre route pour trouver un mystère sur le perron d'une maison.

Les deux autres mystères de ce quartier se trouve dans la maison où vous réalisez la quête Tu retourneras poussière. Montez maintenant vers le pont mène vers le dernier quartier de la ville, Port District. Il est malheureusement levé, mais vous pouvez le baisser. Pour cela, il suffit de se rendre dans la loge à gauche du pont, de monter à l'étage et d'actionner le levier qui se trouve sur le mur. Tout comme Pleasant River, Port District n'est que le théâtre de quêtes secondaires. Ainsi, vous trouverez le dernier oiseau pour la quête Cage aux oiseaux et pourrez réaliser entièrement Miroir, miroir, au terme de laquelle vous trouverez l'unique mystère du quartier, par terre au milieu de la salle.
`ta Le St. Marias Monastery

Les paroles de la comptine

Après avoir passé du bon temps dans les rues de Silent Hill, il est temps de reprendre le chemin de la quête principale. Sachez que jusqu'ici, vous avez l'occasion de terminer toutes les quêtes annexes du jeu et d'ainsi débloquer le trophée Guide de Silent Hill. Si vous avez terminé les quêtes Le collectionneur d'art et Jeu d'ombres, il est utile de s'équiper du tomahawk ou de la statuette de démon qui sont les deux armes les plus puissantes du jeu, en plus d'être incassables. Une fois les préparatifs achevés, prenez la direction du monastère à l'ouest de Chastain Heights, puisque c'est bien de là que provient la lettre que Murphy a reçu de son ami le facteur. Approchez de la porte d'entrée pour déclencher une scène et pénétrer dans les lieux.

Passez la première porte et allez récupérer la carte du monastère dans son présentoir sur la gauche. Elle vous sera très

utile puisque beaucoup d'indications de ce guide seront données par rapport à ce qu'il y est écrit. Prenez donc la porte au sud et glanez la trousse de secours avant de vous faufilez dans la fissure murale. Des balles de pistolet vous attendent dans le tiroir d'une commode. Allumez votre lampe UV pour discerner des traces de pas se dirigeant vers une bibliothèque. Déplacez-là par la droite et engouffrez-vous dans le trou.
Ramassez la hache sur le cadavre, ce qui fait apparaître une horde de dolls. Ruez-vous sur les statues en plâtre pour toutes les tuer rapidement.

Revenez sur vos pas et retournez dans le hall principal pour dégager la porte des planches qui la rendent inaccessible. Pour ceux qui utilisent la statuette du démon et qui ne veulent pas la laisser en chemin au profit de la hache, reprenez-la à côté du cadavre, allez voir la porte obstruée, puis retournez chercher l'arme tranchante qui se trouve finalement au mur derrière le meuble déplacé. Cela vous permet de ne pas oublier votre arme précieuse dans cette faille dimensionnelle qui s'est refermée. Quoiqu'il en soit, poursuivez tout droit pour rencontrer un petit garçon ressemblant étrangement à votre défunt fils, en légèrement plus flippant. Votre objectif est désormais d'apprendre la comptine pour faire fuir le croque-mitaine.

Dirigez-vous alors vers la porte au nord et prenez la trousse de secours dans l'étagère à gauche. Sortez puis rentrez de nouveau par la porte au bout du chemin. Montez tout en haut des escaliers en poursuivant la petite fille qui s'enferme dans une salle. Inutile de sonner la cloche, cela ne fait qu'appeler des dolls. Redescendez en prenez la première porte qui vous met face à une poutre à traverser. Poursuivez jusqu'à la chapelle, sans oublier la trousse de soins à côté de la porte y menant. La, brûlez la corde grâce à votre briquet et utilisez deux fois le lustre comme bélier pour défoncer la grille.

Vous récupérez la première partie de la comptine, qui est également un mystère à collectionner. Une porte s'ouvre sur votre droite ; empruntez-la pour ressortir. Prenez les munitions de pistolet à côté des marches, passez à côté de l'homme pendu et pénétrez de nouveau dans le bâtiment. N'hésitez pas à visiter les salles de l'étage pour y récupérer des objets (trousse de soins dans les toilettes...). Allez dans la salle de classe (attention à mademoiselle screamer qui arrive par derrière) pour trouver un mystère ainsi qu'un pistolet dans la salle du professeur au nord.

Retournez vers l'escalier et grimpez au deuxième étage. Dans la classe principale, vous trouvez le deuxième artéfact du jeu. Le tableau à double-battants est verrouillé par le dessin d'un cadenas. Il va donc falloir trouver de quoi l'effacer. Allez ensuite dans la salle à droite avant le poste de commande. Vous y trouvez, en plus de dolls, un mystère de Silent Hill. Ceci fait, retournez au premier étage, allez dans la salle de théâtre au nord et faites descendre l'échelle grâce au harpon qui se trouve à droite du bureau du professeur dans la salle de classe.

N'oubliez pas d'aller reprendre votre arme dans la salle de classe si c'est le tomahawk ou la statuette de démon. Puis, montez à l'échelle et allez sur la droite trouver un nouveau mystère. Dans la pièce contiguë, vous trouvez un levier sur l'étagère et un vinyle sur dans le tiroir du bureau.

Revenez sur vos pas, placez le levier à droite du projecteur, le vinyle dans le gramophone, et suivez la vidéo ci-dessous pour savoir comment donner vie à la pièce Hansel et Gretel dans le bon ordre, celui indiqué sur le mystère trouvé ici.

Redescendez ensuite dans ce qui est devenu une véritable forêt peuplée de screamers et de weeping bats. Prenez sur le chemin sur la gauche pour arriver jusqu'à la maisonnette en sucreries. A l'intérieur, dirigez-vous vers le coffre sur la droite pour y résoudre un puzzle très simple dans lequel il faut retourner des cubes pour obtenir l'image ci-dessous. Vous obtenez la deuxième partie de la comptine ainsi qu'une brosse de tableau... Pour déverrouiller celui que vous aviez vu dans la salle de classe ! Sortez de la cabane en faisant attention aux dolls, puis de la salle de théâtre redevenue normale pour retourner au deuxième étage, dans la classe principale. Un weeping bat vous attend en haut des escaliers. Approchez du tableau et effacez ces chaînes pour plonger Murphy dans un sombre souvenir.

L'accès à la pièce à gauche de la classe principale est ouvert. Rendez-vous y pour trouver un mystère posé sur la grande table. Un autre mystère vous attend dans la salle au nord de la salle de jeux (dans un tiroir), ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite à l'ouest, dans la salle principale, où une hache vous attend contre un pilier à droite pour briser les planches bloquant la porte que vous apercevez en face. Attention aux multiples screamers qui ont décidément choisi de ne pas vous laisser passer.
Allez reprendre votre arme favorite près du pilier si c'est votre cas. Pénétrez ensuite dans la salle au sud indiquée " toilettes " sur votre carte, même s'il s'avère que c'est un salon. Près de la télévision, glanez le troisième et dernier artéfact trouvable durant l'aventure. Les sept autres seront à déterrer lors d'une seconde partie.

Dans la même salle, approchez de la table basse encadrée de fauteuil pour y trouver un nouveau mystère à lire. Allez ensuite dans la salle au nord-est de l'aile ouest de cet étage. Un screamer vous ouvre d'ailleurs un chemin au milieu d'un mur. Ici, vous trouvez dans le même tiroir une trousse de soins et un énième mystère. Rendez-vous ensuite dans la pièce à l'ouest pour trouver trois screamers sur des brancards. Un mystère se trouve sur le bureau tout de suite à gauche après la porte.

Examinez uns à uns les civières grâce à l'appareil à rayons X pour trouver celui qui possède la clef dans son ventre. Vous comprenez ainsi que les screamers sont en réalité les anciens enfants de ce pensionnat... Il faut maintenant aller chercher cet objet précieux dans les entrailles de la bête, en se fiant aux vibrations ainsi qu'aux couinements plaintifs. Vous finissez par y dénicher la clef ainsi que la troisième et dernière partie de la comptine.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Alouette, je te plumerai.
`tb Rencontre avec le croque-mitaine
Il est grand temps de rejoindre le garçonnet jouant derrière la porte blindée, représenté par un cercle rouge sur votre carte. Sortez donc de cette salle, descendez les escaliers à proximité, progressez et ouvrez la porte menant vers l'extérieur avec votre nouvelle clef. Un weeping bat vous attend juste derrière. Courrez ensuite retrouver le gamin pour assister à une scène dans laquelle vous faites la connaissance d'une sorte de Dark Vador plutôt terrifiant : le croque-mitaine. Vous rencontrez aussi la petite fille qui vous narguait depuis le début du donjon, et qui prend une nouvelle fois la fuite. Suivez-la par l'unique chemin qui vous demandera de passer à deux reprises par des fentes murales.

Vous ne tardez pas à faire face à l'autre monde puis au croque-mitaine qu'il faudra fuir et affronter comme le montre la vidéo suivante.

Vous voilà maintenant dans des escaliers infinis labyrinthiques. Arrivé dans le premier, descendez en faisant attention aux corps torturés dont les boyaux crachent du sang jusqu'à tomber sur un tableau représentant une fille avançant vers la lumière. C'est la première porte à emprunter. Dans le deuxième escalier, montez jusqu'à trouver le même tableau, mais sans la lumière. Prenez cette porte. Dans le troisième escalier, montez jusqu'à retrouver le tableau à la lumière. Prenez cette dernière porte. Poursuivez tout droit jusqu'à arriver dans une grande salle de spectacles.

Prenez sur la gauche et allez examiner le grand tableau noir. Il s'agit d'un passage secret menant à une salle dans laquelle il faut récupérer les bougies bleues posées sur l'autel. Retournez dans la salle de spectacles et prenez cette fois le chemin sur la droite pour monter dans la loge à l'étage (attention au dolls sur votre chemin). Tirez les deux leviers pour descendre le chandelier et ouvrir le rideau. Récupérez la trousse de soins dans la petite étagère murale et redescendez pour poser les bougies sur le chandelier (attention au prisonnier minion). Allumez-les ensuite avec votre briquet. Remontez ensuite dans la loge pour relever le chandelier. Des symboles apparaissent sur le mur...

Redescendez et empruntez le chemin derrière la scène dont le spectacle narre votre meurtre de Napier dans les douches de la prison. Vous arrivez dans une pièce où se trouvent trois cloches sur lesquelles sont gravées un symbole : il faut donc les sonner dans l'ordre découvert grâce au chandelier bleu : gauche, gauche, milieu, droite, gauche. Après avoir correctement tenu le rôle de Quasimodo, dirigez-vous vers la porte de sortie. Les cloches se mettent à saigner des cascades de sang, jusqu'à ce que la voie soit ouverte. Poursuivez par l'unique chemin pour retrouver la petite fille et tomber retrouver votre amie la nonne.

Après la cinématique fort instructive, descendez par les escaliers sur la droite pour devoir affronter le croque-mitaine. Pas de panique, il est aussi simple à abattre que les ennemis communs du jeu. Attendez juste qu'il donne un gros coup vers l'avant pour l'asséner d'attaques par l'arrière.
Après une autre cinématique, vous récupérez la clef du bateau (dont vous avait parlé DJ Ricks). Prenez l'unique chemin dans les égouts pour vous retrouver enfin à l'air libre, au sud de Pleasant River.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Cycle rompu
`ta L'Overlook Penitentiary

Retour en prison

Il est temps d'en finir avec cette satanée ville hantée. Rendez-vous dans le quartier de Port District et prenez le bateau de votre DJ bienfaiteur pour vous en aller une bonne fois pour toute. Cela signifie qu'il ne sera plus possible de revenir dans Silent Hill, donc que toutes les quêtes annexes doivent être bouclées, sans quoi leur avancement sera perdu.

Utilisez les clefs récemment obtenues pour faire démarrer le moteur et assistez à la cinématique. Tout n'est pas encore fini...

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Non-retour

Vous revoilà dans votre cellule. Sortez par la droite et ramassez le mystère en attendant qu'il soit tombé au sol. Prenez à gauche et faites tomber la grosse poutre de métal pour pouvoir accéder à la tour centrale. Rentrez dans la loge et descendez par l'échelle. Prenez la trousse de soins devant vous, la carte des lieux sur la gauche et la hache contre le mur à côté de la double porte. Descendez l'escalier pour trouver un autre mystère sur un bureau. Découvrez les panneaux des planches avec votre hache. Votre numéro de prisonnier est effacé de l'écran... A côté, un coffre à ouvrir grâce à un code. Il s'agit en réalité de votre immatriculation, que vous trouverez... Dans votre dos ! 11752. Ouvrez donc le coffre dont les boutons 2, 3 et 4 sont toujours liés, pour récupérer une pièce de monnaie et une petite clef qui déverrouille les portes armes : emparez-vous du fusil.

Descendez encore pour trouver un cadavre. Fouillez-le pour trouver la carte magnétique ouvrant toutes les portes de la prison ainsi qu'une torche. Remontez tout en haut pour ouvrir la double-porte. Prenez la passerelle et pénétrez dans la première porte devant vous. Les casiers du vestiaire renferment un talkie-walkie ainsi que des cartouches de fusil. Poursuivez votre chemin à l'étage et allez chercher le mystère qui se trouve dans la cellule indiquée par l'image ci-dessous.

Revenez au sud-est et empruntez les escaliers pour descendre plus bas. Attention au prisonnier minion qui vous attend. Montez par le couloir est. Un autre prisonnier vous attend dans sa cellule ouverte. Allez dans la salle au nord pour trouver un pistolet. Puis rebroussez chemin et allez dans la cellule à côté de celle où se trouvait l'ennemi. Examinez le placard dans l'angle au fond pour le déplacer. Arrachez l'affiche pour dénicher un autre mystère. Empruntez ensuite le couloir sud pour aller à l'ouest, et entrez dans la cellule d'où sort un ballon. Traversez l'étrange couloir inondé pour récupérer un autre mystère sur la table de chevet.

Dirigez-vous ensuite vers les escaliers au nord-ouest pour découvrir le dernier type d'ennemis du jeu : les prisonniers juggernaut dont nous vous laissons découvrir l'amabilité. Plutôt bourrin hein ? L'arme à feu est recommandée pour venir à bout de ces colosses puissants et difficile à battre. Une autre solution efficace est aussi la fuite. Que ceux qui veulent le trophée " Tuer dix prisonniers juggernauts " se rassurent : à la toute fin du jeu, lors du dernier boss, vous en aurez toute une portée à balayer en toute simplicité. Montez jusqu'à l'étage A3, où un cadenas attend que vous le brisiez directement sur votre gauche en sortant de la cage d'escaliers. Avancez ensuite jusqu'à vous faire attraper par une de ces maudites bestioles. Elle se libère de sa cage et vous suit : courrez, elle va s'électrocuter sur un câble qui pend du plafond.

Coupez le courant sur le boitier ouvert face à vous. Utilisez ensuite votre carte d'accès pour arriver dans la petite salle où se trouvent deux trousses de secours, plusieurs cartouches de fusil, de pistolet ainsi qu'un mystère dans le tiroir de la commode. Approchez ensuite des écrans et attendez que le cache du bouton se soulève. Pressez-le pour ouvrir l'accès à la seconde partie de la prison. Après la jolie petite hallucination, passez par la sortie qui s'ouvre. Allez tout en face, utilisez votre carte et glissez-vous dans la fente offerte par la porte défectueuse. Ici, ouvrez un premier casier pour trouver un mystère, puis un second pour une trousse de soins.

Dans le tiroir du meuble au fond de la pièce, récupérez la carte du bloc B.
Puis passez par la salle de contrôle pour poser tout votre équipement sur le plateau et ouvrir les portes grâce au bouton rouge. Passez donc la zone de sécurité, récupérez vos biens et poursuivez votre chemin. L'endroit dans lequel vous arrivez est peuplé de vils créatures, preuve en est l'accueil chaleureux par un juggernaut tenant deux minions en laisse. Utilisez votre fusil pour mettre à terre ce beau monde sans trop de mal. Allez ensuite chercher le mystère qui se trouve dans la cellule bleutée, sous une corde de pendu.

Prenez ensuite le couloir descendez au sud, donc l'entrée est indiquée par des flèches blanches au sol (worshops area). Vous apercevez une lampe UV mais la grille est fermée... Continuez et prenez la prochaine porte sur la gauche pour rentrer dans les ateliers. Vous trouvez une trousse de soins sur votre gauche. Puis un mystère sur une table de la pièce indiquée " atelier " sur votre carte. Remontez enfin dans le petit local où se trouve la lampe UV (trousse de secours à droite de la porte), puis récupérez-la ainsi que le mystère posé par terre. Il va falloir utiliser les ultra-violets pour dénicher des chiffres dans le décor. Attention à la grosse machine qui fait un bruit d'enfer car elle attire un prisonnier minion environ toutes les minutes.

Dans l'ordre, 22345, code qui vous permet d'ouvrir la porte menant vers l'ouest du bâtiment.

Dans cette nouvelle salle, il va falloir être très rapide (nous savons que vous détestez quand on vous dit cela). Récupérez les cartouches de fusil dans l'étagère et dépêchez-vous car un prisonnier juggernaut arrive en enfonçant la porte. Prenez vite la caisse, placez-la sous la grille d'aération, dévissez-la grâce à la pièce de votre inventaire, et foncez dans le conduit en spammant la touche indiquée à l'écran. Vous faites une belle chute pour vous retrouver dans la cantine pour une petite scène, après laquelle vous attendent dans l'ombre deux minions et un juggernaut.

Après un combat dantesque, ouvrez la grille grâce à votre carte d'accès, montez les marches, traversez la passerelle pour arriver dans la salle de repas des gardiens. Le dernier mystère du jeu vous attend là, sur le coin de la table. Pour ceux qui ont suivi à la lettre notre guide, c'est le soulagement et l'obtention du trophée argent : Société historique de Silent Hill. Fait étrange, un ultime mystère est à récupérer, sur la droite près des casiers. Dernière chance pour ceux qui en auraient loupé un en chemin ? Ne cherchez pas la réponse : nous sommes dans un Silent Hill. Dans la même salle, trouvez une trousse de soins et des fusils dans les portes-armes. En bas de l'escalier, d'autres cartouches se trouvent dans un casier, à côté duquel est posée... Une énorme francisque, votre meilleure amie jusqu'à la fin du jeu. Cela fait, prenez les escaliers au nord de la cantine pour vous rendre aux douches, lieu de rendez-vous que vous a donné Sewell.

Dans le couloir, un juggernaut surgit de la gauche. Mais avouez qu'après le combat que vous venez de livrer, plus rien ne vous fait peur. Vous arrivez enfin dans la salle des douches... A partir de là, vous pénétrez dans un tel labyrinthe qu'une vidéo s'impose comme guide.

Vous débouchez sur un ascenseur (ou plutôt un descenseur) qui fera office de ring le temps de plusieurs combats contre des screamers et des minions. Lorsqu'il se bloque, c'est qu'il faut aller à droite rétablir le courant, sans oublier la trousse de secours dans sa petite étagère murale. N'hésitez pas à user abondamment vos cartouches de fusils, vous n'en aurez plus besoin par la suite. Poursuivez en vous aidant si besoin de la vidéo suivante.

Utilisez le projecteur pour coincer les prisonniers minions sur la droite, puis allez dans la petite loge sur la droite pour tirer le levier. Empoignez l'extincteur, sortez pas l'autre issue et allez briser le cadenas sur votre droite après avoir descendu l'escalier.

Grimpez ensuite à l'échelle, faites rentrer les prisonniers dans l'enceinte du milieu avec le projecteur défectueux, puis allez dans la seconde loge tirer le second levier. Redescendez l'échelle et tournez la manivelle pour ouvrir le portail massif. Vous voici pour la dernière fois confronté à la sphère rouge démoniaque.

Dans votre course, faites bien attention à ne pas trop frôler les grilles des cellules dans lesquelles des juggernauts n'attendent que de vous empoigner.

Vous faites maintenant face à la balance de la justice. Posez les preuves du crime que vous aviez récupéré dans les douches et pénétrer affronter le boss final de Silent Hill Downpour.
`tb Boss final
Le pire cauchemar de Murphy, cette chose qui hante son âme depuis l'accident de car, c'est bien cet être, cet être abominable et effrayant, affalé sur son fauteuil roulant et maintenu en vie artificielle. C'est donc sous une forme immense qu'on le retrouve en tant qu'épreuve ultime à laquelle doit faire face votre héros. En réalité, le combat est très simple : évitez les chaises et les tables qu'il vous envoie, montez l'aveugler avec les projecteurs et redescendez débrancher rapidement le tuyau pour ne pas être surpris par un courant électrique. Une fois les quatre artères alimentant son organisme arrachées, la victoire est à vous. Mais tout n'est pas encore fini...
`ta Les six fins de Silent Hill Downpour
Après la scène qui vous en apprend énormément sur les tourments de Murphy, vous voilà dans la peau de ce que vous semblez être réellement : le croque-mitaine. Vous êtes surpuissant. La jeune policière devra user plus d'une vingtaine de balles avant de vous abattre, alors de pas panique. Avancez lentement et attaque-la de loin en créant des crevasses dans le sol (triangle ou Y), ou frappez-la avec le bouton d'attaque normal. Cunningham libérera progressivement des prisonniers juggernauts, que vous écraserez littéralement en un coup de massue. A vous le trophée demandant de tuer dix de ces énergumènes. Pour en finir avec la demoiselle, frappez-la de loin trois ou quatre fois, ou bien touchez-la de près un seul coup. Vous voilà devant votre dernier choix fatidique : l'épargner, ou la tuer.

C'est là que votre chemin emprunte une des six fins disponibles pour le jeu. Tout au long de l'aventure, vos bonnes actions et vos mauvaises actions ont pesé dans une balance invisible. Achever les ennemis rendus infirmes est mal.

Les laisser en vie est bon. Bien plus importants, les deux choix que vous avez eu à faire durant l'histoire : Aider ou laisser Cunningham au début, et consoler ou railler Sater dans les mines. Ainsi, vous pouvez avoir achevé des centaines de monstres, si vos deux gros choix sont moraux, vous resterez quelqu'un de bien.

Dénouement A : Pardon
Epargner Cunningham en ayant une balance morale positive.

Dénouement B : Vérité et justice
Epargner Cunningham en ayant une balance morale négative.

Dénouement C : Boucler la boucle
Tuer Cunningham en ayant une balance morale positive.

Dénouement D : Exécution
Tuer Cunningham en ayant une balance morale négative.

Dénouement E : Surprise !
Terminez une seconde partie en ayant achevé la quête Exhumation du passé.

Dénouement F
Mourrez lors du combat final contre Cunningham.

Les dénouements A à D rapporte chacun un trophée argent / succès 50G.
Le dénouement E rapporte un trophée argent / succès 70G.

Quêtes secondaires

Exhumation du passé

Cette quête spéciale n'est réalisable qu'après avoir terminé Silent Hill Downpour une première fois. Elle demande de déterrer sept artéfacts dans tout Silent Hill et permet l'accès à une fin cachée de l'histoire. Une pelle est nécessaire afin de creuser dans la terre et vous en trouverez généralement une non loin de chacune de ces zones. Cela dit, le mieux reste de garder la pelle en main et d'enchaîner les sept lieux d'une seule traite.

Le nombre total d'artéfacts est au nombre de dix puisque trois sont à récupérer durant l'aventure : un dans le Logan's Park et deux dans le Monastère. Cela dit, cette quête en concerne que les sept donc voici les emplacements :

-Radio (Hillside)

-Extraterrestre en jouet (Hillside)

-Hyper Blaster (Pearl Creek)

-OVNI (Pearl Creek)

-Emblème circulaire (Chastain Heights)

-Robbie (Chastain Heights)

-Aglaophotis (Port District)

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Bibelots inutiles

Message à toutes les patrouilles

Cette quête est la première que vous pourrez réaliser au fil de l'histoire. Dès votre arrivée dans le quartier Hillside de

Silent Hill, dirigez-vous vers le commissariat indiqué sur votre carte et approchez d'une des voitures de police en circulation sur les routes. La quête commence alors, vous demandant d'arrêter ces véhicules en lançant des appels codés depuis le poste de police. La vidéo qui suit montre la marche à suivre.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Appel à toutes les voitures

Biens volés

La quête se déroule dans les trois étages de l'immeuble qui permet de passer d'Hillside à Pearl Creek. Elle vous demande de replacer à leurs endroits d'origine plusieurs biens volés. La vidéo qui suit montre la marche à suivre.

Trophée bronze obtenu : Surveillance du voisinage

Le collectionneur d'art

Cette quête vous demande de récupérer tout au long du jeu les six tableaux disséminés dans les quartiers de Silent Hill. S'ils sont indiqués dans notre guide du cheminement principal, voici un récapitulatif de leurs emplacements :

-Hillside : Tableau " Aube "
Le tableau se trouve dans le souterrain à l'entrée d'Hillside, où vous dénichez la carte de la ville.

-Hillside : Tableau " Désespoir "
Le tableau se trouve dans le commissariat d'Hillside, lors de la quête secondaire Message à toutes les patrouilles.

-Hillside : Tableau " Emerveillement "
Le tableau se trouve dans l'appartement qui permet de passer entre Hillside et Pearl Creek, lors de la quête secondaire Biens volés.

-Pearl Creek : Tableau " Certitude "
Le tableau se trouve en face de l'entrée du Logan's Park indiqué sur votre carte. Approchez des garages et cherchez le trou dans la tôle déchirée. Saisissez le code 827 sur le pavé numérique pour récupérer l'œuvre d'art.

-Chastain Heights : Tableau " Espoir "
Le tableau se trouve dans la petite boutique en face du monastère. Trouvez les clefs de la réserve dans le comptoir et allez déplacer une caisse pour dénicher l'œuvre d'art.

-Pleasant River : Tableau " Liberté "
Le tableau se trouve dans le coffre de la camionnette bleue garée en bord de mer au nord de Pleasant River.

Une fois les six tableaux récupérés, allez dans le musée situé au sud de Pearl Creek (un weeping bat se trouve devant la porte lors de votre première visite). A l'intérieur, prenez la première salle à gauche, descendez au sous-sol, et approchez de la grande table éclairée. Il faut y disposer les oeuvres de manière à dévoiler une carte, ensuite visible grâce à la lampe UV.

Rendez-vous ensuite au cimetière au sud du monastère de Chastain Heights (indiqué sur votre carte). Dans l'allée principale, rentrez dans la deuxième crypte sur votre droite. Descendez grâce à l'échelle et allez trouver le pavé de symboles au fond à gauche. Poussez les quatre pierres indiquées par les tableaux (comme sur l'image ci-dessous) pour ouvrir la porte du tombeau et terminer cette longue quête. Un weeping bat surgit alors, et nous vous souhaitons beaucoup de chance pour en venir à bout dans ce couloir si étroit. La victoire vaut cependant le coup puisque en descendant vers les cercueils, vous trouverez une trousse de secours, des munitions pour fusil et.
.. Le tomahawk, une des deux armes les plus puissantes du jeu !

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Appréciation artistique

La banque

La quête se déroule dans le quartier de Pearl Creek. Pénétrez dans la banque indiquée sur votre carte et allez au sous-

sol pour tenter d'ouvrir un coffre-fort. L'alarme retentit alors et vous demande d'abattre à la suite cinq vagues d'ennemis qui vous attendent dans le hall d'entrée du bâtiment. Chaque combat débloque l'accès à chacun des cinq coffres contenant trousses de premiers soins et armes à feu. La vidéo qui suit montre la marche à suivre.

Trophée bronze obtenu : Alarme silencieuse

Sans domicile

Cette quête secondaire vous demande de rencontrer un des rares habitants de Silent Hill encore présents : un sans domicile fixe qui vit dans les souterrains de la ville. Commencez par aller acheter une barre chocolatée au distributeur de Pearl Creek (situé à l'emplacement de la première image ci-dessous). Pénétrez ensuite dans le souterrain, par l'entrée qui se trouve sur le trottoir en face de l'entrée est du Logan's Park. Là, rencontrez le bonhomme qui meurt de faim. Laissez parler votre coeur en lui offrant le morceau de chocolat, contre quoi il vous remet la carte des souterrains de toute la ville de Silent Hill. Il s'agit d'un moyen de déplacement très pratique pour circuler entre les différents quartiers et ainsi réaliser d'autres quêtes secondaires.

L'homme vous demande ensuite de lui apporter un manteau. Il faut avoir accès au quartier de Chastain Heights pour continuer la quête puisque le magasin de vêtements se trouve dans la rue verticale derrière le cinéma. Fiez-vous à son enseigne écrite en grosses lettres : " The Thrift Shop ". Une fois à l'intérieur, progressez en prenant la porte à gauche puis tournez immédiatement à droite. Le manteau vous attend pendu à un cintre. Allez le mettre sur les épaules du pauvre monsieur qui vous débloquera l'accès du souterrain vers les deux autres quartiers, Hillside et Chastain Heights.

Pour finir, c'est une canne à pêche qu'il faut dénicher. Si vous jouez en casse-têtes faciles, elle se trouve au bout du ponton le plus fin, au nord de Pleasant River. Si vous en difficile, elle est juste à côté, contre le mur de la maison située devant ce ponton. Si vous jouez en normal, elle se trouve devant l'entrée des égouts de ce même quartier comme le montrent les trois images suivantes.

Retournez donc à Pearl Creek offrir la canne à pêche au sans-domicile-fixe pour achever la quête et débloquer les raccourcis menant vers Pleasant River et Port District. Si vous revenez plus tard dans l'aventure rendre visite à votre cher ami, vous découvrirez son corps inanimé, gisant au sol. Triste sort, d'autant plus que vous êtes désormais la seule âme vivante à Silent Hill.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Travail contre nourriture

Cinéma vérité

Une fois l'ampoule de rechange en votre possession, rendez-vous devant le cinéma indiqué sur votre carte pour y pénétrer. (Si vous jouez en casse-têtes faciles, l'ampoule est déjà dans le cinéma, dans la remise.) Dans l'entrée, ramassez la monnaie sur le comptoir à votre gauche et la bobine de pellicule " Maison sur le lac " sur celui de votre gauche. Pénétrez ensuite dans les toilettes de gauche et récupérez la pellicule " Les enfants silencieux " sur une chaise. Passez ensuite dans l'écroulement du mur pour arriver dans la salle de projection. Montez les gradins pour arriver dans la loge. Un mystère est accroché au mur. Dans la petite pièce contiguë se trouve la dernière bobine " Secrets dans le grenier ".

Approchez du projecteur et remplacez l'ampoule usée par celle que vous possédez. Insérez ensuite la première pellicule " Maison sur le lac ". Descendez les gradins (une trousse de soins se trouve entre le premier et le deuxième rang) et pénétrez dans l'écran pour vous trouver à l'intérieur du film. Là, prenez à droite et entrez dans la maison. Allez dans la petite pièce au fond du couloir à gauche pour découvrir un 9 inscrit sur le mur. Ressortez du film en revenant sur vos pas et allez insérer la deuxième bobine, " Les enfants silencieux ". Retournez dans le métrage pour y trouver le nombre 24 en allant vers le bas.

Retournez insérer la troisième bobine " Secrets dans le grenier ", rentrez dans l'écran et allez vers le haut pour trouver un 1 sur une vitre ensoleillée. Il est temps de combiner ces trois nombres pour obtenir un code : 9241 ! Allez le taper sur le pavé numérique situé à côté du projecteur pour accéder à une salle de montage.
Ici, Murphy raccorde les trois bobines pour obtenir un film complet. Projetez-le et pénétrez dans l'écran pour y redécouvrir les trois environnements précédents liés. Retournez dans la maison sur la droite et allez cette fois dans la pièce de gauche au bout du couloir. Vous trouvez une manivelle en bois. Continuez ensuite dans la salle au fond (où il y

a le 9) en prenez la porte en face pour débarquer dans le deuxième film.

Là, continuez sur la droite et allez utiliser la manivelle sur la boîte posée sur la petite table. Vous glanez une clef. Dirigez-vous vers le bas et grimpez à l'échelle posée à côté du 24. Vous voilà dans le dernier métrage où il vous faut retournez vers le haut près de la vitre aux rayons de soleil. Vous apercevez un coffre contre le mur. Ouvrez-le avec la clef pour obtenir le gain final de cette quête : un pistolet en or ainsi que des munitions. Il est grand temps de sortir de cet écran en empruntant l'exact chemin inverse. Attention cependant aux trois ennemis disséminés dans chacun des films qui veulent votre peau.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Coupé au montage

Le gramophone

Pour accéder à cette quête, un harpon est nécessaire. Si vous n'en possédez pas, allez en chercher un à côté de la porte du musée aux tableaux (où vous avez croisé un weeping bat), à l'entrée de Pearl Creek. La suite se déroule à Chastain Heigts où il faut faire descendre une échelle afin d'accéder à un appartement. La vidéo ci-dessous montre l'endroit exact de cette échelle ainsi que le déroulement de la quête.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Remonter le temps

Jeu d'ombres

Cette quête plutôt longue commence lorsque vous pénétrez dans une maison située au nord de Chastain Heights (voir carte ci-dessous). Montez à l'étage et approchez de la table sur laquelle est posée un plan de Silent Hill. A l'aide de votre briquet, allumez les deux bougies bleues pour faire apparaître d'étranges symboles. (Si vous n'avez pas de briquet, vous en trouverez un au rez-de-chaussée.) Il s'agit de cinq endroits dans la ville où il faudra compléter des signes sur les murs. Le premier se trouve dans cette même pièce et fait office de tutoriel pour apprendre comment procéder.

Sur le fauteuil derrière la table, récupérez le premier objet nommé Œil d'âme. Allez le placer sur le petit meuble de l'autre côté de la pièce, près d'un dessin d'oeil sur le mur : c'est un sigil.

Jeton âme :
Eclairez le mur de votre lampe UV pour discerner un arc de cercle blanchâtre. Le principe est de faire correspondre l'ombre de l'objet à cette forme. Pour cela, tournez-le d'un quart de tour et éclairez-le avec la lampe normale de manière à faire correspondre son ombre. Pas trop près, pas trop loin, bien ajusté sur les côtés. Le dessin au mur se complète, le sigil disparait et vous ramassez votre premier jeton : le jeton d'âme. Il va maintenant falloir faire la même chose pour récolter les quatre autres jetons disséminés dans toute la ville.

Jeton quatre :
Sortez de la maison et remontez vers le nord en restant sur le même trottoir. En pénétrant dans Pleasant River, vous trouvez un carton posé contre un échafaudage de lequel se trouve l'objet Quatre. Revenez sur vos pas et reprenez les ruelles par lesquelles vous étiez arrivés à la maison de la quête (comme si vous retourniez au cinéma par exemple). Vous trouvez un bidon cubique dans lequel insérer Quatre, pour le faire correspondre au sigil dessiné sur le mur. Cette fois, il faut créer deux tracés grâce aux ombres. Le premier en orientant l'objet vers la droite, le second, vers la gauche, afin de générer entièrement les peintures blanches au mur. Vous ramassez ainsi le jeton quatre.

Guérison :
L'objet se trouve à Pearl Creek, dans un carton à côté du distributeur de chocolat (voir carte ci-dessous). Retournez ensuite vers l'immeuble grâce auquel vous étiez arrivé dans ce quartier (par la ruelle), et allez dans le petit jardin encadré de grille pour trouver un tonneau en tôle dans lequel insérer l'objet. Encore une fois, il faut utiliser deux ombres pour créer les serpents autour du bâton pharmaceutique. Vous obtenez le jeton guérison.

Eclaircissement :
Allez en direction de la banque de Pearl Creek et faufilez-vous dans le passage étroit sur la gauche pour arriver à l'endroit indiqué sur l'image ci-dessous. Vous trouvez l'objet dans une caisse. Allez ensuite dans le souterrain de Pearl Creek où se trouve le sans-domicile-fixe (à l'entrée ouest du Logan's Park).

Vous trouvez le sigil correspondant qui ne demande de créer qu'une seule ombre. Ceci fait, vous glanez le jeton éclaircissement.

Harmonie :
Le dernier jeton se trouve dans Chastain Heights ! Puisque vous êtes dans le souterrain, allez-y rapidement si vous avez déjà terminé la quête Sans domicile. Une fois sur place, approchez du pont qui mène à Port District et pénétrez dans la loge qui se trouve à gauche. Montez à l'échelle pour trouver l'objet Harmonie 2ème partie. Descendez ensuite par le petit escalier en bois pour passer sous la route. Vous croisez au passage le sigil sur le mur de gauche. Au fond, prenez la porte, puis une seconde. L'objet Harmonie 1ère partie se trouve juste derrière, toujours dans un carton. Revenez donc vers le dessin mural et complétez le pentacle en utilisant d'abord la première partie de l'objet, puis la seconde. Le jeton harmonie est à vous.

Une fois les cinq jetons en poche, retournez dans la maison du nord de Chastain Heights et posez les aux emplacements correspondants sur la carte bleutée, en prenant soin de bien recouvrir les tracés blancs. Vous terminez la quête Jeu d'ombres et récupérez la statuette de démon qui, avec le tomahawk (quête Le collectionneur d'art), sont les deux armes les plus puissantes du jeu et totalement indestructibles.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : T'es de quel signe ?

Main du mort

Cette quête se déroule dans une maison de Pleasant River. Elle vous demande de trouver votre chemin dans un labyrinthe souterrain pour y retrouver le coeur dérobé au cadavre du maître des lieux. La vidéo suivante montre le déroulement de la quête pendant laquelle il est possible de récupérer une hache à incendie, arme particulièrement efficace et utile dans le cas présent.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Cœur révélateur

Tu retourneras poussière

Où aller ? Comment faire ? Que chercher ? Tout est expliqué dans la vidéo ci-dessous qui présente le déroulement de cette quête ainsi que l'obtention de deux mystères pour le quartier de Pleasant River. La quête ne se finit pas avec l'obtention du trophée/succès puisqu'il faut retourner dans la maison chercher un petit cadeau.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Tu es né poussière

Rubans

Pour commencer cette quête, examinez l'avis de disparition d'une petite fille dans les rues de Pearl Creek (fiez-vous aux images ci-dessous pour connaître son emplacement). Poursuivez sur le même trottoir en direction du nord pour trouver une petite valise sur lequel se trouve un message adressé à l'enfant par sa mère. Ce message constitue d'ailleurs un des mystères à collecter de Pearl Creek.

Suivez donc les rubans, en tournant à gauche quand ils sont jaunes et à droite quand ils sont rouges. Où allez directement au bout du chemin qui se trouve sur un ponton au nord de Pleasant River, comme indiqué ci-dessous. (Votre guide s'y est rendu totalement par hasard en cherchant une canne à pêche...) Vous trouvez une clef qui vous permettra d'achever la quête en ouvrant la pièce jusqu'alors fermée dans la maison de Chastain Heights indiqué dans la troisième image.

Montez donc à l'étage, ouvrez la porte verrouillée et récupérez le morceau de papier sur le lit. Il s'agit du quatrième et dernier mystère de Chastain Heights. Vous apprenez que la mère a noyé sa fille pour se débarrasser du fardeau qu'elle représenter, ce qui termine la quête des rubans. Enfin, pas tout à fait, puisqu'une nouvelle pièce s'est déverrouillée : la chambre de la petite dans laquelle vous attendent deux trousses de premiers soins.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Longue marche, petite jetée

Miroir, miroir

Il faut avoir accès à Port District, le dernier quartier de Silent Hill, pour réaliser cette quête qui vous met face à un miroir bien étrange. En effet, son reflet diffère de la vraie salle dans laquelle vous vous trouvez : à vous de repérer les changements sur les meubles et de les appliquer. N'oubliez pas après la quête d'aller chercher votre récompense de l'autre côté du miroir. Encore une fois, la vidéo suivante vous sert de guide.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Trouver les différences

Cage aux oiseaux

Cette quête annexe demande de libérer cinq oiseaux bleus de leur cage, située dans chacun des cinq quartiers de Silent Hill. Elles sont donc accessibles au fil de l'aventure. Voici pour chacune d'elles une vidéo indiquant l'endroit précis sur la carte et dévoilant peu à peu le doux souvenir ravivés en Murphy.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Homme-oiseau

-Hillside

-Pearl Creek

-Chastain Heights

-Pleasant River

-Port District

LES CADENAS VERTS

A plusieurs reprises, vous trouverez sur votre chemin des cadenas verts contenant des armes. Voici les combinaisons à entrer pour les ouvrir.

Pistolet à Clou et Hache Double : `171678`
Calibre 45 et Batte de Baseball : `353479`
Carabine et Club de Golf : `911977`

COSTUME ALTERNATIF

Pour obtenir le costume du voleur, il faut réaliser la mission "Bien Volés". Le costume se trouvera sur le sol dans l'appartement du voleur.

Silent Hill : Homecoming

© Konami / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUME SECRET (ALEX JEUNE)

A l'écran où apparaît le message "Appuyer sur Start", entrez le code suivant :

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,

TOUTES LES FINS

Bonne fin

Pardonnez à votre père et tuez votre mère.

Fin "Bogeyman"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et ne sauvez pas Wheeler.

Fin "Drowning"

Ne pardonnez pas à votre père et tuez votre mère.

Fin "Hospital"

Pardonnez à votre père et ne tuez pas votre mère.

Fin "UFO"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et sauvez Wheeler.

COSTUMES BONUS

Aide Soignant

Obtenir la fin "Hospital"

Camionneur

Obtenir la bonne fin.

Croque-mitaine (tête de Pyramid Head)

Obtenir la fin "Bogeyman"

Deputé

Obtenir la fin "UFO"

Soldat

Obtenir la fin "Drowning"

ARMES BONUS

Scie circulaire

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous dans le garage de la maison de la famille Shepard.

Pistolet laser

Après avoir terminé le jeu et obtenu la fin UFO, rendez-vous dans la pièce de Joshua et trouvez-le dans le casier.

SCÈNE SPÉCIALE

Trouvez la totalité des photos pour avoir droit à une scène supplémentaire après les crédits de fin du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Cauchemar

Après la scène cinématique du début, appuyez successivement sur la touche indiquée pour vous relever. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et allumez votre torche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte et entrez dans la pièce avoisinante. Avancez à gauche, ouvrez une seconde porte puis entrez dans la pièce qui est juste à droite de la cellule. Votre objectif est de retrouver les trois autres chiffres qui sont sur la deuxième moitié de la radiographie des poumons. Pour cela, avancez à gauche et prenez la carte de l'hôpital qui se trouve à côté de la porte. Ensuite, entrez par cette porte, avancez jusqu'à au fond du corridor et ouvrez l'avant dernière porte au fond, à gauche. Prenez la boisson de santé puis sautez par-dessus la fenêtre. Repérez la radiographie (à gauche), prenez-la et battez en retraite jusqu'au premier cliché. Consultez alors votre inventaire, utilisez le second cliché et complétez ainsi le code pour ouvrir la cellule de Josh.

Une fois que la cellule est ouverte, suivez Josh jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et continuez à gauche. Ouvrez la porte au fond à gauche, entrez dans les toilettes des filles et prenez le couteau planté dans le miroir. Dès que vous saisirez le couteau, vous basculerez dans l'autre monde et une infirmière ressort de la cabine. Utilisez le couteau, effectuez des attaques simples et éliminez-la. Maintenant, sortez et entrez dans les toilettes des hommes. Prenez la trousse de premiers soins et sortez par la porte. Ouvrez une seconde porte à gauche et montez les escaliers. Brisez la glace, sautez par-dessus la fenêtre et dégommez deux jolies infirmières. Ensuite, coupez la membrane qui se trouve à droite de la télévision et faufilez-vous à l'intérieur de la pièce avoisinante. Effectuez une

sauvegarde, sortez via la porte de droite et avancez encore à droite. Ecrasez les insectes qui vous attaquent dans le couloir puis entrez dans la chambre Linen. Prenez la boisson de santé sur l'étagère de gauche puis sortez par la porte de droite. Avancez à gauche, ouvrez la porte en face et entrez. Descendez les escaliers qui sont au fond de la passerelle, éliminez trois infirmières puis découpez la membrane du fond. Vous pouvez aussi éviter le combat contre les infirmières en éteignant votre torche et en vous faufilant directement jusqu'à la membrane.

Maintenant, montez les escaliers de droite et examinez la moitié du corps. Prenez la clé qu'il détient et redescendez jusqu'à la salle où vous aviez combattu les trois infirmières, un peu plus tôt. Approchez-vous de la porte, affichez votre inventaire, saisissez la clé et utilisez-la pour entrer. Ouvrez la porte de droite et parlez à Josh. Acceptez de l'aider à trouver son jouet. Entrez donc par la porte qui se trouve à droite, prenez la boisson de santé et effectuez une sauvegarde. Ensuite, avancez jusqu'à la pièce 203 et approchez-vous du miroir. Vous apercevrez le jouet de Josh ensanglanté. Examinez le miroir, choisissez de pénétrer à l'intérieur et appuyez successivement sur la touche qui sert à attraper le lapin. Ensuite, faites attention aux insectes et battez en retraite jusqu'à Josh. Approchez de la cellule et utilisez le jouet dans votre inventaire pour déclencher une courte scène cinématique. Après la scène, avancez le long du corridor jusqu'à la porte du fond et prenez l'ascenseur à droite.

Personnes disparues

Lorsque vous descendez du camion, repérez votre maison sur la carte de la ville et atteignez-la. Une fois à l'intérieur, montez les marches (à gauche) puis avancez vers la gauche. Entrez dans la chambre de gauche, prenez la torche sur le lit puis dirigez-vous vers la bibliothèque, à droite de l'entrée. Déplacez les livres vers la gauche pour trouver un interrupteur et une entrée secrète. Prenez la carte de la maison et sortez de la pièce. Descendez au premier étage et parlez avec la maman d'Alex. Maintenant que vous avez le pistolet entre les mains, dirigez-vous à droite en sortant du salon et descendez au sous-sol via la porte ouverte. Descendez les marches, dégommez le zombie qui ressort de l'eau et avancez jusqu'au groupe électrique, au fond. Prenez la télécommande, quittez le sous-sol, sortez de la maison et dirigez-vous vers le garage. Utilisez la télécommande et ouvrez la porte du garage. Dégommez le monstre qui en ressort et entrez. Prenez le tuyau qui se trouve sur la tablette (à gauche), avancez jusqu'au fond du garage et forcez l'ouverture du casier. Prenez le bidon d'essence vide et sortez du garage. Repérez le trou dans le mur qui est juste à droite de la porte du garage, éliminez le monstre qui en ressort et entrez. Courez jusqu'au parc, utilisez le tuyau en acier et ouvrez la porte métallique, plus loin. Avancez ensuite à gauche, tuez l'épieur qui arrive et avancez vers le camion. Approchez du réservoir du camion, accédez au menu de l'inventaire et prenez le bidon d'essence vide pour le remplir. Ensuite, revenez jusqu'au groupe électrique qui se trouve au sous-sol et utilisez le bidon pour le démarrer. Lorsque l'eau est drainée, ouvrez la porte qui est à droite du groupe électrique et sortez. Une fois dans le jardin, montez sur la terrasse (à gauche) et entrez dans la maison par la porte. Prenez la boisson de santé dans le réfrigérateur puis sortez de la cuisine. Dirigez-vous vers la porte qui se trouve à proximité de l'arbre et ouvrez-la pour continuer.

Maintenant, avancez tout droit jusqu'au cimetière et entrez par la porte métallique. Prenez la carte du cimetière située sur la table. Ensuite, entrez par la porte de gauche et suivez le chemin des corridors jusqu'au jardin Est. Vous apercevrez un homme en train creuser une tombe. Ignorez-le et descendez au jardin. Eliminez la Sauvage féroce qui apparaît puis allez vers la fontaine. Effectuez des combos avec le couteau pour l'éliminer rapidement. Lisez les inscriptions sur la fontaine puis prenez la plaque de pierre. Maintenant, grimpez via le rebord qui est à droite de la fontaine et accédez à l'autre section du jardin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le banc dans la cage à gauche puis revenez à l'entrée à droite.

Avancez le long du couloir et repérez le point de sauvegarde qui se trouve dans l'une des entrées à droite. Effectuez une sauvegarde puis continuez jusqu'à la fin du couloir. Entrez alors dans la pièce à gauche et passez à travers la fissure dans le mur. Avancez ensuite à gauche, prenez la boisson dans la pièce de gauche puis entrez dans la pièce qui est à droite. Tournez à gauche en entrant, passez par le trou et revenez au couloir. Avancez jusqu'à la fin du corridor et entrez dans la pièce de droite. Passez à travers une autre fissure dans le mur, continuez à droite et éliminez un autre Sauvage. Passez par la porte de gauche, descendez vers le bassin vide et grimpez à droite. Avancez à gauche, descendez les marches et accédez à la cour. Tuez le Sauvage au milieu, avancez à droite et dirigez-vous vers le Jardin Ouest. Repérez la seconde fontaine qui se trouve sur le mur du jardin et prenez la seconde plaque de pierre. Maintenant, descendez les marches et avancez jusqu'à la porte métallique du fond. Placez les plaques de pierre pour déverrouiller la porte et entrez. Montez les escaliers, atteignez le parking et avancez à droite vers l'avenue principale.

Maintenant, repérez le poste de police sur votre carte et rejoignez-le. Vous le remarquerez grâce aux deux lampadaires allumées. Approchez-vous de la pancarte qui est à droite de l'entrée et parlez à Elle. Lorsque vous aurez pris le talkie-

walkie, avancez en direction de la porte, tournez à gauche et prenez la trousse de soins près des poubelles. Ensuite, revenez à la rue principale et suivez le chemin de gauche. Repérez l'accès rouge, à droite de la rue, et suivez-le. Ouvrez par la suite une porte à droite et accédez à une sorte de décharge. Entrez par le trou qui se trouve près de l'arbre de droite et avancez à gauche. Dépassez la baraque de gauche, entrez par la porte en face et faufilez-vous entre les murs. Entrez dans la baraque de gauche et parlez à Curtis. Après la discussion, vous échangez votre pistolet contre un autre.
Par la suite, prenez les munitions sur la table de gauche et entrez dans la pièce voisine. Prenez la carte de la décharge sur le lave-linge, la boisson de santé dans le réfrigérateur brisé et les munitions. Effectuez une sauvegarde et sortez par la porte qui est à gauche.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au cimetière et faites attention aux Sauvages qui vous attaquent. Tuez-les ou fuyez pour économiser les munitions. En sortant du pont, prenez votre arme et éliminez la créature qui lance de la fumée. Courez en direction du cimetière, éliminez un Sauvage devant le poste de police et prenez les munitions qui se trouvent près de la pancarte. Ensuite, dirigez-vous vers le parking et tuez un autre Sauvage. Lorsque vous entrez au cimetière, tuez Brouillard et prenez les munitions ainsi que la boisson de santé qui sont en haut des marches. Par la suite, explorez votre carte, passez à travers le bassin vide puis la fissure dans le mur et rejoignez le jardin Est. Eliminez un autre monstre en chemin, effectuez une sauvegarde et dirigez-vous vers le Jardin. Dépassez la cage de droite, avancez tout droit et entrez dans le mausolée. Repérez la tombe qui est au milieu et examinez-la. Vous devez résoudre le puzzle pour l'ouvrir. L'objectif est de déplacer l'élément le plus long qui bloque la tombe jusqu'à la base du puzzle. Pour cela, commencez par déplacer les rectangles vers la droite, les carrés vers la gauche puis abaissez la partie la plus longue.

Hôtel

Lorsque vous vous réveillez, courez jusqu'au camion rouge et tuez le monstre qui sort de l'allée de droite. Ensuite, avancez le long de cette même allée et descendez plus bas. Passez sous le camion, prenez la hache d'incendie et revenez sur vos pas.

Maintenant, repérez le grand hôtel à droite, saisissez la hache et détruisez les planches qui bloquent l'accès. Entrez, tournez à droite et prenez la boisson au fond du couloir. Revenez sur vos pas, accédez au grand salon de l'hôtel et prenez la carte située sur les étagères de la réception, à gauche. Ensuite, allez vers l'ascenseur, sautez par-dessus le trou et prenez la clé de maintenance qui est sur la boite à outils. Revenez à l'entrée de l'hôtel, dégommez l'ennemi qui projette de la fumée et sortez. Avancez à droite, éliminez l'ennemi et repérez la porte métallique, à droite. Utilisez la clé d'entretien et ouvrez-la. Prenez la boisson de santé à gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle sur le mur de droite. Branchez correctement les fils, effectuez des tests pour en avoir le coeur net et allumez ainsi le générateur.

Maintenant, revenez à l'hôtel, appelez l'ascenseur et appuyez sur le seul bouton disponible. Lorsque l'ascenseur monte, des créatures détruiront les grilles et vous attaqueront. Mettez-vous près de la porte de l'ascenseur, visez les côtés et tirez. Après quelques instants, l'ascenseur commence à tomber et s'arrête. Grimpez alors rapidement à l'étage avant que ce dernier ne s'écroule complètement.

Prenez le couteau, découpez la toile qui est à droite de l'ascenseur et entrez. Avancez à gauche, effectuez une sauvegarde et sortez de cette pièce. Parlez avec la femme mystérieuse dans la chambre 301 et choisissez de l'aider. Donc, entrez à travers la brèche dans le mur de droite, passez entre les planches de bois et atteignez l'autre section. Utilisez votre carte, avancez jusqu'à la fin du hall et tournez à droite. Repérez les planches en bois qui bloquent l'accès à la chambre 309 et détruisez-les. Entrez, grimpez au dessus des décombres et atteignez ainsi la chambre 408. Sortez dans le couloir, écrasez les insectes et continuez à gauche. Eliminez l'infirmière et entrez dans la chambre par laquelle cette dernière est sortie. Poussez le meuble, accédez à la pièce avoisinante via le trou et prenez la première carte postale d'Alchemilla. Maintenant revenez au couloir, entrez dans la chambre 405 et pénétrez par le trou dans le mur. Sortez vers le couloir, taillez les planches en pièces, éliminez les insectes et prenez le sérum dans la salle de bain.

Ensuite, avancez à gauche, taillez les planches et montez les escaliers. Visez la tête des Aiguilleurs et éliminez-les. Si vous êtes à court de munitions, essayez de les contourner et attaquez-les par derrière. Ensuite, prenez la hache et ouvrez le trou dans le mur de la chambre 505. Poussez le meuble, entrez dans la pièce avoisinante et prenez la seconde carte postale se trouvant sur le lit. Prenez aussi la boisson de santé dans la salle de bain puis revenez au couloir. Eliminez deux autres Aiguilleurs puis détruisez les planches qui bloquent l'entrée de la chambre 504. Prenez les munitions sur le lit, sortez puis accédez à la salle de bain de la chambre 503 par la brèche dans le mur. Ensuite, entrez

dans la pièce et descendez par le grand trou dans le plancher. Lorsque vous atteindrez la chambre 403, entrez dans la salle de bain et prenez la troisième carte postale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la femme mystérieuse qui est dans la chambre 301. En revenant jusqu'à cette chambre, vous allez éliminer deux Aiguilleurs, trois infirmières et un Brouillard. Lorsque vous apporterez les cartes postales à la femme, vous recevrez une clé étrange. Entrez dans la pièce 302 qui est en face, sauvegardez votre progression et traversez le petit trou. Utilisez la clé étrange, ouvrez la porte de gauche et sautez en direction de Josh.

Après la scène cinématique, vous tombez dans la salle à manger. Prenez la boisson de santé et les munitions sur la table qui est à gauche, effectuez une sauvegarde puis entrez à travers la porte de droite. Vous basculez vers l'autre monde, ouvrez la porte de la cour, parlez avec le maire et préparez-vous à combattre Sépulcre. Au début du combat, prenez votre hache, visez les morceaux de viande qui sont accrochés de part et d'autre de la cour et détruisez-les. Lorsque vous en détruirez assez, Sépulcre tombe et vous attaque de face. Prenez alors votre arme et visez directement la tête. Si vous êtes à court de munitions, effectuez des attaques en mêlée. Lorsqu'il s'écroule au sol, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération une seconde fois pour le battre.
Si votre état de santé est critique, n'hésitez pas à prendre une boisson ou à utiliser une trousse de soins. Une fois que le monstre est mort, vous tombez dans le trou et vous vous réveillez dans une cellule du poste de police.

Poste du Sheriff

En vous réveillant dans le poste du Sheriff, attendez l'arrivée de Wheeler et répondez aux questions qu'il va vous poser. Lorsqu'il vous libérera, suivez-le, effectuez une sauvegarde et continuez à le suivre. Après la courte scène cinématique, courez dans le corridor, dépassez le Schisme qui sort de la pièce et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite une autre porte (à gauche) et prenez votre équipement ainsi que le fusil de chasse de Wheeler. Maintenant, avancez à gauche en sortant et détruisez les planches de bois qui bloque la porte d'en face. Eliminez quatre Schismes, prenez la boisson de santé dans les toilettes des garçons, sautez par-dessus la fenêtre et traversez celle qui se trouve dans la réception. Ensuite, avancez à droite jusqu'au fond du couloir, repérez le trou à droite et entrez. Dégommez deux autres Schismes, prenez les munitions du fusil de chasse et détruisez les planches qui bloquent l'entrée de gauche. Entrez dans le corridor et avancez jusqu'au garage. Eliminez le Schisme, lisez la note qui se trouve sur la voiture et accédez au casier qui se trouve dans la pièce. D'après la note, le temps affiché représente le code. Le temps étant 2h06, tapez 206 pour ouvrir le casier. Prenez les munitions ainsi que la boisson de santé puis tirez le levier qui se trouve à droite de la télévision pour ouvrir la porte du garage. Maintenant, sortez et tuez le Siam qui tente d'attaquer Elle. Utilisez le fusil de chasse et dégommez-le.

Egouts

Maintenant que vous êtes dans les égouts, avancez tout droit jusqu'à la porte métallique (à gauche). Repérez le levier rouge près de la porte et tournez-le pour faire entrer Elle. Par la suite, attendez que Elle ouvre la porte de l'autre côté et entrez. Avancez à gauche, grimpez par la brèche dans le mur puis accédez à un second tunnel. Avancez le long du tunnel, tuez les deux épieurs qui sortent de l'eau puis grimpez sur le corridor. Ignorez d'abord le trou qui se trouve à gauche du corridor et avancez tout droit jusqu'à la citerne bleue. Prenez les munitions du pistolet puis revenez au trou et entrez. Avancez jusqu'au fond du tunnel et accédez au couloir de droite. Suivez le chemin jusqu'au point de sauvegarde, entrez dans la pièce de droite et prenez la carte des égouts ainsi que les munitions. Maintenant, effectuez une sauvegarde, affichez la carte et revenez au tunnel. Repérez un autre couloir, à gauche sur la carte, et atteignez-le. Utilisez le tuyau en acier pour ouvrir la porte métallique et faites tourner la vanne pour baisser le niveau d'eau du bassin.

Maintenant que le bassin est vide, atteignez-le, descendez puis remontez de l'autre côté. Avancez à gauche, ignorez la porte n°9 qui est en face, tournez à droite et avancez dans le tunnel. Avant d'atteindre le portail n°8, repérez un corridor à gauche et grimpez. Avancez jusqu'au fond du corridor, prenez la boisson de santé puis revenez. Maintenant que vous êtes près de portail n°8, faites tourner le levier et faites entrer Elle. Cette dernière n'arrive pas à ouvrir la porte de son côté et vous êtes désormais obligé de revenir jusqu'au portail n°4. Par conséquent, repérez ce portail sur la carte et revenez sur vos pas. Descendez deux Aiguilleurs dans ce tunnel et un Épieur dans le tunnel inondé, un peu plus loin. Lorsque vous atteignez le portail n°4, attendez qu'Elle vous ouvre la porte, entrez et tuez l'Aiguilleur qui arrive. Ensuite, accédez au corridor de droite et prenez les munitions pour le fusil de chasse. Dirigez-vous jusqu'à la fin du tunnel, tuez un autre Aiguilleur puis continuez vers la gauche. Descendez l'échelle, avancez à droite, traversez la passerelle puis descendez dans le bassin. Eliminez un Epieur, traversez jusqu'à l'autre bout puis grimpez l'échelle qui se trouve à

droite.

Avancez à droite jusqu'au fond du couloir, prenez les munitions dans le coin droit puis revenez et activez le levier qui est près de la lampe. Tuez un Aiguilleur, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et descendez au niveau inférieur. Repérez l'entrée de droite, pénétrez à l'intérieur et effectuez une sauvegarde. Ensuite, sortez, descendez plus bas puis suivez le chemin du tunnel. Ensuite, tournez à droite et atteignez le portail n°15. Tournez le levier pour faire entrer Elle et préparez-vous à combattre trois Aiguilleurs. Il est préférable d'effectuez des attaques en mêlée et de préserver les munitions. Ensuite, éliminez le Siam qui arrive à l'aide de votre fusil de chasse. Une fois que les ennemis sont achevés, le portail s'ouvre. Poursuivez alors le chemin du tunnel et montez à l'échelle.

Descente aux enfers

Maintenant que vous êtes dans la rue, avancez dans la rue principale et repérez la maison du docteur Fitch sur la carte. Eliminez les deux Sauvages qui rodent dans la rue, tournez à droite au prochain tournant et dirigez-vous vers le cabinet du docteur. Après la courte scène cinématique, poursuivez le docteur, ouvrez la porte et entrez au cabinet.

Prenez la boisson de santé sur le comptoir, entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir à droite et examinez le coffret sur la coiffeuse. Ensuite, revenez au couloir et dégommez cinq infirmières. Entrez dans la pièce par laquelle ces dernières sont sorties, prenez la petite clé et le sérum. Ensuite, revenez à la pièce précédente, utilisez la clé et ouvrez le coffret.

Après la courte scène, vous changez de monde. Suivez alors l'unique chemin dans la chambre, ignorez Josh et tournez à gauche. Descendez les marches puis continuez à droite à la prochaine bifurcation. Sautez, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et descendez les escaliers. Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un trou dans le mur et sautez. Continuez le long du couloir, sautez pardessus le premier ventilateur et repérez une poupée rouge. N'examinez pas cette poupée car il s'agit d'un piège. Si vous l'examinez, un Brouillard vous attaquera par derrière. Donc, ignorez-la et descendez par le trou qui se trouve dans le second ventilateur. Eliminez les Essaims, prenez les munitions sur la table et descendez les escaliers. Ensuite, sautez de l'autre côté des escaliers et remontez jusqu'à ce que vous distinguiez une ouverture avant le panneau Exit. Descendez via cette ouverture, montez d'abord les marches et prenez la boisson de santé qui est à droite. Ensuite, descendez et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez Josh. Faites attention au Brouillard qui arrive et tuez-le. Courez à gauche, sautez sur la passerelle et continuez à gauche. Suivez le chemin de la passerelle, descendez à l'échelle et avancez à gauche. Descendez encore une fois et prenez d'abord le chemin de gauche. Avancez, faufilez-vous entre les canaux, passez sous le ventilateur et prenez le pied-de-biche.

Maintenant, battez en retraite et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle, tirez sur le levier pour stopper le ventilateur et passez. Suivez le couloir, passez à travers un autre ventilateur puis tournez à gauche. Avancez jusqu'au fond, passez à travers le ventilateur de droite et écrasez les Essaims qui vous attaquent. Coupez la membrane de gauche, activez le levier sur le mur et passez via un autre ventilateur. Maintenant, descendez à travers le ventilateur au sol et poursuivez le long du corridor.

Lorsque vous atteignez la pièce remplie de ventilateurs, vous devez résoudre une énigme pour pouvoir passez sous les ventilateurs. L'objectif est simple, vous devez transférer le courant d'un ventilateur à l'autre pour stopper tous les ventilateurs qui sont sur une même ligne. Pour cela, tirez d'abord sur le levier n°5 pour l'arrêter et activez le n°4. Ensuite, tirez sur le levier n°4 pour arrêter celui-ci et activez le n°3 et ainsi de suite jusqu'au ventilateur n°2. Par la suite, commencez par le ventilateur n°6, refaites la même chose et transférez le courant jusqu'au ventilateur n°3. Ainsi, vous aurez une rangée de ventilateurs en arrêt. Alors passez à travers cette rangée et descendez à l'échelle. Suivez le couloir, sauvegardez votre progression et descendez par une autre échelle. Poursuivez le long de la passerelle, ouvrez une porte, parlez avec le docteur Fitch et préparez-vous à combattre une poupée.

D'abord, prenez la hache d'incendie et visez les jambes de la poupée. Essayez d'esquiver les attaques de Scarlett et contre-attaquez avec des attaques lourdes. Lorsque la poupée est assommée, visez le bras et attaquez-la. Répétez cette opération une seconde fois jusqu'à ce qu'une première séquence de touches apparaisse à l'écran. Par la suite, Scarlett change de forme et devient plus rapide. Lorsqu'elle monte au plafond, préparez-vous à appuyez sur la touche indiquée pour esquiver son attaque puis ripostez directement avec une attaque lourde pour l'assommer. Dès qu'elle est assommée, appuyez sur la touche indiquée pour lui planter le pied-de-biche dans le coeur. Répétez cette opération trois fois pour qu'elle meure. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans la chambre de Scarlett et vous obtenez

la clé des fondateurs.

Hôtel de ville

Maintenant, quittez le cabinet du docteur Fitch et allez à Town hall. Il existe un Schisme et plusieurs Sauvage sur la route. Si vous êtes à court de munitions, ou si votre état de santé est critique, évitez-les et dirigez-vous directement vers Town Hall. Entrez, avancez à gauche puis entrez dans la première pièce de gauche. Effectuez une sauvegarde, sortez puis entrez dans la pièce centrale. Prenez la carte postale, approchez-vous du pupitre et utilisez la clé des fondateurs pour ouvrir un passage secret. Descendez l'escalier secret, prenez la trousse de premiers soins et continuez à droite. Entrez dans le petit couloir, prenez votre couteau et éliminez les trois infirmières. Ensuite, trouvez le symbole près de la lampe et prenez la dague de cérémonie qui s'y trouve.

Maintenant, utilisez la dague et déverrouillez la porte qui se trouve entre les livres déchirés. Entrez dans le nouveau passage, suivez le chemin du corridor (à droite) et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une échelle. Cette dernière mène au mausolée de Fitch. Grimpez, utilisez la dague pour déverrouiller la porte et sortez. Avancez directement vers le mausolée en face, ouvrez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le sérum qui se trouve sur la tombe de droite puis sortez. Maintenant, avancez à gauche et parcourez tout le chemin jusqu'à la maison d'Alex. Eliminez deux Brouillards dans le bassin vide, prenez les munitions et la trousse de soins, puis montez. Eliminez un autre Brouillard, entrez dans les corridors des mausolées jusqu'à ce que vous aperceviez une porte bloquée par des planches en bois. Prenez votre hache, détruisez les planches et prenez le nouveau pistolet au manche chromé qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, sauvegardez votre progression et continuez à traverser le cimetière. Prenez le raccourci qui est en face de la cage du jardin Est, éliminez deux Sauvages puis montez. Poursuivez le chemin, dégommez un autre Brouillard et atteignez enfin l'arrière de la maison.

Maison des Shepherd

Entrez dans la cuisine de la maison, détruisez les planches qui bloquent la porte de droite et entrez. Prenez la trousse de soins qui se trouve sur la petite table puis sortez de la cuisine. Tournez à droite, repérez la trappe et descendez au sous-sol. Faufilez-vous à travers la membrane qui est à gauche des marches, déverrouillez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le fusil d'acier dans le casier, la clé du grenier sur la table et sortez.

Maintenant, montez les escaliers et atteignez l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la porte qui est au fond du couloir (à gauche), utilisez la clé du grenier et ouvrez la porte. Ouvrez la porte suivante, montez les escaliers et poussez l'armoire qui se trouve au fond. Entrez, repérez le puzzle sur la table et résolvez-le. En effet, vous devez déplacer les pièces du puzzle afin de recréer l'image qui se trouve sur la table. Une fois que le puzzle est résolu, vous obtenez la carte de Silent Hill. Maintenant, descendez et rejoignez le salon.

Après la scène cinématique, montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce de droite. Entrez dans la salle de bain de la pièce, prenez le Lapin en peluche et la Masque indifférent puis sortez. Redescendez les marches, entrez dans la cuisine et dégommez le Schisme. Prenez la boisson de santé, le Masque renfrogné et entrez par la porte qui se trouve à droite de l'entrée. Repérez les corps attachés et examinez-les. Placez le masque indifférent sur le corps qui est en face et placez le masque renfrogné sur le corps qui est derrière.

Maintenant, revenez au hall principal et activez le levier pour le mettre sur la seconde position. Montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce à gauche. Poussez la table de droite, prenez le médaillon caché en-dessous puis montez les escaliers jusqu'au grenier. Dégommez le Schisme qui est à droite, faufilez-vous entre les ventilateurs de gauche et prenez les munitions qui sont au fond. Maintenant, revenez sur vos pas et entrez par le trou qui est juste à droite des escaliers. Prenez la médaille sur le mannequin, éliminez le Schisme et sortez. Avancez au fond à gauche, faufilez-vous entre les canaux jusqu'à ce que vous atteigniez la pièce. Prenez la troisième médaille sur la table et approchez-vous du mannequin qui est à gauche. Vous devez placer les trois médailles que vous aviez collectées dans le bon ordre. Pour cela, placez d'abord la médaille d'étoile déchue à gauche, placez la médaille coeur des ténèbres au milieu et placez la médaille d'actions viles à droite.

Maintenant, battez en retraite vers le hall principal et activez le levier pour le mettre en troisième position. Remontez à l'étage, prenez d'abord le couperet sur la table de droite puis entrez dans la chambre qui est à gauche du couloir. Découpez la membrane, prenez le couteau du boucher ainsi que le dessin puis revenez à la pièce. Repérez l'horloge près de la membrane et ajustez l'heure à 2h06 pour ouvrir les fenêtres. Enfin, approchez-vous de la seule fenêtre

éclairée et placez le lapin en peluche.

Maintenant, revenez au hall principal et tirez sur le levier une dernière fois. Descendez au sous-sol, dégommez l'Épieur au fond et passez par le trou à droite. Faufilez-vous entre les canaux, coupez la membrane et entrez. Prenez la lame implantée dans le corps et examinez la table. Maintenant, résolvez le puzzle et placez les trois couteaux que vous avez ramassés sur la planche. Pour cela, placez le couteau du boucher en haut, le couperet au milieu et placez le couteau du croque-mitaine sur la tête du Schisme, en bas. Enfin, rebroussez chemin, revenez au hall principal et ouvrez la porte.

Arrivée à Silent hill

Après la scène cinématique, montez les escaliers du quai, grimpez à l'échelle et passez par la brèche dans le mur. Avancez vers la boutique située à gauche de la rue, passez à travers le trou de la clôture et prenez les munitions sur les caisses. Ensuite, effectuez une sauvegarde, sortez et rejoignez la prison. Après une courte discussion avec Wheeler, poursuivez jusqu'à la fin du chemin et entrez par la porte métallique. Suivez la route de gauche et approchez-vous de la porte arrière de la prison. Toutefois, vous devez d'abord couper le courant électrique avant de pouvoir entrer. Pour cela, continuez le long du chemin, dégommez deux Épieurs et un Sauvage puis entrez par la porte métallique qui se trouve à la fin de la rue. Descendez, éliminez l'Épieur à droite, prenez la boisson électrique sur le radiateur puis montez les marches et sortez.

Avancez d'abord à droite, prenez les munitions pour fusil d'assaut dans le coin droit puis revenez à gauche. Avancez ensuite à droite, éliminez les ennemis qui vous attaquent et entrez dans le Poste Toluca Lake. Prenez les munitions sur le comptoir, ouvrez la porte de droite et accédez au hall principal. Avancez au fond à gauche, prenez la boisson de santé, saisissez la turquoise dans le lavabo puis sautez par-dessus le trou. Une fois que vous êtes dans l'autre pièce, sauvegardez votre progression et brisez les planches de la porte. Atteignez la cuisine, prenez la clé sur la table et revenez jusqu'au hall principal. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et descendez à la station électrique.

D'abord, dégommez les Cultistes qui vous attaquent près de la vanne A. Utilisez des attaques en mêlée avec le pied-de-biche ou visez la tête, pour les éliminer rapidement. Ensuite, vous devez résoudre une petite énigme pour pourvoir désactiver le générateur. En effet, vous devez tourner les vannes dans le bon ordre pour y arriver. Par conséquent, montez à l'étage supérieur via l'échelle, tournez d'abord la vanne B. Ensuite, redescendez et tournez la vanne A. Puis enfin, remontez l'échelle et tournez la vanne C. lorsque le voyant vert s'allume, rejoignez le panneau de contrôle et activez le levier pour couper le courant. Descendez à l'échelle et préparez-vous à combattre deux Cultistes armés. Sortez de la salle du générateur et quittez le Poste Toluca Lake.

Prison

Maintenant, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et dirigez-vous vers la prison. Lorsque vous arrivez à la porte arrière de la prison, un Siam défonce la porte et vous attaque. Prenez votre fusil à pompe et éliminez-le. Ensuite, entrez, prenez la boisson de santé sur le container puis avancez à gauche et entrez par la porte sur le côté. Effectuez une sauvegarde, avancez à gauche, entrez dans la pièce de contrôle et activez le levier. Une fois que la porte métallique est ouverte, entrez, prenez la hache et brisez les planches de la porte à gauche. Entrez, prenez la trousse de premiers soins et sortez. Suivez le corridor, brisez le miroir qui est à gauche de la porte, sautez par-dessus et ouvrez la porte de droite. Une fois que vous êtes dans le hall principal, prenez la carte de la prison près des escaliers, ouvrez d'abord toutes les portes éparpillées dans le hall et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur des pièces.

Ensuite, montez les escaliers et suivez le chemin de la passerelle. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la salle de contrôle et activez le levier. Sortez, entrez par la porte de droite et éliminez les deux Cultistes, plus loin. Activez le levier qui est à droite, descendez les escaliers et entrez dans la cellule de gauche. Prenez les munitions ensuite ouvrez la porte qui est au fond du corridor. Tuez deux Cultistes, activez le levier qui se trouve à droite pour libérer Wheeler puis tuez un Siam après la scène cinématique.

Par la suite, suivez Wheeler jusqu'à la première pièce et activez le levier. Ensuite, suivez-le jusqu'à la salle de contrôle et attendez qu'il prenne les commandes des portes de la prison. Sautez par-dessus le vide, avancez à gauche et attendez que Wheeler vous ouvre la porte du bloc A. Entrez, prenez la boisson de santé dans la seconde cellule puis ouvrez la porte au fond du corridor. Wheeler essaye d'ouvrir la porte métallique mais elle est coincée. Donc, revenez au corridor et attendez que votre ami ouvre la première porte de droite. Entrez, descendez les escaliers et accédez au second corridor. Dégommez un Aiguilleur près de la première cellule puis entrez dans la salle de bain. Tuez deux autres

Aiguilleurs. Avancez à gauche au fond, prenez la hache et détruisez les briques qui sont à droite de la porte. Faufilez-vous à l'intérieur de la pièce voisine, ouvrez la porte et montez les escaliers. Sauvegardez votre progression, continuez jusqu'à la porte du fond et avancez jusqu'à ce que la radio de Wheeler revienne.

Maintenant, battez en retraite, descendez les marches près du point de sauvegarde et entrez par la porte qui se trouve en bas. Continuez jusqu'au corridor, avancez vers la porte suivante et entrez. Vous remarquerez que le clavier est inactif à cause de la coupure du courant. Votre objectif est donc de le mettre en marche. D'abord, revenez au corridor, entrez dans la cellule n°11 et faufilez-vous dans la cellule avoisinante. Examinez le phare de la voiture et prenez le fil conducteur. Ensuite, montez les escaliers de droite et prenez la boisson de santé en haut des marches. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la seconde cellule et prenez le fil conducteur sur le radiocassette. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle et sortez. Ouvrez la porte de la pièce de droite et prenez le troisième fil sur la table.

Maintenant, revenez au corridor de l'étage supérieur et entrez dans la cellule illuminée. Approchez-vous du panneau de contrôle et branchez les fils que vous aviez pris. Effectuez des tests et trouvez ainsi la bonne combinaison. Lorsque le courant est rétabli, redescendez les escaliers et activez d'abord les deux leviers. Entrez dans la cellule n°12 et lisez le papier placé sur le mur pour connaitre le code d'accès du clavier. Ensuite, approchez-vous du clavier et tapez le code 110391 pour déverrouiller la porte. Entrez et suivez le chemin du corridor jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Choisissez de ne pas tuer la mère d'Alex puis revenez sur vos pas et sortez. Sauvegardez la partie, ouvrez la porte de droite et entrez. Vous devez maintenant résoudre une énigme afin de poursuivre votre progression. En effet, vous devez lire les énigmes sur les ardoises et placer la bonne réponse sur le dispositif qui se trouve en face. Donc, la réponse de la première énigme de droite est "Rien". La réponse de la seconde énigme au fond est "la tombe" et la dernière énigme à gauche est "le chevalier". Maintenant, examinez le quatrième côté du dispositif et choisissez d'aller à l'intérieur. Descendez par le trou et rencontrez Wheeler.

Maintenant, faufilez-vous entre les canaux de droite, montez les escaliers et suivez le corridor jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce occupée par deux Aiguilleurs.
Dégommez-les puis poursuivez le long du corridor. Enfin, ouvrez la porte qui mène à la pièce où le juge Holloway est attaché et préparez-vous à combattre le boss.

Prenez votre dague, esquivez les attaques du monstre grâce à des roulades puis attaquez à votre tour. Infligez-lui un max de dégâts grâce à des combos rapides puis esquivez ses attaques à nouveau. Lorsque le monstre vous prend entre ses mains, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous libérer. Continuez à lui infliger des dégâts jusqu'à ce que la séquence de touches apparaisse. Appuyez alors sur le bouton indiqué pour achever le monstre.

Maintenant que la fenêtre est brisée, sautez à travers elle et suivez la passerelle jusqu'à la porte.

L'église

Suivez Joshua, éliminez un Brouillard, tournez la vanne pour ouvrir la porte et continuez. Dégommez un second Brouillard, prenez les munitions près des escaliers puis montez les marches et entrez dans l'église.

Prenez la carte de l'église qui est sur le banc, à droite, passez par la brèche de droite et prenez les munitions qui sont dans la pièce qui se trouve en bas des marches. Ensuite, revenez au hall principal et dirigez-vous vers le pupitre. Utilisez le poignard pour déverrouiller la porte qui mène à l'aile Est et éliminez le Schisme qui en ressort. Abordez cet endroit, tournez la vanne qui se trouve près de la cage puis éliminez les Essaims qui vous attaquent. Approchez-vous de la cage, prenez la plaque du calice et montez à l'étage supérieur. Prenez la boisson de santé qui se trouve plus loin, saisissez la bougie éteinte (à gauche) et parlez à la personne qui se trouve dans le confessionnal. Prenez la plaque de l'homme à genoux, Effectuez une sauvegarde puis descendez et allez maintenant à l'aile Ouest. Placez la bougie éteinte sur le calice et récupérez ainsi la plaque du calice. Prenez les munitions qui sont à gauche puis montez les escaliers qui sont à l'entrée de la pièce. Prenez la boisson de santé sur la table de droite et les munitions pour fusil à pompe près des bancs (à gauche) puis découpez le tableau de l'homme désireux. Prenez la plaque de l'arbre, dégommez le Schisme qui arrive puis entrez par la porte métallique qui est désormais déverrouillée. Prenez les munitions à droite, revenez à gauche et prenez la trousse de premiers soins sur la table. Prenez la plaque de l'épée qui se trouve sur la fenêtre entre les pieds du chevalier. Tout de suite après, vous êtes attaqué par deux Siams. Dégainez votre fusil de chasse et éliminez les deux monstres qui sont dans le hall.

Ensuite, approchez-vous du pupitre et résolvez le puzzle. Pour chaque nom, placez le calice qui correspond. La solution est la suivante :

Vengeance = Plaque de l'épée
Désir = Plaque de l'arbre
Peine = Plaque de la bougie
Pénitence = Plaque de l'homme à genoux
Sacrifice = Plaque du Calice

Une fois que les plaques sont bien placées, le pupitre descend et le père d'Alex apparait. Après la scène cinématique, prenez la boisson de santé près de l'entrée et descendez les longs escaliers. Avancez à gauche, prenez l'uniforme qui est sur la table puis revenez à droite des escaliers. Passez à travers la vapeur et appelez l'élévateur.

Le repaire

Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour ne pas mourir entre les mains du juge Holloway. Une fois que cette dernière est morte, prenez la carte de repaire, la boisson de santé, la dague de cérémonie et la trousse de premiers soins qui sont sur les tables. Sauvegardez votre progression, sortez de la pièce, repérez la pièce 212 dans le secteur 2 de la carte et atteignez-la. Prenez votre dague, éliminez le Cultiste qui se trouve à l'intérieur puis prenez le tuyau en acier planté dans le corps du policier. Ensuite, brisez la glace (à gauche) et accédez à la pièce voisine. Tuez un autre Cultiste, prenez le pistolet MK23, la clé du secteur 3 et les munitions pour fusil de chasse puis revenez au corridor du secteur 2. Eliminez deux Cultistes dans le couloir et dirigez-vous vers le secteur 3. Passez sous le grillage, utilisez la clé pour déverrouiller la porte et entrez. Eliminez le Cultiste, prenez la barre en acier et ouvrez la porte qui se trouve dans le coin, à droite. Avancez le long du corridor, éliminez deux autres Cultistes et atteignez la pièce 320.

Après la courte scène cinématique, grimpez par-dessus le grillage, poussez le réfrigérateur et ouvrez la porte avec la barre en acier. Faites attention à la scie électrique de Ackers et combattez-le. Les attaques de ce dernier sont lentes. Par conséquent, prenez la dague de cérémonie et réalisez des combos rapides. Ne lui laissez pas le temps d'attaquer et infligez-lui des coups de couteau rapides pour le dégommer.

Maintenant que Ackers est mort, revenez à la pièce 320 et prenez la trousse de premiers soins ainsi que la boisson de santé. Entrez dans la pièce avoisinante, prenez la clé de la chambre 301 située à droite de la citerne puis revenez au corridor du secteur 3. Tournez le levier pour faire passer Elle ensuite passez sous la porte à votre tour. Courez le long du corridor et atteignez le hall principal du secteur 3. Eliminez deux Cultistes, utilisez la clé de la chambre 301 et ouvrez-la. Prenez le sac contenant toutes vos armes puis inspectez la pièce et prenez la boisson de santé, les munitions et le sérum. Ensuite, brisez la glace, prenez la trousse de premiers soins dans le réfrigérateur et battez en retraite vers le secteur 1.

Tuez un Cultiste, avancez à droite, tournez la vanne puis attendez qu'Elle ouvre le portail pour passer.

Entrez dans la première chambre (à gauche), prenez le fusil de sniper sur la table de gauche et les munitions dans le casier. Ensuite, brisez le miroir et découvrez Wheeler entre la vie et la mort. Choisissez de donner à Wheeler une trousse de premiers soins puis entrez dans la pièce à côté.

Avancez tout droit, le long du corridor, jusqu'à la porte d'en face. Avant d'entrer par cette porte, tournez à droite, repérez le point de sauvegarde et effectuez une sauvegarde.

Maintenant, entrez dans la salle des rituels et tentez de résoudre le puzzle qui suit. D'abord, déverrouillez les colonnes grâce à la dague et affichez le texte sur les fenêtres. Vérifiez les symboles qui se trouvent sur les colonnes et représentez les mêmes symboles en ordre sur la roue extérieure. Les plaques au sol représentent les symboles sur la roue intérieure. Il faut placer le bonhomme à droite, les montagnes à gauche et l'air en haut. Concernant la roue extérieure il faut aligner le symbole de la balance avec celui de l'air et aligner l'oeil avec le bonhomme.

Ensuite, approchez-vous de la porte et résolvez un second puzzle. Faites tourner le cercle intérieur jusqu'à ce que le symbole de l'eau qui coule se reflète dans le carreau. Puis, faites tourner le cercle extérieur jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Avant d'entrer, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Maintenant, lisez les inscriptions sur les tombes pour entamer le combat final. Au début du combat, l'araignée projette de la fumée toxique et effectue de temps en temps des attaques avec ses pattes. Donc, tentez d'esquiver ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez toutes les armes dont vous disposez, visez le torse de l'araignée et tirez. Lorsque le monstre encaisse assez de balles, il commence à se balancer vers l'arrière et expose tout son corps. Prenez alors votre dague, approchez-vous de lui par le côté et effectuez des combos rapides. Lorsque vous lui infligez assez de dégâts, approchez-vous de lui une dernière fois et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour le tuer. Une fois que l'araignée est achevée, Josh en ressort et le jeu s'achève.

© Konami / Hijinx Studios 2012

Solution de Silent Hill 2

Avant Propos

Avant de vous lancer dans l'horreur, vous devez choisir un mode de difficulté pour les combats et pour les énigmes.

Niveau d'action
-Beginner
James a beaucoup d'énergie, les ennemis sont très faibles et ne reviennent jamais à la vie. Ils sont également beaucoup moins nombreux que dans les autres modes.
-Easy
La jauge d'énergie est assez grande, les ennemis sont plutôt faibles et ne reviennent jamais à la vie.
-Normal
James n'a pas énormément d'énergie, il peut lui arriver de trébucher. Les ennemis sont assez coriaces et peuvent ressusciter.
-Hard
James n'a vraiment pas beaucoup d'énergie et trébuche assez fréquemment. Les ennemis sont très coriaces, ils ne meurent jamais vraiment et se déplacent rapidement.

Niveau des énigmes
-Easy
Les énigmes sont très faciles à résoudre. La plupart étant vraiment évidentes.
-Normal
Les énigmes sont d'un niveau correct pour qui n'est pas habitué à ce genre de jeu. Il faudra un peu plus fouiller pour trouver des indices qu'en mode facile.
-Hard
Cette fois, les énigmes sont vraiment difficiles. Vous devrez bien lire les documents que vous trouverez et parfois, il faudra décoder leur signification.
-Extra Hard
Ce mode n'est disponibles qu'une fois les trois autres terminés. Autant vous dire que les énigmes sont plus que difficiles !

L'entrée dans Silent Hill

Vous commencez votre voyage vers l'enfer dans des toilettes puants aux abords de Silent Hill. Allez récupérer la précieuse carte de la ville dans votre voiture et en route. Passez par les escaliers à côté du camion blanc. Suivez le long sentier à travers le brouillard jusqu'au cimetière. (Vous noterez au passage un point de sauvegarde dans le puits, mais il ne sert pas à grand chose à ce stade du jeu...). Dans cet endroit des plus lugubres, vous rencontrez une jeune fille du nom d'Angela. Elle n'a pas l'air très rassurée et tente de vous dissuader d'aller à Silent Hill. Mais rien à faire, James veut à tout prix retrouver sa femme, ou en tout cas trouver l'auteur de la lettre. Sortez par la grille opposée. Vous êtes de nouveau sur un long sentier. Celui-ci mène tout droit à Silent Hill. Si vous avez déjà terminé le jeu une fois, arrêtez vous au niveau des troncs d'arbre sur la droite (juste après le cimetière) pour trouver une tronçonneuse. Si c'est la première fois que vous jouez, elle n'y sera pas. Sans vous préoccuper des bruits alentours, continuez jusqu'à arriver sur Sanders St. A l'est du marchand de fleurs (Flower Shop) se trouve une trousse de soins sur une table.

A l'intersection de Sanders St et de Lindsey St, vous découvrez des traces de sang par terre et apercevez au loin une créature. Avant de la suivre, traversez le carrefour pour récupérer une boisson revigorante sur des marches (Lindsey St). Remontez Lindsey St et prenez une boisson revigorante juste avant de tourner sur Vachss Rd. Entrez dans la petite cour sur votre droite. Il y a là un point de sauvegarde et 2 boissons. Continuez sur Vachss jusqu'au bout du chemin. Vous commencerez à entendre des grésillements. Ce bruit deviendra vite familier dans le jeu. C'est en fait une vieille radio qui réagit à la présence des créatures de Silent Hill. Pour l'instant vous n'avez pas cette radio. Il ne tient qu'à vous d'aller la récupérer dans le petit tunnel. Vous faites votre première rencontre avec un monstre. James ne trouve rien de mieux qu'une planche de bois pour se défendre. Frappez violemment la créature pour en venir à bout puis ressortez. Ca y est, vous avez la radio. Comme je vous l'ai dit, elle se mettra à grésiller à l'approche des monstres. Je ne vous indiquerai donc pas dans cette solution l'emplacement de tous les ennemis de base. Vous n'aurez qu'à écouter les grésillements. Revenez sur Lindsey St et commencez à explorer la ville. Vous trouverez encore une boisson sur Lindsey. Un peu plus bas, vous verrez une étrange stèle mais des mots manquants vous empêcheront de comprendre le sens des inscriptions. Descendez vers Martin St puis remontez la rue. Ramassez la boisson derrière la voiture verte. Au bout de la rue, vous trouverez un cadavre. En le fouillant vous pourrez récupérer la clé de l'immeuble. Descendez maintenant la rue. Après l'intersection avec Katz St, récupérez une boisson. Continuez vers Happy Burger où une trousse de soins vous attend sur le parking. Descendez vers Saul St, mais pensez à prendre la boisson sur Neely St au passage. Entrez dans le camping-car garé au bout de Saul St. Lisez la note sur le canapé. Apparemment quelqu'un a rendez-vous au Neely's Bar. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde et une nouvelle arme : l'Hyper Spray (seulement après avoir terminé le jeu déjà deux fois).
Sortez du véhicule et allez au bar. Vous trouvez une carte sur le comptoir. Le message sur le mur reste très énigmatique... Rendez-vous maintenant au restaurant Lucky Jade où vous trouverez des balles de pistolet et une trousse de soins. Remontez Neely St. Près de l'homme mort, vous pourrez lire les pages éparpillées du calepin. Enfin, revenez sur Katz St et déverrouillez le portail des appartements Wood Side et entrez.

Wood Side

Précipitez-vous à gauche pour décrocher le plan des lieux. Ca peut toujours être utile. Vu que vous n'avez pas encore de lampe torche, vous ne pourrez consulter la carte que dans les zones éclairés. Logique. Ramassez la boisson revigorante avant de monter. Vous pouvez aussi sauvegarder si vous le désirez. Montez d'un étage. Tournez à droite et foncez vers la chambre 205. Au milieu de la pièce, vous voyez un mannequin. (Notez les habits, ce sont ceux que porte Mary...). Emparez-vous de la lampe torche et tuez le monstre qui se réveille à ce moment là. Continuez votre exploration par l'appartement 210 où vous trouverez 2 boîtes de balles pour pistolet. Revenez aux escaliers et montez au second étage. Une grille bloque tout une partie de l'étage mais vous repérez une clé par terre de l'autre côté. Alors que vous êtes sur le point de l'atteindre, une petite fille sortie de nulle part, arrive et envoie la clé plus loin d'un coup de pied mal intentionné. La fille disparaît aussi rapidement qu'elle est apparu. Temps pis pour la clé... Rendez-vous dans la chambre 301. Un chariot de supermarché est mystérieusement laissé en plein milieu de la chambre. En le fouillant, vous découvrez un providentiel pistolet. Cette arme est plus efficace que la planche mais étant donné que les balles ne sont pas infinies dans ce jeu, je vous conseille vivement de rester équiper de la planche pour l'instant. Redescendez au 1er étage (2nd floor). Au détour d'un couloir, vous entendez un cri. Il venait du nord. Montez le couloir jusqu'à la grille. Vous distinguez assez mal l'ennemi qui se tient derrière mais votre radio émet des grésillements à n'en plus finir. Impuissant pour l'instant, vous êtes forcé de le laisser tranquille. Allez dans l'appartement 208. Dans le salon, c'est le spectacle morbide d'un homme mort devant sa télé qui s'impose à vous. Ramassez la clé de la chambre 202 sur l'étagère. Sur un des murs, vous pouvez lire l'inscription Henry, Mildred, Scott. A côté de chaque nom se trouve une flèche noire. Inspectez l'horloge même si vous ne pouvez rien faire pour l'instant, pas même la pousser. Il faudra revenir plus tard. Revenez dans le salon et lisez le carnet posé à côté du téléphone. Cela vous donnera des indices sur les noms du mur. Sortez. Le monstre derrière la grille a disparu. Pas le temps de le chercher. Dirigez-vous vers la chambre 202. Prenez la boisson dans la cuisine. Il y a un trou dans le mur. Passez votre main au travers pour en sortir la clé de l'horloge et allez l'utiliser immédiatement dans l'appartement 208.

Enigme de l'horloge
Quel que soit le niveau de difficulté choisi, il vous faudra positionner les aiguilles pour indiquer 9h08. Vous entendrez alors un déclic et vous pourrez pousser l'horloge pour dégager le chemin.

Passez dans la chambre 209. Prenez également une boisson dans la cuisine et sauvegardez votre progression. Sortez dans le couloir et empruntez les escaliers nord pour atteindre le 2ème étage (3rd floor). Ramassez les balles de pistolet] Vous trouvez aussi un vieux magazine qui fait état d'un meurtre commis par Walter Sullivan... Revenez à l'intérieur mais ne montez pas, allez plutôt ouvrir la porte au fond, elle mène à la cour. Dirigez-vous vers la piscine, débarrassez-vous

des monstres qui s'y sont regroupés et fouillez le landau pour trouver une pièce [Serpent]. Allez vers les chambres à l'est. Allez prendre les balles de pistolet dans la 104 puis entrez dans l'appartement 101.

Des bruits ignobles vous indiquent que quelqu'un est là, quelqu'un de malade. Ramassez les balles de pistolet puis ouvrez la porte de la salle de bains. Vous rencontrez Eddie accroupi devant les toilettes en train de vomir tout ce qu'il peut. Après cette conversation des plus charmantes, revenez dans le hall d'entrée et montez au 1er étage (2nd floor). Passez par la sortie de secours à l'Ouest pour rejoindre un autre appartement.

Blue Creek

Inspectez les toilettes (on reste dans le bon goût...). Vous trouvez un porte-feuilles contenant un code secret. Ce code varie à chaque partie, je ne peux donc pas vous le donner ici. Il y a un coffre-fort dans cette chambre. Comme par hasard, le code que vous venez de trouver est en fait la combinaison du coffre.

Enigme du coffre-fort
En mode facile et normal, il suffit d'entrer la combinaison trouvée dans le porte-feuilles. Placez le cadran sur le premier chiffre puis tournez vers la droite jusqu'au second, vers la gauche jusqu'au troisième et enfin vers la droite jusqu'au quatrième.
En mode difficile, des X et des V font leur apparition dans le code. Il faut savoir qu'ils représentent des chiffres romain, X = 10 et V = 5. Il suffit d'ajouter les chiffres entre eux.
Ainsi,
X7 = 10 (10 + 7)
V8 = 13 (5 + 8)
VV9 = 19 (5 + 5 + 9)
En mode Extra Hard, certains chiffres sont remplacés par des lettres. A = 1, B = 2, C = 3, D = 4...
Ainsi,
A4 = 5 (1 + 4)
D2 = 6 (4 + 2)
F8 = 14 (6 + 8)
Dans le coffre, vous trouverez 4 boîtes de balles de pistolet.

Prenez la boisson revigorante dans la cuisine et sortez dans le couloir. Trouvez la porte blanche des escaliers. Entrez et ramassez le plan par terre. Revenez dans le couloir simplement pour lire la note accrochée sur la porte de la chambre 209 puis descendez d'un étage. Allez prendre la trousse de soins dans la petite pièce près des escaliers. Entrez dans la chambre 109. Vous y trouverez des balles de pistolet sur le canapé. Vous retrouverez également Angela allongée derrière la porte blanche. Elle est plutôt désorientée... Ramassez le couteau d'Angela. Prenez aussi la pièce [Prisonnier]

Enigme des pièces
Le texte varie selon le niveau de difficulté. De façon plus ou moins évidente, il vous indique où poser les trois pièces.
Voici les solutions :
En facile : Vieil Homme – Rien – Serpent – Rien – Prisonnier
En normal : Rien – Vieil Homme – Prisonnier – Rien – Serpent
En difficile : Rien – Vieil Homme – Rien – Serpent – Prisonnier
En Extra Hard : Vieil Homme – Rien – Serpent – Prisonnier – Rien
Le buffet s'ouvre et vous trouvez la clé de la maison de Lyne.

Vous pouvez maintenant aller ouvrir la chambre 209. Vous ne trouverez rien de particulièrement intéressant ici mais pourrez accéder à la chambre 208 où des balles de pistolet sont posées sur une chaise. Prenez la clé de l'escalier de l'appartement sur le lit puis sauvegardez car vous êtes sur le point de rencontrer Pyramide Rouge une nouvelle fois. Revenez dans le couloir et allez ouvrir la cage d'escaliers au nord.

1er face à face avec Pyramide Rouge
Vous avez le choix pour ce combat, soit vous évitez tous les coups de couteau de l'ennemi soit vous vous défendez avec le pistolet. De toute façon, l'issue est la même, Pyramide Rouge finira par fuir. Suivez-le. Et sortez de l'immeuble.

Rencontre avec Maria

Ramassez la trousse de soins près du grillage puis suivez le seul chemin disponible. Vous retrouverez la petite fille qui vous a joué un mauvais tour avec la clé. Elle se prénomme Laura et vous la reverrez plus tard dans le jeu. Continuez un peu au nord. Juste après l'arche, montez les escaliers à gauche pour récupérer 2 boîtes de balles pour pistolet. Redescendez et continuez au nord. Vous arrivez enfin au Rosewater Park. Entrez dans le parc et tournez immédiatement à gauche pour aller prendre 2 boîtes de balles pour pistolet qui traînent.
Tournez à droite pour récupérer une boisson revigorante sur un banc. Revenez au point de départ et tournez maintenant à la première à droite. Près du carrousel se trouve des balles de pistolet. Poursuivez au nord. Ramassez une boisson sous les lunettes panoramiques. Suivez le chemin de gauche pour rencontrer l'un des personnages les plus importants du jeu : Maria. Sa ressemblance avec Mary est troublante... Elle vous accompagnera à partir de maintenant. Suivez le chemin pour sortir du parc (à gauche puis toujours tout droit). Au niveau du parking, il y a une boisson à récupérer (tuez d'abord le monstre). Vous pouvez sauvegarder votre partie dans la cour de Jacks Inn.

Tournez sur Nathan Ave et allez prendre des balles de pistolet à l'extrême est de la rue. Descendez ensuite Manson St et tournez sur Katz St pour récupérer une trousse de soins. Remontez vers Nathan Ave et arrêtez-vous dans une petite allée pour récupérer une boisson. Rendez-vous ensuite à Texxon Gas pour y ramasser 2 boissons et des balles de pistolet devant le gros camion blanc et une autre boisson et des balles de pistolet devant le store fermé. N'oubliez pas le tuyau en acier sur le capot de la voiture. C'est une arme de longue portée moyennement efficace. Si vous avez déjà terminé le jeu au moins une fois, vous trouverez dans le distributeur de journaux le livre des Souvenirs Perdus. Entre Texxon Gas et Jacks Inn, vous remarquez une portion de grillage abîmée juste derrière une voiture garée, c'est là que vous devrez aller pour la fin secrète du chien.

Continuez à l'ouest sur Nathan Ave. Arrêtez-vous sur le parking de Silent Hill Historical Society pour y prendre une trousse de soins. Poursuivez sur Nathan Ave jusqu'à la fin de la rue. Le cadavre d'un pauvre homme gît sur le goudron. Ramassez la carte à ses côtés puis les balles de pistolet qui traînent. La carte indique le bowling. Demi-tour, direction Pete's Bowl-O-Rama. Fouillez les buissons devant le bâtiment pour y découvrir une nouvelle boisson. Entrez dans le bowling.

Pete's Bowl-O-Rama et Heaven's Night

Maria vous attend à l'extérieur. Passez par la porte à votre gauche. Eddie mange une pizza et discute avec Laura. Traversez la pièce pour retrouver Eddie alors que Laura s'enfuit une nouvelle fois. Au lieu de vous précipiter à sa poursuite, allez récupérer des balles de pistolet au fond des rampes de bowling (à peu près au milieu). Sortez par la porte en fer puis rejoignez Maria dehors. Elle dit avoir vu Laura s'enfuir. Faites le tour du bowling jusqu'au bar Heaven's Night. La porte est fermée, mais Maria parvient à la crocheter. Entrez et montez les escaliers qui s'offrent à vous. Ramassez la trousse de soins sur la chaise avant de quitter les lieux. Descendez Caroll St pour enfin visiter l'hôpital de Silent Hill.

L'hôpital Brookhaven

Prenez la carte sur le tableau d'affichage puis allez à la réception qui vous fait face pour sauvegarder votre partie. Lisez les rapports à côté du point de sauvegarde et prenez la boisson avant de passer dans la pièce à côté (Document romm sur le plan). Examinez les documents près de la machine à écrire. Vous aurez ainsi la clé « Taureau Pourpre ». Montez d'un étage. Vous tomberez face à face avec une nouvelle sorte de créature : les infirmières. Faites attention, car leurs mouvements sont plus rapides que ceux des autres monstres. Entrez dans le vestiaire des femmes (woman's locker room) et intéressez-vous à l'ours en peluche. Vous vous piquez sur une aiguille tordue. Gardez l'aiguille, elle pourra vous servir. Fouillez maintenant les casiers et vous trouverez un fusil de chasse. Passez ensuite dans le vestiaire des hommes. Vous trouvez la clé de la salle d'auscultation dans la poche de la blouse blanche, heu... rouge. Dirigez-vous vers la salle d'examen 3 et prenez en chemin les balles de pistolet sur le tabouret. Emparez-vous de la trousse de soins Débarassez-vous de tous les montres dans le couloir et ramassez la trousse de soins par-terre. Placez-vous devant le digipad.

Enigme du digipad
En mode facile et normal, le code est tout simplement 7335.
En mode difficile et Extra Hard, il est écrit que le code correspond à la lettre T. En fait, il suffit de tracer un T sur le clavier. Cela donne dans l'ordre les chiffres 1, 3, 2 et 8. Le code est donc 1328.

Entrez dans l'aile des patients. Entrez dans la chambre S3. Maria dit se sentir un peu fatiguée. Vous la laissez se reposer ici. Avant de partir, pensez à prendre la clé du toit sur la table de chevet. Fouillez maintenant la chambre S11. Ramassez la boisson et sauvegardez. Revenez aux escaliers et montez sur le toit. Vous trouverez un journal intime par terre mais ien ne vous oblige à le lire. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici, donc rebroussez chemin. Malheureusement, la porte des escaliers est bloquée et refuse de s'ouvrir. Allez voir le grillage à côté... Pyramide rouge arrive et d'un coup d'épée, vous éjecte en contre bas dans la salle de soins spéciaux. Inspectez l'une des cellules. Il y a un mur taché de sang qui révèle un code. Comme d'habitude ce code change à chaque partie et suivant le niveau de difficulté choisi, il sera plus où moins facile de le déchiffrer. Direction maintenant la chambre S14. Cette pièce contient une boîte et visiblement, son propriètaire ne tient pas à ce que l'on puisse l'ouvrir au vu des nombreux cadenas qui l'emprisonnent.

Enigme de la boîte
Quel que soit le mode de difficulté choisi, il suffit de rentrer les deux codes trouvés auparavant pour ouvrir les deux cadenas (celui du mur ensanglanté sur le cadenas à molette, celui du papier carbone sur le digipad à droite) puis d'utiliser les clés Oeil de Lapis et Taureau Pourpre. A l'intérieur, vous trouvez... une mèche de cheveux !

Allez dans les douches. Il y a quelque chose de coincé dans le tuyau d'évacuation. En fabriquant une canne à pêche improvisée (aiguille + mèche de cheveux), vous parviendrez à le récupérer. Il s'agit de la clé d'ascenseur. Utilisez cette clé sur l'ascenceur juste à côté et descendez au rez-de-chaussée. Allez chercher des cartouches de fusil de chasse et des balles de pistolet en salle C3. Puis entrez en C2. Vous parvenez enfin à retrouver Laura. Elle accepte de vous suivre mais vous tend un piège aussitôt en vous enfermant dans une pièce.

Les monstres suspendus
Munissez-vous du fusil de chasse pour abattre les deux premiers monstres. Placez-vous dans un coin et tirez lorsque l'un d'eux s'approche d'un peu trop près. Pour le troisième, vous pouvez économiser vos cartouches de fusil et sortir votre pistolet. Après le combat, vous sombrez dans un monde plus chaotique encore.

L'hôpital Brookhaven, version sombre

Vous vous réveillez dans le jardin de ce qui semble être une version plus glauque de l'hôpital. En passant la porte, vous trouverez un point de sauvegarde et des cartouches de fusil de chasse par terre. Rendez-vous dans la pièce C1 et éliminez l'infirmière avant de ramasser la boisson revigorante et les balles de pistolet. Passez en C2 (une autre infirmière vous attend) et prenez la trousse de soins. Utilisez l'ascenseur pour monter d'un étage et vous rendre dans la pièce M4. Prenez les cartouches de fusil de chasse et la boisson. Entrez en M6, tout au bout du couloir, pour trouver des balles de pistolet, une trousse de soins, une pile sèche et la clé magasin sous-sol. Vous pouvez lire les notes sur le lit. Vous apprendrez ainsi qu'il existe une cachette au sous-sol... Montez au dernier étage et allez vérifier si Maria est encore là (chambre S3). Apparemment non. Elle est peut-être au sous-sol ? Faites un tour en S11 pour prendre des balles de pistolet et une ampoule et pour lire le message sur le lit. Remarquez la porte à côté de l'ascenseur. Elle porte une peinture des plus étranges... Restez à cet étage et allez chercher une trousse de soins, des cartouches de fusil de chasse et des balles de pistolet dans le petit dépôt (Store room). Passez par les escaliers (sauvegardez si vous le souhaitez) et descendez jusqu'au sous-sol. Utilisez la clé pour déverouiller la porte puis ramassez les cartouches de fusil de chasse par terre. L'étagère est tachée de sang, cela ne vous empêchera pas de la pousser pour découvrir un passage derrière. Maria est là. Après une petite dispute, elle décide de vous suivre une nouvelle fois. Descendez l'échelle du passage. Au milieu de la tâche de sang vous découvrirez un anneau de cuivre. Ramassez-le puis remontez à la porte bizarre à côté de l'ascenseur du dernier étage.
Placez l'anneau sur le doigt de la peinture. Rien ne se passe pour l'instant... prenez l'ascenseur pour descendre au premier étage (bouton 2). Lors de la descente, votre radio se mettra subitement en marche et vous entendrez trois questions qui vous sont directement adressées. Allez dans la grande salle (Day room) et demandez à maria de vous aider à ouvrir le frigo. Vous découvrirez un anneau d'étain à l'intérieur. Revenez à l'ascenseur et remontez. Rendez-vous dans le petit dépôt pour tenter de répondre aux questions posées par la radio. Une grosse boîte est apparue dans cette pièce. Examinez-la et entrez les bonnes réponses aux questions. Attention ! Vous n'avez qu'une seule chance. Si vous vous trompez, vous perdrez de l'énergie. Par contre, si vous parvenez à l'ouvrir, à vous le jackpot avec 5 boîtes de cartouches de fusil de chasse et 2 ampoules. Voici les réponses :
Question 1 : 3
Question 2 : 1
Question 3 : 3
Allez sauvegarder dans la cage d'escaliers car la suite est assez délicate, surtout en mode difficile. Placez le second anneau sur l'autre main de la peinture pour déverrouiller la porte. Descendez les escaliers, lisez le livre bleu au sol puis

continuez votre descente jusqu'en bas. Vous êtes maintenant dans un couloir. Dès que vous passerez le premier coin, Pyramide Rouge surgira derrière Maria. Fuyez sans perdre une seconde. Si Pyramide Rouge rattrape Maria, c'est la fin. Vous atteindrez assez rapidement un ascenseur, mais les portes se refermeront avant que Maria n'ait pu vous rejoindre et vous devrez l'abandonner à son triste sort... Les portes s'ouvrent dansle hall d'entrée de l'hôpital. Allez dans le bureau du directeur et prenez la carte et la clé du hall de l'hôpital sur la table. Par la fenêtre, vous apercevez Laura dehors.Revenez dans le hall, sauvegardez et sortez de ce maudit hôpital.

Silent Hill, la nuit

Votre but est de rejoindre les locaux de la société historique, mais ce n'est pas la peine de vous y rendre maintenant car ils sont fermés à clé. Vous devez donc au préalable dénicher cette clé grâce au plan du directeur de l'hôpital. Ramassez les cartouches de fusil de chasse à côté du camion garé devant l'hôpital puis descendez jusqu'à Rendell St. Tournez vers l'ouest pour ramasser une boisson revigorante, une trousse de soins, des balles de pistolet et une ampoule. Prenez ensuite le côté est de la rue. Avant d'arriver à l'intersection de Munson, vous devriez avoir trouvé 3 boîtes de cartouches de fusil, 2 boîtes de cartouches de carabine, des balles de pistolet et une boisson revigorante. Dans la partie sud de Munson, prenez 2 boîtes de balles de pistolet et revenez sur Saul St. Là, ce sont 2 boissons revigorantes que vous devrez récupérer avant de passer par la porte grillagée pour rejoindre l'autre partie de la carte. Courez simplement sur les grilles pourne pas vous faire toucher par les monstres en dessous. Vous pouvez sauvegarder dans le camping-car. Longez Saul St pour prendre une trousse de soins, 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse ainsi que 2 boîtes de balles de pistolet. Prenez Neely St et ramassez de suite à gauche une trousse de soins. Remontez Neely St en vous arrêtant à Happy Burger pour y trouver 2 boîtes de cartouches de carabine. Prenez aussi les balles de pistolet au coin de Neely et de Sanders St et entrez dans le Neely's Bar pour y lire de nouvelles inscriptions sur les murs. Continuez sur Neely St et ramassez 2 boissons avant d'arriver sur Katz St puis redescendez et tournez sur Sanders St. Ramassez une boisson sur les marches d'un appartement. Poursuivez sur Sanders St jusqu'au marchand de fleurs tout au bout. En chemin, vous récupèrerez 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse. Sur le parking du marchand de fleurs, prenez les cartouches de fusil de chasse et les 2 boîtes de balles de pistolet. Revenez à hauteur de Lindsey, là où se trouve la marque sur votre plan. Ramassez la clé de serrage sur le perron d'une maison et lisez la lettre. Continuez encore vers le nord et ramassez les balles de pistolet devant le store bleu avant d'arriver sur Vachss Rd. Redescendez vers Katz et ramassez les autres balles de pistolet à l'intersection. Traversez Katz St. A l'intersection avec Neely, prenez les balles de pistolet devant Grand Market puis les cartouches de carabine et la boisson devant Big Jay's. Continuez sur Katz St jusqu'à la porte à l'ouest et traversez le passage. Montez des escaliers à l'intersection de Katz et de Munson pour trouver une boisson revigorante et des balles de pistolet. Allez jusqu'à l'extrême fin de Katz pour récupérer une trousse de soins et une ampoule. Dirigez-vous vers Rosewater Park et sauvegardez au motel Jack's Inn.
Remontez vers le parc. A l'ouest du parking, vous pourrez prendre 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse. Continuez de monter, il y a une ampoule un peu plus haut sur votre gauche (directement à l'ouest de la statue entourée sur la carte). Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la statue. Allez y sans crainte car aucun monstre ne traîne dans le parc. Jetez un oeil derrière la statue et creusez le sol pour dégager une petite boîte enfouie. Utilisez la clé de serrage pour l'ouvrir et ainsi récupérer une vieille clé en bronze. Sortez du parc et dirigez-vous vers la société historique de Silent Hill. Passez simplement devant sans vous arrêter car il y a des cartouches de carabine à récupérer près du cadavre tout au bout de Nathan Ave. Revenez sur vos pas et entrez dans les locaux de la société.

La société historique de Silent Hill

Il y a un point de sauvegarde à la réception si vous en avez besoin. Passez dans les pièces suivantes et examinez tous les tableaux. L'un deux représente votre vieil ami Pyramide Rouge. Si vous jouez pour la seconde fois, vous trouverez également une coupe en obsidienne. Passez par le trou dans le mur et descendez en suivant l'interminable escalier.

La prison de Toluca

Vous arrivez dans un bureau. Lisez les documents et emparez-vous de la trousse de soins sur la table avant de continuer. Pour la suite, vous n'avez pas vraiment le choix, la porte à droite étant fermée à clé, vous devez tourner à gauche. Prenez ensuite à droite et entrez dans la première pièce pour récupérer des balles de pistolet. Sortez et prenez la porte au bout du couloir à droite. Cette pièce abrite un grand trou en son centre. Prenez votre respiration et sautez à pieds joints... Vous atterrissez bien plus bas, au fond d'un puits. Examinez le mur pour découvrir une portion friable. Vous pouvez aussi vous amuser à frapper tout autour du mur et trouver l'endroit qui sonne creux. Frappez plusieurs fois à cet endroit pour casser le mur et faire apparaître une porte. Vous tombez dans des égouts. Le passage de gauche étant condamné, passez par la droite. Continuez par l'unique porte ouverte. Pénétrez dans la pièce à droite. Dès que

vous aurez ramassé la clé à inscription vrillée par terre, les piles de votre lampe de poche faibliront. Remplacez-les avec la pile sèche trouvée à l'hôpital. Au retour de la lumière, vous vous apercevrez que la pièce grouille de cafards et que la porte est verrouillée ! Utilisez le digipad pour sortir.

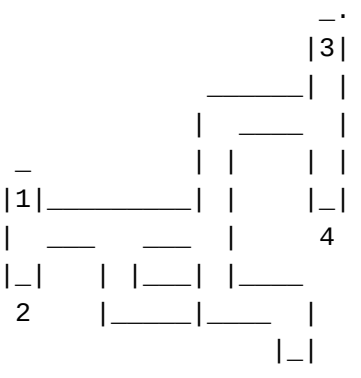
Enigme du digipad
Quel que soit le mode de jeu, vous remarquez des touches plus claires que les autres (2 ou 3 touches suivant la partie). Utilisez ces numéros pour composer un code de trois chiffres. Procédez méthodiquement et ne paniquez pas !

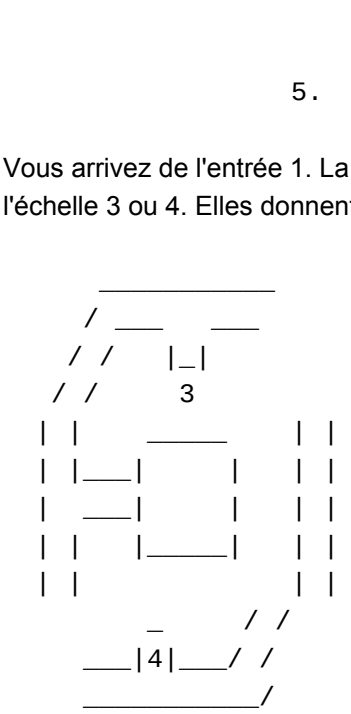
Voilà, vous pouvez sortir. Allez dans la pièce au fond. Ne vous inquiétez pas du changement de perspective et utilisez la clé à inscription vrillée pour ouvrir la grille. Sautez dans le trou... Cette fois, vous vous retrouvez dans un réfectoire désaffecté. Eddie est là. Il tient une arme et parle du meurtre qu'il vient de commettre. Ramassez les 2 boissons et la table du « Porc glouton » puis sauvegardez. Partez sur les traces d'Eddie. Inspectez ce nouveau couloir en ramassant les balles de pistolet sur la première table et le plan de la prison sur la seconde. Allez dans les douches (au milieu du couloir) et ramassez la table « Séductrice » dans l'une d'elles. Revenez dans le couloir et continuez par les cellules au sud. Ne vous approchez pas trop des grilles pour ne pas être aggressé par les « prisonniers ». Cherchez les balles de pistolet dans la cinquième cellule et la poupée de cire dans la neuvième. Remontez le couloir suivant en prenant les balles de pistolet sur la table. Pousuivez votre exploration par la salle à l'ouest au milieu du couloir. Vous y trouverez des cartouches de carabine. Remontez vers les cellules nord. Entrez dans la première d'entre elles, elle contient des peintures assez étranges. Passez faire un tour dans la septième pour récupérer la table de l' « Oppresseur ». Revenez sur vos pas dans le couloir Est et allez dans la cour de la prison. Ne prêtez aucune attention aux bruits que vous entendrez, personne ne viendra vous attaquer. Repérez la guillotine au centre et disposez les 3 tables que vous avez trouvées. Un cri retentira mais vous ne verrez rien. Dirigez-vous vers la sortie et avant de partir, récupérez le fer à cheval apparu sur la porte. Rejoignez le couloir Ouest en traversant les cellules. Entrez dans la seconde porte à gauche. C'est un parloir. Récupérez la trousse de soins et sortez. Passez ensuite dans le parloir juste à côté. Il est complètement détruit ce qui vous permet de le traverser sans problème.
Entrez de l'autre côté du premier parloir pour récupérer le briquet. Entrez dans l'avant dernière porte à droite de ce couloir. Vous êtes dans les toilettes des femmes. Frappez à la dernière au fond. Personne ne répond. Pourtant... Continuez par les toilettes des hommes juste en dessous. Sauvegardez. Traversez le couloir et entrez dans le bureau à côté des grilles. Ramassez une ampoule, une boisson et une trousse de soins. Prenez quelques secondes pour lire le magazine sur la table. Entrez dans la pièce annexe pour récupérer la carabine de chasse, les cartouches de fusil de chasse, les 2 boîtes de cartouches de carabine et les balles de pistolet. Revenez dans le couloir et passez les grilles. Tout est fermé, mais il y a une trappe sur le sol. Faites fondre la poupée en cire à l'aide du briquet puis rajoutez le fer à cheval pour faire une poignée. Tirez pour ouvrir la trappe et sautez dans le trou. Vous êtes dans la morgue de la prison. Passez par la double porte derrière vous puis par l'autre double porte. Sautez dans le nouveau trou. Impossible de savoir où vous vous trouvez. Tout ce que je sais c'est que la musique est plutôt dérangeante. Ne traînez pas ici. Passez la porte et sautez encore dans un trou.

Vous vous réveillez devant un ascenseur. Ramassez les cartouches de carabine, les balles de pistolet, les cartouches de fusil de chasse et la trousse de soins. Attendez que l'ascenseur ait fini sa longue descente puis allez sauvegarder.

Le labyrinthe

Cette partie du jeu est assez laborieuse car il n'existe pas de plan des lieux. Cependant James dessinera au fur et à mesure une carte des couloirs qu'il traversera. Explorez la première petite portion du labyrinthe. Elle ressemble à ceci :



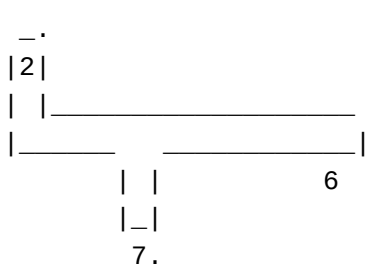


Vous arrivez de l'entrée 1. La porte 2 est condamnée par des barbelés pour l'instant. Tuez les monstres et continuez par l'échelle 3 ou 4. Elles donnent sur le même lieu.

Courez dans la salle centrale en évitant Pyramide Rouge qui fait une ronde par là et les monstres en dessous les grilles. Ramassez le grand couteau et les 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse puis remontez. Descendez maintenant par l'échelle 5. Suivez le couloir inondé et montez à l'échelle située de l'autre côté.

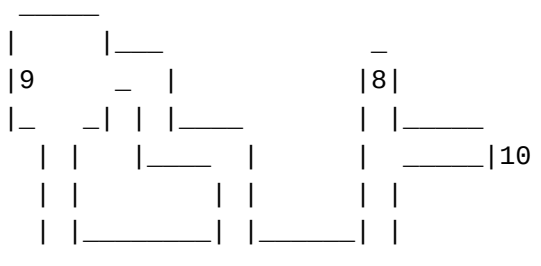
Enigme du cube
Vous vous trouvez devant un cube que vous pouvez tourner dans toutes les directions. Ce cube représente en réalité la pièce adjacente. Tournez-le de façon à pouvoir entrer dans la pièce. Une fois à l'intérieur, repérez les 2 ouvertures exactement opposées l'une à l'autre et tentez d'imaginer les mouvements qu'il faudrait faire avec le cube pour placer ces portes aux bons endroits (en bas).
Retournez devant le cube et tournez-le correctement pour traverser la pièce. Il n'existe pas de solution précise pour cette énigme. Avec de la patience, vous y arriverez à coup sûr.

Traversez la pièce et descendez les escaliers. Surprise ! Maria n'est pas morte ! Mais elle est retenue prisonnière derrière des barreaux dans une petite cellue.e Vous ne pourrez pas la libérer maintenant. Remontez et récupérez la pince coupante sur le panneau électrique qui s'est ouvert. Faites le chemin inverse jusqu'à la porte aux barbelés (position 2 sur le plan). Coupez les fils à l'aide de la pince et descendez par l'échelle derrière.



Tuez les monstres et montez à l'échelle 7. L'autre (6) ne mène nulle part. Pas de problème pour la suite étant donné qu'il n'y a à chaque fois qu'une issue possible. Continuez jusqu'à trouver des balles de pistolet juste en haut d'une échelle.

Descendez par l'échelle suivante et vous vous retrouverez dans une zone qui ressemble à cela :



|_____|
Faites attention car Pyramide Rouge se trouve dans ce secteur. Vous êtes en 8. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'échelle 9 (utilisez le passage où ne se trouve pas Pyramide Rouge). Montez et récupérez les 2 boîtes de balles de pistolet. Redescendez, évitez Pyramide Rouge et montez à l'échelle 10. Vous pouvez sauvegarder et lire le journal par terre si vous le désirez. Passez la porte. Les journaux éparpillés dans le couloir sont tous datés d'aujourd'hui... Vous entendez un cri provenant de l'une des pièces annexes. James se précipite et découvre Angela aux prises avec un monstre difforme.

Le père d'Angela
Le monstre dispose d'attaques rapides et puissantes. Placez-vous dans un coin de la pièce et truffez-le de plomb avec votre fusil de chasse ou avec la carabine. S'il vous attrape, vous devrez vous débattre pour qu'il vous relâche. Pensez à vous soigner dès que votre énergie est à son plus bas. Au bout d'une dizaine de balles, le monstre sera à bout de forces et Angela l'achevera avant de s'enfuir une nouvelle fois.

Sortez de la pièce et prenez la porte à votre droite. Vous arrivez dans un autre couloir. Entrez dans la première porte.

Enigme des pendus
Il y a six corps pendus. Sur chacun d'eux est inscrit le motif d'emprisonnement. Retenez bien ces motifs. Allez maintenant dans l'autre pièce du couloir. Cette fois, les corps ont disparu, seules les cordes nouées sont encore là. Lisez les deux messages sur le grillage. Il est dit que vous devez tirer sur la corde correspondant au seul condamné innocent parmi les six.
En mode facile : le kidnappeur est innocent
En mode normal : le pyroman est innocent
En mode difficile : faussaire est innocent
En mode Extra Hard : le voleur est innocent
Tirez la bonne corde et retournez dans la pièce avec les corps pour récupérer la clé des exécutés à tort. Si vous tirez la mauvaise corde, des monstres apparaîtront dans le couloir.

Traversez le couloir et passez par la porte du fond. Utilisez la clé que vous venez de trouver pour retirer les menottes et ouvrir la grille. Continuez par le passage jusqu'à la cellule de Maria. Malheureusement, vous arrivez trop tard. Elle est morte. En tout cas, elle en a l'air... Revenez sur vos pas et passez par la porte grillagée qui était fermée en arrivant. Ramassez la trousse de soins et entrez dans le petit cimetière. Prenez les 3 boîtes de cartouches de fusil de chasse ainsi que l'ampoule. Sauvegardez puis intéressez-vous aux épitaphes. Certaines d'entre elles portent des noms bien connus. Pire, il y a même la vôtre ! Descendez par le trou de votre tombe. Vous atterissez dans des locaux insalubres. Eddie est là, il vient encore de tuer quelqu'un. Maintenant il s'en prend à vous.

Combat contre Eddie
il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est lui tirer dessus. Evitez autant que possible ses tirs et ne restez pas à côté de lui car il peut vous frapper avec ses poings. Au bout d'un moment, il passera dans la salle suivante. Ramassez les cartouches de fusil de chasse et les cartouches de carabine puis suivez-le. Cette fois, vous pouvez vous protéger derrière les morceaux de viande accrochés. Tuez Eddie avant qu'il ne vous tue puis sortez par les grandes portes.

Le Lac Toluca

Vous êtes sur un ponton. Sauvegardez avant de prendre le bateau. Le but est de rejoindre la rive opposée du lac mais cela n'est pas si évident en raison de l'épais brouillard qui règne à Silent Hill. Pivotez à droite jusqu'à ce que vous puissiez voir le phare en face puis avancez toujours tout droit. En mode difficile, vous devrez synchroniser les deux sticks analogiques pour avancer.

L'hôtel Lake View

Vous voilà enfin arrivé à l'hôtel Lakeview. Ramassez la boîte à musique « Petite sirène » sur le rebord de la fontaine puis entrez dans l'hôtel. Récupérez le plan de celui-ci sur le panneau à votre droite. Commencez votre exploration par le restaurant Lake Shore. Allez vers le piano. Vous retrouvez Laura, la petite fille. Elle vous fait lire une lettre de Mary datée de la semaine dernière. Ramassez la clé « Poisson » sur l'une des tables puis revenez dans le hall d'entrée. Tuez les monstres qui arrivent et entrez dans la salle grise en bas à gauche. Fouillez les étagères pour y découvrir 3 boîtes

de balles de pistolet et des cartouches de carabine. Revenez dans le hall mais cette fois, descendez au sous-sol par les escaliers. Allez chercher la bombe de diluant dans l'ascenseur puis remontez. Faites un tour dans le grand vestibule (lobby). Lisez la note posée sur le comptoir de la reception. Elle vous est destinée et fait mention d'une cassette dans le bureau du premier étage. Passez derrière le comptoir et prenez la clé de la chambre 312, la clé de votre chambre. Vous pouvez sauvegarder dans le vestibule. Le point de sauvegarde se trouve sur l'un des fauteuils. Montez par le grand escalier central et rendez-vous au vestiaire (Cloak room). Examinez la pièce pour y dénicher 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse, 2 boîtes de balles de pistolet, une trousse de soins ainsi qu'une malette fermée à clé. Utilisez la clé « Poisson » sur la malette pour la vider de son contenu, c'est-à-dire la clé de la chambre 204. Dans le couloir, allez récupérer 2 boîtes de balles de pistolet près de la fenêtre puis entrez dans la bibliothèque (reading room). Vous y trouverez 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse et une boisson. Dirigez-vous vers la chambre 204. Ramassez les 2 boîtes de balles de pistolet dans le couloir puis entrez dans la chambre. Prenez la clé de l'ascenseur de service sur la table puis passez par l'énorme trou dans le mur pour accéder à la chambre 202. Examinez les photos éparpillées sur le lit. Sur l'une d'elles est inscrit le code de la malette par terre. Pour le lire, vous devrez d'abord utiliser le diluant pour enlever les traces de marqueur noir. Notez le code et ouvrez la malette. Elle contient la boîte à musique « Cendrillon ». Allez maintenant explorer l'aile Est de l'hôtel. Ramassez la boisson revigorante ainsi que les cartouches de carabine devant l'ascenseur. Entrez dans la pièce grise. 2 boissons revigorantes vous y attendent. Essayez d'utiliser l'ascenseur dans cette pièce. Malheureusement, vous êtes trop lourd pour qu'il fonctionne correctement. Débarrassez-vous de tout votre inventaire sur l'étagère à côté et descendez au rez-de-chaussée (bouton 1). Vu que vous n'aurez plus votre radio pour vous avertir de la présence de monstres, je vous indiquerai si vous deviez rencontrer des créatures dans cette zone. Empressez-vous de prendre le plan accroché au mur. Allez au cellier (pantry) récupérer la boîte à musique « Blanche Neige ». Arrêtez-vous ensuite au bureau (Office). Vous y trouverez votre cassette vidéo dans le coffre ainsi qu'un ouvre-boîte. Remontez jusqu'à la pièce des employés (employee lounge). Il y a 2 boîtes de cartouches de carabine posées sur le frigo. Rejoignez les escaliers en face du bureau et descendez au sous-sol. 2 monstres vous attendent de pied ferme dans le couloir. Slalomez entre eux vu que vous n'avez pas d'arme. Courez jusqu'à la chaudière (boiler room). Prenez la trousse de soins par terre et la clé du bar suspendue à un tuyau. Courez ensuite jusqu'à la cuisine (kitchen), toujours en évitant les monstres, et utilisez l'ouvre-boîte sur la conserve.
Aussi étrange que cela puisse être, vous trouvez une ampoule électrique à l'intérieur. Ramassez les 3 boissons avant d'entrer dans le bar. Utilisez l'ampoule sur la lampe du comptoir. Grâce à la lumière, vous pouvez trouver la serrure de la porte et utiliser la clé pour sortir. Remontez au premier étage (2nd floor) pour récupérer tout votre attirail. Attention aux deux ennemis qui vous attendent devant la pièce où vous vous rendez. Une fois vos poches pleines, redescendez au vestibule et approchez-vous de la grosse boîte à musique.

Enigme des boîtes à musique
Vous devez placer correctement les boîtes à musique en fonction des indications qui vous sont données. En mode facile et normal, l'ordre de gauche à droite est Cendrillon, Blanche Neige, la Petite Sirène. En mode difficile et Extra Hard, l'ordre est de gauche à droite Cendrillon, la Petite Sirène, Blanche Neige. Lorsque tout sera en ordre, faites jouer la boîte à musique pour recevoir la clé de l'escalier de l'hôtel.

Grâce à cette clé, vous pouvez enfin rejoindre la chambre 312 au dernier étage. Sauvegardez avant de vous y rendre. Dans la chambre, utilisez la cassete vidéo dans le magnétoscope et regardez la séquence...

L'hôtel Lake View, version sombre

Revenez dans le couloir pour vous apercevoir que tout a changé dans l'hôtel. Vous pouvez sauvegarder sur la porte de la chambre 313. A ce propos, si vous optez pour la fin « chien » (voir les fins spéciales), c'est ici que vous devez vous rendre. Descendez à la bibliothèque (reading room) et écoutez la conversation dans les écouteurs. Vous pouvez aussi prendre le livre « Cérémonie Crimson » sur l'étagère (seulement disponible lors de la seconde partie). Passez ensuite dans la chambre 202. Vous serez transporté dans le couloir Ouest de l'hôtel. Ramassez les 2 boîtes de balles de pistolet sous la fenêtre. Puis les 2 ampoules sur la table devant l'ascenseur un peu plus loin. Utilisez justement l'ascenseur pour descendre au sous-sol inondé. Courez vous réfugier dans le bar où vous trouverez 5 boissons revigorantes. Passez dans la cuisine et ramassez les 2 boîtes de cartouches de fusil de chasse, la trousse de soins et les 2 boîtes de cartouches de carabine. Continuez par le couloir suivant et courez jusqu'aux escaliers. Une séquence cinématique avec Angela se déclenche. Vous ne pourrez pas la rejoindre. Faites donc demi-tour. Vous serez devant de nouveaux escaliers. Montez. Allez ramasser les 2 ampoules devant les toilettes puis les 2 boîtes de cartouches de

carabine devant le bureau du manager. Sortez ensuite par la sortie de secours à l'autre bout du couloir. Suivez le couloir sans trop vous attarder pour ne pas vous faire attraper par les monstres sous les grilles puis sauvegardez avant de rentrer dans le vestibule. Là vous verrez une nouvelle fois Maria se faire tuer ! Si je compte bien, c'est la troisième fois qu'elle meurt dans le jeu ! Pas le temps de réfléchir à cela de toute façon car 2 Pyramides Rouges descendent vous attaquer.

Les 2 Pyramides Rouges
Le seul conseil que je pourrai vous donner ici c'est de vous placer dans un coin, de tirer sur l'un d'eux et de fuir vers un autre coin. C'est peut-être long, mais vous serez au moins sûr de les battre sans perdre trop d'énergie. Utilisez votre arme la plus puissante et au bout d'un moment (plus ou moins long suivant la diffics'enfonceront leur lance sous la gorge.

Récupérez sur chacun d'eux un oeuf écarlate que vous incrusterez sur les doubles portes pour les ouvrir. Sortez de l'hôtel. Et suivez le long couloir. Vous entendrez la voix de Mary. Ecoutez-la si vous voulez (voir les fins spéciales). Montez les escaliers jusqu'au toit et préparez-vous pour le dernier combat du jeu.

Mary ou Maria ?
Suivant votre parcours, vous aurez à vous battre contre Mary ou contre Maria déguisé en Mary. La technique reste cependant la même, restez à l'écart et tirez! Si elle vous attrape ou si elle vous envoie ses papillons, débattez-vous pour vous en sortir. Au bout de quelques tirs, elle s'écroulera et il ne vous restera plus qu'à l'achever d'un tir bien placé. C'est la fin de Silent Hill 2.

Fins spéciales

Il existe 5 fins pour ce jeu. Chacune d'entre elles s'obtient en remplissant différentes conditions pendant la partie.

Partir
Pour cette fin, vous devez constamment garder votre énergie au maximum en vous soignant régulièrement et en évitant les combats autant que faire se peut. Lorsque vous trouverez Maria, vous pourrez vous permettre de la frapper plusieurs fois avec la planche. Votre but dans le jeu est de retrouver votre femme, ne perdez donc pas trop de temps à vous balader en ville pour trouver des objets et rendez-vous toujours rapidement à l'étape suivante.
Lisez souvent la lettre de Mary et dans l'hôtel, n'utilisez pas les écouteurs dans la bibliothèque, par contre prêtez attention aux paroles de Mary dans le long couloir à la fin du jeu. De cette façon, vous verrez James quitter la ville en compagnie de Laura.

Renaître
Cette fin n'est disponible qu'après avoir terminé le jeu au moins une fois. Vous devez simplement récupérer les quatres objets secrets : le chrisme blanc, livre des Souvenirs Perdus, la coupe en obsidienne et le livre « Cérémonie Crimson ».

Dans l'eau
Restez attentif à tous les objets spéciaux du jeu. Examinez entre autres le couteau d'Angela, lisez le journal sur le toit de l'hôpital, utilisez les écouteurs dans la bibliothèque de l'hôtel, écoutez la voix de Mary dans le dernier couloir... Lorsque vous perdez de l'énergie, ne vous empressez pas de vous soigner. En gros, ayez une attitude un peu suicidaire tout au long du jeu.

Maria
Pour visionner cette fin, vous devez toujours protéger Maria. Passez la voir aussi souvent que possible lorsqu'elle se repose à l'hôpital ou lorsqu'elle est enfermée en prison. Ecoutez toujours ce qu'elle a à vous dire et suivez ses indications. Mais surtout, ne prêtez pas attention à la voix de Mary dans le couloir final.

Chien
Cette fin n'est disponible qu'après avoir obtenu la fin Renaître ou après avoir visionné les trois autres. Vers le milieu de l'aventure, allez chercher la clé du chien dans la niche en passant par le grillage défoncé (près du panneau de l'hôtel sur Nathan Ave). Puis dans l'hôtel version sombre, entrez dans la chambre 313. Vous aurez alors la surprise de trouver un chien responsable de tous vos tracas !

Introduction

La petite ville paisible de Silent Hill étant infestée de démons et d'énigmes en tout genre, il nous a semblés indispensable d'aider cette pauvre Heather. Ainsi, pour que la jeune femme ne erre pas continuellement dans des couloirs sombres et humides, il vous suffira de suivre cette solution pas à pas.

Comme ses aînés, Silent Hill 3 propose trois modes de difficulté aussi bien pour ce qui est de l'action que des énigmes. Cette soluce vous proposera le cheminement pour le mode Normal ainsi que la résolution des énigmes pour les trois niveaux de difficulté. Vous y trouverez également une liste exhaustive des items de soin, des munitions, des armes et ce encore une fois pour le mode Normal.

Pour chaque mode de difficulté, le cheminement est le même. Seules les énigmes changent (le mode Facile en comportant moins) ainsi que l'emplacement et le nombre d'items à ramasser.

Descriptif des modes de jeu

- Mode Facile : Les énigmes sont peu nombreuses et très simples à résoudre. Heather s'essouffle très lentement, elle ne recharge pas ses armes (ceci se faisant automatiquement), un grand nombre de munitions est présent dans le jeu et elle ne peut tomber quand elle arrive devant un précipice.

- Mode Normal : Les énigmes sont en plus grand nombre et certaines d'entre elles ne peuvent être résolues qu'en déchiffrant des messages, des textes. Heather rencontre des monstres plus résistants, plus hargneux et elle dispose de moins de munitions. De plus, elle peut tomber dans des précipices si vous la forcez un peu. Elle s'essouffle également plus vite.

- Mode Difficile : Plus d'énigmes qui sont parfois très difficiles en rapport à des textes religieux, etc. Les monstres sont plus résistants et vous n'avez quasiment pas de munitions. De plus, Heather s'essouffle très rapidement quand vous la faites courir.

Cauchemar au Parc d'attractions

Avant toute chose, sachez que ce que vous faites durant cette partie n'aura pas d'incidence pour la suite de l'aventure. En somme, inutile de vous en faire si vous vous faites tuer par un des monstres que vous rencontrerez sur votre chemin. Pour l'heure, avancez tout droit puis passez par la porte rouillée. Tuez les monstres et passez par la porte qui est tout au bout de l'allée à droite. Vous pouvez également rentrer dans la boutique de souvenirs mais vous n'y trouverez rien d'intéressant. Passez par la porte qui vous fait face en évitant les monstres. Tournez à gauche, courez au fond de l'allée et montez l'escalier en évitant ou en tuant les monstres. Passez par le portique à gauche puis courez sur les rails des montagnes russes. Vous vous retrouverez à un moment, sans aucune fuite possible, devant un wagonnet qui arrivera sur vous à toute vitesse. Le cauchemar prendra ainsi fin et Heather se réveillera dans un snack, le Happy Burger, faisant étrangement penser à celui de Silent Hill.

Centre commercial

Une fois dans les toilettes, vous trouverez un pentacle qui vous permettra de sauvegarder. Après avoir frappé à la dernière porte des WC et vu ce qui se passait, passez par la fenêtre pour sortir des WC. Dans la ruelle, prenez à droite et ouvrez la seule porte accessible. Dans le couloir, vous arrivez à un embranchement. La double porte de gauche étant fermée, prenez à droite, passez devant une autre double porte verrouillée et ouvrez la porte au bout du couloir qui vous mènera à un hall. Passez dessous le volet de la boutique de vêtements qui laisse passer un rayon de lumière. Prenez les 2 boîtes de munitions pour pistolet et passez par la porte au fond de la pièce. Vous pouvez déverrouiller la double porte de tout à l'heure. Ceci fait, prenez à droite. En face de l'ascenseur, vous trouverez sur le mur une carte du niveau beef jerky qui vous servira à détourner l'attention des canidés. Sortez et ouvrez la deuxième porte à droite qui contient une sauvegarde, 2 boissons revigorantes et une boîte de munitions pour pistolet. Comme vous ne pouvez pas pour l'instant prendre la clé sous la palette, sortez de la pièce, retournez à l'embranchement mentionné plus avant et passez par la porte à droite au fond du couloir. Vous vous retrouvez dans un hall à forme circulaire. Entrez dans la boulangerie d'Hélène et prenez-y la paire de pinces. Sur le comptoir trône également un prospectus. Sortez et ne faites pas attention pour l'instant à la librairie qui est fermée à clé. Revenez dans la pièce où se trouvent la sauvegarde et la clé sous la

palette.
Utilisez la paire de pinces pour récupérer la clé prise avec les pinces. Repartez en direction de la librairie, en évitant au passage les nouveaux monstres, et utilisez la clé trouvée juste avant pour ouvrir la porte. Ramassez une boîte de munitions pour pistolet les 5 anthologies de Shakespeare qui sont par terre et qui vous serviront pour la première énigme du jeu. Pour vous aider à résoudre cette énigme, vous pouvez également lire la note sur le mur à droite de la porte au fond de la pièce.

Enigme des livres :

- Mode Facile : Mettez l'anthologie 1 à gauche sur l'étagère puis l'anthologie 3 à droite. Notez le code écrit sur la tranche des livres à savoir : 2018.
- Mode Normal : Utilisez les livres pour former une succession de chiffres qui formeront un code pour ouvrir la porte du fond. Notez le code 5217.
- Mode Difficile : Pour résoudre l'énigme il vous faudra un minimum de connaissances sur l'oeuvre de Shakespeare. Autant vous dire que c'est ardu. On va donc faire simple en vous donnant de suite le code : 8352.

Note : Il semble que les codes soient aléatoires. De ce fait les nombres proposés ne correspondront peut-être pas à ce que vous trouverez.

Sans plus attendre, prenez l'ascenseur dans lequel vous trouverez la radio qui, grâce à ses grésillements, vous indiquera la présence de monstres.

Centre commercial / Dimension parallèle

Tournez à droite puis, au fond du couloir, à l'embranchement, ouvrez la porte qui est face à vous. Vous trouvez dans cette pièce une sauvegarde, 3 boissons revigorantes, une ampoule. Sortie de cette pièce, allez à gauche en laissant les chiens rencontrés déguster leur festin. Passez par la double porte au bout du couloir. Vous arrivez dans une grande pièce où trois monstres attendent. Tuez-les. A gauche se trouve une pièce avec une échelle inaccessible pour l'instant. Prenez plutôt le couloir éclairé et au bout de celui-ci tournez à droite. Entrez dans la première pièce à gauche. Ramassez les 2 boîtes de munitions pour pistolet, une trousse de soins et une torche électrique qui passe facilement inaperçue si vous n'éteignez pas la lumière dans la pièce grâce à l'interrupteur près de la porte. En sortant, allez jeter un petit coup d'oeil aux toilettes où vous trouverez de l'eau de javel. Frappez à la dernière porte des toilettes, attendez un peu et admirez le travail des femmes de ménage. Au bout du couloir, passez sous le volet en ferraille et tuez les monstres. Entrez dans la boutique de vêtements et récupérez le cintre sur le porte-manteau et le gilet pare-balles un peu plus loin. Revenez dans la pièce où se trouvait l 'échelle en hauteur. Utilisez le cintre pour faire descendre l'échelle. Montez. Regardez la TV qui est allumée puis passez dans la pièce à droite de l'escalator. Vous trouverez une boisson revigorante et une boîte de munitions pour pistolet. Passez la porte du fond. Evitez ou tuez les monstres dans le couloir. Pour l'instant laissez la porte verrouillée dans le couloir de gauche pour aller tout droit. Tout au bout du couloir à droite, prenez la dernière porte de droite. Prenez la noix et sortez en prenant l'autre porte qui vous ramène au niveau des escalators. Utilisez la sauvegarde à droite. Montez l'escalator. Prenez la première porte à droite de Heather. Ramassez la clé cuite dans l'estomac du chien. Vous trouverez également dans cette pièce une boisson revigorante et une trousse de soins. Sortez et laissez le chien qui est en train de manger. Vous pouvez rentrer dans les WC des femmes mais il n'y a rien d'intéressant. Redescendez au 2ème étage par l'escalator. Prenez la porte de gauche puis la porte au fond de la pièce. Ensuite, allez à droite et à gauche pour utiliser la clé cuite afin d'ouvrir la porte verrouillée. Dans cette pièce, vous trouverez 2 boissons revigorantes et un tube en acier, sous le jet de vapeur qui fera office d'arme. Passez par l'autre porte. Vous vous retrouvez dans le hall à la forme circulaire. En passant par la droite, passez par la double porte au fond du hall. Récupérez le détergent et sortez de l'autre côté. Courez jusqu'au bout du couloir, arrêtez le ventilateur et prenez la porte à gauche. Combinez le détergent avec l'eau de javel et versez-les dans le seau. Sortez, allumez le ventilateur et rentrez à nouveau dans la pièce. Votre petit stratagème aura eu pour effet de tuer les insectes qui vous barraient le passage. Suivez le couloir puis prenez la porte qui se trouve juste après celle menant aux étages. Ramassez le beef jerky et 3 boîtes de munitions pour pistolet. Sortez de la pièce et à l'embranchement allez à droite, prenez la porte à gauche, tuez les monstres et sortez par l'autre porte.
Tournez à gauche, passez la passerelle puis ouvrez la porte qui se trouve à droite. En plus de trouver une sauvegarde dans cette pièce, il vous faudra utiliser l'objet qui se trouve sur le lit pour casser la noix. Vous récupérerez ainsi la pierre de lune. Sortez puis déverrouillez la porte à droite. Passez la porte, faites le tour par la droite pour arriver devant une double porte. Passez par cette porte, sortez de la pièce par l'autre porte. A l'embranchement, allez à droite, passez la première porte de gauche, sortez par l'autre côté puis montez l'escalator à votre droite. Utilisez la pierre de lune sur la

porte avec 1 croissant rouge qui se trouve en face de vous. Entrez dans la pièce qui se révèle être le hall circulaire. Descendez par l'échelle qui est au centre de la pièce.

- Boss :
Pour le battre, rien de plus simple. Attendez qu'il sorte par une des ouvertures. A ce moment, soyez en face de lui et attendez qu'il ouvre sa gueule pour lui tirer dessus. Faites attention à son attaque fulgurante quand vous resterez trop longtemps devant lui.

Passez sous le volet. Continuez tout droit jusqu'au bout du couloir. A votre droite, vous trouverez une pièce qui renferme 3 boîtes de munitions, une trousse de soins, du beef jerky et une sauvegarde. Ouvrez la double porte devant vous.

Metro

Suivez le couloir et à l'embranchement prenez à droite. Passez la porte. Avant de passer le portique qui se trouve un peu plus loin à droite, jetez un oeil sur le journal qui se trouve sur la billetterie. Une fois passé le portique, tournez à droite et prenez la carte du métro. Ensuite, descendez en prenant la direction de Bergen street/Saint Renata College (escaliers de droite ou de gauche). Non loin de là, vous trouverez une sauvegarde sur le mur dans le couloir qui est le plus bas sur la carte. Le niveau étant un vrai labyrinthe, nous allons nous occuper pour l'instant des deux escaliers de droite et de gauche. Descendez pour l'instant en prenant l'escalier de gauche. Lisez le magazine sur le sol. Si vous voulez voir une Cut Scene optionnelle, descendez tout de suite après avoir lu le magazine en prenant l'escalier de gauche et rendez-vous sur le quai. Remontez sur le quai. Prenez la boisson revigorante qui est sur un banc. Montez à l'étage, tournez à droite et prenez l'escalier. Courez jusqu'au fond du couloir et descendez l'escalier à votre gauche. En Prenant l'escalier à gauche, vous trouverez deux chiens et une porte verrouillée. Prenez plutôt l'escalier de droite. Récupérez la boisson revigorante sur le banc. Remontez par où vous êtes arrivé et montez à l'étage. Tournez dans le couloir de gauche, prenez la porte au fond du couloir. Courez tout au bout de la pièce et tournez à gauche. Prenez l'escalier qui se trouve à votre gauche. Tuez les deux chiens. Descendez par l'escalier de gauche. Récupérez 2 boissons revigorantes et une boîte de munitions pour pistolet. Remontez et descendez par l'escalier de droite. Récupérez le casse-noisette, remontez. Courez jusqu'au bout du couloir et utilisez le casse-noisette sur la porte verrouillée. Descendez l'escalier. Vous trouverez dans le wagon abandonné 2 boîtes de munitions pour le fusil de chasse ainsi que le fusil de chasse. Vous aurez tout le loisir d'être confronté à un nouveau monstre qui, même si il est assez imposant, n'en est pas moins très rapide. Descendez l'escalier. Prenez le deuxième escalier sur votre droite. Allez au bout du quai et descendez sur la voie. Rendez-vous devant la porte et remontez sur le quai en évitant les chiens. Courez à l'autre bout du quai et déverrouillez la porte. Courez, montez l'escalier puis prenez l'escalier en face de vous. Montez dans le train.

Train

Ici, rien de plus simple, il suffit de traverser les wagons en tuant les ennemis. Vous pouvez mourir, si le coeur vous en dit, en vous jetant du train après être passé par la porte arrière. Vous trouverez une sauvegarde dans le premier wagon, une boîte de munitions pour fusil de chasse et une trousse de soins dans le cinquième.

Les égouts

Sortez du train. Utilisez la sauvegarde sur le mur puis prenez la porte à gauche. Descendez et prenez à droite. Passez la porte. Evitez les monstres et allez à gauche puis prenez la première porte à droite. Avancez et passez par la porte de droite. Evitez ou tuez les monstres. A l'embranchement, prenez à gauche et passez la porte qui vous fait face. Récupérez la carte des souterrains et la masse. Sortez par l'autre côté, évitez les monstres, allez tout droit et ouvrez la première porte qui se trouve sur votre chemin. Ramassez la bouteille de vin vide et le beef jerky. Sortez, allez à droite pour trouver au bout du couloir une boîte de munitions pour fusil de chasse.
Revenez sur vos pas et prenez la porte qui est au bout du couloir de droite. Des monstres insectoïdes et une porte à gauche vous attendent. Un long couloir, une porte : à vous de jouer. Allez à droite et encore à droite pour trouver une porte. Entrez. Au fond du couloir se trouve une grande pièce avec 3 monstres. Prenez plutôt le deuxième couloir à droite et ouvrez la porte. Ramassez les 2 boissons revigorantes, la boîte de munitions pour pistolet, la boîte de munitions pour fusil de chasse et utilisez la sauvegarde. Utilisez la bouteille de vin vide en vous mettant près du chauffage pour la remplir de kérosène. Vous obtenez une bouteille d'huile. Sortez, prenez à gauche puis le premier couloir à gauche, passez la porte. Utilisez la bouteille d'huile sur le réservoir et actionnez l'interrupteur du treuil. Descendez l'échelle. Montez les deux escaliers successifs et passez par la porte. Suivez l'unique chemin. Passé la

porte, prenez à droite puis passez par la porte à droite au bout du couloir. Un seul chemin. Vous savez quoi faire. Dans la pièce suivante, prenez l'ampoule et le séchoir. Rebroussez chemin et prenez la porte en face de vous. Evitez les monstres, prenez à gauche et passez la porte. Utilisez la sauvegarde, lisez le carnet qui se trouve sur le bureau et prenez la boisson revigorante. Passez la porte et utilisez le séchoir sur la prise à gauche de Heather. Traversez la passerelle et ouvrez la porte. Prenez la porte au bout du couloir. Evitez les monstres et suivez l'unique chemin qui vous mènera vers la sortie. Montez l'échelle, vous voici enfin dehors.

Chantier de construction / Centre administratif

Utilisez la sauvegarde. Passez l'unique porte. Récupérez les 2 boissons revigorantes et passez par la porte au bout du couloir. Montez au 5ème étage. Passez la porte puis prenez la porte à droite au bout du couloir. Pensez à vous emparer de la boîte de munitions pour pistolet et de la boisson revigorante. Jetez le matelas dans le trou et sautez. Passez par l'ouverture dans le mur (Note : Si vous revenez dans la pièce, un monstre s'y trouvera). Prenez à droite et passez par la fenêtre ouverte. Une porte vous tend sa poignée. Dans la pièce tout au bout du couloir, vous trouverez une boîte de munitions pour fusil de chasse et une boîte de munitions pour pistolet . Rebroussez chemin et prenez la porte à droite. Tuez le chien. A l'embranchement, allez tout droit puis passez la porte. A gauche se trouve une salle de danse avec trois monstres. Prenez la porte à droite. Utilisez la sauvegarde et ramassez le plan du niveau. En sortant, allez à gauche et passez la dernière porte à gauche d'Heather. Récupérez la trousse de soins et une ampoule. Revenez à l'embranchement mentionné plus avant. Allez à droite et prenez l'Exit. Montez au 5ème étage. Au 2ème embranchement, prenez à gauche et passez la porte de gauche puis la porte de droite. A droite, se trouve le tournevis qui vous servira plus tard. Allez tout droit et prenez la porte à droite de Heather. Un katana rien que pour vous, sympa ! Rebroussez chemin jusqu'à arriver dans le couloir de départ. Prenez la porte en face, suivez le couloir puis à l'embranchement allez à droite et prenez la première porte à gauche. Saisissez le cric et la boisson revigorante. Sortez, déverrouillez la porte en face de vous. Revenez au 3ème étage et rendez-vous dans la pièce où se trouve la sauvegarde. Utilisez le tournevis sur le tiroir entrouvert. Récupérez la corde. Sortez, positionnez-vous devant l'ascenseur entrouvert. Utilisez le cric puis la corde. Descendez au 2ème étage. Remarquez la sauvegarde sur la machine à boissons. A l'embranchement, allez à droite, encore à droite puis passez la porte en face. Prenez le beef jerky. Passez par la porte de droite. Vous pouvez déverrouiller la porte de droite. Prenez la porte en face et ouvrez le robinet de la baignoire qui vous plongera dans la dimension parallèle.

Centre administratif / Dimension parallèle

Un seul chemin de disponible. Au passage, remarquez le mannequin tenant la poupée dans sa main, brrr... Récupérez la boîte de munitions pour pistolet. Passez la seule porte accessible. Tuez les monstres, prenez la porte à gauche, regardez la photo sur le mur, utilisez la sauvegarde avant de prendre la porte à droite. Prenez l'oxydol, la boisson revigorante, les 2 trousses de soins. Jetez un oeil au livre de chimie sur la table avant de sortir. Prenez l'ascenseur, descendez au premier étage. A l'embranchement, allez à gauche, puis encore à gauche et passez la porte à gauche. Ramassez la boîte de cartouches pour fusil de chasse et le foie de porc. Revenez à l'ascenseur et montez au cinquième étage.
Prenez la seule porte ouverte. Evitez les monstres, prenez à gauche et à droite à l'embranchement.²€sez la porte en face. Une boîte d'allumettes et 2 boîtes de munitions pour pistolet vous attendent. Sortez, allez tout droit et prenez la porte à gauche puis la porte à droite. Utilisez la sauvegarde. Combinez les allumettes, l'oxydol et le foie de porc et utilisez le tout dans le seau sous le tableau. Passez par la trappe, descendez l'escalier, regardez les pages du conte de fée sur la table à gauche, passez la porte et évitez les monstres. Suivez le couloir, déverrouillez la deuxième porte que vous croisez. Continuez et passez par la deuxième porte à gauche de Heather. Ramassez la boîte de munitions pour pistolet et la trousse soins sur le lit. Attention car un monstre se trouve sous le lit. Sortez, allez tout droit, prenez la porte en face. En passant, déverrouillez la porte de droite. Continuez, tuez les monstres et au bout du couloir prenez la porte en face. Récupérez la pièce en argent et utilisez-la sur la machine à boissons. Vous obtenez la clé assurance vie. Retournez à l'ascenseur en passant par la porte déverrouillée. Descendez au premier étage, utilisez la clé sur la porte verrouillée. Prenez à gauche, tuez les monstres et prenez la dernière porte à gauche. Lisez le conte de fée qui se trouve sur la table. Retournez au niveau de l'ascenseur. Le monstre a disparu. Vous pouvez lire les pages manquantes du conte de fée qui sont disséminées par terre. Sortez. Prenez à gauche et passez par la première rue à gauche. Entrez dans votre immeuble et rentrez chez vous (appartement 102 au RDC). Vous pouvez utiliser la sauvegarde près des boîtes aux lettres. Home Sweet home !!

- Boss :
Quand Missionary court vers vous, évitez ses attaques puis tirez-lui dessus avec le fusil de chasse en vous positionnant

dans son dos sans quoi il évitera les balles avec ses lames. Quand il se retrouve à terre, frappez le avec la masse ou le katana.

Allez dans votre chambre, prenez le pistolet paralysant (taser), les 2 piles pour taser. Sortez et rejoignez Douglas dehors. Les paroles de ce dernier laissent à penser qu'il a enquêté sur la disparition de James Sunderland, héros du deuxième épisode.

Silent Hill

Dans le motel, vous trouvez une sauvegarde. Jetez un oeil sur le journal intime de Harry que vous a remis Douglas. Consultez la carte de Silent Hill et rendez-vous à l'hôpital de Brookhaven. En vous y rendant faites un détour par le bar Heaven's Night où vous trouverez une trousse de soins, du beef jerky, une boîte de munitions pour fusil de chasse et enfin une brochure touristique.

Hôpital de Brookhaven

Chaque salle ayant un nom, nous utiliserons ceux-ci pour nous repérer. Enfin, tuez tous les ennemis rencontrés dans le niveau car vous aurez à faire de nombreux allers-retours.

Prenez la porte en face de vous et récupérez le plan de l'hôpital, la boisson revigorante et sauvegardez. Dans la salle des visites, se trouve la première note de Stanley Coleman. Dans la salle de repos des médecins (Doctor's Lounge), un

Enigme de la combinaison du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

- Mode Facile : 4639
- Mode Normal : 8634
- Mode Difficile : 4896

Allez dans la salle d'examen n° 3 et regardez le bras du cadavre. Lisez le dossier médical sur la table. Débarrassez-vous des infirmières dans le couloir. Dans la chambre M4, la 3ème note de Stanley se trouve sur le lit. Arrêtez le réveil et notez l'heure à laquelle il s'est mis à sonner.

Enigme de l'attaché-case du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il suffira simplement de noter l'heure à laquelle s'est arrêté le réveil, celle-ci vous servant de code pour ouvrir l'attaché-case. Exemple : si le réveil s'est arrêté sur 02:15, le code sera 0215 ou 1415.

Ramassez l'appareil photo instantané. En chambre M5, trois infirmières gardent précieusement une trousse de soins. Retournez maintenant au premier étage et utilisez le dissolvant sur la clé collée dans la chambre C4. Vous obtenez la clé de la cage d'escalier. Utilisez la clé sur la porte verrouillée qui se situe au même étage.
Descendez au sous-sol. Ramassez les balles de mitraillette ainsi que la mitraillette qui se trouvent par terre. Allez jeter un oeil dans le débarras (Store Room). Collez-vous contre le mur, là où il y a un espace avec l'armoire, puis utilisez l'appareil photo. Notez le chiffre inscrit sur la photo. Remontez au dernier étage en prenant les escaliers. Lisez la 4ème note de Stlanley qui est à terre. Passez la porte à votre droite. Tuez les deux monstres et récupérez les deux chargeurs de mitraillette. Redescendez au 3ème étage. Dans le débarras, vous trouvez une pile pour taser, 2 boissons revigorantes et une sauvegarde. Dans la pièce des traitements spéciaux, ouvrez la dernière porte au fond pour trouver la 5ème note de Stanley. Vous pouvez également déverrouiller la deuxième porte en partant de la droite mais n'y trouverez qu'une infirmière. Avant de sortir, vous pouvez lire la note sur le mur. Maintenant, occupons-nous de la combinaison de la double porte.

Enigme de la combinaison du 3ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il conviendra de noter le chiffre qui est sur la photo que vous avez pris au sous-sol et qui se révèlera être le code qui vous servira à ouvrir la porte.

Tuez les infirmières qui se trouvent dans ce couloir. En salle S1, un magazine vous renseignera sur les moeurs étranges d'une secte. Ramassez les 2 boissons revigorantes et sortez. Prenez le beef jerky qui traîne sur un banc. Dans

la salle S7, la dernière note de Stanley vous attend. Dans la salle S12, répondez au téléphone pour avoir une petite conversation avec le père de Claudia. Suivez donc les conseils de ce dernier. Descendez au deuxième étage, prenez la double porte et allez tout au bout du couloir pour trouver une porte. Vous vous retrouvez dans un gigantesque labyrinthe mais puisque qu'on vous oblige à suivre une route, ce ne sera pas bien difficile d'en sortir. Touchez le pentacle sur le mur. Passez la porte. Montez l'échelle.

Hopital de Brookhaven / Dimension parallèle

Dans la pièce S3, prenez les 2 boîtes de munitions pour pistolet et utilisez la sauvegarde. Ne vous occupez pas pour l'instant de la salle d'examen n° 4, nous y reviendrons plus tard. La grande salle (Day Room) ne sert qu'à relier deux couloirs. Le débarras ne contient rien de plus qu'une grande scène de frayeur. En avant toute direction l'ascenseur. Au passage, tuez les monstres qui se trouvent dans les parages et déverrouillez la porte qui permet d'avoir accès au couloir où se trouvent les chambres des malades numérotées de S1 à S14. Descendez au deuxième étage. Courez jusqu'au vestiaire des hommes pour une grande scène de trouille ! En sortant de la pièce, tuez le monstre qui est arrivé dans le couloir. Allez prendre le sac en plastique et la boisson revigorante qui sont dans la poubelle du vestiaire des femmes. Assistez au tourment du monstre enfermé dans l'armoire ! Retournez maintenant au troisième étage dans la salle d'examen n° 4. Utilisez le sac en plastique pour récupérer le sang qui est dans le seau. Vous obtenez le sac en plastique (avec sang). Retour à l'ascenseur pour cette fois vous rendre au sous-sol (B3).

Enigme du sous-sol

Notez les numéros qui sont inscrits sur les brancards contenant des corps. Regardez l'image du fourneau. Vous y voyez quatre chiffres romains. En fait, ces chiffres correspondent aux brancards où reposent des corps. Ainsi, il vous suffira de noter à quel brancard et chiffre associé correspondent le I, II, III et IV et à entrer le code.

- Mode Facile : Et bien c'est déjà ouvert, il n'y a qu'à se servir.
- Mode Normal : 2837 (le code est aléatoire dans ce mode)
- Mode Difficile : 9271

Récupérez la clé incinérée. Prenez l'ascenseur pour vous rendre au premier étage. Tuez les monstres qui traînent dans le couloir et allez sauvegarder dans la salle d'examen. Prenez également l'ampoule et lisez la feuille médicale qui se trouve sur la table. Jetez un oeil sur le carnet laissé par terre dans le couloir adjacent à la grande salle (Day Room). Utilisez la clé incinérée sur la porte verrouillée. Entrez, tuez l'infirmière et passez la porte. En salle C1, 2 boissons revigorantes sont gardées par trois infirmières. En salle C4, utilisez la sauvegarde, regardez le livre “Souvenirs perdus”, qui est sur la table à gauche, puis versez le sang qui est dans le sac en plastique sur l'autel. Descendez l'échelle.

- Boss :
Encore une fois, un boss assez simple à abattre. Attendez que le monstre fasse surface pour lui tirer dessus avec votre fusil ou mitraillette.
Attention à bien rester à distance car son allonge est assez conséquente. Vous pouvez également asséner un coup de masse ou de Katana à Leonard quand il se débattra dans l'eau.

Une fois revenu dans la réalité, récupérez le talisman et revenez à votre motel. Rendez-vous au parc d'attractions en passant par l'avenue Nathan.

Parc d'attractions / Dimension parallèle

Et vous voilà de retour dans le décor qui servait d'ouverture au jeu. Allez hop, direction la boutique de souvenirs. Bien sûr, n'hésitez pas à vous défaire des monstres rencontrés en chemin. Ramassez le beef jerky sur le comptoir et une ampoule. A un moment donné, une pile de jouets tombera de l'étagère, ce qui vous permettra de découvrir une sauvegarde et la clè des montagnes russes. Sortez et courez jusqu'aux montagnes russes. Le chemin étant linéaire, aucune chance de vous perdre. Utilisez la clé des montagnes russes pour ouvrir la cabine de pilotage. Récupérez les 2 boissons revigorantes. Eteignez le panneau de commandes. Sortez et engagez-vous sur les montagnes russes en prenant le portique à droite de Heather. Courez et à un moment donné, vous vous retrouverez nez à nez avec le wagon de votre rêve. Cette fois, par contre, vous aurez le temps de sauter avant l'impact. Passez par la seule porte accessible. Sauvegardez avant de rentrer dans la maison hantée. Il ne vous reste qu'à traverser les trois pièces de la demeure hantée de Borley en gloussant ou en tremblant en écoutant la voix du Vincent Price local. Une fois sortie, courez très

vite si vous ne voulez pas vous faire griller. Dehors, suivez l'unique chemin en évitant les deux monstres humanoïdes qui vous barrent la route. Prenez la seule grille qui est ouverte, un peu en retrait du manège. Evitez les monstres et prenez l'autre porte pour sortir. Ramassez la boisson revigorante, une boîte de munitions pour fusil de chasse, la chaussure rouge qui est sur l'estrade et la chaîne qui se trouve sur un des bancs. Retournez là où se trouve le manége avec les petits vaisseaux. Accrochez la chaîne à la porte verrouillée et à la colonne de direction du manége. Entrez dans la cabine de pilotage, récupérez la boîte de munitions pour pistolet et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte maintenant ouverte. Sortez par la porte qui est face à Douglas. Allez faire un tour dans la tente de la voyante. Ramassez la tête de poupée, jetez un oeil au calepin de Douglas qui est sur la chaise et utilisez la sauvegarde. Sortez et passez par la porte qui est à votre droite. Regardez les photos qui sont disséminées sur les rails. Utilisez la tête de poupée sur la statue de Blanche Neige et la chaussure rouge avec la statue de Cendrillon. Passez par la porte de gauche qui est maintenant déverrouillée. La porte de gauche étant ouverte, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Une fois dehors, tuez les monstres et récupérez les 2 piles de taser sur le comptoir du marchand de glaces et lisez la note qui est juste à côté. Passez par la grille entrouverte. Ramassez la trousse de soins qui traîne sur un banc et précipitez-vous sur le carrousel. Utilisez votre katana et tapez sur chaque cheval du manège afin qu'ils ne bougent plus. Ceci aura pour effet d'arrêter le manège et de vous plonger dans une autre dimension. Attention à ne pas vous faire toucher par les vapeurs acides qui sortent de la bouche des chevaux.

- Boss :
Ce combat est découpé en 4 phases. Votre double partira en fumée à chaque fois que vous le terrasserez et reviendra à la charge avec une nouvelle arme en main. Pour la battre, attendez qu'elle arrive vers vous pour porter son coup. Evitez-la et tirez-lui dans le dos. Le katana s'avère également particulièrement efficace. Quand votre ennemi aura la mitraillette, dès que vous entendrez un déclic, courez du côté opposé à votre double pour éviter ses rafales de balles.

Lisez le message écrit à l'endroit où vient de mourir Alessa puis quittez le manège. Dans le deuxième couloir, vous pourrez lire plusieurs inscriptions sur le mur écrites en lettres de sang. Vous arrivez finalement à la chapelle.

Chapelle

Jetez un coup d'oeil aux tableaux qui décorent les murs. Prenez la carte de tarot "Oeil de la nuit". Utilisez la sauvegarde Il vaut mieux vous débarrasser des monstres que vous rencontrerez sur votre route, ce sera une bonne chose de faite. A l'embranchement, tournez à droite et ouvrez la dernière porte de gauche. Ramassez les 2 boîtes de munitions pour pistolet, la cassette de magnétophone et lisez le dossier qui est sur la table. Une fois sorti, prenez la porte au bout du couloir. Tout au fond de cet autre couloir se trouve une pièce circulaire avec une sauvegarde. Arrêtez-vous plutôt devant le tableau de l'ange qui est appuyé contre un mur. Ecoutez les pleurs de la fillette et regardez les traces de pas qu'elle laisse. Une fois que ceux-ci sont passés sous le tableau, regardez-le de plus près et déplacez-le. Vous découvrez une porte secrète. Passez-la. Passé le premier couloir, vous vous retrouverez nez à nez avec une vieille connaissance. Tuez-le puis ouvrez la dernière porte. Lisez le livre sur le tarot et récupérez la carte de tarot "Lune". Vous obtenez le livre : Les lois de l'Autre monde. Avant de partir, lisez le livre sur les dieux antiques. Prenez l'ascenseur pour descendre au sous-sol de l'église. Prenez la porte à votre droite. Prenez la porte en face de vous. Ramassez la boîte de munitions pour fusil de chasse et la carte de tarot du "Pendu". Sortez et passez par le couloir à votre droite. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir. Lisez le vieux journal sur le lit. Ramassez les 2 piles pour taser. Sortez, revenez au niveau de l'ascenseur et prenez l'avant dernière porte à gauche. Passez par la dernière porte, toujours à gauche. A votre gauche se trouve une pièce avec deux monstres. Sortez par l'autre côté. Dans le grand couloir, procédez de la même façon qu'avec le tableau de l'ange. Attendez que les pas de la fillette passent sous un mur. Regardez-le de plus près pour trouver une porte dérobée. Passez la porte et récupérez dans cette nouvelle pièce une ampoule et une boîte de munitions pour pistolet. Regardez le livre sur la chaise. Vous obtenez la carte de tarot du "Fou". Revenez deux couloirs plus loin. Tournez à gauche puis prenez le couloir de gauche pour vous rendre dans la chambre de Alessa. Regardez le livre de dessins sur le lit et lisez ce qu'il y a d'écrit sur le calepin qui est sur le bureau. Récupérez la clé en laiton qui se trouve sur un cadre près d'un papillon. Utilisez la sauvegarde. Prenez l'ascenseur et remontez au niveau de la porte verrouillée. Utilisez la clé en laiton pour ouvrir la porte verrouillée. Suivez le couloir, tuez les monstres et passez la première porte que vous rencontrez. Arrêtez-vous devant le pupitre au centre de la pièce pour avoir une idée du traitement que réservaient les autres enfants à Heather quand elle était plus jeune. Regardez le calepin sur le bureau. Sortez de la pièce par la porte à droite du bureau. La pièce sur la gauche ne contient que quelques monstres alors que celle sur la droite propose des lettres sur un bureau et un magnétophone qui vous permettra d'écouter la cassette audio. Enfin, une dernière pièce vous attend au bout du couloir. Ramassez la carte d'anniversaire sur le bureau, la carte de tarot "Grande prêtresse". Lisez le journal de Claudia qui se trouve sur l'étagère. Revenez à la chambre de Alessa, au sous-sol. Regardez le dessin qui se trouve dans le carnet de croquis. Cela vous aidera à résoudre la dernière énigme

du jeu.

Enigme des cartes de tarot

- Mode Facile :
- Le Fou en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- L'Oeil de la nuit au centre,
- Le Pendu en bas à gauche,
- La Grande Prêtresse en bas à droite.

- Mode Normal :
- L'Oeil de la nuit en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- La Grande Prêtresse sous L'Oeil de la nuit,
- Le Fou sous la Lune,
- Le Pendu en bas au milieu.

- Mode Difficile :
- La Grande Prêtresse en haut à gauche,
- L'oeil de la nuit à droite de la Grande Prêtresse,
- Le Fou sous L'Oeil de la nuit,
- La Lune à droite du Fou,
- Le Pendu en bas à gauche.

Suivez le couloir, passez la double porte. Ne frappez surtout pas Claudia et dépêchez-vous d'utiliser votre pendentif.

- Boss :
Le dernier boss se veut extrêmement coriace. J'espère que vous avez conservé un stock important de balles de mitraillettes et de fusil de chasse. Tirez-lui dessus avec le fusil et une fois qu'il s'accroupit, mettez-vous devant de sa tête et frappez le avec le katana. Faites attention à ses flammes et à ne pas vous faire toucher par la tête ou les bras du monstre auquel cas vous perdriez beaucoup d'énergie.

Voilà, vous venez de passer le dernier obstacle de ce superbe jeu. Il est maintenant l'heure d'admirer une des fins du titre ainsi que le remixe du magnifique thème musical de Silent Hill.

ASTUCES DE SILENT HILL 2

Options cachées

Terminez le jeu puis, sur le menu principal, appuyez simulanément sur R1 + L1 (LB + RB sur Xbox 360). Entrez dans le menu des options et appuyez sur l'une des deux gâchettes pour accéder au menu des options supplémentaires. Vous pourrez alors choisir de doubler ou de tripler le nombre de munitions, d'alterner le Noise Effect et d'enlever le filtre granuleux de l'image.

Difficulté accrue des énigmes

Terminez le jeu en mode facile, normal et difficile pour les énigmes. Recommencez ensuite une partie en hard et les énigmes seront modifiées.

Indices

Une fois que vous aurez obtenu les cinq fins et que vous recommencerez le jeu, tous les indices seront révélés.

Tronçonneuse

Terminez le jeu en normal (énigme et action). Commencez une nouvelle partie et vous trouverez une tronçonneuse au milieu des bûches après le cimetière.

Hyper Spray

Terminez deux fois le jeu. Commencez une nouvelle partie et vous trouverez un Hyper Spray au sud de Motor Home.

Livre de souvenirs

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et fouillez dans le stand de journaux à côté de la station essence Texxon. Vous y trouverez le livre de souvenirs.

Clé du chien

Terminez le jeu en obtenant la fin "renaître" (Rebirth). Commencez une nouvelle partie et allez à côté de l'hôtel Jack's Inn. Vous y trouverez une niche. Regardez à l'intérieur pour prendre la clé du chien.

Gobelet Obsidien

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et entrez dans le bâtiment Historical Society. Vous trouverez le gobelet Obsidien sur une étagère.

Chrême blanche

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et entrez dans l'appartement 105 de Blue Creek. Vous trouverez la chrême blanche dans la cuisine.

Introduction

Si vous patientez à l'écran titre, vous pourrez voir des extraits de scènes du jeu mais sur certain passages le son a été coupé. Après avoir terminé le jeu une fois, vous pourrez entendre la bande son de ces passages.

Crânes cachés

Dans la chambre 307 des appartements Wood Side, vous verrez une image sur le mur. Examinez-la. Un message apparaitra vous indiquant que l'image représente une vue de Silent Hill. Regardez l'image et vous y verrez deux crânes à côté de la montagne.

Les pendus

L'énigme des pendus vous demande de repérer l'innocent parmi les six corps puis de tirer la corde correspondante dans la pièce un peu plus loin. En mode facile, l'innocent est le kidnapper, en normal, c'est le pyromane, et en difficile, c'est le faussaire. Vous gagnerez la clé des menottes.

Réponses au jeu de la radio

A l'hôpital, la radio se mettra en route toute seule dans l'ascenseur et trois questions vous seront posées. Allez dans la réserve du troisième étage et entrez les réponses sur la boîte pour l'ouvrir. Les bonnes réponses sont 3, 1 et 3.

Battre Eddie

Pour Battre Eddie, il suffit de lui tirer dessus tout en restant à bonne distance pour éviter de recevoir ses coups.

Livre "Cérémonie Crimson"

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie. Lorsque vous arriverez vers la fin du jeu, vous trouverez ce livre dans la bibliothèque de l'hôtel version sombre.

ASTUCES DE SILENT HILL 3

Menus supplémentaires

Une fois terminé le jeu (et ce dans n'importe quel mode de difficulté), plusieurs menus feront leurs apparitions :

- Menu Nouveau Jeu Extra. Ce dernier vous permettra de trouver de nouvelles armes et vous dispensera du cauchemar se passant dans le parc d'attractions.

- Menu Costume Extra. Il vous permettra d'acquérir de nouvelles tenues pour Heather. N'oubliez pas de noter les mots de passe que vous trouvez en commençant une nouvelle partie, ceux-ci vous permettant de débloquer les nouveaux costumes.

- Menu Stock de munitions. Via le menu Extra Options, vous pourrez modifier le nombre de balles trouvées dans chaque boîte. Chaque fois que vous finirez le jeu, vous pourrez augmenter la quantité de munitions.

- Mode Débutant : Si vous vous faites trop souvent tuer au cours de l'aventure, vous serez amené à utiliser souvent l'option Continue, ce qui aura pour effet de débloquer le mode Débutant accessible par le menu Extra Options (boutons L ou R une fois dans le menu Options). Si vous continuez l'aventure dans ce mode de jeu, sachez seulement que vous ne recevrez aucune récompense en fin de partie.

Armes supplémentaires

A la fin de chaque partie, on vous précisera si vous pouvez obtenir une nouvelle arme lors de la prochaine partie. Vous trouverez ci-dessous l'endroit où vous dénicherez ces nouvelles armes.

- Le sabre laser : Il se trouve au début du jeu, au fond du couloir juste après la seconde sauvegarde. Il s'agit en fait de la poignée de la porte qui est au fond du couloir.

- Le lance-flammes : Il se trouve dans la boulangerie d'Hélène.

- Munitions illimitées pour le fusil de chasse et la mitraillette : Juste après le début du jeu, tournez à gauche et allez au fond du couloir pour trouver l'item.

- Rayon : Une fois obtenu, vous le garderez tout de le temps. Vous pourrez utiliser ce rayon si vous n'avez aucune arme dans la main.

Vous pouvez utiliser ce rayon de plusieurs manières :

- Laissez appuyé sur Croix en ne portant pas le costume de transformation,
- Laissez appuyé sur Croix tout en portant le costume de transformation,
- Appuyez sur Croix, appuyez une seconde fois et laissez appuyé.

Costumes supplémentaires

Pour que l'astuce fonctionne, respectez bien les minuscules et majuscules.

- Premier costume : HappyBirthDay (chemise Heather)

- Deuxième costume : PutHere2FeelJoy (chemise Crétin)
- Troisième costume :I_Love_You (chemise Onsen)
- Quatrième costume : TOUCH_MY_HEART (chemise Ne pas toucher)
- Cinquième costume : GangsterGirl (chemise Dieu du tonnerre)
- Sixième costume : LightToFuture (chemise La lumière)
- Septième costume : ShogyouMujou (chemise Transitoire)
- Huitième costume : BlueRobbieWin (chemise Lapin tueur)
- Neuvième costume :01_03_08_11_12(chemise Royal Flush)
- Dixième costume : cockadooodledoo (chemise coq d'or)
- Onzième costume : PrincessHeart (costume de transformation)
- Douzième costume : Shut_your_mouth(chemise zippée)
- Treizième costume : SH3_Wrestlarn(chemise GAME REACTOR)
- Quatorzième costume : sLmLdGhSmKfBfH(chemise Play)

Note : Pour que l'astuce fonctionne, respectez bien les minuscules et majuscules.

Douglas en petite tenue

A l'écran titre, positionnez-vous sur “Nouveau Jeu Extra” et faites la manipulation suivante :

- Haut,Haut,Bas,Bas,Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Croix.

En lançant une nouvelle partie, vous entendrez Heather soupirer si la manipulation a fonctionné. Maintenant, quand vous rencontrerez Douglas, ce dernier portera uniquement un caleçon sous son imperméable.

Scènes interactives

Si vous possédez une sauvegarde de Silent Hill 2, vous aurez le loisir de voir certaines scènes interactives supplémentaires qui vous feront indéniablement penser à plusieurs séquences du second opus.

Par exemple, à un moment donné, Heather ira trifouiller dans une cuvette de WC tout comme James le fit en son temps.

Fins supplémentaires

- Fin Normale : Il vous suffit de finir le jeu sans vous occuper de rien d'autre.

- Fin Possédée : Il vous faudra tuer tous les monstres du jeu mais sans utiliser les armes de mêlée (comme le katana, la masse...). La technique la plus simple consiste à avoir la mitraillette avec des munitions infinies. Sans cela, le challenge se révélera quasi impossible.

- Fin U.F.O. : Tout d'abord, il vous faut le costume de transformation et le rayon de Heather. Ensuite, tuez tous les ennemis en utilisant uniquement le rayon.

OBTENIR LE PULVÉRISATEUR VERT (SILENT HILL 2)

Pour obtenir l'arme ultime qu'est le pulvérisateur vert (à ne pas confondre avec le spray classique, que l'on trouve dans la caravane au début du jeu dès la troisième partie) et ainsi tuer tous les ennemis du jeu en un tir, il faut réaliser la partie parfaite et obtenir un score de 10 grosses étoiles.

Pour cela, il faut terminer une partie :
- en mode difficile (jeu et énigmes)
- en ayant déjà vu toutes les fins disponibles
- en moins de 3h
- en ayant subi moins de 500 points de dégâts

- en tuant 75 ennemis par arme de mêlée
- en tuant 75 ennemis par arme à feu
- en faisant au maximum deux sauvegardes
- en collectant 150 objets + les 8 objets spéciaux
- en terminant le passage de la barque en moins d'une minute 20 secondes

Petites astuces :
-Ne pas oublier le multiplicateur de munitions X3 dans les options spéciales (L1+R1 dans les options normales pour la version ps3). Cela permet d'obtenir de précieuses munitions en plus, indispensable pour tuer les 75 ennemis nécessaires.
-La fin chien permet également de faciliter la tâche car elle évite les deux combats finaux (gain de temps + moins de risque de perdre inutilement des points de dommages)

Silhouette Mirage

© ESP Software / Treasure

+ D'INFOS FORUM

TUTORIEL

Au cas où, voici une présentation du tutoriel anglais qui pourra servir aux non-anglophones. N'hésitez pas non plus à consulter cette astuce si vous êtes perdus sur l'une des versions japonaises, puisque nous indiquons à chaque fois les particularités à prendre en compte.
Attaquez les ennemis du même attribut pour absorber leur énergie spirituelle (version américaine) / pour diminuer leur énergie spirituelle (versions japonaises).
Attaquez les ennemis de l'attribut opposé pour les affaiblir ou les détruire.
Appuyez sur gauche ou droite deux fois de suite pour un dash. Cette technique permet bien sûr d'aller plus vite, mais elle permet aussi de courir sur les parois ou de planer au-delà d'un rebord.
Appuyez sur bas + pour glisser à travers les ennemis et passer derrière eux. Glissez pendant un dash ou sur une pente pour prolonger la glissade.
Appuyez sur bas deux fois de suite afin de vous mettre en position pour ramper. De cette position, vous pouvez attaquer, avancer, et même grimper aux parois. Appuyez sur haut deux fois de suite ou sautez pour revenir en position normale.
Lorsque vous rampez, appuyez sur gauche ou droite deux fois de suite pour réaliser une attaque rampante rapide (qui n'utilise pas d'énergie spirituelle dans la version américaine).
Appuyez sur L2 + R2 pour libérer une super-attaque à partir de vos différents parasites, au prix de 100 points d'énergie spirituelle. La super-attaque est uniquement Silhouette ou Mirage.
Renvoyez une attaque du même attribut (ou une attaque de type “Normal”) en appuyant sur . L'attaque renvoyée devient de type “Normal” et est capable de détruire n'importe quel ennemi.
Un Grudge Grab est une prise au corps-à-corps qui n'inflige aucun dégât en elle-même, mais peut être combinée avec beaucoup d'actions ou servir de bouclier. Appuyez sur près d'un ennemi pour l'attraper (si vous êtes mal placé en revanche votre réflecteur va bousculer l'ennemi au loin).
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur pour réaliser un Cash Bash. Appuyez plusieurs fois sur pour récupérer de petites pièces ou maintenez la touche enfoncée pour tout concentrer d'un coup.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur gauche ou droite + pour l'envoyer dans la direction voulue. Les ennemis projetés peuvent bousculer les autres présents sur leur chemin.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur haut + pour le projeter en l'air. L'ennemi projeté risque de bousculer Shyna en retombant, mais il est possible de le rattraper au vol.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur bas + pour le projeter au sol ou le faire descendre.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur L2 ou R2 pour passer de l'autre côté (votre attribut change alors automatiquement).
Appuyez sur pour inverser vos attributs au prix de 100 points d'énergie spirituelle (1/3 du total).

Singularity

© Activision / Raven Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Pistolero

Faire 20 victimes avec le Centurion en campagne solo.

Sous la mitraille

Faire 40 victimes avec l'AR9 Valkyrie en campagne solo.

Dr Chronos

Utiliser le pouvoir du Guérisseur pour soigner complètement 25 soldats (partie publique).

Retour à l'envoyeur

Tuer 5 ennemis en attrapant des roquettes et en les renvoyant en campagne solo.

Voleur temporel

Récupérer 5 boucliers sur vos ennemis en campagne solo.

Immobilisation éternelle

Tuer 10 ennemis avec un Cadenas en campagne solo.

En passant...

Faire 15 victimes avec le fusil Seeker en campagne solo.

Lentement, mais sûrement

Faire 25 victimes avec le Kasimov SNV-E99 en mode Ralenti en campagne solo.

Merci Edison !

Faire 20 victimes avec le Spikeshot en campagne solo.

Trop proche

Tuer 20 ennemis avec l'Impulsion en campagne solo.

Roi de la pompe

Faire 30 victimes avec le Volk S4 en campagne solo.

On touche pas !

Tuer 15 créatures avec le bouclier du Rôdeur, renvoyant les dégâts de mêlée (partie publique).

Le temps est mon ami

Acheter 5 équipements MT différents en campagne solo.

Arme fatale

Améliorer 1 arme au maximum en campagne solo.

Vomi du jour

Tuer 25 soldats avec le vomi d'un Ranimé (partie publique).

J'ai une de ces migraines !

Découvrir l'E99 et ses effets.

Maître Créatures vs soldats

Gagner 25 parties publiques en mode Créatures vs soldats.

L'ami des créatures

Tuer 15 soldats avec chaque créature (partie publique).

Expert grenadier

Faire 20 victimes avec le lanceur Dethex en campagne solo.

Créaturophobe

Rétablir 25 balises en mode Extermination (partie publique).

Fan de technologie E99

Acheter 10 améliorations héros différentes en campagne solo.

Feu et glace

Tuer 10 ennemis avec des bouteilles de propane ou des bouteilles d'azote liquide en campagne solo.

Poussière tu es

Vieillir 15 soldats jusqu'à ce qu'ils tombent en poussière en campagne solo.

Accro aux chrono-notes

Utiliser le MT pour trouver 15 chrono-notes en campagne solo.

Cours de rattrapage

Utiliser le MT pour transformer 10 tableaux noirs en campagne solo.

Cette roue ?

Trouver la roue. Donneront-ils un jour des explications ?

Blitzkrieg

Parcourir 585 mètres en utilisant le pouvoir Téléportation d'un Mouvant (partie publique).

Charge spéciale

Tuer 15 soldats avec le baril d'un Zek (partie publique).

La nuit des Ranimés

Transformer 15 soldats en Ranimés en campagne solo.

Sournois comme un Zek

Tuer 15 soldats par derrière avec un Zek (partie publique).

Parle à ma main

Tuer 25 créatures avec le pouvoir Impulsion du Cogneur (partie publique).

Pro de l'Extermination

Jouer 5 parties publiques en mode Extermination.

Des bombes sur Katorga

Tuer 25 soldats avec l'attaque lobée d'un Radion (partie publique).

Tueur

Faire le plus grand nombre de victimes dans une partie publique.

Argent

Pas le temps de souffler

Faire 15 victimes sans recharger avec la mitrailleuse automatique en campagne solo.

Ranimé à retardement

Tuer 10 ennemis en vieillissant un Ranimé et en le faisant exploser près d'eux en campagne solo.

Dans ta face

Posséder 15 soldats avec l'attaque bondissante d'une Tique (partie publique).

Adepte de l'Extermination

Jouer 100 parties publiques en mode Extermination.

Maître de l'Extermination (25)

Gagner 25 parties publiques en mode Extermination.

Traitement très spécial

Posséder un soldat et tirer sur un autre soldat en pleine tête (partie publique).

Or

Maître du temps

Terminer Singularity en mode difficile.

Platine

Platine Singularity

Vous avez collecté tous les trophées de Singularity.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Siren : Blood Curse

© Sony 2008

MINI-JEUX

A l'épisode 8, au niveau de Melissa Gale, juste avant d'atteindre la salle d'attente et après avoir retrouvé Bella, descendez au sous-sol et cachez Bella dans l'incinérateur. Une cut-scene vous montrera Bella trouvant une console portable. Depuis le menu principal, allez dans Archives et regardez l'objet #32. Vous débloquerez une section mini-jeux accessible depuis le menu principal. Vous devez être connecté sur le PSN pour pouvoir y jouer.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1

Vous incarnez Howard Wright, un étudiant de 18 ans, et vous commencez le jeu dans une cabane. Dirigez vous vers la porte qui est juste en face de vous et ouvrez-la. Une fois à l'extérieur, un policier vous prend en chasse. Prenez à gauche et courez. Ignorez le chemin de face et tournez une deuxième fois à gauche, vers les bois.

Vous croisez un cadavre sur votre chemin, continuez à gauche jusqu'à vous retrouver devant une deuxième cabane.

Allez de l'autre côté de la cabane et appuyez sur le bouton d'action pour vous cacher. Une fois que le policier est parti, vous devez entrer dans la maison. Sortez de votre cachette, prenez à gauche et allez vers la fenêtre. Appuyez sur le bouton d'action pour entrer.

Une fois à l'intérieur, prenez à gauche et entrez dans la pièce où se trouve la télé. Cachez-vous à gauche de l'appareil. Lorsque le policier s'éloigne à nouveau, sortez et quitter la maison par la porte de derrière. A gauche de cette porte se trouve une pelle, prenez-la. Le policier revient et vous attaque, éliminez-le en utilisant la pelle.

Episode 2

Vous incarnez maintenant Sam Monroe, votre mission consiste à retrouver vos compagnons.

Allez tout droit et, au bout du chemin, prenez à gauche pour monter les escaliers. Accroupissez-vous et passez derrière les wagons des mines. Le Shibito regarde dans l'autre sens, profitez-en pour continuer votre chemin.

Ramassez la barre métallique et rebroussez chemin. Maintenez la touche d'attaque enfoncée et éliminez le mineur d'un coup avant de vous emparer de son arme. Reprenez maintenant votre chemin et avancez. Une fois devant le Shibito, évitez le pot qui est devant vous pour ne pas vous faire repérer et éliminez votre ennemi. Allez maintenant près du dernier wagon. À votre gauche se trouve une porte fermée à l'aide d'un cadenas, fracassez-le et entrez.

Vous incarnez à nouveau Howard Wright. Verrouillez votre vision Shibito sur Amana et suivez-la jusqu'à la maison en ruine. Entrez et attendez que le toit s'effondre. Avancez un peu et cachez-vous jusqu'au passage du Shibito. Sortez par la porte de derrière pour retrouver Amana. Verrouillez votre vision Shibito sur cette dernière et suivez-la jusqu'à arriver derrière le camion. En face de vous, se trouve un bâtiment et une enseigne à sa gauche. Entrez dans ce bâtiment, allez à gauche et ramassez la poêle puis éliminez le Shibito. Amana reprend son avancée, verrouillez votre vision Shibito sur elle et suivez-la à nouveau.

Pour la rejoindre, montez aux escaliers qui se trouvent derrière le bâtiment (celui dans lequel vous aviez ramassé la poêle pour éliminer le Shibito). Un dernier Shibito vous barre la route, prenez le piège qui se trouve à proximité. Avancez de quelques pas et appuyez sur la touche directionnelle " bas " pour planter le piège. Criez ensuite pour attirer votre ennemi. Une fois qu'il est pris au piège, courez derrière Amana.

Vous êtes à nouveau dans la peau de Sam Monroe et un Shibito vous pourchasse. Attendez, jusqu'à ce qu'il ouvre la porte puis attaquez-le. Votre ex-femme vous aidera à en venir à bout, ce qui vous facilite la tâche.

Suivez-la à nouveau, vous allez faire face à une poignée d'ennemis. Inutile d'essayer de les affronter, courez dans le sens inverse jusqu'à vous retrouver devant le Shibito qui regarde vers l'ascenseur. Approchez-vous-en et abattez-le puis ramassez son arme. Revenez maintenant près de Mélissa et visez puis tuez les Shibitos qui vous attaquent. Ensuite, continuez votre chemin et éliminez les prochains ennemis qui s'opposent à vous. Dès que vous tombez sur un passage vers la droite, prenez-le et continuez à avancer.

Episode 3

Vous êtes maintenant dans la peau de Bella. Ouvrez la porte qui est devant vous et sortez de la chambre avant de prendre à droite. L'escalier B se trouve juste en face, rampez et avancez jusqu'à l'atteindre pour éviter le Shibito. Descendez.

Une fois en bas, continuez tout droit et prenez à gauche. Vous êtes maintenant dans la salle des opérations, allez vers la droite et faites du bruit. Lorsque le Shibito quitte sa position, revenez au centre de la salle et passez à travers les rideaux. Prenez à droite et sortez de la salle puis prenez à gauche et descendez en prenant l'escalier C. Continuez ensuite jusqu'à atteindre l'escalier A, laissez le Shibito entrer dans une des salles puis passez rapidement sans vous faire repérer. Vous devez maintenant emprunter ces escaliers. À votre gauche se trouve la réception, mais vous devez trouver la clé d'abord pour ouvrir la porte.

La clé se trouve près d'un incinérateur situé en bas. Revenez vers l'escalier A, redescendez puis avancez un peu. L'incinérateur (comme c'est indiqué sur la carte) se trouve dans la deuxième pièce à partir de la gauche. Entrez et prenez la clé qui se trouve à votre droite puis remontez vers la réception.

Vous devez maintenant vous échappez via l'escalier du personnel qui est dans le sous-sol. Quittez la réception et prenez l'escalier pour descendre. Un Shibito est posté juste en bas des escaliers, restez légèrement derrière lui et avancez. Lorsqu'il s'arrête, placez-vous à sa gauche. Attendez qu'il tourne la tête pour passer rapidement et prendre à gauche. Dans la cuisine, mettez la minuterie en marche et sortez par la porte qui est derrière vous. La minuterie sonne et le Shibito se rend à la cuisine. Revenez donc à la pièce précédente et ouvrez la porte puis sortez. Juste à vote gauche se trouve le passage qui mène aux escaliers puis vers la sortie.

Vous reprenez le contrôle de Howard Wright, dirigez-vous d'abord vers les gisements Est et grimpez l'arbre. Allez ensuite à la réserve de matériel et récupérez une arme. Revenez aux gisements Est. Appuyez maintenant sur le bouton de localisation et repérez l'ennemi qui attaque Miyako. Allez la libérer.

Une fois devant la cabane dans laquelle se cache Miyako, appuyez sur la touche qui sert à crier. Un premier ennemi s'approche, tuez-le. Attaquez le deuxième par derrière et finissez le troisième. Rendez-vous ensuite aux gisements Ouest et prenez le chemin de gauche, vers la réserve de matériel.

Episode 4

Vous incarnez maintenant Seigo Seiga. Vous êtes au dessus du château d'eau. Visez l'ennemi qui essaye d'attaquer Sam et éliminez-le. Puis, descendez et avancez dans l'eau jusqu'à arriver à Karibna Noodles. Sur place, vous allez retrouver Sam.

Allez en direction de la Maison de Mitamura. À gauche de celle-ci se trouve un passage, qui vous mène à la route de Hirasakai, empruntez-le.

De nouveau dans la peau de Howard Wright, un Shibito vous colle au train et essaye de vous tuer. Ne vous éloignez pas et retournez-vous dès que vous quittez la pièce (celle dans laquelle vous avez commencé). Le Shibito devrait se

retrouver bloqué à la sortie, profitez-en pour l'abattre et pour prendre sa masse. Dirigez-vous ensuite vers la pièce qui succède à la chambre des parents. Vous allez trouver un passage qui vous mène à l'intérieur de la maison et ce en rampant. Allez-y.

Quittez ensuite cette pièce et orientez-vous vers la salle de bain. Une fois à proximité, vous allez tomber sur un escalier qui vous mène au premier étage. Montez puis allez à la porte qui mène au balcon. Pour l'instant, elle est verrouillée à clé. Revenez vers le bas et activez l'horloge puis allez vous cacher dans la chambre qui est à côté du balcon, au premier étage.

Revenez en bas et allez au bureau. La clé est sur la table, ramassez-la et allez déverrouiller la porte du balcon. Une fois dans cette chambre, approchez-vous de la fenetre et sortez. Vous vous retrouvez sur le toit, prenez à droite et progressez. Evitez la partie effondrée du toit en allant à gauche, sur les tuiles rouges, puis continuez votre chemin jusqu'à trouver un endroit pour descendre. Une fois en bas, avancez un peu pour clore le chapitre.

Episode 5

Vous incarnez Mellisa Gale, votre but est de retrouver un indice qui concerne la survie de Bella. Allez au fond de la zone et montez sur la caisse. Tournez-vous maintenant vers la gauche et montez sur la deuxième caisse. Avancez jusqu'à la fenêtre et entrez à l'hôpital.

Descendez à la réception. Derrière les bancs se trouve une arme, prenez-la. Rendez-vous ensuite à la salle d'examen où vous trouverez les clés du toit, juste sur le lit. Revenez maintenant aux escaliers et allez jusqu'au toit. Déverrouillez la porte puis sortez et prenez à droite. Dirigez-vous vers le toit Est, ouvrez la porte et entrez. Avancez puis prenez à droite en direction de la chambre 286. Prenez l'ascenseur et allez à l'étage le plus bas. Tournez juste à droite de l'ascenseur et allez prendre une arme à l'incinérateur si jamais vous avez perdu celle que vous aviez. Ensuite revenez et allez à gauche de l'ascenseur pour éliminer le Shibito cerveau. Revenez maintenant à la salle de préparation et téléphonez au 201.

Vous incarnez ensuite Amana. Verrouillez votre vision Shibito sur le Shibito qui est juste à gauche. Suivez-le jusqu'à ce qu'il donne la broche à l'autre Shibito et entrez avec lui à la maison contenant un passage souterrain. Continuez à les suivre. Lorsqu'ils s'arrêtent devant la statue, revenez à l'extérieur de la maison et lancez le feu de détresse dans le puits. Cela fera fuir les Shibitos, laissez-les sortir puis allez vers la statue. Remontez maintenant à la pièce qui précède l'entrée du tunnel qui mène vers la statue et activez votre vision Shibito.

Allez maintenant à la maison de Mitimura et activez votre Shibito pour vous souvenir du passé. Allez en direction de la route à moitié détruite près de Karibna Noodles. Une fois au bout de la route, lorsque le passage est loqué, allez vers la gauche et vous pourrez avancer jusqu'au portail. Sur place, réactivez votre vision Shibito pour vous souvenir.

Dirigez-vous ensuite au cimetière, là où vous aviez commencé la mission. Activez votre vision Shibito pour déterrer les tombes. Ce que vous cherchez est caché aléatoirement dans l'une des tombes. Déterrez-les toutes pour trouver le sceau.

Allez maintenant au portail, à gauche de la route qui est détruite. Activez votre vision Shibito, deux symboles vont donc apparaître, vous devez les reproduire sur la salle de culte et sur le sceau du cimetière. Une fois que les deux sceaux sont activés, le portail s'ouvre et vous pouvez dorénavant passer.

Episode 6

Vous incarnez à nouveau Howard Wright. Avancez un peu et montez aux escaliers puis prenez à gauche. Poussez le wagon de la mine et montez dedans. Sautez dès que vous atteignez le premier atelier. Entrez et ouvrez la porte de derrière puis montez aux escaliers. Ramassez la masse et prenez à droite. Avancez, poussez le wagon de la mine et il se chargera d'éliminer le Shibito armé. Allez maintenant en direction de ce dernier ennemi pour ramasser son arme à feu.

Redescendez vers l'atelier puis prenez la porte qui est à gauche de l'atelier et qui vous mène en bas. En face se trouve le pupitre qui sert à activer les ascenseurs. Allez les activer puis remontez vers l'endroit où vous aviez ramassé le fusil. Prenez à gauche, appelez les ascenseurs et descendez.

Une fois en bas, avancez un peu et descendez par l'échelle puis allez jusqu'au puits central. Prenez à gauche et affrontez le Shibito-cerveau. Battez-le puis sautez vers le bas, dans le puits. Avancez maintenant vers le deuxième puits, tuez l'ennemi et ramassez la clé.

Revenez maintenant dans le sens inverse et passez le puits central en direction de l'ascenseur. A votre gauche se trouve une échelle, utilisez-la. Quittez maintenant les souterrains et allez vers l'atelier. Juste après cet atelier, le petit bâtiment contient l'activateur de l'alarme, allez sur place et activez l'alarme. Seigo Seiga devrait apparaitre, tuez le.

Vous vous retrouverez ensuite dans la peau de Bella Monroe sur la route de Tabori. Prenez à gauche et continuez d'avancer puis passez sous l'arbre et continuez en direction des gisements Est. Continuez à progresser et franchissez par le portail en fer. Ensuite, prenez à droite pour trouver l'église.

Episode 7

Vous incarnez Howard Wright à nouveau. Allez tout droit jusqu'à atteindre le Triangle porte-bonheur. Eliminez le premier Shibito qui se trouve en bas et prenez son arme puis tuez celui posté sur le toit. Allez maintenant vers le nid et détruisez le passage bloqué par les planches cloutées. Entrez. Visitez le premier étage et éliminez le prochain ennemi. Avancez, sautez de toit en toit et passez l'escalier pour entrer dans la maison.

Après avoir exploré les recoins de la bâtisse abandonnée, quittez-la et dirigez-vous vers le pont de Sozuka de là, allez jusqu'à la 33 Yess. Avancez de quelques pas et tournez à gauche pour pouvoir grimper sur le toit et ainsi éliminer l'ennemi. Continuez maintenant votre chemin vers le nid, vous devriez grimper sur les caisses pour monter vers votre objectif et accomplir votre mission.

Montez dans le bus et entrez dans le bâtiment. Prenez la clé à molette qui est à votre gauche puis abattez les ennemis et sortez du bâtiment. Prenez maintenant à droite et rendez-vous derrière l'épicerie. Montez sur les barils et continuez d'avancer sur les toits. Une fois près de la voiture de police, ouvrez la carte pour apercevoir la porte qui se trouve juste à votre gauche. Entrez et continuez. Progressez jusqu'à atteindre l'extrémité du toit. Grimpez en haut puis poursuivez votre chemin et escaladez la tour de guet. Suivez maintenant votre carte pour arriver à la cheminée. Dès que vous l'atteindrez, grimpez.

Vous devez ensuite vous rendre à l'entrepôt. Redirigez-vous vers la cheminée et grimpez. Sautez ensuite dans la direction des fils électriques et allez à l'entrepôt. Brisez la serrure à l'aide de votre arme et entrez.

Episode 8

Vous êtes par terre, à proximité du puits Ouest de niveau 3. Avancez un peu et descendez à l'échelle. Après avoir trouvé Sam, continuez tout droit. Arrêtez-vous derrière l'ennemi, criez pour attirer son attention et dès que le Shibito avance vers vous, évitez-le. Avancez et descendez rapidement à l'échelle qui est à gauche puis tournez encore à gauche et continuez tout droit. Vous croisez un deuxième Shibito avec une arme à la main. Evitez-le aussi et prenez à gauche. En montant aux escaliers, vous allez trouver une camera par terre, prenez-la.
Une fois la caméra en main, allez à la rencontre du dernier Shibito et éliminez-le, cette fois, puis prenez son arme.

Revenez maintenant aux escaliers (là où vous aviez trouvé la caméra) et continuez à avancer. Une Shibito femelle vous barre la route, venez-en à bout !

Revenez maintenant à votre point de départ (puits Ouest de niveau 3). Une fois que vous monterez à l'échelle et que verrez le premier Shibito de la mission, prenez à gauche et allez tout droit. Faites gaffe au Shibito armé d'un fusil, rampez et avancez lentement puis descendez-le par derrière. Continuez à avancer jusqu'à atteindre votre destination.

Vous êtes maintenant Sam Monroe, sortez du bureau des mines en avançant et en tournant à droite. Une fois sorti du bureau, prenez à droite et avancez un peu. Vous trouverez une arme, prenez-la et redescendez. Éliminez le Shibito puis activez l'ascenseur.

Vous êtes de nouveau dans la peau de Sol. Appelez l'ascenseur et montez. Une fois à l'étage suivant, avancez un peu. En face de vous se trouve un ennemi, abattez-le et rejoignez Sam.

Vous incarnez ensuite Melissa Gale, demandez à Bella de rester à l'abri et descendez vers l'étage de l'incinérateur en courant. Les Shibitos sont très lents et ne pourront pas vous attraper ni vous poser de problèmes. Une fois dans l'incinérateur, récupérez une arme et éliminez tous ceux qui s'opposent à vous pendant le chemin du retour. Allez récupérer Bella dans la pièce où vous avez commencé votre mission. Descendez en sa compagnie jusqu'à la salle d'attente. Sur place, assurez-vous que votre alliée vous accompagne toujours puis allez vers la sortie et appuyez sur la touche d'action.

Vous devez maintenant réactiver l'électricité pour que la porte de la salle d'attente s'ouvre. Descendez au dernier étage et allez à la salle d'alimentation. Une fois l'électricité réactivée, montez aux escaliers C et passez par la salle d'opération, pour rejoindre Bella près de la salle d'attente.

Allez ensuite à la chambre 283, sortez par la fenêtre et descendez. Allez enlever l'obstacle bloquant l'ouverture des portes électriques puis revenez récupérer Bella. Quittez la salle d'attente. Assommez Sol s'il vous coupe la route et sortez par la petite porte métallique.

Episode 9

Vous êtes Melissa Gale, allez derrière l'église et descendez par le coté gauche en passant par le toit de la petite baraque. Descendez et prenez une arme puis revenez à votre point de départ. Dirigez-vous ensuite vers les gisements ouest. Eliminez les Shibitos maintenant que vous avez une arme.

Vous allez devoir combattre un Shibito. Approchez-vous-en et criez pour attirer son attention. Maintenant qu'il vous file le train, renversez le premier baril puis celui de droite et enfin celui en haut, à gauche.

Vous incarnerez ensuite Seigo Seiga. Descendez le Shibito qui s'attaque à Bella dans le cimetière. Butez le deuxième ennemi et allez à Noodles avant de tuer le policier. Suivez Bella à nouveau et abattez les Shibitos qui l'attaquent. Rendez-vous ensuite à la maison de Mitamura, montez les escaliers et tournez à droite. Ouvrez la porte, tirez sur les ennemis et récupérez la clé. Allez ensuite à la maison qui est en face de la tour de guet et déverrouillez la porte. Entrez et allez à la bibliothèque (à droite) puis récupérez le livre ancien.

Episode 10

Vous êtes à nouveau dans la peau de Bella More. Attendez que les deux Shibitos femelles quittent la chambre et sortez. Une fois que le dernier Shibito ait quitté la chambre, avancez puis attendez de 6 à 8 secondes pour sortir de la chambre. Prenez directement à droite, montez les escaliers et entrez dans la chambre de la fille (à votre droite). Cachez-vous pendant que le Shibito qui est sur le balcon vienne déposer les clés, juste près de l'armoire. Attendez qu'il revienne en bas et prenez les clés puis allez au balcon. Éteignez votre lampe et allez vers la fenêtre tout en évitant de réveiller le Shibito qui dort. Sortez par la fenêtre.

Allez vers la route, descendez du toit et sortez par la porte principale, Melissa Gale vous poursuit, courez vers la pièce indépendante et cachez-vous. Attendez que Melissa s'éloigne le maximum et courez vers la porte principale. Ouvrez la porte et sortez.

Vous êtes Howard Wright à nouveau. Vous devez rompre les sceaux, pour vous faciliter la tâche. Commencez par vous rendre à la réserve de matériel et prenez une arme. Rendez vous ensuite au Sceau de l'Homme qui est à proximité du portail métallique et éliminez tous les ennemis. Vous ne devriez plus avoir de problème une fois armé. Rompez le sceau.

Allez ensuite vers la réserve de matériel, contournez-la par la gauche. Continuez, passez sur l'arbre et avancez encore jusqu'à trouver le Sceau de l'Aigle. Rompez-le.

Dirigez-vous maintenant vers le portail métallique et cassez le cadenas à l'aide de votre arme. Allez vers la cabane délabrée et continuez en direction de la réserve de carburant. Prenez le premier virage à droite puis grimpez. Vous voila devant le Sceau du Lion, rompez-le.

Revenez maintenant à la route de Tavori et arrêtez-vous juste devant l'arbre qui mène au sceau. Regardez à votre gauche, vous devriez apercevoir une vanne. Dirigez-vous vers celle-ci et fermez-la. Allez ensuite au passage qui sépare

les gisements Ouest de la cabane délabrée, regardez autour de vous et vous devriez apercevoir un escalier, juste derrière un ruisseau. Descendez, montez les escaliers et tournez à gauche. Rompez le sceau.

Vous vous retrouverez ensuite dans la peau de Seigo Seiga. Continuez tout droit puis descendez au bureau des mines, juste à votre gauche. Une fois sur place, examinez le pupitre.

Il vous faut absolument trouver un fusible pour continuer. Près des outils de bricolage se trouve une porte menant à l'étage inférieur, franchissez-la. Allez ensuite vers le puits central et prenez le fusible. Revenez finalement au bureau des mines, placez le fusible et activez l'électricité.

Allez vers l'ascenseur B, rompez les fils et descendez. Continuez jusqu'à arriver près du grand Shibito. Prenez le pieu en bois et remontez vers le bureau des mines. Coupez le courant et allez au niveau supérieur. Eliminez le Shibito armé d'un fusil et avancez. Le Shibito-cerveau sera à proximité de l'ascenseur A, abattez-le avec votre arme puis plantez-lui le pieu dans le coeur. Dirigez-vous ensuite vers le puits central à nouveau et empruntez l'échelle qui se trouve juste derrière le grand Shibito. Continuez à vous faufiler entre les rochers et récupérez l'Uryen.

De retour dans la peau de Howard Wright, allez vers le triangle porte-bonheur et récupérez le tube métallique. Abattez l'ennemi et demandez à Bella de s'arrêter. Allez détruite les planches de bois qui bloquent la porte et ramenez Bella. Faites-la entrer par le trou dans la porte (à gauche) puis entrez à votre tour par la porte. Retrouvez Bella dans la pièce d'en face. Allez au premier étage et prenez à gauche. Sortez par le toit, prenez encore à gauche et continuez. Prenez à droite et laissez Bella passer. Revenez et sautez vers le toit d'en face puis entrez dans la maison.

Allez vers la maison abandonnée et enfermez les araignées dedans (entrez puis ressortez et fermez la porte de devant et celle de derrière). Récupérez Bella au bâtiment qui est en face de la maison abandonnée. Demandez-lui à nouveau de rester sur place, allez déplacer les barils sans vous faire repérer puis tuez le Shibito-cerveau. Lorsque vous en aurez fini avec les créatures, récupérez Bella et allez vers le nid.

Vous êtes maintenant Sam Monroe, esquivez les projectiles du Shibito et montez dans le bus. Traversez le bus, continuez puis prenez à gauche et à droite avant de monter les barils. Avancez, sortez de la première maison et déverrouillez la porte. Prenez à droite et montez à l'échelle. Allez en direction de la tour de guet, montez à la tour et sautez de toit en toit. Servez-vous des antennes pour endommager le Shibito trois fois.

Récupérez maintenant le fusil qui tombe juste devant vous et tirez sur tout ce qui bouge. Changez de position si jamais l'ennemi vous entoure.
Continuez à tirer jusqu'à anéantir tous les Shibitos.

Vous incarnerez ensuite Howard Wright et vous devez battre Seiga. Courez directement vers l'avant du bus et montrez-vous légèrement puis visez Seiga. Tirez, changez de position puis tirez à nouveau. Plus vous changez de position et plus Seiga vous perdra de vue. N'hésitez pas à vous déplacer et à lui tirer dessus. Vous devrez le toucher cinq fois.

Votre ennemi essaye ensuite de vous abattre avec son sabre. Visez-le pendant qu'il s'approche, arrêtez-vous puis laissez-le s'approcher. Dès qu'il se prépare à vous frapper, reculez pour éviter l'attaque de l'épée et tirez. Recommencez la manoeuvre, il ne pourra pas vous toucher. Mettez-vous maintenant devant Seiga et chargez Uryen. Quand il s'approche de vous, lancez l'attaque pour vous en débarrasser une fois pour toutes.

Quand vous entendez Miyako vous parler, utilisez la vision Shibito pour regarder à travers ses yeux et localiser la relique. Détruisez-la.

Servez-vous à nouveau de la vision de Miyako pour localiser le vrai ennemi. Dès que vous l'aurez localisé, approchez-vous-en et attaquez-le avec l'Uryen. Effectuez votre attaque finale pour le rayer de la carte.

Skate

© Electronic Arts 2007

DEM BONES

Ce personnage se débloquera dès que vous aurez réussi à casser chacun des os de votre corps au moins trois fois.

EQUIPEMENT AU MEILLEUR PRIX

Depuis le menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, , R1, , L1.

ENTREPOT B

Réussissez le pro challenge de Ryan Gallant.

DÉBLOQUER TOUS LES LIEUX EN MODE SKATE LIBRE ET MULTIJOUEUR

Faîtes les touches suivantes dans le menu de Skate pour débloquer tous les lieux : L2, R2, L1, R1, , , ,

Skate 2

© Electronic Arts / EA Black Box 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DEM BONEZ

Terminez tous les objectifs du Hall of Meat dans le mode Carrière pour débloquer Dem Bonez.

COURONNES

"King of the Mountain"

Terminer toutes les courses en mode Carrière.

"Legend"

Atteindre le rang Legend online.

BIG BLACK

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez le code letsdowork pour débloquer Big Black comme nouveau skater (modes Online, Freeskate et Party Play).

MODE 3D

Allez sur l'écran Extras et entrez le code strangeloops pour modifier l'apparence du jeu.

TROPHÉES

Bronze

Ivresse des sommets

Taper un invert sur l'un des points culminants de la ville en mode Carrière

Evolutivité

Descendre de sa board en mode Carrière

Remue-ménage

Déplacer son premier objet en mode Carrière

On se lève pour Danny

Gagner tous les défis vidéo de Danny Way

Star du GcR

Gagner le contest GcR

Star du Big Air

Gagne le Vananarama

Course de la mort

Remporter une Deathrace en mode Carrière

Star des courses

Gagner toutes les courses du mode Carrière

Star du petit écran

Remporter tous les défis de Rob Dyrdek

Rencontre de Slappy

Retrouver Slappy

Héros de San Van

Appeler Mikey 10 fois

Objectif drainage

Drainer chaque piscine, fontaine et barrage du mode Carrière

Folie immobilière

Acheter toutes les propriétés en mode Carrière

Relations publiques

Obtenir tous les sponsors

Architecte

Transférer un spot personnalisé

Critique

Évaluer 10 vidéos et photos communautaires

Eclaté par un bleu

Remporter une partie en ligne avec classement

Le skate en amateur

Atteindre le rang Amateur en ligne

Créativité extrême

Ajouter un motif personnalisé à son skateur

Terreur des spots

Télécharger et réussir un spot communautaire

Choix des joueurs

Remporter le Vote des joueurs d'une partie en ligne avec classement

Dégringolade

Se prendre une gamelle à haute vitesse en mode Carrière

Skitchng sans fin

Faire du skitching sur 1 kilomètre en mode Carrière

Mister Big

Faire appel à Big Black 10 fois en mode Carrière

Poudre d'escampette

Echapper à une poursuite en mode Carrière

Système D

Déplacer des objets pendant 30 minutes en mode Carrière

Bon samaritain

Assommer un vigile poursuivant un autre skateur en mode Carrière

Need for Speed

Rester en vitesse maximale pendant 5 secondes en mode Carrière

Pagaille de fractures

Se casser au moins 15 os en une seule chute en mode Carrière

Masculin/féminin

Changer le sexe de son personnage

La main verte

Taper un gap d'au moins 10 mètres a-dessus d'une pelouse en mode Carrière

Un max de marches

Taper un gap de marches d'au moins 12 mètres en mode Carrière

Pas d'assurance

Se casser 100 os en mode Carrière

Le début de la gloire

Réussir sa première activité de skate libre en ligne avec son skateur perso

Débrouillardise

Réussir 50 activités de skate en ligne avec son skateur perso

Argent

Couverture SBM

Faire la couverture de Skateboard Mag

Couverture Thrasher

Faire la couverture de Thrasher

Sens du contact

Acquérir tous les numéros de téléphone des pros

A qui le tour ?

Battre tous les pros dans des défis Affrontement

Carnage

Terminer les passages Boucherie

Légende urbaine

Assurer tous les spots du mode Carrière

Suractivité

Réussir toutes les activités de skate libre en ligne avec son skateur perso

Pro en ligne

Atteindre le rang Pro en ligne

Le goût du mongo

Pousser en mongo 5 000 fois en mode Carrière

Or

Perfectionniste

Parcourir tous les passages en mode Carrière

Légende en ligne

Atteindre le rang Légende en ligne

Platine

Trophée platine

Trophée platine

RÉPLIQUES DÉSACTIVÉES

Pour désactiver les répliques des NPC en mode Carrière, allez dans les Extras et entrez le code - `bailymcbailster`

Skate 3

© Electronic Arts / EA Black Box 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent que pour le mode Freeskate. Allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et entrez les codes suivants.

Code : miniskaters

Tous les personnages deviennent petits avec de grosses têtes.

Code : streetsweeper

Réinitialise la position de tous les objets mobiles.

Code : mcfly

Transforme le skate en hoverboard.

Code : deadspacetoo

Débloque le personnage d'Isaac issu du jeu Dead Space comme nouveau personnage jouable.

Code : zombie

Les piétons deviennent des zombies et vous attaquent.

PERSONNAGES CACHÉS

Jouer avec Dem Bones

Terminer tous les défis du Hall Of Meat pour débloquer Dem Bones.

Jouer avec Meat Man

Terminer tous les défis du Hall Of Meat pour débloquer Meat Man.

DOUBLE BLACKFLIP

Il est quasiment impossible de faire la figure "Double Backflip" et "Double Frontflip" sur le jeu Skate 3. Cette figure est normalement impossible à faire car non programmée, mais il y a un unique endroit ou l'on peut faire cette figure sans avoir recours à des techniques d'ajout d'objet ou de création de park spécifique.

Tout d'abord, il faut aller à l'endroit nommé "Super ultra méga park".
Il faut être sûr d'avoir mis sa difficulté en "Normal", car la figure est irréalisable en mode "Facile".
Il faut aller ensuite à cet endroit :

Sautez et effectuez votre backflip près du sol, surtout ne vous éloignez pas trop de la pente (risque de s'écraser en bas).

Si vous avez réussi votre backflip assez près du sol, et que vous gardez la position du stick, le jeu "autorisera" un second backflip.

Preuve de la réussite du trick :

MIRACLE WHIP

Le Miracle Whip est une figure de Skate 3 qui n'apparaît pas dans le Guide des Tricks. Les débutants arriveront donc très difficilement à comprendre cette figure.

Si vous la réussissez, vous débloquerez le trophée/succès "Trick qui fouette".

Je vous conseille de vous mettre en mode de difficulté "Facile" et de vous rendre au "Super ultra méga Park" (qui est le park à privilégier pour tous les trophées difficiles de Skate 3).

Pour effectuer le Miracle Whip, vous devrez sauter haut sur une Méga Rampe puis effectuer un Superdude (touches L2, R2 et Rond) et en même temps un bodyflip (backflip ou frontflip, en orientant légèrement le joystick L3 vers le haut ou le bas).

Si vous y arrivez, vous débloquerez le trophée/succès.

Pour les amateurs du multijoueur, n'oubliez pas de placer au moins 1 Miracle Whip par run, car ce trick rapporte beaucoup de points.

LES TROPHÉES CACHÉS

Skate 3 contient 5 trophées cachés qui sont plus ou moins difficiles à débloquer.
Mais sans guide, ils sont très durs à trouver.

1 : Trophée "Tadaaaa !"

Ce trophée nécessite de réaliser un trick de 10 000 points. Ce qui paraît difficile au premier abord mais ne vous inquiétez pas, avec quelques conseils vous y arriverez très rapidement. Je vous conseille de passer en mode Facile, et d'aller au Super Ultra Méga Park. Arrivez au multiplicateur x3 en faisant des tricks importants (Superdude, Christ Air, Judo etc.) puis allez rapidement à une des énormes Mega Ramp du park et décollez le plus haut possible. Là, effectuez un trick difficile - de préférence un Bodyflip, un Miracle Whip, et très important, tournez sur vous même pendant le trick (si vous arrivez au 720 ou au 900, cela augmentera considérablement vos points). Cette combinaison vous fera très

rapidement arriver aux 10 000 points en un trick.

2 : Trophée "Grinds extrêmes"

Réalisez un grind de 100 mètres. Privilégiez une grande route, prenez de la vitesse puis grindez les barres sur les côtés de la route.

3 : Trophée "Epidémie virale"

Très simple et qui ne nécessite pas beaucoup d'efforts, il faut attraper la Grippe Skatiaire. Pour ce faire, il vous faudra tout simplement être en contact avec un joueur en ligne qui a déjà le virus. Si vous êtes actifs en multijoueur vous aurez rapidement ce trophée.

4 : Trophée "Gros bobo"

Arrivez aux 75.000 points en mode Boucherie. L'épreuve Boucherie "A fond la caisse" est privilégiée. Mais si vous avez envie de le faire autrement, je vous conseille encore le Super Ultra Méga Park pour déclencher le mode Boucherie en sautant de très haut.

5 : Trophée "Trickotage en série"

Effectuez une ligne de 30.000 points. Encore et toujours c'est le genre de trophée qui se réalise au Super Ultra Méga Park. Arrivez le plus vite possible au multiplicateur x3 puis effectuez de gros tricks sur les principales rampes du park. Les Bodyflips, Superdude, No-Foot, Christ Air, Judo et Tailwalk seront privilégiées pour ce défi.

GARDER UNE LIGNE LONGTEMPS

Dans Skate 3, vos lignes s'arrêtent souvent bêtement, par exemple quand vous retombez sur le sol alors que vous vouliez continuer les tricks. Il y a une façon très efficace de poursuivre ses lignes, qui marche autant pour une ligne de petits tricks au sol que pour une ligne de gros tricks avec des gaps ou de rampes importantes.

Donc, pour réussir des lignes importantes il vous faudra savoir manier le Manual à la perfection. Le manual c'est une figure rapportant très peu de points mais qui permet tout de même de continuer de gagner des points. Le manual c'est l'action de lever l'avant (nose manual) ou l'arrière (manual) de votre planche très sensiblement. Cette astuce peut d'ailleurs vous être utile pour le trophée caché des 10.000 points en un trick.

Ce qu'il faut savoir c'est que vous devrez vous entraîner à maîtriser le manual. Pour ce faire vous devrez légèrement incliner le stick droit vers le bas quand vous serez au sol.

Une fois que vous aurez bien compris les bases du manual, il faudra l'utiliser très souvent en retombant au sol. Si vous faites un gros trick et que vous voulez continuer à gagner des points, faites un manual juste avant de retomber au sol. Dès que votre skateur tombera au sol, il fera instantanément ce manual. Maintenez la figure jusqu'à votre prochain trick et ainsi de suite.

Vous vous surprendrez d'ailleurs parfois à réaliser du 3000 point sans multiplicateur au sol avec cette technique !

Ce qu'il faut retenir impérativement : Effectuez un manual dans les airs juste avant de retomber au sol.

UPLOADER SES VIDÉOS SKATE 3 SUR YOUTUBE

Les serveurs du site EA Skate ont été fermés. Plus aucune photo / vidéo / skatepark ne peut maintenant être partagé.

Il y a un seul et unique moyen de pouvoir transférer ses vidéos Skate 3 sur YouTube : téléchargez le "Pack Caméraman". Il est payant mais offre beaucoup de fonctionnalités intéressantes dont une très importante, la HD sur la vidéo YouTube.

Skylanders : Spyro's Adventure

© Activision / Toys For Bob 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Bonjour Skylander !

Un Skylander est placé sur le Portal of Power pour la première fois

Foyer mon doux foyer

Terminer le niveau Îles brisées

Air frais

Terminer le niveau Forteresse des tempêtes et trouver la source élémentaire.

Eau pure

Terminer le niveau Lagon du Léviathan et trouver la source élémentaire.

Terre mère

Terminer le niveau Pierraille et trouver la source élémentaire.

Lumière de vie

Terminer le niveau Forêt des chutes et trouver la source élémentaire.

Technologie parfaite

Terminer le niveau Champ de bataille et trouver la source élémentaire.

Esprit mort-vivant

Terminer le niveau Citadelle de l'effroi et trouver la source élémentaire.

Feu dansant

Terminer le niveau Lacs de lave et trouver la source élémentaire.

Ouf ! C'était juste !

Dans le niveau Lagon du Léviathan, esquiver 30 requins sans se faire toucher.

Ballon prisonnier

Dans le niveau Forêt des chutes, vaincre l'Ent maléfique alors qu'il y a au moins 5 pousses d'Ent maléfique sur le terrain.

Touche-moi si tu peux

Esquiver tous les pièges laser lors du combat contre le boss de la Citadelle de l'effroi.

Sans roquette

Dans la Forêt des chutes, ne tirer aucune roquette.

Aquadentiste

Dans le Lagon du Léviathan, avoir été avalé 5 fois par le Léviathan.

Brise-pierre

Détruire tous les rochers dans la Mine des Molekins

Nouveau challenger

Terminer le premier niveau Défi

Accro au shopping

Première amélioration de Skylander achetée.

Amateur de mode

Porter un chapeau pour la première fois.

Dans les coulisses

Déverrouiller une porte élémentaire.

A la bonne heure

Ouvrir un coffre au trésor.

Premier combat

Terminer un match PVP (victoire ou défaite).

Argent

Heure magique

Terminer le niveau Armurerie Arkeyan et trouver la source élémentaire.

Un vrai pompier

Battre les sbires de Kaos aux Lacs de lave avec uniquement le Canon à eau de Gill Grunt

C'est un as

Dans l'Armurerie Arkeyan, triompher de 30 ennemis en chevauchant la Machine de guerre.

Détecteur de mines

Terminer l'Entrepôt des Trolls sans être blessé par les mines.

Attrape-moi si tu peux

Terminer le Château de l'oeil de cristal sans être touché par les tonneaux.

On ne m'arrête pas !

Terminer 3 niveaux Défi

Un peu de tout, merci

Acheter toutes les améliorations pour n'importe quel Skylander.

Victime de la mode

Avoir 10 chapeaux

Fracasseur de Chompies

Triompher de 15 Chompies dans les îles brisées.

Archéologue

Trouver 10 tablettes d'histoire

Chasseur de trésors

Trouver 10 trésors légendaires

Mentor

Trouver 10 gemmes d'âme

Or

Le Sauveur

Terminer le mode aventure en venant à bout du jeu

Chasseur d'étoiles

Obtenir un classement 3 étoiles dans un niveau

Un pour tous

Triompher de Kaos sans changer de champion pendant le combat

Au sommet

Atteindre le niveau 10 avec n'importe quel Skylander.

Platine

Vrai Maître du portail

Déverrouiller tous les trophées

SKYLANDERS POUVANT CASSER LA ROCHE

Pour casser la roche, vous pouvez utiliser les Skylanders suivants :
{l Prism Break
Bash
Terrafin
Dino-Rang
Drill Sergeant

CASSER LES CRISTAUX TZO VIOLET

Pour casser les cristaux tzo violet du niveau "Mine des Molekins", vous pouvez soit utiliser la bombe que vous trouverez derrière la porte au fond de la mine, soit, plus simplement, utiliser les lasers de Prism Break.

LES 10 PAPILLONS À TROUVER

1. Le premier se trouve juste à côté de Persephone (PNJ Compétences).

2. (Nécessite un Skylander de l'eau) Le deuxième se trouve au milieu de l'eau au coeur de lumière. Près de la plage vous trouverez une petite plateforme avec un ressort. Grimpez jusqu'en haut pour l'obtenir.

3. Le troisième se trouve sur la plage au coeur de lumière, derrière le portail.

4. Pour obtenir le quatrième il vous faudra utiliser l'huile, celle-là même qu'on nous donne pour graisser le télescope. Utilisez-la sur le robot assis sur la plage près d'une flaque avec une porte en rouage. Celle-ci libérera un papillon.

5. Le cinquième se trouve dans la pierre près du coeur de lumière qui libère des pièces de 1 à 10 lorsque vous tapez dedans.

6. Le sixième est, une fois le train obtenu, près d'un cratère. Jetez une bombe dedans et vous trouverez un papillon à l'intérieur.

7. Le septième est toujours près du train. Il y a une porte en pierre, jetez également dessus et vous découvrirez un papillon derrière.

8. Le huitième est dans le cage du poisson, près du bateau, au coeur de lumière. Il faut réussir le jeu du cadenas en un minimum de coups pour découvrir un papillon derrière les barreaux.

9. Pour le neuvième il faut utiliser l'huile sur la locomotive du train.

10. Et le dixième est juste quand vous aurez accès au train. Le papillon se trouve derrière l'entrée.

Grâce à eux tous vous obtiendrez une remise de 20% sur chaque achat de compétences !

Skylanders Giants

© Activision / Toys For Bob 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT À L'INFINI

Allez dans la salle où se trouve Auric dans le Dreadyatch. Vous remarquerez qu'il y a plusieurs portes les unes devant les autres qui ne s'ouvrent que si un Skylander du même élement frappe dessus. Une fois Kaos battu, ces portes compteront les huit élements et contiendront davantage d'argent, mais cette fois vous n'aurez plus besoin de terminer un niveau, il vous suffira de sortir de la salle et de revenir !

LISTE DES SKYLANDERS POUVANT CASSER LA ROCHE

Pour briser la roche, vous pouvez utiliser les Skylanders suivants :
- Flashwing
- Crusher
- Prism Break
- Bash
- Terrafin
- Dino-Rang
- Drill Sergeant

MODE CAUCHEMAR

Terminer le jeu en Normal pour débloquer ce mode de difficulté supérieure.

PERSONNALISER LE VAISSEAU DE FLYNN

Pour personnaliser le vaisseau de Flynn, il faut trouver des trésors légendaires dans les niveaux. Rendez-vous ensuite dans la salle de droite et vous pourrez modifier les ailes, le mât, la couleur et même accéder à la cuisine du vaisseau. Il y a un trésor légendaire par chapitre. Bonne chance pour tous les trouver !

Skylanders SWAP Force

© Activision / Vicarious Visions 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ CAUCHEMAR

Ce mode de difficulté se débloque en terminant le jeu.

Sleeping Dogs

© Square Enix / United Front Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUE DE RICO RODRIGUEZ

Si vous jouez en ayant des données de Just Cause 2 sur votre console, vous trouverez la tenue de Rico Rodriguez (le héros de Just Cause 2) dans le placard de Wei. Elle vous permet d'utiliser la capacité de désarmement de plus loin.

NE PAS PAYER LES TAXIS

Pour éviter de perdre de l'argent a chaque fois qu'on utilise les taxis, il suffit de sortir de la voiture avant que cette dernière ne s'arrête (on dispose environ de 5-6 secondes pour effectuer l'action).

ARGENT FACILE

Pour se faire de l'argent facilement, il suffit de défoncer les parcmètres en voiture.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Plongé dans le vif du sujet dès les premières secondes, courez droit devant vous en sautant par dessus ou en évitant les obstacles, enfoncez les portes qui entravent votre route et ce jusqu'à finalement être rattrapé par les forces de police.

Après vos retrouvailles avec Jackie, suivez-le une fois à l'extérieur pour rejoindre son boss. En chemin, vous êtes pris à parti par des Dogeyes, un gang rival. Suivez les indications à l'écran pour apprendre comment leur donner la raclée qu'ils méritent, finissez le dernier ennemi à l'aide du store du comptoir et suivez Jackie de plus belle pour arriver jusqu'à Winston.

Missions des Triades

Extorsion

Pour cette première mission, suivez Jackie jusqu'au marché nocturne, où vous attend un premier marchand duquel extorquer de l'argent. L'opération se passe cette fois sans heurt, ce qui ne sera pas le cas par la suite. Donnez une leçon de savoir vivre au gangster isolé en l'envoyant dans la cabine téléphonique pour soutirer sa contribution au deuxième marchand, puis faites de même avec le primeur. Un peu plus loin, défendez le boucher en corrigeant la bande de Dogeyes qui s'en prend à lui, puis faites un tour chez le marchand de vêtements pour vous munir d'une tenue

complète de gangster augmentant vos dégâts de mêlée.

Rendez ensuite service à la marchande non loin pour rejoindre le Golden Koi tout en vous rendant utile et ainsi pouvoir enchaîner.

Poursuite au marché nocturne

Sur les ordres de Winston, retournez au marché nocturne pour retrouver Ming, un mauvais payeur. Prenez-le en chasse en faisant fi des obstacles et en passant à tabac un premier groupe d'ennemis pour finalement acculer votre proie dans un cul-de-sac peuplé d'autres malfrats. Utilisez l'environnement à votre avantage pour mettre rapidement hors jeu le menu fretin et contrez les coups de couteau que vous destine finalement Ming pour contre-attaquer sans risque et le mettre à terre. Suite à quoi, vous vous retrouvez de nouveau au poste de police, où un nouvel adjuvant fait son entrée.

De retour à votre appartement, vous êtes désormais libre d'explorer comme bon vous semble l'entièreté de la ville.

Braquage et livraison

Rejoignez Jackie pour qu'il vous expose son plan et conduisez le van jusqu'à l'objectif, où vous attendent deux vagues successives de malfrats. Utilisez le décor à bon escient pour vous en défaire rapidement, puis prenez la camionnette contenant la marchandise en chasse. Envoyez les véhicules d'escorte dans le décor pour être tranquille et pouvoir, in fine, récupérer votre lot de contrefaçons.

Ne vous reste alors plus qu'à conduire jusqu'à Top Glamour pour livrer votre butin.

Racket de minibus

Allez au Golden Koi pour obtenir de nouveaux ordres de Winston. Celui-ci vous confie la ligne de minibus, que vous devrez reprendre à Dogeyes avant de pouvoir contrôler. Conduisez donc vos gars à chaque arrêt pour qu'ils règlent le compte des hommes de main de votre rival, mettez la main à la patte lorsque cela est nécessaire, puis prenez en chasse le minibus récalcitrant en klaxonnant à outrance pour l'obliger à s'arrêter.

Vous récupérez ainsi les passagers du minibus : conduisez-les à destination en conduisant le mieux possible pour que leur satisfaction soit maximale et ainsi conclure cette mission.

Club Bam Bam

Retournez voir Winston pour obtenir une nouvelle mission. Direction le Club Bam Bam, où un certain Benny a besoin d'une petite piqûre de rappel. Baratinez le vigile à l'entrée pour pouvoir entrer, faites mine de pénétrer dans le carré VIP, puis abordez l'hôtesse nommée Tiffany pour vous y faire accompagner.

Pour payer votre dette et passer un peu de bon temps avec la belle, acceptez de participer au Karaoké en faisant de votre mieux pour épargner les oreilles des autres convives, puis montez dans l'espace Vip proprement dit pour confronter Benny (en récupérant la Statue de dragon sur le comptoir au passage).

Mettez une raclée aux malfrats qui s'opposent à vous, pourchassez Benny jusque dans les toilettes où vous attendent d'autres hommes de main à mettre KO pour lui apprendre la signification du mot loyauté. Retournez ensuite au Golden Koi pour passer l'épreuve du feu dans votre carrière d'agent infiltré.

Sur écoute

Sur les ordres de Raymond, rendez-vous au magasin d'électronique pour récupérer votre matériel d'écoute, puis prenez en chasse le voleur qui vous le subtilise sans une once d'humanité. Récupérez votre dû une fois le malfrat tabassé comme il se doit et dirigez-vous vers le Golden Koi.

Empruntez les échafaudages pour monter discrètement sur le toit, ouvrez la lucarne une fois la cuisine libérée, récupérez la Statue du chien sur le congélateur et entreprenez de poser et de calibrer votre micro dans la bouche d'aération au sol. Faites vite pour ne pas vous faire prendre et crochetez la serrure pour vous échapper sans que

personne ne vous remarque.

Preuves accablantes

Après avoir reçu un message de Tiffany, retrouvez-la au Club Bam Bam et prenez l'arme qu'elle a récupérée. Retrouvez ensuite Pendrew sur l'aire désaffectée et suivez le tutoriel visant à vous enseigner l'art du maniement des armes à feu et la gestion du champ de bataille.

Ne vous reste ensuite plus qu'à échapper à la police pour conclure cette mission.

Vengeance

Rejoignez Conroy devant le Club Bam Bam et montez dans le 4x4 pour prendre la route de l'usine de Siu Wah. Une fois sur place, Entrez dans la structure, tabassez le menu fretin qui s'oppose à vous en utilisant le décor autant que votre sadisme naturel vous le permet, récupérez une arme à feu et montez à l'étage.

Les hommes de Dogeyes vous attendent de pied ferme, arme à la main : restez donc à couvert le temps de bien cibler vos tirs et utilisez le ralenti lorsque vous sautez de votre couverture pour faire un massacre. Faites de même à l'étage supérieur pour finalement atteindre Siu Wah.

Le bougre s'enfuit à toute jambe : prenez-le en chasse en évitant les flammes, puis empoignez-le près du fourneau. Avancez prudemment pour éliminer les malfrats armés qui se rapprochent avant que Siu Wah ne se fasse tuer et rejoignez l'extérieur, où votre otage se fait embarquer par la police.

Prenez la voiture en chasse et prenez-en le contrôle à la première occasion pour récupérer du même coup votre " marchandise ", puis conduisez-le dans le garage indiqué pour conclure cette mission.

Oncle Po

Rendez-vous devant le Club Bam Bam pour prendre Winston, puis conduisez-le jusqu'à l'Oncle Po, la tête de Dragon des triades. A la sortie de l'entrevue qui s'ensuit, vous êtes abordé par Ricky qui vous propose un premier travail de recouvrement.

Prenez la voiture garée de l'autre côté de la rue et rejoignez votre objectif, un certain Roland. Celui-ci vous nomme votre première cible, Patsy Sing, qui aussitôt qu'elle vous aperçoit file dans sa voiture de sport. Prenez-la en chasse en éliminant une à une les voitures qui viennent lui prêter main forte et prenez finalement le contrôle de son véhicule pour l'emmener directement au garage indiqué sur votre carte.

Vous mettez alors fin à la mission et enchaînez avec une entrevue avec Raymond.

Future mariée

Rendez-vous au Golden Koi, puis mettez-vous en route en compagnie de Peggy, la fiancée de Winston, pour le magasin de fournitures pour mariages. Veillez à ne pas trop avoir d'accident pour garder son humeur au beau fixe, récupérez la Statue du tigre dans le magasin et prenez le camion renfermant le gâteau de mariage en chasse.

Prenez-en le contrôle pour le rapporter au garage indiqué, puis remettez-vous en route, direction le temple. Escaladez les échafaudages, prenez une tenue de moine dans le cabanon et avancez en baratinant les moines qui vous interpellent. Passez dans l'étroit passage au nord pour atteindre l'orchidée noire, puis dépêchez-vous de repartir par votre point d'entrée pour la rapporter à Peggy.

Conduisez ensuite cette dernière à sa partie de mah-jong pour conclure cette mission d'escorte.

Le mariage

Le grand jour est arrivé : allez donc vous chercher un smoking et rendez-vous sur les lieux de la célébration. Après la scène, passez par l'échafaudage sur la droite pour grimper et ainsi accéder à l'intérieur du bâtiment. Tabassez à loisir

les faux employés qui vous barrent la route et rejoignez Winston dans la salle de réception.

Armé de son Desert Eagle en or massif, faites le ménage dans les rangs ennemis et progressez le long des couloirs, en vous équipant si vous le souhaitez d'un fusil mitrailleur. Dans la salle principale, faites la peau aux employés factices en contrebas, continuez jusque dans les cuisines en mitraillant à tout va et ce jusqu'à retrouver l'Oncle Po.

A l'extérieur, défendez la Tête de dragon en tirant sur le moindre ennemi qui ose pointer le bout de son nez et en utilisant les bonbonnes de gaz disposées ça et là et rejoignez enfin l'hôpital pour confier l'Oncle Po aux urgences.

La vengeance de Mme Chu

Retournez au Golden Koi pour vous entretenir avec la mère de Winston, puis appelez Ricky afin d'obtenir le numéro d'un certain Johnny Face de Rat. Triangulez sa position en vous positionnant au milieu des trois antennes et rendez-vous sur les quais pour entamer votre vendetta.
Affrontez d'abord un premier groupe de malfrats à mains nues en usant des éléments de décor à votre disposition, puis un autre le long des quais et désarmez l'ennemi suivant pour vous emparer de son arme à feu. Disposez des derniers sbires de Johnny dans l'entrepôt et enfourchez la moto pour poursuivre ce dernier.

Avec votre arme embarquée, tirez dans les pneus des voitures ennemies pour dégager la voie vers votre cible et prenez le contrôle du véhicule dans lequel se trouve Johnny pour, in fine, l'amener à Mme Chu et la laisser se charger de son cas.

Le nouveau boss

Rendez-vous au Club Bam Bam et après la scène, abattez sans pitié les hommes de Big Smile Lee à l'étage. Faites de même avec les ennemis en contrebas, mettez-vous à couvert dans le bar pour accueillir chaudement d'autres ennemis et rejoignez l'extérieur. Prenez part à une nouvelle fusillade en visant le moteur des voitures pour les faire exploser jusqu'à ce qu'un moyen de transport vous soit gentiment proposé.

Prenez alors en chasse Queue-de-Cheval en détruisant les véhicules adverses et continuez la poursuite à pied jusqu'à acculer l'homme de main de Big Smile Lee. Donnez-lui une bonne raclée, puis courez pour échapper à la police jusqu'à ce qu'une limousine vous sauve la mise et mette ainsi fin à la mission.

Détails à régler

Après avoir été contacté par Jackie, rejoignez-le au sud-est de Northpoint et enfourchez la moto au centre du litige. Rendez-vous ensuite à Top Glamour pour vous entretenir avec Naz, rattrapez le fourgon et faites exploser la citerne pour tout faire sauter.

Une fois Naz empoigné par vos soins, faites la peau aux sbires qui viennent vous passer le bonjour à coup de mitrailleuse et mettez votre proie dans le coffre de la voiture la plus proche. Échappez-vous des docks en éliminant vos poursuivants à bord de ladite voiture puis échappez successivement aux 18K et à la police avant d'appeler Teng. Rendez-vous enfin au QG secret de la police pour déposer votre colis et boucler la mission.

Combat final

Passez au Golden Koi, puis conduisez jusqu'au repaire de Dogeyes pour régler vos comptes. Au bout du quai, vous surprenez votre rival en compagnie de quelques sbires : faites-leur mordre la poussière et prenez un bateau pour poursuivre votre cible dans la baie de Hong-Kong. Contactez Duke en route pour vous assurer un soutient sur la terre ferme et continuez la poursuite à pied dans l'usine de poisson.

Mettez au tapis les groupes successifs de sbires lorsque Dogeyes se cache derrière les grilles jusqu'à vous retrouver seul à seul avec le pleutre, armé d'un couteau. Contentez-vous de contrer ses attaques en enchaînant les coups juste après pour le mater, empoignez-le et mettez-le dans le coffre de la voiture de Duke.

Couvrez ensuite votre retraite en mitraillant tous les véhicules ennemis qui vous prendront en chasse et sortez Dogeyes du coffre pour le mettre face aux conséquences de ses actes.

Initiation

Après avoir reçu le message du Grêlé, rendez-vous à l'hôpital pour rencontrer les autres Bâtons rouges et prendre des nouvelles de l'Oncle Po. Au sortir de la réunion, appelez Jackie et retrouvez-le dans l'un des nombreux salons de massage de la ville. Attardez-vous ou non sur place pour prendre du bon temps et retrouvez votre cible dans les galeries, indiquées sur votre carte.

Là, donnez une leçon aux sbires de Yung avant de vous occuper plus particulièrement de son cas. Ne vous reste ensuite plus qu'à vous rendre sur les lieux de l'initiation pour suivre cette dernière et être officiellement accueilli au sein de la famille des Sun On Yee.

Casse sur les quais

Au saut du lit, après avoir retrouvé Jackie, rendez-vous à Kennedy pour votre prochaine opération. Suivez votre ami jusque sur les docks et progressez jusqu'à votre objectif en baratinant les flics et l'employé que vous croiserez. Crochetez la porte à côté de laquelle se trouvait l'employé pour mettre la main sur une scie à métaux et rejoignez Jackie sur l'aire de stockage.

Prenez alors d'assaut le groupe de 18K près des camions à l'aide ou non de votre outil, ouvrez un premier camion pour constater l'absence de marchandises, puis faites mordre la poussière à un nouveau groupe de malfrats.
Ouvrez ensuite les camions restants jusqu'à trouver le bon et prenez-le en chasse pour en prendre le contrôle. Vous sauverez ainsi Jackie en récupérant du même coup la cargaison et pourrez rentrer tranquillement jusqu'à l'appartement de votre ami.

Soins intensifs

Rendez-vous au K-Bar sur les ordres de Ricky, puis foncez en direction de l'hôpital, où il semblerait que le gang rival ait choisi de passer à l'action. Prenez l'arme du premier malfrat qui vous tourne le dos dans la salle d'accueil et abattez promptement les autres. Enfoncez-vous dans les couloirs non loin pour être confronté à toujours plus de sbires armés, à dézinguer sans retenue, puis empruntez l'ascenseur au fond.

Rejoignez la chambre de l'Oncle Po pour retrouver Ricky, allez rapidement pirater l'ordinateur pour remettre le courant , puis défendez la chambre de la Tête de dragon des assaillants qui arriveront des deux côtés du couloir. Une fois le calme revenu, fuyez de l'hôpital dans la voiture de Ricky et semez les flics pour pouvoir déposer votre ami et terminer la mission.

Une visite importante

Après une petit somme bien mérité, Ricky vous recontacte et vous donne rendez-vous chez Sonny Who, tout au nord de Central. Rendez-vous sur place pour vous voir confié un convive américain nommé King et emmenez-le au K-Bar. Une fois votre invité installé dans le carré VIP, allez chercher des filles sur la piste de danse pour l'aider à passer du bon temps. Dans le lot se trouve une certaine Ilyana, que vous pourrez recontacter par la suite.

Pour animer la soirée, acceptez quoi qu'il en soit de chanter devant l'assemblée en faisant au moins un score honorable, puis prenez King en photo en compagnie des demoiselles pour immortaliser ce moment.

De retour à l'extérieur, réglez leur compte aux malfrats qui pensent pouvoir gâcher la soirée et remontez à bord de votre berline pour ramener King à son hôtel.

Des filles rapides

Retournez tout au nord de Central pour vous entretenir avec Sonny et prenez la voiture de Ricky pour aller à la rencontre de deux charmantes jeunes femmes. Sur les recommandations de Sandra, rendez-vous au rassemblement de voiture et acceptez de défier le conducteur vedette.

Menez la course sobrement jusqu'à passer le barrage de police : là, profitez de la confusion, si vous ne l'étiez pas déjà, pour passer premier et le rester jusqu'à la fin de la course.

Conduisez de plus belle après la scène pour semer les flics qui font une descente sur les lieux du rassemblement, puis ramenez les jeunes femmes à l'appartement de Sandra.

Malchance

Rendez-vous à votre marqueur d'objectif pour vous entretenir avec Mme Jiang, puis montez dans la voiture de Vieux Crabe, qui vous conduit directement à la propriété de la Tête de dragon intérimaire. Utilisez l'interphone sur la droite pour baratiner un voisin et accéder au bâtiment adjacent, montez à l'étage pour pénétrer dans la propriété et baratinez le garde que vous croisez pour continuer.

Passez le mur de gauche pour ouvrir la grille de l'autre côté, entrez et brisez autant de jarres que nécessaire pour qu'il n'en reste que quatre. Volez ensuite la statue de jade en crochetant la serrure vous en séparant, ajustez les aiguilles de l'horloge en hauteur et faites pivoter le piano. Restez à couvert derrière le canapé pendant la ronde du garde, puis sortez de la résidence.

Sur la droite, montez sur le muret pour pirater la caméra de surveillance et suivez Vieux Crabe jusqu'au véhicule des gardiens. Empruntez-le pour rebrousser chemin en vitesse et sortir comme vous êtes entré. Ne vous reste plus qu'à raccompagner Vieux Crabe chez lui pour terminer cette mission.

Conflit de loyauté

Retournez voir Sonny au nord de Central pour recevoir de nouveaux ordres et conduisez jusqu'à l'appartement de Vivienne. Tentez sans succès de persuader le garde à l'entrée, puis montez sur les échafaudages non loin pour finalement accéder au balcon dudit appartement (non sans tabasser un voyeur gênant au passage).
Récupérez la Statue de jade sur la gauche, piratez l'ordinateur sur la droite, placez un micro sous l'îlot de la cuisine et montez vous cacher à l'étage pour éviter de vous faire repérer. La voie dégagée, redescendez pour récupérer la clef USB sur l'ordinateur en évitant la ronde involontaire de Ricky et sautez du balcon pour vous échapper.

Retrouvez ensuite Pendrew au point de rendez-vous, puis rentrez à votre planque de Central, où la mission prend fin suite à une visite de Vivienne.

Funérailles

Commencez par aller chercher Jackie à la sortie du commissariat, puis rendez-vous au magasin de vêtements pour vous préparer aux funérailles de l'Oncle Po. Une fois au cimetière, après la cérémonie entachée par l'arrestation de Sonny Who, faites la peau aux 18K qui osent troubler cet instant sacré en descendant les étages successifs. Contournez ensuite la voie principale par la droite pour déloger le tireur au lance-grenade, emparez-vous de son arme et faites un carnage dans les rangs ennemis.

Continuez à avancer en faisant sauter tout ce qui bouge, traversez la bâtisse un peu plu loin en ramassant la Statue de jade sur la droite avant de vous occuper des véhicules des 18K, à faire exploser au lance-grenade pour des résultats des plus directs pour tuer un maximum d'ennemis d'un seul coup. Après la scène, cette sanglante mission prend fin.

Désordre civil

Rendez-vous à la décharge de Northpoint et mettez un peu d'ordre en tabassant sans vergogne les 18K qui viennent vous chercher des noises, puis prenez la route, direction le Golden Koi. Arrivé à destination, hâtez-vous de descendre les gangsters rivaux pour vous frayer un chemin jusqu'au restaurant.

Une fois à couvert, décimez les rangs adverses à mesure qu'ils pointent le bout de leur nez et montez dans la cuisine. Après la scène, prenez position dans la ruelle pour tailler les malfrats ennemis en pièce et montez sur le toit pour rejoindre Conroy lorsque celui-ci vous fait signe. A l'aide du lance-grenade, couvrez vos alliés dans les rues en contrebas en faisant sauter les gangsters rivaux par paquets entiers, puis semez les flics une fois dans la voiture de Conroy.

Rejoignez enfin l'appartement de Ricky pour vous assurer de son soutient et mettre fin à la mission.

Enterré vivant

Retournez à votre planque d'Aberdeen, puis suivez les instructions données par le message que vous recevez. Une fois sur place, dans ce qui se révèle être un vulgaire traquenard, donnez une bonne leçon aux malfrats se pensant à ce point malin qu'ils pensaient pouvoir vous abattre et rebroussez chemin.

Triangulez la position de Zi Wai, qui ne se trouve qu'à une cinquantaine de mètres, puis prenez-le en chasse en réduisant son escorte au silence si nécessaire. Continuez la poursuite à pied jusqu'à pouvoir lui faire mordre la poussière, localisez Jackie avec son portable et contactez Vieux Crabe pour qu'il vous prépare un bateau sur la côte.

Empruntez la voie des mers direction l'île Magazine, descendez vos poursuivants dès qu'ils se rapprochent trop et retournez sur la terre ferme une fois votre ami déterré pour finir cette mission. Allez ensuite faire un somme pour vous remettre les idées en place et passer à la suite.

L'élection

Après avoir reçu le SMS de Jackie, retrouvez-le au marqueur d'objectif pour être cueilli par les hommes de Big Smile Lee. Après la séance de thalasso que vous offrent les sbires de Lee, rampez jusqu'à la scie pour défaire vos liens et appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour neutraliser le garde qui vient voir si le masque de boue prend bien.

Avancez tant bien quel mal jusqu'à un second sbire, que vous pourrez noyer dans sa propre urine sans une once de remord, et continuez d'avancer pour aller tabasser un petit groupe de malfrats. Une fois à l'extérieur, évoluez sur les échafaudages, mettez KO deux autres ennemis successifs et désarmez le suivant en lui sautant dessus.

Descendez les escaliers, descendez les gardes qui vous barrent la route en restant à couvert et continuez d'avancer avec l'énergie du désespoir jusqu'à trouver un fusil d'assaut. Visez les bonbonnes de gaz près des malfrats qui entrent dans la pièce à l'étage pour dégager la voie et ainsi accéder au hammam, où vous êtes contraint de repasser au corps-à-corps pour disposer des deux ennemis présents.

Vient enfin le tour de votre tortionnaire : contrez ses coups en enchaînant les combo juste après et appuyez sur les touches affichées à l'écran pour retourner son arme contre lui. Sortez enfin du bâtiment pour mettre fin à la mission.

Big Smile Lee

Armé de la lame dentelée de M.Tong, dirigez-vous vers sa voiture, tranchez les malfrats en deux et emparez-vous du véhicule, direction la résidence de Big Smile Lee. Arrivé à destination, passez la grille à gauche, sauvez un lot de prostituées des griffes des sbires de Lee près des camions et montez sur la poubelle à gauche pour atteindre les toits.

Taillez en pièce le garde que vous y trouvez, emparez-vous de son fusil d'assaut et commencez le carnage proprement dit en vous dirigeant vers les relais électriques, ou plusieurs gardes vous attendent. D'autres surgiront également de la porte au bout de l'allée : dézinguez-les sans autre forme de procès, montez dans la salle de contrôle et attendez que le feu ennemi ait raison de la vitre pour passer au travers et rejoindre la terre ferme. Vous aurez ainsi tout loisir d'éliminer les sbires de Lee qui vous ont délogé.

Dirigez-vous ensuite vers le restaurant en faisant attention à ne pas tirer sur les civils qui s'enfuient et entrez dans le bâtiment pour retrouver Lee en compagnie de ses hommes de main. Faites le ménage par le vide en vous dirigeant avec précaution vers le fond de la salle et truffez de plomb le corps de Queue-de-Cheval une fois ce dernier à portée de tir.

Passez la porte qu'il gardait et poursuivez Lee en faisant fi des obstacles sur votre route pour ne pas le perdre de vue.

In fine, sautez sur le bateau emprunté par le chef de gang pour finalement vous retrouver cerclé par les flammes et en bien fâcheuse posture. Ne vous démontez pas pour autant et contentez-vous de contrer les coups de Lee pour l'affaiblir jusqu'à ce que, finalement, vous puissiez l'empoigner et le jeter dans la machine à glace.

Vous venez de compléter les missions des Triades, mais peut-être reste-t-il d'autres affaires à régler en ville : après les crédits, vous reprenez le contrôle de Wei dans sa planque et pouvez à nouveau sillonner la ville comme vous

l'entendez.

Affaires de police

Popstar

Pour accéder à cette première affaire et aux suivantes, rendez-vous au QG secret de la police au sud-est de Northpoint et parlez à Teng. Envoyez un SMS à Ming, retrouvez-le dans les quartiers, puis allez trouver Popstar sur le terrain de basket non loin.

Allez ensuite récupérer la dette des camés en contrebas en envoyant l'un d'eux faire un tour dans la cabine téléphonique, achetez de la drogue auprès de Popstar avec l'argent récupéré, puis échappez aux flics en appuyant sur la touche adéquat et en " empruntant " aussi vite que possible une voiture.

Contactez Teng pour la tenir au courant de l'avancée des opérations, puis retrouvez Ming dans les quartiers pour conclure la première partie de l'affaire. Lorsque Teng vous donne une nouvelle piste, rendez-vous au parc Lok Fu, mettez Ko autant de malfrats que nécessaires et piratez la caméra non loin au cours d'un mini-jeu qui s'apparente à un Motus chiffré.

Retournez ensuite à votre appartement pour utiliser la caméra et identifiez le fournisseur pour le faire arrêter par la police (vous pourrez dès lors castagner les malfrats, pirater les caméras et identifier les fournisseurs de chaque planque qui se dévoilera sur votre carte pour enrailler le trafic de drogues à Hong Kong).

Après avoir effectué une ou deux missions pour les triades, Teng vous recontacte et met à votre disposition un déguisement et un véhicule devant le terrain de basket. Une fois aux commandes de votre " bolide ", attendez que Popstar se mette en mouvement pour le prendre discrètement en filature. Une fois arrivé à bon port, faites un peu d'escalade pour prendre une première photo compromettant, puis une seconde en contrebas.

Suivez les malfrats sur le bateau en baratinant le garde à l'entrée du quai, montez sur la gauche en récupérant la Statue du serpent au passage et observez la scène tout en en prenant une photo avant de déguerpir. Retournez enfin au QG secret de la police pour clore cette affaire.

Hotshot

Lorsqu'une nouvelle affaire est disponible au QG secret, rendez-vous sur place pour vous entretenir avec Teng. Envoyez dans la foulée un SMS à Jackie pour vous renseigner sur le milieu des courses illégales, entrez en contact avec Ace et prenez le volant de la voiture de saisie qui vous attend à l'extérieur.

Rejoignez l'endroit indiqué pour faire vos preuves au cours d'une course à très haute vitesse et ainsi infiltrer le milieu.

Après avoir effectué quelques missions, Teng vous recontacte et vous donne rendez-vous au chantier routier. Montez dans le fourgon qui vous est fourni, suivez votre objectif pour rejoindre Hotshot et placez discrètement et rapidement un micro sur son bolide avant de remonter dans votre fourgon.

Suivez ensuite Hotshot sans vous faire repérer en épiant ses communications et ramenez le fourgon au QG. Sitôt que cela vous est proposé, après quelques missions, remportez une nouvelle course marquée de l'icône bleu de l'affaire de police. Encore quelques missions plus tard, rendez-vous sur le même icône affiché par votre carte et placez-vous au centre des antennes.

Là, adonnez-vous au mini-jeu de pistage électronique pour repérer la voiture d'Ace, puis rendez-vous sur les lieux de l'accident aussi promptement que possible pour sauver sa petite amie et faire une photo de la scène. Appelez Teng dans la foulée et contactez Hotshot pour lui lancer un défi. Sur le parking non loin du lieu de l'accident devrait se trouver une voiture sportive : emparez-vous-en et rendez-vous au point de rencontre.

Menez la course sobrement sans essayer de dépasser Hotshot, puis lorsque les flics entrent en jeu, faites des embardées pour immobiliser son véhicule et ainsi le laisser en pâture aux policiers. Ne vous reste plus qu'à échapper

vous-même aux flics pour terminer cette affaire.

Tueur en série

Sitôt l'affaire disponible, rendez-vous au QG secret pour en apprendre plus. Commencez vos investigations à Aberdeen en vous procurant un costume de flic dans le camion indiqué, puis allez sur la scène de crime en contrebas en baratinant le policier au passage.

Entrez dans le bâtiment, prenez une photo de la scène et inspectez successivement les trois corps allongés. Rebroussez ensuite chemin en reposant l'uniforme dans le camion et appelez Teng pour la tenir au jus. Rendez-vous ensuite à l'hôpital à Central, empruntez une tenue de médecin dans l'ambulance à l'extérieur et entrez dans le bâtiment.

Baratinez l'infirmière dans l'arrière bureau pour accéder à l'ordinateur et pouvoir pirater le système, puis foncez dans le bureau du médecin suspect au fond du couloir pour y poser un micro et forcer son coffre-fort. Sortez enfin de l'hôpital pour reposer votre costume là où vous l'avez trouvé en appelant Teng au passage.

Prenez la route, rappelez Teng et rejoignez Calvin, qui risque de subir une opération contre sa volonté. Prenez en chasse la voiture qui l'a embarqué, prenez-en le contrôle et conduisez jusqu'à la planque indiquée sur votre carte pour pouvoir sauver votre ami sans flinguer votre couverture. Ne vous reste plus qu'à appeler Teng encore une fois pour mettre fin à l'enquête.

Kidnappeur

Sitôt l'affaire disponible, rendez-vous au QG pour proposer une piste à Teng. Allez ensuite trouver Ilyana au K-Bar pour lui parler de Katushka, puis persuadez M.Chan, dans un coin du club, de vous en dire davantage.

Sortez du K-Bar par l'arrière et rejoignez l'appartement de Katushka en passant la grille et en escaladant le balcon. Examinez les différents éléments de preuves dispersés dans l'appartement et prenez une photo des documents sur le frigo avant d'appeler Teng. Celle-ci vous donne ensuite le nom associé au numéro que vous avez noté.

Allez vous habiller comme un joueur de poker amateur à la boutique indiquée sur votre carte, puis rendez-vous sur les quais pour vous emparer d'un bateau et ainsi pouvoir prendre le large, direction la station qui abrite les salles de jeu. Sur place, persuadez successivement le portier et l'hôtesse pour vous installer à une table (tout en prenant soin de récupérer la Statue de jade près du téléviseur) et perdez partie sur partie au mah-jong, jusqu'à en parier Ilyana elle-même.

Perdez-la aussi, puis rendez-vous vers votre prochain objectif en bateau pour rejoindre votre complice malgré elle. Une fois la rencontre arrangée, photographiez rapidement le bateau et enfourchez la moto d'Ilyana pour suivre sa trace depuis la route côtière. Soyez rapide entre chaque point d'observation pour ne pas la perdre, puis emparez-vous d'un bateau lorsque le signal disparaît pour rejoindre sa dernière position. Nagez jusque dans la grotte artificielle et libérez les femmes emprisonnées pour mettre fin au trafic et conclure cette dernière affaire de police.

Services

Le déjeuner de Susan

Juste après votre mission au marché nocturne, parlez à la marchande et acceptez de l'aider. De retour au restaurant, donnez une leçon aux voyous qui vous attendent et parlez à la tenancière pour conclure ce premier service.

Conseil de mode

Après votre escapade au marché nocturne, retrouvez la demoiselle en détresse près du pont piéton, puis prenez en chasse le voleur qui vous attaque par derrière en enchaînant les mouvements de parkour jusqu'à l'acculer avec deux de ses complices. Corrigez-les comme il se doit pour récupérer votre argent et finir ce service.

Promenade tranquille

Retrouvez un ami à vous près d'une échoppe et prenez-le en voiture sitôt son méfait accompli. Échappez ensuite aux voitures de police et arrêtez-vous pour laisser sortir votre passager et ainsi finir le service.

Payer les frais d'hôpital

Retrouvez Michelle à Northpoint et acceptez de l'aider. Rejoignez sa voiture, puis conduisez-la jusqu'au port pour la jeter dans la baie et accomplir ce service.

Bien mal acquis

Retrouvez un adepte des courses de voiture à Northpoint et acceptez de l'aider. Rejoignez ensuite en vitesse la voiture de son déloyal concurrent, prenez le démonte-pneu dans le coffre et entreprenez de démolir le véhicule jusqu'à ce que son propriétaire ne fasse irruption. Donnez-lui une bonne correction pour conclure ce service.

Les T-shirts de Ting

Retrouvez Ting au sud de Northpoint et rendez-vous au temple pour prendre l'autel à son sommet en photo (en récupérant au passage la Statue de jade). Empruntez ensuite la rocade pour atteindre la digue et prenez en photo le rivage surplombé du soleil couchant pour mettre fin au service, ce qui augmentera les bienfaits de la nourriture que vous consommerez.

Dépannage rapide

Sur la rocade au sud-est de Northpoint, faites mine d'aider l'automobiliste sur le bas côté pour vous faire à nouveau voler de l'argent par derrière. Prenez le malfrat en chasse jusqu'aux quais et donnez-lui une bonne leçon ainsi qu'à ses deux sbires pour récupérer votre pécule et finir ce service.

La main dans le sac

Après avoir passé un rencard avec Tiffany et Pas Ping, allez parler à Calvin à l'entrée de votre appartement pour apprendre une rumeur intéressante. Rendez-vous à la cabine téléphonique indiquée sur votre carte et placez-y un micro. Attendez ensuite la nuit tombée pour écouter la conversation de Tiffany et ainsi confirmer la rumeur.

Filer Tiffany

Retournez voir Calvin à votre appartement après avoir entendu la conversation de Tiffany et allez l'attendre devant chez elle. Suivez-la alors discrètement en voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête et allez la confronter pour terminer ce service, que vous vous rendez à vous-même.

Bien mal acquis 2

Après la mission " Vengeance ", retrouvez votre conducteur/looser à Central pour l'aider une nouvelle fois à punir un rival tricheur. Trouvez rapidement le " bolide " de ce dernier, munissez-vous d'un démonte-pneu et détruisez le véhicule ainsi que le rimmel de son conducteur pour conclure ce service.

Récupérer le camion

Allez trouvez votre contact à l'ouest d'Aberdeen et empruntez la moto non loin pour prendre le camion en chasse. Prenez-en le contrôle et ramenez-le à l'entrepôt indiqué pour finir ce service, qui débloquera les services d'un voiturier qui pourra vous apporter presque systématiquement un véhicule sitôt que vous l'appellerez.

Un bout de chemin

Retrouvez Calvin à Central et servez-lui de chauffeur une fois son méfait accompli pour qu'il puisse échapper à la police. Une fois cela fait, déposez-le sur le bas côté pour conclure ce service.

Les perdants seront gagnants

Un pauvre homme à Central vous expose son problème, que vous vous empressez bien sûr de résoudre : emparez-vous de sa cargaison de poulets, puis conduisez jusqu'à la baie pour détruire la cargaison et ainsi conclure ce service.

Virer les poivrots

Accostez la station flottante abritant les salles de jeux d'Aberdeen avec un bateau gentiment emprunté sur les quais tout au sud de la carte et virez les hommes éméchés pour remplir votre part du marché.

Escorter un allié

Après la mission du mariage, retrouvez Duke à Northpoint et servez-lui de chauffeur pour échapper aux 18K. Pour vous en sortir, conduisez toujours dans la même direction afin de sortir de la zone rouge et ainsi pouvoir déposer votre allié sans risque.

Distraire les flics

Retrouvez un ami à vous au sud-est de Central et balancez des canettes sur les flics en contrebas pour attirer leur attention. Prenez ensuite la fuite jusqu'à atterrir dans la galerie marchande et ainsi conclure ce service.

Le joueur de flûte

A central, acceptez de vous faire courser par les flics en tapant simplement sur la carrosserie de leur véhicule, puis prenez la fuite en voiture, direction la fourrière. Rebroussez alors vite chemin pour ne pas être pris dans le feu croisé et ainsi pouvoir terminer ce service.

Bien mal acquis 3

Retrouvez le looser invétéré à Kennedy et acceptez encore une fois de donner une leçon au tricheur. Rendez-vous rapidement là où est supposément garée la voiture de ce dernier, tabassez les malfrats qui vous tombent dessus et ruinez la belle carrosserie du véhicule sus-mentionné pour conclure ce service.

Interception de convoi

Allez trouver un ami à vous au nord de Central et prenez en chasse les quatre fourgons désignés sur votre carte. Mitraillez les hommes à l'arrière des camions pour avoir le champ libre et pouvoir tranquillement détruire les pneus des quatre véhicules. Vous ferez ainsi une fois montre de votre bienveillance envers les vôtres.

Livraison garantie

Un Sun On Yee a besoin de vous à Aberdeen pour escorter une cargaison. Laissez cette fois le volant à votre allié et tirez simplement dans les roues de tous les véhicules ennemis pour assurer la sécurité de la marchandise et ainsi conclure ce service.

Le joueur de flûte bis

Après votre casse sur les quais, allez trouver la personne dans le besoin à Aberdeen et faites-vous poursuivre par les flics non loin jusqu'à l'objectif noté sur votre carte. Vous obtiendrez ainsi un bonus à la jauge de combat après avoir bénéficié d'un massage.

Fais voir ce que tu vaux

Rendez-vous à Kennedy pour remplir ce service, qui consiste une petite épreuve de parkour en temps limité. Utilisez à bon escient la touche de saut pour exécuter des mouvements parfaits et ainsi sortir vainqueur de l'épreuve.

Fais encore voir ce que tu vaux

A Aberdeen cette fois, retrouvez votre cinéaste amateur pour lui proposer à nouveau vos services de sportif. Complétez le parkour dans le temps imparti pour conclure ce service.

Escorter un allié bis

Vous retrouvez Red en difficulté au nord-ouest de Northpoint : sortez-le du territoire des 18k en conduisant aussi vite et droit que possible pour terminer ce service.

Les vrais durs ne chantent pas

Rendez-vous au K-Bar pour trouver un homme bien embêté de devoir chanter devant sa compagne. Faites le score le plus misérable que votre ego vous permette de faire pour démontrer l'inutilité du chant pour un gangster et ainsi conclure ce service.

Coup de balai

A bord du bateau abritant les salles de jeu, après avoir perdu Ilyana au mah-jong, parlez au portier, puis débarrassez-vous des joueurs du dimanche non loin pour conclure ce service express.

Le jouet de Tang

Après avoir ruiné le Feng Shui de la Tête de dragon, allez voir Tang à Kennedy et conduisez sa fourgonnette le long des points de contrôle jaunes qui apparaissent sur votre route. Téléphonez ensuite au scientifique pour lui donner vos résultats et terminer ce service.

Pièces brisées

Conduisez jusqu'à Aberdeen pour tenter de réparer la moto d'un illustre inconnu, puis prenez en chasse le voleur qui vous attaque par derrière. Vous pouvez si vous le souhaitez retourner dans le véhicule dans lequel vous êtes arrivé et ainsi écraser sans l'once d'un scrupule le scélérat pour rapidement récupérer votre argent et conclure ce " service ".

Poursuite infernale

Retrouvez votre ami Calvin sur le parking du commissariat de Central et dépêchez-vous de monter dans sa voiture pour l'aider à s'échapper après l'explosion du bâtiment. Semez les flics récalcitrants, puis déposez Calvin pour terminer ce service.

Le nouveau jouet de Tang

A Central, retrouvez Tang pour vous livrer à une nouvelle expérience de pistage. Vous bénéficiez cette fois d'un moyen de transport plus mobile, mais les points de contrôles s'enchaînent en conséquence dans des lieux bien plus fréquentés. Soyez prudent pour ne pas faire trop de victimes et faites votre comtpe rendu pour terminer l'expérience.

Le dernier jouet de Tang

Après les funérailles, retrouvez Tang à l'ouest de Central pour une dernière expérience, cette fois aux commandes d'un scooter. Redoublez de vigilance pour ne pas perdre de vu les points de contrôle et faites remonter les derniers résultats au scientifique pour conclure ce service.

Rencards

Amanda

Ce rencard est disponible à la sortie de votre appartement après les premières missions du jeu. Après la scène, accompagnez successivement Amanda jusqu'au Club Bam Bam, jusqu'au Temple, puis jusqu'au dojo dans les bas quartiers. Là, vous apprenez votre premier mouvement de mêlée, le Balayage, et êtes invité à commencer la collecte

des statues de jade, chacune vous permettant d'apprendre un nouveau mouvement.

Votre rencard arrivé à son terme, appelez Amanda à votre convenance pour la retrouver à Victoria Peak, prenez-la en photo une première fois, puis allez parler au garde pour le soudoyer et pouvoir pénétrer dans le parc. Suivez la belle blonde en la prenant en photo quand elle prend la pose et vous conclurez ainsi ce rencard, ce qui aura pour effet d'afficher les Autels de santé sur votre mini-carte lorsque vous passerez à proximité.

Tiffany

Après la mission au Club Bam Bam, rappelez Tiffany pour convenir d'un autre rendez-vous et retournez au Club pour à nouveau afficher vos talents de chanteur à la face du monde. Suite à ce rencard, vous pourrez voir les Statues de jade sur votre mini-carte lorsque vous passerez à proximité.

Pas Ping

Suite à la mission " Sur écoute ", vous recevez un appel de la vendeuse du magasin d'électronique qui veut passer un peu de bon temps en votre compagnie. Dans le parc, baratinez le policier pour le faire quitter les lieux, montez sur le toit du magasin et piratez la caméra. Ne vous reste ensuite plus qu'à rejoindre Pas Ping à la sortie du parc pour terminer ce rencard, qui vous offre la possibilité de repérer les caméras sur votre mini-carte.

Ilyana

Vous rencontrez Ilyana lors de la mission " Une visite importante ". Après l'avoir complété, rappelez la jeune femme et retrouvez-la au K-Bar. Partagez ensuite sa séance d'entraînement en courant à ses côtés et, si possible, en terminant premier de cette éphémère et saine compétition. En récompense, vous serez capable de voir les coffres sur votre mini-carte quand vous vous en approcherez un tant soit peu.

Sandra

Vous rencontrez cette demoiselle lors de la mission " Filles rapides ", suite à laquelle vous obtenez son numéro. Rappelez-la pour vous donner rendez-vous, puis conduisez à toute allure sur les routes pour donner le frisson à votre passagère. Une fois la belle rassasiée en émotions fortes, ramenez-la à son appartement. Vous obtiendrez ainsi un bonus au combat permettant à vos coups de ne pas être bloqués lorsque votre jauge est active.

Statues de jade

Statue de la chèvre

Sur l'autel au sommet du temple à Northpoint.

Statue du serpent

Lors de votre filature de Popstar sur les quais, à bord du bateau que vous escaladez.

Statue du dragon

Dans l'espace VIP du Club Bam Bam, sur le comptoir à l'étage lors de la mission éponyme.

Statue du chien

Dans la cuisine du Golden Koi, à l'étage, notamment accessible durant la mission " Sur écoute ".

Statue du tigre

Dans le magasin de fournitures pour mariages, tout au nord de Central.

Statue du sanglier

Sur le comptoir de l'accueil de l'hôpital à Central.

Statue du coq

Sur le comptoir du bar dans le K-Bar.

Statue du singe

A bord du bateau faisant office de casino clandestin(accessible pendant la dernière affaire de police), près du téléviseur.

Statue du boeuf

Obtenue automatiquement dans la propriété de Double-Menton, lors de la mission " Malchance ".

Statue du cheval

Dans l'appartement de Vivienne sur la gauche en entrant, durant la mission " Conflit de loyauté ".

Statue du lapin

Dans la bâtisse à l'entrée du cimetière sur la droite, lors de la mission " Funérailles ".

SE PROCURER FACILEMENT UN PISTOLET, SANS FAIRE DE MISSION

Pour vous procurer très facilement un pistolet, il vous suffit simplement de vous approcher d'un policier et de frapper un civil lambda. Après cela, courez jusqu'à ce qu'un policier vous saute dessus et que vous puissiez parer son action de "vous mettre des menottes". Pendant que celui-ci sera à terre, d'autres policiers débarqueront, munis de pistolets, vous pourrez donc les attaquer afin de leur voler leur arme. Lorsque vous serez en possession de l'arme, vous n'aurez plus qu'à trouver une voiture pour vous enfuir (à noter qu'il est très facile de fuir les policiers).

SE RENDRE INSTANTANÉMENT À LA PLANQUE LA PLUS PROCHE

Il vous suffit de faire pause, de sauvegarder votre partie, puis de la charger. Ainsi, vous vous retrouverez en quelques secondes dans la planque la plus proche.

OBTENIR LE PISTOLET CAL.50 EN OR

Après avoir terminé l'histoire, le pistolet Cal.50 doré apparaît dans chacune des quatre planques du jeu. Il se situe au sol à proximité de l'entrée, contient un maximum de 35 munitions et réapparaît dès que l'on sort puis rentre dans une planque. Il est très puissant, tue chaque personne en un coup à l'exception des policiers munis d'un gilet pare-balles qui apparaissent à partir du cinquième niveau de notoriété et il est tout aussi efficace sur les véhicules qu'il explose en quelques tirs.

Sly 2 : Association de Voleurs

© Sony / Sucker Punch 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Time Rush
Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche. Sly va sprinter quelques secondes quand vous relancerez le jeu.

Tom gadget (voir liste des gadgets)
Gauche, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Droite.

Redémarrer l'épisode en cours
Gauche, R1, Haut, Bas, Haut, Gauche.

Aller au tutorial
Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, R1.

Aller à l'épisode 1
Bas, R1, Gauche, Droite, R1, Bas.

Aller à l'épisode 2
R1, Gauche, Droite, R1, Gauche, Bas.

Aller à l'épisode 3
Haut, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut.

Aller à l'épisode 4
Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche.

Aller à l'épisode 5
Gauche, R1, Bas, Bas, Haut, Droite.

Aller à l'épisode 6
Bas, Haut, R1, R1, Gauche, Bas.

Aller à l'épisode 7
Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, R1.

Aller à l'épisode 8
Bas, Haut, Gauche, Gauche, R1, Droite.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Avant de commencer le jeu, rappelons les faits du premier opus. Vous avez battu un maléfice du nom de Clockwerk. Cette fois-ci vous repartez à la recherche de celui-ci car le gang de Klaww a mis la main sur des pièces de Clockwerk à des fins douteuses. Vous devrez récupérer les pièces pour mettre fin à tout ceci.

Rappel des personnages :

Sly Cooper : L'expert en vol, le personnage principal de l'aventure.
Bentley : Le cerveau, aucun système informatique ne lui résiste.
Murray : Le bulldozer, il viendra vous aider à tout moment pour des tâches difficiles.
Carmélita : Chef de la Police qui essaye de vous mettre derrière les barreaux.

Vous commencez le jeu dans une pièce assez spacieuse et au centre de celle-ci se trouve un trampoline, allez-y. Au-dessus de celui-ci, se trouve le squelette d'un animal, montez dessus puis allez à l'extrémité de la queue. Une fois au bout Sly actionnera le générateur et vous verrez Bentley. Ce dernier vous fera la voie libre, pendant qu'il désactive les lasers et vous ouvrira la porte. Une fois la porte ouverte, prenez le couloir et cassez les 2 vitrines qui se trouvent sur votre gauche et sur votre droite. Vous ramasserez des pièces. Prenez le couloir qui descend ensuite et continuez à casser les vitrines ou le mobilier pour gagner des pièces. Prenez sur votre droite et montez les escaliers, vous vous retrouverez sur un balcon. Devant vous se trouve une corde avec des étoiles turquoises. Sautez dessus et appuyez sur la "touche rond" pour rester en équilibre dessus. Une fois dessus, vous devrez atteindre un autre balcon. Restez dessus et vous passerez entre des immeubles ou des pigeons qui restent sur la corde comme perchoir. Ensuite une fois le balcon atteint, Murray n'est pas encore au rendez-vous. Montez les petits escaliers et vous verrez Murray en arrivant en trombe, il vous retiendra la porte pour que vous puissez passer. Une fois de l'autre côté, une autre corde vous attend, faites comme la précédente, sautez sur celle-ci et appuyez sur la " touche rond " Une fois sur l'autre balcon, Murray aura cassé la porte avec un objet. Une fois à l'intérieur vous ferez la connaissance de Carmélita et d'une associée Neyla qui vous accuse d'avoir volé les pièces de Clockwerk, or celles-ci n'étaient pas à l'intérieur à votre arrivée. Décidez d'être le voleur, Carmélita vous poursuit, continuez tout droit car vous ne pourrez pas tourner dans cette course poursuite, vos amis Bentley et Murray vous rejoindront. Mais à un moment donné vos chemins se séparent, ils iront vous attendre dans le camion, tandis que vous continuerez sur les toits. Prenez la première corde et allez sur le toit suivant en prenant l'autre corde. Une fois arrivé à la 3e corde celle-ci descendra vers le bas, à ce moment là le van vous attendra, montez dedans et prenez la fuite. Votre première mission est terminée.

Episode 1 - Mission 1 : Château Noir

Sabotage des Satellites

Partie avec Sly
Pour cette mission vous débuterez sur les hauteurs d'une ville, en face de vous il y a une antenne avec une tête de Sly, celle-ci servira pour Bentley. Commencez par avancer sur le toit de devant, et en contrebas sur votre gauche vous verrez le premier point à atteindre. Faites très attention à la personne qui patrouille. Une fois ceci fait Bentley vous montrera une autre antenne, en face de vous plus précisément montez sur le tuyau et utilisez la touche cercle, celui-ci se placera automatiquement vers le point voulu. Ensuite sautez sur le toit qui se trouve en face et vous verrez au loin une autre parabole à programmer, sur le côté droit précisément. Ensuite la prochaine se trouvera dans votre direction, appuyez sur le joystick de gauche pour voir le marqueur sur la carte. Une fois les 3 paraboles replacées, Bentley récupérera les informations concernant " Dimitri "

Effraction

Partie avec Sly
Vous devrez entrer dans une cave à vins souterraine. Celle-ci se trouve sur la droite de la parabole. Descendez du toit, et allez sur l'escalier qui comporte une tête bleue.
Une fois à l'intérieur, Murray sera là pour vous épauler car les ennemis étant trop nombreux il viendra vous prêter main

forte. Commencez par avancer, vous aurez 5 ennemis à tuer, une fois ceci effectué, Murray débloquera une barrière, vous devrez effectuer un double saut en appuyant 2 fois sur Croix. Une fois de l'autre côté, des barrières électriques seront là pour gêner votre progression. Passez la première sans trop de difficulté, les 2 suivantes vous devrez ramper sous une table, appuyez sur la touche rond pour ramper sous la table. Une fois au bout, montez la pente sur votre droite et vous verrez un garde tenant un pistolet. Rampez sous les 3 tables, pour le passer, une fois de l'autre côté un autre garde se trouve, mais celui-ci patrouille. Attendez que sa torche n'éclaire pas votre coin et allez vous cacher sous la table sur votre gauche. Une fois sous la table attendez que la torche n'éclaire pas votre coin, et allez où se trouve la télévision et passez dans le conduit d'aération, celui-ci mène au casino de " Dimitri ". Une fois au bout du conduit, un garde se trouve dans une loge. Pour le vaincre, allez derrière-lui et appuyez sur la touche Triangle, appuyez sur la touche Carré pour le tuer. Vous aurez des lasers qui bougent, passez la première barrière et une fois passée vous aurez un garde, faites la même manipulation que pour le premier garde, tuez-le ou projetez-le sur les lasers jaunes pour passer ceux-ci. Sur le côté gauche se trouvent 4 gardes, pour avoir une chance de les tuer en deux coups, appuyez sur la touche triangle et carré ceux-ci rencontreront de nombreux dégâts corporels. Ensuite allez vers le piano et au sol se trouve une bouche d'aération, cassez la et rentrez dedans. Vous arriverez dans une pièce avec des grilles devant vous, vous devrez prendre des photos des ailes de Clockwerk, d'une presse à billets et d'un générateur. Pour la photo appuyez sur le bouton R3 et pour faire la photo R1. La presse à billets se trouve en bas, le générateur au-dessus de celle-ci et pour finir, Dimitri qui se balade sur la plate-forme. Vous venez de finir les objectifs de la mission.

Suis Dimitri

Partie avec Sly
Vous revenez au QG où se trouve Bentley et Murray. Descendez les escaliers derrière vous, vous verrez un garde portant un pistolet, approchez-vous discrètement derrière-lui et tuez-le. Allez dans la petite ruelle sur votre gauche, vous verrez une barque et un masque de Sly en surbrillance, Allez dessus et Bentley vous fera remarquer que vous devrez faire sonner la cloche pour que Dimitri sorte de sa barque. Une fois dehors suivez-le tout en étant discret il vous amènera à un escalier, vous devrez être très discret pour voir comment Dimitri ouvre la porte. Une fois la filature faite, retournez au QG.

Destruction de la Pompe

Partie avec Murray
Prenez Murray, revenez aux escaliers pour que celui-ci fasse la mission. Une fois à l'intérieur, vous devrez casser un boîtier d'alimentation pour continuer. Vous aurez à votre disposition des blocs de glace, pour en saisir un, approchez-vous de la machine appuyez sur " Rond " et pour le lancer appuyez sur " Carre ", vous devrez lancer 3 blocs de glace pour casser le générateur, faites de même pour le suivant pour passer ces 2 barrières électriques. Une fois passées, vous aurez un garde muni d'un pistolet, prenez un bloc de glace, jetez-lui dessus rejoignez-le et saisissez-le vous n'aurez plus qu'à le jeter contre un mur pour le tuer. Passez les lasers rouges, vous devrez boucher la pompe pour que celle-ci se casse.
Vous trouverez plusieurs ennemis, petit conseil frappez-les d'abord avec la touche Carré et saisissez-les avec la touche Rond. Ensuite vous aurez un réservoir avec de l'eau qui s'écoule jetez-les dedans. Une fois que vous aurez lancé 4,5 rats. Vous avez fini cette mission, retournez au QG.

Le bureau de Dimitri

Partie avec Sly
Appuyez sur le binocom et vous verrez qu'il est mentionné sur votre jumelle où se trouve
le mouchard préparé par Bentley. Celui-ci se trouve sur la droite de votre QG. Récupérez-le et allez sur la terrasse d'un café complètement sur votre gauche. Vous verrez un tuyau qui monte vers un balcon sur la droite de la terrasse. Allez-y et longez le mur qui mène sur la gauche. Une fois sur le balcon du milieu rentrez à l'intérieur en appuyant sur rond. Vous serez dans une salle de casino où dans la première partie 3 balayeurs font leur travail. Descendez les escaliers et tuez-les, mais faites très attention votre toile ne doit pas être endommagée. Sur la deuxième partie des lasers se trouvent au sol. Sautez sur la table du milieu et agrippez-vous au tuyau qui monte sur le balcon. Une fois en haut longez le mur sur votre droite. Ensuite vous aurez un filin suspendu, allez-y pour atteindre la corniche d'en face où l'eau s'écoule. Longez à nouveau la corniche sur votre gauche et cassez la grille d'aération. Une fois à l'intérieur arrivé au bout, vous descendrez dans une pièce, changez-les tableaux pour que le mouchard soit en place. Les objectifs sont terminés.

Fais taire les Alarmes

Partie avec Murray
Retournez à la terrasse de café, et vous verrez l'alarme sur le coin du mur à gauche. Cassez la en prenant les tables ou chaises en lui jetant dessus, Celle-ci sonnera donc repoussez vos ennemis qui viendront. Ensuite descendez l'escaliers sur votre droite et allez dans le jardin, qui se trouve derrière la terrasse de café. Vous aurez un jardin avec une grenouille tuez-la. La 2e alarme se trouve en face de vous, allez au portail, montez sur la sono, sur le côté droit et sautez le portail, l'alarme se trouve sur le côté gauche du mur. La 3e et dernière se trouve près du port vous la verrez facilement sur le côté gauche du mur dans la descente qui mènent au port. Pour trouver les alarmes plus rapidement, utilisez le binocom R3 et ceux-ci seront indiqué. Retournez au QG vos objectifs sont terminés.

Rendez-vous au clair de lune

Partie avec Sly
Pour cette mission, à vrai dire vous devrez suivre l'inspecteur Neyla. Elle vous emmènera un peu partout, le seul conseil que je puisse vous donner, pour courir maintenez R1 et soyez toujours près d'elle pour que la mission ne s'échoue pas. Auparavant elle vous aura signalé qu'elle possédait la clef du club qui ouvre par derrière, cet endroit se trouve dans le jardin derrière la terrasse de café. Une fois ceci fait retournez au QG et prenez Bentley.

Démolithèque

Partie avec Bentley
Allez devant la porte ou Neyla avez laissé Sly. Et rentrez dedans avec Bentley. Vous voici devant une barrière électrique. Allez sur le générateur de gauche et posez une bombe Triangle, reculez un peu pour pas vous faire exploser. Ensuite vous verrez un garde, pour l'endormir, utilisez votre binocom et appuyez sur R1 pour lui envoyer une fléchette. Ensuite allez devant-lui et posez-lui une bombe Triangle. Une fois ceci fait, mettez une bombe sur le générateur, et passez la barrière électrique qui sera hors service. Ensuite vous serez dans le coeur de vos objectifs. Vous devrez faire exploser 4 piliers pour que le nom de l'enseigne tombe. Pour cela, vous verrez 4 curseurs verts aux quatre coins de la pièce. Vous n'aurez qu'à poser une bombe au pied du pilier pour que ça éclate. Le premier se trouve sur votre gauche en contrebas. Le 2e se trouve en face de vous, un garde se trouve devant une barrière électrique (c'est pour vous situer). Le 3e se trouve en face de vous, 2 gardes s'y trouvent. Et la 4e se trouve à côté des tables et des chaises de café. Revenez vers la sortie. Vous venez de finir ces objectifs. Retournez au QG.

Fouilles de poches au théâtre

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué sur le binocom. Une fois à l'intérieur, vous devrez récupérer 6 clefs sur les gardes. Tout d'abord, vous commencez avec un garde devant vous, attendez qu'il soit retourné et tout en étant discret, appuyez sur la touche Rond en étant près de lui, Sly lui fera les poches. Répétez ceci jusqu'à ce que vous ayez obtenu la clef. Une fois récupérée, tuez le garde. Ensuite en bas vous verrez 2 gardes. Allez-y, les 2 gardes patrouillent pour cela attendez que les 2 ne soient pas dans le même axe de vision pour voler les clefs. Une fois ces 2 clefs récupérées, tuez les gardes. Il vous manquera plus que 3 clefs. Ensuite remontez sur la partie supérieure et vous verrez le générateur cadenassé qui vous permettra de couper les ventilateurs. Prenez sur votre gauche et vous verrez un garde, faites-lui les poches et récupérez la 4e clef. Ensuite en bas vous verrez un autre garde qui fait une ronde, faites de même qu'auparavant. Le dernier garde se trouve derrière le rideau. Vous verrez un tuyau qui monte sur une plate-forme. Une fois en haut, le garde regardera la télévision, passez discrètement derrière-lui, et récupérez la dernière clef. Une fois toutes les clefs obtenues, allez au générateur et insérez les clefs, les ventilateurs s'arrêteront de tourner. Maintenant montez sur les ventilateurs, puis le second en vous accrochant au câble qui le retient et sautez sur le lustre. Une fois ceci fait, Sly détruira les alarmes et la salle de presse ne sera plus sécurisée. Les objectifs sont terminés.

Opération : Hippopobec

Partie avec Bentley
Descendez et prenez sur votre droite, vous serez accompagné de Murray pour cette mission. Ensuite un autre point sera indiqué au loin, allez-y. Une fois arrivé, sautez dans les bras de Murray puis Rond. Ensuite avec Murray, visez la bouche. Une fois en haut posez une bombe et redescendez en bas. Re-sautez dans les bras de Murray et visez la bouche qui laisse un trou noir. Une fois à l'intérieur vous verrez des canalisations, tournez-les dans ce sens : Première

vanne à droite, Puis la suivante sur la droite, puis celle du milieu, puis les 2 dernières sur la gauche. L'eau de la fontaine s'arrêtera de tourner.

Partie avec Sly
Vous devrez voler la clef de la camionnette. Commencez par descendre du toit, vous verrez un garde muni d'un pistolet qui s'en va au loin. Allez derrière-lui discrètement et récupérez la clef. Une fois récupérée, retournez à la fontaine et donnez les clefs à Bentely.

Partie avec Bentley
Utilisez le binocom et repérez-vous, une fois la dépanneuse trouvée. Vous arrivez sur la place. Sly sera monté auparavant tout en haut de la statue et vous devrez lui envoyer le grappin.

Partie avec Sly
Vous devrez repousser l'assaut des ennemis pour protéger le camion. Une fois ceci fait, vous descendrez dans le trou qui s'est formait dans le milieu de la fontaine. Une fois en bas, vous allez vous battre contre le boss " Dimitri ".
Pour le battre, vous avez plusieurs façons, allez au contact, mais évitez les éclairs roses qu'ils vous envoient pour ne pas perdre de la vie, une fois devant lui multipliez les coups avec votre serpe, en le projetant et en appuyant sur triangle puis carré. Multipliez les assauts pour le tuer. Une fois tué, vous venez de récupérer les plumes de Clockwerk.

Episode 2 - Mission 2 : Une drôle de rencontre

Vous commencez dans un terrain vague, prenez sur votre droite, sur le pont coupé en 4, sautez sur la corde, allez sous la cascade et vous verrez un butin piège ramenez-le au QG. Revenez sur vos pas et prenez cette fois-ci sur votre gauche en faisant attention à l'éléphant. Sautez sur les petites pierres. Continuez à monter. Ensuite tuez le garde qui se trouve sur votre droite. Continuez tout droit dans cette direction, ensuite sautez sur la racine et allez tout droit, vous verrez une tête bleue de Sly en surbrillance. Vous verrez des branches en hauteur, sautez sur celles-ci jusqu'à atteindre le balcon.

Photos de la salle de bal

Partie avec Sly
Donc pour cette mission plutôt facile, avancez-vous vers le rideau et restez devant celui-ci, ne bougez pas. Appuyez sur la touche R3 et prenez des photos des Ailes de Clockwerk, du treuil motorisé et de Rajah. Ensuite vous devrez prendre des photos des convives. Pour cela vous devrez prendre une photo de Jean Bison qui se trouve sur la gauche, Arpeggio qui se trouve sur la droite, De la comtesse sur la gauche, Carmélita sera de même sur votre gauche et Neyla pour finir sur votre gauche. Les objectifs sont terminés.

Abaisse le pont-levis

Partie avec Sly
Appuyez sur votre binocom et vous verrez que cette mission se trouve sur la droite. Une fois arrivé, vous devrez débloquer le treuil du pont-levis. Pour cela vous devrez récupérer 5 clefs sur les gardes pour pouvoir abaisser le pont-levis. Le premier se trouve sur votre droite, les 4 autres en face de vous. Pour voler la clef passez derrière eux discrètement et appuyez sur rond pour leur faire les poches. Une fois ceci effectué, retournez au treuil et débloquez le pont-levis. Retournez au QG et prenez Murray.

Combat aérien

Partie avec Murray
Appuyez sur votre binocom et allez au point voulu. Une fois sur la tourelle, vous devrez détruire l'hélicoptère qui tourne au-dessus de votre tête. Une mission très dure car l'hélicoptère vous envoie des missiles qui tournent, donc pour les détruire attendez qu'ils soient près de vous et tirez leur dessus. Attention votre arme surchauffe très vite, utilisez bien votre tourelle, cassez les missiles et attaquez l'hélicoptère en même temps. La mission sera terminée, dès que vous l'aurez cassé. Retournez au QG.

Fête dans la salle de bal

Partie avec Sly
Utilisez votre Binocom et allez à l'endroit indiqué. Une fois devant la porte, le garde vous refusera l'entrée, car vous ne possédez pas un Smoking. Donc utilisez votre binocom et allez à l'endroit, une fois devant la porte, vous retrouverez dans un hôtel. Vous devrez trouver 5 parties du smoking. Tout d'abord prenez sur votre droite et montez les escaliers, prenez la porte sur votre droite, vous retrouverez dans une chambre avec 3 ennemis, tuez-les vous trouverez les gants, dans un meuble près d'une armoire. Ensuite sortez d'ici et continuez à monter. Vous verrez une porte en face de vous, allez-y et vous trouverez un garde tuez-le. Vous trouverez le noeud papillon il se trouve dans la valise près du lit. Ensuite revenez à votre point de départ quand vous êtes rentré dans l'hôtel. Et prenez sur votre gauche, la première porte vous aurez 4 gardes, tuez-les. Vous trouverez la chemise près du lit dans une boîte. Sortez de là et montez vers la 4e chambre, vous aurez 2 gardes, tuez-les et la veste de smoking se trouve près du lit dans une valise. Revenez à votre point de départ et rentrez dans la chambre en face de vous, c'est celle de Rajah. Tuez-les 2 gardes puis montez à l'étage. Vous verrez un garde en face de vous sautez sur le lustre pour l'éviter puis sautez-lui dessus pour le tuer. Les chaussures se trouvent dans l'armoire. Avant de quitter l'hôtel vous devrez avoir : Les chaussures, la chemise, le noeud papillon, la veste de smoking et les gants. Ensuite retournez à l'endroit où vous aviez besoin de ce smoking pour rentrer. Une fois à l'intérieur vous devrez danser avec Neyla. Pour cela vous devrez répéter des mouvements, tout en coordination avec la chanson. Une fois fini, Carmélita vous accordera la prochaine danse. La mission est terminée.

La fureur des éléphants

Partie avec Sly
Allez à l'endroit désiré en vous rapportant grâce à votre bincom sur la carte. Une fois devant la porte, celle-ci étant trop lourde pour passer, passez par en dessous. Et vous serez sous l'enclos des éléphants, en voyant les rats, ceux-ci leur feront peur et les éléphants iront saccager la ville. Vous aurez un autre objectif à faire pendant cette mission, les éléphants étant coiffés d'émeraudes sur leur tête vous devrez leur prendre.
Pour cela montez sur les toits et sautez sur l'éléphant puis donnez plusieurs coupz de serpe pour les obtenir. Faites très attention ceci n'étant pas content d'avoir un hôte sur le dos, ils vous enverront des coups de trompe donc sautez dès qu'ils vous en envoient. Vous devrez récupérer 6 émeraudes. Une fois récupérées, retournez au QG. Les objectifs sont terminés.

Bombardement Hélicommandé

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué avec votre binocom, c'est une mission plutôt simple à réaliser. Vous dirigez un hélicoptère téléguidé. Et vous devrez détruire une jeep qui roule. Pour cela vous contrôlerez avec votre joystick gauche et vous larguerez les bombes en appuyant sur croix. Seul inconvénient, faites attention aux missiles à tête chercheuse qu'ils vous envoient. Une fois ceci effectué retournez au QG.

Combat en salle de conférence

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, puis une fois à l'intérieur du palais, vous devrez trouver un code pour ouvrir la chambre forte. Tout d'abord faites attention au garde devant vous. Rampez sur la première table et vous verrez qu'il n'y a pas de code sous celle-ci. Tuez-le garde pour ne pas qu'il vous encombre, ensuite passez les escaliers, une autre table s'y trouve et un autre garde allez dessous celle-ci et toujours rien, tuez-le garde et continuez vous aurez 2 autres tables. Le code se trouve sur la dernière table au fond. Une fois le code récupéré, allez devant le chant magnétique et appuyez sur rond. Vous voici devant des lasers se trouvant au sol. Ensuite allez au bout et vous trouverez un interrupteur abaissez-le, Murray et Bentley vous rejoindront. Pendant que Bentley piratera les ordinateurs de Rajah, vous utiliserez Murray et vous devrez repousser les attaques que vous aurez par vagues, pour pas que Bentley se fasse toucher. Une fois ceci fait, Bentley ira sur un autre ordinateur protégez-le une nouvelle fois, puis une 3e fois, les vagues des ennemis seront plus importantes. Puis une 4e fois Bentley le fera (décidément). Puis une 5e fois et 6e fois, et le système sera vraiment piraté (il en aura fallu du temps pour en venir à bout et avoir tué tous ses ennemis). La mission sera terminée avec succès vous aurez un petit briefing par Bentley au QG.

Destruction du pont

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez faire sauter un pont. Pour cela sautez sur la première partie tout en bas et posez 9

bombes sur les petits tuyaux et sautez vite sur le trampoline pour atteindre le 2e niveau. Pour la seconde vous devrez poser 8 bombes, mais faites attention vous devez les poser sur les 2 côtés du pilier pour que celui-ci casse. Une fois le pont détruit, Bentley retournera au Van.

Pendant que vous ferez diversion avec Carmélita, vous devrez reproduire les mêmes pas de danse que la chanson, Murray volera les ailes de Clockwerk.

Ensuite vous utilisez l'hélicommandé et vous devrez protéger Murray tout au long de sa progression, la tâche est rude car tout au long du parcours vous aurez des ennemis pour utiliser cette appareil, utilisez le joystick gauche et croix pour lancer des missiles.

Vous aurez volé les ailes de Clockwerk, après ses plumes, ses ailes.

Mission 3 : Episode 3 - Le prédateur se réveille

Photos de la salle des épices

Partie avec Sly
Allez derrière la cascade et vous trouverez une bouche d'égout. Allez-y et une fois à l'intérieur de la salle, vous devrez allez tout droit tuer les 3 gardes en étant discret. Continuez tout droit, et tuez l'éléphant. Ensuite vous aurez un système d'eau qui monte par tonneau, montez dans celui-ci et une fois que le tonneau aura libéré son eau, allez sur votre gauche, vous aurez une liane glissante allez dessu et accédez au tunnel. Vous devrez prendre 4 photos : Une de Rajan, des commandes de la grue, du coeur de Clockwerck et de l'entrée. Ces objectifs là seront terminés.

Un éléphant en liberté

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ramasser des épices pour que l'éléphant devienne fou et casser l'antenne satellite. Pour cela vous devrez ramasser 6 épices et ensuite les placer dans l'endroit indiqué. Tout d'abord utilisez votre binocom et regardez où se trouvent les 6 épices, celles-ci se trouvent sur les hauteurs des arbres. Une fois toutes les épices ramassées, allez les verser dans la mangeoire de l'éléphant. Les objectifs seront terminés, retournez au QG.

Le chef Rajan

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez voler 3 schémas de Rajan. Pour lui voler les plans rien de plus simple celui-ci adore les pastèques. Vous devrez tout d'abord appuyer sur le joystick R3 et tirez une flèche sur Rajan, vous verrez des petits cercles rouges qui s'émettent puis vous verrez des pastèques marquées d'un curseur rouge au total il y en a 3. Une fois une fléchette tirée sur celui-ci, tirez-en une sur la pastèque, Rajan viendra manger la pastèque. Pendant que celui-ci dort prenez lui un schéma vous devrez répéter ceci 2 fois pour obtenir 3 schémas. Une fois récupérés, retournez au QG.

Course de Blatte

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, pour cette mission vous devrez prendre cette blatte et l'amener dans le bureau de Rajan. Mais pour pas que celle-ci n'alerte les gardes vous devrez la faire tremper dans l'eau dans plusieurs petits bassins pour ne pas vous faire repérer. Tout d'abord récupérez-la et allez dans le bassin qui se trouve en face de vous. Ensuite prenez par le petit chemin sur votre gauche et vous verrez une fontaine sur votre droite, puis en face de vous une autre. Deux éléphants seront sur votre chemin ignorez-les et montez sur la liane sur votre gauche. Vous aurez un autre bassin, laissez-la dedans, puis récupérez-la. Allez sur votre gauche, passez le petit pont sur votre gauche vous verrez des escaliers allez-y. En face de vous se trouve un éléphant et en appuyant sur votre binocom vous pourrez voir au-dessus, le point que vous deviez atteindre. Pour cela montez sur la table qui se trouve en face du mur et sautez en double saut sur le mur en hauteur. Une fois à l'intérieur, vous serez confronté à des lasers au sol. Allez sur votre droite et montez sur la table. En face de vous se trouve un bassin, déposez la blatte dedans. Les objectifs seront terminés.

Détruis le barrage

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué sur votre binocom, pour cette phase tout se déroule dans un hélicoptère, vous devrez avant tout repousser les attaques des ennemis qui arrivent en masses en hélicoptères et détruire le barrage. Pour tirer appuyez sur R1, tout d'abord repoussez les offensives ennemies et tirez sur le barrage ensuite. Les objectifs seront terminées.

Le secret de Neyla

Partie avec Sly
Allez à l'endroit voulu, pour cette mission vous devrez suivre l'agent Neyla, qui vous mènera à un passage secret qui mène à la seconde moitié du coeur de Clockwerk. Pour cela restez bien proche d'elle et faites attention aux ennemis, n'y prêtez pas attention, suivez-la est le seul mot d'ordre. Une fois devant le passage secret, Vous voici à l'intérieur d'une salle et vous devrez récupérer 2 clefs pour actionner le treuil pour descendre une des 2 parties du coeur de Clockwerk. Pour cela sur votre gauche se trouve un garde, passez discrètement derrière-lui et récupérez-la première clef. Ensuite continuez tout droit, et vous verrez des épices qui sont arrosées d'eau, sautez sur l'embouchure qui envoie de l'eau puis sur la suivante. Et vous verrez des tonneaux qui arrivent sur votre gauche remplis d'eau. Sautez dans celui-ci et une fois la corniche d'en face en face de vous allez-y. Passez cette fois-ci derrière l'autre garde et prenez- lui la clef. Une fois les 2 clefs obtenues, allez sur le treuil. Le coeur de Clockwerk tombera, vous n'aurez plus qu'à le récupérer. Ensuite sortez d'ici par où vous êtes rentré et retournez au QG.

Destruction du Moulin d'épices

Partie avec Sly
Utilisez votre binocom et allez à l'endroit indiqué, une fois dans les catacombes devant vous se trouve un tonneau rempli de TNT, sautez dedans et placez-les devant la barrière de lasers sur votre gauche, et sortez du tonneau. Une fois ce premier champ magnétique détruit, faites-le pour la suivante, évitez la barrière qui bouge, puis déposez à nouveau un autre tonneau de TNT. Ensuite vous devrez passer une autre barrière cette fois-ci les lasers se trouvent au sol et devant vous. Une fois réussi, prenez sur votre droite et évitez les lampes celles-ci vous enverront des missiles. Arrivez au bout, vous aurez de nouveau des chants magnétiques, évitez-les et vous voici devant le Moulin à épices. Devant vous se trouvent 2 gardes et en contrebas de même. Sautez en bas et cachez-vous sous la table sur votre droite. Attendez que le garde vienne vers vous et tuez-le, ensuite allez-y et tuez-le suivant. Un vrai jeu d'enfant. Ensuite prenez un tonneau de TNT, et placez-le devant la porte qui se trouve en face du tonneau. Celle-ci éclatera et placez en un autre à l'intérieur les mallettes pleines d'argent.. Ensuite reprenez un autre tonneau et allez vers la barrières de lasers, placez-le devant. Retournez cherchez un tonneau et cette fois-ci prenez sur votre gauche, passez les lumières qui bougent et les lasers. Et vous trouverez sur un pont en bois avec un ennemi qui bouge sa torche. Attendez que celui-ci soit à l'extrémité et avancez, et vous verrez une fois que votre tonneau n'apparaîtra pas dans son champ de vision de sa torche, allez le placer au centre du moulin et sortez du tonneau. Le moulin sera détruit. Retournez à votre point de départ avant de rentrer dans ces catacombes et retournez au QG.

Prends le Rubis

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, une fois arrivé devant le rubis, vous devrez donner plusieurs coups de serpe pour le faire tomber.
Ensuite avec Murray vous devrez aller le récupérer, allez à l'endroit voulu, une fois devant le rubis, Bentley viendra vous aider. Pour cela jetez le rubis grâce à la touche rond sur le sol, sur le airbag qui ressemble à une tête de Sly. Récupérez-le et suivez Bentley au passage il aura fait sauter une porte. Ensuite vous aurez à faire à un pont coupé, jetez successivement le rubis 3 fois de suite sur les airbags. Puis continuez à suivre Bentley, une fois le dernier airbag arrivé, vous aurez une cinématique montrant une personne qui vous conseille d'aller voir son supérieur pour lui vendre. Continuez à suivre Bentley, vous devrez passer devant 2 ennemis ceux-ci vous auront repéré, regardez où se trouve Bentley et jetez le Rubis sur l'airbag. Ensuite contournez la colline et sautez sur le trampoline et récupérez le rubis, jetez-le sur l'airbag suivant. Le contrat sera réussi, celui-ci vous prendra le rubis et fournira un MegaPétard 500. Les objectifs sont terminés.

Opération : Tigre Mouillé

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ouvrir la bouche d'un éléphant pour inonder le palais et faire sortir Rajan. Une

fois Murray en place.
Vous utiliserez un hélicoptère avec Bentley, vous devrez tirer sur des bombes à tête chercheuse qui gêneraient la progression de Murray. Pour cela appuyez sur R1 et tirez sur les bombes qui descendent en parachute devant vous. Une fois toutes les bombes détruites. Vous reprenez le contrôle de Murray.
Appuyez rapidement sur les touches Rond, Carré, Triangle et Croix pour utiliser vos efforts au mieux . Une fois la bouche de l'éléphant ouverte, vous prenez le contrôle de Sly.
Sautez dans le tonneau de TNT et allez à l'endroit où se trouve Murray. Vous verrez une porte sur votre droite où l'eau déborde, placez le tonneau et partez. Rajan sortira en furie et vous devrez vous battre contre lui.
Tout d'abord montez sur le mini-toit et devant vous se trouve une succession de bouts de bois, sautez sur ceux-ci en alternant car Rajan vous envoie des décharges électriques. Une fois après rejoint Neyla, celle-ci partira et Rajan vous enverra en contrebas et vous serez assommé.
Ca sera donc Murray qui devra se battre contre lui, pour avoir toutes vos chances de votre côté et battre Rajan rien de plus simple. Donnez 2 coups et frappez-le, répétez ceci autant de fois qu'il le faudra, ce sera long car la vie de Rajan baisse lentement. Evitez ses coups et frappez. Dans le combat, il vous enverra des gardes, profitez-en pour les tuer et récupérer de la vie au passage. Une fois battu, Murray récupérera le coeur. Mais tout ne se passera pas comme prévu, l'inspecteur Neyla vous arrêtera, ainsi que Sly et Carmélita. Bentley devra vous tirer d'affaire.

Episode 4 - Mission 4 - Dans la prison

Commencez par appuyer sur votre binocom et à tirer sur les 2 vautours avec R1, vous leur enverrez une flèche anesthésiante. Montez la ruelle qui se trouve en face de vous, et sur le toit se trouve un chien, envoyez-lui une flèche et sur votre gauche dans la ruelle se trouve un vautour, faites de même. Prenez la ruelle sur votre gauche, passez le pont et vous verrez un projecteur qui circule évitez-le, puis prenez sur votre gauche, sautez la barrière. Vous trouverez 2 chiens, endormez-les. Puis sur votre droite, se trouve une corniche allez-y. Longez le mur, puis à un moment donné vous trouverez une mini-corniche en hauteur sautez et longez-la. Passez ceci, vous verrez qu'en face de vous se trouve le point où vous devez aller pour continuer l'aventure. Sautez en contrebas et endormez le vautour, sautez sur la toile d'araignée qui vous emmènera sur le pont. Un chien patrouille endormez-le et allez tout droit. Vous voici devant un manoir, montez sur le côté en évitant les pics au sol. Une fois tout en haut, la mission débutera.

Une comtesse espionnée

Partie avec Bentley
Pour cette mission, vous devrez viser cette comtesse pour récupérer des informations précieuses, pour cela appuyez sur votre binocom et tirez-lui des fléchettes dessus. Au total vous devrez lui en tirer 4 pour obtenir des informations essentielles. Les objectifs seront terminés. Retournez au QG.

Détournement de Train

Partie avec Bentle
Sortez du QG et descendez sur votre gauche, là se trouve la mission , vous devrez pirater le système informatique du train pour que ça crée une brèche dans l'enceinte de la prison pour faire évader Sly.
Une fois après avoir pris le contrôle de l'ordinateur, tout se passera comme un mini jeu, pour cela vous devrez contrôler avec le Joystick gauche pour avancer votre mini-vaisseau et le joystick droit pour tirer. Un vrai jeu d'enfant, détruisez les boules rouges, faites attention aux deux tanks. Une fois arrivé en bas se trouve une passerelle verte, montez dedans et tournez-la. Premier terminal piraté, faites-le pour les 5 autres. Vous trouverez les différents terminaux tout au long de la voie ferrée. Le train ayant déraillé et créant une brèche dans le mur, une autre mission vous sera proposée. Les objectifs sont terminés.

Bombardement du Mur

Partie avec Bentley
Vous contrôlez un hélicoptère téléguidé, pour cette mission vous devrez tuer 7 gardes qui vous envoient des missiles à tête chercheuse ou des missiles simples. Pour en venir à bout rapidement et conserver son hélicoptère, les gardes se trouvent tout autour de la prison et patrouillent. Jetez leur les bombes grâce à la touche Croix et tuez-les. La tâche sera dure, mais ça sera le seul moyen pour libérer Sly. Une fois celui-ci libéré, Bentley vous dira de retourner au QG.
Vous prenez le contrôle de Sly, utilisez le grappin et balancez-vous sur celui-ci grâce à la touche Rond vous vous agripperez et sautez sur le train. Ensuite vous aurez en ligne de mire le QG, allez-y. Les objectifs seront terminés.

Grosse bagarre

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, sautez sur le premier crochet, puis sur le tronc, une nouvelle fois sur le crochet et allez par la petite grille qui se trouve sur votre gauche. Sly fera part à Murray du plan qui a été mis en place,.
Vous contrôlez Murray et vous devrez déclencher une grosse bagarre. Pour cela frappez le garde qui se trouve en face de vous et ensuite vous devrez tuer 50 gardes pour qu'on vous envoie en cellule d'isolement. Un vrai jeu d'enfant, frappez dans le tas. Une fois enfermé, la mission sera terminée.

Incognito sur le pont

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez couvrir Bentley pendant qu'il pose des bombes pour faire sauter la canalisation. Pour cela cassez la statuette qui se trouve devant vous et restez immobile, attendez que le vautour arrive et tuez-le. Suivez Bentley, et vous devrez répéter cette opération autant de fois qu'il le faut pendant que Bentley pose les bombes. Il en posera 4 au total mais fera de nombreux allers-retours sur le pont pour les placer donc, vous devrez passer inaperçu de nombreuses fois. Une fois la canalisation hors d'usage le système d'alarme sera hors service. Les objectifs sont terminés.

Proche de la Comtesse

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez voler 3 clefs. Tout d'abord passez derrière ses gardes du corps et tuez-les. Passez discrètement derrière-elle et récupérez la première clef en l'occurrence la clef de la trappe du tank. Ensuite elle se trouvera dans l'enceinte de la prison où vous vous êtes évadé.
Mais cette fois-ci il y aura 3 gardes derrière elle, faites preuve de discrétion. Dès que vous tuez un garde, faites attention les autres vautours le remarqueront donc allez vous cacher quelque part et revenez à la charge pour les tuer. Dès que vous aurez récupéré, ça sera la clef de contact du tank. Allez pour une dernière fois où se trouve la comtesse. Une fois rejointe vous aurez à nouveau 3 gardes à tuer. Vous récupérez les horaires de patrouilles des tanks.

Coup de foudre

Partie avec Sly
Allez dans l'enceinte de la prison et vous devrez désactiver les antennes électriques qui se trouvent sur la partie supérieure de la prison. Pour cela, pour rendre hors-service la première tournez les 3 manivelles et éloignez-vous, faites attention la foudre par moment qui vous électrocute. En tout vous aurez 3 générateurs sur les hauteurs de la prison et 2 en dehors. Une fois tous les générateurs hors-service le robot sera détruit. Les objectifs sont terminés.

Chapardage de codes

Partie avec Sly
Retournez dans la prison et cette fois-ci vous devrez récupérer des codes pour que Bentley découvre le code d'accès de la comtesse. Tout d'abord vous devrez récupérer une clef puis la rentrer dans le terminal pour que ça déclenche une alarme et vous devrez prendre la photo du code. Pour cela volez la clef du garde et allez le mettre dans le terminal, attendez qu'il arrive près du terminal et sortez votre appareil R3 puis prenez une photo du code sur R1. Ensuite appuyez sur votre bincom et vous verrez qu'il vous reste 3 autres codes à récupérer. Un se trouve près de votre QG, l'autre près de la maison de la comtesse, et le dernier dans la ville. Une fois tous les codes récupérés, la mission sera terminée.

Opération : Le tank de Troie

Partie avec Bentley et Sly
Sortez du QG et sur votre gauche se trouve le signal, vous devrez prendre le tank et aller à l'endroit voulu. Ensuite vous contrôlez Sly et vous devrez vous glisser en dessous de celui-ci. Le Tank est en face de vous. Vous devrez ramper sous le tank pendant que Bentley vous emmène à l'intérieur de la prison. Une fois qu'il aura cassé la porte de la prison qui se trouve à l'intérieur allez-y. Tout d'abord tuez les 3 araignées et empruntez l'ascenseur. Une fois à l'étage inférieur, vous devrez aller au poste des gardes pour cela évitez les lumières et allez sur les escaliers en face de vous. Sur votre gauche se trouve un grappin utilisez-le pour accéder à l'autre plate-forme. Tuez le garde puis sur votre droite se trouve

un crochet, accrochez-vous pour éviter les pics du sol. Montez sur la plate-forme qui bouge, donc pour la passer mettez-vous au milieu pour maintenir l'équilibre. Après avoir passé ceci, prenez sur votre droite et utilisez le crochet. Pour atteindre à nouveau une autre plate-forme ensuite, vous aurez un vautour à tuer, faites-le auparavant vous aurez utilisé un crochet pour l'atteindre. Ensuite utilisez les 2 crochets successivement et atteignez la plate-forme vous aurez 3 araignées. Ensuite sautez sur votre droite sur le toit du poste des gardes. Vous aurez un tuyau qui descend vers le bas, allez-y un garde s'y trouve tuez-le et allez sur le générateur Sly mettra un code et débloquera la cellule d'isolement. Descendez du poste et rejoignez Bentley dans la pièce que vous venez de débloquer.
Vous devrez activer des Hypnoboîtes pour que Murray soit dans une furie totale pour détruire la porte. Pour cela il y a des interrupteurs tout autour de la cellule avec des lasers qui vous empêchent de les activer, placez-vous devant avec Sly et Bentley fera le reste.
Pour désactiver les lasers, Bentley rentrera dans le système de l'ordinateur, et cela se présentera sous forme de mini-jeux, vous devrez détruire des billes rouges puis vous devrez désactiver 3 terminaux pour arrêter les lasers. Vous devrez répéter cette opération 3 fois. Tout au long de ces mini-jeux, les niveaux seront plus durs.
Murray cassera la porte sur son passage, mais les Hypnoboîtes le rendent fou. Pour cela vous devez utiliser la force de Murray pour qu'il les casse. Placez-vous derrière un Hypnoboîtes et attendez que Murray fonce dessus pour le casser. Vous devrez le faire pour 4 hypnoboîtes. Une fois Murray rétabli vous devrez soulever 4 leviers, car la comtesse prend la fuite. Pour cela placez-vous devant les leviers et vous devrez utiliser les touches (Triangle, Croix, Carré et Rond) pour soulever les leviers en vous aidant de votre force. Faites-le pour les 2. Vous vous battrez contre la comtesse sur les hauteurs de la prison, celle-ci vous envoie des larves d'araignées. Au total 4, avant de prendre la fuite dans un dirigeable. La mission est terminée.

Episode 5 : Mission 5 : Neyla entoilée

Vous voici reparti pour une nouvelle mission. La comtesse posséderait les yeux de Clockwerk ceux qui ont croisé son regard seraient morts.

Connais ton ennemi

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez prendre des photos pour un petit briefing. Vous devrez prendre les photos du dirigeable, du bateau, de l'arsenal de la comtesse et du QG de Neyla. Ensuite vous devrez rentrer dans la tour de rééducation. Allez à l'endroit qu'on vous demande, une fois à l'intérieur, vous verrez Carmélita qui se fait hypnotiser. Vous devrez prendre des photos de Carmélita, du vieil ordinateur, des yeux de Clockwerk, des Gardes de l'ombre et du cérébrouilleur. Les objectifs seront terminés.

Kidnappe le Général

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué et vous devrez kidnapper le général pour lui poser quelques questions. Celui-ci se trouve devant vous frappez-le et récupérez-le. Retournez au QG en faisant attention à l'eau et au feu, si vous le faites tomber dans l'eau ou le feu la mission sera échouée. Une fois ramené au QG, Bentley fera le nécessaire pour savoir le code d'accès des portes du château.

Piège à occulto

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, une fois à l'intérieur du bâtiment. Récupérez le collecteur d'énergie qui se trouve devant vous et après vous serez assailli d'ennemis pour les repousser devant vous se trouve 3 boutons Verts. Dès qu'un ennemi s'approche appuyez sur l'un d'entre eux et les ennemis seront broyés sous le poids des pierres. Vous venez de récupérer un quart de magie-noire. Vous devrez le faire pour 3 autres pour récupérer de la magie-noire pour casser le cérébrouilleur. La 2e collecte d'énergie se passera dans une autre pièce, pour cela ça se présente tout en 4 boutons cette fois-ci. Le premier actionnera comme un broyeur, celui de droite balance une hache, celui du milieu, ouvre des pics et le dernier lance des poignards. Une fois toutes les tentatives ennemies repoussées et votre collecte d'énergie menée à bien passez à l'avant dernier. Donc pour cette pièce, devant vous il y a un bouton qui sert à brûler les ennemis, ensuite les 2 boutons du côté servent à écraser les ennemis et celui du milieu à les endormir. Repoussez les attaques le temps que votre collecteur d'énergie soit plein. Une fois terminé, allez à la dernière crypte. La première, envoie de l'électricité, celle de droite, envoie du feu, celle du milieu abaisse un mini-pont et celle de gauche envoie du feu

également. Tuez vos ennemis pour en venir à bout, dès que votre collecteur d'énergie sera plein, retournez au QG.

Capture des Fantômes

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ouvrir le cercueil de la louvresse. Rentrez dans le bâtiment et descendez les escaliers. Vous voici dans une salle où il y a 4 haches. Commencez par sauter et à appuyer sur rond vous vous accrocherez automatiquement au manche de la hache. Sautez sur le côté droit où les pics n'y sont pas. Faites de même pour les 2 autres et continuez à descendre les escaliers. Vous voici dans la pièce où se trouve le cercueil, il est au centre, frappez-le avec votre serpe pour qu'il se casse. Des fantômes seront libérés, vous devrez les prendre en photo pour les mettre dans le conduit du QG de Neyla. Vous devrez en prendre 9 au total. Une fois toutes les photos prises allez les mettre dans le conduit à Neyla. La mission sera terminée.

L'épreuve du Tank

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, et vous allez conduire un tank. La tâche est difficile, car il faut manipuler les 2 Joysticks puis les coordonnées pour avancer. Vous devrez au total, détruire 6 tanks, la touche R1 vous servira à tirer. Pour contrôler, maintenez les 2 joysticks en même temps ou sinon le Tank n'avancera pas, pour tourner utilisez votre Joystick légèrement dans la direction que vous voulez. Pour reculer maintenez les 2 joysticks en arrière. Une fois la mission terminée, retournez au QG.

Piratage de la Crypte

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord vous vous trouvez devant des troncs d'arbres qui tournent sur eux-même avec des pics au bout le sol quant à lui est équipé de pics également. Vous remarquerez qu'au sol sur votre gauche se trouvent des endroits où il n'y a pas de pics passez par ici. Ensuite vous vous retrouvez devant le même système qu'auparavant, passez par le milieu cette fois-ci évitez les troncs d'arbres quand même. Ensuite, vous trouverez des haches qui se balancent, attendez qu'elles soient à une extrémité pour passer, faites-le pour les suivantes. Montez les escaliers et vous voici devant des troncs munis de pics qui se rejoignent au milieu.
Passez par le milieu, puis sur la droite, vous verrez qu'au sol certains endroits n'ont pas de pics. Continuez à descendre les escaliers. Devant 5 troncs qui tournent en même temps, allez-y dès que vous voyez que tout est réuni pour passer. Ensuite descendez à nouveau les escaliers, et vous voici dans une pièce inondée mais avec des débris dans l'eau. Faites attention aux tentacules qui sortent de l'eau et vous frappent. Une fois la berge atteinte. Prenez la batterie, Bentley piratera l'ordinateur, vous serez à l'intérieur comme dans un mini-jeu vous devrez casser les petites boules rouges, une fois ceci fait vous devrez rentrer avec votre mini-vaisseau dans un terminal. Ensuite rebroussez chemin, jusqu'au tronc qui se rejoignait vous aurez un autre terminal à pirater, faites la même manipulation que vous avez faites pour le premier.
Ensuite revenez à votre tout premier point de départ avant de rentrer dans la crypte et le dernier terminal à activer se trouve ici. Une fois ceci de fait et réussi. Les objectifs seront terminés. Retournez au QG.

Vol de Voix

Partie avec Sly
Pour cette mission vous auriez dû acheter au préalable le paraglisser, allez à l'endroit indiqué, votre mission d'abord est de voler les 2 clefs au vautour qui se trouve devant vous. Ensuite appuyez sur votre bincom et allez à l'intérieur du château. Une fois dans la pièce, tuez-les 6 chiens et allez récupérer la table d'écoute, en face de vous. Sortez d'ici, vous devrez récupérer 2 nouvelles clefs qui cette fois-ci ouvriront l'entrée principale. Tout d'abord en face de vous se trouve un vautour avec la première clef, prenez-lui, puis appuyez sur votre bincom et vous verrez que l'autre garde ne se trouve pas loin allez-y et récupérez la clef. Ensuite appuyez à nouveau sur votre binocom et allez à l'endroit indiqué pour accéder à l'entrée. Une fois à l'intérieur, faites un peu de bruit sur le chaudron qui se trouve sur votre droite, le vautour viendra patrouiller profitez-en pour passer. Montez les escaliers, faites à nouveau du bruit sur le chaudron et rampez sur le côté gauche, au bout vous n'aurez plus qu'à récupérer le modulateur vocal. Rebroussez chemin et sortez d'ici. Vous devrez récupérer 2 nouvelles clefs, utilisez votre bincom et allez où se trouvent les 2 vautours. Vous devrez récupérer 2 clefs qui donnent l'accès des égouts. Ensuite allez près du fleuve en utilisant votre bincom et vous verrez une bouche d'aération empruntez-la arrivez au bout vous verrez la porte, utilisez vos clefs sur celle-ci. Vous voici dans

une pièce où se trouvent des câbles, sautez sur le premier puis sur le second évitez les tentacules. Sur la 2e partie, sautez sur le grappin puis sur le câble. Vous voici devant, une plate-forme flottante, évitez les chiens et les tentacules. Une fois au bout Sly placera la table d'écoute et le modulateur vocal. Les objectifs seront terminés.

Opération : Haute-Sphère

Partie avec Sly, Bentley et Murray
Allez à l'endroit indiqué, Murray désactivera les lumières du pont. Ensuite avec Sly, vous devrez utiliser votre paraglisser, sautez dans le vide et appuyez sur R1 pour déployer votre parachute. Atteignez le dirigeable, tuez les 2 chiens qui sont sur celui-ci. Le Dirigeable vous emmènera à la tour de rééducation où se trouve Carmélita. Bentley devra pirater le vieil ordinateur, il s'apparentera comme un mini-jeu que vous avez pu faire auparavant, une fois le système piraté. Bentley cassera le cérébrouilleur. Mais un évènement va changer les plans. Neyla vous prendra un oeil de Clockwerk. Vous n'aurez pas le droit à l'erreur, vous perdez un instant de vue Neyla et la mission est échouée, un conseil suivez-la de près et ne faites pas de faux pas. Donc sautez sur le trampoline, vous arriverez sur le toit d'une maison, utilisez votre paraglisser, sautez et appuyez sur R1 pour le contrôler et suivez Neyla dans les airs. Ensuite elle prendra la petite ruelle sur votre gauche, et sur la place elle sautera dans le puits. Continuez à la suivre puis elle fera à nouveau un trampoline utilisez-le et déployez votre paraglisser. La course poursuite s'arrêtera net, Neyla se prendra dans une toile d'araignée, Sly n'aura plus qu'à ramasser l'oeil.
Maintenant vous contrôlez Bentley, vous devrez repousser les attaques des avions grâce à la tourelle du dirigeable pour cela appuyez sur R1 et détruisez-les, soit au total 20.
Une fois réussi, vous reprenez le contrôle de Sly, le combat contre la comtesse est plutôt simple évitez ses attaques avec ses bras et frappez-la à plusieurs reprises avec votre serpe. Mais tout ne se déroulera pas comme il faut, Sly se fera reprendre l'oeil par la comtesse et Carmélita s'enfuira avec l'oeil à bord d'un tank
Vous prenez le contrôle d'un Tank avec Murray, tirez sur le Tank de Carmélita pour l'arrêter.
Utilisez les 2 Joysticks pour avancer et R1 pour tirer dessus. Une fois le Tank immobilisé, Murray récupérera l'oeil.
Vous reprenez le contrôle de Sly, pour battre à nouveau la comtesse pour lui récupérer l'oeil. Elle fera à peu près les mêmes attaques que son premier combat contre vous, attention toutefois elle utilise un rayon vert, évitez-le puis elle vous hypnotisera également vous perdrez le contrôle de Sly pendant quelques instants. Une fois l'oeil dans vos mains, la mission sera terminée.

Episode 6 : Mission 6 : Celui qui a dompté le cheval ferré

Dans la cabine

Partie avec Sly
Utilisez votre bincom et allez à l'endroit voulu une fois devant la falaise sautez sur la paroi et accrochez-vous au piton sur rond. Pour sauter plus haut baissez-vous et appuyez sur croix et accrochez-vous au piton suivant, allez dans la cabine. Vous serez dans la cabane de Jean Bison celui-ci se trouve à l'intérieur mais il ne vous a pas vu vous devrez prendre des photos de Carte cheval ferrée 1, 2 et 3. Une fois les photos prises, montez au-dessus de la cheminée et vous aurez un plan récupérez-le et sortez d'ici. Ensuite utilisez votre bincom et vous verrez une autre cabane marquée d'un point bleu, allez-y. Une fois à l'intérieur celle-ci est très bien gardée, passez sur le côté gauche et tuez le garde. Montez sur le haut de la cheminée et récupérez le 2e plan. Sortez d'ici et utilisez votre bincom pour voir la 3e cabane. Vous aurez 4 cerfs, passez sur le côté gauche et montez sur les tonneaux, récupérez le dernier plan au-dessus de la cheminée et sortez d'ici. Allez sur le haut de la montagne vous verrez une parabole approchez-vous du terminal. La mission sera terminée, Bentley vous fera un Briefing.

Un ami dans le besoin

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez suivre Carmélita car celle-ci a emprisonné Murray, ne vous faites pas repérer et suivez-la. Une fois arrivé à l'endroit voulu, vous verrez que Murray est enfermé par 3 cadenas. Carmélita effectue sa ronde devant la cabane où elle a enfermé Murray, passez discrètement derrière-elle et récupérez les 3 clefs qui vous permettront de libérer Murray. Petite astuce, montez au poteau qui se trouve sur votre droite et accrochez-vous au filin dès que vous verrez que Carmélita a le dos tourné profitez-en, faites ceci 3 fois. Faites très attention Carmélita vous poursuit dès que vous lui prenez une clef. Une fois toutes les clefs en main, allez libérer Murray. La mission sera terminée.

Un ciel épicé

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué et vous devrez récupérer le gaz des ballons qui se trouvent dans le ciel. Pour cela Murray vous emmènera en altitude, vous devrez utiliser votre Paraglisser. Appuyez sur R1 pour le déployer, dans le ciel se trouvent de grosses baudruches remplies d'un gaz. Allez avec votre Paraglisser dessus et vous verrez qu'au dos de Sly se trouve une bombonne, crevez autant de ballon qu'il faut pour que sa bombonne soit pleine. Une fois remplie vous devrez atterrir sur le wagon d'un train celui-ci étant marqué par une cible rouge ce qui est plutôt simple. Vous devrez répéter ceci 2 autre fois. La mission sera accomplie, retournez au QG.

Sur le cheval Ferré

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez sauter sur le dernier wagon du train. Une fois à l'intérieur, avancez et vous verrez un wagon avec des lasers qui bougent dans le wagon passez la première vague puis la seconde. Ensuite vous aurez des lasers au sol, sautez sur ceux du milieu en évitant ceux qui bougent. Sautez sur le trampoline vous vous retrouverez sur le haut du wagon avancez, puis vous voici sur un wagon à découvert, rien de plus simple passez discrètement à côté des canards et atteignez le trampoline suivant vous voici à nouveau sur le toit, passez discrètement à nouveau devant les canards. Ensuite sautez à nouveau sur un wagon à découvert, passez sur le côté gauche sur les caisses et évitez le cerf. Rentrer dans le wagon puis sautez au milieu car les lasers vous laissent un espace à cet endroit. Ensuite prenez sur le côté gauche, longez les caisses à un moment donné vous aurez un espace sautez sur le milieu, passez entre les 2 cerfs et allez prendre le poumon de Clockwerk. La mission sera terminée. Le cheval ferré 1 est vidé place au second

Assaut aérien

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord rattrapez le train et sautez sur le dernier wagon avant qu'il ne rentre dans le tunnel. Pour cette mission vous devrez commander l'hélicommandé croix pour larguer des bombes et carré pour tirer devant, tout d'abord tuez les 4 gardes sur le wagon. Ensuite cassez les 2 lance-missiles sur les 2 côtés du train. Vous avancerez un peu et vous devrez casser des avions puis des hélicoptères. Vous devrez casser 4 lance-missiles à nouveau. Ensuite vous aurez 2 vagues d'avions normaux puis des hélicoptères par la suite. Ensuite vous devrez casser des missiles, en même temps que vous devrez casser des lance-missiles. Arrivé, au dernier wagon vous devrez casser 4 hélicoptères puis 2 lance-missiles la mission sera terminée. Retournez au QG.

Vol sur les rails

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez sauter sur le train en route, attendez le dernier wagon et jetez-vous sur le tuyau. Une fois à l'intérieur, dans le premier wagon passez discrètement derrière le premier cerf, puis continuez tout droit en évitant le cerf sur votre droite. Dans le deuxième wagon évitez le laser au sol en vous aidant du mobilier. Une fois dehors montez à l'échelle, évitez les canards, passez à droite puis ensuite pour éviter le 2e, passez à gauche. Sautez en contrebas 2 cerfs s'y trouvent passez en dessous de la table et rejoignez le 3e wagon. Vous aurez des lasers au sol plutôt simples à éviter dans le 4e wagon tout se complique, 2 cerfs dorment jusqu'à là, plutôt simple, un patrouille passez devant les cerfs qui dorment et faites attention de ne pas vous faire repérer par le cerf qui patrouille. Dans le 5e wagon les 3 cerfs dorment mais par à-coups, attendez qu'il soit dans un sommeil profond et passez, évitez de casser les bouteilles au sol pour ne pas les réveiller. Vous n'aurez plus qu'à prendre le 2e poumon de Clocwkerk.

L'enlèvement des oursons

Partie avec Murray
Allez à l'endroit voulu, vous devrez capturer 2 petits oursons. Allez chercher le premier, puis emmenez-le à l'endroit voulu appuyez sur votre bincom et vous verrez que vous devez le déposer dans un petit wagonnet. Ensuite appuyez sur votre bincom et allez chercher le 2e ourson emmenez-le où vous avez déposé le premier. La mère viendra, cassez la barrière qui bloquait le wagonnet. La mission est terminée.

Opération : Tchou Tchou

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué et vos amis vous rejoindront. Vous prendrez le contrôle de Sly vous voici dans le 1er wagon. Avancez et allez dans le 2e wagon, 2 cerfs s'y trouvent, cassez du mobilier et l'un d'eux viendra. Tuez-le l'autre viendra à sa rescousse tuez-le aussi. Ensuite vous aurez le 3e wagon qui est rempli de lasers, pour cela rampez par le côté droit, puis vous devrez prendre sur votre gauche , continuez tout droit puis sur votre droite, et encore une fois sur votre gauche et vous verrez la sortie. Ensuite vous verrez Jean-Bison devant vous longez sur le côté du wagon droit puis Sly verra Neyla qui lui tire dessus.
Bentley arrivera à la rescousse de Sly, pour cela vous commandez l'hélicommandé, vous devrez détruire l'avion de Neyla. Pour cela restez appuyé sur la touche carré en continue pour que les missiles lui touchent son avion. Faites très attention celle-ci vous tire dessus en vous envoyant des missiles à têtes chercheuses, des avions commandés et des boules rouges. Donc évitez ceci et tirez-lui dessus en même temps sur le réservoir du milieu.
Vous reprenez le contrôle de Sly, montez à l'échelle, puis sautez sur le wagon qui se trouve en face de vous, 2 cerfs s'y trouvent et patrouillent. Pour cela passez sous la table, attendez que le cerf d'en face dorme et que l'autre soit derrière et profitez-en pour passer. Passez sur le côté gauche du wagon et longez-le puis, à un moment donné sautez sur le piton puis sur le tuyau. Vous passerez en dessous du train, ensuite vous devrez sauter 3 fois successivement sur des pitons. Vous voici devant 2 cerfs passez discrètement à côté des tonneaux ils vous verront pas. Avant dernier wagon, 2 cerfs qui protègent bien, allez-y en fonçant ceux-ci vous feront un peu de dégât, mais devant vous se trouve l'estomac allez vers celui-ci. Mais Jean-Bison l'a bien fixé, il vous faudra une bombe pour l'arracher.
Bentley reviendra à votre rescousse avec son hélicommandé, mais Neyla viendra gêner votre progression battez-la une 2e fois comme pour votre première fois utilisez les mêmes techniques. Bentley ira poser une bombe dans la cheminée et Sly n'aura plus qu'à récupérer l'estomac. Voici une nouvelle mission de faite.

Episode 7 - Mission 7 - Menace dans le Nord

Vous voici reparti pour une nouvelle aventure où vous devrez prendre les serres de clockwerk.

Photos de la scierie

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, puis une fois devant la falaise appuyez sur rond et Sly s'accrochera à la plaque de verglas. Vous devrez prendre 4 photos, appuyez sur le bincom et vous verrez où les emplacements se trouvent, vous devrez prendre des photos de la machine de la scierie, du bateau, de la demeure de Jean-Bison et de l'ours. Une fois ceci de pris, appuyez sur votre bincom et allez au phare. Une fois devant celui-ci vous devrez rentrer à l'intérieur, sur le contour du phare vous verrez une petit passage qui vous permettra d'y rentrer. Une fois à l'intérieur, vous devrez prendre des photos d'un chargeur de batterie, d'une porte principale, de la girouette et de Jean-Bison. La mission sera terminée.

Rediriger le lasers

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, une fois à l'intérieur, commencez par sauter sur le bout de bois, puis à longer la corniche sur le côté gauche, évitez les lasers arrivé au bout prenez su votre gauche et vous verrez des cerfs. Descendez en bas en prenant garde de ne pas toucher une bouteille ou de faire du bruit avec l'eau qui se trouve sur le sol. Ensuite montez à l'échelle qui se trouve au fond, une fois en haut évitez les lasers et sautez sur le rondin de bois en suspension, puis prenez sur votre gauche ensuite, sautez sur le crochet en face de vous puis sur le rondin et devant vous se trouvent des scies, attendez que celles-ci se soient arrêtées de tourner et allez en face, tuez-le cerf. Allez vers l'interrupteur, le laser sera dévié de sa trajectoire et se pointera vers la fenêtre. Passez par la grille d'aération et remontez à l'échelle. Vous devrez placer des cristaux devant le laser pour lui dévier sa trajectoire. Suivez du regard le laser et posez un cristal à chaque endroit voulu. Une fois le dernier laser bien dirigé, il ira droit sur un bloc de glace où est enfermé un mammouth. Vous récupérerez le guide, la mission est terminée.

Un mouchard chez les ours

Partie avec Sly
Allez à l'endroit voulu, tout d'abord rentrez dans la grotte, vous devrez récupérer 6 balises. Celles-ci se trouvent dans la bouche des ours, attendez qu'ils ouvrent la bouche et récupérez-les. Ne marchez pas sur la glace ou autre, marchez discrètement sur les endroits où la glace n'y est pas pour ne pas réveiller les ours. Dès qu'ils ouvrent la bouche appuyez sur rond et récupérez la balise radio. Faites ceci pour les 5 autres qui se trouvent dans la grotte. Une fois toutes les

balises récupérées, sortez de la grotte. Une fois sorti, vous devrez replacer ces balises radios à 6 endroits. Appuyez sur votre bincom et vous verrez les 6 endroits plutôt simples. La mission sera terminée, une fois toutes les balises posées. Retournez au QG.

Le club de minitank

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, rentrez dans la maison qui se trouve en face de vous. Allez vous cacher dans le tonneau sur votre gauche.
Vous prenez le contrôle de Sly, Donc prenez sur votre droite, en passant discrètement derrière les gardes, puis allez au fond à gauche vous trouverez un tuyau montez-le. Une fois en haut passez la palissade sur le côté droit, en évitant le cerf. Sur votre gauche se trouvent 2 anneaux successifs passez-les puis sautez sur le tronc. Vous verrez une scie attendez qu'elle ne tourne plus puis sautez dessus et passez de l'autre côté, vous aurez à nouveau des scies, passez-les. Ensuite, vous devrez ramper, évitez les scies et une fois au bout sautez sur le tronc. Attendez que le garde s'assoupisse et passez, montez sur le tuyau sur le côté gauche, une fois en haut sautez sur les 2 bouts de bois, puis sur le crochet. Ensuite passez sous la table, et sur votre gauche se trouve la tête, attendez que la lampe du garde ne soit pas tournée vers vous et récupérez-la.
Vous reprenez Murray, et vous allez utiliser les minitanks. Pour cela récupérez les munitions au sol et pour diriger votre tourelle vous ne pourrez l'effectuer qu'à l'arrêt tirez-lui les bombes dessus grâce à la touche carrée et croix pour avancer votre tank. Faites très attention sur ce premier combat, le char de l'adversaire envoie du feu. Une fois son tank détruit, le cerf vous aura communiqué les informations voulues. La mission est terminée.

Dans le phare

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord vous montez tout en haut du phare, vous verrez que tout autour du phare se trouve du verglas, sautez sur celle-ci puis appuyez sur rond et montez tout en haut de celui-ci. Une fois en haut passez par la trappe, prenez sur votre gauche et descendez le phare, tuez les canards que vous rencontrez sur votre passage.
A un moment donné le plancher ne s'y trouve plus longez la corniche et évitez les lumières. Une fois en bas cassez la chaise et vos amis vous rejoindront. Remontez sur la première partie et sautez sur les hélices qui tournent là où du courant est voyant. Montez sur la corde qui n'a pas de générateur au dessus de celle-ci et ensuite vous devrez remonter les cordes une à une pour arriver tout en haut pour activer l'interrupteur. Le mécanisme sera en surcharge et le courant ne passera plus. Vous aurez terminé cette mission. Retournez au QG.

Bravours

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez casser 4 machines qui produisent du pétrole pour trouver un oeuf d'aigle. Tout d'abord récupérez le poisson que Bentley vous passe et jetez-le sur les machines l'ours Bravours foncera dessus et cassera la machine. Faites-le pour les 4 machines. Une fois les objectifs atteints la mission sera réussie. Retournez au QG.

Piratage du Bateau

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, descendez en contrebas Murray vous attend. Sautez dans ses bras, puis avec Murray visez le bateau pour que Bentley aille dedans. Ensuite allez près de l'ordinateur, et vous devrez le pirater. Une fois à l'intérieur du système, tout d'abord allez sur la plate-forme verte, cela vous débloquera la barrière puis cassez les petites boules qui entourent l'autre plate-forme, une fois sur la plate-forme verte, vous aurez piraté le système de navigation. Prenez le grappin et lancez le Sly. Une fois réceptionné passez au bateau suivant, appuyez sur votre bincom et regardez où il se trouve. Sautez dans les bras de Murray, puis laissez vous jeter dans le bateau. Allez pirater le bateau comme précédemment et envoyez le grappin à Sly, faites-le pour une dernière fois pour que les 3 grappins soient fixés puis la batterie se déchargera. Retournez au QG.

Courant ascensionnel

Partie avec Sly

Allez à l'endroit indiqué, c'est à dire tout en haut du phare, pour cela montez grâce à la plaque de verglas. Prenez le tuyau et montez sur le toit du phare. Vous devrez utiliser votre paraglisser et utiliser les courants ascensionnels grâce au sortie de pétrole que Bravours à détruite. Pour cela voler vers la première, et ainsi de suite pour atteindre 4 courants ascensionnels, arrivé au 4e courant, vous verrez un iceberg en face de vous allez-y. Faites très attention aux aigles qui vous casserait votre paraglisser. Une fois l'iceberg atteint, montez sur la falaise verglacez et récupérez l'oeuf. Ensuite vous n'aurez plus qu'à retourner au QG.

Opération : Jeux Canada

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, Bentley ira voir Jean-Bison pour participer aux jeux.
Vous commencerez par la coupe du tronc de l'arbre avec Murray, pour couper le rondin vous devez attendre que le curseur soit sur le rondin et frappez, frappez le plus vite possible sur le rondin pour avoir la note la plus élevée c'est à dire 10.

Ensuite avec Bentley vous devrez placez l'oeuf près de Jean-Bison pour que les aigles viennent le gêner dans sa progression. Donc prenez sur votre droite et vous verrez sur l'eau des blocs de glace, montez sur l'un d'eux, puis après prenez le bloc sur votre droite et celui de gauche et vous aurez Jean-Bison devant vous, Bentley déposera l'oeuf et Jean-Bison aura perdu.

Ensuite avec Sly, place à l'escalade. Grâce à l'aide de pitons se trouvant sur la paroi vous devrez monter le plus rapidement possible, pour obtenir la note de 10. Pour cela sautez sur l'un des pitons et accrochez-vous grâce à rond. Une fois tout en haut vous devrez passer une plaque de verglas et des pitons qui sont électrifiés. Arrivé en haut vous obtiendrez un beau 10.

Ensuite avec Murray, vous devrez lancer 3 grappins sur Jean-Bison pour freiner sa course, commencez par celui de gauche à lui tirer dessus en appuyant sur carré. Ensuite faites de même pour les 2 autres faites ceci très rapidement. Il perdra bien évidemment.

Ensuite pour la dernière épreuve vous prenez Bentley, l'épreuve des rondins de bois, pour cela vous devez rester sur des rondins, mais faites très attention ceux-ci coulent à un moment donné donc n'oubliez pas de changer de rondins de bois. Si vous faites un parcours sans faute vous obtiendrez un 10.

Ensuite, vous devrez attirer les juges dans la grotte pour cela allez sur la banquise devant vous et placez un réveil. Pour cela appuyez sur select sélectionnez le powerups réveil et affectez-le à la touche L1. Ensuite montez sur les blocs de glace qui flottent et attirez les juges en placant un réveil à chaque fois sur un bloc de glace en le jetant avec L1, placez-en un devant la grotte, Bentley et Murray se chargeront du reste.
Faites-le pour les 3 juges, Jean-Bison remarquera que ce n'est pas les juges habituels. Vous serez assommé, car Jean-Bison vous aura envoyé au préalable les serres dans la tête.

Vous voici enfermé Bentley est chargé de vous sortir d'ici, mais en voulant s'évader Jean-Bison vous remarquera, ils vous signalera qu'il a vendu tous les morceaux de Clockwerk en visitant votre QG à un certain Arpéggio. Vous verrez qu'au sol se trouvent des grilles d'aération, pour cela dès que Jean-Bison vous attaque appuyez sur carré cela enverra des flammes. Une fois sa vie bien entamée il appellera du renfort, refaites pareil dès le moment venu brûlez-le. Ensuite utilisez la touche triangle pour faire sortir des scies au sol. Alternez entre scie et feu pour le tuer. Une fois Jean-Bison KO,
appuyez sur votre bincom et allez à l'endroit voulu, vite car le temps est limité, une fois arrivé la mission sera terminée. Vous serez dans la batterie boréale que Arpéggio devait prendre.

Episode 8 - Mission 8 - Anatomie d'un désastre

Vous voici sur un dirigeable pour récupérer toutes les pièces de Clockwerk qui sont entre les mains de Arpéggio.

Photos QG dirigeable

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez prendre des photos de reconnaissance, d'éléctroplate-forme, de Clockwerk et des

oeufs. Ensuite vous devrez prendre des photos de Arpéggio et de Neyla. Tout d'abord vous allez agir dans l'urgence. Volez 4 clefs qui se trouvent sur les gardes pour déverrouiller le contrôleur de vitesse. Passez discrètement derrière eux et prenez les leur. Ensuite allez vers le terminal qui a une alarme qui envoie une lumière rouge. Ensuite vous devrez monter sur les éléctroplates-formes pour les désactiver au total 4, dès que vous la voyez près de vous sautez dessus et allez sur l'interrupteur vert pour le désactiver. Faites-le pour les 3 autres. Les objectifs seront remplis, Clocwkerk tombera de ses câbles. Arpéggio vous expliquera la haine qu'il a et pourquoi il a fait tout ceci. Arpeggio aurait dû prendre la place dans Clockwerk mais Neyla l'aura empêché, elle sera mis à la place de celui-ci. Les objectifs sont terminés.

Course au TNT

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, prenez le tonneau d'explosif qui se trouve devant vous et appuyez sur votre bincom vous verrez qu'il y a 3 curseurs bleus qui apparaissent. Allez vers le premier qui se trouve en face de vous c'est un chargeur vous devrez en ramasser 3 au total. Une fois récupérés, allez à la salle des machines et déposez le tonneau. La sale des machines sera hors service. La mission est terminée.

Sly et Bentley complotent

Partie avec Sly et Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez récupérer 5 clefs sur des gardes pour ouvrir la salle des machines. Pour cela appuyez sur votre curseur et vous verrez les cibles à attaquer. Passez discrètement derrières les gardes et prenez leur les clefs. Dès que vous aurez récupéré les 5 clefs, et allez à l'endroit indiqué.
Vous prenez le contrôle de Bentley, vous devrez détruire les ampoules pour cela, dès que vous tirez sur une ampoule vous devez automatiquement le faire pour celle qui se trouve au dessus d'elle ou en dessous pour casser son champ magnétique. Faites-le pour toutes les ampoules. Ensuite allez tout droit et vous trouverez un élévateur allez-y. Une fois en haut vous verrez des bornes sur le sol, posez une bombe pour que celle-ci éclate faites-le pour tous, évitez les robot qui vous envoient du courant. Allez vers la porte qui s'est ouverte et désactivez le moteur. La mission est terminée, sortez d'ici.

Bentley et Murray s'allient

Partie avec Bentley et Murray
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez pirater 3 ordinateurs, appuyez sur votre bincom et regardez leur emplacement. Vous devrez les pirater. Maintenant vous avez l'habitude comment ça se déroule donc à vous de jouer. Une fois les 3 ordinateurs piratés, la porte s'ouvrira et le grand Murray ira à l'intérieur.
Vous verrez des générateurs , pour cela allez près de celui-ci une fois soulevé appuyez sur carré, triangle, croix et rond pour le soulever complètement, faites-le pour les suivants et cela désactivera une barrière élèctrique. A l'étage supérieur, vous devrez sauter croix et faire carré sur les générateurs qui se trouvent sur le sol pour les casser. Une fois tout ceci détruit, une porte s'ouvrira allez éteindre le moteur. La mission sera terminée.

Murray et Sly s'unissent

Partie avec Murray et Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez détruire des alarmes. Pour cela vous devrez lui envoyer au moins 3 tonneaux d'explosif pour qu'elles soient détruites. Appuyez sur votre bincom et vous devrez faire ceci 5 fois. Une fois ceci de fait, allez à la porte et vous devrez l'ouvrir manuellement. Pour cela appuyez sur les boutons carré, croix, rond et triangle pour la soulever.
Vous prenez Sly vous devez avant tout éviter les lasers au sol et le voile rouge. Dès que vous aurez évité tout ceci à un moment donné sur votre droite vous aurez une sortie allez-y et montez sur le trampoline une fois en haut, vous verrez des scies qui tournent. Surtout ne touchez pas le sol ou vous mourez, allez-y au timing dès que vous voyez que la scie s'arrête de tourner passez à la suivante puis à un moment donné sur votre droite vous verrez une porte avec un générateur allez-y et désactivez le moteur. La mission sera terminée.

Mission Méga-Sauteur

Partie avec Sly

Allez à l'endroit indiqué, vous devrez monter en haut de 4 pylônes radio pour envoyer des messages à Carmélita pour qu'elle puisse nous localiser. Rien de plus simple une fois arrivé devant les pylônes, appuyez sur R2 et grâce à votre méga-sauteur vous attendrez la hauteur voulu pour vous hisser sur les pylônes faites ceci pour 4 pylônes.
Une fois ceci de fait Carmélita aura eu votre signal. La mission est terminée.

Carmélita dans la mire

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous monterez dans son hélicoptère vous voici pour le combat final, après l'avoir tué une premiere fois et que le gang Klaww l'ai remis en état d'activité. Vous allez le détruire une 2e fois.
Pour le détruire, vous êtes muni d'un canon et vous devez lui tirer dessus si possible dans la tête pour en venir à bout plus rapidement, faites très attention elle vous envoie des missiles à têtes chercheuses, pour les casser tirez-leur dessus rien de plus simple. Ensuite elle vous enverra des cercles remplis de courant élèctrique, tirez-lui dessus pour que le chant magnétique ne soit pas présent lorsque l'hélicoptère passe dedans. Ensuite une fois que Clockneyla (Nouveau nom depuis que Neyla l'a pris) se soit écrasé elle aura capturé vos amis et la station sera en mille morceaux.
Vous devrez rattraper Neyla, pour cela utilisez votre paraglisser et sautez de débris en débris. Jusqu'à ce que vous ayez atteint Neyla, une fois sur Clockneyla donnez-lui des coups de serpes sur sa tête et n'oubliez pas de vous raccrocher à ses ailes pour ne pas tomber dans le vide.
En battant Clockneyla, elle ira s'écraser au sol, vous prendrez le contrôle de Murray, allez tout droit et vous devrez soulever le bec, grâce aux autres touches, carré, croix triangle et rond. Une fois soulevé vous prenez le contrôle de Bentley, à côté de la tête se trouvent 2 lasers posez une bombe sur les 2 côtés et Bentley récupérera la puce, la micro-haine. Clockneyla explosera et vous sauverez Paris grâce à toute cette aventure. Une nouvelle fois vous aurez échappé à Carmélita et l'aventure s'arrêtera ici, après un long périple pour retrouver toutes les pièces de Clockwerk.

TROUVER LES COFFRES-FORTS

Lorsque vous avez réuni les 30 bouteilles de chaque niveau, vous devez dénicher l'emplacement du coffre-fort caché dans l'une des entrées du niveau. Vous pourrez le trouver facilement en pressant le stick analogique gauche (L3) pour faire apparaître la flèche bleue qui marque son emplacement.

ASSOMMER RAJAN

Pour assommer Rajan à la fin du chapitre 3, il suffit d'assommer un de ses acolytes puis de le lui envoyer. Ainsi, il sera assommé et sera à terre pendant quelques secondes.

Sly 3

© Sony / Sucker Punch 2011

GROSSE EXPLOSION

Faites exploser un cam-grappin à l'aide d'une ou de plusieurs bombes pour provoquer un puissante explosion qui peut être utile face à un groupe d'ennemis. En plus, le cam-grappin ne fait pas baisser la jauge de bonus.

Sly Cooper : Voleurs à travers le Temps

© Sony / Sanzaru Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN SECRÈTE

Obtenir le trophée de platine puis terminer le jeu pour débloquer cette fin bonus.

TROPHÉES

Le masque et la bannière (Platine)

Récupère tous les trophées bronze, argent et or.

Problèmes familiaux (Bronze)

Sauve le membre du clan Cooper dans l'Épisode 1.

Sushi hypocalorique (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 1.

Grande prudence (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 1.

As de la gâchette (Bronze)

Retrouve le membre du clan Cooper dans l'Épisode 2.

Moutons de poussière (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 2.

Plan d'épargne retraite (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 2.

Le vrai Bigfoot (Bronze)

Traque le membre du clan Cooper dans l'Épisode 3.

Stalactitours (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 3.

Bas de laine (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 3.

Bâton de dynamite (Bronze)

Présente Sly au membre du clan Cooper dans l'Épisode 4.

Je crois que le moment est venu (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 4.

Butin et rapines (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 4.

Besoin d'un piège à souris (Bronze)

Rencontre l'un de tes vieux adversaires.

Garde ton turban (Bronze)

Deviens ami avec le membre du clan Cooper dans l'Épisode 5.

Mal du pays (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 5.

En petites coupures (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 5.

Shopping en ligne (Bronze)

Fais ton premier achat sur VoleurNet.

Aura de capitaine (Bronze)

Utilise souvent la boussole pour naviguer.

Changement de garde-robe (Bronze)

Débloque ta première tenue alternative.

Fête costumée (Argent)

Obtiens tous les costumes du jeu.

Carte de visite Cooper (Bronze)

Récupère ton premier masque caché de Sly.

Regarde, ça brille (Bronze)

Vole 10 objets uniques.

Fan des années 80 (Bronze)

Bats le record absolu d'une borne d'arcade du Refuge.

Ce qui se cache derrière la porte numéro 1 ? (Bronze)

Débloque une zone à costume dans l'un des épisodes.

Technicien de salle d'arcade (Bronze)

Répare une borne d'arcade.

Collectionneur de Clockwerk (Bronze)

Récupère plus de 20 trésors.

Corps d'Apollon (Bronze)

Fais une séance parfaite lors de l'entraînement.

À bord de l'Hélico (Bronze)

Ne subis aucun dégât dans De la fumée sans flammes.

L'Open de Cooper (Bronze)

Fais un échange de 20 coups avec Bentley dans chaque Refuge.

Tchin ! (Bronze)

Ne rate aucun verre de salsepareille dans Le mouchard du saloon.

Vieux loup de mer (Bronze)

Examine toutes les cartes de chaque épisode.

Bravo, bravo (Bronze)

Ne rate aucune mesure lors du jeu de danse de Carmelita.

Grosse brute (Bronze)

Écrase 100 ennemis avec Murray.

Colis surprise (Bronze)

Place 60 bombes dans les poches de tes ennemis avec Bentley.

Démarche dandinante (Bronze)

Tire sur 40 pingouins avec Carmelita.

Aérien (Bronze)

Paraglisse pendant au moins 10 secondes sans utiliser aucun geyser !

Ancient Warfare 3 (Bronze)

Utilise ton Multi-coups sur 10 ennemis en 65 secondes.

Grimpeur fou (Bronze)

Grimpe jusqu'au repaire du dragon en moins de 90 secondes.

Flèche dorée (Bronze)

Termine le mini-jeu d'archerie sans jamais toucher tes amis.

Déclassement (Bronze)

Termine un Alter ego sans aucune amélioration.

Super Ninja (Bronze)

Tue discrètement 15 ennemis sans alerter personne.

Jour de paie (Argent)

Achète tous les objets sur VoleurNet.

Technologie de héros (Bronze)

Bats-toi avec une arme secrète.

Cité des nuages (Argent)

Bats El Jefe sur chaque tour sans perdre de vie.

Hassan serait fier (Argent)

Vole une collection complète de chaque objet du jeu.

Pilier de salle d'arcade (Argent)

Débloque les 6 bornes d'arcade.

Marque ton territoire (Or)

Récupère tous les masques cachés de Sly.

Bentley en mode rétro (Or)

Bats le record absolu de toutes les bornes d'arcade du Refuge.

Dernier chapitre ? (Or)

Termine toutes les missions et bats les boss de chaque épisode.

DÉBLOQUER LES MINI-JEUX

Il y a 6 mini-jeux à débloquer dans le repaire, un par monde. Dans chaque monde vous devez trouver les 12 trésors cachés et les ramener à la planque dans le temps imparti.

RÉCUPÉRER DEUX FOIS LES TROPHÉES VIA LE CROSS SAVE

Cette astuce est liée au fait que le jeu est compatible avec les fonctions Cross Buy et Cross Save, ce qui signifie que si vous l'avez acheté sur PS3, vous pouvez télécharger gratuitement la version Vita (et inversement), et qu'il est possible de reprendre à tout moment sur Vita une partie sauvegardée sur PS3 (et inversement).

Si vous avez terminé le jeu sur PS Vita et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS3. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS3.

Réciproquement, si vous avez terminé le jeu sur PS3 et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS Vita. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS Vita.

RÉCOMPENSES DES BOUTEILLES

Chaque monde renferme 30 bouteilles qui sont requises pour ouvrir les coffres-fort contenant les récompenses suivantes.

Japon féodal

Aimant en or de Coopergiwa : attire les pièces.

Far West

Pièce de Muggshot : augmente le nombre de pièces obtenues.

Vallée préhistorique

Oeil de Clockwerk : affiche l'emplacement des bouteilles sur la map.

Angleterre médiévale

Chapeau de Sir Raleigh : vous rend insensible à l'eau.

Arabie antique

Morceau de bâton de Gourou : dégâts réduits de moitié.

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Note : Les screenshots ont été pris sur la version Vita.

Casse du musée

Débutons l'aventure par un retour aux sources, à Paris ! Le jeu commence classiquement par un tutoriel dans lequel vous découvrirez une bonne partie des capacités du raton laveur. Avancez donc dans le chemin en effectuant sauts et double sauts. Dans la zone suivante, faites attention à l'hélicoptère et sautez sur une cheminée en face puis sur une seconde afin de grimper sur le câble. Traversez ainsi la rue puis continuez en suivant les câbles.

Descendez ensuite sur le toit en contrebas puis remontez immédiatement avec la gouttière. Longez alors la corniche pour contourner le bâtiment, puis, en quelques sauts, atteignez le toit, un câble et enfin un panneau d'affichage. Grimpez après sur le réservoir puis servez-vous du câble comme d'une tyrolienne. Passez encore une fois par le rebord pour atteindre un balcon, escaladez la façade puis continuez vers la droite.

Vous avez atteint la bonne lucarne mais un garde en a la clé : approchez-vous de lui et subtilisez-la. Éliminez-le ensuite puis utilisez la clé pour rentrer dans le musée. C'est au tour de Bentley d'entrer en jeu à présent : suivez le chemin, posez une bombe puis sautez pour franchir l'eau. Continuez, posez encore une bombe puis planez pour traverser le vide. Après, lancez une bombe pour détruire l'engrenage et pouvoir traverser puis franchissez une nouvelle fois une grande salle.

Arrivé devant la bouche d'égout, détruisez-la avec une bombe. Sautez à l'intérieur, évitez la grille de lasers au sol, tuez les deux gardes de la salle de contrôle puis prenez le contrôle de l'ordinateur. Le mini-jeu de piratage est très similaire à ceux des anciens opus : dirigez le vaisseau avec un stick et tirez avec l'autre. Suivez donc le chemin en détruisant les éléments rouges et en déplaçant les clés dans leurs emplacements. Dans la dernière portion, utilisez le tank rose pour détruire les barrières résistantes puis reprenez la tortue verte pour déplacer la clé et finir le piratage.

Au tour de Murray maintenant, le spécialiste en bagarre. Rien de bien compliqué pour le début, il s'agit simplement d'avancer en tuant tout le monde, Bentley vous listant en même temps tous les coups disponibles. Arrivé à l'entrepôt, vous devez détruire les boites de fusibles en ramassant puis en lançant des objets dessus. C'est presque la fin du niveau, vous pouvez un peu contrôler la camionnette pour éviter les obstacles mais sans conséquences de toute façon. Appréciez la cinématique et la référence à Retour vers le futur, l'aventure va commencer !

Japanisation

Opération photo

Dans cette mission, Sly doit prendre des photos pour aider Bentley. Utilisez le binocom pour viser puis quand le réticule est au vert, prenez le cliché. Il y en a 5 en tout à prendre pour réussir la mission : l'armure du garde, la prison, la porte aux dragons, le restaurant et enfin la maison des geishas. El Jefe apparaît, profitez-en pour le prendre en photo aussi.

Evasion !

Pour entrer dans la prison, vous devez dans un premier temps vous déguiser. Pour se faire, subtilisez aux gardes désignés les 3 éléments nécessaires à la confection du déguisement. Ensuite, allez près de la prison et équipez-vous de celui-ci afin de passer sans encombres. Dernière étape, traversez le couloir en restant en armure pour atteindre la cage du prisonnier. Pour l'atteindre ensuite, passez sur la gauche et rampez dans le conduit.

Poursuivez en rampant sous la table puis continuez le chemin en évitant les gardes, équipez-vous du déguisement dès que nécessaire pour vous simplifier la tâche. Pour la partie suivante, gardez l'armure car elle résiste au feu mais faites tout de même attention aux lames. Progressez toujours de la même manière en évitant gardes puis flammes et

empruntez la tyrolienne. Après un peu d'escalade, vous arrivez à la dernière salle : volez la clé du garde du fond pour pouvoir ouvrir la porte. Pour conclure la mission, vous n'avez plus à qu'à vous servir du bouclier du déguisement pour renvoyer les boules de feu sur les dragons de pierre.

Réouverture du restaurant de sushi

Toujours aux commandes de Sly, votre nouvelle mission est de faire entrer votre ancêtre Rioichi dans le restaurant. Pour cela, approchez-vous des gardes de l'entrée en portant vous-même l'armure. Une fois à l'intérieur, vous contrôlez le ninja. Avec sa technique de concentration, passez au-dessus de la porte puis longez la corniche en évitant le projecteur.
Redescendez ensuite pour subtiliser un couteau au garde. De l'autre côté de la porte, utilisez à nouveau la projection pour franchir les lasers au sol.

Ensuite, grimpez sur les câbles pour atteindre le deuxième garde auquel il faut voler un couteau. Passez la porte, le principe est le même que la dernière fois avec deux difficultés supplémentaires : les arbres sur lesquels vous vous tenez se cassent au bout d'un moment et les lasers peuvent vous griller si vous choisissez mal votre moment pour utiliser la téléportation. Dans la salle avec trois gardes, grimpez sur la gauche puis faites le tour jusqu'à pouvoir redescendre derrière la porte. Nouveau passage de lasers puis le garde qui a votre troisième couteau est juste là. Finissez la mission en abaissant le levier qui remettra en marche le restaurant.

Ca mord

Une fois rendu sur place, votre première tâche sera de pirater le système d'ouverture de la porte via un nouveau mini-jeu de piratage de Bentley. Avancez dans le niveau en évitant les ennemis et en essayant de récupérer un maximum de bonus pour améliorer vos équipements. Arrivé au bout, vous devrez affronter " le coeur du système " qui est un boss peu dangereux qui alterne entre rayon laser destructeur (cachez-vous à ce moment) et phase de vulnérabilité. Une fois entré dans la caverne, soulevez une première grille puis une seconde.

Ensuite, tapez sur la plante pour attirer les insectes et peu après, franchissez le piège en évitant les piques qui sortent à intervalle régulier. Lancez un rocher sur la plante suivante pour pouvoir traverser l'eau puis continuez jusqu'au coin secret de pêche. Attrapez alors huit poissons en une minute trente pour pouvoir poursuivre. Le seau sur la tête, vous devez à présent faire le chemin inverse, faites attention à ne prendre aucun dégât et pour activer les plantes à lucioles, jetez le seau dans les chariots.

L'hippo-t'au-rose

Au tour de Rioishi d'entrer en scène ! Pour commencer, entrez dans la maison des geishas par la trappe du toit. A l'intérieur, allez dans le coin en haut à gauche et traversez les pièges en utilisant bien sûr la capacité spéciale du ninja. Arrivé au terminal, ce sera à Bentley de pirater le système en conduisant l'étincelle à travers un parcours tortueux. Ensuite, atteignez la tour de verre puis faites dansez en rythme Bentley-geisha afin de conclure ce niveau.

Sur les traces du tigre

Cette mission exploite un autre gadget de Bentley, la voiture téléguidée. Suivez avec El Jefe afin de découvrir ses plans, le parcours est désigné par la flèche verte. Utilisez le " camouflage poule " pour passer les gardes sans encombres mais retirez-le vite après car cela vous ralentit beaucoup et les chronos sont assez serrés. Après 3 séquences de conduite, la mission s'achève.

Sushis somnifères

Dès que vous êtes dans la grotte, allez tout droit en direction du marqueur de la carte en éliminant les ennemis au passage. Restez au sol et en évitant les pièges à piques, tapez la plante lumineuse. Revenez alors sur vos pas pour grimper sur la plateforme et accéder à la suivante sans craindre les lucioles-mammouths. Frappez la plante pour en extraire le poison. Revenez dans la salle principale, grimpez par une liane sur la gauche et faites tout le tour pour atteindre la seconde plante.

Mal de l'altitude

Il est temps d'en finir avec El Jefe et pour commencer, il va falloir franchir la porte du dragon. Volez d'abord une clé au garde endormi puis ouvrez un des mécanismes sur le côté. Avec le costume de samouraï, renvoyez une boule de feu au dragon. Faites de même de l'autre côté et la porte s'ouvrira. A l'intérieur, suivez le chemin pour rencontrer El Jefe et le combat s'engagera. En parallèle, suivez le chemin de plateformes avec Rioichi pour accéder au mécanisme qui ouvrira la porte.

El Jefe vole la serpe de Rioichi et c'est à Sly de le poursuivre. Après avoir passé la porte, une cinématique s'enclenche puis vous devrez enchaîner les sauts pour atteindre le tigre en évitant ses projectiles enflammés. Le combat final est arrivé : El Jefe utilise quatre attaques distinctes. Pour l'anneau et le coup d'épée électrique, restez en costume normal et courrez ou sautez mais sinon équipez-vous de l'armure afin d'être protégé du feu et de pouvoir renvoyer les projectiles. Quand vous y parvenez, foncez sur le boss pour lui asséner un maximum de coups.

Au tiers de sa vie, il s'enfuira et vous devrez le poursuivre pour une seconde phase.
Les attaques changent mais le principe reste le même, esquivez avec le bon costume puis renvoyez les boules de feu dès que possible. A la fin de cette deuxième partie rebelote, suivez-le et continuez la bataille, attention à la nouvelle attaque double lame qui demande d'être bien en rythme.

A l'ouest, jeune raton laveur

En état d'arrestation

A peine arrivé au Far West qu'il va falloir jouer les hors-la-loi pour se faire enfermer avec Tenessee. Commencez par taguer six affiches à l'effigie du shérif. La phase 2 consiste à voler la sucette de Toothpick. Pour la troisième étape, grimpez sur la banderole et donnez quelques coups pour la détacher de son support. Toothpick va venir vous chercher pour vous mettre en prison, mission accomplie !

Le blues de la prison

Pour une fois, c'est à Bentley de faire les photos de reconnaissance. Suivez les trois points successifs et prenez les clichés pour passer à la suite. Après la cinématique, servez-vous du nouveau gadget de Sly (le boulet) pour détruire le mur puis descendez et revenez défoncer la porte. Tapez après la cage métallique puis allez sur la droite, contournez la seconde cage et tapez-la encore.

Rampez pour passer derrière le garde, tuez les araignées avec le boulet et tapez la cage pour créer un pont pour Tenessee. Vous devrez ensuite protéger le cow-boy des autres car il porte le TNT. Poussez les 3 wagons afin de pouvoir grimper dessus et tapez sur la cage pour ouvrir la porte à Tenessee. L'étape suivante est de pousser le cow-boy en évitant les flammes mais ce n'est pas bien compliqué, il suffit d'attendre que le feu s'éteigne pour vite taper le chariot avec le boulet.

Nouvel obstacle et nouvelle utilisation du boulet : rouler dessus. Évitez les projecteurs et la TNT pour vous rendre jusqu'au bouton et ainsi débloquer le passage. La partie suivante est une énigme : poussez vers le fond le chariot de gauche, celui de droite également puis poussez le chariot de droite vers la gauche. Ensuite, déplacez le bloc spécial vers le fond puis vers les deux autres chariots et enfin dans le mécanisme. Un autre passage d'équilibrisme se présente, atteignez le bouton en roulant sur le boulet et en tapant les cages pour créer des ponts. Libérez ensuite le chemin pour Tenessee et vous en aurez fini de cette mission.

Les Cooper hors-la-loi

Commençons cette nouvelle mission aux commandes de Bentley. Il faut suivre discrètement Toothpick en se cachant derrière les caisses, fiez-vous au radar pour connaître son champ de vision. Au bout, les scorpions attaquent et ce sera à Bentley de défendre son ami à l'aide du canon. Ensuite, vous pourrez pirater tranquillement le système : utilisez le nouveau vaisseau bleu pour encercler certains éléments et les détruire.

A Tenessee maintenant, tirez à répétition sur la porte du coffre pour pouvoir entrer dedans. Visez ensuite l'interrupteur vert pour enlever les lasers et tuez les araignées qui s'amènent. Utilisez après le multi-coup pour ouvrir la porte puis glissez sur les rails en évitant l'électricité. Ensuite, continuez toujours à suivre le chemin dans cette caverne aux trésors

en tirant sur tout ce qui bouge. Encore des rails et encore du monde à tuer. Dans la dernière glissade, utilisez en même temps le fusil pour tirer sur les portes et ainsi les débloquer avant de les heurter de plein fouet.

Le mouchard du saloon

La mission commence par un mini-jeu barman avec Bentley : lancez les choppes aux clients avant qu'ils ne s'énervent, certains en demandent plusieurs mais attention vous n'avez droit qu'à trois erreurs. Ensuite, vient le tour de Sly, il suffit de rester en hauteur en évitant les projecteurs. Cassez après le panneau coloré avec le boulet pour entrer dans le casino. A l'intérieur, allez au balcon en face et tapez le containeur avec votre boulet pour le placer au bon endroit. Grimpez dessus et passez par les décorations murales pour atteindre la conduite d'aération. Retour de la voiture téléguidée, dans un parcours nettement plus difficile cependant. Suivez la flèche verte pour connaître la direction et faites surtout attention aux ventilateurs.

Rendez-vous arrangé

Aussi étonnant que cela puisse paraître, Carmelita est là aussi et elle a été enlevée par Toothpick. C'est à Kid Cooper de s'en charger et la mission est une alternance entre glissades sur rail (en évitant l'électricité) et tirs pour dégager les obstacles du passage de la diligence (utilisez le multi-coup pour aller plus vite).

Evasion de prison

Une alliance inattendue, Carmelita et Tenessee, va maintenant s'attaquer à la prison pour libérer le gang Cooper. Vous commencez avec l'inspecteur et il vous faut tirer sur les obstacles et ennemis pour que le radeau arrive entier et à bon port. Un premier barrage bloquera alors la route et ce sera à Tenessee d'aller l'ouvrir : grimpez dessus, tuez les quelques ennemis et actionnez le levier. Retournez sur le radeau et répétez le processus une seconde puis une troisième fois. Arrivé à la prison, Kid Cooper doit simplement se défaire des gardes et libérer ses amis en tirant sur les cibles pour que la mission s'achève.

Vol de clés

Maintenant que les plans de Toothpick sont connus, il faut les déjouer et récupérer le van. Trois clés sont détenues par trois gardes dans la ville et donneront lieu à des épreuves. D'abord, ce sera un combat en arène avec Murray, éliminez tous les ennemis puis le champion. Ensuite ce sera la course de Sly qui doit rouler sur son boulet en évitant les obstacles et atteindre l'arrivée avant la fin du temps imparti. La troisième épreuve revient à Carmelita qui doit affronter un garde au tir. Pour gagner, il suffit de viser les cibles oranges en évitant les vertes : focalisez-vous en priorité sur les cibles mobiles et l'oiseau du fond car celles-ci rapportent beaucoup plus de points.

Opération : chercheur d'or

Il est temps d'asséner le coup fatal à Toothpick et de reprendre le van ! Après la cinématique, dirigez Murray pour qu'il détruise les attaches du camion en lançant dessus des tonneaux. Ensuite, ce sera à Carmelita de tirer sur quelques gardes avant que Murray ne pirate le terminal. Le mini-jeu est le même que précédemment, en scrolling automatique, atteignez le boss en ayant ramassé le plus d'améliorations possibles et tuez-le.

Au tour de Tenessee maintenant, la première salle n'est pas bien compliquée, il suffit de tirer au multi-coup sur les caisses et de désactiver les interrupteurs, le tout en évitant lasers et projecteurs. Arrivé au bout, détruisez la porte pour permettre à vos amis de récupérer l'or. Continuez ensuite et refaites la même chose dans un deuxième wagon du même style. A Sly d'entrer en jeu maintenant.

Roulez d'abord sur le boulet jusqu'au bouton des lasers puis donnez des coups sur les pistons afin d'enclencher le sifflet. Toothpick va alors grossir et tenter de vous écraser, puis lancera des tornades qui vous infligent des dégâts. Après, profitez de sa faiblesse pour lui donner un coup de boulet et le taper à répétition. Recommencez deux autres fois et le boss sera vaincu : il est maintenant temps de quitter cette époque !

Le clan des ratons laveurs des cavernes

Reconnaissance à l'âge de pierre

Nouvelle mission paparazzi pour Sly dans cet environnement préhistorique enneigé. Il y a trois clichés à prendre d'un bout à l'autre de la map : un oiseau volant, un pingouin qui se pointe au balcon de temps à autre et un dernier objet derrière une clôture (prenez de la hauteur). Ensuite, vous pourrez partir à la rencontre du boss du niveau : Le Grizz et le prendre en photo au passage.

Des liens insoupçonnés

Enquêtons maintenant sur cet étrange ours anachroniquement vêtu. Entrez dans la caverne puis après quelques sauts, rampez pour continuer le chemin. Grimpez ensuite sur le poteau pour éviter simplement les gardes puis allez sur la gauche. Après d'autres acrobaties, Bentley repère un autre ancêtre de Sly. Encore quelques sauts et vous atteindrez le repaire du grand méchant. Volez-lui la clé et vous pourrez repartir avec le nouveau costume de tigre !

Avec ce costume, vous avez la possibilité de faire le mort mais surtout de faire des bonds sur vos ennemis ou sur des éléments du décor. Il faut bien sûr s'en servir dans la suite du niveau contre les vilains que vous croiserez ou pour faire de grands sauts au-dessus du vide. Utilisez cette nouvelle capacité pour progresser dans le niveau puis vous pourrez enfin libérer votre ancêtre en éliminant par bonds successifs les gardes tout autour.

Endurcissement

Pour se remettre sur pieds, Bob a besoin d'un petit entraînement et c'est Murray qui va jouer le coach. La mission est composée de 6 mini-jeux basés sur l'adresse ou les réflexes que vous pouvez faire dans l'ordre que vous voulez. Une fois terminés, ils reviendront dans des versions plus rapides et entrecoupés de délicieuses cinématiques aux références bien visibles.

Ascension

Pour récupérer une première pièce du van, Murray devra d'abord nettoyer la zone des quelques gardes qui patrouillent. Ensuite, ce sera à Bob de grimper sur la paroi dans un court parcours d'initiation où vous pourrez apprendre les contrôles. Continuez après l'ascension en évitant les obstacles, sur la plateforme détruisez les nids à insectes puis remontez encore. Évitez les oeufs géants qui vous tombent dessus et sautez au-dessus des piques. Pour finir bondissez entre les nids pour récupérer une première pièce.

Pour la deuxième partie, continuez le trajet avec toujours les mêmes obstacles mais une difficulté supplémentaire s'ajoute : vous ne devez pas réveiller les ptérodactyles et donc attendre qu'ils soient bien endormis pour passer à côté. Arrivé au sommet, vous pourrez vous emparer de la seconde pièce du van et ainsi conclure la mission.

Hippo affamé

Encore une mission pour Murray et encore une pièce à récupérer ! Cette fois-ci, vous devez attraper les pingouins pour leur faire recracher les morceaux. Attention, les animaux fuient quand ils vous aperçoivent et vous devrez donc courir vite pour les avoir ! Une fois les 5 pingouins délestés de leur dernier repas, la mission s'achève.

Bentley des glaces

Comme le nom de la mission l'indique, c'est à Bentley de s'y mettre cette fois. Pour cette mission, il doit explorer les cavernes à la rechercher du Grizz. Dans la première salle, utilisez vos bombes pour détruire un mur de glace puis sur la plateforme élevée, détruisez les objets au centre pour sauter dessus et atteindre la suite. Dans la salle suivante, tirez avec vos fléchettes sur les éléments en surbrillance du tableau et la porte s'ouvrira.

Après, traversez un premier tunnel aux oeufs en esquivant ses derniers dans les petites niches. Posez une bombe au bout pour briser la glace pour continuer. Dans cette nouvelle zone, repérez le porteur des bijoux avec le binocom puis subtilisez-leur. Vous pourrez ainsi passer la porte et affronter un autre tunnel à oeufs. Pour finir le niveau, vous devrez marquer le Grizz à l'aide de trois fléchettes spéciales mais en visant uniquement le trou dans son pantalon, changez de plateforme pour toujours garder un point de vue dessus.

L'appel du devoir

Cette mission au titre parodique est une vaste filature à travers toute la zone. Sly doit suivre discrètement le Grizz pendant qu'il déambule et reçoit des appels de LeParadox. Privilégiez au maximum les lianes en hauteur sauf quand l'ours se mettra subitement à courir, auquel cas vous n'aurez pas vraiment le choix et devrez passer au sol (en évitant les autres gardes tout de même).

Opération : vol jurassique

Comme le dit Bentley, il est temps de mettre un terme à l'entreprise de Grizz. Commencez par entrer dans la zone avec Sly, puis, avec la tortue, avancez dans le niveau en éliminant les ennemis et en utilisant vos bombes pour faire descendre les plateformes. Vous pourrez alors monter jusqu'aux hélices puis au pont et tirer sur les cibles autour de la cuve afin de la détruire. Interagissez après avec le terminal pour avoir droit à un très simple mini-jeu de piratage. Sautez ensuite sur les plateformes puis tirez à nouveau sur les cibles.

C'est à Bob d'entrer en action dans une autre phase d'escalade. Celle-ci est plus courte que la précédente : vous devez vous approcher des valves pour les ouvrir. Après en avoir fait trois, une cinématique s'enclenche et l'équipe perd Murray. C'est donc à Sly de rentrer en action et avec son costume de bête, sautez sur le mannequin puis le garde afin d'atteindre un levier. Accrochez-vous aux anneaux puis utilisez le paraglisseur afin de franchir le gouffre en évitant les boules de feu.

Pour une fois c'est à Murray d'affronter le boss de la zone ! Le combat se déroule en trois étapes : dans la première, le Grizz patine et vous devez juste éviter ses attaques. Ensuite, il construira autour de lui un genre de palissade et vous devez repousser les blocs de glace tout en faisant attention à ses attaques tout de même. Après, il y a un mini-jeu de rythme dans lequel vous devez reproduire les mouvements du Grizz. Après le patinage, vous pourrez frapper le Grizz, il faut y revenir deux autres fois pour l'achever. Une fois tout ceci fini, vous pourrez embarquer pour l'Angleterre médiévale !

Des souris et des robots

Achat compulsif

Nouvelle époque et nouveau lieu, bienvenue chez Robin des Bois ! Pour commencer, rattrapez les gardes et entrez dans la taverne. Tout en restant sur les hauteurs, atteignez l'autre côté de la salle, passez sous la table et traversez à nouveau en sens inverse. Prenez le métal puis sortez de la taverne. Ensuite, refaites de même, la cible sera la boulangerie mais vous devrez pirater la porte avant.

A l'intérieur, tapez sur les deux volets pour passer et que la trappe arrière soit ouverte, vous permettant par la même occasion de récupérer le bois. Retournez espionner d'autres gardes qui vous mèneront chez le cordonnier. Pour obtenir le cuir, accrochez-vous à la structure tournante puis rampez pour contourner le bloc. La mission s'achève mais ce n'est que le début de vos aventures médiévales.

Jonglerie

A présent, il faut délivrer le pauvre Richard Cooper piégé dans la fête foraine mais le chapiteau semble inaccessible. Grimpez sur la tour non loin et enfilez votre nouveau costume d'archer puis tirez sur la cible pour tendre une corde et passer dessus. Entrez alors dans le cirque puis utilisez votre nouvelle capacité pour franchir différents obstacles. Certains vous demanderont de bien viser avec la flèche, d'autres d'être rapide pour ne pas finir grillé. Au bout du chapiteau, vous retrouverez votre ancêtre et pourrez le ramener au refuge.

Coup de serpe

Comme d'habitude, il faut aider l'ancêtre de Sly en lui rendant sa serpe. Premièrement, prenez en photo le chevalier noir de face (anticipez son déplacement et attendez qu'il s'arrête) puis la caisse. Ensuite, éliminez les deux gardes de l'escorte avec un smash discret et interagissez avec la caisse. Nouveau mini-jeu de piratage, le shoot'em up de Murray, le principe reste toujours le même mais cette fois il semble presque plus facile.

L'oeil qui voit tout

Pour vos premiers pas avec Richard, vous allez devoir détruire les ballons de surveillance du chevalier noir. Pour cela, grimpez aux tours et utilisez la capacité spéciale de l'ancêtre intitulée " catapulte ". Il suffit de s'accrocher à un anneau et de charger pour monter plus haut que la normale. La mission est assez courte et facile, détruisez trois ballons pour la conclure sans peine.

Menace mécanique

Attaquons-nous à présent à un autre problème : celui du monstre des douves. Approchez-vous de son repaire et utilisez la catapulte pour accéder à la plateforme et entrer. A l'intérieur, vous devez gravir une imposante machine, encore une fois la capacité spéciale de Richard sera bien exploitée. Arrivé au sommet, vous rencontrez le monstre qui tient d'ailleurs plus du robot qu'autre chose, passez sur la droite puis sautez dessus et utilisez la tyrolienne pour aller le débrancher.

Richard se fait avaler contre son gré et c'est à Carmelita d'entrer en scène pour le sauver. Boss avant l'heure, le monstre est assez long à battre : vous devrez tout d'abord tirer dans sa bouche quand il crachera des flammes, vous approcher et tirer à fond dans l'oeil pour lui supprimer une tête. Une fois les trois éliminées, elles reviendront et vous pourrez détruire les autres yeux de la même manière. Bien sûr, tout du long, défendez-vous et esquivez les attaques, notamment les missiles à tête chercheuse sur lesquels vous devez tirer.

Ressources limitées

Toujours dans la préparation de l'attaque finale, cette nouvelle mission en trois parties vous permettra d'affaiblir le chevalier noir en s'attaquant à ses ressources. Pour commencer, Murray doit jeter des objets dans les trois machines de la taverne pour les détruire. Ensuite, Sly devra s'infiltrer dans la cordonnerie et grimper à l'étage. Vous devrez alors tirer une flèche en évitant le laser afin d'atteindre rapidement la plateforme centrale et refaire de même pour arriver à l'interrupteur.

Court mini-jeu de piratage pour Bentley puis c'est à Richard d'entrer en scène pour la troisième partie. Entrez dans la boulangerie, tapez le volet pour passer les flammes et contournez le poteau pour y voir un anneau. Utilisez la catapulte et vous monterez ainsi directement à l'étage. Ici, vous devez utiliser trois fois l'attaque catapulte pour détruire les conduits mais prenez garde, le temps est limité et vous ne devez prendre aucun dégât. Échappez-vous ensuite rapidement pour finir la mission.

Dans ma carapace

Pour cette nouvelle mission, commencez par suivre le chevalier noir avec Sly puis Bentley prendra le relais. Utilisez vos bombes pour détruire les obstacles et lasers chez le forgeron et accédez à un premier terminal à pirater. Recommencez dans un nouveau parcours en utilisant cette fois vos fléchettes pour parvenir au second terminal. Encore un dernier parcours et vous aurez droit à une cinématique riche en révélations.

Cible difficile

Pour atteindre le château, vous avez besoin d'explosifs et les deux Cooper vont s'associer pour s'en procurer. Richard d'abord, doit atteindre les arbres contenant les plantafeu et utilisez sa catapulte pour en attraper trois. Sly quant à lui, devra jouer de son talent d'archer dans un mini-jeu : visez les cibles sans toucher vos ennemis pour marquer suffisamment de points avant la fin du temps imparti, les cibles mobiles et plus petites rapportent plus et notamment le dragon qui passe en haut.

Opération : piège à la souris

Portons le coup fatal au chevalier noir alias Pénélope, avec pour une fois Carmelita en cerveau de l'équipe ! Pas de plan compliqué donc, juste une petite explosion pour entrer dans le château et le combat s'engage. Pour toucher le robot, sautez sur les tours et tirez des flèches sur les cibles. Courez alors rapidement sur les cordes tendues avant que le laser ne les découpe et tirez rapidement plusieurs flèches. Recommencez ce procédé 6 fois sur plusieurs parties du corps pour détruire le gros robot. La deuxième partie est un face à face assez simple, attendez que Pénélope prépare

un coup pour lui en asséner trois et vous aurez facilement la victoire.

Les quarante voleurs

Objet trouvé

Pour débuter dans cette nouvelle zone il va falloir retrouver l'ancêtre disparu de Sly. Dès que vous êtes dans le bâtiment, sortez votre binocom et cherchez les indices : d'abord un vase sur la gauche, puis la porte en face. Ressortez du magasin de lampes et parcourez maintenant la ville à la recherche des autres indices. Après en avoir trouvé trois, Bentley déduira l'endroit où se cache Salim.

Sésame, ouvre-toi

Encore une fois, vous allez devoir parcourir la ville de part en part mais cette fois à la recherche de pierres précieuses. Il y en a trois à obtenir avant de les ramener au magasin pour acheter le costume de voleur. Utilisez votre nouveau déguisement pour ralentir le temps et passer sous la grille. Après la cinématique, détruisez les engrenages pour pouvoir passer les épées. Ensuite, suivez LeParadox et Miss Decibel dans la ville sans vous faire repérer pour en apprendre plus sur leurs plans. Utilisez alors le pouvoir de ralentissement du temps et l'épée pour atteindre la tente des méchants et glaner ainsi des infos sur les planques des voleurs.

Des tapis et des hommes

Commençons par la Panthère : elle se situe dans une tour proche d'un magasin de tapis et c'est à Salim de s'en charger. Tout d'abord, rampez dans le conduit puis utilisez la technique du cobra grimpeur pour monter en un éclair le poteau. Continuez à faire un peu d'escalade en commençant par la barre au fond à gauche de la salle suivante. Traversez ensuite celle des scorpions et rampez pour accéder à une sorte de machinerie. Grimpez à quelques cordes et vous serez arrivé à la tour.

Une fois dans la tour, faites monter la barre pour grimper dessus et passer deux autres poteaux aux serpents. Longez le balcon en évitant la lumière des gardes, grimpez de nouveau à des chaînes et recommencez jusqu'à atteindre le sommet où vous retrouverez la Panthère. Pour le libérer de la machine hypnotique, Bentley devra pirater le terminal non loin dans un mini-jeu d'adresse toujours aussi simple.

De la fumée sans flammes

Pour cette nouvelle mission, Bentley va utiliser son hélicoptère téléguidé. L'objectif est de déposer des bombes fumigènes sur les cibles au sol afin que les Cooper puissent avancer sans difficultés. Faites surtout attention à l'inertie de chute des bombes, calculez bien avant de tirer et veillez à éviter les missiles également. Après trois séries de bombardements et une cinématique, un nouveau jeu de piratage vous permettra de libérer le Lion.

Faux-semblants

Encore une voleur à sauver mais dès le début ça ne va pas se passer tout à fait comme prévu puisque les deux compères seront propulsés dans une sorte de crique secrète. Après avoir sorti l'épave de l'eau avec Bentley, la main passe à Sly qui va devoir se servir de son costume pour ralentir le temps afin de passer les portes et sauter sur les objets emportés par le courant.
Retour à Murray qui, après quelques coups de poings bien placés, doit détruire les canons de la forteresse avant de sortir une autre épave de l'eau pour aider Sly. Pour la partie suivante justement, vous devez faire très attention à ne pas toucher les pièces ou réveiller les gardes afin d'arriver en un seul morceau. Continuez à fonctionner ainsi et l'ami voleur sera libre après avoir piraté sa machine.

Du rififi chez l'éléphant

Nouvelle mission d'espionnage afin de découvrir les plans de Miss Decibel et c'est à Salim de s'en charger. Dans un premier temps, il suffit juste de s'introduire par la fenêtre mentionnée par le radar. A l'intérieur, utilisez vos talents de grimpeur pour poser les trois émetteurs puis avec Bentley tirez dessus avec vos fléchettes pour les activer : faites

attention à ce que l'éléphante ne vous voit pas. Après la cinématique, concluez la mission en allant poser le mouchard sur le bureau.

Rouleau à tapisserie

Pour cette dernière opération, tout le monde est mis à contribution, à commencer par Sly qui doit entrer dans le magasin de lampes afin que Carmelita use de ses talents de danseuse pour distraire les gardes. Après, Bentley pourra utiliser sa voiture téléguidée pour attirer d'abord les gardes au conduit puis traverser ce dernier afin de détruire la source d'énergie. Piratez ensuite le terminal un peu plus loin sur la gauche. A Murray d'entrer en scène, il doit simplement attraper les gardes et les lancer sur les tourelles laser.

Une longue cinématique et le combat s'engage. Tout d'abord, ralentissez le temps pour sauter sur les plateformes en verre puis évitez l'attaque de Miss Decibel avant de lui asséner quelques coups. Ensuite, marchez sur les pistes musicales et évitez les notes qui viennent vers vous. Frappez à nouveau l'éléphante puis détruisez la chaîne avec l'épée pour continuer à la poursuivre. Pour la seconde phase de ce boss, évitez simplement les attaques et forcez Miss Decibel à foncer dans les poteaux électriques pour la blesser.

Du déjà-vu en veux-tu, en voilà !

Il est temps de conclure l'aventure et de mettre un terme définitif aux vils plans du Paradox. Essayez de sauver Carmelita même si bien sûr, c'est un piège. Heureusement, Bentley a fait venir les ancêtres de Sly pour s'occuper du méchant. Rioichi va d'abord récupérer sa serpe et celle de Bob puis ce dernier la serpe de Salim. Battez-vous avec les gardes puis faites encore un peu d'escalade avec Salim pour rendre sa serpe à Richard.

Avec ce dernier, utilisez l'attaque catapulte pour détruire les fusibles et atteindre la serpe de Tenessee. Le cow-boy quant à lui, doit tirer sur les cibles pour remettre en ordre les plateformes puis sauter sur les tuyaux. Pour ouvrir la dernière porte, utilisez le multi-coup pour tirer dans l'ordre sur les points lumineux.

Le combat final entre le Paradox et Sly s'engage ! Après deux phases de plateformes et de QTE, glissez sur le dirigeable en évitant les trous et les flammes. Une dernière phase de QTE et vous en aurez fini avec le boss et le jeu, voire la série malheureusement. Enfin, ça reste à prouver car un raton-laveur a toujours plus d'un tour dans son sac.

Bonus à collecter

Masques

Introduction

Dans tout le jeu sont cachés 60 masques de Sly et ils ne sont pas simples à trouver. Notez que contrairement aux trésors et aux bouteilles, les masques peuvent être absolument partout, même dans les lieux qui ne se visitent qu'en mission. Ouvrez donc l'oeil ou suivez le guide. Sachez également que ces masques vous donnent accès à des récompenses spéciales que vous pouvez voir dans le menu " Bonus > A débloquer " :
{l 5 : Paraglisseur singe (paraglisseur aux couleurs de Sanzaru)
10 : Paraglisseur Camouflage (paraglisseur militaire)
15 : Sly ultime (tenue alternative)
20 : Bentley ultime (tenue alternative)
30 : Murray ultime (tenue alternative)
40 : Carmelita ultime (tenue alternative)
50 : Clé de Ratchet (arme alternative de Sly issue de Ratchet & Clank)
60 : Amplificateur de Cole (arme alternative de Sly issue d'inFamous)

Paris - Prologue

{l Peu avant d'entrer dans le musée, juste derrière la verrière (attention au projecteur)
Dans la partie avec Bentley, après avoir eu l'initiation à l'aéroglisseur, derrière des poubelles

Japon féodal

{l Mission " Évasion ! " : juste avant de rencontrer l'ancêtre de Sly, dans une cellule sur la gauche. Contournez et rampez dans le conduit pour l'atteindre
Mission " Évasion ! " : après la tyrolienne, escaladez puis rampez sur la droite pour en trouver un dans une autre cellule
Mission " Réouverture du restaurant de sushi " : dès la première salle du restaurant, sur la droite en haut d'une corniche
{l Mission " Réouverture du restaurant " : tout dernière salle (celle du levier), sur la gauche
Mission " Ça mord " : juste derrière vous en entrant dans la caverne
Mission " L'hippo-t'au-rose" : sur une plateforme en hauteur, dans la salle avec plusieurs gardes
{l Mission " Mal de l'altitude " : derrière vous dès que vous avez passé la porte du dragon
Mission " Mal de l'altitude " : juste après le vol de la serpe de Rioichi, le masque est à gauche avant la porte
Machine d'arcade : prenez le premier portail et vous trouverez le masque immédiatement sur votre chemin
{l Zone Japon féodal : derrière une statue de rhinocéros dorée, à atteindre avec le saut de ninja
Zone Japon féodal : tout au nord de la map sur un rocher, à atteindre avec le saut de ninja

Far West

{l Mission " Le blues de la prison " : au moment où Tenessee récupère le TNT, le masque est derrière des caisses dans une cabane sur la gauche
Mission " Le blues de la prison " : dans la zone avec l'énigme de l'arche, sur la gauche derrière des caisses
Mission " Les Cooper hors-la-loi " : juste à l'arrivée de la première séquence de rails, en haut à gauche
{l Mission " Les Cooper hors-la-loi " : sur la droite devant une porte blindée, il faut utiliser le multi-coup pour supprimer les caisses
Mission " Le mouchard du saloon " : dans le casino, sur la structure centrale
Mission " Évasion de prison " : après avoir ouvert le deuxième barrage, descendez par la corde et le masque se situe sur un rocher juste à côté
{l Mission " Opération : chercheur d'or " : vous le verrez forcément au début de la partie de Tenessee puisqu'il faut tirer sur une caisse puis un interrupteur pour débloquer le passage. N'oubliez pas cependant de revenir le chercher une fois les lasers au sol désactivés.
Mission " Opération : chercheur d'or " : dans le deuxième wagon, comme pour le précédent désactivez les lasers et revenez le chercher.
Zone Far West : dans une allée au sud-ouest, derrière un magasin
{l Zone Far West : montez sur le train et attendez pour sauter sur une plateforme au nord. Tapez avec le boulet puis montez sur la cage pour voir le masque
Machine d'arcade : sur la droite derrière des murs destructibles avec le tank rose

Vallée préhistorique

{l Mission " Des liens insoupçonnés " : derrière le lit au moment de récupérer le costume
Mission " Ascension " : vers la droite durant l'escalade, au moment où vous rencontrez pour la première fois les œufs
Mission " Bentley des glaces " : au bout du deuxième tunnel aux œufs, à droite dans une petite alcôve
{l Mission " Opération : vol jurassique " : quand vous avez le contrôle de Bob, descendez après la deuxième valve et vous trouverez un masque sur la plateforme
Mission " Opération : vol jurassique " : dans la phase de paraglisseur avec Sly, faites une étape sur la colonne de gauche
Zone Préhistorique : au milieu de la map, sous un pont (sautez sur un bout de banquise flottant pour l'avoir)
{l Zone Préhistorique : au sud de la base sur traverse de pierre, contournez pour grimper derrière le sapin et de la plateforme enneigée utilisez le paraglisseur
Zone Préhistorique : (Bob requis) en haut d'un mur de glace à l'ouest de la map
Zone Préhistorique : (Bob requis) au bout du mur de glace proche d'un pont sur la rivière
{l Zone Préhistorique : dans un nid juste derrière le refuge
Machine d'arcade : au tout début du parcours sur la gauche

Angleterre médiévale

{l Mission " Jonglerie " : avant de prendre le trapèze, détruisez les tonneaux pour trouver des flèches et tirez avec sur une cible sur la gauche

Mission " Jonglerie " : après avoir traversé les trompettes, grimpez sur la corde raide à droite pour trouver un masque sur une plateforme en hauteur
Mission " Menace mécanique " : à la base de la tour, sur la droite en contrebas
{l Mission " Dans ma carapace " : derrière des caisses au début du niveau
Mission " Dans ma carapace " : après le deuxième piratage il faut passer sur des engrenages, le masque est derrière des caisses au fond
Zone Angleterre médiévale : sur la taverne en face de la planque
{l Zone Angleterre médiévale : à mi-chemin de la tour à gauche de la planque
Zone Angleterre médiévale : (Richard requis) en haut de la tour au sud de la map
Zone Angleterre médiévale : (Richard requis) sur une plateforme à mi-hauteur de la tour au sud-est de la map (près du bateau)
{l Zone Angleterre médiévale : (Richard requis) tout en haut de la tour non loin de l'entrée du château
Machine d'arcade : à travers un portail en bas du niveau

Arabie Antique

{l Mission " Des tapis et des hommes " : sur une plateforme à mi-hauteur dans la tour, contournez les trois gardes pour l'obtenir
Mission " Faux-semblants " : sur une plateforme à droite dans la coque de l'épave
Mission " Du rififi chez l'éléphant " : sur une plateforme intermédiaire dans le bureau de Miss Decibel
{l Mission " Rouleau à tapisserie " : avant de détruire la deuxième chaine avec l'épée, sautez derrière les barils toxiques pour voir le masque
Zone Arabie Antique : (Salim requis) au sommet de la plus haute tour au centre de la map
Zone Arabie Antique : (Salim requis) sur le toit d'un grand bâtiment au toit vert à l'ouest de la map. Pour l'atteindre, grimpez à la tour non loin avec Salim et planez jusqu'au masque.
{l Zone Arabie Antique : au sommet de l'arche au centre de la map
Zone Arabie Antique : derrière la tour sur l'île en face de la planque, utilisez le costume d'archer et vos flèches pour l'atteindre en passant par l'île de gauche.
Zone Arabie Antique : sous un pont au nord de la map
{l Zone Arabie Antique : à l'intérieur du spa sur le grand coussin. Pour entrer dans ce bâtiment, rampez dans un tunnel non loin du pont au nord de la map
Machine d'arcade : dans une salle pleine de tourniquets électriques, derrière un mur destructible

Paris - Epilogue

{l Avec Rioichi : la deuxième fois que vous le contrôlez, à droite en sautant au-dessus du grand trou avant de commencer à grimper
Avec Tenessee : au deuxième niveau de la première salle, derrière vous avant de vous accrocher aux anneaux
Machine d'arcade : sur la dernière plateforme du jeu d'équilibre

Trésors

Introduction

Dans chaque monde (excepté Paris) sont cachés 12 trésors que vous devez trouver et ramener à la base en un temps limité. En plus de vous permettre de débloquer les machines d'arcade (et donc les derniers masques), ils vous feront également gagner des sommes d'argent conséquentes et vous pourrez ainsi acheter toutes les améliorations. Notez cependant que les trésors nécessitent très souvent l'utilisation d'un des costumes de Sly, attendez donc la fin du jeu avant de vous lancer à leur recherche.

Astuce importante : si vous n'arrivez pas à ramener les objets au refuge avant la fin du minuteur, utilisez la capacité du costume de voleur pour ralentir le temps.

Cartes de localisation des trésors

Japon féodal

Far West

Vallée préhistorique

Angleterre médiévale

Arabie antique

Japon féodal

1. Tortue de méditation : au nord de la map, sur le toit d'une maison
2. Daruma raton laveur : au nord de la map sur un rocher, avec l'archer, tirez sur la cible depuis un autre rocher du bord de la zone pour l'atteindre
3. Statue de griffe de dragon : à l'ouest de la zone, derrière une porte en hauteur (utiliser le costume de samouraï pour renvoyer une boule de feu)

4. Guerrier samouraï : non loin de la planque en contrebas, utilisez le boulet pour pousser les obstacles
5. Chat porte-bonheur : sur un pilier de pierre près de la planque
6. Théière dorée : entre deux maisons au nord de la planque

7. Gyrotrancheuse 2000 : sur un pilier de pierre au nord-ouest de la planque
8. Le livre de recettes du ninja : sur un bateau proche de la prison (est de la zone)
9. Statue de lion en or : au sud-ouest de la map, repérez un pilier avec un seau de flèches. Tirez sur la cible puis sautez sur le mannequin avec le costume de tigre.

10. Casque de samouraï en jade : sur un cabanon derrière la maison des geishas
11. Pêche en jade : derrière une maison non loin du restaurant, au sud de la map
12. BD du samouraï hippopotame : derrière le restaurant de sushis, il y a un rocher à atteindre avec l'arc puis une porte à franchir en ralentissant le temps

Far West

1. Chapeau de cow-boy : sur des rochers au sud-ouest de la map, non loin des rails du train
2. Fausse moustache : à l'ouest de la map, sautez au-dessus du canyon avec le costume de tigre et continuez via la corde
3. Sac de billets : descendez à droite en sortant de la planque pour voir une cage à pousser en tant que prisonnier, vous trouverez le trésor dans cette pièce cachée

4. Bouteille de salsepareille : derrière des plantes tout au nord de la zone
5. Plaque de rue : sur le toit du shérif (bâtiment avec la grosse étoile qui tourne)
6. Conducteur de flux temporel : entre deux cabanes près des rails du train au nord-est de la map

7. Pierre tombale kitsch : au croisement des deux ponts couverts se trouve un seau de flèches vous permettant d'accéder à un endroit secret
8. Cactus orné de diamants : dans la partie nord-est de la map, le trésor est entre les deux portes de gauche là où vous aviez protégé Bentley des scorpions précédemment
9. Cornes de bouvillon : au même endroit que précédemment, montez sur la plateforme et sautez sur le mannequin avec le costume de tigre puis roulez sur votre boulet pour atteindre le trésor

10. Fer à marquer : en contrebas des ponts couverts
11. Pointe dorée : au sud-est de la map, repérez un poteau vous permettant de monter sur un rocher surélevé. De là, utilisez l'archer puis le voleur pour atteindre le trésor
12. Singe de l'amour : montez sur le train et arrivé au pont, sautez sur la plateforme en bois de droite puis tirez une flèche afin de trouver ce trésor

Vallée préhistorique

1. Pierre couverte de rubis : à l'extrême sud de la map, entre des arbres
2. Roue en pierre : à l'ouest de la map sur une plateforme surélevée
3. Œuf de dinosaure : sur un pilier à l'ouest de la map, tombez depuis la tyrolienne partant d'un peu plus haut pour l'atteindre

4. Crâne de dents de sabre : à l'ouest sur une plateforme au bord de la rivière
5. Patins à glace de Grizz : au nord de la map, là où la rivière prend sa source, repérez un mur destructible proche d'un dino-catapulte. Sautez après avec le costume de tigre et vous aurez le trésor
6. Mona Lita : presque au même endroit que le précédent, continuez dans la caverne sur la droite

7. Lutrela Nivadensis : à gauche juste après le trésor précédent se trouve un lac de lave : traversez-le avec le costume de prisonnier en roulant sur le boulet
8. Vase de Slytankhamon : au nord de la map se trouve un squelette de dinosaure, le trésor est dans sa bouche
9. Peinture préhistorique : proche de la rivière, non loin d'un dinosaure catapulte

10. Clé du repaire de grizz : à l'est de la map, utilisez le saut du tigre puis le ralentissement du temps pour obtenir ce trésor caché derrière une porte au bord de l'eau
11. Crâne de T-Rex : non loin de l'emplacement du précédent trésor, se trouve une statue géante d'oiseau. Grimpez dessus avec la vigne et utilisez vos flèches pour trouver un nouveau trésor.
12. Massue à pointes : près du dinosaure et du geyser, au centre de la map, se trouve une caverne de lave dans laquelle vous pourrez utiliser l'archer et le samouraï pour trouver un trésor

Angleterre médiévale

1. Longue-vue en cuivre : au sud-ouest de la map, derrière une tente non loin de la base
2. Rouleau à pâtisserie : au sud-ouest de la map, montez sur le tour pour atteindre un seau de flèche (le premier où vous avez essayé le costume d'archer), tirez et sautez ensuite en bas à droite un toit en bois d'une attraction
3. Potion magique : au sud-est de la zone se trouve un bateau, vous trouverez dessus un seau de flèches vous permettant d'atteindre la tour isolée en face

4. Tasse en argent : à l'intérieur d'un bâtiment juste au nord-ouest du bateau
5. Clocher : au nord-est de la map, sur un balcon en face du château
6. Soulier précieux : presque au même endroit que le précédent, en contrebas, se trouve une porte à détruire avec le boulet

7. Homme mécanique médiéval : à la base d'un des murs d'enceinte du nord-ouest se trouve un mécanisme dont vous devez renvoyer une boule de feu avec le samouraï
8. Flèche dorée : au nord-ouest de la map se trouve une porte dorée, allez en face avec le costume de dents de sabre et utilisez le ralentissement du temps ainsi que le catapulte pour obtenir le trésor
9. Bourse : à l'intérieur du château, sur la droite se trouve un seau de flèche et une cible en face avec un trésor sur la même plateforme

10. Guide de l'archer : même endroit que le précédent mais à gauche cette fois, utilisez l'archer et le tigre pour l'atteindre
11. Boussole à verre teinté : (Richard obligatoire) au sommet de la tour à l'extrémité nord-est de la map
12. Enclume en or : (Richard obligatoire) au sommet de la tour juste au sud de l'horloge de ville

Arabie Antique

1. 101 recettes de scorpion : sur l'île en face de la planque, créez un passage avec des flèches en passant par la gauche
2. Coffre au trésor de voleur : longez la plage vers l'ouest puis contournez un bâtiment pour atteindre une corde rose vous permettant de monter. Sur la droite, roulez sur votre boulet et renvoyez une boule de feu pour obtenir le trésor
3. Tapis arabe : au nord-est de la map, sautez avec le costume de tigre pour atteindre ce trésor

4. Cimeterre en argent avec joyaux : au nord-est de la zone, sur une caisse
5. Tête de cheval en marbre : dans le palais à l'ouest de la map, utilisez le costume du prisonnier et de dents de sabre

pour atteindre le trésor
6. Cirage pour canne éclatante : au sommet de la plus haute tour au nord de la map

7. Coussin avec joyaux : à l'ouest de la map, à l'intérieur d'une sorte de musée
8. Portrait de Miss Decibel : à l'ouest il y a un seau de flèches vous permettant d'atteindre une cible dans l'eau. Ensuite, utilisez le ralentissement du temps pour ouvrir la porte.
9. Lampe magique dorée : à l'est de la map, sous une passerelle de bois

10. Cobra en or : au centre de la zone, sur une tour
11. Portrait de Le Paradox : à l'ouest, à côté d'un escalier
12. Boite à gâteaux de Mrs Puffin : au nord-ouest sur un balcon

Bouteilles

Introduction

Dans chaque monde (à l'exception de Paris) sont cachés 30 bouteilles. Une fois que vous les avez tous, vous pourrez ouvrir un coffre-fort qui s'affichera sur la carte. Pour l'ouvrir il y a un simple mini-jeu dans lequel il faut aligner les marques dans un temps donné. Les récompenses à débloquer sont les suivantes :
{l Japon féodal : l'aimant en or de Coopergiwa (attire les pièces)
Far West : pièce de Muggshot (augmente le nombre de pièces lootées)
Vallée préhistorique : œil de Clockwerk (affiche les bouteilles sur la map)
Angleterre médiévale : chapeau de Sir Raleigh (vous rend insensible à l'eau)
Arabie antique : morceau de bâton de Gourou (divise tous les dégâts par deux)

Cartes de localisation des trésors

Japon féodal

Far West

Vallée préhistorique

Angleterre médiévale

Arabie antique

Japon féodal

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Far West

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 (assez difficile à atteindre, planez du toit de la bouteille 14) / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 / Bouteille 24 (montez sur le train et sautez sur une plateforme à droite avant de revenir en ville, déplacez ensuite la caisse avec le boulet et regardez sur le toit)

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Vallée préhistorique

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 (sautez sur un bloc de glace pour passer sous le pont) / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Angleterre médiévale

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 (costume d'archer obligatoire pour tirer sur la cible) / Bouteille 23 / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Arabie antique

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27 (Salim obligatoire)

Bouteille 28 (Salim obligatoire) / Bouteille 29 / Bouteille 30

Sniper : Ghost Warrior 2

© CI Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Rupture des Communications

Le premier acte de Sniper Ghost Warrior 2 vous emmène dans une jungle où sont potentiellement retenus des otages que vous êtes venus sauver, vous et votre équipe. Dans l'immédiat, vous êtes seul avec votre guetteur. Cette personne vous accompagne durant les missions et vous indique comment, où et quand tirer. Il vous indique donc vos cibles, mais également le moment opportun pour les descendre ainsi que la manière avec laquelle vous pouvez éliminer plusieurs cibles en même temps. Suivez donc votre guetteur et restez fidèle à ses directives : un sniper est une personne infiltrée qui ne doit en aucun cas être repérée !

Bien entendu, cette première mission sert de tutoriel géant et vous permet de vous familiariser avec les différentes armes (arme principale - sniper et arme secondaire - pistolet), mais aussi avec les aptitudes de visée. Ainsi, si un véritable sniper doit prendre en compte la direction, la force du vent ainsi que la distance que la balle doit parcourir afin de viser de manière légèrement décalée la cible, il n'est pas nécessaire pour vous de poser tous ces calculs. Lorsque vous visez, un petit indicateur rouge vous indique l'endroit exact où la balle trouvera son impact, ce qui est sacrément pratique pour viser à plus d'un kilomètre de distance !

Votre mission ne tarde pas à vous demander de plonger afin de rester le plus furtif possible. Heureusement que Sniper Ghost Warrior 2 a un des systèmes de nage les plus simples de tous les temps (ce qui est très loin d'être le cas des autres jeux vidéo...). Restez bien sous l'eau en prenant garde à votre jauge de respiration qui prend ici le rôle d'apnée et qui descend au fur et à mesure que vous ne remontez pas à la surface. En général, vous n'avez pas besoin de remonter prendre de l'air et il est possible de rester sous l'eau jusqu'à atteindre la prochaine cachette sous les pilotis. Remontez donc ensuite sur les planches et pénétrez dans les cases de manière discrète : accroupi !

Sortez ensuite de la zone de constructions sur pilotis et progressez dans la jungle en suivant toujours votre guetteur ainsi que ses précieuses indications. Vous ne tardez pas à arriver dans un endroit sombre et activez ainsi la vision infrarouge de vos lunettes qui vous permet de détecter les zones de chaleur et par extension les humains dans des zones non éclairées. Cette vision peut également être utilisée avec la visée du sniper, et c'est d'ailleurs un excellent moyen de s'en sortir dans des milieux très ombragés. Lorsque vous arrivez dans la grande place, de nombreuses cibles sont disponibles et à tuer : attendez bien les directives de votre guetteur pour les tuer dans le bon ordre afin de ne pas provoquer d'alarme !

Vous arrivez enfin au sommet d'une montagne qui donne sur une vaste zone de constructions sur pilotis sur le marais. Là, une équipe vous accompagnant attend que vous puissiez leur donner le signal d'attaque... Votre objectif est donc de vider un peu les lieux. Encore une fois, ce sont les ordres précis de votre collègue qu'il faut suivre pour savoir qui viser, quand viser et comment viser, puisqu'il vous est possible de faire des doubles meurtres en tirant à un moment où les corps de deux ennemis sont alignés, ce qui permet à la balle de les traverser tous deux pour les tuer d'un seul coup. Le double head-shot, quelle classe !

L'équipe au sol qui attend dans le marais peut enfin passer à l'action, et encore une fois, votre aide est requise pour l'épauler du haut de votre cachette. Soyez donc rapide car leur progression ne doit pas être découverte ni ralentie par des ennemis ! De petits indicateurs sont présents au-dessus des têtes des cibles prioritaires, il n'est donc pas possible de se tromper. Soyez vifs et efficaces, comme le montre la vidéo suivante ! Vous terminez ainsi la première mission ce

premier acte.

Sorti De Nulle Part

Cette deuxième mission du premier acte de Sniper Ghost Warrior 2 se passe intégralement de nuit, et si vous avez bien suivi la leçon donnée dans le chapitre précédent, vous savez d'ores et déjà qu'il faudra utiliser en permanence les lunettes infrarouges afin de s'y repérer convenablement. Enfin, pas tout à fait, puisqu'il s'agit là de lunettes de visée nocturne, qui vous permet d'y voir plus clair la nuit sans avoir à supporter les immenses masses de chaleurs infrarouges que vous avez pu admirer dans la mission précédente.

Progressez donc à travers la jungle calme en suivant toujours les directives de votre guetteur.
Vous croisez plusieurs petites constructions en pilotis et devez à chaque fois les vider de leurs occupants. Par de crainte, vous pouvez faire de bruit, il n'y a pas grande monde à alarmer et vous n'allez pas vous retrouver noyés sous les gardes. Ceci dit, vous allez rapidement être confronté à bien cinq soldats en même temps qui ne vous ont pas encore repéré... Une fois la première balle décochée (qui tuera si possible deux ennemis d'un seul coup !), repérez absolument le déplacement des autres alliés, il y a de fortes chances que certains se rendent vers vous pour vous déloger. Munissez-vous donc de votre arme rapide pour les descendre en toute quiétude, en les attendant en vous fiant à leurs déplacements sur votre radar.

Vous ne tardez pas à arriver, tout comme à la fin du premier chapitre, en haut d'une montagne surplombant une vaste zone d'habitations remplie d'ennemis. Encore une fois, de très nombreuses cibles sont à descendre, et c'est d'ailleurs là que vous repérez l'endroit où semblent être retenus les otages. Suivez donc à la lettre les précieuses directives de votre guetteur et descendez les soldats de concert avec lui, comme le montre la vidéo suivante. Même s'il fait nuit, vous pouvez désactiver vos lunettes de visée nocturne, l'endroit est assez éclairé pour que vous puissiez y voir suffisamment dans votre viseur.

Une fois la zone nettoyée, il vous est demandé de poursuivre votre chemin pour la surplomber d'un autre endroit. Frayez-vous donc un chemin parmi les fougères et autres végétations pour rejoindre l'endroit indiqué. Dans cette phase, il n'est pas nécessaire d'éliminer tous les ennemis que vous croisez, puisqu'en restant totalement immobile sous de grandes feuilles de plantes, les gardes ne vous repèrent pas et poursuivent donc leur route de manière insouciante. Cette démarche vous permet d'ailleurs d'éviter certains ennuis qui pourraient rapidement devenir de grosses complications.

Vous arrivez ensuite dans une zone où se trouvent beaucoup d'ennemis, dont un homme sur le toit qu'il vous est demandé de descendre en premier. C'est la seule cible qu'il est impératif d'éliminer, puisque le reste des troupes peut être abordé sous deux angles différents : soit vous restez dans les herbes et tirez discrètement le reste de manière planquée (attention, il y a un ennemi posté sur la tourelle d'un tank sur la gauche), soit vous vous déplacez allongé dans la végétation et pouvez ainsi facilement les contourner si vous serrez toujours au maximum sur la gauche.

Vous arrivez ensuite dans un endroit où plusieurs ennemis sont regroupés, l'un portant une grenade à sa ceinture... Attendez patiemment qu'il ne bouge plus et tirez sur la petite bombe afin d'éliminer tout le monde d'un coup ! Très pratique, d'autant plus quand il s'agit de barils de pétrole, ce qui rend la visée bien plus rapide et facile. Montez ensuite au sommet de la tour indiquée en empruntant les escaliers en colimaçon pour arriver vers le dernier point de vue sur la zone d'habitations, tout en hauteur, où de nouvelles cibles vous sont désignées. Remplissez votre rôle pour terminer ainsi cette deuxième mission du premier acte.

Tous Dans le Même Bateau

Cette troisième et dernière mission du premier acte termine vos vacances dans la végétation... Elle commence par une longue traversée de la nature pour arriver à l'endroit où sont chargées les armes biologiques dont vous devez impérativement stopper l'acheminement en avion. Poursuivez donc votre route et gambadez à travers les fougères. Il n'y a pas beaucoup d'ennemis dans cette zone ; prenez cependant le temps de les éliminer de manière cachée lorsque vous y êtes confronté.

Au terme de la jungle, vous arrivez dans une sorte de grand entrepôt dans lequel vous arrivez par un mur sur la droite. Là, deux ennemis sont postés au sol. Ne tuez pas le premier, sinon le second sera alarmé et vous prendra pour cible. Cependant, si vous vous organisez bien, il est possible de descendre les deux rapidement et sans bavure... Le chemin

à prendre est celui de l'escalier qui monte vers l'espèce de passage surélevé. Il vous donne un accès rapide et en hauteur à la zone suivante dans laquelle se trouvent également deux ennemis. Eliminez-les depuis votre cachette et redescendez en suivant bien votre indicateur d'objectif pour poursuivre la mission.

Vous arrivez ainsi sur une sorte de petit embarcadère où sont posées de nombreuses caisses.
Là, une cinématique se déclenche et Anderson saute en contrebas dans l'eau pour être mieux à même d'attaquer la grande habitation en bois qui se trouve en face. Restez donc un moment de votre côté du lac est éliminez les ennemis qui se trouvent dans les étages de la grande maison. N'oubliez pas qu'il suffit d'utiliser vos jumelles pour repérer les soldats et les marquer d'un petit icône qui suit ensuite tous les déplacements. Pratique pour les repérer et ne pas les perdre de vue.

Une fois ces ennemis éliminés et quand il n'y a plus aucun tir, passez en face en traversant le lac pour rejoindre cette grande habitation en bois. Là, tuez les derniers soldats restants puis grimpez la colline qui vous mène à d'autres petites maisons également à nettoyer. Ces phases ne sont pas difficiles, les ennemis ne sont pas nombreux et il est possible de les appréhender d'une manière tout à fait confortable. Vous ne tardez pas à arriver sur la montagne depuis laquelle vous contemplez vos unités se faire piéger... Il faut décider vite : stopper l'avion qui achemine les armes biologiques aux terroristes ou sauver vos amis ?

Pas le temps de réfléchir : l'un d'entre eux vient d'être abattu. Vous décidez donc de sauver l'autre et devez faire vite. La vidéo suivante montre comment faire : éliminez les deux gardes qui le braquent du canon de leur arme d'une seule balle qui tue les deux d'un seul coup. Suivez ensuite la progression de la fuite de Diaz pour lui porter assistance à chaque fois qu'il se trouve dans le pétrin, c'est-à-dire à chaque fois qu'il s'arrête, soit parce qu'il est directement face à un ennemi, soit parce qu'un autre lui tire dessus au loin. De votre cachette, personne ne peut vous voir, alors n'hésitez pas à tirer !
Une fois la zone nettoyée et Diaz sauvé, courez à travers la jungle pour fuir et ainsi terminer ce premier acte de Sniper Ghost Warrior 2. Les armes biologiques vous ont échappé et il va maintenant falloir aller corriger tout cela... Mais dans l'immédiat, gros flashback pour le deuxième acte !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Opération Quarterback

Acte 2

Opération Archange

Ce deuxième acte de Sniper Ghost Warrior 2 vous remmène en 1993 en Bosnie, plus exactement à Sarajevo où la guerre fait rage. Vous incarnez toujours Anderson, vingt ans de moins, et êtes cette fois épaulé par Maddox, un tireur très réputé dans vos rangs. Vous atterrissez par parachute dans une forêt à l'extérieur de la ville et votre objectif est de vous y rendre afin de rencontrer un informateur qui vous guidera dans la deuxième mission de l'acte. Cette mission est donc encore une fois très assistée puisque Maddox vous sert de guetteur et vous indique toutes vos cibles ainsi que les moments pour vous déplacer. Suivez-le donc dans la forêt et éliminez les gardes près de la zone des tanks.

Vous arrivez ensuite devant une sorte de gare qui mène encore une fois au centre de Sarajevo. Là, il y a beaucoup trop d'ennemis et il est impensable de tenter un face-à-face qui serait bien trop difficile à tenir. Suivez donc encore une fois Maddox et rampez sous les rails des wagons stationnés sur la gauche. Suivez ainsi le chemin de rails en restant bien derrière Maddox et en vous arrêtant lorsqu'il le fait, afin de ne pas alerter les soldats qui patrouillent à quelques centimètres à droite de vos pieds. Sortez ensuite de sous les wagons puis continuez jusqu'à arriver dans l'intérieur de Sarajevo où une petite surprise vous attend...

Vous vous retrouvez en plein milieu d'un conflit qui a lieu sur une des grandes places de la ville. Un conflit qui oppose des forces résistantes et encore debout des précédentes guerres ayant sévi en Bosnie... Quoiqu'il en soit, votre objectif est d'arrêter les trois mortiers qui pilonnent l'ennemi postés sur la place. Chaque mortier est composé de deux tireurs assis sur la lance du canon, d'un guetteur et généralement d'un soldat patrouillant à côté. Essayez donc d'en avoir un maximum de loin grâce à votre sniper, puis de finir le travail à l'arme secondaire, le mieux étant de tuer les deux soldats assis d'une seule balle en attendant que le premier masque le second. La vidéo suivante montre la marche à suivre pour cette opération assez délicate à répéter trois fois.

Une fois le premier mortier détruit, passez au second. Il se trouve sur la droite, derrière une sorte de bus. D'ailleurs, une

action préenregistrée se déclenche quand vous passez de l'autre côté de la carcasse du véhicule puisqu'une explosion endommage sacrément les lieux, ce qui vous facilite la tâche. Le troisième mortier se trouve derrière la fontaine sur laquelle se trouvent des statues de sirènes. La démarche pour ce troisième mortier est la même que pour le premier (voir vidéo ci-dessus). Une fois les trois mortiers rendus hors d'état de nuire, cherchez l'entrée du tunnel sur votre droite et engouffrez-vous y.

Vous pénétrez alors dans le tunnel en suivant Maddox. Arrivé dans le long couloir souterrain, vous observez des ombres sur les murs d'en face et décidez de rapidement vous cacher dans la petite salle à droite. Baissez-vous derrière le bureau ou allongez-vous devant le rideau servant de porte et laissez calmement passer la troupe de soldats sans rien tenter d'inutile. Une fois les gardes armés passés, un chien vous flaire et aboie en désignant l'endroit où vous vous trouvez. Cet évènement est prédéfini, vous ne pouvez rien y faire. Impensable de faire face aux nombreux soldats ; il faut courir !

Prenez donc vos jambes à votre cou et suivez Maddox qui court plus vite que vous. Poursuivez le tunnel dans la direction opposée à celle par laquelle vous êtes arrivés sans prêter garde aux balles qui vous sont destinées, puisque la phase de jeu est faite pour que vous ne mouriez pas. Baissez-vous quand votre coéquipier vous l'indique, tirez sur l'ennemi, puis reprenez en courant jusqu'à la sortie du tunnel. Là, vous êtes enfin à l'air libre et la mission se termine bientôt puisque vous rencontrez enfin votre mystérieux informateur...

Justice Pour Tous

Bien que vous ne lui fassiez pas vraiment confiance, il va vous mener jusqu'à la cible que vous devez éliminer. Suivez-le donc en écoutant ses bavardages. La première partie de cette mission doit être assez furtive puisque vous devez prendre des photos pour prouver qu'il y a bien un génocide qui est orchestré en Bosnie, à Sarajevo. Suivez donc Maddox qui dirige les opérations et éliminez les gardes discrètement en couteau ou au sniper.

Vous ne tardez pas à arriver dans un immeuble au sommet duquel une cinématique se déclenche.
Là, vous voyez des soldats en train de massacrer des populations et en train d'entasser leurs cadavres. A vous de saisir l'appareil photo pour prendre plusieurs clichés aux endroits indiqués par votre radar (petits symboles sur lesquels il faut placer le centre de l'objectif afin de prendre le bon cliché). Une fois ceci fait, vous pouvez être plus bruyant puisque vous allez désormais éliminer le responsable de tout ce massacre.

Vous arrivez ainsi dans une immense place où votre mystérieux informateur va tenter d'aller parler à deux gardes afin de les amadouer. Malheureusement, il se fait avoir et vous n'avez pas d'autre choix que de faire parler les armes avec l'inconvénient que l'ennemi vous a déjà repéré... Une situation d'autant plus difficile qu'il y a beaucoup de soldats ! Ce qu'il est conseillé de faire est de ne pas se mettre derrière la façade en ruine, là où se place Maddox, mais bien d'aller dans la maison en face de celle où vous étiez cachés quand votre guide est allé parler aux soldats. Il y a deux portes, des meubles à l'intérieur pour se cacher, et repérer et viser les ennemis devient ainsi plus facile. Bonne chance !

Suite à cela, vous plongez dans les profondeurs d'un bâtiment pour vous permettre de progresser dans la ville de manière plus discrète. Manque de bol, le garage dans lequel vous arrivez est rempli de soldats ennemis et armés... Maddox vous envoie alors pour saboter le boîtier d'alimentation afin de profiter du noir pour vous enfuir discrètement. Rampez donc derrière les voitures en allant d'abord en haut à gauche du garage, puis à droite pour atteindre le tableau des fusibles. Repérez bien le mouvement des ennemis sur votre radar, la phase d'infiltration n'est pas compliquée puisque relativement peu d'ennemis ne sont présents à cet endroit. Une fois le boîtier saboté, dirigez-vous vers la sortie de la même manière, où vos deux compères vous attendent.

Vous sortez de nouveau à l'air libre et devez cette fois traverser un grand parc afin d'atteindre votre cible. Ce grand parc se sépare en deux phases : dans la première, vous avancez dans les allées et êtes pris pour cible par des snipers postés dans les immeubles entourant le jardin. A vous de suivre les indications de Maddox pour les repérer ou d'utiliser vos jumelles afin de les noter d'un marqueur, puis de les descendre pour pouvoir progresser de manière sereine. Un affrontement entre plusieurs soldats a lieu à la fin de cette première partie du parc, vous n'avez pas d'autre choix que de sortir l'arme secondaire pour ce combat rapproché.

La seconde partie du parc se traverse entièrement de manière furtive puisqu'elle est remplie d'ennemis. Impensable donc de se la jouer sniper puisque vous seriez obligatoirement noyés sous les balles adverses. Suivez donc Maddox et contournez l'intérieur de la cour en longeant les murs accroupi. D'abord vers le sud-est, puis vers le nord. Vous arrivez

enfin à l'étage d'un immeuble d'où vous apercevez de nombreux soldats en face. Eliminez-les tous. Viens enfin votre cible, l'objectif principal de cette mission, qui se trouve dans le bâtiment en face de vous, à l'étage, vers la gauche, comme le montre la vidéo suivante. Une fois éliminé, ressortez par l'autre côté du bâtiment pour une surprise... Une mauvaise surprise.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le Pendu

Fantômes de Sarajevo

Votre mystérieux informateur vous a trahis ! Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes sans arme et votre premier objectif est donc de les récupérer. Vous êtes tout de même munis de votre couteau ce qui vous permet d'achever de manière furtive les quelques soldats que vous croiserez sur votre chemin. Poursuivez donc accroupi dans le bâtiment sombre jusqu'à arriver dans un grand couloir. Là, à l'extérieur au bout du couloir, se trouve un sniper qui vous tuera systématiquement si vous restez trop à la vue dans le couloir. De part et d'autre du couloir se trouvent des salles dont les portes sont partiellement obstruées par des planches de bois. Pour avancer, il faut donc jongler rapidement entre les salles du côté droit, du côté gauche du couloir, et ainsi de suite jusqu'à retrouver enfin votre sniper chéri. Ressortez rapidement dans le couloir et éliminez donc le tireur qui vous visait pour lui montrer qui est le plus fort.

Vous sortez enfin du bâtiment dans lequel vous étiez retenu prisonnier et votre objectif est de retrouver Maddox retenu prisonnier près du parlement.
Pour cela, vous allez devoir passer par la bibliothèque qui est votre prochain objectif. Traversez donc la ville de la manière la plus furtive possible, puisqu'elle est remplie de soldats et que le moindre bruit vous mettre face à leurs canons et à leurs balles. Soyez accroupi ou couché la plupart du temps et longez les murs. Ne tuez (au sniper) que le strict minimum d'ennemis, et uniquement ceux qui sont isolés. Lorsque vous arrivez dans le grand hangar à camion, même chose que deux chapitres précédemment : allongez-vous et rampez sous les roues des camions stationnés sur la gauche afin de passer hors de la vue des gardes qui descendent de ces mêmes camions. Soyez tout de même prudents et progressez doucement quand certains gardent se retournent vers vous ou paraissent suspect. Vous arrivez donc à l'intérieur de la bibliothèque.

Cet endroit est extrêmement dangereux puisque plusieurs snipers sont placés dans l'immeuble d'en face et vous ont repéré. Ils suivent donc vos déplacements et vous tirent dessus dès que vous approchez d'une fenêtre. Votre priorité est donc de les éliminer en premier pour progresser dans la suite du bâtiment. La vidéo suivante vous montre comment procéder ainsi que les endroits où sont cachés ces assassins de l'ombre. Une fois éliminés, continuez dans la salle intérieur à toit ouvert qui ressemble à une petite cour. Là, beaucoup d'ennemis sont en contrebas et plusieurs montent les marches qui mènent à l'étage sur lequel vous vous trouvez. Cette phase est très dangereuse et demande beaucoup de patience puisque les soldats marchent très lentement. Eliminez celui à l'étage de l'autre côté du balcon. Ainsi que celui qui se rapproche dangereusement de vous. Pour le dernier, attendez qu'il redescende en bas pour faire tout le tour du balcon accroupi et pouvoir ainsi sortir de la bibliothèque.

Votre prochain objectif est donc le parlement où Maddox est retenu prisonnier ; c'est en tout cas l'information que vous avez pu glaner sur un soldat au début de la mission. Encore une fois, vous devez traverser de nombreuses rues de la ville de manière furtive puisqu'elle est remplie de gardes armés. La différence avec la phase pré-bibliothèque est que cette fois-ci, l'usage du sniper est bien plus requis et même conseillé, notamment puisque de nombreux ennemis sont isolés et peuvent donc être tués sans que leurs petits camarades n'en soient alertés. Traversez donc les places et escaliers et tirez les soldats. Devant le parlement, repérez bien les bidons d'essence qui vous permettent de déclencher à distance des explosions tuant plusieurs gardes d'une seule balle !

Vous arrivez enfin de l'autre côté du bâtiment et avez une belle vue sur les agissements du groupe dont fait partie le guide qui vous a trahis. Sauf que là... Vous vous rendez compte que ce n'est pas le seul à être un traître, puisque Maddox semble également être de leur côté ! Cette opération à Sarajevo n'était donc qu'une vaste mascarade dans laquelle vous êtes le trompé et Maddox le gagnant qui ressort les bras remplis d'armes. Votre général vous ordonne de tuer le traître : visez la voiture dans laquelle il s'enfuit, fenêtre arrière droite, et tirez pour lui apprendre les bonnes manières. Vous terminez ainsi le deuxième acte de Sniper Ghost Warrior 2.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Opération Archangel

Acte 3

Couteau dans les Ténèbres

Vous revoilà en 2013, toujours dans la peau d'Anderson, pour le troisième et dernier Acte de Sniper Ghost Warrior 2. Cette fois, il faut réparer les erreurs du passé : les armes biologiques qui vous ont glissé entre les mains durant le premier acte ont été livrées aux terroristes dans l'Himalaya, et c'est à vous d'aller régler cette affaire pour éviter de grosses catastrophes à venir. Vous êtes toujours accompagné de votre guetteur qui vous indique toujours vos directives tout au long de la mission. Bien qu'elle se déroule à un moment de la journée où le soleil est encore très timide, cette mission ne nécessite pas l'utilisation de la visée infrarouge, ou du moins pas en intégralité comme la deuxième mission de l'acte 1 du jeu.

Le troisième acte est séparé en quatre missions distinctes, et non trois comme les deux précédents. Ces missions sont donc plus nombreuses, mais aussi plus courtes. Ici, votre objectif est de poursuivre votre route jusqu'à trouver un ennemi qui vous en dira plus sur la route à prendre afin de progresser dans les montagnes. La mission se résume donc essentiellement à " avancer, nettoyer une zone, avancer, nettoyer une zone ", etc. Encore une fois, les directives de votre guetteur sont à prendre au pied de la lettre pour que tout se passe le mieux possible.

Vous ne tardez pas à arriver dans un village où la plupart des maisons sont en bois. Là, de nombreux terroristes sont présents, et vous êtes seul pour vous frayer un chemin. Le meilleur moyen est bien évidemment l'élimination de tous ces gêneurs... Restez donc bien posté au sommet de votre plateforme en planches, devant l'échelle. Attention d'ailleurs si vous jouez sur console à ne pas recharger trop près de l'échelle, car l'action qui sera prise en compte est celle qui fait grimper Anderson sur l'échelle ! Et là, vous êtes directement exposé aux balles ennemies, et c'est très rapidement le drame. N'oubliez donc pas de vous retrancher derrière le muret en pierres pour recharger. C'est le seul endroit du jeu où se problème de manettes et de combinaisons de touches s'impose, et fort heureusement.

Traversez ensuite le village puis progressez de manière furtive dans les autres zones où se trouvent de petites maisons himalayennes. Restez bien derrière un buisson et ne vous avancez légèrement que pour tirer sur les cibles indiquées par Anderson, successivement sur les tours à droites, puis à gauche.

Continuez encore et encore la progression dans les montagnes parsemées ci et là d'habitations et peuplées de quelques terroristes. La mission n'est vraiment pas difficile, chaque zone est abordée de manière confortable, vous vous trouvez à un endroit en sûreté, et vous ne risquez pas d'être délogé par la force par des ennemis. Restez donc bien tapis dans les broussailles pour opérer de manière efficace et discrète. Vous ne tardez pas à arriver devant le dernier petit village de cette mission.

Ici, une nouvelle séance de tir de précision vous attend, tout en suivant toujours les directives de votre guetteur. Tuez d'abord les gardes sur la droite... Puis celui sur la gauche... Mince, vous êtes repéré ! C'est une action scriptée inévitable, inutile de recommencer, vous serez repéré quoiqu'il arrive. Là, soyez très rapide car la situation dégénère : essayer de tuer au sniper le maximum des ennemis présents en bas dans le village, puis retournez-vous et empoignez votre arme secondaire car de nombreux terroristes vont venir vous rejoindre dans votre petite tour pour vous déloger à la manière musclée. Attendez-les donc et tirez à bout portant pour les tuer avant qu'ils ne vous tuent... Comme le montre la vidéo suivante ! Une fois la zone totalement nettoyée, suivez votre guetteur dans l'un des bâtiments où vous interrompez un message radio, interrogez un terroriste, et terminez la première mission de ce troisième acte.

Ponts en flammes

Cette deuxième mission du troisième acte est un peu particulière et unique au sein de Sniper Ghost Warrior 2. Elle est encore assez courte et a pour principal objectif de mettre la main sur... Votre sniper ! Que vous avez malencontreusement perdu lors de la cinématique qui ouvre la mission. Bien évidemment, votre précieuse arme est tombée en contrebas et le seul moyen d'y accéder, c'est de faire le tour de tout un complexe ennemi rempli de soldats, en passant par des ponts, des cachettes, de l'eau... Bref, une sacrée complication qui fait la part belle aux phases d'infiltrations ! Plus que jamais, il va donc falloir être discret.
.. Heureusement, vous êtes toujours armé de votre arme secondaire, pratique lorsqu'il s'agit de réduire au silence un ennemi trop difficile à contourner.

Cette fois, la principale chose qui vous guide est votre indication d'objectif qui vous indique des endroits très rapprochés auxquels vous devez vous rendre. Bien entendu, votre guetteur qui attend patiemment perché sur sa cachette vous donne de précieux conseils, notamment quant aux déplacements des soldats qui sont susceptibles de venir dans votre

direction. Restez donc bien tapis dans l'ombre et progressez tout le temps accroupi, voire allongé quand il faut être vraiment discret, afin de ne pas alerter les gardes, ce qui est synonyme d'échec instantané.

Heureusement pour vous, la base est en grande partie plongée dans le noir et les zones ombrageuses, à utiliser en priorité absolue, sont nombreuses. Malheureusement pour vous, les ennemis ne sont pas bêtes et ont installé des projecteurs qui éclairent les plateformes de planches en mouvement. Soyez donc très vigilant et apprenez patiemment le chemin que tracent ces cercles de lumière (toujours le même répété en boucle). Bien entendu, si vous êtes repéré, c'est fini et vous n'avez que très peu de chances de vous en tirer indemne. Quand vous êtes dans le noir total, vous pouvez courir s'il n'y a pas d'ennemi à proximité, afin de vous glisser rapidement dans une cachette.

Eliminez les ennemis sur votre chemin et isolés d'une attaque furtive dans le dos au poignard. Il vous sera ensuite demandé de plonger momentanément sous l'eau pour rejoindre une autre plateforme... Pareil que dans le premier acte, restez bien sous l'eau sans surveiller de trop près votre réserve d'oxygène qui, quoiqu'il en soit, est largement suffisante. Vous avez maintenant parcouru tout l'ensemble de cette base... Tout ça pour retrouver votre sniper qui se trouvait juste en contrebas. Parfois, on se demande si les game designers n'exagèrent pas un peu... Quoiqu'il en soit, saisissez enfin votre précieuse arme de précision. Vous allez enfin pouvoir passer à l'action !

Vous arrivez rapidement vers une zone d'habitations remplie d'ennemis. Là, même schéma que d'habitude : votre guetteur vous donne des directives quant aux cibles à viser, et vous exécutez ces ordres de manière docile et professionnelle. Vous avez l'occasion de faire un magnifique double head-shot en tuant les deux ennemis qui patrouillent au pas sur le balcon du bâtiment de droite d'une seule balle à un moment où ils sont parfaitement alignés. N'hésitez pas à vous décaler légèrement sur les côtés pour optimiser votre angle de tir et ainsi réaliser cette double élimination très stylée. La vidéo suivante montre comment procéder durant cette unique phase de sniping du niveau.

Suite à cela et une fois la zone nettoyée, suivez votre guetteur qui a une bonne idée : détruire totalement cette base terroriste ! Pour cela, vous récupérez des paquets d'explosifs C4 et devez les placer aux endroits indiqués par des petites zones en transparence, comme avec les mortiers de la première mission de l'acte 2. Prenez ensuite généreusement vos distances et faites exploser la dynamite... Sauf que là, tout commence à s'écrouler ! Commence alors une véritable course pour la survie, en suivant votre guetteur, dans un tunnel qui vous mènera hors de ce sacré pétrin. Courez sans vous arrêtez, sans vous retourner, sans réfléchir, en écoutant simplement les indications " Droite ! A gauche ! " de votre compagnon, et tout devrait bien se passer... Ouf, enfin sauvés ! Il est temps de passer aux choses sérieuses...

Mauvais Karma

Maintenant que vous ne lâchez plus votre fusil de précision d'une seule phalange, vous allez pouvoir poursuivre la quête des armes biologiques détenues par les terroristes. Entre temps, le soleil s'est levé et non, vous n'êtes pas dans Uncharted 2, même si l'ambiance et le décor sont carrément similaires. Traversez donc ces petits villages himalayens successifs jusqu'à intercepter le rendez-vous entre l'homme d'affaire et le chef terroriste... Tout cela accompagné de votre guetteur qui, une nouvelle fois, vous donne vos ordres ainsi que les indicatives qui régissent vos déplacements et tirs.

Ce niveau contient beaucoup de phases de sniping, c'est-à-dire de phases durant lesquelles vous montez en haut d'une tour ou plus généralement d'une construction pour nettoyer sereinement et sans risque d'être repéré une zone qui se trouve en contrebas.
C'est le cas dès le début de la mission : éliminez les gardes de manière furtive avec un bon coup de couteau dans le dos et gravissez les marches pour atteindre un point de vue confortable.

Là, de nombreux ennemis se trouvent en contrebas. Ils sont tellement nombreux qu'il faut forcément trouver un moyen d'en éliminer un grand nombre à chaque balle. Pour cela, vous avez deux solutions possibles : attendre que deux ou trois ennemis soient alignés par rapport au viseur de votre fusil de précision, et tirer de manière à ce que la balle traverse plusieurs corps et les tue ainsi tous à la fois. L'autre solution est plus facile et plus radicale, car de nombreux tonneaux d'explosifs sont posés au sol dans cette zone... Un coup de feu dans ces tonneaux et c'est une véritable explosion qui est déclenchée, réduisant au silence tous les terroristes qui se trouvent à proximité !

Vous progressez dans le niveau et arrivez dans une nouvelle zone d'habitations remplie de soldats bien armés. Encore une fois, cachez-vous en hauteur derrière la rambarde en bois et tirez de manière furtive même si à cette hauteur et à

cette distance, les gardes ont très peu de chance de vous repérer. Suivez toujours les indications de votre guetteur pour savoir sur qui tirer en priorité et comment le faire. Il est par exemple possible de tuer les deux gardes de la grande tour de droite d'une seule balle en réalisant un double head-shot bien placé. Pour cela, attendez qu'ils marchent en faisant des allés-retours sur leur balcon (mouvement prédéfini répété), et tirez quand leurs deux têtes sont parfaitement alignées par rapport à votre viseur, c'est-à-dire quand vous n'en voyez plus qu'une seule. La vidéo suivante montre comment procéder durant cette phase de sniping.

Suite à cela, il est temps de rejoindre le point de rendez-vous. Là, plus vraiment de phases de campement avec des tirs de précision à foison, mais plutôt une progression rapide et furtive au fil de laquelle quelques rares ennemis sont à descendre pour pouvoir poursuivre sereinement. Suivez toujours votre guetteur embroussaillé et éliminez quelques ennemis discrètement d'un coup de poignard dans le dos en écoutant bien ses directives (par exemple, tuez celui de droite, il se chargera immédiatement après de celui de gauche). Vous ne tardez pas à rejoindre le sommet d'une montagne depuis lequel vous observez le point de rendez-vous...

Là, ô surprise ! Le garde du corps de l'homme d'affaire et du chef terroriste est... Maddox ! Oui, votre guetteur qui vous avait trahi durant l'opération de Sarajevo ! Il n'est pas mort, apparemment il avait survécu à votre tir qui ne lui avait peut-être touché que le bras... Quoiqu'il en soit, il est là et est toujours aussi efficace car il repère votre position au reflet du soleil dans votre viseur... Là, tout dégénère, et l'hélicoptère par lequel il est arrivé prend son envol, piloté par l'homme d'affaire, et vous prend pour cible pour vous déloger à la manière forte. Vous n'avez pas une seule seconde à perdre : un tir de fusil de précision bien placé dans le cockpit de l'engin volant et vous descendez à la fois son pilote et le tas de ferraille tout entier ! Vous terminez ainsi la troisième mission de ce troisième acte... Il est temps d'en finir.

Ne rien laisser au hasard

Voici la quatrième mission de l'acte trois et l'ultime mission de Sniper Ghost Warrior 2. Cette mission est en réalité une sorte d'affrontement géant contre Maddox qui, caché dans ce vaste village himalayen, vous prend pour cible afin de vous montrer qu'il n'a rien perdu de ses talents de viseur d'antan. Vous suivez donc votre guetteur à travers les briques et les planches et, si vous allez effectivement rencontrer quelques terroristes en chemin, votre principale source d'attention doit rester Maddox qui ne vous lâchera pas d'une semelle. Vous êtes d'ailleurs en communication constante avec le monsieur, histoire de faire de bonnes retrouvailles avant le face-à-face final.
Vu que vous êtes à chaque instant la cible du canon de Maddox, absolument tous les déplacements doivent être faits accroupi ou couché. Pas pour passer furtivement car l'ennemi sait déjà que vous êtes là et Maddox vous garde constamment dans son viseur, mais car cela vous permet de rester un maximum de temps couvert, derrière un mur en général, et donc à l'abri de ses balles qui vous infligent de lourds dégâts. Suivez bien votre guetteur qui vous dit quand courir, quand s'arrêter, et quand vous pouvez en toute quiétude sortir la tête de votre trou pour poursuivre la route.

Quelques terroristes sont placés sur votre chemin et pour les abattre, dans l'excitation et la précipitation, le plus simple est clairement d'utiliser votre arme secondaire. Rapide, pas besoin de viser lentement... Cela permet surtout de ne pas être coupé dans la course et ainsi de ne pas être exposé trop longtemps aux balles du fusil de précision de Maddox. Continuez de gravir les marches en direction du point de vue depuis lequel vous pourrez enfin affronter votre ancien mentor.

Le niveau offre tout de même quelques petites phases de sniping durant lesquelles, bien caché derrière votre muret en pierres pour être à l'abri des balles qui vous sont destinées, vous devez nettoyer une petite zone, généralement une tour dans l'ouverture des fenêtres de laquelle sont postés des terroristes ennemis. Comme d'habitude, ce sont les directives de votre guetteur qui sont à suivre à la lettre pour opérer efficacement et rapidement. Pour le reste, poursuivez au galop jusqu'à enfin arriver devant cet immense point de vue depuis lequel vous apercevez le village tout entier... C'est là que Maddox se trouve, quelque part.

Ici, vous allez rester un moment à affronter les ennemis. Cette longue phase est séparée en trois parties : durant la première, vous affrontez de petits terroristes basiques marqués par votre indicateur d'objectif que vous descendez sans crainte d'être repéré. Jusque-là, très classique. Ensuite, vous affrontez les snipers de Maddox, ses élèves personnels tous très doués. Bien moins facile, d'autant plus qu'ils ne sont pas indiqués comme objectif ! A vous donc de les trouver dans cet immense village. En général, ils sont sur les toits des grands bâtiments au dernier plan, au milieu ainsi que sur l'extrême gauche du village. Pour finir, vous affrontez Maddox en personne ; lui et vous, personne d'autre. Il se trouve dans le bâtiment tout en face comme le montre la vidéo suivante... Attention, il bouge beaucoup et change ainsi souvent de fenêtre. Soyez rapide et appuyez sur la gâchette au bon moment pour en finir une bonne fois pour toutes avec ce

maudit traître !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Ennemi

Félicitations, vous avez stoppé les agissements du groupe terroriste et avez terminé la campagne de Sniper Ghost Warrior 2 !

En terminant le jeu en Facile, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Vous n'avez laissé personne
En terminant le jeu sur Moyen, vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Mon fusil est mon meilleur ami
En terminant le jeu sur Difficile, vous obtenez le trophée or / succès 75G : Porteur de la douleur

Sniper Elite V2

© 505 Games / Rebellion 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE EXPLOSER UN CHAR D'UNE SEULE BALLE

Lorsque le char passe devant vous, localisez le réservoir d'essence sur son côté gauche. En tirant sur le réservoir le char va exploser et vous gagnerez un succès. Attention, vous ne pourrez procéder ainsi qu'en difficulté Tireur d'Elite.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous devez aller à la rencontre du Général Major Hans von Eisenberg. Pour commencer, suivez les instructions sur la gauche. Aucun ennemi n'est en vu, vous pouvez donc avancer vers le marqueur jaune. Grimpez sur le rebord. Placez ensuite les " Trip Mines " sur les points lumineux au sol. Dirigez-vous de nouveau vers le marqueur jaune, au-delà du véhicule. Lancez un caillou du côté droit et attendez que les gardes aillent voir pour entrer dans le bâtiment.

Vous rampez en-dessous des débris pour vous dirigez-vous vers le marqueur jaune puis sortez. Cachez-vous derrière le four, glissez-vous jusqu'au bord et éliminez le garde discrètement en prenant le " Welrod " et en visant sa tête.

Vous devez maintenant utiliser un traquenard contre l'ennemi : choisissez la mine dans votre inventaire et placez-la. Sautez ensuite par-dessus le portail pour vous rendre au marqueur jaune.

Après la cinématique, commencez à préparer votre tir. Si vous êtes en mode " tireur d'élite ", vous verrez apparaitre un réticule rouge vous indiquant où viser. Si vous jouez en mode difficile, vous devrez viser un cran plus haut que le centre. Quand vous serez prêt, activez l'option au ralenti pour voir les effets de votre tir.

Entraînez-vous sur les ennemis dans le campement. Sortez une fois que vous aurez terminé. Cachez-vous en atteignant le haut des marches et vous verrez le marqueur jaune. Deux ennemis apparaitront en bas : la mine que vous avez placée plus tôt s'occupera de l'un d'entre eux. Eliminez le second avec votre rifle puis allez vers le marqueur. Cachez-vous près du four quand le réservoir éclate. Cherchez un petit passage dans le mur à côté d'une pile de boîtes (au même endroit où vous avez rampé plus tôt).

Rampez dans le bâtiment, approchez doucement de la porte au-delà des escaliers. Tirez sur le réservoir rouge en-dessous du camion bleu pour éliminer un maximum d'ennemis, éliminez le reste. Ne vous souciez pas du bruit. Allez vers le marqueur jaune.

Montez et entrez dans la chambre à gauche, vous dirigeant toujours vers le marqueur jaune. En sortant de la chambre, vous vous retrouverez à l'emplacement où vous avez commencé la partie mais cette fois-ci, une patrouille y sera également. Cachez-vous près du mur en ruine et snipez les ennemis qui vous entourent, en faisant attention aux snipers (un sur la gauche à côté du drapeau dans le bâtiment et l'autre sur la droite).

Attendez que tout se calme et enjambez le mur. Dirigez-vous vers le marqueur jaune quand vous verrez les avions passer au-dessus.

Les Rues de Schoneberg

Eliminez le soldat devant vous avec votre " Welrod " ou en lui brisant le cou. Longez la rue et vous rencontrerez deux ennemis derrière une moto. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez les tuer tous les deux en même temps.

Continuez le long de la route, vous verrez un dirigeable dans le ciel et scannez les toits devant pour trouver un sniper : éliminez-le. Le marqueur jaune apparaitra plus loin, mais avant de vous y rendre, entrez dans le bâtiment au coin de la rue.

Avant de monter, allez dans la chambre complètement à gauche et prenez la barre en or qui est sur la commode à côté du lit. Montez, restez collé au mur, avancez et éliminez le soldat devant. A partir de là, vous pouvez trouver un chemin pour descendre. Sortez par une des fenêtres donnant sur l'arrière du bâtiment, allez à droite pour trouver une barre en or. Dirigez-vous maintenant vers le chemin devant le bâtiment (le chemin principal, entrez dans le bâtiment s'il le faut et ressortez par l'entrée de devant).

Placez-vous de sorte à avoir une vue complète du décor, servez-vous de vos jumelles pour marquer tous les ennemis que vous trouverez. (Utilisez les touches indiquées quand le curseur sera sur l'ennemi).

Choisissez sur lequel vous tirerez en premier avec précaution car le reste se dirigera automatiquement vers le son des coups de feu. Le plus sûr est de tirer sur celui tout au bout du chemin dans le bâtiment en ruines : c'est celui qui est le mieux caché. Les ennemis tenteront de vous cerner en passant par le portail barbelé et en lançant sur vous une mitrailleuse (elle est juste au-dessus du portail).

Une fois que vous les aurez tous éliminés, continuez le long du chemin (n'oubliez pas que vous pouvez récupérer des munitions sur les cadavres).

Dirigez-vous vers le marqueur jaune. Après vous être agrippé à la barre, grimpez dans le trou dans le mur. Vous verrez un plateau où vous pourrez faire le plein de munitions. En passant près des escaliers, abattez le soldat qui regarde par la fenêtre. Retournez sur vos pas, descendez et prenez la barre en or au rez-de-chaussée.

Sortez du bâtiment vers le mur en pierre, vous trouverez un autre plateau à munitions. Faites attention aux patrouilles : éliminez-les un à un, en posant des pièges pour les attirer à vous. Sortez ensuite vos jumelles et trouvez le sniper qui se cache dans le bâtiment au bout de la rue à droite. Dirigez-vous ensuite vers le point jaune pour prendre des explosifs. Placez-en un dans la pile de sacs de sable à côté du point jaune de l'autre côté de la rue.

Faufilez-vous dans l'allée à gauche de l'explosif, descendez la rue et prenez les munitions dans le plateau puis entrez par la fenêtre. Dirigez-vous vers la porte d'entrée et sortez votre " Welrod " et servez-vous en sur l'ennemi dehors.

Allez vers le café à côté du camion, placez-vous de manière à aligner la tête des deux soldats qui s'y trouvent sans vous faire repérer. Placez un explosif sur la grille du camion et dirigez-vous vers le prochain marqueur dans la direction par laquelle vous êtes arrivé.

Entrez dans le bâtiment, dépassez les flammes et passez le mur, montez et tuez l'ennemi en haut.

Dans la prochaine pièce, placez une " Trip Mine " près de la porte menant dehors. Reculez un peu et sortez vos jumelles pour localiser le sniper sur le toit à droite. Un soldat essaiera de passer par la porte quand vous tirerez sur le sniper. Continuez votre chemin, ramassez les munitions de Springfield, grimpez sur l'étagère sur deux niveaux et attendez le scientifique et son convoi. Il sera dans le troisième camion, tirez sur l'explosif que vous avez placé sur le camion.

Un char apparait. Reculez dans la pièce, tirez sur les cylindres de gaz derrière le char ou sur l'explosif que vous avez placé dans la pile de sacs de sable. Tuez un maximum d'ennemis en faisant attention à la mitrailleuse sur le deuxième étage du toit du bâtiment de l'autre côté de la rue (le côté arrondi).

Dirigez-vous ensuite vers le corps du scientifique, tuez les deux ennemis qui essaient de vous barrer la route et fouillez le corps du scientifique. Allez ensuite au point indiqué pour terminer la mission.

Le Complex Mittelwerk

Allez à l'ombre de la tour en bois sur votre gauche, attendez et vous entendrez parler un ennemi à travers un haut-parleur. Un icône devrait apparaitre en haut à droite de l'écran : quand cet icône apparait, cela veut dire que vous pouvez éliminer un ennemi sans que vos coups de feu vous fasse repérer.

Vous pouvez éliminer l'ennemi en attendant que l'icône apparaisse ou simplement en montant doucement derrière lui. Vous devrez de toute façon monter et étudier le décor pour trouver et tagger tous les ennemis qui s'y trouvent : quelques-uns près du train, sur une autre tour sur la droite au loin et un dernier devant le portail. Tirez d'abord sur celui qui monte la garde sur la tour puis du reste.

Descendez maintenant et prenez le sentier vers la droite. Vous trouverez deux casernes. Un ennemi monte la garde devant celle de droite et une barre en or se trouve dans les toilettes. Une autre barre en or se trouve près des lits superposés dans la caserne de gauche. Retournez à la caserne droite, servez-vous du bruit pour tuez l'ennemi qui bloque votre passage. Dirigez-vous vers la fusée et montez sur la deuxième tour pour prendre une barre en or. Scannez le reste de la tour, dirigez-vous ensuite vers le marqueur jaune.

Jetez un oeil à votre carte pour obtenir des repères. Dirigez-vous sans vous faire repérer vers le train sur la gauche. Plantez les bombes sur le point indiqué à proximité. Servez-vous du bruit créé par l'engrenage pour éliminer tous les ennemis qui se trouvent près de vous sans vous faire repérer.

Servez-vous des chambres pour vous cacher et vous diriger vers les deux prochains points. Une fois que vous aurez terminé, retournez vers le train à l'intérieur, sortez votre carte et localisez la chambre au nord complètement. Entrez dans la pièce où sont fabriquées les fusées.

Placez des mines entre les fusées entourées de plateformes et d'escaliers.

Montez dans le bureau. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et snipez les ennemis. Sortez ensuite de l'installation et tuez le sniper perché sur la première tour (celle derrière laquelle vous vous êtes caché au début de la partie). Courez jusqu'au portail barbelé et montez sur la mitrailleuse à gauche des sacs de sable puis éliminez un maximum d'ennemis. Eliminez ceux que vous ratez en descendant de la mitrailleuse. Dirigez-vous ensuite vers le portail qui mène en dehors du complex.

Le Musée Kaiser-Friedrich

Sortez vos jumelles pour localiser le sniper sur le toit en face de vous. Glissez-vous légèrement en dehors et regardez à droite, cherchez le bâtiment orné de statues et vous trouverez un second sniper près des planches de bois en haut. Choisissez lequel des deux vous préférez éliminer en premier, sachant que le reste des ennemis sera immédiatement alerté de votre présence.

Une fois tous les ennemis hors de votre chemin, descendez et empruntez le petit sentier vers le marqueur jaune. Deux soldats apparaissent, attendez que l'un d'entre entre dans le bâtiment. Entrez dans le bâtiment juste avant le cul-de-sac et vous trouverez une barre en or dans une des chambres.

Sortez et tuez le soldat qui attend seul, entrez ensuite dans le bâtiment au bout de la rue. Vous trouverez une barre en or dans la deuxième chambre à droite. Ressortez et descendez, l'ombre des ennemis dépasse de l'encadrement d'une des chambres. Attendez qu'ils se séparent, abattez celui qui se tient dans le trou du mur puis suivez l'autre et abattez-le dans l'allée.

Suivez l'allée jusqu'à la porte, ramassez la barre en or derrière la boîte à munitions à côté puis passez la porte en sortant votre " Welrod ".

En montant, servez-vous en sur le soldat qui fume, explorez le reste de la pièce pour trouver une barre en or. Montez au prochain étage. Attendez que l'ennemi passe et regarde par la fenêtre pour l'éliminer. Entrez dans la chambre d'où il sortait, vous y obtiendrez des munitions. Celle d'ensuite renferme trois ennemis, éliminez-les (une grenade devrait les éliminer tous les trois). Entrez dans la pièce pour trouver davantage de munitions et une nouvelle arme : le Mosin Nagant 1891/31.

Redescendez dans la rue. Vous verrez un sniper sur le dernier étage d'un bâtiment sur la gauche.

Entrez dans le même bâtiment que lui, montez et abattez-le. Vous trouverez une barre en or au dernier étage. Vous trouverez ensuite un trou dans le mur, les soldats sont alignés, vous permettant de les assassiner tous les 4 en même temps. Quand les patrouilles dans la rue seront toutes mortes, sortez du bâtiment à travers le trou dans le mur donnant sur l'eau.

Faites attention au sniper au loin. Abattez-le, descendez dans le trou et dirigez-vous vers le pont.

Suivez les tuyaux et placez une mine sur chacun des deux supports.

Continuez ensuite de suivre les tuyaux jusqu'au rebord, grimpez et entrez dans le musée.

Occupez-vous silencieusement des deux patrouilles devant.

Attendez que les corps l'attirent jusqu'à vous pour l'éliminer également. Vous rencontrerez encore deux ennemis avant d'atteindre le marqueur jaune. Eliminez les ennemis en chemin vers le point de snipe sur le toit. Sur la dernière volée de marches, servez-vous du " Welrod " pour éliminer les deux soldats.

Continuez votre chemin et tuez le soldat juste devant les planches de bois.

Montez sur les plateformes et vous vous retrouverez sur le point de snipe. Rampez sur les planches, attendez que les trois camions soient sur le pont pour tirer sur une des charges.

Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus du canal. Pour vous débarrasser du char russe, tirez sur l'ouverture rouge (la couverture du réservoir de gaz).

Retournez sur les plateformes, attendez que deux soldats apparaissent pour les abattre pour retourner au couloir. Vous verrez que les planches ne bloquent plus le trou dans le mur, vous pouvez donc utiliser les planches de bois pour vous rendre dans la rue et vous diriger pour l'exfiltration. Restez un moment dans le bâtiment pour scannez les environs.

A droite se trouve un bâtiment couvert de publicités jaunes et vertes, éliminez le sniper qui se trouve sur le coin du toit. Eliminez ensuite les ennemis qui arriveront après votre tir. Descendez maintenant les planches de bois pour aller dans la rue.

Allez vers les sacs de sable, éliminez tous les ennemis et entrez dans le bâtiment en ruine. Une fois au camion, une autre troupe émergera : éliminez-les tous. Faites attention aux deux soldats qui se servent de mitrailleuse et au sniper sur le toit du bâtiment au bout de la rue (cherchez la fenêtre entourée de briques).

Une fois que vous les aurez tous éliminés, avancez vers le marqueur jaune. Vous trouverez un fusil AA sur la droite. Deux snipers se cachent à l'ombre des fenêtres dans le bâtiment juste à côté. Entrez dans le bâtiment d'en face et allez au second étage pour éliminer les snipers. Vous pouvez maintenant vous diriger vers le point jaune.

Opernplatz

Plus bas dans la rue se trouvent trois soldats : deux immobiles et un patrouillant.

Cachez-vous derrière la carcasse de la voiture. Servez-vous du bruit créé par les bombes pour masquer vos tirs et les descendre. Descendez la rue vers la droite, entrez dans l'allée entre les deux portes rouges puis entrez dans le bâtiment sur la gauche.

Sortez votre " Welrod " et tuez le soldat isolé. Montez et tuez le soldat au deuxième étage puis scannez la cour par la fenêtre. Servez-vous du bruit pour tuer tous les soldats qui patrouillent aussi discrètement que possible (autour des bunkers et en face de votre bâtiment).

Retournez en bas et allez vers le marqueur jaune en longeant le côté droit de la cour. Faites attention aux snipers qui se cachent dans le bâtiment aux drapeaux sur la gauche : près des piliers à l'avant et au troisième étage (la fenêtre éclairée). Une fois que vous les aurez éliminés, allez vers le marqueur jaune dans la bibliothèque.

Eliminez les deux ennemis qui arrivent par les escaliers.

Montez dans la bibliothèque et entrez dans la pièce à côté des étagères cassées au deuxième étage. Continuez de suivre le marqueur jaune dans le couloir et en haut des marches. Prenez la barre en or dans la fenêtre.

Empêchez Schwaiger d'être éxécuté : tuez l'officier et ses deux soldats. Protégez Schwaiger jusqu'à qu'il vous rejoigne.

Après la conversation avec Schwaiger, mettez-vous en position dans le point de snipe et tirez sur tous les Russes qui arrivent (ils bougent et tirent en même temps). Vous trouverez une boîte à munitions là où Schwaiger se cache. Un camion de soldats arrivera ensuite, tuez tous les passagers. Une cinématique démarre.

L'Eglise St Olibartus

Dirigez-vous vers l'église, vous rencontrerez un ennemi devant, tirez-lui rapidement dessus avec le " Welrod ". Cachez-vous derrière le véhicule en flamme. Plus loin le long de la rue, vous verrez un sniper sur un balcon un peu vers la droite. Avancez et attendez le son des cloches pour éliminer le sniper et le reste des troupes dans la rue. Rampez jusqu'au point jaune.

Faites attention au sniper sur le toit de l'église, attendez que la fumée s'éclaircisse un peu pour l'avoir. Avancez dans le bâtiment jusqu'à l'autre côté où vous tomberez dans une allée. Placez des mines et attirez les nombreuses patrouilles à vous pour les éliminer.

Restez à couvert, cherchez le sniper sur le toit de l'église et tirez-lui dessus à travers les branches.

Entrez ensuite dans le bâtiment dont le mur est troué, rampez en-dessous des fenêtres parallèles à la rue. En arrivant à la porte d'entrée, éliminez l'ennemi qui s'y trouve.

Dépassez les escaliers et prenez la porte au premier étage. Allez à gauche dans la maison, passez à travers les fenêtres vers les flammes devant. Avant de descendre, fouillez dans les débris pour trouver un plateau à munitions et une barre en or. Allez maintenant dans l'autre allée qui donnera sur la rue. En arrivant dans la rue, vous trouverez deux gardes, éliminez-les ainsi que le sniper juste devant, sur un bâtiment à gauche du mur devant vous (d'où la fumée sort).

Dirigez-vous vers le bâtiment où se trouvait le sniper que vous venez de descendre, grimpez sur les débris pour entrer dans le bâtiment voisin. Eliminez rapidement l'ennemi qui se trouve devant vous, traverser le bâtiment en éliminant les soldats qui vous attaquent. Descendez les escaliers, courez vers l'église en restant à l'abri du mur sur votre gauche, faites de votre mieux pour ne pas attirer le char.

Dans l'église, prenez l'allée à droite, rampez et occupez-vous de l'ennemi au premier étage. Suivez le marqueur jaune. Vous trouverez une nouvelle arme : le Gewehr 43. Durant la cinématique, préparez-vous à riposter. Servez-vous du point de snipe où vous vous trouvez pour tirer sur tous les ennemis et camions qui arrivent. Retournez ensuite sur vos pas pour trouver un chemin hors de l'église. Vous devrez lutter contre encore deux vagues d'ennemis qui amèneront un char blindé et un autre char. Tirez sur le couvercle de gaz pour les faire sauter. Eliminez les ennemis en sortant et faites attention car ils seront plus nombreux au premier étage. Courez vers l'entrée de l'église.

La Tour Tiergarten Flak

Avancez et vous verrez deux ennemis. Attendez que l'un d'eux s'en aille pour éliminer celui qui reste. Allez ensuite tuer le second qui patrouille dans la cage d'escalier. Entrez dans la cage d'escalier remplie d'eau et vous entendrez des coups de feu. Il sera un peu difficile de rester à couvert tout au long de cette partie, la chose la plus simple à faire est d'avancer et de riposter quand les coups de feu sont dans votre direction. Continuez donc de descendre dans l'entrepôt.

En sortant du bâtiment, éliminez les ennemis qui se battent dans la cour et allez-y puis empruntez les escaliers de métal sur la gauche. En approchant de la tour flak, taggez un maximum d'ennemis et servez-vous du bruit pour masquer vos tirs.

Entrez ensuite au rez-de-chaussée de la tour, prenez les escaliers en passant, montez encore et éliminez les ennemis qui se trouvent devant. Entrez dans la pièce à la porte de métal et ramassez une barre en or.

Sortez votre " Welrod ", montez et occupez-vous des patrouilles sans donner l'alerte. Vous pourrez trouver une barre en or dans une des pièces de cet étage. Allez au prochain étage.

Eliminez le soldat devant la porte dans le couloir.

Vous trouverez au milieu une pièce de contrôle (de communication), éliminez tous les soldats un à un. Cherchez l'étagère en métal pour y trouver une barre en or.

Continuez votre route jusqu'à l'avant-dernier étage, vous trouverez des " flak cannons ", allez au marqueur jaune et grimpez jusqu'au sommet. Eliminez discrètement les ennemis sur le toit, puis traversez celui-ci, descendez les quelques marches et accédez à la salle de levier/treuil. Une fois à l'intérieur, descendez encore des marches et vous verrez votre cible par le trou qui se trouve dans un mur de pierre.
Faites un zoom sur la tour pour repérer Muller, visez-le et tirez. Tout de suite après, vous devrez vous frayer un chemin vers la sortie (comme pour la mission précédente). Suivez les marqueurs jaunes en retournant sur vos pas dans la tour.

En arrivant à l'entrée, restez caché et éliminez les troupes une à une. Descendez les escaliers le long de la colline puis allez à gauche.

Le Poste de Commande Karlshorst

Dirigez-vous vers le poste de commande pour trouver Wolff, servez-vous des divers bâtiments en ruines pour rester à couvert. Vous êtes, au début, dans la partie nord-est, allez vers l'ouest puis vers le sud, en dépassant l'avion écrasé. Faites attention aux patrouilles que vous rencontrez, vous pouvez cependant vous cacher pour les éviter.

Quand vous atteindrez la carcasse de l'avion, vous devrez sortir de votre cachette et entrez dans le bâtiment voisin pour continuer vers le sud. Vous verrez un chemin menant au poste de commande, puis une mitrailleuse, des ennemis à l'ombre et un char.

Placez des pièges dans la pièce où vous vous situez, cachez-vous et tirez sur les ennemis cachés dans l'ombre. Eliminez tous ceux qui viennent vers vous (les mines devraient en éliminer une bonne partie) puis détruisez le char. Dirigez-vous maintenant vers le poste de commande dans le bâtiment.

Descendez et mettez vous à couvert. Eliminez tous les ennemis qui arrivent, tuez l'officier qui reste et prenez les documents. Retournez dans le long couloir. Eliminez la troupe de snipers Russes qui apparait en vous servant des points jaunes comme repères. Le plus simple est de rester à couvert et d'attendre que l'ennemi se montre avant de tirer. Faites attention aux autres soldats qui apparaissent et servez-vous de votre Thompson quand vous en verrez.

La mission est achevée quand tous les snipers seront hors d'état de nuire.

Le Quartier Général de Kreuzberg

Descendez de votre point de snipe, des ennemis échangent des coups de feu plus bas : taggez-les et éliminez-les avant de descendre.

Utilisez les nombreux objets éparpillés pour vous cacher et descendre les ennemis devant. Avancez dans le canal et éliminez les ennemis qui surgissent.

De l'autre côté du canal, prenez le chemin entre les deux bâtiments. Détruisez d'abord la mitrailleuse sur la tourelle puis occupez-vous des soldats qui bloquent l'entrée au tunnel sous-terrain puis entrez-y.

Taggez tous les ennemis que vous trouverez en sortant du tunnel et utilisez le bruit alentour pour tous les éliminer. Faites attention au sniper sur votre gauche (il se cache dans un bâtiment dont la surface a été complètement détruite). Allez ensuite à droite en direction du bureau de Wolff. Vous risquez de rencontrer d'autres ennemis en chemin.

Attendez que le bruit vous couvre pour éliminer les ennemis qui gardent le bureau. Faites attention à la mitrailleuse dans la fenêtre à gauche de l'escalier. Entrez dans le bureau.

Après la cinématique, sortez du bureau, occupez-vous de tous ceux qui vous bloquent la route et dirigez-vous vers le marqueur jaune. Servez-vous du mur de briques pour vous mettre à l'abri. Une troupe émergera par une porte double, juste en-dessous du point jaune, allez dans cette direction.

Dirigez-vous vers le bâtiment et montez jusqu'au toit en éliminant les ennemis en chemin. Vous devrez vous défendre contre les tirs des snipers pendant que vous vous dirigez vers le point d'exfiltration. Ils vous tireront dessus à partir des fenêtres, de l'échafaudage et de la tour en dôme au loin.

Quand vous aurez éliminé tous les snipers, prenez la porte.

Votre mission s'achève ici, en route pour démanteler la fusée V2.

Le Site de Lancement Koepenick

Traversez les débris en direction de l'église, éliminant en chemin les ennemis que vous rencontrerez en utilisant le son du tonnerre pour couvrir vos coups de feu. Vous verrez un cimetière près de l'église, servez-vous des pierres tombales pour vous cacher. A l'intérieur de l'église, allez à droite et montez sur la tour. De là, vous pouvez apercevoir les tranchées et les mitrailleuses derrières les sacs de sable. Eliminez les ennemis que vous voyez, masquant toujours vos tirs.

Sortez de l'église, rampez à travers les tranchées en direction du marqueur jaune. Allez-y tout doucement en éliminant les gardes que vous verrez apparaitre.

Vous arriverez à une colline et des rails. Restez à couvert, trouvez le sniper dans la tour aux fenêtres éclairées et éliminez-le. Dirigez-vous ensuite vers les trains, entrez dans un des wagons et descendez de l'autre côté.

Entrez dans la station et sortez votre " Welrod " pour éliminer les deux ennemis isolés. Vous trouverez deux escaliers, prenez les deux et ramasser toutes les munitions que vous trouverez (en haut et en bas). Allez maintenant au deuxième étage. Servez-vous des deux escaliers pour monter, en plantant plusieurs explosifs dans les deux cages d'escalier.

Une fois prêt, vous verrez fusée au loin. Laissez partir un coup de feu et la fusée sera préparée au lancement. Des ennemis arriveront et d'autres apparaitront sur le terrain en bas, éliminez-les.

Quand elle sera sur le point de décoller, visez le panneau rouge au centre de la fusée et tirez.

Le Portail de Brandenburg

Sortez de la boutique et descendez la rue. Dépassez le tunnel et allez à droite. Servez-vous du bruit alentour pour tuer le sniper à gauche de l'entrée du tunnel ainsi que le soldat assis. Attendez et éliminez le soldat qui arrive pour examiner les corps, puis occupez-vous des deux soldats près de la tente.

En vous dirigeant vers le point jaune, vous verrez un feu qui mène à une maison : un sniper se cache sur le toit de cette même maison. Eliminez le sniper et entrez dans le bâtiment.

Tuez le soldat près de l'entrée, attendez qu'un autre arrive pour le tuer également. Grimpez sur les débris et faites attention à l'ennemi sur le deuxième étage.

Regardez par la fenêtre, vous verrez une entrée menant à un hôtel, éliminez les ennemis qui patrouillent et qui s'asseyent en-dessous en masquant vos tirs.

Allez maintenant vers cet hôtel, montez au second étage et descendez dans le trou.

Prenez les munitions que vous trouverez dans le plateau et commencez à tagger tous les ennemis qui se trouvent dans la cour. Détruisez d'abord les chars, puis les troupes.

Restez à couvert en vous dirigeant vers le portail de Brandenburg. Eliminez les ennemis que vous rencontrerez en faisant attention aux mitrailleuses derrière les sacs de sable et les clôtures barbelées.

Avancez en suivant le marqueur jaune et en faisant attention aux ennemis qui peuvent surgir. Vous devrez monter une fois arrivé au portail. De nombreux ennemis arriveront du bâtiment sur la gauche et dans votre dos. Eliminez-les avant de monter sur le portail, prenez la barre en or avant de prendre les escaliers.

Wolff essaie de s'échapper dans un convertible. Prenez position pour lui tirer à la tête, attendez que la fumée s'éclaircisse pour le tuer. Vous terminez Sniper Elite V2.

FAIRE UN TIR DANS L'OEIL

Pour débloquer le trophée "Oeil acéré" de la manière la plus simple qui soit, placez-vous tout d'abord dans un endroit assez dégagé, avec peu de présence, et sans vous être fait repérer. Ensuite allongez-vous, visez à la lunette, puis retenez votre souffle. Progressivement, un viseur en forme de losange rouge apparaîtra, c'est celui-ci qui vous donnera une précision parfaite. Vous n'avez plus qu'à viser l'oeil, puis qu'à tirer, et le trophée est à vous !

SOCOM : Special Forces

© Sony Computer Entertainment / Zipper Interactive 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DU MULTIJOUEUR

"45"

Terminer le jeu en Normal.

Gorman

Terminer le jeu en Normal.

Kruger

Atteindre le rang 10 online.

OpsCom

Terminer le jeu en Normal.

Reaver

Atteindre le rang 10 online.

Weasel

Terminer une mission en coop.

SOLUTION COMPLÈTE

First Strike

Après la cinématique, vous commencez votre première mission dans un bâtiment luxueux. Regardez vers le haut pour voir l'hélico ensuite suivez les instructions affichées en haut de l'écran. Commencez à vous familiariser avec les touches avant de sortir. Franchissez la porte en face puis mettez-vous à couvert derrière le bloc marqué avec une étoile et éliminez les soldats qui vous attaquent.

Avancez ensuite tout droit et tuez avec l'aide de vos compagnons les deux combattants puis continuez votre route jusqu'au barrage. Sélectionnez la bombe M67-frag et jetez-la dans le dernier niveau du bâtiment (à gauche) pour vous débarrasser de celui qui manie le lance-roquettes. Sautez le barrage et avancez tout droit. Couvrez-vous et éliminez l'armée, en bas. Utilisez les grenades lorsqu'ils sont rassemblés ainsi vous en tuerez un max d'un seul coup.

Une petite cinématique se déclenche, vous serez attaqué par deux blindés. Restez accroupi derrière les blocs, suivez les instructions pour les bombarder avec des attaques aériennes. Anticipez leur trajectoire car le lancement de missile nécessite du temps et ne gaspillez pas vos balles car elles ne servent à rien.

Attendez que votre camarade explose le camion de gauche et suivez la route qui vient de se dégager. Ordonnez à votre unité de rester groupée, abritez-vous derrière une voiture et attaquez vos adversaires. Prenez garde à l'homme au lance-roquettes dans le métro en haut puis tuez-le en premier pour éviter les bombardements. Avancez à gauche et ramassez l'arme sur la table, abattez ensuite les ennemis qui sont en bas. Descendez par les escaliers, à droite, et protégez-vous des roquettes derrière le pilier. L'homme se trouve dans l'immeuble de droite alors tuez-le.

Continuez votre route et restez accroupi, éliminez les soldats qui apparaissent à gauche et à droite.

Un peu plus loin, vous trouverez l'artillerie ennemie, bombardez-la avec l'attaque aérienne comme pour les blindés. Une fois détruite, occupez-vous des soldats et commencez par celui en haut du bâtiment en face muni d'un lance-roquettes. Prenez enfin la route de droite pour clore la mission.

Rendez-vous

Choisissez vos armes principales et lorsque vous aurez le contrôle du joueur avancez doucement. Quand vous atteignez le barrage, rampez à gauche en utilisant les plantes comme cachette.

Essayez de ne pas vous faire repérer par les ennemis, suivez le petit losange affiché à l'écran qui vous indique votre destination. Lorsque vous arrivez près d'une cabane, suivez les instructions affichées pour surprendre le garde par derrière. Montez la pente (à gauche) et cachez-vous derrière le tronc d'arbre par terre. Donnez l'ordre à vos compagnons de tuer les soldats qui sont en bas.

Descendez la colline et traversez la carcasse de l'avion puis demandez à vos camarades de prendre un abri et attaquez les ennemis. Lorsque le champ sera libre, récupérez les renseignements sur le four, à droite du camion.

Parlez au lieutenant Park et avancez tout droit lorsque vous reprenez contrôle de votre joueur. Suivez les instructions pour placer vos alliés derrière le barrage de droite et votre unité derrière celui de gauche. Prenez ensuite la patrouille qui arrive en embuscade. Marchez un peu en avant et demandez à vos alliés de se débarrasser des soldats qui sont en bas en silence, la méthode sera affichée à l'écran.

Ramassez les renseignements sur la boite, à gauche du camion, et changez vos armes si vous le voulez. Tuez les gardes qui sortent des bâtiments en face et restez toujours à couvert. Un peu plus loin se trouve la batterie AA dans une base militaire, éliminez l'armée qui l'entoure avant de la détruire. Rejoignez enfin le point d'extraction.

White Tiger

A la fin de la cinématique, vous prenez contrôle du lieutenant Park. Gardez un oeil sur la jauge de discrétion, restez toujours accroupi et exploitez les zones sombres. Avancez tout droit puis descendez du container. Allez derrière le bloc de droite et quand vous serez prêt, éliminez le soldat avec votre couteau.

Cachez vous derrière les caisses en face et attendez que la patrouille s'éloigne puis tirez une balle dans la tête du garde posté devant le garage. Dépêchez-vous de cacher son cadavre dans l'ombre, derrière les caisses dans le même garage. Lorsque la patrouille termine son tour, sortez par la porte arrière du garage et rampez sous le camion, à droite. Attendez que les deux gardes finissent leur discussion pour que l'un d'eux quitte la zone. Patientez encore un peu pour que le deuxième aille pisser dans le coin, à droite, et allez le buter par derrière. N'oubliez pas de cacher son cadavre. Retournez près du camion et traversez le container ouvert à gauche.

Suivez les instructions et lancez une douille dans la partie droite de la cour pour distraire vos ennemis.

Profitez alors de l'occasion et poignardez le garde de gauche, placez ensuite son corps dans l'ombre, en face. Montez sur les caisses et attendez que la patrouille se disperse. Descendez du container par la droite et longez le grillage dans cette direction. Evitez de vous exposer à la lumière des projecteurs. Couvrez-vous derrière le camion et jetez une douille à gauche pour distraire le groupe d'ennemis qui sont en face. Saisissez cette chance pour tuer le gardien juste devant le véhicule et cachez son cadavre derrière les pneus.

Continuez votre route à droite et surprenez le soldat qui fait le va et vient sur la passerelle, ne déplacez pas son cadavre car il est déjà dissimulé. La cale sèche se trouve maintenant dans une cabine à votre gauche, détruisez-la sans vous

faire repérer. Descendez les escaliers, juste derrière vous puis tournez à droite. Longez le corridor jusqu'à ce que vous sortiez du port et progressez doucement pour qu'ils ne vous localisent pas.

Escaladez les caisses à droite puis rampez sur les containers vers la direction indiquée par le losange.

Sautez quand il le faut lorsque les soldats ne regardent pas dans votre direction. Descendez à droite et faufilez-vous derrière le camion. Jetez une douille pour distraire le soldat et rampez à l'intérieur du container de droite. Avancez tout droit sans attirer l'attention de vos ennemis.

Leviathan

Descendez la rampe et neutralisez les gardes à l'aide de vos alliés. Allez à droite et récupérez le Mk-20 si vous n'avez pas choisi le SR-25 au début de la mission. Tirez rapidement sur les snipers postés sur la passerelle d'en face avant qu'ils ne vous attaquent vous et votre unité.

Eliminez ensuite les soldats qui sont en bas. Entrez dans l'entrepôt de droite puis ressortez de l'autre porte, dépêchez-vous de vous cacher derrière le bloc d'en face avant de vous faire bombarder.

Tuez les deux soldats derrière les caisses, à droite. Avant de lancer son missile, la frégate déclenche une alarme. Lorsque vous l'entendrez, vous avez intérêt à vous cacher derrière un obstacle solide. Attendez qu'elle bombarde le bloc puis courez vers le container à droite puis vers la porte du fond. Longez les barrages de blocs à gauche et restez toujours à couvert. Eliminez les soldats qui vous attaquent puis cachez-vous derrière le container rouge à gauche qui vient de tomber.

Tuez les soldats à droite ensuite déplacez-vous rapidement d'un abri à l'autre car ces derniers se détruisent suite aux tirs excessifs des ennemis. Lorsque vous les neutralisez tous, courez vers le garage en face et tuez les gardes qui s'y trouvent.

En sortant par l'autre porte, ramassez les renseignements sur la caisse à gauche puis rechargez votre arme grâce à la caisse pleine de munitions juste devant. Prenez un abri derrière les caisses de droite puis envoyez votre unité sur la frégate, ainsi les snipers feront leur apparition à droite. Tuez-les puis rejoignez votre équipe et éliminez les soldats qui vous attaquent. Montez les escaliers à droite puis débarrassez-vous des deux snipers sur les containers d'en face.

Lorsque la zone sera nettoyée, placez vos C4 sur le lance-missiles à gauche. Massacrez les soldats qui vous attaquent en bas puis détruisez l'autre lance-missiles, à droite de la frégate.

Votre unité ira placer le marquage de la frappe aérienne, défendez-la le temps de la manoeuvre. Avant de descendre de la frégate, envoyez vos deux unités derrière les caisses du bas pour vous couvrir puis courez vers le bloc le plus proche.

Lorsque vos adversaires feront leur intervention, occupez-vous seulement des deux snipers et laissez les soldats à vos alliés. L'un se trouve sur les containers de droite et l'autre sur le bateau de gauche. Traversez le grillage et couvrez-vous derrière un obstacle. Tirez sur les deux tireurs sur le bateau (à gauche) et éliminez les soldats qui vous foncent dessus. Quittez la zone par la route d'en face.

Benefaction

Couvrez vous derrière les débris à droite puis tuez les deux gardes qui surveillent le pont. Descendez les escaliers à gauche et tuez le soldat qui vous attend. Traversez le pont et suivez le chemin. Neutralisez les soldats à droite puis descendez la colline. Dès que votre unité place les explosifs, remontez vers le pont. Ramassez la nouvelle mitrailleuse et restez à couvert jusqu'à l'arrivée des camions.

Prenez-les en embuscade et tuez-les tous, utilisez vos grenades pour exploser les véhicules. Redescendez la colline et rejoignez votre unité sous le pont. Continuez tout droit et prenez vite un abri avant que la patrouille n'arrive. Eliminez-la avec une bombe puis tuez les soldats qui sortent de partout, faites attention aux snipers qui généralement seront tués par vos alliés. Revenez un peu en arrière et montez la colline, à droite du pont, vous y trouverez uns boite de munitions. Avancez tout droit et tuez le sniper sur la tour de contrôle d'en face.

Deux autres soldats feront leur apparition, massacrez-les et continuez votre route.

Rampez entre les plantes et éliminez les trois soldats dans les tentes, à droite. Entrez dans la deuxième et récupérez les renseignements sur la table. Rampez ensuite à droite de l'avant poste de l'ennemi et couvrez-vous. Marquez la zone pour l'attaque aérienne et détruisez tous les véhicules de l'adversaire. Tuez les soldats qui vous attaquent de partout ensuite tournez à droite.

Détruisez le reste des blindés grâce à l'appui-feu et éliminez les snipers à droite. Ramassez les renseignements sur la table du poste de commandement puis continuez tout droit. Laissez l'équipe bleue s'occuper du téléchargement des données dans le deuxième poste de commandement pendant que vous assurez leur défense, éliminez les soldats qui vous menacent à droite. Quittez les lieux par le passage entre les rochers, en face.

Fluid Dynamics

Descendez la colline et couvrez-vous derrière les troncs d'arbres. Eliminez les soldats en bas et le sniper sur le toit du bâtiment d'en face. Entrez par la porte sécurisée et récupérez les renseignements sur les caisses de droite. Cachez-vous derrière un obstacle et éliminez les gardes qui vous attaquent. Avancez un peu puis tuez le sniper posté sur le château d'eau, à gauche. Couvrez-vous derrière un obstacle solide et essayez de détruire les deux véhicules, utilisez vos grenades et faites exploser les barils à côté d'eux.

En traversant le portail d'en face, restez accroupi et dépêchez-vous d'aller au pont qui est à gauche, avant l'arrivée de la patrouille du pont d'en face. Poignardez l'ennemi qui la surveille puis rampez entre les plantes, en face. Tuez les deux gardes à droite en silence (l'unité jaune pourrait aussi s'en charger). Continuez votre chemin puis montez les escaliers à gauche. Ravitaillez vos armes et prenez un abri derrière les caisses en face du bâtiment. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur place.

Entrez dans l'usine et tuez les soldats à l'étage. Avant de monter, ramassez les renseignements sur la caisse, en face de la chambre de contrôle au fond. Une fois en haut, rechargez vos armes et débarrassez-vous des gardes. Gardez vos distances avec eux car ils sont équipés de fusils à pompe dont un coup direct est mortel. Activez ensuite la machine dans la chambre de droite et tuez le sniper qui vous tire dessus par la fenêtre d'en face.

Massacrez les soldats qui vous attaquent par l'autre étage. Montez les escaliers puis traversez le couloir en tuant les gardes. Dans la cour, vous trouverez une caisse de munitions à droite et une Orange Sanguine sur les barils au fond de la ruelle collée au bâtiment par lequel vous êtes sorti.

Traversez le pont à votre droite et éliminez les soldats dans le bâtiment du milieu, à gauche. Entrez dedans et récupérez les renseignements sur la machine à gauche. Choisissez une arme puissante parmi celles posées sur la table puis sortez par la porte de gauche. Couvrez-vous derrière le barrage et éliminez tous les soldats qui vous attaquent. Lorsque l'hélico se rapproche, rentrez dans le bâtiment pour mieux vous couvrir et tirez sur son aile gauche jusqu'à ce qu'elle se retire.

Occupez-vous maintenant du côté droit du pont et éliminez tous les gardes. Refaites la même chose lorsque l'hélico fait son apparition mais cette fois attaquez son aile droite. Juste après, deux vagues d'ennemis vous attaquent. La première à droite et la seconde à gauche. Restez groupé avec votre unité et commencez par les snipers, en haut. Quand en aurez fini avec eux, détruisez l'hélico une bonne fois pour toutes.

Safehouse

Vous incarnez maintenant le lieutenant Park, cachez-vous dans le noir jusqu'à ce que l'officier du Naga apparait. Surtout ne le tuez pas, suivez-le sans vous faire repérer. Attendez qu'il finisse sa discussion avec les deux gardes puis descendez les escaliers.

Cachez-vous derrière la voiture et patientez durant sa deuxième discussion avec une autre patrouille. Ne vous approchez pas trop de lui, traversez le portail et rampez entre les plantes, à droite. Prenez de l'avance pendant qu'il parle avec un autre garde et montez sur la colline de droite. Attendez qu'il vous dépasse pour vous débarrassez en silence du garde à droite.

Montez les escaliers de la maisonnette juste en face et surveillez l'officier d'en haut le temps qu'il bavarde avec les soldats. Rampez entre les plantes en bas à droite puis montez sur le toit de la cabane grâce aux caisses, à gauche. Vous recevrez l'ordre de tuer les snipers qui seront marqués avec un petit symbole rouge. Faites comme on vous l'a demandé, visez la tête avec votre fusil sniper. Ne ratez pas vos coups sinon vous serez facilement localisé.

Suivez les petits chemins qui lient les toits à votre droite et essayez de ne pas tomber en bas. Lorsque vous vous approchez de votre but, descendez du toit et placez le mouchard sous la voiture de l'officier.

Les patrouilles seront renforcées, alors vous devez faire plus attention. Tournez à droite et passez entre les deux maisonnettes. Attendez que le soldat passe pour continuer votre route. Tournez à gauche et rampez entre les plantes. Traversez le ruisseau sur la planche pour ne pas faire de bruit et continuez tout droit. Tuez avec votre fusil sniper le garde dans la cabane de droite puis celui sur le petit îlot, à gauche.

Suivez l'allée sous le pont, si vous craignez que le garde au-dessus vous repère tuez-le. Rejoignez le point d'extraction pour finir.

Means to an End

Tuez le soldat sur le pont en face puis traversez la rivière. Eliminez les deux gardes puis prenez la petite ruelle à gauche. Placez une de vos unités derrière un abri puis revenez au pont à droite et couvrez-vous, ainsi vous pouvez attaquer les ennemis des deux côtés. Montez les escaliers à droite et neutralisez tous les soldats en bas.

Dépêchez-vous car le barrage ne tiendra pas longtemps. Montez ensuite les escaliers en face puis tournez à droite. Au fond se trouve la route principale, placez vos unités derrière les caisses et prenez un abri. Tuez d'abord les snipers en haut (vous pouvez bénéficier de l'aide de l'unité or) ensuite les soldats qui attaquent en bas.

Avancez encore un peu et éliminez les ennemis. A la fin de cette route, entrez dans le cartier de droite puis tournez à gauche. Couvrez-vous derrière les clôtures du parc et éliminez les soldats mais faites attention au blindé qui fait le tour. Une fois les gardes à terre, dépêchez-vous de récupérer le lance-roquettes qui se trouve juste au milieu du parc. Utilisez-le pour détruire le véhicule.

Rechargez vos armes grâce à la caisse de munitions à gauche puis récupérez les renseignements sur la boite à gauche du portail central. Entrez par ce dernier et abritez-vous derrière les murs du bassin. Eliminez les snipers et les soldats qui sortent du château d'en face puis entrez et montez les escaliers. Tuez ce qu'il reste de gardes et récupérez les données sur la table, au milieu de la salle. Montez ensuite les escaliers à gauche.

Après la cinématique, récupérez l'Orange Sanguine sur le bureau puis allez au balcon et tuez les snipers à gauche et à droite du bâtiment.

Entrez par la deuxième porte du balcon et descendez les escaliers. Dépêchez-vous d'atteindre le rez-de-chaussée et restez à couvert. Tuez la première vague d'ennemis dans la cour du bassin. Puisque vous ne disposez que de quatre minutes, vous devez agir rapidement. Sortez ensuite par le portail et éliminez la deuxième vague de soldats dans le parc, essayez d'avancez tout en vous couvrant pour mieux viser. Faites attention aux deux manieurs de lance-roquettes à gauche. Continuez tout droit vers la cour d'en face et neutralisez les gardes marqués en rouge sur la plateforme.

Gardez toujours un oeil sur le temps qui reste et n'hésitez pas à utiliser vos grenades. Une fois la zone sécurisée, montez sur la plateforme.

Onslaught

Traversez le pont et couvrez-vous derrière les ruines. Eliminez les soldats puis montez sur la colline. Vous trouverez un véhicule allié en feu, empruntez alors les escaliers de la maisonnette à gauche. Restez à l'abri des tirs et massacrez l'armée qui se trouve en bas. N'oubliez pas de vous débarrasser des snipers en face, vous pouvez charger le lieutenant Park de les tuer. Descendez et éliminez les gardes qui viennent par le pont, à droite, puis traversez ce dernier et rejoignez vos nouveaux alliés.

Votre mission sera de les protéger à tout prix, alors prenez de l'avance et allez à gauche.

Restez en couverture et tuez les ennemis sur le quai et ceux qui viennent du lac, en bas. Avancez lentement mais gardez toujours vos alliés derrière vous pour qu'ils ne subissent aucune attaque imprévue. Au premier croisement, allez à droite et éliminez les gardes.

Au deuxième, allez à gauche et demandez à l'unité or de neutraliser les deux snipers sur le château d'eau. Gardez toujours un oeil sur vos nouveaux alliés car la zone grouille d'ennemis armés de fusils à pompe, son coup est mortel. Entrez dans la cabine au bord de ce quai et ramassez les données sur le tonneau. Descendez du quai, avancez un peu puis tournez à gauche.

Vous arriverez à une cour, montez alors sur la plateforme de gauche. Tuez les gardes et dépêchez-vous de récupérer le lance-roquettes sur les caisses de droite. Utilisez-le pour détruire l'hélico qui vous attaque.

Si vous êtes à court de missiles, vous pouvez recharger auprès de la caisse de munitions à gauche. Cachez-vous sous l'abri en métal juste derrière, le temps que l'hélico effectue son attaque de mitrailleuse puis bombardez-la. Lorsque vous la toucherez pour la deuxième fois, une vague de soldats vous tombe dessus. Massacrez-les puis préparez-vous au troisième assaut aérien. Cette fois l'hélico lance des missiles, descendez à la cour pour avoir plus d'espace pour esquiver. Bombardez-la avec un dernier missile pour clore cette mission.

Revelation

Descendez la colline et entrez dans le point d'observation de Monash. Après la cinématique, poignardez le garde à droite et placez son cadavre entre les plantes. Rampez en bas de la colline et longez le mur de droite. Restez toujours couché par terre et entrez dans le bâtiment de droite. Montez les escaliers en face puis placez le mouchard sur l'hélico, juste derrière.

Attendez que les deux gardes passent puis descendez les escaliers en face puis ceux à droite sans vous faire repérer. Tournez à droite et poignardez le soldat debout à l'entrée du bâtiment, entrez-y. Sans faire de bruit, tuez le garde à droite et récupérez les données sur la table.

Pour éviter les problèmes, emmenez le cadavre dans la pièce vide à droite. Ressortez du bâtiment et montez les escaliers en face en évitant la lumière des projecteurs. Rampez sur la colline et faites gaffe au soldat qui patrouille. Faufilez-vous entre les plantes de droite jusqu'à ce que vous atteigniez le pont. Jetez une douille en bas pour que l'un des deux gardes aille la chercher, ainsi vous aurez le temps de les tuer séparément et en silence.

Traversez les tranchées et continuez à gauche. Descendez la colline et rampez entre les plantes jusqu'à l'autre côté de la cour. Longez le mur de droite et neutralisez le garde dans la base souterraine s'il ressent votre présence. Montez les escaliers et prenez le chemin qui mène derrière le blindé. Jetez une douille derrière le barrage pour attirer l'attention des gardes dans la mauvaise direction.

Surveillez le radar et entrez dans le bâtiment de gauche lorsque vous remarquerez que le garde s'éloigne de l'entrée. Sortez ensuite par l'ouverture de gauche (si vous êtes gêné par le soldat, tuez-le dans l'ombre) et allez au point d'extraction pour finir.

Turning Point

Avancez doucement vers l'entrée (en haut) et tuez le soldat qui se trouve à l'intérieur du bâtiment. Montez rapidement les escaliers en face et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez d'abord les soldats en bas puis chargez l'unité bleue de détruire la tourelle télécommandée.

Descendez à la cour et faites le ménage puis entrez dans le garage sous les escaliers et ramassez les renseignements sur la caisse de gauche. Passez ensuite sous le premier pont à gauche et montez les escaliers du deuxième. Longez le mur à droite et surprenez le garde qui surveille le chemin. Couvrez-vous et éliminez les snipers et les soldats dans le bâtiment de gauche. Ne les laissez pas s'approcher de vous.

Faites attention au manieur de lance-roquettes dans la tour en face, à droite. Une fois la zone sécurisée, entrez dans le bâtiment par la porte qui est à l'extrême gauche. Récupérez les données sur la caisse dans la pièce isolée à droite. Montez les escaliers au fond de la salle. Un de vos alliés ira programmer le lancement des missiles, vous devez le

protéger pendant un intervalle de temps (affichée à gauche) à tout prix. Jetez une grenade en bas des escaliers d'où vous venez de monter pour vous débarrasser du groupe d'ennemis qui fonce droit sur vous. Prenez ensuite un abri, pas loin de votre allié programmeur et éliminez tous les soldats qui vous attaquent de partout. Surtout restez toujours regroupé. Lorsque le temps sera écoulé, lancez les missiles sur le navire à votre droite.

Descendez les escaliers et entrez dans la pièce de gauche. Tuez les soldats et sortez par le portail en face. Avancez tout droit et chargez l'unité or d'éliminer les deux gardes qui font la patrouille. Montez la colline à droite et videz le tour de contrôle des ennemis. Couvrez-vous et tuez les soldats qui vous attaquent depuis le bâtiment de gauche. Montez au sommet de la tour et ramassez les données et l'Orange Sanguine sur les bureaux.

Une fois la zone sécurisée, entrez dans le bâtiment par le portail de gauche. S'il y'en a encore des ennemis, tuez-les. Montez les escaliers à gauche et cachez-vous rapidement dans la tour de droite, sinon vous serez bombardés par le navire, à gauche. Eliminez les soldats et avancez près de l'ordinateur que votre allié ira le pirater. Couvrez-le pendant l'intervalle de temps affiché à gauche, faites attention au manieur du lance-roquettes sur la plateforme d'en face et aux missiles du navire. Lorsque le temps sera écoulé, lancez les missiles sur la frégate qui est à droite.

Faites cela trois fois et couvrez-vous de ses attaques mortelles. Revenez à la cour d'en bas et montez sur la colline de gauche pour finir.

Uninvited Guest

Allez en avant puis à droite. Faites attentions aux mines que vous pouvez repérer grâce à leurs rayons laser.

En bas de la colline se trouve un camp ennemi, rampez tout droit entre les plantes. Juste au milieu du chemin de droite se trouve des renseignements sur une caisse, récupérez-les lorsque la voie sera libre et que les soldats ne regardent pas dans votre sens. Continuez votre parcours et montez sur la colline à droite, faites attention aux blindés. Descendez discrètement derrière la cabine et observez la cinématique.

Revenez derrière le barrage car l'endroit est plus obscur. Occupez vous des trois sentinelles, commencez par celui seul à droite ensuite allez éliminer les deux autres en face d l'hélico.

Rampez dans leur direction et faites gaffe à la patrouille. Jetez des douilles pour donner une mauvaise piste aux gardes ensuite entrez dans le bâtiment de gauche. Piratez l'ordinateur en face sans vous faire repérer. Attendez un peu dans l'ombre pour recevoir votre prochaine mission.

Sortez par la porte de droite et éliminez le soldat qui patrouille lorsqu'il atteint une zone assez sombre. Patientez un peu puis tirez sur le garde qui entre dans le garage. Faites le tour du bâtiment et tuez le soldat devant la petite porte. Dépêchez-vous de déplacer son cadavre dans un endroit caché. Revenez derrière le barrage de tout à l'heure et éliminez un autre soldat. Maintenant placez le premier explosif sur le char, à droite, puis avancez tout droit vers le bâtiment d'en face.

Restez sur vos gardes et si un soldat se rapproche de vous n'hésitez pas à le tuer, surtout lorsqu'il est dans un endroit sombre. Entrez par le portail gauche du bâtiment, rampez derrière les caisses et placez le deuxième explosif sur le char. Tuez le soldat posté à gauche du véhicule et placez son corps derrière les caisses. Sortez par le portail que surveille le soldat et rampez entre les plantes. Eliminez le garde devant le tracteur puis rampez tout droit derrière les barils.

Placez au bon moment votre dernier explosif sur le char et rebroussez chemin vers le point d'extraction derrière le bâtiment.

Countdown

Avancez à droite, prenez un abri et massacrez les soldats à vue. Entrez par l'ouverture dans les ruines à droite. Avancez un peu puis éliminez les soldats sur et sous le pont.

Montez sur la colline en face puis prenez un abri entre les ruines. Tuez les soldats qui vous attaquent, prenez garde aux snipers en haut à droite et au manieur du lance-roquettes, à gauche. Ramassez les renseignements posés sur la grande statue à gauche et continuez votre route jusqu'aux ruines suivantes. Couvrez-vous et éliminez vos ennemis.

Détruisez la tourelle télécommandée en lui lançant une grenade et chargez l'unité or de tuer le sniper sur la tour d'en face. Passez le pont et montez sur la colline discrètement. Placez vos alliés dans la cabine en face puis allez sous l'antenne, à droite. Explosez les barils en bas pour détruire les deux tourelles télécommandées. Il en reste une troisième, couvrez-vous et tirez sur elle au bon moment. Faites enfin le ménage puis descendez et ramassez les renseignements sur les caisses, derrière le monte-charge.

Avancez tout droit et lorsque vous atteignez la cour devant le temple, rampez à droite et prenez un abri. Si vous foncez directement au coeur de la cour, vous serez encerclé par des snipers et des lanceurs de roquettes. Alors, restez à l'extrême droite et commencez à tuer les soldats qui attaquent par le bas. Vous aurez ensuite le temps d'éliminer les snipers et les autres ennemis postés en haut.

Entrez dans le temple et couvrez-vous derrière les piliers. Tuez les soldats puis continuez votre chemin à gauche. Au prochain point de contrôle, cachez-vous derrière les barrages et éliminez vos ennemis. Utilisez vos grenades et surtout ne les laissez pas s'approcher de vous. Cette étape est assez difficile car ils possèdent des fusils à pompe et des lance-roquettes. Une fois la zone sécurisée, récupérez les données sur la table, en bas.

Montez les escaliers en face et suivez le chemin qui mène à d'autres ruines. Tuez le garde près du lanceur ensuite empêchez les ennemis d'atteindre ce dernier. Couvrez-vous derrière le barrage à gauche du lanceur et tirez sur tout ce qui bouge. Faites gaffe aux ennemis qui sont sur le bâtiment d'en face.

Animus

Vous commencez la partie en pleine action, éliminez d'abord les hommes armés de lance-roquettes en haut ensuite les soldats qui sont en bas. Prenez la route de droite, massacrez les gardes puis entrez dans la ruelle, à gauche. Récupérez les données sur la table de gauche puis sortez par la porte d'en face et placez vos unités à gauche et à droite de la cour.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent de partout, utilisez vos grenades si nécessaire. Lorsque la zone sera sécurisée, prenez les escaliers de gauche et suivez le chemin qui mène au pont. Avant de le traverser, récupérez les données sur la table de droite. Traversez-le puis descendez. Couvrez-vous derrière la ferraille et éliminez vos adversaires. Continuez tout droit puis entrez dans le parking, à gauche.

Prenez les deux piliers comme abri et tuez les soldats qui viennent de l'étage. Une fois la zone sécurisée, passez au niveau supérieur. Faites le tour puis couvrez-vous derrière les piliers. Attaquez vos ennemis à l'étage, utilisez vos grenades et explosez les voitures pour vous faciliter la tâche.

Ramassez les données posées sur la fenêtre en face ensuite montez au toit et dépêchez-vous de vous mettre à l'abri. Vous subissez une attaque intense par des blindés, des snipers et des soldats armés jusqu'aux dents. Restez à couvert et ne vous occupez que des blindés, en bas. Visez-les pour frapper avec une attaque aérienne.

Laissez vos alliés s'occuper des autres. Si vous aurez le souffle, tuez les snipers sur le bâtiment d'en face. Parfois quelques soldats essaient de se rapprocher par la passerelle de gauche, ne les laissez pas traverser. Utilisez vos grenades et ne vous inquiétez pas à propos des munitions. Vous pouvez recharger vos armes grâce à la caisse juste à côté.

Une fois le convoi détruit, faites le ménages et tuez tous les snipers grâce à la BXM 500 posée sur le barrage en face. Descendez par la passerelle de gauche et entrez dans le bâtiment en face. Après la cinématique, suivez le sang de Gorman. Vous avez le choix entre le tuer ou le capturer. Félicitations ! Vous avez accompli votre mission et terminé le jeu.

SOCOM Confrontation

© Sony / Slant Six Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARSENAL DE CLAN

Vous pouvez débloquer diverses armes pour votre commando en fonction du pays que vous avez choisi pour votre clan.

Mitraillette Ameli

Sélectionnez l'Espagne comme pays.

Mitraillette GMP

Sélectionnez l'Allemagne comme pays.

FAMAS G2

Sélectionnez la France comme pays.

IW-80 A2

Sélectionnez le Royaume-Uni comme pays.

SFCR-LW

Sélectionnez les Etats-Unis comme pays.

TROPHÉES

Bronze

FUSIL D'ASSAUT - 3E CLASSE

250 tués par fusil d'assaut
5 tués par fusil d'assaut avec une précision de 15% en une partie
25 tués avec 4 fusils d'assaut différents

PISTOLET - 3E CLASSE

50 tués au pistolet
2 tués au pistolet avec une précision de 15% en une partie
5 tués avec 3 pistolets différents

MITRAILLETTE - 3E CLASSE

250 tués à la mitraillette

5 tués à la mitraillette avec une précision de 15% en une partie
25 tués avec 5 mitraillettes différentes
2 balles dans la tête avec mitraillette en une partie

FUSIL DE PRÉCISION - 3E CLASSE

100 tués au fusil de précision
3 tués au fusil de précision avec une précision de 30% en une partie
25 tués avec deux fusils de précision différents

FUSIL - 3E CLASSE

50 tués au fusil
4 tués au fusil en une partie
15 tués avec 2 fusils différents

MITRAILLEUSE - 3E CLASSE

50 tués à la mitrailleuse
4 tués à la mitrailleuse en une partie
15 tués avec 3 mitrailleuses différentes

ETOILE DE BRONZE

5 récompenses meilleur joueur
25 aides décisives
300 tués
25 balles dans la tête
50 parties avec l'équipe gagnante

MÉDAILLE DE FURTIVITÉ

5 tués à la suite sans être blessé
25 tués avec fusil d'assaut et silencieux
15 tués avec pistolet et silencieux
20 tués avec mitraillette et silencieux
20 tués avec fusil de précision et silencieux

SERVICE ADMIRABLE

Escortez 25 VIP en lieu sûr
Désamorcez 10 bombes
Sauvez 25 otages
Défendez 10 points de contrôle

MÉDAILLE MILITAIRE

Capturez 10 points de contrôle
Posez 10 bombes
Exfiltrez 10 otages
Exfiltrez 15 VIP

CHIEN DE GUERRE VÉTÉRAN

Jouez 25 parties dans chaque mode de jeu
Jouez 25 parties sur chaque carte

BONNE CONDUITE

Série de 150 tués sans éliminer un équipier

MÉDAILLE FORCES SPÉCIALES

75 tués avec fusil de précision
15 à la suite sans vous faire tuer
25 tués en mêlée
3 balles dans la tête à la suite

Argent

FUSIL D'ASSAUT - 2E CLASSE

600 tués au fusil d'assaut
7 tués au fusil d'assaut avec une précision de 20% en une partie
50 tués avec 5 fusils d'assaut différents

PISTOLET - 2E CLASSE

100 tués au pistolet
4 tués au pistolet avec une précision de 20% en une partie
10 tués avec 4 pistolets différents

MITRAILLETTE - 2E CLASSE

300 tués à la mitraillette
7 tués à la mitraillette avec une précision de 20% en une partie
50 tués avec 5 mitraillettes différentes
3 balles dans la tête avec une mitraillette en une partie

FUSIL DE PRÉCISION - 2E CLASSE

200 tués au fusil de précision
4 tués au fusil de précision avec une précision de 35% en une partie
30 tués avec 3 fusils de précision différents

FUSIL - 2E CLASSE

50 tués au fusil à pompe
6 tués au fusil en une partie
25 tués avec 3 fusils différents

MITRAILLEUSE - 2E CLASSE

100 tués à la mitrailleuse
6 tués à la mitrailleuse en une partie
25 tués avec 3 mitrailleuses différentes

ÉTOILE D'ARGENT

20 récompenses meilleur joueur
1 000 tués
15 tués à la suite sans être blessé
100 balles dans la tête

200 parties avec l'équipe gagnante
ÉTOILE DE BRONZE
MÉDAILLE DE FURTIVITÉ

CROIX MILITAIRE

Sauvez 50 otages
Éliminez 50 VIP
Désamorcez 25 bombes
Posez 25 bombes
Capturez 35 points de contrôle
SERVICE ADMIRABLE
MÉDAILLE MILITAIRE

MÉDAILLE PRISONNIER DE GUERRE

Jouez 50 parties d'exfiltration sans qu'un otage ne soit tué

MÉDAILLE TIREUR D'ÉLITE

15 tués en une partie avec une précision de plus de 75% (les tués par explosifs ne comptent pas)

MÉDAILLE EXPÉDITIONNAIRE

Jouez 50 parties comme mercenaire
Jouez 50 parties comme commando/forces spéciales

FUSIL D'ASSAUT - ÉLITE

Remplissez les conditio1 000 tués au fusil d'assaut
10 tués au fusil d'assaut avec une précision de 25% en une partie
75 tués avec 7 fusils d'assaut différents

PISTOLET - ÉLITE

150 tués au pistolet
35 balles dans la tête au pistolet
6 tués au pistolet avec une précision de 25% en une partie
20 tués avec 5 pistolets différents

MITRAILLETTE - ÉLITE

1 000 tués à la mitraillette
125 balles dans la tête avec mitraillette
10 tués à la mitraillette avec une précision de 25% en une partie
75 tués avec 5 mitraillettes différentes
4 balles dans la tête avec mitraillette en une partie

FUSIL DE PRÉCISION - ÉLITE

350 tués au fusil de précision
75 balles dans la tête au fusil de précision
6 tués au fusil de précision avec une précision de 90% en une partie
60 tués avec 3 fusils de précision différents

FUSIL - ÉLITE

250 tués au fusil
60 balles dans la tête au fusil
8 tués au fusil en une partie
60 tués avec 3 fusils différents

MITRAILLEUSE - ÉLITE

250 tués à la mitrailleuse
75 balles dans la tête à la mitrailleuse
8 tués à la mitrailleuse en une partie
60 tués avec 3 mitrailleuses différentes

PURPLE HEART

50 aides décisives

MÉDAILLE SERVICE SUPÉRIEUR

1 récompense meilleur joueur sur chaque carte
1 récompense meilleur joueur dans chaque mode
200 tués comme mercenaire
200 tués comme commando/forces spéciales

SERVICE EXEMPLAIRE

Gagnez 25 manches par sauvetage d'otages en exfiltration
Gagnez 25 manches par désamorçage en démolition
Gagnez 25 manches par exfiltration de VIP en escorte

EXPERT EN DÉMOLITION

10 tués par grenade
2 tués par charge d'infiltration
2 tués par claymore
10 tués par explosion de voiture ou autres explosifs

Or

MÉDAILLE DU COURAGE

200 tués au fusil de précision
5 récompenses meilleur joueur sur chaque carte
50 tués en mêlée
MÉDAILLE FORCES SPÉCIALES
MÉDAILLE SERVICE SUPÉRIEUR

MÉDAILLE DE LA LÉGION DU MÉRITE

50 récompenses meilleur joueur
5 000 tués
250 tirs à la tête
500 parties avec l'équipe gagnante
150 otages sauvés
100 bombes posées
125 points de contrôle capturés
125 VIP élimines

ÉTOILE D'ARGENT
CROIX MILITAIRE
MÉDAILLE DU COURAGE
Toutes les médailles de service
ÉLITE pour toutes les spécialités d'armes

Platine

CHAMPION CONFRONTATION

Gagnez tous les trophées d'or, d'argent et de bronze !

ARSENAL DU DLC COLD FRONT

Alice

Choisir le fusil d'assaut comme spécialisation pour l'arme principale.

Fusil d'assaut 417

Choisir la faction Dutch KCT.

Fusil d'assaut AG-94

Choisir la faction russe Spetsnaz.

Fusil à pompe SPAS-15

Choisir la faction italienne Comsubin.

Gladys

Choisir le pistolet comme spécialisation pour l'arme principale.

Gloria

Choisir la mitrailleuse comme spécialisation pour l'arme principale.

Motoko

Choisir la mitraillette comme spécialisation pour l'arme principale.

Tilly

Choisir le fusil sniper comme spécialisation pour l'arme principale.

Vera

Choisir le fusil à pompe comme spécialisation pour l'arme principale.

Soldier Of Fortune : Payback

© Activision / Cauldron 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SNIPER ACR-2 (MODE SOLO)

En mode solo, commencez une nouvelle partie et faites : Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite et Bas pour débloquer le Sniper ACR-2.

Söldner-X 2 : Final Prototype

© EastAsia Soft / SideQuest Studios 2010

DERNIER VAISSEAU

Pour obtenir le troisième et dernier vaisseau, vous devez réussir le défi "Assassin".

DÉBLOQUER LES NIVEAUX BONUS

Il vous faut accumuler suffisamment de clefs secrètes pour débloquer les différents niveaux bonus.

Niveau 5

Récupérez au moins un total de 4 clefs dans n'importe quel niveau.

Niveau 6

Récupérez au moins 4 clefs par niveau dans trois niveaux de votre choix.

Niveau 7

Récupérez au moins 4 clefs dans chacun des six premiers niveaux.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu en Normal.

Mode Très Difficile

Terminer le jeu en Difficile.

Söldner-X : Himmelsstürmer

© EastAsia Soft 2008

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Impossible

Terminer le cinquième monde en mode Hard (partie Standard).

Mode Nightmare

Terminer le cinquième monde en mode Impossible (partie Standard).

Sonic & All Stars Racing Transformed

© Sega / Sumo Digital 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER ALEX KIDD

Paramétrez la date de votre console au 25 décembre, ou attendez sagement cette date-là, pour que le personnage d'Alex Kidd se débloque automatiquement. Cela fonctionne également avec le 1er janvier.

DÉPART CANON

Au démarrage, faites une pression sur l'accélérateur à chaque fois que l'intervalle devient noir durant le compte à rebours pour obtenir un boost de niveau 3.

COUPES MIRROIR DU GRAND PRIX

Remportez les 5 coupes standard du Grand Prix.

DIFFICULTÉ EXPERT

Remportez les 5 coupes mirroir du Grand Prix.

TOUS LES PERSONNAGES

AGES

En mode World Tour : Superstar Showdown
Remportez la course Ranger Rush (Sprint) et achetez le personnage pour 165 étoiles.

Alex Kidd

Réglez la date de votre console au 25 décembre ou attendez cette date.

Amigo

En mode World Tour : Sunshine Coast
Remportez la course Studio Scrapes (Versus) et achetez le personnage pour 8 étoiles.

Danica Patrick

En mode World Tour : Frozen Valley
Remportez la course Pirate Plunder (Race) et achetez le personnage pour 16 étoiles.

Eggman (Dr. Robotnik)

Remportez les 5 coupes mirroir du Grand Prix.

Gilius Thunderhead

En mode World Tour : Moonlight Park
Remportez la course Molten Mayhem (Ring Race) et achetez le personnage pour 120 étoiles.

Gum

En mode World Tour : Moonlight Park
Remportez la course Jet Set Jaunt (Boost Challenge) et achetez le personnage pour 105 étoiles.

Joe Musashi

En mode World Tour : Twilight Engine
Remportez la course Shinobi Showdown (Versus) et achetez le personnage pour 85 étoiles.

NiGHTS

En mode World Tour : Scorching Skies
Remportez la course Carrier Crisis (Sprint) et achetez le personnage pour 80 étoiles.

Pudding

En mode World Tour : Twilight Engine
Remportez la course Hatcher Hustle (Sprint) et achetez le personnage pour 50 étoiles.

Reala

En mode World Tour : Superstar Showdown
Remportez la course Nightmare Meander (Ring Race) et achetez le personnage pour 160 étoiles.

Shadow the Hedgehog

En mode World Tour : Frozen Valley
Remportez la course Seaside Scrap (Versus) et achetez le personnage pour 35 étoiles.

Vyse

En mode World Tour : Scorching Skies
Remportez la course Rogue Rings (Ring Race) et achetez le personnage pour 30 étoiles.

TURBO LOOPINGS

Lorsque vous êtes en l'air, suite à un saut sur un tremplin, exécutez un looping à l'aide du stick analogique droit pour gagner un turbo en atterrissant. L'atterrissage doit évidemment être réussi, et plus vous enchaînez de loopings, plus votre turbo sera important.

Sonic & Sega All-Stars Racing

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PILOTES

Knuckles The Echidna	7 500$
Big The Cat	7 500$
Beat	12 500$
Ulala	12 500$
B.D. Joe	13 500$
Zobio & Zobiko	13 500$
Ryo Hazuki	18 500$
Jacky & Akira	18 500$
Mobo & Robo	25 500$
Pilotes Chuchus	25 500$
Opa-Opa	32 500$
Alex Kidd	32 500$

TOUS LES PARCOURS

Bastion lugubre	5 000$
Arsenal démoniaque	5 500$
Défilé à ressort	6 000$
Autoroute du flipper	6 500$
Souterrain putride	7 000$
Palais perdu	7 500$
Désert du pharaon	8 000$
Colline Rokkaku	8 500$
Montagnes russes	9 000$
Autoroute zéro	9 500$
Route dangereuse	10 000$
Ruine engloutie	10 500$
Fête du bingo	11 000$
Crypte volcanique	11 500$
Cible singe	12 000$
Pont du tonnerre	12 500$

TOUTES LES MUSIQUES

Palmtree Panic (present)	2 500$
Bossa nova of Briny Air	2 500$
Metal screatchin'	2 500$
Carnaval	2 500$
Back 2 Back	2 500$
Into the Dark	2 500$
Party Game 1	2 500$
Sneakman (Toronto Mix)	2 500$
Party Game 2	3 000$
Bum Bum	3 000$
What U Need	3 000$
Can you feel the Sunshine	3 000$
Aura of Dread	3 000$
A Jack-in-the-box!	3 000$
Bingo Highway	3 000$
Funky Dealer	3 000$
Crank the Heat up!!	3 500$
Volcanic Orchestra	3 500$
Ultra Heaven	3 500$
Theme of the Magician	3 500$
Super Sonic Racing	3 500$
A New Day	3 500$
Vamos a Carnaval	3 500$
Let mom sleep (no sleep remix)	3 500$
Windy and Ripply	4 500$
E.G.G.M.A.N. (instrumental)	4 500$
Monkey Race	4 500$
Restoration of Terror	4 500$
Be cool, be wild and be groovy	5 500$
Billy's Courage	5 500$
Mambo de Verano	5 500$
Fly like a Butterfly	5 500$

LISTE DES SUCCÈS

Bronze

Bleu roi

Gagne ton Permis SEGA BLEU.

Ambre de Amigo

Gagne ton Permis SEGA AMBRE.

Grand chelem

Remporte toutes les courses d'une Coupe de Grand Prix.

Grappilleur de temps

Etablis un record personnel dans un contre-la-montre.

Fantôme des circuits

Bats un fantôme dans un contre-la-montre.

Super conducteur

Finis une mission en obtenant le classement AAA.

Perfectionniste

Réussis chaque mission.

Stade amical

Joue avec un ami en ligne.

Champion automobile

Remporte une course en ligne.

Pièce porte-bonheur

Achète un objet du menu Emplettes.

Virtuose

Achète tous les objets du menu Emplettes.

Collection classique

Remporte une course avec chaque pilote.

Dérapage puissant

Fais un dérapage de 15 secondes.

Triple danger

Fais trois figures en un saut et atterris correctement.

Gagner du terrain

Fais un départ turbo dans un parcours.

Ça chauffe

Fais un départ Super Turbo dans trois courses à la suite.

Un bon départ

Termine la leçon de conduite de Sonic.

Chauffard

Elimine trois adversaires avec un coup All-Star.

Triplet

Elimine trois adversaires avec une arme triple.

Guide manuel

Elimine un pilote en dirigeant un objet manuellement.

Chaud devant

Elimine un adversaire en le sortant du parcours sans utiliser d'objet.

Ça roule

Remporte une course en franchissant l'arrivée en marche arrière.

Victoire All-Star

Remporte une course en utilisant un coup All-Star.

Le survivant

Remporte une course en étant dernier après le premier tour.

On s'accroche

Remporte une course en restant premier dans les 2 derniers tours.

Un sans faute

Termine une Course ou un Contre-la-montre sans entrer en collision.

Test d'endurance

Participe à cent épreuves (course, mission, contre-la-montre) dans le mode de ton choix.

Argent

Rouge vif

Gagne ton Permis SEGA ROUGE.

Virtua Bronze

Gagne ton Permis SEGA BRONZE.

Capitaine argent

Gagne ton Permis SEGA ARGENT.

Graine de champion !

Remporte ta première Coupe de Grand Prix.

Ça ne s'improvise pas !

Remporte toutes les Coupes de Grand Prix.

Mix d'attaques

Elimine un adversaire avec le coup All-Star de chaque personnage.

Chronos

Etablis un record personnel dans tous les contre-la-montre.

Maître fantôme

Bats le fantôme dans tous les contre-la-montre.

Avalanche de sons magiques

Fais la course au son de chaque musique.

Premier de la classe

Finis toutes les missions en obtenant le classement AAA.

Le dépasseur

Prends un tour au dernier joueur dans une course en ligne.

Brutus

Elimine les adversaires avec des objets cent fois en ligne.

Monde de SEGA

Fais une course sur chaque parcours en mode Grand Prix, Course simple ou Contre-la-montre.

Or

Golden actes

Gagne ton Permis SEGA OR.

Platine

Collection ultime

Remporte tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Sonic Adventure

© Sega / Sonic Team 2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Amy

Après le niveau Sky Chase, incarnez Sonic et parlez à Amy dans le casino.

Big

Incarnez Sonic et battez Chaos 6.

E-102 Gamma

Incarnez Sonic ou Tails et battez Gamma après avoir terminé le niveau Sky Deck. Vous pouvez aussi le débloquer en terminant le niveau Twinkle Park en incarnant Amy.

Knuckles

Battez-le après avoir terminé Ice cap en incarnant Sonic ou Tails.

Tails

Terminez la mission C de Emerald Coast en incarnant Sonic.

Super Sonic

Terminez le jeu en incarnant Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Big et E-102 Gamma. Super Sonic sera disponible uniquement dans le mode Aventure.

COURSE EMERALD EN MODE CHAOS RACE

Terminer avec succès les 4 autres parcours et n'effacez pas vos données Chaos.

Sonic CD

© Sega / Sonic Team 2011

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC TAILS

Terminer le jeu avec Sonic pour pouvoir jouer avec Tails.

MODE D.A GARDEN

Effectuez la manipulation du sound test et jouez les musiques suivantes: FM07, PCM07, DA07.

LES STAGES SPECIAUX DANS LE MODE TIME ATTACK

Finissez tous les niveaux du mode Time attack avec un temps temps total inférieur ou égal à 30'21"05.

VISUAL MODE

Finissez tous les niveaux du mode Time attack avec un temps temps total inférieur ou égal à 25'46"12.

Sonic Generations

© Sega / Sonic Team 2011

SALLE DES FIGURINES

Dans la salle des collections, placez Sonic à droite de la chaise, à gauche de la peinture, et maintenez Select. Vous tomberez alors dans un trou qui vous téléportera dans une salle où vous pourrez saisir des mots de passe pour obtenir des figurines.

Personnages

204 390 : Sonic the Hedgehog
171 045 : Classic Sonic
632 951 : Modern Tails
359 236 : Classic Tails
863 358 : Amy Rose
679 417 : Knuckles the Echidna
332 955 : Cream the Rabbit
888 200 : Rouge the Bat
894 526 : Espio the Chamaleon
544 873 : Blaze the Cat
868 377 : Vector the Crocodile
226 454 : Charmy Bee
629 893 : Chao
870 580 : Omochao
613 482 : Dr. Eggman
103 729 : Classic Eggman
277 087 : Metal Sonic
262 416 : Shadow the Hedgehog
688 187 : Silver the Hedgehog
353 012 : Big the Cat
601 409 : E-123 Omega
383 870 : Jet the Hawk
507 376 : Hero Chao
869 292 : Dark Chao
309 511 : Chip

Ennemis

483 990 : Moto Bug
852 363 : Buzz Bomber
363 911 : Crabmeat
639 402 : Chopper
275 843 : Grabber
466 913 : Spiny
360 031 : Eggrobo
640 456 : Cop Speeder
530 741 : Spinner
668 250 : Gun Hunter
975 073 : Gun Beetle
125 817 : Egg Pawn
872 910 : Iblis Biter

513 929 : Iblis Taker
711 268 : Iblis Worm
851 426 : Egg Fighter
973 433 : Egg Launcher
329 494 : Aero-Cannon
200 078 : Egg Chaser
548 986 : Sandworm

Objets

070 178 : Ressort
537 070 : Ressort
209 005 : Boite à objet
777 921 : Capsule
933 391 : Panneau d'arrivée
283 015 : Ring d'arrivée
390 884 : Ring
008 140 : Chaos Emeralds
495 497 : Accélérateur
249 651 : Cucky/Picky/Flicky/Pecky

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic dans les niveaux classiques et modernes, vous devez vaincre le boss de fin du jeu, puis acheter la compétence et l'assigner à Sonic.

DÉBLOQUER "SONIC THE HEDGEHOG"

Pour jouer à la version originale de Sonic the Hedgehog, vous devez acheter la manette Sega dans la boutique de Green Hill Zone, puis l'utiliser sur la console située en haut à gauche de la Green Hill Zone.

CHOIX DU NIVEAU DANS "SONIC THE HEDGEHOG"

Après avoir débloquer le jeu "Sonic the Hedgehog" original, lancez une partie. Dès que Sonic apparaît à l'écran, appuyez sur : Haut, Bas, Gauche, Droite et ⊗ . Le menu de sélection des niveaux apparaîtra alors.

Sonic the Hedgehog

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

FIN ALTERNATIVE

Terminer le jeu en ayant toutes les émeraudes chaos.

TROPHÉES

Bronze

Centurion

Obtenez au moins 100 Rings.

Green terminé

Terminez Green Hill Zone.

Green rapide

Remportez l'acte 1 de Green Hill Zone en moins de 35 secondes.

Marble rapide

Remportez l'acte 1 de Marble Zone en moins de 80 secondes.

Star Light Zone

Atteignez Star Light Zone.

Spring Yard Zone

Atteignez Spring Yard Zone.

Labyrinth Zone

Atteignez Labyrinth Zone.

Argent

Chaos Emerald

Obtenez une Chaos Emerald.

Maître du Chaos

Obtenez toutes les Chaos Emeralds.

Victoire

Remportez la partie.

Victoire rapide

Remportez la partie en moins de 40 minutes.

Or

Victoire parfaite

Remportez le jeu sans mourir.

Sonic the Hedgehog

© Sega / Sonic Team 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU EXTRAS

Terminez les aventures de Sonic, Shadow et Silver à 100% pour débloquer le menu Extras où se trouvent les salles Audio et Theater.

DÉBLOQUER LES DEUX AUTRES AVENTURES

Au début du jeu, vous n'avez accès qu'à la campagne solo de Sonic, mais au fur et à mesure de votre avancée vous pourrez débloquer deux autres aventures : celle de Silver et celle de Shadow. Silver se débloque lorsque vous réussissez à le battre avec Sonic. Quant à Shadow, il vous faudra terminer le niveau Crisis City (toujours avec Sonic) pour y avoir accès. De plus, une fois que vous aurez terminé les trois campagnes, vous aurez accès au "dernier épisode".

NOUVEAUX PERSONNAGES POUR LE MODE LIBRE

Amy Rose
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions de Soleanna.

Blaze the Cat
Gagnez toutes les missions de Soleanna.

E-123 Omega
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions GUN Commander.

Knuckles
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions Town Stage.

Tails
Gagnez toutes les missions Town Stage.

Rouge the Bat
Gagnez toutes les missions GUN Commander.

BONUS MUSICAL

En terminant le mode histoire de Sonic, Shadow, ou Silver, vous débloquerez l'Audio Room et le Theater Room. Vous aurez aussi accès au thème de chaque personnage dans l'Audio Room une fois que vous aurez terminé leur aventure respective. En achevant le dernier épisode, vous pourrez même réécouter le thème d'Elise.

MODE LIBRE

Terminez tous les, battez tous les boss et réussissez toutes les missions avec le rang S.

Sonic the Hedgehog 2

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Emerald Hill

Terminez Emerald Hill Zone 1.

Emerald rapide

Remportez l'acte 1 de Emerald Hill Zone en moins de 35 secondes en mode 1 joueur ou mode coop.

Chemical rapide

Remportez l'acte 1 de Chemical Plant Zone en moins de 45 secondes.

Casino

Atteignez Casino Night Zone.

Chaos Emerald

Obtenez une Chaos Emerald.

Tout multijoueur

Jouez dans les quatre zones multijoueur.

Champion PlayStation Network

Remporte 10 zones en versus sur PlayStation Network.

Victoire

Remportez la partie.

Argent

Super Sonic

Devenez Super Sonic.

Super prolongé

Restez en mode Super Sonic pendant une minute.

A la conquête du temps

Remportez la partie en moins d'une heure.

Or

Maître du Chaos

Obtenez toutes les Chaos Emeralds.

Sonic the Hedgehog 4 : Episode I

© Sega / Dimps 2010

+ D'INFOS FORUM

JACKPOT

Si vous activez une machine à sous en arrivant sous la forme de Super Sonic, vous activerez automatiquement le jackpot.

SUPER SONIC

Terminez les 7 stages spéciaux en récupérant toutes les émeraudes chaos. Ensuite, revenez dans n'importe quel niveau et ramassez au moins 50 anneaux pour pouvoir vous transformer en Super Sonic.

STAGES BONUS

Terminez n'importe quel stage en récupérant 50 anneaux pour voir apparaître un anneau géant à la fin du niveau. Sautez dedans pour accéder à un stage bonus dans lequel se trouve une émeraude chaos. Il y a 7 stages bonus et 7 émeraudes chaos au total.

NOUVELLE POSE DE VICTOIRE

Il est possible de changer la pose de victoire que fait Sonic à la fin du jeu et qui renvoie à celle du premier Sonic. Pour cela, vous devez réussir à ramasser tous les anneaux durant la séquence de fin. Vous verrez alors Sonic faire ses poses de victoire issues de Sonic 2 et Sonic 3. Si en plus vous avez toutes les émeraudes, il se transformera en Super Sonic.

Sonic the Hedgehog 4 : Episode II

© Sega / Dimps 2012

+ D'INFOS FORUM

SUPER SONIC

Terminez les 7 stages spéciaux en récupérant toutes les émeraudes chaos. Ensuite, revenez dans n'importe quel niveau et ramassez au moins 50 anneaux pour pouvoir vous transformer en Super Sonic.

L'ÉPISODE METAL

Si vous avez une sauvegarde de Sonic the Hedgehog 4 : Episode I et que vous terminez le niveau Sylvania Castle Zone Act 1, allez sur la carte du monde. Un message vous informera que vous pouvez maintenant incarner Metal Sonic dans l'épisode Metal. Il s'agit de 4 niveaux issus de l'épisode 1 et conçus pour Metal Sonic.

Sonic Unleashed

© Sega / Sonic Team 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HUB WORLD D'EGGMANLAND

Vaincre le boss de fin et terminer le jeu.

DERNIÈRE MISSION SECRÈTE ADABAT

Collecter la totalité des artworks, musiques, vidéos et documents secrets (hormis la vidéo n°36).

SCÈNE CACHÉE

Après avoir obtenu le rang S pour tous les défis et complété la totalité des missions du jeu, vous débloquerez la toute dernière mission. Terminez-la et collectez l'objet caché pour débloquer une scène secrète (Sonic Omake).

TROPHÉES

Bronze

Toujours en pièces

Tu as reformé le premier continent

C'est déjà mieux

Tu as reformé le deuxième continent

Ca ressemble encore à un puzzle

Tu as reformé le troisième continent

Les pièces s'assemblent

Tu as reformé le quatrième continent

On y est presque

Tu as reformé le cinquième continent

Plus qu'un

Tu as reformé le sixième continent

L'apprentissage est terminé

Tu as obtenu ton premier classement 2 avec Sonic the Hedgehog

Créature nocturne

Tu as obtenu ton premier classement S avec Sonic the Werehog

Personne charitable

Tu as terminé toutes les missions pour un habitant

Piétineur expérimenté

Tu as maîtrisé le Piétinement

Escaladeur

Tu as maîtrisé le saut contre le mur

Pro aérien

Tu as maîtrisé le Turbo aérien

Plus rapide que l'éclair

Tu as maîtrisé la Course éclair

Cogneur

Tu as atteint le niveau 5 d'un combat

Bagarreur

Tu as atteint le niveau 10 d'un combat

Destructeur

Tu as atteint le niveau 15 d'un combat

Exterminateur

Tu as atteint le niveau 20 d'un combat

Excursionniste

Tu as réussi toutes les étapes de Sonic the Hedgehog

Nuit endiablée

Tu as réussi toutes les étapes de Sonic the Werehog

Exorciste

Tu as exorcisé tout le monde

Hot-dog épicé

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Apotos

Jambon au torchon

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs en Spagonia

Hot-dog exotique

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs au Mazuri

Saucisse cantonaise

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs dans le Chun-nan

Hot-dog glacé

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs en Holoska

Style kébab

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Shamar

Ketchup et moutarde

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Empire City

Hot-dog de la mer

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs à Adabat

Hot-dog à la Eggman

Tu as réussi toutes les missions du stand de hot-dogs dans Eggmanland

Client du jour

Tu as acheté un produit chez Wentos

Oh, c'est gentil !

Tu as donné un souvenir au professeur

Allez, on arrête les cadeaux !

Tu as donné tous les souvenirs au professeur

Le beau hérisson

Tu as réussi les missions de Louie Montaine à Empire City et d'Ana Mazuri

J'ai pas peur des fantômes

Tu as réussi les missions de Marcantonia en Spagonia

La comète bleue

Tu as franchi l'arrivée de Windmill Isle, Acte 2, en 2'35" ou moins

Argent

A moitié couvert

Tu as ramassé la moitié des médailles de soleil

Ensoleillé

Tu as ramassé toutes les médailles de soleil

Croissant de lune

Tu as ramassé la moitié des médailles de lune

Pleine lune

Tu as ramassé toutes les médailles de lune

Force bleue

Toutes les stats de Sonic the Hedgehog sont au maximum

Force invincible

Toutes les stats de Sonic the Werehog sont au maximum

L'ami de tous

Tu as parlé à tous les habitants

Hérisson affamé

Tu as ramassé tous les types de nourriture

Pilote professionnel

Tu as réussi l'Acte 1 de la défense de Tornade sans subir de dégâts

Meilleur ami

Lie-toi d'amitié avec Chip

Excès de vitesse

Tu as franchi l'arrivée de Arid Sands, Acte 1 en 2'50" ou moins

Roi du combo

Tu as obtenu un total de 10 000 combos

Seigneur des Rings

Tu as ramassé un total de 5 000 Rings

Assommeur hors pair

Tu as vaincu 1 000 ennemis

Or

Le sauveur du monde

Tu as terminé le jeu

Platine

Terminé à 100%

Voici le trophée platine déverrouillé automatiquement lorsque tous les trophées ont été déverrouillés

SOLUTION COMPLÈTE

Apotos

Windmill Isle (jour) - Acte 1

Après la cinématique, vous débutez votre première étape du jour. Vous allez apprendre les mouvements de base de Sonic lors de cette étape. Commencez par avancer dans le point d'interrogation. Chaque point vous donne des informations utiles pour le déroulement de l'étape. Avancez ensuite et récoltez les rings en chemin. Passez sur les accélérateurs pour gagner en vitesse et atteindre d'autres anneaux. Sautez ensuite pour atteindre les dénivellations. Utilisez votre attaque téléguidée pour atteindre la barre et glissez dessus. Passez ensuite entrez les deux balises du chek-point.

Utilisez l'attaque téléguidée pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Une fois sur le pont, utilisez les déplacements latéraux pour éviter les obstacles. Récoltez en même temps les rings en chemin et passez sur les accélérateurs pour sauter. Sprintez vers le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez et parlez au prêtre. Continuez ensuite votre chemin tout droit pour atteindre une nouvelle zone. Ramassez les rings qui sont dans le coin et allez vers la zone en surbrillance.

Windmill Isle (jour) - Acte 2

Avancez dans les rues de la ville et ramassez les rings. Sautez et lancez l'attaque téléguidée pour atteindre l'anneau et ainsi rejoindre une zone en hauteur. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer vos premiers ennemis. Détruisez-les et continuez votre route. Vous avez toujours plusieurs choix de chemin. Pour atteindre les chemins en hauteur, utilisez les attaques téléguidées pour attendre les niveaux supérieurs. Une fois sur le rail, sautez à droite ou à gauche pour éviter les obstacles. Passez ensuite entre les anneaux pour atteindre et ramasser un max de rings.

Passez des rails au pont puis sur d'autres rails. Glissez ensuite pour pouvoir entrer dans les petits trous et continuer

votre chemin. Vous devez ensuite appuyer sur les boutons qui s'affichent dans un laps de temps indiqué pour atteindre une zone pleine de rings. Continuez et sautez sur les plates-formes en évitant de tomber dans l'eau jusqu'à atteindre le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez dans le chemin et entrez dans la zone du choix des étapes.

Windmill Isle (nuit) - Acte 1

La nuit, Sonic devient plus agressif et remplace la vitesse par la force. Vous pouvez maintenant frapper avec vos bras ou attraper des objets. Avancez alors et commencez par défoncer le grand portail. Continuez en récoltant les rings et détruisez tout sur votre chemin pour récupérer de l'énergie Gaia. Eliminez vos premiers ennemis et essayez les enchainements de coups. Avancez encore et affrontez d'autres monstres. Vous pouvez attraper les ennemis et les balancer pour les éliminer plus rapidement. Ramassez ensuite les orbes jaunes (orbes d'expérience) qu'ils laissent derrière eux. Détruisez ensuite les deux portes pour ramasser des rings. Détruisez tous les objets qui se trouvent dans la zone et allez à gauche. Sautez et accrochez-vous au rebord pour monter la dénivellation. Continuez votre route jusqu'à l'impasse. Détruisez alors les pots situés à gauche pour révéler un bouton au sol. Marchez dessus pour ouvrir la porte et avancez.

Plusieurs ennemis se trouvent dans la nouvelle zone. Commencez par éliminer les petites bêtes puis focalisez-vous sur les robots. Essayez de les attraper et de les projeter contre le mur ou le sol pour les détruire rapidement. Tournez ensuite l'interrupteur et allez vous accrocher au rebord gauche. Montez encore et sautez sur la plateforme en mouvement. Sautez ensuite à droite et avancez vers le poteau. Accrochez-vous à ce dernier et hissez-vous vers le haut. Suivez ensuite le chemin et ouvrez la porte pour affronter de nouveaux ennemis. Attraper deux petits monstres et utilisez-les pour frapper les autres. Nettoyez la zone pour que la porte de droite s'ouvre.

Encore des monstres qui ne demandent qu'à être écrasés par Sonic. Eliminez-les et avancez dans le chemin jusqu'à atteindre le bassin. Traversez la poutre avec prudence tout en gardant l'équilibre. Avancez et éliminez deux vagues d'ennemis pour arriver devant une porte avec deux piédestaux sur les cotés. Défoncez la porte de droite pour prendre l'objet rouge et mettez-le sur le piédestal correspondant (rouge). Allez ensuite à droite, défoncez toutes les portes et apportez l'objet vert pour le placer sur le piédestal de gauche. Entrez et utilisez les rebords pour atteindre la partie supérieure. Détruisez le robot et avancez sur les poutres sans perdre votre équilibre.

Utilisez ensuite les poteaux et les perches pour avancer et entrez par la porte. Avancez jusqu'à rencontrer plusieurs ennemis. Un monstre géant se trouve au centre de la zone.
Il frappe en utilisant une massue et génère une onde de choc lorsqu'il saute. Pour éliminer les autres monstres, amenez-les devant le géant et en essayant de vous frapper, ce dernier éliminera ses alliés. Tournez ensuite autour de votre ennemi et frappez-le par derrière. Evitez ses attaques de queue et attrapez-le pour lui assener des combos surpuissants. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Spagonia (1)

La Tornade - Acte 1

Vous voila avec Tails à bord de son avion "la Tornade". Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer. Soyez donc prudent avant d'appuyer sur les touches adéquates.

Boss : Egg Caudron
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille vous pouvez rester sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon de Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

Spagonia - Ville

Avancez dans la ville et tournez à gauche pour arriver à l'université. Vous apprenez alors que le professeur Pickle à été kidnappé par Eggman. Avancez alors dans la rue et discutez avec Aida qui vous parle de Mazuri. Revenez alors vers l'entrée de la ville pour trouver Tails. Parlez-lui de Mazuri pour qu'il vous amène sur place.

Mazuri (1)

Avancez dans le village et allez à gauche vers la porte. Avancez en ramassant les rings et allez à gauche. Montez en vous accrochant aux rebords et marchez sur les poutres pour ramasser les rings et les objets. Descendez ensuite, allez à droite et éliminez les ennemis. Montez sur la structure de droite et ramassez les rings et les objets. Revenez ensuite au centre de la zone et avancez vers la caisse. Déplacez-la pour l'utiliser et monter la dénivellation. Accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet et choisissez le niveau à jouer.

Savannah Citadel (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez les fleurs qui lancent des projectiles. Détruisez ensuite le robot et allez vers la caisse qui se trouve à droite. Déplacez-la pour la placer sur le bouton situé au sol.

Entrez ensuite par la porte qui s'ouvre pour retrouver d'autres ennemis. Restez hors de la portée des fleurs quand vous combattez les rebots. Neutralisez ensuite ces dernières avant qu'elles ne vous tirent dessus. Déplacez ensuite la caisse à droite pour atteindre les rings. Descendez vers le levier et tournez-le pour élever une plateforme. Montez sur cette plateforme et passez sur le toit. Traversez ensuite le pont en amenant la caisse avec vous. Placez-la ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez par cette dernière.

Eliminez les petits monstres et avancez vers la porte du fond. Soulevez-la et entrez. Commencez par éliminer les fleurs pour ne pas être gêné pendant le combat contre les rebots. Allez ensuite au bord du précipice et attrapez le monstre. Lancez-le contre l'interrupteur pour soulever la plateforme. Utilisez cette plateforme pour atteindre la rive opposée. Descendez dans la cour et éliminez les ennemis. Placez ensuite la caisse près de la structure en bois située à droite. Tournez la manivelle pour soulever la plateforme située sous la caisse.

Montez ensuite sur ces structure et accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet. Avancez sur le pont et sautez sur la plateforme mouvante puis sur la prochaine pour atteindre l'autre rive. Avancez et sautez à gauche sur le balcon pour ramasser des objets. Revenez ensuite sur la structure en bois. Allez à droite et accrochez-vous au rebord puis sautez sur celui d'en haut. Marchez sur la poutre et sautez vers l'avant en dépassant la clôture pour atteindre une nouvelle zone. Utilisez les rebords saillants pour montez sur la structure en bois. Accrochez-vous ensuite aux monstres volants pour atteindre la plateforme suivante. Attrapez ensuite un monstre et lancez-le sur le bouton pour activer la plateforme. Sautez sur cette dernière et sautez ensuite sur le bord de la structure d'en face. Faites le tour et traversez les poutres. Sautez ensuite en évitant les scies jusqu'à la plateforme suivante. Passez à travers les perches et le poteau pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez.

Eliminez les ennemis et placez les caisses contre la plateforme puis tournez les leviers pour les remonter. Montez ensuite sur les structures en bois pour atteindre le sommet. Avancez et soulevez la porte. Combattez ensuite plusieurs robots. Utilisez les prises et les projections pour détruire rapidement ces ennemis.

Après la cinématique parlez aux gens pour connaitre l'emplacement du temple de Mazuri. Allez alors vers la sortie de la ville et choisissez Mazuri sur la carte.

Savannah Citadel (jour) - Acte 1

Avancez dans le village, allez à gauche ensuite choisissez de commencer le niveau. Courez et évitez de marcher dans la boue qui vous ralentit. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour passer les obstacles et pour atteindre les endroits en hauteur.

Boss : Egg Beetle
Evitez les missiles et les mines que balance Egg man. Récoltez les rings et assurez-vous d'en posséder assez pour ne

pas mourir au premier coup subi. Sprintez pour atteindre le vaisseau et lancez vos attaques téléguidées. Quand le vaisseau est sur le coté, évitez ses tirs en avançant ou en reculant. Sautez ensuite par-dessus les mines. Evitez aussi les pinces du vaisseau. Quand ce dernier est devant vous et qu'il touche le sol, évitez sa trajectoire pour ne pas finir en bouillie. Continuez d'utiliser vos attaques téléguidées pour le détruire.

Spagonia (2)

Allez à l'université pendant la nuit pour trouver le professeur. Parlez-lui pour qu'il vous indique l'emplacement du prochain temple. Sortez ensuite de l'université et allez à gauche pour sélectionner votre mission. Ouvrez les portes en frappant les sphères blanches.

Rooftop Run (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers assaillants. Détruisez ensuite les portes des maisons pour entrer et récupérer les objets. Remontez ensuite la dénivellation située à gauche et accrochez-vous aux rebords saillants pour atteindre le toit. Eliminez les petits monstres en les utilisant comme projectiles puis montez sur le toit suivant grâce au rebord saillant. Sautez ensuite à gauche vers le balcon en bois pour récupérer l'objet. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le chemin de droite jusqu'à atteindre un nouvel objet. Descendez ensuite et éliminez les ennemis qui sont en bas, pour débloquer la porte. Utilisez les éléments du décor pour les balancer sur vos ennemis.

Entrez ensuite par la porte et avancez dans l'allée de gauche pour prendre l'objet rouge. Revenez ensuite au chemin principal et avancez jusqu'à la porte fermée. Déposez l'objet rouge dans le piédestal rouge. Allez ensuite prendre l'objet vert et placez-le sur le piédestal vert. Entrez par la porte et éliminez les ennemis. Détruisez ensuite les pots situés à gauche pour révéler un levier. Actionnez-le pour faire rouler un gros baril contre le grillage. Eliminez ensuite le nouveau genre de robots qui se présentent à vous. Ils tirent avec des lasers, donc restez mobile et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous verrouillent.

Avancez par le nouveau chemin pour rencontrer un monstre géant. Vous pouvez l'éliminer ainsi que ses acolytes ou tout simplement ramasser l'objet jaune qui se trouve à sa gauche et revenir à la cour précédente. Placez l'objet jaune sur le piédestal jaune pour ouvrir la porte et entrez.

Cette zone est divisée en plusieurs secteurs et chaque secteur est gardé par des ennemis. Avancez en fouillant toutes les maisons à la recherche d'objets et de rings. Eliminez toujours en premier les rebots équipés de canons-laser. Avancez ensuite jusqu'à la rue et actionnez le levier qui se trouve à droite pour lâcher un gros baril qui détruira la grille qui bloque le chemin. Avancez à gauche et avant de continuer votre chemin dans la route de droite. Visitez les allées de droite et de gauche pour ramasser des rings et des objets. Revenez ensuite à la route principale et avancez.

Eliminez les rebots et montez les marches qui sont à droite. Prenez la caisse qui se trouve à gauche et lancez-la contre le monstre puis contournez-le pour le frapper tranquillement par derrière. Ignorez les petits monstres qu'il invoque et concentrez vos frappes sur lui pour l'éliminer rapidement. Avancez ensuite par la porte qui s'ouvre.

Vous devez maintenant escalader la tour de l'horloge en passant par les engrenages, les rebords de tous genres, les perches et les poteaux. Evitez les rayons électriques et passez toujours par les check-points pour ne pas être obligé de recommencer dès le début. Une fois devant l'horloge, tournez l'aiguille pour l'aligner et monter pour passer par-dessus. Sautez ensuite en vous accrochant aux ennemis volants pour atteindre le toit de gauche. Eliminez les ennemis et ramassez la clé pour terminer le niveau.

Directement après votre retour en ville, éliminez les monstres qui infestent la zone. Allez ensuite à l'université et parlez au professeur. Votre prochaine étape est Holoska.

Holoska (1)

Avancez dans le village, parlez aux villageois et allez à gauche. Une fois devant le lac, ramassez les rings et sprintez pour marcher sur l'eau. Prenez les nouvelles bottes et sautez sur le gros interrupteur. Piétinez-le pour ouvrir la porte et

entrez pour choisir le niveau.

Cool Edge (jour) - Acte 1

Courez en évitant les obstacles en chemin. Détruisez les rebots et sprintez pour traverser l'eau. Utilisez les attaques téléguidées pour assommer vos ennemis. Sautez ensuite sur l'interrupteur et piétinez-le pour ouvrir la porte. Embarquez ensuite sur la luge et évitez les obstacles. Sautez pour éviter de tomber dans les précipices ou sur les aiguilles. Ramassez les rings puis évitez la chute des blocs de glace sur votre chemin. Ensuite, dans la partie aquatique, passez toujours sur les accélérateurs pour ne pas perdre de la vitesse et couler. Une fois devant l'interrupteur, détruisez les rebots et piétinez-le. Entrez par la porte qui s'ouvre. Continuez à courir jusqu'à monter dans la luge. Passez sur les accélérateurs et les rampes pour accéder aux niveaux suivants.

Allez ensuite à Spagonia pour voir le professeur qui vous parle d'un temple à Chun-nan

Chun-nan (1)

Avancez vers la vielle femme qui se trouve près de la table et parlez-lui. Acceptez de trouver l'Ancien et avancez tout droit vers l'étape d'entrée.

Dragon road (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers ennemis. Ils ne sont pas costauds mais ils sont très mobiles. Coincez-les donc dans un coin pour mieux les frapper. Neutralisez ensuite les fleurs et détruisez le mur qui se trouve derrière elles. Traversez le pont et affrontez d'autres ennemis. Pour les éliminer plus facilement, alignez-les et attaquez-les simultanément. Allez dans le chemin de droite pour affronter d'autres ennemis et récupérer des objets. Traversez ensuite le pont de gauche tout en neutralisant les monstres en chemin. Sautez sur les plates-formes et éliminez les fleurs. Traversez les ponts puis utilisez les barres pour vous catapulter vers les zones lointaines. Accrochez-vous aux ennemis volants ensuite à la corniche du toit de la plateforme. Faites le tour par la droite et sautez sur le dragon. Ramassez les rings et les objets puis bondissez pour atteindre la plateforme. Sautez ensuite vers la zone pleine de monstres et éliminez-les pour pouvoir ouvrir le portail tranquillement. Entrez enfin et allez vers le ring d'arrivée.

Boss : Dark Gaia Phoenix
Ce boss est protégé par le feu et le toucher pendant qu'il est dans cet état est synonyme de mort pour votre personnage. Si vous prenez feu, allez dans le petit bassin au centre pour vous soulager. Cachez-vous derrière les plateformes quand il tire ses projectiles. Montez ensuite près de la jarre et lancez-lui cette dernière pour éteindre son feu. Approchez-vous de lui ensuite et commencez à le frapper jusqu'à ce que des indications de touches s'affichent à l'écran. Répétez cette action jusqu'à la défaite du boss.

Spagonia (3)

Revenez ensuite à Spagonia et parlez au professeur. Quittez ensuite l'université et allez à gauche pour choisir votre prochain niveau.

Rooftop run (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours très rapide et qui regorge de rebots ennemis. Récoltez un max de rings en chemin et utilisez les attaques téléguidées pour détruire les ennemis qui bloquent la route. Utilisez ensuite les pas latéraux pour éviter les obstacles puis pour éviter les lasers des ennemis volants. Vous devez utiliser ces derniers pour passer d'un rail à l'autre.

Mazuri (2)

Savannah Citadel (jour) - Acte 2

C'est un parcours de trois tours à effectuer dans un laps de temps limité. Vous devez utiliser les dérapages pour négocier les virages sans perdre trop de temps. Evitez aussi de tomber dans le vide parce que le chemin n'est pas protégé sur les cotés.

Savannah Citadel (jour) - Acte 3

Vous devez progresser tout autour d'un arbre. Utilisez toujours les attaques téléguidées et le sprint pour éliminer les rebots et pour atteindre les zones en hauteur qui sont plus faciles à franchir.

Savannah Citadel (nuit) - Acte 3

Avancez sur les poutres et gardez votre équilibre parce que vous ne pourrez pas vos accrocher à la poutre avec vos main si vous tomber. Sautez ensuite sur les plates-formes et méfiez-vous de celles qui tombent après un certain temps. Utilisez ensuite les ennemis volants pour atteindre la plateforme finale où d'autres ennemis vous attendent. Passez derrière le monstre géant et commencez à le frapper en évitant ses attaques.

Chun-nan (2)

Dragon road (nuit) - Acte 2

Avancez et descendez la dénivellation. Ramassez l'objet et traversez les poutres. Evitez les marteaux et placez l'objet sur le piédestal. Eliminez ensuite les monstres et prenez l'objet suivant. Mettez-le à l'extrémité de la plateforme et sautez sur la suivante. Allongez vos bras et attrapez l'objet. Refaites l'opération jusqu'à la plateforme contenant des ennemis. Placez l'objet sur le piédestal et éliminez ces ennemis. Ramassez l'objet suivant et évitez les scies en avançant. Placez l'objet sur le piédestal pour faire bouger les plateformes flottantes. Prenez un autre objet et placez-le sur l'extrémité de la plateforme. Sautez vers la suivante puis allongez les bras pour vous emparer de l'objet. Eliminez les ennemis et continuez votre route vers la plateforme suivante en passant sur les poutres. Ramenez avec vous l'objet jaune pour le placer sur le piédestal suivant. Eliminez les ennemis et prenez l'objet qui se trouve dans le coin, derrière les jarres, et mettez-le sur le deuxième piédestal. Revenez à la plateforme et apportez le deuxième objet puis posez-le. Actionnez le levier et avancez vers la porte contenant l'objet rouge. Eliminez les ennemis puis placez l'objet sur le piédestal de droite pour ouvrir la porte. Avancez enfin vers le ring d'arrivée.

Dragon road (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours semé de plusieurs obstacles. Courez, ramassez les rings et explosez les ennemis qui vous barrent la route. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour battre vos ennemis et pour atteindre des endroits en hauteur. Vous passerez ensuite par des plates-formes circulaires. Explosez les rebots, sautez sur ces plates-formes et évitez les broyeurs. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la partie aquatique. Boostez toujours votre personnage pour ne pas finir au fond de l'eau et ramassez les rings en chemin. Essayez de passer sur les accélérateurs pour gagner en vitesse. Ne foncez pas dans le mur pour ne pas sombrer dans les abysses. Passez ensuite sur la rampe rouge et foncez en explosant les rebots en chemin. Vous atteindrez ensuite d'autre plates-formes circulaires mouvantes. Sautez jusqu'à la plateforme fixe qui est à gauche et sur laquelle se trouve le rebot. Ensuite sautez sur la plateforme la plus haute. Traversez ensuite les autres plates-formes et utilisez la fusée pour atteindre une nouvelle zone. Explosez le robot puis traversez les plates-formes. Détruisez le rebot volant quand il ne dégage pas de l'électricité et passez par l'anneau. Continuez votre route jusqu'à ce qu'un robot géant vous prenne en chasse. Evitez ses lasers et sautez quand l'icône "bombe" s'affiche pour éviter cette dernière.

Dragon road (jour) - Acte 2

Ce parcours est court par rapport à son prédécesseur. Vous devez effectuer trois tours sur le même chemin (qui change un peu au fur et à mesure). Pour bien réussir ce parcours, passez par les rails pour ramasser plus d'objets et surtout pour passer par le chemin le moins difficile. Essayez toujours d'atteindre les plates-formes les plus hautes pour vous faciliter la tache. Utilisez les attaques téléguidées contre vos ennemis et pour atteindre les endroits hauts et loin. Après avoir aidé les habitants de Chun-nan, allez à Spagonia pour voir le professeur.

Spagonia (4)

Boss : Egg Devil Ray
Vous devez combattre un autre vaisseau d'Egg Man. Utilisez les pas latéraux pour éviter les tirs-laser du vaisseau. Ramassez les rings et approchez-vous de l'appareil pour le frapper avec une attaque téléguidée. Quand le vaisseau passe à coté, restez à gauche de l'écran et évitez ses rayons. Les premières attaques du laser ne nécessitent pas de manoeuvre. Si vous attardez dans ce combat, elles deviendront plus dangereuses et vous devez alors sauter par-dessus ou glisser sous les rayons. Quand l'ennemi passe devant vous, repérez ses canons et évitez de rester devant. Ramassez encore plus de rings pour votre sécurité et évitez les projectiles lancés en plus des rayons-laser. Approchez-vous du vaisseau et lancez vos attaques pour le détruire.

Holoska (2)

Cool Edge (nuit) - Acte 1

Avancez et sautez sur les glaciers en faisant attention ; le sol est glissant et vous pouvez tomber dans l'eau glaciale. Eliminez les ennemis en chemin et, une fois sur le glacier avec l'ennemi qui crache du feu, attrapez-le et utilisez-le comme lance-flamme. Sautez ensuite sur la dénivellation de droite, courez et sautez vers le rebord d'en face. Prenez l'objet et descendez pour le remettre sur le piédestal. Remontez ensuite et passez par la porte qui s'ouvre.

Eliminez les ennemis pour activer le rebord saillant et utilisez-le pour monter la dénivellation. Vous devez sauter sur les plates-formes rapidement avant qu'elles ne s'effondrent. Accrochez-vous ensuite au premier poteau et sautez d'un poteau à l'autre avant qu'ils ne s'effondrent à leur tour jusqu'à atteindre la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et actionnez le levier pour faire fondre la glace qui bloque la porte. Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

Neutralisez encore d'autres ennemis et tournez le tourniquet pour déployer la plateforme. Montez dessus rapidement avant qu'elle ne se replie et sautez sur les rebords. Utilisez ces rebords pour monter. Utilisez ensuite les perches pour atteindre le rebord de droite. Traversez la poutre en gardant l'équilibre. Sautez ensuite sur les plates-formes et les poteaux avant qu'ils ne s'effondrent pour atteindre la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et prenez le lance-flammes pour faire fondre un peu de glace depuis le gros pilier qui se trouve au fond. Passez ensuite sur ce dernier et utilisez les rebords et les perches pour monter. Eliminez d'autres ennemis, faites fondre la glace qui bloque la porte et passez. Glissez ensuite pour atteindre une autre zone et éliminez les ennemis qui la gardent. Vous devez ensuite glisser et vous accrocher à un cube de glace puis sauter vers la plateforme suivante avant que ce dernier ne s'effondre. Passez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atterrir devant des scies. Evitez-les, éliminez les ennemis et débloquez la porte. Glissez ensuite en faisant attention. Combattez les derniers ennemis pour faire apparaitre la clé du temple.

Boss : Dark Moray
Tournez sur la plateforme et détruisez la glace qui entoure la bonbonne du liquide réfrigérant. Restez loin des têtes de dragon pour ne pas subir leurs attaques et lancez la bonbonne sur la première tête. Quand elle est gelée, approchez-vous d'elle et détruisez-la. Refaites la même chose avec les autres têtes pour neutraliser la barrière protectrice du monstre. Montez alors, prenez une autre bonbonne et lancez-la sur le boss. Courez ensuite et attaquez la sphère verte située au bas du corps. Détruisez-la et revenez à la plateforme avec les têtes du dragon. Refaites la même opération pour remonter vers le dragon et le geler à nouveau. Attaquez cette fois la sphère qui se trouve sur son dos. Refaites ensuite les mêmes opérations et montez vers le dragon. Frappez-le pour qu'il déclenche une attaque basse et gelez-le. De cette façon vous pouvez attaquer la sphère qui se trouve sur sa tête et en finir avec ce boss.

Shamar (1)

Arid sand (jour) - Acte 1

Commencez le parcours dans le village et ramassez les rings en chemin. Vous avez le choix entre plusieurs chemins mais préférez toujours le chemin le plus haut. C'est le chemin le plus facile et celui qui contient plus d'objets. Utilisez donc les attaques téléguidées pour exploser les ennemis et pour atteindre les zones en hauteur.

Arid sand (jour) - Acte 2

Courez, détruisez les rebots et passez dans l'anneau. Sautez ensuite sur les ressorts en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran. A part quelques plates-formes sur lesquelles vous devez éliminer les rebots et passer entre les anneaux et sur les rampes, vous devez suivre les commandes qui s'affichent à l'écran pour pouvoir progresser et passer ce niveau.

Empire City (1)

Skyscraper Scamper (nuit) - Acte 1

Avancez sur le toit et éliminez les ennemis. Sautez ensuite sur les piliers et passez sur la plateforme suivante. Traversez la poutre et utilisez les perches pour atteindre la plateforme suivante. Détruisez le générateur et sautez d'une perche à l'autre et d'un rebord à l'autre. Traversez une autre poutre et éliminez les ennemis de la plateforme suivante. Traversez une nouvelle poutre en essayant de garder l'équilibre. Sautez sur les plates-formes mouvantes jusqu'à la zone suivante. Eliminez les monstres et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte et traversez la poutre. Eliminez d'autres monstres et actionnez le levier pour sauter sur la plateforme. Montez en utilisant les rebords et éliminez le monstre géant. Ramassez ensuite l'objet et descendez pour le placer sur le piédestal. Sautez vers la plateforme suivante et éliminez les rebots pour débloquer le passage. Traversez la poutre rapidement avant qu'elle ne s'écroule sous vos pieds. Avancez ensuite dans le couloir, détruisez les ennemis et le générateur puis revenez au passage débloqué. Avancez et allez au fond de la zone pour détruire le générateur. Poussez ensuite la caisse et placez-la sur le bouton. Allez actionner le levier.

Adabat (1)

Jungle joyride (nuit) - Acte 1

Eliminez les ennemis et les fleurs puis utilisez la perche pour atteindre le pont. Avancez et utilisez une nouvelle perche. Passez d'un pont à l'autre et utilisez une troisième perche pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez pour affronter le monstre géant. Attaquez-le par derrière et éliminez les créatures qu'il invoque. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire apparaitre des plates-formes. Sautez sur ces dernières pour atteindre l'autre rive. Sautez ensuite en évitant les chutes d'eau. Accrochez-vous aux rebords saillants et progressez en évitant les chutes d'eau. Appuyez ensuite sur le bouton et avancez. Continuez d'avancer jusqu'à la grande caverne. Entrez et appuyez sur les boutons carrés selon l'ordre de la croissance de la fleur symbolisée sur les boutons. Commencez donc par l'image représentant un brin de fleur verte et terminez par l'image de la fleur entière.

Shamar (2)

Arid Sand (nuit) - Acte 1

Avancez et ramassez un baril d'eau pour le lancer sur le magicien en feu. Ruez-vous dessus et éliminez-le avant qu'il ne se ressaisisse. Deux autres magiciens semblables apparaissent. Eliminez-les de la même façon et si vous prenez feu, sautez dans les bassins d'eau qui se trouvent des deux cotés. Passez ensuite la porte et affrontez d'autres bêtes soutenues par des magiciens. Eliminez tout ce beau monde et avancez par la porte suivante avant d'éliminez un autre magicien en feu.

Avancez pour retrouver le prochain ennemi, éliminez-le et avancez. Eliminez les abeilles ainsi que le magicien pour débloquer le chemin. Allez ensuite à droite et prenez l'objet bleu qui se trouve dans l'eau. Allez à gauche où se trouve une porte et des piédestaux. Mettez l'objet sur le piédestal bleu situé à droite de la porte et continuez votre chemin. Avancez et cherchez au centre, entre les arbres, pour trouver l'objet vert. Prenez-le et allez le poser sur le piédestal vert qui se trouve à droite. Revenez à la zone précédente et entrez derrière la grille de droite pour détruire les pots et retrouver l'objet jaune. Remettez-le à sa place près de la porte, à gauche. Reprenez votre route pour rencontrer d'autres magiciens accompagnés d'abeilles. Entrez dans l'alcôve de gauche et attendez que les abeilles vous suivent pour les éliminer rapidement dans cet espace réduit. Eliminez ensuite les magiciens et brisez les pots qui se trouvent dans le coin, à gauche.

Prenez l'objet rouge et revenez en arrière pour le placer sur le piédestal rouge. Passez par la porte et avancez en évitant le feu. Montez la dénivellation et éliminez les deux magiciens en ignorant les deux dragons situés dans les bassins. Poussez ensuite le bloc de pierre qui se trouve au fond à gauche vers la droite. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord saillant. Sautez sur la perche de gauche puis sur le rebord. Remontez et éliminez le gros monstre et les magiciens pour obtenir la clé du temps.

Boss : Dark Guardian
Commencez par frapper ce boss pour le mettre à terre. Allez ensuite vers les cubes et poussez le premier gros cube sur la bande bleue qui se trouve au fond. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent en renfort. Evitez les attaques de marteau du boss et poussez le deuxième cube. Evitez les météorites qui s'abattent sur vous et les grillages qui surgissent du sol. Poussez enfin le dernier bloc et affrontez le boss à mains nues. Quand il attaque, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour le contrer. Finissez ensuite cet ennemi avec vos poings.

Empire City (2)

Skyscraper Scamper (jour) - Acte 1

Courez sur l'autoroute et ramassez les rings en utilisant les pas latéraux. Passez ensuite sur le rail de gauche pour avancer en sécurité. Une fois en l'air, appuyez sur les touches qui s'affichent pour atteindre le chemin le plus haut. Quand vous arrivez au ressort, appuyez sur les boutons qui s'affichent avant la fin du temps imparti. Evitez ensuite les bombes, passez sur le cylindre et évitez les aiguilles. Continuez d'avancer en explosant les rebots jusqu'à atteindre le pont gardé par un robot volant qui vous prend immédiatement en chasse. Evitez ses tirs et ses frappes et sautez pour éviter les bombes qui se trouvent sur la route. Evitez ensuite les tirs des rebots qui arrivent de face. Quand vous serez sur les rails, sautez de l'une à l'autre pour éviter les obstacles. Une fois sur le toit, explosez les rebots pour terminer le niveau.

Adabat (2)

Jungle joyride (nuit) - Acte 2

Avancez sur le pont et sautez sur les plates-formes dès qu'elles surgissent de l'eau. Avancez et éliminez les ennemis puis appuyez sur le bouton pour faire apparaitre de nouvelles plates-formes. Sautez sur ces dernières rapidement puis accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre le port suivant. Montez en haut de la dénivellation et appuyez sur le carré sur lequel se trouve une image représentant des végétaux. Descendez ensuite et utilisez le poteau pour atteindre une nouvelle zone. Eliminez les ennemis et appuyez sur le bouton de gauche puis celui de droite. Revenez sur le pont et appuyez sur le bouton de droite. Allez vers le chemin de gauche et utilisez les ennemis volants pour atteindre les rebords saillants. Montez à l'aide de ces rebords et affrontez les hordes d'ennemis. Passez ensuite par la porte pour

atteindre le ring d'arrivée.

Jungle joyride (jour) - Acte 1

Le parcours se déroule sur les quais. Il s'agit du parcours le plus long du jeu. Vous aurez droit à tous les obstacles précédemment rencontrés. Vous commencez par utiliser les pas latéraux pour avancer sur le quai. Vous passerez ensuite par la mer et vous devrez booster votre perso pour éviter de vous noyer. Une fois dans la jungle, évitez les tirs du robot volant et les bombes en chemin. Evitez ensuite les tirs des robots qui arrivent en face et explosez ceux qui se trouvent sur votre chemin. Quand vous atteindrez à la partie aérienne, utilisez l'attaque téléguidée pour atteindre les chemins les plus élevés (qui sont les plus faciles à traverser). Suivez les touches qui s'affichent quand vous passez sur les ressorts. Utilisez fréquemment le boost pour éviter les pièges qui se referment. Une fois sur le rail, sautez pour passer dans l'anneau et atteindre les niveaux supérieurs.

Boss : Egg Lancer
Pour éliminer ce boss il faut en premier lieu éviter ses lasers en ayant recours aux pas latéraux. Frappez-le ensuite quand il s'approche et avant qu'il ne referme ses pinces. Quand il se place sur le coté, évitez ses lasers en utilisant les pas latéraux à nouveau. Evitez ensuite ses bombes et ramassez les rings pour avoir plus de chance de survivre.

Une fois de retour sur la route, évitez les obstacles en utilisant, comme d'habitude, les pas latéraux. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour sauter sur les ressorts et donner un coup violent au vaisseau. Répétez cette action et faites attention aux lasers qui changent de forme mais qui ne sont pas très difficiles à éviter. Assurez-vous de toujours avoir des rings en réserve pour ne pas mourir au premier coup.

Une fois le boss vaincu et après la cinématique, revenez à Shamar pour parler au professeur. Il vous indique la prochaine étape de votre aventure et vous demande de parler à Tails.

La Tornade - Acte 2

Montez avec Tails à bord de son avion la Tornade. Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer.

Boss : Egg Caudron
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille, vous pouvez restez sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon d'Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

Eggman Land

Vous devez sauter par-dessus des rayons puis éliminer les rebots pour débloquer le passage. Une fois en l'air, suivez les touches qui s'affichent pour pouvoir traverser. Sautez avant la deuxième descente pour atteindre les rails. Sautez ensuite sur la plateforme et utilisez les attaques téléguidées pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite et passez sur d'autres rails. Continuez jusqu'à atteindre le sablier.

Frappez-le pour passer en mode " nuit " et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez les perches pour avancer. Actionnez le levier de la plateforme et montez dessus. Actionnez le levier de la plateforme suivante et sautez pour vous accrocher. Descendez ensuite sur la plateforme circulaire et nettoyez la zone. Actionnez ensuite le levier central. Sautez sur la plateforme pour atteindre le sablier suivant.

Revenez au mode " jour " et sautez sur le ressort. Utilisez le saut mural pour monter et poursuivez le chemin pour entrer dans un tube. Courez sur le rail jusqu'à atterrir dans un canal. Evitez les obstacles et ramassez les rings en chemin. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour atteindre une autre zone avec un nouveau sablier.

Passez en mode " nuit " à nouveau et activez le levier. Avancez sur les tubes pour atteindre la plateforme contenant un

levier. Actionnez ce dernier et passez par la porte. Accrochez-vous au rebord puis sautez sur les tubes pour avancer et atteindre la porte. Entrez et nettoyez la zone puis sortez par la porte.

Revenez au mode " jour " et passez sur les tubes et les plates-formes jusqu'aux sauts à l'aide des ressorts. Appuyez sur les nombreuses touches qui s'affichent pour atteindre votre cible. Planez ensuite en évitant les lasers. Après l'atterrissage, avancez jusqu'au sablier.

Repassez en mode " nuit " et ouvrez la porte. Sautez sur les plates-formes puis sur les perches pour atteindre la porte ensuite ouvrez-la. Descendez, actionnez le levier et entrez par la porte. Glissez dans le tube et évitez les hélices. Eliminez ensuite les ennemis pour débloquer la porte. Actionnez le levier et passez par une autre porte. Glissez encore à l'intérieur d'un nouveau tube et utilisez les perches pour avancer. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre un autre tube. Glissez jusqu'à la nouvelle zone, actionnez le levier et sortez par la porte. Eliminez ensuite les monstres qui se trouvent dans les deux grandes salles pour finir le niveau.

Boss : Egg Dragoon
Evitez les tirs ennemis et frappez-le pendant qu'il s'approche de la plateforme. Eliminez aussi les rebots qui débarquent sur la plateforme. Accrochez vous ensuite au robot et suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour attaquer le boss. Quand vous revenez sur la plateforme, refaites les même actions et frappez les boules vertes du robot. Evitez les ondes de choc et les projectiles ennemis en actionnant le bouclier. Accrochez-vous ensuite au robot et massacrez-le.

Boss : Dark Gaia
Evitez les météores lancés par votre ennemi. Evitez ensuite son rayon destructeur. Une fois devant le monstre, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour le frapper. Lorsque le monstre attrape votre golem, une partie de course se déclenche. Evitez les obstacles et appuyez sur les bons boutons pour frapper l'oeil du monstre. Refaites cette action plusieurs fois pour aveugler votre ennemi.

Boss : Perfect Dark Gaia
Avec Super Sonic, évitez les obstacles et ramassez les rings. Pendant que Chip attire l'attention du monstre, courez autour de la sphère qui fonctionne comme un bouclier pour le monstre et éliminez les yeux du boss qui dépassent la sphère de protection. Evitez le rayon ravageur de votre ennemi et continuez à attaquer ses yeux. Une fois dans le face à face final, suivez les indications qui s'affichent pour attaquer le monstre. Protégez-vous contre le rayon de l'ennemi en appuyant répétitivement sur le bouton qui s'affiche ensuite finissez le monstre. Félicitations, vous venez de venir à bout du dernier boss du jeu.

Sorcery

© Sony 2012

LE MAGICIEN CORROMPU

Afin de battre le magicien corrompu aisément, il suffit de geler son corps le plus possible, puis d'alterner les éclairs magiques et les éclairs de foudre pour l'achever.

SoulCalibur II HD Online

© Namco Bandai 2013

COSTUMES ALTERNATIFS

Appuyez sur Garde quand vous choisissez votre personnage pour jouer avec une autre tenue.

NOUVEAUX PERSOS

Jouer avec Yoshimitsu

Terminez le chapitre 2 du Weapon Master. Battez Yoshimitsu quand vous l'affronterez

Jouer avec Charade

Terminez le chapitre 2 du Weapon Master. Battez Charade quand vous l'affronterez.

Jouer avec Cervantes

Terminez le chapitre 3 du Weapon Master. Battez Cervantes quand vous l'affronterez.

Jouer avec Sophitia

Terminez le chapitre 4 du Weapon Master. Battez Sophitia quand vous l'affronterez.

Jouer avec Seung Mina

Terminez le chapitre 6 du Weapon Master. Battez Seung Mina quand vous l'affronterez.

NOUVELLE INTRO

Terminez les missions du mode Weapon Master.

STAGES ALTERNATIFS

Sélectionnez un des modes débloqués en mode Weapon Master et avant de valider, faites gauche ou droite.

TOUS LES MODES DE JEU

Arcade Extra
Terminez le mode arcade avec n'importe quel personnage.

vs. Extra
Terminez le mode arcade extra avec n'importe quel personnage.

vs. team Extra
Terminez le mode extra team battle avec n'importe quel personnage.

Extra survival
Terminez le mode survival avec au moins dix victoires.

Entraînement Extra
Terminez le mode Weapon Master avec n'importe quel personnage.

vs. team battle Extra
Terminez le mode extra team battle.

JOUER AVEC BERSERKER

Terminez le mode maître d'armes. Recommencez ensuite les missions bonus allez au donjon où se trouve Berserker. Battez le boss du donjon pour débloquer Berserker.

JOUER AVEC LIZARDMAN

Terminez deux fois le mode maître d'armes. Battez Inferno en mission bonus pour débloquer Lizardman.

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Assassin

Terminez le deuxième stage du sous-chapitre 3 du mode maître d'armes.

Berserker

Terminer le sous-chapitre 1 en mode bonus.

Cervantes

Terminez le chapitre 3 du mode maître d'armes.

Charade

Terminez le premier stage du chapitre 3 du mode maître d'armes.

Lizardman

Terminez la mission 4 du sous-chapitre bonus Alioth deux fois.

SOUS-CHAPITRE EDGEMASTER

Si vous voulez accéder au sous-chapitre Alioth, il faut terminer la mission 3 du chapitre 4 en ayant au moins atteint le niveau 72, Iron Edgmaster.

GUIDE COMPLET

QUELQUES EXPLICATIONS AVANT DE COMMENCER

Ce guide vous présente le mode maître d'armes. Nous avons utilisé les versions GameCube et Playstation 2 du jeu pour le réaliser (les différences entre les deux versions n'étant qu'au niveau de l'ergonomie à la manette, la nervosité et la beauté des décors, la première dominant généralement de peu la seconde sur tous ces points, ainsi que sur la présence d'un personnage exclusif sur chaque version de chaque console).
Afin de clarifier les choses, nous avons séparé le guide en deux grandes parties : le premier et le deuxième mode. C'est à dire que toutes les missions existent en deux versions : la première, celle que vous faites la première fois dans le jeu, en évoluant jusqu'au combat final puis la deuxième qui est accessible en refaisant les missions une fois le combat final accompli. Dans la première partie nous expliquerons donc la première version puis dans la seconde nous expliquerons la deuxième version, c'est aussi simple que ça ;).
Nous expliquerons le jeu de manière linéaire : c'est à dire que nous n'expliquons pas les sous-chapitres et chapitres bonus au fur et à mesure que vous les débloquerez, nous les avons tous réunis à la fin.
Vous trouverez à la fin une liste des objets à acheter et des missions.
Finissons par quelques conseils. Commencez par faire quelques parties dans le mode arcade avant de vous lancer et trouvez deux-trois personnages sur lesquels vous vous sentez à l'aise : en effet, vous ne pourrez acheter les armes de tous les persos, donc il faudra choisir judicieusement les persos pour lesquels vous achèterez des armes en priorité. Pensez à aller voir dans le magasin de chaque chapitre pour voir s'il y a de nouvelles armes pour vos persos et les acheter, sans quoi le jeu sera très difficile ! Enfin, n'oubliez pas de lire les textes afin de profiter pleinement de l'histoire,

les jeux de combat avec un vrai scénario (et intéressant de surcroît !) étant bien trop rares ;).

PREMIER MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Débloqué dès le début
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Mitsurugi

Terminez les exercices que l'on vous ordonne pour finir la mission. Vous gagnez le mode Entraînement bonus en réussissant cette mission.

Bulwark Ruins

Difficulté : *
Adversaires : Kilik, Xianghua, Maxi

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes pas complètement soigné entre chaque combat. Mais comme nous sommes encore en niveau une étoile, cela reste assez facile !

Warrior's Trial Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Taki

Un simple un contre un sans difficulté contre Taki pour clore le chapitre ! Il n'y a pas de quoi s'affoler !

Vous gagnerez l'arène Lakeside Coliseum ainsi que l'accès à Thuban en finissant cette mission.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir les trois arènes du chapitre 1 : Regulus en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Difficulté : *
Adversaire : Voldo

Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Difficulté : *
Adversaire : Yunsung

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes !

Minkar Mine

Difficulté : **
Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Yoshimitsu

C'est le premier donjon que vous avez à faire. Profitons-en pour expliquer le principe des donjons : déplacez-vous dans la carte du donjon et choisissez une pièce : dans chaque pièce vous aurez un combat. Si vous le réussissez, vous pouvez accéder aux salles suivantes. Rassurez-vous, vous avez autant d'essais que vous le souhaitez sans avoir à revenir à la carte du monde en cas de défaite. Par contre, vous ne pouvez pas sortir d'un donjon, sinon vous devez le reprendre au départ. Explorez bien TOUTES les salles avant de battre le boss d'un donjon pour obtenir des armes pour vos persos ! Ici, il n'y a que trois combats donc cela va encore ;).

Vous gagnerez Yoshimitsu pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Benetnsach en finissant cette mission.

Chapitre 3 : Benetnsach
Obtention : Finir les 3 arènes du chapitre 2 : Thuban en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Difficulté : **
Adversaire : Charade

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Attention à vous car les bords ne font pas de cadeau ici. Les projections seront, avec la plupart des persos, vos meilleurs alliés. Si vous avez un peu de mal, utiliser un personnage tel que Raphael ou Mitsurugi pourra vous faciliter la tâche.

Vous gagnerez Charade pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Talitha Gambling Den

Difficulté : **
Adversaire : Taki

Cette fois, ce un contre un est en arène fermée. Vous n'infligerez efficacement des dégâts qu'en projetant votre ennemi sur le sol ou les murs : les coups de pieds sont les plus efficaces pour cela.

Diphda Temple

Difficulté : **
Adversaire : Raphael

L'ennemi se protège énormément. Faites une projection pour casser sa garde puis frappez-le si possible. Réitérez l'opération jusqu'à vaincre ! C'est aussi simple que ça !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 1 : Schedar en finissant cette mission.

Benetnasch Harbor

Difficulté : **
Adversaires : Maxi, Ivy, Voldo, Cervantes

Une mission un peu plus dure, il est vrai. Si vous êtes frappé par l'arme d'un ennemi, vous serez paralysé un court instant. Court, certes, mais qui laissera le temps à votre ennemi de vous retaper dessus. Vous regagnez une partie de

votre vie à chaque combat. Les ennemis eux mêmes ne sont pas très puissants mais les coups paralysants leur donne un bon avantage. Mais cela reste tout à fait surmontable, au vu de ce qui va venir !

Vous gagnerez Cervantes pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Mizar.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Benetnasch Harbor] (arène 4) du chapitre 3 : Benetnsach en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Difficulté : **
Adversaire : Assassin

Cette mission est un peu particulière. En effet, votre adversaire commencera le combat avec une bombe dans les mains, et il vous la refilera en vous donnant un coup. Bien sûr, vous pourrez également lui " rendre " en le tapant également. Le combat dure vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains. Quand vous n'avez pas la bombe, restez à distance de votre adversaire et tapez-le s'il se rapproche trop pour le mettre au sol et pouvoir reprendre de la distance. Si vous avez la bombe, c'est évident, débarrassez-vous en le plus vite possible.

Vous gagnerez l'arène Money Pit/Top Tier en finissant cette mission.

Windmill

Difficulté : ***
Adversaires : Yoshimitsu, Taki

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Ne laissez pas votre ennemi se relever, afin de pouvoir finir rapidement le combat, mais faites attention à votre ennemi cependant (ne foncez pas bêtement dans une attaque !).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Merope monastery

Difficulté : ***
Adversaires : Yunsung, Ivy, Mitsurugi, Astaroth, Nightmare

Un time attack cette fois-ci. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît.

Deserted Village

Difficulté : ***
Adversaires : Mitsurugi, Raphael

Les adversaires essayent de bloquer les enchaînements de coups verticaux. Donnez des coups horizontaux et utilisez vos projections pour vous en sortir plus facilement.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Charon's Pass

Difficulté : ***
Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Sophitia

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus, mais ça fait toujours un peu plus d'argent pour acheter des armes. Un petit conseil pour les salles au sol de glace : comme vous glissez beaucoup, il suffit de donner un bon coup bien droit pour expulser votre adversaire du terrain , qui glissera misérablement jusqu'au vide autour du terrain :).

Vous gagnerez Sophitia pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Altair en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Charon's Pass] (arène 5) du chapitre 4 : Mizar en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Difficulté : ***
Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (dans votre équipe, les deux premiers persos sont choisis au hasard, le dernier est celui que vous avez de sélectionné en ce moment) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus standard en finissant cette mission.

Paradise of Altair

Difficulté : ****
Adversaire : Votre personnage

Vous combattez contre le même personnage que vous. Attention, votre ennemi est puissant et résistant ! Rien de particulier sinon, il s'agit d'un un contre un à la régulière.

Vous gagnez une arme ainsi que l'accès à Aldebaran en finissant cette mission.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir les 2 missions du chapitre 5 : Altair en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple. Jouez du mieux que vous pouvez pour gagner, c'est le seul conseil que je puisse vous donner !

City of Nashira

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 300, 600, 1200, 2400, 4800

Cette mission est un peu particulière. A chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement ce jeu de " quitte ou double ".

Seginus Temple

Difficulté : ***
Adversaire : Seung Mina

Un combat très facile puisque votre adversaire n'est pas très résistante et que ses coups sont assez faibles.

Vous gagnerez Seung Mina pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Crytomeria Ridge

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie. Martelez la touche de garde et pressez la direction vers votre adversaire dès qu'elle va vous donner un coup pour bloquer l'attaque de votre assaillante et lui infliger des dégâts : deux contre-attaques suffiront à la vaincre !

Siam Ruins

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

L'arme de votre ennemi absorbera vos points de vie pour le régénérer. Le combat sera donc un peu plus fastidieux que d'habitude. Surtout que votre adversaire est loin d'être mauvais !

Vous gagnerez le mode Survie bonus standard en finissant cette mission.

Underground Juno

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Assassin, Astaroth

Voici encore un donjon à explorer. Vous avez 200 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,). Il y a une impasse au nord-est du labyrinthe qui renferme une arme (droite, droite, haut, droite, droite, droite,).

Vous gagnez l'arène Labyrinth ainsi que l'accès à Rigel en finissant cette mission.

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Underground Juno] (arène 6) du chapitre 6 : Aldebaran en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Difficulté : ***
Adversaire : Maxi

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de l'envoyer sur le sol ou les murs. Donner un coup de pied en courant vers votre ennemi est la solution la plus facile à mettre en oeuvre pour projeter sur les murs ou le sol, bien qu'un peu fastidieuse.

Rigel, Spiritual City

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Oh joie ! Encore un facile combat contre " Minerva " ! Déchaînez vous, des combats simples comme ça, vous n'en verrez plus !

Vous gagnerez l'arène Hwangseo Palace/Phoenix Court en finissant cette mission.

Forbidden Grounds

Difficulté : ***
Adversaire : Inferno

Voici votre premier combat contre Inferno, la créature créée par Soul Edge.Mais rassurez-vous, le combat est plus impressionnant que dur ! Combattez aussi bien que d'habitude et vous vous en sortirez, vous avez déjà rencontré bien pire depuis le début du jeu !

Vous gagnerez une arme ainsi que l'accès à Merak en finissant cette mission.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir les 3 missions du chapitre 7 : Rigel en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Difficulté : ****
Adversaires : Yunsung, Cassandra, Raphael, Ivy, Xianghua

Un time attack à nouveau, sur le même principe que celui de Mizar. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis, et en plus les ennemis peuvent pénétrer vos défenses ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps n'est pas trop juste, mais ne traînez pas trop non plus.

Crystal Mine

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Votre barre de vie diminue au fil du temps, mais en contrepartie vous poussez l'ennemi plus loin. Ne perdez pas de temps et faites reculer votre adversaire à renfort de coups de pieds jusque dans l'eau !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 3 : Pollux en finissant cette mission.

Dubhe Arena

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper (cela

demandera un petit peu d'entraînement mais ce n'est pas trop dur non plus !).

Io's Vase

Difficulté : ***
Adversaire : Kilik

Là, vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air. Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui-même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez l'arène Egyptian Crypt en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Difficulté : ****
Adversaire : Nightmare

Ca y est ! Vous voilà au combat contre Veral ! Pour vous compliquer la tâche, il est régénéré continuellement. Exploitez le point faible de Nightmare pour le vaincre : une fois qu'il est à terre, si vous l'enchaînez bien, il ne pourra plus se relever ! Frappez-le en continu et ne le laissez pas attaquer !

Vous gagnerez une nouvelle tenue ainsi que l'accès à Algol en finissant cette mission.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Grand Shrine of Merak] (arène 5) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Difficulté : ***
Adversaire : Astaroth

Votre adversaire est invisible, vous ne pouvez voir que son arme. Qu'importe, votre adversaire n'est pas très fort et assez statique alors vous n'aurez pas le moindre mal à en finir !

Ancient Amphiteater

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Yunsung, Raphael, Mitsurugi

Une mission assez difficile. Vous êtes attiré sur votre adversaire, vous n'êtes pas soigné entre les combats et vous avez

quatre ennemis à vaincre. Comme vous êtes attiré sur l'ennemi, prendre un personnage lourd et puissant comme Nightmare est assez avantageux car vous pourrez frapper l'adversaire sans lui laisser le temps d'attaquer puisque vous êtes attiré vers lui ! La mission est difficile, certes mais il y a quand même une récompense en or assez rondelette puisque tous les coups que vous portez à l'ennemi vous rapportent de l'argent en grande quantité ! Le temps de chaque combat est très court : faites attention à ne pas être celui avec le moins de vie au time's up.

Reclusive Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Deux simples un contre un sans paramètre particulier à prendre en compte : jouez simplement du mieux que vous le pouvez ! Vous ne regagnez pas votre vie entre les deux combats.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus alternatif en finissant cette mission

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Terminer la mission [Reclusive Palace] (arène 3) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Difficulté : ****
Adversaires : Talim, Xinghua, Seung Mina, Taki, Ivy

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattantes à vaincre, et elles ne se laisseront pas faire ! Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider ! Vous regagnerez un peu de vie entre chaque combat.

Court of the Dead

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. Dans l'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,), vous trouverez une arme. Dans la deuxième impasse, au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,), vous trouverez une arme. Le boss (qui n'est autre que Minerva) est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Tartaros

Difficulté : ****
Adversaire : Inferno

Vous voilà face à Veral, sous la forme d'Inferno ! Vos talents de combattant vont être mis à l'épreuve ! Le combat est

comme les autres, en un contre un, mis à part qu'il n'y a pas de bord pour jeter l'ennemi et qu'à chaque fois que le boss perdra un tiers de sa vie, il changera d'arme. Bon courage !

Le boss " de fin " battu, ne vous réjouissez pas trop vite : quand il n'y en a plus, il y en a encore. et même encore beaucoup rajouterais-je ! A vous la joie de refaire toutes les missions, et en découvrir une bonne quantité supplémentaire !

Vous gagnerez la séquence d'intro du mode Maître d'armes ainsi que, et surtout, le second mode pour le maître d'armes.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon assez difficile si on le fait dès qu'il est débloqué (il est plus facile de le faire avec les armes plus puissantes que vous trouvez dans les derniers chapitres), vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions (ennemi qui commence sans avoir toute sa vie, projection sur le sol plus puissante, vous êtes constamment régénéré...). Il y a une impasse contenant une arme (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre contenant également une arme vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,). Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,)

Vous gagnerez le mode Combat en équipe bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (Iron Edgemaster ou plus). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Difficulté : ***
Adversaire : Xianghua

C'est un match avec la bombe. Rappelons-le, il faut donc, pour gagner, que ce soit votre adversaire qui ait la bombe à la fin du temps imparti.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ceres Stronghold

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Bien que vous soyez attiré vers votre adversaire lors de ce match, cette mission est en un contre un tout ce qu'il y a de plus classique !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ancient Library

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps lors de ce match. Abrégez le combat.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Temple in the Clouds

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Le vent souffle dans le terrain et les chocs contre les murs ou le sol sont plus efficaces. Sinon, ce n'est qu'un un contre un de plus.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Talim

C'est la mort assurée si vous ou votre adversaire tombez sur le sol : il suffit de prendre l'initiative pour gagner !

Castle of Damned

Difficulté : ***
Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

Votre santé baisse au fil du temps. Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Hero's Trail

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Kilik
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

Voici encore un donjon à explorer. Comme toujours, les conditions des différents combats sont aléatoires. Le boss (très fort d'ailleurs, pour le vaincre, servez vous de la lave et des murs) se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 4 : Procyon en finissant cette mission.

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Difficulté : ***
Adversaires : Necrid, Lizardman, Charade, Astaroth

Vous pouvez repousser vos ennemis plus loin, et les bords ne font pas de cadeau : il est donc plus facile de faire sortir vos ennemis de l'arène, bien que les attaques normales restent assez efficaces ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Tower of Happiness

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Pour réussir cette mission, vous n'avez d'autre solution que d'éjecter votre adversaire. Heureusement vos coups poussent plus loin ! De plus, le vent vous poussera un peu. Réglez l'affaire le plus vite possible puisque vos coups sont inefficaces !

Mount Procyon

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

Toute chute sur le sol vous projette haut en l'air mais vu le peu de résistance de l'ennemi, vous n'aurez pas à utiliser ce paramètre.

Vous gagnerez le mode Survie bonus mort subite en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 800, 1600, 3200, 6400, 12800

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 2 : Cepheus en finissant cette mission.

Ruchba's Mandible

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Ivy

La particularité de cet énorme donjon est que votre barre de vie, en partie régénérée à chaque victoire, est la même pour accomplir tous les combats. De plus, vous pouvez repousser vos ennemis plus loin que la normale.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Difficulté : ***

Adversaire : Cervantes

Si vous êtes debout au sol lors d'un tremblement de terre, vous serez paralysé quelques instants. Pour ne pas en subir les effets, vous devrez être en l'air ou au sol lors du séisme.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus extrême en finissant cette mission.

Gateway to Hell

Difficulté : ***
Adversaire : 5 personnages aléatoires
Gains : 600, 1200, 2400, 4800, 9600

Une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Swordmen's Grave

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Necrid

Voici un des plus grands donjons du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres, et cela sera finalement plus long que dur. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combat.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Difficulté : ****
Adversaires : Ivy, Taki, Sophitia, Seung Mina, Cassandra, Xianghua, Talim

Pas moins de sept combattantes à vaincre à la suite ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat. Seuls vos talents de joueur vont pouvoir vous aider !

Er Rai

Difficulté : ***
Adversaire : Raphael

Les bords ne font de pas de cadeaux. Vous pouvez vous en servir à votre avantage ou bien tout simplement battre votre adversaire à la régulière.

Vous gagnerez le mode Survie bonus. Pas de guérison en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Et pour conclure ce chapitre voici venir un nouveau... donjon ! Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

SECOND MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Adversaire : Aléatoire

Vous et votre adversaire êtes régénérés en permanence. Les coups font leurs dégâts normaux mais les projections sur le sol et les murs rapportent gros.

Bulwark Ruins

Adversaires : Ivy, Astaroth, Nightmare

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes que peu soigné entre chaque combat.

Warrior's Trial Grounds

Adversaires : Sophitia, Seung Mina, Necrid, Heihachi/Link

Vos adversaires combattent avec leur onzième arme : ce sont des armes loufoques qui font des sons bizarres et dont la puissance est assez faible. Vous êtes complètement régénéré entre chaque combat.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Adversaire : Taki

Cette mission en second mode est identique à celle du premier mode, si ce n'est bien sûr que la difficulté est plus élevée car votre ennemi est plus rapide. Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties, ou bien le faire sortir du terrain. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Adversaire : Mitsurugi

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes ! La nouveauté en second mode vient du fait que la vitesse de votre personnage (ainsi que celle de votre adversaire) est augmentée.

Minkar Mine

Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Raphael

Explorez ce donjon tout simple (puisque composé de deux pièces et un boss) pour finir la mission. Notez qu'en second

mode la carte des donjons n'est pas modifiée.

Chapitre 3 : Benetnsach

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Adversaire : Berserker

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Les bords ne font pas de cadeau ici et la gravité est plus faible ! Foncez droit devant sur votre ennemi sans lui laisser le temps de se relever pour le pousser rapidement dans le vide.

Talitha Gambling Den

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Vous contrôlez obligatoirement le personnage Lizardman. Vous devez réussir les trois combats en projetant vos ennemi sur le sol ou les murs, c'est le seul moyen de leur infliger des dégâts : les coups de pied sont les plus efficaces pour cela. Vous êtes entièrement régénéré entre chaque combat.

Diphda Temple

Adversaire : Charade

L'ennemi esquive sans relâche. De plus vous n'avez pas beaucoup de temps et le time's up sera toujours en faveur de votre adversaire, même s'il lui reste moins de vie qu'à vous ! Les projections peuvent bien vous aider à gagner ce match.

Benetnasch Harbor

Adversaires : Ivy, Raphael, Cervantes, Voldo

Battez-vous du mieux que vous pouvez pour battre vos 4 adversaires ! Vous regagnez toute votre vie entre les combats.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Adversaire : Aléatoire

La mission est exactement la même qu'en premier mode, à la différence que c'est vous qui avez la bombe au début ! Le combat dure ici aussi vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains.

Windmill

Adversaires : Assassin, Assassin

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Attaquez sans relâche pour que l'ennemi n'ait pas le temps de vous frapper.

Merope monastery

Adversaires : Mitsurugi, Voldo, Taki, Nightmare, Cervantes

Un time attack bien corsé ! Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît et les ennemis sont assez résistants...

Deserted Village

Adversaires : Necrid, Astaroth

Vous avez deux ennemis à vaincre. Comme ils utilisent des armes contre les Breaks et des attaques horizontales, pour vous aider il serait bon de placer quelques projections.

Charon's Pass

Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Maxi

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. La carte est semblable à celle du donjon dans le premier mode. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus dedans.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (les trois personnages non sélectionnables en mode maître d'armes , c'est à dire Assassin, Berserker, Lizardman) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable.

Paradise of Altair

Adversaire : Votre personnage, votre personnage

Attention, votre ennemi est rapide et résistant mais vous le repoussez plus loin et le terrain est réduit. Vous en déduirez donc que la meilleure option est d'essayer de faire tomber vos ennemis. Vous regagnerez environ une moitié de vie après le premier combat.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Adversaire : Assassin

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple où tout joue contre vous : votre vie baisse au fil du temps et votre ennemi est rapide et résistant ! Je n'ai malheureusement pas de conseil à vous donner vu que c'est vous qui tenez la manette ;).

City of Nashira

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1000, 2000, 4000, 8000, 16000

Cette mission est un quitte ou double : à chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement l'arène.

Seginus Temple

Adversaire : Seung Mina

Un contre un basique, mis à part que votre ennemi est avantagé pour les Guard Breaks.

Crytomeria Ridge

Adversaire : Sophitia

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie, comme pour le premier mode. Mais attention car l'ennemi sera plus mobile !

Siam Ruins

Adversaire : Taki

L'ennemi est régénéré et des tremblements de terre ont lieu fréquemment (si vous n'êtes pas à terre ou en l'air lors du séisme, votre personnage sera désappointé un court instant). Mais cela n'est pas trop difficile, votre adversaire n'étant pas très agressif.

Underground Juno

Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Xianghua, Seung Mina

Vous avez 250 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat) pour explorer ce donjon (la carte identique à celle du premier mode). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,).

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Adversaire : Ivy

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de le frapper contre un mur. Frappez votre adversaire avec une attaque vers le haut près du mur : il se collera au mur et en glissera lentement : frappez-le alors (c'est plus

facile à dire qu'à faire !).

Rigel, Spiritual City

Adversaire : Aléatoire

La seule particularité de ce combat est que ni vous, ni votre adversaire pouvez bloquer les attaques. Cela ne fait que faciliter les choses !

Forbidden Grounds

Adversaire : Inferno

Ce combat contre Inferno est plus dur dans ce second mode mais c'est bien la seule différence.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Adversaires : 5 personnages aléatoires

Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis qui sont régénérés au fil du temps ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps est un peu juste vu que les ennemis se régénèrent donc ne perdez pas de temps !

Crystal Mine

Adversaire : Charade

Les combattants rebondissent en l'air si ils sont envoyés sur le sol et vous pouvez pousser à plus grande distance votre ennemi. Rien de particulièrement déstabilisant finalement.

Dubhe Arena

Adversaire : Aléatoire

Cette fois aussi, vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper.

Io's Vase

Adversaire : Aléatoire

La même chose qu'en premier mode mais en plus dur : vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air. Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Nombre de batailles : 19 + 1 boss

Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Adversaire : Ivy, Necrid, Kilik

Une suite de trois matches classiques où (malheureusement) vos ennemis sont régénérés en continu. Vous êtes un peu soigné entre chaque combat.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Adversaires : Aléatoire, Aléatoire

Vos adversaires sont invisibles, vous ne pouvez voir que leurs armes. Mais là aussi, vos adversaires ne sont pas très forts et peu réactifs donc la mission n'est pas trop difficile. Vous êtes complètement soigné entre les combats.

Ancient Amphiteater

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Une mission aussi originale que difficile : si vous tombez sur le sol, vous mourrez sur le champ ! Les ennemis ne sont pas très vifs donc profitez-en pour ne pas les laisser se relever et ne faites pas dans la finesse. Vous gagnerez un bonus d'argent en plus à la fin de la mission qui augmente à chaque coup porté à l'ennemi. Vous avez trois adversaires à vaincre.

Vous débloquerez l'accès à l'arène 4 [Northern Algol] de ce chapitre en finissant cette mission

Reclusive Palace

Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire, très rapide pour ce second mode, jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Idem qu'en premier mode : éliminez les deux soeurs sans contrainte ni règle particulière, mis à part qu'elles sont plus résistantes. Vous gagnerez à peu près un quart de vie entre les deux combats.

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 1 : Castor en finissant cette mission.

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Adversaires : Raphael, Taki, Mitsurugi, Xianghua, Talim

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattants à vaincre. Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider, surtout que vous ne regagnez pas de vie entre chaque combat ! Une mission ardue !

Court of the Dead

Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. L'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,) et au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) sont vides. Le boss est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Tartaros

Adversaire : Inferno

Un simple un contre un contre Soul edge (sous la forme d'Inferno), comme dans le premier mode, sauf qu'il sera plus dur à battre qu'en premier mode, bien évidemment ! Le combat sera cette fois aussi réparti en trois phases.

Vous gagnerez la séquence de fin du mode maître d'armes en finissant cette mission.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon, vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions, sauf pour l'avant dernière salle où vous combattrez Sophitia. La carte est identique à celle du premier mode (comme tous les donjons en second mode). Il y a toujours une impasse (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,) mais il n'y a aucun bonus dedans. Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) : chaque coup que vous lui porterez fera augmenter le bonus d'argent que vous aurez en réussissant la mission.

Vous gagnerez Berserker pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (grade d'Iron Edgemaster ou supérieur). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Adversaire : Xianghua

C'est un match classique en un contre un.

Ceres Stronghold

Adversaire : Voldo

Vous êtes attiré vers votre adversaire qui est régénéré en permanence lors de cette mission.

Ancient Library

Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps pendant ce match.

Temple in the Clouds

Adversaire : Cassandra

Les chocs contre les murs ou le sol sont les meilleurs moyens d'infliger efficacement des dégâts dans ce un contre un.

Vous gagnerez Lizardman pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Adversaire : Aléatoire

Les règles changent un peu cette fois puisque qu'il n'y a que vous qui êtes affecté par les mines : vous devrez donc abattre votre ennemi pour gagner et non l'envoyer au sol. Le seul moyen de vous en sortir sera, comme bien souvent, de ne pas laisser le temps à votre adversaire de se relever !

Castle of Damned

Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

En plus de votre santé qui baisse au fil du temps, les ennemis sont plus véloces ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Vous gagnerez Assasin pour les modes classiques et bonus ainsi que l'accès à la mission [Hero's Trail] en finissant la mission

Hero's Trail

Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Voldo
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

La carte de ce donjon est la même que dans son premier mode. Le boss se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Adversaires : Assassin, Lizardman, Berserker, Necrid

Les bords ne font pas de cadeaux et vous êtes éloigné de votre adversaire ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Tower of Happiness

Adversaire : Charade

Vos coups poussent plus loin et les chocs contre les murs et le sol sont plus efficaces ! Ejectez votre adversaire pour vous en sortir facilement.

Mount Procyon

Adversaire : Aléatoire

Vous ne pouvez infliger efficacement des dégâts qu'en frappant votre ennemi lorsqu'il est en l'air. Comme toujours, les personnages conseillés sont Link, Heihachi et Yunsung. C'est une fois de plus une histoire de timing.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1200, 2400, 4800, 9600, 19200

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Ruchba's Mandible

Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Taki

Le même donjon interminable qu'en premier mode, et avec les mêmes contraintes s'il vous plaît.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Adversaire : Aléatoire

Les conditions de combat sont inconnues pour ce un contre un.

Gateway to Hell

Adversaire : 5 personnages aléatoire
Gains : 1500, 3000, 6000, 12000, 24000

Un quitte ou double plus difficile que d'habitude : vos ennemis sont plus rapides et vous ne pouvez contrer. Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Swordmen's Grave

Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Link/Heihachi

Voici le plus long donjon du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combats.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode et la mission [Tartaros
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Adversaires : Seung Mina, Voldo, Mitsurugi, Sophitia, Taki, Cervantes, Nightmare

Vous avez sept ennemis à vaincre, et de surcroît qui sont régénérés en permanence (comme ils utilisent leurs armes soul edge, cela ne fait en fait qu'annuler en partie l'effet d'absorption de la vie qui se produit quand on utilise les armes soul edge) ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat.

Er Rai

Adversaire : Aléatoire

La contrainte de ce un contre un est les séismes qui se produiront. Comme toujours, ils vous paralyseront quelques instants si vous êtes au sol lors du tremblement de terre.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Le conventionnel donjon pour finir le chapitre. Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Voilà, le guide des missions est terminé. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des objets que vous pouvez acheter dans le magasin de chaque région et un récapitulatif des différentes missions dans les régions qui pourront vous aider à faire le point sur ce que vous avez acheté comme objets ou fait comme missions (je vous conseille de les imprimer et de rayer au fur et à mesure ce que vous avez acheté ou fait). Tchao !

Liste des objets dans le magasin de chaque region

Note : nous avons volontairement exclu les armes et bonus propres aux personnages exclusifs de chacune des trois versions du jeu

Chapitre 1 : Regulus

Armes :
Epee (Raphael)
Wind Guide (Talim)
Machete (Yunsung)
Spiked Shield (Cassandra)
Korefuji (Mitsurugi)
Kunai (Taki)
Cat Claws (Voldo)
Flamberge (Nightmare)
War Hammer (Astaroth)
Mirage Blade (Ivy)
Quarterstaff (Kilik)
Kard (Xianghua)
Testsuryu (Maxi)
Lemures (Necrid)
Swordbreaker (Sophitia)
Defender (Seung Mina)
Shiranui (Yoshimitsu)
Falchion (Cervantes)

Bonus :
Galerie d'armes

Tenues :
Mitsurugi

Chapitre 2 : Thuban

Armes :
Wind Guide (Talim)
Spiked Shield (Cassandra)
Kunai (Taki)
Mirage Blade (Ivy)
Kard (Xianghua)
Stiletto (Raphael)
Tonfa (Talim)
Khanjar (Yunsung)
Black Blade (Cassandra)
Two Handed Sword (Mitsurugi)

Slicer (Taki)
Tofana Scissors (Voldo)
Great Blade (Nightmare)
Terror Moon (Astaroth)
Wiseman Mace (Ivy)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Nothern Star (Xianghua)
Chained Kozuka (Maxi)
Morphos (Necrid)
Xi Sword (Sophitia)
Hyhup Do (Seung Mina)
Kastane (Yoshimitsu)
Firangi (Cervantes)
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Shamshir (Mitsurugi)
Shame & Blame (Voldo)
Iron Staff (Kilik)

Bonus:
Démonstration de combat

Tenues :
Taki

Chapitre 3 : Benetnasch

Armes:
Stiletto (Raphael)
Khanjar (Yunsung)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Chained Kozuka (Maxi)
Reiterpallasch (Raphael)
Side Harpe (Talim)
Xiao Lian (Yunsung)
Metesashi (Cassandra)
Shamshir (Mitsurugi)
Kagekiri (Taki)
Shame & Blame (Voldo)
Stell Paddle (Nightmare)
Battle Ax (Astaroth)
Dream Blade (Ivy)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Orcus Claw (Necrid)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Zantestsuken (Yoshimitsu)
Erlang's Blade (Cervantes)
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Yoraitohshi (Taki)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Ignis Fatuus (Necrid)

Tenue :

Voldo

Chapitre 4 : Mizar

Armes :
Side Harpe (Talim)
Metesashi (Cassandra)
Kagekiri (Taki)
Dream Blade (Ivy)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Wo Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoroitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Lambent Viper (Necrid)
Philgethon (Cervantes)

Tenues :
Nightmare

Chapitre 5 : Altair

Armes :
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Wa Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoraitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)

Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (haute définition)

Tenues :
Astaroth

Chapitre 6 : Aldebaran

Armes :
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Tailm)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)
Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Wind Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)

Bonus :
Galerie d'images (illustrations)

Tenues :
Ivy

Chapitre 7 : Rigel

Armes :
Wa Dao (Raphael)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Basilard (Mitsurugi)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Raimei (Maxi)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Talim)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)
Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (images spéciales)

Tenues :
Xianghua

Chapitre 8 : Merak

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fuakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Wing Sword (Xianghua)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)

Amud (Kilik)
Krita-yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)

Tenue :
Raphael

Chapitre 9 : Algol

Armes :
Schweizer (Raphael)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Lambent Viper (Necrid)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-Yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sohpitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)
Synval (Sophitia)

Tenues :
Talim

Chapitre 10 : Antares

Armes :
Cao Ankana (Talim)

Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Amraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Estoc (Raphael)
Maila Kari (Talim)
Blue Thunder (Yunsung)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Masamune (Mitsurugi)
Kamizoroe (Taki)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Demon Tail (Ivy)
Duel Rod (Kilik)
Blue Storm (Xianghua)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Tenues :
Talim
Mitsurugi
Voldo
Cassandra

Sous-chapitre 1 : Schedar

Bonus :
Kata Raphael
Kata Talim
Kata Yunsung
Kata Cassandra
Kata Mitsurugi
Kata Taki
Kata Voldo
Kata Nightmare
Kata Astaroth
Kata Ivy
Kata Kilik
Kata Xianghua
Kata Maxi
Kata Necrid
Kata Sophitia
Kata Seung Mina
Kata Yoshimitsu
Kata Charade
Kata Cervantes

Sous-chapitre 2 : Alioth

Armes :
Cane (Raphael)
Weight (Talim)

Child's Sword (Yunsung)
Keepsake (Cassandra)
Souvenir Gift (Mitsurugi)
Tobacco Pipes (Taki)
Tambourines (Voldo)
Galley Oar (Nightmare)
Rock (Astaroth)
Prototype Ivy Blade (Ivy)
Bamboo Staff (Kilik)
Calligraphy Brush (Xianghua)
Termite Snack (Maxi)
Ethereal Edge (Necrid)
Memento (Sophitia)
Feather Broom (Seung Mina)
Shepherd's Crook (Yoshimitsu)
Imitation Sword (Cervantes)
Tenues
Sophitia
Seung Mina

Sous-chapitre 3 : Pollux

Armes :
Schweizer (Raphael)
Cheng Ying (Yunsung)
Gassan (Mitsurugi)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Rokushakuboh (Kilik)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Philgethon (Cervantes)
Holy Antler (Raphael)
Ramdao (Yunsung)
Tulwar (Mitsurugi)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Amud (Kilik)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocyfus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Sous-chapitre 4 : Procyon

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalder (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)
Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Ivy
Xianghua

Chapitre bonus 1 : Castor

Armes :
Soul Edge (Complète) (Raphael)
Soul Edge (Complète) (Talim)
Soul Edge (Complète) (Yunsung)
Soul Edge (Complète) (Cassandra)
Soul Edge (Complète) (Mitsurugi)
Soul Edge (Complète) (Taki)
Soul Edge (Complète) (Voldo)
Soul Edge (Complète) (Nightmare)
Soul Edge (Complète) (Astaroth)
Soul Edge (Complète) (Ivy)
Soul Edge (Complète) (Kilik)
Soul Edge (Complète) (Xianghua)
Soul Edge (Complète) (Maxi)
Soul Edge (Complète) (Sophitia)
Soul Edge (Complète) (Seung Mina)
Soul Edge (Complète) (Yoshimitsu)
Soul Edge (Complète) (Cervantes)

Tenues :
Raphael
Mitsurugi
Voldo

Nightmare
Astaroth

Chapitre bonus 2 : Cepheus

Armes :
Queen's Guard (Raphael)
Soul Calibur (Talim)
Han Guang (Yunsung)
Valkyrie (Cassandra)
Damascus Sword (Mitsurugi)
Kris Naga (Taki)
Guillotine (Voldo)
Soul Calibur (Nightmare)
Thanatos (Astaroth)
Kaleidoscope (Ivy)
Jinju Staff (Kilik)
Soul Calibur (Xianghua)
Vajira (Maxi)
Chaos (Necrid)
Orihalcon (Sophitia)
Hraesvelgr (Seung Mina)
Hihiirokane (Yoshimitsu)
Lethe (Cassandra)

Bonus :
Séquence de fin (version arcade)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Voldo
Xianghua
Sophitia
Seung Mina

Repartition des missions dans les regions

Chapitre 1 : Regulus : 3

Arène 1 : Proving Grounds
Arène 2 : Bulwark Ruins
Arène 3 : Warrior's Trial Grounds

Chapitre 2 : Thuban : 3

Arène 1 : Thuban Ferry
Arène 2 : Village of Arche
Arène 3 : Minkar Mine

Chapitre 3 : Benetnasch : 4

Arène 1 : Carnival
Arène 2 : Talitha Gamblin Den

Arène 3 : Diphda Temple
Arène 4 : Benetnasch Harbor

Chapitre 4 : Mizar : 5

Arène 1 : Al Gieba Ruins
Arène 2 : Windmill
Arène 3 : Merope Monastery
Arène 4 : Deserted Village
Arène 5 : Charon's Pass

Chapitre 5 : Altair : 2

Arène 1 : Nereid Gorge
Arène 2 : Paradise of Altair

Chapitre 6 : Aldebaran : 6

Arène 1 : Castle of the Dead
Arène 2 : City of Nashira
Arène 3 : Seginus Temple
Arène 4 : Crytomeria Ridge
Arène 5 : Siam Ruins
Arène 6 : Underground Juno

Chapitre 7 : Rigel : 3

Arène 1 : Underground Prison
Arène 2 : Rigel, Spiritual City
Arène 3 : Forbidden Grounds

Chapitre 8 : Merak : 6

Arène 1 : Sirius, City in the Sky
Arène 2 : Crystal Mine
Arène 3 : Dubhe Arena
Arène 4 : Io's Vase
Arène 5 : Phantom Cave
Arène 6 : Grand Shrine of Merak

Chapitre 9 : Algol : 4

Arène 1 : Corridor of the Sky
Arène 2 : Ancient Amphiteater
Arène 3 : Reclusive Palace
Arène 4 : Northern Algol

Chapitre 10 : Antares : 3

Arène 1 : Midnight Coliseum
Arène 2 : Court of the Dead
Arène 3 : Tartaros

Sous-chapitre 1 : Schedar : 1

Arène 1 : Stone Temple

Sous-chapitre 2 : Alioth : 4

Arène 1 : Celbarai Fortress
Arène 2 : Ceres Stronghold
Arène 3 : Ancient Library
Arène 4 : Temple in the Clouds

Sous-chapitre 3 : Pollux : 3

Arène 1 : Eternal Palace
Arène 2 : Castle of the Damned
Arène 3 : Hero's Trail

Sous-chapitre 4 : Procyon : 5

Arène 1 : Muliphein's Crypt
Arène 2 : Tower of Happiness
Arène 3 : Mount Procyon
Arène 4 : Lynx Arbor
Arène 5 : Ruchba's Mandible

Chapitre bonus 1 : Castor : 3

Arène 1 : Castor's Eye
Arène 2 : Gatewat to Hell
Arène 3 : Swordmen's Grave

Chapitre bonus 2 : Cepheus : 3

Arène 1 : Cor Caroli
Arène 2 : Er Rai
Arène 3 : Hero's Tomb

Total : 66 missions x 2 !

LES CHEMINS CACHÉS

Certains Chapitres du mode Maître d'armes ne sont pas directement accessibles. Il faut remplir des conditions spécifiques pour les faire apparaître.

Le chemin d'accès au Sous-chapitre 2-1

Réussissez la mission bonus du Chapitre 4-3 après avoir atteint le niveau 72 (c'est-à-dire le classement Iron Edgemaster) dans le mode Maître d'armes.

Le chemin d'accès au Chapitre bonus 1-1

1) Terminez la mission bonus du Chapitre 9-2. Vous ouvrez une route jusqu'au chapitre 9-4.
2) Il vous suffit alors de réussir la mission bonus du chapitre 9-4 pour pouvoir atteindre le Chapitre bonus 1-1.

Le chemin d'accès au Sous-chapitre 4-1 et au Chapitre bonus 2-1

1) Finissez la mission bonus du Sous-chapitre 3-3 pour accéder directement au Sous-chapitre 4-1.

2) Progressez jusqu'au Sous-chapitre 4-4 et terminez-le, vous atteignez ainsi le chapitre bonus 2-1.

Le chemin d'accès au chapitre 8-5

Réussissez la mission bonus du Sous-chapitre 4-2.

VOIX DANS L'ÉCRAN TITRE

En appuyant sur START au niveau de l'écran de titre (ou simplement en patientant un moment), vous entendrez la voix du personnage que vous utilisez le plus souvent.

DÉBLOQUER LES ARÈNES DU JEU

Les numéros de bonus diffèrent selon les supports. (GC = Nintendo Game cube)

Bonus Numéros 82 (sur GC :84) : Arène Hwangseo Palace/Phoenix Court

Terminez le Chapitre 7-2 en mode Maître d'armes.

Bonus Numéros 83 (sur GC :85) : Arène Lakeside Coliseum

Terminez le Chapitre 1-3 en mode Maître d'armes.

Bonus Numéros 84 (sur GC :86) : Arène Money Pit/Top Tier

Terminez le Chapitre 4-1 en mode Maître d'armes.

Bonus Numéros 85 (sur GC :87) : Arène Egyptian Crypt

Terminez le Chapitre 8-5 en mode Maître d'armes.

Bonus Numéros 86 (sur GC :88) : Arène Labyrinth

Terminez le Chapitre 6-6 en mode Maître d'armes.

DÉBLOQUER LES DIFFÉRENTES SÉQUENCES CINÉMATIQUES DU JEU

Ce menu vous permet de visionner les différentes séquences vidéos du jeu. Les numéros de bonus diffèrent selon les supports. (GC = Nintendo Game cube)

Bonus Numéros 77 (sur GC :79) : Introduction du mode Maître d'arme

Terminez Le Chapitre 10-3 dans le mode Maître d'arme.

Bonus Numéros 78 (sur GC :80) : Fin d'introduction du Maître d'arme

Réussissez la Mission bonus du Chapitre 10-3 dans le mode Maître d'arme.

Bonus Numéros 79 (sur GC :81) : Introduction (Version Console)

Éliminez 30 adversaires dans le mode Survie bonus (Pas de guérison) ou jouez à ce mode 5 fois.

Bonus Numéros 80 (sur GC :82) : Introduction (Version Arcade)

Terminez le mode Contre la montre bonus (Extrême) ou jouez-y 5 fois.

Bonus Numéros 81 (sur GC :83) : Fin d'introduction (Version Arcade)

Mode Maître d'arme, dans le magasin bonus 2, (Prix: 5000 gold).

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "ARGENT DUREMENT GAGNÉ"

Vous devez réaliser au début un match nul (Draw) ou un double KO pour lancer la mort subite. Le plus simple est d'aller dans le mode Arcade Bonus et de paramétrer un round de 30 secondes. Prenez ensuite la toute dernière arme (qui ne ressemble d'ailleurs pas à une arme) et pendant le combat ne vous jetez pas sur l'adversaire mais bloquez toutes ses attaques sans l'attaquer. A la fin du round, le match sera proclamé et la mort subite sera lancée. Il vous suffira juste de la gagner pour remporter le trophée.

SoulCalibur IV

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Algol

Battez-le dans le mode Histoire.

Amy

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Angol Fear

Battez-la dans le mode Histoire.

Ashlotte

Battez-la dans le mode Histoire.

Cervantes

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Hong Yun-seong

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Kamikusari

Battez-la dans le mode Histoire.

Lizardman

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Rock

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Scheherazade

Battez-la dans le mode Histoire.

Seong Mi Na

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Setsuka

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Shura

Battez-la dans le mode Histoire.

Sophitia

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

L'apprenti

Terminez le mode Arcade avec Dark Vador.

Talim

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Yoshimitsu

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Zasalamel

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

TOUS LES ÉQUIPEMENTS (CRÉATION DE PERSONNAGES)

Les récompenses obtenues en remportant les défis dans la Tour des âmes perdues permettent de débloquer des équipement pour le mode Création de personnages. Ils sont l'équivalent des Succès de la version Xbox 360.

Débloquer des pièces d'équipement standard

Remporter 5 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer plus d'équipement

Remporter 10 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer des pièces d'équipement intermédiaire

Remporter 15 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer des pièces d'équipement avancé

Remporter 20 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer les pièces d'équipement de têtes d'animaux

Remporter 25 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer les pièces d'équipement Voodoo et Leviathan

Remporter 30 défis dans la Tour des âmes perdues.

Débloquer toutes les armes d'un personnage

Finir le mode histoire avec ce personnage.

PERSONNAGES

Présentation

Siegfried Schtauffen

Age : 23
Lieu de naissance: Ober-Getzenberg
Taille : 1,68 m
Poids : 50 kg
Date de naissance : 6 Février
Groupe sanguin : A

Zasalamel

Age : inconnu étant donné son habilité pour l'incarnation
Lieu de naissance : inconnu due étant donné sa capacité pour se réincarner
Taille : 1,80 m
Poids : 77 kg
Date de naissance : (de sa dernière incarnation) le 5 Mai
Groupe sanguin : B

Cassandra Alexandra

Age : 21
Lieu de naissance : Athènes
Taille : 1,64 m
Poids : inconnu
Date de naissance : 20 juillet
Groupe sanguin : B

Taki

Age : 29
Lieu de naissance : Fu-ma no sato, Japon
Taille : 1,70 m
Poids : 53 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

Heishiro Mitsurugi

Age : 29
Lieu de naissance : Bizen, Japon
Taille : 1,71 m
Poids : 65 kg
Date de naissance : 8 juin

Groupe sanguin : AB

Nightmare

Age : existe depuis des temps immémoriaux, comme Soul Edge.
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,68 m
Poids : 96 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

Ivy (Isabella Valentine)

Age : 32
Lieu de naissance : Londres empire britannique.
Taille : 1,79 m
Poids : 58 kg.
Date de naissance : 10 décembre
Groupe sanguin : inconnu

Astaroth

Age : ressuscité récemment (créé à l'origine il y a 7 ans)
Lieu de naissance : inconnu. Ordre hérétique de Fygul Cestemus, Grand Autel de Palgaea)
Taille : 2,02 m
Poids : 130 kg.
Date de naissance : 3 septembre
Groupe sanguin : non applicable

Voldo

Age : 50
Lieu de naissance : Royaume de Naples, Italie (Palerme)
Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg
Date de naissance : 25 août
Groupe sanguin : A

Tira

Age : 17
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,59 m
Poids : 43 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : AB

Kilik

Age : 23
Lieu de naissance : inconnu (élevé au temple Ling-Sheng Su, empire Ming)
Taille : 1,67 m
Poids : 63 kg
Date de naissance : 9 février
Groupe sanguin : A

Chai Xianghua

Age : 20
Lieu de naissance : empire Ming, Pékin
Taille : 1,52 m
Poids : 46 kg.
Date de naissance : 2 Avril
Groupe sanguin : B

Maxi

Age : 28
Lieu de naissance : Shuri, royaume de Ryukyu.
Taille : 1,74 m
Poids : 57 kg.
Date de naissance : 1er mai
Groupe sanguin : O

Seong mi-na

Age : 23
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,62 m
Poids : 48 kg.
Date de naissance : 3 Novembre
Groupe sanguin : A

Hong Yun-seong

Age : 18
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,76 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 16 avril
Groupe sanguin : O

Talim

Age : 15
Lieu de naissance : village de la Déité du Vent, Asie du sud-est
Taille : 1,44 m
Poids : 42 kg
Date de naissance : 15 juin
Groupe sanguin : inconnu

Raphael Sorel

Age : 32
Lieu de naissance : Rouen, France
Taille : 1,78 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 27 Novembre
Groupe sanguin : A

Setsuka

Age : 24

Lieu de naissance : inconnu (élevé au japon)
Taille : 1,67 m
Poids : 52 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

Yoshimitsu

Age : inconnu
Lieu de naissance : inconnu (près du mont Fuji, Japon)
Taille : inconnue
Poids : inconnu
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

Rock (Nathaniel Adams)

Age : 42
Lieu de naissance : Londres empire britannique, élevé dans le nouveau monde.
Taille : 1,76 m
Poids : 85 kg
Date de naissance : 14 décembre
Groupe sanguin : inconnu

Sophitia Alexandra

Age : 25
Lieu de naissance : Athènes empire Ottoman
Taille : 1,68 m
Poids : inconnus (refuse de le donner)
Date de naissance : 12 Mars
Groupe sanguin : B

Cervantes de Leon

Age : 48 (ne vieillit plus)
Lieu de naissance : Valence, empire espagnol
Taille : 1,77 m
Poids : 80 Kg
Date de naissance : 1er janvier
Groupe sanguin : non applicable

Lizardman

Age : 36 (a pris cette apparence il y a 7 ans)
Lieu de naissance : Sparte empire Ottoman
Taille : 1,80 m
Poids : 86 kg
Date de naissance : 23juin
Groupe sanguin : non applicable.

Nouveaux personnages

Yoda (exclusif Xbox 360 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
Dark Vador (exclusif PS3 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)

L'apprenti
Algol
Amy
Hilde von Krone

Personnages bonus

Scheherazade
Angol Fear
Shura
Ashlotte
Kamikirimusi

Comment débloquer les personnages

Algol

Complétez le mode histoire avec un personnage qui combat Algol comme boss de fin exemple : Mitsurugi, taki...

Amy

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Angol Fear

Battez-la dans le mode histoire en jouant avec Scheherazade, Dark vador (PS3), L'Apprenti, Algol, Kilik ou Zasalamel.

Ashlotte

Battez-la dans le mode histoire avec Talim, Angol Fear, Astaroth, Lizardman, Maxi ou Rock.

Cervantes de Leon

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Hong Yun-seong

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Kamikirimusi

Battez-la dans le mode histoire avec Cassandra ou Mitsurugi.

Lizardman (Aeon Calcos)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Rock (Nathaniel Adams)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Scheherazade

Battez-la dans le mode histoire avec Yoda, Nightmare, Voldo, Siegfried, Yoshimitsu...

Seong Mi-na

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Setsuka

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Shura

Battez-la dans le mode histoire avec Cervantes de Leon, Rapahel, Setsuka, ou Taki.

Sophitia Alexandra

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Talim

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

L'apprenti Starkiller

Complétez le mode arcade avec Yoda (Dark Vador PS3).

Yoshimitsu

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Zasalamel

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

MODE HISTOIRE

Précisions

Dans le mode histoire chaque personnage passe par cinq niveaux. A chaque niveau, il peut combattre un ou plusieurs ennemis à la fois. Le personnage possède un allié ou plus qui l'aide pendant son périple. A la fin de chaque niveau, vous gagnerez de l'or en tant que récompense. Cet or vous permet d'acheter des armures, des armes et d'autres objets ainsi que quelques personnages supplémentaires. De nouveaux objets sont débloqués dans la boutique d'achat à chaque fin de partie. Ces achats s'effectuent dans le menu de création des personnages.

Yoda

Compétences : Poussée PV, Sprint départ A, Anti-sortie B

Niveau 1 : Visiteur

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
August
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard

Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Prémonition

Ennemis :
Kilik
Compétences : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule Contre attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 3 : l'abime

Ennemi :
Scheherazade
Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

L'Apprenti

Compétences : Invisible, Croc venin B, Impact auto B

Niveau 1 : Visiteur

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Talim
Compétence : Vitesse course+
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 2 : Rugissement

Ennemis :
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétences : Impact maître

Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti sortie S

Lizardman

Compétences : Poussée PV, Boost jauge d'âme A, augmentation jauge d'âme B

Allié : Lizardman (tous les niveaux)

Niveau 1 : L'arrivée

Ennemis :
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C

Niveau 2 : les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : la main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Sophitia

Compétence : Répulsion mystique, Soins impact, Boost jauge d'âme C

Allié : Azola (niveau 1)

Niveau 1 : Esclave de l'épée maudite

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegrune
Compétence : aucune

Niveau 2 : Hariti

Ennemis :
Tira
Compétence : double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, aimant

Niveau 4 : Point de non-retour

Ennemis :
Cassandre
Compétence : Renforcement horizontal
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B

Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Impatience

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Amy

Compétence : Poussée PV, Charisme, Croc venin A

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

Niveau 2 : Point de non-retour

Ennemis :
Cassandra
Compétence : Renforcement Horizontal
Rock
Compétence : Mise à terre

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Instigateur

Ennemis :
Revenant
Compétence : Annule-action
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Setsuka

Compétences : Niveau compétence +, Impact Edge, Croc venin B

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Ortlinde
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune

Niveau 2 : Lame de vengeance

Ennemis :
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Etre humain

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Mitsurugi

Compétences : Hyper mode, Attaque imparable auto B, Contre-attaque auto C

Niveau 1 : Vivre par l'épée

Ennemis :
Setsuka
Compétence : Impact auto C

Yun-seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 2 : Démon de la capitale

Ennemis :
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant
Taki
Vitesse marche +

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Le sommet

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Cassandra

Compétences : Annule-action, Mise à terre, Annule contre-attaque C

Allié : Rock (niveau 2 et 3)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Le géant noir

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Helmwige
Compétence : aucune
Ortlinde
Compétence : aucune

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Vampirisme PV C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 5 : Résolution

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Raphael

Compétences : Hyper mode, Renforcement vertical, Boost jauge d'âme

Allié : Marienbard (niveaux 2, 3, 4, 5)

Niveau 1 : Seigneur de la nuit

Ennemis :
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Prémonition

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme

Niveau 4 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 5 : Soul Calibur épée des esprits

Ennemi :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Taki

Compétences : Invisible, Sprint départ C, Augmentation jauge d'âme B

Niveau 1 : Résurrection de fantôme

Ennemis :
Cervantes
Compétence : poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 2 : Le rassemblement

Ennemis :
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Ivy
Compétence : Contre attaque auto C
Sophitia
Compétence : récupération PV C
Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétence : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Chevalier Azur

Ennemis :

Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

Niveau 5 : Etre humain

Ennemi :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Siegfried

Compétences : Briseur de garde, Augmentation jauge d'âme B, Anti-prise auto B

Niveau 1 : Péché originel

Ennemis :
Frederick
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Revenant
Compétence : Annule-action
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 2 : Les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Shadow
Compétence : Aimant

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Rédemption

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Sophitia
Récupération PV C

Niveau 5 : bataille prédestinée

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Nightmare

Compétences : Extra jauge d'âme, attaque imparable auto B, Dégâts de surface C

Allié : Tira (niveau 1, 2, 3, 4)

Niveau 1 : Invasion

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegfried
Compétence : aucune

Niveau 2 : Le festin des décharnés

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : coupe d'âmes

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 5 : Bataille prédestinée

Ennemi :
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Hilde

Compétences : Briseur de garde, Renforcement vertical, Anti-sortie

Allié : Gerhilde (niveau 1, 2)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Démons de la capitale

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant

Niveau 3 : l'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

Niveau 5 : Le chevalier Azur, Nightmare

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Maxi

Compétences : Hyper mode, Annule contre-attaque A, Force hystérique

Niveau 1 : Lame de vengeance

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Capitale démoniaque

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Adieu

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins Impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Doppelgânger
Compétence : Extra jauge d'âme

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Voldo

Compétence : Annule-action, Contre-attaque auto C, Annule contre-attaque B

Allié : Shadow (niveau 1, 2, 3)

Niveau 1 : Invité indésirable

Ennemis :
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Impact maître

Niveau 2 : Le rassemblement

Ennemis :
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Waltraute
Compétence : aucune
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Le souhait du maître

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Tira

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts de surface A, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Solnhofen (niveau 1, 2, 3)

Niveau 1 : Invité indésirable

Ennemis :
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétence : Impact maître

Niveau 2 : Résurrection de fantôme

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétence : Croc venin V, Anti-sortie B

Niveau 4 : Carnaval des âmes

Ennemis :
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 5 : Soul Calibur, épée des esprits

Ennemi :
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Xianghua

Compétences : Annule action, Renforcement horizontal, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Kilik (tous les niveaux)

Niveau 1 : Les suivants de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Revenant
Compétence : Annule action
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S.

Kilik

Compétences : Invisible, Impact puissant, Récupération jauge d'âme C

Allié : Xianghua (niveaux 1, 2)

Niveau 1 : Capitale démoniaque

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Waltraute
Compétence : aucune

Niveau 2 : Péché originel

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Xianglian
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Revenant
Compétence : Annule action

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Maxi
Compétence : Vampirisme

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Astaroth

Compétences : Briseur de garde, Force de l'esprit, Mise à terre

Allié : Helmwige (niveaux 2 et 3)

Niveau 1 : Massacre

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

Niveau 2 : Trahison

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétence : Contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Ressentiment

Ennemis :
Maxi
Compétence : Alignement
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Hilde
Compétence : Renforcement vertical

Niveau 5 : le monde entre ses mains

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Ivy

Compétences : Hyper mode, Charisme, Impact auto A

Niveau 1 : Démons de la capitale

Ennemis :
Azola
Compétences : Impact puissant
Dürer
Compétences : Répulsion mystique
Taki
Compétences : Vitesse marche +

Niveau 2 : Sang maudit

Ennemis :
Cervantes
Compétences : Poussée PV
Valmiro
Compétences : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétences : Pieds lents
Phantasm
Compétences : Pieds lents

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : en proie au péché

Ennemis :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B
Hilde
Compétences : Renforcement vertical
Waltraute
Compétences : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Yun-Seong

Compétences : Annule action, Force de l'esprit, Sprint départ C

Allié : Seong Mi-Na (niveau 3, 4, 5)

Niveau 1 : Le cercle des damnés

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Sophitia

Compétence : Récupération

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc Venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Seong Mi-Na

Compétences : Niveau compétence +, Récupération jauge d'âme B, Soins impact

Allié : Talim (niveaux 3,4)

Niveau 1 : le cercle des damnés

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Talim
Compétence : Vitesse course +
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Impatience

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Rock

Compétences : Répulsion mystique, Sprint départ A, Boost jauge d'âme C

Allié : Cassandra (niveaux 2 et 3)

Niveau 1 : Le rassemblement

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

Niveau 2 : Le géant noir

Ennemis :
Helmwige
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : Contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Cervantes

Compétences : Invisible, Vampirisme PV C, Augmentation jauge d'âme C

Allié : Valmiro (niveaux 1, 2, 3, 4)

Niveau 1 : Démons de la capitale

Ennemis :
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C

Niveau 2 : Marche du seigneur démon

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre attaque C

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 5 : le sommet

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Talim

Compétences : Récupération mystique, Soins impact, Vampirisme PV B

Niveau 1 : Changement

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Les suivants de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : Contre attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Instigateur

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Yoshimitsu

Compétences : Niveau compétence +, Dégâts de surface B, Dégâts jauge d'âme B

Allié : Ukon (tous les niveaux)

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Grimgerde
Compétence : Aucune

Niveau 2 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Zasalamel

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts jauge d'âme A, Anti-prise auto B

Allié : Revenant (tous les niveaux)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Invité indésirable

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 5 : Le monde entre ses mains

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Algol

Niveau 1 : Le rassemblement

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins Impact
Rock
Compétence : Mise à terre
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 2 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Invité indésirable

Ennemis :
Zasalamel

Compétence : Hyper Mode
Arcturus
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique

Niveau 5 : Dernière clé

Ennemi :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

TOUR DES ÂMES PERDUES (TRÉSORS)

Sont répertoriées ici les conditions nécessaires pour obtenir les trésors des 60 étages du mode Tour des âmes perdues. Il s'agit d'accessoires divers que vous pourrez équiper dans le mode Création de personnages.

Etage 01

Remporter le combat sans subir de dégâts.

Etage 02

Ne pas faire de Ring Out.

Etage 03

Changer de personnage plus de 2 fois.

Etage 04

Effectuer 3 projections.

Etage 05

Sortir l'adversaire avec un Ring Out.

Etage 06

Projeter l'adversaire.

Etage 07

Gagner sans manquer une seule attaque.

Etage 08

Changer deux fois de personnage.

Etage 09

Parer trois attaques consécutives.

Etage 10

Parer 10 attaques consécutives.

Etage 11

Vaincre tous les adversaires avec un Critical Finish.

Etage 12

Sortir tous les adversaires avec un Ring Out.

Etage 13

Détruire tous les murs.

Etage 14

Réussir plus de 3 Guard Impact.

Etage 15

Gagner en faisant uniquement des projections (A+G).

Etage 16

Gagner quand il n'y a plus que 0 au compteur de temps.

Etage 17

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

Etage 18

Se placer dans chacun des coins de l'arène.

Etage 19

Changer de personnage plus de 5 fois.

Etage 20

Gagner en terminant par un Critical Finish.

Etage 21

Se jeter volontairement hors de l'arène.

Etage 22

Réussir plus de 4 contres.

Etage 23

Parer plus de 3 attaques consécutives.

Etage 24

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

Etage 25

Projeter l'adversaire plus de 5 fois.

Etage 26

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

Etage 27

Gagner sans subir de dégâts.

Etage 28

L'adversaire doit parer un Guard Break au moins 2 fois.

Etage 29

Changer de personnage plus de 5 fois.

Etage 30

Gagner sans se mettre en garde.

Etage 31

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

Etage 32

Effectuer une projection basse.

Etage 33

Effectuer 3 projections.

Etage 34

Effectuer plus de 3 Gaurd Impact.

Etage 35

Gagner sans changer de personnage.

Etage 36

Gagner quand il ne reste plus que 0 au compteur de temps.

Etage 37

Vaincre tous les adversaire avec des Critical Finish.

Etage 38

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

Etage 39

Gagner sans changer de position.

Etage 40

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

Etage 41

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

Etage 42

Gagner sans laisser le temps à l'adversaire d'utiliser une capacité.

Etage 43

Effectuer une projection dans le dos.

Etage 44

Ne pas faire de Ring Out.

Etage 45

Gagner sans utiliser aucune capacité.

Etage 46

Gagner sans utiliser aucune capacité.

Etage 47

Effectuer 5 projections.

Etage 48

Gagner avec un personnage ayant la capacité Invisible.

Etage 49

Gagner sans rater aucune attaque.

Etage 50

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

Etage 51

Réussir plus de 4 contres.

Etage 52

Gagner avec un Critical Finish.

Etage 53

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

Etage 54

Détruire tous les murs de l'arène.

Etage 55

Effectuer 3 projections.

Etage 56

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

Etage 57

Se jeter volontairement hors de l'arène.

Etage 58

Gagner sans équiper aucune capacité.

Etage 59

Parer plus de 10 attaques consécutives.

Etage 60

Gagner sans changer de personnage.

MUSÉE

Icônes Chain of Souls

Battez et débloquez tous les personnages du mode Histoire.

Illustrations

Achetez-les pour 1000-2000 gold.

Intro alternative

Battez l'apprenti dans le mode Arcade avec Yoda.

Fins des personnages

Terminez le mode Histoire avec tous les personnages.

Algol Extra

Battez Algol au stage 5 du mode Histoire.

Nightmare Extra

Battez Nightmare au stage 5 du mode Histoire.

Siegfried Extra

Battez Siegfried au stage 5 du mode Histoire.

SoulCalibur V

© Namco Bandai / Project Soul 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE AMES LÉGENDAIRES

Terminer le mode Histoire pour débloquer ce mode.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Algol

Le battre soit en mode Arcade, soit en mode Combat Rapide avec Teramos, soit en mode Ames Légendaires.

Alpha Patroklos

Terminer le mode Histoire.

Ame de Devil Jin (style de combat)

Vaincre Harada soit en mode Combat Rapide, soit en mode Ames Légendaires. Ou bien atteindre le niveau de joueur 5.

Edge Master

Terminer le mode Histoire.

Elysium

Terminer le mode Histoire.

Kilik

Le battre soit en mode Arcade, soit en mode Ames Légendaires.

Pyrrha Omega

Terminer le mode Histoire.

ARÈNES À DÉBLOQUER

Denever Castle : Eye of Chaos

Vaincre Pyrrha Omega en mode Histoire.

Penitentiary of Destiny

Vaincre Kilik en mode Arcade ou Ames Légendaires.

Tower of Glory : Most Holy Dichotomy

Vaincre Algol en mode Arcade ou Ames Légendaires.

Tower of Glory : Spiral of Good & Evil

Vaincre Edge Master en mode Arcade ou Ames Légendaires.

Utopia of the Blessed

Vaincre Elyssia en mode Histoire.

RÉCOMPENSES DE NIVEAU DE JOUEUR

Ame de Devil Jin (style de combat)

Atteindre le niveau de joueur 5.

Route Arcade : "Extra"

Atteindre le niveau de joueur 17.

"The Master"

Atteindre le niveau de joueur 25.

EFFETS SPÉCIAUX

Faites monter votre niveau de joueur pour débloquer ces effets qui appraîtront à chaque fois que vous frapperez l'ennemi.

Niveau de joueur	Pack d'effets
31	Cute Pack
58	Angel Pack
58	Demon Pack
67	Comic Pack
67	Manga Pack

CHOIX DE LA POSE DE VICTOIRE

Remportez un combat, puis appuyez sur , , ou pendant le replay afin de choisir l'une des poses de victoire. Il y en a quatre par personnage.

Sound Shapes

© Sony Computer Entertainment / Queasy Games 2012

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Vous êtes au niveau Platine (Platine)

Terminez tous les niveaux du mode Démence et de l'École de rythme.

Mode Campagne terminé (Or)

Terminez tous les niveaux du mode Campagne.

Mode Démence : Hills n' Spills (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Sparkle Darkle (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Sneak n' Deke (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Rowdy Cloudy (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Thermogenica #1 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Thermogenica #2 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Mechanica (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Aquatica (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Extraterrestria (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Disasteroids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Galaxanoids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Invaderoids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Break-a-noids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Purgatory #1 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Purgatory #2 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Event Horizon #1 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Event Horizon #2 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Cities (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Touch The People (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Spiral Staircase (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

École de rythme : En haut (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Mini groove (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Épice Charleston (doux) (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Berceuse (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Accord modifié (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Accordeuse (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Papillonnage (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Ça devient tendu, ici (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Oh oh (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Jeter le dé grave (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Grattements (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Technique sans son (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

RÉCUPÉRER DEUX FOIS LES TROPHÉES VIA LE CROSS SAVE

Cette astuce est liée au fait que le jeu est compatible avec les fonctions Cross Buy et Cross Save, ce qui signifie que si vous l'avez acheté sur PS3, vous pouvez télécharger gratuitement la version Vita (et inversement), et qu'il est possible de reprendre à tout moment sur Vita une partie sauvegardée sur PS3 (et inversement).

Si vous avez terminé le jeu sur PS Vita et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS3. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS3.

Réciproquement, si vous avez terminé le jeu sur PS3 et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS Vita. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS Vita.

Space Channel 5 : Part 2

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

TENUES À DÉBLOQUER

{l Costume de Morolian : Jouer pendant 10 heures
Costume de Ulala : Jouer pendant 10 heures
T-Shirt Space Channel "vintage" : Jouer pendant 5 heures

FAIRE JOUER L'ORDINATEUR

Mettez le jeu en pause et maintenez L1 + R1 puis appuyez sur , , . L'ordinateur jouera alors à votre place.
Attention, ce code désactive tous les Trophées.

Space Invaders Infinity Gene

© Square Enix 2010

TOUS LES MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Hard

En mode Normal, terminez le niveau 5-6.

Mode Insane

Terminez le mode Bonus 2.

Mode Nightmare

Terminez le niveau 99 du mode Challenge.

Spec Ops : The Line

© 2K Games / Yager 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre 1 - L'évacuation

Après la phase de shoot qui fait office d'introduction, avancez et descendez en rappel, non sans occire une sorte de cerf en contrebas pour débloquer un Succès. Avancez davantage jusqu'à rejoindre le signal repéré par Lugo et récupérez votre première Information sur le tableau blanc.

Après la scène, faites feu sur la vitre en hauteur sans quitter votre abri pour ensevelir une bonne partie de vos adversaires sous le sable et abattez les survivants sur la gauche. Progressez dans cette même direction en éliminant toute résistance jusqu'à être bloqué par un insurgé planqué en hauteur : ordonnez à vos coéquipiers de le descendre avec l'ordre d'attaque avant d'avancer vers le container rouge. Entrez-y et frappez dans la porte avant d'exécuter l'insurgé malchanceux croisant votre route.

Un peu plus loin, vous et vos coéquipiers faites face à une mitrailleuse bien placée : déplacez-vous avec prudence entre les couvertures à votre disposition pour vous en approcher et en déloger les malandrins, avancez et faites le ménage entre vous et l'épave d'avion que vous apercevez au loin sans oublier de récupérer la seconde Information du niveau en bas des escaliers vous menant à l'intérieur.

Là, jouez de malice pour vous faufiler entre les sièges en faisant un tour sur l'aile gauche et ainsi prendre les insurgés à revers. Vous atteignez ainsi plus rapidement la dernière pièce ou vos ennemis se sont retranchés avec des otages : faites feu sur les malfrats en profitant du bullet-time qui se déclenche pour tous les abattre d'une traite. Vous accédez ensuite au deuxième Chapitre.

Chapitre 2 - La dune

Dès votre arrivée, examinez les objets près du parasol bleu pour trouver une Information, armez-vous d'une arme à silencieux et abattez les deux hommes en bas des escaliers avec Adams à vos côtés. Descendez en ramassant les explosifs sur votre route puis investissez les locaux de la chaîne de télévision en tombant sur les insurgés.

Tirez si vous le souhaitez dans le dos des derniers fuyards, puis récupérez la première Information du niveau en dessous du balcon. De retour à l'extérieur, avancez jusqu'à la mitrailleuse fixe pour facilement vous débarrasser des insurgés qui surgissent de toute part et avancez jusqu'à atteindre une avancée propice à une embuscade contre votre groupe. Restez bien à couvert pour ne pas trépasser et continuez à tirer lorsque le sol se dérobe sous vos pieds après la venue de la tempête pour passer au niveau suivant.

Chapitre 3 - Sous le sable

Arrivé dans l'hôtel, dirigez-vous vers la sortie bloquée au fond à droite. Les insurgés ne tardent pas à vous sauter à la gorge : prenez garde aux tireurs qui restent à l'extérieur et abattez ceux qui font preuve de trop de témérité en fonçant vers vous. Le C4 largué, courez à travers la porte fermée pour échapper à l'explosion, descendez sur la gauche et ramassez l'Information du niveau au sol.

Après la cinématique, éliminez les insurgés dans le couloir et progressez à l'intérieur en prenant garde aux tirs venant

du dessus. Utilisez une grenade pour déloger l'ennemi aux commandes de la mitrailleuse et retournez-la contre les insurgés pour vous débarrasser rapidement d'un certain nombre d'entre eux. Trouvez ensuite un abri sur la droite pour abattre les ennemis tentant de s'abriter à l'intérieur, puis sortez. Redoublez de vigilance dans la tempête, car vous ne pouvez pas y donner d'ordres et il est parfois difficile de discerner les insurgés. Frayez-vous un chemin vers la gauche pour rejoindre l'intérieur d'un bâtiment et descendez en rappel pour atteindre le chapitre suivant.

Chapitre 4 - Les réfugiés

Avancez en explorant un couloir se terminant en cul-de-sac sur la droite pour trouver la première Information du niveau et continuez à progresser pour finalement rejoindre Castavin et un soldat du 33ème. Abattez ce dernier ou non selon vos préférences puis descendez en rappel dans le gouffre après avoir récolté les explosifs.

Là, abattez sans hésiter les soldats du 33ème qui vous prennent à parti et récupérez la seconde Information sur une table avant d'entamer la traversée du marché. Les ennemis s'y font plus féroces et mieux armés, restez donc sur vos gardes pour atteindre sans encombre le quartier résidentiel, où un quantité non négligeable de soldats vous attend. Profitez autant que possible de votre position dominante pour abattre les ennemis qui tentent d'emprunter les escaliers en colimaçon et nettoyez à l'avance les étages inférieurs au fur et à mesure de votre descente pour limiter la casse. Ne vous faites pas prier pour faire exploser les containers rouges pouvant occasionner de lourds dégâts dans les rangs ennemis et contournez-les lorsque Lugo et Adams vous le suggèrent pour prendre les soldats du 33ème à revers. Vous finissez par atteindre une mitrailleuse fixe : éliminez un maximum d'ennemis tout en concentrant vos tirs sur l'imposante verrière sur la droite pour ensevelir la place sous une tonne de sable.

Avancez ensuite plus avant pour vous rendre au chapitre suivant.

Chapitre 5 - Au bord du gouffre

Commencez par emprunter la tyrolienne non loin et descendez silencieusement les escaliers pour abattre furtivement les deux soldats en faction, avant ou après la fin de leur petite discussion. Vous atteignez ensuite l'intérieur d'un centre sportif à deux étages : éliminez-y toute résistance, récupérez la première Information du niveau en face des ascenseurs au sol et descendez en rappel une fois à l'extérieur.

Là, emparez-vous du Scout Tactical qui n'attend que vous et faites un carton sur les troupes sur le toit du bâtiment d'en face. La voie nettoyée, traversez par la structure rouge et mettez-vous vite à couvert pour éviter les tirs des snipers survivants. Éliminez-les méthodiquement pour pouvoir avancer et être plongé au coeur d'une nouvelle escarmouche plutôt dangereuse car impliquant plusieurs soldats armés de lances-roquettes : identifiez et abattez ces cibles en priorité, traversez le bâtiment et lorsque Walker manque de tomber comme une pierre, faites feu sur les ennemis en contrebas pour pouvoir atterrir tranquillement.

Prenez garde à l'expert du couteau qui fonce vers vous et nettoyez la salle suivante en utilisant les hauteurs à bon escient. Empruntez une nouvelle tyrolienne un peu plus loin, traversez la passerelle et récupérez la seconde Information

Chapitre 6 - Le gouffre

Vous vous retrouvez momentanément seul, avec toute la dangerosité que cela implique : ramassez donc rapidement le fusil à pompe sur la droite avant de revenir vous mettre à couvert derrière l'épave de voiture et éliminez méthodiquement les soldats qui s'approchent trop pour ne pas vous faire submerger en attendant le retour d'Adams et Lugo.

Une fois la fine équipe réunie, repartez de plus belle en éliminant tout ce qui bouge jusqu'à être bloqué par une double porte plutôt récalcitrante. Rebroussez légèrement chemin pour monter prendre les commandes de la mitrailleuse fixe et faites feu sur les soldats de la 33ème qui arrivent en force. Une fois la voie dégagée, avancez pour rejoindre l'intérieur d'un bâtiment où des interrogatoires plutôt musclés ont manifestement été tenus. Ramassez l'Information sur la table à droite des corps alignés, puis montez sur l'escalator pour prendre connaissance du canular dans lequel vous avez marché.

L'entourloupe mise à nue, frayez-vous un chemin entre les soldats morts que vous laissez dans votre sillage jusqu'à un large couloir où un hélicoptère lourdement armé vous prend à parti. Courez en slalomant au mieux entre les tirs de

mitrailleuse et en vous collant à la paroi de droite en montant les escaliers pour en réchapper et enchaîner avec le septième chapitre.

Chapitre 7 - La bataille

Avancez, montez les escaliers au fond pour récupérer quelques munitions derrière le bar, puis faites feu de concert avec vos équipiers pour détruire la baie vitrée. Descendez en rappel, puis suivez la route et ses épaves en nettoyant toute présence du 33ème régiment. Repérez au bout de la route un panneau Stop sur lequel repose la première Information du niveau, puis continuez dans l'étroit passage sur la gauche.

Attention à la zone suivante, balayée par du phosphore blanc très nocif, et mettez-vous à couvert suffisamment loin du soldat lourd qui apparaît. Ces ennemis sont très lourdement blindés et sont armés de mitrailleuses lourdes très puissantes : ne lésinez donc pas sur les grenades et les tirs répétés à la tête pour en venir à bout et récupérez la seconde Information en dessous de l'enseigne un peu plus loin.
Suite à la traversée du bâtiment, vous vous retrouvez face à un dilemme moral : privilégiez les informations détenues par Gould ou secourir les civils emmenés à part par les soldats. En votre âme et conscience, choisissez donc de suivre les conseils de Lugo ou d'Adams, en vous préparant à une sérieuse escarmouche si vous écoutez le premier ou en vous équipant d'une arme à silencieux si vous décidez de privilégier les civils. Quoi qu'il en soit, récupérez les informations détenues par Gould et avancez jusqu'à une double porte fort bien ornée pour passer au niveau suivant.

Chapitre 8 - La porte

Montez les escaliers, restez accroupi et activez l'ordinateur contrôlant la caméra du mortier. Vous pouvez alors vous adonner à une séance de tir au pigeon des plus rafraîchissante au cours de laquelle il s'agira d'éliminer les cibles prioritaires pour nettoyer la zone avant que la caméra ne perde trop d'altitude.

Le passage libéré, descendez en rappel et progressez dans le champ de ruines que vous venez de créer en passant par ce qui fut autrefois une fontaine pour finalement prendre toute la mesure de vos actes. Continuez jusqu'à atteindre un camp fortifié où vous attendent de pied ferme de nouvelles troupes du 33ème : progressez méthodiquement entre les couverts pour ne pas trop souffrir de l'avantage tactique de l'ennemi, nettoyez par le vide l'intérieur du bâtiment et montez les escaliers. Ne vous reste plus qu'à enfoncer la large porte pour atteindre le chapitre suivant.

Chapitre 9 - La route

Faites d'abord demi-tour pour récupérer l'Information campée par le drapeau au fond de la salle, puis descendez en rappel en avançant vers la droite pour vous voir confronté à un nouveau dilemme moral imposé par Konrad. Ce choix, à première vu binaire, peut être esquivé en faisant feu sur les snipers qui ont pris position de part et d'autre de la route. Veillez à rester à couvert pour ne pas subir leur feu et libérez la voie pour pouvoir continuer.

Quel qu'ai été votre choix, les soldats du 33ème se massent ensuite pour vous barrer la route : éliminez rapidement ceux en hauteur pour pouvoir vous mettre à couvert et ainsi procéder à l'élimination des troupes adverses. Une fois bien enfoncé dans le champ de carcasses de voitures, une tempête de sable se lèvera : redoublez de vigilance pour ne pas vous faire surprendre, repérez l'ennemi agitant une fusée à droite du bus pour rapidement l'éliminer et passez entre les camions pour trouver un abri.

Chapitre 10 - Riggs

Une fois la météo revenue à la normale, récupérez une Information dans l'une des tentes et mettez-vous en route jusqu'à capter la transmission d'un survivant de la CIA, vraisemblablement en bien fâcheuse posture. Ramassez les explosifs sur votre chemin, éliminez rapidement le soldat au lance-roquette sur la droite pour vous emparer de son arme et faites un carton chez les troupes adverses qui se déversent depuis l'extrême droite du bâtiment devant vous. Finissez le boulot avec vos armes conventionnelles et rejoignez Riggs.

Après la scène, récupérez rapidement la seconde Information du chapitre sur la table basse à droite avant de vous pencher sur le cas des soldats de la 33ème qui vous cherchent des poux et avancez prudemment sur la gauche. Attendez que Riggs vous débarrasse des snipers en hauteur, puis réglez leur compte au soldats qui entrent par la porte du fond. Restez à distance raisonnable, car un soldat lourd fera irruption pour tenter de vous tailler en pièces.

Suivez ensuite Riggs à travers les bureaux semés d'embûches, et surtout d'ennemis, en progressant minutieusement pour ne pas vous retrouver encerclé. Arrivé à l'ascenseur, retournez-vous pour accueillir comme il se doit les troupes d'élite du 33ème, que même un tir bien placé en pleine tête de pourra arrêter. Prenez garde à leur visée laser et tirez toujours à plusieurs reprises sur leur casque pour être sûr de vous en débarrasser. Abattez les soldats plus conventionnels qui arrivent à votre niveau pour pouvoir passer la porte maintenant déverrouillée et descendez les escaliers pour rejoindre le parking.

Au programme, une flopée d'ennemis décidés à vous barrer la route et un soldat lourd toujours aussi bien équipé. Utilisez vos grenades avec parcimonie et éliminez méthodiquement les soldats adverses pour pouvoir avancer. Pour la suite, veillez à vous équiper d'une arme à silencieux, car il est préférable de faire profil bas lors de votre entrée dans le Colisée aquatique.
Abattez consciencieusement tous les soldats à portée pour passer inaperçu lors de votre descente, jusqu'à être repéré au détours d'un couloir sous les gradins, puis frayez-vous un chemin jusqu'aux camions en contrebas en éliminant ce qui reste des soldats du 33ème dans le Colisée.

Chapitre 10, 2ème partie - L'eau volée

Lors de cette phase de shoot, ouvrez l'oeil pour faire sauter toute opposition et ainsi libérer la voie pour les camions. Attention à la courbe décrite par les explosifs de votre arme, qui n'est pas des plus précise. Une fois arrêté face au bâtiment en ruine, délogez en priorité les soldats derrière la mitrailleuse et continuez ainsi jusqu'au crash de vos véhicules.

Chapitre 11 - Solitude

Avancez jusqu'à retrouver Riggs, puis acceptez ou non d'abréger ses souffrances. Si vous ne le faites pas , vous avez une seconde occasion de débloquer le trophée Chasseur de cerf en abattant l'animal qui vous attend un peu plus loin. Une fois en vu du champ de voitures ruinées, suivez les soldats du 33ème jusqu'à l'intérieur du bâtiment et allez silencieusement vous poster derrière le soldat à l'étage.

Éliminez-le promptement, ramassez le fusil de sniper près de lui et abattez l'ennemi qui tient Lugo en otage sur l'autre versant du bâtiment. Faites un carton sur les troupes adverses qui cherchent des poux à vos équipiers et faites mines de passer sur la gauche, la voie étant bloquée par des barbelés. Après l'écoulement de sable provoqué par vos alliés, avancez et empruntez la tyrolienne pour tenter de les rejoindre.

Vous êtes ensuite bloqué dans une salle à la luminosité plus qu'erratique où un soldat lourd vous barre la route. Utilisez toutes les munitions et explosifs nécessaires pour en venir à bout avant de continuer votre exploration, ponctuée d'une nouvelle descente en tyrolienne et d'escarmouches régulières.

Vous atteignez enfin une mitrailleuse fixe, qui va vous servir à couvrir Lugo et Adams dans leur tentative de vous rejoindre. Restez attentif aux indications qu'ils vous donnent pour ne pas laisser des soldats leur passer dans le dos, éliminez en priorité les soldats lourds qui font irruption, détruisez les obstacles bloquant l'une des portes et accompagnez-les à grand coup de bastos jusqu'à la tyrolienne pour que vos alliés puissent vous rejoindre. Vous accédez ensuite au niveau suivant.

Chapitre 12 - Les toits

Descendez les passages à niveaux successifs et préparez votre meilleure arme à silencieux. Abattez sans un bruit le soldat en faction sur la gauche avant d'entrer dans le bâtiment proprement dit et éliminez-y les snipers trop occupés à compter leurs victimes. Réservez le même traitement au garde dans le couloir et prenez position dans le petit salon pour vous occuper des soldats dans la pièce de gauche.

D'autres ennemis font alors irruption en passant à travers la verrière un peu plus loin : réglez-leur leur compte comme il se doit et avancez sur la passerelle à l'extérieur pour emprunter la longue tyrolienne. Ne vous laissez pas berner par l'hallucination de Walker et exécutez le soldat au sol, ramassez la première Information du chapitre à droite des escaliers un peu plus loin et montez pour vous mettre en position.

De votre perchoir, vous bénéficiez d'un angle de tir idéal, mais les soldats adverses sont pour certains munis de lances-

roquettes : choisissez donc bien vos cibles et empruntez la tyrolienne pour rejoindre la tour de M. Radio. Montez dans le club, récupérez la seconde Information dans les toilettes et continuez vers le toit pour rencontrer le fameux DJ dérangé.

Accompagné d'Adams, redescendez ensuite dans le club en éliminant les soldats d'élite qui font irruption et restez autant que possible à couvert à l'intérieur du bâtiment pour faire face aux troupes qui vous attendent à l'extérieur. La voie suffisamment dégagée, montez par la gauche sur la passerelle et frayez-vous un chemin jusqu'à l'hélicoptère. Couvrez ensuite la retraite de Lugo en tirant de tout côté avec la gatling embarquée pour qu'il puisse vous rejoindre.

Enfin, faites un carnage en détruisant tout ce qui peut l'être sur la tour pour la faire s'écrouler avec fracas. S'ensuit une nouvelle course poursuite en hélicoptère, identique à celle que vous aviez menée en introduction à ceci près qu'il faudra en plus ici intercepter les missiles que vous destineront les véhicules ennemis.
Le dénouement reste toutefois identique, à savoir que votre hélico est abattu.

Chapitre 13 - Adams

A nouveau seul, dirigez-vous vers l'épave droit devant en abattant toute résistance rencontrée et surtout, en vous équipant aussi vite que possible d'un fusil. Pour sortir Adams de ce guêpier, vous allez en effet en avoir bien besoin, les troupes adverses étant nombreuses, bien équipées en grenades et munitions et surtout, épaulées par un soldat lourd. N'hésitez pas à battre en retraite pour ne pas vous faire encercler pendant qu'Adams tire malgré son état quelques salves salvatrices.

Une fois la zone revenue au calme, continuez votre route en récupérant sur la gauche après avoir traversé une autre épave la première Information du niveau, puis faites place nette en éliminant les soldats retranchés dans l'épave de yacht au fond. Passez ensuite sur la gauche pour continuer à avancer entre les épaves de navires jusqu'à emprunter un passage souterrain. Après le court dialogue avec Adams, traversez rapidement l'étendue de sable où des soldats du 33ème appuyés par un soldat lourd commencent à affluer et prenez position dans une nouvelle épave pour les abattre plus sereinement.

Prenez position au sommet du navire pour encaisser un nouvel assaut ennemi, puis quittez les lieux en suivant l'émission radio de Lugo. Après votre tragique découverte, un nouveau choix moral s'impose à vous : tirez en l'air pour disperser la foule pacifiquement ou laissez libre cour à votre colère en tirant dans le tas. Traversez ensuite le bidonville, ramassez la seconde Information sur l'autel à gauche et avancez pour mettre fin au chapitre.

Chapitre 14 - Le pont

Entrez dans le bâtiment devant vous, récupérez explosifs et munitions avant de vous attaquer aux forces du 33ème barricadées un peu plus loin. Éliminez les premiers ennemis et glissez-vous sur la gauche pour contourner la mitrailleuse fixe afin de mieux en déloger l'utilisateur. Emparez-vous alors de l'engin pour finir le boulot, montez les escaliers et ramassez la première Information sur la droite.

S'ensuit une séquence pour le moins chargée en action durant laquelle vous allez devoir charger de front les dernières fortifications du 33ème. Commencez par utilisez le lance-roquette sur le mortier en haut à droite, puis délogez les soldats derrière les sacs sur votre gauche pour leur voler leur couvert. Avancez derrière le véhicule blindé, récupérez quelques munitions, puis attendez un temps mort de la mitrailleuse à votre gauche pour rejoindre Adams sur la droite. Prenez le temps d'éliminer un maximum de soldats adverses pour sécuriser votre avancée et ainsi pouvoir rejoindre la mitrailleuse.

Prenez ensuite le contrôle de l'engin sur la gauche pour élaguer la résistance qui vous attend plus loin et achevez le travail à l'aide de l'un des armes lourdes disposées derrière le premier nid de mitrailleuse. Faites ensuite mine de passer la porte pour vous voir confronté à un soldat lourd revêtant les traits de Lugo. Repliez-vous rapidement et jouez à cache-cache autours du véhicule blindé pour éliminer rapidement cet ennemi redoutable. Emparez-vous de son arme, le fusil lourd le plus létal entre tous, et nettoyez l'intérieur du bâtiment, où vous pourrez trouver la seconde Information sur un tableau au fond. Deux tirs au grand maximum auront raison des soldats d'élite, tandis que le soldat lourd qui vous attend sur le toit succombera bien plus vite qu'à l'accoutumée si vous utilisez cette arme, toujours en visant la tête.

La tour en votre possession, courez le long de la route sous le feu ennemi pour arriver au dernier chapitre.

Chapitre 15 - Bienvenue

Passez entre les rangs des soldats reconnaissant leur défaite et empruntez l'ascenseur. Dans l'appartement de Konrad, récupérez les deux Informations sur la table du salon et sur le bureau au dessus de votre point d'entrée avant de monter rejoindre le colonel à l'étage.

Suite au dialogue, choisissez ou non de tirer sur le colonel. Si vous tirez, vous accédez à un épilogue inédit. Autrement, le jeu s'arrête.

Épilogue

Si vous avez tiré sur Konrad, une nouvelle séquence s'ouvre après les crédits. Vous avez alors un dernier choix à faire : remettre votre arme aux soldats américains ou sombrer dans la folie en résistant. Il est possible d'abattre tous les soldats présents pour accéder à une ultime cinématique mettant en scène Martin Walker.

Guide des Informations

Chapitre 1

1/2 : Lettre de confession de Konrad

Une fois que vous avez rejoint la balise de détresse, examinez le tableau blanc pour trouver une première information.

2/2 : Boîte noire endommagée

Avant d'entrer dans la carcasse d'avion à proprement parler, récupérez cette information au sol sur la gauche avant de monter les escaliers.

Chapitre 2

1/2 : Rapport de M. Radio - Bienvenu à Dubaï

Vous trouverez cette information au début du chapitre, en dessous du parasol bleu.

2/2 : Couverture de la tempête de sable

Une fois à l'intérieur de la station de télévision, cherchez cette information en bas des escaliers en dessous du balcon d'où vous provenez.

Chapitre 3

1/1 : Les balles d'un pillard

Après votre première escarmouche dans l'hôtel de luxe et le largage de C4 sur votre personne, descendez dans le vestibule sur la gauche et ramassez l'information au sol.

Chapitre 4

1/2 : Poupée

Facile à rater, cette information sur trouve dans un cul-de-sac sur la droite au début du chapitre.

2/2 : Journal de Castavin

Suite à l'interrogatoire impliquant un membre de la CIA et une fois descendu au niveau inférieur, récupérez cette information sur le bureau, avant ou après avoir nettoyé la zone.

Chapitre 5

1/2 : Dossier sur la Grey Fox

Difficile à louper, cette information repose au sol peu avant la séance de descente en rappel et après avoir nettoyé les deux étages du centre sportif.

2/2 : Rapport de M Radio - L'évacuation

Après avoir emprunté une tyrolienne suivie d'une passerelle pour le moins bancale, récupérez cette information au sol près d'un matelas ensablé.

Chapitre 6

1/1 : Confession de l'interrogateur

Peu après la séance de tir au pigeon durant laquelle vous devez couvrir vos hommes pendant qu'ils déverrouillent une porte, vous atteignez un couloir rempli de cadavres : examinez les document sur la table pour récupérer l'information.

Chapitre 7

1/2 : Rapport de M. Radio - Après la tempête

Au bout de la route où prennent place les premiers affrontements du niveau, examinez le pied du panneau stop sur la gauche pour trouver cette information.

2/2 : Rapport de M. Radio - Entretient avec un soldat

Après votre premier affrontement contre un soldat lourd au milieu du champ de cadavres phosphorisés et avant d'entrer dans le bâtiment suivant, examinez les documents à l'entrée sur la gauche en dessous de l'enseigne pour récolter l'information.

Chapitre 9

1/1 : Drapeau de Konrad

Au tout début du niveau dans la grande salle où sont alignés les lieutenants de Konrad, récupérez cette information sur le mur du fond en examinant le drapeau.

Chapitre 10

1/2 : Rapport de M. Radio - Pas de secours

Cette information peut être récoltée sous l'une des tentes dans la première partie du niveau.

2/2 : Profil psychologique de Konrad

Sitôt après votre rencontre avec Riggs, examinez les documents sur la table basse à droite pour récupérer cette information.

Chapitre 12

1/2 : Rapport de M. Radio - Entretient avec Konrad

Suite à l'hallucination de Walker le faisant confondre un soldat ennemi avec Adams, examinez les caisses non loin à droite des escaliers pour trouver cette information.

2/2 : Carte de presse de M. Radio

Une fois à l'intérieur du club aux teintes bleutées, cherchez les toilettes pour y trouver l'information accrochée à droite de l'évier.

Chapitre 13

1/2 : Rapport de m. Radio - Artiste de rue

Après avoir rejoint Adams, passez l'épave d'un avion et examinez le sol sur la gauche pour trouver cette information.

2/2 : Statuette de Konrad

Non loin de la fin du chapitre, après avoir retrouvé Lugo, examinez l'autel sur la gauche pour récupérer cette statuette et l'information qui y correspond.

Chapitre 14

1/2 : Code de conduite

Après la première escarmouche du niveau, montez les escaliers dans le bâtiment et regardez sur votre droite pour trouver l'information.

2/2 : Derniers ordres de Konrad

Après l'affrontement contre le soldat lourd prenant les traits de Lugo, entrez dans le bâtiment et examinez le mur du fond à gauche pour récupérer l'information.

Chapitre 15

1/2 : Lettre de Konrad - Message à Jeremy

Une fois arrivé dans le penthouse de Konrad, examinez la table du salon pour trouver l'information.

2/2 : Lettre de Konrad : Poème à Elizabeth

Montez les escaliers pour monter au dessus de votre point d'entrée et récupérez cette information sur le bureau.

Liste des Succès/Trophées

La liste ci-dessous présente les conditions d'obtention des succès ne se débloquant pas automatiquement au fil de l'aventure. Pour tous les Succès à conditions cumulatives (tuer 250 ennemis, etc...), les comptes sont conservés entre

chaque mort ou chaque chargement au point de contrôle précédent, ce qui facilite leur obtention.

Observateur
Récupérez votre première information en mode campagne pour obtenir le Succès.

Reconnaissance
Ramassez cette fois 12 informations pour déverrouiller ce Succès.

Agent des renseignements
Enfin, pour débloquer ce Succès, récupérez la totalité des 23 informations disséminées dans les 15 Chapitres de la campagne.

Chasseur de cerf
Sur le pont rempli de carcasses de voitures d'où vous devez descendre en rappel lors du Chapitre 1, prenez un moment pour viser en contrebas sur la droite et tuez l'un des animaux. Autrement, après la course poursuite du Chapitre 11, gardez votre balle de revolver en réserve et utilisez-la sur le cerf un peu plus loin.

Obéissance
Au début du Chapitre 7, acceptez de tirer sur le soldat ou le civil suspendu devant vous sur les ordres de Konrad.

Rébellion
Au lieu de tirer sur l'un ou l'autre des captifs mentionnés plus haut, faites feu sur les snipers en hauteur sur les côtés.

Un homme d'action
Dans le Chapitre 7, lorsque vous assistez à l'interrogatoire de Gould, suivez l'instinct de Lugo et abattez les soldats du 33ème pour le sauver.

Un homme patient
Toujours durant le Chapitre 7, suivez cette fois les conseils d'Adams en suivant à la lettre ses instructions pour libérer les civils et laisser mourir Gould.

Tir allié
Après la course poursuite du Chapitre 11, abattez Riggs avec la balle de Magnum mise à votre disposition.

Tir avare
Pour débloquer ce succès, gardez la balle de Magnum en réserve et laissez Riggs brûler après votre cavalcade à dos de camion.

Ligne franchie
Après avoir retrouvé Lugo suite au crash de votre hélico durant le Chapitre 13, tirez sur la foule pour la disperser.

Ligne respectée
Après avoir retrouvé Lugo pendant le Chapitre 13, tirez en l'air pour effrayer la foule et la faire se disperser.

L'adieu aux armes
Lors du dénouement du Chapitre 15, laissez Konrad vous tuer ou suicidez-vous.

Trop tard pour les héros
Lors du dénouement du Chapitre 15, tirez sur Konrad avant la fin de son décompte.

La route du retour
Tuez Konrad lors du dernier Chapitre, puis lors de l'épilogue, lâchez votre arme lorsque l'occasion vous en est donnée.

La route de la victoire
Tuez Konrad lors du dernier Chapitre et une fois face aux soldats durant l'épilogue, faites feu sur eux au lieu de vous rendre.

Expert - Armes légères
Éliminez 100 ennemis à l'aide de pistolets ou de petites mitraillettes pour débloquer ce Succès.

Expert - Armes lourdes
Éliminez 150 ennemis à l'aide de mitrailleuses lourdes ou du lance-grenade pour déverrouiller ce Succès.

Expert - Fusil
Pour débloquer ce Succès, abattez 350 ennemis en usant de fusils d'assaut tels que l'AK-47 ou encore le FAMAS.

Expert - Fusil à pompe
Tuez 75 soldats adverses à l'aide de fusils à pompe pour débloquer ce Succès.

Expert - Fusil de précision
Éliminez 50 ennemis en usant du Scout Tactical ou du M-99 pour déverrouiller ce Succès.

Expert - Grenade
Abattez 50 soldats adverses à l'aide de grenades pour débloquer ce Succès. N'hésitez pas à recharger différents points de contrôle pour cumuler vos victimes, les explosifs pouvant se faire relativement rares.

Bon jugement
Tuez 5 ennemis en utilisant le tir au jugé pour obtenir ce Succès.

Force brute
Frappez des ennemis à 10 reprises à l'aide de coups au corps-à-corps.

Viser haut
Exécutez 250 tirs à la tête durant la campagne pour déverrouiller ce Succès.

Et bim !
Tout en étant à couvert, sautez de l'autre côté de votre abri lorsqu'un ennemi y est présent pour lui asséner un violent coup de pied et débloquer ce Succès.

Savoir s'adapter
Pour obtenir ce Succès, faites détoner 10 objets explosifs présents dans le décor en tuant au moins un ennemi dans le processus à chaque fois.

Connaître le terrain
Repérez des zones sensibles en hauteur pour tirer dessus et ainsi assommer un ennemi se situant en dessous pour déverrouiller le Succès.

Bon entraînement
Mettez-vous à couvert en glissant vers votre abri sous le feu ennemi 10 fois pour obtenir ce Succès.

Carnage rapproché
Pour débloquer ce Succès, éliminez quatre soldats ennemis en moins de 10 secondes à l'aide d'un fusil à pompe.

Manager du combat
Faites éliminer 50 ennemis par vos coéquipiers en utilisant l'ordre d'attaque.

Contrôle de l'espace aérien
Pour obtenir ce Succès, éliminez 10 ennemis tentant d'emprunter une tyrolienne ou de descendre en rappel.

Dextérité
Terminez un chapitre sans mourir ni recharger votre partie avec une précision supérieure à 60% pour débloquer ce Succès.

Un peu trop près

Tuez un soldat armé d'un couteau alors que celui-ci est à moins de 5 mètres de vous pour déverrouiller le Succès.

Sierra Hotel
Pour obtenir ce Succès, terminez trois Chapitres d'affilée sans mourir une seule fois ni recharger votre partie.

Le facteur humain
Éliminez un soldat ennemi en lui lançant directement une grenade adhésive à la figure pour débloquer ce Succès.

Armée d'un homme
A l'aide d'une seule grenade, éliminez trois ennemis d'un seul coup pour déverrouiller ce Succès.

Diplomatie préventive
Pour déverrouiller ce Succès, abattez un soldat adverse alors qu'il est en train d'armer une grenade.

Spelunky

© Mossmouth 2013

+ D'INFOS FORUM

ARGENT À L'INFINI

En sacrifiant un crâne doré sur un autel de Kali, on obtient un singe en or qui "crache" de l'argent à l'infini. On peut ensuite le porter et l'amener de niveau en niveau.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Black Van Helsing

Dans un cercueil du niveau Haunted Castle, au sommet du manoir.

Blue Bear Suit Man

Obtenu aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Green Mariachi Man

Obtenu aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Leopard Suit Man

Terminer le jeu.

Meat Boy

Dans un sac du niveau The Worm, tout en bas.

Purple Pirate Girl

Obtenue aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Yang

Vaincre Hell.

Yellow Miner Girl

Obtenue aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

LES OFFRANDES À KALI

Au cours de votre aventure vous pouvez être amené à découvrir un autel. Cet autel est celui de Kali. Pour vous attirer ses bonnes faveurs, il vous faudra lui offrir un sacrifice. À chaque pallier de points vous recevrez une récompense, à savoir :

5 points : Un objet aléatoire, pouvant être la colle, les bottes à ressort, les bottes à pique, les gants d'escalade, les gants de baseball, la cape ou encore les lunettes.
10 points : Le Kapala, objet qui permet de regagner 1 coeur à chaque fois qu'il est rempli du sang des ennemis tués.
20 points : 8 coeurs.

A savoir que chaque sacrifice n'offre pas le même nombre de points.
-La demoiselle vivante ou un joueur humain = 5 points
-1 PNJ étourdi pour la première fois (scorpion, homme des cavernes...) = 2.5 points
-1 PNJ mort = 1 point

RACCOURCIS

Quand vous finissez un monde (Mine, Jungle, Caverne de glace, Temple), vous rencontrez l'homme des galeries qui creuse des raccourcis vers les différents monde. Il vous faut finir en tout trois fois chaque monde pour débloquer le raccourci et satisfaire sa demande. A savoir que tant que le raccourci précédent n'est pas débloqué, le raccourci suivant ne pourra être débloqué.

Pour chaque raccourci, il vous faut ceci :

Jungle :

-1 bombe
-1 corde
-10 000$

Caverne de glace :

-2 bombes
-2 cordes
-1 fusil à pompe

Temple :

-3 bombes
-3 cordes
-la clé en or que vous trouvez dans le monde des mines

RÉCOLTER DES DIAMANTS

Si vous restez plus de 2 min 30 dans un niveau, un fantôme apparait. Attention à ne pas le toucher car il vous tuerait instantanément. Mais vous pouvez en profiter, car s'il passe sur les pierres précieuses, il les transforme en diamants valant 5000 $ chacun.

LES MONDES SECRETS

En plus des mondes que vous allez traverser, vous pouvez aller dans des niveaux dits secrets. Suivant le niveau, vous pouvez découvrir des items que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

Château hanté

Accessible depuis le monde de la Jungle et lorsque "les morts vivants sont de sortie". Trouvez la tombe royale, et faites-la exploser, depuis la couronne, faites-la de nouveau exploser pour trouver l'entrée secrète.

Dans ce niveau vous trouverez le "bouclier" qui vous protégera et qui permet de pousser les ennemis contre les murs pour les tuer, par exemple.

Le ver

Accessible depuis le monde de la Jungle et depuis n'importe quel niveau composant ce monde. Il vous faut trouver tout d'abord la damoiselle. Une fois que vous l'avez, il vous faut trouver "les glandes rouge orangé", qui sortent des murs. Lâchez la damoiselle dessus et attendez. Vous serez alors mangé par un ver géant et serez dans son estomac. Vous y trouverez un couteau sacré qui remplace le fouet.

Le marché noir

Accessible depuis le monde de la Jungle, l'entrée est cachée dans un niveau de façon aléatoire. Pour le localiser il vous faudra l'oeil d'Oudjat, celui-ci se mettra à briller quand vous vous approcherez de l'entrée, vous n'aurez qu'à faire exploser le décor pour la révéler. Vous y trouverez l'Ankh (50 000$), qui, quand vous mourrez, vous ramène à la vie avec 4 coeurs et à l'entrée du niveau. Utile pour avoir accès aux enfers.

Vaisseau mère

Accessible depuis le monde de la caverne de glace, niveau 4. Prévoyez des cordes pour y entrer.Ce niveau est particulièrement difficile, mais si vous arrivez à terrasser la Reine extraterrestre, vous pourrez obtenir le canon à plasma.

La cité d'or

Pour y accéder il vous faut d'abord remplir plusieurs pré-requis, à savoir qu'il faut l'Hedjet,le sceptre, et trouver la porte d'or.

Pour avoir l'Hedjet, il faut avoir en sa possession l'Ankh (que vous obtiendrez au marché noir contre 50 000$), ensuite dans le monde de la caverne de glace (le niveau où vous trouverez la statut est aléatoire) vous trouverez une grosse tête bleue, il vous faut mourir à côté d'elle pour pénétrer à l'intérieur et obtenir le sceptre.

Vous garderez tous vos objets, sauf ce que vous portez dans la main, à savoir le fusil à pompe. De plus, ça ne sert à rien d'arriver devant cette statue avec plein de coeurs, car vous repartirez avec 4 coeurs. Et petite astuce, quand vous sauvez la damoiselle, peu importe à quelle sortie vous l'amenez et laquelle vous prenez, vous aurez le droit au coeur supplémentaire, donc sauvez-la avant de vous tuer pour être à 5 coeurs.

Pour le sceptre, il vous faut tuer Anubis qui se trouve au Temple, premier niveau. Il est assez dur à tuer, puisque le corps à corps, vous est impossible, car si vous êtes touché une fois, vous êtes mort. Si vous avez la chance de trouver un fusil à pompe, vous y viendrez à bout facilement, sinon, la meilleure solution est d'utiliser les bombe, avec de la colle. Une fois tué, ramassez le sceptre, il vous tuera tous vos ennemis d'un coup.

Généralement, la porte d'or, se trouve au niveau suivant. Trouvez-la et vous accèderez à la cité d'or. Vous y trouverez le livre des morts et, dès que vous le ramasserez, Anubis II apparaitra.

Les enfers

Là aussi il y a quelques pré-requis, à savoir être allé à la cité d'or et avoir récupéré le livre des morts. Ensuite, il vous faudra tuer Olmec à l'endroit où se trouve la porte menant aux enfers pour s'en servir de plateforme pour accéder aux enfers. À savoir que quand vous vous trouvez au-dessus de la porte, le livre tremble fortement.

Au premier niveau des enfers vous trouverez Vlad, un ennemi quis quand vous l'aurez tué, vous donnera sa cape et, dans un bloc, à côté, vous trouverez l'amulette de Vlad qui protège son porteur du feu.

Au niveau 4 des enfers, vous aurez affaire à un nouveau boss, Yama. Pour le vaincre, il faudra d'abord détruire ses deux mains, puis sa tête. Quand les deux mains seront détruites, sa tête se mettra à virevolter partout dans le niveau.

LES NIVEAUX PARTICULIERS

Trouver la pioche

Au premier monde, vous pouvez être amené à lire, au début, "j'entends des serpents". Pour y trouver la pioche, il faut aller dans le nid et faire exploser le sol avec une bombe.

Trouver le fusil à pompe

Au deuxième monde, quand vous entrez dans le niveau des morts-vivants (les morts sont debouts), trouvez la tombe de Ash et faites-la exploser pour le trouver.

Trouver le jet-pack

Au troisième niveau, quand vous avez le message "je sens une présence télépathe", battez l'extraterrestre et faites exploser le mur derrière lui pour y trouver le jet-pack.

Spider-Man 3

© Activision / Treyarch 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu de Triche.

`venomsky`	Tout débloquer
`deadly`	New Goblin

Spider-Man : Aux Frontières du Temps

© Activision / Beenox Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUME BIG TIME

A l'écran principal, faites Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite. Une notification indiquera que la manœuvre a réussie. Le costume alternatif Big Time est alors débloqué pour Spider-Man 2099.

TROPHÉES

Bronze

Super soldat

Termine l'acte 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Guerrier du bien

Termine l'acte 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Aventurier intrépide

Termine l'acte 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Combattant sans peur

Termine tous les chapitres en Normal.

Exécuteur d'Anti-Venom

Élimine Anti-Venom dans n'importe quel niveau de difficulté.

Dresseur de furie féline

Élimine la Chatte noire dans n'importe quel niveau de difficulté.

Dompteur de monstre hideux

Élimine l'Atrocité dans n'importe quel niveau de difficulté.

Le boss des boss

Élimine le PDG dans n'importe quel niveau de difficulté.

Pas de bol, Parker

Spider-Man est HS.

Correcteur de destin terrible

Empêche la mort de Spider-Man.

Cauchemar robotique

Détruis le prototype de robot de combat.

Arpenteur de destination risquée

Atteins le 66e niveau.

Empêcheur d'exploser en rond

Empêche le futur de se transformer en désert radioactif.

Collectionneur atomique

Récupère les trois batteries atomiques.

Archiviste perfectionniste

Accède à l'ordinateur des archives confidentielles.

Rôdeur en zone interdite

Accède à la zone restreinte du futur.

Divinateur de données

Analyse toutes les boîtes de données.

Dresseur de monstre

Récupère les trois extraits d'ADN sur le corps de l'Atrocité.

Incinérator Rex !

Augmente au maximum la puissance de l'incinérateur.

Passe-partout

Téléporte-toi à Alchemax avec la clé.

T'as gagné le gros lot !

Sauve Mary Jane.

Cent pitié

Élimine 100 ennemis.

Grand collectionneur d'or

Toile des défis : remporte toutes les Médailles d'or d'un chapitre.

Amateur d'Araignées

Obtiens 25 % des Araignées d'or.

Machine de guerre

Achète toutes les améliorations de combat.

L'homme aux mille costumes

Obtiens tous les costumes alternatifs.

Je les ai tous lus !

Déverrouille tous les journaux.

Combattant fantôme

Évite 100 attaques en utilisant le leurre accéléré.

Trompe-la-mort

Esquive 100 attaques en utilisant ton Hyper-Sens.

Cogneur acharné

Réalise un combo de 50 coups.

Héros aux cent coups

Réalise un combo de 100 coups.

Lutteur infatigable

Réalise un combo de 200 coups.

Cinq (cents) Fantastiques

Récupère 500 fragments d'orbe.

Survivant suprême

Termine le chapitre 3 ou plus sans mourir.

Super Booster Marvel

Termine une séquence de chute libre en accélérant tout le long.

Talents multiples

Utilise 3 attaques maîtrisées de chaque type sur tes ennemis.

Attaquant aérien

Utilise 3 attaques aériennes de chaque type sur tes ennemis.

Marteau vrilleur

Touche des ennemis 10 fois avec une Vrille rotonde et 10 fois avec un Marteau de toile.

Argent

Maître absolu

Termine tous les chapitres en Difficile.

Justicier suprême

Élimine 500 ennemis.

Vénérable maître des médailles

Toile des défis : remporte toutes les Médailles d'or d'un acte.

Chercheur d'Araignées

Obtiens 50 % des Araignées d'or.

Fan de boules

Récupère 1000 fragments d'orbe.

Collectionneur implacable

Récupère 2000 fragments d'orbe.

Or

Seigneur incontesté du défi

Toile des défis : remporte toutes les Médailles d'or.

Amasseur d'Araignées

Obtiens toutes les Araignées d'or.

La référence

Achète toutes les améliorations de personnage.

Platine

Spider-Man : Aux frontières du temps - Platine

Débloque tous les autres trophées.

Spider-Man : Le Règne des Ombres

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une première fois, regardez les crédits de fin défiler jusqu'au bout. Le jeu retourne ensuite au menu principal. De cet écran, sélectionnez "Continuer". Vous retournerez alors à l'écran des crédits. Laissez-les défiler une nouvelle fois et attendez de revenir au menu principal. Sélectionnez encore "Continuer" et vous commencerez alors une nouvelle partie en profitant de toutes les améliorations acquises lors de votre première partie.

JETONS RADAR

Collectez 1000 jetons araignée pour que ces derniers se changent en points rouges sur la carte.

Spider-Man Dimensions

© Activision / Beenox Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES CACHÉS

Costume Iron Spider pour Spider-Man 2099

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : Haut, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Haut.

Costume Zone négative pour Spider-Man noir

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : Gauche, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche.

Costume Mangaverse

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite.

Costume Scarlet-Spider

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite.

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Vous débutez par un petit tutoriel qui vous explique les bases de contrôle de Spider-man. Suivez les instructions de madame Web et montez en sautant sur la première dénivellation. Exécutez ensuite un double saut pour atteindre le toit. Escaladez le mur avec votre aptitude à vous coller aux surfaces.

Passez sur le toit et utilisez le sens de l'araignée pour repérer les objets interactifs comme le plafond effondré. Allez vers ce plafond et utilisez votre toile comme indiqué pour le détruire et découvrir le premier fragment de l'artefact.

Vous incarnez ensuite Spider-man Ultimate dans une autre dimension.

Utilisez alors votre toile accrocheuse pour passer d'un pilier à l'autre. Traversez la poutre et balancez-vous avec votre toile pour atteindre le bout du couloir et prendre le fragment.

Vous incarnez ensuite Spider-man du futur. Avancez et suivez les indications pour apprendre à combattre. Suivez les indications qui s'affichent pour apprendre à effectuer des coups aériens et des combos. Neutralisez ensuite les ennemis qui arrivent et avancez vers le fragment.

Vous revenez ensuite vers le passé en incarnant le Spider-man du passé. Sont arme est la furtivité. Commencez par lancer une attaque furtive contre l'ennemi qui se trouve sous vos pieds. Avancez dans l'ombre et neutralisez les autres

gardes. Avancez à gauche, neutralisez un autre garde et prenez le fragment.

Votre mission consiste à récupérer tous les fragments de l'artéfact et le remettre à madame Web. Vous incarnerez le Spider-man de chaque univers pour accomplir votre tache inter-dimensionnelle.

Acte 1

Kraven

A votre réveil, avancez et utilisez votre toile pour atteindre les plates-formes qui se succèdent jusqu'au portail. Ramassez les emblèmes qui se trouvent en chemin pour régénérer votre santé et pour gagner l'essence de l'araignée, utile pour l'amélioration des aptitudes des différents Spider-man.

Après la petite discussion avec Kraven, entrez par le portail. Poursuivez Kraven jusqu'à ce qu'il vous lance ses sbires dessus.

Apprenez à esquiver les coups de vos ennemis et vous pouvez en même temps verrouiller une cible pour l'attaquer immédiatement après. Diversifiez vos attaques pour vous familiariser avec les différents styles de combat et poursuivez votre avancée.

Vous pouvez passer dans les alcôves qui longent le chemin pour éliminer d'autres ennemis et récupérer les emblèmes pour vous régénérer.

Atteignez ensuite la plateforme en utilisant votre toile pour passer d'un pilier à l'autre. Eliminez les hommes de Kraven pour libérer le chemin et escaladez le mur qui se trouve au fond.

Affrontez cette fois des ennemis armés de machettes. S'ils vous entourent, exécutez des roulades tout en restant dans la position défensive pour éviter leurs coups. Continuez ensuite la poursuite de Kraven en neutralisant ses hommes de main. Des ennemis armés de fusils vont essayer de vous intercepter. S'ils se trouvent sur les piliers, sautez sur ces mêmes piliers pour les pousser dans le vide.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une zone piégée. Utilisez le sens de l'araignée pour voir les pièges et sautez par-dessus ces derniers. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre une nouvelle zone. Traversez ensuite le tronc d'arbre pour atteindre un îlot. Vous vous retrouverez alors dans la ligne de mire de Kraven.

Vous devez rester mobile pour éviter qu'il vous atteigne. Esquivez les tirs et profitez du temps de recharge du sniper pour éliminer les ennemis. Allez ensuite devant l'arbre qui se trouve à gauche et laissez Kraven vous viser. Esquivez ensuite au dernier moment pour éviter la balle qui touche l'arbre. Répétez cette action plusieurs fois pour que les balles atterrissent sur l'arbre et le fassent tomber.

Traversez alors cet arbre pour atteindre l'îlot suivant. Répétez la même tactique sur chaque îlot jusqu'à quitter la séquence de sniper. Avancez et entrez par les portes pour vous retrouver dans une cage et face aux hommes de Kraven. Neutralisez ces ennemis pour enfin affronter Kraven.

Boss : Kraven (1ère rencontre)
Il s'agit de votre premier affrontement avec Kraven. Ses coups sont très puissants et quasi imparables. Evitez alors de rester devant lui pendant qu'il effectue son combo.

Passez ensuite rapidement à l'attaque dès la fin de son enchainement et utilisez vos coups puissants pour l'affaiblir aux maximum avant qu'il ne se ressaisisse et ne relance son attaque. Quand Kraven saute sur l'une des perches, faites-en de même pour éviter les lances qui surgissent du sol et en même temps faire tomber Kraven. Revenez à vos attaques jusqu'à ce que la touche de saisie s'affiche au dessus de votre adversaire.

Ne ratez pas cette occasion et projetez Kraven violement au sol pour lui infliger d'importants dégâts. Enervé, Kraven vous attaque au corps à corps, utilisez alors les joysticks droite et gauche pour lancer vos coups de poing et n'oubliez pas d'esquiver au bon moment pour éviter ses attaque. Lorsque vous retournez au mode normal, répétez la même

tactique pour finir le combat avec une séquence au corps à corps.

Après cette première rencontre avec Kraven, reprenez votre poursuite jusqu'à atteindre une zone avec des plates-formes à activer. Allez alors vers le mur sculpté qui se trouve en bas et appuyez répétitivement sur le bouton indiqué pour appuyer sur le gros bouton et activer la première plateforme.

Montez ensuite en utilisant votre toile et éliminez les ennemis en chemin. Activez les quatre autres plates-formes de la même manière tout en montant d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre l'antre de Kraven où un autre affrontement vous attend.

Boss : Kraven (2ème rencontre)
Avec le pouvoir du fragment, Kraven est plus puissant que lors de la précédente rencontre. Comme d'habitude, évitez ses attaques en esquivant et en utilisant les roulades pour finir derrière votre ennemi. Lancez alors vos combos et repliez-vous dès que votre adversaire se remette en position d'attaque.

Esquivez ensuite ses charges et son aura jaune en essayant de passer derrière lui pour l'attaquer plus sévèrement. Après un certain temps, Kraven changera de tactique et montera sur un pilier. Localisez-le et sautez vers sa position pour le faire tomber. Ne le laissez pas se régénérer pendant qu'il déclenche son tourbillon jaune et attaquez-le pour l'en dissuader.

Poussez-le encore une fois du pilier quand il remonte et attaquez-le pendant qu'il est au sol. Restez vigilant et esquivez tous ses coups en remisant tout de suite après. Répétez ces tactiques jusqu'à la tentative de fuite de Kraven. Montez alors vers le balcon pour le rattraper et prendre enfin le fragment qu'il possède.

Hammerhead

Vous incarnez Spider-man noir qui utilise l'ombre comme arme de prédilection. Restez en hauteur, sur les sommets des poteaux et avancez à droite pour attaquer le premier ennemi.

Attendez que Hammerhead quitte ses hommes et neutralisez ces derniers en silence. Attaquez chaque ennemi lorsqu'il n'est pas dans le champ de vision de ses amis pour ne pas vous faire repérer. Si c'est le cas, éloignez-vous de la zone où l'on vous a vu et trouvez un coin sombre pour vous cacher. Restez sur les poteaux et avancez en poursuivant Hammerhead qui possède le fragment. Approchez-vous de la grille et restez dans le noir.

Vous devez ensuite libérer un otage en silence. Neutralisez les ennemis qui gardent la grille et allez voir l'otage pour le libérer. Il vous ouvrira alors la grille pour entrer dans une autre zone. Dans cette zone, vous devez libérer un nouvel otage retenu par les hommes de Hammerhead. Neutralisez les trois gardes dans l'ombre et allez vers l'otage pour le libérer.

Continuez la poursuite de votre ennemi pour atteindre une autre zone et un autre otage. Les gardes sont plus nombreux et vous devez veiller à ne pas neutraliser un ennemi pendant que le garde regarde vers votre direction. Allez ensuite vers la voiture et libérez l'otage.

Continuez votre chemin, escaladez le mur et entrez par la fenêtre. Utilisez votre sens de l'araignée pour trouver votre chemin et suivez Hammerhead en le surveillant derrière les grilles.

Entrez ensuite dans le conduit d'aération pour atteindre une nouvelle zone qui grouille de gardes. Neutralisez-les en évitant la lumière et en surveillant leurs mouvements de patrouille. Evitez d'attaquer un garde pendant qu'il se trouve à proximité d'un autre. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre Hammerhead.

Boss : Hammerhead (1ère rencontre)
Le boss est aux commandes d'une tourelle qui se trouve au centre de l'arène. Evitez les projecteurs et restez dans l'ombre. En avançant derrière les piliers, passez derrière Hammerhead et attrapez-le avec votre toile. Après votre attaque, quittez-les lieux et allez vous abriter derrière un pilier.

Attendez que votre ennemi passe sa Furie et faufilez-vous encore une fois derrière lui. Attaquez-le une seconde fois avant de vous replier dans l'ombre. Effectuez la même action une troisième fois pour terminer cet affrontement.

Malheureusement Hammerhead réussira à s'enfuir et vous devez encore une fois le poursuivre. Entrez dans la zone suivante, neutralisez les ennemis et montez l'escalier. Passez dans la grande zone suivante où se trouvent cinq otages à libérer.

Commencez par éliminer les gardes qui surveillent les otages. Ces derniers sont emprisonnés derrière des grilles que vous devez détruire pour pouvoir les sauver. A chaque fois que vous libérez un otage, vous devez le transporter vers un lieu sûr. Utilisez votre sens de l'araignée pour repérer ce lieu et allez déposer les otages un par un.

Une fois tous les otages sont sains et saufs, continuez votre poursuite pour finir sur les rails. Combattez les hordes d'ennemis qui vous attaquent tout en évitant de rester sur les rails du train qui arrive. Vous pouvez utiliser ces trains pour écraser vos ennemis en les attirant sur les rails ensuite esquivez le train au dernier moment avec des roulades pour laisser les ennemis sur la trajectoire du train. Nettoyez la zone pour pouvoir avancer jusqu'à Hammerhead.

Boss : Hammerhead (2ème rencontre)
Le deuxième affrontement avec ce boss est plus direct. Evitez ses tirs et lancez des barils sur votre ennemi pour l'énerver. Il ripostera alors avec des roquettes. Placez-vous donc derrière le générateur pour qu'il le touche avec ses roquettes. L'explosion du générateur plongera la zone dans le brouillard.

Sautez alors sur les perches et utilisez votre sens de l'araignée pour passer derrière votre ennemi et l'attaquer furtivement. Répétez cette action encore deux fois enrager votre ennemi.
Ce dernier utilisera alors les charges contre vous. Restez dos au mur et laissez le boss foncer sur vous pour ne l'esquiver qu'au dernier moment. Quand il heurte le mur, votre ennemi restera étourdi quelques instants. Utilisez ces moments pour l'attraper et l'attaquer au corps à corps. Prenez ensuite le fragment qu'il possède.

Le Super Bouffon

Vous passez à Spider-man du futur. Le niveau commence par une chute dans le vide durant laquelle vous devez poursuivre le Super Bouffon tout en évitant les obstacles. Accélérez pour atteindre votre ennemi et l'utiliser comme moyen d'atterrissage.

Boss : Le Super Bouffon (1ère rencontre)
Le Super Bouffon commence par vous lancer des grenades, une à la fois. Utilisez alors votre toile pour attraper la grenade et la renvoyer à votre ennemi. Quand il est a terre, ruez-vous dessus et attaquez le rapidement avant qu'il ne se redresse.

Il vous lancera ensuite deux grenades à la fois. Attrapez la première et lancez-la vers lui et essayez d'éviter l'explosion de la deuxième. Attaquez ensuite le Super Bouffon quand il est au sol. Enfin, évitez la charge du boss et ses ondes de chocs qui suivent cette attaque. Sautez pour vous approcher de votre ennemi et attrapez-le pour l'attaquer au corps à corps.

Après la fuite du boss, commencez votre poursuite en utilisant votre toile pour atteindre un bâtiment. Sur place, vous devez combattre les ennemis qui essayent de vous stopper. Entrez ensuite dans le bâtiment et avancez dans les couloirs en neutralisant les agents de sécurité.

Une fois à l'extérieur, utilisez votre toile pour avancer et en même temps pour détruire les véhicules de sécurité. Vous allez ensuite affronter encore une fois le Super Bouffon accompagné cette fois des agents de sécurité. Neutralisez ces derniers avant de vous focaliser sur le Bouffon et renvoyez-lui ses grenades comme précédemment pour l'envoyer au tapis.

Grimpez ensuite aux vitres pour atteindre le sommet de la tour.

Avancez en affrontant les agents de sécurité puis utilisez les esquives et les roulades contre les ennemis équipés de boucliers pour passer derrière eux et les attaquer. Poursuivez ensuite le Bouffon dans une autre chute vertigineuse. Rattrapez-le et attaquez-le avant d'atterrir pour l'affronter encore une fois. Eliminez les ennemis avant de lancer les grenades sur le Super Bouffon comme la dernières fois.

Utilisez votre vision accélérée pour éviter la deuxième grenade avant qu'elle ne vous touche. Poursuivez encore une

fois le Super Bouffon jusqu'à le rattraper et l'affronter une dernière fois.

Boss : Le Super Bouffon (2ème rencontre)
Avec le pouvoir du fragment, le Bouffon est plus puissant que précédemment. Commencez par éliminer les trois clones du Super Bouffon. Ce dernier passera alors à l'attaque. Evitez ses grenades en utilisant votre vision accélérée. Quand il s'arrête, renvoyez-lui une grenade pour le mettre à terre et ruez-vous dessus.

Maintenez cette tactique tout au long de l'affrontement et éliminez toujours les clones du boss rapidement avant qu'il ne se soigne. Le combat se terminera au corps à corps et Spider-man triomphera et prendra le fragment.

Electro

C'est le tour de Spider-man Ultimate de passer à l'action. Avancez dans la centrale électrique et neutralisez les invocations d'Electro. Entrez dans le tunnel pour arriver dans une zone qui se remplit d'eau. Vous devez alors sauver les ouvriers avant que la salle ne se remplisse complètement.

Utilisez votre sens de l'araignée pour localiser les ouvriers. Utilisez votre toile et commencez par sauver celui situé au plus bas niveau. Ne touchez pas l'eau qui est électrifiée et mortelle pour votre perso. Amenez les quatre ouvriers dans la zone sûre avant la montée des eaux. Continuez ensuite votre chemin pour affronter une première fois Electro.

Boss : Electro (1ère rencontre)
Approchez-vous d'Electro, esquivez son attaque et lancez les vôtres avant qu'il n'électrifie la plateforme centrale. Quittez alors la zone et repérez Electro qui se place au sommet de l'un des générateurs. Utilisez votre toile pour le pousser et l'obliger à revenir à la plateforme centrale.

Revenez alors à l'attaque et évitez son rayon électrique. Quittez encore une fois la zone quand elle s'électrifie et délogez Electro du sommet de l'un des générateurs. Répétez les mêmes actions et attaquez votre ennemi jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

Reprenez la poursuite de votre ennemi qui lâchera ses sbires sur vous. Nettoyez chaque zone pour pouvoir passer à la suivante.
Pendant les combats, vous allez apprendre le mode Furie (très utile contre les hordes d'ennemis).

Remplissez alors la barre de ce mode en éliminant les assaillants et déclenchez-le si vous êtes encerclé par plusieurs ennemis puissants. Continuez ensuite votre poursuite en passant sur les fils électriques et rejoignez Electro qui se trouve entre les générateurs.

Boss : Electro (2ème rencontre)
Evitez les tirs du boss jusqu'à ce qu'il passe à l'attaque lui-même. Esquivez son attaque ensuite profitez du lapse de temps pendant lequel Electro récupère ses forces pour l'attaquer. Il ira alors se placer au dessus des générateurs pour se soigner. Utilisez votre toile pour l'atteindre et poussez-le.

Eloignez-vous de lui ensuite et attendez qu'il essaye de vous toucher pour l'esquiver puis lancez vos combos directement après. Répétez ces actions avant que le boss ne commence à invoquer ses créatures. Ignorez-les si Electro commence à se régénérer et attaquez-le. Débarrassez-vous ensuite de ces créatures et reprenez la même tactique avec le boss jusqu'à ce qu'il s'échappe une nouvelle fois.

Continuez alors votre poursuite jusqu'à la grande salle où vous devez sauver les techniciens. Utilisez le sens de l'araignée pour les repérer et amenez-les ensuite près des consoles. Protégez ensuite ces techniciens pendant qu'ils coupent le courant pour vous permettre d'avancer.

Reprenez ensuite la route jusqu'à retrouver et affronter une dernière fois Electro.

Boss : Electro (3ème rencontre)
Electro utilise le pouvoir du fragment et absorbe d'énormes quantités d'électricité afin de devenir gigantesque. Sautez par-dessus le rayon électrique d'Electro en utilisant le double saut. Attendez ensuite qu'il pose sa main sur le sol pour utiliser votre toile dessus. Répétez cette action jusqu'à ce qu'Electro vous tourne le dos pour se recharger.

Utilisez alors votre toile pour sauter d'un débris à l'autre et pour atteindre l'autre coté du barrage. Evitez alors les attaques de poing d'Electro et neutralisez ses invocations. Suivez cette tactique jusqu'à ce que le barrage commence à céder. Utilisez alors la toile sur la tête d'Electro pour l'attaquer une dernière fois avant qu'il ne se fasse submerger par l'eau et laisse derrière lui le fragment.

Acte 2

L'homme de sable

Spider-man Amazing revient à l'attaque pour récupérer le fragment suivant. Vous aurez en face l'homme de sable. Allez vers la passerelle en bois et utilisez votre toile pour faire tomber les barils d'eau sur la tornade. Vous allez alors affronter l'homme de sable.

Boss : L'homme de sable (1ère rencontre)
Il est invulnérable pendant qu'il est sous sa forme sableuse. Vous devez alors utiliser votre toile pour lancer des barils d'eau sur le boss et le rendre boueux avant de l'immobiliser pour quelques instants. Attaquez-le à ce moment avant qu'il ne retrouve sa forme initiale.

Vous pouvez retirer les valves d'eau pour laisser l'eau jaillir et restez près de ces sources pour piéger votre ennemi. Maintenez cette tactique et esquivez les attaques du boss jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

Poursuivez-le et éliminez les ennemis de sable en les aspergeant d'eau avant de les attaquer. Utilisez pour cela les valves d'eau ou les barils. Continuez votre avancée jusqu'à une zone où une grosse tornade fait des ravages. Sautez sur les débris qui tournent autour de la tornade pour atteindre la plateforme indiquée et où se trouve un château d'eau.

Eliminez les ennemis qui le gardent et poussez ce château sur la tornade pour l'arrêter. Reprenez votre chasse et affrontez une nouvelle fois l'homme de sable.

Boss : L'homme de sable (2ème rencontre)
Obligez le colosse à détruire les barils d'eau en restant derrière eux. Sa main restera alors collée au sol. Profitez de ce moment pour la frapper avant qu'il ne la retire. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'il détruise tous les barils en place avec son cri assourdissant. Utilisez alors les barils qui arrivent sur la chaine et lancez-les sur la tête du boss. Frappez ensuite sa tête et rééditez ces actions jusqu'à le faire fuir.

Reprenez alors la poursuite pour arriver devant une nouvelle tornade. Utilisez les débris pour avancer vers le premier château d'eau et éliminez les ennemis en chemin. Renversez ensuite le premier château et dirigez-vous vers le deuxième. Neutralisez les créatures de sable et renversez le deuxième château sur la tornade pour l'arrêter.

Continuez d'avancer pour entrer dans la mine. Vous devez sauver l'ouvrier et l'amener jusqu'à la foreuse pour qu'il vous ouvre un passage. Gardez ensuite la foreuse et interceptez les ennemis avant qu'ils ne s'approchent pour essayer de la détruire.

Avancez ensuite par le trou et utilisez vos toiles pour avancer rapidement et échapper à la marée de sable qui vous poursuit. Avancez pour affronter une dernière fois l'homme de sable.

Boss : L'homme de sable (3ème rencontre)
Vous êtes dans l'oeil de la tornade et vous faites face à trois têtes de l'homme de sable qui vous crache dessus des boules sablonneuses. Utilisez votre toile pour sauter sur les débris et lancez des barils sur la tête du boss.

Approchez-vous ensuite de sa tête quand elle est encore mouillée et attaquez-la. Répétez cette action plusieurs fois et évitez d'être avalé et craché par les têtes de l'homme de sable. Maintenez la cadence jusqu'à la défaite du boss et récupérez le fragment.

Le Vautour

Le Spider-man noir revient dans l'ombre. Evitez les lumières des projecteurs et neutralisez vos ennemis dans le noir.

Entrez ensuite dans le Creole club pour affronter des hordes d'ennemis.

Continuez d'avancer et grimpez au mur. Traversez-le de gauche à droite en évitant de passer dans la lumière. Surveillez aussi le mouvement des projecteurs pour les éviter. Combattez d'autres ennemis pour ensuite entrer affronter le Vautour.

Boss : Le Vautour (1ère rencontre)
Attaquez le boss en esquivant ses ripostes jusqu'à ce qu'il monte à l'étage pour se réfugier. Poursuivez-le et allez vers le projecteur le plus proche et allumez-le pour éblouir le Vautour.

Pendant qu'il se tord de douleur, approchez-vous de lui et sautez-lui dessus pour l'envoyer dans le décor. Revenez ensuite en bas pour attaquer encore une fois votre ennemi. Quand il se met sur la poutre centrale, poussez-le en utilisant votre toile. Utilisez encore une fois le projecteur contre ce boss pour l'obliger à fuir.

Après le combat, utilisez votre toile pour éviter d'être écrasé par un train. Avancez vers la zone suivante où vous devez sauver les civils. Utilisez le sens de l'araignée pour localiser les civils et l'endroit où vous devez les déposer.

Entrez ensuite dans le bâtiment en feu et utilisez encore une fois le sens de l'araignée pour localiser et sauver les civils avant qu'ils ne succombent aux flammes.
Reprenez ensuite votre poursuite en nettoyant les zones pour pouvoir avancer et retrouver le Vautour pour un ultime affrontement.

Boss : Le Vautour (2ème rencontre)
L'affrontement est identique au premier. Restez près des caisses d'explosifs pour que le Vautour lance ses Molotov dessus. Il sera alors pris dans les flammes et montera se réfugier à l'étage. Utilisez alors les projecteurs pour l'éblouir.

Attaquez-le ensuite et enchainez les combos avant qu'il ne recommence ses attaques. Répétez cette action jusqu'à l'affaiblir et déclencher une séquence au corps à corps où vous devez esquiver les attaques du boss tout en lui assénant un maximum de coups pour l'éliminer.

Le Scorpion

Eliminez les agents de sécurité et poursuivez le Scorpion. Utilisez votre toile pour lancer les oeufs d'acide sur la porte pour avancer. Une fois dans le labo, vous devez sauver les deux scientifiques. Eliminez les ennemis qui se trouvent devant la cellule de la première scientifique et défoncez la porte. Ramenez ensuite la femme dans un lieu sûr. Assurez ensuite leur sécurité pendant qu'ils vous ouvrent le passage. Avancez ensuite pour affronter une première fois le Scorpion.

Boss : Le Scorpion (1ère rencontre)
Evitez ses attaques de dard et passez à l'attaque tout de suite après. Quand il s'accroche au mur et vous balance ses oeufs acides, esquivez et attrapez un oeuf pour le renvoyer sur le boss. Il tombera alors au sol et restera étourdi pendant quelques instants. Profitez de ce moment pour vous ruer sur lui et l'attaquer. Répétez cette action plusieurs fois pour battre votre ennemi.

Le Scorpion va s'enfuir et vous vous remettez à sa poursuite. Dans la nouvelle zone, vous devez sauver les civils avant qu'ils ne succombent aux attaques des sbires du Scorpion. Ne perdez pas de temps en attaquant les ennemis mais sautez directement près des civils pour les attraper et les ramener loin de la menaces des ennemis. Continuez ensuite votre poursuite et assistez aux affrontements entre les agents de sécurité et les scorpions. Profitez de cette pagaille pour éliminer tout le monde pendant qu'ils s'entretuent. Montez ensuite sur l'ascenseur pour atteindre le sommet où une autre bataille vous attend. Après un certain temps, le sommet va s'effondrer pour vous retrouver dans le repère du Scorpion.

Boss : Le Scorpion (2ème rencontre)
Commencez par attaquer le Scorpion et quand il commence à empoisonner l'arène puis sautez vers l'étage pour fuir le poison. Eliminez les sbires du Scorpion et esquivez l'attaque sautée du boss. Passez ensuite à l'attaque jusqu'à ce qu'il s'enfuit.

Quand le boss s'accroche au centre du plafond, utilisiez la vision accélérée et lancez-lui un oeuf acide pour le faire tomber dans le poison. Répétez cette action trois fois pour faire tomber le plafond sur le boss et le battre une fois pour toutes.

DeadPool

Il s'agit du niveau le plus bizarre de toute l'aventure. Vous êtes sur une plateforme pétrolière où se déroule un jeu animé par DeadPool. La récompense de ce jeu est le fragment de l'artéfact. Neutralisez les ennemis qui se trouvent sur cette plateforme et partez à la recherche des caméras. Activez dès le début votre sens de l'araignée pour repérer les huit premières caméras à détruire.

Pensez à montez en haut d'une grue pour avoir une meilleur vue et repérer les chemins vers les différentes caméras. Vous devez ensuite détruire quatre autres appareils avant d'affronter DeadPool.

Boss : DeadPool (1ère rencontre)
Avancez vers votre ennemi et enchainez les combos. Quand il s'enfuit, déclenchez votre sens de l'araignée pour le repérer et approchez-vous de lui de préférence par derrière. Appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter au sol et commencez vos attaques. Poursuivez-le d'un endroit à un autre et ignorez ses sbires pour ne pas perdre votre temps à les combattre. Esquivez ses attaques et passez toujours dans son dos pour une efficacité d'attaque optimale. Maintenez cette tactique pour obliger votre ennemi à s'enfuir.

Déclenchez ensuite votre sens de l'araignée pour rechercher les lots de caméras éparpillées dans la zone. Une fois toutes les caméras retrouvées, vous devez utiliser votre toile pour avancer rapidement entre les tubes avant l'arrivée des vagues du tsunami.

Sautez ensuite sur le bateau et passez d'un poteau à l'autre. Sautez sur le container pour atteindre une autre plateforme et avancez pour affronter une dernière fois DeadPool.

Boss : DeadPool (2ème rencontre)
Commencez par attaquer les clones de DeadPool jusqu'à les neutraliser.
Quand il vous lance ses poupées explosives, escaladez le grillage pour éviter l'explosion. Utilisez le mode Furie sur les clones du boss et répétez les mêmes actions pendant les trois rounds pour venir à bout de votre ennemi et prendre le fragment.

Acte 3

Le Fléau

Boss : Le Fléau (1ère rencontre)
Vous débutez par un affrontement contre le Fléau. Il faut absolument éviter ses puissantes attaques et profitez du temps de repos du Fléau pour passer à l'attaque. Quand il est étourdi, appuyez sur le bouton indiqué pour projeter votre ennemi dans le décor.

Quand il charge sur vous, restez dos au mur et esquivez au dernier moment pour qu'il le heurte violemment. Attaquez alors tout de suite après avant qu'il ne reprenne l'initiative. Evitez les véhicules et autres projectiles qu'il vous lance dessus. Projetez votre ennemi plusieurs fois avant qu'il ne vous attrape et vous balance au loin.

Vous avez maintenant d'autres ennemis à vos trousses. Affrontez-les dans le chantier et attaquez ceux équipés de boucliers par derrière. Continuez d'avancer dans les zones pleines d'ennemis.

Vous devez nettoyer chaque zone avant de passer à la suivante. Pensez à désarmer vos assaillants pour les neutraliser rapidement et ne vous laissez pas encercler.

Vous arriverez dans une zone bloquée par des débris. Utilisez votre toile pour les enlever de votre passage et avancez. Montez ensuite vers la grille et défoncez-la avec votre toile pour entrer dans le conduit.

Avancez jusqu'à sortir dans une zone où vous devez sauver trois employés des mains de ces brutes. Activez votre sens de l'araignée et localisez les trois employés. Amenez-les près des trois consoles pour qu'ils arrêtent le feu qui bloque le chemin. Escaladez ensuite le bâtiment en évitant les tirs de l'hélicoptère. Une fois au sommet, vous attaquez le Fléau au corps à corps. Enchainez les coups jusqu'à lui enlever son casque et l'énerver.

Boss : Le Fléau (2ème rencontre)
Evitez les charges du boss et quand il déclenche son attaque sautée, évitez de rester près de lui pour ne pas être touché par l'onde de choc. Attaquez tout de suite après avant qu'il ne passe à l'attaque suivante. Évitez les projectiles qu'il vous lance dessus et appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter dans les murs.

Restez ensuite loin du boss quand il enchaine ses attaques et profitez du moment où il pousse un cri pour vous en approcher et l'attaquer. Frappez-le de préférence par derrière pour éviter d'être attrapé à nouveau et continuez vos combos jusqu'à battre ce Fléau et prendre le fragment.

Le Bouffon

Avancez vers l'entrée de la fête foraine, passez par-dessus la porte et restez dans l'ombre. Dans cette zone, plusieurs civils ont besoin de votre aide. Utilisez votre sens de l'araignée pour les repérer. Vous devez faire attention aux patrouilles, aux projecteurs et surtout aux feux d'artifice qui illuminent la zone pendant quelques secondes.

Vous devez alors trouver un abri pour ne pas vous faire repérer par les gardes. Éliminez les ennemis qui gardent les civils, défoncez les grilles puis amenez les civils à l'extérieur de la fête foraine. Après le sauvetage des civils, entrez par la porte qui a la forme de clown.

Repoussez à coup de poings le Bouffon qui vous saute dessus.

Avancez ensuite en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. Sortez dans une autre grande zone ouverte où vous devez libérer d'autres civils. Méfiez-vous encore une fois des feux d'artifice et neutralisez les ennemis dans l'ombre. Commencez toujours par l'ennemi qui se trouve au plus haut niveau puisqu'il est loin des regards des autres ennemis. Libérez d'abord le civil qui se trouve à droite, il s'occupera de couper le courant des fils électriques qui mènent à la partie centrale de la zone. Libérez ensuite les deux autres civils avant d'entrer par la porte qui a la forme de la tête d'un clown.

Dans la nouvelle salle, vous avez le choix entre plusieurs portes à prendre et une seule d'entre elles mène à la sortie. Prenez celle d'en face. Neutralisez ensuite les ennemis et grimpez au mur en évitant les projecteurs.

Continuez à avancer jusqu'à une nouvelle salle avec plusieurs portes. Prenez celle de droite et repoussez les attaques du Bouffon. Avancez encore et sautez en bas vers le civil sur les rails et sauvez-le en utilisant votre toile avant l'arrivée du train. Avancez encore pour affronter une bonne fois pour toute le Bouffon.

Boss : Le Bouffon
Esquivez les attaques du Bouffon qui n'est vulnérable que dans le dos où se trouve son point faible. Esquivez alors une attaque du boss et passez derrière lui pour lui faire mal.

Quand le Bouffon plonge l'endroit dans le noir, restez dans l'ombre et approchez-vous du boss par derrière. Appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter.
Le Bouffon ramassera alors un pilier et essayera de vous attaquer avec ce dernier. Esquivez et frappez-le à nouveau dans le dos pour l'affaiblir. Il plongera alors la zone dans le noir encore une fois. Utilisez le noir pour passer derrière le Bouffon et attaquez-le.

Il fera alors appel à ses sbires qui essayent de vous encercler. Laisser les ennemis se regrouper autour de vous tout en esquivant leurs attaques tandis que le boss arrivera avec son pilier. En essayant de vous toucher, il éliminera plusieurs ennemis pour vous. Utilisez cette tactique pour vous débarrasser de ces ennemis et enfin concentrez-vous sur le point faible du Bouffon pour l'éliminer.

Docteur Octopus

Le niveau commence par un saut dans le vide. Évitez de heurter les câbles et autres obstacle jusqu'à atterrir.

Utilisez la vision accélérée pour ralentir la chute et vous éloigner des bras du Dr Octopus. Vous arrivez dans la grande salle du noyau où vous devez désactiver quatre générateurs pour atteindre votre ennemi.

Chaque générateur se trouve dans une salle distincte et bien sûr chaque salle est bien surveillée. Commencez par neutraliser les ennemis de la première salle. Désarmez-les avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez ensuite vers la porte et entrez pour trouver le générateur. Nettoyez la zone puis utilisez votre toile pour tirez l'alimentation du générateur et le désactiver. Revenez sur vos pas vers la grande zone et allez vers la salle du générateur suivant qui se trouve à gauche.

Vous serez alors confronté à un bras mécanique contrôlé par le Dr Octopus lui-même. Ce bras essaye de vous écraser et vous devez donc esquiver ses attaques. Allez vous placer sur un point lumineux au sol pour que le bras vous attaque dans cette zone.

Esquivez au dernier moment pour laisser le bras toucher le point lumineux et s'électrocuter. Profitez de cet instant pour monter vers votre ennemi et attaquez-le rapidement. Recommencez cette opération jusqu'à détruire ce bras. Entrez ensuite par la porte et utilisez votre toile pour atteindre la zone du générateur. Retrouvez le scientifique et protégez-le pendant qu'il vous ouvre l'accès.

Avancez ensuite vers le générateur et désactivez-le en utilisant votre toile. Vous devez ensuite fuir cette zone rapidement avant son explosion. Utilisez votre toile, avancez et prenez en chemin le scientifique qui vous a aidé pour le sauver lui aussi.

Allez ensuite vers la zone du troisième générateur. Eliminez les ennemis pour pouvoir accéder à une zone avec trois scientifiques à sauver.

Utilisez votre sens de l'araignée pour repérer leurs emplacements respectifs et allez à leur rescousse. Amenez-les vers un lieu sûr pour qu'ils vous ouvrent la porte. Entrez dans la salle du générateur, nettoyez la zone et désactivez-le. Revenez ensuite jusqu'à la zone du noyau et allez vers le dernier générateur.

Vous devez affronter encore une fois le bras mécanique. Effectuez la même manoeuvre pour le détruire et avancez en éliminant les ennemis en chemin.

Sauvez ensuite le scientifique pour qu'il vous ouvre la porte et protégez-le contre les attaques ennemies. Allez ensuite vers le générateur et désactivez-le. Revenez vers le noyau central, éliminez les ennemis et montez vers la sphère où se trouve Dr Octopus.

Boss : Docteur Octopus
Evitez les lasers du boss et approchez-vous des alimentations qui se trouvent sur le socle.

Retirez-les rapidement pour faire sortir le boss de sa boule. Attaquez-le ensuite pour le déloger de sa position. Quand il vous poursuit, éloignez-vous des dalles qui s'allument et utilisez la vision accélérée pour vous aider. Evitez ensuite son onde de choc quand il revient au centre de la pièce et approchez vous de lui pour le déloger de sa position encore une fois. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour projeter votre ennemi.

Répétez ces actions jusqu'à ce que le boss change de tactique. Quand il lance ses rayons lasers, déplacez-vous derrière les créatures invoquées pour qu'elles soient touchées par les lasers. Elles laisseront alors des bombes derrière elles. Jetez ces bombes sur le boss pour le toucher. Continuez avec cette tactique jusqu'à éliminer le boss.

Carnage

Avancez et éliminez les zombies sur votre chemin. Dans ce niveau, vous utiliserez plusieurs fois le mode Furie puisque les zombies seront très nombreux.

Défoncez ensuite la porte et avancez pour neutraliser les ennemis et protéger la scientifique. Avancez par la porte qu'elle vous ouvre pour affronter un robot lance flammes assez redoutable.

Utilisez le mode Furie et lancez-lui différents objets pour le battre et continuez votre chemin.

Vous arrivez dans une zone où les zombies et les robots s'affrontent. Ignorez-les et continuez votre poursuite de Carnage. Dans la zone en feu, sautez sur les débris pour continuer votre poursuite. Passez sur le poteau et atterrissez dans une autre zone d'affrontement.

Allez vers la porte et défoncez-la pour pouvoir continuer. Neutralisez les zombies ensuite escaladez le mur pour trouver une issue. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle de contrôle.

Continuez votre chemin et neutralisez vos ennemis en vous aidant du mode Furie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre un scientifique en détresse. Sauvez-le et utilisez le sens de l'araignée pour repérer le lieu sûr où vous devrez l'emmener en passant par la brèche qui se trouve dans le mur. Avancez ensuite en nettoyant chaque zone pour accéder à la suivante jusqu'à atteindre Carnage.

Boss : Carnage (1ère rencontre)
Foncez sur Carnage et attaquez-le avant qu'il ne se mette en position d'attaque. Esquivez ses coups et passez derrière lui pour enchainer vos combos. Utilisez le mode Furie pour infliger plus de dégâts à Carnage. Quand il contamine l'aire de combat, sautez sur l'un des piliers et activez votre sens de l'araignée pour le repérer. Quand il se place au bord d'un réacteur, utilisez votre toile pour sauter jusqu'à lui et le pousser dans le même réacteur pour qu'il prenne feu. Répétez cette action jusqu'à la fuite de votre ennemi.

Reprenez alors la poursuite et utilisez votre toile pour fuir avant le crash d'un gros vaisseau. Vous devez escalader ensuite un immeuble en passant par les fenêtres brisées pour atteindre les rebords. Vous aurez constamment de la compagnie et vous devez neutralisez vos ennemis pour monter jusqu'à Carnage.

Boss : Carnage (2ème rencontre)
Vous devez protéger les robots qui brulent le cocon de Carnage. Neutralisez les ennemis avant qu'ils n'atteignent les robots jusqu'à la sortie de Carnage du cocon. Attaquez alors le boss au corps à corps et surtout esquivez ses frappes. Attaquez-le ensuite normalement avant qu'il ne se refugie dans son cocon à nouveau. Protégez alors encore une fois les robots pendant qu'ils incinèrent et n'hésitez pas à utiliser le mode Furie si plusieurs ennemis attaquent un seul robot. Maintenez la même tactique jusqu'à battre Carnage.

Mystério

Boss : Mystério
Vous allez combattre Mystério avec vos quatre super héros. Chacun d'eux usera de ses atouts pour affaiblir le boss.

Vous débutez le combat avec Spider-man noir.

Avancez dans l'ombre et sautez d'une plateforme à l'autre pour vous approcher de votre ennemi. Ne passez pas dans la lumière sinon le boss attaquera toute la plateforme et risque de vous faire très mal. Faites attention aussi au moment où le boss illumine la zone avec son pouvoir. Restez donc dans l'ombre d'un mur pendant ces moments critiques. Passez enfin derrière le boss et attaquez sa tête.

Vous passez ensuite à Spider-man Ultimate.

Eliminez les invocations de Mystério jusqu'à l'apparition des boules d'énergie. Attendez qu'elles deviennent violettes et utilisez votre toile pour bondir vers elles et les détruire. Quand le boss défonce tout sur son chemin, sautez d'un débris à l'autre jusqu'à une nouvelle plateforme. Répétez les mêmes actions et quand le boss aura suffisamment mal il s'approchera de votre plateforme. Attaquez alors sa tête pour laisser le reste du combat à un autre de vos super héros.

Spider-man 2099 prend la relève et comme d'habitude l'affrontement se fait pendant une chute vertigineuse.

Utilisez la vision accélérée pour éviter les obstacles placés par le boss et sprintez pour vous approcher de ce dernier et l'attaquer. N'accélérez pas si vous êtes en face de plusieurs obstacles et passez-les sans encombre pour ne pas perdre des points de vie. Rattrapez le boss trois fois pour atteindre combat final.

Notre cher Spider-man Amazing s'occupera d'achever son ennemi.
Avancez en utilisant votre toile jusqu'à la grande plateforme et neutralisez les invocations du boss. Esquivez aussi ses projectiles. Quand la zone est dégagée, lancez-lui le grand rocher en pleine tête. Allez ensuite sur une autre plateforme et refaites la même chose. Rééditez ces actions sur une troisième plateforme avant d'aller en face du boss pour attaquer sa tête et le mettre hors d'état de nuire une fois pour toutes.
Grace aux Spider-man des quatre dimensions, tous les fragments de l'artéfact sont rendus à madame Web et les dimensions sont sauvées... pour l'instant.

TROPHÉES

Bronze

Fastoche !

Termine tous les niveaux en Facile.

C'est que le début

Termine le didacticiel.

Fin de l'acte 1

Termine l'acte 1 (difficulté indifférente).

Fin de l'acte 2

Termine l'acte 2 (difficulté indifférente).

Fin de l'acte 3

Termine l'acte 3 (difficulté indifférente).

La loi du plus fort

Viens à bout de Kraven (mode indifférent).

Quelque chose PEUT arrêter le fléau !

Viens à bout du Fléau (difficulté indifférente).

Chasseur de tornades

Viens à bout de l'Homme-Sable (difficulté indifférente).

Quel choc !

Viens à bout d'Electro (difficulté indifférente).

Annulé !

Viens à bout de Deadpool (difficulté indifférente).

Carnage minimum

Viens à bout de Carnage (difficulté indifférente).

Ailes coupées

Viens à bout du Super-Bouffon (difficulté indifférente).

On fait moins le malin !

Viens à bout du Scorpion (difficulté indifférente).

Posez vos armes

Viens à bout de Lady Octopus (difficulté indifférente).

Oiseau en cage

Viens à bout du Vautour (difficulté indifférente).

Complètement marteau

Viens à bout de Hammerhead (difficulté indifférente).

Animal de cirque

Viens à bout d'Osborn (difficulté indifférente).

Échauffement

Élimine 100 ennemis.

Collectionneur d'insectes

Retrouve toutes les araignées cachées.

La totale

Débloque toutes les améliorations de personnage.

Pro des arts martiaux

Débloque toutes les améliorations de combat.

Oncle Ben

Réussis un combo de 100 coups.

Deux cents

Réussis un combo de 200 coups.

Victoire sans faute

Élimine un super-vilain sans subir de dégâts dans n'importe quel niveau de difficulté.

À un cheveu !

Récupère 10 fois après une chute critique.

Brillant !

En mode Difficile, termine 4 niveaux avec la meilleure note.

Apprenti collectionneur

Retrouve 125 Emblèmes d'Araignée.

Araignée furtive

Termine un niveau Noir sans déclencher d'alarme.

Morsure de l'Araignée

Garde le mode Furie activé pendant une minute.

Vitesse de l'Araignée

Termine la section chute libre de 2099 sans subir de dégâts.

Toile de l'Araignée

Bats 50 ennemis avec l'Attaque chargée de Spider-Man.

Argent

C'est normal ?

Termine tous les niveaux en Normal.

Fin du mystère

Viens à bout de Mysterio (difficulté indifférente).

Le crime ne paie pas

Élimine 500 ennemis.

Super super-héros

Élimine 1000 ennemis.

Ahurissant !

En mode Difficile, termine 8 niveaux avec la meilleur note.

Collectionneur amateur

Retrouve 250 Emblèmes d'Araignée.

Sans une égratignure

Termine un niveau sans mourir (sauf le didacticiel).

Or

Manière forte

Termine tous les niveaux en Difficile.

C'est ton destin

Termine la Toile du Destin.

Spectaculaire !

En mode Difficile, termine 12 niveaux avec la meilleure note.

Fanatique

Retrouve 500 Emblèmes d'Araignée.

Platine

Se prend pour une araignée !

Débloque les 42 trophées.

Splatterhouse

© Namco Bandai 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VERSIONS ORIGINALES

Débloquer Splatterhouse

Terminer les stages 1 à 2.

Débloquer Splatterhouse 2

Terminer les stages 1 à 4.

Débloquer Splatterhouse 3

Terminer les stages 1 à 8.

MASQUE EXCLUSIF PS3

Terminer le mode Story.

Splinter Cell Blacklist

© Ubisoft / Ubisoft Toronto 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Blacklist Zero

Suite à votre crash, suivez Vic le long de la tranchée en restant accroupi, aidez-le à monter sur la gauche pour qu'il vous rende la pareille et glissez d'abri en abri sur la gauche pour neutraliser, de manière létale ou non, le soldat de gauche. Vous entrez ensuite dans la première zone ouverte grouillant de gardes où vous aurez tout intérêt à vous faire tout petit. Pour ce faire, glissez-vous sur la droite, attendez que les deux soldats partent un peu plus loin pour neutraliser celui qui s'affaire sur le véhicule, réservez le même sort à celui patrouillant autours des missiles, puis neutralisez discrètement le soldat cagoulé apparemment très occupé. Vous avez alors tout loisir d'éliminer rapidement les deux gardes au centre pour vous rendre au camion brouilleur.

Planque

Objectifs Secondaires

Commencez par suivre votre marqueur d'objectif pour vous trouver un coin tranquille où vous changer, Puis au bout de la ruelle, placez-vous à couvert pour neutraliser un premier ennemi avant de marquer les deux autres avec la commande indiquée pour pouvoir lancer une exécution. Utilisez le même procédé une fois à l'intérieur, montez à l'étage, neutralisez le garde qui vient vers vous, passez sur la gauche pour aller vous suspendre au rebord de la fenêtre et traversez ainsi le balcon, en éliminant ou non les ennemis que vous croisez selon votre bon plaisir.

Escaladez le bâtiment par la droite pour avoir accès aux fenêtres et ainsi neutraliser facilement la poignée d'ennemis présents et avancez vers votre objectif pour trouver une pièce gardée par quatre adversaires. Mettez-vous à couvert sur la gauche pour neutraliser le premier, marquez les trois autres depuis le comptoir et exécutez-les pour accéder au corps au centre. Montez ensuite en face, suivez le parcours sur les toits en grimpant au rebord sur la gauche, empruntez la tyrolienne, passez la porte sur la gauche et attendez qu'un premier garde arrive sur vous pour le neutraliser. Grimpez ensuite à droite pour aller faire de même avec un autre ennemi, puis disposez des deux survivants comme vous l'entendez.

Un peu plus loin, exécutez les deux ennemis en grimpant à un rebord, grimpez du côté des tapis pour rejoindre votre objectif et passez discrètement par la fenêtre pour capturer votre première cible (utilisez votre pistolet paralysant ou une neutralisation non létale). Dans le couloir qui suit, attirez à vous les deux gardes restant en place en sifflant pour les neutraliser, passez le rebord d'une fenêtre pour avoir un angle de tir sur un autre ennemi dans la cour en bas, puis finissez le boulot en empruntant les escaliers et en grimpant au dessus de la grande porte. Abattez ou neutralisez alors le chien derrière le grillage avant d'escalader et d'avancer vers le commissariat.

Utilisez un émetteur glu pour attirer le chien à part et vous en débarrasser, faites place nette devant l'entrée et pénétrez dans le commissariat de façon plus ou moins discrète selon vos envies. A l'intérieur, regardez en dessous de la porte pour marquer à l'avance les deux ennemis, faites votre entrée de préférence par la porte plus à gauche, d'où vous aurez de meilleures options, et faites place nette de la façon qui vous conviendra le mieux en usant des lacrymogènes, très efficaces en milieu fermé. Suivez enfin votre objectif pour retrouver Kobin, marquez les deux hommes en retrait avant de prendre le premier comme bouclier humain et exécutez-les.

Kobin en main, faites vous petit autant que possible pour éviter les renforts, frayez-vous un chemin par le fond vers la sortie, puis défendez votre position en alternant entre les deux couverts disponibles et en utilisant vos grenades lacrymogènes et fumigènes pour occuper l'ennemi.

Forteresse des Insurgés

Objectifs Secondaires

La mission commence par une petite séquence de tir au pigeon. Commencez par éliminer les deux ennemis sur la droite en hauteur, puis un troisième tout à gauche sur un point surélevé, attendez que le petit groupe au centre se sépare pour les éliminer séparément, puis faites de même avec le groupe au nord pour nettoyer la zone. Avec Sam, remontez le cour d'eau, grimpez aux rebords de la maison en attendant que les deux larrons se séparent pour les éliminer séparément, montez vers la bâtisse et déployez votre trirotor.

Faites-le passer par l'ouverture au dessus de la porte, restez en hauteur pour ne pas le faire repérer et placez-vous au centre de la grande pièce pour lancer l'identification.
Grimpez ensuite à droite de la porte pour vous infiltrer, éliminez si vous le souhaitez un premier garde sur le balcon, marquez les adversaires restants dans al pièce centrale et lancez une exécution. Venez ensuite du soldat lourd en le neutralisant par derrière ou en sautant d'une hauteur, ou encore en lui logeant deux balles consécutives dans la tête pour passer outre son casque. Rejoignez l'objectif pour continuer, entrez dans le souterrain désigné et faites un peu d'escalade pour arriver sous le pont. De là, longez la tour en ruine par la droite pour facilement prendre les premiers ennemis à revers, discrètement ou non, utilisez vos caméras et émetteurs glu pour distraire ce beau monde et les éliminer plus facilement, puis avancez vers le souterrain.

Dans la zone suivante, passez par la droite pour atteindre facilement l'étage de la maison et capturer votre cible, débarrassez-vous du chien à partir du balcon, avancez discrètement vers la droite pour atteindre rapidement votre objectif après avoir neutralisé un autre garde, traversez le nouveau souterrain, puis neutralisez l'électricien en herbe et son garde du corps pour avancer vers un nouveau passage souterrain sans vous soucier des autres ennemis en contrebas. Arrivé à l'épicentre des flux de données, grimpez au rebord pour entrer dans la bâtisse en ruine et sprintez pour votre vie après la scène pour vous exfiltrer de ce guêpier.

American Consumption

Objectif Secondaires

Entrez dans le bâtiment pour emprunter le conduit d'aération et atteindre une très large salle regorgeant de zones d'ombre. Donnez-vous en à coeur joie pour maîtriser un à un tous les malfrats patrouillant ici, ou bien profitez de votre position surélevée très modulable pour faire un carton avec votre arme secondaire et ainsi nettoyer la pièce. Passez ensuite derrière la scène principale pour monter sur un échafaud et prendre à revers les quelques ennemis supplémentaires dans le couloir, passez la porte désignée et empruntez le conduit d'aération dans la cage d'escalier.

Utilisez un émetteur ou une caméra glu pour vous occuper des ennemis patrouillant dans le couloir ou entrez directement dans un nouveau conduit sur la gauche pour passer outre, éteignez le disjoncteur en face et entrez dans le conduit de gauche pour atteindre la pièce où sont retenus les otages. Neutralisez le ou les gardes gênants, descendez dans les souterrains par l'ouverture et utilisez à bon escient les tuyaux au plafond, les rebords et le passage sur la droite pour neutraliser toute résistance et prendre votre cible à revers. Après la scène qui suit, montez à l'échelle, neutralisez discrètement le garde en face et montez sur les tuyaux au centre pour pouvoir neutraliser sans effort tous les ennemis présents, dont le pilote de drones au fond, avec votre pistolet paralysant.

Montez les escaliers qui suivent, neutralisez le garde qui vous tourne le dos, approchez du bâtiment par la droite pour mettre les deux ennemis à terre et grimpez au tuyau sur la droite. Passez dans le conduit suivant une fois sorti du premier, éliminez les deux gardes en passant si vous le souhaitez par la zone surélevée à droite, passez la porte et suivez le cheminement vidéo ci-dessous pour arrêter la contamination de l'eau dans le temps imparti.

Propriété Privée

Objectifs Secondaires

Commencez par vous occuper des deux rigolos patrouillant sur le cours de tennis après être descendu de votre perchoir, neutralisez le mécano dans le garage sur la droite et débarrassez-vous du chien dans la cour au plus tôt pour être tranquille. Séparez enfin les trois derniers ennemis de la zone à l'aide de caméras et d'émetteurs pour les mettre hors d'état de nuire et dirigez-vous vers l'objectif sur la droite de la propriété proprement dite. Après avoir utilisé l'ordinateur, déjouez la vigilance des gardes en grimpant au tuyau non loin sur la gauche pour accéder à la terrasse, faites un carton à partir de cette position ou continuez à longer le bâtiment discrètement en repassant par le sol et vous atteindrez facilement le point de déploiement du drone.
Durant le pilotage, veillez à ne pas malmener l'engin pour qu'il puisse arriver à destination en un seul morceau, restez en hauteur pour ne pas attirer l'attention des deux hommes en pleine conversation (ou électrocutez-les si besoin) et déclenchez l'IEM dans la pièce d'à côté. De retour dans votre petite remise, longez le côté gauche une fois sorti en neutralisant le seul garde en patrouille à cet endroit, montez discrètement sur les rebords pour appréhender la cible en usant d'émetteurs ou de caméras si besoin et montez à nouveau sur la terrasse pour entrer dans la propriété.

Déjouez les lasers en tirant dans les disjoncteurs qui ne sont jamais bien loin, neutralisez quelques gardes gênants et localisez la panic room grâce au sonar de vos lunettes, qui vous feront voir un grand cube au dessus de la salle de bain. Percez donc la chambre à cet endroit, éliminez les deux soldats qui font irruption dans la pièce après la scène, suivez Nouri mais restez en hauteur pour accueillir comme il se doit le groupe d'assaut ennemi en ne lésinant pas sur l'usage de grenades. Suivez votre source de plus belle jusqu'à l'extérieur, passez sur la gauche par deux fois pour éviter ou prendre les ennemis à revers avec quelques mines bien disposées ou des balles tout aussi bien placées et rejoignez le bateau.

Usine Désaffectée

Objectifs Secondaires

Avancez de couvert en couvert pour éviter la visée du sniper, montez sur le wagon pour monter à son niveau et le prendre à revers, puis entamez votre ascension du bâtiment en passant de l'échelle au tuyau en passant par la passerelle. En haut, montez de plus belle sur le tuyau non loin pour aller surprendre un autre sniper bien sûr de son fait, puis passez sur la droite en hauteur de la zone qui suit pour échapper plus facilement à la visée du sniper et à ses petits camarades. Descendez pour remonter aussitôt en face et assommer un garde à partir du rebord, délogez le premier sniper en neutralisant ensuite ce qui lui sert d'escorte, puis allez faire la peau au second sniper sur un toit un peu plus loin.

Avant de descendre dans l'ouverture, neutralisez si possible l'ennemi qui s'aventure en dessous de vous, descendez par deux fois dans les cages d'ascenseur, nettoyez la salle en contrebas en vous servant des rebords de fenêtre pour lancer vos attaques en fourbe, descendez les escaliers au fond et grimpez au rebord en extérieur pour neutraliser rapidement un premier opposant. Pour traverser la zone sans heurt, servez-vous des tuyaux au plafond et éloignez les gardes les uns des autres en contrebas avec quelques caméras et émetteurs pour les neutraliser facilement, en prenant soin d'enchaîner deux tirs à la tête sur le soldat lourd ou en le neutralisant par en haut.

Suivez l'objectif en grimpant au rebord de la pièce en ruine, puis après la scène, grimpez au tuyau sur la gauche pour rejoindre le toit du camion sans alerter quiconque. Après la scène suivante, rapprochez-vous du volet métallique par la gauche pour passer en dessous au moment propice, toujours en ne touchant aucun ennemi, puis neutralisez tranquillement les deux gardes au rez-de-chaussée de la pièce suivante, dont la cible du niveau. Grimpez ensuite pour vous occuper de leurs compères à l'étage, suivez le soldat lourd dans la coursive pour le prendre à revers, entrez dans le passage au sol sur la gauche et débarrassez-vous des deux chiens en contrebas.

Avancez tant bien que mal en évitant l'ennemi isolé par la gauche, rejoignez l'objectif indiqué, puis après la scène, contournez les ennemis par la droite en faisant attention à votre petite santé en enchaînant les tirs à la tête pour faire place nette. Suivez enfin Briggs jusqu'au toit en éradiquant la maigre résistance restante pour clore la mission.

Q.G. Missions Spéciales

Objectifs Secondaires

Pour traverser la zone à découvert au début de ce niveau, restez toujours en hauteur en grimpant aux rebords de fenêtre et prenez le tournant en traversant la structure métallique pour redescendre tout près de l'entrée du parking. Descendez en rappel sur la droite en faisant attention à ne pas vous placer face à des gardes en patrouille tout en gardant un oeil derrière vous, suivez le général une fois en bas et après la scène, lancez quelques grenades fumigènes et lacrymogènes pour occuper les ennemis au sol pendant que vous vous trouvez un coin en sécurité d'où planifier votre riposte.
La zone nettoyée, rejoignez l'objectif, passez par le conduit sur la gauche et montez grâce au tuyau. Une fois tout en haut, neutralisez les deux gardes pendant que le courant est remis, portez l'un des corps avec vous pour passer la porte et empruntez l'ascenseur. Neutralisez le garde isolé, servez-vous du corps pour passer sur la droite, glissez-vous du côté droit de la salle en hauteur pour mettre le soldat affairé sur l'ordinateur KO en éliminant au passage le garde patrouillant sur la passerelle et entrez dans la salle du fond pour passer par le sous-sol.

Activez la console non loin pour pouvoir traverser la zone en vous suspendant aux tuyaux et accéder à l'îlot central, montez pour défaire les deux ennemis et utilisez un corps pour passer les lasers bloquant l'accès au terminal. Faites-vous ensuite tout petit pendant le compte à rebours en assommant les gardes qui arrivent vers vous, reprenez votre clef et sortez de la pièce en passant par les extrémités gauche ou droite. Sautez ensuite à travers la vitre en face, utilisez les piliers de la zone où vous atterrissez pour vous cacher et neutraliser les ennemis un par un avec votre pistolet paralysant, finissez par le soldat lourd et passez dans le conduit sur la gauche du couloir suivant.

Évoluez ainsi de conduit en conduit en descendant étage après étage pour finalement atteindre une large salle comportant assez peu d'ennemis par rapport à la taille de l'endroit, prenez le temps d'isoler chaque soldat adverse pour le neutraliser ou foncez dans le tas pour faire un maximum de victimes d'un seul coup avec une grenade frag, de même dans l'entrepôt sur la gauche, puis attendez que le soldat s'approche de la porte près de votre objectif pour qu'elle vous ouvre grand les bras.

Passée la salle de contrôle, vous êtes confronté à des forces iraniennes d'élite, dont un soldat lourd à bouclier. Utilisez une caméra glu pour gazer un ou plusieurs gardes lambda avant de contourner le soldat lourd en vous cachant derrière les piliers, faites le tour de la fontaine une fois dehors pour neutraliser un à un tous les soldats présents (dont votre cible), puis finissez votre traversée en passant sur l'un des ponts quand le soldat lourd n'y regarde pas et en fonçant vers votre véhicule. Terminez en beauté en fusillant vos poursuivants à l'aide du drone déployé par Grim.

Dépôt Ferroviaire

Objectifs Secondaires

Descendez de votre perchoir et montez sur le tuyau derrière le camion qui vous fait face pour prendre facilement les assaillants à revers et disposer d'un angle de tir inégalable. Désamorcez la première bombe, puis dans la peau de Briggs, traversez la rame désaffectée en utilisant vos grenades si besoin pour désamorcer la deuxième. De retour avec Sam, neutralisez un premier garde devant vous, montez sur le wagon à gauche pour faire place nette ou vous faire discret tout en faisant attention aux mines et allez capturer votre cible dans la tour de contrôle au fond en grimpant par le flanc.

Suivez l'objectif pour arriver dans la zone suivante, neutralisez les deux soldats patrouillant autours de la camionnette pour vous rendre tranquillement à la tour de contrôle vide au fond, abattez ou évitez soigneusement les ennemis restants (plus particulièrement le sniper sur la passerelle) et allez désamorcer la troisième bombe dans l'un des wagons en neutralisant son gardien attitré. De retour dans la peau de Briggs, abattez les deux patrouilleurs à l'extérieur avant de grimper à l'échelle sur la gauche, nettoyez l'entrepôt en sortant vos grenades des grands jours pour vous occuper du soldat lourd en contrebas et allez désamorcer la quatrième bombe.

De retour sur Sam, avancez dans les différents wagons en annihilant toute résistance (veillez à vous mettre directement à couvert en changeant de voiture), éliminez rapidement les ennemis sur votre gauche après votre escapade à l'extérieur et marquez les derniers soldats pour les exécuter et sauver les otages.

Centre de Détention

Objectifs Secondaires

Suivez Briggs jusqu'à la salle d'interrogatoire par le seul chemin possible, ressortez après votre petite discussion amicale et entrez par la fenêtre sur la droite. Dépourvu de radar et d'armes quelles qu'elles soient, évitez un maximum les soldats en les neutralisant si nécessaire pour traverser le bâtiment, puis allez de couvert en couvert vers la gauche dans la zone qui suit pour attendre qu'un soldat se rapproche et le neutraliser en toute quiétude. Montez ensuite sur la tour de surveillance au centre, grimpez au tuyau sur la gauche en attendant que le garde en patrouille se détourne de ce côté-ci, traversez ainsi la cour à l'aide d'autres tuyaux et neutralisez le garde patrouillant sur la passerelle. Descendez, assommez rapidement le garde se rendant dans la zone qui suit, tasez le soldat provenant de droite, neutralisez celui qui s'appuie contre le terre-plein sur la gauche et faufilez-vous entre les gardes restants jusqu'à l'entrée du bâtiment, où vous récupérez votre précieux équipement. Votre radar à nouveau actif, nettoyez ou passez sans mal la zone qui suit où quatre soldats patrouillent nonchalamment, entrez par la fenêtre au fond, profitez des hauteurs permises par les étagères pour facilement neutraliser tout ce petit monde et rejoignez les baraquements.

Longez la droite de ces derniers en passant ensuite par le terrain de basket au fond après vous être débarrassé du chien, neutralisez le soldat lourd lorsqu'il tourne le dos à l'ouverture donnant sur le terrain et faufilez-vous vers l'objectif en cours. Montez les escaliers, neutralisez le sniper et traversez la zone suivante en profitant des tunnels courant sous les baraquements et vous permettant d'éviter ou de neutraliser facilement les soldats. Montez ensuite sur la droite, utilisez la tyrolienne lorsque le soldat patrouille de l'autre côté, laissez-vous tomber de l'autre côté de la passerelle et longez la zone marécageuse qui suit par la gauche pour éviter chiens et snipers. Ne vous reste ensuite plus qu'à faire un peu d'escalade pour rejoindre Briggs et le point d'extraction.

Piste d'Atterrissage

Objectifs Secondaires

Durant cette très brève mission, vous devez couvrir le Paladin pendant qu'il tente d'initier le décollage sous le feu ennemi. Mettez-vous à couvert derrière la jeep pour avoir un angle optimal sur la plupart des ennemis, ne lésinez pas sur les grenades et risquez-vous à avancer un peu pour capturer votre cible. Assurez vos tirs sur les vagues d'ennemis qui se suivent puis remontez à bord du Paladin lorsque le calme revient planer sur l'aire d'atterrissage. Aux commandes du drone, verrouillez et dégommez tous les véhicules ennemis pour permettre au Paladin de décoller une bonne fois pour toute.

American Fuel

Allez trouver Kobin dans sa cellule, rendez-vous dans la zone de chargement à l'autre extrémité et poussez l'hélicoptère avec l'aide de Briggs. Montez ensuite à l'échelle à droite de l'entrée pour grimper et avoir un angle de tir sur les attaches à détruire, retournez dans la salle des opérations pour entrer dans le passage au sol et couper l'alimentation, puis rejoignez la cabine de pilotage pour aider Kobin à redresser l'engin.

Terminal Méthanier

Objectifs Secondaires

Rejoignez les militaires défendant le complexe et nettoyez la zone en contournant si besoin les ingénieurs en empruntant le tuyau sur la gauche. Montez sur un autre tuyau à l'intérieur du complexe au fond à droite pour pouvoir vous laisser tomber de l'autre côté du grillage, puis prenez position sur la passerelle de gauche pour écraser toute résistance avec votre arme longue portée favorite. Utilisez également les tuyaux au plafond pour éradiquer les survivants et accrochez-vous au rebord face aux tuyaux derrière lesquels se planque le pilote de drone pour avoir une ligne de tir dégagée sur sa tête.
Rejoignez l'objectif désigné en crapahutant entre les installations en feu, montez à l'échelle pour entrer dans le conduit et faites joujou avec les ennemis patrouillant dans la zone tout en restant à l'abri et en changeant de position si besoin. Avec l'aide de quelques émetteurs, vous n'aurez aucun mal à pacifier la pièce. Rejoignez ensuite les pompiers, grimpez sur les différents rebords zébrés de jaune et noir, grimpez au tuyau arrivé sur la dernière passerelle et descendez en rappel avant de reprendre votre petite session d'escalade.

Vous atteignez bientôt la salle de contrôle, où vous reprenez les rennes de la station.

Rejoignez alors l'objectif désigné et dans l'étroite salle où quatre soldats lourds arrivent par les deux escaliers, usez de vos talents d'assassin et des conduits au sol pour vous dissimuler derrière les éléments de décors à votre disposition et les prendre à revers les uns après les autres. Vous atteignez ensuite la position de l'ingénieur à capturer. S'ensuit une course poursuite durant laquelle quelques ennemis tenteront de vous arrêter, mais comme la vidéo ci-dessous vous le montre bien, pas de quoi stopper Sam Fisher loin de là.

Site F

Objectifs Secondaires

Neutralisez tranquillement le soldat patrouillant entre les panneaux sur la gauche avant de vous rapprocher du bâtiment par la droite, montez sur le toit pour neutraliser les snipers et entrez par le conduit de ventilation. Nettoyez l'endroit pour placer la première clef USB en toute quiétude, sortez pour atteindre le conduit de ventilation géant et descendez en faisant bien attention à ne pas toucher les lasers (observez les rails des dits lasers pour prédire leurs mouvements). Descendez tranquillement dans le puits suivant, redoublez de vigilance dans celui qui suit pour éviter la tripotée de lasers installés là, puis neutraliser le soldat sur lequel vous tombez au bout du conduit.

Empruntez le passage au sol non loin, suivez l'ennemi qui vous attend derrière la porte jusque dans une petite salle de contrôle où vous pourrez le neutraliser sans mal, puis mettez KO le pilote de drones dans la pièce adjacente. Passez sur la gauche pour rejoindre votre prochain objectif, neutralisez rapidement l'ingénieur qui vous attend de l'autre côté du trou dans le mur, descendez jusqu'au rez-de-chaussée en évitant les lasers et en finissant par une jolie glissage sur l'échelle et neutralisez un premier ingénieur en lui tombant dessus. Faites ensuite le tour de la rotonde dans le sens ante-horaire pour prendre toute la patrouille ennemie à revers, puis grimpez dans le conduit en hauteur dans une petite remise sur la droite.

Dans cette large zone quadrillée par plusieurs ingénieurs, utilisez à bon escient les divers conduits disponibles, tant au sol qu'au plafond, pour mener en bourrique vos adversaires ou carrément décimer leurs rangs et accéder aux trois points où insérer vos clés USB. Chargez-vous d'abord du point A pour neutraliser rapidement le pilote de drone sur la droite en entrant dans la salle de discours, occupez-vous des deux autres points et lancez le verrouillage à partir du terminal sous le niveau du sol, près du point C. Après la longue scène, neutralisez l'ingénieur vous tenant en joue pour isoler Sadiq, poursuivez-le, puis utilisez les zones d'ombres qui vont et viennent en fonction de l'éclairage pour passer dans son dos. Opérez rapidement une fois près de lui pour éviter qu'il ne s'échappe, puis remplissez les différentes QTEs pour en finir avec lui.

Missions de Grim

Les missions de Grim se déroulent dans des arènes de taille variable où vous devrez atteindre trois points d'objectif sans vous faire repérer une seule fois. Équipez-vous donc en conséquence avec du matériel dédié à l'infiltration, de bonnes armes silencieuses ainsi que de l'arbalète. Prenez votre temps, étudiez les parcours des différents ennemis en patrouille et vous vous en sortirez sans mal.

Fort Hawkins

Objectifs Secondaires

Les deux gardes sur le ponton ne posent pas de problème particulier, de même pour les deux ennemis faisant le tour de la showroom en entrant sur la droite. Dans la rotonde qui suit, veillez à rapidement neutraliser le chien pour ne pas vous faire repérer, faites un crochet par la salle de bain pour déjouer les lasers protégeant le point B, montez sur le toit de la structure pour neutraliser un garde près de l'hélicoptère et faufilez-vous à l'arrière du troisième objectif pour grimper, neutraliser votre cible et compléter la mission.

Passage Frontière

Objectifs Secondaires

Cette zone est particulière puisqu'elle se présente plus comme un niveau de la campagne que comme une arène. Trois soldats patrouillent dans la première zone : éliminez-les promptement en vous aidant des éléments du décor, passez à l'arrière du bâtiment pour désactiver les caméras et avancez vers la deuxième zone par le péage ou le champ de mines à gauche. Soyez prudent ici pour neutraliser le soldat lourd et son acolyte sans éveiller les soupçons du soldat en poste dans le véhicule, à éliminer en dernier lorsque le sniper n'a pas vu sur lui, puis avancez par les bâtiments sur la gauche. Montez sur le toit en évitant le soldat lourd au 1er étage, neutralisez le sniper et atteignez le point C en passant par les rebords de fenêtre et les tuyaux à votre disposition. Empruntez ensuite la tyrolienne pour atteindre la cible du niveau et retourner au point d'extraction.

Repaire des Pirates

Objectifs Secondaires

Évitez les mines en vous approchant du silo, montez pour éliminer le sniper et désactiver les lasers, utilisez vos gadgets pour pouvoir capturer votre cible au rez-de-chaussée et accéder au point A, remontez pour prendre position en hauteur dans la salle principale et détruisez les caméras pour attirer un ou deux soldats dans un piège mortel. Faites le tour de la mezzanine en détruisant la caméra au bout, descendez à l'échelle pour accéder à un point d'objectif aisément, descendez dans la salle des machines à droite pour faire le ménage et atteindre le point C.

Missions de Charlie

Les missions de Charlie poussent la notion d'arène jusqu'au bout en vous mettant face à des vagues d'ennemis successives dans un lieu clos. Vous pouvez venir à bout de ces adversaires de la façon que vous voulez, mais prenez garde à ne pas trop attirer les foudres durant les vagues à plus de 15 ennemis, sous peine de perdre toute marge de manoeuvre.

Ambassade Pakistanaise

Objectifs Secondaires

Dans cette arène vous pourrez facilement prendre le dessus et brouiller les pistes en restant à l'étage et en alternant entre tirs depuis les rebords de fenêtre à l'extérieur et embuscades planifiée à l'intérieur. De plus, une seule cible sera à capturer durant la vague 5, ce qui vous simplifie la tâche.

Ambassade Suisse

Objectifs Secondaires

Sans doute la plus ardue des ambassades, cette arène pourra vous poser quelques soucis à partir de la vague 5. La zone offre en effet peu d'endroits sûrs où planifier vos embuscades (en dehors du maigre raccourci offert tout au bout de l'allée dans la cage d'ascenseur) et échapper facilement aux patrouilles, et les deux cibles à capturer en moins de 3 minutes lors de la vague 5 pousseront un peu plus loin le challenge. Utilisez autant que possible les rebords de l'étage pour commencer à épurer les rangs ennemis dès que possible et utilisez de préférence le style Panthère, particulièrement à propos ici car vous devrez très certainement faire usage de diverses grenades incapacitantes pour réussir à passer la cinquième vague.

Ambassade Egyptienne

Objectifs Secondaires

Dans ce carrefour ouvert, maintenez une position défensive en hauteur en couvrant vos arrière avec quelques mines

pour faire un carton sur les ennemis à mesure qu'ils se présentent et faites usage de vos fumigènes et de vos lacrymogènes pour capturer vos cibles sans trop de souci à la vague 5.

Ambassade Russe

Objectifs Secondaires

Comme pour l'arène précédente, il sera ici préférable de se doter d'un bon fusil à longue portée (le SC4000 équipé d'une lunette par exemple) et de se positionner sur le toit pour faire un maximum de dégâts en achevant les survivants si ils arrivent jusqu'à vous par les escaliers à l'est et à l'ouest. Ne pêchez pas d'orgueil toutefois et couvrez vos arrières avec quelques mines pour empêcher un ennemi un peu trop entreprenant de vous atteindre et de vous déloger.

Missions de Briggs

Contrebandiers

Objectifs Secondaires

A deux, la progression dans la première partie du niveau est d'une simplicité enfantine : distribuez-vous vos cibles avec votre partenaire pour enchaîner les tirs à la tête et les neutralisations éclaires, attirez si besoin l'attention des soldats lourds dans le ravin pour permettre au partenaire de le neutraliser par derrière après avoir éliminé les deux snipers sur le pont, placez vos charges et avancez. Après la tyrolienne, soyez méthodique pour nettoyer la zone sans heurt avec votre coéquipier : séparez-vous de part et d'autre de la rue pour monter dans les bâtiments et neutraliser le chien et les snipers, descendez pour éliminer les survivants et scannez les trois points d'intérêt avant de continuer.

Entrez ensuite dans le garage sur la droite de l'explosion, puis prenez part à une petite session de couverture mutuelle. L'un après l'autre, votre coéquipier et vous allez en effet devoir vous couvrir pendant la traversée de la rue à l'aide d'un drone mis à disposition. En tant que pilote, n'hésitez pas à faire feu à la mitraillette au milieu de la rue même lorsque vous n'avez pas de visibilité (ou même mieux, communiquez avec votre partenaire pour qu'il vous désigne des cibles) et terminez la mission en arrivant tout deux à bon port.

Base Lance-Missile

Objectifs Secondaires

Durant la première partie de cette mission, vous ne devrez tuer personne tout en ne vous faisant jamais repéré : sortez donc l'arbalète des grands jours et coordonnez-vous avec votre équipier pour faire bon usage de vos fléchettes à gaz soporifique. Partagez-vous les tours de guet pour neutraliser les sentinelles à leur sommet, traversez le garage et son annexe un peu plus loin et en sortant, entrez par la petite fenêtre à gauche pour gazer le pilote de drone et retrouver l'usage de vos lunettes.

Détruisez les caméras dans la zone qui suit, éteignez les deux disjoncteurs simultanément, traversez la tranchée remplie de mine en gardant vos lunettes activées et grimpez au muret. Nettoyez la zone devant l'entrée du bâtiment avant de rentrer pour un petit contrôle rétinien, après lequel vous retrouvez l'usage de vos armes létales. Traversez la zone de chargement en éliminant les quelques ennemis présents, activez les commandes et préparez-vous à accueillir du monde. Prenez position de chaque côté de la salle et éliminez autant de soldats ennemis que possible à longue distance pour limiter la difficulté de l'engagement qui s'ensuit. Travaillez ensemble pour venir à bout plus facilement des soldats lourds en enchaînant les tirs à la tête et capturer votre cible, passez la porte désignée et courez à toute jambe pour sortir à temps du complexe.

Base de Voron

Objectifs Secondaires

Comme de coutume, les deux premières zones à traverser sont relativement simples à nettoyer en vous coordonnant bien avec votre équipier : profitez bien de vos trois marquages chacun pour quadriller la zone, repliez-vous sur l'entrée si vous êtes repéré pour pouvoir accueillir les soldats en alerte à coup de grenades et faites-vous conduire par votre chauffeur. Arrivé devant l'immeuble, envoyez votre collègue sur le tuyau en face pour que celui-ci commence à éliminer les gardes en poste sur les balcons, passez au dessus du mur par l'ouverture sur la gauche et resserrez les filets pour pacifier la cour.

Montez ensuite de concert en neutralisant les gardes depuis les rebords sur la gauche, puis une fois à l'intérieur, passez par l'un des conduits au plafond pour atteindre le pilote de drone et le neutraliser facilement. Descendez ensuite les étages successif en neutralisant toute opposition potentielle, que ce soit par la force ou la subtilité, " frayez-vous " un chemin jusqu'à la salle de sécurité à coup de C4 et maintenez vos prises en place pour les identifier. Éliminez enfin le malfrat tenant votre équipier en joue pour clore la mission.

Ville Abandonnée

Objectifs Secondaires

Armé de votre fidèle SC4000 à lunette, empruntez la tyrolienne et abattez promptement les deux sentinelles sur la plate-forme surélevée. Prenez alors position sur cette dernière et faites un carton sur les snipers adverses et sur les troupes au milieu de l'allée pour facilement accéder à l'hôpital.
De là, descendez en rappel chacun à votre étage, rejoignez-vous en faisant place nette et progressez dans le bâtiment en éliminant plus ou moins discrètement les soldats adverses, en passant par exemple dans leur dos en empruntant les conduits à votre disposition.

Après votre petite séance d'escalade, capturez votre cible dans la salle des machines, courez à toute jambe pour échapper à l'effondrement du bâtiment et remettez vos vieilles routines en route, à savoir marquage, neutralisation, élimination. Vous atteignez ensuite le laboratoire, où vous et votre partenaire allez devoir vous partagez les tâches. L'un de vous devra en effet utiliser sa montre-terminal pour accéder à différentes consoles disséminées dans la pièce pendant que des vagues d'ennemies tenteront de lui faire la peau. Heureusement, votre coéquipier est là pour vous couvrir, que ce soit de près ou de loin, par exemple en se postant sur les tuyaux en hauteurs qui traversent la salle. Ne lésinez pas sur les grenades fumigènes et lacrymos pour distraire vos ennemis et entrez dans le coeur du laboratoire.

Le colis en main, couvrez votre partenaire jusqu'à la fusée éclairante au centre, puis après l'explosion, faites feu sur vos assaillants en assurant vos tirs, particulièrement sur les drones qui viendront vous exploser à la figure. Votre victoire ici signe la fin des missions avec Briggs.

Missions de Kobin

Les missions proposées par Kobin sont toutes composées de deux arènes, chacune comportant 11 adversaires à éliminer, de la façon de votre choix. Si vous êtes repéré, 10 ennemis de plus viendront toutefois s'ajouter au total pour vous pourrir la vie, ce qui peut malgré tout représenter un avantage pour les adeptes du style Assaut et Panthère qui pourront voir là l'occasion de faire gonfler leur score.

Production d'Opium

Objectifs Secondaires

Vous pourrez facilement prendre le dessus dans cette première zone en empruntant le passage surélevé à gauche, ce qui vous permettra de mettre au tapis méthodiquement la moitié des ennemis. Approchez-vous ensuite tranquillement du moulin en ruine en grimpant pour y trouver un passage accroupi déterminant et terminer le travail.

La seconde arène est plus étriquée et comporte plus de bâtiments où jouer à cache-cache avec vos adversaires : profitez-en pour exécuter quelques neutralisation aérienne en faisant attention aux mines au début de la zone, éliminez

le sniper en le prenant à revers par la gauche et finissez le travail dans les tunnels au fond.

Marché au Poisson

Objectifs Secondaires

Neutralisez les trois premiers adversaires promptement sitôt qu'ils se séparent, attirez le garde de la grande porte avec un émetteur pour le prendre de haut et utilisez à votre avantage les nombreuses prises en hauteur dans la zone marchande pour envoyer vos fléchettes à gaz plus efficacement et passer à la zone suivante.

Sur le port, prenez de la hauteur en grimpant au tuyau sur la droite derrière les étales afin de faire un petit carton avec l'arme de votre choix, puis pour accéder au bateau et à ses occupants (de vils snipers) contournez les gardes en passant de couvert en couvert pour grimper sur le rafiot par la droite. Vous pourrez ainsi supprimer les snipers et leurs acolytes et finir le boulot plus aisément sur le port.

Mine de Diamants

Objectifs Secondaires

La première arène est d'une simplicité enfantine : après avoir nettoyé la cour, montez à l'échelle en face, délogez le sniper et abattez les miliciens les uns après les autres depuis la passerelle en finissant le boulot à l'étage du bas en vous aidant des tuyaux.

Dans le tunnel, neutralisez rapidement les deux soldats en poste, éliminez le garde dans le niveau inférieur du poste de commande en interceptant un éventuel drone, abattez le pilote dans le poste de contrôle au bout du tunnel à droite et arpentez les coursives suivantes en restant en hauteur pour terminer le boulot.

Littoral Meurtrier

Objectifs Secondaires

La première arène dispose d'une multitude de recoins, de cachettes et de postes de tirs que vous pouvez utiliser pour décimer les ennemis qui arpentent la zone : faites-en donc bon usage, restez sur les hauteurs pour déloger les tireurs et avancez.

La seconde arène n'est pas beaucoup plus compliquée à aborder, mais il vous faudra être attentif et veiller à ne pas vous faire repérer par les drones envoyés par le pilote planqué dans l'épave du bateau. Prenez position dans la tour en ruine sur la droite si vous le souhaitez pour éliminer de loin les soldats en patrouille, montez sur le frêle esquif pour mettre le pilote au tapis et descendez pour abattre vos dernières cibles dans les baraquements.

EXPLICATION DES POINTS

Contenu : Les points peuvent s'obtenir de diverses façons durant les missions. Voici la liste croissante de leurs effectifs :

- Ennemi semé (Panthère) : 25 en recrue, 50 en normal, 75 en réaliste, 100 en perfectionniste
- Meurtre/Neutralisation au combat (Assaut) : 50 en recrue, 75 en normal, 100 en réaliste, 125 en perfectionniste
- Meurtre furtif (Panthère) : 75 en recrue, 100 en normal, 125 en réaliste, 150 en perfectionniste
- Neutralisation furtive (Fantôme) : 100 en recrue, 125 en normal, 150 en réaliste, 175 en perfectionniste
- Ennemi non-alerté (Fantôme) : 125 en recrue, 150 en normal, 175 en réaliste, 200 en perfectionniste

Chacune de ces catégories, excepté la première, se cumulent. Ce qui signifie que si vous éliminez plusieurs ennemis

rapidement et dans le même style vous gagnez 25 points supplémentaires à chaque victime. De la même façon, éviter plusieurs ennemis en même temps rapporte 25 points supplémentaires à chaque fois. En revanche vous n'en gagnerez aucun en semant les ennemis, aussi si vous êtes repéré et que vous visez le meilleur score possible, trouvez un moyen de disparaître pour neutraliser les ennemis par la suite.

P.S. : Des points bonus peuvent être obtenus en trouvant des passages cachés dans les missions (100 points) et en cachant des corps dans des conteneurs (50 points). Cependant, cette dernière méthode n'est pas rentable compte tenu du temps passé à trainer le corps qui est ensuite perdu. En effet, le temps passé dans une mission est calculé (celui dans le menu pause et dans les checkpoints ratés comptent), plus vous êtes rapide et plus vous aurez de points.

AIDE POUR LE TROPHÉE / SUCCÈS "DÉMONSTRATION DE FORCE"

Ce trophée (PS3) / succès (Xbox360 et PC) est très difficile à obtenir, il consiste à "Eliminer 6 ennemis en moins de 14 secondes grâce au Mark-and-Execute". Rien que la description prête à confusion, le trophée / succès ne s'obtenant qu'une fois les 6 victimes éliminées par l'Exécution. On peut cependant en tuer d'autres durant la série sans être pénalisé. Voilà la marche à suivre :

Commencez par vous munir du pistolet ayant la meilleure portée, de la meilleure armure de combat et des meilleures lunettes à votre disposition. Rendez-vous ensuite à la dernière rencontre avec des ennemis dans la mission "Forteresse des Insurgée". Vous devez avoir votre Exécution disponible. Déplacez-vous à droite des caisses et marquez les deux ennemis devant vous ainsi que celui au fond à gauche. Faites cela rapidement puis foncez vers les deux premiers et lancez l'Exécution. Si vous êtes suffisamment près, Sam va agripper l'un d'entre eux et tuer les autres, avant de finir le premier. Vous aurez conservé votre Exécution. Marquez rapidement l'ennemi devant vous puis grimpez à la corniche sur votre droite et marquez les deux autres en vue (utilisez les lunettes si besoin) pour les éliminer tous les trois et débloquer ainsi le trophée / succès.

Splinter Cell Chaos Theory HD

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Sens dessus dessous

Éliminer 5 gardes depuis des rails ou des saillies.

L'art de ne pas se faire voir

Ne pas se faire détecter tout au long d'une mission.

La mort tombée du ciel

Éliminer 5 ennemis en utilisant l'étranglement à l'envers.

Perception améliorée

Pirater 10 terminaux sans les scanner.

Le côté obscur

Désactiver 40 équipements électroniques avec la montre-terminal.

Ce bon vieux fusil à pompe

Éliminer 5 gardes avec le fusil à pompe.

Pas aujourd'hui

S'échapper après avoir été capturé.

Au bord du gouffre

Neutraliser 20 ennemis avec le couteau de combat.

Honneur et dignité

Libérer Morgenholt.

Le pendu

Laisser Morgenholt se faire pendre.

Dernier voyage

Éliminer Lacerda.

Vers de terre

Hacker 3 scanners rétiniens à distance.

Toc-toc

Assommer 5 gardes en claquant des portes.

Écran bleu

Éteindre 10 ordinateurs.

Ondes de chaleur

Sniper 10 ennemis en mode thermique.

Graves conséquences

Éliminer Milan Nedich.

Le prix de la trahison

Tuer Douglas Shetland.

Le prix de l'amitié

Laisser vivre Shetland.

Bushido

Sauver et capturer Otomo.

Héros méconnu

Accomplir un acte d'héroïsme à Séoul.

La sécheresse du devoir

Sacrifier les pilotes.

Argent

Dans l'ombre

Finir la mission Phare.

Vitesse de croisière

Finir la mission Cargo.

La valeur de l'argent

Finir la mission Banque.

Tarte aux pommes

Finir la mission Penthouse.

Displace International

Finir la mission Displace.

Les barreaux d'Échelon

Finir la mission Hokkaïdo.

La peur des voisins

Finir la mission Batterie.

L'angoisse des voisins

Finir la mission Séoul.

Corvée de nettoyage

Finir la mission Sauna.

La star de l'Orient

Finir la mission Kokubo Shosho.

Sentinelle

Finir le jeu en mode Normal.

Or

Spécialiste des missions secrètes

Finir le jeu en mode Expert.

Sensations intenses

Finir le jeu en mode Difficile sans être tué plus de 5 fois.

Pour le bien commun

Obtenir 80% de succès dans à toutes les missions.

Invulnérable

Finir le jeu sans utiliser de trousse de soins

Platine

Splinter Cell

Déverrouiller tous les trophées.

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LA DIFFICULTÉ ELITE

Pour débloquer cette difficulté, terminez le jeu au moins une fois.

Splinter Cell HD

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Agent de terrain

Crocheter 25 serrures.

Guerre cybernétique

Récupérer les cartes mémoire de 47 terminaux d'ordinateurs.

Poussée d'adrénaline

Éliminer 10 ennemis après qu'ils vous ont repéré et avant qu'ils ne donnent l'alarme.

Expert en localisation

Faire 25 tirs à la tête.

Étreinte fatale

Réussir 100 captures.

Frappe chirurgicale

Éliminer 13 ennemis en faisant un saut mortel.

Onde de choc

Tuer 11 ennemis avec des grenades.

Activité nocturne

Détruire 25 sources de lumières.

Affaires privées

Désactiver 25 caméras non surveillées.

Petits chats entre amis

Interroger 5 victimes.

Collectionneur

Désarmer 15 mines murales.

Menace barbare

Désactiver 10 tourelles de surveillance.

Plus vite que son ombre

Finir la mission Kalinatek en n'utilisant que le pistolet 5.7mm.

Gonflé à bloc

Éliminer 10 gardes avec l'électrocuteur.

"Toc toc"

Regarder sous 10 portes

"Par ici !"

Saisissez 10 gardes venant vérifier la cause du bruit.

"Dégagez !"

Finir le parcours d'entraînement sans échouer une seule fois.

Pacificateur invétéré

Finir la mission Commissariat de Police sans tirer une seule balle.

Service actif

Finir le niveau d'entraînement.

Cible inexistante

Finir la mission Raffinerie de Pétrole sans perdre de santé.

Hacker

Récupérer 50 cartes mémoire

Argent

Recrue d'Échelon

Finir le jeu en mode Normal

Obligation

Finir la mission Poste de Police.

Sacrifiable

Finir la mission Ministère de la Défense.

Baron

Finir la mission Raffinerie de Pétrole.

Services secrets

Finir la mission QG de la CIA.

Guerre technologique

Finir la mission Kalinatek.

Lutte de pouvoir

Finir la mission Ambassade de Chine.

Possessions sécurisées

Finir la mission Abattoir de Mouke Tsoe Bo.

Nouvel essai

Finir la mission Retour à l'Ambassade de Chine.

Destin scellé

Finir la mission Palais Présidentiel.

Légende urbaine

Finir le jeu sans mourir plus de 5 fois.

Or

Agent furtif

Finir toutes les missions sans déclencher aucune alarme.

Agression passive

Finir le jeu sans tuer plus de 3 fois par niveau.

Mercenaire d'Échelon

Finir le jeu en mode Difficile.

Invulnérable

Finir le jeu sans utiliser une seule trousse de secours

Platine

Élite d'Échelon

Déverrouiller tous les trophées.

Splinter Cell Pandora Tomorrow HD

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES (PANDORA TOMORROW)

Bronze

Appel mortel

Attirer 50 gardes en sifflant et les assommer.

Exécution

Abattre 10 ennemis sans être tué.

Tendances athlétiques

Réussir 5 sauts écart.

Bonne nuit les petits

Finir une mission sans qu'un seul ennemi éliminé soit découvert.

Sombres instants

Détruire 50 sources de lumières.

Sur le fil du rasoir

Déclencher 2 alarmes et réussir la mission

Médecin de famille

Utiliser 10 trousses de soin dans le jeu

Surprise !

Saisir 10 gardes aussitôt qu'ils ont allumé la lumière

Hors de danger

Effectuer une reconnaissance sous 13 portes ouvrables.

Regard neutre

Neutraliser Norman Soth.

Je suis caché

Pirater 5 caméras de sécurité.

Période de garantie

Sauver François Coldeboeuf.

Rappel refusé

Laisser François Coldeboeuf se débrouiller tout seul.

Un tir...

Éliminer 10 gardes en mode Sniper.

Un mort

Tuer 25 ennemis d'un tir à la tête, lorsque vous avez l'autorisation de tuer.

Fisher Express

Terminer la mission du train en moins de 15 minutes.

Bouffées de chaleur

Désactiver 5 tourelles.

Au-delà des limites

Éliminer tous les terroristes de la mission Aéroport.

Amoralité

Neutraliser Dahlia Tal.

Complice

Dahlia Tal survit.

Guerre biologique

Récupérer le ND133.

Argent

Émissaire

Finir la mission Ambassade Américaine de Dili.

Insertion ferroviaire

Finir la mission De Paris à Nice.

Cerveaux à louer

Finir la mission Laboratoire de Cryologie Saulnier.

Shaliah

Finir la mission de Jérusalem.

Communications raffinées

Finir la mission Camp de Kundang.

Couverture métallique

Finir la mission de Komodo.

Difficultés techniques

Finir la mission de Djakarta.

L'appel du devoir

Finir la mission Aéroport International de LAX.

Cinq Sept

Finir une mission en n'utilisant que le pistolet et le tir secondaire du SC-20K.

Mission terminée

Finir la mission en mode Normal.

Les fantômes sont immortels

Finir la mission sans mourir plus de 3 fois.

Or

Vétéran

Finir le jeu en mode Difficile.

Bon samaritain

Finir le jeu sans mourir.

Attaque fantôme

Ne pas se faire détecter de tout le jeu.

Invulnérable

Finir le jeu sans utiliser de trousse de soins.

Platine

Espoir préservé

Déverrouiller tous les trophées.

Splinter Cell Trilogy HD

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES (PANDORA TOMORROW)

Bronze

Appel mortel

Attirer 50 gardes en sifflant et les assommer.

Exécution

Abattre 10 ennemis sans être tué.

Tendances athlétiques

Réussir 5 sauts écart.

Bonne nuit les petits

Finir une mission sans qu'un seul ennemi éliminé soit découvert.

Sombres instants

Détruire 50 sources de lumières.

Sur le fil du rasoir

Déclencher 2 alarmes et réussir la mission

Médecin de famille

Utiliser 10 trousses de soin dans le jeu

Surprise !

Saisir 10 gardes aussitôt qu'ils ont allumé la lumière

Hors de danger

Effectuer une reconnaissance sous 13 portes ouvrables.

Regard neutre

Neutraliser Norman Soth.

Je suis caché

Pirater 5 caméras de sécurité.

Période de garantie

Sauver François Coldeboeuf.

Rappel refusé

Laisser François Coldeboeuf se débrouiller tout seul.

Un tir...

Éliminer 10 gardes en mode Sniper.

Un mort

Tuer 25 ennemis d'un tir à la tête, lorsque vous avez l'autorisation de tuer.

Fisher Express

Terminer la mission du train en moins de 15 minutes.

Bouffées de chaleur

Désactiver 5 tourelles.

Au-delà des limites

Éliminer tous les terroristes de la mission Aéroport.

Amoralité

Neutraliser Dahlia Tal.

Complice

Dahlia Tal survit.

Guerre biologique

Récupérer le ND133.

Argent

Émissaire

Finir la mission Ambassade Américaine de Dili.

Insertion ferroviaire

Finir la mission De Paris à Nice.

Cerveaux à louer

Finir la mission Laboratoire de Cryologie Saulnier.

Shaliah

Finir la mission de Jérusalem.

Communications raffinées

Finir la mission Camp de Kundang.

Couverture métallique

Finir la mission de Komodo.

Difficultés techniques

Finir la mission de Djakarta.

L'appel du devoir

Finir la mission Aéroport International de LAX.

Cinq Sept

Finir une mission en n'utilisant que le pistolet et le tir secondaire du SC-20K.

Mission terminée

Finir la mission en mode Normal.

Les fantômes sont immortels

Finir la mission sans mourir plus de 3 fois.

Or

Vétéran

Finir le jeu en mode Difficile.

Bon samaritain

Finir le jeu sans mourir.

Attaque fantôme

Ne pas se faire détecter de tout le jeu.

Invulnérable

Finir le jeu sans utiliser de trousse de soins.

Platine

Espoir préservé

Déverrouiller tous les trophées.

Split/Second Velocity

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULE RYBACK MOHAWK XDX

Dans le menu "options", faites : ⊗ , Bas, ⊗ , Bas, ⊗ , Bas. Vous débloquerez automatiquement un véhicule Disney XD.

RYBACK COYOTE AMX

Dans le menu "options", faites : Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X. Vous débloquerez automatiquement un AMX Coyote.

VÉHICULE HANZO FX350 CX

A l'écran de lancement de la partie, faites : X, Haut, X, Haut, X, Haut. Vous débloquerez automatiquement le véhicule Computer Spiele.

Sports Champions

© Sony 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Ace 3000

Remporter la coupe de tennis de table Or.

Frankie

Remporter la coupe de pétanque Or.

G.R.E.G

Terminer le didacticiel pour les 6 disciplines.

Morgrimm

Remporter la coupe d'archerie Or.

Titus

Remporter la coupe de gladiateur Or.

Umrog

Remporter la coupe de Disc Golf Or.

Vivian Lockhart

Remporter la coupe de volleyball Or.

COUPE CHAMPIONS

Remportez la Coupe Or et débloquez le personnage bonus pour ouvrir l'accès à la Coupe Champions.

TROPHÉES

Bronze

Je peux lancer un disque

Remporter une partie de disc-golf dans n'importe quel mode.

Ace !

Réussissez un trou-en-un en disc-golf.

Objectif atteint

Obtenez un score de 5 000 ou plus au disc-golf en mode Défi.

Fore !

Au disc-golf, éjectez 20 disques adverses avec les vôtres en Coupe des champions.

Violence gratuite

Remportez un duel de gladiateurs dans n'importe quel mode.

Roi du ring

Remportez 30 duels de gladiateurs en éjectant votre adversaire hors du ring en Coupe des champions.

Homme ou machine ?

Obtenez un score de 15 000 ou plus dans un duel de gladiateurs en mode Défi.

Super parade !

Parez (en bloquant SEULEMENT avec votre arme) une tentative de super attaque contre 10 adversaires dans un duel de gladiateurs en Coupe des champions.

Je sais viser !

Remporter un match de tir à l'arc dans n'importe quel mode.

Coup du chapeau !

Mettez 3 flèches d'affilée dans le mille sur des cibles de tir à l'arc flottantes.

Tireur d'élite !

Obtenez un score de 15 000 ou plus au tir à l'arc en mode Défi.

Fendues

Fendez trois flèches d'affilée dans n'importe quel mode du Tir à l'arc.

Jeux, Sets et Smash

Remportez une partie de beach volley dans n'importe quel mode.

Domination !

Remportez un match de beach volley en empêchant votre adversaire de marquer le moindre point (n'importe quel mode, nombre de sets au choix, 11 points minimum par set).

Roi de la plage

Obtenez un score de 20 000 ou plus au beach volley en mode Défi.

Tape-m'en cinq !

Remportez une partie de beach volley en mode multijoueur coopératif.

Amateur de pétanque

Remportez un match de pétanque dans n'importe quel mode.

Sans conteste

Explosez les scores en marquant un point à chaque boule lancée au cours d'une manche de pétanque.

Aux abris !

Obtenez un score de 15 000 ou plus à la pétanque en mode Défi.

Suivez la balle

Remportez une partie de tennis de table dans n'importe quel mode.

Le plus long échange

Faites un échange d'au moins 25 coups dans un match de tennis de table (ET remportez le point) dans n'importe quel mode.

Robotique

Obtenez un score de 15 000 ou plus au tennis de table en mode Défi.

Tourbillon ardent

Réussissez 10 tirs enflammés avec effet qui rebondissent sur le bord au tennis de table en Coupe des champions.

À deux mains !

Faites au moins une partie de duel de gladiateurs, une de tir à l'arc et une de beach volley en Coupe des champions ou en jeu libre en utilisant deux manettes de détection de mouvements.

Joueur sociable

Faites une partie multijoueur dans chaque épreuve.

Je peux mieux faire

Rejouez une partie de Coupe des champions déjà gagnée (n'importe quelle épreuve) et améliorez votre score.

Mains de bronze

Remportez la coupe de bronze dans chaque épreuve.

Une étoile est née

Gagnez 10 étoiles en Coupe des champions.

Étoile montante

Gagnez 150 étoiles en Coupe des champions.

Flambeur

Obtenez un score total d'au moins 500 000 points. Nigel serait fier.

Argent

Trop facile...

Obtenez un score de -10 ou mieux sur un parcours de 18 trous au disc-golf.

Super frappeur !

Réussissez 50 super attaques en duel de gladiateurs en Coupe des champions.

Dans le mille

Mettez 100 flèches dans le mille au tir à l'arc en Coupe des champions.

Spécialiste de la défense

Réussissez 50 plongeons et 100 contres en beach volley en Coupe des champions.

Hors de mon chemin !

Dégagez 30 boules adverses pour vous placer en position intérieure ("super coups") en Coupe des champions.

Balles canon

Remportez 100 échanges au tennis de table avec des smashs gagnants en Coupe des champions.

Coupes d'argent

Remportez la coupe d'argent dans chaque épreuve.

Étoile filante !

Gagnez 300 étoiles en Coupe des champions.

Victoire écrasante !

Gagnez une partie sans perdre un trou (Disc-golf), une manche (Duel de gladiateurs, Tir à l'arc) ou un point (Beach volley, Pétanque et Tennis de table) en Coupe des champions.

Or

Mine d'or

Remportez la coupe d'or dans chaque épreuve.

Tous dominés

Gagnez une partie avec chacun des 10 personnages, dans chaque épreuve de chaque mode.

Superstar !

Gagnez 600 étoiles en Coupe des champions.

Platine

Légende vivante

Félicitations ! Vous êtes un véritable CHAMPION.

Sports Superbike 2

© Mud Duck Productions 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Dans le menu principal, allez dans les options, puis rendez-vous dans "Secret Codes", mettez comme mot de passe "MIDAS" puis validez-le avec le caractère "End". Ce mot de passe débloque tous les parcours, tous les niveaux de difficulté, et complète tous les "Skill Tests".

Spyro : Year of the Dragon

© Sony / Insomniac Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution complète indique l'emplacement des 150 oeufs de dragon du jeu. Ils sont répartis en niveaux dans chaque monde. 4 mondes au total (Soleil levant printanier, Jardins de Midi, Lac Crépusculaire, Montagne de minuit) ainsi que le nombre d'oeufs par niveau et le "prénom" de chacun des oeufs.

Monde 1 : Soleil levant printanier

Soleil levant printanier (5 oeufs)

Isabelle

Suivez la petite rivière dès votre apparition. Vous apercevrez un oeuf sur le chemin avant d'atteindre le portail de Villa Ensoleillée.

Coltrane

Suivez Chasseur sur les plate-formes et entrez dans la grotte. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Ami

Survolez et atteignez le bout de la grotte à l'aide de la recharge supervol. Vous trouverez un oeuf en hauteur.

Liam

Cassez le bloc de pierre près du portail de Cratère en fusion à l'aide d'un plongeon-corne.

Bruce

Plongez au fond du lac qui entoure le portail de Rivage aux Coquillages afin de trouver cet oeuf.

Alpe de Sheila (3 oeufs)

Ruby

Ramenez Billy le bouc jusqu'à chez lui. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Jenny

Ramenez Pete le bouc jusqu'à chez lui. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Nan

Ramenez Bobby le bouc jusqu'à chez lui. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Villa ensoleillée (6 oeufs)

Vanessa

Suivez le chemin en tuant les rhinos. Vous trouverez un oeuf sur des escaliers.

Miles

Atteignez l'oeuf de Vanessa, puis sautez sur les plate-formes se trouvant sur le chemin puis sur deux colonnes. Vous trouverez la source d'une rivière avec un oeuf posé à côté.

Lucy

Dans le niveau avec Sheila, allez à la rencontre de Rapunzel en haut de la tour. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Sanders

Délivrez le maire Léo à la fin du niveau.

Emily

Tuez les 15 lézards au Skate-Park. L'oeuf vous sera donné par Chasseur. Défi Skate-Park n°1.

Daisy

Tuez les 15 lézards pendant le temps imparti au Skate-Park. L'oeuf vous sera donné par Chasseur. Défi Skate-Park n°2.

Cimes ennuagées (6 oeufs)

Stephanie

Sur le chemin, vous rencontrerez une plate-forme située contre un mur protégée par un rhino souffleur. Tuez-le et récupérez l'oeuf.

Henry

Cet oeuf vous sera donné par Peluche à la fin du niveau.

LuLu

Après que Peluche vous ait donné son oeuf, accédez au mini-jeu en face. Puis fabriquez un soleil en mettant trois graines solaires dans la marmite. Une fois ceci terminé, un oeuf vous sera donné par Cumulus en guise de récompense.

Jake

Accédez à un autre mini-jeu en hauteur, puis éliminez tous les esprits espiègles. Un oeuf vous sera donné par Stratus en récompense.

Bryan

Dans ce même mini-jeu, éliminez le voleur d'oeuf pour le récupérer.

Clare

Vers le début du niveau, accédez à une plate-forme en hauteur grâce à un tourbillon qui se sera activé. Poursuivez le chemin pour trouver ce dernier oeuf.

Cratère en fusion (6 oeufs)

Rikki

Oeuf disponible sur une plate-forme quasiment cachée que vous rencontrerez avant d'arriver dans la petite grotte.

Curlie

Cet oeuf vous sera offert par Rocky à la fin du niveau.

Moira

Éliminez le premier voleur d'oeuf dans le mini-jeu ouvert par Gros-Sous.

Kermitt

Éliminez le second voleur d'oeuf dans le mini-jeu ouvert par Gros-Sous.

Luna

Détruisez un mur fissuré dans le mini-jeu avec Sgt Byrd. L'oeuf sera caché dedans.

Ryan

Replacez les cinq têtes des bonhommes dans le mini-jeu avec Sgt Byrd.

Soleil levant printanier / Rivages aux coquillages (6 oeufs)

Jason

Plongez dans un petit lac se trouvant sur le chemin afin de récupérer cet oeuf.

Dizzy

Libérez les phoques à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par Ferdinand le phoque.

Jackie

Accédez à un mini-jeu en nageant jusqu'en haut de la partie aquatique. Puis faites exploser le sous-marin de Bluto le rhino pour récupérer cet oeuf.

Duke

Accédez à un autre mini-jeu encastré dans le mur de la partie aquatique. Il vous faudra cette fois-ci aller chercher votre oeuf au bout d'un tunnel en éliminant tous les rhinos se trouvant sur le chemin.

Jared

Cet oeuf se trouve sur une plate-forme cachée en hauteur tout au début du mini-jeu avec Sheila.

Mollie

Faites exploser la forteresse assiégée par les rhinos dans le mini-jeu avec Sheila.

Circuit des champignons (3 oeufs)

Sabina

Remportez la course contre la montre.

John

Remportez la course contre les papillons.

Tater

Allez à la rencontre de Chasseur puis éliminez les sept moutons en soucoupe volante. Chasseur vous donnera lui-même cet oeuf en récompense.

Cachot de Buzz (1 oeuf)

Grayson

Battez Buzz.

Élevage des langoustes (1 oeuf)

Nora

Battez le boss de l'élevage des langoustes.

Monde 2 : Jardins de Midi

Jardins de Midi (5 oeufs)

Dave

Dès votre apparition, plongez dans le petit étang pour récupérer cet oeuf.

Mingus

Trouvez la grotte glacée où se situe le portail de Pic de Glace puis dirigez-vous à gauche pour y trouver cet oeuf.

Trixie

Poursuivez le voleur d'oeuf auteur du temple de la base du Sgt Byrd.

Modesty

Montez sur une plate-forme située en face du portail de circuit campagnard à l'aide d'une échelle afin de trouver et

récupérer l'oeuf.

Matt

Détruisez les quatre pots de fleur à l'aide de la recharge de feu. L'oeuf se trouvera dans le dernier pot que vous détruirez.

Base du Sgt. Byrd (3 oeufs)

Sigfried

Oeuf donné par Caporal Gabrielle une fois que vous aurez détruit une porte en bois sur le chemin.

RyanLee

Terminez le niveau. L'oeuf vous sera donné par Caporal Gabrielle.

Roy

Libérez les cinq colibris.

Pic de glace (6 oeufs)

Maynard

A l'endroit du second canon, trouvez un petit passage à plate-formes pour récupérer l'oeuf visible en hauteur.

Reez

Utilisez le canon se situant à la fin du niveau pour dégager un passage de plate-formes qui vous emmènera directement à cet oeuf.

Chet

Rejoignez Doug à la fin du niveau. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Betty

Éliminez le premier voleur d'oeuf dans le mini-jeu accessible vers la fin du niveau.

Scout

Éliminez le second voleur d'oeuf dans le mini-jeu accessible vers la fin du niveau.

Cerny

Protégez Nancy des joueurs de hockey dans le mini-jeu ouvert par Gros-Sous. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Tours enchantées (6 oeufs)

Gladys

Cet oeuf est posé sur une tour que vous rencontrerez à un moment donné sur le chemin. Planez jusqu'à elle pour le

récupérer.

Peanut

Détruisez la statue de la sorcière à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par Jasper.

Ralph

Rapportez les huit os à Ooga. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Lys

Ramenez le chien Farley à son maître Mowat dans un des minis-jeux du niveau.

Caroline

Terminez l'entraînement de skate-board avec Chasseur au Skate-Park. Défi Skate-Park n°1.

Alex

Battez Chasseur à l'épreuve des figures de skate-board au Skate-Park. Défi Skate-Park n°2.

Marais des revenants (6 oeufs)

Michael

Cet oeuf est présent sur un petit îlot du niveau, que vous trouverez sur votre chemin.

Frank

Trouvez un moyen d'atteindre les arbres puis planez sur chacun d'eux jusqu'au dernier pour trouver l'oeuf et le récupérer.

Thelonious

Allez jusqu'à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par Shiny la libellule.

Herbi

Accédez au mini-jeu se situant à droite de celui avec Sheila puis battez-y le magicien pour récupérer l'oeuf.

Peggy

Libérez le passage à Basho la libellule afin qu'il puisse délivrer ce premier oeuf dans le mini-jeu avec Sheila.

Michele

Libérez le passage à Buzon la libellule afin qu'il puisse délivrer ce second oeuf dans le mini-jeu avec Sheila.

Jardins de bambous (6 oeufs)

Madison

Une fois le pont abaissé, allez en arrière pour trouver des escaliers cachés qui vous conduiront à une plate-forme où se trouvera un oeuf.

Dwight

Une fois l'oeuf de Madison récupéré, vous trouverez une autre plate-forme où cet oeuf y sera visible. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Tom

Rejoignez Sing Sing à la fin du niveau. Il vous remettra lui-même l'oeuf en question.

Pee-wee

Une fois que le pont de secours a été baissé, éliminez le voleur d'oeuf.

Rusty

Rejoignez le mini-jeu sur la plate-forme au milieu du pont de secours abaissé, puis protégez les amies de Shui en éliminant tous les rhinos. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Brubeck

Récupérez cet oeuf en haut de la colline dans le mini-jeu avec Bentley.

Circuit campagnard (3 oeufs)

Gavin

Remportez la course contre la montre.

Shemp

Remportez la course contre les avions.

Roberto

Allez à la rencontre de Chasseur et éliminez tous les moutons extraterrestres et vaches spatiales. Chasseur vous donnera lui-même un oeuf en récompense.

Arène de Spike (1 oeuf)

Monique

Battez Spike.

Ville araignée (1 oeuf)

Tootie

Battez le boss de la ville araignée.

Monde 3 : Lac Crépusculaire

Lac Crépusculaire (5 oeufs)

Stooby

Trouvez un mur fissuré de couleur mauve dans le lac, puis défoncez-le pour trouver un oeuf à l'intérieur.

Jonah

Placez-vous devant la gueule de la baleine puis laissez-vous gober par elle pour trouver un oeuf à l'intérieur de sa bouche.

Hannah

Trouvez une plate-forme avec des échelons à la surface du lac où se trouvera d'ailleurs le monde de Sparx, puis planez jusqu'à une autre plate-forme visible en face où vous trouverez cet oeuf.

Stuart

Trouvez la recharge d'invincibilité puis utilisez-là pour résister aux jets de flammes et récupérer l'oeuf sur la plate-forme d'en face.

Ted

Après avoir récupéré l'oeuf de Stuart, planez sur la dernière plate-forme visible en face, grimpez les échelons, récupérez les joyaux puis continuez votre chemin pour trouver cet oeuf.

Poste de Bentley (3 oeufs)

Brian

Faites effondrer le mur en effectuant un mouvement de rotation avec une boule de neige pour l'envoyer sur le gong. Puis ramassez l'oeuf qui se trouvera tout bêtement sur le chemin.

Charlie

Poussez la première caisse pour libérer le chemin à Bartholomé. Puis récupérez l'oeuf que vous trouverez ensuite sur le chemin.

Eric

Oeuf donné par Bartholomé à la fin du niveau.

Autel de la glace (6 oeufs)

Cecil

Servez-vous d'Ernest pour le geler, grimper sur lui, et accéder aux escaliers de l'autel. Une fois arrivé au sommet, planez sur la plate-forme en face. Vous verrez alors un oeuf visible sur une autre plate-forme derrière. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Jana

Allez à la fin du niveau. L'oeuf vous sera donné par Eugène.

Jasper

Aidez-vous des plates-formes de la fin du niveau pour monter sur les toits. Arpentez-les jusqu'au bout pour découvrir cet

oeuf.

Ba'ah

Battez le rhino lors d'un match de hockey chaton. (Mini-jeu ouvert par Gros-Sous).

Aly

Battez le yéti à la boxe une première fois dans le mini-jeu avec Bentley.

Ricco

Battez le yéti une seconde fois à la boxe dans le mini-jeu avec Bentley.

Vaisseaux perdus (6 oeufs)

Craig

Conduisez Ed le Fou à son trésor (c'est à dire à la fin du niveau) pour récupérer cet oeuf.

Oliver

Battez les rhinos à la course de skate dans le mini-jeu avec Chasseur.

Aiden

Battez Chasseur lors d'une course de skate dans son mini-jeu.

Chad

Après avoir récupéré l'oeuf de Craig, prenez la recharge d'invincibilité puis plongez dans le lac d'acide. Vous trouverez à un moment un petit passage à droite qui, à la surface, vous conduira à une plate-forme où vous pourrez récupérer cet oeuf.

Ethel

Dans un autre mini-jeu du niveau, pilotez le sous-marin bleu d'Ed le Fou puis faites exploser les 6 sous-marins rouges du lac d'acide afin qu'Ed vous offre cet oeuf en récompense.

Dolores

Retournez abattre 7 autres sous-marins rouges avec le sous-marin bleu d'Ed le Fou dans le lac d'acide dans le même mini-jeu. Ed vous offrira en récompense ce second oeuf.

Crête enchantée (6 oeufs)

Benjamin

Payez le passage à Gros-Sous, passez les escaliers, puis vous apercevrez juste en face une grotte encastrée dans un mur où un oeuf y sera visible. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Moe

Restez dans cette grotte puis grimpez les échelons. Vous trouverez ensuite devant vous 3 plates-formes dont la première est accessible en planant. Planez jusqu'à elle puis sur les deux suivantes. Vous trouverez un oeuf sur la

troisième.

Sakura

Cet oeuf vous sera donné par la Princesse Ami à la fin du niveau.

Abby

Éliminez tous les chats sorcières dans le mini-jeu avec Sgt. Byrd.

Sheiley

Emmenez Jack à la moitié du parcours grâce aux pousses de champignons et de fleurs dans le mini-jeu accessible dans la grande grotte.

Chuck

Emmenez Jack à la fin du parcours grâce aux pousses de champignons et de fleurs dans le mini-jeu accessible dans la grande grotte.

Usine de feux d'artifice (6 oeufs)

Noodles

Cet oeuf se trouve sur un petit îlot du lac de lave (avec le pont) au début du niveau.

Grady

Emmenez Greta à la fin du niveau. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Sam

Allez à l'entrée du temple de la fin du niveau. Vous trouverez un mini-jeu à gauche. Dans celui-ci, il vous suffira d'aller au bout du chemin pour trouver et récupérer l'oeuf en question.

Evan

Toujours à l'entrée du temple de la fin du niveau, allez cette fois à droite puis planez sur la plate-forme que vous trouverez pour accéder à un autre mini-jeu. Utilisez ensuite la recharge pour éliminer les deux dragons de feu. Handel vous fournira l'oeuf en question.

Patty

Terminez la moitié du mini-jeu avec Agent 9.

Donovan

Délivrez Handel dans le mini-jeu avec Agent 9. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Circuit du miel (3 oeufs)

Chris

Remportez la course contre la montre.

Henri

Remportez la course contre les bourdons.

Nori

Trouvez Chasseur puis évitez l'OVNI qui vous coursera sur la rivière de miel. Chasseur vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Brasier (1 oeuf)

James

Battez Scorch.

Rivage des étoiles de mer (1 oeuf)

Ahnashawn

Battez le boss du rivage des étoiles de mer.

Monde 4 : Montagne de minuit

Montagne de minuit (6 oeufs)

Saki

Dès votre apparition, allez vers votre gauche pour trouver des escaliers qui vous mèneront à une petite plate-forme où vous trouverez cet oeuf.

Maiken

Éliminez le voleur d'oeuf que vous trouverez en train de tourner en rond près des portails de Ruines du désert, Tombeau Hanté, et Îles de Cristal.

Billy

Défoncez le mur fissuré à droite du portail de Ruines du désert, puis planez jusqu'à la petite plate-forme visible en face pour trouver cet oeuf.

Evie

Oeuf visible en face du portail de la Sorcière près d'une coulée de liquide mauve.

Buddy

Montez sur les escaliers se situant à côté de la pancarte du monde de Sparx. Puis exécutez un plongeon-corne pour détruire le sol fissuré et y trouver un oeuf.

Al

Terminez tous les niveaux de ce monde puis allez à la rencontre de Gros-Sous près du portail de Ruines du désert. Je ne vous en dis pas plus.

Labo d'Agent 9 (3 oeufs)

Beulah

Éliminez les 6 oiseaux dans la salle des machines. Cet oeuf vous sera donné par le Professeur.

Tony

Éliminez les 6 rhinos sur barque. Vous trouverez ce défi à votre gauche près du distributeur de bombes.

Rowan

Allez à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par le Professeur.

Iles de Cristal (6 oeufs)

Manie

Sortez du bâtiment après que Zamboni le Grand vous ait libéré le passage, puis allez à droite. Vous verrez une petite plate-forme où s'y trouve un oeuf. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Lloyd

Rejoignez Guildo le Grand à la fin du niveau.

Elloise

Une fois que vous avez récupéré l'oeuf de Lloyd, allez à gauche pour y trouver un mini-jeu. Il vous faudra ensuite aller au bout du toboggan pour récupérer cet oeuf.

Max

Éliminez le voleur d'oeuf volant à l'aide de la recharge de vol que vous trouverez près du mini-jeu avec Bentley.

Grace

Utilisez la recharge de vol pour survoler les toits de tous les bâtiments. Vous trouverez un oeuf sur l'un d'eux.

Hank

Cognez les 20 taupes dans le mini-jeu avec Bentley.

Ruines du désert (6 oeufs)

Andy

Traversez les trois premiers ponts en métal, grimpez les échelons, traversez le quatrième pont en métal, puis vous apercevrez au loin, une sorte de plate-forme en forme de main. Allez-y puis suivez le chemin pour trouver et récupérer cet oeuf.

Nelly

Récupérez l'oeuf d'Andy puis planez jusqu'à la plate-forme suivante en face. Planez ensuite sur trois autres plate-formes coulantes (avec des scorpions dessus) pour récupérer cet oeuf.

Sadie

Trouvez le mini-jeu avec Chasseur accessible dans le bâtiment ouvert par Gros-Sous, puis dégommez les 8 requins à l'aide des missiles ainsi que de la raie apprivoisée.

Marty

Allez à la fin du niveau. L'oeuf vous sera donné par Tara.

Lester

Terminez la moitié du parcours dans le mini-jeu avec Sheila.

Pete

Terminez entièrement le parcours dans le mini-jeu avec Sheila.

Tombeau hanté (6 oeufs)

Christine

Grimpez des échelons à un certain endroit du jeu (vers la fin). L'oeuf se trouvera sur la plate-forme correspondante.

Will

Rejoignez Allgeier à la fin du niveau et résolvez l'énigme. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Malcom

Après avoir récupéré l'oeuf de Will, grimpez les échelons juste en face, puis descendez le toboggan jusqu'au bout pour récupérer cet oeuf.

Roxy

Terminez entièrement le parcours dans le mini-jeu avec Agent 9.

MJ

Trouvez le dernier mini-jeu à la fin du niveau puis éliminez les 5 ennemis avec le canon. Jamal vous donnera l'oeuf en question.

TJ

Même chose que le précédent. Sauf que vous aurez cette fois à éliminer dix ennemis avec le canon.

Mine des dinosaures (6 oeufs)

Dan

Dès votre apparition, vous pourrez peut-être apercevoir un oeuf caché derrière la première maison. Allez à gauche, puis planez dans le vide tout en allant à ensuite à droite pour découvrir une plate-forme cachée qui vous conduira à l'oeuf.

Romey

Défoncez un mur fissuré dans la partie aquatique du niveau pour trouver cet oeuf.

Elliot

Allez chercher cet oeuf au fond de la mine plein d'eau dans le mini-jeu accessible dans le tonneau géant lui-même accessible par des échelons.

Kiki

Délivrez le shérif Wyatt à la fin du niveau. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Sharon

Éliminez l'intégralité du gang Bailey dans le mini-jeu avec Agent 9.

Sergio

Oeuf caché dans un des bâtiments du mini-jeu avec Agent 9.

Circuit du port (3 oeufs)

Kobe

Remportez la course contre la montre.

Jessie

Remportez la course contre les nigauds aux pieds bleus.

Sara

Trouvez Chasseur puis suivez le mouton extraterrestre en passant dans tous les anneaux de fumée.

Repaire de la sorcière (1 oeuf)

George

Battez la sorcière.

Usine Insector (1 oeuf)

Anabelle

Battez le boss de l'Usine Insector.

Super Tour Bonus (1 oeuf)

Ying Yang

Récupérez les 5000 joyaux de ce niveau pour ouvrir la dernière porte, puis battez (de nouveau) la sorcière pour récupérer ce tout dernier oeuf.

SSX

© EA Sports / EA Sports BIG 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONSEILS SELON LES TYPES D'ÉPREUVES

Course

Les équipements conseillés sont le wingsuit (qui permet de couper certains passages de la piste) et une board avec un maximum de vitesse/boost. En course, il faut éviter au maximum les grands sauts et gérer son boost avec parcimonie : profitez des moments de creux (sauts obligatoires, grinds, ...) pour accumuler du boost mais ne faites pas de tricks exprès pour en gagner. Basez-vous également sur les fantômes qui empruntent souvent la trajectoire la plus courte.

Tricks

De manière générale, il faut enchaîner au maximum les figures au début pour essayer d'avoir un multiplicateur important (x20) et de le garder tout au long de la course. N'hésitez pas à grinder ou à faire des figures au sol entre deux sauts pour ne pas le perdre. Il faut également utiliser le plus de touches possible, utilisez par exemple la touche pour carver (ce qui fait plus de points) mais attention à ne pas reproduire deux fois d'affilé la même figure !

Survie

L'essentiel ici est de ne pas aller trop vite pour conserver de très bons réflexes ! Utilisez aussi les équipements adaptés (ceux qui vous sont proposés au début de la course). Comme il est inutile d'accumuler du boost, évitez au maximum les tricks qui peuvent se finir en chute et vous faire perdre de la vie.

UTILISATION DU REWIND

Actionnez le rewind pour remonter le temps de quelques secondes. Cela peut-être très utile pour revenir en arrière après une chute mais attention à l'utiliser avec parcimonie ! En effet, en mode course, pendant que vous remontez le temps, les autres riders continuent d'avancer, ce qui vous fait prendre facilement un retard non négligeable.

Stacking

© THQ / Double Fine Productions 2011

SOLUTION COMPLÈTE

La gare royale

Après la cinématique, vous contrôlez la poupée russe et le plus petit membre de la famille ; Charlie Blackmore. Avancez dans le sous-sol de la gare et parlez à Levi.

Avancez ensuite et allez à gauche pour rencontrer un mineur qui vous parle de la grève des trains. Vous devez arrêter cette grève avant de pouvoir continuer votre quête. Montez ensuite les marches pour atteindre la gare.

Avancez, descendez les marches et approchez-vous de la poupée qui vous tourne le dos.

Un halo bleu apparait autour d'elle pour indiquer que vous pouvez vous emboiter dans cette poupée et en prendre le contrôle. Avancez avec cette nouvelle poupée et emboitez-vous dans les autres poupées devant vous jusqu'à la dernière qui se trouve devant un groupe de personnes. Chaque poupée a une capacité spéciale à utiliser pour effectuer une tache ou tout simplement pour vous amuser.

Utilisez donc la capacité de cette personne pour crier sur les personnes et les faire dégager.

Avancez ensuite vers la grande porte de la gare. Parlez au gardien de la porte qui vous demande de lui trouver le Maitre des clés pour ouvrir la porte. Ce dernier est repérable grâce à la grosse clé qui se trouve sur sa tête, il se trouve au centre de la gare. Allez vers ce dernier et emboitez-vous dedans.

Ce genre de poupées est unique, elles sont spéciales et leurs capacités vous permettent la plupart du temps de résoudre les énigmes. Ces poupées uniques sont reconnaissables grâce à leurs reflets scintillants. Allez ensuite vers la porte et ouvrez-la. Entrez dans le hall de la gare et appuyez sur le bouton indiqué pour afficher un halo vous indiquant le chemin.

Le hall est plein de poupées spéciales que vous pouvez contrôler pour utiliser leurs capacités.

Allez alors parler au garde qui vous interdit d'entrer dans le salon. Vous devez faire sortir tout le monde du salon et surtout les trois membres de la guilde ferroviaire.

C'est le premier défi à résoudre. Chaque défi peut être résolu de plusieurs manières, à vous de les trouver toutes.

Videz le salon

1) Aération

Allez à droite du conduit où se trouve Jasper l'employé. Emboitez-vous dans Jasper et allez à droite de la porte où se trouve le conduit d'air. Ouvrez le conduit et entrez. Parlez à l'hôte pour qu'il mette tout le monde hors du salon.

2) Entrée non autorisée

La deuxième manière pour pouvoir faire sortir tout le monde est d'aller séduire le garde avec Chasteté la veuve qui se trouve devant le salon et utiliser ensuite Jasper pour entrer dans le salon.

3) Les relents de la guerre

La troisième façon, c'est de contrôler Martial Malodorant qui se trouve dans les escaliers qui mènent en bas, vers les toilettes.

Placez ensuite Martial devant le conduit et lancez un pet dans le conduit pour faire sortir tout le monde du salon.

Quand tout le monde est à l'extérieur, emboitez-vous dans les trois poupées de la série guilde ferroviaire et allez vers les quais. Approchez-vous des grévistes qui se trouvent près des quais (à gauche) pour cesser cette grève et libérer votre frère.

Après la cinématique, avancez sur le quai de la gare et parlez au contrôleur pour embarquer vers le bateau de croisière.

Bateau à vapeur doré

Dans ce bateau vous devez déclencher une mutinerie pour obliger le capitaine à revenir au port. Pour cela, vous devez faire en sorte que les quatre grands aventuriers aillent voir le capitaine et le force à faire demi-tour.

Avancez dans le bateau et allez vers le safari en mer.

Vous devez fermer ce safari pour énerver le premier aventurier. Pour ce faire, vous devez créer le désordre pour que le responsable de la sécurité décide de le fermer.

Créez le désordre dans le safari

1) Raté !

Avancez vers le commandant Appleyard qui contrôle le canon et emboitez-vous dedans. Tournez ensuite le canon à gauche et visez la bouche d'aération qui se trouve aussi à gauche.

Tirez ensuite votre projectile pour semer le désordre dans le safari. Le responsable de la sécurité ordonnera alors la fermeture du safari

2) Brute sauvage

Allez ensuite à la plus grande poupée qui se trouve dans la zone près des pancartes des animaux qui décorent le safari. Il porte un gant à la main droite.

Emboitez-vous dans cette poupée, allez au safari et frappez les décors pour les détruire et semer le désordre. Ceci engendrera la fermeture du safari.

3) Ins-ourse-portable

Allez vers le pélican qui se trouve à gauche et emboitez-vous dedans. Volez ensuite vers son nid.

Descendez à l'intérieur de la salle et allez vers la poupée de l'ourse. Emboitez-vous dedans et sortez vers le safari. Allez au centre et lancez un grognement pour faire peur à tout le monde. Le chaos semé dans le safari engendrera sa fermeture.

4) Rue du vélo

Revenez à la plus grande poupée qui porte un gant et allez vers le décor sous forme de zèbre puis poussez-le sur le trajet du vélo. Quand le vélo s'arrête, emboitez-vous dans les cyclistes jusqu'à atteindre le conducteur. Foncez alors dans le décor pour le détruire et causer la fermeture du safari.

Vous avez réussi à envoyer le premier aventurier se lamenter auprès du capitaine. Passez ensuite au suivant et

avancez dans le bateau en suivant votre indicateur jusqu'à atteindre l'exposition archéologique.

Là aussi, vous devez faire reporter l'expo pour que le professeur Ramsès parte se plaindre devant le capitaine.

Sabotez l'expo

1) Chère momie

Descendez les marches à gauche et avancez vers la momie. Emboitez-vous dans le garde et éloignez-le de la momie. Emboitez-vous ensuite dans la momie et quittez les lieux. Quand le garde s'apercevra de la disparition de la momie, l'expo sera reportée.

2) Le pharaon conquérant

Sortez de l'expo à la recherche de la grande poupée du cogneur de tout à l'heure. Emboitez-vous dedans et revenez à l'expo. Approchez-vous de la statue du pharaon qui porte des gants de boxe et frappez-le pour faire sauter sa tête. Cet épisode causera aussi le report de l'expo.

3) Reine de Jacquard

Emboitez-vous ensuite dans Ronaldo l'illusionniste qui se trouve à l'entrée de l'expo.

Avancez à droite vers le sarcophage de la momie et effectuez une illusion pour la faire disparaitre. Une fois encore l'expo sera reportée.

4) Voleur de relique

Entrez ensuite dans l'expo et allez à gauche devant la scène pour trouver le sarcophage doré. Emboitez-vous dedans, faites briller le sarcophage puis emboitez-vous dans la femme qui vient vers vous.

Sortez de l'expo. Quand les gardes vont s'apercevoir de la disparition du sarcophage, ils vont reporter l'expo.

5) Fléau des anciens

Vous devez maintenant faire preuve d'imagination ; allez à droite de l'expo et passez dans le couloir de droite pour trouver le joueur de flûte dans le coin droit. Emboitez-vous dans un des nombreux violonistes qui se trouvent dans le bateau et jouez du violon au pied du joueur de flûte.

Il descendra alors de son siège pour vous accompagner. Emboitez-vous alors dans le joueur de flute. Allez alors à gauche du club privé qui est fermé et jouez pour attirer les rats. Amenez ces rats vers l'expo et plus précisément près du sphinx en fromage. Les rats vont s'attaquer à la tête du sphinx pour le manger. Ceci causera alors le report de l'expo.

Vous devez maintenant vous occuper du troisième aventurier. Suivez votre indicateur jusqu'au restaurant et entrez. Vous devez bloquer le service de caviar pour énerver Madame Habitant.

Arrêtez le service de caviar

1) Bouillie de caviar

Repérez le chef de la bouillie Hornsby et emboitez-vous dedans. Entrez ensuite vers la cuisine et versez de l'épaississant dans le récipient du caviar.

Le chef de la cuisine qui s'occupe de ce plat va devenir furax et stoppera le service. Madame Habitant s'énervera alors et partira voir le capitaine.

2) Mers de bouillies

Emboitez encore une fois le chef Hornsby et allez vers le comptoir sur lequel est servi le caviar. Montez à gauche pour vous approcher du comptoir et des bateaux. Versez alors l'épaississant dans l'eau où flottent les bateaux pour les bloquer et en même temps arrêter de servir le caviar.

3) Œufs à la mer

Sortez du restaurant et emboitez-vous dans la plus grande poupée que vous trouverez dans les environs. Allez à la porte de service de la cuisine du restaurant et entrez. Poussez ensuite le chariot de caviar vers l'extérieur jusqu'à renverser son contenu dans l'océan.

4) Œufs de rats

Revenez au joueur de flute et utilisez-le pour ramener les rats qui se trouvent à droite de la porte de service de la cuisine. Entrez ensuite dans la cuisine pour lâcher les rats sur le caviar.

5) Appeler à comparaitre

Allez vers Yves l'hôte du buffet et emboitez-vous dedans. Appelez ensuite le chef de caviar sans quitter votre position.

Quand le chef arrive, emboitez-vous dans ce dernier puis revenez dans la cuisine et jetez tout simplement le caviar pour ne plus le servir.

Suivez ensuite votre indicateur de route et montez l'escalier pour atteindre la blanchisserie transformée en dépôt de carte. Vous devez alors détruire les cartes ou les abimer pour que le docteur Exakt aille se plaindre auprès du capitaine.

Détruisez les cartes

1) Désordre

Allez à droite de la blanchisserie pour trouver l'officier Morris qui nettoie les murs. Emboitez-vous dans Morris et entrez dans la blanchisserie. Approchez-vous de la carte de l'Afrique et commencez à gratter pour abimer la carte. Le docteur Exakt ira alors se plaindre auprès du capitaine.

2) Cartes en miettes

Repérez le petit Hans qui porte un habit bleu et dont les cheveux sont roux. Il se balade entre la blanchisserie et l'étage inférieur.

Emboitez-vous dans ce dernier et entrez dans la blanchisserie. Approchez-vous de la carte et vomissez sur la carte pour l'abimer.

3) Grand ménage

Emboitez-vous ensuite dans le personnage qui porte un chapeau de paille avec un ruban bleu blanc rouge. Approchez-vous de l'assistant du docteur Exakt et giflez-le avec votre gant.

4) Le monde en couleur

Descendez dans le deuxième niveau et emboitez-vous dans n'importe quel gamin. Entrez dans l'atelier de l'artiste qui se trouve dans le deuxième niveau.

Remontez ensuite avec votre nouveau look et entrez dans la blanchisserie. Approchez-vous de la carte, utilisez votre nouvelle capacité et coloriez la carte pour l'abimer.

Tous les aventuriers sont furieux et veulent voir le capitaine. Rejoignez ces aventurier en passent par le petit passage. Emboitez-vous ensuite dans tous les aventuriers.

Utilisez le docteur Exakt pour faire face au garde qui vous empêche de passer. Utilisez la capacité du docteur pour que le garde vous laisse entrer. Il en sera de même avec les autres gardes, mais chacun doit être affronté par un seul aventurier. Utilisez ensuite le professeur Ramsès contre le garde suivant.

Il viendra ensuite le tour de Darby le chasseur pour affronter le garde suivant. Enfin utilisez Madame Habitant pour intimider le capitaine et l'obliger à faire demi-tour et accoster. Vous réussissez alors à libérer votre soeur Agatha.

Retour ver la gare royale

De retour à la gare, vous devez trouver le moyen de partir vers le dirigeable. Allez vers le guichet pour le trouver en désordre. Vous devez trier les files par ordre de taille des poupées pour que l'hôte VIP obtienne son billet.

1) Travail à la file

Pour organiser les files, placez les plus petites poupées sur la ligne de gauche. Placez ensuite les poupées les plus grandes sur la ligne suivante. Placez ensuite le reste des poupées en suivant l'ordre des tailles. De cette façon, le VIP réussira à prendre son billet.

2) Brise et range

Emboitez-vous dans Martial Malodorant et allez entre les files avant de lâcher du gaz. La foule va alors se disperser. Emboitez-vous ensuite dans Chesley le leader gréviste et organisez de nouveau les files par ordre de taille.

3) Mélange percutant

Emboitez-vous dans la poupée du cogneur et allez frapper les poupées dans les files pour qu'elles s'organisent selon l'ordre de taille.

Maintenant que le VIP est en possession de son billet, rejoignez-le et emboitez-vous dedans. Rejoignez ensuite le quai du train à droite et embarquez pour le dirigeable.

Dirigeable de poids

Vous débutez l'aventure à bord du dirigeable, dans la cuisine. Vous devez d'abord quitter la cuisine pour continuer votre aventure. Vous devez détourner l'attention des deux gardes pour pouvoir quitter l'endroit. Il y a deux groupes d'enfants qui cuisinent près du four. Allez près du premier groupe et emboitez-vous dans Hans Alendorf et mélangez la pâte pour agiter les autres enfants.

Ceci alertera le premier garde qui arrivera sur les lieux. Allez au deuxième groupe d'enfants et emboitez-vous dans la fille aux épices. Secouez le poivrier pour alerter le deuxième garde.

Emboitez-vous ensuite dans l'ambassadeur Bon Appétit et allez voir les enfants pour rassembler les troupes et vous attaquer au chef qui garde la porte.

Vous pouvez maintenant quitter la cuisine et passer aux choses sérieuses. L'ambassadeur vous explique qu'il faut libérer tous les ambassadeurs pour qu'ils participent à la conférence et mettre fin au travail des enfants. Suivez votre indicateur et allez au premier ambassadeur qui est piégé derrière un nuage de gaz.

Evacuez le gaz

1) Un doux parfum

Revenez au hall et emboitez-vous dans Félicité Fleur. Allez devant le gaz et utilisez un pot-pourri pour masquer l'odeur

et permettre à l'ambassadeur de quitter la zone.

2) L'opéra c'est nul

Revenez au hall principal et emboitez-vous dans Wilhelmina la diva. Revenez voir l'ambassadeur et arrêtez-vous devant le nuage de gaz. Utilisez la diva pour chanter, elle aspirera alors tout le gaz avant de s'évanouir.

3) Un panneau haut placé

Entrez par l'ouverture de la salle des ventilateurs, située à droite. Emboitez-vous dans les mécaniciens. Ouvrez ensuite la porte et restez dans le plus petit mécanicien puis sortez de la salle pour vous emboiter dans l'un des enfants qui ont des ballons sur la tête. Revenez à la salle des ventilateurs et placez-vous sur la grille pour voler.

Une fois sur la passerelle supérieure, revenez au petit mécanicien et utilisez sa capacité pour fermer la fuite de gaz.

4) Comme une odeur

Emboitez-vous dans la femme en bleu qui utilise son sac pour frapper. Allez ensuite devant la porte de la salle où est coincé l'ambassadeur pour trouver un habit de protection. Emboitez-vous dedans et traversez le gaz.

Enlevez l'habit de protection et utilisez la femme pour frapper l'interrupteur et arrêter la fuite.

Suivez ensuite votre indicateur et descendez les marches vers l'ambassadeur suivant.

Ouvrez la porte

1) Tirage de porte

Emboitez-vous dans le grand personnage aux cheveux roux qui possède le salut nordique. Allez à droite du ring et lancez le salut nordique sur le gong.

Vous allez ensuite affronter le boxeur Cromwell le terrible qui descend du ring. Après le KO infligé, emboitez-vous dans Cromwell et allez vers la porte pour utiliser sa capacité et la soulever. Le deuxième ambassadeur et maintenant libéré.

2) Secoué

Emboitez-vous dans un mécanicien et allez à droite de la porte pour réparer le panneau. Emboitez-vous ensuite dans le monsieur en rouge qui possède une poignée de main ferme. Allez à droite de la porte et utilisez le levier qui a une forme de main pour soulever la porte.

3) Complice

Montez ensuite l'escalier et emboitez-vous dans Portia Paon. Allez devant le paon qui se trouve sur le tuyau et agitez vos plumes pour l'attirer.

Emboitez-vous ensuite dans le paon et volez vers son nid. Laissez-vous ensuite tomber et emboitez-vous dans le mécanicien. Allez à gauche de la porte et réparez le panneau pour ouvrir cette porte.

Suivez encore une fois votre indicateur vers le prochain ambassadeur. Vous serez alors capturé par les hommes du baron et enfermé avec un ambassadeur. Vous devez donc le libérer et fuir en même temps.

Evadez-vous du cachot

1) C'était chaud

Emboitez-vous dans Ross le capitaine des pompiers et éteignez-le feu de la cheminée. Revenez rapidement à Charlie et passez par la fente de la cheminée avant que le feu ne reprenne.

Après votre fuite, le garde entrera dans la cellule à votre cherche et l'ambassadeur en profitera pour s'enfuir.

2) Avoir des ailes

Emboitez-vous dans la plus grande poupée et allez pousser les dominos pour attirer le pélican. Emboitez-vous dans ce dernier et volez jusqu'à son nid.

Quittez ensuite votre prison par la fenêtre.

3) Evasion

Emboitez-vous dans la plus grande poupée et poussez le patin à roulette devant la porte. Allez ensuite vers le soufflet qui se trouve à droite et emboitez-vous dedans pour attirer le garde qui glissera sur le patin en laissant la porte ouverte.

A partir de maintenant vous ne devez plus passer devant les gardes en tant que Charlie sinon vous serez attrapé par ces derniers. Suivez ensuite votre indicateur pour atteindre le prochain ambassadeur. Il est enfermé dans la cage d'une voiture conduite par des singes.

Arrêtez cette voiture

1) Photo

Emboitez-vous dans l'un des photographes qui se trouvent dans la zone et attendez l'arrivée de la voiture. Prenez une photo des singes pour les éblouir avec le flash et causer un accident. L'ambassadeur profitera alors de cet accident pour se libérer.

Vous serez ensuite obligé de terminer la quête du sauvetage du dirigeable avant de pouvoir libérer le dernier ambassadeur d'une autre manière.

2) Pause banane

Allez vers l'un des distributeurs de bananes et actionnez-le pour servir des bananes.

Emboitez-vous ensuite dans l'un des vendeurs de bananes et approchez-vous du circuit de la voiture. Lancez une banane sur le conducteur pour qu'il s'arrête.

3) Aux armes

Emboitez-vous dans le joueur de cor de chasse et montez l'escalier, à droite. Emboitez-vous ensuite dans le mécanicien et allez derrière l'annonceur et sabotez le boitier d'alimentation. Allez ensuite vers les haut-parleurs et jouez de votre cor de chasse pour déstabiliser le conducteur et arrêter la voiture.

4) Lapin contre singe

Avancez avec Charlie et montez la passerelle pour vous approcher du circuit. Emboitez-vous dans l'un des chiens qui poursuivent la voiture et courez. Emboitez-vous ensuite dans le lapin et passez d'un singe à l'autre jusqu'au conducteur. Freinez enfin pour arrêter la voiture.

5) Drapeau

Emboitez-vous ensuite dans le réalisateur Cecil Dumheal qui se trouve à gauche. Montez ensuite l'escalier à droite et allez devant le directeur de course pour lancer le mot " Action ". Le directeur de course brandira alors le drapeau annonçant la fin de la course et la voiture s'arrêtera.

Après la première manière de libération de l'ambassadeur, vous devez réussir à sauver le dirigeable de la chute. Emboitez-vous dans tous les ambassadeurs et suivez votre soeur. Ouvrez la première porte et avancez sur la passerelle. Ouvrez la porte suivante et rejoignez la salle des soufflets. Placez chaque ambassadeur devant un soufflet ensuite descendez sous la grille avec Charlie et utilisez le dernier soufflet. Le dirigeable est maintenant sauvé et vous pouvez retourner à la gare.

Retour vers la gare royale

Vous devez rejoindre le train à trois étages mais les conducteurs refusent de partir tant que l'horloge de la gare est déréglée.

Remontez l'horloge

1) Un travail de pélican

Allez à gauche et emboitez-vous dans le pélican. Volez ensuite vers son nid. Allez ensuite à gauche et emboitez-vous devant le remontoir pour ajuster l'horloge et permettre aux conducteurs de partir.

2) Solution galante

Allez à droite et entrez dans la petite ouverture. Suivez le couloir et utilisez le remontoir de l'ouverture d'urgence. Emboitez-vous ensuite dans l'homme qui possède la poignée de main ferme. Avancez vers le levier du remontoir et utilisez la poignée de main pour remonter l'horloge.

3) Emporté par le vent

Emboitez-vous dans l'enfant qui possède des ballons sur son chapeau. Allez ensuite au quai de droite et emboitez-vous dans le conducteur Croisement. Allez devant le mur sur lequel est dessiné un dirigeable et utiliszà l'aide de la vapeur pour atteindre la passerelle. Avancez alors jusqu'au remontoir et utilisez-le pour ajuster l'horloge.

Descendez ensuite et vers le clown qui se trouve près d'un conducteur pour embarquer vers le train à trois étages du baron.

Train à trois étages

Avancez dans ce train pour atteindre la zone où sont enfermés les enfants. En fait, ce train n'est qu'une grande prison pour enfants, vous devez donc les libérer. Allez au distributeur de nourriture pour chiens et actionnez-le pour faire venir le chien.

Emboitez-vous ensuite dans celui qui possède la clé et libérez les enfants. Vous devez maintenant libérer votre famille. Suivez votre indicateur de chemin pour retrouver votre frère Albert.

Trompez Jesse Malade

1) Chaud-froid

Montez au deuxième étage et emboitez-vous dans Hans Allendorf et Ross le capitaine des pompiers.

Revenez vers Jesse. Mouillez ce dernier avec le capitaine Ross ensuite lancez-lui de l'air froid avec Hans. Jesse tombera malade et quittera les lieux.

2) Eternuement

Revenez au deuxième étage et emboitez-vous dans Sir Alec Tache.

Revenez voir Jesse et toussez sur les enfants qui se trouvent devant la grille. Emboitez-vous dans un de ces enfants qui commencent à éternuer et approchez-vous de Jesse qui fuira de peur d'être touché par la maladie.

3) Bisque de pigeon...

Emboitez-vous dans l'un des serveurs qui possèdent une tasse de soupe au dessus de la tête. Montez ensuite au troisième étage et approchez-vous du pigeon qui va se jeter sur la soupe et la salir. Descendez vers Jesse avec cette soupe et servez-lui un peu. Il va encore une fois fuir et abandonner son poste de garde.

4) Soupe de morve

Emboitez-vous dans Sir Alec Tache et toussez sur un enfant serveur.

Emboitez-vous encore une fois dans l'enfant serveur et allez voir Jesse. Servez-lui un peu de soupe pour le faire fuir.

Continuez ensuite de suivre votre indicateur pour atteindre la zone où est enfermée votre soeur. Pour passer la zone réservée aux femmes, emboitez-vous dans n'importe qu'elle poupée de femme dans le train.

Chatouillez Tiberus le terrible

1) Plumeau chatouilleur

Emboitez-vous dans une femme de ménage et allez voir Tiberus. Chatouillez-le avec le plumeau pour qu'il se torde de rire et laisse filer votre soeur.

2) Plein de plumes

Emboitez-vous dans un enfant serveur de soupe et approchez-vous du nid de pigeon qui se trouve à droite. Laissez le volatile s'approcher de la soupe ensuite emboitez-vous dans le pigeon.

Revenez voir Tiberus et volez avec le pigeon au dessus de sa tête que vous prendrez comme nid.

3) Armure poilue

Emboitez-vous dans le monsieur qui possède un sifflet strident et réveillez le tailleur qui dort sur le canapé dans le coin. Emboitez-vous ensuite dans Gilliam Poilu qui possède l'accolade virile. Emboitez-vous ensuite dans le tailleur puis dans une femme pour passer la zone réservée aux femmes.

Rejoignez ensuite Tiberus et utilisez le tailleur pour lui enlever son armure. Utilisez ensuite Gilliam pour donner une accolade à Tiberus et en finir avec lui.

Après la libération de votre soeur, suivez votre indicateur pour atteindre le piano-bar. Vous devez encore une fois libérer un membre de votre famille. Mais avant tout, vous devez rassembler tous les membres de la série de pianistes à coté du piano pour remettre le courant et ouvrir la porte. Commencez à les rassembler depuis le troisième étage jusqu'au piano bar.

Illuminez le Général Ombre

1) Lumibelle

Emboitez-vous dans Martial Malodorant puis dans l'un des hommes qui porte une chandelle sur la tête. Allez voir le général, illuminez la chandelle et revenez à Martial. Lâchez du gaz pour faire jaillir la lumière de la chandelle et éblouir le général. Cette action vous permettra de profiter de ce moment pour libérer votre soeur.

2) Cuisine ou gaz

Montez au deuxième étage et emboitez-vous dans Jasper l'employé. Allez ensuite à droite de la salle pour trouver une machine à utiliser. Tournez alors le boulon et allez vous emboiter dans l'homme avec la chandelle. Allez sous la lampe témoin et illuminez la chandelle. La lampe qui se trouve près du général va s'allumer et la lumière le fera fuir.

3) Générateur à sous

Emboitez-vous dans l'enfant qui porte un bol rempli d'argent. Allez vers la machine qui se trouve en face du général et déversez les sous dedans. Emboitez-vous ensuite dans la femme qui laisse l'empreinte de carbone. Allez vers la machine où vous aviez déversé de l'argent et placez la femme à droite pour qu'elle verse du carbone et allume la lampe qui dérange le général Ombre.

Continuez ensuite votre quête pour le sauvetage de votre famille.

Faites peur à Simplet le fort

1) Mirage masqué

Emboitez-vous dans l'espion et descendez pour trouver la plus grande poupée qui possède le poing-tueur.

Utilisez dessus la capacité de déguisement de l'espion. Allez ensuite voir Simplet le fort pour qu'il pense que vous allez prendre son poste de garde. Libérez ensuite votre mère.

2) Esprit drapé

Emboitez-vous dans la femme qui porte des serviettes. Placez ensuite une serviette sur un enfant et emboitez ce dernier.

Allez ensuite voir Simplet le fort et faites-lui peur avec votre déguisement de fantôme.

3) Clownerie

Emboitez-vous dans l'homme qui possède un marteau sur la tête. Allez ensuite vers le monsieur qui se trouve devant la grande boite magique. Donnez-lui des coups de marteau jusqu'à ce qu'il libère le clown. Emboitez-vous ensuite dans ce clown et allez voir Simplet pour lui faire peur.

Toute la famille, ou presque, est réunie. Emboitez-vous dans toute votre famille et avancez vers la salle des machines. Votre mère ouvrira la porte avec sa capacité.

Passez ensuite à Archibald et utilisez son aptitude pour grimper au mur. Passez ensuite à Abigail pour éteindre le feu. Agatha utilisera son ombrelle pour passer sous le charbon qui tombe sur le chemin. Albert s'occupera ensuite de déblayer le passage. Passez enfin à Charlie et avancez jusqu'à la locomotive pour retrouver votre père.

Arrêtez le Baron

Contrôlez William Blackmore le père de famille et approchez-le de la cheminée. Utilisez son soufflet pour raviver le feu.

Vous devez trouver un moyen pour créer plus de feu. Emboitez-vous alors dans Martial Malodorant et approchez-vous de la cheminée. Lâchez du gaz pour que le feu explose dans la cheminée et projette le Baron.

Le Baron est affaibli mais il est encore en liberté. Emboitez-vous dans Jasper et allez vers le conduit. Ouvrez la trappe du conduit et emboitez-vous dans Agnès, la mère de Charlie. Utilisez sa brosse de nettoyage de cheminée pour toucher le Baron.

Emboitez-vous dans Chasteté la veuve puis dans Archibald et grimpez au mur. Revenez à la veuve et séduisez le Baron pour qu'il s'approche de vous et tombe.

Passez ensuite à Abigail et éteignez le feu qui se trouve devant la porte. Emboitez ensuite Cromwell le terrible et soulevez la porte pour engendrer la chute du Baron.

Au tour d'Agatha de passer à l'attaque. Utilisez son ombrelle pour la placer sous le déluge de charbon. Emboitez-vous ensuite dans Ursula Allendrof et approchez-vous de la zone protégée par l'ombrelle. Criez " à l'aide " dans le tube pour que votre voix soit amplifiée et fasse tomber le Baron.

Passez au petit Albert et emboitez-vous dans le Pélican puis volez ensuite jusqu'au nid. Donnez un coup de pelle à la roche pour la faire tomber sur le Baron.

Vous allez ensuite affronter directement le Baron en tant que Charlie. Mais avant tout, vous devez le poursuivre. Allez près de la porte en bois en emboitant le monsieur avec la chandelle et passez ensuite à Martial Malodorant avant de vous approcher de la porte. Emboitez-vous ensuite dans le monsieur avec la chandelle et illuminez cette dernière. Lancez ensuite du gaz avec Martial Malodorant pour exploser la porte.

Le combat contre le Baron consiste à jouer à pierre, feuille, ciseaux avec les poupées de la zone. Chaque poupée représente une pierre, un ciseau ou une feuille. Vous devez donc emboiter la poupée exacte pour battre le Baron.

Repérez la poupée dans laquelle est entré le Baron et, à la dernière minute, quand le Baron est proche de vous, emboitez la poupée qui contre celle du Baron. Répétez cette opération quatre fois pour le battre. Félicitations ! Vous avez sauvé votre famille et les enfants des mains du Baron.

Star Ocean : The Last Hope

© Square Enix / Tri-Ace 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES (BATTLE TROPHY)

Répliques de combat (lot 1)

Atteignez 30% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

Dépasser la limite de niveau

Atteignez 50% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

Collection de voix (lot 2)

Atteignez 75% d'achèvement du Battle Trophy.

Plus de CP

Atteignez 100% d'achèvement du Battle Trophy.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Universe

Terminer le jeu en mode Galaxy.

Mode Chaos

Terminer le jeu en mode Universe.

DONJON OPTIONNEL : CAVE OF 7 STARS

Après avoir terminé le jeu, rechargez votre fichier de partie terminée et passez la porte de gauche en haut des escaliers juste après le dernier point de sauvegarde. Vous pourrez alors affronter le dragon éternel pour tenter de récupérer l'anneau des ténèbres. Revenez ensuite au colisée de Tatroi et allez au bout du couloir de gauche au rez-de-chaussée. Utilisez l'anneau des ténèbres sur le glyphe contre le mur pour dévoiler une entrée secrète vers le donjon optionnel.

DONJON OPTIONNEL : WANDERING DUNGEON

Après avoir battu Gabriel Celeste dans le premier donjon optionnel (Cave of 7 Stars), prenez l'ascenseur à En II vers le sanctuaire et parlez à Barago pour qu'il vous mène à l'entrée du dernier donjon. Les étages sont générés aléatoirement, la nature des ennemis est cachée et il n'y a pas de sauvegarde. Le boss (Ethereal Queen) vous attend au 20ème étage, mais le donjon continue ensuite à l'infini.

SOLUTION COMPLÈTE

Vaisseau Calnus

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

Après la cinématique, entrez dans le simulateur de combat pour apprendre les commandes de base. Suivez les indications qui s'affichent pour réussir chacun des programmes d'entrainement. Après la deuxième cinématique, avancez dans le vaisseau et entrez dans la salle de détente. Allez au fond pour sauvegarder votre partie. Allez ensuite à la passerelle de navigation et parlez à Reimi. Si vous avez visité du vaisseau, choisissez de commencer le voyage.

Planète Aeos

Zone d'atterrissage

Après l'atterrissage forcé, allez réveiller Reimi. Une fois sur la planète, allez à gauche et fouillez la plante verte pour prendre des myrtilles de soin et des mûres. Revenez ensuite auprès de vos hommes et parlez à Rich pour qu'il vous donne un bracelet de sniper. Equipez-vous-en et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre la cisaille. Allez ensuite à droite, sauvegardez votre partie avant de vous aventurer dans la planète. Parlez à Andy puis à Reimi pour voir arriver vos premiers ennemis ; il s'agit d'insectes géants. Affrontez les deux Adephaga en utilisant vos combos pour abréger le combat.

Revenez ensuite au vaisseau et parlez à Van, qui se tient près de la porte, pour qu'il vous donne la formule 05. Allez parler ensuite à votre capitaine. Revenez à la passerelle de navigation et prenez les données sur les vaisseaux. Revenez sur la planète pour commencer la mission de sauvetage.

Allez à droite dans la zone de récolte et laissez Reimi récolter les objets. Avancez dans le chemin de gauche qui est maintenant dégagé. Allez encore à gauche et prenez les Grantilles. Avancez ensuite à droite et éliminez la guêpe tueuse et l'Adephaga. Allez ensuite derrière la toile et prenez la pierre de vent. Avancez en éliminant les insectes sur votre chemin. Restez à gauche et longez le bord de la falaise puis prenez le fer. Rebroussez chemin et allez à droite mais restez toujours du coté gauche pour atteindre le point de récolte. Avancez entre les deux rochers et prenez 103 Fols. Continuez votre chemin vers les mines en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Fouillez toute la zone pour trouver des points de récolte. Avancez vers la grotte et prenez la carapace abimée et la patte d'insecte. Entrez ensuite dans la grotte.

Grotte des chutes d'Urd

Avancez et combattez les nouveaux ennemis. Commencez par fouiller le coté droit de la grotte pour ramasser des objets. Allez ensuite à gauche et éliminez les chauves-souris géantes. Avancez dans le tunnel et ramassez les objets qui se trouvent dans les plantes à droite et à gauche. A l'intersection, prenez à droite et allez au bout. Allez au coin droit pour trouver un point de récolte. Allez ensuite à gauche et prenez la sauge fraiche. Revenez ensuite à l'intersection et allez, cette fois, à gauche. Eliminez les ennemis et allez à droite pour prendre les mûres et la graine de défense.

Reprenez ensuite votre route jusqu'à sortir de la grotte.

Côte septentrionale

Avancez droit devant vous et éliminez les ennemis. Prenez ensuite l'eau de source. Allez à gauche et sauvegardez votre partie. Allez à gauche et éliminez les nouveaux ennemis appelés Polyfaga. Fouillez les parages et allez vers la plage. Passez par le point de récupération qui vous redonne tous vos PV et PM. Explorez le coté gauche de la plage et ramassez les objets. Longez ensuite le bord de la plage et ramassez l'objet en chemin. Allez voir le corps qui gît sur la plage pour déclencher une cinématique. Faize rejoint votre équipe pour affronter votre premier boss.

Boss : Armaros
Evitez de rester en face de lui pour ne pas subir ses attaques. Frappez son flanc droit pour détruire sa carapace et laisser à découvert son point sensible. Soignez-vous si vos points de santé passent sous la barre de 100PV. Acharnez-vous alors sur son point sensible et assénez-lui vos coups sans relâche jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite le fragment de météorite et continuez à longer le bord de mer. Eliminez les ennemis en chemin et ramassez les algues. Entrez ensuite dans la grotte.

Grotte des chutes d'Urd

Avancez et éliminez les ennemis. Allez à gauche pour prendre les myrtilles. Sautez ensuite vers le bas et avancez en faisant le chemin inverse pour atteindre la sortie. Abattez les ennemis pour gagner des points d'expérience et avancez ensuite jusqu'à la zone d'atterrissage où vos amis ont construit une base.

Base d'exploration

Entrez au sein des murailles, allez à gauche et longez le mur pour prendre des objets. Allez ensuite derrière la base pour prendre d'autres objets. Dirigez-vous vers la deuxième sortie de la base et avancez vers le pont. Prenez les oeufs d'insectes qui se trouvent à sa droite. Revenez à la base, allez aux escaliers qui mènent au vaisseau et longez la deuxième allée située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez le guide " scan d'ennemi ". Utilisez ce dernier avec Faize. Entrez ensuite dans la base.

Baladez-vous dans les différents secteurs de la base et récoltez les objets qui se trouvent dans les caisses.
Allez ensuite aux boutiques et faites vos achats. Achetez entre autre deux Arcs Eldariens. Parlez ensuite à Grafton. Baladez-vous dans la base et parlez à tout le monde avant de revenir voir le commandant suprême Gaghan pour la remise du boitier de contrôle du sol.

Vaisseau Calnus

Après la cinématique vous serez nommé capitaine du Calnus. Une fois dans la passerelle de navigation, parlez à Faize pour qu'il vous donne la pierre de monstre. Allez ensuite vers le panneau de contrôle pour mettre le cap vers Lemuris. Pendant le voyage, parlez à Reimi qui se trouve dans la passerelle de navigation. Allez ensuite à la salle de détente et parlez plusieurs fois à vos deux équipiers. Allez ensuite à la chambre de Reimi et parlez-lui. Revenez à la salle de détente et parlez à Faize jusqu'à ce vous serez averti de l'approche de la sortie du saut.

Planète Lemuris

Plaine de Thalia

Après l'atterrissage, sortez du vaisseau et avancez pour affronter vos premiers ennemis. Utilisez les combos contre eux pour les éliminer rapidement. Allez tout au fond à gauche pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Revenez à

droite et allez vers le village. Avant d'entrer, allez à sa droite et ouvrez le coffre qui se trouve près du mur pour prendre des Mûres et une Aquatille. Entrez ensuite dans le village.

Village de Triom

Après la cinématique, Lymle va rejoindre votre équipe. Revenez à la maison du chef et allez vers le coffre qui se trouve à droite pour prendre l'Amulette du dragon. Sortez et visitez toutes les boutiques. Prenez les Myrtilles qui se trouvent à gauche de l'armurier. Allez à la sortie qui mène à votre vaisseau et parlez au villageois pour qu'il vous donne du basilic. Allez ensuite à l'autre porte du village et sortez.

Plaine de Thalia

Avancez vers le pont brisé qui se trouve à droite et allez à sa gauche puis prenez les 255 Fols. Avancez ensuite au point de récolte. Allez à droite du pont pour prendre la Pierre des ténèbres qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le chemin du pont qui se trouve à gauche et traversez-le. Combattez les sages lézards et avancez à droite pour prendre les myrtilles. Allez ensuite à gauche. Montez la pente pour trouver un coffre contenant le Poix immonde. Longez ensuite le lac et dépassez le pont pour prendre les Aquatilles. Rebroussez chemin et avancez vers la neige. Allez à gauche pour prendre les mûres. Longez le lac à gauche pour ouvrir le coffre et prendre une graine de précision. Avancez dans le lac glacé et longez le mur gauche pour atteindre un coffre qui contient une Pierre de monstre. Continuez d'avancer pour trouver un fruit étrange. Revenez à gauche et allez vers l'entrée de la citadelle. Allez à gauche derrière l'arbre pour prendre les 401 Fols qui se trouvent dans le coffre. Allez à droite pour trouver le guide " dissimulation " dans un coffre. Entrez ensuite dans la citadelle.

Citadelle d'Alanaire - N1

Dès que vous toucherez la porte, Edge apprend la Symbologie et la compétence de soin. Avancez et battez le Golem de pierre et ses sbires. Touchez ensuite la plateforme avec un cristal bleu pour qu'elle reprenne sa place. Allez ensuite au pilier de droite et ouvrez le coffre pour prendre une amulette antipoison. Allez toucher la plateforme suivante et combattez les ennemis. Repérez ensuite les autres plates-formes qui manquent de cristaux. Continuez d'avancer et ouvrez le coffre qui se trouve près du pilier nord et qui contient une Pierre brillante. Revenez en arrière et montez les escaliers. Touchez la plateforme pour qu'elle reprenne sa place et avancez. Entrez par la porte gauche et avancez. Visitez la salle de droite et prenez le guide " recherche de trésor ". Entrez ensuite dans la deuxième salle, à droite. Sortez et touchez la plateforme suivante. Avancez et sortez sur les remparts. Eliminez les ennemis et montez vers l'étage suivant.

Citadelle d'Alanaire - N2

Entrez et éliminez les lézards puis visitez la salle circulaire (à gauche) pour prendre la Rapière de gardien. Sortez et avancez sur la passerelle jusqu'au coffre pour prendre une autre Pierre brillante. Rebroussez chemin et sortez par le coté sud pour trouver une autre Pierre brillante. Revenez aux remparts avant de rejoindre le rez-de-chaussée.

Citadelle d'Alanaire - N1

Placez les pierres brillantes sur les plates-formes pour les remettre en place. Allez aux escaliers qui se trouvent à droite. Placez la Pierre brillante pour déplacer la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et entrez par la porte de droite. Fouillez les salles pour prendre une armure de gardien. Sortez et montez les escaliers en éliminant les ennemis. Sortez vers les remparts et montez à l'étage supérieur.

Citadelle d'Alanaire - N2

Eliminez les ennemis puis tournez à gauche et entrez dans la salle de droite pour trouver un point de récupération. Allez

ensuite sur les passerelles qui surplombent la salle du rez-de-chaussée. Avancez jusqu'au coffre et prenez la Pierre brillante. Avancez ensuite à gauche et déplacez les plates-formes restantes puis montez sur la dernière qui vous mènera vers le dernier étage.

Citadelle d'Alanaire - N3

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Vous allez combattre le Triton-dragon. Evitez son attaque d'ondes de choc en vous éloignant lorsqu'il la déclenche. Evitez ensuite d'être la cible de son attaque de charge car elle est très puissante. Attaquez-le par derrière en compagnie de vos amis jusqu'à ce qu'il rende l'âme.
Sortez ensuite dans le balcon et descendez hors la citadelle. Longez le mur de droite et prenez le guide " combos " qui se trouve dans le coffre. Avancez ensuite vers le village de Woodley.

Village de Woodley

Avancez vers la maison à droite et ouvrez le coffre pour prendre des mûres. Alla à gauche et parlez à la fille pour qu'elle vous donne du chocolat chaud. Entrez ensuite dans l'auberge et allez à la chambre gauche pour prendre des sauges fraiches. Entrez ensuite dans l'armurerie et faites vos achat. Fouillez ensuite le coffre pour prendre l'amulette anti-étourdissement. Sortez et allez au fond à gauche et repérez le coffre qui se trouve derrière la maison. Ouvrez-le et prenez la plaque de guérison. Allez à la librairie ensuite au bazar et accepter de chercher la fille de la vendeuse pour pouvoir faire des achats du magasin. Sortez alors et parlez à la petite fille qui traine devant la boutique. Allez ensuite au nord et entrez dans la maison de Lutea. Après la cinématique, sortez et parlez à l'homme qui se trouve devant la porte du village. Il vous donne des conseils pour bien s'en sortir dans la forêt silencieuse.

Région de Van Elm

Puisque les coffres et les points de récoltent s'affichent maintenant sur votre carte, repérez-les et allez en premier à gauche du village. Prenez les myrtilles qui se trouvent dans le coffre et allez au point de récolte. Rebroussez chemin et avancez dans la neige en éliminant les nouveaux ennemis. Avancez à droite pour trouver le coffre qui contient la Grantille et les myrtilles. Allez ensuite au point de récolte qui se trouve près de la paroi à gauche. Revenez au coté droit et allez au coffre qui se trouve au bord du lac pour prendre des poix immondes. Avancez dans la forêt pour trouver un point de récolte.

Avancez alors dans la forêt et restez près du mur à droite pour trouver un autre coffre contenant des Aquatilles. Avancez à gauche et récupérez les 51 Fols. Avancez ensuite jusqu'au fond pour trouver l'Orchidée des fées qui est nécessaire pour traverser la forêt silencieuse. Rebroussez chemin et à l'intersection prenez à droite. Combattez l'Arbre cannibale et avancez jusqu'au point de récolte. Avancez ensuite et prenez le chat de la petite fille qui se trouve entre plusieurs ennemis. Ramenez-le à la petite fille et revenez à la forêt. Allez vers le dernier coffre de la zone et prenez la graine de constitution. Avancez et passez par les deux points de récolte qui se trouvent à droite et à gauche. Traversez ensuite le pont pour vous retrouver dans la plaine de Thalia. Traversez la plaine jusqu'au village et entrez.

Village de Triom

Allez à la maison de Ghimdo, il vous donnera un Anneau de feu. Après la cinématique, sortez de la maison et allez voir la sorcière qui se trouve près de l'arbre pour qu'elle vous charge l'anneau de feu gratuitement (cette fois seulement). Allez alors au coffre gelé qui se trouve au sud-est et décongelez-le pour récupérer la formule 02. Sortez ensuite du village et prenez le chemin de la vallée d'Engouffrevent.

Vallée d'Engouffrevent

Avancez en dégageant le passage avec votre Anneau de feu. Eliminez les ennemis et approchez-vous du vaisseau. Sauvegardez votre partie avant de monter sur la coque du vaisseau. Prenez les mûres qui se trouvent dans le coffre.

Vaisseau Céleste - N1 Sud

Commencez par éliminer les ennemis et allez vers les deux points brillants pour ramasser les Explosifs plastics. Avancez et quittez cette salle. Placez l'explosif sur la porte d'en face et utilisez l'anneau de feu pour l'exploser. Reculez pour ne pas subir des dégâts pendant l'explosion. Entrez et nettoyez la nouvelle zone. Avancez jusqu'au coffre et prenez les myrtilles et la Grantille. Ramassez aussi les Explosifs plastics qui s'y trouvent. Revenez à la salle précédente et placez un explosif sur la porte de droite. N'utilisez pas l'Anneau de feu pour détonner l'explosif puisque les rayons électriques s'en chargeront. Avancez, éliminez les lézards et entrez dans la dernière salle (à gauche) pour trouver un coffre. Utilisez l'Anneau de feu pour le dégager et prenez le guide " bonus PV ". Sortez et allez vers la porte qui mène aux escaliers. Explosez la porte de droite puis entrez et prenez l'explosif plastic et les potions de Pâmoison qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte située au milieu. Avancez jusqu'à sortir du vaisseau. Suivez ensuite le chemin et utilisez l'Anneau du feu contre le coffre et prenez la Cotte de blizzard. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte qui mène au coté nord du vaisseau.

Vaisseau Céleste - N1 Nord

Allez à la première salle (à droite) et explosez la porte. Eliminez les ennemis et prenez l'Epée Cardianienne qui se trouve dans le coffre situé à gauche. Ramassez aussi l'Explosif plastic qui se trouve à droite. Sortez et continuez votre chemin dans le couloir puis entrez dans la grande salle. Examinez les commandes qui se trouvent à droite. Après la cinématique, explosez la porte de droite, avancez à gauche et prenez le guide " coups critiques ". Sortez, avancez à droite et entrez par la porte. Eliminez les ennemis et prenez les Grantilles et l'explosif. Revenez à la grande salle, sauvegardez votre partie et entrez par la porte en utilisant le code d'accès. Vous serez pris dans plusieurs embuscades successives. Neutralisez les différents ennemis en utilisant vos combos. Allez ensuite à la salle de gauche pour prendre les mûres et passer sur le point de récupération. Revenez à la salle centrale et entrez par la porte de l'ascenseur qui se trouve au centre.

Vaisseau Céleste - N2

Avancez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le Bracelet de puissance. Allez ensuite à droite et prenez les sauges fraiches. Allez derrière l'ascenseur et sauvegardez votre partie. Entrez ensuite par la porte et allez jusqu'au fond pour examiner la pierre suspendue.

Boss : Barachiel
Après la cinématique, un boss surgit de la pierre. Choisissez Reimi qui utilise des flèches ou Lymle. Restez loin de votre ennemi et arrosez-le de flèches. Quand il atterrit sur le sol violement et qu'il lance des ondes de choc, déclenchez des combos de flèches pour le toucher. N'oubliez pas de soigner vos amis en cas de besoin. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à la mort du boss.

Quittez ensuite le vaisseau et faites le chemin inverse jusqu'au village de Triom. Après la cinématique, prenez la direction de votre vaisseau. Une fois sur la passerelle de navigation, mettez le cap sur Aeos. Une fois dans la base, parlez à vos deux supérieurs et revenez au vaisseau.

Vaisseau Calnus

Une fois dans le vaisseau, parlez à Reimi qui se trouve sur la passerelle de navigation. Allez ensuite la rejoindre dans la salle de détente et félicitez-la pour son anniversaire. Parlez ensuite à Lym puis à Faize. Allez à la salle du simulateur et parlez à Reimi. Revenez à la salle de détente et parlez à votre équipage. Vous serez ensuite tracté par le vaisseau mère Cardianien.

Vaisseau mère Cardiannien

Vaisseau mère Cardiannien - Quai

Descendez de votre vaisseau et allez à gauche pour trouver un coffre et prendre des Grantilles. Allez ensuite vers la porte pour tomber nez à nez avec les gardes Cardianiens. Eliminez-les en utilisant vos combos et entrez par la porte.

Vaisseau mère Cardiannien - N1

Avancez en éliminant les droïdes et entrez dans la salle de gauche. Ouvrez le coffre et prenez les basilics. Sortez et avancez dans le couloir. Entrez dans la grande salle de droite et prenez les Briseurs de défense. Sortez et continuez d'avancer vers la droite. Entrez dans une autre salle et prenez l'Anneau de foudre. Allez à la salle opposée et tournez à gauche. Repérez le coffre qui se trouve à gauche et prenez les mûres. Revenez au couloir, rebroussez chemin et allez à droite vers la porte fermée. Détruisez l'interrupteur avec votre Anneau de foudre et allez à la dernière salle de droite. Dirigez-vous vers le coffre de droite et prenez le guide " Raillerie " ensuite allez au coffre situé à gauche. Prenez le Bracelet de sagesse et sortez de la salle. Rebroussez chemin et entrez dans le couloir de droite.

Vaisseau mère Cardiannien - N-1

Avancez dans le couloir et explosez les droïdes en chemin. Entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre la Pierre de monstre. Sortez et entrez dans la salle suivante. Prenez les 1020 Fols et sortez. Suivez le couloir jusqu'à la grande salle. Allez tout droit et passez par une autre porte. Avancez et sortez dans le balcon. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le guide " Régénération ". Revenez à la grande salle, allez à droite, utilisez l'Anneau de feu pour décongeler le coffre et prenez le cristal. Allez au fond, à gauche, pour entrer dans une salle contenant deux coffres. Prenez la Bombe gelée compacte et le Brassard de foudre. Sortez ensuite et allez au centre pour examiner le panneau de contrôle. Allez ensuite à sa droite et utilisez le code que vous venez de recevoir pour ouvrir la porte. Avancez et descendez sur le chemin.

Vaisseau mère Cardiannien - N-2

Eliminez les soldats Cardianiens et avancez jusqu'au distributeur et faites vos achats. Continuez alors d'avancer et allez à la salle située à gauche. Utilisez l'Anneau de foudre contre l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et examinez le panneau de contrôle. Vous ne pouvez avoir aucune information pour le moment. Sortez alors et allez à la salle située à droite. Après la cinématique, avancez à droite et prenez l'argent qui se trouve dans le coffre. Allez à gauche et entrez par la porte. Prenez le dispositif universel et la poudre à canon qui se trouvent dans le coffre et allez vers le panneau de contrôle. Explosez-le grâce à votre Anneau de foudre. Revenez à la grande salle et éliminez les Shaman-lézards qui sortent des capsules. Allez au cadavre qui se trouve au centre de la salle et prenez sa carte d'identification. Revenez ensuite à la salle précédente et utilisez la carte.

Après la récolte d'informations, revenez à la salle de cryogénisation et allez au fond pour passer la porte. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite dans le couloir situé à droite. Éliminez les ennemis en chemin et avancez vers la dernière salle qui contient deux coffres. Ouvrez-les et prenez l'Oscillateur laser et le Distributeur minus. Revenez au point de sauvegarde, sauvegardez et ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur. Passez les portes jusqu'à la dernière salle.

Ville souterraine

Après la cinématique, vous serez emprisonné dans une salle. Parlez à Lymle et dites-lui que vous allez essayer de pourparler avec l'ennemi. Discutez ensuite avec Faize et choisissez la première réponse. Parlez enfin à Reimi et choisissez la deuxième réponse. Bacchus qui sera votre nouveau membre dans l'équipe fera son apparition et vous libérera.

Après la cinématique, allez à gauche et prenez le Bracelet d'attaque qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir puis entrez dans la salle située à gauche. Eliminez les droïde et prenez la Tunique comète et l'Eau d'alchimiste.

Revenez ensuite au couloir et avancez jusqu'au bout du chemin.

Laboratoire de biologie - N1

Descendez dans le labo et éliminez les soldats Cardianiens. Allez au distributeur pour faire vos achats puis allez à gauche pour prendre les Sauges fraiches qui se trouvent dans le coffre. Allez au point de récupération et franchissez la porte.

Laboratoire de biologie - Entrée

A l'ouverture de la porte, vous serez pris dans plusieurs embuscades. Eliminez alors les ennemis qui malgré leurs nombres ne représentent pas une sérieuse menace pour vous. Avancez ensuite et allez vers le coffre situé à gauche pour prendre l'Arc Cardianien. Franchissez ensuite la porte pour passer dans la ville souterraine.

Ville souterraine

Avancez dans le seul chemin disponible. Combattez les ennemis et ramassez le guide " Rage ", l'Armure d'écaille de dragon et la Rapière de glace qui se trouvent dans les coffres qui sont sur votre chemin. Eliminez aussi le Cuirassier qui vous barre la route. Essayez d'attaquer vos ennemis par derrière pour déclencher des attaques préventives et avoir l'ascendant sur vos adversaires. Avancez jusqu'à la porte et entrez.

Tour de contrôle - N-1

Commencez par sauvegarder votre partie dans le point de sauvegarde qui se trouve à droite. Éliminez ensuite le Cuirassier qui vous attaque. Dans cette zone, il existe des barrières d'énergie qui bloquent l'accès à quelques endroits. Pour atteindre les coffres, vous devez passer par les barrières qui s'éteignent pour quelques instants. Allez donc à droite ensuite tournez à gauche. Tournez à droite et allez au bout du chemin pour prendre la Cotte de maille tissée. Rebroussez chemin jusqu'au bout et allez à gauche pour atteindre un autre coffre contenant le guide " Bouclier d'énergie ". Restez ensuite collé à la paroi gauche et avancez jusqu'à la zone du générateur. Avancez jusqu'à la salle et prenez le Bracelet résistant et les Cidres empoisonnés. Revenez à la tour de contrôle et auprès du premier coffre. Longez la paroi droite pour trouver un autre coffre contenant une Bombe étourdissante compacte. Avancez ensuite jusqu'au distributeur et faites vos achats. Allez enfin à droite pour monter à l'étage.

Tour de contrôle - N1

Avancez vers l'interrupteur et détruisez-le avec votre Anneau de foudre pour créer du brouillard dans le couloir et ainsi repérer les barrières d'énergie. Passez ensuite par l'ouverture (à gauche) et avancez à gauche. Eliminez les ennemis en chemin et entrez par la droite. Prenez les Briseurs d'éléments qui se trouvent dans le coffre et sortez. Avancez à droite et entrez par la porte située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez la Baguette d'amélioration. Avancez ensuite à droite et détruisez l'interrupteur. Eliminez les ennemis et avancez jusqu'au niveau suivant de la tour.

Tour de contrôle - N2

Avancez et détruisez l'interrupteur pour plonger la zone dans le brouillard. Avancez ensuite et tournez à droite. Tournez encore à droite et passez sur le point de récupération ensuite détruisez un autre interrupteur. Avancez dans la brume et prenez les Bombes empoisonnées compactes. Revenez un peu en arrière et passez par la porte de gauche. Détruisez l'interrupteur et allez à droite. Sortez encore à droite et avancez à gauche. Tournez ensuite à gauche pour prendre le guide " Lueur mentale " qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir précédent et continuez d'avancer vers la gauche. Passez par la porte de droite, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'Argance. Revenez alors au couloir précédent et rebroussez chemin en prenant à gauche. Entrez par la porte située à gauche et tournez encore à

gauche. Eliminez l'ennemi et détruisez l'interrupteur. Allez au fond à gauche et prenez le Bracelet de puissance. Revenez à droite et avancez vers le niveau suivant.

Tour de contrôle - N3

Avancez et éliminez les ennemis. Tournez ensuite à droite et montez sur la plateforme en mouvement. Montez en empruntant le chemin de droite et détruisez l'interrupteur. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite et prenez le guide " Bonus de fureur ". Avancez en éliminant les dragons qui gardent la zone. Maintenant que les barrières d'énergie sont visibles, allez à la récolte des objets qui se trouvent dans les deux coffres restants. Prenez l'armure Bronto qui se trouve dans le coffre de droite et l'Amulette anti-paralysie et la Potion d'émeute qui sont dans le coffre situé à gauche. Allez ensuite vers l'ascenseur et montez.

Tour de contrôle - N55

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte pour combattre le boss de la zone.

Boss : Sahariel
Ce boss est très puissant et résistant. Son point faible se situe dans le point bleu qui se trouve sur son torse. Essayez de l'atteindre quand il se met sur ses pattes arrière. Lancez plusieurs coups pour ensuite vous replier pour laisser passer les attaques du monstre. Pensez à vous soigner et à soigner vos camarades pour profiter de leur soutien. Repassez à l'attaque et harcelez son point faible même si vous subissez ses attaques au passage. Soyez patient et attaquez le point faible du monstre pour venir à bout de ce boss.

Après le combat et sans Bacchus, avancez tout droit vers l'ascenseur qui vous mène vers la salle du générateur. Courez ensuite vers le panneau de contrôle du générateur. Sauvegardez votre partie et sortez par la porte de secours. Sprintez pour éviter la fermeture des portes. Avant de monter dans le Calnus, repérez le coffre qui se trouve au fond et prenez la Graine de défense. Montez ensuite dans le Calnus et sauvegardez votre partie.

Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II parlez ensuite à Reimi, sur la passerelle de navigation. Parlez ensuite à Bacchus qui se trouve dans la salle de détente. Discutez ensuite avec Lymle puis avec Faize et faites un duel avec ce dernier. Allez ensuite voir Reimi qui prend sa douche puis rencontrez Bacchus qui se trouve dans sa cabine. Revenez ensuite à la salle de détente et parlez à Bacchus. Allez à la salle de réunion et parlez à Reimi puis à Faize. Revenez à la salle de détente et parlez à Lymle. Reparlez ensuite à Bacchus. Enfin montez vers le simulateur, parlez à Reimi et choisissez la première réponse. Revenez alors à la passerelle de navigation.

Planète Terre

Ville fantôme

Après avoir été aspiré dans un trou noir, vous vous retrouvez sur la terre mais dans le passé. Suivez le grillage à gauche jusqu'au bout pour trouver un coffre contenant une Amulette d'argent. Allez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite. Cherchez derrière ce dernier pour trouver un coffre contenant des Herbes rouges. Avancez ensuite au coin le plus haut, au nord, et prenez les Aquatilles. Revenez vers le dernier bâtiment (au nord) et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez de descendre le chemin et allez vers la station d'essence pour prendre des Souffretilles. Entrez ensuite dans la boutique de la station. Après la cinématique, allez prendre les Grantilles qui se trouvent dans le coffre, à gauche. Vous pouvez aussi ouvrir la porte du réfrigérateur autant de fois que vous le désirez pour prendre des objets au hasard. Faites alors le plein d'objets et sortez. Remontez vers le nord et entrez dans la maison.

Après la cinématique, dirigez-vous à droite de votre vaisseau pour atteindre la porte de la clôture. Entrez et allez vers le coffre qui contient des Graines de garde. Sauvegardez votre partie et utilisez le téléphone pour dévoiler l'entrée de la

base souterraine.

Base militaire - Zone de détention

Commencez par prendre les Aquatilles qui se trouvent dans le coffre. Ensuite, parlez à tous ceux qui se trouvent dans la cellule. Reparlez ensuite à Faize. Sortez de votre cellule et éliminez les petits extraterrestres. Allez à droite, entrez dans la cellule suivante et éliminez les Sam Sasquatch. Prenez ensuite le guide " Scan d'ennemi " qui se trouve dans le coffre. Revenez dans le couloir et avancez. Passez la porte et entrez dans la première cellule à gauche. Utilisez l'Anneau de feu pour ouvrir le coffre et prenez les Bombes gelées compactes. Entrez dans la deuxième cellule et prenez les objets qui se trouvent dans les deux coffres. Sortez et entrez dans la cellule de droite. Éliminez les ennemis et ouvrez les coffres pour prendre le guide " Garde baissée " et " l'Arc extraterrestre ". Passez ensuite sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la dernière cellule à droite et prenez l'Ecaille de dragon. Sortez et sauvegardez votre partie. Passez par la porte et combattez le monstre génomique. Avancez et entrez dans la dernière cellule (à droite) pour prendre la Tunique extraterrestre. Sortez et passez par la porte du couloir.

Base militaire - Zone expérimentale

Après la cinématique parlez à tout le monde. Parlez ensuite à Meracle pour sortir de la cellule. Avancez et prenez la Gourmette de poulain. Eliminez les ennemis et prenez le canon plasma. Avancez au fond du couloir et prenez les Bombes étourdissantes compactes. Avancez encore et prenez les Sauges fraiches. Combattez encore des ennemis et prenez les bombes gelées compactes. Continuez d'avancer jusqu'à votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Suite au problème que vous rencontrez, Bacchus vous conseille de mettre le cap sur Roak pour faire les réparations nécessaires pour le Calnus. Lorsque vous atterrissez, revenez au vaisseau et parlez à tout le monde avant de sortir.

Planète Roak

Continent nord-est d'Astral

Allez à gauche du vaisseau et repérez les deux points de récolte sur votre carte. Allez prendre les objets et revenez au vaisseau. Allez ensuite à sa droite et avancez dans le chemin. Eliminez les ennemis jusqu'à atteindre la plage. Tournez à gauche et allez vers le point d'extraction puis creusez avec Bacchus pour récolter des objets. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour prendre de l'Eau bénite. Avancez sur la jetée et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez d'avancer sur la plage ensuite prenez le chemin de droite. Prenez les objets qui se trouvent dans le point de récolte et celui d'extraction. Montez ensuite la pente et prenez les Basilics. Escaladez ensuite la pente située à gauche et prenez les 2986 Fols. Avancez encore à droite pour trouver un point d'extraction. Avant d'aller vers le pont, allez au sud pour visiter tous les points de récolte et d'extraction. Revenez ensuite au pont et allez à sa gauche pour trouver le coffre contenant les Potions d'émeute. Revenez encore une fois au pont et traversez-le cette fois.

Région de Tatroi

Avancez en localisant et en fouillant les points d'extraction et de récolte. Ouvrez le coffre qui se trouve près du point d'extraction de droite. Traversez ensuite les deux ponts en éliminant les ennemis en chemin. Avancez vers la Yourte et ouvrez le coffre qui se trouve en face pour prendre la Nourriture pour Connil. Allez au fond à gauche pour prendre les potions (ne les buvez pas). Revenez à droite et allez vers le village.

Tatroi

Avancez dans la ville et passez devant les boutiques. Après le sauvetage de Sarah, reculez dans la ruelle pour atteindre un coffre contenant une Amulette anti malédiction. Avancez dans la même ruelle et prenez les Mures qui se trouvent au fond. Avancez ensuite dans le village et empruntez la ruelle de gauche. Avancez jusqu'au fond et prenez les Grantilles. Revenez au centre et entrez dans la taverne des Spiritueux de Gordeau puis prenez la Boite à cadeau pour fille. Sortez et allez à la partie droite de la ville. Avancez à gauche ensuite tournez à droite pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Entrez ensuite dans la maison pour prendre la Formule n°16. Entrez ensuite dans le manoir et prenez les 12000 Fols qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Sortez et allez tout droit pour trouver un autre coffre contenant une Baie mure. Sortez ensuite du village et revenez à la Yourte.

Région de Tatroi

Parlez au gens qui entourent la Yourte et en particulier à celui qui se trouve assis derrière. Entrez ensuite dans cette dernière et prenez l'Arc du meneur. Sortez et traversez le pont par lequel vous êtes venu. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une auberge. Vous décidez alors d'aller à Astral pour trouver un remède pour soigner Reimi. Allez donc au quai de la ville et embarquez à bord du bateau.

Ville d'Astral

Sortez de l'auberge et avancez dans la ville. Il existe un coffre qui se trouve au bout de la ville, à droite, contenant une Pierre de dragon et un autre coffre situé au bout de la ville, à gauche, contenant une Garde recourbée. Faites ensuite vos achats dans les différentes boutiques avant de vous diriger vers le château. Entrez avec l'aide de Sarah.

Château d'Astral

Après la cinématique, avancez et sauvegardez votre partie. Allez ensuite dans le coin droit de la salle pour trouver des Graines de constitution. Sortez ensuite de la salle et dirigez-vous vers les escaliers pour descendre. Après la cinématique, allez à gauche du trône et prenez l'Epée illustre Veinslay. Quittez ensuite le château et prenez le bateau vers Tatroi.

Tatroi

Allez vers la statue qui se trouve au centre et parlez à la vielle dame qui se trouve près des stands des vendeurs. Allez ensuite au colisée et parlez aux trois gardes. Visitez le colisée où vous allez combattre l'Aigle noir. Evitez ses coups et enchainez les attaques éclairs pour lui infliger de sérieux dégâts. Les autres attaques ne sont pas très efficaces contre cet adversaire robuste. Pensez à vous soigner s'il vous touche plusieurs fois de suite. Continuez de lancer des attaques éclairs jusqu'à sa défaite et la récupération du remède. Après les cinématiques, revenez à Tatroi et quittez cette ville. Allez vers la tente puis traversez le pont et attrapez un Connil. A l'aide de cette monture, dirigez-vous vers le désert d'Astral.

Désert d'Astral

Avancez vers l'oasis et ouvrez le coffre pour prendre le Calice d'argent. Grâce au Connil, vous ne serez pas repéré par les ennemis mais vous ne pouvez pas ramasser les points de récolte. Vous pouvez laisser le Connil pour profiter des points de récolte qui se trouvent dans le désert mais vous serez attaqué par les ennemis qui rodent dans la zone.

Avancez alors à gauche pour trouver un autre coffre contenant une Potion de Pâmoison. Continuez d'avancer vers les rochers pour trouver les Graines d'attaque dans le coffre. Avancez et traversez le pont. Allez au fond à gauche et prenez les Gants de bandit. Avancez ensuite sur la plage pour prendre des Graines de défense. Allez ensuite à l'opposée et avancez jusqu´au fond. Prenez les 9856 Fols et revenez à l'oasis initial. Allez alors au nord pour atteindre la région de Tropp.

Région de Tropp (dvd 2)

Restez sur le coté gauche et avancez pour trouver trois coffres. Prenez alors l'Eau bénite, les Grantilles et 4445 Fols. Allez ensuite au fond à droite pour prendre le Capaciteur magique.

Grotte du Purgatorium

Entrez ensuite dans la grotte du Purgatorium. Avancez et prenez les potions d'Emeute qui se trouvent dans le coffre. Continuez votre chemin et ramassez les lucioles. A l'intersection, ouvrez le coffre et prenez les basilics. Récoltez les objets dans les points de récolte et allez à droite. Sortez de la grotte et avancez en ramassant les objets des points de récolte. Allez à gauche et avancez sur la plage jusqu'à atteindre les deux coffres contenant un Elixir de résurrection et la Formule 09. Rebroussez chemin et allez à droite vers le Purgatorium. Allez à sa gauche et ouvrez le coffre pour prendre les Sauges fraiches. Revenez à la porte et entrez. Après la cinématique, avancez et entrez dans la salle de gauche pour trouver deux coffres contenant une Bombes super électromagnétiques et un guide " Larcin ". Sortez et allez dans les balcons. Avancez à droite et allez à la dernière salle pour prendre le guide " Esquive de piège ". Sortez enfin du château et revenez à la grotte. Revenez à l'intersection et allez à gauche. Prenez les Graines de constitution en chemin et sortez de la grotte.

Avancez vers la muraille et allez à sa gauche pour trouver un coffre contenant de l'Eau des esprits. Revenez à la porte et entrez dans la cité.

Tropp

Visitez les boutiques et faites vos achats. Entrez dans l'auberge sauvegardez votre partie puis montez à l'étage et prenez la Galette revigorante. Allez ensuite sur le quai gauche du port et prenez le Fruit étrange. Allez ensuite au fond de la cité (à droite) pour trouver la maison d'Eleyna. Après la cinématique, parlez à Eleyna et à vos amis. Parlez encore une fois à Eleyna. Après une autre cinématique, dirigez-vous à nouveau vers le Purgatorium.

Purgatorium

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Allez vers la jarre éteinte et allumez-la pour révéler un passage dans le mur. Empruntez alors ce passage et descendez les escaliers. Allez à la dernière salle qui se trouve à gauche et allumez les jarres selon l'ordre donné par la hallebarde de la statue. Entrez ensuite par le nouveau passage. Allumez les trois jarres en suivant l'ordre. Entrez dans la salle suivante et repérez le cristal lumineux qui vous sera utile par la suite puis allez à vers les jarres. Allumez encore des jarres en commençant par celle indiquée par les deux statues. Entrez dans le nouveau passage pour affronter le boss de cet endroit.

Boss : Monstre de garde
Malgré la puissance et la résistance de ce boss, il ne représente pas une très grande menace pour vous. Evitez cependant ses attaques frontales en les esquivant. Restez toujours derrière lui et attaquez-le pendant qu'il saute d'un endroit à l'autre. Soyez patient et attaquez constamment votre ennemi par derrière jusqu'à l'éliminer.

Vous recevrez après le combat l'Anneau de lumière, nécessaire pour ouvrir les portes de cet endroit. Le problème est que cet anneau n'a qu'une seule charge et vous devez le recharger après chaque utilisation. Les cristaux lumineux rechargent l'anneau mais chaque cristal n'est utilisable qu'une seule fois. Si vous restez sans charge, quittez le château puis revenez.

Commencez alors votre récolte d'objets. Allez à la salle du nord et allez à gauche pour ouvrir la porte. Ouvrez le coffre pour prendre du Métal runique, un Bractéate, un Processeur quantique et des Pierres de feu. Quittez ensuite la salle, allez à droite pour recharger l'anneau puis rebroussez chemin vers les escaliers. Arrêtez-vous à la salle qui précède les escaliers et ouvrez la porte située à droite avec votre anneau.
Entrez et prenez l'Arc de sagesse. Pour recharger l'anneau, allez dans la salle la plus au Sud du couloir (là où se trouvait le boss). Remontez dans les balcons et allez à gauche. Utilisez l'anneau sur la porte et entrez. Suivez les

indications des deux statues pour allumer les jarres dans l'ordre. Entrez, combattez les ennemis et prenez la Tunique flamboyante et des Dispositifs antipoison. Sortez et entrez dans le Purgatorium. Revenez en bas et allez à la dernière salle non visitée (à gauche) puis ouvrez la porte pour prendre l'Eau bénite. Sortez et allez aux escaliers qui mènent à l'étage inférieur.

Avancez tout droit et remontez. Allumez les jarres selon l'ordre et entrez recharger l'anneau. Redescendez ensuite, allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez les 8000 Fols. Allez vers le dernier pilier à droite et prenez la Formule 14. Suivez ensuite les indications des quatre statues pour allumer les jarres. Quand les escaliers apparaissent, descendez par la droite et entrez dans la salle pour recharger votre anneau et pour prendre les graines d'intelligence. Sortez et allez à la salle la plus à gauche. Entrez et prenez l'Armure majestueuse. Entrez dans la salle suivante et allumez les jarres pour faire apparaitre les escaliers. Montez et rechargez votre anneau. Sortez et allez à la deuxième salle, à droite. Passez la porte et avancez jusqu'à la salle des jarres. Allumez la première jarre indiquée par la statue ensuite regardez cette dernière. Elle indiquera l'ordre de toutes les jarres avant de s'immobiliser. Mémorisez alors l'ordre et allumez les jarres. Passez ensuite par le nouveau passage.

Après la cinématique, revenez au couloir. Allez à la deuxième salle à droite et prenez la Baie mure. Sortez, rechargez votre anneau et entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre les sauges fraiches. Sortez et revenez à la salle qui se trouve en haut des escaliers. Passez la porte et descendez vers le niveau inférieur. Allumez les jarres selon l'ordre et n'oubliez pas celles qui se trouvent dans le couloir. Descendez et prenez le guide " Concentration " et le Canon ancien qui se trouvent dans le coffre. Passez ensuite sur le point de récupération avant de quitter cette zone. Descendez les escaliers et sauvegardez votre partie. Vous allez maintenant affronter le boss de cette zone.

Boss : Tamiel
Ce boss est vraiment dangereux et vous devez atteindre un niveau élevé avant de le combattre pour résister à ses attaques. Donc, pensez à combattre les ennemis qui se trouvent dans la zone pour gagner des points d'expérience. Commencez ensuite par éliminer les deux vagues d'ennemis invoqués par le boss. Ils ne vous menacent en aucun cas mais faites quand même gaffe à leur poison. Le boss est vraiment résistant et invoquera d'autres sbires pendant votre affrontement. Commencez par éliminer ces ennemis pour protéger vos amis et pour qu'ils participent à l'attaque contre le boss. Assurez-vous d'avoir un soigneur dans le groupe et n'hésitez pas à vous soigner dès que vos PV chutent de moitié. Attaquez votre ennemi de face et enchainez les attaques éclairs et les combos. Evitez ses ripostes et surtout son laser dévastateur. Rien qu'avec ce laser il peut décimer tout votre groupe. Soyez patient et tournez autour de votre ennemi lorsqu'il déclenche son laser puis profitez de sa passivité pour vous soigner et soigner vos amis. Continuez d'attaquer de face jusqu'à l'élimination du boss.

Après le combat, reprenez la route vers le Calnus et pensez à éliminer tous les ennemis en chemin pour accroitre votre niveau. Passez d'abord par Tropp pour faire vos achats puis allez dans la forêt et cherchez un Connil pour traverser les sables mouvants vers Tatroi. Faites d'autres achats et continuez vers votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Dans votre vaisseau, mettez le cap sur Aeos. Ensuite parlez comme d'habitude à tout l'équipage. Allez dans votre chambre et faites une sieste. Sortez ensuite et reparlez à votre équipage jusqu'à la signalisation de la fin du voyage.

Planète Aeos

Votre ancienne base est totalement dévastée. Remontez et parlez encore une fois à votre équipage. Sortez et allez à droite. Sortez de la base par le chemin de droite. Avancez ensuite derrière les rochers pour trouver un tunnel et entrer.

Tunnel sous l'eau

Avancez en éliminant les ennemis et prenez le chemin de gauche pour trouver un coffre contenant des graines de défense. Eliminez d'autres ennemis et sortez du tunnel.

Plaines du sud

Avancez dans les plaines et passez par les points de récolte. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez tous les coffres se trouvant dans la zone et contenant des Aquatilles, une pierre de monstre, du Cidre maudit et des Poix immondes. Suivez ensuite le chemin jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez encore pour affronter vos nouveaux ennemis qui vous prennent dans une embuscade.

Il s'agit de soldats fantôme très coriaces. Ciblez toujours, en premier, le chef fantôme qui possède des cornes sur son casque. Plusieurs vagues d'ennemis vont se succéder. Pensez à vous soigner complètement avant l'arrivée de la vague suivante. Utilisez l'attaque éclair fréquemment pour éliminer vos ennemis et n'oubliez pas d'enchainer avec les combos. Après l'affrontement, Faize vous quitte et Arumat prend sa place. Ce dernier est beaucoup plus puissant que Faize et avec quelques améliorations il sera vraiment redoutable.

Continuez ensuite votre exploration des plaines et prenez la formule N° 29, l'Amulette de lumière, 35003 Fols, des Grantilles, des Mures, des Bâtons lumineux, un Symbole de Régénération, des Myrtilles et de l'acier. Avancez vers la grotte et passez sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la grotte.

Dédale des insectes Miga

Avancez et sauvegardez votre partie. Ne ratez aucun ennemi dans cette grotte et affrontez-les tous pour augmenter votre niveau. Avancez vers les sables mouvants et enfoncez-vous pour atteindre le niveau inférieur. Avancez et allez à droite vers le point d'extraction. Suivez le chemin qui mène vers un autre point d'extraction puis allez vers le chemin de droite et utilisez l'Anneau de terre pour dégager le passage. Eliminez les ennemis et prenez les Mures et les Basilics qui se trouvent dans le coffre. Suivez le chemin qui mène vers le bas jusqu'aux sables mouvants. Allez à droite des sables et ouvrez le coffre pour prendre l'Aluminium. Revenez aux sables mouvants et enfoncez-vous dedans.

Ouvrez le coffre pour prendre des Graines de précision actives. Suivez le chemin en bas de votre carte et sautez la dénivellation. Utilisez l'Anneau de feu sur le coffre pour prendre une Baguette nature. Allez ensuite à droite et marchez dans les sables mouvants.

Ouvrez le coffre et prenez le guide " Charge ". Avancez ensuite dans le chemin étroit et tournez à gauche. Montez ensuite vers le niveau précédent. Avancez et, à l'intersection, allez dans le chemin situé à droite. Prenez l'Acier dans le coffre. Avancez, passez dans les sables et prenez la Formule 11 qui se trouve dans le coffre. Dirigez-vous vers l'est et utilisez votre Anneau de feu pour faire fondre la glace et avancer. Eliminez l'ennemi qui détruit les rochers et prenez les Pierres de monstre qui se trouvent dans le coffre. Revenez aux escaliers et montez vers le niveau supérieur.

Revenez alors à l'intersection et allez cette fois dans le chemin situé à gauche. Ouvrez les deux coffres et prenez les Griffes d'ouragan et les Poix immondes. Continuez dans le chemin qui mène au nord et enfoncez-vous dans les sables mouvants. Avancez et prenez les Bâtons lumineux sur votre chemin. Repérez le point de sauvegarde sur votre carte et dirigez-vous directement vers ce point en longeant le mur gauche. Allez ensuite à droite pour affronter le boss des lieux.

Boss : Grirmaros
Pour affronter ce boss, assurez-vous d'avoir deux soigneurs dans votre groupe. Maintenez cette disposition pour tous les prochains boss. Ordonnez à vos soigneurs de rester à l'écart pendant que vous utilisez la puissance d'Amurat dans les attaques éclairs. Commencez par éliminer les créatures que Grimaros lance sur vous. Si vous les laissez libres de leurs mouvements, ils s'attaqueront à vos soigneurs qui sont plus vulnérables que vous. Le point sensible de votre ennemi se trouve au bout de sa queue et vous ne pouvez l'atteindre qu'avec les attaques éclairs. Enchainez alors ces attaques et ne perdez pas de vue vos soigneurs (aidez-les s'ils sont en danger). Revenez ensuite à votre ennemi et trouvez le bon moment pour appliquer des attaques éclairs jusqu'à sa mort.

Après ce combat, fouillez les coffres restants et prenez l'Eau de source, des Poix immondes et du Basilic.
Prenez les escaliers vers l'Est et saisissez la Cisaille à métaux brisée puis remontez les escaliers et quittez la grotte.
Traversez les Plaines du Sud jusqu'à votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II. Allez ensuite parler à votre équipage. Allez voir Arumat pour faire un duel avec lui. Parlez au

reste de l'équipage et faites une sieste tant qu'il n y a pas de nouveaux dialogues disponibles. Reparlez ensuite à votre équipage jusqu'à atteindre votre destination.

EN II (dvd3)

Quai

Avancez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à gauche et prenez les Unités d'élimination du néant et les Graines d'intelligence actives. Allez ensuite à droite et utilisez l'Anneau du feu pour ouvrir le coffre qui contient des Graines de constitution et de la Nourriture pour connil et des Baie Mure. Entrez ensuite par la porte.

Salle de contrôle centrale

Avancez et montez sur la plateforme qui vous conduit jusqu'à la salle. Prenez la Formule 18, le guide " Réparation d'urgence " et les Fortifiants physiques qui se trouvent dans les deux coffres. Allez au centre de l'ascenseur et choisissez la salle des moniteurs A. Avancez et parlez à Giotto. Parlez ensuite à vos amis et enfin à EX. Passez par tous les étages et parlez aux occupants. Allez ensuite à l'ancienne route vers le sanctuaire. Avancez et discutez avec le gardien qui vous parle de l'Anneau du vent. Allez ensuite avec l'ascenseur à Centropolis.

Centropolis

Dans cet endroit, faites vos achats et chargez vos anneaux en parlant à la fille qui se trouve dans l'auberge. Parlez à tous les habitants puis allez au laboratoire pour parler de l'anneau. Dirigez-vous ensuite au cimetière. Parlez aux deux personnes qui se trouvent sur place et examinez la tombe indiquée sur votre carte. Allez ensuite à gauche et examinez l'arbre pour y trouver l'anneau. Prenez-le et allez vers l'ascenseur pour descendre vers l'ancienne route et le sanctuaire.

Ancienne route vers le sanctuaire

Avancez et utilisez votre Anneau de vent pour dégager la route. Combattez comme d'habitude tous les ennemis de cette zone pour gagner en niveaux d'expérience. Ouvrez ensuite votre carte et repérez tous les coffres. Prenez leur contenu et allez vers la porte du sanctuaire.

Le sanctuaire

Sauvegardez votre partie et éliminez les ennemis en avançant. Avant d'aller sur la plateforme circulaire, fouillez les alentours pour trouver des coffres et un point de récupération (utile avant d'affronter le boss). Allez ensuite vers la plateforme pour entamer le combat.

Boss : Kokabiel
Commencez par éliminer les créatures que l'ennemi invoque. Certaines sont invulnérables, donc ignorez-les. Kokabiel se sent vulnérable sans ses créatures et décide donc d'en invoquer d'autres. Quand il procède à l'invocation et crée sa sphère de couleur jaune, attaquez-le pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez Arumat et Edge qui sont forts dans les attaques au corps à corps pendant que vos deux autres amis vous soignent. Eliminez encore une fois les créatures invoquées et frappez le boss quand il essaye d'en invoquer des nouvelles. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du boss.

Après le combat, revenez à la salle des moniteurs A et parlez à EX. Revenez ensuite à Centropolis et allez à droite et à gauche du centre commercial pour visiter les maisons de Bacchus et Myuria. Dites à Bacchus qu'il s'agit d'un beau bâtiment et à Myuria que vous cacherez une lettre pour Reimei. Revenez ensuite à votre vaisseau.

Nox Obscurus

Le Ravin de l'extinction

Après la cinématique, vous pouvez utiliser le point de téléportation pour revenir aux planètes que vous aviez visitées auparavant. Sauvegardez votre partie et avancez en éliminant tous les monstres pour gagner de l'expérience. Vous devez ensuite avancer en sautant les dénivellations. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres éparpillés dans la zone. Pour atteindre les dénivellations les plus hautes, entrez dans les bulles qui jaillissent du liquide ensuite sautez pendant que vous êtes dans les airs. Ne passez pas à travers les jets de gaz pour ne pas être empoisonné. Avancez jusqu'au nord pour entrer dans le marais.

Le marais pulsant

Avancez en prenant à gauche et montez sur la plus haute dénivellation pour trouver le point de récupération ainsi qu'un coffre contenant une Baguette de cauchemar. Descendez et continuez à gauche. Fouillez les coffres et les points d'extraction et passez dans les salles d'exécution.

Les salles d'exécution

Dans cette zone, évitez les combats pendant que vous êtes dans l'aurore des cristaux. Ces dernier vous réduisent au silence et vous empêchent d'utiliser vos compétences. Fouillez tous les coffre et avancez jusqu'à l'épave du vaisseau de Crowe. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la porte du palais. Sauvegardez votre partie et entrez.

Palais de la création - Secteur 1

Dans ce premier secteur, le temps s'est arrêté et tout le monde est figé. Fouillez tous les coffres puis allez à droite et avancez sur la plateforme jusqu'au pendule. Montez sur la plateforme pour relancer le temps. Descendez alors et allez à gauche pour atteindre la porte qui mène vers le secteur 2.

Palais de la création - Secteur 2

Vous devez passer à travers plusieurs portes de téléportation pour sortir de cette zone. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis passez par la porte qui se trouve à l'est (sur votre carte). Prenez la porte centrale et ramassez les Graines d'attaque et les Graines de santé. Revenez ensuite au premier astéroïde.

Prenez alors la porte de l'ouest. Passez par la porte suivante et prenez les 15 Fols. Franchissez la porte située au nord. Dans cet astéroïde il y a trois portes. Commencez par celle du nord pour trouver trois coffres. Prenez leur contenu et revenez à l'astéroïde précédent. Passez alors par la porte de l'ouest. Franchissez les deux portes successives situées à l'est pour trouver d'autres coffres. Revenez deux fois et passez par la porte de l'ouest pour atteindre le secteur 3.

Palais de la création - Secteur 3

Avancez dans la grande zone et éliminez les ennemis en chemin pour augmenter votre niveau. Fouillez tous les coffres et dirigez-vous à gauche vers la sortie.

Palais de la création - Secteur 5

Ce secteur est semblable au premier, le temps y est figé. Fouillez les coffres et allez vers le pendule. Utilisez votre Anneau de feu pour le remettre en marche et sortez du secteur.

Palais de la création - Secteur 8

Avancez vers la statue ensuite allez devant le miroir. Revenez ensuite à la statue pour récupérer le Bâton de serpent. Allez ensuite à gauche pour quitter la zone.

Palais de la création - Secteur 7

Essayez d'utiliser les escaliers dans cette zone pour les voir s'effondrer. Fouillez alors les coffres et rebroussez chemin vers le secteur 3 et utilisez la sortie nord-ouest pour atteindre le secteur 4.

Palais de la création - Secteur 4

Les portes de ces astéroïdes n'apparaissent que si vous vous approchez d'eux. Passez par la porte la plus à droite et sortez par une autre porte située à l'est pour revenir dans le secteur 7, mais de l'autre coté.

Palais de la création - Secteur 7

Encore une fois, les escaliers s'effondrent sous vos pieds. Fouillez les coffres et revenez au secteur précédent (le secteur 4).

Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte la plus au nord et prenez la Batterie Vulcan. Allez ensuite au nord-est pour atteindre le secteur 6.

Palais de la création - Secteur 6

Cette zone est pleine de trésors et d'ennemis. Fouillez les coffres et éliminez tous les ennemis pour gagner plus d'expérience et améliorer vos compétences. Ensuite, revenez au secteur 4.

Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte du sud-est et prenez la Pierre des ténèbres. Traversez la porte suivante pour atteindre un autre astéroïde. Franchissez la porte située au sud-est puis celle située à droite de cet astéroïde pour revenir au secteur 7.

Palais de la création - Secteur 7

Le Bâton de serpent remettra le temps en marche. Mettez-vous sur la plateforme du pendule pour atteindre l'autre coté. Avancez ensuite et franchissez la porte vers la salle du trône. Sauvegardez votre partie et avancez pour affronter le boss.

Boss : L'apôtre de la création
Maintenez toujours deux soigneurs à vos cotés en améliorant leurs compétences de soins au maximum. Attaquez votre ennemi au corps à corps et enchainez les combos (et en particulier les combos de vitesse) en les exécutant parfaitement pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez aussi les attaques éclairs et soyez patient car le combat risque d'être long. Maintenez la même tactique en vous assurant que vos soigneurs sont à l'abri. Quand le boss sera vaincu, il vous propulsera dans une autre dimension.

Repérez la lumière blanche et avancez vers elle en essayant de ne pas toucher les cristaux pour ne pas déclencher des

combats contre les anciens boss des niveaux précédents. Une fois vous atteindrez la lumière, vous affronterez le vrai boss de fin.

Boss : Satanel
Vous combattez en premier temps la première forme du boss. Il est invulnérable et se cache derrière une armure. Il utilise quatre sphères pour attaquer, elles tournent devant lui et chacune possède ses propres attaques. Essayez d'éviter les attaques et ruez-vous sur les sphères pour les détruire en oubliant le boss pour le moment.

Une fois les sphères détruites, vos coups pourront causer des dégâts à Sataniel. Evitez ses attaques lorsqu'il est en mode " vitesse " puis enchainez avec des combos. Evitez aussi les attaques éclairs qui vous mettent à découvert et vous rendent vulnérable aux coups de l'ennemi. Gardez Sataniel loin de vos deux soigneurs pour qu'il ne les touche pas avec ses attaques de groupe. Essayez de contourner le boss et bourrinez sans relâche à l'aide de vos plus puissants coups pour l'atteindre. Le combat risque de durer très longtemps, donc soyez patient. Avec un peu de persévérance vous viendrez à bout de ce monstre. Lorsque vous l'aurez battu vous pourrez vous féliciter d'avoir sauvé la galaxie. Bravo !

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Combattant débutant

Obtenir 15 % des trophées de combat.

Combattant entraîné

Obtenir 30 % des trophées de combat.

Combattant expérimenté

Obtenir 45 % des trophées de combat.

Combattant confirmé

Obtenir 60 % des trophées de combat.

Combattant avancé

Obtenir 75 % des trophées de combat.

Spécialiste en astronautique

Rassembler 100 % des données de vaisseaux.

Accroc des armes

Rassembler 100 % des données d'armes.

Collectionneur de créatures

Rassembler 50 % des données de monstres.

Designer dilettante

Créer 20 % des objets possibles.

Futur architecte

Créer 40 % des objets possibles.

Artisan créatif

Créer 60 % des objets possibles.

Inventeur inspiré

créer 80 % des objets possibles.

Chasseur de trésor

Ouvrir 50 % des coffres au trésor.

Coursier

Terminer 50 % des quêtes.

Argent

Maître combattant

Obtenir 90 % des trophées de combat.

Combattant ultime

Obtenir 100 % des trophées de combat.

Maître des monstres

Rassembler 100 % des données de monstres.

Plus grand fan de Welch

Créer 100 % des objets possibles.

Harpagon

Ouvrir 100 % des coffres au trésor.

Livreur

Terminer 100 % des quêtes.

Platine

Trophée de platine

Collecter tous les autres trophées.

Secrets

Amaros vaporisé (Bronze)

Vaincre Amaros sur la côte nord d'Aeos.

Barachief massacré (Bronze)

Vaincre Barachief dans la salle des moteurs du vaisseau cèleste.

Saharief écrasé (Bronze)

Vaincre Saharief dans la chambre d'isolation centrale de la tour de contrôle cardianienne.

Fuite de la Terre (Bronze)

Fuir in extremis de la Terre parallèle avant sa destruction...

La fin de Reimi (Bronze)

Voir la séquence de fin de Reimi.

La fin de Faize (Bronze)

Voir la séquence de fin de Faize.

La fin de Lymie (Bronze)

Voir la séquence de fin de Lymie.

La fin de Bacchus (Bronze)

Voir la séquence de fin de Bacchus.

La fin de Meracle (Bronze)

Voir la séquence de fin de Meracles.

La fin de Myuria (Bronze)

Voir la séquence de fin de Myuria.

La fin de Sarah (Bronze)

Voir la séquence de fin de Sarah.

La fin d'Arumat (Bronze)

Voir la séquence de fin d'Arumat.

Classé au Colissée (Bronze)

Faire partie des 30 premiers au classement en solo ou par équipe.

Challenger du Colisée (Bronze)

Faire partie des 10 premiers au classement en solo ou par équipe.

Eleveur de connils (Bronze)

Remporter 50 victoires en course de connils de classe 100.

Champion du Colisée (Argent)

Etre classé premier en solo ou par équipe.

Entraineur de connils (Argent)

Remporter 100 victoires en course de connils de classe 100.

Grimaros massacré (Argent)

Vaincre Grimaros dans les lugubres profondeurs du dédale des insectes miga.

Kokabiel anéantie (Argent)

Vaincre Kokabiel et ses séides dans le sanctuaire sacré d'En II.

Satanael oblitéré (Argent)

Vaincre Satanael dans le Palais de la Création de Nox Obscurus.

Tueur céleste (Argent)

Vaincre Gabriel Céleste.

Vainqueur universel (Argent)

Terminer le jeu au niveau de difficulté Univers.

Exécuteur éthéré (Or)

Vaincre la Reine éthérée.

Conquérant du chaos (Or)

Terminer le jeu en niveau de difficulté Chaos.

CHOIX D'INTÉGRER FAIZE OU NON DANS L'ÉQUIPE

Pour choisir de garder ou non Faize dans votre équipe, finissez une fois le jeu et commencez une nouvelle partie.

Star Trek

© Paramount Digital Entertainment / Digital Extremes 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Hélios-1

Après avoir suivi votre marqueur d'objectif pour rejoindre le pont de commandement puis la navette, vous atterrissez dans la station Hélios-1. Passez la quarantaine et avancez dans les couloirs jusqu'à apercevoir un scientifique qui suffoque. Utilisez votre tricordeur sur les commandes de la porte sur la droite pour entrer, contournez la console en associant les signaux semblables entre eux et passez le sas déverrouillé derrière vous.
Grimpez après l'explosion, utilisez le tricordeur sur les machines pour les arrêter et permettre à votre coéquipier de vous rejoindre et escaladez de plus belle. Forcez la porte à deux, accroupissez-vous pour éviter les lasers, parlez au lieutenant vulcain, puis rejoignez le vide de l'espace. Déplacez-vous de couvert en couvert pour éviter de vous faire carboniser jusqu'à atteindre une autre entrée, désactivez les trois anneaux successifs en les faisant stopper pour que votre partenaire puisse détruire les verrous (ou inversement) et rejoignez l'autre extrémité de la station en tirant dans les sas au sol pour créer des couvertures.
Après votre rencontre avec T'Mar, suivez-la et suite à l'explosion, courez en suivant vos alliés pour vous échapper de la station en perdition.

Nouvelle Vulcain

Planète Vulcain

Suivez T'Mar jusqu'à l'entrée, contournez le système de sécurité de la porte avec votre tricordeur, scannez la console de l'autre côté du précipice pour créer une passerelle et neutralisez le vulcain contaminé avec le mode paralysant de votre arme. Scannez son corps avant d'emprunter le turbolift vous menant aux labos.

Les laboratoires Vulcains Partie 1

Neutralisez le vulcain contaminé, lancez une fusion mentale avec Spock pour connaître le code de la porte et la déverrouiller et neutralisez une autre paire d'ennemis. Suivez votre marqueur jusqu'à retrouver Surok, avancez dans la coursive qu'il vous ouvre et insérez la source d'énergie au sol sur la droite pour pouvoir passer la porte.
Un peu plus loin, accroupissez-vous pour prendre les ennemis par surprise et les neutraliser sans mal, utilisez votre tricordeur pour les localiser à travers les parois et anticiper leurs mouvements et pacifiez les couloirs successifs jusqu'à atteindre une salle circulaire. Passez la porte sur la gauche après avoir mis au sol ou non les ennemis présents, puis empruntez le turbolift.

Les laboratoires de Surok

Déverrouillez la trappe sur le côté pour passez par le tunnel de maintenance et montez à l'échelle pour vous voir catapulté dans les airs par une espèce inconnue. Pour vaincre la créature, esquivez ses charges en tirant dessus au phaseur et lorsqu'elle tente de vous lancer une cellule d'énergie, tirez dans cette dernière pour la lui faire exploser à la figure et provoquer de gros dégâts.
Passez ensuite par l'ouverture créée par la créature pour rejoindre une pièce circulaire où d'autres bêtes vous attendent. Restez bien à couvert pour ne pas encaisser de tirs et faites place nette pour pouvoir avancer.

Les laboratoires Vulcains Partie 2

Ramassez les grenades étourdissantes au sol, éliminez les gorn au fond du couloir de gauche et progressez en vous débarrassant de toute résistance malvenue. Dans la grande pièce inondée, scannez les plates-formes immergées pour les faire monter, traversez en sautant de rebord en rebord, puis demandez à votre partenaire de vous aider à monter en vous tenant sur la zone surélevée.
Emparez-vous de la cellule d'énergie dans la salle d'à côté pour pouvoir ouvrir la porte et empruntez le turbolift pour continuer.

S'échapper de Vulcain

A l'extérieur, éliminez les gorns qui débarquent de leur vaisseau en restant à couvert, puis une fois sur la barge, sauvez votre coéquipier et pacifiez la zone pour vous voir envoyé ad patres. Kirk blessé, escortez-le jusqu'au centre médical non loin en tirant sur tout gorn qui pointerait le bout de son museau, puis une fois la jambe de Kirk rétablie, sortez pour suivre votre marqueur et retrouver T'Mar.
Sur l'aire d'atterrissage, éliminez les ennemis qui vous empêchent d'avancer, demandez une frappe orbitale avec votre tricordeur pour dégager la voie et retournez-vous pour accueillir une nouvelle vague de gorns. Vous retournez ensuite sur l'Enterprise.

Bataille Spatiale

Durant cette séquence, vous devrez ans un premier temps éliminer une poignée de chasseurs gorns. A l'aide du mode tactique, verrouillez ensuite les points faibles des vaisseaux plus gros pour les détruire, puis activez vos boucliers pour contrer les assauts de chasseurs suicides en vous fiant à votre radar. Enfin, pilotez votre torpille à travers le champ de débris pour toucher les moteurs du vaisseau mère.

Base Stellaire Frontière

Arrivée

Suivez votre escorte sans faire de chichis, déposez vos armes à l'armurerie et entretenez-vous avec le Commodore Daniels. Rebroussez chemin après l'attaque pour récupérer vos armes, suivez votre marqueur et éteignez les flammes en scannant le système au plafond. Empruntez ensuite le turbolift au fond et passez la porte.
Éliminez tous les gorns qui vous attaquent de toute part en vous dirigeant vers le niveau supérieur, prenez garde aux ennemis plus gros (bleus) qui tirent au fusil à pompe ou au lance-grenade et empruntez le turbolift au fond du couloir suivant.

Recherche d'un remède Partie 1

Piratez la tourelle au fond du couloir en vous tenant accroupi derrière le mur d'énergie pour ne pas vous faire canarder, puis prenez votre mal en patience pour nettoyer la zone qui suit, infestée de contaminés, de gorns et de tourelles à pirater et empruntez autant que possible les conduits d'aération au plafond pour passer derrière leur ligne de tir.
Forcez la porte au fond du dernier laboratoire pour remettre le courant, rebroussez chemin en suivant vos trois marqueur pour atteindre et détruire les dispositifs gorns ainsi que leurs propriétaires et suivez le marqueur qui suit vers le labo 2. Désactivez la tourelle au fond du couloir et avancez pour passer à la suite.

Recherche d'un remède Partie 2

Piratez la mine pour faire une petite surprise au gorn qui patrouille, faites de même dans la pièce suivante en faisant parler la poudre si nécessaire et récupérez un premier échantillon sur le terminal au fond. Descendez, neutralisez la tourelle, récupérez le second échantillon, suivez votre marqueur et veillez à utiliser votre phaseur paralysant sur les infectés déambulant au milieu des gorns dans la coursive.
Sur le chemin, veillez à tirer dans les mines ou à les pirater pour ne pas marcher dessus par inadvertance et nettoyez la grande salle qui suit avec votre arme de précision favorite. Piratez enfin le panneau de commande pour dégager la voie vers le turbolift.

Evacuation

Éliminez les gorns au fond du couloir, rejoignez le premier hangar, repoussez les assauts des petits gorns qui vous sautent à la gorge et empruntez le passage au sol sur la droite. Traversez la zone en ramassant la cellule d'énergie pour ouvrir la zone à gauche jusqu'à atteindre l'autre partie du hangar, sautez au dessus de la passerelle brisée et passez la porte indiquée.

Centrale d'alimentation

Commencez par faire place nette dans la première salle en gardant votre position très profitable, forcez à deux la porte tout en bas, montez à l'échelle au fond et piratez à deux le terminal de la salle de commande. Piratez quelques portes pour pouvoir suivre votre marqueur, éliminez les gorns patrouillant dans la grande pièce suivante et après l'explosion, déverrouillez les deux portes en contrebas pour prélever une cellule énergétique et remettre l'élévateur en marche.
Suivez votre marqueur pour atteindre un nouveau terminal à pirater avec votre coéquipier, mettez-vous en chasse des trois dispositifs gorns avec votre tricordeur en repérant les lignes électriques et montez à l'échelle pour pouvoir rejoindre le troisième en hauteur, là où l'explosion avait eu lieu et qui n'a laissé que quelques rebords pour que vous vous y accrochiez. Déverrouillez ensuite la porte derrière le centre de commande, nettoyez la zone et empruntez le turbolift au fond.

Tour de relais

Récupérez l'outil de téléportation, marquez votre coéquipier avec et téléportez-le de l'autre côté de la porte défoncée en ciblant la surface carrée de façon à ce que la distance soit bleue. Dans la pièce suivante, envoyez votre coéquipier vers la cellule énergétique derrière la baie vitrée brisée pour qu'il la ramasse, ramenez-le sur la gauche pour pouvoir utiliser la cellule et empruntez les plates-formes de téléportation successives jusqu'à atteindre un turbolift et le vide interstellaire.
Téléportez à nouveau votre coéquipier sur les différentes plates-formes pour qu'il vous fasse avancer, neutralisez au phaseur les infectés qui vous barrent la route et détruisez les drones qui vous harcèlent. Vous atteignez finalement le centre du relais. Piratez un premier terminal, évitez les faisceaux électriques en vous téléportant vers l'autre moitié du générateur, activez-le via un autre terminal, puis activez les quatre paraboles en scannant leur base et en retournant dans l'autre moitié de la sphère avant de conclure pour ne pas être à court de temps lors de votre fuite.
Dans l'espace, pilotez au mieux en évitant les débris pour rejoindre l'intérieur de la station.

Au secours

Détruisez quelques drones, traversez la zone enflammée en marchant sur les poutres et scannez le système de dispersion au plafond pour sauver une partie de l'équipage. Suivez votre marqueur en décimant toute opposition gorn sur votre route, traversez les tas de débris enflammés et les portes verrouillées à l'aide de votre tricordeur et prenez le turbolift après la porte à forcer manuellement.
De retour dans une zone en meilleur état, repoussez les petits gorns venant vous chercher des noises et rejoignez le grand hall. Éliminez les ennemis présents, puis avancez jusqu'à la salle de contrôle, où T'Mar se fait enlever sous vos yeux.

Cargo Volatile

Cargo volatile Partie 1

Un gorn s'est invité à bord grâce à la témérité de Spock : filez-lui au train en vous accroupissant pour éviter le jet de fumée, suivez votre marqueur pour rejoindre le hall et neutralisez les membres de l'équipage infectés. Pour localiser et infliger des dégâts au lieutenant gorn, attendez qu'il tire pour le localiser et activez l'alarme incendie la plus proche pour le matérialiser. Faites feu de tout bois pour le blesser un maximum, récupérez un échantillon de son sang à l'étage au centre, puis suivez-le dans le turbolift.
Avancez prudemment dans les coursives pour ne pas vous faire écraser par les ascenseurs, utilisez les alcôves pour vous mettre à l'abri et descendez jusqu'à atteindre le hangar.

Cargo volatile Partie 2

Vous êtes alors une fois de plus confronté au lieutenant gorn. Demandez à votre coéquipier de pirater la console surélevée sur la gauche pour pouvoir vous occuper plus sereinement de votre adversaire, utilisez votre tricordeur pour le localiser et mettez-le KO.

Flashback

Durant cette séquence de fusion mentale, dirigez-vous simplement vers les lumières scintillantes successives pour accéder à la mémoire du gorn et en apprendre plus sur son espèce.

Planète Gorn

Les arbitres du cosmos

Nul besoin de phaseur durant cette section, durant laquelle il vous suffira de traverser le village des autochtones et de vous élancer dans le vide. Manœuvrez au mieux pour ne pas entrer en collision avec le décor et atterrissez tout en douceur.

Là où aucun homme n'est jamais allé

Grimpez sur la droite, restez à couvert pour identifier les snipers à l'aide du tricordeur et pouvoir les viser, passez sur la droite un peu plus loin pour emprunter la tyrolienne et grimpez au lierre tout en éliminant les gorns qui viennent vous chercher des noises. Escaladez tant bien que mal en éliminant drones, snipers et autres joyeusetés, puis déployez le pont en piratant la console.
Suivez votre marqueur pour arrivée en vue de la base, piratez la caméra à distance pour ne pas vous faire repérer, forcez la porte, puis pour traverser la large zone où patrouillent les gorns, montez sur la plate-forme à droite et longez le flanc droit en utilisant le tricordeur pour garder un œil sur les ennemis alentours pour rejoindre l'entrée désignée. Au bout du couloir après la porte, glissez-vous derrière les piliers sur la droite pour pirater le système d'ouverture de la porte et passez dans le dos du gorn.
Empruntez ensuite le passage au sol sur la gauche, désactivez un premier terminal dans une alcôve sur la gauche, remontez sur la droite, empruntez un passage au sol pour trouver un deuxième terminal, toujours sur la gauche, puis remontez sur la droite. Sortez, passez la dernière porte, sur votre droite, empruntez un dernier passage au sol et allez désactiver le troisième terminal sur la droite.
Laissez-vous tombez sur la gauche, allez désactiver le centre de sécurité, remontez pour accéder au centre de la base et piratez la console pour lever le bouclier à l'extérieur. Passez par le sol et rampez pour retourner dans la cour, éliminez les gorns qui se dressent entre vous et la tour antiaérienne, montez à l'échelle pour poser vos explosifs et évitez à nouveau les obstacles durant la séance de vol pour arriver à bon port.

La pomme Partie 1

Vous voilà largué en pleine nature sauvage. Avancez dans l'eau, désactivez les mines avec votre tricordeur et reprenez votre souffle régulièrement pour traverser les deux plans d'eau successifs. Laissez-vous tomber de rebord en rebord dans la zone qui suit, grimpez à l'aide de votre coéquipier, puis traversez les cavernes infestées d'insectes en détruisant en priorité leur nid, d'où ils sortent autrement indéfiniment.
Grimpez au fond, empruntez le passage au sol et traversez une nouvelle étendue d'eau bourrée de mines jusqu'à faire la rencontre de chiens pour le moins féroces. Abattez-les de préférence à distance, traversez la zone, grimpez à l'aide des rebords à votre disposition, glissez-vous dans la faille et traversez la caverne en jouant à l'équilibriste et en éliminant une poignée de gorns à l'arrivée.
Pour passer la tourelle en poste un peu plus loin, désactivez-la avec l'amélioration adéquate, ou bien sautez dans l'eau pour prendre un raccourci sur la gauche. Faites place nette dans la zone suivante, montez sur la droite et suivez votre marqueur pour trouver une porte à pirater, qui vous mènera droit à la prochaine section.

La pomme Partie 2

Sautez sur la gauche, éliminez quelques gorns à distance avant d'achever les survivants au contact, piratez la caméra de surveillance et montez dans le conduit sur la droite avec l'aide de votre coéquipier. Passez la porte qui suit, éliminez un gorn avant de pirater une autre caméra, déplacez-vous jusqu'au fond de l'allée en évitant la tourelle, empruntez le

téléporteur et désactivez les jets de flamme pour pouvoir emprunter le passage au sol.
Ne vous reste plus qu'à pirater quelques portes avec votre partenaire pour accéder à la section suivante.

La pomme Partie 3

Éliminez promptement le premier gorn, passez par le sol pour vous infiltrer, sortez de la salle que vous rejoignez ainsi en évitant ou éliminant les ennemis, trouvez un autre passage souterrain au fond à gauche, passez sur la gauche une fois de retour à la surface pour désactiver la tourelle un peu plus loin et déverrouiller la porte.
Passez cette dernière en vous débarrassant du garde, rejoignez les cellules et faites place nette pour les explorer tranquillement. Suivez votre marqueur de plus belle pour atteindre une nouvelle pièce infestée d'ennemis, passez par la tranchée pour éviter la caméra et la pirater et continuez jusqu'à trouver la cellule du commodore Daniels. Éliminez les gorns qui vous encerclent après la scène, déverrouillez la porte et avancez jusqu'à l'embuscade inévitable.

Les Epreuves

Privé de vos armes, vous allez devoir repousser plusieurs vagues d'ennemis composées d'insectes explosifs, de petits gorns venant vous chercher le contact et de gardes à bouclier qu'il faudra prendre à revers pour éliminer facilement.
Après ces amuse-bouches, un champion gorn fait irruption. Pour le vaincre, ramassez quelques grenades et construisez-vous un lance-grenade de fortune lorsque cela vous est proposé pour facilement venir à bout de votre adversaire.
Face à votre coéquipier, donnez quelques coups de poing pour conclure le pugilat, puis une fois à l’extérieur de l'arène, frayez-vous un chemin jusqu'à la navette en détruisant quelques nids d'insectes au passage et en demandant une frappe orbitale.

Capture de l'Enterprise

Effraction

Rejoignez l'Enterprise en évitant obstacles e trayons lasers, puis traversez simplement les deux zones du vaisseau complètement désertes en empruntant finalement le turbolift pour passer à la suite.

Reprendre le vaisseau

Arrivé dans la grande salle de commande, piratez les mines au sol pour les retourner contre leurs utilisateurs ou tirez simplement dedans lorsqu'un gorn passe à proximité, contournez les tourelles de part et d'autre pour accéder à la console au centre et la pirater, puis passez la porte en face. Traversez la pièce suivante en éliminant une poignée de gorns à l'étage.

Reprendre le vaisseau Partie 2

Rejoignez la salle des machines en passant par le conduit de ventilation non loin, éliminez plus ou moins bruyamment les gorns qui patrouillent pour permettre à votre mécano de venir travailler, forcez la porte indiquée et montez au niveau supérieur. Faites place nette ici aussi, placez votre coéquipier à l'interrupteur du haut pour pouvoir vous occuper de celui du bas en même temps, répétez l'opération et accueillez chaudement les gorns qui font irruption dans la salle des machines entre temps en faisant chuter les radiations au passage.
Passez la porte indiquée pour retourner au niveau inférieur, éliminez un nouveau groupe de gorns et libérez la voie pour Keenser. Ne vous reste ensuite plus qu'à suivre votre marqueur pour sortir.

Répandre le remède Partie 1

Rejoignez le centre médical, partez en direction du pont inférieur et neutralisez les membres d'équipage infectés.
Piratez les mines que vous croisez pour plus tard, descendez pour atteindre la salle de contrôle, ressortez, puis utilisez votre tricordeur pour localiser les lignes électriques et en activer les terminaux. Retourner auprès de la console pour remettre le courant dans l'infirmerie et remontez ensuite à l'étage pour partir chercher Chekov.
Forcez la porte sur la gauche, éliminez les gorns et neutralisez vos membres d'équipage, suivez votre marqueur pour trouver Chekov, puis escortez-le jusqu'à l'infirmerie en le lâchant si nécessaire pour vous occuper des ennemis.

Répandre le remède Partie 2

Partez de l'infirmerie pour aller répandre le remède au centre de commande, toujours en neutralisant vos équipiers contaminés et en éliminant tout le reste, puis retournez au centre médical pour repoussez les vagues successives de gorns qui tentent lâchement de s'en prendre aux blessés.

Vaisseau Mère

Perforer

Foncez droit vers le vaisseau ennemi pour entrer dans la faille créée par les torpilles, piratez les plots pour vous créer des couvertures et pirater la caméra, forcez la porte indiquée et traversez la zone qui suit de la même façon en neutralisant quelques gorns au passage. Passez ensuite la porte indiquée au fond, passez la porte sur la droite pour emprunter le passage au sol sur la gauche, puis placez votre partenaire près de l'une des consoles.
Allez de l'autre côté de la pièce pour activer la console en tandem, passez la porte ainsi déverrouillée, puis dans la grande salle remplie de générateurs cylindriques, accrochez-vous à leur rebord en sautant rapidement de l'un à l'autre avant qu'ils ne deviennent rouge et faites une escale sur le mur de droite pour repartir du bon pied et finir votre traversée. Dans le hangar qui suit, piratez la console pour pouvoir traverser, empruntez les téléporteurs et contournez le terminal à deux pour faire apparaître un gorn d'élite. Restez bien à couvert et mobile pour le vaincre et passez dans le téléporteur dont il est venu.
Au niveau supérieur, empruntez un dernier téléporteur pour retourner en bas et analysez la capsule à droite pour vous cacher à l'intérieur.

Sabotage

Durant cette séquence riche en action, il va vous falloir emprunter les différents téléporteurs en désactivant à tour de bras les tourelles et les terminaux que vous croiserez (tout en éliminant les gorns alentours bien sûr). Observez bien les angles de vue des tourelles pour ne pas vous retrouver à découvert, puis une fois les trois premiers dispositifs hors service, éliminez les drones avant de vous atteler au quatrième pour vous en charger tranquillement et détruire la plate-forme de visée. Fuyez ensuite vers la sortie pour passer à la suite.

Au sommet

Pour compléter ce niveau qui n'en est pas vraiment un, éliminez simplement les vagues de gorns qui vous attendent étage après étage (dont un gorn brute identique à votre premier contact gorn au début du jeu) et désactivez la console que vous trouvez en bout de course pour continuer.

Confrontation finale

Avant d'affronter le chef gorn, désactiver le système Hélios demeure votre priorité : glissez-vous donc entre les rochers pour éliminer discrètement les patrouilles, faites quelques fusions mentales pour pirater les consoles plus facilement et tirez dans le système Hélios une fois son bouclier disparu.
Contre le chef gorn, restez mobile d'avant en arrière pour éviter ses tirs de grenades dispersées tout en lui tirant dessus, gardez un œil sur ses déplacements grâces aux traînées jaunes qu'il laisse derrière lui et mettez-vous à couvert lorsqu'il utilise son rayon concentré. Vous en viendrez alors rapidement à bout et pourrez secourir T'Mar et quitter ce vaisseau de malheur.

Données de Recherches

Hélios-1

Nouvelle Vulcain

Planète Vulcain

Les laboratoires Vulcains Partie 1

Les laboratoires de Surok

Les laboratoires Vulcains Partie 2

S'échapper de Vulcain

Base Stellaire Frontière

Arrivée

Recherche d'un remède Partie 1

Recherche d'un remède Partie 2

Evacuation

Centrale d'alimentation

Tour de relais

Au secours

Cargo Volatile

Cargo volatile Partie 1

Cargo volatile Partie 2

Planète Gorn

Les arbitres du cosmos

Là où aucun homme n'est jamais allé

- La pomme Partie 1
- La pomme Partie 2
- La pomme Partie 3

Capture de l'Enterprise

- Effraction
- Reprendre le vaisseau
- Reprendre le vaisseau Partie 2
- Répandre le remède Partie 1
- Répandre le remède Partie 2

Vaisseau Mère

- Perforer
- Sabotage

Star Trek : D-A-C

© Paramount Digital Entertainment / Naked Sky Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

KOBAYASHI MARU

En début de match, appuyez sur Start et faites : L2, , , , et R2 pour débloquer le trophée Kobayashi Maru. Les capacités de votre vaisseau seront multipliées par 4 (cadence de tir et taux de régénération). Si votre vaisseau est détruit, vous ne bénéficierez plus de ces effets.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max
EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"
FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

DIFFICULTÉ "SITH MASTER"

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut

Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

Holocron 3 : " 10 000 pts de force "

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

Holocron 7 : " 10 000 pts de force "

Holocron 8 : " 10 000 pts de force "

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la droite.

Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

Boss : Général Kota
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

Holocron : " 10 000 pts de force ".

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

Holocron " 10 000 pts de force ".

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

Holocron " sphère de combo "

Faites le tour pour récupérer :

Holocron de cristal " sabre d'or ".

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

Holocron " sphère de talent de force ".

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

Holocron " sabre jaune concentré ".

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

Holocron "bure sith".

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Le second au milieu,

Holocron " cristal de sabre ".

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

Boss: Kazdan Paratus
Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

Affrontez le boss : Shaak Ti
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

Holocron " sabre bleu "

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

Holocron " sphère de talent de force ".

Près de la quatrième capsule, il y aura :

Holocron de " sphère de combo de force ".

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

Holocron " sphère de pouvoir de force ".

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

Holocron " cristal de puissance ".

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

Holocron.

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore). Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

Holocron " 10 000 points de force ".

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

Holocron.

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

Holocron " sphère de puissance ".

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant

également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

Le boss : le grand rancor
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

Le boss : Maris Brood
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

Niveau 9 : RAXUS PRIME (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez

qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

Le boss : Proxy
Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

Le boss : Destroyer
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

Le boss : Dark Vador
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

VAINCRE LE GRAND RANCOR SUR FELUCIA (EMPIRE)

Pour battre ce boss en suivant cette solution dans des conditions optimales, le mieux est d'avoir boosté au maximum les éclairs de la force et les paramètres qui vous permettent de récupérer votre jauge de force plus rapidement dans le menu des améliorations de force et d'avoir le cristal de puissance Rubat, qui améliore les dégâts au sabre laser. Ceci fait, envoyez une rafale d'éclairs de la force au Rancor jusqu'à ce que votre jauge de force soit vide. Ensuite, verrouillez-le et appuyez sur la touche esquive sans arrêt en lui tournant autour. Ainsi, vous serez plus rapide que lui et ses attaques ne vous toucheront pas. Envoyez-lui vos éclairs de force jusqu'à ne plus rien avoir dans votre jauge de force, puis recommencez. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, l'animal commencera à s'énerver. Recommencez selon la même solution mais éloignez-vous un peu. Si vous êtes assez loin, il chargera au lieu de donner des coups de griffe. Si vous esquivez bien, il plantera ses griffes dans la terre et restera immobilisé pendant quelques secondes. Attaquez-le rapidement et le plus longtemps possible avec votre sabre. Quand il se retournera, utilisez la touche "esquiver" tout en allant en arrière, balancez-lui tout ce que vous avez d'éclairs de force et recommencez jusqu'à que mort s'ensuive.

TROPHÉES

Bronze

Apprenti

Terminer le jeu - Difficulté Apprenti. Ne pas modifier la difficulté

Entraînement Sith

Finir toutes les leçons de la Salle d'entraînement

PROXY ne va pas apprécier

Détruire 35 droïdes

Leader Rebelle

Vaincre 500 Impériaux

Chair à canon

Vaincre 150 Stormtroopers

Plus ils tombent facilement

Vaincre 10 TR-TT ou TK-TT

Plus ils sont gros

Vaincre 6 Rancors

Brute

Vaincre 25 Ugnaughts ou Jawas

Bossk

Vaincre 200 Wookiees dans le prologue sur Kashyyyk

Doué

Gagner 250 000 points de Force dans un seul niveau

Étoile corellienne

Remplir tous les objectifs bonus d'un niveau

Empalé

Vaincre 100 ennemis avec le Lancer de sabre

Agrippé

Vaincre 100 ennemis en les agrippant

Catapulté

Vaincre 100 ennemis en les catapultant

Projeté

Vaincre 100 ennemis avec la Projection de Force

Saisi

Vaincre 100 ennemis avec l'Emprise de Force

Choqué

Vaincre 100 ennemis avec l'Éclair de Force

Repoussé

Vaincre 100 ennemis avec la Répulsion

Balayé

Vaincre 100 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs

Fureur

Obtenir un bonus de Fureur x4

Fureur Sith

Obtenir un bonus de Fureur x8

Fureur de Seigneur Sith

Obtenir un bonus de Fureur x12

Invasion

Finir le niveau – Prologue

Insurrection

Finir le niveau - Usine TIE, acte I

Pire manager de l'équipe de jour

Tuer 12 Stormtroopers en incarnant Vador dans le Prologue

Décharge

Finir le niveau - Raxus Prime, acte I

Chasse aux Jedi

Finir le niveau - Félucia, acte I

Empirique

Finir le niveau - Empirique, acte II

Bar

Finir le niveau - Cité des Nuages, acte II

Ascenseur spatial

Finir le niveau - Kashyyyk, acte II

Infestation

Finir le niveau - Félucia, acte II

Destroyer

Finir le niveau Raxus Prime, acte II

Vengeance

Finir le jeu-coté obscur

Rédemption

Finir le jeu - coté lumineux

Argent

Guerrier Sith

Terminer le jeu - Difficulté Guerrier Sith. Ne pas modifier la difficulté

Seigneur Sith

Terminer le jeu - Difficulté Seigneur Sith. Ne pas modifier la difficulté

Épreuves Sith

Terminer tous les défis de la Salle d'entraînement et les modules de combat

Expert

Gagner 500 000 points de Force dans un seul niveau

Collectionneur d'Holocrons

Récupérer tous les Holocrons Jedi de la partie

Maîtrise du Lancer de sabre

Vaincre 500 ennemis avec le Lancer de sabre

Maîtrise Projection de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Projection de Force

Maîtrise Préhension de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Préhension de Force

Maîtrise de l'Éclair de Force

Vaincre 500 ennemis avec l'Éclair de Force

Maîtrise Répulsion de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Répulsion

Maîtrise Bouclier d'Éclairs

Vaincre 500 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs

Or

Maître Sith

Terminer le jeu - Difficulté Maître Sith. Ne pas modifier la difficulté

Légende

Gagner 600 000 points de Force dans un seul niveau

Platine

Terminé à 100%

BURE DE KENTO

Dès que vous débutz le niveau Kashyyk (Empire) et après avoir vu la cinématique dans les ruines de la maison de l'apprenti, regardez derrière vous, vous apercevrez un grossier panneau en bois. Vous pouvez en fait y entrer en passant sur la droite et vous trouverez un holocron. Ce dernier récupéré, vous débloquerez la tenue du père de Starkiller, la bure de Kento.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition

© LucasArts 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut

Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

Holocron 3 : " 10 000 pts de force "

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une

porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

Holocron 7 : " 10 000 pts de force "

Holocron 8 : " 10 000 pts de force "

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la droite.

Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

Boss : Général Kota
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

Holocron : " 10 000 pts de force ".

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

Holocron " 10 000 pts de force ".

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

Holocron " sphère de combo "

Faites le tour pour récupérer :

Holocron de cristal " sabre d'or ".

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

Holocron " sphère de talent de force ".

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

Holocron " sabre jaune concentré ".

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

Holocron "bure sith".

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Le second au milieu,

Holocron " cristal de sabre ".

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

Boss: Kazdan Paratus

Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

Affrontez le boss : Shaak Ti
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

Holocron " sabre bleu "

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

Holocron " sphère de talent de force ".

Près de la quatrième capsule, il y aura :

Holocron de " sphère de combo de force ".

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

Holocron " sphère de pouvoir de force ".

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

Holocron " cristal de puissance ".

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

Holocron.

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore). Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

Holocron " 10 000 points de force ".

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

Holocron.

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

Holocron " sphère de puissance ".

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est

créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

Le boss : le grand rancor
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

Le boss : Maris Brood
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

Niveau 9 : RAXUS PRIME (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

Le boss : Proxy
Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

Le boss : Destroyer
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous

stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

Le boss : Dark Vador
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max

EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"
FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

SAUVEGARDER MALGRÉ LES CODES

Il existe un moyen de contourner le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder quand on utilise des codes de triche (voir l'astuce Cheat Codes). Pour cela, activez les codes seulement lorsque vous êtes dans un niveau qui sauvegarde automatiquement votre progression à certains endroits. Quand la sauvegarde se fait, faites mourir votre personnage, revenez au menu principal et choisissez de continuer votre partie. Vous pourrez alors sauvegarder à n'importe quel moment tout en conservant le code activé précédemment.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Apprenti

Terminer le jeu - Difficulté Apprenti. Ne pas modifier la difficulté.

Entraînement Sith

Finir toutes les leçons de la Salle d'entraînement.

PROXY ne va pas apprécier

Détruire 35 droïdes.

Plus ils tombent facilement

Vaincre 10 TR-TT ou TK-TT.

Chair à canon

Vaincre 150 Stormtroopers.

Plus ils sont gros

Vaincre 6 Rancors.

Bossk

Vaincre 200 Wookiees dans le prologue sur Kashyyyk.

Brute

Vaincre 25 Ugnaughts ou Jawas.

Doué

Gagner 250 000 points de Force dans un seul niveau.

Étoile corellienne

Remplir tous les objectifs bonus d'un niveau.

Projeté

Vaincre 100 ennemis avec la Projection de Force.

Saisi

Vaincre 100 ennemis avec l'Emprise de Force.

Choqué

Vaincre 100 ennemis avec l'Éclair de Force.

Repoussé

Vaincre 100 ennemis avec la Répulsion.

Empalé

Vaincre 100 ennemis avec le Lancer de sabre.

Balayé

Vaincre 100 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs.

Agrippé

Vaincre 100 ennemis en les agrippant.

Fureur

Obtenir un bonus de Fureur x4.

Fureur Sith

Obtenir un bonus de Fureur x8.

Fureur de Seigneur Sith

Obtenir un bonus de Fureur x12.

Débranche le courant

Débrancher la batterie d'alimentation sans détruire aucune tour de gardes.

L'homme câble

Utiliser les câbles électriques de la base Echo pour vaincre 15 ennemis.

Apprenti

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Apprenti.

Padawan

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Guerrier Sith.

Pièces de robot

Finir la Salle d'entraînement en moins de 2 minutes.

Du nerf !

Réussir les Épreuves sans que la sphère ne devienne rouge.

Comme tourne la Terre

Utilisez le grand globe afin d'éliminer 10 ennemis dans le musée.

Robot sexy

Utilisez les fers brûlants trois fois sur le droïde Gonk générateur d'énergie.

Extracteur de jus de Jawa

Tuez 5 Jawas en utilisant le broyeur dans la pièce de traitement des déchets.

Argent

Guerrier Sith

Terminer le jeu - Difficulté Guerrier Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Seigneur Sith

Terminer le jeu - Difficulté Seigneur Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Épreuves Sith

Terminer tous les défis de la Salle d'entraînement et les modules de combat.

Expert

Gagner 500 000 points de Force dans un seul niveau.

Collectionneur d'Holocrons

Récupérer tous les Holocrons Jedi de la partie.

Maîtrise du Lancer de sabre

Vaincre 500 ennemis avec le Lancer de sabre.

Maîtrise Projection de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Projection de Force.

Maîtrise Préhension de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Préhension de Force.

Maîtrise de l'Éclair de Force

Vaincre 500 ennemis avec l'Éclair de Force.

Maîtrise Répulsion de Force

Vaincre 500 ennemis avec la Répulsion.

Et ça sent le grillé

Battre Boba Fett.

Membre officiel PETW

Franchir les cavernes de glaces sans tuer un seul Wampa.

PETW vous hait

Tuer 10 Wampas dans les cavernes de glaces.

Chevalier Jedi

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Seigneur Sith.

Le style Skywalker

Rencontrez Jabba et vainquez son animal de compagnie en utilisant la porte de la fosse.

Or

Maître Sith

Terminer le jeu - Difficulté Maître Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Légende

Gagner 600 000 points de Force dans un seul niveau.

"Je ne suis pas ton père, mais..."

Emmener Luke à l'école.

Maître Jedi

Terminer le Temple Jedi - Difficulté Maître Sith.

Plus de mensonges, vieillard

Vainquez Obi-Wan avant qu'il ne devienne plus puissant que vous ne puissiez l'imaginer.

Platine

100% complet

Débloquer tous les trophées.
Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force II

© Activision / LucasArts 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section des codes de triche du menu Options, via l'écran Pause.

AJP400	Costume de Jump Trooper
GUNRAY	Jouer avec un Neimoidien
HAAZEN	Costume de l'acolyte Sith
LIBO	Cristal vert sabre-laser
MAREK	Répulsion de Force
MORGUKAI	Costume de garde
MANDALORE	Jouer avec Boba Fett
NOMI	Armure Jedi expérimentale
RAHM	Costume du général Kota
REBELSCUM	Costume de Rebel Trooper
SHADOW	Cotsume de Terror Trooper
SOLARI	Cristal blanc sabre-laser
TK421	Skin de Stormtrooper
TRAYA	Lancer de sabre-laser
VENTRESS	Costume de l'apprenti
YARAEL	Contrôle mental Jedi

BONUS DU PREMIER POUVOIR DE LA FORCE

Robes Jedi de cérémonie

Ayez une sauvegarde du premier Star Wars : Le Pouvoir de la Force sur le disque dur de votre console avec la bonne fin débloquée.

Armure Sith Stalker

Ayez une sauvegarde du premier Star Wars : Le Pouvoir de la Force sur le disque dur de votre console avec la mauvaise fin débloquée.

Equipement Sith d'entraînement

Ayez une sauvegarde du premier Star Wars : Le Pouvoir de la Force sur le disque dur de votre console.

TROPHÉES

Platine

La boucle est bouclée (Platine)

Remportez tous les trophées.

Or

Maître Jedi (Or)

Finissez le jeu au niveau de difficulté Difficile.

Grand Maître Jedi (Or)

Finissez le jeu au niveau de difficulté Déchaîné.

Champion (Or)

Décrochez au moins une médaille d'or dans chacun des dix premiers défis.

Argent

Chevalier Jedi (Argent)

Finissez le jeu au niveau de difficulté Normal.

3 à la suite (Argent)

Décrochez une médaille d'or dans 3 défis.

Platine (Argent)

Décrochez une médaille de platine dans un défi.

Concurrent (Argent)

Décrochez une médaille d'argent dans 5 défis.

Bronze

Evasion de Kamino (Bronze)

Echappez-vous de Kamino à bord du TIE Avancé de Vador.

Le Némésis en flammes (Bronze)

Détruisez la cannonière.

Un géant à terre (Bronze)

Triomphez du Gorog.

Exterminateur (Bronze)

Triomphez du walker exterminateur.

Le feu du ciel (Bronze)

Détruisez le destroyer stellaire.

Réunion de Jedi (Bronze)

Retrouvez Kota.
-Fou de colère (Bronze)
Finissez le jeu et choisissez la fin du côté Obscur.

Padawan (Bronze)

Finissez le jeu au niveau Facile.

Miséricordieux (Bronze)

Finissez le jeu et choisissez la fin du côté Lumineux.

Coup de foudre (Bronze)

Tuez 10 ennemis avec des tours paratonnerres.

Confettis (Bronze)

Tuez 5 ennemis avec des hélices sur Kamino.

Flipper impérial (Bronze)

Projetez 10 ennemis contre les générateurs de Kamino.

A la casse (Bronze)

Prenez le contrôle du walker exterminateur et détruisez tous les biodroïdes exterminateurs.

Strike! (Bronze)

Tuez trois ennemis avec une seule boule de'bowling'.

Anéanti (Bronze)

Eliminez 10 ennemis congelés dans la carbonite.

Faites sauter la banque! (Bronze)

Détruisez 10 machines à sous.

Grand ménage (Bronze)

Utilisez le TIE Avancé de Vador pour détruire la PM-TT.

Sur la cible (Bronze)

Suivez le Gorog dans sa chute sans percuter de débris.

Maître du chaos (Bronze)

Brisez toutes les cuves de refroidissement à bord du Délivrance, sans mourir.

Trophée d'excellence Jan Stakross (Bronze)

Détruisez 12 pylônes paratonnerres de la tour de Kamino.

Démingae (Bronze)

Eliminez tous les droïdes-araignées exterminateurs portant une bombe à bord du Délivrance.

"Ils vont goûter à mon blaster!" (Bronze)

Tuez 10 ennemis en utilisant les turbolasers sur l'aire d'entraînement de Kamino.

Le toit du monde (Bronze)

Atteignez le sommet de la Flèche sans tomber une seule fois.

Débutant (Bronze)

Décrochez au moins une médaille de bronze dans chacun des dix premiers défis.

Challenger (Bronze)

Décrochez au moins une médaille de bronze dans un défi.

Déchaînement (Bronze)

Utilisez 10 fois la Furie de Force.

Plus dure sera la chute (Bronze)

Poussez 50 ennemis dans le vide.

Mise à jour (Bronze)

Faites passer tous vos Pouvoirs au niveau 3.

Luke, fais appel à la Force! (Bronze)

Terminez un combat uniquement avec vos Pouvoirs de la Force.

Tueur en série (Bronze)

Eliminez 300 ennemis d'affilée sans mourir.

Chevalier du ciel (Bronze)

Détruisez 15 chasseurs TIE.

Arachnophobie (Bronze)

Détruisez 200 droïdes-araignées exterminateurs.

Ça brûle! (Bronze)

Désintégrez 15 ennemis en les projetant dans des champ de force rouges.

Chef d'orchestre (Bronze)

Utilisez une Ruse de Jedi pour obliger 10 stormtroopers à sauter dans le vide.

Chasseur d'Holocrons (Bronze)

Trouvez tous les Holocrons.

Torture (Bronze)

Utilisez la Préhension sur un stormtrooper, empalez-le, foudroyez-le, lancez-le contre un objet explosif.

Retour à l'envoyeur (Bronze)

Eliminez une PM-TT en interceptant ses propres missiles et en les lui renvoyant.

Bye, bye! (Bronze)

Mettez en surcharge le jetpack de 20 soldats à impulsion.

Défense agressive (Bronze)

Parez et contrez 10 attaques au corps à corps.

Ah ouais?! (Bronze)

Effectuez chaque coup offensif du jeu (à l'exception des combos qui requièrent un sabre de niveau 3).

Prends ça! (Bronze)

Renvoyez 20 missiles vers les PM-TT.

Expert (Bronze)

Faites passer un Pouvoir au niveau 3.

A pleine charge (Bronze)

Videz la barre d'Energie de la Force pour lancer un éclair.

LISTE DES DÉFIS

Epreuve de combat

Terminez le niveau "KAMINO : L'Evasion".

Epreuve de l'entraînement

Terminez le niveau "KAMINO : L'Evasion".

Epreuve du chemin mortel

Terminez le niveau "CATO NEIMOIDIA : L'Arche orientale".

Epreuve de déflexion

Terminez le niveau "CATO NEIMOIDIA : L'Arche occidentale".

Epreuve de récupération

Terminez le niveau "DAGOBAH".

Epreuve de domination

Terminez le niveau "LE DELIVRANCE : A bord du Délivrance".

Epreuve exterminateurs

Terminez le niveau "LE DELIVRANCE : A bord du Délivrance".

Epreuve de la Flèche

Terminez le niveau "KAMINO : Le Retour".

Epreuve des éclaireurs

Terminez le jeu.

Epreuve embuscade

Terminez le jeu.

RÉCOMPENSES DES DÉFIS

Cristal de sabre laser : Furie

Terminez le défi 'Epreuve de combat' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Guérison

Terminez le défi 'Epreuve de l'entraînement' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Destruction

Terminez le défi 'Epreuve du chemin mortel' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Vie réduite

Terminez le défi 'Epreuve de déflexion' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Concentration

Terminez le défi 'Epreuve de récupération' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Régénération

Terminez le défi 'Epreuve de domination' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Sagesse

Terminez le défi 'Epreuve exterminateurs' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Incinération

Terminez le défi 'Epreuve de la Flèche' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Impact

Terminez le défi 'Epreuve des éclaireurs' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Désintégration

Terminez le défi 'Epreuve embuscade' avec une médaille d'or.

Tenue : Armure de Jedi expérimentale

Terminez le défi 'Epreuve du chemin mortel' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de droïde d'entraînement

Terminez le défi 'Epreuve de déflexion' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de Neimoidien

Terminez le défi 'Epreuve de récupération' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue d'exterminateur impérial

Terminez le défi 'Epreuves exterminateur' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de garde épéiste

Terminez le défi 'Epreuve de la Flèche' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue d'acolyte Sith

Terminez le défi 'Epreuve embuscade' avec une médaille d'argent.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Très difficile

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut.

TROPHÉES

Bronze

Remise à niveau (Refresher Course)

Terminer la mission Prologue : Maître et Padawan.

Girl Power (Girl Power)

Terminer toutes les missions Jedi avec Ahsoka.

Coup double (Double Trouble)

Réussir un Contrôle de droïde en même temps que votre partenaire.

Acte 1 Padawan (Act 1 Padawan)

Terminer toutes les missions de l'Acte 1 au niveau Padawan.

Acte 1 Maître (Act 1 Master)

Terminer toutes les missions de l'Acte 1 au niveau Maître.

Héros bondissant (Droid Hopper)

Détruire 25 droïdes en sautant de droïde en droïde.

Acte 2 Padawan (Act 2 Padawan)

Terminer toutes les missions de l'Acte 2 au niveau Padawan.

Acte 2 Maître (Act 2 Master)

Terminer toutes les missions de l'Acte 2 au niveau Maître.

À deux c'est mieux (Two's company)

Terminer une mission avec un autre joueur.

Danse macabre (Dance of Death)

Détruire 25 droïdes qui dansent.

Union héroïque (Heroic Alliance)

Terminer une mission coopérative avec un score combiné supérieur à 10000 points.

Encouragements (Youngling Award)

Obtenir au moins une médaille de bronze dans chaque défi.

Pilleur Jawa (Jawa Scavenger)

Récupérer 1 artefact.

Chasseur Jawa (Jawa Hunter)

Récupérer 25 artefacts.

Bientôt de retour (Come back soon)

Acheter un chapeau ou un masque.

Maître des combats (Combat Master)

Acheter toutes les améliorations de combat.

Maître des droïdes (Droid Master)

Acheter toutes les améliorations Contrôle de droïde.

Maître de la danse (Dance Master)

Acheter toutes les améliorations de danse des droïdes.

Intouchable (Can't Touch Me)

Vaincre Kul Teska sur Behpour sans qu'aucun joueur ne meure.

Chevalier Jedi (Jedi Knight)

Obtenir une médaille d'or dans une mission Jedi.

Capitaine Clone (Clone Captain)

Obtenir une médaille d'or dans une mission Clone.

Disrupteur de droïde (Droid Disruptor)

Obtenir plus de 250 points en contrôlant un seul droïde.

Lutte fratricide (Demolition Derby)

Détruire plus de 100 droïdes en contrôlant des droïdes.

Roulement de droïdes (Droid Dynamo)

Obtenir plus de 100 points en contrôlant chaque type de droïde.

Tandem de choc (Dynamic Duo)

Terminer toutes les missions Jedi avec Anakin et Ahsoka.

Maître du bowling (Bowling Master)

Détruire 10 droïdes en faisant rouler un Droïde Destroyer.

Mon héros (My Hero)

Détruire 10 droïdes qui attaquent votre coéquipier.

Force fatale (Force Crusher)

Détruire 50 droïdes avec une Élimination de Force en position dominante.

Attention à la marche (Watch your step)

Pousser 50 ennemis dans le vide pour les éliminer.

Impact dévastateur (Grand Slam)

Détruire 25 droïdes grâce à un saut offensif depuis un autre personnage.

Garde rapprochée (Up close and personal)

Détruire 50 droïdes avec une attaque au corps à corps de Clone.

Travail d'équipe (Tag Team)

Détruire 100 droïdes paralysés par votre partenaire.

Manier avec soin (Handle with care)

Détruire 20 droïdes avec des explosifs.

Je l'ai eu ! (I got one!)

Détruire un droïde en or.

Leader Or (Gold Leader)

Utiliser l'Élimination de Force pour détruire un droïde en or de chaque type.

Pas de préférence (No Favorites)

Détruire au moins un droïde en contrôlant chaque droïde.

Argent

Pas touche... (Nobody messes with...)

Terminer toutes les missions Clone avec Cad Bane.

Acte 3 Padawan (Act 3 Padawan)

Terminer toutes les missions de l'Acte 3 au niveau Padawan.

Héros de la République (Republic Heroes)

Terminer toutes les missions avec un autre joueur.

Félicitations (Master Award)

Obtenir une médaille d'or dans chaque défi.

Seigneur Jawa (Jawa Lord)

Récupérer 50 artefacts.

Habillé pour vaincre (Dressed for Success)

Acheter tous les chapeaux et les masques.

Maître Jedi (Jedi Master)

Obtenir une médaille de platine dans une mission Jedi.

Commandant Clone (Clone Commander)

Obtenir une médaille de platine dans une mission Clone.

Surdoué (High Achiever)

Obtenir un score total supérieur à 200000 points.

Expéditif (Time to kill)

Obtenir un total des meilleurs temps de toutes les missions inférieur à 200 minutes.

Roi de la casse (Scrap Lord)

Détruire plus de 5000 droïdes.

Or

Acte 3 Maître (Act 3 Master)

Terminer toutes les missions de l'Acte 3 au niveau Maître.

Vétéran de la campagne (Campaign Veteran)

Obtenir une médaille d'or dans chaque mission.

Platine

Héros de la République (Republic Hero)

Obtenir tous les trophées

Starhawk

© Sony / Lightbox Interactive 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Homecoming

Pour commencer, suivez les instructions concernant les contrôles. La mini-carte en bas à droite vous indique votre emplacement, les ennemis et vos destinations. Vous trouverez des armes et des munitions éparpillés un peu partout ou sur les cadavres. Votre destination est indiquée par un petit signe blanc en forme de diamant.

Montez sur le " Sidewinder " et suivez le sentier. En arrivant dans le camp, descendez tous les ennemis que vous trouverez en prenant garde à ceux qui se cachent sur le toit à gauche et dans les rochers plus loin. Remontez sur votre engin et continuez de suivre votre partenaire.

Descendez de votre " Sidewinder " à l'entrée du village et accroupissez-vous derrière les rochers pour éliminer l'ennemi au loin sur la gauche, puis celui sur le toit. Rejoignez votre partenaire en grimpant à l'échelle jaune pour éliminer le reste des ennemis. Retournez à votre engin et continuez jusqu'à l'explosion.

Entrez dans le minerai et cachez-vous derrière le même bâtiment que votre partenaire, montez à l'échelle jaune et accroupissez-vous. Allez dans le coin droit, localisez et éliminez tous les ennemis. Votre arme possède une option qui vous permet de localiser l'énergie des ennemis à travers les surfaces, servez-vous-en. Attendez que les troupes avancent, éliminez les ennemis qui tirent du bâtiment complètement à droite et tirez dans les tonneaux derrière eux. Retournez au sol et aidez votre équipe à éliminer le reste des troupes ennemies puis dirigez-vous vers le dernier bâtiment.

Après la cinématique, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour réparer l'installation de forage. Détruisez ensuite les tonneaux qui se trouvent devant vous. Allez ensuite vers les ruines à droite de l'Extracteur de " Rift ", entrez dans le " Build Menu " et déposez un bunker sur les fondations qui s'écroulent. Montez sur cette installation et passez par le trou au milieu pour y entrer. Prenez et équipez le lance-rocket. Retournez en haut, accroupissez-vous, localisez et éliminez les ennemis qui approchent. Evitez de tirer là où se trouvent vos camarades et surveillez plutôt ceux qui créent des brèches dans le mur invisible.

Après la cinématique, prenez les munitions dans le bunker et retournez au sol. Allez vers l'endroit d'où sortaient les ennemis et positionnez-vous devant le site de construction indiqué. Sélectionnez les " Murs " dans votre menu, placez-en un maximum pour vous protéger et améliorez-les pour qu'ils deviennent des " Portails ". Retournez maintenant à votre position sur le bunker et éliminez les ennemis qui approchent.

Entrez ensuite dans votre " Build Menu " et choisissez les "Auto-Turrets" pour les placer sur les portails et devant votre bunker. Remplacez-les à chaque fois qu'elles seront détruites tout en continuant à éliminer les ennemis de votre côté.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le sentier d'où venaient les ennemis et choisissez le " Corral " dans votre menu. Construisez un corral sur le sentier qui mène au dépôt à ravitaillement et montez sur le " Sidewinder " puis roulez jusqu'à qu'un ennemi vous tire dessus à partir des rochers. Descendez pour le tuer et continuez votre route sur votre engin en vous arrêtant pour tuer tous les ennemis qui vous tirent dessus. Continuez jusqu'au dépôt à ravitaillement sur la droite, le bâtiment explosera, descendez juste avant d'y arriver.

Construisez un dépôt à provision juste au-delà des tirs ennemis, ramassez les munitions puis grimpez sur le toit et placez des "Auto-Turrets" en face des ennemis. Lancez des rockets sur les ennemis sur le toit et éliminez le reste.

Après la cinématique, retournez au " Sidewinder " et servez-vous en pour sauter de la falaise et atterrir dans le canyon. Retournez au minerai 17 et armez-vous.

Suivez les instructions à l'écran pour vous débarrasser des ennemis aériens. Continuez de bouger pour ne pas vous faire toucher par les missiles. Pour mieux atteindre les engins ennemis, essayez de reculer pour avoir plus de perspective et suivez les traces de leurs jets. Retournez au dépôt à munitions pour faire le plein et éliminez le reste des " Hawks ".

The Freightway

Entrez dans le " Hawk " et passez la porte devant vous pour le diriger. Suivez les instructions à l'écran pour le faire passer entre les lumières rouges. Toujours en suivant les instructions, faites un " Afterburner " et freinez. Continuez de le diriger jusqu'à la plateforme sur votre gauche et faites-le atterrir.

Après la cinématique, retournez dans le cockpit et allez jusqu'à une autre plateforme pour y atterrir à nouveau.

Les " Hawks " ennemis sont indiqués par des points transparents ou par des flèches, dépendant de la distance entre vous. Attendez la fin de la cinématique pour recommencer à piloter le " Hawk " et vous diriger vers le " Hawk " ennemi, gardez le curseur dessus jusqu'à qu'il se verrouille automatiquement sur l'engin ennemi et mitraillez-le sans faire surchauffer votre arme.

Allez ensuite vers le " Asteroid Cluster ", dirigez-vous vers les deux ennemis qui apparaissent et suivez les instructions à l'écran pour détruire les missiles qui viennent dans votre direction. Apprenez à vous servir du " Powerslide " et du " Evasive Dodge ", puis servez-vous en pour détruire les vaisseaux ennemis. Restez derrière eux pour ne pas vous faire tirer dessus et s'ils vous lancent des missiles, évitez-les par la gauche ou la droite à la dernière minute. Allez maintenant vers la plateforme de minerai.

Après la cinématique, approchez des provisions devant à gauche et passez à travers le marqueur pour prendre des munitions pour le " Swarm Laser ". Traquez l'ennemi et gardez le curseur sur lui aussi longtemps que possible en appuyant sur la touche des " Swarm Lasers " pour augmenter le nombre de tirs. Eliminez ainsi les deux vaisseaux ennemis. Les symboles violets servent à recharger votre " Swarm Laser " tandis que les rouges servent à réparer votre armure. Eliminez le reste des ennemis en appliquant les techniques que vous avez apprises.

Harvest Season

Eliminez les ennemis qui arrivent et servez-vous du symbole violet à droite du générateur de " Rift " pour recharger votre " Swarm Laser " ainsi que des multiples symboles rouges pour réparer votre propre vaisseau. Atterrissez à l'endroit indiqué, utilisez les pas lourds de votre vaisseau et de vos "Auto-Turrets" pour éliminer la vague d'ennemis.

Sortez du " Hawk ", entrez par la porte indiquée pour une cinématique. Retournez au pont de cargo et ouvrez le " Build Menu ", placez les "Auto-Turrets" sur les deux côtés du pont et construisez deux murs devant les rampes menant à la porte que vous ouvrez. Faites le plein de munitions dans le dépôt et retournez à votre " Hawk ". Eliminez les ennemis qui arrivent. Ils apparaitront sur le pont et sur les terrasses à gauche et à droite. Essayez de tous les tuer avant que votre " Hawk " ne prenne feu, sinon terminez le tout normalement en vous cachant derrière l'un des murs que vous avez bâti. Dirigez-vous vers les commandes plus loin à gauche, pressez sur la touche indiquée et montez sur les rampes devant vous pour atteindre les contrôles tout en haut.

Utilisez le système de défense du panneau de contrôle au bout de la pièce.

Retournez à la rampe et allez à gauche. Eliminez les ennemis qui surgissent et avancez par la porte d'où ils sont sortis, longez le couloir, allez jusqu'au panneau de commande devant à droite et ouvrez le sas pour sortir. Eliminez les ennemis en sortant et suivez le sentier qui vous mène sur la droite, placez des "Auto-Turrets" pour éliminer les ennemis plus loin devant et avancez.

Descendez du rebord sur la gauche. Descendez la rampe, placez des "Auto-Turrets" sur le pont de " Rift " pour éliminer les ennemis et allez vers la flamme verte. Construisez un extracteur de " Rift " à l'endroit indiqué.

Après la cinématique, placez des "Auto-Turrets" sur les points rouges indiqués, face à la direction d'où attaqueront les " Scabs ". Placez maintenant un dépôt à munitions devant le signal de " Rift " et placez ensuite des murs pour le protéger puis faites le plein de munitions. Grimpez à l'échelle sur la gauche (dos contre le dépôt) et éliminez les ennemis qui arriveront (si vous avez correctement placé vos "Auto-Turrets", vous ne devriez pas avoir beaucoup d'ennemis à éliminer). Continuez ainsi (sans oublier de remplacer les tourelles détruites) jusqu'à qu'un " Scab Hawk " arrive. Criblez votre défense de "Auto-Turrets", sortez votre lance-rocket et occupez-vous du vaisseau ennemi.

Après la séquence, utilisez votre " Build Menu " pour construire un " Launch Pad " et ainsi obtenir un " Hawk ". Entrez dedans et éliminez les vaisseaux ennemis. Dirigez-vous vers le train de provisions et vers le wagon qui vient de s'ouvrir. Passez à travers le symbole jaune pour obtenir des " Homing Missiles ", retournez vers les ennemis et traquez votre cible en choisissant ces nouveaux missiles comme armes primaires. Servez-vous des points jaunes pour recharger et éliminez le reste des " Scab Hawks ".

The Pipeline

Pressez sur la touché indiquée pour vous échapper du pod, retournez-vous et descendez l'échelle pour remonter le chemin devant vous. Rejoignez votre équipe et allez à droite en-dessous du pont. Eliminez les ennemis au loin jusqu'à que la cinématique démarre.

Faites attention aux snipers ; cachez-vous sous le pont pour éviter leurs tirs. Construisez une " Watchtower " à proximité, montez-y, prenez le railgun et mettez-vous à couvert pour éliminer les snipers un à un. Vous pouvez également utiliser des grenades pour éliminer les ennemis. Continuez jusqu'à la cinématique et descendez ensuite.

Allez vers le symbole indiqué et mettez-vous à couvert quand les snipers vous tirent dessus à partir de l'escarpement. Allez vers le complexe en haut de la colline et grimpez les marches à droite. Au niveau suivant, allez complètement à gauche de la plateforme et montez sur la droite. Montez à l'échelle sur votre gauche, servez-vous du tableau de bord.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le " Rift Processor " et forgez vos défenses autour du dispositif : prenez l'énergie " Rift " des tonneaux, placez des tourelles "Auto-Turrets" le long du sentier et devant le " Rift Processor " puis placez une " Watchtower " juste derrière. Montez dans la tour et armez-vous de votre railgun, visez le crâne rouge et éliminez les ennemis qui arriveront. Allez ensuite vers le prochain symbole rouge, placez des "Auto-Turrets" autour du " Launch Pad " et éliminez les ennemis qui attaquent. Une cinématique démarrera.

Approchez-vous ensuite du " Rift Processor ", placez des "Auto-Turrets" à nouveau puis servez-vous du railgun et de grenades pour éliminer le Boss.

Après la séquence, construisez un " Launch Pad " et montez dans le Hawk pour la bataille aérienne. Boostez votre vaisseau pour monter et avoir une vue claire de la bataille qui se déroule. Repérez tous les points de ravitaillement et de réparation. Pourchassez et éliminez les " Scab Hawks " qui attaquent les jonctions indiquées en rouge d'abord, échappez-vous par les complexes si vous êtes en danger et éliminez tous les ennemis.

Après la séquence, faites le plein de " Cluster Bombs " et dirigez-vous vers les nouveaux points rouges. Eliminez les ennemis qui attaquent les plateformes indiquées avec vos bombes. Après la courte scène, boostez votre engin loin du complexe, faites deux fois le " Powerslide " pour vous retournez et éliminer les ennemis qui vous ont suivi. Eliminez le reste d'entre eux puis atterrissez sur la plateforme indiquée pour aider vos alliés.

Après la nouvelle séquence, placez des "Auto-Turrets" autour du symbole orange plus bas. Retournez à votre " Hawk ", réparez-le si besoin est et éliminez la nouvelle vague d'ennemis.

Atterrissez ensuite sur le symbole orange, éliminez les ennemis alentours puis construisez un " Shield Generator " sur le symbole indiqué et continuez d'assurer les défenses.

Ballard's Crossing

Pressez sur la touché indiquée pour sortir du pod et mitrailles les ennemis qui entourent le " Rift Generator " puis dirigez-vous vers la structure pour continuer à libérer la voie. Ne vous arrêtez pas mais servez-vous de vos techniques de combats en courant. Servez-vous maintenant de votre " Build Menu " pour construire une tour de forage au-dessus du "

Rift Energy " pour activer une cinématique.

Construisez à présent un " Garage ", des " Outposts " et un " Supply Bunker ". Faites le plein de munitions et montez dans le Razorback. Pressez sur la touche indiquée pour appeler vos alliés et dirigez-vous ensuite vers les points dans le désert (indiqué par votre carte). Juste avant d'y arriver, changez de place avec le passager qui tient la mitrailleuse arrière. Servez-vous de la mitrailleuse pour éliminer les ennemis autour de la tour de forage et affaiblir la structure du " Rift " pour la faire exploser. Descendez éliminer les ennemis qui restent s'il y en a encore. Trouvez les explosifs à côté des tours, lancez-les et attachez-les sur chaque côté de la structure puis tirez dessus.

Placez maintenant un " Rift Extractor " sur les débris et retournez à votre place dans le véhicule. Allez vers le point indiqué, placez de multiples "Auto-Turrets" autour de la nouvelle tour de forage ainsi qu'un avant-poste puis retournez à votre mitrailleuse sur le Razorback et attendez l'arrivée ennemie. Vous pouvez ajouter des murs surmontés de "Auto-Turrets" pour plus d'effet. Eliminez d'abord la créature puis le reste du véhicule avec une grenade ou un missile. Continuez de vous défendre jusqu'à la séquence.

Dirigez-vous vers le symbole à l'écran dans le canyon. Roulez à toute vitesse (sans vous arrêter) pour atteindre le " Lifter " sans prendre trop de dommage ni de temps. Mettez-vous à couvert derrière les débris et éliminez les ennemis. Construisez un avant-poste et des "Auto-Turrets"s ainsi qu'un " Supply Bunker " et des murs pour améliorer vos défenses. Servez-vous d'un " MAW " pour détruire le portail indiqué (à bout portant).

Retournez au " Lifter " et éliminez une première horde d'ennemis (qui arrivent par le portail détruit) et les autres qui arrivent jusqu'à la cinématique. Contruisez ensuite des murs de protection aux points indiqués et armez-les de "Auto-Turrets". Mettez-vous à couvert sur le mur ou dans le bunker, puis servez-vous du " MAW " pour protéger le " Lifter " des ennemis et de leurs véhicules. Deux prochaines hordes d'ennemis essaieront de détruire le " Lifter ", à vous de combiner les multiples tactiques et armes en votre possession pour déjouer leur plan. Une cinématique démarrera.

Faites le plein de munitions et montez sur le toit du bâtiment, éliminez le vaisseau ennemi et le reste d'entre eux.

Train Robbery

Pressez la touché indiquée pour sortir du pod et montez sur la rampe devant vous puis allez un peu vers la gauche en passant par la plateforme en haut et en éliminant les ennemis alentours. Dirigez-vous vers le " Service Platform " et vers les marches, éliminez les ennemis en-dessous en vous cachant derrière le pilier en haut des marches. N'oubliez pas de forger vos défenses avec des " Auto-Turrets " et des avant-postes. Eliminez les ennemis à l'aide de votre équipe et descendez vers la plateforme, montez sur les rampes et activez une cinématique.

Atterrissez sur la plateforme la plus basse devant vous et prenez de l'énergie " Rift " à partir des tonneaux et montez une " Vulture Station ". Construisez également un bunker à provision et prenez-y des munitions à " MAW ", suivez les instructions pour apprendre à vous servir du vautour et volez vers la tourelle indiquée. Tirez dans le canon en approchant de la base de la première tourelle. Vous devrez trouver un moyen d'éliminer toutes les cibles sans épuiser votre essence. Le mieux est de commencer par les plateformes du bas et de remonter.

Si vous rencontrez des " Vultures " ennemis, forcez-les atterrir et éliminez-les avec votre lame. Libérez la voie d'ennemis (et de cibles) et vous déclencherez la prochaine cinématique.

Ouvrez maintenant votre " Build Menu ", montez un " Launch Pad " et entrez dans votre " Hawk ". Dirigez-vous vers les ennemis qui visent les wagons, détruisez d'abord les vaisseaux " Outcast " puis occupez-vous des avions et en dernier, des simples " Scab Hawks ". Vous trouverez des munitions au milieu du wagon.

Un symbole rouge accompagné d'un compte à rebours apparait : allez-y et atterrissez sur la plateforme. Prenez l'énergie qui se trouve dans les tonneaux et servez-vous de votre " Build Menu " pour créer deux " Beam Turrets " près du centre de la longue surface. Faites la même chose sur la plateforme à l'opposé du cargo. Faites le plein de munitions pour votre " Hawk ". Eliminez les ennemis alentours. Quand la vague d'ennemis aériens arrivera, éliminez-les à l'aide des " Beam Turrets ".

Au troisième compte à rebours, descendez sur la plateforme qui supporte le cargo et placez-y des " Auto-Turrets " puis remontez dans votre " Hawk " pour éliminer le reste des ennemis, activant ainsi une cinématique.

Allez sur la plateforme contenant les multiples points rouges et placez-y des défenses (" Auto-Turrets " et " Beam Turrets ") puis faites la même chose sur l'autre plateforme. Servez-vous des bras mécaniques à proximité pour réparer votre " Hawk " et attendez les vaisseaux ennemis sur la plateforme : utilisez les techniques que vous avez apprises pour les détruire ainsi que ceux qui attaquent de l'autre côté. N'oubliez pas de remplacer vos défenses. Détruisez vous-même les plus gros engins en protégeant le cargo.

Après la cinématique, défendez-vous contre les ennemis jusqu'à qu'un symbole s'affiche à l'écran et vous indique où aller, toujours en gardant l'oeil sur le compte à rebours.

The Pit

Sortez du pod en pressant la touche indiquée et allez vers les structures en arrière-plan. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis devant. Eliminez les ennemis sur l'avant-poste grâce à votre sniper rifle. Trouvez le Razorback et mettez-vous au volant.

Servez-vous de votre " Build Menu " pour construire un " Outpost ", klaxonnez pour les appeler et former une petite armée. Roulez jusqu'au prochain objectif (augmentez votre vitesse pour passer les trous). Ralentissez pour que votre équipier puisse descendre le sniper en haut à gauche. Passez sous l'arcade pour activer une cinématique.

Montez sur la rampe et faites le tour de la " Outcast Base " pour que votre équipe puisse éliminer tous les ennemis. (Vous pouvez rouler sur les ennemis en petits groupes comme vous l'avez fait dans le canyon.) Arrêtez-vous devant les grandes créatures pour que vos équipiers puissent mieux les éliminer. Retournez à la plateforme et allez vers le portail : détruisez-le à l'aide de grenades.

Faites le plein d'énergie grâce aux tonneaux alentours, servez-vous de votre " Build Menu " pour construire un avant-poste et un " Launch Pad " puis entrez dans votre " Hawk ". Dirigez-vous vers les ennemis en faisant d'abord le plein de munitions et éliminez tous les " Scabs ". Nettoyez la " Outcast Base " et allez vers votre objectif quand il s'affichera à l'écran. Examinez l'écoutille.

Commencez à forger vos défenses (" Beam Turrets ", " Walls ", " Auto-Turrets ", and "Outposts"). Placez les " Auto-Turrets " sur les points rouges accompagnés de comptes à rebours. Grimpez à bord de votre " Hawk " et montez dans les airs.

Après la cinématique, éliminez les ennemis dans les " Vultures " d'abord puis occupez-vous du reste. Servez-vous de votre menu pour vous approchez de l'écoutille (celle que vous avez examinée) et fabriquez une " Rift Bomb " à l'endroit indiqué.

Dirigez-vous vers les points rouges et placez des " Auto-Turrets " dans leur direction. Réparez votre armure et forgez vos défenses. Eliminez les ennemis qui arrivent. Le compte à rebours indique dans combine de temps les ennemis attaqueront au sol. Atterrissez, allez vers le point rouge accompagné d'un compte à rebours pour l'entourer de vos défenses et faites la même chose pour la " Rift Bomb ". Vous pouvez ajouter un avant-poste pour rendre le tout plus sûr. Retournez au " Hawk " et éliminez le reste des ennemis jusqu'à qu'un symbole de bouclier et un compte à rebours apparaissent à l'écran. Allez tout de suite vers la " Rift Bomb " pour la protéger.

Dirigez-vous vers l'écoutille. Après la cinématique, faites le plein de munitions. Traversez la pièce puis dirigez-vous vers l'énergie " Rift " qui apparait et éliminez les ennemis qui apparaissent. Allez maintenant vers la porte barrée pour activer une cinématique.

Courez ensuite vers l'échelle, utilisez votre shotgun pour éliminez les ennemis en haut. Montez les deux prochaines échelles, défendez-vous contre les ennemis, courez vers la station " Vulture " avec Jonas et servez-vous du jetpack pour vous échapper. Montez aussi haut que possible, puis suivez Jonas, atterrissez sur la plateforme la plus proche de vous et éliminez les ennemis. Suivez Jonas de près, éliminez les ennemis qui vous attaquent quand vous faites le plein et montez jusqu'à l'ouverture au-dessus pour déclencher une cinématique.

Ashes

Eliminez les ennemis devant à l'aide de votre rifle. Suivez le symbole à l'écran en éliminant les ennemis qui se

montrent. Entrez dans l'enceinte et mettez-vous à couvert pour éliminer tous les ennemis, puis dirigez-vous vers le symbole indiqué et descendez vers la structure en feu.

Continuez votre route, faites attention aux ennemis qui surgissent devant vous : mettez-vous à couvert pour mieux les descendre. Continuez de suivre le chemin et entrez dans la prochaine enceinte. Construisez-y un " Outpost ", faites le plein de munitions et allez vers le bâtiment en éliminant les ennemis sur la gauche.

Après la cinématique, avancez vers le signe en vous mettant à couvert pour vous protéger des ennemis devant. Construisez des " Auto-Turrets " devant le bâtiment indiqué (sur la gauche) et continuez de vous défendre contre les ennemis. Montez les marches à droite et allez sur le toit.

Après cette nouvelle cinématique, cachez-vous derrière la barricade sur la gauche et construisez un " Beam Turret " devant vous.

Après la petite séquence, dirigez-vous vers votre objectif en éliminant les ennemis plus loin. Construisez une " Watchtower " devant le store et grimpez-y. Servez-vous de votre position pour éliminer les ennemis.

Construisez ensuite un " Outpost ", un " Supply Bunker " et des " Auto-Turrets " devant le store. Construisez également des murs dans les rues qui indiquent une présence ennemie (il y en a 3), ajoutez-y un " Beam Turret ", faites le plein de " MAW " et visez le symbole de crâne accompagné du compte à rebours. Servez-vous du " Supply Bunker " comme protection. Placez des " Auto-Turrets " sur les plateformes indiquées sur le toit. Eliminez la première vague d'ennemi en protégeant le saloon.

Allez vers le symbole rouge avant que le compte à rebours n'atteigne zéro, éliminez l'ennemi derrière le véhicule. Continuez d'éliminer les ennemis alentours jusqu'à que la cinématique démarre.

Retournez au saloon, ouvrez les tonneaux pour obtenir de l'énergie " Rift ". Construisez un " Depot " et un avant-poste à l'extérieur. Montez dans le char et dirigez-vous vers le point rouge. Eliminez les ennemis à l'aide des munitions du char. Les plaques rouges au sol représentent la trajectoire des mortiers. Trouvez les véhicules ennemis et éliminez-les. Retournez au saloon.

Construisez des défenses et des armes (" Beam Turrets ") sur tous les emplacements marqués de rouge. Construisez un dépôt à munitions si besoin est, afin de faire le plein de munitions " MAW ". Visez ensuite le " Hawk " marqué en rouge (accompagné d'un compte à rebours) et attendez que les engins ennemis arrivent pour tirer. Entrez ensuite dans votre char et dirigez-vous vers l'endroit où les ennemis apparaitront. Détruisez les chars ennemis et allez ensuite détruire le " Vulture " qui apparaitra au prochain point indiqué.

La mission sera terminée quand vous les aurez tous éliminés.

Sever

Volez droit devant, faites le tour pour avoir un aperçu de la bataille et commencez à vous occuper des " dropships " en-dessous d'abord puis du reste. Dirigez-vous vers le symbole indiqué pour obtenir des torpilles. Allez ensuite vers le terrain flottant où se trouvent les cibles en rouge, servez-vous des torpilles pour détruire le " dropship ". Retournez prendre une nouvelle torpille en ignorant les " Hawks " à vos trousses pour détruire encore un " dropship ". Continuez jusqu'à détruire tous les " dropships ".

Après la cinématique, restez à proximité du train pour récupérer votre santé plus facilement et survivre à l'attaque du " Beam Turret ". Allez maintenant vers l'énorme vaisseau ennemi et détruisez les " turrets "/mitrailleuses et " Beam Turrets " qui y sont attachés. Servez-vous de votre " boost " pour vous éloigner rapidement. Une cinématique se déclenchera quand vous aurez détruit les armes du vaisseau.

Allez vers le symbole indiqué et atterrissez. Construisez des " Beam Turrets " tout près et laissez-les détruire les ennemis. Construisez un maximum d'" Auto-Turrets " pour protéger les " Beam Turrets " et un " A.R.M " pour réparer votre " Hawk ". Mettez-vous à couvert derrière des rochers et attendez que les " Vultures " arrivent après la prochaine cinématique pour les éliminer.

Construisez des défenses autour de vos " Beam Turrets " et éliminer la vague d'ennemis qui arrive jusqu'à la prochaine cinématique en protégeant vos " Beam Turrets ".

Envolez-vous vers le ravitaillement de torpille, allez vers le gros vaisseau ennemi en-dessous et visez l'ouverture créée dans la coquille du vaisseau par les " Beam Turrets ".

Après la cinématique, éliminez les " Outcasts Hawks ". Dirigez-vous vers le symbole affiché à l'écran, atterrissez là où se trouvent les cibles en rouge, construisez des " Beam Turrets ", un " A.R.M " et un maximum d'" Auto-Turrets ". Défendez vos installation avec le " Hawk " en éliminant les ennemis jusqu'à la cinématique.

Envolez-vous ensuite pour récupérer une torpille et visez le trou dans la coquille du vaisseau à nouveau. Faites ceci encore après la cinématique, visant cette fois-ci le centre du vaisseau.

The Source

Collectez les munitions en vous dirigeant vers le point indiqué à l'écran. Cachez-vous derrière les débris et éliminez les ennemis qui apparaissent plus loin. Avancez ensuite vers le symbole indiqué et prenez le chemin vers la droite quand vous arriverez à l'intersection. Eliminez les ennemis que vous rencontrez et continuez d'avancer. Quand le décor change de couleur (vert à rouge), accroupissez-vous dès que vous arrivez en haut et snipez les ennemis qui patrouillent en bas. Sprintez vers le feu au loin. Approchez-vous du " Rift Energy " et prenez les munitions sur la gauche. Mettez-vous à couvert derrière les débris devant le " Rift Energy ", servez-vous de vos grenades et de votre rifle pour éliminer les deux gardes.

Après la cinématique, chargez vers Logan en visant sa tête. Continuez de lui tirer dessus jusqu'à vous trouver juste à côté de lui, puis assénez-lui plusieurs coups de poignard jusqu'à que l'écran devienne tout bleu. Faites le plein de munitions et repérez Logan. Repétez les actions précédentes jusqu'à la cinématique. Construisez ensuite deux " Beam Turrets " devant la " Rift Entity ", puis cachez-vous derrière les rochers autour. Armez-vous de votre railgun et visez la " Rift Entity ", puis tirez dans la tête du boss. Dès que vos munitions s'épuisent, construisez un " Supply Bunker " et prenez les munitions de " M.A.W ". Servez-vous du lance-rocket et tirez dans la " Rift Entity " (dans sa tête). Evitez les cercles verts qui apparaissent au sol et continuez de tirer sur le boss. Une fois que sa vie sera complètement épuisée, allez vers le " Rift Energy " et construisez quelques " Auto-Turrets " et des murs devant, puis une tour à forage au-dessus.

Après la cinématique, servez-vous de votre couteau pour vous défendre contre les ennemis jusqu'à la prochaine séquence.

Construisez deux " Beam Turrets " et un "Launch Pad ", montez dans le " Hawk " et volez jusqu'à la " Rift Entity " pour tirer dessus. Servez-vous des modes de tir qui vous permettent de verrouiller votre cible. Faites atterrir votre " Hawk " quand le boss s'écrasera au sol, construisez une tour à forage à la place de la précédente pour activer une cinématique.

Placez des " Auto-Turrets " autour de la tour et défendez-les contre les ennemis.

Après la cinématique, quelques " Beam Turrets " devant la " Rift Entity " puis tirez-lui à la tête. N'oubliez pas de remplacer les " Turrets " qui sont détruites. Construisez une tour à forage au-dessus du " Rift Energy ".

Start The Party !

© Sony 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Un peu plus près des étoiles

Gagnez 15 étoiles en une seule session du mode Fête

Concurrent aguerri

Survivez pendant 1 minute

Novice de la survie

Survivez pendant 30 secondes

Pickpocket

Volez 5 étoiles en un seul tour dans la manche Hold-up

L'équipe de développement Supermassive

Regardez les crédits

Fête de Noël

Jouez à Start the Party! le jour de Noël (mode de jeu indifférent)

Fête de minuit

Jouez à Start the Party! entre minuit et une heure du matin (mode de jeu indifférent)

Au voleur !

Volez la toute dernière étoile d'un concurrent dans la manche Hold-up

Plop !

Faites éclater une chaîne colorée de plus de 20 poissons

Vive le vent

Agitez votre éventail pour mettre 12 parachutistes à l'abri

Scroutch, la bestiole !

Écrasez 50 insectes en une seule partie

Ambulance aérienne

Sauvez 3 personnes des mâchoires du monstre

Même pas peur !

Désintégrez 6 fantômes avant qu'ils ne vous épouvantent

Artiste né

Utilisez 5 litres de peinture à l'intérieur des modèles en une seule partie

Piñatassassin

Éclatez une piñata en moins de 5 secondes

Court-circuit

Désintégrez plus de 15 robots en une seule partie

C'est teintant...

Utilisez 5 litres de teinture en une seule partie

Ça roule, ma poule ?

Sauvez plus de 30 oisillons en une seule partie

Artiste en herbe

Gribouillez sur le visage d'un joueur

Remix radical

Réenregistrez le nom de quelqu'un

Sucette menacée

Gardez votre sucette intacte pendant 20 secondes

Fais dodo...

Chut, le petit oiseau fait sa sieste !

Oeil de lynx

Trouvez les 5 coccinelles en moins de 5 secondes

Cessez-le-feu

Rendez-vous à 8 bandits armés

Hygiène dentaire

Nettoyez toutes les dents du crocodile

Mineur fou

Cassez complètement un rocher en moins de 3 secondes

Bon appétit !

Gobez 5 insectes en une seule partie

Entremetteur

Associez 5 personnages en une seule partie

Pizzaiolo

Attrapez 10 ingrédients de pizza en une seule partie dans une manche des 3 erreurs

Pro du rebond

Faites rebondir un objet 10 fois sans le faire tomber dans une manche des 3 erreurs

Mousquetaire

Découpez 40 morceaux de fruits dans une manche des 3 erreurs

À la huitième taupe, il sera midi !

Frappez 8 taupes en une seule partie

ARGENT

Instinct de survie

Atteignez le sommet du classement en mode Survie

Survivant

Jouez 20 parties en mode Survie

Turlututu, chapeau pointu

Jouez 10 parties en mode Fête

Champion du Jeu libre

Essayez tous les jeux du mode Fête pour tous les niveaux de difficulté en Jeu libre

Qui l'eut cru ?

Volez assez d'étoiles dans la manche Hold-up pour passer de la dernière à la première place

Que du bonus

Obtenez le bonus de chaque jeu du mode Fête

La fiesta des développeurs Supermassive

Prenez en photo 100 joueurs différents

Je suis liiiiiibre !

Essayez tous les jeux du mode Fête en Jeu libre

Bien joué !

Essayez tous les jeux de Start the Party!

Une étoile est née

Gagnez 20 étoiles en une seule session du mode Fête

Roi du bonus !

Obtenez tous les bonus en une seule session du mode Fête

Question de survie

Survivez pendant 2 minutes

Fêtard coriace

Survivez pendant 1 minute 30

OR

Roi du combo

Faites éclater une chaîne colorée de plus de 70 poissons dans 'L'éclate', en niveau Difficile

Invincible

Remportez 3 manches à la suite en mode Fête

PLATINE

J'adore la fête !

Débloquez tous les trophées de Start the Party!

Steel Dragon EX

© Midas Interactive 2012

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES (VERSION CLASSIQUE)

Dans la version classique, il est possible d'avoir des vies infinies. Lorsque vous arrivez à un boss (excepté le dernier boss), laissez-vous volontairement tuer si vous n'avez plus de vies. Non seulement l'écran de Game Over n'apparaîtra pas, mais en plus vous regagnerez votre nombre de vies initial.

MENU CACHÉ (VERSION CLASSIQUE)

Dans la version classique, appuyez sur START pour avoir accès au menu caché vous permettant de régler la difficulté et d'autres choses.

Storm

© Namco Bandai / Eko Software 2013

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Printemps

Eté

Automne

Hiver

Stormrise

© Sega / The Creative Assembly 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Mon Mech à moi

Élimine 27 Traqueurs

Éclipse totale

Détruis 9 Éclipses

Prêt à reprendre du service

Termine le didacticiel

Grand ménage

Élimine tous les dissidents Sai dans le didacticiel

Véritables intentions

Utilise le livre d'actions pour changer d'armes

Premier assaut

Termine la mission 1 : Troubles domestiques

En transit

Sécurise le point de connexion qui alimente les tourelles dans la mission 2 : Assaut

Télépathe

Établi un portail dans la mission 3 : Double risque

HYDRE

Bats l'Hydre dans la mission 4 : Nombreux crimes

A bas l'artillerie

Détruis l'Artillerie mobile dans la mission 5 : Auto défense

Évacuation

Sauve Vantage dans la mission 6 : Victime innocente

Pont vers la victoire

Prends le contrôle des 3 ponts dans la mission 7 : Surprise injuste

Surveille l'alimentation !

Sécurise les 3 connexions au générateur dans la mission 8 : doute raisonnable

Manteau de fourrure

Bats Sable dans la mission 9 : Verdict surprise

Rite de passage

Sauve Eona dans la mission 10 : Évasion

La chasse est ouverte

Capture les tourelles anti-aériennes dans la mission 11 : Poursuite

Polarité inversée

Recalibre la station de l'aérodrome dans la mission 12 : Justice naturelle

Acidité

Utilise la pluie acide de l'Arachnobot

Démolisseur

Détruis 55 points de connexion en utilisant les bombes de démolition des Infiltrateurs

Manipulateur

Détruis une unité en contrôlant une autre avec le contrôle de l'esprit

Frénésie

Utilise l'Attaque destructive de la Rage

Les deux camps

Gagne 8 parties avec classement avec chaque option

Rabat-joie

Détruis 11 unités ennemies dans les 5 premières minutes d'une partie avec classement

Contre la montre

Gagne une partie avec classement en moins de 10 minutes

Bonnes habitudes

Joue à 16 parties avec classement

Appel à toutes les unités

Recrute un type de chaque unité dans le mode de jeu de ton choix

Partis faire les courses

Perds une partie en mode multijoueur lorsque la liste de déploiement est ouverte

Puissance de tir maximale

Transforme un point de connexion en tourelles de niveau 3 (multijoueur ou escarmouche)

Entaille profonde

Utilise l'entaille rapide du Spectre pour tuer un commandant ennemi (multijoueur ou escarmouche)

Fausse impression de sécurité

Attaque 24 Spectres camouflés en utilisant la Vision thermique des Infiltrateurs

Appétit pour la destruction

Élimine 77 unités avec les missiles sol-air des Traqueurs

Désinfection

Tue 80 petits Arachnobots

Argent

Vétéran

Gagne 99 parties avec classement

Exterminateur

Bats l'adversaire dans toutes les cartes Escarmouches

Campagne épique

Termine le scénario en mode Facile ou Normal

L'autre côté

Tu as terminé l'acte 1

L'autre voie

Termine l'acte 2 en mode Scénario

Série de victoires

Gagne 6 parties consécutives avec classement

Or

Saga épique

Termine le scénario en mode difficile

Au complet

Utilise toutes les capacités des unités au moins une fois

Platine

Platine

Le trophée de platine est automatiquement déverrouillé lorsque tous les trophées ont été déverrouillés

Stranglehold

© Warner Interactive / Tiger Hill Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REGAIN DE MUNITIONS

Si vous vous retrouvez à court de munitions mais qu'il vous reste des bombes Tequila, utilisez-les pour tirer sur quelqu'un avec le tir de précision. Cela vous redonnera entre 20 et 30 balles supplémentaires pour le fusil à pompe.

SECRET THEATER

Cet endroit secret est accessible dans le premier niveau, juste après le deuxième point de passage. Prenez à droite et démolissez la porte endommagée pour vous engouffrer dans un couloir qui mène au Secret Theater. C'est là que vous pourrez voir des extraits des jeux The Wheelman et Blacksite Area 51, en plus de récupérer quelques armes bonus.

DIFFICULTÉ HARD BOILED

Terminez le jeu en mode Casual pour débloquer la difficulté Hard Boiled.

Street Fighter Alpha 2

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

BOSS DE MI-PARCOURS

Faites une partie en mode Arcade (solo) et remportez les 4 premiers combats en terminant avec au moins 5 Custom Combo ou Super Combo, et sans utiliser aucun crédit. Vous pourrez alors affronter un boss de mi-parcours.

AFFRONTER SHIN AKUMA

Terminez le jeu sans perdre un seul round et en réalisant au moins 5 Perfect pour affronter Shin Akuma.

Street Fighter III 3rd Strike : Online Edition

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES COULEURS POUR LES PERSONNAGES

Terminez le jeu avec un personnage en particulier en mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer 6 nouvelles couleurs pour ce personnage en version Second Impact. Elles apparaîtront dans le menu de contenu téléchargeable.

DÉBLOQUER GILL

Pour débloquer ce boss, vous devez terminer le jeu avec tous les personnages dans n'importe quel niveau de difficulté.

Street Fighter IV

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Akuma

Prenez un personnage avec lequel vous avez déjà fini le mode Arcade, n'utilisez aucun Continue, effectuez au moins 2 Perfect et 3 Ultra Finish, puis battez Seth pour débloquer Akuma. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez avoir débloqué Cammy, Dan, Fei Long, Gen, Rose et Sakura.

Cammy

Terminer le mode Arcade avec C. Viper.

Dan

Terminer le mode Arcade avec Sakura.

Fei Long

Terminer le mode Arcade avec Abel.

Gen

Terminer le mode Arcade avec Chun-Li.

Gouken

Débloquer Akuma pour affronter Gouken en mode Arcade. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez faire au moins 2 perfect et 3 ultra finish, n'utiliser aucun Continue et réussir 5 first attack (frappez le premier dans 5 rounds différents).

Rose

Terminer le mode Arcade avec M.Bison.

Sakura

Terminer le mode Arcade avec Ryu.

Seth

Terminer le mode Arcade avec tous les autres personnages (dont Gouken et Akuma).

TROPHÉES

Bronze

Guerrier du monde

Débloquez tous les personnages

Caméléon

Débloquez toutes les couleurs de costumes

Semeur de troubles

Débloquez tous les provocations

Expert des coups spéciaux

Exécutez 100 coups spéciaux

Virtuose des coups EX

Exécutez 100 coups EX

Champion des Super Combos

Exécutez 100 Super Combos

Champion des Ultra Combos

Exécutez 100 Ultra Combos

Concentration ultime

Réussissez 100 attaques Focus

Idole des foules

Exécutez 10 provocations

Maître des Super Combos

Finissez avec 50 Super Combos

Maître des Ultra Combos

Finissez avec 50 Ultra Combos

Simplement parfait

Gagnez avec 10 Perfect

Néophyte

Terminez le mode Arcade avec 1 personnage au niveau NORMAL ou plus

Challenger

Complétez un défi du mode Défi

Infaillible

Complétez tous les défis en mode Défi

Vif comme l'éclair

Complétez un Chrono au niveau NORMAL en mode Défi

Rapide comme la lumière

Complétez un Chrono au niveau DIFFICILE en mode Défi

Dur à cuire

Complétez une Survie au niveau NORMAL en mode Défi

Seul au monde

Complétez une Survie au niveau DIFFICILE en mode Défi

Technicien

Complétez une Épreuve au niveau NORMAL en mode Défi

Virtuose

Complétez une Épreuve au niveau DIFFICILE en mode Défi

Tenue de soirée

Sélectionnez un titre et une icône

Numismate

Obtenez tous les types de médailles

Collectionneur de médailles

Obtenez 100 médailles

Chasseur de médailles

Obtenez 500 médailles

Maître des médailles

Obtenez 1000 médailles

Roi de l'accueil

Créez 10 salons multijoueurs

Héroïque

Affrontez 10 adversaires via le mode Challenger

Guerrier inflexible

Jouez à 100 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Guerrier indestructible

Jouez à 200 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Guerrier éternel

Jouez à 500 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Début du voyage

Gagnez 5 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Le chemin du dragon

Gagnez 10 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Valeureux

Gagnez 1 partie avec classement

Indomptable

Gagner 3 parties avec classement consécutivement

Argent

Schizophrène

Obtenez tous les titres

Guerrier spirituel

Obtenez toutes les icônes

Aurore

Exécutez 365 finish solaires

Domination

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages au niveau NORMAL ou plus

Une seule pièce suffit

Terminez le mode Arcade sans utiliser de "Continue" au niveau NORMAL ou plus

Champion du monde

Terminez le mode Arcade au niveau MAÎTRE

Champion légendaire

Vaincre Gouken et terminer le mode Arcade au niveau MAÎTRE

La voie du tigre

Gagnez 50 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Conquérant

Gagner 5 parties avec classement consécutivement

Légendaire

Gagner 10 parties avec classement consécutivement

Or

Champion olympique

Obtenez une médaille d'or dans tous les défis

Le ciel des maîtres

Gagnez 100 combats en ligne (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis)

Platine

Suprême

Vous êtes le guerrier ultime (récupérez tous les autres trophées).

REVOIR LES VIDÉOS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les séquences d'intro et de fin de tous les personnages dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec chacun de ces personnages.

VIDÉOS SPÉCIALES

Pour débloquer les vidéos spéciales dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec les deux personnages qui apparaissent sur ces vidéos.

Chun Li Vs Crimson Viper

Terminer le mode Arcade avec Chun Li et Crimson Viper.

Gouken Vs Akuma

Terminer le mode Arcade avec Gouken et Akuma.

Guile Vs Abel

Terminer le mode Arcade avec Guile et Abel.

Ryu Vs Ken

Terminer le mode Arcade avec Ryu et Ken.

Seth Vs M.Bison

Terminer le mode Arcade avec Seth et M.Bison.

ARTWORKS

Terminez tous les défis du mode Challenge pour chaque personnage afin de débloquer les artworks de chacun dans la Galerie. Vous obtiendrez des artworks supplémentaires en terminant les challenges spéciaux propres à chaque personnage en difficulté Normal et Difficile.

OPTIONS DES VOIX

Terminez une fois le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour accéder à de nouvelles options de voix dans les paramètres son.

COULEURS

`Couleur n°3`	Terminer le mode Time Attack (1 médaille)
`Couleur n°4`	Terminer le mode Survival (1 médaille)
`Couleur n°5`	Terminer le mode Time Attack (6 médailles)
`Couleur n°6`	Terminer le mode Survival (6 médailles)
`Couleur n°7`	Terminer le mode Time Attack (11 médailles)
`Couleur n°8`	Terminer le mode Survival (11 médailles)
`Couleur n°9`	Terminer le mode Time Attack (16 médailles)
`Couleur n°10`	Terminer le mode Survival (16 médailles)

BONUS HOME

T-Shirt Akuma

Remporter 100 combats online.

T-Shirt Dan

Remporter 10 combats online.

T-Shirt Gouken Mu

Obtenir le trophée platine.

T-Shirt Shadaloo

Battre Gouken dans le niveau de difficulté le plus élevé.

T-Shirt S.I.N

Remporter les médailles d'or pour tous les défis.

ARÈNES MODIFIÉES

A l'écran de sélection des arènes, maintenez les deux gâchettes lorsque vous validez votre choix pour jouer dans les niveaux vus en mode Challenge.

ARTWORKS OFFICIELS

Artwork officiel 3

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Ryu et Ken.

Artwork officiel 4

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec C. Viper.

Artwork officiel 5

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Abel.

Artwork officiel 6

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Chun-Li.

Streets of Rage 2

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO

TROPHÉES

Bronze

Manipulateur de tuyau

Manipulez le tuyau dans le mode pour un joueur ou dans le mode Coop.

Manieur de couteau

Maniez le couteau dans le mode pour un joueur ou dans le mode Coop.

Psychopathe

Tuez 10 ennemis sans perdre votre arme.

Boss parfait

Battez le premier boss sans mourir.

Premier Versus

Battez un joueur dans une partie Versus PlayStation®Network.

Coop. PlayStation Network

Terminez une partie Coop. PlayStation Network.

Eliminez Jet

Battez le boss 'Jet' à la fin du Niveau 2, au niveau de difficulté Extrême.

Argent

Quatrième boss

Battez le quatrième boss.

Guerrier PlayStation Network

Battez 10 adversaires dans le mode Versus PlayStation Network.

Score élevé

Atteignez un score de 800 000 points dans une partie, au niveau de difficulté Extrême.

Victoire difficile

Remportez la partie sans utiliser d'attaque spéciale.

Or

Victoire parfaite

Remportez la partie sans utiliser de crédits.

Stuntman : Ignition

© THQ / Paradigm Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MVX SPARTAN

Allez dans le menu Extras, puis dans les Cheats et entrez le code fastride pour débloquer le MVX Spartan.

TOUS LES CODES DE TRICHE

Pour avoir accès à tous les codes du jeu, vous devez vous débrouiller pour obtenir le meilleur rang possible et donc devenir numéro 1. Pour cela, vous n'êtes pas nécessairement obligé d'obtenir les 5 étoiles à chaque mission. Vous trouverez les codes dans le menu Extra des Options.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans la section Cheats de la page Extras et appuyez sur avant de rentrer les codes suivants.

`COOLPROP`	Proprités spéciales (mode Constructor)
`fastride`	MVX Spartan
`GFXMODES`	Modes graphiques avec L3
`Hollywood`	Slow-Mo Cool, Thrill Cam
`IceAge`	Ice Wheels
`Imtarex`	Touchable
`Kungfoopete`	Tous les cheats activés
`nobleman`	Elément pour l'éditeur
`Slingpoo`	Freaky Fast
`TheDuke`	Nitro Addiction
`Wearefrozen`	Vision Switcher

Super Stardust HD

© Sony / Housemarque 2007

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Héros de Lave

Terminer la planète Lave.

Héros de Coventina

Terminer la planète Coventina.

Héros de Nemain

Terminer la planète Nemain.

Héros de Taranis

Terminer la planète Taranis.

Héros de Segomo

Terminer la planète Segomo.

Le collectionneur de bonus

Arcade - Récupérer 5 bonus avec un seul turbo.

Moi d'abord

Arcade : Récupérer 10 bombes.

Vie supplémentaire en option (nécessite l'add-on)

Infini : Survivre 7 minutes sans mourir.

Pacifiste (nécessite l'add-on)

Survie : Survivre 45 secondes sans tirer ou utiliser les bombes.

ARGENT

Chasseur de bonus

Arcade : Récupérer 15 bonus avec un seul turbo.

Bien préparé

Arcade : Récupérer 20 bombes.

Bouclier destructeur

Arcade : Récupérer 5 bonus boucliers tout en possédant un bouclier.

Voyage tranquille

Arcade : Terminer une planète sans utiliser de turbo.

Amateur de bombes (nécessite l'add-on)

Bombardier : Obtenir 15 bombes.

A bas le nucléaire (nécessite l'add-on)

Infini : Détruire 10 bombes nucléaires.

OR

Super multiplicateur

Arcade : Obtenir un multiplicateur 10x.

Frères d'armes (nécessite l'add-on)

Coopération écran partagé - Segomo - Obtenir 3 minutes consécutives d'armes bonus en coopération.

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

© Capcom / Backbone Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC AKUMA

Akuma (mode Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Guile et appuyez sur Haut.

Akuma (mode Training/Versus)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Honda et appuyez sur Haut.

Classic Akuma (mode Classic Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

Classic Akuma (mode Classic Arcade-Versus/Training)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, la case Random (à côté de Guile), Guile, Sagat et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

COMBATTRE AKUMA

Pour que Akuma apparaisse à la place de Bison à la fin du jeu, vous devez battre tous les autres adversaires en moins de 20 minutes et sans utiliser un seul Continue.

PERSONNAGES CLASSIQUES

Ces codes vous permettent de jouer avec les versions classiques des personnages en mode Classic Arcade. Un son confirmera systématiquement la validité des codes. Vous devez vous positionner sur le personnage souhaité avant de saisir le code.

Note : (P) = coup de poing faible

Balrog	(P), Droite, Gauche, Gauche, Droite, (P)
Blanka	(P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P)
Cammy	(P), Haut, Haut, Bas, Bas, (P)
Chun-Li	(P), Bas, Bas, Bas, Haut, (P)
Dee Jay	(P), Bas, Bas, Haut, Haut, (P)
Dhalsim	(P), Bas, Haut, Haut, Haut, (P)

E. Honda	(P), Haut, Haut, Haut, Bas, (P)
Fei Long	(P), Gauche, Gauche, Droite, Droite, (P)
Guile	(P), Haut, Bas, Bas, Bas, (P)
Ken	(P), Gauche, Gauche, Gauche, Droite, (P)
M. Bison	(P), Bas, Haut, Haut, Bas, (P)
Ryu	(P), Droite, Droite, Droite, Gauche, (P)
Sagat	(P), Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, (P)
T. Hawk	(P), Droite, Droite, Gauche, Gauche, (P)
Vega	(P), Gauche, Droite, Droite, Gauche, (P)
Zangief	(P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P)

Super Street Fighter IV

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À FINAL FIGHT

Réussissez le stage bonus de la voiture avec Guy ou Cody pour voir apparaître Bred, un ennemi issu de Final Fight. Il utilisera la même réplique ("Oh my car !") que dans Final Fight.

STAGES BONUS

Tonneaux

Terminer le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté.

Voiture

Terminer le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES 11 & 12

Vous débloquerez automatiquement ces costumes si vous avez une sauvegarde de Street Fighter IV sur votre console.

VOIX JAPONAISES

Terminez le mode Story avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

TOUS LES TITRES

Titres

Bleu

Terminer le mode Arcade avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Rouge

Terminer le mode Arcade avec un personnage en particulier en Difficile.

Argent

Titre 1

Réussir 2 défis différents avec le même personnage.

Titre 2

Réussir 3 défis différents avec le même personnage.

Titre 3

Réussir 4 défis différents avec le même personnage.

Titre 4

Réussir 6 défis différents avec le même personnage.

Titre 5

Réussir 10 défis différents avec le même personnage.

Or

Titre 1

Réussir 12 défis différents avec le même personnage.

Titre 2

Réussir 14 défis différents avec le même personnage.

Titre 3

Réussir 18 défis différents avec le même personnage.

Titre 4

Réussir 20 défis différents avec le même personnage.

Titre 5

Réussir 22 défis différents avec le même personnage.

Icônes

Icône 1

Réussir n'importe quel défi avec un personnage.

Icône 2

Réussir 8 défis différents avec le même personnage.

Icône 3

Réussir 16 défis différents avec le même personnage.

Icône 4

Réussir tous les défis avec le même personnage.

COULEURS ET PROVOCATIONS

Toutes les couleurs

Couleur n°3	Jouer 2 matchs avec un même personnage
Couleur n°4	Jouer 4 matchs avec un même personnage
Couleur n°5	Jouer 6 matchs avec un même personnage
Couleur n°6	Jouer 8 matchs avec un même personnage
Couleur n°7	Jouer 10 matchs avec un même personnage
Couleur n°8	Jouer 12 matchs avec un même personnage
Couleur n°9	Jouer 14 matchs avec un même personnage
Couleur n°10	Jouer 16 matchs avec un même personnage
Couleur n°11	Avoir une sauvegarde de Street Fighter IV
Couleur n°12	Avoir une sauvegarde de Street Fighter IV

Toutes les provocations

Provocation n°2	Jouer 1 match avec un personnage
Provocation n°3	Jouer 3 matchs avec un même personnage
Provocation n°4	Jouer 5 matchs avec un même personnage
Provocation n°5	Jouer 7 matchs avec un même personnage
Provocation n°6	Jouer 9 matchs avec un même personnage
Provocation n°7	Jouer 11 matchs avec un même personnage
Provocation n°8	Jouer 13 matchs avec un même personnage
Provocation n°9	Jouer 15 matchs avec un même personnage
Provocation n°10	Jouer 16 matchs avec un même personnage

AFFRONTER LE SECOND RIVAL

Pour affronter le second rival de votre personnage, vous devez choisir le deuxième Ultimate de Ryu, Cammy, Chun-Li, Seth, C.Viper et Guile.

TROPHÉES

Bronze

Dan the Man

Obtenez toutes les provocations pour tous les personnages.

Gravure de mode

Obtenez toutes les couleurs pour tous les personnages.

Habilitation

Obtenez tous les titres.

EXtra ! EXtra !

Effectuez 100 coups spéciaux EX.

Ultra, mec !

Effectuez 100 Ultra Combos.

Super, mec !

Effectuez 100 Super Combos.

Il faut du Focus

Effectuez 100 Focus Attacks.

Super supérieur

Effectuez 50 Super Combo Finish.

Ultra ultime

Effectuez 50 Ultra Combo Finish.

Les idées claires

Terminez le mode Arcade au niveau Moyen ou supérieur.

Cycle solaire

Effectuez 365 Super ou Ultra Combo Finish.

Perfection absolue

Obtenez 30 Perfect.

La voie est libre

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages au niveau Moyen ou supérieur.

Effort herculéen

Terminez le mode Arcade avec un personnage au niveau Moyen ou supérieur, sans continuer.

Un moment difficile

Terminez le mode Arcade au niveau de difficulté le plus élevé.

Ça faisait longtemps

Terminez le mode Arcade au niveau de difficulté le plus élevé et triomphez de Gouken.

Rival School

Terminez tous les combats de rivaux au niveau de difficulté Moyen ou supérieur.

Un bon début

Relevez 10 défis en mode Épreuve.

Série d'épreuves

Relevez tous les défis en mode Épreuve avec un personnage.

Un tonneau de rires

Marquez 110 000 points ou plus au niveau bonus Démolisseur de barils.

Oh ! Ma voiture !

Marquez 80 000 points ou plus au niveau bonus Concasseur de voiture.

Ça commence

Définissez votre titre et votre icône et jouez en ligne.

Première fois

Remportez 1 partie avec classement.

Et de trois !

Remportez 3 parties avec classement.

Et de cinq !

Remportez 5 parties avec classement.

La bête qui monte...

Augmentez la classe d'un personnage en disputant des parties avec classement.

C moi...

Obtenez une note de classe C en disputant des parties avec classement.

Vers la victoire

Remportez 10 combats en ligne.

Maître de guerre

Remportez 30 combats en ligne.

Guerrier du monde

Participez à 50 combats en ligne.

Coéquipier

Participez à un combat par équipes.

Équipier

Remportez une victoire (vous et votre équipe) en mode Combat par équipes.

Collègue

Remportez 10 victoires (vous et votre équipe) en mode Combat par équipes.

Toujours sur la route

Jouez en mode Combat infini.

Trois pour la route

Remportez 3 victoires consécutives en mode Combat infini.

Fan de replay

Regardez le canal Replay 30 fois.

Lobbyiste acharné

Créez 30 salons de Combat infini.

Lobbyiste d'équipe

Créez 30 salons de Combat par équipes.

Venez vous frotter

Participez à 30 affrontements via des requêtes de combat en mode Arcade.

Argent

Iconoclaste

Obtenez toutes les icônes.

Coup spécial

Effectuez 100 coups spéciaux.

Fou de vitesse

Terminez le mode Arcade au niveau Moyen ou supérieur avec des KO de 20 secondes ou moins en moyenne.

Et de dix !

Remportez 10 parties avec classement.

C la fête !

Amenez 7 personnages à la classe C.

Combattant légendaire

Remportez 100 combats en ligne.

Peur de personne !

Participez à 100 combats en ligne.

Dix sans fin

Remportez 10 victoires consécutives en mode Combat infini.

Or

Athlète éprouvé

Relevez tous les défis en mode Épreuve avec tous les personnages.

C'est de la folie !

Participez à 300 combats en ligne.

Platine

Bourreau de travail

Déverrouillez tous les trophées.

Super Street Fighter IV : Arcade Edition

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AFFRONTER LES NOUVEAUX BOSS EN MODE ARCADE

Akuma

Ne pas perdre un seul round et obtenir une Perfect Victory pour affronter Akuma après Seth.

Evil Ryu

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory et infliger un Super Combo ou un Ultra Combo à Seth pour affronter Evil Ryu après Seth.

Gouken

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory, réussir 10 First Attacks et placer 5 Super Combo finish ou 5 Ultra Combo finish pour affronter Gouken après Seth.

Oni

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory, réussir 10 First Attacks, placer 5 Super Combo finish ou 5 Ultra Combo finish et infliger un Super Combo ou un Ultra Combo à Seth pour affronter Oni après Seth.

TROPHÉES

Bronze

Nouveau départ

Choisir un nouveau titre et icône et combattre en ligne.

Récolte d'infos

Suivre un joueur dans les classements.

Transcendance

Compléter le mode Arcade au niveau de difficulté Moyen ou plus avec Oni sans utiliser de continue.

Pouvoir ultime

Compléter le mode Arcade au niveau de difficulté Moyen ou plus avec Evil Ryu sans continue.

Comme prévu

Compléter le mode Arcade au niveau de difficulté Moyen ou plus avec Yang.

Trop facile !

Compléter le mode Arcade au niveau de difficulté Moyen ou plus avec Yun.

Argent

L'arrivée d'Oni

Vaincre Oni en mode Arcade au niveau de difficulté le plus élevé.

Le Réveil

Vaincre Evil Ryu en mode Arcade au niveau de difficulté le plus élevé.

SuperCar Challenge

© System 3 / Eutechnyx 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mclaren SLR Stirling Moss

Au menu principal, faites : Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut pour débloquer ce véhicule.

Ferrari 599XX

Au menu principal, faites : Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut pour débloquer ce véhicule.

AIDE POUR LE TROPHÉE MILLIONAIRE

A la fin du mode carrière, vous aurez environ 200 000 crédits, le chemin sera donc long pour ce trophée, même en vendant toutes vos voitures sauf une bien évidemment (gardez la F 333 SP). Pour atteindre les 1 million, je vous conseille de faire sur l'ovale de Homestead des courses en deux tours, débutant, temps sec et grille complète. Avec cette méthode, vous gagnerez 5100 crédits si vous finissez en tête (plus que faisable même en boîte automatique). Cette astuce répond à l'astuce que vous trouverez partout sur le net qui vous conseille de faire ce même circuit en 1 contre 1 et en un tour. Ceci vous permettra de gagner 1000 crédits de plus avec un temps de chargement en moins (qui est très long).

Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars

© Psyonix 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Le jeu comporte au total 11 trophées de bronze, 2 d'argent et 1 d'or.

25 Stars (Bronze)

Remportez 25 étoiles en mode solo.

50 Stars (Bronze)

Remportez 50 étoiles en mode solo.

75 Stars (Bronze)

Remportez 75 étoiles en mode solo.

100 Stars (Bronze)

Remportez 100 étoiles en mode solo.

All Star (Silver)

Remportez toutes les étoiles en mode solo.

Ace (Bronze)

Marquez 1 but lors d'un match online avec classement.

Hat Trick (Bronze)

Marquez 3 buts lors d'un match online avec classement.

Champion (Bronze)

Complétez le mode Tournament Challenge.

Hot Shot (Bronze)

Obtenez la meilleure récompense possible lors d'un match online avec classement.

Natural (Bronze)

Remportez un match lors d'une partie online avec classement.

Rookie (Bronze)

Jouez 10 matches carrière en mode online avec classement.

Showoff (Bronze)

Marquez un but en retour lors d'une partie online avec classement.

Striker (Gold)

Marquez 500 buts en mode carrière online avec classement.

Victorious (Silver)

Remportez 50 matches carrière online avec classement.

AVOIR LES VOITURES DE COULEUR NOIRE

Allez tout d'abord dans le mini-jeux "Traqueur". Vérifiez ensuite que votre adversaire apparaisse devant vous puis détruisez le en lui fonçant dessus et attendez que le mini-jeux se finisse.
Une fois le mini-jeux terminé, entrez dans une partie en ligne et rejoignez impérativement l'équipe rouge. Et voila, vous verrez que vos voitures seront noires au lieu d'être rouges !

Swarm

© Ignition Entertainment / Hothead Games 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Agneaux Sacrificiels

Tuez 50 Swarmites.

Le premier million

Les gros scores ajoutent plus que 1.000.000.

Médailles d'Honneur

Débloquez 9 Médailles de la Mort.

Rejouer

Rejouer les niveaux 1,2 et 3 après avoir débloqué le niveau 4.

En urgence

Obtenez un bonus de temps X2.

La réponse

Obtenez un gros score de 42.000.000.

Vous êtes en feu

Allumez le feu à votre multiplicateur.

Argent

Roi de la colline

Battez le premier Boss.

Un chapeau pour Maman

Battez le Boss final.

Empreinte génétique

Collectez tout l'ADN.

Multiplicateur

Atteignez un multiplicateur X70.

Or

La mort vous va si bien

Débloquez toutes les Médailles de la Mort et changez toutes les Médailles de la Mort Progressive en or.

Syndicate

© Electronic Arts / Starbreeze Studios 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Repère 1 - Réveil

Défendez-vous contre le soldat et tapotez la touche affichée à l'écran pour vous libérer.

Passez la porte à droite et avancez en passant par la gauche.

Sprintez puis glissez pour éviter les balles.

Passez par le fond à droite et sautez par-dessus les obstacles. Ecartez les débris de la porte, faites une brèche sur l'appareil qui vous tire dessus sur la droite et passez parmi les débris.

Chargez à travers la porte, prenez les armes de l'ennemi au sol et exécutez-le.

Vous terminez la Première Etape.

Collectez la carte de visite sur les escaliers à droite, dirigez-vous vers la porte droit devant, sortez sur le chemin et tirez sur la télévision à gauche.

En cours de jeu, vous trouverez des cartes de visites à collectionner. Passez la porte devant et ramassez la carte de visite sur la table avant de ressortir par l'entrée au fond à gauche.

Allez à droite et grimpez à l'échelle à droite de la salle. Chargez à travers la porte à droite et éliminez les deux soldats. Activez la console pour remettre le courant sans oublier de ramasser les munitions. Redescendez l'échelle et accroupissez-vous derrière les piles de boîtes et éliminez les trois ennemis au fond de la salle. Utilisez votre vue DART superposée pour localiser les ennemis hors de vue. Sortez du hangar et prenez la porte à droite. Tirez sur le soldat à gauche dans la rue, puis cachez-vous dans la ruelle d'en face et tuez le soldat derrière. Allez au fond de la ruelle et entrez par la porte à gauche. Avancez dans l'escalier sombre, tirez sur les deux soldats à gauche. Prenez les escaliers au centre, faites attention aux ennemis en haut en montant. Dirigez-vous vers le dernier soldat au quatrième étage, abattez-le et passez la porte en face. Chargez à travers le mur et pressez la touche affichée à l'écran. Vous rencontrez les autres personnages. Asseyez-vous dans la chaise et une cinématique s'enclenche.

Après la cinématique, entrez dans l'ascenseur avec Merit. N'oubliez pas que vous pouvez améliorer votre équipement et vos habilités en cours de jeu grâce à la banque de données.

Vous avez droit à une petite séquence d'entraînement où vous apprenez à vous servir de votre option " suicide ". Obéissez aux commandes et vous complétez la séquence.

Repère 2 - Assaut sur Aspari

Suivez Merit jusque dans le bâtiment. Quand il vous laisse, allez à gauche et ramassez la carte de visite dans le coin salon.

Dirigez-vous ensuite vers la droite et servez-vous de l'interrupteur pour avancer.

Utilisez l'option suicide sur un des soldats et un d'entre eux tuera son ami et se suicidera.

Si vous parvenez à sauver la fille captive, vous obtenez un sniper rifle. Une fois la voie libre, entrez dans la pièce, allez sur la gauche, montez passer la porte en haut à droite sans toucher au scientifique.

Allez tout droit et activez les claviers pour obtenir des données.

Vous verrez plusieurs claviers de ce type en cours de jeu, n'oubliez pas de mettre à jour vos données. Allez à gauche, descendez et prenez la porte à droite. Repérez les ennemis à l'aide de l'interface DART et servez-vous de votre option suicide pour venir à bout des gardes. Si vous n'y parvenez pas, éliminez les gardes normalement, il devrait y en avoir 5 dans cette pièce.

Passez la porte au fond, ouvrez la trappe de sécurité dans la paroi droite, montez l'échelle au fond et allez à gauche.

Sautez sur la deuxième étagère pour ramasser une carte de visite.

Retournez sur vos pas et allez à droite à partir de l'échelle.

Suivez la passerelle en sautant par-dessus les caisses et entrez dans les conduits d'aération.

Allez à gauche, descendez en cassant la trappe.

Tuez Gary Chang et récupérez la puce.

Sortez par la porte de droite, abattez tous les soldats ennemis et prenez la porte au bout à droite.

Allez à gauche et prenez l'arme du scientifique si vous le souhaitez. Vous pouvez également récupérer des munitions dans chacune des cabines.

Sortez et tirez sur la porte devant, puis faites une brèche sur le boîtier au-dessus de la porte. Tirez sur la vitre, sautez et tirez sur le cadenas de la porte de l'autre côté.

Passez la porte et allez à gauche. Abattez les nombreux soldats en faisant attention à ceux d'en haut puis sortez par la porte du fond.

Allez à gauche, prenez la porte à droite puis sortez par la porte au fond à gauche.

Eliminez tous les gardes que vous trouverez sur la passerelle et avancez.

Tirez sur les robots volants et sur les gardes en avançant.

Passez la porte transparente à gauche, remontez après que l'hélicoptère se soit écrasé.

Prenez la porte au centre et laissez-vous glisser.

Suivez l'entraînement et apprenez à maîtriser votre contre-feu.

Vous terminez la seconde étape.

Repère 3 - Extraction Aspari

Sautez en face et avancez sur les tuyaux jusqu'à la porte. Regardez entre les parois à gauche et faites une brèche sur l'ascenseur (l'option de brèche apparaît automatiquement sur les objets qui portent cette option). Passez à travers l'ascenseur qui vient de monter et cassez la trappe devant. Eliminez tous ceux qui vous attaquent.

Faites encore une brèche sur l'ascenseur et passez à travers et cassez la prochaine trappe. D'autres ennemis vous attaquent. Ouvrez la trappe de sécurité dans la paroi droite, avancez et descendez. Un garde vous attend dans l'entrée, continuez d'avancez et éliminez tous les autres ennemis. Descendez, faites une brèche sur l'ascenseur à gauche et retournez-vous pour avancer. Passez à travers l'ascenseur et avancez. Tuez l'ennemi dans la salle violette. Prenez la

porte au centre, entrez dans l'ascenseur à droite et attendez qu'il descende. Occupez-vous des ennemis dans cette salle-ci et allez de l'autre côté, d'autres gardes entreront par une entrée au fond, éliminez-les et avancez dans cette entrée. Allez à gauche pour récupérer la carte de visite.

Montez et prenez la porte à droite : éliminez tous les ennemis.

Descendez les escalators et allez au fond puis tournez à gauche vers la porte au bout du couloir.

Vous terminez la troisième étape.

Repère 4 - Un Train A Prendre

Allez à droite et ouvrez la porte. Tuez les deux gardes, prenez la porte à droite et allez au fond pour descendre. Tuez les 4 soldats et prenez la porte au fond à gauche. Descendez et tuez tous les gardes qui vous attaquent jusqu'à que le train arrive. Après la courte cinématique, ouvrez la porte du train. Vous devez affronter votre premier boss. Les petits robots volants vous fournissent des munitions ou des fusils. Le boss se déplace très vite et l'interface DART est très utile pour suivre ses déplacements. Dès qu'il se met à découvert, tirez-lui dessus. Il commencera à se multiplier, tirez sur ses doubles et lui. Tuez les soldats qui apparaissent, mais ne perdez pas de vue le boss.

Une fois achevé, récupérez la puce sur son cadavre. Entrez dans le train et suivez Merit. Faites une brèche dans le système du train.

Repère 5 - Au Revoir Los Angeles

Dirigez-vous vers le fond du train, ramassez la carte de visite sur une table à gauche dans le deuxième compartiment et ne restez pas longtemps dans les zones exposées au gaz.

Localisez et éliminez les ennemis en continuant vers le fond. Vous trouverez un minigun complètement au fond. Eliminez tous les gardes dans la salle qui vient de s'ouvrir. Prenez les escaliers au fond à gauche et activez le levier dans la cabine. Dirigez-vous à gauche et éliminez tous les soldats, descendez et retournez dans le train. Activez l'interrupteur sur la droite. Eliminez les soldats et les robots volant sur le train. Activez les brèches en avançant. Eliminez l'hélicoptère qui apparaît sur votre gauche et faites attention aux robots volants. Détruisez les minis bombes que lâchent l'engin quand il passe au-dessus de vous. Faites une brèche sur les commandes de l'appareil.

Vous terminez cette mission.

Repère 6 - EuroCorp

Ramassez la carte de visite à droite en sortant de l'ascenseur.

Rejoignez Denham et suivez-le. Activez l'interrupteur à gauche. Attrapez Merit quand Drawl vous le demandera. Suivez Denham par la porte à droite.

Une séquence d'entraînement s'enclenche où vous apprenez la technique de persuasion.

Vous terminez ce chapitre.

Repère 7 - Centrale De Surveillance

Avancez sur le toit jusqu'à la porte devant à droite, descendez et entrez à gauche dans le couloir puis passez la porte. Faites une brèche sur l'interrupteur à droite. Allez à gauche rejoindre Merit. Utilisez le télescope pour observer Drawl.

Repère 8 - Cayman Global

Utilisez la tyrolienne pour entrer dans l'appartement, éliminez les agents de Cayman et récupérez la carte de visite dans la cuisine.

Sortez de l'appartement et suivez les couloirs en éliminant tous ceux qui vous bloquent la route. Faites attention aux soldats en blanc, il est plus dur à éliminer que les soldats normaux. Continuez d'avancer dans les couloirs. Montez, un soldat blanc apparaît dans la salle à droite ainsi que d'autres ennemis. Continuez tout droit et suivez le couloir et éliminez encore des soldats. Après l'explosion, avancez dans les flammes et chargez à travers le mur à droite. Descendez les marches et prenez la porte en bois au bout à gauche. Ignorez les agents de sécurité et passez la porte. Eliminez tous les ennemis dans la salle. Ramassez la carte de visite au fond à gauche. Faites le tour pour accéder la porte à côté de la carte de visite.

Suivez les couloirs et entrez à droite, passez la porte et éliminez les soldats dans le hangar. Continuez jusqu'au fond et prenez les escaliers à droite. Prenez la porte devant à gauche. Allez tout droit jusqu'à l'autre salle, éliminez les soldats et prenez la porte à gauche. Abattez les ennemis dans la salle. Après la mini-scène, tuez les deux petits soldats avant de vous attaquer au plus gros.

Ramassez son mini-gun. Faites une brèche sur le boîtier à côté de l'ascenseur au fond et cassez la vitre. Activez l'interrupteur à gauche. Eliminez tous les ennemis en sortant de l'ascenseur, descendez et dirigez-vous vers la sortie au fond. Continuez de les éliminer en vous dirigeant vers la droite, puis vous monterez sur le vaisseau.

Repère 9 - La Ville Flottante

Quand le vaisseau se stabilise, attendez que les panneaux à droite montent puis sautez à travers la vitre pour pénétrer le bâtiment. Avancez vers l'homme sur les commandes devant à droite et récupérez sa puce. Retournez-vous et ramassez la carte de visite sur la table.

Attendez que la puce prenne effet sur votre camouflage puis sortez par la porte à gauche. Passez par la troisième porte à droite dans le couloir. Allez à gauche et dirigez-vous vers la porte du fond (celle de gauche), avancez et entrez dans l'ascenseur au fond. Activez l'interrupteur. Mettez-vous en face du scanner en haut. Cassez la trappe à droite quand vous serez envahi par le gaz.

Repère 10 - En Coulisses

Sortez de l'ascenseur, tuez les deux gardes et allez dans la petite cabine à droite pour ramasser une carte de visite.

Entrez dans la grande salle et éliminez les gardes. N'oubliez pas que vous avez l'option de persuasion à votre disposition. Abattez le soldat géant. Brisez les loquets sur la porte du fond. Prenez la porte à droite. Ramassez la carte de visite sur la table.

Montez les marches et continuez par la porte du fond et allez à droite. Tirez sur le robot volant puis montez à droite et éliminez les soldats qui vous attaquent. Montez les marches, allez à gauche et suivez la passerelle jusqu'à la console et activez les commandes. Entrez dans la cabine derrière vous et allez à gauche. Descendez et continuez tout droit. Une fois dehors, montez les marches et éliminez les ennemis en face. Entrez par la porte à droite, faites une brèche pour ouvrir la porte et éliminez les ennemis sur la plateforme. Empruntez les escaliers à droite et passez la porte du fond y éliminant le soldat. Allez à gauche et faites une brèche dans les commandes. Eliminez les soldats qui apparaissent en restant caché derrière les planches de métal. Prenez la porte au fond à gauche. Contournez l'avion du côté gauche et faites une brèche pour ouvrir la porte. Répétez cela avec les prochaines commandes. Eliminez les gardes et les robots volants. Cassez la trappe au centre. Entrez dans les conduits à droite, suivez la voie, tuez le robot à gauche et descendez. Allez à gauche, au loin vous verrez débarquez Drawl, après un moment, la porte sera ouverte. Faites une brèche sur le pont devant, tirez sur les ennemis et sautez sur le pont quand il sera assez prêt. Faites une brèche sur la porte par laquelle est passée Drawl, puis allez vous occuper des soldats élites à gauche. Suivez le même parcours que Drawl.

Vous avec terminez cette épisode.

Repère 11 - Ramon

Eliminez les deux soldats dans le couloir gauche et attendez que la porte s'ouvre. Descendez les escaliers jusque tout en bas et récupérez la carte de visite.

Détruisez l'appareil au centre de la salle.

Faites une brèche sur la porte pour l'ouvrir.

Descendez et avancez dans le couloir. Ramassez la carte de visite et passez par la trappe au sol.

Suivez la passerelle et vous rencontrerez un boss. Suivez attentivement le boss des yeux et faites des brèches sur ses propres grenades/bombes. Il lancera également de drôles de choses vertes sur la plateforme : cassez-les. Retournez encore quelques bombes contre lui et faites lui une brèche pour l'achever. Récupérez la puce. Suivez Drawl dans l'engin.

Descendez de la machine, aidez Drawl à atteindre l'échelle et attendez qu'elle vous ouvre la porte. Cassez la trappe au centre, suivez les conduits et ouvrez la trappe à gauche. Allez à droite et montez.

Repère 12 - Downzone

Allez dans la cabine à gauche pour remettre le courant. Cassez le cadenas et récupérez la carte de visite à droite.

Passez derrière et activez les commandes. Montez sur l'échafaudage qui s'approche. Sautez en face, allez à gauche pour activer encore des commandes. Servez-vous de l'échafaudage pour atteindre l'autre côté, montez et allez à gauche puis redescendez. Cassez le cadenas et avancez dans les égouts. Montez au bout à droite et ouvrez la porte. Allez au fond de la ruelle à gauche. Entrez à droite et regardez encore à droite pour trouver une carte de visite dans une petite salle.

Montez les escaliers au fond, passez la porte au premier palier, ouvrez la porte à droite et avancez sur la passerelle.

Repère 13 - Trahison

Vous avez perdu toutes vos habilités. Pressez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran, attaquez le premier soldat à mains nues et prenez son arme pour tuer le reste. Avancez jusqu'au fond de l'allée et passez la porte à droite. Avancez et vous devrez recouvrir toutes vos aptitudes. Eliminez tous les ennemis et utilisez l'ascenseur au fond.

Utilisez la trappe au plafond pour sortir de l'ascenseur. Sautez sur le tuyau en face. Avancez, montez et tuez les deux gardes à gauche. Cassez le cadenas de la porte, montez et avancez. Tournez à gauche dans le conduit, puis chargez à travers le mur à droite. Tuez les ennemis. Activez les commandes à gauche et celles du fond à gauche également. Ramassez la carte de visite au fond de la salle, sur les caisses.

La grille est ouverte, descendez et activez les commandes. Eliminez le soldat en haut, ouvrez la trappe et pressez sur l'interrupteur à côté de la porte. Eliminez les soldats qui vous tirent dessus du sol. Sortez et tuez les ennemis. Allez dans la cabine à droite, d'où sortaient les ennemis et activez les commandes. Eliminez les ennemis et faites une brèche sur les commandes au fond à droite (suivez la ligne lumineuse) et entrez dans l'ascenseur. Sortez et ouvrez la trappe à gauche. Eliminez les soldats, entrez dans l'ascenseur au fond de la salle et activez l'interrupteur.

Repère 14 - Le Mur

Sortez, descendez dans le trou, avancez et allez à gauche pour activer l'appareil et récupérer une puce sur le cadavre. Faites également une brèche sur la console. Prenez la porte au fond à gauche, descendez dans le trou, avancez et suivez la passerelle pour continuer à descendre. Bréchez toutes les mines que laisse l'homme qui vient d'apparaître et prenez la porte à droite. Continuez par la gauche et continuant de déminer le terrain. Eliminez les soldats et prenez l'entrée à droite. Suivez le sentier jusqu'au fond à gauche et éliminez encore des ennemis. Ouvrez la porte au fond, descendez et courez pour passer les flammes et vous mettre à l'abri. Eliminez les gardes dans le couloir à gauche, empruntez ce même couloir et tournez à gauche dans la grande salle où vous devrez éliminer d'autres ennemis. Certains d'entre eux sont invisibles, utilisez l'interface DART pour les voir. Faites une brèche sur les tuyaux au fond de la salle. Traversez la citerne et collectez la carte de visite à droite.

Avancez, allez à droite et tuez les ennemis.

Faites une brèche sur les commandes à gauche et sur le toit au fond de la pièce.

Entrez par la porte au fond du hangar (à gauche quand vous y entrez). Interagissez avec l'appareil.

Ouvrez la trappe, montez et entrez dans le conduit.

Repère 15 - Kris

Cassez la trappe, tuez les ennemis et faites une brèche sur les commandes pour passer sans que le robot au centre ne vous tire dessus. Allez ramasser la carte de visite dans la cabine devant, sortez et faites une brèche sur les commandes au centre et avancez en vous cachant.

Eliminez les ennemis.

Continuez jusqu'au fond et activez le levier.

Avancez. Vous pouvez faire une brèche sur la mitrailleuse au centre pour qu'elle se retourne contre vos ennemis. Continuez jusqu'au fond et ouvrez la porte.

Avancez et faites une brèche sur l'ordinateur. Passez dans les bureaux jusqu'au fond et ramassez la carte de visite au sol à droite. Retournez sur vos pas et prenez la porte de l'autre côté. Ouvrez la porte. Vous affrontez un boss. Déminez le terrain autour de vous et tirez sur l'ennemi. Faites une brèche sur lui s'il vous assomme. Utilisez l'interface DART pour le voir s'il devient invisible. Récupérez sa puce. Prenez l'ascenseur du fond, prenez l'échelle au fond. Désarmez Drawl mais ne lui tirez pas dessus.

Repère 16 - Ressources Humaines

Après la cinématique, suivez le soldat dans la maison.

Libérez-vous de la chaise. Faites une brèche sur la caméra au centre. Rejoignez la cabine de Drawl et activez les commandes quand Merit s'en va. Relâchez-la, suivez-la et obéissez-lui. Suivez-la encore dans le couloir.

Repère 17 - Guerre Commerciale

Ramassez une arme en sortant de l'ascenseur. Prenez la care de visite sur la droite.

Prenez les escaliers en face et utilisez l'interface DART pour localiser vos ennemis et les éliminer. Continuez par la porte du fond. Attendez que Drawl ouvre la porte, éliminez les ennemis à droite ainsi que les robots et les autres soldats qui arrivent.

Ramassez la carte de visite sur la réception (là d'où Drawl tire sur les ennemis). Occupez-vous de ceux qui sortent des ascenseurs également. Entrez dans la salle à droite à partir de la réception. Activez les commandes au milieu. Faites attention aux mitrailleuses du plafond. Des robots invisibles vous attaqueront, servez-vous de l'interface DART pour les voir. Passez par la trappe au fond de la salle, descendez et prenez la porte à droite. Allez jusqu'au fond et activez la manette à gauche.

Repère 18 - Accès à la Spire

Faites une brèche sur les trois installations au mur (une devant en sortant, une derrière et une en haut à gauche) puis faites-en encore une sur l'ascenseur au centre. Montez-y et activez-le. Avancez par la porte, montez les escaliers à droite et faites une brèche sur l'appareil au mur et celui en haut sur les tuyaux. Vous en trouverez encore un sur le mur en face quand vous montez sur les installations. Sautez de l'autre côté et répétez l'action sur les deux appareils dans votre champ de vision. Entrez dans les conduits, descendez et abattez les soldats. Un boss apparait, tirez-lui dessus et récupérez sa puce. Faites une brèche dans les commandes qui apparaissent au milieu et prenez la porte à droite. Prenez la porte à droite et allez ramasser la carte de visite au fond.

Faites une brèche sur l'appareil au plafond.

Avancez sur les escaliers. Dirigez-vous vers les ennemis par la droite en les éliminant. Passez par la porte à droite. Montez les escaliers, puis l'échelle, prenez la petite porte et abattez les ennemis dans le hangar en faisant attention au petit robot volant. Allez au fond, puis à droite et faites une brèche sur le matériel. D'autres gardes arriveront derrière vous, empruntez ensuite la passerelle, allez à droite puis à gauche et faites une brèche sur la trappe dans le sol : descendez-y.

Repère 19 - Une Tour En Flammes

Allez à gauche puis tournez à droite au fond et montez les escaliers et prenez la porte à gauche tout en haut. Faites attention au robot du plafond en sortant et faites une brèche sur les commandes à droite pour ouvrir la porte. Prenez la porte derrière le comptoir. Allez à gauche et ramassez la carte de visite.

Descendez, avancez et ouvrez la trappe. Tuez tous les soldats dans la salle. D'autres ennemis sortent des ascenseurs du fond. Des mitrailleuses volantes et invisibles sortiront de l'ascenseur de centre. Prenez ce même ascenseur. Utilisez l'interface DART pour localiser et éliminer vos ennemis. Allez dans la grande salle et tuez encore des ennemis.

Montez les escaliers au fond et prenez la porte à droite, faites une brèche sur la double porte pour passer. Activez les commandes au milieu de la pièce et retournez dans la grande salle. Prenez la direction du dernier ascenseur que vous avez pris, mais allez à droite sur les escalators. Allez à gauche, tuez les ennemis, passez de l'autre côté de la vitre et continuez votre route en éliminant les soldats qui vous attaquent. Prenez les escaliers à droite, avancez sur la passerelle, ramassez la carte de visite sous les escaliers devant à droite et prenez les escaliers.

Allez à droite, tuez les robots et les soldats. Faites trois brèches sur les commandes des deux côtés de la porte à tour de rôle.

Repère 20 - Jack Denham

Avancez tout droit. Vous devrez affronter Merit et deux autres soldats d'élite. Ces derniers ressuscitent à chaque fois que vous les tuez, commencez donc par briser leur armure. Faites attention aux grenades qu'on vous lance ainsi qu'aux balles de Merit en haut. Vous pouvez faire monter les tubes au sol pour vous protéger. Pour éliminer les deux femmes, vous devez terminer leur jauge de vie et les exécuter à mains nues.

Occupez-vous maintenant de Merit. Il vous lance 4 ou 5 grenades régulièrement, évitez-les et faites également attention quand il vous aveugle. Tirez-lui dessus et faites des brèches sur lui en même temps pour désactiver son armure. Faites la commande d'exécution quand il sera au sol. Attendez l'occasion pour vous défendre. Entrez dans l'ascenseur de la grande salle. Continuez tout droit vers le bureau de Denham.

Tapotez la touche affichée à l'écran. Vous terminez le jeu Syndicate.

Tales from Space : About a Blob

© Drinkbox Studios 2011

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Commençons par le commencement

Terminer un niveau.

Blobs de l'espace, unissez-vous

Terminer un niveau en mode coopératif.

Au commencement, était le blob

Terminer la 1re partie du jeu.

Ça, un robot avaleur ? Plutôt un robot sans valeur !

Terminer la 2e partie du jeu.

Ici aujourd'hui, blob demain

Terminer la 3e partie du jeu.

Le goût de l'or

Gagner une coupe en or à n'importe quel niveau.

Un blob qui vous veut du bien

Sauver 15 amis blobs.

Démon de vitesse

Gagner un drapeau à carreaux à chaque niveau.

Blob de platine

Gagner une coupe en platine à chaque niveau.

Argent

Je n'ai pas l'air trop gros sur cette planète ?

Terminer le jeu

Blobs amis pour la vie

Ramasser tous les amis blobs du jeu.

Blob d'argent

Gagner au moins une coupe en argent à chaque niveau.

Or

Blob d'or

Gagner une coupe en or à chaque niveau.

Tales of Graces f

© Namco Bandai 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Chaos

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode dans les options.

Mode Evil

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode dans les options.

MOTS DE PASSE POUR LES COFFRES (VERSION JAPONAISE)

QG des chevaliers

Voici le mot de passe que vous devez entrer dans le QG des chevaliers à Baronia pour ouvrir le coffre verrouillé : takarabako. Vous y trouverez un élixir.

Manoir de Lhant

Voici le mot de passe que vous devez entrer dans le manoir de Lhant pour ouvrir le coffre verrouillé : asuton. Vous y trouverez un All Divide.

Grelside

Mot de passe : 4

Or Lieu

Mot de passe : kamenin

Sable Izole

Mot de passe : rokkugagan

Yeu Liberte

Mot de passe : dyuuburumaru

Riot Peak

Mot de passe : raiottopîku

Beranek

Mot de passe : sutorateimu

Zavet

Mot de passe : jirêza

Amma Lucia

Mot de passe : gausu

Telos Astei

Mot de passe : efinea

Village Nekonin

Mot de passe : fosuritosu

MUSÉE

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode accessible dans la section Bonus. Il permet de revoir les cinématiques, les scénettes et d'écouter toutes les musiques du jeu.

NOUVELLE PARTIE +

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode dans lequel vous pourrez conserver la plupart des éléments déjà acquis précédemment.

LIGNÉE & HÉRITAGE

Cet épilogue bonus conçu pour la version PS3 devient disponible via le menu principal une fois que vous avez terminé l'aventure principale.

DONJON OPTIONNEL : ZHONECAGE

Après avoir terminé le mode bonus Lignée & Héritage, chargez votre dernière partie pour vous retrouver à Ghardia Shaft. Rendez-vous au manoir de Lhant, examinez l'étoile qui est apparue et remportez le combat. Vous aurez alors accès au donjon optionnel Zhonecage. Il comporte 10 étages gardés par des boss.

Cheminement

Chapitre 1 : Enfance

Colline de Lhant

Vous commencez directement l'aventure de Tales of Graces f dans le feu de l'action puisque vous voilà dans un donjon, la Colline de Lhant. En réalité, il ne s'agit pas vraiment d'un environnement hostile, mais plus d'une aire servant à prendre en mains les deux personnages que vous accompagnez, Asbel et Hubert. Montez donc par la droite pour atteindre le nord. Vous pouvez faire une halte devant la fontaine qui régénère intégralement vos points de vie. Un peu plus haut, vous apercevez un point de sauvegarde. Dans Tales of Graces f, c'est grâce à eux que sont disponibles les saynètes, ces conversations entre les personnages plus ou moins en liens avec les évènements du scénario. N'hésitez donc pas, tout au long de votre partie, à aller jeter un oeil aux points de sauvegarde que vous croisez afin d'assister à différentes scènes bien souvent emplies d'humour.

Passez ensuite dans la zone où un immense arbre trône au bord de la falaise. Après une scène en manga animé, vous obtenez le personnage de Sophie. Redescendez ensuite la falaise et rendez-vous dans le village de Lhant, en traversant vers l'est la Route de Lhant Nord. Il s'agit d'une des multiples parcelles de " Terrains " du jeu, qui forment concrètement la carte du monde. Soyez attentifs aux différents points de lumière que vous y apercevez, il s'agit d'objets à glaner. Dans chaque parcelle se trouve aléatoirement une carte Tales of Magic Carta, qu'il faut collectionner pour pouvoir jouer à un mini-jeu plus loin dans l'aventure. N'hésitez donc pas à faire des allées-retours jusqu'à trouver la précieuse carte !

Lhant

Une fois arrivé dans le village, vous assistez à une scène au terme de laquelle Cheria rejoint votre équipe, sans être jouable pour autant. Rendez-vous alors au manoir Lhant qui se trouve au nord-est du village, vous ne pouvez pas le louper. Après avoir discuté avec Frédéric, le majordome de la maison, rendez-vous dans la pièce de droite à l'étage : il s'agit de la chambre d'Asbel et d'Hubert. N'oubliez pas de glaner le Livre des monstres simplement en examinant le bureau près de la fenêtre. Ceci fait, sortez du bâtiment et dirigez-vous vers la sortie sud-ouest, qui vous oblige à passer par le petite pont de Lhant.

Approchez du pommier contiguë à la sortie et déclencher la scène qui vous permet d'obtenir le Livre des découvertes. Il s'agit de " prendre en photo " des lieux particuliers de Tales of Graces f ainsi répertoriés. Certains offrent même un objet lorsque vous l'examinez. Notez que chaque Découverte est également synonyme d'une saynète uniquement si vous la trouvez au bon moment de l'histoire. Cette solution s'efforcera donc de vous indiquer à quel moment valider les découvertes afin de ne pas rater les précieuses scènes de conversation. Une fois la Découverte 1 : Pommiers validée, retournez dans le centre du village et approchez du moulin pour la Découverte 2 : Seigneur Gardevent. La saynète se déclenche au sommet de l'échelle qu'il faut grimper. Rendez-vous ensuite dans le manoir Lhant pour regarder le tableau au centre de l'escalier : Découverte 3 : Portrait de famille.

Vous pouvez désormais sortir de Lhant par le chemin sud-ouest à côté du pommier. Après quelques pas, vous observez un autre arbre assez louche : Découverte 4 : Graines de gelée. Ses fruits permettent de créer des gelées utilisables pour régénérer les points de vie durant les combats ; le tutoriel de synthèse sera disponible plus tard dans le jeu. Poursuivez votre route jusqu'à atteindre une cabane devant laquelle se déclenche une scène. Revenez ensuite à Lhant sans oublier de parler à la Tortuz qui vous apprend à synthétiser des objets.

Allez parler à la mère d'Asbel et d'Hubert dans le manoir de Lhant, ce après quoi Cheria quitte le groupe. Il est possible d'aller lui parler dans sa maison, tout à gauche du village, pour visionner une des multiples quêtes annexes du jeu. Quoiqu'il en soit, allez dans le bureau d'Aston, la pièce à gauche au rez-de-chaussée du manoir. Après avoir récupéré Cheria, sortez du village par la sortie sud-est, à côté des commerces. Immédiatement après la sortie du village,

descendez en contrebas (vers le haut) pour trouver la Découverte 5 : Fragments de cryas. Poursuivez ensuite votre chemin vers l'est pour déclencher une nouvelle scène et un combat. Retournez ensuite au village et pénétrez par la fenêtre, sur le côté droit du manoir, pour rejoindre le prince Richard dans sa chambre. Ce dernier ne tarde pas à vous rejoindre en tant que personnage non-jouable. Direction la Colline de Lhant.

Ici, la fontaine d'eau est la Découverte 6 : Source de guérison.
N'hésitez pas à sauvegarder avant de monter vers l'arbre puisque vous allez affronter votre premier boss. Cela dit, dans Tales of Graces f, il est possible de recommencer un combat de boss après l'avoir perdu, ce qui facilite considérablement la donne.

Boss : Bryce
Trophée bronze : Bryce – 60 secondes
Dans Tales of Graces f, plusieurs boss sont à battre en moins d'une minute afin de débloquer un trophée. Il s'agit en réalité du boss le plus emblématique de chaque chapitre. Pour ce faire, n'ayez pas honte de baisser la difficulté au rang facile et de vous déchainer sur l'ennemi en brisant unes à unes ses faiblesses. Bryce n'est pas difficile à battre, vous en venez rapidement à bout.

Après la scène, vous vous retrouvez en bas de la falaise, Richard devenant enfin personnage jouable. Remontez le long du petit chemin en prenant garde à ne pas tomber (martelez la touche indiquée si jamais vous perdez l'équilibre). Vous tombez rapidement sur la Découverte 7 : Nid abandonné. Un mini-boss, l'Ourshellion est également au programme, rien de bien méchant. Une fois le sommet de la colline atteint, une scène se déclenche près de l'arbre devant laquelle nos trois protagonistes font une promesse d'amitié éternelle. N'oubliez pas d'examiner ce même arbre par la suite pour valider la Découverte 8 : Arbre de l'amitié. Retournez ensuite à Lhant.

Après la succession de scènes au terme desquelles vous glanez la bague de Richard, empruntez la sortie est de la ville en direction de Barona. La grande route de Lhant Est est assez longue et est le théâtre d'une scène de course sympathique. N'oubliez pas d'examiner la vache dorée lorsque vous descendez vers le port pour valider la Découverte 9 : Vaches de Windor. Une fois arrivé dans le Port vers Barona, parlez simplement au capitaine debout devant le navire pour embarquer à bord.

Barona

Vous voici dans l'une des trois capitales du monde de Tales of Graces f : Barona. Cheria ne tarde pas à vous rejoindre en tant que personnage non-jouable. A vous de trouver le prince Richard : rendez-vous devant les grilles du château. Pour celui, grimpez au nord en passant au milieu du marché, puis empruntez les escaliers sur la gauche qui vous mènent au château sur la droite. Le soldat de gauche vous indique que le prince vous attend devant le Valkinès. Pour y aller, descendez simplement les escaliers et prenez tout à gauche. Après de chaleureuses retrouvailles, examinez cette sorte de banane géante pour valider la Découverte 10 : Gloandi. Quittez ensuite la ville par le nord selon les indications de Richard. Foncez tout droit, toujours tout droit, et montez sur la colline pour admirez le panorama. Au loin, les montagnes enneigées de Fendel. Retournez ensuite à Barona, où une scène se déclenche devant l'auberge : Aston parle avec un certain Oswell du sort d'Hubert. Votre frérot rejoint d'ailleurs le groupe au même moment où Richard le quitte.

Le prince vous a donné rendez-vous devant la cathédrale. De nuit, traversez vers le nord le marché, puis prenez à droite pour trouver le saint bâtiment. Après de longues minutes d'attente, vous décidez de pénétrer dans le bâtiment par le côté. Au fond, examinez la stèle de droite : Découverte 11 : Eau de l'absolution. Celle de gauche vous offre l'accès au donjon suivant.

Catacombes de Barona

Ce petit donjon ne présente aucune énigme et aucune difficulté pour être fouillé de fond en comble. N'hésitez pas à arpenter avec curiosité les différents chemins au bout desquels se trouvent des coffres. Le point de sauvegarde annonce de manière générale un boss : c'est donc le chemin à visiter en dernier si vous ne souhaitez ignorer aucun recoin. Prenez donc votre courage à deux mains et affrontez le dernier boss de la partie enfance.

Boss : Roi Noctule
Détruisez en priorité les deux petites chauves-souris qui l'accompagnent afin de pouvoir tranquillement le tuer par la

suite.

Au terme du combat, vous assistez à un enchaînement de scènes assez dures. Vous terminez la partie enfance de Tales of Graces f.

Trophée bronze : La fin de l'enfance

Chapitre 2 : Seigneur de Lhant

Bois d'Orlen

Vous voilà désormais devenu un grand et beau chevalier. Vous commencez directement la partie adulte par un combat qui vous familiarise avec les nouvelles commandes que sont les techniques E. A gauche de l'écran, la jauge d'eleth est également disponible et évolue dans les deux sens au fil des coups assénés et encaissés. Une fois remplies, une explosion d'eleth à lieu, permettant de combattre sans tituber et sans se soucier des points d'enchaînement.
Attention, chaque passage sur un point de sauvegarde réinitialise les deux jauges à 0. Une fois le combat terminé, votre capitaine Malik rejoint le groupe. Il s'agit d'un magicien qui peut également attaquer en utilisant une lance comme boomerang. Explorez le bois d'Orlen vers le nord et validez la Découverte 12 : Fleurs de morino. Pensez à faire basculer le rocher dans l'eau pour créer un raccourci utile pour la suite. Tout au nord de la forêt se trouve le village en ruine dans lequel vous devez enquêter. Vous voilà de nouveau seul. Examinez le village dans l'ordre suivant pour assistez aux scènes successives : ouest, est, ouest. Vous affrontez un boss étrange.

Boss : Loup nova
Ce loup a la particularité d'utiliser une barrière nova. Pour la briser, vous devez utiliser contre lui une attaque possédant l'attribut nova, par exemple, Coup foudroyant. Une fois la protection brisée, vous pouvez l'attaquer normalement pour en venir à bout.

Au terme du combat, Malik rejoint le groupe. Direction Barona, en passant par la Route de Barona Nord. Ici, vous obtenez la carte du monde et validez en chemin la Découverte 13 : Champs de thé. Retournez au sommet de la falaise que souhaitait vous montrer Richard étant enfants pour assister à une nouvelle scène. Ensuite, direction la capitale.

Barona

Maintenant que vous êtes dans la partie adulte, chaque ville de Tales of Graces f comprend différents éléments récurrents à ne pas oublier afin d'accéder à du contenu annexe. Il est donc impératif pour chaque nouvelle ville visitée de :
{l Trouver le chat pour lui donner un poisson à manger (n'importe lequel).
Trouver les graines de plantes représentées par une lumière dans le décor.
Trouver le coffre qu'il faut ouvrir avec un mot de passe.

Dès votre entrée dans Barona, examinez le stand de glace sur la droite pour valider la Découverte 14 : Bâtonnets glacés. Après la scène dans le bistrot préféré de Malik, allez vers l'auberge pour trouver à sa gauche les Graines de lys nocturne. Dans le bâtiment, allez à l'étage et fouillez pour glaner le Livre d'histoires de princesses 1/5 (utile pour une quête annexe). Direction maintenant l'académie de chevalerie où vous trouvez Cheria dans une nouvelle scène. En ressortant du bâtiment, examinez la statue sur votre gauche pour valider la Découverte 15 : Buste du proviseur. Il s'agit d'une caricature de Kratos Aurion, un personnage de Tales of Symphonia. Dirigez-vous vers le port pour prendre un bateau vers Lhant.

Sur la route qui mène au village, vous assistez à une scène de combat au terme de laquelle Cheria devient un personnage jouable. Il s'agit essentiellement d'une mage pouvant soigner, utiliser des attaques magies, ou bien attaquer en lançant de petits couteaux.

Lhant

Lhant comporte aussi son lot d'éléments à trouver. Après la scène de retrouvailles, dirigez-vous vers le manoir, dans le bureau d'Aston pour trouver, dans les armoires, le Livre d'histoires de princesses 2/5. Empruntez ensuite la route de

Lhant Nord pour rejoindre les forces militaires de Fendel qui lancent à vos trousses un tank-araignée. Inutile de l'affronter, le combat cesse automatiquement dès que vous lui infligez trop de dégâts. Fuyez donc et grimpez dans la Colline de Lhant pour le faire tomber de la falaise. Surprise... Sophie ressuscite et rejoint le groupe ! Vous affrontez le mini-boss Briseheaume. Retournez ensuite à Lhant pour vous rendre au bureau au rez-de-chaussée du manoir. Reprenez enfin le chemin de Lhant Nord pour lancer une offensive sur les forces de Fendel. En retournant à l'endroit où le tank avait commencé à vous prendre en chasse, empruntez le chemin sur la droite pour pénétrer dans un nouveau donjon.

Caverne maritime

La structure de la Caverne maritime est très simple : de petites zones sont séparées par zones d'eau qu'il est possible de traverser simplement en appuyant sur la touche d'action. Le donjon est encore une fois très linéaire et petit, n'hésitez donc pas à le visiter curieusement sachant que la route principale est toujours celle de droite. Ce sont donc essentiellement les chemins de gauche qui mènent à du contenu annexe, comme par exemple la Découverte 16 : Colonie de brillômes. En arrivant ensuite sur une espèce de plage à ciel ouvert, examinez la plante aquatique pour valider la Découverte 17 : Algue fatalueur. En poursuivant par le nord, vous affrontez le maître des lieux.

Boss : Reine blob
Trophée bronze : Reine blob – 60 secondes
Cet ennemi n'est pas particulièrement difficile à battre, si ce n'est qu'elle génère à plusieurs reprises de petits blobs qu'il vous faut éliminer en priorité afin de ne pas être dépassé.
C'est d'autant plus le cas si vous souhaitez vaincre l'ennemi en moins d'une minute : tuez les bébés tant qu'ils sont regroupés afin qu'ils ne se dispersent pas trop ! Une fois le boss vaincu, quittez la caverne par le nord.

Les forces de Fendel ne sont plus là et ont attaqué Lhant ! Il vous faut donc rapidement retourner au village. Dans la précipitation, n'oubliez pas d'examiner le campement ennemi pour valider la Découverte 18 : Vestiges de la guerre. Une fois de retour au village, vous retrouvez un Hubert qui a décidément bien grandi et qui vous accompagne pour un combat contre les forces ennemies. Votre frère ne sera plus disponible après ce combat, alors profitez-en pour lui retirer tout son équipement ! Au terme du combat, rejoignez-le dans le bureau au rez-de-chaussée du manoir pour un duel entre frère.

Boss : Hubert
Inutile de combattre : vous ne pouvez pas gagner le combat. Même si vous enlevez tous ses points de vie, il ne mourra pas et continuera de vous attaquer jusqu'à votre mort. Il serait donc bête de gaspiller des objets de soin, voire même du temps. Vous êtes ensuite banni de Lhant. En même temps, il fallait vous y attendre, vous êtes un héros de jeu de rôle japonais après tout.

Après la scène avec Sophie au même endroit où vous aviez fait une course plusieurs années auparavant, prenez un bateau pour Barona et rendez-vous dans les catacombes en passant comme d'habitude par la cathédrale.

Catacombes de Barona

En progressant dans le donjon, vous ne tardez pas à rencontrer le prince Richard en mauvaise posture. Après un rapide combat, ce dernier rejoint l'équipe. Vous devez fuir la ville pour vous rendre à Navgrale. Pour cela, empruntez le chemin des catacombes en poussant la dalle qu'il vous était impossible de bouger étant enfant. Lors de la descente, n'oubliez pas d'examiner le grand squelette qui est la Découverte 19 : Squelette géant. Vous arrivez à l'extérieur de la ville, sur la Grande route de Barona Sud, et terminez le deuxième chapitre de Tales of Graces f.

Trophée bronze : Seigneur de Lhant

Chapitre 3 : Trône reconquis

Ruines de Fort Granpont

Remontez légèrement au nord de la route pour trouver sur votre gauche la Découverte 20 : Duvet de poufpétale. Descendez ensuite vers le sud pour de nouvelles scènes. Devant le Fort Granpont qu'il vous est impossible de

traverser, prenez le chemin sur la droite pour découvrir un truc bizarre : Pascal. Après une scène, la demoiselle rejoint votre groupe et vous pénétrez par le téléporteur dans les Ruines du Fort Granpont.

Le principe de ce donjon n'est pas compliqué mais peut être un vrai labyrinthe pour quiconque ne prête pas attention à ses déplacements. Vous vous déplacez de plateforme en plateforme grâce à des dalles qui ne sont accessibles que d'un seul côté. Les dalles vertes vous permettent quant à elles de monter ou de descendre d'un étage. Vous ne tardez pas à comprendre qu'il manque des dalles pour progresser : il s'agit en réalité de percuter certaines dalles immobiles avec la vôtre pour l'envoyer en haut ou en bas se positionner de manière à créer un chemin. Quoiqu'il en soit, n'hésitez pas à tracer votre chemin sur un papier afin de vous y retrouver et d'explorer comme il se doit ce donjon pas si compliqué une fois que l'on a compris le mécanisme. Une fois arrivé sur la grande plateforme centrale du donjon, vous affronter le maître des lieux.

Boss : Mercurius
Cet ennemi n'est pas difficile à vaincre, à ceci près qu'il peut vous pétrifier. Dans Tales of Graces f, cette altération d'état s'annule au bout de quelques temps, ce qui la rend nettement moins redoutable que dans les autres opus de la série.

Une fois le boss achevé, vous en apprenez légèrement plus sur les origines de Sophie. En fait, non, les mystères ne font que s'épaissir. Quoiqu'il en soit, validez à ce même endroit la Découverte 21 : Appareil de projection. Le donjon est loin d'être fini : prenez la dalle qui mène à l'ouest et continuez votre chemin en suivant la même logique qui nécessite de débloquer des dalles pour ouvrir le chemin. Juste avant la sortie, vous tombez sur la Découverte 22 : Pierre muette. Vous voilà désormais sur la Grande route de Navgrale, qu'il vous faut traverser d'est en ouest pour rejoindre la fameuse ville. Au centre du chemin se trouve la Découverte 23 : Pommes de terre.

Navgrale

Vous voilà à présent dans Navgrale. Comme d'habitude, cherchez le chat à nourrir (il est dans le port à l'est de la ville) et les Graines de colza sur la droite en vous rendant au nord de la ville. Allez ensuite dans l'auberge, ou plutôt dans la partie arrière du bâtiment, où vous trouvez le Livre d'histoires de princesses 3/5.
Passez dans la ruelle derrière l'auberge pour valider la Découverte 24 : Cloches de la gloire. Avant d'aller voir le duc Dalen, sortez par l'ouest de la ville. Cette portion de Terrain n'est pas à visiter dans le cheminement de l'histoire, mais il faut vous y rendre maintenant pour visionner la saynète relative à la Découverte 26 : Carottes. (Pas de souci, la Découverte 25 arrive juste après !) Vous y trouvez également un bandit sur la route. Parlez-lui à trois reprises pour lancer un combat au terme duquel Pascal apprend un titre lui permettant de débloquer son premier arte mystique.

Retournez donc dans Navgrale et partez tout au nord pour vous rendre au manoir du duc Dalen. Passez dans le jardin derrière le bâtiment pour trouver une demoiselle qui vous donne des Tales of Magic Carta, et surtout pour valider tout en bas la Découverte 25 : Message embouteillé. Sortez ensuite de la ville pour retourner dans les Ruines du Fort Granpont. Là, prenez le chemin qui n'était pas accessible tout à l'heure : il vous mène à l'intérieur même du Fort Granpont.

Fort Granpont

La structure de ce donjon est déstabilisante mais très simple une fois qu'on l'a correctement comprise. Le fort est composé de deux carrés. Un au nord, un au sud. A chaque angle des deux carrés se trouve une tour : il y a donc huit tours. Entre les deux carrés se trouve une neuvième tour qui est la tour centrale. Chaque tour est composée de quatre étages : sous-sol, rez-de-chaussée, premier étage, toit. Le premier étage permet de relier les différentes tours grâce aux murailles du fort sur lesquelles on peut se déplacer. Une fois la structure du bâtiment bien assimilée, le reste est très simple : vous devez actionner trois leviers pour terminer le donjon.

Suivez docilement le guide :
{l Vous débarquez au sous-sol de la tour la plus en bas à gauche.
Allez dans la tour du haut.
Montez au premier étage.
Allez dans la tour du haut.
Descendez au sous-sol pour activer le levier.
Allez dans la tour du haut pour valider la Découverte 27 : Tonneau de 300 ans.
Revenez dans la tour du bas.

Montez au premier étage.
Passez maintenant par la muraille pour rejoindre la tour au centre qui n'est accessible que par la droite. Dedans, vous assistez à une scène au terme de laquelle vous obtenez une clé.
Sortez de la tour principale par la droite et allez dans la tour du bas.
Descendez au sous-sol pour activer le levier.
Remontez au premier étage.
Sortez par le sud et pénétrez dans la tour la plus au sud-ouest. Dedans, activez le levier : vous avez terminé le donjon !
A votre sortie de la tour, un boss spécial vous attend…

Boss : Malik
Malik n'est pas compliqué à battre, éliminez en priorité les soldats qui l'accompagnent pour pouvoir tranquillement vous occuper de lui ensuite. Après le combat, descendez au rez-de-chaussée pour récupérer Cheria qui soigne des soldats. Retournez ensuite dans la tour centrale, sur le toit, pour voir une scène avec Richard. Sortez ensuite du Fort Granpont et rejoignez Barona par la Grande Route de Barona Sud en parlant aux soldats pour glaner des objets.

Château de Barona

Il est grand temps pour Richard de reprendre le trône qui est le sien. Empruntez de nouveau les Catacombes de Barona pour accéder directement à l'intérieur du château. Dans la montée qui mène à la sortie, poussez la dalle sur la droite pour arriver dans une petite salle qui contient la Découverte 28 : Tombes des méconnus. Vous arrivez ensuite dans le Passage secret du château de Barona. Une fois Richard de nouveau à vos côtés, poursuivez votre chemin en poussant simplement les blocs. Juste avant la sortie, n'oubliez pas de valider la Découverte 29 : Vases jumeaux. Vous arrivez enfin dans le Château de Barona.

Encore un donjon qui peut être labyrinthique si l'on ne s'y prend pas de la bonne manière. Le plus simple pour vous est de vous concentrer sur le chemin direct, puisque vous pourrez après coup revenir ici ouvrir les coffres que vous avez ignorés. Depuis le point de départ, le chemin est simple : est, est, sud, ouest, ouest. Là, vous trouvez la Découverte 30 : Premier drapeau. Encore une fois ouest pour affronter le boss intermédiaire du donjon.

Boss : Victoria
Ce combat qui commence sans la moindre scène n'est pas vraiment difficile. Pas comparé à ce qui vous attend par la suite, en tout cas. Poursuivez ensuite votre chemin vers la salle du trône pour affronter enfin le traître d'oncle de Richard.

Boss : Cédric
Bien plus coriace que les boss précédents, Cédric comporte entre autres un arte mystique assez puissant. Il n'est pas non plus imbattable. Aucun trophée à gagner sur ce boss, c'est le suivant qu'il faudra battre en moins d'une minute.

Au terme du combat, Richard reprend son trône légitime et devient le nouveau roi de Barona. Le château retombe dans le calme, ce qui vous permet donc de le visiter de manière détendue si vous souhaitez récupérer les différents coffres qui s'y trouvent. Vous contrôlez Asbel seul dans une chambre d'invités. Sortez et prenez à gauche pour aller voir Richard dans la salle du trône. Repérez bien dans quelle chambre vous étiez afin de ne pas toutes les visiter après coup, quand vous devez revenir voir vos amis. Nouvelle direction : Lhant.

Lhant

Après avoir traversé la mer puis la Grande route de Lhant Est, entrez dans le village par la grille qui se situe en contrebas (à côté des fragments de cryas). Rendez-vous ensuite au manoir, n'oubliez pas de sauvegarder, puis allez voir Hubert dans le bureau d'Aston. Panique à bord, l'armée de Barona attaque. Sortez. Admirez la cinématique. Et combattez.

Boss : Richard
Trophée bronze : Richard – 60 secondes
Décidément, tout ne tourne pas rond avec votre ami Richard. Commencez par briser sa barrière nova comme indiqué à l'écran et battez-le en vous concentrant sur ses points faibles. N'oubliez pas qu'un trophée est à glaner si la victoire est obtenue en moins d'une minute. Vous terminez le troisième chapitre de Tales of Graces f.

Trophée bronze : Trône reconquis

Chapitre 4 : Les sables de Strahta

Lhant

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Asbel, vous êtes sur la Route de Lhant Nord. Dirigez-vous vers la Colline de Lhant. En chemin, vous trouvez une pastèque sur la route... C'est un accessoire que vous pouvez poser sur la tête de vos personnages. Si si. Après avoir vu la scène près de l'arbre de la promesse, retournez dans le village de Lhant. Faites un petit tour dans le bureau d'Aston, puis retournez sur la place principale pour réunir le groupe. Malheureusement, Cheria a eu quelques soucis et vous devez aller la chercher. Prenez donc la Route de Lhant Ouest jusqu'à la cabane où elle est retenue prisonnière. Elle finit à son tour par rejoindre le groupe. Retournez au manoir, dans la chambre d'amis, pour une nouvelle scène. Il est maintenant temps de lever le cap sur le continent du sud-ouest, Strahta. Pour cela, empruntez de nouveau la Route de Lhant Ouest en direction du port où vous attend un bateau prêt à lever l'ancre.

Oul Raye

Vous arrivez dans une nouvelle ville de Tales of Graces f, Oul Raye. Mêmes réflexes : le chat à nourrir se trouve dans la première maison en vue et les graines d'amaryllis sont à côté des cactus. Dans le port, parlez au Tortuz pour qu'il vous donne d'étranges coordonnés qui vous serviront à la fin de la partie. Vous n'avez rien d'autre à faire ici : quittez la ville par l'ouest sans oublier la Découverte 31 : Pierre de vérité.

Vous devez maintenant rejoindre la ville suivante, Sable Izolle, qui se trouve à l'ouest. Le chemin qui part vers l'est mène au Désert inconnu, un endroit très dangereux où les ennemis vous tueront en quelques secondes. Cependant, si vous souhaitez battre les boss suivants en moins d'un minute, prenez la peine de le traversez en évitant les combats. Au bout, vous trouvez une fiole d'arcane dans un coffre, qui a pour effet d'augmenter considérablement la jauge d'eleth en combat : un atout contre les boss puisque les artes mystiques arrêtent le chronomètre ! Vous pouvez désormais placer l'objet dans votre mixer qui va le dupliquer. Revenez donc au sud d'Oul Raye. Le désert est monotone jusqu'à Sable Izolle, si ce n'est que vous trouvez la Découverte 32 : Cactus strahtains.

Sable Izolle

Déjà une nouvelle ville, Sable Izolle. Les graines de gerbera se trouvent derrière la boutique d'objets. Le chat, à gauche du grand bâtiment où vous assistez à une scène parlant du terrible Rockgagong. Notez que vous pouvez désormais jouer à Tales of Magic Carta avec les cartes que vous avez ramassés jusqu'ici. Pour cela, parlez à l'homme au milieu des commerces qui a une petite icône au-dessus de la tête. Le principe est simple : retrouvez à quel héros de Tales of appartient la citation que vous entendez ! Si vous avez un nombre suffisant de cartes, vous accédez à trois niveaux de difficulté : facile, normal et difficile. En réalisant un sans-faute pour chacun, vous obtenez un titre lié à un costume cameo de Tales of Vesperia pour Asbel, Sophie et Cheria (respectivement Yuri, Patty et Rita).

Après la scène devant le centre de recherches, examinez l'immense livre posé dans le coin de droite pour valider la Découverte 33 : Livre intimidant. A l'intérieur du bâtiment, vous trouvez également la Découverte 34 : Somnosphère. Une fois que le groupe est prêt, sortez par la gauche de la ville. Arrivé dans le désert, poursuivez vers l'ouest jusqu'à tomber sur le terrifiant Rockgagong qui ne fait qu'une bouchée de l'ensemble de vos personnages.

Dans le Rockgagong

Heureusement, vous êtes tous sains et saufs, dans le ventre de la bête. Ce nouveau donjon est bien plus simple que les précédents. Le principe est de tuer les cinq parasites qui se trouvent aux différents recoins de l'estomac. Pour cela, sautez sur les plateformes et évitez de trop marcher sur les sucs gastriques qui vous infligent des dégâts. La carte du donjon est très simple, il s'agit d'une grande salle. A son centre se trouve une maison elle aussi engloutie (vous vous souvenez des morceaux de bois en forme de cercle dans le désert ?...). Pour pouvoir progresser, il faut rentrer en son intérieur pour trouver l'appeau du Rockgagong. Cela fait également apparaître un Tortuz dans la maison. Deux Découvertes se trouvent également dans ce gosier décidément bien rempli : à gauche du point de départ, la Découverte 35 : Sourire doré, et tout au fond à droite, la Découverte 36 : Oeuf énorme. Si vous avez vaincu tous les " petits " parasites, vous accédez à la dernière plateforme sur laquelle le groupe prend plaisir à s'inventer des liens de parenté.

Malheureusement, le boss du donjon vient perturber la réunion de famille...

Boss : Parasite des entrailles
Ce boss n'est pas difficile à battre. Il se sépare en plusieurs ennemis lorsqu'il ne lui reste plus beaucoup de points de vie, ce qui ne complique pas vraiment le combat. Aucun trophée à gagner sur ce coup-là. Au terme de la victoire, vous réussissez à ressortir du Rockgagong.

Il est désormais possible de retourner dans le donjon grâce à l'appeau Rockgagong. Vous entrez donc par la bouche, qui est en réalité le point de sortie. Vous pouvez également affronter le Rockgagong, un des boss les plus coriaces du jeu. Comprenez donc qu'à votre niveau actuel, vous n'avez pas beaucoup de chances.

Yu Liberté

Reprenez donc tranquillement la route vers la capitale de Strahta. En chemin, vous trouvez la Découverte 37 : Bananes du désert, une des principales raisons de vivre de Pascal. Vous ne tardez pas à arriver à Yu Liberté. Commencez par vous rendre dans l'auberge, à l'ouest du quartier commercial, dans laquelle vous validez la Découverte 39 : Bonhomme de neige cool. Passez ensuite dans le quartier résidentiel et allez dans la maison tout à l'est, celle de monsieur Oswell, le père d'Hubert. Vous y trouvez les graines de lassamble ainsi qu'un nouvel accessoire, les lunettes de plongée. Le chat à nourrir est dans une maison à l'opposé de la place, donc à l'ouest. Poursuivez votre agréable visite vers le nord en passant sous des fontaines qui pétillent : Découverte 38 : Grande fontaine. Allez enfin dans le grand bâtiment tout au nord pour vous entretenir avec le Président de la république strahtaine, monsieur Dylan Paradine.

Vous devez désormais assister à plusieurs conversations entre les habitants de Yu Liberté pour pouvoir continuer l'aventure : la première est devant le palais présidentiel. La deuxième est près du centre du quartier résidentiel. La troisième est dans le quartier commercial. Enfin, la dernière est dans la zone de la sortie ouest ; on y accède à partir de la place du palais présidentiel. Après avoir joué les espions curieux, vous vous retrouvez dans l'auberge à parler des Valkinès, et même à les dessiner si on en croit la saynète alors disponible sur le point de sauvegarde. Retournez vous entretenir avec le président Paradine pour enfin pouvoir sortir par l'ouest de la ville.

Poursuivez votre route jusqu'aux ruines vers le sud sans oublier de valider la Découverte 40 : Gens de sable. Juste avant le donjon, des piliers jaillissent du sol pour vous forcer à prendre des détours. Pas d'affolement, le chemin est évident et ne constitue en aucun cas un labyrinthe.

Ruines du désert de Strahta

Pour accéder au Valkinès, vous allez devoir faire un détour par le sous-sol des ruines. Le chemin est très linéaire : passez par la droite, descendez par les escaliers au fond, contournez par le bas, puis remontez par la gauche. Sur votre chemin, vous aurez à résoudre de mini-puzzle vous demandant d'actionner des dalles de couleur pour finaliser le carrelage.
Voici la solution de ces énigmes :
{l Premier puzzle : marchez sur la dalle jaune, puis la bleue.
Deuxième puzzle : marchez sur la dalle jaune, puis la rouge, puis la bleue.
Troisième puzzle : marchez sur la dalle rouge, puis la bleue, puis la jaune.
Quatrième puzzle : marchez sur la dalle rouge, puis la bleue, puis la jaune

Lorsque vous passez devant de nombreux flambeaux, n'oubliez pas la Découverte 41 : Tisons anciens.
Sur la gauche, vous apercevez deux coffres inaccessibles à cause du haut niveau de l'eau. Vous reviendrez les chercher une fois le donjon terminé. Une fois arrivé vers le Valkinès, Richard se pointe avec deux dragons qui constituent un nouveau boss.

Boss : Dispaters
Trophée bronze : Dispaters – 60 secondes
Les choses se compliquent : ils sont deux, cette fois ! D'autant plus qu'ils peuvent se mettre à l'abri derrière des barrières nova. Foncez donc briser leur protection et utilisez les fioles d'arcanes en votre possession si vous souhaitez glaner le trophée de la victoire en moins d'une minute.

Au terme du combat, approchez-vous du deuxième Valkinès de Tales of Graces f pour valider la Découverte 42 :

Duplemar, puis quittez le donjon sans oublier d'aller chercher vos deux coffres tout à gauche du sous-sol.

Retournez ensuite à Yu Liberté pour faire votre rapport au président Paradine. Au terme de la discussion, Hubert rejoint définitivement votre groupe qui est enfin au grand complet. Vous terminez le quatrième chapitre de Tales of Graces f. Direction maintenant le territoire de Fendel : empruntez le Désert de Strahta Nord où se trouve la Découverte 43 : Puits à sec. La saynète vous permet d'affronter Hubert en combat singulier. Une fois dans le port, embarquez à bord d'un bateau pour le Juchoir du guerrier.

Trophée bronze : Les sables de Strahta

Chapitre 5 : Infiltration de Fendel

Le Juchoir du guerrier

Bien qu'il ne s'agisse que d'un Colisée, le Juchoir du guerrier est considéré comme une ville à part entière : ramassez les Graines de daphné et offrez un poisson au chat. Après la scène d'accueil, examinez l'inscription à droite de la base des escaliers pour valider la Découverte 44 : Annales de la victoire. Parlez ensuite à la réceptionniste au sommet des escaliers pour participer aux combats du Colisée et tenter de libérer l'espionne en contact direct avec Hubert. Au terme des combats, assistez aux différentes scènes. Vous pouvez dès à présent retenter votre chance au Colisée et espérer affronter le gardien qui vous a sauvé la vie. Il s'agit de Veigue, le héros de Tales of Rebirth. Pour partir pour le continent de Fendel, retournez parler à l'espionne au bas des escaliers.

Velanik

Vous accostez dans le port de Velanik Sud. Rejoignez la Zone limitrophe de Fendel pour y examiner la Découverte 45 : Pêcher. Ici, ne lésinez pas sur les combats, puisque vous devez récupérer cinq cornes de Strahtème (le nom d'un ennemi) pour la suite de l'aventure. Une fois les précieux objets en mains, continuez votre chemin vers le nord pour pénétrer dans la ville. Notez qu'en continuant à l'est, vous seriez arrivé dans la grande descente au nord de Lhant (à côté de la Caverne maritime).

Une fois arrivé dans la tristounette ville qu'est Velanik, dirigez-vous vers l'auberge et passez derrière le rideau au fond de la scène. Beaucoup de choses sont à récupérer ici : les Graines de niferum, le Livre d'histoires de princesses 4/5 et la Découverte 46 : Manuscrit de Kaigar. Sortez ensuite de l'auberge et allez dans la maison un peu au sud-est. Dedans se trouve le chat à nourrir. Sortez par la droite et allez vous faire piéger par un enfant qui vous réclame de l'argent. Payez, puis remontez vers le puits au nord afin de récupérer vos précieux galds. En retournant dans la maison, vous pouvez à présent lui donner plusieurs sommes d'argent afin d'achever une quête annexe. Quoiqu'il en soit, ressortez et retournez au sud du village, plus exactement au sud-est où une nouvelle scène avec deux enfants se déclenche. Si vous avez déjà vos cinq cornes de Strathème, rendez-vous à l'auberge, sinon, retournez faire des combats pour les obtenir.

Sortez ensuite de Velanik par la grotte au nord-ouest. Poursuivez en privilégiant les chemins de gauche pour tomber sur la Découverte 47 : Arbre gelé. Sortez ensuite sur le plateau de Fendel et empruntez l'unique chemin où vous trouverez la Découverte 48 : Choux. Une fois arrivé au Port vers Zavhert, prenez votre navire en direction de la capitale de Fendel.

Zavhert

Dès la sortie du bateau, parlez à l'eau présent à vos côtés : c'est aussi un fan de Magic Carta et il vous offre des récompenses selon le nombre de cartes que vous possédez. Dès l'entrée dans la ville de Zavhert, vous assistez à une scène. Avant de poursuivre l'aventure, vous avez un sacré paquet de choses à faire ici : les Graines de rose sanglante se trouvent dans une chambre de l'auberge. Faire le tour de la ville (dont la structure est un cercle) pour trouver des tuyauteries à gauche. C'est la Découverte 49 : Tuyau sans fond.
Non loin de là se trouve un maison qui contient le chat à nourrir ainsi que la Découverte 50 : Poupée gigogne. Dans une maison au nord de la ville se trouve le Livre d'histoires de princesses 5/5. Maintenant que vous les avez tous, vous pouvez compléter une requête à Velanik et assister à une sympathique scène de théâtre dans laquelle jouent les héros du groupe. Une fois ce petit tour fait, il vous faut parler à des soldats pour avancer dans la quête principale. Le premier

est assis tout à l'ouest de la ville près d'escaliers. Le deuxième est devant le magasin d'armes, au nord-est de la ville. Le dernier est à côté de l'auberge. Vous ne tardez pas à être pris en chasse par des soldats qui doutent de votre identité : fuyez par le Mt Zavhert.

Suivez le chemin jusqu'à arriver à un croisement. Prenez la direction du laboratoire de Fendel pour y trouver un coffre qui est en fait un monstre. Une fois vaincu, Pascal récupère un titre contenant son troisième arte mystique. Non loin de là se trouve également la Découverte 51 : Radis. Rebroussez alors chemin (nous irons au laboratoire plus tard) et grimpez vers le nord de la montagne. Vous tombez sur la Découverte 52 : Potirons. Plus au nord, vous affrontez un mini-boss, le Sanglier Cornelame. Il n'est pas difficile à vaincre, évitez primordialement ses attaques très puissantes et enchaînez vos combos sur lui dès qu'il a fini ses offensives. Continuez au nord de la zone pour trouver le téléporteur qui mène à l'Enclave amarcienne.

Enclave amarcienne

Bienvenue dans l'Enclave amarcienne, la cité où vivent les semblables de Pascal. Enfin, en un peu plus normaux, quand même. Commencez par aller tout à gauche pour valider la Découverte 53 : Fontaine de chocolat. Partez ensuite tout à l'est du village où se trouvent la maison de Pascal ainsi que celle de sa soeur Fourier, mais également le dernier chat à nourrir du jeu. Normalement, vous les avez tous faits (en comptant celui de Lhant), et le passage pour le Coin des Minouz est ouvert ! Revenons à nos moutons. Pénétrez dans la chambre de Pascal pour visionner une scène. A l'intérieur se trouve aussi la Découverte 54 : Animal-robot. Retournez ensuite au centre du village et empruntez la plateforme volante pour accéder à la maison du sage du village où vous faites la connaissance de Poisson. C'est dans cette même salle que se trouvent les Graines de petit prêcheur. Vous pouvez désormais sortir du village et rejoindre le Laboratoire de Fendel en passant par le Mt Zavhert.

Cela dit, si vous avez le temps, un mini-jeu est disponible et permet de gagner de nombreuses armes pour Pascal. Pour y accéder, parlez à l'homme chapeauté d'une icône un peu avant la zone de l'auberge et de la fontaine de chocolat. Les premiers niveaux sont déjà accessibles, les derniers le seront plus tard dans le jeu. Quoi qu'il en soit, voici des vidéos pour ceux qui auraient du mal face à ces énigmes cubiques.

Laboratoire de Fendel

Le Laboratoire de Fendel est un donjon très simple mais très répétitif. Le principe est le suivant : dans chaque zone se trouvent plusieurs pièces à ouvrir pour y trouver différents coffres. Pour accéder à la zone suivante, il faut passer dans une salle de contrôle où il faut préalablement alimenter un tableau de bord en reformant un carré de quatre caisses rouges. Attention, le dessin au-dessus doit former une figure complète, chaque caisse a sa place propre. Ceci fait, actionnez le tableau de bord " volant " pour tirer un rideau métallique et ouvrir l'accès à la zone suivante. Rien de bien compliqué en somme ! Puisque vous n'avez aucun mal à ouvrir chacun des salles du donjon, assurez-vous de ne pas manquer la Découverte 55 : Rechargeur d'eleth et la Découverte 56 : Création impie. Dans la dernière salle de contrôle vous attend le boss, une jolie manticore.

Boss : Veres
Attention, ce monstre assez coriace peut appeler des renforts durant le combat. Ils sont comme d'habitude à éliminer en premier afin de ne pas être débordé.

A la fin du combat et avant de sortir du donjon, ouvrez le dernier rideau métallique et allez dans la dernière pièce pour glaner quelques nouveaux objets. Vous pouvez désormais quitter les lieux et retourner à Zavhert. Sur le point de sauvegarde juste à l'entrée de la ville, vous pouvez affronter Sophie en combat singulier grâce à la saynète à disposition. Rendez-vous à l'est de la ville et parlez à l'homme chapeauté d'une icône. Faites ensuite un tour de la ville pour parler à toutes les personnes nécessaires pour l'avancée des évènements (cinq au total). Ceci fait, pénétrez dans la maison de Fermat, une amarcienne qui travaille dans la Tour de Fendel, qui vous prête son pass pour vous permettre d'y entrer.

Tour de Fendel

La Tour de Fendel est un donjon simple mais qui la particularité de désorienter complètement le joueur puisque les différents étages traversés se ressemblent tous. Pourtant, il n'y a qu'un seul chemin à emprunter : empruntez l'ascenseur de droite, puis grimpez les étages en passant par l'arrière du bâtiment, dans une sorte de cage d'ascenseur

par franchement accueillante. Ici, il faut déplacer de petites plateformes pour accéder d'un point à un autre. Parfois, un tuyau permet en complément de la plateforme de la replacer de manière à ce qu'elle soit accessible à l'endroit suivant, puisque toutes les plateformes se meuvent lorsqu'une seule bouge. Vous comprendrez très rapidement le principe. Vers la fin du donjon, plusieurs échappements de gaz chaud empêchent d'avancer : il faut tourner des manivelles pour les arrêter. Lorsqu'il y en a trois, trouvez les deux seules à arrêter pour que le chemin soit traversable.

Au milieu des échappements de gaz se trouve la Découverte 57 : Nid gelé. Au 42ème étage, vous devez réussir une énigme dans laquelle il faut distribuer correctement des gelées à quatre soldats de Fendel. La réponse est la suivante :
{l Officier haut gradé : Gelée de pomme.
Officier : Gelée de raisin.
Soldat haut gradé : Gelée de pêche.
Soldat : Gelée de pomme.

Juste avant la fin du donjon, vous trouvez la Découverte 58 : Trésor. Le boss est en réalité un mini-boss, puisqu'il ne s'agit que soldats au nombre plus élevé que la normale. Vous pénétrez alors dans le bureau personnel de Kurt. Le groupe se dissout, allez parler à chacun de vos compagnons, puis examinez le bureau en vous plaçant à sa droite pour finaliser les recherches. Vous devez impérativement les hommes de Kurt qui travaillent sur le Valkinès ! Ressortez du donjon puis quittez Zavhert par le chemin est. Progressez sur le glacier jusqu'à arriver dans le donjon suivant.

Ruines du glacier de Fendel

Encore un donjon très linéaire dont les quelques énigmes n'en sont pas vraiment. Dans les Ruines du glacier de Fendel, vous devez briser de grosses stalagmites en lâchant dessus les cubes de glace que vous trouvez sur votre chemin. N'hésitez pas à fouiller rapidement chaque zone pour également briser les stalagmites qui donnent accès à des coffres. Quoiqu'il en soit, il n'y a qu'une seule route principale et vous ne pouvez pas vous perdre. Faites attention à ne pas passer à côté de la Découverte 59 : Bloc de glace irisée qui n'est rien de plus qu'un gros bloc de glace facilement assimilable à un simple élément du décor. Plus loin dans le donjon, vous arrivez dans une immense salle suspendue au-dessus du vide où il faut encore un fois utiliser un cube de glace. Ramenez-le contre la paroi nord de la salle et faites-le descendre par le chemin qui trace le contour du lieu pour dénicher un objet pas évident à trouver. Vous arrivez vite à la fin du donjon et devez affronter l'ami d'enfance de Malik.

Boss : Kurt
Trophée bronze : Kurt – 60 secondes
Courage, c'est le dernier trophée en moins d'une minute pour lequel il faut fournir des efforts ! Dès le début du combat, Kurt est entouré de deux gardes : vos cibles prioritaires. Au bout d'une minute de combat, deux nouveaux gardes arrivent. Normalement, ils ne devraient pas vous gêner justement si vous arrivez à le vaincre en moins de soixante secondes.

Au terme du combat, glanez une arme sur la dépouille de Kurt et parlez à vos différents compagnons. N'oubliez pas d'examiner le dernier Valkinès du monde pour valider la Découverte 60 : Forbrannir. Utilisez enfin le téléporteur pour revenir à l'entrée du donjon.

Votre nouvelle destination est la salle des archives de l'Enclave amarcienne : passez par Fendel pour y accéder. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser les transports Tortuz pour vous déplacer plus rapidement au sein d'un même continent ! Ceci fait, retournez au port de Zavhert pour amarrer vers votre prochain cap : l'Œil du monde.

Oeil du monde

Vous n'avez pas bien le temps de visiter les lieux : après quelques pas sur l'Œil du monde, votre vieil ami est de retour toujours en colère.

Boss : Richard
Le combat est le même que celui de Lhant, sinon que Richard est plus puissant et a plus de vie. Cela dit, rien de comparable à Kurt, vous ne devriez avoir aucune difficulté à le vaincre. Au terme du combat, Richard met Sophie dans un vilain état et vous êtes forcés de fuir les lieux pour ne pas vous retrouver engloutis par l'immense cocon qu'il forme tout autour de lui. Vous terminez le cinquième chapitre de Tales of Graces f.

Trophée bronze : Infiltration de Fendel

Chapitre 6 : De l'autre côté du ciel

Caverne maritime

Vous vous retrouvez à Zavhert où Sophie est emmenée à l'auberge afin de pouvoir récupérer un peu de ses graves blessures. Ce chapitre du jeu vous fait beaucoup voyager aux quatre coins du monde : vous prenez maintenant un bateau mettant le cap directement sur Oul Raye. Il vous faut ensuite rejoindre Sable Izolle, où il faut aller dans le grand centre de recherches. Descendez grâce à l'ascenseur au centre et poursuivez dans les entrailles du bâtiment. Ceci fait, retournez à Oul Raye et prenez un bateau menant au Port de Velanik Sud. Là, allez tout à l'est pour traverser la frontière menant à Lhant et vous rendre dans la Caverne Maritime (en rentrant donc par l'arrière du donjon).

Le passage secret que vous cherchez se trouve dans la seconde salle à ciel découvert. Examinez le grand mur sur la droite qui est en réalité une porte. Oui, comme ça ça paraît évident, mais personne n'y pense lors de la première visite des lieux au début du jeu. Après la scène, quittez le donjon par le nord et rejoignez le village de Lhant. Assistez aux différentes scènes dans le manoir, dans la chambre des garçons, dans le bureau d'Aston, puis à l'extérieur du bâtiment. Direction Velanik... Heureusement, une Tortuz bien aimable vous attend et vous propose de vous y emmener directement. Cool !

Pénétrez dans la grotte au nord-ouest de Velanik. Cette fois, le chemin qui mène vers l'est est accessible ! Empruntez-le et suivez la route au nord jusqu'à trouver l'entrée des Ruines du Suaire de neige. N'y pénétrez pas tout de suite, mais poursuivez sur le chemin à l'est car une découverte vous y attend à son extrémité : Découverte 61 : Fleurs de glace. Retournez ensuite dans le donjon.

Ruines du Suaire de neige

Décidément, les donjons de Tales of Graces f ne sont pas très complexes. Celui-ci vous facilite davantage la chose puisque le chemin à prendre est tracé au sol ! Enfin, façon de parler. Commencez par rétablir le courant dans la première pièce en face de vous. A partir de là, un chemin de lumière traverse le sol jusqu'à des interrupteurs en forme de flèches. Il suffit de les orienter vers la suite du circuit pour débloquer les portes ! C'est ainsi que vous trouvez dans la pièce de droite la Découverte 62 : Mal du pays. Poursuivez ainsi par le centre du donjon en continuant de tracer au sol le chemin d'électricité.

Arrivera un moment où le chemin se partagera en deux lignes : chacune d'elle doit être suivie, car l'ultime porte des lieux doit être alimentée par deux courants à la fois. Orientez donc correctement les interrupteurs dans la partie droite comme dans la partie de gauche où vous trouvez d'ailleurs la Découverte 63 : Cimetière des machines. Une fois la grande porte doublement alimentée et ouverte, vous affrontez le boss des lieux.

Boss : Polycarpus
Trophée argent : Polycarpus – 60 secondes
A partir de maintenant, les trophées demandant de vaincre les boss en moins d'une minute sont en argent... Et on se demande pourquoi, parce que la chose devient vraiment facile. Ici, vous n'avez aucun mal à déchaîner vos attaques sur ce pauvre golem-araignée qui ne résiste pas longtemps. On est loin du combat contre Richard, les Dispaters et Kurt, hein ?...

Un nouveau téléporteur vous permet de retourner au début du donjon, à l'entrée duquel un nouveau type de monstres vous attaque : il s'agit d'ennemis créés par Richard qui utilisent tous la barrière de protection nova ! Retournez rapidement à la Caverne maritime par le moyen de locomotion que vous préférez. Une fois sur place, retournez voir la navette. Vous allez assister à une succession de scènes durant lesquelles plusieurs discussions auront lieu, mais également un combat contre ces fameux ennemis ténébreux. Retournez une dernière fois dans la salle de la navette pour assister à une jolie cinématique au terme de laquelle vous quitter Ephinea pour vous rendre sur Fodra, la grosse planète orangée. Vous terminez le sixième chapitre de Tales of Graces f.

Trophée bronze : De l'autre côté du ciel

Chapitre 7 : Paradis perdu

Telos Astue

Votre navette s'écrase joyeusement dans une montagne de Fodra. Vous pouvez dans la salle principale acheter des objets et des équipements. Sortez à l'extérieur pour constater que cette planète est en réalité un immense désert de roche et de sable. Vous êtes actuellement sur la Région 13, l'une des deux parcelles de Terrains disponibles. Allez tout à l'ouest au bout du chemin pour trouver une ville accessible via un téléporteur : Telos Astue. Il s'agit de l'unique cité visitable sur Fodra. Ici, aucune âme ne vit, donc pas de chat à nourrir. Par contre, il y a bien des graines à trouver, les Graines de fleur sans nom qui se trouve au fond de l'étage sous-sol.
Restons pour l'instant au rez-de-chaussée : à gauche se trouve une grosse machine qui sert en même temps de magasins et d'auberge avec son lot de requêtes. Non loin de là se trouve la Découverte 64 : Tempus Aeturnum. Dans la salle à l'est de la zone se trouve la Découverte 66 : Cuve géante.

Vous pouvez accéder aux deux autres étages de Telos Astue à partir des deux ascenseurs disponibles de part et d'autre de la zone, à gauche comme à droite. A l'étage supérieur, allez dans la salle tout au fond pour valider la Découverte 65 : Espoir d'émeraude. Allez ensuite à l'étage inférieur, dans la salle de gauche, où vous réveillez une fort jolie demoiselle endormie depuis plus de mille ans. Elle s'appelle Emeraude et vous en apprend plus sur la véritable identité de Sophie. Au terme de la conversation, elle rejoint le groupe en tant que personnage non-jouable et vous accompagne à l'extérieur de la ville. Empruntez cette fois le chemin à droite de celui menant à Telos Astue, qui est légèrement à gauche de l'endroit où votre navette s'est écrasée. A son extrémité se trouve un nouveau téléporteur qui vous envoie directement dans le prochain donjon.

Centre de recherches humanoïdes

Soyez attentifs aux explications suivantes, car beaucoup de personnes ont une fâcheuse tendance à se perdre dans ce donjon pourtant très simple. Il est principalement composé de couloirs par lesquels on accède à de petites salles contenant bien souvent des coffres ou des Découvertes. Parfois, quand une cloison de sécurité bloque le passage, il vous faut descendre par l'ascenseur juste à côté pour activer la commande ouvrant la voie. L'autre élément de ce donjon est les quatre batteries que vous trouvez dans deux pièces contiguës dès le début du donjon (deux par pièce). Ces batteries permettent d'alimenter l'ascenseur indispensable pour poursuivre son chemin, comme vous le comprenez directement après les salles des batteries. Vous ne pouvez transporter qu'une batterie à la fois, et alimentez les ascenseurs en remplaçant une batterie pleine par une batterie usée.

En conclusion :
{l Vous allez chercher une batterie.
Vous alimentez l'ascenseur avec.
Vous parcourez l'étage ainsi accessible d'ouest en est (en général).
Vous arrivez devant un nouvel ascenseur : retour au rez-de-chaussée pour quérir une nouvelle batterie pleine.
Vous reprenez l'ascenseur pour utiliser la batterie sur l'ascenseur inactif suivant.

La manoeuvre est à répéter quatre fois au court du donjon, veillez à bien retenir le numéro des étages pour ne pas vous perdre puisqu'ils sont tous identiques. Dans le 2ème sous-sol, vous avez droit à une scène au terme de laquelle vous pouvez valider la Découverte 67 : Vieux cubes avant de sortir par l'est. Au 3ème sous-sol se trouve la Découverte 68 : Tarlow-X, qui n'est autre que le robot de Karol dans une quête annexe de Tales of Vesperia. Vous finissez par arriver dans la scène où Emeraude répare Sophie. Différents hologrammes s'échappent de sa mémoire et vous devez les examiner pour assister à des scènes. En examinant celui de Richard, vous affrontez le boss des lieux.

Boss : Lambda
Trophée argent : Lambda – 60 secondes
Encore un nouveau trophée argent facilement gagné puisque Lambda est très simple à battre, presque plus que le Polycarpus. Il s'agit d'ailleurs du dernier boss à battre en moins d'une minute représentant un défi corsé, puisque les deux derniers sont accessibles à n'importe quel moment du jeu ; il vous sera donc possible de les battre après avoir fait beaucoup de quêtes annexes et avoir considérablement monté de niveaux. Félicitations à tous les joueurs ayant réussi tous les trophées " 60 secondes " jusqu'ici durant leur première partie !

Le donjon n'est pas tout à fait fini, puisqu'il vous faut retourner dans la salle du 2ème sous-sol où vous avez trouvé les cubes (Découverte 67) pour une nouvelle scène au terme de laquelle Sophie rejoint enfin le groupe. Vous pouvez à présent quitter les lieux.

Votre prochaine destination est le second donjon de Fodra. Pour cela, traversez la Région 13 vers l'est. En chemin, vous trouvez la Découverte 69 : Cachette secrète. Vous arrivez ensuite dans la Région 66. En progressant vers l'est, vous validez la Découverte 70 : Jardin troublant. N'hésitez pas à faire un peu de tourisme, beaucoup de coffres sont disséminés sur ce Terrain. Quoiqu'il en soit, rendez-vous à l'extrême est pour utiliser un nouveau téléporteur vous envoyant à votre destination. Vous pouvez, si besoin est, achetez des objets à l'humanoïde qui se trouve non loin de là.

Citadelle de Bathus

Voici encore un donjon compliqué. Le principe est le suivant : vous traversez le donjon d'ouest en est. Vous comprenez rapidement que pour actionnez les plateformes vous permettant d'avancer, vous devez déplacer des parallélépipèdes-rectangles (pavés) dans le sens de la longueur en les actionnant, soit vers la droit, soit vers la gauche. Le chemin est unique jusqu'à la dernière zone du donjon où tout se complique : là, vous devez monter différents étages en actionnant encore une fois les multiples blocs. Un message vous indique à chaque fois si l'interrupteur est actionné ou non. En général, il s'agit d'une porte ouverte ou encore d'une passerelle débloquée. Notez que vous pouvez appeler les petits ascenseurs en vous plaçant à l'endroit où ils ne sont pas (puisqu'ils sont soit en haut soit en bas).

Au sein de ces différents étages, vous trouvez deux Découvertes : la Découverte 71 : Insigne militaire, et la Découverte 72 : Clé amarcienne que vous devez impérativement récupérer pour ouvrir l'accès à un donjon annexe sur Ephinea (le souterrain à l'extrémité est du Désert inconnu). Vous ne tardez pas à débloquer la passerelle de l'étage le plus élevé qui vous mène directement à la salle du boss.

Boss : Centurioïde
Ce boss n'est pas vraiment facile à battre puisque ces humanoïdes sont particulièrement coriaces. Encore une fois, éliminez en priorité les petits ennemis pour pouvoir ensuite vous concentrer sur leur chef. Au terme du combat, un téléporteur vous ramène à l'entrée du donjon.

Retournez à Telos Astue en traversant d'est en ouest la Région 66 puis la Région 13. Juste avant le téléporteur qui mène à la ville flottante, examinez le point de sauvegarde pour lire une saynète. Vous avez l'opportunité de disputer un combat singulier contre Malik. Entrez ensuite dans Telos Astue et dirigez-vous dans le hangar de la navette qui sert également de rampe de lancement vers Ephinea. Emeraude souhaite vous accompagner et c'est tout naturellement que vous acceptez. (Comment dire non à une demoiselle aussi charmante ?...) Vous terminez le septième chapitre de Tales of Graces f.

Trophée bronze : Paradis perdu

Chapitre 8 : Pacte sacré

Oeil du monde (Cocon de Lambda)

Vous revoilà dans l'Œil du monde, ou plutôt dans l'immense cocon que Lambda et Richard ont créé tout autour. Ce donjon repose sur plusieurs mécanismes à bien assimiler puisqu'on s'y perd facilement : plusieurs sphères dans lesquelles on peut rentrer sont reliées par des branches qui nous permettent de passer des unes aux autres. A l'intérieur des sphères, vous pouvez avoir une fleur : si vous marchez dessus, vous êtes engloutis et tombez dans une sphère en contrebas. Vous pouvez aussi avoir une trompe au plafond aspirante : si vous passez dessous, vous êtes aspiré et ramenés dans une sphère plus élevée. Vous pouvez aussi avoir une trompe inactive : il s'agit du lieu d'atterrissage d'une trompe aspirante. Une fois ce schéma bien en tête, commencez à descendre le plus profondément possible dans le donjon. Vous ne tardez pas à croiser dans une sphère une sorte de poing géant noir, c'est la Découverte 73 : Cœur de pierre.

Continuez votre descente jusqu'à tomber dans une grande salle où vous pouvez voir plusieurs interrupteurs bleus et rouges. Ils permettent de gonfler et de dégonfler des sortent de branches gluantes bizarres. Le principe est d'utiliser le chemin de branche pour faire avancer la petite plateforme ronde de manière à créer un pont pour pouvoir passer. Un

seul moyen de savoir si l'énigme est résolue : les interrupteurs se désactivent tous en fanant quand c'est le cas. Poursuivez votre chemin pour arriver dans une seconde salle de la sorte. Là, il s'agit de pousser une plateforme ronde derrière, dans le décor. En fait, une troisième salle identique s'y trouve et vous venez d'y rendre accessible une plateforme. Pour y accéder, ressortez pas la droite et montez dans les sphères en hauteur. Utilisez une plante pour tomber vers le bas : vous voilà sur la fameuse plateforme ! Dans cette troisième salle aux interrupteurs, envoyez une autre plateforme ronde dans la salle de devant (la deuxième, donc). Retournez-y alors pour finir l'énigme et accéder à la grande salle du boss.

Boss : Richard
Cette fois, votre ancien ami a adopté une forme un peu plus dark et a une voix légèrement modifiée (c'est surtout le cas dans la version japonaise du jeu). Il est donc plus redoutable et bouge surtout très vite. Cela dit, ce n'est pas vraiment lui qui pose problème, car un second ennemi bien plus redoutable vous attend : Emeraude ayant aspiré Lambda ! Une vraie femme fatale...

Boss : Emeraude
Ce boss a la particularité d'être constamment entouré d'une vague d'ombre qui vous empêche d'enchaîner des attaques au corps à corps.
En plus, Emeraude semble se concentrer sur vos mages qui utilisent la magie longue portée, ce qui ne facilite pas non plus la chose. Pas de panique, vous avez le temps de la battre, n'hésitez pas à utiliser un omnidiviseur si vous sentez qu'elle prend trop l'avantage.

Au terme des combats, le cocon s'effondre et la navette tombe pile sous vos yeux pour vous permettre de vous enfuir. Une sacrée chance, d'autant plus que maintenant, vous pouvez vous déplacer n'importe où en un éclair depuis l'interface de vol ! Commencez par faire un séjour à Lhant.

Lhant

Allez au manoir, puis dans le bureau d'Aston. Une fois les membres de votre équipe rejoints, faites un petit tour sur la Colline de Lhant, à côté de l'arbre. Une fois de retour au village, vous contrôlez Asbel seul et devez réaliser le rituel que chaque Tales of impose avant chaque donjon final : parler en privé à tous les membres de votre équipe. Hubert est dans le bureau d'Aston, Sophie devant les fleurs dans le jardin du manoir, Malik est sur le petit pont du village, Pascal est non loin sur la place et Cheria est à côté de la sortie nord. Une fois chaque conversation terminée, remontez dans votre chambre respective pour vous reposer. Demain, c'est le grand jour !

Une fois l'équipe recomposée, retournez dans la chambre d'Asbel pour trouver une armure personnelle et parlez à Fourier pour récupérer une nouvelle écharpe pour Pascal. A partir de là, vous pouvez vous adonner aux nombreuses quêtes annexes de Tales of Graces f ! Si vous avez trouvé les graines dans le Coin des Minouz, vous pouvez par exemple planter chacune des graines récupérées dans le monde entier dans le parterre devant chez Cheria. Pour en savoir plus sur les nombreuses quêtes annexes proposées, rendez-vous dans la seconde partie de cette solution complète. Si vous souhaitez faire la quête du Gentleman (compléter toutes les requêtes de toutes les auberges), réalisez absolument la quête du mouchoir de Frédéric avant de partir pour le donjon final. Il s'agit de l'unique requête qu'il est possible de manquer, il serait dommage de tout recommencer juste à cause de cela ! Pour déclencher la quête, allez examiner l'étoile dans la maison de Cheria, puis celle à côté des magasins dans la montée de Barona, puis finalisez la requête avec la servante du manoir de Lhant. Une fois les préparatifs terminés, direction le donjon final, le Puits de Ghardia !

Puits de Ghardia

Attention, ce donjon est très très très long. Normal, c'est le donjon final du jeu. Il est séparé en trois parties : la partie haute, la partie du milieu, la partie basse. Chacune propose des énigmes bien distinctes. Plusieurs mini-boss sont dispersés ci-et-là du donjon, ainsi que des murs transparents qui vous en apprennent plus sur les origines et l'histoire de Lambda sur Fodra. Au fil du donjon, vous mettrez la main sur six Noyaux d'Arithmos qui vous serviront à redonner vie à de gigantesques golems immobiles. Il s'agit de boss portant fièrement le nom d'autres épisodes de la série (Abysseon = Tales of the Abyss, Destineon = Tales of Destiny, etc.), qui lâchent une fois battus de puissantes armes pour toute l'équipe.

Dans la partie haute, c'est plutôt simple : contentez-vous de descendre en empruntant les multiples ascenseurs qui se

présentent à la fin de chaque plateforme flottante. A deux reprises, vous devez vous frayer un chemin à travers un puzzle de couleur : le but est d'enchainer à chaque fois une suite de trois couleurs différentes, sans quoi vous perdez, affrontez un ennemi et retournez au début du parcourt. La première fois, le chemin est évident ; la seconde fois, il l'est beaucoup moins. La vidéo suivante est là pour vous aider. Quoiqu'il en soit, vous n'avez pas à refaire ce puzzle à chaque fois que vous voudrez passer puisqu'une fois réussis, des téléporteurs raccourcis s'actionnent. Dans cette partie supérieure, vous avez donc l'occasion d'affronter les golems Abysseon et Destineon. N'oubliez pas non plus la Découverte 74 : Foreuse géante qui se trouve sur votre chemin.

Vous arrivez ensuite dans la partie centrale des Puits de Ghardia. Ici, vous ne pouvez pas poursuivre votre route puisque plusieurs petites plateformes hexagonales manquent à l'appel. Pour les activer, il faut placer sur chaque piédestal de couleur le cristal de même couleur. Attention, car de gros sphères entourées d'anneaux sont là pour vous bloquer le chemin : à vous de les déplacer grâce aux interrupteurs de même couleur que la sphère. En général, cette sphère se trouve toujours sur votre chemin et vous oblige à faire de longs allés-retours entre les piédestaux de couleur, l'interrupteur de la sphère, le piédestal suivant pour récupérer le cristal, l'interrupteur de la sphère, le bon piédestal, etc. C'est long et fastidieux.

Heureusement, la seconde zone qui utilise ce même principe d'énigme est plus accessible puisqu'il s'agit d'un cercle entouré de huit interrupteurs. Le principe est le même, placer les cristaux sur les piédestaux de même couleur. Au fil de votre avancée, les plateformes de couleurs se débloques et vous donnent l'accès à quatre chemin directement depuis le grand cercle : haut, bas, gauche et droite. Avant de partir pour la partie basse des Puits de Ghardia, assurez-vous d'avoir validé la Découverte 75 : Les oubliés et d'avoir battu trois golem aux choix parmi les quatre suivants : Vespereon, Rebirtheon, Phantasion et Symphonion. Il vous manque en effet un Noyau d'Arithmos pour le dernier golem : pas de panique, vous le trouverez dans les abîmes du Puits et pourrez immédiatement après revenir lui faire sa fête.

La dernière partie du Puits de Ghardia est de loin la plus simple puisqu'il ne s'agit que de descendre bêtement les parcelles de terre reliées par des téléporteurs. A la première intersection vers le bas, n'oubliez pas d'aller chercher votre dernier Noyau d'Arithmos pour vaincre le sixième et dernier golem. Avant d'arriver à la plateforme la plus basse, vous battez un énième mini-boss qui ne pose pas de souci, tout comme ses prédécesseurs. Une fois tout en bas, sauvegardez judicieusement avant de vous jeter corps et âme dans le combat final de Tales of Graces f.

Boss : Richard
Il s'agit approximativement du même boss que celui que vous avez affronté dans le Cocon de Lambda. Un apéritif avant le vrai boss final, en somme, grâce auquel vous pouvez remplir habilement votre jauge d'eleth pour commencer le combat suivant par une explosion d'eleth. Entre les deux combats, il est bien sûr possible de réorganiser votre groupe, de le soigner et d'ajuster plusieurs paramètres dont le contenu du mixer d'eleth. Notez qu'un élixir est à voler et un autre à gagner à la fin du combat contre Richard, ce qui n'est pas négligeable !

Boss : Lambda Angelus
Trophée or : Lambda Angelus – 60 secondes
Trophée bronze : Mission accomplie (modéré)
Trophée bronze : Mission accomplie (difficile)
Trophée bronze : Mission accomplie (démoniaque)
Trophée bronze : Mission accomplie (infernal)
Vous voilà face au boss final de Tales of Graces f, Lambda prenant la forme d'un gigantesque ange du mal. Le combat n'est pas difficile si vous comprenez comment esquiver les différentes attaques de votre adversaire, ce qui n'est franchement pas difficile. Pour le reste, bourrinez le au corps-à-corps avec trois personnages utilisant des attaques de type A pendant qu'un autre personnage (Malik en général) spamme des magies ayant pour effet de garder ses faiblesse constamment brisées. Il y a cinq trophées à gagner sur ce combat : le battre en moins d'une minute et le battre dans chacun des quatre niveaux de difficulté les plus élevés. Ne vous en faites pas, vous pourrez débloquer ces trophées à n'importe quel moment après avoir fini le jeu simplement en revenant affronter le boss final. Attention cependant à ne pas finir le Zhonecage (donjon annexe) trop rapidement, car cela remplace Lambda Angelus par Lambda Theos (forme ultime) et rend inaccessibles les précieux trophées.

Vous assistez maintenant aux nombreuses scènes de fin du jeu. Vous pouvez sauvegarder sur le même emplacement. En chargeant de nouveau la partie, vous reviendrez au point de sauvegarde tout en bas du Puits de Ghardia en ayant conservé les effets du combat final (élixirs récupérés, etc.). Félicitations, vous avez terminé Tales of Graces f !

Trophée or : Pacte sacré

Chapitre 9 : Lignée & Héritage

Lhant

Exclusivité à la version PS3 du titre, l'épilogue Lignée & Héritage permet de poursuivre un peu l'aventure en chargeant votre sauvegarde directement depuis l'écran titre. Une fois chargée, votre partie devient donc Lignée & Héritage. Au terme de cet épilogue, votre sauvegarde revient à la fin normale du jeu, exactement là où vous étiez, avec bien entendu la conservation de tous les niveaux gagnés, les titres et les objets récupérés dans la partie future. Quoiqu'il en soit, la scène prend place six mois après la fin du jeu, avec Asbel et Sophie se recueillant devant la tombe d'Aston Lhant. Sophie a de nouveaux habits très à la mode dans le village aux moulins ! Dès que vous prenez le contrôle du personnage, examinez de nouveau la tombe pour valider la Découverte 79 : Monument des Seigneurs. Retournez ensuite devant le manoir pour assister à une nouvelle scène. Vous devez aider des civils sur la Grande route de Lhant Est. Choisissez d'y aller à pied ou bien d'utiliser la navette qui est à votre entière disposition tout au long de l'épilogue. Là, battez les monstres, puis retournez au manoir.

Le lendemain, vous découvrez en vous rendant dans la chambre d'amis que Sophie est partie. Direction le Château de Barona (directement accessible dans la section Donjons de l'interface de vol).

Barona

Dans le hall du château, vous récupérez Cheria, puis Richard dans la salle du trône. Lui aussi à un nouveau costume plus blanc qui correspond bien avec le côté doux agneau qu'il est devenu. Hubert et Malik se joignent aussi à la partie. Rendez-vous maintenant dans les Catacombes de Barona, dans la partie tout en bas avant la salle où Lambda vous avait attaqués étant enfants. Ici se trouve un téléporteur qui mène vers le premier nouveau donjon de cet épilogue.

Ruines d'Oeuvrevent

Au terme de la scène et du combat contre un mini-boss, votre équipe est séparée en deux. En bas, Asbel et Richard, en haut, Hubert, Cheria et Malik. Le principe est le même que pour les Ruines du Fort Granpont, mais en beaucoup plus simple. Cette fois, vous dirigez à tour de rôle les deux équipes pour envoyer en haut ou en bas les plateformes manquantes pour avancer. Ainsi, vous n'avez qu'à suivre le chemin linéaire et dès que vous avez actionné une plateforme, utilisez l'appareil bizarre qui vous permet de changer de groupe. Vous passerez forcément à côté de la Découverte 80 : Pierre éloquante. Rien de vraiment difficile, vous reformez rapidement votre groupe pour descendre tout en bas et affrontez d'étranges ennemis.

Boss : Wyvern légendaire
Ce dragon volant n'est pas vraiment difficile à battre, surtout si vous avez beaucoup monté de niveaux en faisant des quêtes annexes à la fin de la partie normale. Au bout d'un moment, le combat s'interrompt tout seul et Lambda se réveille pour vous donner un sacré coup de main : le mode Accel est disponible, permettant pour chaque personnage d'activer un effet particulier.

Boss : Wyverns légendaires
Le combat reprend donc son court, vous opposant cette fois à trois volatiles. Rien de bien méchant, utilisez l'Accel mode d'Asbel pour prendre l'avantage et mettre un terme à l'affrontement.

Pour sortir du donjon, ne prenez pas le chemin par lequel vous êtes arrivé mais l'autre qui est accessible depuis la plateforme menant au boss. Il s'agit d'un raccourci vous menant rapidement à l'entrée des lieux. Vous passez d'ailleurs à côté de la Découverte 81 : Coeur d'Oeuvrevent. Malheureusement, vous avez besoin des talents de Pascal pour activer le tableau de bord : vous reviendrez donc ici plus tard dans le jeu pour récupérer le contenu de plusieurs coffres.

Tout au long de l'épilogue Lignée & Héritage, de nombreuse saynètes déclenchent des quêtes annexes, en général un par personnage, permettant d'obtenir le dernier arte mystique lié à l'Accel mode. Soyez donc attentifs à ne pas zapper ces conversations ! Mettez ensuite le cap sur l'Enclave amarcienne où Poisson vous indique que Pascal et Sophie sont parties pour les Ruines du glacier de Fendel.

Ruines du glacier de Fendel

Une fois sur place, parcourez de nouveau le donjon comme vous l'aviez fait pour affronter Kurt, en utilisant les cubes de glace pour briser les stalagmites. Attention, de nouveaux coffres sont apparus, contenant de nouveaux matériaux pour la synthèse ou de jolies armes directement inspirées des autres opus de la série Tales of. Une fois arrivé devant le Valkinès, Sophie et Pascal rejoignent le groupe lors d'une scène délirante, pour faire face aux hannetons qui les attaquent.

Boss : Hanneton titanesque
Rien de bien difficile non plus, ces ennemis ne constituent pas vraiment un défi assimilable à un combat de boss.

Avant de retourner à l'Enclave amarcienne, allez fouiller le passage ouvert dans la glace à gauche du Valkinès pour y ouvrir de nouveaux coffres. Direction le village de Pascal. Parler avec Poisson et Fourier pour déclencher une succession de scènes qui vous expliquent pourquoi Sophie a pris la fuite et quel est le lourd chagrin qui pèse sur son coeur. Le groupe se sépare des trois filles et les quatre hommes se rendent à Yu Liberté.

Ruines du désert de Strahta

Rendez-vous au palais présidentiel sans ignore les saynètes qui se manifestent en chemin (vous incitant à aller faire un tour dans la maison de monsieur Oswell). Après la conversation avec le président Paradine, vous devez vous rendre aux Ruines du désert de Strahta. Encore une fois, parcourez de nouveau le donjon où les puzzles ont été réinitialisés. Rien de bien compliqué, vous savez déjà comment faire. Non ?

{l
Premier puzzle : marchez sur la dalle rouge, puis la bleue, puis la jaune.
Deuxième puzzle : marchez sur la dalle jaune, puis la bleue, puis la rouge.
Troisième puzzle : marchez sur la dalle jaune, puis la bleue, puis la rouge.
Quatrième puzzle : marchez sur la dalle bleue, puis la rouge, puis la jaune.

Une fois arrivé devant le Valkinès, même scénario, vous devez battre ces nouveaux monstres pour le moins étranges. Retournez ensuite à l'Enclave amarcienne pour retrouver les filles dans votre groupe. Vous partez maintenant pour Fodra !

Telos Astue

Lors de votre paisible voyage en navette, la demoiselle étrange qui parle dans l'esprit de Sophie vous attaque et provoque un accident. Heureusement, vous arrivez par chance sur Telos Astue ! La ville grouille de ces montres mauves, parcourez le niveau pour tous les battre et déclencher une scène. Une fois chose faite, rendez-vous dans le salle à gauche du sous-sol où vous aviez réveillé Emeraude. Au terme de la conversation, vous débloquez un nouveau donjon sur Fodra directement accessible depuis l'interface de vol de la navette.

Notez qu'à l'étage supérieur, un humanoïde vous permet de créer des titres-copiers (narikiri) qui changent littéralement votre personnage en un autre protagoniste du groupe. Ainsi et uniquement en combats, Asbel peut prendre la forme de Sophie ! Toute l'équipe peut prendre la forme de Sophie ! Pour cela, vous devez créer des poupées à l'effigie des personnages du groupe grâce aux précieux matériaux récupérés sur les monstres de l'épilogue. Ces objets tombent très rarement à la fin des combats, utilisez donc le Livre d'heureux hasard dans votre Mixer d'eleth pour favoriser leur obtention.

Labo de recherches sur l'eleth

Ce nouveau donjon n'est pas vraiment compliqué, il vous suffit de suivre l'enchaînement de salles jusqu'au maître des lieux. Cependant, deux énigmes peuvent poser problème : il s'agit de lever et de descendre des plateformes de couleur pour créer un chemin.

Solution de la première énigme :
{l Baissez les plateformes bleues d'un niveau.
Baissez les plateformes jaunes d'un niveau.

Levez les plateformes rouges d'un niveau.
Récupérez la Magic Carta dans le coffre rendu accessible. Réinitialisez la position des plateformes.
Levez les plateformes jaunes d'un niveau.
Levez les plateformes rouges de deux niveaux.
Baissez les plateformes bleues d'un niveau. La voie est ouverte !

Après avoir traversé plusieurs salles, vous voilà de nouveau devant le même genre d'énigme.
{l Levez les plateformes rouges d'un niveau.
Levez les plateformes bleues d'un niveau.
Baissez les plateformes jaunes de deux niveaux. Passez de l'autre côté. Réinitialisez la position des plateformes.
Levez les plateformes jaunes d'un niveau.
Levez les plateformes bleues de deux niveaux.
Baissez les plateformes rouges d'un niveau. Récupérez le contenu du coffre : c'est un levier (il vous permet de couper l'échappement de gaz en revenant sur vos pas pour glaner une nouvelle Magic Carta).

Poursuivez votre route au fond du donjon pour assister à une nouvelle scène. Partez vers la droite, vous allez tomber sur la Découverte 82 : Registre du noyau. Vous ne tardez pas à rejoindre le boss du donjon.

Boss : Lilitina
Ce monstre pas vraiment joli ne présente pas de danger potentiel du moment que vous avez pu vous en sortir face aux boss précédents.

Au terme du combat, une nouvelle scène se déclenche... La destruction du donjon a commencé ! Courrez incessamment pour ne pas être blessé par les rayons qui sortent du sol. Précipitez-vous dans la grande salle précédemment visitée et sortez par la passerelle sud. Là, de nombreux faisceaux rendent la progression difficile et fastidieuse : gardez votre calme et tentez de les éviter du mieux que possible sans trop forcer comme un bourrin. A la fin du couloir, un monstre vous fonce dessus : attention, le combat commence et vous n'avez qu'1 PV pour chaque personnage ! Au terme de la scène suivante, vous arrivez dans le donjon suivant exclusif à l'épilogue Lignée & Héritage.

Jardin d'Arcadia

Vous voilà dans un bien joli donjon que ce Jardin d'Arcadia. Vous pouvez à tout moment accéder au magasin ou vous soigner en parlant à Psi qui s'occupe de réparer la navette. Avancez jusqu'à la jolie prairie pour rencontrer de nouveau les Mini Reines. Pénétrez ensuite dans la forêt sur votre droite et appréciez la jolie musique qui berce l'atmosphère calme des lieux. Ce donjon est un vrai labyrinthe... Enfin, uniquement si l'on ne comprend pas comment parcourir les six zones qui le composent. C'est très simple : il vous suffit d'emprunter les portails transparents se trouvant à côté des petits papillons jaunes. Cherchez donc en priorité ces insectes et poursuivez votre chemin. Vous trouvez ainsi la Découverte 83 : Fleur exterminatrice. Dans le secteur 2, vous rencontrez également un ours immobile qui garde l'accès à des coffres.
Pour le faire partir, il faut lui offrir cinq Graines singulières trouvables bien entendu dans le Jardin d'Arcadia. Vous ne tardez pas à sortir par le sud du donjon et à faire de nouveau face aux Mini Reines.

Boss : Mini Reine
C'est au nombre total de dix que ces demoiselles volantes vous attaquent au fur et à mesure que vous les tuez. Concentrez-vous donc en priorité sur les ennemis ayant le moins de PV pour remporter facilement la victoire.

Vous rejoignez la navette par le sud de la zone. Non, l'accès n'était pas disponible quand vous êtes arrivé tout à l'heure, ça aurait été bien trop simple sinon ! Quoiqu'il en soit, retournez à Telos Astue, dans la salle où vous aviez trouvé Emeraude endormie. Au terme des scènes, vous contrôlez Asbel seul et devez une nouvelle fois parler à chacun de vos compagnons qui vont tous avoir droit à une conversation privée avec Lambda. Hubert se trouve au centre de la zone, Pascal à gauche en train de travailler sur Meca-Asbel. (Vous avez ensuite droit à la demande en mariage que tout le monde attendait ! Yes !) Rendez-vous au rez-de-chaussée pour trouver Malik à gauche et Richard à droite. Enfin, allez au sous-sol pour parler avec Cheria. Vous finissez la suite de discussions avec Sophie, puis retournez vous reposez dans l'auberge en vue du grand combat du lendemain. Le Puits de Lastalia est désormais accessible depuis l'interface de vol de la navette.

Puits de Lastalia

Le vrai donjon final de Tales of Graces f, le Puits de Lastalia, est tout aussi long que le Puits de Ghardia. En réalité, il est un peu moins long, mais la progression est plus lente et fastidieuse. Dès l'entrée, vous apercevez trois téléporteurs inactifs (le quatrième est cassé). Ils vous permettront de rejoindre le haut du puits une fois chaque palier du donjon terminé, comme pour le Puits de Ghardia. Descendez vers le sud pour commencer le donjon.

Vous arrivez dans la base du Puits de Lastalia. La salle est tout simplement gigantesque. Partout, des ascenseurs qui vous emmènent en bas et qui ne peuvent pas remonter. Partout, des téléporteurs qui vous ramènent en haut et qui ne vont pas dans l'autre sens. Tout fouiller pour trouver le bon chemin demande énormément de temps, mais heureusement, votre guide est là ! La vidéo montre de manière claire et simple le chemin à emprunter. N'oubliez pas tout en bas la Découverte 84 : Echantillons de mine.

Vous voilà désormais dans les abîmes du Puits de Lastalia. La Mini Reine vous attend et vous affronte, accompagnée de trois monstres. Rien de bien méchant. A partir de maintenant, vous allez devoir descendre et répéter en boucle la même méthode : chaque étage vous inflige continuellement une altération en combats. Pour briser le cristal à l'origine de ce mal, vous devez affronter et vaincre le colosse gardien de l'étage qui vous donne une fiole à utiliser sur le cristal. Le cristal se détruit alors, l'altération d'état est levée et deux plateformes descendent progressivement, permettant l'accès aux zones inférieures. Répétez donc cette suite de manipulations à chaque étage, sachant que si vous allez trop bas, les altérations des étages supérieurs s'additionneront en combat, ce qui n'est pas vraiment conseillé. La plateforme descendante au centre duquel se trouve un coffre à peine mis en évidence fera très certainement plaisir à tous les grands fans de la série Tales of. Au niveau 5 se trouve la toute dernière Découverte de Tales of Graces f, la Découverte 85 : Transmetteur de données. Quoi ? Juste un titre gagné pour avoir complété le livre des Découvertes ?... Bien, c'est mieux que rien, non ?

Voici la liste des cinq colosses à battre au fil des étages :

Boss : Colosse affaiblissant
Ce colosse vous permet de récupérer le liquide rouge.

Boss : Colosse annihilant
Ce colosse vous permet de récupérer le liquide violet.

Boss : Colosse anéantissant
Ce colosse vous permet de récupérer le liquide vert.

Boss : Colosse paralysant
Ce colosse vous permet de récupérer le liquide jaune.

Boss : Colosse glaçant
Ce colosse vous permet de récupérer le liquide gris.

Au terme de la suite d'étage se trouve un nouveau boss.

Boss : Mini Reine
Elles sont encore une fois au nombre de dix, la méthode pour les vaincre est la même : concentrez-vous en priorité sur celles qui ont le moins de points de vie ! Au terme du combat, n'oubliez pas d'activer les téléporteurs qui vous permettent de revenir tout en haut du Puits de Lastalia.

Vous arrivez enfin dans le Noyau de Fodra, l'ultime étage du Puits de Lastalia.
Là, vous avez le choix : soit vous tracez à peu près tout droit en suivant les chemins en dents-de-scie pour terminer rapidement la zone, soit vous prenez le temps d'aller à chaque fois à l'extrême droite et l'extrême gauche de chaque plateforme pour y trouver un coffre. Les ennemis de cette zone ne sont autres que les gros colosses que vous avez eu l'occasion de battre juste avant. Evitez de trop vous y frotter si vous avez eu du mal dans la partie précédente du donjon. Il est maintenant temps d'affronter l'ultime boss de Tales of Graces f.

(En retournant maintenant dans chez Pascal dans l'Enclave amarcienne, vous déclenchez une saynète vous permettant d'affronter Pascal avec... Cheria.)

Boss : Reine de Fodra
Trophée argent : Reine de Fodra – 60 secondes
Cette fois, il n'y a qu'un boss final, la très jolie Reine de Fodra. Un trophée est encore une fois à la clef si vous terminez le combat en moins d'une minute, mais rien ne presse, vous pourrez revenir le faire quand bon vous semble. L'ennemi est assez difficile à battre, sauf bien sûr si vous vous êtes promené tout au long de l'épilogue grâce à votre niveau surélevé et que vous n'avez pas pensé à rehausser la difficulté en combats. Lorsqu'elle n'a plus beaucoup de PV, il est possible qu'elle invoque deux Mini Reines ce qui risque de compliquer un peu les choses.

Pour finir Tales of Graces f en beauté, vous pouvez déclencher un arte mystique utlra-secret récurrent dans la série : Terre Bleue. Pour cela, vous devez enchaîner sans faute les manipulations suivantes :
{l
Au moment où la Reine de Fodra lance son arte mystique Double Soleil, maintenez le stick L3 vers la gauche ainsi que le bouton O enfoncé.
La Reine de Fodra lance alors Sphère du Verseau. Maintenez le bouton X enfoncé.
La Reine de Fodra lance alors Astres Prismatiques. Maintenez le bouton Triangle enfoncé.
La Reine de Fodra lance alors Porte Luisante. Maintenez le bouton Carré enfoncé.
La Reine de Fodra lance alors Explosion de Nova. Maintenez les boutons Triangle et O enfoncés.
La Reine de Fodra lance alors Maxwell Minimus. Maintenez les boutons Carré, X et O enfoncés.
La Reine de Fodra lance alors Element Dimensionnel. Maintenez les boutons Triangle, Carré, X et O enfoncés.

Vous mettez ainsi terme au combat d'une manière magnifique grâce à l'attaque Terre Bleue. Vous pouvez à présent assister aux nombreuses scènes qui closent l'épilogue. Félicitations, vous avez terminé la partie Lignée & Héritage de Tales of Graces f !

Trophée argent : Lignée & Héritage

Attention, si vous sauvegardez après le générique de fin, votre sauvegarde retourne directement là où vous étiez à la fin de la partie normale de Tales of Graces f (avant le combat final contre Lambda). Bien sûr, vous conservez tous les objets et titres reçus, mais vous ne pouvez plus arpenter le monde de la partie Lignée & Héritage en vue d'y continuer les quêtes annexes, d'obtenir toutes les poupées-copies ou encore d'atteindre les 80 titres avec Richard (trophée bronze).

Quêtes annexes et secrets

Le Zhonecage

Le Zhonecage est le principal donjon annexe du jeu. Composé de dix paliers de difficulté croissante, il constitue un véritable défi pour les joueurs ayant fini l'aventure principale. A la fin de chaque palier se trouve un boss qu'il faut vaincre pour accéder au niveau suivant. Pour pénétrer dans chaque étage différent, il faut poser en offrande un objet devant le grand portail d'entrée. Si toute l'équipe est vaincue au combat dans le Zhonecage, pas de game over : vous retournez à l'entrée du donjon mais perdez l'objet que vous avez posé en offrande. Dans le cas inverse, si vous réussissez le palier, vous le récupérez. Chaque palier permet aussi l'obtention d'équipements en tout genre liés à chaque fois à un personnage en particulier de l'équipe.

Chaque palier est constitué de deux zones qu'il faut visiter afin de trouver le point de sortie. Pour la première zone, il s'agit d'un téléporteur rond au sol, et pour la seconde zone, il s'agit tout simplement du boss qui se tient debout, immobile. Vous trouverez également de grands tubes de couleur au fil des niveaux. Ils ont quatre effets aléatoires : offrir un coffre, appeler un marchand Tortuz, appeler un ennemi, ou réduire le pourcentage de force des ennemis. En effet, au fil des pas, un nombre en haut de l'écran indique à quel pourcentage la puissance de l'ennemie est multipliée. Ce nombre diminue également après chaque victoire en combat.

Pour accéder au Zhonecage, il faut préalablement finir le jeu et lire la saynète tout en bas du Puits de Ghardia, dans laquelle Pascal reçoit un message de la part de sa grande soeur. Allez ensuite devant le manoir de Lhant pour assister à une scène étrange au terme de laquelle se déclenche un petit combat. Vous débloquez ainsi l'accès au Zhonecage directement depuis l'interface de vol de la navette.

Une fois les dix paliers du Zhonecage terminés et leurs boss battus, vous obtenez le trophée argent : Dix de perdus…

Palier 1

Pour accéder au premier palier, il faut déposer une offrande d'une valeur d'1 gald. Ce palier est lié au personnage de Cheria ; on y trouve donc dans des coffres de manière aléatoire différents équipements déjà disponibles à la vente dans les villes du jeu.

Le boss de ce palier est Frédéric.

Palier 2

Pour accéder au deuxième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 800 galds. Ce palier est lié au personnage de Hubert ; on y trouve donc dans des coffres de manière aléatoire différents équipements déjà disponibles à la vente dans les villes du jeu.

Le boss de ce palier est Cédric 2.0.

Palier 3

Pour accéder au troisième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 1 600 galds. Ce palier n'est lié à aucun personnage en particulier.

Le boss de ce palier est Ambre, l'héroïne de Tales of Hearts sorti sur Nintendo DS. (Aussi appelée Kohak en version japonaise.)

Palier 4

Pour accéder au quatrième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 3 200 galds. Ce palier n'est lié à aucun personnage en particulier.

Le boss de ce palier est la Tortuz noire. Une fois battu, retournez au QG des Tortuz pour obtenir une récompense de poids : l'appeau Tortuz qui vous permet d'accéder à l'interface de magasin n'importe où et n'importe quand.

Palier 5

Pour accéder au cinquième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 6 400 galds. Ce palier est lié au personnage d'Asbel ; on y trouve donc dans des coffres de manière aléatoire différents équipements déjà disponibles à la vente dans les villes du jeu.

Le boss de ce palier est Emeraude 2.0.

Palier 6

Pour accéder au sixième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 12 800 galds. Ce palier n'est lié à aucun personnage en particulier.

Le boss de ce palier est une armée entière de " Peepit ? ". Ils apparaissent progressivement au nombre total de vingt-cinq.

Palier 7

Pour accéder au septième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 25 800 galds. Ce palier est lié au personnage de Malik ; on y trouve donc dans des coffres de manière aléatoire différents équipements déjà disponibles à la vente dans les villes du jeu.

Le boss de ce palier est Gentanguille.

Palier 8

Pour accéder au huitième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 51 200 galds. Ce palier est lié au personnage de Pascal ; on y trouve donc dans des coffres de manière aléatoire différents équipements déjà disponibles à la vente dans les villes du jeu.

Le boss de ce palier est Fourier, accompagnée de son Veres.

Palier 9

Pour accéder au neuvième palier, il faut déposer une offrande d'une valeur de 102 400 galds. Ce palier est lié au personnage de Sophie ; on y trouve donc dans des coffres de manière aléatoire différents équipements déjà disponibles à la vente dans les villes du jeu.

Le boss de ce palier est Reala, l'héroïne de Tales of Destiny 2 sorti sur PlayStation 2 et PlayStation Portable.

Palier 10

Pour accéder au dixième et ultime palier, il faut préalablement avoir battu les trois dragons disponibles devant chaque Valkinès. Il y en a donc un à Barona, un dans les Ruines du désert de Strahta, et un dans les Ruines du glacier de Fendel, où il faut examiner une petite étoile pour lancer le combat. Il faut ensuite déposer une offrande d'une valeur de 204 800 galds. Ce palier n'est lié à aucun personnage en particulier.

Le boss de ce palier est Solomus. Une fois Solomus battu et le Zhonecage entièrement terminé, vous débloquez le véritable boss final du jeu, Lambda Theos, disponible au même endroit que Lambda Angelus, au fin fond du Puits de Ghardia. Vous obtenez le trophée argent : Dix de perdus…

Les requêtes des auberges

L'auberge de chaque ville de Tales of Graces f propose des requêtes à accomplir en fournissant l'objet demandé (l'objet quitte alors votre inventaire définitivement). Il peut s'agir d'équipements, de nourriture, d'objets en tous genres. Les requêtes apparaissent progressivement au fur et à mesure que les précédentes sont complétées. La dernière requête de chaque auberge est une arme rare à la qualité rarissime demandée par un certain ???. On repère facilement qu'il s'agit de la dernière requête puisqu'un tampon en forme de lune apparaît au bas de l'écran. Une fois toutes les requêtes de toutes les auberges accomplies, vous affrontez le Gentleman. Si vous l'emportez, vous débloquez le trophée le plus difficile du jeu, le trophée argent : Triomphe distingué.

Lhant

{l Fiole de panacée x2
Os brisé x2
Tarte aux pommes x1
Colle animale x1
Quiche x1
Fiole maudite x3
Flan x1
Clou rouillé x1
Boîte à musique x1
Joli ruban x1
Insigne ailé x1
Honneur et loyauté Ethérée
Matière étrange x1
Bijou de cheville lunaire x1
Orbe spirituel x5
Double cheeseburger x1
Assortiment de fleurs x1
Lettre anonyme x1

Mouchoir adoré x1
Maquette de bateau x1
Pluie prismatique Dangereuse

Barona

{l Dent gâtée x2
Bol de poulet grillé x1
Fourreau en bronze x1
Bol de porc x1
Canne à pêche x1
Bol de bœuf x1
Fiole sacrée x3
Epingle à cheveux x1
Fragrance naturelle x1
Fruit empoisonné x1
Epée de combat Austère
Ruban ravissant x1
Marteau géant Auguste
Canne en carbone x1
Noyau translucide x3
Toile ignifugée x1
Documents de la Garde royale x1
Histoire militaire de Windor x1
Blason de Windor x1
Diapason x1
Peepitator Splendide

Navgrale

{l Craie de coquille x1
Fiole de sirop x3
Pâtes à la carbonara x1
Bois fin x1
Vélin x1
Fiole vitale x2
Pâtes aux vongoles x1
Joli bijou de cheville x1
Liquide nocif x1
Katana Suave
Cor x1
Armure de chevalier Ferme
Thon x2
Epée déicide x1
Peluche du Prince x1
Canne de Neptune x1
Carotte x5
Cryas vert x1
Preuves du Fort Granpont x1
Formulaire commerzial x1
Isleberg Captivante

Oul Raye

{l Steak Salisbury x2
Jolie écharpe x1
Ecaille dure x1

Collerette x1
Fiole d'eleth C x1
Hamburger x1
Fourreau en acier x1
Lame brisée x2
Collier x1
Fiole de pillage x1
Sac puant x1
Miroir magique x1
Lunettes en or x1
Epée de la Glace Alarmante
Main de la gloire x1
La théorie de l'évolution x1
Livre des créatures rares x1
Permis commercial x1
Cargaison coulée x1
Cargaison abandonnée x1
Embrocheur Arrogante

Sable Izolle

{l Bijou de cheville floral x1
Graine mystérieuse x3
Curry x1
Lime fine x1
Coquillage spiralé x1
Porc au curry x1
Ruban rouge x1
Masque spirituel x1
Poulet au curry x1
Couteaux à fruit Perfide
Poêle à frire x1
Poudre douteuse x1
Rouage étrange x2
Pierre molle x1
Illusionniste Splendide
Robe Chasuble Attrayante
Cryas bleu x1
Rapport d'enquête x1
Portrait chéri x1
Preuve d'un autre monde x1
Valkyrafe Virile

Yu Liberté

{l Fourreau en titane x1
Vin blanc x2
Cristal aérien x1
Fromage x3
Lame boomerang en fer Exquise
Aiguillon empoisonné x1
Corrosif x1
Jolie plume x1
Philtre d'aptitude C x1
Arôme pourpre x1
Œuf impérial x1
Fourrure de luxe x2

Emblème impérial x1
Ragoût au miso x1
Peluche d'Estelle x1
Arche d'alliance x1
Outils de polissage x1
Pendentif adoré x1
Carte manuscrite x1
Statue azurée x1
Voltekka Somptueuse

Le Juchoir du guerrier

{l Dent pointue x3
Bœuf bourguignon x2
Cristal luxuriant x1
Echarpe rouge x1
Plume x1
Belle pierre de carrière x2
Compote de raison x1
Monture simple x1
Gelée de raisin x3
Crocs de Garm Glaciale
Clé d'os x1
Charme mystique x1
Steak marbré au radis x1
Casse-tête x1
Dé décisif x1
Gantelets rares Arrogante
Médicament quotidien x1
Requiem x1
Bijou de cheville perdu x1
Bâton héroïque x1
OO- Diligente

Velanik

{l Riz x12
Fourrure x4
Légumes x3
Lanterne x1
Pain x12
Cristal ardent x1
Pâtes x12
Fourrure raffinée x3
Fruits de mer x5
Flamberge Mystique
Elixir x1
Echarpe mandarine x1
Peluche x1
Annales de l'Almesera x1
Vin de mortaile x1
Robe de cocktail Diligente
Cuillère x1
Pelle x1
Foreuse x1
Histoires de princesses x5
Axolotl Attrayante

Zavhert

{l Vin rouge x3
Bureau coûteux x1
Crabe x3
Feuilleté au saumon x1
Monture en argent x1
Bracelet x1
Dorade x2
Cristal possédé x1
Cabillaud au curry x1
Crocs de la bête Barbelée
Acier de Damas x1
Graine énigmatique x2
Eau noble x1
Tissu matelassé x1
Cabillaud au miso x1
Fluide toxique x1
Matériaux bruts x1
Fourrure de Rockgagong x1
Cliquet de Strahta x1
Preuve d'espionnage x1
Supernova n°3 Mystique

Enclave amarcienne

{l Pyrogène x1
Os solide x3
Ragoût x1
Breuvage empoisonné x1
Bijou de cheville de lune x1
Ragoût de bœuf x1
Boucle d'oreille x1
Fragment de noyau x2
Ragoût de la mer x1
Bourdon frénétique Farouche
Epée usée x10
Loupe arc-en-ciel x1
Minerai céleste x1
Bague noire x1
Bague blanche x1
Blouse de marin Ancienne
Griffe impériale x3
Echantillon de recherche x1
Sceau de Gauss x1
Pendentif de Kurt x1
Aile du rêveur Dangereuse

Telos Astue

{l Rouage intact x3
Gélatine x1
Œuf x12
Flan au chocolat x1
Anneau x1
Verresphère x1
Orbe spirituel x1

Echarpe verte x1
Sablier x1
Corne de strahtème x1
Costume céleste Splendide
Ruban sanguin x1
Epices x3
Masque étrange x1
Cristal tyrannique x1
Cantarella x1
Pièce de rechange x1
Unité motrice x1
Broche brisée x1
Enregistreur de données x1
Serres éclatantes Splendide

Le Coin des Minouz

{l Lumibaie x1
Griffe tranchante x1
Cuir tanné x1
Compote de pêche x1
Miso x2
Lunettes de protection x1
Couteau de cuisine x1
Mouche x1
Pendule de pierre x1
Fruits de mer au curry x1
Lames de Barona Super
Plume raffinée x3
Canne d'eau douce x1
Orbe spirituel x50
Ailes d'Icare x1
Couronne précieuse x1
Trophée du vainqueur x1
Tissu de liquisoie x1
Filventeux de perle x1
Aileron de requin x1
Pattounes Farouche

Les boss annexes

Le Rockgagong

Une fois sorti du ventre du Rockgagong, vous pouvez le rappeler à n'importe quel moment en vous plaçant sur la falaise de sable et en utilisant l'appeau. Vous pouvez ainsi retournez dans son ventre (pour valider les Découvertes que vous avez manquées, par exemple), ou l'affronter ! Attention, il est très féroce. Le combat est un peu spécial, car il n'y a pas de jauge d'eleth, et donc pas d'explosion possible. L'ennemi est placé d'un côté du terrain de ne bouge pas, il ne fait qu'attaquer régulièrement. A vous donc d'apprendre à éviter ses attaques, ce qui est très facile. Attention, une fois une certaine partie de la vie perdue, il peut avaler un de vos personnages ! Ce dernier est donc indisponible jusqu'à la fin du combat, impossible à ressusciter. Soyez donc vigilant, mais également rapide, car vous ne disposez que de vingt minutes pour mener à son terme le combat, sans quoi la bestiole s'enfuira tout simplement.

Il est possible de voler de la Fourrure de Rockgagong sur l'ennemi (requête de Zavhert). A la fin du combat, il lâche un Philtre d'aptitude G à 100% et le Livre de parcimonie à 100%. En le battant, vous obtenez le trophée argent : Géant dompté.

Le Trio du Colisée

Le Trio du Colisée est compté des trois boss cameo de Tales of Graces f : Veigue, le héros de Tales of Rebirth, Ambre, l'héroïne de Tales of Hearts et Reala, l'héroïne de Tales of Destiny 2. Pour accéder à ce combat, il faut préalablement avoir battu les trois ennemis. Veigue se trouve au sommet des combats du Colisée, et les deux demoiselles vous attendent respectivement à l'étage 3 et 9 du Zhonecage. Une fois les trois ennemis battus, ils déposent une requête dans l'auberge du Juchoir du Guerrier. A vous donc de leur rapporter le Requiem, le Bijou de cheville perdu et le Bâton héroïque. Une fois les trois quêtes validées, vous accédez à la classe Maître du Juchoir du Guerrier, dans laquelle vous devez alterner de personnages au fil des paliers montés. Tout en haut se trouve donc le trio légendaire, Veigue, Ambre et Reala.

Veigue lâche à 100% la Carte magique n°69 et à 5% l'épée Lavatein. Ambre lâche à 100% le Livre de camaraderie. Aucun objet n'est à voler sur chacun des trois ennemis. En les battant, vous obtenez le trophée argent : Trio perdant.

Solomus et les Dix de Terma

Solomus et les Dix de Terma sont les boss de chacun des dix paliers du Zhonecage, le principal donjon annexe de Tales of Graces f. Pour savoir comment y accéder et les particularités de chaque palier, reportez-vous à la section Le Zhonecage de notre solution complète.

Solomus peut lâcher à 5% l'arme Dagues draconiques et à 5% l'arme Dent de dragon. Aucun objet n'est à voler durant le combat. En le battant, vous obtenez le trophée argent : Dix de perdus…

Lambda Theos

Lambda Theos est la forme ultime du boss final du jeu accessible qu'uniquement après avoir terminé le Zhonecage et vaincu Solomus. Bien plus puissant, résistant et jouissant d'une barre de vie carrément plus grande, il représente un sacré défi pour tous ceux qui se lassaient de la forme Lambda Angelus. Il se trouve également au niveau le plus bas du Puit de Ghardia, après le combat contre Richard. Attention, une fois Lambda Theos débloqué, il n'est plus possible de réaffronter Lambda Angelus, ce qui rend inaccessibles les trophées qui lui sont liés (la seule solution étant alors de recommencer une nouvelle partie).

Aucun objet lâché, aucun objet à voler sur Lambda Theos. En le battant, vous obtenez le trophée argent : Mal éradiqué.

Le Gentleman

Le Gentleman est assurément le boss annexe le plus difficile à rencontrer, car il nécessite la validation de l'intégralité des requêtes de toutes les villes de Tales of Graces f. Immédiatement après la dernière requête terminée, vous êtes mystérieusement téléporté dans une faille spatio-temporelle où le gentilhomme se rue sur vous afin de vous affronter. Il n'est pas spécialement difficile à battre, puisqu'à ce stade du jeu, votre équipe est normalement très robuste. Vous pouvez désormais vous en donner à coeur joie et déverser toute votre rage d'avoir accompli l'intégralité des quêtes sur ce pauvre golem au noeud papillon. Au terme du combat, vous découvrez la véritable identité du ??? qui vous demandait tant d'armes si difficiles à confectionner.

Le Gentleman lâche à 100% l'arme Bâton du génie. Aucun objet n'est à voler durant le combat. En le battant, vous obtenez le trophée argent : Triomphe distingué.

Poisson

Poisson est un boss annexe uniquement accessible dans l'épilogue Lignée & Héritage. Elle se trouve tout simplement au dernier palier du Colisée du Juchoir du Guerrier, et remplace le gardien qui, selon elle, est actuellement en grève.

Aucun objet lâché, aucun objet à voler durant le combat contre Poisson. Aucun trophée n'est à gagner lorsque vous la battez.

Lieux secrets

Dans Tales of Graces f, plusieurs lieux secrets sont disponibles en plus de la trame principale. Vous n'y accédez en général que pour accéder à des quêtes annexes. La plupart d'en eux doivent être dénichés grâce au service de géolocalisation de la navette, lorsqu'elle est en mode vol (presser la touche L1).

Le Coin des Minouz

Plus qu'un simple lieu, le Coin des Minouz est une véritable ville secrète qui compte ses habitants, ses commerces, ses coffres, sa Découverte, mais aussi son auberge et donc ses requêtes. Pour y accéder, il suffit de donner un poisson à chacun des chats du jeu tout simplement en leur parlant. Le choix du poisson n'a aucune incidence sur la quête. Il y a un chat par ville, à vous d'ouvrir l'oeil pour le trouver. Bien entendu, il n'y a pas de chat à Telos Astue.

Ruines du Suaire de sable

Les Ruines du Suaire de sable est un donjon annexe au jeu. Son entrée se trouve à l'extrémité sud-est du Désert inconnu, dont l'entrée se trouve à droite immédiatement à la sortie d'Oul Raye. Pour pouvoir pénétrer dans le donjon, il faut préalablement avoir validé la Découverte n°72 dans la Citadelle de Bathus : il s'agit d'une Clé amarcienne. L'intérieur du donjon ressemble beaucoup à celui des Ruines du Suaire de neige : il faut y utiliser les flèches directionnelles pivotantes afin de répandre au sol un circuit électrique.

Les deux intérêts de ce donjon sont la découverte n°76 : Canon à chaleur B (aucun butin), et surtout le Bâton héroïque qui permet de valider la quête de Reala au Juchoir du guerrier. Pour y accéder, vous devez d'abord résoudre une énigme d'interrupteurs à la difficulté sacrément corsée, pour laquelle nous vous avons concocté une jolie vidéo servant de guide. (N'actionnez les interrupteurs d'origine tout à gauche qu'une fois le chemin entièrement tracé afin de ne pas activer de réinitialisation à cause d'un flux en sens inverse de trois couleurs.)

Station balnéaire

La Station balnéaire est un lieu secret qui est à dénicher grâce à la sonde de la navette aux coordonnées Axe X : -367.196 ; Axe Y : -159.583 (continent de Strahta). Il s'agit d'un endroit agréable où vous trouvez une Découverte, mais surtout où tous les membres de l'équipe enfilent un maillot de bain pour aller sur la plage. A vous de profiter de cette délicieuse scène d'humour. Au terme du séjour, un mystérieux farceur vous vole vos tenues de plage et les dissémine de part et d'autre du continent de Strahta ; à vous de les retrouver !

Voici l'emplacement des six maillots de bain, ou plutôt des titres qui vous en donnent ensuite l'accès :
{l Asbel : examinez un pot à droite des boutiques d'Oul Raye.
Sophie : battez l'ennemi bizarre qui vous attend à l'ombre, tout à gauche du souterrain des Ruines du désert de Strahta.
Hubert : battez l'ennemi bizarre qui se trouve en bas à droite de la carte, à l'intérieur du Rockgagong.
Cheria : examinez les marchandises du magasin de potions de Sable Izolle… Vous devez acheter le titre pour 100 000 galds.
Malik : il vous suffit de parler à l'homme à gauche devant l'entrée de Yu Liberté.
Pascal : battez l'ennemi bizarre qui se trouve en bas des escaliers dans la première salle des Ruines du Suaire de sable (donjon annexe).

Chambre forte des Oswell

La Chambre forte des Oswell est un lieu secret qui est à dénicher grâce à la sonde de la navette aux coordonnées Axe X : 2.836 ; Axe Y : -308.583 (continent de Strahta). Il s'agit d'un fort dans le sable qui regorge de coffres. Une fois le gardien des lieux battu, à vous le plaisir de piller les trésors du papa Oswell. Après tout, vous en avez le droit, Hubert est son fils !

QG des Tortuz

Le QG des Tortuz est un lieu secret qui est à dénicher grâce à la sonde de la navette aux coordonnées Axe X : 334.633 ; Axe Y : 180.499 (continent de Windor). Plusieurs quêtes annexes y sont proposées :
{l Vous pouvez récupérer, ou plutôt acheter, l'épée d'Aston qui deviendra ensuite la légendaire Excalibur.
Vous pouvez obtenir le costume Lolita gothique pour Sophie.
Vous pouvez obtenir l'Appeau Tortuz une fois la Tortuz noire vaincue dans le Zhonecage au palier 4.

Maison du fan de chats

La Maison du fan des chats est un lieu secret qui est à dénicher grâce à la sonde de la navette aux coordonnées Axe X : 332.000 ; Axe Y : -392.000 (continent de Windor). Pour y accéder, vous devez préalablement avoir parlé à l'unique homme dans la cour principale du Coin des Minouz, qui vous donne les coordonnées de sa maison. Allez donc lui rendre une petite visite pour obtenir un traducteur vous permettant de comprendre les Minouz. Très utile pour parler aux commerçants et surtout pour voir la liste des requêtes de ce village hors du commun !

Site du crash

Le Site du crash est un lieu secret qui est à dénicher grâce à la sonde de la navette aux coordonnées Axe X : -381.555 ; Axe Y : 129.488 (continent de Fendel). Il est répertorié dans la catégorie Terrains. On y trouve un petit humanoïde dont l'identité ne vous est certainement pas inconnue. Le malheureux se sent en danger et vous attaque... Ou plutôt, n'attaque pas. Vous n'avez donc aucun mal à en venir au bout, sauf qu'une fois ses PV épuisés, il s'autodétruit dans une explosion ultra puissante qui risque bien de tuer tous vos personnages.
Pour survivre, une bonne défense est requise. Il est également possible d'utiliser un omnidiviseur afin de réduire de moitié les dégâts encaissés. N'hésitez donc pas à sauvegarder avant de tenter cette quête annexe au terme de laquelle vous obtenez l'objet Preuve d'un autre monde à utiliser pour une requête de Sable Izolle. Notez qu'un coffre contenant la tunique suprême de Sophie se trouve dans la nature, en montant à droite de l'épave de la navette.

Liste des Découvertes

Aux quatre coins du monde de Tales of Graces f se trouvent des éléments du décor plutôt étranges, bizarres, ou méritant tout simplement qu'on y jette un oeil attentif. Il s'agit des Découvertes que vous répertoriez dans le Livre des Découvertes. Voici donc la liste complète des quatre-vingt-cinq Découvertes du jeu (incluant celles de l'épilogue Lignée & Héritage) accompagnées du lieux où elles se trouvent et, pour certaines, de l'objet glané lorsqu'elles sont examinées.

Partie enfance :

01. Pommiers (Lhant - Pomme)
02. Seigneur Gardevent (Lhant - Aucun objet récupéré)
03. Portrait de famille (Lhant - Aucun objet récupéré)
04. Graines de gelée (Route de Lhant Ouest - Graine de gelée)
05. Fragments de cryas (Grande route de Lhant Est - Aucun objet récupéré)
06. Source de guérison (Colline de Lhant - Aucun objet récupéré)
07. Nid abandonné (Colline de Lhant - Aucun objet récupéré)
08. Arbre de l'amitié (Colline de Lhant - Aucun objet récupéré)
09. Vaches de Windor (Grande route de Lhant Est - Lait)
10. Gloandi (Barona - Aucun objet récupéré)
11. Eau de l'absolution (Barona - Eau de l'absolution)

Partie adulte :

12. Fleurs de morino (Bois d'Orlen - Fleur de morino)
13. Champs de thé (Route de Barona Nord - Feuilles de thé)
14. Bâtonnets glacés (Barona - Aucun objet récupéré)
15. Buste du proviseur (Barona - Aucun objet récupéré)
16. Colonie de brillômes (Caverne maritime - Aucun objet récupéré)
17. Algue fatalueur (Caverne maritime - Algue fatalueur)
18. Vestiges de la guerre (Route de Lhant Nord - Aucun objet récupéré)
19. Squelette géant (Catacombes de Barona - Aucun objet récupéré)
20. Duvet de poufpétale (Grande route de Barona Sud - Duvet de poufpétale)
21. Appareil de projection (Ruines de Fort Granpont - Aucun objet récupéré)
22. Pierre muette (Ruines de Fort Granpont - Aucun objet récupéré)
23. Pommes de terre (Grande route de Navgrale - Pomme de terre)
24. Cloches de la gloire (Navgrale - Aucun objet récupéré)
25. Message embouteillé (Navgrale - Aucun objet récupéré)

26. Carottes (Grande route de Vieux Grale - Carotte)
27. Tonneau de 300 ans (Fort Granpont - Aucun objet récupéré)
28. Tombes des méconnus (Catacombes de Barona - Aucun objet récupéré)
29. Vases jumeaux (Château de Barona - Aucun objet récupéré)
30. Drapeau du commencement (Château de Barona - Aucun objet récupéré)
31. Pierre de vérité (Oul Raye - Sel de vérité)
32. Cactus strahtains (Crags de Strahta - Cactus de Strahta)
33. Livre intimidant (Sable Izolle - Page déchirée)
34. Somnosphère (Sable Izolle - Aucun objet récupéré)
35. Sourire doré (Dans le Rockgagong - Aucun objet récupéré)
36. Œuf énorme (Dans le Rockgagong - Aucun objet récupéré)
37. Bananes du désert (Désert de Strahta Est - Banane)
38. Grande fontaine (Yu Liberté - Aucun objet récupéré)
39. Bonhomme de neige cool (Yu Liberté - Aucun objet récupéré)
40. Gens de sable (Désert de Strahta Ouest - Aucun objet récupéré)
41. Tisons anciens (Ruines du désert de Strahta - Flamme)
42. Duplemar (Ruines du désert de Strahta - Aucun objet récupéré)
43. Puits à sec (Désert de Srahta Nord - Aucun objet récupéré)
44. Annales de la victoire (Pic de la Révolte - Aucun objet récupéré)
45. Pêcher (Zone limitrophe de Fendel - Pêche)
46. Manuscrit de Kaigar (Velanik - Manuscrit de Kaigar)
47. Arbre gelé (Passe de Fendel - Aucun objet récupéré)
48. Choux (Plateau de Fendel - Chou)
49. Tuyau sans fond (Zavhert - Aucun objet récupéré)
50. Poupée gigogne (Zavhert - Aucun objet récupéré)
51. Radis (Mt Zavhert - Radis)
52. Potiron (Mt Zavhert - Potiron)
53. Fontaine de chocolat (Enclave amarcienne - Chocolat)
54. Animal-robot (Enclave amarcienne - Aucun objet récupéré)
55. Rechargeur d'eleth (Laboratoire de Fendel - Aucun objet récupéré)
56. Création impie (Laboratoire de Fendel - Aucun objet récupéré)
57. Nid gelé (Tour de Fendel - Aucun objet récupéré)
58. Trésor (Tour de Fendel - Métal ordinaire)
59. Bloc de glace irisée (Ruines du glacier de Fendel - Glaçon)
60. Forbrennir (Ruines du glacier de Fendel - Aucun objet récupéré)
61. Fleurs de glace (Champ de neige inexploré - Aucun objet récupéré)
62. Mal du pays (Ruines du Suaire de neige - Aucun objet récupéré)
63. Cimetière des machines (Ruines du Suaire de neige - Métal rare)
64. Tempus Aeturnum (Telos Astue - Aucun objet récupéré)
65. Espoir d'émeraude (Telos Astue - Aucun objet récupéré)
66. Cuve géante (Telos Astue - Miso, Natto ou Tofu)
67. Vieux cubes (Centre de recherches humanoïdes - Aucun objet récupéré)
68. Tarlow-X (Centre de recherches humanoïdes - Aucun objet récupéré)
69. Cachette secrète (Région 13 - Aucun objet récupéré)
70. Jardin troublant (Région 66 - Boule de glaise)
71. Insigne militaire (Citadelle de Bathus - Aucun objet récupéré)
72. Clé amarcienne (Citadelle de Bathus - Clé amarcienne)
73. Coeur de pierre (Cocon de Lambda - Métal mythique)
74. Foreuse géante (Puits de Ghardia, base - Aucun objet récupéré)
75. Les oubliés (Puits de Ghardia, centre - Aucun objet récupéré)
76. Canon à chaleur B (Ruines du Suaire de sable - Aucun objet récupéré)
77. Rangers de l'écran solaire (Station balnéaire - Aucun objet récupéré)
78. Herbe à chats (Coin des Minouz - Aucun objet récupéré)

Lignée & Héritage :

79. Monument des Seigneurs (Lhant - Aucun objet récupéré)

80. Pierre éloquante (Ruines d'Oeuvrevent - Aucun objet récupéré)
81. Coeur d'Oeuvrevent (Ruines d'Oeuvrevent - Aucun objet récupéré)
82. Registre du noyau (Labo de recherches sur l'eleth - Aucun objet récupéré)
83. Fleur exterminatrice (Jardin d'Arcadia - Aucun objet récupéré)
84. Echantillons de mine (Puits de Lastalia, base - Aucun objet récupéré)
85. Transmetteur de données (Puits de Lastalia, abîme - Aucun objet récupéré)

Mots de passe des coffres

Dans chacune des douze villes de Tales of Graces f se trouve un coffre fermé. Le seul moyen de l'ouvrir est de rentrer le bon mot de passe dont l'indice se trouve généralement en examinant un élément du décor de la même ville. Voici pour chaque ville le bon mot de passe ainsi que l'endroit où se trouve le fameux coffre :

Lhant

Le mot de passe est " Aston ".
Le coffre se trouve dans le bureau d'Aston, au rez-de-chaussée du manoir Lhant.

Barona

Le mot de passe est " Richesse ".
Le coffre se trouve dans la salle de gauche de l'académie de chevalerie.

Navgrale

Le mot de passe est " 4 ".
Le coffre se trouve à l'étage du manoir du duc Dalen.

Oul Raye

Le mot de passe est " Tortuz ".
Le coffre se trouve près de l'auberge.

Sable Izolle

Le mot de passe est " Rockgagong ".
Le coffre se trouve au bout d'un chemin au milieu de la ville.

Yu Liberté

Le mot de passe est " Duplemar ".
Le coffre se trouve dans le bureau du président Paradine.

Le Juchoir du guerrier

Le mot de passe est " Gardiens ".
Le coffre se trouve au sommet de l'escalier qui mène au Colisée.

Velanik

Le mot de passe est " Strahteme ".
Le coffre se trouve dans la loge derrière la scène de l'auberge.

Zavhert

Le mot de passe est " Piquefer ".
Le coffre se trouve dans la chambre de gauche de l'auberge.

Enclave amarcienne

Le mot de passe est " Gauss ".
Le coffre se trouve dans la maison de Fourier.

Telos Astue

Le mot de passe est " Ephinea ".
Le coffre se trouve à côté du hangar de la navette.

Coin des Minouz

Le mot de passe est " Foselos ".
Le coffre se trouve dans la cour principale de jeu.

MOTS DE PASSE POUR LES COFFRES (VERSION EUROPÉENNE)

Lhant

Le mot de passe est " Aston ".
Le coffre se trouve dans le bureau d'Aston, au rez-de-chaussée du manoir Lhant.

Barona

Le mot de passe est " Richesse ".
Le coffre se trouve dans la salle de gauche de l'académie de chevalerie.

Navgrale

Le mot de passe est " 4 ".
Le coffre se trouve à l'étage du manoir du duc Dalen.

Oul Raye

Le mot de passe est " Tortuz ".
Le coffre se trouve près de l'auberge.

Sable Izolle

Le mot de passe est " Rockgagong ".
Le coffre se trouve au bout d'un chemin au milieu de la ville.

Yu Liberté

Le mot de passe est " Duplemar ".
Le coffre se trouve dans le bureau du président Paradine.

Le Juchoir du guerrier

Le mot de passe est " Gardiens ".
Le coffre se trouve au sommet de l'escalier qui mène au Colisée.

Velanik

Le mot de passe est " Strahteme ".
Le coffre se trouve dans la loge derrière la scène de l'auberge.

Zavhert

Le mot de passe est " Piquefer ".
Le coffre se trouve dans la chambre de gauche de l'auberge.

Enclave amarcienne

Le mot de passe est " Gauss ".
Le coffre se trouve dans la maison de Fourier.

Telos Astue

Le mot de passe est " Ephinea ".
Le coffre se trouve à côté du hangar de la navette.

Coin des Minouz

Le coffre se trouve dans la cour principale de jeu.
Le mot de passe est " Foselos ".

TROPHÉES

Platine

Grâce infinie

Vous avez gagné tous les trophées. Bravo !

Or

Pacte sacré

Chapitre 8 terminé.

Lambda Angelus - 60 secondes

Combat final contre Lambda remporté en moins d'1 minute.

Argent

Lignée & Héritage

Chapitre 9 terminé. Maintenant, à la Zhonecage ! Les saynètes vous en diront plus.

Géant dompté

Vous avez vaincu le Rockgagong.

Trio perdant

Vous avez vaincu Veigue, Reala et Ambre.

Dix de perdus...

Vous avez vaincu Solomus et les Dix de Terma.

Mal éradiqué

Vous avez vaincu Lambda Theos. Bravo !

Triomphe distingué

Vous avez vaincu un vrai gentleman. Splendide !

Polycarpus - 60 secondes

Gardien des ruines vaincu en moins d'1 minute.

Lambda - 60 secondes

Forme physique de Lambda vaincue en moins d'1 minute.

Reine de Fodra - 60 secondes

Reine de Fodra vaincue en moins d'1 minute.

Maxi Mixeur

Mixeur d'eleth maximisé avec une capacité de stockage de 9999.

Bronze

Chevalier des titres (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Asbel.

Seigneur des titres (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Asbel.

Maître des titres (100 titres)

100 titres différents obtenus pour Asbel.

Bouton de fleur (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Sophie.

Fleur épanouie (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Sophie.

Fine fleur (100 titres)

100 titres différents obtenus pour Sophie.

Lieutenant (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Hubert.

Colonel (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Hubert.

Général (100 titres)

100 titres différents obtenus pour Hubert.

Petit coeur (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Cheria.

Coeur battant (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Cheria.

Coeur d'or (100 titres)

100 titres différents obtenus pour Cheria.

Instructeur (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Malik.

Mentor (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Malik.

Parangon (100 titres)

100 titres différents obtenus pour Malik.

Pseudonienne (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Pascal.

Appellatrice (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Pascal.

Epithétologue (100 titres)

100 titres différents obtenus pour Pascal.

Richard le grand (20 titres)

20 titres différents obtenus pour Richard.

Richard le merveilleux (50 titres)

50 titres différents obtenus pour Richard.

Richard le fabulissime (80 titres)

80 titres différents obtenus pour Richard.

La fin de l'enfance

Chapitre 1 terminé.

Seigneur de Lhant

Chapitre 2 terminé.

Trône reconquis

Chapitre 3 terminé.

Les sables de Strahta

Chapitre 4 terminé.

Infiltration de Fendel

Chapitre 5 terminé.

De l'autre côté du ciel

Chapitre 6 terminé.

Paradis perdu

Chapitre 7 terminé.

Mission accomplie (Modéré)

Vous avez terminé le jeu en mode Modéré.

Mission accomplie (Difficile)

Vous avez terminé le jeu en mode Difficile.

Mission accomplie (Démoniaque)

Vous avez terminé le jeu en mode Démoniaque.

Mission accomplie (Infernal)

Vous avez terminé le jeu en mode Infernal.

Bryce - 60 secondes

Brute à la griffe vaincue en moins d'1 minute.

Reine blob - 60 secondes

Souveraine des blobs vaincue en moins d'1 minute.

Richard - 60 secondes

Ami déloyal vaincu en moins d'1 minute.

Dispaters - 60 secondes

Monstres de Richard vaincus en moins d'1 minute.

Kurt - 60 secondes

Combat fatidique contre Kurt remporté en moins d'1 minute.

Tales of Monkey Island

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

The Rock of Gelato

Objectif : Sauvez Elaine

Votre première mission consiste à réussir à fabriquer la potion qui permet de battre Le Chuck avant que ce dernier ne termine son sort. Dirigez-vous vers le mat et consultez les instructions pour fabriquer la potion.

Allez à droite, montez les marches et prenez le Monkey Coffin. Examinez-le pour recevoir le Fizzy Root Beer. Ouvrez l'inventaire et combinez la Breath Mints avec la bouteille du Fizzy Beer. Combinez ensuite cette dernière avec l'épée.

La maladresse de Guybrush est toujours au rendez-vous et il fera tomber la bouteille avant que vous n'ayez pu asperger l'épée avec cette potion. Vous devez alors concocter une autre potion avec les moyens du bord.

Parlez à Elaine pour lui demander de vous lancer une corde. Une fois que vous serez à bord du bateau de Le Chuck, allez à l'arrière et utilisez votre épée pour couper la racine de la plante. Placez cette racine dans le baril de Grog.

Placez ensuite les Breath Mints dans le baril aussi. Plongez votre épée dans cette potion pour la renforcer. Utilisez-la immédiatement après contre votre ennemi Le Chuck.

Flotsam Island

Objectif : Trouvez le Screaming Narwhal et trouvez un moyen pour quitter l'île

Une fois sur la nouvelle île, parlez au journaliste qui est constamment à la recherche du dernier scoop pour son journal. Il affirme qu'il est impossible de quitter l'île à cause du vent. Vous devez lui fournir trois histoires de pirates pour qu'il daigne vous révéler sa source secrète ; il s'agit de Deep gut.

Commencez alors par aller au port de la ville et repérez le linge tendu. Cherchez dans les chaussettes pour trouver une carte de membre pour le bar club 41 de l'île. Revenez au club qui se trouve à l'entrée de la ville et utilisez la carte pour entrer.

A l'intérieur du bar, votre main enchantée provoque une bagarre générale et à votre sortie Nipperkin vous félicite et prend note. Il ne vous reste alors que deux histoire à trouver pour connaitre la source secrète. Ramassez le Grogatini sword qui se trouve près du verre brisé.

Engouffrez-vous maintenant dans la jungle et avancez puis prenez à gauche. Ramassez les bombes et revenez vers le port. Essayez maintenant d'embarquer sur le bateau à nouveau. Essayez de passer sur la planche mais il se trouve que le capitaine avait senti le coup car il a badigeonné le passage avec de la graisse pour vous empêcher d'avancer. Essayez de grimper à bord à l'aide de la chaine qui relie l'ancre au bateau mais sans succès. Le capitaine vous attend de pied ferme et vous lance des bouts de charbon sur la tête. Ce dernier allumera ensuite le feu à la planche.

Allumez la mèche d'une de vos bombes à l'aide des flammes et courez vers le linge. Mettez la bombe dans le sous-vêtement et utilisez la corde du linge pour essayer d'aborder le bateau. En vous repoussant, le capitaine ramène la bombe vers son emplacement. Il sera alors éjecté du bateau et vous pourrez être à nouveau capitaine.

Revenez à la jungle et avancez vers la gauche jusqu'à trouver Joaquin. Ce dernier est en train de jouer avec des poupées. Parlez-lui de sa collection et il vous avoue alors qu'il est désespéramment à la recherche de la poupée Dark Ninja Dave. Prenez sa carte au trésor et piégez-le en lui demandant de regarder ailleurs et ainsi voler une poupée rose appelée Pink Pajama Pierre.

Revenez au port et allez près de l'imprimerie du journal local où se trouvent les barils d'encre. Plongez la poupée rose dans l'encre noire. Combinez ensuite la poupée avec Grogatini sword et vous réussirez à fabriquer un faux Dark Ninja Dave.

Vous devez ensuite utiliser la carte de Joaquim. Les dessins d'animaux indiquent les chemins à prendre. Vous entendrez à chaque début de chemin le cri d'un animal, suivez donc ces bruits pour trouver votre chemin. Engouffrez-vous dans la jungle et avancez puis prenez la direction de l'ouest. Dirigez-vous vers le nord dès que vous le pourrez et avancez jusqu'à atteindre le puits. Utilisez la carte avec le puits pour commencer la quête du trésor.

Suivez ensuite le chemin situé à l'est puis prenez vers l'est à nouveau, à la prochaine bifurcation. Montez en longeant le chemin qui mène vers le nord puis dirigez-vous vers le sud. Allez encore une fois vers le sud. Ensuite, empruntez la route la plus haute (au nord) puis dirigez-vous vers l'ouest. Une fois arrivé à destination, placez le Dark Ninja dans le trou.

Revenez alors à Joaquim et annoncez-lui que la carte est authentique et qu'elle mène vers un trésor. Il creusera à son tour et trouvera la poupée. Nipperkin est présent aussi, il vous félicite. Il finira par vous donner une carte qui vous permet de trouver son contact. Sur la carte, il y a des traces de pas qui indiquent la direction à prendre : ouest, nord, nord et nord. Le mot de passe étant ; Deadline.

Revenez à la jungle et suivez la carte pour trouver la maison du contact de Nipperkin. Entrez pour vous retrouver devant la Voodoo Lady. Parlez-lui et prenez le Locket. Parlez ensuite au squelette de perroquet et emportez-le avec vous. Avancez ensuite vers la bouteille indestructible et prenez-la aussi. Sortez de la maison et prenez la girouette qui se trouve par terre avant de vous éloigner.

Revenez au port et parlez au pirate qui se trouve devant la Court house. Prenez son Eye of the Manatee. Quittez-le et allez au vendeur qui se trouve à gauche puis prenez le U-tube. Demandez-lui ensuite s'il est capable de détruire votre bouteille indestructible. Il affirme qu'il en est capable mais qu'il voudrait être payé en contre parte.

Laissez-le alors et revenez au bateau.

Effectuez des tirs de canon pour détruire les sculptures du vendeur.

Ramassez aussi le fromage qui se trouve à gauche du canon. Revenez vers la boutique du vendeur et prenez son briseur de bouteille indestructible. Malheureusement votre main enchantée vous empêche d'utiliser cet appareil.

Vous devez rendre visite au toubib disjoncté. Rendez-vous à sa maison et prenez le pot de fleur accroché au mur de droite. Frappez à la porte et entrez. Parlez au docteur avant de vous retrouver attaché à la chaise.

Vous devez donc vous libérer et quitter le labo. Tournez la chaise vers la droite et inclinez-vous vers l'arrière pour atteindre la clé de la cage du singe.

Lancez-la ensuite au singe. Tournez à gauche et sonnez à la sonnette. Le singe changera alors l'image de la radio. Inclinez-vous vers l'avant et appuyez sur la pédale de droite pour faire tomber une banane pour le singe. Il ira alors vers le dispositif de génération de courant et fera tomber une image radio.

Tournez-vous encore à gauche et ramassez la radio avec votre pied. Revenez à droite et inclinez-vous vers l'arrière pour lancer la radio. Appuyez sur la sonnette pour appeler le singe et donnez-lui une banane. Quand il s'approche du squelette, électrocutez-le pour que la clé s'accroche à sa queue. Sonnez encore une fois et donnez une banane au

singe. Prenez enfin la clé et libérez-vous.

Maintenant que votre main est engourdie suite à l'anesthésiant, utilisez le briseur de bouteille pour consulter la carte et Eye of the Manatee pour la lire.

Revenez à la jungle et prenez le chemin qui mène en haut. Utilisez la carte avec le piédestal. Allez alors dans le chemin du sud puis empruntez celui qui mène vers le bas (à gauche) et au nord. Utilisez le pot de fleurs avec le puits.

Allez ensuite à droite puis à gauche et enfin vers le bas. Tournez autour du calendrier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur devienne verte. Allez enfin vers le nord pour atteindre l'entrée du temple.

Utilisez le briseur de bouteille contre le nez en cristal bleu. Ramassez ensuite le masque et placez le perroquet à l'intérieur du temple.

Revenez avers le port et utilisez le formage contre les signes qui se trouvent sous les fenêtres de la prison. Revenez ensuite voir le docteur et provoquez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous suivre.

Une fois devant la machine qui génère le vent, utilisez la manivelle pour activer les statuettes. Allez ensuite à droite et utilisez la girouette avec la statuette. Observez la face qui est sur la girouette et tournez les cylindres de façon à avoir la même image sur la statuette. Utilisez ensuite la manivelle. C'est là que le docteur arrive et vous catapulte à l'entrée du temple.

Allez à la statuette du Stange Idol en suivant votre carte. Utilisez le fromage pour remplacer le cylindre manquant et placez la girouette sur la statuette. Faites en sorte que les faces du cylindre correspondent aux images. Utilisez ensuite la manivelle pour que le docteur vienne une seconde fois et vous catapulte.

Allez à la statuette de l'Enigmatic Idol en suivant votre carte. Placez la girouette sur la statue.
Tournez les cylindres et placez le pot de fleurs dans l'emplacement vide. Ensuite, suivez l'image de la girouette. Utilisez enfin la manivelle.

Allez à la statuette du Messed up Idol en suivant le chemin sur votre carte. Parlez au docteur et trompez-le en affirmant avoir vu son roi pour qu'il se retourne. Placez le U tube dans son fusil à air pour qu'il soit catapulté dans la statuette. Entre temps, n'utilisez pas la girouette mais tournez plutôt les cylindres et écoutez les cris que le docteur lance.

Quand ses cris deviennent graves ceci indique que la position du cylindre est correcte sinon continuez à tourner. Utilisez ensuite la manivelle.

Après la cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau. Essayez d'indiquer la direction à Winslow mais votre main vous empêche de le faire. Remontez vers la barre et utilisez-la. Votre main vous jouera encore un tour et fera basculer le bateau. Revenez vers le bas et tirez avec le canon.

Allez à la carte et essayez de pointer votre direction mais encore une fois votre main vous empêche de le faire. Vous tomberez alors près du baril et votre main s'enfoncera dans le goudron. Maintenant qu'elle est immobile, indiquez à votre second la direction à prendre, vers le Rock of Gelato pour trouver Elaine et Le Chuck.

Fin du premier épisode.

Chapitre 2

Prologue

Vous débutez l'aventure là où vous l'aviez laissée dans le premier chapitre. Vous êtes sur votre navire qui subit un abordage de la part de la chasseuse de pirates : Morgan Le Flay. Après qu'elle vous ait coupé la main, vous la

combattrez en duel et à la fin de chaque conversation, vous changerez de position sur le bateau. Parlez-lui alors jusqu'à vous retrouver à proximité de la corniche du bateau et ramassez le crochet.

Parlez-lui encore pour vous retrouver près de la barre de navigation du bateau. Utilisez le crochet avec la corde qui se trouve en haut pour monter sur la poutre. Une fois en haut, coupez la corde qui bloque le baril plein de poissons avec votre épée. Parlez-lui plusieurs fois pour revenir près de la barre. Cliquez dessus pour la tourner et faire basculer le baril. Revenez ensuite près de la corniche et cliquez sur l'albatros pour qu'il se sauve et atterrisse sur le baril. Cette action fera tomber le baril sur le planche et puisque Morgan se trouve sur la planche elle sera catapultée. Elle s'accrochera à la corniche et en tombant elle emportera votre main avec elle. Après ce duel, allez vers la carte et indiquez Jerkbait Islands pour que votre second mette le cap vers ces îles.

Spinner Cay

Une fois sur l'île, avancez sur le port pour être interpellé par une Vacaylian appelée Alemonade . Parlez-lui et demandez-lui si vous pouvez prendre le rafiot qui se trouve à gauche. Elle vous informe qu'il vous faut un passe et que le chef peut vous en fournir un. Demandez-lui ensuite si elle peut réparer votre mat. Sa réponse sera positive et elle vous propose de la rejoindre dans sa boutique.

A la fin de la conversation, avancez droit devant vous pour apercevoir Elaine. Elle descendra vous parler et vous donnera une bague. Lorsqu'elle vous quitte, restez sur place et prenez le l'oeil qui se trouve sur la statue du poisson. Montez ensuite les marches pour rejoindre Elaine, le chef des Vacaylian et un pirate. Parlez à Elaine et prenez le passe pour le rafiot. Avant de repartir, elle vous convaincra de rester sur l'île et d'aider les personnes qui sont atteintes par le seau Voodoo maléfique. Quittez-les lieux après la fin de la conversation.

Avancez sur le pont et tournez à droite. Continuez jusqu'au trou dans le mur pour atteindre la boutique. Demandez-lui alors de réparer votre bateau. Ceci sera fait en un rien de temps. Prenez ensuite le sceau qui se trouve devant la boutique. Revenez en bas et allez vers le rafiot. Puisque vous possédez le passe, vous pouvez l'utiliser maintenant. Prenez alors la direction de Roe Island.

Roe Island

Il s'agit de l'île sur laquelle se trouvait l'ami de la femme Voodoo. Approchez-vous de la Manatee accrochée au mur et placez le Locket dans le trou.

Ceci déclenchera un mécanisme et un bout de papier apparaitra de la bouche de la Manatee. Prenez-le et combinez l'oeil de poisson (Fish eye) et l'oeil de Manatee pour obtenir un Fish eye of the Manatee. Combinez ce dernier avec le bout de papier pour lire ce qui est écrit. C'est le nom d'un livre, revenez donc à Spinner Cay.

Spinner Cay

Avancez dans le port et tournez à droite deux fois. Avancez ensuite jusqu'à la bibliothèque. Parlez à Tetra puis demandez le livre 101 Fish jokes. Ouvrez le livre pour trouver un coupon. Revenez alors voir Alemonade dans sa boutique et donnez-lui ce coupon pour obtenir le Glowy Bait. Revenez ensuite au rafiot et dirigez-vous vers Spoon Isle.

Spoon Isle

Sur place, vous trouverez deux pirates en train de se chamailler. Ils sont en possession du premier artéfact et ils se disputent pour savoir qui va l'enterrer. Approchez-vous d'eux et parlez avec eux puis essayez de trouver un compromis. Ils n'arriveront pas à se mettre d'accord. Proposez ensuite qu'ils jouent à un jeu et que le vainqueur prenne l'artéfact. Celui qui cligne des yeux sera le perdant. Quand ils sont face à face, distrayez-les en leur demandant de regarder derrière eux. Quand l'un des pirates regarde à droite et que l'autre regarde à gauche, prenez votre perroquet et placez-le dans le coffre. Plus tard, le perroquet vous indiquera la position du coffre.

Avant de quitter l'île, allez dans la jungle et suivez le chemin de droite pour trouver un puits. Prenez le coupon qui s'y trouve et combinez le crochet et le Glowy Bait pour obtenir un hameçon. Utilisez-le pour pêcher le premier des trois artéfacts.

Revenez ensuite à l'entrée de la jungle et tournez à gauche.
Ensuite tournez deux fois à droite dans le chemin montant. Tournez enfin à gauche pour retrouver Le Chuck. Après la conversation, prenez le coupon qui se trouve par terre et quittez la zone pour revenir à Spinner Cay.

Spinner Cay

Revenez voir Alemonada et donnez-lui le coupon pour qu'elle vous offre une huitre en échange. Examinez-la et prenez la perle qui se trouve à l'intérieur. Revenez au port et embarquez, cette fois, à bord de votre bateau. Allez vers l'île où les deux pirates ont enterré le coffre ; il s'agit de Brilling Island.

Brilling Island

Avancez à gauche et laissez-vous guider par les cris du perroquet. Déterrez ensuite le coffre qui se trouve près du rocher et prenez le deuxième artéfact. Revenez ensuite à votre bateau et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Revenez voir Le Chuck et donnez-lui les instructions pour assembler la perle et le Claw thingie.

Donnez-lui ensuite les indications pour qu'il place le Merfolk key dans le Clamshell Lock. Allez ensuite à la borne de droite et placez le votre pour ouvrir le socle et trouver le troisième artéfact. Prenez le pied de biche qui se trouve à coté de l'artéfact et essayez de vous en emparer. Donnez ensuite le pied de biche à Le Chuck pour qu'il arrache l'artéfact. Après un petit accident, vous vous retrouverez au sol avec les débris du piédestal. Prenez un deuxième pied de biche et allez à droite pour retrouver Le Chuck qui vous donne le troisième et dernier artéfact. Retournez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

La ville est sous le siège des pirates qui la bombardent sans relâche. Votre second prend votre bateau et le met en sécurité avant que vous ne puissiez le rejoindre. Avancez vers la bibliothèque et aidez Elaine à se dégager de sous la statue. Utilisez ensuite votre sceau pour ramasser le charbon sans vous bruler. Allez ensuite vers la zone du trône (qui est dévastée) et prenez le contrôleur de chaleur ; le Hot Tub Control. Revenez ensuite au rafiot et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Avancez dans la jungle et tournez à droite jusqu'au puits ensuite tournez à gauche. Parlez à Le Chuck qui est occupé à tabasser des pirates puis allez à gauche vers le barbecue. Placez le contrôleur de chaleur sur le barbecue et le charbon juste en dessous.

Augmentez ensuite la chaleur grâce au contrôleur et placez le perroquet dans la marmite pour le faire fondre. Vous allez utiliser ce liquide pour créer un faux artéfact et le donner aux pirates pour qu'ils laissent Le Chuck tranquille.

N'allez pas vers les débris du piédestal du troisième artéfact, sinon le liquide s'endurcit et vous devrez le faire cuire à nouveau. Allez vers la colline où se trouvait le piédestal. Restez sur le bord et faites couler le mélange sur le piédestal pour qu'il prenne la forme du troisième artéfact. Descendez vers le piédestal et utilisez le pied de biche pour sortir ce faux artéfact. Revenez à Le Chuck et mettez l'objet sur le chapeau de ce dernier pour que les pirates le piquent et se sauvent. Parlez ensuite à Le Chuck pour lui demander d'aller distraire les pirates avec le canon qui se trouve sur la plage. Prenez ensuite votre rafiot et dirigez-vous vers les deux bateaux qui se trouvent en bas de la carte.

Passez entre les deux bateaux et regagnez le votre. Mettez ensuite le cap vers le bateau de McGillicutty. Insultez les pirates pour qu'ils tirent sur votre mat et le brisent. Allez alors vers Brilling Island.

Brilling Island

Vous allez retrouver les deux pirates qui ont enterré le coffre de tout à l'heure. Ils sont maintenant à la recherche du coffre disparu. Parlez avec eux et essayez de les convaincre de creuser près du palmier. Allez ensuite pousser ce palmier pour le mettre à terre. Revenez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

Allez à la boutique de réparation et demandez à ce que l'on utilise le palmier en gomme qui se trouve sur Brilling Island pour remplacer votre mat.

Une fois le travail accompli, revenez à McGillicutty. Insultez-le pour qu'il vous tire dessus. La boule du canon rebondira sur votre mat et se dirigera sur le bateau du pirate pour le faire couler. Revenez ensuite à Spinner Cay pour parler avec la chef des Vacaylians. Donnez-lui les artéfacts et prenez le Summuning ball. Allez jusqu'au bout du port et lancez l'objet dans l'océan pour invoquer les créatures.

Une fois en mer, Morgan Le Flay s'attaque à vous une seconde fois. Parlez-lui trois fois pour voir apparaitre un Manatee géant qui n'hésitera pas à avaler tout le bateau.
Rendez-vous alors au chapitre 3 de Tales of Monkey Island.

Chapitre 3

Prologue

Vous commencez ce chapitre à l'intérieur du Manatee géant. Dès que Morgan perd conscience, allez à droite vers le campement où se trouve De Cava.

Parlez-lui ensuite revenez voir Morgan qui est encore inconsciente. Vous devez la réveiller avant de la convaincre de se faire passer pour votre femme. Pour la réveiller, il faut suivre les indications de Winslow, votre second.

Commencez par sélectionner son poignet pour contrôler son pouls.

Remarquez aussi le tatouage sur son bras. Ce sont les initiales de son premier amour, Gustavo. Prenez ensuite son épée et lisez le nom inscrit dessus : Dante Dragotta. C'est l'homme qui la entrainé à l'épée. Au final, levez ses jambes pour faciliter la circulation sanguine et récupérez la liste des actions à faire. Après toutes ces tentatives, elle est toujours inconsciente. Winslow vous demande de lui trouver un Smelling Salt pour la réveiller. Montez alors dans votre bateau et grimpez sur le mat. Prenez le Ear Wax qui se trouve sur la paroi de l'oreille du Manatee. Utilisez cet objet pour réveiller Morgan.

Revenez voir De Cava et, après les deux premières questions, il vous emprisonnera dans une cage. Vous devez répondre à trois questions pour le convaincre que vous êtes bel et bien marié à Morgan.

Les réponses sont :
* L'oncle de Morgan s'appelle Jugbender
* Son animal de compagnie est Gomez
* Son idole est évidemment Guybrush Threepwood
* Son premier amour est Gustavo
* Son bateau s'appelle Toro
* Son entraineur est Dante Dragotta.

Après cette série de questions, De Cava vous libère et vous demande de le rejoindre dans sa quête en tant que simple voyageur. Après la conversation avec Morgan, vous allez glisser et vous retrouver dans les entrailles de la créature (le Manatee).

Brotherhood

Parlez à Morgan puis à Moose, qui se trouve derrière le bar, et discutez avec le squelette qui se trouve à gauche. Avancez ensuite à droite et parlez à Noogie. Il vous avoue qu'il a le béguin pour Morgan. Allez enfin voir le chef Bugeye et demandez un vote pour décider de votre adhésion à la confrérie. Tous les membres votent par la négative et vous devez trouver un moyen pour leur faire changer d'avis.

Allez ensuite à gauche vers le trésor et utilisez votre crochet pour ouvrir le coffre. Une voix familière en sort, il s'agit de Murray le crâne parlant. Prenez-le avec vous et allez au fond à gauche puis observez les trois orifices qui sont des raccourcis vers le bar, vers l'emplacement de Noogie tandis que le troisième est bloqué pour l'instant.

Revenez ensuite voir Noogie. Demandez son soutien pour le vote en échange d'un rendez-vous avec Morgan, ce qu'il accepte sur le champ.

Prenez aussi le livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie. Allez alors voir Morgan et dites-lui qu'il ne s'agit pas d'un rendez-vous mais d'une mission de reconnaissance.

Donnez ensuite ces trois consignes à Morgan :
* to slyly interrogate him (lui poser des questions indiscrètes)
* test his grip (lui tenir la main)
* to check for weapons (lui faire une fouille au corps)

Allez ensuite voir Moose et demandez-lui de faire un toast. Quand il commence à boire, sortez l'épée de Morgan et coupez la tête du squelette. Demandez un autre toast et prenez la tête de Murray puis placez-la sur le squelette. Descendez ensuite voir Bugeye pour lui demander de voter pour vous. Il acceptera si vous réussissez à le battre dans un duel de grimaces. Vous ne pourrez pas le battre pour l'instant.

Ramassez ensuite la photo jetée par Morgan et allez voir Noogie. Dites " ARRR " à ce dernier pour qu'il vous montre une nouvelle grimace. Allez vers Moose et répétez la même action pour apprendre une troisième grimace. Faites la même chose avec Morgan pour avoir une nouvelle grimace. Remontez vers De Cava qui vous demande de lui apporter à boire et vous donne un Mug. Attendez ensuite qu'il pose son Monocular sur la table et volez-le. Combinez-le avec le Fish eye pour obtenir le Fish eye Monocular. Rendez-lui son monocular et quittez les lieux.

Allez voir Noogie et demandez-lui de jouer un morceau dans un tempo plus soutenu. Cette action fera monter le niveau du liquide jaune. Passez par l'orifice qui se trouve à droite puis sortez le Mug pour le remplir avec ce liquide. Avant de revenir vers De Cava, regardez à droite pour apercevoir le visage du singe, sur la proue du bateau, et apprendre une nouvelle grimace. Allez ensuite vers le cadre du " portrait très sale " et utilisez le liquide jaune pour le nettoyer.

Regardez le portrait et apprenez une autre grimace. Allez vers les trois orifices et versez un peu de ce liquide jaune dans celui qui est bloqué. Passez par ce dernier et ouvrez le casier pour trouver un livre de torture. Combinez ce dernier avec le livre sur l'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour changer la couverture du livre. Revenez voir De Cava et donnez-lui le breuvage. Il a demandé un liquide orange mais puisqu'il porte le Monocular, et que ce dernier lui altère la vue, il ne s'apercevra pas de la supercherie. Après la première gorgée, il fera une grimace que vous mémoriserez. Revenez enfin voir Bugeye pour un deuxième duel.

Vous devez utiliser des grimaces différentes de celles utilisées par Bugeye. Dans le deuxième round, évitez de répéter les mêmes grimaces sinon vous perdez la partie. Dans l'écran de choix, choisissez la grimace qui se trouve au dessus ou en dessous de celle utilisée par votre adversaire pour ne pas vous perdre dans le choix.

Après l'ultime attaque de Bugeye, votre colère engendrée par le sceau maléfique vous fera gagner le duel et la voix de Bugeye.

Allez voir Murray et montrez lui le livre de torture avec la couverture du livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour le convaincre de vous accepter aussi. Revenez ensuite voir Bugeye et appelez au vote. Vous serez admis dans la confrérie et vous aurez le Cochlea en guise de récompense.

Revenez alors à votre bateau et parlez à Winslow. Prenez ensuite le crane du cheval de mer et grimpez sur le mat. Placez le Cochlea dans l'endroit indiqué pour que le Manatee géant retrouve le sens de l'orientation. Revenez voir De Cava pour vous retrouver poursuivi par les pirates de la confrérie. Demandez l'aide de Morgan et donnez-lui son épée.

Au fond de la mer

Après la cinématique, vous vous retrouvez au fond de la mer à la recherche de La Esponja Grande. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre son contenu et notamment la clé dorée. Continuez à droite jusqu'à l'entrée de la caverne. Une femelle Manatee garde l'entrée et vous chasse. Remontez alors sur le bateau et parlez à De Cava. Vous devez maintenant savoir où se trouve la Langue de Manatee pour pouvoir communiquer avec la créature.

Ramassez le poisson qui se trouve à droite et avancez vers l'équipage pour l'interroger.

Intimidez Bugeye pour qu'il parle mais malheureusement il ne sait pas grand-chose. Les autres membres maintiennent aussi le silence. Parlez alors à Morgan et prenez son épée. Allez ensuite voir Moose et utilisez l'épée pour arracher la tête du squelette et faire parler Moose. Avant d'aller vers Noogie, allez parler à De Cava et demandez à consulter les fiches de l'équipage. Lisez celle de Noogie et regardez la photo de la soeur qui l'a éduqué et traumatisé. Rappelez-vous de la grimace qu'elle fait et revenez voir Noogie. Reproduisez la même grimasse pour lui faire peur et l'obliger à parler.

Revenez ensuite vers De Cava et examinez le Locket. Placez votre photo sur celle de De Cava et utilisez la clé pour tourner la flèche. Appuyez ensuite sur cette flèche pour vous retrouver dans le corps de la Voodoo Lady. Vous devez faire venir Le Marquis pour lui demander comment parler aux Manatees. Regardez alors les cartes devant vous et placez-les dans cet ordre : Le Marquis, Guybrush et Voodoo Lady.

Sonnez ensuite la cloche pour faire venir Le Marquis. Il vous dit alors qu'il a appris à communiquer avec les Manatees grâce à un livre mais il refuse de vous l'apporter. Menacez-le alors avant qu'il quitte la maison. Changez ensuite l'ordre des carte en les plaçant ainsi ; Guybrush, Voodoo Lady et Le Marquis. Sonnez la cloche pour piquer le Marquis avec le pouvoir Voodoo.

Il vous apportera alors le livre. Lisez-le ensuite et placez les cartes dans cet ordre ; Voodoo Lady, Marquis et Guybrush pour revenir à votre propre corps.

Plongez dans l'eau et utilisez le crâne du cheval de mer pour appâter le Manatee et entrez dans ses entrailles. La langue de Manatee que vous recherchez se trouve dans le liquide jaune mais elle est hors d'atteinte. Vous devez remonter le niveau du liquide en utilisant le tamtam. Placez le poisson sur ce tamtam pour qu'il tape continuellement. Allez vers la langue et prenez-la. Versez ensuite le Manatee Lax pour que la créature vous expulse. Parlez avec le male Manatee et proposez votre aide pour qu'il réussisse à draguer la femelle Manatee qui garde la caverne de l'Esponja Grande.

Une fois devant la caverne, vous devez parler à la femelle et répondre à ses questions. A chaque bonne réponse, elle avance un peu et si la réponse est incorrecte elle recule et vous chasse en fin de compte. Ses questions sont aléatoires et les réponses sont difficiles à trouver. Ces réponses sont classées par rubrique et parfois une question peut avoir plusieurs réponses. Voici la liste de toutes les questions et les réponses qui vont avec. Choisissez votre réponse selon la question et non pas selon cet ordre.

Courtesy

Q : You think you're clever, don't you? You should know that I detest know-it-alls.
R : I'm sorry, I don't understand.

Q : What are you, a glutton for punishment? Haven't you had enough?
R : Please repeat that.

Getting Around

Q : Let's say I let you keep your pathetic life and I take a swim with you, where will we go?
R : I'd like to visit the aquarium.

Q : Watch where you swim. Nobody knows the way to my heart.
R : Do you have a map?

Money & Customs

Q : I can't stand you insecure males! I don't want anyone with a lot of baggage.
R : I have nothing to declare.

Q : I'm not going to let some lummox buy my love with clever words.
R : How much is it?
R : Do you accept traveler's checks?

Hotels & Restaurants

Q : All of you male manatees are imbeciles. Why do I even bother?
R : The television does not work.

Q : This mating ground is as dead as my victims. You males are a bunch of cold fish.
R : I prefer it hot and spicy.

Q : You know what I'll say after I devour your bloody heart!?
R : The meal was excellent.

Emergencies

Q : Why should I give you the time of day?
R : I've lost my watch.

Q : You're not nervous, are you?
R : Where is the bathroom?

Q : You think your words can sway me.

What will you say when I rip off your head for my collection?
R : Stop, thief!
R : I've been kidnapped.

Q : You dare to disturb me! Would you like me to dye the ocean depths with your blood!?
R : Is that blood or ketchup?

Avancez ensuite dans la cave et prenez l'Esponja Grande qui n'est qu'une minuscule éponge magique.

Remontez sur votre bateau pour vous apercevoir que l'équipage et De Cava ont pris le contrôle du bateau. Ils vous emprisonnent avec Morgan dans deux cages séparées.

Donnez à Morgan son épée et essayez d'atteindre la corde qui retient votre cage. Demandez ensuite à Morgan si elle peut l'atteindre. Une fois libres, ramassez l'Esponja Grande laissée par De Cava et approchez-vous du mat pour que Moose vous tire dessus. Puisque votre mat est en caoutchouc la bombe rebondit dessus et s'écrase sur le canon ennemi. Prenez alors la tête du cheval de mer, placez-la dans le canon et tirez sur le bateau ennemi.

Cette tête attirera le Manatee géant qui avalera le bateau de De Cava. Vous serez ensuite mis K.O par Morgan qui veut honorer sont contrat de chasseur de pirates. Rendez-vous au chapitre suivant.

Chapitre 4

Partie 1

Tribunal

Après la scène cinématique durant laquelle vous êtes ramené auprès De Singe, vous êtes conduit ensuite au tribunal et inculpé de quatre accusations. Lorsque l'on vous demande de plaider, choisissez l'option " non coupable " (not guilty). Ensuite, choisissez d'assurer votre défense vous-même et lisez les charges qui vous sont attribuées.

Par la suite, examinez la salle d'audience et regardez les indices qui se trouvent sur la table. Ensuite, parlez avec le juge et demandez un témoin (call a witness). Appelez Bailif Hardtack à la barre et écoutez son témoignage. Ensuite, approchez-vous de la table et prenez la croix qui est posée dessus.

Questionnez ensuite le témoin et insistez sur le fait qu'il soit un menteur. Choisissez toujours la première question jusqu'à ce qu'il craque et avoue qu'il a menti.

Ensuite, appelez un autre témoin à la barre et proposez Bosun Krebbs. Une fois qu'elle termine son témoignage, demandez au juge de prendre une pause (recess).

Lorsque vous êtes emmené à votre cellule, parlez avec Bailif Hardtack et demandez à voir votre avocat (Call a lawyer). Après une discussion agitée, vous vous retrouvez dehors.

Flotsam island

Avancez à droite en direction du Club 41 et discutez avec le prisonnier qui est sur votre gauche. Demandez-lui ce qu'il est arrivé à son oeil, demandez-lui de ne pas témoigner contre vous et proposez-lui un oeil de verre en échange.

Ensuite, poursuivez à droite et discutez avec Stan. Posez-lui des questions à propos de ce qu'il est en train de vendre et ramassez la photo qu'il jette. Enfin, finissez la conversation et entrez dans le club 41 à droite.

Club 41

Après la discussion avec De Singe, parlez avec le barman qui n'est autre que le juge et demandez un Volcano shot. Ensuite, descendez les marches au sud et approchez-vous de la table du milieu. Prenez le verre vide qui se trouve dans votre inventaire et appliquez-le sur le crane pour récupérer la cire.

Ensuite, examinez le tableau près des marches à gauche, celui en haut du bar et sortez du club.

Partie 2

Flotsam island

En sortant du bar, allez à droite et approchez-vous du lampadaire. Utilisez un verre vide dans votre inventaire et placez-le sur l'huile qui coule du lampadaire pour le remplir. Ensuite, avancez à gauche, dépassez la cour de justice et approchez-vous d'une lampe en forme de jambe. Utilisez le Manatee Oil sur la jambe pour l'abimer et récupérez-la. Prenez un verre vide et remplissez-le avec le liquide qui coule près de la fenêtre. Frappez ensuite à la porte de l'usine et demandez un oeil de verre.

A présent, poursuivez à gauche et approchez-vous de la maison de De Singe. Regardez la cage devant la porte, utilisez votre crochet et libérez ainsi le singe. Prenez un verre vide dans votre inventaire et récupérez le liquide bizarre à droite de la porte.

Ensuite, revenez sur la passerelle et continuez à gauche jusqu'à la fin du pont. D'abord, discutez avec le pirate à propos de la Bête de la Jungle puis utilisez la photo de Threepwood sur le bol de nourriture pour chat. Ensuite, allez à l'extrême gauche, prenez un dernier verre vide et remplissez-le avec le " Puddle " qui est en train de bruler.

Maintenant, entrez dans votre inventaire et effectuez les combinaisons suivantes :
-Combinez le " Red caustic fluid " avec " lamp with black blobby burn ".
-Combinez le résultat de cette dernière avec la cire bleue (Blue Hot Wax).

Si vous avez fait une erreur, combinez la jambe avec le Molten glass pour avoir la couleur originale de la jambe.

A présent, revenez devant la cour de justice et parlez avec Hardtack pour revenir à la barre.

Tribunal

Demandez à nouveau un témoin et appelez Krebbs à la barre. Montrez la jambe au témoin pour qu'elle craque et avoue son mensonge.

Ensuite, appelez Hemlock McGee à la barre et écoutez son témoignage. Prenez le singe dans votre inventaire et utilisez-le sur le chat immobile.

Maintenant, appelez Guybrush Threepwood à la barre. Posez une question à propos de Lechuck pour que le juge s'énerve et que ses yeux deviennent rouges. A ce moment, prenez l'oeil de verre dans votre inventaire et placez-le sur le juge pour qu'il prenne la même couleur. Ensuite, demandez à nouveau une pause et demandez à voir votre avocat.

Partie 3

Flotsam island

Revenez voir le prisonnier D'Oro, donnez-lui l'oeil de verre et récupérez une carte. Revenez en arrière, parlez avec Bailif et revenez au tribunal.

Tribunal

Appelez Joaquin D'Oro à la barre et utilisez la carte qu'il vous a donnée contre lui. Une fois que toutes les charges contre vous sont abandonnées, une scène cinématique se déclenche et vous vous retrouvez dans le club 41.

Club 41

Vous remarquez qu'Elaine et Morgan sont en train de se battre. Discutez avec eux, allez parler à Krebbs qui se trouve autour de la table qui est en bas des marches et posez la question " Did it hurt ?". Par la suite, Morgan et Elaine arrivent et changent d'endroit pour se battre à nouveau. Ramassez le sac de sucre qui vient de tomber, récupérez le papier qui se trouve sur la table de gauche (scrap paper) puis récupérez un autre scrap paper au bar.

Ensuite, parlez au barman et demandez l'une des boissons qui sont affichées sur les deux papiers ramassés. Elaine et Morgan reviennent se battre près du bar et Krebbs sort des toilettes.

Approchez-vous des toilettes, à droite, examinez le liquide qui coule des WC et récupérez le Scrap of paper. Revenez voir Krebbs et demandez la même question pour qu'elle vous gifle à nouveau. Le combat change de place, retournez au barman et demandez la boisson qui se trouvait sur le papier collé aux chaussures de Threepwood (Tuna Colada). Prenez le Voodoo Sumon dans votre inventaire et placez-le sur la cible des fléchettes.

Lorsque la boisson est prête, discutez avec Elaine et Morgan qui reviennent au bar. Après qu'Elaine ait touché la lettre Voodoo, Threepwood discute avec Morgan et sort du club.

Partie 4

Tribunal

De retour au tribunal, posez les questions à Mme Threepwood et allez à la table des indices. Montrez d'abord la bague d'Elaine puis montrez l'Esponja Grande. Les choses se compliquent un peu et vous êtes par la suite sauvé par Lechuck.

Flotsam Island

Après la scène cinématique, parlez à Lady Voodoo qui est emprisonnée et récupérez ainsi la carte de la jungle. Regardez la carte, lisez les six étapes que vous devez effectuer pour que l'Esponja Grande devienne mure. Ensuite, avancez à gauche et dirigez-vous vers le Manoir de De Singe.

Manoir De Singe

Approchez-vous du Manoir pour voir De Singe sortir en courant puis entrez. Après la macabre découverte, examinez tout ce qui se trouve dans la pièce puis utilisez le crochet pour entrez dans la pièce de gauche. Récupérez ainsi un pot rempli de jambes, sortez du manoir et allez dans la jungle en prenant à droite.

La jungle

Dès que vous entrez dans la jungle, suivez le chemin de droite, prenez encore une fois à droite puis à gauche jusqu'à la baraque de Lady Voodoo. Ensuite, examinez les restes de la baraque, utilisez la lampe en forme de jambe (Leg shaped Lamp) sur les mouches pour les attirer. Ensuite, revenez à l'entrée de la jungle, allez à droite et revenez au Dock.

Partie 5

Flotsam island

De retour à Flotsam Island, allez voir Stan et montrez-lui la jambe remplie de mouches. Ces dernières suivront la lumière de la pancarte. Par conséquent, discutez avec Stan et parlez-lui de la poupée de Lechuck qui s'allume et attire les mouches.

Enfin, ramassez les restes de la veste de Stan et combinez-la avec Esponja Grande.

La jungle

A présent, retournez à l'entrée de la jungle, suivez cette fois le chemin de gauche puis continuez tout droit jusqu'au puits. Prenez le sac de sucre, jetez-le dans le puits puis plongez l'une des jambes.

Ensuite, retournez à l'entrée de la jungle et suivez le chemin de droite. Placez la jambe sur l'Altar pour attirer les lucioles puis revenez à gauche et suivez-les jusqu'à la bête. Allez à gauche, dépassez le squelette et approchez-vous d'une sorte de calendrier au sol. Ne suivez pas le chemin tout droit mais remarquez un petit passage secret à droite près de la plante.

Cliquez-dessus pour passer, approchez-vous de la plante carnivore et utilisez la jambe pour qu'elle morde. Enfin, prenez la patte de lion et combinez-la avec Esponja Grande.

A présent, revenez à Flotsam Island, discutez avec Lady Voodoo à propos de la troisième étape puis entrez dans le club 41.

Club 41

Entrez dans le club, examinez l'affiche à l'extrême droite du bar et discutez avec le barman à propos de ce concours. Prenez le piment à l'aide de votre crochet et tentez le Challenge. Ensuite, sortez du club et allez au Manoir de De Singe.

Manoir de Singe

Entrez, approchez-vous de l'Auto Trepanation Helmet et appuyez sur le bouton qui se trouve à l'extrême gauche. Maintenant que vous avez perdu votre langue, sortez du manoir et retournez rapidement au Club 41.

Partie 6

Club 41

Retournez voir le barman, demandez-lui d'effectuer le challenge et utilisez de nouveau le crochet pour prendre le piment piquant.

Vous réussissez le challenge et vous gagnez ainsi le piment en question. Consultez votre inventaire et combinez Esponja Grande avec ce fameux piment.

Maintenant, sortez du club 41, discutez avec Lady Voodoo et partez vers la jungle.

La jungle

A l'entrée de la jungle, consultez l'inventaire et examinez la carte de la jungle. Pliez les quatre coins de la carte, pliez le haut et le bas, et rangez-la pour que la terre tremble. Ensuite, prenez le chemin de droite avant de prendre à droite, à droite, au sud puis au nord jusqu'à l'idole rouge. A ce moment, dépliez le bas de la carte, dépliez le coin bas gauche de la carte puis pliez le bas. Allez à gauche, approchez-vous du coffre et utilisez le crochet pour l'ouvrir.

Récupérez les cartes dans le coffre et combinez-les avec Esponja Grande.

Maintenant, quittez la jungle et revenez au club 41.

Partie 7

Club 41

Entrez dans le club, examinez le tapis en bas des marches (le No-longer red carpet) et effectuez des va-et-vient sur ce tapis. Lorsque vous remarquez que l'énergie statique est remontée jusqu'à Threepwood, quittez le club. Ce dernier subira un choc électrique et l'Esponja Grande sera électrifiée.

A présent, sortez du Club 41 pour vous retrouver dans la jungle.

La jungle

Maintenant Mr et Mme Threepwood sont pris dans le piège, prenez l'Esponja Grande dans votre inventaire et utilisez-la sur la machine à vent. Par la suite, prenez le sac de sucre et placez-le dans le sceau d'eau.

Saisissez ensuite le piment et utilisez-le sur De singe pour que ce dernier aille boire l'eau du sceau.

Discutez avec de Singe, faites-lui la première suggestion à propos d'Elaine puis placez l'Esponja Grande dans la machine à vent.

Chapitre 5

Partie 1

Gateway

Lors du dernier épisode, LeChuck vous a tué avec son épée. Vous vous retrouvez donc dans cet épisode enterré vivant. Commencez d'abord par cliquer deux fois sur la terre qui se trouve au-dessus de la tombe pour en sortir. Ensuite, allez à droite jusqu'au bateau et repérez le bol contenant de l'argent sur le banc. Utilisez d'abord la terre qui se trouve dans votre inventaire pour salir le bateau du squelette. Lorsque ce dernier a le dos tourné, prenez rapidement un peu d'argent dans le bol qui est sur le banc.
Par la suite, revenez vers la machine à Grog et achetez un Grog. Ensuite, refaites la même opération avec le bateau pour prendre plus d'argent et retournez à la machine à Grog. Mettez le billet dans la machine et appuyez sur le bouton " Change" pour récupérer de la monnaie. Enfin, revenez voir le squelette et donnez-lui les pièces de monnaie.

Crossroads Center

Lorsque vous arrivez à Crossroads Center, discutez avec Galeb et posez-lui toutes les questions disponibles. Ensuite, reprenez le bateau et allez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

Allez complètement à droite et examinez le crane accroché à la pancarte. Ramassez l'os par terre, revenez en arrière et discutez avec le chasseur de trésors.
Demandez-lui de vous montrer comment trouver un trésor et piquez son Ancre en or lorsqu'il effectue sa démonstration. Enfin, revenez au bateau et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Allez à droite, prenez la chaussette suspendue et retournez à Gateway.

Gateway

Prenez le bol de verre rempli d'argent et allez complètement à gauche. Repérez le chien errant et donnez-lui l'os qui se trouve dans votre inventaire. Par la suite, revenez au bateau et retournez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

A présent, entrez dans le menu de votre inventaire et combinez le chien avec la chaussette. Ensuite, placez le chien sur le sol rempli de croix lumineuses. Lorsque le chien renifle le sol et s'enfuit, partez à Crossroads Center.

Crossroads Center

En arrivant à Crossroads Center, vous retrouvez le chien. Allez voir Galeb et montrez-lui la chaussette de LeChuck. Vous trouvez un trésor mais il est fermé. Par conséquent, remontez sur le bateau et allez sur Thieves'Den pour avoir de l'aide.

Thieves'Den

Allez voir Thief et donnez-lui le trésor que vous avez trouvé pour qu'il l'ouvre. Lorsqu'il aura caché son contenu, parlez à Thief et posez-lui la première question pour lui dire qu'il y a un singe à 3 têtes derrière lui. Lorsqu'il a le dos tourné, prenez le chien dans votre inventaire et placez-le sur le tas de parchemins. Puis, repérez le Sextant à gauche de la table et volez-le. Enfin, retournez sur le bateau et partez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

De retour à Treasure Hunt, prenez le chien qui a enterré le parchemin et utilisez-le une autre fois sur les croix lumineuses au sol pour qu'il trouve le trésor. Ensuite, repartez à Crossroads Center.

Crossroads Center

Approchez-vous de la marque rouge au centre, prenez d'abord le chien dans votre inventaire et placez-le sur cette marque. Ensuite, prenez également la bouteille de Grog puis l'Ancre en or et placez-les, également, sur cette même

marque. Ensuite, retournez au bateau et allez à Swordfight.

Partie 2

Swordfight

Lorsque vous arrivez à Swordfight, montez les marches à droite, grimpez sur le poteau et retrouvez Morgan. Après la scène cinématique, récupérez l'épée qui est plantée dans la tête du pirate mort et utilisez-la pour combattre la dépressive Morgan.
Lors du combat, vous devez donner les bonnes réponses pour lui remonter le moral. Pour ce faire, choisissez parmi les réponses suivantes :

In some ways, you're better than me (en quelque sorte, tu es mieux que moi)
You run that fast (tu es aussi rapide que ça !)
Bet people say that about you all the time. (je parie que les gens te disent ça tout le temps)
He must have taught you everything you know. (il a dû t'apprendre tout ce que tu sais)
Negative One, if That. (je dirais non)
Believe me, you're all women (crois-moi, toutes les femmes sont pareilles)
Une fois que Morgan reprend confiance en elle, parlez-lui du parchemin " Spell " et du " sacrifice". Une scène cinématique se déclenche et la porte vers le monde réel s'ouvre.

Bateau de LeChuck

Après une cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuck. Choisissez n'importe quelle réponse et regardez la scène cinématique. Par la suite, vous vous retrouvez à Crossroads Center. Prenez le bateau et allez à Swordfight.

Swordfight

Dès que vous arrivez à Swordfight, une scène dans laquelle vous discutez avec Lady Voodoo se déclenche. Ensuite, montez les marches et prenez le passage temporel qui se trouve en haut.

Club 41

Vous débarquez au Club 41. Regardez la cible des fléchettes près du bar et discutez avec Bugeye puis avec Grindstump. Ensuite, explorez le bar, examinez le singe hypnotisé sur le lustre, sortez par le passage temporel et revenez à Gateway.

Gateway

Discutez avec Galeb à propos de la photo de vous qu'il a prise puis donnez-lui l'argent qui est dans votre inventaire pour la récupérer. Ensuite, allez complètement à gauche et prenez le passage temporel.

Partie 3

Océan

Vous débarquez sur une petite plateforme flottante de Winslow. D'abord, examinez l'océan pour plonger, allez à droite et discutez avec Anemone. Cette dernière vous parle de son amour pour Winslow. Ensuite, rebroussez chemin et retournez sur la plateforme de Winslow. Discutez avec ce dernier et dites-lui que sa bien-aimée se trouve juste sous ses pieds. Il lui enverra une lettre d'amour.
Replongez dans l'eau, discutez avec Anemone et dites-lui que Winslow lui a envoyé une note. Elle sortira de sa cachette et provoquera le déplacement du sac accroché à l'algue. Cliquez sur la palourde puis éloignez-vous pour qu'elle crache une bulle d'air qui fera remonter le sac. De retour sur la barque, prenez la photo dans votre inventaire et utilisez-la sur le médaillon. Ensuite, demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton du médaillon.

Club 41

Vous vous retrouvez dans le Club 41 avec le corps de Guybrush Threepwood, celui qui portait la cible des fléchettes. Lors de la discussion avec les deux hommes au bar, si vous dites n'importe quelle autre réplique, vous serez battu. Donc, choisissez la réplique " I surrender " (je me rends) pour vous retrouver en prison.

Prison

Examinez le verre qui se trouve dans la cellule voisine et votre esprit sera téléporté vers la plateforme de Winslow. Entrez dans le passage temporel, prenez le bateau et allez à Swordfight. Prenez l'autre passage temporel, en haut des marches, et retournez au Club 41.

Club 41

En entrant dans le Club 41, vous retrouvez votre corps dans le même endroit. Discutez avec Bugeye à propos du Manatee et dites les répliques suivantes : " You slipped out with a tongue " puis " You rode mer-person to Flotsam ". Ensuite, reproduisez la même expression faciale en cliquant sur : Stinky, Tweaking et Meanie. Bugeye perdra son sang froid et sera conduit en prison. A présent, rebroussez chemin jusqu'au Gateway, prenez le passage temporel et demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton. Rendez-vous à nouveau à Grindstump pour revenir en prison, dans la bonne cellule, cette fois.

Prison

Examinez rapidement le verre et le chewing-gum près des barres et vous serez téléporté à nouveau près de Winslow. Prenez le bateau et allez au Club 41.

Club 41

Allez voir Grindstump, dites-lui la réplique " I'm a ghost ! Boooo... " et faites-lui peur pour qu'il lance une flèche sur le baril de Grog. Rebroussez chemin jusqu'au Gateway et refaites la même chose pour revenir en prison.

Prison

A présent, utilisez le verre de Grog sur le chewing-gum puis examinez l'affiche montrant une belle femme, à droite de la cellule. Enfin, prenez le tunnel de sortie et regardez la scène qui suit. Après la scène cinématique, Allez à Gateway.

Gateway

Parlez à Galeb et demandez comment inverser le talisman. Ensuite, allez à gauche et entrez par le passage temporel.

Océan

Prenez le déodorant de Winslow et plongez dans l'eau. Allez légèrement à droite, prenez le filet à poisson puis sortez de l'eau. Maintenant, allez prendre le passage temporel vers Swordfight et retournez ainsi au Club 41.

Club 41

Allez à droite du bar, prenez le bandeau sur le pilier et prenez le passage temporel vers Treasure Hunt.

Partie 4

Treasure Hunt

Cliquez sur les croix au sol pour commencer à creuser et repérez les mini-perroquets qui arrivent. Ces derniers se posent sur le panneau de droite. Approchez-vous doucement de ce panneau, prenez le filet à poisson dans votre inventaire et capturez-les. Ensuite, combinez les perroquets avec le Tip jar en verre puis entrez par le passage

temporel.
Maintenant, discutez avec Lady Vaudou et dites toutes les répliques possibles. Ensuite, allez au sud, utilisez le crochet et ouvrez le coffre. Récupérez le masque qui s'y trouve puis récupérez une plume près de la mouette morte. Enfin, revenez au passage temporel et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Prenez le masque et utilisez-le sur Thief. Ensuite, cliquez sur la Boite des Secrets posée sur la table pour la récupérer et revenez à Swordfight pour aller au Club 41.

Club 41

Parlez à Grindstump et rendez-vous pour aller en prison.

Prison

Récupérez la Gum qui se trouve en haut des barreaux puis prenez le tunnel de sortie pour retourner au club 41.

Club 41

Prenez le passage temporel et allez à Crossroads Center.

Crossroads Center

A présent, avancez à droite et utilisez les objets suivants sur l'Esponja Grande : la Gum, les mini-perroquets, la Boite des Secrets, le déodorant, la plume de la mouette et le bandeau. Une scène se déclenche et vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuk.

Bateau de LeChuck

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guybrush Threepwood sur le bateau de LeChuk, vous êtes sur la petite plateforme qui se trouve en haut. Attendez quelques instants pour que LeChuck arrive et vous frappe.
Dès que vous tombez, cliquez sur Elaine et demandez-lui d'attaquer LeChuk. Vous serez ensuite accroché à une corde et conduit sous le bateau. Lorsque vous vous approchez des squelettes, récupérez les clés tenues par l'un d'eux.
Dès que vous remontez à la surface, LeChuck vous frappe contre une porte. Attendez qu'il arrive pour qu'il vous envoie à nouveau sur la plateforme du haut.
A présent, prenez le crochet dans l'inventaire et utilisez-le sur la voile pour descendre. Dès que vous descendez, utilisez les clés et ouvrez la grille à droite des marches.
Lorsque LeChuk vous frappe à nouveau contre la porte, cliquez sur la porte cassée au sol et cliquez sur le baril pour créer une sorte de balançoire. Ensuite, attendez que LeChuck vous frappe à nouveau et vous envoie vers le haut.
Prenez le crochet et utilisez-le sur la corde. Laissez-vous frapper une autre fois pour vous retrouver devant la balançoire.
Cliquez sur Elaine qui se trouve à proximité, demandez-lui d'allumer le canon et cliquez sur la balançoire pour y monter. Vous êtes propulsé vers Crossroads Center.

Crossroads Center

LeChuck arrive et tente à nouveau de vous ramener sur le bateau. Prenez le " Shred of life " dans votre inventaire et utilisez-le sur le passage temporel.
Enfin, prenez la bague et placez-la au centre de la marque au sol.
Regardez la cinématique de fin durant laquelle vous reprenez votre corps et vous vous retrouvez sur votre bateau avec la femme de vos rêves. Félicitations, vous avez terminé The Rise of a Dead Pirate.

Tales of Vesperia

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANSON D'INTRO ANGLAIS/JAPONAIS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour que la chanson d'introduction ("Ring a Bell") alterne entre la version japonaise et anglaise.

BONUS

EX New Game

Terminez le jeu une fois, sauvegardez après les crédits et rechargez votre partie pour débloquer cette option.

Grade Shop

La Grade Shop est accessible à chaque fois que vous lancez une partie en EX New Game.

Difficulté Unknown

Achetez le Battle Rank dans la Grade Shop pour 50 points.

LE MOT DE PASSE DE CAER BOCRAM

Dans la ville détruite de Caer Bocram, vous devez récupérer trois indices (à lire depuis le sous-menu des objets clés) afin de deviner le code permettant d'ouvrir la porte en bas de l'escalier en colimaçon. Les trois indices sont : lumière, ciel, sphère. Le mot de passe à saisir sur la machine est donc : Soleil.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Zaphia

Une fois que vous gagnez le contrôle de Yuri, parlez avec le garçon qui se trouve à gauche puis montez les escaliers. Après la scène cinématique de la fontaine, remontez la pente et suivez le chemin de gauche. Récupérez le journal de choc du journaliste et montez les escaliers. Après la scène avec les gardes, entrez et prenez à gauche. Vous remarquez que la porte est fermée, alors entrez par la fenêtre de gauche. Examinez les deux tables qui sont près de la

porte, montez les escaliers et tentez d'ouvrir la porte qui est à gauche.

Après la scène, allez au sud du hall et sortez. Plusieurs scènes se déclencheront et vous effectuerez ensuite votre premier combat. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran pour connaitre les touches directionnelles d'attaque et de visée. Apprenez les attaques spéciales, combattez les gardes et battez-les.

Après le combat, vous serez capturé et mis en prison par d'autres gardes. Après d'autres scènes cinématiques, vous obtenez la clé de la prison. Examinez la cellule, prenez une Gelée de pomme et sortez. Approchez-vous du rayon lumineux et sauvegardez votre partie. Avancez à gauche, examinez les caisses qui sont à droite du bureau puis prenez une loupe magique et poursuivez à gauche. Reprenez vos affaires dans une autre caisse, au fond, puis continuez à gauche et sortez.

Dans la prochaine zone, descendez (à gauche) et combattez deux autres gardes. Prenez la Fiole sacrée qui se trouve entre les caisses, montez les escaliers et affrontez un autre garde posté à droite. Examinez les caisses de droite, prenez une Gelée Orange puis suivez le couloir qui est au milieu. Prenez le contenu des deux coffres, rebroussez chemin et montez les escaliers par la gauche.

Après la scène cinématique dans laquelle vous faites la rencontre d'une jeune fille, vous affrontez deux gardes. Achevez-les puis suivez le couloir vers le nord. Avancez, combattez un garde et entrez dans le réfectoire par la porte de droite.

D'abord, descendez du coté droit de la pièce puis prenez l'oeuf près du cheminée. Avancez au fond à droite pour obtenir du curry qui permet de rétablir tous les points vitaux et magiques. Ensuite, sortez du réfectoire et continuez à avancer en direction du nord. Battez les gardes, prenez une Fiole vitale dans le coffre puis prenez les escaliers qui sont à gauche.

Prenez une Gelée de pomme dans le coffre, effectuez une sauvegarde et descendez le long du corridor. Combattez un garde et entrez dans le premier couloir, à gauche. Avancez au fond, éliminez le garde, prenez le contenu du coffre puis revenez au corridor précédent. Allez au sud et entrez dans la chambre de Flynn après la courte scène.

Boss : Zagi
Après la discussion avec la jeune fille, vous affrontez Zagi le premier boss du jeu. Pour le battre, effectuez des combos suivis d'une attaque spéciale. Utilisez les potions pour régénérer vos points vitaux, utilisez les attaques spéciales et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que la seconde phase du combat commence.

Dans cette seconde phase, utilisez la loupe magique et effectuez les mêmes attaques que précédemment. Toutefois, Zagi se trouve être plus fort que lors de la première phase. Par conséquent, soyez agile et effectuez des combos rapides.

Après le combat, équipez-vous des bottes de cuir et retournez à la chambre de Flynn. Récupérez une Gelée d'orange et une Gelée d'ananas dans le placard. Prenez une Gelée de pomme dans le tiroir qui est près de la porte, une Fiole sacrée dans le coffre qui est près du lit et sortez.

A présent, longez le corridor vers le sud, éliminez le garde et poursuivez à gauche. Après une scène, allez à gauche et avancez en direction du nord. Après la scène devant la chambre d'Estellise, cette dernière rejoint votre groupe. Consultez le menu et assignez la Pèlerine à Estellise. Avancez dans le corridor et prenez d'abord à droite. Avancez au fond, achevez le garde et activez le levier. Poursuivez à droite jusqu'au point de sauvegarde puis rebroussez chemin et continuez vers le nord du corridor. Éliminez un autre garde, avancez et prenez à gauche.

Battez un trio de gardes et descendez les escaliers. Avancez au sud et prenez la première entrée à droite. Éliminez un garde, activez le levier et revenez au couloir. Poursuivez au sud, prenez une Gelée de pomme et une Gelée d'orange dans les deux coffres puis approchez-vous de la statue. Après la courte discussion, tirez la statue vers la gauche et entrez par la trappe.

Les égouts de Zaphias

Dès que vous descendez dans les égouts, vous affrontez un groupe de plusieurs rats. Achevez-les puis prenez le

premier chemin à droite. Éliminez d'autres rats, prenez une Fiole Vitale et revenez sur vos pas. Descendez, allez de nouveau à droite, prenez une loupe magique puis allez à gauche. Descendez les marches, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et poursuivez à droite. Tirez la caisse pour vous frayer un chemin vers le coffre et prenez une Fiole sacrée.

Avancez vers le sud, déplacez une autre caisse et récupérez 150 Gald dans le coffre. Ensuite, allez d'abord à gauche, éliminez des rats et prenez 200 Gald dans le coffre. Revenez sur vos pas, allez maintenant à droite et descendez les marches. Suivez le chemin, allez à droite au croisement et récupérez une Gelée orange dans le coffre. Retournez au croisement, suivez le chemin du sud, déplacez une caisse et grimpez à l'échelle.

Quartier général

Après la scène cinématique, allez au sud du chemin et courez jusqu'au point de sauvegarde qui se trouve au fond. Effectuez une sauvegarde, descendez les marches et allez au sud de la cour.Après la scène avec les trois gardes, descendez la pente et rejoignez le quartier inférieur. Après une nouvelle scénette, avancez vers le sud-est de la cour et regardez d'autres scènes.

Les plaines de Mayoccia

Maintenant que vous êtes sur la carte du monde, partez au nord et attaquez les monstres que vous rencontrerez pour améliorer votre niveau. Repérez un tronc d'arbre au nord, examinez-le et prenez ce qu'il contient. Ensuite, suivez le chemin des calices, qui mène vers le nord, et entrez dans le Bastion de Deidon.

Le Bastion de Deidon

Après la scène cinématique, revenez voir le marchand qui est à droite et achetez plusieurs objets. Ensuite, allez au sud-ouest près des tentes, prenez une loupe magique et une Gelée d'orange entre les caisses. Enfin, remontez la pente et dirige-vous vers la grande porte. Après la scène, retournez aux tentes afin de déclencher une nouvelle cinématique. Ensuite, revenez à la carte du monde et partez à l'ouest. Eliminez d'autres monstres, avancez jusqu'au fond de la carte et rejoignez Les bois de Quoï.

Les bois de Quoï

Après la scène cinématique, avancez jusqu'au croisement de la forêt et allez d'abord à droite. Récupérez une Gelée de pomme dans le coffre, revenez au croisement et continuez au nord. Au prochain croisement, ignorez le chemin de droite et suivez d'abord le chemin vers le nord. Eliminez le monstre, prenez un Diadème en fer dans le coffre et équipez-en Estelle. Revenez au croisement, allez cette fois-ci à droite et avancez.

Après une autre scène, allez à gauche et prenez la Loupe magique dans le coffre. Allez au sud, examinez le buisson et récupérez un oeuf et du pain. Effectuez une sauvegarde, allez à droite et récupérez une Pèlerine, ainsi qu'une Cotte rigide dans les deux coffres.

Par la suite, des évènements se précipitent et vous obtenez le Livre des monstres. Prenez une Fiole vitale dans le coffre, avancez en direction du nord et quittez cette forêt. Avancez au nord-ouest de la plaine, repérez le grand arbre se trouvant en plein milieu du village et entrez.

La ville des fleurs : Halure

Après la scène cinématique, entrez dans la maison qui se trouve à droite et prenez une Gelée d'orange dans les boites de droite. Examinez l'arbre qui est au fond, prenez une loupe magique et sortez.

Traversez le pont, accédez à l'auberge et montez à l'étage. Entrez dans la seconde pièce à gauche, prenez une Gelée de pomme sur la table et sortez. Descendez, effectuez une sauvegarde et quittez l'auberge. Allez à gauche pour déclencher une scène puis approchez-vous de la pente pour en déclencher une autre.

Une fois que vous aurez repris le contrôle de Yuri, remontez la pente et approchez-vous de l'arbre. Ensuite, descendez et allez au marchand qui se trouve à gauche du pont. Après la discussion, parlez à Karol près du pont et retournez

devant de la maison du maire. Discutez avec le maire et obtenez une Pétale de Luluria. Ensuite, quittez le village et dirigez-vous vers la forêt de Quoï.

Forêt de Quoï

Retournez jusqu'au point de sauvegarde et obtenez le Fruit de nia. Revenez à droite pour sauvegarder, allez ensuite à gauche et prenez une loupe magique dans le coffre (au nord du chemin). Ensuite, allez au sud et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Grizzly mauve
Pour battre ce Grizzly, effectuez des combos et enchainez avec des attaques spéciales. Fuyez ces ripostes, courez et recommencez vos assauts à nouveau. Répétez cette méthode d'attaque jusqu'à ce que le boss soit battu.

Ensuite, récupérez la griffe de Grizzly mauve, retournez à la ville des fleurs et effectuez une sauvegarde en chemin.

La ville des fleurs : Halure

Dirigez-vous vers le marchand et synthétisez la Fiole de nectar. Ensuite, traversez le pont et remontez la pente pour rejoindre l'arbre. Après la scène cinématique, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et récupérez leur contenu. Ensuite, descendez et rejoignez la maison du maire. Enfin, quittez la ville et suivez le chemin au nord-est jusqu'à Aspio.

La ville interdite des érudits : Aspio

Avancez et approchez-vous des gardes pour déclencher une scène. Allez à gauche et essayez d'ouvrir la porte. Une fois que Karol arrive à crocheter la serrure, entrez et accédez à la bibliothèque d'Aspio. Montez les marches, parlez à l'homme qui est à droite et reposez-vous. Discutez avec la marchande qui est juste à gauche, montez les escaliers suivants et trouvez une autre sortie.

Maintenant que vous êtes dans la ville, allez à droite et prenez les escaliers en bois. Approchez-vous de la porte pour déclencher une scène et laissez Karol l'ouvrir. Examinez les livres qui sont par terre pour déclencher une scène. Ensuite, montez à l'échelle et examinez le tas de livres, juste à droite. Examinez le dressing de Rita (un peu plus loin), sortez de la maison et quittez la ville. Dirigez-vous à l'est et entrez dans les ruines de Shaikos.

Les ruines de Shaikos

Avancez vers la statue qui se trouve à gauche des escaliers, révélez le passage secret et descendez. Après la courte scène, descendez jusqu'au croisement et traversez d'abord le pont au sud. Eliminez l'ennemi, prenez une Cape ambrée pour Rita et revenez sur vos pas.

A présent, descendez les escaliers de gauche et prenez le contenu du coffre se trouvant en bas à gauche de la plateforme. Ensuite, remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Continuez à droite et examinez le Blastia pour déclencher une autre scène. Suivez l'instruction qui s'affiche pour allumer le Blastia.

Par la suite, revenez sur vos pas et affrontez les sentinelles. Descendez vers la plateforme, apprenez les " Combats surprise " et les " Combats avec avantage " puis prenez les nouveaux escaliers au nord.

Eliminez les monstres que vous apercevez, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et allez à gauche. Avancez au fond, descendez les escaliers au nord et allez à gauche.

Dans cette section, suivez le chemin des escaliers de gauche et éliminez les ennemis que vous apercevez. Prenez ensuite les escaliers qui sont au milieu, allez à gauche juste après le pilier et allumez le Blastia. Rebroussez chemin et rejoignez maintenant l'autre Blastia à gauche. Ouvrez d'abord le coffre, prenez l'Ohka et attribuez-la à Repede. Allumez le Blastia, prenez le chemin qui vient de se créer puis récupérez une Chaine dans le coffre et donnez-la à Rita. A présent, avancez d'abord au sud et activez le Blastia se trouvant sur une plateforme lointaine. Rebroussez chemin, grimpez aux escaliers qui viennent de se former et ouvrez le coffre. Récupérez une Epée longue, donnez-la à Yuri puis retournez au dernier croisement. Enfin, prenez les escaliers qui sont au nord et quittez cet endroit.

Allez en premier à gauche et ouvrez le coffre caché au fond. Prenez la grande Hache et offrez-la à Karol. Revenez sur vos pas, allez à droite et sauvegardez votre progression. Ignorez les escaliers pour l'instant et continuez à droite. Éliminez l'ennemi que vous apercevez, avancez légèrement vers le nord et activez le Blastia qui est dissimulé dans la poutre.

Maintenant, suivez le chemin qui mène au nord et prenez les escaliers d'en face. Activez le Blastia, revenez sur vos pas et prenez les escaliers qui sont au nord-ouest. Récupérez le contenu du coffre (au fond), activez un second Blastia et rebroussez chemin. Allez au sud-ouest, suivez le chemin et activez un nouveau Blastia. A présent, revenez jusqu'aux escaliers qui viennent de se former et éliminez les sentinelles en chemin.

Boss : Goliath
Ce boss dispose d'attaques très puissantes. Pour cela, essayez de garder Estelle et Rita loin de son champ de tir pour qu'elles puissent constamment soigner vos blessures. Aussi, utilisez les objets de soin si vous êtes blessés. Effectuez de longs combos, enchainez avec des attaques spéciales et infligez-lui un maximum de dégâts. Esquivez ses ripostes dévastatrices, attaquez-le et achevez-le.

Maintenant, revenez sur vos pas tout le long du chemin. Quittez les ruines et retournez au village d'Aspio.

La ville interdite des érudits : Aspio

Dès votre arrivée, une scène se déclenche et vous recevez un passeport de la part de Rita. Entrez dans la ville, montez les marches et allez à droite jusqu'à la baraque de cette dernière. Après la scène et la discussion, sortez de la ville et retournez vers Halure.

La ville des fleurs : Halure

Après la scène, parlez avec l'homme qui se trouve près du marchand et acceptez de nouvelles idées de synthèse. Ensuite, allez au marchand et achetez plusieurs objets, plusieurs Fioles et potions. Rejoignez l'arbre de Halure et discutez avec Rita. Examinez le tronc de l'arbre, prenez une Fiole vitale et rejoignez l'auberge pour vous reposer et sauvegarder.

Par la suite, quittez la ville et préparez-vous à affronter les deux gardes qui vous pourchassent. Apprenez comment effectuer des " attaques Hors limites " et gagnez le combat contre les gardes. Ensuite, quittez la ville et suivez le chemin qui mène au nord-ouest jusqu'à la colline d'Emhead.

La colline d'Emhead

Après la scène cinématique, suivez le chemin vers le nord et regardez la scène qui se déclenche. Maintenant que vous êtes à côté du chemin, avancez jusqu'au croisement et continuez tout droit. Après une scène avec les plantes, avancez en haut à gauche et récupérez une Francisque de lancer, dans le coffre. Revenez sur vos pas jusqu'au premier croisement près des plantes et allez d'abord à gauche. Prenez une Fiole de poison dans le coffre puis prenez le chemin de droite. Descendez jusqu'au croisement et allez à droite.

Avancez jusqu'au croisement se trouvant près des plantes et allez d'abord à droite. Éliminez l'ennemi, prenez une Gelée mixte dans le coffre et revenez à la bifurcation. Avancez au nord jusqu'à un nouveau croisement et prenez à gauche. Éliminez les ennemis (), prenez un Foulard dans le coffre, donnez-le à Rita et revenez sur vos pas.

Suivez à présent le chemin de droite, éliminez les ennemis et récupérez les Fioles vitales dans le coffre. Poursuivez le chemin vers le nord-ouest et sauvegardez votre progression.

Allez au nord, prenez un Tama-hagane dans le coffre, donnez-le à Repede et revenez sur vos pas. Allez à gauche du point de sauvegarde, équipez Yuri avec le Fétiche de poison et préparez-vous à combattre un boss juste après la scène.

Boss : Gattuso
Le combat contre cette bête féroce est très difficile. En effet, Gattuso est très rapide et puissant. Il utilise des attaques

magiques empoisonnées. Lors du combat, éliminez d'abord les deux petits ennemis puis occupez-vous du grand loup. Effectuez des combos d'attaques et enchainez avec des attaques puissantes. Gardez Estellise loin du combat pour qu'elle puisse lancer des sorts de soin. De temps à autre, utilisez des potions pour guérir du poison puis reprenez les assauts jusqu'à ce que le boss soit battu.

Une fois que Gattuso est battu, sauvegardez votre partie et allez à gauche. Suivez le chemin de la montagne, prenez une Gelée d'orange dans le coffre et avancez jusqu'au croisement. Suivez d'abord le chemin de droite, puis allez en direction du nord et récupérez le contenu des trois coffres. Retournez au croisement, allez au sud et sortez par la gauche. Suivez le chemin vers l'est jusqu'à ce que vous atteigniez la ville populaire de Capua Nor.

La ville populaire Capua Nor

Après la scène cinématique, allez au nord et descendez les escaliers pour y affronter trois nouveaux ennemis.

Dans ce combat, vous affrontez seul trois ennemis qui possèdent environ 2000PV. Pour gagner la bataille, vous devez vous concentrer sur un seul ennemi à la fois. Ne les laissez pas vous encercler, attaquez un seul ennemi et utilisez les Attaques Hors limite. Utilisez les Gelées pour soigner vos blessures et reprenez les assauts.

Après la scène, repérez le marchand se trouvant dans le coin des escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans l'auberge de droite. Reposez-vous et entrez dans la pièce qui se trouve au fond. Après la scène cinématique, allez d'abord à droite et repérez le canard mobile. Examinez-le pour acquérir une nouvelle recette avant d'aller à gauche puis au nord. Approchez-vous de la fenêtre ouverte et acceptez de faire une partie de dés.

Si vous remportez trois manches, vous gagnez une Gelée de pomme, une Gelée d'orange, une Gelée aléatoire et Rita obtiendra le titre: Nouveau maître des dés.

Ensuite, revenez sur vos pas et remontez la pente de gauche. Approchez-vous des gardes pour déclencher une petite scène puis rebroussez chemin. Discutez avec quelques habitants puis essayez de quitter la ville pour déclencher une scène.

Suivez le chemin de droite et remontez sur la plaine de gauche. Repérez une licorne entre les arbres et approchez-vous d'elle pour déclencher un combat.

Boss : Rhybgaro
Ce combat est assez facile. Effectuez des attaques successives et puissantes. Utilisez les soins, des potions et attaquez-la constamment.

A présent, retournez à Capua Nord et regardez la scène cinématique. Sauvegardez votre progression, entrez dans l'auberge et accédez à la chambre de Flynn. Ensuite, sortez de l'auberge, remontez la pente par la gauche et rendez-vous au magistrat.

Après la scène, examinez les arbres à gauche, prenez un Fétiche de paralysie et une Fiole de panacée et approchez-vous de la fenêtre. Après la courte scène, éliminez d'abord les monstres et entrez par la porte à droite. Suivez le corridor jusqu'à la nouvelle pièce, prenez l'épée de chevalier et le fouet en cuir dans les coffres et revenez à la première pièce.

A présent, entrez par la porte au nord, suivez le couloir et atteignez une autre pièce. Après la scène, récupérez le Gladius se trouvant dans le coffre en bas à gauche et accédez à la porte de droite. Suivez le corridor jusqu'à la pièce puis éliminez tous les ennemis qui s'y trouvent. Récupérez une petite clé, un Kotaro dans le coffre de droite et retournez à la pièce précédente. Ouvrez la porte au nord et suivez le corridor. Éliminez les ennemis pour récupérer une petite clé à loup. Maintenant, retournez à la pièce précédente et utilisez la clé pour ouvrir la porte qui se trouve à gauche. Suivez le couloir, entrez et avancez à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, avancez vers le nord et montez les escaliers pour déclencher une nouvelle scène.

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, récupérez la natte dans le coffre, sauvegardez votre partie puis descendez les escaliers. Après la scène, vous êtes sur le bateau du magistrat et vous devez éliminer de nouveaux ennemis. Ces derniers ne sont pas difficiles mais effectuez des attaques puissantes et scannez-les. Ne gaspillez pas les potions, vous

en aurez besoin contre le boss qui va suivre. Après quelques batailles, une scène se déclenche et le combat contre un ancien adversaire commence.

Boss : Zagi
Le combat contre Zagi est assez difficile car ce dernier est très rapide et effectue des combos puissants. Par conséquent, restez toujours sur vos gardes, bloquez ses attaques puis enchainez avec un long combo puissant. Faites attention aux sorts de paralysie qu'il lance et utilisez rapidement les potions pour guérir. Dès que la jauge de Hors limites est pleine, déclenchez cette attaque. Répétez les assauts, restez toujours sur vos gardes et battez ainsi Zagi pour la seconde fois.

La ville portuaire : Capua Torim

Après la scène, examinez le gros poisson bleu près du phare pour faire apparaître le Chef miracle. Il vous apprendra la recette du poulet grillé avec des frites. Ensuite, entrez à l'intérieur du phare et montez à l'étage supérieur. Sortez au balcon, ouvrez la caisse en bois qui est à droite et obtenez une Fiole sacrée. Sortez du phare et montez aux escaliers qui sont à gauche. Fouillez les caisses de droite, prenez une Gelée aléatoire et continuez sur votre gauche. Examinez les caisses et le tonneau près de la maison et récupérez une Fiole de poison.

A présent, montez les escaliers à gauche et poursuivez le chemin. Parlez à la fille sur le banc et apprenez de nouvelles suggestions de synthèse. Faites le plein d'objets et d'armes dans le magasin du coin. Ensuite, allez à gauche et entrez dans l'auberge. Reposez-vous puis entrez dans la pièce de gauche. Fouillez les tiroirs pour obtenir trois loupes magiques et une natte. Sortez, entrez dans la pièce de droite pour déclencher une scène. Par la suite, sauvegardez votre partie, quittez l'auberge et allez à droite. Discutez avec Raven près des bancs puis allez à gauche et quittez Capua Torim.

Les plaines de Tolbyccia

A présent, utilisez les loupes magiques pour scanner les nouveaux ennemis de la région et suivez le chemin sinueux entre les montagnes. Traversez le pont puis allez au nord pour retrouver la ville détruite.

La ville détruite : Caer Bocram

Après la scène, avancez au nord et examinez le Blastia au milieu. Récupérez trois Fioles de paralysie en haut à droite et continuez votre chemin à gauche. Récupérez une Epée rapière dans le coffre près de la maison, donnez-la à Estellise et poursuivez à gauche. Trouver un autre coffre en chemin et prenez le Chapeau de paille qu'il contient. Ensuite, avancez à gauche jusqu'à la trappe et descendez.

Après la scène, utilisez l'Anneau du sorcier sur le mécanisme qui est à gauche et activez-le. Sortez de la trappe, rebroussez chemin et entrez dans la maison qui se trouve au fond à droite. Examinez la bibliothèque du fond et apprenez l'indice " mot de passe 1 ". Examinez aussi le mur de droite et prenez une Gelée d'orange.

A présent, sortez de la maison et rejoignez le Blastia qui se trouve au milieu de la cour.
Utilisez l'Anneau sorcier pour l'activer, mettez-vous sur le Blastia et choisissez " Avancer " pour poursuivre.

Allez à gauche, entrez dans l'immeuble et descendez via les escaliers de gauche. Sauvegardez votre partie et retournez au rez-de-chaussée. Allez à droite entre les tables, prenez la Fiole de limite dans le coffre puis montez à l'étage supérieur en prenant les escaliers au nord. Récupérez une Robe de Cocktail et une Ceinture géante dans les deux coffres et sortez via la porte de droite. Activez le Blastia, mettez-vous dessus et choisissez " Aller à gauche ".

Avancez à gauche jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, apprenez la technique " Frappe fatale " lors d'un combat et dirigez-vous maintenant tout au bout, à gauche. Affrontez un autre monstre pour gagner 3000 Galds puis montez les escaliers et entrez dans la maison. Récupérez la Fiole vitale dans le coffre, la Fiole de paralysie dans la bibliothèque au fond à gauche puis sortez.

Revenez sur vos pas et dirigez-vous à présent au fond à droite. Entrez dans la maison, examinez la bibliothèque et gagnez 1000 Galds. Par la suite, descendez les escaliers, fouillez la bibliothèque de droite et trouvez ainsi l'indice " mot de passe 2 ". Prenez le Ruban violet dans le coffre et quittez la maison. Maintenant, revenez à gauche et entrez dans la

maison qui se trouve au milieu. Ouvrez le coffre à droite, prenez le Corbeau sacré et ignorez l'échelle pour l'instant.

Sortez de la maison, allez à gauche et repérez le Blastia. Activez-le, montez dessus et choisissez " Avancer ". Allez au fond à gauche et prenez la Hache de guerre dans le coffre. Entrez dans la maison, examinez le coin supérieur gauche et prenez la natte. Prenez une Brume magique dans le coffre qui se trouve en haut à droite et sortez. Sautez depuis le rebord sud, descendez au niveau précédent puis refaites tout le trajet jusqu'à l'échelle que vous aviez ignoré plus tôt.

Cette fois, grimpez à l'échelle, activez le Blastia et choisissez d'abord " Aller à droite ". Prenez le Tsurugi dans le coffre puis sautez vers le bas et revenez au Blastia. Choisissez maintenant " Avancer " et entrez dans la maison de gauche. Montez à l'étage supérieur, examinez la bibliothèque qui est à droite et trouvez l'indice " mot de passe 3 ". Ensuite, récupérez le Cuir lamellaire dans le coffre et sortez.

Descendez via le rebord de droite et revenez jusqu'au point de sauvegarde. Effectuez une sauvegarde puis descendez les escaliers circulaires. Approchez-vous de la machine à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, examinez le tableau de commande et entrez le mot de passe SOLEIL pour ouvrir la porte en fer. Avant d'entrer et d'affronter le boss, remontez les escaliers pour sauvegarder puis redescendez. Entrez par la porte que vous venez d'ouvrir et regardez la scène.

Boss : Géant redouté
Le combat débute avec Yuri seulement. D'abord, évitez les attaques du monstre et attendez que les alliés reviennent un par un. Vous avez plus de chance de battre le monstre si votre groupe est réuni. Le boss possède plusieurs attaques puissantes capables d'infliger d'importants dégâts. Utilisez les Artes de feu de Rita, les attaques Hors limite et infligez-lui un maximum de dégâts. Lorsque le géant se met sur ses pattes arrière, cela indique qu'il va frapper le sol violemment et provoquer un tremblement de terre. Attaquez-le rapidement pendant quelques secondes et fuyez avant qu'il frappe. Répétez cette stratégie jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après la scène cinématique, quittez le bâtiment et quittez les ruines pour déclencher une nouvelle scène.

La ville montante : Heliord

Après la scène, examinez le bout de tissu se trouvant près de la fenêtre pour apprendre la recette du poisson sauce miso. Sortez de la pièce, allez au sud et quittez le pavillon des chevaliers. A présent, vous serez séparé du groupe. Allez à gauche pour déclencher une scène puis, tentez d'entrer dans l'auberge. Vous allez à nouveau affronter les deux nigauds, Boccos et d'Adecor et les battre.

Boss : Adecor et Boccos
Vous allez apprendre comment attaquer avec des Artes explosifs et effectuer des attaques spéciales en mode hors limites. Lors du combat, débarrassez-vous d'Adecor en premier et de Boccos par la suite. Evitez de vous faire prendre en sandwich et n'oubliez pas de vous soigner si vous êtes blessé.

Ensuite, entrez dans l'auberge, prenez les escaliers et parlez au garde qui se trouve devant la porte. Revenez sur vos pas, descendez, parlez à l'aubergiste et choisissez de vous reposer. Après la scène, discutez avec Kozakura (assis sur le banc) et achetez de nouveaux objets auprès du marchand.

Par la suite, sortez de l'auberge et examinez le Blastia qui est au centre de la ville. Maintenant qu'Estelle à rejoint le groupe, entrez dans le pavillon des chevaliers et avancez au nord. Entrez dans la pièce, parlez avec Flynn puis sortez du bâtiment pour déclencher une scène. Après la scène, allez à gauche et discutez avec Karol. Descendez les marches, parlez à l'aubergiste et retournez voir Estelle pour une nouvelle scène.

Lors des conversations, le chevaucheur de dragon apparaitra à nouveau. Ensuite, retournez vers le Blastia se trouvant au centre ville et regardez la scène. Enfin, vérifiez votre inventaire d'objets, retournez chez le marchand si nécessaire et allez à gauche pour quitter la ville.

Nord de Tolbyccia

A présent, allez au nord-ouest vers la plage et traversez le pont. Ensuite, allez à l'ouest et repérez la ville de Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Entrez dans le marché Fortune de Darghnest qui se trouve juste à droite. Parlez au marchand, achetez de nouveaux équipements et discutez avec Kozukora pour apprendre de nouvelles suggestions de synthèse. Ensuite, sortez et allez à gauche vers l'auberge. Reposez-vous et sauvegardez votre progression.

Ensuite, sortez de l'auberge et allez au nord vers le centre ville pour déclencher une scène. Par la suite, allez au sud et combattez les groupes de monstres qui vous attaquent. Après une scène cinématique, retournez au centre ville et allez à l'ouest. Repérez la Taverne Sagittaire et entrez.

Entrez dans la pièce de droite et examinez le tiroir du bas trois fois de suite. Récupérez ainsi une Fiole sacrée, une Fiole maudite et une Fiole de limite. Retournez dans la taverne repérez un tiroir dans le mur de gauche. Ouvrez-le trois fois de suite et récupérez ainsi une Fiole de panacée, une Gelée d'orange ainsi qu'une Gelée de pomme.

Ensuite, sortez de la taverne et allez à gauche. Approchez-vous du panneau de contrôle du Blastia de barrière pour voir une scène. Après cela, vous allez devoir combattre un groupe d'assassins.

Boss : Bronze et Zinc
Effectuez des attaques puissantes, utilisez les Artes explosifs et battez ces deux boss. Le combat est assez facile.

Maintenant, retournez au centre ville et poursuivez au nord. Discutez avec le garde puis entrez dans le PC de l'Union après la scène. Examinez la boule jaune en haut à droite pour faire apparaître le Chef miracle, apprenez la recette du minestrone puis sortez. Allez au sud de la ville, rentrez à l'auberge pour sauvegarder puis allez à gauche en sortant afin de quitter la ville.

Deuxième partie

Nord de Tolbyccia

A présent, allez à gauche et repérez une forêt obscure au milieu des bois. Entrez ainsi dans la forêt de Keiv Moc.

La forêt de Keiv Moc

Après la scène durant laquelle Raven rejoint le groupe, suivez le chemin vers le nord. Eliminez les ennemis et montez sur le tronc d'arbre. Après une courte scène, suivez le chemin qui est au sud puis avancez pour déclencher une autre scène. Ensuite, suivez le tronc jusqu'au bout et ouvrez les deux coffres. Donnez le Fouet en chaîne à Rita, l'Epée bâtarde à Karol et revenez sur vos pas jusqu'au croisement.

Prenez à gauche puis au sud, ouvrez le coffre et récupérez une Estoc. Allez tout à gauche pour trouver une Gelée d'orange puis revenez sur vos pas. Allez au nord à présent, prenez à gauche au croisement. Avancez jusqu'à la prochaine bifurcation et allez en premier lieu à gauche. Suivez le chemin, prenez les deux Fioles de faiblesse au passage et montez sur le tronc d'arbre, au nord. Récupérez une patte de lapin, rebroussez chemin jusqu'à la bifurcation et suivez à présent le chemin du sud. Récupérez deux Fioles de poison en chemin et poursuivez la route jusqu'à la prochaine section.

Avancez jusqu'qu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie. Poursuivez vers le nord, examinez le coffre et affrontez-le (il va prendre vie) pour obtenir une Fiole de limite.

Ensuite, Montez sur le tronc à gauche et avancez jusqu'au croisement. Suivez le chemin de gauche, récupérez les Fioles d'esprit dans les coffres en chemin et continuez jusqu'au second croisement. Prenez à gauche jusqu'au point de sauvegarde puis changez de leader, de formation et de stratégie. Placez Rita et Estelle à l'arrière, demandez au second attaquant d'être plus agressif et préparez-vous à affronter un boss. Rejoignez la clairière pour déclencher une scène.

Boss : Gigalarve
Effectuez des attaques puissantes et utilisez le hors limites dès que possibles. Utilisez aussi les Artes explosifs dès que

l'occasion se présente. Si vous manipulez Raven, vous pourrez lancer des attaques en gardant vos distances. Une fois que les PV du boss baissent de moitié, il est susceptible de vouloir se soigner en plantant son dard dans l'espèce de flaque d'eau présente dans la zone de combat. Utilisez alors les Artes pour l'empêcher et attaquez-le à nouveau.

Après lecombat et la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la section précédente et assistez à une nouvelle scène. Ensuite, quittez la forêt et retournez à Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Allez à l'auberge, achetez des équipements, des potions, reposez-vous, sauvegardez et sortez. Allez au nord de la ville et entrez dans le PC de l'Union. Avancez tout droit vers la chambre du Don et regardez la scène.

Sortez du PC et avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. Par la suite, retournez au PC de l'union et entrez par la porte de gauche. Approchez-vous de Flynn pour une scène. Ensuite, sortez de la prison et revenez au centre ville. Après une autre scène, allez à droite pour retrouver Rita et Repede. Par la suite, une autre longue scène se déclenche et vous vous retrouvez dans la tour des rouages.

La tour des rouages : Ghasfarost

Après la scène cinématique, vous devez affronter plusieurs bandits. Dès que votre jauge de hors limites est pleine, utilisez-la pour les achever rapidement.

Après le combat, une autre scène se déclenche et vous rencontrez Judith. D'abord, allez au nord, prenez la Gelée mixte et de la Fiole vitale dans les coffres. Entrez dans la pièce du haut, à droite, récupérez un Spécifique dans le coffre et récupérez trois loupes magiques dans les caisses de droite.
Retournez dans la pièce principale, allez en bas puis à gauche, examinez le point lumineux vert et prenez l'Anneau de sorcier nv2. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche, récupérez votre équipement, une Gelée d'ananas et rebroussez chemin. Approchez-vous du marchand qui vient d'apparaitre, renouvelez votre stock puis entrez dans la pièce de droite. Sauvegardez votre progression puis revenez.

Maintenant, tirez sur le levier qui se trouve près du marchand pour faire descendre les marches. Montez à l'étage via ces marches et prenez le Duo limite des mains de Judith. Ensuite, allez vers le nord et récupérez la tenue de combat qui se trouve dans le coffre au milieu.

Entrez dans la pièce qui est en haut à gauche et examinez les mannequins pour obtenir un Manteau de cuir. Sortez de la pièce, repérez le coffre au sud et prenez la Hache en croissant. Par la suite, allez au sud et prenez l'une des sorties pour déclencher une scène.

Après la scène, escaladez l'une des échelles et rejoignez l'étage supérieur. Examinez les caisses à gauche, récupérez les trois Fioles sacrées puis prenez la Ceinture rivetée dans le coffre de droite.

Avancez au nord et accédez à la prochaine section. Dès que vous entrez dans la pièce, utilisez l'anneau et tirez sur le rouage qui se trouve à droite des escaliers. Montez pour déclencher une scène. Récupérez un Kurama, donnez-le à Repede et montez à l'étage supérieur. Tirez sur le rouage à droite, montez au niveau suivant et débarrassez-vous du Golem à rouages pour obtenir une Gelée d'orange. Tirez sur le rouage de gauche puis descendez de deux étages (là où vous aviez acquis le Kurama). Activez le rouage puis remontez et prenez les escaliers qui viennent d'apparaitre.

Montez au premier niveau, récupérez un Dragon bleu et donnez-le à Yuri. Ensuite, poursuivez à droite et activez le rouage. Montez à l'étage suivant, ouvrez le coffre et récupérez la Corne de magicien. Puis, allez à droite et tirez sur le rouage pour baisser la grille qui bloque le chemin vers le " Moulin à vent ", en bas. Descendez au premier niveau et examinez le moulin à vent. Discutez avec le Chef miracle, apprenez une nouvelle recette puis activez le rouage qui se trouve à proximité.
Maintenant, montez d'un étage puis allez à gauche. Suivez le nouveau le chemin et activez deux nouveaux rouages. Ensuite, montez au dernier étage de la zone, activez les deux rouages qui sont à gauche et poursuivez vers la prochaine zone.

Récupérez une Cape bénite dans le coffre à droite puis montez au second étage. Activez le rouage sur la droite et

descendez à l'étage précédent. Activez le rouage qui est en bas à droite, descendez à l'étage inférieur et activez le rouage sur votre gauche.

A présent, remontez d'un étage et activez le rouage de gauche. Montez à nouveau d'un étage et actionnez le rouage de gauche. Atteignez le dernier niveau, récupérez le Marteau à pointes dans le coffre et actionnez le rouage de gauche, ainsi que deux autres à droite.

Descendez d'un niveau et activez le dernier rouage de la zone. Prenez les escaliers pour quitter cette section de la tour. Récupérez une Gelée de citron et un Arc puissant dans les deux coffres de droite et sauvegardez votre partie.

Montez les marches, prenez l'Hallebarde dans le premier coffre, une Cape de voleur et un Emblème du guerrier dans les deux autres. Eliminez les ennemis qui vous entourent, soignez tous vos personnages et sauvegardez à nouveau. Ensuite, prenez l'ascenseur à gauche et préparez-vous à affronter Barbos.

Boss : Barbos
Pour battre Barbos, vous devez d'abord détruire les quatre ponts afin de l'empêcher d'appeler des renforts. Pour cela, attaquez les quatre leviers et détruisez ainsi les ponts. Toutefois, restez sur vos gardes et éliminez les ennemis qui rappliquent.

Une fois que les renforts sont neutralisés, éliminez les magiciennes. Concentrez-vous sur ces ennemis et achevez-les. Ensuite, dégommez les ennemis restants afin de vous focaliser sur le boss.

Faites attention à ses attaques, esquivez-les ou bloquez-les et enchainez avec des combos d'attaques puissantes. Montez votre jauge de Hors limites au niveau 2 et déclenchez cette attaque dès que l'occasion se présente. Les Artes explosifs seront d'une grande utilité dans ce combat alors utilisez-les aussi.

Après le combat, une scène se déclenche et vous obtenez le noyau d'Aque Blastia. Lorsque vous regagnez le contrôle de Yuri, allez au sud-ouest et retournez à Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Entrez dans l'auberge pour acheter des équipements et sauvegarder. Ensuite, approchez-vous de la foule puis reposez-vous à l'auberge pour déclencher de nouvelles scènes. Lorsque vous êtes réveillé le matin, effectuez une sauvegarde et allez à l'entrée de la ville. Après la scène, accédez à la carte du monde.

Carte du monde

Allez vers l'Est, traversez le pont puis dirigez-vous au sud. Quelques scènes se déclencheront en chemin. Lorsque vous décidez de vous reposer, discutez avec tous les personnages puis reposez-vous. Ensuite, rejoignez la carte du monde et poursuivez à l'Est jusqu'à la ville montante d'Heliord.

La ville montante : Heliord

Après la scène, allez au magasin, faites le plein d'objets et reposez-vous. Durant la nuit, sortez de l'auberge, rejoignez Judith (à gauche) et discutez avec elle. Au matin suivant, rejoignez le Blastia central pour déclencher une scène. Par la suite, parlez au garde qui se trouve à côté de l'élévateur au sud pour déclencher une autre scène.

Après la scène, vous allez choisir entre les trois femmes pour distraire le garde.
Il est préférable de choisir Judith. Toutefois, vous devez retourner au magasin pour créer un costume spécial pour l'occasion. Si vous n'avez pas les composants, vous pourrez les trouver sur les monstres éparpillées aux alentours de la ville.

A présent, retournez à la place centrale pour déclencher des scènes. Ensuite, choisissez de déguiser Yuri ou Karol en chevalier. Regardez les scènes et suivez le garde jusqu'au PC des chevaliers pour déclencher une nouvelle cinématique.

Dès que Rita rejoint le groupe, allez à gauche pour une autre conversation. Ensuite, sauvegardez votre partie à

l'auberge et prenez l'élévateur. Allez au sud puis à droite et préparez-vous à affronter un boss après la scène.

Boss : Yeager
D'abord, attaquez les hommes de main de Yeager et achevez-les. Utilisez les Artes explosifs ainsi que les attaques Hors limites puis concentrez-vous sur le boss en question. Ce dernier utilise un fusil et vous tire dessus dès que l'occasion se présente. Par conséquent, restez toujours à proximité de votre ennemi et effectuez constamment de longs combos pour lui infliger un maximum de dégâts sans lui laisser la possibilité de profiter de son avantage. Une fois qu'il est battu, une scène se déclenche et vous quittez la ville d'Heliord. A présent, allez à Capua Torim pour que Raven rejoigne le groupe en chemin.

La ville portuaire : Capua Torim

Dès votre arrivée, montez les marches et entrez dans l'auberge. Sauvegardez et parlez avec la réceptionniste pour vous reposer. Après la scène, cherchez tous les membres de votre équipe et discutez avec eux. En effet, Karol et Rita se trouvent dans les deux pièces voisines. Repede est à l'extérieur, Estelle est près des toboggans, Raven se trouve à proximité des docks et Judith est postée près de la sortie de la ville. Une fois que ceci est fait, retournez à l'auberge pour vous reposer.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression et dirigez-vous vers le quai. Vous assisterez à une scène en chemin. Ensuite, descendez les escaliers et allez à droite pour déclencher une scène. Par la suite, rejoignez le quai et parlez avec la femme qui se trouve à gauche deux fois de suite pour prendre le large.

Dirigez-vous au nord jusqu'à ce que vous soyez attaqué par des Tritons. Achevez-les, poursuivez au nord et déclenchez ainsi une autre scène durant laquelle un vaisseau fantôme s'arrête près du votre.

Le vaisseau fantôme : Atherum

D'abord, allez au nord, ouvrez le coffre et prenez le trident. Montez les marches à gauche, récupérez une Epée d'orge dans le coffre et descendez. Escaladez l'échelle au milieu, prenez le contenu du coffre qui est caché derrière la poutre puis descendez.

A présent, descendez les marches qui se trouvent près de l'échelle. Suivez le chemin vers la droite, éliminez les monstres que vous rencontrez et récupérez la Gelée de citron dans le coffre. Ensuite, prenez la Gelée d'orange dans le coffre et fouillez les caisses dans le coin nord est pour obtenir une Fiole vitale.

Entrez d'abord dans la pièce de droite, examinez les caisses à gauche, récupérez trois loupes magiques et une Fiole de sceau puis revenez à la pièce précédente.

Montez les escaliers, prenez le Xiphos de précision dans le coffre et entrez dans la pièce de gauche. Examinez la cuisine pour récolter les ingrédients d'une nouvelle recette. Allez au nord, examinez le coffre et battez-le. Récupérez ainsi un Spécifique puis sortez de la pièce.

Ensuite, entrez dans la pièce située au nord-est du hall. Eliminez les ennemis, récupérez un Takemikazuchi dans le coffre en bas puis quittez la pièce. Maintenant, montez les escaliers et récupérez la Fiole de limite au milieu. Entrez dans la pièce de droite, prenez une Fiole sacrée sur la table puis sortez et entrez dans la salle de gauche pour déclencher une scène.

Maintenant, vous utilisez les membres qui sont restés sur le bateau. Effectuez une sauvegarde et montez à bord du bateau fantôme. Grimpez à l'échelle et suivez le chemin du poteau brisé. Descendez de l'échelle, allez à droite et entrez par la porte. Avancez à gauche, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez l'autre groupe.

Après la scène, sauvegardez, récupérez la Gelée d'orange dans le coffre situé en haut à droite et entrez par la porte de gauche. Ouvrez un autre coffre, prenez la Fiole de limite et rebroussez chemin.

Montez les escaliers, ramassez 4000 Galds en examinant la bibliothèque et poursuivez à droite. Après la scène, examinez les deux tables et prenez la Gelée ainsi que le Chapeau pirate. Ensuite, approchez-vous du squelette pour

vous emparer de son petit coffre.
Affrontez quelques fantômes puis grimpez à l'échelle.

Récupérez le symbole sacré dans le coffre et retournez dans la cabine du capitaine. Sortez par la porte de gauche, examinez le coin supérieur gauche et installez une échelle. Descendez les deux ponts suivants puis installez une autre échelle au sud.

Enfin, retournez sur votre bateau pour déclencher des scènes et prenez le large pour atteindre Nordopolica. Explorez la zone ouest pour trouver cette ville.

La ville du colisée : Nordopolica

Après les scènes, traversez le pont au nord, montez les marches et entrez dans le colisée. Repérez le marché fortune à droite, faites le plein d'objets et poursuivez à droite. Entrez par la grande porte, repérez le trophée juste à droite de l'entrée et examinez-le. Apprenez une nouvelle recette et montez les escaliers. Parlez au garde posté à gauche puis retournez à l'auberge. Reposez-vous puis sauvegardez et sortez du colisée.

A présent, retournez au quai et faites la rencontre de Regaey. Retournez le voir dans le colisée près du Chef miracle et préparez-vous à participer à un tournoi. Avant de parler avec l'une des responsables des inscriptions près des marches, retournez sauvegarder votre partie puis inscrivez-vous.

Vous allez combattre trois différents gardes avant d'affronter le champion. Les premiers ne sont pas difficiles à battre. Dégommez-les puis affrontez le champion qui n'est autre que Flynn.

Après avoir échangé quelques coups avec Flynn, Zagi réapparait et vous provoque à nouveau en duel.

Boss : Zagi
Zagi est très rapide et puissant. Utilisez des attaques Hors limites, des Artes explosifs et réalisez de longs combos. Utilisez les potions si vous êtes gravement blessé, ordonnez à Estelle de soigner les membres du groupe et reprenez les assauts. Si votre niveau de guerrier est supérieur à 30, vous n'aurez pas du mal à gagner le combat.

Après les scènes, battez-vous contre les monstres du colisée. Eliminez deux d'entre eux et quittez ainsi l'arène. Retournez au marché pour faire le plein d'objets, sauvegardez votre progression et sortez de la ville par le sud.

La péninsule de Zadrack

Suivez simplement la route vers les montagnes de l'ouest. Sauvegardez et entrez dans la grotte.

Le creux de Cados

Après la scène, affrontez les membres de la Griffe de Léviathan et battez-les. Ensuite, suivez le chemin, récupérez une Fiole de sceau et une Fiole de limite dans les deux coffres. Avancez jusqu'à la bifurcation et suivez d'abord le chemin de droite. Éliminez les monstres, prenez un Plastron puissant dans le coffre puis revenez sur vos pas.

Allez maintenait à gauche et avancez jusqu'à une autre bifurcation. Ignorez le chemin de gauche, allez à droite jusqu'au croisement et allez d'abord à droite. Ouvrez le coffre, prenez l'Arc à pointes puis revenez et suivez l'autre chemin vers le nord.

Dans cette section, suivez d'abord le chemin de droite et ouvrez les deux coffres qui sont au fond. Récupérez un Harpon de guerre, une Aigue-marine et revenez sur vos pas. Suivez le chemin de gauche, récupérez un Rouleau de vengeur en chemin et continuez.

Après une courte scène, approchez-vous du point de sauvegarde et sauvegardez. Prenez le chemin de gauche, récupérez un Jiraiya dans le coffre du fond et revenez. Suivez maintenant le chemin de l'extrême droite, prenez une Perce-échine dans le coffre et rebroussez chemin.

A présent, suivez le chemin du milieu et virez aussitôt à droite. Avancez, récupérez le contenu du coffre, revenez sur

vos pas et suivez la route qui monte vers le nord.

Dans cette section, avancez jusqu'au nouveau point de sauvegarde et éliminez les ennemis qui bloquent le chemin. Equipez-vous de l'Aigue marine, sauvegardez et suivez le chemin.

Boss : Pteropus
Au début du combat, réalisez plusieurs longs combos jusqu'à ce que le spectre se désintègre et que les chauves-souris apparaissent. A ce moment, visez le chef de ces bêtes et attaquez-le avec toutes les attaques puissantes dont vous disposez. Une fois que ce chef est achevé, le reste du combat ne sera que plus facile. En effet, les monstres ne pourront plus reformer le spectre et seront plus vulnérables. Utilisez vos Artes explosifs pour leur infliger un maximum de dégâts.

Après le combat et la scène cinématique, récupérez une Tente simple dans le coffre qui est au sud, un Chapeau en argent dans le coin gauche et sortez par le nord.

Désert de l'ouest

Combattez les nouveaux monstres, utilisez des loupes magiques et entrez dans la ville qui se trouve au sud.

L'oasis du désert : Mantaic

Après la scène, vous devez patrouiller dans la ville et discuter avec tous les membres de votre groupe. Pour cela, avancez d'abord vers le nord, repérez un Cactus agité près de la maison et examinez-le. Apprenez la recette du curry du Chef miracle puis poursuivez au nord. Discutez avec Estelle, revenez près de l'auberge et discutez avec Raven. Allez à droite de l'auberge pour parler à Karol puis revenez et allez à l'ouest. Approchez-vous de la sortie ouest pour que Judith apparaisse et parlez-lui. Enfin, rentrez à l'intérieur de l'auberge et parlez à Rita.

Sortez de l'auberge et avancez à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, retournez à l'intérieur de l'auberge, sauvegardez et reposez-vous.

Au matin, vous recevez des gourdes de la part de l'aubergiste. Entrez dans le menu Etat, donnez les gourdes à tous les personnages et sortez. Allez au nord et approchez-vous du lac pour déclencher une scène. Ensuite, retournez voir le marchand pour acheter de nouveaux équipements. Entrez dans l'auberge pour sauvegarder votre partie puis quittez la ville par l'ouest.

Les sables de Kogorh

Lors de votre exploration, une jauge représentant votre niveau d'eau sera visible à droite de l'écran. Si cette jauge est vide, vos points vitaux commenceront à baisser jusqu'à ce que vous mouriez. Toutefois, vous pouvez remplir cette jauge grâce aux cactus éparpillés dans les sables. Evitez de vous battre lorsque vous êtes loin d'un oasis ou d'un cactus et chassez les créatures seulement si vous êtes près d'un point d'eau.

Zone 1

Avancez au sud-est du désert et trouvez un coffre renfermant une Flamberge. Retournez au sud-ouest, cherchez un autre coffre et récupérez un Stinger. Ensuite, examinez la zone centrale du désert et récupérez trois Fioles de pierre dans un coffre. Allez légèrement en bas à droite, récupérez l'Exécutrice dans le coffre et avancez au nord. Trouvez un coffre renfermant un Mizuchi au milieu, allez au nord-ouest et récupérez une Fiole de limite. Par la suite, retournez au nord-est, récupérez un Plastron de phénix dans le coffre et quittez cette zone par le nord.

Zone 2

Avancez rapidement au sud et récupérez un Tir rapide dans le coffre qui se trouve près du palmier. Entrez dans l'eau au sud-ouest, examinez les rochers et récupérez trois Pierres aériennes. Enfin, avancez au nord près du point de sauvegarde et prenez l'arme Emeute dans le coffre à gauche. Enfin, sauvegardez votre partie et quittez par le nord.

Zone 3

Allez au sud-ouest et récupérez un Ruban à rayures dans un coffre. Continuez vers le nord-ouest et récupérez un Ruban lumineux. Ensuite, avancez en direction de l'est et prenez le Diadème en argent. Allez au nord-ouest, trouvez un coffre près d'une colline et prenez une Cape d'eau ainsi qu'une Cape flamboyante. Enfin, avancez vers le nord-ouest et approchez-vous du coffre qui se trouve juste près du point de sauvegarde. Après la scène, allez au sud pour ouvrir le coffre et prenez le Ruban lumineux. Equipez vos personnages de ces nouvelles armes, retournez sauvegarder la partie et quittez la zone par le nord.
Boss : Brise-tout
Ce monstre possède quelques attaques de mêlée et utilise des projectiles. Il est aussi capable de changer le temps et passer du jour à la nuit. Ceci change ses capacités et ses faiblesses. En effet, il est vulnérable aux attaques d'eau durant le jour et aux attaques de feu durant la nuit. Toutefois, vous pouvez stopper l'inversement du jour et de la nuit en détruisant l'orbe qu'il crache. Attaquez dès que l'orbe sorte de sa bouche et détruisez-la rapidement. Utilisez constamment des attaques puissantes, les attaques Hors limite et restez sur vos gardes.

La ville de l'intérieur : Yormgen

Après les scènes cinématiques, vous vous réveillez dans une auberge. Examinez la petite statue en bois qui est située près de la porte et apprenez la recette des croquettes. Ensuite, examinez deux fois le lit qui est à gauche et récupérez un Sablier et un Omnidiviseur.

Sauvegardez votre progression, sortez de l'auberge et obtenez une Plume de Phaeroh. Ouvrez le coffre situé à droite de l'auberge et prenez la Fiole de limite. A présent, allez vers le nord et prenez à droite au croisement. Montez les escaliers, récupérez une Tente simple dans le coffre qui est à droite puis parlez à la jeune fille qui se trouve à proximité.

Après la scène, rebroussez chemin et suivez le chemin du nord. Entrez dans la maison du sage pour déclencher des scènes cinématiques. Puis, rentrez de nouveau dans la maison pour une autre scène avec Rita. Examinez l'angle qui est à gauche de Rita, obtenez une Marque étrange et sortez de la maison.

Maintenant, recherchez tous les membres de votre équipe et discutez avec eux. Raven se trouve sur le chemin à gauche, Karol sur la terrasse de la falaise, Estelle et Repede devant l'auberge et Judith se trouve à la sortie sud de la ville. Par la suite, rentrez à l'auberge et reposez-vous. Au matin, sauvegardez votre partie et prenez la sortie sud.

Avancez au sud-ouest jusqu'à ce que l'on vous demande de rester sur la carte du monde, ou d'entrer dans les sables de Kogorth. Choisissez de rester sur la carte du monde et poursuivez au sud jusqu'à ce que vous atteignez l'oasis du désert : Mantiac.

L'oasis du désert : Mantaic

Entrez dans l'auberge et reposez-vous. Après les scènes cinématiques, rejoignez le lac au nord et approchez-vous de Flynn pour déclencher de nouvelles scènes. Par la suite, quittez la ville en prenant la sortie est et allez à l'Est vers les Creux de Cados.

Les creux de Cados

Après les scènes cinématiques, suivez le chemin, éliminez les ennemis et récupérez un Sabre Sinclair dans le coffre. Poursuivez la route à gauche, sauvegardez et avancez à gauche.

Après une séquence cinématique, suivez le chemin de la sortie à l'ouest et atteignez la sortie. Suivez la route vers le sud et rejoignez Nordopolica.

La ville du colisée : Nordopolica

En entrant dans la ville, dirigez-vous au nord vers le colisée et entrez. Allez voir le marchand, faites le plein d'objets puis sauvegardez et reposez-vous. Après la scène, entrez par la grande porte située à droite, montez les marches et parlez au garde à gauche.

Une fois à l'intérieur, montez tous les escaliers (à gauche) jusqu'à l'appartement de Belius et entrez. Après la scène, descendez les marches et affrontez les gardes. Après une autre scène, avancez vers la porte et entrez. Combattez les chasseurs pour déclencher une scène puis préparez-vous à affronter Belius.

Boss : Belius
Belius est sensible aux attaques de feu. Par conséquent, activez tous les sorts de feu de vos coéquipiers et désactivez ceux de l'eau et de la lumière.

D'abord, effectuez de longs combos et des attaques puissantes jusqu'à ce que l'arène devienne sombre. A ce moment, effectuez les attaques " Champs de destruction " sur les torches éparpillées pour les allumer. Le second monstre sera ainsi dissipé. Ensuite, concentrez-vous sur le vrai Belius, utilisez les potions magiques et achevez-le.

Après la fin du combat, retournez au magasin et faites le plein d'objets. Avancez à gauche pour déclencher une scène puis sortez. Allez en direction du quai, discutez avec Flynn en chemin et rejoignez le bateau.

Espoir et gloire : Fiertia

Tout d'abord, sauvegardez votre progression puis montez sur le pont via les escaliers. Parlez à tout le monde sur le navire puis retournez dans votre cabine pour vous reposer. Lorsque vous avez le contrôle du bateau, allez au nord-est et débarquez à Capua Torim, passez par la Ville montante Heliord et rejoignez Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Après les scènes habituelles, allez au marché situé à droite et achetez de nouveaux objets. Ensuite, allez à l'auberge, sauvegardez la partie et reposez-vous. Dès que vous êtes réveillé, sortez vers la cour puis quittez la ville par l'ouest.

Avancez au nord-ouest et passez près de la forêt de Keiv Moc. Traversez un pont à droite et suivez le chemin vers le nord jusqu'à ce que vous atteigniez le Manoir de la corruption.

Troisième partie

Le manoir de la corruption

Après la scène, affrontez les ennemis, avancez vers le nord et entrez dans le manoir. Dès votre entrée, vous devez affronter d'autres ennemis et les éliminer.

Ensuite, repérez le coffre se trouvant à gauche de l'entrée et récupérez les 7000 Galds qu'il contient. Avancez près de la fenêtre (au nord), fouillez maintenant les boîtes et récupérez une Gelée de citron. Examinez aussi l'armure sur la droite et prenez les Plates gothiques.

A présent, avancez dans le couloir de droite et entrez dans la première pièce. Examinez les armes qui sont à droite, prenez le Gardien sinistre et sortez.

Continuez à droite, éliminez les ennemis et accédez à un nouveau dortoir. Entrez dans la première pièce à droite, prenez la Gelée d'orange dans le coffre près du lit et sortez. Entrez dans la seconde pièce, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et sortez. Ensuite, ignorez la troisième pièce de droite et entrez dans la quatrième chambre au fond. Examinez les bouteilles en haut à gauche et la bibliothèque à droite et récupérez respectivement une Fiole sacrée et une Fiole de panacée. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'étage supérieur.

Examinez les tonneaux à gauche des escaliers, prenez un Plastron gothique et continuez à droite. Sauvegardez, récupérez le Bâton à rubis dans le coffre et examinez la plante qui se trouve à proximité.

Ignorez la première pièce du corridor et poursuivez à droite. Lorsque vous arrivez au dortoir, entrez dans la première pièce à droite. Examinez les armes à gauche, prenez une Hache cramoisie et sortez.

Entrez dans la seconde pièce, récupérez une Fiole de limite dans l'armoire et sortez. Entrez dans la troisième pièce,

ramassez le Brise-pierre dans le coffre et sortez. A présent, entrez dans la dernière pièce au fond et combattez plusieurs ennemis après la scène. Enfin, quittez le manoir et retournez à Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Après les scènes, entrez dans l'auberge, faites le plein d'objets et reposez-vous. Allez au centre ville puis sortez du PC de l'Union. Retrouvez Karol à gauche de la taverne Sagittaire et discutez avec lui. Ensuite, allez vers l'entrée et parlez avec Estelle. Dirigez-vous vers le pont et rejoignez Rita. Après les scènes cinématiques, rejoignez les membres du groupe sur le bateau et allez en direction du Mont Temza.

Passez par la ville de Yormgen, reposez-vous et sauvegardez. Ensuite, allez au nord et atteignez le mont Temza.

Mont Temza

Montez au sommet de la colline et récupérez une tente dans le coffre à gauche. Suivez le chemin descendant jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Descendez dans le cratère, suivez le chemin et prenez une sauce rouge et du safran dans les deux coffres. Revenez sur le chemin principal, prenez le premier chemin à droite et récupérez une Corne mortelle au fond.

Revenez de nouveau au chemin principal, prenez vers le nord et continuez jusqu'à l'entrée de la falaise. Ignorez le chemin de gauche, poursuivez et récupérez la Gelée de citron.

Après les scènes, prenez le Phénix cramoisi +1 dans le coffre et poursuivez en direction du nord. Examinez le chemin de droite, récupérez un Spécifique et un soda puis traversez le pont. Après la scène, sauvegardez la partie et allez au sud-ouest. Récupérez la Gelée mixte, allez à droite et prenez le Grand sceptre dans le coffre se trouvant derrière le poteau.

A présent, traversez le pont, allez en bas à droite et prenez un Arc transformable dans le coffre. Revenez sur vos pas, récupérez l'Aries dans le coffre se trouvant à côté des rochers et poursuivez au nord jusqu'à la zone suivante.

Suivez le chemin, ramassez un Bâton tribal dans le coffre puis arpentez le chemin de gauche. Battez le coffre monstre en chemin et obtenez 800 points XP, 20000 Galds ainsi qu'une Fiole de limite. Revenez sur vos pas, montez par le chemin de droite et récupérez la Lavande rouge qui se trouve dans le coffre. Sauvegardez votre partie et préparez votre équipe à un combat contre un boss. Placez Judith dans votre équipe puis poursuivez à gauche pour déclencher une scène.

Boss : Nan et Tyson
Tyson est un adversaire très coriace et puissant. Faites attention à ses attaques et esquivez-les. Lorsque Nan et Tyson effectuent des attaques terrestres et que leurs armes restent coincées au sol, frappez-les rapidement pour les assommer. Concentrez d'abord vos attaques sur Nan, tentez de préserver vos potions et jauges puis occupez-vous de Tyson. Utilisez des attaques Hors limites et les Artes explosifs dès que l'occasion se présente. Aussi, restez à l'affût des coups fatals et exécutez-les.
Répétez ces actions jusqu'à ce qu'ils soient battus.

Après les scènes, allez à gauche et prenez le contenu du coffre. Suivez le chemin qui passe par le tunnel, dégommez l'ennemi devant le coffre et récupérez un Manteau de plume. Ensuite, rebroussez chemin et allez au nord pour déclencher une scène.

Retournez sur le bateau, parlez à tous les membres de l'équipe et entrez dans la cabine. Examinez Judith pour faire avancer l'histoire et déclencher des scènes.

Désormais, vous pouvez voler grâce à l'Entelexia de compagnie. Par conséquent, survolez la région et allez aux Sables de Kogorh. Repérez le grand édifice de pierre au centre du désert et entrez.

Les sables de Kogorh : Le repaire de Phaeroh

Prenez la direction du nord jusqu'à ce que des scènes se déclenchent. Ensuite, quittez cet endroit et dirigez-vous vers

la ville interdite des érudits : Aspio.

La ville interdite des érudits : Aspio

Allez au centre ville, trouvez Krytien au nord-ouest et discutez avec lui. Ensuite, rejoignez les autres personnages dans le domicile de Rita et reposez-vous. Puis, faites le plein d'objets chez le marchand et quittez Aspio.

Voyagez vers Nordopolica, rejoignez la carte du monde et dirigez-vous au sud-est pour atteindre la forêt d'Egothor.

La forêt d'Egothor

Après les scènes habituelles, repérez un coffre à droite et récupérez la Fiole de panacée. Avancez au nord jusqu'au croisement et prenez à gauche. Prenez le Fendoir de Gaia dans le coffre se trouvant derrière le monstre et poursuivez à droite pour déclencher une scène. Battez quelques gardes et quelques chevaliers évêques.

Ignorez le pont de droite et continuez à monter la colline. Récupérez un Casque en Mythril dans un coffre et traversez le pont qui se trouve à côté. Continuez à monter et combattez des gardes que vous rencontrez.

Après la scène, retournez au pont que vous aviez ignoré et traversez-le. Allez au nord, récupérez une Fiole de limite et un Fouet de reine dans les deux coffres et entrez dans la grotte qui se trouve à droite. Suivez le chemin de gauche jusqu'à la fin et récupérez 3000 Galds.

A présent, prenez le chemin du nord-est et sauvegardez votre progression. Allez à droite et avancez jusqu'au croisement. Suivez la voie du nord et atteignez les deux coffres. L'un des deux coffres s'avère un monstre. Par conséquent, battez-le pour gagner 9000 Galds et prenez une Turquoise dans le second coffre.

Ensuite, revenez au croisement et avancez au sud jusqu'au nouvel embranchement. Prenez d'abord à gauche, récupérer un Diadème en Mythril et revenez sur vos pas. Prenez maintenant à gauche et utilisez une Fiole sacrée pour éviter le monstre. Continuez au sud, récupérez des Bottes en Mythril et poursuivez jusqu'à la prochaine zone.

Allez en haut de la colline (à gaucheà et prenez la sauce dans le coffre. Continuez à gauche, obtenez l'Equipement Guerrier Hyperactif et allez au sud-est. Suivez le chemin vers l'Est, éliminez les deux ennemis, récupérez le safran rouge et la lavande puis rebroussez chemin jusqu'au point de sauvegarde.

A présent, suivez le chemin du nord, dégommez les ennemis que vous rencontrez et récupérez une Gelée mixte dans un coffre. Avancez jusqu'à ce que vous rejoigniez les chevaliers et regardez les scènes cinématiques.

Le foyer des Krytiens : Myorzo

Après les scènes cinématiques, montez les marches et récupérez une barrière près des débris. Entrez par la grande porte et accédez ainsi la ville. Allez d'abord à droite, repérez le cône de glace et examinez-le pour découvrir le Chef miracle. Apprenez la recette du ragoût à la crème puis allez voir le marchand (à droite). Ensuite, allez à la maison de l'ancien (celle avec le toit rouge) et entrez.

Après les scènes, examinez les deux côtés de l'écran et récupérez un soda et un Spécifique. Sortez de la maison, entrez dans la maison avoisinante et reposez-vous. Après une autre scène, sauvegardez votre partie et sortez par la grande porte.

Parlez avec les citoyens de Myorzo et discutez de nouveau avec l'ancien dans sa demeure. Enfin, quittez la ville et retournez à Yormgen.

La ville de l'intérieur : Yormgen

Rejoignez la ville de Yormgen pour déclencher des scènes qui permettent de continuer l'histoire. Ensuite, volez en direction de la forêt d'Egothor et atteignez le sanctuaire de Baction.

Le sanctuaire oublié : Baction

Après la scène, allez à gauche de l'entrée et récupérez une Gelée d'ananas ainsi qu'une Fiole vitale, derrière le buisson. Ensuite, entrez dans le sanctuaire et éliminez les gardes. Récupérez une Fiole maudite dans le coffre situé en bas à gauche et une Gelée de citron dans le coffre situé au nord.
Prenez l'échelle et entrez dans la pièce de gauche. Pour ne pas vous perdre dans ce Sanctuaire, Judith suggère de faire une carte. Voici comment sortir de ce labyrinthe.

A partir de votre point de départ, prenez les marches vers le nord et poursuivez jusqu'à la deuxième pièce. Prenez une Etoile scintillante dans le coffre et revenez au point de départ. Partez maintenant à gauche et atteignez la troisième pièce qui comprend deux escaliers. Partez d'abord à gauche jusqu'à la dernière pièce, récupérez une Fiole panacée et une Fiole sacrée puis revenez à l'embranchement.
Partez maintenant vers le nord, effectuez une sauvegarde en chemin et rejoignez la pièce suivante. Ignorez les marches qui sont à gauche et continuez en direction du nord. Récupérez une Fiole de limite dans le coin nord-est de la pièce et prenez la sortie au nord-ouest.

Dans cette seconde zone, partez d'abord au sud, récupérez les 8000 Galds du coffre et revenez en arrière. Partez à gauche, récupérez une Cape de vent dans la seconde pièce et cinq loupes magiques dans la pièce suivante. Poursuivez vers la grande pièce suivante, sauvegardez votre partie et continuez vers le sud. Partez ensuite à l'Est et atteignez une pièce avec deux escaliers. Allez d'abord au nord, récupérez une Gelée loterie à gauche et un Kylin à droite et revenez. Partez à droite, traversez la pièce suivante et atteignez une autre pièce avec deux escaliers. Partez en premier lieu à droite, allez jusqu'à la dernière pièce par le nord et prenez une Fiole de limite dans le coffre.

Rebroussez chemin vers la pièce avec les deux escaliers et prenez les marches de gauche. Continuez à gauche puis en haut jusqu'à la quatrième pièce, prenez un Manteau de sirène et atteignez la pièce suivante (à droite). Partez en premier lieu au nord, prenez une Plate de Myhril puis revenez et poursuivez à droite. Récupérez une Gelée mixte dans un coffre à gauche, montez les marches et trouvez la sortie au nord-ouest.

Après la scène, vous vous retrouvez au premier niveau. Prenez un Fendoir Masakari dans le coffre en bas, suivez le chemin à gauche et prenez la sortie au nord-ouest.

Enfin, partez vers le nord et sauvegardez votre progression. Entrez dans la pièce suivante, récupérez une Fiole panacée, une Gelée de citron, 6000 Galds et un bracelet de Sion dans les coffres. Ensuite, passez à la pièce suivante pour affronter le boss.

Boss : Schwann
Schwann est un combattant très puissant. Il utilise plusieurs attaques physiques et magiques. Faites très attention à son Arte mystique et essayez à tout prix de l'éviter. Utilisez des potions de soin si vos points vitaux sont faibles. Lorsqu'il termine son attaque mystique, il est essoufflé pendant quelques secondes. A ce moment là, utilisez des Artes à longue distances ou des attaques de hors limite et infligez-lui un max de dégâts. Vérifiez constamment la jauge des PV et soyez rapide. Après le combat, retrouvez Ba'ul, dirigez-vous à l'ouest de Zaphias et atteignez Heracles.

La forteresse mobile : Heracles

Après les scènes cinématiques, entrez dans le menu et placez Raven dans votre équipe. Suivez le chemin de gauche, descendez les escaliers de gauche puis prenez une Fiole vitale dans le coffre. Descendez de nouveau les marches, prenez une Fiole de limite dans le coffre en bas, à droite, puis entrez par la porte de gauche.

Avancez vers le nord pour déclencher une scène puis tirez sur la porte de gauche et entrez. Trouvez une Fiole sacrée dans le coffre, récupérez une Armure Reflex dans le casier en haut à gauche et sortez. Poursuivez à gauche et entrez dans la pièce suivante. Ramassez une Gelée mixte et un Symbole miracle dans le coin supérieur droit.

A présent, descendez les escaliers et prenez l'échelle pour atteindre une Gelée de citron. Remontez, allez à gauche et approchez-vous du panneau de contrôle. Activez-le, descendez via l'échelle et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre.

Allez à droite et prenez l'ascenseur. Suivez le chemin de droite jusqu'à l'autre côté de la forteresse. Ramassez la Fiole de panacée à droite, remontez en haut et récupérez un soda sur la gauche. Atteignez la porte au nord-est, avancez le long du chemin et sortez par la gauche.

Lorsque vous arrivez dans la grande salle des barrières, vous allez devoir détruire ces dernières pour atteindre la salle de contrôle. D'abord, détruisez le Blastia jaune en bas et faites ainsi disparaître la barrière jaune. Ensuite, montez au nord et tirez sur l'obstacle en métal se trouvant à gauche avant d'aller à droite. Poussez la caisse à gauche et revenez à la salle précédente. Continuez à pousser la caisse vers la gauche jusqu'à ce qu'elle tombe sur le Blastia violet.

Maintenant, descendez par l'échelle située près des escaliers et montez sur la première plateforme. Récupérez un Marteau de portier et avancez au jusqu'au fond de la passerelle. Mettez-vous devant les caisses et tirez pour les faire tomber sur le Blastia.

Ensuite, descendez de la plateforme et allez à gauche. Descendez à l'échelle, visez les caisses et faites-les tomber sur le Blastia blanc. Rejoignez la passerelle qui vient d'être débarrassée de sa barrière et éliminez le chevalier se trouvant devant le panneau de commande. Actionnez le panneau et retournez à l'endroit où vous aviez détruit le Blastia blanc. Descendez à l'échelle pour atteindre le panneau et choisissez de faire monter la plateforme en haut. Remontez les échelles jusqu'à la caisse, tirez et détruisez le dernier Blastia.

Maintenant, traversez la passerelle et atteignez le point de sauvegarde. Placez Karol dans votre équipe, vérifiez les équipements et sauvegardez avant de passer la porte.

Boss : Zagi
Vous devez avoir au minimum un niveau de 45 pour espérer gagner ce combat. Soyez rapide et utilisez des attaques Hors limites. Enchainez avec de longs combos et exécutez une Artes mystique. Lorsque Zagi s'arrête et s'asperge de parfum, bloquez ses attaques et ordonnez à Karol de lancez son Arte " Fracas de récupération ". Par la suite, reprenez les hostilités et attaques-le jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après les scènes, sortez de la salle et sauvegardez à nouveau. Descendez par l'échelle qui se trouve près des escaliers puis prenez celle au sud et sortez. Maintenant que vous êtes près du grand ascenseur, prenez-le et atteignez la salle des machines.

Allez d'abord à gauche, entrez dans la pièce et prenez une Fiole maudite. Descendez les escaliers et entrez dans une nouvelle pièce, à droite. Fouillez la grosse caisse en haut à droite, ramassez le Fouet en rose et descendez pour déclencher une scène. Récupérez le Spécifique dans le coffre et sauvegardez. Approchez-vous de la grande porte à droite, récupérez la tente dans le coffre et entrez. Approchez-vous du coffre se trouvant derrière les débris au nord et battez-le. Détruisez les planches à droite, examinez les poutres en métal et ramassez le Vagabond pour Repede.

Entrez dans la salle des machines, prenez une Gelée de citron dans le coffre à gauche et une Gelée d'ananas dans celuide à droite. Affrontez les ennemis que vous apercevez et atteignez le Blastia central pour déclencher une nouvelle scène.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au grand ascenseur et allez vers la droite. Suivez le chemin jusqu'à la sortie sud et regardez les scènes.

La ville portuaire : Capua Nor

Une fois que les scènes cinématiques sont achevées, sauvegardez et sortez de l'auberge. Ensuite, patrouillez dans les rues et discutez avec les habitants de la ville. Achetez de nouveaux objets dans la boutique, revenez à l'auberge et discutez avec toutes les personnes présentes. Sauvegardez, quittez la ville et prenez la direction de la mer de glace.

Allez vers la colline d'Ehmead et continuez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la mer de glace et continuez jusqu'aux glaciers de Zopheir.

Les glaciers de Zopheir

Lorsque vous rejoignez les glaciers, allez d'abord en haut à gauche et récupérez un Tabar. Continuez au nord, prenez une Fiole de panacée à gauche puis poursuivez vers le nord. Récupérez une Gelée mixte et continuez à avancer. Après la scène, revenez sur vos pas et prenez le chemin de droite. Récupérez une Gelée de citron dans le coffre et avancez jusqu'au croisement. Prenez le chemin du nord, ramassez une Fiole de limite et continuez pour déclencher une scène. Allez au sud, récupérez une Gelée d'ananas puis revenez et prenez le chemin de droite. Lorsque vous arrivez au nouvel

embranchement, suivez le chemin du nord et récupérez l'arme Hades en chemin.

Continuez toujours vers le nord, ouvrez deux nouveaux coffres et ramassez une Fiole de guérison et un Faucon à aiguilles. Une fois que le chemin est détruit, revenez au croisement et suivez-le vers la droite. Avancez, prenez la Fiole vitale dans le coffre qui est au sud puis rejoignez le point de sauvegarde. Allez d'abord au sud, récupérez un Plastron de diamant dans le coffre et retournez au point de sauvegarde. Sauvegardez la partie, approchez-vous du cristal et préparez-vous à combattre le boss après la scène.

Boss : Baitojoh
Vous commencez le combat seul avec Karol. Dans cette phase, essayez d'éviter les attaques ennemies ou bloquez-les. Après quelques coups, le combat est interrompu et quelques scènes se déclenchent. Lorsque le combat reprend, effectuez des attaques puissantes et utilisez les Artes de feu.
Attendez que Baitojoh plonge dans la glace et attaquez son aileron. Effectuez cette attaque plusieurs fois pour lui infliger d'importants dégâts et réussir ainsi la mission secrète. Poursuivez les attaques, soignez vos blessures grâce à des potions et achevez ainsi ce boss.

Après la scène, sauvegardez votre partie à nouveau, allez à droite et ouvrez les huit coffres. Ensuite, prenez le chemin qui descend à droite et empruntez la sortie. De nouveau sur la carte du monde, suivez le chemin pour arriver dans les plaines et rejoignez Halure.

Maintenant, entrez dans la ville des fleurs : Halure et entrez dans l'auberge pour faire avancer le scénario. Allez dans la maison du maire, retournez à l'auberge, quittez la ville et rendez-vous au bois de Quoï. Allez vers la clairière, sortez des bois et partez vers Zaphias.

Quatrième partie

La capitale impériale : Zaphias

Rejoignez simplement le quartier royal. Dirigez vous vers la gauche et approchez vous de la porte pour déclencher une scène. Karol va ouvrir la porte, vous permettant de vous introduire dans le château.

Le château de Zaphias

Dès que vous entrez, prenez le chemin de droite et continuez au nord jusqu'au réfectoire qui est à droite.

Entrez et avancez à droite jusqu'au curry puis faites le plein d'objets dans le magasin se trouvant en haut à gauche. Sortez du réfectoire, prenez vers le sud puis à gauche et atteignez la cour intérieure. Allez au nord jusqu'à la salle, prenez les escaliers et rejoignez la salle du trône (au nord). Avancez pour déclencher une scène puis récupérez un Bracelet spirituel dans le coffre de gauche et une Cape de l'Ancien dans celui de droite. Ensuite, examinez le trône et ramassez une Marque mystique.

A présent, vous devez activer les quatre statues d'anges dans un ordre précis pour révéler le passage secret qui est derrière le trône. Revenez au niveau du point de sauvegarde et prenez la porte de droite, au niveau du balcon. Entrez ensuite par la porte au nord et repérez la première statue. Récupérez le contenu des deux coffres et revenez au hall de l'entrée.

Prenez la porte de gauche, avancez à gauche jusqu'à la statue de la déesse et poursuivez à gauche. Avancez au bout du couloir et atteignez ainsi la statue du fond.

Ensuite, retournez au point de sauvegarde et prenez la porte de gauche puis celle au nord. Avancez jusqu'à la statue, activez-la puis récupérez le contenu des deux coffres.

Enfin, allez à la prison, ignorez les cellules et prenez la porte qui mène vers le haut. Activez la quatrième statue et retournez vers la grande porte. Ouvrez-la grâce à l'Anneau du sorcier puis sauvegardez la partie et entrez.

Boss : Estellise

Le combat contre Estelle n'est pas difficile. Effectuez de longs combos, des attaques Hors limite et lancez des Artes explosifs jusqu'à ce qu'elle soit réduite à néant. Après la scène, un autre combat en un-contre-un se déclenche entre Yuri et Estelle. Utilisez les souvenirs maternels d'Estellise contre elle. Répétez les mêmes attaques, utilisez les soins et les Artes pour la battre.

Zaude

Une fois que vous reprenez le contrôle de Yuri, allez dans l'eau et dirigez-vous vers le point de sauvegarde. Sauvegardez, repérez une grille et entrez.

Une fois à l'intérieur, descendez les escaliers, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Vous arriverez dans une salle avec plusieurs coffres. Récupérez une Fiole de limite, une Robe éclaboussure, une Gelée spéciale, un Orbe de Zaude, une Fiole vitale, un Manteau de lune, une Fiole de panacée, 15 000 Galds et 20 000 Galds.

Par la suite, revenez au croisement et allez au Nord. Placez l'orbe de Zaude sur le socle et utilisez l'anneau sorcier puis faites monter le niveau de l'eau. Utilisez l'Orbe rose au nord si vous voulez baisser le niveau d'eau. Nagez vers l'ouest et montez sur la plateforme en ruine. Continuez à gauche, récupérez la Gelée d'ananas puis prenez la porte de droite. Depuis cette nouvelle salle, prenez le chemin de droite et sortez par la droite pour prendre la Gelée de citron. Revenez dans la pièce précédente, plongez et nagez vers le fond de la pièce. Récupérez l'Arme Dunamis, donnez-la à Judith puis revenez à nouveau dans la pièce principale.

A présent, accédez à la plateforme qui se trouve à gauche de l'Orbe rose, prenez les escaliers et allez dans la pièce suivante. Prenez à droite pour ramasser une Protection Rare puis allez de l'autre côté et ramassez une Armure Rare dans le coffre. Entrez par la porte qui se trouve en bas, avancez dans le corridor et rejoignez le point de sauvegarde. Vérifiez votre équipement, sauvegardez la partie et poursuivez pour affronter un boss.

Boss : Yeager
Utilisez l'Arte Champ de Destruction de Yuri lorsque Yeager déclenche son attaque Hors limite. Déclenchez également une attaque Hors limite et acharnez-vous sur lui pour détruire sa garde. Une fois que cette sa garde est brisée, incarnez Raven et utilisez l'Arte même opération. N'hésitez pas à utiliser les soins et les potions si vous êtes blessé.

Une fois que Yeager est battu, retournez au point de sauvegarde et sauvegardez. Ensuite, accédez à la pièce suivante et dégommez le monstre. Utilisez les attaques qui mettent l'adversaire à terre, effectuez des attaques Hors limite et achevez-le. Ensuite, repérez les trois coffres et récupérez un Shiden pour Yuri, un Mjolnir pour Karol et une Baguette pour Estelle. Montez les escaliers et prenez la porte de droite. Montez les escaliers, repérez un piédestal en marbre et déplacez-le.
Vous pouvez apercevoir dans l'eau un piédestal (là où le bord est cassé). Poussez le piédestal que vous venez de faire tomber à gauche de celui qui est dans l'eau de manière à ce qu'ils soient l'un à côté de l'autre. Tirez sur l'Orbe bleu avec l'anneau et traversez le petit pont créé par les deux piédestaux.

Avant de tirer sur l'Orbe rose, mettez-vous à sa gauche pour vous retrouver devant la porte d'en haut.

Allez tout à gauche, vous vous retrouvez au-dessus de la salle de Poseidon et vous pouvez voir la porte scellée. Repérez également le socle dans lequel visiblement, on peut mettre quelque chose. Continuez sur la gauche pour vous retrouver dans une nouvelle salle. Descendez d'abord au niveau inférieur. Attrapez le piédestal qui est en bas, à gauche, et poussez-le à droite puis dans l'eau. Attrapez le piédestal avec l'Orbe bleu et déplacez-le à gauche de façon à pouvoir tirer sur l'Orbe bleu lorsque vous montez dessus.

Montez sur le piédestal et tirez sur l'Orbe bleu. Accédez à la plateforme centrale, récupérez l'Orbe rouge et la Gelée de citron dans les coffres puis tirez sur l'Orbe pour détruire la porte. Sortez par la porte de droite, placez l'Orbe rouge sur la statue et tirez dessus.

Maintenant, revenez à la salle où vous aviez trouvé l'Orbe rouge et descendez. Poussez le piédestal de droite dans l'eau, traversez, récupérez la Gelée mixte et le charme du monde dans le coffre. Entrez par la porte de droite et montez par la porte enfin ouverte.

Dans cette nouvelle pièce, récupérez le contenu des coffres qui sont en haut à gauche et à droite. Passez la porte,

affrontez quelques gardes puis sauvegardez. Après une longue scène, préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Alexei
Dans ce combat, utilisez les Artes explosifs et les attaques Hors limite. Attendez que le boss lance son Arte mystique et profitez de la pause qu'il effectue pour l'attaquer plusieurs fois de suite. Relevez-vous rapidement et enchaînez avec les Artes " Loup fantôme ".

Après la scène cinématique, sortez de la chambre et allez au quartier public. Discutez avec Judith près des bancs puis retrouvez Ba'ul pour aller chercher les autres membres de l'équipe. Allez vers Aspio pour retrouver Rita chez elle puis partez à Dahngrest pour retrouver Karol et Raven. Allez ensuite au Quartier Général de l'Union.

Visitez Nordopolica et affrontez les ennemis qui attaquent la ville. Effectuez des combos et des Artes pour les éliminer rapidement. Maintenant, allez à Aspio et rendez-vous au centre ville. Après la scène, dormez à l'auberge deux ou trois fois et essayez de descendre les escaliers jusqu'à la sortie.

Dirigez-vous vers Dahngrest, dormez à l'auberge jusqu'à ce que vous voyez une scène avec Raven près du pont. Ensuite, allez à Mont Myorzo et entrez dans la maison de l'Ancien. Après la discussion, allez au Nid de Phaeroh puis partez vers les Terres Cristallines d'Erealumen.

Les Terres Cristallines d'Erealumen

Dès que vous entrez, allez tout de suite sur la droite et prenez une Fiole de limite. Revenez su vos pas et continuez vers le nord. Brisez les cristaux à gauche avec l'Anneau du sorcier et libérez une Sephira dans un coffre.

Continuez tout droit, brisez des cristaux pour trouver une Gelée mixte et brisez le grand cristal pour libérer un monstre. Une fois que vous arrivez au bord de la rivière, brisez le grand cristal pour créer un pont. Prenez le Talisman d'étourdissement dans le coffre en haut, puis traversez le pont. En allant vers le haut, tuez un autre monstre pris dans les cristaux. Tuez-le, récupérez une Protection Rare et un Chapeau de cow boy dans les coffres qui sont derrière lui. Prenez le chemin qui part vers le Sud Est et vous tomberez sur Nan inconsciente.

Après la scène, sauvegardez et prenez d'abord la route du Sud. Prenez l'Epée Highlander pour Yuri puis dirigez vous vers l'Est. Tuez le monstre dans le cristal et récupérez le Vengeur Sombre pour Estelle, derrière lui. Maintenant, allez au Nord et avancez jusqu'au croisement. Continuez tout droit, brisez les cristaux et éliminez le coffre monstre pour gagner 25 000 Galds.

Revenez en arrière et prenez le chemin qui part vers l'Est. Récupérez deux Gelées de citron et deux Gelées d'ananas dans les coffres. Au prochain croisement, allez d'abord au Nord, sauvegardez et revenez sur vos pas. Partez à droite, brisez le cristal et obtenez l'arme Longinus de Judith et un Orochi +1 pour Repede. Retournez au passage Sud-est et vous vous retrouverez dans un long corridor qui mène jusqu'à une clairière avec plusieurs chemins. Allez au Nord, brisez le cristal pour créer un pont et dégommez le monstre.

Revenez au niveau du point de sauvegarde, prenez trois Fioles vitales dans le coffre et continuez tout droit.

Boss : Gusios
Utilisez vos meilleures attaques Hors limite, les Artes explosifs et réalisez la mission secrète. Attendez qu'il se dresse sur ses pattes arrière et effectuez une attaque Croc Brillant pour le faire tomber sur le côté. Utilisez ensuite les Artes pour le toucher.

Maintenant, revenez à l'entrée et partez pour la Dépression Relewiese.

La Dépression Relewiese

La Dépression Relewiese se trouve à l'extrême Sud-est de la Carte. Descendez jusqu'à la première plateforme et éliminez le coffre qui s'avère être un monstre. Donnez le Bâton Fort à Judith, poursuivez la descente et rejoignez le croisement. D'abord, allez vers l'Est et suivez le chemin qui descend. Prenez une Larme de Bahamut pour Yuri et revenez en arrière pour prendre, cette fois, le chemin de l'Ouest. Ramassez le coffre avec une Fiole vitale puis celui qui contient une Protection de Dragon. A l'embranchement, prenez le chemin qui mène en haut, en premier, et passez sous

un pont. Récupérez un Manteau de héros puis empruntez le chemin ascendant et ramassez le Diadème Krytien.

Revenez au premier croisement, prenez le chemin descendant et atteignez un autre croisement. Allez d'abord en haut, trouvez un Arc Lance Mort et donnez-le à Raven. Revenez sur vos pas, suivez le chemin qui descend et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre.
Avancez jusqu'au croisement et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au coffre contenant une Alexandrite et rebroussez chemin. Prenez à gauche pour déclencher une scène puis sauvegardez et attrapez le Fendoir Sonique pour Repede. Allez à droite, passez sous un pont et suivez le petit chemin montant. Affrontez le monstre-coffre, prenez une Armure de dragon à droite et une baguette stellaire au sud.

Ensuite, suivez le chemin menant à l'Est et prenez la Gelée mixte, la Gelée de pomme et la Gelée d'orange dans les coffres. Descendez vers la gauche jusqu'à un nouveau point de sauvegarde et sauvegardez.

Boss : Dragon Khroma
Ce dragon s'élève dans les airs et retombe brutalement sur le sol. Ignorez ce qu'elle fait dans les airs et attendez qu'elle atterrisse. A ce moment là, vous disposez de quelques secondes pour lui foncer dessus et l'assommer. Utilisez la Frappe Loup Azurée de Yuri pour l'assommer. Bloquez ou esquivez son attaque cyclone et utilisez les soins.

Après le combat, avancez dans la caverne jusqu'au fond et récupérez les 40 000 Galds dans le coffre. Revenez au point de sauvegarde du canyon, sauvegardez puis sortez du donjon. Retournez dans la caverne de Khroma et ressortez.

Une scène dans laquelle vous voyez la tour Tarqaron sortir des entrailles de la terre se déclenche.
Retournez à Zaphias, dirigez-vous vers le château. Volez vers le Sud de Zaphias jusqu'au grand nuage de poussière (à l'est).

Après la scène, joignez-vous à Flynn pour affronter une série de monstres puis utilisez le pouvoir de Vesperia n°1.
Après ces évènements, rendez-vous à Dahngrest et à Nordopolica pour parler aux dirigeants. Sauvegardez et sortez.

Aurnion

Après la scène, allez tout à droite près de la boutique et examinez l'espèce d'épouvantail. Apprenez la recette de la crêpe, inspectez les placards de l'auberge et ramassez un soda et un Spécifique. Sauvegardez, allez parler à Flynn au centre de la ville puis près de l'entrée. Préparez-vous, vous allez devoir affronter Flynn.

Boss : Flynn
la mission secrète consiste à laisser Flynn utiliser ses 12 Artes. Pour que Flynn utilise son Arte mystique, Yuri devra utiliser le sien. Restez vigilant et utilisez des attaques Hors limite pour lui infliger d'importants dégâts. Voici la liste des Artes de Flynn qu'il devra utiliser : Bête, Champ Gardien, Croc de Démon, Lance Sacrée, Chaos Démoniaque, Croc de Dragon Radiant (AM), Cercle Démoniaque, Vague Sonique, Nuée de Dragon, Pluie d'épées : Alpha, Premiers Soins et Lame de Tigre.

Après le combat, entrez dans le Quartier Général d'Aurnion et regardez dans les armoires de chaque côté pour récupérer un livre concernant la quête "Docteur Miska" de Rita. Regardez aussi sur la table qui se trouve entre les lits et récupérez trois Fioles limite. Reposez-vous à l'auberge et regardez les scènes cinématiques.

L'Ancienne Tour : Tarqaron

Volez en direction de la tour grâce à Ba'ul et entrez dans Tarqaron. Après une courte scène, explorez les lieux. Dans la première salle, vous trouverez à l'extrême droite un coffre avec trois Fioles maudites et à gauche trois Fioles sacrées. Passez la porte qui est en haut de la salle pour vous retrouver dans le labyrinthe des souvenirs.
Il existe plusieurs chemins.

Montez les escaliers qui sont à gauche, accédez à l'écran suivant et prenez le contenu du coffre qui est sur votre droite. Descendez les marches qui sont à gauche, éliminez les monstres et prenez l'Emblème de Terra dans le coffre. Revenez à la salle principale, traversez le pont qui se trouve à droite et atteignez l'écran suivant. Allez complètement à droite, descendez les escaliers et prenez une Fiole limite dans le coffre.

Ensuite, montez les escaliers et trouvez un coffre contenant une Chaîne Sacrée sur la prochaine plateforme. Continuez à monter les escaliers jusqu'à atteindre l'écran suivant. Prenez le chemin qui part sur la gauche et prenez le Croisé 13 dans le coffre. Suivez ensuite le chemin qui descend vers la droite. En bas des escaliers, vous trouverez un coffre contenant un soda, prenez-le. Allez un peu sur la gauche et atteignez un croisement. Prenez le chemin du haut pour récupérer un Masque de ninja. Revenez, prenez le chemin de gauche pour récupérer trois Fioles vitales puis prenez le dernier chemin pour continuer.

Descendez les escaliers et récupérez la Fiole vitale dans le coffre de gauche. Entrez dans la salle suivante et récupérez un Spécifique, juste à droite. Au fond à gauche, récupérez un Ruban Magique.

À présent, traversez le Pont de lumière et allez en haut des escaliers pour changer d'écran. Allez vers la gauche, trouvez un coffre contenant une arme Gungnir et donnez-la à Judith. Ouvrez un autre coffre sur la droite et prenez une Gelée miracle. Avancez un peu à droite, prenez une Gelée miracle et allez au sud. Montez les marches, récupérez une Fiole limite et prenez la sortie à droite du coffre.

Montez les escaliers jusqu'à apercevoir un coffre (tout en haut) puis prenez trois Fioles de sirop et trois Fioles de nectar. Continuez à monter et rejoignez une sorte de ville. Brisez les morceaux de glace, prenez le premier passage à droite et allez vers le haut. Prenez une Fiole de limite et une Cotte runique, au sud.

Montez les escaliers qui étaient cachés derrière la glace que vous venez de briser et atteignez une cour. Allez vers le nord, récoltez un Spécifique et un soda sur la droite puis dirigez-vous vers l'ouest. Ensuite, traversez un pont et rejoignez la prochaine zone.

Lorsque vous arrivez près d'une sorte de château, montez les premières marches (à gauche) avant de prendre d'autres escaliers sur la gauche. Récupérez une Fiole de limite dans le coffre, redescendez et prenez les escaliers qui sont à droite. Montez les marches à nouveau, trouvez un coffre avec trois Gelées de citron et continuez à monter. Repérez un autre coffre sur une petite plateforme à gauche, avant le sommet, et prenez l'arme " Principe de Guerrier " pour Repede.

Dès que vous atteignez le sommet, prenez la porte qui vous emmènera dans une salle circulaire entourée de lumière. Entrez dans l'arène par la gauche, utilisez l'Anneau du sorcier et faites bouger les quatre boules en argent qui sont dans le trou central. Récupérez une Gelée miracle, des bottes rares et une Fiole vitale puis empruntez le passage qui vient de s'ouvrir à droite.
Sauvegardez votre partie en arrivant dans cette zone. Prenez la Fiole de limite dans le coffre qui est devant vous et continuez à monter les escaliers (à gauche). Repérez un coffre sur une plateforme, à gauche, et prenez la Gelée spéciale qu'il contient. Montez deux étages, prenez un Ruban élémental et passez la porte située en haut à gauche.

Boss : Zagi
Durant ce combat, attendez que Zagi lance son attaque " Fléau de Blastia " et esquivez avant de lui foncer dessus au moment où il récupère. Utilisez des attaques de longue portée comme Tempête Azurée et effectuez des longs combos avant de lancer votre Arte mystique.

Après le combat, allez vers la plate forme supérieure (à gauche) et récupérez un Anneau Effecti. Ensuite, montez les escaliers, prenez une Fiole de limite et sortez.

Vous vous retrouverez encore dans une zone d'escaliers. Repérez un coffre juste à droite de la sortie, prenez l'arme Caladbolg et donnez-la à Yuri. Descendez les marches, allez à droite et prenez de nouveaux escaliers. Une fois au sommet, trouvez un coffre sur la gauche, récupérez un Bâton d'Energie et donnez-le à Estelle. Enfin, prenez la porte qui est en haut et rejoignez la prochaine zone.

Dès que vous arrivez à destination, prenez le contenu des trois coffres qui sont à droite. Repérez un Blastia, tirez dessus et révélez ainsi un nouveau passage. Empruntez-le, avancez jusqu'au coffre et ramassez les cinq Fioles de panacée. Continuez sur la droite et tirez sur le Blastia. Récupérez le Gilet runique dans le coffre avant de shooter le Blastia qui se trouve derrière.
Revenez en arrière, partez un peu sur la gauche et tirez sur le Blastia. Ensuite, prenez une Gelée spéciale dans le coffre se trouvant juste à gauche.

Revenez au point de départ et prenez à gauche. Continuez sur la gauche jusqu'au Blastia et tirez. Continuez à gauche

jusqu'à un coffre contenant une autre Fiole limite. Tirez sur le Blastia qui se trouve derrière le coffre puis prenez le chemin qui monte légèrement vers la gauche. Tirez sur le nouveau Blastia, prenez trois Gelées miracle dans le coffre puis allez sur la droite. Tirez sur le Blastia, revenez en arrière et attaquez le Blastia qui se trouve en face. Continuez votre chemin vers le nord et suivez le chemin qui s'est ouvert sur la droite. Poursuivez jusqu'au prochain Blastia, activez-le et ouvrez le coffre qui renfermant la Robe d'Impératrice. Accédez au chemin central et allez vers les deux téléporteurs puis activez les deux Blastias. Montez les escaliers qui viennent de s'ouvrir jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et rebroussez chemin pour déclencher une scène.

Ensuite, reprenez les escaliers, continuez à remonter vers le sommet et préparez-vous à affronter le dernier boss.

Boss final : Duke
Il est temps pour vous de mettre en évidence tout ce que vous aviez appris durant votre quête. Utilisez toutes les attaques possibles, effectuez de longs combos et lancez les Artes mystiques. Mémorisez les différents impacts des attaques que Duke effectue et esquivez en conséquence.

Ce combat se divise en trois phases. Dans chaque phase, Duke devient de plus en plus puissant. Donc, haussez également votre niveau et infligez-lui des dégâts importants. Utilisez votre loupe magique et détruisez la deuxième forme de Duke avec votre Arte Mystique. Ceci vous facilitera la suite du combat. Continuez à l'attaquer, utilisez des soins et des potions à chaque fois que vous en ressentez le besoin jusqu'à ce que le Duke soit battu et que le jeu s'achève. Félicitations, vous avez complété Tales of Vesperia !

RECETTES DU WONDER CHEF

Recettes à trouver

Sandwich

Effet: Reconstitue quelques PV
Obtention : Reçu automatiquement dans les Bois de Quoï lors de votre première visite.

Curry

Effet: Reconstitue partiellement les PV
Obtention : A Mantaic, le Wonder Chef est déguisé en cactus derrière un palmier

Ragoût à la crème

Effet: Reconstitue de nombreux PV
Obtention : A Myorzo, le Wonder Chef est déguisé en cornet de glace sur la grande place

Sorbet

Effet: Reconstitue quelques PM
Obtention : A Capua Nor, le Wonder Chef est déguisé en canard jaune à droite de l'auberge

Steak Salisbury

Effet: Améliore légèrement l'attaque
Obtention : A Aspio, le Wonder Chef est déguisé en carotte, à gauche de l'entrée

Sandwich Kebab

Effet: Améliore modérément l'attaque
Condition: A Nordopolica, le Wonder Chef est déguisé en trophée au colysée

Bouillon de Poisson

Effet: Améliore modérément la défense
Obtention : Après le vaisseau fantôme, allez à Capua Nor et parlez à la vieille dame devant l'auberge

Poulet grillé et Frites

Effet: Améliore un peu l'attaque magique
Obtention : A Capua Torim, le Wonder Chef est déguisé en poisson près du phare

Croquette

Effet: Augmente modérément l'attaque magique
Obtention: A Yormgen, le Wonder Chef est déguisé en quille dans l'auberge

Poisson sauce miso

Effet: Améliore légèrement la défense physique
Obtention : A Heliord, le Wonder Chef est déguisé en fantôme dans la salle des gardes

Minestrone

Effet: Améliore la défense magique
Obtention: A Dahngrest, le Wonder Chef est caché dans le PC de l'union

Salade

Effet: Améliore l'agilité
Obtention: Dans la tour de Ghasfarost, le Wonder Chef est déguisé en moulin à vent.

Vychissoise

Effet: Améliore largement la défense magique
Obtention: A Nam Cobanda, le Wonder Chef est déguisé en pancarte derrière le stand d'échange de jetons

Crêpe

Effet: Reconstitue modérément les PM
Obtention : A Aurnion, le Wonder Chef est déguisé en épouvantail à droite du village

Recettes obtenues en cuisinant

Boulette de riz

Effet: Reconstitue quelques PV et PM
Obtention: Cuisinez le Sandwich avec Estelle

Bouillon de boeuf

Effet: Reconstitue quelques PV
Obtention: Cuisinez les boulettes de riz avec Yuri

Omelette au riz

Effet: Reconstitue quelques PV et PM
Obtention: Cuisinez le bouillon de boeuf avec Karol

Sauce à la viande

Effet: Reconstitue partiellement les PV et les PM
Obtention: Cuisinez l'omelette de riz avec Karol

Nouilles Udon

Effet: Reconstitue de nombreux PV
Obtention: Cuisinez la Soupe Miso au Porc avec Yuri

Pudding

Effet: Reconstitue quelques PM
Obtention: Cuisinez le sorbet avec Yuri.

Gâteau

Effet: Reconstitue modérément les PM
Obtention: Cuisinez le pudding avec Yuri.

Parfait aux Fruits

Effet: Reconstitue de nombreux PM
Obtention: Cuisinez les crêpes avec Rita.

Ragoût de porc

Effet: Améliore l'attaque
Obtention: Cuisinez le bouillon de boeuf avec Raven

Oeuf écossais

Effet: Améliore l'attaque magique
Obtention: Cuisinez le Poulet rôti et frites avec Estelle

Okonomiyaki

Effet: Améliore largement l'attaque magique
Obtention: Cuisinez les oeufs écossais avec Raven.

Tempura

Effet: Améliore largement l'attaque magique
Obtention: Cuisinez les croquettes avec Judith.

Sashimi

Effet: Améliore la défense
Obtention: Cuisinez la salade avec Raven.

Sukiyaki

Effet: Améliore largement l'attaque
Obtention: Cuisinez le ragoût japonais avec Judith

Sushi

Effet: Améliore largement la défense physique
Obtention: Cuisinez les Sashimi avec Karol.

Bouillon Miso

Effet: Améliore la défense magique
Obtention: Cuisinez le minestrone avec Estelle

Consommé de coquillages

Effet: Améliore modérément la défense magique
Obtention: Cuisinez le bouillon miso avec Estelle.

Soupe miso au porc

Effet: Améliore largement la défense magique
Obtention: Cuisinez la Vichyssoise avec Estelle.

Ragoût Japonais

Effet: Améliore l'agilité
Obtention: Cuisinez le ragoût de porc avec Judith

Sauté de légumes

Effet: Améliore largement l'agilité
Obtention: Cuisinez la salade avec Rita

Soupe aux Nouilles

Effet: Améliore largement l'agilité
Obtention: Cuisinez les légumes sautés avec Raven

Recette Ultime

Curry Mabo

Effet: Reconstitue de nombreux PV et PM
Obtention : Allez voir le Wonder Chef à Nordopolica après avoir récupéré toutes les autres recettes

GAGNER BEAUCOUP DE POINTS RAPIDEMENT

Le but de cette astuce est de réaliser le plus grand nombre d'enchainements de frappes fatales en un combat pour obtenir un maximum de points. Pour cela, il faut utiliser Rita et son sort lame de fond (obtenu au lv52). Vous devez l'équiper des capacités fin de sort (arme Psychedelica +1), dégâts minimaux (Echarpe+1), magie légère (Bleu persistant) et optionnellement des capacités sort rapide et bonus HL.

En ce qui concerne les autres personnages qui prennent part au combat vous pouvez les équiper des capacités bonus Hl pour augmenter la duréedu hors limite mais aussi de provocation 1 et 2 pour accélérer le remplissage de la jauge HL. Si vous prenez Repede, vous pouvez l'équiper de la capacité double appel. N'oubliez pas non plus d'équiper si possible vos 3 autres personnages de dés bleus pour augmenter les points acquis.

Pour Rita, 2 accessoires sont possibles. Le 1er est la marque étrange qui réduit le temps d'immobilisation après avoir lancé un sort et le 2ème est l'anneau risqué (que l'on trouve à Nam Cobanda). Si vous réussissez à remonter la jauge de hors limite au niveau 3, vous ne consommerez pas de pm donc l'anneau risqué n'aura aucun intérêt mais dans le cas contraire mieux vaut l'utiliser pour éviter de gaspiller des gelées d'ananas.

Une fois que vous avez équipé toutes les capacités utiles, il faut utiliser une fiole maudite pour lancer un lien combat avec 3 groupes de monstres, pour qu'il y ait au moins 8 monstres dans le combat. Vérifiez que votre hors limite est au niveau 3 ou 4 avant de lancer le combat, ou utilisez des fioles de limite au début du combat. Une fois que le combat est lancé, réglez la stratégie sur défense (il faut que vos autres personnages soient en mode automatique pour utiliser provocation), et activez le mode hors limite avec Rita. Il vous suffit à présent de lancer le sort lame de fond en boucle pour obtenir un enchaînement de frappes fatales et de relancer le hors limite à chaque fois que la jauge est vide. Il n'est pas nécessaire de garder les combos, même s'ils retombent à 0 le nombre de points ne changera presque pas. Vous pouvez continuer ainsi jusqu'à ce que les monstres n'aient pratiquement plus aucun point de vie, et les achever avec une frappe fatale.

GALD FACILE

Pour gagner facilement des gald, le meilleur moyen est d'aller à Nam Cobanda. Le but est de gagner le plus de jetons possibles au jeu du poker. Pour cela, achetez une petite quantité de jetons avec vos gald puis essayez de les multiplier grâce au jeu.

Le plus simple est de garder les combinaisons acquises (en général une paire, mais vous aurez peut être mieux du premier coup avec de la chance) et les joker puis de jeter les autres cartes. Si vous n'avez rien vous pouvez tout jeter ou bien ne garder que certaines cartes au hasard. Vous pouvez aussi tenter la suite ou la couleur s'il ne vous manque qu'une seule carte.

Une fois une bonne combinaison acquise,il faut essayer de doubler vos gains en misant sur la carte qui suivra celle proposée, plus haute ou plus basse. Ne prenez pas trop de risques pour ne pas perdre tous vos gains, sur un 8 par exemple.

Avec cette technique vous devriez avoir assez vite beaucoup de jetons, et vous pourrez en miser 500 à chaque fois, pour en gagner encore plus (en doublant 10 fois un brelan vous arrivez jusqu'à 1 536 000 jetons).

Une fois que vous en aurez assez, il faut les échanger au comptoir des prix contre des gelées miracle, spécifique, soda et gelées spéciales. C'est plus facile si vous êtes dans une deuxième partie car vous pouvez en transporter 99 de chaque.

Quand vous aurez fait le plein d'objet, il suffit de vous rendre aux sources chaudes de Yumanju (c'est le magasin le plus proche de Nam Cobanda, qui n'en possède pas) et de tout revendre. C'est une bonne technique pour débloquer le succès/trophée "Tirelire" qui demande 10 millions de gald, ou encore pour payer l'accès aux sources chaudes.

HORS LIMITE NIVEAU 3 ET 4

Pour obtenir le hors limite au niveau 3, il faut synthétiser l'objet "Trio limite", à partir du duo limite que vous donne Judith à Ghasfarost. La pierre chaude et pierre de gel nécessaires sont récupérables dans les sables de Kogorh. Pour le niveau 4, il faut synthétiser l'objet "Quartet limite" à partir du Trio limite. La pierre aérienne est récupérable au Mont Temza et la géo-pierre dans la forêt d'Egothor.

MAGASIN DE POINTS

Le magasin de points est disponible après avoir fini le jeu, afin de commencer une nouvelle partie+. Les bonus pour la seconde partie s'achètent avec les points accumulés en combat pendant la première partie.

99 objets max : 400 points

Posséder jusqu'à 99 exemplaires de chaque objet

Objets : 500 points

Récupérer tous les objets des parties précédentes (omettre les objets précieux)

Gald : 1000 points

Récupérer tous les Gald provenant des parties précédentes

Titres : 500 points

Récupérer tous les titres provenant des parties précédentes

Compendium : 10 points

Récupérer les informations du compendium

Livre des monstres : 10 points

Récupérer les informations du livre des monstres

Recettes : 10 points

Récupérer les recettes provenant des parties précédentes

Capacité Cuisine : 50 points

Récupérer le niveau de cuisine actuel

Carte du monde : 300 points

Récupérer les informations sur les villes et donjons de la carte du monde

Capacité synthèse : 10 points

Récupérer le niveau de synthèse actuel

Statistiques : 10 points

Récupérer les informations actuelles du menu "Stats"

Artes : 1000 points

Récupérer tous les artes des parties précédentes
S'applique à tous les personnages

Capacités : 1000 points

Récupérer toutes les capacités des parties précédentes

S'applique à tous les personnages

Artes et capacités de Yuri : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Yuri seul

Artes et capacités d'Estelle : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Estelle seule

Artes et capacités de Karol : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Karol seul

Artes et capacités de Rita : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Rita seule

Artes et capacités de Raven : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Raven seul

Artes et capacités de Judith : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Judith seule

Artes et capacités de Repede : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Repede seul

Augment. PV max. : 500 points

Commencer la partie avec les PV max. augmentés de 20%
Incompatible avec "Réduction PV max."

Réduction PV max. : 10 points

Commencer la partie avec les PV max. réduits de 20%
Incompatible avec "Augment. PV max."

Augment. PM max. : 500 points

Commencer la partie avec les PM max. augmentés de 20%
Incompatible avec "Réduction PM max."

Réduction PM max. : 10 points

Commencer la partie avec les PM max. réduits de 20%
Incompatible avec "Augment. PM max."

2X Gald : 600 points

Doublement des Gald obtenus en combat

Augment. HL : 1000 points

Doubler la vitesse de remplissage de la jauge de hors limite

1/2 expérience : 10

Réduction de moitié de l'EXP acquise
Incompatible avec les autres capacités liées à l'EXP

Exp. doublée : 1000 points

Doublement de l'EXP acquise au combat
Incompatible avec les autres capacités liées à l'EXP

10X expérience : 3000 points

Décuplement de l'EXP acquise au combat
Incompatible avec les autres capacités liées à l'EXP

2X points : 3000 points

Les points de ce magasin gagnés lors de la prochaine partie seront doublés

Capacité PC 1 : 3000 points

Réduction à 1 des PC consommés pour l'emploi des capacités

Augm. réc. objets : 1000 points

Doublement de la probabilité d'acquisition d'objets au combat

Techniques combat : 50 points

Règle la valeur d'EXP à 1 et augmente le bonus d'EXP de 5X

Débl. rang combat : 50 points

Débocage de la difficulté de combat "Inconnue"

Débl. ttes saynètes : 1000 points

Permet de consulter toutes les saynètes sur le lecteur de l'ile de Nam Cobanda

Tales of Xillia

© Namco Bandai 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Fennmont, Siège de la lumière spirituelle

La vie au campus universitaire (Scénario Jude)

Cette première partie du début du jeu n'est accessible que si vous jouez en incarnant Jude. Vous êtes étudiant et devez pour commencer rejoindre le bâtiment de médecine afin d'y rencontrer le professeur qui gère vos études. Sortez ainsi de l'université pour rejoindre le centre de soins qui se trouve juste à côté. Là, vous rencontrez votre professeur dans l'entrée puis allez dispenser votre discipline auprès de patients pour le reste de la journée, ce après quoi vous pouvez enfin sortir à l'extérieur. Jude revêt alors ses habits de citoyen et se rend au centre de recherche de Laforte pour y retrouver son professeur ayant tout juste reçu un prix. Là, devant l'entrée, vous apprenez que le professeur est soit disant déjà sorti... C'est là que vous rencontrez Milla Maxwell qui vient enquêter sur les lieux.

Centre de recherche de Laforte

Ce tout premier donjon du jeu se présente de la même manière que l'on incarne Milla ou Jude, bien que vous ne contrôliez seulement que le personnage choisi en question. Progressez à travers les égouts en passant les différents tutoriels de combat puis remontez à la surface du centre de recherche grâce aux échelles. Là, examinez les lieux pour trouver l'unique porte ouverte ; les autres sont fermées. Vous accédez ainsi à la seconde branche du centre de recherche. Montez en hauteur grâce aux escaliers pour apercevoir une fille en rouge rentrer dans une salle. Pénétrez-y à votre tour : après une courte cinématique, vous affrontez la demoiselle. Si vous contrôlez Jude, le combat est anormalement difficile et il est normal que vous perdiez : Milla se joindra alors à vous pour vous aider. Suite à cela, vous sortez de la salle pour chercher la Lance de Kresnik. Milla perd alors ses pouvoirs et vous tombez dans l'eau.

De retour dans la ville de Fennmont, dirigez-vous vers le havre pour prendre le bateau et rejoindre Nia Khera à partir du havre d'Aladhi. Vous êtes rejoint par un nouveau personnage, Alvin.

Hamil, Verger de la frontière

Havre d'Aladhi

Là, vous apprenez à compléter une quête annexe en allant sur le chemin d'Aladhi tuer les bêtes indiquées par la demoiselle en détresse. Elles se situent dans la région ouest, près du lac (dans l'impasse, en gros). Ceci fait, revenez terminer votre quête pour reprenez la route en direction d'Hamil. N'hésitez pas à ramasser les sacs et les objets brillants sur votre passage, ils vous permettront d'améliorer les magasins et donc de pouvoir acheter de meilleurs objets, armes et équipements.

Vous arrivez ainsi à Hamil. Vous traversez le village et visionnez un petit tutoriel sur les trésors d'Aifread. Pour savoir où se trouvent tous ces trésors annexes, dirigez-vous vers la partie éponymes de notre solution. Après une nouvelle portion de terrain traversée et nommée chemin de Galia, vous arrivez dans les chutes de Kijara, dernière étape avant d'enfin arriver à Nia Khera.

Chutes de Kijara

Ce donjon est, comme tous les donjons du jeu, très simple : il suffit de le traverser d'un point A à un point B. Aucune énigme, aucun besoin de réfléchir, juste avancer et tuer des monstres. Cela dit, nous vous encourageons à fouiller un peu les différentes zones pour déceler les trésors et autres objets aléatoires afin d'améliorer votre inventaire. Au milieu du donjon, vous rencontrez une demoiselle chat mystérieuse et affronter un énorme crustacé... Vous apprenez ici à utiliser les artes liés. C'est une technique très utile de Tales of Xillia ! Une fois le combat terminé, achevez le donjon pour rallier Nia Khera.

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre !

Nia Khera, Sanctuaire de Maxwell

Les quatre pierres élémentaires

Une fois arrivé dans le village de Milla et après avoir fait quelques présentations, votre objectif est de trouver les quatre pierres élémentaires. Elles se trouvent dans de petits autels disposés ci et là dans le village : celle que l'on a du mal à trouver se trouve sur l'eau, on y accède depuis le petit pont du village. Une fois les pierres récupérées, empruntez la voie spirituelle pour rallier le sanctuaire de Milla. Une fois les scènes visualisées, vous décidez de retourner à Hamil. En sortant de Nia Khera, vous obtenez la carte du monde, qui vous permet en un instant de vous téléporter aux endroits déjà visités.

Direction Hamil, donc. Là, vous faites la connaissance d'Elize : si vous contrôlez Jude, allez la chercher dans la cave de la petite maison au nord du village.

Grands bois de Sapstrath

Votre nouvel objectif est de rallier Sharilton, mais la grand-route de Sapstrath est malheureusement bloquée. Vous décidez alors de passer par les grands bois de Sapstrath. Ce nouveau donjon présente la particularité d'avoir des champignons dégageant du poison si l'on marche dessus : ils sont assez visible au sol, prenez donc garde à ne pas les piétiner ! Au terme du donjon, vous affrontez un gros bonhomme qui apparemment en veut à Elize. Une fois le combat terminé, quittez les bois pour rejoindre la grand-route en direction de la prochaine ville.

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre !

Sharilton, Cité des saluts et des adieux

Gorges de Bermia

Une fois à Sharilton, vous faites la connaissance de Driselle ainsi que de son majordome, Rowen. Rendez-vous au manoir de la demoiselle pour faire la connaissance de son important frère. Vous décidez alors d'aller enquêter pour le monsieur dans les gorges de Bermia. Rowen vous accompagne ! Vous empruntez ainsi le chemin de Culmar situé juste à côté du manoir, assez tortueux d'ailleurs, pour rallier les gorges.

Là, votre objectif est de pénétrer dans la grande salle centrale en passant par le haut de la montagne : vous allez donc devoir escalader et contourner les lieux. Pour cela, grimpez donc aux falaises et aux échelles de lierre pour passer de la zone est à la zone sud-ouest, puis à la zone nord-ouest, puis pour revenir à la zone est davantage en hauteur. Une fois au sommet de la montagne, vous sautez à l'intérieur et éliminez le boss, l'anomalie, qui gardait les lieux. Une fois l'affaire réglée, retournez à Sharilton propager la bonne nouvelle.

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour

progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre !

Fort Gandala

Malheureusement, les évènements dramatiques s'enchaînent à Sharilton : le frère de Driselle, Cline, se fait assassiner sous vos yeux pendant que Milla et Elize se font kidnapper pour être emmenées au fort Gandala. C'est donc votre prochain objectif, en passant par la grand-route de Talys. Une fois au fort, le principe de progression est simple : fouillez toutes les salles dont vous pouvez ouvrir les portes afin de progresser comme de petits rats entre les murs. En effet, certains trous se trouvent dans les parois et vous permettent de rallier les petites salles pleines de caisses. Ces caisses sont d'ailleurs à bouger et à déplacer pour accéder aux lieux suivants. Vous finissez par obtenir une puis deux cartes magnétiques vous autorisant l'accès à de nouvelles salles du fort. Ainsi, vous arrivez à la salle de commande où vous rejoignez Milla et Elize.

Si vous incarnez Milla, le donjon est beaucoup plus simple : contentez-vous de récupérer la carte d'accès à la salle des commandes et rendez-vous y afin d'accéder directement à la fin du donjon. Quoiqu'il en soit, Milla se blesse grièvement la jambe dans la cinématique suivante et vous retournez tous en hâte à Sharilton, les deux filles étant sauvées.

Leronde, Île du quai et de la carrière

Retrouvailles mouillées

Une fois dans le manoir de Driselle, Milla se repose puis vous décidez de l'emmener à Leronde pour qu'elle puisse être examinée par le père de Jude, médecin dans sa ville natale. Rendez-vous donc au havre de Sapstrath en cheval, puis prenez le bateau pour Leronde. Là, vous rencontrez Leia, amie d'enfance de Jude, puis allez dans la clinique de son père pour que Milla puisse être examinée.

Mine de Felgana

Votre prochain objectif est ensuite de fouiller la mine de Felgana afin d'y trouver de rares matériaux. Traversez donc les bois Voltea et ignorez pour l'instant l'ancienne mine de Vicalle pour rejoindre directement la mine de Felgana. Ce nouveau donjon a la particularité de vous demander de creuser vous-même des trous dans les murs afin de pouvoir progresser : avec Jude, martelez le bouton X pour concentrer votre force dans la pioche ! Cassez ainsi tout ce que vous voyez, murs comme petits rochers vous donnant ainsi de rares objets.

Au terme du donjon, vous affrontez un ver géant, d'abord à deux avec Leia, puis à trois puisque Milla vous rejoint. Dégustez le meilleur thème musical de boss du jeu... Vous retournez ensuite à Leronde, êtes rejoint par le reste de l'équipe, et décidez de reprendre l'aventure en direction de Xian Du.

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre !

Xian Du, Foyer des héros déchus

Le grand tournoi du Colisée

Vous arrivez ainsi au havre de Lakutam puis empruntez la grand-route éponyme pour rallier le Foyer des héros déchus. Là, vous avez beaucoup à faire ! Après une arrivée mouvementée, vous êtes conviés à participer au grand tournoi organisé au Colisée : rendez-vous en cet endroit épique et participez aux matchs que vous ne devriez gagner sans aucun problème. Ceci fait, rentrez à l'auberge et suivez les divers événements troublants avant de retourner batailler en vue de la finale. Finale qui ne tarde pas à approcher : partez remporter le dernier match qui se solde, certes par une victoire, mais aussi par l'enlèvement d'Elize et la disparition d'Alvin ! Diantre ! Il faut aller les chercher !

Creux de Labari

Vous pénétrez alors sur le terrain de chasse royal en vue d'accéder au creux de Labari. Là, ce donjon a la particularité d'être axé sur un grand trou dans lequel vous devez descendre en progressant sur les parois intérieures... Ce en passant par de petits aménagements dans la falaise. Descendez, traversez les deux ponts, puis progressez jusqu'à trouver Elize et Alvin couchés au sol dans un nouveau secteur dans la falaise. Là, remontez avec tout le groupe et rejoignez de nouveau Xian Du.

Là, assistez aux quelques évènements de joyeux retour en ville avant de décider de prendre la route des hautes-terres de Mon en direction de la cité royale, Kanbalar...

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre ! (La vidéo montre comment accéder tout en bas du creux de Labari, ce qui est inutile pour le présent donjon mais sera ensuite utile pour remplir une quête annexe à la fin de l'aventure.)

Kanbalar, Citadelle du point du jour

Visite mouvementée du château

Traversez donc les plaines enneigées jusqu'à rejoindre enfin la cité de Kanbalar. Là, rendez-vous à l'auberge, puis sortez chercher Elize qui est dans le quartier résidentiel en compagnie de Jiao, le gros bonhomme à la bouille sympathique mais au marteau un peu moins accueillant. Une fois le groupe entièrement reconstitué, direction le château pour s'entretenir avec le roi Gaius. La conversation est plutôt sympathique jusqu'à ce que dernier ordonne à ses gardes de vous arrêter... C'est la panique ! Quittez alors le château en vitesse et rendez-vous dans la ville basse où vous êtes interceptés par deux nouveaux individus, Presa et Wingull, qui parle la même langue de l'adorable Meredy de Tales of Eternia ! Après le combat, vous quittez enfin la ville et rejoignez rapidement Xian Du.

Petite promenade en wyverns

Là, il est temps de chevaucher les wyverns, ces dragons ailés qui vous permettent de voler de manière très rapide. Malheureusement, le convoi aérien se fait intercepter par un gros oiseau tout moche tout pas content dans le ciel et c'est ainsi que vous atterrissez brutalement sur la place centrale de Sharilton, où vous décidez de donner une bonne leçon au méchant piaf. Ceci fait, allez rendre visite à Driselle et parlez un peu à tout le groupe disséminé dans la ville en attendant que les wyverns ne soient rétablis. (Que vous contrôliez Jude ou Milla, les personnes sont toujours disponibles dans la ville aux mêmes endroits : vous terminez quoiqu'il en soit avec Milla ou Jude devant les grilles du manoir de Driselle.)

Ceci fait, vous chevauchez de nouveau les wyverns et volez en direction de Fennmont. Vous atterrissez dans la grand-route de Barnauer, que vous remontez en direction de la capitale au ciel émeraude.

Grand retour à Fennmont

Intrusion au palais d'Orda

Là, vous décidez après avoir fait un petit tour en ville de pénétrer de force dans le palais d'Orda afin d'y rencontrer le roi Nachtigal, vieil ami de Rowen. Le donjon est très simple : il est organisé en plusieurs niveaux tous identiques. A chaque étage, il y a plusieurs salles à visiter avec des coffres à ramasser... Mais pas si vous êtes pressé. Foncez vers les escaliers et continuez votre ascension. A chaque nouvel étage, vous devez battre un ennemi évènementiel pour désactiver la protection de fermeture. Au sommet, vous affrontez le roi et réduisez sa folie au silence. L'homme est alors assassiné par on-ne-sait-qui-pour-l'instant, et vous poursuivez votre route pour trouver la Lance de Kresnik...

A la recherche de la fille en rouge

Malheureusement, elle a disparu ! Comme ça ! Subtilisée sous votre nez ! Vexés, vous décidez de sortir du palais et vous mettez à la recherche de la fameuse fille en rouge qui rôde dans les parages... Elle n'est pas loin du tout : retournez dans le centre-ville de Fennmont, là où se trouve une belle fleur de nénuphar au milieu d'une place, puis

remontez vers le grand bâtiment. Là, examinez le côté gauche de l'entrée pour trouver la fillette, Agria de son pas-mignon prénom. La fille vous affronte et vous fait part de son joli arte mystique. Ne vous laissez pas impressionner, corrigez-la comme il se doit, et poursuivez votre route en direction de la grande guerre...

La grande guerre de Fezebel

Sur le champ de bataille

Oui, car la bataille fait rage sur les marais de Fezebel. Dépêchez-vous de traverser les marais d'Arklund en sortant de Fennmont par la sortie située juste à côté du port de la ville, puis ralliez le champ de bataille de Fezebel. Là, vous devez d'abord descendre sur la zone de combat, puis enchaîner en un même gros-combat dix combats normaux qui se succèdent par une petite scène, sans que le gros-combat ne se coupe pour autant. Au terme du combat, vous arrivez devant une succession de boss pas commodes du tout. Oh que non.

Combats de titans

Vous commencez ainsi par affronter d'abord les fidèles servants de Gaius regroupés. Le combat n'est pas aisé : éliminez en premier l'ennemi qui a le nombre de points de vie le moins élevé, qui devrait normalement être Presa. Ceci fait, passez aux deux suivants avec un peu plus de quiétude. Une fois le combat terminé, continuez votre chemin jusqu'au grand Gaius... Ce combat est particulièrement compliqué, et pour cause, vous n'êtes pas obligé de le gagner. Si vous perdez, ce n'est pas grave, la partie continue quand même et vous assistez à l'arrivée sur Rieze Maxia d'une armée venue du ciel et pas franchement sympathique... Là, une sorte d'ange bleue dans le ciel explose plusieurs de ces vaisseaux volants, puis Jiao se sacrifie pour permettre à son bon roi de s'enfuir. Le groupe de héros est séparé.

Temple du bois de Xailen

Scénario Jude

Si vous contrôlez Jude, vous vous réveillez seul et rencontrez Muzét, la fameuse ange bleue elle aussi arrivée du ciel. Vous êtes ensuite rejoint par deux de vos compagnons et devez rejoindre le temple du bois de Xailen. Pour cela, vous traversez deux zones : la toundra de Tulea puis la grotte glacée de Kukhar. Dans cette dernière, vous affrontez deux espèces de poissons géants glacés... Autant vous dire qu'il ne faut pas lésiner sur les attaques de feu pour emporter aisément la victoire ! Vous rejoignez ensuite le bois de Xailen puis, à l'est de celui-ci, le temple du bois de Xailen, votre destination.

Scénario Milla

Si vous contrôlez Milla, vous vous réveillez seule et poursuivez votre route jusqu'à être rejointe par deux de vos compagnons. Vous devez rejoindre le temple du bois de Xailen. Pour cela, vous traversez deux zones : la toundra de Sillea puis la grotte de lave de Nala. Dans cette dernière, vous affrontez une sorte de panthère de feu... Autant vous dire qu'il ne faut pas lésiner sur les attaques d'eau pour emporter aisément la victoire ! Vous rejoignez ensuite le bois de Xailen puis, à l'est de celui-ci, le temple du bois de Xailen, votre destination.

L'assaut du Zenethra

Reprise de Kanbalar

Ici, les deux groupes chacun constitué de trois des six héros du jeu se retrouvent devant le grand temple du bois de Xailen. Après des retrouvailles chaleureuses, Gaius qui trône dans l'église vous convie à une réunion de crise et vous propose d'unir vos forces pour reprendre le contrôle de la capitale, Kanbalar, alors tenue par les envahisseurs venus du ciel.

Avant d'aller vous coucher, parlez aux différentes personnes disponibles devant le temps puis à l'intérieur même du bâtiment.

Le lendemain, vous passez donc par les toits de Kanbalar et progressez ainsi jusqu'à vous laisser tomber devant l'entrée du château. Une fois la forteresse remise entre les mains de son roi, vous disposez de quelques instants à vaquer ci et là en attendant que les préparatifs belliqueux ne soient achevés. Parlez donc aux différentes personnes accessibles, puis retournez au château pour vous entretenir avec Gaius.

Bataille navale

Vous prenez ensuite la direction du Zenethra et, après plusieurs combats sur le pont de votre bateau, vous lancez l'assaut sur le navire principal ennemi : votre objectif est de trouver Gilland et sa fidèle Celsius. Sa cabine se trouve tout à l'ouest du navire, mais malheureusement, un énorme champ de force vous en empêche l'accès... Votre nouvel objectif est donc de détruire les deux générateurs de ce champ de force, situés, évidemment, à l'extrémité est du navire. Pour y accéder, vous devez alterner entre le pont nord et le pont sud du bâtiment, puisque certaines caisses empilées bloquent à certains endroits le passage... Pour cela, utilisez les quatre téléporteurs situés de manière symétrique par rapport à l'axe est-ouest du navire. N'oubliez pas que vous pouvez à tout instant retournez à l'entrée du donjon pour vous reposer et acheter des objets auprès des hommes de Gaius.

Une fois les deux générateurs détruits, vous pouvez retourner à l'avant (ouest) du navire afin d'affronter en un seul combat Gilland et Celsius. Bien entendu, puisqu'il s'agit de l'esprit de la glace, il faut privilégier les attaques de feu sur la demoiselle qui est d'ailleurs votre cible prioritaire étant donné qu'elle possède beaucoup moins de points de vie que son maître. Une fois les deux gredins éliminés, vous assistez à une nouvelle cinématique manga dans laquelle Milla se sacrifie et disparaît. Tristesse générale.

Coup de barre et espoir (Scénario Jude)

Se reconstruire

A ce moment-là, vous ne contrôlez plus que Jude qui est en grosse déprime, ce qui peut être tout à fait compréhensible. Dans une longue suite de cinématiques expliquant tout ce qui se passe dans sa tête, vous affrontez Alvin qui a lui aussi, apparemment, légèrement craqué. Une fois le groupe réunifié, vous sortez de Hamil puis prenez la direction de Fennmont où un nouveau combat vous attend sur la place principale de la cité royale.

Rendez-vous ensuite au havre de Fennmont et parlez à Wingull pour prendre le large... Là, votre bateau est intercepté par Muzét qui vous affronte en duel ! Après avoir corrigé la demoiselle, elle prend la fuite et vous pouvez continuer votre route vers le sanctuaire de Milla, derrière la voie spirituelle de Nia Khera.

Mont sacré de Nia Khera

Là, vous pénétrez dans le temple de Milla puis passez derrière son trône, baissez le rideau, et découvrez une nouvelle porte qui mène au mont sacré de Nia Khera. Il s'agit ensuite de grimper la montagne grâce aux échelles de lierre jusqu'à atteindre le sommet. Là, la garde rapprochée de Gaius vous attend... Réglez vos comptes une bonne fois pour toutes, non sans émotion pour notre chère Leia qui semble avoir perdu une bien bonne amie...

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre !

Vous arrivez ensuite dans le carrefour temporel, le monde des esprits, et vous mettez à la recherche de Maxwell, le vrai, le vieux, celui avec la vraie barbe qui en jette carrément. Explorez donc ce nouveau lieu aux allures très cubiques et colorées avant de trouver enfin l'esprit maître des quatre éléments. S'en suit alors un combat long car sectionné en plusieurs parties au fur et à mesure que vous lui infligez des dégâts. Au terme des conversations basées sur le droit ou non de manipuler les humains et Milla, cette dernière demoiselle vous rejoint et c'est parti pour le gros combat final... Là, Maxwell reconnaît ses erreurs et est prêt à vous écouter... C'était sans compter sur Gaius et Muzét qui débarquent avec la Lance de Kresnik et commencent à tout détruire, l'homme voulant prendre la place de l'esprit Maxwell. Le groupe des héros décide de fuir vers le monde de l'extérieur, Elympios.

Renaissance spirituelle (Scénario Milla)

Voyage en compagnie des esprits

Si vous avez choisi d'incarner Milla au début de l'aventure, cette partie de l'histoire est toute autre : vous incarnez la demoiselle dans sa renaissance spirituelle et vous retrouvez dans les chutes de Kijara. Là, vous pouvez aller où bon vous semble... En réalité, votre objectif est bien d'aller à Nia Khera, mais vous pouvez faire le chemin inverse et aller à Hamil puis au havre d'Aladhi pour y accomplir des quêtes annexes intéressantes.

Quoiqu'il en soit, finissez donc par rejoindre le village des esprits et rejoignez le sanctuaire de Milla en traversant la voie spirituelle. Là, les quatre esprits élémentaires décident de ne pas abandonner Milla et de l'accompagner de nouveau... Vous affrontez alors une Muzét pas contente du tout qui n'est plus aussi douce qu'elle l'était lors de sa rencontre avec Jude... Quoiqu'il en soit, corrigez l'esprit ailé puis pénétrez dans la maison de Milla pour dévoiler, derrière son trône, une porte qui mène au mont sacré de Nia Khera.

Mont sacré de Nia Khera

Là, grimpez cette montagne relativement courte grâce aux échelles de lierre et accédez au sommet afin de pénétrer dans le carrefour temporel, le monde des esprits. Descendez la zone jusqu'à trouver Maxwell en personne, lequel est aux prises avec le reste du groupe ! Comment que cela se puisse-t-il se faire ? Vous le saurez en terminant le scénario Jude... Ou bien en lisant un peu plus haut notre solution. Bref, quoiqu'il en soit, vous combattez le maître des quatre éléments et lui donnez une bonne leçon, tellement éducative qu'il se met alors à vous écouter et à comprendre ce que vous lui répétez depuis un bon moment. C'était sans compter sur Gaius et Muzét qui débarquent avec la Lance de Kresnik et commencent à tout détruire, l'homme voulant prendre la place de l'esprit Maxwell. Le groupe des héros décide de fuir vers le monde de l'extérieur, Elympios.

Trigleph, Métropole de spyrix

Découverte du nouveau monde

Là, vous êtes recueillis puis hébergez par Balan, le cousin d'Alvin. Si ! Une fois remis sur pieds, vous décidez de descendre dans la capitale de Trigleph afin d'explorer ce monde uniquement composé de spyrix. Après quelques découvertes étonnantes, vous remontez dans l'immeuble d'appartements pour converser de nouveau avec Balan, votre bienfaiteur. Vous décidez alors d'aller à la forteresse d'Helioborg, en passant par la grand-route de Torbalan. C'est parti ! Appréciez au passage la musique très jazz sur la plaine d'Elympios... Si c'est pas du Sakuraba pur-sang, ça !

Forteresse d'Helioborg

Vous arrivez ainsi à la forteresse d'Helioborg. Là, votre objectif est d'atteindre l'esprit de la foudre Volt, qui se situe tout au haut de la grande tour des lieux. Après avoir visité le rez-de-chaussée et l'enceinte du bâtiment, rendez-vous donc dans la tour qui, malheureusement, n'est plus alimentée en courant. Il fait donc noir, mais bon, rassurez-vous, vous y voyez suffisamment pour progresser en toute quiétude. Progressez donc d'étage en étage en empruntant les escaliers, puis l'ascenseur ne fonctionne actuellement pas. Tout en haut, passez dans la salle possédant un point de sauvegarde, puis sortez sur le balcon pour affronter Volt dont le design mêle habilement une forme humaine aux apparences sphériques qu'il empruntait dans les précédents opus de la série Tales of. Il craint les attaques d'eau, utilisez donc sans modération Ondine et les attaques d'eau de Rowen pour en venir à bout rapidement. Une fois le combat fini, tout rentre dans l'ordre et vous décidez de sortir de la forteresse par la grand-route de Rusalle.

Malgré l'absence d'énigme dans ce donjon, il se peut que vous vous perdiez et ne retrouviez plus le bon chemin pour progresser. Nous vous proposons ainsi cette vidéo traçant en ligne droite le donjon... Grâce à cela, impossible de se perdre !

Donjon final : Carrefour temporel

Derniers préparatifs

Là, poursuivez vers le nord jusqu'à trouver le lieu de la faille dimensionnelle. A l'ouest se trouve un autre donjon, l'abîme

tatalien. Il s'agit d'un donjon annexe que vous pouvez prendre le temps de visiter maintenant, ou après avoir fini le jeu. Quoiqu'il en soit, allez donc voir la faille dimensionnelle. Après une petite conversation, vous décidez de vous reposer avant de prendre la direction du combat final. Retournez donc passer la nuit chez Balan. Ceci fait, retournez à la faille dimensionnelle et pénétrez dans le carrefour temporel. Là, il vous est possible de retourner à Rieze Maxia, ce que vous vous empressez de faire afin de le récupérer de nouveau sur la carte du monde.

A partir de ce moment, vous pouvez circuler librement entre Rieze Maxia et Elympios grâce à la carte du monde et pouvez vous adonner à toutes les quêtes annexes, puisqu'elles sont dorénavant débloquées. Bien entendu, quelques quêtes nécessitant l'achèvement du jeu restent inaccessibles (comme le fameux Magnus Zéro).

Deux mondes à sauver

En choisissant de sauter dans le carrefour temporel, après le message indiquant que vous ne pourrez plus revenir, vous tombez nez à nez avec Wingull. Dernier affrontement avec l'ultime garde du corps de Gaius. Eliminez-le. Vous êtes alors séparé de tous vos alliés et n'incarnez que le personnage que vous avez choisi au début du jeu. Là, poursuivez dans le monde des esprits en utilisant les sphères de couleur pour sauter ou être projeté en hauteur. Vous ne tardez pas à retrouver le deuxième héros du jeu, Milla ou Jude, au choix. Vous êtes maintenant deux et poursuivez votre route.

Si vous avez choisi Jude au début du jeu, vous êtes alors amené à affronter Gaius. Si vous avez choisi Milla au début du jeu, vous êtes alors amené à affronter Muzét. Quoiqu'il en soit, ce combat est le dernier avant le boss final. Une fois la victoire remportée, vous plongez pour la dernière fois et accédez à l'emplacement où se tenait préalablement Maxwell... Le boss final est devant vous : il s'agit de Gaius et de Muzét réunis. Le combat semble difficile, d'autant que vous n'êtes que deux, mais pas d'inquiétude : au fur et à mesure que vous combattez, vos quatre alliés vous rejoignent successivement et débarquent en lançant leur arte mystique. Pratique pour prendre l'avantage contre l'ennemi ! Notez que si Gaius et Muzét sont tous les deux résistants aux attaques de ténèbres, Muzét seulement est vulnérable aux attaques de lumière. Courage, Rieze Maxia et Elympios comptent sur vous !

Au terme du combat, tout le monde est content, tout le monde se serre la main et redevient ami... Alors qu'ils se mettaient violemment sur la tronche une minute auparavant. Les héros ont bon espoir pour l'avenir et c'est sur ces bonnes paroles que se termine l'aventure de Tales of Xillia. Félicitations !

Pour finir, sachez qu'après la cinématique de clôture du combat final, vous assistez à une seconde cinématique en manga animé propre au personnage que vous avez choisi d'incarner au début du jeu. A vous de recommencer le jeu une nouvelle fois pour découvrir la fin du point de vue de Milla ou de Jude ! Vous obtenez la clef du Magnus Zéro, le donjon annexe de Tales of Xillia.

En terminant Tales of Xillia en incarnant Jude, vous obtenez le trophée or : Celui qui agit avec conviction
En terminant Tales of Xillia en incarnant Milla, vous obtenez le trophée or : Celle qui suit sa conviction

Quêtes annexes

Les six démons du diable

Les six démons du diable sont des boss annexes particulièrement puissants que l'on trouve à différents endroits de Rieze Maxia et d'Elympios. Une fois battus, ils cèdent chacun une arme maudite que seul un seul personnage peut utiliser. Une fois les six démons battus, retournez voir le conteur du havre de Sapstrath pour terminer cette quête et obtenir l'accès, une fois le jeu terminé, au donjon annexe du jeu : le Magnus Zéro, accessible depuis la portion ouest du marais de Fezebel.

Dranzort

Dranzort est le démon du diable lié au personnage de Milla. Il se trouve dans l'abîme tatalien, au plus profond du donjon, et est affronté lors d'un évènement spécial lié à une quête annexe propre au lieu. L'arme maudite plantée dans son corps qu'il cède au terme du combat se nomme Druando, la hurlante.

Folzam

Folzam est le démon du diable lié au personnage de Jude. Il se trouve aux gorges de Bermia, dans la zone nord-ouest, au plus haut sommet du lieu. L'arme maudite plantée dans son corps qu'il cède au terme du combat se nomme Folzex, le rancunier.

Schweiss

Schweiss est le démon du diable lié au personnage d'Alvin. Il se trouve aux bois de Xailen, au centre de l'unique zone de ce lieu. L'arme maudite plantée dans son corps qu'il cède au terme du combat se nomme Vicehein, la criarde.

Gatrega

Gatrega est le démon du diable lié au personnage d'Elize. Il se trouve à la mouillère de Xagut, au nord de la région sud-est ; on y accède uniquement par la région nord-est. L'arme maudite plantée dans son corps qu'il cède au terme du combat se nomme Tregatoria, le mugissant.

Mélanbron

Mélanbron est le démon du diable lié au personnage de Rowen. Il se trouve dans la forteresse d'Helioborg, à l'endroit même où vous avez affronté l'esprit Volt durant le scénario principal, et fait également partie d'un évènement lié à une quête annexe propre au lieu. L'arme maudite plantée dans son corps qu'il cède au terme du combat se nomme Mélandetra, la faucheuse.

Roparde

Roparde est le démon du diable lié au personnage de Leia. Il se trouve dans l'ancienne mine de Vicalle, dans la vaste zone de la région sud. L'arme maudite plantée dans son corps qu'il cède au terme du combat se nomme Padvent, l'incantateur.

Les soixante-et-un trésors d'Aifread

Les trésors d'Aifread sont ces trésors violets en forme de losange que vous rencontrez à certains endroits de Rieze Maxia et d'Elympios. Chacun contient un trésor différent, bien souvent des ornements pour personnaliser ses personnages. Il existe deux trésors d'Aifread par donjon et par route, auxquels s'ajoute le tout premier trouvé automatiquement à Hamil, pour un total de soixante-et-un trésors. Aucun trésor d'Aifread ne peut être manqué au cours de la partie et tous sont récupérables après avoir battu le boss final de Tales of Xillia.

En récoltant cinquante trésors d'Aifread, vous obtenez le trophée bronze : Seigneur des pirates.

Trésor d'Aifread n°1 :
Lors de votre première visite à Hamil, vous trouvez automatiquement le trésor durant une scène automatique où un enfant regarde quelque chose de brillant dans un arbre.

Trésor d'Aifread n°2 :
Il se trouve dans le chemin de Galia, dans la région est, dans un arbre au sud-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°3 :
Il se trouve dans le chemin de Galia, dans la région ouest, sur un rocher au centre de la zone.

Trésor d'Aifread n°4 :
Il se trouve dans les chutes de Kijara, dans la région centrale, accroché au mur derrière l'arche sous laquelle on peut passer.

Trésor d'Aifread n°5 :
Il se trouve dans les chutes de Kijara, sur la plage ouest, accroché à un mur non loin d'un coffre situé en contrebas près de l'eau.

Trésor d'Aifread n°6 :

Il se trouve sur la voie spirituelle, dans la région nord-est, sur un rocher au zone de la zone.

Trésor d'Aifread n°7 :
Il se trouve sur la voie spirituelle, dans la région sud-ouest, accroché à la paroi rocheuse au centre de la zone.

Trésor d'Aifread n°8 :
Il se trouve sur la grand-route de Sapstrath, dans la zone nord, au sommet d'un arbre situé à l'ouest de la zone.

Trésor d'Aifread n°9 :
Il se trouve sur la grand-route de Sapstrath, dans la zone nord-est, accroché à un rocher situé au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°10 :
Il se trouve aux grands bois de Sapstrath, dans la région nord, dans la partie nord-est de cette dernière.

Trésor d'Aifread n°11 :
Il se trouve aux grands bois de Sapstrath, dans la région sud-ouest, non loin du point de sauvegarde.

Trésor d'Aifread n°12 :
Il se trouve sur le chemin de Culmar, dans l'impasse au nord-ouest.

Trésor d'Aifread n°13 :
Il se trouve sur le chemin de Culmar, à l'intérieur de la zone au sud-est à laquelle on accède en se faufilant dans un trou.

Trésor d'Aifread n°14 :
Il se trouve aux gorges de Bermia, dans la région sud, accroché à la paroi rocheuse en se laissant tomber en contrebas.

Trésor d'Aifread n°15 :
Il se trouve aux gorges de Bermia, dans la région nord-ouest, accroché à la paroi rocheuse près d'une falaise.

Trésor d'Aifread n°16 :
Il se trouve sur la grand-route de Talys, dans la région est, accroché à un rocher situé au sud de la zone.

Trésor d'Aifread n°17 :
Il se trouve sur la grand-route de Talys, dans la région sud-ouest, accroché à un rocher situé au sud-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°18 :
Il se trouve au fort Gandala, dans la région de la porte ouest, accroché derrière trois caisses à droite de l'entrée au bâtiment.

Trésor d'Aifread n°19 :
Il se trouve au fort Gandala, à l'intérieur du fort, dans un angle de mur dans le grand couloir où sont libérés les golems.

Trésor d'Aifread n°20 :
Il se trouve dans le bois de Voltea, dans la région sud-ouest, dans un arbre situé à l'ouest de la zone.

Trésor d'Aifread n°21 :
Il se trouve dans le bois de Voltea, dans la région nord-est, dans un arbre situé au sud de la zone, à proximité d'un coffre.

Trésor d'Aifread n°22 :
Il se trouve dans la mine de Felgana, dans le tunnel naturel, au terme de l'impasse au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°23 :
Il se trouve dans la mine de Felgana, dans la quatrième partie de la mine, non loin d'un coffre situé au nord-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°24 :
Il se trouve dans l'ancienne mine de Vicalle, dans la région sud, accroché à un rocher dans la vaste salle de la zone.

Trésor d'Aifread n°25 :
Il se trouve dans l'ancienne mine de Vicalle, dans la région nord, accroché à un rocher dans la vaste salle de la zone.

Trésor d'Aifread n°26 :
Il se trouve sur la grand-route de Lakutam, dans la région sud-ouest, accroché à un rocher au centre de la zone.

Trésor d'Aifread n°27 :
Il se trouve sur la grand-route de Lakutam, dans la région centrale, accroché à un rocher au nord-ouest de la zone.

Trésor d'Aifread n°28 :
Il se trouve dans la mouillère de Xagut, dans la région sud-est, accroché à un rocher au centre de la zone, avant de monter en altitude.

Trésor d'Aifread n°29 :
Il se trouve dans la mouillère de Xagut, dans la région nord, dans un arbre au centre est de la zone.

Trésor d'Aifread n°30 :
Il se trouve sur le terrain de chasse royal, dans la région sud-ouest, dans un arbre situé en altitude au sud-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°31 :
Il se trouve sur le terrain de chasse royal, dans la région centrale, accroché à un rocher au centre nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°32 :
Il se trouve dans le creux de Labari, sous le pont le plus en altitude : il est possible de l'attraper depuis ici ou bien de descendre sur le pont du dessous pour mieux le situer et l'attraper également.

Trésor d'Aifread n°33 :
Il se trouve dans le creux de Labari, dans le secteur 1, dans un angle à côté de la sortie nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°34 :
Il se trouve dans les hautes-terres de Mon, dans la région centrale, sur un arbre au nord-ouest de la zone.

Trésor d'Aifread n°35 :
Il se trouve dans les hautes-terres de Mon, dans la région nord, accroché à un rocher situé à l'est de la zone.

Trésor d'Aifread n°36 :
Il se trouve sur la grand-route de Barnauer, dans la région sud-ouest, au sud contre la paroi rocheuse à laquelle on peut monter.

Trésor d'Aifread n°37 :
Il se trouve sur la grand-route de Barnauer, dans la région nord-ouest, accroché à un rocher au sud de la zone.

Trésor d'Aifread n°38 :
Il se trouve dans le palais d'Orda, dans le hall d'entrée, en bas de l'escalier situé au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°39 :
Il se trouve dans le palais d'Orda, dans le centre du palais, dans un recoin de mur au sud-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°40 :
Il se trouve dans le bourbier d'Arklund, dans la région centrale, accroché à un rocher au nord-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°41 :
Il se trouve dans le bourbier d'Arklund, dans la région nord-ouest, dans un arbre au centre nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°42 :
Il se trouve dans la toundra de Sillea, dans la région sud, dans un arbre situé au nord-est de la zone.

Trésor d'Aifread n°43 :
Il se trouve dans la toundra de Sillea, dans la région nord, accroché à un rocher au nord de la portion élevée au nord-ouest de la zone.

Trésor d'Aifread n°44 :
Il se trouve dans les tunnels de lave de Nala, dans la région sud, accroché à la paroi rocheuse du côté droit en montant un peu au nord avant de grimper en hauteur pour poursuivre dans les tunnels par le nord.

Trésor d'Aifread n°45 :
Il se trouve dans les tunnels de lave de Nala, dans la région centrale, au fond de l'impasse située en hauteur au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°46 :
Il se trouve dans la toundra de Tulea, dans la région sud, dans un arbre au centre de la zone.

Trésor d'Aifread n°47 :
Il se trouve dans la toundra de Tulea, dans la région nord, accroché à la paroi rocheuse au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°48 :
Il se trouve dans les glacières de Kukhar, dans la région centrale, accroché à la paroi rocheuse au sud de la zone.

Trésor d'Aifread n°49 :
Il se trouve dans les glacières de Kukhar, dans la région nord, accroché à la paroi rocheuse au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°50 :
Il se trouve dans le bois de Xailen, accroché à un rocher au centre de la zone.

Trésor d'Aifread n°51 :
Il se trouve dans le bois de Xailen, accroché à la paroi rocheuse au sud de la zone.

Trésor d'Aifread n°52 :
Il se trouve au mont sacré de Nia Khera, à l'entrée de la montagne, sur la droite après avoir escaladé le premier mur.

Trésor d'Aifread n°53 :
Il se trouve au mont sacré de Nia Khera, au milieu de l'escalade, dans la zone à laquelle on accède en se faufilant dans un trou.

Trésor d'Aifread n°54 :
Il se trouve sur la grand-route de Torbalan, dans la région sud, dans un arbre situé à côté d'un coffre au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°55 :
Il se trouve sur la grand-route de Torbalan, dans la région nord, dans un arbre situé à côté d'un trou dans la paroi rocheuse, au nord de la zone.

Trésor d'Aifread n°56 :
Il se trouve dans la forteresse d'Helioborg, dans le secteur 4, au l'extrémité de la seule impasse de la zone.

Trésor d'Aifread n°57 :
Il se trouve dans la forteresse d'Helioborg, au dixième étage, du côté des escaliers descendants cassés.

Trésor d'Aifread n°58 :
Il se trouve dans la grand-route de Rusalle, dans la région centrale, accroché à un rocher situé à l'est de la zone, à côté d'un trou dans la paroi rocheuse.

Trésor d'Aifread n°59 :
Il se trouve dans la grand-route de Rusalle, dans la région nord, dans un arbre situé à proximité du point de sauvegarde.

Trésor d'Aifread n°60 :
Il se trouve dans l'abîme tatalien, dans la zone B1F, accroché derrière trois caisses dans la partie la plus à l'est de la zone.

Trésor d'Aifread n°61 :
Il se trouve dans l'abîme tatalien, dans la zone B3F, dans un angle de murs dans la partie la plus au nord de la zone.

Les vingt-trois joyaux mystérieux

Les vingt-trois joyaux mystérieux sont des sphères violettes que l'on trouve ci-et-là dans Rieze Maxia et Elympios, dans des coffres, dans des trésors d'Aifread, mais aussi dans des maisons ou en vainquant des monstres rares. Une fois tous réunis, ils permettent le remplissage du trône de Gaius dans le temple du bois de Xailen, libérant ainsi deux boss annexes particulièrement puissants que nous vous laissons le plaisir de découvrir.

Joyau mystérieux n°1 :
Lors de votre première visite à Hamil, vous trouvez automatiquement le trésor durant une scène automatique où un enfant regarde quelque chose de brillant dans un arbre. (Trésor d'Aifread n°1)

Joyau mystérieux n°2 :
Il se trouve à Nia Khera, dans la deuxième maison, dans une petite étagère tout de suite sur la gauche.

Joyau mystérieux n°3 :
Il se trouve sur la voie spirituelle, dans la région sud-ouest, accroché à la paroi rocheuse au centre de la zone. (Trésor d'Aifread n°7)

Joyau mystérieux n°4 :
Il se trouve sur la grand-route de Sapstrath, dans la zone nord, au sommet d'un arbre situé à l'ouest de la zone. (Trésor d'Aifread n°8)

Joyau mystérieux n°5 :
Il se trouve à Sharilton, au rez-de-chaussée du manoir de Driselle, dans une petite commode derrière le canapé où est assise la demoiselle.

Joyau mystérieux n°6 :
Il se trouve sur le chemin de Culmar, dans le coffre situé au nord-ouest de la zone auquel on accède en se faufilant dans un trou.

Joyau mystérieux n°7 :
Il se trouve dans une commode de la chambre 203 de l'auberge tenue par les parents de Leia à Leronde.

Joyau mystérieux n°8 :
Il se trouve dans le bois de Voltea, dans la région nord-est, dans un arbre situé au sud de la zone, à proximité d'un coffre. (Trésor d'Aifread n°21)

Joyau mystérieux n°9 :
Il se trouve sur la grand-route de Lakutam, dans la région centrale, dans un coffre situé dans le trou dans la paroi rocheuse situé au sud de la zone.

Joyau mystérieux n°10 :
Il se trouve sur le terrain de chasse royal, dans la région centrale, accroché à un rocher au centre nord de la zone. (Trésor d'Aifread n°31)

Joyau mystérieux n°11 :
Il se trouve à Xian Du, dans une commode dans la maison de la mère d'Alvin située en étage au sud-est de la ville.

Joyau mystérieux n°12 :
Il se trouve dans les hautes-terres de Mon, dans la région nord, dans un coffre situé dans le trou dans la paroi rocheuse situé au sud de la zone.

Joyau mystérieux n°13 :
Il se trouve à Kanbalar, dans un meuble de la maison du quartier résidentiel.

Joyau mystérieux n°14 :
Il se trouve sur la grand-route de Barnauer, dans la région sud-est, dans un coffre situé dans un trou dans la paroi rocheuse situé dans la partie ouest de la zone.

Joyau mystérieux n°15 :
Il se trouve dans le bourbier d'Arklund, dans la région centrale, accroché à un rocher au nord-est de la zone. (Trésor d'Aifread n°40)

Joyau mystérieux n°16 :
Il se trouve au rez-de-chaussée de l'appartement de Trigleph, dans le pot de fleur tout au bout du couloir dans lequel se trouve l'ascenseur.

Joyau mystérieux n°17 :
Il se trouve dans la grand-route de Torbalan, dans la région centrale : battez le boss nommé Œil de veyvent et qui se trouve au sud-est de la zone pour récupérer le joyau !

Joyau mystérieux n°18 :
Il se trouve dans la forteresse d'Helioborg, dans une salle au quatorzième étage, dans un coffre au milieu de caisses qu'il faut déplacer pour ouvrir l'accès.

Joyau mystérieux n°19 :
Il se trouve dans la grand-route de Rusalle, dans la région nord : battez le boss nommé Griffe graddic et qui se trouve à côté du point de sauvegarde à l'ouest de la zone pour récupérer le joyau !

Joyau mystérieux n°20 :
Il se trouve sur la grand-route de Talys, dans la région sud-ouest, accroché à un rocher situé au sud-est de la zone. (Trésor d'Aifread n°17)

Joyau mystérieux n°21 :
Il se trouve dans l'ancienne mine de Vicalle, dans la région nord, dans un coffre situé dans un trou dans la paroi rocheuse situé au nord-est de la zone.

Joyau mystérieux n°22 :
Il se trouve dans la mouillère de Xagut, dans la région nord, dans un coffre situé dans un trou dans la paroi rocheuse situé au sud de la zone.

Joyau mystérieux n°23 :
Il se trouve dans l'abîme tatalien, dans la zone B3F, dans un angle de murs dans la partie la plus au nord de la zone. (Trésor d'Aifread n°61)

Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled

© Ubisoft / Ubisoft Singapour 2009

+ D'INFOS FORUM

GARDER SON SCORE APRÈS AVOIR PERDU DANS LE MODE HISTOIRE

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies dans le mode Histoire, ne choisissez pas l'option Continuer. Revenez au menu principal et seulement alors choisissez l'option vous permettant de continuer l'aventure. Vous reviendrez alors directement au début du niveau dans lequel vous êtes mort avec la totalité des points que vous aviez à ce moment là.

Tehra : Dark Warrior

© StormBASIC Games 2010

TOUS LES DÉFIS CACHÉS

Défi : "The poisoned dagger"

Terminer le défi "The warrior of Itharmal".

Défi : "Ambush in Ghearo"

Terminer le défi "The poisoned dagger".

Défi : "Dark Tower"

Terminer le défi "Ambush in Ghearo".

Tekken 5 : Dark Resurrection Online

© Namco Bandai 2007

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC JINPACHI

Terminer le mode Arcade pour débloquer Jinpachi. Vous pouvez ensuite choisir sa forme en appuyant soit sur , ou lorsque vous le sélectionnez.

TOUTES LES ARÈNES

Terminer 3 fois le mode Arcade.

Tekken 6

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez les scénarios Temple d'Azazel et Couloir Central en mode Campagne pour débloquer les modes de difficulté supérieur.

VIDÉOS DU MODE THEATER

Avancez dans le mode Campagne jusqu'à pouvoir accéder à une arène. Faites ce niveau avec chacun des personnages du mode Campagne et terminez leurs scénarios respectifs pour débloquer les vidéos.

AFFRONTER NANCY-MI847J

Pour affronter Nancy-MI847J, vous devez terminer tous les niveaux du mode Arcade sans utiliser de crédit. Nancy-MI847J vous attendra dans un niveau bonus juste avant le combat contre Jin Kazama.

POSE DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, maintenez appuyé l'un des boutons de coups de pied ou de poing.

EFFETS "COMICS"

Terminez le dernier niveau du mode Scénario pour ajouter des effets "comics" en mode Personnalisation.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Poings au repos

Battre un ennemi avec une arme en mode histoire.

Soirée cinéma

Débloquer une cinématique de l'arène en mode histoire.

Chasseur de trésors amateur

Amasser 50 trésors en mode histoire.

Chasseur de trésors passionné

Amasser 100 trésors en mode histoire.

Chasseur de primes amateur

Battre 300 ennemis en mode histoire.

Chasseur de primes passionné

Battre 1000 ennemis en mode histoire.

Jouer avec le feu

Battre 100 ennemis avec le lance-flammes en mode histoire.

Artillerie Lourde

Battre 100 ennemis avec la mitrailleuse en mode histoire.

Prêt à en découdre

Récupérer 300 éléments de santé en mode histoire.

Force brute

Battre 100 ennemis avec le tuyau en plomb en mode histoire.

Combattant assoiffé

Récupérer 50 boissons en mode histoire.

Casseur de Caisses

Détruire 100 caisses en bois en mode histoire.

Chasseur d'extraterrestres

Battre 10 extraterrestres en mode histoire.

Grand vainqueur

Faire tomber 10 ennemis dans l'eau en mode histoire.

Un Ami dans le besoin

Sauver votre partenaire vaincu 3 fois en mode histoire (un joueur).

Lanceur de combos amateur

Réaliser un combo de 10 en mode histoire.

Lanceur de combos passionné

Réaliser un combo de 30 en mode histoire.

Assistante promue

Faire progresser Alisa jusqu'au niveau maximal.

Ça n'a rien d'exceptionnel

Obtenir le drapeau spécial en mode histoire.

Apprendre en s'amusant

Terminer le didacticiel en mode histoire.

En progrès

Remporter une partie avec classement en ligne.

Zen

Remporter un combat dans le mode Matchmaking d'amis.

Combattant amateur

Faire 3 parties en ligne.

Combattant passionné

Faire 10 parties en ligne.

Joueur d'arcade acharné

Terminer l'Arcade en mode hors ligne.

Briseur d'équipe

Battre 3 équipes en Combat en équipe en mode hors ligne.

Les plus forts survivent

Remporter 10 victoires consécutives en Survie en mode hors ligne.

C'est en forgeant...

Infliger un total de 1000 dégâts en mode Entrainement en mode hors ligne.

Chasseur de Fantômes

Battre 30 fantômes.

L'or, j'adore

Récolter plus de 5 000 000 G.

Argent

Connaisseur

Obtenir un objet de catégorie S en mode histoire.

Chasseur de trésors expert

Amasser 200 trésors en mode histoire.

Chasseur de primes expert

Battre 2000 ennemis en mode histoire.

Expert du Scénario

Terminer tous les niveaux du mode histoire.

Lanceur de combos expert

Réaliser un combo de 50 en mode histoire.

Maitre de combat

Faire 30 parties en mode en ligne.

Fracasseur de machines

Battre NANCY-MI847J.

Or

Pas besoin de clé

Terminer le niveau de la tour Millennium sans la clé d'amorçage en mode histoire.

Galerie achevée

Terminer la Galerie.

Secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

RÉCOMPENSES POUR LE PLAYSTATION HOME

Gants de Kazuya

Gagner contre Kazuya dans le mode Scénario.

Salle d'arcade

Terminer le mode Arcade.

T-Shirt n°1

Gagner contre Heihachi Mishima dans le mode Scénario.

T-Shirt n°2

Terminer le mode scénario.

T-Shirt n°3

Réussir le niveau "Container terminal 7" dans le mode Scénario.

Tekken Hybrid

© Namco Bandai 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Trophées de Tekken Tag Tournament HD

Bronze

STRIKE !

Faire un strike dans Tekken Bowl.

Pas besoin d'aide

Faire un remplacement entre Kazuya et Devil.

Champion

Terminer le mode Arcade en difficulté normale ou supérieure.

Docteur B !

Mettre un spectateur KO dans Tekken Bowl.

Pro de la risposte

Faire 25 contre-projetions.

Esprit d'équipe

Battre 5 équipes dans Team Battle.

Pouvoir de survie

Enchaîner 10 victoires consécutives dans Survival.

Record de vitesse

Terminer le Time Attack en moins de 09'00"00.

Insaisissable

Esquiver 5 projections.

A terre !

Faire 10 Sliding Dashes.

Dans mes bras !

Faire 10 Running Cross Chops.

Variation

Faire 20 combos combinés.

Trop facile !

Gagner 10 fois sans encaisser aucun dégât.

De justesse

Remporter un combat avec moins de 5% de santé.

Au vol

Toucher l'adversaire avec l'attaque Giant Foot Stomp de P. Jack en combinaison.

Anticipation

Faire 20 parades basses.

Puissance sans limite

Infliger 10 000 points de dégâts en mode Practice.

Paillasson

Faire 10 attaques Running Stomp.

Bons réflexes

Esquiver 5 coups de poing montants.

Qui suis-je ?

Changer le style d'Unknown 5 fois en un combat.

Argent

Victoire parfaite

Terminer le mode Arcade en difficulté normale ou supérieure sans utiliser le moindre continu.

Tout ou rien

Remporter un round à l'aide de la technique du suicide de Yoshimisu.

Attaque surprise

Faire 5 projections de dos.

Gros dégâts

Infliger plus de 60 points de dégâts avec un seul combo en mode Practice.

Duo de choc

Réaliser une projection combinée spéciale.

Fine équipe

Remporter une partie en Team Battle à 8 personnages en mode difficile ou supérieur.

Or

Champion suprême

Terminer le mode Arcade avec la difficulté la plus élevée.

Combat express

Terminer le mode Time Attack en moins de 06'00"00.

Pro du bowling

Marquer au moins 200 points en mode Tekken Bowl.

Tetsujin champion

Enchaîner 10 victoires consécutives dans VS Battle avec Tetsujin pour partenaire.

Trophées de Tekken Tag Tournament 2 Prologue

Bronze

Meilleures amies pour toujours !

Terminez le mode Arcade en utilisant Xiaoyu et Alisa ensemble.

Sacrée chute

Utilisez Xiaoyu et lancez 5 contre-attaques Storming Flower.

Toutes mes condoléances

Utilisez Alisa et lancez 5 attaques Spam Bomb.

Rencontre ton créateur !

Utilisez Devil Jin ou Kazuya et lancez 5 attaques beam.

Un bon combat ma fait toujours plaisir

Combattez 10 fois.

Joli combo !

Réalisez 10 lancers combinés.

Comme dans les films !

Réalisez un Balcony Break.

Argent

Je suis imbattable !

Gagnez 1 round sans aucun dégât.

Je vais te réduire en bouillie !

Réalisez 5 assauts combinés.

Reste à terre !

Lancez 10 combos combinés.

Essaie encore

Échappez à 5 lancers combinés.

Or

On se verra dans le film

Voir toutes les images de fin.

Tekken Tag Tournament 2

© Namco Bandai 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMENCER LE COMBAT AVEC LE SECOND PARTENAIRE

Maintenez le bouton de Tag dès l'annonce "get ready for the next battle" pour commencer le combat avec votre second partenaire.

CHOISIR SA POSE DE VICTOIRE

Lorsque vous mettez votre adversaire K.O. avec un Tag Throw, un Tag Assault ou un Tag Combo, maintenez rapidement l'un des quatre boutons pour choisir votre pose de victoire.

DEVIL KAZUYA

Sélectionnez Kazuya et appuyez sur Gauche (ou Droite), Haut, et en même temps.

Tempête de Boulettes Géantes

© Ubisoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Nettoyer

Nettoyeur de pont.

Première bouchée

Tuer un ennemis pour la 1er fois.

Charmante compagnie

Jouer une mission en coopération.

Bec fin

Obtenir une 1ère optimisation.

MEGALMENT

Détruire un mégaliment pour la 1ère fois.

Vorace

Terminer la 1ère mission.

Argent

Grand vorace

Terminer le 1er acte.

Châtelain

Jouer pour la 1ère fois dans le moule à gelée.

Déménageur

Sur la route du RDADSMFL.

Ripailleur

Obtenir un 1er morceau du plan.

Glouton

Utiliser la corde spaghetti 30 fois.

Gastronome

Escalader le pain de mie 30 fois.

Fine bouche

Aspirer 50 gouttes.

Gourmand

Obtenir 20 molécules de santé.

Casseur alimentaire

Terminer 5 niveaux avec une santé maximale.

Tombeur de poules

Faire tomber 10 poulets rôtis.

Briseur d'ours

Tuer 25 bonbecs par la chaleur.

Pourfendeur de sucre

Tuer 25 guimauves en les tranchant.

Maître ès-tormade

Tuer 10 tornades de spaghetti avec la Denti-fourche.

Goinfre

100 mégaliments détruits.

Or

Joli coup de fourchette !

Terminer le jeu.

Gourmet ultime

Obtenir toutes les optimisations.

Mangeonaute ultime

Terminer le jeu en déverrouillant la fin ultime.

En fringale !

Détruire tous les mégaliments dans le jeu.

Immangeable

Détruire 500 aliments (PNJ + obstacles + mégaliments) dans le jeu.

Platine

Trophée Platine

Déverrouiller tous les trophées.

Terminator Renaissance

© Warner Interactive / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Or

Commandant aguerri

Terminer le jeu au niveau de difficulté moyen.

Pour la Résistance

Terminer le chapitre 9 - Pour la Résistance à n'importe quel niveau de difficulté.

La vie est sacrée

Terminer le chapitre 8 - La vie est sacrée à n'importe quel niveau de difficulté.

Angie

Terminer le chapitre 7 - Angie à n'importe quel niveau de difficulté.

Terres inconnues

Terminer le chapitre 6 - Terres inconnues à n'importe quel niveau de difficulté.

Sous terre

Terminer le chapitre 5 - Sous terre à n'importe quel niveau de difficulté.

Objectif en vue

Terminer le chapitre 4 - Objectif en vue à n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelles connaissances

Terminer le chapitre 3 - Nouvelles connaissances à n'importe quel niveau de difficulté.

Grâce au ciel

Terminer le chapitre 2 - Grâce au ciel à n'importe quel niveau de difficulté.

L.A. 2016

Terminer le chapitre 1 - L.A. 2016 à n'importe quel niveau de difficulté.

Commandant vétéran

Terminer le jeu au niveau de difficulté difficile.

Platine

Déterminé

Obtenir tous les trophées.

Terraria

© Re-Logic 2013

AVOIR DES COFFRES GRATUITEMENT SANS LES CRAFTER

Il suffit d'aller sous terre dans les mines pour trouver des coffres que vous pourrez ensuite récupérer avec votre masse. (Avec un peu de chance, vous pouvez tomber sur un coffre d'or qui est plutôt rare !)
Ce qui vous fera économiser 8 Bois et 2 Lingots de fer.

NE PAS AVOIR D'ÉVÉNEMENTS

Il est possible que vous trouviez beaucoup de coeurs dans les mines, sans forcément avoir beaucoup de stuff, et que vous les utilisiez de suite. En faisant cela, vous aurez au moins 200PV, et vous aurez droit à des évènements tels que l'armée de Gobelins ou bien l'Oeil de Cthulhu.

Pour éviter cela, ne consommez pas plus de 4 coeurs, de manière à n'avoir que 180PV (avoir beaucoup de PV n'est utile que face aux boss et en Hardmode, si vous avez que 180 au lieu de 220, vous ne sentirez pas une grande différence).

AIDE POUR LES TROPHÉES/SUCCÈS "CORRUPTIBLE" ET "QUE TON NOM SOIT

Sur PS3 et Xbox 360, les trophées/succès "Corruptible" et "Que ton nom soit sanctifié" sont souvent les derniers que l'on fait car il faut déjà passer en Hard mode puis étendre la corruption ou la purification sur 50% de la carte, ce qui représente environ 500.000 blocs ! Cette astuce devrait vous faciliter la tâche.

Commencez par construire une tour plutôt grande (un peu en dessous des îles flottantes), puis récoltez beaucoup d'arbres (plus vous aurez de bois, plus vous y arriverez), mais les arbres gêneront par la suite alors n'hésitez pas à vous mettre à plusieurs pour tous les détruire. Ceci fait, craftez le bois que vous avez en planche de bois, gardez-en environ 500. Placez ensuite les plateformes de bois autour de la tour (sur une même ligne), les disposant sur toute la carte, vous disposerez d'une plateforme parfaite pour vous déplacer rapidement.

La suite de l'astuce n'est réalisable qu'à deux. Commencez (sur un autre monde) à récolter environ 500 sables (normaux) et craftez au moins une eau purifiée ou impie. Revenez sur le monde où vous désirez débloquer le trophée puis remontez sur la plateforme en bois faite précédemment, et placez le curseur MANUEL (en croix) juste en dessous de la plateforme en bois. Votre ami devra dupliquer le sable (il sauvegarde avec le sable, vous le rend, quitte sans sauvegarder et revient avec le sable qu'il avait lorsqu'il a sauvegardé). Lorsque vous aurez suffisamment de sable, commencez à placer du sable sous vos pieds grâce à la gravité : le sable tombe, ce qui vous permet de faire des colonnes, mais les arbres vous gêneront un peu. Ensuite, jetez l'eau purifiée ou impie sur le sable que vous avez jeté, et vous n'aurez plus qu'à placer 500.000 blocs de sables. Bien sûr, la carte en largeur ne suffira pas, il faudra corrompre ou purifier environ 2% des mines, ce qui est très peu.

La méthode requiert entre 40 et 80h de jeu (ça dépend de l'activité ainsi que du nombre de personnes) et c'est, jusqu'à maintenant, le moyen le plus rapide (et pourtant un des moins connus) pour débloquer ces trophées/succès.

Teslagrad

© Rain Games 2014

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Partie 1

En guise de prologue, vous devez fuir la ville en évitant de vous faire attraper par les hommes parés de rouge. Restez le plus possible en hauteur en sautant de toit en toit, puis sur les jardinières qui s'écroulent après votre passage, enchaînez les sauts avec précision au niveau du pont brisé et sur les cheminées qui suivent, montez aux lierres et aux barreaux en acier et concluez votre échappée en sautant sans faute au dessus du pont-levis qui se relève.

A l'intérieur, touchez le drone bleu pour vous élever dans le halo de même couleur, placez-vous sur le troisième bloc en attendant que les drones le fassent s'élever, grimpez au lierre tout de suite en entrant dans la cathédrale et allez récupérer les Gants sur le piédestal. Vous obtenez avec eux la capacité de polariser en bleu ou en rouge certains objets en les frappant : redescendez, allez au fond à droite, puis polarisez les blocs qui vous bloquent la route avec la couleur opposée à celle du bloc au dessus. Cela aura pour effet de les attirer l'un à l'autre.

Arrivé dans le grand halo central, laissez-vous tomber et passez la porte à droite. Polarisez le bloc en bleu, sautez sur la gauche pour pouvoir polariser la barre en rouge et ainsi créer un passage, puis polarisez le petit cube en rouge pour laisser passer le drone, qui vous ouvrira la voie. Placez-vous ensuite sur le petit cube, polarisez-le en bleu pour monter, touchez le drone rouge pour léviter et grimper davantage, puis polarisez la barre en bleu en bas du halo pour la faire monter en utilisant l'élan pour atteindre le rebord. Polarisez-la en rouge pour tenter à nouveau la manipulation si vous loupez votre saut.

Sur la droite, laissez-vous tomber en bas du halo, descendez dans la salle suivante en évitant soigneusement les drones qui vous enverrait droit vers les faisceaux d'électricité, polarisez la petite créature rampante en bleu pour qu'elle attire la barre vers le bas en entrant dans le halo, polarisez la bestiole suivante en rouge avant d'aller faire de même avec la barre pour grimper, puis polarisez votre plate-forme successivement en bleu en rouge et en bleu pour traverser.

Tout à gauche, allez polariser le rectangle en rouge pour ouvrir un chemin vers le bas, touchez le drone bleu pour pouvoir traverser en vous accrochant à la barre rouge, évitez la rangée suivante de drones pour ne pas vous faire expulser vers le faisceau électrique, mais touchez le drone un étage plus bas pour à nouveau traverser sur la barre rouge. Sur la droite, polarisez la barre en bleu pour traverser la zone, traversez le couloir et préparez-vous à affronter le premier boss.

Boss : Fernus
Vous évoluez sur un tapis roulant vous menant inéluctablement vers un fourneau et l'autre extrémité est bloquée par un faisceau électrique. Des cubes vous tomberont en sus sans arrêt sur la tête de façon un peu anarchique, ce qui peut compliquer votre survie. Pour atteindre le boss, polarisez ces cubes en bleu à mesure qu'ils arrivent en restant le plus possible sur la gauche du tapis, puis lorsque cette benne géante crachote après avoir ingurgité trois de ces blocs polarisés, passez sous le flot de cubes tout à gauche en prenant garde au faisceau pour éviter la grande gerbe de flammes que le boss vous destine. Il accélérera ensuite momentanément le tapis, donc restez sur vos gardes. Répétez ces opérations deux fois de plus (le tapis ira à pleine vitesse lors de la dernière tentative) et vous viendrez à bout de Fernus.

Partie 2

Grimpez sur la droite, allez tout en bas de la pièce et récupérez les Bottes, précieux item qui vous permettra d'utiliser la flashportation, ce qui vous transposera d'un endroit à un autre, quelques mètres plus loin, passant ainsi certains obstacles pas trop épais ainsi que divers faisceaux électriques et autres vagues d'énergie. Mettez cette capacité à profit immédiatement pour remonter en passant à travers les cages peuplées de créatures noires et passez sur la droite.

Grimpez au lierre, téléportez-vous dans la cage puis à travers les grillages, entrez dans la cage derrière laquelle vous attend une bête et passez derrière elle en courant rapidement vous mettre à l'abri en haut du lierre. Exécutez ensuite une combinaison de saut et de téléportation pour atterrir sur la cage sus-mentionnée, poursuivez votre ascension, passez dans les cages accrochées en hauteur, sautez vers la bête en vous téléportant presque immédiatement derrière la barrière et polarisez le bloc.
Évitez à nouveau la bête en revenant, descendez pour polariser un autre bloc de la même couleur pour passer, puis avancez dans la zone sombre jusqu'à la troisième fleur bleue.

Sautez alors vers la droite pour grimper en franchissant les gouffres, que vous pouvez voir à l'aide des lucioles que vous attirez en passant sur les fleurs, et rejoignez le coin supérieur droit de la pièce. Utilisez la fleur bleue et la barre en dessous d'elle pour vous propulser en haut à droite, puis pour vous accrocher à la barre rouge, polarisez le cube en rouge pour éliminer les bêtes et sécuriser le passage en dessous, à passer en téléportation, et dégagez le passage en exécutant une série de sauts et de téléportations pour polariser les deux blocs et les attirer l'un à l'autre.

Dans cette salle, rien de bien nouveau : accrochez-vous au lierre au fond à gauche pour pouvoir sauter et vous téléporter sur la série de plates-formes, rejoignez la sortie en haut à gauche et montez encore davantage en usant et abusant de sauts et de la flashportation. En haut, laissez-vous tomber en vous téléportant au bon moment vers la droite pour ne pas tomber dans le faisceau, passez sur la fleur rouge et la barre de même couleur pour vous propulser vers la droite et dans la salle suivante, rejoignez les blocs bleus vers la droite.

Montez au lierre, sautez sur la fleur bleue en vous tenant juste en dessous d'elle pour léviter jusqu'à la barre rouge sur la gauche, téléportez-vous rapidement vers le lierre suivant avant que l'aura bleue ne se dissipe, grimpez en vous plaçant au même niveau que la fleur et sautez vers la droite pour léviter au dessus du faisceau. Utilisez la fleur rouge à votre disposition pour vous charger en rouge, sautez et téléportez-vous vers la barre bleue et utilisez à nouveau la flashportation vers la gauche pour terminer le parcours.

Sur la gauche, utilisez fleurs, halos et téléportations pour rejoindre le coin supérieur gauche de la pièce, laissez-vous tomber vers la fleur bleue sur la gauche et passez rapidement le faisceau électrique avec la flashportation pour léviter au dessus de la barre bleue et atteindre la sortie. En cas d'échec, laissez-vous tomber encore davantage sur la droite du faisceau en prenant garde à la bête et grimpez au lierre plus à droite, derrière un autre faisceau, pour retenter votre chance. Vous regagnez ainsi le halo central : laissez-vous tomber en bas et utilisez la fleur pour rejoindre le point le plus haut que vous pouvez sur la gauche.

Là, poussez au moins un petit cube vers le halo, positionnez-vous dessus et polarisez-le en bleu pour pouvoir monter vers la droite. Grimpez au lierre pour vous poster sur la petite plate-forme, sautez et téléportez-vous vers la droite pour atteindre la porte sur l'autre versant, puis lorsque le cube électrifié du haut part vers la droite, grimpez immédiatement à son niveau, utilisez rapidement la flashportation jusqu'à tomber un niveau plus bas, guettez le retour du cube et remontez très vite vers la droite pour éviter l'autre cube qui revient en dessous. Attendez que ce cube reparte pour partir après lui sur la droite, montez rapidement dans l'alcôve au dessus, puis descendez en vous téléportant rapidement vers la droite lorsque ce même cube repart vers la gauche afin de conclure votre traversée.

Au pied de l'arbre à droite, polarisez en bleu la barre au sol, nimbez-vous de bleu en passant sur la fleur à gauche et téléportez-vous pour rapidement pouvoir léviter au dessus de la barre et atteindre le rebord à droite en vous téléportant à nouveau. Enchaînez alors ce même genre de cabrioles pour atteindre les hauteurs, évitez la fleur rouge sur la pente pour ne pas perdre votre polarité bleue, utilisez fleur bleue et halos pour monter dans la salle qui suit en faisant si besoin une pause à mi-parcours en rechargeant votre aura auprès de la fleur bleue en bas à) droite, puis dans la salle suivante, sautez depuis le rebord vers la droite pour atteindre une pente à demi cachée.

Dirigez-vous alors vers la droite, montez sur les branches de l'arbre en enchaînant les sauts et vous atteindrez bientôt le deuxième boss.
Boss : Faradeus
Dès le début du combat lorsque la créature volante s'approche de vous, téléportez-vous dans la cage qui lui sert de

buste et frappez avec vos gants avant d'immédiatement ressortir comme vous êtes entré pour éviter la foudre.

Restez alors à mi-chemin du centre de l'arène, passez au travers de l'onde de choc que provoque l'oiseau en atterrissant avec la flashportation, puis tenez-vous à l'une des extrémités. Le boss va alors vous envoyer un oisillon explosif : attendez qu'il se rapproche et sautez par dessus en vous téléportant loin de lui pour éviter la détonation. Retournez ensuite au centre de l'arène pour accueillir la dernière attaque du boss, une vague d'énergie électrique à travers laquelle il vous faudra également passer en vous téléportant, puis recommencez tout depuis le début. La seule variable sera ici le nombre d'oisillons explosifs que le boss vous enverra, qui grimpera à deux, puis à trois pour finir. Attirez-les toujours à une extrémité en les laissant exploser, replacez-vous sur ladite extrémité et réitérez votre esquive pour être tranquille.

Partie 3

Sortez de l'arène par la gauche et allez réclamer votre dû : la Capuche. Cet item vous dispense de l'usage des fleurs bleues et rouges, vous rendant parfaitement autonome pour léviter dans les halos et au dessus des barres de différentes couleurs. Utilisez-le pour sortir sur la gauche, laissez-vous tomber et empruntez le halo bleu sur la gauche auparavant impossible à utiliser pour rejoindre le hall central. Là, lévitez librement jusqu'à la porte d'en face, chargez votre aura bleue et lorsque le halo rouge passe à votre hauteur, sautez et téléportez-vous vers lui pour rester accroché au cube rouge au centre. Lorsque le halo pointe légèrement vers le haut, vers la gauche, inversez la polarité pour vous faire expulser vers une sortie non visible depuis votre position.

Dans la salle suivante, poussez la ferraille dans le compacteur, descendez rapidement et suivez la boule électrisée en évitant les morceau qu'elle laisse au sol pour pouvoir vous faufiler dans l'ouverture à l'étage inférieur avant qu'elle ne le bouche entièrement. Dans la pièce qui suit en bas, sautez vers la gauche pour passer au travers du flot de ferraille, lévitez au dessus de la lave en vous auréolant de rouge, puis laissez-vous tomber vers la gauche. Là, attendez simplement que le drone bleu arrive en restant positionné sur le premier bouton que vous croisez pour qu'il puisse atteindre le second robot, puis une fois que son trajet dans la lave se termine, téléportez-vous sur la caboche du robot pour travers en bas à droite.

Laissez-vous encore tomber davantage, faufilez-vous entre les blocs incandescents pour grimper via des élévateurs à gauche, téléportez-vous à travers les grillages en évitant tout contact avec les matériaux et attendez d'être arrivé au plus haut avant de sauter vers la droite. Empruntez deux derniers ensembles d'élévateurs en évitant de tomber dans le bain électrique, montez aux barreaux tout à droite de la grande salle vide et polarisez en bleu les petites créatures dans le halo bleu pour qu'au moins deux parviennent sur la passerelle tout en haut sur la droite. Vous pourrez ainsi traverser en utilisant leur charge électrique bleue et votre aura rouge pour vous suspendre à la passerelle.

Enfoncez le bouton pour libérer la voie dans le hall central, passez la porte en face, montez avec le halo bleu en évitant les faisceaux électriques, grimpez sur les plates-formes et chargez votre halo bleu face à la grille avant de vous téléporter derrière et pouvoir ainsi léviter sans tomber. Polarisez la barre à gauche en rouge pour passer, changez la suivante en bleu, changez en rouge la barre de droite pour la baisser, puis refaites passer la barre verticale de droite en bleu pour que la barre horizontale vienne se placer au dessus du halo. Faites alors le tour par le haut en vous téléportant pour redescendre, polarisez le cube en bas à droite en bleu pour faire grimper la passerelle et montez sur la plate-forme du milieu afin de pouvoir vous téléporter à l'intérieur pour traverser.
Après le halo bleu qui suit, agrippez-vous au plafond avec votre aura bleue, allez le plus loin possible sur la gauche avant de vous téléporter en maintenant votre aura pour ne pas tomber sur le faisceau et continuez ainsi pour atteindre les barreaux. Là, Utilisez votre aura rouge pour monter et vous agripper à la barre, attendez que le drone monte dessus pour vous déplacer vers la droite, laissez-vous tomber sur le robot mis en marche par le drone et libérez le passage pour ce dernier en polarisant le bloc à gauche en rouge.

Sortez par la droite une fois le passage ouvert, enfoncez l'interrupteur pour faire venir le halo bleu, puis préparez votre aura bleue lorsque vous activerez à nouveau le bouton pour suivre le halo en vous téléportant vers le milieu du gouffre pour éviter que le halo rouge n'interfère trop avec votre trajectoire. Montez, téléportez-vous derrière le faisceau, puis utilisez votre aura rouge pour léviter au dessus des barres de la même couleur en vous téléportant de l'autre côté du faisceau. Maintenez votre aura en faisant de légers zigzags si nécessaire pour vous accrocher à la barre bleue, polarisez le rectangle en rouge, puis faites le chemin inverse en dosant l'activation de votre aura rouge avec soin.

Rejoignez les cubes bleus à gauche avec votre aura rouge, lévitez par l'ouverture avec votre aura bleue, puis lévitez en

utilisant les barres bleues pour atteindre le haut de la pièce en terminant par quelques téléportations. Vous faites alors face à un nouveau boss moins impressionnant mais tout aussi meurtrier.

Boss : Oleg
Approchez-vous de lui pour commencer le combat. Courez autours de la pièce pour éviter de vous faire prendre et chargez à l'avance votre aura rouge : vous pourrez ainsi repousser presque tous les projectiles que se mettra à vous envoyer le boss depuis la cabine en contrebas. Pour l'atteindre, enfoncez au minimum le bouton central et l'un des deux autres pour ouvrir sa cabine d'un côté, puis placez-vous face à cette ouverture avec votre aura pour retourner au moins un projectile à l'envoyeur, ce qui le mettra en rogne et le fera reprendre sa poursuite. Courez donc à nouveau et réitérez les opérations précédentes, avec votre aura bleue cette fois et en prenant garde aux drones qui changeront votre polarité pendant quelques secondes si vous les touchez, attirant les projectiles au lieu de les éloigner. Pour le troisième et dernier round, les deux types de projectiles se mélangent : ouvrez donc rapidement un volet de la cabine et postez-vous très rapidement devant pour renvoyer un rayon avec l'aura adéquate, car vous ne pourrez pas survivre très longtemps au milieu de projectiles de couleur différente.

Partie 4

Après le combat, laissez-vous tomber dans le trou au centre, montez jusqu'à la première porte à gauche dans le hall principal, téléportez-vous dans la roue pour faire le hamster et venez à bout de la série d'obstacles en prenant autant de vitesse que possible et en utilisant vos auras bleue et rouge lorsque cela est nécessaire, pour accélérer votre course ou éviter les lignes de faisceaux électriques au sol ou au plafond. Vous changerez plusieurs fois de roue pour marquer les différents segments et arriverez finalement en haut du parcours assez facilement.

Montez ensuite aux barreaux, puis à ceux tout à gauche de la salle aux chandeliers, puis exécutez une série de sauts et de téléportations pour arriver sur les blocs. Polarisez-les au fur et à mesure de la couleur de votre choix, puis alternez la polarité du troisième pour le faire balancer d'avant en arrière, ce qui vous donnera assez d'élan pour atteindre un nouveau chandelier. Chargez ensuite votre aura bleue pour pouvoir vous accrocher aux blocs rouge, téléportez-vous de l'un à l'autre et montez à l'étage. Traversez le théâtre qui suit, chargez votre aura bleue en sautant en dessous du cube de même couleur pour le soulever et laisser passer le drone, attendez que ce dernier atteigne la deuxième moitié de la plate-forme à droite avant de polariser en bleu le cube au dessus de vous, puis empruntez le passage déverrouillé par votre petit ami mécanique une fois son parcours terminé.

Dans la salle suivante, utilisez votre aura bleue pour léviter et en même temps pousser lentement la boule en dessous de vous en vous téléportant derrière les faisceaux qui se succèdent, ne loupez pas le coche pour vous propulser vers les barreaux avant que la boule n'empruntent le halo bleu, puis téléportez-vous sur le rebord une fois en haut pour utiliser votre aura rouge et attirer la boule à vous. Vous pourrez ainsi l'utiliser pour vous coller au plafond et franchir le puits électrisé. Utilisez la flashportation une fois arrivé au plus loin sur la gauche afin de rejoindre la salle qui suit, utilisez l'aura bleue pour vous coller à la paroi du haut et lorsque la boule est sur le point de tomber, polarisez le rectangle au dessus de vous en rouge pour pouvoir rester accroché.
Montez sur le petit bloc en question, polarisez-le en bleu pour attirer la boule vers le bas, puis alternez la polarité de de rouge à bleu pour l'envoyer se coller au plafond. Vous pouvez alors sauter vers elle et vous y coller aussi avec votre aura bleu, glisser vers la gauche et vous téléporter. Polarisez la barre en rouge pour pouvoir rejoindre le niveau du bas en usant finement de votre aura bleue et de la flashportation, rejoignez le hall central et Utilisez votre aura bleue pour monter le long du halo. Une épreuve d'obstacle qu'il vous faudra alors répéter quelques fois avant de la réussir vous attend alors, sous la forme de faisceaux électriques à travers lesquels il faudra vous téléporter pour continuer à monter. N'hésitez pas à relâcher très brièvement votre aura si vous prenez trop de vitesse et restez bien à l'intérieur du halo pour atteindre l'unique porte en haut.

Dans cette pièce, polarisez le bloc au sol avec le bon timing pour faire tourner les engrenages toujours dans le même sens afin de faire apparaître une plate-forme qui vous permettra de traverser en vous téléportant, puis empruntez le halo rouge. Là, tenez-vous sur le cube bleu le plus à droite au sol et élancez-vous avec votre aura bleue vers les blocs rouges en haut à droite pour vous y accrocher, puis téléportez-vous par deux fois à travers les faisceaux en changeant immédiatement d'aura pour ne pas tomber. Au plafond, restez bien accroché aux blocs rouges avec votre aura bleue en vous téléportant entre chaque barre, laissez-vous tomber et polarisez la barre en bleu. Rejoignez le début de la salle en passant à travers le grillage à droite, traversez à gauche avec votre aura rouge et empruntez " l'ascenseur " à polarité en alternant rapidement votre aura pour vous hisser jusqu'en haut.

Empruntez le grand halo bleu qui suit, grimpez jusqu'au toit de la tour pour récupérer le Bâton, qui vous permet de manipuler les polarités à distance et d'infliger des dégâts dans le même temps. Laissez-vous tomber sur la droite de la tour, détruisez les obstacles sur votre route et préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : Guerickes Orb
Pour commencer, braquez votre nouvelle arme sur les quatre protections qui pivotent autours de l'oeil géant en gardant le faisceau actif pour détruire lesdites protections. Lorsque le boss braque à son tour son laser vers vous, fuyez-le en passant à travers avec la flashportation et reprenez la destruction des protections. Une fois celles-ci détruites, montez sur la gauche en vous aidant de l'aura adéquate et propulsez-vous en hauteur au centre à l'aide de l'aura rouge pour éviter le laser géant. Une fois votre tour terminé, faites feu de tout bois sur l'oeil pour lui enlever une nouvelle couche de protection, reprenez les esquives de laser classique et arrêtez-vous pour faire feu à chaque fois que l'occasion se présente. La configuration de la salle changera ensuite parfois brusquement : agrippez-vous alors aux blocs rouges au dessus de vous avec l'aura bleue pour éviter le faisceau électrique, esquivez de suite le laser et continuez ainsi jusqu'à ce que la pièce s'écroule. Contentez-vous alors d'esquiver quelques lasers de plus pour terminer le combat.

Partie 5

De retour au niveau le plus bas du hall principal, si vous ne possédez pas encore 15 parchemins minimum, il est temps de vous mettre à leur recherche à l'aide du guide ci-dessous. Posséder les 36 parchemins en vous engageant dans la dernière ligne droite vous vaudra même une fin alternative. Avec 15 parchemins minimum en poche, donc, passez dans l'ouverture tout en bas à gauche, déverrouillez le passage et tenez-vous sur la plate-forme au centre pour être téléporté au palais. Éliminez les deux individus sur le pont à l'aide de votre bâton, sautez et lévitez au dessus de la foreuse après l'avoir polarisé en utilisant la polarité adéquate et entrez dans le palais proprement dit.
Traversez le hall en trombe en éliminant les ennemis gênants, qui reviennent à l'infini, polarisez la foreuse dans l'escalier en vous positionnant en dessous avant de sauter par dessus, avancez tout droit et une fois dans le souterrain, détruisez le mur tout à droite pour ouvrir un passage. Tout en maintenant votre aura bleue pour que la luciole illumine votre chemin, montez alors les étages successifs dans le noir en éliminant au passage les deux bêtes noires qui croiseront cotre chemin jusqu'à revenir au palais.

Avancez alors vers la droite et vous ne tarderez pas à atteindre la salle du trône, où vous attend le dernier boss.

Boss : Le Roi
Le boss vous envoie d'abord sa couronne pour vous jauger : exécutez de petits déplacement de côté pour éviter les foudres de cette dernière sans avoir à courir dans tous les sens (important pour la suite) et passez à travers le dernier rayon avec une flashportation. Le Roi arrive ensuite et vous attaquera en usant de quatre mouvements différents, dont deux vous laisseront une ouverture pour lui administrer une bonne dose de neutrons dans l'arrière train. Lorsque les bords de sa cape se chargent d'électricité, surveillez les machines sous le niveau du sol pour bien vous positionner et éviter les halos d'énergie ; pour éviter les ondes de choc que le Roi envoie par paire avec son épée, sautez et téléportez-vous à travers au dernier moment ; lorsque le boss se place de façon à laisser un peu d'espace derrière lui, laissez-vous faire par sa bulle et attendez d'être au contact pour vous téléporter dans son dos et faire feu sur lui ; enfin, lorsque des blocs rouges et bleus apparaissent au sol, préparez l'aura adéquate et esquivez le balayage du Roi en lévitant au dessus de lui, avant de faire feu dans son dos en atterrissant derrière lui.

Vous pourrez blesser deux fois le boss à chaque tour. En guise de transition, le Roi vous envoie sa couronne et des épées tournantes font irruption sur le sol, dont le côté en dent de scie vous tueront évidemment en un coup. Restez donc dans un coin ou l'autre de l'aire de combat pour éviter au moins deux attaques sur trois de la couronne avec de petits déplacements et téléportez-vous à travers l'épée gênante pour la troisième ainsi que pour éviter le dernier rayon qui balaye toute la zone. Lors de la seconde phase de ce genre, les épées tourneront plus vite, ce qui vous forcera à passer à travers entre chaque attaque de la couronne. Avec de la patience et en identifiant bien les timings à adopter, vous viendrez finalement à bout du Roi.

Il ne vous reste alors plus qu'à vous saisir de la couronne au sol et à vous diriger vers votre destin, sur la droite.

Guide des Parchemins

Parchemin #1

Dans la très grande salle où trône un arbre géant que vous devez escalader, à partir du lierre menant à la salle du deuxième boss, sautez vers la droite sur la colonne de béton retenue par des lianes et enchaînez les sauts et les téléportations vers la droite pour obtenir le parchemin.

Parchemin #2

Dans la pièce verte où vous avez obtenu la Capuche, après avoir obtenu le Bâton, empruntez les halos sur la gauche et détruisez l'obstacle sur la droite au lieu de vous laisser tomber dans le halo bleu en contrebas pour trouver le parchemin.

Parchemin #3

Dans la pièce où vous récupérez la Capuche, propulsez-vous vers le haut en sautant et en lévitant au dessus du halo bleu de gauche, puis téléportez-vous rapidement vers le centre de la pièce pour passer dans l'ouverture en haut en bénéficiant toujours de la poussée du halo.

Parchemin #4

Dans la pièce vert foncée la plus grande en bas à droite de la carte, sautez du rebord par lequel vous entrez dans la salle après avoir franchi le faisceau électrique au sol en vous dirigeant vers l'alcôve en dessous et téléportez-vous au dernier moment pour combler la distance entre vous et le parchemin. Enfoncez ensuite le bouton pour désactiver le faisceau.

Parchemin #5

A partir de la grande pièce mauve en longueur tout en bas de la carte, polarisez votre plate-forme en bleu pour la faire " démarrer " et changez sa polarité à mi-parcours pour la faire prendre de l'altitude et ainsi accéder au passage à droite au dessus de la sortie classique : vous trouverez au bout le parchemin sous un faisceau électrique.

Parchemin #6

Dans une salle vert foncée tout à l'est, où vous devez vous débarrasser de deux bêtes noires en leur faisant tomber dessus un faisceau électrique, utilisez simplement votre aura rouge pour léviter vers le parchemin entre les deux grillages.

Parchemin #7

A partir de la pièce mauve en zigzag où vous devez éviter les drones pour ne pas finir grillé dans un faisceau, téléportez-vous derrière le faisceau en bas à gauche pour atteindre une pièce beige : là, montez en passant à travers les faisceaux qui vont et viennent et téléportez-vous à travers le dernier obstacle en haut à gauche pour atteindre le parchemin.

Parchemin #8

A partir de la pièce mauve toute en longueur en bas de la carte, ne polarisez pas la plate-forme qui vous emmène vers la droite de l'écran et laissez-vous plutôt tomber dans le premier gouffre en vous téléportant vers la gauche pour éviter le faisceau, utilisez la Capuche pour léviter dans le halo qui suit et récupérez le parchemin.

Parchemin #9

A partir de la salle mauve où se trouve le parchemin précédent, passez de l'autre côté du faisceau électrique sur la gauche à mi-hauteur du dénivelé où vous deviez utiliser des drones pour éviter les obstacles et préparez-vous à vous téléporter vers la gauche avant de terminer votre chute pour ne pas atterrir sur un autre faisceau et ainsi rejoindre le parchemin.

Parchemin #10

Dans la salle vert foncée plongée dans l'obscurité où des fleurs bleues vous permettent de garder les lucioles près de

vous, grimpez comme vous le feriez pour atteindre le coin supérieur droit de la pièce, mais sauter sur la petite plate-forme creuse sur la gauche pour pouvoir enchaîner avec un autre saut et vous téléporter vers le parchemin bien en vue à gauche.

Parchemin #11

Après avoir battu l'Orbe de Guerickes, entrez dans la pièce tout en bas à gauche de l'atrium central pour trouver ce parchemin, qui vous attend sagement au sol.

Parchemin #12

En ressortant du premier théâtre que vous croisez, rejoignez la porte juste un peu au dessus sur le versant gauche du hall central, placez-vous sur un petit cube, polarisez-le en bleu et jetez-vous vers la première ouverture en haut à gauche. Polarisez le cube en rouge, redescendez, puis remontez cette fois dans la seconde ouverture pour polariser le second cube en rouge également, ce qui fera léviter ce dernier et vous dégagera la voie vers le parchemin.

Parchemin #13

Dans la grande salle de l'arbre géant, au niveau du dernier halo à côté de la fleur rouge qu'il vous fallait éviter, sautez et utilisez votre aura bleue pour vous propulser le plus haut possible afin de pouvoir attraper la branche vers la gauche. Cela fait, allez sauter et vous téléporter vers la gauche pour atteindre une autre branche et récupérer le parchemin.

Parchemin #14

Dans la pièce verte tout en longueur où des blocs électrisés vont et viennent en vous bloquant la route, suivez rapidement le bloc du haut en vous téléportant, faites une halte en vous laissant tomber puis en remontant aussitôt, montez sur le rebord plus à droite et dirigez-vous vers la gauche pour trouver une plate-forme à l'abri, d'où vous pouvez vous élancer et vous téléporter derrière le faisceau en hauteur : tout à gauche vous attend le parchemin.

Parchemin #15

A partir de la pièce verte le plus au nord faisant le lien avec l'atrium central, empruntez la sortie de droite pour rejoindre une zone fermée de la salle de l'arbre géant. Avec la Capuche, chargez alors votre aura bleue pour vous faire propulser par le premier faisceau et activez l'aura rouge une fois assez haut pour vous faire attirer par le second faisceau, qui pourra ainsi vous mener droit au parchemin après quelques tentatives et un petit coup de pouce de la flashportation.

Parchemin #16

Une fois les bottes récupérées, retournez dans les premiers couloirs de l'aventure, là où vous deviez attendre que les drones passent en dessous de vous pour activer des blocs : au niveau de ces blocs, allez sur la droite et passez à travers le grillage pour atteindre la bibliothèque, où vous attend le parchemin.

Parchemin #17

Dans le couloir à l'ouest du parchemin précédent, utilisez votre aura bleue dans le halo le plus petit sur la gauche pour atteindre une zone cachée dans le plafond où repose votre dû.

Parchemin #18

Une fois les bottes en votre possession, retournez là où vous aviez obtenu les Gants, polarisez le cube de droite en rouge en vous tenant dessus, puis sautez et téléportez-vous vers la droite au dessus des caisses pour atteindre le parchemin.

Parchemin #19

En partant de la pièce où vous obtenez la Capuche, laissez-vous tomber au niveau du halo bleu allant vers le bas, prenez l'embranchement à gauche et utilisez conjointement votre aura bleue et la téléportation pour vous agripper aux

barres rouges au plafond. Arrivé sur la barre rouge en contrebas, exécutez un petit saut et une flashportation bien dosés pour vous agripper au rebord sur la droite et utilisez à nouveau l'aura bleue pour pouvoir rejoindre le parchemin.

Parchemin #20

Dans la première pièce orange que vous atteignez, où un grand cube tourne au centre en projetant un halo rouge, sautez et téléportez-vous dans le halo en question pour vous accrocher avec votre aura bleue et lorsque le halo pointe droit vers le haut, propulsez-vous en chargeant votre aura bleue pour être projeté sur le parchemin entre deux faisceaux électriques.

Parchemin #21

Dans une pièce orange au milieu des autres, juste après avoir suivi une boule de débris électrifiée pour passer dans l'ouverture au sol, sautez vers la droite et téléportez-vous derrière la coulée de lave pour trouver une zone cachée. Au fond, utilisez alors l'aura bleue en faisant mine de sauter dans la lave pour vous rattraper à la barre rouge et pouvoir atteindre le parchemin.

Parchemin #22

A partir du parchemin précédent, passez cette fois-ci sur la gauche en passant à travers le flot de débris qui s'écoule des deux côtés et lévitez au dessus de la lave avec l'aura rouge, en allant de haut en bas pour prendre de l'élan. Vous finirez ainsi par atteindre la zone cachée au plafond ou réside le parchemin.

Parchemin #23

Dans la pièce orange toute en longueur où vous devez faire bouger deux robots pour progresser en guidant un drone qui provient du coin supérieur droit de la salle, complétez le puzzle pour débloquer la sortie et postez-vous sur la plus haute plate-forme sur la droite. De là, sautez et téléportez-vous vers le bloc bleu maintenant activé en chargeant votre aura rouge pour vous y agripper, puis rejoignez le bloc rouge en vous téléportant et en changeant rapidement d'aura. Ne vous reste alors plus qu'à vous téléporter vers le parchemin.

Parchemin #24

Dans la salle orange où repose une grande statue de taureau (qui apparaît sur votre carte), lévitez dans le halo de gauche en sautant vers la droite pour trouver une ouverture cachée : téléportez-vous derrière le faisceau et laissez-vous tomber pour récupérer le parchemin.

Parchemin #25

Après avoir vaincu Oleg dans la salle marqué d'un symbole d'électricité, préparez-vous à vous téléporter vers la droite avant de vous laisser tomber dans le trou pour pouvoir atterrir sur le chandelier et vous élancer vers le parchemin bien en vue.

Parchemin #26

Dans la pièce beige (au nord-ouest de la zone verte où vous aviez combattu le deuxième boss) où vous devez accompagner un drone sur une barre bleue jusqu'au robot sur la droite, empruntez le halo rouge pour vous agripper à la barre bleue en question mais n'attendez pas le drone pour partir. Postez-vous ensuite sur le rebord le plus proche du faisceau électrique au sol et de là, exécutez un saut en chargeant votre aura rouge au bon moment pour vous propulser jusqu'au petit cube bleu tout en haut à droite. De là, téléportez-vous vers la barre bleue en l'attirant si nécessaire avec l'aura rouge et traversez pour atteindre le parchemin.

Parchemin #27

Au niveau de la ligne de production de drones, au sud-ouest de la salle du taureau, là où les drones ne sont encore qu'à l'état de pièces métalliques sculptées passant à gauche d'un bain électrique, tenez-vous sur les élévateurs en gênant l'arrivée des drones en devenir pour en envoyer au moins un sur la plate-forme à droite. Poussez ensuite cette pièce

métallique vers la droite en la retournant si nécessaire en fonçant dedans avec la flashportation et poussez-la délicatement par l'ouverture au fond pour qu'elle appuie sur l'interrupteur. Descendez alors les barreaux qui se révèlent sur la gauche pour atteindre le parchemin.

Parchemin #28

Après le grand passage en roue de hamster dans les salles jaunes, dans la pièce remplie de chandeliers que vous devez emprunter pour atteindre l'ouverture au plafond, continuez votre route vers la droite une fois arrivé face aux barreaux en sautant sur deux nouveaux chandeliers pour rejoindre l'alcôve dans laquelle se cache le parchemin.

Parchemin #29

Dans la pièce violette où vous devez manoeuvrez une boule rouge pour traverser en hauteur, utilisez la polarité dégagée par la boule, votre aura rouge et la flashportation pour vous hisser dans l'alcôve où se terre le parchemin.

Parchemin #30

En sortant de la dernière pièce violette pour regagner le hall central, allez enfoncer le bouton sur l'autre versant de l'atrium pour lancer le parchemin sur son parcours et dépêchez-vous de grimper en traversant les divers obstacles électriques pour attendre le parchemin, qui ne fait que passer au dessus du petit faisceau électrique tout en haut à droite.

Parchemin #31

Dans la pièce grise tout en haut à droite de la tour, où vous devez polariser une barre sur la droite pour pouvoir traverser en contournant la zone par la droite en empruntant un halo bleu, une fois la barre en question polarisée, utilisez votre aura bleue en sautant pour prendre de l'élan, téléportez-vous rapidement à travers le grillage à droite pour profiter de l'énergie de poussée et rejoindre le rebord en hauteur, puis passez à travers les faisceaux avec la flashportation pour récupérer le parchemin.

Parchemin #32

Dans la même pièce que le parchemin précédent, après avoir traversé sur la gauche et emprunté l'ascenseur de cubes, ouvrez l'oeil pour repérer une ouverture dans le plafond, qui mène en réalité sur un autre ascenseur du même genre. Alternez donc rapidement entre aura bleue et rouge pour grimper, puis arrangez-vous avec tous les cubes disponibles pour placer la barre sur la plate-forme centrale : elle vous fournira l'énergie qu'il faut, en chargeant la bonne aura, pour vous élancer vers le haut où repose le parchemin (d'autres solutions peuvent amener au même résultat).

Parchemin #33

A l'ouest de la salle précédente, vous atteignez l'armurerie : traversez-la sans emprunter le grand halo bleu et récupérez le parchemin qui vous attend près du cadavre d'un scientifique.

Parchemin #34

Dans le théâtre le plus au sud-est de la carte, sautez simplement de chandelier en chandelier en utilisant la téléportation pour atteindre le parchemin en haut à gauche.

Parchemin #35

Dans le théâtre juste au nord-ouest du précédent, polarisez en rouge les rectangles au sol et grimpez au lierre à gauche pour passer sous les blocs ainsi soulevés et mettre la main sur le parchemin.

Parchemin #36

Dans le théâtre le plus haut dans la tour, poussez la caisse sur la gauche pour que le drone qui patrouille puisse accéder au bloc au sol, polarisez ce bloc en bleu, poussez le drone tout à droite et polarisez également en bleu le

deuxième bloc. Montez alors rapidement au lierre, sautez sur le chandelier, puis rapidement sur le second avant que le drone ne le fasse remonter. Sautez et téléportez-vous vers la gauche pour agripper le lierre, et le drone fera son travail en faisant remonter le bloc bleu qui fait obstacle entre vous et le dernier parchemin.

Test Drive Unlimited 2

© Atari / Eden Games 2011

GUIDE VIDÉO : SORTIR POUR ALLER EN FREE-RIDE (GLITCH)

Voici comment sortir de sa maison pour aller en free-ride.

Ce guide vidéo est une contribution de natgamemods.
Voir e|http://www.youtube.com/user/natgamemods|sa chaîne.

Tetris

© Electronic Arts 2010

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE POUR LA VARIANTE "GRAVITÉ"

Dans la variante Gravité, vous pouvez faire de gros enchaînements de lignes. Pour cela, placez le plus de Tetriminos verts possible sur la droite. L'astuce fonctionne aussi inversement, avec les Tetriminos rouges.

Texas Cheat'Em

© D3 Publisher 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Sale petit #@^% !

Remporter une main en utilisant la triche "Victoire Garantie"

Chapardeur

Voler les jetons d'un joueur

Vous savez que vous avez le droit de tricher ?

Remporter une main avec une Suite ou mieux sans tricher

Fouine

Utiliser le Rayon-X sur un autre joueur

Destructeur

Utiliser cinq Triches ou plus en une main

Montre-toi et Joue

Remporter 5 mini-jeux JcJ consécutifs lancés par d'autres joueurs

Comme une démangeaison

Remporter une main après s'être couché puis avoir utilisé "Revenir"

La Chance au Tigre

Obtenez une Suite ou mieux en utilisant l'Échange de Carte avec un Joueur ou l'Autre Carte

Argent

Le Pouvoir de la Suggestion

Utilisez une triche de "Suggestion" pour effectuer un full ou mieux

Bidouilleur

Utiliser les triches pour aller d'une carte haute à une suite ou mieux

C'est un peu louche tout ça...

Remporter une main avec un Flush

Or

Tricheur pour la vie

Terminer tous les niveaux en mode Tricheur Professionnel

The Amazing Spider-Man

© Activision / Beenox Studios 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES COMIC BOOKS

Trouvez un certain nombre de pages pour débloquer les comics correspondants.
Couverture Nombre de pages
5 Pages Spider-Man
15 Pages Le Lézard
30 Pages Le Lézard (look moderne)
50 Pages Le Rhino
80 Pages Le Scorpion
125 Pages La Chatte Noire
175 Pages La Vermine
250 Pages L'Iguane
350 Pages Gwen Stacy
500 Pages Smythe

COSTUMES

Big Time

A Times Square derrière les gradins rouges.

Classic Black

Sous le belvédère dans le parc, à gauche d'Oscorp Building.

Classic Spider-man

Se débloque avec l'activation du défi DLC Rhino.

Cross Species Spider-Man

Terminer le jeu.

Future Foundation

Derrière la station d'essence, dans une petite allée, à droite du pont nord.

Negative Zone

Au sommet du bâtiment Beenox qui se trouve vers Brooklyn Bridge.

New Black

Terminer le jeu à 100%.

Scarlet Spider (2012)

Vous avez besoin de l'appareil photos. Allez à la fontaine de Central Park et continuez vers le nord jusqu'à ce que vous aperceviez un pont.

RÉCUPÉRER FACILEMENT LES COMICS EN VOL

Lorsque vous vous baladez en vol au dessus de Manhattan et qu'il vous est proposé d'appuyer sur une touche afin de vous propulser sur une page de comics, gardez le bouton enfoncé de manière à enclencher le mode "Web Rush". Ceci fait, vous n'avez plus qu'à scruter l'écran pour y retrouver la page de comics tout en prenant votre temps. De cette manière, vous pourrez être sûr de ne pas les rater en plein vol et de pouvoir les récupérer plus facilement.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement principal

Chapitre 01 - Oscorp est votre ami

Suite à votre visite dans les locaux d'Oscorp, utilisez votre Charge de toile pour secourir Gwen des griffes de la créatures. Passez la première salle et le couloir où des drones de combat vous observent à travers la baie vitrée, puis continuez votre bonhomme de chemin en ramassant au passage la Preuve Audio au sol. Traversez les deux pièces suivantes en vous balançant à vos lianes de toile, éliminez les drones en contrebas en utilisant la touche d'esquive lorsque Spidey est surplombé d'éclairs blanc représentant son Sens de l'araignée et utilisez votre Charge de toile pour regagner le niveau supérieur et reprendre Gwen sur votre dos.

Avancez dans les couloirs d'Oscorp jusqu'à être contraint d'emprunter une voie détournée, activez la console et faufilez-vous dans l'encadrement dénué de lasers pour continuer. Utilisez vos salves de toile pour temporairement arrêter la rotation du ventilateur géant et pouvoir passer entre ses pales, réitérez l'opération sur le suivant et activez une nouvelle console. Passez dans l'encadrement libre, récupérez la seconde Preuve Audio sur le plan de travail à droite, puis engouffrez-vous dans le conduit de ventilation surélevé pour atteindre une pièce peuplée de drones. Utilisez si besoin la Retraite de toile pour vous mettre à l'abri et mieux contre-attaquer, débarrassez-vous des machines et empruntez la porte déverrouillée pour rejoindre Gwen et l'amener dans la salle sécurisée.

Suite au dialogue, vous gagnez l'accès au téléphone d'Oscorp, outil très utile vous permettant de lire vos messages et de sélectionner vos améliorations, entre autres choses. Une fois rendu en plein Manhattan, ouvrez votre carte pour prendre connaissance de votre nouvel objectif, l'épicentre d'un étrange tremblement de terre : rendez-vous sur place en vous balançant entre les buildings pour affronter votre premier boss.

Boss : S-01
Tournez autours du colosse de métal en vous balançant et utilisez votre Charge de toile sur les points faibles situés sur les côtés, au devant et à l'arrière du drone tout en évitant de vous retrouver sur la route de son rayon laser. Chargez ensuite la " tête " du boss pour vous en prendre à ses oculaires en martelant la touche indiquée à l'écran et en esquivant lorsqu'on vous le propose. Continuez à vous balancer pour éviter le rayon et guettez une ouverture pour réitérer l'opération sur un deuxième oculaire et ainsi désorienter la bête. Remettez-vous alors en mouvement en vous balançant, cette fois en tirant autant de salves de toile que possible sur les turbines bleues mises en marche sur les pattes du boss. Attention au rayon laser, qui devient de plus en plus erratique et imprévisible à mesure que le S-01 est endommagé, et une fois celui-ci à terre, chargez sa tête une dernière fois pour l'éliminer.

Chapitre 02 - Évasion impossible

Vous voilà dans l'hôpital psychiatrique Beloit : retournez-vous pour emprunter le conduit de ventilation, rejoignez le poste de contrôle en passant par la gauche en ramassant au passage un premier Magazine et activez la console. Suite à la maladresse du gardien, empruntez l'ouverture au plafond pour rejoindre le centre de la pièce et mettez KO les détenus qui se sont échappés en privilégiant l'achèvement par coup spécial sur ceux étant étourdis par vos coups, ce qui aura pour effet de vous octroyer plus d'expérience.

La zone revenue au calme, montez sur la droite, passez derrière le garde pour récupérer un Magazine au sol, puis empruntez les escaliers. Débarrassez-vous rapidement des nouveaux détenus en utilisant la benne mise à votre disposition et en clouant les ennemis étourdis au sol à l'aide de vos coups spéciaux, remontez là d'où vous venez pour récupérer une Preuve Audio sur la droite, puis retournez en contrebas et ramassez le Magazine à droite de la sortie avant de l'emprunter.

Dans le couloir suivant, réglez leur compte aux détenus qui vous chargent, activez l'interrupteur sur le mur et utilisez votre charge de toile pour rapidement passer par l'ouverture éphémère à l'autre bout de la rangée de cellule. Empruntez le conduit de ventilation, ramassez le Magazine dans la salle intermédiaire avant de vous faufiler dans le second conduit et mettez KO le détenu avant de faire de même avec les ennemis présents dans la salle attenante. Poursuivez jusqu'au prochain point de contrôle, ramassez la Preuve Audio sur la droite et entrez dans le couloir enflammé.
Évoluez au plafond pour ne pas risquer de vous brûler inutilement, descendez pour ramasser le Magazine et après votre brève entrevue avec une détenue particulière, faufilez-vous par le passage surélevé dans le couloir suivant. Dans la nouvelle salle, affrontez de plus belle un groupe d'ennemis, récupérez les deux Magazines de part et d'autre de la pièce et rejoignez Connors un peu plus loin. Empruntez le conduit de ventilation en hauteur, activez la console, puis montez à l'étage en évitant les flammes pour protéger le savant. Éliminez un premier détenu armé, passez au dessus du brasier à droite pour récupérer un Magazine, puis préparez-vous à un âpre combat contre des hordes de détenus armés jusqu'aux dents. Occupez-vous dans un premier temps des petits malins postés aux quatre coins de la cour, en hauteur, pour pouvoir vous charger tranquillement de mettre au tapis les ennemis restants.

Une fois sorti de l'hôpital, rendez-vous à l'appartement de Stan avec le professeur pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 03 - Réminiscence du passé

Pour commencer, mettez-vous à la recherche des trois antennes disséminées sur la carte pour y coller vos mouchards, puis rendez-vous là où le Rhino a semble-t-il été repéré par les forces de police. Le combat est alors immédiatement engagé.

Boss : Rhino
Pour ce premier affrontement avec un mutant, évitez le contact en vous tenant éloigné de la créature et positionnez-vous dos à l'un des camions blindés de la police. Vous pourrez ainsi esquiver les charges du boss et lui asséner une puissante charge de toile lorsqu'il sera temporairement immobilisé. Réitérez l'opération trois fois pour mettre la bête en fuite.

Toute alerte étant levée pour l'instant, rendez-vous ensuite aux Archives d'Oscorp, donc la localisation est notée sur votre carte. Au sortir de votre conduite d'aération, neutralisez de façon furtive votre premier garde en restant au dessus de lui, récupérez l'Élément Tech au dessus des marchandises, puis faites place nette dans la salle en contrebas en utilisant à bon escient les objets lourds aux alentours. Neutralisez le garde patrouillant sur la passerelle sur la gauche, avancez dans la salle suivante et opérez de la même façon pour faire le ménage par le vide.

Le calme revenu, ramassez le Manuel d'Oscorp au sol, postez-vous en hauteur et tirez sur le container relié au rail aérien pour dégager l'accès à un conduit de ventilation. Empruntez-le bien sûr, puis un autre après la cinématique, derrière vous. Éliminez furtivement les deux gardes sur lesquels vous débouchez, ramassez le Manuel d'Oscorp sur la droite et empruntez deux nouveaux conduits successifs en hauteur pour atteindre une Preuve Audio. Continuez pour prendre le garde armé à revers, puis occupez-vous des autres soldats comme vous l'entendez avant de passer à la zone suivante.

Là, donnez-vous-en à coeur joie en engluant le petit régiment qui attend sa correction, récupérez un premier Élément Tech au sol près de l'entrée et un second sur la passerelle à droite, puis mettez KO l'unique garde de la zone suivante.

Récupérez un Magazine au sol dans le coin à gauche, puis tirez sur un nouveau container suspendu pour briser la vitre en hauteur et pouvoir vous y faufiler. Empruntez le conduit d'aération sur la droite et, après le dialogue avec Chang, mettez le garde équipé d'un bouclier hors-jeu en passant dans son dos pour le rouer de coups.

Ramassez le Magazine par terre et empruntez le couloir pour faire face à votre première tourelle, activée par les lasers rouges au sol : aveuglez-la avec vos salves de toile pour pouvoir la charger et la détruire avant de continuer, puis prenez en Photo la caisse que vous désigne Chang pour commencer à rassembler des preuves contre Oscorp. Dans la salle suivante, suivez les conseils avisés de Spidey et restez collé au plafond pour pouvoir neutraliser les gardes armés qui patrouillent. La zone nettoyée, récupérez la Preuve Audio, l'Élément Tech et le Manuel d'Oscorp au niveau de la zone de maintenance ainsi qu'un Magazine en contrebas, près du réseau électrique.

Cela fait, empruntez la voie libérée à l'autre extrémité de la pièce et engouffrez-vous dans le conduit sur la gauche. Évitez les jets de vapeur, récupérez l'Élément Tech et continuez à ramper pour atteindre les hauteurs de la salle suivante.
Éliminez-y toute résistance en évitant de vous empêtrer dans le réseau de lasers, activez successivement les deux consoles pour ouvrir la porte suivante et récupérez l'Élément Tech et le Magazine, respectivement près de la rangée d'ordinateurs et sur l'un des îlots. Vous retrouvez Chang dans la pièce suivante.

Après la scène, ramassez le Manuel d'Oscorp au sol, évitez ou mettez KO les deux gardes qui se dirigent vers vous, puis grimpez au plafond dans la large pièce qui suit. Passez dans l'ouverture sur la gauche pour aller secourir Chang, puis protégez-la pendant qu'elle cherche les travaux de Connors dans le container. Identifiez rapidement la source des tirs et neutralisez les gardes au fur et à mesure, puis prenez la journaliste sur votre dos. Avant de partir, toutefois, ramassez les Élément Tech situés respectivement dans le coin nord-est de la salle et dans l'une des pièces d'où sont sortis les gardes, sur la droite, ainsi que le Magazine à l'entrée de ce qui fut la zone de détention de Whitney.

Partez ensuite et passez la porte sur votre gauche. Là, avant de vous précipiter vers la sorti, prospectez au pied des caisses pour trouver un Manuel d'Oscorp et un Magazine, puis grimpez jusqu'à atteindre un autre Magazine sur l'étage le plus élevé, face à la sortie. Empruntez cette dernière, dirigez-vous vers la porte en bas à gauche et disparaissez au plafond lorsque le soldat à la gatling vous barre la route. Donnez-lui une bonne correction en veillant à vous en éloigner lorsqu'il charge son poing, reprenez Chang et sortez pour de bon des archives.

Vous êtes alors accueilli par une brigade de snipers d'Oscorp : fuyez-les ou éliminez-les méthodiquement avant de retourner à l'appartement pour rapporter ses recherches à Connors.

Chapitre 04 : Le frisson de la chasse

Une fois fin prêt, partez en direction de la station de pompage tout à l'ouest pour trouver un peu d'ADN. Pour traverser le gouffre devant vous, tirez sur la manivelle sur la gauche, puis utilisez votre charge de toile pour passer rapidement par l'ouverture éphémère. Grimpez au plafond pour éviter de marcher dans la mélasse verte, à fuir comme la peste, et allez sur la droite pour trouver un premier Magazine.

Dans la grande salle circulaire, placez-vous au centre pour utiliser vos fils pour localiser le rat mutant et engouffrez-vous dans le tunnel d'où proviennent vibrations et/ou sons étranges. Mettez KO l'infecté à l'aide d'un coup spécial une fois celui-ci étourdi, suivez la trajectoire prise par le rat pour récolter un Magazine sur le tuyau, puis rebroussez chemin pour détecter la nouvelle position de la créature. Entrez dans l'ouverture à mi-hauteur, au bout de laquelle vous apercevez à nouveau votre ami mutant, puis occupez-vous du groupe d'infectés qui déboule en veillant à esquiver les jets d'acide provoquant un sens de l'araignée rouge.

Éliminez ensuite deux nouveaux infectés derrière la machine rouge et plongez dans l'eau pour pouvoir continuer. Après le dialogue avec Connors, remontez d'un niveau et passez la grille désormais détruite pour retourner dans la salle circulaire. Après un petit coup de détection, repartez sur les traces du mutant en passant par l'ouverture dans le mur de droite, éliminez les trois infectés et ramassez le Magazine sur la droite. Passez le pan de mur pour arriver dans une grande salle en croix, peuplée d'ennemis : faites le ménage de la façon qui vous semblera la meilleure (discrète ou musclée) et suivez les petits rats au sol pour continuer votre traque.

Vous tombez alors nez à nez avec une cargaison estampillée Oscorp. Prenez le tout en Photo, avancez en contrebas et ignorez pour l'instant la manivelle à droite. Passez par l'ouverture dans la structure, évoluez sur les tuyaux rouges et

sautez sur la plate-forme pile au dessus de la sortie pour l'instant fermée : vous trouvez alors votre deuxième sujet de Photo en la personne d'un drone démantibulé. Retournez à l'entrée, tirez sur la manivelle pour ouvrir temporairement la porte et chargez avec votre toile à plusieurs reprises pour passer rapidement.

Empruntez le conduit de ventilation, passez dans le dos de la brute pour la mettre KO plus facilement et accrochez-vous au plafond pour franchir la mélasse un peu plus loin. Jetez un coup d'oeil sur la gauche (votre droite, en étant au plafond) pour repérer et ramasser un Magazine, occupez-vous des deux brutes dans l'autre pièce et descendez en vous aidant des tuyaux rouges.
Engluez alors les ennemis successifs en progressant dans le long couloir en U, puis une fois arrivé au terme de celui-ci, regardez vers le haut et utilisez votre charge de toile pour rejoindre le niveau supérieur en passant entre deux grilles et ainsi accéder à un Magazine.

Redescendez, empruntez la voie goudronnée et prenez en Photo les traces d'habitation derrière le grillage. Restez au plafond pour mettre au tapis les ennemis qui vous attendent un peu plus loin et traversez le couloir semblable au précédent pour retrouver la trace de votre ami rongeur. Collez-lui au train et laissez-vous tomber dans le puits pour le rejoindre et mener votre premier combat contre lui. Esquivez ses combos au corps-à-corps, exécutez une retraite de toile lorsque le mutant disparaît au plafond pour éviter sa charge et assénez-lui autant de combos que possible pour finalement vous retrouver face à face avec deux drones. Levez leur bouclier en leur destinant quelques salves de toile et démantelez-les au corps-à-corps pour pouvoir rejoindre la surface et poursuivre votre chasse.

Là, suivez le flot de rats à travers les rues de Manhattan pour finalement retourner dans les égouts et sautez dans le gouffre devant vous. Vous atteignez une salle circulaire semblable à la précédente : commencez par emprunter le tunnel formé par un tuyau, laissez-vous tomber en contrebas et passez le ventilateur géant à l'aide de vos salves de toile pour récupérer une Preuve Audio. Remontez, empruntez la voie à gauche de la benne à ordures et évoluez au plafond pour éviter la mélasse et pouvoir récupérer un Magazine. Attention, car un groupe d'infectés viendra alors vous chercher des noises : battez légèrement en retraite pour éviter d'avoir à vous battre sur un sol toxique et retournez dans la salle principale.

Utilisez votre toile pour détecter le rat mutant et ses amis infectés, suivez les vibrations de vos fils et laissez les robots ou les mutants gagner pour vous simplifier la tâche lors de votre exploration des égouts. Une fois arrivé dans une salle un peu plus large, encouragez l'un ou l'autre des camps avant de faire le ménage, récupérez le Magazine au fond à gauche et éviter la mélasse verte par delà le pan de mur pour continuer. De retour dans la salle circulaire, utilisez à nouveau votre toile pour connaître votre nouvelle destination, où de nouveaux combats drones/infectés font rage.

Après avoir nettoyé la pièce, descendez et tirez sur le train pour dégager l'accès à un Magazine, passez derrière le grillage, puis mettez KO l'unique infecté présent. Empruntez ensuite l'étroit passage dans le container rouge, occupez-vous des quelques infectés et ramassez la Preuve Audio derrière la benne. Ne vous reste plus qu'à emprunter l'étroit passage un peu plus loin en suivant les rats pour avoir droit au second round contre votre ami le rat.

Boss : Rat mutant
Cet affrontement est très semblable au premier que vous aviez livré un peu plus tôt, à l'exception du fait que des rats se grouperont en masse pour vous infliger des dégâts en plus des attaques classiques de la créature. Ne restez au sol que lorsque cela est nécessaire, c'est-à-dire quand vous enchaîner les combos contre le boss, et restez sinon hors de portée des attaques du mutant pour vous en sortir sans peine.

Chapitre 05 - Écraser l'araignée

Vous êtes ensuite mené à l'extérieur par un robot Chasseur : pour le vaincre, ralentissez-le avec vos salves de toile et chargez-le aussi souvent que possible. Après chaque coup portée, restez à bonne distance pour éviter le champ électrique formé par le drone qui peut facilement vous être fatal et reprenez le combat jusqu'à pouvoir arracher les ailes du Chasseur et pouvoir souffler un peu... Ou pas, puisque ce sont dans la foulée deux autres unités similaires qui vous prennent en chasse. Appliquez une stratégie similaire pour en venir à bout, puis dirigez-vous vers votre nouvel objectif.

Il s'agira de placer trois mouchards sur autant d'antennes appartenant à Oscorp, défendues par quatre drones chacune. Acquittez-vous donc de votre besogne, puis rentrez à l'appartement pour donner l'ADN de rat mutant à Connors. Ce dernier concocte un antidote, qu'il va maintenant vous falloir acheminer jusqu'à Gwen pour la soigner. Rendez-vous donc dans les locaux d'Oscorp, gardés par des snipers et accessibles depuis une faille visqueuse dans la paroi du

building.

Chapitre 06 - La riposte de Smythe

Une fois dans le bâtiment, engluez les quatre gardes en combinaison, ramassez l'Élément Tech sur le bureau, le Magazine dans le coin à gauche et la Preuve Audio à droite de la sortie surélevée. Passez cette dernière pour être confronté à de nouveaux gardes, dont l'un équipé d'un bouclier, et une fois ce petit monde neutralisé, détruisez le générateur de bouclier. Ramassez également l'Élément Tech près du pilier central et le Magazine sur la gauche avant de continuer.

Dans la pièce suivante, les combats font rage entre infectés et soldats d'Oscorp. Attendez si vous le souhaitez que l'un des camps l'emporte avant de vous occuper des gagnants, récupérez le Manuel d'Oscorp derrière l'un des piliers ainsi que l'Élément Tech dans la cage d'ascenseur avant d'emprunter cette dernière pour monter à l'étage supérieur. Donnez une petite leçon de savoir vivre aux gardes qui peuplent les lieux, récupérez le Magazine sur le comptoir ainsi que l'Élément Tech à côté de l'un des piliers et empruntez la nouvelle cage d'ascenseur pour monter davantage, en évitant la mélasse toxique.

Engouffrez-vous dans le conduit, récoltez un Élément Tech sur la gauche et progressez en évitant les attaques du scorpion pour récupérer un second Élément Tech sur la droite. Dans la grande salle, utilisez les drones qui apparaissent à l'infini en les projetant à travers les champs de force pour détruire les deux générateurs, rejoignez la passerelle brisée sur la gauche pour récupérer un Manuel d'Oscorp et accrochez-vous à la baie vitrée toute proche pour pouvoir prendre en Photo l'ADN du scorpion. En vous dirigeant vers la sortie, non sans ramasser un Magazine par avant, vous tomberez sur le scorpion en personne, pourchassé par deux soldats armés de gatlings. Éliminez-les discrètement en passant par le plafond, puis positionnez-vous de sorte à pouvoir prendre en Photo l'embryon orange contenu dans la structure centrale.

Quittez enfin la pièce, détruisez la tourelle au fond en utilisant votre charge de toile, récupérez le Magazine et l'Élément Tech de part et d'autre de la salle et progressez dans le couloir suivant, en ramassant au passage un autre Élément Tech. Détruisez la tourelle qui suit, récupérez le Manuel d'Oscorp sur la console et activez-la. Passez alors prudemment par l'ouverture dans les lasers en détruisant les deux autres tourelles, passez les deux ventilateurs un peu plus loin à l'aide de quelques salves bien placées et détruisez à nouveau les tourelles qui obstruent le passage après avoir activé la console en veillant à passer dans l'ouverture avec le bon timing.

Récupérez le Magazine sur les écrans à droite, passez dans le conduit de ventilation pour arriver dans la zone de sécurité et ramassez un autre Magazine juste en dessous de votre point d'entrée avant de vous approcher. Suite à l'échec du remède, une armée de drones explosifs vous assaille : prenez rapidement le Manuel d'Oscorp sur la gauche et l'Élément Tech près de la sortie avant de vous échapper en quatrième vitesse. Vous tombez alors sur une autre armée, constituée celle-là de gardes d'Oscorp. Montez rapidement sur la gauche pour éliminer le tireur et détruire le générateur, continuez votre fuite effrénée, ce jusqu'à retrouver la salle de l'embryon.

Survivez alors autant de temps que nécessaire en échappant aux robots pour que Gwen vous ouvre la porte en hauteur, puis une fois dans la cage d'ascenseur, marchez aux murs en évitant lasers et résidus toxiques pour retourner sur la terre ferme. Passez ensuite en évitant les lasers des sentinelles, traversez le couloir sans vous empêtrer dans la mélasse verte, détruisez la tourelle au plafond et ramassez l'Élément Tech un peu plus loin. Prenez en Photo le robot en forme de vers à travers la baie vitrée, détruisez les deux tourelles successives en récupérant au passage un nouvel Élément Tech et avancez jusque dans une salle circulaire habitée par cinq scientifiques infectés.

Faites-leur faire la sieste pour qu'immédiatement après des gardes d'Oscorp fassent irruption en hauteur. Neutralisez-les individuellement en faisant attention aux tirs croisés, puis faites le tour de la salle pour récupérer un Manuel d'Oscorp, un Magazine dans l'une des niches révélées par les soldats et une Preuve Audio près de la sortie dans un tube.
De retour dans un couloir empli de moisissures, évitez ou neutralisez les drones, récupérez un Élément Tech sur la droite non loin de l'entrée et passez par l'ouverture au plafond pour continuer à avancer et atteindre la salle du boss.

Boss : Scorpion mutant
Cet ennemi dispose d'attaques similaires à celle du rat que vous aviez combattu dans les égouts, à ceci près qu'il peut également recouvrir toute la surface de combat du liquide vert que vous avez depuis appris à éviter. Esquivez donc ses

combos au corps-à-corps, ses jets d'acide et ses charges (qui provoquent un sens de l'araignée rouge) tout en enchaînant les coups pour mettre à mal la créature et finir par la mettre au tapis, quelques étages plus bas.

En sortant du building, vous n'êtes cependant pas au bout de vos peines puisqu'un robot géant vous attaque immédiatement.

Boss : S-02
Ce robot géant dont vous aviez photographié les schémas un peu plus tôt vous attaque d'abord à l'aide de son rayon laser. Esquivez-le en exécutant une retraite de toile, puis rapprochez-vous le plus vite possible pour tirer un maximum de salves dans le générateur bleu quelques mètres sous la tête. Une fois ledit générateur détruit, le boss rentre sous terre pour vous charger par en dessous : évitez le coup, puis chargez son point faible. Réitérez tout cela une seconde fois et portez secours à l'hélicoptère en détresse pour passer à la deuxième phase de l'affrontement, sur le toit du building.

Là, sautez au dessus du laser qui balaye la surface de combat et esquivez les attaques des tentacules du monstre de métal tout en destinant autant de salves de toiles que possible aux yeux du S-02. Esquivez le coup qui vient ensuite et chargez l'oculus du boss pour le tirer vers l'extérieur et le frapper de toutes vos forces. Réitérez l'opération deux fois de plus en faisant attention aux mouvements changeants du laser pour déclencher une dernière scène, durant laquelle il vous faudra à nouveau tambouriner l'un des boutons pour en finir avec le S-02.

Rentrez ensuite à l'appartement, où vous attend une petite sieste bien méritée. A votre réveil Connors a eu le temps de concocter une nouvelle version de l'antidote, et vous voilà reparti pour tenter d'inoculer ce nouveau remède à Gwen. Avant toute chose, repérez toutefois la lumière rouge, visible de loin, qui vous indique l'emplacement d'un dispositif de brouillage provoquant des parasites sur votre carte. Détruisez le dispositif ainsi que les drones qui le défendent, puis mettez-vous en route pour le Biolab d'Oscorp, dont l'entrée est gardée par des snipers, aisément contournés en arrivant par les airs.

Chapitre 07 - Spider-Man à la rescousse

Commencez d'emblée par faire place nette dans le hall d'entrée, de préférence en restant caché au plafond pour ne pas prendre de balles superflues, puis récupérez l'Élément Tech sur la poutre à gauche de votre point d'entrée, ainsi que le

Dès votre entrée, prenez en Photo le système de verrouillage, montez sur la conduite en verre au fond de la pièce pour récupérer un Élément Tech, puis activez la console en contrebas. Cela a pour effet d'activer une série de tourelles autours de la pièce : détruisez-les consciencieusement et entrez dans la salle juste à la gauche de votre point d'entrée. Neutralisez les gardes et drones qui peuplent la pièce, ramassez le Manuel d'Oscorp sur le bureau à gauche et montez à l'étage pour mettre au tapis un garde à gatling et détruire le premier verrou de sécurité.

Empruntez ensuite le conduit de ventilation sur le mur opposé en récupérant un Magazine pendant la traversée, détruisez un deuxième verrou après avoir mis KO un autre soldat et ramassez la Preuve Audio sur la gauche. Faites le ménage en bas, ressortez, et rendez-vous dans la pièce peuplée de drones. Envoyez-les à la casse, ramassez le Magazine sur la gauche et montez à l'étage pour détruire un troisième verrou et pouvoir récupérer un Manuel d'Oscorp.

Empruntez un nouveau conduit pour rejoindre la dernière pièce, non sans passer sur l'Élément Tech sur votre route, détruisez le dernier verrou en envoyant le garde s'engluer au plafond par avant et démantibulez les drones en contrebas.
Avant de sortir, récupérez également l'Élément Tech en hauteur dans le coin droit de la pièce, puis engouffrez-vous dans l'ascenseur. Une procédure de décontamination se met alors en route : détruisez aussi vite que possible les quatre verrous en exécutant une retraite de toile régulièrement pour vous en sortir, puis ramassez le Magazine au centre avant de vous laisser tomber dans le gouffre.

Récoltez un nouveau Magazine en face de vous, entrez discrètement dans le couloir à gauche et faites le ménage par le vide en suspendant à tour de rôle chaque garde qui croise votre route. Entrez ensuite dans la petite pièce de contrôle, qui se referme automatiquement, et profitez-en pour prendre le schéma devant vous en Photo. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas, où une demi-douzaine de gardes en boucliers vous accueillent : affrontez-les à la loyale si le coeur vous en dit, ou planquez-vous au plafond pour les neutraliser un par un (ou deux par deux si vous avez débloqué l'amélioration correspondante).

Au fond de la pièce maintenant accessible, ramassez l'Élément Tech, puis passez entre les lasers pour gagner le niveau inférieur. Celui-ci est peuplé de gardes de tout poil et peut se gorger de tourelles si vous ne faites pas attention à où vous mettez les pieds. Neutralisez les gardes à bouclier sur la droite pour détruire le générateur, ce qui fera converger des soldats vers vous en provenance de l'autre extrémité : occupez-vous d'eux en récupérant au passage l'Élément Tech au sol et remontez d'un niveau au bout du couloir.

Ce couloir-ci est très semblable au premier, dans le sens où il est également bien fourni en troupes ennemies : suspendez ces messieurs au plafond pour être tranquille, ramassez le Magazine à droite du générateur et détruisez ce dernier pour ouvrir un passage à l'autre extrémité du couloir. Tournez à gauche, récupérez le Manuel d'Oscorp sur la droite et activez la console pour débloquer la voie, ce qui a aussi pour effet d'activer une paire de tourelles dans la pièce. Détruisez-les bien sûr, faites de même avec les deux suivantes en récupérant au passage l'Élément Tech au sol, engluez le ventilateur pour pouvoir passer et sortez enfin de cet enchaînement de murs laser.

Dans cette nouvelle cage d'ascenseur, une procédure de décontamination encore plus rude qu'auparavant est déclenchée, activant en plus quatre tourelles pour vous tailler en charpie. Engluez tout d'abord ces dernières pour pouvoir les détruire, puis attelez-vous à la destruction des verrous pour pouvoir continuer. Immédiatement après la scène, des gardes à bouclier surgissent de part et d'autre du couloir : cachez-vous pour les neutraliser sans peine avant de réserver le même sort à leurs comparses le long de la coursive, détruisez les deux tourelles et ramassez le Magazine et l'Élément Tech qui traînent au sol. Activez enfin la console pour pouvoir rejoindre les scientifiques au centre.

Lesdits scientifiques sont en bien fâcheuse posture : détruisez-donc les drones qui les menacent en les envoyant exploser les uns sur les autres, puis prenez en Photo les hommes et femmes que vous venez de sauver. Passez par l'ouverture pratiquée par le Chasseur allié, montez le plus haut possible pour récolter un Élément Tech et engouffrez-vous dans le trou un étage plus bas. Ramassez un Manuel d'Oscorp sur la gauche avant de continuer, descendez d'un niveau pour ramassez un nouvel Élément Tech, puis montez à nouveau au niveau le plus haut pour en récupérer encore un autre.

Passez par le trou un niveau plus bas, ramassez le Magazine sur la droite de la pièce circulaire et avancez davantage pour retrouver Gwen et lui inoculer l'antidote. De retour à l'extérieur, et après quelques foulées de toile, vous captez un signal de la police faisant référence à un mutant : rendez-vous donc sur les quais pour savoir de quoi il retourne et combattez une nouvelle fois le scorpion.

Boss : Scorpion mutant
Cet affrontement e révèle plutôt simple en pratique : esquivez les jets d'acide de la créature en vous balançant au dessus de l'arène, puis guettez l'opportunité de la charger pour la déloger de son promontoire et ainsi pouvoir enchaîner les coups. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire pour finalement envoyer le boss dans le panier à salade spécial mutant.

Chapitre 08 - Infections et évasions

Ce chapitre constitue en réalité l'occasion rêvée pour les joueurs les plus directs de s'occuper des diverses missions annexes qu'ils ont pu négliger jusqu'ici. Ce sera même obligatoire pour que le prochain objectif de mission apparaisse finalement sur votre carte... Ou pas, car après avoir aidé quelques citoyens, votre fameuse carte se retrouve en fait complètement brouillée : partez donc à la recherche des trois antennes qui perturbent votre signal, chacune défendue par des drones d'Oscorp et facilement repérable grâce à la lumière rouge qui en émane. Une fois votre signal rétabli, libre à vous de continuer à oeuvrer pour le bien commun (notamment en vous occupant de la mission à la Banque de St Gabriel, détaillée plus loin dans ce guide) ou plutôt de rentrer directement à l'appartement, où un accueil chaleureux vous attend.

Chapitre 09 - Le robot anti-araignée

Vous êtes traîné à l'extérieur par un Chasseur, très vite rejoint par deux de ses comparses mécaniques : appliquez les mêmes techniques que lors de votre précédent affrontement avec ces ennemis, en évitant toujours comme la peste les champs de force électriques qu'ils créent après avoir encaissé un coup, puis remplissez à votre convenance le maximum de missions secondaires avant de vous rendre au laboratoire robotique d'Oscorp.

Chapitre 10 - A bas Spider-Man

Avancez en rampant jusqu'à atteindre un conduit plus petit, regardez sur la droite pour récupérer un Élément Tech, et progressez jusqu'à atteindre une salle de contrôle. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans la ligne de production des drones d'Oscorp. Retournez-vous pour prendre en Photo l'exosquelette d'Oscorp, commencez le ménage en neutralisant les drones patrouillant au niveau supérieur et récupérez un Magazine sur l'une des poutres sur lesquelles vous pouvez évoluer.

Entreprenez ensuite de détruire chacun des quatre mécanismes contrôlant la ligne de production. Pour ce faire, vous devrez passer à travers la surveillance permanente de tourelles ainsi que de drones explosifs particulièrement tenaces lorsqu'il s'agit de vous détecter. Prenez donc votre temps pour nettoyer chaque zone et vous finirez par ouvrir le tunnel au centre. Le sol à l'intérieur étant électrifié, sautez sur l'un des drones en devenir en faisant taire les jets de vapeur, puis remontez la ligne de production dans le sens inverse pour récupérer un Élément Tech avant d'entreprendre le chemin inverse.

Au près de l'exosquelette photographié précédemment, une armée de robot se met à fondre sur vous : ignorez-les pour vous concentrer sur les quatre champs de force, qu'il vous faudra obstruer avec des salves de toile. Une fois cela fait, réduisez en bouillie mécanique tous les drones qui osent vous défier, récupérez le Manuel d'Oscorp sous le meuble à gauche, puis cherchez une ouverture en hauteur dans le grillage, toujours sur la gauche. Vous récupérerez ainsi une Preuve Audio. Approchez-vous ensuite du ventilateur géant, sautez sur la caisse à droite pour récolter un Magazine et passez les pales pour vous laisser tomber derrière. Remontez toutefois en rampant sur le mur pour apercevoir un Magazine derrière un autre ventilateur : faites-le s'arrêter pour récupérer votre dû, puis descendez une bonne fois pour toute pour emprunter le conduit de ventilation.

Après la scène, continuez à ramper jusqu'à apercevoir des jets de vapeur : tournez directement à gauche pour récupérer un Élément Tech et traversez ce dédale de tuyaux et de fumée sans vous faire rôtir, en n'omettant pas de récupérer un autre Élément Tech dans une impasse sur la gauche. Poursuivez votre route jusqu'à retrouver Connors, prisonnier d'un champ de force : attendez qu'un drone entre dans la pièce pour le projeter sur l'un des générateurs cerclant la salle, puis réitérez l'opération autant de fois qu'il n'y a de générateurs pour libérer le professeur.

Après une brève tentative de fuite, vous êtes néanmoins rattrapé par les robots de Smythe. S'ensuit un combat pour le moins déloyal, que vous êtes condamné à perdre, et vous vous retrouvez dénué de tout pouvoir au milieu des sentinelles d'Oscorp. Celles-ci resteront toutefois inoffensives pendant un petit moment : profitez-en donc pour ramassez les deux Éléments Tech successifs en slalomant entre les lasers et montez les escaliers. Dans la salle suivante, récupérez vos lanceurs de toile sur la droite, un Magazine sur la gauche, puis tirez sur les deux leviers en hauteur.
Prenez immédiatement une Photo de l'arme ultime d'Alistaire, allez ramasser un Manuel d'Oscorp derrière les caisses sur la droite et sautez sur les plates-formes droit devant vous en faisant fi des drones qui vous prennent en chasse. Partez sur la droite, jouez les équilibristes sur le tuyau rouge et progressez ainsi jusqu'à atteindre le versant ouest de la salle. Appelez la plate-forme à votre gauche avec une salve de toile, traversez, rappelez-la à partir de l'avancée suivante pour pouvoir atteindre l'Élément Tech, revenez, puis appelez la plate-forme une dernière fois à la dernière avancée pour continuer, après avoir récupéré l'autre Élément Tech derrière le renfoncement juste un peu plus loin sur la passerelle.

Jouez à nouveau les équilibristes, cette fois en arrêtant les jets de vapeur dans la foulée, faites une escale pour ramasser un énième Élément Tech sur la gauche et continuez à avancer. Arrivé au pilier marqué 4, faites le tour pour récolter un Magazine, puis continuez en ignorant les drones afin de vous réfugier dans le complexe proprement dit. Récupérez un Magazine dans la salle de droite sans vous faire repérer, traversez le couloir en évitant au mieux les tirs de mitrailleuse et surtout sans attirer l'attention des drones dans les pièces connexes pour finalement rejoindre un entrepôt.

Sautez sur les caisses en évitant les lasers oscillants des sentinelles, sautez sur la gauche une fois en haut pour récupérer un Manuel d'Oscorp et avancez en évitant les robots pour atteindre un réacteur géant. Descendez la rampe, prenez-le en Photo, récupérez un Manuel d'Oscorp sur le monte-charge, puis montez de l'autre côté de la salle pour récolter un Élément Tech à l'extrémité de la passerelle et surtout, pour activer la console. Remontez de l'autre côté, ramassez le Magazine là où était auparavant le réacteur, activez la deuxième console et retournez à l'entrée pour déclencher le tir.

Passez dans la brèche ainsi créée, évitez le robot sur la gauche pour accéder à un Élément Tech, avancez sur la passerelle jusqu'au bout pour récupérer un Élément Tech dans le coin à votre droite ainsi qu'un Magazine sur les étagères au fond et entrez dans la salle en feu croisée précédemment, non sans y ramasser un autre Élément Tech. Ignorez les barrages lasers sur la gauche pour aller chercher un Manuel d'Oscorp dans la pièce adjacente, foncez dans la salle remplie de caisses pour éviter de vous faire tailler en charpie par les tourelles et allez jusqu'au bout du parcours de sauts pour mettre la main sur un énième Élément Tech.

Passez le ventilateur, récupérez un autre Élément Tech sur la gauche avant de rejoindre la salle de l'arme ultime et empruntez les passerelles successives, en ramassant un dernier Élément Tech sur la gauche derrière un écran de fumée, pour déboucher sur une petite arène remplie de drones. Ignorez-les en ressortant par le côté opposé et tracez la route sans vous retourner en interrompant les jets de vapeurs qui vous barrent la route pour finalement voir la fin de cette virée à Oscorp.

Rampez jusqu'à votre liberté, puis frayez-vous un chemin dans la ville à feu et à sang pour rejoindre les égouts et votre nouveau repaire provisoire.

Chapitre 11 - Si tel est mon destin

Partez sur la gauche pour ramasser la Preuve Audio et passer la porte, puis après la cinématique, repartez pour la ville. Whitney vous transporte alors jusqu'à Smythe et son arme ultime, sur laquelle Connors se bat déjà. Une fois arrivé au bout du conduit, tambourinez sur la touche affichée à l'écran pour regagner vos pouvoirs, puis de retour à la surface, réglez leur compte au drones qui vous attaquent. Aidez ensuite Connors à ouvrir la porte latérale pour aller détruire le premier générateur, puis détruisez une seconde poignée de robots pour réitérez la chose de l'autre côté de l'engin. S'ensuit alors le combat contre Smythe en personne.
Boss : Alistaire Smythe
Le boss reste statique au milieu de l'arène mais vous destine différents rayons lasers prenant des trajectoires différentes. Balancez-vous pour éviter la majorité, si ce n'est la totalité des attaques, tout en noyant allègrement Smythe sous une pluie de salves de toile. Une fois celui-ci suffisamment empêtré, contournez-le vite pour exécuter une charge de toile dans son dos et ainsi le déposséder de l'un de ses canons.

Réitérez l'opération deux fois pour pouvoir détruire l'exosquelette du boss et ainsi en finir avec sa folie.

Un tout autre problème vous occupe cependant immédiatement après.

Chapitre 12 - Sur les traces du Lézard

Vous voilà à l'entrée de la ville souterraine : avancez en obstruant les jets de vapeur avec votre toile (ne craignez pas de passer dans l'eau, toutefois) puis prenez part aux festivités qui se déroulent un peu plus loin. Occupez-vous également du cas des infectés situés à l'étage supérieur, puis ramassez le Magazine non loin du monte-charge accessible depuis les hauteurs ainsi que la Preuve Audio sur le tas de débris.

Faites face à d'autres adversaires dans le couloir adjacent, prenez les combinaisons d'Oscorp en Photo sur la droite et engouffrez-vous dans le passage à mi-hauteur. Une fois face au réservoir, partez sur la droite pour ramasser le Magazine sur la poubelle, tirez sur la valve et empruntez l'étroit passage où se perd le tuyau rouge. Passez le ventilateur pour arriver dans une large salle, rejoignez la plate-forme sous votre point d'entrée pour trouver une Preuve Audio et descendez tout en bas de la pièce en tirant au passage sur une première valve pour récupérer un Magazine sur une table.

Rendez-vous du côté opposé de la pièce pour trouver une deuxième valve derrière un ventilateur en contrebas et enfin dans le coin supérieur gauche, derrière un autre ventilateur, pour finir de vider l'eau du réservoir. Entrez donc à l'intérieur de celui-ci et laissez-vous tomber pour affronter un nouveau mutant.

Boss : Poisson mutant
Vous ne pourrez enchaîner les coups au corps-à-corps contre cet adversaire que lorsque la pièce sera entièrement vidée de son eau : tirez donc sur l'une des valves disposées sur les parois de l'arène et commencez à rouer de coups notre ami l'amphibie. Recevoir des tatanes sur la truffe ne comptant pas parmi ses passe-temps favoris, la créature se dédouble et fait apparaître des copies bien réelles pour corser le combat. Veillez donc à esquiver toutes les attaques

que l'on vous destine avant de songer à tirer sur une valve et concentrez-vous alors sur le mutant originel autant que possible pour finalement lui faire mordre les algues.

Empruntez ensuite le passage découvert, qui vous laisse entrevoir deux itinéraires possibles. Commencez par explorer le couloir de droite, rempli de drones explosifs qui se feront un devoir de vous sauter à la figure, mais où vous pourrez trouver sur un baril une dernière Preuve Audio. Un peu plus loin, vous débouchez sur une large salle à deux niveaux. Sur la benne à votre droite se trouve un Magazine, et les graffitis visibles depuis la passerelle supérieur sont digne d'une Photo mémorable.

Emprunter la voie de gauche vous mènera également à des combats contre drones et infectés et à droite de votre point d'entrée se trouvera un Magazine sur un container. Une fois la zone nettoyée, passez par la passerelle en hauteur, puis au dessus du muret et utilisez votre charge de toile pour éviter les parois de mélasse toxique. Passez sur le tuyau rouge, récupérez un autre Magazine en hauteur sur la gauche et continuez à avancer jusque dans l'étroit passage dans le container rouge.

Avant d'aller vous battre contre les infectés droit devant, ramassez le Magazine par terre sur la gauche, puis une fois dans la salle circulaire, rendez-vous à l'opposé de celle-ci avant de commencer à combattre pour récupérer un dernier Photo pour compléter cotre collection avant de l'enfourcher tel un planeur. La suite, vous la connaissez, il s'agit du combat final contre le Lézard !

Boss : Le Lézard
Durant cette première phase de combat, n'utilisez sous aucun prétexte la retraite de toile, sous peine d'être immédiatement plaqué violemment au sol. Restez au corps-à-corps en esquivant les coups du Lézard, jusqu'au dernier coup provoquant un sens de l'araignée rouge, puis chargez-le pour l'immobiliser temporairement. Rejoignez ensuite rapidement l'épave du Chasseur et appuyez vivement sur le bouton qui s'affiche à l'écran.
Le boss reprend bien vite ses esprits et vous devez esquiver son coup avant de repartir pour un tour. Immobilisez trois fois Connors pour pouvoir extraire l'antidote et passer à la phase suivante de l'affrontement, après un petit interlude à déconseiller aux claustrophobes.

Dans cette arène, gérez bien vos déplacements pour ne pas tomber bêtement dans le vide. Mitraillez le Lézard avec vos salves de toiles en changeant de position quand cela est nécessaire, puis chargez-le une fois qu'il est immobilisé pour le rouer de coups au corps-à-corps. Esquivez sa contre-attaque et exécutez une retraite de toile lorsque vous êtes sur le point de tomber pour reprendre le combat, toujours en engluant votre adversaire dans vos salves de fils. Après un second round en combat rapproché, vous parvenez enfin à administrer l'antidote à Connors, qui reprend immédiatement ses esprits.

Après les cinématiques et les crédits qui s'ensuivent, une dernière scène vous attend, vous révélant le sort d'Alistaire Smythe.

Chapitre 13 - Peter et Gwen

Si vous aviez laissé quelques uns de vos devoirs de justicier en plan, c'est le moment de vous rattraper ! Ce dernier chapitre vous permet en effet de continuer à jouer en complétant toutes les missions annexes que vous auriez manqué, ainsi que de rejouer les niveaux du jeu pour pouvoir, le cas échéant, trouver les objets qu'ils vous manquent (notamment les pages de Comics). En selle Spidey !

Missions secondaires

Les pages de Comics

Ces pages de BD peuvent se trouver n'importe où dans la ville de Manhattan et sont au nombre de 700 en tout (dont 100 volent dans les airs). Tout au long du jeu, restez donc alerte lorsque vous voyagez d'un point à l'autre de la carte et prêtez attention au son caractéristique que produisent les pages lorsque vous passez à côté. A la clé, des volumes historiques du Comics Spider-Man sont à débloquer dans le menu des Bonus !

Infractions mineures

Pour mériter le titre de justicier de la ville, Spider-Man doit constamment combattre le crime, si modeste soit le délit. Chaque fois qu'un symbole d'infraction apparaît sur la carte, rendez-vous sur place pour donner une bonne leçon aux malfrats qui terrorisent les honnêtes gens et ainsi sécuriser toujours un peu plus les rues de Manhattan. Vous obtenez le Trophée/Succès " Sympathique voisin " en vous occupant de toutes les infractions.

Courses-poursuites

Lorsque des malfrats tentent de semer la police, c'est à Spidey que l'on fait appel pour les appréhender à grand renfort de toile. Sautez de voiture en voiture en utilisant la Charge de toile pour rejoindre le ou les véhicules fuyards et inondez-les de salves de toile en esquivant les coups de feu pour immobiliser les malandrins. Compléter toutes les missions de ce type débloquera le Trophée/Succès " Autostop ".

Affaires de police

Ces missions secondaires sont accessibles en vous invitant à bord d'un hélico de la police qui vous mènera directement sur les lieux d'une escarmouche entre forces de l'ordre et criminels. Trouvez à chaque fois la meilleure approche pour ne pas vous faire aligner par les ennemis, systématiquement armés, et vous obtiendrez en définitive le Trophée/Succès " Négociateur ".

Reportages de Whitney Chang

A intervalles réguliers, Whitney vous chargera de prendre des séries de trois clichés aux quatre coins de Manhattan pour agrémenter ses articles. Les éléments à photographier se situent toujours aux alentours directs du marqueur vert sur votre carte : voici néanmoins les clichés à prendre pour compléter ces missions de reporter.

Reportage #1

Reportage #2

Reportage #3

Reportage #4

Reportage #5

Reportage #6

Reportage #7

Reportage #8

Reportage #9

Reportage #10

Laboratoires secrets d'Oscorp

Au fil de votre périple, Chang localisera quatre laboratoires distincts contenant des preuves de la conspiration d'Oscorp, ceux-ci étant alors noté en vert sur votre carte. Rendez-vous à chacun de ces labos, mettez KO les quelques gardes qu'ils abritent en enchaînant les éliminations furtives, prenez la photo qui s'impose et piratez les consoles plus ou moins nombreuses pour conclure ces mission et ainsi débloquer le Succès/Trophée " Gladiateur ".

Défis Xtreme

Ces défis, que vous pouvez relever en allant trouver le zeppelin qui rôde au dessus de Manhattan, sont divisés en deux catégories : les épreuves de cadrage d'un côté et les courses d'obstacle de l'autre. Les premières consistent à maintenir Spidey dans le cadre de la caméra tout au long d'un parcours prédéfini tandis que les secondes vous obligent à

parcourir la ville de long en large pour vous accrocher aux balises successives avant le temps imparti. Relever tout ces défis vous vaudra les Succès/Trophées " Ultra photogénique " et " Panache d'araignée ".

Aider les infectés

Après avoir piraté les antennes d'Oscorp, vous serez en mesure de localiser toutes les personnes infectés dans la ville de Manhattan qui peuvent encore être sauvées. Escortez-les donc une à une jusqu'au centre médical le plus proche pour aider à endiguer la propagation du virus et vous obtiendrez in fine le Trophée/Succès " Désinfection ".

Les patients de Beloit

Ce n'est pas un secret, Spider-Man a mis une sacrée pagaille lors de son passage à l'hôpital de Beloit, libérant accidentellement une bonne partie des détenus. Pour vous racheter, ramenez tous les patients que vous croisez au cours de vos pérégrinations à l'hôpital le plus proche. Vous pouvez également attendre de débloquer l'amélioration permettant à votre carte d'afficher la localisation de tous les détenus avant de vous lancer à leur recherche, ce qui facilitera grandement votre travail de rapatriement.

Ramener tous les patients au bercail vous vaudra l'obtention du Trophée/Succès " Esprit apaisé ".

L'aire de stationnement

Cette mission secondaire est disponible après que vous ayez découvert le premier antidote lors du Chapitre 05. Entrez dans les égouts marqués sur votre carte, passez le ventilateur, allez jusqu'au fond du tunnel pour récupérer un Magazine sur des caisses à droite et rebroussez légèrement chemin pour entrer dans la salle de commande, peuplée d'infectés. Faites le ménage, puis interagissez avec la console pour faire pivoter le train. Ressortez, postez-vous au centre du tunnel, sur le carré bétonné, et tirez le train vers vous pour pouvoir passer derrière lui.

Mettez les infectés sur la droite au tapis et montez à l'étage pour faire de même avec leurs homologues avant de prendre en Photo les uniformes d'Oscorp au sol et de récupérer un Magazine sur un container dans un coin. Empruntez ensuite l'unique passage et reliez les câbles pour faire circuler le courant : vous atteignez une grande salle circulaire. Allez défier les ennemis qui rôdent un peu plus loin en récupérant au passage le Magazine sur la gauche, au sol, puis passez le pan de mur pour aller vous positionner sur la plaque bétonnée au fond. Tirez le train vers vous, passez le ventilateur ainsi rendu accessible et reliez les câbles.

Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la pièce circulaire et passez la porte ouverte à votre droite. Évoluez sur les tuyaux rouges pour aller défier les infectés un peu plus loin, ramassez le Magazine et tirez sur la valve pour ouvrir temporairement la porte en hauteur. Utilisez votre charge de toile pour passer rapidement, puis laissez-vous tomber sur la droite sur la plaque en béton. Prenez le Chasseur englué en Photo, tirez sur le train face à vous, puis montez à l'étage dans la salle de contrôle pour faire pivoter un autre wagon. Redescendez pour tirer ledit wagon, récupérez le Magazine sur les caisses au fond à droite, puis remontez dans la salle de contrôle pour activer à nouveau la console. Redescendez pour tirer le dernier wagon, derrière lequel vous pourrez trouver un autre Magazine, et ainsi dégager l'accès au ventilateur géant.

Après le dialogue avec le faux malfrat, laissez-vous tomber dans le gouffre, avancez en évitant la mélasse verte et empruntez le passage de gauche pour affronter des infectés, prendre une sentinelle en Photo et récolter un Magazine. Rejoignez ensuite la valve sur la droite de la grande salle où vous aviez débouché. Tirez dessus pour ouvrir la porte un peu plus loin, à passer rapidement, avancez dans l'eau et ramassez le Magazine en haut des caisses bleues sur la gauche. Traversez ensuite l'étendue toxique sur la droite en bouchant les flux de vapeur au fur et à mesure, activez le levier sur la gauche pour permettre un retour plus serein, reliez les câbles et rebroussez chemin à travers les eaux souillées pour emprunter le passage ainsi débloqué et ainsi accéder au boss du niveau.

Boss : Iguane mutant
Cet adversaire dispose d'attaques semblables à celles du rat du même acabit, mais le danger provient surtout des infectés qui lui prêtent main forte. Privilégiez l'esquive avant tout entre vos différentes attaques pour ne pas vous faire encercler et vous finirez par faire place nette. Concentrez alors vos attaques sur l'iguane pour en venir à bout facilement et pouvoir secourir le gouverneur.

Station d'épuration

Cette mission annexe apparaît durant le Chapitre 06, après le combat contre le S-02. Rendez-vous à la station, puis arpentez le premier couloir en évitant la substance toxique. Récupérez le Magazine sur la caisse à droite et avancez pour trouver un ingénieur. Vous êtes alors nonchalamment interrompu par le Rhino, qui vous fait traverser le niveau de part en part : explorez le couloir pour trouver un Magazine sur un tuyau et remontez voir le technicien pour qu'il vous ouvre la porte.

Évoluez entre les colonnes de mélasse, utilisez votre charge de toile pour passer dans le conduit à droite et ramasser un Magazine, puis entrez dans la large salle droit devant en faisant taire les jets de vapeur avec votre toile. Prenez les capsules devant vous en Photo, accrochez-vous au pilier central et ouvrez l'oeil pour repérer une faille dans l'un des mur de verdure toxique menant directement à un Magazine. Passez ensuite dans le couloir à gauche de votre point d'entrée en bouchant d'autres jet au passage et neutralisez les infectés que vous croisez.
Vous arrivez ainsi dans une large salle sur deux niveaux : faites-y place nette, descendez au niveau inférieur pour prendre en Photo le caisson cryogénique, retournez au niveau des passerelles et coupez le jet de vapeur pour pouvoir passer et relier les câbles. Maintenant que vous y voyez un peu plus clair, passez sur la gauche en éliminant les infectés qui vous barrent la route jusqu'à revenir dans la large salle circulaire. Passez sous la cascade sur la gauche pour récupérer un Magazine, puis continuez à rebrousser chemin pour rejoindre le technicien.

Continuez ensuite droit devant en vous accrochant aux tuyaux et en utilisant les objets flottants pour ne pas tomber dans le liquide toxique, neutralisez en silence les ennemis qui peuplent le haut couloir rempli de mélasse et prenez les scientifiques derrière le grillage en Photo. Ramassez également le Magazine sur la plaque de béton au fond, puis rejoignez le niveau supérieur pour tirer sur la valve dont vous a parlé le technicien. Progressez sur les tuyaux en faisant taire les jets de vapeur avec votre toile et en récupérant le Magazine en haut à gauche, puis partez chercher le fusible sur la gauche en vous servant toujours de vos salves de toile pour passer et en ramassant un autre Magazine au passage. Avancez jusque dans l'arène à peine dissimulée pour livrer un nouveau combat contre le Rhino.

Boss : Rhino
Cet adversaire particulier vous charge sans cesse et provoque des ondes de choc au corps-à-corps : esquivez d'abord quelques attaques venant de directions variées pour détruire quelques pan de l'arène, puis lorsque l'animal vient de vous louper, reliez des câbles du côté opposé au boss. Restez devant le piège que vous venez de concocter pour n'esquiver qu'au dernier moment, puis utilisez votre toile pour infliger des dégâts à la créature. Réitérez l'opération deux fois de plus pour mettre le Rhino au tapis et pouvoir réalimenter la station.

Banque de St Gabriel

Cette mission secondaire est accessible durant le Chapitre 08 : vous apprendrez sur les fréquences de la police qu'un braquage est en cours à la banque. Filez donc sur place et entrez dans les lieux par la bouche d'aération en hauteur pour désamorcer la situation. Dans le hall, neutralisez tous les ennemis armés, sans oublier ceux du balcon où un Magazine peut être ramassé, puis passez derrière le guichet au fond pour mettre au tapis un nouveau groupe de malfrats. Récupérez le Magazine au dessus du box sur la droite et avancez dans le couloir suivant en restant au plafond.

Occupez-vous des braqueurs autours du policier attaché dans la salle suivante en passant dans le dos de ceux restant en garde, retournez dans la salle de contrôle, puis après l'irruption des forces de police, accrochez-vous au plafond du hall pour apercevoir et récolter un Magazine auparavant inaccessible. Rendez-vous ensuite dans le bureau du directeur au bout du balcon, prenez la tasse avec le logo Oscorp en Photo et entrez dans le conduit de ventilation. Une fois descendu de votre perchoir, donnez une leçon de savoir vivre aux bandits, entrez dans la chambre forte, où d'autres ennemis vous attendent, et ramassez le Magazine dans un coin sur la gauche.

Engouffrez-vous ensuite dans la rame de métro pour atteindre une nouvelle pièce comptant son lot d'ennemis : passez-les à tabac, ramassez le Magazine dans un coin près d'un distributeur et prenez en Photo la mallette portant le sigle d'Oscorp. Continuez dans la rame jusqu'à une nouvelle pièce rectangulaire, cette fois peuplée par un mélange de bandits et de soldats à gatling. Engluez tout ce petit monde, puis montez sur les poutres en hauteur pour récupérer un autre Magazine. Empruntez enfin l'unique voie disponible en ramassant un septième Magazine au passage pour atteindre le boss du niveau.
Boss : Felicia Harcy

La dame est vivace, et il va donc vous falloir la ralentir avant toute chose : exécutez une retraite de toile, puis bombardez Felicia de salves de toile jusqu'à pouvoir la charger. Vous n'aurez alors le temps de placer qu'un seul combo avant de devoir battre en retraite devant la menace des grenades IEM que vous envoie la belle. Réitérez ces opérations jusqu'à ce que le boss se cache en usant de fumigènes. Entrez alors en mode sens de l'araignée où le temps est ralenti et où les ennemis apparaissent à travers les surfaces solides pour repérer Felicia et lui tomber dessus.

La belle reprend alors ses anciennes habitudes en vous envoyant des grenades IEM : reprenez donc les vôtres, d'habitudes, pour en finir avec Felicia.

Avant de quitter la pièce, prenez la camionnette en Photo à travers le grillage puis rebroussez chemin jusqu'au hall d'entrée, non sans ramasser un dernier Magazine sur la droite après la salle où vous aviez été délogé de votre conduite d'aération.

TROPHÉES

Bronze

`ta Peter Parker
Terminer le jeu en niveau Humain.
`ta À la volée
Récupérer toutes les 700 pages de comics de Spider-Man
`ta Bibliothécaire
Récupérer tous les magazines.
`ta Collectionneur
Récupérer tous les éléments Tech cachés.
`ta Esprit d'entreprise
Récupérer tous les manuels d'Oscorp.
`ta Journaliste
Récupérer toutes les preuves audio.
`ta C'est moi, Spider-Man !
Réussir 25 coups spéciaux.
`ta Coup de poing
Donner un coup de poing Charge de toile.
`ta Tous ensemble
Immobiliser 6 ennemis à la fois avec une toile.
`ta Le plan, toujours le plan
Vaincre 50 ennemis avec des éliminations furtives.
`ta Qui est la proie ?
Réussir le 1er combat contre les Chasseurs.
`ta Contre toute attente
Réussir le 2e combat contre les Chasseurs.
`ta Défaite apparente
Neutraliser l'Iguane.
`ta À terre
Vaincre le Rhino dans les égouts.
`ta Dard-dard
Vaincre le Scorpion dans la zone de quarantaine.
`ta Malédiction
Vaincre Félicia.
`ta Va te laver !
Vaincre la Vermine.
`ta Vraiment désolé

Vaincre Nattie.
`ta Champion poids plume
Éliminer 100 ennemis.
`ta Spider-Man Ultime
Obtenir toutes les améliorations.
`ta Incroyable Spider-Man
Débloquer tous les croquis.
`ta Maître des cieux
Enchaîner 10 charges de toile en ville.
`ta Désinfection
Sauver tous les civils infectés.
`ta Esprit apaisé
Ramener tous les patients à la police.
`ta Autostop
Terminer toutes les courses-poursuites.
`ta Négociateur
Résoudre toutes les affaires de police.
`ta Appel interrompu
Détruire un robot détecteur avant qu'il n'appelle un Chasseur.
`ta Sympathique voisin
Sauver un otage d'une infraction mineure.
`ta Ultra photogénique
Terminer tous les défis vidéo XTreme .
`ta Panache d'araignée
Terminer tous les défis course XTreme.
`ta Gladiateur
Terminer tous les labos secrets d'Oscorp.
`ta Ça va secouer !
Vaincre le Rhino en ville.
`ta Extermination
Vaincre le Scorpion en ville.

Argent

`ta Justicier
Terminer le jeu en niveau Héros.
`ta Superbe lancée !
Réussir un combo x42.
`ta En toute discrétion
Vaincre 100 ennemis avec des éliminations furtives.
`ta Le siège n'aura pas lieu
Vaincre le S-01 .
`ta Un gros ver dans la grosse pomme
Vaincre le S-02 .
`ta L'avenir est sauf
Vaincre le S-03.
`ta Victoire sans bavure
Vaincre un Chasseur sans utiliser de salve de toile .
`ta Jusqu'au ciel
Vaincre le S-01 sans toucher le sol.
`ta Coupé !
Sauver Alistaire Smythe.
`ta Content de te revoir !
Vaincre le Lézard .
`ta Champion poids moyen
Éliminer 500 ennemis.

Or

`ta Spider-Man
Terminer le jeu en niveau Super-héros.
`ta Champion poids lourd
Éliminer 1000 ennemis.

Platine

`ta Se prend pour une araignée !
Débloquer tous les trophées.

The Beatles Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES PHOTOS BONUS

A l'écran titre (premier écran du jeu), appuyez rapidement sur les touches suivantes : Bleu, Jaune, Orange (3 fois), Bleu (3 fois), Jaune, Orange. Vous débloquerez ainsi toutes les photos.

NOUVELLES ICÔNES DE GROUPE

Icône d'argent

Obtenir 15 trophées.

Icône d'or

Obtenir 30 trophées.

Icône de platine

Obtenir 50 trophées.

The Bigs

© 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

MEILLEUR JOUEUR

Créez un nouveau Rookie ayant pour nom : HOT DOG, il bénéficiera d'une meilleure attribution de points de statistiques.

The Bigs 2

© 2K Sports / Blue Castle Games

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE PUISSANCE

Entrez le code 2038462 dans le menu Mots de Passe.

The Bureau : XCOM Declassified

© 2K Games / 2K Marin 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Invasion

Tout commence par une belle journée d'été durant laquelle William Carter - le personnage que vous incarnez - se la coule douce en surveillant la mystérieuse valise dont il est le protecteur. Tout tourne au drame quand une mystérieuse demoiselle dotée de certains airs de zombie débarque et chercher à dérober votre bien ! Explosion, flash de lumière, blessure guérie mystérieusement : bref, vous voilà dans la peau de votre personnage, arme à la main, pour enquêter sur les bruits que vous entendez à l'extérieur.

Cette première mission est une sorte de tutoriel géant : elle vous apprend à vous déplacer, à courir, à vous cacher derrière un muret, à l'enjamber, mais également à tenir votre arme, à viser, et à tirer. Vous apprenez également que suivre l'objectif indiqué en haut à gauche de l'écran sans poser la moindre question est la seule chose qui vous est demandée. Exécutez-vous donc docilement en quête d'alliés...

Vous ne tardez pas à être confronté à ces espèces de petits êtres au crâne sacrément développé : il s'agit de sectoïdes, de petits extraterrestres en pleine invasion de la planète Terre. Entrainez-vous donc à les vider de toute forme de vie en préférant tirer sur la tête, puisqu'il s'agit là de la partie la plus vulnérable de l'ennemi, quel qu'il soit (c'est valable aussi pour l'être humain !). Les sectoïdes ayant une boîte crânienne particulièrement imposante, vous ne devriez pas avoir trop de mal à l'atteindre. Vous êtes ensuite rejoint par deux hommes qui vous épauleront durant toute la fin de la mission.

Leur présence à vos côtés n'est que facultative : ils ont déjà un niveau élevé et vous comprenez bien qu'ils ne sont là que pour le tutoriel. Inutile donc de s'attacher artificiellement à leurs petites bouilles sympathiques, contentez-vous de donner des ordres en ralentissant le temps et en prenant le temps de les placer dans l'espace (au sol, bien sûr). Vous ne tardez pas à rencontrer l'homme qui vous donne des ordres (lui en revanche est très important pour l'histoire, rappelez-vous en !) et terminez la mission en achevant les derniers objectifs. Vous êtes alors emmené vers une base secrète...

Le Docteur

Il s'agit du quartier général des XCOM, un endroit inconnu de tous dans lequel les services spéciaux américains oeuvrent dans l'ombre afin de prévenir des paniques des populations. Dans les faits, le XCOM se concentre essentiellement sur la guerre froide contre l'URSS, mais là, c'est un tout autre ennemi dont il faut se préoccuper. Faites donc la connaissance d'Angela Weaver et apprenez à arpenter les couloirs de cette vaste base afin d'y rencontrer les personnes ayant gros sur le coeur et se prêtant volontiers à une petite conversation.

Une fois les bavardages terminés, vous embarquez pour votre nouvelle mission. Là, vous avez dû constituer une équipe, votre équipe, qui vous suivra jusqu'à la fin du jeu... Sauf bien sûr si l'un de vos agents ne meure. Enfin, pas de panique, vous pouvez normalement le sauver en plein combat ; nous verrons cela plus tard. Quoiqu'il en soit, prenez le temps de relooker selon vos goûts et de renommer vos hommes : vous allez vivre de sacré aventures ensemble, autant qu'ils vous plaisent ! Choisissez également la classe et la formation des agents, ce qui détermine les aptitudes qu'ils pourront utiliser sur le terrain.

Une fois sur place, même chose que pour la première mission : suivez vos objectifs, déplacez-vous d'un lieu à un autre, et éliminez les ennemis lorsque vous en rencontrez. En fait, il s'agit plus de récupération d'une zone sous occupation ennemie : vous vous battez dans une arène close puisqu'aucune sortie n'est accessible, et devez videz les lieux de la présence extraterrestre. Les capsules de largage que vous apercevez au début de chaque combat sont le vaisseau de débarquement des forces extraterrestres : dépêchez-vous donc de les exploser pour éviter qu'ils n'arrivent en surnombre !

Sur la route vous menant au docteur Weir qui doit à tout prix étudier ces fameux " hypnotisés ", vous rencontrez un goliath. Portant à merveille son nom, ce mastodonte ennemi est une sorte de mini-boss que vous allez rencontrer de multiples fois durant l'aventure. Pour le battre, tirez sur toutes les parties de son corps (en surbrillance sur la miniature en haut de l'écran), éclatez les parties incendiées du bouclier, puis finissez-le à l'ancienne : en tirant dessus comme un bourrin.
La vidéo ci-dessous vous montre comment vous y prendre (n'hésitez pas à laisser la parole aux grenades !).

Signal venu d'ailleurs

Pour cette nouvelle mission, direction le Nouveau-Mexique à la recherche de l'agent Da Silva qui semble être parti depuis bien trop longtemps du quartier général des XCOM. Vous avez deux objectifs : retrouvez le bonhomme vraisemblablement portugais, et mettre la main sur des " traceurs de phase ", une technologie xénon indispensable pour que le vaisseau spatial fabriqué par les XCOM puisse voler de ses propres ailes.

Bien entendu, la zone est infestée de sectoïdes et de xénons, sinon, ce ne serait pas drôle. Dirigez-vous ainsi vers les bâtiments et progressez en faisant couler le sang ennemi jusqu'à trouver enfin votre frère d'armes. Diantre, le pauvre Da Silva n'a pas l'air au sommet de sa forme ! En effet, il est devenu lui aussi hypnotisé par l'ennemi, et semble aux derniers instants de sa vie... Enfin bon, vous allez quand même essayer de le porter au docteur pour le sauver ! Après une conversation plutôt bizarre, vous reprenez le chemin des traceurs avec vos deux compères.

Dehors, vous vous retrouvez mêlés à une foule d'hypnotisés. Ils ne sont pas méchants, en fait ils sont juste perdus dans leurs pensées et errent bizarrement dans les rues sans but... Vous pouvez les tuer. De la manière que vous voulez. Mais ce serait un peu gratuit, non ? Poursuivez donc la route et affrontez les nombreux groupes xénons dans ce décor festif (y'a même des ballons qui volent dans le ciel...) jusqu'à arriver près d'une mystérieuse structure extra-terrestre.

Il s'agit bien sûr d'une base ennemie... Comme il va falloir s'habituer à en voir partout ! Entièrement métalliques, pleines de boutons bizarres mais surtout... D'armes xénons et de munitions, ces endroits sont le meilleur moyen pour expliquer aux xénons sur leurs territoire de quel bois se chauffent les habitants de la planète qu'ils envahissent. Poursuivez donc en ouvrant les portes futuristes jusqu'à mettre la main sur la précieuse technologie xénon. Il est temps de rentrer à la base !

D'un autre monde

C'est la panique ! Vous devez absolument mettre la main sur cet Axis, ce général xénon qui doit être interrogé (prenez le vivant, donc !) par le XCOM car il est l'un des rares à savoir qui sont ses supérieurs. Seulement voilà : toute fougueuse qu'elle est, la jeune Angela est déjà partie chercher Axis pour se venger de la mort hypothétique de son frère. A vous d'arriver avant la dégénérée et de trouver le fameux chef ennemi ! (En fait, l'aptitude d'Angela dépend de votre choix dans le quartier général, mais cela ne change guère la mission.)

Dès les premiers instants de la mission, vous ne tardez pas à renouer le contact avec Angela, et elle se montre plutôt coopérant puisqu'elle vous invite à la rejoindre dans une base ennemie. Seulement voilà, pour y arriver, il va falloir batailler, et notamment au nombre réduit de deux : pour désactiver une porte blindée ennemie, l'un de vos acolytes doit travailler sur un disjoncteur pendant que vous-même et votre second pote faites face à seulement deux contre la masse xénon qui rapplique. Choisissez-donc le moins indispensable de vos deux compères !

Vous vous enfoncez ensuite dans le bâtiment et, au détour de quelques couloirs sombres, vous retrouvez enfin la demoiselle Weaver en train de faire son deuil puisqu'en toute apparence, son fraternel n'est plus de ce monde... Raison de plus pour faire payer cet Axis ! Oui parce que l'ordre du jour a changé : si cela est possible, butez cette vermine ! (Diantre que c'est méchamment dit.) Engouffrez-vous donc plus profondément dans le bunker, en compagnie d'Angela qui vous prête main-forte : votre équipe se compose désormais de quatre agents, la demoiselle se servant d'un fusil

sniper pour effectuer des tirs de précision sur les ennemis que vous lui indiquerez !

Vous ne tardez pas à arriver face au fameux Axis qui, du haut de son courage et de sa bravoure, s'enferme dans un bouclier alimenté par trois générateurs (avant d'appeler tout un tas de renforts à sa rescousse). Votre objectif est donc, en plus de dépecer la faune locale, de désactiver chacun des trois terminaux qui engendrent le bouclier. Pour cela, vous devez vous déplacer dans les bunkers, à droite, à gauche et en face à l'étage, pour désactiver manuellement les commandes.
(La vidéo suivante montre comment faire.) Une fois ceci fait, vous pouvez enfin présenter le canon de votre arme au crâne du pauvre Axis qui, finalement, n'est pas si redoutable que cela.

Fissure dans l'univers

Cette fois ça y est, le vaisseau des services XCOM, l'Avenger, est prêt à prendre son envol afin de rejoindre le monde natal des xénons... Ce en passant par un portail dimensionnel situé à Rio Verde en Arizona. (Quand on pense qu'il s'agit toujours d'une guerre tenue secrète pour les populations américaines...) Partez donc dans cette chouette navette aux aspects bien oldies jusqu'à être freiné par une sorte de grosse porte empêchant la progression : votre mission est de descendre dans la base ennemie et d'établir un court-circuit sur l'installation afin de pouvoir progresser plus profondément.

Rien de bien compliqué au programme : tracez le chemin de couloirs en compagnie de vos deux agents, éliminez les forces xénons qui ont l'audace de se dresser contre vous, et créez un court-circuit comme indiqué par l'objectif afin de permettre à l'Avenger de poursuivre sa promenade touristique. Ceci fait, ralliez rapidement le vaisseau ('serait dommage qu'il parte sans vous !) et oeuvrez une dernière fois au sol afin de désactiver le portail Venn.

Ceci fait, vous retournez au bord de l'Avenger qui vous emmène, cette fois ça y est, dans l'espace, plus précisément dans le nid douillet des xénons. Là, votre nouvel objectif est de trouver Mosaïque, l'entité mystérieuse qui commande à cette race d'envahisseur, pour la mettre hors service. Joliment chapeauté de votre casque spatial, progressez dans la base ennemie en éliminant encore une fois toute résistance qui ose s'opposer à vous. A ce niveau de l'histoire, votre agent Carter devrait avoir déjà débloqué les aptitudes silacoïde et drone (de soin, même), indispensables pour le bon déroulement de toute confrontation à l'ennemi.

Vous arrivez enfin devant le grand portail de Mosaïque. Il y a déjà un xénon dedans : il est aux commandes et c'est lui qui donne les ordres. Sauf que là, le bonhomme extra-terrestre vous parle d'esclave, de maître, de je-ne-sais-quoi et vous commencez à comprendre qu'une autre entité plus puissante et encore inconnue est à l'oeuvre derrière tout ce grabuge. A la fin de la mission, vous vous retrouvez face à cette entité, une sorte de méduse volante à l'apparence anthropomorphique... Dont vous prenez possession !

La dernière guerre

Cette mission semblait super bien partie : on va au tableau des commandes, on sélectionne sa mission, tout se déroule comme prévu... Sauf que non ! Hop, la base XCOM est attaquée ! Enfin, c'est ce qu'il semble puisque l'alimentation électrique est hors-service et l'eau commence peu à peu à envahir les couloirs. A vous d'enquêter. Et enquêter, dans ce jeu, ça veut dire suivre l'indicateur d'objectif. Vous vous trouvez rapidement face à l'entité qui commandait aux xénons et dont vous êtes également... Porteur. Oui, parce que vous aussi, vous êtes manipulé par l'une de ces entités.

Là, vous comprenez tout. La valise au début du jeu, l'humaine hypnotisée par les xénons qui cherchait à s'en emparer, le flash, votre blessure mystérieusement guérie... Et vos pouvoirs assez surnaturels tout au long de l'aventure. Vous êtes l'hôte d'une force surnaturelle qui vous aide et vous permet d'avoir des aptitudes incroyables ! (En même temps, un type qui soigne ses alliés juste d'un geste de la main, fallait pas être un génie pour comprendre que quelque chose clochait.) Là, vous avez l'opportunité de dialoguer avec l'entité visqueuse afin d'en découvrir davantage sur ses origines et ses desseins.

Une fois la causette terminée, vous reprenez vos esprits et apprenez que l'infiltré (le xénon retenu prisonnier dans la base depuis le début du jeu) s'est échappé ! A vous de le poursuivre dans les couloirs du quartier général... Ne vous en faites pas, il est gentil et vous attend si vous mettez trop de temps à lui emboîter le pas. Il fait tout de même apparaître quelques unités ennemis qu'il vous faut éliminer : cette fois, vous combattez à domicile, alors pas question de perdre ! Vous finissez naturellement par rattraper le fuyard et lui donnez une bonne leçon de vie. Non mais !

Cela dit, la mission n'est pas totalement finie.
Vous devez maintenant rejoindre l'Avenger, et sachez bien que le chemin ne va pas être de tout repos... Puisque l'entité qui dirige vos pas commence à se rebeller ; à moins que ce ne soit Carter qui se rebelle à votre autorité. Vous apprenez en effet que vous, le joueur, ne contrôlez pas Carter mais bel et bien l'entité-méduse qui veut récupérer un corps...

Là, Carter n'en peut plus d'être manipulé et vous pose un ultimatum : il s'agit du premier choix très important du jeu.
{l Soit vous décidez de ne pas désincarner Carter avant le temps imparti.
Soit vous décidez de le désincarner et vous pourrez alors choisir votre nouvel hôte parmi les suivants :
Agent Weaver
Directeur Faulke
Docteur Weir

Le personnage choisi sera celui contrôlé jusqu'à la fin du jeu (dans le cas de notre solution, il s'agira du directeur Faulke).

Le ciel s'est écroulé

Allez, il est temps d'en finir. Bien au chaud dans votre nouveau corps (ou pas), vous infiltrez le vaisseau-mère des xénons qui tente une ultime offensive afin de détruire son noyau, Génésis, et ainsi éradiquer totalement la menace extra-terrestre. Autant vous dire que ça ne rigole plus du tout. Bien entendu, vous êtes toujours accompagné des deux acolytes qui vous ont suivi tout au long de la partie : le chef, c'est vous, que vous soyez Carter, Weaver, Faulke ou bien Weir, nom d'un chien !

Tout naturellement, vous devez vous attendre à rencontrer de nombreuses unités ennemies, et de sacrément conséquentes, puisqu'après tout, vous êtes ici chez eux. Devant la barrière de Mosaïque, vous devez livrer sûrement l'un des combats les plus dantesques du jeu, puisque des ennemis ne cessent d'apparaître du fond de la salle. Il n'y a rien à faire de spécial à part tenir bon et éliminer toute tête du camp opposé qui se place dans votre viseur. Soyez donc prudent et tenir votre position initiale sans trop avancer : vous seriez rapidement submergé par les clones et les sectopodes ennemis. Au terme du combat, vous vous retrouvez face à un nouveau choix important du jeu : deux de vos coéquipiers (non, pas ceux qui vous suivent depuis le début, mais les autres, les têtes importantes de XCOM comme Angela ou Weir) sont mal en point... Vous ne pouvez en sauver qu'un seul. A vous de faire votre choix et de vous diriger vers la partie de la base correspondante. (Normalement, c'est là qu'on voit si un joueur est galant ou non...)

Vous poursuivez donc votre chemin en direction de la personne que vous avez choisi de sauver, et ne tardez pas à la trouver en proie à des nombreuses forces ennemies. Futilité : menez un nouveau combat en déployant toutes les aptitudes que vous devriez normalement avoir en votre possession, et sauvez l'élu de votre coeur... Non, de votre choix. Vous assistez ainsi au décès de la personne que vous avez rejeté. Oui, la guerre, c'est ça aussi... Bref, pas le temps de pleurer, vous approchez de Mosaïque et de la fin de toute cette guerre qui menace la Terre. Vous avez même l'occasion, au cas où vous ne contrôleriez plus Carter, de l'éliminer. Bien sûr, le choix n'appartient qu'à vous, mais comme il peut toujours vous aider dans la dernière phase de la mission, vous êtes invité à correctement réfléchir avant d'appuyer sur la détente...

Autant vous le dire tout de suite : le combat final qui précède l'accès à Mosaïque est juste un immense champ de bataille vous opposant vous et vos deux gentils alliés (plus éventuellement quelqu'un d'autre, comme Carter, par exemple) à de très nombreuses forces xénons apparaissant progressivement. Des sectopodes, des xénons élites, des goliaths, des tourelles miniguns, des drones ennemis avancés, des goliaths blindés... Bref, tenez bon, c'est le mot d'ordre. Pas d'imprudence, car il n'y a aucun point de contrôle (sauvegarde automatique) au milieu de tout cela. Restez bien au chaud derrière votre muret, à proximité de vos deux alliés en cas d'hémorragie, et progressez doucement. Au final, la commande ouvrant Mosaïque est accessible, au même moment où une demi-douzaine de goliaths fait son apparition. Vous pouvez si vous le désirez faire le gros warrior de l'univers et affronter tous ces colosses ennemis, mais le plus sage est quand même de courir jusqu'au tableau de contrôle, d'ouvrir la porte de Mosaïque et de se glisser dans cette entité qui vous permet de contrôler tous les xénons et ainsi de mettre un terme à la guerre.
Félicitations, vous avez éradiqué la menace xénon, avez sauvé le destin de la Terre, et avez terminé la campagne de The Bureau : XCOM Declassified ! Vous avez maintenant droit à la cinématique de fin la plus aberrante jamais vue dans un jeu vidéo : on vous félicite d'avoir contenu l'invasion ennemie discrètement, sans avoir laissé de trace, sans que la population américaine (et mondiale) ne s'en rende compte et donc sans avoir affolé personne... Alors qu'en réalité, vous avez mené des missions remplies d'explosions aux quatre coins des Etats-Unis et avez fini en détruisant un satellite

immense en orbite au-dessus de la planète et qui crachait ses lasers sur les continents. Que c'est beau, la crédulité !

Opérations mineures

Les opérations mineures de The Bureau : XCOM Declassified sont des missions semblables aux missions principales, souvent un peu plus courtes, qui sont totalement facultatives mais qui ont le mérite d'augmenter l'expérience de vos unités et donc de leur apprendre de nouvelles aptitudes bien utiles en combat. Ces opérations sont disponibles depuis le poste de commande central et sont accessibles au fil de l'histoire principale. Préférez donc toujours commencer par une opération mineure plutôt qu'une mission principale !

Opération : Gardien

Pour votre première opération mineure, vous commencez plutôt fort : vous devez empêcher les xénons de détourner une base secrète américaine de lancement de missiles. Ou plutôt, enquêter pour comprendre leurs réelles intentions (même s'il ne faut pas être un génie pour comprendre ce que des extra-terrestres veulent faire d'un missile implanté sur le territoire qu'ils envahissent). Pénétrez donc dans cette ferme en compagnie de vos deux acolytes.

Tout comme les missions principales, les missions secondaires sont également ponctuées d'affrontement contre des unités ennemies dans de petites arènes fermées et très riches en murets vous permettant une approche stratégique et de déployer vos hommes intelligemment. Vous retrouvez ainsi un goliath, ennemi massif et blindé que vous avez déjà eu l'occasion d'affronter lors de la première mission principale. La méthode pour le mettre hors d'état de nuire est la même que précédemment !

Cette opération mineure est en revanche la scène de théâtre pour l'arrivée d'un nouveau type d'ennemis : le sectopode. Il s'agit d'une sorte d'araignée ennemie, d'un véhicule contrôlé par un sectoïde, qui se déplace lentement mais dont la puissance de feu est sacrément impressionnante. La méthode pour vaincre un sectopode est la même que pour un goliath : il faut attaquer chacune des parties de l'engin mécanique en se fiant à la miniature représentée en haut de l'écran. Il est également possible de briser le cockpit afin de directement éliminer le conducteur du véhicule de guerre !

La fin de la mission vous fait quelque peu changer de décor : finies les fermes avec ce que cela implique de bottes de foin et de construction en bois, vous débarquez maintenant dans une infrastructure xénon, tout en métal et logiquement remplie d'armes ennemis (aux munitions de plasma). Vous ne tardez pas à atteindre le centre de contrôle du missile, effectivement orienté sur Washington DC. Pas cool. Suivez donc les ordres de votre commandant pour réorienter le missile et ainsi terminer la mission.

Opération : Escroqueur

Cette deuxième opération mineure emmène l'équipe de Carter sur dans l'état d'Indiana pour récupérer la marchandise que transportait un train intercepté par des envahisseurs xénons. Manifestement, il s'agirait d'une technologie extra-terrestre. La mission se déroule de nuit, ce qui favorise les approches silencieuses et les effets de surprises vis-à-vis des ennemis. Prenez bien votre temps, établissez une stratégie avec vos hommes, et profitez d'un sacré avantage dans le combat.

L'action se passe une nouvelle fois dans une ferme. De nombreuses caisses de munitions sont disposées ci et là, même à l'arrière des camions. Pour grimper dans la remorque, effectuez la même action que lorsque vous enjambez un muret. Par ailleurs, l'ennemi utilise des drones pour se régénérer : il s'agit d'une capacité que vous pourrez utiliser plus tard dans le jeu. Eliminez donc en priorité ces engins volants afin d'empêcher les xénons de recouvrer de la santé.

Une fois la ferme traversée, vous arrivez dans une large rivière, presque un petit fleuve, que vous traversez à pied en vous mouillant (comme si le pantalon de Carter ne moulait déjà pas assez). Là, de nouveaux drones traversent la zone : laissez-les passer, ils ne sont pas belliqueux mais se rendent sur la zone d'interception du train. Utilisez enfin la plateforme métallique débloquée par les blobs ennemis pour gravir la falaise et poursuivre votre route.

Enfin sorti de la rivière, la route n'est plus très longue jusqu'à la zone où le train a été arrêté et où se trouve l'objet extra-terrestre que vous êtes venu quérir. Les xénons à éliminer se comptent sur les doigts d'une main et vous ne tardez pas à trouver cette sorte de petit moteur joliment mis en valeur sur un socle circulaire. Fin de la mission.

Opération : Longue épée

Cette nouvelle opération mineure vous envoie dans le Massachusetts pour y démanteler une usine de production de xénons. Apparemment, les humains hypnotisés serviraient à alimenter cette usine et seraient tout simplement eux-mêmes transformés en l'ennemi. Sombre destin et sacré avantage pour les xénons, surtout quand on sait le nombre d'hypnotisés croisés dans les missions précédentes. Hâtez donc votre équipe sur les lieux pour enquêter !

Avant d'arriver à l'usine en question, vous devez rallier la dernière position connue et indiquée sur votre radar par l'indicateur d'objectif. Le chemin n'est pas de tout repos puisque dans cette petite ville endormie, vous croisez de nombreux xénons dont un goliath qui ne devrait pas vous poser problème : vous savez désormais comment faire pour le rendre hors d'état de nuire. Vous ne tardez pas à trouver l'infrastructure extra-terrestre reconnaissable à son architecture métallique.

Là, de nombreux ennemis vous attendent et sont à éliminer avec stratégie. Vous noterez d'ailleurs que de nombreux barils explosifs sont situés à plusieurs endroits des zones de combat : ces objets sont un allié potentiel très important, puisque le simple fait de tirer dessus enclenche une explosion destructrice. A vous de les utiliser à bon escient afin de frapper fort sur les forces ennemis. Bien entendu, prenez garde à ne pas être vous également frappé par la déflagration, cas dans lequel vous ne vous en remettriez pas.

Votre objectif final dans cette mission est la désactivation de l'ordinateur central, indiqué sur votre objectif sous la dénomination de " commande du germe ". Suivez donc les indicateurs de position pour finir par trouver la commande futuriste. Il vous suffit de la désactiver pour terminer la mission : ça y est, l'usine est hors d'état de marche !

Opération : Tempête de feu

Cette fois-ci, direction Santa Cruz en Californie pour enquêter sur la construction par les xénons d'une grande tour, vraisemblablement une base pour les opérations sur le continent américain. Votre premier objectif durant cette mission est de rallier cette tour dénommée " aiguille de Mosaïque " par votre indicateur d'objectif.

Commencez donc par traverser la campagne en direction de l'infrastructure extra-terrestre, promenade qui n'est pas sans mouvements puisque de nombreuses unités xénons se trouvent sur votre chemin. Puisqu'il s'agit d'un site de construction, vous trouverez de très nombreux endroits propices à des cachettes : des sacs de sable empilés, des caisses, etc. Aucune excuse donc pour ne pas prendre le temps de progresser discrètement tout en élaborant une sage stratégie d'attaque.

Une fois l'aiguille de Mosaïque atteinte, votre but est d'infecter le centre de communications xénon, ce en plaçant un virus informatique dans cet immense faisceau bleuté. Vous devrez préalablement batailler pour rejoindre la zone, puisqu'elle est logiquement bien gardée par des xénons. Une fois sur place, maintenant le bouton d'action durant tout le temps de la contamination puis filez discrètement comme si de rien n'était.

La mission n'est pas encore terminée : il vous faut maintenant trouver une zone d'atterrissage pour que l'hélicoptère XCOM puisse vous récupérer et vous rapatrier au quartier général en toute sécurité. Pour cela, progressez encore une fois dans la campagne de Californie jusqu'à trouver une sorte de restaurant sur le toit duquel une base humaine a été improvisée. Là, montez les escaliers et utilisez le centre de radio pour passer votre appel. Vous n'avez désormais plus qu'à contenir, du toit du restaurant, les attaques xénons qui sévissent en bas jusqu'à l'arrivée de votre transport aérien. Pour cela, de nombreux snipers sont à disposition contre les rambardes... Un vrai bonheur !

Opération : Oeil de lynx

Cette nouvelle opération mineure vous envoie dans le Tennessee, plus exactement à Middle Valley. Là, un convoi du XCOM transportant un important prisonnier xénon a été intercepté par l'ennemi, paraîtrait-il, et il est de votre mission d'enquêter sur les lieux afin de récupérer celui qui est désormais potentiellement un fugitif. Pas de temps à perdre, donc.

Le chemin qui mène au site d'interception du convoi XCOM est, allez savoir pourquoi, parsemé de bases xénon. Pourquoi donc un convoi a-t-il eu la bonne idée de traverser cette zone ennemie ? Aucune idée, mais bon, ce ne serait pas le seul illogisme total du scénario de The Bureau : XCOM Declassified. Progressez donc tout en affrontant les

forces ennemies. A ce niveau du jeu, vos unités et vous-même ne devriez pas tarder à atteindre le niveau maximum, synonyme d'une totale palette d'aptitudes au combat.

Vous ne tardez pas à atteindre le camion dans lequel était retenu le xénon ennemi. Là, comme par hasard, il s'échappe juste sous vos yeux. Il se nomme Mu'ut Jeen (z'ont de ces goûts les xénons...) et vous nargue avant de prendre la fuite. Votre mission change désormais d'objectif : vous n'êtes plus obligé de le ramener vivant, vous êtes même invité à en finir avec lui. Tirez-lui donc dessus pour commencer à esquinter sa jauge de vie, puis hâtez-vous à sa poursuite.

Seulement voilà, il se trouve que ce Mu'ut Jeen est un télépathe. Le coquin a donc la possibilité de se dédoubler, voire même de se multiplier davantage, durant sa course : il vous faudra abattre chacun des clones de ce général xénon pour terminer la mission. De nombreux combats successifs durant lesquels il est appuyé par d'autres soldats extra-terrestres sont donc au programme. Vous finissez enfin par descendre le dernier Mu'ut Jeen, l'original, ce qui met un terme à sa cavale et à cette opération mineure.

Opération : Ange

Cette dernière opération mineure n'est pas plus compliquée que les précédentes. Elle est tout aussi rapide et simple, et devrait d'ailleurs ne poser aucun problème puisqu'approchant de la fin du jeu, votre équipe doit logiquement avoir appris toutes ses aptitudes au combat. Votre objectif est de rallier un centre à partir duquel les xénons envoient les hypnotisés sur leur planète, afin naturellement d'arrêter cet acheminement de la population terrienne.

Votre premier objectif est de traverser la forêt dans laquelle vous vous trouvez en direction de l'infrastructure xénon. Pour cela, il vous faudra d'ores et déjà batailler contre des ennemis se trouvant sur votre chemin. Vous ne tardez pas à trouver l'immense base tout de métal constituée et donc la porte d'entrée n'attend que d'être ouverte par vos soins.

A l'intérieur, vous trouvez un immense arsenal d'armes xénons : c'est normal, il s'agit également d'une base militaire. Cela signifie deux choses : que les forces armées présentes en ce lieu sont très bien équipées, et que vous pouvez désormais en dire tout autant de vous. N'y allez donc pas de main morte et utilisez sans modération vos munitions : vous en aurez toujours à portée de main en cas de chargeurs vides.

La mission dans la base ennemie n'est pas très longue : profitez des derniers affrontements contre les xénons pour sortir tout votre arsenal stratégique : un blob, un drone, une tourelle, une mine (placée sous un ennemi préalablement surélevé par vos soins), un tir de précision bien placé... Tous les moyens sont bons pour éliminer vos opposants et pour atteindre l'interrupteur qui désactive la chaîne d'acheminement des hypnotisés. Dernier objectif mineur achevé !

Missions d'expédition d'agent

Les missions d'expédition d'agent sont des missions annexes qui ne vous demandent pas de vous déplacer sur le terrain : en effet, vous y envoyez des unités alliés afin de faire le travail seul. Elles durent le temps qu'il vous faut pour terminer, en parallèle, une mission principale ou une opération mineure. Au terme des missions d'expédition, vos agents, s'ils sont victorieux, gagnent tous un niveau (et donc peuvent apprendre une nouvelle aptitude), tandis que vous glanez la récompense indiquée sur le tableau de contrôle principal. Il est donc important de ne pas négliger ces missions d'expédition d'agent, d'autant plus si vous êtes susceptible de perdre des alliés et donc si vous êtes amené à avoir besoin des autres recrues qui ne refuseront pas ces quelques niveaux augmentés " gratuitement ".

Chaque mission d'expédition est notée par un niveau de difficulté (sur une échelle de 10) : pour être sûr d'avoir suffisamment de compétences dans votre groupe, additionnez le niveau de chacun des hommes que vous envoyez sur le terrain. Si la somme des niveaux de vos hommes est supérieure au niveau de difficulté de la mission, alors elle sera terminée et réussie sans le moindre souci.

Nouveaux moyens

Lieu de la mission : Fernley, Nevada
Récompense : Sac gardien (réduction des dégâts subis du fait de toutes les attaques)
Niveau de complexité : 5

Condition d'obtention : La mission se débloque une fois la mission principale " Le Docteur " réussie.

Récupération de chefs

Lieu de la mission : Fairfax, Virginie
Récompense : Agent Grade 3 Eclaireur
Niveau de complexité : 7

Condition d'obtention : La mission se débloque une fois la mission principale " Le Docteur " réussie.

Le Russe

Lieu de la mission : Pima, Nouveau-Mexique
Récompense : Agent Grade 4 Sapeur
Niveau de complexité : 8

Condition d'obtention : La mission se débloque une fois la mission principale " Signal venu d'ailleurs " réussie, après avoir répondu aux exigences du docteur Weir dans le quartier général XCOM.

Derrière les lignes ennemies

Lieu de la mission : Shreveport, Louisiane
Récompense : Agent Grade 3 Commando
Niveau de complexité : 10

Condition d'obtention : La mission se débloque une fois la mission principale " D'un autre monde " réussie.

Reprendre notre bien

Lieu de la mission : Seattle, Washington
Récompense : Sac plasma corrosif (nette augmentation des dégâts infligés par les armes plasmiques aux ennemis mécaniques)
Niveau de complexité : 10

Condition d'obtention : La mission se débloque une fois la mission principale " Fissure dans l'univers " réussie.

Bricoles spatiales

Lieu de la mission : Upland, Californie
Récompense : Sac convertisseur santé (nette réduction de la durée de récupération des aptitudes, mais aussi de la santé du porteur)
Niveau de complexité : 10

Condition d'obtention : La mission se débloque une fois la mission principale " Fissure dans l'univers " réussie.

The Cave

© Sega / Double Fine Productions 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Pour démarrer l'aventure, rien ne vaut un petit niveau d'entraînement afin de découvrir les mécanismes du jeu. Mais avant de descendre dans la caverne, il faut constituer une équipe de trois membres parmi les 7 disponibles. Tous sont différents mais équivalents, selon l'équipe choisie, les niveaux rencontrés varieront, d'où l'intérêt de refaire plusieurs fois l'aventure. Pour commencer, allez donc vers la droite pour ramasser le pied-de-biche et détruisez ainsi la palissade sur la gauche.

Continuez de descendre jusqu'à ce qu'une plateforme soit trop haute pour être franchie : tirez alors la caisse non loin pour sauter dessus et passer l'obstacle. Faites de même pour les trois personnages que vous avez choisi afin que la plateforme se brise et que vous fassiez une longue chute amortie par l'eau. Une fois au fond, allez vers la droite pour parler à l'employé de la boutique de souvenirs.

Harcelez-le jusqu'à ce qu'il vous donne la clé de la porte des employés qui se situe sur la gauche de l'autre côté de l'eau. Descendez alors jusqu'à ce qu'une grille vous barre la route : avec deux personnages maintenez les leviers activés puis le troisième pourra sauter de l'autre côté de la fosse pour définitivement relever la grille. Continuez ensuite vers la gauche et montez sur les plateformes pour atteindre le vieux puits et casser sa manivelle avec le pied-de-biche.

Servez-vous en sur le puits de l'entrée afin de récupérer le seau et remontez avec vers l'autre puits. Un peu plus à gauche, posez le seau sur la boite à fusibles afin de pouvoir la récupérer sans risque d'électrocution puis ramenez-la près des distributeurs pour de pouvoir prendre une saucisse dans celui de gauche. Déposez cette dernière sur la pique de la fosse près du dragon et repartez chercher la boite à fusibles.

Reposez la boîte à fusibles dans son emplacement du haut, puis avec un autre personnage, faites sonner la cloche. Immédiatement après, revenez sur celui qui est en haut et activez le levier afin de piéger le dragon et vous pourrez passer de l'autre côté de la fosse. Suivez le parcours qui est assez linéaire puis descendez à l'échelle et prenez un bâton de dynamite en bas. Remontez et allumez la mèche à la torche non loin puis déposez l'explosif près des rochers pour libérer le passage à grands coups de TNT.

Sur cette route, il faudra trouver et faire porter un objet à chaque héros : le prix d'interprétation, le crâne orné et plus loin, en haut d'une échelle après une porte à plaque de pression, la guitare maudite. Prenez l'ascenseur et ramenez tout ça à l'employé de l'entrée de la caverne pour qu'il vous laisse enfin entrer dedans. Avant de commencer réellement l'aventure, une derrière énigme se présente : il faut d'abord placer un personnage sur la première corde puis avec un second sauter en face puis descendre. Ne restera plus qu'à placer la caisse à la réception afin que tout le monde puis descendre du rocher sans heurts.

Château (chevalier)

Cette zone spécifique ne sera rencontrée que si vous avez le valeureux chevalier dans votre escouade ! Utilisez son pouvoir personnel d'invincibilité pour passer à travers les flammes et allez rencontrer le roi sur la gauche. Il vous faudra ensuite voir la princesse en grimpant à côté de sa tour : elle vous donne la mission de voler l'or du dragon. Redescendez et allez vers la droite pour monter dans la tour et démarrer la stratégie pour récupérer la clé.

La première chose à faire est d'emmener le chevalier et un autre personnage dans la partie en haut à droite de la tour : placez le chevalier dans l'ascenseur et actionnez son invincibilité, puis avec l'autre personnage, faites-le redescendre

au niveau 3. Avec le troisième personnage, faufilez-vous derrière le garde dont l'attention est détournée et grimpez à l'échelle pour prendre la clé du dragon. Descendez après par le conduit tout à droite et utilisez le précieux sésame pour ouvrir la porte.

Faites maintenant redescendre le chevalier car là aussi il va devoir apporter sa pierre à l'édifice : passez par la galerie sous le dragon pour le contourner et utilisez le pouvoir d'invincibilité pour qu'il vous attaque en vain tandis qu'avec un autre personnage vous pourrez subtiliser son or à la bête. Remontez dans la tour de la princesse avec l'objet, sa chambre se situe tout en haut à gauche mais comme vous pourrez le constater sur le chemin, le scénario ne s'est pas déroulé totalement comme prévu.

Pas grave, vous obtenez tout de même l'amulette et devrez faire tout le chemin en sens inverse pour revoir le roi qui sera visiblement satisfait de votre prestation. Malheureusement il vous demande de sortir Excalibur de son socle et ce n'est pas franchement dans vos cordes, cependant avec l'aide d'un ami tout peut s'arranger. Avec un autre personnage, prenez donc un bâton de dynamite dans les caisses de la tour puis suivez le chemin de gauche mais prenez la direction marquée de quatre crânes. Vous trouverez là une torche pour allumer la mèche et un promontoire pour y déposer la dynamite. L'épée sortira ainsi d'elle-même mais il sera surtout temps de vous en aller avant que le monarque ne découvre le triste sort de sa fille.

Fête foraine (fermier)

Ce niveau-ci est un peu plus ouvert que le précédent mais n'est accessible que si vous avez choisi le fermier en début de descente. Pour y accéder, plongez sous l'eau et nagez jusqu'à la sortie en reprenant votre souffle de temps à autre avec la capacité spéciale du personnage. De l'autre côté, utilisez une dynamite pour ouvrir le passage à vos congénères. Suivez ensuite le chemin pour découvrir votre mission : remporter des tickets dans la fête foraine pour acheter l'ours en peluche à offrir à l'élue de votre coeur. Un premier se trouve tout simplement en le volant à un enfant près de la machine à cadeaux.

Pour les quatre suivants c'est un peu plus compliqué (et tant mieux), tout d'abord explorez un peu pour repérer les différents éléments du niveau. En haut, ramassez les haltères et redescendez pour voir le magicien. Il la fera disparaître mais vous pourrez quand même la prendre comme n'importe quel autre objet. Cela vous permettra de tromper le PNJ qui devine le poids des gens (drôle d'attraction) et de remporter un ticket.

Pour obtenir un troisième ticket, atteignez le groupe électrogène avec un personnage et utilisez un autre pour grimper sur la grande roue. Vous pourrez ainsi atteindre une plateforme très haute puis prendre le fusible dès que votre complice aura éteint le groupe électrogène. Revenez après vers le poteau à côté des danseurs exotiques et remettez le courant en ayant coupé à nouveau le groupe électrogène avant. Les groupies juste en-dessous dégageront alors le passage et vous pourrez prendre la masse. Celle-ci s'utilise sur le jeu du bas et vous permettra de repartir avec un ticket de plus.

En route pour un quatrième ticket maintenant, reprenez la batterie et alimentez avec le stand de Xavetar qui vous fera alors la prédiction de la prochaine couleur qui tombera à la roue ! Plus qu'à aller la sélectionner, faire tourner et attendre d'empocher le ticket. Enfin, un dernier ticket se gagne très facilement en se laissant juste " avoir " au jeu du canard : pendant qu'un personnage se tient sur la planche, un autre doit taper la cible

A ce stade, vous devriez pouvoir prendre le nounours dans la machine et l'offrir à votre dulcinée ... qui n'en fera rien ! Rebroussez alors chemin en direction du canard et plongez sous l'eau avec le fermier muni de la clé à molette pour suivre le conduit et atteindre la valve. Coupez l'eau afin que les pompiers ne puissent pas intervenir par la suite ... A la surface, volez encore un ticket au petit pour acheter le briquet qui a pris la place de l'ours dans la machine et brûlez tout dans un feu de joie !

Mine

Un niveau commun à tous, pour changer mais ce n'est pas forcément une très bonne nouvelle dans la mesure où c'est probablement le niveau le moins intéressant du jeu du fait de ses nombreux allers retours. Après la délicate rencontre avec le mineur, prenez le seau et remontez jusqu'au niveau de la flaque pour le remplir d'eau. Redescendez après pour attraper à la volée une dynamite avec : celle-ci s'éteindra et pourra donc être transportée puis rallumée près des rochers. Dans la première salle ainsi débloquée, il suffira simplement qu'un personnage tienne le chariot sous la pince

pendant qu'un autre active le levier et charge l'or à l'intérieur.

Redescendez et remontez pour faire exploser le deuxième groupe de rochers : il s'agit de faire traverser le chariot en tenant compte des élévateurs et vous aurez besoin pour cela des trois personnages. La première chose à faire est de placer un personnage sur la plateforme de droite pendant qu'un autre tire le chariot jusqu'au milieu, puis déplacer son personnage sur l'autre plateforme afin que la cargaison soit déposée sur l'élévateur de gauche. Ensuite, il ne restera plus qu'à placer deux équipiers sur la plateforme de droite pendant que le troisième pousse le chariot vers la sortie.

Pour la troisième énigme, c'est encore plus fourbe puisqu'en plus de la technique avec le seau, vous devrez remonter la pelle jusqu'en haut et sauter dans le chariot en la tenant à la main. Faites-vous alors pousser par un de vos partenaires et switchez rapidement sur l'heureux élu pour le tour de montagnes russes : il faut être réactif et cliquer sur l'aiguillage pour réussir à mener le troisième chariot à bon port. Une fois en bas, il ne vous restera plus qu'à vous mettre à trois sur la fébrile passerelle pour que celle-ci ne s'effondre et vous mène à la suite du périple.

Pyramide (aventurière)

Au tour de l'alter ego féminin d'Indiana Jones d'avoir son heure de gloire et de pouvoir se servir de son fouet pour franchir la fosse à piques. La première chose à faire sera de contourner entièrement l'édifice, autrement dit pour un jeu en 2D, monter au sommet et redescendre de l'autre côté. Ensuite, il faut descendre récupérer l'Ankh et le déposer dans le " recoin " située plus haut afin d'ouvrir la porte. Prenez dès à présent l'aventurière pour ce rôle et tenez-vous sur la plaque de pression " lapin " afin d'ouvrir un passage plus bas. Avec les deux autres personnages, engouffrez-vous dans ce trou pour pouvoir résoudre les énigmes à venir.

Ce n'était pas très dur à voir mais les interrupteurs dans la salle des deux alliés de l'aventurière vont lui débloquer le passage : d'abord la première porte avec le bleu et le vert, puis le violet seul pour que le support du fouet sorte et après le orange seul pour que la fréquence d'apparition des piques se réduise. Suivez la lancée en restant dans cette logique des symboles : vert seul puis bleu seul, violet et orange, pour enfin ouvrir la porte avec le vert et le orange. Poussez maintenant le sarcophage à l'étage inférieur puis tirez-le vers la gauche jusqu'à la plateforme mobile.

La partie qui suit n'est pas très difficile mais demande un peu de concentration pour être bien réalisée : il s'agit de faire descendre le sarcophage tout en bas d'un seul coup sans qu'il soit interrompu. Après quelques tentatives vous réussirez à placer l'enchaînement suivant en alternant les personnages : bouton de départ, interrupteur violet puis second bouton et dès que le sarcophage sera en-dessous, interrupteur bleu pour pouvoir atteindre le troisième bouton.

Le niveau n'est pas terminé mais le plus dur est déjà derrière vous, après une première fourberie (une habitude dans ce jeu), vous tomberez dans un nouveau piège. Il s'agira ici de simplement combiner trois symboles en plaçant les personnages aux bons endroits. Quand les trois groupes seront faits (les lanternes vertes confirment votre progression), il suffira de libérer les deux co-équipiers de l'aventurière pour qu'ils fassent tomber un bloc. Positionnez ce bloc sur l'interrupteur pour laisser l'échelle aussi longtemps que nécessaire pour la remontée vers la sortie de cette dangereuse pyramide.

Manoir (jumeaux)

Toujours dans l'humour noir, voici la partie des jumeaux qui est particulièrement glauque. Commencez par aller récupérer le parapluie non loin du père de la famille et tirez la trappe du grenier avec pour pouvoir y monter. Tout à droite, récupérez la boite à fusibles et redescendez à l'étage juste en dessous pour la déposer et activer ainsi le monte-charge. Allez dans la cuisine pour prendre le marteau et servez-vous en pour réparer la planche branlante du grenier.

A présent, poussez la caisse qui ne rencontrera plus d'obstacles et faites-la traverser littéralement la maison pour l'emmener jusque dans la cuisine. Avec le monte-charge et en utilisant la capacité spéciale des enfants, montez au second étage pour prendre le pot de chambre. Redescendez en direction de la cuisine mais prenez l'échelle pour aller remplir d'eau le pot dans le lavabo de la salle de bain. Positionnez ensuite la caisse devant le monte-charge puis faites la monter au troisième étage et allez-y également.

Grâce à celle-ci vous pourrez sortir par la fenêtre et grimper sur le toit en vous accrochant aux cordes. Versez l'eau du pot dans la cheminée pour pouvoir descendre par le conduit et récupérez la clé passe-partout. Allez ainsi dans la cave où vous trouverez la nourriture pour chien : versez-la dans l'écuelle près de la porte de la cuisine et l'animal rappliquera

aussitôt.

Prenez à présent un autre équipier et descendez d'abord dans la fosse pour récupérer un os puis encore plus bas jusque dans les égouts. Tournez la vanne afin que les jumeaux puissent accéder à la mort aux rats. Ensuite, faites en sorte que le chien aboie en agitant l'os près de lui avec le complice extérieur tandis que les jumeaux profitent de l'inattention de leur mère pour verser la mort aux rats dans la soupe. Le dîner est servi, allez-vous laver les mains et profitez du spectacle de fin de niveau !

Musée (voyageuse temporelle)

Quelques voyages temporels ça vous tente ? Alors suivez le guide ! Après être passé à travers les stalactites grâce au pouvoir de la voyageuse, grimpez à l'échelle pour aller trouver la boite à fusibles et poussez le rocher pour bloquer l'écoulement du liquide. Redescendez et remettez le courant en déposant la boîte à fusibles puis remontez juste au-dessus de celle-ci pour prendre place dans la machine à voyager dans le temps.

Dans le musée à proprement parler (futur), vous devez descendre tout en bas afin d'utiliser la machine pour empester le dinosaure. Revenez après à la machine à voyager dans le temps pour aller au temps de la préhistoire. Grimpez à la première échelle et déplacez à nouveau le bloc vers l'écoulement de liquide : dans le présent les stalactites auront disparu. Vous pouvez ainsi vous faire rejoindre par un compère dans la préhistoire : allez vite tout en bas avec la voyageuse temporelle pour attirer le dinosaure qui sera fou de votre odeur (si elle s'estompe en cours de route, remettez une couche en allant à la machine du musée). Plus qu'à sélectionner un autre personnage qui du haut poussera un rocher sur la tête du reptile.

Toujours dans l'idée de liens de cause à effet temporels, allez pousser le rocher qui bloque un écoulement d'eau vers la droite du niveau préhistorique puis maintenez la position. Avec un autre personnage, allez au même endroit mais dans le présent pour vous servir du puits qui vient d'apparaitre et enfin dans le futur, vous pourrez avec le dernier héros ramasser un seau. Utilisez-le en bas de cette espace-temps pour ramasser un peu de pétrole dans une flaque au sol.

Toujours dans le futur, remontez jusqu'à l'ancestral moteur et versez-y le pétrole. L'ascenseur sera fonctionnel et vous pourrez vous en servir pour emporter une roue jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Voyagez avec jusqu'à la préhistoire puis poussez-la jusqu'à ce que l'homme des cavernes s'y intéresse. Tuez-le alors de la même manière qu'avec le dinosaure, c'est-à-dire en lui faisant tomber un rocher sur la tête. Toute sa lignée s'éteindra avec lui, ainsi dans le futur il n'y aura plus aucun gardien pour vous empêcher de voler la clé et de sortir de ce niveau.

Zoo

Voici un autre niveau commun du jeu, un endroit qui dès le début s'avèrera très inquiétant avec la disparition d'un de vos personnages. Dans un premier temps, descendez au niveau du campement et attendez que la chasseuse ait fini son discours pour lui prendre son magnétophone. Redescendez et passez de l'autre côté du monstre. Grimpez à l'échelle et faites tomber la caisse de tout en haut pour pouvoir accéder aux plateformes surélevées sur la gauche. Vous trouverez à cet endroit un robot mort dont vous pourrez extraire la batterie pour la placer dans le magnéto.

Il va maintenant falloir charger cette batterie et cela se fait au début du niveau : pour se faire, vos deux compagnons devront actionner les leviers pour débloquer le passage souterrain. Allez tout en haut à gauche dans la fosse aux anguilles et attendez la décharge électrique (cela ne vous blesse pas). Redescendez et placez le magnétophone juste à droite du monstre puis faites-vous attraper : dans l'opération, les cris du monstres auont été enregistrés ce qui vous sera utile par la suite.

Faites le tour comme précédemment (par le bas) et reprenez l'appareil puis déposez-le non loin de la chasseuse. Celle-ci sera alertée par les cris et courra à la recherche du monstre (visiblement elle n'est pas assez maligne pour repérer le magnétophone). Cela vous permettra de voler une saucisse dans le distributeur et d'attirer le monstre avec jusqu'au pont fragile (n'avancez ni trop vite ni trop lentement pour réussir). Sautez dans le passage créé par l'effondrement du pont pour passer à la suite de l'aventure.

Silo à missile (scientifique)

On ne s'étonne même plus de tout ce qui peut se trouver dans cette caverne : l'environnement propre à la scientifique

est un silo à missiles qui est accessible en utilisant la capacité spéciale du personnage sur la console. Cependant vous constaterez qu'au bout du couloir il n'y a rien d'autre qu'un distributeur : utilisez votre capacité spéciale dessus et cela ouvrira la voie au lieu de vous donner une boisson. En bas, il suffit de déplacer le fusible jusqu'à la boite près de l'ascenseur pour le mettre en marche.

En haut, allez interagir avec la console puis reprenez l'ascenseur pour constater que la mise en feu de l'ogive nucléaire a été enclenchée. Il va falloir récupérer dans un premier temps trois clés de lancement et la première est détenue par le scientifique juste derrière la porte. Pour l'atteindre, il faut attendre le bon moment pour se précipiter sur le panneau de contrôle et inverser le rayon. A sa mort, interagissez avec la console qu'il manipulait pour actionner un nouvel élévateur.

Pour récupérer la deuxième clé, enfoncez-vous dans le complexe grâce à cet ascenseur et récupérez le panneau " sol glissant ". Remontez un peu vers l'endroit où un scientifique s'occupe d'un missile puis posez le panneau et touchez à la console. Le scientifique va se précipiter pour vous en empêcher mais, par effet placébo, va glisser et se fracasser le crâne, vous permettant ainsi de lui voler sa clé de lancement.

La troisième demande un peu plus de préparation : commencez par descendre dans le réfectoire et regardez le menu du jour, puis consultez le tableau d'affichage de la salle de repos pour déduire du menu le jour de la semaine. Remontez après jusqu'au panneau de sécurité puis retenez le code associé à ce jour (il est aléatoire donc vous en aurez un différent à chaque partie). Entrez ce code dans la sorte de laboratoire afin d'ouvrir la grille et récupérer le gaz incapacitant. Quand vous l'aurez, positionnez-vous à côté du conduit d'aération proche de la salle de repos puis avec un autre personnage allez tout en haut à gauche du niveau. Avec ce dernier, faites basculer l'interrupteur de la ventilation pour inverser son sens puis avec l'autre, jetez le gaz au sol pour qu'il passe dans le conduit et aille éliminer le garde.

Prenez-lui sa clé et allez la mettre au bon endroit pour passer à l'étape suivante. Il s'agit maintenant de s'occuper du " système de guidance " qui n'est autre qu'un chimpanzé ! Prenez donc les bananes dans la corbeille de fruits du réfectoire et attirez-le ainsi jusqu'à sa capsule un peu plus bas à gauche. Faites alors décoller la fusée en activant simultanément les trois clés puis vous pourrez redescendre et sortir du niveau.

Monastère (moine)

Avant de pénétrer dans l'île, il faut trouver le repos de l'âme et devenir maître à la place du maître. Le pouvoir du moine est de déplacer les objets par la pensée et c'est en provoquant un éboulement que vous pourrez grimper au sommet de la montagne. Là, vous devez réveiller le maître en utilisant votre pouvoir sur les carillons puis refaire de même pour attraper au vol la plume. Redescendez alors tout en bas pour placer les trois personnages (et la plume) sur le pont rouge pour le faire s'écrouler.

A présent, un autre test de " zenitude " consistera à traverser une pièce avec de fébriles fleurs de lotus : il suffit de marcher tout doucement en tournant le dos dès qu'il y a du vent puis au bout de fermer la fenêtre par la pensée pour avoir le temps de déposer les fleurs. En haut, il s'agira d'une énigme fort classique mais pas très intuitive : remplissez d'abord la grande jarre et versez son contenu dans la petite. Videz la petite dans l'évacuation puis versez à nouveau le contenu de la grande dans la petite (qui contient à ce stade 3 gallons). Plus qu'à remplir à nouveau la grande d'eau et à verser son contenu dans la petite pour qu'il reste dedans exactement 6 gallons dans la grande.

L'épreuve suivante est encore plus simple puisqu'après avoir placé les personnages sur les trois tapis, il suffit de rester sagement dessus et d'ignorer les objets sur les côtés, sans quoi vous n'atteindrez jamais le haut. Au sommet justement, méditez sur la statue pour que la caméra recule, vous laissant ainsi la possibilité d'utiliser la télékinésie sur le boulon de soutien. A droite, utilisez également votre pouvoir pour dégager le passage. Plus qu'à retourner voir le maître des sages et à le réveiller comme tout à l'heure pour prendre sa place et pouvoir ouvrir le portail du maître.

Ile déserte

Et voici le dernier niveau de l'aventure, pour l'atteindre il suffit de prendre le bateau avec vos trois personnages. En réalité l'île n'est pas vraiment déserte puisqu'un ermite y vit mais qu'importe, le but est de faire passer le bateau de l'autre côté pour poursuivre le chemin. Tout d'abord, montez vers la cabane du vieillard et ramassez sur le chemin un tuyau droit. Utilisez-le comme raccord dans la partie souterraine de l'île, pour y accéder vous devrez tirer une caisse depuis la plage de droite.

Le tuyau en croix à présent, se situe sur la plateforme surélevée de la cabane de l'ermite. Revenez ensuite dans les souterrains et enfoncez-vous vers la gauche : l'emplacement à combler est à droite de la corde suivant directement la plateforme en bois. Juste au-dessus de cet endroit, vous verrez le tuyau coudé qui est à replacer-lui tout à gauche de la caverne après quelques sauts de plateformes. Après avoir replacé ce troisième tuyau, redescendez et activez plusieurs fois la valve pour verser de l'eau à cet endroit.

Vous pouvez à présent pousser le bateau jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de réservoir. Pour franchir ce passage, plusieurs étapes intermédiaires seront nécessaires : tout d'abord allez en-dessous de cette zone à l'endroit du drapeau pirate. Grâce aux deux autres personnages, activez les drapeaux-leviers de la surface de l'île pour que la grille s'ouvre. Tirez alors les barils et espacez-les un peu vers la droite du groupe de rochers (voir l'image ci-dessous). Prenez alors celui de droite et tirez-le en direction de la lave : la mèche va s'embraser et vous n'aurez plus qu'à le repousser et le laisser glisser sur la pente.

Refaites le tour pour rejoindre le bateau et actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Poussez l'embarcation jusqu'à la montgolfière improvisée et avec un autre personnage, tournez la valve : le bateau sort de terre. En haut, faites poussez encore le navire pour qu'il rejoigne enfin l'autre côté de l'île. Ce n'est pas encore fini pour autant puisque l'ermite ne veut pas quitter le bateau et vous devrez donc trouver un moyen de le faire sortir.

Pour ce faire, prenez la boite de cracker et allez vers le versant gauche de l'île. Avec un autre personnage, descendez sous terre pour prendre un fémur du squelette de pirate, là où vous aviez eu les barils de poudre. Avec les crackers, attirez le perroquet sur votre épaule puis faites aboyer le chien grâce à l'os et le perroquet se mettra à aboyer aussi ! Plus qu'à aller près du bateau avec pour que l'ermite se rende compte qu'il a oublié son chien ce qui vous laissera le temps de partir avec les 3 personnages dans le bateau. L'aventure The Cave se termine ainsi, ou presque puisqu'il reste une portion linéaire d'aventure rien que pour le plaisir des yeux et les besoins scénaristiques.

The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

© Atari / Starbreeze Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Comme un pompier

Récupérez tous les paquets de cigarettes

Coursier

Terminez toutes les missions secondaires de Butcher Bay

Maître de la furtivité

Traversez la soute à fret sans vous faire repérer

Maître des drones

Terminez les niveaux principaux en utilisant seulement deux drones

Casier de Margo

Trouvez et ouvrez le casier de Margo

Lettre de Miles

Aidez Mils à transmettre son message

Bonus cadeau

Récupérez toutes les Cartes cadeau

Vainqueur niveau 1

Remportez 10 parties

Maniement basique de l'arme niv1

Tuez 10 personnes

Maniement basique de l'arme niv2

Tuez 1 000 personnes

Maniement avancé de l'arme

Prouvez que vous savez utiliser votre arme dans des circonstances difficiles

Tueur

Faites une série de 4 meurtres. Faites un double meurtre. Faites le premier meurtre d'une partie

Assassin

Faites une série de 8 meurtres. Faites un triple meurtre. Faites le dernier meurtre d'une partie

Héros

Prouvez votre héroïsme dans une Émeute à Butcher Bay

Rouleau compresseur

Ne vous arrêtez sous aucun prétexte

Perdant

N'abandonnez jamais

Maître sniper

Ils ne sauront jamais d'où ça vient

Maître des explosifs

BOUM !

Gâchette sensible

Tirez, tirez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de munitions

Expert en corps à corps

N'hésitez pas à vous rapprocher

Trouble-fête

Fichez en l'air la journée de quelqu'un

Pirate ADN

Trouvez l'ordinateur central de Butcher Bay et entrez votre ADN

Oeil brillant

Trouvez Pope Joe et laissez-le effectuer l'opération chirurgicale de vue spéciale

Tuer Abbott

Débrouillez-vous pour tuer Abbott

Champion de combat sur le ring

Devenez le champion incontesté du ring de la tour 17

Contrôler un garde anti-émeute

Trouvez et contrôlez un garde anti-émeute

Tuer Rust

Trouvez Rust et tuez-le

Tuer un garde lourd

Trouvez et tuez un garde lourd

Controler un garde lourd

Trouvez et contrôlez un garde lourd

Ulaks

Trouvez une paire d'ulaks et équipez-vous-en

Maître du corps à corps

Trouvez et battez Ironlord

Argent

Évasion (sécurité moyenne)

Terminez la campagne Évasion de Butcher Bay en mode normal

Maître de l'Athena

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode normal

Vainqueur niveau 2

Remportez 100 parties

Maniement basique de l'arme niv3

Tuez 10 000 personnes

Dominateur

Faites une série de 12 meurtres. Faites un quadruple meurtre. Faites les 1er et dernier meurtres

Or

Évasion sécurité maximale)

Terminez la campagne Évasion de Butcher Bay en mode difficile

Champion de l'Athena

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode Difficile

Vainqueur niveau 3

Remportez 1 000 parties

Platine

Platinum

Obtenir tous les trophées

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Dark Athena

Apprentissage

Après votre réveil, allez à droite et accroupissez-vous pour entrer dans les canalisations. Activez ensuite la vision nocturne et avancez jusqu'à sortir dans une salle. Parlez à l'homme qui se trouve à gauche puis allez à droite vers l'échelle. Montez et allez tout droit pour récupérer votre première carte de prime. Avancez ensuite à droite et entrez par la porte pour engager votre premier combat. Bloquez quand votre ennemi frappe et contrez tout de suite après. Enchaînez les coups pour faire un KO rapide. Avancez ensuite dans la salle suivante et montez sur la caisse située à droite. Accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous et avancez. Sautez sur l'ennemi qui se trouve en bas pour l'éliminer. Traînez ensuite son corps dans le noir et attendez l'arrivée du drone. Attaquez-le en mode furtif, par derrière, et traînez son corps pour le cacher dans le noir. Attendez ensuite les deux autres drones et éliminez-les en mode furtif ou en utilisant leurs armes. Entrez ensuite et allez jusqu'au fond. Prenez la cartouche NanoMed qui se trouve à droite et placez-la sur l'unité de soin du même nom. Utilisez cette dernière pour vous soigner. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche.
Montez et avancez derrière l'ennemi. Attaquez-le et essayez d'utiliser son arme contre lui. Prenez ensuite son fusil d'assaut. Avancez et prenez les munitions situées contre le mur gauche. Tirez ensuite une balle dans la tête du mercenaire puis abattez d'autres hommes tout en restant dans votre cachette. Ramassez ensuite leurs armes et munitions et allez à gauche vers la porte ouverte. Entrez et avancez dans le long couloir.

Après la cinématique vous vous retrouverez dans un vaisseau spatial. Avancez jusqu'à la zone de décontamination et attendez votre tour. Avancez et tournez à droite. Allez vers le panneau de contrôle et utilisez-le. L'ordinateur vous informe qu'un garde va venir pour l'identification. Revenez alors vers la gauche et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le drone arrive et éliminez-le par derrière. Utilisez l'arme de ce dernier pour détruire la fenêtre qui se trouve à droite de la porte. Passez par la fenêtre et allez à droite pour récupérer la carte de prime. Revenez à gauche et montez sur les caisses. Accrochez-vous au rail et avancez jusqu'au conduit. Avancez jusqu'à la rencontre avec Lynn. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la grille. Retirez-la et saisissez le rebord. Allez à droite et hissez-vous vers le haut. Allez à droite et descendez via l'échelle. Avancez à gauche furtivement et attaquez le drone par derrière. Attendez ensuite le deuxième drone et attaquez-le aussi par surprise. Avancez à gauche et descendez par l'échelle. Utilisez le rebord pour atteindre le passage qui se trouve à votre gauche. Avancez et entrez par la porte. Descendez et ouvrez l'écoutille. Après l'élimination de l'ennemi et la récupération des Ulaks, sortez de l'ascenseur.

Soute à fret

Avancez dans la cabine de contrôle et sortez par la porte de gauche. Restez dans l'ombre située dans le coin droit et observez les patrouilles ennemies. Eliminez par derrière les drones qui passent devant vous et cachez leurs corps pour

ne pas alerter les autres. Utilisez votre vision spéciale pour mieux voir dans le noir. Nettoyez le coté gauche avant de passer au coté droit du hangar. Avancez toujours dans l'ombre et neutralisez vos ennemis en silence. Montez sur la corniche vers la porte fermée pour prendre la carte de prime. Eliminez ensuite le dernier ennemi qui se tient en face de la grue et revenez à la première salle. Montez à l'échelle et allez à gauche. Accrochez-vous au rebord et allez à droite jusqu'à la deuxième poutre où se trouve un carte de prime. Revenez au toit de la salle, allez vers le coté droit et accrochez-vous au rebord. Avancez jusqu'au balcon où se trouve une autre carte de prime. Descendez ensuite et avancez jusqu'au fond du hangar.
Entrez dans la salle située à droite, sortez par la porte suivante et déployez le pont. Traversez-le et activez la grue. Descendez via l'échelle et avancez sur le bras de la grue en prenant à droite. Descendez dans la soute et avancez dans l'ombre. Eliminez en premier lieu les drones qui patrouillent à droite. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis un à un. Passez ensuite sous la passerelle et allez au fond à gauche pour trouver une carte de prime. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche pour atteindre la passerelle. Attendez que le drone s'éloigne et allez derrière lui pour l'exécuter. Allez ensuite à gauche de la porte et montez sur la caisse pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans ce dernier jusqu'à atteindre la grille. Retirez-la et soignez-vous avec l'unité de soin NanoMed. Descendez ensuite et éliminez le garde qui se trouve en bas.

Niveau des cellules

Sortez par la porte et allez affronter les trois Mercs. Bloquez leurs coups et attaquez au bon moment pour contrer la frappe de chacun et l'éliminer rapidement. Prenez ensuite la corde du code d'accès et insérez-la dans l'ordinateur central qui se trouve dans la salle de contrôle. Avant de monter les marches qui mènent au bloc des cellules, accroupissez-vous et passez sous ces marches. Avancez pour trouver une carte de prime. Sortez ensuite et entrez par la porte qui mène vers les cellules. Allez au panneau central et ouvrez les portes métalliques des cellules.
Allez ensuite vers Dacher et parlez-lui. Il vous envoie rencontrer Silverman, la seule femme emprisonnée. Parlez-lui pour qu'elle accepte de vous aider. Parlez ensuite à Bonner qui n'a rien d'utile à dire à part le nom de son voisin de cellule qui était membre de l'équipage du vaisseau. Parlez enfin à Jaylor qui vous demande de lui rendre un service pour qu'il vous aide en contre partie. Revenez alors à la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur central pour ouvrir la porte du dortoir.

Quartier de l'équipage

Avancez jusqu'à la grande salle avec les écrans. Avancez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve devant la porte. Allez ensuite à droite et passez la porte. Affrontez les trois ennemis en plaçant des contre-attaques lorsqu'ils essayent de vous frapper pour éliminer rapidement vos adversaires. Avancez ensuite et récupérez la carte de prime qui se trouve sur la table située à droite. Avancez dans le dortoir suivant et éliminez les deux Mercs qui vous attaquent. Avancez ensuite pour atteindre votre cible. Vous devrez ensuite affronter Iron Lord, un colosse très coriace dont les coups peuvent tuer un homme facilement. Montez alors les marches et avancez pour vous placer sur la passerelle. Votre ennemi vous suivra mais n'avancera pas sur la passerelle.
Avancez pour frapper et reculez rapidement avant qu'il ne riposte. Utilisez cette tactique jusqu'à sa défaite. Descendez ensuite l'escalier et passez par la grille qui se trouve sous ces derniers. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle où se trouve Morgan. Combattez-le et éliminez-le pour pouvoir arracher sa dent. Prenez ensuite la carte de prime qui se trouve sur la table de gauche. Prenez aussi le code de Margo. Revenez alors vers les cellules et éliminez les deux Mercs en chemin. Entrez dans les douches et prenez la carte de prime. Eliminez le garde qui se trouve près de la porte qui mène à la salle de contrôle et soignez-vous avec l'unité NanoMed. Continuez votre chemin vers les cellules et parlez à Jaylor.
Allez ensuite près de la porte et entrez le code que vous a donné Jaylor. Prenez le tournevis qui se trouve dans le casier. Revenez alors à la salle de contrôle puis visitez celle qui se trouve à gauche. Ouvrez la grille qui se trouve au sol à l'aide du tournevis.

Alternateur

Avancez dans le conduit et sautez vers le bas quand le drone vous tourne le dos. Avancez derrière lui et éliminez-le. Utilisez ensuite son arme pour détruire les vitres. Sautez à gauche, sur la passerelle, et avancez jusqu'à l'échelle. Montez et sautez à gauche vers les caisses. Montez ensuite sur la caisse et descendez de l'autre coté. Allez vous

cacher derrière les caisses quand le faisceau de lumière passe à coté de vous. Lorsque vous atteignez la plate-forme avec la lumière verte, ignorez-la pour le moment et montez sur le rebord de la plus haute caisse pour trouver une carte de prime. Allez maintenant vers la dernière plate-forme (celle avec la lumière verte) et entrez dans le conduit. Avancez et montez à l'échelle. Avancez dans le conduit et attendez que le drone vous tourne le dos pour avancer et l'attaquer. Allez ensuite vers la grille qui se trouve au centre de la salle et détruisez-la pour pouvoir entrer. traînez le corps du drone avec vous, avancez et entrez dans un autre conduit. Utilisez son arme pour détruire la vitre de la porte. Sortez dans une nouvelle salle et soignez-vous à la station de soin. Sortez par la vitre brisée, montez les marches et éliminez le Merc qui garde la zone. Passez la porte et éliminez un autre Merc. Avancez vers les escaliers et passez par la trappe. Eliminez l'ennemi qui effectue des réparations et attendez l'arrivée du drone par la porte. Sortez l'attaquer par derrière puis montez les marches et franchissez la porte.
Passez par une autre porte et cachez-vous derrière les caisses.
Attendez que le drone qui patrouille sur la passerelle passe pour monter sur les caisses puis sur la passerelle et l'attaquer. Utilisez ensuite son arme contre les autres drones de la zone. Allez à gauche et sautez sur la machine centrale puis vers la porte. Entrez dans la salle suivante et allez à gauche pour prendre la carte de prime qui se trouve dans l'ouverture de gauche. Avancez dans ce passage et sortez par la dernière ouverture pour tuer le drone par derrière. Eliminez ensuite le deuxième drone qui arrive par les escaliers et montez. Allez dans la salle des caisses et sortez par la porte. Avancez directement à gauche, derrière les caisses, pour vous mettre à l'abri du projecteur. Avancez ensuite tout en restant derrière les caisses pour arriver sous le projecteur.
Depuis votre position, allez vers les caisses d'en face et montez dessus pour prendre la carte de prime. Avancez ensuite à gauche jusqu'à l'ascenseur et montez. Dans la zone suivante, quittez l'ascenseur et abritez-vous derrière la caisse. Allez à gauche et montez dans un autre ascenseur. Allez ensuite à droite et montez à nouveau dans un ascenseur. Allez à gauche et éliminez deux Mercs en chemin. Entrez par la porte et soignez-vous à la borne de soin NanoMed. Sortez par la porte, sautez sur l'ascenseur et descendez devant la porte fermée pour tuer le drone et ramasser la pièce d'outil. Appuyez ensuite sur le bouton de l'ascenseur. Pendant votre descente, ne tirez aucune balle pour ne pas alerter les drones. Une fois en bas, allez sur la passerelle de gauche et montez à l'échelle. Avancez sur les tuyaux et descendez sur l'autre passerelle. Montez vers la salle vitrée de tout à l'heure et allez au fond. Montez sur la caisse pour atteindre le conduit et entrez.
Revenez à la salle de contrôle pour trouver deux drones. Eliminez l'un d'eux et utilisez son arme contre le deuxième. Revenez ensuite voir Silverman dans sa cellule. Allez ensuite voir Dacher qui demande un PDA pour vous aider.

Alerte rouge

Prenez alors le chemin des dortoirs. Allez devant l'écran et tirez avec le pistolet tranquillisant sur la grille qui se trouve en bas. Descendez et prenez la carte de prime qui se trouve en face et la cartouche NanoMed qui se trouve à gauche. Remontez et éliminez le drone qui garde la porte d'entrée des dortoirs. Eliminez le deuxième et traînez-le jusqu'à la porte suivante. Ouvrez-la et utilisez son arme contre les deux drones qui bloquent le chemin. Avancez en traînant l'un d'eux pour éliminer les autres drones qui se trouvent dans la zone. Montez ensuite les marches et avancez sur la passerelle pour ouvrir la grille d'aération (en surbrillance) avec votre nouvel outil.
Avancez dans le conduit jusqu'à descendre dans une nouvelle salle. Sortez par la porte et allez directement vous cacher à droite. Attendez que le premier drone vous tourne le dos et éliminez-le. Prenez son arme et éliminez les drones suivants. Avancez et utilisez l'arme de l'un des drones pour éliminer le reste dès qu'ils arrivent devant vous. Une fois que tous les drones sont hors d'état de nuire, avancez et montez les marches (à droite) vers la table. Prenez la carte de prime qui se trouve sur cette table et avancez. Tournez à gauche et montez sur la table qui se trouve contre le mur droit. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Montez ensuite vers la grille de ventilation et ouvrez-la.

PDA

Avancez dans le conduit et détruisez la grille. Attendez que le drone s'arrête, descendez et avancez derrière lui pour le tuer. Montez ensuite sur la caisse de droite pour prendre la carte de prime. Revenez au drone et utilisez son arme contre les deux autres ennemis qui rappliquent. Avancez ensuite vers les fenêtres et tournez à droite. Allez derrière les caisses et prenez la carte de prime. Sortez et allez à gauche des fenêtres. Eliminez le Merc et prenez le PDA qui se trouve sur la chaise, à droite de la station de communication. Allez ensuite au casier de Margo et ouvrez-le pour prendre le fusil à pompe. Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle ensuite allez vers le bloc des cellules pour parler à Dacher. Donnez-lui le PDA et revenez à la salle où se trouve la station de communication. Demandez à Dacher d'arrêter le ventilateur et allez à l'arrière de la salle. Sautez dans le trou pour vous retrouver dans une autre partie du vaisseau.

Niveaux principaux

Interrompez la conversation des deux Mercs et sautez-leur dessus pour les tuer. Avancez ensuite lentement à gauche et allez derrière le troisième Merc qui effectue des réparations près de la station de communication.
Utilisez cette dernière pour parler à Dacher. Après l'activation de l'alarme, allez vous placer dans l'ombre et attendez l'arrivée de deux drones. Eliminez celui que se trouve à droite et utilisez son arme contre le deuxième. Allez ensuite à droite et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Eliminez le Merc qui arrive et entrez dans la salle de contrôle des drones, qui se trouve à gauche. Allez ensuite derrière le Merc placé sur la station de contrôle des drones et éliminez-le pour prendre la carte d'accès. Allez ensuite vers les caisses et sautez dessus pour récupérer une carte de prime. Utilisez ensuite l'une des stations de contrôle des drones. En contrôlant le drone, allez à droite et tuez les deux Mercs. Avancez et détruisez le cadenas pour ouvrir la grille. Avancez vers la salle de droite et détruisez toutes les sources de lumière. Entrez dans cette grille et sacrifiez le premier drone pour qu'il se fasse tuer et provoque l'arrêt du ventilateur. Utilisez un autre drone et passez par ce même chemin.
Avancez et planquez-vous pour abattre les Mercs qui rappliquent. Restez à distance et éliminez-les en essayant de viser les têtes. Avancez et éliminez tous les Mercs pour laisser la voie libre à Riddick. Quittez ensuite le drone et attendez que le drone réparateur détruise la porte pour sortir. Avancez ensuite et ramassez les armes des Mercs. Passez ensuite par le ventilateur et éliminez les drones qui se trouvent à droite. Entrez par la porte d'en face et faites le plein de munitions. Sortez et tournez à droite pour entrer dans la salle où vous aviez détruit les sources de lumière. Repérez le premier Merc qui patrouille sur la passerelle d'en haut et éliminez-le. Montez ensuite à l'échelle et allez à gauche pour éliminer un autre ennemi. Continuez à progresser vers la gauche jusqu'à la porte fermée pour prendre la carte de prime qui se trouve devant cette dernière. Allez ensuite à droite et repérez les trois Mercs qui patrouillent en bas. Avant de descendre avec l'échelle, détruisez toutes les lampes pour plonger l'endroit dans le noir puisque vous disposez de la vision nocturne. Allez ensuite à gauche du deuxième pilier et accrochez-vous au rail. Avancez pour descendre dans une autre zone où se trouve une carte de prime. Descendez ensuite, avancez lentement et éliminez vos trois ennemis l'un après l'autre en évitant de passer devant leurs torches. Ramassez leurs munitions et avancez. Eliminez ensuite, avec des tirs en pleine tête, les Mercs qui gardent la porte. Avancez et traversez deux autres portes.

Galerie des drones

Soignez-vous à l'aide de l'unité qui se trouve à droite et entrez par la porte d'en face. Avancez et sortez dans le coeur du vaisseau. Eliminez les deux ennemis qui seront aspirés par le générateur de gravité. Avancez ensuite à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la deuxième console. Avancez encore à gauche et faites attention à ne pas vous laisser aspirer par la gravité du générateur. Eliminez d'autres Mercs et entrez par la porte. Avancez lentement sur la passerelle et utilisez les tirs en pleine tête contre les ennemis qui essayent de bloquer votre route. Sortez par la porte et allez à droite sur le rebord pour atteindre et prendre une carte de prime. Revenez à la plate-forme et avancez à gauche. Descendez par la trappe et avancez dans le conduit. Une fois à l'extrémité, grimpez sur la plate-forme et éliminez le Merc. Mettez-vous ensuite à couvert et balancez la sauce contre vos ennemis. Laissez-les s'approcher de vous pour mieux les avoir. Entrez par la porte et butez deux autres Mercs. Soignez-vous avec l'unité NanoMed et allez à droite.
Avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Ramassez leurs armes et continuez vers la porte. Ouvrez-la puis reculez et restez contre le mur gauche. Attendez que les Mercs rappliquent pour les éliminer plus facilement. Avancez ensuite et passez la porte du fond. Eliminez d'autres ennemis en vous mettant à couvert derrière les caisses à chaque fois. Allez ensuite à droite du dernier ennemi éliminé et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la caisse. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle suivante. Allez au fond à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve dans le coin. Allez ensuite de l'autre coté et éliminez les deux scientifiques. Montez les marches, soignez-vous et activez les rails à l'aide de la console. Allez ensuite sur la passerelle et grimpez sur le rail.

Recyclage

Une fois dans une autre zone du vaisseau, restez derrière la caisse et utilisez votre pistolet tranquillisant contre les trois ennemis. Piétinez-les ensuite pour les finir. Détruisez ensuite la vitre et passez dans une autre salle. Sautez par-dessus les caisses et détruisez la vitre située à gauche. Eliminez les ennemis et avancez dans le labo. Avancez vers la personne allongée qui demande de l'aide et parlez-lui. Acceptez de l'aider et mettez fin à ses souffrance. Faites-en de

même pour son ami. Détruisez une autre vitre et passez. Descendez les marches situées à gauche pour vous soigner avec la borne qui se trouve à droite et pour prendre la carte de prime qui se trouve à gauche. Revenez en haut et allez vers le couloir gauche. Avancez et éliminez les deux ennemis puis allez dans le couloir droit. Une fois dans la grande salle, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les deux Mercs et avancez puis descendez et entrez dans l'allée d'en face pour prendre une carte de prime. Revenez ensuite à la salle où se trouve l'unité de soin et allez vers la grille de ventilation qui se trouve dans le coin droit. Ouvrez-la et entrez dans le conduit.
Avancez et sortez de l'autre coté. Restez derrière les caisses et éliminez vos ennemis un à un. Attendez que ces derniers sortent de leurs cachettes pour vous débusquer et accueillez-les comme il faut. Avancez ensuite près des vitres et allez au fond derrière les caisses pour trouver une carte de prime. Passez ensuite par les vitres brisées et allez à droite. Dès que vous descendrez, vous serez repéré. Courez alors vous mettre dans le coin droit et attendez l'arrivée des drones. Eliminez-les en visant toujours la tête pour en venir à bout rapidement. Eliminez ensuite le Merc qui se trouve sur le balcon de gauche. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et montez sur les caisses pour atteindre la plate-forme. Prenez la carte de prime qui se trouve par terre et descendez. Allez à gauche et montez sur les caisses pour atteindre l'autre plate-forme. Soignez-vous et utilisez la console pour parler à Dacher. Après l'ouverture de la porte qui se trouve du coté opposé, placez une balle dans la tête du Merc qui arrive et descendez.
Allez vers la porte et sortez. Allez à droite et quand le Méca arrive, courez tout le long du couloir, en utilisant les caisses comme abri, jusqu'à entrer dans la salle de dépotoir (visitée auparavant). Montez sur la passerelle située à gauche et allez jusqu'au centre où se trouve le bouton rouge. Attendez que le Méca passe sur la trappe pour appuyer sur le bouton et le faire tomber.

Vous n'avez plus le choix, vous devez maintenant affronter le Méca. Commencez par activer votre vision nocturne. Si vous manquez de munitions, faites le tour de la zone pour en trouver. Allez ensuite derrière les caisses de droite et planquez-vous. Déplacez-vous latéralement pour sortir et tirez dans la tête du Méca. Revenez à votre cachette dès qu'il commence à riposter. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi. Prenez ensuite les commandes du Méca et sortez par la porte. Dégommez tous les Mercs qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la station d'entretien des Mécas. Réparez votre engin et sortez par la porte.

Marche dans l'espace

Avancez aux commandes du Méca et détruisez le Méca ennemi en utilisant les roquettes. Avancez à gauche et détruisez les droïdes de réparation qui se trouvent près d'une station d'entretien de Méca. Passez par cette dernière pour les réparations et les munitions. Avancez ensuite mais ne vous éloignez pas trop de la station. Tirez des roquettes sur le Méca qui se trouve au fond, sur la passerelle d'en haut. Détruisez ensuite celui qui arrive par la droite en essayant d'éviter ses roquettes. Utilisez le déplacement latéral pour vous éloigner de la trajectoire des projectiles sans perdre de vue l'ennemi. Revenez ensuite à la station d'entretien avant d'attaquer les deux autres robots. Dès que votre Méca est à moitié endommagé, revenez vite à la station d'entretien. Après la destruction de tous les ennemis, entrez par la porte d'en face.

Emeute niveau des cellules

Avancez dans le couloir et détruisez le Méca ennemi. Entrez dans le bloc des cellules et détruisez, avec vos roquettes, ceux qui sont en train d'exterminer les détenus. Descendez ensuite du Méca et allez dernière la cellule de droite. Prenez la lettre de Miles et sortez. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve à gauche de la porte. Après que Jaylor aie tué Silverman, il vous défie et demande un affrontement sans armes. Changez alors d'arme et prenez une arme blanche.
Avancer pour que Jaylor sorte de sa cachette. Bloquez les attaques puissantes de votre ennemi et essayez d'en contrer quelques unes. Ripostez et tuez-le. Après sa mort, entrez par la première porte à gauche et prenez la direction de la salle d'aération. Tuez Sad Eyes qui se trouve dans la salle vitrée et continuez votre chemin jusqu'à la station de communication. Parlez à Dacher et envoyez le message de Miles. Revenez alors à la salle de contrôle et allez à droite vers l'ascenseur. Saisissez le code pour entrer et allez au hangar 15.

Hangar

Dès l'ouverture de la porte sortez et allez à gauche. Sautez dans le trou et avancez dans le conduit d'air. Avancez et

récupérer la carte de prime en chemin. Montez ensuite l'échelle pour se retrouver de l'autre coté du hangar. Restez dans l'ombre et avancez à gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez ensuite rapidement dans le balcon situé à gauche. Allez à gauche et entrez dans la salle de contrôle. Eliminez le Merc, avancez vers les commandes et démarrez le vaisseau. Activez ensuite l'ascenseur et sortez. Sautez vers la plate-forme qui sert comme ascenseur et redirigez l'arme du vaisseau. Revenez à la salle de contrôle et testez cette arme pour détruire les vitres et balancer les deux Mécas dans le vide. Sortez ensuite et allez au centre du hangar ou se trouve la plate-forme. Montez dessus et prenez la carte de prime. Revenez en haut et attendez que Dacher vous ouvre la porte. Avancez ensuite, soignez-vous et continuez votre chemin jusqu'à retrouver Dacher mort.
Revas va vous attaquer et vous désarmer. Prenez alors votre Ulaks et bloquez les attaques de Revas. Restez loin de votre ennemi et n'avancer que pour donner une attaque rapide et retirez-vous de suite. Quand vous toucher Revas Enchaînez les attaque et contrez ses coups pour lui donner le coup de grâce.

Chapitre 2 : Aguerra

Caniveau

Après l'atterrissage, allez à droite et entrez dans le conduit d'eau. Sortez de l'autre coté et allez à gauche. Montez la dénivellation et avancez vers les escaliers. Montez jusqu'à la partie détruite des escaliers. Sautez vers la plate-forme d'en bas puis accrochez-vous au rebord des escaliers suivants. Hissez-vous vers le haut et continuez d'avancer. Entrez dans la nouvelle salle et tuez votre premier drone sur cette planète. Utilisez ensuite son arme pour en éliminer deux autres. Descendez en suivant le chemin sur lequel vous vous trouvez et tournez à gauche pour remonter les marches et aller derrière la caisse. Prenez la carte de prime et redescendez. Avancez jusqu'à la zone suivante et longez le grillage jusqu'à la salle située à gauche. Entrez et montez à l'échelle. Passez la porte et montez à une autre échelle. Sautez ensuite en bas, sur la passerelle, et descendez les marches. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous ensuite au rebord. Déplacez-vous à gauche et descendez sur une autre plate-forme. Avancez et sautez en bas à nouveau. Accrochez-vous à un autre rebord et avancez à gauche jusqu'au ventilateur. Hissez-vous vers le haut et montez sur la corniche puis avancez jusqu'à la caisse. Montez sur cette dernière pour sauter et atteindre une autre plate-forme. Accrochez-vous ensuite au rail et avancez pour atterrir sur une nouvelle plate-forme.
Avancez sur les planches en bois et montez à l'échelle. Sautez vers la plate-forme située à droite et avancez. Montez à une autre échelle, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous sur la plate-forme et prenez la carte de prime. Sautez ensuite sur la caisse puis bondissez par-dessus la clôture pour finir devant la porte de la salle de contrôle. Allez vers la console de commande et redirigez le flot d'ordures. Entrez ensuite par la porte de la salle des pompes. Descendez les marches et éliminez le drone en chemin. Descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et passez par la porte qui donne à l'extérieur. Montez sur la caisse puis sur la plate-forme et accrochez-vous au rail. Avancez et descendez dans le trou. Entrez dans la canalisation pour atteindre une nouvelle salle. Allez vers la caisse, montez dessus pour atteindre la passerelle. Montez ensuite à l'échelle et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et n'entrez pas par la porte, pour le moment. Accrochez-vous au rebord d'en bas et allez à droite. Descendez et allez à gauche vers l'échelle. Montez et entrez dans la salle. Soignez-vous et allez à droite. Sautez sur le tube de gauche et avancez pour saisir la carte de prime. Sautez ensuite en bas. Descendez les marches et sautez à nouveau en bas, à droite. Sautez ensuite derrière le drone et éliminez-le. Passez ensuite sous la grille et avancez. Tournez à gauche et entrez dans le tube.

Site du Crash

Avancez dans les tubes jusqu'à l'échelle. Montez et cachez-vous dans l'ombre. Après que les drones se soient séparés, avancez lentement derrière celui qui se tient en face de vous. traînez son corps dans l'ombre et attendez l'arrivée du suivant. Eliminez-le en silence puis prenez son arme pour neutraliser les robots qui rappliquent. Allez ensuite à droite, tournez à gauche et encore à gauche. Allez vers l'ouverture dans le mur et prenez la carte de prime. Revenez à la cour centrale et avancez vers le passage de droite pour vous retrouver au bord de la mer. Attendez que les deux drones qui se trouvent dans la partie gauche de la zone s'approchent et éliminez le premier par derrière. Prenez son arme en vitesse et finissez le deuxième. Allez ensuite à gauche des bouteilles de gaz et parlez à Pavlo. Il vous donne la clé du dépôt de ravitaillement. Il demande un masque à gaz en échange d'une arme puissante. Avancez donc dans le passage qui se trouve à gauche de la maison de Pavlo et montez à l'échelle. Revenez à la zone où vous aviez trouvé la carte de prime et allez vers la porte du dépôt. Ouvrez-la et avancez derrière le drone pour l'éliminer par surprise.

Avancez ensuite à droite et éliminez le deuxième drone. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au dépôt. Montez à l'échelle et, avant d'entrer dans le conduit d'air, montez sur la caisse pour atteindre la plate-forme et saisir la carte de prime. Descendez ensuite et sautez en bas à gauche pour trouver une autre carte de prime. Remontez et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et descendez dans la salle. Soignez-vous, prenez le masque à gaz et le fusil FACS. Utilisez votre nouvelle arme sur les caisses qui bloquent la porte puis sur la porte elle même.
Tirez ensuite sur l'Archno-tourelle de réparation qui plane en face du dépôt. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les drones et l'Archno-tourelle qui sont sur votre chemin. Près de chaque drone se trouve désormais une tourelle. Restez alors vigilant et avancez lentement jusqu'à sortir par la grande porte du dépôt. Avancez dans la cour de la ville et éliminez les ennemis qui patrouillent. Allez vers la maison de Pavlo pour le retrouver mort. Eliminez le drone qui se trouve près de son cadavre.
Soignez-vous puis sortez et allez vers le pont. Eliminez les drones qui patrouillent sur le pont ainsi que les Archno-tourelles qui se trouvent dans la zone. Explosez celles qui se trouvent de l'autre coté du pont, aussi. Détruisez ensuite celle qui apparait au milieu du pont. Une fois de l'autre coté, détruisez une nouvelle tourelle qui jaillit de la fenêtre supérieure. Escaladez ensuite le rebord gauche, montez sur la caisse et utilisez le rebord suivant pour aller à droite avant de monter. Escaladez la dénivellation de droite et détruisez la porte pour entrer. Eliminez les deux drones qui se trouvent en bas, dans la cour, et montez sur la caisse qui se trouve à gauche. Accrochez-vous au rail et avancez vers l'autre rive. Allez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte.

Bazar

Avancez à gauche et passez sous le pont. Détruisez le pont en bois et montez la dénivellation. Avancez à droite et restez en haut pour débusquer et éliminer les drones. Descendez ensuite et détruisez la porte en bois. Entrez et prenez la carte de prime qui se trouve sur la table. Sortez et allez vers la cour. Allez à gauche et détruisez l'échafaudage pour atteindre et prendre la carte de prime. Avancez ensuite à droite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent au fond, près de l'unité de soin. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Traversez la cour et montez les marches pour voir un monstre surgir du mur. Reculez donc et abritez-vous derrière le mur. Avec votre FACS, lancez cinq projectiles sur le drone Alpha tout en évitant ses tirs de roquettes. S'il s'approche de vous, il vous attaquera avec son mini-gun. Explosez ensuite les cinq projectiles en même temps pour que l'ennemi se mette à genoux. Approchez-vous alors de lui et exécutez-le. Utilisez ensuite ses grenades pour créer une brèche dans la porte. Passez par cette ouverture et avancez sur le pont jusqu'à la porte. Entrez, avancez et entrez par une nouvelle porte située à droite.

New Venice

Avancez et commencez par tuer le premier drone qui se trouve à droite. Allez encore à droite et éliminez deux ennemis. Localisez ensuite et butez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Tirez avec votre arme sur le bouton pour déployer le pont. Traversez ce pont et entrez dans le bâtiment situé à droite en défonçant la porte en bois avec votre arme. Entrez, signez-vous et montez les marches. Détruisez une autre porte et explosez l'Archno-tourelle qui prend place dans le balcon. Avancez ensuite dans le tunnel d'en face et détruisez la porte pour voir le drone Alpha. Lancez-lui cinq projectiles puis explosez-les pour qu'il se mette à genoux et éliminez-le. Prenez ensuite une des grenades du drone et lancez-la sur la cabane pour l'exploser. Avancez dans ce qui reste de la cabane et prenez la carte de prime. Descendez ensuite les marches et entrez dans le conduit qui se trouve à gauche. Avancez et récupérez la carte bonus. Revenez ensuite vers la salle où se trouve la station de soin et soignez-vous. Sortez et traversez le pont. Entrez dans le bâtiment de communications, allez vers la station et parlez à l'habitant d'Aguerra. Acceptez de l'aider en détruisant les brouilleurs de signaux ennemis. Montez ensuite sur la dénivellation qui se trouve en face pour atteindre le plafond. Avancez à droite, prenez la carte de prime et descendez. Allez ensuite à gauche et défoncez les porte avec votre FACS. Avancez vers le petit port et prenez la carte de prime qui se trouve à gauche des caisses. Revenez en arrière et quittez le bâtiment.

Visez les paraboles qui se trouvent à droite et détruisez-les avec votre FACS. Allez ensuite près de la pancarte "New Venice North" et regardez en direction de la montagne pour trouver un autre brouilleur. Détruisez-le et revenez à la place du village. Allez près de l'entrée et regardez vers la montagne qui est à droite de la tour pour trouver le brouilleur. Détruisez-le et allez à New Venice South. Traversez le pont et allez à l'est de la ville puis localisez le brouilleur qui se trouve sur la colline à droite.
Détruisez-le et allez au dépôt qui se trouve à l'ouest de la ville. Avancez, repérez le brouilleur qui se trouve à gauche et

détruisez-le.
Revenez ensuite vers la station de communications pour parler encore une fois à Gabril. Sortez ensuite et allez vers la zone où vous aviez tué le drone Alpha. Utilisez le rebord du mur droit pour monter. Avancez et descendez via l'échelle puis dégagez l'ouverture de l'égout et descendez.
Avancez et détruisez la lampe située à droite. Eliminez ensuite les Mercs qui vous cherchent dans le noir. Allez jusqu'à l'ascenseur et tirez quatre projectiles sur les quatre supports de l'ascenseur. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'ascenseur. Appuyez ensuite sur le bouton pour remonter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans les Vieux Quartiers (Old Town).

Vieux quartiers

Avancez, descendez les marches et sautez dans le trou. Prenez la carte de prime qui se trouve à droite et remontez. Montez sur les caisses pour atteindre le pont et montez dessus. Allez au fond, à droite, et prenez la carte de prime. Descendez ensuite et défoncez la porte en bois de la salle d'en bas pour trouver une station de soin. Traversez ensuite le pont et allez vers la salle d'en face. Défoncez la porte et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail de l'arène. Baissez-vous et éliminez les deux drones qui rappliquent.
Allez ensuite dans l'arène. Allez vous cacher dans le noir (à gauche) et éliminez les Mercs qui se trouvent dans le balcon. Restez ensuite dans l'ombre et utilisez votre FACS contre les ennemis pour ne pas révéler votre position. Vous allez ensuite affronter un drone Alpha ; restez derrière le pilier et utilisez votre FACS pour planter cinq projectiles sur le monstre et les exploser en même temps. Approchez-vous de lui et achevez-le. Montez sur la plate-forme centrale et tirez sur le bouton qui se trouve en haut, pour monter. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou. Eliminez le Merc, soignez-vous et appuyez sur le bouton. Remontez, descendez dans l'arène et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et courez à droite pour échapper au drone Alpha. Détruisez la tourelle qui se dresse devant vous et montez les escaliers. Détruisez les deux portes en bois et avancez vers la cour suivante. Allez à gauche et descendez dans le trou pour prendre la carte de prime. Remontez et allez à la porte de la raffinerie pour attirer l'attention du drone Alpha. Revenez ensuite en arrière et allez vous poster à gauche, derrière le grillage. Lancez vos cinq projectiles et explosez-les. Courez en vitesse vers le drone et exécutez-le. Prenez ensuite l'une de ses grenades et lancez-la sur le grillage situé à droite. Allez ensuite vers ce grillage défoncé et prenez les munitions et la carte de prime. Entrez ensuite dans la raffinerie.

Raffinerie

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Gabril est mort et a laissé derrière lui deux fusils sniper se trouvant à droite de la station de communication. Prenez-les et sortez vers l'ascenseur. Une fois en haut, avancez derrière les caisses, localisez la tourelle en suivant le laser rouge et détruisez-la. Utilisez ensuite votre FACS pour pousser une caisse contre le mur droit et escaladez-le. Allez à droite et soignez-vous avec l'unité de soin puis accrochez-vous au rail. Avancez jusqu'à la plate-forme et descendez. Eliminez les trois Mercs qui se trouvent en bas et descendez encore. Avancez vers le panneau de contrôle du trafic et appuyez sur le bouton. Revenez rapidement en haut de la plate-forme et éliminez les Merc qui arrivent par la porte de droite. Entrez ensuite par cette même porte. Montez la rampe et avancez à gauche pour attaquer les quatre Mercs par surprise. Avancez ensuite vers la caisse qui se trouve au fond et poussez-la contre la plate-forme derrière laquelle vous étiez passé auparavant. Montez et sautez vers la passerelle où se trouvent deux grandes caisses. Passez à travers le passage étroit, à gauche de ces caisses, et avancez jusqu'au bout pour prendre la carte de prime.
Descendez ensuite la rampe qui est à gauche. Localisez les tourelles et explosez-les avec votre FACS. Eliminez ensuite les Mercs qui surgissent sur les tours de droite et de gauche. Utilisez votre sniper pour plus d'efficacité. Avancez ensuite à gauche et soignez-vous avec l'unité de soin. Allez à droite et restez dans l'ombre pour tuer les deux Mercs qui se trouvent sous et sur la plate-forme. Poussez ensuite une caisse pour monter dessus et atteindre la plate-forme. Allez à gauche et avancez sur le long tuyau.
Ramassez la carte de prime qui se trouve au fond et rebroussez chemin. Montez l'échelle et avancez sur la passerelle. Allez à gauche vers la tour et prenez la carte de prime. Allez ensuite à la dernière tour (à droite) et déverrouillez le secteur de confinement. Revenez en arrière et éliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte.
Entrez par cette porte et tournez à droite. Tuez les drones qui essayent de fuir et avancez lentement pour voir la tourelle accrochée au mur gauche. Explosez-la et avancez. Repérez-en une autre au fond de la zone et explosez-la. Avancez encore pour voir une troisième à gauche. Ignorez la porte qui mène à l'astroport et avancez. Allez à gauche dans le chemin étroit qui passe derrière les containers. Détruisez la tourelle qui se trouve au fond et prenez la carte de prime.

Descendez la rampe et allez derrière le cylindre de gauche pour saisir une nouvelle carte de prime. Revenez à la porte de l'astroport, détruisez la tourelle et entrez.

Astroport

Avancez derrière les cylindres et prenez la carte de prime. Avancez sur la rampe et tournez à gauche pour détruire la tourelle. Avancez ensuite en suivant le chemin de droite. Tuez les deux Mercs en chemin et avancez jusqu'à ce qu'un autre descende de la grille et vous empêche de passer. Tuez-le et revenez en arrière. Allez vers les câbles de courant et utilisez le FACS pour tirer deux projectiles sur les deux interrupteurs situés en haut. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'échelle. Escaladez cette échelle et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à droite. Avancez par ce chemin et détruisez celle qui se trouve au plafond. Détruisez ensuite celles qui se trouvent à droite et au fond de la salle. Avancez ensuite et explosez une nouvelle tourelle se trouvant sur le grand cylindre, à gauche. Avancez vers la lumière rouge et arrêtez-vous devant les caisses. Repérez la carte de prime qui est en bas, sur une poutre. Allez alors à gauche et sautez sur le tuyau. Avancez et sautez sur le pilier. Avancez lentement sur la poutre et prenez la carte de prime.
Pour remonter, marchez sur le tuyau pour qu'il vous ramène sur la passerelle. Revenez vers la lumière rouge, tournez à gauche et descendez dans le trou. Eliminez les quatre ennemis qui rappliquent et avancez. Entrez dans une nouvelle zone qui grouille de tourelles. Repérez-les grâce à leurs lasers rouges et explosez-les. Eliminez ensuite les deux drones qui patrouillent et revenez en arrière pour pousser une caisse vers la gauche de la plate-forme (celle de droite). Montez dessus pour vous emparer de la carte de prime. Allez ensuite vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Eliminez les deux drones puis avancez lentement pour repérer toutes les tourelles qui se trouvent sur le pilier de droite. Détruisez-les et descendez la rampe. Quand le drone Alpha arrive, reculez et lancez-lui cinq projectiles. Explosez-les et avancez vers lui pour le finir.
Prenez ensuite une grenade et lancez-la contre le baril explosif qui se trouve sur la cabane située à droite. Après l'explosion, entrez dans la cabane et prenez la carte de prime. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et passez par l'ouverture marquée par la lumière rouge. Avancez sur les tuyaux et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite, allez à droite vers la console de contrôle et activez les rails. Soignez-vous à l'aide de l'unité de soin qui se trouve à droite et passez par le chemin des rails de droite. Restez dans l'ombre et éliminez le drone Alpha qui inspecte la zone. Eliminez-en ensuite un deuxième. Restez près de leurs cadavres et attendez l'arrivée du Spinner qui est à bord d'un Méca. Restez derrière la caisse et lancez-lui les grenades ramassées sur les drones Alpha. Attendez qu'il arrive pour lui lancer une grenade en pleine tête et l'éliminer. Prenez ensuite sa carte d'identification et utilisez-la pour ouvrir le portail de chargement et revenir dans le Dark Athena.

Chapitre 3 : Retour à Dark Athena

Quartier Exécutif

Entrez et allez directement dans l'ombre, à droite. Attendez l'arrivée des Mercs pour les éliminer l'un après l'autre. Allez ensuite au fond de la salle de gauche. Montez sur les caisses et prenez la carte de prime. Revenez à droite et entrez par la porte. Soignez-vous avec l'unité de soin située à droite et utilisez la station Intercom qui se trouve à gauche. Approchez-vous ensuite de la porte de droite pour voir une scène où les drones se rebellent et tirent sur leurs maitres. Sortez ensuite par cette porte et laissez le drone tranquille. Avancez dans le couloir de droite et sortez par une autre porte. Eliminez les Mercs qui arrivent par la droite et allez vers l'ascenseur qui se trouve encore à droite. Entrez et appuyez sur le bouton pour aller à la salle des tests de prototypes. Sortez de l'ascenseur et entrez par la porte gauche. Avancez jusqu'au fond et tournez à gauche. Brisez la vitre et prenez la carte bonus. Allez ensuite à la station de contrôle des drones Alpha et contrôlez le drone.
Avancez et éliminez les Mercs qui se trouvent dans les couloirs. Utilisez les roquettes contre les groupes d'ennemis et surveillez vos arrières pour éliminer les Mercs qui vous attaquent. Avancez jusqu'à la salle d'entrainement où se trouve Lynn, elle est caché dans un conduit à gauche. Amenez-la avec vous et suivez ses indications pour trouver votre chemin. Eliminez les Mercs qui se dressent devant vous. Lorsque vous aurez déposé Lynn, quittez la station de contrôle des drones. Sortez de la salle et entrez par la porte située à droite.

Combat final

Vous allez affronter Gale Revas pour la dernière fois. Oubliez le combat au corps à corps car elle possède une armure puissante qui la protège aussi des armes à feu. Votre seule arme est le FACS. Commencez par vous mettre à l'abri derrière l'un des piliers mais faites attention car suite aux tirs de Revas les piliers exploseront. Tirez ensuite un projectile sur le bouton de l'ascenseur pour ouvrir la porte. Attendez que Gale se place devant l'ascenseur pour lui tirer dessus avec le FACS. L'explosion du projectile la projettera un peu en arrière. Tirez-lui un autre projectile et attendez qu'elle se relève et se mette en posture de combat pour exploser le projectile et essayer de la faire tomber dans le vide. Si elle quitte sa position, revenez à l'abri jusqu'à ce qu'elle revienne devant la porte de l'ascenseur. Reprenez les tirs jusqu'à la faire tomber dans le vide par la porte de l'ascenseur. Il s'agit du seul moyen pour la tuer. Lorsque vous aurez réussi, admirez la scène finale. Bravo ! Vous êtes venu à bout de vos ennemis et vous avez réussi à vous évader de cette prison spatiale.

The Club

© Sega / Bizarre Creations 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ "REAL"

Terminez tous les tournois.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Killin

Terminer Ocean Liner

Nemo

Terminer Bojiste

The Darkness

© 2K Games / Starbreeze Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Entrez ces numéros dans une cabine téléphonique pour débloquer les bonus indiqués. Les secrets doivent tous êtres rentrés pour pouvoir débloquer le Gardien des Secrets.

Numéro	Bonus débloqué
555-4263	2K Sports Darkling
555-5664	Golfer Darkling

FILM : "THE MAN WITH THE GOLDEN ARM"

Il est possible de voir ce film en entier en éliminant le garde qui regarde la télé dans la salle des ordinateurs. Celle-ci se trouve derrière la porte située au milieu du couloir, après la chambre froide. Le garde ne remarquera pas votre présence à cause de son casque, et vous pourrez vous emparer de la télé. Changez de chaîne et attendez quelques secondes pour visionner le film "The Man With The Golden Arm", avec Frank Sinatra, dans son intégralité.

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Composez ces numéros de téléphone pour débloquer le succès Keeper of Secrets.

```
Numéro secret 0  : 555-6118
Numéro secret 1  : 555-1847
Numéro secret 2  : 555-6667
Numéro secret 3  : 555-4569
Numéro secret 4  : 555-9985
Numéro secret 5  : 555-1037
Numéro secret 6  : 555-1206
Numéro secret 7  : 555-9528
Numéro secret 8  : 555-3285
Numéro secret 9  : 555-5723
Numéro secret 10 : 555-8024
Numéro secret 11 : 555-6322
Numéro secret 12 : 555-9132
Numéro secret 13 : 555-6893
Numéro secret 14 : 555-2402
Numéro secret 15 : 555-6557
Numéro secret 16 : 555-2309
Numéro secret 17 : 555-4372
Numéro secret 18 : 555-9723
Numéro secret 19 : 555-5289
Numéro secret 20 : 555-6205
```

Numéro secret 21 : 555-7658
Numéro secret 22 : 555-1233
Numéro secret 23 : 555-3947
Numéro secret 24 : 555-9562
Numéro secret 25 : 555-7934
Numéro secret 26 : 555-7892
Numéro secret 27 : 555-8930
Numéro secret 28 : 555-3243
Numéro secret 29 : 555-3840
Numéro secret 30 : 555-2349
Numéro secret 31 : 555-6325
Numéro secret 32 : 555-4565
Numéro secret 33 : 555-9898
Numéro secret 34 : 555-7613
Numéro secret 35 : 555-6969

Autres numéros

555-2941
555-5465
555-8989
555-7526
555-3318
555-5709
555-3440
555-9345
555-1093
555-4525
555-5211
555-9903
555-9868
555-7642
555-4649
555-8416
555-3429
555-3520
555-2734
555-3492
555-4682
555-5438
555-7710
555-1266
555-5311
555-9588
555-6441
555-1234
555-7643
555-8881
555-5569
555-6454
555-1229
555-5549
555-8856
555-8766
555-2763
555-5619
555-3849

555-5466
555-3794
555-6799
555-3791
555-3452
555-2575
555-4676
555-5477
555-9913
555-5197
555-4691
555-8164
555-6713
555-3249
555-5327
555-5595
555-4336
555-6418
555-7614
555-3496
555-2764
555-1917
555-4603
555-8896
555-6503
555-1952
555-4463
555-5439
555-7641
555-7761
555-1228
555-6892
555-3495
555-7467

Correspondants

Butcher : 555-7373
Jenny : 555-2284
Paulie : 555-7735
Phone retailer : 555-5664
Sarah : 555-6402
SBZ : 555-8672

The Darkness II

© 2K Games / Digital Extremes 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vinnie va se charger de vous déplacer, contentez-vous d'abord d'éliminer les hommes qui vous attaquent. Faites attention à ceux qui débarquent par la gauche et utilisez le zoom pour plus de précision. Neutralisez une autre vague d'ennemis lorsque votre partenaire essaie de reprendre son souffle.

Après l'explosion, avancez vers l'homme qui est à l'extérieur et discutez avec Vinnie puis lancez des barres de fer sur les deux ennemis qui vous attaquent depuis la passerelle d'en face.

Donnez un coup de fouet à la barrière en bois avec le bras de démon pour la détruire. Pour la barrière suivante, donnez des coups de fouet verticaux en suivant les consignes affichées en haut. Eliminez de la même façon les hommes qui vous attaquent puis suivez les instructions pour briser les caisses, dans le coin. Sautez par-dessus l'obstacle et avancez tout droit puis détruisez la boite électronique et donnez des coups de fouet verticaux pour ouvrir la porte.

Attaquez le garde qui est en face et tuez-le en utilisant l'exécution rapide. Dans la pièce suivante, lancez une boite sur votre ennemi pour l'étourdir ensuite saisissez-le pour l'exécuter. Récupérez les pistolets et sortez. Utilisez les portes des voitures comme boucliers pare-balles et neutralisez tous vos adversaires. Si vous êtes à court de munitions, lancez des objets sur vos ennemis et faites des exécutions rapides.

Après l'explosion, vous rencontrerez le Darkling. Prenez le micro uzi puis détruisez la porte de sortie. Récupérez la première relique " ROANOKE'S BANE " puis courez dans le couloir vers le sanctuaire de compétence. Une fois sur place, achetez le talent dévoration des coeurs. Vous pouvez ainsi avaler les coeurs de vos ennemis pour récupérer votre santé.

Attendez que le petit singe vous ouvre la grille (à droite) puis poursuivez votre chemin. Neutralisez tous les ennemis sur votre passage pour enfin rejoindre vos hommes à l'entrée de la station de métro. Protégez-vous derrière une porte de voiture et faites le ménage. Eteignez les lampadaires de la station en leur tirant dessus puis descendez les escaliers.

Détruisez les néons au plafond puis défoncez la grille d'en face. Eteignez ensuite les lumières du couloir ou bien traversez-le en courant. Eliminez les hommes dans le guichet puis descendez les escaliers et protégez-vous derrière les piliers avant de neutraliser vos adversaires. Avant de progresser, allez au passage qui se trouve en-dessous des escaliers pour trouver la deuxième relique " YHWH'S LAMENT ".

Avancez sur le quai et achetez d'autres talents à partir du sanctuaire de compétences. Tuez les hommes qui vous barrent la route et ceux sur l'autre quai, à droite. Descendez sur les rails et sautez par-dessus la rampe. Suivez les rails à gauche jusqu'au lancement d'une cinématique. Traversez le wagon et avancez prudemment en neutralisant vos ennemis. Courez enfin vers Jenny.

Vous voilà dans un asile. Parlez à Johnny puis à Tony. Sortez par la porte au bout de ce couloir pour mettre fin à cette illusion. Avancez dans la ruelle et discutez enfin avec Fat Tony.

Chapitre 2

Montez les escaliers à gauche et faites demi-tour. Entrez par la porte d'en face puis ramassez la relique " THE TRUE REVELATION " sur la petite table à gauche.

Retournez aux escaliers et traversez le couloir à gauche. Entrez dans votre suite et allumez la bougie pour Jenny. Après avoir parlé à Aunt Sarah, discutez avec Vinnie en haut des escaliers puis avec Jimmy the Grape dans son bureau, en bas. Quand vous serez prêt pour la mission suivante, reparlez à Vinnie qui vous attend près de l'ascenseur.

Chapitre 3

Parlez à Jimmy the Grape et suivez-le dans les ruelles. Achetez si vous voulez d'autres talents auprès du sanctuaire de compétences ensuite défoncez la porte de la salle de billard. Neutralisez tous les ennemis dans cette salle puis récupérez la relique " SISTER OF LIGHT " dans le coin, dans la pièce à droite.

Montez les escaliers et défoncez la porte pour rencontrer Swifty. Eliminez ses gardes et ramassez les armes sur la table. Sortez par la porte du fond et descendez de la passerelle pour atterrir dans une casse. Ramassez une porte de voiture pour vous protéger des tirs ennemis puis éliminez-les tous et ramassez la relique " THE DARK MAN " posée à gauche de la carcasse du bus.

Rejoignez le Darkling et sautez par-dessus le grillage de droite. Protégez-vous derrière une porte de voiture et liquidez les hommes armés. Continuez à progresser en suivant les ruelles, à gauche. Détruisez les échafaudages grâce à des coups de fouet et nettoyez la zone. Tirez sur les lampes et détruisez le grillage puis éteignez la lumière et montez sur la passerelle.

Améliorez vos compétences à partir du sanctuaire ensuite ramassez le fusil à pompe en bas et les munitions sur les boites. Glissez sur la pente en face puis mettez-vous directement à couvert derrière un pilier. Restez accroupi pour éviter la grande boule de l'engin et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Si vous êtes à court de munitions, vous en trouverez un peu partout dans l'arène. Le Darkling vous apportera des bouteilles de gaz que vous devez lancer sur l'engin de Swifty.

Il apparaitra sur l'un des murs des deux cotés, gauche et droite. Cachez-vous derrière les piliers lorsque Swifty allume le projecteur et continuez à lui lancez dessus les bouteilles jusqu'à le neutraliser. Marchez sur la tige métallique de l'engin et sautez par-dessus le mur. Entrez dans la cabine d'en face et récupérez la relique " THE TRINITY ". Détruisez le grillage puis entrez dans le bar.

Suivez les instructions en bas de l'écran pour vivre la cinématique avec Jenny. Défoncez la porte de sortie de secours et avancez dans les ruelles. Epargnez les deux hommes désarmés et allez à droite. Grimpez à l'échelle puis détruisez le générateur qui alimente le projecteur. Continuez à avancer et veillez à ce que votre route soit sombre. Eliminez les gardes et détruisez un autre générateur avant de défoncer la grille.

Traversez ensuite la passerelle et si vous voulez améliorer vos compétences, un sanctuaire se trouve dans le coin gauche. Descendez par la trappe pour atterrir dans l'entrepôt. Tuez tout ce beau monde et n'hésitez pas à leur lancer dessus les bouteilles de gaz. Montez les escaliers en face puis détruisez la boite électronique et bousillez ses conduits pour déverrouiller la porte. Nettoyez la pièce suivante et, en descendant de la passerelle, entrez dans la chambre de droite pour tomber sur la relique " THE GARVEN IMAGE ". Entrez dans la cabine qui se trouve en haut et activez le bouton rouge pour ouvrir la grille.

Passez à la nouvelle salle et neutralisez vos adversaires. Montez sur la passerelle et entrez dans la chambre de contrôle. Appuyez sur le bouton rouge et détruisez la boite électronique pour déverrouiller la porte. Avancez jusqu'à ce que vous atteigniez le quai. Occupez-vous d'abord des gardes puis détruisez le premier générateur, à gauche. Défoncez la porte et ramassez la relique " CHIME OF DELIVERANCE ".

Pour détruire le second générateur, vous devez courir dans la lumière vers le bureau. Défoncez enfin la porte de la pièce où se cache Swifty.

Chapitre 4

Suivez Vinnie et entrez dans la bibliothèque. Discutez avec Johnny Powell puis demandez à Chief de le libérer. Parlez à Aunt Sarah en bas des escaliers puis suivez-la dans sa chambre et rediscutez à propos de Jenny. Si vous avez raté la relique dans le troisième chapitre, voici une opportunité pour la récupérer maintenant. Rendez-vous au bureau habituel où se trouve Jimmy the Grape et assoyez-vous sur le fauteuil. Quand vous serez prêt pour la mission suivante, parlez à

Vinnie près de l'ascenseur.

Chapitre 5

Montez les escaliers à droite puis récupérez la relique " THE BROTHERS OF MEN " derrière le camion blanc, dans le parking. Allez maintenant à gauche et entrez dans le bâtiment. Avancez vers les gardes pour qu'ils s'assurent que vous êtes désarmé.

Une fois dans le bordel, allez voir Venus au coin gauche de la pièce. Suivez-la vers sa chambre pour qu'elle vous donne un pistolet. Avancez dans les couloirs de gauche en éliminant tous les gardes. Vous arriverez enfin en face d'une porte verrouillée et une boite électrique. Parlez donc au Darkling et demandez-lui de grimper vers les conduits d'air. Vous incarnerez donc le petit monstre. Suivez le seul chemin possible et descendez par le trou. Avancez vers le soldat et suivez les instructions pour l'exécuter.

Entrez dans la pièce de droite et grimpez au tuyau en surbrillance. Avancez sur le plafond et évitez de tomber dans la lumière. Entrez dans les conduits d'air pour atterrir dans une autre pièce. Exécutez le soldat puis coupez avec vos griffes les câbles rouges, à droite.

De retour dans la peau de votre personnage principal, détruisez la boite électrique et coupez les câbles. Entrez dans la pièce avec les rideaux rouges et récupérez les armes. Vous trouverez aussi un sanctuaire pour améliorer vos compétences. Jetez un oeil sur la carte puis retournez au couloir et traversez les doubles portes. Ramassez la relique " THE KEY OF MICTLAN " sur les boites d'en face. Vos ennemis seront désormais plus difficiles à éliminer à cause de leurs armures, tuez-les tous et utilisez les exécutions rapides.

Détruisez le générateur dans la pièce de droite pour éteindre la lumière. Détruisez la boite électrique de la porte du fond et coupez les câbles pour accéder aux escaliers. Tirez sur les lampes et continuez votre ascension. Une fois à l'étage, neutralisez tous vos adversaires et suivez les câbles jaunes pour trouvez les générateurs, détruisez-les. Courez vers la porte éclairée pour vous apercevoir qu'il s'agit d'un piège.

Votre ennemi vous donne le choix de sacrifier l'un de vos hommes, n'en faites aucun. Dans vos visions, brisez les deux murs de la même façon que vous défoncez les portes. Vous verrez alors Jenny emprisonnée dans les Darkness. Matraquez le bouton affiché pour vous libérer puis tirez rapidement sur l'homme avant qu'il ne vous atteigne. Brisez la lampe en haut et regardez votre mystérieux ennemi s'enfuir pendant que vous récupérez votre force. Une fois debout, récupérez la relique " THUMB SCREWS " près de la grande croix.

Défoncez la porte et courez dans le seul chemin possible pour fuir les flammes. Grimpez à l'échelle et exécutez les gardes pour récupérer votre santé. Défoncez la porte de gauche et tuez d'autres ennemis. Montez sur la passerelle et allez à gauche. Défoncez la dernière porte pour quitter le bâtiment.

Sautez par la passerelle vers le toit de l'immeuble voisin et avancez tout droit. En descendant les escaliers, ramassez la relique " THE FOOL'S PHYLACTERY " sur la passerelle de l'immeuble de droite.

Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui vous barrent le chemin. Lancez des hélices sur les hommes qui vous tirent dessus depuis le toit du bâtiment d'en face. Courez ensuite dans le balcon pour fuir la lumière et descendez d'un étage. Exécutez rapidement le garde pour prendre possession de son arme et faites le ménage avant de monter par les escaliers de gauche. Eliminez d'autres ennemis puis entrez par le conduit d'air du garage d'en face, où vos hommes vous attendent. Montez enfin dans la voiture.

Chapitre 6

Vous voilà dans le garage de votre manoir. Utilisez le zoom pour détruire la lampe torche que porte l'un de vos ennemis. Eliminez-les tous puis défoncez la porte de droite. Un sanctuaire de compétences sera à votre disposition. Détruisez la boite électrique et tranchez les câbles pour rendre les lieux plus sombres. Arrachez la grille et avancez dans le parking en éliminant vos adversaires. Tirez rapidement sur la voiture qui vous fonce dessus pour la renverser.

Vous trouverez plus loin l'entrée du manoir. Avant de parler à Dolfo, défoncez la porte de la chambre de gauche pour tomber sur la relique " WINGED DEMON ".

Rejoignez Vinnie dans l'ascenseur et en arrivant à l'étage, faites le plein d'armes et de munitions. Parlez à Johnny Powell et montez les escaliers.

Eliminez vos adversaires sur la terrasse en commençant toujours par celui qui porte la lampe torche. Utilisez les éléments du décor pour vous protéger ou bien pour les lancer sur les gardes. Montez les escaliers et affrontez l'homme au bouclier. Assénez-lui des coups de fouet avec les bras du diable pour qu'il baisse sa garde ensuite tuez-le. Faites le ménage puis continuez votre ascension.

Entrez dans votre demeure par le balcon et neutralisez vos adversaires. Courez vers la cheminée pour éviter la lumière et détruisez le générateur. Passez à la pièce suivante et tuez le reste des gardes. Entrez dans la salle de droite et ramassez la relique " THE BLINGING SUN " avant de passer au bureau de Jimmy the Grape.

Avancez vers l'entrée du manoir et éliminez les soldats qui débarquent du plafond. Montez les escaliers et dirigez-vous vers votre suite en tuant vos ennemis.

Après la cinématique, vous vous réveillerez encore une fois dans l'asile. Avancez vers Vince et demandez-lui où vous êtes. Suivez le couloir et entrez dans la grande salle. Parlez à Frank près de la pharmacie puis entrez dans le bureau du Doctor James à gauche et assoyez-vous sur la chaise. Suivez ensuite Edward jusqu'au bureau de Nurse Jenny et dès que vous aurez l'occasion de fuir, courez vers la double porte, à gauche du bureau du Doctor James. Descendez les escaliers et sortez de l'asile.

Chapitre 7

Faites un tour dans le manoir pour contempler les dégâts. Parlez à vos hommes, surtout à Jimmy the Grape. Lorsque vous serez prêt à aller aux funérailles, discutez avec Vinnie près de l'ascenseur.

Chapitre 8

Avancez vers Vinnie et lorsque vous entrez dans le cimetière, tournez à droite et ramassez la relique " CAIN " derrière la statue en face.

Parlez maintenant à Jimmy the Grape qui se trouve devant le cercueil d'Aunt Sarah. Tirez sur Bragg jusqu'à ce qu'il disparaisse puis occupez-vous des gardes qui attaquent vos hommes en commençant toujours par celui qui porte la lampe torche.

Prenez les escaliers et brisez la grille. Avancez tout droit en éliminant vos adversaires. N'oubliez pas d'utiliser les éléments du décor et de briser les lampadaires pour pouvoir progresser. Tirez une fois de plus sur Bragg qui se déplace sur le toit des tombes pour déverrouiller la grille suivante.

Traversez le pont et améliorez vos compétences à partir du sanctuaire plus loin. Lorsque vous arriverez à la nouvelle zone, une autre vague d'ennemis vous attaque. Débarrassez-vous d'eux puis cherchez le générateur dans le coin gauche pour le détruire.

Une fois la lumière éteinte, détruisez la grille et avancez dans les couloirs en neutralisant vos adversaires. Faites attention à celui armé d'un lasso car il peut facilement vous désarmer. Jetez un oeil derrière la crypte éclairée en face pour tomber sur la relique " ENGRAVED SKULL ". Nettoyez la zone et affrontez une autre fois Bragg pour pouvoir progresser.

En arrivant à la dernière partie du cimetière, éliminez les gardes et mangez leurs coeurs pour récupérer de l'énergie. Il s'agit du dernier affrontement contre Bragg. Ce denier se téléporte aléatoirement dans l'arène et vous tire dessus. Parfois, il plane dans les airs et vous fonce dessus. Effectuez des sauts sur les cotés pour l'éviter. Esquivez les bombes que lance votre boss en vous éloignant de leurs trajectoires. Tirez-lui dessus et si vous êtes à court de munitions, vous en trouverez un peu partout sur la piste. N'hésitez pas à utiliser les éléments du décor et éloignez-vous de la lumière. Lorsque la barre de Bragg sera vide, approchez-vous de lui et suivez les instructions pour l'interroger puis pour l'exécuter.

Chapitre 9

Descendez au rez-de-chaussée et discutez avec Johnny Powell dans la bibliothèque. Parlez maintenant à Jimmy et Vinnie puis empruntez l'ascenseur.

Chapitre 10

Avancez sur le quai ensuite suivez le spectre de Jenny. Accroupissez-vous et entrez dans la fête par le trou éclairé. En quittant la piste des autos tamponneuses, allez par la gauche et ne craignez pas la lumière. Ramassez la relique " THE LANTERN OF ST.ANTHONY " dans le cul-de-sac qui se trouve à droite du stand Cotton Candy.

Continuez ensuite tout droit jusqu'à ce que vous soyez engagé dans un jeu de tir aux canards. Quelque soit votre score, il n'influe pas sur le cours de l'histoire. Essayez quand même de dépasser les 1000 points en visant les canards rouges et jaunes. De retour à la réalité, rebroussez chemin en éliminant vos adversaires qui deviennent de plus en plus résistants grâce à leurs armures que vous devez briser avec des coups de fouet. N'hésitez pas à faire des exécutions rapides pour récupérer de la santé ou bien des munitions car vous en aurez besoin. Pensez toujours à éteindre les lumières. Contournez le stand Cotton Candy et brisez le générateur qui se trouve dedans.

Allez maintenant à gauche de la piste des autos tamponneuses et neutralisez les gardes qui débarquent par la camionnette blanche. Eliminez les hommes qui se cachent dans le stand ensuite entrez par la double porte de gauche. Courez vers la lumière puis tournez à droite. Détruisez les planchers puis bousillez le générateur. Ouvrez la boite électrique et coupez ses câbles pour ouvrir la deuxième porte du garage.

Une fois dans le nouveau secteur, tirez sur les lampadaires puis tournez directement à droite et ramassez la relique " AF AND HEMAH ". Continuez tout droit en éliminant vos ennemis. N'hésitez pas à utiliser les éléments du décor et pensez à effectuer des exécutions rapides pour ravitailler vos armes. Brisez tous les lampadaires pour pouvoir progresser en sécurité. Grimpez ensuite à l'échelle collée au mur du fond.

Sautez par la fenêtre derrière le sanctuaire des compétences puis descendez par la gauche. Avancez vers le stand en face pour lancer un autre jeu de tir. Evitez cette fois de tirer sur les shérifs et essayez de réaliser plus de 100 points. Encore une fois, vous retournez à la réalité avec une attaque ennemie que vous devez repousser. Une autre vague de gardes débarquera aussi par la pièce qui est à droite du stand. Eliminez-les tous et éteignez la lumière puis entrez dans la chambre pour tomber sur la relique " THE ABYSMAL MAW ".

Le dernier groupe arrivera par la grande porte qui se trouve sous l'arche. Sécurisez la zone et rendez votre route sombre puis traversez le tunnel à gauche.

Avancez tout droit en éliminant vos ennemis et en brisant les lampadaires. En arrivant devant le portail du clown, Victor le bloquera et vous enverra d'autres gardes. Tuez-les tous et attendez que le Darkling vous apporte une bombonne de gaz. Lancez-la sur le portail qui se brise de moitié. Fuyez ensuite les grenades flash et neutralisez vos adversaires en commençant par celui qui porte la lampe torche. Prenez l'allée de gauche et entrez dans le bâtiment. Ramassez la relique " CRESCENT OF THE SUN " sur la table derrière les barreaux.

Courez vers la lumière et brisez le générateur. Nettoyez l'immeuble des malfrats qui le squattent puis défoncez la porte rouge au fond. Grimpez à l'échelle et améliorez si vous voulez vos compétences auprès du sanctuaire de gauche. Entrez par la porte et traversez la passerelle en liquidant vos ennemis. Vous arriverez au toit fortement illuminée, courez vers la lumière et neutralisez vos adversaires. Brisez le générateur ensuite tuez les gardes postés sur le toit de l'arcade. Utilisez les hélices pour vous faciliter la tâche.

Descendez et entrez dans l'arcade. Montez les escaliers et passez au toit du garage. Tuez les gardes qui sont en bas puis descendez. Eteignez la lumière et entrez dans le garage. Ramassez la relique " SIDDHARTHA'S TEARS " à droite puis défoncez la porte rouge sur la gauche.

Activez le bouton et regardez la magnifique scène. Sortez du garage et traversez la porte du clown puis entrez dans le Castle of Horrors.

Ramassez la relique " THE MARK OF CAIN " derrière le guichet.

Suivez le couloir jusqu'à l'apparition de Jenny et lorsque vous serez dans l'attraction, éliminez les gardes qui vous

attaquent par surprise. Une fois arrivé au quai, avancez vers la statue et ouvrez l'IRON MAIDEN.

Chapitre 11

Avancez vers Jenny mais un certain Peter vous empêchera de la voir. Parlez-lui pour changer d'objectif ensuite retournez vers votre chambre. Discutez avec Adolf. Ce dernier vous informe que vous pouvez trouver quelque chose d'utile dans la chambre du concierge. Elle se trouve au fond du couloir, essayez de l'ouvrir pour retourner au Darkness.

Suivez le Darkling puis entrez dans le vortex. Vous voilà dans la peau du Darkling. Tout au long de cette mission, vous devez impérativement éviter la lumière. Longez le mur à gauche ensuite exécutez le garde au milieu de la salle. Entrez dans la cheminée et frappez la planche qui bloque la trappe pour l'ouvrir. Descendez dans le trou et en arrivant à la première cave entrez dans le conduit de droite. Neutralisez tous vos adversaires en utilisant les exécutions rapides. Vous pouvez surprendre votre ennemi d'en face comme par derrière car il lui faudra du temps pour réagir en vous voyant. Prenez le chemin entre les tonneaux puis entrez dans le conduit de gauche.

Eliminez les gardes ensuite dirigez-vous vers le tuyau en surbrillance à gauche. Coupez les câbles du boitier électrique au bon moment en faisant attention à la lampe qui clignote juste au-dessus. Brisez la planche qui bloque la grille et grimpez au tuyau. Suivez le seul chemin possible jusqu'à apercevoir Jackie puis prenez le conduit de droite et neutralisez les gardes qui patrouillent. Entrez dans la pièce en face et ramassez la relique " POPE JOHN XII ".

Traversez la voute à droite et suivez le câble jaune collé au plafond. Prenez toujours le chemin le plus sombre et utilisez les conduits dès que vous en avez la possibilité. Le câble vous mène enfin à une pièce gardée par deux hommes. Eliminez-les puis grimpez au tuyau, derrière les étagères. Coupez ensuite les câbles de la boite électrique.

Descendez par le trou et traversez la voute d'en face. Fuyez les gardes avec la lampe torche par le conduit de gauche. Neutralisez rapidement ceux qui vous attaquent et continuez tout droit. Brisez les planches puis descendez dans la salle de torture par la trappe. Eliminez l'homme qui est entrain de baisser l'IRON MAIDEN vers le feu.

En reprenant le contrôle de Jackie, suivez le Darkling jusqu'à la chambre pleine de tonneaux. Prenez ensuite l'allée de gauche et ouvrez le rideau. Entrez dans l'ancienne bibliothèque et ramassez la relique " RELIQUARY OF THE BLESSED BLOOD " sur la table de droite. Récupérez le fusil MODEL 1887 derrière le bureau puis empruntez la porte de gauche.

Eliminez tous les gardes dans le labyrinthe et ramassez un maximum de munitions. Couvrez-vous derrière les murs et essayez de garder votre barre de santé pleine. Entrez ensuite dans la pièce fortement éclairée et avancez tout droit pour retrouvez Victor et Peevish.

Même si Peevish a pris possession des Darkness, il reste encore vulnérable. Ses attaques principales se résument en trois techniques. Soit il vous envoi des Darkling suicidaires, soit il vous lance dessus un liquide vert qui vous empêche de voir et soit il vous tire dessus. Gardez vos distances et utilisez le zoom pour le buter. S'il s'enfuit, vous pouvez le repérer grâce à la lumière violette. Tirez sur les Darklings avant qu'ils ne vous atteignent mais concentrez vos attaques surtout sur le boss. Une fois à terre, allez récupérer les Darkness. Brisez la grille et montez les escaliers.

Chapitre 12

Améliorez vos compétences dans le sanctuaire puis détruisez les planches, à gauche. Neutralisez tous vos adversaires et n'hésitez pas à utiliser les éléments du décor pour vous faciliter la tâche. Entrez dans la pièce ensoleillée et montez les escaliers. Abaissez le plancher à droite puis descendez dans le trou pour tomber sur la relique " THE SILENT NIGHT ".

Défoncez la double porte et remontez en empruntant les escaliers. Eliminez vos ennemis puis suivez le couloir vers la pièce avec le sanctuaire. Faites le plein de munitions puis entrez par le trou à gauche. Avancez dans la grande salle puis examinez la photo sur le piano.

A ce moment, Victor apprêtera avec ses sbires. Préparez-vous à survivre à plusieurs vagues d'ennemis. Protégez-vous derrière des boucliers et lancez-leur des éléments du décor (comme les hélices, qui font office d'un excellent projectile). Evitez de rester dans la lumière et n'oubliez pas d'effectuer des exécutions rapides pour récupérer vos points de santé

et des munitions.

Une fois la zone sécurisée, entrez par la porte qui se trouve au fond de la salle, à gauche. Passez près du sanctuaire et montez les escaliers. Avant de descendre par le trou, ramassez la relique " THE DECEIVER'S GRASP " qui se trouve derrière le plancher brisé à gauche.

Surprenez les gardes en contrebas et pénétrez dans la nouvelle grande salle. Eliminez tous vos ennemis qui débarquent et faites attention aux rayons du soleil. Montez à l'étage et faites le ménage. Défoncez enfin la porte éclairée par une lampe.

Courez derrière Victor dans les couloirs sombres. Evitez ses lames soit en vous éloignant de leur trajectoire, soit en les frappant avec des coups de fouet. Faites le plein de munitions puis détruisez les planches, à droite. Dépêchez-vous de ramasser la relique " THE FIRST " dans le coin droit de la pièce.

Attendez ensuite que Victor fasse son apparition. Eliminez les gardes qu'il vous envoie et utilisez-les pour régénérer votre santé ou bien pour ravitailler vos armes. Evitez les tirs du boss en courant sur les cotés puis tirez-lui dessus et n'hésitez pas à lui lancer quelques objets du décor. Lorsqu'il s'approche, donnez-lui des coups de fouet. Lorsque sa jauge de vie atteint la moitié, faites encore plus attention car il vous ne vous envoie plus de sbires pour réduire votre santé mais plutôt des Darklings suicidaires. Une fois à terre, récupérez son arme.

Chapitre 13

De retour à l'asile, suivez le Doctor James dans les couloirs. Descendez les escaliers et courez après le concierge. Vous serez ensuite obligé de faire un choix. Soit vous restez avec Jenny dans l'asile et le jeu prendra fin à ce niveau. Soit vous sautez par le toit ainsi vous aurez accès à l'enfer pour chercher la véritable Jenny.

Une fois dans l'enfer, avancez tout droit. Dès que vous voyez Jenny, tournez à droite et ramassez la relique " PRISM OF THE BROTHERS ".

Retournez près de votre amour et éliminez les créatures avec les bras de diable. Récupérez une arme et suivez le seul chemin possible en neutralisant vos ennemis. Vous arriverez en face d'un barrage que vous devez détruire. Avant de le faire, regardez à droite pour retrouver la dernière relique " ASHES OF THE UNNAMED ".

Continuez à avancer jusqu'à retrouver Jenny. Débarrassez-vous de tous les monstres qui l'entourent. Essayez maintenant de détruire l'un des deux rochers auxquels sont attachées les mains de Jenny.

Reprenez le chemin de droite en éliminant tous vos adversaires, créatures et Darklings. En arrivant au sommet de la tour, procédez comme tout à l'heure. Sécurisez la zone ensuite détruisez le second rocher. Félicitations ! Vous avez terminé The Darkness II. Pensez à regarder le générique jusqu'à la fin.

The Elder Scrolls IV : Oblivion

© Ubisoft / Bethesda Softworks 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REJOINDRE LA CONFRÉRIE NOIRE

Pour rejoindre les rangs de la Guilde des assassins, il vous faudra dans un premier temps commettre un meurtre sur n'importe quel PNJ innocent (hors personnages liés aux quêtes), et ce peu importe la manière. Un message vous indiquera que votre geste a été observé par des forces obscures. Dormez alors dans un lit pour recevoir la visite de Lucien Lachance, annonciateur de la Confrérie Noire, qui vous remet une Lame de Malheur et vous demande de tuer un certain Rufio à l'Auberge du Mauvais Présage pour sceller votre entrée dans la Confrérie. Rendez-vous à l'auberge, prenez la trappe juste à gauche après l'entrée, la chambre de Rufio sera au bout du couloir à gauche. Tuez-le (peu importe la manière) et dormez dans un lit pour recevoir une nouvelle visite de Lucien Lachance, qui vous donne l'emplacement du sanctuaire de la Confrérie Noire et le moyen pour y entrer.

REJOINDRE LA GUILDE DES VOLEURS

Il existe deux moyens pour entrer en contact avec cette guilde :

-Le premier consiste à corrompre un mendiant de la Cité Impériale puis à lui parler du Renard Gris pour qu'il vous indique le moyen de rejoindre la guilde.
-Le deuxième consiste à voler un objet en vous faisant repérer et de vous laisser arrêter par un garde, puis allez en prison. Une fois sorti de geôle, promenez-vous dans la Cité Impériale jusqu'à recevoir une note mystérieuse de la part d'une Elfe Noire (vous pouvez aussi dormir dans une auberge pour recevoir la note à votre réveil).

Rendez-vous ensuite aux Quais de la Cité Impériale pour rencontrer Armand Christophe à minuit (il est indiqué sur la carte). Il proposera alors un concours aux trois recrues potentielles : le premier qui lui rapporte un livre bien particulier pourra entrer dans la guilde. Soudoyez le premier mendiant que vous croiserez pour connaître l'emplacement de votre cible, rendez-vous sur place, crochetez la serrure et volez le journal dans un pupitre au rez-de-chaussée de la maison. En vous dépêchant, vous pourrez prendre votre rivale Methredhel de vitesse. Retournez ensuite voir Armand avec le journal.

Si Methredhel vole le journal avant vous, sachez qu'elle attendra une journée entière avant de l'amener à Armand. Soudoyez un mendiant pour savoir où elle vit, attendez qu'elle sorte de chez elle, entrez et ouvrez le coffre au pied de son lit pour y trouver le journal. Retrouvez ensuite Armand à minuit pour lui remettre le livre et entrer dans la guilde.

Si Methredhel remet le journal à Armand, retournez le voir (toujours à partir de minuit) et il vous proposera une autre épreuve : voler l'épée de Rohssan, la tenancière du magasin. Une Occasion de Combattre, dans le quartier du marché de la Cité Impériale. Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un concours et vous pouvez effectuer la mission à tout moment. L'épée se trouve au premier étage de la boutique, dans un coffre. Le tout est cependant gardé par un chien. Pas de panique toutefois : si vous êtes arrêté par la garde, l'épée ne quittera pas votre inventaire car il s'agit d'un objet de quête. Retournez voir Armand avec l'épée pour entrer dans la guilde.

GUÉRIR DU VAMPIRISME

Si vous êtes devenu un vampire, il est possible de se débarrasser de cet état au terme d'une quête assez longue.

Cette quête est possible uniquement si vous êtes transformé en vampire. Si vous avez juste contracté la maladie, vous pouvez en guérir de la même manière que toutes les autres maladies (prière dans une chapelle, utiliser une potion ou un sort de guérison de maladie).

Rendez-vous dans une chapelle et parlez à un guérisseur (si vous faites partie de la Confrérie Noire, vous pouvez aussi parler à Vincente). Il vous envoie voir un mage à l'Université Arcanes de la Cité Impériale. Parlez à ce mage, qui vous envoie voir le Comte de Skingrad, lui-même vampire. Il vous donnera la localisation d'une sorcière connaissant la solution pour guérir du vampirisme. Allez ensuite la voir, elle vous demandera 5 grandes pierres spirituelles vides. Vous pouvez en trouver aux endroits suivants :

-Au magasin d'alchimie de la Cité Impériale.
-Dans la Tour d'Archimage de l'Université Arcanes (cambriolage).
-Guilde des Mages de Chorrol : prenez la porte à gauche après l'entrée, la gemme est dans une vitrine à crocheter.
-Guilde des Mages de Bruma : au magasin d'alchimie, la commerçante en vend une.
-Guilde des Mages de Chedynhaal : vous pouvez en acheter une en bas des escaliers à gauche.

Amenez les gemmes à la sorcière, qui vous donnera la liste des autres ingrédients :

-2 herbes de sang : vous les trouverez dans les plans d'Oblivion.
-5 solanacées : vous en trouverez dans le nord, dans les grottes, sur les gobelins ou dans les magasins d'alchimie.
-6 gousses d'ail : faciles à trouver (boutiques de nourritures, campements, tavernes)
-Du sang d'Argonien : frappez un Argonien (lézard) avec la dague donnée par la sorcière.
-De la poussière d'un puissant vampire : sa position est indiquée sur la carte, tuez le et récupérez la poussière sur son cadavre.

Retournez voir la sorcière, donnez-lui tous ces objets, attendez 24 heures et parlez-lui à nouveau, elle vous donnera l'antidote.

PASSAGES SECRETS DES CHÂTEAUX

Skingrad

Rendez-vous à la cave à vin puis activez le chandelier, un passage secret s'ouvrira à vous.

Anvil

Vous pouvez y accéder soit en passant par la chambre du comte, soit dans la salle à manger toujours en activant un chandelier.

Bravil

Rendez-vous dans la chambre de Fatis Alhen puis activez le socle de la paroi qui se trouve devant vous en arrivant.

TROUVER UNE ARME CACHÉE

Vous devez au préalable avoir terminé la quête "concurrence déloyale" et avoir assassiné Argmir. Après le combat, fouillez la crypte et vous trouverez l'arme cachée derrière un tombeau.

LES SECRETS DU PARADIS DE MANKAR CAMORAN

Durant la quête principale, vous serez envoyé sur une terre nouvelle appelée "le paradis de Mankar Camoran". Cette terre renferme de nombreux secrets.

La gousse

Arrivé au paradis, commencez votre périple vers l'est jusqu'à arriver à une rive, ensuite suivez celle-ci vers le nord, vous devriez probablement voir une falaise. Grimpez sur la falaise pour arriver sur une corniche avec quelques arbres, sur celle ci, vous découvrirez une gousse bien remplie.

Le coffre ayléide

Pour le trouver, suivez les même instructions que pour la gousse, cependant il faudra continuer à suivre la rive jusqu'à arriver à un îlot sur lequel se trouve un coffre ayléide.

Le crabe fantôme

A côté du coffre ayléide, vous devriez rencontrer un crabe fantôme plus dur à éliminer que ses congénères.

PIERRE SIGILAIRES SUPPLÉMENTAIRES POUR LA PORTE DE KVATCH

Une fois arrivé à la fin de la porte d'oblivion de Kvatch, face à la pierre sigilaire, appuyez plusieurs fois très rapidement sur celle ci.
Vous en aurez alors plusieurs au lieu d'une.

S'ÉVADER DE PRISON

Pour vous évader de prison, le mieux est qu'avant votre emprisonnement, vous mettiez quelques crochets dans la cellule d'emprisonnement. Ainsi si jamais vous l'êtes, vous pourrez facilement crocheter la porte.

DEMANDER UNE REDDITION POUR TUER UN GARDE FACILEMENT

Lorque vous engagez le combat avec une personne, vous pouvez faire une reddition, c'est-à-dire "proposer" à votre adversaire de cesser le combat. Pour cela, levez le bouclier pendant le combat, et en même temps, appuyez sur la touche pour parler. Si votre adversaire accepte la reddition, il rangera son arme.

Si vous affrontez un garde, faites une reddition, celui-ci l'acceptera forcément, rangera son arme, puis dira que vous avez enfreint la loi. Faites "résister à l'arrestation", puis, le temps qu'il ressorte son épée, donnez-lui deux ou trois coups, puis refaites alors une reddition, il rangera son arme et dira la même chose ; répétez cette opération plusieurs fois, et au bout d'un moment vous le tuerez.

AUGMENTATION SECRÈTE DE POINTS DE TALENT

Il est possible de gagner gratuitement des points de compétence en observant certains personnages du jeu.

Gagner 5 points en combat à main nues

Rendez-vous dans le quartier de l’arène dans la Cité Impériale et cherchez deux PNJ en train de s’entrainer au combat à mains nues. Placez-vous près d’eux en faisant en sorte de les avoir dans votre champ de vision. Patientez ainsi jusqu’à l’apparition d’un message vous informant de l’augmentation de votre talent.

Gagner 2 points en lame et en parade

Rendez-vous au temple du maître des nuages au nord de Bruma (accessible uniquement après y avoir amené Martin Septim). Observez l’entrainement de deux Lames comme précédemment et patientez jusqu’à l’apparition d’un message vous confirmant l’augmentation de vos compétences.

The Elder Scrolls IV : Oblivion Edition Jeu De L'Annee

© Ubisoft / Bethesda Softworks 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AUGMENTATION SECRÈTE DE POINTS DE TALENT

Il est possible de gagner gratuitement des points de compétence en observant certains personnages du jeu.

Gagner 5 points en combat à main nues

Rendez-vous dans le quartier de l'arène dans la Cité Impériale et cherchez deux PNJ en train de s'entrainer au combat à mains nues. Placez-vous près d'eux en faisant en sorte de les avoir dans votre champ de vision. Patientez ainsi jusqu'à l'apparition d'un message vous informant de l'augmentation de votre talent.

Gagner 2 points en lame et en parade

Rendez-vous au temple du maître des nuages au nord de Bruma (accessible uniquement après y avoir amené Martin Septim). Observez l'entrainement de deux Lames comme précédemment et patientez jusqu'à l'apparition d'un message vous confirmant l'augmentation de vos compétences.

The Elder Scrolls V : Skyrim

© Bethesda Softworks 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONFRÉRIE NOIRE

Pour rejoindre la Confrérie Noire il vous suffit de vous rendre à Vendeaume, d'aller à la maison de Aventus Aretino, vous devrez crocheter la serrure pour y entrer. Acceptez d'aller tuer Grelod la Douce, dans la ville de Faillaise, puis revenez voir Aretino pour achever la quête. Passez la nuit dans votre maison. A votre réveil, vous ne serez plus chez vous et une certaine Astrid vous dira qu'elle sait ce que vous avez fait. Elle vous indiquera la position de leur sanctuaire près de la ville "Falkreath". Cherchez l'entrée et répondez "Silence, mon frère" pour pénétrer à l'intérieur. Parlez à Astrid pour devenir membre de la Confrérie Noire.

TROPHÉES

Bronze

Libération

Terminer "Libération"

Tertre des chutes tourmentées

Terminer "Tertre des chutes tourmentées"

L'art de la Voix

Terminer "L'art de la Voix"

Immunité diplomatique

Terminer "Immunité diplomatique"

Le mur d'Alduin

Terminer "Le mur d'Alduin"

Savoir ancien

Terminer "Savoir ancien"

Le Déchu

Terminer "Le Déchu"

Prenez les armes

Rejoindre les rangs des Compagnons

Le serment du sang

Devenir un membre du Cercle

Gardien

Rejoindre l'Académie de Fortdhiver

Voir l'invisible

Terminer "Voir l'invisible"

Les affaires sont les affaires

Rejoindre la Guilde des voleurs

Vision nocturne

Terminer "Vision nocturne"

Mauvaise fréquentation

Rejoindre la Confrérie noire

Jusqu'à la mort

Terminer "Jusqu'à ce que la mort nous sépare"

Choisir son camp

Rejoindre les Sombrages ou l'Armée Impériale

Héros de guerre

Prendre Fort Gardesol ou Fort Tiremuraille

Détours

Terminer 10 quêtes secondaires

Héros du peuple

Accomplir 50 objectifs divers

Dur à la tâche

Couper du bois, travailler à la mine et cuisiner

Langue de serpent

Convaincre par persuasion, pot de vin ou intimation

Béni

Sélectionner une bénédiction de pierre dressée

Citoyen

Acheter une maison

Recherché par la garde

S'évader de prison

La bague au doigt

Se marier

Manuel

Créer un objet de métal, un objet enchanté et une potion

Criminel de génie

Une prime de 1 000 pièces d'or est sur votre tête dans les neuf châtelleries

Lecteur

Lire 50 livres de compétences

Influence de Daedra

Obtenir un artefact de Daedra

Âme de dragon

Absorber une âme de dragon

Chasseur de dragon

Absorber 20 âmes de dragon

Mots de puissance

Apprendre les trois mots d'un cri

Apprenti

Atteindre le niveau 5

Adepte

Atteindre le niveau 10

Expert

Atteindre le niveau 25

Argent

Gloire funèbre

Terminer "Gloire funèbre"

L'Oeil de Magnus

Terminer "L'Oeil de Magnus"

Le triomphe des ombres

Rendre à la Guilde des voleurs sa gloire d'antan

Gloire à Sithis !

Terminer "Gloire à Sithis"

Héros de Bordeciel

Prendre Solitude ou Vendeaume

Voleur

Crocheter 50 serrures et faire 50 poches

Pierre dressées

Trouver 13 pierres dressées

Chercheur d'or

Obtenir 100 000 pièces d'or

Explorateur de souterrains

Explorer 50 donjons

Héros compétent

Améliorer une compétence jusqu'au niveau 100

Explorateur

Découvrir 100 lieux

Explorateur d'Oblivion

Récupérer 15 artefacts de Daedra

Maître du Thu'um

Apprendre 20 cris

Maître

Atteindre le niveau 50

Or

La chasse au dragon

Terminer "La chasse au dragon"

Platine

Trophée de Platine

Pour gagner ce Trophée, obtenir les 50 autres Trophées

MONTER DE NIVEAU AU BON MOMENT

Lorsque vous avez la possibilité de monter de niveau, sachez le faire au bon moment et attendez avant d'ouvrir le menu des compétences d'être dans une situation difficile, un combat particulièrement ardu par exemple. Vous profiterez ainsi du regain de santé, de magie et de vigueur qui en résulte et l'achat d'un nouvel atout en plein combat pourra faire basculer l'avantage.

L'ACOLYTE INVENTAIRE SUR PATTES

Même si vous pensez que les acolytes sont une nuisance et que vous préférez voyager seul, n'oubliez pas que vous avez accès à leur inventaire pour y stocker vos objets. Avoir un mulet pour transporter les objets de valeur encombrants jusqu'à une boutique ou à votre maison peut s'avérer bien utile.

BOOSTER LES COMPÉTENCES DE FORGE ET D'ENCHANTEMENT

Attention, il est vivement déconseillé d'appliquer cette astuce en début de partie afin de ne pas provoquer une montée en niveaux trop rapide et une progression trop brutale de la difficulté.

La méthode la plus rapide et la moins onéreuse pour augmenter la compétence forge est de fabriquer un maximum de dagues de fer. Amassez autant de lingots de fer et de bandes de cuir que vous le pouvez, soit en explorant soit en les achetant (c'est généralement auprès des forgerons de Blancherive qu'on en trouve le plus) et créez les objets.

En complément, si vous possédez un sort de capture d'âmes ou une arme enchantée dans ce but, remplissez autant de gemmes inférieures que vous le pouvez, rendez-vous sur un autel d'enchantement et ensorcelez les dagues à la chaîne. Revendez le tout.

TUER UN GÉANT EN TOUTE SÉCURITÉ

Les géants sont des adversaires puissants capables de vous tuer en seul coup. Une méthode parmi d'autres pour les terrasser même à bas niveau consiste à se placer en hauteur de façon à profiter de leur manque d'agilité. Utilisez simplement un arc ou un sort de destruction pour les faire succomber. Les orteils de géant peuvent être revendus à bon prix ou employés en alchimie.

RENOUVELLEMENT DES FILONS DE MINERAI

Lorsque vous avez épuisé un filon de minerai, dans la nature ou dans une mine, n'oubliez pas sa position. Les filons sont de nouveau exploitables un mois (en jeu) après votre dernière visite.

MONTER RAPIDEMENT L'ÉLOQUENCE

Il existe un bug dans le jeu qui permet de monter très rapidement votre talent d'Éloquence ; pour en profiter, rendez-vous à Faillaise, à l'Hydromellerie Roncenoir. Parlez à Ungrien, l'homme au comptoir. Sélectionnez "Parlez-moi de Maven Roncenoir". Vous aurez alors deux choix de discours qui augmenteront votre Éloquence, que vous pourrez utiliser à l'infini. Attention à ne pas en abuser pour ne pas gâcher le plaisir de jeu !

MONTER RAPIDEMENT L'ILLUSION

Si vous désirez devenir rapidement un maître d'Illusion, utilisez la désormais célèbre astuce basée sur le lancer du sort Silence. Obtenez ce sort chez n'importe quel mage marchand si vous ne l'avez pas, et placez-vous devant un lit. Lancez ensuite le sort Silence autant de fois que vous le pouvez jusqu'à ce que votre jauge de magie se vide, et dormez dans le lit en face de vous, ce qui rechargera rapidement votre jauge. Puis, recommencez la manipulation. Si vous enchaînez rapidement, vous pourrez augmenter votre talent d'Illusion d'un niveau toutes les 15 secondes à bas niveau, jusqu'à toutes les minutes si vous êtes plus avancé.

MONTER RAPIDEMENT LA FURTIVITÉ

La furtivité est un talent assez longuet à augmenter, mais vous pourrez tout de même obtenir le 100ème niveau de celui-ci en une quarantaine de minutes avec l'astuce suivante : recrutez l'un des compagnons immortels du jeu, comme Cicéron de la Confrérie Noire. Équipez-vous d'une arme assez puissante pour être sûr de one-shot votre compagnon furtivement. Accroupissez-vous derrière-lui pour qu'il ne vous ne voie pas, et assénez-lui un puissant coup dans le dos pour qu'il s'évanouisse. Il se relèvera quelques secondes plus tard si vous n'êtes pas en présence d'ennemis, ce qui vous permettra de répéter l'opération. Généralement, votre Furtivité augmentera tous les trois-quatre coups. Attention, il est important de ne pas utiliser d'arme faible : en effet, si vous attaquez votre compagnon plusieurs fois avant son évanouissement, il se retournera contre vous !

FLÈCHES GRATUITES ET ABONDANTES

Bien souvent dans le jeu, vous aurez l'occasion de rencontrer des PNJ tirant à l'arc sur des cibles en continu. Leurs flèches rebondissent bien souvent près des cibles ; ne vous gênez donc pas pour les ramasser ! Avec un peu de patience, vous vous retrouverez rapidement avec des centaines de flèches pour pas un sou ! Notez que les PNJ ne tireront pas si vous êtes placé juste devant eux ou près de la cible ; pensez donc à vous éloigner un peu.

ARMURE PLUS RÉSISTANTE ET ENCHANTEMENTS PLUS PUISSANTS

Commençons par améliorer notre armure Légendaire au maximum de notre capacité en suivant l'astuce : i|http://www.jeuxvideo.com/cheats/00028035/astuces-the-elder-scrolls-v-skyrim-xbox-360-00032333.htm|Booster les compétences de forge et d'enchantement.

Une fois notre armure Légendaire, elle n'en est pas moins encore améliorable ! Allez dégoter 1 vêtement (ou armure), 1 paire de gants (ou gantelets), 1 amulette et 1 anneau => Tous les équipements doivent être sans enchantements !

Ensuite, allez dégoter chez un quelconque marchand une paire de gantelets, anneau ou autre avec l'enchantement : armes et armures peuvent êtres améliorées de 25% supplémentaires. On en trouve chez Belethor.

Augmentez votre enchantement grâce à l'astuce i|http://www.jeuxvideo.com/cheats/00028035/astuces-the-elder-scrolls-v-skyrim-xbox-360-00032333.htm|Booster les compétences de forge et d'enchantement. Allez à un autel et désenchantez les gants +25%. Vous aurez alors un sort allant de +10% à +25% à enchanter. Ramassez des Gemmes Spirituelles Magistrales ou Gemmes Spirituelles Noires remplies avec la meilleur arme : Celle d'un humain ou d'un gros boss. Puis enchantez le vêtement, la paire de gants, l'anneau et l'amulette avec l'enchantement précédemment cité. (Boire une potion d'enchanteur juste avant est porteur de fruits)

Vous aurez ensuite une caractéristique en équipant cet accoutrement : de +50% à +150% d'améliorations d'armes et d'armures selon votre niveau d'enchantement.

Améliorez votre arme/armure qui restera Légendaire mais sera encore plus performante !

Pour l'enchantement, vous pouvez user de la même astuce en changeant l'enchantement de votre tenue par celui-ci : les enchantements sont 20% plus puissants, par exemple.

AVANCER RAPIDEMENT EN SURCHARGE

Il est possible de se déplacer rapidement en surcharge de plusieurs manières :

Utiliser votre monture

Montez à cheval afin de vous déplacer plus rapidement.

Charger

Dégainez votre arme (massue, hache, épée etc...) et chargez pour que votre personnage s'élance rapidement en avant. Répétez cette action à plusieurs reprises pour pouvoir atteindre le lieu souhaité.

Utiliser le pouvoir "Forme Bestiale"

Transformez-vous en loup-garou afin de pouvoir vous déplacer normalement jusqu'à ce que l'effet se dissipe.

Utiliser le cri "Impulsion"

Même en surcharge, ce cri permet de parcourir une grande distance en un rien de temps.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Construire son personnage

Tout comme ses prédécesseurs, The Elder Scrolls V : Skyrim est un jeu à monde ouvert où vous incarnez le personnage de votre choix. Par définition, il existe donc une multitude de façons de venir à bout des centaines de donjons et quêtes qui vous attendent : des archétypes du mage et du guerrier au voleur assassin en passant par le rôdeur, chaque type de personnage trouvera des solutions différentes à chaque situation. Mais contrairement aux opus précédents, c'est au cours de votre partie que se forgeront vos spécialités : plus vous utiliserez l'une des 18 Compétences, plus celle-ci prendra de l'importance dans votre montée de niveau.

Exemple : monter sa Compétence d'Illusion du niveau 50 à 51 rapprochera plus votre personnage du niveau suivant que si elle montait du niveau 25 à 26.

Dans Skyrim, un nouveau système fait également son apparition, celui des Atouts. Chaque fois que votre personnage montera d'un niveau, vous obtiendrez en effet un point d'Atout à dépenser quand vous le souhaiterez dans l'un des arbres de compétences et débloquerez ainsi des facultés uniques qui caractériseront votre héros. Avoir une idée claire du personnage désiré dès les premiers niveaux est donc recommandé, car un point d'Atout mal placé en début de partie ne peut pas être récupéré. A chaque passage de niveau, vous devrez également augmenter au choix la Santé, la Magie ou la Vigueur de votre héros par tranche de dix points: bien équilibrer l'augmentation de ces différents attributs en fonction de votre style de jeu sera donc essentiel.

Pour vous aider dans la construction de votre personnage, voici un panel d'archétypes que vous pouvez décider de suivre à la lettre, de modifier à votre guise en fonction de vos besoins, ou bien encore de totalement ignorer pour vous constituer un héros totalement original.

Le guerrier

Attributs : 3 augmentations de Santé pour 2 de Vigueur
Compétences : Armes à une main, Parade, Armure légère, Archerie
Atouts :
-Homme d'armes
-Position de combat
-Défense impénétrable
-Protection élémentale
-Défense de plume

Le guerrier utilise son épée, sa hache ou sa masse pour éliminer ses adversaires au corps-à-corps en faisant bon usage des attaques chargées pour les faire tituber au bon moment. Son bouclier lui est d'une utilité cruciale pour venir à bout des ennemis faisant appel à la magie : avec l'Atout Protection élémentale, il lui est en effet possible de s'approcher de ce type d'adversaire en réduisant considérablement les dégâts encourus. Au corps-à-corps, son bouclier peut aussi déstabiliser l'adversaire et prévenir les dommages physiques. C'est d'ailleurs pour cela que l'armure légère est préférée à l'armure lourde : occupant moins de place dans votre inventaire et entravant moins vos mouvements, elle est plus adaptée à un guerrier polyvalent qui dispose d'un bouclier comme premier rempart. L'usage d'un arc est également tout à fait pertinent lorsque l'occasion se présente et quand des ennemis lointains sont trop résistants ou trop nombreux.

Le berserker

Attributs : 1 augmentation de Santé pour 1 de Vigueur
Compétences : Armes à deux mains, Armure lourde, Forgeage, Enchantement
Atouts :
-Barbare
-Position du champion
-Poids lourd
-Inébranlable
-Forgeage des armures lourdes

Contrairement au guerrier, le berserker n'utilise pas de bouclier et dédie tout à l'offensive. Armé de son espadon, de sa hache de guerre ou de son marteau, il charge l'ennemi quel qu'il soit et déséquilibre les adversaires les plus résistants à l'aide d'attaques puissantes. Son armure lourde et ses talents de forgeron lui permettent d'encaisser les coups comme personne et l'Atout Inébranlable lui assure de toujours avoir le dessus durant un affrontement au corps-à-corps.
Attention toutefois, car ce type de personnage est très sensible aux attaques magiques et aura éventuellement besoin de pièces d'armures enchantées ou des bénédictions appropriées pour mieux y résister.

Le mage

Attributs : 4 augmentations de Magie pour 1 de Santé
Compétences : Destruction, Guérison, Illusion, Altération
Atouts :
-Destruction de novice/apprenti/spécialiste
-Impact
-Guérison de novice/apprenti/spécialiste
-Régénération
-Armure/Résistance magique

Le mage, ce n'est pas une surprise, s'occupe de ses ennemis en jonglant entre différentes écoles de magie. La destruction bien sûr, pour occasionner des dégâts de diverses magnitudes à ses ennemis, la guérison, pour régénérer sa santé fragile et combattre les mort-vivants, l'illusion, pour faire face à un ou plusieurs ennemis trop puissants en les amadouant, et enfin l'altération, qui lui permettra de mieux résister aux attaques magiques comme physiques.
On constate rapidement que pour chaque situation le mage dispose d'une réponse appropriée, mais attention, car celui-ci aura besoin d'une grande quantité d'Atouts pour assumer cette versatilité. En début de partie, il faudra donc savoir fuir lorsque cela s'avérera nécessaire.

Le nécromancien

Attributs : 3 augmentations de Magie pour 1 de Santé
Compétences : Conjuration, Illusion, Altération, Guérison
Atouts :
-Conjuration de novice/apprenti/spécialiste
-Liaison mystique
-Illusion de novice/apprenti/spécialiste
-Prestidigitateur
-Armure/Résistance magique

Contrairement au mage, le nécromancien n'aime pas se salir les mains et préfère déléguer les basses besognes à ses créatures invoquées ou réanimées. La conjuration est donc une compétence essentielle pour lui, d'autant qu'elle lui permet d'invoquer des armes liées qui, en tandem avec une armure magique, peuvent le transformer en véritable guerrier magique si le besoin s'en fait sentir. Si malgré tout la situation s'envenime trop, les sorts de l'école d'illusion peuvent aider le nécromancien à battre en retraite pour mieux revenir à la charge par la suite.

Le rôdeur

Attributs : 2 augmentations de Santé et de Magie pour 1 de Vigueur

Compétences : Archerie, Armes à une main, Illusion, Guérison
Atouts :
-Découvert
-Oeil de lynx
-Prestidigitateur
-Homme d'arme
-Régénération

Le rôdeur est un combattant hybride alliant la maîtrise de l'arc et de l'épée à celle de la magie de guérison et d'illusion. Ensembles, ces compétences lui octroient une grande polyvalence : il peut tout aussi bien engager les ennemis les plus faibles au corps-à-corps que rester à distance pour affaiblir un dur à cuir ou encore utiliser la magie pour semer la zizanie dans un groupe d'ennemis, tout cela en se soignant à moindre frais en usant de ses talents dans l'école de guérison. Toutefois la versatilité a un prix, et un rôdeur ne pourra réellement exceller dans aucune des disciplines qu'il utilise, sauf à très haut niveau. A noter que pour des raisons de mobilité, le port de l'armure légère est recommandé en jouant un archétype semblable.

L'assassin

Attributs : 3 augmentations de Santé pour 1 de Vigueur
Compétences : Furtivité, Armes à une main, Alchimie, Archerie
Atouts :
-Furtivité
-Coup dans le dos
-Oeil de lynx
-Découvert
-Homme d'arme

Par définition, l'assassin évite tout affrontement direct avec ses ennemis en usant de furtivité. Durant l'exploration d'un donjon, il prend toujours soin d'emprunter des chemins détournés pour pouvoir prendre ses adversaires à revers et leur asséner une attaque discrète, à distance ou au corps-à-corps. Avec les Atouts augmentant les dégâts de ce type d'attaque, même les ennemis les plus résistants ne sont pas en mesure de tenir bien longtemps, l'assassin découvert n'ayant bien souvent plus qu'à donner le coup de grâce. Contre les groupes d'ennemis resserrés, l'usage de l'arc est préféré pour éviter de se faire prendre en tenaille, et la mise à profit des poisons concoctés grâce à la compétence d'alchimie aide également à saper les forces adverses en restant caché à distance.

Être bien accompagné

Dans Skyrim, vous vous trouverez souvent face à des situations devant lesquelles votre personnage sera impuissant, ou qui nécessiteraient que vous consommiez un trop grand nombre de vos ressources pour en triompher. C'est précisément dans ces cas de figure que le soutient d'un acolyte peut s'avérer salutaire : un personnage tourné vers la magie pourra par exemple se faire accompagné par un guerrier en armure lourde qui lui offrira la puissance brute nécessaire à l'extermination d'un groupe d'ennemis.

De plus, vous pourrez partager votre inventaire avec votre acolyte, ce qui implique deux choses. La première, c'est que vous pourrez transformer votre ami en mulet ambulant en lui faisant porter tout le bric-à-brac que vous désirez revendre. La deuxième, c'est que plus qu'un compagnon, votre acolyte peut devenir un véritable partenaire que vous pouvez équiper avec de meilleures armes et armures et ainsi le faire évoluer avec vous dans une moindre mesure. Pour ceux qui ne jurent pas que par l'aventure solitaire, le soutient d'un acolyte est donc un vrai plus. Un bémol toutefois pour les personnages tournés vers la furtivité, qui bien souvent pour ne pas se faire repérer à cause de leur aide de camp devront le laisser loin derrière eux.

Une dernière chose d'importance à savoir sur les acolytes est que leur niveau reste fixe à partir du moment où vous les rencontrez. Ainsi, si vous rencontrez Aela la Chasseuse au niveau 5, elle restera à ce niveau pour le restant de votre aventure.
Par la force des choses, il sera donc indispensable pour qui veut bien s'entourer de changer régulièrement de partenaire à mesure que le niveau du personnage joué augmentera.

Quête principale

Libération

Vos aventures dans la contrée de Bordeciel débutent bien mal. Fait prisonnier et condamné à mort par les soldats impériaux, vous vous éveillez aux côtés de trois autres infortunés. Une fois descendu du chariot, l'interface de création de personnage apparaît. Façonnez votre héros comme bon vous semble, car le seul trait déterminant est la race. De celle-ci dépendent en effet certains pouvoirs caractéristiques, comme la résistance naturelle des Bréton à la magie ou bien les prédispositions des orques pour le combat. Votre avatar créé, votre fin semble on ne peut plus proche lorsqu'un dragon fond tout à coup jusqu'à vous et sème le chaos à Helgen.

A ce stade, vos mains sont toujours liées : inutile donc d'espérer accomplir quoi que ce soit d'héroïque. Saisissez votre chance et suivez Ralof jusque dans la tour. Montez les escaliers, puis sautez par l'ouverture béante laissée par le dragon. Vous retrouvez Hadvar, un garde impérial, qui vous guide jusqu'au donjon. Devant le bâtiment, Ralof et Hadvar ont un face à face, et il vous faut décider avec qui continuer votre échappée. Pas d'inquiétude néanmoins, votre choix n'aura aucune incidence réelle sur la suite de l'aventure. Choisissez donc entre votre ex-camarade de charrette et l'homme qui tenait votre vie entre ses mains et entrez.

Une fois en sécurité, et ce quelle que soit la voie choisie, fouillez le contenant désigné par votre allié après qu'il vous ait délié les mains pour y trouver vos premières armes et armures. Aux côtés de Ralof, attendez que des Impériaux ouvrent la herse pour les éliminer à coup de hache ou en déchaînant votre sort de Flammes, prélevez tout ce que vous pouvez sur les cadavres et ouvrez la porte à l'opposé de la pièce grâce à la clé trouvée sur l'un des corps. Si vous êtes au côté d'Hadvar, contentez-vous d'avancer et éliminez les deux Sombrages avant d'emprunter la même voie. Les escaliers descendus, passez la porte à gauche pour être confronté à deux nouveaux ennemis. Disposez d'eux de la manière de votre choix et fouillez la pièce pour trouver diverses potions bien utiles avant de continuer.

Suivre votre allié vous mène jusqu'à la salle de torture. Eliminez les ennemis présents, ramassez Le Livre de l'Enfant dragon ainsi que les crochets dans la sacoche puis essayez-vous au crochetage sur l'une des cages pour trouver votre premier équipement magique sur le cadavre : une robe et une capuche de novice. Ramassez le livre de sort Etincelles par terre et lisez-le pour apprendre le sort correspondant, particulièrement efficace contre les mages adverses. Continuez ensuite votre route jusqu'à une zone peuplée d'ennemis armés d'arc : pour en venir à bout, ripostez par une attaque magique à distance (qui pourra enflammer l'huile répandue sur le sol si vous utilisez Flammes) ou courrez vers eux pour les rouer de coups d'épée. Récupérez un arc et des flèches sur les cadavres si le coeur vous en dit et suivez votre allié de plus belle.

Activez le levier ou laissez votre compagnon s'en charger, remontez le ruisseau sur la gauche pour trouver une bourse remplie d'or, puis redescendez et suivez le cours d'eau jusqu'à un second squelette à côté duquel une autre bourse vous attend. Dans la grotte en contrebas vous attendent six givrépeires. Ces ennemis peuvent vous attaquer à distance et vous empoisonner, soyez donc prompt à les éliminer, fouillez leurs cocons pour récolter des ingrédients et continuez. Plus loin, votre allié s'accroupit pour vous prévenir de la présence d'un ours. Il vous présente également le choix qui s'offre à vous et qui sera à refaire chaque fois que vous vous retrouverez dans une situation similaire une fois votre liberté regagnée : éviter l'ennemi en restant caché ou l'abattre ? Le choix vous revient, mais quoi que vous décidiez, continuez ensuite à progresser pour finalement sortir de ce niveau tutoriel et recouvrer votre liberté.

Avant la tempête

A partir de maintenant, votre liberté est totale, et vous pouvez donc choisir d'aller où bon vous semble avant de poursuivre une quelconque quête. Si vous désirez malgré tout rester dans les rails, suivez Hadvar ou Ralof le long du chemin qui descend de la colline : vous pouvez en profiter pour en apprendre plus sur la guerre qui ronge Bordeciel d'un point de vu comme de l'autre. Sur le chemin, vous croiserez sur votre gauche les Pierres gardiennes. Ces pierres vous octroieront des bonus de progression aux compétences de magie, de combat ou de furtivité selon celle que vous choisirez d'activer. Choisissez en fonction de l'orientation de votre personnage, puis continuez votre descente jusqu'au village de Rivebois.
Si vous désirez vous faire la main sur quelques bandits, la mine de Rougebraise au sud du village est un très bon point de départ. Quant aux alchimistes en herbe, le plus important pour eux sera dès maintenant de prendre l'habitude de ramasser tous les végétaux qui croiseront leur route afin de pouvoir concocter un maximum de mixtures.

Arrivé à Rivebois, suivez toujours votre compagnon du moment pour qu'il vous mène à sa famille. Hadvar rejoindra ainsi son oncle Alvor le forgeron et sa femme Sigrid, tandis que Ralof ira trouver sa soeur Gerdur et son mari Hod. Suivez les dialogues qui s'en suivent, puis profitez sans modération de leur hospitalité en prenant tous les objets qui peuvent vous intéresser dans leur inventaire. On vous demande alors d'aller trouver le Jarl de Blancherive pour le prévenir de la menace que représente le dragon qui vous a pour ainsi dire sauvé la vie. Quel qu'ai été votre allié jusqu'ici, si vous vous destinez à devenir un maître forgeron, allez voir Alvor avant de partir pour Blancherive. Parlez-lui de la forge pour que celui-ci vous confie plusieurs travaux successifs et vous initie aux arts du forgeage, vendez-lui l'équipement dont vous n'avez plus besoin, puis achetez si nécessaire une pièce d'armure ou une arme qui vous ferait défaut.

Faites ensuite route vers le nord, que ce soit en coupant à travers champ ou en suivant les routes, et affrontez les loups qui sans nul doute vous assailliront. En chemin, vous croiserez un contingent de soldats impériaux escortant un prisonnier sombrage. Même si vous n'avez pas entamé les quêtes liées à la guerre civile, rien ne vous empêche de prendre parti dès maintenant : vous pouvez en effet défaire les liens du prisonnier en lui donnant de l'équipement et affronter les Impériaux, qui vous attaqueront immédiatement si vous faites cela. Plus loin sur la route, vous croiserez l'Hydromellerie d'Hydrhonning, et entendrez alors des bruits de combat. Plusieurs guerriers sont en effet aux prises avec un géant près de la ferme de Pelagia. Aidez-les si le coeur vous en dit, et parlez-leur pour avoir votre premier contact avec la faction des Compagnons, fiers combattants de Bordeciel.

Une fois arrivé devant les portes de Blancherive, un garde vous interpelle. Plusieurs options de dialogue s'offrent à vous pour forcer le passage, la plus efficace étant Persuader. Vous pouvez alors pénétrer dans la ville et en découvrir toute l'activité. Libre à vous de faire une pause et de parler aux différentes personnes présentes, ce qui pourra vous valoir de nouvelles quêtes ou encore une rixe menant à une franche amitié. Décidé que vous êtes à continuer votre mission, dirigez-vous vers les hauteurs de la cité jusqu'à atteindre Fort-Dragon. Vous y trouverez le Jarl Balgruuf, au fond de la grand-salle. Dépeignez les événements d'Helgen de la façon qui vous plaira pour recevoir en cadeau une armure lourde ou légère, selon l'état actuel de vos compétences. Une nouvelle quête commence dans la foulée.

Tertre des chutes tourmentées

Le Jarl vous escorte jusqu'au mage de la cour, Farengar feu-Secret, qui a une quête à vous confier. Pour la mener à bien, vous allez devoir vous rendre au Tertre des chutes tourmentées à la recherche d'une ancienne Pierre de dragon qui, selon le mage, pourrait aider à éclaircir le mystère entourant le retour des dragons. Avant de partir en direction du Tertre et si votre personnage a un penchant pour la magie, consultez les marchandises de Farengar. A défaut de pouvoir vous offrir ce qui vous fait envi, vous pourrez repérer vos futures acquisitions potentielles. Sortez ensuite de Fort-Dragon et, au choix, utilisez le voyage rapide jusqu'à Rivebois ou entreprenez la route à pied.

Rendez-vous chez Lucan, le marchand du village, pour assister à un dialogue et initier une nouvelle quête : La griffe d'or. Vous pourrez en compléter les objectifs lors de votre escapade au Tertre. Pour vous y rendre, ressortez de Rivebois comme si vous retourniez vers Blancherive mais empruntez la voie de gauche et suivez-la jusqu'à arriver aux abords d'une tour. Celle-ci est peuplée par une poignée de bandits dont vous pouvez aisément disposer pour mettre la main sur quelques menues richesses. La tour nettoyée, empruntez le chemin qui part entre les collines (à droite de la tour quand vous êtes arrivé) pour arriver au Tertre des chutes tourmentées.

De nouveaux bandits vous attendent devant l'imposante structure, dont des archers : procédez donc avec prudence pour les éliminer si votre personnage est du genre fragile, puis entrez dans le tertre. A l'intérieur, disposez des deux bandits qui discutent un peu plus loin et fouillez le coffre près du feu avant de vous enfoncer dans la structure. Fouillez consciencieusement les urnes pour glaner quelques pièces d'or et affrontez un nouvel ennemi pour arriver dans un vestibule. Une herse bloque le passage. Alignez les symboles suivants sur les piliers pivotants à gauche pour pouvoir activer le levier et dégager la voie : serpent, serpent, baleine.

Un peu plus loin, descendez l'escalier en spiral en éliminant les ragnards qui vous assaillent et frayez-vous un chemin entre les toiles d'araignées. Vous tombez alors nez à nez avec une givrépeire géante. Celle-ci est blessée est ne présente donc pas une vraie menace, contrairement à ses homologues que vous rencontrerez plus tard dans l'aventure. Après l'avoir éliminé, allez donc parler à Arvel, emprisonné dans une toile, et libérez-le à coup d'épée ou à l'aide d'un sort offensif. Celui-ci s'enfuit sans demander son reste : vous pouvez soit le rattraper pour l'occire sans délais soit le laisser filer. En effet, des mort-vivants Draugr reprennent vie un peu plus loin et stoppent net la fuite d'Arvel, le tuant pour vous si besoin. Eliminez les mort-vivants restants après la mort de l'elfe noir et fouillez-le pour trouver la griffe d'or et le journal d'Arvel. Attention à la dalle au sol qui activera une herse hérissée de piquants, mais qui pourra être utilisée

pour venir à bouts des ennemis.

Poursuivez ensuite votre exploration de la crypte en fouillant tout ce qui peut l'être et sprintez pour éviter les lames sur balancier. Plus loin, utilisez à bon escient les lampes au plafond et les flaques d'huiles pour propager un feu qui nettoiera la zone et achevez les survivants. Dans la salle suivante, un Draugr sort de son sarcophage : éliminez-le promptement puis activez la chaîne sur la droite pour soulever la herse et continuer votre route. Au bout du couloir suivant, récoltez le contenu du coffre et éliminez l'ennemi en contrebas. Attention, car si votre niveau est suffisamment élevé l'ennemi en question sera un Troll des glaces. Dans ce cas, privilégiez les attaques à base de feu et soyez très prudent en l'engageant au corps-à-corps.

Rendez-vous jusqu'en bas de l'atrium naturel pour trouver un coffre à dépouiller de son contenu, remontez pour continuer votre exploration et sprintez à nouveau pour passer les lames sur balancier. Dans la pièce que vous venez d'atteindre, de nouveaux Draugr se réveillent, dont certains sont équipés d'un arc au fond de la salle. Procédez donc prudemment en utilisant à loisir les lampes à huiles au plafond pour éliminer vos adversaires et franchissez le petit pont en hauteur. Vous atteignez alors la Chambre des histoires. Au bout, la porte est verrouillée par un mécanisme circulaire : jetez donc un oeil à la griffe d'or ramassée plus tôt sur Arvel pour apercevoir des motifs au creux de la patte. Reproduisez le même alignement sur la porte en activant chacun des trois anneaux deux fois, et avancez jusqu'à l'imposant Mur de mots.

Vous apprenez alors votre premier Mot de puissance : Déferlement. Vous ne pouvez pas encore l'utiliser : venez donc à bout du Seigneur Draugr qui s'éveille à l'aide de vos techniques habituelles, puis fouillez son corps ainsi que le coffre non loin pour obtenir quelques richesses et la fameuse Pierre de dragon. Ne vous reste plus qu'à quitter le Tertre en empruntant l'escalier sur la gauche et en activant la poignée sur la droite dans le couloir suivant. Vous revoilà en Bordeciel : utilisez le voyage rapide ou rendez-vous à pied jusqu'à Fort-Dragon pour remettre le fruit de vos recherches à Farengar et ainsi conclure la quête. N'oubliez également pas de rapporter sa Griffe d'or à Lucan à Rivebois pour obtenir une récompense.

Note : aucun dragon n'apparaîtra dans le monde de Skyrim avant que vous ne remettiez la Pierre à Farengar. Si vous désirez parcourir la contrée de Bordeciel sans être confronté aux grands reptiles volants, laissez donc cette quête en suspend.

L'élévation du dragon

Après avoir rapporté la pierre à Farengar, Irileth surgit pour vous prévenir de l'apparition d'un dragon aux alentours de Blancherive. Suivez-là jusqu'au Jarl à l'étage, puis mettez-vous en route vers la tour de guet mentionnée lors du dialogue. Pour ce faire, vous pouvez soit suivre Irileth et assister au rassemblement de troupes ou vous diriger directement vers la tour. Une fois sur place, attendez d'être rejoint par Irileth et ses hommes, puis allez inspecter les alentours de la tour, qui a bel et bien été attaquée. Entre les montagnes au loin surgit alors le dragon responsable de tout ces dégâts.

Venir à bout des grands reptiles pourra s'avérer plus ou moins compliqué dépendant des armes que vous avez choisi. Ainsi, un archer pourra aisément transpercer les dragons à l'aide de ses flèches, et le mage pourra leur destiner ses meilleurs boules de feu ou pics de glace. Les classes de personnage ne jurant que par le corps-à-corps, elles, devront guetter la moindre opportunité d'asséner des coups aux dragons lorsque ceux-ci atterriront, ou bénéficier du support d'un acolyte combattant à distance. Une fois les deux tiers de leur santé épuisée environ, vos adversaires ancestraux viendront s'écraser au sol de manière permanente et seront donc vulnérables à tout type d'attaque. Qu'ils soient dans les airs ou sur terre, il reste important pour n'importe quel personnage de trouver un couvert pour se protéger du souffle des dragons et, au corps-à-corps, il est préférable d'attaquer par le flanc pour éviter la plupart des morsures et autres coups de griffe. En l'occurrence, pour votre premier combat, vous êtes plutôt bien entouré et ne devrez donc pas éprouver trop de difficulté à abattre votre premier dragon.

Vous assistez alors à un phénomène qui vous est encore inédit : l'absorption de l'âme d'un dragon. Les gardes autours de vous sont stupéfaits et vous incitent à utiliser le pouvoir de la Voix. Exécutez-vous pour lancer votre premier Cri, Déferlement, et prendre conscience de votre statut d'Enfant de dragon. Ne vous reste plus qu'à retourner à Blancherive pour faire votre rapport à Balgruuf afin de finir la quête. Que vous vous y rendiez à pied ou par voyage rapide, vous entendrez un cri dans le lointain une fois aux alentours de la ville. Balgruuf vous apprend alors que ce sont les Grises-barbes qui vous ont invoqué.

En continuant votre conversation avec le Jarl, vous vous voyez octroyé le statut de Thane, la permission d'acheter une maison en ville et Lydia vous est assignée en tant que huscarl. Vous recevez également la hache de Blancherive, une arme enchantée dont le matériau diffère en fonction de votre niveau. Votre prochaine destination : le Haut Hrothgar, au sommet de la Gorge du monde. Pour y parvenir, vous devrez dans un premier temps vous rendre à Fort-Ivar, qui apparaît sur votre carte à l'est de l'imposante montagne. Un long voyage vous attend donc, et c'est l'occasion de faire quelques détours et de compléter quelques quêtes annexes en chemin afin d'explorer un peu plus les terres de Bordeciel et vous entraîner.

Quête annexe : Un moment de besoin

Rendez-vous dans un premier temps aux écuries de Blancherive, puis entrez dans la ville par la porte principale. Vous assistez alors à un dialogue houleux entre des Alik'r et des gardes. Parlez à l'un des deux hommes originaires de Lenclume pour prendre connaissance du problème et commencer la quête. Ces messieurs sont en réalité à la recherche d'une femme Rougegarde et vous demande de les avertir si vous détenez la moindre information sur elle. Rendez-vous à la Jument pavoisée, l'établissement de Blancherive, pour trouver ladite femme qui se nomme Saadia. Etablissez le dialogue pour que celle-ci vous demande une entrevue en privée, et promettez-lui votre aide dans cette affaire.

En dépit de votre promesse, vous pourrez décider de livrer la Rougegarde aux guerriers Alik'r. Coopérez pour le moment avec elle pour apprendre qu'un prisonnier maintenu captif ici, à Blancherive, peut vous renseigner sur la localisation du repère des prétendus assassins. Rendez-vous au donjon de Fort-Dragon et accédez aux cellules : le prisonnier vous donnera alors l'information recherchée en échange de sa libération. Payez les 100 pièces d'or à un garde et retournez parler au prisonnier pour apprendre l'emplacement de la Tanière de l'escroc, située à flanc de colline à l'ouest de Blancherive.

Rendez-vous sur place et éliminez les bandits qui vous barreront la route à l'aide de vos armes ou sorts favoris. Empruntez les différents tunnels du repaire pour finalement rejoindre Kematu et ses hommes. C'est à ce moment que le choix de la marche à suivre vous revient : vous pouvez attaquer les guerriers Alik'r sur le champ pour débarrasser Saadia de ses poursuivants, leur parler puis seulement les éliminer, ou bien prendre pour argent comptant ce qu'ils ont à vous dire.

Dans ce dernier cas, retournez voir Saadia à Blancherive et mentez-lui pour l'emmener jusqu'aux écuries sous un faux prétexte. Kematu immobilisera alors la Rougegarde et vous pourrez lui réclamer une récompense de 500 pièces d'or. Si vous êtes décidé à aider Saadia et que vous avez éliminé les Alik'r, retournez simplement lui parler pour toucher votre récompense, identique à la précédente. Une dernière méthode plus alambiquée pour conclure cette quête consiste à tuer Kematu aux écurie avant qu'il ne puisse immobiliser Saadia.
L'opération requiert un certain timing, mais vous vaudra une ligne de dialogue inédite ainsi que la récompense usuelle de 500 pièces d'or.

Quête annexe : Porté disparu

En écumant le centre ville de Blancherive, vous assisterez bien vite à une altercation orale entre les membres de deux familles : les Grisetoison et les Guerrier-Né. Parlez à Fralia Grisetoison et retrouvez-la chez elle. Après un accueil plutôt chaleureux, parlez à Avulstein pour en apprendre plus sur la situation : son frère aurait disparu et son lieu de détention gardé secret par les Guerrier-Né.

Rendez-vous donc à la maison du clan Guerrier-Né en crochetant la porte sans que personne ne vous voit puis dans la chambre au nord-ouest, toujours en crochetant la serrure. Si vous le souhaitez, vous pouvez également subtiliser la clé de la chambre à Idolaf pour pouvoir entrer, ou encore lui faire avouer ce qu'il sait sur cette histoire si votre éloquence est suffisamment élevée. Enfin, un dernier moyen d'obtenir la preuve que vous cherchez est de voler un message porté par Olfina et Jon. Ledit message vous informe que les deux tourtereaux se voient en secret : une fois l'un des deux en votre possession, parlez à Jon pour que celui-ci accepte d'aller chercher la preuve pour vous. Retrouvez-le à la statue de Talos pour recevoir la missive impériale.

La preuve en votre possession, retournez voir Adulstein, qui propose de vous accompagner jusqu'au Donjon de Nordguet, repaire de Justiciars Thalmor et où est prétendument emprisonné son frère. Acceptez ou non selon vos envies et rendez-vous sur place. Deux options se présentent alors : vous pouvez éliminer tous les ennemis vous barrant

la route pour retrouver Thorald ou bien passer dans le dos des gardes en faisant preuve de furtivité. Cette deuxième option pourra toutefois vous mettre dans l'embarras pour l'exfiltration, durant laquelle vous serez certainement contraint de combattre.

Quoi que vous choisissiez de faire, entrez dans le fort par l'entrée sud, descendez les escaliers en vous occupant ou non des ennemis et traversez la salle. Continuez vers les escaliers au nord, puis vers l'ouest où vous devrez combattre ou éviter six Thalmor de plus. Continuez à avancer pour finalement trouver les cellules, où Thorald est détenu. Abattez l'interrogateur pour prendre sa clé et libérez le Grisetoison. Pour repartir, vous avez encore une fois le choix : continuer vers le nord vous confrontera à trois nouveaux ennemis mais la sortie est toute proche, tandis que rebrousser chemin sera plus ou moins simple selon que vous ayez éliminé les gardes ou non.

De retour à l'extérieur, participez ou assistez au dialogue selon que vous soyez accompagné par Adulstein ou non. Thorald vous énonce alors une phrase à répéter à Fralia avant de partir, vous assurant qu'elle comprendra son sens. Retournez donc à Blancherive et retrouvez la Grisetoison à son étal ou dans la maison familiale pour lui passer le message. Vous obtenez en récompense une arme en acier enchantée forgée par Eorlund.

L'art de la Voix

Pour atteindre le Haut Hrothgar, vous allez devoir dans un premier temps vous rendre à Fort-Ivar, petit village sur le flanc est de la Gorge du monde. La bourgade étant indiquée sur votre carte, libre à vous d'emprunter l'itinéraire qui vous plaira en explorant autant de points d'intérêts que vous l'entendez. Une fois sur place, franchissez le pont à l'ouest du village et entamez votre ascension, durant laquelle vous croiserez probablement d'autres pèlerins vous mettant en garde contre la dangerosité des sept mille marches. Suivez toujours le chemin, affrontez les quelques loups ou spectres des glaces qui vous assaillent, jusqu'à arriver à un corridor de granit. Là, un troll de glace vous attend : vous pouvez choisir de l'ignorer et de sprinter droit devant pour lui échapper ou bien le combattre. Dans ce dernier cas, veillez à utiliser des attaques de feu si possible et gardez un oeil sur votre santé, qui fondra à vu d'oeil sous les coups du troll.

Continuez votre périlleuse route pour finalement arriver au monastère des Grises-barbes. Prenez les offrandes au centre si vous le souhaitez et entrez. Vous êtes alors accueilli par Arngeir, le chef des Grises-barbes, et celui-ci vous demande de lui montrer votre Voix. Utilisez donc votre Déferlement dans la pièce pour prouver votre statut, et poursuivez le dialogue avec Arngeir pour en apprendre plus sur les moines et sur les Cris. Le second Mot de puissance du Déferlement vous est ensuite offert par Einarth : placez-vous sur les runes draconiques au sol pour l'apprendre et assimilez le savoir dispensé par le Grisebarbe.

Il vous est alors demandé de prouver votre maîtrise du nouveau Mot de puissance que vous venez d'apprendre : utilisez votre Cri sur les spectres qui apparaissent trois fois de suite pour passer à la prochaine étape de votre apprentissage. Suivez les moines jusque dans la cour et apprenez un nouveau pouvoir : Impulsion. Celui-ci vous permet de vous déplacer très rapidement sur une courte distance. Prouvez une fois de plus votre maîtrise en passant le grillage avant qu'il ne se referme en utilisant ce Cri, et parlez à Arngeir pour être aiguillé vers votre nouvelle quête.

La corne de Jurgen Parlevent

Dialoguez à votre guise avec Arngeir pour en apprendre plus sur différents sujets, puis quittez le Haut Hrothgar par le moyen de votre choix. La corne que vous convoitez se trouve dans les ruines d'Ustengrav, au nord-est de Mortal : le moyen le plus simple pour vous y rendre est d'utiliser le voyage rapide jusqu'à Blancherive, puis d'emprunter une charrette jusqu'à Morthal. Parcourez le reste du chemin à pied en explorant à votre guise les points d'intérêt jusqu'à atteindre Ustengrav. Combattez les ennemis à l'extérieur et entrez dans les ruines.

Là, des nécromanciens finissent d'anéantir un groupe de bandits : profitez de la relative confusion pour éliminer lesdits nécromanciens et progressez vers le nord-est. Plus loin, des draugr viennent remplacer les magiciens. Disposez d'eux ou évitez leur compagnie en vous déplaçant furtivement et continuez à avancer dans la crypte. Dirigez-vous vers l'est et explorez la zone suivante et tirez la chaîne dans la petite chambre. Allez récupérer le butin dans la salle ainsi débloquée, poursuivez votre route jusqu'à une grande salle et éliminez les draugr qui reviennent d'outre-tombe. Montez à l'étage pour emprunter le pont qui vous surplombe et progressez dans le tunnel.

Arrivé dans ce qui fut autrefois une salle à manger, abattez les draugr qui vous barrent la route et continuez vers le sud. Dans la prochaine salle, activez les deux poignées dans la pièces pour lever les deux herses qui bloquent le passage

vers de nouveaux butins, puis dirigez-vous vers l'ouest pour finalement déboucher sur une large salle peuplée de squelettes, dont certains disposent d'arcs. Avancez donc prudemment, éliminez les ennemis qui vous barrent la route en faisant attention aux plaques de pression en haut des escaliers, puis rendez-vous au centre de la pièce, où vous attend un Mur de mots. Vous y apprenez le cri Corps éthéré.

Fouillez plus avant la large salle pour trouver de nouveaux trésors et dirigez-vous vers les trois pierre à l'est. Eliminez le squelette en hauteur sur la droite et placez-vous face aux trois herses, les trois pierres face à vous. Utilisez alors votre Thu'um Impulsion deux fois de suite pour activer les trois pierres et passer les trois herses. Plus loin, le sol est parsemé de dalles provoquant des jets de flamme si vous marchez dessus, et une Givrépeire géante vous attend au bout. Affrontez-la à l'endroit de son apparition, ou baladez-la sur les dalles en utilisant votre Impulsion pour qu'elle se carbonise d'elle-même. Ne vous reste plus qu'à progresser le long du chemin qui s'ouvre à vous pour parvenir à la corne de Jurgen.

Mais, à votre grand damne, vous ne trouvez à la place de la corne qu'une note de papier vous étant destinée. Celle-ci vous incite à vous rendre à l'auberge du Géant endormi à Rivebois et à demander la mansarde. Récoltez donc les trésors qui vous attendent un peu plus loin, activez le levier pour faire apparaître un raccourci et sortez des ruines d'Ustengrav. Rendez-vous à Rivebois par le moyen de votre choix et allez parler à Delphine à l'auberge sus-mentionnée. Attendez-la dans la chambre qu'elle vous propose pour finalement récupérer la corne de Jurgen Parlevent.

Vous aurez alors deux quêtes actives dans votre journal : il est toutefois préférable d'en finir avec celle que vous aviez d'abord entamé. Retournez donc au Haut Hrothgar pour remettre la corne à Arngeir. Vous bénéficiez dans la foulée de l'enseignement du troisième Mot de puissance composant votre cri Déferlement, et serez contraint d'endurer la force de la voix de tous les Grisesbarbes réunis. Une fois cela fait, vous aurez accès à de nouvelles quêtes auprès des moines, mais pour l'heure, allez retourner la corne de Jurgen là où elle était supposée se trouver à l'origine dans les ruines d'Ustengrav pour recevoir une âme de dragon en récompense.

Une lame dans l'ombre

Vos affaires avec les Grisesbarbes conclues pour le moment, allez retrouver Delphine au Géant endormi à Rivebois et parlez-lui à nouveau. Suivez-la dans une zone secrète de l'auberge et entamez un nouveau dialogue pour en apprendre plus sur cette sombre affaire. Plutôt réticente pour l'instant à tout vous révéler, Delphine, qui était en fait la source sûre dont parlait Farengar à Blancherive, vous informe qu'un autre dragon est susceptible d'être réanimé dans l'Estemarche. L'emplacement du tertre aux dragon est ajouté à votre carte : libre à vous dès lors de vous rendre sur place par les moyens de votre choix. Si vous décidez de vous y rendre à pied de bout en bout, n'hésitez pas à faire de multiples détours pour faire apparaître un maximum de repères sur la carte : de cette manière, vous simplifierez vos prochaines séances d'exploration.

Arrivé sur place, au Bosquet de Kyne, attendez ou retrouvez Delphine pour qu'une villageoise, Iddra, vous rejoigne en courant. Celle-si soutient qu'un dragon vient d'attaquer au sommet de la colline. Suivez Delphine jusque là et soyez témoin de la résurrection d'un dragon par la magie d'Alduin, la créature qui vous a pour ainsi dire sauvé la vie à Helgen. Si vous êtes anxieux à l'idée d'affronter un dragon, n'attendez pas que Sahloknir soit totalement ressuscité et attaquez-le dès que possible pour l'affaiblir. Delphine vous épaulera durant l'affrontement, d'abord en tirant des flèches puis en attaquant le dragon au corps-à-corps : vous viendrez donc bien vite à bout de Sahloknir pour peu que vous ayez été opportuniste, ou tout simplement en suivant les conseils précédemment énoncés lors de votre combat contre Mirmulnir.

L'âme du dragon absorbée, Delphine accepte de répondre à toutes vos questions. Vous pouvez alors apprendre, entre autres choses, qu'elle est en réalité l'un des derniers membres des Lames, et que son principal suspect quant à la réapparition des dragons est l'Aldmeri Dominion. Vous obtenez une clé pour pouvoir pénétrer dans la chambre secrète de l'auberge à Rivebois, et êtes invité à l'y rejoindre pour poursuivre votre quête.

Immunité diplomatique

Votre prochaine mission, si vous l'acceptez, sera d'infiltrer l'ambassade Thalmor pour y recueillir des informations sur une éventuelle conspiration. Posez autant de questions que vous le désirez à Delphine sur l'opération, puis rendez-vous à Solitude, la capitale, pour rencontrer votre contact Malborn. Celui-ci se trouve au Ragnard pervers. Remettez-lui absolument tout l'équipement dont vous pourriez avoir besoin durant votre mission et rejoignez Delphine à la ferme de Katla aux abords de la ville. Elle vous donne de quoi vous vêtir de façon appropriée pour que vous puissiez participer à

la fête ainsi que l'invitation dont vous aurez besoin. Empruntez finalement la calèche non loin pour vous rendre à la réception.

Une fois sur place, présentez votre invitation et entrez. Malborn se trouve au comptoir, mais vous allez avoir besoin d'une diversion pour pouvoir vous éclipser. Pour ce faire, plusieurs options s'offrent à vous. La première consiste à solliciter l'aide de l'homme éméché assis sur le banc. Pour qu'il vous offre son aide, demandez une boisson à Malborn et apportez-la lui. Razelan, c'est son nom, ira alors provoquer une scène au sein de la réception. La deuxième option consistera à mettre à profit votre amitié avec l'un des invités. L'identité de ce dernier pourra varier selon votre progression dans le jeu, mais le résultat final sera le même : une scène qui vous permettra de disparaître discrètement avec Malborn. Enfin, vous avez la possibilité de parler à Erikur, qui vous demandera d'aller prospecter les sentiments de la serveuse Brelas à son égard. Quel que soit votre choix dans les dialogues qui suivent, Erikur ira causer, vous l'avez deviné, une scène qui vous permettra de suivre Malborn sans éveiller le moindre soupçon.

Suivez l'elfe des bois jusque dans l'arrière salle et récupérez l'équipement que vous lui aviez confié dans le coffre. Vous avez alors le choix quant à la façon de progresser dans le reste du niveau : rester discret ou massacrer tous les Thalmors que vous croiserez sans considération. Si vous choisissez la première option, rendez-vous dans la pièce sur la droite pour récupérer une tenue Thalmor, qui pourra grandement faciliter votre traversée. L'efficacité du déguisement dépendra en revanche beaucoup de votre race : Khajiits et Argoniens seront très désavantagés tandis que les Hauts-Efles pourront presque se déplacer en toute impunité dans l'ambassade. Sinon, affrontez la demi-douzaine d'ennemis qui vous barrent la route et sortez par la porte au sud.

De nouveaux adversaires vous attendent à l'extérieur, dont des invocateurs et des soldats en armure. Soyez prudent en les combattant et séparez-les autant que possible pour éviter les feux croisés, ou évitez-les tout simplement en faisant preuve de discrétion jusqu'à atteindre la chambre d'Elenwen. Eliminez ou persuadez le mage Thalmor pour qu'il quitte son poste, puis explorez la bâtisse en évitant ou éliminant les gardes pour trouver des dossiers dans un coffre. Ceux-ci concernent Delphine et Ulfric Sombrage. Si vous vous intéressez de près ou de loin à la guerre civile qui ronge le pays, portez particulièrement attention au second dossier, les informations qu'il contient pouvant altérer vos futures prises de décision.

Après votre lecture, dirigez-vous vers l'ouest pour trouver Rulindil et tenter de lui subtiliser sa clé. Il est très probable que vous échouiez, si votre morale ne l'interdit pas, privilégiez donc l'assassinat ou le combat pour récupérer ladite clé ouvrant la voie vers la salle d'interrogatoire. Rendez-vous au sous-sol de la bâtisse, éliminez ou évitez les gardes qui patrouillent, puis récupérer un troisième dossier concernant un certain Esbern. Parlez au prisonnier torturé non loin pour apprendre qu'il a été interrogé sur la localisation de ce fameux Esbern. Lorsque vous décidez de le libérer, des soldats Thalmors apparaissent sur le balcon en hauteur, accompagné de Malborn en bien fâcheuse posture. Dépêchez-vous d'éliminer les gardes pour que Malborn ne se fasse pas tuer, récupérer une Clé de la trappe sur l'un des corps, puis continuez votre route avec votre petite troupe.

Dans la Grotte de Relent, un troll de glace vous attend. Evitez-le ou combattez-le selon vos préférences, mais veillez autant que possible à attire son attention pour que vos amis ne se fassent pas hacher menu. Une fois à l'extérieur de l'ambassade, allez retrouver Delphine au Géant endormi pour récupérer tout cotre équipement dans un coffre et faire votre rapport. Vos investigations continuent, et une nouvelle quête débute. Si Malborn à survécu à l'infiltration, vous pouvez dès à présent aller quérir une nouvelle quête auprès de lui.

Coincé dans la souricière

Interrogez Delphine à loisir sur l'histoire des Lames et leur condition actuelle, puis mettez-vous en route pour Faillaise, où vous attend un nouveau contact nommé Brynjolf. Le voyage à pied peut se révéler assez long : comme à l'accoutumée, profitez-en donc pour faire apparaître un maximum de points d'intérêt sur la carte, ou optez pour un voyage rapide en charrette. Aux portes de la ville, un garde tente de vous soutirer de l'argent. Faites preuve de persuasion pour passer sans payer, puis trouvez Brynjolf sur la place du marché de jour. Si d'aventure vous avez déjà intégré les rangs de la Guilde des voleurs, celui-ci vous communiquera d'emblée la localisation d'Esbern. Sinon, si votre éloquence n'est pas suffisante, vous allez devoir vous acquitter d'une tâche pour obtenir l'information.

Pendant que Brynjolf fait diversion, allez voler l'anneau d'argent sous l'étal de Madesi, puis positionnez-vous derrière les caisses où Brand-Shei, votre cible, est installé. Il est conseillé de sauvegarder avant de tenter de mettre l'anneau dans la poche de ce dernier, à plus forte raison si vos talents de pickpocket sont bas. Faites plusieurs tentatives si

nécessaire, puis retournez parler à Brynjolf pour finalement apprendre qu'Esbern se cache dans la souricière. Pour y accéder, passez la porte précédée d'une grille sur les quais de Faillaise. Vous croisez au bout du premier tunnel un duo de malfrats : persuadez-les de vous laisser tranquille ou abattez-les à votre convenance, puis continuez à avancer.

Prenez garde aux différents pièges disposés sur le sol et aux ennemis qui vous barreront la route et frayez-vous un chemin jusqu'à la Cruche percée, qui est aussi le repaire d'un bon nombre de voleurs de la Guilde éponyme. Interrogez Dirge ou Vekel en faisant preuve de persuasion pour en apprendre plus sur Esbern, qui se cache dans les Galeries de la souricière. Si vous aviez laissé Gissur en vie lors de votre infiltration à l'ambassade, celui-ci espionnera votre conversation et ira faire son rapport à ses supérieurs. Vous pouvez décider de le tuer sur place, ou attendre que ses renforts arrivent pour les voir se faire rabrouer par les voleurs. Enfin, vous pouvez également éliminez tous les Thalmors qui oseront mettre les pieds dans la Cruche percée si cela vous chante. Rendez-vous ensuite quoi qu'il en soit dans les galeries.

Ici, plusieurs soldats Thalmors vous attendent déjà.
Evitez-les si vous le souhaitez et si vous en avez la capacité, puis dirigez-vous vers le sud en direction des Voûtes de la souricière. Les fous furieux qui peuplent la zone peuvent se révéler dangereux, restez donc prudent même s'ils ne vous attaquent pas. Dirigez-vous vers la porte au sud-ouest, et insistez auprès de l'homme qui vous parle au travers de la porte. Mentionnez la date du 30 de soufflegivre, comme vous l'avait conseillé Delphine, et Esbern reconnaîtra alors son identité et vous laissera entrer. Durant la conversation qui s'ensuit, une nouvelle quête débute.

Le mur d'Alduin

Votre première tâche va consister à faire sortir Esbern de ce coupe-gorge. Suivez-le, ou demandez-lui de vous suivre, puis affrontez les Thalmors qui vous attendent près de la sortie vers les Galeries de la souricière. Remontez ensuite jusqu'à la Cruche percée, puis à la surface à Faillaise. Vous pouvez dès lors parcourir la distance à pied jusqu'au Géant endormi ou utiliser le voyage rapide jusqu'à Rivebois. Retrouvez-y Delphine, et assistez au dialogue qui vous révélera l'existence d'un camps militaire akavir du nom de Havreciel abritant le mur d'Alduin. Ce mur pourrait vous révéler comment vaincre le dragon millénaire : c'est donc tout naturellement que vous allez vous mettre à sa recherche. Votre objectif : Karthecime. Pour y accéder, vous pouvez comme d'habitude opter pour le voyage à pied et être accompagné par Delphine et Esbern, ou emprunter une calèche jusqu'à Markarth pour vous approcher un maximum.

Sur place, attendez-vous à un accueil des plus chaleureux : ce sont en effets de nombreux Parjures, des guerriers primitifs, qui vous attendent à l'extérieur de Karthecime. Evoluez sur les différentes plates-formes de bois en combattant aux côtés de Delphine et Esbern, qui vous retrouveront dans tous les cas ici, et entrez à l'intérieur de Karthecime. De nouveaux combats vous y attendent : dépassez le camps des parjures jusqu'à atteindre trois piliers, puis faites apparaître trois fois le symbole de l'Enfant de dragon pour déverrouiller un pont sur votre gauche. Dans la salle suivante, marchez uniquement sur les dalles frappées de l'emblème de l'Enfant de dragon pour ne pas vous faire carboniser et activez le levier pour abaisser un deuxième pont.

Dirigez-vous vers le nord jusqu'à atteindre une tête de pierre, puis faites couler votre sang dans le sceau au sol pour ouvrir le passage. Vous découvrez un peu plus loin le fameux mur d'Alduin, devant lequel Esbern s'extasie littéralement. Ecoutez ses explications, puis parlez à Delphine pour que celle-ci vous aiguille vers les Grisesbarbes. Ces derniers pourraient en effet détenir le secret d'un Cri pouvant vaincre Alduin. A partir de ce moment, vous pourrez retrouver vos deux amis des Lames dans le temple de Havreciel et remplir plusieurs quêtes pour eux. Pour continuer sur la voie de l'histoire principale, votre prochaine destination n'est autre que le Haut Hrothgar.

La Gorge du Monde

Utilisez le voyage rapide ou rendez-vous à pied jusqu'au monastère selon vos préférences, puis allez parler à Argneir. Celui-ci est mécontent de la requête que vous formulez, mais Einarth le convainc de vous en dire plus malgré tout. Le cri que vous recherchez se nomme en réalité Fendragon, et seul le maître des Grisesbarbes, Paarthurnax, pourra vous en dire plus à son sujet. Suivez Arngeir jusque dans la cour, et absorbez le savoir des trois Mots de puissance qu'il matérialise au sol pour apprendre Ciel dégagé. Ce dernier va vous permettre de vous rendre au sommet de la montagne en dégageant la tempête et le brouillard incessant qui y règnent. Entreprenez donc la montée en utilisant le cri à intervalle régulier et affrontez les spectres de glace sur le chemin pour finalement rencontrer le fameux Paarthurnax.

Ce dernier, qui n'est autre qu'un grand dragon, désire vous mettre à l'épreuve avant de vous révéler quoi que ce soit. Apprenez donc le Mot de puissance qu'il grave sur le rocher à l'aide de son souffle ardent pour apprendre le cri éponyme, puis utilisez-le sur le dragon pour le saluer. Vous pouvez dès lors dialoguer avec Paarthurnax autant que vous le souhaitez, et apprenez par ce biais que pour apprendre Fendragon, il va vous falloir utiliser un Parchemin des Anciens ici même, au sommet de la Gorge du Monde. Votre conversation terminée, une nouvelle quête vous attend.

Savoir ancien

Pour obtenir plus d'informations sur la localisation d'un Parchemin des Anciens, deux options se présentent à vous : vous pouvez soit vous adresser à Esbern au Temple ou à Arngeir au Haut Hrothgar. L'information collectée sera la même quoi que vous choisissiez, et les deux protagonistes vous aiguillent donc vers l'Académie de Fortdhiver pour en apprendre plus.
Ladite académie se trouve à l'extrême nord de la carte, non loin de la ville éponyme.

A l'entrée du pont menant au bâtiment, une elfe vous barre le passage. Vous pouvez tenter de faire preuve de persuasion pour passer, ou accepter de vous soumettre au test qu'elle vous impose. Vous devrez donc, au hasard, lancer un des sorts basiques d'une école de magie pour pouvoir continuer. Une autre solution, pour les personnages dépourvus de toute aptitude magique, est d'utiliser le cri Souffle ardent appris auprès de Paarthurnax sur l'emblème au sol, ce qui vous vaudra une ligne de dialogue unique et le droit de passage. Suivez Faralda sur le pont, passez la grande porte au fond de la cour, puis passez la porte de droite vers l'Arcaneum. Il est à noter que les quêtes de l'Académie sont désormais actives et que vous pouvez les poursuivre à votre guise. Dans l'Arcaneum, allez trouver Urag Gro-Shub, le bibliothécaire, et demandez-lui des informations sur le Parchemin des Anciens avec autant de tact que possible. Il finira par vous ramener deux ouvrages susceptibles de vous aider. La lecture de l'un d'eux activera par ailleurs la quête Daedra La quête de l'extraordinaire.

Parlez à nouveau à Urag à propos du livre incompréhensible pour qu'il vous aiguille vers Septimus Signus, un érudit rendu fou par ses recherches, mais également grand spécialistes des Parchemins des Anciens. Pour le trouver, ressortez de l'académie et dirigez-vous vers le nord, à travers les eaux glacées parsemées d'iceberg, pour finalement trouver l'avant-poste de Septimus Signus. Descendez au fond de la grotte de glace pour trouver l'érudit, et tentez tant bien que mal de décrypter ses élocutions. Il vous remet finalement deux objets, le Lexique vierge et la Sphère d'harmonie, et vous aiguille vers les ruines dwemer d'Alftand, sous lesquelles s'étendrait une ancienne ville du nom de Griffenoire. Pour atteindre cette ville, ainsi que le Parchemin des Anciens qu'elle est supposée renfermer, dirigez-vous au sud-ouest de Fortdhiver.

A flanc de colline, vous trouverez bien vite des signes d'architecture dwemer : fouillez les environs, puis empruntez les passerelles de bois pour pénétrer dans la structure vers les Ruines gelées d'Alftand. Progressez vers le bas, ramassez les notes de recherche sur la table, puis continuez votre route vers l'ouest en vous méfiant des araignées dwemer qui peuvent surgir de certains éléments de tuyauterie. Un Khajiit drogué au Skooma délire dans une salle annexe : ignorez-le ou tuez-le s'il vous voit et tente de vous attaquer. Vous débouchez ensuite dans une salle remplie de pistons, et deux shpères dwemer vous attaquent sur la plate-formes surélevée : soyez prudent si vous décidez de les affronter. Vers le nord, déverrouillez la porte pour ramasser quelques trésors, passez la grande porte et éliminez les araignées dwemer qui vous barrent la route un peu plus loin en continuant vers le sud.

Déverrouillez la nouvelle porte pour trouver d'autres richesses, puis continuez votre progression en sautant par dessus les pistons pour éviter qu'ils ne vous poussent. La porte suivante vous mène à l'Animachinerie d'Alftand. Suivez le couloir verdâtre, empruntez le passage à gauche, affrontez ou évitez les sphères dwemer qui rôdent en passant dans le passage inférieur et passez à gauche des marches. Vous arrivez bientôt dans le grand conduit de l'Animachinerie. Amorcez votre descente en éliminant les araignées dwemer, déverrouillez la porte pour accéder à quelques trésors, puis revenez vers le puits central. Sautez sur le tuyau doré pour palier au manque de plate-forme, puis continuez vers l'ouest. Prenez gare au piston qui peut vous faire tomber et à l'araignée un peu plus loin pour continuer votre descente.

Vous rencontrez alors, peut-être pour la première fois, un Falmer, elfe reclus dans les profondeurs rendu aveugle par une vie passée dans des souterrains. Affrontez les quatre créatures, en prenant garde à leurs sorts et armes liées dépendant de votre niveau, et continuez à descendre. Contournez les jets de flammes ou passez au travers, évitez ou combattez les Falmers qui émergent de leurs habitations et redoublez de prudence dans la salle suivante, où des cordes d'ossements pourront facilement trahir votre présence si vous tenter de passer sans être vu. Continuez à descendre, dirigez-vous vers le nord-ouest en disposant des ragnards, et utilisez l'élévateur pour remonter au niveau

supérieur. Vous disposerez ainsi d'un raccourci si vous veniez à avoir besoin de retourner à la civilisation pour faire le plein de potion ou de matériel. Car non, l'exploration de ce donjon n'est pas terminée, loin de là.

Redescendez, passez la porte au sud-est, continuez à descendre et affrontez les Falmers accompagnés de givrépeires. Evitez le piège un peu plus loin en contournant le fil au sol et vous atteignez la cathédrale d'Alftand. Eliminez ou prenez soin d'éviter les Falmers dans la zone (il est tout de même conseillé de les éliminer), puis allez activer le levier au dessus de votre point d'entrée. Les lances bloquant le passage se rétractent et vous laissent alors affronter un Centurion dwemer en duel. Cet imposant adversaire requière beaucoup de prudence : en effet, même un combattant expert du corps-à-corps pourra éprouver des difficultés contre lui. Affaiblissez-le donc autant que possible à distance en évitant ses jets de vapeur avant de passer à l'offensive si vous êtes un guerrier, ou restez loin du centurion tout du long pour en venir à bout. Vous récoltez sur sa dépouille la clé de l'élévateur d'Alftand ainsi que des trésors non négligeables.

Progressez vers le sud-ouest, disposez des deux voleurs qui se disputent et ouvrez la porte au fond, qui renferme un élévateur qui pourra vous ramener directement à la surface. Pratique si vous avez besoin d'un petit ravitaillement. De retour dans la cathédrale, insérez la Sphère d'harmonie dans le mécanisme pour libérer un passage conduisant à la cité de Griffenoire. Vous le remarquerez bien vite, cette cité souterraine prend la forme d'une immense grotte sans équivalent en taille dans le pays de Bordeciel. Dans le laboratoire de Sinderion, au sud-ouest, vous pouvez dès à présent entamer la quête Nirnroot cramoisie et récolter quelques trésors. Vous pourrez également trouver, loin devant vous au niveau des chutes d'eau, un bon nombre de gisements de gemme spirituelle. Attention car dépendant de votre niveau deux trolls de glace pourront rôder aux alentours.

De nombreux falmers, chaurus, et même plusieurs centurions dwemers sont présents dans la cité : prenez donc le temps d'explorer la zone à votre convenance pour vous entraîner un maximum ou trouver des trésors. Rien ne vous empêche de remonter à la surface en cours de route en rebroussant chemin jusqu'à la cathédrale, ne vous privez pas. Si vous êtes décidé à en finir avec ce donjon, dirigez-vous vers l'ouest en empruntant le chemin pavé, traversez le pont, puis tournez à gauche après avoir encore continué vers l'ouest pour trouver l'élévateur qui vous emmènera jusqu'à la Tour de Mzark.

Poursuivez votre progression et passez les portes jusqu'à arriver dans une grande salle circulaire. Placez-vous devant les commandes de l'Ocularium en hauteur et placez votre Lexique vierge sur le piédestal à droite. Activez alors le dispositif le plus grand à droite du Lexique jusqu'à ce qu'un " oeil " s'ouvre sur la gauche. Activez-le deux fois, ce qui aura pour effet d'ouvrir un autre " oeil " à gauche, et activez ce dernier pour libérer un cristal au centre de l'Ocularium. Victorieux, allez récupérer le Parchemin des Anciens dans le tube et remontez à la surface par l'élévateur sous le pupitre de commande. C'est aussi par cet élévateur que vous pourrez aisément revenir à Griffenoire si vous le désirez. Lorsque vous mettez les mains sur le fameux parchemin, une nouvelle quête débute.

Le trépas d'Alduin

Une fois de retour à l'air libre, rendez-vous à la Gorge du Monde, auprès de Paarthurnax, par le moyen de votre choix. Positionnez-vous sur la fracture du temps, et lisez le Parchemin des Anciens à cet endroit. Vous êtes alors transporté dans un lointain passé et assistez à la bataille livrée par trois héros contre le terrifiant Alduin. Incapable de bouger et d'interagir, vous apprenez malgré tout les trois Mots de puissance composant le cri Fendragon. Votre vision terminée, et votre compréhension des événements améliorée, vous êtes de retour dans le présent.

Alduin a cependant une petite idée de ce que vous préparez, et a donc décidé d'intervenir ici, au sommet du monde. Paarthurnax tente de vous aider du mieux qu'il peut, mais c'est bel et bien à vous de gagner ce combat. Pour ce faire, utilisez votre tout nouveau cri sur Alduin lorsqu'il vole au dessus de vous : le grand lézard millénaire se pose alors, contraint par la force de votre Thu'um. Inutile d'essayer de le blesser lorsqu'il vole, il est alors invincible. Profitez du laps de temps durant lequel il est au sol pour lui causer autant de dégâts que possible, puis réitérez l'opération s'il s'envole de plus belle. N'hésitez pas à utiliser vos meilleures potions pour mettre toutes les chances de votre côté, et portez le coup fatal au dragon.

Une fois cela fait, votre victoire n'est pour autant pas acquise : Alduin, affaibli, n'en reste pas moins invincible sur ce plan d'existence, et s'envole donc loin de vous sans que vous puissiez l'arrêter.
Après cet intense combat, une nouvelle quête commence.

Le déchu

Alduin est retourné à Sovngarde pour se nourrir de l'âme des morts et se régénérer. Il vous faut donc aller le vaincre sur ce terrain, mais pour cela, vous allez d'abord avoir besoin d'informations. Pour les obtenir, vous pouvez interroger au choix Paarthurnax, Argneir, ou Esbern (ce dernier vous faisant grâce d'une autre quête annexe concernant Paarthurnax si vous allez lui parler). Tout trois vous aiguilleront vers le même endroit : Fort-Dragon. Ce fort était en effet à l'origine conçu pour capturer un dragon, et l'utiliser pour interroger un allié d'Alduin semble votre unique option.

Dès lors, plusieurs scénarios sont possibles, dépendant de votre avancement ou non dans les quêtes de la guerre civile. Si vous n'y avez pas consacré la moindre attention, alors votre entrevue avec le jarl de Blancherive se conclura sur la nécessité de négocier un accord temporaire de paix, sans quoi Balgruuf ne pourrait risquer d'assigner ses hommes à une périlleuse chasse au dragon. Cependant, si vous êtes proche de la conclusion de la guerre civile et que le camps opposé est presque vaincu (quel qu'il soit), le jarl acceptera alors de vous aider, non sans exprimer une certaine réticence.

Dans le cas où vous ne disposeriez pas de l'aide immédiate du Jarl, une nouvelle quête débute. Reportez-vous donc à la quête suivante pour en savoir plus. Si au contraire vous avez le soutient du Jarl, alors allez trouver Esbern ou Paarthurnax (respectivement au Temple de Havreciel et à la Gorge du Monde). Vous apprendrez de votre allié favori les trois Mots de puissance composant le nom de l'un des alliés d'Alduin : Odahviing. Grâce à ce cri, vous allez pouvoir appeler le dragon et le leurrer dans un piège : retournez donc à Blancherive et informez le jarl que vous êtes prêt.

Utilisez votre cri Allié draconique, puis dès qu'Odahviing apparaît dans le ciel, utilisez Fendragon sur lui pour qu'il se pose. Ne tentez même pas de le combattre (il serait de toute façon trop fort pour vous), et attirez-le à l'intérieur de Fort-Dragon. Une fois suffisamment avancé dans le large couloir, le piège s'active, enchaînant le dragon et le contraignant à vous écouter. Interrogez-le avec insistance pour en apprendre plus sur le moyen d'atteindre Sovngarde et ainsi conclure cette quête.

La saison éternelle

Durant cette quête, celles concernant la guerre civile seront mises en pauses. Allez dans un premier temps vous assurer du soutient des Grises-barbes en allant parler à Arngeir. Celui-ci accepte de vous aider et vous conseille d'aller voir le Général Tullius ainsi qu'Ulfric Sombrage. Procédez à ces visites dans l'ordre qui a votre préférence : Tullius peut être trouvé à Mornefort dans la ville de Solitude tandis qu'Ulfric siège dans la grand-salle de Vendeaume. Mentionnez dans les deux cas l'implication des Grises-barbes et tout deux accepteront finalement de participer aux négociations. Retournez voir Arngeir au Haut Hrothgar pour le trouver en fort houleuse discussion avec Esbern et Delphine, qui exigent un droit de participation aux négoces. Selon que vous ayez accompli la quête Paarthurnax ou non, le dialogue pourra différer, mais l'issue restera la même : toutes les parties sont invitées à s'asseoir.

La réunion qui se tient alors peut varier de bien des façons, dépendant des choix que vous pouvez avoir fait durant votre aventure, mais pas de panique : quels que soient vos choix, la négociation n'échouera pas. Vous pouvez toutefois essayer de la faire tourner du mieux que vous le pouvez à votre avantage, en alternant entre des prises de positions plus ou moins marquées pour l'un ou l'autre des camps. Vos décisions pourront également avoir un impact sur l'affiliation de telle ou telle ville ou châtellerie : un mauvais choix pourra donc redonner une région précédemment reprise par vos soins au camp ennemi, et vice-versa. En fin de réunion, le camp que vous aurez le moins avantagé fera une série de réclamation, que vous êtes libre de refuser en bloc ou d'accepter, selon votre bon vouloir. Les négociation se concluent ensuite, vous laissant le champ libre pour finir la quête Le déchu et capturer Odahviing.

Le repaire du monstre

Une fois Odahviing capturé, celui-ci daigne accepter de vous aider, mais à une condition : il veut être libéré. Et à vrai dire, vous n'allez pas avoir d'autre choix que d'accepter ses conditions, car sans lui et ses ailes pour vous emmener jusqu'à Skuldafn, le point de passage en Sovngarde vous restera inaccessible. Demandez donc au garde de libérer Odahviing et parlez à ce dernier pour qu'il vous emmène aux abords de Skuldafn.
Avancez sous l'arche et vous vous ferez probablement attaqué par un dragon : utilisez Fendragon sur lui pour le combattre plus facilement à distance comme au corps-à-corps, mais ne lui courrez pas trop après, car de nombreux ennemis vous attendent plus loin.

De nombreux draugr peuplent en effet cette ruine nordique, et un autre dragon guette la moindre occasion de vous sauter à la gorge. Prenez soin d'éviter tous les ennemis si vous vous en sentez capable, ou abritez-vous dans les diverses dépendances que vous pourrez trouver ça et là si votre combat contre le ou les dragon devient pour ainsi dire trop chaud. Attention tout de même à ne pas vous faire submerger par les draugr qu'elles renferment, puis une fois tout ce petit monde éliminé ou évité, progressez vers la structure principale. Explorez la tour sud pour amasser quelques richesses en veillant à disposer des draugr à l'intérieur, ressortez, puis dirigez-vous vers le nord pour combattre de nouveaux draugr sur l'escalier en pierre. Gare aux ennemis en hauteur qui n'hésiteront pas à vous cribler de flèches si vous leur en donnez l'occasion.

Explorez les alentours de l'entrée pour trouver de nouveaux ennemis et trésors, puis entrez enfin à l'intérieur de Skuldafn par le nord. Descendez par l'un des deux chemin en prenant garde au piège à fléchette sur la gauche, éliminez le draugr, puis montez par l'un des escaliers. Affrontez les nouveaux ennemis qui sortent de leur cercueil, puis faites pivoter les deux piliers excentrés de façon à afficher le glyphe de baleine vers l'ouest et celui du serpent vers l'est. Faites enfin pivoter le pilier central de façon à ce que le faucon ou le serpent soit affiché en direction du levier. Une position ouvrira une herse donnant sur un coffre, l'autre vous ouvrira la voie vers la suite du temple.

Tuez les givrépeires en contrebas, puis remontez en empruntant les marches pour atteindre une nouvelle salle remplie de draugr à renvoyer une bonne fois pour toute dans l'au-delà. Une nouvelle énigme à base de glyphes se présente alors à vous : faites pivoter le pilier en face de la double porte par laquelle vous êtes entré de façon à afficher le serpent vers l'ouest. Montez au niveau supérieur et faites pivoter faucon et baleine de façon à ce qu'ils soient en accord avec les symboles dans la bouche des statues au dessus d'eux. Activez le levier pour abaisser le pont et pouvoir continuer, éliminez les draugr qui se dressent sur votre chemin tout en prenant garde à la plaque de pression face à l'escalier en colimaçon et poursuivez votre progression en récupérant tous les trésors possibles.

Allez relever la herse via un levier dans une antichambre non loin, puis empruntez le couloir cérémonial avec grande précaution pour éviter les nombreuses plaques de pression. Au bout, vous êtes confronté à un draugr de niveau supérieur que vous devez absolument vaincre pour continuer. Gardez tout de même autant de ressources que possible pour la suite, car vous risquez d'en avoir bien besoin. Le draugr terrassé, emparez-vous de la griffe de diamant sur son corps et observez-la : faites s'aligner les mêmes symboles sur la porte pour accéder à la chambre principale, où vous pourrez apprendre un nouveau Mot de puissance, Tourmente.

Passez la porte un peu plus loin pour vous retrouver à l'extérieur de Skuldafn. C'est ici que vous attend peut-être l'un des affrontements les plus rudes à surmonter. Vous devez en effet faire face à deux dragons ainsi qu'à un prêtre-dragon du nom de Nahkriin. Si vous n'avez pas encore combattu ce type d'ennemi, sachez qu'ils privilégient les attaquent à distance à l'aide de leur puissant bâton magique : abordez donc la situation avec autant de précaution que possible, mais occupez-vous quoi qu'il en soit des dragons dans un premier temps en utilisant Fendragon. N'hésitez pas à consommer vos meilleures potions pour rester en vie dan les moments critiques et pour venir à bout de ce trio pour le moins infernal, puis ramassez le Masque de Nahkriin ainsi que son bâton sur sa dépouille. Activez enfin le sceau au centre pour pouvoir entrer en Sovngarde.

Attention, car Skuldafn ne sera plus accessible après que vus ayez passé le portail. Veillez donc à ne rien laisser traîner.

Sovngarde

Vous voilà arrivé au royaume des âmes nordiques, asservi par Alduin et sa faim insatiable. Progressez le long du chemin en utilisant autant que nécessaire votre cri Ciel dégagé pour bien vite trouver un soldat Sombrage totalement pétrifié. Ignorez-le ou parlez-lui à votre guide et continuez votre route. Contournez la colline pour finalement arriver aux abords du Panthéon des braves, et avancez vers le pont en ossements où un puissant guerrier nommé Tsun vous attend.
Impossible de passer le pont sans son acord : vous allez donc devoir lui prouver votre valeur au cours d'un combat. Utilisez vos cris sans vergogne et restez à distance pour l'affaiblir si vous n'êtes pas taillé pour le corps-à-corps pour finalement vous voir octroyé le droit de passage.

Une fois à l'intérieur du Panthéon, vous avez l'opportunité de converser avec des héros tels qu'Ysgramor lui même ou Jurgen Parlevent. Votre objectif, toutefois, est de rallier les trois anciens héros qui ont autrefois combattu Alduin et que vous avez vu faire dans votre vision du passé. Gormlaith, Felldir et Hakon, ce sont leur nom, acceptent avec plaisir de

vous accompagner au combat pour défaire une bonne fois pour toute le dévoreur de monde.

La chasse au dragon

Retournez devant le pont menant au Panthéon accompagné des trois héros nordiques, et utilisez votre cri Ciel dégagé avec vos compagnons pour dissiper la brume qui aide le dragon à se cacher et à se protéger. Alduin contrera vos efforts plusieurs fois, mais finira par abdiquer devant la force de la Voix de quatre héros réunis. Le lézard millénaire vient alors à vous pour vous affronter.

Utilisez impérativement Fendragon sur lui avant toute tentative d'attaque, car il est autrement invulnérable. Il s'agit de la bataille finale, ne lésinez donc pas sur les moyens et utilisez vos meilleurs sorts, armes et potions pour terrasser Alduin. Veillez également à ne pas vous isoler et misez sur la complémentarité avec vos partenaires pour infliger un maximum de dégâts au dragon lorsqu'il est encore sous l'effet de Fendragon. Finalement, après un âpre combat, l'âme du dévoreur se dissipe dans le néant et vous pouvez savourer votre victoire sur lui.

Epilogue

Tsun vient vous féliciter et vous offre les trois Mots d'un cri pouvant invoquer un héros de Sovngarde pour vous épauler. Dialoguez si vous le souhaitez avec les héros d'autrefois, puis parlez à Tsun pour repartir dans votre monde. Vous assistez alors à une grande parade draconique en l'honneur du trépas d'Alduin au sommet de la Gorge du Monde. Odahviing reste perché non loin : allez lui parler pour apprendre qu'il restera désormais sous vos ordres, puis rendez visite à Arngeir au Haut Hrothgar pour conclure définitivement la trame principale de Skyrim. Bien d'autres choses restent cependant à découvrir et à accomplir : libre à vous de vous lancer dans les quêtes de votre choix dès à présent.

Les Compagnons de Jorrvaskr

Prenez les armes

Vous rencontrez pour la première fois les Compagnons de Bordeciel non loin de la ferme de Pelagia en train de combattre un géant. Aidez-les si vous en avez l'envie et le temps, ou observez le combat. Aela la Chasseuse vient ensuite vous parler et vous apprend l'existence d'un groupe de guerriers installé dans la ville de Blancherive, à Jorrvaskr. Rendez-vous sur place, au niveau supérieur de la cité, et assistez au combat d'entraînement qui oppose deux recrues du groupe. Demandez à n'importe lequel des Compagnons à qui vous adresser pour être redirigé vers un certain Kodlak Blancrin. Trouvez-le au niveau inférieur de Jorrvaskr en pleine conversation avec un dénommé Vilkas.

Parlez à Kodlak et faites-lui savoir que vous désirez rejoindre les Compagnons : Vilkas est alors chargé de tester votre valeur au combat. Suivez-le jusque dans la cour, et assénez-lui vos plus puissants coups d'épée, de hache, ou de masse. Votre valeur à présent à peu près reconnue, vous vous voyez confiée une tâche peu reluisante de la part de Vilkas. Celui-ci veut en effet que vous apportiez son épée à Eorlund, le forgeron qui travaille à la Forgeciel surplombant Jorrvaskr. Exécutez-vous donc et entamez par la même occasion un dialogue avec le Grisetoison. Malgré le discours qu'il vous tient, ce dernier aussi a une tâche ingrate à vous confier, et vous charge de'apporter un bouclier à Aela. Exécutez-vous une fois de plus en apportant son dû à la Chasseuse au niveau inférieur de Jorrvaskr, puis suivez Farkas jusqu'à vos quartiers.

Une question d'honneur

Vos basses besognes achevées, allez trouver Skjor pour vous voir confiée une tâche plus intéressante. Un fragment de la hache d'Ysgramor aurait été localisé : le retrouver constituerait pour vous un rite de passage qui vous vaudrait d'être véritablement reconnu. Allez trouver Farkas, votre frère d'arme pour cette quête, et voyagez jusqu'au Cairn des poussiéreux. Vous pouvez utiliser le voyage rapide pour vous en approcher un maximum : dans tous les cas, vous pourrez retrouver Farkas sur place. Une fois arrivé au Cairn, parcourez les catacombes en récoltant autant d'objets de valeur que possible jusqu'à arriver dans un cul-de-sac. Votre seul moyen de progresser est semble-t-il d'activer le levier dans le renfoncement au fond de la salle. Seulement voilà, si le levier ouvre bel et bien la herse qui vous bloquait le passage, il en a également fait tomber une derrière vous, vous piégeant dans l'alcôve.

Farkas vous laisse seul pour chercher une solution, mais se retrouve encerclé par des guerriers de la Main d'argent.

Votre compagnon se métamorphose alors soudainement en bête et massacre ses assaillants, vous libérant dans la foulée. Si cette scène a attisé un minimum votre curiosité, posez quelques questions à Farkas puis continuez votre progression dans le Cairn en massacrant draugr et membres de la Main d'argent. Soyez attentif aux plaques de pressions qui jonchent le sol, puis récupérez une clé dans l'une des urnes pour déverrouiller la porte à l'est quand vous serez bloqué.

Continuez à avancer et éliminez ragnards et givrépeires pour finalement arriver dans la chambre principale. Au fond de celle-ci, un mur de Mot vous attend et vous insuffle le savoir du cri Souffle ardent. Récoltez les trésors environnant à votre guise puis finalement le fragment de la hache d'Ysgramor. Cela aura pour effet de réveiller d'innombrables draugr, qui se jetteront sur vous par vague. Eliminez-les au fur et à mesure avec l'aide de Farkas, puis affrontez finalement un draugr supérieur surgissant de la tombe au centre pour libérer la voie vers l'entrée du Cairn et votre liberté.

Faites votre rapport à Skjor, qui est ravi que vous ayez récupéré le fragment, puis retrouvez les membres du Cercle dans la cour pour qu'il vous reconnaisse officiellement comme un frère d'arme. Vous pouvez dès lors vous adressez aux principaux Compagnons de Jorrvaskr pour chercher du travail et remplir des quêtes individuelles. Ces quêtes seront d'intensité variable dépendant de votre avancement dans la trame principale des Compagnons, et vous allez devoir en remplir au moins une avant de pouvoir continuer à progresser dans ladite trame. Reportez-vous donc aux quêtes individuelles pour savoir ce qui vous attend. Une fois l'une de ces quêtes complétée, adressez-vous à Skjor pour continuer votre aventure.

La Main d'argent

Skjor vous demande de le rejoindre à la Basse-forge une fois la nuit tombée. A partir de 18h, rendez-vous donc sur la gauche de Jorrvaskr et entrez dans ladite forge souterraine après avoir écouté les explications de votre compagnon. Là, vous retrouvez Aela sous sa forme bestiale, et il vous est offert de devenir l'un des membre du Cercle. Autrement dit, vous devez devenir un loup-garou pour intégrer encore davantage le groupe des Compagnons. Si vous vous y refusez, alors vous ne pourrez pas continuer les quêtes de cette faction. Il existe néanmoins un moyen de guérir sa lycanthropie, inutile donc d'appréhender votre transformation avec trop de fatalité. Durant votre première nuit sous forme bestiale, il vous est donnée l'occasion d'expérimenter la puissance du loup : attention tout de même à ne tuer aucune personne trop importante.

Vous reprenez conscience au milieu de nulle part, mais Aela est avec vous. Posez-lui autant de questions que vous le souhaitez, puis partez à l'assaut du Gibet, où se terrent des membre de la Main d'argent. Eliminez les deux gardes à l'extérieur, entrez, activez le levier et descendez les escaliers. Arpentez les couloirs de pierre en affrontant vos ennemis et les quelques ragnards qui vous barreront la route, et descendez toujours davantage pour finalement vous retrouver nez à nez avec Krev le Peaussier, accompagné de deux autres membres de la Main d'argent. Utilisez à loisir votre forme bestiale pour en venir à bout, puis examinez le corps de votre ami tombé au combat. Aela est furieuse : vous allez devoir accomplir deux quêtes individuelles de plus auprès d'elle pour accéder à la suite de la trame des Compagnons.

Dette de sang

Après avoir aidé Aela à venger la mort de Skjor, retournez voir Kodlak à Jorrvaskr. Celui-ci vous fait alors part de ses états d'âme concernant la bestialité à laquelle sont soumis les membres du Cercle, et qui les suivra jusque dans leur mort sur les territoires de chasse d'Hircine. Kodlak aspire à la paix que lui apportera Sovngarde : pour défaire la malédiction dont il souffre, il vous aiguille donc vers les sorcières de Glenmoril, dont la magie est responsable du malheur des Compagnons. Prenez la route en direction du Coven des sorcières.

Une fois à l'intérieur, une première sorcière vous attend dans la salle centrale. Faites très attention aux sorts des sorcières, qui peuvent vite avoir raison d'un guerrier tel que vous. Si vous en disposez, utilisez des potions de résistance au feu ou au froid, ainsi que des renforts de dégâts pour en venir à bout le plus rapidement possible. La sorcière abattue, prenez-lui sa tête comme vous l'a demandé Kodlak. Votre tâche ne s'arrête cependant pas là. En effet, si vous voulez avoir l'occasion de vous guérir ou d'aider d'autres Compagnons dans le besoin, il va vous falloir plus qu'une seule tête de sorcière. Parcourez donc les différents tunnels du Coven pour traquer et tuer d'autres harfreuses et leur emprunter leur tête. Si le besoin s'en fait sentir, allez vous ravitailler en potions, ou utilisez votre forme bestiale pour réduire en bouillie les sorcières qui vous résisteraient. Chacune d'elle a sa propre grotte : vous pouvez donc les tuer une par une.

Votre sac à tête rempli, retournez à Jorrvaskr. Vous y trouvez Aela, épée hors de son fourreau, qui vous informe que la Main d'argent a lancé une attaque sur Jorrvaskr pendant votre absence. Entrez dans la longère et parlez à Vilkas, qui vous annonce la mort du Héraut des Compagnons. Les quêtes individuelles sont alors temporairement inaccessibles, et l'emplacement de votre prochain objectif vous est donné par Vilkas.

Pure vengeance

Rendez-vous au Refuge de Pénombris en compagnie du frère de Farkas, loin au nord, et commencez le massacre à l'extérieur en éliminant les gardes avant d'entrer. Descendez, abattez les membres de la Main d'argent, et parcourez les différents tunnels pour ramasser ce qui peut l'être et éliminer de nouveaux ennemis. Lorsque vous serez bloqué par des lances, activez le levier sur la droite pour libérer la voie et ainsi accéder à la cave de Pénombris.

Là, de nouveaux soldats de la Main d'argent vous attendent. Transpercez-les comme il se doit de votre meilleure lame, évitez les plaques de pression, puis poursuivez votre progression vengeresse en empruntant un tunnel empli de neige et en traversant un local de cellules. Libérez les loup-garous à vos propres dépends, les bêtes ne vous reconnaissant pas en tant qu'allié, et continuez vers la salle de torture. Eliminez de nouveaux adversaires un peu plus loin, puis remontez à l'étage pour accéder au Refuge proprement dit et finir de massacrer le groupe de la Main d'argent.
Non loin, sur une table surélevée, vous retrouvez tous les fragments de Wuuthrad, la hache d'Ysgramor, et pouvez donc retourner victorieux à Jorrvaskr.

Gloire funèbre

De retour à la longère des Compagnons, rendez-vous à la Forgeciel pour assister aux funérailles de Kodlac Blancrin. Eorlund vous demande ensuite d'aller récupérer le dernier fragment de Wuuthrad. Nul besoin de vous enfoncer dans les profondeurs d'une donjon rempli de draugr pour cela : allez simplement récupérer ledit fragment dans la chambre de Kodlac, et profitez-en pour lire son journal et en apprendre plus sur lui et ses dernières pensées. Rapportez l'objet à Eorlund, puis rejoignez les autres membres du Cercle dans la Basse-forge.

Là, vous assistez à un dialogue plutôt mouvementé entre Aela et Vilkas, qui débattent des dernières volonté de Kodlac et de leur impact sur l'avenir des Compagnons. La discussion coupe court lorsqu'Eorlund arrive dans la Basse-forge, la Wuuthrad totalement restaurée attachée dans le dos. Tout le monde est alors d'accord : il faut aider l'esprit de Kodlac à passer en Sovngarde. La Wuuthrad, une arme très efficace contre les efles, vous revient dans la foulée, et votre nouvel objectif vous est révélé : il s'agit du tombeau d'Ysgramor, où l'âme des Hérauts sont irrémédiablement attirés. Le tombeau se trouve à l'extrême nord de Bordeciel, au nord-ouest de Fortdhiver, et tous les membres restant du Cercle vous y attendront. Notez qu'il est préférable d'emporter avec vous les têtes de sorcières précédemment découpées pour éviter tout aller-retour inutile.

Une fois à l'intérieur du cairn, déposez la hache d'Ysgramor sur sa statue pour libérer la voie au nord, puis enfoncez-vous dans le tombeau en compagnie de Farkas et d'Aela. Au cours de votre progression, vous allez devoir affronter les fantômes des anciens compagnons d'Ysgramor, tous de puissants guerriers. Tranchez les toiles d'araignées qui bloquent parfois le passage et combattez plusieurs groupes de fantômes. Farkas vous laissera seul avec Aela au bout d'un moment : éliminez les givrépeires qui vous attaquent derrière les toiles et tirez la chaîne au sud pour libérer le passage. Plus loin, de nombreux fantômes voudront tester votre valeur : préparez-vous donc à un affrontement plutôt difficile et n'hésitez pas à recourir à votre forme bestiale si nécessaire.

Progressez davantage, tirez sur a poignée pour ouvrir la herse en contrebas et entrez dans une large salle de cérémonie où vous attendent de nouveaux fantômes. Prouvez-leur votre valeur au combat, et pénétrez enfin dans la chambre funéraire principale, où vous attend le fantôme de Kodlac. Dialoguez avec lui à votre guise, puis jetez l'une des têtes de sorcière dans la flamme bleue au centre. Vous devez alors vaincre l'esprit bestial qui apparaît pour libérer Kodlac Blancrin de sa malédiction : une fois cela fait, parlez à nouveau à l'ancien Héraut des Compagnons pour vous voir confier la supervision du groupe de guerriers. Vous pouvez également lancer une seconde tête dans la flamme pour vous libérer vous-même de ce qui peut être autant considéré comme une bénédiction que comme un fardeau.

Vous voilà désormais Héraut des Compagnons à votre tour : récupérez les trésors dans la pièce, sortez en empruntant le passage en hauteur à l'est, et récupérez si vous le souhaitez la hache d'Ysgramor. De retour à Jorrvaskr, vous êtes libre de continuer à remplir des quêtes au nom des Compagnons. De même, si vous êtes un forgeron en herbe, voir aguerri, la Forgeciel est à présent capable de générer des armes nordiques anciennes si vous désirez vous équiper

comme un vrai guerrier nordique.

Quêtes individuelles des Compagnon : Partie 1

Extermination animale

Allez trouver Aela peu après avoir rejoint les Compagnons et demandez-lui si elle a du travail pour vous. Elle vous indiquera alors un endroit aléatoire où une créature, dépendante de votre niveau, perturbe la vie des occupants de la maison. Rendez-vous sur place, éliminez promptement l'animal et retournez voir Aela pour toucher une récompense en pièces d'or. Le montant reçu dépend de votre niveau.

Extermination animale, le retour

Retournez voir Aela pour vous voir confiée une nouvelle tâche d'élimination. Cette fois-ci, c'est une tanière entière d'animaux qu'il va falloir dépeupler, les créatures causant des ennuis à de bonnes connaissances des Compagnons. Rendez-vous à l'endroit indiqué par Aela, faites parler l'acier de votre lame, puis retournez la voir pour toucher votre récompense.

Mercenariat

Allez parler à Farkas et demandez-lui du travail. Vous êtes chargé d'intimider un fauteur de trouble dans un lieu indiqué par votre camarade. Rendez-vous donc sur place, puis remportez une rixe contre l'individu concerné pour toucher une nouvelle récompense en retournant voir Farkas.

La défense de Bordeciel

Retournez voir Farkas pour que celui-ci vous confie une nouvelle tâche. Un groupe de brigands causeraient du souci, et il vous revient l'obligation d'en éliminer le chef. Rendez-vous à l'endroit indiqué et régler son compte au chef du groupe pour accomplir cette quête. Vous obtenez une nouvelle bourse pleine d'or en faisant votre rapport à Farkas.

Héritage de famille

Allez voir Skjor ou Vilkas au choix et demandez-leur du travail. Une famille ou un groupe parmi ceux présents en Bordeciel a égaré un objet de valeur qu'il va vous falloir retrouver. Allez à l'endroit que l'on vous indique et progressez jusqu'à trouver l'objet de tous les désirs, la plupart du temps caché dans un coffre. Apportez l'objet à Skjor ou Vilkas pour compléter cette mission et recevoir votre récompense habituelle en or.

Criminel en fuite

Comme lors de la quête précédente, allez voir Skjor ou Vilkas pour chercher un petit travail d'appoint. Il se trouve que la mort d'un fugitif recherché serait synonyme pour vous d'une coquette récompense. Lancez-vous donc à la recherche dudit criminel, éliminez les bandits qui l'entourent et réglez-lui son compte. Ne vous reste plus qu'à aller chercher votre dû auprès du donneur de quête.

Mission de sauvetage

De même que pour les deux missions précédentes, vous pourrez prendre vos ordres de Skjor ou de Vilkas, au choix. Il s'agira cette fois-ci d'aller libérer un membre d'une faction alliée s'étant fait capturé par des brigands. Rendez-vous sur les lieux et frayez-vous un chemin jusqu'à l'otage à coup de hache de guerre. Libérez le détenu en crochetant sa cellule ou en activant un levier, puis escortez-le jusqu'à l'endroit qui vous est indiqué (en utilisant le voyage rapide si vous le désirez). Retournez enfin voir votre donneur de quête pour toucher votre récompense.

Quêtes individuelles des Compagnons : Partie 2

Au coeur de la cible

Après avoir terminé la quête " La Main d'argent ", allez parler à Aela. Celle-ci vous révèle l'emplacement d'une place forte du groupuscule qui chasse les membres du Cercle, et vous demande d'aller régler son compte au lieutenant local. Rendez-vous donc sur place et entreprenez de vider le fort de ses occupants à grand coups d'espadon avant de finalement éliminer votre cible. Une fois le malotru pourfendu par vos soins, retournez voir Aela pour conclure la quête, qui cette fois ne vous vaudra aucune récompense.

Le vol des plans

Adressez-vous une nouvelle fois à Aela pour poursuivre votre oeuvre vengeresse. Cette fois, il faudra que vous subtilisiez des plans d'une importance tactique cruciale au sein d'un fort de la Main d'argent. Tuer tout ceux qui vous barreront la route reste néanmoins une bonne manière de faire savoir votre mécontentement aux membres encore vivants du groupuscule. Une fois sur place, ne vous privez donc pas de faire couler leur sang, trouvez les plans, et rapportez-les à Aela. Une fois de plus, aucune récompense ne vous attend.

Récupération

Adressez-vous toujours à Aela pour continuer votre recherche sans fin de travail. Rendez-vous à l'endroit qu'elle vous indique et où serait supposé être caché un fragment de Wuuthrad, tuez les agents de la Main d'argent qui se mettent en travers de votre route et récupérez le fragment dans la salle où vous aurez combattu le chef local du groupe. Ne vous reste plus qu'à rapporter le fragment à Aela, qui une fois n'est pas coutume ne vous remerciera qu'avec des mots.

Quêtes individuelles des Compagnons : Partie 3

Les totems d'Hircine

Une fois la quête " Gloire funèbre " achevée, retournez voir Aela la Chasseuse et demandez-lui du travail. Elle vous demande alors d'aller récupérer un puissant artefact, un totem d'Hircine, au fin fond d'un lieu aléatoire. Rendez-vous à cet endroit en sa compagnie et allez trouver ledit totem au fond du donjon qui vous est imposé. L'objet en votre possession, allez à la Basse-forge et placez le totem que vous avez obtenu sur son socle. Il vous permettra alors de changer de pouvoir bestial à volonté. Recommencez cette quête pour pouvoir obtenir différents totems, synonymes de différents pouvoirs.

Pureté

Allez parler à Farkas ou Vilkas, qui vous font tout deux part de leur anxiété quant au fait de rester bloqué dans le territoire de chasse d'Hircine une fois mort. Si vous avez abattu toutes les sorcières de Glenmoril, accompagnez simplement le donneur de quête jusqu'au tombeau d'Ysgramor, là où vous aviez libéré Kodlac, et jetez une tête dans le feu. Venez à bout de la bête spectrale qui apparaît alors pour guérir votre compagnon de la lycanthropie, puis faites-en de même pour vous si vous le souhaitez.

Les chercheurs de dragons

Comme pour la quête précédente, allez parler à Farkas ou Vilkas, au choix, pour qu'ils vous fassent part de la menace représentée par un dragon semant la panique dans l'une des châtelleries. Rendez-vous là où la bête est supposée se trouver et combattez-la comme n'importe quel autre dragon pour remplir votre objectif. Absorbez l'âme de dragon qui vous revient, puis retournez à Jorrvaskr pour remplir de nouvelles missions en compagnie de vos chers Compagnons !

L'Académie de Fortdhiver

Premières leçons

Si vous avez dors et déjà commencé la quête " Savoir ancien " de la trame principale, peut-être avez-vous déjà intégré

les bancs de l'Académie. Si ce n'est pas le cas, voyagez jusqu'à Fortdhiver, ville reculée loin au nord, et dirigez-vous vers le pont gardé par une Haut-elfe. Celle-ci consent à vous laisser passer uniquement si vous prouvez que vous pouvez être d'une quelconque utilité à l'Académie. Vous pouvez au choix faire preuve de persuasion pour tenter de forcer le passage, accepter de passer son test ou, si vos aptitudes magiques sont encore trop limitées, lancer un Thu'um sur le symbole au sol. Ceci aura pour effet d'intriguer suffisamment Faralda pour qu'elle vous laisse passer et vous accompagne le long du pont jusqu'à l'Académie proprement dite.

Dans la cour, allez parler à Mirabelle Ervine après qu'elle ait terminé sa discussion avec un émissaire du Thalmor. Vous vous verrez offert une tenue de mage novice ainsi qu'une petite visite guidée. Acceptez poliment pour vous familiariser avec les lieux et visiter vos quartiers, qui vous seront très utiles pour entreposer tout ce dont vous n'auriez pas besoin sans avoir à acheter de maison. La visite terminée, allez trouver Tolfdir dans la Salle des éléments, au centre de l'Académie, pour assister à une leçon de sécurité magique. Quoi que vous répondiez ensuite, la leçon se poursuit avec un exercice pratique : si vous ne connaissez pas le sort Moindre barrière, Tolfdir vous l'apprend gratuitement. Placez-vous sur l'emblème au sol et dressez ladite barrière pour stopper le sort de Tolfdir et conclure votre première leçon. Le maître magicien vous donne ensuite rendez-vous à Saarthal pour poursuivre l'apprentissage du groupe.

Sous Saarthal

Voyagez jusqu'au site de fouilles au sud-ouest de Fortdhiver et retrouvez Tolfdir à l'entrée. Après un bref dialogue, emboîtez-lui le pas à l'intérieur du site et suivez-le jusqu'en bas de la salle de fouilles. Demandez-lui alors ce que vous pouvez faire pour vous rendre utile : il se trouve qu'Ariel Gane, un magicien faisant des recherches à Saarthal, aurait besoin que vous lui rapportiez tous les objets enchantés qui seraient susceptibles de traîner dans les ruines. Allez trouver Ariel à l'étage supérieur et demandez-lui plus d'informations sur cette tâche.

L'emplacement des objets apparaît alors sur votre carte. Utilisez cela à votre avantage pour trouver trois anneaux enchantés ainsi que l'Amulette de Saarthal. Au moment où vous retirez cette dernière de son socle, des grilles s'abattent derrière vous, vous faisant prisonnier. Equipez alors l'amulette que vous venez de ramasser et lancer un sort de destruction sur la paroi où elle était entreposée. Vous libérez ainsi la voie vers un passage secret et les grilles derrière vous se relèvent. Tolfdir vous accompagne pour explorer cette section inédite des ruines.

Une fois arrivé dans un cul-de-sac, vous êtes témoin de l'étrange vision d'un homme de l'Ordre des Psijiques vous mettant en garde contre des dangers à venir. Toldir, qui n'a pas assisté à la scène, vous questionne alors sur ce qui vient de se passer. Après le dialogue, un draugr surgit de l'un des cercueils, libérant un nouveau passage. Activez le levier un peu plus loin pour lever la herse et avancez jusqu'à une grande salle circulaire. De nouveaux draugr se réveillent alors : restez loin d'eux et utilisez vos meilleures combinaisons magiques pour en venir à bout avec l'aide de Tolfdir. Ce dernier désire ensuite inspecter la pièce plus avant : laissez-le donc et continuez vers le nord.

Activez les leviers pour libérer le passage, puis faites frire les draugr qui sortent de leur cercueil plus loin dans la crypte. Montez ensuite à l'étage et continuez à avancer en prenant garde aux plaques de pression jusqu'à arrivé dans un couloir bloqué par une herse. N'activez pas la poignée pour le moment, et inspectez les motifs au dessus des six piliers qui jonchent le couloir. Faites correspondre le motif du pilier au motif qui le surplombe pour tirer la poignée en toute sécurité, puis affrontez un puissant draugr dans la chambre funéraire suivante.

Montez à l'étage supérieur de la pièce pour continuer à avancer et évitez les runes au sol pour atteindre une seconde énigme. Encore une fois, il s'agira de faire correspondre les motifs des piliers mobiles à ceux qui sont représentés un peu en arrière. Pour ce faire, faites pivoter les piliers une fois chacun dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le pilier sud-ouest. Vous pourrez alors tirer le levier et ainsi dégager la voie.
Poursuivez votre exploration de Saartual pour être bientôt rejoint par Tolfdir, puis avancez jusqu'à la chambre principale, où un orbe géant vous attend.

Lorsque vous vous approchez, le cadavre embaumé de Jyrik Gauldurson revient à la vie et vous attaque : fuyez-le dans un premier temps et attendez que Tolfdir réussisse à abaisser sa protection magique. Jyrik est en effet invulnérable au début du combat. Une fois affaibli par la magie de Tolfdir, votre adversaire se pare d'une protection élémentaire et est donc immunisé aux dégâts d'un type de magie particulier. Utilisez le type de magie opposé (la glace si il est protégé par du feu, par exemple) pour en venir à bout rapidement, et veillez à changer de sort en fonction de l'aura de Jyrik. Une fois le draugr terrassé, prenez tout ce qui vous intéresse sur son corps et passez dans la pièce suivante où vous attend un Mot de puissance vous donnant accès au cri Tempête de glace.

Activez enfin le levier pour relever la herse et ainsi pouvoir sortir de Saarthal, puis allez faire votre rapport à Savos Aren, Archimage de l'Académie, pour obtenir un bâton magique en récompense. Une nouvelle quête commence dans la foulée.

Les livres perdus

Allez trouver Urag gro-Shub dans l'Arcaneum de l'Académie et demandez-lui s'il dispose d'informations concernant l'orbe trouvé à Saarthal. En l'état actuel des choses, il vous répond que non, mais trois livres volés pourraient vous aider dans vos recherches. Ces livres ont été " empruntés " par un certain Orthorn avant son départ de l'Académie, et se terre à présent en compagnie de mages noirs au Château de Clairelande, à l'est de Blancherive. Mettez-vous donc en route à pied, à cheval ou en calèche, en répondant à votre guise aux questions d'Ancano avant de partir.

Les combats commenceront dès votre arrivée sur les lieux. Des mages ainsi qu'un Atronach de feu gardent en effet le château et en disposer à l'aide de vos meilleurs sorts sera de bon ton. Une fois l'extérieur pacifié, suivez votre objectif pour trouver une porte en contrebas vous menant à l'intérieur de la structure. Affrontez un nouveau mage noir et ses araignées domestiquées en hauteur sur la gauche, puis enfoncez-vous davantage dans la ruine jusqu'à arriver au cachot. Eliminez le geôlier et libérez les vampires emprisonnés.

Ces derniers ne vous attaqueront que si vous donnez le premier coup. Autrement, il tenteront de s'enfuir en affrontant les mages noirs un peu plus loin. Profitez de la confusion pour achever vos ennemis ou glissez-vous discrètement vers le prochain couloir, qui mène à de nouveaux cachots. Un mage tentera d'activer les leviers au centre : empêchez-le autant que possible sous peine d'avoir à affronter deux loups supplémentaires, puis allez parler à Orthorn dans la cellule du milieu. Agissez à son égard comme vous l'entendez en le libérant, le laissant moisir là, ou en le tuant, puis continuez votre route en affrontant les mages dans la salle d'entraînement.

Dans le prochain couloir, des squelettes reviendront à la vie : disposez d'eux et des mages qui ressuscitent des corps inanimés au fond et passez la porte pour accéder au château proprement dit. Là, de nombreux mages sont encore une fois à combattre. Battez en retraite si nécessaire et ne lésinez pas sur les potions, qui peuvent retourner la balance du combat à votre avantage de bien des façons. Poursuivez votre progression au sein du château en éliminant les mages noirs qui vous barrent la route et gravissez les différents escaliers pour finalement atteindre la tour du château. Prenez soin de ramasser les différentes potions posées sur l'étagère avant de passer la porte vers la salle de rituel : elles pourront vous être d'une utilité cruciale.

Dans ladite salle, vous vous trouvez nez à nez avec une invocatrice. Si Orthorn vous accompagne toujours, alors vous pouvez conclure un marché : les livres contre Orthorn. Autrement, vous allez devoir combattre pour récupérer les précieux ouvrages. En tant qu'invocatrice, votre adversaire conjurera naturellement un ou deux atronachs de types dépendant de votre niveau, et se téléportera à intervalles réguliers pour laisser ses créatures encaisser les coups pour elle. Si vous êtes d'un niveau faible, concentrez vos attaques sur les atronachs lorsque l'invocatrice se téléporte, puis revenez à la charge une fois la créature renvoyée à l'Oblivion. Si vous êtes d'un niveau plus élevé, alors il sera préférable de vous concentrer sur la frêle magicienne et de la traquer dans tous ses déplacements. Les atronachs de glace ou de foudre qu'elle invoquera seraient en effet trop longs à vaincre.

La pièce pacifiée, récupérez les trois livres disposés sur leur socle respectif ainsi que tous les objets de valeurs présents dans la salle suivante. Une fois dans la grand-salle, sortez par l'entrée principale auparavant inaccessible, et acceptez les remerciements d'Orthorn s'il est encore en vie. Ne vous reste alors plus qu'à rapporter les livres à Urag, à l'Arcaneum. Vous recevez d'autres livres de valeur en récompense.

Les meilleures intentions

Retrouvez Tolfdir dans la Salle des éléments pour avoir une petite conversation sur l'orbe trouvé dans les ruines de Saarthal. Baptisé Oeil de Magnus, l'objet semble littéralement irradier de la magie. Vous êtes bientôt interrompu par Ancano, qui semble-t-il sollicite votre présence de toute urgence. Suivez-le jusque dans les quartiers de l'Archimage, où un moine de l'Ordre des Psijiques vous attend. Approchez-vous pour être soudainement happé par un sort qui fige les protagonistes présents, vous et le moine exceptés. Ecoutez ce qu'il a à vous dire sur le danger que représente l'Oeil de Magnus, puis laissez Ancano se plaindre de son ignorance.

Allez ensuite trouver Mirabelle Ervine ou Tolfdir, puis persuadez-les de vous parler de l'Augure de Dunlain. Vous

apprenez alors qu'il se trouve au coeur de l'Hyposcole. Rejoignez ce sous-terrain en vous rendant dan la cour de l'Académie : une trappe en périphérie du centre vous permet d'y accéder. Traversez les tunnels abandonnés en affrontant draugr et spectre de glace pour bien vite arriver dans la chambre de l'Augure. Celui-ci, d'un ton sibyllin, vous confirme qu'un grand danger guette, et que le seul moyen d'empêcher le pire d'arriver est de retrouver le Bâton de Magnus, outil indispensable à la maîtrise de l'Oeil.

Ces informations en poche, allez trouver Savos Aren et rapportez-lui ce que vous venez d'apprendre. L'Archimage vous félicite et vous offre une couronne de mage avant de vous aiguiller vers Mirabelle, la seule qui pourra vous en dire plus sur le bâton.

Voir l'invisible

Adressez-vous à Mirabelle Ervine, dans la cour ou dans la Salle des éléments, pour apprendre que des mages Synodes s'étaient intéressés au bâton il y a quelques temps. Mirabelle se souvient de la mention des ruines dwemer de Mzulft, et c'est donc par là que vous allez pouvoir commencer vos recherches. Lesdites ruines se trouvent au sud-est de Vendeaume : voyagez jusque là par le moyen de votre choix et entrez par la massive porte dorée. Sur la droite, vous trouvez un mage Synode en bien piteux état. Recueillez ses dernières paroles, puis fouillez son corps pour trouver une clé et un journal.

Déverrouillez la porte pour vous engouffrer dans les ruines et affrontez les araignées dwemer une fois arrivé à un embranchement. Ces dernières lancent parfois des sorts de foudre qui réduisent vos points de magie, prudence donc. Continuez à progresser dans les tunnels de Mzulft jusqu'à atteindre une partie des ruines mêlée à la roche naturelle. Là, un chaurus vous attend de pied ferme et est capable de vous empoisonner à distance. Prenez toutes vos précautions pour l'éliminer, puis avancez jusque dans une autre caverne. Evitez de déclencher le piège au sol, puis affrontez de nouveaux chaurus un peu plus loin ainsi que des sphères dwemer en haut du couloir.

Continuez à monter, affrontez de nouvelles araignées dwemer et continuez à avancer jusque dans une large salle pour livrer un nouveau combat contre les ennemis locaux. Poursuivez votre ascension pour finalement atteindre la Brasserie de Mzulft. Là, les falmrs viennent remplacer les habituelles araignées dwemer. Eliminez-les, avancez jusqu'à une pièce centrale, passez la porte à l'est et entrez dans le territoire des falmers proprement dit. Ces derniers sont présents, accompagnés de chaurus : soyez donc très prudent en entamant une confrontation contre ces ennemis qui peuvent se révéler redoutables.

Franchissez un peu plus loin un camp falmer en éliminant ses occupants ou en évitant de vous faire repérer, retournez dans les ruines dwemer et progressez jusqu'à atteindre la cathédrale de Mzulft. Dans la pièce centrale se trouve le falmer qui vous intéresse : il porte en effet le cristal focalisant dont vous allez avoir besoin. Si vos compétences en furticité le permettent, volez-lui l'objet sans combattre, ou préparez-vous à livrer bataille pour vous débarrasser des elfes pervertis par l'ombre. Le cristal en votre possession, dirigez-vous vers l'est jusqu'à atteindre un cul-de-sac où vous attend un centurion dwemer. Prenez votre temps pour l'éliminer en restant à l'écart : le monstre de métal ne peut en effet pas passer la porte.
Récupérez ensuite la clé dans le coffre maintenant accessible qui va vous permettre de vous rendre à l'Ocularium.

Retournez dans la salle centrale et continuez vers l'ouest pour utiliser votre clé nouvellement acquise et ainsi rejoindre Paratus Decimus, le dernier mage Synode vivant dans les ruines. Parlez-lui, puis suivez-le jusque dans une large salle circulaire. Placez le cristal focalisant dans le mécanisme au centre, puis utilisez alternativement un sort de gel et de flamme pour dilater le cristal de façon à projeter les rayons de lumière au centre de chaque bande au plafond. Si vous ne connaissez pas de tels sorts, montez sur l'estrade pour trouver ce dont vous avez besoin ainsi que d'autres ouvrages intéressants. Une fois les rais de lumière calibrés, montez quoi qu'il en soit sur l'estrade et faites pivoter les bandes de façon à aligner les cercles avec la lumière émise par les lentilles.

L'Ocularium est alors opérationnel, mais comme vous le fait remarquer Paratus, les résultats obtenus laissent perplexe. Vous apprenez quoi qu'il arrive l'emplacement du bâton de Magnus lors de votre conversation avec le Synode, et devez donc vous hâter de transmettre l'information à Savos Aren. Rebroussez donc chemin pour être rapidement interpellé par Quaranir, le moine Psijique qui vous avait rendu visite à l'Académie. Ecoutez ses encouragements puis remontez à la surface en passant derrière lui pour vous rendre immédiatement à Fortdhiver.

Dans la Salle des éléments, un phénomène inquiétant est cependant déjà à l'oeuvre : Ancano s'est enfermé avec l'Oeil

de Magnus en projetant une puissante barrière, et accapare donc l'attention de l'Archimage. Joignez si vous le souhaitez votre puissance magique à la sienne et à celle de Mirabelle pour réduire la barrière, et enchaîner sur une nouvelle quête.

Etat d'urgence

Vous reprenez conscience dans la Salle des éléments au côté de Mirabelle, qui vous demande de retrouver l'Archimage qui semble introuvable. Rendez-vous dans la coure de l'Académie pour retrouver Savos qui, malheureusement, a succombé à ses blessures. Tolfdir vous apprend dans la foulée que d'étranges phénomènes magiques se sont manifestés dans la ville de Fortdhiver : rendez-vous y sans tarder en acceptant l'aide de Faralda et d'Ariel Gane, et éliminez les feux follet qui se sont formés et qui menacent les citoyens de la ville. Une fois la zone dégagée, retournez voir Mirabelle Ervine à l'Académie pour vous voir confiée la lourde tâche de retrouver le Bâton de Magnus. Pour vous aider dans cette quête, Mirabelle vous offre l'amulette de Savos Aren ainsi que le Torque du Labyrinthe.

Le Bâton de Magnus

Le labyrinthe où est sensé se trouver l'objet de vos désirs se trouve au sud-est de Morthal : mettez-vous donc en route immédiatement, puis éliminez les troll de glace qui se jettent sur vous à l'extérieur des ruines nordiques. Devant l'entrée du Labyrinthe, vous voyez les fantômes des anciens maîtres mages, dont Savos Aren, se concentrer pour faire face à ce qui les attend à l'intérieur. " Suivez-les " en insérant le torque dans son socle, et préparez-vous pour une bataille pour le moins squelettique.

Ce sont en effets de multiples squelettes qui vous attendent dans la grande salle dans laquelle vous vous trouvez, ainsi qu'un dragon zombi qui émerge de son tertre. Commencez par éliminez les petits squelettes archers pour éviter toute nuisance, et occupez-vous finalement du dragon en un contre un. La salle pacifiée, avancez vers l'est pour assister à une nouvelle apparition du groupe de fantômes, amputé d'un membre. Suivez-les de plus belle pour arriver dans l'abîme du Labyrinthe, puis fouillez le tunnel à gauche pour glaner quelques trésors avant de vous engouffrer dans celui de droite.

Vous atteignez bientôt un passage bloqué par de la glace et entendez une sinistre voix parler dans la langue des dragons. Eliminez les draugr qui se réveillent, puis utilisez votre sort de flammes sur le bloc de glace pour libérer la voie. Combattez de nouveau draugr en étant attentif à votre barre de magie, qui se vide chaque fois que la voix lance son appel draconique, puis au fond du tunnel récoltez le Tome d'Equilibre et utilisez à votre guise les autels d'alchimie et d'enchantement avant de vous engouffrer dans la voie croisée précédemment. Traversez les ponts en subissant de nouveau la charge vocale du prêtre dragon et empruntez le tunnel en hauteur pour arriver dans une nouvelle salle regorgeant de draugr à abattre.

Descendez les marches un peu plus loin et passez la porte pour arriver à la Voie du Labyrinthe.
Choisissez alors votre itinéraire selon que vous souhaitiez plus ou moins combattre, puis combattez le ou les trolls un peu plus loin, près de fenêtres grillagées. Poursuivez votre exploration des ruines en éliminant les squelettes qui se mettent sur votre route ou qui vous destinent des flèches depuis d'anciens remparts, traversez le pont en direction de l'ouest et disposez des ennemis qui vous attendent plus loin, non sans récupérer les divers trésors.

Affrontez ou évitez la lucereine et ses feux follet, puis utilisez un sort de glace sur les flammes qui bientôt vous bloquent le passage pour retrouver vos amis fantômes, dont le groupe a encore subit des pertes. Eliminez les draugr par l'unique voie disponible, placez-vous sur la grille au sol puis activez le levier pour ouvrir ladite grille. En calculant bien votre coup, vous pourrez atterrir sur une poutre et ainsi rester en position pour destiner vos meilleurs sorts aux draugr et au troll qui se battent en contrebas. La pièce dépeuplée, rendez-vous vers l'ouest et passez la porte.

Arpentez le tunnel en affrontant de nouveaux draugr à l'ouest, récupérez le livre de sort Moyenne barrière, et utilisez-le pour traverser la zone suivante en relative sécurité, en veillant à éviter les runes au sol. Continuez à progresser en vous frayant un chemin à coup de boules de feu et dirigez-vous vers l'ouest. Traversez la salle de torture, franchissez la porte, et affrontez un puissant draugr gardant un mur de Mot. Vous y apprenez le cri Ralenti, et êtes cordialement invité à continuer votre périple vers l'ouest. Reprenez le combat contre les morts-vivants et retrouvez Savos Aren, en compagnie de ses deux compagnons survivants.

Vous touchez au but : dans la salle suivante, vous trouvez en effet Morokei, le prêtre dragon qui vous nargue depuis

votre arrivée, protégé par un champ de force généré par deux magiciens pervertis. Pour commencer, montez donc sur la structure de gauche et éliminez les deux sorciers pour annuler cette aura d'invulnérabilité. Morokei passe du même coup à l'offensive, et comme tous les autre prêtres, dispose de puissants sorts à distance grâce à son bâton. Restez donc en hauteur pour vous mettre facilement à couvert et ainsi faire retourner à la poussière ce tas d'ossements animés.

Récupérez le Bâton de Magnus sur la dépouille, ainsi que le masque de Morokei, puis dirigez-vous vers l'est pour rejoindre la sortie. Avant de retrouver l'air libre de la montagne, un dernier obstacle se présente à vous : il s'agit d'Estormo, un agent du Thalmor qui, sous les directives d'Ancano, vous a suivi pour vous éliminer. Ne vous laissez pour autant pas faire et montrez à l'infortuné quel pouvoir renferme le bâton que vous avez fraîchement récupéré. De retour à l'extérieur, retournez immédiatement voir Tolfdir aux abords de l'Académie pour en finir avec le cas d'Ancano.

L'Oeil de Magnus

Entrez dans la Salle des éléments pour défier Ancano et le pouvoir de l'orbe. Le haut-elfe renégat se sert d'abord de l'oeil pour paralyser Tolfdir ou toute autre personne que vous auriez emmené avec vous. Lorsque l'oeil s'ouvre, utilisez le Bâton de Magnus dessus pour absorber son pouvoir et éviter que ce ne soit Ancano qui en bénéficie. Une fois l'orbe refermé, lancez toute vos forces magiques sur Ancano, désormais vulnérable, et infligez-lui un maximum de dégâts avant que l'Oeil de Magnus ne se rouvre et rende son invincibilité à l'elfe. Répétez l'opération en restant à bonne distance de votre ennemi pour éviter ses attaques, et vous aurez bientôt débarrassé le monde de la menace représentée par Ancano.

Parlez ensuite à Tolfdir pour savoir quoi faire de l'orbe : des moines de l'Ordre des Psijiques apparaissent alors, et vous débarrassent du fardeau que représente une telle source de pouvoir en utilisant une puissante magie. En retournant voir Tolfdir, vous êtes bombardé Archimage et recevez l'uniforme éponyme en récompense, ainsi que la clé menant à vos appartements. Si vous désirez parfaire davantage vos compétences magiques, de nombreuses choses sont encore à voir au sein de l'Académie !

Quêtes individuelles de l'Académie de Fortdhiver

L'alambic de Tolfdir

Trouvez Tolfdir dans les locaux de l'Académie et demandez-lui si vous puvez lui rendre service. Il se trouve que le maître mage a égaré son alambic, et il vous sera gré e lui retrouver son précieux outil. Allez fouiller l'étage supérieur du Pavillon de la Prestance ainsi que l'alcôve où se tient une grande barrique au rez-de-chaussée pour retrouver l'objet, puis rapportez-le à votre professeur pour recevoir quelques pièces d'or ainsi qu'une gemme spirituelle remplie d'une qualité aléatoire. Cette quête peut être menée à bien une fois par jour.

Perte d'équilibre

Allez trouver Drevis Neloren et proposez-lui votre aide. Ce dernier vous remet alors une paire de gants d'harmonie et vous charge de purifier les points de convergence d'énergie qui jalonnent l'Académie. Une fois les gants équipés, vous pourrez rapidement identifier ces points : le premier est au centre du Pavillon de la Prestance, un autre est dans la cour, et le dernier dans le Pavillon de l'Accomplissement. Des décharges d'énergie pourront vous frapper aléatoirement lorsque vous purifierez les points, prudence donc. Votre tâche accomplie, retournez voir Neloren, qui vous remercie et vous reprend la paire de gants.

Voyage enchanté

S'il vous prend l'envie de jouer au livreur, allez parler à Sergius l'enchanteur et demandez-lui si vous pouvez l'aider d'une quelconque façon. Il se trouve que l'homme tient un commerce d'enchantement : allez donc trouver la personne qu'il vous indique et ramenez-lui l'arme que son client désire faire enchanter. Vous toucherez 100 à 200 pièces d'or pour votre peine, et pourrez recommencer cette quête à intervalles réguliers.

Réapprovisionnement spirituel

Toujours auprès de Sergius, allez quérir du travail pour vous voir confiée une autre tâche. Celle-ci consiste à collecter des gemmes spirituelles d'une valeur particulière et en quantités bien précises et à lui apporter. Vous recevez en récompense une certaine quantité d'or.

Les livres de valeur

Allez proposer votre aide à Urag gro-Shub à l'Arcaneum pour que celui-ci vous charge de retrouver un exemplaire aléatoire d'un livre rare. Ledit livre se trouvera la plupart du temps au fin fond d'un donjon, dans le grand coffre sensé récompensé vos efforts. Rendez-vous donc à l'endroit indiqué par Urag, parcourez le donjon en question jusqu'au bout pour récupérer l'ouvrage et rapportez-le au bibliothécaire. Vous obtenez une somme d'or aléatoire en récompense.

Les réflexions de Shalidor

De façon aléatoire, Urag vous proposera parfois de partir à la recherche d'ouvrages spécifiques intitulés Les Réflexions de Shalidor. De la même façon que pour les autres livres, Urag vous indiquera un donjon aléatoire où se trouve le tome recherché. Une fois ce dernier récupéré, rapportez-le au bibliothécaire et laissez-lui 24 heures pour le traduire. Vous obtenez alors au hasard trois parchemins magiques divisant par deux les coûts des sorts d'une certain école de magie et prolongeant leur durée. Urag peut également vous faire le don d'un point de talent dans l'une des écoles magiques. Cette quête peut également être entreprise plusieurs fois, mais vous devrez attendre deux à trois jours avant qu'elle ne soit à nouveau disponible.

Le créateur d'Atronachs

Dans le sous-sol de l'Académie se trouve une étrange fosse magique appelée le créateur d'Atronachs. En y mélangeant les bons ingrédients puis en activant le levier, vous pourrez créer des objets rarissimes et de grande valeur. Cependant, incorporer une pierre de Sigil au mécanisme est nécessaire pour pouvoir créer les meilleurs objets. Vous pourrez, en outre, créer des pièces d'armures et des armes daedriques en utilisant des pièces d'ébonite comme base : ainsi, même les personnages ne se spécialisant pas en forge peuvent obtenir leur set daedrique complet.

Le trésor des quatre anneaux

Toujours dans les souterrains de l'Académie, vous trouverez au détour d'un tunnel une salle circulaire avec un étrange gantelet disposé en son centre. Sur une table non loin, un livre vous en apprenant plus sur cette pièce peut être ramassé, de même que la clé du coffre de l'Arcaneum. Rendez-vous à la bibliothèque, et utilisez cette clé pour ouvrir le coffre verrouillé au nord de la salle. Prenez les quatre anneaux qu'il contient et allez les placer sur le gantelet du souterrain. Un drémora se présente alors à vous, et vous offre une partie de son trésor en échange de sa libération. Acceptez pour obtenir une carte au trésor, et allez chercher votre récompense à l'ouest de l'Académie, sur une île légèrement au large.

Réplique

Une fois la quête " L'Oeil de Magnus " terminée, adressez-vous à Tolfdir pour apprendre que des anomalies magiques se sont déclarées à un endroit aléatoire. Rendez-vous sur place avec le Bâton de Magnus sur vous, affrontez les manifestations surnaturelles et refermez la rupture à l'aide de votre artefact. Si l'anomalie se trouvait en dehors de la Châtellerie de Fortdhiver, vous recevez une récompense allant de 300 à 500 pièces d'or en retournant voir Tolfdir. Cette quête peut être entreprise autant qu'il vous plaira.

Le mage renégat

Après avoir conclu la quête " L'Oeil de Magnus ", allez trouver Tolfdir qui vous informe qu'un mage revêche a été repéré dans un donjon aléatoire. Rendez-vous en toute logique sur place pour vous charger de neutraliser la menace en faisant frire le sorcier de vos meilleurs sortilèges. Attention tout de mêmes aux acolytes de votre cible, cette dernière pouvant se révéler à elle seule plutôt coriace. De retour à l'Académie, rapportez la mort du renégat à Tolfdir pour recevoir toute sa gratitude (qu'on se le dise, ce genre de quête est surtout utile pour donner un but plus précis à vos séances d'exploration et d'entraînement, même si la reconnaissance de vos paires peut sembler une récompense suffisante).

L'entreprise d'Arniel

Cette quête est disponible une fois " Sous Saarthal " terminée. Allez trouver Arniel Gane et proposez-lui votre aide. Celui-ci aurait besoin que vous lui rapportiez 10 engrenages dwemer. La tâche peut se révéler ardue, mais en explorant différentes ruines dwemer (comme Mzulft ou Alftand) vous obtiendrez rapidement les dix objets. Vous pouvez également voler les engrenages à Markarth dans les ruines de Nchuand-Zel, mais gare à ne pas vous faire prendre. Remettez votre butin à Arniel pour recevoir une quantité d'or dépendante de votre niveau, puis revenez voir le maître mage trois jours plus tard.

Celui-ci a une nouvelle requête à vous formuler : Enthir détiendrait en effet un objet convoité par Arniel et ne serait plus enclin à lui vendre. Allez le trouver et acceptez de retrouver le bâton de Tandil pour lui au fond d'un donjon aléatoire pour qu'il accepte de vous remettre une gemme spirituelle pervertie, l'objet dont avait besoin Arniel. Apportez-lui alors la gemme pour conclure cette partie de la quête, et revenez le voir une fois que vous aurez complété " L'Oeil de Magnus ".

Arniel, toujours penché sur son projet secret, vous apprend qu'il a connu un revers important durant ses recherches et qu'il aurait à nouveau besoin de votre aide. Il vous confie alors une gemme spirituelle pervertie ainsi qu'un sort de convection, que vous devrez utiliser pour purifier la gemme à l'aide de convecteurs dwemer. Trois de ces convecteurs seront nécessaires pour accomplir cette quête, et ils seront tous indiqués sur votre carte. Vous pouvez ainsi purifier la gemme dans les ruines de Mzulft, au sud-ouest de la Pierre de Shor, ou encore à l'entrée de Gentfond. Une fois arrivé jusqu'à l'un des convecteurs, placez-y la gemme pervertie et utilisez le sort d'Arniel sur le dispositif. Votre voyage de purification achevé, rapportez la gemme à Arniel pour qu'il puisse continuer ses recherches, et attendez deux jours pour pouvoir prêter main forte une nouvelle fois au mage.

Enthir semble à nouveau causer des problèmes à Arniel en refusant de lui livrer un objet. Allez trouver Enthir, qui vous explique qu'il est incapable de livrer l'objet simplement car son messager n'est jamais revenu. Rendez-vous donc dans le donjon vers lequel il vous aiguille et retrouvez le corps du messager au fin fond de celui-ci. Vous retrouvez sur lui l'objet tant désiré par Arniel, et qui ne manquera pas de faire remonter des souvenirs à la surface des esprits s'étant plongés dans les contrées de Morrowind : Lamentation. Rapportez la dague à Arniel Gane, et observez le fruit de ses expérimentations. Le mage disparaît alors soudainement, et un nouveau sort vous est octroyé. Essayez-le dès maintenant pour avoir le fin mot de l'histoire.

Quêtes individuelles des apprentis

Entraînement de Brelyna

Après avoir terminé la quête " Sous Saarthal ", allez trouver Brelyna pour lui proposer votre aide. Celle-ci désirerait tester de nouveaux sorts sur vous pour en étudier les effets, et vous promet une amulette en récompense. Acceptez, et subissez les effets indésirables de ses sorts les uns à la suite des autres en attendant que leurs effets se dissipent. En plus de ses excuses, vous recevez de Brelyna l'amulette promise dotée d'un enchantement aléatoire ainsi que la possibilité de l'enrôler en tant qu'acolyte.

L'expérience de J'Zargo

Après avoir exploré les ruines de Saarthal, allez trouver J'Zargo pour qu'il vous demande un service. Il aimerait en effet que vous testiez les effets de ses parchemins d'Aura enflammée sur trois draugr. Rendez-vous donc dans n'importe quelle ruine nordique et utilisez un parchemin une fois encerclé par les créatures pour découvrir les effets " explosifs " de celui-ci. Une fois les trois draugr éliminés à l'aide d'un parchemin, retournez voir J'Zargo pour lui faire part des résultats de l'expérience. Celui-ci s'excuse et peut désormais partager vos aventures en tant qu'acolyte.

La demande d'Onmund

Après votre virée dans les ruines de Saarthal, allez parler à Onmund, qui vous fait part de son problème. Il a en effet conclu un marché avec Enthir, mais en regrette l'aboutissement et désire se rétracter. Allez donc trouver Enthir pour tenter de lui faire accepter la rétractation d'Onmund par la persuasion, ou proposez-lui votre aide pour compenser.

Enthir vous demandera alors d'aller récupérer un bâton d'ensorcellement qui serait entre de mauvaises mains dans l'un des nombreux donjons qui parsèment les terres de Bordeciel. Récupérez ledit bâton à l'endroit indiqué et ramenez-le à l'elfe pour qu'il vous rende finalement l'amulette d'Onmund. Rapportez son bien au jeune mage pour que celui-ci accepte désormais de vous accompagner dans vos aventures.

Les rituels de magie

Rituel de destruction

Une fois votre maîtrise de l'école de destruction suffisante (90 et plus) allez voir Faralda et demandez-lui ce que vous pouvez encore apprendre dans le domaine. Elle vous confie alors le livre " Le pouvoir des élément ", qui détaille différents emplacements où l'ouvrage peut être complété. Rendez-vous dans un premier temps aux ruines de Folvent et posez le livre sur le piédestal. Lancez un sort de feu dessus, puis reprenez le livre, à l'intérieur duquel une nouvelle inscription a pris place. Allez maintenant au Cap Céléstal nord et réitérez l'opération, en lançant cette fois un sort de glace. Enfin, rendez-vous aux Quatre crânes pour trouver un troisième et dernier piédestal où déposer le livre. Lancez un sort de foudre pour finir de compléter l'ouvrage, et ainsi apprendre l'un des trois sortilèges de niveau maître : Tempête de feu. Retournez ensuite voir Faralda, qui vous proposera à la vente les tomes de Blizzard et de Tempête de foudre (ce dernier étant le plus efficace des trois sorts de rang maître).

Rituel d'illusion

De même que pour le rituel de destruction, un niveau minimum de 90 en Illusion est nécessaire pour accomplir cette quête. Allez trouver Drevis Neloren à l'Académie, et demandez-lui ce que vous pouvez encore apprendre de la discipline. Le mage vous informe alors que quatre ouvrages invisibles à l'oeil nu pourraient vous révéler les secrets de l'école d'Illusion, et vous apprend le sort de Vision du Dixième oeil. A l'aide de ce sortilège, inspectez de près toutes les surfaces de l'Arcaneum, des deux Pavillons de l'Académie et de l'Hyposcole pour trouver quatre traités d'illusion. Rapportez-les à Drevis pour apprendre immédiatement le sort d'Hystérie. L'elfe noir vous propose désormais également à la vente les sorts de niveau maître Appel aux armes, Harmonie et Discorde.

Rituel de conjuration

Accessible dès que votre talent de conjuration a atteint 90, cette quête vous permettra entre autre d'améliorer le créateur d'Atronachs de l'Hyposcole. Allez parler à Phinis Gestor pour en apprendre plus, et celui-ci vous confie un livre de sort d'Invocation de drémora libre. Rendez-vous sur le toit du Pavillon de l'Accomplissement, et utilisez ce sortilège sur l'emblème au sol pour appeler un seigneur drémora " sauvage ". Ce dernier refuse de se soumettre : renvoyez-le donc dans l'Oblivion, puis invoquez-le à nouveau pour répéter l'opération, qui au bout de la quatrième fois, finira par lasser le seigneur. Formulez donc vos exigences et demandez-lui de vous rapporter une Pierre de Sigil. A votre prochaine invocation, votre partenaire forcé détient bel et bien l'objet que vous convoitez : allez retrouver Gestor pour lui donner la pierre et ainsi obtenir le sort d'invocation de Golem de feu. Vous pouvez également acheter les sorts maîtres de Golem de glace, de foudre ou zombie dès maintenant auprès de Phinis Gestor, et aller placer la Pierre de Sigil dans le créateur d'Atronachs pour en augmenter le potentiel.

Rituel de guérison

Votre talent de guérison monté à 90 ou au delà, allez trouver Colette Marence après avoir accompli la quête " Meilleures intentions ". Elle vous apprend que pour en apprendre plus sur cette école de magie, vous allez devoir faire vos preuves auprès de l'Augure de Dunlain. Allez le trouver dans l'Hyposcole, et acceptez de relever son défi. Vous êtes alors dépossédé de toute arme, armure ou potion, et devez simplement survivre aux assauts des fantômes qui apparaissent toutes les dix secondes. Gérez votre réserve de magie et vos déplacement consciencieusement pour survivre, et obtenez en récompense le sort Calamité des morts-vivants. Colette peut également désormais vous vendre le sort de Cercle gardien.

Rituel d'altération

Votre talent d'altération suffisamment augmenté, allez voir Tolfdir pour qu'il vous fasse part de ses recherches

concernant un nouveau sort de protection. Il vous confie qu'il lui faudrait une écaille de poitrine de dragon pour pouvoir achever la formule, mais que seul une dague au monde a le pouvoir d'arracher ce genre d'écaille : le Croc de Kavohzein. Cette dague spéciale se trouvera aléatoirement dans un large donjon au fond duquel vous devrez triompher d'un prêtre dragon. Il peut s'agir d'une ruine liée à une quête, c'est donc l'occasion de faire d'une pierre deux coups. Le Croc en votre possession, retrouvez la dépouille d'un dragon que vous aviez précédemment tué, ou abattez-en un autre, puis inspectez-le dague à la main pour extraire la fameuse écaille. Ne vous reste plus qu'à la rapporter à Tolfdir pour obtenir le sort de Peau de dragon (qui reste moins rentable à lancer que la Peau d'ébène pour les spécialistes en Altération). Vous pouvez également acheter le sort de Paralysie générale auprès de Tolfdir dès à présent.

La Guilde des voleurs

La supercherie de Brynjolf

Lors de votre première visite sur la place du marché de Faillaise, un homme vous accoste et sous-entend que vous auriez le profil tout indiqué pour vous acquitter d'une petite tâche pour lui. Brynjolf, c'est son nom, voudrait en effet que vous arrangiez un coup monté pendant qu'il fera diversion. Dites-lui que vous êtes prêt pour qu'il entame son speech, puis glissez-vous derrière l'étable de Madesi pour crocheter son petit coffre. Prenez l'anneau d'argent de Madesi, puis rendez-vous derrière les caisses où Brand-Shei, votre cible, s'est installé. Sauvegardez, au cas où vos talents de pickpocket ne soient pas encore des plus développés et où vous échoueriez, puis glissez l'anneau volé dans l'inventaire de Brand-Shei. Ce dernier sera alors accusé du vol, et vous aurez les remerciements de Brynjolf pour avoir conclu cette affaire, ainsi qu'une récompense de 100 pièces d'or. Ce dernier vous invite également à rejoindre les rangs de son organisation.

Les affaires sont les affaires

Le repaire de la Guilde des voleurs se trouve dans les sous-terrains de Faillaise, accessibles en passant par la souricière (que vous avez peut-être déjà visité pour trouver Esbern durant la trame principale). Engagez-vous donc dans ce coupe gorge, au sud de la ville, et combattez ou évitez les différents bandits que vous y croiserez en faisant attention aux pièges à ours disposés ça et là pour finalement atteindre la Cruche percée. Vous y retrouvez Brynjolf en pleine conversation avec Vekel : parlez-lui et acceptez de vous occuper des mauvais payeurs qui ruinent le business de l'organisation. Vous pouvez également demander davantage de détails sur vos cibles à Brynjolf avant de vous mettre en route, ce qui vous permettra d'accomplir cette quête de différentes façon. Parlez également aux autres membres de la Guilde pour vous voir confiées de multiples quêtes d'influence, qui jouent un rôle essentiel dans le développement de l'organisation, puis activez le levier en repartant pour abaisser le pont et créer un raccourci.

Allez d'abord trouver Keerava au Dard de l'abeille, et engagez une bagarre avec elle pour la faire plier et payer par la même occasion. Vous pouvez également aller trouver Talen-Jei, son amant, et lui parler de Keerava pour apprendre où vivent les parents de cette dernière. Retournez la voir et utilisez cette information pour ébranler l'argonienne et la faire payer. Mettez-vous ensuite en route vers la Crevette sauteuse puis demandez à Bersi de payer ce qu'il doit. Rouez-le de coup pour le convaincre, ou examinez la pièce à la recherche d'une poterie à briser. L'urne brisée, Bersi acceptera enfin de payer sans demander son reste.

Pour finir, allez voir Haelga dans son Dortoir et tabassez-la comme les autres pour recevoir votre paiement. Si vous avez déjà secoué les puces des deux autres mauvais payeurs, alors elle vous donnera l'argent sans discuter. Une autre manière de la faire plier consiste à voler la statuette de Dibella disposée près de la porte et de menacer Haelga de jeter ladite statuette dans un puits. La propriétaire paiera alors les 100 pièces d'or demandées bon gré mal gré. La collecte achevée, retournez voir Brynjolf pour recevoir en récompense un poison et deux potions aux intensités variables. Vous êtes également invité à rejoindre le reste du groupe dans le réservoir de la Cruche percée.

Sans ambiguïté

Vous rencontrez dans le réservoir le chef de la Guilde, un certain Mercer Frey, qui vous confie pour votre initiation une mission pour le moins délicate et qu'aucun autre membre n'a pu mener à bien. Il s'agira pour vous de brûler trois ruches du Domaine Lumidor ainsi que de voler le contenu du coffre caché dans la résidence du domaine. Avant de vous mettre en route, allez parler aux différentes personnalités qui peuplent les lieux, notamment à Tonilia et à Vex : la première vous fera don d'une tenue complète de voleur malgré sa relative mauvaise humeur, tandis que la seconde vous donnera

des informations bien utiles quant aux moyens de pénétrer dans le Domaine Lumidor. Votre tour d'horizon terminé, mettez-vous en route vers votre objectif.

Plusieurs approches sont possibles pour accomplir cette quête, mais sauf si vous projetez de tuer tout ceux qui se mettront en travers de votre route, elles auront toutes en commun le fait de nécessiter un minimum de furtivité, et par conséquent d'opérer de préférence de nuit. Vous pouvez également accomplir les deux objectifs de la mission dans l'ordre qui vous plaira : d'abord brûler les trois ruches (et pas une de plus!) pourra constituer une diversion intéressante en attirant une bonne partie des gardes de la résidence à l'extérieur, mais accomplir cet objectif en dernier semblera plus logique aux voleurs désireux de finir leur larcin en beauté.
Pour pénétrer dans la résidence, vous pouvez tuer le garde en charge de la porte principale menant aux îles et ainsi subtiliser la clé qui vous en ouvrira les portes, ou bien atteindre l'entrée arrière en empruntant le passage sous-terrain dont vous a parlé Vex au nord-ouest.

Une fois entré dans la résidence, dirigez-vous vers le premier étage en prenant garde à ne pas laisser de garde vous apercevoir (cela peut vouloir dire l'éviter ou l'égorger), et allez trouvez Aringoth dans sa chambre. Persuadez-le, tuez-le ou faites lui les poches si l'occasion se présente pour prendre sa clé, récupérez la statue de reine des abeilles sur la table de chevet, puis dirigez-vous vers le sous-sol de la résidence. Toujours en évitant de vous faire repérer, localisez le coffre qui s'y trouve et ouvrez-le avec la clé précédemment obtenue ou crochetez la serrure Expert. Vous y trouvez de l'or ainsi que l'acte de vente de Lumidor : prenez tout, puis exfiltrez-vous du domaine sans oublier de mettre feu aux trois ruches si ce n'était déjà fait. Faites votre rapport à Brynjolf pour obtenir un titre officiel au sein de la Guilde et recevoir une quantité d'or relative à votre niveau.

Découragement

Il est maintenant temps pour vous de rencontrer la marraine de la Guilde : allez donc trouver Maven Roncenoir dans son manoir de Faillaise ou dans le Dard de l'abeille, et présentez-vous de la manière qui vous plaira. La baronne vous confie ensuite une mission d'importance capitale pour ses affaires. Allez trouver un certain Mallus Maccius à l'auberge de la Jument pavoisée de Blancherive, et entretenez-vous avec lui de l'affaire qui vous intéresse. Pour ruiner l'un des concurrents de Maven Roncenoir, vous allez devoir vous faire passer pour un exterminateur de ragnards et en profiter pour empoisonner la cuve d'hydromel qui servira à la dégustation d'un éminent capitaine impérial.

Rendez-vous à l'hydromellerie d'Hydrhonning et adressez-vous à Sabjorn en vous faisant passer pour un exterminateur de vermine. Si vous réussissez à le persuader ou à l'intimider, il acceptera de vous verser 500 pièces d'or d'acompte, puis vous confiera quoi qu'il arrive le poison à utiliser pour détruire le nid ainsi que la clé de l'hydromellerie. Rendez-vous alors dans la réserve et entrez dans le sous-sol à l'aide de la clé que Sabjorn vient de vous donner. Evitez les pièges à ours près de la fissure dans le mur et éliminez le ragnard crocvenin qui vous attaque. Progressez dans les galeries qui s'étendent ensuite vers le sud en abattant le groupe de givrépeires, puis utilisez votre poison dans le nid à côté du coffre que vous finirez par trouver.

Vous devrez également affronter l'homme responsable de l'infestation de ragnards une fois arrivé dans le nid : ce dernier a décidé de former une armée de rongeurs voraces pour prendre sa revanche sur ceux qui l'ont exilé, et se révèle être un adversaire plutôt coriace. Prudence, donc lorsque vous l'affronterez. Récupérez le contenu des coffres sur votre route, et poursuivez votre progression souterraine pour finalement arriver à la brasserie de l'hydromellerie. Utilisez à nouveau votre poison dans la cuve en montant à l'étage, puis sortez. Retrouvez Sabjorn, et dites-lui que votre mission est accomplie : vous pouvez alors assister à une séance de dégustation pour le moins particulière, qui laissera Mallus Maccius seul maître de l'établissement.

Allez lui parler pour obtenir de nouvelles directives. Il vous faut en effet rechercher dans la chambre de Sabjorn tout document qui pourrait aide à identifier celui ou celle qui veut mettre des bâtons dans les roues de Maven. Rendez-vous donc à l'étage et ouvrez la porte de la chambre grâce à la clé fournie par Mallus. Fouillez la commode pour y trouver un billet à ordre, puis crochetez la seconde porte de la pièce pour trouver une carafe d'hydrhonning sur la table. Ne vous reste plus qu'à apporter le billet à Maven Roncenoir à Faillaise, qui vous récompense avec une arme enchantée. Allez ensuite trouver Brynjolf à la Cruche percée pour lui faire votre rapport et enchaîner sur une nouvelle quête. Vous pouvez également dès à présent revendre vos marchandises volées à Mallus à l'hydromellerie Hydrhonning, qui vend à présent exclusivement de la bière Roncenoir.

L'imprudence de l'amateur

Quelqu'un cherche à nuire à la Guilde : pour Mercer Frey, ça ne fait aucun doute. Allez donc lui parler pour qu'il vous aiguille vers une personne qui pourrait être impliquée et se nommant Gulum-Ei. Si vous demandez à Brynjolf plus de précisions sur cet argonien, il vous conseillera de prendre toutes vos précautions lors de votre entrevue avec lui et de vous préparer à la jouer fine pour en soutirer quoi que ce soit.
Rendez-vous immédiatement à Solitude, à l'auberge du Ragnard pervers, et entamez votre conversation avec Gulum-Ei. Si vous réussissez à le persuader ou à l'intimider, il vous révèle quelques menues informations sur la personne dont il tiendrait ses ordres, mais rien de très utile pour vous. Si au contraire vous êtes contraint de lui proposer un pot-de-vin, l'escroc à écaille vous proposera de mener à bien un petit larcin pour lui.

L'objet à subtiliser est une caisse de vin-de-feu, dans le palais bleu de Solitude. Rendez-vous donc sur place, dans la chambre d'Elisif, subtilisez ladite caisse et rapportez-la à Gulum-Ei. Vous obtenez alors quelques gemmes spirituelles en dédommagement, mais les informations glanées n'en restent pas moins lacunaires. Vous allez donc devoir prendre l'argonien en filature pour en apprendre plus : restez à bonne distance pour ne pas éveiller ses soupçons, et suivez-le jusqu'à un entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental. A l'intérieur, votre furtivité sera mise à bien plus rude épreuve qu'à l'extérieur grâce à la présence de nombreux gardes.

Si Gulum-Ei venait à vous repérer, il appellerait des renforts pour vous retenir et rejoint sa destination finale avec précipitation. Pour éviter cela (si tant est que tel soit vraiment votre souhait), utilisez à votre avantage les éléments du décor pour prendre de la hauteur et vous déplacer avec plus d'aisance. Prenez votre temps pour éviter les gardes (qui ne sont que de simples bandits que vous pouvez éliminer comme bon vous semble), Gullum-Ei ne pouvant pas s'enfuir bien loin, et pensez à faire bon usage de vos aptitudes aquatiques, notamment si vous êtes argonien vous-même. Quel que soit votre mode de progression, pensez à faire un détour dans la hutte du contremaître dans le coin nord-ouest en hauteur pour trouver la carte de l'Empire oriental, un autre objet rare à rapporter à Delvin Mallory.

Attendez que Gulum-Ei disparaisse en dessous d'un gros baril en nageant au nord de la grotte pour le coller de plus près et ainsi atteindre la Grotte de Merleau. Là, l'espace accordé pour éviter les bandits se réduit drastiquement : tout en faisant attention aux pièges, progressez donc avec prudence, ou empruntez une fois de plus la voie maritime. Prenez garde à ne pas faire surface en étant en vu d'un ennemi toutefois. Au fond de la grotte, vous retrouvez votre cible qui, impressionnée par tant d'obstination de votre part, consent à vous en dire plus. La cliente qu'il tenait apparemment tant à protéger se nomme Karliah, et cette dernière comptait selon lui se rendre " là où la fin a commencé ".

Rapportez cette nouvelle à Mercer Frey dans le réservoir, en veillant à laisser Gulum-Ei en vie pour lui receler vos futures marchandises au Ragnard pervers. Si d'aventure votre filature échouait et que l'argonien venait à périr, rendez-vous malgré tout au fond de la Grotte de Merleau pour trouver ses aveux complets dans un coffre. Avant de partir pour votre prochaine mission, pensez à faire changer l'une de vos pièces d'équipement auprès de Tonilia, puis mettez-vous en route vers le Sanctuaire de Voilneige, où Mercer vous rejoindra.

Le silence est d'or

Sur la piste de l'elfe noire qui a supposément assassiné le mentor de Mercer, retrouvez ce dernier à l'entrée du sanctuaire, et entamez votre exploration des catacombes. Mercer vous sera d'une aide précieuse pour traverser les ruines nordiques, fendant les nombreux draugr avec aisance à l'aide de son épée enchantée. Méfiez-vous tout de même des pièges qui jonchent le sol lors de votre progression. Une fois bloqué par une herse, tirez sur la chaîne non loin pour la lever et continuez à avancer en affrontant de multiples morts-vivants.

Vous trouverez plus loin une lampe à huile propre à incinérer tous les ennemis environnants ainsi qu'un nouveau piège au sol. Dans la grande salle remplie d'ennemis putréfiés, montez au niveau supérieur pour trouver un piédestal sur lequel repose un nouvel objet de larcin : la maquette de bateau. Continuez ensuite à vous enfoncer dans la crypte, en vous méfiant des ossements enfilés qui appelleront d'autres draugr si vous les faites retentir, éliminez le draugr de niveau supérieur qui vous assaille avec ses amis morts-vivants, puis absorbez le savoir du cri Désarmement sur le mur de Mots un peu plus loin.

Avancez davantage pour atteindre le couloir des histoires, au bout duquel une énigme bloque le passage. Vous ne disposez pas de la griffe correspondante, mais Mercer en fait son affaire et parvient à crocheter la serrure. A peine le pas de la porte franchie, une flèche vous frappe et vous vous écroulez, paralysé par du poison.
Vous assistez alors à une scène qui vous révèle bien des choses sur le passé de Mercer et de Karliah : les rôles étaient

en fait inversé, et c'est bel et bien Mercer le traître. Vous en avez la certitude quand ce dernier tente de vous achever alors que vous êtes au sol. Vous reprenez conscience à l'extérieur en compagnie de Karliah, qui vous explicite la situation : le seul moyen d'incriminer Mercer réside dans le journal que tenait Gallus, mais celui-ci est codé. L'elfe vous remet ledit journal ainsi que quatre fioles de poison avant de vous aiguiller vers Enthir, un mage de Fortdhiver qui pourrait savoir comment déchiffrer le carnet.

Obscures réponses

Mettez-vous en route pour Fortdhiver, et allez trouver Enthir à l'Académie ou dans la cave du Foyer gelé. Montrez-lui le carnet de Gallus pour apprendre que celui-ci est écrit en Falmer ancien, et que seul un chercheur du nom de Calcemo, à la cour de Markarth, pourrait être en mesure de le transcrire. Vous savez donc quelle est votre prochaine destination : le château de Coeur-de-Roche à l'ouest de la ville de Markarth. Une fois à l'intérieur, allez trouver Calcemo à l'ouest et tentez de le persuader de vous donner accès à ses recherches (l'intimidation et le pot-de-vin ne menant nulle part). Le vieil homme ne consentira au mieux qu'à vous donner accès à son musée, ce qui peut malgré tout vous aider. Pour le reste, vous devrez faire preuve de la discrétion qui vous caractérise, ou passer en force en éliminant les gardes que vous croiserez.

Pour obtenir une clé du musée, vous pouvez également en voler une sur le socle non loin rempli de pièces dwemer. Sinon, crochetez la serrure de niveau spécialiste pour accéder au musée. Si vous avez obtenu la permission de le visiter de la part de Calcemo, vous pourrez visiter les lieux comme un simple touriste et accéder au niveau supérieur en vous dirigeant nonchalamment vers l'ouest. Autrement, restez discret une fois dans le musée pour ne pas vous faire repérer par les trois gardes, ou engagez le combat contre eux en résistant à l'arrestation (ce qui vous vaudra une prime assez importante, s'agissant de gardes de la cité). Déverrouillez ensuite la porte à l'ouest à l'aide de votre clé ou en crochetant la serrure spécialiste pour atteindre le laboratoire.

Ici, vous n'êtes quoi qu'il arrive plus le bienvenu. Des mercenaires ont remplacé les gardes, et tout meurtre que vous seriez amené à perpétrer serait sans conséquence pour votre prime. Mener la suite de la quête de façon brutale est donc envisageable, mais bien d'autres options se présentent néanmoins à vous. La furtivité pure et dure, d'abord, qui sera dans certains endroits réservée aux plus grands voleurs capables de rester invisible même en pleine lumière, et un astucieux mélange de furtivité et de fourberie ensuite. Vous constaterez en effet bien vite que de nombreux pièges sont à votre disposition comme de l'huile ou un piège à fléchette, ainsi que la baguette d'arachnologie d'Aicantar. Cet objet vous permettra d'animer une araignée dwemer, qui pourra se charger de distraire les gardes pour vous libérer la voie.

Dans la deuxième pièce, la porte à l'ouest est verrouillée : vous pouvez crocheter par vous-même la serrure, ou bien aller chercher une clé dans la chambre de Calcemo un peu plus loin pour éviter de briser vos précieux crochets. Pour éviter de vous faire repérer par les gardes qui patrouillent, rendez-vous au niveau inférieur et évitez de mourir intoxiqué en restant sur les plaques de pression ou en envoyant votre araignée dwemer dessus. Une fois revenu au niveau du dessus, activez les lames pivotantes pour disposer des gardes et fouillez la zone pour recueillir quelques trésors.

Dans la prochaine salle, attendez que le garde laisse son poste vacant pour avancer, puis activez la valve dans la cabine pour créer une diversion plutôt convaincante à l'étage du bas. Récupérez le cube dwemer sur la droite, puis continuez à avancer et montez les escaliers jusque dans la tour de Calcemo. Vous y trouvez, légèrement en hauteur dans le bureau de Calcemo, une stèle qui vous permettra de décoder le journal de Gallus. Ramassez tout ce que vous souhaitez dans la pièce, ainsi qu'un bout de papier et du charbon, puis interagissez avec la stèle pour faire une copie de son contenu. Le capitaine Aquilius débarque alors dans la tour, accompagné de ses garde et d'Aicantar, si ce dernier n'a pas succombé.

Combattez ou fuyez à votre convenance, jouez les acrobates en sautant sur la passerelle à l'ouest après avoir remonté les escaliers, puis rendez-vous sur le balcon. Là, dirigez-vous vers l'est pour trouver une échappatoire naturelle sous la forme d'une chute d'eau.
Vous pouvez dès lors voyager jusqu'à Fortdhiver par le moyen de votre choix pour retrouver Enthir.

De retour au Foyer gelé, vous retrouvez Enthir et Karliah et commencez immédiatement à transcrire le journal de Gallus. Celui-ci vous confirme ce que vous saviez peut-être déjà : Mercer est le traître qui a tué Gallus, lequel avait des doutes quant à sa loyauté des mois auparavant. Karliah note également que d'après le journal de Gallus, Mercer aurait profané le Mausolée du crépuscule, un crime dont vous ne pouvez pas encore saisir la portée. Adressez-vous à nouveau à Enthir, puis à Karliah pour conclure la quête et recevoir l'Epée de Rossignol de Gallus en récompense. Vous

devez à présent rallier le reste de la Guilde à votre cause pour que justice soit rendue.

La poursuite

Retournez à la Cruche percée en passant par la souricière, et soutenez Karliah dans sa démonstration. Les autres membres sont en effet sceptiques, voyant toujours l'elfe comme une meurtrière, mais finissent par s'incliner en réalisant que la chambre forte du groupe a été totalement vidée de son contenu. Deux clés devant être utilisées pour ouvrir la chambre, le " comment " de cette historie échappe pour le moment aux voleurs volés. Expliquez tout ce que vous savez de la situation à Brynjolf, qui garde son calme, pour que celui-ci vous demande d'investiguer la maison de Mercer, ici à Faillaise. L'entreprise ne sera pas aisée, la maison étant gardée par un certain Vald. Toutefois, demander des informations sur ce chien de garde à Vex vous vaudra une piste intéressante pour vous en débarrasser.

Allez trouver Maven Roncenoir au Dard de l'abeille, et demandez-lui si elle serait prête à effacer la dette de Vald pour pouvoir disposer d'une monnaie d'échange. Celle-ci accepte, mais à condition que vous retrouviez la Plume de gémination perdue par ce même Vald au fond d'un lac. Rendez-vous donc entre Faillaise et le domaine Lumidor et fouillez les eaux à la recherche de l'épave d'une embarcation. A l'intérieur, vous trouverez le coffre de Vald, à déverrouiller par vos soins et à l'intérieur duquel vous trouverez la fameuse plume. Rapportez l'objet à Maven pour obtenir un document libérant Vald de sa dette

Apportez le document au gardien, qui patrouille à l'arrière du Manoir de Faillebois, pour que celui-ci vous donne la clé de la porte arrière et s'en aille sans demander son reste. Vous pouvez également tenter de le persuader de partir par la ruse si votre éloquence est élevée, ce qui vous vaudra le même résultat. La voie dégagée, utilisez une attaque à distance sur le mécanisme en bas à gauche du balcon pour créer une rambarde et ainsi accéder à la porte (à ouvrir avec la clé précédemment obtenue ou à crocheter par vos soins). A l'intérieur, plusieurs bandits vous attendent : disposez d'eux ou restez furtif pour traverser la maison et trouver le faux placard à côté de la porte barricadée.

Engouffrez-vous dans le passage secret ainsi découvert, et progressez jusqu'au bureau secret de Mercer en veillant à éviter les divers pièges qui vous guettent. Vous y trouverez un document intitulé " Projets de Mercer " ainsi qu'une vitrine où repose Cristalgide, l'épée de Mercer. Crochetez la serrure maître pour obtenir cette arme unique, puis ramassez le buste du Renard Gris sur l'étagère pour en finir avec l'inspection de la salle. Empruntez le passage menant aux égouts pour rejoindre la souricière et allez parler à Brynjolf. A la lecture des projets de Mercer, il est clair que ce dernier cherche à s'emparer des Yeux de Falmer et que vous devez le poursuivre pour pouvoir lui administrer la mort qu'il mérite. Avant cela, Karliah aimerait toutefois faire en sorte que vous, Brynjolf et elle-même soyez prêts à en découdre.

La trinité restaurée

Karliah vous donne rendez-vous à la pierre dressée, au sud-ouest de Faillaise. Rendez-vous sur place, où vous attendent l'elfe et Brynjolf, puis pénétrez dans le Siège des Rossignols, endroit secret dont seul Karliah connaissait l'existence. Après une brève explication, vous êtes invité à aller activer la Pierre d'armure, qui vous octroie une panoplie complète de Rossignol, à essayer immédiatement. Suivez ensuite Karliah jusqu'au Mausolée du crépuscule, placez-vous sur le cercle qui vous est attribué et assistez à une cérémonie présidée par Nocturne elle-même. A son issue, vous apprenez que Mercer serait en réalité en possession de la Clé de squelette, artefact ancien capable de déverrouiller n'importe quelle serrure et dont les Rossignols ont la garde. Après votre dialogue avec Brynjolf, qui vous annonce que vous deviendrez Maître de la Guilde dans le cas où celle-ci regagnerait toute son influence, une nouvelle quête débute.

Aveuglement

Votre objectif est une ruine dwemer du nom d'Irknthand. La porte principale, gardée par quelques bandits, est condamnée : progressez donc vers l'ouest en évitant les pièges à ours et longez le rebord supérieur. Evitez un nouveau piège et empruntez la voie boisée pour arriver à l'entrée de l'Arcanex d'Irknthand après avoir activé le levier qui facilitera vos allez-retours. A l'intérieur, dépassez le camp en ruine et dirigez-vous vers le sud-ouest. Dans la salle de cérémonie, une sphère dwemer s'active : évitez-la ou éliminez-la, puis continuez jusque dans une salle emplie de brume. Evitez les piliers de flammes un peu plus loin, passez la porte au sud-est et empruntez l'élévateur pour rejoindre Brynjolf et Karliah.

Après avoir été témoin de l'infiltration plutôt réussie de Mercer, passez la porte non loin et arpentez les tunnels jusqu'à

atteindre une salle où rôdent plusieurs falmers. Décimez ou évitez-les, puis continuez vers l'ouest. Sur le chemin, déverrouillez si vous le pouvez une cage " maître " renfermant une baliste qui, une fois activée, ira faire de gros dégâts dans les rangs des ennemis en contrebas. Achevez les survivants, puis activez les deux leviers présents dans la pièce en commençant par celui étant le plus éloigné de la sortie et en vous dépêchant d'atteindre le second. Passez par la voie ainsi dégagée, combattez de nouveaux elfes des neiges en vous dirigeant vers l'ouest et inspectez le bureau pour trouver des parchemins de Détection. Ces derniers vous seront d'une utilité cruciale dans peu de temps : conservez-les bien.

Passez la porte pour rejoindre la zone où vous aviez aperçu Mercer, affrontez de nouveaux falmers ainsi qu'un centurion dwemer (que vous pouvez retourner contre les elfes en activant la console en contrebas du pont) et poursuivez votre traque jusqu'à un campement falmer. Eliminez quelques araignées dwemer, crochetez la serrure apprenti, descendez, puis activez le levier pour déclencher un piège qui viendra s'abattre sur un ennemi en contrebas. Passez discrètement dans le camp un peu plus loin ou massacrez les elfes pervertis dans les règles, passez les enclos et continuez à avancer jusqu'à arriver dans le sanctuaire d'Irknthand.

Parcourez la salle en restant en hauteur et en sautant de tuyau en tuyau pour finalement rejoindre Mercer, déjà à l'oeuvre sur la statue géante afin d'en subtiliser les deux yeux. Le sol se dérobe alors sous vos pieds, vous laissant affronter l'odieux traître seul à seul. Ce dernier est très agile et se rendra la plupart du temps invisible : si vous possédez le sort de Détection ou les parchemins mentionnés plus haut, c'est donc l'occasion rêvée de les utiliser. Si vous ne disposez d'aucun de ces atouts magiques, un sort de flammes basique plus conventionnel pourra vous aider à suivre les déplacements de Mercer en laissant une traînée enflammée vous indiquer sa position. A l'occasion, vous pourrez également lire ses mouvements grâce aux ondulations de l'eau. Quel que soit le moyen que vous utilisiez pour le repérer, utilisez de préférence votre lame des Rossignols ou toute autre arme enchantée de façon similaire pour le frapper, ce qui aura pour effet de laisser une traînée magique derrière lui, facilitant encore davantage sa détection.

Une fois le traître vaincu, fouillez vite sa dépouille pour en soustraire les deux yeux de Falmer et la fameuse Clé de squelette dont vous avait parlé Karliah. Placez-vous ensuite au dessus de la tête de la statue et attendez que le plafond se dérobe pour pouvoir emprunter l'échappatoire ainsi créée. Vous retrouvez ensuite Karliah et Brynjolf dans la Grotte de Bronzeflot et recevez un Arc de Rossignol. Votre prochaine quête consistant à entreprendre un pèlerinage en vu de ramener la Clé de squelette dans son socle, profitez bien de son pouvoir dans ce laps de temps pour crocheter un maximum de serrures récalcitrantes.

Vision Nocturne

Rejoignez le Mausolée du crépuscule à l'ouest d'Epervine et entrez-y. A l'intérieur, vous rencontrez l'apparition fantomatique de Gallus, avec qui vous pouvez converser afin de le tenir au courant des récents événements. En conclusion, l'ancien Rossignol vous invite à entreprendre le pèlerinage jusqu'à l'Aquenoire, où vous pourrez rendre la Clé à Nocturne. Avant de continuer, allez récupérez le journal d'un ancien héros mort à l'ouest de la caverne pour en apprendre plus sur les épreuves que vous allez devoir passer, puis mettez-vous en route.

La première épreuve consiste simplement à rejoindre la sortie. Toutefois, de nombreuses sentinelles Rossignols veillent au grain et vous attaqueront à vu : passez donc furtivement la zone ou combattez les spectres pour vous frayer un chemin vers l'ouest et passez la porte.
La seconde épreuve, tout comme la première, consiste à rejoindre la sortie. Cette fois, l'obstacle sera matérialisé par la lumière elle-même : en effet, rester ne serait-ce qu'une seconde dans la lumière projetée dans la salle vous fera rapidement perdre de la santé. Progressez donc en restant toujours dans l'ombre, et évitez de déclencher les pièges en sautant en bas et en haut des différents escaliers que vous devrez emprunter. Vous atteindrez ainsi la troisième épreuve.

Dans la salle où trône une statue de Nocturne, tirez sur les chaînez cachées derrière les torches pour révéler un passage secret, sprintez pour éviter les lames sur balancier, puis crochetez la serrure maître sur le côté pour éviter les prochains pièges à fléchettes, les lances et le bélier suspendu. Vous arrivez ensuite face à un puits : sautez simplement à l'intérieur, paniquez un bon coup sans pour autant recharger votre partie, puis laissez-vous tomber jusqu'à l'Aquenoire, où vous pouvez finalement replacer la Clé squelette dans son socle. Face à l'apparition de Nocturne, vous pouvez alors choisir l'un de ses trois dons (que vous pourrez changer toutes les 24 heures), et ainsi conclure les quêtes de la trame principale de la Guilde des voleurs. Si ce n'est déjà fait, et afin d'accéder véritablement au rang de maître de la Guilde, vous pouvez en revanche vous plonger à corps perdu dans les quêtes individuelles et supplémentaires que

vous proposent vos acolytes à la Cruche percée.

Quêtes individuelles de la Guilde des voleurs

Tous les moyens sont bons

Au cours de vos pérégrinations en Bordeciel, il se peut que vous tombiez sur d'étranges gemmes rouges présentées dans leur écrin. En ramasser une démarrera cette quête, en vous aiguillant vers un " spécialiste " qui pourrait identifier cette gemme. Le spécialiste en question n'est autre que Vex, à la Cruche percée, qui identifiera l'objet comme une Pierre de Barenziah. Il en en existe 24 à retrouver dans tout Bordeciel pour pouvoir compléter cette quête : voici donc leur localisation :
-Manoir de Hauteflèche à Solitude
-Palais bleu à Solitude
-Ambassade Thalmor (pendant ou après " Immunité diplomatique ")
-à bord du Sload douillet amarré aux docks de Solitude
-Quartiers de l'Archimage à l'Académie
-salle du trône de la crypte d'Yngvild
-Grotte de la Chutte d'Hob
-Salle du trésor à Markarth
-Château de Coeur-de-Roche à Markarth près du musée
-Rocher de la mégère
-dans la chambre de Kodlak à Blancherive
-dans la Nécropole de Blancherive
-dans les quartiers du jarl de lancherive
-Vif de Rannveig
-Château de Clairelande
-dans le foyer Brise-Bouclier à Vendeaume
-dans les quartiers de Wuunferth le Mort dans le Palais des rois de Vendaume
-Grotte de la Crique pierreuse
-chambre funéraire d'Ansilvund
-face au mur de Mots dans la Gorge de Scindepierre
-dans la chambre d'Astrid dans le sanctuaire de la Confrérie noire
-dans le repaire des bandits de Gardepins
-dans les quartiers du jarl de Faillaise
-dans la chambre principale du Gîte Roncenoir à Faillaise

Une fois toutes les pierres récupérées et ramenées à Vex, cette dernière vous donne la localisation de la couronne de Barenziah sur laquelle reposait toutes les pierres à l'origine. Votre objectif est donc la Grotte de Tolvald, au sud-ouest de Faillaise : ce donjon regorgeant de falmers et de chaurus, restez vigilant lors de son exploration, et récupérez la couronne dans une pile de détritus. En la rapportant à Vex, vous obtenez l'atout Chance du pilleur, qui augmente vos chances de trouver des gemmes lors de vos aventures.

Corruption au Sucrelune

Allez trouver Tonilia à la Cruche percée pour qu'elle vous parle d'une affaire que vous pourriez régler. La Guilde aurait en effet besoin de pouvoir transporter ses marchandises plus facilement, et pour cela, avoir les caravanes de Khajiits à votre disposition serait un plus. Apportez donc le sac de sucrelune que Tonilia vous confie à Ri'saad, le chef des caravaniers, puis retournez voir votre alliée à la Cruche percée pour recevoir un peu d'or et pour pouvoir désormais bénéficier des services des caravaniers en tant que receleurs.

Larcins spéciaux

Tout au long des quêtes de la trame principale de la Guilde, vous aurez l'occasion de récolter des objets rares que vous pourrez refourguer à Delvin Mallory pour de bonnes quantités d'or. L'obtention de ces objets est détaillée dans le cheminement principal : voici donc un résumé des lieux où ces objets peuvent être trouvés :

Statue de reine des abeilles : Domaines Lumidor
Flacon d'Hydrhonning : Hydromellerie d'Hydrhonning
Carte de l'Empire oriental : entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental
Maquette de bateau : Sanctuaire de Voilneige
Cube dwemer : Laboratoire de Calcemo
Buste du Rengard gris : Manoir de Faillebois
Yeux de Falmer : Sanctuaire d'Irknthand

Missions supplémentaires

Delvin Mallory

Vous recevrez trois types de mission de la part de Delvin. Les premières consisteront à vous infiltrer dans un établissement aléatoire dans Bordeciel et à trafiquer un livre de compte pour comme qui dirait alléger les fiscalités de la Guilde et lui simplifier la vie. Le deuxième type de mission consiste plus simplement à voler un objet à un personnage désigné par Delvin. Prenez votre temps pour examiner les habitudes de votre cible et ainsi frapper au moment le plus opportun avant de rapporter le fruit de votre larcin à Delvin. Enfin, les dernières missions confiées par ce dernier consistent à voler des marchandises dans une ville donnée pour un montant particulier d'or. Identifiez donc les endroits les plus chargés en richesses avant de vous lancer, pillez, et ramenez votre butin à Delvin pour conclure ce type de mission.

Vex

Tout comme Delvin, Vex vous confiera plusieurs types de missions. Les premières sont en fait une série de cambriolages : vous devrez en effet vous infiltrer dans une maison aléatoire et voler un objet spécifique pour ensuite le rapporter à Vex. Le deuxième type de mission consiste non pas à soustraire un objet mais à en rajouter un : il vous faudra en effet placer une preuve dans une maison aléatoire pour incriminer une personne sans qu'elle n'en ait conscience. La furtivité est une fois de plus de mise pour accomplir ces objectifs, ainsi que pour les suivants. Un troisième type de mission nécessitera en effet que vous vidiez une maison de tous ses objets de valeurs jusqu'à atteindre un certain montant d'or et à rapporter le butin sans vous faire repérer. Enfin, le dernier type de mission, très semblable à un cambriolage, vous enverra dérober un objet dans l'enceinte d'un magasin aléatoire, la plupart du temps caché dans un contenant verrouillé.

Quêtes d'influence urbaine

Ce type de quêtes obéit à un système particulier. En effet, afin d'accéder aux quatre quêtes d'influence qui vous permettront d'étendre le pouvoir de la Guilde, vous devrez avoir exécuté au moins 5 missions supplémentaires dans la ville correspondante. Passer par la case " Missions supplémentaires " est donc indispensable, et en raison du caractère aléatoire de ces missions, obtenir les 5 missions par ville pourra nécessiter un certain temps. Cela en vaut toutefois la peine : à mesure que l'influence de la Guilde grandira, de nouveaux services deviendront disponibles dans la Cruche percée, les receleurs disposeront de plus d'argent et de nouvelles caches d'objets apparaîtront dans les principales villes.

Le bon côté des choses

(avoir accompli 5 missions à Markarth)

Delvin Mallory vous informe qu'un problème nécessiterait toute votre attention. : un orfèvre aurait en effet absolument besoin d'un moule intercepté par des bandits et aurait promis allégeance à la Guilde si vous l'aidiez. Allez trouver Endon, l'orfèvre en question, pour en apprendre plus sur la situation, puis rendez-vous à la ferme de Gardepins. Descendez à la cave, ignorez ou tirez les vers du nez de Rhorlak, lisez la note sur la table et trouvez le bouton caché dans le mur à droite d'une armoire vide.

Engouffrez-vous dans le passage secret et parcourez les souterrains en évitant ou tuant les bandits qui se mettent en travers de votre route. Progressez jusqu'au repaire des bandits de Gardepins, et parcourez une nouvelle zone remplie d'ennemis de la façon qui vous semblera la plus adaptée à vos compétences. Dirigez-vous vers l'ouest en hauteur et

passez la porte en bois pour atteindre une crypte. Affrontez un nouvel ennemi dans la pièce suivante, alertez la chef des bandits en faisant sonner les lianes d'ossements et prenez les clés sur son cadavre après l'avoir refroidie.

Déverrouillez la porte suivante en utilisant les clés obtenues précédemment, sprintez sur les poutres de bois pour éviter le piège, et faites attention où vous marchez pour en éviter trois autre un peu plus loin, dont un bélier. Vous trouvez finalement l'objet de vos désirs dans le sarcophage ouvert ainsi que d'autres trésors dans le coffre. Empruntez le raccourci barré pour remonter à la surface et retournez voir Endon pour lui remettre son moule. Vous obtenez une armure légère enchantée en récompense, et pouvez maintenant receler vos biens chez Endon.

Le Sload douillet

(avoir accompli 5 missions à Solitude)

Delvin Mallory vous envoie vers un dénommé Erikur, Thane au Palais bleu. Celui-ci a quelques soucis d'ordres commerciaux avec le capitaine Volf, et vous demande donc de compromettre ce dernier en déposant du Bleu de Balmora à bord du navire. Pour vous procurer le produit compromettant, retrouvez votre contact Sabine Nytte à bord du navire amarré aux docks de la Compagnie. Celle-ci peut vous procurer le produit pour 1500 pièces d'or, mais il existe un moyen pour éviter de payer une telle somme : rendez-vous en dessous du ponton auquel est amarré le navire et déverrouillez le coffre que vous y trouverez pour obtenir le Bleu de Balmora. Ne vous reste alors plus qu'à aller déposer le produit dans le coffre du capitaine en évitant de vous faire repérer par les matelots et à faire votre rapport à Erikur. Vous recevez un livre de sort aléatoire en récompense.

Une amnistie méritée

(avoir accompli 5 missions à Blancherive)

Delvin Mallory vous envoie cette fois vers un dénommé Olfrid Guerrier-Né, dont un ami proche s'est mis dans de beaux draps. Votre tâche consistera donc à rectifier le tire en interceptant une lettre compromettante et en trafiquant le registre de la prison où est incarcéré Arn, l'ami d'Olfrid. Paré que vous êtes pour l'infiltration, entrez dans les quartiers du jarl par les escaliers latéraux, puis trafiquez le registre posé sur une table dans une chambre. Rejoignez ensuite le bureau du jarl, sur lequel est posée la lettre incriminante. Prenez-la et quittez les lieux aussi discrètement que lors de votre arrivée. Ne vous reste plus qu'à retourner voir Olfrid pour obtenir un anneau enchanté et conclure cette quête d'influence.

Les ombres de l'automne

(avoir accompli 5 missions à Vendeaume)

Mallory vous envoi cette fois à la rencontre d'un certain Torsten Cruellemer, fermier à Vendeaume, désireux de récupérer le médaillon porté par sa fille décédée. Le fermier a déjà un suspect : une Haut-elfe nommée Niranye. Allez donc à la rencontre de cette dernière sur la place du marché ou chez elle et demandez-lui d'avouer son crime. Sauf si votre éloquence est suffisamment élevée, vous ne parviendrez pas à la faire se confesser : rendez-vous donc dans son sous-sol pour trouver une note incriminante et montrez-la lui. Vous apprenez alors qu'un groupe de bandits mené par un certain Linwe se terre dans la Grotte des Collines murmurantes et pourrait bien être à l'origine de tout ceci.

Rendez-vous donc sur place, éliminez les bandits qui gardent l'entrée, puis faufilez-vous dans leur repaire en les évitant ou en leur faisant tâter de votre meilleure lame. Arrivé dans la grande salle, faites brûler la bannière pour effacer toute trace de leur organisation et confrontez Linwe dans une pièce non loin. Vous récupérez sur sa dépouille une armure semblable à celle des voleurs de la Guilde ainsi que le Médaillon de Fjotli. Rapportez ce dernier objet à Torsten pour recevoir de belles récompenses et pouvoir receler vos bien volés à Niranye.

Une nouvelle direction

Une fois la totalité des missions cruciales et secondaires de la Guilde accomplies, retournez voir Brynjolf à la Cruche percée pour pouvoir être officiellement intronisé maître de la Guilde. Vous recevez à l'issue de la cérémonie une Amulette d'articulation ainsi qu'une clé du coffre à tribut. Enfin, vous recevez de la part de Tonilia une armure de chef de guilde complète en récompense.

La Confrérie noire

Les aléas du voyage

Avant de vous attaquer aux quêtes de la Confrérie proprement dites, faites un tour du côté de la route au nord de Blancherive pour trouver un étrange bouffon à côté d'une charrette immobilisée. Adressez-lui la parole pour apprendre qu'il aimerait que vous convainquiez le fermier Vantus Loreius de lui prêter les outils dont il a besoin pour réparer sa roue. Rendez-vous à la ferme à l'ouest et adressez-vous à Vantus pour découvrir que le bouffon, nommé Cicéron, inquiète beaucoup le fermier de par son attitude et l'étrangeté de son élocution.

Vous avez alors le choix quant à la marche à suivre : vous pouvez convaincre Vantus de prêter ses outils en prétextant qu'il est trop méfiant, ou bien aller trouver un garde aux alentours de la charrette. Vous pouvez inventer n'importe quoi pour faire écrouer le bouffon et ainsi faire triompher la suspicion gratuite. Quoi que vous choisissiez, vous recevrez 50 pièces d'or en récompense. Sachez simplement que si vous choisissez d'alerter un garde, lorsque vous retournerez voir Vantus et sa femme après avoir intégré la Confrérie, vous ne retrouverez que leur cadavre...

La fin de l'innocence

Si vous écoutez les rumeurs qui circulent, notamment dans la ville de Vendeaume, vous entendrez très probablement parler d'un garçon nommé Aventus Aretino. Celui-ci aurait accompli le Sacrement noir afin d'invoquer un assassin de la Confrérie noire et se terrerait dans sa demeure familiale. Rendez-vous donc sur place, au coeur de Vendeaume, attendez d'avoir le champ libre et pénétrez dans la maison en crochetant la serrure. Au premier étage, vous trouvez Aventus en plein exercice du sacrement dont vous avez peut-être entendu parler. Parlez-lui, et le petit garçon vous confond avec un assassin de la Confrérie en vous confiant son contrat.

Votre cible, si vous acceptez de jouer le rôle de l'assassin jusqu'au bout, est Grelod la Douce à l'orphelinat de Faillaise. Cette dernière serait en effet très loin de mériter son surnom et traiterait les enfants de son institut comme de vulgaires esclaves. Entrez donc dans l'orphelinat, et attendez que tout ce petit monde soit endormi. Vous pourrez alors vous glisser dans la chambre de Grelod au bout du bâtiment et l'exécuter sans qu'il y ait de témoin. Retournez ensuite à Vendeaume pour rapporter votre succès à Aventus, qui vous offre l'Héritage de la famille Aretino en compensation. En visitant l'une des villes principales du pays, vous êtes à présent susceptible de recevoir un étrange courrier pour le moins inquiétant indiquant pour seul message " Nous savons ".

Mauvaises fréquentations

Vous ne choisissez pas vraiment de débuter cette quête à proprement parler. En dormant dans un lit que vous possédez, vous serez en effet emmené de force dans un endroit dont vous ignorez tout. Dans cette cabane que vous ne reconnaissez pas, vous vous réveillez face à un assassin, qui vraisemblablement a eu vent de votre usurpation d'identité et demande une sorte de réparation. Astrid, c'est son nom, demande à ce que vous tuiez l'une des trois personnes qu'elle a emmené ici avec vous. Vous avez alors le choix : obtempérer ou attaquer Astrid si vous vous refusez à laisser la Confrérie noire subsister plus longtemps. Dans ce deuxième cas, vous initieriez une autre quête détaillée plus loin intitulée " Anéantissez la Confrérie noire ". Autrement, faites votre choix et exécutez l'un des trois prisonniers après leur avoir parlé si vous le souhaitez.

Sachez toutefois qu'aucun choix n'est vraiment le bon, et que vous pouvez tout aussi bien massacrer les trois détenus pour satisfaire Astrid. Une fois votre besogne achevée, retournez lui parler pour obtenir la clé vous permettant de sortir de la cabane abandonnée, et acceptez ou non son invitation à rejoindre sa " famille ". En suivant votre objectif, vous tomberez ainsi sur une porte frappée d'un crâne. Répondez correctement à la charade qui vous est posée (le silence, mon frère) et rejoignez Astrid dans le sanctuaire pour recevoir votre tenue d'assassin. Celle-ci vous sera d'une grande utilité pour vos futures méfaits étant donnés les enchantements dont elle bénéficie. Enfoncez-vous ensuite au coeur du sanctuaire pour assister à un truculent dialogue entre les membres de cette famille et obtenir vos premiers contrats auprès de Nazir.

Condamné à mort

Une fois un contrat ou plus remplis, retournez au sanctuaire pour assister à une scène entre les membres de la Confrérie et le bouffon que vous aviez rencontré sur les routes. Le dialogue est tendu, mais un fait met tout le monde d'accord : le retour de la Mère de la Nuit, dans le sarcophage apporté par Cicéron, ravit la communauté.
Parlez ensuite à Astrid pour décrocher votre premier contrat d'importance. Votre contact se trouve à Markarth et travail dans la boutique d'apothicaire : rendez-vous donc sur place et adressez-vous à Muiri pour en apprendre plus sur les détails du contrat, qui est mu par une intrigue de clan pour le moins compliquée.

Votre cible principale, Alain Dufont, se terre dans une ruine dwemer du nom de Raldbthar. A l'entrée de ladite ruine vous attendent d'emblée plusieurs bandits : disposez donc d'eux comme il se doit et entrez dans le Consortium de Raldbthar. Contrairement aux missions que vous avez pu accomplir pour la Guilde des voleurs, vous ne souffrez d'aucune restriction en ce qui concerne les meurtres au sein de la Confrérie noire : égorgez donc à loisir les bandits qui vous attendent à l'intérieur, passez les flammes en sprintant et utilisez le poison de lotus sur vos flèches pour tuer Alain en un seul coup à distance. Sinon, contournez les flammes et crochetez la serrure qui vous barre la route pour aller activer des balistes qui feront le travail pour vous. Récupérez l'arme du mécréant, puis rendez-vous à Vendeaume pour remplir le second objectif (facultatif) de ce contrat.

Votre seconde cible se nomme Nilsine Brise-Bouclier, et se trouve généralement en extérieur dans la ville anciennement capitale. Utilisez si vous le souhaitez votre second extrait de lotus pour l'abattre discrètement à distance ou attendez qu'elle soit isolée pour lui trancher la gorge sans autre forme de procès, puis retournez faire votre rapport à Muiri à Markarth. Vous recevez de l'or en récompense ainsi que l'anneau de Muiri si vous vous êtes occupé de Nilsine. Ne vous reste plus qu'à aller informer Astrid de votre succès. Mais un autre problème plus important semble occuper ses pensées.

Chuchotements dans l'obscurité

Astrid veut que vous l'aidiez à mettre au jour les éventuelles conspirations que Cicéron serait en train de mettre sur pied. Pour cela, elle a un moyen plutôt radical à vous proposer : il va en effet vous falloir vous cacher dans le cercueil de la Mère de la Nuit disposé dans une salle annexe du sanctuaire et écouter les conversations qui seront menées dans la pièce pour en apprendre plus. Obtempérez, et réalisez que le bouffon parlait en fait tout ce temps à la Mère de la Nuit elle-même. Allant de surprise en surprise, vous entendez ensuite ladite Mère vous parler de sa voix spectrale : écoutez ce qu'elle a à vous dire, puis réglez le conflit qui s'en suit entre Astrid et Cicéron en partageant vos découvertes. Les nouvelles sont dures à digérer pour Astrid, et elle vous demande donc de lui donner un peu de temps avant d'en parler davantage.

Révélation

Après avoir accompli deux contrats auprès de Nazir, retournez voir Astrid pour que celle-ci vous donne finalement la permission d'aller sur la piste que vous a communiqué la Mère de la Nuit. Rendez-vous donc dans la ruine nordique de Volunruud, éliminez le squelette qui s'anime dans les escaliers et dirigez-vous vers la gauche pour rencontrer votre contact, Amaund Motierre, ainsi que son garde du corps. Motierre désire engager la Confrérie pour un assassinat tout particulier : celui de l'Empereur de Tamriel lui-même. Recevez la lettre cachetée et l'Amulette ornée de la part de votre contact, puis retournez au sanctuaire pour faire votre rapport à Astrid.

Celle-ci est stupéfaite d'apprendre l'identité de la cible, et compte bien honorer ce contrat. Mais d'abord, elle aimerait que vous fassiez authentifier l'amulette que vous a donné Motierre. Pour cela, rendez-vous à Faillaise, plus précisément dans la souricière, ensemble de tunnels mal famés, jusqu'à atteindre le repaire des voleurs à la Cruche percée. Là, adressez-vous à Delvin Mallory pour qu'il identifie l'amulette comme étant celle d'un haut conseiller de l'empereur, fabriquée uniquement pour un type de personne bien précis. Vous recevez une lettre de crédit en échange de l'objet, qu'il ne vous restera plus qu'à apporter à Astrid. Libre à vous ensuite de vous attaquer aux nouveaux contrats que Nazir a à vous proposer ou bien de passer directement à la suite.

Jusqu'à ce que la mort nous sépare

La première phase du plan mis en branle par Motierre consiste à créer un climat tendu en Bordeciel pour stimuler les événements. En l'occurrence, cela passe par l'assassinat de la cousine de l'empereur au beau milieu de son mariage avec Asgeir Chausseneige, à Solitude. Rendez-vous donc sur place dès que possible, dans l'enceinte fortifiée au nord-est de la ville, et présentez vos meilleurs voeux à la mariée.

Attendez ensuite que le couple emprunte les escaliers sur la gauche pour monter et faire leur discours pour passer à l'action.
Différentes options se présentent alors : vous pouvez, au choix, abattre la mariée à distance en vous positionnant sur un balcon en face du sien, pousser la statue en équilibre au dessus du couple pour écraser la mariée, utiliser l'arc laissé par Gabriella sur le parapet accessible par la cour ou plus simplement suivre et poignarder la mariée sur le balcon où le couple fait son discours. La panique qui s'en suit ainsi que l'intervention de Veezara facilitera votre fuite, qui devra être effectuée promptement malgré tout. En récompense en faisant votre rapport à Astrid, vous recevrez de l'or ainsi qu'un nouveau pouvoir : Invocation d'Assassin spectral. L'assassin en question n'est autre que Lucien Lachance, l'Ecoutant de l'ancienne Confrérie que vous avez eu la chance d'intégrer dans Oblivion.

Un plan machiavélique

Pour votre prochaine mission, allez dans un premier temps suivre le briefing de Gabriella dans l'une des pièces du sanctuaire. Vous allez devoir faire croire à l'implication du fils du chef de la garde personnelle de l'empereur dans un complot visant à assassiner le souverain : pour cela, vous devrez tuer Gaius Maro, le fils sus-mentionné, et placer une lettre compromettante sur son corps. Pour commencer, rendez-vous à Pondragon, là où Gaius est sensé commencer son inspection des différentes châtellerie, et volez discrètement le programme de visite sur une table à l'intérieur de l'avant-poste du Penitus Oculatus. Vous pourrez ainsi suivre les déplacements de Gaius sur la carte et savoir quelle sera sa prochaine destination.

Pour obtenir le bonus lié à cet assassinat, vous devrez abattre le garde au beau milieu d'une grande ville pour que son cadavre soit vite découvert : étudiez donc son parcours avec attention pour pouvoir saisir la meilleure occasion de l'occire discrètement et de placer la lettre sur lui, puis retournez voir Gabriella pour recevoir une récompense en or ainsi que l'opportunité d'aller consulter une voyante nommée Olava (ce qui donnera lieu à une quête parallèle). Pour l'heure, cependant, un problème bien plus urgent occupe les esprits.

Comment soigner la folie

En rentrant au sanctuaire, vous apercevez Veeraza au sol, sérieusement blessé, ainsi que le reste de la Confrérie affairée autours de lui : Cicéron aurait tenté d'assassiner Astrid et aurait ce faisant blessé l'argonien. Interroger les principaux intéressés vous apprendra que ce dérapage est en bonne partie dû à certaines remarques proférées par Astrid et que Arnbjorn est parti traquer ce dangereux bouffon, qui apparemment manie les couteaux comme personne. Sur le conseil d'Astrid, allez fouiller la chambre de Cicéron pour trouver son journal : à sa lecture, vous apprenez qu'un second sanctuaire de la Confrérie subsiste encore en Bordeciel ainsi que la phrase de code pour y pénétrer. Rapportez cela à la patronne du sanctuaire pour vous voir offert sans doute la meilleure monture de tout le pays (que vous avez d'ailleurs peut-être déjà monté dans une vie antérieure) : Crindombre.

Avec l'aide du cheval (qui vous appartient désormais corps et âme) ou par vos propres moyens, rejoignez le sanctuaire mentionné dans le journal de Cicéron et se trouvant tout près d'Aubétoile. Après avoir retrouvé Arnbjorn sérieusement blessé a l'entrée, prononcez la phrase de code " L'innocence mon frère " pour pouvoir passer, puis enfoncez-vous dans les tunnels abandonnés du sanctuaire. Pas si abandonnés que ça, à la réflexion, car encore habité par les fantômes d'anciens assassins, qui défendront Cicéron dans sa fuite désespérée. Suivez les traces de sang qui jalonnent le sol tout en évitant les divers pièges qui vous attendent, notamment en faisant brûler à l'avance les flaques d'huile, en avançant lentement et en désactivant les pièges à ours, et cela jusqu'à atteindre un couloir enneigé derrière le vitrail brisé.

Là, un animal de compagnie pour le moins agressif vous attend : Udefrykte, c'est son nom, est un troll, et à ce titre, mérite que vous lui réserviez la mort la plus enflammée possible. De retour dans la structure principale, affrontez de nouveaux spectres, en faisant si nécessaire appel aux compétences de Lucien Lachance, et continuez à avancer pour rejoindre la salle de torture où se terre Cicéron. Là, vous êtes confronté à un choix : tuer Cicéron pour prouver votre loyauté à vos frères d'arme du sanctuaire, ou le laisser vivre (parce que vous comprenez ses raisons ou simplement car il vous amuse). Dans ce dernier cas, vous aurez l'occasion de recroiser le bouffon, mais quel que soit votre choix, allez retrouver Astrid et dites-lui que vous avez fait ce qu'il fallait. Pour la suite des opérations, allez trouver Festus Krex, ou prenez le temps d'accomplir de nouveaux contrats de moindre importance avant de continuer.

Fatale recette

L'assassinat de l'empereur approche, mais d'autres préparatifs nécessitent toute votre attention avant de pouvoir prétendre à cet accomplissement ultime de l'assassin. Allez parler à Festus dans le sanctuaire pour obtenir de plus amples détails sur vos tâches à venir, puis prenez la route pour Markarth, où est supposé se terrer l'une des seules personnes connaissant l'identité du Gourmet. Ladite personne, qui se nomme Anton Virane, se trouve dans le château de Coeur-de-Roche, et plus précisément dans les cuisines du palais. Allez le trouver, et questionnez-le sur l'identité du fameux Gourmet. Anton est réticent, mais finit bien vite par cracher le morceau. Pour conclure ce dialogue, vous pouvez au choix laisser Anton croire qu'il s'en sortira ou faire preuve d'un pragmatisme à toute épreuve. Il reste préférable de laisser le cuisinier à ses illusions : de cette manière, vous pourrez attendre qu'il s'endorme tranquillement et l'occire à ce moment-là.

Le nom et l'emplacement du Gourmet en poche, rendez-vous à l'auberge de la Porte nocturne à l'ouest de Vendeaume, là où est sensé se trouver le cuisinier renommé, puis retrouvez ce dernier au sous-sol du bâtiment. Dialoguez avec lui si vous le souhaitez, puis réglez-lui son compte dans les règles de l'art. Veillez ensuite à traîner son corps jusqu'à l'arrière de l'un des gros baril d'hydromel et à en prélever son laissez-passer pour accomplir l'objectif secondaire. Ne vous reste plus qu'à retournez voir Festus Krex pour recevoir une belle récompense en or ainsi qu'une Bague de Tissombre.

L'assassinat d'un empire

Les préparatifs sont achevés, et rien ne semble désormais pouvoir entraver l'assassinat de l'empereur. Astrid vous fait l'honneur de vous charger de cette insigne besogne et vous envoie donc à Mornefort, à Solitude, afin de préparer son meilleur et dernier repas au souverain apparemment assez peu aimé. Elle vous confie dans ce but des racines de jarrin, un ingrédient très toxique qui agira comme le parfait poison. Présentez-vous donc comme le Gourmet au commandant Maro à l'entrée du fort en lui présentant votre laissez-passer et rejoignez les cuisines.

Munissez-vous d'une toque de cuisinier dès votre arrivée, puis parlez à Gianna, la chef cuisinière du château. Ensemble, vous allez devoir préparer le Potage le Magnifique, et en tant que le grand Gourmet, c'est vous qui avez toute autorité pour le choix des ingrédients à utiliser: incorporez donc tous les ingrédients qu'il vous plaira ou laissez Gianna décider, puis tendez le poison à la cuisinière pour donner sa touche finale au potage. Vous pouvez également décider de ne pas empoisonner la mixture pour assassiner l'empereur de façon plus conventionnelle si vous le souhaitez. Le repas préparé, suivez Gianna jusque dans la salle à manger et attendez que l'empereur goûte à votre superbe potage pour assister à sa mort.

Filez alors aussi vite que possible par l'entrée sud en évitant les gardes jusqu'à atteindre les remparts du fort. Là, un groupe de soldats vous attend et vous tombe dessus : le plan d'assassinat semble avoir été compromis de l'intérieur, et le commandant Maro est décidé à éradiquer la Confrérie noire une bonne fois pour toute. Si vous désirez éviter de tuer le moindre garde, filez vite par l'escalier en colimaçon derrière eux et sortez de la ville par le passage qui s'offre à vous. Revenir en quatrième vitesse au sanctuaire est alors une priorité, car les récents événements laissent présager du pire pour la Confrérie. De préférence, rejoignez votre repaire en voyageant à pied ou à cheval : de cette manière, vous pourrez réagir au mieux à ce qui vous attend.

La mort incarnée

Autours du sanctuaire, les soldats du Penitus Oculatus se sont déjà rassemblés et mettent à sac votre repaire : éliminez vos ennemis en mettant à profit la puissance et l'endurance de Crindombre et de Lucien Lachance ou entrez furtivement dans le sanctuaire. Le feu ronge déjà les fondations du repaire, et les soldats de la garde de l'empereur sont partout pour traquer le moindre survivant : évitez-les ou, plus vraisemblablement, tuez-les pour avoir osé profaner votre temple de perversion, assistez impuissant aux derniers instants d'Arnbjorn en supprimant malgré tout ses meurtriers, puis rejoignez Nazir dans le réfectoire pour affronter Arcturus.

Après un bref dialogue, tentez de vous échapper du sanctuaire en passant au travers des flammes. La voix de la Mère de la Nuit retentit alors dans votre esprit : enfermez-vous dans son cercueil, bien à l'abri au côté des ossements froids de la matrone de la Confrérie, puis attendez que Nazir vienne vous récupérer en compagnie de Babette.
N'attendez pas plu et rendez-vous dans ce qui fut la chambre d'Astrid : vous y trouvez la cheftaine, carbonisée et agonisante, mais surtout, désireuse de se repentir de ses fautes envers sa famille. C'est en effet elle qui, intentionnellement ou non, a déclenché ce désastre. Empoignez la Lame de la souffrance à son côté, puis mettez fin à ses jours d'un seul coup pour officiellement prendre la direction de ce qui reste de votre famille. En retournant auprès de la Mère de la Nuit, vous apprenez que tout n'est pas fini pour autant.

Gloire à Sithis !

Informez Nazir et Babette que tout n'est pas fini, puis rendez-vous à la Jument pavoisée de Blancherive, où vous attend Amaund Motierre dans une arrière salle. L'homme est surpris que vous soyez encore en vie et encore plus que vous souhaitiez toujours honorer le contrat : vous apprenez de sa bouche que l'empereur est sur le départ, mais que le Katariah, son navire, est toujours amarré au port de Solitude. Interrogez-le également sur le commandant Maro pour obtenir un objectif secondaire, à remplir à votre convenance quand bon vous semblera au cours de cette quête. Rendez-vous donc sur les quais de la Compagnie près de Solitude : vous y apercevez le commandant du Penitus Oculatus. Afin de savourer toute la saveur du moment, allez lui parler pour que l'homme se décompose, vous croyant mort pour de bon. Le dialogue coupe alors court, et Maro vous attaque : disposez de lui comme vous l'avez fait avec tant d'autres adversaires, et jouissez d'une immunité complète aux yeux de la loi. Après tout, vous avez agi sous le coup de la légitime défense.

Longez ensuite la côte jusqu'à apercevoir le Katariah, plongez sous l'eau et entrez dans le navire par la cale, là où l'ancre amarre le navire. Vous avez, comme à l'accoutumée, le choix de votre approche : furtivité, massacre, ou mélange des deux, ce sera à vous de choisir en fonction de vos envies et de vos aptitudes. Le bateau est rempli de soldats du Penitus Oculatus et comporte également son lot de marins, qui vous attaqueront tous à vu. Veillez à piller chaque pièce pour trouver quelques trésors, puis confrontez le capitaine Avidius dans sa cabine ou le lieutenant Salvarus près du dortoir pour pouvoir leur subtiliser leur passe-partout. Ne vous reste alors plus qu'à vous frayer un chemin vers votre objectif : la cabine de l'empereur.

Dépendant de votre hâte à en finir, laissez le vieil homme vous parler ou non. Si vous laissez l'empereur exprimer ses dernières volontés, vous écoperez d'un nouvel objectif. Quoi qu'il arrive ensuite, le souverain se tourne vers la baie en vous tournant le dos : faites ce que vous avez à faire en ôtant la vie de cet homme de pouvoir, prenez ses robes, puis enfuyez-vous du navire après avoir passé au crible les moult richesses présentes dans la pièce (notamment une pierre de Barenziah). Ne vous reste plus à présent qu'à faire votre rapport à Motierre pour récupérer votre argent, et plus si affinité.

Le comploteur se trouve toujours à la Jument pavoisée : rendez-lui donc une dernière visite pour prendre connaissance de l'emplacement du paiement, puis respectez ou non les dernières volontés de l'empereur en réglant son compte à Motierre. Retournez ensuite à Volunruud, là où vous aviez rencontré ce dernier pour la première fois, et récupérez 20 000 pièces d'or dans la grande urne. Rejoignez à présent le sanctuaire d'Aubétoile, où se sont réfugiés Nazir et Babette, pour les informer de votre succès. Le rougegarde vous propose toujours des contrats et suggère d'aller faire un tour du côté de la Cruche percée pour voir si Delvin mallory n'aurait pas quelques articles à vous vendre : vous pouvez de cette manière réinjecter vos récents profits pour restaurer le sanctuaire et lui offrir le standing qu'il mérite. C'est notamment en achetant les fournitures de la salle de torture que vous accéderez à une autre quête secondaire au sein même de votre nouveau sanctuaire. Vous retrouvez également sur place Cicéron, si vous ne l'avez pas achevé précédemment, et pouvez l'enrôler comme acolyte si vous le souhaitez.

Anéantissez la Confrérie noire !

Attention, si vous décidez d'emprunter cette voie, vous n'aurez accès à aucune des quêtes de la Confrérie proprement dite. Lorsque vous êtes " kidnappé " par Astrid dans la cabane abandonnée, refusez d'obtempérer et attaquez-la sur le champ. L'assassin est agile mais peu robuste : récoltez sur son corps la clé de la cabane ainsi que la Lame de la souffrance, puis allez trouver un garde pour l'informer de ce qui vient de vous arriver. On vous aiguille alors vers le commandant Maro, à l'avant-poste du Penitus Oculatus de Pondragon, et vous apprenez de sa bouche la phrase de code utilisée pour entrer dans le sanctuaire des assassins.

Rendez-vous donc sur place, à l'ouest d'Epervine, et entrez dans le repaire. Eliminez les membres de la Confrérie un par un sous peine de vite vous retrouver débordé, et ne lésinez pas sur les diverses potions à votre disposition pour pouvoir prendre le dessus. N'oubliez pas également de vous approcher du Mur de mots dans la salle principale pour apprendre un nouveau cri, et ramassez tous les objets précieux qui vous tombent sous la main (notamment les vêtements sibyllins). Votre purge du mal accomplie, retournez voir le commandant Maro, qui vous récompense grassement pour vos actes avec 3000 pièces d'or.

Contrats de la Confrérie noire

Narfi, Ennodius Papius et Beitild

Allez parler à Nazir dès votre arrivée au sanctuaire pour vous voir confiés vos trois premiers assassinats. Narfi, pour commencer, est un mendiant que personne ne regrettera vivant à Fort-Ivar, le village à l'est de la Gorge du Monde. L'homme vit principalement à l'extérieur et s'isole souvent près d'une maison en ruine : profitez de l'occasion pour l'égorger. Papius, lui, vit en reclus près de la scierie d'Anga. Il est donc on ne peut plus facile de lui planter une dague dans la gorge pour en finir avec lui.

Enfin, Beitild vit à Aubétoile et fond du minerai. C'est sans doute la proie la moins accessible des trois, car les gardes sont nombreux et la bougresse travaille parfois jour et nuit à la fonte. Attendez donc qu'elle tente de trouver un peu de repos pour l'assassiner dans son sommeil et prendre le moins de risques possibles. Vos trois meurtres perpétrés, retournez voir Nazir pour toucher vos récompenses en or.

Hern et Lurbuk

Votre première cible est un vampire marié vivant et travaillant à la scierie de Mi-lune. Prenez garde à ses compétences au combat si jamais vous veniez à affronter Hern face à face, et disposez de sa femme si cela est nécessaire : du moment que vous ne laissez aucun témoin, aucune prime ne sera mise sur votre tête. Il est à noter qu'il est impossible de contracter le vampirisme durant cette mission, les deux vampires préférant vous attaquer avec leurs lames plutôt qu'avec leur Drain de vie, l'unique moyen pour eux de vous contaminer.

Allez ensuite trouver Lurbuk, à Morthal, un barde apparemment assez peu apprécié dans la région. Attendez qu'il s'isole dans l'un des chambres et offrez-lui le rasage le plus près qu'il ait jamais connu. Vous pouvez ensuite aller truover Nazir pour récolter de nouvelles pièces d'or.

Deekus, Ma'randru-jo et Anoriath

Votre première cible est un argonien vivant en reclus près de l'épave de la Folie d'Hela. Allez donc simplement le trouver et faites lui les écailles pour remplir ce contrat. Suivez ensuite la trace de Ma'randru-jo, le khajiit que vous devez occire, et privilégiez une attaque à distance pour le transpercer, car il reste en général entouré de ses amis de la caravane.

Enfin, rendez-vous à Blancherive, où vous attend votre dernière cible. Anoriath se trouve au choix au Chasseur ivre ou sur la place du marché : guettez la moindre opportunité de lui faire la peau, ou attendez qu'il cherche à trouver le repos la nuit pour opérer dans le plus grand silence. Vous pouvez dès lors aller quérir vos récompenses auprès de Nazir au sanctuaire.

Agnis

Cette domestique se trouve au fin fond d'un fort tenu soit par des bandits soit par une faction prenant part à la Guerre civile. Dans deux cas sur trois, vous devrez donc batailler fermement pour parvenir à la jeune femme, ou faire preuve d'une discrétion hors paire. Sinon, si le fort appartient à la faction du côté de laquelle vous vous êtes rangé, saluez simplement les soldats amicaux présents et éliminez Agnis le plus simplement du monde avant de retourner faire votre rapport à Nazir.

Maluril et Helvard

Pour ce premier contrat, attendez-vous à devoir livrer moult combats ou à faire encore une fois les preuves de votre furtivité. Maluril se trouve dans les ruines dwemer de Mzinchaleft, et la porte menant à lui est verrouillée. Crochetez la serrure moyenne ou volez la clé au gardien tout proche, puis affrontez les créations dwemer pour accéder à votre cible et l'éliminer. Rendez-vous ensuite dans la demeure du jarl d'Epervine, où se trouve votre prochaine proie. Helvard, c'est son nom, est le huscarl du jarl et un robuste guerrier. Pour vous en tirer sans susciter la haine des gardes de la ville, optez pour l'attaque la plus létale dont vous disposez avec tous les bonus possibles liés aux attaques furtives. Vous aurez ainsi une chance de l'abattre en un coup au profit d'une minute d'inattention de sa part, et pourrez retourner voir Nazir pour vos récompenses.

Safia

Voici le dernier contrat que Nazir a en réserve pour vous. Rendez-vous à l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental et pénétrez sur le navire le Vague rouge. Progressez jusqu'à la cale, où vous attend Safia, et tuez-la en bonne et due forme pour conclure ce contrat éclair. Vous recevez en retournant voir Nazir votre récompense usuelle en or.

Quêtes supplémentaires de la Confrérie noire

La bonne aventure

Si vous réussissez à accomplir la mission " Un plan machiavélique " en vous assurant le bonus, Gabriella vous offre une consultation gratuite chez Olava, une diseuse de bonne aventure. Rendez-vous donc chez elle, à Blancherive, et écoutez ce qu'elle a à vous dire pour vous voir aiguillé vers la redoute de Noirbois. Mettez-vous logiquement en route en vous dirigeant à l'ouest de Pondragon et progressez sur les étendues de neige jusqu'à atteindre des Parjures hostiles. Evitez-les ou égorgez-les à votre convenance et entrez dans la Redoute de Noirbois.

Passez la porte, évitez la plaque de pression au sol, puis dirigez-vous vers le sud-est. Là, de nouveaux Parjures sont prêts à vous dépecer si vous leur en donnez l'occasion. Evitez ou éliminez les archers sur le pont, activez le levier pour stopper les lames sur balancier, et tout en évitant les runes au sol, affrontez les ennemis dans la pièce adjacente. Vous trouverez sur leur cadavre une clé pour ouvrir la porte verrouillée, derrière laquelle vous attend une nouvelle plaque de pression.

Passez le pont, dirigez-vous vers le nord-est et passez une nouvelle porte pour arriver au Val de Noirbois. Cette large zone est remplie de Parjures archers, guerriers et magiciens : attendez-vous donc à de longs combats avant de pouvoir atteindre l'entrée de Vileserre. Sinon, optez pour des options plus furtives ou rapides en vous faufilant entre les ennemis pour rejoindre le plus vite possible l'entrée haute perchée de Vileserre. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le nord-est pour affronter des harfreuses, dont l'une se téléportera après avoir reçu assez de dégâts.

Progressez davantage en évitant la rune, montez l'escalier en prenant garde à la plaque de pression et affrontez de nouveaux ennemis au sud-ouest, donc l'harfreuse qui s'était téléportée, puis activez la poignée derrière le trône pour ouvrir un pan de mur révélant la dépouille d'un ancien assassin. Vous trouvez sur son corps l'armure sibylline antique, une puissante tenue d'assassin. Poursuivez alors votre exploration de Vileserre en abaissant le pont, en combattant de nouvelles sorcières et en tirant une nouvelle poignée pour dégager la voie, et absorbez le savoir d'un nouveau cri (Ralenti) grâce au Mur de mots que vous trouvez finalement.

Vous vous retrouvez ensuite à l'extérieur où vous devrez livrer un dernier combat contre l'harfreuse, qui invoquera moult créatures pour tenter de vous éliminer. Fouillez son corps, ainsi que celui de la sorcière sacrifiée, pour trouver une clé et la dague Rougépine. Utilisez enfin votre cri Impulsion vers la vallée où les cascades déversent des trombes d'eau pour atteindre un coffre renfermant les Bottes de grâce du prédateur.

Longue vie à la Confrérie noire

Après avoir tué l'empereur, approchez-vous de la Mère de la Nuit dans le sanctuaire d'Aubétoile pour recevoir de nouveaux contrats. Vous réinstaurerez ainsi les anciennes traditions de la Confrérie en devenant officiellement l'Ecoutant de la Mère noire. Allez trouver les contacts qu'elle vous indique, prenez bonne note de la cible qui est à éliminer, et faites votre travail en suivant votre mode opératoire favori. Revenez auprès de votre contact pour toucher une récompense en or, et réitérez ces opérations autant de fois que vous le souhaitez pour vous faire de l'argent, ou plus simplement pour étendre l'influence de la Confrérie.

Le trésor des torturé

Une fois la salle de torture d'Aubétoile restaurée et ses occupants livrés, adressez-vous à chacune d'entre elle avec insistance pour que chacun et chacune vous révèle l'emplacement d'une cache secrète où il ou elle planquerait ses économies. Rendez-vous au quatre emplacements mentionnés par les captifs, et trouvez de coquettes sommes au creux d'un arbre ou sous une pierre, qui sauront amortir la construction de la salle de torture. N'oubliez pas non plus d'utiliser ladite salle à bon escient en vous essayant aux pratiques les plus vicieuses et destructrices sur leur corps sans

toutefois les tuer : vous pourrez ainsi augmenter certains talents relativement facilement.

Guerre civile : du côté des Impériaux

Dans la Légion

Dès votre évasion de la ville d'Helgen, qui aurait tout aussi bien pu être votre tombeau, vous pouvez choisir d'intégrer l'une ou l'autre des factions que vous avez pu observer : la Légion ou les Sombrage. Pou rejoindre la Légion impériale en dépit du fait qu'elle désirait vous exécuter, rendez-vous dans la ville de Solitude, à pied ou en monnayant les services d'une calèche, et allez trouver le général Tullius à Mornefort. Pour intégrer les rangs des soldats de l'Empire, le légat Rikke souhaite néanmoins vous mettre à l'épreuve avant de vous intégrer. Mettez-vous donc sans plus tarder en route pour Fort Hraggstad, au nord-est de Solitude, pour vider l'endroit des bandits qui y ont élu domicile. A l'extérieur, une petite dizaine d'ennemis vous attend déjà : utilisez à votre convenance des armes à distances ou au corps-à-corps pour en disposer, puis entrez dans le Fort.

Là, deux nouveaux ennemis accompagnés du chef des bandits vous attendent : ne lésinez pas sur les potions si vous éprouvez des difficultés ou battez en retraite pour reprendre des force, puis fouillez la prison pour abattre les trois derniers bandits occupant le Fort. Récupérez tout ce qui pourrait vous servir et retournez faire votre rapport à Rikke. Vous êtes alors invité à prêter serment envers la Légion avant d'être envoyé vers Beirand, le forgeron du château, qui vous procurera une armure lourde ou légère selon vos besoins. Retournez ensuite auprès de Rikke pour prendre vos nouveaux ordres.

La couronne d'os

Une ancienne couronne symbole de pouvoir a apparemment été localisée par le bras droit d'Ulfric Sombrage dans les ruines de Korvanjund. Pour éviter qu'elle ne tombe entre ses mains, un détachement de légionnaires a été envoyé sur place pour récupérer la couronne avant les rebelles, et vous êtes bien évidemment invité à participer à la bataille qui s'annonce. Rendez-vous donc sur place au nord-est de Blancherive et retrouvez le groupe de soldats alliés regroupés à l'extérieur. Progressez ensuite vers l'entrée en combattant les Sombrages, qui sont déjà dans la place, avec l'arme de votre choix. Restez à distance et à l'abri des coups d'épée si vous désirez aider avec votre arc, ou menez vos alliés en brandissant votre espadon et en pourfendant vos ennemis.

Après avoir parlé au légat Rikke à l'entrée, pénétrez à l'intérieur de Korvanjund, où vous attendent d'autres Sombrages. Prenez garde, durant les combats de groupe, à ne pas abuser des attaques et sorts de zone : vous risqueriez d'affaiblir voir de tuer vos alliés. Pesez bien chaque coup, puis continuez vers le nord, puis l'est. Eliminez les ennemis présents et écoutez les avertissements de Rikke : une embuscade serait en effet en préparation de l'autre côté du tunnel devant vous. Montez donc au niveau supérieur de la salle et empruntez le passage que vous y trouvez pour prendre les Sombrages à revers. Vos alliés chargeront par le niveau inférieur et vous rejoindront assez tôt pour vous assurer la victoire.

Poursuivez vers l'ouest pour atteindre les Halls de Korvanjund, tuez les draugr en hauteur et progressez vers le nord. Activez le levier sur le côté pour stopper les lames sur balancier et continuez pour atteindre la chambre des histoires : ramassez la griffe d'ébonite sur le cadavre au sol et faites correspondre les glyphes présents sur la porte avec ceux gravés sur la griffe pour ouvrir la voie. Vous êtes bloqué dans la prochaine salle : dirigez-vous vers le coin nord-ouest, suivez le passage et tirez la poignée sur le balcon que vous finissez par atteindre pour libérer le passage en contrebas. Joignez vos forces à celle des soldats et du légat pour venir à bout des draugr et pénétrez dans la crypte.

Vous rejoignez ainsi le tombeau où se trouve la couronne, seulement, les guerriers nordiques embaumés ici n'entendent pas vous laisser partir facilement : combattez donc au côté de Rikke et des autres survivants, puis prenez la couronne sur le draugr sur le trône. Dirigez-vous ensuite vers le sud pour absorber un nouveau Mot de puissance (Ralenti), puis montez les escaliers pour rejoindre la sortie des ruines. Rapportez la couronne d'os au général Tullius pour embrayer immédiatement sur une nouvelle quête.

Note : si vous amenez la couronne au chef de l'autre faction, vous pouvez une dernière fois changer d'avis sur le camp que vous comptez aider dans la guerre.

Un message pour Blancherive

Tullius aimerait que le jarl de Blancherive prenne enfin une décision quant à la faction à laquelle il donnera son soutient, et vous charge de transmettre une missive à Blagruuf. Rendez-vous donc dans la ville au centre des terres de Bordeciel et montez jusqu'à Fort-Dragon, dans la cour du jarl. Pour que ce dernier accepte de lire votre missive, vous devrez avoir terminé la quête " L'élévation du dragon " : reportez-vous aux quêtes de la trame principale pour en savoir plus. Une fois la cour contentée par la défaite du dragon, Balgruuf et ses conseillers se mettent à débattre de la réponse à faire parvenir aux impériaux. En fin de compte, le jarl vous charge d'apporter une hache à Ulfric, jarl de Vendeaume, assurant que ce dernier saura ce que ce geste signifie.

Voyagez jusqu'à la première ville humaine en Bordeciel à l'extrême est, et entrez dans le Palais des rois pour retrouver Ulfric (que vous aviez croisé lors du prologue). Apportez-lui la hache, suivez le bref dialogue et apportez sa réponse à Blagruuf à Blancherive. Vous retrouvez à l'étage supérieur de Fort-Dragon le légat Cipius, chargé d'organiser la défense de la ville qui risque fort d'être attaquée sous peu.

La défense de Blancherive

Votre mission, que vous y consentiez ou pas, est à présent de défendre la ville contre l'assaut des Sombrages qui se rassemblent aux portes. Rendez-vous auprès des soldats déjà en place, et commencez à combattre les vagues d'ennemis de la manière que vous préférez : vous pouvez ainsi rester en hauteur sur les murs pour destiner vos meilleures flèches aux envahisseurs ou rester derrière les barricades de bois pour occire les rebelles qui perceraient les premières lignes de défense. Les barrières de bois finiront par fléchir : privilégiez la poursuite des Sombrages qui réussiraient une échappée pour garantir la sécurité de la ville et retournez sur la ligne de front sitôt vos arrières sécurisées. Après un âpre combat, les derniers Sombrages battront en retraite, et vous recevrez les félicitations du jarl de Blancherive.

Falsification

Retournez à Mornefort à Solitude pour parler au général Tullius et recevoir une arme enchantée en récompense de vos efforts. Vous êtes ensuite envoyé vers le camp impérial du Clos à l'ouest d'Aubétoile, où vous prendrez vos futurs ordres du légat Rikke. Une fois sur place, cette dernière vous demande de transmettre de faux ordres à un commandant Sombrage. Pour ce faire, vous allez d'abord devoir subtiliser un message sur le corps d'un messager que vous aurez tué. Rendez-vous donc dans l'une des auberges mentionnées par Rikke et interrogez le tavernier pour apprendre que le messager que vous recherchez vient de quitter les lieux.

Vous pouvez dès lors au choix attendre son retour ou faire un petit footing pour le rattraper. Une fois face au messager, si vous appliquez une politique de non violence, vous pouvez lui subtiliser les documents qu'il porte. Sinon, tuez-le tout simplement sur les routes après qu'il ait refusé de vous donner ce que vous cherchez et prélevez les documents sur son cadavre. Rapportez-les à Rikke, qui se chargera d'apporter les modifications nécessaires, puis voyagez jusqu'aux baraquements d'Aubétoile pour remettre les papiers trafiqués à Frokmar. Vous recevez une impressionnante récompense de 5 pièces d'or pour votre peine.

La bataille de Fort Dunstad

Note : les forts que vous devrez reprendre pourront différer selon les échanges que vous avez pu opérer durant la trame principale.

Faites votre rapport à Rikke pour recevoir une véritable récompense, puis rejoignez les soldats impériaux qui se rassemblent près de Fort Dunstad, là où aura lieu votre prochaine bataille. Une fois fin prêt, chargez avec vos compagnons et adoptez la tactique qui vous convient le mieux : restez à distance et laissez vos alliés se charger de la mêlée si vous préférer jouer de l'arc pour affaiblir les vagues successives d'ennemis, ou foncez dans le tas armé de vos meilleures lames pour rester au coeur de la bataille. Vous pouvez également longer les remparts supérieurs pour éliminer les archers Sombrages et ainsi protéger les légionnaires de leurs tirs : cela vous permettra également de vous attaquer aux vagues d'ennemis qui apparaîtront sur les remparts. Une fois les rangs ennemis dépouillés, victorieux, retournez voir le général Tullius à Mornefort pour recevoir une arme en récompense.

Un lourd tribut

Allez retrouver le légat Rikke dans le campement impérial de la Brèche et demandez-lui vos prochains ordres. Vous allez devoir faire chanter le chambellan du jarl de Faillaise en trouvant des preuves compromettantes : rendez-vous donc sur place dans le château d'Embruine et faites preuve de furtivité pour rejoindre la chambre d'Anuriel au nord-est du bâtiment. Vous trouverez dans la commode la lettre compromettante dont vous avez besoin : allez voir Anuriel avec l'objet en votre possession, puis suivez-la jusque dans ses quartiers. Vous pouvez alors tenter de la persuader de vous verser une somme supplémentaire, en plus des informations qu'elle vous donne concernant une cargaison d'or et d'armes.

Rapportez ces informations à Rikke, puis mettez-vous en route pour rejoindre Hadvar et ses hommes sur la route de la Tour de Shor. Le petit groupe prépare déjà son embuscade lorsque vous arrivez, mais libre à vous de prendre en compte leur plan ou non : si vous vous en sentez capable, vous pouvez en effet éliminer à vous seul toute la garnison gardant le convoi immobilisé un peu plus loin. Sinon, suivez Hadvar et prenez d'assaut le groupe de rebelles en éliminant la sentinelle. Une fois la cargaison sous votre contrôle, servez-vous à l'intérieur et retournez voir Rikke.

La bataille de Fort Tiremuraille

Après vous avoir félicité pour votre efficacité et adressé une petite récompense, le légat Rikke vous envoie vers votre prochaine destination : Fort Tiremuraille. Retrouvez une équipe de légionnaires à l'extérieur, puis entreprenez la reconquête de la structure comme vous l'avez fait avec Fort Dunstad en soutenant vos alliés et en vous positionnant selon vos compétences de prédiléction. Une fois la bataille remportée, en grande partie grâce à vos talents de combattant, retournez à Mornefort et faites votre rapport au général Tullius, qui de par le fait est ravi et vous offre un bouclier de qualité relative à votre niveau.

Sauvetage à Fort Kastav

Retournez voir Rikke au camp avancé à l'ouest d'Aubétoile pour recevoir vos prochains ordres. Il s'agira cette fois de retrouver un groupe de soldats à l'extérieur d'un fort occupé par les Sombrages et d'en libérer les prisonniers impériaux pour reprendre la place forte dans la foulée. Rejoignez dans un premier temps le groupe de soldats qui vous attend et retrouvez votre ami Hadvar pour vous faire briefé plus avant. Si vous souhaitez infiltrer le fort comme votre allié semble le conseiller, longez les murailles en étant accroupi et pénétrez dans la structure par la trappe.

Passez la porte à l'est et progressez jusqu'à atteindre un escalier couvert de toiles d'araignées. Affrontez les deux rebelles qui vous barrent la route, puis rejoignez les cachots où sont enfermés les soldats. Prenez la clé des grilles sur le soldat que vous venez d'éliminer et libérez vos frères d'arme pour que ceux-ci puissent s'armer et se préparer pour la bataille qui se prépare inéluctablement à l'extérieur. Rejoignez le niveau supérieur en affrontant les Sombrages qui vous font obstacle et faites le ménage dans la cour extérieure pour conclure cette opération de reconquête et d'exfiltration. Faites votre rapport à Tullius pour recevoir une arme en cadeau et rendez-vous dans le camp impérial suivant, où vous attend déjà Rikke.

La bataille de Fort Amol

Une fois sous la tente du légat, prenez vos nouveaux ordres et rejoignez une nouvelle fois un groupe de légionnaires prêts à en découdre aux abords du fort. Comme à l'accoutumée, optez pour l'approche qui vous convient le mieux en restant à distance pour éliminer les rebelles ou en vous engageant dans un combat de mêlée acharné. N'hésitez pas à aller secourir vos alliés si vous en apercevez en difficulté et à faire un tour sur les remparts pour occire les archers qui vous causeraient des soucis. Une fois les rangs ennemis décimés, allez faire votre rapport à Rikke : l'assaut est sur le point d'être lancé sur Vendeaume.

La bataille de Vendeaume

Rendez-vous à l'entrée de Vendeaume, la première ville construite par les hommes sur le continent, et assistez au speech d'encouragement proféré par le général Tullius avant de vous lancer dans l'ultime bataille de la guerre civile. Si vous connaissez bien les rues de la ville, votre avancée en son sein n'en sera que facilitée : affrontez les rebelles qui défendent leur capital bec et ongle et progressez dans les ruelles encore accessibles en détruisant les barricades qui bloquent parfois le passage. Collez au train de Rikke et du général pour faciliter les affrontements si vous êtes plutôt du genre à éliminer vos ennemis à distances, puis entrez dans le Palais des rois.

Là, vous êtes confronté à Ulfric et à son huscarl Galmar en compagnie du général et du légat Rikke.
Après un bref dialogue qui ne mènera nulle part, l'inévitable combat s'engage. A trois contre deux, vous avez l'avantage : tirez donc parti de la situation pour éliminer l'ennemi de votre choix, puis le second. Ulfric finit à genoux, et Tullius vous donne alors le choix : vous pouvez achever l'assassin du Haut-roi vous même ou laisser Tullius se charger de la besogne. Quoi que vous choisissiez, la mort du Sombrage met fin à la guerre et vous êtes récompensé par l'obtention d'une nouvelle arme. Ne vous reste alors plus qu'à éliminer les derniers camps de rebelles se cachant dans la nature, si le coeur vous en dit.

Guerre civile : du côté des Sombrages

Avec les Sombrages

Sitôt votre évasion d'Helgen terminée, vous pouvez choisir d'intégrer les rangs des Sombrages, groupe de rebelles qui croient à un Bordeciel libre et indépendant de l'empire, selon eux assujetti aux Thalmors. Même si vous sortez des ruines de la ville en compagnie d'Hadvar, vous pouvez vous rendre à Vendeaume dès que l'occasion se présente et entrer dans le Palais des rois, au nord de la ville. Vous y retrouverez Ulfric Sombrage, l'instigateur de la rébellion, accompagné de son plus fidèle allié Galmar Rudepoing.

Pour pouvoir intégrer les rangs des Sombrages, il va néanmoins vous falloir passer un test : Galmar veut en effet que vous terrassiez un spectre de glace sur l'île de la Serpentine pour que vous prouviez votre valeur. Rendez-vous donc sur place, loin au nord, et faites retourner le spectre à l'abîme en usant de l'arme qui vous plaira. Attention tout de même à l'attaque en piqué de la créature, qui peut provoquer pas mal de dégâts. Victorieux, retournez voir Galmar et prêtez serment de fidélité à la cause des Sombrages pour officiellement intégrer leurs rangs.

La couronne d'os

Une ancienne couronne symbole de pouvoir a apparemment été localisée par le bras droit d'Ulfric Sombrage dans les ruines de Korvanjund. Pour éviter qu'elle ne tombe entre les mainsdes impériaux, un détachement de soldats a été envoyé sur place pour récupérer la couronne avant les impériaux, et vous êtes bien évidemment invité à participer à la bataille qui s'annonce. Rendez-vous donc sur place au nord-est de Blancherive et retrouvez le groupe de soldats alliés regroupés à l'extérieur. Progressez ensuite vers l'entrée en combattant les légionnaires, qui sont déjà dans la place, avec l'arme de votre choix. Restez à distance et à l'abri des coups d'épée si vous désirez aider avec votre arc, ou menez vos alliés en brandissant votre espadon et en pourfendant vos ennemis.

Après avoir parlé à Galmar à l'entrée, pénétrez à l'intérieur de Korvanjund, où vous attendent d'autres ennemis. Prenez garde, durant les combats de groupe, à ne pas abuser des attaques et sorts de zone : vous risqueriez d'affaiblir voir de tuer vos alliés. Pesez bien chaque coup, puis continuez vers le nord, puis l'est. Eliminez les ennemis présents et écoutez les avertissements de Galmar: une embuscade serait en effet en préparation de l'autre côté du tunnel devant vous. Montez donc au niveau supérieur de la salle et empruntez le passage que vous y trouvez pour prendre les soldats de la légion à revers. Vos alliés chargeront par le niveau inférieur et vous rejoindront assez tôt pour vous assurer la victoire.

Poursuivez vers l'ouest pour atteindre les Halls de Korvanjund, tuez les draugr en hauteur et progressez vers le nord. Activez le levier sur le côté pour stopper les lames sur balancier et continuez pour atteindre la chambre des histoires : ramassez la griffe d'ébonite sur le cadavre au sol et faites correspondre les glyphes présents sur la porte avec ceux gravés sur la griffe pour ouvrir la voie. Vous êtes bloqué dans la prochaine salle : dirigez-vous vers le coin nord-ouest, suivez le passage et tirez la poignée sur le balcon que vous finissez par atteindre pour libérer le passage en contrebas. Joignez vos forces à celle des soldats pour venir à bout des draugr et pénétrez dans la crypte.

Vous rejoignez ainsi le tombeau où se trouve la couronne, seulement, les guerriers nordiques embaumés ici n'entendent pas vous laisser partir facilement : combattez donc au côté de Galmar et des autres survivants, puis prenez la couronne sur le draugr sur le trône. Dirigez-vous ensuite vers le sud pour absorber un nouveau Mot de puissance (Ralenti), puis montez les escaliers pour rejoindre la sortie des ruines. Rapportez la couronne d'os à Ulfric pour embrayer immédiatement sur une nouvelle quête.

Note : si vous amenez la couronne au chef de l'autre faction, vous pouvez une dernière fois changer d'avis sur le camp

que vous comptez aider dans la guerre.

Un message pour Blancherive

Ulfric Sombrage aimerait en savoir davantage sur les intentions du jarl de Blancherive : il vous charge donc d'apporter une hache à Blagruuf de sa part, attestant que ce dernier saura quelle signification donner à ce geste. Voyagez donc jusqu'à Blancherive, puis pénétrez dans Fort-Dragon pour remettre l'objet au jarl. Pour accomplir cette quête, vous devrez avoir fini d'aider Balgruuf et avoir donc terminé " L'élévation du dragon ". Si cela est fait, et après quelques concertations avec ses conseillers, le jarl décide de renvoyer la hache à son expéditeur. Retournez donc à Vendeaume pour faire part de la réponse à Ulfric, qui prend alors la décision de lancer l'assaut sur Blancherive.

La bataille de Blancherive

Rejoignez les soldats Sombrages non loin de la cité et écoutez le speech de Galmar avant de donner l'assaut. Votre premier objectif sera de pénétrer dans la ville : pour ce faire, détruisez les barricades qui vous bloquent le passage à vous et à vos alliés et montez sur les remparts pour éliminer les archers et ouvrir le pont-levis. Une fois à l'intérieur de la ville, frayez-vous un chemin jusqu'à Fort-Dragon en affrontant de nouveaux gardes ou soldats impériaux et en détruisant de nouvelles barricades, puis confrontez le jarl Balgruuf pour le forcer à abdiquer. Vignar Grisetoison est désormais jarl de Blancherive : allez rapporter votre victoire à Ulfric, à Vendeaume, et acceptez l'arme qu'il vous offre en récompense.

Sauvetage à Fort Néograd

Note : les forts que vous devrez reprendre pourront différer selon les échanges que vous avez pu opérer durant la trame principale.

Sur les ordres d'Ulfric, rendez-vous à l'est d'Helgen pour trouver le camp Sombrage où Galmar vous attend. Celui-ci veut que vous aidiez un groupe de soldats à libérer des prisonniers gardés captifs à Fort Néograd et à reconquérir la place forte dans la foulée. Rejoignez donc le groupe de soldats en question non loin du fort et parlez à Ralof pour apprendre qu'il existe une entrée secrète pour accéder aux geôles. Attendez que la nuit couvre vos pas, puis plongez en toute discrétion dans le lac à l'est de la structure pour trouver l'entrée en question.

Progressez dans le bâtiment jusqu'à atteindre les prisons et éliminez les gardiens pour récupérer la clé qui va vous permettre de libérer tous vos frères d'arme. Une fois ces derniers ré-équipés, remontez au niveau supérieur du fort en éliminant toute résistance, puis entreprenez de vider les lieux de toute présence impériale en aidant et en tirant parti des capacités de vos compagnons. Une fois les rangs ennemis décimés, retournez voir Ulfric à Vendeaume pour recevoir une arme (dont la qualité varie avec votre niveau) et continuer à lutter pour la liberté de Bordeciel.

Un lourd tribut

Retrouvez Galmar dans le camp des Sombrages et acceptez votre prochaine mission : il s'agira cette fois de ranger le chambellan du jarl de Markarth à votre cause en le forçant à vous donner des informations. Pour cela, rendez-vous dans le château de Coeur-de-Roche à Markarth et rendez-vous discrètement dans les quartiers de Raerek, à droite de la salle du trône. Vous trouverez dans sa commode une Amulette de Talos : allez parler à son propriétaire, qui vous demande alors une entrevue en privé, suivez-le, et tentez de lui extorquer davantage que de simples informations en usant de persuasion. Vous apprenez quoi qu'il arrive l'emplacement d'une cargaison impériale d'armes et d'argent, plus qu'il n'en faut pour satisfaire la rébellion.

Rapportez ces informations à Galmar, puis mettez-vous en route pour rejoindre Ralof et ses hommes sur la route où est sensé se trouver la cargaison. Le petit groupe prépare déjà son embuscade lorsque vous arrivez, mais libre à vous de prendre en compte leur plan ou non : si vous vous en sentez capable, vous pouvez en effet éliminer à vous seul toute la garnison gardant le convoi immobilisé un peu plus loin. Sinon, suivez Ralof et prenez d'assaut le groupe de légionnaires en éliminant la sentinelle. Une fois la cargaison sous votre contrôle, servez-vous à l'intérieur et retournez voir Galmar.

La bataille de Fort Gardesol

Faites votre rapport à Galmar pour recevoir une petite récompense, puis rejoignez les soldats Sombrages qui se rassemblent près de Fort Gardesol, là où aura lieu votre prochaine bataille. Une fois fin prêt, chargez avec vos

compagnons et adoptez la tactique qui vous convient le mieux : restez à distance et laissez vos alliés se charger de la mêlée si vous préférez jouer de l'arc pour affaiblir les vagues successives d'ennemis, ou foncez dans le tas armé de vos meilleures lames pour rester au coeur de la bataille. Vous pouvez également longer les remparts supérieurs pour éliminer les archers impériaux et ainsi protéger les Sombrages de leurs tirs : cela vous permettra également de vous attaquer aux vagues d'ennemis qui apparaîtront sur les remparts. Une fois les rangs ennemis dépouillés, victorieux, retournez voir Ulfric à Vendeaume pour recevoir un bouclier de qualité variable en récompense.

Falsification

Vous êtes envoyé vers le camp Sombrage du Hjaalmarche, où vous prendrez vos futurs ordres de Galmar. Une fois sur place, ce dernier vous demande de transmettre de faux ordres à un commandant impérial. Pour ce faire, vous allez d'abord devoir subtiliser un message sur le corps d'un messager que vous aurez tué.
Rendez-vous donc dans l'une des auberges mentionnées par Galmar et interrogez le tavernier pour apprendre que le messager que vous recherchez vient de quitter les lieux.

Vous pouvez dès lors au choix attendre son retour ou faire un petit footing pour le rattraper. Une fois face au messager, si vous appliquez une politique de non violence, vous pouvez lui subtiliser les documents qu'il porte. Sinon, tuez-le tout simplement sur les routes après qu'il ait refusé de vous donner ce que vous cherchez et prélevez les documents sur son cadavre. Rapportez-les à Galmar, qui se chargera d'apporter les modifications nécessaires, puis voyagez jusqu'au pavillon Hautelune pour remettre les papiers trafiqués au légat Taurinus. Vous recevez une impressionnante récompense de 5 pièces d'or pour votre peine.

La bataille de Fort Busard

Après vous avoir félicité pour votre efficacité et adressé une petite récompense, Galmar vous envoie vers votre prochaine destination : Fort Busard. Retrouvez une équipe de rebelles à l'extérieur, puis entreprenez la reconquête de la structure comme vous l'avez fait avec Fort Gardesol en soutenant vos alliés et en vous positionnant selon vos compétences de prédilection. Une fois la bataille remportée, en grande partie grâce à vos talents de combattant, retournez à Vendeaume et faites votre rapport à Ulfric, qui de par le fait est ravi et vous offre une arme de qualité relative à votre niveau. Vous êtes alors envoyé au camp Sombrage d'Haafingar pour retrouver Galmar.

La bataille de Fort Hraggstad

Une fois sous la tente du huscarl, prenez vos nouveaux ordres et rejoignez une nouvelle fois un groupe de Sombrages prêts à en découdre aux abords du fort. Comme à l'accoutumée, optez pour l'approche qui vous convient le mieux en restant à distance pour éliminer les légionnaires ou en vous engageant dans un combat de mêlée acharné. N'hésitez pas à aller secourir vos alliés si vous en apercevez en difficulté et à faire un tour sur les remparts pour occire les archers qui vous causeraient des soucis. Une fois les rangs ennemis décimés, allez faire votre rapport à Galmar: l'assaut est sur le point d'être lancé sur Solitude.

La bataille de Solitude

Rendez-vous à l'entrée de Solitude, la capitale politique du pays, et assistez au speech d'encouragement proféré par Ulfric avant de vous lancer dans l'ultime bataille de la guerre civile. Si vous connaissez bien les rues de la ville, votre avancée en son sein n'en sera que facilitée : affrontez les légionnaires qui défendent leur capital bec et ongle et progressez dans les ruelles encore accessibles en détruisant les barricades qui bloquent parfois le passage. Collez au train de Galmar et d'Ulfric pour faciliter les affrontements si vous êtes plutôt du genre à éliminer vos ennemis à distances, puis entrez à l'intérieur de Mornefort.

Là, vous êtes confronté au général Tullius et au légat Rikke : après un bref dialogue qui ne mènera nulle part, l'inévitable combat s'engage. A trois contre deux, vous avez l'avantage : tirez donc parti de la situation pour éliminer l'ennemi de votre choix, puis le second. Tullius finit à genoux, et Ulfric vous donne alors le choix : vous pouvez achever le général vous même ou laisser le jarl de Vendeaume se charger de la besogne. Quoi que vous choisissiez, la mort du légionnaire met fin à la guerre et vous êtes récompensé par l'obtention d'une nouvelle arme. Ne vous reste alors plus qu'à éliminer les derniers camps d'impériaux se cachant dans la nature, si le coeur vous en dit.

Les Princes Daedra

L'étoile d'Azura

Lors de vos pérégrinations en Bordeciel, notamment lorsque vous vous reposerez dans une auberge, vous aurez l'occasion d'entendre parler d'une statue érigée à la gloire d'Azura, bâtie par les Elfes noirs ayant fui Morrowind. Rendez-vous à l'emplacement supposé de cette statue pour rencontrer Aranea. Celle-ci vous demande de retrouver un puissant enchanteur : rendez-vous donc logiquement dans la ville de Fortdhiver, plus précisément à l'auberge du Foyer gelé, pour rencontrer ce mage nommé Nelacar. Usez de persuasion pour le faire parler, et écoutez ce qu'il a à vous apprendre sur l'étoile d'Azura, une puissante gemme spirituelle. Vous êtes alors aiguillé vers l'Abysse d'Ilinalta pour poursuivre vos recherches de la gemme.

Une fois sur place, entrez par la trappe au sommet de la tour immergée et progressez dans les tunnels remplis de squelettes en faisant retourner ces derniers à la poussière. Vous finissez par trouver la dépouille de Malyn Varen ainsi que l'étoile d'Azura, brisée. Ramassez-la malgré tout et retournez à l'auberge du Foyer gelé ou à l'autel d'Azura (selon que vous désiriez obtenir au final une gemme pouvant absorber les âmes des personnages humains ou non).

Parlez à Nelacar ou à la Déesse, qui vous enverront qui qu'il arrive tout deux à l'intérieur de l'étoile pour la purifier de l'âme de Malyn Varen. Là, confrontez Malyn, qui invoque plusieurs drémora pour se défendre. Eliminez d'abord ses invocations avant de vous acharner sur lui jusqu'à ce que son corps semble disparaître pour être renvoyé dans votre monde. Si vous êtes allé trouver Nelacar, vous obtenez l'Etoile noire en récompense, tandis que si vous êtes retourné auprès d'Azura, vous recevez son étoile ainsi que la possibilité d'enrôler Aranea en tant qu'acolyte.

L'appel de Boéthia

Cette quête n'est accessible qu'après que vous ayez atteint le niveau 32 ou supérieur. Alors, seulement, vous aurez une chance de tomber au cours de vos explorations un livre intitulé " L'épreuve de Boéthia ". Il est également possible qu'un adepte du culte de la divinité vous attaque : une fois ce dernier vaincu, prélevez le livre sur son cadavre et lisez-le. Rendez-vous alors à l'est de Vendeaume pour atteindre le sanctuaire de Boéthia, puis adressez-vous à la prêtresse pour en apprendre plus. Pour attirer l'attention du Prince Daedra, vous allez devoir faire preuve de fourberie en amenant à l'abattoir l'un de vos acolytes. Le choix vous revient, mais sachez que vous devrez absolument tuer de vos main ledit acolyte une fois qu'il sera immobilisé sur le Pilier du Sacrifice. Une fois votre choix arrêté, amené votre pauvre ami au sanctuaire, demandez-lui d'activer le pilier et tuez-le à l'aide de la lame du sacrifice.

Boéthia intervient alors, et initie un grand pugilat entre ses disciples après un bref dialogue. Laissez donc les autres guerriers s'entre-tuer un maximum et achevez les derniers survivants, ou plongez dans le combat pour montrer au Prince ce que vous valez. Une fois seul dans l'arène, Boéthia vous confie une nouvelle tâche. Rendez-vous donc à la Crête de Tranchelame, entre Markarth et Blancherive, pour éliminer le précédent champion du Prince. Sur place, combattez les quelques bandits à l'extérieur puis entrez dans la Mine de Tranchelame.

De nouveaux ennemis vous attendent à l'intérieur : éliminez-les de la façon qui vous plaira et en fonction de vos capacités, progressez jusqu'au fond de la mine et confrontez le Champion de Boéthia. Dans la mesure du possible, faites en sorte que l'affrontement ne dure pas et utilisez vos attaques les plus létales d'entrée de jeu pour rapidement pourfendre votre adversaire, et ainsi récupérer sur lui une armure d'ébonite ainsi que la Cotte d'ébonite, symbole de votre lien avec Boéthia.

Un Daedra pour ami

Dès que vous avez atteint le niveau 10 ou supérieur, rendez-vous dans la ville d'Epervine. Un garde vous interpelle à l'entrée, vous demandant si vous n'avez pas vu passer un chien : répondez comme vous l'entendez puis allez voir Lod, le forgeron de la ville, pour en savoir plus. Celui-ci aimerait appâter un chien qu'il a aperçu : acceptez, avec ou sans persuasion, puis allez mettre la viande sur la route un peu plus loin. Vous ne tardez pas à rencontrer le fameux canidé, nommé Barbas, qui se met à vous parler. Suivez-le jusqu'à arriver à la Honte d'Haemar et entrez dans la grotte.

A l'intérieur, des vampires et leurs sujets vous attendent de pied ferme : disposez donc d'eux comme il se doit (en en profitant pour contracter l'hémophilie porphyrique sur vous le souhaitez) et progressez jusqu'à une grande salle en profondeur.
Descendez au niveau inférieur, éliminez la givrépeire et continuez à progresser dans les tunnels jusqu'à atteindre la salle principale, remplie de vampires. Tuez-les de la façon qu'il vous plaira, puis interagissez avec la statue de Clavicus

Vile pour en savoir plus sur la relation entre lui et Barbas. Tirez ensuite la chaîne pour ressortir et aller trouver la fameuse hache dont vous a parlé le Prince.

Rendez-vous à présent à la Tanière de Rimeroc à l'est de Solitude et combattez Sebastian Lort et son atronach à l'intérieur. Prenez tous les objets qui vous intéressent, mais n'oubliez surtout pas de ramasser la hache du chagrin sur l'autel. Retournez maintenant à la Honte d'Haemar, frayez-vous à nouveau un chemin jusqu'à la statue et interagissez avec l'autel. Clavicus Vile vous propose alors que vous gardiez la hache si vous tuez Barbas avec. Si vous préférez lui rendre comme convenu, vous obtenez le Masque de Clavicus Vile en récompense.

La quête de l'extraordinaire

Pour pouvoir achever cette quête, vous devez avoir atteint le niveau 15 ou supérieur. Rendez-vous dans un premier temps à Fortdhiver : à l'entrée du pont menant à l'Académie, une elfe vous barre le passage. Vous pouvez tenter de faire preuve de persuasion pour passer, ou accepter de vous soumettre au test qu'elle vous impose. Vous devrez donc, au hasard, lancer un des sorts basiques d'une école de magie pour pouvoir continuer. Une autre solution, pour les personnages dépourvus de toute aptitude magique, est d'utiliser un cri offensif sur l'emblème au sol, ce qui vous vaudra une ligne de dialogue unique et le droit de passage. Suivez Faralda sur le pont, passez la grande porte au fond de la cour, puis passez la porte de droite vers l'Arcaneum. Il est à noter que les quêtes de l'Académie sont désormais actives et que vous pouvez les poursuivre à votre guise. Dans l'Arcaneum, allez trouver Urag Gro-Shub, le bibliothécaire, et demandez-lui des informations sur le Parchemin des Anciens avec autant de tact que possible. Il finira par vous ramener deux ouvrages susceptibles de vous aider. La lecture de l'un d'eux activera la quête.

Parlez à nouveau à Urag à propos du livre incompréhensible pour qu'il vous aiguille vers Septimus Signus, un érudit rendu fou par ses recherches, mais également grand spécialistes des Parchemins des Anciens. Pour le trouver, ressortez de l'académie et dirigez-vous vers le nord, à travers les eaux glacées parsemées d'iceberg, pour finalement trouver l'avant-poste de Septimus Signus. Descendez au fond de la grotte de glace pour trouver l'érudit, et tentez tant bien que mal de décrypter ses élocutions. Il vous remet finalement deux objets, le Lexique vierge et la Sphère d'harmonie, et vous aiguille vers les ruines dwemer d'Alftand, sous lesquelles s'étendrait une ancienne ville du nom de Griffenoire. Pour atteindre cette ville, ainsi que le Parchemin des Anciens qu'elle est supposée renfermer, dirigez-vous au sud-ouest de Fortdhiver.

A flanc de colline, vous trouverez bien vite des signes d'architecture dwemer : fouillez les environs, puis empruntez les passerelles de bois pour pénétrer dans la structure vers les Ruines gelées d'Alftand. Progressez vers le bas, ramassez les notes de recherche sur la table, puis continuez votre route vers l'ouest en vous méfiant des araignées dwemer qui peuvent surgir de certains éléments de tuyauterie. Un Khajiit drogué au Skooma délire dans une salle annexe : ignorez-le ou tuez-le s'il vous voit et tente de vous attaquer. Vous débouchez ensuite dans une salle remplie de pistons, et deux shpères dwemer vous attaquent sur la plate-formes surélevée : soyez prudent si vous décidez de les affronter. Vers le nord, déverrouillez la porte pour ramasser quelques trésors, passez la grande porte et éliminez les araignées dwemer qui vous barrent la route un peu plus loin en continuant vers le sud.

Déverrouillez la nouvelle porte pour trouver d'autres richesses, puis continuez votre progression en sautant par dessus les pistons pour éviter qu'ils ne vous poussent. La porte suivante vous mène à l'Animachinerie d'Alftand. Suivez le couloir verdâtre, empruntez le passage à gauche, affrontez ou évitez les sphères dwemer qui rôdent en passant dans le passage inférieur et empruntez les marches. Vous arrivez bientôt dans le grand conduit de l'Animachinerie. Amorcez votre descente en éliminant les araignées dwemer, déverrouillez la porte pour accéder à quelques trésors, puis revenez vers le puits central. Sautez sur le tuyau doré pour palier au manque de plate-forme, puis continuez vers l'ouest. Prenez gare au piston qui peut vous faire tomber et à l'araignée un peu plus loin si vous jouez aux acrobates.

Vous rencontrez alors, peut-être pour la première fois, un Falmer, elfe reclus dans les profondeurs rendu aveugle par une vie passée dans des souterrains. Affrontez les quatre créatures, en prenant garde à leurs sorts et armes liées dépendant de votre niveau, et continuez à descendre. Contournez les jets de flammes ou passez au travers, évitez ou combattez les Falmers qui émergent de leurs habitations et redoublez de prudence dans la salle suivante, où des cordes d'ossements pourront facilement trahir votre présence si vous tenter de passer sans être vu. Continuez à descendre, dirigez-vous vers le nord-ouest en disposant des ragnards, et utilisez l'élévateur pour remonter au niveau supérieur. Vous disposerez ainsi d'un raccourci si vous veniez à avoir besoin de retourner à la civilisation pour faire le plein de potion ou de matériel. Car non, l'exploration de ce donjon n'est pas terminée, loin de là.

Redescendez, passez la porte au sud-est, continuez à descendre et affrontez les Falmers accompagnés de givrépeires. Evitez le piège un peu plus loin en contournant le fil au sol et vous atteignez la cathédrale d'Alftand. Eliminez ou prenez soin d'éviter les Falmers dans la zone (il est tout de même conseillé de les éliminer), puis allez activer le levier au dessus de votre point d'entrée. Les lances bloquant le passage se rétractent et vous laissent alors affronter un Centurion dwemer en duel. Cet imposant adversaire requière beaucoup de prudence : en effet, même un combattant expert du corps-à-corps pourra éprouver des difficultés contre lui. Affaiblissez-le donc autant que possible à distance en évitant ses jets de vapeur avant de passer à l'offensive si vous êtes un guerrier, ou restez loin du centurion tout du long pour en venir à bout. Vous récoltez sur sa dépouille la clé de l'élévateur d'Alftand ainsi que des trésors non négligeables.

Progressez vers le sud-ouest, disposez des deux voleurs qui se disputent et ouvrez la porte au fond, qui renferme un élévateur qui pourra vous ramener directement à la surface. Pratique si vous avez besoin d'un petit ravitaillement. De retour dans la cathédrale, insérez la Sphère d'harmonie dans le mécanisme pour libérer un passage conduisant à la cité de Griffenoire. Vous le remarquerez bien vite, cette cité souterraine prend la forme d'une immense grotte sans équivalent en taille dans le pays de Bordeciel. Dans le laboratoire de Sinderion, au sud-ouest, vous pouvez dès à présent entamer la quête Nirnroot cramoisie et récolter quelques trésors. Vous pourrez également trouver, loin devant vous au niveau des chutes d'eau, un bon nombre de gisements de gemme spirituelle. Attention car dépendant de votre niveau deux trolls de glace pourront rôder aux alentours.

De nombreux falmers, chaurus, et même plusieurs centurions dwemers sont présents dans la cité : prenez donc le temps d'explorer la zone à votre convenance pour vous entraîner un maximum ou trouver des trésors. Rien ne vous empêche de remonter à la surface en cours de route en rebroussant chemin jusqu'à la cathédrale, ne vous privez pas. Si vous êtes décidé à en finir avec ce donjon, dirigez-vous vers l'ouest en empruntant le chemin pavé, traversez le pont, puis tournez à gauche après avoir encore continué vers l'ouest pour trouver l'élévateur qui vous emmènera jusqu'à la Tour de Mzark.

Poursuivez votre progression et passez les portes jusqu'à arriver dans une grande salle circulaire. Placez-vous devant les commandes de l'Ocularium en hauteur et placez votre Lexique vierge sur le piédestal à droite. Activez alors le dispositif le plus grand à droite du Lexique jusqu'à ce qu'un " oeil " s'ouvre sur la gauche. Activez-le deux fois, ce qui aura pour effet d'ouvrir un autre " oeil " à gauche, et activez ce dernier pour libérer un cristal au centre de l'Ocularium. Victorieux, allez récupérer le Parchemin des Anciens dans le tube et remontez à la surface par l'élévateur sous le pupitre de commande. C'est aussi par cet élévateur que vous pourrez aisément revenir à Griffenoire si vous le désirez.

Retournez voir Septimus avec le lexique gravé et donnez-le lui pour avoir droit à de nouvelles réflexions à demi incompréhensibles. Vous finissez toutefois par comprendre que, pour ouvrir le cube, vous allez devoir extraire du sang d'haut-elfe, d'elfe des bois, d'elfe noir, de falmer et d'orque. Septimus vous confie pour cette tâche un extracteur d'essence, à utiliser sur les cadavres. En sortant de l'avant-poste pour vous attaquer à votre besogne, vous recevez la visite de l'Abysse. Après le bref dialogue, mettez-vous en route pour votre collecte.
Les haut-elfes seront généralement des sorciers, de même que les elfes noirs, tandis que les elfes des bois pourront être trouvés dans presque n'importe quelle formation de bandits. Des dépouilles de falmer encore fraîches devraient vous être accessibles à Griffenoire, tandis que des orques peuvent facilement être trouvés dans l'un des nombreux campements orques qui jalonnent Bordeciel.

Votre extracteur rempli, apportez les sangs à Septimus pour que celui-ci soit enfin capable d'ouvrir le cube. La découverte qu'il y fait n'est cependant pas tout à fait de son goût et il finit bien vite à l'état de tas de cendres. Prenez l'Oghma Infinium, qui pourra faire monter de 5 points toutes les compétences de combat, de magie ou de furtivité si vous le lisez, puis sortez du cube. Après une dernière entrevue avec l'Abysse d'Hermaeus Mora, vous êtes libre de partir avec le livre des savoirs.

Un soir au clair de lune

Rendez-vous au cimetière d'Epervine pour assister au recueillement de la population, puis interrogez Indara ou Mathies pour en savoir plus. Ils vous apprennent qu'un certain Sinding aurait massacré leur fille : allez trouver cet homme, dans les baraquements d'Epervine, et parlez-lui pour apprendre que l'homme est en réalité atteint de lycanthropie. Acceptez de l'aider en rendant son anneau à Hircine, et partez à la recherche de la bête sacrée dont la mort vous accordera une audience avec le Prince.

Traquez la bête, un cerf blanc, aux alentours de la Tour d'Ombrepic non loin d'Epervine puis parlez à la manifestation d'Hircine qui se présente. Sinding se serait enfui, et pour vous attirer les faveurs d'Hircine, l'abattre en premier serait le meilleur moyen. Suivez donc votre objectif pour traquer Sinding jusqu'à la Grotte du bouffi : vous trouvez dans cette forêt conscrite les cadavres des chasseurs ayant échoué à tuer Sinding. Après avoir été mis en garde par un khajiit mourant du nom de J'Kier, progressez dans la forêt jusqu'à apercevoir Sinding en hauteur.

A partir de ce moment, vous avez le choix : vous pouvez traquer le loup-garou sans relâche jusqu'à son trépas en le poursuivant à travers la grotte et en bénéficiant du soutient éphémère de petits groupes de chasseurs, ou bien décider de l'aider en le suivant et en éliminant ces mêmes chasseurs qui en veulent à sa vie. Dans le premier cas, Hircine vous récompensera avec son artefact sacré, l'armure en Peau de Sauveur, tandis que dans le second, la malédiction de la bague est annulée par le Prince, ce qui vous donne droit, si vous êtes un lycan, à une transformation supplémentaire par jour.

La tribu maudite

Une fois le niveau 9 ou supérieur atteint, rendez-vous à la forteresse orque de Largashbur, dans le sud-ouest de la Brèche, pour surprendre un combat entre un géant et un groupe de combattants orques. Après un bref dialogue, vous apprenez de la bouche d'Atub que la tribu aurait besoin de votre aide : l'état du chef du groupe incite en effet les géants à lancer des attaques fréquentes sur le campement : vous allez donc devoir rassembler les ingrédients nécessaire à un rituel pour aider cette communauté. La graisse de troll peut être trouvée relativement facilement sur n'importe quel troll que vous auriez occis, mais le coeur de daedra peut poser problème. Si vous êtes déjà d'un haut niveau, vous pouvez en trouver assez peu fréquemment chez les alchimistes des grandes villes. Sinon, allez jeter un oeil dans la commode de Kodlac Blancrin à Blancherive pour trouver l'objet, puis une fois les deux ingrédients en votre possession, retournez voir Atub.

De retour à Largashbur, remettez les ingrédients à Atub et suivez-la dans le campement pour assister au rituel, sans prêter attention aux railleries proférées par Yamarz et Ugor. Malacath invoqué, celui-ci est furieux et exige que l'on lui ramène la massue du chef des géants pour lever la malédiction qui pèse sur Yamarz. Ce dernier vous demande de l'accompagner, sans pour autant avouer qu'il a vraiment besoin de vous : retrouvez-le donc à l'entrée de la Grotte de Rochebrune, et escortez-le à l'intérieur. Suivez-le en progressant dans la grotte et en évitant toute confrontation inutile avec des géants. Affrontez les quelques bêtes et continuez jusqu'au Bosquet du Géant.

Là, Yamarz et vous finirez par arriver à vu du chef des géants, et l'orque, courageux comme pas deux, vous proposera de vous en charger vous-même en l'échange d'une coquette somme. Si vous refusez, Yamarz s'élancera bravement vers la créature et finira broyé par la massue du géant. Dans le cas contraire, chargez-vous du géant sans rechigner, en prenant garde à ses redoutables attaques au corps-à-corps et en n'oubliant pas de prélever le marteau de Shagrol sur sa dépouille, puis ressortez du Bosquet.
Si Yamarz est encore en vie, il essaiera alors d'attenter à la votre : montrez-lui donc ce qu'est un vrai guerrier et abattez-le.

Malacath vous félicite pour vos compétences au combat : retournez au campement et décrivez la version des faits qui vous convient le mieux à Atub. Allez ensuite replacer le marteau sur l'autel pour que Volendrung, une puissante arme à deux mains, apparaisse à sa place. Le fils de Yamarz est nommé chef de la tribu, et vous êtes désormais le bienvenu dans toutes les places fortes orques.

Les fragments du passé

Pour accomplir cette quête, vous devrez être de niveau 20 au minimum. Cette condition en tête, parcourez nonchalamment les rues d'une ville pour qu'un messager vienne vous apporter une invitation. Celle-ci concerne l'ouverture d'un musée dédié à l'Aube mythique, culte bien connu de ceux ayant eu une vie antérieure dans les contrées de Cyrodil. Allez donc visiter ce musée, qui se trouve à Aubétoile, et conversez avec son propriétaire, un homme du nom de Silus. Ce dernier finira par vous confier une tâche qui lui est chère : retrouver les trois fragments de la dague de Mehrunes Dagon. Mettez-vous donc en route avec les informations données par Silus.

D'abord, rendez-vous à la Redoute de Sorceroc, au sud-ouest de Markarth. Après avoir pourfendu quelques Parjures, omniprésents dans la région, frayez-vous un chemin jusqu'à l'entrée de la redoute en passant un site sacrificiel, puis affrontez les nouveaux ennemis vêtus de peaux qui vous attendent à l'intérieur. Montez au niveau supérieur, éliminez le

Roncecoeur et progressez vers le sud-ouest pour rejoindre l'extérieur. Montez davantage pour atteindre le Rocher de la mégère,montez les escaliers et faites un détour dans une salle adjacente pour trouver un levier relevant la herse qui vous bloque le passage.

Progressez par la voie débloquée, et montez au sommet du Rocher de la mégère. Là, une harfreuse du nom de Drascua vous attend : éliminez-là en prenant garde à ses attaques magiques, récupérez le pommeau de la dague sur sa dépouille ainsi qu'une clé, puis absorbez le cri sur le Mur de mots (Cri intimidant). Mettez-vous ensuite en route pour récupérer les fragments de la lame. Rendez-vous pour cela à Fort Casscorne, abattez les archers si vous le souhaitez, puis pénétrez dans le fort par l'entrée de votre choix.

Une fois à l'intérieur, combattez les guerriers orques qui vous barrent la route et éliminez Ghunzul dans la chambre au sud-est pour récupérer la clé de la chambre forte de Casscorne. Rejoignez ensuite le niveau inférieur du fort et déverrouillez la grille au sud-ouest pour accéder à la chambre forte. Activez les leviers pour libérer le passage, évitez ou coupez les fils tendus au sol et allez récupérer les fragments sur le piédestal, en reculant immédiatement après pour éviter un nouveau piège.

Sortez du fort, puis rendez-vous à la scierie de Morthal pour aller récupérer la poignée de la dague. Parlez à Jorgen, qui refuse d'abord de vous céder la poignée, puis usez de persuasion plus ou moins coercitive pour obtenir les clés de sa maison et de son coffre. Ne vous reste plus qu'à récupérer l'objet dans la maison de Jorgen et à rapporter le fruit de vos recherches à Silus, à Aubétoile. Celui-ci vous récompense avec de l'or, et vous donne rendez-vous au sanctuaire de Merhunes Dagon pour que vous puissiez reformer la dague.

Rendez-vous donc au sanctuaire, au sud-ouest d'Aubétoile, et assistez aux vaines tentatives de Silus de contacter le Prince. C'est en fait à vous que Dagon s'adresse, et celui-ci vous demande d'abattre Silus. Le propriétaire du musée ne l'entend pas de cette oreille et vous propose de sceller les fragments de la dague dans une vitrine plutôt que de le tuer. Si vous tenez à récupérer la Dague de Dagon en état de remplir son office, réglez son compte à Silus, puis éliminez les deux drémoras invoqués par Merhunes pour prouver votre valeur après avoir reçu sa dague reconstituée. Si vous laisser Silus s'échapper, vous devrez également tuer les deux drémoras, mais ne récupérerez pas la dague.

La porte murmurante

Après avoir atteint le niveau 20 et complété la quête " L'élévation du dragon ", rendez-vous à la Jument pavoisée à Blancherive pour entendre une rumeur concernant le jarl et un problème qu'aurait son fils. Allez parler à Balgruuf (qui sera à Solitude si vous l'avez chassé de la ville), puis à son fils pour en apprendre plus. Le garçon vous révèle alors qu'il tient certaines informations d'une voix murmurant au sous-sol : descendez les marches au sud-ouest de Fort-Dragon et crochetez la serrure à gauche pour pouvoir entendre la voix de Mephala au travers de la porte.
Celle-ci vous incite à aller chercher plus d'informations auprès de Nelkir pour que vous puissiez libérer son pouvoir.

Le garçon vous apprend que seules deux personnes détiennent la clé de la porte d'où provient la voix : Farengar et Balgruuf. Vous pouvez voler la clé aux deux personnages, ou tuer Farengar discrètement pour la récupérer. Retournez ensuite dans le cellier pour déverrouiller la porte : derrière, vous ne trouvez qu'une longue lame d'ébonite ainsi qu'une note vous mettant en garde contre l'épée. L'arme reste faible au départ, mais grandira en puissance à mesure que vous tuerez certains de vos amis avec.

La lumière de l'aube

A partir du niveau 12, vous aurez l'opportunité de trouver le Cristal de Méridia aléatoirement dans un grand coffre situé au fond d'un donjon que vous viendrez de parcourir. Après quelques temps passés avec le cristal sur vous, une voix étrange vous interpellera, vous incitant à vous rendre au sanctuaire de Méridia au Mont Primortis. Rendez-vous donc sur place, à l'ouest de Solitude, et placez le cristal entre les mains de la statue que vous finissez par trouver. La divinité vous expliquera alors qu'un dangereux nécromancien du nom de Malkoran a des idées de grandeur, et que vous devez lui retirer Aubéclat, l'artefact de Méridia, pour l'empêcher d'agir.

De retour sur le plancher des vaches, passez la porte sous l'autel de Méridia, puis activez le piédestal au centre de la salle pour faire jaillir un faisceau de lumière. Empruntez le passage en contrebas pour affronter les corps réanimés des soldats tombés au combat puis activez un nouveau piédestal. Dirigez-vous vers le sud en suivant le faisceau de lumière, éliminez les ennemis qui vous barrent la route puis ceux qui vous attendent dans la prochaine salle et allez

activer un troisième piédestal en hauteur.

Dirigez-vous ensuite vers le Balcon de Primortis, traversez le pont en disposant des nouveaux ennemis pour rejoindre les ruines et combattez d'autres fantômes dans une large salle un peu plus loin. Montez les escaliers pour activer le nouveau piédestal, dirigez-vous vers l'est et progressez jusqu'à franchir une porte menant à une nouvelle chambre funéraire. Là, combattez votre lot de fantômes et suivez le couloir à l'est pour pouvoir accéder à un quatrième piédestal. Activez-le, puis engouffrez-vous dans l'ouverture ainsi créée, direction les catacombes.

Activez le piédestal au centre de la salle dans laquelle vous arrivez, puis continuez à avancer pour atteindre Malkoran et quatre de ses alliés fantomatiques. Eliminez ces derniers en premier avant de vous acharner sur lui et ainsi supprimer la menace qu'il représentait, absorbez le savoir du Mur de mots (Furie élémentale) puis activez un dernier piédestal pour libérer Aubéclat et en prendre possession. Méridia vous remercie d'avoir ramené la lumière sur Bordeciel et vous ramène à l'entrée. Vous pouvez à présent garder son artefact et l'utiliser comme vous l'entendez.

La maison des horreurs

Quand vous entrerez dans la ville de Markarth pour la deuxième fois, longez la rue de droite pour surprendre une conversation entre un certain Tyranus et Yngvar, un habitant du coin. Le premier, qui se révèle être un vigile de Stendarr, vous demande ensuite si vous avez des informations sur la maison abandonnée juste à côté, et vous demande de le suivre pour purifier les lieux d'un culte daedra. Accompagnez-le dans la maison jusque dans le sous-sol, et d'étranges phénomènes commencent à se manifester. Tyranus revient alors en courant vers l'entrée de l'habitation, et une voix rauque vous demande de tuer le vigile. Que vous y consentiez ou non, vous y serez obligé, le disciple de Stendarr se jetant sur vous, désespéré.

Une fois Tyranus tué, en cas de légitime défense ou non, rejoignez le sous-sol de la maison et passez la porte auparavant verrouillée. Progressez dans les sous-sol jusqu'à atteindre un autel sur lequel repose une masse rouillée. Emparez-vous en pour vous voir piégé par Molag Bal, le Prince adoré en ces lieux, et acceptez de l'aider pour être libéré. Votre tâche consiste à retrouver un prêtre de Boéthia et de l'amener jusqu'à l'autel de Molag Bal pour qu'il lui abandonne son âme. Mettez-vous donc en route vers le donjon indiqué par le Prince et trouvez Logrolf l'Obstiné au fond de ce dernier, emprisonné dans un cachot.

Sa localisation n'étant connue de personne, le prêtre est suspicieux quant à votre venue : usez donc de persuasion plus ou moins violente pour qu'il vous croie, libérez-le, et rejoignez-le à Markarth, où la volonté de Molag bal aura déjà fait venir le prêtre.
Suivez-le jusqu'à l'autel du Prince, où son piège emprisonne Logrolf, puis frappez ce dernier à l'aide de la masse rouillée jusqu'à le tuer. Bal ressuscite alors le prêtre et vous invite à recommencer : exécutez-vous, jusqu'à ce que Logrolf se soumette. Tuez-le une fois de plus, et recevez en remerciement la Masse de Molag Bal.

Le goût de la mort

Allez questionner Kleppr ou Frabbi à l'auberge du Sang-d'Argent à Markarth pour obtenir une piste quant à la fermeture de la Nécropole de la ville. Rendez-vous au château Coeur-de-Roche à l'ouest de Markarth, puis parlez à Verulus après sa dispute avec Thongvor. Usez de persuasion pour obtenir l'autorisation d'aider les prêtres d'Arkay et ainsi obtenir une clé de la Nécropole. Rendez-vous sur place en passant la porte dorée et explorez les lieux jusqu'à trouver Eola, une adepte de Namira (la divinité qui s'est adressée à vous sur le chemin). La jeune femme veut vous montrer ce qu'il y a de bon à servir la Dame de la Putréfaction et vous enjoint donc à l'accompagner à la Grotte de Longmur. Avant de vous y rendre, retournez parler à Verulus pour attester de la sécurité de la Nécropole et ainsi recevoir une Amulette d'Arkay.

Une fois fin prêt, rejoignez Eola à l'entrée de la grotte sus-mentionnée et acceptez ou non sa compagnie pour pénétrer à l'intérieur. Sitôt entré, affrontez les draugr qui reviennent à la vie en prenant garde au mort-vivant de niveau supérieur près de l'entrée. Enfoncez-vous dans les tunnels, combattez de nouveaux draugr, tournez à droite après l'arche impossible à franchir et continuez vers le sud. Tirez la poignée et la chaîne pour débloquer deux passages, passez la porte en fer et affrontez de nouveaux morts-vivants dans la salle principale.

Parlez ensuite à Eola, qui désire organiser un grand banquet en l'honneur de votre initiation, et retournez à Markarth pour persuader d'une quelconque façon Verulus de vous accompagner. Rejoignez alors la Grotte de Longmur et amenez le prêtre jusqu'à l'autel de Namira au fond des cavernes. Une force obscure le contraint à s'allonger sur la table

: le repas est pour ainsi dire servi. Nourrissez-vous de la chaire du prêtre pour satisfaire Namira et ainsi obtenir son Anneau en récompense. Vous pouvez également demander à Eola de vous accompagner dans vos aventures à partir de maintenant.

Le seul remède

Après avoir atteint le niveau 10, vous rencontrerez peut-être aléatoirement un infecté ou en entendrez parlé aux alentours de Bthardamz : rendez-vous à l'autel de Péryite et rencontrez Kesh le Propre, un Khajiit, qui vous en dira plus sur le moyen de contacter le Prince Daedra. Vous allez devoir rassembler des ingrédients pour constituer un encens spécial : la poussière de vampire se trouve chez les alchimistes et sur le corps des suceurs de sang morts, les clochettes de la mort à l'est de Solitude et chez les apothicaires, le lingot d'argent peut être trouvé à Fort-Dragon, tandis que le rubis parfait peut être ramassé dans la salle du trône de Korvajuund ou acheté aux caravaniers Khajiit.

Les ingrédients en votre possession, retournez les donner à Kesh pour qu'il produise l'encens, qu'il vous demande ensuite d'inhaler. Péryite vous apparaît alors et vous confie une tâche : tuer Orchendor, un prêtre ayant sombré dans la folie et initialement chargé de regrouper des infectés dans les ruines de Bthardamz. Questionnez Kesh pour en savoir plus si vous le souhaitez, puis prenez la route pour les ruines dwemer toute proches. Des infectés défendent l'extérieur : exterminez-les rapidement puis entrez par l'entrée principale.

Activez le levier en bas des escaliers pour dégager la voie, descendez davantage et tournez à droite pour crocheter une serrure novice. Eliminez de nouveaux infectés, continuez votre route jusqu'à atteindre une large salle empli d'ennemis shootés aux vapeurs toxiques, que vous pouvez éviter ou abattre dans les règles, et progressez vers l'ouest. Combattez de nouveaux ennemis en vous dirigeant vers le nord, activez le levier en hauteur pour pouvoir continuer à avancer, puis passez la porte dorée.

Continuez vers l'ouest pour affronter deux sphères dwemer, dirigez-vous vers la droite en évitant le piège au sol et éliminez l'infecté gardant l'accès à l'atelier de Bthardamz. Explorez les chambres à droite et à gauche pour trouver une note vous révélant la localisation d'Orchendor et empruntez les tunnels habités par des araignées dwemer. Une pièce au sud renferme son lot d'infectés, que vous pouvez étriper ou non : dirigez-vous quoi qu'il en soit vers les niveaux supérieurs jusqu'à atteindre un balcon et continuez vers le sud-ouest et vers le couloir vous amenant au quartier inférieur.

Passez plusieurs portes, affrontez les araignées dwemer qui vous chiquent les orteils et continuez à avancer jusqu'à une large salle faisant penser à une arène. Activez le levier sur le balcon pour éliminer les infectés en contrebas, sortez de la pièce et traversez une large étendue souterraine. Vous affrontez un peu plus loin deux sphères dwemer accompagnées d'un groupe d'infectés : restez donc sur vos gardes et à l'affût de la moindre potion pour tenir le coup, puis continuez en gravissant l'escalier vers l'est.

Débarrassez-vous des araignées dwemer dans le bureau, passez la porte au sud, évitez la plaque de pression et retournez au niveau supérieur. Progressez vers l'ouest en surveillant vos déplacements durant l'affrontement qui vous opposera aux infectés de la zone et rejoignez l'Arcanex de Bthardamz par le sud. Eliminez de nouveaux tas de ferraille rouleurs à mesure de votre avancée, puis un centurion dwemer légèrement en hauteur bloquant l'accès aux escaliers. Empruntez ces derniers une fois la voie dégagée, affrontez les araignées puis les sphères dwemer, et dirigez-vous vers le nord pour être enfin confronté à Orchendor.

Utilisez le décor à votre avantage si vous éprouvez des difficultés, puis prélevez la clé de l'élévateur sur son cadavre encore chaud. Empruntez l'escalier au nord pour trouver l'élévateur en question et retourner à la surface, puis sortez pour de bon des ruines. Ne vous reste plus qu'à retourner à l'autel de Peryite pour inhaler à nouveau de l'encens et recevoir en récompense le bouclier Parasortis.

Une nuit mémorable

Sitôt le niveau 14 atteint, fréquentez avec assiduité les différentes auberges de Bordeciel jusqu'à ce qu'un certain Sam Guevenne vous propose un concours de boisson. Relevez le défi, jusqu'à ce que vous vous évanouissiez. Vous vous réveillez dans le temple de Dibella, où une prêtresse vous demande de nettoyer les cochonneries que vous avez éparpillé. Ramassez donc le Vin alto, l'orteil de géant, l'eau bénite ainsi que la liste d'objets pour la réparation, une note laissée par Sam. Présentez vos excuses à la prêtresse et rendez-vous à Rorikbourg, où vous mènent les indications de

cette dernière.

Retrouvez un certain Ennis dans le village et parlez-lui : l'homme aimerait récupérer sa chèvre de concours : dirigez-vous donc vers le sud et repérez le géant en compagnie de la chèvre. Vous pouvez dès lors éliminez le géant pour pouvoir emmener la chèvre sans problème ou bien tenter de distancer le colosse en faisant suivre la chèvre. Ramenez quoi qu'il en soit cette dernière à Ennis, qui vous transmet quelques informations supplémentaires sur votre parcours en état d'ébriété avancée. Rendez-vous à Blancherive et retrouvez Ysolda, qui vous révèle une nouvelle partie de votre parcours et demande que vous lui rapportiez son alliance.

Allez donc au sud de Vendeaume, près d'une chaumière entourée de têtes empalées, puis retrouvez votre tendre amour Moira, une harfreuse. Eliminez-la après qu'elle se soit jetée sur vous, récupérez l'alliance sur son corps et retournez à Blancherive pour la redonner à Ysolda. Celle-ci vous aiguille alors vers votre dernière et première destination : Morvunskar, au sud-ouest de Vendeaume. Rendez-vous sur place, combattez les mages de différents types qui vous assaillent, passez la porte en bois pour pénétrer dans la structure et dirigez-vous vers l'ouest.

Vous rencontrez de nouveaux mages dans une large pièce : continuez vers le nord-est après les avoir éliminé ou évité pour vous retrouver téléporté dans le Bosquet brumeux. Suivez les lanternes pour finalement retrouver votre ami Sam, qui n'est autre que le Prince Sanghin. Remettez-lui les ingrédients que vous avez collecté et obtenez le bâton de Rose sanghine en récompense. Vous êtes ensuite téléporté dans l'auberge où vous aviez rencontré Sam pour la première fois et êtes à présent susceptible de rencontrer des ivrognes vous réclamant de l'argent.

La folie incarnée

Trouvez un homme du nom de Dervenin dans le cimetière ou aux alentours de l'académie des bardes à Solitude pour entendre sa complainte. Il vous remet un os iliaque de Pélagius, qui vous permet de pénétrer dans l'aile Pélagius du Palais bleu. Rendez-vous à la coure dudit palais, et parlez à Una pour obtenir une clé. Dirigez-vous au sud-ouest du palais pour utiliser votre clé et accéder à une partie inquiétante du bâtiment. Vous disparaissez soudainement et entrez dns une dimension de folie, où vous faites la rencontre de Pélagius III et du Prince Shéogorath. Une fois leur différent conclu, adressez-vous au Prince Daedra et faites-lui part du problème de Dervenin.

Pour toute réponse, Shéogorath accepte de mettre fin à ses vacances si vous réussissez à sortir de cette dimension. Vous disposez pour cela d'une seule arme, le Wabbajack, et pouvez libérer les différentes parties de l'esprit de Pélagius dans l'ordre de votre choix. Commencez par aller vers le sud, puis utilisez votre bâton pour faire rapetisser la colère et faire grandir la confiance. Empruntez ensuite le chemin au nord-ouest, et utilisez le Wabbajack sur les deux gardes du corps à côté de Pélagius le Méfiant pour que ceux-ci soient vaincus.

Enfin, allez vers le nord-est pour trouver Pélagius le Tourmenté : frappez-le avec votre bâton, changez le loup qui apparaît en chèvre de la même façon, puis réitérez l'opération. C'est cette fois-ci un chef bandit qui apparaît : changez-le en Pélagius miniature, utilisez le bâton sur l'harfreuse qui apparaît, puis sur Pélagius le Tourmenté, et éliminez l'atronach qui apparaît. Frappez à nouveau Pélagius pour faire apparaître un Prêtre-dragon et changez-le en trésor avec votre bâton magique. Retournez enfin voir Shéogorath pour qu'il vous renvoie dans votre monde, le Wabbajack en poche.

La fin du cauchemar

Rendez-vous à Aubétoile et écoutez les habitants pour vous rendre compte que beaucoup souffrent de terreurs nocturnes. Entrez dans l'auberge Montvent et assistez à une scène pour le moins houleuse avant d'adresser la parole à Erandur, le prêtre. Celui-ci vous apprend que la source du problème ne peut être que l'intervention de Vaermina, le Prince Daedra, et vous demande de l'aider à agir avant que les dégâts ne soient irréparables. Suivez-le donc sur la colline non loin de la ville et écoutez ses mises en garde contre le miasme et les ennemis que vous risquez de rencontrer à l'intérieur de la tour.

Suivez le prêtre à l'intérieur, passez le mur qu'il fait disparaître et arrivez jusqu'à un autel où repose le Crâne de la Corruption. Continuez à suivre Erandur, éliminez les deux orques qui se réveillent devant la porte sans attendre qu'ils soient totalement rétablis. Suivez un nouveau dialogue avec le prêtre repenti, montez l'escalier, passez la porte qu'ouvre Erandur et hâtez-vous d'éliminer les ennemis présents dans la zone ainsi qu'au rez-de-chaussée. Retournez parler au prêtre, qui vous demande de retrouver un livre intitulé " La Marche onirique ", puis escaladez la colonne en

ruine pour accéder au niveau de l'ouvrage convoité.

Selon Erandur, à la lecture du livre, il va vous falloir ingurgiter une potion de Torpeur de Vaermina pour pouvoir passer la barrière : suivez-le donc jusqu'au laboratoire en combattant les orques et les adeptes réveillés, puis cherchez la fiole de torpeur sur l'étagère du milieu en dessous du laboratoire. Informez Erandur de votre découverte et buvez la mixture pour être transposé dans la conscience d'un ancien adepte de Vaermina. Progressez dans les salles du bâtiment sans prêter attention aux combats et rendez-vous au niveau supérieur, au dessus du Crâne de la Corruption. Tirez enfin sur la poignée pour libérer le Miasme.

De retour dans votre corps, retirez la gemme de son socle dans le mur pour couper l'énergie de la barrière, puis faites le trajet inverse de celui que vous avez effectué durant votre rêve pour rejoindre le Crâne. Eliminez les orques et les prêtres qui se réveillent sur votre chemin ou laissez-les s'entre-tuer, et rencontrez en personne les frères Veren et Tharek auprès du crâne. Après avoir appris la véritable identité d'Erandur, vous devez combattre les deux prêtres, anciennement amis du prêtre de Mara : après les avoir vaincu, votre partenaire entame un rituel visant à envoyer le crâne dans les abysses. Toutefois, la voix de Vaermina résonne dans votre tête, vous incitant à tuer le prêtre : vous pouvez dès lors accéder à la requête du Prince Daedra ou laisser Erandur finir son rituel. Dans le premier cas, vous obtenez le Bâton de la Corruption en récompense. Si vous n'aidez pas Vaermina, Erandur devient disponible en tant qu'acolyte.

Factions secondaires

Les Grises-barbes

Les Mots de puissance

Après avoir complété votre formation auprès des Grises-barbes au Haut Hrothgar, retournez voir Arngeir à intervalles réguliers pour que celui-ci vous indique l'emplacement d'une ancienne ruine contenant très probablement un ancien mur de Mot. Ne vous reste alors plus qu'à vous rendre sur place, à renvoyer à l'abîme les draugr qui vous barreront la route et à absorber le pouvoir du mur en question. Retournez voir Arngeir tous les trois jours environ pour pouvoir relancer cette quête.

Méditation auprès de Paarthurnax

Une fois que vous avez rencontré le chef des Grises-Barbes, vous gagnez la possibilité de méditer sur trois aspects différents des Mots de puissance que vous apprenez. La méditation sur le Fus vous permettra ainsi de déstabiliser plus facilement vos adversaires tout en vous rendant moins susceptible à ce handicap, celle sur le Feim vous permettra de régénérer votre santé en étant sous forme éthérée, et enfin la méditation sur le Yol augmentera les dégâts du cri Souffle ardent.

L'ordre des Lames

Une fois que vous aurez découvert le Temple d'Havreciel en compagnie d'Esbern et Delphine, les lieux deviendront la nouvelle base des Lames. Pour vous attirer toute la sympathie des deux uniques membres de l'ordre, toutefois, vous devrez accepter de rendre la justice et d'éliminer le chef des Grises-Barbes, Paarthurnax. Une fois cela fait, Esbern consentira à vous octroyer la Bénédiction du Tueur de dragon. Vous pouvez également gonfler les rangs de l'ordre en amenant au temple différents acolytes pour que ceux-ci soient formés par Delphine et deviennent des Lames à part entière. Une fois cela fait, Esbern pourra vous indiquer l'emplacement de dragons nécessitant un petit coup de lame de votre part à de multiples reprises (ce qui vous permettra de récupérer âmes, écailles et ossements de dragon). Ramenez-lui ensuite quelques ingrédients prélevés sur les sauriens volants pour recevoir une potion réduisant les dégâts infligés par les dragons.

L'académie des bardes

A petit feu

Une fois fin prêt à entamer votre carrière de musicien, rendez-vous à Solitude dans le bâtiment accueillant l'académie des bardes et entretenez-vous avec Viarmo, son directeur. Ce dernier vous confie tout de go une tâche somme toute assez simple pour un guerrier de votre trempe : récupérer un sonnet au coeur d'un tombeau nordique pour qu'il soit joué au jarl de Solitude. Après avoir appris l'emplacement dudit sonnet auprès de l'historien Giraud Germane, mettez-vous en route pour Le répit des morts. Dans la première salle du tombeau, ramassez la griffe de dragon en rubis après avoir observé la fuite du fantôme d'un barde.

Eliminez les draugr qui se réveillent dans la pièce, passez l'ouverture que vous avez dégagé en faisant attention au piège qui vous attend un peu plus loin et tirez la chaîne sur la droite. Faites la peau aux givrépeires que vous rencontrez pour accéder à une deuxième chaîne à tirer, faisant apparaître de nouveaux draugr à renvoyer à Sovngarde. Evitez le piège en bas des escaliers, affrontez des givrépeires bien mal avisées et tirez la chaîne pour tomber en contrebas. Suivez le barde fantôme en combattant de plus belle les ennemis qui vous barrent la route, notamment des archers draugr, et désactivez le piège gardant la porte avant de traverser.

Sautez d'alcôve en alcôve si vous n'avez pas désactivé le piège, tirez la chaîne au bout pour faciliter un éventuel retour en arrière, franchissez la porte et affrontez des groupes successifs de draugr en évitant la rune magique placée au sol, tirez une nouvelle chaîne pour pouvoir progresser et descendez les escaliers pour finalement rejoindre la dépouille du barde, qui tient entre ses mains le sonnet que vous cherchez. Prenez-le, puis rebroussez chemin. Suivez alors le fantôme du barde qui vous guide jusqu'à la chambre des histoires : utilisez la griffe pour ouvrir la porte scellée en faisant correspondre les glyphes et suivez Svaknir de plus belle.

Une fois arrivé dans la chambre funéraire du roi Olaf, affrontez les puissants draugr qui s'éveillent successivement, puis livrez un âpre combat contre le roi mort-vivant avec le soutient de votre ami spectral (et de tout autre allié que vous aurez amené avec vous). La pièce pacifiée, récupérez la clé sur le corps du roi, absorbez le Mot de puissance au fond (Impulsion) et activez le levier pour quitter le Répit des morts. Retournez donc à Solitude pour apporter le sonnet à Viarmo, qui ne semble pas satisfait. Il va vous falloir l'aider à compléter le chant, en utilisant si vous le souhaitez votre bagout naturel pour grappiller de l'or.

Le sonnet achevé, accompagnez Viarmo à son audience auprès du jarl, qui s'avère fructueuse, puis allez trouver Jorn à l'académie pour confirmer la tenue du festival. Revenez le voir à l'heure dite, puis assistez à la crémation de effigie d'Olaf : Viarmo vous nomme alors officiellement membre de l'académie en vous remettant de l'or et vous gratifiant d'un Don d'éloquence.

Le luth de Finn

Allez vous entretenir avec Inge Six-Doigts à l'académie et demandez-lui ce qui la tracasse. Elle vous confie que la perte du luth de Finn est très dommageable, et aimerait donc que vous le rapportiez. Pour mettre rapidement la main sur l'instrument de légende, rendez-vous à la Grotte de la Crique pierreuse et remontez le cours d'eau souterrain que vous y trouvez. Affrontez les bandits que vous rencontrez, dirigez-vous sur la droite et montez. Eliminez le mage qui se met sur votre route et fouillez le coffre pour trouver le luth. Rapportez-le à Inge pour que celle-ci augmente vos compétences de furtivité d'un point.

La flûte de Pantea

Allez trouver Pantea Ateia à l'académie des bardes et acceptez d'aller récupérer sa flûte dans la Grotte de la Chute d'Hob, où un nécromancien s'est emparé de l'instrument avec la complicité d'une élève de l'établissement. Rendez-vous sur place à l'est d'Aubétoile, affrontez les squelettes et les nécromanciens qui jalonnent votre parcours jusqu'à trouver un mage plus fort que les autres. Tirez la chaîne non loin, traversez la zone en prenant garde au tours spirituelles et éliminez de nouveaux nécromanciens en plein exercice avant de trouver la flûte rechercher dans le coffre. Libérez Larina si le coeur vous en dit, et retournez à Solitude pour rendre son instrument à Pantea, qui vous récompense avec quelques points de compétence magique.

Le tambour de Rjorn

Retrouvez l'historien de l'académie, Giraud Germane, pour apprendre la localisation supposée d'un tambour de légende. L'instrument se trouverait au Cairn d'Halldir, et c'est donc là que vous devez vous rendre. Entrez dans la caverne, ramassez le journal d'Agrius et la clé de la crypte, puis montez les escaliers derrière la porte. Affrontez les

fantômes et morts-vivants qui vous barrent la route et continuez à progresser jusqu'à arriver dans une salle plus large. Livrez à nouveau bataille contre les hordes d'engeances, activez le levier derrière le trône et éliminez le draugr dans la crypte un peu plus loin.

Crochetez la serrure apprentie et faites correspondre les glyphes aux statues sculptées dans le mur pour pouvoir activer le levier sans déclencher de piège. Continuez à progresser dans la crypte en faisant attention au piège bélier pour finalement atteindre le tombeau principal. Là, vous devez affrontez Halldir en personne : ce dernier peut se dédoubler et vous destine ses meilleurs sorts de foudre, il faudra donc rester vigilant, particulièrement si vous êtes un mage. Le draugr vaincu, récupérez le tambour dans le coffre ainsi que les armes d'Halldir et allez rapporter l'instrument à Giraud Germane, qui augmente d'un point vos compétences de combat.

Le Temple

Le coeur de Dibella

Lors de vos pérégrinations à Markarth, trouvez un mendiant du nom de Degaine et parlez-lui pour apprendre l'existence d'un trésor dans le Temple de Dibella. Entrez dans ledit temple en crochetant la serrure expert et enfoncez-vous dans ses couloirs pour finalement être interrompu par une prêtresse. Pour vous faire pardonner votre intrusion, vous allez devoir retrouver la sybille de Dibella. Mettez-vous donc en route pour le village de Folpertuis, parlez-y à Mena, puis à son mari Enmon qui vous apprend que leur fille a été enlevée par des Parjures. Acceptez ou refusez (conseillé) qu'Enmon vous accompagne, et prenez la route pour la Redoute de la Tour brisée.

Entreprenez l'ascension des ruines en combattant les parjures qui se mettent sur votre chemin et en évitant les pièges qui vous guettent, puis éliminez le Roncecoeur dans la seconde tour dans laquelle vous pénétrez. Prenez la clé sur son corps et ouvrez la cellule pour libérer Fjotra, que vous devez à présent ramener à Markarth (à pied ou par voyage rapide). Faites entrer Fjotra dans le Temple de Dibella et trouvez Mère Hamal pour recevoir votre récompense, l'Agent de Dibella, après avoir prié à l'autel.

Le livre d'amour

Durant l'une de vos visites à Faillaise, prenez le temps d'entrer dans le Temple de Mara et parlez à la prêtresse, lui demandant ce que vous pouvez faire pour gagner les faveurs de la déesse. Commencez par vous rendre à Fort-Ivar et parlez à Rougevite pour apprendre les tenants et aboutissants de ses problèmes amoureux.
Allez ensuite interroger sa mère et son père pour avoir une meilleure compréhension de la situation, puis décidez quel prétendant mérite le plus de garder le coeur de Rougevite en allant parler à Bassianus ou à Klimmek. Retournez ensuite voir Dinya Balu dans le temple de Faillaise pour prendre connaissance d'une nouvelle situation qui pourrait nécessiter vos talents d'entremetteur.

Rendez visite à Calcemo, dans le château de Coeur-de-Roche à Markarth, et demandez-lui ce qui le tracasse. Allez ensuite trouver Yngvar dans les rues de la ville et demandez-lui ce que l'élu du coeur de Calcemo pourrait apprécier. Le truand accepte de vous aider moyennant finance : donnez-lui ses 200 pièces d'or pour recevoir un poème d'amour, puis apportez-le à Faleen qui, émue, écrira à son tour un petit mot à l'attention de Calcemo. Remettez-le lui pour que l'amour naisse pour de bon entre les deux tourtereaux et retournez voir Dinya Balu à Faillaise.

La prêtresse à une dernière tâche à vous confier : équipez-vous de l'amulette qu'elle vous donne et rendez-vous au Monument de Gjukar dans la plaine à l'ouest de Blancherive. Parlez au fantôme de Ruki, vraisemblablement déconnecté de toute réalité, puis allez trouver Fenrig, toujours dans la plaine au sud de Vertesource. Dites-lui que son épouse l'attend à l'ouest, puis retrouvez le couple au monument pour voir les amoureux éternels retrouver la paix. Ne vous reste plus qu'à retourner au temple de Faillaise pour recevoir l'Agent de Mara.

Les bienfaits de la nature

Allez parler à Hulda à l'auberge de la Jument pavoisée de Blancherive et interrogez-la sur les rumeurs pour apprendre qu'un arbre serait à l'agonie prêt du Temple de Kynareth. Allez trouver Danica Pure-Source à l'intérieur de la ville pour en apprendre plus sur le problème, dont la seule solution serait que vous rameniez de la sève du Primarbor. Elle vous confie dans la foulée l'emplacement de l'unique arme capable d'entamer l'écorce de l'arbre et vous aiguille vers le

Rocher orphelin. Rendez-vous sur place, affrontez les harfreuses présentes en évitant leurs pièges et emparez-vous de Fléortie, la fameuse épée, sur le cadavre de la dernière sorcière.

Rapportez l'arme à Danica pour vous voir confiée la suite des opérations : acceptez ou non l'aide de Maurice Jondrelle et mettez-vous en route pour le sanctuaire de Primarbor. Une fois à l'intérieur, deux options s'offrent à vous : vous pouvez utiliser Fléortie pour frapper les racines qui bloquent le passage et extraire de la sève, ou bien, si Maurice vous accompagne, laissez-le prier devant le végétal massif pour pouvoir récolter une pousse du Primarbor. Dans le premier cas, vos actes provoqueront la colère des spriggans alentours ainsi que de Maurice ; prudence donc. Rapportez quoi qu'il en soit la sève ou la pousse à Danica pour conclure la quête.

Les liens du mariage

Si vous désirez obtenir des informations sur l'union sacrée, rendez-vous à Faillaise et adressez-vous au prêtre Maramal. Une fois une amulette de Mara en votre possession, équipez-la et adressez-vous à un personnage, masculin comme féminin, avec qui vous vous êtes déjà lié d'amitié au travers d'une quête, d'une aide de tout genre, etc... Acceptez ensuite les avances de votre âme soeur en devenir, puis allez vous adresser à Maramal à Faillaise pour organiser la cérémonie. Répondez correctement à la question posée par le prêtre pour graver votre union dans le marbre, puis décidez dans quelle maison votre couple s'installera. Vous pouvez à présent jouir de tous le bienfaits de l'union sacrée du mariage !

Quêtes secondaires

Du sang sur la glace

Après plusieurs allées et venues dans la ville de Vendeaume, rejoignez le cimetière de la ville, ou un meurtre a apparemment été commis. Interrogez le garde pour en savoir plus et suivez la traînée de sang au travers de la ville pour arriver devant la demeure de Hjerim. Si vous ne pouvez pas y pénétrer à cause de compétences en crochetage lacunaires, allez informer le garde de votre piste, puis allez trouver Jorleif dans le Palais des rois. Parlez-lui pour vous assurer d'être sur l'affaire, et retournez examiner la scène du crime. Parlez à nouveau au garde pour apprendre que le corps a été emmené à la Nécropole, et rendez-vous sur place pour interroger Helgird.

Allez ensuite trouver Tova Brise-Bouclier dans les rues de la ville pour lui faire savoir que vous enquêter et ainsi obtenir la clé de Hjerim. Entrez dans la maison où une traînée de sang vous avait menée, puis inspectez tous les éléments du décor pour trouver notamment une étrange amulette, deux journaux du boucher et une pile de tractes. Interroger un garde sur ces derniers vous mènera jusqu'à Viola Giordano, qui est sur les traces du Boucher depuis quelques temps déjà. Vous pouvez dès lors aller la retrouver à Hjerim pour pousser vos recherches plus avant ou aller faire examiner l'amulette étrange par Calixto Corrium, dans son bazar des curiosités. Ces deux pistes vous mèneront vers le mage de la cour, Wuunferth le Mort.

A partir de là, deux options s'offrent à vous. Si vous voulez incriminer Wuunferth sans autre forme de procès, allez parler à Jorleif et montrez-lui vos preuves pour que le mage de la cour soit emprisonné. Cela sera malheureusement en pure perte, car le Boucher frappera à nouveau dans la ville trois jours plus tard, et vous serez contraint de demander la libération de Wuunferth. Sinon, allez trouver directement le mage pour l'entretenir des preuves que vous avez trouvé : celui-ci se défend de toute pratique nécromancienne et identifie l'amulette que vous avez trouvé comme étant l'Amulette du nécromancien (ce dialogue a lieu en prison si vous devez libérer l'accusé). Suivez donc son conseil et parcourez les rues de Vendeaume de nuit dans le quartier des pierres pour surprendre Calixto en pleine tentative de meurtre. Arrêtez-le et éliminez-le promptement, puis retournez voir Jorleif pour recevoir l'Amulette du nécromancien et bénéficier d'un grand ménage dans le manoir de Hjerim (très appréciable si vous en êtes propriétaire).

Une légende interdite

Cette quête peut être entamée de différentes façons (notamment en suivant la trame de l'Académie de Fortdhiver) et sera initée une fois que vous aurez trouvé et lu l'ouvrage intitulé " Légendes oubliées de Bordeciel ". Pour commencer, suivez le cours de la rivière vers le sud en partant de Markarth et passez au travers d'une large cascade pour trouver l'entrée du Rocher d'Eaulointaine. A l'intérieur, vous trouvez un Ancien édit ainsi que la Griffe de dragon en émeraude. Lisez le document, puis trouvez un exemplaire de l'ouvrage sus-mentionné sur le cadavre.

Vous êtes alors aiguillé vers Folgunthur, tombeau situé aux abords de Solitude. Rendez-vous sur place, ramassez le journal de Daynas Valen dans l'une des tentes à proximité, puis entrez à l'intérieur du tertre nordique. Evitez la plaque de pression, passez la porte autrefois scellée ouverte par Daynas, puis allez emprunter l'escalier en colimaçon après avoir soigneusement évité le piège au sol. Vous trouvez le corps de Daynas Valen : récupérez la griffe en ivoire et ses notes sur son cadavre et lisez-les pour obtenir la localisation des trois frères Gauldurson. Utilisez la griffe sur la serrure toute proche, affrontez un groupe de draugr et avancez pour être confronté à une nouvelle énigme.

Activez le levier nord-est et le levier sud-ouest pour dégager la voie, descendez en évitant les pierres et éliminez les morts-vivants qui vous attendent un peu plus loin. Actionnez le levier de droite, abattez le draugr dans la pièce à présent accessible puis mémorisez les glyphes sur les statues. Allez ensuite actionner le levier de gauche et reproduisez l'ordre des glyphes à l'aide des piliers (serpent, baleine, faucon). Allez enfin tirez la chaîne pour ouvrir la grille, éliminez les givrépeires au niveau inférieur puis combattez les draugr qui apparaissent dans le noir en utilisant si vous en avez la possibilité un sort ou une potion de vision nocturne.

Utilisez ensuite la griffe en ivoire pour déverrouiller la porte, en veillant à reproduire le même schéma de glyphes (faucon, faucon, dragon) et avancez pour atteindre le tombeau de Mikrul Gauldurson.
Préparez-vous pour un âpre combat, que seuls les plus grands guerriers pourront remporter au corps-à-corps : en effet, le draugr maudit, en plus de disposer de nombreux serviteurs pour le défendre, dispose d'une épée drainant la santé. Evitez donc le combat rapproché dans la mesure du possible (sauf si vous êtes sûr de vous, tout stuffé de daedrique que vous êtes), et privilégiez toutes les attaques à distance dont vous disposez en mettant le décor à profit. Une fois Mikrul vaincu, prélevez sur son cadavre la Lame noire de gauldur, le fragment d'amulette ainsi qu'une formule d'emprisonnement.

Rejoignez ensuite le sud-est de la salle et utilisez votre griffe sur la serrure de droite pour accéder au trésor et à un mur de Mots (Souffle glacé). Empruntez enfin les différents passage pour ressortir de la crypte de Folgunthur et prendre la route vers le prochain tombeau. Ce dernier se trouve à l'est de Fort-Ivar : rendez-vous donc là-bas et entrez dans la Demeure de Geirmund. Plongez au fond de l'eau au centre de la pièce jusqu'à atteindre des escaliers et une porte, éliminez les givrépeires qui vous assaillent et progressez dans la crypte en évitant le piège.

Disposez des draugr, puis faites pivoter les piliers de gauche pour afficher le faucon et la baleine. Faites tourner un troisième pilier de l'autre côté pour afficher la baleine et le serpent et actionnez le levier pour dégager la voie. Rejoignez l'autel de l'autre côté de la salle, récupérez la clé et l'épitaphe sur le cadavre, ouvrez la porte derrière l'autel et tournez sur la gauche. Après avoir éliminé un mort-vivant, actionnez le levier qui n'est pas mis en évidence pour faire tomber le pont. Entreprenez la traversée en combattant les engeances nordiques et en abaissant la seconde partie du pont, évitez le piège sous peine d'avoir à sprinter pour éviter les lames sur balancier et continuez à progresser pour atteindre le tombeau de Sigdis Gauldurson.

Cet adversaire particulier créera deux doubles avec sa magie : pour reconnaître l'original sans avoir à tâter de ses flèches, observez le casque porté par les trois entités et repérez celui ayant des cornes. Ce dernier sera votre cible. Concentrez donc tous vos assauts sur lui jusqu'à ce qu'il rende âme, puis récupérez l'Arc noir de Gauldur, le fragment d'amulette et la formule d'emprisonnement sur son corps putréfié. Ne vous reste plus qu'à sortir par l'ouverture dégagée après la mort de Sigdis pour vous mettre à la recherche du dernier frère. Pour ce faire vous devrez quoi qu'il arrive intégrer les bancs de l'Académie de Fortdhiver et suivre la quête " Sous Saarthal ". Référez-vous donc à cette quête pour savoir comment rejoindre et abattre Jyrik Gauldurson, puis récupérez son fragment de l'amulette sa formule et son bâton.

Une fois tous ces objets en votre possession, retournez dans la Grotte d'Eaulointaine et utilisez successivement la griffe d'émeraude et la griffe d'ivoire pour déverrouiller les portes scellées en faisant correspondre les glyphes (ours, baleine, serpent puis faucon, faucon, dragon). Vous atteignez ainsi le tombeau de l'archimage Gauldur, où vous êtes invité à disposer les trois fragments sur les autels présents devant vous. Avant de poser le troisième, assurez-vous d'être prêt à en découdre sérieusement.

Vous êtes en effet confronté aux trois frères Gauldurson, les uns à la suite des autres, les trois draugr revenant encore plus puissants qu'auparavant. Disposez d'abord de Mikrul en restant de préférence à bonne distance et en gérant parallèlement les assauts de ses serviteurs, puis renvoyez Sigdis sur le balcon en repérant une fois encore l'original en observant les cornes de ses trois doubles magiques (lui a des cornes recourbées, ses clones les ont droites). Enfin, Jyrik s'avance pour vous défier : restez attentif à sa faiblesse élémentaire pour riposter de façon appropriée ou jetez-

vous sur lui avec votre espadon préféré pour en finir avec la fratrie.

Un spectre, très probablement Gauldur lui-même, désintègre alors les trois morts-vivants et vous fait grâce de son Amulette reconstituée, qui améliore santé, vigueur et magie simultanément. Fouillez le corps de l'ancien archimage pour récupérer de l'or et conclure pour de bon cette quête.

La conspiration des Parjures

La première fois que vous vous rendez à Markarth, vous assistez à l'assassinat d'une marchande par un homme clamant que la propriété de la Crevasse revient aux Parjures. Vous pouvez éviter le meurtre si vous agissez assez vite, ou attendre que les gardes se chargent du criminel. L'agitation retombée, un homme vous aborde et vous donne rendez-vous à l'Autel de Talos ici à Markarth.
Récupérez la clé de Margret, la victime, si vous ne l'avez pas secouru, et rejoignez Eltrys à l'autel. Il vous en apprend plus sur la situation et vous incite à chercher plus d'informations.

Rendez-vous donc à l'auberge du Sang-d'Argent et questionnez le gérant (ou Margret elle-même) pour en savoir plus sur la victime. Procurez-vous ensuite une clé pour la chambre de la victime ou allez crocheter la serrure apprenti de la pièce et récupérez le journal de Margret dans la table basse. A sa lecture, vous apprenez que la femme était en réalité un agent du général Tullius : sortez de l'auberge pour être interpellé par un garde, puis allez rapporter vos informations à Eltrys pour toucher un peu d'or.

Mettez-vous ensuite à la recherche de Thonar, le propriétaire de la mine, en usant de persuasion pour passer l'obstacle constitué par sa servante, puis allez lui parler. D'abord réticent à avouer quoi que ce soit, le gérant délie sa langue une fois sa femme assassinée et deux parjures leur lame pointées sur lui. Débarrassez-vous des deux séparatistes puis écoutez les explications de Thonar, qui vous donnent de nouvelles pistes.

Rendez-vous à l'entrée des Galeries pour en apprendre plus sur Weylin, l'assassin abattu à l'entrée de Markarth, et interrogez Mulush le contremaître en usant de votre bagout naturel. Entrez ensuite dans les Galeries à proprement parler et parlez à un dénommé Garvey, qui si il est amadoué comme il faut, vous confiera une clé pour entrer dans la chambre de Weylin. Rendez-vous dans ladite chambre et ramassez le mot de Weylin dans son coffre. Lisez cette note, puis ressortez des galeries : là, un loubard vous défie dans un combat à mains nues. Montrez-lui qui est le patron pour qu'il vous révèle le nom de son employeur : Nepos le Nez-creux.

Retournez voir Eltrys à l'Autel de Talos pour recevoir quelques pièces avant de vous diriger vers la maison du commanditaire. Apprenez-en encore davantage de la bouche de Nepo, repoussez les assauts de ses serviteurs ou fuyez et retournez auprès d'Eltrys, qui malheureusement n'est plus. Plus grave : vous êtes accusé de son meurtre et êtes envoyé en prison, dans la mine de Cidhna. Vous n'avez donc nul autre choix que d'embrayer sur la quête suivante.

La mine de Cidhna

Une fois réveillé dans votre cellule et gentiment invité à aller travailler, allez interroger Uraccen sur Madanach et sur un surin de réserve qu'aurait un certain Grisvar. Si votre éloquence n'est pas suffisante pour convaincre Borkul la Bête de vous laisser voir Madanach, allez trouver Grisvar au sud de la mine pour quémander un surin. L'homme accepte à condition que vous lui apportiez le skooma de Duach. Allez trouver ce dernier au nord de la mine et usez de persuasion plus ou moins coercitive pour obtenir la drogue et la rapporter à Grisvar. Le surin en votre possession, donnez-le à Borkul pour pouvoir passer et vous entretenir avec Madanach. Deux choix se présentent alors à vous.

Aider les Parjures :

Adressez-vous au souverain des parjures, puis sur son conseil, allez écouter l'histoire de Braig, qui vit au sud de la mine. Répondez comme vous l'entendez à l'homme, vraisemblablement détruit par la vie, puis retournez voir Madanach. Ce dernier vous confie alors une sale besogne en vu d'une évasion qu'il organise : il va vous falloir éliminer Grisvar, le seul prisonnier qui soit affilié aux nordiques. Allez donc lui passer le bonjour de Madanach pour entamer la confrontation, à mains nues ou aidé par un surin que vous auriez gardé de côté, et retournez voir Madanach. Une réunion se tient ensuite pour élaborer le plan de sortie, qui vous enverra crapahuter dans les ruines dwemer de la ville

Rester nordique :

Si vous n'êtes pas sensible à la cause des parjures, subtilisez à Madanach sa clé et son mot ou prélevez-les sur son cadavre puis empruntez la voie qui s'étend derrière la porte verrouillée à côté de la chambre du souverain.

Vous vous retrouvez donc quoi qu'il arrive dans des ruines dwemer : progressez en combattant les givrépeires si vous vous en sentez capable ou si vous êtes accompagné, traversez la large salle remplie de tuyaux puis faites face aux unités dwemer. Si vous êtes avec les parjures, vous récupérez votre équipement ainsi qu'une panoplie Parjure enchantée au pied des marches, et rencontrez Thonar à la sortie des ruines : ce dernier fini alors massacré, et les parjures s'échappent de la ville. Si vous êtes seul (et que vous avez donc tué Madanach) vous retrouvez également Thonar à la sortie, et c'est de ses mains que vous récupérez vos effets personnels ainsi qu'un anneau des Sang-d'Argent, avec tous ses remerciements.

La griffe d'or

Vous entamez automatiquement cette quête en accomplissant la mission de la trame principale " Le tertre des chutes tourmentées ". Vous obtenez en effet au cours de celle-ci la fameuse griffe d'or sur le corps d'Arvel : ne vous reste alors plus qu'à la rapporter à son propriétaire, Lucan Valerius, au magasin de Rivebois. Pour une description détaillée du donjon dans lequel se trouve la griffe, référez-vous à la mission sus-nommée.

Un moment de besoin

Rendez-vous dans un premier temps aux écuries de Blancherive, puis entrez dans la ville par la porte principale. Vous assistez alors à un dialogue houleux entre des Alik'r et des gardes. Parlez à l'un des deux hommes originaires de Lenclume pour prendre connaissance du problème et commencer la quête. Ces messieurs sont en réalité à la recherche d'une femme Rougegarde et vous demande de les avertir si vous détenez la moindre information sur elle. Rendez-vous à la Jument pavoisée, l'établissement de Blancherive, pour trouver ladite femme qui se nomme Saadia. Etablissez le dialogue pour que celle-ci vous demande une entrevue en privée, et promettez-lui votre aide dans cette affaire.

En dépit de votre promesse, vous pourrez décider de livrer la Rougegarde aux guerriers Alik'r. Coopérez pour le moment avec elle pour apprendre qu'un prisonnier maintenu captif ici, à Blancherive, peut vous renseigner sur la localisation du repère des prétendus assassins. Rendez-vous au donjon de Fort-Dragon et accédez aux cellules : le prisonnier vous donnera alors l'information recherchée en échange de sa libération. Payez les 100 pièces d'or à un garde et retournez parler au prisonnier pour apprendre l'emplacement de la Tanière de l'escroc, située à flanc de colline à l'ouest de Blancherive.

Rendez-vous sur place et éliminez les bandits qui vous barreront la route à l'aide de vos armes ou sorts favoris. Empruntez les différents tunnels du repaire pour finalement rejoindre Kematu et ses hommes. C'est à ce moment que le choix de la marche à suivre vous revient : vous pouvez attaquer les guerriers Alik'r sur le champ pour débarrasser Saadia de ses poursuivants, leur parler puis seulement les éliminer, ou bien prendre pour argent comptant ce qu'ils ont à vous dire.

Dans ce dernier cas, retournez voir Saadia à Blancherive et mentez-lui pour l'emmener jusqu'aux écuries sous un faux prétexte. Kematu immobilisera alors la Rougegarde et vous pourrez lui réclamer une récompense de 500 pièces d'or. Si vous êtes décidé à aider Saadia et que vous avez éliminé les Alik'r, retournez simplement lui parler pour toucher votre récompense, identique à la précédente. Une dernière méthode plus alambiquée pour conclure cette quête consiste à tuer Kematu aux écurie avant qu'il ne puisse immobiliser Saadia. L'opération requiert un certain timing, mais vous vaudra une ligne de dialogue inédite ainsi que la récompense usuelle de 500 pièces d'or.

Porté disparu

En écumant le centre ville de Blancherive, vous assisterez bien vite à une altercation orale entre les membres de deux familles : les Grisetoison et les Guerrier-Né. Parlez à Fralia Grisetoison et retrouvez-la chez elle. Après un accueil plutôt chaleureux, parlez à Avulstein pour en apprendre plus sur la situation : son frère aurait disparu et son lieu de détention gardé secret par les Guerrier-Né.

Rendez-vous donc à la maison du clan Guerrier-Né en crochetant la porte sans que personne ne vous voit puis dans la chambre au nord-ouest, toujours en crochetant la serrure. Si vous le souhaitez, vous pouvez également subtiliser la clé

de la chambre à Idolaf pour pouvoir entrer, ou encore lui faire avouer ce qu'il sait sur cette histoire si votre éloquence est suffisamment élevée. Enfin, un dernier moyen d'obtenir la preuve que vous cherchez est de voler un message porté par Olfina et Jon. Ledit message vous informe que les deux tourtereaux se voient en secret : une fois l'un des deux en votre possession, parlez à Jon pour que celui-ci accepte d'aller chercher la preuve pour vous. Retrouvez-le à la statue de Talos pour recevoir la missive impériale.

La preuve en votre possession, retournez voir Adulstein, qui propose de vous accompagner jusqu'au Donjon de Nordguet, repaire de Justiciars Thalmor et où est prétendument emprisonné son frère. Acceptez ou non selon vos envies et rendez-vous sur place. Deux options se présentent alors : vous pouvez éliminer tous les ennemis vous barrant la route pour retrouver Thorald ou bien passer dans le dos des gardes en faisant preuve de furtivité. Cette deuxième option pourra toutefois vous mettre dans l'embarras pour l'exfiltration, durant laquelle vous serez certainement contraint de combattre.

Quoi que vous choisissiez de faire, entrez dans le fort par l'entrée sud, descendez les escaliers en vous occupant ou non des ennemis et traversez la salle. Continuez vers les escaliers au nord, puis vers l'ouest où vous devrez combattre ou éviter six Thalmor de plus. Continuez à avancer pour finalement trouver les cellules, où Thorald est détenu. Abattez l'interrogateur pour prendre sa clé et libérez le Grisetoison. Pour repartir, vous avez encore une fois le choix : continuer vers le nord vous confrontera à trois nouveaux ennemis mais la sortie est toute proche, tandis que rebrousser chemin sera plus ou moins simple selon que vous ayez éliminé les gardes ou non.

De retour à l'extérieur, participez ou assistez au dialogue selon que vous soyez accompagné par Adulstein ou non. Thorald vous énonce alors une phrase à répéter à Fralia avant de partir, vous assurant qu'elle comprendra son sens. Retournez donc à Blancherive et retrouvez la Grisetoison à son étal ou dans la maison familiale pour lui passer le message. Vous obtenez en récompense une arme en acier enchantée forgée par Eorlund.

Les épreuves sacrées de Kyne

Pour entamer cette quête, mettez-vous à la recherche d'un dénommé Froki, habitant dans une modeste cabane dans le sud-ouest de la Brèche, et parlez-lui pour en apprendre plus sur Kyne et ses épreuves. Le vieil homme appose alors trois marques sur vous et vous êtes invité à venir à bout de trois gardiens. Celui du vasard se trouve non loin de la Grotte du Croc cassé et du Monument de Gjukar, celui du ragnard au sud-ouest d'Aubétoile à l'entrée de Folvent, et enfin celui du loup vous attendra au nord-ouest de Gardepins. Pour chacun des trois combats, vous serez amené à combattre des ennemis normaux en lien avec le gardien.

Retournez voir Froki pour recevoir ses félicitations, et vous voir apposées trois nouvelles marques. Attention, les trois prochains combats s'annoncent plus rudes : allez trouver l'esprit de l'ours au nord-est du Mausolée du crépuscule, l'esprit du mammouth au nord de Blancherive, et celui du smilodon au sud-ouest de la Grotte de Mornecôte. Contrairement aux affrontements précédents, les gardiens seront seuls, mais bien plus redoutables. Retournez à nouveau voir Froki pour qu'il vous invite à vous frotter au plus puissant des animaux : le troll.

Assurez-vous d'être prêt pour un âpre combat et dirigez-vous à l'est de Blancherive. A l'intérieur de Mornhiver, trois trolls vous attendent : éliminez-les de préférence un par un et évitez avant toutes choses de vous faire encercler. Une fois la victoire acquise, récupérez l'Arc de Froki, pui rapportez-le lui pour obtenir une amulette de Kyne réduisant les dégâts infligés par les animaux.

Repose en paix

En écumant les rues de la ville de Morthal, vous entendrez très probablement parler d'un drame ayant pris place dans la maison de Hroggar. Allez donc trouver le jarl dans le Pavillon Hautelune et parlez-lui de cette triste affaire pour en apprendre plus. Allez ensuite inspecter la maison en ruine pour trouver le fantôme de la fille de Hroggar, carbonisée dans l'incendie, et acceptez de la retrouver une fois la nuit tombée. Le soleil couché, dirigez-vous légèrement en hauteur à l'ouest de la ville pour trouver un cercueil à moitié déterré ainsi qu'une vampire. Eliminez-la sans plus tarder (ou attendez que son drain de vie vous contamine si vous désirez devenir un enfant de la nuit).

Inspectez ensuite le cercueil pour démêler un peu plus cette histoire, puis parlez à Thonnir. Suite à votre conversation, les tenants et aboutissants de cette affaire vous apparaissent un peu plus clairement : dirigez-vous vers la maison d'Alva et Hroggar et crochetez la serrure pour y pénétrer (de préférence de nuit). Rendez-vous au sous-sol pour trouver

un cercueil ouvert et examinez-le pour trouver le journal d'Alva. Rapportez alors tout ce que vous avez appris au jarl pour toucher une récompense en or, puis rejoignez les habitants à l'extérieur, bien décidés à régler leur compte à ces vampires.

Rendez-vous à Movarth, vers le nord, restez bouche-bée face au courage inflexible des habitants, puis entrez avec ou sans Thonnir. Eliminez les givrépeires au bout du tunnel, continuez vers le sud et réglez son compte au vampire que vous trouvez. Empruntez le tunnel à gauche, tranchez l'esclave en deux, et continuez à progresser pour finalement atteindre la salle principale, où vous attend Movarth accompagné de ses enfants vampires. Repliez-vous dans les tunnels si nécessaire, réglez leur compte à ces suceurs de sang et fouillez la salle pour récolter tout objet utile.
Vous recevez la visite d'un fantôme avant de sortir du repaire : retournez à la ville pour féliciter ses habitants et partez vers de nouvelles aventures.

Extinction des feux

Lors de l'une de vos visites à Solitude, allez vous adresser à l'argonien adossé aux grands escaliers de pierre et vous incitant à venir le voir. Jaree-Ra, c'est son nom, vous fera alors part d'un plan tout à fait hypothétique visant à faire s'échouer un navire de marchandises sur les côtes. Si vous êtes partant, rendez-vous au phare de Solitude au nord de la ville elle-même, et tout en évitant le gardien des lieux, montez à son sommet pour éteindre le feu. Retrouvez votre contact sur les quais pour l'informer de votre succès, puis rendez-vous là où le bateau s'est échoué.

Pénétrez jusqu'au coeur du bateau pour rejoindre Deeja, qui, si elle est sensée vous remettre votre part, ne vous destinera en réalité qu'un coup de couteau. Eliminez-la en toute logique, emparez-vous du mot sur son cadavre et ressortez du navire en réglant leur compte aux bandits du Sang-Noir. Vous connaissez l'emplacement de leur repaire grâce à la note de Deeja : rendez-vous donc sur place, à l'ouest du phare, et entrez dans la Grotte de l'Aviron brisé. Cette large caverne abrite son lot de maraudeurs : disposez d'eux comme il se doit en actionnant les différents leviers pour progresser et rendez à Jaree-Ra la monnaie de sa pièce une fois arrivé à la grande structure en bois. Une fois la grotte pacifiée, il ne vous reste plus qu'à vous emparer de tout le butin amassé par les bandits.

L'homme qui criait au loup

Si vous passez à Solitude, profitez-en pour aller faire un tour au Palais bleu et pour assister à une audience auprès du jarl. De la mauvaise magie serait à l'oeuvre du côté de la Grotte du Crâne de loup : adressez-vous à Falk et offrez votre aide pour résoudre le problème, puis mettez le cap sur ladite grotte à l'ouest de la ville. Réglez leur compte aux squelettes qui défendent l'entrée et engouffrez-vous à l'intérieur.

Comme le citoyen l'avait dit, des énergies obscures sont à l'oeuvre en ces lieux : frayez-vous un chemin jusque dans la tour que vous apercevez en envoyant les nécromanciens que vous croisez ad patres tout en restant attentif aux lampes à huiles. A mesure que vous monterez dans la tour, les nécromanciens seront avertis de votre présence par l'entité qu'ils tentent de réveiller, l'ancienne reine Potéma : éliminez-les sans merci pour interrompre leur cérémonie et retournez faire votre rapport à Falk au Palais bleu. Ce dernier est reconnaissant et vous récompense avec de l'or.

Le réveil de la Reine-louve

Après avoir aidé une première fois le chambellan de Solitude en nettoyant la Grotte du Crâne de loup, attendez quelques temps et vous ne tarderez pas à recevoir une missive vous invitant à vous adresser à Styrr, un prêtre d'Arkay à la nécropole de Solitude. Rendez-vous sur place et prenez conscience de la nouvelle menace qui pèse auprès de Styrr. Celui-ci veux que vous lui rameniez les os de Potéma et vous confie pour cela la clé des catacombes de Potéma. Ces catacombes se trouvent dans le Temple des Divins à Solitude : allez donc là-bas, descendez au niveau inférieur et passez la porte vous menant à votre objectif.

Progressez dans le souterrain en éliminant les draugr et le vampire, activez le levier pour lever la herse et continuez à progresser vers le sud en faisant la peau à quiconque tentera de vous barrer la route. Actionnez un autre levier pour dégager la voie et rejoignez le refuge de Potéma. Pacifiez la zone suivante, placez les trois leviers en positions centrale, puis actionnez-les de façon adéquate pour ouvrir les disques.Dans la salle du trône, récupérez la clé du sanctuaire sur le fauteuil, ouvrez les portes avec ladite clé, puis poursuivez votre exploration du tombeau en éliminant un à un tous les draugr vampires et autres engeances qui oseront vous opposer de la résistance.

Franchissez la herse qui vous mène jusqu'à la chambre d'invocation et à la manifestation de Potéma. Evitez quoi qu'il arrive l'attaque de foudre qu'elle vous envoie, notamment si vous êtes un magicien, et prenez garde aux draugr qui vous assailliront de toute part. Disposez des morts-vivants pour pouvoir passer la barrière, puis achevez la Reine-louve pour pouvoir récupérer ses ossements. Passez la porte derrière le trône, affrontez un dernier draugr et apportez les ossements à Styrr. Ne vous reste plus qu'à aller rapporter votre succès à Falk au Palais bleu pour obtenir un bouclier de Solitude et de l'or.

Chose promise

A l'occasion d'une virée à Faillaise, allez parler à un certain Louis Letrush au Dard de l'abeille : ce dernier a un petit problème auquel vous pourriez trouver une solution. Rendez-vous à la prison du château d'Embruine, usez de persuasion pour vous débarrasser du garde et allez parler à Sibbi Roncenoir qui, de derrière ses barreaux, vous en apprend plus sur la situation. Persuadez-le pour obtenir une clé menant à un butin supplémentaire, acceptez de l'aider et rendez-vous au gîte Roncenoir.

L'endroit est bien gardé : évitez ou éliminez les gardes à l'extérieur, récupérez une clé du gîte sur leur corps pour ouvrir l'une des portes menant au bâtiment ou crochetez l'une des serrures pour entrer. Une demi-douzaine de mercenaires garde l'endroit : restez donc sur vos gardes et évoluez vers la cave pour trouver le pedigree de Glacier ainsi que le coffre renfermant le butin supplémentaire (à ouvrir avec la clé obtenue auprès de Sibbi ou en utilisant vos compétences de maître en crochetage).

Ressortez ensuite du gîte et montez Glacier dans l'écurie pour l'amener auprès de Letrush, qui vous attend au nord-ouest du bâtiment. Vous pouvez alors régler cette histoire de différentes façon, dont certaines vous permettront de garder l'étalon pour vous.

Nirnroot cramoisie

Pour entamer cette quête, vous devrez vous rendre dans les profondeurs des ruines d'Alftand jusqu'à atteindre Griffenoire (vous explorez ce donjon lors de la quête principal et de la quête du Prince Hermaeus Mora). Dans cette vaste cité souterraine, vous trouverez une plante unique nommée nirnroot cramoisie, notamment à l'intérieur d'une habitation dwemer ayant appartenu à un certain Sinderion. Lisez le journal de ce dernier, que vous trouverez sur son corps squelettique, puis mettez-vous à la recherche des 30 plants de nirnroot cramoisie manquants, tous situés à Griffenoire. La plante émet un sont caractéristique lorsque vous vous en approchez : prêtez donc attention aux sons pour récolter les 31 spécimens, puis allez rendre visite à Avrusa Sarethi, à la ferme Sarethi. Vous obtenez ainsi l'atout " Heureux hasard de Sinderion " qui vous donne une chance sur quatre de créer deux potions au lieu d'une, ainsi qu'un ouvrage théorique sur la nirnroot.

Résistance à l'est

Rendez-vous sur les quais de Vendeaume et passez le bonjour à Orthus Endario dans les locaux de la compagnie. Celui-ci vous fait part de ses difficultés, et vous demande de voler le registre de Suvaris Atheron pour l'aider à régler la situation. Entrez donc dans le bureau des Brise-Bouclier tout proche en crochetant la serrure et allez récupérer le registre au fond à gauche. Rapportez-le à Orthus, puis prenez la route pour Aubétoile afin de démêler cette histoire.

Entrez dans l'auberge Montvent, puis allez parler à Stig Planche-Salée, le capitaine des horqueurs sanguinaires. Demandez-lui de vous en apprendre plus sur l'opération à venir, et jouez des poings si nécessaire pour le convaincre. Vous apprenez finalement que les pirates se regroupent à la Folie de Japhet. Allez rapporter cette information à Orthus pour le retrouver en pleine discussion avec une certaine Adelaisa. Cette dernière vous envoie alors sans vergogne vous frotter aux pirates et à leur mage de guerre Haldyn. Sortez du bureau et adressez-vous au mercenaire près du canot pour prendre le large vers votre objectif.

Votre première cible sera le mage de guerre : sa mort permettra aux autres soldats d'intervenir. Sautez donc d'iceberg en iceberg pour progresser et vous rendre jusqu'à une grotte. Avancez dans les tunnels en éliminant les vasards, puis affrontez le premier horqueur sanguinaire que vous croisez. Montez au niveau supérieur, combattez de nouveaux mercenaires tout en évitant le piège qui précède, rejoignez la seconde tour et continuez votre ascension pour atteindre Haldyn. Ce dernier est un puissant mage utilisant des sorts de foudre : gare à votre magie si vous êtes mage vous-même, donc. Ne lui laissez pas de répit et éliminez-le pour prendre la clé sur son cadavre, éliminez si cela vous hante

les horqueurs en bas de la tour, puis ouvrez la porte verrouillée à l'aide de la clé.

Progressez en abattant les ennemis qui vous barrent la route pour rejoindre Adelaisa : l'île est déjà sous le coup des canons de la flotte de l'empire, et les horqueurs sanguinaires ne sont donc plus une menace. Vous pouvez dès lors rentrez à Bordeciel ou continuer à explorer l'île. Une fois de retour aux abords de Vendeaume, allez parler à Orthus pour toucher votre or. Adelaisa est ensuite disponible en tant qu'acolyte.

Jusqu'au lever du jour

Si d'aventure vous veniez à devenir un vampire (à dessein ou non) et à vouloir vous débarrasser de cette condition, faites le plein de sang pour avoir meilleure mine et allez vous adresser à un aubergiste. Vous êtes ainsi aiguillé vers un certain Falion, à Morthal. Allez lui rendre visite et demandez-lui comment guérir du vampirisme. Vous allez avoir besoin d'une gemme spirituelle noire : rendez-vous donc au choix à la Grotte du Croc cassé, de la Chute d'Hob, ou dans le manoir Hjerim à Vendeaume pour en trouver une, puis apportez-la à Falion. Retrouvez-le ensuite dans les marais au nord-ouest de Morthal entre 3 et 7 heure du matin pour accomplir le rituel de purification et ainsi vous débarrasser de votre malédiction. Vous pouvez refaire cette quête pour guérir à nouveau si vous veniez à devenir à nouveau un vampire.

Profondeurs insondables

Une fois le niveau 15 acquis ou dépassé, rendez-vous aux alentours des quais de Faillaise pour trouver une argonienne du nom de Du-Profond-Abysse et écoutez-la. Elle vous remet un lexique entre les mains et vous demande de le rapporter à Avanchnzel pour l'aider. Rendez-vous donc sur place et entamez l'exploration de ce donjon. Vous êtes bientôt témoin de l'apparition de fantômes rougeâtres, que vous pouvez écouter à loisir. Avancez dans les tunnels, affrontez les araignées dwemer qui se dressent sur votre route et assistez à une nouvelle conversation fantomatique.

Progressez davantage vers le sud, affrontez les sphères dwemer et continuez pour pénétrer dans l'Animachinerie d'Avanchnzel. Combattez les différentes unités dwemer qui vous assaillent, assistez à de nouvelles manifestations et progressez dans l'ensemble de couloirs pour finalement arriver à la brasserie d'Avanchnzel. Réglez leur compte aux unités dwemer qui apparaissent après la nouvelle apparition des fantômes, continuez à avancer dans ces ruines et livrez un âpre combat contre le centurion dwemer qui vous attend plus loin. Ne vous reste plus qu'à disposer le Lexique confié par l'argonienne sur son socle pour recevoir l'atout " Savoir ancestral ", qui vous confère un bonus lors du port d'une armure dwemer complète et améliore l'augmentation du Forgeage. Ressortez enfin des ruines en empruntant l'élévateur.

La fiole blanche

Allez trouver Nurelion, le propriétaire de la Fiole blanche à Vendeaume, et offrez-lui votre aide dans la recherche de la fameuse fiole dont la quête a occupé toute sa vie. Rendez-vous donc là où est sensée se trouver la fiole, dans la sépulture de Curamil, affrontez les animaux sauvages qui vous attaquent et poursuivez votre exploration du donjon. Enfoncez-vous dans les profondeurs du tombeau en évitant les pièges et en massacrant du draugr pour finalement atteindre la crypte où repose Curamil.

Ce dernier, qui n'est autre qu'un prêtre-dragon, ne se laisse toutefois pas faire et entame le combat, aidé par ses serviteurs draugr. Eliminez tout ce petit monde, absorbez le Mot de puissance au fond (Marque mortelle), puis versez la mixture de Nurelion dans le bol antique pour révéler un passage secret. Ramassez tous les ingrédients alchimiques qui attirent votre regard, puis emparez-vous de la fiole blanche ébréchée. Ressortez enfin du tombeau en passant par la Grotte oubliée et en actionnant un levier et apportez la fiole à Nurelion. Ce dernier remarque le défaut de la fiole et s'en va : allez parler à Quintus pour toucher une récompense en or et retournez à vos affaires pendant quelques temps.

Rafistolage de fiole

Une fois les quêtes " La Gorge du Monde " et " La fiole blanche " terminée, vous recevrez incessamment sous peu une missive de Quintus : celui-ci serait à même de réparer la fiole fêlée avec votre aide. Allez le trouver à Vendeaume pour obtenir la liste des ingrédients dont vous allez avoir besoin, puis mettez-vous à la recherche de ces éléments. Rendez-vous d'abord auprès de Paarthurnax, puis continuez à monter à flanc de montagne pour trouver la neige éternelle.

Pour récolter de la poudre de défense de mammouth, rendez-vous à l'ouest d'Aubétoile, à a Falaise du tertre pierreux, et hâtez-vous pour récolter l'ingrédient désiré dans le récipient près du feu sans vous faire attaquer par les géants. Pour finir, entamez un long voyage jusqu'à la Redoute de l'Aigle carmin, au fin fond de laquelle vous attend un parjure Roncecoeur sur lequel vous serez à même de prélevez le coeur qu'il vous manque. Les ingrédients en poche, retournez voir Quintus à Vendeaume pour qu'il répare la fiole blanche et la présente à Nurelion. Ce dernier peut alors reposer en paix, et Quintus vous remet la fiole que vous avez contribué à restaurer.
Cette fiole aux propriétés singulières se remplira de la potion avec laquelle vous l'avez initialement remplie toutes les 24 heures.

Les masques des Prêtres-dragons

Dans des temps anciens, un culte voué aux dragons s'était instauré en Bordeciel. Maintenant qu'Alduin est de retour, les émissaires de ce culte reviennent eux aussi à la vie. Au total, ce sont huit grands Prêtres-dragons qui sont éparpillés dans les donjons les plus tortueux et dangereux du pays. Une fois vaincu, chacun laisse un masque aux pouvoirs surprenants derrière lui : gardez-les précieusement. Voici les différentes localisations de ces masques de prêtre-dragon, que leurs compétences magiques rendent parfois durs à détruire :

Masque de Volsung : Volskygge
Masque de Morokei : Labyrinthe (quêtes de l'Académie de Fortdhiver uniquement)
Masque de Vokun : Ruines de la Grande porte
Masque de Krosis : Cisaille
Masque d'Otar : Ragnvald
Masque d'Hevnoraak : Valthume
Masque de Rahgot : Forelhost
Masque de Nahkriin : Skuldafn (quêtes de la trame principale uniquement)

Si vous parvenez à rassembler les huit masques de Prêtre-dragon après les avoir tous vaincu, rendez-vous aux abords du Labyrinthe et pénétrez dans les ruines semblables à un tertre aux dragons. Vous trouvez à l'intérieur un masque en bois et une note auprès d'un squelette : lisez la note, puis équipez-vous du masque en bois pour être immédiatement transporté à un autre âge. Les statues devant vous sont restaurées, et vous pouvez donc y placer vos huit acquisitions (vous pouvez les récupérer après). Vous obtenez ainsi en récompense le masque de Konahrik, l'ultime masque des Prêtres-dragons aux propriétés surnaturelles. Les dix masques en votre possession, retirez celui en bois pour revenir au temps présent et conclure cette quête de longue haleine.

COFFRE CACHÉ PRÈS DE LA MAISON D'IRGNIR

Est caché, non loin de la maison d'Irgnir à Aubétoile, dans la terre, un coffre rempli de diverses provisions, armures, gemmes et autres. Pour le trouver, il faut bien se caler près de la roche pour pouvoir rentrer dans sa hitbox et pouvoir l'ouvrir. Aidez-vous de ces images pour trouver son emplacement exact.

OBTENIR UNE MAISON GRATUITEMENT

Pour effectuer cette astuce il faut remplir 2 conditions :

-Il faut avoir assez d'or pour acheter la maison voulue.
-Il faut qu'il y ait un conteneur proche du lieu d'achat de la maison.

Allez ensuite parler au chambellan pour acheter votre maison, et tout de suite après avoir accepté de payer, placez votre argent dans le conteneur à proximité. Si vous avez réussi, vous aurez votre maison et vous retrouverez votre argent en intégralité dans le conteneur dans lequel vous avez mis votre argent précédemment.

S'ÉVADER DE LA PRISON DE BLANCHERIVE

Lorsque l'on a une prime très élevée, cette astuce se révèle très pratique car elle l'annule sans inconvénients. Sortez par la trappe au sol, pas par la porte. Ensuite, continuez dans les couloirs jusqu'à atteindre une salle carrée à deux étages. Ici, allez en haut ; il y a une sorte de fenêtre. On aperçoit un coffre : il contient les objets confisqués par la milice. On peut les prendre puis s'en servir comme avant. Pour sortir et passer inaperçu, il faut continuer dans le dédale jusqu'à une échelle qui mène à la caserne des gardes. Là, sauvegardez, puis essayez de sortir furtivement et quittez Blancherive. Votre prime est maintenant annulée. Si vous vous faites repérer, reloadez votre sauvegarde et ressayez. C'est important car en purgeant la peine de prison, vos compétences baissent.

OBTENIR BEAUCOUP D'ARGENT GRÂCE AU LIVRE "LES PORTES OBLIVION"

Il est tout à fait possible de remplir sa bourse grâce à une technique de duplicata infinie on ne peut plus simple. En effet, vous trouverez non loin du Mont Anthor et de la grotte aveugle un autel où vous pourrez apercevoir un squelette inerte gardé par deux de ses congénères. Après s'être occupé de leurs cas, fouillez les trois cadavres pour trouver celui qui possède le livre « Les portes d'Oblivion ». Prenez-le et refermez l'inventaire du mort-vivant, puis rouvrez-le pour y trouver à nouveau la même oeuvre littéraire. Vous l'aurez compris, le livre spawn indéfiniment, répétez donc l'action à maintes reprises pour acquérir un maximum de bouquins. Il ne vous restera plus alors qu'à les revendre auprès d'un boutiquier pour amasser un joli pactole (50 po par livre).

MAXIMUM DE CRITIQUES

Grâce à une technique assez simple, nous pouvons obtenir 30 fois plus de dégâts. Le procédé est on ne peut plus simple mais long puisque vous devrez tout d'abord améliorer votre furtivité jusqu'au niveau 50. Ainsi vous débloquerez une compétence spéciale nommée « Lame d'assassin » qui vous octroiera des dommages 15 fois supérieurs à la normale lorsque vous serez équipé d'une dague. Procurez-vous par la suite des gants sybillins en éliminant un assassin de la confrérie noire. Ces gants ont pour effet de doubler les dégâts critiques lorsque l'on assène un coup à un ennemi par derrière. Le cumul de ces deux bonus vous fera bénéficier de dégâts 30 fois plus puissants qu'à l'accoutumée en étant équipé d'une dague. Ces coups critiques meurtriers feront de vous un expert en assassinat.

MONTER RAPIDEMENT EN CONJURATION

Il est possible de monter rapidement en conjuration assez facilement, et cela à n'importe quel niveau, le seul problème étant qu'il faut qu'il y ait un ennemi à proximité. La seule condition est d'obtenir le sort "épée liée" qui ne consomme que peu de mana. Rendez-vous à "l'Etang de l'oeil de mara" qui se trouve au sud-ouest de Vendeaume. Equipez-vous du sort ci-dessus dans chaque main et lancez-le à maintes reprises sur les vasards sans oublier de ranger l'épée pour revenir à la normale. Ceci vous permettra d'augmenter assez vite en conjuration et de ne pas vous faire abattre pendant le lancement des sorts. N'oubliez pas de prendre un maximum de potions de récupération de mana et de vous munir d'un équipement adapté à la régénération de magie et d'augmentation.

MONTER SES COMPÉTENCES MAGIQUES

Altération

Posez un objet sur le sol n'importe où, lancez le sort <<Télékinésie>> et déplacez l'objet.

Conjuration

Lancez un sort pour faire apparaitre un Atronach (feu est le plus courant, même si tous les autres sont possibles), invoquez maintenant deux épées liées (une dans chaque main) et frappez l'Atronach jusqu'à la mort (Attention L'Atronach attaque à moins de 1/3 de sa vie).
Ou : Lancez le sort <<Capture d'âme>> en boucle sur n'importe quel cadavre.

Destruction

Lancez un sort pour faire apparaitre un Atronach (feu est le plus courant, même si tous les autres sont possibles), puis frappez le avec vos sorts de destruction jusqu'à le tuer. Attention ! L'Atronach attaque à moins de 1/3 de sa vie et résiste aux sorts de son élément (sauf celui de foudre).

Enchantement

Enchantez des dagues de fer en boucle avec n'importe quelle gemme et n'importe quel enchantement.

Guérison

Mettez le sort <<Equilibre>> dans une main et un sort de guérison dans l'autre (Soin ou Soin Rapide, par exemple). Lancez Equilibre puis soignez-vous en boucle.

Illusion

Lancez le sort <<Silence>> en boucle.

Destruction / Guérison

Alternez des sorts de destruction et des sorts de guérison sur votre cheval pour le maintenir en vie.

S'ÉQUIPER DE DEUX AMULETTES

Pour pouvoir s'équiper de deux amulettes il faut :
-l'amulette de Gauldur reconstituée
-une amulette de votre choix

Equipez-vous d'abord de l'amulette de Gauldur puis de l'amulette de votre choix. Vous remarquerez que les deux amulettes sont équipées et que les effets actifs des amulettes sont activés.

OBTENIR GRATUITEMENT LA MAISON DE SOLITUDE

Cette astuce se passe au palais bleu pour avoir gratuitement la maison de solitude (qui normalement coûte 25 000 or). Allez près du jarl et parlez à son chambellan (ayez au moins 25 000 d'or sur vous) ; et dites-lui que vous voulez achetez la maison qui coute 25 000 or. Lorsque le message "Je prends" sera affiché, appuyez sur la touche d'annulation puis mettez votre argent dans le placard qui se trouve au sol, ensuite reparlez au chambellan et vous aurez la maison gratuite. Vous n'avez plus qu'à reprendre votre argent qui était stocké.

ELIMINER LES BOSS FACILEMENT

Pour battre les créatures et humains difficiles tel que les trolls ou les géants, la meilleure solution est de vous placer en haut d'une colline ou en hauteur et d'utiliser le cri "déferlement". Ce qui causera beaucoup de dégât à l'ennemi.

Note : Pour que ce soit réellement efficace il faut avoir déferlement au maximum.

VOLER EN TOUTE SÉCURITÉ

Si vous voulez voler quelqu'un en toute sécurité, il faut lui masquer la vue. Mettez donc un panier ou une casserole sur la tête d'un PNJ, ainsi il ne vous verra plus.

TUER EN UN COUP

Commencer les quêtes de la Confrérie Noire et au bout de quelque temps, on va vous donner un ingrédients nommé "Racine de Jarrin". Cette "Racine" provoque des dégâts considérable (ne la goutez pas, elle vous tue instantanément). Faites en un poison (Racine de Jarrin + Grelot de la mort) et disposé le sur une flèche elle tuera n'importe quelle ennemie en une fois.

LA CHASSE AU TRÉSOR DE BORDECIEL

Au cours de vos aventures, vous trouverez peut-être des parchemins comportant un dessin. Il s'agit en réalité, de cartes au trésor. Il en existe 11, dissimulé dans tout Bordeciel. Chacune de ces cartes vous conduira à un endroit particulier où vous trouverez un coffre caché, contenant de nombreux objets de valeur ainsi que de l'or en assez grosse quantité. Attention, inutile de partir à la recherche d'un coffre sans avoir trouvé auparavent la carte correspondante. Le coffre en question n'apparaitra qu'une fois le parchemin entre vos mains.

`ta Carte au trésor I
Où la trouver : Dans la châtellerie d'Epervine aux contreforts d'Ilinalta, au sud des pierres gardiennes, sur l'un des bandits.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie de Blancherive, sur la rive nord de la rivière, à l'ouest de Rivebois, au creux d'un arbre tombé.
`ta Carte au trésor II
Où la trouver : Dans la châtellerie de Fortdhiver, au recoin du voyageur, dans le havresac près de la cheminée (feu de camp) et de la table ronde.

Où trouver le coffre : Dans la châtellerie de Blancherive, aux pieds des Tours Valtheim, sur la rive où coule la cascade, caché par des rochers.
`ta Carte au trésor III
Où la trouver : Dans la châtellerie d'Estemarche, dans le coffre à l'interieur de la Cabane de la rive.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie d'Haafingar, sous l'angle nord-est du phare de Solitude, près du rivage de la Mer des Fantômes.
`ta Carte au trésor IV
Où la trouver : Dans la châtellerie de Blancherive, au Refuge de Redoran, dans un grand coffre situé près du chef des bandits, à l'interieur de la mine.
Où trouver le coffre : Toujours dans la châtellerie de Blancherive, sur les falaises surplombant la Ferme de Pelagia, caché par des buissons.
`ta Carte au trésor V
Où la trouver : Dans la châtellerie d'Epervine, à l'interieur de la Cabane d'Angi, sur la table de chevet.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie de la Crevasse, à l'est de Morostel, au plus profond de la Redoute de la Vallée perdue, sur la rive située au pied des chutes.
`ta Carte au trésor VI
Où la trouver : Dans la châtellerie du Clos, sur le cadavre d'une Elfe des bois, dans les sommets rocheux au nord-ouest de Volunruud.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie du Clos, à Korvanjund, devant l'entrée, au sommet du tumulus à coté d'un arbre.
`ta Carte au trésor VII
· Où la trouver : Dans la châtellerie d'Estemarche, Poste du traître, dans le coffre à l'interieur du repaire.
Où Où trouver le coffre : Dans la châtellerie d'Estemarche, au Gibet, dans l'enceinte des remparts extérieur
`ta Carte au trésor VIII
Où la trouver : Dans la châtellerie de Fortdhiver, au Butin des horqueurs, sur le cadavre d'un chasseur. (une carte, deux coffres.)
Où trouver les coffres : Dans la châtellerie d'Haafingar à Pondragon, le premier se trouve près de l'arbre faisant face au pont. Le deuxieme se trouve dans la riviere sous l'eu, au nord-est du pont.
`ta Carte au trésor IX
Où la trouver : Dans la châtellerie d'Estemarche dans la Hutte de Lorenz le Chanceux, sur son cadavre, sous un arbre tombé sur la hutte.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie de La Bràche, sur la cascade surplombant le pont avant d'arriver à Faillaise. Il faut gravir la moitié de la cascade et sauter à partir de l'entrée du Creux du casque brisé.
`ta Carte au trésor X
Où la trouver : Dans la châtellerie d'Estemarche, dans la grotte de la Crique pierreuse, sur le cadavre du sorcier.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie d'Epervine, au lac Ilinalta, au sur de l'Abysse d'Ilinalta et au nord-est de la Pierre de la dame, au fond du lac.
`ta Carte au trésor de Fort Néograd
Où la trouver : Dans la châtellerie d'Epervine au Fort de Néograd, dans un coffre, sur le toit du bâtiment principale.
Où trouver le coffre : Dans la châtellerie d'Epervine, au Fort Néograd, suivez le chemin qui contourne le lac puis remonte dans la crevasse

MONTER L'ARCHERIE RAPIDEMENT

Lorsque vous arriverez à Rivebois, vous rencontrerez vraisemblablement un elfe des bois du nom de Foendal. Acceptez la quête qu'il vous propose pour qu'il devienne votre ami et vous accompagne. Vous remarquerez que Foendal est un des PNJ pouvant vous enseigner leurs savoir dans une discipline, lui c'est l'archerie. Effectuez donc les formations (Maximum 5 par jours), ensuite demandez-lui de vous "aider". Une fois celui-ci en mode "serviteur qui vous suis partout", demandez-lui d'échanger certains objets, prenez dans son inventaire tout votre argent afin de vous en servir pour réaliser à nouveau les formations ! Cette opération est infinie, il suffit d'attendre ou de dormir 24 heures pour pouvoir recommencer.

FAIRE DES ROULADES EN MODE FURTIF

Pour faire des roulades en mode furtif sans avoir 50 en furtivité, mettez-vous en mode furtif puis rangez votre arme, et en même temps appuyez sur la touche pour courir : votre personnage fera alors une roulade !

AUGMENTER RAPIDEMENT LE CROCHETAGE

Pour augmenter rapidement le crochetage, ayez un nombre énorme de crochets (environ 2000), puis allez à une serrure maître (il y en a une par exemple dans la guilde des voleurs), puis laissez orienté le stick enfoncé vers n'importe quelle direction ; votre crochet se cassera systématiquement en vous faisant gagner des points en crochetage !

DEVENIR CANNIBALE

Pour devenir cannibale, allez voir le prêtre Verulus au château de Markarth et acceptez sa quête ; dans la nécropole, vous rencontrerez une femme, Eola, qui vous parlera d'une caverne où vous devrez vous rendre ; après avoir purifié la grotte, amenez-y le prêtre Verulus, et lorsqu'il sera sur le lit, vous pourrez le manger. On vous donnera alors l'anneau de Namira, qui vous donne un bonus de 50 points en vigueur et la possibilité de manger les morts. Vous serez donc cannibale.

DÉTRUIRE LA CONFRÉRIE NOIRE

Sachez qu'il est possible de détruire la confrérie noire, mais si vous choisissez de faire cela vous n'aurez évidemment pas accès à toutes les quêtes que celle-ci aurait pu vous offrir.

Lorsque vous êtes kidnappé par Astrid et emmené dans la petite cabane, au lieu d'éliminer un des trois prisonniers présents, attaquez directement Astrid et tuez-la, ensuite allez parler au premier garde que vous croisez et racontez-lui ce que vous avez fait, celui ci vous dira d'aller parler à un certain commandant Maro, il vous donnera le lieu du repère de la confrérie noire et le mot de passe pour y pénétrer.

Rendez-vous donc à l'ouest d'Epervine et entrez dans le repaire. Eliminez tous les membres de la Confrérie noire (n'oubliez pas de vous approcher du mur dans la salle principale pour apprendre un nouveau cri). Votre "nettoyage" étant terminé, retournez voir le commandant Maro pour recevoir une récompense de 3000 pièces d'or.

AUGMENTER LE VOL À LA TIRE RAPIDEMENT

Pour voler sans trop de risques, rejoignez la guilde des voleurs à Faillaise. Une fois accepté dans leurs rangs, amusez-vous à voler les passants et gardes de la ville (surveillez les pourcentages). Faillaise est aux mains de la guilde, si vous vous faites prendre, non seulement vous ne payerez que la moitié d'une amende classique, mais en plus les gardes fermeront les yeux (pas de prison, pas de récupération des objets volés). Rien de tel pour augmenter cette compétence de façon rapide et avec un risque minime.

AUGMENTER LES DÉGÂTS EN LOUP-GAROU

Si vous vous équipez d'une arme enchantée avant de vous transformer en loup-garou, votre griffe pourra bénéficier de l'effet magique de l'arme enchantée avant la transformation. Cela augmentera donc les dégâts.

GAGNER DE L'ARGENT SANS RIEN FAIRE

Vous aurez besoin pour cette astuce d'être marié. Pour ce faire, je vous invite à consulter le guide du mariage déjà présent sur le site. Une fois marié, installez-vous et allez à côté de votre époux/se. Ensuite, il vous suffira d'attendre. Toutes les vingt-quatre heures, votre compagnon vous offrira cent pièces d'or. Vous pourrez ainsi vous placer à côté d'elle/lui, attendre, attendre, attendre (ou dormir), et gagner aisément énormément d'argent, sans rien faire.

OBTENIR TRÈS RAPIDEMENT L'ARMURE DE PLATES

L'armure de Plates est une armure très résistante et quasiment inaccessible aux premiers niveaux, cependant, une astuce existe pour en obtenir une de manière rapide. Pour ce faire, rendez-vous à l'auberge "la jument pavoisée" de Blancherive (attention, vous devez avoir plus de 100 pièces d'or !). Là vous trouverez Uthgerd l'Inflexible, vêtue de la tenue convoitée. Parlez-lui et acceptez le combat à mains-nues qu'elle vous propose. Battez-la pour gagner sa confiance, puis sélectionnez l'option "suivez-moi j'ai besoin de votre aide". Ceci étant fait, ce n'est pas encore fini. Choisissez l'interaction "il faut que j'échange certaines choses avec vous", pour avoir accès à son inventaire et vous emparer de ses armes, ainsi elle sera facile à tuer. Les choses sérieuses commencent enfin. Dans un lieu désert, sans gardes ni témoins, abattez-la, récupérez l'armure sur son cadavre et équipez-vous en. Vous voilà avec une armure de plates dès le premier niveau !

DUPLIQUER VOS VÊTEMENTS

Il existe une astuce permettant de dupliquer vos vêtements. Pour cela il vous faut une maison équipée de mannequins (ex: celles de Solitude ou Vendeaume). Placez donc les vêtements souhaités sur le mannequin, puis reprenez-les, sans avoir quitté le menu d'échange. Quittez la maison, et revenez-y. Le mannequin sera encore équipé de la tenue alors que vous l'aviez reprise. Cela permet de copier n'importe quelle tenue, de façon illimitée.

RÉINITIALISER L'INVENTAIRE DES MARCHANDS

Quand un marchand n'a plus d'or, aucun objet ne peut lui être vendu, voici donc la marche à suivre pour que son inventaire et ses pièces d'or soient rechargées. Sauvegardez la partie. Tuez le marchand. Rechargez votre sauvegarde. Adressez-vous de nouveau au marchand, son stock sera réinitialisé !

FORGER LES ARMURES NORDIQUE ANTIQUE

Terminez d'abord la quête principale des Compagnons, puis allez parler à Eorlund Grisetoison, à la Forgeciel. Il vous parlera d'anciennes armures qui peuvent être faites à sa forge. Une fois la discussion terminée, les armures Nordiques Antiques sont débloquées. Attention : elles sont forgeables uniquement à la Forgeciel, vous les trouverez dans la catégorie "Daedra".

AUGMENTER L'ALTÉRATION RAPIDEMENT

L'Altération n'est pas un talent facile à monter, ceci dit il existe un moyen assez rapide d'y arriver. Vous avez besoin du sort "Télékinésie" et éventuellement du sort "équilibre". Vous pouvez soit les trouver dans le Labyrinthe, soit les acheter si vous avez l'argent et le niveau requis. Une fois ce sort en votre possession, allez dans un endroit tranquille et utilisez le sort télékinésie pour faire voler des objets à travers la pièce. De votre autre main, utilisez le sort équilibre pour reprendre de la magie rapidement. Le sort de télékinésie vous permettra d'augmenter très rapidement votre altération.

TUER UN RONCECOEUR INSTANTANÉMENT

Les Roncecoeur sont de redoutables ennemis, même pour les joueur les plus aguerris. Il existe néanmoins un moyen très rapide et efficace de les tuer de manière instantanée. Pour cela, il est conseillé d'avoir un haut niveau dans les compétences furtivité et vol à la tire, l'astuce consistant à s'approcher du Roncecoeur, accroupi, sans se faire repérer, puis de voler le coeur de ronce de son inventaire. Il mourra instantanément.

The Eye of Judgment

© Sony 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE GOAL

Complétez tous les decks en jouant contre le CPU en Normal (avec l'option "Official Layout"). Le mode Goal sera disponible dès que le deck Arbiter sera complété, ainsi que six nouveaux objectifs pour chaque deck. Pour débloquer une nouvelle carte en mode Goal, complétez les objectifs suivants en jouant contre le CPU en Normal (avec l'option "Official Layout")

Arbiter

Gagnez en ayant 5 créatures du même élément sur le plateau.

Biolith Scourge

Gagnez en ayant 5 cases Biolith occupées.

Earth Emperor

Gagnez en faisant en sorte que votre adversaire contrôle un seul terrain.

Fire Crusader

Gagnez sans utiliser une seule carte de magie.

Water Barrage

Gagnez sans détruire de créature ennemie.

Wood Swarm

Gagnez en moins de 10 tours.

TROPHÉES

Bronze

Gardien

Pour avoir bravé le portail (Victoire vs. deck de départ)

Ascète en deuil

Pour l'entraînement aux rites du feu (Victoire vs. deck à thème Set 1. Croisé pyrique)

Moine d'Okunada

Pour avoir maté la mutinerie aquatique (Victoire vs. deck à thème Set 1. Barrage aquatique)

Épéiste de la bordure Est

Pour avoir gagné l'estime de vos camarades terrestres (Victoire vs. deck à thème Set 1. Empereur terrestre)

Cavaliers de Til Vorg

Pour ceux ayant rejoint l'armée de libération des bois (Victoire vs. deck à thème Set 1. Nuée sylvestre)

Gardien château biolithe

Pour avoir prouvé votre valeur aux biolithes (Victoire vs. deck à thème Set 1. Fléau biolithe)

Gardien de la prison du bouc noir

Pour avoir capturé les disciples du feu sans scrupule (Victoire vs. deck à thème Set 2. Colère pyrique)

Mercenaire Venoan

Pour avoir réussi l'initiation du clan aquatique (Victoire vs. deck à thème Set 2. Conquête aquatique)

Bataillon des morts

Pour avoir éradiqué les morts-vivants terrestres (Victoire vs. deck à thème Set 2. Expiation terrestre)

Bandits verts

Pour avoir été admis dans le groupe des voleurs sylvestres (Victoire vs. deck à thème Set 2. Déchainement sylvestre)

Archiviste du château biolithe

Pour avoir pleinement compris les biolithes (Victoire vs. deck à thème Set 2. Dieu biolithe)

Gardien theraclave

Pour avoir été admis au sein de l'armée pyrique (Victoire vs. deck à thème Set 3. Chaos pyrique)

Garde du palais tritonide

Pour avoir été admis au sein de l'armée aquatique (Victoire vs. deck à thème Set 3. Eau de mort)

Guilde de l'Epée à Visvar Vaas

Pour avoir été admis dans le cercle des chevaliers terrestres (Victoire vs. deck à thème Set 3. Néant Terrestre)

Ouvrier du labo de l'alchimiste

Pour avoir été recommandé auprès du labo de recherche sylvestre (Victoire vs. deck à thème Set 3. Abîme Sylvestre)

Créateur de dieu biolithe

Pour ceux qui pourraient devenir Créateurs de dieu biolithe (Victoire vs. deck à thème Set 3. Fureur Biolithe)

Argent

Ninja Yaksha

Pour votre victoire sur l'armée fédérale (Victoire vs. deck à thème Set 1. Arbitre)

Inquisiteur parmétique

Pour avoir puni les hérétiques parmétiques (Victoire vs. deck à thème Set 2. Fureur parmétique)

Étudiant en arts obscurs et sacrés

Pour être entré à l'académie (Victoire vs. deck à thème Set 3. Eye of Judgment)

Révérend du Deuil

Pour avoir affronté les intrus à mains nues (Défi du Set 1 terminé)

Père d'Okunada

A l'inspiration nécessaire pour mettre un terme rapide au combat (Défi 2 du Set 1 terminé)

Libérateur de la bordure Est

Pour avoir pris les positions de l'adversaire (Défi 3 du Set 1 terminé)

Chef de la forêt

Pour avoir tendu une embuscade imparable à l'ennemi (Défi 4 du Set 1 terminé)

Maître de guerre

Pour avoir conquis des territoires sur l'immensité (Défi 5 du Set 1 terminé)

Patriarche ninja

Pour avoir maintenu une unité solide au combat (Défi 6 du Set 1 terminé)

Surveillante de la prison du bouc noir

Pour avoir réprimé les émeutes d'une main de fer (Défi 1 du Set 2 terminé)

Don venoan

Pour avoir su tromper les forces ennemies (Défi 2 du Set 2 terminé)

Général mort-vivant

Pour récompenser une domination pleine et totale (Défi 3 du Set 2 terminé)

Roi vert

Pour avoir su être généreux en un clin d'oeil (Défi 4 du Set 2 terminé)

Armada biolithe insubmersible

Pour avoir aboli les éléments primaires (Défi 5 du Set 2 terminé)

Prieur parmétique

Pour avoir puni les hérétiques d'ici et de là-bas (Défi 6 du Set 2 terminé)

Chef de l'armée des 1000 de Dhees

Pour avoir puni vos ennemis avec des prouesses physiques dignes d'un dieu (Défi 1 du Set 3 terminé)

Amiral tritonide

Pour être sorti vainqueur sans avoir fait couler le sang inutilement (Défi 2 du Set 3 terminé)

Dix tyrans

Pour l'anéantissement total de vos ennemis et de leurs blasphèmes (Défi 3 du Set 3 terminé)

Seigneur de la forêt

Pour avoir gagné avant la déclaration de guerre (Défi 4 du Set 3 terminé)

Biolithe condamné

Pour avoir inspiré la peur aux insensibles biolithes (Défi 5 du Set 3 terminé)

Maître d'invocation

En reconnaissance de votre rang de maître invocateur (Défi 6 du Set 3 terminé)

Or

Guerrier divin de Junon

Pour récompenser les véritables experts du combat (Victoire dans d'innombrables duels ; 100)

Platine

Invocateur divin

En reconnaissance de votre rang de véritable Maître invocateur (Tous les trophées ont été acquis)

The Fight

© Sony / XDEV 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

BANQUE

Gagne un match sur lequel beaucoup de personnes ont parié sur toi

GROS JOUEUR

Gagne beaucoup de paris en ligne

PRODIGE

Termine toutes les épreuves de carrière

POGNON

Gagne beaucoup d'argent

TANK

Encaisse beaucoup de dégâts

TETE A CLAQUES

Mets fin à une série de 5 victoires ou + de quelqu'un au classement en ligne

MAIN PUNITIVE

Sonne un adversaire 6 fois, puis gagne le match

PECHEUR

Gagne un combat en utilisant moins de 30 % de coups propres

SAINT

Gagne un combat en utilisant uniquement des coups propres

OURS

Assomme 10 adversaires pendant une prise

CA TOURNE

Mets 10 adversaires K.O. avec un coup retourné

BOURRIN

Mets 10 adversaires K.O. avec le coup de marteau

CHANCEUX

Gagne un combat avec moins de 5 % de santé restant

Argent

SURVIVANT

Fais-toi sonner 6 fois, mais gagne le match

CARNAGE

Gagne 10 combats classés d'affilée

BOUCHER

Bats un adversaire mieux classé de 50 %

INTOUCHABLE

Gagne un match avec plus de 99 % de santé restante

ASSAUT SOUTENU

Envoie 25 coups en 15 secondes, en touchant plus de 50 % des fois

MACHINE DE PRECISION

Gagne un combat avec un pourcentage de précision supérieur à 95

ECLAIR

Mets quelqu'un K.O. très rapidement

TONNERRE

Envoie un coup vraiment très puissant

Or

MAÎTRE

Améliore tes compétences de façon significative

DYNAMO

Survis à un grand nombre de rounds d'entraînement d'endurance

LEGENDE

Atteins un classement très élevé

CORIACE

Explose les scores de toutes les épreuves de carrière

INDETRONABLE

Atteins le classement le plus élevé dans un tournoi en ligne et défends ta place 5 fois

CHAMPION

Atteins le classement le plus élevé dans un tournoi en ligne

Platine

DECHAÎNE

Gagne tous les trophées

The Guided Fate Paradox

© Nippon Ichi Software 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LANCER EN DIAGONALE

A l'instar d'autres jeux Nippon Ichi, le système de lancer (Throw) de The Guided Fate Paradox peut-être utilisé au-delà de ce qu'il semble être. Alors que les zones de lancer sont balisées uniquement en ligne droite, il est tout à fait possible de lancer en diagonale de votre personnage.

Pour ce faire, commencez par porter l'objet à lancer, qui peut-être aussi bien un médicament qu'une pièce d'équipement ou simplement votre ange. Sélectionnez un certain nombre de cases (entre deux et cinq) en ligne droite. Vous remarquerez que si vous appuyez sur la touche de direction opposée au regard de Renya, la direction du lancer change sans toucher au nombre de cases choisi. Ainsi, si Renya est prêt à lancer de 5 cases vers le haut à droite, une pression sur la touche gauche sectionnera la "zone d'atterrissage" en haut à gauche à 5 cases.

L'astuce consiste à presser le bouton X pour confirmer le lancer durant un tel changement de direction. Le timing est assez simple à appréhender, mais il est un peu plus compliqué de faire atterrir le projectile dans la zone voulue. Il est nécessaire pour cela de prévoir un nombre de cases original supérieur à la longueur totale du lancer en diagonale : ainsi, 5 cases en ligne droite peuvent vous permettre de lancer à 4 cases de longueur + 1 en largeur, ou bien 3 de longueur et 2 en largeur. Avec un peu d'entrainement, vous arriverez sans problème à atteindre la zone que vous visualisez, vous ouvrant ainsi de nouvelles possibilités tactiques.

ABUS DE SAUVEGARDE DANS LES DONJONS

The Guided Fate Paradox permet de sauvegarder temporairement la partie dans les donjons en sélectionnant "suspend" sur les portes inter-étages. En théorie, cette sauvegarde est effacée dès que vous la rechargez depuis le menu principal. Mais en théorie seulement, car la sauvegarde temporaire est toujours présente dans le gestionnaire de sauvegarde de la PS3. Ce n'est que l'option de chargement qui vous est cachée.

Pour la récupérer, commencez par effectuer une sauvegarde temporaire, vous revenez donc au menu principal. Quittez ensuite le jeu et rendez-vous dans l'Utilitaire des données sauvegardées (PS3). Trouvez le fichier "System Data" du jeu et copiez-le sur un support externe (clé usb,...).

Désormais, si vous rechargez la sauvegarde temporaire et désirez la charger une seconde fois pour une raison ou une autre, il vous suffira de quitter le jeu et remplacer les System Data par celles copiées précédemment. L'option de recharger la sauvegarde temporaire vous sera alors à nouveau proposée dans le menu principal.

Ces System Data n'ont pas besoin d'être sauvegardées à chaque sauvegarde temporaire, elles fonctionnent même pour les sauvegardes ultérieures et ce quelque soit le chapitre et votre progression.

Elles peuvent vous permettre de sécuriser votre progression dans les plus longs donjons, ou avant un combat contre un boss. Elles peuvent également vous servir lors de vos recherches d'Holy Artifacts, en sauvegardant avant d'entrer dans les Caravans pour changer les objets proposés par les marchants. Cela ne permet pas en revanche de choisir les Irregulars Floors si vous sauvegardez sur les portes rouges, car l'étage spécial est prédéfini en amont.

ARGENT FACILE

Commençons par les généralités: Cette astuce repose sur l'utilisation de l'équipement de bras "Paw paws", une arme trouvée aléatoirement dans les donjons optionnels "martial arts". Lorsqu'elle est équipée, cette arme donne accès à la technique spéciale Lucky Lure qui force les ennemis vaincus à abandonner une bourse. Cette technique reste active durant une trentaine de tours, à la condition que les Paw Paws restent équipés. Elle n'empêche pas non plus d'obtenir d'autres objets sur les ennemis vaincus.

L'argent obtenu sur les ennemis est directement lié au type d'ennemis et surtout à leur niveau. Par conséquent vous gagnerez beaucoup plus d'argent dans les étages supérieurs des donjons que dans les premiers, puisque les niveaux ennemis augmentent en conséquence. Mais il existe un moyen d'augmenter encore plus rapidement vos gains: au fil de l'aventure, vous débloquerez la possibilité d'augmenter manuellement le niveau des ennemis. Ainsi, en réglant leur force à +10, les ennemis des premiers étages de n'importe quel donjon dépasseront allégrement le niveau 20, et cela n'ira qu'en augmentant.

Ces deux astuces de base étant acquises, passons à la pratique. Le meilleur moyen d'accumuler de la monnaie de façon quasiment infinie se situe dans la leçon 8 de l'aventure, lors du combat contre le boss. Emportez des Paw Paws, montez les niveaux ennemis tant que vous le désirez, en gardant à l'esprit que vous devez être capables d'atteindre le dixième étage du donjon sans trop de problème avant de vous confronter au boss. Au besoin, faites une sauvegarde rapide à la porte de l'étage 9 si vous préférez être prudent.

Le boss a ceci de spécial qu'il se réplique à l'infini tant que les machines qui l'accompagnent ne sont pas détruites. Les clones seuls ne représentent pas de réèl danger tant qu'ils ne vous attaquent pas en groupe. Pour ramasser la monnaie, activez la technique spéciale des Paw Paws puis détruisez les clones. Récoltez toutes les bourses, puis recommencez à volonté. Une fois que vous aurez récupéré une somme importante ou que vous souhaitez simplement sécuriser vos gains, utilisez l'objet Exit et allez alimenter votre compte en banque.

Cette technique peut être utilisée autant de fois que vous le voulez, tant que le boss n'est pas battu. Le cas échéant, vous pouvez y avoir à nouveau accès en atteignant le chapitre 8 en New-game+.

The House of the Dead : Overkill - Extended Cut

© Sega / Headstrong Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Platine

The House of the Dead : Overlord

Débloquer tous les trophées

Or

Soit ma Valentine, Jill

Débloque tous les éléments à débloquer et achète toutes les armes

Victoire Parfaite

Obtiens une note S pour tous les niveaux dans le Mode Histoire ou dans Director's Cut

Est-ce que je tente ma chance ?

Termine tous les niveaux en mode Classique sans utiliser "continuer"

Hardcore Extrême

Termine tous les niveaux de la Version Intégrale en mode Hardcore

Argent

Lumières, Caméra, tir dans la tête !

Termine tous les niveaux dans la Version Intégrale

Salade César

Termine tous les DÉFIS dans "Papa's Palace of Pain"

Dance Privée

Termine tous les DÉFIS dans "Naked Terror"

Docteurs et infirmières

Termine tous les DÉFIS dans "Ballistic Trauma"

Chaussures de Clown

Termine tous les DÉFIS dans "Carny"

Boucher

Termine tous les DÉFIS dans "Creeping Flesh"

Mauvais conducteur

Termine tous les DÉFIS dans "Scream Train"

Le Monstre du Marais

Termine tous les DÉFIS dans "Fetid Waters"

Oiseau en cage

Termine tous les DÉFIS dans "Jailhouse Judgment"

Rat de laboratoire

Termine tous les DÉFIS dans "Overkill"

Jamais à sec

Termine un niveau sans recharger automatiquement (finir toutes les balles)

Bronze

Papa's Palace of Pain

Termine "Papa's Palace of Pain" dans le Mode Histoire

Naked Terror

Termine "Naked Terror" dans le Mode Histoire

Ballistic Trauma

Termine "Ballistic Trauma" dans le Mode Histoire

Carny

Termine "Carny" dans le Mode Histoire

Creeping Flesh

Termine "Creeping Flesh" dans le Mode Histoire

Scream Train

Termine "Scream Train" dans le Mode Histoire

The Fetid Waters

Termine "The Fetid Waters" dans le Mode Histoire

Jailhouse Judgment

Termine "Jailhouse Judgment" dans le Mode Histoire

Overkill

Termine tous les niveaux dans le Mode Histoire

Sangsationnel !

Réalise un Sangsationnel

Jambes en coton

Maintiens Sangsationnel pendant 2 minutes

Dégénération

Va chercher 10 vinyles

Décom-Poster

Va chercher 15 posters

Chasseur de tête

Va chercher 15 figurines

Terreur graphique

Va chercher 17 pages du comic

Pan, dans la gueule !

Décapite 200 mutants

Rôti !

Tue 5 mutants ou plus avec une grenade

Yakuza

Tue 100 mutants en 'Style Gangster' (avec le pistolet de côté)

Souffre comme G

Termine un niveau avec seulement un segment de santé

Hardcore

Termine un niveau dans la Version Intégrale sans utiliser de "continuer"

Marchant de Mort

Achète une nouvelle arme

Armé jusqu'aux dents.

Améliore une arme au max

Force Mentale

Termine un niveau avec le réticule de visée désactivée

J'essaierai tout... une fois

Termine chacun des mini-jeux une fois

The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

Abomination

Affrontez-le et battez-le.

Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

Le professeur

Validez tous les défis de saut.

The Jak and Daxter Trilogy

© Sony / Mass Media 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de Jak and Daxter

Introduction

Voici une aide de jeu où vous seront expliqués les emplacements de TOUTES les piles et de quelques orbes récalcitrantes (notées avec ce symbole *).
Note : quand je parlerais des " roulés sautés " il faudra comprendre un
grand saut qui s effectue en appuyant sur Haut + R1 + ⊗ .

ROCHER DU GEYSER

1) Trouve la pile sur le chemin

Elle est devant votre nez après quelques pas.

2) Ouvre la porte précursor

Après un peu de marche vous verrez une porte. Pour l'ouvrir utilisez l'éco bleue au bout du pont.

3) Monte sur la falaise

Vous la trouverez tout en haut de la falaise, juste avant d'activer la passerelle à éco bleue.

4) Libère les 7 mécamouches

Elles se trouvent toutes après la première pile d'énergie.

* Ne pas oublier les 6 orbes sur la plage près de l'endroit où vous avez libéré les mécamouches

VILLAGE DES SABLES

5) Ramène 90 orbes au maire

Il se trouve dans le moulin et il fait les 100 pas.

6) Ramène 90 orbes à ton oncle

Il se trouve dans une hutte et porte un binocle.

7) Ramène les Yacows dans leur enclos

Allez voir le paysan près de la jungle interdite. Il faut ramener les bêtes en les tapant dans la direction de l'enclos. Il y a

5 bêtes. Vous obtiendrez la pile des mains du paysan.

8) Ramène 120 orbes à l oracle

Il se trouve sur le bord de la falaise à droite de l'enclos des Yacows. Pour l'atteindre vous devez aller sur le premier talus et faire un " roulé sauté " vers l'autre talus et un autre pour arriver à l'oracle.

9) Ramène 120 orbes à l'oracle

Voir au-dessus.

10) Libère les 7 mécamouches

- Une dans la hutte du pêcheur
- Une au fond de la maison du maire
- Une sous le pont qui mène à la hutte du sculpteur
- Une sur le rivage, derrière la hutte du sculpteur en contre-bas
- Une dans la hutte du paysan
- Une sur le grand talus derrière l'enclos à Yacows
- Et enfin une sur le chemin menant à l'oracle

* des orbes se trouvent sous une plaque précursor sur un talus (utilisez la source d éco bleue) ; 9 autres se trouvent sur le chemin menant au canyon de feu (derrière la hutte du paysan) ; enfin les dernières sont sur la plage dans la jungle interdite.

PLAGE SENTINELLE

11) Débloque les moissonneuses d éco

Il s agit des gros ballons que Samos vous avez parlé. Ils se trouvent au bout de la plage sentinelle en hauteur et sont au nombre de 5.

12) Pousse l'oeuf de Flut-Flut du haut de la falaise

Il s'agit de l'oiseau dont la vielle dame vous avez parlé. Pour l'atteindre longez la corniche en partant des moissonneuses. Au bout du chemin, faites tomber l'uf et allez voir la dame qui vous donnera la pile.

13) Prends la pile d énergie du pélican

Il se trouve sur un petit îlot. Pour lui prendre, il faut le taper. Ensuite faites un " roulé sauté " vers le moulin en face de l'îlot. Ensuite montez sur les plates-formes du moulin et allez chercher la pile.

14) Chasse les mouettes

Il faut chasser les mouettes qui se trouvent sur les structures en pierre au bout de la plage. Pour cela il suffit juste de foncer dans le tas de mouettes et de faire attention qu'elles ne reviennent pas (regardez bien les autres structures pour éviter qu'elles s'y relogent). Une fois chasser, une pile apparaîtra.

15) Rends-toi à la tour du canon

Cette pile n'est accessible que si vous avez activé l'éco bleue dans la jungle interdite. Une fois activée, vous verrez, sur un talus, de l'éco qui vous permettra d'utiliser les propulseurs. Une fois sur la tour, tuez les 2 lurkers et la pile sera à vous. Surtout n'oubliez pas d'utiliser le canon pour exploser les caisses métalliques.

16) Explore la plage

Il faut juste longer la plage, et ce dès le départ, et alors vous trouverez la pile dans un recoin à droite.

17) Escalade la sentinelle

Les sentinelles sont en fait les grandes structures en bout de plage. Vous trouverez une pile sur l'une d'elles.

18) Libère les 7 mécamouches

- Une à l'entrée de la plage
- Une sur un talus près d une passerelle, près du premier moulin
- Une sur le chemin vers l'uf de Flut-Flut
- Une sur la plage, en contre-bas des moissonneuses d'éco
- Une en haut de la première sentinelle
- Une en hauteur derrière les moissonneuses
- Et la dernière à proximité du dernier moulin ; pour l'avoir utilisée un propulseur en contrebas

* il y a 2 plaques précursor : une sur le chemin du Flut-Flut (utilisez les 3 sources d éco bleue dont 2 se trouvent dans des coffres) et l'autre à côté du nid du pélican. Ne pas oubliez les orbes qui se trouvent derrière les sentinelles, celles sous l'eau, celles sous une cascade et enfin celles qui étaient dans des caisses métalliques.

JUNGLE INTERDITE

19) Connecte les faisceaux d'éco

Il faut d'abord trouver la machine qui arrête les faisceaux. Elle se trouve, derrière la rivière, vers la droite. Une fois trouvée, montez dessus et cassez la structure en bois qui bloque l'éco. Alors un pylône apparaîtra. Allez l'utiliser. Un petit curseur vous indiquera où vous devez viser. Une fois fait, répétez l'opération avec les autres pylônes. Quand vous aurez terminé retournez voir le maire qui vous donnera la pile.

20) Monte en haut du temple

Prenez le pont à gauche lorsque vous aurez traversé la rivière. Après quelques ennemis, vous trouverez de l'éco bleue qui vous permettra d'activer un pont ainsi que la porte du temple. Une fois à l'intérieur, continuez à progresser en utilisant les passerelles et les propulseurs. Les dernières plates-formes vous mènent à la pile.

21)Trouve l'interrupteur d éco bleue

Après l'ascension du temple, actionnez le bouton et maintenant vous entrez dans le temple à proprement parlé. Vous arriverez très rapidement dans une salle où vous pourrez récupérer une pile. Lorsque vous l'aurez prise, vous activerez de nombreuses sources d'éco bleue.

22) Bats la plante d'éco noire

Avant de tuer la plante elle-même il faudra tuer des petites bêtes en faisant attention à leurs pics et aux coups de tête de la plante. Après avoir tuer les bêtes, montez sur les feuilles de la plante et frappez à la tête. Répétez ceci 2 fois et une pile vous sera offerte. N'oubliez pas de sauter sur la tête de la bête pour récupérer des orbes.

23) Attrape 200 kilos de poissons

Le pêcheur se trouve au bas du pont, à gauche après la rivière. Il vous demande de pêcher 200 kilos de poissons. Les poissons verts pèsent 1 kg, les jaunes 5 et les rouges vous font perdre tout. Il faut aussi faire attention à ne pas laisser filer plus de 19 kg. Après avoir réussi, l'île de la brume vous sera accessible grâce au bateau du pêcheur.

24) Suis le canyon jusqu'à la mer

Il faut que vous tombiez en dessous du pont précursor et après descendre le canyon pour arriver à une embouchure où vous pourrez voir la pile sur un îlot.

25) Ouvre la porte fermée du temple

La porte se trouve non loin de la machine à éco. Utilisez justement cette éco bleue pour ouvrir la porte.

26) Libère les 7 mécamouches

- Une sur un des promontoires présents à votre entrée dans la jungle
- Une derrière la machine à éco
- Une sur un promontoire à proximité des " tam-tams "
- Une dans le canyon qui mène jusqu'à la mer
- Une sur une corniche du temple. Pour y accéder, il faut utiliser le trampoline qui se trouve à l intérieur du temple
- La dernière au cours de votre ascension du temple

*Il y a une plaque précursor dans le canyon ; quelques orbes autour de l'îlot de la 24 ème pile ; il y a deux propulseurs à l'intérieur du temple ; il y a d'autres orbes dans la tête de la plante et le propulseur à coté de la plante vous emmènera à des orbes inaccessibles

L'ILE DE LA BRUME

27) Attrape la muse du sculpteur

La muse se trouve au tout début du niveau. Il est conseillé la première fois de la suivre sans plus, juste pour repérer où elle va et tuer les lurkers. Ensuite, vous reconnaissez mais cette fois, essayez de couper les courbes (pas trop) et quand vous sentez que vous êtes assez près, faîtes un " roulé sauté ". Une fois capturée, ramenez-la au sculpteur et il vous donnera la pile.

28) Grimpe sur le navire lurkers

Dès votre arrivée sur l'île vous trouverez un renforcement à votre gauche. Montez sur le ponton et montez tout en haut pour avoir la pile.

29) Arrête le canon

Note : la pile 30 sera plus facile à avoir si vous faîtes cette mission plus tard.
Une fois sur le bateau, poursuivez votre chemin vers les rondins qui tombent. Anticipez vos sauts et faîtes attention à ceux qui sautent. Vous arriverez rapidement au canon. Tuez les lurkers et la pile sera à vous. N'oubliez pas de vous servir du canon pour faire exploser les caisses métalliques qui contiennent des orbes.

30) Retourne à la mare d'éco noire

Il y a 2 moyens d'y accéder. Le premier en prenant à droite en arrivant sur l'île, ou bien en prenant le pont de tout à l'heure. De toute façon, vous vous retrouvez devant un porte précursor. Une fois à l'intérieur vous serez pris en embuscade. Tuez les lurkers à la main ou servez-vous des bombes du canon qui arrivent dans la zone de combat (si vous n'avez pas fait la mission 29). Ensuite allez chercher la pile.

31) Détruis les ballons des lurkers

Pour cela utilisez le zoomer et détruisez les dirigeables. Sautez au niveau des nacelles en appuyant sur la touche R1. Une fois les 6 détruits vous obtiendrez la pile.

32) Utilise le zoomer pour atteindre la pile d énergie

Utilisez les tremplins pour avoir cette pile.

33) Utilise l'éco bleue pour atteindre cette pile

La plate-forme précursor se trouve à droite lors de votre arrivée. Pour l'activer, repérez bien où se trouve les 3 sources d'éco bleue et faites le trajet une première pour enlever tous les obstacles et regardez les passages optimaux. Refaites maintenant le trajet optimal et activez la plate-forme et récupérez la pile.

34) Libère les 7 mécamouches

- Une sur un promontoire lorsque vous essaierez d'attraper la muse
- Une sur le navire lurkers
- Une sur le chemin vers le canon
- Une sur le tremplin accessible avec le zoomer
- Une en hauteur dans la zone qui suit le pont relié au navire (accessible à l'aide d un tremplin en pierre)
- Une accessible par un recoin à gauche dans la falaise, lorsque vous montez vers la droite à votre arrivée sur l'île.
- Et la dernière placée non loin, en suivant toujours la même corniche le long de la falaise

*vous en récupérerez avec le zoomer sous des ossements ; le canon vous permets d'exploser les caisses métalliques ; il y en a aussi quelques-unes de planquées près de l'arène lorsque l'on y accède par la gauche : dans un petit recoin il y a un bout de plage où il y a des orbes mais aussi de l'éco bleue qui vous permettra d'ouvrir la plaque précursor plus loin.

CANYON DU FEU

Accessible avec 20 piles

35) Arrive au bout du canyon de feu

En utilisant le zoomer, il faudra traverser le canyon le plus rapidement possible pour éviter la surchauffe. Récupérez les ballons et utilisez le bouton de saut R1. La pile vous attend au bout du canyon

36) Libère les 7 mécamouches

Pas besoin de dire leurs emplacements puisqu'elles sont très visibles et s'il vous en manque, vous pouvez toujours refaire le trajet. Un petit conseil : refaites-le à l'envers s'il vous en manque, il se peut que vous les voyez mieux.

VILLAGE DE PIERRE

37) Ramène 90 orbes au parleur

Il se trouve dans la zone circulaire et a un tonneau autour de lui.

38) Ramène 90 orbes à la géologue

Elle est devant une charrette.

39) Ramène 90 orbes au guerrier

Il est à côté du parleur. Lorsqu'il aura les orbes il remettra les plates-formes flottantes en place.

40) Ramène 120 orbes à l'oracle

Il se trouve dans un recoin, près d une charrette enflammée.

41) Ramène 120 orbes à l'oracle

Voir au-dessus.

42) Libère les 7 mécamouches

- Une cachée entre 2 talus, à côté de la cascade à la sortie du canyon.
- Une derrière un rocher enflammé, près du bassin précursor
- Une sur un pont où il y a une table
- Une sur une plate-forme flottante en bois
- Une derrière un rocher enflammée, près d'un pont de bois
- Une sur la corniche autour de la hutte du sage bleu
- Et la dernière près des marécages

* Il y a une plaque précursor près d'un chariot enflammé. Pour l'ouvrir je vous conseille de prendre, d'abord, l'éco bleue se trouvant la plus près du bassin et d'allez chercher la deuxième derrière la pierre en feu ; ensuite enchainez les " roulés sautés " et normalement cela devrait être bon.

CITE PRECURSOR PERDUE

43) Monte sur le toit de la salle

Le premier toboggan de la cité vous mènera à une salle circulaire où vous devrez d'abord tuer les lurkers. Ensuite repérez bien les balles d'énergie (x5) ; une fois fait vous devrez les activer avec l'éco bleue. Maintenant vous pouvez entrer dans la petite salle et la faire monter. Vous n'avez plus qu'à aller chercher la pile qui se trouve sur le toit.

44) Suis les tubes colorés

Vous apercevrez dans la cité, des cloches colorées. Actionnez celle qui contient la pile d'énergie (la rouge). Prenez ensuite le chemin latéral en vous dépêchant car la pile ne reste pas longtemps.

45) Atteins le fond du complexe

La pile se trouve au bout du deuxième toboggan.

46) Traverse la mare infestée de lurkers

Dans la salle où il y a 3 toupies-lurkers, allez vers la gauche. Dans la salle il y a un interrupteur, actionnez-le et montez très rapidement sur les plates-formes apparues.

47) Assortis les couleurs de la plate-forme

Toujours dans la salle où il y a 3 toupies-lurkers, mais allez vers la droite. Tuez le lurkers volant. Le principe est d'activer toutes les cases et de terminer par celle devant la porte. Une fois terminée, cette dernière s'ouvrira et vous pourrez récupérer la pile.

48) Grimpe sur le toboggan

Après avoir attrapé la pile n45, de l'éco noire envahira la salle. Il faut maintenant utiliser l'éco bleus pour se dépêcher à monter. Une fois en haut vous aurez la pile.

49) Atteins le centre du complexe

Dans la salle des tubes colorés, il y a un passage qui vous mène à une pile qui se trouve sur des passerelles pivotantes.

50) Libère les 7 mécamouches

- Une dans la première salle visitée
- Une dans la salle annexe accessible grâce aux plates-formes jumelles
- Une dans la salle des tubes colorés derrière un bassin électrifié
- Une dans la même salle sur une corniche
- Une dans un tube coloré
- Une dans un autre tube coloré
- Et la dernière après l'épreuve de la pile n43, sur des plaques

*Dans la première salle il y a une plaque précursor ; il y en a une autre à côté de la troisième mécamouche. Il ne faut pas oublier les caisses en métal lors de vos descentes de toboggan.

MARECAGE

51) Monte sur le Flut-Flut

Il se trouve après l'épreuve de l'embuscade. Il faut juste sauter de pont en pont pour atteindre la pile.

52) Protège la nourriture de Farthy

Farthy, c est l'homme ivre que l'on trouve après le Flut-Flut. La mission consiste à éviter que les rats ne mangent la nourriture. Il vous suffit juste de tirer de tous les côtés en surveillant qu'ils ne viennent pas trop près.

53) Combat l'embuscade lurkers

Pour y accéder, il faut utiliser le propulseur se trouvant après une rangée de boîtes d'éco noire. Pour vous débarrasser facilement des lurkers, servez-vous de l'éco jaune.

54) Détache la corde du dirigeable

La première se trouve sur un rocher après la toute première grenouille.

55) Détache la corde du dirigeable

La seconde se trouve après une série de perches.

56) Détache la corde du dirigeable

Vous aurez la troisième en vous servant d'un propulseur, après l'épreuve de l'embuscade.

57) Détache la corde du dirigeable

La dernière se trouve après votre rencontre avec Farthy.

58) Libère les 7 mécamouches

- Une au tout début
- Une accessible grâce au premier propulseur.
- Une assemblée grâce au second propulseur
- Une derrière la deuxième série de lurkers volants
- Une sur un pont suspendu, accessible grâce au Flut-Flut
- Une autre sur un pont suspendu, accessible grâce au Flut-Flut
- Et la dernière après votre rencontre avec Farthy

*Il y a beaucoup de caisses en métal, alors n'oubliez pas de les exploser avec l'éco jaune.

BASSIN PRECURSOR

59) Ramène les taupes dans leur trou

C'est la géologue qui vous parle de cette mission. Les taupes sont les bêtes rouges. Reprenez à peu près la même technique que pour les Yacows mais remplacer l'enclos par le trou. Soyez attentif car elles partent très vite. Une fois rentré, allez voir la géologue qui vous remettra la pile.

60) Attrape les lurkers volants

Ce sont les grosses bêtes violettes. Il faut que vous les suiviez et les touchez pour que la pile apparaisse. Abusez de la touche R1 si vous voulez les avoir.

61) Bats le record de la gorge

Le départ de la course se trouve dans un passage creusé dans la falaise. Si vous repérez bien où se trouve les pièges et l'éco bleue, la pile sera alors dans votre poche après que vous soyez retourné voir le parieur.

62) Attrape la pile au-dessus du lac

Pour y accéder, rendez-vous sur le talus près de l'éco verte. Montez dessus et poursuivez votre chemin en hauteur en sautant de talus en talus en appuyant sur la touche R1. Sur le dernier talus, prenez un bon élan avant de sautez vers la pile.

63) Guéris la plante infectée par l'éco noire

La plante se trouve à côté de l'éco verte. Justement servez-vous de cette dernière pour soigner les plantes. Après quelques allers et retours méthodiques la pile sera à vous.

64) Traverse les anneaux précursors violets

Il vous suffit de traverser les anneaux et ne perdant pas trop de temps.

65) Traverse les anneaux précursors bleus

Pareil qu'avant sauf que maintenant c'est beaucoup plus difficile. En tout pas moins de 27 anneaux et vous devrez sans doute en anticiper quelques-uns.

67) Libère les 7 mécamouches

Elles sont assez faciles à trouver à part une cachée, sur un des talus que vous empruntez pour prendre la pile au-dessus du lac.

COL DE LA MONTAGNE

Accessible avec 45 piles

68) Bats Klaww

Pour réussir à le vaincre, il faut savoir sauter de plate-forme en plate-forme assez aisément car il vous lancera de nombreux boulets. Je vous conseille de rester sur la plaque centrale pour pouvoir vous dégager rapidement. Une fois l'éco bleue apparue, allez la chercher et un pont apparaîtra. Sautez dessus en faisant de nouveau attention aux boulets. Dès que vous aurez l'éco jaune, tirez-lui dessus de nombreuses fois. Dès que le rocher tombe sur sa tête, revenez et répétez l'opération 2 fois et la pile sera à vous.

69) Atteins le bout du col de la montagne

Le but de cette mission est d'arriver au bout du col avant les lurkers volants. Vous devrez faire attention aux bombes et

prendre beaucoup d'éco.

70) Trouve la pile d'énergie cachée

Pour la récupérer, il est indispensable que vous fassiez la mission n79. Une source d'éco sera maintenant accessible devant l'entrée de la grotte. Cette source vous permettra de faire exploser un pan de mur et ainsi d'obtenir une pile.

71) Libère les 7 mécamouches

Comme pour le canyon, elles sont faciles à avoir. Si vous avez quand même du mal, reprenez les conseils du canyon.

CRATERE VOLCANIQUE

72) Ramène 90 orbes aux mineurs

Les mineurs se trouvent dans un souterrain qui se situe après le pont partant de la hutte du sage.

73) Ramène 90 orbes aux mineurs

Voir au-dessus.

74) Ramène 90 orbes aux mineurs

Voir au-dessus.

75) Ramène 90 orbes aux mineurs

Voir au-dessus.

76) Ramène 120 orbes à l'oracle

Il se trouve en contrebas à gauche lorsque vous êtes placé devant le souterrain des mineurs.

77) Trouve la pile d'énergie cachée

Devant l'entrée de la grotte aux araignées, il y a une boîte métallique que vous ne pouvez pas atteindre. Il faut que vous utilisiez l'éco jaune de la grotte pour l'ouvrir. Donc dès que vous serez chargé en éco, revenez très rapidement, et lorsque vous vous trouvez à la sortie, sautez et tirez directement.

78) Libère les 7 mécamouches

- Une cachée en contrebas lors de votre arrivée
- Une dans le souterrain des mineurs
- Une vers le chemin de l'oracle
- Une sur votre chemin lorsque vous allez vers les wagonnets
- Une à l'intérieur du " circuit " des wagonnets
- Une autre à l'intérieur du " circuit " des wagonnets
- Et la dernière avant la grotte aux araignées

MONTAGNE ENNEIGEE

79) Trouve l'interrupteur d'éco jaune

Il faudra d'abord trouver une grotte cachée. Elle se trouve, lorsque vous placez devant le fort, à votre droite derrière des arbres. Après un petit bout de chemin vous trouverez l'interrupteur. Montez dessus, vous obtiendrez une pile mais aussi

vous activerez l'éco jaune.

80) Arrête les 3 troupes des glaciers lurkers

Pour les tuer, il faudra utiliser l'éco rouge. La première troupe se trouve après le lac gelé. La seconde se trouve en contrebas lorsque l'on se trouve en face du fort. Et la dernière se trouve en haut à gauche de la colline où les pierres tombent.

81) Désactive les bloqueurs précurseurs

Pour les désactiver, il suffit de leur sauter sur les sommets. Ils sont très faciles à repérer si vous restez dans le droit chemin, donc pas besoin de dire où ils sont.

82) Ouvre la caisse congelée

Il faut tout d'abord que la mission n79 soit remplie. Cette caisse se trouve dans une grotte en face de vous au début du niveau. Servez-vous de l'éco et vous aurez la pile.

83) Traverse le fort lurker

Après avoir ouvert la porte (voir mission n84), traversez le fort en utilisant les perches et en prenant la précaution de bien suivre le chemin, et la pile vous appartiendra.

84) Ouvre la porte lurker

Pour faire ouvrir cette porte, il faut utiliser le Flut-Flut qui se trouve à droite après le lac gelé. Il va falloir appuyer sur les interrupteurs pour faire apparaître les plates-formes qui vous permettrons de progresser. Une fois au bout la pile sera à vous, mais surtout la porte sera ouverte.

85) Survis à la grotte infestée de lurkers

Lorsque vous êtes face au fort, allez vers la gauche et suivez le chemin jusqu'à ce que vous vous trouviez devant une grotte. Chargez-vous en éco rouge et traversez la grotte jusqu'à arriver à la pile. Prenez ensuite le petit raccourci pour sortir de la grotte.

86) Libère les 7 mécamouches

- Une dans le fossé à votre arrivée
- Une sur une corniche cachée en contrebas, lorsque vous rencontrez le 2e lurker de glace
- Une à droite de la grotte cachée
- Une dans la zone en contrebas du fort
- Une dans le fort, utilisez les touches R1+croix
- Et la dernière sur la tour centrale du fort

* Il y a 2 caisses en métal juste après la caisse congelée ; il y a 3 orbes à ne pas oublier à la sortie de la grotte infestée de lurkers ; il y a 3 plaques précursors dans le fort. Aussi faites très attention à ne pas oublier d'orbes dans la neige.

GROTTE AUX ARAIGNEES

87) Utilise tes lunettes pour tirer sur les lurkers rongeurs

Il y en a 9 en tout et se situe dans les arbres dans la première partie de la grotte. Pour les tuer, vous devez vous servir de l'éco jaune (placez-vous directement dessus). Attention à bien les achever, c'est-à-dire à leur tirer plusieurs fois dessus. La pile apparaîtra une fois les 9 tués.

88) Détruis les cristaux d'éco noire

Il y en a 5. Le premier se trouve en hauteur dans la première partie de la grotte. Le second se trouve dans un recoin caché en hauteur, toujours dans la première partie de la grotte, entouré d'un bassin d éco noire. Dans cette même zone, prenez les plates-formes pour rejoindre le passage de droite. Faites un " roulé-sauté " pour traverser l'éco noire. Le cristal se trouve dans l'eau. Le quatrième se trouve dans la grotte noire, plus précisément après le 4e cristal lumineux à gauche dans l'eau. Le dernier se trouve survotre chemin vers le robot.

89) Explore la grotte noire

Elle se situe après le second cristal, à gauche. Pour la traverser, il faudra taper sur les cristaux lumineux si vous ne voulez pas être dans le noir. La pile se trouve au bout de la grotte.

90) Grimpe sur le robot géant

Il se trouve dans une zone se situant à votre gauche lorsque vous entrez dans la grotte. Le but est très simple : il suffit de monter tout en haut. Vous devrez tuer beaucoup de lurkers et utiliser de nombreuses perches.

91) Lance-toi vers les perches

Pour atteindre les perches, vous devrez utiliser le propulseur qui se trouve en contrebas sur la gauche. Sautez de perche en perche tout en récupérant de l'éco bleue qui vous permettra d'activer la plate-forme. La pile se trouve justement sur cette dernière.

92) Navigue dans le tunnel des araignées

L'accès de cette salle se trouve dans la zone du robot. Si vous avez activé l'éco jaune de la montagne, alors votre tâche sera énormément facilitée. La pile se trouve au fond. Utilisez le propulseur pour ressortir.

93) Monte sur les plates-formes précursors

Cette pile est dans la première partie de la grotte, en hauteur. Pour y accéder, servez-vous des plates-formes.

94) Libère les 7 mécamouches

- Une en hauteur dans la première partie de la grotte à proximité du premier cristal d'éco noire
- Une à gauche en hauteur toujours dans la première zone de la grotte
- Une au bout d'une passerelle, encore dans la première zone en hauteur
- Une dans la zone cachée où se trouve le second cristal d'éco noire
- Une dans la grotte noire vers la fin
- Une sur la structure en bois du robot
- Et la dernière dans la même zone

* Il y a plein de caisses en métal : 2 à proximité du second cristal, 2 autres avant le cinquième, dans le tunnel des araignées, et enfin sur la structure en bois du robot. Les rongeurs lurkers font parfois tomber des orbes, alors ne les oubliez pas.

CANAL LAVIQUE

Accessible avec 75 piles

95) Atteins le bout du canal lavique

Vous devrez récupérer obligatoirement presque tous les ballons bleus si vous ne voulez pas exploser. Utilisez au maximum l'éco jaune.

96) Libère les 7 mécamouches

Comme pour les 2 autres parcours avec le zoomer.

CITADELLE DE GOL ET MAIA

97) Libère le sage bleu

Pour le libérer, il faut que vous alliez tout droit lorsque vous êtes au début. Vous activerez un pont qui vous mènera à une porte. Au-delà de celle-ci, vous attend un parcours des plates-formes, où il faudra faire attention au feu et au vide. Une fois au bout de ce dur chemin, ouvrez la porte et libérez le sage bleu en donnant un coup sur le générateur.

98) Libère le sage rouge

Lorsque vous êtes au début du niveau, allez vers la droite pour rejoindre les plates-formes circulaires. Après un petit bout de chemin, vous devrez activer un pont. Faites un " roulé-sauté " pour arriver au milieu du pont et ainsi continuer plus facilement. Passez la porte et chargez-vous en éco jaune pour tuer les lurkers nains. Avancez tout en tirant. Une fois au bout, détruisez les générateurs. Ensuite continuez avec des plates-formes pour enfin détruire le générateur qui libèrera le sage rouge.

99) Libère le sage jaune

Lorsque vous êtes au début du niveau, allez vers la gauche cette fois. Chargez-vous en éco bleue et sautez de propulseur en propulseur jusqu'à arriver à la porte. Derrière la porte, détruisez le générateur et le sage jaune sera libre.

100) Libère le sage vert

Vous ne pourrez le libérer que lorsque les 3 autres sages le seront. Justement après la libération de ces 3 derniers, des plates-formes apparaîtront. Montez dessus. Une fois en haut, puis grimpez sur les plateaux circulaires. Maintenant retournez-vous et sautez sur les plates-formes qui gravitent autour de la structure. En haut, faites le tour de la corniche et détruisez le générateur pour libérer le sage vert.

101 et dernière pile) Libère les 7 mécamouches

- Une à votre entrée
- Une sur la passerelle de la salle centrale
- Une au cours du chemin vers le mage rouge
- Une à l'entrée de la salle des propulseurs
- Une accessible à droite lorsque vous vous trouvez avec le sage jaune
- Une au cours du chemin vers le sage bleu
- Et la der des der sur la corniche centrale après votre ascension vers le mage vert

*Il y a des caisses en métal sur le chemin vers le sage rouge. Il y a aussi plusieurs plaques précursors à proximité des générateurs des différents sages.

BOSS FINAL : LE ROBOT PRECURSOR DE GOL ET MAIA

Dès le début, récupérez l'éco jaune et tirez-lui dans l'il (celui d'où sort le faisceau). Une fois détruit, prenez le plus rapidement possible l' éco bleue et sautez sur le propulseur avant que la bombe explose. Après cela, vous devrez tuer des bêtes sortant de l'éco noire. Encore une fois servez-vous de l'éco jaune pour les détruire. Soyez très mobile si vous ne voulez pas être touché, le mieux c'est de tourner dans un sens tout en tirant. Une fois mort Gol et Maia lance une nouvelle fois une bombe. Répétez les mêmes actions que précédemment. Maintenant, ils vous envoient des boules qui lorsqu'elles explosent provoquent des ondes. Sautez par-dessus tout en récupérant de l'éco jaune pour lui tirer dans le bras qui lance les boules. Une nouvelle fois récupérez de l'éco bleue pour sauter. Une fois revenu à terre, le robot vous enverra de grosses boules volcaniques, qu'il faudra bien entendu éviter. Comme tout à l heure, tirez-lui dans le bras et récupérez l'éco bleue. Une fois à terre, Gol et Maia enverront leurs dernières bombes. Dès lors, empressez-vous de récupérer l'éco blanche qui détruira le robot. Si vous avez récolté tout ce qu'il y avait à récupérer (c'est-à-dire les 2000

orbes et les 101 piles), vous pourrez ouvrir la porte précursor.

Solution de Jak II : Hors la Loi

Précisions

Cette soluce comprend nombres de révélations scénaristiques, susceptible de mettre à jour des points importants de la trame. Évitez donc de l'utiliser quand vous n'en avez pas besoin. D'autre part, il est bon de noter que ce n'est qu'une aide de jeu, et que donc la quête des Orbes de Précurseurs n'est pas poussée à son maximum. Vous trouverez répertorié ici la plupart de ces objets, mais pas dans leur ensemble. Cependant, étant donné que vous pouvez continuer à explorer le jeu une fois terminé, et que le nombre d'orbes nécessaires à acheter un secrets sera moindre, vous aurez alors l'occasion de mener à bien votre quête.

Prémices

Une fois votre scène de torture terminée, marchez sur le pont et rejoignez le coin en bas à droite de la pièce. Montez les escaliers, sautez et continuez par la porte que vous venez d'emprunter. Au bout du couloir, sautez sur l'armoire à votre droite, et vous trouverez un oeuf de précurseur. Collectez-en le plus possible, ils vous donneront accès à des secrets. Poursuivez en haut à gauche de la pièce. Vous allez arriver en vue de sortes de gros élévateurs. Rejoignez le côté opposé en passant par ce biais. Une fois sur la dernière plate-forme, tournez-vous et faîtes un grand saut (L1 et croix). Puis continuez. Éliminez la sentinelle. Avancez jusqu'à l'autre garde, puis balancez-vous à l'aide de la barre de fer devant vous. Grimpez sur la plate-forme, qui semble n'aller nulle-part. Tournez-vous et vous apercevrez la route à prendre, sur votre droite. Tuez les ennemis et continuez. Vous arrivez alors dans une salle dont le sol est une grille. Attention de ce fait aux tirs des soldats en-dessous de vous. Poursuivez jusqu'à un endroit plus sûr. Cassez la grille, et continuez. Vous surprenez deux gardes en train de discuter. Tuez-les et brisez la grille. Vous pénétrez alors dans les égouts. Allez au bout du ponton tout à gauche, et vous découvrirez un oeuf de précurseur (que j'appellerais OdP pour plus de commodités). Il y a des caisses empilées au fond de la pièce. Grimpez sur la plus haute et vous apercevrez un OdP juste en face de vous. Pour l'obtenir, faites un double saut, suivi d'une attaque toupie, en appuyant sur rond. Tournez-vous et vous verrez un autre empilement de cartons. Grimpez dessus pour atteindre une porte. Continuez.

La cité

Vous êtes maintenant libre et dans la ville. Avancez jusqu'à rencontrer un être en toge bleue. Vous allez devoir vous battre contre une dizaine de gardes, mais vous n'aurez aucun problème. Vous devez maintenant rejoindre un leader de la résistance, appelé Torn. Rendez-vous à l'icône sur la carte, représentant une épée.

Mission : Le drapeau

Il faut maintenant allez chercher le drapeau flottant sur la tour du baron. Il faut vous rendre à l'icône gris en haut de votre carte. Allez-y en véhicule (bouton triangle), ça ira plus vite. Rentrez par l'espèce de porte équipée d'un mécanisme imposant. Dès votre arrivée, prenez à droite. Attention ! Ne tombez surtout jamais dans l'eau ! Ce serait fatal. Éliminez tous les ennemis, puis continuez. Une fois au pied du mur (c'est le cas de le dire), grimpez en sautant. Allez sur la gauche, jusqu'à un croisement, non sans avoir élimé tous les ennemis. Prenez à droite. Massacrez tous les petits batraciens, et poursuivez jusqu'à de grosses pierres. Grimpez. Une fois en haut, dépêchez-vous, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez droit devant vous, accrochez-vous à la barre au passage, et poursuivez. Vous arrivez à des escaliers qui descendent. Prenez garde, ils s'écroulent également. Entre la deuxième et la troisième grande marche, il faudra effectuer un double-saut, suivi d'une attaque tournoyante, pour espérer vous accrocher à la barre métallique. Une fois en sécurité, continuez. Saisissez-vous alors du drapeau. Votre travail est terminé. Retournez voir Torn en ville (l'icône ressemblant à un sabre). Entrez dans son repaire.

Mission : Rétablir l'eau dans la ville

Rendez-vous au nord de la ville, afin de rejoindre une possible brèche dans les murs de sécurité. Cet endroit est matérialisé par une croix grise sur votre carte. Vous allez arriver à une sorte de bouche d'aération béante, le long d'un mur de sécurité. Pénétrez-y. Vous êtes désormais hors de la cité. Marchez sur la plage, en faisant attention aux ennemis. Rendez-vous en haut à gauche de la plage, au bord de l'eau, et prenez l'OdP en train de flotter. Montez sur

les pistons à droite, et bottez les fesses aux deux petites grenouilles carnivores. Effectuez un grand saut, pour atteindre la corniche de droite. Devant vous se tient un énorme tuyau. Laissez vous tomber devant. Une fois sur le sable, effectuez un saut en hauteur, afin de rentrer dans ce conduit.
Vous aurez un OdP. Bondissez hors de cet espace exigu pour atteindre le rebord en face. Hissez-vous, et reprenez votre chemin. Attention, certains passages sont piégés. Le second tuyau sur lequel vous déambulez, pivote, et le troisième est parcouru par un demi-cercle électrifié. Éliminez les opposants, grimpez sur les pistons, et agrippez-vous à la corniche. Poursuivez votre chemin, et gare aux bêtes furieuses. Vous arrivez à un autre conduit métallique parcouru par deux pièges électriques. Une fois cela passé, poursuivez. Vous arrivez alors sur une portion plus futuriste, emplie de métal. Continuez jusqu'à atteindre trois pistons inertes. Prenez la passerelle et continuez. Vous trouvez alors la valve. Revenez à présent en ville. Allez voir Torn. Il vous confie une nouvelle mission.

Mission : Faire sauter la forteresse

Mais avant de vous y rendre, allez passer le bonjour à l'oracle, au Nord-Est de la ville. L'icône le représentant s'apparente à une sorte de totem de couleur claire. Il vous apprendra que faire des gemmes crâniennes (jaunes) que vous avez récolté. Dirigez-vous maintenant en direction de l'icône représentant de la dynamite, près du quartier central. Sur le chemin, remarquez une toute petite icône verte. Elle représente un panneau lumineux, sur lequel est représenté le sigle de Torn. Montez-dessus, et parlez. Vous aurez alors accès à une mission de pilotage en un temps limité. Vous devez passer dans des cercles de couleurs, qui vous redonnent de précieuses secondes à chaque fois que vous réussissez à les traverser. A la fin, Torn vous fait cadeau d'un OdP.
Continuez sur votre mission principale. Une fois au QG du baron, entrez par la grande porte. Dès votre entrée, prenez les remontants, et passez à gauche. Attention, il va falloir vous accrocher. L'espèce de machine, près de l'entrée vous prend en chasse. Il va vous falloir éviter ses tirs, en feintant son viseur. Une solution est d'aller vite, de ralentir d'un seul coup, ou de tourner à l'opposé, et de revenir dans le bon chemin immédiatement. Le robot visera alors à côté de vous, vous permettant de vous enfuir. Persévérez. Une fois la première étape passée, vous arrivez en face de caisses. Grimpez, accrochez-vous à la barre devant vous et dépêchez-vous de continuer. Le tank est toujours derrière vous. Vous entrez alors dans une salle où le plancher est semblable à une passoire. Méfiez-vous, car la machine vous mitraille de l'étage plus bas. Vous allez arriver sur des plate-formes tournant autour de deux axes. Montez sur ces deux sortes de "manèges", et brisez les sphères d'énergie, placées sur chaque axe (au centre des plate-formes en mouvement). Cela aura pour effet d'ouvrir une barrière électrique. Passez par cette nouvelle entrée, en vous méfiant toujours des assauts du tank de sécurité. Continuez, et éliminez les deux gardes situés après la fosse. Poursuivez votre chemin, ponctué encore de plate-formes se mouvant au-dessus de trous béants. Attention, car souvent, vous êtes pris sous le feu sans avoir encore touché le sol. Poursuivez jusqu'à arriver devant un tapis de pics rétractables. Mémorisez bien leurs cycles, et anéantissez vos ennemis. Vous verrez une grille au sol un peu plus loin. Brisez-la. Continuez. Marchez sur le tapis-roulant, puis grimpez en haut des grandes marches. Avancez jusqu'à la porte et entrez. Vous trouvez un laissez-passer. Mais votre ami le char vient vous dire un petit bonjour. Le but du jeu, est de le forcer à tirer sur les quatre attaches qui soutiennent une sorte de chaudière au centre de la pièce. Ce sont ses circuits de refroidissement. Tourner autour demeure la solution la plus simple et la plus rapide. Une fois les quatre "verrous" détruits, vous avez 10 secondes pour sortir par la porte qui vient de s'ouvrir. Ne vous occupez pas du tank, courrez ! Retournez maintenant voir Torn.

Mission : Effectuez la livraison au saloon le "Hip Hog"

Prenez le véhicule garé devant chez Torn, et ralliez l'icône en forme de verre. Le lieu se trouve au Nord-Ouest d'Abriville. Vous n'avez pas de temps imparti, donc ne vous pressez pas outre mesure. La cargaison d'Eco doit arriver en un seul morceau. Cependant vous serez repéré par les gardes du baron à un moment donné. Évitez autant que possible les lasers, et restez loin des barrages. Une fois arrivé, vous rencontrerez Krew, et vous engrangerez une arme à feu. A vous les duels dans les rues poussiéreuses.

Mission : Gagnez le parcours de tir du Pulvérisator

Regardez sur votre carte. Une sorte de cible verte est apparue. C'est le champ de tir de Krew, qui se situe sur la partie Est du quartier où vous vous trouvez. Allez-y. Une fois arrivé, vous allez apprendre à vous servir de votre arme. Réussissez le parcours, en ne tirant que sur les cibles représentant des ennemis, et non pas des civils et vous pourrez alors avoir les félicitations de Krew. A noter que les cibles en bronze rapporte davantage de points. Ressortez. Partez maintenant en direction de Krew.

Mission : Protégez Sig à la station de pompage

Rejoignez le lieu où vous vous étiez déjà rendu auparavant. Mais si, vous savez l'endroit au sein duquel vous deviez ouvrir les vannes afin de ré-alimenter la ville en eau. Il se situe au Nord-Est. Une fois arrivé, il va vous falloir couvrir les arrières de Sig. Suivez-le tout le temps, et obéissez à ses ordres. Surtout ne lui tirez pas dessus, et ne le perdez jamais de vue. De même s'il meurt, la mission est annulée. Je vous conseille d'utiliser le coup de poing (avec carré) allié avec le tir au fusil pour vous défaire des nombreux ennemis qui vont vous attaquer en même temps. Ne paniquez pas, car c'est chose ardue de finir cette mission vivant. Retournez voir Krew. Mais avant, faites un petit détour chez l'Oracle. Si vous avez bien ramassé tous les gemmes jaunes des Metal Heads (25), ce dernier va vous offrir un nouveau pouvoir, utilisable sous la forme de Dark Jack. Il s'agit de la Dark Bomb. Une fois joyeux et guilleret, entrez dans le bar de Krew.

Mission : Détruisez les tourelles des égouts

Dirigez-vous dans la direction de l'icône représentant un rond vert sur votre carte, vers l'Est, près d'un mur de sécurité. L'entrée ressemble à une sorte de couloir descendant sous le niveau de la route. Entrez par la porte métallique. Avancez tout droit en anéantissant vos ennemis, jusqu'à une sorte de grande flaque. Une fois plongé dans cette eau croupie, vous apercevez à droite une tourelle. Vous devrez en détruire quatre. Sortez de l'eau lorsque le canon arrête ses tirs meurtriers. Une fois en face, courez en zigzaguant afin d'éviter les tirs. Faites-la exploser avec votre Pulvérisator (quel nom charmant). Continuer en sautant sur les tuyaux sortant hors de l'eau, et longez le mur. Méfiez-vous du Metal Head à droite, et ne tombez surtout pas dans l'eau, à cause des viles créatures. Recommencez une série de sauts, puis tuez vos adversaires. Continuez à avancer dans les couloirs, en bataillant gaiement. Une fois que vous aurez grimpé une côte, vous verrez des lasers balayer la zone. Une tourelle se trouve ici. Agissez comme précédemment, tout en sautant afin d'éviter les tirs. Attention la zone est beaucoup plus étroite. Continuez. Soudain vous tombez au fond des égouts. Avancez sans crainte. Vous allez déboucher dans l'antre d'une dizaine de Metal Heads. Transformez-vous en Dark Jack, et utilisez votre nouvelle acquisition, la Dark Bomb, bien au milieu du groupe. Une fois ce problème résolu, grimpez en haut à gauche de la pièce. Avancez. Arrivé en vue d'un point d'eau, restez prudent. Un canon vous attend sur la gauche. Évitez ses tirs tout en sautant de plate-forme en plate-forme. Avec un bon timing, cela devrait aller. Détruisez-le et continuez. Vous arrivez dans un conduit. Les Metal Heads sont là. Cependant, juste derrière eux se trouve la dernière tourelle. Prenez garde de ne pas subir des assauts des deux côtés. La pièce étant plongée dans le noir, repérez les ennemis grâce à leur gemme placée sur le front. La manière de procéder pour le canon est exactement la même que ci-dessus. Continuez. Frappez les Metal Heads, et laissez-vous tomber. Revenez au Hip-Hog.

Mission : Retrouvez le Blaster Mod

Suivez désormais l'icône représentant un fusil, afin de découvrir ce que vous a promis le cochon volant (sic !). Cap au champ de tir. Un nouveau mode de tir est à vous. Vous pouvez dorénavant donner un coup de pied avec rond, et enchaîner directement avec R1 pour faire feu plus rapidement. Une fois l'entraînement terminé, vous avez le choix. Soit vous allez voir Torn, soit vous rendez visite à Krew. Commençons par Torn. J'inscrirais le nom du personnage avant chaque mission.

Mission Torn : Sauvez Vin à la carrière

Rejoignez l'icône semblant être un petit éclair, en direction du Nord-Est. A votre arrivée, pénétrez dans la centrale électrique, par une porte au deuxième étage. Montez par la rampe d'accès. Une fois dans la pièce, utilisez le téléporteur. Vous arrivez alors dans la carrière. Avancez, tout en éliminant les nombreux Metal Heads vous assaillant. Méfiez-vous surtout de ceux, à l'allure de scorpion, sortant du sol. Avancez. Cette fois-ci, ce n'est plus un échauffement. Ces créatures sortent de toutes parts. Focalisez-vous sur l'attaque poing-fusil ou pied-fusil ou vous n'y arriverez pas. Prenez garde surtout aux guêpes. Elles vous lancent des projectiles de couleur mauve. Continuez le long du tapis-roulant.
Un tas de sable coupe la route en deux. A gauche vous rencontrez cinq ou six ennemis, qui vous rapporteront des gemmes jaunes (il vaut mieux en collecter le plus). A droite, vous en aurez deux fois plus, mais c'est le bon chemin. C'est souvent à ça qu'on le reconnaît. Vous allez arriver en vue de deux montes-charges, ressemblant à des escalators, empruntez-les. Un comité d'accueil vous attend à chaque étage. Une fois parvenu, non sans mal, au deuxième, sautez sur une des caisses que transporte le bras mécanique sur la droite. Vous allez être attaqué par des guêpes lors de votre voyage, et un gros Metal Head à votre descente.

Mission Torn : Détruire les oeufs à la plate-forme de forage

A peine débarrassé des Metal Heads, il va falloir détruire leurs oeufs, sur ordre de Vin. Reprenez le téléporteur, et en avant l'aventure. Dès votre arrivée, vous êtes encerclé par des sortes de toupies bordées de lames acérées. Ce sont bien sûr vos amis de toujours. Neutralisez-les grâce à votre fusil laser. Continuez, en vous débarrassant de toutes les créatures de cette espèce. Il est plus prudent pour la deuxième vague, de rester au-dessus du groupe, tirant de votre position privilégiée. Cela vous évitera tout simplement de mourir. Continuez à droite. Une fois au deuxième étage, entrez dans la cabine du canon. Faites-vous plaisir. Une fois tous les vaisseaux détruits, ainsi que les oeufs accrochés aux murs, reprenez l'ascenseur. Une fois arrivé au niveau le plus bas, regardez sur votre droite dès votre descente, et vous verrez un OdP. Continuez jusqu'à la pièce ronde que vous avez découverte en tirant dans sa direction avec votre canon. A sa gauche, dans un petit coin, vous trouverez un second OdP. Entrez maintenant par la brèche dans le mur, et méfiez-vous de l'ennemi disposant d'un bouclier. Attendez que ce dernier se découvre pour faire feu. Continuez. Vous arrivez alors dans une grande pièce. Vous trouverez des munitions sur votre gauche, derrière les barils marqués d'une tête de mort. Attention aux nombreux ennemis disposant de lames tranchantes qui vous assaillent. Une fois la zone plus calme, allez tout à gauche de la pièce derrière l'espèce de gros incinérateur. Vous trouverez alors des munitions et de quoi vous refaire une santé. Derrière vous se trouve un OdP. Prenez-le, et rejoignez la droite du niveau. Des munitions s'offrent à vous au dos du second incinérateur. Grimpez alors sur les bidons près de l'entrée, de façon à atteindre la plate-forme métallique au-dessus de vous. Attention aux flammes qui se dégagent à travers ces dernières. Poursuivez. Une fois arrivé près d'un interrupteur rouge, frappez-le de manière à faire monter un morceau manquant de la rambarde. Dépêchez-vous de vous hisser, car il ne reste que très peu de temps. Poursuivez en faisant attention aux ennemis. Effectuez la même manipulation que précédemment, et continuez. Mais avant de bondir fougueusement, éliminez les ennemis d'en face, qui ne vous laisseront pas monter dans le cas contraire. Poursuivez. Laissez le robot faire feu en restant à distance. Il ne vous touchera pas, et se contentera d'abîmer le pont. Tuez vos adversaires et montez par l'ascenseur. Une nouvelle phase de shoot vous est offerte. Détruisez les ennemis et les oeufs. Vous avez remarqué que vous venez de créer un trou dans un mur. Il faut maintenant l'atteindre. Descendez. Le comité d'accueil est fourni. Vous apercevez des bidons au fond. Derrière eux, sur la gauche, se trouve un OdP. Grimpez alors sur ces derniers et poursuivez. Éliminez votre opposant et sortez de la pièce. Sur votre droite des bonus vous appellent. Continuez tout droit. Faites vos acrobaties, réduisez à néant vos assaillants et prenez l'ascenseur. Encore du shoot. Décidément. Dans votre volonté de destruction, vous faites écrouler une grue qui vous servira de pont. Descendez, maîtrisez les ennemis, et rejoignez cette passerelle de fortune, non sans avoir pris l'OdP à votre arrivée sur la terre ferme. Prenez le portail dimensionnel une fois arrivé en face du pont. Allez voir Torn.

Mission Torn : Aidez l'amie de Torn à la Station de Pompage

La station est marquée d'une croix grise sur la carte. Vous êtes en terrain connu. Éliminez l'espèce d'araignée métallique et atteignez les pistons. Continuez sur la plate-forme métallique, puis arrivé au bout, descendez. Réglez leur compte aux trois ennemis coriaces et continuez. Grimpez sur les blocs de pierre puis sur le piston, et continuez sur la corniche de métal. Prenez le pont. Descendez, faites attention aux nombreux ennemis, puis poursuivez jusqu'à une autre passerelle métallique. Montez. Vous êtes revenu au-dessus de l'endroit où vous avez sauté pour atteindre les trois araignées métalliques. Cela n'a pas été inutile, car vous avez collecté des orbes jaunes.
Refaites donc le même chemin, mais au lieu d'aller tout droit, prenez la plate-forme rocheuse au milieu du cours d'eau, juste en face de trois énormes rotors mécaniques. Bondissez sur le premier depuis votre position, puis rejoignez la plate-forme en hauteur, et servez-vous ensuite des pistons pour continuer votre ascension. Vous découvrez alors un stock conséquent de munitions diverses. Prenez à droite et poursuivez votre quête. Vous êtes de nouveau confronté à ces satanés insectes mécaniques accompagnés par un ennemi plus commun. Méfiez-vous surtout de leurs tirs qui portent très loin. Une fois ceux-ci défaits, vous retrouvez l'amie de Torn. Mais ces amicales entrefaites ne durent que peu de temps. Il va falloir vous battre vaillamment. Privilégiez l'enchaînement coup de pied suivi d'une utilisation de votre fusil laser. L'accalmie arrivée, Ashelin vous confiera le passe jaune. Votre ami Torn vous attend. Cependant, en allant le rencontrer, rendez-vous à la rencontre de la petite flèche jaune sur votre plan. Un mini-jeu s'engage. Torn vous défie de retrouver l'oeuf (OdP) qu'il a dissimulé. Un conseil, il est plus près que vous ne le pensez. Ensuite, rendez visite dans la foulée à Onin. L'endroit dans lequel elle se trouve est matérialisé par une tente sur votre carte.

Mission Onin : Récupérez les trois objets secrets au Temple de la Montagne

Mais en passant, effectuez une autre mini-mission de Torn. Rendez-vous à la flèche jaune située à côté de chez Krew. Votre mission sera de trouver un oeuf (OdP). Et cette fois c'est beaucoup plus dur. Mais si vous n'avez pas envie de le chercher trop longtemps, il vous suffira, dans la direction du bar de Krew, de prendre la seconde route à droite. Voilà. Maintenant dirigez-vous vers l'icône représentant une montagne. Une fois au lieu déterminé, prenez le téléporteur. Une fois au sommet, partez sur la gauche. Vous verrez une sorte de soucoupe volante sur votre droite, à l'entrée du temple.

Tirez-dessus de manière à la retourner, vous procurant ainsi une plate-forme plus sûre. Dépêchez-vous, car elle ne tient pas en place longtemps. Prenez l'ascenseur, et occupez-vous des Metal Heads. Une fois dans la grande salle, réduisez vos ennemis au silence, et allez pour commencer à droite. Avancez tout droit. Attention, les Metal Heads arrivent par dizaines. Utilisez la manière brute, à l'aide du fusil mitrailleur. Poursuivez, et vous arriverez devant un adversaire équipé d'un bouclier. Vous le connaissez déjà. Détruisez-le donc de la bonne façon. Un OdP s'offre alors à vous. Servez-vous ensuite des agrégats rocheux à droite pour atteindre la corniche plus haut. Utilisez les plate-formes mouvantes afin de rejoindre la terre ferme. Continuez. Maintenant, les ennuis commencent. Vous êtes face à des cubes qui s'ouvrent face à vos coups de poings. Ils se déplient en fait au fur et à mesure. Je vais donc vous donner les directions dans lesquelles frapper pour parvenir à atteindre votre but.
Premier cube : Avant-Gauche-Gauche-Gauche-Avant
Deuxième : Avant-Gauche-Avant-Avant-Gauche
Troisième : Avant-Droite-Droite-Droite-Avant
Quatrième : Avant-Avant-Droite-Avant-Avant
Cinquième : Avant-Droite-Droite-Droite-Avant
Voilà ! Enfin vous êtes de l'autre côté. Tirez sur la plate-forme pointue, et rejoignez le côté opposé. Vous arrivez face à un boss. Le plus simple, si vous en avez la possibilité,est de vous transformer en Dark Jack, afin d'effectuer la Dark Bomb. Sinon, utilisez le Blaster lorsque votre assaillant se lève sur ses pattes de derrière et vous montre son torse, tout en évitant les charges intempestives de l'animal par des roulades. Une porte s'ouvre, entrez. Une fois en possession du joyau, revenez sur l'arène de votre combat épique, et regardez sur la droite, trois OdP vous attendent. Laissez-vous tomber. Une fois revenu dans la grande salle, prenez la voie du centre. Trois plate-formes volantes sont à retourner pour pouvoir traverser le précipice. Faites preuve du bon timing. Attendez que la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez soit un peu surélevée par rapport à la suivante et tirez. Normalement cela ne devrait pas vous poser de problème. Un deuxième boss vous attend à l'arrivée. Vous le connaissez déjà. Une fois celui-ci défait, appuyez sur le gros bouton au sol. Des marches apparaissent. Montez. Derrière le tronc d'arbre se cachent des munitions et un OdP. Continuez. Vous êtes alors pris dans une avalanche de pierres. Le meilleur moyen pour éviter les rochers, reste de se suspendre à un rebord. En effet, de cette manière vous ne serez pas blessé. Il vous sera également possible à certains moments de vous dissimuler derrière des saillies rocheuses.
Profitez-en. Regardez bien comment déboulent les paquets de rochers afin d'anticiper votre placement. Bonne chance, il vous en faudra.
Une fois en haut avancez jusqu'aux plate-formes mouvantes. Une fois de l'autre côté, longez la corniche. Un autre artefact est à vous. Prenez la plate-forme en face de vous, et laissez-vous porter jusqu'en face. Revenez ensuite vers l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé tout au début. Sur le chemin, vous apercevez une entrée sur la droite. Éliminez le Metal Heads au bouclier, puis grimpez sur les saillies rocheuses en éliminant les petits êtres fourbes. Longez les cascades, puis poursuivez. Tiens ! Encore un boss. La méthode vous est coutumière. Pressez le bouton, et magie, une marche sort de la roche. Montez. Un Metal Heads vous agresse avec son bouclier. Défaites-le. Puis avancez. Vous arrivez sur une surface ronde. Le sol se dérobe derrière vous, et vous voilà coincé. Mais ce n'est qu'une illusion, car des plate-formes apparaissent. Faites jouer vos talents d'équilibriste, afin d'atteindre la dernière effectuant un mouvement ascendant. Une fois au plus haut niveau, sautez sur la corniche à droite. Un "soucoupe" volante est présente. Tirez-dessus pour en faire une plate-forme, puis continuez. Après un passage de voltige, des petits Metal heads vous prennent pour cible.

Tuez-les et emportez l'OdP par la même occasion. Continuez. Vous tombez sur une troupe accompagnée d'un être muni d'un bouclier. Une fois ce dernier décédé, appuyez sur le bouton grisé. D'une manière originale, des marches font leur apparition. Vous êtes attaqué au sommet de celles-ci par une dizaine d'ennemis. Une fois tranquille, entrez dans le bâtiment. Allez maintenant rendre visite à Krew. Mais avant passez voir l'Oracle (icône de Totem). Vous venez de gagner le Dark Blast contre les orbes crâniennes que vous avez ramassé. Allez hop ! Au Hip Hog ! Vous avez été inscrit d'office à une course de bolides ! Mais de ce faut vous obtenez le passe vert ! Wahou ! (Quelle joie).

Mission Krew : Rendez-vous en un temps record au garage

Le beau garage est représenté par une clé à molette sur votre non moins magnifique plan. Vous avez trois minutes pour vous y rendre. Une fois arrivée, une nouvelle mission vous est confiée. Vous allez devoir dompter un Jet Board, matérialisé par une sorte d'objet blanc sur le plan. Une fois en possession de l'engin, accomplissez le tutorial. Retournez ensuite au garage. Il vous faut désormais vous rendre devant l'un des piliers du palais du Baron, représenté par un éclair sur la carte. Vous trouvez Vin, qui vous expliquera que pour actionner l'ascenseur du palais, il faut remettre en

marche les anciennes bornes d'Eco de la section B de la ville. Il y en a cinq, gardées par des turbo-canons.

Mission Krew : Activez les cinq bornes

Les bornes sont représentées sur votre carte par des points verts clignotants. Le mieux à faire est de vous rendre à chaque balise grâce à une voiture volante, assez imposante de préférence, et à la jeter (en sautant de l'habitacle une fois que cette dernière est lancée) sur le canon dès votre arrivée. Vous le détruirez ainsi sans risque pour votre santé. Il suffit ensuite de marcher sur l'ancien emplacement de l'arme pour activer la borne. Faites de même pour les cinq. Une fois cela fait, rendez-vous au palais de du Baron représenté par une citadelle grise sur votre carte.

Mission Krew : Entrez dans le palais du baron par l'ascenseur

Une fois arrivé, prenez l'ascenseur, et vous voilà sur les hauteurs de la ville. Vous devez traverser une passerelle. Rien de plus simple, mis à part le fait que des pics électriques pivotent autour de cette dernière, rendant les sauts entre chaque partie de cette dernière très risqués. Une fois cet écueil passé, méfiez-vous de la portion tapissée de petits cercles rouges, ils sont électrifiés. Regardez alors sur votre gauche, vous apercevrez un passage en parallèle. Prenez-le. Cependant faites attention, car le morceau de passerelle sur lequel vous posez le pied s'affaisse. Restez sur vos gardes. Continuez, descendez les sorte de marches, puis poursuivez en effectuant des acrobaties sur les barres de fer en dessous de vous. Vous remarquez alors une autre portion électrifiée. De manière analogue, passez sur la droite. Une fois sur la seconde petite plate-forme, équipez-vous de votre Pulvérisator, car un canon va être de la partie sous peu de temps. Attention à bien éviter ses tirs qui vous poussent dans le vide. Une fois celui-ci détruit, continuez. Encore un piège. Cette fois-ci, il va falloir attendre que les rouages pivotant à intervalles réguliers ne disposent plus de pointes pour pouvoir passer. Dépêchez-vous car ils tournent rapidement.
Juste après, un canon fait son entrée, puis un nouveau passage avec des pics électriques. A ce point précis, descendez sur la droite en faisant attention aux plate-formes peu stables, afin de récupérer un OdP. Attention aux pics électriques. Ils effectuent un mouvement circulaire. Profitez d'un interstice pour passer. Ne stagnez pas à l'endroit de repos de l'OdP, car les plates-formes s'affaissent. Sautez vite de l'autre côté, en sûreté. Puis amusez-vous à effectuer des loopings avec les barres de fer. Puis vous vous trouverez encore face à un rouage. Vous connaissez la marche à suivre. Mais une fois sur ce dernier, ne sautez pas tout droit, c'est un piège, bondissez à droite, sur la coursive en contrebas. Remontez sur le chemin principal. Au loin, vous allez voir un canon faire le tour du gros tuyau où vous subissez mille traquenards, en tirant sans cesse. Avancez lorsque celui-ci passe sous vos pieds, et sautez lorsqu'il vous tire dessus. Une fois arrivé au bout de ce calvaire, visualisez les petits escaliers à droite, prenez-les. Continuez. Après la scène cinématique descendez sur la gauche. Vous rencontrez le baron en personne. Le combat se déroule en trois étapes :

Etape 1 : Le baron vous tire dessus avec ses mitrailleuses. Effectuez des roulades afin d'éviter ses tirs meurtriers. Une fois ses munitions épuisées (barre jaune), il s'empresse d'aller recharger derrière des barrières électriques. Couvrez-le de rafales de Pulvérisator à ce moment précis. Vous trouverez des caisses de munitions dans les coins de l'arène, afin de parvenir à bout de cet imbécile. Une fois défait il se sauve, poursuivez-le.

Etape 2 : Il vous en veut toujours. D'ailleurs il s'en prend à vous au lance-grenades. Visualisez les cibles rouges à terre. Elles marquent l'emplacement de la chute des explosifs. Demeurez loin des ces dernières et vous ne risquerez rien. Une fois son stock épuisé, votre ennemi s'en va recharger patiemment derrière une clôture électrique. Profitez-en. Une fois à court d'énergie, il s'esquive une nouvelle fois.

Etape 3 : Désormais, il vous lance des tornades explosives, difficiles à éviter, car instables. Elles ne suivent pas un chemin défini. Il va falloir profiter des rares instants où le baron ne vous agresse pas pour pouvoir décharger votre haine et une salve de lasers. Si vous vous trouvez en difficulté, montez sur le toit en pente, vous atteindrez alors un poste plus haut placé, vous permettant de mieux voir venir les attaques. Une trousse de soins se trouve un bas à droite du décor.

Une fois votre ennemi juré anéanti, mais pas exécuté, revenez voir Krew, en passant par la barrière électrique en haut à gauche du lieu du combat. Vous trouvez un OdP sur votre chemin. Krew vous confie une nouvelle tâche à accomplir, après que Daxter se soit soûlé convenablement.

Mission Krew : Rassemblez l'argent et ramenez-le à Krew

En fait, vous avez à faire à une course à base de checkpoints. Chaque sac d'argent ramassé (pastille verte sur la carte),

vous octroie de précieuses secondes, nécessaires à acquérir le suivant, et ainsi de suite. Il y en a quatorze, bonne chance. Le mieux est de prendre un véhicule assez résistant et rapide.
Vous serez pris en chasse par la police tout le temps de la poursuite. Autant vous dire que ce ne sera pas de tout repos. Une fois ce calvaire terminé, retournez voir le patron du Hip Hog. Vous obtenez un upgrade pour le Pulverisator. Maintenant, rendez visite à Torn.

Mission Torn : Escortez les Souterrains

Il va falloir s'occuper des amis de Torn et les amener à l'endroit qu'ils vous indiqueront sans faire de victimes. Cette mission est également en temps limité. Vos "clients" sont symbolisés par des pois verts sur la carte, et il n'est possible que d'en accompagner un seul à la fois. Une fois que ce dernier est monté dans votre bolide, emmenez-le à un autre point vert sur la carte, symbolisant sa destination, et ainsi de suite. Vous serez poursuivi par les Grenagardes pendant toute la mission. Faites par conséquent attention qu'ils ne tuent pas votre protégé. Un conseil, l'explosion de votre vaisseau n'endommage pas le Souterrain avec vous, mais vous affecte vous. Vous pouvez alors foncer mais en faisant attention à votre barre de vie. Une fois les quatre comiques sauvés, revenez voir Torn. Vous obtenez alors un Vulcanobarillet pour votre arme aux munitions de couleur jaune. Mais il vous aiguille d'autre part vers une nouvelle mission.

Mission Torn : Protégez le Site Sacré de la ville morte

Rendez-vous de ce fait dans cette partie abandonnée de la ville, représentée par une icône informe grise sur votre plan. Une fois entré, vous serez attaqué par des Metal Heads sous la forme de petits scorpions.
Tuez-les, puis montez sur le bâtiment juste en face, en vous méfiant des autres assaillants. Une fois sur le toit, regardez en contrebas. Quatre bestioles pas franchement amicales vous attendent, éliminez-les. Attention au Metal Heads tout maigre, muni d'un bâton. C'est un magicien, qui vous lance des boules de couleur violette meurtrières. Une fois sur cette petite île, continuez sur la droite en direction d'un autre lopin de terre. Une bonne dizaine d'adversaires vous agressent violemment. Une fois ceux-ci décédés (attention aux magiciens, qu'il faut tuer de préférence de loin), grimpez sur le petit promontoire au-dessus de vous en vous méfiant des deux ennemis. Continuez sur la gauche, jusqu'à l'entrée d'une sorte de temple. Annihilez le comité d'accueil et continuez. Attention au Metal Head armé d'un fusil. Évitez ses tirs et avancez vers lui en vous dissimulant derrière les piliers. Une fois à sa hauteur sortez vite puis tirez avant votre adversaire. Il meurt au bout de deux coups. Essayez sinon de le tuer lorsqu'il recharge. Tuez les autres ennemis qui vont arriver, et entrez. Attention, il y a de nombreux Metal Heads dotés de fusils. Couvrez-vous bien à l'aide des murs. Le premier est à gauche en entrant, et le second au fond du passage de gauche que vous devez prendre ensuite. Continuez, en éliminant vos opposants jusqu'à un embranchement. Prenez à droite. Mais attention dans la rue perpendiculaire à celle où vous vous trouvez, deux ennemis vous attendent prêts à vous ensevelir sous les boules violettes. Utilisez la même technique que d'habitude pour en venir à bout et avancez. Après la cinématique, retournez en ville. Torn vous attend. Vous apprenez alors que... non ne vous inquiétez pas, je ne fais pas de spoiler.

Mission Torn : Attrapez les éclaireurs dans l'Abriforêt

Il va vous falloir vous rendre à l'Abriforêt, symbolisé par une montagne sur votre plan. Une fois arrivé, vous découvrez un beau cadeau un Jet Board ! Et oui, il est à vous maintenant. Prenez le téléporteur. Rendez-vous alors à la plate-forme auréolée de lumière. Une fois au sol, la chasse commence. Vous devrez mettre la main sur cinq éclaireurs. Mais vous ne devriez pas avoir de problème, car avec votre véhicule, vous allez plus vite qu'eux. Il vous suffit de les suivre en évitant les obstacles (sauter, grinder sur les troncs, etc...) puis de les toucher pour les éliminer. Vous pouvez également leur couper la route. Pour connaître leur emplacement, consultez votre carte. Ils sont représentés par des points verts. Mais le plus dur à trouver, ce sont les OdP. Je vais vous aider pour certains, mais je ne crois pas les avoir tous trouvé. Il y en a un au Sud-Est de la carte, près d'un bâtiment en ruine d'une forme ronde, fait en bois. Un autre se trouve au Sud-Ouest dans un point d'eau, accompagné d'un autre non loin de là, dans le même plan d'eau, puis d'un troisième, d'un quatrième, et enfin d'un cinquième. Cette étendue d'eau est une mine ! Une fois le cinquième et dernier Metal Heads attrapé, rentrez voir Torn et le Sphinx. Mais avant, vous avez le choix. Vous pouvez vous rendre au Bazar, ou chez Krew. Trois choix, c'est beaucoup pour un seul homme. Rendez-vous d'abord, et par ordre alphabétique, au Bazar, représenté par un crâne rouge sur la carte.
Vous rencontrez alors Ashelin qui vous dit se douter d'un complot Metal Heads. Soudain un camion arrive en plein marché brisant tout sur son passage.

Mission Ashelin : Intercepter le camion-citerne

Vous allez devoir batailler ferme pour venir à bout de tous les Metal Heads du véhicule. Utilisez le légendaire enchaînement coup de pied - blaster, et vous devriez en sortir vivant. N'oubliez pas que vous disposez dorénavant d'armes puissantes. Après ne pas avoir été remercié par Ashelin, comme à son habitude, rejoignez Samos et Torn.

Mission Torn : Conduisez l'enfant auprès de Kor à la Centrale

Dorénavant votre priorité première est de protéger le jeune garçon envers et contre tous. Il vous faut atteindre le point représenté par une pastille verte sur votre carte. Attention car les patrouilles de Grenagardes ne vous laisseront aucun répit. Surtout que le petit être ne s'arrête jamais d'avancer. Jetez toujours un coup d'oeil derrière vous, pour éviter de vous faire prendre à revers. Une fois parvenu au point vert, vous obtiendrez un vaisseau. Attendez que le gamin et son chien montent à l'intérieur, pour foncer vers une autre tâche verte sur le plan. Essayez de faire le moins de détours possible, et volez à ras le sol, ce qui vous évitera d'entrer en contact avec les engins des Grenagardes. Vous n'avez qu'un seul véhicule, tentez de ne pas le détruire. Une fois arrivé à destination, vous allez subir une autre portion à pieds. Procédez comme la première fois, tout en sachant que l'enfant se déplace moins vite. Rejoignez comme d'habitude le point vert. Vous livrez alors le petit à Kor qui pour vous remercier vous offre un pass aérotrain, et vous convie à aller mettre un peu d'animation sur le site des fouilles archéologiques du Baron Praxis.

Mission Kor : Détruisez l'équipement du Site Archéologique

Dans votre optique de vengeance aveugle, rendez-vous à l'espèce d'icône de couleur rouge sur votre plan. Montez dans la navette Grenagarde, qui vous conduit prestement aux fouilles historiques de Praxis. Dès votre arrivée, rendez-vous à gauche du vaisseau, vers une sorte de grotte. Prenez l'énorme ascenseur. Une fois parvenu en bas, avancez vers le fond de la caverne. Vous vous trouvez alors aux prises avec deux gardes. Éliminez-les. Faites tout de même attention, car toutes les sentinelles ici possèdent des grenades. Restez à distance de ces dernières. Continuez jusqu'à apercevoir une grande structure métallique. Méfiez-vous des ennemis présents. Allez alors à gauche, en tuant nonchalamment vos adversaires. Prenez garde aux tonneaux explosifs qui arrivent de toutes parts. Vous verrez des caisses de soins et de munitions un peu plus loin. A cet instant, montez sur la carcasse métallique du bâtiment central, et enfourchez votre jet Board. Après avoir folâtré avec d'autres ennemis, remarquez les gros câbles accrochés à une solide barre de fer. Votre objectif est de grinder sur ces dernières afin de sectionner les amarres. Il y en a 24 en tout. Cette mission s'avère particulièrement difficile du fait de la présence des grenades. Vous serez littéralement submergé. La meilleure chose à faire, est donc de nettoyer tout d'abord la zone, étage par étage, afin d'être tranquille lors de vos grinds acrobatiques. Pensez à tirer à distance. Vous serez ainsi un tant soit peu à l'abri. Pensez également à tuer les gardes les plus en hauteur dès le début. A l'entrée, sur votre gauche, d'ailleurs deux vous poseront problème par la suite. Occupez vous d'eux le plus tôt possible. Remarquez qu'il faut utilisez votre skate volant pour passer de plate-formes en plate-formes. Attention de ne pas tomber dans la lave. Servez-vous également des piles de tonneaux pour écraser vos assaillants. De même, si vous désirez parvenir le plus vite au sommet de la structure, vous pourrez vous servir des élévateurs de couleur jaune, à même le sol. Une fois cela terminé (ouf !), rendez visite à Vin. Mais avant, pourquoi ne pas mettre fin à la mission que vous a confié Krew ? Pour cela, atteignez tout simplement les pastilles vertes sur votre carte.

Mission Krew : Détruisez le cargo

Sur le plan d'eau central d'Abriville, vous allez devoir faire montre de vos talents de surfeurs. En effet, des capsules bleutées se trouvent disséminées au sein de ce lac, entourées de mines. Votre tâche s'avère être la destruction de ces capsules en en temps limité, 2 minutes et 15 secondes pour être précis. Notez que vous avez 16 cibles à anéantir. De plus, elles sont souvent situées de part et d'autre du pont, vous empêchant de les atteindre. Repérez simplement les passerelles (tremplins) qui vous permettront de remédier à cet écueil. Le tout est fort difficile et recommande de bons réflexes et une rapidité accrue. Il n'y a pas spécifiquement de méthode. Sachez simplement que les mines n'explosent qu'au bout d'une ou deux secondes, vous laissant de fait le temps d'éviter l'explosion. Commencez de préférence par le côté gauche du pont, et essayez de vous tenir à une route logique. Au milieu de l'étendue d'eau il y a une ligne de trois réceptacles. Enchaînez les trois pour gagner du temps. Bonne chance, vraiment. Allez voir ce tortionnaire de Krew qui vous offre un upgrade d'armes, vous permettant d'engranger plus de munitions.

Mission Krew : Libérez les Lurkers pour Brutter

Et oui, vous avez bien entendu, vos ennemis jurés du premier épisode sont désormais de pauvres créatures exploitées, qu'il faut libérer. Accédez aux pastilles vertes sur votre plan. Elles correspondent en fait à des fourgons où sont

enfermées ces viles créatures. Détruisez chaque fourgon avec votre blaster, puis embarquez l'animal dans votre véhicule et filez chez Brutter, matérialisé par une sorte de vague jaune sur le plan. Vous ne pouvez emmener qu'un seul animal à la fois. Donc vous allez enchaîner trois allers-retours successifs, en faisant attention que votre monstre ne soit pas blessé. Attention car ce sont les Grenagardes qui ont perpétré ces rapts. Vous les aurez donc contre vous tout le long de la mission. Une fois cette tâche achevée, Brutter vous remerciera chaleureusement. Krew vous attend.

Mission Krew : Videz les égouts et trouvez la statue

Il faut désormais vous rendre dans les sous-terrains d'Abriville, afin de ramener sa statue préférée à Krew. Malheureusement ces endroits sont infestés de Metal Heads. Prenez votre courage à deux mains, et direction le rond vert sur le plan. Une fois arrivé, prenez l'ascenseur et descendez. Avancez tout droit. Une fois parvenu à l'espèce de rivière, chaussez votre Jet Board et allez à droite. Attention aux tritons sous l'eau qui sautent pour vous attaquer. Continuez tout droit sur le chemin, semblable à une épaisse grille, très tortueux, sans tomber. Une fois au bout, vous parvenez à une retenue d'eau, puis accédez à une valve. Tapez dessus, ce qui aura pour effet de faire descendre le niveau d'eau. Empruntez alors le chemin nouvellement découvert. Ce tunnel est empli de pièges de toutes sortes. Slalomez doucement entre les mines et les lames tournoyantes, afin de terminer la portion indemne. Une fois au bout, vous arrivez à un point d'eau plus grand. Prenez à droite, et vous retournez vous amuser dans un conduit truffé des mêmes écueils que précédemment. Au bout de ce corridor de la mort lente et douloureuse, se trouve une valve. Actionnez-la. L'eau descend encore d'un cran. Refaites de ce fait le chemin dans le sens inverse. Toutefois attention, car il est nettement plus corsé. En effet, des sortes de pistons jaillissent du sol, tentant de vous transpercer gaiement. Essayez d'appréhender leur sortie afin de les éviter. Vous voyez de toute façon leur base, et savez où ils se trouvent. Dans le grand point d'eau, prenez encore à droite. Vous débouchez dans un couloir encore truffé de traquenards. Méfiez-vous surtout des barres s'étendant de part et d'autre du tunnel qu'il faudra dépasser en sautant. Lorsque vous croiserez de grandes lames rotatives bouchant le conduit, servez vous d'une pente métallique sur la droite pour sauter par dessus. Après un enchaînement de broyeurs, vous tombez enfin sur une autre valve. L'eau s'est maintenant complètement retirée. Avancez tout droit en évitant les mines demeurées au sol. Suivez le seul chemin possible, et vous arrivez finalement à la statue tant convoitée. Une fois la clé en votre possession, allez rendre visite à ce bon vieux Vin que vous laissez de côté depuis tout à l'heure. Sortez des égouts par la gauche, en empruntant l'ascenseur. Puis vous connaissez le chemin.

Mission Vin : Faites sauter les puits d'Eco de la Carrière

Votre mission, et vous l'acceptez, est de faire exploser les six puits d'Eco noir de la Carrière en moins de deux minutes. Décidément, on ne vous aime pas. Enfourchez votre skate. Commencez par les quatre puits près du téléporteur à gauche dès votre arrivée. Pour faire exploser un gisement, il faut emprunter le tremplin devant chaque puits avec suffisamment d'élan. Une fois sur ce dernier, appuyez sur croix (pour sauter) dès que vous arrivez au bout (un peu comme dans Tony Hawk), et vous effectuerez ainsi un saut gigantesque qui vous permettra de lancer la bombe dans l'ouverture du puits. Une fois les quatre premiers achevés, il vous en reste donc deux. Pour accéder au premier, il vous faudra emprunter le chemin situé près de la mare d'Eco au Nord-Ouest. Attention aux nombreux pièges et crevasses. Le gisement se trouvera après un saut, relayé par une plate-forme, sur votre gauche. Le dernier quant à lui, se trouve à la mare d'Eco au Nord-Ouest. Une fois arrivé, vous apercevrez un grand bras mécanique, idéal pour votre Jet Board. Grimpez à son sommet, et une fois en haut, vous effectuerez un petit saut. N'attendez pas d'aller trop loin, et grindez sur la barre devant vous, en direction de la droite. Le dernier puits se trouve alors juste en face de vous. Vous trouverez d'ailleurs un OdP en descendant. Le timing est extrêmement serré, et les essais seront sans doute nombreux. Ne désespérez pas ! Retournez de ce pas voir Vin, après avoir terminé votre mission.

Mission Vin : Détruisez le vaisseau à la plate-forme de forage

Vous allez devoir arrêter l'extraction frauduleuse d'Eco des sbires de Praxis. Prenez le téléporteur. Grimpez dans le canon, et à vous la phase de shoot'em up. Vous allez devoir repousser tous les assauts des Grangardes en essayant de survivre. Ils sont très nombreux, et vous en veulent. Focalisez-vous toujours sur ceux qui sont les plus proches de vous, étant les plus à même de viser juste et de vous toucher. Vous n'êtes vraiment pas résistant, alors autant agir efficacement. De plus, tirez par salves et non continuellement, car votre canon chauffe très vite. Une fois cela fait, vous allez sortir de votre arme destructrice motorisée, et vous battre contre les espèces de toupies équipées de lames. Tuez-les, et récupérez de la vie, disposée sur la saillie métallique en face du nouveau canon mis à votre disposition. Entrez dans ce dernier et préparez-vous au combat. Trois Grenagardes vont vous attaquer, mais ce ne sont pas eux les

plus importants. Votre ennemi juré se trouve être le vaisseau-mère. Pour le détruire, il vous suffit (c'est vite dit) de neutraliser les canons qui vont sortir de sa carlingue. Visez juste et rapidement, sans faire chauffer votre arme. Chaque canon détruit endommage le vaisseau, et l'empêche de vous tirer dessus. Un combat fort simple après ce que vous venez de vivre. Une fois ce dernier réduit à néant, vous vous extrayiez de l'habitacle de votre arme de mort. Récupérez de la vie de manière analogue à tout à l'heure, puis montez les espèces de marches. Tuez les deux Grenagardes et montez une nouvelle fois dans un canon. Réitérez les mêmes actions que précédemment contre le vaisseau mère qui s'est refait une santé. Mais cette fois-ci, il s'accompagne de Grenagardes. Privilégiez le vaisseau principal et éliminez les gardes en dernier recours. Lorsqu'ils sont trop près de vous par exemple. Une fois ce combat de titan terminé, vous êtes remercié comme il se doit. Prenez le téléporteur. Allez voir Onin, elle veut vous parler.

Mission Onin : Récupérez le sceau à la Carrière

Joignez immédiatement le site de la Carrière, représenté par un symbole rouge, correspondant au transporteur Grenagarde que vous avez emprunté il y a peu. Une fois sur place, prenez l'ascenseur à gauche. Avancez tout droit, jusqu'à rencontrer des Metal Heads vindicatifs. Éliminez-les puis continuez. Vous arrivez alors à une structure en bois, peuplée de Metal Heads. Vous savez quoi faire. Une fois au bout du ponton, grindez pour atteindre la plate-forme en face. Dès votre arrivée, et après une agression caractérisée, prenez tout droit. Vous remarquerez une sorte de colonne de pierre. A droite, se trouve un ponton de bois, et à gauche un switch sur lequel vous devez faire une attaque piquée après vous être débarrassé de vos ennemis. Allez d'abord à gauche, pressez le bouton, puis revenez sur la passerelle de bois. Cela aura eu pour effet de faire s'élever un pilier de roche. Une fois lancé sur le ponton, prenez garde aux plate-formes pivotantes. Sautez dessus lorsque les pics se trouvent tournés vers le sol. Avancez. Soudain, un Metal heads magicien (souvenez-vous, ceux qui lancent des boules violettes) apparaît. Tuez-le de loin, et rejoignez l'endroit où il se trouvait. Actionnez le bouton, puis revenez sur le chemin principal. Continuez tout droit. Une fois la deuxième passerelle dépassée, descendez sur la gauche et récupérez l'OdP. Puis retournez sur le chemin principal. Vous arrivez alors à un embranchement où vous attendent des petits comiques. A droite vous récupérerez un OdP sur un échafaudage de métal. Faites des attaques piquées sur ce dernier, et il s'écroulera gaiement. Vous vous agrippez alors à une corniche, vous conduisant à un autre switch. Allez tout droit et faites face à deux Metal Heads en faisant attention de ne pas tomber dans la lave.
Continuez tout droit, montez la pente, et vous trouverez un OdP. Redescendez la pente et empruntez le chemin sur la gauche en vous servant des blocs de lave solidifiée. Vous êtes revenu au début du niveau. Refaites le chemin emprunté, et à l'intersection, au lieu d'aller à droite, tournez à gauche (on croirait le permis de conduire). Grimpez au sommet de la structure et grindez pour traverser jusqu'à la plate-forme en face. Une fois en ce lieu, montez au sommet, et regardez devant vous. Une sorte de ballon dirigeable fait des allers-retours. Sous son enveloppe gonflée, se trouve un trapèze, qu'il va vous falloir attraper. Restez accroché en attendant le moment propice. Une fois en vue de la berge en face, effectuez un grand saut. Dès votre atterrissage, vous serez pris à partie par des Metal Heads. Cependant, le pilier n'est pas encore assez haut. Pourquoi venir ici alors ? Car c'est le moyen le plus court de revenir au début afin d'explorer les bas-fonds. Près de la colonne de roche du début se trouve une plate-forme accrochée à cette dernière. Grimpez dessus et vous découvrirez un OdP. Puis, au lieu de monter sur la plate-forme pivotante, laissez-vous tomber. Allez à droite jusqu'au morceau de lave solidifié. Traversez la rivière rougeoyante, en vous méfiant des nombreux Metal Heads, puis regardez à gauche. Un switch apparaît. Continuez alors jusqu'à l'endroit où vous deviez grinder pour atteindre le dirigeable. Au lieu de cela, laissez-vous tomber. Vous obtenez un OdP. Continuez tout droit sur la plate-forme de métal et de bois, puis sur les rochers au-dessus de la lave. Une fois sur la terre ferme, les Metal heads s'en mêlent. Une fois ce petit monde calmé, regardez sur la droite. Un autre OdP vous tend les bras. Puis continuez tout droit vers une sorte de petite grotte.
Ici vous trouverez des munitions et surtout le dernier switch. Voilà, vous pouvez désormais retourner à la colonne de pierre nouvellement créée. Vous connaissez le chemin. Avancez alors tout droit, une fois monté sur la colonne. Vous parvenez à un lac de lave gardé par des Metal Heads.
Une fois le calme revenu, servez-vous des rochers gris et longs pour traverser. Attention ils s'enfoncent progressivement dans les flammes. Faites attention de bien vous propulser du bout. En face des Metal Heads vous attaquent. Accédez à la plate-forme. Vous allez devoir réutiliser les dirigeables afin de parvenir en sûreté, sur de la terre ferme et non en fusion. Une fois ceci fait, poursuivez tout droit. Vous retrouvez les pontons de bois et leurs pièges habituels. Avancez jusqu'à la roue à aube, afin de profiter de la plate-forme mouvante qu'elle vous offre. Passez pas en face. Attendez que la deuxième roue soit à votre hauteur, prenez la plate-forme, et sautez sur l'étage au-dessus de vous. Éliminez le Metal heads, et prenez garde aux boules à pointes qui dévalent la pente devant vous. Elles ont un rythme régulier, profitez-en pour passer le moment opportun.

Une fois de l'autre côté, vous obtenez le sceau. Contournez alors la statue, et empruntez le téléporteur. Vous aviez entendu parler d'un autre sceau non il y a peu de temps non ? Rendez visite à Butter. Il vous en apprendra plus. Repérez l'icône jaune et ronde sur la carte et rendez-vous sur place. Dès votre arrivée vous découvrez un nouveau sceau. Mais les Grenagardes ne se font pas attendre, et c'est un véritable débarquement qui s'opère.

Mission Onin : Récupérez le sceau dans le Ghetto

Il va falloir batailler ferme pour espérer sortir vivant de ce traquenard. Le but est en fait de vous rendre à la pastille verte sur votre plan, en étant vivant. Ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Tout d'abord, dès qu'un convoi vous bouche le passage, éliminez tous les gardes s'en extirpant, afin de le repousser. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à ce que le cas se représente. Ne descendez surtout pas dans l'eau, même en Jet Board, car un robot vous exterminerez en un coup. Ne vous approchez de même pas des convoyeurs Grenagardes, qui disposent d'un canon à la puissance de feu fort conséquente. Résistez à distance, mais avancez assez vite pour ne pas vous faire trop encercler. Restez la majeure partie du temps en alerte pour réagir le plus vite possible. Un conseil, commencez par la voie de gauche, mais ensuite il n'y a pas de chemin spécifique Attention car cette mission est très difficile. Le Vulcanobarillet est plus que conseillé. Bonne chance, vraiment. Puis sur ces entrefaites, rendez-vous au garage.

Mission Kiera : Gagnez la course de classe 3

Après avoir entretenu un discours avec votre amie Kiera, cherchant un moyen pour retourner dans votre monde, vous devez vous rendre au départ de la course, représenté par un icône blanc sur le plan. Une fois arrivé, prenez la passerelle sur la gauche et empruntez le bolide. La course n'est pas très difficile en elle même. Le seul problème réside dans le fait que si vous sortez de la piste vous êtes mort. La meilleure solution pour gagner est de toujours rester à l'intérieur des virages, quitte à freiner. En effet, les autres concurrents auront plus de mal à vous doubler et vous prendrez rapidement de l'avance. Utilisez votre turbo avec parcimonie, de préférence dans les lignes droites, et sur le tremplin lorsque votre vitesse ne suffit pas à vous faire passer en face. Essayez de ne pas endommager votre véhicule, qui perdrait de la puissance inutilement. Avec un peu de persévérance, vous parviendrez à vos fins. Allez dire maintenant un petit bonjour à Sig, qui vous manquait énormément (ne mentez pas, je sais que c'est vrai), chez Krew.

Mission Sig : Pourchassez les Metal Heads dans l'Abriforêt

Votre ami le massif Sig vous convie à aller éliminer les Metal Heads Combattants, disposant de camouflage optique. Rejoignez tout d'abord l'univers bucolique d'Abriforêt, en vous rendant à l'icône ressemblant à une montagne. Une fois arrivé prenez le téléporteur. Au sommet de la colline, empruntez la plate-forme à votre disposition, sur la gauche, qui vous emmènera vers votre objectif. Il va falloir détruire 30 Metal Heads, invisibles à l'oeil nu. Consultez très souvent la carte pour vous tenir au courant de leur position. Vous pouvez apercevoir parfois une vague silhouette vous renseignant sur leurs faits et gestes, mais il vaut mieux vous fier à votre plan ou aux tirs de vos ennemis. Ces derniers vous indiqueront précisément où chercher. Mais une fois touché, le camouflage s'éteint, laissant paraître les assaillants. Vous n'avez plus alors qu'à annihiler la menace Metal Heads.
Une mission vraiment agréable à effectuer, pour son ambiance Metal Gear. Je vous conseille le Blaster, qui avec sa visée laser, "lock" les affreuses bestioles. Après cet intermède, rendez visite à Torn, qui vous attend de pied ferme.

Mission Torn : Éliminez les cinq chars Aspics

Vous allez devoir réduire à néant ces engins de guerre volant sur armés à la seule force de petits poings. Et ça ne va pas être chose facile. Ces véhicules sont représentés sur la carte par les désormais communes pastilles vertes. Alors cette mission est vraiment, mais alors vraiment difficile. Le meilleur moyen de parvenir à son terme et celui-ci. Munissez-vous d'un véhicule lourd (ceux qui ressemblent le plus à des voitures), ainsi que de votre Vulcanobarillet, chargé pleinement. Puis repérez un Aspic, et suivez-le jusqu'à parvenir à un endroit étroit. En effet ces armes volantes s'enfuient au moindre tir contre eux. Une fois à votre merci, ouvrez le feu par courtes salves, de façon à économiser vos munitions. Vous allez maintenant devoir subir les assauts de tous les Grenagardes de la ville, plus les tirs nourris du char. Éliminez ce dernier en priorité, puis sauvez-vous à toute vitesse. Trouvez un endroit sûr où vous dissimuler (joystick gauche contre un mur),et laissez passer l'affolement général. Oeuvrez ainsi pour les cinq véhicules et le tour sera joué. Un conseil, lors de vos fuites, volez à ras du sol, afin d'éviter les engins des gardes. Les meilleures cachettes sont quant à elles les rivières disposant d'un pont sous lequel s'abriter, les coins de murs couverts, ainsi que la tranchée du Ghetto. Vous n'y arriverez sûrement pas du premier coup, donc ne désespérez pas. :) Une fois cette torture terminée, allez voir Onin.

Mission : Le jeu d'Onin

A peine remis de vos émotions, vous allez devoir subir le jeu cruel d'Onin. Ce jeu ressemble un peu aux jeu de musiques genre Parappa The Rapper. En effet, Onin fait surgir de son chaudron des signes correspondant aux touches de la manette : rond, croix, carré, et triangle. Le but est alors d'appuyer le plus vite possible sur les boutons correspondant. Cela paraît enfantin comme ça, mais les signes deviennent de plus en plus nombreux, et apparaissent de plus en plus rapidement, de manière de plus en plus variée. Il s'agit vers la fin de la série d'un véritable tour de force. Vos réflexes sont mis à rude épreuve. Une fois cette épreuve terminée, vous obtenez la troisième et dernière partie du sceau de Mar. Rendez-vous de ce fait à l'Abriforêt pour placer cet artefact sur le tombeau de Mar. Kor et Onin vous en seront reconnaissant.

Mission : Placez les objets dans le Canyon désertique

Une fois arrivé, prenez le téleporteur. Au sommet, au lieu de prendre la plate-forme qui vous emmène vers la forêt où se trouvaient les Metal Heads Combattants, utilisez celle de droite, qui ressemble à une soucoupe volante. Puis servez-vous de l'ascenseur pour descendre. Puis, parvenu sur la terre ferme, ouvrez la porte tout de suite sur votre gauche, indiquée par une colonne de lumière grâce au sceau. Avancez. Vous arrivez alors à une structure à première vue ancienne. Grindez dessus pour rejoindre le côté opposé. Une fois sur vos pieds, continuez tout droit, puis passez par l'ouverture de gauche. Avancez jusqu'à atteindre une statue massive. Une scène cinématique se déclenche. Vous venez de rendre accessible le tombeau de Mar, et accessoirement de détruire la statue de Praxis. Il faut maintenant vous rendre au susdit tombeau. Remontez alors jusqu'à l'entrée, et revenez dans Abriville. Une fois sortit au grand air pollué, rejoignez l'icône représentant une tête de mort sur le plan. L'entrée se trouve à la base du moment (Sud). Prenez l'ascenseur. Après la confirmation que l'enfant élu est trop jeune, il vous incombe à vous, Jack, de subir les épreuves d'initiation à sa place. Tout d'abord, regardez derrière vous. Deux OdP se cachent derrière les sculptures. Descendez les grands escaliers, jusqu'à parvenir au point d'eau. Chaussez votre Jet Board, et rendez-vous derrière les deux piliers les plus au fond de la salle. Deux OdP s'y trouvent. Mais attention aux créatures féroces. Revenez en arrière, et prenez la porte de droite. Entrez. Tuez les araignées et continuez.
Vous voici face à des plate-formes présentant des pics aiguisés à intervalles réguliers. Sautez au bon moment. Une fois en sûreté. Il ne vous reste plus qu'à vous suspendre à la barre sur votre droite et d'effectuer un saut vers le haut. Recommencez ensuite l'opération après avoir éliminé les araignées, en faisant attention au mouvement du bloc de pierre qui sort du mur. Il vous faudra vous en servir pour atteindre une petite plate-forme, et ainsi vous saisir de la barre proche de vous.
Vous allez devoir vous propulser vers le côté opposé, en tenant compte de la distance entre la barre et la corniche. Attendez bien que Jack soit dans la bonne position pour sauter. Continuez. Arrivé à un élément métallique du rebord, descendez. Pressez le switch au sol, ce qui aura pour effet de faire se mouvoir les plates-formes au milieu du lac d'Eco noir. Observez bien leurs mouvements. Une fois au sommet de la dernière, sautez en direction d'un petit rebord où se trouve une caisse de munitions. Puis jouez à l'acrobate avec les tiges sur la gauche. Continuez, et réitérez l'opération. Attention, ces dernières sont en mouvement. Il vous faut gérer les sauts sur la hauteur, car il peut vous arriver de vous cogner aux sculptures murales. Ensuite pressez le switch devant vous. Positionnez-vous sur la plate-forme de pierre près du bouton et servez-vous en comme ascenseur. Le lac d'Eco s'est retiré, laissant apparaître de gigantesques marches. Empruntez-les et descendez dans les bas-fonds. Après avoir débattu avec les araignées, observez une scène cinématique. Préparez-vous, car le passage suivant est un gigantesque clin d'oeil à Crash Bandicoot. Vous êtes poursuivi par un rocher géant, et devez parcourir le niveau avec la caméra de face, en évitant les gouffres. Après ce périple, recommencez la même chose, mais avec une araignée à vos trousses cette fois-ci. Continuez jusqu'à parvenir à une "cheminée" dans laquelle vous trouvez des toiles d'araignée. Servez-vous en de tremplin, afin de monter au sommet. Une fois la deuxième toile passée, sautez sur la corniche devant vous, afin d'atteindre la troisième toile, située plus en hauteur. Poursuivez cette manoeuvre. Un conseil, sautez directement à gauche des corniches, vous gagnerez un temps précieux. Une fois tout en haut, une nouvelle phase de poursuite se met en route. Puis vous reprenez le contrôle de Jack.
Avancez tout droit et servez-vous des plates-formes pour continuer à avancer. Une fois de l'autre côté, jouez l'acrobate avec les barres sortant du mur. Observez bien les mouvements de ces dernières de façon à avoir un bon timing. Arrivé au deuxième gros bloc qui sort du mur, grimpez dessus, et utilisez-le pour grimper sur le rebord au-dessus de vous. Escaladez les grandes marches, puis renouez avec le jeu des barres murales. Une fois en face continuez tout droit et actionnez le switch à terre. Prenez la plate-forme et descendez. Prenez la grande porte de gauche et entrez. Grimpez sur les blocs, effectuez un grand saut pour passer le précipice et entrez par les portes coulissantes. Dans la salle centrale, actionnez le switch par terre, et éliminez tous les scarabées qui vont tomber, sans armes.

Utilisez de préférence une Dark Bomb, qui vous évitera de gaspiller de la précieuse vie. Sinon, repérez lorsqu'ils sont sur le dos, ceux qui ont le ventre rouge. Ce sont eux les cibles. Prenez la porte qui vient de s'ouvrir devant vous. Sautez dans l'eau, et nagez au fond du bassin, afin de ne pas vous électrocuter. Une fois au bout, attendez que les lasers s'éteignent et montez sur la berge. Rejouez l'opération. Continuez et appuyez sur le switch. Des dalles vont alors apparaître. Bondissez sur celles qui clignotent et atteignez la plate-forme en face. Ré-enclenchez un second bouton et renouvelez l'opération. Une fois en face, vous allez devoir mener bataille contre des araignées. Puis utilisez votre skate pour vite traverser l'étendue d'eau pas assez profonde pour plonger. Continuez. Refaites l'épreuve des scarabées et continuez. Traversez l'étendue d'eau en prenant garde au bloc du milieu vous obligeant à sortir hors de l'eau. Vous voilà face à une nouvelle épreuve avec des dalles de couleurs. Plus difficile que la précédente, fiez-vous aux sons plus qu'aux clignotements. Continuez. Encore un passage sous l'eau, où vous devrez prendre à droite à l'embranchement. Une fois à terre, tuez les belliqueuses araignées, puis avancez. Vous entrez alors dans une salle emplie de pierres, ressemblant à des pierres tombales. Chacune émet une petite musique particulière lorsque vous la frappez. Le but du jeu est de taper sur celles qui jouent le même air. A noter qu'elles vont toutes par paires. Une fois cela terminé, sortez par la porte secrète venant de s'ouvrir. Actionnez le switch au sol. Un laser bleu se dirige vers la grande porte au fond de la salle aux colonnes. Vous venez d'ouvrir cette dernière. Sautez sur la plate-forme mobile devant vous, afin de descendre. Prenez alors la porte massive dont vous venez d'ôter le sceau. Après une cinématique, vous voici face à Praxis, une nouvelle fois. Comme lors de votre premier affrontement, vous allez devoir survivre pendant trois phases.

Étape 1 : Le Baron va vous lancer ses petites araignées tueuses.
Éliminez-les rapidement (grâce au Pulverisator). Puis, Praxis va vous jeter des bombes à retardement. Ne vous inquiétez pas, elles ne vous font des dégâts que lorsqu'elles explosent, pas lorsqu'elles vous tombent dessus. Une fois toutes ces charges explosives devant vous, tapez dedans grâce à un coup de pied rotatif, afin de les envoyer sur la machine rouge de votre ennemi. Puis ce dernier vous renverra des robots, et ainsi de suite.

Étape 2 : Le schéma reste le même, mis à part que Praxis vient désormais aider ses robots-araignées, en vous tirant dessus des salves de mitraillettes. Le moyen pour éviter de vous faire toucher, et de vous abriter derrière les colonnes présentes devant vous. Il vous lancera ensuite des bombes, qu'il faudra également lui retourner.

Étape 3 : Maintenant, le Baron possède la Pierre des Précurseurs et s'en sert contre vous. Il va détruire des portions entières de la salle grâce à un laser vert. Restez à l'écart, et vous ne risquerez rien. Puis il va vous lancer ses désormais célèbres bombes. Cependant, alors qu'il ne tirait pas lorsqu'il projetait ces explosifs précédemment, il s'en donne maintenant à coeur joie. Profitez de l'abri de fortune que sont les piliers, et courrez taper dans les bombes avant qu'il ne recommence à mitrailler. Une fois défait, il vous laisse face à votre cruel destin. Revenez voir Torn pour des explications sur la présence de Praxis en ces lieux si vite. Après vous avoir révélé qu'il a été victime d'un chantage, Torn vous invite à vous rendre à la forteresse de Praxis. Allez-y sans plus attendre. Elle est représentée par une icône de couleur rouge sur la carte.

Mission : Sauvez vos amis enfermés dans la forteresse

Une fois entré dans le bâtiment, prenez toutes les caisses devant vous, et passez derrière les ordinateurs en haut de la pièce. Ici attendez la fin de la discussion. Puis avancez jusqu'à apercevoir un angle droit. Attention car ici vous allez avoir à faire avec une véritable armée. Décalez-vous et abattez le Grenagarde jaune en face de vous, puis celui à votre gauche et son collègue plus à droite. Tentez d'abattre en priorité les gardes lointains, avant de vous jeter dans la mêlée et de résister à des dizaines de sentinelles se ruant sur vous. Utilisez la dernière arme que vous avez gagné, et tout ira bien. Abritez-vous des poteaux, si vous avez le moindre souci. Puis enclenchez, une fois tout ce beau monde exterminé, les switchs présents sur les 4 colonnes où se trouvaient les ennemis jaunes, en effectuant une attaque piquée. Avancez alors jusqu'à la barrière électrique afin de presser le bouton situé devant. Elle s'éteint. Visualisez les lasers qui balayent maintenant la salle, dans le but de ne pas vous faire griller purement et simplement. Le principe est de sauter sur les tourelles afin d'atteindre le côté opposé, en vous méfiant bien entendu des faisceaux de visée. Faites attention, car les zones de réception sont très petites. Une fois arrivé, descendez dans l'espèce de conduit, en faisant attention aux arcs électriques. Vous apercevrez alors une sortie sur la droite, prenez-la. Une fois sur place, observez bien le ballet des faisceaux rouges. Une fois ceux-ci loin de vous, prenez votre skate, et grindez sur la barre de fer devant vous. De l'autre côté, allez sur la gauche. Le plafond à cet endroit est ponctué d'alvéoles, ce qui permet aux gardes de l'étage de vous tirer dessus à travers. Courez sans vous en soucier, et Éliminez par contre les trois Grenagardes vous attendant sagement. Mais approchez doucement car il en reste encore trois avec des jet-packs. Détruisez-les tout en vous méfiant des tourelles. Montez vers les ordinateurs, de façon à ce qu'elles ne vous tuent pas. Vous apercevez une passerelle entre ces deux canons. Engagez-vous y prudemment. Dès votre arrivée dans la pièce

suivante, vous êtes confronté à des araignées mécaniques. Ne les tuez pas, elles arrivent à l'infini. Contentez-vous de rejoindre la porte en bas. Après les retrouvailles de l'ancien et du nouveau Samos, revenez voir Torn.

Mission : Protégez la cachette contre les Explorobots

Comme vous avez pu le remarquer, des gros points verts se sont affichés sur la carte. Ils représentent vos cibles. Ce sont en fait des robots surpuissants, blindés, explosifs et accompagnés de Grenagardes. Attaquer d'un véhicule serait du suicide. Le meilleur moyen est de prendre un vaisseau lourd, de s'approcher rapidement d'un robot, et de sauter du véhicule, de manière à ce que ce dernier s'écrase sur votre ennemi. Puis, à terre, saisissez-vous de votre arme la plus puissante (munitions bleues), et enchaînez coup de pied rotatif puis mitraillage massif. Si vous collez la machine de guerre, sans vous en éloigner, elle ne devrait pas vous viser.
Attention tout de même aux gardes à vos trousses. Notez que vous avez trois machines à anéantir ! Un dernier conseil, au bout d'un moment, lorsqu'elles seront proches de la fin, un petit compte à rebours sonore se déclenchera. Vous avez trois secondes pour quitter les parages, car votre adversaire explose littéralement. Dépêchez-vous quand même de terminer votre mission, car je vous rappelle qu'il faut les empêcher d'atteindre le refuge des Souterrains. Bonne chance. Une fois cela accompli, allez rendre une visite de courtoisie à Kiera.

Mission : Gagnez la course de classe 2

Pour cette course où vous ne contrôlez que Daxter, car Jack s'est fâché avec Kiera, utilisez les mêmes ficelles que lors de la première course. Essayez, si faire se peut, de ne pas prendre les orbes de turbo situées dans des creux, cela vous ralentirait. Privilégiez celles sur la piste principale. Krew vous attend.

Mission : Conduisez les hommes de Krew dans les égouts

Si vous avez oublié, les égouts sont représentés par un cercle vert sur votre carte. Une fois sur place, vous allez devoir protéger les trois hommes du directeur du Hip-Hog. Dès le début vous êtes agressé par trois Metal Heads, juste après avoir pris l'ascenseur. Une fois ceux-ci défaits, continuez. Dans la salle suivante, vos amis les Metal Heads descendent des murs devant et derrière le groupe. Tenez-vous sur vos gardes. Attendez que l'un des imbéciles vous suivant pose la bombe. Avancez. Vous arrivez sur un pont. A ce moment, vous voyez deux ennemis en face. Ne vous en occupez pas, car deux autres vous prennent à revers. Une fois tout ce petit monde plus calme, continuez. Prenez l'ascenseur. Une fois en bas, les pieds dans l'eau, méfiez-vous car deux adversaires vont surgir devant vous et deux derrière. Occupez-vous de ceux qui se trouvent devant de façon à éviter qu'ils ne vous tirent leur laser dessus, puis tuez les fourbes arrivant dans votre dos. Avancez. Vous allez arriver face à des murs de rayons laser émanant des Metal Heads. Le meilleur moyen d'en venir à bout, est d'éviter (en sautant) leur attaque à distance pour vous rapprocher suffisamment d'eux. En effet, une fois très proche, ils ne vous atteignent plus à l'aide de leur faisceau destructeur. Une fois ce premier groupe détruit, un autre fait son apparition. Réservez-lui le même sort. Poursuivez. Après une scène cinématique, vous allez devoir vous défaire de dizaines de monstres descendant du plafond. Équipez-vous de vos meilleures armes et placez-vous juste devant le groupe à protéger. Tenez bon jusqu'à la fin, et si possible utilisez une Dark Bomb. Une fois la zone pacifiée, suivez toujours le troupeau d'idiots monté par Krew. Après une scène cinématique vous faisant comprendre les desseins réels de Krew, rendez-vous au port pour obtenir votre quatrième et dernière arme, le Pacificateur. L'endroit exact est signalé par une icône d'arme sur votre carte. Puis rendez-vous chez Krew.

Mission : Battez Erol à la course

Vous allez devoir prouver à Kiera et surtout à Erol que vous n'êtes pas un perdant, en gagnant la course non officielle organisée en ville. Le but du jeu est de passer par tous les anneaux d'accélération et d'arriver en tête. Si par malheur vous n'en laissez passer, ne serait-ce qu'un seul, tout est perdu, et vous recommencez depuis le début. Un conseil, sautez au-dessus des obstacles potentiels grâce à R1, et n'hésitez pas à freiner dans les virages très raides, vous perdrez beaucoup moins de temps qu'en heurtant un mur. Vous allez plus vite qu'Erol, mais il vous faudra d'abord connaître le circuit par coeur pour espérer pouvoir le vaincre. Une fois honteux, ce dernier partira en jurant votre perte. Dirigez-vous vers la Centrale pour aller voir Vin.

Mission : Détruisez les oeufs à la Carrière

Après votre discussion avec Vin, ce dernier vous demande de rallier la Carrière afin de détruire un nouveau nid de Metal Heads. Une fois arrivé sur place, allez tout droit, jusqu'à la flaque d'Eco noir. Puis prenez le chemin qui monte à droite.

Vous vous souvenez, vous l'avez déjà emprunté lors de la mission concernant les puits d'Eco. N'oubliez pas la présence de pièges et autres machines létales. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un tuyau de couleur jaune surplombant le vide. Grindez sur ce dernier, et une fois arrivé de l'autre côté, recommencez sur le second. Vous parvenez alors à une rampe ressemblant à celles que l'on utilise en skateboard. Regardez à droite, et vous trouverez un OdP. Notez qu'il vaut mieux effectuer ce parcours en jet-board. Derrière vous se trouve un tapis roulant. Empruntez-le, puis continuez tout droit en faisant attention aux scies. Vous apercevrez un tuyau ressemblant à ceux précités. Grindez et vous parviendrez dans un demi-conduit. Ici il va falloir imiter Tony Hawk et se servir des pentes comme accélérateur, afin de passer par-dessus les grilles en sautant. N'oubliez pas de presser la touche croix au sommet d'une pente, afin de gagner en hauteur, et donc en vitesse lors de la réception. Dès votre sortie de cette portion très sport extrême, avancez tout droit jusqu'à une plate-forme en mouvement. Montez sur votre jet-board, et sautez sur cette dernière. Une fois dessus, bondissez vite sur un des tuyaux devant vous et grindez. Continuez droit devant vous en vous méfiant des pièges et en vous servant à chaque fois des tuyaux pour traverser les gouffres. Une fois ces moments éreintants passés, prenez les tapis roulants sur votre droite. Vous allez devoir bondir sur les deux plates-formes mouvantes devant vous de façon à rejoindre le bord opposé. Attendez bien votre moment pour vous lancer. Une fois en face, observez bien l'environnement. Vous allez voir deux rampes de tuyaux abandonnés. Rendez-vous à la deuxième, en arrière-plan, et grimpez sur le tas de pierre à côté. Une corniche vous tend les bras sur la gauche, avec à la clé un OdP. Puis continuez. Une fois parvenu au bout de la plaque métallique au bord de la falaise, sautez (toujours en jet-board bien sûr). Une scène cinématique vous montre en train de faire tomber une énorme caisse sur le nid de Metal Heads. Rendez-vous désormais dans la ville morte représentée par une icône grise sur le plan.

Mission : Récupérez la graine vitale à la Ville Morte

Dès votre entrée dans la ville morte, dirigez-vous vers la gauche, afin de vous saisir du Titanocombi. Une fois équipé, brisez le mur derrière vous grâce à votre force colossale. Tuez le Metal Heads bien caché (même emmuré), puis poursuivez votre destruction avec le mur de droite. Éliminez les Metal Heads puis continuez votre chemin à travers les fondations. Vous arriverez alors à un gros bloc de pierre. Poussez-le vers le mur et sautez sur le haut de ce dernier. Sortez de votre armure (regardez derrière vous, il s'y trouve un OdP), et abattez l'ennemi au bout du couloir. Remontez dans votre machine et brisez le mur au fond du corridor. Vous voyez une caisse par terre. Calez-la sur le mur de gauche et montez. Descendez alors de l'armure et nettoyez la zone des Metal heads tireurs. Remontez alors dans le véhicule, et repérez une autre pierre. Poussez-la en face de vous, puis à gauche, afin de monter sur le rebord devant vous. Une fois en haut, sortez de l'armure, et abattez les ennemis. Sans oublier l'OdP juste derrière vous. Remontez dans votre véhicule, puis avancez sur le passage fort étroit en faisant attention de ne pas tomber, et vous arriverez devant un pilier. Brisez-le d'une lourde frappe. Il vous servira alors de pont de fortune. Traversez et prenez le bloc de pierre dans la salle devant vous. Revenez sur vos pas, et lancez-le sur la colonne à votre gauche. Un autre pont vous tend les bras. Saisissez la pierre dès votre arrivée, et brisez le mur devant vous grâce à elle. Sautez par dessus le profond interstice, et une fois de l'autre côté, fracturez le pilier sur votre gauche. Ce pont improvisé vous amène à la graine, qui signifie la fin de la mission. Allez maintenant consulter Onin.

Mission : Apportez la Graine Vitale dans l'Abriforêt

Une fois arrivé prenez le téléporteur, et rejoignez le sommet de la montagne. Empruntez la plate-forme devant vous qui vous amènera directement à l'endroit voulu. Le lieu exact de votre rencontre avec Samos, est représenté par une pastille verte sur votre carte. Une fois sur les lieux, les ennuis commencent. Vous allez devoir protéger Samos des assauts des Grenagardes. Restez toujours près de lui, et utilisez le désormais légendaire enchaînement coup de pied rotatif et blaster. Les gardes au sol ne sont pas bien dangereux, et il faudra surtout vous méfier de ceux arrivant par la voie des airs, plus rapides et plus puissants. Éliminez-les en priorité, si besoin est avec le Pacificateur. Vous n'aurez que peu de répit entre les assauts pour ramasser des munitions. Gardez toujours un oeil sur Samos, et gardez toujours à l'esprit que des ennemis peuvent arriver dans votre dos. Après cet intermède distrayant, consultez Brutter au Bazar.

Mission : Libérez les six Lurkers

Vous vous souvenez sûrement de la précédente mission, faisant appel à un but identique. Et bien il va falloir opérer de la même façon. En effet, ces doux animaux que sont les Lurkers, sont enfermés dans des cages accrochées à l'arrière de vaisseaux Grenagardes, et représentés par des pastilles vertes sur la carte. Vous allez devoir attaquer ces convois, en utilisant la manière très forte. Montez sur un véhicule léger (plus de vitesse) et équipez-vous du Pacificateur. Repérez une cible, tirez un seul coup à son encontre, récupérez le prisonnier, et dépêchez vous de l'amener à l'endroit spécifié sur la carte (point vert) incarné par un grand halo de lumière dans la ville. N'oubliez pas que les Grenagardes

vont vous en vouloir énormément. Si par malheur vous étiez vraiment pourchassé à outrance, cachez-vous afin de ne plus être suivi. Plaquez-vous contre un mur (comme fait précédemment) et attendez que l'orage soit passé. Utilisez une méthode analogue à votre première rencontre avec le peuple Lurkers, et tout devrait bien se passer. Une fois cet acte de civisme effectué, rendez visite à Kor.

Mission : Détruisez la tour à la plate-forme de forage

Dès votre arrivée, enfilez l'armure sur votre gauche, et détruisez la porte adjacente d'un coup de poing rageur. Avancez jusqu'à l'ascenseur, et descendez. Vous arrivez devant un pont gardé par des lasers. Observez leur comportement, et passez au bon moment. Vous parvenez ensuite devant une porte, protégée elle aussi par un rayon. Vous allez devoir la fracturer. Cependant, attendez, pour taper, que le laser soit éteint. Ne mettez pas plus d'un coup de poing à chaque tentative, car dans le cas contraire vous finirez grillé. Une fois la porte "ouverte", avancez sur le pont devant vous. Une fois de l'autre côté, descendez de votre machine, et servez-vous de la dalle devant vous, à terre, comme d'un tremplin. Prenez des impulsions de plus en plus importantes (un peu comme le super saut avec votre skate), afin d'atteindre l'étage supérieur. Ici vous trouverez vos vieux amis les Metal Heads. Tuez-les et avancez. Vous n'avez plus alors qu'à frapper le levier surmonté d'une lumière rouge. Cela provoque la descente d'un élévateur où vous pourrez vous placer, une fois revenu dans la peau du robot. A nouveau présent à l'étage, brisez la porte devant vous d'un coup de poing. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'autre côté du précipice, en faisant attention au fait que ces dernières ne restent pas indéfiniment stables. Donc dépêchez-vous. S'en suit un parcours au sein duquel vous devrez éviter de vous brûler avec les flammes s'extirpant du sol. Regardez bien leur cycle d'apparition, et passez au bon moment. Une fois au bout de cette torture, remarquez au bout du couloir les Metal Heads en face de vous. Sortez du robot, éliminez-les, et allez actionner le levier. Recommencez la manoeuvre avec le second levier plus en amont, en faisant attention aux flammes. Revenez dans votre machine, et ralliez le fond du corridor. Une fois arrivé, prenez à gauche en faisant bien attention aux lasers. Puis vous aurez à faire avec une nouvelle épreuve enflammée, dans laquelle il faudra vous servir des plates-formes (qui s'écroulent au bout d'un moment), afin d'éviter une combustion trop rapide. Attention, le timing est serré, et vous atterrirez souvent alors que la dernière flamme vient juste de s'éteindre. Prenez l'ascenseur une fois en face et montez. Une fois en haut, éliminez les Metal Heads, et détruisez 10 ordinateurs à coups de poing (pas stratégique, mais il faut ce qu'il faut). Maintenant, il vous faut .... fuir à toute vitesse ! Vous avez une minute et trente secondes devant vous. Prenez votre skate afin d'aller plus vite sur les plates-formes enflammées, et surtout quittez-le lors des passages de plate-forme délicats. Si vous évitez suffisamment bien les lasers, vous devriez vous en sortir vivant. Allez désormais voir Kiera.

Remportez la course de classe 1 au stade

Alors là, ça ne va pas être facile du tout ! Le seul moyen de gagner est le suivant. Tout d'abord, il va falloir emprunter obligatoirement les raccourcis secrets du circuit. Le premier se trouve directement à droite, à dix mètres de la ligne de départ, et le second réside dans la dernière ligne droite avant l'arrivée, sur la droite également (vous le verrez aisément). Toutefois faites attention à ne pas utiliser de turbo dans ce dernier, vous y perdriez la vie. Mon conseil et de ne se servir du boost que lors de votre passage à côté du gouffre, et juste avant le dernier raccourci (pas à l'intérieur). Une fois que vous aurez pris le coup concernant le passage entre les deux chemins secrets, vous arriverez 10 bonnes secondes avant vos poursuivants. Dans le cas échéant, vous ne pourrez gagner. La pression est ici à son comble, et vous regretterez amèrement cette course. Courage. Eril étant maintenant mort, vous êtes pris en chasse par les hommes du Baron. Fort heureusement, vous êtes désormais en possession du pass permettant de rentrer dans le Palais.

Mission : Explorer le Palais

Une fois dans le palais, prenez la porte de gauche, puis l'ascenseur. Puis entrez par la très grande porte. Une fois la scène avec la jolie Ashelin passée, prenez le passage secret s'étant ouvert face à vous. Vous avez maintenant le laisser-passer noir. Laissez vous ensuite tomber. Une fois en bas, avancez. Faites le trapéziste avec les deux barres devant vous, et grimpez via les espèces de marches sur la droite (ne restez pas trop longtemps dessus). Attention, un groupe de Grenagardes vous attend de pied ferme. Continuez tout droit sur les plates-formes piégées. Vous tombez alors nez à nez avec un canon à fort potentiel offensif. Un conseil, servez-vous du pilier pour passer outre ce déluge de flammes. Continuez. En face de vous, des ennemis ouvrent le feu. Tuez-les de votre place, en essayant d'éviter leurs tirs. Avancez jusqu'à arriver au bord du vide, sans moyen de continuer. En ce point précis, tirez sur la vitre à votre gauche afin de la briser. Cela laissera apparaître une rampe, vous permettant de grinder jusqu'à la plate-forme d'en face.

Enchaînez alors les sauts sur les plates-formes fuyantes à droite, et laissez vous tomber, au bout du couloir dans la pièce en contrebas. Faites attention, car la pièce suivante comporte un canon balayant l'ensemble de celle-ci. Dès que celui-ci se trouve à droite, partez rapidement sur la gauche. Son angle de tir étant très faible, vous ne risquerez rien. Continuez sur la gauche jusqu'à apercevoir une ouverture à gauche. Entrez et faites le plein de vie et de munitions. Grindez alors sur les barres devant vous de façon à rejoindre le côté opposé. Une fois en face, grimpez sur les marches à droite en tuant les gardes, puis visez le lustre et décrochez-le d'un tir. Abattez les adversaires en face de vous puis poursuivez en grindant sur le "luminaire". Une fois en face, neutralisez les gardes au loin, et passez devant le canon de manière analogue à la précédente. Continuez jusqu'à une rangée de vitres sur la droite. Des ennemis vont surgir de derrière ces dernières. Une fois ceux ci défaits, une autre salve va venir d'en face. Le terrain dégagé continuez tout droit. Vous verrez alors un grand précipice. Effectuez un grand saut (roulade + saut) au-dessus et prenez la porte qui s'ouvre à votre arrivée. Prenez l'ascenseur et sortez de cette forteresse traumatisante.

Mission : Récupérez le coeur de Mar dans le labo d'armes

Dirigez-vous alors vers ce bâtiment, marqué d'une icône rouge sur votre plan. Dès votre arrivée, prenez le transporteur. Une fois sur place, repérez le halo de lumière. Rendez-vous vers ce dernier. Vous pénétrez alors dans le labo en question. Prenez l'ascenseur (sans oublier l'OdP sur votre droite), et attendez-vous à un comité d'accueil en grand forme. Tuez tout ce beau monde, et n'oubliez pas de neutraliser les gardes derrière le champ électrique. Puis pour couper ce dernier, repérez un switch de couleur rouge au sol, à gauche du tapis-roulant. Pressez-le et poursuivez. Vous tombez alors face à un autre tapis-roulant, mais se déroulant dans le mauvais sens. Repérez alors l'interrupteur rouge sur la gauche, en hauteur. Tirez-dessus. Il deviendra bleu, et vous pourrez passer. Une fois en haut, tuez vos opposants et allez à gauche. Une machine va alors déverser des espèces de boules métalliques rouges. Ce sont en fait des gardes. Faites feu sur leur carcasse afin qu'elle s'ouvre, et que vous puissiez les éliminer. Un conseil, restez en hauteur pour vous en occuper. Un pont s'offre alors à vous. Traversez-le, en vous méfiant des ennemis présents. Puis vous tombez devant une manivelle. Donnez-lui un coup de pied rotatif, et le pont changera de direction, vous permettant de continuer votre route. Prenez alors l'ascenseur(sans oublier l'OdP, caché par les bidons derrière vous). Attention, car pratiquement arrivé en haut, vous serez assailli par des Grenagardes. Occupez-vous d'eux et continuez. Vous arrivez devant un autre tapis-roulant. Saisissez votre jet-board, et rejoignez une terre stable en évitant les scies sur le chemin. Puis sautez sur un autre tapis sur la droite afin de ramasser un OdP. Descendez alors ce dernier (sans le skate surtout !) et tirez sur les deux cibles rouges en face de vous. Sautez sur la plate-forme qui vient de se créer, et poursuivez jusqu'à un (encore !) tapis mouvant. Grimpez à son sommet et tirez une nouvelle fois sur la cible rouge. Prenez votre jet-board, et rejoignez la récente plate-forme créée. Des ennemis vous attendent bien sûr. Une fois la menace écartée, saisissez-vous de l'OdP derrière les gros tuyaux verts. Puis revenez sur vos pas jusqu'à un tapis à droite, et actionnez le levier rouge. Une fois au sommet, bondissez en face.
Le tapis devant vous est encore dans le sens contraire de la marche. Grimpez avec votre jet-board, et tirez sur les cibles rouges sur la gauche. Sautez sur les plates-formes jusqu'à un nouveau, devinez quoi, tapis ! Prenez votre skate, une fois en haut sautez sur le tapis devant vous, puis hissez-vous sur la terre ferme. Des nouveaux robots-boules vont vous attaquer. Vous connaissez la marche à suivre. L'interrupteur rouge est désormais libre. Actionnez-le et prenez le tapis sur la droite. Une fois en haut, occupez-vous des gardes en face, rejoignez cette plate-forme, et tournez la manivelle de la même manière que précédemment. Éliminez une fois de plus de votre position les hommes sur la droite, et prenez le pont. Une fois en face, tirez une nouvelle fois sur vos adversaires lointains. Actionnez la manivelle, prenez le pont et continuez jusqu'à atteindre l'endroit où se tenaient les gardes précédemment cités. Brisez alors la grille marquée d'une tête de Grenagarde au sol. Vous parvenez dans un souterrain. Tuez tous les robots de la pièce dans laquelle vous débouchez. Une fois ceci fait, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Vous rencontrez Krew, qui vous montre son vrai visage. Vous ne pouvez le supporter, et le combat s'annonce.

Étape 1 : Krew vous lance des ectoplasmes verts à son image. Éliminez-les tous à grand renfort de blaster. Évitez simplement de vous faire encercler. Une fois sa troupe décimée, Krew s'approche de vous et vous assaille de tirs de mitraillettes. S'il vous reste des munitions de Pacificateur, faites-vous plaisir. Le cas échéant, utilisez le blaster, ou le vulcanobarillet. Attention toutefois, car le cochon mutant demeure fort rapide. Un conseil, ne tapez jamais les blobs à mains nues.

Étape 2 : Elle ne diffère pas énormément de la première, si ce n'est que les ectoplasmes sont plus rapides, et que Krew tire plus longtemps, et des salves plus vives.

Étape 3 : La même que celle ci-dessus, mis à part le fait qu'éviter les blobs relèvent maintenant quasiment du miracle. Très rapides, vous allez devoir utilisez le Vulcanobarillet à bon escient. Maintenant que le gros Krew est mort, allez

gagner le jeu du Metal Dead.

Mission : Gagnez le jeu du Metal Dead

Rendez-vous chez le regretté (?!) Krew. Ce jeu repose sur le principe du jeu où l'on doit frapper des petites bêtes avec un maillet dans les fêtes foraines. Chaque trou d'où sort une tête correspond à une touche de la manette. A vous d'être assez rapide et assez vif pour parvenir à passer cette épreuve de force. Une fois cela terminé, vous obtenez la carte du temps qui sera remise à Kiera par le biais de Tess. Retrouvez désormais Sig.

Mission : Trouvez Sig dans le Port souterrain

Les Metal Heads ont envahi la ville ! Mais il n'est pas encore temps de les chasser hors des murs. Rejoignez l'icône verte sur votre carte. Une fois à l'intérieur de l'espèce de tour, prenez l'ascenseur. Puis montez dans le robot. Dorénavant votre aventure se passe sous les flots. Prenez la porte ouverte dés que l'eau a atteint sa hauteur maximale (à droite). Si vous ressentez le besoin de prendre de l'oxygène, marchez sur les halos bleus luminescents. Droit devant vous se trouve une grille servant de porte. Brisez-la et entrez. Marchez droit devant jusqu'à l'angle du mur en faisant attention aux mines, et prenez les escaliers vers la recharge d'oxygène. Tuez les deux pieuvres et sautez dans le trou devant vous. Avancez en brisant la porte vous faisant face, et rejoignez le halo d'oxygène en prenant garde aux mines toujours présentes. Puis allez à droite. Éliminez les deux pieuvres en vous méfiant des mines et rejoignez l'apport en air pur. Continuez droit devant, en gardant un oeil sur la mine. Repérez dans la salle suivante le réservoir d'oxygène. Rendez-vous y. Tapez ensuite dans les espèces de plates-formes, afin de les faire monter. Puis prenez l'élévateur dans le fond de la pièce sur le sol. Une fois hors des flots, sautez de plate-forme en plate-forme, jusqu'à apercevoir un trou. Rentrez dedans, et brisez la porte vous obstruant le passage. Ne vous occupez pas des pieuvres sur le pont, et poursuivez jusqu'à la réserve d'air. Entrez dans la pièce. Abattez les deux ennemis, et revenez si le coeur vous en dit, anéantir les trois pieuvres du pont. Prenez de ce fait à droite, et utilisez l'élévateur au sol. Sautez sur la plate-forme, puis rejoignez le puits d'oxygène d'un bond majestueux. Tuez la malheureuse pieuvre restante dans la salle suivante, et prenez la porte de gauche dès que cette dernière s'ouvrira. Une fois l'eau retirée, descendez de la titanocombi. Continuez tout droit jusqu'à rejoindre Sig.

Mission : Accompagnez Sig au Port souterrain

Avancez tout droit avec votre ami Sig. Vous tombez nez à nez avec deux caisses. Poussez-les dans les creux correspondants avec votre arme, en tirant dessus. Une fois cela fait, la porte face à vous de déverrouille. Attention, tout de même, car ces cubes explosent s'ils ne sont placés assez rapidement sur leur socle. Avancez. Le sol tremble. Un Metal Head géant vous prend en chasse ! Il va falloir courir très vite, et maîtriser parfaitement vos sauts et le timing afin de passer tous les obstacles sans vous arrêter. Après ce court passage de stress intense et la preuve de la confiance de Sig, vous arrivez dans une grande salle. Une caisse de couleur noire s'offre à vous. Il va falloir la placer sur son piédestal. La technique à adopter est celle-ci. Passez à gauche (derrière) du cube, puis tirez trois coups. Ensuite, rejoignez rapidement Sig, et ouvrez le feu trois nouvelles fois sur cette caisse, afin de la ranger dans son emplacement. Ceci fait, avancez vers la porte à gauche. Sig va vous couvrir des Metal Heads vindicatifs, tandis que vous devrez disposer les caisses sur leur emplacement très rapidement. Pour celle de gauche, décalez-la à gauche puis tout droit jusqu'à côté de l'emplacement puis encore gauche pour la mettre en position. Celle de droite est plus compliquée. Décalez-la deux fois à gauche puis tout droit jusqu'à l'obstacle, puis un coup à gauche, tout droit, et à droite. Ouf ! Continuez. Vous êtes de nouveau poursuivi par la bête infâme. Un conseil, gardez votre gun pour retourner les plates-formes "soucoupe volante". Dosez bien vos sauts, ne vous laissez pas surprendre par les champs électriques et surtout dépêchez-vous. Sig brise alors une grille au sol. Jetez-vous dedans, et brisez vous-même la suivante. Ce passage est vraiment difficile, accrochez-vous. Poursuivez. Après la tragique mort (?) de votre nouvel et fidèle ami Sig, ressortez de ce Port souterrain infesté. Prenez l'ascenseur et retrouvez l'air libre. Rejoignez maintenant Kiera au stade.

Mission : Défendez le stade

Vous allez maintenant devoir défendre vos amis contre les assauts des Metal Heads, le temps qu'ils parviennent à décoller avec la chrono-navette. Les cibles sont les deux Samos. Restez donc logiquement près d'eux, et utilisez si besoin est le Pacificateur. Sinon l'enchaînement coup de pied rotatif et blaster marche à merveille. Le meilleur moyen reste tout de même de vous coller à vos compères et d'utiliser simplement la première arme que vous avez gagné. En effet elle couvre un large champ, et surtout fait reculer les ennemis proches. Un choix judicieux. Après cet intermède,

place au combat de votre vie. Si vous disposez de 200 gemmes allez voir tout d'abord l'oracle afin de gagner un nouveau pouvoir bien utile, sinon, allez inspecter le chantier, représenté par une grue verte sur le plan. Une fois à l'intérieur, montez les marches, et assistez à LA révélation. Kor, le vieux sage est en fait.... le chef des Metal Heads. Après avoir vu la mort glorieuse de Praxis et être entré en possession de la Pierre des Précurseurs, votre dernière étape vous attend.

Mission : Franchissez la barrière du Nid

Rejoignez tout d'abord le transporteur Grenagarde. Dès votre arrivée sur les lieux, vous êtes pris à parti par de nouveaux types de Metal Heads, bien plus puissants et rapides que leurs confrères. Débarrassez-vous d'eux et continuez vers la gauche, jusqu'à parvenir à une porte et accessoirement une araignée Metal Head. Frappez la manivelle devant vous d'un coup de pied rotatif. Puis revenez sur vos pas, jusqu'à un élévateur placé devant un mur. Sautez au sommet du mur et débarrassez-vous des ennemis virevoltant. Prenez alors à gauche derrière le tas de sable, et montez les marches. Puis prenez encore à gauche et affrontez vaillamment vos adversaires. Repérez ensuite un petit passage sur la gauche. Engouffrez-vous à l'intérieur. Vous arrivez alors à un canon gigantesque. Après avoir placé la Pierre à l'intérieur, Jack fait ses adieux à Ashelin et perce le mur du Nid grâce à l'arme qu'il vient de découvrir. Il est temps de venger vos amis. Descendez alors en contrebas du canon sur la gauche, et préparez-vous à souffrir. Des dizaines d'ennemis vous attaquent. Une véritable guerre. Défendez-vous bec et ongle et foncez droit devant, en privilégiant bien sûr les armes puissantes (de préférence le Vulcanobarillet et l'arme de base) et les ennemis les plus costauds (en évitant comme la peste les mastodontes). Une fois à l'intérieur du nid, maîtrisez tous vos opposants et prenez la route de droite. Kor vous attend !

Mission : Détruisez Metal Kor

Vous voici face à votre ennemi juré. Il vous faudra passer pas moins de trois étapes pour le vaincre.

Étape 1 : Soit il vous reste des munitions de Pacificateur, et dans ce cas là, faites feu sans hésiter, soit vous n'en avez plus une seule, et alors mitraillez sans relâche Kor avec le Vulcanobarillet. Ne restez jamais statique, car lorsque la tête du boss s'illumine, il vous lance un laser redoutable. Tuez tous les Metal Heads qu'il vous envoie afin d 'engranger de l'Eco (utile si vous possédez le pouvoir d'invincibilité (3ème force obscure)).

Étape 2 : Kor s'énerve, et fait maintenant appel à des Metal Heads volants. De plus, peu avare de rage, il vous tire dessus deux fois de suite maintenant. Gardez la stratégie du début de combat (Pacificateur si possible).

Étape 3 : Kor devient vraiment vert de rage, et se défait de ses liens pour vous courir après. Étant très rapide, utilisez le même subterfuge que contre Krew, et montez sur votre Jet-Board pour lui échapper. Profitez-en pour récolter des munitions au passage. Méfiez-vous de son désormais triple-laser, qu'il jette après un hurlement. De même, attention, car il vous lancera parfois une onde de choc en se jetant à terre. Un conseil, tirez deux ou trois salves, agrippez votre skate et recommencez l'opération. Vous devez avoir votre quota d'Eco noir empli, maintenant. Effectuez une Dark Bomb, et Kor ne sera plus qu'un souvenir.

Assistez maintenant à la fin du jeu, heureuse (même pour certains que l'on croyait....) et festive, mais annonciatrice d'une suite, en ce moment en préparation. Il ne vous reste plus maintenant qu'à recommencer le jeu; afin de compléter votre collection d'OdP et de gemmes crâniennes. Je vous fait confiance pour cela car le destin de Jak et de ses amis n'est pas prêt de s'interrompre.

ASTUCES POUR JAK AND DAXTER

Invincibilité

Après avoir mis le jeu en pause, faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite, , pour devenir invincible.

ASTUCES POUR JAK II : HORS LA LOI

Débloquer toutes les armes

Depuis l'écran "Appuyez sur Start", faites : L2, R1, Haut, Droite, Bas, Gauche, , , , , , , .

Débloquer l'Hoverboard

A l'écran principal du jeu, faites : Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , , , , , , .

The King of Fighters XII

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARTWORKS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les artworks d'un personnage en particulier, vous devez lui faire passer les 5 combats du mode Arcade sans perdre un seul round.

RANGS EN LIGNE

Voici une liste des différents rangs du mode de jeu en ligne.

Rang F

Nécessite 0 combat en ligne, il faut juste lancer une recherche.

Rang E

Nécessite 100 combats en ligne.

Rang D

Nécessite 200 combats en ligne.

Rang C

Nécessite 300 combats en ligne.

Rang B

Nécessite 450 combats en ligne.

Rang A

Nécessite 600 combats en ligne.

Rang S

Nécessite 800 combats en ligne.

Rang SS

Nécessite 1000 combats en ligne.

Rang SSS

Nécessite 1400 combats en ligne.

MODE ARCADE EN TEMPS LIMITÉ

Certains défis (succès, trophées) demandent de boucler le mode arcade en un temps limité. La meilleure technique pour le faire est celle-ci. Prenez Leona en configuration "Simple" et effectuez le combo suivant : saut vers l'adversaire, gros coup de poing, maintenir "bas", gros coup de poing, gros coup de poing. Répétez le combo plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre adversaire.

The King of Fighters XIII

© Rising Star Games / SNK 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Montre-moi ce que tu as

HISTOIRE terminée.

Fais voir ce que vaut un humain

Réalisez 10 Target Actions (ARCADE)

Puissance !

Frappez 100 fois avec des Mouvements Spéciaux (ARCADE, VERSUS)

Tournoiement !

Frappez 100 fois avec des Mouvements Spéciaux EX (ARCADE, VERSUS)

Yahaaaaaah !

Frappez 100 fois avec des Mouvements Super Spéciaux (ARCADE, VERSUS)

Ouaiiiiiis !

Frappez 100 fois avec des Mouvements Super Spéciaux EX (ARCADE, VERSUS)

Hé !

Frappez 100 fois avec des Mouvements Super Spéciaux NEO MAX (ARCADE, VERSUS)

Ouais ! Parfait !

Réalisez 10 Victoires en Perfect (ARCADE, VERSUS)

Hmph... rien de bien étonnant.

Gagnez 10 combats d'affilée (ARCADE, VERSUS)

Le temps de jeu est écoulé !

Réalisez 50 Mouvements Super Spéciaux Finaux (ARCADE, VERSUS)

Et le coup... final !

Réalisez 50 Mouvements Super Spéciaux NEO MAX Finaux (ARCADE, VERSUS)

Repasse un de ces jours !

Réalisez 50 Drive Cancels (ARCADE, VERSUS)

Mission accomplie !

Réalisez 50 Super Cancels (ARCADE, VERSUS)

Un jeu d'enfant !

Réalisez 50 HD Cancels (ARCADE, VERSUS)

Héhéhé. Pas mal.

Réalisez 50 MAX CANCEL (ARCADE, VERSUS)

Bientôt le temps des cendres...

Obtenez un S à l'écran des victoires

Au fond, tu n'es qu'un déchet.

Obtenez un SS à l'écran des victoires

Tu n'es pas si faible que ça !

Terminez le TUTORIEL

Et si on s'y mettait !

Enregistrez une icône, une équipe et un message dans PERSONNALISER

J'arrive, mon pote !

Créez 10 personnages dans PERSONNALISER

Hé, hé, hé !

Soyez défié par "Billy" et gagnez en ARCADE

Magnifique

Soyez défié par "Saiki" et gagnez en ARCADE

Tu ne peux rien contre moi !

Soyez défié par "Ash" et gagnez en ARCADE

La récréation est terminée !

Terminez le mode TIME ATTACK pour la première fois

Je dois faire mon devoir !

Battez 3 personnages en mode SURVIVAL

Jouons un petit peu !

Créez 10 chambres

Soyez doux, voulez-vous !

Jouez votre premier Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Bien !

Jouez 50 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Super !

Gagnez pour la première fois un Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Rien qu'une petite salutation !

Gagnez 5 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Ça fait du bien, non ?

Gagnez 25 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Ok !

Gagnez 2 fois d'affilée en Matchmaking selon classement

Numéro 1 !

Gagnez 5 fois d'affilée en Matchmaking selon classement

Argent

Avez-vous compris la leçon ?

HISTOIRE complétée.

Bah alors ?

Réalisez 300 Target Actions (ARCADE)

Comment c'était ?

Terminez le MODE ARCADE sans utiliser l'option Continuer

Et j'ai gagné...

Terminez le MODE ARCADE en SUPER EXPERT

Tu m'arrives pas à la cheville...

Terminez le mode TIME ATTACK avec 30 personnages.

Je m'en charge... seul !

Battez 35 personnages en mode SURVIVAL

Parfait !

Compléter toutes les épreuves du mode TRIAL pour 1 personnage

Héhé... tu t'es brûlé, on dirait ?

Jouez 100 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Je ne faiblirai pas !

Jouez 300 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Ce qu'on s'amuse, pas vrai ?

Gagnez 50 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Oui ! J'ai réussi !

Gagnez 10 fois d'affilée en Matchmaking selon classement

Or

Oui ! Je suis le plus fort !

Compléter 200 épreuves dans le mode TRIAL

Excellent !

Gagnez 100 Matchmaking d'amis / Matchmaking selon classement

Platine

THE KING OF FIGHTERS

Débloquez tous les trophées.

TENUES ALTERNATIVES DES PERSONNAGES

Après avoir choisi un personnage, et juste avant de sélectionner sa couleur, appuyez sur Select pour obtenir une version alternative de ce personnage.

PERSONNAGES CACHÉS

Billy Kane

Exécuter au moins 2 Target Actions par match en mode Arcade. Billy Kane apparaîtra alors comme nouveau challenger, vous devez le battre pour le débloquer.

Saiki

Exécuter au moins 5 Target Actions par match en mode Arcade. Saiki apparaîtra alors comme nouveau challenger, vous devez le battre pour le débloquer.

The Last Guy

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Happi Coat

Niveaux B-1 à B-3 terminés

Letter of Thanks

Niveaux 1-1 à 4-X et B-1 à B-3 terminés

Service Company

Vous avez sauvé tous les VIPs des niveaux 1-1 à 4-X et B-1 à B-3

Festival

Vous avez lancé des fusées sur tous les niveaux, depuis 1-1 à 4-3 (sauf les niveaux spéciaux) et B-1 à B-3

Cupid

Vous avez sauvé le Professeur Poseidon et sa femme

Broyeur

Tous les obstacles étranges du niveau B-2 détruits.

Navigateur

Tous les lieux trouvés dans les stages 1-1 à 4-X et B-1 à B-3

Rookie

Niveau 1-1 terminé

Prost !

Niveau 1-4 terminé

Goal !

Niveau 2-4 terminé

Eagle

Niveau 3-4 terminé

Three Stars

Obtenir *** sur un niveau

10,000 Person Coin

Le nombre total de survivants que vous avez sauvés dépasse 10,000

100,000 Person Coin

Le nombre total de survivants que vous avez sauvés dépasse 100,000

Demo March

Vous avez conduit plus de 3000 survivants à la fois vers la Escape Zone

Ladies´ Man

Vous avez sauvé 15 femmes VIPs

Secret Service

Vous avez sauvé tous les VIPs dans les niveaux 1-1 à 1-4

Top Secret Service

Vous avez sauvé tous les VIPs dans les niveaux 1-1 à 4-X

Pyrotechnician

Vous avez lancé 777 fusées

Rescue Ship Figure

Vous avez appelé plus de 100 bateaux de sauvetage

ARGENT

Shachihoko

Niveau 4-3 terminé

OR

Legend

Terminer avec *** les niveaux 1-1 à 4-X

God

Obtenir *** sur les niveaux 1-1 à 4-X et B-1 à B-3

The Last of Us

© Sony / Naughty Dog 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE MODE SURVIE

Pour débloquer le mode " Survie " Vous devez finir le jeu 1 fois dans n'importe quel mode de difficulté.

VAINCRE FACILEMENT UN COLOSSE

La technique redoutable pour vaincre un colosse consiste à utiliser un cocktail molotov et une bombe à clous pour les modes de difficulté facile, normal et difficile. Pour survivant, il faudra rajouter un tir de fusil à pompe ou de shorty après avoir brûlé l'adversaire.

TUER PLUSIEURS CLAQUEURS FACILEMENT

Durant de nombreuses phases du jeu, vous serez confronté à une poignée de claqueurs et l'infiltration est souvent compliquée et les munitions souvent limitées.

Astuce N°1

La première astuce consiste à se fabriquer un Cocktail Molotov et à attraper une bouteille de verre ou une brique. Lancer la bouteille ou la brique un peu plus loin de vous, en restant caché. Attendez que les Claqueurs arrivent, et attendez qu'ils soient assez nombreux pour lancer la Cocktail et les tuer instantanément. Si vous n'avez pas la possibilité d'avoir une brique, une bouteille ou un cocktail sur vous, référez-vous à la version n°2.

Astuce N°2

La deuxième astuce consiste à se fabriquer une bombe à clous. Lancer la bombe à clous un peu plus loin de vous, en restant caché et surtout en attendant que les claqueurs soient assez proches les uns des autres. Les claqueurs se dirigeront vers la bombe qui explosera. N'hésitez pas non plus à déposer la bombe dans un coin et à attirer directement les claqueurs vers cette bombe.

CACHER LES CADAVRES

Lorsque vous êtes confronté à des chasseurs ou à des humains hostiles et que vous vous infiltrez, vos ennemis peuvent changer de tactique s'ils repèrent un cadavre, compromettant votre infiltration. Il est possible d'attraper de dos un adversaire et de le déplacer pendant 5 secondes dans une zone ou une cache que vos traqueurs ne fouilleront pas. À ce moment, vous pourrez étrangler votre adversaire et poursuivre votre infiltration sans éveiller les soupçons des autres ennemis.

TUER INSTANTANÉMENT AVEC LE FUSIL DE CHASSE EN ÉCONOMISANT DES BALLES

Les balles de fusil de chasse sont rares. Il est préférable d'améliorer au maximum sa puissance dans un atelier ainsi que la perforation des balles (pour les ennemis blindés). Ainsi, en pleine action ou non, en une balle bien placée dans tête, vous tuerez instantanément votre adversaire. Vous économiserez ainsi deux balles sur trois, car sans ces améliorations, il faudra trois balles pour éliminer un adversaire. Pour une meilleure efficacité, améliorer la stabilité de Joel avec des médicaments.

ÉLIMINER PLUSIEURS COUREURS RAPIDEMENT ET FACILEMENT

Avec le lance-flamme et une bonne quantité de gaz, attirez plusieurs coureurs avec une brique ou une bouteille. Attendez qu'ils soient regroupés pour les enflammer, vous économiserez vos munitions de lance-flamme et avec la propagation des flammes, vous les tuerez tous en un seul jet sans qu'ils puissent répliquer.

COCKTAIL MOLOTOV OU TROUSSE DE SOIN ?

Il est préférable de fabriquer des Cocktail Molotov plutôt que des trousses de soin en difficulté facile, normale et difficile. En effet, bien souvent, lorsque votre santé est basse, Ellie vous offrira une trousse de soin. Au contraire, elle ne vous passera jamais de cocktail molotov lorsque vous êtes en rade, alors que les ingrédients de craft sont identiques.

DÉBLOQUER TRÈS VITE LE MODE SURVIVANT

Terminez d'abord le premier chapitre en difficile. Dès que vous avez terminé ce premier chapitre, sauvegardez et revenez au menu principal.
Relancez ensuite le tout premier chapitre en difficulté "Survivant", vous pouvez ainsi continuer tout le reste du jeu dans cette difficulté.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Facile +

Terminer le jeu en Facile ou dans une difficulté supérieure.

Normal +

Terminer le jeu en Normal ou dans une difficulté supérieure.

Difficile +

Terminer le jeu en Difficile ou dans une difficulté supérieure.

Survivant +

Terminer le jeu en Survivant ou dans une difficulté supérieure.

UTILISER LES EXTINCTEURS

Dans de nombreux bâtiments, en intérieur où vous aurez affaire à des ennemis, vous tomberez régulièrement sur des extincteurs. Tirez dessus pour les faire exploser. En plus de faire office de bombe fumigène, ils font de sérieux dégâts aux ennemis à proximité de l'explosion. Ainsi, vous n'aurez pas besoin de crafter une bombe fumigène pour créer une diversion et vous blesserez vos adversaires, et tuerez les ennemis déjà amochés !

CONFECTIONNER TOUS LES OBJETS

Il vous faudra, avant de pouvoir confectionner tous les objets du jeu, progresser dans l'aventure et prendre les matériaux nécessaires à leur confection.

Amélioration de l'arme de mêlée :

Lieu : Chapitre "La ville de Bill". En début de chapitre, sur le toit du batiment avant de progresser grâce à la plancher que vous venez de poser.
Objets requis : lame + lien + arme de mêlée non améliorée.

Surin :

Lieu : Chapitre "La zone de quarantaine". Après l'entrepot Spencer's Computer Supplier, trouvez un surin à l'étage dans la zone d'après.
Objets requis : lame + lien.

Kit medical :

Lieu : Chapitre "La périphérie". Après que Tess vous a protégé de la première rencontre avec un claqueur, elle vous donnera un kit medical.
Objets requis : chiffon + alcool.

Cocktail Molotov :

Lieu : Chapitre "La périphérie". Quand vous descendez dans la station de métro, vous trouverez le cocktail Molotov près d'un mur.
Objets requis : chiffon + alcool.

Bombe :

Lieu : Chapitre "La ville de Bill". Il vous sera remis par Bill une fois le Fusil a Pompe obtenu dans la chapelle.
Objets requis : lame + explosif.

Fumigène :

Lieu : Chapitre "Pittsburgh". Elle sera sur une étagère dans le garage au début du chapitre quand Ellie vous aide à passer.
Objets requis : explosif + sucre.

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Ville natale

Prologue

Le jeu démarre doucement sur une cinématique puis le réveil de Sarah, la fille de Joël. Dès que vous en avez le contrôle, descendez dans la cuisine pour trouver le portable, interagissez avec puis allez dans le bureau sur la gauche. Après l'accident de voiture, réussissez les QTE et courrez dans les rues avec Sarah dans les bras. Suivez Tommy dans les ruelles puis dans la boue jusqu'à la rencontre avec le militaire qui conclura cette introduction mouvementée.

La zone de quarantaine

20 ans plus tard

Comme le titre l'indique, le jeu continue 20 ans plus tard, avec la rencontre d'une amie de Joël, Tess. Vous devez justement la suivre dans la ville jusqu'au péage urbain, qui malheureusement ferme ses portes au moment où vous deviez passer. Suivez donc votre amie dans un bâtiment non loin, profitez-en pour vous soigner. Arrivé dans une pièce avec un homme assis, aidez Tess à pousser le meuble qui bloque l'entrée et descendez dans le tunnel.

Derrière le mur

En bas, prenez votre équipement puis aidez Tess à grimper et soulevez la trappe pour sortir. Continuez à suivre votre amie puis prenez l'échelle dans les fourrés un peu plus loin pour la poser à l'endroit du trou dans le mur. Entrez dans ce bâtiment puis, à l'endroit des spores, continuez accroupi via un trou dans le mur de droite. Poussez la poutre pour en sortir et tuez l'infecté qui est juste de l'autre côté, coincé sous un meuble.

Peu après, première rencontre avec des infectés : suivez les instructions pour tuer le premier furtivement puis éliminez comme vous voulez les deux autres. Explorez le bas de la maison pour y trouver vie et munitions puis montez à l'étage et sortez par le trou dans le mur. Sur la terre ferme, suivez Tess pour entrer dans un autre bâtiment. A cet endroit, descendez pour donner la planche à votre amie puis remonter la rejoindre par un petit trou dans un mur. Traversez la planche, descendez les escaliers et suivez Tess jusqu'à une porte.

Bidonville

Prenez les munitions sur la table et entrez dans le bidonville. Peu après avoir parlé à un type, trois hommes vous attaquent, ripostez donc en leur tirant dessus. Après avoir fait grimper Tess, continuez dans cette zone mais cette fois-ci plus furtivement : le garde qui marche près du camion est facile à attraper puis faites de même avec les deux autres qui se tiennent dos à vous à l'intérieur du bâtiment. Ramassez les clés de l'entrepôt sur l'un des deux puis continuez votre chemin. Distrayez les gardes avec une bouteille ou bien foncez dans le tas puis sortez d'ici par la porte de l'entrepôt.

A l'extérieur, beaucoup plus de gardes vous attendent, vu votre nombre de munition la méthode furtive est la plus préconisée. Comme dans tout jeu d'infiltration, observez bien la ronde des gardes pour les prendre par surprise ou utilisez bouteilles et briques pour les faire bouger. Commencez par exemple par le côté droit avant d'avancer vers le fond de la zone, où vous trouverez Robert. Quand il s'enfuit, poursuivez-le.

Le cargo

Pour la suite du trajet, suivez Marlène jusqu'à ce que vous rencontriez des soldats. Restez à couvert et prenez à gauche dès que possible pour entrer dans le bâtiment. Éliminez furtivement le garde qui se tient dans le pas de la porte,

Marlène se charge de l'autre. Sortez ensuite pour faire les gardes un par un dès que celui qui patrouille redescend à son escalier. Une fois l'endroit nettoyé, emboitez-lui le pas et tuez le également. Entrez alors dans la porte de droite et suivez Marlène jusqu'à son repaire où vous rencontrez pour la première fois Ellie.

Après la cinématique, dirigez-vous vers la gauche puis descendez l'escalier qui longe le bâtiment en brique afin de le contourner. Pour grimper sur l'escalier métallique, allez chercher la poubelle un peu plus loin et placez-la devant la plateforme. Suivez alors le couloir, montez à l'étage et au bout du chemin, vous trouverez la planque de Joël dans laquelle vous devez entrer.

La périphérie

Sortie

Après l'arrivée de Tess, récupérez ce que vous pouvez dans l'appartement puis suivez-la et faites démarrer le générateur pour descendre par l'ascenseur. Passez dans le tunnel puis remontez à l'échelle et vous voilà dehors. Entrez dans le camion et après la cinématique, restez à couvert en suivant Tess et en évitant les lumières.
Après un passage dans l'eau, vous remontez mais collez-vous au muret car des gardes vous attendent derrière vous. Si vous vous faites repérer, foncez à l'escalier contre le mur et sortez par la porte de garage.

De l'autre côté, faites très attention à ne pas vous faire voir, les soldats sont nombreux et vous n'avez à ce stade pas de quoi vous défendre. Contournez la zone par la droite puis traversez un bâtiment détruit et descendez dans le grand trou pour continuer le périple à travers le conduit sur la droite. Prenez l'escalier, passez par le trou sur la gauche et traversez sous couvert. Dans le bâtiment, récupérez tout ce que vous pouvez puis continuez à suivre le couloir jusqu'à la prochaine cinématique.

Centre-ville

Dirigez-vous en face en montant légèrement puis arrivé face au vide, prenez à droite et entrez dans le bâtiment incliné. Cet endroit regorge d'objets à récupérer donc n'hésitez pas à tout fouiller. Empruntez les escaliers et suivez le chemin tout tracé. Après avoir enfoncé une porte avec l'aide de Tess, un claqueur vous attaque, défendez-vous rapidement et poursuivez à travers les bureaux. Arrivé au bout, vous verrez un cadavre et des rubans de police, faites monter Tess puis passez à votre tour.

D'autres claqueurs s'amènent, l'occasion d'utiliser les bouteilles et briques à votre disposition pour les éloigner et passer par le plafond effondré sur la gauche. Sautez par-dessus la rambarde de l'escalier, tirez le meuble pour passer derrière et continuez à travers la fenêtre. A cet étage, ramassez un revolver sur le cadavre de soldat et préparez-vous à vous battre. Les infectés suivants sont assez nombreux mais vous pouvez tenter d'en avoir un maximum en restant furtif (le premier qui est de dos, à droite est le plus simple). Il y a également une barre de fer à récupérer, elle vous sera utile notamment pour éviter de gaspiller trop de vos munitions contre le claqueur.

Après cette rude bataille, continuez vers le fond de la salle puis montez sur le rebord pour voir un chariot bloquant une porte. Tirez-le pour permettre aux autres de passer. Poursuivez votre exploration et vous arriverez dans une zone envahie par la nature. Descendez aussi bas que possible puis face aux escaliers, allez à droite. Le passage qui suit est également assez technique, cette fois il y a bien trop de claqueurs pour s'en défaire, vous devez donc forcément rester discret autant que possible. Servez-vous des projectiles pour détourner l'attention et foncez vers le fond à droite pour trouver la sortie, à moins que vous ne préfériez explorer un peu les côtés qui regorgent de bonus.

Après avoir passé l'échelle dirigez-vous vers la gauche. Pour passer par-dessus le camion, vous devez entrer dans l'immeuble de gauche en faisant attention aux infectés. Éliminez-les furtivement ou brutalement puis poussez le meuble en bois pour pouvoir grimper dessus. Les infectés arrivent juste après alors dépêchez-vous d'ouvrir la porte de garage un peu plus loin sur la gauche avant de finir en bouillie.

Musée

Dans ce garage, vous trouverez notamment votre premier établi, celui-ci permettant d'améliorer les armes en utilisant le métal glané ci et là. Passez ensuite la porte, fouillez un peu et montez à l'étage supérieur là où le sol s'est effondré. Au

fond à gauche se trouve un petit un trou dans un mur, interagissez avec la poutre pour faire passer les deux filles mais avant que vous ne puissiez y aller à votre tour, le tout s'effondre, passez donc sur la droite.
Encore une fois, des claqueurs s'invitent à la fête, si vous ne souhaitez pas explorer pour récupérer plus d'objets, lancez un objet dans la salle de droite afin de pouvoir accéder à la porte au fond à gauche du couloir. A l'étage, vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant, débarrassez-vous de l'infecté qui tente de défoncer une porte puis sortez vos armes pour vous défaire de la horde de coureurs qui s'amène. Sortez ensuite par la fenêtre, montez sur le toit et déplacez la planche pour passer à l'immeuble d'en face.

Le capitole

Après la cinématique, descendez les escaliers et déplacez la poubelle pour sortir de cet endroit en passant au-dessus de la grille. Encore quelques pas et vous voilà au capitole. Après la cinématique, foncez à l'étage, traverser une salle puis sautez dans l'autre aile avant de récupérer un fusil de chasse sur un cadavre.
Des soldats arrivent en face et vous aller devoir vous en débarrasser pour passer, la meilleure technique pour cela étant de contourner par les salles sur la gauche et de les étrangler furtivement un à un.

Continuez ensuite vers le fond et descendez les escaliers. Une seconde horde de gardes vous attend, passez encore une fois sur la gauche et cette fois, ne vous faites pas repérer. En restant à couvert et en observant les rondes des gardes, vous pouvez vous rapprocher de la sortie sans provoquer d'émules, un sprint final vers l'entrée du métro sur la droite est alors envisageable. Engouffrez-vous dans les couloirs jusqu'à rencontrer deux nouveaux soldats, ceux-ci étant assez éloignés, vous pouvez les éliminer sans gaspiller une seule balle.

Pour sortir de cet endroit, suivez les rails en entrez dans les wagons jusqu'à la partie immergée. Plongez alors sous l'eau deux fois d'affilée pour franchir les obstacles. Sur la gauche, se trouve une plateforme et un petit couloir, en plongeant sous l'obstacle vous pourrez récupérer quelques objets dans la pièce sous l'eau. Sinon, nagez jusqu'à la planche flottante, amenez-la jusqu'à Ellie qui montera dessus et servez-vous en pour la faire remonter de l'autre côté. La jeune fille poussera ainsi l'échelle non loin, vous permettant de sortir de l'eau puis du métro par l'escalier non loin.

La ville de Bill

Les bois

Dans cette nouvelle zone, commencez par atteindre la grille puis allez sur la gauche. Contournez le bâtiment pour récupérer la planche et posez-la sur le mur d'en face. Montez ensuite sur la structure, reprenez la planche (et une arme de corps à corps au passage) et servez-vous en comme pont pour entrer dans la ville. En contrebas, restez très discret car deux claqueurs vous attendent. Vous pouvez lancer un objet pour éloigner celui du cabanon et récupérer un morceau de tissu ou sinon allez directement dans le bâtiment central récupérer d'autres bonus.

Après avoir ou non éliminé les claqueurs, aidez Ellie à passer au-dessus de la porte grillagée pour qu'elle vous ouvre. Dans cet endroit plus ouvert, fouillez un peu partout et notamment dans les bâtiments pour récupérer plein d'équipement. Continuez après par une des ruelles du fond pour voir que Tommy a posé des pièges. Déplacez l'échelle pour pouvoir grimper sur le camion et récupérez dessus une nouvelle arme : l'arc.

Déplacez la planche contre le mur, montez à l'échelle et faites-vous un pont pour aller sur le bâtiment d'en face. Tuez le claqueur en contrebas et continuez en remontant en face puis en redescendant par l'échelle. A gauche se trouve un bâtiment à explorer mais attention aux infectés à l'intérieur, sinon passez par la porte entourée de grillage en ayant au préalable fait sauter le piège. Prenez les munitions, faites exploser un autre piège plus proche du sol et entrez dans le bâtiment. Récupérez tout ce que vous pouvez puis passez la porte.

Un piège se déclenche et vous voici parti pour une séquence de tir la tête à l'envers ! Le challenge est assez corsé : tirez assez vite sur les infectés qui arrivent et notamment les claqueurs, essayez de viser la tête, rechargez pendant les moments plus calmes et vous finirez bien par y arriver. Une fois libéré, suivez Bill en vous défendant tant bien que mal, la fuite étant l'option privilégiée si vous voulez économiser vos munitions, d'autant que les infectés sont beaucoup trop nombreux.

Abri

Prenez tout ce que vous voulez chez Bill (ça n'a pas l'air de le déranger visiblement) puis suivez-le jusqu'à la rue. Vous êtes alors attaqué par un certain nombre d'infectés, défendez-vous comme vous pouvez en vous focalisant comme toujours sur les claqueurs qui vous tuent en un coup sinon. Entrez après dans l'autre planque de Bill, où il vous donnera un fusil à pompe et vous montrera un nouvel objet à crafter, la bombe à clous. Comme d'habitude, prenez tout ce que vous pouvez et suivez après Bill à l'étage pour passer à la suite.

Cimetière

Après un moment d'accalmie, nous voici de retour à une situation nettement plus tendue : un cimetière plein de claqueurs à traverser. Ceux-ci sont beaucoup trop nombreux pour que vous puissiez passer en force, il faut donc forcément rester très discret, bien observer leurs déplacements et faire diversion avec des projectiles. Le chemin est néanmoins assez simple, il suffit de suivre les grilles pour descendre jusqu'à une porte en bois que seul Bill peut ouvrir.

De l'autre côté vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant, quelques infectés supplémentaires vous barrent la route. Traversez ensuite cette zone en récupérant tout ce que vous pouvez jusqu'à atteindre un garage sur la gauche, la porte est bloquée mais Ellie peut l'ouvrir en passant par la chatière. Faites particulièrement attention pour la traversée de la maison suivante, mieux vaut éviter toute confrontation plutôt que de risquer de perdre munitions et vies dont vous aurez besoin peu après.

En sortant, montez sur la caravane puis passez par la cabane dans l'arbre et fouillez la maison. Ressortez par le garage et préparez-vous à sortir vos armes, les coureurs sont très nombreux dans cet endroit, l'accès au lycée est donc assez complexe. Une fois tous les infectés tués, faites monter Ellie sur le bus pour qu'elle vous fasse tomber l'échelle. Contournez après le bâtiment jusqu'à la fenêtre de derrière, ne perdez pas trop de temps à tuer les infectés et rentrez rapidement pour garder la vie sauve.

Fuite du lycée

Une fois à l'intérieur du lycée, rechargez vos armes et préparez-vous à un nouvel affrontement, l'infiltration est très compliquée ici et n'est donc pas forcément la meilleure solution. Continuez vers la gauche, traversez la salle de classe puis poussez la porte au fond à gauche avec l'aide de Bill. Vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant : un colosse arrive à l'autre bout du couloir. Bien qu'il soit assez impressionnant, il n'est pas bien dur à battre : évitez les spores qu'il jette, utilisez Molotov et bombes à clous, tirez tout ce que vous pouvez et surtout ne vous en approchez pas trop car il vous tue en un coup.

Une fois le colosse vaincu, faites grimper Bill sur l'estrade puis tuez les quelques infectés qui s'amènent et montez à votre tour. Suivez alors votre ami, éliminez quelques infectés au passage et montez à l'échelle. Après la cinématique, prenez tout ce que vous voulez dans la maison puis poussez la voiture. Des infectés venant vous embêter pendant ce temps, tuez-les et continuez à pousser. Après le panneau, le pick-up descend d'un coup et démarre, vous pouvez alors monter dedans plutôt que de perdre votre temps et vos munitions avec les derniers infectés.

Pittsburgh

Solitude et oubli

Arrivé à Pittsburgh, les choses ne se passent pas exactement comme prévu : après la cinématique réagissez donc rapidement, ne loupez pas le QTE puis sauvez Ellie. Éliminez ensuite les quelques ennemis qui s'amènent, selon votre nombre de munitions vous pouvez également tenter une approche plus furtive, les chasseurs étant assez stupides pour s'approcher si vous restez à couvert quelques temps. Fouillez ensuite un peu la zone puis ouvrez la porte de garage devant laquelle vous attend Ellie.

A cet endroit, vous récupérez votre première bombe fumigène et bien sûr plein d'autres choses. De retour dans la rue, avancez entre les voitures jusqu'à voir d'autres chasseurs. Pour éviter la fusillade, vous pouvez simplement attendre qu'ils se regroupent et redescendent la rue, vous permettant de les avoir dans le dos un par un furtivement. Montez après sur le bus, passez le poste de contrôle puis préparez-vous à affronter un certain nombre d'ennemis.

Ils sont en effet très nombreux, il y en a dehors et dans le bâtiment, répartis sur les deux étages. Il n'y a pas de

technique particulière pour réussir ici, bien sûr vous risquez de manquer de munitions pour vous contenter de rester à couvert en attendant qu'ils s'amènent donc essayez si possible de les isoler pour les éliminer au corps à corps. Prenez après tout ce que vous pouvez puis sortez d'ici par le couloir de l'étage. Traversez enfin les ruelles jusqu'à atteindre la rue immergée.

Récupérez alors la palette qui flotte un peu plus loin pour faire traverser Ellie et entrez dans le camion pour accéder à un bâtiment sur la gauche. Faites un tour à l'étage pour récupérer quelques objets puis redescendez et passez sur les planches pour rejoindre la jeune fille, avant d'aller tous les deux jusqu'à l'hôtel.

Accueil de l'hôtel

Dans l'hôtel, allez sur la gauche pour prendre l'échelle et la déplacer contre le mur d'en face. Montez ainsi dans les étages où vous rencontrez encore des chasseurs. Il y a énormément d'objets à trouver en fouillant mais le mieux reste de sécuriser les lieux avant d'explorer.

Une fois prêt, montez à l'étage et recommencez de la même manière à tuer tout le monde puis tout récupérer. Allez ensuite à l'ascenseur, montez à l'échelle et longez le mur.

Après une énorme chute, Joël se retrouve tout en bas et doit donc retrouver Ellie. Avancez vers la sortie en suivant les panneaux puis arrivé à l'escalier, plongez deux fois successivement pour atteindre l'autre côté de l'étage. A l'endroit des spores, prenez à droite puis montez là où le plafond s'est effondré. Trouvez la carte d'accès dans la salle de contrôle puis redescendez pour actionner le générateur. Des infectés vont alors arriver, dont un colosse, privilégiez donc la fuite en courant à la porte au bout du couloir et en utilisant la carte magnétique récupérée plus tôt.

Passé l'escalier, fouillez un peu, améliorez vos armes et continuez dans le couloir. Vous arrivez dans la cuisine où vous attendent encore des chasseurs. Cette fois encore, profitez des meubles pour les approcher et les éliminer discrètement. Enfin, remettez l'échelle en position et grimpez pour vous faire immédiatement agresser. Heureusement, Ellie passe par là et a le bon goût de tuer votre assaillant.

Remontez donc pour de bon à cette échelle et continuez vers la gauche. Descendez l'escalier et allez tout droit pour récupérer quelques items dont un manuel d'entraînement améliorant vos armes de mêlée puis passez au-dessus de la table et continuez à droite. Poussez le piano pour grimper dessus et sortez par le trou dans le mur de la salle suivante.

Quartier des affaires

La zone suivante est encore une fois remplie de chasseurs mais contrairement à avant, Ellie couvre vos arrières avec le fusil de chasse. Progressez lentement en faisant attention car les ennemis peuvent arriver de partout et il y en a même sur les balcons équipés de Molotov. Une fois la zone complètement nettoyée, allez au fond à gauche pour continuer. Soulevez la porte et utilisez ensuite le chariot pour grimper par l'ouverture en face.

Après la cinématique, montez et tuez (brutalement) les deux hommes. Traversez ainsi le couloir puis redescendez dans la rue et préparez-vous à de nouveaux affrontements. Des ennemis sont cachés à l'étage du bâtiment de la rue d'en face et la zone est piégée, entrez donc par la porte sur le côté, montez et faites un carnage. Suivez encore la rue et aidez Ellie à monter sur l'échelle pour pouvoir avancer.

De l'autre côté, prenez par la ruelle un peu plus loin pour rencontrer à nouveau des chasseurs mais cette fois avec leur véhicule blindé. Inutile de chercher à les tuer, essayez plutôt de contourner la zone en restant en permanence à couvert. Après avoir traversé un bureau de l'autre côté de la rue, vous atteignez la ruelle et pourrez courir en faisant néanmoins attention aux ennemis qui se présentent. Entrez dans le bâtiment du fond, montez à l'étage, sortez par la fenêtre et passez à la corniche d'en face grâce à la planche. Vous n'avez alors plus qu'à longer la façade, entrer dans l'appartement, sortir par l'autre fenêtre et continuer vos acrobaties pour atteindre la suivante.

Après une rencontre inopinée, suivez Henry à travers le bâtiment. Plus loin, trois chasseurs sont au coin de la rue, l'occasion d'utiliser une bombe par exemple. Montez après sur le camion pour aller sur la terrasse au-dessus, vous y croiserez encore des ennemis mais vous n'aurez plus qu'à rentrer dans ce bâtiment qui est également la planque des deux frères.

Quitter la ville

Éliminez les deux premiers ennemis furtivement à l'aide de Henry puis sortez en restant à couvert. Il y a beaucoup de monde au poste de surveillance, vous allez devoir utiliser vos armes. Une bonne astuce est de courir rapidement vers la porte afin d'être intouchable par les sentinelles en hauteur et de pouvoir tuer dès leur arrivée les ennemis supplémentaires qui s'amènent. Après ça, ouvrez la porte, faites monter les autres sur le camion puis repartez pour entrer dans un bâtiment derrière vous, par la porte de garage.

Dans le bar adjacent, quelques chasseurs patrouillent, vous pouvez avoir le premier très facilement dans le dos en passant au-dessus du bar, vous pourrez alors vous défaire des autres en utilisant vos précieuses munitions.
Sortez d'ici en déplaçant le chariot qui bloque la porte puis courrez ! Le véhicule blindé vous poursuit alors ne perdez pas une seconde et suivez Ellie jusqu'au pont, ce qui vous permettra de quitter la ville, même si ce n'est pas forcément de la manière prévue.

La banlieue

Egouts

Après la cinématique, suivez Henry et Sam ou fouillez d'abord le bateau. Montez sur les rochers puis soulevez la grille d'évacuation. Dans les égouts, prenez à droite pendant que vos amis explorent le côté gauche. La porte est bloquée mais vous pouvez retirer la grille pour qu'Ellie passe dans le conduit. Récupérez ici tout le matériel que vous voulez, puis revenez de l'autre côté jusqu'à une salle inondée.

Plongez sur la droite pour dégager la porte, Henry va alors tourner le volant, vous permettant de nager en dessous. Remontez en face puis à l'échelle sur la gauche et faites tomber la palette. Comme d'habitude, servez-vous en pour faire traverser Ellie, qui va alors actionner le générateur pour faire venir vos compagnons. Approchez-vous enfin du rebord pour qu'Henry vous aide à monter

Dans cet ancien campement, récupérez ce que vous pouvez et notamment une nouvelle arme : le shorty. Continuez vers la gauche mais après la grille les infectés se manifestent, tuez-les rapidement. Franchissez les obstacles et allez tout droit : en vous approchant de la porte suivante, l'équipe se sépare. Dans cet endroit, les infectés sont nombreux et vous n'avez aucune chance de passer furtivement : préparez-vous donc à les accueillir comme il se doit, en réservant les gros calibres aux claqueurs.

La suite se situe après le coin des enfants, il faut faire grimper Sam pour qu'il vous fasse descendre l'échelle. Vous retrouvez alors Ellie et Henry et devrez courir pour échapper aux infectés ! La porte de sortie est toute proche mais elle reste bloquée, les petits peuvent passer mais pas vous. En attendant qu'ils l'ouvrent, défendez-vous comme vous pouvez, utilisez des mines si besoin et surtout retournez-vous de temps à autres, ce serait bête de gaspiller des munitions alors que la porte est déjà ouverte dans votre dos.

Banlieue

Maintenant que vous êtes dans la banlieue, vous pouvez tout explorer pour récupérer beaucoup de choses. Visitez chaque maison méthodiquement pour être le plus équipé possible. En continuant votre route, vous serez attaqués par des chasseurs (encore) : restez à couvert et tentez d'aller jusqu'à la maison du fond, passez par la gauche pour être tranquille. Une fois dans cette bâtisse, tuez tout le monde et prenez la place du sniper pour défendre vos alliés. Tirez notamment sur l'homme qui jette des cocktails Molotov depuis le véhicule blindé afin de l'enflammer à son tour.

Le barrage de Tommy

Barrage hydroélectrique

Descendez d'abord au niveau de la rivière puis suivez le chemin jusqu'au barrage, montez l'escalier et plongez en face dans le réservoir. Sous l'eau, entrez dans le cabanon par la porte pour décoincer la palette, faites ainsi traverser Ellie et passez-vous aussi après avoir tourné le volant. Continuez vers la droite jusqu'au mur d'enceinte, interagissez alors avec

la porte pour rencontrer Tommy. Suivez-le ensuite dans le camp jusqu'à l'attaque.

Éliminez d'abord les ennemis au sol puis montez sur la passerelle pour tuer les autres qui vous attendent. Pour traverser le pont, le mieux est de descendre et d'attendre que les premiers hommes viennent vous rejoindre, vous n'aurez alors plus qu'à tuer les quelques-uns qui sont restés en haut. Arrivé au bâtiment, tirez sur encore deux hommes puis dans la salle suivante, éliminez les derniers pour conclure la séquence.

Ellie s'est enfuie, vous devez partir à sa recherche à cheval : suivez Tommy puis au moment où vous êtes bloqué, revenez un peu en arrière et engouffrez-vous dans la forêt. Suivez les traces jusqu'à l'embuscade des chasseurs. Vous pouvez tenter de les prendre à revers par la droite mais attention ils sont nombreux. Quoi qu'il en soit, une fois tous tués, reprenez les chevaux et suivez le chemin jusqu'au ranch.

Ranch

Cette partie est très courte : il suffit de monter à l'étage et de retrouver Ellie dans la chambre du fond, puis en ressortant de tuer tous les chasseurs, ce qui peut se faire assez simplement de manièr furtive puisqu'ils se séparent ou alors de manière plus brutale, ils ne sont de toute façon que cinq.

L'université

Allez les Big Horns

Arrivé au campus, prenez à droite puis après une première montée, descendez pour fouiller le bâtiment sur la droite. Vous y trouvez notamment un lance-flamme et un établi pour améliorer vos armes. Continuez ensuite tout droit et entrez dans le bâtiment sur la gauche jusqu'à la grille où Joël descend seul. A l'étage, quelques coureurs vous attendent, l'occasion d'utiliser par exemple le lance-flamme. Réactivez ensuite le générateur et descendez pour ouvrir la grille électrique.

Remontez à cheval, allez vers la gauche et contournez le grand bâtiment en face par la droite. Un peu plus loin, la grille est fermée, il faut donc passer par le bâtiment pour atteindre le générateur. Rentrez sur la droite en vous baissant, prenez les quelques objets et montez à l'étage. Fouillez les chambres puis descendez par le trou dans le sol. Les infectés étant nombreux et puisqu'il y a un colosse parmi eux, la solution la plus simple sera d'aller tout doucement au bout du couloir, en utilisant des bouteilles pour détourner l'attention et de franchir rapidement la porte.

Après ça, ressortez du bâtiment, remettez le générateur en place et activez-le puis remontez à cheval. Dans la zone des tentes, il y a beaucoup d'objets à récupérer donc fouillez un peu. Une fois terminé, remontez à cheval, franchissez les barbelés à gauche en haut des escaliers. Le portail en contrebas est fermé, pour l'ouvrir vous devez récupérer la poubelle un peu plus haut et la faire dévaler la pente. Servez-vous également de celle-ci pour grimper sur le camion et entrer dans le bâtiment des sciences.

Bâtiment des sciences

Encore une fois, vous pouvez fouiller à loisir l'endroit, votre objectif se situant à l'étage, dans une salle dont la porte est bloquée par un bureau. Après la cinématique, vous devez refaire tout le chemin inverse avec cette fois-ci des ennemis qui arrivent en face. Toutefois, après un dramatique évènement, la fuite prend une toute autre tournure. Suivez Ellie comme vous pouvez et tirez si possible.

Station en bord de lac

La chasse

Aux commandes d'Ellie cette fois-ci, le chapitre commence par une partie de chasse. Trouvez votre proie en suivant ses traces et approchez très discrètement du cerf jusqu'à être à portée d'arc. Après lui avoir tiré deux flèches, suivez-le jusqu'aux cabanes où il s'est effondré. Après la cinématique, défendez-vous de l'attaque des infectés, n'hésitez pas à dépenser vos munitions et focalisez-vous bien sûr sur les claqueurs. Pour vous aider en cas de problèmes, il y a un

pack de soin dans le placard.

Suivez après votre nouvel " ami " dans le couloir et abattez les infectés qui tentent de vous suivre. Peu après, la passerelle va s'écrouler, vous laissant seule avec les claqueurs : pour vous en sortir, vous devez atteindre une échelle en face sur la gauche. Restez donc très discret, utilisez les bouteilles pour détourner l'attention et descendez dans le souterrain. Avancez alors prudemment jusqu'à la sortie. Une fois à l'étage supérieur, dirigez-vous sur la gauche puis demandez à être porté sur les passerelles supérieures.

Vous pourrez ainsi faire le tour pour récupérer l'échelle et la faire tomber. Grimpez avec de l'autre côté et continuez tout droit. A cet endroit, prenez tout ce que vous pouvez et préparez-vous à une nouvelle attaque, qui se conclut de surcroit par l'arrivée d'un colosse. Utilisez bombes et cocktails Molotov pour en venir à bout plus facilement.

Village de vacances

Immédiatement après la cinématique, foncez comme vous pouvez à dos de Durillon et évitez au maximum les ennemis en prenant des chemins moins occupés. Après la mort du pauvre cheval, tuez les deux chasseurs qui vous guettent en haut des rochers puis descendez vers la cabane. Là encore, il y a beaucoup d'hommes et l'approche furtive est quasiment impossible vers la fin. Surveillez donc vos balles et regardez un peu partout, votre objectif est d'atteindre le ponton de l'autre côté du village.

Continuez en longeant la côte, passez dans un premier tunnel puis avant de vous engouffrer dans le second, tirez légèrement la poubelle en bois qui bloque le passage. De l'autre côté, d'autres hommes vous attendent, tuez-les pour continuer tout droit et contourner la maison. Pour y entrer, tirez la poubelle devant la petite fenêtre et engouffrez-vous dedans.
A l'intérieur, récupérez quelques objets et avancez en restant prudent : il y a deux ennemis qui vous attendent aux fenêtres sur la droite et deux autres qui errent dans la baraque. Une fois ces menaces écartées, allez jusqu'à la porte d'entrée pour déclencher la cinématique suivante.

C'est de nouveau au tour de Joël maintenant : sortez de la maison et descendez la pente jusqu'à l'apparition d'hommes armés. Assez peu courageux, la plupart s'enfuit en vous voyant, vous donnant du coup une direction à suivre. Après la cinématique c'est de nouveau à Ellie : courrez jusqu'au prochain bâtiment et déplacez le chariot pour pouvoir passer sous la porte à moitié condamnée. Dans les magasins, les ennemis qui patrouillent sont plutôt nombreux, le mieux est donc d'attendre qu'un se mette à l'écart et de le tuer discrètement pour lui prendre son arme.

Traversez après la rue jusqu'à un genre de parking à camionnettes et prenez à droite. Tuez au passage deux nouveaux ennemis puis foncez jusqu'au magasin suivant. Si la voie est à peu près dégagée, vous n'avez alors plus qu'à courir tout droit vers la zone au fond à droite, d'où vous pourrez entrer dans le bâtiment en montant sur une poubelle. Au moment de rejoindre la porte, le psychopathe vous retient encore une fois, cette fois-ci vous n'avez pas d'autre choix que de le tuer mais vous n'avez qu'un couteau pour y parvenir. En restant accroupi, le jeu est ici de contourner l'adversaire. Surveillez bien vos arrières pour éviter d'être surpris à votre tour et faites également attention à ne pas marcher sur les morceaux d'assiettes qui trahiraient votre présence.

De retour avec Joël, essayez également de traverser le village en étant plus ou moins discret, en passant d'abord à travers le camion surmonté de flambeau. Allez ensuite sur la gauche puis dans la ruelle et entrez dans le bâtiment. Vous y retrouverez les affaires d'Ellie et pourrez ressortir par la porte donnant sur la rue. Dernier passage avec Ellie : avancez péniblement jusqu'à la machette pour vous débarrasser de votre agresseur une bonne fois pour toutes.

Dépôt de bus

Sortie de l'autoroute

Allez tout droit et descendez la rampe puis continuez sur la droite et grimpez sur le bus pour franchir le portail. Entrez ensuite dans le bâtiment, repérez l'échelle en face et demandez de l'aide à Ellie pour la faire tomber. Suivez-la ensuite jusqu'à la girafe puis une seconde fois pour rejoindre le troupeau. Empruntez la porte sur la gauche pour redescendre dans la rue. Fouillez un peu la zone puis atteignez le bus qui barre la route.

Tunnel souterrain

Après le bus, tournez à gauche pour descendre dans le tunnel. Celui-ci est fort peuplé en divers infecté, l'approche furtive étant impossible, préparez-vous à vous battre. Veillez à ne pas vous faire approcher par les claqueurs et colosses. Utilisez le lance-flamme et vos Molotov ou bombes pour vous simplifier la tâche. Au fond à gauche, faites monter Ellie sur le camion avec la bande jaune.

Marchez ensuite sur le conduit à gauche puis nagez sous l'eau à travers le bus et remontez de l'autre côté. Prenez l'échelle et déposez-la devant Ellie afin qu'elle vous rejoigne. Le tunnel étant ensuite condamné, laissez la jeune fille passer dans le trou du grillage sur la gauche, tuez l'infecté qui l'attaque et passez à votre tour. Dans la salle inondée, nagez une nouvelle fois sous l'eau et entrez par la porte sur la droite. Remontez à la surface et utilisez les conduits pour faire tomber la palette.

Comme d'habitude, faites traverser Ellie sur la planche et revenez près de l'échelle. Celle-ci se casse, posez la donc sur le mur d'en face pour grimper sur le rebord, reprenez l'échelle, faites la tomber de l'autre côté de l'eau puis servez-vous en comme d'un pont. Dans le tronçon suivant, avancez prudemment sur les carmions jusqu'à ce que le bus cède, exécutez alors les QTE puis nagez dans le sens du courant pour retrouver Ellie.

Laboratoire des lucioles

L'hôpital

Ellie doit être sacrifiée pour tenter de sauver l'humanité mais Joël ne l'entend pas de cette oreille. C'est la fin du jeu donc bien sûr il n'est plus question d'économiser les balles même si une approche prudente vous évitera de mourir bêtement. Dans cette première zone, votre but est d'atteindre le couloir au fond à gauche. Ceci fait, tuez les quelques ennemis qui s'amènent et continuez en empruntant une porte sur la droite conduisant aux escaliers.
A l'étage supérieur, avancez vers la lumière, et ouvrez la porte à surin sur la gauche si vous le souhaitez. Continuez à suivre le couloir jusqu'à atteindre une autre zone pleine de gardes, tuez-les tous ou tentez de passer discrètement sur le côté. Une fois franchie la porte du fond, foncez au bloc opératoire, récupérez Ellie et portez-la rapidement jusqu'à l'ascenseur en évitant les gardes qui patrouillent encore dans le coin.

Jackson

Epilogue

Dans ce très court chapitre, traversez juste la barrière puis suivez Joël dans la forêt pour avoir droit à la cinématique finale.

Objets à collecter

Introduction

Il y a beaucoup d'objets à trouver dans The Last of Us, les collecter vous permet d'en savoir plus sur l'univers, d'avoir un meilleur équipement ou simplement des trophées. Chaque chapitre peut être rejoué individuellement pour récupérer un objet manquant. De plus, il n'y a rien à récupérer dans le chapitre 1.

Voici la liste des différentes choses qu'il est possible de collectionner :
{l Artefacts : se trouvent un peu partout, souvent ce sont des papiers qu'il est possible de lire dans l'inventaire (trophée " Tout était là ")
Pendentifs des lucioles : plus difficiles à trouver, ils peuvent également se cacher en hauteur, auquel cas il faut tirer ou jeter un objet dessus pour le faire tomber (trophée " Vers la lumière ")
Manuels d'entraînement : améliorent votre équipement (trophée " J'ai compris ")
Bandes dessinées : se trouvent à partir de la moitié du jeu, distraction favorite d'Ellie (trophée " La survie à tout prix ")
Portes : certaines portes particulières ne peuvent s'ouvrir qu'avec un surin, elles cachent souvent beaucoup

d'équipement donc sont très intéressantes (trophée " Portes ouvertes ")
Outils : il y en a 5 à trouver à travers le jeu, ils permettent d'améliorer les armes à des hauts niveaux sur les établis (trophée " En cas d'urgence ")
Conversations optionnelles : il y en a 37 qui comptent pour le trophée, il suffit d'être dans une situation particulière et d'appuyer sur Triangle quand l'icône apparait (trophée " Je veux en parler ")
Blagues d'Ellie : très dur à trouver soi-même, les blagues d'Ellie se déclenchent en restant fixe à un endroit précis jusqu'à ce que la jeune fille sorte son livre de blagues (trophée " C'est tout ce que j'ai ")

Note : les suppléments et pièces ne sont pas montrées dans ce guide car il y en a beaucoup et ils ne sont pas durs à trouver, si vous cherchez à avoir les trophées " Grande expérience " et " En cas d'urgence " vous devrez de toute façon refaire le jeu en New game plus. Sachez d'ailleurs que le trophée " Grande expérience " est plus facile à faire en difficulté survivant/survivant + car les améliorations sont moins chères et le " Rayon du mode écoute " disparaît.

Chapitre 2

{l 0:00 Conversation entre deux personnes sur la droite avant d'aller au poste de contrôle
0:27 Conversation avec Tess juste après être sorti de l'autre côté du mur
0:49 Pendentif sur une table dans le bâtiment où vous venez de monter en déplaçant une échelle
1:12 Conversation à propos d'un cadavre dans le passage des spores
1:30 Artefact dans le bâtiment avec les premiers infectés, derrière une porte sur la gauche avant de ressortir
1:52 Pendentif dans un arbre juste avant de passer une porte en métal
2:19 Deux artefacts avant de s'adresser à l'homme dans le bidonville
2:40 Artefact se récupérant sur le cadavre d'un homme un peu plus loin (immanquable, il vous faut cette clé pour progresser de toute façon)
3:19 Artefact au bord de l'eau, sur la droite des docks
3:28 Artefact un peu plus loin, toujours sur la droite mais ans le hangar
3:45 Pendentif sur un cadavre dès le début du passage avec Ellie

Chapitre 3

{l 0:00 Conversation dès le début du chapitre avec Tess
0:09 Artefact sur la table dans l'appartement de Tess
0:15 Artefact par terre sur la droite juste après l'ascenseur
0:27 Artefact beaucoup plus loin au pied d'un lampadaire dans la rue
0:42 Pendentif dans un arbre sur la droite avant d'entrer dans l'immeuble penché
1:06 Conversation à propos d'un cadavre bien en évidence
1:20 Artefact près d'un autre cadavre en haut d'un escalier
1:27 Porte verrouillée dans le même bâtiment, facile à trouver
1:39 Artefact près d'un cadavre dans les escaliers du métro
1:48 Artefact dans le tiroir d'une boutique sur la gauche dans la zone remplie de claqueurs
2:18 Artefact dans le camion qu'il faut franchir pour arriver au musée
2:31 Pendentif sur le rebord à l'endroit où le plafond/plancher s'est effondré
2:50 Porte sur la gauche juste après la séparation avec Tess et Ellie
3:05 Conversation avec Tess avant de sortir du musée
3:23 Conversation avec Ellie au même endroit une fois Tess sortie
3:41 Artefact sous le grand escalier près d'un cadavre
4:03 Pendentif dans le kiosque immergé en face du capitole
4:24 Artefact sur une plateforme à côté de l'eau dans le métro
4:38 Pendentif dans la pièce sous l'eau juste à côté du précédent

Chapitre 4

{l 0:00 Artefact à l'étage du bâtiment central là où il y a les deux premiers claqueurs
0:20 Porte sur la gauche dans la même zone
0:37 Conversation avec Ellie à propos de la borne d'arcade du bar de la ville
1:02 Pendentif sur le camping-car au milieu de la route
1:18 Artefact dans les barbelés au bout de la rue

1:35 Artefact dans l'arrière salle du magasin de disques
1:50 Porte sur la droite dans la ruelle arrière (juste après avoir vu un claqueur exploser)
2:05 Artefact dans un bâtiment sur la gauche après être redescendu au niveau du sol
2:22 Artefact chez Bill sur la table et dans la salle de derrière
2:55 Conversation à propos de l'échiquier toujours chez Bill
3:13 Manuel d'entrainement sur le comptoir chez Bill
3:40 Artefact à l'étage de chez Bill
3:57 Pendentif sur un lampadaire après l'attaque d'infectés
4:10 Outils dans la planque de Bill
4:25 Artefact à l'étage de l'église de Bill, dans la pièce sur la droite avant la sortie
4:46 Pendentif sur une machine à laver dans une maison bleue recouverte de verdure
4:58 Artefact à l'étage d'une maison dans une chambre d'enfants
5:10 Conversation avec Ellie au même endroit
5:35 Artefact dans la maison de Frank
5:55 Conversation avec Ellie au volant du pick-up
6:17 Conversation avec Bill au même endroit après avoir trouvé l'artefact
6:35 Artefact à ramasser, c'est toujours la note de Frank mais Bill vient de la jeter par terre !

Chapitre 5

{l 0:00 Outils dans le premier garage
0:15 Artefact au même endroit
0:25 Conversation avec Ellie devant la pile de cadavres
0:46 Manuel dans la salle juste après
0:57 Artefact accroché au mur près de l'établi
1:09 Bande dessinée dans le bus
1:18 Conversation cadavre à côté de la voiture juste après
1:45 Blague d'Ellie en attendant devant le bus
3:23 Conversation juste avant le poste de contrôle à propos des inscriptions sur le mur
4:12 Artefact juste à côté
4:24 Artefact sur un mur après avoir passé le tourniquet
4:37 Pendentif derrière une caisse dans la ruelle au fond
4:48 Artefact sous l'escalier de l'entrée
4:56 Artefact dans le bureau du rez-de-chaussée
5:04 Blague d'Ellie devant une bibliothèque à l'étage
6:00 Porte dans un coin de l'étage
6:10 Artefact derrière la porte
6:20 Conversation à propos d'une affiche dans la rue
6:45 Blague d'Ellie au même endroit
7:35 Porte au même endroit, à gauche du taxi jaune
7:50 Artefact à l'étage du bâtiment inondé avant l'hôtel
8:05 Conversation de Joël avec lui-même à propos de la machine à café dans le hall de l'hôtel
8:36 Artefact de l'autre côté du balcon après être monté à l'échelle
8:56 Manuel dans le coffre-fort de l'hôtel (la combinaison est l'artefact précédent)
9:10 Blague d'Ellie devant les ascenseurs juste en haut de l'échelle
9:59 Conversation à propos de deux cadavres dans la salle de bain d'une chambre de l'hôtel
10:18 Artefact à récupérer obligatoirement pour continuer (carte magnétique)
10:24 Bande dessinée à l'étage en longeant une bordure peu après être monté à la grande échelle
11:18 Pendentif dans les toilettes après avoir descendu l'escalier
11:30 Manuel de survie sur une table bien en évidence sur le passage
11:39 Conversation à propos du faux décor de plage
12:25 Conversation à propos du pendu sur la grande place
12:50 Artefact dans la chambre froide d'un commerce de la grande place
13:00 Artefact derrière un bureau un peu plus loin
13:10 Artefact à l'étage de l'immeuble où attendaient des gardes
13:24 Artefact sur une table dans un magasin vert " National Depot "
13:47 Porte dans la salle adjacente au même endroit

14:02 Conversation avant l'échelle à propos des soldats exécutés
14:23 Conversation devant la grille de l'école juste après
14:44 Conversation à propos de l'affiche de film au même endroit
15:20 Manuel dans la cuisine juste après la rencontre avec Sam et Henry
15:30 Porte pile en face après avoir descendu les escaliers
15:44 Bande dessinée dans la chambre au même endroit
15:58 Pendentif dans les toilettes avant de rentrer dans le bureau
16:08 Artefact dans la salle de réunion juste avant d'entrer dans la planque de Sam et Henry

Chapitre 6

{l 0:00 Artefact dans le bateau au tout début
0:20 Bande dessinée au même endroit
0:30 Pendentif dans la cale du bateau
0:34 Pendentif en grimpant dans le conduit à droite après la première conduite
1:07 Artefact dans la salle ouverte par Ellie en passant dans le tunnel
1:22 Pendentif dans l'eau à côté d'une voiture
1:35 Artefact dans la salle sur la droite au moment d'aller chercher la planche (attention aux infectés !)
1:50 Outils dans une salle sur la gauche après avoir traversé l'eau
1:59 Manuel d'entrainement sur une étagère près de là où les enfants jouent au ballon
2:06 Artefact dans la salle de récupération d'eau de pluie, juste après l'attaque des infectés
2:17 Artefact derrière une porte près d'un cadavre
2:28 Artefact dans la bibliothèque dans le coin des enfants
2:35 Artefact à l'étage de la première maison
2:47 Conversation à propos de la maison dans le virage
3:10 Conversation à propos du camion de glace
3:40 Artefact à côté d'une télé à l'étage de la maison en face du camion de glace
3:58 Manuel d'entrainement donné par Ellie après avoir ouvert la trappe du grenier de la même maison
4:46 Artefact sur le bureau de la maison suivante
5:01 Bande dessinée dans la salle de bain juste à côté
5:30 Artefact au dernier étage de cette maison (c'est également la combinaison du coffre)
5:35 Conversation avec les enfants qui jouent aux fléchettes (montez à l'étage pour qu'elle se déclenche et interagissez avec la fléchette quand ils repartent)
6:33 Pendentif dans un arbre à côté de la " maison aux fléchettes "
6:50 Blague d'Ellie après la conversation concernant le tag des lucioles sur le muret en bout de rue

Chapitre 7

{l 0:00 Bande dessinée sur les rochers le long de la rivière
0:20 Porte à l'emplacement du barrage
0:38 Conversation à gauche après avoir franchi le barrage
1:20 Artefact dans le petit bâtiment avant d'entrer dans le campement de Tommy
1:30 Conversation avec Ellie à propos du cheval
1:52 Conversation avec une garde en faction sur le pont
2:25 Manuel d'entraînement sur le poste de commande de la centrale
2:44 Pendentif dans la salle du fond de la centrale, après le début de l'attaque
2:52 Artefact sur la grande table avant de ressortir de la centrale
3:00 Pendentif au rez-de-chaussée du ranch
3:10 Bande-dessinée (et non pas Artefact, c'est une erreur dans la vidéo) à l'étage du ranch, première chambre à gauche

Chapitre 8

{l 0:00 Bande dessinée en revenant en arrière au tout début du chapitre
0:29 Artefact à l'étage d'un bâtiment sur la droite après les premiers escaliers
0:56 Conversation à propos du tag géant de bélier
1:06 Pendentif dans un arbre sur la gauche un peu plus loin

1:38 Artefact à côté du panneau d'ouverture de la porte à l'endroit des coureurs
1:48 Pendentif à l'étage d'un bâtiment détruit, juste avant la grande place
2:09 Manuel d'entraînement dans le bâtiment à droite sur la grande place, passez par la fenêtre pour monter à l'étage puis allez dans la salle en passant sur le toit
2:30 Conversation à propos d'un tag des lucioles un peu plus loin (deux emplacements possibles pour la même conversation)
2:34 Artefact dès l'entrée du bâtiment que traverse Joël pour débloquer la grille
2:50 Artefact dans une chambre d'étudiant juste après
3:03 Pendentif sur le colosse dans la zone pleine d'infectés, il faut le tuer pour le récupérer
3:17 Artefact sur la droite après être remonté, dans une chambre d'étudiant
3:28 Porte verrouillée au début du bâtiment des sciences
3:39 Manuel d'entraînement et outils derrière cette porte
3:52 Conversation en interagissant avec le bordereau près des caisses proche de l'escalier
4:29 Artefact dans la première salle à gauche à l'étage
4:46 Artefact à gauche après avoir passé l'espèce de tente
5:02 Pendentif et artefact dans un bureau juste à côté (possible de les récupérer après le début de l'attaque)

Chapitre 9

{l 0:00 Ouvrez l'inventaire d'Ellie et regardez chaque objet qui s'y trouve, ils compteront ainsi comme des artefacts récupérés
0:20 Bande dessinée dans la première cabane vous traversez
0:32 Pendentif dans la petite salle au niveau des passerelles d'où un claqueur sort
0:44 Conversation à propos des cadavres peu après (attention celle-ci ne compte pas si vous mourez juste après face aux infectés, il faudra la refaire à chaque respawn)
1:09 Pendentif dans un kiosque en bois du village de vacances
1:36 Bande dessinée sur un banc au-dessus du premier conduit que vous traversez
1:59 Porte à surin dans la ruelle derrière le motel dans la partie avec Joël
2:28 Manuel d'entraînement derrière cette porte
2:40 Artefact immanquable (sac à dos d'Ellie) puis un autre juste à côté

Chapitre 10

{l 0:00 Conversation au tout début du chapitre quand Joël parle de guitare
0 :16 Conversation devant l'affiche d'avion, rentrez dans la caravane et regardez le cadavre avant pour qu'Ellie se mette à la bonne position
1:25 Pendentif dans un petit coin à gauche en descendant de l'autoroute
1:36 Artefact sur la gauche dans le bâtiment à traverser
1:49 Conversation optionnelle à propos de l'échelle
2:00 Conversation à propos de la girafe
2:30 Conversation avec Ellie accoudée au muret regardant le troupeau de girafes
3:30 Bande dessinée dans les toilettes à droite en descendant l'escalier
3:59 Outils sur une table sous la grande tente
4:20 Pendentif accroché au projecteur juste à côté
4:54 artefact dans la tente au fond à droite
5:10 Conversation avec Ellie juste avant de traverser le bus
5:43 Pendentif derrière le bus dans la descente vers le tunnel
5:55 Manuel de survie sur le camion avec le cheval rouge dessus
6:23 Bande dessinée sur le conduit avant de placer l'échelle pour Ellie
6:51 Porte sur la droite après avoir passé la grille

Chapitres 11 & 12

{l 0:00 Artefact dans une salle à gauche à droite après les escaliers
0:13 Artefact sur le comptoir au même endroit
0:20 Porte derrière le comptoir au même endroit
0:30 Pendentif derrière cette porte

0:52 Artefact dans une salle entourée de bâches un peu plus loin
1:07 Artefact dans une salle sur la droite juste avant de sauver Ellie
1:25 Bande dessinée dans une voiture sur la droite dans la forêt

AUGMENTER RAPIDEMENT SON NIVEAU DE POPULATION EN MULTIJOUEUR

Choisissez l'atout "Collectionneur 2", celui-ci aura pour effet de vous faire gagner 20% de pièces supplémentaires lors de vos parties multijoueurs. Malheureusement cet atout coûte 5 points, alors il vous faudra choisir un équipement adapté. Jouez le plus de fois possible avec le bonus à usage unique du même nom lors du chargement de la partie, vous collecterez ainsi 30% de pièces supplémentaires. Avec ceci, vous arriverez facilement à 130 de population, et finirez à 85 de population lors de la fin des 12 semaines.

OPTIMISER SA FURTIVITÉ AVEC L'ARC

L'arc est un atout majeur pour économiser ses balles et rester furtif !

Augmentez votre stabilité au maximum pour utiliser l'arc dans de meilleures conditions.

Avec l'arc, une flèche dans la tête d'un ennemi le tue directement, et ce dans n'importe quel mode de difficulté. En plus de ça, vous conservez votre furtivité et vous pouvez récupérer votre flèche sur le cadavre de votre ennemi !

The Last of Us : Left Behind

© Sony / Naughty Dog 2014

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES CACHÉS

Il existe quatre trophées cachés dans ce DLC. Tous ces trophées sont obtenus aux cotés de Riley.

Pro du lancer de brique

Le premier des quatre est obtenu lorsque l'on sort du magasin "Halloween". Ellie et Riley font un concours de lancer de briques sur des voitures rouges et bleues. Il suffit d'être la première à briser toutes les vitres de sa voiture (la rouge pour Ellie). Une fois cela fait, vous remportez le premier trophée masqué "Pro du lancer de brique".

Personne n'est parfait

Le second trophée est obtenu dans la salle d'arcade "Raja's". Il suffit de se rendre tout au fond à gauche de la salle d'arcade. A cet endroit se trouve un jeu "Jak X". Interagissez avec ce jeu en appuyant sur et laissez le jeu lancer une petite mise en scène d'Ellie. Une fois celle-ci terminée, le trophée "Personne n'est parfait" sera débloqué.

Angel Knives

Le troisième et avant-dernier trophée masqué doit lui aussi être débloqué dans la salle d'arcade. Le jeu ne vous laisse pas d'autre choix que d'interagir avec une des machines présentes dans cette salle avant de pouvoir continuer d'avancer. Interagissez donc avec la machine "The Turning". Suivez les instructions de Riley jusqu'à devoir interagir avec les touches de votre manette afin de vaincre "Blackfang". Pour remporter ce trophée, il ne faut faire aucune erreur durant l'interaction avec les touches et donc ne pas encaisser un seul coup de l'ennemi. Une fois le coup final attribué, la mise en scène se termine et le trophée "Angel Knives" est débloqué.

Fortiche

Le dernier trophée masqué concerne la bataille de pistolet à eau face à Riley. Il vous suffit de gagner au minimum deux des trois manches et donc de mouiller Riley avant qu'elle ne le fasse. Une fois les trois manches achevées, vous faites face à une Riley mauvaise perdante et le dernier trophée masqué "Fortiche" est enfin à vous !

The Orange Box

© Valve 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUCCÈS : LITTLE ROCKET MAN

Pour obtenir le succès mieux caché de Half-Life 2 Episode Two, vous allez devoir parcourir l'ensemble du jeu avec un nain de jardin. Attention cependant, cette astuce dévoile la fin de l'épisode que vous devez avoir terminé une première fois avant de procéder. Au début du jeu, après avoir traversé le premier tunnel infesté de zombies, à l'intérieur du bâtiment dans lequel Alyx tente de réparer un générateur, regardez sous le meuble en bois près de la porte de sortie verrouillée, vous trouverez le nain en question. Pour obtenir le succès Little Rocket Man, gardez ce nain avec vous en veillant à ne pas le perdre lorsque vous devrez le poser au sol. Une fois à la fin de Episode Two, à la première occasion, placez le nain dans la tête de la fusée encore ouverte au QG de White Forrest. Une fois la fusée lancée, vous débloquerez le succès Little Rocket Man.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu.

ECRAN ALTERNATIF

Dans Half-Life Episode 1 et 2, l'écran principal changera régulièrement d'apparence en fonction de l'endroit où vous en êtes dans le jeu.

The Punisher : No Mercy

© Sony / Zen Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Barracuda

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Bushwacker

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Silver Sable

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Finn Cooley

Terminer le niveau 2 du mode Story.

Jenny Cesare

Terminer le niveau 3 du mode Story.

Microchip

Terminer le niveau 3 du mode Story.

Jigsaw

Terminer le niveau 4 du mode Story.

TRICHE

Mods actifs

Invisibilité

Faire 300 victimes avec Jigsaw en multijoueur.

Invincibilité

Faire 300 victimes avec Silver Sable en multijoueur.

Régénérateur

Faire 225 victimes avec Barracuda en multijoueur.

Sprint

Terminer le niveau 1 du mode Story.

Amélioration d'arme

Terminer le niveau 3 du mode Story.

Mods passifs

Berserk

Faire 250 victimes avec Rhino en multijoueur.

Gain de sang

Faire 150 victimes avec CMG en multijoueur.

Link Feeder

Faire 300 victimes avec Enforcer M8 en multijoueur.

Senseur

Faire 175 victimes avec Microchip en multijoueur.

Saccage

Faire 275 headshots en multijoueur.

Plaques épaisses

Terminer le niveau 2 du mode Story.

TOUTES LES ARMES

HSK PSU .45

Terminer le niveau 1 du mode histoire.

Enforcer M8

Terminer le niveau 2 du mode histoire.

ARM-5

Terminer le niveau 3 du mode histoire.

Disruptor ML76

Terminer le niveau 4 du mode histoire.

AKS-49

Tuer 150 personnes avec le CMG en multijoueur.

Bushwacker LMG

Tuer 400 personnes avec Bushwacker.

Bushwacker ML

Tuer 400 personnes avec Bushwacker.

Bushwacker Slug

Tuer 400 personnes avec Bushwacker.

GL32

Tuer 150 personnes avec Finn Cooley en multijoueur.

CMG

Tuer 150 personnes avec l'ARM-5 en multijoueur.

D2 Crossbow

Faire 275 tirs à la tête en multijoueur.

Rhino

Tuer 150 personnes avec le HSK PSU .45 en multijoueur.

TOUS LES COSTUMES

Costume 1 de Barracuda

Tuer 60 personnes avec le Mark 07 SSMG en multijoueur.

Costume 2 de Barracuda

Tuer 150 personnes avec le Mark 07 SSMG en multijoueur.

Costume 3 de Barracuda

Tuer 270 personnes avec le Mark 07 SSMG en multijoueur.

Costume 4 de Barracuda

Tuer 50 fois Silver Sable en multijoueur.

Costume 1 de Bushwacker

Tuer 75 personnes avec Bushwacker en multijoueur.

Costume 2 de Bushwacker

Tuer 150 personnes avec Bushwacker en multijoueur.

Costume 3 de Bushwacker

Tuer 225 personnes avec Bushwacker en multijoueur.

Costume 1 de Finn Cooley

Tuer 75 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 2 de Finn Cooley

Tuer 150 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 3 de Finn Cooley

Tuer 225 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 4 de Finn Cooley

Tuer 300 personnes avec le Disruptor ML76 en multijoueur.

Costume 1 de Jenny Cesare

Mourir 30 fois avec Jenny Cesare en multijoueur.

Costume 2 de Jenny Cesare

Mourir 90 fois avec Jenny Cesare en multijoueur.

Costume 3 de Jenny Cesare

Mourir 180 fois avec Jenny Cesare en multijoueur.

Costume 1 de Jigsaw

Faire 25 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 2 de Jigsaw

Faire 50 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 3 de Jigsaw

Faire 75 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 4 de Jigsaw

Faire 100 tirs à la tête en multijoueur.

Costume 5 de Jigsaw

Tuer 75 Punisher en multijoueur.

Costume 1 de Microchip

Tuer 75 personnes avec le Enforcer M8 en multijoueur.

Costume 2 de Microchip

Tuer 150 personnes avec le Enforcer M8 en multijoueur.

Costume 3 de Microchip

Tuer 225 personnes avec le Enforcer M8 en multijoueur.

Costume 1 de Silver Sable

Tuer 75 personnes avec Silver Sable en multijoueur.

Costume 2 de Silver Sable

Tuer 150 personnes avec Silver Sable en multijoueur.

Costume 1 de The Punisher

Tuer 15 Barracuda en multijoueur.

Costume 2 de The Punisher

Tuer 25 Bushwacker en multijoueur.

Costume 3 de The Punisher

Tuer 35 Finn Cooley en multijoueur.

Costume 4 de The Punisher

Tuer 50 Jigsaw en multijoueur.

© Sony / Idol Minds 2012

SOLUTION COMPLÈTE RATCHET & CLANK 3

Aventure principale

INTRODUCTION

Ratchet et Clank repartent pour une nouvelle aventure encore plus déjantée pour notre plus grand plaisir. Ce nouvel opus vous permettra non seulement de contrôler nos deux amis afin de contrer le funeste projet du Dr Néfarious, un robot machiavélique désirant supprimer toutes les formes de vies organiques de la galaxie ; mais également le Capitaine Qwark, un des personnages les plus amusants de la série, lors de vidéo-funs délirants. Ce nouvel opus introduit même un mode multijoueur inédit, afin d'augmenter encore le plaisir !

Cette solution vous permettra de terminer l'aventure d'un bout à l'autre, puis dans un deuxième temps de terminer l'aventure à 100 %, en résolvant toutes les quêtes annexes de ce jeu fabuleux.

VELDIN

Vous commencez l'aventure sur la planète natale de Ratchet, la planète Veldin, en pleine bataille. En effet, les tyrranoïdes, sbires d'un robot complètement cinglé, le Dr Néfarious, qui désire supprimer toutes formes de vies organiques de la galaxie de Solana, ont envahi la planète, et mène une bataille sans merci avec les rangers galactiques, robots peureux et faibles, chargés de maintenir la paix.

N'ayant d'autres armes que votre clé de mécanicien, avancez en laissant les rangers faire le boulot, jusqu'à ce que l'un d'eux vous offre le foudroyeur. Cette arme assez puissante vous permettra d'exploser vos ennemis. Avancez donc en tuant tout ceux qui oseront vous approchez. Bientôt, les rangers vous nommeront sergent sans vous demandez votre amis, vous forçant ainsi à les protéger et à combattre devant eux. Ils vous offriront également un lance-grenades, qui, comme son nom l'indique vous permettront de balancer des grenades sur vos adversaires. Servez vous en pour exploser le vaisseau qui vous barre le passage. Cassez les caisses à l'aide de vote clé, afin d'obtenir des boulons. Comme dans les opus précédents, les boulons sont la monnaie du jeu. Chaque fois que vous verrez des caisses en bois, brisez les afin d'obtenir les boulons qu'elles contiennent. Les caisses blanches et grises avec un " G " imprimés dessus contiennent des munitions. En tuant des ennemis, vous obtiendrez également des boulons. De plus, de nombreux éléments de décors contiennent également des boulons. Ces boulons vous permettront d'acheter des armes et des munitions pour vos armes, ainsi que des armures. Détruisez donc un maximum de caisses et d'éléments de décors durant tout le jeu.

Après avoir cassé les caisses, sautez dans le trou et poursuivez votre chemin en tuant les ennemis. Vous finirez par monter dans le vaisseau des rangers, et terminez ainsi la mission.

Vous voilà à présent à bord du vaisseau. Celui-ci va s'arrêter en altitude, afin de vous permettre de sauter en chute libre jusqu'au territoires de vos adversaires, accompagné des rangers. Durant votre chute, bougez sans cesse de tous les côtés, afin d'évitez un maximum les missiles ennemis, qui tenteront de vous tuer durant ce long saut.

Une fois la chute terminé, vous voilà atterri en plein territoire ennemi. Tuer un maxium d'ennemies, puis la porte vous barrant le chemin finira par s'ouvrir, vous permettant de poursuivre le chemin, mais libérant aussi encore plus de

tyrranoïdes. Après les avoir détruits, sautez de pierre en pierre pour grimpez sur le sol en hauteur. Vous voilà face un nouveau vaisseau ennemi, que vous devrez tuer à l'aide de votre lance-grenades. Une fois fait, avancez jusqu'au vaisseau des rangers afin de terminer la mission. Après la cinématique, vous partirez pour la prochaine planète.

FLORANA

Une fois fois arrivé, utilisez le vendeur automatique devant vous afin de vous achetez des munitions, et si vous le désirez, une nouvelle arme, tel que le fouet plasma ou la tempête N60. Acheter l'arme que vous voulez, en fonction de vos moyens financiers. Ensuite, sautez de plates-formes en plates-formes en tuant les moustiques. Vous arriverez à un croisement. Allez tout d'abord à gauche, vous arriverez dans une salle remplies de caisses. Cassez la caisse verte devant l'entrée de la salle, qui vous permettra de doubler momentanément le nombre de boulons que vous amasserez. Cassez ensuite les nombreuses caisses de la salle, afin d'obtenir plein de boulons. Puis de retour au croisement, allez à présent au chemin de droite. Abattez les indigènes, puis détruisez le monstre géant qui a surgi de l'eau à l'aide de votre lance-grenade. Maintenant, entrez dans la salle à votre gauche. Détruisez les indigènes à l'intérieur, puis montez à l'étage en sautant sur les rochers à votre gauche. Vous verrez une caisse en verre, cassez la afin de récupérez des nanotechs (votre vie, qui augmente au fur et à mesure que tuez des ennemis). Volez en face de vous à l'aide de l'hélipack ou du propulsopack de Clank, et tuez les nombreux indigènes présents.
D'autres arriveront par les fenêtres. Une fois tout le monde mort, grimpez à l'échelle à votre droite. Vous aurez ici un checkpoint (vous reprendrez le jeu ici si vous mourrez).

Vous pouvez à présent rachetez des munitions chez le vendeur devant vous si vous le désirez. Ensuite, planez jusqu'en bas à l'aide de l'hélipack. De nombreux ennemis arriveront. Tuez-les, ainsi que le monstre ayant surgi de l'eau, tout en sautant de plate-forme en plate-forme. Ensuite, détruisez la caisse orange du pouvoir du chaos à côté des buissons, ce qui vous permettra d'augmenter momentanément votre attaque, et d'être invincible à toute attaque ennemie. Entrez ensuite dans le bâtiment, tuez les ennemis, puis sautez entre les murs en fond de la salle, en utilisant les murs comme appui, afin d'atteindre l'étage supérieur. Détruisez les caisses sur votre gauche, puis allez à droite, éliminez les indigènes, et aggripez vous à la liane afin de glissez tout son long et de descendre jusqu'en bas. Ici, faîtes le ménages en tuant les nombreux ennemis présents. Grimpez ensuite à l'échelle, tuez les moustiques, agrippez vous à la liane afin de vous laissez à nouveau glissez jusqu'en bas.

Après la cinématique, vous voilà à présent dans le sentier de la mort. Achetez des munitions au vendeur, et commencez à avancer, en sautant de plates-formes en plates-formes. Attention, elles s'effondreront vite sous votre poids. Ensuite, tuez les indigènes, avancez en évitant les rochers qui roulent pour vous écrasez, et continuez à sauter sur les prochaines plates-formes, en évitant le feu, qui peut jaillir du sol à tout instant. Une fois arrivé, tuez ennemis, et avancez jusqu'au bout du parcours en faisant attention au feu jaillissant du sol, au bloc sortant des murs pour vous écrasez, et plus loin, aux énormes rochers. Puis, achetez à nouveau des munitions au vendeurs, et regardez la cinématique.

Boss : Qwark
Ce premier boss est très simple, balancez lui des grenades en évitant ses boomerangs, et utilisez la tempête N60 si vous l'avez pour tuez les indigènes qui viendront l'aider. Autrement, utilisez le foudroyeur. Ainsi, vous en viendrez vite à bout.

Après la cinématique, vous vous envolerez pour le Phénix.

PHENIX

Vous voilà au Phénix, ce vaisseau spatial géant, qui est en quelque sorte votre quartier général. Vous y trouverez un vendeur d'armes, un vendeur d'armures, un vendeur d'éléments supplémentaires pour votre vaisseau, un arène VR, dans laquelle vous pourrez menez des combats optionnels afin de gagnez des boulons, un salle des trophées, dans laquelle vous pourrez admirer tous les trophées que vous trouverez ou gagnerez, et enfin, votre propre cabine, dans laquelle vous pourrez jouez aux vidéos-funs, jeux vidéos dans lesquels vous prendrez le contrôle du capitaine Qwark. Cependant, vous n'avez aucune vidéo-fun pour le moment. De plus, si vous possédez une sauvegarde du premier opus de Ratchet et Clank vous pourrez obtenir de réduction pour les armes au vendeur d'armes du Phénix.

Amenez donc Qwark dans sa cage, qui se trouve dans vote cabine (aidez vous de la carte pour la repérez facilement).

Retournez ensuite dans la salle principale, et allez à gauche pour prendre la plate-forme mouvante qui vous mènera jusqu'au pont du Phénix. Après la cinématique, remrenez la plate-forme mobile afin de retournez à votre vaisseau et de vous envolez pour votre prochaine destination, la planète Marcadia. Si vos moyens vous le permettent, vous pouvez vous achetez l'armure Duracier au vendeur d'armures à gauche avant de partir.

MARCADIA

Une fois arrivé sur cette planète, prenez le chemin devant vous, suivi des rangers, et affrontez les tyrranoïdes en face de vous. Prenez le petit escalier sur votre droite, et vous arriverez sur une grande place. Pensez à cassez la caisse verte devant vous avez de doublez les boulons que vous obtiendrez, puis faîtes le ménages en tuant les nombreux tyrranoïdes qui jonchent la place. Montez les escaliers à côté du petit bassin d'eau, et vous arriverez sur une autre grande place. Tuez les tyrranoïdes à l'aide de votre foudroyeur, et détruisez les vaisseau ennemis avec vote tempête N60. Avancez ensuite sur la gauche, sautez par dessus le fossé en volant, puis cassez la caisse du pouvoir du chaos, qui vos permettra de vous débarrasser facilement des ennemis présents. Descendez par l'escalier sur la gauche, et, après la cinématique, détruisez les ennemis restants avant d'avancer jusqu'au vaisseau des rangers. Vous allez à présent devoir réaliser quelques missions afin de sauver le président de la planète, qui se dérouleront dans la cour de son palais et qui vous permettront de gagner beaucoup de boulons .

Mission 1 : Sécurisez la zone

Rien de bien compliqué ici, tuez tous les ennemis avec les armes de votre choix, jusqu'à ce que les rangers prennent le relais.

Mission 2 : Attaque aérienne

Vous allez devoir tuer tous les ennemis présents, en protégeant les rangers, tout en sachant que pour que la mission soit réussi, il faut qu'au moins un des rangers soit encore en vie lorsque tous les ennemis seront morts.

Mission 3 : Contrôler la tourelle

Utilisez automatiquement la tourelle à plasma afin de tuer tous les tyrranoïdes, les vaisseaux, et les soucoupes, jusqu'à ce que les rangers vous annoncent qu'ils prennent la relève.

Mission 4 : Feu de couverture

Vous devez protégez les réparateurs de la tourelle pendant deux minutes en tuant le plus d'ennemis possibles. Rien de bien compliqué ici. A la fin des deux minutes, la mission est réussie.

Mission 5 : Tirez et courez

Vissez les cranko-boulons à l'aide votre clés dans l'ordre indiqué par la carte tout en tuant les ennemis qui tentent de vous en empêcher. Tourner les cranko-boulons aura pour effet d'activer des tourelles qui vous aideront à détruire les vaisseaux ennemis. Une fois les cinq cranko-boulons tournés, la mission est réussie.

Une fois les cinq missions terminées, et après la cinématique, vous voilà à l'intérieur du palais.

Ramassez le réfracteur, gadjet qui vous permettra de déviez des rayons lasers afin d'ouvrir des portes ou de débloquer des chemins. Utilisez le sur le laser rouge afin de déviez le laser sur l'interrupteur. Tournez le cranko-boulon afin de faire avancer l'interrupteur et envoyez le laser dessus à l'aide du réfracteur, afin d'ouvrir la porte. Dans cette salle, utilisez à nouveau le réfracteur sur le laser rouge, puis tourner le cranko-boulon, utilisez encore le réfracteur, afin d'ouvrir la porte.

Dans la prochaine salle, utilise encore une fois le réfracteur sur le laser rouge afin de le dévier, tourner encore une fois le nouveau cranko-boulon, sauter sur la plate-forme en hauteur tout en tuant les ennemis, puis utilisez le réfracteur pour envoyer le laser rouge sur l'interrupteur afin de faire apparaître un pont qui vous permettra de poursuivre votre chemin. Tuez les tyrranoïdes, puis monter sur la petite plate-forme en hauteur. Utilisez le réfracteur pour diriger le rayon laser rouge sur l'araignée-robot situé en bas. Utilisez ensuite le rayon pour guider l'araignée-robot jusqu'au symbole d'araignée situé sur le mur, ce qui aura pour effet d'ouvrir la prochaine porte. Dans la nouvelle salle, tournez le cranko-boulon afin de déplacer l'interrupteur, montez sur la plate-forme en hauteur et utilisez le réfracteur pour envoyer le laser rouge sur l'interrupteur, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte pour la salle suivante. Dans cette nouvelle salle, tournez le cranko-boulon, visez l'interrupteur avec le réfracteur pour envoyer le rayon dessus. Il se séparera alors en deux rayons. Avec le réfracteur, placez vous dans chacun des rayons et envoyez-les dans leurs interrupteurs. La porte s'ouvrira, avancez en tuant les ennemis avec la clé, pour ne pas usez vos munitions, et après la cinématique, vous obtiendrez la première vidéo-fun de Qwark. Utilisez alors le téléporteur vert sur le sol pour retourner à votre vaisseau. Retournez alors au Phénix pour y jouer immédiatement.

Retour au Phénix

De retour au Phénix, allez dans votre cabine pour jouer à la vidéo-fun de Qwark n°1. Dans ce jeu en 2D, en récupérant les 100 jetons Qwark, vous obtiendrez un boulon en titane, comme pour toutes les vidéos-funs à venir (les boulons en titane permettent d'acheter de nouvelles apparences pour Ratchet, voir rubrique " Boulons en titane " à la fin de la solution).

Après la cinématique, retournez à votre vaisseau et partez en direction d'Opération Destruction.

OPERATION DESTRUCTION

Après la cinématique, sautez de plate-forme en plate-forme, tuez les ennemis, marchez sur le switch au sol, ce qui ouvrira la porte de gauche. Continuez le chemin en sautant de plate-forme en plate-forme, en tuant les ennemis et en appuyant sur les switchs au sol pour ouvrir les portes. A la fin du parcours, vous obtiendrez la vidéo-fun de Qwark n°2. Vous voilà à présent dans un arène de combat. Battez les ennemis de chaque manche pour terminer le défi. Vous obtiendrez alors le tyrraguisement, qui vous permettra de vous déguiser en tyrranoïde. Retournez à votre vaisseau pour retournez au Phénix. Vous pouvez également rester encore à Opération Destruction pur faire les autres défis, combats en arènes, ou parcours du combattant. Il est conseillé de faire au moins quelques uns de ces défis, ce qui vous fera gagner beaucoup de boulons, afin de pourvoir acheter de nouvelles armes, qui vous seront bien utiles pour les planètes à venir.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique, dans laquelle Qwark expose son plan, qui implique que vous fassiez tout le boulot, allez dans votre cabine faire la vidéo-fun n°2, puis retournez à votre vaisseau et partez en direction de la planète Aquatos.

AQUATOS

Pour commencer, vous allez devoir infiltrer la planque sous-marine du Dr Néfarious.. Si vous avez assez de boulons, achetez le fusil-flux au vendeur. Cette arme très puissante vous sera très utilse pour la suite. Vous pouvez également vous achetez une autre arme si vos moyens vous le permettent.

A présent, prenez le petit ascenseur et descendez à l'étage inférieur, où vous trouverez Skidd, un des membres de la force Qwark, votre équipe. Il vous accompagnera afin de débloquer certains passages à l'aide de son gadjet, le pirateur. Avancez en détruisant les amibes vertes et les robots armés de pistolets de feu, tout en appuyant sur l'interrupteur au sol pour pouvoir passer. Skidd se chargera de débloquer les ponts avec son pirateur quand il y aura besoin. Continuez le chemin et plongez dans la fosse d'eau, nagez jusqu'au bout, et ressortez de l'autre côté. Montez à l'échelle. Tuez les

amibes et une amibe géante apparaitra. Tuez-là et vous obtiendrez un cristal d'égout, qui vous sera utile plus tard. Marchez sur le switch pour ouvrir la porte à Skidd, qui vous débloquera le pont à l'aide de son pirateur. Traversez-le, puis marchez sur l'interrupteur, tuez les ennemis en poursuivant votre route. Ensuite, plongez dans la nouvelle fosse d'eau. Nagez jusqu'à l'autre bout en évitant les mines aquatiques. Une fois sorti, grimpez l'échelle et tuez la nouvelle amibe géante afin d'obtenir un deuxième cristal d'égout. Ouvrez la porte à Skidd, avancez tout droit, Skidd piratera le pont, puis, empruntez le petit ascenseur afin d'accéder à l'étage supérieur.

Après la cinématique, durant laquelle Skidd, peureux, vous laissera tomber, vous aurait accès au vendeur de Slim Cognito, qui vous proposera d'acheter des armes tirés de l'opus précédent. Si vous avez une sauvegarde de l'opus précédent dans laquelle vous aviez déjà ces armes, Slim Cognito vous les donnera gratuitement. Il est conseiller d'en acheter au moins une, bien utile pour la suite de l'aventure. Prenez à présent le sous-marin, afin d'entre dans la base secrète du Dr Néfarious.

Vous voilà à présent dans la planque secrète du Dr Néfariouus. Ratchet, déguisé en tyrranoïde grâce au tyrraguisement, part de son côté, et Clank part d'un autre côté.

Vous prenez le contrôle de Clank. Avancez au bout de la salle en évitant les rayons lasers et autres pièges. Marcher sur l'interrupteur pour pouvoir passer. Vous obtiendrez le pisto-banane, et Skrunch, le singe, vous suivra. Lancez une banane sur le sol d'en face pour que le singe, par l'odeur alléché, s'y rende et enclenche l'interrupteur, vous ouvrant ainsi le passage. Dans la salle suovante, lancez une banane sous les lumières ennemies, afin que Skrunch crée une diversion, vous permettant ainsi de passez.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Ratchet, déguisé en tyrranoïde. Parlez au tyrranoïde en appuyant sur les touches demandées, afin qu'il vous laisse passez (si vous vous tromper, Ratchet dira des remarques amusantes au tyrranoïdes, vous pouvez toujours essayez, c'est vraiment amusant). Continuez ensuite à avancez en sautant de plates-formes en plates-formes, puis parlez au tyrranoïde de la même manière que précédemment. Parlez ensuite au prochain tyrranoïde, ce qui aura pour effet de débloquer la route à Clank.

Après avoir repris le contrôle de Clank, traversez le pont jusqu'à sa moitié, retournez-vous, et lancez une banane sur l'interrupteur, afin que Skrunch reste dessus quelques secondes, désactivant ainsi le champ de force vous empêchant de passer. Finissez de traversez le, et restez sur l'interrupteur de l'autre côté jusqu'à ce que Skrunch vous rejoigne (lancez une banane à côté de vous s'il le faut). Allez ensuite dans la salle à votre droite, où vous trouverez des minis-robots, très utiles pour Clank. Ordonnez leur de vous suivre via la touche triangle. Sortez de la salle et avancez jusqu'au robot ventilateur qui vous barre la route. Ordonnez aux minis-robots de le détruire, toujours via la touche triangle. Traversez la nouvelle salle en lançant une banane sous les lumières des robots afin que Skrunch fasse diversion de la même manière que précédemment. Ordonnez à vos minis-robots, de détruire le nouveau robot ventilateur qui vous barre la route, puis montez sur la plate-forme ascenseur. Elle ne montera pas. Pour qu'elle monte, lancez une banane sur l'interrupteur, afin que Skrunch se place dessus, vous permettant ainsi de montez. Ordonnez alors aux minis-robots d'entrer dans le petit générateur, via la touche triangle, puis finissez d'avancer.

Vous reprenez alors le contrôle de Ratchet, toujours déguisé en tyrranoïde. Avancez en sautant entre les rayons lasers. Appuyer sur l'interrupteur entre deux lasers, puis parlez au tyrranoïde de la même manière que précédemment. Dans la salle suivante, parlez au tyrranoïde, puis traversez le pont. Marchez sur l'interrupteur pour désactivez le champ de force, et ainsi entrez enfin dans le bureau du Dr Néfarious. Après la cinématique, durant laquelle vous retrouverez enfin Clank, sautez dans le long tunnel sur votre gauche.

Vous voilà à présent dans... les égouts ! Décidément, rien n'est épargné à ce pauvre Ratchet. Bref, laissez vous entrainez par le courant de l'eau pollué des égouts. Vous arriverez devant un plombier qui vous échangera les deux cristaux d'égouts que vous aviez trouvés plus tôt contre 4000 boulons, ce qui fait 2000 boulons le cristal. A votre gauche, vous pourrez vous engagez dans un labyrinthe d'égouts, dans lequel se trouve les 99 autres cristaux. Ainsi, en les trouvant tous, vous gagnerais 198 000 boulons ! Vous n'êtes pas obligé d'aller les chercher, mais c'est tout de même conseillé, afin d'obtenir plein de boulons. Notez que 45 des cristaux présents dans les égouts ne pourront être obtenus que plus tard dans le jeu, car ils se trouvent à l'étage des égouts, nécessitant donc les bottes gravitationnelles (bottes vous permettant de marcher sur les murs que vous obtiendrez plus tard dans le jeu) pour les obtenir.

Ensuite, montez dans le sous-marin afin de retournez à votre vaisseau, puis retournez au Phénix.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique, dans laquelle Qwark explique son nouveau plan, vous pouvez vous achetez l'armure en adamantium si vous avez assez d'argent, puis retournez à votre vaisseau pour partir sur la planète Tyrranosis.

TYRRANOSIS

Comme sur la planète Veldin, vous chutez du ciel, alors évitez les missiles en évitant de rester sur place. Une fois sur la terre ferme, avancez dans les grottes en suivant le chemin et tuant les ennemis à l'aide de vos armes les plus puissantes. A force d'avancer de pièce en pièce, vous arriverez dans une grande pleine dans laquelle se trouvent de nombreux tyrranoïdes. Faîtes le ménage à l'aide de votre lance-grenades, puis détruisez les deux gros interrupteurs afin de sortir des grottes.

Après la cinématique, allez au vendeur faire le plein de munitions. Il est conseillé d'acheter l'annihilateur, une arme très puissante, qui sera très utile pour la suite du jeu, les ennemis commençant à devenir beaucoup plus puissants qu'aux planètes précédentes. Après, montez à bord du turboglisseur et aller détruire les quatre tourelles qui empêche le vaisseau des rangers de se poser. D'abord, roulez par dessus le pont cassé en deux, et roulez vers la gauche. Entrez dans la grotte à côté du vendeur. Avancez dans la grotte en tuant les ennemis, et vous arriverez vite à la sortie. Sautez entre les murs pour arrivez sur une plate-forme en hauteur, sur laquelle vous trouverait un gros interrupteur qui, une fois détruit, fera exploser la première tourelle. Ensuite allez dans la zone sud-ouest de la carte, juste derrière la grotte que vous venez de parcourir. Sautez de roche en roche en explosant les tyrranoïdes, et vous trouverez le gros interrupteur. Détruisez-le et vous détruirez ainsi la seconde tourelle. Allez ensuite dans la zone sud-est de la carte, à côté de votre vaisseau et du pont cassé en deux que vous avez franchi un peu plus tôt. Tuez les nombreux tyrranoïdes et avancez jusqu'au bout pour détruire le troisième gros interrupteur, qui détruira la troisième tourelle. Enfin, allez dans la zone nord est de la carte, en face de la zone où vous êtes actuellement. Sautez sur le sol en hauteur, détruisez les tyrranoïdes, et avancez. Sautez entre les murs, continuez à avancez en tuant les nombreux ennemis, puis sautez sur les plates-formes en hauteur, et vous verrez le gros interrupteur ce qui aura pour effet de détruire la dernière tourelle.

Après la cinématique, vous apparaitrez devant une immense grotte. Entrez et utilisez l'ascenseur. Faîtes le plein de munitions au vendeur, et avancez.

Boss : Reine Tyrranoïde

Utilisez le fusil-flux ou l'annihilateur, ou encore le pistolet à lave pour attaquer la reine touut en évitant ses missiles. Durant la phase ou la reine vous bombardera de missiles, suivez le court chemin en tuant les petits ennemis et en cassant les caisses de vie. De retour au combat, achevez là assez facilement avec les mêmes armes que précédemment.

Après la cinématique, vous pourrez utilisez le vaisseau des rangers afin de vous rendre sur l'île Kavu pour y accomplir des quête optionnels, qui vous feront gagner beaucoup de boulons.
Ensuite, retournez à votre vaisseau, et repartez pour le Phénix.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique, rendez-vous dans la salle de l'arène VR où vous retrouverez Helga (regardez où elle se trouve sur la carte). Helga vous fera faire un entraînement VR pour vous former à l'utilisation de l'hyperswing et du pirateur.
Une fois l'entrainement terminé, elle vous offrira les deux gadgets.
Retournez alors à votre vaisseau et rendez-vous sur la planète Daxx.

DAXX

Tout d'abord, prenez le chemin derrière votre vaisseau. Utilisez vos armes les plus puissantes pour tuer les robots

géants armés de pistolets de feux, et utilisez votre fouet plasma pour tuer les moustiques. Suivez le chemin, et vous obtiendrez rapidement les Supers-Bottes. Descendez en sautant, et vous revoilà devant votre vaisseau.

Utilisez alors votre hyperswing pour franchir la mer, et vous vous retrouverez sur une plate-forme. Deux chemins s'ouvrent à vous. Commencez par celui de gauche en prenant la plate-forme ascenseur. Des ennemis plus forts que tous ceux que vous avez afrfontés jusque là s'opposeront à vous durant cette mission. Utilisez vos armes les plus puissantes pour les détruire, et suivez le chemin qui est très linéaire. Appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte quand vous serez bloqué par une porte transparente. Utilisez votre hyperswing quand ce sera nécessaire. De même pour votre pirateur. Vous entrerez dans l'usine. En utilisant votre pirateur et en tuant les ennemis, vous arriverez au terminal. Après la cinématique, utilisez le téléporteur pour revenir à votre vaisseau.

Réutilisez alors votre hyperswing pour retourne sur la plate-forme en mer. Prenez cette fois-ci le chemin de droite. Il va falloir que vous fassiez un long parcours en sautant de plate-forme en plate-forme et en utilisant votre hyperswing de nombreuses fois. Cependant, un vaisseau noir apparaitra régulièrement et vous bombardera de missiles, qui détruiront les plates-formes sur lesquelles vous vous trouverez. Inutile de chercher à le détruire pour l'instant c'est impossible. Vous arriverez finalement devant un vendeur. Faîtes le plein de munitions et utilisez votre hyperswing pour vous rendre sur une grande plate-forme circulaire, ou vous vous engagerez dans un rude combat contre le vaisseau noir.

Boss : Vaisseau noir

Utilisez le lance-grenades, le fusil-flux, et l'annihilateur afin de faire battre le vaisseau assez rapidement. Evitez cependant ses missiles et ses lasers, tout en faisaont attention de ne pas tomber de la plate-forme.

Une fois le combat terminé, utilisez l'hyperswing pour vous rendre sur la plate-forme en face de vous. Entrez dans le petit bâtiment et après la cinématique et le clip vidéo, sautez sur le taxi jaune pour retourner à votre vaisseau. Montez dans votre vaisseau, et après la cinématique, retournez à Opération Destruction.

RETOUR A OPERATION DESTRUCTION

Dans la liste de défis disponibles, choisissez le défi Courtney. Faîtes le parcours en tuant les ennemis, en sautant de plate-forme en plate-forme, et en marchant sur les interrupteurs pour ouvrir les portes. Vous vous retrouverez alors dans l'arène, face à Scorpio, une machine robot géante.

Boss : Scorpio

Ce boss est assez simple. Utilisez l'annihilateur et le lance-grenades pour en venir à bout rapidemment. Faîtes cependant attention à éviter ses scies circulaires, ainsi que son feu.

Après la cinématique, vous gagnez le vidéo-fun de Qwark n°3. Vous pouvez faire les nouveaux défis que vous venez de débloqués. Une fois terminé, montez dans votre vaisseau, et envolez-vous pour le Phénix.

RETOUR AU PHENIX

De retour au Phénix, dirigez vous vers votre cabine afin de faire la vidéo-fun de Qwark n°3. Une fois terminé, retournez à votre vaisseau et deux planètes s'ouvrent alors à vous : les Studios Holostar, ou les lunes d'Obani. Partez d'abord pour les Studios Holostar.

STUDIOS HOLOSTAR

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Clank, dans sa tenue d'agent secret. Commencez par tuer les ninjas avec vos coups de poings. Vous pouvez détruire les tabourets, ils rapportent beaucoup de boulons. A présent, détruisez le panneau rouge afin de désactiver les rayons rouges qui vous bloquaient le passage. Poursuivez le chemin en sautant de véhicules en véhicules. Vous pouvez essayer de gagner de l'argent aux machines à sous, vous aurez peut-être de la chance... Ensuite, avancez en faisant attention au rayon laser, et vous découvrirez Skrunch, le singe, en train de se

faire tabasser par des petits ninjas. Tuez-les, et Skrunch vous suivra. Montez sur la plate-forme ascenseur, et lancez une banane sur l'interrupteur afin que Skrunch s'y rende , ous permettant d'accéder à l'étage supérieur. Une fois en haut, lancez une banane sur la plate-forme ascenseur afin que Skrunch s'y rende à son tour, et montez sur l'interrupteur de manière à la faire monter pour que Skrunch vous rejoigne.
A présent, libérez les minis-robots en passant près de de leur socle sur le socle de la même manière que la dernière fois. Avancez et vous constaterez que la route est coupée. Lancez une banane sur l'interrupteur d'en face de sorte que Skrunch s'y rende, faisant alors apparaître le pont. Ordonnez à vos robots d'attendre via la touche triangle, puis traversez le pont en sautant par dessus le rayon laser. Détruisez le panneau rouge, ce qui aura pour effet de faire disparaître le rayon laser. Ordonnez à vos robots de vous rejoindre, toujours via la touche triangle, puis ordonnez leur d'entre dans le petit générateur, afin de faire disparaître le champ de force qui vous barrait le passage. Tuez les ennemis et avancez en sautant pour ne pas tomber dans le fossé, puis franchissez la porte afin de vous transformer en Clank Géant.

Boss : La terreur de Talos

Vous voilà à présent en Clank Géant, devant affronter un monstre géant, la terreur de Talos. Utilisez principalement vos bombes et vos coups de poings pour lui faire perdre sa vie rapidement. Lorsque qu'il se met voler, sautez et bombardez-le de missiles. Il finira par s'enfuir momentanémant, laissez la place à six ninjas géants. Tuez les avec vos coups de poings, et six autres viendront prendre la relève. Tuez-les aussi, et la terreur de Talos reviendra terminer le combat. Achevez-le de la même manière que précédemment, afin de voir la cinématique, durant laquelle Clank se fera kidnapper. En effet,vous êtes tombés dans un piège, et Clank est maintenant prisonnier du Dr Néfarious.

Sans plus d'informations sur le destin de Clank, vous reprenez le contrôle de Ratchet, qui, inquiet que Clank ne soit toujours pas revenu, décide de partir explorer les lieux. Avancez jusqu'au vendeur pour acheter des munitions, et si vous avez assez de boulons, une nouvelle arme, telle que le fissurateur. En effet, les tyrranoïdes sur cette planète sont bien plus puissant que ceux des planètes précédentes, avec notamment l'apparition d'une nouvelle sorte de tyrranoïdes, plus grande, plus forte, et plus résistance. Avancez donc en tuant le premier tyrranoïde et entrez dans le bâtiment de droite. Tuez alors les nombreuses ennemis présents dans la pièce, et ressortez par la porte en face Vous voilà dans une grande cour plein de tyrranoïdes. Cachez vous derrière les petits rebords afin de pouvoir les tuer en toute tranquillité, puis avancez jusqu'à l'ascenseur, et faîtes le pirateur afin de le réparer. Vous voilà dans un petit cinéma. Détruisez les nombreux tyrranoïdes qui remplissent la salle. Sortez du cinéma, puis piratez la porte afin de pouvoir poursuivre votre chemin. Utilisez l'hyperswing afin d'atteindre le bord d'en face. Faîtes attention aux deux gros tyrranoïdes volants (vous ne les tuerez pas, mais les ferrez tomber dans le vide), puis utilisez à nouveau l'hyperswing pour atteindre la zone suivante. Un vaisseau spatial va alors vous attaquer à coup de missiles. Utilisez l'annihilateur afin de le détruire, puis utilisez à nouveau votre hyperswing et laissez-vous planer jusqu'à la cour en-dessous de vous. Continuez à avancer en tant les ennemis, entrez dans le bâtiment, détruisez les tyrranoïdes, et ressortez pour enfin retrouver Clank.

Après la cinématique, montez dans votre vaisseau, et partez enfin pour les lunes d'Obani, que vous avez débloqué depuis la planète Daxx.

LUNES D'OBANI

Vous voici sur la première lune, celle d'Obani Gemini. Prenez votre réfracteur, qui vous servira sur toute la lune. Afin de ne pas user vos munitions, utiliser la clé pour tuer les petits robots, seuls ennemis que vous rencontrerez sur cette lune.

Avec votre réfracteur, placez-vous sur le rayon laser rouge et dirigez-le vers l'interrupteur sur la gauche, afin de dévier le rayon laser. Avancez et utilisez la plate-forme tremplin au sol pour atteindre la plate-forme en hauteur. Placez-vous sous le rayon laser et utillisez à nouveau le réfracteur pour le diriger en hauteur, vers le satellite que vous pouvez voir. Redescendez et continuer à avancer vers la gauche, où vous devrez répéter la même opération : utilisez la plate-forme tremplin pour sauter sur la plate-forme en hauteur, placez vous sous le rayon laser et utilisez le réfracteur pour diriger le rayon vers le satellite en hauteur le plus proche. Continuez à faire cette opération tout au long du niveau, ce qui vous fera visiter la lune d'un bout à l'autre. A chaque fois, vous devrez utiliser la carte, qui est différente des autres niveaux, afin de trouver sur quelle plate-forme se trouve le rayon laser. Vous devrez vous y rendre de la même manière que les fois précédentes (en utilisant les plates-formes tremplins ou en sautant de plate-forme en plate-forme). En effet, il est impossible de décrire précisément la lune, ainsi que les chemins que vous devrez emprunter.

Continuez de faire cette opération jusqu'à ce que le champ de force vert qui protégeait la plate-forme avec un téléporteur disparaisse. Utilisez la plate-forme tremplin qui se trouve sur la plate-forme où vous vous trouver actuellement pour rejoindre cet endroit. Utilisez alors le téléporteur, qui vous mènera sur la deuxième lune.

Vous voilà à présent sur la deuxième lune, celle d'Obani Pollux. Achetez des munitions au vendeur en prévision des nombreux robots ennemis qui vous attaqueront sur cette lune. Puis utilisez le trampoline afin d'atteindre la falaise en hauteur. Avancez en tuant les robots à l'aide de l'annihilateur,, puis glissez le long du câble pour atterrir sur une plate-forme plus bas. Tuez le robot géant, et poursuivez votre chemin, qui est très linéaire. Avancez en tuant les ennemis et en utilisant les trampolines, et vous finirez par retrouvez Skidd sur une plate-forme. Après la cinématique, utilisez le téléporteur pour retournez à votre vaisseau, et décollez en direction en direction de Blackwater City, sur la planète Rilgar.

RILGAR

Vous voilà sur la planète Rilgar, dans la ville de Blackwater City. Vous allez devoir aidez les rangers à combattre les tyrranoïdes, au travers de plusieurs petits missions.

Mission 1 : La bataille

Vous sautez du vaisseau des rangers. Comme les fois précédentes, ne restez pas sur place afin d'éviter un maximum les missiles ennemis, jusqu'à l'atterrissage.

A présent, restez dans la même zone sans trop avancez, et contenter-vous de canarder tous les tyrranoïdes avec vos armes les plus puissantes, telles que le fusil-flux, le fissurateur, l'annihilateur, le pistolet à lave, ou encore le lance-mini-tourelles. Une fois tous les ennemies tués, la mission sera terminé.

Mission 2 : Le pont

Utilisez surtout le fusil-flux et l'annihilateur afin de tuer tous les ennemis autour et sur le pont. Faîtes attention aux ennemis venant vous attaquer par derrière. Une fois tous les ennemis sur le pont morts, le pont sera libéré et vous aurez réussi la mission.

Mission 3 : Contre-Attaque

Détruisez d'abord les deux tourelles automatiques sur les côtés de la base ennemie à l'aide du fusil-flux et du lance-grenades. Ensuite, utilisez les mêmes armes que précédemment pour tuer les ennemis restants, et toutes les missions seront réussis.

Vous gagnerez des boulons après chaque missions, et à la fin de la troisième, vous gagnerez les bottes gravitationnelles, qui vous permettront de marcher sur les murs magnétiques.

Ainsi, vous pouvez, si vous le souhaitez, retournez sur la planète Aquatos, pour allez dans les égouts, à la recherche des cristaux égouts se trouvant à l'étage, que vous ne pouviez pas atteindre jusque-là.

Autrement, après la cinématique, montez dans votre vaisseau et partez en direction de la dernière lune d'Obani : Obani Draco.

OBANI DRACO

Vous voilà à présent sur la dernière lune d'Obani. Achetez des munitions au vendeur et lancez vous dans le chemin, qui est très court, et totalement droit et linéaire. Vous pouvez en effet montez sur les murs et les plafonds grâce aux bottes gravitationnelles. Suivez le chemin en faisant attention aux petits robots, et en évitant le feu et l'électricité à certains

endroits du sol. Vous verrez de l'eau rose qui viendra de la droite, étant donné que vous marcherez sur le mur. Avancez en faisant bien attentn à l'éviter, puis poursuivez la route, qui présentera les mêmes obstacles jusqu'à la fin du parcours.

Vous verrez alors une cinématique dans laquelle Courtney Gears transformera votre ami Skidd en robot. Afin de le venger, vous allez combattre la chanteuse.

Boss : Courtney Gears

Détruisez les sbires danseuses de Courtney avec des minis-tourelles. Quand Courtney apparaît dans une cage, bombardez-la avec l'annihilateur tout en évitant ses attaques en sautant.
Courtney finira par vous rejoindre sur la zone de combat où vous pourrez l'achever facilement avec l'arme de votre choix, en sautant pour éviter ses multiples attaques.

Après la cinématique, montez dans votre vaisseau et partez pour la planète Zeldren.

ZELDREN

En arrivant sur la planète, vous pouvez aller directement à gauche pour trouver le Capitaine Qwark et son singe, Skrunch. Cependant, si vous allez tout droit, vous pourrez suivre un chemin optionnel, au bout duquel vous attend une surprise bien utile. Faîtes donc le chemin tout droit en tuant les nombreux robots à l'aide de l'arme la plus puissante que vous possédez. Avancez, grimpez l'échelle bleue et tuez le garde en hauteur à l'aide du fusil-flux, afin qu'une plate-forme descende, vous révélant ainsi le chemin à prendre. Continuez et utilisez votre hyperswing pour poursuivre le chemin.
Vous arriverez dans une salle où d'énormes rouages attachés au murs tournent rapidement. Restez en hauteur et utilisez votre fusil-flux afin de détruire les robots situés en bas. Continuez le chemin en explosant les robots restants. Sans difficulté supplémentaire, vous obtiendrez au bout du parcours l'attrape-boulons V2 ! Cet objet vous permettra d'attirer les boulons à distance, et de casser les caisses et décors du jeu à distance, en sautant et en retombant en frappant votre clé sur le sol ! Ce sera très utile, surtout que les caisses et décors à détruire seront encore plus nombreux dans les niveaux à venir. Cela vous permettra ainsi d'obtenir de grande quantité de boulons, afin d'acheter les armes puissantes que vous n'avez peut-être pas encore (telle que le lamodisque !).

Utilisez alors le téléporteur afin de retournez devant votre vaisseau. Prenez cette fois le chemin de gauche. Tuez les quelques robots, et vous voilà devant Qwark. Après la cinématique, vous monterez tous dans le vaisseau personnel du capitaine Qwark, et partirez à l'intérieur du croiseur galactique du Dr Néfarious

A L'INTERIEUR DU CROISEUR DU DR NEFARIOUS

Après la cinématique, achetez des munitions au vendeur, les ennemis étant légions dans ce vaisseau géant. Prenez alors l'unique chemin et avancez tout droit en tuant les dizaines de robots assez résistants, et en sautant pour éviter leurs balles. Pensez à détruire les nombreuses caisses et les vaisseaux spatiaux décoratifs afin d'obtenir beaucoup de boulons. Devant le grand ascenseur, utilisez le fusil-flux pour tuer les robots situés dessus, ce qui ferra descendre l'ascenseur jusqu'à vous. Montez dessus afin d'atteindre l'étage supérieur. De nombreux ennemis s'y trouvent, utilisez alors le fissurateur afin de vous en débarrasser rapidement. Continuez à avancez, prenez l'ascenseur, et vous vous retrouverez devant le Dr Néfarious.

Après la cinématique, vous constatez que le croiseur va exploser. Vous n'avez qu'une minute pour vous en échapper. Faites alors le chemin inverse de celui que vous venez de faire, en utilisant les supers-bottes afin de rejoindre rapidement le vaisseau, et en utilisant l'hélipack ou le propulsopack pour volez par dessus les fossés. Ne tuez pas les ennemis, vous n'avez pas le temps. Une fois dans le vaisseau, Qwark ne vous ayant toujours pas rejoint, vous vous résignez à partir sans lui. Le croiseur explose alors et vous partez automatiquement pour le Phénix.

RETOUR AU PHENIX

De retour au phénix, vos amis vous accueillent et vous annoncent que Qwark n'a pas pu s'échapper du croiseur, et qu'il

a donc été tué dans l'explosion. Après la cinématique fort émouvante, Al vous remettra la vidéo-fun de Qwark n°4. Allez y jouez dans votre cabine.

Après l'avoir terminé et après la cinématique, vous partirez donc pour Métropolis, sur la planète Kerwan. Avant de partir, si vous avez suffisamment de boulons, vous pouvez acheter l'armure Jules César au vendeur d'armures. Elle est cependant à un prix très élevé (250 000 boulons)...
Ensuite, retournez à votre vaisseau et partez pour Métropolis.

METROPOLIS

Vous voilà donc sur la planète Kerwan, afin d'empêcher Néfarious d'accomplir ses funestes projets et de venger vos amis Qwark et Skidd. Utilisez le fissurateur et le lamodisque pour tuer les tyrranoïdes. Avancez en suivant le chemin entre les divers immeubles. Un vaisseau surgira et vous attaquera, utilisez alors votre annihilateur pour le détruire. Achetez des munitions au vendeu devant vous, et avancez pour voir une cinématique.

Vous constaterez alors que, depuis les Studios Holostar, ce n'est plus Clank que vous avez accroché à votre dos, mais son sosie, le robot maléfique Klunk, créé par le Dr Néfarious. De plus, le Dr Néfarious utilise son invention, le bibliotérateur afin de transformer toutes les formes de vie organiques en robots. Heureusement, vous vous trouviez derrière un pilier et n'êtes pas touchés par le rayon. Cependant, tous vos ennemis, les tyrranoïdes ont été atteints et sont maintenant des robots, et le seront tous jusqu'à la fin du jeu.

Poursuivez alors votre route, en tuant les tyrranoïdes, qui, en robots, sont maintenant plus résistants. Utilisez alors alternativement l'annihilateur, le lamodisque, et le fissurateur pour les tuer. Un tank se mettra alors à vous bombarder. Utilisez votre fusil-flux pour vous en débarrasser. Continuez votre route et tuez les tyrranoïdes qui surgissent du ciel. Continuez à avancez en cognant du méchant, puis tournez le cranko-boulon. Utilisez alors le réfracteur : placez vous dans le rayon laser rouge et déviez le rayon sur l'interrupteur avec le réfracteur. Avancez, placez vous à nouveau dans le rayon laser, et envoyer le rayon sur l'autre interrupteur, toujours à l'aide du réfracteur, ce qui fera apparaître un pont. Traversez-le, tuez les derniers ennemis, achetez des munitions aux vendeurs, et avancez pour voir une cinématique.

Boss : Klunk

Le Dr Néfarious s'est enfui, mais, afin de récupérer le vrai Clank, vous allez devoir tuer son sosie, qui est devenue énorme. Utilisez d'abord le fusil-flux pour faire perdre l'essentiel de sa vie à Klunk tout en sautant pour éviter ses attaques au sol et en vous déplaçant constamment pour éviter ses missiles. Faîtes évidemment attention de ne pas tomber dans le vide, puis sauter sur le second train quand il arrivera, et achever Klunk avec l'annihilateur.

Après avoir vaincu le boss, vous verrez une cinématique au cours de laquelle vous récupérez le véritable Clank. Ensuite, montez dans le taxi jaune et retournez à votre vaisseau, où vous vos envolerez pour le Phénix.

Notez qu'avant de partir pour le Phénix, vous pouvez montez dans le vaisseau des rangers, qui vous emmènera faire des missions optionnels à un autre endroit de Métropolis. Chaque mission vous fera gagner des boulons, et en les réussissant toutes, vous gagnerez le Cartomatic, objet qui révélera des zones cachées sur les cartes de chaque planète.

RETOUR AU PHENIX

Allez sur le pont, et après la cinématique, retournez à votre vaisseau et envolez-vous pour Zeldren, sur le site du crash du croiseur de Néfarious.

SITE DU CRASH - ZELDREN

En sortant de votre vaisseau, descendez en planant avec l'hélipack ou le propulsopack, jusqu'à la zone inférieure. Achetez des munitions et une nouvelle arme si vous le souhaiter. En effet, ce niveau est vraiment difficile, et vous risquez de devoir vous y reprendre plusieurs fois avant de réussir. Avancez donc tout droit en tuez les nombreux

ennemis robotiques avec les armes les plus puissantes que vous possédez, et en utilisant l'annihilateur pour détruire les robots mitrailleurs géants, qui sont très puissants et très résistants. Faîtes donc bien attention à esquiver les attaques de tous les ennemis, qui sont encore plus nombreux que d'habitudes. Inutile de vous pressez en voulant allez trop vite, vous risqueriez d'être surpris par des attaque ennemies, ou pire, de tomber dans le vide, impliquant ainsi que vous recommenciez le niveau depuis le début. Avancez jusqu'au bout et tournez à gauche sous le tunnel. Un robot géant vous attend de l'autre côté. Détruisez-le avec l'annihilateur, ainsi que la dizaine d'autre ennemis. Cntinuez votre chemin en sautant de roche en roche pour atteindre la zone supérieure; Tuez tous les ennemis avec le fissurateur, et le robot géant avec l'annihilateur. Avant de monter sur l'ascenseur vous permettant de poursuivre votre chemin, faîtes quelques pas en arrière, et avancer sous un morceau de croiseur crashé qui forme un tunnel. Regardez en l'air, et vous verrez une cible pour l'hyperswing. Utilisez-là, et faîtes le rapide parcours en hyperswing. Au bout, vous gagnerez le nanopack. Cet objet vous permet de stocker les médicaments que vous trouvez quand votre vie est pleine, afin de les utiliser automatiquement lorsque votre santé sera critique.

Faîtes à présent route arrière, et planez jusqu'à la zone où vous vous trouviez avant. Montez maintenant sur l'ascenseur, sautez dans la nouvelle zone en tuant les ennemis et le robot géant. Une fois tout le monde mort, avancez et utilisez votre hyperswing afin d'atteindre une capsule crashée.

Grâce à la cinématique, vous comprenez alors que Qwark n'est pas mort, et qu'il a réussi à s'échapper du croiseur avant l'explosion. Allez alors à gauche grâce à l'hyperswing, détruisez les ennemis, et montez sur les murs grâce aux bottes gravitationnelles. Avancez en suivant le chemin linéaire et en tuant les robots géant avec le fusil-flux. Sautez par dessus l'électricité lorsqu'il y en a sur le sol. A force d'avancer, vous arriverez sur une plate-forme en hauteur. Eliminez les robots à l'aide du lance-grenades, puis, après avoir détruit toutes les caisses, glissez le long du câble jusqu'à votre vaisseau. Après la cinématique, montez alors dans votre vaisseau et envolez-vous pour Aridia, afin d'aider les rangers à vaincre les tyrranoïdes.

ARIDIA

Une nouvelle fois, vous allez devoir aider les rangers à débarrasser la zone des tyrranoïdes à travers plusieurs missions, qui vous rapporteront chacune beaucoup de boulons. Avant de commencez, vous pouvez achetez le canardator au vendeur, arme qui transformera vos ennemis en canards.

Mission 1 : Les tunnels de X12

Suivez le parcours en utilisant le canardator ou le lamodisque pour tuer les tyrranoïdes. A la fin du chemin, vous trouverez l'hovership, véhicule vous permettant de voler et d'attaquer vos ennemis à coup de missiles enflammés.

Mission 2 : Embuscade dans la vallée

Aux commandes de l'hovership, tuez tous les tyrranoïdes en faisant en sorte qu'au moins un des rangers reste en vie.

Mission 3 : Meurtre

A l'aide du turboglisseur, vous devrez parcourir la carte, afin de tuer tous les tyrranoïdes, et plus particulièrement les gros, représentés par un point vert sur le radar. Si le turboglisseur est détruit avant la fin de la mission, terminez-la avec vos armes les plus puissantes.

Mission 4 : Reconquête de la vallée

Il va falloir visser tous les cranko-boulonns, représentés par des points verts sur le radar. Afin de rendre la tâche plus facile, tuez les tyrranoïdes et détruisez les tourelles lances-missiles.

Mission 5 : X12, c'est fini

Avancez en tuant les tyrranoïdes et en détruisant les vaisseaux jusqu'à la base ennemie. Ici, détruisez les deux tourelles mitrailleuses avec le lance-grenades, et finissez de tuer tout le monde.

Ainsi, la dernière mission étant terminée vous gagnerez le télépad, gadjet servant à se connecter à un point fixe pour s'y téléporter de plus loin.

A présent, retournez sur le Phénix, pour donner à Al le disque de données que vous avez trouvé sur le site du crash.

RETOUR AU PHENIX

Après la cinématique durant laquelle Al vous offrira la dernière vidéo-fun de Qwark, allez y jouer dans votre cabine. Grâce à elle, vous comprendrez que Qwark se cache dans sa vieille planque, dans la ceinture d'astéroïdes de Thran. Retournez à votre vaisseau, et allez-y.

PLANQUE DE QWARK

Chemin caché

En arrivant sur la planète, sachez qu'avant de faire la mission, vous pourrez suivre un chemin caché, au bout duquel se trouvera l'APL. Ce gadjet est en fait un vendeur portable : grâce à lui, vous pouvez utiliser un vendeur n'importe où, afin de faire le plein de munitions en plein combat. Evidemment, les prix sont plus chers, à cause des frais de transports. Sachez également qu'avec l'APL, vous ne pourrez pas acheter de munitions pour les armes que vous achetés chez Slim Cognoto (Aquatos). Enfin, sachez que l'APL coûte 250 000 boulons. Bref, s'il ne vous intéresse pas, ou si vous n'avez pas assez de boulons, passez le paragraphe suivant.

Si au contraire vous êtes intéressé par l'APL, vous allez devoir suivre un petit chemin. En sortant de votre vaisseau, empruntez tout d'abord les escaliers sur votre droite, et passez derrière le petit passage caché derrière le mur. Vous voilà dans une zone où vous allez devoir utilisez les bottes gravitationnelles. Descendez donc en marchant sur le mur, et suivez le chemin, en prenant garde de ne pas tomber dans l'eau glacée, sous peine d'être immédiatement changé en glaçon. Continuez donc à avancer en sautant par dessus les lasers des petits robots, que vous pouvez détruire à coup de clé. Faîtes également attention aux rayons lasers rouges movibles. Vous arriverez dans une grotte, pleine de robots Qwark. Tuez les, mais choisissez une arme puissante, car ils sont assez forts et très résistants. Après les avoir détruits, leurs restes continuent parfois à ramper sur le sol, alors détruisez-les d'un coup de clé. Finissez le parcours dans la grotte et en marchant sur les murs en sautant pour éviter les différentes sortes de lasers. Vous arriverez alors dans une salle où vous pourrez acheter l'APL pour 250 000 boulons. Une fois terminé, utilisez le téléporteur pour retourner à votre vaisseau.

Faire la mission : retrouver le Capitaine Qwark

A présent, vous allez pouvoir faire votre mission, qui consiste à retrouver le Capitaine Qwark.

En arrivant sur la planète vous avez reçu un message de Slim Cognito, qui vos annonce qu'il a un super rebondisseur à vous vendre. Si vous avez assez de boulons, allez l'acheter sur Aquatos, (notez que si vous possédez une suvegarde de Ratchet et Clank 2 dans laquelle vous possédiez cette arme, elle sera gratuite) puis revenez. Montez alors sur la plate-forme mobile devant vous, et, une fois sur l'autre rive, tuez les ninjas, et prenez votre télépad. Montez sur la petit plaque sur l'ascenseur, et activez le point de télépad. Revenez en arrière et montez sur l'interrupteur pour faire montez l'ascenseur. Une fois en haut, activez votre télépad, et vous apparaitrez alors sur l'ascenseur. Avancez-vite sur la terre avant que l'ascenseur ne redescende. Tuez les ninjas à l'aide de votre clé, et cachez-vous derrière les blocs pour tuer les robots Qwark à l'aide du rebondisseur, de l'annihilateur, ou du fusil-flux. Le lance-grenades est aussi efficace s'il est bien amélioré. Avancez, et vous serez devant un champ de force vert, vous bloquant le passage. Monter sur la petit

plaque et activez le point de télépad. Reculez et marchez sur l'interrupteur qui désactivera momentanément le champ de force. Activez alors rapidement votre télépad, et passez derrière le champ de force avant qu'il ne réapparaisse.

Vous aurez un checkpoint. Achetez des munitions au vendeur, et glisser jusqu'en bas le long du câble. Cachez-vous derrière les blocs de couleur et tuer les robots Qwark avec le fusil-flux. Lorsque ils auront détruits les blocs derrière lesquels vous vous cachiez, utilisez le lamodisque, le rebondisseur, et l'annihilateur. A partir d'ici, le sol sera presque toujours gelé, alors faîtes attention à ne pas glisser, pour ne pas tomber dans le vide. Montez donc à l'échelle, et utilisez votre hyperswing, afin d'atteindre la zone en face, en bas. De nombreux robots Qwark surgiront alors. Débarrassez-vous en, et, au lieu de sauter sur les deux plate-forme gelé, sous risque de glisser et de tomber dans l'eau gelé, utiliser l'hyperswing pour atteindre directement la rive opposé.

Avant de planer jusqu'à la prochaine plate-forme en bas, utilisez-le fusil-flux pour tuer les robots Qwark qui s'y trouve. Planez à présent jusqu'en bas, mais d'autre robots Qwark vont arriver. Détruisez les, sautez sur la prochaine zone, tuez les petits ninjas, et sautez sur la zone un peu plus élevé à votre gauche. Avancez jusqu'au bout en explosant les dizaines de robots Qwarks sur votre chemin, jusqu'à ce que vous trouviez le véritable Qwark. Malheureusement, un champ de force le sépare de vous. Allez alors à droite, et envoyez Clank dans la fissure afin de trouver un moyen de désactiver le champ de force.

Vous prenez donc le contrôle de Clank. Avancez en tuant les ninjas avec vos coups de poings, et libérez le premier mini-robot. Ordonnez lui de vous suivre, et marchez sur l'interrupteur un peu plus loin afin de désactiver le champ de force, et ainsi, de libérer un autre mini-robot. Ordonnez-leur de détruire le robot-ventilateur qui vous bloque le passage. Vous pouvez alors poursuivre votre route. Ordonnez-leur à présent d'entrer dans le petit générateur, et continuez à avancer, tout en évitant les rayons lasers rouges. Sautez de pic gelé en gelé, et vous trouverez Skrunch, le singe, ainsi qu'un pistolet-banane. Sautez en volant derrière les caisses grises, et faîtes exploser les caisses explosives afin de gagner plusieurs milliers de boulons !

Poursuivez alors votre route jusqu'à un robot volant. Lancez une banane sous sa lumière afin que Skrunch crée une diversion, et continuez à avancer jusqu'à un précipice. Volez jusqu'à l'autre côté et lancez une banane à côté de vous afin que Skrunch vous rejoigne, puis continuez à avancez jusqu'à un autre précipice. Lancez une banane sur la rive opposé afin que Skrunch s'y rende et active l'interrupteur, faisant ainsi apparaître un pont. Vous arrivez alors dans une salle, avec juste à votre gauche, la sortie. Cependant, un champ de force vous empêche de passer. Vous allez avoir besoin de faire entrer trois minis-robots dans le générateur juste à côté afin de pouvoir passer.

La salle où vous vous trouvez donne en effet sur trois autres pièces, contenant chacune un mini-robot :

- Le premier se trouve dans le couloir en face de vous. Avancez jusqu'à elle, et passez sous les rayons lasers afin de rejoindre le mini-robot de l'autre côté. Détruisez l'interrupteur rouge afin de partir et d'emmener ce premier robot dans le générateur.
- Le deuxième se trouve sur la gauche par rapport au petit générateur. Tirez une banane sous la lumière du robot volant afin que Skrunch fasse diversion, et ordonnez au mini-robot de l'autre côté de vous suivre. Emmenez le dans le petit générateur.
- Juste après se situe un petit ascenseur. Montez dessus, tuez les petits ninjas qui vous attendent en haut, et ordonnez au mini-robot de vous suivre. Redescendez et faîtes le entrer dans le petit générateur.

Le champ de force étant désactivé, traversez le tunnel en évitant les lasers, et en détruisant le petit générateur. Au bout du tunnel, montez sur l'interrupteur pour reprendre le contrôle de Ratchet.

Le champ de force vous séparant de Qwark est à présent désactivé. Entrez donc dans sa chambre. Après la cinématique, montez dans le taxi jaune et retournez dans votre vaisseau. Une fois à l'intérieur, une cinématique vous apprend que le Phénix est attaqué. Vous partez donc automatiquement pour le Phénix.

LE PHENIX ATTAQUÉ

Vous revoilà à bord du Phénix, qui est attaqué par l'armée de Néfarious. Achetez vous des munitions au vendeur et avancez tout droit en tuant tout les ennemis avec vos armes les plus puissantes et améliorés. La passerelle mobile qui vous emmène au pont étant complètement détruite, vous allez devoir faire le tour. Allez alors à droite, utilisez

l'hyperswing et continuez à suivre le chemin en tuant les robots. Montant l'échelle jusqu'à la plate-forme en hauteur, tuer le ninja, placez-vous sous le rayon laser vertical, et utilisez le réfracteur pour dévier le laser vers l'interrupteur situé en bas.
La porte s'ouvre alors. Poursuivez donc le chemin à travers la multitude d'ennemis. Vous vous retrouverez alors face-à-face avec un robot géant. Tuez-le en le canardant à l'aide de votre arme la plus puissante Puis dirigez-vous enfin vers le pont. Explosez les derniers ninjas.survivants et pénétrez enfin sur le pont.

Après la cinématique, vous décidez d'aller sur la planète Koros, afin de mettre un terme au plan du Dr Néfarious, en détruisant le bibliotérateur la machine qui transformes les populations des planètes en robots).

Sortez du pont, et vous constaterez que la passerelle mobile est réparé. Utilisez-là pour rejoindre votre vaisseau et envolez-vous pour la planète Koros.

KOROS

Après avoir atterri, vous recevrez un nouveau message de Slim Cognito, qui vous annoncera qu'il peut vous vendre la bobine à plasma (250 000 boulons). Une fois de plus, si vous désirez l'acheter, rendez vous sur Aquatos. Notez que, comme à chaque fois, si vous possédez une sauvegarde de Ratchet et Clank 2 dans laquelle vous possédiez cette arme, elle sera gratuite).

De retour sur Koros, acheter des munitions pour toutes vos armes, et privilégiez-les armes puissantes, telles que l'annihilateur, le fissurateur, le rebondisseur, le lamodisque, le fusil-flux, et la bobine à plasma, les ennemis de cette planète étant plus coriaces que tous ceux que vous avez rencontré jusqu'à présent. Vous pouvez également, à l'aide du casseur, détruire tous les décors de la planète, même les tables et les chaises, de sortes à gagner plusieurs milliers de boulons !

Avancez donc tout en tuant tout ce qui bouge, et utilisez le fusil-flux pour détruite les robots géants. Vous arriverez devant un tunnel, traversez-le en planant par dessus le fossé et en canardant le robot géant à coup de fusil-flux, et en explosant les autres ennemis avec le rebondisseur et la bobine à plasma. Sautez sur les caisses noires à votre droite pour atteindre l'étage supérieur. Des dizaines d'ennemis robotiques surgissent alors, ainsi qu'un robot géant ! Commencez par explosez le robot géant, toujours avec le fusil flux, puis canardez tous les ennemis autour de vous avec vos meilleures armes. Lorsque la zone sera nettoyé de tout adversaires, finissez de casser les éléments de décors, afin d'obtenir de nombreux boulons, puis entrer dans le bâtiment, où vous aurez un checkpoint.

Une fois à l'intérieur, achetez vos munitions au vendeur, puis suivez le chemin linéaire à travers le bâtiment en détruisant tout ce qui bouge ! Des dizaines d'ennemis surgissent de tout côté, alors utilisez le fissurateur pour les faire disparaître rapidement. Vers la fin, un autre robot géant vous attaquera, explosez le avec le fusil-flux, ou l'annihilateur si vous n'avez plus de munitions. Juste après, un vaisseau vous mitraillera, alors détruisez-le avec le lance-grenades.

Entrez dans la salle, et vous verrez une cinématique dans laquelle Clank détruira le bibliotérateur. Mais Sacha vous apprendra que Néfarious en a un autre plus puissant sur la planète Mylon. Retournez à votre vaisseau, et partez-donc pour la planète Mylon.

MYLON

En arrivant sur la planète, Slim Cognito vous enverra un nouveau message pour informer qu'il peut vous vendre le chargeur-bouclier (250 000 boulons). Etant donné que vous êtes à présent sur la dernière planète du jeu, il est conseillé d'acheter le chargeur bouclier. En effet, en l'utilisant, un champ de force apparaitra autour de vous et vous protégera momentanément de toutes attaques ennemis. Si vous avez assez d'argent, allez l'acheter sur Aquatos. Notez qu'une fois encore, si vous avez une sauvegarde de Ratchet et Clank 2 dans laquelle vous aviez cette arme, Slim Cognito vous la donnera gratuitement.

De retour sur Mylon, faîtes le plein total de munitions. A présent, restez en hauteur, et utilisez le fusil-flux pour tuer les deux tyrranoïdes géants situés en bas, puis utilisez l'hyperswing pour vous rendre en bas à votre tour. Avancez et utilisez à nouveau le fusil-flux pour dégommer les tyrranoïdes sur les petites tours, puis grimper sur le mur grâce aux

bottes gravitationnelles, tout en faisant attention de ne pas marcher sur les plaques piègés. Marchez sur l'interrupteur pour pouvoir désactiver le champ de force, puis utilisez le tyrraguisement afin de ne pas être repéré par les petites tourelles, et avancez jusqu'au tyrranoïde. Parlez lui en appuyant sur les touches correspondantes au bon moment de la même manière que la dernière fois. L'ascenseur s'actionne alors. Une fois à l'étage supérieur, avancez sur le tapis roulant, montez à l'échelle, et sautez de marche en marche pour vous retrouver devant un autre tyrranoïde. Déguisez-vous à nouveau en tyrranoïde, et parlez lui également, puis avancez jusqu'à l'ascenseur, qui vous emmènera à l'étage inférieur.
Tuez les petits robots avec le rebondisseur ou le lance-grenades en faisant bien attention : leurs missiles sont très rapides. Ensuite, utilisez le fusil-flux pour exploser les tyrranoïdes sur la rive opposé, puis utilisez l'hyperswing pour franchir le fossé. D'autre tyrranoïdes surgiront de derrière la porte face à vous, tuez-les de la même manière, et avancez jusqu'à la prochaine salle. Cette nouvelle salle étant pleine à craquer de tyrranoïdes, prenez vos meilleures armes et tirez partout sans aucune pitié, tout en vous cachant derrière l'un des piliers, de manière à vous protéger des tirs ennemis. Une fois que le ménage sera fait, avancez jusqu'au bout et utilisez le pirateur vous ouvrir la porte. Vous voilà à présent dans une salle avec un rayon laser rouge qui devrait vous rappeler des souvenirs. Nettoyez d'abord la pièce de tout adversaires, puis utilisez votre clé pour tourner le cranko-boulon. Placez vous alors sur le rayon laser, et utilisez le réfracteur pour le dévier, en l'envoyant sur la cible au dessus-de vous. Le laser se séparera alors en deux. Montez d'abord sur le mur de gauche grâce aux bottes gravitationnelles, et utilisez à nouveau le réfracteur pour envoyer le rayon sur l'interrupeur se trouvant sur le mur. Redescendez, et montez cette fois à l'étage en passant par la droite, et, toujours à l'aide du réfracteur, envoyez le rayon sur l'interrupteur en face de vous. La porte de la prochaine salle étant maintenant ouverte, utilisez vos armes puissantes ayant encore des munitions afin de détruire la dizaine d'ennemis se trouvant dans cette pièce. Avancez jusqu'à la petite salle au fond, et, après avoir les caisses, allez à gauche.

Après la cinématique, vous allez enfin combattre le Dr Néfarious : N'oubliez pas d'achetez le maximum de vos munitions avant, bien entendu.

Boss : Dr Néfarious

Vous commencerez par sauter une nouvelle fois du vaisseau des rangers. Vous avez l'habitude, évitez de rester sur place, afin d'éviter les missiles du Néfarious.

Une fois arrivé sur la terre ferme, le combat s'enclenche après une cinématique.

Sachez que pour cette première partie combat, il faudra éviter d'utiliser vos armes trop puissantes, telles que l'annihilateur et le fusil-flux, afin de les garder pour la deuxième partie du boss. Utilisezle pistolet à lave s'il est bien amélioré, ainsi que le lance-grenades, les minis-tourelles, et, si vous les avez, les agents terrifieurs. Si elle est bien amélioré, la tempête N60 vous sera également utile.

De plus, si vos avez achetez l'APL à la planque de Qwark, utilisez-le régulièrement afin de faire le plein de munitions. Tant pis pour les frais de port, ce n'est pas le moment d'être radin.

Quant aux attaques du Dr Néfarious, elles sont très dévastatrices, alors ne restez jamais sur place, et sautez afin d'éviter ses ondes de choc et ses rayons lasers.

Au bout d'un moment, vous aurez une cinématique durant laquelle le Dr Néfarious fera semblant de se rendre, puis s'échappera. Partez alors à sa poursuite, mais avant, cassez les caisses de médicaments et de munitions s'il en reste. Quittez alors l'arène où vous en trouvez, et suivez le Dr Néfarious. Inutile de tuer les robots se trouvant sur votre chemin, vous perdriez de précieuses munitions. Utilisez plutôt les supers-bottes afin de rejoindre rapidement le Dr Néfarious tout en évitant les attaques des ennemis et du Dr Néfarious. A force d'avancez, vous vous retrouverez dans une nouvelle zone de combat avec le Dr Néfarious.

A partir d'ici, utilisez toutes vos armes les plus puissantes : l'annihilateur, le fusil-flux, la bobine à plasma, le lamodisque, les minis-tourelles, le rebondisseur, ainsi que toutes vos autres armes puissantes seront les bienvenue pour flanquer une bonne raclée à Néfarious. N'oubliez pas d'utilisez le chargeur-bouclier afin de vos protéger des attaques du Dr Néfarious. Ses attaques sont d'ailleurs toujours les mêmes, vous savez donc comment les visitez.

A force de combat acharné, vous arriverez enfin à bout de Néfarious. Après une cinématique durant laquelle Qwark fait son grand retour en vous sauvant la vie, vous allez devoir combattre le biblliotérateur de Néfarious, qui s'est transformé

en robot géant.

Boss : Bibliotérateur géant

Ce boss est bien plus simple que le Dr Néfarious. En effet, vous disposez d'un hovership ! Montez dedans immédiatement, et décollez jusqu'à la hauteur du bibliotérateur. Bombardez le de missiles, tout en bougeant sans cesse de tous les côtés afin d'éviter ses missiles. Si le bibliotérateur parvient à détruire votre hovership, vous atterrirez à nouveau en bas. Montez dans le turboglisseur et roulez à toute vitesse sur la route jusqu'au prochain hovership. Montez à nouveau dedans, et attaquez le bibliotérateur de la même manière.
Si le bibliotérateur détruit une nouvelle fois votre hovership, ce qui ne doit surtout pas arriver, et bien, cachez vous derrière un rocher, et achevez-le avec le fusil-flux, cette arme très puissante pouvant tirer très loin. Continuez ainsi jusqu'à ce que le bibliotérateur soit entièrement détruit.

Félicitations, vous venez de terminer Ratchet et Clank 3 ! Vous pouvez regarder tranquillement la cinématique de fin ! Un fois le générique de fin terminé, vous devrez choisir entre revenir avant la bataille contre le Dr Néfarious, et accéder au mode défi.

Le mode défi vous permet de recommencez le jeu depuis le début en gardant vos armes, votre argent, ainsi que toutes les autres choses que vos avez trouvés tout au long du jeu, mais vos ennemis seront plus forts et plus résistants. Le mode défi vous permettra aussi de finir le jeu à 100 %, en réalisant toutes les quêtes annexes que vous n'avez pas encore faîtes, mais aussi en trouvant tous les objets et secrets cachés.

Je vais à présent vous décrire toutes ces quêtes annexes, afin de vous permettre de terminer le jeu à 100 %.

QUÊTES ANNEXES

LES BOULONS EN TITANE

Il y a 40 boulons en titane, répartis sur toutes les planètes du jeu. Les boulons en titane vous permettront d'acheter de nouvelles apparences pour Ratchet depuis le menu Bonus. La plupart sont cachés, mais il faut réaliser certaines choses particulières pour en obtenir certains.

FLORANA :

1)Au début du niveau, à l'endroit où on est en hauteur et qu'on aperçoit des plates-formes flottantes dans l'eau, avant de planer jusqu'en bas, il faut descendre l'échelle sous votre plate-forme jusqu'à sa moitié, et vous découvrirez une zone dans laquelle se trouve le premier boulon en titane du jeu.
2)Au sentier de la mort, au niveau du deuxième passage sur des plates-formes tombantes, le boulon en titane se trouve sur la droite, dans un renfoncement du mur.

PHENIX :

1)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°1.
2)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°2.
3)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°3.
4)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°4.
5)Récupérer les 100 jetons Qwark lors de la vidéo-fun n°5.
6)Réussir tous les défis dans l'arène VR du Phénix.
7)Finir l'entrainement de l'hyperswing et du pirateur.

MARCADIA :

1)Vers le début du chemin, tout en bas à droite de la carte, quittez la route et sautez entre les deux murs pour atteindre la zone où se trouve le boulon en titane
2)Dans le palais, vers la fin du parcours ou on utilise le réfracteur, vous pouvez voir une cible de réfracteur qui n'est pas encore utilisé, et dans la salle tout de suite après, un autre rayon laser en hauteur avec une cible à côté. Montez sur le mur avec les bottes gravitationnelles et utilisez le réfracteur pour envoyer le rayon laser sur la cible. Redescendez, puis retournez dans la salle précédente. Montez sur le mur et dévier une nouvelle fois le rayon laser sur la cible à votre droite. Un mur disparaitra, faisant apparaître une pièce secrète dans laquelle se trouve le boulon en titane.
3)Juste avant votre rencontre avec Al, vous pouvez utilisez les bottes gravitationnelles our monter sur le mur et sur le plafond, afin d'y trouver un boulon en titane.

OPERATION DESTRUCTION :

1)Dans tous les parcours utilisant le chemin de gauche à la première intersection, avancez jusqu'à un gros rocher du fond en sautant de plates-formes en plates-formes, et sautez sur le gros rocher devant vous pour obtenir le boulon en titane.
2)Vers le milieu des parcours, il y a un pont reliant deux pièces différentes. Le boulon se trouve sur le côté : montez sur le rebord, et volez jusqu'à la plate-forme pour l'obtenir.

AQUATOS :

1)Après avoir obtenu le pirateur, revenez sur Aquatos, et, dans la salle ronde avec un interrupteur sur le sol, cassez les caisses à votre gauche et utilisez le pirateur pour ouvrir la porte. Montez dans l'ascenseur, il vous mènera à un boulon en titane.
2)Après la premier parcours dans l'eau, dans la pièce ou Skidd doit utilisez son pirateur pour faire sortir le pont, sautez en bas, et avancez pour trouvez le boulon en titane.
3)Dans le deuxième parcours dans l'eau (celui avec les mines), le boulon se trouve à côté du trou par lequel vous être entrée. Nagez sur le côté pour l'obtenir.

AQUATOS (EGOUTS) :

1)Dans le canal principal par laquel vous êtes arriver dans les égouts la première fois, montez au dernier étage et utilisez l'hperswing pour obtenir le boulon au bot du parcours, en vous balançant à la dernière cible d'hyperswing.
2)Dans l'étage supérieur des égouts (que vous ne pouvez atteindre qu'avec les bottes gravitationnelles), tout en haut de la carte se trouve un tunnel secret, à l'intérieur duquel vous trouverez un boulon en titane.

TYRRANOSIS :

1)Tout à droite de la carte, derrière le bâtiment où l'on détruit l'un des interrupteurs pour détruire l'une des tourelles se trouve un boulon en titane.
2)Dans le chemin dans les grottes dans lequel on détruit on autre interrupteur afin de détruire une autre des tourelles, à gauche de la carte, avancez un peu pourvoir une cible hyperswing. Utilisez-le pour atteindre la rive opposé, sur laquelle se trouve un boulon en titane.

DAXX :

1)Après avoir battu le vaisseau noir et avoir vu le clip vidéo de Courtney Gears, ne montez pas dans le taxi jaune pour revenir à votre vaisseau, mais regardez à drote : il y a un parcours d'hyperswing. Faîtes-le, et vos aurez le boulon en titane au bout.
2)Dans l'usine, dans la salle où il faut utiliser une deuxième fois le pirateur afin d'ouvrir la porte, il y a un interrupteur sur le rebord au fond de la salle. Activez-le, et foncez dans la salle précédente. Une porte s'est ouverte, franchissez-la avant qu'elle ne se referme. Faites le parcours en tuant les ennemis, un boulon en titane se trouve au bout.

STUDIOS HOLOSTAR :

1)Avec Ratchet, dans le cinéma où il y a des machines sous, montez sur les sièges à votre droite pour trouver un boulon en titane au sommet.
2)Devant votre vaisseau, là où vous retrouvez Clank, utilisez les bottes gravitationnelles pour monter sur le mur. Faîtes le parcours, et vous arriverez dans une grande salle ronde. Tuez les tyrranoïdes, et montez sur le mur. Avancez, et, quand vous serez assez haut, sautez et planez jusqu'au renfoncement dans lequel se trouve le boulon.
3)Continuez à avancer dans la zone secrète où vous avez eu le précédent boulon. Vous finirez par voir un grand et haut pilone. Montez dessus avec les bottes gravitationnelles. Escaladez-le jusqu'en haut en évitant les tyrranoïdes fantômes, et vous trouverez le boulon en titane.

OBANI GEMINI :

1)Sur la première lune, sur le sol en bas, vous trouverez une dynamo à activer avec l'hyperswing sur une dalle noire. Activez-là, et allez là ou il y a des plates-formes flottantes sur de la lave. Continuez à avancer tout droit, et vous trouverez le boulon en titane au fond d'une petite grotte. Dépêchez vous de vous y rendre, sinon le champ de force ca réapparaître et vous devrez réactiver la dynamo avec l'hyperswing.
2)Sur la deuxième lune, au tout début, utilisez le tremplin triangulaire au sol pour sauter très haut, et, au lieu d'atterir sur la plate-forme en hauteur, laissez vous tomber sur la zone rocheuse en contrebas, afin d'y trouver un boulon en titane.

ZELDREN :

1)Dans le chemin pour trouver l'attrape-boulons V2, avancez jusqu'à la salle où il y a des vaisseaux décoratifs sur le sol. Détruisez celui de droite, et le mur sera alors détruit. Vous pourrez alors prendre le boulon en titane.
2)Un peu plus loin, vous arriverez dans une salle avec de gros rouages attachés aux murs. Utilisez le bloc sur le sol à gauche pour atteindre la plate-forme en hauteur de gauche. Planez alors avec l'hélipack jusqu'à la plate-forme d'en face, où vous trouverez le boulon en titane.

METROPOLIS :

1)Au début du niveau, entrez dans la première salle, utilisez votre clé pour détruire la vitre à votre gauche, et entrez dans la zone ainsi débloquée. Avancez, et utilisez l'hyperswing pour atteindre le bâtiment d'en face, où se trouve le boulon en titane.
2)Après la cinématique durant laquelle le Dr Néfarious transforme tous les tyrranoïdes en robot, avancez encore et descendez dans la zone inférieure. Avancez un peu, et, là où se trouve des parterres de fleurs, sautez sur la corniche à votre droite, et longez le mur tout en faisant attention de ne pas tomber de la corniche, jusqu'au boulon en titane.
3)Pendant les missions lors desquelles vous aidez les rangers à vaincre les tyrranoïdes, choisissez une mission durant laquelle vous pilotez l'hovership. Regardez la carte : il faut que vous alliez devant le grand bâtiment au sud-est. Vous verrez une paroi sur laquelle on peut utilisez les bottes gravitationnelles sur l'un des côtés du bâtiment. Avancez jusqu'à elle, et vous verrez le boulon en titane juste dessus.

SITE DU CRASH :

1)A côté du vaisseau, prenez le petit chemin où l'on peut utilisez les bottes gravitationnelles afin d'y trouvez un boulon en titane dès le début.

ARIDIA :

1)Dans la les missions 3 et 4, vous devez traverser un grand pont. Allez-dessous grâce aux bottes gravitationnelles afin d'y trouver un boulon en titane.
2)Dans la dernière mission, en arrivant devant la base des tyrranoïdes, utilisez les plates-formes à droite. Sautez de

plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver derrière la base ennemie, où vous attend un boulon en titane.

PLANQUE DE QWARK :

1)Dans le parcours pour trouver l'APL (voir solution complète, partie " Planque de Qwark), vers le début, vous pouvez voir un téléporteur avec un boulon en titane dessus. Utilisez alors les bottes gravitationnelles afin de monter juste au dessus. Ici, sautez dans le vide et volez jusqu'au boulon grâce à l'hélipack. Puis, utilisez le téléporteur pour retourner à votre vaisseau.

KOROS :

1)Après le tunnel abritant le pont détruit en deux morceaux, montez sur grosses caisses noires, puis sautez sur le sol vitré à votre gauche. Avancez en marchant vers les vitres, et sautez de l'autre côté de la barrière, afin d'y trouver un boulon en titane.
2)Dans la grande place pleine d'ennemis, après avoir tué tout le monde, allez devant un des petits bâtiments, qui possède une échelle sur un de ses côtés. Utilisez-là pour grimper sur le bâtiment et y trouver un boulon en titane.

MYLON :

1)Après avoir parlé au premier tyrranoïde grâce au tyrraguisement, l'ascenseur se mettra en marche et vous mènera à l'étage supérieur. Sautez dans le vide sur votre gauche, et vous atterrirez devant le dernier boulon en titane du jeu.

LES POINTS DE COMPETENCES

Les points de compétences s'obtiennent en effectuant diverses actions particulières. Tous les cinq points de compétences, vous gagnerez une nouvelle triche (dans le menu " Bonus ").

FLORANA :

Parcourez le sentier de la mort sans vous faire aucune blessure.

PHENIX :

Trouvez les 100 jetons Qwark dans chacun des 5 vidéos-funs.
Achetez l'armure Infernox (la dernière armure du jeu, qui coûte un million de boulons).
Réussir l'entrainement VR de l'hyperswing en moins de 50 secondes.
Sur le pont, frappez Skrunch, le singe, avec votre clé.

VIDEOS-FUNS DE QWARK :

Terminer la vidéo-fun de Qwark n°1 en moins de 2:40.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°2 en moins de 2:10.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°3 en moins de 1:50.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°4 en moins de 4:45.
Terminer la vidéo-fun de Qwark n°5 en moins de 2:00.

MARCADIA :

Tuez 1à ennemis à l'aide du réfracteur (dans le palais).

OPERATION DESTRUCTION :

Terminez l'un des parcours de l'enfernator sans vous blesser.
Réussissez tous les parcours de l'enfernator.
Battez Scorpio uniquement avec votre clé.
Détruisez cinq caméras volantes dans l'un des parcours de l'enfernator.

AQUATOS :

Dans les parcours sous l'eau, détruisez les 40 caisses.
Trouvez les 101 cristaux d'égouts.

TYRRANOSIS :

Dans le grand terrain où l'on peut rouler avec le turboglisseur, tuez tous les tyrranoïdes perchés dans les tours avec le fusil-flux.

DAXX :

Dans le parcours sur l'île derrière votre vaisseau au bout duquel se trouve les supers-bottes, transformez tous les gros moustiques en canards à l'aide du canardator.

STUDIOS HOLOSTAR :

Gagnez le jackpot aux machines à sous.

OBANI GEMINI :

Montez sur l'anneau d'astéroïdes volants (vous devrez montee sur la plate-forme la plus haute, et utiliser le tremplin afin de sauter, puis essayer de retomber sur un des astéroïdes plats).

BLACKWATER CITY :

Dans le défi de votre choix, tuez 20 ennemis uniquement avec votre clé.

METROPOLIS :

Détruisez le dirigeable volant gris qui se balade dans Metropolis (utilisez le fusil-flux).

SITE DU CRASH :

Tuez vos ennemis uniquement avec l'aspiro-canon.
Tuez 10 ptérodactyles volants dans le ciel (utilisez le fusil-flux).

ARIDIA :

Tuez 10 ennemis avec le réfracteur (renvoyez leur rayon laser sur eux).
Restez 2 secondes en l'air avec le turboglisseur (roulez à fond là ou la route se coupe brutalement tout en montant.

PLANQUE DE QWARK :

Détruire le bonhomme des neiges. Voilà où il se trouve : A l'endroit où un petit robot sur le sol fait des arcs de cercles avec son rayon laser, sautez entre les deux murs étroits à votre droite afin d'atteindre le toit du bâtiment, sur lequel se trouve le bonhomme des neiges.

KOROS :

Détruire tout le décor du niveau (d'où l'utilité de l'attrape-boulons V2).

MYLON :

Tuez 30 ennemis avec l'infecteur.

LES TROPHÉES

Les trophées sont, pour certains, cachés sur certaines planètes, et pour d'autres, s'obtiennent en accomplissant certaines choses particulières. Une fois obtenu, un trophée apparaît dans la salle des trophées du Phénix.

FLORANA :

Vers la fin du niveau, lorsque vous montez d'un étage en sautant entre des murs, retournez-vous et volez jusqu'à la zone d'en face. Allez à gauche et longeant le mur en marchant sur la corniche. Vous trouverez le trophée Ratchet dans la zone de l'autre côté.

TYRRANOSIS :

Au nord-est de la carte, sautez entre les murs et retournez-vous pour volez jusqu'à un rocher sur lequel se trouve le trophée Al.

DAXX :

Sur l'île derrière votre vaisseau, en sortant de la salle dans laquelle vous avez eu les supers-bottes, ne sautez pas jusqu'à votre vaisseau, mais allez sur la droite pour trouver le trophée du plombier.

STUDIOS HOLOSTAR :

Là ou on utilise le pirateur pour la première fois afin d'activer l'ascenseur, utilisez-le pour monter et sautez à gauche sur la plate-forme en hauteur pour obtenir le trophée Clank.

METROPOLIS :

Une fois dans la deuxième salle, sautez en hauteur à droite, cassez la vitre avec votre clé et vous obtiendrez le trophée Skrunch.

SITE DU CRASH :

Au début du niveau, avancez tout droit jusqu'au vide. Ici, sautez sur la zone en hauteur à droite pour y trouver le trophée Dr Néfarious.

PLANQUE DE QWARK :

Juste avant d'entrer dans la chambre du capitaine Qwark, entrez dans la petite pièce à gauche et vous y trouverez le trophée du Capitaine Qwark.

KOROS :

Après le tunnel abritant le pont détruit en deux, montez sur les caisses noires et sautez sur le sol vitré à gauche. Vous trouverez le trophée Courtney Gears dans le renfoncement sur la droite.

MYLON :

Après avoir parlé au deuxième tyrranoïde, être descendu par l'ascenseur, et avoir traversé le fossé grâce à l'hyperswing, utilisez l'échelle pour montez sur la petite tour à votre gauche. Vous obtiendrez le trophée Lawrence.

AUTRES TROPHÉES

Le titanophile : Trouvez les 40 boulons en titane.
Le compétologue : Obtenez les 30 points de compétences
Le nanologue : Augmentez votre niveau de natotech au maximum (200)
L'arsenal Oméga : Achetez toutes les armes et faîtes les évoluer juusqu'au niveau Oméga (Version 8)
L'ami des rangers : Réussir toutes les missions des rangers (même celles qui sont optionnels).
Le champion d'Opération Destruction : Gagner tous les défis d'Opération Destruction.

Obtenir tous les trophées vous permettra de terminer le jeu à 100 % ! Mais ce n'est pas tout, en obtenant tous les trophées, vous déverrouillerez la porte jusqu'à présent fermé dans la salle des trophées ! Allez-y, et utilisez le téléporteur se trouvant de l'autre côté. Il vous mènera au Musée Insomniacs !

Qu'est-ce que le musée Insomniacs ?

Le musée Insomniacs est un lieu bonus représentant les bureaux d'Insomniacs Games. Ils contiennent pleins de secrets à découvrir, tels que la vidéo-fun de Qwark n°6, ainsi que de nombreux autres bonus, que je vous laisse découvrir par vous même pour ne pas vous gâchez la surprise !

Sachez qu'il existe une autre méthode pour accéder au musée Insomniacs :

Réglez l'heure de votre PS2 sur 3 heures du matin et rendez-vous sur Metropolis. Allez dans la salle où vous avez obtenu le premier boulon en titane de la planète (celui où il faut utiliser l'hyperswing).
Au lieu d'utiliser l'hyperswing, allez sur la gauche, cassez la vitre avec votre clé, et utilisez le téléporteur pour vous rendre au Musée Insomniacs.

Et enfin, sachez que, en terminant le jeu à 100 %, vous obtiendrez l'apparence de Constructorobot pour Ratchet. Allez dans la partie " Apparences " du menu " Bonus " afin de l'activer !

FELICITATIONS ! VOUS VENEZ DE TERMINER ENTIEREMENT RATCHET ET CLANK 3 !

ASTUCES DE RATCHET & CLANK

Les boulons d'or

Il y a 3 boulons d'or par niveau. Chaque boulon récolté vous permettra d'obtenir une arme

Pour quelques boulons de plus

Quand vous aurez trouvé le détecteur de métaux, revenez sur la planète précèdente. Non seulement le détecteur permettra de trouver de nouveaux boulons mais les anciens seront de retour. Pendant les courses d'hoverboard, traînez un peu et cassez toutes les caisses. Vous pouvez recommencer tant que vous le voulez et ainsi vous constituer un joli capital de boulons !

Armes en or

Allez sur l'orbite d'Oltanis. Lorsque vous aurez abattu Qwark, retournez sur la plate-forme où vous l'avez vu pour la première fois. Vous verrez alors la plus haute tour du niveau. Grimpez entre les deux murs puis prenez l'ascenseur. En haut de la tour, vous verrez 5 armes en or si vous n'avez pas encore battu Drek, le double si c'est déjà fait !

Figures d'hoverboard

Robot

R1, L2, R2

Monster blarg

R1, L1, R2

Double Darla

R1, L1, L2

Révolvator

R1, R2, L1, L2

Qwarctastique

R1, L2, R2, R2

AL 550 points

R1, L1, R2, R2

Monster Blarg

R1, L1, R2

Skid MarcMax

L1, L2, R2, R1

Ratchet à grosse tête

Pour que Ratchet ait une grosse tête, pendant le jeu faites : L1, , , R2, , X, X

Avoir 150 000 boulons et acheter le T.E.L.T.

Essayez dans un premier temps de battre Drek, puis activez l'option "Remonter le temps avant ta victoire sur Drek". N'achetez que le strict nécessaire (munitions pour Pyrolanceur et Plasmo-Mitrail). N'utilisez surtout pas l'APL Gadgetron à cause du prix exhorbitant des munitions, sauf dans les cas extrêmes. En revanche, vous pouvez utilisez au maximum votre Métodétecteur et faire des courses d'Hoverboard (sachant qu'il y a plus de boulons à Blackwater City). Vous atteindrez 150 000 boulons en environ 3-4 heures de jeu. Une fois les boulons en poche, allez à Blackwater City pour acheter le T.E.L.T. Rebattez Drek avec le T.E.L.T. pour refaire une partie avec les armes en or.

Payer vos armes moins cher

Lorsque vous aurez atteint la planète Pokitaru, allez aider le propriétaire de la station et rendez-vous au Roborama de Bob pour qu'il vous vende une upgrade propulsopack pour 4000 boulons. Retournez ensuite à votre vaisseau pour trouver plusieurs transporteurs, dont l'un vous permettra d'accéder aux égouts de la planète. De l'autre côté, vous rencontrerez un chercheur qui vous demandera de lui ramener du raritarium. Lorsque vous aurez atteint la planète Hoven, dirigez-vous vers le chemin qui se trouve derrière votre vaisseau. Un foreur vous donnera alors du raritanium. Retournez à Pokitaru et apportez le matériau au chercheur qui vous donnera en échange un Influenceur. Cet objet vous permetra de faire baisser les prix en usage chez le vendeur.

15 000 boulons de plus

Pour avoir 15 000 boulons de plus, obtenez le robot décodeur qui se trouve sur la flotte de Drek puis allez sur la planète Quartu. Rendez-vous du côté de la machine qui transforme Clank en Clank géant : il y a une porte bloqué où il y a un boulon en or caché. Utilisez le robot décodeur, tapez les caisses et vous aurez 15 000 boulons de plus.

ASTUCES DE RATCHET & CLANK 2

Avoir un maximum de boulons

Dans tous les niveaux il y a des objets à détruire, ce qui rapporte parfois beaucoup de boulons. Comme vous pouvez mourrir indéfiniment et que les objets reviennent lorsque vous ressuscitez, vous pouvez récupérer un max d'items. Lorsque le niveau a été vidé, sautez dans un ravin pour retourner à votre vaisseau et reprennez tous les boulons qui sont réapparus

200 000 boulons et un bonhomme de neige

Dans le menu choisissez la rubrique "Special" puis allez dans "Cheats", vous remarquerez la présence d'un cheat à débloquer se nommant "c'est impossible". Pour pouvoir le débloquer il vous suffit de faire le defi portant ce même nom dans la 3ème arène de combat. Une fois le defi terminé, vous empocherez 200 000 boulons et débloquerez le cheat qui vous permettra de jouer avec un bonhomme de neige à la place de Ratchet.

Boulons platinum

Oozla
- Pendant votre première visite de la planète, achetez le tracto-faisceau, et montez sur la citerne a votre gauche, le boulon est au sommet.
- Pendant votre seconde visite de la planète, prenez le chemin a droite du nez de votre vaisseau en passant par une "porte", et prenez le premier dinosaure flottant que vous trouvez en chemin. Il vous conduira dans une grotte où se trouve le boulon.

Maktar
- En prenant le chemin de gauche des le départ, et peu après le premier élévateur, une grosse bande de Thugs va attaquer. Tachez de garder les caisses contre le mur de droite intactes pour monter dessus après le combat. Le boulon est au sommet du mur. A noter que vous pouvez le prendre plus tard avec Clank et le super-saut.
- Sur le satellite ou vous devez détruire les lumières vertes. Montez sur la Limousine et sautez sur la plate-forme la plus proche. Un propulseur vous emmènera sur la plate-forme suivante ou le boulon attends sagement. NECESSITE CLANK !

Barlow
- Pendant la course de moto, juste après le plan d´eau, le virage tourne a droite. Prenez à GAUCHE. Le boulon attend dans un renfoncement.
- Sur le chemin derrière votre vaisseau se trouve deux plate-formes rotatives a 4 bras ainsi qu´un tunnel inondé. Au sortir de ce tunnel, agrippez-vous au rebord a gauche de la porte et continuez le long du mur pour atteindre une plate-forme. Jouez du Swingeur et monter sur une autre plate-forme rotative a 4 bras. Vous débouchez alors dans une grotte a la fin de laquelle se trouve le boulon.

Endako
- Suivez le chemin de droite depuis le départ, et a un moment, un hélico piloté par un Thug va apparaître. Peu après ce moment, le chemin converge vers la droite en descendant, peu avant un élévateur. Continuez plutôt droit devant vous dans le vide, le boulon attend en contrebas sur un promontoire.
- La seconde fois où vous manipulez une grue, allez dans la salle rouge et observez le mur. Vous verrez une porte métallique en hauteur. Tachez de positionnez la caisse métallique juste devant puis allez remorquer la caisse explosive. La déflagration arrachera la porte derrière laquelle se trouve le boulon.

Feltzin
-Finissez la course contre le pilote Thug en passant dans TOUS les anneaux pour récolter le boulon au dernier anneau.

Notak
- Pendant que vous explorez la promenade et dans la zone où se trouve un vaisseau crache-boule de feu, allez dans un coin de la zone pour trouver un panneau publicitaire en hauteur derrière lequel se trouve le boulon.
- Une fois passé le petit pont des le début du niveau, longez le coté gauche du fleuve pour trouver le boulon qui se cache derrière un coin d´immeuble.
- Sur le chemin qui vous permet de contourner le champ de force, au niveau des quais, éliminez tous les ennemis ainsi que les fûts explosifs. Redescendez pour utiliser la bobine de dynamo, elle ouvre une porte pendant une quinzaine de seconde, là où se trouvait les fûts explosifs.

Siberius
- Après avoir utilisé l´ascenseur, vous verrez un bloc avec un marquage de tracto-faisceau. Prenez-le et remonter avec lui par l´élévateur. Déplacez le bloc au bord de la corniche et monter dessus pour atteindre le renfoncement où se trouvaient les robots.
- Une fois le premier boulon récupéré, et avant de redescendre avec l´élévateur, rapprochez-vous du coin le plus proche de l´ascenseur, et regardez en bas pour voir un bâtiment gris et plat. Sautez et planez pour l´atteindre, le boulon attend dans le "jardin" derrière ce bâtiment.

Tabora
- Dans le désert, par rapport au vendeur Slim Cognito, prenez un maximum au Nord, puis arrivé en haut de la carte, prenez vers l´ouest pour trouver le boulon sur une dune.
- Dans les fondations une balance se trouve sur un plan d´eau. Montez sur la balance la plus éloignée quand vous arrivez et gelez l´eau. Cela vous permettra d´atteindre le boulon qui se cache dans une gaine d´aération en haut sur la droite.
- Faites le parcours du planeur pour prendre le boulon qui se trouve a la fin.

Dobbo
- Dans la dernière salle du parcours en planeur, grimpez un maximum pour récupérer le boulon.
- Juste après avoir détruit l´aerotank se trouvent 4 robots a éliminer. Une fois fait, examiner le renfoncement sur la gauche, il y a un conduit qui mène à un switch. Utilisez un archnodrone pour appuyer sur le switch et libérer l´accès au boulon.

Hrugis
- Passez dans tous les anneaux pour débloquer le boulon sur la ligne d´arrivée.

Joba
- Peu après la première tourelle, montez une échelle et tournez-vous sur la droite. Utilisez le grappin, et accéder à un chemin au bout duquel se trouve un hangar. Le boulon est dedans.
- Avant l´arène, utilisez le Levitateur pour atteindre le sommet de la tour a gauche. Le boulon est en haut.

Todano
- Attendez la fin de la visite guidée. Le guide-robot va ouvrir la porte métallique du milieu, derrière laquelle se cache le boulon.
- Dans l´usine, dans la salle ou se trouve deux cuves (une grande et une petite) ainsi qu´un robot de sécurité, déplacez les cuves de façon a former un escalier en face de la porte vers la salle suivante. Vous accéderez à un passage au bout duquel se trouve le boulon.
- Dans l´usine encore, la salle ou se trouve 4 seaux qui se balance au plafond, tuez les robots et déplacez la petite cuve pour atteindre le tapis roulant. Au bout du tapis se trouve une ouverture dans laquelle vous lancerez un archnodrone qui servira à appuyer sur le switch dans la salle du boulon. Montez d´un étage pour le récupérer.

Boldan
- Juste après l´entrée de l´immeuble, il y a un jardin. Utilisez un archnodrone pour passer par la petite ouverture et appuyer sur le switch qui libère l´accès au boulon. Passer par l´autre jardin pour le récupérer.
- Sur le chemin du vendeur d´armure, vous utiliserez un élévateur. Le boulon se trouve à mi-hauteur, sur une plate-forme, accessible en sautant de l´élévateur.
- Dans le dôme où se situe le Fizzwidget robot, utilisez le grappin vers le plafond pour atteindre une corniche où se trouve le boulon.

Aranos
- Le boulon se trouve sous votre vaisseau a la fin du niveau. Planez depuis la plate-forme de votre vaisseau pour atteindre le boulon.

Gorn
- Faites la course en passant dans tous les anneaux... vous connaissez le refrain, c´est la troisième fois que je vous le sers.

Snivelak
- Au niveau des vendeurs d´armes et d´armures, vous verrez des bobines de dynamo. Sautez contre le mur pour atteindre le bas du mur. Utilisez la dynamo pour remonter le long du mur et atteindre un renfoncement ou se tient le boulon.

Smogl
- Dans l´entrepôt, vous déplacerez une caisse pour monter sur des containers. A ce moment vous pourrez "walljumper" comme on dit. Sautez sur les murs pour atteindre un étage supérieur, et continuez à cet étage pour récupérer le boulon.
- Pendant le parcours en Levitateur, au troisième "tremplin", grimpez vers la plate-forme a votre gauche. Le boulon est dessus.

Grelbin
- Afficher la carte pour vous repérer. Votre vaisseau est signalé par une étoile, a droite de lui, se trouve un point d´interrogation signaler Angela. Par rapport à Angela, prenez au nord pour trouver le boulon, il est caché entre deux collines de neige.
- près avoir inondé une partie de l´usine avec un robot, allez dans la dernière salle inondée et plonger. Vous verrez un conduit qui mène au boulon.
- Entrer dans l´usine par la porte proche de votre vaisseau. Dans la seconde salle se trouve un droïde derrière une grille. Prenez-en le contrôle pour shooter trois "nounours" et appuyer sur le switch qui vous ouvrira la grille. Le boulon est en hauteur.

Damosel
- Première, dans la banque, gelez la fontaine et grindez l´eau gelée pour atteindre le boulon.

- Peu après la banque se trouve une statue Megacorps qui représente un M. Passez de l´autre coté, et regardez en haut de la statue. Utilisez le robot grâce à l´hypnomatique pour le faire exploser contre une paroi du socle de la statue. Cela dévoilera une cache où se tient le boulon.

Yeedil
- Des le début passez le pont et retournez-vous. Vous pouvez grimpez le support gauche du pont en sautant. Le boulon est en haut.
- Peu après deux aerotanks se trouve une salle avec de multiples cuves qui vont du sol au plafond. L´une d´elles porte une marque de tracto-faisceau, utilisez-le et faites un petit parcours en rail pour attraper le dernier boulon du jeu.

Boost Nanotech

Endako
- Dans la salle rouge du boulon n°6 et du PC n°8 se trouve une porte fermée par une serrure d´Infiltrateur. Ouvrez-la et le nanoboost s´ajouteras a vos réserves.

Feltzin
- Pendant les combats spatiaux, rentrer dans la base, le nanoboost attends au milieu d´une salle.

Notak
- Le nanoboost se trouve a la fin de la promenade.

Tabora
- Pendant le parcours du planeur, grimpez au niveau du sommet du quatrième pylône pour prendre le boost nanotech.

Dobbo
- Dans l´usine, faites le parcours du planeur, et arrivés dans la dernière salle faites demi-tour pour retraverser l´usine. Au niveau du point de départ monter sur la droite pour choper le boost nanotech.

Joba
- Pendant la troisième course, utilisez le raccourci du marais qui se trouve du coté droit de la piste pour récupérer le nanoboost qui se trouve dans un virage plongeant a gauche.
- Au niveau du couloir où sortent des piliers bleus du mur, éliminez les ennemis. Revenez dehors et utilisez la bobine de dynamo sur le mur externe de la grotte du cote du point de départ pour activer une porte secrète pendant quelques secondes. La porte se trouve a droite par rapport aux ennemis que vous avez éliminés.

Todano
- Sur le chemin de gauche après le sommet du barrage se trouve une salle avec un missile géant. Detruisez les caisses a coté de la porte pour faire apparaître une serrure d´Infiltrateur. En l´utilisant, vous débloquerez un élévateur pour prendre le nanoboost.

Boldan
- Sur les fontaines dans les jardins, le nanoboost se déplace de l´une a l´autre suivant l´horloge interne de la console.

Snivelak
- Peu après le départ, utilisez la troisième cible de Swingueur pour atteindre le toit du bâtiment en flottant pour récupérer le nanoboost.

Points de compétence

Oozla
- Allez à la boutique Megacorps et détruisez tout a l´intérieur. Les mannequins, les vitrines les objets sur les étagères... le point sera attribué quand tout sera vide.
- Dans la zone du lac où se trouve une demi-douzaine de dinos, shootez les ptérodactyles qui volent pour obtenir le point.

Maktar

- Trouvez une machine a sous et taper dessus. Essayer d´obtenir trois "BAR" pour obtenir le PC.
- Dans l´arène, éliminez le tronçonneur avec la clé uniquement.
- Dans l´arène, éliminez Bagarreur B2 sans aucun dégâts.
- Détruisez tous les éléments du décor (lampes, poteaux, satellites près des plate-formes) pour obtenir le PC.

Barlow
- Pendant une course de moto, faites un temps de 2.10.00 ou inférieur.

Endako
- Comme sur Maktar, détruisez tout. Les télés flottantes, les lampes, les poteaux, les cameras flottantes, etc...
- Dans la salle du second boulon (voir plus haut), détruisez dix robots avec la grue.

Notak
- Pendant l'exploration de la promenade, vous verrez une statue de planète. Détruisez la avec une arme de gros calibre (d´abord ce qui tourne autour puis la planète en elle-même) pour avoir le PC.

Siberius
- Peu après le départ, derrière le hangar se trouve un bonhomme de neige. Détruisez-le pour obtenir le PC.

Tabora
- Collectez les 100 cristaux dans le désert. Plutôt simple, non ?

Dobbo
- Eliminez tous les ennemis du niveau et dans l´usine a l´aide de la clé ou des armes du premier Ratchet.
- Pendant le combat en orbite, rasez tout le décor pour obtenir le PC.
- Battez le robot ennemi rien qu´avec vos petits poings musclés pour avoir le PC.

Joba
- Pendant une course de moto, faites un temps de 2.27.00 ou moins.
- Shootez douze oiseaux sur tout le niveau.
- Dans l´arène, faites le défi impossible.
- Eliminez tous les ennemis du niveau a l´aide de votre clé et uniquement la clé.

Todano
- Pendant la visite guidée, détruisez les quatre missiles.
- Avant que la visite ne commence éliminez tous les écureuils entre les deux premiers missiles. Attendez les touristes pour voir un ou deux nouveaux écureuils qui vont sortir des arbres et shootez-les. Répétez l´opération entre les missiles trois et quatre. Le PC vous est donné a la fin de la visite.
- Durant une autre visite, transformez tous les écureuils en moutons grâce au moutonator.

Boldan
- Sur le trajet vers le trafiquant Slim Cognito, glissez sur les rails sans rien heurter.

Snivelak
- Detruisez quinze vaisseaux qui volent dans le ciel.

Grelbin
- Récoltez les cristaux de lune pour avoir le PC.

Damosel
- Sauvez tous les touristes dans la banque pour obtenir le PC.
- Faites le parcours sur rails sans vous faire toucher.

Divers
- Ayez votre barre de vie au maximum. (expérience du combat + boost nanotech)
- Achetez toutes les améliorations de vaisseau chez Slim Cognito.
- Achetez toutes les armes, et upgradez-les une fois au moins.

Le casseur

Marre de casser toutes les caisses une par une ? La solution se trouve en fait dans le premier niveau du jeu. Après avoir récupéré les bottes gravitationnelles de Ratchet, retournez sur Oozla et rentrez dans le magasin MégaCorp. Regardez sur la carte : vous allez voir le symbole du vendeur MégaCorp (pour récupérer des munitions ou pour acheter des armes) mais vous n'allez pas voir le vendeur en lui-même ; il faut en fait repérer une surface aimantée et l'emprunter. Vous allez vous trouver devant un vendeur MégaCorp, et vous allez voir juste à côté une porte suivie d'un couloir. Empruntez-la. Attention, vous allez devoir affronter un Boss caché, il est assez fort. Une fois battu, il vous offrira un upgrade pour la Clé 8000 : le "Casseur". Dès que vous exécuterez la Super Attaque de la Clé 8000 (X suivi de Carré), toutes les caisses et les décors cassables de l'écran vont se briser et vous récupérerez les boulons obtenus.

ASTUCES DE RATCHET & CLANK 3

Cheat Mode

Jouer avec Dan
En online, appuyez sur ⊗ au login du nom d'utilisateur, sélectionnez Modifier Profile, maintenez L2 et faites Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche.

Jouer avec Nefarious
En online, appuyez sur ⊗ au login du nom d'utilisateur, sélectionnez Modifier Profile, maintenez L2 et faites Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Haut.

Ratchet 1ère version
Lancez la partie avec une sauvegarde du premier Ratchet & Clank sur la carte mémoire et allez voir le vendeur.

Laser à double lame
Mettez le jeu en pause, puis faites ○ , □ , ○ , □ , Haut, Bas, Gauche, Gauche.

Nouveau costume Quark
Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, ○ , ○ , □ dans n'importe quel Quark Vid-Comic. Vous pouvez aussi faire Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, ○ , □ , □ .

Conseils pour le multijoueur

Entraînement

Avant de vous lancer dans des parties online endiablées, lancez le mode offline en 1 joueur. Vous pourrez ainsi explorer les cartes à votre guise et en déceler le moindre passage ou raccourci. De plus, cet entraînement vous sera indéniablement très pratique lors des parties multijoueur.

Décors destructibles

Certaines des cartes possèdent des éléments de décor destructibles. Par exemple, les ponts à l'entrée de chaque base (rouge/bleu) sont destructibles. L'interêt vient du fait que lorsque le pont menant à une base est détruit, il est impossible pour l'équipe adverse de pénétrer dans le secteur de votre base avec un véhicule roulant.

Les drônes armés

Tout le monde ne le sait peut-être pas, mais lorsque vous vous offrez le (précieux) service de Drônes armés, vous avez la possibilité de les laisser à l'endroit de votre choix. Pour ce faire, amenez les Drônes où vous désirez les laisser,

appuyez sur TRIANGLE pour activer le Selecto-prompt, puis R2, le tout sans relâchez aucune des deux touches. Pour activer le deuxième Selecto-prompt, vous aurez alors une option, en plus des trois modes de visée différents, qui vous permettra d'ordonner aux Drones de rester à cet endroit. L'interêt de cette option vient du fait qu'une fois les Drones placés où vous le souhaitiez, ces derniers resteront actives et pourront ainsi défendre certains endroits tactiques.

Niveau Metropolis

- Dans ce niveau, vous pourrez accéder à deux tours différentes d'où vous pourrez ensuite sortir en descendant à l'aide du grappin (Swingueur) le long de versa-cibles (boules vertes flottantes). Mais, une fois en bas, vous remarquerez que vous ne pouvez pas faire chemin inverse. Et pourtant, si, car il existe une astuce toute simple qui consiste à choisir le Swingueur dans le deuxième Selecto-prompt, puis à activer le mode première personne (L1 ou L2 selon le mode de visée choisi) et viser la première versa-cible à l'aide du Swingueur. Technique très utile car en haut des tours en question se trouve des boites nanotechs.

- Quand vous vous trouvez en bas des tours magnétique s(sur le sommet de celles-ci se trouve un Lance-roquette et un Fusil Sniper), vraiment tout en bas, vous pouvez apercevoir les places où se trouvent une tourelle à canons. Quand vous êtes équipés de Super-bottes, vous pouvez vous propulsez sur ces fameuses places à partir de la plate-forme où vous vous trouvez. Ne vous inquiétez par, car si vous avez bien réussi cette technique, vous devriez accéder à ces places en vous agrippant in extremis au bord.

Niveau Hoven

Il existe dans ce niveau une difficulté en ce qui concerne le mode CTF (Capture The Flag). En effet,le porteur du drapeau peut se retrouver face à un gros problème lorsque le pont menant à sa base est détruit. Il existe bien des Versa-cibles mais le porteur ne peut utiliser le Swingueur lorsqu'il a le drapeau. Et là c'est vraiment embêtant. Lorsque vous êtes porteur, ne vous précipitez pas sur votre base, mais passez plutôt par l'énorme pont qui se trouve au milieu de la carte. Vous recupèrerez ainsi les Super-bottes. Continuez votre chemin pour arriver en haut de la plate-forme dominant le secteur de votre base et sur laquelle se trouve une tourelle à canon. Le problème est alors résolu ! Il vous suffit de vous propulsez jusqu'au secteur de votre base à l'aide des Super-bottes en survolant le petit cours d'eau.

Niveau du Poste X12

- A l'endroit des deux grandes rampes formant une rampe de saut pour les Jeep, placez-vous en haut d'une des deux rampes et regardez vers la droite : vous apercevrez un petit mur magnétique longeant la falaise. Vous pouvez y accéder de deux façons différentes : soit vous possédez les Super-bottes et vous vous propulsez jusqu'au mur magnétique, soit vous passez derrière les falaises, endroit où se trouve un grand nombre de Versa-cibles en vous arrêtant près d'une des deux falaises et en longeant ensuite le rebord menant jusqu'au mur magnétique. Ces petits murs magnétiques vous mèneront en haut des falaises où vous trouverez d'ailleurs un Fusil Sniper !

- Toujours dans ce niveau, sachez qu'il est possible de contourner les bases (bleu/rouge) en escaladant le mur magnétique présent à côté de la tourelle à canons. Vous devrez ensuite sauter à gauche pour atterrir sur une plate-forme, puis sauter sur les autres plates formes en face de vous. Vous atterrirez alors derrière la base et vous trouverez ainsi un Lance-Holoboucliers.

Mini-jeu "pirate vs ninja"

Quand vous sélectionnez le niveau dans le "vidéo fun de Qwark", appuyez sur et vous aurez une fenêtre pour les mots de passe. Entrez -MEGHAN- et appuyez sur Start pour avoir accès au mini-jeu.

Video Fun 6

Quand vous sélectionnez le niveau dans le "vidéo fun de Qwark", appuyez sur et vous aurez une fenêtre pour les mots de passe. Entrez REGHUN et appuyez sur Start.

The Saboteur

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Le touriste

Récupérer toutes les cartes postales des monuments.

L'as du volant

Effectuer et remporter toutes les courses des missions libres.

Saint-Honoré

Dépenser 75 000 unités de contrebande.

Foire à la démolition

Détruire 50 véhicules.

Le toit de Paris

Grimper au sommet de la Tour Eiffel.

Mort en silence

Tuer discrètement 50 Nazis ou plus.

Commandant du nord

Donner espoir aux Parisiens de la zone 1.

Commandant de l'ouest

Donner espoir aux Parisiens de la zone 2.

Commandant du sud

Donner espoir aux Parisiens de la zone 3.

Fumer comme un pompier

Passer beaucoup de temps à ne rien faire.

Casanova

Embrasser 50 femmes.

Médaille d'argent

Obtenir votre premier bonus en argent.

Médaille d'or

Obtenir votre premier bonus en or.

Premières gouttes de sang

Remplir votre première mission libre.

Commando

Remplir chaque type de mission libre.

Monsieur sabotage

Remplir 333 missions libres de la zone 1 de Paris.

Désastre irréel

Remplir 212 missions libres de la zone 2 de Paris.

L'arme de destruction massive

Remplir 239 missions libres de la zone 3 de Paris.

Le bourreau de la mère patrie

Remplir 53 missions libres à Sarrebourg.

Garde-côte

Remplir 76 missions libres au Havre.

Guérilla

Remplir 425 missions libres à la campagne.

Le canard canardé

Trouver et jouer au "Tir au canard".

Pas de témoin

Remplir une mission sans déclencher l'alarme.

Maître du déguisement

Terminer une mission de l'histoire en gardant un déguisement intact.

Ni vu, ni connu

Tuer discrètement un général nazi en étant déguisé.

Le grand saut

Survivre à une chute depuis la Tour Eiffel.

Argent

La fièvre acheteuse

Acheter toutes les armes disponibles dans les boutiques.

Or massif

Atteindre tous les bonus Or.

Pas de ça avec moi

Empêcher les Nazis d'exécuter 40 civils.

Or

Le libérateur de la France

Donner espoir au peuple de France.

Platine

Compléter tous les autres trophées

Compléter tous les autres trophées.

Trophées secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Prologue

Pas de fumée sans feu

Après la cinématique du début, discutez avec le soldat français qui vous demande de le rejoindre afin de vous opposer aux nazis. Lorsque vous avez le contrôle de Sean, avancez à gauche et sortez du bar. Avancez à droite en sortant, suivez le marqueur jaune et entrez dans la ruelle de droite. Discutez avec Luc, montez dans la voiture de ce dernier et conduisez jusqu'au dépôt de ravitaillement.

Dès que vous arrivez, Luc s'aperçoit qu'un allemand est en train de frapper une femme dans la rue et perd son sang froid. Aidez-le à frapper les nazis, lisez les instructions, verrouillez les cibles et donnez-leur des coups de poings jusqu'à les neutraliser.

Ensuite, entrez dans la zone gardée par les nazis et escaladez le bâtiment. Approchez-vous silencieusement du garde sur le toit et poussez-le dans le vide. Redescendez, cognez les deux autres gardes et détruisez les deux caisses pour trouver de la dynamite à l'intérieur.

Par la suite, remontez dans la voiture et conduisez jusqu'au dépôt de carburant. Escaladez le bâtiment qui se trouve en face du dépôt, attendez que Luc détruise le camion pour attirer l'attention et sautez sur le câble pour atteindre le dépôt, à l'autre bout de la zone.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, courez jusqu'à la citerne d'essence, placez la dynamite sur le conduit et fuyez la zone en revenant sur vos pas.

Après l'explosion, sautez rapidement par-dessus les caisses, utilisez le câble et sortez du dépôt. Remontez rapidement dans le véhicule, attendez que Luc monte aussi et partez au Club Belle. Entrez dans le club, allez à l'arrière, ouvrez la porte en forme de tableau et entrez pour vous reposer un moment.

Des jours meilleurs

A présent, vous vous retrouvez trois mois plus tôt chez vous, dans la campagne. Après la scène, montez dans le camion et conduisez jusqu'à la frontière allemande. Arrêtez le camion dans l'endroit indiqué, attendez que le soldat nazi inspecte les papiers puis roulez jusqu'au point de rencontre avec Vittore.

De vieux amis, de nouveaux ennemis

Descendez du camion, atteignez le bar et entrez pour retrouver Vittore. Après la scène cinématique, une bagarre générale se déclenche. Visez les hommes en uniforme et donnez-leur une bonne correction. Effectuez des coups de poing rapides et des coups de pied et assommez-les tous. Une fois qu'ils sont neutralisés, sortez du bar.

A ce moment, vous retrouvez une vieille connaissance et prenez les commandes de sa voiture rapide.

Madame Sinclair

Maintenant que vous conduisez la voiture de Skylar, fuyez les nazis qui vous poursuivent et échappez-vous. Repérez votre position dans le radar et fuyez les cercles rouges pour les éviter. Sortez de la ville si nécessaire et abattez les nazis qui vous poursuivent. Lorsque vous aurez semé les allemands, retournez en ville et allez à l'hôtel. Au matin, prenez l'une des voitures près du bassin à droite et atteignez le circuit.

Pole position

A présent, vous devez effectuer la course et essayer de la remporter. Conduisez avec habilité, soyez rapide dans le circuit et remontez petit à petit sur tous les autres concurrents.

Après le 1er tour, vous dépasserez la majorité des concurrents. Après le 2ème tour, vous rattraperez ceux qui sont en tête de course. Enfin, dépassez l'Allemand qui se trouve en pole position et regardez la scène qui se déclenche.

Ballade du dimanche

Montez dans la voiture bleue qui est juste en face de vous et attendez que Jules monte également. Repérez Dierker le pilote allemand, attendez qu'il démarre sa voiture et prenez-le en filature. Faites attention à la jauge Paranoïa en haut à

droite, ne la laissez pas se remplir et suivez l'allemand qui sort de la ville jusqu'à un grand entrepôt.

Ensuite, descendez de la voiture et suivez Jules à travers les arbres jusqu'à ce que vous atteigniez la clôture de l'entrée. Escaladez ce mur, descendez de l'autre côté et approchez-vous doucement de la voiture de Dierker.

Montez dans le véhicule, mettez les pleins gaz et conduisez directement vers la falaise. Lorsque vous entendez Jules crier : " MAINTENANT ", sautez rapidement de la voiture pour qu'elle tombe de la falaise.

La nuit la plus noire

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez ligoté et torturé par Dierker. Dès que vous avez le contrôle de Sean, sortez de la salle d'interrogation et avancez à droite dans le couloir. Lorsque vous remontez les escaliers, suivez les instructions, approchez-vous doucement du soldat et tuez-le furtivement.

Ensuite, sortez de l'usine et abattez silencieusement un autre garde, à gauche. Grimpez sur la grande enseigne du bâtiment, faites attention à un autre soldat en patrouille (sur le toit). Attendez qu'il ait le dos tourné, abattez-le silencieusement, prenez son arme et descendez par l'échelle de droite.

Descendez sur la passerelle, utilisez une autre échelle qui se trouve au fond pour descendre à nouveau et sortez votre arme. Avancez légèrement à gauche, repérez un premier soldat et abattez-le. Descendez le couloir de gauche, visez les autres soldats nazis qui arrivent et descendez-les. Continuez à avancer dans le couloir, descendez les nazis qui arrivent et atteignez un grand salon.

Prenez couverture derrière les clôtures, tuez les nazis de loin et avancez doucement dans le salon. Montez les marches, au fond à droite, abattez deux autres gardes et approchez-vous de la porte de gauche. Tuez le soldat qui est à l'intérieur puis entrez. Sortez par l'autre porte, abattez deux autres soldats près du véhicule et prenez les commandes de ce dernier. Accélérez en roulant tout droit et défoncez la porte pour sortir du domaine.

Hors de la poile à frire

A présent, vous devez conduire le véhicule et quitter l'Allemagne. Faites attention aux camions nazis, suivez la route indiquée et sortez du pays. En pénétrant dans le pays voisin, vous remarquez que les nazis ont déjà déclenché la guerre.

Dans le feu

Continuez à conduire le véhicule jusqu'à ce que vous arriviez à la ferme de Merini. Les nazis sont en train de la détruire.

Défoncez la porte métallique avec le véhicule, avancez jusqu'à l'endroit où se trouve Merini et descendez. D'abord, abattez le soldat qui manie la tourelle, tuez ceux qui sont près de votre ami puis éliminez ceux qui sont dans la cour et à l'entrée du bâtiment.

Merini vous informe que Véronique est dans l'immeuble enflammé. Entrez, abattez les soldats près de la porte et avancez par la cavité de gauche. Avancez tout droit et descendez deux autres nazis.

Ensuite, avancez jusqu'à la porte au nord-ouest et suivez le chemin. Abattez un autre ennemi près d'un bureau et prenez l'entrée qui est apparue après l'explosion. Repérez les deux soldats qui tentent de tuer Véronique (à gauche), visez rapidement et dégommez-les avant qu'ils n'y arrivent.

Acte 1

Abattoirs

Sortez de la chambre, trouvez les escaliers du bar et montez pour parler à Luc. Après la discussion, quittez le club et lisez les instructions à propos de la jauge de suspicion. Ensuite, rangez rapidement votre arme et avancez à gauche.

Détournez un véhicule et rendez-vous au canal.

Descendez du véhicule, suivez Luc et discutez avec lui. Par la suite, avancez à gauche, traversez le pont et atteignez l'autre rive du canal. Repérez le soldat qui est en patrouille, n'éveillez pas les soupçons et abattez-le furtivement. Prenez son costume, entrez dans le tunnel et abattez silencieusement le nazi. Sortez du tunnel, entrez dans l'usine et avancez à droite. Marchez comme un nazi, n'éveillez pas les soupçons et restez loin d'eux.

Frayez-vous un chemin vers l'intérieur de l'entrepôt et éliminez le garde qui détient la clé de la prison. Récupérez cette clé sur son cadavre, ouvrez la cellule et libérez vos amis. Ensuite, courez vers le sous-sol de l'abattoir et évitez ainsi le bombardement des avions de chasse.

Bouteille choc

A présent, discutez avec Santos qui n'est pas très loin de votre emplacement et commencez la mission suivante. Vous devez ramener une vieille bouteille de champagne qu'un nazi acheté à Santos pour pouvoir récupérer des médicaments. D'abord, rendez-vous discrètement à la cité et atteignez le point indiqué, dans la rue.

Ensuite, sortez votre arme et commencez le massacre. Eliminez d'abord les nazis qui sont devant les escaliers, remontez les marches, abattez-en d'autres et montez sur le toit de la maison.

Utilisez le câble pour traverser la cour, descendez et abattez le rassemblement de soldats. Récupérez la bouteille de champagne, remontez rapidement sur le toit et utilisez la cachette pour vous abriter. Une fois que le calme est revenu, grimpez d'un toit à l'autre via les câbles et quittez la zone d'alerte, marquée en rouge sur le radar.

Enfin, prenez un véhicule, conduisez vers l'abattoir et ramenez la bouteille à Santos. Prenez les médicaments, descendez au sous-sol et parlez à Véronique pour achever la mission.

Le marché noir

Maintenant, repérez l'icône S qui représente Santos sur votre carte et atteignez-la. Entrez dans une ruelle, trouvez votre homme et parlez-lui. Ensuite, parlez à Pierre et prenez la dynamite et des grenades.

Ensuite, repérez la cible sur le radar, grimpez au toit de l'immeuble et approchez-vous de la tour sans vous faire remarquer. Sortez la dynamite, placez-la au pied de la tour et allumez la mèche. Détruisez ainsi la première tour, repérez la seconde tour dans la carte et atteignez-la incognito. Détruisez-la de la même manière puis repérez la prochaine cible qui n'est autre qu'un général nazi. Restez sur le toit des maisons, repérez le général d'en haut, sortez votre arme et abattez-le.

Votre dernier objectif et de détruire le tank ennemi. Pour ce faire, abattez d'abord les gardes qui l'entourent et approchez-vous-en rapidement. Allumez rapidement la dynamite et fuyez lors de l'explosion.

Enfin, trouvez la cachette qui se trouve sur un toit, non loin du tank, et dissimulez-vous des nazis. Une fois que le zone est en sécurité, sortez et retrouvez Santos. Parlez-lui à deux reprises pour commencer la mission suivante.

Briseur de Limousine

Votre prochaine mission consiste à voler la limousine du général nazi. D'abord, atteignez la cible sur la carte se trouvant à quelques rues de votre position. Grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et repérez la cour dans laquelle se trouve le général.

Ce dernier se trouve à côté des trois soldats nazis qui sont en train de s'entrainer au tir. Visez-les, lancez une grenade et tuez ceux qui ont survécu à l'explosion.

Ensuite, tuez d'autres hommes près de la porte métallique et descendez. Montez dans le véhicule, foncez tout droit et défoncez la porte. Fuyez les soldats ennemis et la zone d'alerte rouge puis ramenez la limousine à Santos. Maintenant, allez au club Belle et parlez à Vittore.

Trente pièces de plomb

D'abord sortez du Belle, détournez une voiture et approchez-vous de la grande cour où se trouve le général allemand. Descendez à pied, avancez doucement près du général et prenez-le en filature. Il se déplacera vers une seconde cour où il rencontrera son informateur. Une fois que vous avez localisé le traitre, sortez votre arme et liquidez-le. Abattez également le général et fuyez. Trouvez rapidement une cachette ou prenez un véhicule et semez les allemands qui vous poursuivent.

Après la mission, rendez-vous à l'abattoir pour rencontrer Luc et commencer la mission suivante.

La liberté ou la mort

Sortez de l'abattoir, prenez un véhicule et rendez-vous dans la zone de détention. Repérez les gardes qui se trouvent dans la cour, faites attention à ceux qui sont en patrouille et approchez-vous d'une tour proche des cellules. Essayez d'éliminer le garde et prenez son uniforme.

Ensuite, essayez d'entrer doucement dans les cages sans vous faire repérer et ouvrez celle de Crochet. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et descendez tous les nazis dans la cour. Ensuite, ouvrez rapidement les trois autres cages à proximité et libérez les prisonniers. Une fois que toutes les cages sont ouvertes, détroquez la première voiture que vous voyez et fuyez les soldats allemands. Quittez la zone d'alerte rouge et retournez à l'abattoir pour voir Luc.

A partir de maintenant, vous pouvez commencer l'histoire de Crochet mais il est préférable d'achever l'acte 1 avant de réaliser ces missions.

Livraison spéciale

Discutez avec Véronique, sortez de l'abattoir et trouvez une voiture. Conduisez la jeune femme jusqu'à l'endroit marqué sur la mini-carte et attendez qu'elle prenne le colis.

Ensuite, conduisez-la vers le point de livraison, attendez qu'elle livre le paquet qui s'avère être une bombe et foncez pour fuir les soldats nazis alertés. Lorsque vous aurez semé les ennemis, retournez à l'abattoir et retrouvez Luc.

Après la mission, allez retrouver Skylar Sinclair à l'autre bout de la ville et discutez avec elle pour recommencer la mission suivante.

Secrets enterrés

Remontez dans une voiture et retrouvez Skylar pour commencer la mission. Entrez dans le tunnel, prenez couverture derrière le mur d'en face et attendez que les deux nazis se séparent. Ensuite, tuez silencieusement celui qui est resté et prenez son uniforme.

Avancez à gauche, remontez la pente et approchez-vous doucement d'un soldat nazi à droite. Tuez-le silencieusement, revenez légèrement en arrière et grimpez par-dessus la clôture. Avancez à droite dans la prochaine cour, approchez-vous d'un autre garde et tuez-le silencieusement. Grimpez à nouveau aux clôtures et atteignez ainsi le mausolée.

Maintenant, vous devez faire très attention car l'endroit est très surveillé. D'abord, avancez à droite discrètement et tuez furtivement le soldat muni d'un lance-flammes.

Ensuite, revenez dans la section gauche et éliminez un second manieur de lance-flammes par derrière. Abattez un autre soldat juste à proximité et approchez-vous doucement de la voiture nazie. Placez de la dynamite pour l'exploser et éloignez-vous. Attendez que les nazis soient occupés à comprendre ce qu'il se passe pour dégainer votre arme et attaquer l'entrée du mausolée. Eliminez les quatre soldats, repérez l'échelle qui mène au sous-sol à gauche de l'entrée et descendez.

Une fois dans la crypte, descendez dans le corridor et abattez cinq soldats nazi. Faites attention au dernier soldat qui dispose d'un lance-flammes, essayez de lui lancer une grenade et tuez-le. Approchez-vous du coffre et regardez la scène.

Une fois que vous êtes hors de la crypte, remontez dans le camion, attendez que Skylar monte également et conduisez-le hors du cimetière. Défoncez la porte, suivez la ligne jaune du radar et allez jusqu'au lieu de l'embuscade.

Faites attention à l'état du camion en regardant la jauge (en haut à droite de l'écran) et tentez de ne pas trop l'abîmer. Lorsque vous arrivez dans la zone de riposte, descendez du camion, sortez votre arme et tuez les nazis qui arrivent. Vous devez remplir la jauge en haut à droite en éliminant les soldats nazis. Vous pouvez aussi utiliser de la dynamite pour exploser un tank et remplir rapidement la jauge.

Une fois que vous aurez réussi la riposte, retournez dans le camion et conduisez-le vers l'endroit sur indiqué sur la carte.

Un voyage sur la côte

Entrez dans la chambre suivante dans laquelle se trouve Skylar et parlez-lui. Ensuite, sortez, montez avec Skylar dans la voiture sportive et conduisez jusqu'à l'endroit indiqué. Suivez l'itinéraire sur le radar, évitez d'attirer l'attention des nazis et allez au Havre.

Vive la vengeance

Entrez dans l'église qui se trouve à proximité, discutez avec Skylar et Bishop puis commencez la mission. Prenez un véhicule dans le garage du mécanicien se trouvant pas loin et rendez-vous vers l'endroit où se trouve le camion rempli de médicaments. Montez dans le camion (vous y trouverez un déguisement) et conduisez jusqu'à la citadelle. Attendez que les gardes ouvrent la porte, entrez et traversez le pont.

Conduisez jusqu'à la porte fermée, descendez du camion et abattez furtivement le garde sur votre gauche. Ensuite, placez la dynamite sur la porte, mettez-vous à l'abri et explosez-la. Sortez votre arme, prenez couverture derrière les clôtures et tuez, pour commencer, tous les nazis qui se trouvent à l'extérieur.

Ensuite, entrez à l'intérieur de la citadelle et éliminez de nombreux autres soldats ennemis. Avancez tout droit, repérez une seconde porte et explosez-la avec de la dynamite.

Entrez, éliminez un manieur de lance-flammes et entrez dans la cour. Abattez un second ennemi à droite, tuez deux autres soldats et montez les escaliers, à droite. Utilisez le mur pour vous couvrir et abattez trois autres nazis. Regardez en haut à gauche, visez les barils explosifs et tuez les soldats qui sont à proximité. Abattez également les soldats qui sont près de la tourelle à gauche des escaliers et empruntez-les. Tuez deux soldats ainsi que celui qui manie la tourelle puis montez les escaliers à droite.

Avancez à gauche en remontant les marches, couvrez-vous derrière les caisses et abattez les six nazis qui arrivent. Tuez également ceux qui sont sur le toit et la passerelle puis avancez et montez les marches. Tuez les nazis restants, abattez le manieur de lance-flammes et continuez votre ascension jusqu'au Zeppelin.

Après la courte scène cinématique, allez au cockpit et approchez-vous de l'échelle qui est à gauche. Par la suite, courez sur la passerelle, traversez celle qui est sur le point de tomber puis grimpez à l'échelle.

Courez, sautez par-dessus le vide et remontez une autre échelle. Ensuite, accrochez-vous à la corde qui se trouve au-dessus du vide et traversez jusqu'à l'autre côté.
Grimpez à l'échelle, courez à gauche et sautez pardessus le vide. Enfin, escaladez une dernière échelle et descendez le long du câble.

Une fois la mission accomplie, entrez dans l'église qui ne se trouve pas très loin et parlez à Wilcox. Par la suite, prenez un véhicule et retournez à Paris. Entrez dans l'abattoir, parlez à Luc et allez voir Santos.

Acte 2

Un murmure ou un rugissement

Lorsque vous aurez discuté avec Santos, prenez un véhicule et rendez-vous à l'endroit indiqué. Dès que vous arrivez, repérez les trois camions de ravitaillement et descendez de la voiture. Avancez près de l'immeuble qui contient la tourelle, escaladez-le et abattez furtivement le soldat qui patrouille sur le toit. Utilisez le lance-missiles, visez les camions de ravitaillement et détruisez-les tous.

Ensuite, prenez le temps de détruire quelques autres tours et des véhicules puis quittez la zone. Trouvez une cachette non loin de votre emplacement et cachez-vous le temps que les choses se calment. Enfin, revenez voir Santos et parlez-lui à deux reprises pour prendre vos faux papiers. Ensuite, allez voir Vittore. Discutez avec lui puis rejoignez Margot.

Evasion

Entrez dans la maison, parlez à Margot, achetez de nouvelles armes (ne ratez pas le pistolet silencieux) et sortez. Montez dans une voiture et allez vers la zone de détention.

Descendez du véhicule, repérez un soldat nazi en patrouille et abattez-le silencieusement. Prenez son uniforme, avancez discrètement autour de l'immeuble et repérez les échafaudages.

Escaladez-les pour atteindre le toit, abattez furtivement le soldat nazi puis grimpez à la tour qui est à gauche. Prenez un fusil-sniper et descendez le maximum de soldats nazi dans la zone. Gardez votre position, tuez quatre soldats sur les toits à gauche et deux manieurs de lance-flammes dans la cour. Ensuite, descendez dans cette même cour, abattez les snipers et les soldats restants puis libérez le prisonnier.

Maintenant, vous devez rapidement sortir de cet endroit avant que les renforts nazis ne débarquent sur les lieux. Prenez de la dynamite, placez-la sur la porte métallique et détruisez-la.

Abattez les deux gardes postés devant la porte et sortez en courant. Prenez couverture derrière un pilier ou un obstacle et tuez quelques soldats nazis. Faites attention à votre prisonnier puisqu'il peut mourir lors de l'évasion et essayez de le protéger et de le garder près de vous. Trouvez rapidement un véhicule, prenez la fuite vers les endroits éclairés de la carte et semez les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que ceci est fait, retournez à la planque de Margot et achevez ainsi cette mission.

Après la mission, allez voir Luc dans une cour bien gardée par les soldats nazis. Discutez avec lui puis allez voir Bryman pour commencer la mission suivante.

L'obusier

Après la discussion avec Bryman, entrez dans la ruelle qui se trouve à proximité, montez les marches et abattez furtivement le premier soldat. Prenez son uniforme, préparez-vous à tuer un second soldat en patrouille et repérez d'autres nazi sur les toits. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et commencez le massacre. Grimpez sur les toits et prenez une position cachée. Balayez la zone afin de repérer l'emplacement des soldats nazis et abattez-les rapidement un par un.

Avancez vers la gauche, grimpez d'un toit à l'autre et abattez les snipers qui sont postés sur les tours de contrôle. Visez également les barils explosifs qui sont à proximité des ennemis pour les abattre plus facilement. Continuez à avancer vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez vers une passerelle et une échelle. Eliminez les ennemis qui sont aux alentours, grimpez à l'échelle et abattez le nazi qui se trouve près du lance-missiles.

Prenez les commandes de cette arme, visez l'obusier qui se trouve à l'extrémité de l'immeuble et détruisez-le. Une fois que la mission est accomplie, quittez cet endroit, prenez un véhicule rapide et fuyez les soldats nazis qui sont en alerte de niveau 4. La fuite sera très compliquée, par conséquent, repérez la zone de résistance marquée en vert sur la carte et atteignez-la rapidement. Ensuite, remplissez la jauge (en haut, à droite de l'écran) en tuant des nazis et résistez ainsi à leurs derniers assauts.

Après la mission, allez voir Bishop dans la campagne pour discuter avec lui puis retrouvez Skylar.

Tonnerre menaçant

Courez jusqu'au pont indiquée sur la carte, grimpez à l'échelle et avancez à gauche. Dans cette mission, il est inutile de se déguiser car l'endroit est étroit et vous serez rapidement repéré. Donc, tuez le premier soldat à gauche et un second sur la passerelle en haut.

Escaladez la courte échelle sur votre gauche et installez les premiers explosifs. Ensuite, traversez la poutre qui se trouve en face de cette position, atteignez le côté opposé et grimpez sur les barres métalliques. Installez les seconds explosifs, descendez et avancez légèrement sur la passerelle. Repérez une seconde poutre qui mène au prochain emplacement d'explosif, tuez les nazis à proximité et installez les explosifs.

Ensuite, remontez le long des passerelles, grimpez à la grande échelle et approchez-vous du dernier emplacement. Abattez les nazis qui sont aux alentours, placez le quatrième explosif et remontez en haut sur les rails en prenant l'échelle sur votre gauche. Abattez les quelques soldats qui rôdent, placez les derniers explosifs sur les rails et fuyez en glissant le long de la corde, à proximité.

Maintenant, retournez près de la voiture de Skylar et montez. Le niveau d'alerte est de 3. Conduisez rapidement vers les zones éclairées de la ville, repérez l'emplacement de la résistance et atteignez-le. Garez la voiture dans le cercle vert et descendez combattre les nazis. Remplissez la jauge en haut de l'écran en éliminant des ennemis et repoussez ainsi l'attaque.

Maintenant que la zone est sécurisée, faites monter Skylar dans la voiture et conduisez jusqu'à Wilcox, près de la gare. D'abord entrez dans la gare, escaladez dans le premier wagon indiqué et éliminez les hommes armés qui sont à l'intérieur. Activez l'accélérateur du wagon puis descendez. Ensuite, repérez le second train dans la gare et approchez-vous de l'extrémité qui donne sur la gare. Tuez les nazis dans la station et ceux sur le toit du wagon puis escaladez-le avant qu'il ne parte. Sautez d'un wagon à l'autre, repérez le premier emplacement et placez les explosifs.

Par la suite, sautez sur le wagon suivant, visez les nazis de loin et abattez-les. Tuez également ceux qui sont à droite et à gauche du wagon et utilisez les barils explosifs pour les éliminer rapidement. Progressez vers l'avant du train, tuez plusieurs autres nazis et utilisez la tourelle pendant quelques instants. Continuez à avancer vers l'avant du train jusqu'à ce vous arriviez au wagon moteur. Tuez le soldat nazi et le conducteur, trafiquez l'accélérateur et revenez en arrière. Sautez rapidement d'un wagon à l'autre, ignorez les coups de feu ennemis et atteignez celui dans lequel se trouve Kessler.

Après la scène cinématique dans laquelle le pont explose et le train s'effondre, conduisez Skylar et Kessler vers la planque de l'abattoir. Entrez dans la planque puis parlez à Véronique. Parlez ensuite à Luc, sortez de l'abattoir et allez voir Santos dans la ville. Vous devez avoir 500 pièces de contrebande pour obtenir de faux papiers. Si vous ne les avez pas, sabotez quelques haut-parleurs de propagande et quelques tours de contrôle et revenez voir Santos. Une fois que vous avez les faux papiers, revenez voir Luc dans l'abattoir et parlez-lui.

Sud de la Seine

Sortez de l'abattoir, prenez une voiture dans le garage (à gauche) et conduisez Luc jusqu'au point de réunion. Arrêtez-vous près du barrage, attendez la vérification des papiers puis continuez. Lorsque vous arrivez à destination, descendez et suivez Luc pour rencontrer Mingo et Mme Bonnaire.

" Il y a quelque chose qui cloche " Évidemment, les nazis vous ont tendu un piège. Sortez votre arme, prenez couverture derrière la clôture et abattez la première vague de soldats.

Ensuite, courez vers la rue et montez dans la voiture. Attendez l'arrivée des alliés, fuyez les soldats nazis qui arrivent et semez-les. Il est préférable d'atteindre une zone de riposte car le niveau d'alerte est assez élevé. Ensuite, repoussez l'attaque nazi en tuant les soldats qui arrivent et reconduisez les alliés vers l'endroit indiqué sur la carte.

Maintenant, entrez dans le conduit d'égout qui est désormais une nouvelle planque et parlez à Luc. Après la scène, sortez de la planque, prenez un véhicule et allez discuter avec Vittore.

Huissier

Prenez un véhicule et approchez-vous du château dans lequel se trouve la voiture. En arrivant, vous remarquez que

l'endroit est bien gardé. D'abord abattez furtivement un soldat nazi et prenez son uniforme.
Ensuite, avancez doucement à gauche du château, prenez la petite allée près de la falaise à gauche.

Avancez jusqu'à ce vous entriez dans le château, montez les escaliers à gauche et repérez Francesca.

Prenez à gauche afin d'éviter le soldat qui est en face, passez derrière la maison et descendez dans le jardin. Montez les marches, repérez le soldat armé d'un lance-flammes qui a le dos tourné et tuez-le silencieusement. Ensuite, prenez de la dynamite et explosez l'entrée souterraine que vient de prendre Francesca. Descendez dans le sous-sol, sortez votre arme et abattez d'abord un manieur de lance-flammes. Tuez ensuite deux autres soldats dans les escaliers et plusieurs autres nazis dans les caves à vin et avancez à droite pour apercevoir l'Aurore.

Après la courte cinématique, abattez deux nazis à droite du véhicule, un autre sur la passerelle élevée à gauche et un dernier à l'extrême gauche.

Ensuite, approchez de la voiture, activez le levier pour la faire descendre et conduisez-la. Foncez tout droit dans le tunnel d'en face, évitez les obstacles posés et les ennemis et sortez du château. Fuyez les nazis qui vous poursuivent, semez-les ou atteignez une zone de riposte. Une fois que ceci est fait, conduisez la voiture jusqu'au garage de Vittore et achevez ainsi cette mission.

Surchauffe

Avant de commencer cette mission, il est préférable d'aller voir un vendeur d'armes et d'acheter un double barillet ainsi qu'un MP44. Ensuite, repérez l'icône de Bryman et rejoignez-le pour commencer cette mission. Prenez la voiture, approchez-vous du quartier Général de la Gestapo et repérez le câble électrique. Escaladez le bâtiment qui se trouve à gauche et qui est relié au câble. Glissez le long des câbles pour atteindre le poteau électrique, au milieu, puis glissez pour atteindre le château. Escaladez sur les rebords des fenêtres, atteignez le balcon en haut et entrez.

A présent, avancez doucement dans le couloir et abattez silencieusement le nazi qui parle à la radio. Mettez son uniforme, revenez en arrière et prenez le couloir à gauche. Repérez un autre soldat nazi près des marches, tuez-le silencieusement et descendez les deux étages. Entrez dans la salle où se trouvent deux nazis, abattez rapidement le premier et tuez le second avec votre arme. Sautez par-dessus les garde-corps et descendez ainsi dans la bibliothèque. Tuez un nazi, tirez sur le livre indiqué et ouvrez ainsi le passage secret.

Abattez les deux soldats nazis derrière la porte secrète et entrez. Avancez dans le corridor, descendez les marches et abattez deux nazis en bas des escaliers. Avancez tout droit, tournez à droite et abattez trois autres hommes armés. Prenez couverture derrière les caisses, faites le ménage et avancez jusqu'à la pièce. Tuez un ennemi dans le coin gauche, prenez les munitions et poursuivez dans le couloir de gauche. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois nazis et continuez par la porte de droite. Faites attention au soldat muni d'une mitrailleuse dans la pièce suivante, lancez des grenades et abattez trois autres hommes à l'intérieur.

Avancez tout droit, suivez le chemin et préparez-vous à tuer les Soldats de la Terreur (ce sont des soldats puissants munis d'une armure et d'une mitrailleuse). Dès que ces super-soldats arrivent en courant, lancez-leur des grenades pour les blesser et ouvrez le feu. Tuez-en d'abord deux puis abattez le troisième qui arrive plus tard. Prenez leur arme, avancez tout droit dans le corridor et prenez la porte de droite. Activez le levier pour ouvrir la porte, sortez et entrez dans la chaudière, à droite. Repérez la porte métallique, placez de la dynamite et explosez-la avant que les ennemis n'arrivent par derrière. Toutefois, si vous voulez essayer la nouvelle arme, regardez derrière vous et abattez une vague de soldats nazis.

Une fois que la porte est défoncée, avancez dans le corridor, montez quelques marches et tuez deux ennemis. Continuez jusqu'au grand salon en flammes, tuez un premier soldat à gauche et prenez couverture. Abattez les quatre autres nazis, avancez progressivement et couvrez-vous derrière les barricades. Montez les escaliers en face, abattez trois nazis et poursuivez à gauche. Prenez couverture derrière les obstacles, visez les ennemis qui sont éparpillés dans la grande salle et abattez-les un par un. Avancez à gauche puis au milieu et sautez par-dessus le vide. Lancez une grenade sur le super-soldat qui arrive, tuez-le et prenez l'ascenseur qui est en face.

A présent, vous devez éliminer quatre soldats d'élite dans la cour. Prenez couverture derrière les garde-corps du balcon, visez les soldats qui sont en bas et ouvrez le feu. Lancez-leur également des grenades, essayez de viser la tête

et faites attention au nazi qui arrive par l'ascenseur et qui essaye de vous surprendre par derrière. Tuez-le puis occupez-vous des super-soldats restants.

Par la suite, descendez les escaliers et retrouvez Maria. Prenez la porte qui se trouve à proximité, avancez vers la sortie de la Gestapo et échappez-vous de cet endroit. Enfin, prenez un véhicule et conduisez Maria jusqu'à l'abattoir.

Des moutons à l'abattoir

Après les retrouvailles entre Kessler et sa fille Maria, il s'avère que les nazis vous ont poursuivi jusqu'à l'abattoir. Sortez de votre planque, allez vers la sortie sud de l'abattoir et utilisez la tourelle. Ouvrez le feu sur les quelques soldats qui sont éparpillés, abattez-les puis tirez sur les véhicules qui arrivent pour les détruire. Vous devez à tout prix empêcher les sapeurs de poser leurs bombes et les abattre.

Ensuite, l'attaque survient par la section Nord de l'abattoir. Courez vers l'autre côté, grimpez à l'échelle qui est à gauche en sortant et utilisez la tourelle. Abattez les soldats nazis présents puis tirez sur les véhicules dès qu'ils s'approchent. La tourelle ne peut pas viser en bas à cause de son emplacement élevé. Par conséquent, dès qu'un sapeur s'approche trop du bâtiment, abandonnez la tourelle un instant, abattez-le avec votre arme et reprenez-la. Vous pouvez également utiliser une autre tourelle à droite. Détruisez les véhicules et les sapeurs qui arrivent par la droite, repoussez l'attaque puis rendez-vous sur le côté de l'abattoir d'où surviendra la prochaine attaque.

A présent, prenez couverture derrière la barricade et tuez les nazis qui arrivent dans des véhicules. Lancez des grenades, détruisez les véhicules et repérez le tank qui arrive. Lorsque ce dernier s'arrête près de l'entrée, foncez dans sa direction et tuez les nazis qui sont près de lui. Placez rapidement de la dynamite ou de la RDX sur le tank et fuyez. Si le tank est encore intact, nettoyez la zone en éliminant les soldats d'élite et placez une seconde charge explosive pour le détruire.

Après la scène cinématique, montez dans la voiture qui se trouve près du garage de l'abattoir et conduisez Kessler dans la planque des catacombes. Après une autre scène, parlez à Bryman qui se trouve à l'entrée des catacombes.

Sombre règne

Après la discussion avec Bryman, prenez un véhicule et approchez-vous de l'immeuble sur lequel se trouve la première radio. Escaladez l'immeuble via la canalisation, avancez vers le nazi qui est à droite de la radio et tuez-le silencieusement.

Placez le premier micro sur la radio, glissez le long du câble électrique à droite et atteignez la radio suivante. Abattez d'abord le garde à droite, sabotez la radio et escaladez le mur qui est en face de celle-ci. Utilisez le câble électrique pour atteindre le toit suivant, escaladez les rebords et approchez-vous ainsi de la troisième radio. Tuez le nazi, prenez son arme et abattez les soldats que vous apercevez dans votre viseur.

Sabotez la radio, utilisez le câble pour continuer à avancer et sabotez une quatrième radio. Ensuite, grimpez à l'échelle qui se trouve à proximité, sautez vers l'immeuble, de l'autre côté de la rue et accrochez-vous au rebord des fenêtres. Remontez sur le toit, approchez-vous de la radio suivante, tuez le garde et sabotez-la. Prenez le fusil-sniper, visez les soldats sur la tour et le toit à gauche et tuez-les. Traversez le long du câble électrique, sabotez la sixième radio et reprenez le fusil-sniper. Balayez les soldats sur les tours, atteignez le toit et faites gaffe au soldat maniant le lance-roquettes. Tuez-le, abattez également ceux qui sont à proximité de la dernière radio puis descendez dans la cour. Enfin, abattez les ennemis restants et bousillez la dernière radio avant que le temps ne s'achève.

Maintenant, quittez cet endroit et détournez un véhicule pour fuir les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que le calme est revenu, allez voir un marchand d'armes pour faire le plein de munitions, de grenades et d'explosifs puis allez voir Bryman dans un conduit d'égouts.

Besoin de peu...ou d'un seul

Après la discussion avec Bryman, suivez le conduit d'égouts qui est en face de ce dernier et sortez près de la plateforme d'essence. Sautez dans l'eau, nagez jusqu'à l'échelle au milieu et remontez. Prenez une arme puissante,

visez le soldat d'élite en patrouille à gauche et abattez-le.

Prenez son arme, car elle est plus puissante que la votre, suivez le chemin de la plateforme à gauche et abattez un autre soldat et un manieur de lance-flammes. Prenez également la mitrailleuse du soldat d'élite, avancez près de la porte et abattez un nazi sur votre gauche.

Ensuite, entrez par la porte et prenez les escaliers de gauche. Tournez à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. A présent, remontez d'autres escaliers et prenez couverture derrière la clôture. Visez les groupements de soldats nazis et lancez des grenades pour causer un maximum de dégâts. Tuez les nazis restants, approchez-vous de la deuxième plateforme à droite et grimpez à son échelle qui se trouve à gauche. Entrez à l'intérieur du bunker et utilisez la radio qui s'y trouve.

Après avoir contacté Bryman, sortez du bunker et sautez sur la plateforme de gauche. Prenez couverture derrière la machine, visez les soldats d'élite qui viennent d'arriver du Zeppelin et abattez-les un par un. Tuez un soldat en haut de l'échelle (près du Zeppelin), deux soldats sur la passerelle en bas puis grimpez à l'échelle et montez sur le Zeppelin.

Lorsque ce dernier arrive sur le toit de Notre Dame, descendez sur la plateforme et tuez silencieusement le soldat nazi. Enfilez son costume, descendez tranquillement les escaliers jusqu'à ce que vous aperceviez un sniper que vous devrez tuer silencieusement.

Prenez le fusil à lunettes, descendez à l'échelle et approchez-vous du bord lorsque la scène d'exécution se déclenche. Sortez le fusil, visez le soldat qui est en train d'exécuter les prisonniers et tuez-le. Ensuite, descendez rapidement les deux échelles suivantes et glissez le long de la corde jusqu'à l'autre côté. Tuez le soldat près de la tourelle et utilisez-la. Nettoyez la cour, abattez les hommes qui s'approchent de Véronique et protégez-la. Lorsque les nazis sont moins nombreux dans la cour, descendez et retrouvez Véronique.

Bryman débarque avec un camion muni d'une tourelle. Montez à l'arrière et prenez les commandes de celle-ci. Repérez les véhicules qui vous pourchassent, visez les conducteurs et les tourelles et tuez-les. Regardez constamment la jauge de l'état du camion et faites tout pour ne pas le détruire.

Après quelques moments, le camion s'arrête quelques instants puis reprend sa course. A ce moment, la jauge de l'état du camion doit avoir été réduite de moitié. Ouvrez le feu à nouveau et détruisez les derniers véhicules jusqu'à ce que vous arriviez dans un lieu sur.

Par les cendres

Le temps de la grande course est arrivé. Vous allez maintenant conduire l'Aurore et gagner la course que les nazis organisent. Essayez de ne pas heurter les obstacles sur les côtés de la route, repérez les virages du circuit sur le radar et essayez de garder le cap. Le nitro se régénère, alors utilisez-la dès que vous êtes sur une ligne droite. Après le premier tour, vous devez au moins dépasser la moitié des concurrents. Au second tour, dépassez tous les concurrents et terminez la course en première position.

Après la course, prenez un véhicule et fuyez la zone. Le niveau d'alerte est de 4, il est donc préférable d'atteindre une zone de riposte et d'éliminer les nazis pour les repousser. Ensuite, allez au club Belle pour trouver Vittore.

Acte 3

C'est ici l'empire de la mort

Après la macabre découverte, allez vers la planque des catacombes et découvrez que les nazis les ont déjà pris d'assaut. Marchez à pieds jusqu'à l'endroit gardé par les nazis, repérez l'immeuble qui se trouve en face du jardin qui mène aux catacombes et escaladez-le.

Localisez le lance-missiles sur la plateforme métallique, abattez les deux nazis qui le gardent et utilisez-le. Bombardez les véhicules, nettoyez la zone en tuant les nazis dans le jardin puis utilisez le câble pour atterrir devant la porte d'entrée des catacombes et entrez.

Descendez les escaliers, suivez le corridor à gauche et abattez furtivement le premier nazi.

Prenez son uniforme, avancez et doucement et tuez deux autres soldats, plus loin. Détruisez les caisses que vous apercevez à droite et à gauche pour récupérer des grenades et des munitions et avancez.
Faites attention au soldat d'élite qui arrive, lancez une grenade et ouvrez le feu pour le tuer. Ensuite, poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une cave remplie de barils explosifs.

Visez-les et tirez pour créer une grosse explosion qui endommage les ennemis aux alentours. Ensuite, avancez à droite et abattez d'autres nazis. Dans la pièce de droite se trouvent un lance-flammes et un soldat d'élite. Utilisez le couloir de gauche de la pièce pour vous couvrir et tirez à travers les trous. Lancez des grenades, tirez également sur les barils explosifs puis entrez dans la pièce. Prenez l'arme redoutable du soldat d'élite, suivez le chemin de gauche puis celui de droite et ouvrez la porte métallique.

Avancez, tuez le premier nazi à droite puis faites attention au manieur de lance-flammes, plus loin. Lancez une grenade ou prenez un fusil de terreur et tuez-le. Suivez le chemin à gauche puis à droite et avancez tout droit là où se trouve la lumière des bougies et atteignez ainsi l'étage supérieur de la zone suivante. Abattez le soldat de la terreur plus loin, visez les soldats qui sont en bas et tuez-les.

Utilisez les barils explosifs pour les abattre puis descendez via le câble électrique. Poursuivez le chemin, faites attention au soldat armé d'un lance-flammes dans la zone suivante et tuez-le à l'aide d'une grenade. Avancez, repérez une autre zone avec des caisses en feu et tuez le soldat identique qui s'y trouve.

A présent, poursuivez jusqu'à la falaise et avancez à gauche. Grimpez aux rebords, tuez le soldat normal et le soldat d'élite à l'autre bout. Ensuite, sautez à droite là où se trouve une lumière bleue et marchez le long du rebord de la falaise. Sautez à nouveau par-dessus le vide jusqu'à l'autre bord, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi la résistance.

Après la scène cinématique, prenez couverture derrière le pilier brisé et éliminez les soldats d'élite qui sont de l'autre côté de la rive. Si vous n'avez pas la mitrailleuse de la terreur, lancez des grenades et achevez-les. Après le petit incident avec Luc, regardez à droite et abattez les soldats se trouvant sur le pont en bois. Ensuite, allez là où se trouve Luc et lancez des grenades pour tuer le maximum de soldats. Tirez sur le manieur de lance-flammes restant, faites attention à ne pas tuer Luc puis parlez-lui.

Après la mission, allez voir un marchand d'armes et achetez des armes de la terreur. Ensuite, retrouvez Skylar et commencez la mission suivante.

Ca va faire Boom

D'abord, attendez l'arrivée de deux voitures et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, montez dans le camion et foncez directement vers la Gestapo. Détruisez la porte d'entrée et avancez tour droit jusqu'à l'entrée du bâtiment.

Descendez les marches à droite, entrez et abattez un premier soldat d'élite. Utilisez les grenades pour en venir à bout rapidement, prenez son arme et suivez le chemin à gauche. Tuez un autre soldat dans la pièce suivante, descendez la rampe à droite et abattez cinq soldats dont un armé de lance-flammes dans le grand salon.

Ensuite, montez la marches qui sont au fond du salon et suivez le chemin du corridor. Tuez un nazi en montant la rampe et deux autres super-soldats en tournant à droite. Faites gaffe au manieur de lance-flammes, lancez des grenades puis continuez le chemin jusqu'à un autre grand couloir ayant des escaliers. Abattez deux nazis en premier lieu puis tuez les trois autres soldats qui sortent de la porte. Entrez par la porte, tuez deux ennemis à droite et avancez jusqu'à la salle où se trouve Maria.

Maintenant, avancez sur la passerelle et tirez sur les soldats d'élite qui garde la planque de Kessler à droite. Lancez des grenades, abattez-les puis retrouvez Kessler. Ensuite, suivez-le vers la porte qui mène au Cyclotron. Regardez derrière vous, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les le temps que Kessler ouvre la porte. Couvrez-le puis entrez dans la salle de la machine. Montez à l'échelle de droite, entrez dans la salle de contrôle et approchez-vous du panneau de contrôle.

Attendez le signal du docteur puis activez le panneau. Détruisez les caisses près de l'entrée, prenez le lance-roquettes,

visez la première tour de refroidissement et détruisez-la. Ensuite, abattez les deux super-soldats qui arrivent, détruisez une seconde caisse pour prendre une autre roquette et détruisez le seconde tour, au fond à gauche. A présent, descendez près du coeur de la machine et détruisez-la avec de la dynamite. Faites très attention aux soldats d'élite qui arrivent, éliminez-les puis achevez votre tâche.

Après la destruction du noyau de la machine, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et dégagez le passage. Abattez un soldat en haut de la passerelle, éliminez-en trois autres en bas et avancez. Eliminez un manieur de lance-flammes, tirez sur les barils et les citernes explosives et tuez ainsi les nazis qui sont proches. Ensuite, prenez couverture derrière les grandes caisses et tuez les trois soldats d'élite qui bloquent le chemin. Enfin, suivez le docteur Kessler jusqu'à la porte de sortie.

L'ange de la mort

Parlez à Véronique, montez dans une voiture et allez à la Tour Eiffel. Courez jusqu'à au pied de la tour, entrez dans l'ascenseur et montez. Sortez de l'ascenseur, avancez jusqu'à l'autre ascenseur de l'autre côté et prenez-le.

Avancez à droite en sortant de l'ascenseur, montez la rampe, contournez la zone et entrez dans le bar. Montez la rampe au milieu du bar, escaladez aussi la passerelle et prenez l'ascenseur qui mène à l'observatoire. Après la scène et la discussion avec Dierker, prenez votre arme, visez la tête de Dierker et Bang !

Félicitations ! Vous avez vengé Jules et complété l'histoire de The Saboteur !!!

Missions secondaires

Pour effectuer les missions secondaires, rendez-vous à l'un des six personnages se trouvant dans les planques et parlez avec eux. Voici les missions secondaires de chaque personnage :

Duval Mingo

Trop Bavard

Après le briefing, approchez-vous de l'endroit où se trouve Francine et escaladez le toit de l'immeuble voisin. Regardez la cour, repérez Francine en train de chanter et tuez-la avec votre arme. Ensuite, abattez les nazis et nettoyez la cour. Descendez le long du câble électrique, récupérez le médaillon et grimpez à l'échelle derrière l'estrade. Enfin, tuez les nazis que vous apercevez et désactivez les deux alarmes pour stopper l'alerte. Ramenez le médaillon à Duval.

Chassé ou être chassé

Après la discussion avec Duval, allez discuter avec l'homme de la résistance. Ensuite, escaladez le toit de l'immeuble à droite et tuez le sniper indiqué sur le radar. Ensuite, allez d'un toit à l'autre, tuez les nazis qui sont près de votre cible puis abattez le Renard.

Crochet

Le ventre de la bête

Quittez l'abattoir et allez dans le quartier chaud indiqué. Abattez les soldats qui se trouvent devant l'entrée et entrez dans la cour. Approchez-vous de la cible pour lui livrer le message et tuez-le. Enfin, quittez rapidement cet endroit et fuyez les nazis.

Les doubles

D'abord, allez voir votre contact et récupérez le fusil de sniper. Prenez la voiture, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et repérez le palais dans lequel se trouvent vos cibles. Escaladez le toit du château, grimpez à l'une des tours et abattez le nazi qui s'y trouve. Ensuite, prenez votre fusil de sniper, visez la première cible et tuez-la. Ensuite, repérez les

autres sosies de Sauer et tuez-les un par un. Dès qu'ils sont tous morts, fuyez les nazis, trouvez une cachette ou semez-les.

Legio Patria nostra

Après avoir parlé à Crochet, récupérez un uniforme de nazi et pénétrez furtivement à l'intérieur de la base. Repérez les cibles sur la carte, utilisez la dynamite et les barils explosifs et détruisez-les. Utilisez également la mitrailleuse pour détruire les Zeppelins qui se trouvent dans le ciel. Une fois que toutes les cibles sont détruites, nettoyez légèrement la zone, prenez un camion et fuyez. Le niveau d'alerte est assez élevé. Par conséquent, rejoignez une zone de riposte et repoussez la poursuite nazie en remplissant la jauge.

Père Denis

Péchés impardonnables

Après la discussion avec Père Denis au Club Belle, rendez-vous près de la grande église et escaladez l'échafaudage. Abattez silencieusement un soldat nazi, prenez son uniforme et continuez à escalader par la droite. Suivez le chemin des planches à droite puis à gauche et atteignez le point où se trouve le fusil de sniper. Visez avec cette arme, attendez le signal du père Denis puis tuez l'informateur. Enfin, fuyez la zone et échappez aux nazis.

L'ire de dieu

Dans cette mission, le père Denis veut donner un colis explosifs à son ennemi nazi. Pour cela, il a besoin d'un bon conducteur capable de s'échapper à la poursuite des nazis. D'abord, saisissez un uniforme de nazi et faufilez-vous à l'intérieur de l'église pour parler au père Denis. Ensuite, appelez une voiture rapide, comme l'Aurore, et conduisez le père à l'endroit indiqué. Lorsque le père Denis quitte la voiture pour donner le colis, faites tourner le véhicule et préparez-vous à la fuite. Dès qu'il revient, mettez les pleins gaz et échappez aux nazis.

Noces de sang

Après la discussion avec le père Denis, montez dans un véhicule et allez sur les lieux du mariage. Grimpez à l'échelle de la grande tour, abattez silencieusement le soldat et prenez son uniforme. Ensuite, traversez le pont à droite et choisissez l'une des cachettes. Lors de la cérémonie de mariage, sortez de la cachette, repérez les nazis et lancez des grenades pour les éliminer en même temps. Ensuite, courez derrière la chapelle et sautez dans l'eau afin de fuir les soldats nazis qui arrivent.

Dr. Kwong

Le candidat bavarois

Allez voir le Dr. Kwong dans la planque des catacombes et parlez-lui. Ensuite, montez dans une voiture et prenez le nazi lobotomisé avec vous. Conduisez-le dans le quartier nazi indiqué sur la carte et attendez qu'il livre le colis. Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu et vous devez tuer Bauer vous-même. Sortez votre arme, tuez les nazis qui protège Bauer, faites attention au manieur de lance-flammes puis tuez votre cible. Enfin, échappez aux nazi et semez-les.

Ange-gardien

Retrouvez Kwong dans le quartier chinois et parlez-lui. Ensuite, allez sur les lieux de la rencontre et escaladez les canalisations d'égouts. Approchez-vous de la plateforme, abattez silencieusement les deux nazis qui se trouvent sur le toit et utilisez la radio. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez la première cible sur un balcon à gauche puis la seconde à droite. Ensuite, repérez d'autres cibles dans la cour et abattez-les. Protégez le Dr. Kwong pendant quelques moments et complétez ainsi cette mission. Enfin, allez dans la tour gauche et désactivez l'alarme pour retourner au calme.

Deutschland Uber Phallus

Après avoir discuté avec le docteur Kwong, trouvez un uniforme de nazi et allez au Panthéon. Pénétrez furtivement à l'intérieur du bâtiment, abattez silencieusement un premier garde puis entrez dans le grand hall. Passez doucement derrière les lanceurs de flammes à gauche et prenez l'ascenseur. Avancez à droite, repérez d'autres manieurs de lance-flammes en face et grimpez à l'échelle qui se trouve devant celui qui est à droite.

A présent, avancez rapidement et arrêtez-vous entre les soldats pour ne pas attirer les soupçons. Regardez votre radar et frayez-vous un chemin jusqu'à l'élévateur. Entrez dans la salle du moteur, escaladez l'échelle qui est à gauche puis celle de droite. Remontez jusqu'au grand lance-missiles et placez de la dynamite pour le détruire. Enfin, utilisez le câble électrique près du bord et échappez aux nazis.

Margot Bonaire

Fahrenheit 451

Allez parler à Margot dans sa planque et allez voir le vendeur d'armes. Achetez un lance-roquettes, un fusil à pompe et des grenades et sortez. Conduisez la voiture jusqu'à l'Arc de Triomphe, descendez, prenez le lance-roquettes et tirez plusieurs roquettes sur le tank du général. Dès qu'il est mort, remontez dans le véhicule et fuyez cette zone.

Blindé

Après la discussion avec Margot, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur la carte. Utilisez l'élévateur près du bâtiment, allez jusqu'à la passerelle et abattez un nazi. Utilisez la radio, prenez le lance-roquettes et attendez l'arrivée de la limousine. Visez le véhicule, détruisez-le puis désactivez l'alarme qui est juste à gauche de la plateforme pour compléter cette mission.

Symphonie en destruction majeure

Montez dans une voiture et allez au musée du Louvre. Entrez dans le tank garé et conduisez jusqu'à la cour où se trouve la première tour de communication. Détruisez-la, entrez dans le passage qui mène à la tour suivante et détruisez les autres cibles. Si le tank est détruit, utilisez les explosifs pour la détruire. Dès que toutes les cibles sont détruites, échappez aux nazis en entrant dans une zone de riposte.

Wilcox

Derrière la porte du couvant

Allez parler à Wilcox dans l'église du Havre, prenez une voiture et allez à l'ossuaire. Grimpez sur la tour qui est à gauche de l'entrée. Tuez le nazi et prenez son uniforme. Entrez doucement, détruisez la tour de gauche avec de la dynamite puis celle de droite. Ensuite, entrez à l'intérieur de la base et sortez votre arme. Détruisez les panneaux près de l'entrée puis ceux qui sont dans les couloirs à droite et à gauche. Faites attention aux mitrailleuses dans les couloirs, prenez couverture derrière les caisses et détruisez les panneaux de contrôle.

Ensuite, allez à l'arrière de la base, montez dans la tourelle anti-missiles et détruisez les trois tours de communication restantes. Enfin, appelez des renforts et un véhicule et fuyez cette zone. Trouvez une cachette ou rendez-vous à la plus proche zone de riposte.

Autant mourir empoisonné

Après avoir parlé à Wilcox, allez voir le marchand d'armes et achetez un lance-roquettes et un fusil à pompe de Terreur. Montez dans une voiture et allez à l'usine chimique de Bercy. Commencez par l'arrière de l'usine, visez les citernes chimiques et détruisez-les avec de simples coups de feu. Ensuite, utilisez la dynamite et explosez les grandes citernes d'essence. Repérez les cibles sur la carte, détruisez-les une à une puis explosez deux grandes citernes à l'intérieur de l'usine et achevez ainsi cette mission.

Poser une bombe

Comme la mission précédente, achetez des armes lourdes et rendez-vous à Chambord. Pénétrez à l'intérieur du palais, visez les centrales électriques et détruisez-les toutes. Utilisez les escaliers et les échelles pour atteindre le toit et détruisez les cibles qui s'y trouvent.

Circuits automobiles

A vos marques...prêts...

Partez ! Conduisez l'Aurore, suivez la ligne jaune du circuit et atteignez le point d'arrivée dans le temps imparti.

Retour en selle

Gagnez la première course dans la montagne, utilisez l'Aurore ou un autre véhicule et gagnez la course composée de deux tours.

Selles en folie

Effectuez la dernière course et terminez les cinq tours en première position.

Félicitations ! Vous avez complétez toutes les missions secondaires de The Saboteur !

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de Sly Racoon

Introduction

Vous verrez dans le jeu à de nombreuses reprises des bouteilles avec un parchemin à l'intérieur. Récupérez-les comme c'est indiqué dans cette solution, pour améliorer vos techniques de combats.

Tout commence sur les hauteurs d'un immeuble. Allez sur votre droite et récupérez les pièces, vous verrez un marquage près de la corniche, appuyez sur la touche rond pour longer celle-ci et atteindre l'autre côté, une fois arrivé sautez successivement sur les 2 antennes et allez à la grille. Cassez celle-ci et vous arrivez dans le commissariat. Une fois dans le conduit sautez, vous ferez sonner une alarme une fois arrivé en bas, cassez celle-ci. La porte s'ouvrira, prenez sur votre gauche, et vous verrez le bureau avec une porte rouge. Passez par la fenêtre, puis longez la corniche sur votre gauche. Une fois dans le bureau, cassez les divers objets et allez sur le coffre sur votre droite. La combinaison est la suivante 9-3-7, récupérez ensuite son contenu et allez vers la fenêtre qui est sur votre droite. Vous ferez la connaissance de Carmelita, Chef de la Police, qui veut vous voir moisir derrière les barreaux, mais pour ceci, vous devrez lui échapper. Descendez les escaliers aussi vite que possible, car son pistolet est paralysant. Une fois en bas, vous devrez sauter pour éviter les voitures de police qui vous barrent la route, une fois arrivé au bout, un camion vous attend. Vous aurez un petit rappel de l'histoire du jeu. Vous devrez récupérer le livre Volus Ratonus qui raconte comment voler avec l'art et la manière. Commencez votre première mission.

Mission 1

L'art de la discrétion.

Une fois le tunnel traversé, sur votre droite il y a deux arbres avec deux bouteilles 1 et 2. Montez sur la colline, vous aurez deux nouvelles bouteilles 3 et 4. Sur votre gauche, se trouve un quai avec deux bouteilles 5 et 6. Tuez le morse qui tape au marteau. Puis cassez le mat, vous aurez 2 bouteilles 7 et 8. Ensuite allez au pied de l'échelle, une bouteille s'y trouve c'est la 9 et sautez de l'autre côté de la barrière. Eliminez l'ennemi qui se trouve en face de vous en faisant attention à son boomerang. Récupérez les 2 autres bouteilles 10 et 11. Passez sur le check point.
Tuez les abeilles et évitez le morse qui tient un chalumeau. Récupérez les deux bouteilles sur votre droite 12 et 13. Et franchissez la cascade. Deux autres bouteilles vous attendent sur des rochers la 14 et la 15. Une fois la rive atteinte accrochez-vous sur le crochet et passez le niveau avec les roues. Tuez le morse avec le marteau et passez à nouveau les roues et allez au check point.
Avancez tout doucement, en évitant les 2 rayons de lumière, tuez l'ennemi. Puis faites de nouveau attention aux rayons. Récupérez la bouteille sur le côté gauche (16). Passez les roues et récupérez la clef. Prenez la corde et rejoignez le mat. Pensez à prendre deux bouteilles la 17 et la 18, puis montez sur la corde suivante. Ensuite prenez les deux autres bouteilles 19 et 20. Ouvrez le coffre, la combinaison est la 7-9-2 et allez vers la sortie en prenant la clef.

Dans la machine.

Suivez le couloir, une bouteille se trouve en hauteur (1), plus loin tuez le morse qui tape au marteau. Sautez sur la plate-forme et récupérez la bouteille en contrebas (2). Tuez les 2 ennemis consécutifs. Vous vous trouverez devant une tour contournez-la, pour arriver aux 2e niveau de celle-ci. Une bouteille s'y trouve (3) vous voici sur une pièce qui tourne,

jetez-vous pour atteindre la bouteille 4. Au bout d'un tuyau se trouve une autre bouteille sautez et prenez la 5. Cassez la bouche d'aération et tuez le morse au chalumeau. Vous voici en face des grilles avec des flammes. Vous devrez récupérer neuf bouteilles au passage (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14). Les 4 premières sont en hauteur, les 5 dernières sont en bas. Cassez la grille et allez au check point.
Passez les roues, en étant accroché sur un câble pour éviter les roues électriques, ensuite atteignez une corde qui vous mènera dans un autre tunnel. Récupérez les neuf bouteilles qui sont protégées par des lasers et du feu (15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23). La bouteille 24 se trouve sur un tuyau au dessus du morse. Ensuite passez par le tunnel et montez sur le tuyau qui tourne. Tuez le morse et récupérez les bouteilles sur votre gauche 25 et 26. Une fois traversé sur votre gauche se trouve une bouteille (27). Prenez le tuyau qui est contre le mur pour passer ce mur. Ensuite vous verrez un bras mécanique, montez dessus et allez récupérer la bouteille 28, allez au fond et tuez le morse. Puis ouvrez le coffre deux bouteilles se trouvent à l'intérieur la 29 et la 30. Retournez au coffre, la combinaison est 2-2-7. Ensuite remontez sur la plate-forme en hauteur et accrochez-vous à l'anneau. Cela arrêtera le mécanisme fermez les grilles et prenez la clef qui se trouve au bout.

Vol 1er classe.

Commencez par avancer dans le couloir, vous trouverez deux bouteilles 1 et 2 sur votre gauche, la 3 se trouve après les lasers. En face de vous se trouvent des barrières de lasers, allez casser l'alarme ceci seront désactivés. Cassez les 2 statues, vous aurez quatre bouteilles (4, 5, 6, 7). Puis vous aurez 8 autres bouteilles (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15). Plus 4 autres dans les coffres (16, 17, 18, 19). Vous trouverez la bouteille 20 au dessus du passage qui relie les 2 morses que vous devrez tuer. Ensuite sautez sur les différentes plates-formes au sol. Récupérez la bouteille 21, ensuite une fois la berge atteinte, montez à la corde. Ensuite récupérez les bouteilles 22, 23, 24, 25, autour des piliers. Vous trouverez sur votre chemin les bouteilles 26, 27, 28, 29, 30. Allez récupérer la clef.

Le feu de l'enfer.

Allez sur le coffre de votre gauche et récupérez les bouteilles 1 et 2, ensuite sur la chaudière il y a la bouteille 3. Puis la suivante, montez sur la chaudière et récupérez la bouteille qui se trouve en l'air (4). Tuez le morse avec le marteau, et récupérez les bouteilles (5) sur le pont et l'autre sur une grille (6). Ensuite vous aurez les bouteilles 7 et 8 sur les 2 tuyaux. Tuez le morse avec le chalumeau. Puis derrière le charbon sur votre gauche se trouve les bouteilles 9 et 10. Ensuite montez sur le rouleau et sautez sur un crochet, vous aurez en hauteur les bouteilles 11, 12 et 13.

Ensuite une fois la plate-forme atteinte, tuez le morse et récupérez la bouteille sur votre droite (14). Prenez la tuyau et accrochez-vous successivement au crochet pour atteindre le pont au fond à droite. Fermez les grilles qui lâchent du feu et tuez les 2 morses. Ensuite récupérez les bouteilles 15 et 16 sur le tuyau de droite. Et sur celui de gauche la 17 et la 18, tuez le morse et sur votre gauche, se trouve du charbon, récupérez les 3 bouteilles (17, 18, 19) un peu plus haut (20, 21, 22) dans le coffre vous trouverez les 23 et 24. Ensuite montez sur la roulette et accélérez le pas, pour que la vitre sur votre gauche se fasse éclater par un boulet. Récupérez les bouteilles 25 et 26 et prenez le tapis de droite. Puis celui de gauche, récupérez les bouteilles 27, 28, 29, 30 et prenez la clef. La combinaison du coffre est 5-7-9.

Le déguisement.

Vous commencez dans un couloir, deux bouteilles sont sur votre droite (1, 2). Infiltrez-vous dans le tonneau et récupérez les bouteilles (3, 4). Prenez l'ascenseur et passez le tapis suivant. Un poulpe fait une ronde, tuez-le puis récupérez la vie sur le côté gauche. Cassez le coffre qui contient les bouteilles 5 et 6, ensuite sur les hauteurs d'une bibliothèque, vous trouverez les bouteilles 7, 8, 9 et en hauteur la 10. Tuez le poulpe et passez les chaudières. Il y a 6 bouteilles (11, 12, 13, 14, 15, 16) et derrière les 2 machines les 17, 18, 19. Prenez l'ascenseur. Passez tranquillement le passage, récupérez les bouteilles 20, 21 et 22, tuez le poulpe. Récupérez derrière une bibliothèque les bouteilles 23, 24, 25, un peu plus loin les 26, 27 et sur le lustre les 28, 29, 30, le code du coffre est le 2-4-2. Allez au bout et récupérez la clef.

Le cimetière des canons.

Commencez par aller sur le bateau, récupérez les bouteilles 1 et 2 dans le coffre et les 3 et 4 en contrebas. Tuez le morse aux étoiles. Vous trouverez les bouteilles 5, 6 sur les débris. Une fois la berge atteinte, tuez le morse et cassez le coffre (7, 8). Sur la droite du bateau une bouteille (9). Ensuite montez au cordage et sautez sur l'autre corde pour

atteindre l'avion. Récupérez les bouteilles (10, 11) sur l'avion et cassez l'alarme. Ensuite longez le pilier et prenez le mini-pont pour rejoindre l'aile de l'avion et prenez les bouteilles (12, 13). Tuez le morse qui jette des étoiles, puis en contrebas se trouvent 2 poulpes tuez-les. Vous aurez 2 bouteilles à l'avant de cette plate-forme (14, 15) puis prenez sur votre droite. Tout en sautant sur les débris, récupérez les bouteilles (16, 17). Tuez les 2 morses ensuite et récupérez les bouteilles (18, 19, 20) et allez au coffre la combinaison est la 7-1-9 et allez prendre la clef.

Le trésor des Abysses.

Pour cette mission, vous êtes à bord d'un vaisseau. Vous devrez tuer les crabes qui essayent de rentrer des coffres dans leurs passages. Pour cela utilisez le canon pour les tuer et vous devrez ramasser 40 coffres au passage et vous obtiendrez une clef. Une fois la mission réussie, vous combattrez Raleigh.

Boss : Raleigh.

L'œil de la tempête.

Vous voici contre le premier boss de ce monde, une grenouille qui ne ferait même pas peur à une mouche. Pour la première partie, vous avez le loisir de vous déplacer sur chaque plate-forme, une fois que Raleigh aura atteint sa taille initiale donnez-lui son premier coup. Pour la deuxième partie, toutes les plates-formes ont disparu sauf une. Attendez que celui-ci reprenne sa taille initiale et donnez-lui un 2e coup. Pour la troisième partie, les plates-formes seront inaccessibles si vous sautez sur elles. Donc, tournez sur les 4 plates-formes et à la cinquième Raleigh reprendra sa taille initiale donnez-lui son 3e coup. Pour la quatrième partie et dernière, Raleigh vous fera faire un peu de gymnastique, il tire sa langue, sautez pour l'éviter, et dès qu'il reprend sa taille initiale, donnez-lui le coup fatal.

Mission 2

Un sacré départ.

Montez le versant et sur votre gauche se trouvent deux bouteilles (1, 2), montez par le tuyau et sautez consécutivement sur les lanternes pour aller tuer l'ennemi plus bas. Récupérez les bouteilles (3, 4, 5) et les deux autres bouteilles (6, 7) qui se trouvent dans un coffre. Une fois la colline passée, vous trouverez un chien, tuez-le puis 2 autres bouteilles sur votre droite vous attendrontla 8 et la 9. Sautez sur le matelas, puis accrochez-vous à l'anneau. Tuez le chien à nouveau et passez la palissade. Récupérez les bouteilles 10, 11, 12 sur votre droite et rejoignez la voiture qui se trouve en face de vous. Sur votre gauche sur un poteau se trouve la bouteille 13 et dans le coffre les 14, 15. Pour passer le wagon qui est protégé par des lasers, attendez que le marquage au sol disparaisse et passez de l'autre côté. Tuez le chien qui tient un boulet. Récupérez la bouteille sur votre droite (16). Vous verrez sur l'étang des débris, allez-y et récupérez les bouteilles (17, 18, 19). Ensuite montez sur les rochers et sautez sur le matelas pour être sur les lanternes. Tuez le chien qui vous jette des cartes et récupérez les bouteilles (21, 22). Ensuite tuez les 2 autres chiens et sur le côté droit récupérez les bouteilles (23, 24, 25) puis la 26, celle qui était à côté du chien. Ensuite faites attention au tampon qui frappe le sol. Passez ceci, tuez le chien à la massue, puis le suivant. Dans le coffre vous aurez les bouteilles 27et 28, là montez sur le filin et récupérez les bouteilles 23, 30, 31. Passez à nouveau les tampons et sur votre gauche se trouve une bouteille (32). L'autre wagon est plus technique, les lasers sont actifs, passez sans encombres et récupérez la bouteille 33, ensuite accrochez-vous successivement aux 2 crochets. Sortez du wagon, tuez le chien qui vous jette des cartes puis récupérez les bouteilles (34, 35, 36, 37, 38, 39, 40), prenez la clef et allez à la sortie.

Le pari de Murray.

Pour cette mission, vous devrez protéger Murray, tout au long de sa progression grâce à votre canon. Une fois que Murray aura atteint la clef, vous aurez fini cette mission. Plutôt simple à vrai dire.

Le casino.

Commencez par abaisser le levier sur votre droite, vous voici devant 3 chiens tuez-les. Récupérez les bouteilles (1, 2) sur le côté gauche, puis passez le tapis qui est protégé par des lasers et récupérez les bouteilles (3, 4). Devant le bar se trouvent trois autres bouteilles (5, 6, 7) et en hauteur la 8 et la 9. Montez sur le lustre et récupérez la bouteille 10 puis

une fois en haut récupérez également la bouteille 11 et sautez en contrebas pour tuer le chien. Récupérez les bouteilles (12, 13, 14, 15, 16, 17, 18). Sur le tapis qui est protégé de lasers, sautez pour attraper les bouteilles (19, 20, 21, 22). Tuez le chien au bout et prenez le couloir. Récupérez les bouteilles (23, 24, 25) et tuez le chien qui vous jette des cartes. Allez sur les débris qui flottent à la surface. Une fois sur le tapis de poker récupérez deux bouteilles (26, 27) et sur la suivante deux autres (28, 29). Une fois les escaliers atteints, cassez le coffre, deux bouteilles s'y trouvent les 30 et 31 puis sur la table de poker 32,33. Ensuite rejoignez le système d'alarme et sautez en contrebas. Rejoignez le lustre, une fois en haut sautez à nouveau en contrebas pour tuer le chien. Récupérez la bouteille 34. Ensuite empruntez les roulettes en faisant attention aux lasers vous devrez en passer 3. Sur la table de poker se trouvent les bouteilles 35, 36. Repassez 3 autres roues, pour atteindre une table de jeu, une bouteille vous attend (37), deux autres sont sur le lustre (38, 39). Et la dernière est en hauteur (40). La combinaison du coffre est le 3-3-8. Remontez sur le lustre et sautez sur la roulette, vous devrez sauter 3 fois sur la même case qui est marquée d'une clef, pour débloquer la clef.

Toi et Moi.

Commencez par prendre les bouteilles sur le balcon (1, 2, 3), montez sur l'échelle et sautez sur le petit porte-drapeau. Une fois en haut, tuez le chien qui vous jette des cartes et récupérez les bouteilles (4, 5, 6). Sautez sur le tuyau qui se trouve en face de vous, vous serez confronté à Carmelita. Prenez sur votre droite et récupérez les bouteilles (7, 8, 9, 10, 11). Ensuite montez sur les 2 matelas et accrochez-vous sur le porte-drapeau, puis le suivant. Cassez le coffre et obtenez les bouteilles 12 et 13 et deux autres qui sont en face de vous la 14 et la 15. Sautez sur le matelas et accrochez vous sur les pics. Ensuite sautez sur les toits 3 au total. Une fois en bas cassez le coffre et récupérez les bouteilles (16, 17). Montez sur le plancher plus haut et récupérez les bouteilles (18, 19).

Sautez sur le filin puis en contrebas. Récupérez les bouteilles (20, 21, 22, 23, 24). Tuez le chien qui se trouve dans le couloir. Vous voici devant 2 chiens, pour celui de droite, passez sur la table de poker et tuez-le par derrière. Cassez le coffre et récupérez les bouteilles (25, 26) puis devant le chien les bouteilles (27, 28). Ensuite montez sur les lustres et Carmélita fera son apparition. Evitez-la en étant rapide car elle détruit tout sur son passage. Une fois sur le toit, vous récupérez la clef.

Droit au sommet.

Commencez par tuer le chien et récupérez la bouteille sur la voiture (1), un chien qui tire des cartes garde 2 coffres (2, 3, 4, 5) revenez en arrière où la flèche est illuminée au fond se trouve une bouteille (6). Deux autres se trouvent sur le mur de droite (7, 8). Maintenant escaladez, le nom qui est illuminé c'est-à-dire Muggshot. Une fois en bas tuez le chien à la massue et récupérez dans le coin les bouteilles (9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18). Ensuite une fois la lettre « T » atteinte, sautez sur la plate-forme en face de vous. Récupérez les bouteilles 19 et 20. Montez successivement aux 2 câbles. La tour ira s'écraser en face. Tuez l'homme à la massue puis celui au boulet. En face de vous se trouve une bouteille (21) puis allez au fond à gauche et tuez le chien qui jette des cartes. Récupérez les bouteilles (22, 23, 24). Ensuite revenez en arrière et montez sur la flèche illuminée, sautez derrière et récupérez un fer et les bouteilles 25 et 26. Montez sur l'échafaudage et récupérez la clef 27. Une fois en haut, placez-vous sur la plate-forme, cela cassera le mur. Récupérez les bouteilles (28, 29,30). Tuez le chien qui lance des cartes, puis allez sur la grue et sautez sur l'aimant.

Vol par derrière.

Commencez par prendre sur votre gauche et tuez le chien. Récupérez les bouteilles au bout (1, 2) ensuite montez sur le parasol et sautez consécutivement, récupérez au passage les bouteilles (3, 4, 5, 6, 7). Une fois en haut sautez en contrebas et récupérez la bouteille 8. Montez à l'échelle et tuez le chien, récupérez les bouteilles 9 et 10. Ensuite faites attention au projecteur et montez où se trouve le système d'alarme. Récupérez 2 bouteilles sur votre gauche (11, 12), puis sautez sur les statues et récupérez les bouteilles (13, 14, 15). Une fois ceci fait, vous arrivez au check point, passez discrètement tout en évitant le projecteur. Ensuite récupérez les bouteilles (16, 17, 18, 19, 20) qui montent et qui descendent sur les câbles. Maintenant vous devrez jongler d'une plate-forme à une autre et récupérez les bouteilles (21, 22, 23), ensuite prenez sur votre droite, tuez le chien et récupérez les bouteilles (24, 25, 26) sautez sur le matelas, tuez le chien et récupérez la bouteille (27). Ensuite une fois en haut, récupérez les bouteilles 28, 29 et 30, le code d'accès est le 5-6-5. Il ne vous reste plus qu'à récupérer la clef.

Le cynodrome.

Vous contrôlez Murray pour cette mission et vous devrez effectuer 3 tours. Peu importe les 2 premiers tours, au 3e vous devrez être premier. Une fois la course terminée, allez combattre Muggshot.

Boss : Muggshot.

L'appel.

Pour battre Muggshot, rien de plus simple, pour cette partie, retournez tous les miroirs. Muggshot montera sur un ascenseur et vous attendra au dessus. Pour cette deuxième partie, pareil que la première, à part que les miroirs ne sont pas disposés de la même façon. Troisième partie, la plus simple, vous êtes sur de petites plates-formes, retournez tous les miroirs contre Muggshots une fois ceci fait. Il tombera et vous aurez gagné ce 2e boss.

Mission 3

Le marais de l'effroi.

Commencez par récupérer la première bouteille (1) tuez le moustique. Puis récupérez, sur la statue deux bouteilles (2, 3). Puis grindez sur le filin pour atteindre la plate-forme. Une bouteille vous attend, c'est la 4, ensuite sautez sur la suivante, puis tuez l'araignée.
Sautez à nouveau sur le filin à un moment donné deux bouteilles vous attendent (5, 6). Tuez les moustiques et prenez successivement les tremplins et les racines pour grinder jusqu'à une grotte. Récupérez les bouteilles (7, 8, 9). Tuez la racine et récupérez la bouteille 10, montez sur les racines et arrivez en haut tuez les 2 racines. Récupérez les bouteilles (11, 12, 13, 14). Sautez en contrebas sur le check point et longez le mur. Faites attention au vaudou, une fois retourné profitez-en pour le tuer, récupérez la bouteille à côté de lui (16). Vous voici en face d'un camp, tuez les gardes vaudous et cassez les bougies pourpres pour pouvoir récupérer la clef. Vous trouverez les bouteilles (17, 18, 19, 20) le code d'accès est le 5-8-8, il vous reste plus qu'à prendre la clef.

Les piranhas.

Pour cette mission, vous devrez attraper des piranhas, 5 au total, à chaque fois et allumer 25 torches en un temps limité de 2 minutes.

L'antre de la bête.

Commencez par récupérer les 3 bouteilles sur votre gauche (1, 2, 3) montez sur la racine sur votre droite et cassez les bougies. Puis accrochez-vous à l'anneau et montez sur l'autre racine. Une fois en haut vous êtes sur une branche prenez le filin. Arrêtez-vous sur votre droite, vous avez les bouteilles (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Ensuite remontez sur le rail et prenez la bouteille en hauteur (11, 12, 13). Une fois la terre ferme retrouvée, tuez les araignées et montez sur la racine. Récupérez la bouteille 14 et allez au check point. Accrochez-vous à l'anneau et aux 3 racines suivantes. Ensuite accrochez-vous de nouveau à l'anneau pour atteindre une plate-forme. Au passage récupérez la bouteille 15, ensuite vous serez à ras de l'eau. Sautez sur les crochets puis les racines pour rejoindre la terre ferme. Tuez les 2 moustiques et récupérez les bouteilles (16, 17, 18). Montez sur la racine, en cassant les bougies, récupérez la bouteille 19 en hauteur. Puis en face de vous, vous verrez 3 bouteilles (20, 21, 22). Prenez la racine, vous avez des bouteilles 23, 24. Une fois le check point atteint, prenez les 2 bouteilles en face de vous (25, 26), tout au long de votre progression sur les racines, pour éviter le serpent vous aurez les bouteilles (27, 28, 29,30). Le code d'accès est le 4-4-4 il vous reste plus qu'à récupérer la clef.

L'action de la mort.

Commencez par casser les racines qui gênent. Puis montez sur le rail. Récupérez la bouteille 1. Une fois en bas tuez la racine. Cassez les racines qui bloquent le passage et tuez les fantômes et la racine. Récupérez les trois bouteilles (2, 3, 4). Accrochez-vous au crochet et allez au check point. Cassez les racines et tuez le moustique. Récupérez les bouteilles 5, 6 dans le coffre et 7 dans l'eau et 8 près du monstre. Ensuite allez dans la bouche. Cassez les racines et les fantômes qui viennent à vous, pour arrêter leur apparition cassez la pierre. Ensuite sautez sur les bouches successivement pour arriver en contrebas. Une fois en bas, cassez les deux pierres qui vous envoient plusieurs fantômes. Récupérez les bouteilles (9, 10, 11). Prenez le tremplin et allez à gauche récupérer les bouteilles (12, 13, 14,

15, 16, 17). Reprenez le tremplin et allez à droite. Récupérez la vie et contournez les piliers qui tournent avec des lasers. Montez à la corde, puis suivez le chemin pour arriver devant un check point. Vous aurez récupéré les bouteilles (18, 19). Tuez l'ennemi. Récupérez la bouteille (20). Ensuite en face de vous se trouvent des mini plates-formes. Allez y et récupérez les bouteilles 21 et 22. En face de vous se trouve la tête d'un hippopotame allez y et récupérez les bouteilles (23, 24, 25). Revenez sur vos pas et continuez tout droit pour récupérer les bouteilles (26, 27, 28, 29, 30). Cassez la pierre qui envoie les fantômes. Puis tuez les moustiques. Sur le côté de l'arbre se trouve une bouteille 31. Descendez par la racine, cassez la pierre puis récupérez les bouteilles (32, 33, 34), ensuite tuez le moustique et empruntez l'autre racine. Cassez les 2 pierres cette fois-ci. Récupérez les bouteilles sur votre droite (35, 36, 37, 38, 39, 40). Revenez en arrière et prenez la clef.

Prenez les clefs et allez débloquer la porte qui nécessitait 3 clefs. Le serpent sortira et vous débloquera l'autre partie des missions.

L'affreux voyage.

Donc pour cette mission, vous êtes spécialement équipé d'un jet équipé de missiles. Vous commencez sur un bateau, tuez les fantômes aux alentours puis une fois au bout cassez les pierres, un check point se déclenchera. Ensuite vous devrez tuer un ennemi qui vous jetait des têtes vaudous. Puis cassez des pierres qui envoient des fantômes. Vous aurez une pierre à détruire et un ennemi qui vous jette des têtes.
Continuez tout droit, puis montez le versant. Une fois arrivé au 2e check point, vous aurez une pierre et un ennemi à tuer faîtes-le et continuez votre progression. Deux nouveaux ennemis à tuer, puis cette fois-ci vous aurez 3 pierres qui envoient des fantômes à tuer. Une fois ceci fait, récupérez la clef.

Le cordon Bleu.

Pour cette mission, vous devrez tuer 50 poules, pour que le fantôme puisse se faire un ragoût. Faites très attention aux coqs, ils vous éclatent à la figure. Une fois ceci fait il vous donnera la clef.

La descente du péril.

Commencez par casser les racines et prendre les trois bouteilles sur le côté (1, 2, 3) sautez sur la plate-forme puis la corde. Une fois l'autre rive atteinte, prenez les bouteilles du coffre (4, 5) et remontez sur les rives où se trouvaient les ennemis pour prendre les bouteilles, vous trouverez les bouteilles (6, 7, 8, 9, 10, 11). Ensuite montez sur les plates-formes qui flottent et allez tuer l'ennemi du fond. Récupérez deux bouteilles (12, 13) et montez sur le filin de droite une fois en haut accrochez-vous aux 2 crochets. Puis ramassez les bouteilles (14, 15, 16, 17, 18, 19). Sautez sur la corde qui est derrière l'alarme, puis accrochez-vous au lustre. Tuez le vaudou et récupérez les bouteilles (20, 21). Tuez l'autre vaudou et récupérez les bouteilles (22, 23, 24, 25). Puis sur les têtes de serpents, se trouvent les bouteilles (26, 27, 28, 29). Prenez la corde et sautez sur le lustre. Rejoignez la terre ferme et contournez le pilier. Récupérez les bouteilles (30, 31, 32) et allez au check point. Vous voici devant plusieurs plates-formes flottantes. Sautez sur celles-ci, pour casser l'alarme au milieu et éteignez les bougies. Tuez l'ennemi et poursuivez l'aventure. Ensuite sautez sur les petites plates-formes et récupérez les bouteilles (33, 34, 35, 36, 37, 38) et prenez le rail. Sur votre droite, deux bouteilles (39, 40) ouvrez le coffre, le code d'accès est le 5-7-1. Remontez sur le rail et laissez-vous glisser, jusqu'à atteindre la clef. Vous voici en possession de toutes les clefs, allez débloquer les cadenas.

Boss : Miss-Ruby.

La danse Funeste.

Commencez par monter sur la dent de droite. Attendez que la canine ait fini de tomber puis allez sur l'autre pour accéder au dessus et atteindre Miss-Ruby un peu plus bas. Attendez que quand elle tape avec sa queue, la secousse n'y soit plus et donnez-lui un coup. Pour les parties qui vont suivre, vous devrez éviter ses mouvements qu'elle envoie grâce aux touches «triangle–carré–rond–ou croix», une fois les berges de chaque niveau atteintes, donnez-lui un coup avec votre serpe. Vous devrez faire ceci sur 3 niveaux. Une fois battu, en route pour aller voir le Panda King.

Mission 4

La montée du Péril.

Montez la pente et tuez le singe à la batte de base ball. Ensuite récupérez les sept bouteilles (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) et tuez les 2 ennemis suivants. Allez au check point, récupérez la bouteille (8) et accrochez-vous au crochet. Allez sur les 2 ponts consécutifs et récupérez les bouteilles (9, 10, 11). Ensuite accrochez-vous au crochet et contournez la falaise en faisant attention aux staglatiques qui tombent. Tuez les 2 singes et envoyez la fusée rouge sur la porte. Sautez sur le tremplin, un check point se déclenchera. En face de vous se trouve un ennemi avec une torche tuez-le. Contournez la maison en faisant attention à l'ennemi. Envoyez les fusées qui iront tuer les 3 singes. Ensuite récupérez les bouteilles (12, 13, 14) et descendez dans la maison. Sortez de celle-ci et allez à gauche. Tuez tous les singes que vous aurez et récupérez les bouteilles (15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30), le code d'accès est le 5-7-8. Retournez chercher la clef au fond à droite et insérez-la dans le portail.

L'ennemi furtif.

Commencez par monter le versant et à prendre les 2 bouteilles sur votre gauche (1, 2). Rentrez dans la maison par la fenêtre et tuez le garde. Récupérez les bouteilles (3, 4) dans le coffre et sortez de la maison. Tuez l'autre garde dehors et récupérez les deux autres bouteilles (5, 6). Ensuite un garde est dans une tour sur votre gauche, disparaissez sous le manteau de neige et attendez que la voix soit libre pour passer. Faites attention aux lasers et montez ce couloir. Cassez l'alarme et récupérez la bouteille 7. Ensuite montez sur les petites plates-formes. Puis, vous serez sur la tour, tuez l'ennemi et récupérez les bouteilles 8 et 9, montez sur l'autre plate-forme et passez par l'ouverture. Un tapis roulant, marche dans le sens inverse. Tuez l'ennemi en courant et récupérez les bouteilles (10, 11, 12, 13 ,14).
Prenez le filin et descendez en contrebas. Tuez l'ennemi avec la batte, puis le ninja. Récupérez sur les arbres les bouteilles (15, 16, 17, 18). Montez ensuite sur votre gauche sur l'arbre et tuez la ninja. Tuez l'ennemi avec la torche et récupérez les deux bouteilles (19, 20). Montez sur le tuyau et longez la corniche. Prenez le filin pour arriver au check point. Au sol il y a des lasers et sur le plafond vous avez les bouteilles (21, 22, 23, 24). Une fois au bout, cassez le coffre et récupérez les bouteilles (25, 26, 27). Prenez un grappin, une fois arrivé sur la maison, tuez le ninja et récupérez les bouteilles (28, 29). Montez au sommet de la maison et utilisez le tremplin pour récupérer la 30. Le code d'accès est le 6-6-7. Vous voici face à une multitude de lasers. Sautez sur le côté, vous verrez il y a des plates-formes. Une fois en bas, récupérez la clef.

Le temple des flammes.

Montez le chemin et tuez le singe avec la batte. Sautez sur la corde. Tuez de nouveau un singe, puis accrochez-vous à un filin. Pour éviter les lasers. Ensuite accrochez-vous successivement aux crochets. Prenez les 3 bouteilles (1, 2, 3) et vous arriverez à un check point. Sautez sur le tremplin et tuez l'ennemi. Accrochez-vous de nouveau aux crochets, cassez le système d'alarme. Tuez l'ennemi et récupérez les bouteilles (4, 5), tuez la ninja et rentrez dans le temple. En face de vous se trouve un feu, longez la corniche sur le côté. Sautez sur le lustre, puis une fois la terre ferme atteinte, contournez les piliers. Sur le balcon, vous aurez les bouteilles (6, 7, 8,). Montez à la corde et prenez sur votre droite sur les lustres. Ramassez les bouteilles (9, 10, 11, 12). Ensuite sautez sur la corde qui mène dehors. Ensuite une fois au check point descendez vous aurez les bouteilles (13, 14). Remontez sur le filin, tuez la ninja et le singe. Contournez la barrière et tuez l'ennemi, ramassez les bouteilles (15, 16, 17, 18) et montez sur la plaque munie de feux d'artifice. Accrochez-vous aux 2 cordes et passez le check point, tuez les 2 ninjas. Puis successivement accrochez-vous aux crochets pour atteindre la terre ferme. Longez la corniche et montez au câble. Une fois en haut, passez la salle qui est munie de lasers au sol et allez prendre la clef.

Le roi de la Colline.

Pour cette mission, vous êtes équipé d'un canon, tuez toutes les personnes qui se mettront en travers de la route de Murray. Une fois la clef récupérée, passez par la brèche qui s'est formée dans le sol.

La course Folle.

Vous avez l'habitude des grands rendez-vous. Vous êtes servi, vous ferez une course de camion contre des singes, vous devrez finir premier évidemment, pour obtenir une clef. Faites très attention aux plaques de verglas au sol.

La charge enflammée.

Vous êtes à nouveau sur un jet équipé de missiles. Commencez par casser la première porte, et à suivre le chemin. Fermez la trappe, car les ninjas ne feront que sortir, faites de même pour la 2e. Cassez la porte et montez sur le tapis roulant. Ensuite prenez sur votre gauche et fermez la trappe de nouveau. Vous devrez fermer 2 trappes pour cette fois-ci. Ensuite continuez votre progression sur les tapis roulants puis vous devrez en fermer 3. Cassez la porte et vous revoici à l'extérieur. Cassez les blocs qui vous empêchent d'avancer et tuez les 3 singes. Continuez votre progression et tuez les 4 singes cette fois-ci. Cassez la colonne qui contient la clef.

Le Duel du Dragon.

Commencez par récupérer les deux bouteilles (1, 2). Montez successivement sur les plates-formes munies de feux d'artifice. Là vous verrez Carmélita qui veut vous arrêter. Accrochez-vous au crochet et descendez pour récupérer les trois bouteilles (3, 4, 5) puis montez sur les branches. Vous trouverez les bouteilles (6, 7, 8) derrière la cascade gelée. Montez sur les plates-formes une fois la berge atteinte, récupérez les bouteilles (9, 10, 11) et dans le coffre (12, 13). Récupérez sur une falaise les bouteilles (14, 15, 16) et en dessous de celles-ci les 17 et 18. Faites sauter la porte et tuez le singe. Une fois le check point franchi allez à droite. Récupérez les bouteilles (19, 20, 21, 22, 23, 24). Envoyez les trois fusées sur la porte, pour que cela vous fasse un pont. Sautez sur le lustre puis en contrebas et récupérez les bouteilles (25, 26, 27, 28, 29, 30, 31). Ensuite continuez tout droit, vous devrez longer à 2 reprises des corniches. Une fois au bout récupérez les bouteilles (32, 33, 34, 35, 36, 37, 38) et montez sur les toits. Une fois arrivé devant un lustre allez récupérer les bouteilles 39 et 40. Ensuite sautez sur les bouts de glace qui seront formés pour rejoindre la terre ferme. Le code d'accès du coffre est le 2-3-1. Ensuite montez la falaise et envoyez les 5 fusées sur Carmélita. La clef est à vous, soyez prêt vous allez affronter le Panda King.

Boss : Panda King.

Flamme Fu !

Pour battre le Panda King rien de plus simple. Restez sur le Ring et il vous enverra plusieurs coups. Attendez le bon moment et frappez-le à plusieurs reprises. Faites cette opération en faisant attention, il produira de nouvelles techniques, écrasement ou des flammes jailliront du ring. Une fois tout ceci évité, le Panda King sera KO. En route pour le dernier monde et le dernier boss.

Mission 5

La voie du danger.

Pour cette mission, vous êtes à bord du van équipé d'un canon. Vous devrez tuer, des hiboux mécaniques (Mme Bardot pas de procès Svp, ils sont en fer ^^) et des rochers qui dévalent des collines. Soyez attentif, vigilant et rapide. Une fois arrivé au bout, vous serez dans un nouveau niveau.

Le caoutchoufeu.

Pour cette mission, vous êtes équipé du van. Vous devrez ramasser 60 ordinateurs. N'oubliez pas de repousser les limaces de feu, pour que ces dernières ne viennent pas vous prendre les ordinateurs. Une fois les ordinateurs rassemblés, vous passez au niveau suivant.

A la rescousse.

Commencez par monter sur la plate-forme sur votre gauche, puis à sauter successivement sur les rails. Atteignez la roue et montez au tuyau. Sautez sur les 3 lampadaires, puis la plate-forme sur votre droite à votre point de départ. Montez en haut, et longez le pilier en faisant attention à la lumière puis cassez la machine. Ramenez le tonneau en bas et allez voir Carmélita. Vous serez prisonnier avec Carmélita.

La réussite de Bentley.

Pour cette mission, vous êtes dans les circuits d'un ordinateur et vous devrez récupérer 13 disquettes. Cassez les blocs

sereinement et évitez les tirs des virus. Pas grand-chose à vous dire sur ce niveau tant la simplicité est là.

La trêve temporaire.

Petit problème pour la suite des aventures, Sly n'a plus sa serpe. Carmélita va couvrir Sly tout au long de sa progression grâce à un canon, pour que Sly puisse la récupérer. Faites très attention aux hiboux et aux limaces de feu. Une fois ce niveau terminé, vous affronterez Clokwerk.

Boss : Clockwerk.

Une étrange réunion.

Combat final contre le dernier des 5 Maléfices : Clockwerk un puissant hibou. Vous êtes sur un jet park, vous devrez éviter les missiles de celui-ci et vous devrez lui tirer successivement sur la tête, les pieds, le derrière et l'aile droite.

La 2e partie sera plus dure, vous devrez passer 4 fois dans les cercles que celui-ci vous envoie et lui tirer sur l'aile gauche, la tête, puis l'aile droite, pour arriver au bout.

La 3e partie, se situera sur plates-formes, vous devrez atteindre la tête de Clokwerk, tout le long de votre chemin sera parsemé d'embûches. Donc soyez vigilant une fois sur la tête, multipliez les attaques sur sa tête, et voici que vous venez de battre le dernier des maléfices.
Vous n'avez plus qu'à retourner au niveau « Le duel du dragon » dans la troisième mission et ouvrir le coffre, enfin vous aurez le Volus Ratonus au complet. Rendez-vous en octobre pour Sly Raccoon 2.

Solution de Sly 2

Note

Avant de commencer le jeu, rappelons les faits du premier opus. Vous avez battu un maléfice du nom de Clockwerk. Cette fois-ci vous repartez à la recherche de celui-ci car le gang de Klaww a mis la main sur des pièces de Clockwerk à des fins douteuses. Vous devrez récupérer les pièces pour mettre fin à tout ceci.

Rappel des personnages :

Sly Cooper : L'expert en vol, le personnage principal de l'aventure.
Bentley : Le cerveau, aucun système informatique ne lui résiste.
Murray : Le bulldozer, il viendra vous aider à tout moment pour des tâches difficiles.
Carmélita : Chef de la Police qui essaye de vous mettre derrière les barreaux.

Vous commencez le jeu dans une pièce assez spacieuse et au centre de celle-ci se trouve un trampoline, allez-y. Au-dessus de celui-ci, se trouve le squelette d'un animal, montez dessus puis allez à l'extrémité de la queue. Une fois au bout Sly actionnera le générateur et vous verrez Bentley. Ce dernier vous fera la voie libre, pendant qu'il désactive les lasers et vous ouvrira la porte. Une fois la porte ouverte, prenez le couloir et cassez les 2 vitrines qui se trouvent sur votre gauche et sur votre droite. Vous ramasserez des pièces. Prenez le couloir qui descend ensuite et continuez à casser les vitrines ou le mobilier pour gagner des pièces. Prenez sur votre droite et montez les escaliers, vous vous retrouverez sur un balcon. Devant vous se trouve une corde avec des étoiles turquoises. Sautez dessus et appuyez sur la "touche rond" pour rester en équilibre dessus. Une fois dessus, vous devrez atteindre un autre balcon. Restez dessus et vous passerez entre des immeubles ou des pigeons qui restent sur la corde comme perchoir. Ensuite une fois le balcon atteint, Murray n'est pas encore au rendez-vous. Montez les petits escaliers et vous verrez Murray en arrivant en trombe, il vous retiendra la porte pour que vous puissez passer. Une fois de l'autre côté, une autre corde vous attend, faites comme la précédente, sautez sur celle-ci et appuyez sur la " touche rond " Une fois sur l'autre balcon, Murray aura cassé la porte avec un objet. Une fois à l'intérieur vous ferez la connaissance de Carmélita et d'une associée Neyla qui vous accuse d'avoir volé les pièces de Clockwerk, or celles-ci n'étaient pas à l'intérieur à votre arrivée. Décidez d'être le voleur, Carmélita vous poursuit, continuez tout droit car vous ne pourrez pas tourner dans cette course poursuite, vos amis Bentley et Murray vous rejoindront. Mais à un moment donné vos chemins se séparent, ils iront vous attendre dans le camion, tandis que vous continuerez sur les toits. Prenez la première corde et allez sur le toit

suivant en prenant l'autre corde. Une fois arrivé à la 3e corde celle-ci descendra vers le bas, à ce moment là le van vous attendra, montez dedans et prenez la fuite. Votre première mission est terminée.

Episode 1 - Mission 1 : Château Noir

Sabotage des Satellites

Partie avec Sly
Pour cette mission vous débuterez sur les hauteurs d'une ville, en face de vous il y a une antenne avec une tête de Sly, celle-ci servira pour Bentley. Commencez par avancer sur le toit de devant, et en contrebas sur votre gauche vous verrez le premier point à atteindre. Faites très attention à la personne qui patrouille. Une fois ceci fait Bentley vous montrera une autre antenne, en face de vous plus précisément montez sur le tuyau et utilisez la touche cercle, celui-ci se placera automatiquement vers le point voulu. Ensuite sautez sur le toit qui se trouve en face et vous verrez au loin une autre parabole à programmer, sur le côté droit précisément. Ensuite la prochaine se trouvera dans votre direction, appuyez sur le joystick de gauche pour voir le marqueur sur la carte. Une fois les 3 paraboles replacées, Bentley récupérera les informations concernant " Dimitri "

Effraction

Partie avec Sly
Vous devrez entrer dans une cave à vins souterraine. Celle-ci se trouve sur la droite de la parabole. Descendez du toit, et allez sur l'escalier qui comporte une tête bleue.
Une fois à l'intérieur, Murray sera là pour vous épauler car les ennemis étant trop nombreux il viendra vous prêter main forte. Commencez par avancer, vous aurez 5 ennemis à tuer, une fois ceci effectué, Murray débloquera une barrière, vous devrez effectuer un double saut en appuyant 2 fois sur Croix. Une fois de l'autre côté, des barrières électriques seront là pour gêner votre progression. Passez la première sans trop de difficulté, les 2 suivantes vous devrez ramper sous une table, appuyez sur la touche rond pour ramper sous la table. Une fois au bout, montez la pente sur votre droite et vous verrez un garde tenant un pistolet.
Rampez sous les 3 tables, pour le passer, une fois de l'autre côté un autre garde se trouve, mais celui-ci patrouille. Attendez que sa torche n'éclaire pas votre coin et allez vous cacher sous la table sur votre gauche. Une fois sous la table attendez que la torche n'éclaire pas votre coin, et allez où se trouve la télévision et passez dans le conduit d'aération, celui-ci mène au casino de " Dimitri ". Une fois au bout du conduit, un garde se trouve dans une loge. Pour le vaincre, allez derrière-lui et appuyez sur la touche Triangle, appuyez sur la touche Carré pour le tuer. Vous aurez des lasers qui bougent, passez la première barrière et une fois passée vous aurez un garde, faites la même manipulation que pour le premier garde, tuez-le ou projetez-le sur les lasers jaunes pour passer ceux-ci. Sur le côté gauche se trouvent 4 gardes, pour avoir une chance de les tuer en deux coups, appuyez sur la touche triangle et carré ceux-ci rencontreront de nombreux dégâts corporels. Ensuite allez vers le piano et au sol se trouve une bouche d'aération, cassez la et rentrez dedans. Vous arriverez dans une pièce avec des grilles devant vous, vous devrez prendre des photos des ailes de Clockwerk, d'une presse à billets et d'un générateur. Pour la photo appuyez sur le bouton R3 et pour faire la photo R1. La presse à billets se trouve en bas, le générateur au-dessus de celle-ci et pour finir, Dimitri qui se balade sur la plate-forme. Vous venez de finir les objectifs de la mission.

Suis Dimitri

Partie avec Sly
Vous revenez au QG où se trouve Bentley et Murray. Descendez les escaliers derrière vous, vous verrez un garde portant un pistolet, approchez-vous discrètement derrière-lui et tuez-le. Allez dans la petite ruelle sur votre gauche, vous verrez une barque et un masque de Sly en surbrillance, Allez dessus et Bentley vous fera remarquer que vous devrez faire sonner la cloche pour que Dimitri sorte de sa barque. Une fois dehors suivez-le tout en étant discret il vous amènera à un escalier, vous devrez être très discret pour voir comment Dimitri ouvre la porte. Une fois la filature faite, retournez au QG.

Destruction de la Pompe

Partie avec Murray
Prenez Murray, revenez aux escaliers pour que celui-ci fasse la mission. Une fois à l'intérieur, vous devrez casser un boîtier d'alimentation pour continuer. Vous aurez à votre disposition des blocs de glace, pour en saisir un, approchez-

vous de la machine appuyez sur " Rond " et pour le lancer appuyez sur " Carre ", vous devrez lancer 3 blocs de glace pour casser le générateur, faites de même pour le suivant pour passer ces 2 barrières électriques. Une fois passées, vous aurez un garde muni d'un pistolet, prenez un bloc de glace, jetez-lui dessus rejoignez-le et saisissez-le vous n'aurez plus qu'à le jeter contre un mur pour le tuer. Passez les lasers rouges, vous devrez boucher la pompe pour que celle-ci se casse.

Vous trouverez plusieurs ennemis, petit conseil frappez-les d'abord avec la touche Carré et saisissez-les avec la touche Rond. Ensuite vous aurez un réservoir avec de l'eau qui s'écoule jetez-les dedans. Une fois que vous aurez lancé 4,5 rats. Vous avez fini cette mission, retournez au QG.

Le bureau de Dimitri

Partie avec Sly
Appuyez sur le binocom et vous verrez qu'il est mentionné sur votre jumelle où se trouve
le mouchard préparé par Bentley. Celui-ci se trouve sur la droite de votre QG. Récupérez-le et allez sur la terrasse d'un café complètement sur votre gauche. Vous verrez un tuyau qui monte vers un balcon sur la droite de la terrasse. Allez-y et longez le mur qui mène sur la gauche. Une fois sur le balcon du milieu rentrez à l'intérieur en appuyant sur rond. Vous serez dans une salle de casino où dans la première partie 3 balayeurs font leur travail. Descendez les escaliers et tuez-les, mais faites très attention votre toile ne doit pas être endommagée. Sur la deuxième partie des lasers se trouvent au sol. Sautez sur la table du milieu et agrippez-vous au tuyau qui monte sur le balcon. Une fois en haut longez le mur sur votre droite. Ensuite vous aurez un filin suspendu, allez-y pour atteindre la corniche d'en face où l'eau s'écoule. Longez à nouveau la corniche sur votre gauche et cassez la grille d'aération. Une fois à l'intérieur arrivé au bout, vous descendrez dans une pièce, changez-les tableaux pour que le mouchard soit en place. Les objectifs sont terminés.

Fais taire les Alarmes

Partie avec Murray
Retournez à la terrasse de café, et vous verrez l'alarme sur le coin du mur à gauche. Cassez la en prenant les tables ou chaises en lui jetant dessus, Celle-ci sonnera donc repoussez vos ennemis qui viendront.
Ensuite descendez l'escaliers sur votre droite et allez dans le jardin, qui se trouve derrière la terrasse de café. Vous aurez un jardin avec une grenouille tuez-la. La 2e alarme se trouve en face de vous, allez au portail, montez sur la sono, sur le côté droit et sautez le portail, l'alarme se trouve sur le côté gauche du mur. La 3e et dernière se trouve près du port vous la verrez facilement sur le côté gauche du mur dans la descente qui mènent au port. Pour trouver les alarmes plus rapidement, utilisez le binocom R3 et ceux-ci seront indiqué. Retournez au QG vos objectifs sont terminés.

Rendez-vous au clair de lune

Partie avec Sly
Pour cette mission, à vrai dire vous devrez suivre l'inspecteur Neyla. Elle vous emmènera un peu partout, le seul conseil que je puisse vous donner, pour courir maintenez R1 et soyez toujours près d'elle pour que la mission ne s'échoue pas. Auparavant elle vous aura signalé qu'elle possédait la clef du club qui ouvre par derrière, cet endroit se trouve dans le jardin derrière la terrasse de café. Une fois ceci fait retournez au QG et prenez Bentley.

Démolithèque

Partie avec Bentley
Allez devant la porte ou Neyla avez laissé Sly. Et rentrez dedans avec Bentley. Vous voici devant une barrière électrique. Allez sur le générateur de gauche et posez une bombe Triangle, reculez un peu pour pas vous faire exploser. Ensuite vous verrez un garde, pour l'endormir, utilisez votre binocom et appuyez sur R1 pour lui envoyer une fléchette. Ensuite allez devant-lui et posez-lui une bombe Triangle. Une fois ceci fait, mettez une bombe sur le générateur, et passez la barrière électrique qui sera hors service. Ensuite vous serez dans le coeur de vos objectifs. Vous devrez faire exploser 4 piliers pour que le nom de l'enseigne tombe. Pour cela, vous verrez 4 curseurs verts aux quatre coins de la pièce. Vous n'aurez qu'à poser une bombe au pied du pilier pour que ça éclate. Le premier se trouve sur votre gauche en contrebas. Le 2e se trouve en face de vous, un garde se trouve devant une barrière électrique (c'est pour vous situer). Le 3e se trouve en face de vous, 2 gardes s'y trouvent. Et la 4e se trouve à côté des tables et des chaises de café. Revenez vers la sortie. Vous venez de finir ces objectifs. Retournez au QG.

Fouilles de poches au théâtre

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué sur le binocom. Une fois à l'intérieur, vous devrez récupérer 6 clefs sur les gardes. Tout d'abord, vous commencez avec un garde devant vous, attendez qu'il soit retourné et tout en étant discret, appuyez sur la touche Rond en étant près de lui, Sly lui fera les poches. Répétez ceci jusqu'à ce que vous ayez obtenu la clef. Une fois récupérée, tuez le garde. Ensuite en bas vous verrez 2 gardes. Allez-y, les 2 gardes patrouillent pour cela attendez que les 2 ne soient pas dans le même axe de vision pour voler les clefs. Une fois ces 2 clefs récupérées, tuez les gardes.

Il vous manquera plus que 3 clefs. Ensuite remontez sur la partie supérieure et vous verrez le générateur cadenassé qui vous permettra de couper les ventilateurs. Prenez sur votre gauche et vous verrez un garde, faites-lui les poches et récupérez la 4e clef. Ensuite en bas vous verrez un autre garde qui fait une ronde, faites de même qu'auparavant. Le dernier garde se trouve derrière le rideau. Vous verrez un tuyau qui monte sur une plate-forme. Une fois en haut, le garde regardera la télévision, passez discrètement derrière-lui, et récupérez la dernière clef. Une fois toutes les clefs obtenues, allez au générateur et insérez les clefs, les ventilateurs s'arrêteront de tourner. Maintenant montez sur les ventilateurs, puis le second en vous accrochant au câble qui le retient et sautez sur le lustre. Une fois ceci fait, Sly détruira les alarmes et la salle de presse ne sera plus sécurisée. Les objectifs sont terminés.

Opération : Hippopobec

Partie avec Bentley
Descendez et prenez sur votre droite, vous serez accompagné de Murray pour cette mission. Ensuite un autre point sera indiqué au loin, allez-y. Une fois arrivé, sautez dans les bras de Murray puis Rond. Ensuite avec Murray, visez la bouche. Une fois en haut posez une bombe et redescendez en bas. Re-sautez dans les bras de Murray et visez la bouche qui laisse un trou noir. Une fois à l'intérieur vous verrez des canalisations, tournez-les dans ce sens : Première vanne à droite, Puis la suivante sur la droite, puis celle du milieu, puis les 2 dernières sur la gauche. L'eau de la fontaine s'arrêtera de tourner.

Partie avec Sly
Vous devrez voler la clef de la camionnette. Commencez par descendre du toit, vous verrez un garde muni d'un pistolet qui s'en va au loin.
Allez derrière-lui discrètement et récupérez la clef. Une fois récupérée, retournez à la fontaine et donnez les clefs à Bentely.

Partie avec Bentley
Utilisez le binocom et repérez-vous, une fois la dépanneuse trouvée. Vous arrivez sur la place. Sly sera monté auparavant tout en haut de la statue et vous devrez lui envoyer le grappin.

Partie avec Sly
Vous devrez repousser l'assaut des ennemis pour protéger le camion. Une fois ceci fait, vous descendrez dans le trou qui s'est formait dans le milieu de la fontaine. Une fois en bas, vous allez vous battre contre le boss " Dimitri ".
Pour le battre, vous avez plusieurs façons, allez au contact, mais évitez les éclairs roses qu'ils vous envoient pour ne pas perdre de la vie, une fois devant lui multipliez les coups avec votre serpe, en le projetant et en appuyant sur triangle puis carré. Multipliez les assauts pour le tuer. Une fois tué, vous venez de récupérer les plumes de Clockwerk.

Episode 2 - Mission 2 : Une drôle de rencontre

Vous commencez dans un terrain vague, prenez sur votre droite, sur le pont coupé en 4, sautez sur la corde, allez sous la cascade et vous verrez un butin piège ramenez-le au QG. Revenez sur vos pas et prenez cette fois-ci sur votre gauche en faisant attention à l'éléphant. Sautez sur les petites pierres. Continuez à monter. Ensuite tuez le garde qui se trouve sur votre droite. Continuez tout droit dans cette direction, ensuite sautez sur la racine et allez tout droit, vous verrez une tête bleue de Sly en surbrillance. Vous verrez des branches en hauteur, sautez sur celles-ci jusqu'à atteindre le balcon.

Photos de la salle de bal

Partie avec Sly

Donc pour cette mission plutôt facile, avancez-vous vers le rideau et restez devant celui-ci, ne bougez pas. Appuyez sur la touche R3 et prenez des photos des Ailes de Clockwerk, du treuil motorisé et de Rajah. Ensuite vous devrez prendre des photos des convives. Pour cela vous devrez prendre une photo de Jean Bison qui se trouve sur la gauche, Arpeggio qui se trouve sur la droite, De la comtesse sur la gauche, Carmélita sera de même sur votre gauche et Neyla pour finir sur votre gauche. Les objectifs sont terminés.

Abaisse le pont-levis

Partie avec Sly
Appuyez sur votre binocom et vous verrez que cette mission se trouve sur la droite. Une fois arrivé, vous devrez débloquer le treuil du pont-levis. Pour cela vous devrez récupérer 5 clefs sur les gardes pour pouvoir abaisser le pont-levis. Le premier se trouve sur votre droite, les 4 autres en face de vous. Pour voler la clef passez derrière eux discrètement et appuyez sur rond pour leur faire les poches. Une fois ceci effectué, retournez au treuil et débloquez le pont-levis. Retournez au QG et prenez Murray.

Combat aérien

Partie avec Murray
Appuyez sur votre binocom et allez au point voulu. Une fois sur la tourelle, vous devrez détruire l'hélicoptère qui tourne au-dessus de votre tête. Une mission très dure car l'hélicoptère vous envoie des missiles qui tournent, donc pour les détruire attendez qu'ils soient près de vous et tirez leur dessus. Attention votre arme surchauffe très vite, utilisez bien votre tourelle, cassez les missiles et attaquez l'hélicoptère en même temps. La mission sera terminée, dès que vous l'aurez cassé. Retournez au QG.

Fête dans la salle de bal

Partie avec Sly
Utilisez votre Binocom et allez à l'endroit indiqué. Une fois devant la porte, le garde vous refusera l'entrée, car vous ne possédez pas un Smoking. Donc utilisez votre binocom et allez à l'endroit, une fois devant la porte, vous retrouverez dans un hôtel. Vous devrez trouver 5 parties du smoking. Tout d'abord prenez sur votre droite et montez les escaliers, prenez la porte sur votre droite, vous retrouverez dans une chambre avec 3 ennemis, tuez-les vous trouverez les gants, dans un meuble près d'une armoire. Ensuite sortez d'ici et continuez à monter. Vous verrez une porte en face de vous, allez-y et vous trouverez un garde tuez-le. Vous trouverez le noeud papillon il se trouve dans la valise près du lit. Ensuite revenez à votre point de départ quand vous êtes rentré dans l'hôtel. Et prenez sur votre gauche, la première porte vous aurez 4 gardes, tuez-les. Vous trouverez la chemise près du lit dans une boîte. Sortez de là et montez vers la 4e chambre, vous aurez 2 gardes, tuez-les et la veste de smoking se trouve près du lit dans une valise. Revenez à votre point de départ et rentrez dans la chambre en face de vous, c'est celle de Rajah. Tuez-les 2 gardes puis montez à l'étage. Vous verrez un garde en face de vous sautez sur le lustre pour l'éviter puis sautez-lui dessus pour le tuer. Les chaussures se trouvent dans l'armoire. Avant de quitter l'hôtel vous devrez avoir : Les chaussures, la chemise, le noeud papillon, la veste de smoking et les gants. Ensuite retournez à l'endroit où vous aviez besoin de ce smoking pour rentrer. Une fois à l'intérieur vous devrez danser avec Neyla. Pour cela vous devrez répéter des mouvements, tout en coordination avec la chanson. Une fois fini, Carmélita vous accordera la prochaine danse. La mission est terminée.

La fureur des éléphants

Partie avec Sly
Allez à l'endroit désiré en vous rapportant grâce à votre bincom sur la carte. Une fois devant la porte, celle-ci étant trop lourde pour passer, passez par en dessous. Et vous serez sous l'enclos des éléphants, en voyant les rats, ceux-ci leur feront peur et les éléphants iront saccager la ville. Vous aurez un autre objectif à faire pendant cette mission, les éléphants étant coiffés d'émeraudes sur leur tête vous devrez leur prendre.

Pour cela montez sur les toits et sautez sur l'éléphant puis donnez plusieurs coupz de serpe pour les obtenir. Faites très attention ceci n'étant pas content d'avoir un hôte sur le dos, ils vous enverront des coups de trompe donc sautez dès qu'ils vous en envoient. Vous devrez récupérer 6 émeraudes. Une fois récupérées, retournez au QG. Les objectifs sont terminés.

Bombardement Hélicommandé

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué avec votre binocom, c'est une mission plutôt simple à réaliser. Vous dirigez un hélicoptère téléguidé. Et vous devrez détruire une jeep qui roule. Pour cela vous contrôlerez avec votre joystick gauche et vous larguerez les bombes en appuyant sur croix. Seul inconvénient, faites attention aux missiles à tête chercheuse qu'ils vous envoient. Une fois ceci effectué retournez au QG.

Combat en salle de conférence

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, puis une fois à l'intérieur du palais, vous devrez trouver un code pour ouvrir la chambre forte. Tout d'abord faites attention au garde devant vous. Rampez sur la première table et vous verrez qu'il n'y a pas de code sous celle-ci. Tuez-le garde pour ne pas qu'il vous encombre, ensuite passez les escaliers, une autre table s'y trouve et un autre garde allez dessous celle-ci et toujours rien, tuez-le garde et continuez vous aurez 2 autres tables. Le code se trouve sur la dernière table au fond. Une fois le code récupéré, allez devant le chant magnétique et appuyez sur rond. Vous voici devant des lasers se trouvant au sol. Ensuite allez au bout et vous trouverez un interrupteur abaissez-le, Murray et Bentley vous rejoindront. Pendant que Bentley piratera les ordinateurs de Rajah, vous utiliserez Murray et vous devrez repousser les attaques que vous aurez par vagues, pour pas que Bentley se fasse toucher. Une fois ceci fait, Bentley ira sur un autre ordinateur protégez-le une nouvelle fois, puis une 3e fois, les vagues des ennemis seront plus importantes. Puis une 4e fois Bentley le fera (décidément). Puis une 5e fois et 6e fois, et le système sera vraiment piraté (il en aura fallu du temps pour en venir à bout et avoir tué tous ses ennemis). La mission sera terminée avec succès vous aurez un petit briefing par Bentley au QG.

Destruction du pont

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez faire sauter un pont. Pour cela sautez sur la première partie tout en bas et posez 9 bombes sur les petits tuyaux et sautez vite sur le trampoline pour atteindre le 2e niveau. Pour la seconde vous devrez poser 8 bombes, mais faites attention vous devez les poser sur les 2 côtés du pilier pour que celui-ci casse. Une fois le pont détruit, Bentley retournera au Van.

Pendant que vous ferez diversion avec Carmélita, vous devrez reproduire les mêmes pas de danse que la chanson, Murray volera les ailes de Clockwerk.

Ensuite vous utilisez l'hélicommandé et vous devrez protéger Murray tout au long de sa progression, la tâche est rude car tout au long du parcours vous aurez des ennemis pour utiliser cette appareil, utilisez le joystick gauche et croix pour lancer des missiles.

Vous aurez volé les ailes de Clockwerk, après ses plumes, ses ailes.

Mission 3 : Episode 3 - Le prédateur se réveille

Photos de la salle des épices

Partie avec Sly
Allez derrière la cascade et vous trouverez une bouche d'égout. Allez-y et une fois à l'intérieur de la salle, vous devrez allez tout droit tuer les 3 gardes en étant discret. Continuez tout droit, et tuez l'éléphant. Ensuite vous aurez un système d'eau qui monte par tonneau, montez dans celui-ci et une fois que le tonneau aura libéré son eau, allez sur votre gauche, vous aurez une liane glissante allez dessu et accédez au tunnel.
Vous devrez prendre 4 photos : Une de Rajan, des commandes de la grue, du coeur de Clockwerck et de l'entrée. Ces objectifs là seront terminés.

Un éléphant en liberté

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ramasser des épices pour que l'éléphant devienne fou et casser l'antenne satellite. Pour cela vous devrez ramasser 6 épices et ensuite les placer dans l'endroit indiqué. Tout d'abord utilisez votre binocom et regardez où se trouvent les 6 épices, celles-ci se trouvent sur les hauteurs des arbres. Une fois toutes

les épices ramassées, allez les verser dans la mangeoire de l'éléphant. Les objectifs seront terminés, retournez au QG.

Le chef Rajan

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez voler 3 schémas de Rajan. Pour lui voler les plans rien de plus simple celui-ci adore les pastèques. Vous devrez tout d'abord appuyer sur le joystick R3 et tirez une flèche sur Rajan, vous verrez des petits cercles rouges qui s'émettent puis vous verrez des pastèques marquées d'un curseur rouge au total il y en a 3. Une fois une fléchette tirée sur celui-ci, tirez-en une sur la pastèque, Rajan viendra manger la pastèque. Pendant que celui-ci dort prenez lui un schéma vous devrez répéter ceci 2 fois pour obtenir 3 schémas. Une fois récupérés, retournez au QG.

Course de Blatte

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, pour cette mission vous devrez prendre cette blatte et l'amener dans le bureau de Rajan. Mais pour pas que celle-ci n'alerte les gardes vous devrez la faire tremper dans l'eau dans plusieurs petits bassins pour ne pas vous faire repérer. Tout d'abord récupérez-la et allez dans le bassin qui se trouve en face de vous. Ensuite prenez par le petit chemin sur votre gauche et vous verrez une fontaine sur votre droite, puis en face de vous une autre. Deux éléphants seront sur votre chemin ignorez-les et montez sur la liane sur votre gauche. Vous aurez un autre bassin, laissez-la dedans, puis récupérez-la. Allez sur votre gauche, passez le petit pont sur votre gauche vous verrez des escaliers allez-y. En face de vous se trouve un éléphant et en appuyant sur votre binocom vous pourrez voir au-dessus, le point que vous deviez atteindre. Pour cela montez sur la table qui se trouve en face du mur et sautez en double saut sur le mur en hauteur. Une fois à l'intérieur, vous serez confronté à des lasers au sol. Allez sur votre droite et montez sur la table. En face de vous se trouve un bassin, déposez la blatte dedans. Les objectifs seront terminés.

Détruis le barrage

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué sur votre binocom, pour cette phase tout se déroule dans un hélicoptère, vous devrez avant tout repousser les attaques des ennemis qui arrivent en masses en hélicoptères et détruire le barrage. Pour tirer appuyez sur R1, tout d'abord repoussez les offensives ennemies et tirez sur le barrage ensuite. Les objectifs seront terminées.

Le secret de Neyla

Partie avec Sly
Allez à l'endroit voulu, pour cette mission vous devrez suivre l'agent Neyla, qui vous mènera à un passage secret qui mène à la seconde moitié du coeur de Clockwerk. Pour cela restez bien proche d'elle et faites attention aux ennemis, n'y prêtez pas attention, suivez-la est le seul mot d'ordre. Une fois devant le passage secret, Vous voici à l'intérieur d'une salle et vous devrez récupérer 2 clefs pour actionner le treuil pour descendre une des 2 parties du coeur de Clockwerk. Pour cela sur votre gauche se trouve un garde, passez discrètement derrière-lui et récupérez-la première clef. Ensuite continuez tout droit, et vous verrez des épices qui sont arrosées d'eau, sautez sur l'embouchure qui envoie de l'eau puis sur la suivante. Et vous verrez des tonneaux qui arrivent sur votre gauche remplis d'eau. Sautez dans celui-ci et une fois la corniche d'en face en face de vous allez-y. Passez cette fois-ci derrière l'autre garde et prenez- lui la clef. Une fois les 2 clefs obtenues, allez sur le treuil. Le coeur de Clockwerk tombera, vous n'aurez plus qu'à le récupérer. Ensuite sortez d'ici par où vous êtes rentré et retournez au QG.

Destruction du Moulin d'épices

Partie avec Sly
Utilisez votre binocom et allez à l'endroit indiqué, une fois dans les catacombes devant vous se trouve un tonneau rempli de TNT, sautez dedans et placez-les devant la barrière de lasers sur votre gauche, et sortez du tonneau. Une fois ce premier champ magnétique détruit, faites-le pour la suivante, évitez la barrière qui bouge, puis déposez à nouveau un autre tonneau de TNT. Ensuite vous devrez passer une autre barrière cette fois-ci les lasers se trouvent au sol et devant vous.
Une fois réussi, prenez sur votre droite et évitez les lampes celles-ci vous enverront des missiles. Arrivez au bout, vous aurez de nouveau des chants magnétiques, évitez-les et vous voici devant le Moulin à épices. Devant vous se trouvent

2 gardes et en contrebas de même. Sautez en bas et cachez-vous sous la table sur votre droite. Attendez que le garde vienne vers vous et tuez-le, ensuite allez-y et tuez-le suivant. Un vrai jeu d'enfant. Ensuite prenez un tonneau de TNT, et placez-le devant la porte qui se trouve en face du tonneau. Celle-ci éclatera et placez en un autre à l'intérieur les mallettes pleines d'argent.. Ensuite reprenez un autre tonneau et allez vers la barrières de lasers, placez-le devant. Retournez cherchez un tonneau et cette fois-ci prenez sur votre gauche, passez les lumières qui bougent et les lasers. Et vous trouverez sur un pont en bois avec un ennemi qui bouge sa torche. Attendez que celui-ci soit à l'extrémité et avancez, et vous verrez une fois que votre tonneau n'apparaîtra pas dans son champ de vision de sa torche, allez le placer au centre du moulin et sortez du tonneau. Le moulin sera détruit. Retournez à votre point de départ avant de rentrer dans ces catacombes et retournez au QG.

Prends le Rubis

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, une fois arrivé devant le rubis, vous devrez donner plusieurs coups de serpe pour le faire tomber.
Ensuite avec Murray vous devrez aller le récupérer, allez à l'endroit voulu, une fois devant le rubis, Bentley viendra vous aider. Pour cela jetez le rubis grâce à la touche rond sur le sol, sur le airbag qui ressemble à une tête de Sly. Récupérez-le et suivez Bentley au passage il aura fait sauter une porte. Ensuite vous aurez à faire à un pont coupé, jetez successivement le rubis 3 fois de suite sur les airbags. Puis continuez à suivre Bentley, une fois le dernier airbag arrivé, vous aurez une cinématique montrant une personne qui vous conseille d'aller voir son supérieur pour lui vendre.
Continuez à suivre Bentley, vous devrez passer devant 2 ennemis ceux-ci vous auront repéré, regardez où se trouve Bentley et jetez le Rubis sur l'airbag. Ensuite contournez la colline et sautez sur le trampoline et récupérez le rubis, jetez-le sur l'airbag suivant. Le contrat sera réussi, celui-ci vous prendra le rubis et fournira un MegaPétard 500. Les objectifs sont terminés.

Opération : Tigre Mouillé

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ouvrir la bouche d'un éléphant pour inonder le palais et faire sortir Rajan. Une fois Murray en place.
Vous utiliserez un hélicoptère avec Bentley, vous devrez tirer sur des bombes à tête chercheuse qui gêneraient la progression de Murray. Pour cela appuyez sur R1 et tirez sur les bombes qui descendent en parachute devant vous. Une fois toutes les bombes détruites. Vous reprenez le contrôle de Murray.
Appuyez rapidement sur les touches Rond, Carré, Triangle et Croix pour utiliser vos efforts au mieux . Une fois la bouche de l'éléphant ouverte, vous prenez le contrôle de Sly.
Sautez dans le tonneau de TNT et allez à l'endroit où se trouve Murray. Vous verrez une porte sur votre droite où l'eau déborde, placez le tonneau et partez. Rajan sortira en furie et vous devrez vous battre contre lui.
Tout d'abord montez sur le mini-toit et devant vous se trouve une succession de bouts de bois, sautez sur ceux-ci en alternant car Rajan vous envoie des décharges électriques. Une fois après rejoint Neyla, celle-ci partira et Rajan vous enverra en contrebas et vous serez assommé.
Ca sera donc Murray qui devra se battre contre lui, pour avoir toutes vos chances de votre côté et battre Rajan rien de plus simple. Donnez 2 coups et frappez-le, répétez ceci autant de fois qu'il le faudra, ce sera long car la vie de Rajan baisse lentement. Evitez ses coups et frappez. Dans le combat, il vous enverra des gardes, profitez-en pour les tuer et récupérer de la vie au passage. Une fois battu, Murray récupérera le coeur. Mais tout ne se passera pas comme prévu, l'inspecteur Neyla vous arrêtera, ainsi que Sly et Carmélita. Bentley devra vous tirer d'affaire.

Episode 4 - Mission 4 - Dans la prison

Commencez par appuyer sur votre binocom et à tirer sur les 2 vautours avec R1, vous leur enverrez une flèche anesthésiante. Montez la ruelle qui se trouve en face de vous, et sur le toit se trouve un chien, envoyez-lui une flèche et sur votre gauche dans la ruelle se trouve un vautour, faites de même. Prenez la ruelle sur votre gauche, passez le pont et vous verrez un projecteur qui circule évitez-le, puis prenez sur votre gauche, sautez la barrière. Vous trouverez 2 chiens, endormez-les. Puis sur votre droite, se trouve une corniche allez-y.
Longez le mur, puis à un moment donné vous trouverez une mini-corniche en hauteur sautez et longez-la. Passez ceci, vous verrez qu'en face de vous se trouve le point où vous devez aller pour continuer l'aventure. Sautez en contrebas et endormez le vautour, sautez sur la toile d'araignée qui vous emmènera sur le pont. Un chien patrouille endormez-le et allez tout droit. Vous voici devant un manoir, montez sur le côté en évitant les pics au sol. Une fois tout en haut, la

mission débutera.

Une comtesse espionnée

Partie avec Bentley
Pour cette mission, vous devrez viser cette comtesse pour récupérer des informations précieuses, pour cela appuyez sur votre binocom et tirez-lui des fléchettes dessus. Au total vous devrez lui en tirer 4 pour obtenir des informations essentielles. Les objectifs seront terminés. Retournez au QG.

Détournement de Train

Partie avec Bentle
Sortez du QG et descendez sur votre gauche, là se trouve la mission , vous devrez pirater le système informatique du train pour que ça crée une brèche dans l'enceinte de la prison pour faire évader Sly.
Une fois après avoir pris le contrôle de l'ordinateur, tout se passera comme un mini jeu, pour cela vous devrez contrôler avec le Joystick gauche pour avancer votre mini-vaisseau et le joystick droit pour tirer. Un vrai jeu d'enfant, détruisez les boules rouges, faites attention aux deux tanks. Une fois arrivé en bas se trouve une passerelle verte, montez dedans et tournez-la. Premier terminal piraté, faites-le pour les 5 autres. Vous trouverez les différents terminaux tout au long de la voie ferrée. Le train ayant déraillé et créant une brèche dans le mur, une autre mission vous sera proposée. Les objectifs sont terminés.

Bombardement du Mur

Partie avec Bentley
Vous contrôlez un hélicoptère téléguidé, pour cette mission vous devrez tuer 7 gardes qui vous envoient des missiles à tête chercheuse ou des missiles simples. Pour en venir à bout rapidement et conserver son hélicoptère, les gardes se trouvent tout autour de la prison et patrouillent. Jetez leur les bombes grâce à la touche Croix et tuez-les. La tâche sera dure, mais ça sera le seul moyen pour libérer Sly. Une fois celui-ci libéré, Bentley vous dira de retourner au QG.
Vous prenez le contrôle de Sly, utilisez le grappin et balancez-vous sur celui-ci grâce à la touche Rond vous vous agripperez et sautez sur le train. Ensuite vous aurez en ligne de mire le QG, allez-y. Les objectifs seront terminés.

Grosse bagarre

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, sautez sur le premier crochet, puis sur le tronc, une nouvelle fois sur le crochet et allez par la petite grille qui se trouve sur votre gauche. Sly fera part à Murray du plan qui a été mis en place,.
Vous contrôlez Murray et vous devrez déclencher une grosse bagarre. Pour cela frappez le garde qui se trouve en face de vous et ensuite vous devrez tuer 50 gardes pour qu'on vous envoie en cellule d'isolement. Un vrai jeu d'enfant, frappez dans le tas. Une fois enfermé, la mission sera terminée.

Incognito sur le pont

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez couvrir Bentley pendant qu'il pose des bombes pour faire sauter la canalisation. Pour cela cassez la statuette qui se trouve devant vous et restez immobile, attendez que le vautour arrive et tuez-le. Suivez Bentley, et vous devrez répéter cette opération autant de fois qu'il le faut pendant que Bentley pose les bombes. Il en posera 4 au total mais fera de nombreux allers-retours sur le pont pour les placer donc, vous devrez passer inaperçu de nombreuses fois. Une fois la canalisation hors d'usage le système d'alarme sera hors service. Les objectifs sont terminés.

Proche de la Comtesse

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez voler 3 clefs. Tout d'abord passez derrière ses gardes du corps et tuez-les. Passez discrètement derrière-elle et récupérez la première clef en l'occurrence la clef de la trappe du tank. Ensuite elle se trouvera dans l'enceinte de la prison où vous vous êtes évadé.

Mais cette fois-ci il y aura 3 gardes derrière elle, faites preuve de discrétion. Dès que vous tuez un garde, faites attention les autres vautours le remarqueront donc allez vous cacher quelque part et revenez à la charge pour les tuer. Dès que vous aurez récupéré, ça sera la clef de contact du tank. Allez pour une dernière fois où se trouve la comtesse. Une fois rejointe vous aurez à nouveau 3 gardes à tuer. Vous récupérez les horaires de patrouilles des tanks.

Coup de foudre

Partie avec Sly
Allez dans l'enceinte de la prison et vous devrez désactiver les antennes électriques qui se trouvent sur la partie supérieure de la prison.
Pour cela, pour rendre hors-service la première tournez les 3 manivelles et éloignez-vous, faites attention la foudre par moment qui vous électrocute. En tout vous aurez 3 générateurs sur les hauteurs de la prison et 2 en dehors. Une fois tous les générateurs hors-service le robot sera détruit. Les objectifs sont terminés.

Chapardage de codes

Partie avec Sly
Retournez dans la prison et cette fois-ci vous devrez récupérer des codes pour que Bentley découvre le code d'accès de la comtesse. Tout d'abord vous devrez récupérer une clef puis la rentrer dans le terminal pour que ça déclenche une alarme et vous devrez prendre la photo du code. Pour cela volez la clef du garde et allez le mettre dans le terminal, attendez qu'il arrive près du terminal et sortez votre appareil R3 puis prenez une photo du code sur R1. Ensuite appuyez sur votre bincom et vous verrez qu'il vous reste 3 autres codes à récupérer. Un se trouve près de votre QG, l'autre près de la maison de la comtesse, et le dernier dans la ville. Une fois tous les codes récupérés, la mission sera terminée.

Opération : Le tank de Troie

Partie avec Bentley et Sly
Sortez du QG et sur votre gauche se trouve le signal, vous devrez prendre le tank et aller à l'endroit voulu. Ensuite vous contrôlez Sly et vous devrez vous glisser en dessous de celui-ci. Le Tank est en face de vous. Vous devrez ramper sous le tank pendant que Bentley vous emmène à l'intérieur de la prison. Une fois qu'il aura cassé la porte de la prison qui se trouve à l'intérieur allez-y. Tout d'abord tuez les 3 araignées et empruntez l'ascenseur. Une fois à l'étage inférieur, vous devrez aller au poste des gardes pour cela évitez les lumières et allez sur les escaliers en face de vous. Sur votre gauche se trouve un grappin utilisez-le pour accéder à l'autre plate-forme. Tuez le garde puis sur votre droite se trouve un crochet, accrochez-vous pour éviter les pics du sol. Montez sur la plate-forme qui bouge, donc pour la passer mettez-vous au milieu pour maintenir l'équilibre. Après avoir passé ceci, prenez sur votre droite et utilisez le crochet. Pour atteindre à nouveau une autre plate-forme ensuite, vous aurez un vautour à tuer, faites-le auparavant vous aurez utilisé un crochet pour l'atteindre. Ensuite utilisez les 2 crochets successivement et atteignez la plate-forme vous aurez 3 araignées. Ensuite sautez sur votre droite sur le toit du poste des gardes. Vous aurez un tuyau qui descend vers le bas, allez-y un garde s'y trouve tuez-le et allez sur le générateur Sly mettra un code et débloquera la cellule d'isolement. Descendez du poste et rejoignez Bentley dans la pièce que vous venez de débloquer.
Vous devrez activer des Hypnoboîtes pour que Murray soit dans une furie totale pour détruire la porte. Pour cela il y a des interrupteurs tout autour de la cellule avec des lasers qui vous empêchent de les activer, placez-vous devant avec Sly et Bentley fera le reste.
Pour désactiver les lasers, Bentley rentrera dans le système de l'ordinateur, et cela se présentera sous forme de mini-jeux, vous devrez détruire des billes rouges puis vous devrez désactiver 3 terminaux pour arrêter les lasers. Vous devrez répéter cette opération 3 fois. Tout au long de ces mini-jeux, les niveaux seront plus durs.
Murray cassera la porte sur son passage, mais les Hypnoboîtes le rendent fou. Pour cela vous devez utiliser la force de Murray pour qu'il les casse. Placez-vous derrière un Hypnoboîtes et attendez que Murray fonce dessus pour le casser. Vous devrez le faire pour 4 hypnoboîtes. Une fois Murray rétabli vous devrez soulever 4 leviers, car la comtesse prend la fuite. Pour cela placez-vous devant les leviers et vous devrez utiliser les touches (Triangle, Croix, Carré et Rond) pour soulever les leviers en vous aidant de votre force. Faites-le pour les 2. Vous vous battrez contre la comtesse sur les hauteurs de la prison, celle-ci vous envoie des larves d'araignées. Au total 4, avant de prendre la fuite dans un dirigeable. La mission est terminée.

Episode 5 : Mission 5 : Neyla entoilée

Vous voici reparti pour une nouvelle mission. La comtesse posséderait les yeux de Clockwerk ceux qui ont croisé son regard seraient morts.

Connais ton ennemi

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez prendre des photos pour un petit briefing. Vous devrez prendre les photos du dirigeable, du bateau, de l'arsenal de la comtesse et du QG de Neyla. Ensuite vous devrez rentrer dans la tour de rééducation. Allez à l'endroit qu'on vous demande, une fois à l'intérieur, vous verrez Carmélita qui se fait hypnotiser. Vous devrez prendre des photos de Carmélita, du vieil ordinateur, des yeux de Clockwerk, des Gardes de l'ombre et du cérébrouilleur.
Les objectifs seront terminés.

Kidnappe le Général

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué et vous devrez kidnapper le général pour lui poser quelques questions. Celui-ci se trouve devant vous frappez-le et récupérez-le. Retournez au QG en faisant attention à l'eau et au feu, si vous le faites tomber dans l'eau ou le feu la mission sera échouée. Une fois ramené au QG, Bentley fera le nécessaire pour savoir le code d'accès des portes du château.

Piège à occulto

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, une fois à l'intérieur du bâtiment. Récupérez le collecteur d'énergie qui se trouve devant vous et après vous serez assailli d'ennemis pour les repousser devant vous se trouve 3 boutons Verts. Dès qu'un ennemi s'approche appuyez sur l'un d'entre eux et les ennemis seront broyés sous le poids des pierres. Vous venez de récupérer un quart de magie-noire. Vous devrez le faire pour 3 autres pour récupérer de la magie-noire pour casser le cérébrouilleur. La 2e collecte d'énergie se passera dans une autre pièce, pour cela ça se présente tout en 4 boutons cette fois-ci. Le premier actionnera comme un broyeur, celui de droite balance une hache, celui du milieu, ouvre des pics et le dernier lance des poignards. Une fois toutes les tentatives ennemies repoussées et votre collecte d'énergie menée à bien passez à l'avant dernier. Donc pour cette pièce, devant vous il y a un bouton qui sert à brûler les ennemis, ensuite les 2 boutons du côté servent à écraser les ennemis et celui du milieu à les endormir. Repoussez les attaques le temps que votre collecteur d'énergie soit plein. Une fois terminé, allez à la dernière crypte. La première, envoie de l'électricité, celle de droite, envoie du feu, celle du milieu abaisse un mini-pont et celle de gauche envoie du feu également. Tuez vos ennemis pour en venir à bout, dès que votre collecteur d'énergie sera plein, retournez au QG.

Capture des Fantômes

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ouvrir le cercueil de la louvresse. Rentrez dans le bâtiment et descendez les escaliers. Vous voici dans une salle où il y a 4 haches. Commencez par sauter et à appuyer sur rond vous vous accrocherez automatiquement au manche de la hache. Sautez sur le côté droit où les pics n'y sont pas. Faites de même pour les 2 autres et continuez à descendre les escaliers. Vous voici dans la pièce où se trouve le cercueil, il est au centre, frappez-le avec votre serpe pour qu'il se casse. Des fantômes seront libérés, vous devrez les prendre en photo pour les mettre dans le conduit du QG de Neyla. Vous devrez en prendre 9 au total. Une fois toutes les photos prises allez les mettre dans le conduit à Neyla. La mission sera terminée.

L'épreuve du Tank

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, et vous allez conduire un tank. La tâche est difficile, car il faut manipuler les 2 Joysticks puis les coordonnées pour avancer. Vous devrez au total, détruire 6 tanks, la touche R1 vous servira à tirer. Pour contrôler, maintenez les 2 joysticks en même temps ou sinon le Tank n'avancera pas, pour tourner utilisez votre Joystick légèrement dans la direction que vous voulez. Pour reculer maintenez les 2 joysticks en arrière. Une fois la mission terminée, retournez au QG.

Piratage de la Crypte

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord vous vous trouvez devant des troncs d'arbres qui tournent sur eux-même avec des pics au bout le sol quant à lui est équipé de pics également. Vous remarquerez qu'au sol sur votre gauche se trouvent des endroits où il n'y a pas de pics passez par ici. Ensuite vous vous retrouvez devant le même système qu'auparavant, passez par le milieu cette fois-ci évitez les troncs d'arbres quand même. Ensuite, vous trouverez des haches qui se balancent, attendez qu'elles soient à une extrémité pour passer, faites-le pour les suivantes. Montez les escaliers et vous voici devant des troncs munis de pics qui se rejoignent au milieu.

Passez par le milieu, puis sur la droite, vous verrez qu'au sol certains endroits n'ont pas de pics. Continuez à descendre les escaliers. Devant 5 troncs qui tournent en même temps, allez-y dès que vous voyez que tout est réuni pour passer. Ensuite descendez à nouveau les escaliers, et vous voici dans une pièce inondée mais avec des débris dans l'eau. Faites attention aux tentacules qui sortent de l'eau et vous frappent. Une fois la berge atteinte. Prenez la batterie, Bentley piratera l'ordinateur, vous serez à l'intérieur comme dans un mini-jeu vous devrez casser les petites boules rouges, une fois ceci fait vous devrez rentrer avec votre mini-vaisseau dans un terminal.
Ensuite rebroussez chemin, jusqu'au tronc qui se rejoignait vous aurez un autre terminal à pirater, faites la même manipulation que vous avez faites pour le premier.
Ensuite revenez à votre tout premier point de départ avant de rentrer dans la crypte et le dernier terminal à activer se trouve ici. Une fois ceci de fait et réussi. Les objectifs seront terminés. Retournez au QG.

Vol de Voix

Partie avec Sly
Pour cette mission vous auriez dû acheter au préalable le paraglisser, allez à l'endroit indiqué, votre mission d'abord est de voler les 2 clefs au vautour qui se trouve devant vous. Ensuite appuyez sur votre bincom et allez à l'intérieur du château. Une fois dans la pièce, tuez-les 6 chiens et allez récupérer la table d'écoute, en face de vous. Sortez d'ici, vous devrez récupérer 2 nouvelles clefs qui cette fois-ci ouvriront l'entrée principale. Tout d'abord en face de vous se trouve un vautour avec la première clef, prenez-lui, puis appuyez sur votre bincom et vous verrez que l'autre garde ne se trouve pas loin allez-y et récupérez la clef. Ensuite appuyez à nouveau sur votre binocom et allez à l'endroit indiqué pour accéder à l'entrée. Une fois à l'intérieur, faites un peu de bruit sur le chaudron qui se trouve sur votre droite, le vautour viendra patrouiller profitez-en pour passer. Montez les escaliers, faites à nouveau du bruit sur le chaudron et rampez sur le côté gauche, au bout vous n'aurez plus qu'à récupérer le modulateur vocal. Rebroussez chemin et sortez d'ici. Vous devrez récupérer 2 nouvelles clefs, utilisez votre bincom et allez où se trouvent les 2 vautours. Vous devrez récupérer 2 clefs qui donnent l'accès des égouts. Ensuite allez près du fleuve en utilisant votre bincom et vous verrez une bouche d'aération empruntez-la arrivez au bout vous verrez la porte, utilisez vos clefs sur celle-ci. Vous voici dans une pièce où se trouvent des câbles, sautez sur le premier puis sur le second évitez les tentacules. Sur la 2e partie, sautez sur le grappin puis sur le câble. Vous voici devant, une plate-forme flottante, évitez les chiens et les tentacules. Une fois au bout Sly placera la table d'écoute et le modulateur vocal. Les objectifs seront terminés.

Opération : Haute-Sphère

Partie avec Sly, Bentley et Murray
Allez à l'endroit indiqué, Murray désactivera les lumières du pont. Ensuite avec Sly, vous devrez utiliser votre paraglisser, sautez dans le vide et appuyez sur R1 pour déployer votre parachute. Atteignez le dirigeable, tuez les 2 chiens qui sont sur celui-ci. Le Dirigeable vous emmènera à la tour de rééducation où se trouve Carmélita. Bentley devra pirater le vieil ordinateur, il s'apparentera comme un mini-jeu que vous avez pu faire auparavant, une fois le système piraté. Bentley cassera le cérébrouilleur. Mais un évènement va changer les plans. Neyla vous prendra un oeil de Clockwerk. Vous n'aurez pas le droit à l'erreur, vous perdez un instant de vue Neyla et la mission est échouée, un conseil suivez-la de près et ne faites pas de faux pas. Donc sautez sur le trampoline, vous arriverez sur le toit d'une maison, utilisez votre paraglisser, sautez et appuyez sur R1 pour le contrôler et suivez Neyla dans les airs. Ensuite elle prendra la petite ruelle sur votre gauche, et sur la place elle sautera dans le puits. Continuez à la suivre puis elle fera à nouveau un trampoline utilisez-le et déployez votre paraglisser. La course poursuite s'arrêtera net, Neyla se prendra dans une toile d'araignée, Sly n'aura plus qu'à ramasser l'oeil.
Maintenant vous contrôlez Bentley, vous devrez repousser les attaques des avions grâce à la tourelle du dirigeable pour cela appuyez sur R1 et détruisez-les, soit au total 20.
Une fois réussi, vous reprenez le contrôle de Sly, le combat contre la comtesse est plutôt simple évitez ses attaques

avec ses bras et frappez-la à plusieurs reprises avec votre serpe. Mais tout ne se déroulera pas comme il faut, Sly se fera reprendre l'oeil par la comtesse et Carmélita s'enfuira avec l'oeil à bord d'un tank
Vous prenez le contrôle d'un Tank avec Murray, tirez sur le Tank de Carmélita pour l'arrêter.

Utilisez les 2 Joysticks pour avancer et R1 pour tirer dessus. Une fois le Tank immobilisé, Murray récupérera l'oeil.
Vous reprenez le contrôle de Sly, pour battre à nouveau la comtesse pour lui récupérer l'oeil. Elle fera à peu près les mêmes attaques que son premier combat contre vous, attention toutefois elle utilise un rayon vert, évitez-le puis elle vous hypnotisera également vous perdrez le contrôle de Sly pendant quelques instants. Une fois l'oeil dans vos mains, la mission sera terminée.

Episode 6 : Mission 6 : Celui qui a dompté le cheval ferré

Dans la cabine

Partie avec Sly
Utilisez votre bincom et allez à l'endroit voulu une fois devant la falaise sautez sur la paroi et accrochez-vous au piton sur rond. Pour sauter plus haut baissez-vous et appuyez sur croix et accrochez-vous au piton suivant, allez dans la cabine. Vous serez dans la cabane de Jean Bison celui-ci se trouve à l'intérieur mais il ne vous a pas vu vous devrez prendre des photos de Carte cheval ferrée 1, 2 et 3. Une fois les photos prises, montez au-dessus de la cheminée et vous aurez un plan récupérez-le et sortez d'ici. Ensuite utilisez votre bincom et vous verrez une autre cabane marquée d'un point bleu, allez-y. Une fois à l'intérieur celle-ci est très bien gardée, passez sur le côté gauche et tuez le garde. Montez sur le haut de la cheminée et récupérez le 2e plan. Sortez d'ici et utilisez votre bincom pour voir la 3e cabane. Vous aurez 4 cerfs, passez sur le côté gauche et montez sur les tonneaux, récupérez le dernier plan au-dessus de la cheminée et sortez d'ici. Allez sur le haut de la montagne vous verrez une parabole approchez-vous du terminal. La mission sera terminée, Bentley vous fera un Briefing.

Un ami dans le besoin

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez suivre Carmélita car celle-ci a emprisonné Murray, ne vous faites pas repérer et suivez-la. Une fois arrivé à l'endroit voulu, vous verrez que Murray est enfermé par 3 cadenas. Carmélita effectue sa ronde devant la cabane où elle a enfermé Murray, passez discrètement derrière-elle et récupérez les 3 clefs qui vous permettront de libérer Murray. Petite astuce, montez au poteau qui se trouve sur votre droite et accrochez-vous au filin dès que vous verrez que Carmélita a le dos tourné profitez-en, faites ceci 3 fois. Faites très attention Carmélita vous poursuit dès que vous lui prenez une clef. Une fois toutes les clefs en main, allez libérer Murray. La mission sera terminée.

Un ciel épicé

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué et vous devrez récupérer le gaz des ballons qui se trouvent dans le ciel. Pour cela Murray vous emmènera en altitude, vous devrez utiliser votre Paraglisser. Appuyez sur R1 pour le déployer, dans le ciel se trouvent de grosses baudruches remplies d'un gaz. Allez avec votre Paraglisser dessus et vous verrez qu'au dos de Sly se trouve une bombonne, crevez autant de ballon qu'il faut pour que sa bombonne soit pleine. Une fois remplie vous devrez atterrir sur le wagon d'un train celui-ci étant marqué par une cible rouge ce qui est plutôt simple. Vous devrez répéter ceci 2 autre fois. La mission sera accomplie, retournez au QG.

Sur le cheval Ferré

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez sauter sur le dernier wagon du train. Une fois à l'intérieur, avancez et vous verrez un wagon avec des lasers qui bougent dans le wagon passez la première vague puis la seconde. Ensuite vous aurez des lasers au sol, sautez sur ceux du milieu en évitant ceux qui bougent. Sautez sur le trampoline vous vous retrouverez sur le haut du wagon avancez, puis vous voici sur un wagon à découvert, rien de plus simple passez discrètement à côté des canards et atteignez le trampoline suivant vous voici à nouveau sur le toit, passez discrètement à nouveau devant les canards. Ensuite sautez à nouveau sur un wagon à découvert, passez sur le côté gauche sur les

caisses et évitez le cerf. Rentrer dans le wagon puis sautez au milieu car les lasers vous laissent un espace à cet endroit. Ensuite prenez sur le côté gauche, longez les caisses à un moment donné vous aurez un espace sautez sur le milieu, passez entre les 2 cerfs et allez prendre le poumon de Clockwerk. La mission sera terminée. Le cheval ferré 1 est vidé place au second

Assaut aérien

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord rattrapez le train et sautez sur le dernier wagon avant qu'il ne rentre dans le tunnel. Pour cette mission vous devrez commander l'hélicommandé croix pour larguer des bombes et carré pour tirer devant, tout d'abord tuez les 4 gardes sur le wagon. Ensuite cassez les 2 lance-missiles sur les 2 côtés du train. Vous avancerez un peu et vous devrez casser des avions puis des hélicoptères. Vous devrez casser 4 lance-missiles à nouveau. Ensuite vous aurez 2 vagues d'avions normaux puis des hélicoptères par la suite. Ensuite vous devrez casser des missiles, en même temps que vous devrez casser des lance-missiles. Arrivé, au dernier wagon vous devrez casser 4 hélicoptères puis 2 lance-missiles la mission sera terminée. Retournez au QG.

Vol sur les rails

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez sauter sur le train en route, attendez le dernier wagon et jetez-vous sur le tuyau.

Une fois à l'intérieur, dans le premier wagon passez discrètement derrière le premier cerf, puis continuez tout droit en évitant le cerf sur votre droite. Dans le deuxième wagon évitez le laser au sol en vous aidant du mobilier. Une fois dehors montez à l'échelle, évitez les canards, passez à droite puis ensuite pour éviter le 2e, passez à gauche. Sautez en contrebas 2 cerfs s'y trouvent passez en dessous de la table et rejoignez le 3e wagon. Vous aurez des lasers au sol plutôt simples à éviter dans le 4e wagon tout se complique, 2 cerfs dorment jusqu'à là, plutôt simple, un patrouille passez devant les cerfs qui dorment et faites attention de ne pas vous faire repérer par le cerf qui patrouille. Dans le 5e wagon les 3 cerfs dorment mais par à-coups, attendez qu'il soit dans un sommeil profond et passez, évitez de casser les bouteilles au sol pour ne pas les réveiller. Vous n'aurez plus qu'à prendre le 2e poumon de Clocwkerk.

L'enlèvement des oursons

Partie avec Murray
Allez à l'endroit voulu, vous devrez capturer 2 petits oursons. Allez chercher le premier, puis emmenez-le à l'endroit voulu appuyez sur votre bincom et vous verrez que vous devez le déposer dans un petit wagonnet. Ensuite appuyez sur votre bincom et allez chercher le 2e ourson emmenez-le où vous avez déposé le premier. La mère viendra, cassez la barrière qui bloquait le wagonnet. La mission est terminée.

Opération : Tchou Tchou

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué et vos amis vous rejoindront. Vous prendrez le contrôle de Sly vous voici dans le 1er wagon. Avancez et allez dans le 2e wagon, 2 cerfs s'y trouvent, cassez du mobilier et l'un d'eux viendra. Tuez-le l'autre viendra à sa rescousse tuez-le aussi. Ensuite vous aurez le 3e wagon qui est rempli de lasers, pour cela rampez par le côté droit, puis vous devrez prendre sur votre gauche , continuez tout droit puis sur votre droite, et encore une fois sur votre gauche et vous verrez la sortie. Ensuite vous verrez Jean-Bison devant vous longez sur le côté du wagon droit puis Sly verra Neyla qui lui tire dessus.
Bentley arrivera à la rescousse de Sly, pour cela vous commandez l'hélicommandé, vous devrez détruire l'avion de Neyla. Pour cela restez appuyé sur la touche carré en continue pour que les missiles lui touchent son avion. Faites très attention celle-ci vous tire dessus en vous envoyant des missiles à têtes chercheuses, des avions commandés et des boules rouges. Donc évitez ceci et tirez-lui dessus en même temps sur le réservoir du milieu.
Vous reprenez le contrôle de Sly, montez à l'échelle, puis sautez sur le wagon qui se trouve en face de vous, 2 cerfs s'y trouvent et patrouillent. Pour cela passez sous la table, attendez que le cerf d'en face dorme et que l'autre soit derrière et profitez-en pour passer. Passez sur le côté gauche du wagon et longez-le puis, à un moment donné sautez sur le piton puis sur le tuyau. Vous passerez en dessous du train, ensuite vous devrez sauter 3 fois successivement sur des pitons. Vous voici devant 2 cerfs passez discrètement à côté des tonneaux ils vous verront pas. Avant dernier wagon, 2 cerfs qui protègent bien, allez-y en fonçant ceux-ci vous feront un peu de dégât, mais devant vous se trouve l'estomac

allez vers celui-ci. Mais Jean-Bison l'a bien fixé, il vous faudra une bombe pour l'arracher.
Bentley reviendra à votre rescousse avec son hélicommandé, mais Neyla viendra gêner votre progression battez-la une 2e fois comme pour votre première fois utilisez les mêmes techniques. Bentley ira poser une bombe dans la cheminée et Sly n'aura plus qu'à récupérer l'estomac. Voici une nouvelle mission de faite.

Episode 7 - Mission 7 - Menace dans le Nord

Vous voici reparti pour une nouvelle aventure où vous devrez prendre les serres de clockwerk.

Photos de la scierie

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, puis une fois devant la falaise appuyez sur rond et Sly s'accrochera à la plaque de verglas. Vous devrez prendre 4 photos, appuyez sur le bincom et vous verrez où les emplacements se trouvent, vous devrez prendre des photos de la machine de la scierie, du bateau, de la demeure de Jean-Bison et de l'ours. Une fois ceci de pris, appuyez sur votre bincom et allez au phare. Une fois devant celui-ci vous devrez rentrer à l'intérieur, sur le contour du phare vous verrez une petit passage qui vous permettra d'y rentrer. Une fois à l'intérieur, vous devrez prendre des photos d'un chargeur de batterie, d'une porte principale, de la girouette et de Jean-Bison. La mission sera terminée.

Rediriger le lasers

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, une fois à l'intérieur, commencez par sauter sur le bout de bois, puis à longer la corniche sur le côté gauche, évitez les lasers arrivé au bout prenez su votre gauche et vous verrez des cerfs.
Descendez en bas en prenant garde de ne pas toucher une bouteille ou de faire du bruit avec l'eau qui se trouve sur le sol. Ensuite montez à l'échelle qui se trouve au fond, une fois en haut évitez les lasers et sautez sur le rondin de bois en suspension, puis prenez sur votre gauche ensuite, sautez sur le crochet en face de vous puis sur le rondin et devant vous se trouvent des scies, attendez que celles-ci se soient arrêtées de tourner et allez en face, tuez-le cerf. Allez vers l'interrupteur, le laser sera dévié de sa trajectoire et se pointera vers la fenêtre. Passez par la grille d'aération et remontez à l'échelle. Vous devrez placer des cristaux devant le laser pour lui dévier sa trajectoire. Suivez du regard le laser et posez un cristal à chaque endroit voulu. Une fois le dernier laser bien dirigé, il ira droit sur un bloc de glace où est enfermé un mammouth. Vous récupérerez le guide, la mission est terminée.

Un mouchard chez les ours

Partie avec Sly
Allez à l'endroit voulu, tout d'abord rentrez dans la grotte, vous devrez récupérer 6 balises. Celles-ci se trouvent dans la bouche des ours, attendez qu'ils ouvrent la bouche et récupérez-les. Ne marchez pas sur la glace ou autre, marchez discrètement sur les endroits où la glace n'y est pas pour ne pas réveiller les ours. Dès qu'ils ouvrent la bouche appuyez sur rond et récupérez la balise radio. Faites ceci pour les 5 autres qui se trouvent dans la grotte. Une fois toutes les balises récupérées, sortez de la grotte. Une fois sorti, vous devrez replacer ces balises radios à 6 endroits. Appuyez sur votre bincom et vous verrez les 6 endroits plutôt simples. La mission sera terminée, une fois toutes les balises posées. Retournez au QG.

Le club de minitank

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, rentrez dans la maison qui se trouve en face de vous. Allez vous cacher dans le tonneau sur votre gauche.
Vous prenez le contrôle de Sly, Donc prenez sur votre droite, en passant discrètement derrière les gardes, puis allez au fond à gauche vous trouverez un tuyau montez-le. Une fois en haut passez la palissade sur le côté droit, en évitant le cerf. Sur votre gauche se trouvent 2 anneaux successifs passez-les puis sautez sur le tronc. Vous verrez une scie attendez qu'elle ne tourne plus puis sautez dessus et passez de l'autre côté, vous aurez à nouveau des scies, passez-les. Ensuite, vous devrez ramper, évitez les scies et une fois au bout sautez sur le tronc. Attendez que le garde s'assoupisse et passez, montez sur le tuyau sur le côté gauche, une fois en haut sautez sur les 2 bouts de bois, puis sur le crochet. Ensuite passez sous la table, et sur votre gauche se trouve la tête, attendez que la lampe du garde ne soit pas tournée vers vous et récupérez-la.

Vous reprenez Murray, et vous allez utiliser les minitanks. Pour cela récupérez les munitions au sol et pour diriger votre tourelle vous ne pourrez l'effectuer qu'à l'arrêt tirez-lui les bombes dessus grâce à la touche carrée et croix pour avancer votre tank. Faites très attention sur ce premier combat, le char de l'adversaire envoie du feu. Une fois son tank détruit, le cerf vous aura communiqué les informations voulues. La mission est terminée.

Dans le phare

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord vous montez tout en haut du phare, vous verrez que tout autour du phare se trouve du verglas, sautez sur celle-ci puis appuyez sur rond et montez tout en haut de celui-ci. Une fois en haut passez par la trappe, prenez sur votre gauche et descendez le phare, tuez les canards que vous rencontrez sur votre passage.

A un moment donné le plancher ne s'y trouve plus longez la corniche et évitez les lumières. Une fois en bas cassez la chaise et vos amis vous rejoindront. Remontez sur la première partie et sautez sur les hélices qui tournent là où du courant est voyant. Montez sur la corde qui n'a pas de générateur au dessus de celle-ci et ensuite vous devrez remonter les cordes une à une pour arriver tout en haut pour activer l'interrupteur. Le mécanisme sera en surcharge et le courant ne passera plus. Vous aurez terminé cette mission. Retournez au QG.

Bravours

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez casser 4 machines qui produisent du pétrole pour trouver un oeuf d'aigle. Tout d'abord récupérez le poisson que Bentley vous passe et jetez-le sur les machines l'ours Bravours foncera dessus et cassera la machine. Faites-le pour les 4 machines. Une fois les objectifs atteints la mission sera réussie. Retournez au QG.

Piratage du Bateau

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, descendez en contrebas Murray vous attend.
Sautez dans ses bras, puis avec Murray visez le bateau pour que Bentley aille dedans. Ensuite allez près de l'ordinateur, et vous devrez le pirater. Une fois à l'intérieur du système, tout d'abord allez sur la plate-forme verte, cela vous débloquera la barrière puis cassez les petites boules qui entourent l'autre plate-forme, une fois sur la plate-forme verte, vous aurez piraté le système de navigation. Prenez le grappin et lancez le Sly. Une fois réceptionné passez au bateau suivant, appuyez sur votre bincom et regardez où il se trouve. Sautez dans les bras de Murray, puis laissez vous jeter dans le bateau. Allez pirater le bateau comme précédemment et envoyez le grappin à Sly, faites-le pour une dernière fois pour que les 3 grappins soient fixés puis la batterie se déchargera. Retournez au QG.

Courant ascensionnel

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, c'est à dire tout en haut du phare, pour cela montez grâce à la plaque de verglas. Prenez le tuyau et montez sur le toit du phare. Vous devrez utiliser votre paraglisser et utiliser les courants ascensionnels grâce au sortie de pétrole que Bravours à détruite. Pour cela voler vers la première, et ainsi de suite pour atteindre 4 courants ascensionnels, arrivé au 4e courant, vous verrez un iceberg en face de vous allez-y. Faites très attention aux aigles qui vous casserait votre paraglisser. Une fois l'iceberg atteint, montez sur la falaise verglacez et récupérez l'oeuf. Ensuite vous n'aurez plus qu'à retourner au QG.

Opération : Jeux Canada

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, Bentley ira voir Jean-Bison pour participer aux jeux.
Vous commencerez par la coupe du tronc de l'arbre avec Murray, pour couper le rondin vous devez attendre que le curseur soit sur le rondin et frappez, frappez le plus vite possible sur le rondin pour avoir la note la plus élevée c'est à dire 10.

Ensuite avec Bentley vous devrez placez l'oeuf près de Jean-Bison pour que les aigles viennent le gêner dans sa

progression. Donc prenez sur votre droite et vous verrez sur l'eau des blocs de glace, montez sur l'un d'eux, puis après prenez le bloc sur votre droite et celui de gauche et vous aurez Jean-Bison devant vous, Bentley déposera l'oeuf et Jean-Bison aura perdu.

Ensuite avec Sly, place à l'escalade. Grâce à l'aide de pitons se trouvant sur la paroi vous devrez monter le plus rapidement possible, pour obtenir la note de 10. Pour cela sautez sur l'un des pitons et accrochez-vous grâce à rond. Une fois tout en haut vous devrez passer une plaque de verglas et des pitons qui sont électrifiés. Arrivé en haut vous obtiendrez un beau 10.

Ensuite avec Murray, vous devrez lancer 3 grappins sur Jean-Bison pour freiner sa course, commencez par celui de gauche à lui tirer dessus en appuyant sur carré. Ensuite faites de même pour les 2 autres faites ceci très rapidement. Il perdra bien évidemment.

Ensuite pour la dernière épreuve vous prenez Bentley, l'épreuve des rondins de bois, pour cela vous devez rester sur des rondins, mais faites très attention ceux-ci coulent à un moment donné donc n'oubliez pas de changer de rondins de bois. Si vous faites un parcours sans faute vous obtiendrez un 10.

Ensuite, vous devrez attirer les juges dans la grotte pour cela allez sur la banquise devant vous et placez un réveil. Pour cela appuyez sur select sélectionnez le powerups réveil et affectez-le à la touche L1. Ensuite montez sur les blocs de glace qui flottent et attirez les juges en placant un réveil à chaque fois sur un bloc de glace en le jetant avec L1, placez-en un devant la grotte, Bentley et Murray se chargeront du reste.

Faites-le pour les 3 juges, Jean-Bison remarquera que ce n'est pas les juges habituels. Vous serez assommé, car Jean-Bison vous aura envoyé au préalable les serres dans la tête.

Vous voici enfermé Bentley est chargé de vous sortir d'ici, mais en voulant s'évader Jean-Bison vous remarquera, ils vous signalera qu'il a vendu tous les morceaux de Clockwerk en visitant votre QG à un certain Arpéggio. Vous verrez qu'au sol se trouvent des grilles d'aération, pour cela dès que Jean-Bison vous attaque appuyez sur carré cela enverra des flammes. Une fois sa vie bien entamée il appellera du renfort, refaites pareil dès le moment venu brûlez-le. Ensuite utilisez la touche triangle pour faire sortir des scies au sol. Alternez entre scie et feu pour le tuer. Une fois Jean-Bison KO,
appuyez sur votre bincom et allez à l'endroit voulu, vite car le temps est limité, une fois arrivé la mission sera terminée. Vous serez dans la batterie boréale que Arpéggio devait prendre.

Episode 8 - Mission 8 - Anatomie d'un désastre

Vous voici sur un dirigeable pour récupérer toutes les pièces de Clockwerk qui sont entre les mains de Arpéggio.

Photos QG dirigeable

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez prendre des photos de reconnaissance, d'éléctroplate-forme, de Clockwerk et des oeufs. Ensuite vous devrez prendre des photos de Arpéggio et de Neyla. Tout d'abord vous allez agir dans l'urgence. Volez 4 clefs qui se trouvent sur les gardes pour déverrouiller le contrôleur de vitesse. Passez discrètement derrière eux et prenez les leur. Ensuite allez vers le terminal qui a une alarme qui envoie une lumière rouge. Ensuite vous devrez monter sur les éléctroplates-formes pour les désactiver au total 4, dès que vous la voyez près de vous sautez dessus et allez sur l'interrupteur vert pour le désactiver. Faites-le pour les 3 autres. Les objectifs seront remplis, Clocwkerk tombera de ses câbles. Arpéggio vous expliquera la haine qu'il a et pourquoi il a fait tout ceci. Arpeggio aurait dû prendre la place dans Clockwerk mais Neyla l'aura empêché, elle sera mis à la place de celui-ci. Les objectifs sont terminés.

Course au TNT

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, prenez le tonneau d'explosif qui se trouve devant vous et appuyez sur votre bincom vous verrez qu'il y a 3 curseurs bleus qui apparaissent. Allez vers le premier qui se trouve en face de vous c'est un chargeur vous

devrez en ramasser 3 au total. Une fois récupérés, allez à la salle des machines et déposez le tonneau. La sale des machines sera hors service. La mission est terminée.

Sly et Bentley complotent

Partie avec Sly et Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez récupérer 5 clefs sur des gardes pour ouvrir la salle des machines. Pour cela appuyez sur votre curseur et vous verrez les cibles à attaquer. Passez discrètement derrières les gardes et prenez leur les clefs. Dès que vous aurez récupéré les 5 clefs, et allez à l'endroit indiqué.
Vous prenez le contrôle de Bentley, vous devrez détruire les ampoules pour cela, dès que vous tirez sur une ampoule vous devez automatiquement le faire pour celle qui se trouve au dessus d'elle ou en dessous pour casser son champ magnétique. Faites-le pour toutes les ampoules. Ensuite allez tout droit et vous trouverez un élévateur allez-y. Une fois en haut vous verrez des bornes sur le sol, posez une bombe pour que celle-ci éclate faites-le pour tous, évitez les robot qui vous envoient du courant. Allez vers la porte qui s'est ouverte et désactivez le moteur. La mission est terminée, sortez d'ici.

Bentley et Murray s'allient

Partie avec Bentley et Murrayy
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez pirater 3 ordinateurs, appuyez sur votre bincom et regardez leur emplacement. Vous devrez les pirater. Maintenant vous avez l'habitude comment ça se déroule donc à vous de jouer. Une fois les 3 ordinateurs piratés, la porte s'ouvrira et le grand Murray ira à l'intérieur.
Vous verrez des générateurs , pour cela allez près de celui-ci une fois soulevé appuyez sur carré, triangle, croix et rond pour le soulever complètement, faites-le pour les suivants et cela désactivera une barrière élèctrique. A l'étage supérieur, vous devrez sauter croix et faire carré sur les générateurs qui se trouvent sur le sol pour les casser. Une fois tout ceci détruit, une porte s'ouvrira allez éteindre le moteur. La mission sera terminée.

Murray et Sly s'unissent

Partie avec Murray et Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez détruire des alarmes. Pour cela vous devrez lui envoyer au moins 3 tonneaux d'explosif pour qu'elles soient détruites. Appuyez sur votre bincom et vous devrez faire ceci 5 fois. Une fois ceci de fait, allez à la porte et vous devrez l'ouvrir manuellement. Pour cela appuyez sur les boutons carré, croix, rond et triangle pour la soulever.
Vous prenez Sly vous devez avant tout éviter les lasers au sol et le voile rouge. Dès que vous aurez évité tout ceci à un moment donné sur votre droite vous aurez une sortie allez-y et montez sur le trampoline une fois en haut, vous verrez des scies qui tournent. Surtout ne touchez pas le sol ou vous mourez, allez-y au timing dès que vous voyez que la scie s'arrête de tourner passez à la suivante puis à un moment donné sur votre droite vous verrez une porte avec un générateur allez-y et désactivez le moteur. La mission sera terminée.

Mission Méga-Sauteur

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez monter en haut de 4 pylônes radio pour envoyer des messages à Carmélita pour qu'elle puisse nous localiser. Rien de plus simple une fois arrivé devant les pylônes, appuyez sur R2 et grâce à votre méga-sauteur vous attendrez la hauteur voulu pour vous hisser sur les pylônes faites ceci pour 4 pylônes.

Une fois ceci de fait Carmélita aura eu votre signal. La mission est terminée.

Carmélita dans la mire

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous monterez dans son hélicoptère vous voici pour le combat final, après l'avoir tué une premiere fois et que le gang Klaww l'ai remis en état d'activité. Vous allez le détruire une 2e fois.
Pour le détruire, vous êtes muni d'un canon et vous devez lui tirer dessus si possible dans la tête pour en venir à bout plus rapidement, faites très attention elle vous envoie des missiles à têtes chercheuses, pour les casser tirez-leur dessus rien de plus simple. Ensuite elle vous enverra des cercles remplis de courant élèctrique, tirez-lui dessus pour

que le chant magnétique ne soit pas présent lorsque l'hélicoptère passe dedans. Ensuite une fois que Clockneyla (Nouveau nom depuis que Neyla l'a pris) se soit écrasé elle aura capturé vos amis et la station sera en mille morceaux. Vous devrez rattraper Neyla, pour cela utilisez votre paraglisser et sautez de débris en débris. Jusqu'à ce que vous ayez atteint Neyla, une fois sur Clockneyla donnez-lui des coups de serpes sur sa tête et n'oubliez pas de vous raccrocher à ses ailes pour ne pas tomber dans le vide.
En battant Clockneyla, elle ira s'écraser au sol, vous prendrez le contrôle de Murray, allez tout droit et vous devrez soulever le bec, grâce aux autres touches, carré, croix triangle et rond. Une fois soulevé vous prenez le contrôle de Bentley, à côté de la tête se trouvent 2 lasers posez une bombe sur les 2 côtés et Bentley récupérera la puce, la micro-haine. Clockneyla explosera et vous sauverez Paris grâce à toute cette aventure. Une nouvelle fois vous aurez échappé à Carmélita et l'aventure s'arrêtera ici, après un long périple pour retrouver toutes les pièces de Clockwerk.

TROPHÉES DE SLY RACOON

Bronze

Une femme qui a du chien

Récupère un fichier de police de Carmelita

Numismate

Récupère une seule pièce

Recycleur de pièces

Récupère 60 pièces

Des pièces par dizaines

Récupère 99 pièces

Des plans dans la neige

Récupère les plans dans la neige

Des programmeurs très doués

Récupère des plans dans l'eau

À la manière d'un bulldog

Récupère un plan de Muggshot

Le coup du chef

Apprends la technique du chapeau explosif de Rob McCooper

En route vers l'aventure!

Entre dans le monde de Sly Raccoon

Avec l'accord de Slytankhamon

Améliore ton ombre

Comme un Égyptien

Apprends le mouvement secret de Slytankhamon

Bombardier

Apprends l'attaque plongeante de Drake Cooper

Lambin

Améliore ton ralenti

Rien ne presse

Apprends le saut ralenti de Dev Cooperinda

Vision double

Apprends la technique de duplication d'André Cooper

Aspirateur à pièces

Apprends la technique d'aimant à pièces de Karine Coopergiwa

Pas peur des pieux

Apprends la technique d'anti-gravité d'Augustine Cooper

Alligator chantant

Récupère un plan vaudou

Plus un geste

Apprends la technique du colonel Reid Cooper

Détrempé

Apprends la technique de sécurité aquatique de Suzanne Cooper

Les ficelles du métier

Commence ton aventure avec Cooper

Jeu canin

Entre sur le territoire de Muggshot

Argent

Cuisses de grenouille

Bats Raleigh la grenouille

Un os à ronger

Bats Muggshot

Danse, danse, Ruby

Bats Ruby

Un panda pas si mignon

Bats Panda King

Stoppeur de temps

Développe au maximum toutes les techniques de ralenti

Noir total

Développe au maximum toutes les techniques d'ombre

Lys des marais

Entre dans le marais vaudou

Orage mécanique

Traque Clockwerk

Or

Rencontre avec les ancêtres

Trouve tous les plans

Appât du gain

Ouvre toutes les chambres fortes

Non, c'est impossible

Bats Clockwerk

Stock de bouteilles

Trouve toutes les bouteilles contenant des messages

Habile comme un voleur

Trouve tous les mouvements de plongeon

Platine

Le véritable Volus Ratonus

Débloque tous les trophées de la première aventure de Sly Cooper

TROPHÉES DE SLY 2

Bronze

Snobisme artistique

Avec Sly, remplace discrètement une toile

Trouvez-les toutes !

Trouve les 15 bouteilles contenant un message

En bouteille

Trouve les 20 bouteilles contenant un message

Soiffard

Trouve les 30 bouteilles contenant un message

Le rose te va à ravir !

Achète l'Attaque de feu sur VoleurNet

Ça déménage !

Achète le Pack suspension sur VoleurNet

Plat de l'enfer rose

Achète le Plat de l'enfer sur VoleurNet

Dépensier

Achète le Paraglisseur sur VoleurNet

Renarde fougueuse

Termine le prologue au Caire en échappant à Carmelita

Cours de fox-trot

Danse avec Carmelita

Pattes d'araignée

Fais les poches de la Comtesse trois fois

Fonds de poches

Récupère plus de 100 pièces

Taularde

Libère Carmelita de la Comtesse

Vol à la tire

Dérobe 3 clés à Carmelita au Canada

Étreinte vigoureuse

Provoque une attaque d'ours au Canada

Pile ou face

Récupère plus de 500 pièces

Passager clandestin

Détourne le train

Ami enflammé

Achète les Poings de feu sur VoleurNet

Quelqu'un a appelé un médecin ?

Achète la Bombe soporifique sur VoleurNet

As de l'esquive

Achète l'Esquive sur VoleurNet

Voleur reptilien

Bats Dimitri

Argent

Indigestion

Abats Neyla pour aider Sly

Attention, c'est épicé !

Bats Rajan

Une sale bestiole

Bats la Comtesse 1

Vraiment une sale bestiole

Bats la Comtesse 2

Faire l'appoint

Récupère plus de 1 000 pièces

Troubles digestifs

Trouve l'Estomac de Clockwerk

Médaillé d'or

Bats Jean Bison

Tête d'élan

Vole le costume d'élan pour Murray

Debout !

Achète le Réveil sur VoleurNet

Or

Véritable butin

Récupère 1 500 pièces

Tic-tac

Bats Clockeyla

Déclenchement à distance

Achète le Déclencher bombe sur VoleurNet

Furtif

Achète la Destruction silencieuse sur VoleurNet

Ornitho-dentiste

Utilise la force de Murray pour ouvrir le bec de Clockeyla

Platine

Un bandit improbable

Débloque tous les trophées de Sly 2

TROPHÉES DE SLY 3

Bronze

La chambre forte

Termine le prologue "Le début de la fin"

Moments intimes

Approche de Carmelita au niveau "Commissariat"

Raton laveur sous couverture

Utilise un déguisement de Sly à Venise

Le Gourou se déchaîne

Rencontre le Gourou au niveau "Le Gourou est lâché"

Nettoyeur de scorpions

Relâche le chargement de scorpions du camion

Une véritable amitié

Ralentis le Dr M. avec Bentley et Murray

Promenade romantique

Termine la poursuite en bateau dans le canal à Venise

Halloween

Bats Carmelita masquée

Un petit béguin

Demande à Pénélope de t'aider au niveau "Équipe islandaise piégée"

Dernier service

Termine la bagarre au bar

Exterminateur de vampires

Arrête les vampires

Réconciliation

Termine "Un duo dynamique"

Couche-tard

Achète le Réveil

Problème de décompression

Récupère l'équipement de plongée de Dimitri

Grippe-sou

Récupère 500 pièces

Raton laveur volant

Obtiens le Paraglisseur

Une rusée renarde

Carmelita à la rescousse, encore !

Avec l'accord de Mitshoko

Achète le Pouvoir de l'ombre 2

Bentley le plombier

Détruis les pompes

Numismate

Récupère 1 000 pièces d'un coup

Une vraie tornade

Achète l'Attaque vrillée Niveau 3 de Sly

Champion du coup de pied sauté

Achète l'Attaque en saut Niveau 3 de Sly

Argent

Sévère défaite

Bats Octavio

Mayday, mayday

Bats le Baron Noir

Un atout dans la manche

Bats Muggshot

Coup du dragon

Bats le dragon chinois

Sortir les poubelles

Bats Lafouine

Terreur tentaculaire

Bats Kalmeur, le calmar

Gagner ses galons

Termine le jeu à 50 %

Le feu sacré de Murray

Achète l'Attaque de feu

Or

Et maintenant ?

Bats le Dr M

Un raton laveur tenace

Termine le jeu à 75 %

Par ici le butin !

Récupère 2 500 pièces

Une tortue volante !

Achète le Pack suspension

Cooper à 100 %

Termine le jeu à 100 %

Platine

Un véritable honneur

Débloque tous les trophées de la dernière aventure de Sly Cooper... La dernière ? Vraiment ?

TROPHÉES MINI-JEUX

Bronze

Chasseur de trésors

Joue à la Chasse au trésor

Élève entraîné

Joue au Jeu de fléchettes du Gourou

Où est Pénélope?

Joue à la Course d'HélicoMandé de Bentley

Recrue d'Interpol

Joue à l'Exercice de tir d'Interpol

Argent

Du nerf!

Marque 5000 points à la Chasse au trésor

Tortue radiocommandée

Marque 8000 points à la Course d'HélicoMandé de Bentley

Or

Un hippopotame rose déterminé

Marque 6000 points au Jeu de fléchettes du Gourou

Lutte contre le crime de Carmelita

Marque 7000 points à l'Exercice de tir d'Interpol

The Unfinished Swan

© Sony / Giant Sparrow 2012

DÉBLOQUER LA GALERIE D'ARTWORKS

Allez dans le menu des bonus et troquez 10 ballons contre cette galerie.

The Walking Dead

© Telltale Games 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs. Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.

Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol. Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme.

Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.

Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jetez un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes

d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.

Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Eliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Eliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre

curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le

chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.

Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.
Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaitra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparait. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.

Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises. Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparait.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Eliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical. Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe. Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte. Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparait. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.
Posez-lui la première question.
Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie. Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

The Walking Dead : Episode 1 - A New Day

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs. Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.
Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol.

Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

The Walking Dead : Episode 2 - Starved for Help

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.
Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jetez un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

The Walking Dead : Episode 3 - Long Road Ahead

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.
Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Eliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Eliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-

lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.
Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.

Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

The Walking Dead : Episode 4 - Around Every Corner

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaitra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparait. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.
Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises. Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparait.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Eliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical. Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe. Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez

Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

The Walking Dead : Episode 5 - No Time Left

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte.
Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparait. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.

Posez-lui la première question.
Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie. Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains

© Telltale Games 2013

SECRETS : MONTRE ET JUS DE POMME

Dans le chapitre 8, vous pouvez récupérer un jus de pomme et une montre. Il s'agit d'objets secrets qui n'influencent pas l'objectif du chapitre en cours mais qui ont un impact scénaristique sur la suite de l'aventure.

Le jus de pomme

Parlez avec Alvin à la fenêtre de la maison pour obtenir cette boisson.

La montre

Elle se trouve dans la chambre au premier étage.

The Walking Dead : Survival Instinct

© Activision / Terminal Reality 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RELIQUES

Améliorateur d'objets

Terminez le jeu une fois avec Swenson dans votre groupe.

Arbalète/Fusil d'assaut

Terminez le jeu une fois et relancez une partie.

Armes silencieuses

Terminez le jeu une fois avec Blake dans votre groupe.

Boost mêlée

Terminez le jeu une fois avec Jane dans votre groupe.

Boost tireur d'élite

Terminez le jeu une fois avec Harrison dans votre groupe.

Chargeurs plus grands

Terminez le jeu une fois avec Mia dans votre groupe.

Déplacements furtifs

Terminez le jeu une fois avec Warren dans votre groupe.

Gain de vitesse et de puissance

Terminez le jeu une fois avec Sheila dans votre groupe.

Munitions illimitées

Débloquez toutes les autres reliques.

Survivant

Terminez le jeu une fois avec Noah dans votre groupe.

Thomas Was Alone

© Curve Studios / Mike Bithell 2013

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Thomas Was Alone ! Cette solution s'adresse à tous les humains souhaitant momentanément se glisser dans la peau de petits quadrilatères colorés ! Ainsi, chacun des cent niveaux de Thomas Was Alone sera décrit et expliqué pour qu'aucune énigme ne puisse vous résister. Et comme une image est bien souvent plus parlante qu'une vidéo, n'hésitez pas à vous référer aux écrans que nous avons photographiés et qui vous indiqueront en détails la position à prendre pour chaque quadrilatère, notamment lorsqu'il s'agit de créer des escaliers ou de réaliser des techniques complexes décrites dans le texte.

En outre, nous vous indiquons en images où trouver et comment récupérer chacun des vingt morceaux de trophée disséminés dans les chapitres. Pour finir, ce guide vous donnera quelques précieux conseils, en vidéos, pour glaner en toute simplicité l'intégralité des trophées PlayStation et ainsi finir à 100% Thomas Was Alone.

Allez, qu'attendez-vous donc pour tenir compagnie à ce pauvre Thomas ?

Cheminement

Apparaître

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Monsieur Solitude

0.1

Ce niveau est le tutoriel de déplacement. Allez tout simplement dans la porte à droite.

0.2

Ce niveau est le tutoriel de chute grâce à la gravité. Descendez et rentrez dans la porte de sortie.

0.3

Ce niveau est le tutoriel de sauts. Sautez pour gravir les marches et empruntez la porte de sortie.

0.4

Ce niveau est le tutoriel de grands sauts. Maintenez le bouton de saut appuyé longuement pour franchir le gouffre.

0.5

Ce niveau est le tutoriel de prise de conscience du danger. Foncez sur la droite pour survivre à l'effondrement du pont.

0.6

Ce niveau est le tutoriel de mouvement en plein saut. Ajustez votre trajectoire à droite ou à gauche après un bond pour

gravir les marches.

0.7

Ce niveau est le tutoriel de mouvement durant les grands sauts. Ajustez votre trajectoire à droite ou à gauche durant un grand saut (maintenir le bouton de saut enfoncé) pour gravir les marches.

0.8

Ce niveau est le tutoriel de prise de conscience du danger que représente l'eau. Sautez pour éviter de tomber dans l'eau. Vous rencontrez aussi pour la première fois un point de sauvegarde automatique.

0.9

Ce niveau permet d'expérimenter les sauts. Sautez de petit cube en petit cube jusqu'à arriver à la porte de sortie qui se situe tout en haut à droite de la zone.

0.10

Ce niveau est la phase finale du tutoriel. Sautez par-dessus l'eau puis traversez le champ de plateformes aux mouvements verticaux pour atteindre la porte de sortie.

Matrice

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Trois amigos

1.1

Ce niveau est le tutoriel de changement de personnage. Apprenez à utiliser un personnage comme plateforme pour aider un autre à accéder à des zones en hauteur. A chaque personnage sa porte de sortie qui correspond à la forme qui lui est propre.

1.2

Le rectangle rouge doit aller en haut à gauche. Le carré orange, en bas à droite. Grimpez avec le rectangle rouge et stationnez avant la zone de l'eau. Aidez le carré orange à progresser en hauteur. Aucun autre problème d'accès.

1.3

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation des interrupteurs. Ils permettent l'altération de la configuration des lieux. Utilisez ensuite le rectangle rouge pour aider le carré orange à grimper. Pour finir, empilez-les comme indiqué par les portes de sortie pour terminer le niveau.

1.4

Utilisez le carré orange comme plateforme pour permettre au rectangle rouge d'accéder à l'interrupteur en haut à droite. Une fois en bas, les deux quadrilatères doivent sauter sur plusieurs petites plateformes pour atteindre leur porte de sortie respective.

1.5

Actionnez l'interrupteur avec le rectangle rouge pour permettre aux deux quadrilatères de passer. Une fois le gouffre traversé (par un simple saut pour les deux), le rectangle orange passe par le haut et le carré par le bas.

1.6

Un nouveau quadrilatère, le rectangle en hauteur ! Utilisez chacun des trois quadrilatères pour grimper les uns sur les

autres et ainsi correspondre aux trois portes de sortie.

1.7

Chacun sa porte de sortie. Le rectangle en hauteur doit se glisser dans la fente pour permettre aux deux autres de passer à sa droite pour rejoindre leurs portes de sortie.

1.8

Allez tout d'abord actionner l'interrupteur avec le rectangle en hauteur. Puis, utilisez le rectangle rouge pour permettre au carré de monter les escaliers. Dans la zone du bas, utilisez les quadrilatères pour former des escaliers et ainsi pouvoir progresser jusqu'aux portes de sortie.

1.9

Actionnez l'interrupteur avec le rectangle en hauteur, puis progressez en utilisant systématiquement les trois quadrilatères pour former des escaliers et ainsi leur permettre de progresser. Grimpez ainsi en hauteur jusqu'à trouver les trois portes de sortie.

1.10

Amenez premièrement le carré en bas en utilisant les deux autres quadrilatères pour le faire grimper. Montez ensuite tout en haut avec le rectangle rouge. Placez les deux autres sur leur porte de sortie respective puis laissez tomber le rectangle rouge en direction de la sienne pour terminer le niveau.

Origine

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : La toison d'or

2.1

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation du gros carré. Attendez simplement que la tour s'effondre pour remarquer que vous pouvez flotter à la surface. La porte de sortie ne tardera pas à arriver des profondeurs jusqu'à vous.

2.2

Utilisez le rectangle pour permettre au carré de traverser le petit gouffre et ainsi accéder à la plateforme en hauteur. Puis, faites grimper le rectangle sur le carré pour traverser en toute quiétude le champ de plateformes très petites.

2.3

Utilisez le gros carré comme bateau. Installez les trois autres quadrilatères dessus pour leur permettre de traverser l'eau et d'aller rejoindre leurs portes sur la gauche. Terminez en amenant le gros carré sur la droite.

2.4

L'eau monte toute seule progressivement. Allez vite actionner l'interrupteur avec le rectangle puis retournez sur le gros carré. Contrôlez ensuite le gros carré pour éviter les plateformes durant la montée jusqu'aux portes de sortie.

2.5

Utilisez le rectangle en hauteur pour permettre aux deux autres quadrilatères de grimper les marches des escaliers. Puis, dans la zone du bas, utilisez le gros carré pour faire traverser l'eau au rectangle en hauteur afin que chacun puisse atteindre sa porte de sortie.

2.6

Allez actionner l'interrupteur sur la gauche avec le gros carré, puis utilisez-le pour permettre aux trois autres quadrilatères de traverser vers la gauche. Ainsi, chacun pour accéder à sa porte de sortie.

2.7

Utilisez le gros carré pour permettre aux deux autres quadrilatères de traverser l'étendue d'eau. Attention, les plateformes en l'air sont trop basses et les bousculent. Grimpez donc par-dessus ces plateformes pour poursuivre le chemin sur l'eau et accéder en bas aux trois portes de sortie.

2.8

Utilisez les plateformes mouvantes au-dessus des étendues d'eau pour permettre aux trois quadrilatères de traverser, y compris le gros carré. Tout à droite se trouvent les trois portes de sortie.

2.9

Un peu de plateforme pure pour le gros carré seul. Sautez par-dessus les pics, grimpez sur la plateforme ascendante, flottez dans l'eau, puis sautez de manière bien verticale entre les deux murs de pics. Vous atteignez ainsi la porte de sortie.

2.10

Même chose avec cette fois le rectangle rouge en plus. Réalisez le même trajet avec chacun des deux quadrilatères. Utilisez le gros carré pour permettre au rectangle de traverser la zone d'eau. Puis terminez comme précédemment.

Associations

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Amour authentique

3.1

Faites progresser chacun de leur côté le carré et le rectangle aplati. Actionnez les interrupteurs sur votre chemin pour permettre à l'autre quadrilatère de continuer. Vous accédez ainsi aux deux portes de sortie.

3.2

Il est possible de rebondir sur le rectangle aplati. Utilisez-le pour permettre au carré d'accéder à sa porte de sortie située dans le vide, en hauteur.

3.3

Utilisez le rectangle aplati pour permettre au carré de progresser afin d'activer les interrupteurs. Cela abaisse les plateformes, ce qui permet au rectangle aplati de continuer également. Au bout du chemin, gravissez les marches avec le carré pour atteindre la dernière porte de sortie.

3.4

Faites glisser le rectangle aplati dans les fentes pour permettre au carré de grimper et d'activer l'interrupteur. Montez le rectangle aplati grâce à l'ascenseur sur la droite. Chacun pour ainsi atteindre sa porte de sortie.

3.5

Utilisez l'espace sans pic au plafond pour permuter les deux quadrilatères. Utilisez ensuite le carré pour permettre au rectangle de grimper. Parcourez le champ de petites plateformes en sautant avec le carré, puis en fonçant sur la droite avec le rectangle.

3.6

Au cours de la descente en trampoline, allez sur la droite et sur la gauche avec le quadrilatère adéquat pour actionner les interrupteurs et pouvoir ainsi poursuivre la descente. Tout en bas, rejoignez la porte de sortie de chacun des quatre quadrilatères.

3.7

Utilisez comme trampoline le rectangle aplati pour permettre au rectangle en hauteur d'activer chacun des nombreux interrupteurs au plafond. Cela permet au carré d'atteindre sa porte de sortie sur la gauche. Utilisez ensuite le rectangle en hauteur comme plateforme pour aider le rectangle aplati à regagner sa porte de sortie sur la droite. Terminez en amenant le rectangle en hauteur à sa porte de sortie.

3.8

Utilisez premièrement les quatre plateformes mobiles pour accéder à la zone du dessus. Pour cela, créez des marches avec les quatre quadrilatères. Dans la partie supérieur, actionnez l'interrupteur au plafond avec le rectangle en hauteur puis grimpez sur la plateforme avec les quatre quadrilatères (même méthode que précédemment) pour atteindre les portes de sortie.

3.9

Actionnez les interrupteurs à droite puis à gauche grâce aux petits rectangles. Cela permet de faire monter le niveau de l'eau. Dépêchez-vous de vite remonter sur le gros carré qui flotte pour ne pas être englouti par la montée de l'eau. Attention aussi au plafond : déplacez le gros carré un peu sur la droite pour ne pas être coincé sous le plafond. Tout en haut, placez chaque quadrilatère sur sa propre porte de sortie.

3.10

Attention à la plateforme remplie de pics qui fait le tour de la zone de manière répétée. Actionnez l'interrupteur au plafond avec le rectangle en hauteur. Empruntez ensuite la plateforme ascendante sur la droite pour permettre à chaque quadrilatère de monter et de se placer sur sa porte de sortie. Terminez par le quadrilatère qui doit finir en l'air en rebondissant sur le rectangle aplati.

Purger

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Seul survivant

4.1

Ce niveau est le tutoriel des interrupteurs de couleur. Chaque interrupteur correspond au quadrilatère dont la couleur est la même. Ici, cela permet de lever les cinq murs pour accéder aux cinq portes de sortie.

4.2

Utilisez le carré pour monter et activer tous les premiers interrupteurs. Montez ensuite avec le rectangle en hauteur pour activer l'interrupteur de sa couleur. Dans la partie gauche maintenant, faites de même avec le rectangle rouge. Placez les trois quadrilatères de gauche sur leur porte de sortie. Utilisez le rectangle en hauteur comme plateforme pour le carré afin d'activer le dernier interrupteur. Cela permet l'accès aux portes de sortie de la partie droite.

4.3

Utilisez le gros carré comme plateforme en le faisant rebondir sur le rectangle aplati. Cela permet au carré d'aller activer l'interrupteur sur la droite. Ensuite, allez placer le rectangle en hauteur sur sa porte (utilisez le rectangle aplati pour rebondir sur la gauche). Terminez ensuite en plaçant chacun des trois autres quadrilatères sur leur porte de sortie. Terminez par un saut du gros carré.

4.4

Chute libre pour le carré orange. Evitez les différentes plateformes de pics durant la chute en vous déplaçant sur la droite et sur la gauche. La porte de sortie se trouve tout en bas, au sol.

4.5

Utilisez le rectangle aplati pour faire sauter le gros carré, qui permet en tant que plateforme au rectangle en hauteur d'accéder à l'interrupteur plus haut. Actionnez ainsi les différents interrupteurs de couleur jusqu'à ce que chaque quadrilatère ait atteint sa porte de sortie.

4.6

Utilisez le gros carré et le rectangle aplati pour permettre au rectangle en hauteur d'activer les deux interrupteurs permettant la progression du groupe. Les trois portes de sortie se trouvent sur la droite : allez-y grâce au gros carré qui flotte dans l'eau.

4.7

Utilisez le gros carré pour permettre au rectangle en hauteur de se déplacer sur l'eau. Chaque interrupteur de couleur activé fait baisser le niveau de l'eau et fait apparaître un nouveau interrupteur de couleur. Procédez ainsi pour descendre jusqu'aux deux portes de sortie.

4.8

Le mur de pics sur la gauche se déplace vers vous : dépêchez-vous de progresser vers la droite. Faites d'abord traverse le rectangle en hauteur en sautant de plateforme en plateforme, puis le gros carré en fonçant sur l'eau. Faites ensuite monter le rectangle vers le haut et attendez que le carré arrive par le bas pour sauter de nouveau dessus. Les deux portes de sortie sont juste à côté.

4.9

Niveau de pure plateforme pour le rectangle en hauteur seul. Grimpez en sautant de plateforme en plateforme jusqu'à atteindre la porte de sortie.

4.10

Encore un niveau de pure plateforme pour le rectangle en hauteur seul. Grimpez en sautant de plateforme en plateforme et en évitant les faces de pics. Descendez ensuite en sautant au milieu entre les murs de pics mouvant. Puis montez de nouveau jusqu'à atteindre en haut à droite la porte de sortie.

Inverser

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Défiant la gravité

5.1

Ce niveau est le tutoriel du rectangle que nous appellerons rectangle inversé. En effet, ce rectangle se déplace avec une gravité inversée : il est collé au plafond et saute vers le bas. Déplacez-vous donc simplement sur la droite, sautez pour éviter les pièges et sur les cubes pour atteindre la porte de sortie.

5.2

Un niveau simple d'exercice pour ce rectangle inversé. Progressez sur le cube mobile en activant chacun des quatre interrupteurs blancs. A chaque fois, sautez rapidement sur le cube mobile pour rester dans la course et atteindre ainsi la porte de sortie.

5.3

Encore un niveau de plateformes assez facile pour le rectangle inversé. Dans la première partie, attention aux grosses plateformes qui descendent et qui sont donc susceptibles de vous écraser contre les pics. Ensuite, montez simplement les marches pour atteindre la porte de sortie.

5.4

Cette fois, le rectangle inversé rencontre Thomas, le rectangle rouge. Vous remarquez ainsi que chacun évolue avec sa propre gravité. Pour Thomas, allez simplement dans la porte de sortie. Pour le rectangle inversé, sautez de coin de mur en coin de mur pour arriver jusqu'à la porte de sortie en bas à gauche. Ne craignez pas de tomber dans l'eau, n'oubliez pas que votre gravité est inversée !

5.5

Encore un niveau avec les deux rectangles. Activez à tour de rôle les interrupteurs de couleur successifs jusqu'à faire apparaître les deux portes de sortie.

5.6

Dans ce niveau, vous apprenez à maîtriser une technique très importante pour la suite que nous appellerons " technique du baiser des deux rectangles ". Il s'agit d'une technique durant laquelle deux rectangles de gravité inverse s'utilisent l'un l'autre comme plateforme. Pour la réaliser, il suffit de sauter avec un rectangle, de rapidement changer vers l'autre et de sauter avec ce nouveau pour se glisser sous le premier. Ainsi, vous pouvez vous déplacer l'un l'autre ensemble, dans le vide ! Accédez ainsi aux deux portes de sortie.

5.7

Rien de bien compliqué : chacun des deux rectangles doit parcourir le chemin de droite à gauche pour rejoindre sa porte de sortie. Il s'agit d'un parcourt de plateformes tout simple. Faites le chemin avec les deux rectangles indépendamment l'un de l'autre.

5.8

Utilisez la technique du baiser des deux rectangles pour gravir le niveau vers le haut, puis même méthode pour la descendre vers le bas : dans chacun des deux cas, un rectangle aide l'autre à monter. Les deux portes de sortie se trouvent au bout du chemin, tout en bas à droite de la zone.

5.9

Encore un parcourt de plateformes double, pareil pour chacun des deux rectangles à la gravité inversé. Encore une fois, chacun des deux rectangles est indépendant pour parcourir ce champ de pics mouvants. Il y a une zone de sauvegarde automatique au milieu. Les portes de sortie sont à tout à gauche.

5.10

Ce niveau est fait pour la technique du baiser des deux rectangles : utilisez-le pour le parcourir entièrement de gauche à droite. Pour descendre au milieu, sautez simplement (vers le bas) avec le rectangle à la gravité inversée. Rien de bien compliqué, les portes de sortie se trouvent sur la droite.

Itérer

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Une noble quête

6.1

Dans ce niveau, vous contrôlez un nouveau rectangle : le petit rectangle, qui est doté de la capacité du double-saut, ce qui signifie pouvoir sauter une nouvelle fois en étant déjà en l'air. Ceci est très pratique pour atteindre les zones élevées : allez activer l'interrupteur pour permettre aux deux rectangles d'atteindre leur porte de sortie. Finissez avec le petit

rectangle pour vous glisser en haut.

6.2

Niveau de plateforme pure pour expérimenter les pouvoirs du petit rectangle. Activez les interrupteurs successifs (repérez-les grâce aux halos de lumière) pour finir par la porte de sortie tout en haut.

6.3

Activez l'interrupteur de couleur avec le rectangle inversé. Amenez chacun des deux rectangles sur leur porte de sortie. Finissez avec le petit rectangle : le double saut vous permet de rejoindre votre porte de sortie en sautant sur la droite, puis sur la gauche.

6.4

Un niveau de plateforme pure pour le petit rectangle uniquement. Progressez vers le haut en sautant sur les plateformes mouvantes. La grosse plateforme est une sorte de point de contrôle au milieu de la zone. La porte de sortie se trouve tout en haut, en l'air.

6.5

Utilisez le pouvoir du petit rectangle pour passer au milieu des deux piliers de pics. Allez activer l'interrupteur. Ainsi, tous les rectangles peuvent facilement rejoindre leur porte de sortie.

6.6

Commencez par grimper tout en haut avec le petit rectangle en utilisant son double saut pour sauter à gauche puis à droite, sur la gauche de la zone. Activez l'interrupteur. Descendez ensuite avec le rectangle inversé activer le nouvel interrupteur. Pour finir, montez avec le rectangle rouge pour que chacun puisse atteindre sa porte de sortie.

6.7

Amenez d'abord le petit rectangle tout à droite grâce à la technique du baiser des rectangles inversés. Une fois à droite, faites monter le rectangle rouge sur le rectangle inversé. Le petit rectangle rejoint sa porte de sortie, laissant ainsi les deux autres rejoindre la leur.

6.8

Rejoignez la porte de sortie du petit rectangle en effectuant le second saut au niveau de l'eau pour pouvoir passer sans problème. Puis montez avec le rectangle rouge tout en haut : la porte de sortie est dans la grande source de lumière.

6.9

Activez chacun des interrupteurs de couleur avec les quadrilatères correspondants dès que le suivant devient accessible. Une fois tous les interrupteurs activés, chacun des rectangles n'a aucun mal à rejoindre sa porte de sortie.

6.10

Même méthode : activez chacun des interrupteurs de couleur avec les rectangles dès qu'ils sont accessibles. La zone change à chaque interrupteur activé, ce qui donne accès au final aux trois portes de sortie.

Création

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Créativité

7.1

Activez chacun des interrupteurs dès qu'ils deviennent accessible pour faire évoluer la zone jusqu'à pouvoir accéder aux portes de sortie. Pour cela, utilisez tous les quadrilatères pour créer des plateformes ou des escaliers et ainsi permettre aux autres d'atteindre leurs interrupteurs de couleur.

7.2

Chaque quadrilatère doit tout simplement rejoindre sa propre porte de sortie. Deux difficultés : elles sont mouvantes et certaines sont difficiles d'accès. La première chose à faire est de choisir lequel des deux emplacements de portes prendre pour chaque quadrilatère. La réponse se trouve dans la troisième image ci-dessous. Pour y accéder, aidez-vous des autres quadrilatères comme vous savez désormais bien le faire.

7.3

Utilisez le gros carré dans tout le niveau pour transporter les deux rectangles jusqu'à la gauche où se trouvent les portes de sortie, à la surface de l'eau. Sur le chemin, les deux rectangles ont des interrupteurs à activer pour permettre la suite de la progression.

7.4

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation du losange. Le losange, correctement placé et centré sur sa plateforme, permet l'activation d'un interrupteur. Pour le déplacement, sautez dessous, dessus, sur les côtés... Avec n'importe quel quadrilatère. Deux interrupteurs losange à activer, les portes de sortie se trouvent tout en bas à droite. Vous n'avez rien à faire de particulier avec le losange une fois les deux interrupteurs activés.

7.5

Commencez par activer le premier interrupteur avec le petit rectangle pour pouvoir faire tomber le losange en contrebas et activer l'interrupteur losange. Ensuite, activez les autres interrupteurs accessibles et placez chaque quadrilatère sur sa porte de sortie.

7.6

Utilisez le rectangle aplati comme trampoline mouvant sur la droite pour le petit rectangle qui progresse ainsi et active les différents interrupteurs. Cela permet l'avancée du rectangle aplati et donne ainsi accès aux deux portes de sortie tout au bout à droite.

7.7

Chaque quadrilatère doit tout simplement gravir ou descendre les grosses marches pour rejoindre sa porte de sortie. Dans le cas du gros carré, aidez-vous du rectangle aplati pour accéder à la porte de sortie qui se trouve en hauteur.

7.8

Faites progresser le losange jusqu'aux interrupteurs losange successifs. D'abord avec le petit rectangle, puis avec les autres. Une fois tous les interrupteurs losange activés, toutes les portes de sortie deviennent accessibles.

7.9

Comme d'habitude, activez les interrupteurs de couleur au fur et à mesure qu'ils deviennent accessibles jusqu'à ce que chaque quadrilatère puisse atteindre sa porte de sortie. Finissez par un double-saut du petit rectangle.

7.10

Voici l'ultime niveau avec la bande de quadrilatères de couleur que vous contrôlée jusque-là. Tout simple : les portes de sortie sont tout à droite, entraidez-vous pour progresser et pour les atteindre. Faites des marches, une plateforme sur l'eau, et ainsi de suite jusqu'à atteindre toutes les portes de sortie.

Génération

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Désaturé

8.1

Niveau de plateforme pure pour un nouveau rectangle gris, seul. Une fois en haut, passez dans les zones hachurées bleues pour devenir flottant et ainsi pouvoir progresser sur l'eau jusqu'à la porte de sortie.

8.2

Commencez avec le rectangle foncé pour aller actionner l'interrupteur qui se trouve tout à droite. Contrôlez ensuite le carré pour rejoindre sa porte de sortie sur la droite. Finissez en amenant le rectangle foncé sur la sienne, sur la gauche. Utilisez bien sûr les hachures bleues pour devenir flottant.

8.3

Ce niveau est le tutoriel de découverte de nouvelles hachures : les hachures violettes donnent la capacité du double-saut. Progressez ainsi jusqu'au sommet où se trouve la porte de sortie.

8.4

Nouvelles hachures : les hachures roses permettent à un quadrilatère de devenir rebondissant. Vous remarquez que les couleurs des hachures correspondent aux quadrilatères précédents et à leurs capacités propres. Progressez ainsi jusqu'aux portes de sortie qui se trouvent sur la gauche. Utilisez à bon escient les hachures roses et bleues pour rebondir et flotter. Au final, le carré doit rebondir sur le rectangle pour atteindre sa porte de sortie.

8.5

Un seul rectangle à mener jusqu'à la porte de sortie. Progressez en sautant sur les plateformes vers la droite, puis tombez dans l'eau. Les hachures rouges vous font redevenir normal. Sautez suffisamment loin pour passer dans les hachures bleues et ainsi pouvoir flotter de nouveau. Progressez ainsi jusqu'à la porte de sortie située tout en bas à gauche.

8.6

Utilisez le rectangle en hauteur qui devient trampoline pour aider le rectangle plat à accéder sa porte de sortie vers la droite. Puis rejoignez la porte de sortie du rectangle en hauteur sans difficulté.

8.7

Utilisez chacun des deux rectangles pour progresser vers la droite. Utilisez-les en tant que trampoline pour sauter les gouffres puis en tant que flotteurs grâce aux hachures bleues. Ainsi, vous actionnez l'interrupteur et ouvrez l'accès aux deux portes de sortie tout à droite de la zone.

8.8

Séquence de plateforme pure pour le rectangle en hauteur seul. Utilisez les hachures violettes pour avoir le double-saut, puis les hachures bleues pour flotter. Pour finir, sautez suffisamment loin pour avoir les hachures violettes en plein vol et ainsi pouvoir effectuer un double-saut salvateur. Vous arrivez ainsi à la porte de sortie.

8.9

Séquence de plateforme pure pour le rectangle plat seul. Allez d'abord vers la gauche et grimpez pour passer dans les hachures bleues. Ceci fait, flottez vers la droite. Remontez et sautez dans les hachures violettes. Vous accédez ensuite à la porte de sortie grâce au double-saut.

8.10

Passez dans les hachures violettes avec le rectangle en hauteur pour passer par-dessus le pilier central jusque dans la zone de gauche où se trouve, en bas, un interrupteur. Il permet l'accès à l'eau et à un mécanisme physique intéressant : en restant bloqué sous l'eau, sous le rebord de gauche, puis en revenant à la surface, les quadrilatères sont éjectés vers le haut. Ainsi, chacun peut accéder à sa porte de sortie.

Y+1, X+1

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Sortie par le magasin de souvenirs

9.1

Niveau tutoriel pour le dernier élément de gameplay du jeu : l'armée des petits carrés. Utilisez-les ensemble comme escalier pour monter sur la gauche, puis pour actionner l'interrupteur. Passez ensuite sur la droite en les utilisant comme trampoline. Ensuite comme plateforme pour atteindre le dernier interrupteur puis aller les empiler pour les placer sur leurs portes de sortie.

9.2

Rien de compliqué ici, chacun des six quadrilatères (dont les cinq petits carrés) doit rejoindre sa porte de sortie. Commencez par les petits carrés en prenant les emplacements au fur et à mesure qu'ils se trouvent sur votre chemin. Finissez par le rectangle en faisant attention lors de la dernière zone d'eau de ne pas passer dans les hachures rouges pour ne pas finir dans les pics de gauche.

9.3

Commencez par faire monter le rectangle en hauteur grâce à la hachure violette. Faites le ensuite flotter (hachure bleue) jusqu'à sa porte de sortie tout à gauche en évitant les hachures mouvantes qui enlèvent la capacité de flotter. Ensuite, passez aux deux autres quadrilatères en empruntant l'ascenseur dont le mouvement fait un angle droit. Une fois en haut, même méthode pour rejoindre les portes de sortie.

9.4

Même chose que précédemment pour les cinq petits carrés et le rectangle. Placez d'abord chacun des cinq petits carrés sur leur porte de sortie respective, en utilisant les hachures vertes qui permettent de changer sa gravité. Une fois chose faite, terminez par le rectangle en le faisant tomber devant sa porte de sortie située en l'air.

9.5

Simple ligne droite exploitant les hachures vertes et les hachures normales qui rétablissent une gravité normale. Ainsi, progressez avec chacun des trois quadrilatères de manière indépendante jusqu'à la droite où se trouvent les trois portes de sortie. Chaque quadrilatère doit emprunter un chemin différent qui dépend de son poids : en bas ou en haut des pics.

9.6

Un niveau très grand dont la seule difficulté relève du grand nombre de quadrilatères que vous pouvez contrôler. Il n'est pas aisé de passer d'un quadrilatère à l'autre sans se mélanger les pinceaux : apprenez si ce n'est pas déjà fait à bien gérer le changement de personnage. Commencez par la zone de gauche en plaçant chaque petit carré sur sa porte de sortie, puis le rectangle. Puis passez à la zone de droite pour réaliser la même manipulation. Dans chacun des deux cas, utilisez les nombreuses hachures de couleur pour changer les capacités de vos quadrilatères et ainsi pouvoir progresser au milieu des plateformes.

9.7

Le principe est simple : faites progresser les trois quadrilatères vers la gauche où se trouvent les portes de sortie. Pour

cela, utilisez les zones hachurées vertes et normales à bon escient mais attention, des pics se trouvent au sol et au plafond. Veillez donc bien à toujours avoir des hachures inversées pour pouvoir redescendre ou inversement pour pouvoir remonter avant d'atteindre les pics. Vous accédez ainsi aux trois portes de sortie.

9.8

Chaque quadrilatère doit atteindre sa porte de sortie qui se trouve en haut à gauche de la zone carrée. De manière régulière passent dans la zone, de bas en haut, des hachures vertes, puis normales, inversant ainsi la gravité. Utilisez donc cela pour permettre à chaque quadrilatère de monter sans problème jusqu'à sa propre porte de sortie.

9.9

Au début du niveau, chaque quadrilatère est affecté à une zone hachurée particulière. Mais vous remarquez que cela n'est pas définitif, car vous pouvez en effet faire passer n'importe quel quadrilatère dans les hachures de couleurs qui vous arrangent pour pouvoir ainsi progresser. Une porte de sortie sur la droite, deux sur la gauche : pour accéder à ces dernières, utilisez le petit rectangle comme plateforme pour le rectangle en hauteur en mode violet comme montré dans la troisième image ci-dessous.

9.10

L'ultime niveau de Thomas Was Alone. Vous contrôlez deux quadrilatères. Le premier est en gravité inversée : grimpez tout en haut et passez dans la zone où une sorte de neige monte. L'autre est en mode double-saut : accédez au même endroit en pure plateforme, en sautant. Une fois réunis dans la zone de neige, activez l'interrupteur pour faire venir les hachures vertes et ainsi monter dans une ultime chute vers le haut. Au bout, les deux dernières portes de sortie du jeu.

Félicitations, vous avez mené chaque intelligence artificielle jusqu'à la lumière de la liberté et avez terminé l'aventure de Thomas Was Alone !

Vous obtenez le trophée or : Thomas n'était pas seul

Les vingt morceaux de trophée

Apparaître

0.3

0.5

Matrice

1.8

1.9

Origine

2.4

2.9

Associations

3.4

3.8

Purger

4.4

4.8

Inverser

5.1

5.4

Itérer

6.2

6.7

Création

7.1

7.10

Génération

8.5

8.10

Y+1, X+1

9.2

9.10

En récupérant les vingt morceaux de trophée du jeu, vous obtenez le trophée argent : La collection

Astuces pour les trophées annexes

Voici une astuce pour glaner en toute simplicité chacun des trois derniers trophées restant :

Succès inestimable

Le premier trophée annexe vous demande de mourir au nombre de cent fois. Ce compteur cumule toutes les morts de toutes les parties confondues. Voici en vidéo une petite astuce permettant d'atteindre de manière rapide et efficace ce nombre de cent décès des petits quadrilatères colorés.

Vous obtenez le trophée bronze : Succès inestimable

Partie intégrante du problème

Le deuxième trophée annexe vous demande de rebondir cent fois sur Laura. Laura est le petit rectangle plat sur lequel il est possible de sauter comme sur un trampoline afin de s'élever haut dans les airs. Voici en vidéo une petite astuce permettant d'atteindre de manière rapide et efficace ce nombre de cent rebondissements sur Laura : ici, le nombre de sauts de chacun des trois personnages est comptabilisé, ce qui permet au total de grimper très vite !

Vous obtenez le trophée bronze : Partie intégrante du problème

Sauteur chevronné

Le dernier trophée à glaner vous demande de sauter 1 600 fois. Il n'y a pas vraiment d'astuce particulière pour ce trophée : si le compte n'est pas atteint après avoir terminé le jeu (c'est normalement le cas à moins que vous ne soyez incroyablement économe sur les sauts), vous pouvez toujours prendre plaisir à sauter encore et encore, ou bien à poser un personnage sur Laura pour rebondir automatiquement jusqu'à atteindre le nombre de 1 600 sauts.

Vous obtenez le trophée bronze : Sauteur chevronné

Thor : Dieu du Tonnerre

© Sega / Red Fly Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU COSTUME

Destroyer Thor

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

DIFFICULTÉ RAGNAROK!

Terminez le jeu pour débloquer ce mode qui correspond au niveau Très Difficile.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour pouvoir recommencer une nouvelle partie en conservant tous les pouvoirs et bonus précédemment acquis.

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GAMEFACE	Tous les joueurs (Team Play)
GUYS ARE GOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUST SHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
TENGALLONHAT	Grosses têtes pour le public
THREE STRIPES	Equipement Adidas

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

CLEVELAND	Bonus de Cleveland Golf
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
INTHEGAME	Bonus de EA
JLINDEBERG	Bonus de J.Lindeberg
JUSTDOIT	Bonus de Nike
JUSTSHAFTS	Bonus de Grafalloy
NOTJUSTTIRES	Bonus de Bridgestone
RIHACHINRIZO	Bonus de Mizuno
SNAKEKING	Bonus de Cobra
THREESTRIPES	Bonus de Buick

TOUS LES PARCOURS

Entrez les code greensfees depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

Tiger Woods PGA Tour 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Rendez-vous à la section "EA SPORTS Extras" dans la rubrique "My Tiger" et saisissez les mots de passe suivants.

CEPHALUS	Mode grosses têtes (spectateur)
POWERCAP[1-12]	Fixer le niveau de puissance
YOUDAMAN	Débloquer tous les golfeurs

Tiger Woods PGA Tour 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PARCOURS CACHÉS

Doral

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

East Lake

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Harbour Town

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Hazeltine

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Oakmont

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pebble Beach

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pinehurst n°2

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Torrey Pines

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Tpc Boston

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Wentworth

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

DÉFIS BONUS

Challenge bonus 1

Réussir tous les challenges de tournoi

Challenge bonus 2

Réussir le challenge bonus 1

Challenge bonus 3

Réussir le challenge bonus 2

Challenge bonus 4

Réussir le challenge bonus 3

TENUE DEAD SPACE

Après avoir terminé le premier défi de Boston, allez dans le magasin Pro Shop et achetez la tenue Dead Space pour 35 000 $.

Tiger Woods PGA Tour 12 : The Masters

© Electronic Arts / EA Sports 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EMPOCHER 50 000 XP

Pour recevoir 50 000 points d'expérience, lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Tiger Woods PGA Tour 2011 sur votre console.

Time and Eternity

© NIS America / imageepoch 2013

+ D'INFOS FORUM

MODE EX NEW GAME

Sauvegardez juste après avoir terminé le jeu pour pouvoir accéder au EX New Game lorsque vous lancerez une nouvelle partie. Ce mode vous permet de recommencer une partie en conservant la plupart des éléments acquis lors de votre dernière partie (compétences, etc).

FIN SPÉCIALE

Lorsque vous recommencez le jeu une seconde fois via le mode EX New Game, vous avez la possibilité d'orienter vos choix de manière à finir le jeu en ayant une jauge d'affinité égale pour Toki et pour Towa. C'est le seul moyen de débloquer la fin spéciale.

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Introduction

Bien faire progresser vos deux héroïnes dans Time and Eternity requerra un grand nombre de Gift Points (GP) qui vous permettront de débloquer leurs différentes capacités, qu'elles soient actives ou passives. Et le meilleur moyen pour récolter des GP reste encore de vous occuper du plus grand nombre possible de quêtes annexes. Fort heureusement, toutes ces quêtes seront matérialisées sur la carte du monde et la carte locale de Kamza par des icônes bleus " ? " et " ! ", le premier indiquant une quête attendant d'être acceptée et le second l'endroit où la quête peut être poursuivie et/ou finie.

Lorsque vous devrez choisir où dépenser vos GP, privilégiez toujours la magie aux attaques physiques, qu'elle soit offensive ou de soutient. Dans Time and Eternity, tous les ennemis encaissent en effet de lourds dégâts des attaques magiques et placer ces attaques surpuissantes devra être votre priorité numéro un. A partir du Chapitre 3, la difficulté faisant un bond important, utiliser la magie du Temps contre certains adversaires deviendra également une nécessité pour écourter les affrontements et ne pas faire fondre vos stocks d'objet. Pour vous procurer les items de combat dont vous aurez besoin, n'oubliez pas de vendre tout votre équipement obsolète au fur et à mesure, ainsi que tous les Ingot que vous trouverez.

Sachez enfin que dépendant de vos choix de dialogue lors de vos conversations avec Toki et Towa, la barre d'affection sera plus grande pour l'une ou pour l'autre. Cela prend toute son importance lors du New Game +, au cours duquel il est possible d'équilibrer cette barre de façon complètement égale : si vous y parvenez, une fin différente vous attend !

Chapitre 1

Après avoir choisi un nom à votre chevalier de héros, parlez aux trois amies de Toki ainsi qu'à cette dernière pour vous

rendre au mariage. De retour six mois dans le passé et coincé dans le corps de Drake, traversez la forêt de Kamza en apprenant les rudiments de l'esquive et de l'attaque de base, récupérez le petit macaroon au nord et parlez à vos amies à la maison.

Rendez-vous ensuite à Back Alley pour y rencontrer un trio de ninjas amateurs et parfaire le timing de vos esquives tout en utilisant votre nouvelle technique, Shrouded Moon, afin de provoquer plus de dégâts chez Ricardo. Attention à bien éviter son attaque pour ne pas tomber au sol, ce qui cause la perte de tous vos points de magie (la barre bleue segmentée au dessus de la barre de vie). Rendez-vous ensuite à Zucchero Island pour partir à la chasse aux infos.

Prenez l'habitude de toujours activer les cristaux verts pour faciliter vos futurs déplacements, quitte à faire quelques détours, et frayez-vous un chemin vers le nord en vous débarrassant des ennemis encore très faibles et hésitants que vous croisez. Chaque ennemi enchaînant ses attaques dans un ordre et un timing précis qui ne varient jamais, et ce quelque soit le niveau traversé, vous aurez tôt fait de vous habituer et de savoir exactement quand esquiver. Une fois arrivé jusqu'à l'assassin, esquivez ou parez ses assauts au corps-à-corps et placez un maximum d'attaques lorsqu'il charge sa boule d'énergie. Rappelez-vous bien qu'une attaque magique doit être évitée, car elle ne peut pas être parée !

Ensuite, direction Jaggery Isle pour continuer vos investigations. Vous y trouverez des golems pas très farouches ainsi que des frozen manta, des monstres au taux d'esquive assez agaçant. Lancez-leur une magie dès que possible pour ne pas perdre de temps, faites le tour de la map pour récolter tout ce qui peut l'être et rejoignez le point " ! " rouge au nord-ouest. Vous y affrontez un deuxième assassin, moins véloce que le précédent et dont les lancers de dague n'interrompront même pas le chargement de vos sorts. Rendez-vous ensuite à Panela Isle pour conclure votre enquête, où vous attendent entre autres des magiciens et des giant parrot.
Esquivez les divebomb de ces derniers pour ne pas tomber et perdre vos SP tout en vous dirigeant vers l'extrémité nord de la carte, puis pour vaincre le robot assassin, concentrez-vous sur l'esquive lorsqu'il lance ses couteaux et déchaînez vos sorts sur lui juste après. Allez faire votre rapport à vos trois amies à la maison de Kamza, puis rejoignez Ricardo sur Fruktoza Isle. Retournez à la maison après la scène, retrouvez le bellâtre à la Plaza et prenez la route direction les Southern Plains.

Là, prenez garde aux divebomb des phoenix pour ne pas perdre votre jauge de SP et à leur immunité au feu, ainsi qu'aux golems qui viendront ici vous chercher au corps-à-corps, vous obligeant à contrer leurs attaques ou à les repousser. Traversez la plaine en quittant la map au nord-est pour débloquer le niveau Southern Canyon, explorez la zone au nord-ouest pour tout récolter et allez récupérer les Babbleberries au nord-est (pas de grande nouveauté en terme d'ennemis ici). Drake ayant enfin récupéré la parole, retournez à la maison de Kamza et remplissez sans faute les quêtes annexes de vos amies en battant le golem géant à l'aide du Time Leap pour obtenir ce nouveau pouvoir et avoir accès aux suivants (à la vérité, ce premier sort de temps vous sera quasiment inutile).

Rendez-vous ensuite au Northern Canyon pour trouver Ricardo et le QG des assassins. Dans ce niveau, vous retrouverez à l'état " sauvage " les trois mini boss assassins que vous aviez vaincu auparavant, prenez donc quelques précautions en les affrontant et ne négligez pas vos esquives. Arrivé au " ! " rouge, et après le dialogue, vous êtes confronté à un nouveau boss, le Roboboss ! Protégez-vous ou esquivez ses deux salves de mitraille pour pouvoir placer des coups et monter votre jauge de SP, évitez ses boules d'énergie violettes et lancez vos sorts dans l'intervalle pour en venir facilement à bout.

Retournez ensuite à la maison pour retourner à la date du mariage, après avoir bien entendu complété toutes les quêtes annexes disponibles si vous désirez engranger un maximum de GP.

Chapitre 2

Vous voilà dans la Cursed Forest : sur le premier tronçon du chemin, seuls des golems radins en expérience vous barreront la route. Après le dialogue avec Ricardo, des fantômes et des goules prendront le relais : contrez d'abord l'attaque au corps-à-corps des premiers avant de leur envoyer vos sorts pour ne pas tomber sous leur coup et rejoignez le " ! " rouge pour assister à une scène entre Reijo et Makimona. Sortez de la forêt pour vous rendre à Apparition, la ville fantôme et entretenez-vous avec la diseuse de bonne aventure.

Rendez service à au moins un habitant de cette petite bourgade mystique en faisant quelques allers-retours, parlez à nouveau à Makimona à Apparition et entrez dans la Vengeful Forest. Peu de nouveautés ici, à part l'arrivée des

succubes au rang des ennemis : esquivez leur première attaque, placez quelques coups, contrez la deuxième attaque et lancez votre magie pour en venir facilement à bout. La traversée de la forêt achevée, entrez directement dans les Wind Plains pour les traverser en sortant à l'extrémité nord-ouest (vous y trouverez uniquement des ennemis connus).

Sur Gukoza Isle, pas de grande session d'exploration étant donnée la petitesse du niveau : faites le tour pour récupérer tous les items inscrits sur la carte en éliminant tant bien que mal les coldfish à l'esquive toujours aussi irritante et rejoignez Reijo au nord-ouest. Après la scène, retournez aux Wind Plains par l'entrée nord, sortez par le chemin au sud-ouest pour faire la jonction avec Kamza et faites un tour à la maison. Retournez ensuite à Apparition pour parler à Makimona, aidez à nouveau au moins un des habitants du village et recueillez alors son témoignage.

Avant d'aller voir Ricardo à la Place de Kamza, acceptez les quêtes optionnelles de vos amies pour apprendre un deuxième pouvoir temporel, le Time Surge, qui vous permet d'accélérer votre vitesse d'action au combat. Enfin un sort temporel utile ! Allez ensuite trouver Ricardo pour obtenir l'un de ses fameux gâteaux et apportez le sésame à Reijo pour qu'elle aussi puisse expérimenter le goût délicieux de ses créations. De retour à la maison, mettez sur pied un plan d'attaque et rendez-vous à Wicked Forest, le passage obligé pour atteindre le Netherdrake.

Ici, le premier ennemi vraiment coriace fait son entrée, le vampire (en l'occurrence, du type Bloodbane) : ces adversaires vous chargent au corps à corps pour vous faire tomber en enchaînant les coups d'épée et aspirent votre santé. Affaiblis, ils peuvent également se transformer en bête pour rallonger leur combo davantage et vous faire tomber une nouvelle fois. Esquivez ou parez tous les coups et réservez vos sorts lorsqu'ils battent en retraite entre deux assauts.
Les armures vivantes font aussi leur apparition : ne traînez pas pour leur lancer vos sorts pour éviter qu'ils ne s'approchent et traversez la forêt en sortant au sud-ouest. Vous accédez ainsi à Saccharum Isle.

L'île est petite, impossible de vous y perdre : foncez donc droit sur le Netherdrake pour le confronter à son vice et entamez votre premier combat de géant. Durant ces combats, vous êtes libre de vos mouvements et avez quatre options, dans l'ordre : attaque faible mais qui peut être lancée à volonté, attaque puissante nécessitant un temps de charge, soin et bouclier. Tout en prenant soin de viser, utilisez donc autant que possible l'attaque de base et après avoir esquivé une attaque du Netherdrake, placez un Ultimate Dragon Killer pour écourter un peu l'affrontement. Si vous savez que l'attaque suivante va vous toucher, utilisez le bouclier et enfin, si vous voulez la jouer conservateur, soignez-vous dès que vous le juger nécessaire.

Après votre victoire, il ne vous reste plus qu'à rentrer à la maison pour exécuter un nouveau bond temporel et tenter de vous marier pour la troisième fois.

Chapitre 3

Une fois n'est pas coutume, votre mariage est interrompu, par Makimona cette fois. Après votre conversation avec Wedi, rejoignez-la à la maison pour avoir droit à votre dose de dialogue, puis allez parler à Ricardo à la Place de Kamza. Rendez-vous ensuite à Apparition pour confronter Makimona avec son futur crime et lui demander d'ouvrir la voie vers Olden's Garden. Rendez-vous sur place, au nord, parlez à Olden et avancez vers la première borne de quizz. Sur le chemin, des pixies et des élémentaux feront leur apparition : ils ne représentent aucun danger réel pour peu que vous lanciez les sorts adéquats.

Répondez comme vous le souhaitez aux quatre premières question sans vous soucier du nombre de points engrangé. A la dernière borne, en choisissant " I can't choose ", vous pourrez en effet obtenir les 100 points nécessaires à votre victoire. Finissez de traverser le niveau pour retrouver Olden et obtenir le premier des quatre Something Four et retournez à la maison. Retournez voir Makimona pour qu'elle vous ouvre l'accès à iNew's Garden, présentez-vous au maître des lieux et traversez le niveaux, habité par d'autres élémentaux et des sorciers peu habiles.

Cependant, un combat peu évident contre iNew vous attend ensuite, ce dernier possédant une très haute esquive. Équipez-vous de vos meilleurs sorts ainsi que de Magic Boost pour amplifier vos dégâts et chargez votre jauge de SP à distance lorsque le boss commence à charger son attaque. Esquivez, puis réitérez l'opération jusqu'à pouvoir lancer votre sort le plus puissant entre deux boules d'énergie. Affaibli, iNew viendra vous chercher au corps-à-corps : parez les premiers coups de sa toupie et contrez le dernier coup pour ne pas chuter, puis profitez de son immobilité entre deux attaques pour continuer à faire fondre sa barre de PV.

Allez ensuite voir encore une fois Makimona pour qu'elle ouvre le passage vers Burrough's Garden et écoutez la complainte de la propriétaire pour partir vers de nouveaux horizons. Direction la Royal Crypt, un niveau où la difficulté du jeu fait un sérieux bond en avant : outre les vampires, plus retords que jamais, vous y affronterez également, si vous vous occupez des quêtes annexes de la zone, des chevaliers spectraux qui tenteront de vous rouer de coups au corps-à-corps. Esquivez quoi qu'il arrive le dernier coup vertical, qui brise votre garde, et lancez votre sort juste après cette esquive pour cueillir les chevaliers durant leur course. Tout au sud, vous trouverez l'objet emprunté à rapporter à Burrough.
Rapportez-le à son propriétaire pour obtenir le troisième Something Four et retourner à la maison de Kamza pour prendre des nouvelles de Wedi. Entrez ensuite dans Horror Forest tout à l'est de la carte, frayez-vous un chemin tant bien que mal entre les dark knight oppressants et les vampires au charme douteux en récupérant tous les objets possibles (utilisez un spicy candy si vous voulez espacer un peu les combats) et rejoignez Wedi pour la voir pactiser avec un golem. Retournez une fois encore à la maison pour prendre une bonne tasse de thé et remplissez sans faute les quêtes proposées par vos amies pour apprendre le dernier et le meilleur des sorts temporels, Time Freeze, qui vous permettra de figer un ennemi à répétition pour peu que vous ayez des Time Shard en réserve, le laissant à votre merci.

Rendez-vous ensuite à Draquoise's Garden pour rencontrer le dragon à la fois le plus classe et le plus sadomasochiste sur terre, faites route vers Enlightement Canyon loin au nord et allez trouver Ricardo dans cette zone dénuée d'ennemis pour récupérer l'un de ses fameux gâteaux. Ramenez-le à Draquoise pour obtenir le dernier Something Four après avoir préparé un stock de Time Shard et préparez-vous au combat contre Makimona. Cette dernière se contentera de lancer une seule attaque après un temps d'attente relativement long. Toutefois, cette attaque vous tuera d'un seul coup. Gênant. Pour palier au problème, utilisez Time Freeze, utilisez Magic Boost, chargez et lancez votre meilleur sort et figez à nouveau la diseuse de bonne aventure lorsqu'elle se remet en mouvement pour pouvoir enchaîner jusqu'à épuiser sa barre de PV.

Victorieux, rentrez bien sûr à la maison de Kamza pour faire le point, faites un crochet par Church Square pour rencontrer la mère-grand de Toki et retournez encore une fois à la date de votre mariage.

Chapitre 4

Ce chapitre se présente principalement comme un boss rush inversé durant lequel vous devrez donc rebattre les ennemis emblématiques des chapitres précédents possédés par le Moebius. Vous commencez la série par Makimona : utilisez exactement la même stratégie que la première fois pour la vaincre. Vient ensuite le tour du Netherdrake, pas plus dur pour un sous que lors de votre première entrevue, et enfin le Roboboss du repaire des assassins. Prenez garde à ses deux salves de mitraille, qui peuvent causer quelques dégâts sérieux même si vous restez en garde, et ne vous privez pas pour le figer le temps de préparer et de lancer vos sorts avancés.

Vous vous retrouvez ensuite sur la Plaza de Kamza, prêt à en découdre avec le Moebius. Toutefois, si vous désirez compléter les quêtes annexes du chapitre, attelez-vous de suite à la tâche en regagnant la carte locale de la ville et aidez tout ceux que vous pouvez pour qu'aucun " ! " ne subsiste. Faites le plein d'objet et allez combattre mademoiselle Moebius.

Les deux premiers combats se déroulent comme celui du Netherdrake : utilisez l'attaque chargée dès qu'une opportunité se présente, le bouclier si vous sentez qu'une boule d'énergie va vous toucher et martelez la touche d'attaque rapide pour causer des dégâts consistants. Vous n'aurez besoin de vider que la moitié de la barre de vie du monstre lors du premier affrontement.

Lors de la scène qui s'ensuit à Church Square, vous serez amené à choisir qui de Toki ou Towa a la préférence de votre héros (sauf si vous jouez en New Game + et que vous avez réussi à équilibrer la jauge d'affection, auquel cas la troisième option sera ouverte). Ensuite, le dernier combat contre Moebius commence : ne laissez pas la demoiselle égocentrique en placer une en utilisant Time Freeze, boostez, chargez et lancez vos sorts préférés, répétez l'opération, et lorsque vous verrez que vos attaques ne causent plus de dégâts ou que Moebius se soigne de façon abusive, allez au corps-à-corps pour provoquer une QTE qui vous permettra de finir de vider la barre de vie du boss en appliquant cette même stratégie.

Quêtes annexes

Comme cela est précisé en introduction, il est difficile de passer à côté d'une quête optionnelle dans Time and Eternity,

ces dernières étant matérialisées sur la carte du monde et la carte locale de Kamza par des icônes bleus " ? " et " ! ", le premier indiquant une quête attendant d'être acceptée et le second l'endroit où la quête peut être poursuivie et/ou finie. Vérifier le plan de Kamza à l'occasion et ouvrir l'oeil sur les cartes des différents niveaux traversés suffit donc à ne rien rater de la pléthore de quêtes proposée, et durant chacun des quatre chapitres, les icônes bleus caractéristiques apparaîtront à mesure que de nouveaux lieux deviendront accessibles.

Une grande partie des quêtes annexes peut se résoudre en un tour de main et se résument à accepter la mission auprès d'un " ? " et à aller parler au PNJ marqué d'un " ! " se trouvant soit à Kamza, soit au beau milieu de l'un des niveaux déjà visité ou bientôt disponible. A aucun moment Time and Eternity n'exigera que vous vous souveniez d'une quête acceptée plusieurs heures auparavant, à l'exception des trois séries de Hamsters à retrouver dans les Chapitres 1, 2 et 3. Pour trouver ces Hamsters en cavale, observez simplement les cartes des niveaux que vous traversez : chaque animal sera représenté par un losange bleu.

Le losange bleu peut aussi être utilisé sur la carte pour matérialiser un ou plusieurs objets de quête à rapporter à un PNJ. Il vous faudra souvent faire quelques détours pour les récupérer, mais un Spicy Candy pourra vous aider à ne pas rencontrer trop d'ennemis. Attention toutefois, car vous aurez parfois besoin d'affronter des ennemis spécifiques pour récupérer les objets qu'ils dropent (le nom de l'ennemi et sa zone d'habitat sont toujours rappelés dans la description de la mission). Certains objets de quêtes peuvent également se trouver dans des coffres lambda, matérialisés par les étoiles jaunes. Prenez donc là encore le temps de faire les détours nécessaires pour rafler le contenu de tous les coffres et aucun item décisif ne vous échappera.

Enfin, une dernière catégorie de missions vous obligera à venir à bout d'un certain nombre d'ennemis d'un certain type, le nom et le lieu étant là encore toujours précisés, et certaines quêtes vous enverront combattre des ennemis uniques matérialisés par un symbole de pique violet sur la carte. Pour vaincre ces adversaires souvent retords, utilisez vos sorts les plus puissants en les combinant à la magie du Temps pour accélérer vos actions ou immobiliser l'ennemi. Le sort Magic Boost permet également d'accélérer la chute des PV adverses. Pour finir, ne vous faites aucun soucis concernant les portails rouges que vous croiserez sans pouvoir les traverser : vous récupérerez les orbes correspondant sitôt qu'une quête annexe devra vous faire voyager à travers.

Time Crisis 4

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS CACHÉS

Agents VSSE (arrière-plan)

Terminer le mode Arcade.

Bouclier

Terminer le mode Complete Missions une fois.

Capitaine Rush (arrière-plan)

Terminer le mode Complete Missions.

Elizabeth Conway (arrière-plan)

Réussir la dernière mission du mode Crisis Missions.

Missions Crisis

Terminer le mode Arcade une fois.

Mode Freeplay (Continues illimités)

Terminer le mode Arcade une fois.

Munitions illimitées (pistolet)

Terminer le mode Arcade une fois.

Munitions illimitées (armes spéciales)

Terminer le mode Arcade deux fois.

Munitions illimitées

Terminer le mode Complete Missions deux fois.

Sound Test

Réussir la dernière des missions Crisis.

PLUS DE CONTINUES

Obtenez plusieurs fois le Game Over en mode Story pour augmenter le nombre de Continues jusqu'à ce que vous en ayez un nombre illimité.

TimeShift

© Sierra / Saber Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KRONE (MODE MULTIJOUEUR)

Allez sur l'écran des options, choisissez Multiplayer puis Model, et appuyez sur Gauche pour vous positionner sur Krone. Appuyez ensuite sur Y et entrez le code RXYMCPENCJ pour débloquer ce personnage.

Tiny Brains

© 505 Games / Spearhead Games 2013

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Guide vidéo

Un premier chapitre sans grands dangers pour vous familiariser avec le jeu. Notez que pour des raisons de commodités, la soluce a été réalisée pour le jeu en solo mais la solution des énigmes est la même en coopération.

Cheminement

Stage 1

Prenez le rongeur bleu pour créer un bloc à l'emplacement désigné et sautez avec sur la plateforme pour ramener le coeur dans son emplacement.

Stage 2

Au tour du rouge à présent : positionnez-vous sur le triangle et échangez-vous avec le bloc pour ouvrir la porte.

Stage 3

Avec le vert, attirez cette fois directement le bloc vers le sol.

Stage 4

Enfin, avec le rose, propulsez l'étoile dans son emplacement pour conclure l'initiation.

Stage 5

Une autre salle très simple pour vous familiariser avec les interrupteurs : marchez-dessus pour faire apparaître le pont.

Stage 6

Après avoir récupéré le cube avec le rongeur rouge, montez sur la plateforme à droite grâce au pouvoir du bleu pour actionner l'interrupteur et faire sortir les marches. Vous n'aurez alors plus qu'à simplement attirer le bloc vers vous et le repousser dans son emplacement avec le pouvoir violet.

Stage 7

Dans cette salle, passez de l'autre côté de la grille à l'aide du bleu puis échangez-vous avec lui grâce au pouvoir du rouge. Vous pourrez alors repasser de l'autre côté pour envoyer le cube dans son réceptacle.

Stage 8

Malgré le fourbe piège du scientifique, sortez-vous en à bon compte en sautant sur les piques grâce au pouvoir bleu et passez dans l'autre pièce. Ici, échangez-vous avec la boule rouge pour la placer au bon endroit et vous devrez alors l'amener au bout du labyrinthe. Étant donné que les pouvoirs mettent du temps à se recharger, pour escalader les pentes, utilisez essentiellement le rouge et le violet afin de toujours faire monter la boule (si elle s'apprête à tomber, ramenez-la avec le rongeur vert).

Stage 9

Après être passé de l'autre côté de la pièce en montant sur un bloc bleu puis en l'envoyant avec la propulsion du violet, sortez le cube du trou d'un coup d'attraction puis propulsez-le de l'autre côté. Vous n'aurez alors plus qu'à le placer correctement dans son réceptacle pour sortir de la salle.

Stage 10

Énigme un poil plus poussée pour cette fois : envoyez un bloc bleu sur l'interrupteur à gauche de la pièce puis sautez au-dessus de la grille avec le rongeur bleu pour actionner celui de droite. Des cubes vont se mettre à tomber et vous devrez les attirer avec le lapin vert directement sur l'emplacement qui déverrouille la porte.

Stage 11

Après être passé à droite de la salle d'un coup de "tapis volant" (cette mécanique étant très récurrente dans le jeu, il fallait bien trouver un nom plus court pour la désigner), posez un bloc de glace près de la grille. Vous devez alors vous envoyer en l'air et au bon moment, changer de rongeur pour utiliser le pouvoir d'inversion du rouge. Vous pourrez alors revenir avec le grand saut du bleu puis ramenez le cube jusqu'à la plateforme de gauche pour le propulser dans son emplacement.

Stage 12

Le principe est à peu près le même que dans la salle précédente avec un peu plus de précision attendue : "alternez tapis volant" et "inversion rouge" pour ramener le cube au bon endroit.

Stage 13

Un peu de combat maintenant, une autre mécanique récurrente dans la courte aventure de Tiny Brains. Pour éliminer les poussins, écrasez-le en leur projetant un bloc de glace ou sautez-leur sur la tête. Dans la deuxième partie, petite difficulté supplémentaire, un troll vous attend dans sa cage : ramenez-le grâce au pouvoir du rouge et poussez-le dans les scies pour le vaincre. Sortez ensuite de la zone d'un petit coup de tapis volant au-dessus du vide.

Stage 14

Dernier challenge dans ce chapitre : vous devez protéger le poussin Pinky contre les hordes de poussins maléfiques. La méthode est toujours la même mais si vous avez des difficultés avec les trolls, n'hésitez pas à combiner les pouvoirs des rongeurs. Vous pourrez alors vous échapper du laboratoire, du moins, pour le moment...

Chapitre 2

Guide vidéo

Un second chapitre qui vous emmène dans les tréfonds du labo abandonné.

Cheminement

Stage 1

Pour commencer, un autre exercice dans lequel vous devez amener la boule à bon port, alternez toujours rouge et

violet et servez-vous du bois pour marquer des pauses. Quand le chemin est complètement barré, plus le choix, servez-vous de l'inversion rouge pour franchir l'obstacle. Au moment où vous arrivez face à un mur, mettez un bloc bleu pour garder la boule en place, sautez sur la plateforme puis attirez-la rapidement avec le rongeur vert.

Stage 2

Retour à des énigmes un peu plus classiques dans la salle suivante : posez un bloc de glace sur l'interrupteur et profitez-en pour passer de l'autre côté. Dans la deuxième partie, cela se corse un peu et vous demande une bonne coordination : posez un bloc à gauche, positionnez le cube vers la droite et, tout en maintenant l'interrupteur, poussez-le.

Stage 3

En deux coups d'inversion, placez un cube sur l'interrupteur de droite puis posez le bloc de glace sur l'autre pour faire monter la plateforme. Positionnez-vous ensuite sur le cube, sautez dessus et inversez-vous avec le cube électrique grâce au pouvoir rouge. Enlevez alors le cube de l'interrupteur de droite pour faire remonter la plaque de verre, revenez de l'autre côté et poussez le bloc électrique dans son emplacement.

Stage 4

Dans cette salle, une énigme assez étrange vous attend puisque le mécanisme semble complètement inutile (ou alors la solution trouvée n'était pas du tout prévue). Posez un bloc bleu juste sous le bouton, sautez et touchez le simplement. Vous n'aurez ensuite qu'à vous inverser avec pour terminer la salle.

Stage 5

Un challenge assez ardu vu la physique de la boule : positionnez-vous sur le côté des plateformes pour essayer de la stabiliser sur les interrupteurs et ainsi passer les plateformes amovibles pour atteindre l'emplacement dédié.

Stage 6

Retour des poussins maléfiques mais avec leur variante explosive cette fois, votre meilleure arme pour les contrer est sans conteste la propulsion afin de les faire exploser loin de vous. Tout de suite après, vous voici de nouveau confronté à des vagues d'ennemis, la méthode est la même que précédemment mais vous pouvez en plus vous servir des fourneaux pour en griller quelques uns plus rapidement.

Stage 7

L'énigme suivante est toute simple et est même accompagnée d'un schéma très clair : utilisez la technique du "tapis volant" et avant d'arriver, revenez au rongeur bleu pour vous faire monter encore plus et atteindre la plateforme.

Stage 8

Cette salle est un poil plus complexe qu'elle n'y parait au premier abord à cause d'un petit coin de mur vous empêchant d'envoyer directement le cube de l'autre côté. Faites donc la sempiternelle technique du tapis volant pour atteindre la plateforme et échangez-vous avec le cube électrique.

Stage 9

Une autre énigme dont la solution trouvée n'est pas forcément celle prévue par les développeurs mais qui fonctionne parfaitement : poussez le cube jusqu'au bord, allez de l'autre côté et attirez-le avec le lapin vert pour le placer simplement dans son réceptacle.

Stage 10

Juste après, c'est le retour de la fameuse boule rouge : si la technique reste la même, le challenge est nettement plus corsé avec les fourneaux et la forte inclinaison propice à faire tomber dans le vide votre précieux colis. Alternez les rongeurs ou synchronisez vos mouvements avec vos partenaires et avec un peu d'entraînement, cela finira par

marcher.

Stage 11

Dans cette grande salle, vous allez devoir faire de multiples allers-retours pour placer le cube au bon endroit. Mettez un premier sur l'interrupteur de droite puis le second dans le renfoncement où se trouve le réceptacle. Ramenez ensuite le cube de gauche tout à droite et à l'aide de votre bloc de glace, vous devriez avoir maintenant les trois interrupteurs enfoncés simultanément. Dépêchez-vous enfin de déplacer le cube rouge dans son emplacement pour conclure le challenge.

Stage 12

Une nouvelle énigme rythmée par un timer à présent : positionnez tout simplement la boite de sardine sur les piques puis en enchaînant deux sauts avec les blocs de glace.

Stage 13

Pour conclure ce chapitre, un défi vous est proposé : empêcher le pauvre petit Pinky de se faire frire par les fourneaux qui s'allument alternativement. Pour y parvenir, repérez bien les plaques qui s'allument et utilisez majoritairement le pouvoir du rongeur vert ou en dernier recours celui du rouge pour vous sacrifier à sa place. Une fois fini, poussez-le dans l'emplacement qui apparaît et suivez le couloir noir pour passer à la suite.

Chapitre 3

Guide vidéo

Retour dans le labo pour une troisième partie qui se corse encore un peu plus.

Cheminement

Stage 1

Aucune difficulté dans cette salle qui vous demande simplement d'utiliser le lapin pour attirer le cube jusqu'à son emplacement.

Stage 2

Commencez par amener le cube sur le piston de gauche puis volez jusqu'à l'autre et échangez-vous. Le piston horizontal ne rentrant pas totalement dans le mur, vous pourrez sans problème le laisser sur le bord et le récupérer par la suite d'un coup d'attraction.

Stage 3

A peu de chose près le même principe mais en bien plus compliqué : là-aussi, amenez progressivement le cube vers son réceptacle en utilisant inversions et attractions. Quand vous apercevrez le socle, propulsez-le et filez vite le rejoindre pour déverrouiller la porte avant qu'il ne tombe dans le vide.

Stage 4

Une autre salle qui vous demande un peu de timing : traversez avec un bloc de glace, échangez-vous avec le cube rouge et revenez-vite pour le ramener sur la plateforme jaune afin de le mettre dans son socle.

Stage 5

Un peu plus technique encore, ici vous ne pouvez pas passer en-dessous du piston mais en rusant un peu le cube

rouge n'est pas si inaccessible. La technique est de bien synchroniser ses mouvements et d'envoyer un bloc de glace rapidement avant qu'il ne se fasse écraser pour pouvoir vous échanger avec. Récupérez ainsi le cube et procédez de la même manière pour le retour.

Stage 6

Aucune difficulté ici, il vous suffit de vous échanger avec le cube et quand le scientifique renverse la pièce, vous pourrez le placer dans son socle sans problèmes.

Stage 7

Retour de Pinky et ses fourneaux magiques, le principe est exactement le même que précédemment : repérez les plaques sans danger et attirez le poussin dessus.

Stage 8

Un nouveau défi avec la boule vous attend, si les inversions en diagonale fonctionnent bien pour le début, la seconde section est nettement plus difficile, la boule étant en effet propulsée par les pistons. Cela peut se franchir avec un peu de chance ou bien une bonne dose de patience, les changements de couleurs étant un peu trop rapides pour être contrés. Une fois fini, une autre section à base de diagonales et d'attraction pour éviter la chute et vous pourrez marquer un but pour conclure la zone.

Stage 9

Un challenge un peu plus classique cette fois mais qui demande un très bon timing. Attendez le début des 16 secondes pour envoyer un bloc de glace sous le piston et échangez-vous avec. Sautez alors sur la plus haute plateforme avec la technique du rongeur bleu, puis une seconde fois et au point le plus haut, prenez le rouge pour vous inverser. Vous devrez alors très vite revenir et utiliser le pouvoir d'attraction du vert puis une dernière fois l'inversion pour remettre à sa place le précieux cube.

Stage 10

Aucune difficulté dans la salle suivante, il s'agit une fois de plus de vagues d'ennemis à vaincre mais vous disposez de plus de trois boules à faire rouler dans l'arène pour les écraser rapidement. Juste après, une autre arène beaucoup plus classique vous demande comme d'habitude de défendre Pinky contre une horde d'assaillant, la méthode n'a pas bougé depuis le début de l'aventure.

Stage 11

Toujours plus fun, Pinky vous aide une nouvelle fois à vous échapper et cette fois vous allez pouvoir vous venger en rétrécissant le scientifique. Après avoir placé une première fois le cube sur son socle, attirez la boite de conserve au centre puis amenez-la sur la flèche de gauche pour viser correctement le scientifique. Voilà qui conclut ce troisième chapitre et promet de beaux rebondissements pour la fin de l'aventure.

Chapitre 4

Guide vidéo

Après ce retournement scénaristique, l'aventure arrive à son terme.

Cheminement

Stage 1

Une première salle tout en douceur avec une simple technique du tapis volant à utiliser pour franchir la lave.

Stage 2

Avant de vous diriger vers le fond de la pièce, récupérez un des cubes qui passent sur le tapis roulant, il vous servira pour la suite. L'atelier qui suit n'est pas bien compliqué, il vous suffit de traverser sur un bloc de glace (en vous propulsant vers le haut à la fin pour atteindre le rebord) et de renvoyer le cube au centre avant de revenir.

Stage 3

Deuxième partie du réacteur à lave, la technique ici est simplement de s'envoyer en l'air avec un bloc de glace et de s'échanger avec le cube rouge.

Stage 4

Cette section est un peu plus complexe et c'est là que le cube récupéré plus tôt servira : envoyez-le en face pour qu'il maintienne l'interrupteur. Vous n'êtes cependant toujours pas à une hauteur suffisante pour vous inverser avec le cube rouge, allez donc de l'autre côté et faites-le tomber dans le vide puis mettez rapidement un pavé de glace pour qu'il tombe dessus en réapparaissant. Vous n'aurez alors plus qu'à le faire décoller puis à l'envoyer sur la plateforme centrale pour conclure le passage.

Stage 5

Vous retrouvez un peu plus loin le scientifique, ou du moins sa version miniature : votre objectif est de le protéger contre les poussins qui s'amènent, cela n'est pas bien compliqué compte-tenu de la lave qui vous entoure dans laquelle vous pouvez les pousser.

Stage 6

Une autre phase de défense en arène, avec une mécanique légèrement différente pour varier des précédentes, ces pistons géants prêts à écraser tous les ennemis. Encore une fois, combinez-donc vos attaques de propulsion et d'inversion pour venir simplement à bout des ennemis.

Stage 7

Dans la salle suivante, une énigme assez simple vous attend puisqu'il suffit de pousser le cube vers le bord de la plateforme pour pouvoir l'attirer de l'autre côté avant de le repousser à l'emplacement de son réceptacle.

Stage 8

L'énigme suivante est nettement plus corsée et vous demande un excellent timing. Commencez par poser un bloc de glace sur l'interrupteur puis allez rapidement attirer le cube rouge avec le lapin. Inversez-vous alors avec le bloc de glace puis le cube rouge pour le ramener au bon endroit avant que le timer ne le fasse plonger dans la lave. A la réapparition des plateformes, vous n'aurez alors qu'à l'amener vers le centre pour l'envoyer dans son réceptacle.

Stage 9

Réglé comme du papier à musique, le jeu vous propose à nouveau un challenge d'adresse avec cette fameuse boule qui vous a peut-être déjà tant frustré. Envoyez-la d'un bon coup de propulsion à travers la vitre puis rejoignez-la. Il n'y a ensuite toujours pas de méthode particulière pour l'amener à bon port si ce n'est de jongler entre inversions et propulsions avec de temps à autre une petite attraction pour la rattraper si elle tombe. Patience, vous finirez bien par y arriver, attention cependant à la deuxième section qui introduit le verre qui se brise quand vous passez dessus, complexifiant encore plus l'ensemble.

Stage 10

Pour venir à bout de cette salle, encore un peu de timing sera requis : envoyez un cube de glace sous le piston et quand il est pile au-dessus de la plateforme, inversez-vous pour enclencher l'interrupteur.

Stage 11

Cette fois, positionnez-vous sur la plateforme de gauche et faites un coup de tapis volant pour atteindre l'autre côté de la pièce en passant au-dessus du panneau de verre. Attendez alors le bon moment pour vous inverser avec le cube et ainsi le ramener dans la zone centrale. Vous n'aurez alors plus qu'à l'attirer vers son socle.

Stage 12

Dernière phase avec la boule à gérer, toujours la même méthode mais un sol troué qui augmente le challenge encore d'un cran : patience et dextérité seront vos meilleurs alliés.

Stage 12

Que trouve-t-on à la fin d'un jeu vidéo ? Un boss bien sûr ! Pour vaincre cette souris métallique géante, renvoyez-lui ses bombes mais faites également bien attention au scientifique qui va tomber dans le vide quand les fourneaux s'inclinent. Rien de bien compliqué donc si vous alternez entre attraction et répulsion, sachez que vous pouvez même infliger des dégâts au boss en lui jetant la boule du scientifique dessus. Enfin, histoire de vous rappeler que Pinky n'est qu'un poussin comme les autres, écrasez-le en lui sautant dessus afin de vous débarrasser définitivement de sa menace.

TNA iMPACT!

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Abyss

Battez Abyss au chapitre 6 du mode Story.

AJ Styles X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Benny the Clown

Battez-le au chapitre 2 du mode Story avec 350 000 points de style.

Black Machismo

Battez-le en mode Story.

Brother Ray

Battez TEAM 3D en mode Story.

Chris Sabin X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Don West

Gagnez 260 000 points de style.

Eric Young

En mode Story, remportez le match où vous faites équipe avec Eric Young.

Jay Lethal

Battez-le en mode Story dans un match en 3 Man Gauntlet.

Jeff Jarrett

Battez-le au chapitre 6 du mode Story.

Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

Senshi

Gagnez 200 000 points de style.

Sonjay Dutt

Battez-le dans un match solo en mode Story.

Suicide

Terminez le mode Story et attendez la fin des crédits.

Tomko

Battez Tomko et AJ Styles en mode Story dans un match en Tag Team.

TOUTES LES ARÈNES

Arène armurerie

Battez James Storm en Story Mode.

Arène anglaise

Accumulez 420 000 points de style.

Arène Freedom Center

Devenez le champion de la division X en Story Mode.

Arène japonaise

Battez les Motor City Machine Guns en Story Mode.

Arène mexicaine

Remportez le match Mexican Gauntlet en Story Mode.

Arène Vegas

Battez Kurt Angle en Story Mode.

MOUVEMENTS PERSONNALISÉS

Différents mouvements peuvent être débloqués à mesure que vous avancez dans le mode Story avec un personnage que vous avez créé.

TNT Racers

© DTP Young Entertainment / Keen Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Apprenti pilote

Gagne ta première course.

Nouveau

Gagne ta première course classée en ligne.

Champion normal

Gagne tous les Défis normaux.

Champion rapide

Gagne tous les Défis rapides.

Chasseur fantôme

Élimine un adversaire avec le Disrupteur en mode Fantôme.

Chasseur de score

Marque au moins 15 000 points dans le Défi turbo n° 13.

A contresens

Termine un tour sur le Pic en 18,1 s ou moins en conduisant à contresens. Uniquement en multijoueur.

Argent

Homerun

Gagne trois matchs classés en ligne de suite.

Globe-trotter

Gagne un match classé en ligne sur chacun des circuits du jeu de base (dans les deux sens).

Champion turbo

Gagne tous les Défis turbo.

Destructoïde

Détruis 100 véhicules adverses avec des armes dans n'importe quels modes.

Or

Conducteur hors pair

Débloque tous les circuits, les véhicules et les classes de courses.

ToeJam & Earl II : Panic on Funkotron

© Sega 2012

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES CRÉDITS

Entrez TOEJAM_&_EARL comme mot de passe.

SAUT PLUS HAUT

Appuyez sur Haut pendant que vous sautez.

CODES DE NIVEAUX

Niveaux	Mots de passe
3	RWJ21EW1R80X
5	VJW6EK21-J07
7	MWOWEE6JRVF7
9	VDJF7M2DYT6L
11	VYJF73TH1PQQ
13	DKYQHX4!EV!7
15	F!!NEHNW0Q73

ToeJam et Earl

© Sega 2012

+ D'INFOS FORUM

TROUVER LE NIVEAU SECRET

D'abord trouvez le tuyau, les ailes d'Icare ou les patins rockets. Utilisez ensuite l'un de ces objets au niveau 1 pour traverser l'eau dans le coin inférieur gauche de la carte. Vous atteindrez alors une île. Prenez les deux cadeaux et tombez dans le trou au centre de l'île pour atteindre un niveau caché. La baignoire pourra vous soigner, le stand de limonade pourra servir à avoir une nouvelle vie.

TROUVER L'ÎLE CACHÉE

D'abord trouvez le tuyau, les ailes d'Icare ou les patins rockets. Utilisez ensuite l'un de ces objets au niveau 1 pour traverser l'eau dans le coin supérieur droit de la carte. Vous atteindrez alors une île qui contient de nobreux objets.

DÉBLOQUER PRATIQUEMENT TOUTES LES PIÈCES DU NAVIRE

Mettez la pause et appuyez sur Haut + A + B + C, Droite + A, Bas + B, Gauche + C. Un son confirmera que la manipulation a bien été effectuée. Toutes les pièces du navire (sauf la dernière) seront alors débloquées. Vous trouverez la dernière dans le prochain niveau auquel vous jouerez.

AVOIR PLUS DE CADEAUX

Trouvez Santa et approchez-vous de lui quand il fouille dans son sac. Arrêtez de bouger lorsqu'il vous regarde. Santa laisse toujours deux ou trois cadeaux si vous parvenez à aller jusqu'à lui.

Tokyo Jungle

© Sony / Sony Japan Studio 2012

DÉBLOQUER LES CHAPITRES DU MODE HISTOIRE

Pour débloquer les 14 chapitres du mode Histoire, vous devez obligatoirement alterner entre le mode Histoire et le mode Survie. A chaque fois que vous trouvez trois archives (indiquées par des cartes SD sur la map) en mode Survie, un nouveau chapitre se débloque en mode Histoire. Vous devez alors terminer ce chapitre pour que de nouvelles archives apparaissent en mode Survie. Et ainsi de suite...

Tom Clancy's EndWar

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX BATAILLONS

Depuis le menu principal, allez dans la section des Extras, placez le curseur sur l'option VIP et saisissez les codes suivants.

EUCA20	European Enforcer Corps
JSFA35	U.S. Joint Strike Force
SPZA39	Brigade russe Spetsnaz
SPZT17	Bataillon spécial Spetsnaz

TROPHÉES

Bronze

Esprit d'équipe

Voir votre équipe 88 fois à droite ou à gauche

Secouez-le

Secouez 88 fois vers le rapport de Situation

Nettoyeur

Eliminez 30 unités ennemis de l'armée régulière

Ange de la mort

Abattez 10 hélicoptères d'évacuation ennemis

Rien n'est jamais perdu

Remportez une mission Conquête par annihilation alors qu'il ne reste moins de 30 secondes

Prédateur

Eliminez 6 unités ennemies avec une seule unité

Tireur d'élite

Eliminez une troupe ennemie sans avoir été repéré

Adrénaline

Reprenez une tour de liaison principale dans les 3 dernières minutes d'une partie de Siège

Guerrier accompli

Remportez 30 missions dans n'importe quel mode de jeu

Assasin

Eliminez 15 bases mobiles ennemies

Terrain communicant

Optimisez 100 tours de liaison dans n'importe quel mode de jeu ou type de mission

Effet boomerang

Remportez une partie après que l'ennemi a déclenché DEFCON en mode Conquête

Base frontale

Eliminez 10 unités avec des drones déployés par la base mobile

Destructeur

Détruisez 100 bâtiments stratégiques dans le Théâtre de Guerre

Fan de Guerre

Remportez 5 missions d'affilée sans perdre de points de vie dans le théâtre de Guerre

Chien de guerre

Remportez une phase du Théâtre de Guerre avec chaque faction. Jouez 10 missions de chaque faction

Stratège

Remportez une Conquête en capturant les tours d'une carte du Théâtre de Guerre

Acharné

Remportez 5 missions d'affilée sur le même territoire dans le Théâtre de Guerre

Tueur en série

Eliminez 500 unités dans le Théâtre de Guerre

Explosif

Déployez 20 champs de mines pour décimer des ennemis dans le Théâtre de Guerre

Survivant

Faites combattre et survivre une unité pendant 10 missions dans le Théâtre de Guerre

Désarmant

Désamorcez 10 champs de mines dans le Théâtre de Guerre

Opérations urbaines

Jouez à 30 missions dans les cartes urbaines du Théâtre de Guerre

Rôle d'honneur

Remportez 30 missions sans éliminer une unité dans le Théâtre de Guerre

Toujours en attaque

Remportez 3 missions d'affilée dans le Théâtre de Guerre

Plus forts ensemble

Remportez dix parties Escarmouche multijoueurs à 2 contre 2

Simulateur d'entraînement

Jouez à 20 parties Escarmouche solo

Vrai patriote

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Expert

Tour d'honneur

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Normal

Blitz

Capturez une capitale ennemie en 3 tours dans la 3e Guerre Mondiale

Guerre éclair

Terminez la 3e Guerre Mondiale en moins de 15 tours

A la botte du devoir

Remportez une mission en n'utilisant que de l'infanterie

Sens dessus dessous

Remportez 5 missions sans utiliser de support de mission dans la 3e Guerre Mondiale

Endurci par la guerre

Remportez 15 missions de la campagne solo

Maître d'arme

Utilisez l'attaque secondaire pour la première fois

Un monde en flammes

Terminez le Prélude à la Guerre en mode Difficile

Prélude à la Guerre

Finissez le Prélude à la Guerre dans n'importe quelle difficulté

Vétéran

Remportez une partie dans chaque mode (conquête, assaut, siège, raid)

Chaîne de commandement

Battez : chars avec hélicos, hélicos avec transports et transports avec chars

Première commande

Terminez la première mission solo

Officier des transmissions

Remportez la mission Signes d'Alerte

Argent

Napoléon

Obtenez un indice de Commandement de 100% dans une mission du Théâtre de Guerre

20 sur 20

Remportez 20 parties en 1 contre 1 dans le Théâtre de Guerre

Intouchable

Remporter une mission Escarmouche sans perdre de points de vie

Contrôle

Ne vous faîtes pas prendre de tours par l'ennemi en remportant 10 conquêtes d'affilée

Guerre totale

Jouez 100 missions à 2 contre 2 dans le théâtre de Guerre

Véloce

Remportez une mission en moins de 5 minutes dans le Théâtre de Guerre

Prêt pour le Théâtre de Guerre

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Difficile

Imprenable

Terminez la phase finale sans vous faire éliminer aucune unité

Platine

La Guerre pour en Finir avec toutes les Guerres

Fauteuil de Napoléon

Tom Clancy's H.A.W.X.

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir sur l'écran du hangar.

A-12 Avenger II

Maintenez L2 et faites : , L1, , R1, ,

F-18 HARV

Maintenez L2 et faites : L1, , L1, , L1,

FB-22 Strike Raptor

Maintenez L2 et faites : R1, , R1, , R1,

TROPHÉES

Bronze

Opération Ghost Rider

Terminer la 1re mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Coéquipier

Terminer une mission en mode coop

Opération Adder

Débloquer et terminer la 2e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Cobalt

Débloquer et terminer la 3e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Blacklight

Débloquer et terminer la 4e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

OFF certification

Débloquer et terminer la 5e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Glass Hammer

Débloquer et terminer la 6e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Backfire

Débloquer et terminer la 7e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Ulysses

Débloquer et terminer la 8e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Stiletto

Débloquer et terminer la 9e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Red Eagle

Débloquer et terminer la 10e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Torchlight

Débloquer et terminer la 11e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Iron Arrow

Débloquer et terminer la 12e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Bakchand

Débloquer et terminer la 13e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Thunderbolt

Débloquer et terminer la 14e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Widhorse

Débloquer et terminer la 15e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Javelin

Débloquer et terminer la 16e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Twilight

Débloquer et terminer la 17e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

L'entrainement a du bon

Voler 1 h en mode manuel

Campagne terminée : normal

Terminer toutes les missions de Campagne au niveau Normal

Amateur - DME

Gagner une partie DME

As - Appui

Utiliser toutes les unités d'appui au moins une fois

As - Canon

Détruire 50 ennemis avec le canon en multijoueur

As - Missile air-surface

Abattre 135 cibles avec le Missile air-surface en multijoueur

As - Air-air multicibles

Abattre 100 cibles avec le missile air-air multicibles en multijoueur

As - Missile à guidage radar

Abattre 75 cibles avec le missile à guidage radar en multijoueur

As - Missile polyvalent

Abattre 75 cibles avec le missile polyvalent en multijoueur

As - Déviation

Détourner 150 missiles des avions alliés

As escadre

Rester l'as pendant un total de 20 minutes

Chef d'escadre

Rester le leader du match pour un total de 20 minutes

Pilote polyvalent

Obtenir la récompense de fin 20 fois

Christine

Abattre 100 adversaires avec le même avion en multijoueur

Gladiateur

Participer à 100 parties en mode Deathmatch par équipe

Pas assez sûr

Abattre une cible au missile en subissant le Brouillage pendant une partie multijoueur

Piège !

Abattre une cible au canon en subissant la Suppression radar pendant une partie multijoueur

Médecin

Réparer 90 PV avec un seul Drone de réparation

Blasé

Abattre une cible au canon pendant que l'ennemi subit la Restriction missiles

As - Évitement

Éviter un total de 100 missiles sans utiliser les leurres en multijoueur

As -Contre

Terminer tous les défis Contre

Prédateur

Abattre 5 fois un as au missile à guidage radar

Argent

Postcombustion

Voler à plus de Mach 2 pendant 1 h en Campagne

Général d'armée aérienne II

Devenir "Général d'armée aérienne II" (niveau 40)

Manière forte

Terminer toutes les missions de Campagne au niveau Difficile

Vétéran

Remporter 25 parties en mode Deathmatch par équipe

Tir aux pigeons

Demander une Frappe IEM et abattre 2 ennemis au missile air-air multicibles durant l'impulsion

Bout portant

Abattre une cible au missile à guidage radar tiré à moins de 3 km de la cible en multijoueur

Pilote d'essai

Jouer en mode DME en utilisant 30 avions différents

Risqué

Récupérer d'un décrochage à une altitude de 30 m ou moins en mode Deatmatch par équipe

Or

Défi extrême

Terminer toutes les missions de Campagne au niveau Élite

As - Évasion

Eviter 10 missiles à guidage radar sans utiliser les leurres en multijoueur

Platine

Aspirations validées

Obtenir tous les trophées de bronze, d'argent et d'or

BONUS UBISOFT

Dans le menu Extras, choisissez l'option VIP et synchronisez votre compte PSN avec votre compte Ubisoft pour obtenir le Saab-35 Draken et le XA-20 Razorback.

TOUS LES AVIONS

A-10A Thunderbolt II	Terminer la mission 16
A-6A Intruder	Atteindre le niveau 07
A-7B Corsair II	Atteindre le niveau 03
AV-8B Harrier II	Atteindre le niveau 08
EA-6B Prowler	Atteindre le niveau 13
EF-111A RAVEN	Atteindre le niveau 04
Eurofighter Typhoon	Terminer la mission 14
F-117 Nighthawk	Terminer la mission 13
F-14A Tomcat	Terminer la mission 08
F-14B Bombcat	Terminer la mission 12
F-14D SuperTomcat	Atteindre le niveau 24
F-15 Active	Terminer la mission 04
F-15C Eagle	Terminer la mission 10
F-15E StrikeEagle	Atteindre le niveau 25
F-16A Fighting Falcon	Terminer la mission 09
F-16C Fighting Falcon	Atteindre le niveau 30
F-2	Atteindre le niveau 06
F-20 Tigershark	Atteindre le niveau 11
F-22 Raptor	Terminer la mission 17
F-4G AdvancedWildWeasel	Terminer la mission 02
F-5A Freedom Fighter	Atteindre le niveau 05
F-5E Tiger II	Atteindre le niveau 15
F35 JSF	Terminer la mission 19
FA-18 RC	Atteindre le niveau 12
FA-18C Hornet	Atteindre le niveau 27
FA-18E SuperHornet	Terminer la mission 11
Jaguar	Atteindre le niveau 22
Mig-25 Foxbat	Atteindre le niveau 02

Mig-29 Fulcrum	Terminer la mission 03
Mig-33 SuperFulcrum	Terminer la mission 07
MIRAGE 2000 C	Atteindre le niveau 09
MIRAGE 2000-5	Atteindre le niveau 23
MIRAGE 5	Terminer la mission 06
MIRAGE F1	Atteindre le niveau 14
MIRAGE III	Atteindre le niveau 21
MIRAGE IV P	Atteindre le niveau 16
Rafale C	Terminer la mission 15
Saab-35 Draken	Voir l'astuce "Bonus Ubisoft"
Saab-39 Gripen	Atteindre le niveau 33
Su-25 Frogfoot	Terminer la mission 01
Su-27 Flanker	Terminer la mission 05
Su-32 FN	Atteindre le niveau 26
Su-34 Fullback	Atteindre le niveau 32
Su-35 SuperFlanker	Atteindre le niveau 34
Su-37 Terminator	Atteindre le niveau 36
Su-47 Berkut	Atteindre le niveau 40
X-29	Atteindre le niveau 31
XA-20 Razorback	Voir l'astuce "Bonus Ubisoft"
YF-12A	Atteindre le niveau 17
YF-17 Cobra	Terminer la mission 18
YF-23 Black Widow II	Atteindre le niveau 35

OBTENIR LE TROPHÉE BRONZE "AS-APPUI"

Il y a 8 unités d'appui, il faut toutes les demander au moins une fois pour votre équipe. Voici la liste :

- Appui AWACS
- Frappe IEM
- Restriction missiles
- Drones de réparations
- Brouillage
- Amélioration canon
- Suppression radar
- Limiteur d'altitude.

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

BRONZE

Crash-test

Terminer la première mission dans n'importe quelle difficulté

Un oeil dans le ciel

Terminer 'Prisonnier' dans n'importe quelle difficulté

Appui au sol

Terminer 'Sauvetage' dans n'importe quelle difficulté

Vision nocturne

Terminer 'Au couvert de la nuit' dans n'importe quelle difficulté

Vol en tandem

Terminer n'importe quelle mission du scénario en Coop

Les dépouilles de la guerre

Remporter un Deathmatch par équipe

Parce que je le vaux bien

Créer un armement personnalisé

Expéditif

Abattre 3 cibles en 15 secondes en mode Survie

Coup de main

Utiliser 3 capacités d'appui différentes de votre équipe

Ingénieur

Réparer 90 PV avec des Drones de réparation

Agile

En Deathmatch par équipe, esquiver au total 100 missiles sans utiliser de leurres

Surpuissant

Abattre 5 joueurs sans vous faire abattre

Mauvais oeil

Atteindre le niveau 13

Petit à petit

Acheter 5 améliorations différentes pour tous vos avions

Appuyez-les tous

Acheter 5 éléments d'appui équipe différents pour vos avions

ARGENT

Red is not dead

Terminer 'Impasse' en difficulté Expert

Sans restriction

En mode Scénario, voler pendant 60 minutes en manuel

Vision périphérique

Voler à plus de Mach 2 pendant 60 minutes en mode Scénario

Audace

Atterrir sur un porte-avions sans utiliser l'aide à l'approche

Je peux le garder ?

Maîtriser totalement un avion

Gruyère

Abattre un joueur en utilisant un avion avec 4 canons

Dur à cuire

Endurer 5 vagues en mode Survie sans se faire abattre

Copieur

Tuer 100 adversaires utilisant le même avion que vous en Deathmatch par équipe

Vétéran

Participer à 100 parties Deathmatch par équipe

Bravo, capitaine !

Aux commandes d'un Mig-23, abattre un joueur pilotant un F-22

Coup de grâce

En utilisant uniquement le canon, abattre 10 joueurs endommagés par vos coéquipiers

L'enfer, c'est les autres

Remporter 10 parties Deathmatch par équipe avec des effectifs inférieurs

OR

Jusqu'au bout

Terminer toutes les missions du scénario dans n'importe quelle difficulté

Grosse artillerie

Infliger 4000 points de dégâts en un seul Deathmatch par équipe

La récompense du labeur

Maîtriser totalement 15 avions

Still alive

Terminer n'importe quelle carte en mode Survie

À fond à fond à fond

Atteindre le niveau 50

PLATINE

Top Gun

Vous avez remporté tous les trophées du jeu

Tomb Raider

© Square Enix / Crystal Dynamics 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Après le naufrage, Lara se retrouve pendue par les pieds dans une sombre caverne : balancez-vous de gauche à droite pour faire se propager les flammes, remplissez la QTE après la chute et avancez. La torche en votre possession, brûlez les obstacles, passez dans l'étroit passage un peu plus loin et rallumez votre torche à l'aide du feu devant vous. Montez sur la gauche, mettez le feu et passez dans le passage ainsi dégagé, non sans repousser les " avances " de l'homme qui vous tient (littéralement) la jambe.

Progressez tant bien que mal jusqu'à une salle inondée, rallumez votre torche sur la droite brûlez les deux attaches de la nacelle et montez pour pouvoir sauter dedans. Les caisses et autres babioles captées par le mécanisme en aval seront ainsi envoyées en hauteur : sautez, remontez pour aller mettre le feu aux caisses à travers les barreaux et poussez la cage rouge pour envoyer les flammes vers le tas de débris qui vous empêchait de continuer.

Commence alors l'une des nombreuses séquences de " course pour la vie " que devra livrer Lara tout au long du jeu. Courez, sautez et remplissez les QTE successives pour vous débarrasser une fois pour toute de votre poursuivant et remonter à la surface.

Signes Vitaux

Avancez le long de la falaise, gardez votre équilibre pour traverser sur le tronc d'arbre, puis grimpez sur l'avion en usant des barres blanches pour rejoindre l'autre côté. Après avoir mis la main sur le sac de Sam un peu plus loin, tentez de sauter le gouffre devant vous et rejoignez le premier camp une fois tombé au coeur de la Forêt Littorale pour gagner un peu de répit.

Seule face à la nature

Après un repos bien mérité, enfoncez-vous dans la forêt, ramassez dors et déjà les flèches que vous trouvez, grimpez sur le petit bunker en passant par la gauche et jouez à nouveau les équilibristes pour atteindre le cadavre suspendu. Attrapez son arc lorsqu'il tangue vers vous pour vous en équiper, puis suivez le ruisseau pour trouver un cerf ou deux à chasser et dépecer. Durant le reste de l'aventure, vous n'aurez pas besoin de vous soucier de la faim de Lara, mais chasser des animaux vous rapportera toujours expérience et matériaux (en quantité variable selon les compétences que vous développerez).

Votre gibier en poche, retournez au camp pour vous restaurer. Enfin, pour récupérer tous les objets de la zone et compléter son défi, rendez-vous respectivement dans les sections Cartes complètes et Défis de cette solution.

Continuez à avancer

Regagnez le bunker croisé un peu plus tôt et qui est maintenant ouvert, puis traversez le passage souterrain. Brûlez les débris sur votre gauche après avoir récupéré la relique et l'expérience en ouvrant la boîte orange au fond, ramassez le piolet de fortune et forcez la porte pour pouvoir continuer. Grimpez pour remonter à la surface, rangez votre torche lorsque cela vous est demandé et rejoignez Sam un peu plus loin. Après son histoire intéressante mais pas moins

soporifique, Lara se retrouve piégé dans un piège à loup et se fait attaquer par ces derniers : profitez des ralentis lorsque les bêtes surgissent pour leur tirer une flèche dans le gosier jusqu'à l'arrivée de vos amis survivants et ramassez sans faute le journal sur la table après le départ de Whitman.

Brûlez également le filet renfermant des matériaux à l'aide de votre torche : ces caisses sont en nombre limité sur l'île mais peuvent renfermer aléatoirement, en plus des ressource pour améliorer votre équipement, des pièces d'armes très précieuses. Descendez les escaliers, rendez-vous tout à l'est, au sud de la rivière pour repérer un pont brisé, montez sur le promontoire non loin et sautez sur l'arche en face. Vous atteignez ainsi votre première Carte au Trésor, qui vous dévoilera tous les objets de la zone. Faites le tour de la forêt pour récupérer munitions et matériaux, abattez les loups qui tentent de faire de vous leur casse croûte en les dépeçant au passage et rejoignez Whitman à l'entrée d'une sorte de temple.

Dans une impasse

Avec les matériaux collectés précédemment, améliorez votre piolet auprès du feu de camp non loin, rendez-vous au feu de camp précédent, ouvrez la caisse en métal tout près des escaliers pour récupérer d'autant plus de matériaux, faites de même avec la caisse à gauche du temple puis allez ouvrir l'accès à ce dernier à l'aide de votre nouvel outil (améliorez également votre arc si vous avez assez de ressources).

Rencontre au sommet

Suivez Whitman le couard le long du chemin jusqu'à être capturé, puis utilisez les éléments du décor pour vous cacher en passant par la droite. Montez, passez derrière les deux ennemis, engouffrez-vous dans la cabane devant vous sur la droite, restez caché le temps que d'autres gardes passent sur le côté, montez de plus belle et cachez-vous dans une cabane en ruine. Une fois retrouvé, débattez-vous à coup de QTEs pour éliminer le chef pervers des Solarii, empruntez le chemin pavé jusque dans les hauteurs du village en proie aux flammes, puis une fois votre pistolet chargé, faites feu de tout bois sur vos ennemis en visant la tête pour un plus grand gain d'expérience.

Fouillez les cadavres pour faire le plein de munitions et de matériaux, forcez la porte au fond, brisez les planches pour pouvoir ressortir et éliminez discrètement le garde en hauteur un peu plus loin en usant de votre arc (avec le temps, et en l'optimisant comme il faut, ce dernier deviendra d'ailleurs votre meilleure arme). Montez, sautez vers les poutres blanchies, éliminez les deux bavards devant vous ainsi que leur camarade qui descend l'échelle au fond, fouillez les cadavres et la caisse orange juste à droite et empruntez ladite échelle.

Fouillez les environs, reposez-vous au feu de camp (entre autre pour récupérer un autre Journal de Lara, que vous obtenez uniquement auprès de ces feux), descendez les escaliers non loin et plongez dans le bassin pour passer dans l'étroit passage caché par la cascade : vous y trouverez la Carte au Trésor de la zone. Reprenez votre ascension, éliminez les quatre ennemis éparpillés le long des escaliers non loin, glissez-vous par l'ouverture en hauteur, tirez une flèche dans la lanterne pour tout faire brûler et éliminez furtivement un premier garde un peu plus loin. Montez, placez-vous derrière des caisses et faites un carton sur les ennemis présents avec votre arc. Deux autres arriveront par le fond à droite : réservez-leur le même sort, puis empruntez la tyrolienne.

Fouillez les environs pour mettre la main sur toujours plus de matériaux, jetez un oeil à la carte complète de la zone plus bas dans cette solution pour compléter votre collection d'objet et avancez. Montez dans la faille à flanc de montagne pour finalement rejoindre Roth, qui a bien besoin de votre aide.

Appelez à l'aide

Vous devez tout d'abord vous mettre à la recherche du sac de Roth qui a été traîné jusque dans la tanière d'un loup. Traversez donc la zone du village en passant par les toits et en récupérant tous les objets qui croisent votre route, passez par l'épave de l'avion à flanc de cascade, montez et sautez vers les planches blanches. Montez davantage pour atteindre la tanière, allez chercher le sac au fond de celle-ci, puis débattez-vous à coup de QTEs pour éliminer le maître des lieux.

Ramenez les antiseptiques à Roth pour le remettre sur pied, utilisez votre tout nouveau piolet cranté pour escalader la paroi devant vous (facilement repérable avec l'Instinct de Survivant) et ainsi regagner facilement les alentours de la tanière. Avant de monter plus haut, vous voudrez toutefois certainement compléter l'exploration du premier Tombeau,

accessible à gauche du pont tout proche en contrebas et marqué par des inscriptions blanches sur la roche. Vous récupérerez ainsi la première Carte au Trésor de la zone (voir la partie correspondante pour les solutions des énigmes présentes dans les Tombeaux). De retour à l'air libre, reprenez votre ascension en sautant vers la paroi entre les deux cascades, puis nettoyez la zone en éliminant tous les solarii présents.

Fouillez la zone tout en grimpant sur les toits pour rejoindre les parois d'escalade au fond à droite, franchissez vite le pont qui s'écroule en utilisant votre piolet pendant le ralenti pour vous rattraper et donnez une leçon de savoir vivre aux solarii qui vous attendent un peu plus loin. Brûlez le filet pour récupérer des matériaux, rejoignez le campement, puis mettez-vous à couvert derrière le camion après la scène. De là, abattez à l'arc le solarii aux commandes du projecteur en réservant le même sort à ses collègues et avancez.

Dans le bâtiment, redoublez de prudence à l'étage pour vous occuper des quelques ennemis restants, sautez la passerelle brisée, faites le tour pour récupérer une caisse d'expérience et une géocache et montez pour utiliser la tyrolienne et atteindre la base dans la montagne.
Forcez la valve que vous trouvez en haut des escaliers pour pouvoir passer dans l'ouverture sans suffoquer, attendez que les deux solarii au fond du couloir s'approchent en restant caché dans le passage pour pouvoir les éliminer discrètement, fouillez les environs et éliminez un troisième larron en haut des escaliers suivant.

Un autre solarii fait irruption au fond du couloir : abattez-le promptement, avancez, passez par le passage en hauteur au fond et forcez la valve avec votre piolet. Retournez vite dans l'autre pièce, emparez-vous de l'une des lanternes au sol et jetez-la par l'ouverture pour tout faire sauter. Vous récupérez ensuite le fusil simple. Ramassez tout objet utile dans la salle suivante et préparez-vous à en découdre avec une tripotée de solarii. Ces derniers tenteront de vous éblouir avec leurs projecteurs, mais il ne tient qu'à vous de leur montrer de quel bois vous vous chauffez. Faites feu sur eux en vous mettant à couvert le plus vite possible et pacifiez la salle à l'aide de votre nouvelle arme. Faites ensuite le plein dans la salle des cartes au fond en profitant du campement qui vous est offert, puis remettez-vous en route.

Éliminez le solarii qui surgit du plafond dans le couloir qui suit, faites le tour de la salle des commandes avant de vous engouffrer dans l'étroit passage, qui vous mène à l'extérieur de la base, profitez d'un nouveau feu de camp, puis traversez le pont en vous débarrassant d'un solarii un peu trop collant. Commence alors une ascension rythmée par des fusillades contre des tripotés d'ennemis : éliminez en priorité les lanceurs de cocktails molotov sur les toits pour pouvoir rester plus sereinement à couvert, tirez au pistolet sur les bidons rouge dans la tour de béton un peu plus loin pour tout faire sauter et explorez ladite tour pour glaner quelques objets.

Montez sur le muret à gauche, fusillez ou transpercez de vos flèches les solarii qui vous attendent dans le bâtiment en face (interceptez ceux qui empruntent la tyrolienne pour les abattre d'un seul coup), puis approchez-vous de la double porte.

Un solarii blindé et équipé d'un bouclier s'avance alors pour tenter de vous arrêter. Si vous n'en êtes pas encore coutumier, c'est le moment d'apprendre les principes de l'esquive : attendez que le gros balourd arme son bras pour esquiver, puis contre-attaquez directement, soit par QTE si vous disposez des compétences nécessaires, soit en tirant immédiatement avec votre arme à feu favorite. Après quelques assauts réussis, l'homme s'écroule et un autre solarii standard s'approche : éliminez-le promptement pour pouvoir continuer.

Explorez ensuite le bâtiment, montez sur le toit pour bénéficier d'un feu de camp bienvenu, empruntez la tyrolienne pour atteindre le toit en contrebas et récupérez la Carte au Trésor. de la zone. Remontez sur le toit précédent pour prendre la tyrolienne reliée à la tour radio proprement dite, grimpez tant bien que mal jusqu'au sommet, puis empruntez une nouvelle tyrolienne. Entrez dans l'entrepôt abandonné pour récupérer un allume-feu (qui vous permet d'allumer votre torche où que vous soyez), forcez la valve non loin à l'extérieur et mettez le feu à la flaque d'essence pour créer une explosion.

Après la scène, manoeuvrez la longue glissade de Lara pour éviter les obstacles et le moteur qui menace de vous écrabouiller, puis sautez sur le toit adjacent pour en réchapper et clore cet objectif.

Une route oubliée

Une fois n'est pas coutume, courez pour votre vie en sautant de toit en toit pour échapper à l'effondrement général du village à flanc de montagne, puis éliminez le solarii équipé d'un bouclier en luis logeant quelques balles bien senties

après une esquive réussie. Montez à l'étage de la bâtisse pour trouver un coffre à forcer, récupérez les matériaux alentours rejoignez le feu de camp un peu plus loin et montez les escaliers.
Vous êtes alors pris momentanément au piège : logez quelques balles dans vos assaillants les plus proches, puis tirez sur la poulie qui vous retient pour regagner le plancher des caches. Vous obtenez alors une corde qui, reliée à vos flèches, va vous permettre de tirer à vous tout ce qui est entouré de cordages. Utilisez tout de suite ce nouvel outil pour soustraire vos ennemis à leurs abris, pacifiez la zone et montez dans la bâtisse maintenant écroulée en passant par la caisse suspendue. Créez une tyrolienne avec votre flèche-grappin en visant le cordage en hauteur sur la gauche pour récupérer une caisse d'expérience, tirez sur la porte un peu plus loin et rejoignez Roth pour continuer.

Mauvaise conscience

Créez une tyrolienne à l'aide de vos flèches-grappin au bas de l'escalier, attendez que les solarii se séparent pour les éliminer individuellement (ou foncez dans le tas si tel est votre désir) et allez emprunter une autre tyrolienne, déjà en place celle-là, près d'une statue de bouddha. Montez sur le cabanon, mettez le feu au socle suspendu et faites-le se balancer en tirant dessus avec votre corde pour débloquer les matériaux du filet (appliquez cette méthode à toutes les autres situations similaires).

Allez créer une autre tyrolienne vers les escaliers, montez, escaladez, éliminez les deux solarii et continuez à progresser de la même façon. Explorez la zone qui suit à l'aide d'une flopée de tyroliennes si vous le souhaitez pour collecter des matériaux, grimpez au plus haut vers la gauche pour accéder à la seconde Tombe de la zone, puis une fois fin prêt, rejoignez la fumée bleue laissée par le pilote en passant par l'îlot où flotte un drapeau rouge (et non, vous ne rêvez pas, l'attache en bois que vous y trouvez pour traverser n'est pas bien en place).

Utilisez votre piolet pour vous rattraper pendant votre chute, rejoignez le col de montagne pour suivre les traces du pilote, ramassez tout ce qui peut l'être sur votre chemin jusqu'à atteindre un temple, pour votre plus grande misère.

Toujours le chaos

Vous vous retrouvez en effet ligoté au coeur d'un charnier de cadavres encore frais : balancez-vous pour pouvoir descendre, puis avancez le long de l'unique voie disponible jusqu'à trouver une nouvelle arme : le fusil à pompe. Faites-en usage tout de suite pour détruire les barricades en face de vous (barricades que vous avec sans doute déjà croisées et qui dès à présent ne vous opposeront plus de résistance), avancez jusque dans le tombeau, puis accueillez comme il se doit les solarii qui font irruption après la scène en alternant entre balles dans le genou et achèvements au corps-à-corps.

Le calme revenu, tirez sur la cloche massive avec votre corde pour détruire la porte, reprenez des forces au feu de camp, dégagez la voie au fusil à pompe et avancez tant bien que mal sur le flanc du monastère. Engouffrez-vous dans la petite ouverture en hauteur, faites place nette en éliminant les solarii (dont un armé d'un bouclier), montez à l'étage, ouvrez d'abord l'un des contrevent pour pouvoir lancer le poids géant sur l'un des piliers en bois, fermez-le et réitérez l'opération sur le second pilier avec le second contrevent. Calmez les ardeurs des solarii qui viennent vous chercher des noises, ouvrez les deux contrevents et faites balancer une dernière fois la cloche pour tout faire s'écrouler.

Commence alors une nouvelle phase de course pour la vie, durant laquelle il vous faudra sauter, évidemment, mais aussi tirer sur les obstacles de fin de parcours au fusil à pompe.

Une amie dans le besoin

Sortez de votre petite caverne idyllique, explorez la zone inondée sur la droite pour aller mettre la main sur un bel amas de matériaux, rebroussez chemin pour grimper à la corde, éliminez les solarii en contrebas à l'aide de deux flèches bien senties en pleine tête, puis amorcez votre descente vers la maison tout au sud-est du village de montagne à laquelle vous n'aviez pas encore accès. A ce stade, vous voudrez certainement explorer à nouveau cette zone avant de partir secourir Sam, car le crash de l'avion que vous aviez appelé a débloqué la zone au sud-ouest et a laissé quelques caisses de matériaux dans son sillage.

Une fois fin prêt, retournez à la maison où vous aviez atterri, empruntez la tyrolienne, rattrapez-vous in extremis et tirez dans la flaque d'essence pour vous débarrasser rapidement des trois solarii tentant vainement de récupérer le précieux liquide. Éliminez également leurs compères en bas des escaliers sur la gauche, traversez l'épave rouillée et tentez de

traverser le cours d'eau. Durant votre perte de contrôle, déviez d'abord sur la droite, puis serrez tout à gauche, puis à droite, et enfin passez au centre, légèrement sur la droite.

S'ensuit une séquence de haute volée, dans le sens où vous devrez tenter de manoeuvrer un parachute très peu discipliné au coeur d'une forêt de séquoias assez pointus pour blesser Lara. Vous atterrissez alors aux alentours du bidonville.

Plaie ouverte

Dans votre état, vous ne pourrez pas sauter, et par conséquent, l'exploration en profondeur de la zone devra attendre. Pour l'heure, passez dans l'étroit passage inondé sous la taule, éliminez discrètement les premiers solarii une fois de retour sous le soleil, abattez les suivants avec votre pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à l'hélicoptère à coup de bastos. Tirez sur la soute de l'engin avec votre flèche-grappin pour pouvoir entrer et après la scène, une fois les flèches enflammées obtenues et vos forces revenues, faites la peau à tous les ennemis qui tentent vainement de vous éliminer (en commençant par enflammer la flaque au pied des ennemis dans votre ligne de mire).

Aller simple pour l'enfer

Le calme revenu sur le bidonville, dirigez-vous vers le sud en éliminant les poches d'ennemis résiduelles et en ramassant tout ce qui peut l'être et repérez l'entrée marquée d'inscriptions blanches, caractéristiques d'une Tombe, sur la droite de la grue entourée de grillages. Attention, car une fois entré à l'intérieur de la bâtisse (qui abrite ladite tombe sous son plancher), une horde d'ennemis fera irruption à l'extérieur, vous obligeant encore une fois à faire parler la poudre pour retrouver le silence. Une fois n'est pas coutume, au fond du tombeau, une Carte au Trésor vous attend.

Celle-ci en votre possession, faites mine de passer vers la zone sud du bidonville pour être à nouveau pris à parti par des solarii, dont plusieurs armés de boucliers. Faites bon usage des bidons explosifs disséminés dans la zone pour vous débarrasser rapidement de groupes d'ennemis gênants, puis utilisez vos flèches enflammées sur la poutre enroulée de tissu bloquant la porte pour pouvoir la relever avec votre piolet. Faites une pause au feu de camp, faites le tour de la zone pour récupérer tout objet utile et rejoignez la tour où s'est réfugié Grim.

A peine tentez-vous de grimper à l'échelle que de nouveaux ennemis viennent vous tenir la jambe et vous jettent de la dynamite pour tenter de vous transformer en bouillie. Effectuez des roulades de couvert en couvert pour éviter les explosions, tirez sur le moindre solarii qui aurait le malheur de montrer le bout de son nez (notamment celui qui fait hurler cette maudite alarme), puis accueillez à coup de piolet ceux qui se risquent à venir vous affronter en personne. Restez mobile pour ne pas finir en charpie et finissez le travail.

Libérateur

Remontez vers le sud en suivant votre objectif, remontez une tyrolienne pour accéder aux hauteurs de la ville, éliminez de loin les ennemis rôdant près du moulin et empruntez une autre tyrolienne pour vous rapprocher et abattre les derniers larrons au fond. N'empruntez pas tout de suite une nacelle et allez plutôt explorer la zone plus à l'est, près de la cascade, pour y trouver matériaux, objets et surtout, le second tombeau de la zone, La Chambre du Jugement.

Une fois la tombe pillée, rebroussez chemin jusqu'au moulin et sautez sur une nacelle pour rejoindre les hauteur au sud. Gardez le doigt sur la gâchette pour faire rapidement la peau aux ennemis qui vous y attendent, faites encore une fois bon usage des bidons explosifs pour vous simplifiez la tâche et n'oubliez d'intercepter les ennemis au vol pour en finir rapidement. Malheureusement, vos efforts se révèlent être vains et Grim doit se sacrifier pour vous éviter une nouvelle captivité.

N'oubliez personne

Montez sur la tour en prenant appui sur les planches, faites mine de remonter la tyrolienne et rattrapez-vous in extremis avec votre piolet sur la paroi rocheuse. Faites un break au feu de camp non loin, dirigez-vous vers le nord en traversant les quelques bâtisses et en sautant les obstacles, puis lors de la traversée du pont, immobilisez-vous lorsque Roth vous le demande pour ne pas échopper d'un game over. Montez sur le pont lorsqu'une ouverture se présente, puis courez (encore) pour votre vie en sautant de toit en toit et en finissant par un magnifique coup de piolet.
Entrez ensuite dans la caverne, rejoignez votre objectif et assistez impuissant à la capture de Lara. De retour aux

commandes au coeur d'un nouveau charnier, et avec votre arc pour seule arme, avancez pour trouver quelques précieuses flèches, puis tirez un projectile enflammée vers le gaz pour créer un passage. Dépensez vos ressources au feu de camp, descendez dans la salle suivante, tirez une flèche enflammée dans le gaz près des détenus pour les disperser et en abattre quelques uns, puis fouillez la zone pour faire le plein de matériaux et mettre la main sur quelques objets.

Une fois cela fait, forcez la valve de gaz dans la salle principale et tirez une flèche enflammée pour ouvrir la voie.

Un peu plus loin, glissez-vous rapidement sur la droite pour prendre les solarii par surprise à l'aide d'exécutions au corps-à-corps, nettoyez la suite du couloir, montez sur la droite pour profiter d'un feu de camp, puis tirez une flèche enflammée dans le geyser de gaz pour envoyer la cage rouge en contrebas pour qu'elle serve de plate-forme. Avant de grimper, montez sur les planches à gauche du geyser sus-mentionné pour aller récupérer la Carte au Trésor de la zone, puis attendez que les trois solarii passent la grille pour les éliminer un par un, en silence, ou en groupe en tirant une flèche dans le gaz. Abattez quoi qu'il en soit les ennemis restants un peu plus loin et escaladez les parois successives.

Éliminez silencieusement le garde qui vous tourne le dos, glissez-vous sur la droite et faites sauter tout ce beau monde avec une flèche enflammée bien placée. Passez derrière l'autel pour collecter matériaux et objets, avancez, forcez la valve sur votre gauche, tirez sur le cordage à l'aide d'une flèche-grappin et faites détoner le gaz pour envoyer la cage sur la porte et la détruire du même coup. Courez, traversez rapidement le nuage de gaz après votre chute pour ne pas suffoquer, remontez, puis attendez que les trois solarii se dispersent pour les éliminer un par un avec votre arc, en commençant par celui qui part s'isoler sur la droite.

Forcez la valve près des débris, éloignez-vous pour mettre feu au gaz à l'aide d'une flèche, montez les escaliers ainsi dégagés et grimpez sur la prison toujours suspendue. Tirez rapidement deux flèches enflammées sur les deux geyser de gaz en face pour envoyer la cage sur le contre-poids, remontez sur le toit de la nacelle, sautez sur le côté après l'explosion et forcez les deux valves pour pouvoir créer une grosse explosion et propulser vos amis.

L'épreuve du feu

Rejoignez ensuite la forteresse des solarii en sautant sur les cages encore suspendues et frayez-vous un chemin parmi les toits en proie aux flammes. Éliminez la poignée d'ennemis qui prennent le temps de vous opposer une résistance, grimpez de plus belle et rejoignez Sam dans le grand hall.

Là, une flopée d'ennemis vont tout faire pour vous faire la peau : restez mobile pour toujours vous trouver un couvert rapidement, tirez dans les foyers de feu pour créer des traînée de cendres et déloger vos assaillants, puis lorsque les deux solarii blindés entrent en scène, gardez celui armé d'une hallebarde entre vous et l'autre, ce qui empêchera ce dernier de faire feu sur vous. Exécutez une série de contres au corps-à-corps pour vous débarrasser de ce petit monde et fouillez les cadavres avant de continuer.

Abattez tous les ennemis qui osent s'opposer à vous, attirez les solarii blindés attaquant au corps à corps à part pour pouvoir les éliminer plus facilement (ou faites feu de tout bois avec votre fusil d'assaut, tactique opérationnelle au demeurant très efficace en toute situation), puis une fois en face de la mitrailleuse fixe, slalomez en esquivant à outrance en trouvant un couvert sur la gauche, grimpez et utilisez la tyrolienne pour charger le lieutenant de Mathias. Le lance-grenade en votre possession, ne vous privez pas en l'utilisant pour chasser les ennemis vous attendant derrière la porte et prenez une petite pause bien méritée au feu de camp un peu plus loin.

Montez à l'aide de votre piolet, utilisez votre lance-grenade pour dégager la voie et empruntez la tyrolienne pour rejoindre Sam. Dans cette zone, pas d'exploration qui tienne : faites parler la poudre et faites pleuvoir les coups de piolet pour vous débarrasser des vagues d'ennemis qui prennent position, montez sur la gauche, empruntez la tyrolienne après avoir dégagé votre " aire d'atterrissage " et allez détruire la tourelle au lance-grenade par l'ouverture au fond. Descendez pour retrouver Sam et grimpez sur la gauche pour continuer.

Dans la pièce en proie aux flammes, grimpez sur les planches blanches pour accéder à la paroi propice à l'escalade, puis après la scène, remplissez les QTEs pour vous débarrasser d'un solarii un peu trop collant et sautez au bon moment pour éviter de sombrer dans les ruines fumantes de la forteresse.

Rejoignez l'hélico

Une fois n'est pas coutume, grimpez sur les planches, courez et utilisez votre piolet pour escalader après une série de sauts. Grimpez sur la rambarde un peu plus loin pour pouvoir sauter vers la caisse et terminez votre ascension à coup de piolet en ne vous arrêtant pas pour admirer le paysage.

Solitude

De retour sur le plancher des vaches et quelque peu esseulé, améliorez votre arc si ce n'est déjà fait, traversez la zone de crash en récupérant tout objet utile au passage, puis approchez-vous de la forêt qui suit. De nombreux solarii y patrouillent et, une fois alertés, se font aider par des chiens sauvages : faites donc profil bas et utilisez votre Instinct de Survivant pour localiser précisément vos ennemis et les abattre silencieusement avec votre arc. Une fois ce lent et méticuleux travail d'élimination achevé, vous pourrez à loisir explorer la forêt pour y trouver matériaux et objets.

Tout au nord se trouve également le Sanctuaire des Gardiens, la tombe locale, qui une fois pillée vous donnera accès à la Carte au Trésor de la forêt. Une fois votre exploration terminée, rendez-vous à votre marqueur d'objectif, tirez sur la porte avec une flèche-grappin, montez et faites se balancer la carcasse suspendue pour aligner une barre horizontale, à utiliser pour atteindre la paroi rocheuse. Tout en ramassant ce qui peut l'être, progressez au sein de la caverne et ce, jusqu'à retrouver la lumière du jour.

Le chemin le plus court

Vous voilà brièvement de retour au bidonville. Empruntez les cordages successifs pour rejoindre votre objectif, sautez dans une nacelle au passage, puis utilisez une flèche-grappin pour rejoindre la tour sur la gauche. Grimpez à l'échelle, empruntez la tyrolienne et préparez-vous à en découdre avec du solarii enragé.

Sitôt arrivé, vous êtes en effet pris à parti par une horde d'ennemis armés jusqu'aux dents : faites bon usage de votre lance-grenade pour vous débarrasser des solarii trop craintifs pour sortir de leur couvert, puis lorsque la plate-forme commence à donner des signes de fatigue, grimpez tant bien que mal jusqu'à l'inévitable chute. Sautez alors de tyrolienne en tyrolienne lors des ralentis et tirez sur l'obstacle pour finalement regagner la terre ferme... ou pas.

Un peu plus loin, vous arrivez sur la plage. Cette zone recelant de secrets divers, vous pouvez errer un temps à la recherche d'objets et de défis avant d'obtenir les cartes de l'endroit, cela ne fera pas de mal. Une fois prêt à passer à la suite, rejoignez vos amis sur la côte.

La vie de pirate

Avancez sur le ponton en ruine, montez pour emprunter la tyrolienne et escaladez la paroi en face pour rejoindre l'épave. Éliminez promptement les deux solarii, grimpez et escaladez le flanc droit du navire, puis tirez sur l'attache de l'ancre pour récupérer le mécanisme. Sur le chemin du retour, faites la peau à quelques ennemis, empruntez la tyrolienne dite du " raccourci de la mort " et rapportez votre trouvaille à Jonah.

Porté disparu

Vous possédez à présent l'arc à poulie, qui vous permet de créer des tyroliennes attachées aux parois rocheuses que vous pouviez déjà escalader. Pour mettre à profit cette nouvelle compétence, rendez-vous à l'est sur le ponton, créez un passage vers la paroi sur la gauche et entamez la traversée. Grappillez autant d'objets que possible au passage en usant et abusant de votre Instinct de Survivant, rejoignez l'autre partie de la côte et abattez de loin les deux gardes solarii en poste sur la tour de béton en ruine. Avant d'escalader cette dernière, allez fouiller la zone plus à l'est en éliminant quelques ennemis au passage : cela vous vaudra l'obtention de quelques matériaux supplémentaires.

Rebroussez chemin pour grimper en haut de la tour sus-mentionnée, empruntez la tyrolienne, abattez les solarii patrouillant juste au dessus de vous et forcez la porte entourée d'inscriptions blanches pour accéder à l'une des deux tombes locale, la Salle Inondée. Une fois la Carte au Trésor en votre possession, reprenez votre route en direction du sud-est, faites parler la poudre pour éliminer la poignée d'ennemis blindés qui vous barrent la route et jouez les équilibriste pour rejoindre le bunker des falaises et un feu de camp bienvenu.

Créez une tyrolienne vers la paroi rocheuse, grimpez à l'intérieur du bunker, puis éliminez discrètement un premier solarii avant de massacrer les autres à coup de bastos.

Le calme revenu, passez la porte au fond, évitez le tonneau explosif envoyé par vos amis et frayez-vous un chemin jusqu'au toit en visant les bidons explosifs mis à votre disposition (en faisant un petit détour par le tuyau sur la droite pour ouvrir le coffre). Après votre halte au feu de camp, créez et empruntez une tyrolienne jusqu'à la paroi rocheuse en face, puis rejoignez finalement l'Endurance.

Sur place, un groupe d'ennemis un peu particulier vous attend, en cela qu'il est composé d'un géant barbu de l'est équipé de pièces d'armures de fortunes et adepte du corps-à-corps. Utilisez une grenade pour rapidement vous débarrasser de ses comparses, puis engagez l'ennemi au contact en exécutant des esquives spéciales pour pouvoir lui placer quelques balles dans la tête et, in fine, le finir à coup de piolet.

Vous obtenez alors le dernier équipement manquant à votre arsenal, l'ascendeur à cordes, qui vous permettra de remonter les tyroliennes beaucoup plus rapidement et de tirer les éléments les plus résistants et lourds à l'aide de vos flèches-grappin. Inaugurez-le sur le cordage en hauteur pour pratiquer une brèche dans le bateau, rejoignez votre objectif et ramassez sans faute le journal au sol après la scène. Éliminez le solarii au fond de la coursive, regagnez l'extérieur et abattez l'ennemi en contrebas avant de vous engager sur la tyrolienne.

Dans la salle inondée, tirez le crochet vers Alex, poussez-le vers la droite en sautant dessus, tirez-le en arrière et poussez-le vers la gauche pour aligner les échelles et pouvoir grimper. Délogez le tuyau fautif, tirez le crochet au fond, poussez-le vers la droite pour le ré aligner et tirez-le une dernière fois vers Alex pour dégager la voie. Après la scène, courez, sautez sur la corde et remontez rapidement grâce à votre ascendeur à corde. Finissez votre voyage retour à l'aide de ce même outil, puis une fois de retour face au bunker, tirez sur l'objet lourd en hauteur pour créer un trou dans le sol.

Retraversez la grande salle et le petit passage par lequel vous étiez entré, tirez sur les gravas sur la droite, puis allez récupérer la Carte au Trésor de la zone dans un coin sur votre droite. De retour sur la plage des épaves, tirez à nouveau sur le tas de gravas sur la gauche pour pouvoir emprunter une tyrolienne, abattez les ennemis qui vous accueillent de l'autre côté et finissez votre voyage retour à grand coup de raccourcis aériens pour rejoindre vos amis. Notez que vous pouvez dès lors accéder au second tombeau de la zone à l'aide de votre ascenseur à corde au coeur de la plage et y récupérer la Carte au Trésor correspondante.

Chasseur de tempêtes

Suivez votre marqueur d'objectif pour trouver un nouvel endroit où faire bon usage de votre nouveau gadget, forcez le levier pour faire descendre la cabine, escaladez à l'aide des barres métalliques et des parois rocheuses, puis faites le tour de la zone pour récupérer des matériaux dans un coffre avant de créer une tyrolienne vers les parois en hauteur.

Grimpez sur le château d'eau après votre traversée, sautez sur l'échelle et terminez votre voyage aérien en attirant les nacelles à vous pour pouvoir sauter dans chacune d'elle et finir par une tyrolienne. Escaladez la structure en béton qui tombe en ruine, abattez les quelques solarii en poste un peu plus loin et montez de plus belle pour aller créer une tyrolienne vers les parois rocheuses au loin. Sautez vers l'échelle brisée, tirez sur le tas de gravas rafistolé avec votre ascendeur à corde pour entrer dans le bunker et suivez votre objectif pour trouver une paroi à descendre.
Escaladez la paroi juste à droite une fois à l'intérieur pour mettre la main sur une relique bien cachée, faites le tour pour escalader une énième paroi et passez dans l'étroite fissure. Descendez, faites une halte au feu de camp, allez abattre les deux solarii gardant la zone sur au fond à droite, traversez la zone inondée, puis allez appuyez sur le bouton vert près de la cage d'ascenseur. Montez sur la caisse pour détruire le premier mécanisme au piolet, passez par l'ouverture en haut à droite pour aller débloquer une première porte en bas, montez au troisième niveau pour appeler l'élévateur, descendez d'un demi étage pour sauter sur un petit promontoire d'où vous pourrez détruire un deuxième mécanisme, faites monter la plate-forme au niveau 4 et sautez sur l'échelle suspendue au niveau trois pour accéder au troisième mécanisme.

Enfin, faites redescendre l'élévateur au niveau 3, lancez son ascension depuis le niveau 4 et sautez tout de suite dessus pour aller passer l'ouverture sur la droite et vous accrocher à la paroi rocheuse. Détruisez le dernier mécanisme pour faire tomber la plate-forme et créer un accès au niveau le plus bas, récupérez-y la Carte au Trésor, les objets et les matériaux qui y traînent en escaladant les caisses de part et d'autre du couloir, puis avancez vers la momie du feu général d'Himiko. Après la scène, faites mine de redescendre pour déclencher l'arrivée des solarii sur votre gauche, mettez-vous à couvert et faites bon usage des bidons explosifs à l'étage pour faire le ménage.

Montez, sautez vers la paroi rocheuse pour éviter la chute, créez puis empruntez une tyrolienne une fois de retour à l'extérieur et abattez promptement les deux solarii patrouillant sur la droite. Redescendez vers la plage des épaves à grand renfort de tyroliennes pour retrouver vos amis et passer à la suite.

De la suite dans les idées

Une fois fin prêt, remontez le fleuve à l'aide du bateau, puis une fois sur place, créez une tyrolienne en ancrant une flèche dans la paroi en face. Avancez jusqu'à pouvoir observer Mathias et Sam, créez à nouveau une tyrolienne vers la droite pour pouvoir vous glisser dans la forteresse et avancez prudemment en évitant les patrouilles de gardes tempête. Passez au dessus de la file de samouraïs, sautez sur le rebord pour traverser la salle, puis courez pour éviter les projectiles qui vous sont destinés.

Un peu plus loin, quelques samouraïs vous accueillent à katanas ouverts : même s'il est tentant de mener l'affrontement comme un vrai guerrier, au corps-à-corps, n'hésitez pas à sortir le fusil des familles pour vous débarrasser d'eux. Faites une halte au feu de camp un peu plus loin, forcez la porte et avancez de plus belle en bravant les bourrasques surnaturelles qui vous clouent au sol. Une phase de combat hors normes commence alors (car oui, vous allez devoir tuer tous ces gardes tempête). Plusieurs types d'ennemis tenteront de vous barrer la route : du simple guerrier armé d'un katana à l'archer, en passant par le soldat équipé d'un bouclier, tout y passe. Ne restez pas trop près des bidons explosifs, utilisez-les à votre avantage pour éliminer vos adversaires en groupe et visez les pieds des soldats protégés pour les faire stopper et ainsi pouvoir les achever au corps-à-corps.

En fin de parcours, tirez sur le cordage pour libérer la voie, faites d'ultimes améliorations auprès du feu de camp, forcez la porte et rejoignez la salle suivante. Récupérez la relique en dessous de votre point d'entrée, grimpez tout en haut pour mettre la main sur un coffre et la Carte au Trésor des lieux, puis allez tourner le levier de droite par rapport à l'entrée. Tournez ensuite le levier de gauche, montez pour tracter le poids et dévoiler un passage, puis tournez celui de droite, puis encore le gauche. Montez à l'étage, tractez le poids géant et sautez dessus au vol pour aller grimper dans l'ouverture.

Après la scène, faites le tour de la salle pour récupérer quelques objets, avancez dans le tunnel en récupérant les derniers matériaux et faites une dernière halte au feu de camp du point de non retour. Une fois fin prêt, passez la porte, glissez-vous sur la gauche après la scène, créez une tyrolienne pour pouvoir escalader à l'intérieur, puis à l'extérieur, et tractez le poids en biais pour que le vent le propulse vers la porte. Créez une tyrolienne vers le poids en hauteur, rattrapez-vous in extremis, avancez sur la poutre et sautez sur la gauche.

Continuez à braver les éléments, rejoignez le sommet à grand renfort de piolet et de tyrolienne et préparez-vous à en découvre pour rejoindre Sam. Aux gardes tempête vont en effet s'adjoindre les dernières forces solarii, pour la plupart blindées et pour certaines armées de boucliers. Ne lésinez donc pas sur l'usage de votre lance-grenade, soyez toujours prêt à esquiver les coups de machette et tirez dans les bidons explosifs en hauteur sur la droite pour vous débarrasser des ennemis postés au dessus.

Au bout du chemin, un ultime défi vous attend, car c'est le plus gros soldat de la troupe des gardes tempête qu'il va vous falloir affronter. Ne vous approchez pas de lui lorsqu'il n'amorce pas un coup : il vous attraperait automatiquement. Attendez qu'il arme son énorme masse pour vous glisser dans son dos et faites feu avec votre arme la plus puissante avant d'aller lui décocher quelques coups de piolets au cours d'une QTE. Le boss se fait alors aider par quelques renforts, qu'il convient d'éliminer, au lance-grenade par exemple, pour avoir la paix. Réitérez ensuite les opérations précédentes deux fois de plus pour pouvoir dévoiler la tête du bougre et tirez dessus sans une once de pitié pour le sonner et pouvoir l'achever au corps-à-corps.

Durant la scène finale, remplissez alors toutes les QTE et faites feu avec vos deux pistolets pour vous débarrasser de Mathias et sauver Sam de sa réincarnation forcée.

Bravo, vous venez de conclure cette nouvelle aventure au côté de Lara Croft ! Si vous n'avez pas pris le temps de collecter tous les objets et de compléter tous les défis du jeu, voilà votre chance, puisqu'il vous est désormais possible de parcourir librement l'île à leur recherche. Et grâce à la suite de ce guide, il n'est nulle tâche plus aisée !

Tombeaux

Le pillage des tombes que vous trouverez sur l'île, en plus de vous octroyer un bonus d'expérience et de matériaux, vous fera également mettre la main sur les cartes au trésor manquant à votre collection. L'ensemble des cartes en votre possession, ce sera alors un jeu d'enfant de récupérer tous les objets cachés au travers des niveaux traversés par Lara : en effet, une fois une géocache, une relique ou un document révélé sur la carte, il vous suffit de placer un marqueur dessus en passant par le menu pour que votre Instinct de Survivant vous indique précisément l'emplacement de l'objet dans le décor.

Tombeau de l'impie

Vous pouvez accéder à ce tombeau non loin de la tanière au fond de laquelle vous récupérez le sac de Roth, dans le village de montagne. Traversez le pont et sautez sur la gauche pour en trouver l'entrée et passez sous la cascade au fond. Pour récupérer du feu et détruire les sacs suspendus avec, sautez rapidement jusque dans l'alcôve au fond en passant rapidement sur la nacelle sur la gauche, brûlez les sacs, faites tomber la cage de droite et allez vous suspendre à la nacelle, maintenant en équilibre, pour pouvoir escalader et accéder à votre dû.

Salle de l'ascension

Vous croiserez l'entrée de ce tombeau tout au nord du village de montagne, lorsque vous emprunterez une série de tyroliennes pour atteindre le fumigène bleu. Pour en résoudre le puzzle, fermez les contrevents sur la gauche à l'aide de la manivelle, allez rapidement tourner la seconde manivelle au centre et sautez rapidement sur la plate-forme ainsi surélevée. Lorsque le vent soufflera à nouveau, sautez vers le rebord en bois pour accéder au niveau supérieur et au trésors que renferment ces lieux.

Puits des larmes

Vous accéderez à ce tombeau en tirant sur le plancher de la bâtisse marquée d'inscriptions blanches avec une flèche-grappin, près de la frontière entre les zones nord et sud du bidonville. Pour résoudre ce puzzle, rassemblez tous les bidons d'essence de la pièce et lancez-les sur la nacelle de façon à la plaquer au sol. En vous tenant sur la nacelle, enlevez tous ces bidons, puis regagnez rapidement la corniche pour ne pas louper le coche et attraper la nacelle pendant qu'elle remonte afin de sauter sur la gauche. Vous obtiendrez ainsi les trésors de cette tombe.

Chambre du jugement

Ce tombeau se trouve tout à l'est de la moitié sud du bidonville, près de la cascade et des nacelles de débris. Pour en piller les ressources, rassemblez les bidons d'essence en vous accrochant aux étagères bancales et en tractant le pneu suspendu, placer ces bidons sur la parties du plateau central située vers l'entrée et le feu de camp de façon à pouvoir vous tenir à l'autre extrémité et sautez vers la paroi rocheuse pour vous y agripper et accéder aux trésors.

Sanctuaire des gardiens

Ce tombeau se trouve au nord de la forêt de montagne. Pour en résoudre l'énigme, rien de plus simple : utilisez votre Instinct de Survivant pour repérer les flambeau à allumer avec vos flèches enflammées pour illuminer l'endroit, utilisez ces mêmes flèches pour détruire les tas de débris obstruant votre route et escaladez les parois qui s'y prêtent pour vous hisser jusqu'aux trésors renfermés dans cette tombe.

Salle inondée

Difficile de rater l'entrée de ce tombeau, située directement sur votre route sur la plage des épaves lorsque vous vous dirigez vers le bunker des falaises à la recherche d'Alex. Montez à l'étage pour presser le bouton d'ouverture, détruisez la barricade sur la droite au fusil à pompe, tractez la plate-forme flottante vers vous à partir de ce point pour pouvoir sauter dessus puis directement de l'autre côté du mur, tirez sur le contre-poids en hauteur pour traverser sans risque puis placez-vous derrière la rambarde comme ci-dessous pour tirer la plate-forme vers vous. Sautez sur la plate-forme, tirez à nouveau sur le contre-poids et courez vers l'entrée : la plate-forme empêchera alors l'élément électrique de replonger dans l'eau, ce qui libérera l'accès au passage sur la gauche ainsi qu'aux trésors du tombeau.

Temple des servantes

Ce tombeau, situé en plein milieu de la plage des épaves, ne vous est ouvert qu'une fois l'ascendeur à corde obtenu pour pouvoir débloquer l'entrée. Une fois sur place, tournez le levier près du feu de camp, montez rapidement sur la gauche pour aller sauter en profitant de la barre horizontale, puis tirez tout aussi promptement avec une flèche-grappin sur le mécanisme en contrebas pour que la balise le fasse tourner davantage, ce qui alignera une seconde barre horizontale vous permettant de sauter vers la paroi rocheuse. Vous accédez ainsi aux derniers trésors cachés de l'île.

Cartes complètes

Pour ceux que le pillage de tombes rebute, voici une galerie de cartes vous présentant l'emplacement de tous les objets du jeu (à l'exception de ceux en lien avec les défis, voir plus bas).

Forêt littorale

Temple de montagne

Village de montagne

Voie d'accès à la base

Base dans la montagne

Extérieur de la base

Bidonville

Grottes géothermiques

Forêt de montagne

Plage des épaves

Bunker des falaises

Base de recherche

Sanctuaire de l'abîme

Défis

Chasseur d'esprits

Pyromane

Illumination

Braconnage d'oeufs

Non-croyant

Silence

Repos forcé

Etincelle

Cueillette

Déminage

Chasseur de cairns

Anciens habitants

Tueur solaire

Cartes au Trésor

Outil indispensable à tout bon collectionneur de trésors et autres curiosités, les cartes au trésor révéleront sur votre carte tous les objets que vous auriez raté. De plus, une fois une géocache, une relique ou un document révélé sur la carte, il vous suffit de placer un marqueur dessus en passant par le menu pour que votre Instinct de Survivant vous indique précisément l'emplacement de l'objet en question dans le décor ! Toutefois, les zones les plus larges nécessiteront l'obtention de deux cartes distinctes pour couvrir l'intégralité des objets à récupérer, mais pas d'inquiétude, puisque l'emplacement de toutes ces cartes est détaillé ci-dessous.

Forêt littorale

Descendez les escaliers à partir du feu de camp sud, rendez-vous tout à l'est, au sud de la rivière pour repérer un pont brisé, montez sur le promontoire non loin et sautez sur l'arche en face. Rejoignez enfin la plate-forme attachée à l'arbre pour mettre la main sur la carte.

Temple de montagne

A partir du feu de camp, descendez les escaliers non loin et plongez dans le bassin sur la droite pour passer dans l'étroit passage caché par la cascade : vous y trouverez la carte au trésor de la zone.

Village de montagne

Les deux cartes au trésor de cette zone se trouvent respectivement dans le Tombeau de l'impie et la Salle de l'ascension (voir partie " Tombeaux ")

Extérieur de la base

Arrivé au feu de camp de la tour radio, empruntez la tyrolienne juste à côté du feu pour atteindre le toit en contrebas : vous y trouverez la carte au trésor de la zone.

Bidonville

Vous trouverez les deux cartes de cette région dans le Puits de larmes et la Chambre du jugement, dont les énigmes sont détaillées plus haut.

Grottes géothermiques

Arrivé au feu de camp intermédiaire, avant d'atteindre la salle de prière, montez sur les planches juste à gauche du geyser de gaz utilisé pour éjecter la cage rouge et récupérez votre dû.

Forêt de montagne

Vous trouverez la carte de cette zone au fin fond du tombeau local, le Sanctuaire des gardiens.

Plage des épaves

Les deux cartes de cette zone se trouvent respectivement dans la Salle inondée et le Temple des servantes, qui sont détaillés dans la partie " Tombeaux ".

Bunker des falaises

Vous n'avez accès à cette carte qu'une fois de retour avec l'ascendeur à corde, lorsque vous êtes sur le point de repartir vers la plage. Après avoir tracté le rafistolage de débris près du canon du bunker, rendez-vous juste à droite dans un recoin pour récupérer la carte.

Base de recherche

Après avoir fait chuter l'élévateur en détruisant ses quatre roues, escaladez les caisses dans le couloir qui suit sur la droite pour trouver la carte tant désirée.

Sanctuaire de l'abîme

Dans la dernière grande salle à énigme où vous devez tracter un énorme poids pour sauter dessus et atteindre une ouverture en hauteur, rendez-vous à l'étage le plus haut et exécutez quelques sauts pour atteindre la carte accompagnée d'un coffre.

Tomb Raider Trilogy

© Crystal Dynamics 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Tomb Raider Legend

CONSEILS

LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

CHEMINEMENT

1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le trésor n°1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le trésor n°2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le trésor n°3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le trésor n°4 près des deux petites cascades puis poursuivez. Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau.

Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le trésor n°5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci. L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au trésor n°6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis. Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le trésor n°7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du trésor n°8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le trésor n°9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le trésor n°10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur. Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le trésor n°11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à

l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du trésor n°12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine.

Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.

Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du trésor n°

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le trésor n°15. Intéressez-vous à présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du trésor n°16, le dernier de ce niveau. A partir du même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol.

Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara. Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le trésor n°17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.

N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis

éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le trésor n°18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le trésor n°19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le trésor n°20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le trésor n°21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le trésor n°22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage.

Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le trésor n° 23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques.

Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le trésor n°24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du trésor n°25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le trésor n°26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin (on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes

touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le trésor n°27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets.

La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le trésor n°28 dissimulé à l'intérieur.

Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le trésor n°31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La

baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le trésor n°32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le trésor n°33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le trésor n°34. Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le trésor n°35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc.

Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.

Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui. Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le trésor n°38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier

temps le trésor n°39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du trésor n°40 aux abords de l'île.

Mais également du trésor n°41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents meurtriers.

Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le trésor n°42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le trésor n°43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le trésor n°44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique.

Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le trésor n°45 grossièrement dissimulé dans l'angle

du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.

Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le trésor n°46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond. Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité.

Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le trésor n°47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le trésor n°48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.

.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le trésor n°49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le trésor n°50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le trésor n°51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants.

Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le trésor n°52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.

Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le trésor n°53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante

pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte.

Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.

En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant jusqu'au trésor n°57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le trésor n°58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le trésor n°59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le trésor n°60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée

pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête.

Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le trésor n°61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le trésor n°62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le trésor n°63, dans l'angle, pour vous en saisir. Toujours au même endroit, repérez le trésor n°64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le trésor n°65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.

Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le trésor n°66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le trésor n°67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du trésor n°68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le trésor n°69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le trésor n°70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement.

Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser

votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le trésor n°71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.

Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le trésor n°72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le trésor n°73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le trésor n°74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le trésor n°75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le trésor n°76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le trésor n°77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le trésor n°78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches.

Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le trésor n°79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le trésor n°80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le trésor n°81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le trésor n°82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le trésor n°83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.

Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du trésor n°84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le trésor n°85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le trésor n°86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le trésor n°87. Revenez vers l'énorme statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le trésor n°88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice.

Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

Tomb Raider Anniversary

Introduction

Cet épisode de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en

choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'artefact et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper.

Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous

retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.

Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté.

Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un artefact se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre artefact au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième artefact sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel artefact. Retournez ensuite

dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.

Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique.

Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un

artefact.

Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'artefact.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'artefact.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur.

Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez

la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra.

Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier artefact. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.

Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

Le Pérou

1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont

suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite.

Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'artefact, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième artefact qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'artefact à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'artefact.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups.

Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier artefact de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.

Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur

l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur.

Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la relique : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur

triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique artefact de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.

Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté.

Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.

Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite.

Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.

Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours.

Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la

passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l' artefact.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.

Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour.

Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième artefact.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.

Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois.

Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la relique : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté. Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.

Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur.

Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier artefact au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un artefact. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et

ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier.

Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

La Grèce

1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de

là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur, puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée.

Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.

Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier artefact.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis.

Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un artefact. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active

l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée.

Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment.

Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.

Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'artefact que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire.

Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la

partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas.

Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.

Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un artefact caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats.

Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut.

Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'artefact.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.

Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer un nouveau kit de premiers secours.

Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !).

Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de

l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.

Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'artefact, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle.

Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite

pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.

Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier.

Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche.

Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme. Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'artefact.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.

Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'artefact.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer.

Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la relique : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce

couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur.

Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction. Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.

Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le

mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la relique : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas.

Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout.

En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'artefact au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.

Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour

les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle.

Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin.

Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et

contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième artefact. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis.

Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

Egypte

1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux.

Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un artefact. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite.

Tomb Raider Underworld

Prologue

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

Mer méditerranée

Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.

Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau. Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu.

Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

Côtes Thaïlandaises

Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier.

Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et

hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.

Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers.

Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.

Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva.

Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

Manoir des Crofts

Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet,

tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

Sud du Mexique

Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou.

Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales. Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.

Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur.

Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.

Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor, poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes.

Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur.

Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber. Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage.

Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route.

Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.

Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

Océan arctique

Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à

la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur.

Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite. Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.

Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHASSE AUX TRÉSORS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Chasse aux Trésors dans le menu principal. Vous devrez collecter les trésors sans avoir à résoudre à nouveau les énigmes.

EXTRAS

Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360, les actions supplémentaires à effectuer sur la version Wii ne sont donc pas indiquées.

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

Mer méditerranée

Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.
Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau. Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu.

Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

Côtes Thaïlandaises

Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier. Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.
Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers. Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en

utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.
Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva. Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et

franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

Manoir des Crofts

Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet, tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

Sud du Mexique

Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou. Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales. Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.

Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur. Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.

Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor, poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes. Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur. Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber. Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et

déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage. Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route. Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.
Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez

rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

Océan arctique

Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur. Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite. Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.
Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

CHEAT CODES

Invincibilité

En cours de partie, maintenez L2 et faites ✕ , R2, △ , R2, □ , L1. Un son confirmera la validité du code.

Tuer en un coup

En cours de partie, maintenez L2 et faites △ , ✕ , △ , □ , L1, ○ . Un son confirmera la validité du code.

Afficher la vie des ennemis

En cours de partie, maintenez L2 et faites □ , ○ , ✕ , L1, R2, △ . Un son confirmera la validité du code.

TROPHÉES

Bronze

Prologue (Prologue)

Terminez le prologue.

Chasseur de trésors (Treasure Collector)

Trouvez 10 trésors.

Chasseur de reliques (Relic Collector)

Trouvez une relique.

Plongeur I (Swan Diver I)

Plongez de la plus haute passerelle dans a chambre du Kraken

Plongeur II (Swan Diver II)

Plongez de la plus haute passerelle dans la bateau d'Amanda

Plongueur III (Swan Diver III)

Plongez de la plus haute falaise en Thailande

Alpiniste (Climber)

Effectuez un saut en cheminée d'au moins 2 sauts sur les murs.

Démon de la vitesse I (Speed Demon I)

Entrez dans Xibalda en moins de 45 secondes

Démon de la vitesse II (Speed Demon II)

Descendez Valgrind en moins de 50 secondes

Démon de la vitesse III (Speed Demon III)

Traversez le labyrinthe de Valhalla en moins de 40 secondes

Danger routier (Roadkiller)

Tuez un ennemi en le renversant avec votre moto.

Grenadier (Grenadier)

Tuez deux ennemis avec une seule grenade.

Expert en armement (Weapons Expert)

Effectuez un tir à l'adrénaline en pleine tête sur un ennemi.

Expédition en Méditerranéennes (Mediterranean Sea Expedition)

Terminez l'expédition en mer Méditerranéennes.

Expédition au Manoir Croft (Croft Manor Expedition)

Terminez votre expédition au Manoir Croft.

Expédition sur l'île de Jan Mayen (Jan Mayen Island Expedition)

Terminez l'expédition sur l'île de Jan Mayen.

Expédition en mer d'Andaman (Andaman Sea Expedition)

Terminez l'expédition en mer d'Andaman.

Argent

Chasseur de trésors expérimenté (Skilled Treasure Collector)

Trouvez 50 trésors.

Chasseur de trésors inspiré (Dedicated Treasure Collector)

Trouvez 100 trésors.

Chasseur de reliques inspiré (Dedicated Relic Collector)

Trouvez 3 reliques.

Expert Alpiniste (Master Climber)

Effectuez un saut en cheminées d'au moins 4 sauts sur les murs

Expert Danger routier (Master Roadkiller)

Tuez cinq ennemis en les renversant avec votre moto.

Expert Grenadier (Master Grenadier)

Tuez trois ennemis avec une seule grenade.

Expert en armement (Weapons Master)

Effectuez dix tirs à l'adrénaline en pleine tête.

Expédition : côtes Thaïlandaises (Coastal Thailand Expedition)

Terminez l'expédition côtes Thaïlandaises.

Expédition sud du Mexique (Southern Mexico Expedition)

Terminez l'expédition au sud du Mexique.

Expédition dans l'océan Arctique (Arctic Sea Expedition)

Terminez l'expédition dans l'océan Arctique.

Or

Expert de la survie (Master Survivalist)

Terminez le jeu avec les paramètres de difficulté les plus élevés.

Expert Chasseur de trésors (Master Treasure Collector)

Trouvez 179 trésors.

Expert chasseur de reliques (Master Relic Collector)

Trouvez 6 reliques.

Expert plongeur (Master Swan Diver)

Gagnez les trois trophées de plongeur.

Expert Démon de la vitesse (Master Speed Demon)

Remportez les trois défis Démon de la vitesse.

Platine

Expert de Tomb Raider: Underworld (Master of Tomb Raider: Underworld)

Gagner tous les trophées de Tomb Raider Underworld.

Tony Hawk Ride

© Activision / Robomodo

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU QUICKSILVER 80'S

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code FEELINGEIGHTIES pour débloquer le niveau Quicksilver 80's.

DÉBLOQUER RYAN SHECKLER

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code SHECKLERSIG pour débloquer Ryan Sheckler.

Tony Hawk Shred

© Activision / Robomodo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Entrez World dans le sous-menu dédié aux codes pour débloquer tous les niveaux du jeu. Attention, vous désactiverez du même coup tous les trophées ou les succès jusqu'à ce que vous relanciez votre partie.

Tony Hawk's Pro Skater HD

© Activision / Robomodo 2012

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TRICHE

A l'écran de sélection du skateur, en maintenant L2 pour activer les codes suivant.

Toutes les stats au maximum :
Argent au maximum :
Débloquer tous les cheats codes :
Débloquer tous les modes :
Débloquer tous les niveaux :
Débloquer tous les skateurs :
Débloquer tous les tricks :

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Skater fantôme

Complétez 20 buts dans une seule carrière.

Skater poussiéreux

Complétez 30 buts dans une seule carrière.

Skater invisible

Complétez 40 buts dans une seule carrière.

Officier Dick

Terminez la carrière avec un seul personnage.

Old School Tany Hawk

Terminez la carrière avec Tony Hawk.

Ollie the Magic Bum

Terminez à 100% les objectifs de tous les personnages.

Robomodo Robot

Terminez tous les objectifs de Hawkman.

DÉBLOQUER LE MODE "GROSSE TÊTE"

Afin de débloquer le mode Grosse Tête, il vous faudra compléter tous les objectifs en "Big Head Survival" avec un seul skater.

Tony Hawk's Project 8

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

Personnages

`enterandwin`	Grim Reaper
`hohohosoi`	Christian Hosoi
`manineedadate`	La mascotte de Beaver
`militarymen`	Le vigile et le colonel
`mixitup`	Kevin Staab
`newshound`	Le présentateur
`notmono`	Jason Lee
`plus44`	Travis Barker
`sellsellsell`	L'agent immobilier
`shescaresme`	Pat
`strangefellows`	Le père et un ado
`suckstobedead`	Le zombie
`themedia`	La photographe et le caméraman
`wearelosers`	Le clochard

Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

`allthebest`	Perfect manual
`balancegalore`	Focus illimité
`birdhouse`	Inkblot deck
`drinkup`	Full air stats
`frontandback`	Perfect rail
`hatedandproud`	Chaussures Vans No Skool
`jammypack`	Stats au maximum
`needaride`	Tous les decks
`yougotitall`	Tous les specials dispo en magasin

Tony Hawk's Proving Ground

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

AINTFALLIN	Pas de limites
AINTFALLIN	Perfect Rail
BOOYAH	Super Check
FOREVERNAILED	Terminé à 100%
MAGICMAN	Pas de boards
MYOPIC	Focus illimité
STILLAINTFALLIN	Perfect Manual
SUPERSLASHIN	Slash Grind illimité
THEMISSING	Homme invisible
TINYTATER	Mini skater

NIVEAUX SECRETS

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

THEINDOORPARK	Air & Space Museum
THEPREZPARK	FDR
THELOCALPARK	Lansdowne

TOUS LES PERSONNAGES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

CRAZYBONEMAN	Boneman
DAPPER	Spence
FLYAWAY	Eric
INTERGALACTIC	MCA
LOOKSSMELLY	Rube
MOREMILK	Bosco
MOVERS	Shayne
NOTACAMERA	Cam
NOTADUDE	Mel
PILEDRIVER	El Patinador
RABBIES	Mad Dog
SHAKER	Producteur TV
SKETCHY	Eddie X
THECOOP	Cooper

PERSONNAGES SECRETS

El Patinador	AM sur tous les challenges Rigger
Judy Nails	AM sur tous les challenges Career
MCA	AM sur tous les challenges Hardcore

Toy Story 3

© Disney Interactive / Avalanche Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Bienvenue en ville

Termine le didacticiel du rodéo de Woody

Mordu des attractions

A terminé "Fair-play"

Vaincs Zurg

A terminé "Vers l'infini et au-delà"

S'évader d'ici

A terminé "l'Évasion furtive"

Broyer le broyeur

A terminé "Panique dans les poubelles"

Massacre de muffins

A terminé "La grande bataille"

Décrocher

A terminé "Tiens le téléphone"

Lance-roquettes

A terminé "La sorcière ou la sortie ?"

Attrapeur de train

A terminé "Folie ferroviaire"

Ranger aéroporté

Touche 15 parachutistes

Première vente

Achète un jouet au magasin de jouets

Ville adorable

Achète la vallée enchantée de Lotso

Ville sinistre

Achète la maison hantée de Sid

Vers l'infini...

Achète le spatio-port de Zurg

Première médaille de bronze

Remporte une médaille de bronze dans un défi de conduite

Première médaille d'argent

Obtiens la médaille d'argent dans un défi en véhicule

Première médaille d'or

Remporte une médaille d'or dans un défi de conduite

Cartographe

A exploré tous les objets sur la carte

Photo-amateur

Termine 1 disque de missions photo-matiques

Photo-collectionneur

Termine 6 disques de missions photo-matiques

Photo-pro

Termine toutes les missions photo-matiques

Argent

Détenir toutes les cartes

Trouve toutes les cartes ordinaires

Mémoires

Collecte tous les Souvenirs d'Andy

Pas besoin de pinces

Trouve tous les aliens cachés

Ne laisse aucun jouet

Sauve tous les orphelins dans le train

Détiens toutes les cartes

Trouve toutes les cartes spéciales

Furtif Furtif

A terminé l'évasion de prison sans même déclencher une alarme.

Elite des Rangers de l'Espace

Rejoins la base de Zurg sans perdre de vie

Chasseur de villageois

Trouve tous les villageois dissimulés

Collectionneur de jouets

Achète tous les articles du magasin de jouets

Véritable forain

Obtiens l'or dans tous les jeux de carnaval

On peut le reconstruire

Rassemble toutes les pièces de Zurg

Or

Super étoile d'or

Récolte toutes les étoiles d'or

Photojournaliste

Termine toutes les missions avec l'appareil photo

Le collectionneur

Rassemble tous ce que tu peux collecter dans le jeu

Platine

Platine

Obtenir tous les autres trophées.

MOTS DE PASSE

Gladiateur

Chapeau patriote et chapeau orchestre

Transformers 3 : La Face Cachée de la Lune

© Activision / High Moon Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES MULTIJOUEURS

Shockwave

Terminez la campagne pour débloquer Shockwave en multijoueur.

Ratchet

Terminez la campagne pour débloquer Ratchet en multijoueur.
Ou bien, depuis l'écran des bonus, faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Start.

Transformers : La Chute de Cybertron

© Activision / High Moon Studios 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE JEU

En terminant la campagne, vous débloquerez l'Electro Bolter et le Glass Gas Cannon.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre I

Vous voilà dans la peau de Bumblebee pendant l'attaque de l'Arche. Calibrez la sensibilité de la caméra en suivant le drone, faites feu sur les Decepticons qui font irruption et ramassez des munitions. Repoussez un nouvel assaut ennemi puis emparez-vous du fusible avant de suivre votre prochain objectif.

Au bout de votre petite balade, en contrebas, placez le fusible dans son emplacement, détruisez les attaches de l'ascenseur à l'aide d'attaques de mêlée et sprintez entre les jets de flammes pour vous en sortir presque indemne. Dans la salle suivante, livrez bataille contre une troupe de Decepticons en prenant soin de rester à couvert et de changer votre arme de main pour toujours avoir un angle de tir optimal, puis éliminez l'ennemi de dos avec une attaque de mêlée.

Transformez-vous ensuite en véhicule, utilisez votre boost pour rapidement traverser le champ de bataille, reprenez votre forme humanoïde et faites le plein de munitions et d'armes avant de sonner la charge. Taillez les Decepticons en pièces le long du couloir, passez la porte en faisant le plein de munitions lourdes et préparez-vous à charger dans la zone suivante pour atteindre l'étroit passage au fond. Pour finir, rampez jusqu'à Optimus pour finir ce chapitre prologue.

Chapitre II

Vous voici à présent aux commandes d'Optimus Prime. Retournez-vous pour aller ramasser un premier enregistrement (dont le guide complet vous attend plus loin dans cette solution), avancez vers votre objectif pour récupérer un Blaster, puis transformez-vous pour rapidement rejoindre la cité Autobot. Détruisez tous les obstacles sur votre route, y compris les Decepticons qui se dressent en travers, jusqu'à rejoindre le centre de commandement.

Aidez vos alliés ça et là, en particulier Ratchet, avancez dans les coursives pour prêter main forte à Cliffjumper et rejoignez finalement Warpath dans l'armurerie. Vous accédez alors à une première borne Teletraan vous permettant de dépenser les éclats récupérés pour acheter et améliorer vos armes, ainsi que pour vous équiper d'équipements et d'atouts spéciaux. Une fois fin prêt, suivez Warpath pour livrer bataille contre les Decepticons.

Utilisez les éléments de décor à votre disposition pour vous couvrir et riposter efficacement jusqu'à atteindre la porte.

Là, abaissez le levier sur la gauche pour activer la tourelle et prenez-en le contrôle pour abattre le transporteur Decepticon et les troupes qui s'ensuivent. Lorsque les tirs se font trop pressants, battez en retraite derrière le pilier pour finir le travail à l'abri, puis retirez la charge de la porte. Rejoignez ensuite Perceptor dans le centre de commande, allez chercher un fusible en contrebas en évitant la fuite électrique et placez l'engin dans son socle en dessous de Perceptor.

Accueillez ensuite les Decepticons qui frappent à votre porte dans la salle adjacente, à l'aide ou non de la bombe dimensionnelle qui vous est proposée, et avancez pour pouvoir ramasser un premier schéma d'armement (dont le guide complet vous attend plus loin dans cette solution). Changez d'équipement si vous le souhaitez à la borne avant de continuer et postez-vous en hauteur droit devant vous pour pilonner les Decepticons sur la gauche en visant à loisir les containers explosifs. Progressez ensuite vers la droite pour repasser en intérieur, mettez en pièce de nouveaux Decepticons et marchez sur le cercle bleuté pour remonter.

Un peu plus loin, vous faites face à un nouvel ennemi plutôt coriace, un Agresseur. Tirez dans le dos du premier pour le faire exploser, puis affrontez à la loyal une seconde unité similaire en esquivant ses charges pour pouvoir pilonner ses réacteurs dorsaux.

Le calme revenu, emparez-vous du fusible dans l'alcôve non loin et placez-le dans son socle pour réactiver le trampoline bleuté et pouvoir accéder au niveau supérieur.

Là, plusieurs agresseurs vous prennent à parti pour vous empêcher d'accéder aux commandes : si vous manquez d'espace, redescendez dans la zone plus ouverte du dessous pour esquiver leurs attaques et utilisez les containers explosifs à bon escient lorsque vos ennemis se placent devant pour facilement en venir à bout.

Abaissez le levier du panneau de commande avant de suivre votre prochain objectif, utilisez le bombardement planétaire pour venir à bout du maraudeur de l'autre côté de la zone et avancez pour retourner en intérieur. Abaissez le levier, avancez droit devant, puis passez la porte sur la droite. Une embuscade tout ce qu'il y a de plus modeste vous attend dans la zone suivante après que vous ayez passé l'un des volets destructibles : réglez leur compte aux Decepticons et montez dans la coursive indiquée pour continuer.

De retour à l'extérieur, équipez-vous à la borne Teletraan avant de continuer et appelez un bombardement planétaire sur le générateur d'hologramme autours duquel se sont regroupés vos ennemis. Progressez ensuite tant bien que mal en passant par la gauche et en utilisant aussi souvent que possible le bombardement pour faire place nette. Gagnez les hauteurs en prenant garde au flot ininterrompu de Decepticons, faites bombarder le transporteur qui vous menace ainsi que les troupes qui défendent le levier tant convoité et frayez-vous un chemin jusqu'à lui pour activer le canon à neutron. Descendez pour emprunter l'ascenseur et couvrez les derniers mètres vous menant audit canon.

Une fois aux commandes de ce dernier, donnez-vous-en à coeur joie en décimant les troupes ennemies qui avancent, en particulier les tanks et les transporteurs , et ce jusqu'à ce que le canon refuse de tirer.

Descendez les escaliers qui se matérialisent alors et suivez le chemin qui s'ouvre devant vous pour atteindre un mystérieux levier, à abaisser bien entendu pour donner vie à Metroplex et conclure ce chapitre.

Chapitre III

De retour sur le champ de bataille, prenez votre forme véhicule pour vous rendre rapidement à destination en réduisant au silence toute résistance qui ne serait pas déjà anéantie par Metroplex puis, une fois aux abords du premier canon entropique, descendez dans la fosse pour livrer un âpre combat contre une volée d'agresseurs Decepticons. Utilisez le lance-roquette thermique au centre si vous éprouvez des difficultés à les vaincre, puis faites détruire le canon par Metroplex en lui désignant sa cible.

Empruntez ensuite la passerelle en récupérant par avant un enregistrement sur la droite, éliminez les Decepticons survivant à l'assaut de votre allié géant, forcez la porte un peu plus loin et laissez-vous escorter. Face au gouffre, sautez de l'autre côté pour briser l'obstacle et pouvoir passer, frappez dans les débris à gauche de la borne Teletraan pour dégager la voie et faites feu sur les Decepticons en contrebas, en vous aidant si vous le souhaitez du bombardement planétaire.

Frayez-vous un chemin jusqu'à Warpath en éliminant les maraudeurs en usant du bombardement, puis repoussez les assauts Decepticons en vous retranchant derrière les abris à votre disposition. Réservez votre bombardement pour les maraudeurs qui font irruption au loin et sur la gauche en hauteur et frayez-vous un chemin jusqu'aux ruines de l'autre côté du no man's land en taillant en pièce les Decepticons sur votre route. Aidez Warpath à déplacer la tête de statue, derrière laquelle un enregistrement est fiché, puis faites sauter le transporteur ennemi et un deuxième canon entropique un peu plus loin après avoir éliminé une poignée de Decepticons.

Suivez ensuite le chemin qui s'ouvre à vous, forcez la porte et appréciez une nouvelle fois le soutient offert par Metroplex une fois coincé par les agresseurs. Une fois en vue du pont, brisez l'obstacle un peu plus loin pour progresser et prenez position dans les ruines pour faire le ménage sur le pont, notamment en faisant bombarder le transporteur et le maraudeur. La voie dégagée, avancez pour désigner sa cible à Metroplex, puis franchissez rapidement le reste du pont pour vous mettre à l'abri. Avancez le long de la coursive en faisant mine de forcer la porte qui vous fait obstacle pour finalement être cueilli par Starscream et emmené devant Megatron.

Là, débattez-vous autant que vous le voulez jusqu'à ce que Metroplex vienne à votre secours et appuyez à plusieurs reprises sur la touche affichée à l'écran pour réduire votre rival à néant et ainsi clore le chapitre.

Chapitre IV

Vous contrôlez à présent Cliffjumper : sautez de votre véhicule et suivez Jazz jusqu'à l'épave du vaisseau. Attendez que votre compère vous ouvre la voie pour avancer davantage, ramassez le schéma au sol et activez votre camouflage un peu plus loin lorsque cela vous est demandé. Glissez-vous ensuite dans le dos du Decepticon pour le neutraliser avec la commande adéquate, puis posez une charge sur les débris pour révéler un tunnel d'accès.

Transformez-vous pour pouvoir l'emprunter, exécutez le Decepticon qui vous tourne le dos en ressortant et abaissez le levier sur la gauche. Après la scène, continuez vers votre objectif en neutralisant au passage un nouveau soldat ennemi et évoluez dans la coursive jusqu'à rejoindre deux nouveaux Decepticons. Attendez que le second descende un peu plus loin pour éliminer discrètement le premier, descendez, puis utilisez les tunnels à votre disposition pour vous cacher et prendre successivement par surprise les trois ennemis présents, en plus de récupérer des éclats.

La zone nettoyée, activez le levier au centre et dirigez-vous rapidement vers la broyeuse qui descend pour pouvoir la chevaucher. Récupérez un enregistrement au fond du tunnel qui vous fait face avant de continuer et avancez jusqu'à atteindre les commandes de la grue. Empruntez cette dernière et préparez-vous à riposter à l'assaut des Decepticons qui arrivent sur la rive droite. Activez votre camouflage après quelques secondes pour pouvoir finir la traversée sans heurt et avancez dans la zone suivante, où un cerbère veille au grain. Suivez-le, puis sur le conseil de Jazz, passez rapidement dans son dos pour le mettre hors service sans qu'il vous repère. Si il venait à vous repérer, passez en mode véhicule pour mieux tenir ses coups et lui rendre avec plus de punch.

Cachez-vous ensuite pour passer dans le dos de la troupe de Decepticons qui débarque depuis l'entrée surélevée, empruntez cette même entrée et passez dans le tunnel pour éviter les rayons verts. Allez abaisser le levier au centre de la large salle que vous atteignez ensuite, montez les escaliers en spiral, puis suivez les Decepticons que vous apercevez dans le couloir. Neutralisez-les un par un en restant discret, abaissez le levier pour passer la porte, avancez et passez dans le tunnel dans l'alcôve sur la droite. Dans la salle adjacente, trois cerbères vous attendent : attendez qu'ils s'isolent pour les mettre hors circuit un par un en retournant vous cacher dans les tunnels pour vous faire oublier si vous veniez à vous faire repérer.

Passez la porte au fond à droite en vous préparant à vous occuper de nouveaux Decepticons et d'un autre cerbère, avancez en vous débarrassant furtivement des ennemis qui croisent votre route, passez par l'ouverture en haut de la passerelle sur la gauche et suivez les traces laissées par Grimlock. Empruntez le tunnel que vous finissez par trouver, traversez la tempête de sable et laissez-vous tomber dans le trou. Passez dans le tunnel non loin pour arriver dans le dos d'un cerbère, neutralisez-le, puis faites de même avec celui qui vous tourne le dos en contrebas.

Empruntez à nouveau un tunnel pour vous rapprocher de Jazz, prenez de nouveaux cerbères à revers pour progresser sans heurt, passez la porte et secourrez votre camarade en exécutant un autre Decepticon. Jazz libéré, suivez-le en éliminant les ennemis sur votre route et une fois de retour en extérieur, mettez-vous à couvert en faisant attention aux lasers violets caractéristiques des snipers qui font leur entrée. Éliminez-les, suivez Jazz de plus belle, posez une charge pour libérer la voie et continuez à suivre les traces laissées par Grimlock.

Passez dans la brèche, éliminez les Decepticons sur votre route, épaulés par de nouveaux snipers, puis rejoignez l'amorce de la bombe préparée par Jazz.

Préparez-vous à esquiver et tirer de tout côté pour escorter ladite bombe jusqu'à sa cible, les Decepticons tentant en effet par tous les moyens de vous mettre des bâtons dans les roues. Profitez des nombreux boosters disséminés dans l'arène pour tenir le choc et pouvoir repousser l'assaut et ainsi dégager la voie vers le chapitre suivant.

Chapitre V

Aux commandes de l'Autobot Jazz, utilisez votre grappin pour tirer sur la membrane et pouvoir avancer, puis après avoir retrouvé l'un de vos camarades en stase, entrez dans la large pièce grouillant d'Insecticons. Restez dos à une paroi pour voir venir les bestioles et les accueillir comme il se doit à coup de blaster, puis lorsque Cliffjumper vous le conseille, tirez sur la valve à droite de votre point d'entrée pour créer une sortie.

Ne perdez pas de temps et sprintez pour ne pas succomber aux effluves toxiques, utilisez votre grappin pour franchir le gouffre où fourmillent les Insecticons et tirez sur les bonbonnes explosives pour créer un passage.
Tirez sur la plate-forme un peu plus loin pour finir votre ascension et secourrez Cliffjumper en usant à nouveau de votre grappin avant de continuer. Tirez sur la porte récalcitrante pour tomber nez-à-nez avec un lac d'énergon, aidez votre allié à grimper un peu plus loin après vous être vous-même propulsé en hauteur et avancez davantage.

Arrivé devant la fosse, agrippez-vous au premier rebord puis au second sur la gauche pour trouver un fusil de sniper et entreprenez la destruction des Decepticons qui pullulent de tout côté. Une fois la zone dégagée, sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la salle de contrôle, où vous pouvez faire le plein d'armement et de munitions, et abaissez le levier. Une volée de snipers Decepticons surgit alors : restez dans votre abri pour les éliminer plus facilement et montez sur la gauche pour aller tirer sur la pièce qui obstrue le mouvement de la grue.

Redescendez ensuite dans votre abri pour éviter les nouvelles troupes ennemies qui envahissent la zone et pouvoir les éliminer tranquillement, puis tirez sur l'attache qui retient la statue que vous avez déplacé. Franchissez le gouffre, passez deux portes successives pour atteindre une nouvelle pièce peuplée de Decepticons et restez bien à couvert pour les neutraliser sans mal. Traversez la pièce une fois celle-ci nettoyée, tirez sur la grille en hauteur pour pouvoir vous accrocher et avancez dans la coursive. Ouvrez la porte en tirant sur le levier pour arriver dans une salle rectangulaire où vous attend un nouveau défi.

Préparez-vous à utiliser votre grappin pour esquiver les assauts des Decepticons qui jaillissent de toute part et restez mobiles tout en tirant pour vous en sortir. Passez ensuite la porte en contrebas, tirez sur la paroi sur la droite pour vous mettre en position et protéger Cliffjumper des snipers ennemis, puis tirez avec votre grappin sur les tuyaux en hauteur pour pouvoir le rejoindre. Suivez-le sur le pont, tirez sur la poulie pour laisser passer votre allié, puis tirez sur la grille en haut à droite pour créer un passage. Rejoignez votre objectif pour y activer le levier et continuez dans la coursive pour retourner en extérieur.

Là, prenez votre mal en patience suite à la fuite de Shockwave et faites face aux hordes d'Insecticons en utilisant votre attaque de mêlée aussi souvent que nécessaire pour les repousser. Lorsque les caches d'arme vous sont indiquées de part et d'autre de l'arène, précipitez-vous-y pour récupérer de l'équipement qui pourra faciliter la bataille, puis accueillez de nouvelles vagues d'insectes robotiques volants comme rampants. Une fois le complexe en phase finale de démolition et en forme véhicule, tracez la route en passant par la voie de droite pour vous enfuir et mettre fin au chapitre.

Chapitre VI

Vous êtes à présent dans la peau de Vortex, l'un des généraux Decepticons au service de feu Megatron. Suivez Blast Off dans les anciens tunnels délabrés, faites sauter la paroi qui bloque le passage et mitraillez les mines de proximités qui collent au train de votre coéquipier tout en évitant les lasers qui se feront un malin plaisir de vous tailler en pièce.

De retour à votre forme humanoïde, utilisez votre onde de choc pour vous débarrasser des Autobots, achevez les survivants et reprenez votre forme hélicoptère pour passer dans la zone suivante. Concentrez vos tirs sur la tourelles de défense en premier lieu pour avoir le champ libre, semez la terreur et la désolation dans les rangs adverses et abaissez l'interrupteur de la salle de commande pour ouvrir la porte en contrebas.

Placez une charge sur la seconde porte pour la faire exploser et détruisez les parois qui bloquent ensuite votre route pour rejoindre Brawl.

Partez ensuite en éclaireur pour détruire les boucliers du pont, férocement défendus par une DCA ennemie et des fantassins en bon nombre. Restez de préférence à couvert des tirs de DCA le temps d'élaguer les rangs des troupes ordinaires puis concentrez vos tirs sur la tourelle pour pouvoir finir le travail tranquillement et mettre à nu les supports du

pont.

Pour ce faire, abaissez simplement le levier au centre et observez l'oeuvre de Brawl. Longez ensuite le pont pour rejoindre la seconde paire de supports, toujours défendues mais cette fois par deux DCA. Redoublez de prudence pour éviter leurs tirs destructeurs, faites le ménage, puis abaissez les boucliers pour laisser Brawl faire ce qu'il sait faire de mieux.
Retournez ensuite au centre des deux supports détruits en laissant toujours s'exprimer la joyeuse fureur destructrice de votre acolyte et entrez dans le complexe.

Supprimez les Autobots qui se mettent entre vous et l'ascenseur au fond, passez en mode hélico pour atteindre le levier qui est aussi votre objectif et, au choix, trouvez-vous une bonne couverture pour encaisser l'assaut des Autobots ou changez-vous à nouveau en hélicoptère pour leur faire face plus facilement et faites le tours pour atteindre un énième levier.

Suite à son activation, vous faites face à un Titan Autobot : transformez-vous en hélico pour plus de résistance et de mobilité et utilisez les piliers pour vous mettre temporairement à couvert avant de passer dans le dos du colosse et ainsi pouvoir lui asséner bastos sur bastos. Lorsqu'il relâche des boules rouges, détruisez-les en priorité pour disperser son bouclier, puis une fois le Titan détruit, éliminez les quelques Autobots survivants.

Victorieux, posez une charge sur le support du pont et changez-vous en hélico pour fuir de la structure, façon Lando Calrissian à bord du Faucon Millénium, et ainsi échapper à l'explosion.

Chapitre VII

Vous voilà dans la peau de Swindle : sous votre forme véhicule, passez sous le transporteur et détruisez les roues de ce dernier pour le ralentir tout en éliminant les patrouilles Autobots qui viendraient vous nuire. Avant de détruire la seconde paire de roues, un petit passage en forme humanoïde s'impose malgré tout aux abords des lacs acides : tirez sur les parois qui vous bloquent la route, utilisez votre grappin pour sauter de plate-forme en plate-forme et rejoignez vos cibles pour pouvoir immobiliser une fois pour toute le transporteur. Atomisez les deux Titans Autobots qui interviennent pour vous gronder à l'aide de vos roquettes en restant à bonne distance et vous finirez sans mal ce court et intense chapitre.

Chapitre VIII

Toujours aux commandes de Swindle, accrochez-vous au rebord devant vous, détruisez les fusibles, franchissez le gouffre et accrochez-vous en hauteur pour continuer. Franchissez la zone suivante en jouant du canon avec les Autobots adverses, montez à l'étage et placez une charge au bout de la coursive.

Une fois à l'extérieur, utilisez une fois encore votre grappin pour vous accrochez aux rebords successifs, tirez sur le levier au loin pour faire apparaître une passerelle, puis éliminez les Autobots qui peuplent la zone suivante. Abaissez ensuite le levier au centre en vous préparant à accueillir de nouveaux ennemis et rejoignez le niveau supérieur droit pour tirer sur le volet de protection avec votre grappin et pouvoir détruire les munitions du canon. Faites de même de l'autre côté en jouant des coudes si nécessaire.

Continuez de longer le transporteur en vous laissant tomber au niveau inférieur, passez en mode véhicule pour pouvoir accélérer et éviter les lasers chauffants et remontez de l'autre côté en évitant les jets de flamme. Vulnérable que vous êtes, utilisez votre forme véhicule pour encaisser les tirs ennemis et riposter plus durement et lorsque cela vous est suggéré, regagnez le transport Decepticon qui vous attend dans les airs. Utilisez alors la mitrailleuse pour détruire la tourelle de défense et pouvoir atterrir.

Vous contrôlez ensuite l'assemblage des Combaticons, Bruticus. Frayez-vous un chemin en taillant dans le bâtiment comme dans du beurre avec vos attaques de mêlée, levez votre bouclier hélice pour parer les roquettes adverses et semez terreur et dévastation à votre guise tout le long du parcours en détruisant tous les obstacles qui viendraient à entraver votre route. Au bout du compte, vous parvenez à prendre les commandes du transporteur Autobot et pouvez accéder au chapitre suivant.

Chapitre IX

Sous votre forme de juke-box, vous commencez ce chapitre dans la peau de Soundwave. Suivez les indications à l'écran pour commander vos mignons et remettre en marche l'atelier d'assemblage, alimentez les circuits avec le fusil à énergie, puis ré-assemblez les bras de Megatron lorsque le flux d'energon est à son paroxysme. Braquez enfin votre fusil sur sa carcasse pour lui redonner vie et pouvoir en prendre le contrôle.

Avancez alors le long de la coursive, détruisez les obstacles en planant dans les ouvertures ainsi créées, récupérez le schéma qui croise votre route et rejoignez l'arène, où Starscream pense pouvoir se faire couronner en toute impunité. Planez au dessus de l'assemblée et atterrissez avec fracas pour manifester votre mécontentement, puis préparez-vous à faire parler la poudre. Les Decepticons loyaux envers votre lieutenant sont en effet relativement nombreux et il va vous falloir redoubler d'adresse pour triompher dans cette arène. Restez autant que possible sur les côtés pour voir venir vos adversaires et utilisez votre forme véhicule pour faire de lourds dégâts dans les rangs ennemis ainsi que pour mieux encaisser leurs tirs.

Une fois la zone pacifiée, occupez-vous du cas de Starscream et rejoignez Soundwave pour partir à l'assaut des Autobots.

Chapitre X

Aux commandes de Megatron et prêt à faire valoir votre royale suprématie, suivez votre marqueur d'objectif jusqu'à arrivée dans une petite arène peuplée de véhicules Autobots. Transformez-vous pour les tailler en pièce à l'aide de votre canon dévastateur, puis planez sur la gauche pour continuer. Affrontez de nouveaux ennemis dans le couloir suivant et en extérieur jusqu'à croiser la route d'une tourelle de défense : là, utilisez à nouveau le canon de votre forme véhicule pour en disposer rapidement et rejoignez vos généraux dans le bâtiment.

De retour à l'extérieur, restez à couvert pour pilonner les Autobots de l'autre côté du pont et ainsi dégager la voie, passez dans le couloir en intérieur pour avancer en planant et utilisez à nouveau votre forme véhicule pour détruire sans l'ombre d'un effort le mecha qui vous attend plus loin. Annihilez les petits véhicules dans la foulée et suivez Bruticus une fois ce dernier formé pour qu'il vous donne accès à l'usine.

Dans la coursive, éliminez les quelques Autobots suicidaires qui s'en prennent à vous, rejoignez la zone en extérieur et faites le ménage tout autours du pilier central, en usant si vous le souhaitez de la mitrailleuse fixe sur l'autre versant. Une fois cela fait, montez en haut dudit pilier, éliminez le sniper ennemi dans le couloir avant de vous y engager et détruisez les Autobots en relation avec Optimus un peu plus loin. Occupez-vous également des deux unités blindées qui font irruption ensuite, puis traversez le champ de bataille qui s'étend à vos pieds en semant mort et destruction à loisir.

Dans la zone suivante, faites la peau aux quelques unités volantes qui vous cherchent des noises, montez sur la passerelle en haut de laquelle vous attendent de nouveaux ennemis et planez pour franchir le gouffre. Suivez les tuyaux électriques, anéantissez en priorité les tourelles au fond du hall jonché de lasers (qui désactivent votre capacité spéciale lorsque vous les traversez) et peuplé d'Autobots, puis planez au fond pour accéder au levier et pouvoir continuer.

Dans la zone suivante, restez en hauteur sur la passerelle pour éliminer vos ennemis ainsi que le Titan qui fait irruption : vous pourrez ainsi rester à l'abri de ses tirs et riposter avec votre puissant canon en forme véhicule. Empruntez ensuite l'élévateur, traversez les couloirs qui suivent en taillant en pièce les quelques Autobots résistants et en empruntant les passerelles : vous tombez alors nez à nez avec les jambes de Trypticon. Neutralisez toute résistante dans les environs puis détruisez les générateurs qui empêchent les jambes de se mettre en position.

Empruntez ensuite la coursive indiquée par votre marqueur d'objectif et rejoignez la salle de contrôle en neutralisant toute résistance. Sur place, Laserbeak vous rejoint pour vous ouvrir la voie : abaissez le levier à l'intérieur puis ressortez pour empruntez la voie ainsi dégagée. Longez ensuite le couloir en éliminant les snipers à l'aide des containers explosifs en hauteur ainsi que tous les autres Autobots terrestres qui tentent de vous nuire et prenez l'ascenseur.

Détruisez tous les générateurs autours de la tête de Trypticon et ramassez quelques équipements pour vous préparer à la contre-attaque Autobot. En effet, après l'arrivée de Soundwave, chargé de remettre votre allié en état, vos rivaux de toujours tenteront par tous les moyens de vous mettre des bâtons dans les roues : accueillez donc chaleureusement les snipers, cuirassés et autres unités Autobots en utilisant à bon escient les barrière mises à votre disposition et vous pourrez ainsi réhabiliter Trypticon.

Chapitre XI

Vous commencez ce chapitre dans la peau d'un Decepticon lambda. Suivez votre compère jusque dans le labo de Shockwave et appuyez sur la touche indiquée pour prendre le contrôle de Starscream. Remontez à l'étage, posez une bombe sur la tête du garde qui vous tourne le dos et dirigez-vous vers l'un des trois relais de sécurité à l'aide de votre forme véhicule (au nord, à l'est et à l'ouest). Chacun d'eux est défendu par un nombre conséquent de Decepticons qui réapparaissent si vous vous éloignez trop de la zone ainsi que par des tourelles lance-roquettes. Occupez-vous en priorité de ces dernières pour pouvoir aller placer vos charges explosives sans peine, en faisant malgré tout attention aux quelques cerbères qui patrouillent en intérieur.

Une fois les relais détruits, placez une dernière charge sur le panneau de contrôle central puis volez vers l'intérieur de la tour. Frayez-vous un chemin à travers les parois qui vous barrent la route pour infiltrer le complexe de Shockwave jusqu'à atteindre son laboratoire. Faites le tour de la salle pour éliminer le garde qui vous tourne le dos, puis prenez le contrôle de Grimlock en appuyant sur les touches indiquées à l'écran.

Forcez la porte face à vous, semez mort et désolation sur votre passage en démolissant tout ce qui entrave votre route jusqu'à atteindre une salle plus large. Ne changez rien à vos habitudes et continuez le carnage, en levant votre bouclier pour approcher de vos futures victimes, puis continuez par la coursive. Bloqué par le gouffre, saisissez une charge explosive et lancez-la sur le terminal de l'autre côté pour faire avancer une passerelle. Dans la salle suivante, utilisez les charges pour atteindre les snipers qui vous harcèlent puis pour éliminer les groupes d'ennemis distants et finissez le ménage à l'épée pour pouvoir libérer Swoop.

Pour ce faire, détruisez les cibles indiquées par votre marqueur d'objectif, puis suivez Swoop jusque dans les labos de Shockwave. Utilisez les terminaux à votre disposition avant de poursuivre et d'affronter Hardshell.

Ce dernier se terre dans une coque blindée et vous destine de dangereux projectiles, n plus d'être appuyé par d'autres Decepticons plus classiques. Si ces derniers vous dérangent trop, concentrez-vous un moment sur eux, puis agrippez les charges explosives dispersées dans la salle pour les lancer sur Hardshell et faire fondre sa barre de vie.

Une fois le boss vaincu, utilisez sa carcasse pour ouvrir la porte du fond, frappez le terminal en même temps que Swoop et sprintez en évitant les trous au sol sitôt la barrière levée pour passer le pont et pouvoir passer au chapitre suivant.

Chapitre XII

Toujours aux commandes du puissant Grimlock, suivez Swoop à travers le dédale de tunnels insectoïdes en exterminant toute résistance sur votre passage, fut-elle Decepticon ou Insecticon, et ce jusqu'à recevoir une transmission de Shockwave par hologramme. A l'extérieur, faites chuter le pilier pour créer une passerelle et pouvoir continuer, direction Kickback et son défi.

Celui-ci consiste d'abord à affronter un Insecticon particulier qui se fait un malin plaisir de vous charger : évitez son attaque pour pouvoir lui porter des coups dans le dos, puis transformez-vous en T-Rex une fois votre rage à son paroxysme. Avec votre nouvelle puissance, anéantissez les Insecticons qui affluent en exécutant les ennemis plus résistants d'un simple coup de mâchoire.

La pièce pacifiée, laissez Slug vous aider à monter, suivez-le à l'extérieur et faites tomber un nouveau pilier pour pouvoir continuer. De retour à l'intérieur et après quelques acrobaties, frappez le terminal pour faire s'entrouvrir la porte, agrippez une charge explosive et lancez-la dans l'intervalle pour pouvoir passer. Dehors, lancez de nouvelles charges sur les Insecticons volants qui vous agressent ainsi que sur les poursuivants de Slug, faites tomber le pilier non loin et suivez votre compère.

Frappez le premier terminal en bas, montez rapidement pour agripper une charge, redescendez pour vous mettre face à la porte et lancez votre explosif comme vous l'aviez fait auparavant sur le second terminal. Forcez la porte suivante, éliminez les Decepticons qui tremblent face à votre toute puissance et passez en forme dino pour rapidement faire frire les générateurs et les parois un peu plus loin.
De retour à l'extérieur, un âpre combat vous attend.

Pour sauver Snarl, il va en effet vous falloir affronter des vagues successives d'Insecticons aussi bien terrestres que volants. Utilisez les charges explosives à votre disposition pour éliminer la seconde catégorie et esquivez toujours les charges des ennemis plus résistants pour les atteindre dans le dos. Réservez votre mode dino pour la fin du combat, lorsqu'il vous sera demandé de détruire les générateurs dispersés dans l'arène, la manière la plus efficace de les mettre hors service étant en effet d'utiliser votre lance-flamme.

Snarl sauvé, vous voilà à l'intérieur de l'observatoire : examinez les diverses consoles à votre disposition, puis après votre conversation avec Optimus, fermez les portes de sécurité pour vous lancer dans votre dernier assaut contre le pont spatial. Accroché à Swoop, faites feu sur tous les ennemis qui passent à portée pour vous frayer un chemin jusqu'à la tour.

De retour sur le plancher des vaches, étripez les Decepticons qui se mettent sur votre route, lancez un explosif sur le terminal qui contrôle la barrière, puis préparez-vous à affronter plusieurs agresseurs face au dernier rempart vous séparant du pont. Prenez-les toujours à revers pour éviter de vous faire malmener, lancez deux explosifs sur les terminaux de part et d'autre du bouclier et prenez un malin plaisir à rendre la monnaie de sa pièce à Shockwave.

Enfin, fort de votre mode T-Rex, rebroussez chemin en sprintant pour piétiner toute opposition (en exécutant quelques ennemis au passage pour récupérer de la santé) pour passer au dernier chapitre.

Chapitre XIII

Vous commencez dans la peau de Soundwave : équipez-vous à la borne Teletraan, puis utilisez vos familiers pour rejoindre le vaisseau Autobot et commencer à percer leurs défenses. Pendant que Laserbeak fait son job, éliminez les Autobots qui font irruption d'un côté, puis de l'autre du couloir, passez dans la salle suivante et faites place nette pour aller détruire les deux lignes de munitions (en faisant attention aux snipers ennemis qui viendront vous chercher des noises).

Vous contrôlez ensuite Jetfire dans le camp Autobot. Ciblez les câbles attachés à l'Arche jusqu'à en découvrir le point faible pour vous concentrer dessus et répétez l'opération jusqu'à libérer votre vaisseau du contrôle Decepticon. Vous basculez ensuite du côté de Bruticus : comme à l'accoutumée, ravagez tout sur votre passage sans vous soucier du moindre détail jusqu'à repasser dans le camp Autobot.

Dans la peau de Jazz, utilisez tour à tour votre grappin et votre forme véhicule, à conserver, pour rejoindre le champ de bataille qui fait rage autours de Bruticus. Restez loin du colosse pour lui tirer dessus en toute tranquillité jusqu'à ce qu'il se penche en avant : là, changez de forme pour pouvoir utiliser votre grappin, grimpez-lui dessus et tirez à bout portant. De retour en forme véhicule pour garder un maximum de mobilité, attirez Bruticus sur la mine posée par votre allié, transformez-vous et utilisez le bombardement sur le colosse. Réitérez l'opération en gérant en parallèle l'assaut des agresseurs pour en finir avec lui et passer à la dernière partie du chapitre.

Un choix s'impose alors à vous avant le début du combat. Vous pouvez, au choix, contrôler Optimus ou Megatron pour cette dernière joute dans l'espace. Quoi qu'il en soit, le duel se déroulant principalement au corps-à-corps, restez au contact et assénez autant de coups que possible à votre ennemi juré en levant votre bouclier lorsque cela s'impose. Lorsque votre adversaire se transforme en véhicule, esquivez ses attaques tout en vous rapprochant, ce qui relancera votre duel de plus belle. Suivez les indications à l'écran lorsque celles-ci apparaissent et vous en finirez avec ce combat.

Guide des Enregistrements

Chapitre II

Chapitre III

Chapitre IV

Chapitre V

Chapitre VI

Chapitre VII

Chapitre VIII

Chapitre IX

Chapitre X

Chapitre XI

Chapitre XII

Guide des schémas

Chapitre II

Chapitre III

Chapitre IV

Chapitre V

Chapitre VI

Chapitre VII

Chapitre VIII

Chapitre IX

Transformers : La Guerre pour Cybertron

© Activision / High Moon Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Arcee

Terminer la campagne Autobot.

Slipstream

Terminer la campagne Decepticon.

TERMINER LE JEU EN DIFFICILE

Il existe un moyen de valider le succès/trophée qui consiste à terminer le jeu en Difficile sans pour autant faire tout le jeu dans ce mode de difficulté. Il suffit, après avoir terminé un niveau en Normal ou Facile, de recharger le dernier checkpoint en choisissant le mode Difficile sur l'écran des missions. Terminez la mission pour valider votre "performance" et répétez l'opération pour toutes les missions que vous voulez.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Problème de Prime

Termine le chapitre "La reconquête de Iacon" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Maître de l'action

Élimine 10 ennemis avec une seule tourelle détachée dans n'importe quel mode.

Ce n'est pas un mirage...

Élimine un Furtif invisible d'un tir en pleine tête en mode Campagne ou Escalade.

Il y a des morceaux partout !

Réalise un carnage avec une arme explosive contre 3 soldats en mode Campagne ou Escalade.

Le dernier Prime

Termine le chapitre "Les évadés de Kaon" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Je fonctionne encore !

Élimine 3 ennemis en étant à terre en mode Escalade ou Campagne en Coop.

A moi la victoire !

Termine le chapitre "Le dernier gardien" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La guerre interne

Termine le chapitre "Assaut aérien" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Un voleur dans la nuit

Trouve et neutralise tous les commutateurs de sécurité dans le chapitre "Course à l'énergie".

Plus dure sera la chute

Termine le chapitre "Il ne peut en rester qu'un..." avec n'importe quel niveau de difficulté.

Recrue Autobot

Termine la campagne des Autobots (Facile).

Le secret d'Omega Supreme

Termine le chapitre "Sans espoir" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La chute de Iacon

Termine le chapitre "Iacon détruite" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Ciblage infaillible

Elimine 2 tireurs d'élite en 5 secondes en mode Campagne.

You Got the Touch

Termine le chapitre "Au coeur de Cybertron" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Un ami utile

Atteins le niveau 25 avec n'importe quelle classe unique en mode Multijoueur.

Mort à Laserbeak !

Élimine les 3 Laserbeaks cachés dans le chapitre "Les évadés de Kaon".

Limaces en folie

Sauve la limace avant qu'elle ne soit exécutée dans le chapitre "Au coeur de Cybertron".

Jusqu'à la fin

Termine les deux campagnes (quel que soit le niveau de difficulté).

Jour de chance

Élimine tous les prisonniers neutres sauf un dans le chapitre "L'énergon noir".

Ramhorn

Élimine en chargeant un ennemi assommé par une grenade IEM en mode Campagne ou Multijoueur.

Un talent certain

Atteins le niveau 5 avec n'importe quelle classe unique en mode Multijoueur.

Arachnicide !

Détruis 100 araignées en mode Campagne ou Escalade.

Ravageur en action !

Enflamme l'arrière d'un Ravageur 5 fois en mode Campagne ou Escalade.

Créateur du chaos

Détruis les planètes des Galeries stellaires dans le chapitre "Iacon détruite".

Réveil noir

Termine le chapitre "L'énergon noir" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Des alliés improbables

Termine n'importe quel niveau en coopération en compétition.

Troufion Decepticon

Termine la campagne des Decepticons (Facile).

Devastator !

Détruis tous les abris dans l'arène dans le chapitre "Le dernier gardien".

Ciel flamboyant

Détruis un véhicule aérien avec une attaque de mêlée dans les airs en mode Campagne ou Escalade.

Powermaster !

Dépense 25 000 points d'énergie en mode Escalade.

D'abord écraser la coquille...

Sois écrasé par la main de Trypticon qui tombe dans l'énergon dans "Il ne peut en rester qu'un..."

Sans attache

Détruis le propulseur d'un soldat aérien 5 fois en mode Campagne ou Escalade.

Amis jusqu'à la désactivation

Termine n'importe quel niveau en coopération.

Apparence trompeuse

Gagne le titre de meilleur joueur dans n'importe quel mode Multijoueur.

Motormaster !

Traverse le pont au dessus du gouffre en 33 secondes dans le chapitre "Sans espoir".

Besoin de Ratchet

Réactive 5 soldats Autobots dans le chapitre "La reconquête de Iacon".

Artiste du vol plané

Traverse les tunnels de refroidissement en volant en 23 secondes dans le chapitre "Assaut aérien".

Argent

Il y a de quoi être fier !

Détruis tous les symboles Autobots cachés dans la Campagne des Decepticons.

Commandant Autobot

Termine la campagne des Autobots (Moyen).

La coupe est à moitié pleine

Atteins le niveau 50 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Prime Autobot

Termine la campagne des Autobots (Difficile).

Seeker Decepticon

Termine la campagne des Decepticons (Moyen).

Seigneur de guerre Decepticon

Termine la campagne des Decepticons (Difficile).

Prime Directive

Débloque le mode Prime.

La brigade de Starscream

Termine le chapitre "Course à l'énergie" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La crème de la crème

Atteins le niveau 100 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Grimlock, frappe !

Détruis tous les symboles Decepticons cachés dans la Campagne des Autobots.

Seuls les plus forts survivent

Atteins le niveau 75 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Or

Guerre impitoyable

Termine la 15ème vague d'ennemis en mode Escalade.

Platine

Victoire Vector Sigma

Débloque tous les trophées

Transformers : La Revanche

© Activision / Luxoflux 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

STARSCREAM 1ÈRE GÉNÉRATION

Depuis l'écran Cheat Codes du menu principal, faites : , , , R1, , R1 pour débloquer ce mécha en multijoueur.

Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

Jazz

Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite

Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Starscream

Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite

Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut

Débloquer G1 Jazz nGen

Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite

Débloquer G1 Starscream

Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut

Trash Panic

© Sony 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Mode principal terminé (Plat de résistance) en EGO

Joueur EGO ! Mode ENFER déverrouillé !

Mode principal terminé (Douceurs) en ÉCO

Vous obtenez le titre ÉCO-Pâtissier !

Mode principal terminé (ENFER) avec une poubelle d'acier

Ensuite c'est la poubelle rouge. Ça va chauffer !

Mode principal terminé (ENFER) avec une poubelle rouge

Enfin, la poubelle verte. Tout doit disparaître !

Mode principal terminé (ENFER) avec une poubelle verte

Cadeau pour un joueur déterminé : la plus forte poubelle !

La poubelle était complètement vide à la fin du niveau !

Joueur complètement clean !

Tous objets Mottainai passés et Mode principal terminé (Menu Plat de résistance)

Vous obtenez le titre Maître des livraisons personnelles !

Tous niveaux passés (Plat de résistance) au rang A

Vous avez terminé tous les niveaux du chemin A !

Vous avez joué plus de 24 heures !

Continuez comme ça !

Argent

Mode principal terminé (Plat de résistance) en ÉCO

Joueur Éco-logisticien ! Mode ENFER déverrouillé !

Rang SSS atteint dans tous les niveaux (Plat de résistance)

Rang SSS atteint dans tous les niveaux !

Mode principal terminé (ENFER)

Cadeau pour le survivant de l'enfer : la poubelle d'acier !

Or

Mode principal terminé (ENFER) avec la plus forte poubelle

Merci d'avoir joué, maître chiffonnier !

Trine

© Nobilis / Frozenbyte 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu une fois, dans n'importe quel mode de difficulté.

JOUER À PLUSIEURS

En cours de partie, appuyez sur Start avec une seconde manette pour jouer à deux, et faites la même chose avec une troisième manette pour jouer à trois.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Introduction Astrale

Compléter le niveau Académie Astrale.

Triplette!

Toucher au moins 3 différents monstres avec un seul tir d'arc.

Fan des Os

Tuer au moins 50 monstres dans un seul niveau avec la compétence Charge de Chevalier.

Argent

Maître Académique

Collecter toute l'expérience dans l'Académie Astrale.

Maître des Couloirs

Collecter toute l'expérience dans les Couloirs de l'Académie.

Maître Wolvercote

Collecter toute l'expérience dans les Catacombes Wolvercote.

Maître du Cimetière

Collecter toute l'expérience dans le Cimetière Dragon.

Maître des Cavernes

Collecter toute l'expérience dans les Cavernes de Crystal.

Maître de la Crypte

Collecter toute l'expérience dans la Crypte des Damnés.

Maître du Donjon

Collecter toute l'expérience dans le Donjon abandonné.

Maître du Château

Collecter toute l'expérience dans le Château Perdu.

Maître de la Forêt

Collecter toute l'expérience dans la Forêt Fangle.

Maître du Bosquet

Collecter toute l'expérience dans le Bosquet Épineux.

Maître des Ruines

Collecter toute l'expérience dans les Ruines de la Mort.

Maître des Mines

Collecter toute l'expérience dans les Mines Heartland.

Maître du Village

Collecter toute l'expérience dans le Village Bramblestoke.

Maître de la Forge

Collecter toute l'expérience dans la Forge de Fer.

Maître de la Tour

Collecter toute l'expérience dans la Tour de Sarek.

Terminé!

Compléter le jeu entier.

Quelle Vue!

Construire une tour avec au moins 12 objets crées de sorciers et placez vous sur le sommet, sans la faire effondrée.

Maitre Ninja

Compléter 5 swings d'affilés dans la même direction avec le grappin.

Whoops!

Tuer 3 monstres avec un seul objet physique lancé.

Toutes les boites et pas de jeu

Créer 500 objets dans un seul niveau.

Meilleur que les Développeurs!

Compléter la Tour de Sarek sans mourir en difficulté Très Difficile.

Or

Maitre Collecteur

Collecter toute l'expérience du jeu.

A qui le tour?

Compléter le jeu en difficulté Très Difficile.

Chasseur de Trésors

Trouver tous les objets secrets dans chaque niveau.

Platine

Sortir de Trine :

Gagner tous les trophées de Trine.

Trophées secrets

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée secret

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trine 2

© Atlus / Frozenbyte 2012

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure commence

Quittez votre maison puis sautez par-dessus le rocher de droite. Utilisez une bulle d'air pour monter sur la falaise et ramassez la première perle. Avancez un peu pour glisser en bas puis suivez les instructions pour déplacer le rocher à gauche. Montez dessus et faites descendre le champignon se trouvant en haut. Montez sur le champignon et récupérez la perle. Balancez le plancher en face pour faire tomber la perle qui se trouve dessus. Abaissez ensuite le champignon en haut à droite pour récupérer une autre perle.

Traversez la caverne en bas puis faites tomber les perles, une sur le champignon qui est en haut à gauche et l'autre sur la balançoire en haut. Créez une boite en bas de la falaise à droite puis utilisez-la pour montez plus haut. Après avoir récupéré la perle sur la falaise, créez une autre boite pour ramasser celle qui est en haut. Placez-vous sur le coté droit du tronc et invoquez une boite sur le coté gauche. Abaissez le champignon à droite et sautez dessus. Récupérez la perle en haut ensuite continuez à avancer.

Vous prenez maintenant le contrôle de Ponteus. Avancez en éliminant les plantes et ramassez la perle sur votre chemin. Sautez sur la citrouille et ramassez les quatre perles à droite. Poussez le chariot vers la grande roue et récupérez les deux perles en haut puis sautez et tranchez la plante qui bloque la roue.

Montez dessus et récupérez la perle en haut. Laissez-vous tomber dans le trou plus loin. Une fois en bas, changez d'arme et frappez le rocher, à droite. Avancez en soulevant votre bouclier en haut. Ramassez les deux perles sur votre route puis tranchez les plantes qui vous attaquent jusqu'à l'apparition de l'artefact.

En prenant le contrôle de Zoya, sautez sur les champignons et entrez dans la ville. Lancez une flèche sur la corde qui maintient le gros bloc. Sautez dessus et montez à l'étage. Lancez maintenant une flèche sur la plateforme en haut pour faire tomber la perle.

Utilisez le grappin pour vous balancer vers l'autre coté et ramassez les deux perles sur le chemin. Avancez un peu puis balancez-vous deux fois de suite grâce au grappin. Essayez en même temps de récupérer les trois perles. Glissez sur le préau et ramassez la perle. Arrivé en face de l'église, accrochez-vous grâce au grappin au plancher. Continuez votre ascension vers la cloche en ramassant le reste des perles.

La région abandonnée

Traversez le pont puis accrochez-vous au tronc en haut. Sautez sur la feuille puis prenez le contrôle d'Amadeus. Faites balancer le tronc suivant et sautez dessus. Sautez sur la feuille qui suit et ramassez la perle en haut à droite. Descendez dans le trou à gauche où vous trouverez deux autres perles. L'une est piégée derrière des barreaux, à droite. Utilisez l'épée de Ponteus pour la libérer.

L'autre se trouve sur la caisse, en bas. Remontez puis détruisez la statue plus loin avec le marteau du guerrier.

Créez une boite sur le coté gauche du tronc, en haut. L'eau coulera alors de votre coté et aidera le premier champignon à pousser. Tirez ensuite la feuille à gauche pour que l'eau atteigne le second champignon.

Montez dessus et ramassez les perles, en haut. Sautez ensuite sur le tronc à droite puis sur les champignons tout en ramassant les perles. Défoncez la porte grâce à l'épée de Ponteus puis sautez par-dessus les pics. Utilisez le pouvoir

d'Amadeus pour soulever le rocher à droite puis laissez-le tomber sur le plancher, en bas. Descendez dans le trou et démolissez le mur de droite avec le marteau. En sortant, vous serez attaqué par des gobelins. Eliminez-les tous ensuite ramassez les perles sur les plates-formes supérieures. Poussez la caisse vers la trappe à droite puis invoquez une boite sur le plancher à gauche.

Montez à l'étage puis invoquez une boite et insérez-la entre les pics, en haut à gauche. Balancez-vous grâce au grappin et sautez sur la boite pour atteindre la perle en haut.

Continuez d'avancer puis soulevez le rocher en haut à droite et laissez-le tomber sur la fleur, en bas. Prenez le chemin du bas en ramassant les perles puis tuez le gobelin qui vous attaque. Passez maintenant à l'étage en empruntant la balançoire et brisez la statue à gauche. Progressez à droite puis repoussez l'attaque ennemie. Récupérez toutes les perles en haut puis sautez par-dessus la rampe en faisant attention aux pics et à la fleur. Soulevez la boite puis laissez-la tomber pour briser le plancher. Démolissez avec le marteau le mur de droite puis balancez le grand casque accroché par la corde.

Prenez alors le chemin qui s'ouvre et descendez par les rampes. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de créer deux boites. Invoquez alors une caisse en face de la fleur, en bas et une autre que vous accrocherez aux pics (en haut à droite) de façon qu'elle bloque les tirs de l'autre fleur. Ramassez la perle ensuite activez le levier. Remontez à l'étage et prenez l'ascenseur qui vient de descendre.

Arrivé au point de sauvegarde suivant, attendez que le gobelin en haut pousse le rocher et descende pour vous affronter. Eliminez-le puis ramassez toutes les perles. Descendez la pente à droite et déplacez le rocher vers la gauche puis glissez rapidement vers le lac, en bas. Sautez sur la feuille en haut à gauche puis balancez le tronc à droite.

Accrochez-vous grâce au grappin à ce tronc et ramassez toutes les perles en haut. Sautez sur la corniche de droite et ouvrez le trésor.

Descendez dans la cour de droite puis créez une boite sur le coté gauche du tronc, en haut. Déplacez la caisse vers la droite puis placez dessus le tronc qui se trouve à gauche. Ainsi l'eau atteindra la plante en surbrillance et le grand escargot changera de place. Récupérez toutes les perles puis prenez le chemin qui vient de s'ouvrir.

Avancez tout droit et lorsque vous atteindrez le pont brisé, détruisez les barreaux en bas pour que le tronc se libère. Remontez rapidement et activez le levier. Utilisez les bulles d'airs pour atteindre l'autre coté avant que la trappe ne retombe. Balancez le plancher en haut pour faire tomber une perle puis poussez le rocher à droite sur le gobelin qui est en bas.

Détruisez avec le marteau, la statue en surbrillance en bas de la corniche à droite. Passez au niveau supérieur et montez sur le chariot en utilisant votre grappin pour éviter les tirs des fleurs qui sont en bas. Sautez par-dessus la rampe et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Lancez en flèche sur celui derrière le barrage de droite puis créez des boites pour pouvoir sauter par-dessus. Récupérez les perles dans le trou en faisant attention aux fleurs puis utilisez la balançoire pour atteindre le plancher supérieur.

Eliminez la plante qui retient le tube, en bas. Placez ensuite ce tube dans son socle, grâce au pouvoir d'Amadeus, pour changer la direction du courant d'air.

Planez vers la corniche à droite puis créez une boite sur le bord.
Montez dessus et sautez à gauche pour récupérer la perle en hauteur. Reprenez le chemin et entrez par la porte surmontée d'un aigle en pierre.

Vous affronterez sur place le serpent géant que vous avez rencontré tout à l'heure. Ce dernier possède trois types d'attaques. Soit il vous crache dessus de l'acide, soit il vous mord et soit il vous envoie des gobelins pour vous attaquer.

Montez sur l'un des planchers à gauche et esquivez ses attaques. Lorsqu'il s'apprête à vous mordre, sautez au bon moment pour que le plancher se brise. Procédez de la même manière sur les autres planchers pour que les rochers qui sont en haut tombent sur la bête.

Le vallon boueux

Avancez un peu puis lancez une flèche sur la ruche des abeilles en haut. Tirez ensuite sur la corde qui retient la caisse. Une fois la caisse en bas, poussez-la un peu à gauche puis créez des boites au-dessus d'elle. Récupérez alors toutes les perles qui se trouvent en haut puis progressez à droite et tirez sur deux autres ruches.

Eliminez les gobelins qui vous attaquent ensuite montez sur le chariot grâce à votre grappin. Sautez sur le plancher en face et faites attention à la tête de bélier. Montez dessus et ramassez les perles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, sautez sur le bouton qui est en bas à droite puis éloignez-vous rapidement pour ne pas être heurté par les têtes de béliers. Ramassez les perles en bas ensuite sautez sur les têtes de béliers après les avoirs balancées grâce aux pouvoirs d'Amadeus. Récupérez les perles puis descendez vers l'autre rive.

Avancez tout droit puis éliminez tous les gobelins qui vous attaquent. N'oubliez pas les archers sur les planchers en haut. Ramassez les perles ensuite placez la pierre à droite en face du conduit qui crache le feu. Créez une boite sur le plancher et près de l'engrenage. Activez le levier puis collez rapidement la boite à l'engrenage pour qu'il se bloque.

Traversez la grille puis faites tomber la caisse qui est en haut. Brisez-la et récupérez la perle. Créez une boite et placez-la sur le courant d'air, à droite. Récupérez ainsi toutes les perles qui sont en haut. Descendez dans la cour et grâce aux pouvoirs d'Amadeus, placez le tube qui se trouve sous la corniche à gauche, sur la deuxième source d'air.

Récupérez le tube collé à la première source d'air et placez-le comme continuité pour la deuxième source. Dirigez-vous maintenant à droite et brisez les barreaux. Prenez le tube en haut, faites-le tourner et collez-le au conduit qui crache du feu (en bas) de façon à orienter les flammes vers le haut. Récupérez alors la perle puis sortez du trou et ramenez le tube avec vous. Orientez-le vers le haut et collez-le à la fin du conduit. Ainsi le courant d'air jouera le rôle de support pour la trappe en haut. Créez des boites et montez dessus pour atteindre le passage supérieur droit.

Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis créez quelques boites sur le plancher, en haut. Brisez la grille qui renferme les perles au plafond. Descendez à droite et éliminez le reste des gobelins. Placez la pierre sur le premier conduit qui crache du feu puis allez à gauche pour retrouver une autre pierre. Placez-la sur le deuxième tube et sautez dessus. Transportez alors la première pierre sur le troisième tube et sautez dessus.

Procédez ainsi jusqu'à atteindre l'autre coté. Déplacez le chariot en haut vers la droite puis créez dessus des boites pour atteindre les perles qui sont en haut. Sortez ensuite de la grotte par le passage de droite.

Plongez dans l'eau et ramassez les perles qui se trouvent en bas. Remontez à la surface et créez une boite juste sous l'arbre. En contrôlant Amadeus, tenez une pomme en face de vous et lorsque la grenouille tire sa langue pour manger le fruit, sautez dessus pour atteindre l'autre coté du lac.

Plongez dans l'eau et suivez le chemin de droite puis ramassez les perles et ouvrez le trésor. Retournez à la route principale et détruisez les deux ruches. Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis sautez sur les pierres en haut à droite. Faites attention car si vous restez longtemps dessus elles risquent de s'écrouler.

Sautez sur les champignons en bas et avancez jusqu'à atteindre le plancher. Eliminez l'archer en bas puis collez le tube de gauche au conduit qui crache le feu à droite de façon à ce que la direction des flammes soit vers le bas. Continuez d'avancer et placez le tube de tout à l'heure devant le conduit d'en haut de façon à ce que la direction du courant d'air s'oriente vers le haut. Créez alors une boite au sommet du tube et montez dessus. Lorsqu'elle se soulève grâce au courant d'air, sautez sur la passerelle de gauche et récupérez la perle.

Prenez maintenant le chemin du bas qui mène à droite et créez une petite boite. Utilisez-la pour pousser les perles vers vous puisque le courant d'air ne vous laisse pas passer.

Revenez maintenant au tube d'en haut. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus pour le rendre capable de créer des planches. Créez donc une planche et placez-la sur le tube d'un coté et sur une bulle d'air de l'autre coté. Courez et sautez au bon moment pour atteindre la falaise de droite.

Avancez un peu et éliminez tous les gobelins.
Enlevez le tube en haut à droite et récupérez les perles. Il est inutile d'activer le levier en haut, ceci n'enlèvera pas la ruche qui vous bloque le chemin. Collez le tube enchainé de l'autre coté du barrage au conduit qui crache le feu de façon à changer la direction des flammes vers le bas. Placez ensuite le tube que vous venez d'enlever au conduit de feu

pour bruler la ruche. Activez le levier de droite et traversez la grille.

Le marais lugubre

Avancez tout droit et brisez les barreaux en bas à gauche pour récupérer quelques perles. Sautez rapidement sur les passerelles de droite avant qu'elles ne s'écroulent. Eliminez le gobelin qui vous attaque puis poussez les deux caisses dans le trou de droite. Sautez-dessus pour atteindre l'autre coté sans être touché par le gaz toxique qui émane du sol.

Tranchez les racines des plantes et tuez les archers en haut. Montez sur le plancher de droite puis sautez rapidement vers la plateforme qui se trouve en haut à gauche. Ouvrez le trésor puis créez une boite et poussez avec cette dernière les deux perles sur le rocher, en haut. Revenez sur le plancher de droite et neutralisez l'archer en bas. Ramenez les caisses vers le haut grâce au pouvoir d'Amadeus puis montez dessus pour pouvoir atteindre les perles en face.

Si vous avez amélioré les attaques de Ponteus, lancez le marteau sur le barrage en haut. Sinon accrochez-vous au plafond grâce au grappin de Zoya puis changez rapidement de personnage et frappez avec le barrage avec votre marteau. Sautez sur le barrage et créez une boite. Utilisez-la pour attirer les perles sur le rocher en haut à droite.

Progressez ensuite à droite et faites attention au piège. Neutralisez vos ennemis sur l'échafaudage puis descendez à droite. Collez les tubes au conduit de façon à changer la direction du courant d'air vers le haut. Créez une boite et laissez-la flotter dans les airs ensuite activez le levier à gauche. Montez rapidement sur la trappe. Si cette méthode ne fonctionnera pas, vous pouvez tout simplement sauter et lancer le grappin au milieu du tronc en haut à droite.

Sautez sur le grand tronc et récupérez les perles. Créez une boite sur le coté droit du conduit d'eau en haut. Créez une autre boite sur le coté droit du petit tronc en bas. Ainsi l'eau atteindra la plante qui poussera rapidement. Sautez sur les champignons pour ramasser les perles en haut. Descendez par le trou à droite et brisez les barreaux qui renferment quelques perles. Remontez puis sautez au bon moment par les planchers en faisant attention aux tirs des fleurs.

Continuez à avancer en évitant le tronc en aiguilles. Eliminez tous vos adversaires et n'oubliez pas les archers, en haut. Créez une boite et insérez-la dans les pics à droite. Sautez dessus en faisant attention aux troncs d'aiguilles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, descendez en bas de la falaise et détruisez les barreaux à gauche. Récupérez les perles puis créez une boite sur la partie gauche du plancher, en haut.

Créez une autre boite sur la partie gauche du tronc de droite puis déplacez la feuille en haut pour que l'eau puisse atteindre la plante du bas.

Remontez sur le plancher tout en haut et créez deux boites superposées. Montez dessus puis sautez vers la feuille qui vient de pousser. Passez à la corniche et neutralisez tous les gobelins. Détruisez le barrage à droite et glissez sur la pente.

Vous affronterez alors l'énorme gobelin. Ce dernier vous fonce dessus et vous frappes avec son gourdin à pic. Courez vers les rampes sur les cotés tout en sautant pour éviter ses coups. Placez-vous au-dessus d'une rampe en bois et lorsque le boss s'apprête à vous frapper, sautez par-dessus le monstre pour le contourner. Enchainez alors vos coups d'épée pour réduire sa jauge de vie.

Dès qu'il parvient à libérer son arme, courez vers la rampe de l'autre coté et faites la même procédure pour le bloquer et ainsi le contourner. Une fois à terre, activez le levier au milieu de l'arène ensuite traversez par la grille de droite. Sautez sur la plateforme puis avec Amadeus, soulevez son pied gauche pour planer dans les airs. Récupérez alors toutes les perles en haut puis progressez à droite.

L'arbre pétrifié

Avancez tout droit puis détruisez le barrage en face. Dans la nouvelle salle, montez sur une bulle d'air et ramassez les perles en haut. Sautez vers l'étage de droite puis lisez le livre en bas de la bibliothèque. Continuez à avancer puis soulevez la grosse boule et faites-la entrer dans le miroir en haut à gauche. Celle-ci sortira alors par le miroir du bas. Placez-la donc sur le bouton en-dessous de la flamme.

Créez une boite et faites tomber la perle sur le plancher. Entrez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez

l'araignée qui vous barre la route. Sautez par-dessus la marmite et ouvrez la trappe, en bas. Récupérez la perle de droite puis placez les deux tubes de façon à changer la direction de la flamme vers la marmite, en haut.

Ressortez par la trappe et montez sur une des bulles d'air qui se forment de la marmite à gauche. Sautez sur le plancher en haut et poussez le deuxième levier vers la droite de façon à rendre le deuxième aligné avec les perles. Remontez sur une bulle et attendez que vous soyez téléporté par l'autre miroir pour récupérer les perles. Créez des caisses au-dessus du plancher et ramassez le reste des perles.

Montez sur une des bulles (à droite) et sautez au bon moment sur le plancher pour éviter les tirs de la fleur. Sautez par-dessus le conduit de courant d'air puis créez une boite sur le bouton d'en face. Traversez sous le barrage de droite avant sa fermeture. Brisez les caisses pour obtenir les perles qui se trouvent dedans ensuite sautez, grâce au grappin, sur le plancher qui est en haut. Descendez à droite et manoeuvrez les deux leviers de sorte à échanger les places des deux miroirs.

Créez une petite boite et utilisez-la pour faire tomber la perle sur le conduit en haut. Créez une autre boite et laissez-la tomber du haut vers le deuxième miroir. Dès qu'elle sort du premier miroir, sautez dessus pour pouvoir atteindre les perles qui sont en haut. Faites-en de même pour les perles qui sont sur le second miroir.

Sautez maintenant vers le chemin de droite et activez le bouton pour pouvoir passer sous le barrage.

Eliminez tous les gobelins et n'oubliez pas les archers, en haut. Montez sur les planches et ramassez toutes les perles. Créez des boites pour atteindre les plus élevées. Brisez les caisses à droite ensuite lancez une flèche sur la corde qui maintient la plateforme de l'autre coté du barrage. Ainsi, la caisse tombera sur le bouton et vous cède le passage.

Créez une boite pour atteindre la plateforme et récupérer la perle qui se trouve dessus. Passez en-dessous de la roue et faites attention aux flammes. Continuez tout droit puis grâce aux leviers, placez le miroir à droite sous le conduit cracheur de feu. Placez ensuite le miroir de gauche de façon à ce qu'il soit collé au bas de la marmite. Ainsi le feu fera bouillir l'eau et créera par la suite des bulles d'air.

Prenez d'abord le passage qui mène en bas, à droite de la marmite. Créez en boite sur le plancher en bas. Créez aussi une planche sur la plateforme de droite et calez-la avec une boite sur son coté droit.

Sautez au bon moment pour éviter les tirs du conduit. Ramassez les perles et ouvrez le trésor. Remontez à l'étage et utilisez les bulles d'air pour atteindre le passage supérieur droit. Avancez un peu pour déclencher un piège. Dépêchez-vous de changer la direction du conduit en haut à droite grâce au pouvoir d'Amadeus. Fuyez les flammes de la roue en allant à droite puis revenez pour activer le levier en face des escaliers.

Lâchez le levier et fuyez à droite si les flammes se rapprochent. Ne vous inquiétez pas pour le levier car il revient à sa position initiale lentement. Reprenez votre tâche jusqu'à ce que la porte de droite s'ouvre.

Sautez sur la plateforme de droite et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Eliminez les archers puis descendez sur le plancher, à droite. Balancez-vous grâce au grappin en-dessous du pont et récupérez les perles, en bas.

Remontez sur la plateforme puis sur les planches suspendues. Entrez par la porte en haut de l'arbre, à droite. Créez une boite et utilisez-la pour faire tomber les perles sur le plancher, en haut. Balancez-vous ensuite par le même plancher vers l'autre coté de la pièce et ouvrez le trésor. Descendez puis prenez le passage à gauche pour retrouver d'autres perles. Progressez ensuite à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant.

Avancez et éliminez l'araignée. Montez sur la passerelle de gauche puis utilisez le grappin pour atteindre celle d'en haut.
Récupérez les perles puis sautez sur le barrage, à droite. Eliminez une autre araignée puis sautez au bon moment sur les planches qui sont à droite pour éviter les tirs du conduit et atteindre le barrage suivant.

Récupérez la perle sur le plancher supérieur puis créez une boite sur les piques en bas. Descendez dessus au bon moment en évitant les tirs. Dans la pièce suivante, placez le miroir incliné à droite de la marmite de façon à empêcher les flammes d'atteindre les bulles.

Montez sur une des bulles puis créez une boite et utilisez-la pour pousser la boule vers la gauche.

Récupérez les perles en haut et sur les planches à gauche puis sautez vers l'étage de droite. Brisez les caisses à droite pour récupérer les perles qui se trouvent dedans. Montez sur le plateau gauche de la balance et créez une boite sur l'autre. Récupérez les perles en haut puis changez de plateau et procédez de la même manière pour le soulever. Sautez sur le plancher de droite puis passez à l'étage sans toucher au bouton.

Activez le levier de droite. Créez maintenant une boite sur le bouton et dépêchez-vous de ramasser la perle sur le plancher supérieur. Descendez et traversez la porte qui vient de s'ouvrir.

Les salles de l'ombre

Vous voilà en face d'un dragon. Ne vous inquiétez pas car il ne va pas vous attaquer. Créez une boite sur le bouton en-dessous du monstre pour vous apercevoir qu'il ne s'agit que d'une simple illusion.

Défoncez la porte de droite et avancez tout droit. Accrochez la caisse en bois à la boule en pique suspendue et balancez-vous grâce au grappin à travers cette caisse vers l'autre coté du trou.

Montez sur le chariot et ramassez les perles, en haut. Poussez-le ensuite vers la grille de droite en évitant les tirs des serpents. Si vous ne l'avez toujours pas fait, il est temps d'améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de crées trois boites. Créez donc les trois boites, chacune sur un bouton dont deux en bas et un en haut de la grille. Traversez cette dernière dès qu'elle sera ouverte.

Avancez et récupérez la perle puis revenez près du point de sauvegarde et créez deux boites. Montez dessus puis accrochez-vous à la trappe supérieure grâce à votre grappin. Montez sur la passerelle et tuez l'araignée puis passez à l'étage et allez à gauche. Créez des boites sur la caisse en bas pour atteindre l'étage suivant. Eliminez une autre araignée puis poussez la caisse jusqu'au bord de la plateforme. Montez-dessus et sautez pour ramasser les perles.

Sautez maintenant d'un plancher à l'autre pour atteindre la falaise, à droite. Activez le levier puis traversez la grille en bas.

Protégez-vous du feu grâce au bouclier de Ponteus et ramassez les perles dans le trou. Remontez puis balancez-vous avec le grappin et évitez d'être touché par les flammes. Arrivé au point de sauvegarde, utilisez les pouvoirs d'Amadeus pour placer une des boules en métal qui roulent en bas sur le bouton de gauche. Descendez d'un étage puis montez sur une autre boule pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir, en bas à gauche.

Montez les escaliers et éliminez l'araignée. Descendez à droite puis manoeuvrez, avec le levier, le miroir et placez-le dans le trou de droite. Maintenant dirigez-vous au miroir de gauche et lancez votre marteau dessus. Ce dernier sortira de l'autre miroir et brisera le plancher qui retient le tube en forme de T.

Maintenant, remettez le miroir en haut à droite en le contrôlant par le levier. Placez les deux tubes de façon à ce que le courant d'air puisse entrer par le miroir de gauche. Planez donc au-dessus de la vapeur pour entrer dans le premier miroir et sortir par le deuxième. Sautez vers la falaise, à droite.

Montez sur une des bulles puis ramassez la perle sur la plateforme de gauche. Remontez sur une autre bulle et laissez-la monter jusqu'en haut. Sautez au bon moment à l'étage avant que les tirs de serpent n'explosent la bulle. Neutralisez l'araignée et récupérez les perles dans les caisses de gauche. Sautez vers le point de sauvegarde en bas à droite et créez des boites sous la balançoire, du coté gauche. Montez dessus et sautez vers l'étage de droite.

Ouvrez le trésor ensuite faites tomber les caisses à gauche. Descendez et brisez-les pour ramasser les perles qui se trouvent dedans. Créez des boites sous la balançoire, du coté droit cette fois. Sautez vers l'étage de gauche puis faites tomber les perles sur le plancher supérieur. Créez d'autres boites superposées sur la bordure et montez dessus puis sautez pour atteindre les perles à droite.

Redescendez et avancez à droite. Créez une boite en haut et laissez-la tomber sur le plancher suspendu en bas. Dès qu'elle bondisse, sautez dessus pour atteindre la plateforme de droite. Récupérez la perle et enlevez le tube qui relie les deux conduits.

Descendez à l'étage inférieur et éliminez les monstres puis descendez par le trou de gauche. Enlevez les tubes qui mènent le feu à la marmite et mettez à leur place le bouchon, à droite. Remontez à l'étage et avancez tout droit.

Créez des boites sur le rocher de droite puis montez dessus avant de sauter dans le miroir d'en bas pour être propulsé à travers l'autre miroir. Récupérez toutes les perles ensuite créez une boite sur la plateforme suspendue, à droite. Entrez par la trappe et avancez vers la chambre. Consultez le livre posé sur l'autel ensuite traversez par le miroir de droite.

Montez sur les plancher en allant d'abord à gauche pour récupérer des perles, revenez ensuite à droite et sautez vers l'étage. Activez le levier et placez le miroir en-dessous du conduit à droite. Les tirs sortiront alors du miroir en haut et activeront le bouton qui ouvre la grille. Créez une planche et calez-la avec une boite sur sa partie gauche.
Courez et sautez vers le passage en haut à droite.

Eliminez toutes les araignées et avancez prudemment en évitant les tirs des serpents. Ramenez la caisse en haut à droite et collez-la à la boule de piques en haut. Accrochez-vous maintenant à cette caisse grâce à votre grappin et sautez par-dessus le barrage à droite en évitant les tirs.

Récupérez les perles sur les plates-formes de la roue. Restez debout ensuite sur une des plates-formes et créez une boite sur celle d'en face. Lorsque vous serez en haut, sautez sur le plancher suspendu à droite puis vers le balcon. Ramassez les perles et activez le levier pour ouvrir la grille en bas. Traversez-la.

Ramassez cinq caisses qui tombent du haut et placez-les sur les cotés du trou en feu pour que la machine n'en produise plus. Créez une planche et construisez-avec un petit pont pour pouvoir progresser.

Créez des boites, montez dessus puis sautez au bon moment dans le premier miroir pour atterrir sur la balançoire. Récupérez les perles en haut à gauche pus sautez vers les escaliers à droite.

Entrez dans la grotte et tuez toutes les araignées. Créez des boites sur la caisse et montez à l'étage pour retrouver quelques perles. Redescendez et ramenez le miroir à gauche en contrôlant le levier. Entrez dedans pour ressortir par celui du haut. Ramassez les perles ensuite créez une planche sur le coté droit du trou en bas. Calez-la avec une boite et sautez dessus.

Avancez vers les marmites et enlevez rapidement le tube sous forme de T en bas. Mettez à sa place le bouchon en bas à gauche. Sautez par-dessus de la première marmite et placez le bouchon à droite sur le conduit en bas. Vous pouvez maintenant activer le levier au centre de la salle sans que les monstres vous dérangent.

Créez une boite en bas de la falaise à droite et montez dessus. Avancez tout droit pour rencontrer le propriétaire de cette maison.

Le bosquet silencieux

Avancez tout droit puis mettez le tronc sous la boule d'eau en haut. Explosez cette dernière avec une flèche ensuite versez le tout sur la plante qui est à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et ramassez les perles, en haut. Progressez à droite et éliminez les gobelins qui vous attaquent. Défoncez le barrage et faites tomber la perle. Placez la lanterne devant la fleur sauvage et dès qu'elle avale les insectes, sautez vers le plancher en bas à droite.

Ramenez la caisse en bois et montez dessus. Accrochez-vous au bon moment avec le grappin au plafond et sautez vers le passage en haut à droite. Eliminez les gobelins puis montez sur le pont à gauche en faisant attention à la fleur sauvage. Faites balancer le rocher suspendu et montez dessus pour atteindre le pont suivant.

Récupérez les perles et neutralisez d'autres gobelins. Sautez vers l'échafaudage à droite et balancez le rocher tout en haut pour démolir l'obstacle. Sautez vers le passage qui s'ouvre et descendez sur la feuille.

Démolissez le mur en face avec le marteau puis lancez ce dernier sur le rocher en haut pour faire tomber les perles. Alignez le tronc en bas entre la feuille et le plancher puis explosez la boule d'eau avec une flèche. Versez le contenu du

tronc sur la plante de droite puis montez sur les feuilles et ramassez les perles en haut.

Lancez votre marteau sur la chaine qui retient la lanterne. Placez cette dernière devant la fleur sauvage pour qu'elle avale les insectes. Courez donc vers le levier en bas à droite et activez-le. Récupérez la lanterne et attirez quelques insectes pour nourrir la plante. Regagnez votre place à gauche puis placez une caisse en bois sur le plancher en bas. Calez ensuite le tronc entre la caisse et la plateforme suspendue. Sautez ensuite vers la falaise à droite et avancez tout droit.

Eliminez tous les gobelins puis sautez par-dessus le tronc et avancez prudemment en évitant les tirs des petits canons. Descendez vers la cour puis brisez avec votre marteau la couche de boue au sol. Laissez-vous tomber dans ce trou et avancez à gauche.

Ouvrez le trésor puis lancez votre marteau sur les planchers dans les deux coins supérieurs de la pièce. Ramassez les perles en évitant les tirs de canons puis lancez encore une fois votre marteau sur le plafond, au fond de la pièce de gauche. Ramassez d'autres perles puis remontez à l'étage. Activez le levier à droite puis créez rapidement une boite et collez-la au moteur pour le bloquer. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre la trappe en haut.

Descendez par les feuilles à droite et ne laissez pas les fleurs sauvages vous avaler. Ramassez la lanterne en bas et attirez les insectes pour les faire manger à la fleur, à droite. Sautez par les planchers en haut pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent et prenez le passage de droite après avoir emmené la lanterne accrochée en bas de la plateforme. Nourrissez la fleur et progressez rapidement à droite.

Créez une boite et accrochez-la aux piques en haut de la porte de droite. Lancez maintenant votre marteau sur le rocher en haut à droite pour que la perle tombe sur la boite. Ramenez maintenant cette dernière avec la perle en haut. Créez des boites sous le conduit d'eau et faites descendre la bûche suspendue. Calez cette dernière avec les boites à l'aide d'une planche et traversez rapidement le portail à droite avant qu'il ne se renferme.

Eliminez toutes les araignées ensuite montez sur les planchers. En arrivant à l'avant dernière, levez votre bouclier de façon à ce que les tirs de canon soient déviés vers le plancher de gauche. Ramassez alors les perles qui tombent ensuite lancez votre marteau vers le barrage à droite. Sautez d'une feuille à une autre pour atteindre l'autre coté du trou. Accrochez-vous au plancher en haut et récupérez toutes les perles.

Poussez les deux troncs vers la machine en bas puis créez dessus des boites pour pouvoir sauter vers le point de sauvegarde suivant.

Avancez et laissez-vous tomber par le plancher de droite. Vous y affronterez alors l'énorme gobelin. Cette fois, vous serez gêné par les tirs des canons lors du combat. Esquivez ses coups de gourdin et dès que son arme est coincée dans les planchers, contournez-le et enchainez les attaques. Après votre victoire, activez le levier et créez rapidement une boite en-dessous du plancher de droite.

Montez dessus et sautez au bon moment vers la passerelle de gauche.
Faites balancer le rocher en haut puis montez dessus pour ramasser les perles sur les planches suspendues.

Tuez les archers sur la machine de droite puis récupérez la perle qui est en bas et faites attention aux tronçonneuses. Montez sur la machine et tuez d'autres ennemis, plus loin. En arrivant devant la boule d'eau, faites tomber les caisses du bas vers les tronçonneuses pour libérer les perles. Récupérez-les rapidement.

Descendez à la cour droite et utilisez le camouflage de Zoya pour passer inaperçu devant la fleur sauvage. Libérez le tronc de la plante puis ramenez-le sur la machine tronçonneuse à gauche. Créez donc des planches sous la boule de façon à ce que l'eau atteigne la plante en bas à droite.

Sautez ensuite sur la feuille qui vient de pousser puis entrez dans le grand tronc, à droite. Continuez d'avancer jusqu'à la fin de ce chapitre.

Les grottes aux champignons

Eliminez l'archer plus loin sans toucher aux barils. Prenez le contrôle d'Amadeus et placez un des barils sur le plancher,

en haut. Rejoignez-le et frappez-le avec votre épée enflammée. Soulevez rapidement le baril près de la boule d'eau et attendez qu'il explose. Créez ensuite des planches pour guider l'eau vers la plante du bas. Tirez une flèche sur la boule ensuite sautez par les feuilles qui viennent de pousser.

Grimpez jusqu'au trésor et ouvrez-le. Lancez votre marteau sur les rochers qui sont en haut à droite pour libérer une caisse et une perle. Utilisez les feuilles de droite pour atteindre l'autre coté du trou. Glissez par la pente pour atterrir sur des champignons. Avancez à droite puis lancez votre marteau sur le plancher en haut pour libérer les perles.

Bondissez sur le champignon à droite ensuite sautez sur les feuilles pour atteindre la falaise. Calez le plancher tournant à gauche avec des boites puis reliez-le à la falaise de gauche avec une planche. Traversez au bon moment en évitant les tirs de la fleur.

Une fois arrivé, lancez une flèche sur la bulle d'eau qui est en haut puis sautez à travers les feuilles qui viennent de pousser et avancez tout droit en évitant les tirs. Eliminez tous les gobelins et essayez de ne pas toucher les barils explosifs. Grimpez vers le plancher de gauche et récupérez les perles puis sautez par-dessus le barrage de droite. Créez une boite sur le tronc en bas et passez à l'étage. Nettoyez la zone des petits monstres verts ensuite tirez le grand rocher à droite. Montez dessus pour atteindre le passage qui mène en haut. Créez une boite et sautez sur le champignon à gauche. Récupérez toutes les perles puis redescendez vers les chutes d'eau. Créez une planche inclinée vers la gauche ensuite créez une boite sur la plateforme suspendue pour que l'eau atteigne la plante.

Montez sur la plateforme et créez deux boites sur la partie droite du tronc (en bas) pour vous faire soulever. Sautez vers la feuille qui vient de pousser et récupérez la perle.

Remontez au passage en utilisant le rocher puis sautez par-dessus l'escargot plus loin. Eliminez les araignées qui vous attaquent ensuite brisez le plancher en bas à droite. Ramenez un tonneau explosif et descendez. Allumez-le avec votre épée enflammé puis, grâce au pouvoir d'Amadeus, placez-le près du barrage en bas à gauche et attendez qu'il explose.

Tournez le canon en bas à gauche vers la zone toxique pour que le courant d'air disperse le poison. Descendez puis activez le levier. Accrochez-vous au plancher en haut et ouvrez le trésor.

Remontez à l'étage puis montez au sommet de l'échafaudage de droite. Neutralisez le reste des araignées ensuite superposez des boites pour pouvoir atteindre la falaise à gauche.

Ramassez toutes les perles puis redescendez à l'échafaudage. Placez maintenant les boites de sorte à atteindre le rocher, à droite. Collez une caisse à la boule de piques en haut et faites-la balancer. Accrochez-vous à la caisse avec le grappin, balancez-vous et sautez vers le chemin de droite. Créez une boite et laissez-la bondir sur le champignon, en bas.

Lorsqu'elle s'approche de la perle, sautez dessus et récupérez cette dernière. Sautez d'une feuille à l'autre en évitant les tirs des fleurs. Arrivé à la nouvelle zone, neutralisez tous les gobelins puis sautez par-dessus le trou infesté de gaz toxique. Brisez le barrage en bas à gauche et récupérez la perle. Sautez au bon moment sur les planches à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une longue planche et versez de l'eau dessus. Déplacez-la ensuite doucement vers la plante sur le rocher, en haut à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et récupérez les perles. Lancez votre marteau sur les rochers qui renferment le baril en haut puis rejoignez-le et ramassez la perle. Redescendez et créez des boites sur la pente visqueuse, à droite avant de sauter au bon moment vers le levier pour éviter les tirs de la fleur en haut.

Inutile d'activer ce levier car vous venez de traverser l'obstacle autrement. Avancez sur le pont et lisez le bouquin. Laissez-vous tomber ensuite par le trou à droite.

Les ténèbres aux champignons

Lancez votre marteau sur les pierres en haut pour libérer une perle. Avancez un peu puis créez des boites en bas de la rampe. Mettez une planche inclinée sur les boites et lancez une flèche sur la bulle d'eau en haut.

Sautez alors par les feuilles qui poussent au-dessus de la grotte où se cache l'arachnide. Faites attention aux rochers

qui vous poussent vers le bas, près du gros monstre qui peut vous tuer d'un coup.

Arrivé au passage en haut à droite, sautez sur les champignons et accrochez-vous au plancher avec le grappin. Balancez-vous et récupérez les perles à gauche. Atterrissez sur le plancher et éliminez tous les gobelins. Créez des boites et montez dessus. Sautez par la feuille vers la falaise de droite. Abaissez la bûche suspendue en haut et calez-la avec la caisse en bois.

Sautez rapidement par les planchers à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une boite sur le coté gauche de la balançoire et sautez à l'étage de droite.

Neutralisez tous vos ennemis ensuite grimpez vers le plancher de gauche. Récupérez la perle sur les rochers de gauche puis faites tomber les tonneaux. Rejoignez-les et activez le levier puis traversez la grille et dispersez les tonneaux. Un nouvel ennemi avec deux épées enflammées vous attaque. Laissez-le frapper les tonneaux pour qu'ils explosent et lui infligent d'importants dégâts. Finissez le travail avec quelques coups d'épée.

Montez sur la passerelle et activez le levier pour ouvrir la grille qui bloque le chariot. Descendez près du point de sauvegarde et sautez sur le plancher de droite. Lancez votre marteau sur les rochers en bas à droite puis accrochez-vous au chariot et balancez-vous vers les perles à gauche.

Montez sur le chariot et déplacez-le, grâce au pouvoir d'Amadeus, vers la droite. Tournez le conduit pour que les courants d'air éliminent le gaz toxique. Continuez alors à avancer puis glissez sur la pente jusqu'en bas.

Allez à gauche et lancez votre marteau sur les pierres au coin supérieur. Montez sur le rocher et récupérez les perles. Ramenez le grand rocher au lac de droite puis créez-dessus deux planches pour que l'eau atteigne la plante en surbrillance.

Sautez sur le premier champignon et ramassez les perles sur le rocher de gauche puis sautez sur le second et atterrissez près du point de sauvegarde.

Créez depuis le haut une boite et laissez-la bondir sur le champignon en bas. Lorsqu'elle soit assez élevée, sautez dessus pour atteindre la falaise en haut à droite.

Récupérez les perles et ouvrez le trésor. Descendez puis glissez sur la pente visqueuse. Une fois dans l'eau, récupérez les perles des deux cotés ensuite sortez par le chemin de droite.

Le château du bord de mer

Nagez à droite puis sautez par-dessus les noix de coco. Une fois sur la terre ferme, rapprochez la noix du palmier pour récupérer la perle qui se trouve dessus. Récupérez celles sur le plancher ensuite placez la noix sur la trajectoire du crabe, à droite. Inutile de l'attaquer avec l'épée, il est immortel. Poussez alors la noix qui pousse à son tour le crabe dans l'eau.

Plongez dans l'eau et récupérez toutes les perles en évitant vos adversaires, puisque sous l'eau vous êtes vulnérable. Remontez à la surface et placez la noix sur le bouton. Sautez sur le plancher puis sur la plateforme en récupérant la perle sur votre chemin. Couvrez la boule de piques plus loin par des boites et montez dessus. Faites-la balancer pour pouvoir atteindre la perle en haut à gauche.

Placez une noix sur le bouton et sous le point de sauvegarde puis lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Récupérez la perle et placez le rocher qui tombe sur le bouton protégé par les flammes à droite. Continuez votre ascension pour affronter la créature rouge avec les deux épées en feu. Ignorez les gobelins qui vous dérangent et concentrez vos attaques sur le mini-boss. Esquivez ses attaques en sautant par-dessus les flammes qu'il invoque. La meilleure méthode pour le battre, est de garder vos distances et de lui lancer des flèches de Zoya.

Une fois à terre, créez des boites pour atteindre le plancher en haut à droite. Créez encore une fois des boites et montez dessus puis sauter vers les perles en hauteur à gauche. Activez le levier et traversez la grille. Sautez vers le point de sauvegarde suivant puis descendez à droite. Créez une boite et lorsque la position des planches soit horizontale, bloquez l'engrenage à droite avec cette boite.

Eloignez les tubes à gauche pour récupérer la perle ensuite remontez à l'étage. Créez des boites pour atteindre la balançoire en haut. Ramassez la perle ensuite sautez par les planchers vers la terrasse suivante. Sautez par-dessus la boule de piques puis traversez le pont qui s'effondre. Plongez dans l'eau et poussez le rocher vers le trou, à droite. Une fois le courant d'air bloqué, ramassez tranquillement toutes les perles sous l'eau. Remontez à la surface et neutralisez vos adversaires à droite. Utilisez le grappin pour monter sur le pont à gauche et ouvrez le trésor.

Passez maintenant au plancher en haut à droite et éliminez l'archer en bas. Sautez sur la plateforme coulissante et évitez les tirs des fleurs pour atteindre l'autre rive. Allumez le tonneau et collez-le au mur de droite pour le détruire. Récupérez les perles et montez par les rampes. Tuez d'autres archers ensuite descendez dans le trou de droite et récupérez les perles en évitant les flammes. Remontez puis allumez un tonneau et collez-le au mur de pierre en haut à droite.

Créez une boite et accrochez-la aux piques d'en face. Sautez rapidement sur la roue puis sur la boite pour enfin atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Tuez l'archer qui vous attend puis créez des boites et montez sur le muret de gauche pour obtenir une perle. Activez le levier à droite. Une fois dans l'eau, plongez et nagez à droite. Récupérez les perles dans la coquille puis montez à la surface par le passage de droite. Sautez sur l'étoile de mer pour récupérer les perles en hauteur ensuite faites tomber les deux noix dans l'eau. Poussez-les à droite puis montez dessus et lancez votre marteau sur les pierres, en haut. Créez une planche et accrochez-la à l'oursin, à droite. Montez dessus pour atteindre les perles sur la falaise.

Plongez encore une fois dans l'eau et prenez le passage qui mène à droite lorsque le rocher aura bloqué les conduits d'air. Montez à la surface pour une perle ensuite continuez votre nage à droite en évitant les serpents de mer. Montez à la surface puis sautez sur la plateforme que porte la queue du serpent. Sautez vers la falaise à gauche et ouvrez le trésor.

Détruisez le plancher en haut pour libérer les perles. Sautez maintenant vers le pilier de droite et détruisez la statue qui se trouve dessus. Descendez par le trou à droite et brisez les pierres qui bloquent le conduit d'eau. Remontez à la surface puis utilisez votre grappin pour aller plus haut et récupérer les perles. Sautez maintenant sur le tonneau puis grimpez à la falaise en sautant d'une pierre à l'autre et en évitant les tirs des fleurs.

Créez des boites sur les pièges en bas ensuite sautez au bon moment pour ne pas être touché par les haches.

Avancez tout droit jusqu'à ce que le sol s'écroule.
Eliminez tous les gobelins ensuite sautez par-dessus les piques à gauche. Lancez votre marteau sur les pierres au fond pour libérer les perles. Dirigez-vous maintenant à droite et lancez à nouveau votre marteau sur les pierres pour libérer le passage. Montez d'un niveau et explosez les tonneaux. Neutralisez le reste des gobelins ensuite montez sur la mezzanine. Détruisez la caisse qui bloque l'engrenage. Créez des boites et montez dessus. Lancez votre marteau sur les rochers en haut pour récupérer d'autres perles.

Descendez et activez le levier. Traversez la grille puis lisez le bouquin au milieu de la salle. Créez une boite en bas puis descendez dessus pour éviter les tirs des fleurs. Récupérez la perle à gauche et celle emprisonnée derrière les barreaux, en haut. Détruisez les planches à droite ensuite sautez sur l'étoile de mer. Laissez-vous glisser sur la pente puis continuez tout droit. Créez des boites sur le dernier crabe, montez dessus puis sautez vers le balcon de droite.

Créez une boite sur la plateforme que porte le tentacule du poulpe et sautez dessus. Sautez vers la plateforme suivante puis plongez dans le trou à droite. Récupérez les perles dans les profondeurs en évitant les serpents puis remontez à la surface et brisez les planches à droite. Descendez dans la grande salle et affrontez le groupe de gobelins accompagnés du monstre rouge. Montez sur la balançoire et frappez avec vos flèches.

Progressez à droite et faites tourner la roue qui crache du feu vers le haut. Descendez par le trou et lancez votre marteau sur les pierres, en bas à droite. Remontez à la surface et créez une boite. Bloquez-avec l'engrenage à gauche lorsque la position du plancher soit horizontale. Créez d'autres boites sur ce plancher et montez dessus pour récupérer la perle en hauteur avant de sauter vers le point de sauvegarde suivant. Abaissez le plancher en haut à droite et créez dessus deux boites. Abaissez ensuite le plancher qui est sous la bulle d'eau et bloquez-le avec une autre boite. Lancez une flèche sur cette bulle puis récupérez la perle en haut.

Sautez par les champignons qui viennent de pousser à gauche et atterrissez sur la falaise à droite. Faites tomber les perles sur la balançoire en haut puis descendez par le trou à droite. Vous affronterez alors le roi gobelin accompagné de quelques soldats. Ignorez les petits monstres et concentrez vos attaques sur le boss. Sautez sur la rampe à droite et attendez que le roi détruise les pierres qui se trouvent dessus. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme et le contourner. Enchainez vos attaques jusqu'à la victoire.

Abaissez le plancher en haut à gauche pour que le mur de droite s'effondre. Prenez le passage qui vient de s'ouvrir puis examinez le tableau sur votre passage. Entrez enfin dans le puits à droite.

Les passages surnaturels

Brisez la statue à gauche ensuite sautez dans le trou à droite. Lancez votre marteau sur les briques en haut à gauche pour obtenir une perle. Enlevez le bouchon du conduit à droite et mettez-le à proximité. Placez les tubes de façon à ce que la direction du courant d'air soit vers le haut. Tirez une flèche sur l'oeil du géant crabe puis planez vers l'étage de droite. Ramenez le bouchon avec vous et utilisez-le pour fermer le conduit d'acide à droite.

Passez au bon moment sous le tronc et éliminez les monstres qui vous attaquent. Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite pour libérer le chemin. Récupérez le bouchon et fermez cette fois le conduit en haut du tronc. Créez une boite sur le coté gauche de ce dernier et montez dessus. Sautez dans le sceau suspendu et placez une boite sur la boule de pique à coté. Balancez la boule et sautez sur la boite pour pouvoir atteindre la falaise.

Esquivez les boules de piques qui vous foncent dessus puis avancez vers le point de sauvegarde. Créez des boites et récupérez la perle dans le conduit en haut. Maintenant, vous aurez besoin d'un nouveau pouvoir pour Ponteus : l'explosion de marteau. Chargez votre coup et lancez votre arme vers les briques en haut. Récupérez la pierre et placez-la dans le bassin d'acide à droite. Créez une planche et calez-la avec une boite pour atteindre le rocher. Créez ensuite une autre planche pour atteindre l'étage suivant.

Eliminez tous les monstres qui vous attaquent et récupérez toutes les perles. Sautez au bon moment sur les planches à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Lancez votre marteau vers les briques en haut à droite puis plongez dans l'eau pour récupérer les perles. Activez le levier de la machine pour vider le bassin de gauche et remplir celui de droite. Descendez dans le bassin vide et faites sortir le tonneau à gauche après avoir coupé la corde qui le retient. Remplissez le bassin par la gauche en réactivant le levier pour que les deux tonneaux flottent. Créez dessus une planche et des boites pour atteindre les perles en haut.

Ramenez les deux tonneaux vers le bassin vide à droite. Placez l'un d'eux en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Remplissez le bassin pour que ce tonneau puisse boucher le conduit d'air. Montez alors sur celui qui flotte et lancez votre marteau sur les pierres en haut. Récupérez les perles ensuite sautez sur la falaise à droite.

Sautez sur les engrenages et créez dessus des boites pour récupérer les perles en hauteur. Eliminez les araignées puis montez sur le plancher. Lancez votre marteau sur les barreaux en haut à droite pour libérer les perles. Continuez votre ascension puis lancez le marteau sur les briques qui sont en haut. Accrochez-vous grâce au grappin au plancher puis prenez le passage de droite. Sautez sur un des deux planchers de la roue et créez des boites sur l'autre. Récupérez les perles en haut ensuite sautez vers l'étage, à gauche. Tapez sur le bouton pour faire tomber un tonneau puis revenez rapidement sur la roue. Dès que la trappe à droite se lève, sautez dessus et passez au point de sauvegarde suivant.

Accrochez-vous au plancher à droite et ouvrez le trésor. Créez une boite sur la pente en bas pour bloquer les boules de pique. Créez d'autres boites pour atteindre les perles en haut ensuite progressez à droite en évitant l'acide. Activez le levier puis prenez une boule de piques et accrochez-la avec une boite. Placez cette boule sous le plancher de droite pour empêcher l'acide de couler par la pente. Avancez prudemment puis sautez sur le conduit supérieur. Créez une boite et utilisez-la pour pousser ce conduit vers le tube d'acide à gauche.

Placez maintenant des boites sur le plancher et montez sur le tube d'acide. Détruisez les barreaux en haut à droite pour obtenir des perles. Redescendez la pente et traversez le pont qui s'effondre.

Plongez dans l'eau et ramassez toutes les perles puis remontez à la surface et éliminez tous vos adversaires. Créez des boites sur le plancher flottant pour qu'il soit submergé puis descendez sous l'eau et ramassez le reste des perles. Avancez à droite et activez le levier en bas. Traversez la grille puis plongez dans l'eau et ramassez les perles.

Remontez à la surface et lancez votre marteau sur les rochers en haut.

Accrochez-vous au plancher et allez à la salle des machines, à gauche. Enlevez tous les tubes puis recollez-les de façon à relier les deux conduits d'air.

Revenez à la salle précédente et activez le levier en haut pour vider le bassin.
Placez le tonneau en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Réactivez le levier puis plongez encore une fois dans l'eau. Montez sur le tonneau flottant et créez une planche pour passer à l'étage.

Avancez un peu ensuite neutralisez tous vos ennemis. Activez le levier pour pouvoir progresser à droite. Ramassez la perle sur le plancher en haut ensuite descendez sur le rocher qui est à gauche en évitant l'acide. Balancez-vous grâce au grappin vers le pont de droite puis brisez la statue et suspendez-vous par le plancher. Changez brièvement de personnage et frappez le mur avec le marteau puis remontez et déplacez le chariot à droite.

Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Construisez un chemin sur l'acide avec les rochers puis traversez en-dessous du chariot pour éviter les chutes du liquide vert. Ouvrez le trésor en haut puis rebroussez chemin.

Bondissez sur les champignons puis créez des boites en bas du conduit pour que l'acide coule de l'autre coté. Sautez rapidement sur les planches de droite et atterrissez sur la plateforme de gauche. Tirez des flèches sur l'oeil de l'énorme crabe puis progressez à droite. Sautez sur la balançoire et frappez encore une fois l'oeil de la bête. Sautez sur la falaise à gauche et attaquez une dernière fois l'oeil pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes des tentacules. Prenez enfin le chemin de droite et entrez dans le miroir.

Le donjon du gardien des glaces

Vous êtes emprisonné dans une cellule et un gobelin jette un coup d'oeil chaque dix secondes. Accrochez une boite aux piques en haut de la porte et sautez-dessus. Le gobelin entrera alors pour enquêter sur votre disparition. Profitez de la situation pour l'éliminer. Lancez votre marteau sur le coin gauche pour obtenir quelques perles puis quittez la pièce.

Avancez tout droit puis placez les tonneaux sur les cotés du piège de piques. Créez dessus une planche et des boites pour pouvoir atteindre la cabine supérieure. Eliminez l'archer ensuite lancez votre marteau sur les barreaux en haut à gauche pour obtenir plus de perles.

Sautez vers la falaise à droite puis lancez votre marteau sur les rochers de l'autre coté du trou. Suspendez-vous par le plancher en bas à droite et ramassez les perles puis remontez pour ouvrir la trappe. Sautez et tirez une flèche sur la bulle d'eau en haut à gauche.

Sautez sur les champignons qui viennent de pousser et en arrivant tout en haut, reliez les deux montagnes par une planche. Créez dessus des boites et récupérez les perles en haut. Glissez par la pente de droite et tuez tous vos adversaires. Collez un tonneau à la boule de piques en haut à droite et balancez-la. Accrochez-vous à ce tonneau grâce au grappin et balancez-vous vers le haut de la pente, à droite. Entrez dans la grotte et créez des boites. Montez dessus et poussez-les pour qu'elles se renversent à droite. Sautez au bon moment pour récupérer les perles.

Lancez votre marteau sur la glace en haut à gauche. Créez maintenant une petite boite sur la main gauche de la statue. La lumière se reflète alors par la boule de cristal et vous ouvre un passage. Traversez-le puis glissez prudemment à travers les pentes de droite en évitant les stalactites. Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent et récupérez les perles. Créez des boites au bord du passage à droite puis calez le bouton en haut avec une planche. Descendez sur le plancher et lancez votre marteau sur le muret de gauche. Activez le levier et traversez la grille.

Bloquez l'engrenage à droite avec une boite puis montez dessus. Lancez le marteau sur les rochers qui bloquent le mécanisme qui est en haut puis activez le levier du bas pour faire descendre l'ascenseur.
Une fois en bas, créez des boite sur le rocher à gauche ensuite reliez-les à la plateforme qui se trouve en haut avec une planche. Montez dessus et ouvrez le trésor.

Placez un tonneau dans la lave à droite et sautez dessus pour atteindre le passage suivant. Eliminez le monstre rouge puis accrochez-vous au plancher. Sautez au bon moment sur la roue pour récupérez les perles. Créez une boite sur le conduit de courant d'air et montez dessus pour atteindre la falaise de droite.

Neutralisez tous vos adversaires puis ramassez les perles sur les planchers. Associez les tubes au conduit de la lave puis abaissez la plateforme en haut vers la gauche pour changer la direction du liquide brûlant vers le trou. Montez sur le plancher coulissant et sautez vers la rampe en évitant la boule de piques. Montez sur le plancher et créez des boites pour atteindre les perles à gauche.

Montez sur le plancher coulissant en bas à droite et faites attention à la lave et aux boules de piques. Arrivé au point de sauvegarde suivant, lancez votre marteau sur le tube en haut à droite. Balancez-vous par le plancher et montez sur la falaise. Ouvrez le trésor et récupérez les perles puis descendez et abaissez le miroir en contrôlant le levier en bas. Créez une planche près du levier en haut et calez-la avec une boite. Entrez par le premier miroir pour ressortir de l'autre (en haut) et atterrir ainsi sur la planche.

Contrôlez maintenant le second miroir grâce au levier et placez-le sur la glace en bas à droite. Collez le tube au conduit de lave puis placez en face le premier miroir. Ainsi la lave ressortira par le deuxième miroir et fera fondre la glace.

Prenez le passage qui s'ouvre et avant de traverser la porte, lancez le marteau vers le plafond pour récupérer des perles. Glissez sur la pente puis créez deux boites sur le plateau droit de la balance. Montez sur l'autre plateau et sautez vers la trappe en haut à droite. Neutralisez tous les gobelins et faites attention au monstre rouge qui défonce la porte, à droite.

Entrez dans la grotte et frappez avec votre épée enflammée le tonneau en face. Placez-le avant qu'il n'explose près de la boule de neige, en haut. Créez trois boites et montez dessus puis poussez-les pour qu'elles glissent et vous permettent d'atteindre les perles, en haut.
Sautez sur la boule de neige à droite et entrez dans la nouvelle salle. Un grand gobelin vous attaque, sautez par-dessus puis placez-vous sur le rocher de droite.

Esquivez son coup au bon moment pour démolir le mur. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme, le contourner et le vaincre. Créez des boites sur le plancher de droite pour sortir de la grotte. Avancez vers la plante au bord de la falaise pour qu'une branche pousse à droite. Marchez dessus.

Le chapitre final

Suspendez-vous par le plancher à gauche puis changez brièvement de personnage pour briser les barreaux avec l'épée de Ponteus. Accrochez-vous rapidement grâce au grappin puis sautez sur le plancher. Ouvrez le trésor et remontez.

Entrez dans la maison arbre et ouvrez un autre trésor. Passez à la salle suivante puis déplacez le tableau en face. Prenez le chemin qui se trouve derrière et entrez dans le miroir.

Après la cinématique, vous affronterez le dragon. Ce dernier possède deux types d'attaques. Soit il vous mord et soit il vous crache ses flammes. Tirez des flèches sur ses boucles d'oreilles lorsqu'il ouvre la gueule. Si vous êtes à court de santé, versez de l'eau sur la plante de droite. Montez sur ses feuilles et touchez le point de sauvegarde. Protégez-vous des flammes grâce au bouclier de Ponteus et continuez à tirer sur la tête du dragon en utilisant l'arc de Zoya. A un certain moment, le dragon fera appel à de petits monstres, ignorez-les et concentrez vos tirs sur le boss jusqu'à la victoire. Félicitations ! Vous venez de vaincre le dernier boss et de finir le jeu.

SE BALADER SUR L'ÉCRAN TITRE

A l'écran titre, n'appuyez pas sur start tout de suite, vous pouvez avant cela vous balader sur l'écran avec Zoya et même changer de personnage.

Trivial Pursuit

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Premier triangle marqueur

Remportez votre premier triangle marqueur (Classique)

C'est parti !

Remplissez votre camembert pour la première fois (Classique)

Champion Classique

Remportez une partie Trivial Pursuit Classique

Sur la lancée

Répondez correctement à 5 questions à la suite (Classique)

Continuez comme ça

Enchaînez deux cases "Rejouez" (Classique)

Vif-argent Divertissements

Obtenez le triangle marqueur Divertissements dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Géographie

Obtenez le triangle marqueur Géographie dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Sciences & Nature

Obtenez le triangle marqueur Sciences & Nature dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Histoire

Obtenez le triangle marqueur Histoire dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Sports & Loisirs

Obtenez le triangle marqueur Sports & Loisirs dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Art & Littérature

Obtenez le triangle marqueur Art & Littérature dès votre première tentative (Classique)

Vainqueur Mort subite

Remportez une Mort subite (DEA)

Coup de chance

Remportez un triangle marqueur grâce à un pari (DEA)

Gloire des paris

Remportez 5 paris avec succès (DEA)

Pour l'amour du risque

Utilisez un événement bonus pour la première fois (DEA)

Vainqueur QG de Catégorie

Remportez un triangle marqueur sur un Quartier Général de Catégorie (DEA)

Pariez votre dernier euro

Remportez tous vos triangles marqueurs avec vos seuls paris (DEA)

Vainqueur

Remportez une partie Défi entre amis

Alerte Trivial ! réussie

Alerte Trivial !

Premier objectif

Accomplissez votre premier objectif (AT)

Succès de l'objectif

Accomplissez 5 objectifs (AT)

Champion des objectifs

Accomplissez 10 objectifs (AT)

Maître des objectifs

Accomplissez tous les objectifs (AT)

Au max !

Remportez un multiplicateur x10 dans chaque catégorie (AT)

Record personnel

Battez votre meilleur score (AT)

Argent

Rien de l'arrête

Répondez correctement à 10 questions à la suite (Classique)

Dieux des paris

Remportez 10 paris avec succès (DEA)

Pas une égratignure

Remportez la partie sans perdre une vie au cours de la phase finale de la partie (DEA)

Domination

Gagnez un Défi entre amis à 4 joueurs sans perdre une vie

Parfait Divertissements

Répondez correctement à tous les questions Divertissements dans une partie (DEA)

Parfait Art & Littérature

Répondez correctement à toutes les questions Art & Littérature dans une partie (DEA)

Parfait Sciences & Nature

Répondez correctement à toutes les questions Sciences & Nature dans une partie (DEA)

Parfait Sports & Loisirs

Répondez correctement à toutes les questions Sports & Loisirs dans une partie (DEA)

Parfait Géographie

Répondez correctement à toutes les questions Géographie dans une partie (DEA)

Parfait Histoire

Répondez correctement à toutes les questions Histoire dans una partie (DEA)

Droit au but

Remportez une Alerte Trivial ! en utilisant uniquement les cases Quartier Général de Catégorie

La culture ne s'achète pas

Remportez 60000 points (AT)

Vous êtes vif comme l'éclair

Remportez une Alerte Trivial ! en moins de 10 minutes

Or

Domination triangles marqueurs

Remportez tous les triangles marqueurs dans une partie (DEA)

Vous en savez trop

Remportez une Alerte Trivial ! en répondant correctement à toutes les questions

Platine

Trophée de platine

Gagnez tous les autres trophées

Tron Evolution

© Disney Interactive / Propaganda Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE INSANE

Terminer le mode Story en Hard sans changer le mode de difficulté pour débloquer le mode Insane.

Tumble

© Sony / Supermassive Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Turbo

Construire une tour de 2 m en 35 secondes maximum

Extension verticale

Construire une tour de 1 m

Début de la fortune

Gagner 5 médailles d'or

Accomplissement absolu

Gagner au moins une médaille dans chaque défi

Entassement

Placer 25 blocs sur une plateforme dans un défi Tout doit disparaître

Opération girafe

Atteindre une hauteur de construction totale de 5 m

Toujours plus haut

Atteindre une hauteur de construction totale de 100 m

La victoire vous appartient

Gagner un tournoi multijoueur

Travail d'équipe

Construire une tour de 2 m en mode multijoueur

ARGENT

Magnat de la construction

Gagner 50 médailles d'or

Maître des explosions

Marquer 3000 points dans un défi Mines

Hors jeu

Envoyer un bloc hors de l'arène lors d'une explosion dans un défi Mines

OR

Vers l'infini

Atteindre une hauteur de construction totale de 500 m

Turning Point : Fall Of Liberty

© Codemasters / Spark Unlimited 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Régénération d'énergie double

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Grenades infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Munitions infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Galerie du menu Extras

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Turok

© Disney Interactive / Propaganda Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE INHUMAIN

Si le challenge de Turok ne vous rebute pas, vous pouvez essayer de terminer le jeu en Normal ou Difficile pour débloquer la difficulté Inuhumaine.

TV Show King

© Gameloft 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

BRONZE

Premiers pas

Jouez votre premier quiz classique 3 manches.

Mondain

Connectez-vous et participez à 2 émissions quiz.

Explorateur

Répondez correctement à un total de 10 questions "Light Quiz" lors d'une partie de Classic Quiz.

Roi du grattage

Répondez correctement à un total de 10 questions "Scratch Quiz lors d'une partie de Classic Quiz.

Haut du podium

Répondez correctement à 6 questions "Quiz Attack" de suite.

Touché par la grâce

Terminez le jeu avec 0 dollar en poche après avoir gagné de l'argent.

Chouchou du public

Lors des 5 dernières secondes, changer d'avis pour suivre les autres joueurs et donner la bonne réponse.

Tape m'en 5

Remportez une manche de duel avec un score de 5-0.

Omega Man

Remportez 5 parties Elimination.

Entourage

Créez 4 candidats et participez à un quiz avec chacun d'entre eux.

Tour de force

Remportez la partie après avoir fait banqueroute à la roue.

Grippe-sou

Volez plus de 25 000$ aux autres candidats.

Réflexologie

Répondez correctement à 5 questions classiques dès que la réponse apparaît.

Polyvalent

Remportez 15 parties multijoueur en ligne.

Eminence grise

Faites 8 tours à la roue avant qu'elle s'arrête.

Leurre

A 3 reprises, mettez les autres joueurs sur la mauvaise piste, puis changez pour sélectionner la bonne réponse moins de 3 secondes avant la fin du chrono !

Le retour du siècle

En perdant 0-4, répondez correctement à 5 questions de suite pour gagner la manche "Duel".

ARGENT

ME=1337²

Participez à un quiz de 9 manches et répondez à toutes les questions correctement.

Machine à remonter le temps

Jouez à TV Show King pendant au moins 30 heures.

Twisted Metal

© Sony / Eat Sleep Play 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PACKS DE SKINS

Skin Pack "Kamikaze"

Terminer le mode Histoire en Normal.

Skin Pack "Stars & Stripes"

Terminer le mode Histoire en Difficile.

PISTOLET LASER

Terminer le mode Histoire en difficulté Twisted.

WARTHOG

Terminer le mode Histoire en difficulté Twisted avec toutes les médailles d'or.

Two Worlds II

© Topware Interactive / Reality Pump 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir à la section "Codes Bonus" via le menu Pause.

Hache

1775-3623-3298-1928

Labyrinthe

1797-3432-7753-9254

Epée à deux mains (Hand sword (Elexorian))

3542-3274-8350-6064

Marteau à deux mains (Hammer of Krol)

3654-0091-3399-0994

Armure (Dragon scale)

4149-3083-9823-6545

Marteau

6231-1890-4345-5988

Epée Luciendar

6624-0989-0879-6383

Epée Anathros

6770-8976-1634-9490

Carte bonus

6972-5760-7685-8477

Epée Lucienda

9122-5287-3591-0927

UFC 2009 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC "PUNKASS"

Pour débloquer Punkass, le membre de l'équipe TapOut, vous devez obtenir un sponsor de TapOut en mode Carrière.

JOUER AVEC "SKYSCRAPE"

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut et Start pour débloquer SkyScrape.

DÉBLOQUER MASK

Obtenir successivement trois victoires par soumission en mode carrière.

TROPHÉES

Bronze

Où est mon chèque bonus ?

Gagnez les prix KO, Submission et Fight of the Night avec un combattant en mode Carrière.

C'était fastoche !

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez en moins de 20 sec. au round 1 contre un combattant UFC (ORD.).

Dégage !

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Dégagement technique contre 20 soumissions d'un combattant UFC (ORD.).

Ceinture blanche

Gagnez une partie avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture bleue

Gagnez 15 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ma préférée !

Regardez la cutscene de la fille Octagon 15 fois sans la passer.

Wanted : Dentier volant

Faites voler le protège-dent de votre ennemi à plus de 3 mètres.

Ultimate Replay

Dominez votre opposant dans les 3 scènes lors d'un replay.

Ultimate K.O.

En état gazé, faites un KO à votre opposant.

Ultimate Soumission

En état gazé, faites une soumission.

Argent

Cogneur de classe mondiale

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par KO sans techniques de prises contre un combattant UFC (ORD.).

Un KO et au lit !

Gagnez 15 parties avec classement sur le PSN par KO avec un combattant créé ou UFC.

Roster à l'essai

Disputez un match en mode Exhibition avec chaque combattant UFC.

Chercheur d'or !

PSN : Partie avec classement : Remportez toutes les médailles d'or (Mission hebdomadaire).

Tortionnaire

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par soumission, sans coups, contre un combattant UFC (ORD.).

Du balai !

Gagnez 15 parties avec classement sur le PSN par soumission avec un combattant créé ou UFC.

Ooh, dans ta face !

PSN : Partie avec classement : Gagnez un combat par KO éclair.

Combattant original

Créez un combattant et utilisez-le en mode Exhibition ou PSN.

Étudiant assidu

Terminez toutes les tâches du Didacticiel.

Collectionneur de trophées

Remportez tous les trophées en mode Carrière avec un combattant.

Historien de l'UFC

Déverrouillez toutes les vidéos du mode Combats classiques.

Ceinture violette

Gagnez 30 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture marron

Gagnez 50 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Champion incontesté

Gagnez le championnat UFC avec un combattant en mode Carrière.

Hall of Famer

Entrez dans le Hall of Fame avec un combattant en mode Carrière.

J'ai la cote !

PSN : Partie avec classement : Obtenez au moins un million de fans.

Or

Champion toutes catégories

Gagnez le championnat UFC dans chaque catégorie de poids en mode Carrière.

Veni, Vidi, Vici

Terminez le mode Carrière et prenez votre retraite, invaincu.

Ceinture noire

Gagnez 100 parties avec classement sur le PSN avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture rouge

PSN : Partie avec classement : Atteignez au moins le niveau 50.

Platine

Trophée Platine

Obtenir tous les trophées.

Trophées secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

UFC 2010 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BJ Penn (tenue noire)

Au menu principal, faites : L1, R1, L2, R2, R2, L2, R1, L1, , , , , Start.

Mask

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Select, Start.

Punkass

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Select, Start.

Shaq

Au menu principal, faites : Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, , , , , Start.

Skyscrape

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Select, Start.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Le Créateur

Créez un combattant dans le mode Créer un Combattant.

Premiers pas de la création

Gagnez un combat contre l'I.A. avec un combattant créé dans le mode Créer un Combattant.

As Real As It Gets

Terminez un event de 8 matchs dans le mode Event.

Ceinture blanche

Gagnez un total de 10 parties en mode Exhibition en ligne.

Premier succès sur la toile

Gagnez une partie avec classement en mode Exhibition en ligne.

Veni, vidi, vici

Rejoignez un Camp en ligne.

Petit chef

Jouez l'entraîneur dans un Camp en ligne.

C'est qui le Maître ?

Gagnez un match en changeant de soumission.

L'art de soumettre

Gagnez par soumission contre un combattant UFC (I.A. Nv. Expert) dès la 1ère minute du 1er round.

Rouleau compresseur

Gagnez par K.O. / T.K.O. contre un combattant UFC (I.A. Nv. Expert) dès la 1ère minute du 1er round.

Le coup qui tue !

Gagnez un match par K.O. en 1 coup contre un adversaire I.A. .

Studieux

Passez en revue tous les didacticiels.

Tenant du titre en tournoi

Gagnez un tournoi dans le mode Tournoi.

J'aime me battre

Jouez à tous les modes de jeu et jetez un coup d'oeil à la boutique et autres options.

Noble combattant

Touchez les gants au début de 10 matches.

A venir prochainement...

Téléchargez un Event pour le mode Event.

Soigne son image

Terminez une interview d'après-match dans le mode Carrière.

Argent

Toi, t'es un chaud !

Gagnez consécutivement 10 parties avec classement en mode Exhibition Online.

Palmarès en or

Exhibition Online : obtenez tous les types de médailles d'or.

Attrapez-les tous !

Collectez toutes les Topps® UFC Trading Cards.

Champion Vétéran

Terminez le mode Défendre le Titre.

Graine de champion

Terminez le mode Jouer le Titre.

Historien de l'UFC

Terminez tous les challenges de classe A, B et C avec chaque coin en mode Combats Ultimate.

Ceinture jaune

Gagnez 25 parties Online avec classement.

Ceinture violette

Gagnez 50 parties Online avec classement.

Ceinture marron

Gagnez 75 parties Online avec classement.

N'aime pas traîner !

Gagnez par "arrêts de l'arbitre" contre l'I.A. (K.O., T.K.O., soumission et Doctor Stoppage).

Pas touche !

Esquivez 3 attaques consécutives à l'aide d'une feinte (Hors Didactitiel).

Sur le bout des doigts

Atteignez le rang "Classe Mondiale" (Niveau 3) avec une technique ou un mouvement.

Or

Entré au Panthéon

Participez à un match Champion vs. Champion et entrez dans le Hall of Fame en mode Carrière.

Belle carrière

Terminez le mode Carrière.

Champion Pound for Pound

Gagnez un combat Champion vs. Champion en mode Carrière.

Ceinture noire

Gagnez 100 parties Online avec classement.

Platine

Trophée de platine

Félicitations !

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER GALACTUS

Totalisez 30 000 points sur votre carte de joueur.

Ou bien, appuyez simultanément sur les touches L1, Select et ⊗ à l'écran titre, en plaçant le curseur sur le mode Arcade.

Um Jammer Lammy

© Sony / Nanaon-Sha 2012

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir terminé le jeu, retournez dans l'écran de sélection des niveaux, et appuyez sur Droite jusqu'à ce que les niveaux de Parappa apparaissent.

Uncharted 2 : Among Thieves

© Sony / Naughty Dog 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

1er trésor

Trouver un trésor

Chasseur de trésor apprenti

Trouver 10 trésors

Chasseur de trésor novice

Trouver 20 trésors

Chasseur de trésor cadet

Trouver 30 trésors

Chasseur de trésor intermédiaire

Trouver 40 trésors

Chasseur de trésor confirmé

Trouver 50 trésors

Chasseur de trésor compétent

Trouver 60 trésors

Chasseur de trésor professionnel

Trouver 70 trésors

Chasseur de trésor expert

Trouver 80 trésors

Chasseur de trésor d'élite

Trouver 90 trésors

Chercheur de reliques

Trouver la relique étrange

20 tirs en pleine tête

Tuer 20 ennemis avec des tirs en pleine tête

100 tirs en pleine tête

Tuer 100 ennemis avec des tirs en pleine tête

Expert du tir en pleine tête

Tuer 5 ennemis d'affilée avec des tirs en pleine tête

Tirs en pleine course

Tuer 20 ennemis en tirant à la hanche (sans viser avec L1)

Bourreau

Tuer 20 ennemis par arme à feu en étant accroché à un rebord

50 victimes : 92FS - 9mm

Tuer 50 ennemis avec le 92FS - 9mm

50 victimes : Micro - 9mm

Tuer 50 ennemis avec le Micro - 9mm

30 victimes : Wes - 44

Tuer 30 ennemis avec le Wes - 44

30 victimes : Desert - 5

Tuer 30 ennemis avec le Desert - 5

20 victimes : pistolet

Tuer 20 ennemis au pistolet

70 victimes : FAL

Tuer 70 ennemis avec le FAL

70 victimes : M4

Tuer 70 ennemis avec le M4

50 victimes : Sniper Dragon

Tuer 50 ennemis avec le Sniper Dragon

30 victimes : Moss - 12

Tuer 30 ennemis avec le Moss - 12

70 victimes : SAS - 12

Tuer 70 ennemis avec le SAS - 12

50 victimes : lance-grenades M32

Tuer 50 ennemis avec le lance-grenades M32

30 victimes : lance-roquettes - 7

Tuer 30 ennemis au lance-roquettes - 7

200 victimes : GAU - 19

Tuer 200 ennemis avec le GAU - 19

30 victimes : Mk-NDI

Tuer 30 ennemis avec des grenades Mk-NDI

Triple dynamite !

Tuer trois ennemis en une explosion

Fou de la grenade

Tuer 10 ennemis à la grenade en visant tout en étant accroché

Gros bastonneur

Tuer 20 ennemis au corps à corps

Poing d'acier Maître

Tuer 20 ennemis d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus

Amateur d'adrénaline

Terminer une partie en multijoueur compétitif

Camaraderie

Terminer une partie en multijoueur coopératif

Argent

Chasseur de trésor Maître

Trouver les 100 trésors

Indestructible

Tuer 75 ennemis d'affilée sans mourir

250 tirs en pleine tête

Tuer 250 ennemis avec des tirs en pleine tête

Grosse brute

Tuer 50 ennemis au corps à corps

Expert en baston

Tuer 10 ennemis d'affilée au corps à corps

Maître ninja

Tuer furtivement 50 ennemis

Expert du poing d'acier

Tuer 10 ennemis d'affilée d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus

Terminé ! - Facile

Terminer le jeu en mode facile

Or

Terminé ! - Normal

Terminer le jeu en mode normal

Terminé ! - Difficile

Terminer le jeu en mode difficile

Terminé ! - Extrême

Terminer le jeu en mode extrême

Platine

Débloquer tous les autres trophées de Uncharted 2 : Among Thieves

PLUS DIFFICILE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Crushing.

BONUS D'ARGENT

20 000 $

Si vous avez une sauvegarde du premier Uncharted : Drake's Fortune sur votre console, appuyez sur la touche dans l'interface du magasin pour empocher 20 000 $.

80 000 $

Si vous avez une sauvegarde de fin de jeu du premier Uncharted : Drake's Fortune sur votre console, appuyez sur la touche dans l'interface du magasin pour empocher 80 000 $.

BONUS DE LA VERSION COLLECTOR

Pour obtenir les armes en or et 4 skins online spéciaux, rentrez le code de la version Collector sur le PlayStation Store.

Armes en Or

Ces armes peuvent être utilisées lors des parties du type Match à Mort uniquement.
-Pistolet 92FS 9mm
-Fusil d'assaut AK-47

Skins Online

Ces skins peuvent être utilisées lors des parties du type Match à Mort uniquement.
-Maillot de baseball pour Drake (direct & gratuit)
-Marco Polo pour Drake (remporter le Trophée Platine & gratuit)
-Prakoso pour les ennemis (direct & gratuit)
-Squelettor pour les ennemis (atteindre lv.60 & débourser 1 000 000 $)

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Pris entre deux feux

Après la scène cinématique du début, vous vous retrouvez accroché à l'arrière du wagon suspendu. Déplacez-vous à gauche, passez derrière le wagon et escaladez-le. Remontez en haut, déplacez-vous encore à gauche puis escaladez la canalisation jaune. Lorsque le wagon se détache, balancez-vous et sautez sur le rebord gauche. Déplacez-vous encore à gauche, atteignez le toit du wagon et entrez à l'intérieur. Sautez sur les chaises qui sont à l'intérieur et grimpez d'un fauteuil à un autre.

Ressortez par la fenêtre, déplacez-vous à droite et grimpez à une autre canalisation. Une fois que le wagon se détache à nouveau, sautez rapidement à gauche et accrochez-vous à la plaque métallique. Grimpez vers le haut, rejoignez le second wagon via l'échelle et courez avant que ce dernier ne s'écroule.

Après la scène cinématique, avancez à droite et récupérez une statue près de l'arbre. Suivez le chemin principal, avancez entre les débris puis passez entre les poutres métalliques, plus loin. Approchez-vous du cadavre, récupérez l'arme délaissée et une autre statue dans le coin. Ensuite, ouvrez la porte du wagon (à gauche) et entrez. Sautez par-dessus la barrière, ramassez les munitions et approchez-vous de la porte du fond, à gauche. Prenez votre arme, visez

le cadenas et tirez pour ouvrir la porte.

Sortez, repérez un cadavre en haut, tirez sur le point qui brille et récupérez ainsi une autre statue. Ensuite, suivez le chemin jusqu'au wagon qui explose et pénétrez à l'intérieur. Ouvrez la porte métallique sur votre droite et sortez. Grimpez sur les caisses à droite puis sur les rebords du wagon et trouvez la sortie. Descendez sur le container, regardez dans le petit coin près des débris et repérez une autre statue lumineuse. Récupérez-la puis grimpez sur le rebord du wagon d'en face. Avancez jusqu'au bout de celui-ci, escaladez la porte et grimpez sur le toit.

Après la scène cinématique, approchez-vous de la porte sud et sautez sur la canalisation jaune. Déplacez-vous à droite, grimpez sur le rebord et entrez dans le wagon. Allez d'abord à l'arrière, récupérez la dernière relique puis revenez à l'autre bout. Avancez jusqu'à ce que vous sortiez du wagon et continuez légèrement sur la neige pour achever ce chapitre.

Chapitre 2 : Par effraction

Après la scène cinématique, suivez votre camarade et grimpez sur la plateforme. Avancez, sautez sur une autre plateforme, plus loin, et grimpez sur la canalisation jaune. Déplacez-vous vers la gauche, sautez sur le rebord en face et suivez le chemin jusqu'à Flynn. Après une courte discussion, ce dernier vous aidera à atteindre l'échelle qui est en haut. Grimpez, escaladez les briques et ouvrez la plaque d'égouts au fond.

En sortant du conduit, repérez les caisses derrière vous et ramassez un trésor. Ensuite, sautez par-dessus le grand conduit vert et approchez-vous de l'échelle qui se trouve légèrement à droite. Appelez Flynn, appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire descendre l'échelle. Grimpez, repérez une autre échelle à droite et grimpez sur la passerelle. Récupérez un autre trésor sur la passerelle puis revenez et suivez l'autre chemin en haut de la cage métallique.

Par la suite, rejoignez votre camarade et grimpez à une autre échelle, à droite. Tournez la vanne pour arrêter la vapeur, sautez par-dessus le conduit vert et puis sur la canalisation jaune, en face. Remontez, laissez-vous tomber pour vous accrocher de l'autre côté et déplacez-vous vers la gauche. Descendez sur la passerelle, suivez le chemin de droite jusqu'à ce que vous aperceviez une porte et allez d'abord à droite. Récupérez un trésor sur les statues, revenez et tentez d'ouvrir la porte. Ensuite, revenez en arrière et repérez la boite éclectique près du conduit vert dès que vous tournez à gauche. Escaladez la caisse, ouvrez la boite et désactivez ainsi l'alarme.

A présent, entrez par la porte et lisez les instructions qui s'affichent à l'écran. Apprenez ainsi comment effectuer une attaque furtive puis avancez et sautez du balcon. Approchez-vous de Flynn, prenez couverture derrière la palissade et déplacez-vous à gauche pour approcher le garde. Assommez-le furtivement, approchez-vous de la porte métallique à gauche et grimpez dessus. Déplacez-vous à gauche et sautez sur le balcon. Attaquez le garde à droite au corps à corps et descendez par la clôture. Prenez couverture derrière une autre clôture, partez à gauche et éliminez furtivement le prochain garde. Montez aux escaliers, suivez le chemin et descendez sur le bord. Achevez un autre garde, récupérez un trésor dans l'un des bacs à fleurs et allez vers la porte métallique.

Grimpez à cette porte, sautez sur les rebords à droite et atteignez la boite en haut. Désactivez l'alarme, redescendez et entrez par la porte. Avancez à droite, sautez par-dessus la clôture et assommez le garde qui se trouve près du poteau. Ensuite, approchez-vous de la fontaine, abattez furtivement un autre garde et récupérez un trésor dans la fontaine. Approchez-vous du bord du balcon de droite, éliminez rapidement le garde qui est en haut. Attendez que les deux autres hommes se séparent et remontez sur le balcon. Éliminez furtivement le premier, suivez le couloir et avancez à droite. Sautez sur le bac à fleurs qui se trouve à droite puis sur le toit de la corniche et avancez jusqu'à la fenêtre. Grimpez dessus puis sur les rebords, à gauche, et entrez par la seconde fenêtre.

Après la scène cinématique, visez le garde à gauche et tirez. Remontez, prenez couverture derrière la caisse et tirez sur l'homme qui est en haut à droite. Ensuite, approchez-vous de la charrette et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour la pousser à droite.

Utilisez cette dernière pour remonter sur la plateforme et attendez que Flynn accroche une corde. Grimpez à la corde, accrochez-vous aux rebords de droite, visez et éliminez le garde qui sort de la porte. Escaladez les rebords de droite, remontez sur la plateforme et traversez la poutre qui est au milieu de la salle. Laissez-vous tomber pour vous accrocher à la poutre avec vos mains, déplacez-vous à droite et remontez. Sautez sur l'une des nombreuses poutres qui se trouvent du côté opposé, repérez un trésor près d'une fenêtre de droite et récupérez-le. Ensuite, partez à gauche,

sautez sur la plateforme avec les escaliers et trouvez la sortie par la fenêtre de droite.

Suivez le chemin, accrochez-vous au rebord du balcon et sautez sur la corniche d'en face. Poursuivez votre camarade, déplacez-vous sur le rebord de l'arc puis sautez sur le toit suivant. Après la courte scène, remontez sur le balcon et attendez que Flynn vous lance une corde. D'abord, agrippez-vous à la corde, balancez-vous de gauche à droite et sautez sur les rebords de droite. A présent, laissez-vous tomber sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite jusqu'au dernier conduit d'égout.
Récupérez un trésor dans le conduit, revenez en arrière et grimpez aux rebords du mur.

Lorsque vous vous approchez du toit, repérez le garde qui se trouve au-dessus de votre tête et appuyez sur la touche qui apparait pour le balancer dans le vide. Ensuite, suivez Flynn à droite et allez vers la tour. Montez sur l'un des moteurs de climatisation, sautez sur l'échelle jaune et déplacez-vous sur les barres de fer vers la droite. Visez le garde qui se trouve en bas, tirez, balancez-vous et atteignez le toit d'en face.

Avancez tout droit et sautez par-dessus la clôture pour descendre. Sautez sur le toit du milieu, faites le tour par la droite et repérez un point lumineux près du drapeau. Tirez sur ce point, descendez afin de récupérer l'objet puis remontez. Sautez sur le toit suivant, visez le garde sur le balcon et dégommez-le. Ensuite, rejoignez le balcon et approchez de la tour.

Attendez que les lumières s'éteignent et foncez vers la tour. Attendez que Flynn accroche la corde et descendez. Après la scène cinématique, vous devez fuir à toute vitesse. D'abord, regardez à gauche des trois gardes et repérez un trésor dans la cavité. Ensuite, courez vers la sortie et prenez les escaliers de droite. Sortez par la fenêtre, descendez et entrez dans le conduit d'égouts. Suivez le chemin des égouts jusqu'à ce que vous atteigniez une grande pièce remplie de conduits. Repérez un trésor près d'un conduit à gauche, poursuivez à droite et trouvez la sortie en grimpant à l'échelle qui est au fond.

Chapitre 3 : Bornéo

Avancez tout droit jusqu'à la première charge et activez-la. Ensuite, avancez légèrement et repérez un tronc d'arbre sur la gauche. Escaladez-le, tirez sur le point lumineux se trouvant sur la branche et récupérez le trésor.

Ensuite, suivez le chemin principal et éliminez les gardes que vous rencontrez. Repérez un autre tronc d'arbre sur la droite, grimpez et récupérez un autre trésor à l'intérieur du cul-de-sac. Revenez sur le chemin principal, élimiez d'autres hommes armés et grimpez sur les débris, à gauche, près d'une chute d'eau. Accrochez-vous à la poutre, sautez de l'autre côté et récupérez une nouvelle arme. Ensuite, traversez le tronc plus loin et poussez le rocher qui se trouve sur le bord.

Plus loin, traversez un autre tronc et éliminez les gardes qui arrivent. Poursuivez par l'un des deux chemins, descendez dans le fossé et grimpez à la porte du fond. Escaladez les rebords de droite, suivez le chemin et repérez un trésor sur les tranches de bois, au fond. Revenez en arrière et sautez cette fois-ci par-dessus la porte.

Suivez le chemin jusqu'au camp, éliminez furtivement le premier garde puis tirez sur les deux autres de loin. Ensuite, avancez vers la plateforme suivante et éliminez les hommes qui sont à votre gauche. Faites attention aux grenades ennemies, visez plusieurs autres gardes de loin et achevez-les. Une fois que la zone est sécurisée, vous devez activer les quatre charges explosives. Pour ce faire, revenez à l'entrée du camp et repérez une charge sur le côté du plateau. Retrouvez une autre charge sur le côté droit de ce même plateau, retrouvez la troisième sur le plateau suivant, plus loin, et la dernière sur le dernier plateau à gauche.

Maintenant, grimpez sur le dernier plateau et approchez-vous de l'échelle élevée à droite. Maintenez la touche qui s'affiche enfoncée pour faire la courte échelle à Sullivan et grimpez à l'échelle à votre tour. Avancez tout droit puis tournez à droite vers la chute d'eau. Après la courte scène, apprenez les contre-attaques et utilisez-les pour vous battre à mains nues contre les ennemis qui arrivent. Trouvez le bon timing en repérant le court laps de temps d'arrêt pendant une attaque ennemie.

Après le combat, accrochez-vous à la corde que Sullivan suspend et grimpez sur le rebord. D'abord, sautez à droite de la chute, suivez le chemin et repérez les rebords qui se trouvent sur le mur gauche. Grimpez, sautez sur les poteaux suspendus en face, balancez-vous puis agrippez-vous au tronc d'arbre vertical. Traversez-le pour atteindre le bord de

droite, avancez à gauche et sautez sur l'autre bord. Remontez les marches, repérez un trésor au bout et ramassez-le. Enfin, revenez auprès de Sullivan et suivez le chemin du tuyau.

Chapitre 4 : Les fouilles

Suivez le tuyau jusqu'à ce que vous atteigniez le camp et regardez la scène cinématique. Par la suite, éliminez furtivement les deux premiers gardes et avancez dans le camp. Eliminez deux autres ennemis sur votre droite puis entrez à l'intérieur de la cabane.

Après une scène cinématique, prenez couverture sous la fenêtre et ramassez les grenades. Lancez-les depuis votre cachette et repoussez les vagues d'ennemis qui arrivent.

Ensuite, sortez de la cabane et achevez les deux hommes qui sont en train d'attaquer Sullivan. Revenez à la cabane, prenez d'autres grenades et lancez-les cette fois-ci sur la tour de garde, à gauche.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez le mat d'un bateau en ruines et tirez sur le trésor qui se trouve au sommet. Ensuite, traversez la planche oblique se trouvant à proximité et rejoignez Sullivan. Suivez le chemin, grimpez sur les rebords puis entrez dans le temple. Avancez à gauche, descendez dans le trou et approchez-vous du grand masque au sol. Repérez l'une des quatre statues accrochées en haut, visez le point brillant sur le bras et tirez afin de récupérer un autre objet rare. Ensuite, entrez dans la grotte qui est à droite et faites attention aux chauves-souris. Examinez l'objet sur les tonneaux à gauche puis suivez les traces de sang révélées par la lumière bleue. Avancez jusqu'au mur, examinez-le et entrez dans le nouveau passage.

Avancez dans le temple jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, regardez en haut du mur à gauche et récupérez le trésor. Ensuite, suivez Chloé et grimpez à la poutre pour quitter cet endroit. Après une autre scène cinématique, suivez Sullivan en courant, abattez rapidement le soldat au corps à corps et déplacez-vous à gauche sur les rebords. Enfin, grimpez à la montagne et courez pour vous enfuir.

Chapitre 5 : Guerre civile

Après la cinématique, dirigez le joystick vers le bas et tirez sur le véhicule qui vous poursuit. Une fois qu'il est détruit, avancez pour déclencher une autre scénette. Attendez que le bus fonce sur les gardes puis descendez-les. Ensuite, poursuivez sur le chemin principal, à gauche, et repérez la pancarte jaune sur le poteau de signalisation. Grimpez-dessus, sautez de l'autre côté et escaladez l'échelle. Continuez à droite sur les lampadaires, sautez sur la canalisation bleue et déplacez-vous à droite. Grimpez aux rebords, sautez sur les pancartes et entrez par la fenêtre.

Avancez, prenez la sortie de droite et sautez sur le lampadaire. Balancez-vous, atteignez l'autre demeure et laissez-vous tomber jusqu'au rez-de-chaussée. Grimpez sur la bibliothèque dans le coin, sautez sur la passerelle d'en face et montez les escaliers. Avancez à gauche, grimpez sur l'armoire et rejoignez le toit.

Eliminez le garde, descendez dan la rue et suivez la ruelle de droite. Entrez dans le conduit d'égouts ouvert, repérez un point lumineux dans le coin et récupérez la relique. Ensuite, sortez de l'égout, suivez la ruelle qui se trouve an face et préparez-vous à éliminer plusieurs soldats ennemis. Prenez votre arme, couvrez-vous derrière le mur et tirez les hommes de loin. Ensuite, entrez dans la maison en ruine et éliminez un garde qui porte un bouclier. Continuez à avancer, utilisez le bouclier si vous le voulez et éliminez d'autres ennemis. Par la suite, un camion muni d'une tourelle débarque. Eliminez simplement les soldats qui descendent du camion pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, suivez Chloé jusqu'à la porte rouge et tentez de l'ouvrir. Ensuite, repérez un poteau qui porte plusieurs pancartes sur la rue et grimpez-dessus. Balancez-vous sur le lampadaire et sautez sur la taule. Sautez sur les rebords du mur de droite, déplacez-vous à droite et remontez sur le toit. Avancez à droite sur l'autre section du toit et sautez sur les barres horizontales. Sautez sur les rebords du mur, déplacez-vous à gauche et atteignez le toit. Montez sur le bureau, traversez sur le poteau et atteignez le balcon. Sautez sur la pancarte jaune et descendez dans la rue. Lancez des grenades pour tuer les gardes qui se trouvent dans la zone, détruisez le cadenas de la porte rouge grâce à quelques balles et ouvrez la porte.

Ensuite, suivez Chloé et repérez la passerelle verte d'un immeuble. Mettez-vous sur le rocher pour faire la courte échelle à votre amie puis grimpez sur la passerelle. Montez les marches, entrez dans la pièce et tirez sur les planches

pour passer. Entrez dans la pièce suivante, examinez les planches qui sont à gauche, entrez et suivez le chemin jusqu'à la rue.

Chapitre 6 : Moments de désespoirs

Suivez le chemin qui descend vers la rue pour qu'une scène se déclenche. Par la suite, avancez discrètement à droite, éliminez le soldat près du camion et celui qui se trouve sur le véhicule. Utilisez les grenades et le lance-roquettes et éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans la zone.

Ensuite, grimpez sur le poteau qui se trouve devant le camion et ramassez un trésor. Regardez aussi au-dessus de la porte du temple, tirez sur le point brillant et ramassez le trésor. Par la suite, un camion muni d'une tourelle arrive sur les lieux. Entrez dans le temple pour les contourner, éliminez le garde qui utilise la tourelle et prenez les commandes de celle-ci. Ouvrez le feu sur les ennemis restants, descendez ceux qui approchent et sécurisez ainsi la zone.

Maintenant, suivez Chloé dans la ruelle à gauche et faites-lui la courte échelle pour grimper. Montez les escaliers, sautez sur le poteau électrique en face puis sur la corniche du bâtiment de gauche. Avancez sur cette corniche, ignorez d'abord la fenêtre, faites le tour et récupérez un trésor dans le coin. Ensuite revenez en arrière et entrez par la fenêtre brisée. Avancez dans l'eau pour qu'une courte scène se déclenche puis couvrez-vous rapidement derrière le pilier. Lancez des grenades pour achever rapidement les deux ennemis qui arrivent, ou tuez-les au corps à corps, puis prenez l'ascenseur.

Après la scène cinématique, avancez et prenez à gauche. Montez sur la poutre oblique, sautez sur le drapeau et accrochez-vous aux barres horizontales. Sautez d'une barre à l'autre jusqu'à ce que l'une d'entre-elles chute. Déplacez-vous ensuite sur les rebords de gauche, montez sur le toit et entrez. Tirez sur les planches, entrez, montez sur la dalle et accrochez-vous aux poutres horizontales. Traversez, balancez-vous et accrochez-vous à la fenêtre du bâtiment suivant. Tuez les trois gardes qui s'approchent de la fenêtre, suivez le chemin et montez les escaliers.

Montez jusqu'à la fin des marches et sautez sur la cage d'ascenseur. Récupérez le trésor, descendez de la cage et prenez la sortie gauche, en haut des marches. Descendez sur le toit en bois, éliminez les gardes qui arrivent puis traversez la passerelle à gauche. Éliminez deux autres hommes en entrant dans la maison en ruine, approchez-vous du balcon à droite et repérez un pilier oblique. Ignorez d'abord ce pilier, sautez sur la corniche qui se trouve à gauche du balcon et récupérez un trésor dans une mallette ouverte, au fond. Ensuite, revenez au pilier que vous aviez ignoré et montez dessus. Sautez sur la poutre horizontale, à droite, et déplacez-vous pour atteindre le toit.

Avancez à gauche, éliminez un autre garde et tournez à droite devant l'ascenseur. Descendez dans le trou de la pièce, activez le générateur électrique et remontez à l'échelle. Attendez que Chloé ressorte de l'ascenseur, faites-lui la courte échelle pour qu'elle fasse descendre l'échelle puis montez à votre tour. A présent, montez les escaliers en face de la piscine, sautez par-dessus la clôture et descendez sur la corniche. Avancez à droite, grimpez sur les rebords du mur et atteignez le toit.

Après une scène, faites comme Chloé, utilisez le câble électrique et descendez en rappel. Ensuite, grimpez sur les rebords de couleur jaune et déplacez-vous à gauche de la poutre horizontale. Lorsque l'hélicoptère débarque, suivez Chloé en courant et sautez d'une corniche à l'autre. Grimpez rapidement à la dernière corniche qui s'écroule, sautez sur le toit de l'immeuble suivant et abattez les gardes qui s'y trouvent. Couvrez-vous derrière les barricades et lancez des grenades pour les éliminer. Ensuite, continuez votre chemin et montez sur la corniche de la maison voisine. Descendez dans le trou et avancez dans le couloir pour déclencher une courte scène. Faites attention à l'hélico, éliminez les ennemis dans le couloir et avancez jusqu'à l'ascenseur.

Ignorez-le, descendez aux escaliers de droite et achevez d'autres gardes. L'hélicoptère et d'autres hommes se mêleront à la bataille, ne vous approchez donc pas du mur. Lorsque l'immeuble commence à s'effondrer et que vous commencez à glisser, effectuez un saut juste avant d'atteindre le trou pour finir dans l'immeuble suivant.

Maintenant, montez les escaliers et prenez la sortie de droite. Sautez sur le toit de l'immeuble suivant, couvrez-vous derrière la barricade et éliminez les gardes de loin. Visez les barils explosifs et tuez-les. Ensuite, faites tourner la manivelle pour étaler le pont et traversez-le.
Récupérez le lance-grenades, avancez à gauche et tuez les ennemis sur le toit voisin. Sautez ensuite sur les machines de climatisation, au fond du toit, et récupérez un trésor.

Sautez à gauche et descendez sur le toit de l'immeuble suivant. Cette fois, vous allez en finir avec l'hélicoptère. Pour ce faire, ramassez les munitions du lance-grenades et prenez place derrière les barricades. Visez l'hélicoptère lorsqu'il est en vol stationnaire et tirez. Lorsqu'il change de position, changez de couverture à votre tour, ramassez les munitions éparpillées puis reprenez les coups de feu.

Une fois que l'hélico est détruit, descendez le pont avec la manivelle et traversez-le. Sautez sur la pancarte publicitaire à gauche puis de l'autre côté et atteignez le toit suivant. Suivez Chloé en sautant sur un autre toit et utilisez la corde pour descendre en rappel. Après la chute, grimpez sur la boite électrique verte et escaladez la canalisation bleue. Déplacez-vous à gauche, sautez sur l'échelle et accrochez-vous à l'affiche publicitaire. Sautez de l'autre côté, laissez-vous tomber au sol et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 7 : Ils viennent avec nous

Dès que le chapitre commence, prenez couverture et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Une fois que la zone est sécurisée, revenez là où le chapitre a commencé et entrez dans la maison enflammée. Récupérez un trésor dans le coin, sortez et allez vers la fontaine de la cour. Visez la cloche suspendue en haut de la fontaine, tirez afin d'obtenir un autre trésor puis poussez la porte du fond.

Par la suite, entrez et avancez à gauche de la rivière. Faites la courte échelle pour que Chloé grimpe à l'échelle brisée. Sautez sur la caisse qu'elle jette et sautez ainsi pour atteindre le toit. Prenez la bouteille de propane, lancez-la à proximité du véhicule vert dans le lac et explosez-la. Ensuite, tirez sur la seconde bouteille près du second véhicule et descendez. Enfin, traversez le lac en passant sur les deux véhicules.

A présent, ignorez les escaliers de droite, continuez tout droit et sautez par-dessus la clôture de gauche. Repérez un point lumineux dans le coin, en bas, et récupérez ainsi le trésor. Ensuite, revenez près des escaliers en grimpant sur le véhicule et montez les marches. Dès que vous tournez à gauche, vous êtes attaqué par des gardes et une tourelle. Prenez couverture derrière les barricades, éliminez quelques ennemis et repérez les rebords bleus sur le mur de droite. Grimpez-dessus, poursuivez à gauche et sautez sur les caisses. Sautez sur le balcon, visez la tourelle à partir de la passerelle et lancez une grenade pour éliminer le garde qui la manie.

Ensuite, descendez, attendez l'arrivée d'une autre vague d'ennemis et utilisez la tourelle à votre tour pour les descendre. Ensuite, escaladez la canalisation bleue qui se trouve à gauche de la tourelle et entrez par la fenêtre. Marchez sur le rebord près des photos déchirées, atteignez la maison suivante et descendez à l'étage inférieur par la gauche. Descendez les marches, entrez par le trou dans le mur et poursuivez à gauche. Sortez dans la cour, récupérez une amulette sur une petite benne légèrement à gauche puis montez les escaliers en face.

Chapitre 8 : Le secret de la cité

Entrez directement dans le passage de droite, avancez au fond du couloir, grimpez aux rebords et récupérez un trésor au bout . Ensuite, revenez en arrière et suivez Chloé dans le temple. Ouvrez le journal en accédant au temple et examinez la statue ainsi que les inscriptions.

Par la suite, avancez à droite et grimpez sur le pilier brisé. Sautez sur la canalisation de droite, déplacez-vous à gauche le long du rebord et remontez sur la plateforme. Sautez sur la suivante, ignorez la main se trouvant à gauche et grimpez sur les rebords du mur de droite. Grimpez encore plus haut et déplacez-vous à gauche jusqu'à la plateforme suivante. Changez la position du bras, revenez en arrière le long des rebords et poursuivez sur ceux de droite. Laissez-vous tomber sur la passerelle, plus loin, sautez sur les poutres horizontales et atteignez le côté opposé. Ensuite, sautez sur la passerelle de droite qui s'effondre puis remontez. Grimpez sur les rebords dans le mur, sautez sur la poutre horizontale en face et déplacez-vous à droite.

Sautez sur les autres rebords près de la main et laissez-vous tomber à nouveau. Changez la position de la main, escaladez la nouvelle rampe et bougez la dernière main pour ouvrir le globe. Maintenant, grimpez sur les décorations de la statue et insérez la dague dans la serrure. Descendez dans le bassin vide et entrez dans le passage secret. Avancez le long du corridor qui vire à droite, descendez les escaliers et escaladez les pierres d'en face. Entrez par la brèche, suivez le couloir à gauche et prenez le chemin de droite au croisement. Grimpez sur la statue en forme de lion et avancez jusqu'à ce que vous tombiez dans un piège. Visez rapidement les dents des engrenages derrière vous et détruisez-les pour que le piège ne se referme pas sur vous. Ensuite, récupérez un trésor dans cet endroit et montez les

marches en face. Enfin, suivez le chemin de droite vers la lumière qui est au fond.

Chapitre 9 : Un chemin de lumière

D'abord, descendez les marches de droite, approchez-vous du réflecteur et déplacez-le afin de propulser la lumière sur le crâne qui est au fond. Descendez, approchez-vous du crâne en question et utilisez la dague pour faire descendre la grosse lame. Ensuite, grimpez sur les rebords de cette lame et remontez jusqu'à la lame horizontale, à droite. Marchez sur cette dernière, sautez sur l'oeil du grand masque et grimpez sur le cil pour déclencher un autre rayon lumineux. Déplacez-vous ensuite à droite, sautez plus haut puis descendez sur la passerelle. Avancez tout droit le long de la passerelle, récupérez un trésor au fond et revenez en arrière. Descendez au niveau inférieur via le rebord juste après la poutre puis avancez et orientez le réflecteur sur la structure suspendue au milieu. Ensuite, approchez-vous de masque qui se trouve de l'autre côté de la passerelle et utilisez la dague à nouveau.

Suivez le nouveau passage et descendez. Grimpez encore sur la lame verticale et marchez sur l'horizontale pour qu'elle se brise. En étant suspendu à la lame, visez le cercle sur le front du masque et tirez pour dégager le rayon.

Par la suite, déplacez-vous à droite et grimpez sur la structure suspendue. Repérez un point brillant au pied de la passerelle en haut à droite et tirez. Sautez sur la passerelle à droite, récupérez le trésor et poursuivez jusqu'au réflecteur. Orientez-le vers la structure où vous étiez accroché, revenez en arrière jusqu'au prochain masque et utilisez la dague pour descendre la dernière lame. Après la courte scène, avancez à gauche sur les planches et descendez vers la statue. Descendez par la bouche de la statue, partez directement à gauche et récupérez un trésor non loin. Ensuite, approchez-vous de la serrure dans la grande salle et insérez la dague.

Chapitre 10 : Une seule sortie

Après la scène cinématique, rebroussez chemin et remontez par la bouche de la statue.

Faites attention aux gardes qui arrivent, prenez votre arme et éliminez-les. Il existe aussi un sniper qui vous vise de loin, ne laissez donc pas le rayon laser se pointer sur vous. Cachez-vous derrière les obstacles, lancez des grenades de loin et achevez-les. Ensuite, remontez les escaliers et faites le même chemin. Descendez les marches à gauche, éliminez d'autres soldats et descendez dans le fossé.

Poursuivez vers l'avant, prenez d'autres marches et suivez le corridor. Faites attention aux grenades, couvrez-vous derrière le pilier et éliminez les ennemis de loin. Suivez le chemin, descendez dans une autre fosse et achevez les gardes.

Avancez le long du corridor, montez les marches et abattez le soldat muni d'un fusil à pompe. Poursuivez le chemin jusqu'à la sortie vers le bassin vide et abattez les gardes qui arrivent. Sortez du temple, éliminez les soldats dans la cour et un premier sniper dans l'immeuble qui est en face de la sortie.

Eliminez-en un autre à droite. Enfin, achevez les gardes restants et trouvez la sortie qui se trouve à droite de la cour.

Chapitre 11 : Continuez à avancer

Suivez les deux femmes, tirez sur les gardes de loin et prenez à gauche vers la maison en ruines. Poursuivez le long de la rue, éliminez rapidement les ennemis sur le balcon à gauche et avancez.

Ensuite, un camion muni d'une tourelle débarquera et vous bloquera le chemin. Par conséquent, entrez par la porte qui est à gauche et qu'Elena ouvrira. Ignorez les tirs ennemis, entrez par les vitres qui se brisent à droite et prenez la rue de droite. Entrez par la porte rouge à droite et montez les escaliers pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, courez vers le bas de l'écran et sautez par-dessus les obstacles. Lorsqu'un camion vous barre la route, prenez rapidement à gauche et sautez à droite sur la barre horizontale. Sautez sur les rebords, grimpez-dessus et appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour attraper Elena.

Enfin, suivez le chemin pour finir ce chapitre.

Chapitre 12 : Un train à prendre

Avancez et prenez couverture derrière la clôture. Attendez que les gardes se dispersent puis descendez à gauche et approchez-vous de la fenêtre. Attendez que le garde aie le dos tourné, entrez par la fenêtre et attaquez-le furtivement. Ensuite, récupérez son arme et éliminez les autres.

Récupérez un trésor dans une ruelle, à droite de la cour, allez vers celle qui se trouve à l'opposée et grimpez à l'échelle. Ensuite, approchez de la passerelle verte, en haut, et faites la courte échelle. Montez d'abord les escaliers, récupérez un autre trésor au fond de la passerelle et suivez Elena en sautant sur le rebord.

Avancez jusqu'à la porte bloquée, revenez légèrement en arrière et sautez sur la pancarte bleue puis celle de couleur orange puis tirez sur les planches qui bloquent la porte. Ensuite, restez accroché à la pancarte et éliminez les gardes qui arrivent. Accrochez-vous de l'autre côté de la pancarte et élimine les ennemis qui arrivent de l'autre côté. Enfin, descendez sur la pancarte bleue légèrement plus bas et éliminez les gardes près de l'entrée.

Grimpez de nouveau sur la pancarte orange, sautez sur le pont qu'Elena déploie et rejoignez-la. Partez d'abord vers la porte que vous aviez ouverte, récupérez un trésor à droite, revenez en arrière et grimpez à l'échelle de gauche. Après la scène cinématique, allez à gauche et utilisez le câble pour descendre en tyrolienne. Partez au bout du chemin, ramassez un trésor puis revenez et poussez la charrette qui bloque la porte de l'entrepôt.

Entrez dans l'entrepôt, avancez à droite et grimpez sur le wagon. Sautez sur celui qui est à gauche, suivez le chemin vers la gauche et grimpez sur le rebord du mur. Déplacez-vous à gauche, grimpez sur les barres et récupérez le trésor sur le grand appareil. Revenez en arrière vers la passerelle, sautez sur la suivante et entrez dans le wagon. Activez le levier qui est à l'avant de l'engin et atteignez la cour.

A présent, ramassez les grandes qui sont à proximité et ouvrez le feu sur les ennemis dans la cour. Après la première vague, récupérez un fusil-sniper, à gauche, et éliminez les trois tireurs d'élite. Le premier se trouve à gauche, le second au milieu et le dernier à droite. Continuez à descendre les ennemis jusqu'à ce qu'un camion arrive et que deux soldats munis d'armes lourdes débarquent. Lancez des grenades pour les ralentir et attendez qu'Elena se pointe avec la Jeep.

Chapitre 13 : Locomotion

Déplacez-vous à gauche, entrez par la fenêtre et allez à l'arrière du wagon. Récupérez un trésor, revenez vers l'avant et sautez sur le wagon suivant. Agrippez-vous à la barre jaune de la citerne, déplacez-vous à droite et utilisez les rebords supérieur pour continuer vers la droite. Sautez sur le wagon suivant, récupérez les armes et les munitions et grimpez à l'échelle du prochain. Tuez furtivement le soldat sur le toit, avancez et descendez sur le wagon suivant. Eliminez les trois soldats et entrez dans la prochaine remorque.

Avancez, éliminez le soldat qui arrive par la fenêtre et sautez par cette même fenêtre. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. Partez d'abord à l'arrière du wagon, récupérez un autre trésor et reprenez le chemin principal. A présent, couvrez-vous à l'entrée du wagon et faites attention à la mitrailleuse. Eliminez les gardes, entrez et sortez rapidement par la fenêtre de gauche. Continuez à gauche, grimpez sur le toit et éliminez la tourelle depuis cet emplacement. Lancez des grenades pour achever les ennemis restants et continuez.

Cette fois-ci, avancez d'un wagon à l'autre et faites attention aux panneaux lumineux qui risquent de vous tuer. Dès que vous entendez la sonnette, accrochez-vous aux rebords, à droite ou à gauche. Traversez le tank, accrochez-vous à la barre jaune du tank et déplacez-vous à droite. Cette fois-ci, faites attention aux panneaux qui arrivent par la droite et sautez sur les rebords dès que vous entendez la sonnerie.

Après une courte cinématique, sortez rapidement du wagon en feu avant qu'il n'explose. Sautez d'une remorque à l'autre, couvrez-vous et éliminez les gardes que vous apercevez. Sautez sur le wagon suivant et accrochez-vous au rebord gauche pour éviter les tirs de l'hélicoptère et les panneaux lumineux. Ensuite, continuez à progresser, éliminez d'autres ennemis en route et atteignez un grand wagon de couleur verte. Prenez un lance-roquettes, tirez sur l'hélico pour l'égarer et tournez la vanne au bout du wagon pour pouvoir sauter sur le suivant.

Chapitre 14 : Vision du tunnel

Grimpez sur la barre jaune, déplacez-vous à droite et attendez que le garde aie le dos tourné pour grimper sur le toit. Eliminez-le, prenez le fusil-sniper et abattez les deux premiers hommes en face. Ensuite, éliminez les deux autres qui s'approchent de loin et sautez sur le wagon à charbon. Atteignez le suivant et éliminez deux gardes qui arrivent en faisant attention aux petits panneaux lumineux. Entrez à l'intérieur du wagon suivant, achevez les gardes et avancez vers le prochain. Dépassez la remorque qui contient des Jeeps, visez le cadenas de la porte et détruisez-le. Entrez, avancez jusqu'au fond, récupérez un trésor et utilisez les caisses pour atteindre le toit.

Après une courte scène, entrez dans le wagon suivant et achevez les gardes qui sont à l'intérieur. Ramassez des munitions, sautez dans le prochain wagon et abattez d'autres gardes. Montez sur le toit et éliminez celui qui s'y trouve. Ensuite, abattez les hommes de la remorque suivante et poursuivez vers l'avant. Neutralisez deux autres gardes et grimpez sur les véhicules d'en face.

Après une courte scène, abattez l'ennemi qui s'approche puis couvrez-vous dans la benne du camion. Visez les cordes qui attachent les troncs d'arbres et tirez pour les couper. Ensuite, avancez et fuyez les tirs de l'hélicoptère. Sautez dans le wagon, éliminez les soldats de loin et approchez de la tourelle.

Visez l'hélicoptère et ouvrez le feu. Visez ensuite les missiles de l'hélico et détruisez-les avant qu'ils ne vous touchent. Continuez à canarder l'hélico et ses missiles et mettez enfin un terme à cette menace.

Enfin, éliminez les soldats dans la remorque suivante et entrez dans le wagon où se trouve le commandant ennemi. Ouvrez le feu sur ce dernier, évitez les grenades qu'il lance et enchainez avec des attaques au corps à corps. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran et finissez ainsi cette brute.

Chapitre 15 : Accident de train

Faites les mêmes escalades que lors du premier chapitre et atteignez la montagne. Après la scène cinématique, abattez silencieusement le premier garde qui se trouve à proximité. Avancez à gauche, récupérez un trésor et revenez. Attendez l'arrivée d'un autre garde et éliminez-le. Grimpez sur le wagon, visez le côté gauche de celui qui se trouve en haut et tirez sur le trésor. Récupérez-le, abattez les vagues d'ennemis qui sont dans la cour et poursuivez le chemin.

Repérez d'autres hommes qui arrivent de partout et achevez-les. Essayez de ne pas vous faire encercler et mettez-vous toujours à couvert. Récupérez un lance-grenades sur le toit d'un wagon et abattez les soldats munis de fusils à pompe qui s'approchent. Une fois que la zone est sécurisée, avancez vers le wagon en flammes et grimpez aux rebords de gauche.

Chapitre 16 : Ou suis-je ?

Avancez, ignorez d'abord le chemin de face et prenez la rue qui mène à droite. Dépassez le Buffalo et récupérez un trésor près de l'arbre, au fond. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin que vous aviez ignoré.

Entrez par la porte que le villageois ouvre, avancez tout droit et descendez la rampe. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez des enfants qui jouent au ballon. Repérez une échelle bleue à droite, escaladez-la et grimpez sur le rebord gauche. Récupérez un trésor dans la petite cour, revenez et suivez le villageois. Approchez de la maison devant laquelle ce denier s'est arrêté, ramassez un trésor à gauche de la clôture bleue et entrez.

Chapitre 17 : Alpinisme

Suivez le villageois jusqu'à la grotte, puis à gauche et descendez le long du chemin. Attendez qu'il lance la corde, agrippez-vous à cette dernière et balancez-vous de l'autre côté. Descendez via l'échelle, ne le suivez pas pour l'instant et allez dans la direction inverse. Récupérez un trésor près du bord, revenez en arrière et suivez l'autre direction.

Passez par les brèches, grimpez aux rebords et rejoignez la prochaine zone. Descendez pour qu'une courte scène se déclenche. Remontez et repérez un point brillant sur la plateforme de droite. Accrochez-vous à la corde, balancez-vous vers la droite et atteignez ainsi cette plateforme. Ramassez le trésor, revenez sur la corde et balancez-vous pour atteindre la plateforme principale.

Suivez le chemin jusqu'à Tenzin, sautez sur la corde et atteignez l'autre côté du ravin. Suivez ensuite le chemin, sautez

par-dessus le vide et examinez un cadavre. Après la courte scène, suivez le chemin de la montagne et faites la courte échelle à Tenzin. Ensuite, grimpez à l'échelle, avancez et sautez à droite sur les rebords de glace. Laissez-vous tomber sur ceux d'en bas, déplacez-vous à gauche et remontez via la corde. Sautez sur la plateforme à gauche, sautez sur les rebords de la montagne à droite laissez-vous tomber en bas. Sautez sur une autre plateforme en face et approchez du bord pour une autre courte scène.

Ensuite, sautez sur la corde que le villageois lance et balancez-vous jusqu'à la plateforme suivante. Sautez sur les rebords, avancez, grimpez sur les blocs de glace et poursuivez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Sautez sur la plateforme de droite, avancez et grimpez aux rebords près de la sortie de la grotte.

En sortant de la grotte, descendez et partez à gauche. Poursuivez en avant, traversez l'eau et grimpez aux rebords. Suivez le chemin de droite, sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au bord. Déplacez-vous à droite, grimpez aux rebords de la montagne et sautez sur les plates-formes se trouvant à gauche.

Sautez sur une autre plateforme à gauche, récupérez un trésor et descendez près de l'échelle. Visez et tirez sur la glace, à droite de l'échelle. Après une autre scène, ouvrez le feu sur la bête et tentez de la fuir. Essayez de tirer sans viser, tirez sur la tête lorsqu'elle vous attaque et si jamais vous êtes au sol, appuyez sur les touches qui s'affichent pour l'éloigner.

Maintenant, revenez près de l'échelle et faites monter votre camarade. Ensuite, montez sur la caisse qu'il balance et grimpez à l'échelle. Suivez le chemin, sautez sur la plateforme suivante et ramassez les munitions, près du cadavre. Suivez le chemin vers l'avant, sautez sur une autre plateforme et ramassez le trésor. Ensuite, revenez en arrière, repérez une caisse en haut à gauche et tirez dessus pour faire tomber une corde. Utilisez cette dernière pour franchir le ravin, grimpez aux rebords puis à l'échelle. Sautez sur les rebords de la montagne suivante, contournez-les et suivez le chemin vers la sortie.

Chapitre 18 : Coeur de glace

Suivez le chemin jusqu'au temple et marchez sur l'interrupteur qui est à gauche. Attendez Tenzin puis montez les escaliers à proximité. Grimpez sur les rebords, accrochez-vous à la barre et sautez sur les rebords qui ressortent. Déplacez-vous rapidement à droite, montez et revenez à gauche avant que la structure ne s'écroule. Ensuite, déplacez-vous à droite sur le rebord supérieur et sautez sur les barres horizontales. Descendez le long des rebords, suivez le chemin et prenez les escaliers sur votre droite. Activez le levier, revenez en haut et sautez sur les rebords du gros cylindre.

Sautez d'un cylindre à l'autre et atteignez la plateforme de l'autre côté de la zone. Sautez sur le pilier brisé à gauche puis sur les rebords d'en face et hissez-vous. Sautez à gauche, marchez sur le pilier et grimpez sur l'engrenage pour passer de l'autre côté. Marchez sur le court pilier, sautez sur la barre horizontale, balancez-vous et atteignez le second engrenage. Remontez sur la plateforme, avancez à droite et attendez le bon moment pour sauter vers le troisième engrenage.

Accrochez-vous, passez à droite et sautez sur les rebords. Sautez de nouveau sur le pilier à droite et laissez-vous tomber sur celui qui est enneigé. Sautez sur la barre horizontale à droite puis sur l'engrenage. Atteignez la corde au milieu du temple, balancez-vous, récupérez un trésor en pleine cadence puis sautez sur la plateforme qui se trouve juste au-dessus de l'engrange.

Descendez sur la plateforme, approchez-vous de celle qui est horizontale et accrochez-vous à son rebord. Déplacez-vous rapidement vers la droite et récupérez un trésor juste au-dessous de la plateforme. Hissez-vous, sautez sur le troisième engrenage pour atteindre la plateforme à gauche puis utilisez le même engrenage et atteignez celle qui se trouve plus loin à droite. Sautez par-dessus le vide, sortez et activez le levier.

Après la courte scène, descendez via l'échelle qui est à droite du levier et suivez le chemin enneigé. Balancez-vous sur la chaine, sautez sur le pilier et laissez-vous tomber sur celui qui est en bas. Déplacez-vous à gauche, grimpez sur l'engrenage et passez à gauche. Sautez sur la barre horizontale, balancez-vous et bondissez vers le contrepoids qui monte. Déplacez-vous à gauche, remontez et sautez sur la plateforme de gauche.

Marchez sur la poutre, sautez sur la corde et atteignez les rebords dans le mur. Descendez via les rebords, accrochez-

vous à l'engrenage et laissez-vous tomber sur la plateforme avant d'atteindre le pilier. Ensuite, sautez sur la plateforme suivante pour faire le tour, utilisez le même engrenage pour remonter légèrement et agrippez-vous au second engrenage à gauche. Sautez sur une troisième roue puis sur la barre horizontale à gauche. Balancez-vous, sautez et accrochez-vous au rebord du mur. Visez directement l'oeil de la statue sur votre droite, tirez puis allez récupérer le trésor. Ensuite, revenez sur le rebord, allez à gauche et suivez le chemin.

A présent, descendez les escaliers à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur la barre de gauche, balancez-vous et atteignez la plateforme suivante. Accrochez-vous à une autre barre sur votre gauche, sautez sur la plateforme suivante puis sur celle sur laquelle se trouve Tenzin. Après la courte scène, avancez et sautez sur les plates-formes suivantes jusqu'à ce que vous atteigniez la grande salle. Avant d'entrer dans la salle, visez le point brillant sur la couronne de la statue, tirez et récupérez le trésor.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, une scène se déclenche. Ensuite, récupérez l'arme, montez les escaliers et activez le levier. Faites attention aux bêtes qui arrivent de partout, ouvrez le feu et repoussez-les jusqu'à ce que l'élévateur arrive. Dès que ce dernier arrive, montez et ouvrez le feu sur l'un des monstres qui arrive à s'accrocher.

Chapitre 19 : Assiégé

Prenez l'arme dans la maison, couvrez-vous derrière la porte et tirez sur les gardes de loin. Avancez progressivement dans la rue et abattez les ennemis qui arrivent par vagues. Faites attention à une tourelle et poursuivez sur la gauche pour la contourner. Abattez les gardes, tuez celui qui manie la tourelle puis utilisez-la pour éliminer les restants. Sautez sur le toit de la maison qui se trouve en face la tourelle, récupérez un trésor et prenez le lance-roquettes. Descendez, suivez le chemin vers le temple et faites attention à l'explosion. Repérez le soldat avec le lance-roquettes à gauche, prenez le votre et abattez-le. Occupez-vous ensuite des autres hommes armés qui arrivent et sécurisez ainsi le village.

Une fois que la zone est nettoyée, suivez Tenzin jusqu'à la maison et entrez. Abattez rapidement le soldat qui est à l'intérieur, grimpez à l'échelle et éliminez un homme au second étage. Grimpez à une autre échelle, sortez sur le toit et achevez les ennemis. Descendez à gauche dans la cour, récupérez un trésor près de l'arbre et reprenez les hostilités.

Entrez dans la seconde maison à droite, sortez par derrière, avancez à gauche et prenez les escaliers sur la droite. Récupérez un autre trésor dans le petit toit entouré de planches bleues et descendez. Abattez les ennemis restants, suivez Tenzin jusqu'à une autre demeure et grimpez sur le toit.

Chapitre 20 : Le chat et la souris

Après la cinématique, prenez couverture derrière les clôtures et suivez Tenzin jusqu'à la porte qu'il ouvre. Entrez, éliminez les ennemis en chemin et montez les escaliers. Suivez-le jusqu'au mur, récupérez un trésor à droite puis escaladez ce mur. Eliminez les gardes sur le toit d'en face, suivez le chemin et Tenzin en prenant à droite.

Remontez la pente, avancez derrière les ruines et éliminez rapidement les gardes qui sont dans le bâtiment d'en face. Foncez ensuite vers le bâtiment, montez les escaliers et traversez le pont sur la droite. Après la séquence, foncez vers le bas de l'écran et entrez par la fenêtre. Grimpez à l'échelle, sautez vers la maison suivante et éliminez les gardes. Sautez de nouveau vers une autre demeure et dégagez les planches qui bloquent la fenêtre. Sortez, sautez sur la barre puis sur le mur. Bondissez rapidement vers l'autre côté du mur et atteignez le prochain rebord avant d'entrer dans la construction détruite.

Avancez tout droit en suivant Tenzin et éliminez les gardes que vous rencontrez. Récupérez un trésor dans le premier coin à gauche, suivez le chemin et prenez à droite. Abattez d'autres hommes, prenez encore une entrée à droite et descendez sur les bords de la montagne. Longez le bord de la montagne vers la gauche, faites attention au tank qui tente de vous pousser dans le vide et atteignez l'autre côté de la ville. Récupérez un trésor en tournant à gauche, suivez le chemin et fuyez le tank qui arrive en courant vers la droite. Suivez à nouveau Tenzin jusqu'à la maison, abattez les gardes qui sont à l'intérieur et grimpez sur le toit. Couvrez-vous, repérez deux hommes munis de lance-roquettes sur un autre toit à gauche et butez-les.

Rejoignez rapidement cette maison, abattez les gardes à l'intérieur et grimpez sur le toit pour récupérer le lance-roquettes. Tirez sur le tank, sautez sur le prochain toit (à gauche) et abattez un autre soldat muni d'un lance-roquettes. Descendez dans le trou de ce toit, récupérez un trésor et remontez. Rejoignez le toit où vous aviez tué le soldat, prenez

le lance-roquettes et tirez une seconde fois sur le tank. Ensuite, éliminez un autre homme muni d'un RPG, de l'autre côté de la route. Utilisez le câble à gauche du toit et traversez. Récupérez un nouveau lance-roquettes, tirez une dernière fois sur le tank et détruisez-le.

Chapitre 21 : Le convoi

D'abord, grimpez sur le camion et tuez le premier garde. Attendez l'arrivée d'un autre camion par la droite et sautez dessus. Abattez les deux soldats, visez en arrière et tirez sur les autres véhicules qui s'approchent. Si le camion commence à se détériorer, sautez sur un autre (à gauche) et reprenez les tirs. Dès que vous apercevez de la fumée, changez de véhicule.

Ensuite, sautez sur un camion qui se trouve en bas de la montagne, éliminez le soldat sur la benne et prenez les commandes de la tourelle.

A ce moment, protégez le camion d'Elena et tirez sur les véhicules ennemis pour les détruire. Enfin, sautez sur celui qu'Elena conduit et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 22 : Le Monastère

Grimpez aux rebords, avancez à droite de la montagne et remontez. Eliminez furtivement le premier garde près du bord, remontez et couvrez-vous derrière les caisses. Attendez l'arrivée d'un autre garde et abattez-le silencieusement.

Ensuite, grimpez sur le camion à gauche et éliminez silencieusement un troisième garde. Enfin, prenez l'arbalète, ou une autre arme, et assassinez les deux ennemis restants. Repérez la grande porte près des camions, visez la corniche et récupérez un trésor.

Ensuite, suivez le chemin principal et montez les marches. Abattez silencieusement le maximum de gardes possible puis sortez les armes si vous êtes détecté. Une fois que la première zone est sécurisée, poussez la charrette près du pont et faites attention à la tourelle. Descendez à gauche, abattez d'autres gardes à droite et traversez sur la poutre. Accrochez-vous aux rebords de la montagne, tuez les soldats qui approchent et suivez le chemin qui est à gauche des marches. Abattez d'autres hommes dans le bâtiment et tuez celui qui manie la tourelle.

Ensuite prenez les commandes de cette tourelle et ouvrez le feu sur les gardes qui approchent. Abattez les deux snipers à droite et à gauche, canardez ceux qui sont sur le pont et sécurisez ainsi la zone. Ensuite, accrochez-vous au mur qui fait face à l'eau, à droite de la tourelle, et récupérez un trésor sur le rebord. Enfin, retrouvez Elena près de la porte et ouvrez-la à deux.

Maintenant, descendez les marches puis via les rebords rouges du pilier. Descendez, sautez sur la plateforme de droite et envoyez la corde à Elena. Ensuite, traversez sur les planches en bois, sautez sur le mur d'en face et grimpez de l'autre côté. Demandez à Elena de sauter puis poussez la statue à deux. Grimpez à la statue, prenez la sortie, longez le mur gauche et remontez par la corde.

Après une courte scène, suivez Elena, sautez par-dessus le vide et montez les escaliers jusqu'à la porte. A présent, repérez le pilier qui contient des rebords de couleur rouge et grimpez-dessus. Hissez-vous, passez sur les autres poteaux horizontaux de l'autre côté et sautez sur les rebords dans le mur. Grimpez, passez à gauche, remontez et revenez à droite. Sautez sur les planches à droite, remontez via les rebords et sautez sur les poutres horizontales. Balancez-vous et atteignez ainsi le toit du dernier étage. Eliminez furtivement le premier garde, sautez sur le rebord du pilier de gauche et descendez au bon moment pour tuer un second garde. Traversez la planche, éliminez silencieusement un troisième homme et assassinez les autres grâce à des grenades et des coups de feu.

Lorsqu'un lance-roquettes vous tire dessus, couvrez-vous derrière la pierre, prenez le fusil-sniper et descendez-le. Eliminez ensuite un autre tireur d'élite à gauche et occupez-vous de tous les autres soldats qui arrivent sur le pont avant de le traverser.

Plusieurs autres snipers vous visent à partir de quatre tours très lointaines. D'abord, ignorez-les et faites la courte échelle pour qu'Elena vous aide à monter ensuite.

Contournez les planches et remontez au dernier étage. Prenez le fusil à lunettes qui s'y trouve, visez d'abord le soldat maniant le lance-roquettes se trouvant en bas de la seconde tour à partir de la droite. Tuez-le puis tuez les autres snipers dans les tours. Ensuite, visez les deux tireurs qui sont près du pont et éliminez-les rapidement. Tuez les autres soldats qui arrivent sur le pont et empêchez-les de s'approcher de vous. Dès que le convoi est abattu, descendez et traversez la planche et le pont. Lorsque ce dernier s'écroule, courez et sautez par-dessus le vide pour ne pas tomber. Par la suite, grimpez sur les planches et sautez d'un côté à l'autre jusqu'à ce que vous atteignez la terre ferme.

Entrez par la porte, montez les marches et accédez à la cour. Éliminez d'abord les snipers, tuez également les autres gardes et abattez les derniers tireurs d'élite. Ensuite, ouvrez la porte rouge à droite et entrez. Suivez le chemin, faites remonter Elena puis utilisez la caisse pour sauter sur les barres horizontales. Poursuivez vers l'avant, traversez la planche qu'Elena place et grimpez sur les rebords. Entrez par la fenêtre, achevez les gardes dans la baraque et sortez. Tournez à gauche en sortant et entrez par la grande porte rouge.

Chapitre 23 : Réunion

Dans ce temple, éliminez d'abord les lance-roquettes, les snipers puis les soldats. Avancez progressivement à gauche et éliminez les gardes que vous apercevez. Remontez les escaliers, prenez couverture derrière les caisses et utilisez les lance-roquettes si vous le voulez. Entrez par une porte à gauche, suivez le chemin, prenez les escaliers jusqu'au dernier étage et regardez la scène. Après la scène, traversez la planche qui est à droite, sautez par-dessus le vide et traversez une autre planche. Sautez sur la corde au milieu du temple, balancez-vous et récupérez un trésor. Ensuite, balancez-vous à droite, sautez sur la passerelle et sortez.

Assassinez silencieusement les deux gardes devant la maison et approchez de l'entrée. Laissez-vous tomber à droite de la maison, descendez les escaliers et abattez le garde en haut de l'échelle. Grimpez à cette échelle puis aux rebords du mur de gauche et sautez sur les poutres de droite. Balancez-vous, sautez sur les marches et sautez sur le toit de droite. Descendez et éliminez tous les soldats qui sont dans la cour. Couvrez-vous dès que l'occasion se présente et abattez en premier lieu les deux manieurs de lance-grenades et ceux qui utilisent les lance-roquettes. Par la suite, montez les escaliers qui sont à gauche, prenez le chemin de droite et ouvrez la porte rouge.

A présent, sautez par-dessus le vide et grimpez à l'échelle de droite. Avancez à droite, sautez sur les rebords en rouge dans le mur et atteignez la passerelle suivante. Descendez par le trou, récupérez le lance-roquettes et tirez l'un des deux Super Soldats. Ensuite, avancez à gauche, abattez un autre garde équipé d'un RPG, récupérez son arme et tuez le second Super Soldat. Aussi, vous pouvez récupérer une tourelle, en haut des marches à droite, et ouvrir le feu sur les ennemis. Enfin, tuez un sniper posté dans la fenêtre, derrière les escaliers, et sécurisez ainsi la zone. Remontez les escaliers à gauche, refaites le même chemin et accédez cette fois-ci à la fenêtre. Repérez un trésor en haut à droite, tirez dessus et sautez sur la plateforme de droite. Descendez, récupérez le trésor, traversez la pièce et remontez les escaliers au fond à droite.

Sautez par-dessus le vide, sortez par la fenêtre et grimpez aux rebords du mur de gauche. Poursuivez à droite, remontez et laissez-vous tomber sur le toit inférieur. Regardez au-dessus de la corniche, tirez et ramassez le trésor. Remontez, agrippez-vous aux barres horizontales et entrez par la fenêtre. Escaladez les armoires à gauche, atteignez le toit et remontez par la droite. Grimpez sur les rebords de droite et entrez dans la tour en haut.

Après la scène cinématique, vous devez résoudre une énigme. Pour ce faire, ouvrez votre journal, consultez la page où se trouvent les quatre animaux et regardez leurs couleurs. Regardez ensuite, les formes des objets qui représentent chacune une couleur différente et placez-les devant le bon schéma dans le mur. Placez la sphère devant le serpent, la demi-sphère devant le tigre le cube devant le lion et le triangle devant l'oiseau.

Une fois que ceci est fait, regardez les symboles dans le journal et tournez-les afin de mettre le symbole qui correspond à la couleur des créatures. Enfin, approchez-vous de la structure qui ressort et insérez la dague. Grimpez aux rebords qui sont sous la porte qui vient de s'ouvrir, hissez-vous et quittez cet endroit.

Utilisez le câble à droite en tant que tyrolienne et traversez le vide. Sautez sur la plateforme d'en face, montez les escaliers qui sont à gauche et grimpez aux rebords du mur qui est à gauche. Hissez-vous et sortez par la gauche.

Dans cette cour, éliminez furtivement le premier garde près de la barricade puis descendez celui qui est un peu plus loin. Grimpez à l'échelle de droite et abattez silencieusement le soldat muni d'un lance-roquettes. Ensuite, utilisez cette

arme et descendez le soldat qui utilise la tourelle, plus loin sur la droite. Grimpez sur les plates-formes, prenez les commandes de cette tourelle et abattez les ennemis restants. Aussi, récupérez un lance-grenades plus loin et descendez les snipers qui arrivent du côté droit. Une fois que la zone est nettoyée, approchez du symbole au sol, insérez la dague et poussez le levier.

Maintenant, utilisez le câble sur la gauche et descendez de l'autre côté. Sautez sur la plateforme enneigée, à droite, et descendez via l'échelle. Neutralisez les gardes qui arrivent, montez les escaliers, éliminez les hommes qui descendent par la corde et remontez par cette même corde.
Avancez, descendez les escaliers et accédez à l'entrée secrète qui se trouve sous le grand arbre. Descendez les nombreux escaliers et ouvrez la porte à deux.

Chapitre 24 : En route vers Shambala

Repérez un point brillant en haut à droite, visez-le et récupérez l'objet. Ensuite, regardez les quatre dagues dans le mur et assurez-vous qu'elles pointent vers le bas. Insérez la dague dans la structure, au milieu du temple, et regardez la scène cinématique.

Après la scène, avancez et sautez sur la plateforme de droite. Repérez un trésor à gauche de la plateforme et ramassez-le. Ensuite, sautez sur les rebords de la montagne et déplacez-vous à droite puis en bas. Poursuivez à droite, sautez sur la plateforme et remontez à deux. Sautez vers le pont qui s'est brisé pour que Flynn vous attrape et montez les grandes marches sur la gauche.

Avancez, entrez par le chemin étroit et poussez la roche en forme d'oeil. Descendez sur le rebord, déplacez-vous à droite et longez le mur jusqu'à la plateforme suivante. Poussez la charrette à gauche, montez dessus et atteignez les rebords supérieurs. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme en forme d'aiguille. Avancez de l'autre côté de cette plateforme, sautez sur celle qui est à gauche et continuez à gauche jusqu'au trésor qui se trouve sur la dernière plateforme. Ensuite, revenez légèrement en arrière, remontez les escaliers et ouvrez la porte à deux.

A présent, vous devez résoudre une autre énigme. Pour ce faire, consultez le journal et regardez la page où se trouvent six lettres tibétaines. Grimpez sur le toit de la charpente à gauche et faites tourner les cylindres afin qu'ils concordent avec l'ordre des symboles de la page droite du journal.

En effet, tournez le premier cylindre qui est à droite deux fois vers la droite, tournez celui du milieu une fois vers la droite et descendez. Par la suite, grimpez sur la charpente à droite du temple et tournez le cylindre du milieu une seule fois vers la droite pour résoudre l'énigme. Enfin, tournez avec Flynn le levier qui apparait au milieu.

Après la scène cinématique, vous êtes attaqué par des monstres. Fuyez en ouvrant le feu et tentez de résister jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 25 : Paradis brisé

Courez tout droit, esquivez les tirs ennemis avec des roulades et continuez jusqu'à la plateforme. Récupérez l'arme au sol, tuez les deux gardes sur la plateforme et attendez qu'elle s'arrête de glisser. Sautez sur la plateforme qui est à gauche du mur, ramassez l'arme et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Par la suite, vous serez attaqué par trois gardiens puissants. Ils sont très résistants aux balles. Par conséquent, attendez que l'un d'eux descende dans la cour, lancez des grenades pour l'éliminer rapidement et récupérez son arbalète. Avec cette arme, un tir suffit pour éliminer le second gardien et deux autres tirs pour éliminer celui qui lance des grenades. Ne restez pas au même endroit et surtout ne vous exposez pas à leurs tirs.

Une fois que la zone est sécurisée, montez sur la plateforme effondrée au fond de la cour et grimpez sur rebord de la statue. Poursuivez à gauche, montez sur la plateforme et repérez un point brillant sur l'une des statues. Récupérez le trésor, sautez sur la plateforme suivante puis sur les rebords de la statue de droite. Atteignez une autre plateforme à droite, sautez sur le toit du milieu puis sur le suivant.

Entrez par le trou du mur, avancez et tirez sur la sève bleue pour dégager le passage. Entrez, prenez les escaliers et repérez un point brillant en haut à gauche. Récupérez ce trésor, tirez sur la sève de droite et entrez. Avancez tout droit

et sautez sur les rebords dans le mur. Poursuivez à droite, sautez sur la chaine et atteignez d'autres rebords à gauche. Hissez-vous, sautez sur la barre horizontale puis tournez-vous et tirez sur la sève de l'arbre. Entrez dans ce passage, approchez-vous de l'autre brèche, plus loin, et tirez sur la sève de l'autre côté de la cour.

Descendez, prenez le chemin d'en face et montez les escaliers. Descendez dans la cour, avancez à droite puis à gauche et repérez une grande porte. Ensuite, plusieurs soldats débarquent sur les lieux et vous devez d'abord les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, revenez à la porte, repérez les escaliers en face de la porte et grimpez sur les rebords du mur. Déplacez-vous à droite vers la porte, sautez sur les rebords et accrochez-vous à la chaine du contrepoids.

Maintenant, avancez et descendez dans l'eau. Abattez les ennemis que vous voyez, éliminez le lance-roquettes en haut à droite et prenez les escaliers de gauche. Ramassez le RPG et dégommez les ennemis restants. Poursuivez tout droit, sautez sur les rebords du mur et entrez par le trou.

Suivez le chemin, dégommez les gardes qui arrivent et poussez la charrette dans la cour. Utilisez-la pour remonter, ignorez d'abord les escaliers d'en face et partez à droite. Suivez le chemin jusqu'au tronc d'arbre, ramassez le trésor et revenez prendre les marches.

Entrez dans le nouveau temple, éliminez les gardes puis achevez les gardiens qui arrivent. Ensuite, récupérez un trésor au pied de la structure du milieu et montez les grandes marches à gauche. Regardez en haut en montant les marches, tirez sur le point brillant d'une statue et récupérez un trésor. Remontez deux autres étages, récupérez un autre trésor dans le coin puis continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ensuite, avancez rapidement sur le pont et prenez le fusil-sniper. Visez les gardes qui arrivent de loin et descendez-les pour dégager le chemin. Eliminez ensuite les gardes armés de fusils à pompe et avancez jusqu'à ce qu'une autre scène se déclenche.

Chapitre 26 : L'arbre de la vie

Le combat final est proche. Descendez les escaliers et regardez la scène cinématique.

Lors de ce combat, le principe est simple ; vous devez utiliser la sève bleue pour infliger des dégâts à Lazarevic. Pour cela, fuyez ses attaques, attendez qu'il passe près des sèves et tirez pour les exploser. Ne le laissez pas s'approcher de vous, restez éloigné et effectuez toujours le même chemin. Lorsque le méchant commence à vous lancer plusieurs grenades, évitez-les et répétez la même attaque jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, courez sur le pont qui s'effondre et sautez rapidement par-dessus le vide. Lorsque vous arrivez de l'autre côté et que vous commencez à glisser, ouvrez le feu sur le gardien qui attaque Chloé jusqu'à ce qu'il lâche prise. Félicitations ! Vous avez complété Uncharted 2 !

MARCO POLO

Pour débloquer la skin de Marco Polo pour le solo et le multijoueur, vous devez gagner le trophée platine. Ensuite, le skin est gratuit.

TROPHÉES (DLC "SIEGE EXPANSION PACK")

BRONZE

Tu ne m'auras pas

Terminer les trois cartes d'Objectif de coopération en mode Extrême

État de siège

Terminer la vague 10 en mode Assiégé

Éclair

Gagner 10 médailles Prem's !

Je te couvre

Gagner 50 médailles Défenseur

Ange déchu

Gagner 50 médailles Au-delà

Pas si vite

Gagner 20 médailles Exterminateur

Touche-à-tout

Gagner 15 médailles Triple terreur

Tu cours, je tire

Gagner 10 médailles Garde du corps

Prends ça

Gagner 50 médailles Représailles

À genoux devant Z.

Gagner 5 médailles Pour de bon

ARGENT

Faut que ça rime

Gagner 100 médailles Dextérité

TROPHÉES (DLC "PACK MULTIJOUEUR")

BRONZE

Sournoiseries

Faire 50 victimes avec des attaques furtives dans les modes Match à mort ou Élimination

Brute épaisse

Tuer 100 ennemis au corps à corps dans les modes Match à mort ou Élimination

Barbeuc'

Obtenir 20 médailles Barbecue dans les modes Match à mort ou Élimination

Rafale

Gagner 7 médailles Triplé dans les modes Match à mort ou Élimination

Hardcore !

Terminer les 3 cartes d'Objectif de coopération en mode Difficile

Jusqu'au bout

Terminer la vague 10 en Survie

Chercheur d'or

Terminer la vague 10 en Mise à sac

Irrésistible

Gagner 50 parties Match à mort

Fin stratège

Gagner 50 parties avec objectifs

Toujours en vie

Gagner 50 parties Élimination

Grosse récolte

Gagner 200 médailles Capturé

ARGENT

De sang froid

Tuer 2500 ennemis dans les modes Match à mort ou Élimination

OBTENIR LE TROPHÉE "INDESTRUCTIBLE"

Pour obtenir le trophée "Indestructible" qui consiste à tuer 75 ennemis d'affilée sans mourir, il vous suffit de faire le chapitre 11 (avec ou sans codes) en mode facile ou très facile. Des que le niveau commence, vous avez en face de vous plusieurs ennemis en hauteur qui réapparaissent a l'infini, et à gauche une porte rouge que Chloé défonce avec le pied. Calez-vous derrière cette porte rouge de façon à être protégé des tirs ennemis et tuez tous les ennemis qui se trouvent en hauteur en face de vous jusqu'à obtenir le trophée !

OBTENIR LE TROPHÉE "EXPERT DU POING D'ACIER"

Choisissez le Chapitre 4 "Les Fouilles" en mode de difficulté "Très Facile". Après avoir tué les ennemis montant la garde, une cinématique se déclenche et Drake fouillera des dossiers dans une cabane, et des ennemis approcheront. A ce moment, un didacticiel sur les grenades se déclenchera et vous serez obligé d'obéir et de tuer les 3 ennemis à la grenade. Puis, suicidez-vous dans le jeu. Vous réapparaîtrez dans la cabane, mais cette fois ne lancez pas de grenades et armez-vous de votre arme. Vous devrez mettre un nombre de balles précis sur les ennemis pour obtenir le trophée :

-Tirez une seule balle de pistolet sur les ennemis en gris (partout sauf dans la tête) puis foncez sur eux et faites un attaque au corps à corps.
-Tirez 3 balles de pistolet sur les ennemis en noir (partout sauf dans la tête) puis foncez sur eux et faites une attaque au corps à corps.

Répétez cela jusqu'à l'obtention du trophée.

GENGHIS KHAN

Pour débloquer la skin de Genghis Khan pour le solo et le multijoueur, vous devez finir le jeu en extrême.

Uncharted 3 : L'Illusion de Drake

© Sony / Naughty Dog 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

1er trésor

Trouver un trésor

Chercheur de reliques

Trouver la relique étrange

Apprenti chasseur de trésor

Trouver 20 trésors

Chasseur de trésor aguerri

Trouver 40 trésors

Chasseur de trésor compétent

Trouver 60 trésors

Chasseur de trésor expert

Trouver 80 trésors

20 tirs en pleine tête

Tuer 20 ennemis avec des tirs en pleine tête

Expert du tir en pleine tête

Tuer 5 ennemis d'affilée avec des tirs en pleine tête

Maître de l'arme de poing

Tuer 30 ennemis à la suite avec votre arme de poing

Tireur à l'aveuglette d'élite

Tuer à couvert 20 ennemis avec des tirs à l'aveuglette (sans viser avec L1/R1)

Tirs en pleine course

Tuer 20 ennemis en tirant de la hanche (sans viser avec L1/R1)

Meurtre en suspens

Tuer 20 ennemis par arme à feu en étant accroché à un rebord

Prédateur marin

Tuer 20 ennemis en nageant

30 victimes : Mag 5

Tuer 30 ennemis avec le Mag 5

30 victimes : Arm Micro

Tuer 30 ennemis avec l'Arm Micro

30 victimes : Tau Sniper

Tuer 30 ennemis avec le Tau Sniper

30 victimes : KAL 7

Tuer 30 ennemis avec le KAL 7

30 victimes : M9

Tuer 30 ennemis avec le M9

30 victimes : G-MAL

Tuer 30 ennemis avec le G-MAL

30 victimes : SAS - 12

Tuer 30 ennemis avec le SAS - 12

30 victimes : Dragon Sniper

Tuer 30 ennemis avec le Dragon Sniper

30 victimes :T-Bolt Sniper

Tuer 30 ennemis avec le T-Bolt Sniper

30 victimes : RPG - 7

Tuer 30 ennemis au RPG - 7

30 victimes : PAK-80

Tuer 30 ennemis avec le PAK-80

30 victimes : Mk-NDI

Tuer 30 ennemis avec la Mk-NDI

Ça gaze

Tuer 10 ennemis avec des explosions de bombonnes de gaz ou d'acétylène

Fou de la grenade

Tuer 10 ennemis à la grenade en visant tout en étant accroché

Chaud devant !

Attaquer 5 ennemis pour leur faire lâcher leur grenade

Retour à l'envoyeur

Tuer 10 ennemis avec des grenades renvoyées

Maître du retour à l'envoyeur

Renvoyer une grenade et tuer 2 ennemis d'un coup

Gros bastonneur

Tuer 20 ennemis au corps à corps

Grosse brute

Tuer 50 ennemis au corps à corps

Maître ninja

Tuer furtivement 50 ennemis

Insoumis

Tuer 5 ennemis équipés d'un bouclier antiémeute en fonçant sur leur bouclier

Casseur de brutes

Contrer toutes les attaques dévastatrices d'une Brute

Études accélérées

Examiner presque toutes les vitrines du Musée de Carthagène

À dos de croco

Monter sur le crocodile dans la bibliothèque secrète

Il va avoir besoin d'un poisson-chirurgien

Frapper 3 ennemis avec du poisson du marché

Marco Solo

Jouer dans la piscine sur le bateau de croisière

Bastonneur du convoi

Tuer 10 ennemis au corps à corps à l'arrière des camions du convoi

Terminé ! - Facile

Terminer le jeu en mode facile

Amateur d'adrénaline

Terminer une partie en multijoueur compétitif

Camaraderie

Terminer une partie en multijoueur coopératif

Argent

-Maître chasseur de trésor
Trouver les 100 trésors

Indestructible

Tuer 75 ennemis d'affilée sans mourir

Saute-mouton

Tuer dix ennemis d'affilée en alternant combat au corps à corps et à l'arme à feu

100 tirs en pleine tête(Argent)

Tuer 100 ennemis avec des tirs en pleine tête

Maître du rechargement

Tuer 50 ennemis à la suite sans rechargement automatique

Maître du ramassage en roulade

Ramasser des munitions en roulant, 20 fois de suite

Maître en dynamite

Tuer 4 ennemis en une explosion

Expert ninja

Tuer furtivement 5 ennemis d'affilée

Terminé ! - Normal

Terminer le jeu en mode normal

Terminé ! - Difficile

Terminer le jeu en mode difficile

Or

Terminé ! - Extrême

Terminer le jeu en mode extrême

Platine

Platine

Platine

MODE EXTRÊME

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Extrême.

EMBLÈMES SPÉCIAUX

Faites Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite à l'écran de sélection des emblèmes pour débloquer les emblèmes de la marque Piggyback.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Encore une tournée

Nombre de trésors : 2

Après la séquence d'ouverture du jeu, vous vous retrouverez dans la peau de Nathan Drake, le héros de la série Uncharted, lors d'une bagarre au-dessus d'un bar. Ce niveau est l'un des plus court du jeu et permet de se (re)familiariser avec les commandes du jeu et en particulier celles du combat rapproché : carré pour donner un coup, la touche rond pour se défaire d'une prise ou faire une prise et triangle pour contre-attaquer. Il y a deux trésors à trouver dans ce niveau et vous serez accompagné de Sully, votre compagnon d'aventure depuis le premier jeu de la série.

Après vous être défait d'une première vague d'ennemis, allez vers la porte pour vous permettre de continuer la bagarre plus bas dans le bar. Après avoir affronté la plupart des ennemis, vous aurez à affronter un ennemi plus costaud que ceux vaincus jusqu'à présent dans les toilettes. Suivez alors les commandes qui vous indiqueront quand contre-attaquer. Une fois le combat terminé vous pourrez mettre la main sur les 2 trésors du niveau : un médaillon et une boite d'allumettes. Le premier se trouve derrière le bar près des bouteilles d'alcool. Le deuxième se situe à côté de l'entrée du bar dans une machine à sous.

Une fois que vous aurez mis la main sur les trésors, suivez Sully dans les cuisines derrière le bar. Vous y affronterez une nouvelle vague d'ennemis toujours au corps à corps. Continuez alors vers la sortie pour compléter le niveau et assister à une cinématique qui fera progresser l'histoire.

Chapitre 2 : La grandeur des petits débuts

Nombre de trésors : 7

Ce niveau commence dans un musée et vous serez aux commandes d'un jeune Nathan Drake. Le but du niveau est de mettre la main sur un objet spécifique. En attendant vous pourrez trouver un premier trésor au début du niveau. Une bague d'émeraude et de diamant se trouve à l'intérieur du troisième canon en partant de l'entrée du musée. Vous trouverez un deuxième trésor plus loin au même étage, au fond à droite, dans un petit coin dont l'entrée est composée de petites cloches. Le trésor, un porte-monnaie antique, se trouve sur le tapis au fond.

Une fois les trésors ramassés, dirigez-vous en haut des escaliers. Vous trouverez l'objet que vous recherchez derrière une vitrine au milieu de l'exposition.

La partie se poursuivra dans les rues dehors et aura pour but de suivre un personnage familier et de vous (re)familiariser avec les commandes pour les futures parties d'infiltrations du jeu ou il faudra rester à couvert et ne pas se laisser remarquer. Il vous sera possible de mettre la main sur un nouveau trésor près de la troisième colonne à l'ombre, sur votre droite. Suivez, à couvert, l'homme dans la ruelle à droite en direction d'un petit marché. En explorant le marché et en particulier un petit tas de jarres, vous trouverez le quatrième trésor du niveau.

Vous remarquerez que l'homme que vous suivez est au fond à droite. Prenez plutôt à gauche, jusqu'à trouver des marches blanches sur votre gauche. Empruntez ce petit escalier pour trouver un trésor de plus en haut des marches.

Vous pouvez à présent continuer votre filature. Vous serez bientôt obligé de trouver un moyen d'atteindre les sommets du bâtiment abritant la personne que vous suivez lorsque les portes ne pourront s'ouvrir.

Commencez à grimper tout de suite sur votre gauche, la façade qui est d'ailleurs assez facile à grimper. Après avoir observé ce qui se passe à l'intérieur du bâtiment, continuez à grimper sur votre droite car vous ne pourrez plus redescendre. Grimpez sur le balcon à droite et au bout de celui-ci, vous trouverez un trésor.

Sautez du bout du balcon et continuez à avancer jusqu'au bout d'un toit et préparez-vous à sauter. Continuez d'avancer, vous devriez bientôt vous trouver en face du panneau d'un hôtel, le dernier trésor du niveau se trouvant à l'intérieur du " O ".

Grimpez en haut du panneau pour l'atteindre et redescendez-le ensuite pour retourner dans la rue. Vous devrez ensuite continuer à suivre le personnage si familier en haut des escaliers et au travers de la foule pour compléter le niveau.

Chapitre 3 : Travaux de service

Nombre de trésors : 3

Suite du niveau précédent qui se passe en Colombie. Il s'agira cette fois d'entrer dans le musée visité plus tôt afin de mettre la main sur l'objet convoité. Il vous faudra sauter en direction de la corde qui relie le musée au bâtiment sur lequel vous vous trouvez. Une fois sur le toit du musée, allez en haut, à droite, en escalant les tuiles. Continuez sur votre droite en sautant et n'ayez pas peur du prochain malgré la distance car notre protagoniste principal se rattrapera au dernier moment. Longez le long du toit en tuiles et descendez au bout au balcon. Vous trouverez le premier trésor du niveau à cet endroit.

Vous pouvez à présent entrer à l'intérieur du musée, et vous verrez le deuxième trésor sur le scaphandre entre les portes. En allant vers la gauche en direction de la porte verte fermée qui mène au prochain étage, vous trouverez le dernier des trois trésors du niveau.

Vous pouvez à présent mettre la main sur l'objet de votre convoitise au milieu de la salle. Vous pouvez à maintenant admirer la séquence cinématique avant que les choses sérieuses ne commencent.

Vous aurez d'ici-là à vos trousses les hommes de mains de l'antagoniste principal du jeu. Grimpez les escaliers tout en haut, une fois en haut, utilisez la boite contenant une hache de secours pour grimper et atteindre la petite ouverture au-

dessus de la porte. Une fois de l'autre côté élancez-vous de nouveau en haut des escaliers et enfoncez la porte au bout du couloir. Une fois dehors glissez-vous entre la porte du grillage et secouez les hommes de mains qui vous retiennent. Courez devant et continuez sur votre droite pour éviter d'autres hommes de mains qui vous attendent sur le toit. Il y aura un saut à faire pour atteindre le prochain bâtiment.

Faites le tour du balcon sur lequel vous atterrissez et une fois au bout de l'autre côté, grimpez vers le grillage. Vous serez sur un autre balcon avec quelques obstacles. Faites le tour, dans l'autres sens cette fois et arrivé au bout, grimpez de nouveau sur le toit. Une fois sur le toit attendez-vous à ce qu'on vous tire dessus. Allez en direction du bâtiment principal mais sautez en direction du balcon plus bas, grimpez dessus et sautez de tuile en tuile, alors que celles-ci commencerons à tomber dès que vous poserez le pied dessus. Sautez et agrippez-vous en haut, continuez tout droit, de toit en toit, de balcons en balcons. Vous aurez lors du dernier saut une action contextuelle qui apparaitra à l'écran.

Les hommes de mains vous suivront dans l'appartement dans lequel vous avez atterri. Elancez-vous à toute allure aux travers des portes jusque dans la chambre à partir de laquelle vous pourrez sauter sur le toit avoisinant. Continuez votre parcours vers le haut et tout droit. Au bout vous aurez un homme de main en face de vous, sautez sur la gauche pour assister à une cinématique qui marquera la fin du niveau et l'introduction du prochain.

Chapitre 4 : La traque

Nombre de trésors : 6

De retour dans l'allée sombre dans laquelle vous aviez quitté Nathan et Sully, avancez, puis prenez à gauche afin de ne pas tomber sur les policiers. Vous trouverez une broche, le premier trésor du niveau, sur votre droite dans une petite impasse plus loin.

Une fois ramassée, retournez vers vos compagnons et partez en direction de la grille à escalader. Une fois arrivé à un cul de sac, commencez à grimper tout de suite sur votre gauche à côté de la porte. Après avoir escaladé une petite muraille vous vous retrouverez de nouveau dans un cul de sac. Il s'agira cette fois de pousser la pièce de machinerie qui se trouve au milieu en direction du mur afin de faciliter l'escalade de celui-ci. Continuez tout droit pour avancer dans l'histoire.

Vous obtiendrez un nouveau compagnon familier à ceux qui ont joué au deuxième volet de la série. Maintenant que vous êtes quatre, avancez en direction de l'entrepôt qui renferme les hommes que vous suivez. L'entrée sera fermée et il vous faudra grimper le long de la tuyauterie sur la droite de celle-ci. Grimpez tout en haut du bâtiment et continuez sur votre gauche afin de pouvoir vous laisser tomber sur le toit. Avancez sur le côté du bâtiment afin de trouver de nouveaux tuyaux de support qui vous permettrons de continuer vers l'arrière de bâtiment.

Continuez tout droit et sautez en direction des tuyaux qui longent le mur, laissez-vous tomber et continuez sur votre droite afin d'atteindre une petite passerelle au bout de laquelle vous trouverez le deuxième trésor du niveau.

Retournez ensuite sur vos pas et laissez-vous tomber afin de retourner sur les tuyaux, longez-les afin d'aller en direction des deux ouvertures dans le mur. Passez de l'autre côté afin de continuer votre progression et continuez à gauche. Une fois au bout laissez-vous tomber. Quand vous serez au sol, commencez à grimper les boites entassées dans un coin de la salle, vous y trouverez le troisième trésor tout en haut.

Vous pouvez maintenant laisser entrer vos compagnons. Il vous faudra trouver le passage secret, écoutez vos compagnons et suivez les indices à l'écran. Il vous faudra activer le passage grâce à vos trois compagnons qui se placeront sur les dalles sur lesquelles se trouvent les traces de pneus. Passez en mode vue et regardez en direction du mur en face afin de révéler le passage.

Une fois dans le passage, continuez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez une porte sur votre droite, défaites vous du cadenas et continuez à l'intérieur. Vous tomberez sur deux hommes de main dont vous devrez vous débarrasser en utilisant votre fusil. Visez la tête de préférence afin de ne pas gaspiller vos balles. Cette salle contient un autre trésor qui se trouve sur la droite au sol : longez donc le côté droit de la salle afin de le trouver.

Il y aura encore deux ennemis dans cette salle. N'oubliez pas de recharger votre arme pendant les temps morts. Il est important de noter que vous ne pouvez remplacer votre pistolet silencieux par l'arme des hommes de main. Continuez à avancer jusqu'à vous trouver en face d'un énorme tuyau à l'intérieur duquel il faudra descendre. L'avant dernier trésor du niveau se trouve sur la gauche d'une partie des tuyaux que vous descendrez, essayez donc d'aller au maximum vers la gauche avant de descendre complètement en bas. Il y aura aussi une étrange relique tout en haut de ce tuyau, vous devriez l'apercevoir en regardant en haut à l'entrée et y parvenir ne devrait pas causer trop d'ennuis.

Une fois en bas et la porte passée il y aura deux ennemis de plus, mettez-vous à couvert et pistolet armé afin de vous en défaire. Il vous faudra grimper le long du mur et aussi sur l'échelle afin de l'abaisser pour permettre à vos compagnons de vous suivre. Une fois en haut il vous faut grimper. Le dernier trésor du niveau se trouve sur la gauche à mi-chemin entre le sol et le plafond. Retournez ensuite à droite afin de baisser le levier qui vous permettra d'avancer.

Continuez tout droit à l'intérieur du passage qui vient de se dévoiler et ensuite en bas à gauche. Pour compléter le niveau continuez d'avancer dans la cave qui se trouve sur votre droite.

Chapitre 5 : Métro de Londres

Nombre de trésors : 4

Il faudra dans un premier temps ouvrir le passage qui vous empêche d'avancer. Il va falloir grimper en haut en utilisant l'échelle jaune placée sur la gauche de l'entrée du passage. Une fois tout en haut, allez vers la gauche et tout au bout.

Une fois que vous aurez permis à vos compagnons de passer, continuez votre chemin en haut en marchant en ligne droite. Il vous faudra prendre à gauche à l'intersection avant de sauter pour atteindre la prochaine partie, et continuer d'avancer en haut. Vos compagnons se chargeront des gardes qui feront leur apparition. Continuez d'avancer sur la courbe avant de sauter et de vous agripper sur le bord du mur sur votre gauche.

Grimpez sur le rebord et continuez d'avancer en longeant le mur, vous devrez sauter et vous agripper au chandelier en face de vous une fois au bout. Faites le tour du chandelier de façon à être en position de sauter sur le prochain chandelier. Faites de même une fois sur le deuxième chandelier et aussi sur le troisième qui vous permettra d'atteindre le mur sur la droite dont la façade vous permettra de revenir au sol.

Vous allez retrouver vos compagnons, qui ont été repérés entretemps. Glissez-vous derrière l'ennemi et chargez-vous de lui avec une attaque discrète comme indiquée à l'écran. Vous êtes à présent dans le repère de Marlowe, l'antagoniste principale du jeu. Il n'y a pas de trésors à trouver pour le moment dans la grande salle. Avancez vers le fond pour obtenir les directives sur comment assommer un ennemi lorsqu'on est à couvert. Suivez les directives à l'écran pour vous occuper d'un des deux gardes qui apparaitra dans le trou au fond de la grande salle.

En empruntant le sentier vous aboutirez sur une grande salle ornée d'épées, allez au bout de la salle et prenez à gauche pour monter les escaliers et assister à une cinématique. Une fois que vous aurez repris le contrôle de Nathan Drake, vous serez au-dessus d'un ennemi sur lequel il faudra tomber. Il est important de noter que le premier trésor se trouve dans cette salle. Suivez les directives à l'écran pour vous occuper du deuxième garde. Tout de suite sur votre gauche, grimpez sur le meuble en face de la peinture à côté de la tête de lion pour trouver le premier trésor tout en haut. Vous devrez à présent observer les objets sur la table au centre de la salle.

Observez le haut du support de la salle pour trouver l'objet que vous recherchez et grimpez à l'endroit où vous aviez trouvé le trésor. Sautez juste en face, contournez les peintures pour atteindre l'endroit où se trouve la tête de biche. Des ennemis apparaîtront une fois que vous serez dessus. N'oubliez pas de viser la tête pour vous en défaire le plus rapidement possible. Une fois au sol, d'autres ennemis feront irruption dans la salle, vous n'êtes pas seul mais dans le cas où vous n'auriez plus de balles, vous pouvez à présent remplacer votre silencieux par le fusil des hommes de mains. Empruntez la porte par laquelle les ennemis sont entrés pour vous retrouver dans la salle familière où vous étiez un peu plus tôt. Grimpez de nouveau en haut des marches, et vous pouvez à présent explorer l'étage et mettre la main sur le deuxième trésor qui se trouve sous une table illuminée de l'autre côté du couloir que vous avez emprunté pour arriver là.

Retournez sur vos pas afin de retourner dans la grande salle par laquelle vous êtes arrivé. Trois gardes de plus seront en face de vous et ne devraient pas causer de problèmes. N'oubliez pas de ramasser les balles sur leurs dépouilles. De retour dans la grande salle, vous aurez beaucoup plus d'ennemis qui vous attendent, restez à couvert et tuez-les uns à uns. Maintenant que vous avec un fusil vous pourrez mettre la main sur le troisième trésor du niveau. Celui-ci se trouve en haut d'un wagon sur votre gauche et brille légèrement, Il faudra tirer dessus pour le décrocher et ensuite grimper sur le wagon pour mettre la main dessus.

N'oubliez pas de ramasser la mitraillette ennemie pour vous faciliter les futurs affrontements alors qu'un nouveau groupe d'ennemis fera surface. Laissez la fumée qui cache vos ennemis se dissiper avant d'avancer et tuer tous les ennemis en face. Au bout du tunnel vous trouverez une porte sur votre gauche et quelques ennemis, continuez à avancer en haut des marches. Vous trouverez une salle et une échelle plus loin. Vous pouvez tuer les ennemis présents dans cette salle en visant les bonbonnes de gaz bien placées. Vous aurez aussi l'occasion de mettre la main sur un fusil à pompe. Grimpez le long de l'échelle pour vous retrouver sur une voie ferrée sur laquelle vous attend un nouveau groupe d'ennemis, cachés par la fumée.
Restez à couvert et tuez-les pendant que la fumée se dissipe.

Prenez à droite et montez sur le quai, alors qu'un groupe d'ennemis vous fera face, l'autre tentera de vous prendre à revers. Une fois qu'ils seront morts, vous pourrez trouver le dernier trésor du niveau en face du wagon du train 126 sur les rails.

Remontez sur le quai et continuez votre route sur la droite, en haut des marches et au bout desquelles se trouvent deux ennemis dont vous ne pourrez-vous cacher. Une fois en haut, vous ferez face à un nouveau groupe d'ennemis mais il y aura de quoi rester à couvert. Vous apercevrez un nuage de fumée et le laser des ennemis qui commencera à tirer sur vous. Prenez plutôt l'escalier sur votre gauche afin de trouver la sortie. La grille en haut est toutefois fermée mais une balle bien placée sur le cadenas vous permettra de terminer le niveau.

Chapitre 6 : Le château

Nombre de trésors : 9

C'est dans une jungle exotique en France que vous retrouverez le contrôle de Nathan Drake accompagné de Sully. Avancez jusqu'à trouver un petit ruisseau, suivez celui-ci sur la droite pour trouver une petite cave à l'intérieur de laquelle vous trouverez un sceau antique, le premier trésor du niveau.

Continuez d'avancer jusqu'à trouver la statue d'un joueur de flute de pan. Grimpez derrière la statue pour trouver le deuxième trésor du niveau tout près du rebord. Retournez ensuite sur vos pas et grimpez la petite structure près de la statue.

Vous devrez ensuite longer lentement le rebords de la falaise et continuez d'avancer à l'intérieur d'une caverne. Une fois à l'intérieur sautez sur votre droite pour vous agripper au rebord, continuez ensuite votre route à l'extérieur en sautant une fois de plus. Vous aurez devant vous un tronc d'arbre qui servira de pont, traversez le afin de pouvoir continuer votre route vers le château.

La porte d'entrée du château étant fermée, il vous faudra commencer à escalader la façade tout de suite à côté de l'entrée que Sully essaie vainement d'ouvrir. Grimpez jusqu'au balcon avant de vous élancer sur la façade en face. Continuez à avancer sur votre droite et vous finirez par trouver une ouverture vers l'intérieur, n'entrez pas, continuez plutôt à avancer vers la droite et toujours plus haut afin de trouver une autre entrée. Vos efforts seront récompensés par la découverte d'un nouveau trésor.

Une fois à l'intérieur continuez votre exploration du château jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une salle remplie de chandeliers. Vous retrouverez Sully toujours coincée à l'extérieur du château. Utilisez votre fusil pour lui permettre d'entrer. Une fois à l'intérieur Sully vous aidera à trouver un passage qui vous permettra de monter à l'étage. Sautez en direction du chandelier afin d'atteindre l'autre plateforme, hissez ensuite celui qui se trouve au sol plus bas afin de pourvoir sauter dessus à partir du chandelier précédent. Allez ensuite dans la direction de la porte aider Sully à soulever la poutre qui bloque le passage. Retournez sur vos pas pour descendre en bas et continuer l'exploration. Vous devrez

ensuite suivre le parcours jusqu'à trouver un grand escalier, arrivé au premier étage, allez sur la droite vers le cul de sac pour trouver un trésor. Passez ensuite par la fenêtre à coté de laquelle Sully vous attend.

Une fois en bas, continuez à explorer les lieux jusqu'à vous trouver dans une salle avec quatre armures. Avant de vous occuper de cette énigme, allez dans la petite pièce à coté, et vous remarquerez un trésor brillant sous une peinture en haut à gauche que vous pourrez décrocher d'une balle bien placée.

Pour résoudre l'énigme, utilisez les indices à l'intérieur du journal de Nathan Drake. Faites de façon à ce que l'armure avec le bouclier soit en face de celui avec la hache qui lui aussi doit lui faire face, ensuite les deux autres devront alors être tournées de façon à regarder en direction des deux armures à l'autre bout de la salle. Empruntez le passage qui vient de se dévoiler afin de poursuivre l'aventure.

Un trésor se trouve tout en bas de la cave ou vous vous trouvez. Ramassez-le avant de continuer à avancer sur votre gauche. Suivez les indications à l'écran afin d'avancer dans l'exploration.

Après un peu de plongé, des sauts et de l'escalade, vous découvrirez que les hommes de Marlowe sont aussi arrivés au château. A la sortie du puis, faites-y tomber le premier homme de main avant de continuer à avancer à couvert sur votre droite. Vous pouvez vous défaire d'un second ennemi près de la voiture noire discrètement et ainsi obtenir une mitraillette qui vous sera fort utile pour vous débarrasser du reste des hommes de mains présents dans cette partie de la carte. Restez en déplacement et n'hésitez pas à en venir aux mains afin de récupérer les armes plus puissantes telles que le fusil à pompe scié. Une fois tous les ennemis morts, commencez à grimper le long du mur sur la gauche. Un ennemi armé fera irruption dès que vous poserez pieds à terre. Vous allez maintenant mettre la main sur des grenades. Suivez les instructions à l'écran pour apprendre à vous en servir. Descendez ensuite en bas et cherchez sur votre droite pour trouver un trésor.

Continuez ensuite à suivre les instructions à l'écran afin d'avancer. Vous retrouverez Sully en bien mauvaise position. Restez à couvert et occupez-vous des ennemis qui apparaitrons, vous saurez que cette bataille est finie lorsque Nathan et Sully tomberons d'accord pour continuer à avancer.
Une fois que vous aurez tous les deux enfoncés une porte cherchez des pierres qui vous permettrons de grimper afin de trouver le petit parcourt qui vous permettra de mettre la main sur un nouveau trésor. Allez retrouver Sully afin de continuer vers le bas.

Une fois en bas, nouvelle énigme. Suivez les indices du journal qui vous montre dans quel ordre marcher sur les dalles. Le journal contient le nombre de fois qu'il faudra marcher sur les différents types de dalles et dans quel ordre. Un indice sonore vous fera savoir si vous êtes en train de réussir. Continuez à avancer et à suivre les instructions du journal à l'écran. Il vous faut marcher sur 4 cases avec un symbole ressemblant un " n " puis 3 avec un " x ", 4 avec un " h ", 2 avec un " x " et finalement 3 avec un " n ". Il est important de noter que le dernier trésor se trouve au plafond du laboratoire de John Dee et qu'il faudra le décrocher avec une balle.

Vous tomberez finalement sur une nouvelle énigme. Il vous faudra placer l'oiseau dans la colonne du milieu et tout en bas, le lion dans la deuxième colonne en partant de la gauche et dans la deuxième rangée à partir du haut , le cheval devra être placé dans la première colonne en partant de la gauche et dans la quatrième rangée et le dernier symbole dans la quatrième colonne, troisième rangée. Le passage ouvert vous permettra de continuer votre progression.

Chapitre 7 : Rester dans la lumière

Nombre de trésors : 1

Il vous faudra vous ruer hors du piège mortel dans lequel vous vous trouvez. Une fois dehors, allez en bas et faites de façon à vous retrouver sur le chandelier afin d'atteindre de nouveaux points d'appuis et aider Sully à vous rejoindre. L'unique trésor du niveau se trouve dans cette partie. Au lieu de suivre la direction que Sully vous indique, faites le tour afin de ramasser ce trésor.

Une fois en bas, abattez les deux hommes de main qui essaient de mettre le feu au château, continuez au centre et tuez les ennemis qui apparaissent pour faciliter votre progression. Le château sera en feu, aidez alors Sully à vous

rejoindre tout en tuant les ennemis qui apparaitront et si jamais vous ne savez ou aller, soyez patient, la sortie finira par apparaitre. Le niveau est très dynamique, le chemin que vous devrez emprunter vous sera évident à cause des flammes. Les ennemis, quoique nombreux, ne devront pas tenir très longtemps face à vos fusils ou vos poings. Echappez à cet enfer de flammes afin de compléter ce niveau.

Chapitre 8 : La citadelle

Nombre de trésors : 7

Il s'agira cette fois de retrouver vos deux compagnons manquants en Syrie. Vous serez pour cela accompagné de Sully. Il vous faudra grimper sur le côté de la porte dans un premier temps afin de voir plus loin si la voie est libre. Vous remarquerez sur votre droite une partie illuminée du sol avec des signes d'avertissements, faites fi de ceux-là et passez de l'autre côté et continuez plus bas afin de trouver le premier trésor du niveau avant de remonter retrouver Sully.

La prochaine porte est aussi fermée. Escaladez le long du mur. Une fois à l'intérieur vous tomberez sur des ennemis, vous pouvez adopter ou la méthode discrète ou commencer à tirer sur eux. Une fois le groupe d'ennemis mort, laissez entrer Sully et abaissez le pont-levis. Dans la petite cour qui suit vous remarquerez le deuxième trésor brillant en haut sur la gauche de la grille fermée. Une balle suffira pour le décrocher.

Occupez-vous ensuite de la serrure de la grille de la même façon. Le troisième trésor se trouve sur la statue tout de suite à droite.

Continuez d'avancer, accrochez-vous au sceau afin que Sully puisse vous faire descendre. Des ennemis vous attendent en bas. Une fois que vous vous serez occupé d'eux, vous pourrez trouver le quatrième trésor dans une salle sur la gauche.

Vous pourrez grimper en haut dans la salle à coté afin de permettre à Sully d'avancer. Ce sera à son tour de vous aider à avancer. Une fois dehors, regardez tout de suite en haut à droite pour voir un trésor qu'il faudra décrocher.

Vous allez bientôt retrouver vos autres compagnons. Vous devrez grimper les marches, mettre la main sur les armes et les balles en haut avant de descendre vous défaire des hommes de mains. Les premiers devraient être assez simples à tuer discrètement. Vous aurez d'autres escaliers à monter, après une grille à soulever, explorez la salle pour trouver l'avant dernier trésor du niveau.

Faites le plein de balles et de fusils avant de continuer plus haut. Il y aura des ennemis plus costaud dont vous devrez vous défaire plus loin, chose qui ne devrait pas causer trop de problèmes vu que vous êtes quatre. Il y aura aussi de l'escalade et des ennemis à abattre seul. Une fois en haut, utilisez les indices du journal afin de trouver l'étoile du nord et votre prochaine destination. Il vous faudra courir afin d'éviter de mourir et vous aurez très vite à vous familiariser avec le fusil sniper du jeu.

Vous aurez pleins d'ennemis dans la prochaine partie du niveau. Vous pouvez ici aussi adopter la méthode discrète pour vous débarrasser d'eux, s'ils vous repèrent, ce n'est pas la fin du monde, vous êtes suffisamment armé et en plus, vous n'êtes pas seul. Cependant, faites attention à un ennemi plus fort et résistant, armé d'un fusil à pompe. Une fois la situation sous contrôle faites route en haut et utilisez les indices du journal pour avancer.

Il y aura une nouvelle vague d'ennemis, heureusement, vous ne serez pas seul, Sully va vous créer un nouveau passage. Vous trouverez le dernier trésor du niveau sur votre droite une fois passé l'entrée. Ramassez-le avant de rejoindre vos compagnons.

Commencez à explorer les piliers de la prochaine partie du niveau afin de faire avancer l'histoire et terminer le niveau.

Chapitre 9 : Entre deux

Nombre de trésors : 3

Il vous faudra explorer les cryptes en Syrie lors de ce niveau. Il y aura une petite bagarre et vous finirez par trouver une salle avec un énorme globe au milieu. Le premier trésor se trouvera sur la gauche de l'entrée.

Explorez cette salle et allumez les feus environnants avant de vous lancer dans une épreuve de lancer de torches, le jeu ne vous pénalisera pas si vous loupez un lancer. Vous finirez par atteindre les contrôles qui permettront de faire avancer l'eau. Une fois à l'eau, vous remarquerez un objet brillant sur la droite de la salle au-dessus de l'eau. Décrochez ce trésor d'une balle mais restez tout près afin d'éviter que celui-ci ne coule au fond et hors de portée.

Allez maintenant résoudre l'énigme du globe en suivant les instructions à l'écran jusqu'à trouver les étoiles. Grimpez en haut des escaliers pour atteindre le passage qui vient de s'ouvrir. Le dernier trésor du niveau se trouve sur votre gauche parmi les squelettes.

Vous pouvez maintenant obtenir le prochain indice avant d'atteindre la sortie sur la gauche. Pour la prochaine partie vous n'aurez qu'à courir aussi vite que possible en suivant vos compagnons. Pour la dernière partie du niveau, prenez l'arme du premier homme de main qui viendra vers vous en l'assommant. Vous aurez de quoi vous occuper du reste des ennemis qui seront sur votre route vers la fin du niveau. Choisissez les armes avec lesquelles vous serez le plus à l'aise et n'oubliez pas d'utiliser vos grenades.

Chapitre 10 : Recherche historique

Nombre de trésors : 7

Vous êtes maintenant au Yémen où vous retrouverez une alliée en la personne d'Elena Fisher, l'héroïne des deux premiers jeux. Il n'y aura pas grand-chose à faire au début de ce niveau. Le premier trésor se trouve sur le côté droit du Marchant de fruit à côté de l'escalier que vous venez de descendre.

Le deuxième trésor se trouve un peu plus loin cette fois-ci, sur la droite des escaliers que vous allez descendre à côté d'une fontaine.

Vous trouverez le troisième trésor après une ligne de marchants et une grille fermée, en haut des marches à côté d'un cactus.

Grimpez ensuite en haut du bâtiment. Vous trouverez le quatrième trésor près d'une table basse à l'intérieur, à l'étage derrière l'escalier que vous allez emprunter.

Vous pouvez à présent faire demi-tour et continuer votre ascension vers le toit. Vous serez bientôt sur la piste de Talbot, le bras droit de Marlowe. Après l'avoir suivi, vous aurez une grosse bagarre avec ses hommes. Les trois derniers trésors se trouveront tout de suite après. Le premier se trouvera sur la droite tout de suite après la porte, tout près des boites en carton.

Suivez Elena en bas des marches pour trouver le deuxième trésor sur votre droite dans le coin.

Le dernier trésor se trouve en haut du mur juste à côté derrière trois boites. Vous pouvez à présent retrouver Sully et Elena.

Chapitre 11 : Ce qui est en haut est comme ce qui est en bas

Nombre de trésors : 9

Vous avez trouvé l'entrée que vous cherchiez : il s'agira maintenant de descendre dans l'énorme puits. Descendez l'échelle, mais au lieu de vous laisser tomber, continuez plutôt sur la gauche afin de trouver le premier trésor du chapitre de l'autre côté.

Une fois en bas, il y aura une énigme à résoudre. Utilisez l'indice du journal afin de résoudre cette énigme ainsi que le décodeur sur le mur. Il vous faudra vous placer sur la dalle avec le symbole de la lune pour trouver les leviers à activer et ouvrir le passage secret.

Vous trouverez le deuxième trésor du niveau dans le couloir plus loin sur votre gauche, explorez donc le couloir en cherchant sur la gauche.

Il y aura deux salles à énigmes qui s'ouvriront. Vous pouvez les faires dans l'ordre que vous voulez. En prenant la salle à droite, vous obtiendrez le troisième trésor du niveau. Celui-ci se trouve en bas des escaliers sur la gauche.

La solution de l'énigme consiste à recréer l'ombre de l'image du journal et la solution se trouve sur la droite de la salle.

Utilisez la vue sur l'objet avant pour illuminer le plafond sur la droite du centre de la salle, cela permettra de décrocher un trésor de plus.

Vous pouvez maintenant compléter l'énigme avant de retourner dans la salle précédente afin de résoudre l'énigme de l'autre salle.

Dans la deuxième salle se trouve un trésor, il se trouve sur la droite derrière l'escalier par lequel vous venez d'arriver.

Il vous faudra maintenant résoudre l'énigme, en ramassant dans un premier temps les pièces du puzzle qui sont éparpillées dans la salle. Il vous faudra ramasser que ceux qui ont sois une croix ou quatre points et installez-les en alternance avant de tourner le mécanisme central.

Vous pourrez maintenant continuer votre route et quitter les souterrains non pas sans quelques phases d'action, fusil en main.

Une fois dehors, au lieu de suivre Elena et Sully, prenez à droite pour trouver un trésor au fond d'un couloir, en face d'une porte fermée.

Retournez vers vos compagnons. Au centre se trouve une fontaine, à sa droite tout au bout, un autre trésor vous attend.

En allant sur la gauche de cette même fontaine, vous trouverez un trésor brillant au sol. La prochaine partie du niveau vous amènera à avancer jusqu'à la prochaine cinématique.

Une fois de nouveau au contrôle de Nathan Drake, poursuivez Talbot. Vous trouverez le dernier trésor lors de la dernière partie de la poursuite lorsqu'une fois passée une porte, Drake ralentira car il ne verra plus la trace du bras droit de Marlowe, le dernier trésor se trouve sur la droite, dans une petit salle au coin à côté des tapis.

Vous pouvez à présent terminer la poursuite de Talbot et compléter le niveau.

Chapitre 12 : Enlèvement

Nombre de trésors : 7

Vous allez retrouver notre héros en bien mauvaise posture parmi des pirates. Suivez les instructions à l'écran afin de vous libérer et commencer une petite bagarre avec les pirates. Une fois débarrassé des pirates, grimpez sur les conteneurs et vous pourrez trouver le premier trésor du chapitre dans l'un des coins de la salle.

Après un peu d'escalade, vous vous trouverez dans un passage qui vous conduira à gauche, allez à droite plutôt pour mettre la main sur le deuxième trésor du niveau avant de sortir à l'extérieur et continuer votre exploration du repère des pirates.

Vous aurez de quoi vous débarrasser des pirates, sois discrètement, sois arme en main. Une fois les ennemis morts, allez en haut à droite pour trouver un trésor en haut.

Prenez ensuite sur votre gauche pour rejoindre un bateau dont le mat (le plus haut) vous permettra d'atteindre la prochaine partie du niveau. Après une nouvelle bataille, vous pourrez progresser en jetant un contrepoids, et continuer avec un peu d'escalade. Remarquez donc le point brillant sur les poutres en aciers de l'autre côté. Au lieu de continuer votre progression normale, faites demi-tour et sautez de poutre en poutre afin d'atteindre ce trésor.

Vous pouvez maintenant continuer votre progression tout en haut. Vous vous trouverez à escalader une façade composée de barres jaunes et rouges avec des ennemis qui apparaitront au fur et à mesure et donc vous devrez vous défaire dans des positions pas vraiment confortables. Une fois en haut vous trouverez une corde qui vous permettra de continuer l'aventure, au lieu de vous balancer, arrêtez-vous et grimpez le long de la corde afin de trouver un trésor.

Une fois de retour sur la corde, continuez votre progression jusqu'à vous trouver sur une plateforme avec une porte qui mène à la salle de contrôle. Au lieu de passer cette porte continuez tout droit dans le vide pour vous accrocher et descendez vers le trésor plus bas.

Une fois dans la salle de contrôle, au lieu de vous laisser glisser le long de la corde, allez plutôt au bout de la salle pour trouver le dernier trésor du niveau.

Vous pouvez maintenant descendre le long de la corde. Dans la prochaine section, occupez-vous des ennemis présents avant de commencer à escalader l'intérieur de l'épave et terminer le niveau.

Chapitre 13 : Mers démontées

Nombre de trésors : 3

Vous approchez de la fin du cimetière de navires, les trois trésors se trouveront au début du niveau. Vous pouvez encore une fois favoriser ou la discrétion ou l'action. Vous trouverez le premier trésor sur la droite, au-dessus des barils.

De l'autre côté se trouve le deuxième trésor, il se trouve donc devant et à droite de la où vous avez trouvé le premier.

Allez ensuite de l'autre côté, à gauche pour trouver le dernier trésor du niveau à l'intérieur d'un conteneur jaune.

Retournez ensuite au milieu pour abaisser de quoi traverser et aller sur le bateau en face. Une fois à l'eau, faites demi-tour afin d'affronter le nouveau groupe d'ennemis qui vient d'apparaitre.

Vous allez vous retrouver au coeur d'un sorte de poursuite en bateau, tuez les ennemis à bord et changer de bateau lorsque l'occasion se présente. Il vous faudra aussi utiliser le lance-roquettes afin de vous défaire de navires trop loin pour vos balles. Vous aurez finalement l'occasion de vous accrocher au bateau que vous pourchassiez et compléter le niveau.

Chapitre 14 : Chercher les ennuis

Nombre de trésors : 9

Il vous faudra monter à bord du bateau. Vous aurez bientôt en face de vous des escaliers avec un symbole, au lieu de le monter, tournez à gauche afin de trouver le premier trésor du niveau.

Faites route en haut des escaliers. Vous allez vous retrouver dans un cul de sac, mais il y aura le deuxième trésor du niveau à vos pieds.

Faites demi-tour et sautez sur le canot de sauvetage afin de trouver un passage vers l'étage. Grimpez ensuite en haut de l'étage et vers les conteneurs pour vous trouver face à de l'opposition assez bien armée. Une fois que vos ennemis seront morts, grimpez sur le plus long conteneur orange qui mènera à un trésor à son bout.

La prochaine section du niveau est une piscine, vous trouverez un trésor de plus sur la gauche après le plein de munitions.

Vous aurez par la suite à affronter les ennemis dans une salle de bal, certains apparaitront à l'étage au-dessus de vous, faites aussi attention à ceux armés de fusils à canon scié qui demandent beaucoup plus de balles et de précision afin d'en venir à bout. Une partie des renforts sont entrés par une porte sur la gauche, empruntez celle-ci afin de trouver un trésor au fond à droite dans un cul de sac.

Vous pouvez maintenant retourner sur vos pas afin d'utiliser le passage sur la gauche de la porte. Au bout de ce passage, après le pirate que vous allez assommer, se trouve un trésor parmi les chaises de la piscine.

Entrez à l'intérieur et vous affronterez deux ennemis. Un trésor se trouve dans cette pièce derrière le mini bar. Continuez vers le bas du bateau.

C'est en bas et derrière les escaliers que vous avez empruntés que vous trouverez l'avant dernier trésor du niveau entre les boites.

Vous pouvez continuer votre exploration, au bout du couloir sur votre gauche. À côté de grosses caisses se trouve le dernier trésor du niveau.

Descendez en bas afin de retrouver Sully et assister à une cinématique qui clôturera le niveau.

Chapitre 15 : Couler ou Nager

Nombre de trésors : 1

L'objectif de ce niveau est d'échapper à ce piège marin. Vous devrez dans un premier temps vous débarrasser des ennemis présents et ensuite trouver une sortie. Celle-ci sera bien en évidence en haut sur votre droite. Vous serez amené à échapper de l'eau qui s'infiltre de partout. Vous entrerez à un moment dans une chambre, l'unique trésor du niveau se trouve dans la salle de bain.

Continuez vers le haut et tout droit aussi souvent que possible. Le niveau est très linéaire. Continuez jusqu'à entrer dans un ascenseur. Vous allez soudainement vous retrouver à descendre dans la salle de bal, avant de vous ruer vers la sortie la plus proche et compléter ce chapitre.

Chapitre 16 : Un seul coup

Nombre de trésors : 3

Vous êtes cette fois-ci dans un aéroport au Yémen accompagné d'Elena. Vous trouverez le premier trésor du niveau en haut du premier tas de caisses sur votre droite.

Vous verrez aussi la sortie de cette première partie du hangar sur votre droite. Une fois dans la deuxième partie du premier hangar, Elena vous montrera la sortie, aidez-la à pousser la voiture. Il faudra rapidement grimper dessus afin d'atteindre la sortie du hangar. Continuez à avancer et à grimper jusqu'à vous trouver au-dessus du prochain hangar, descendez sur la gauche. Une fois à l'intérieur par la porte la plus proche, prenez à droite et grimpez sur les boites afin d'atteindre le deuxième trésor du niveau. Il y aura quelques ennemis qui vous attendrons et qui ne devrait pas causer trop de problèmes.

Un nouveau groupe d'ennemis arrivera en voiture. Après vous être débarrassé d'eux utilisez leur voiture pour ouvrir une voie vers le prochain hangar. Vous trouverez le dernier trésor du niveau sur la gauche de la voiture verte une fois à l'intérieur de ce nouvel hangar.

Vous aurez beaucoup d'ennemis dans la prochaine partie du niveau. Si la méthode discrète ne marche pas, n'hésitez pas à utiliser vos armes à feu. Vous pouvez escalader le hangar au fond une fois que vos ennemis seront morts. Vous pourrez en descendre en utilisant l'échelle jaune à droite. La grille se fermera avant que vous puissiez atteindre l'avion, commencez à grimper le hangar sur votre gauche. Il y aura des ennemis en haut et derrière vous qui vous tireront dessus. Faites fi de ceux-ci autant que possible afin de rattraper l'avion. On vous indiquera quand sauter sur l'avion et ainsi compléter le niveau.

Chapitre 17 : Passager clandestin

Nombre de trésors : 0

Vous êtes maintenant à l'intérieur de l'avion. Il n'y a aucun trésor à trouver durant ce niveau. Un homme de main assez costaud mettra la main sur vous et vous aurez une petite bagarre avec celui-ci. Vous allez relâcher la cargaison sur lui mais cela va se retourner contre vous : suivez les instincts de jeux qui vous ont amené jusqu'ici afin de remonter vers l'avion. Des ennemis vous attendront à l'intérieur, et vous devrez vous occupez des deux premiers sans trouver de quoi vous cacher. N'oubliez pas de viser la tête. Il y aura des vagues de renforts dont vous serez vite débarrassé. Suivez les instructions à l'écran pour survivre à la chute imminente et compléter le niveau.

Chapitre 18 : Le Rub al-Khali

Nombre de trésors : 1

Vous verrez un désert à perte de vue. Une fois au sol, allez vers l'épave pour voir ce que vous pouvez trouver. Continuez à avancer une fois que vous aurez repris le contrôle du héros. Vous tomberez sur un puits asséché, le seul trésor du niveau se trouve derrière celui-ci à côté d'un seau. Continuez votre route dans le désert.

Regardez ensuite les étoiles dans l'espoir de retrouver un indice sur le lieu où vous vous trouvez avant de suivre les mirages qui apparaitront. Mettez-vous à l' abri, à l'ombre de la pierre rouge, avant de continuer votre périple dans le désert. Continuez ensuite jusqu'à trouver un village au loin et compléter le niveau.

Chapitre 19 : Le campement

Nombre de trésors : 8

Vous êtes aux portes d'une ville fantôme. Vous trouverez le premier trésor du niveau sur votre gauche à l'extérieur.

Grimpez ensuite sur la droite afin d'entrer à l'intérieur de la cité. Vous allez tomber dans une salle, cherchez sur la droite afin de trouver le deuxième trésor du niveau.

Vous trouverez un puits, descendez dedans afin de continuer l'aventure. Ressortez du puits, le troisième trésor se trouve entre les deux sorties en face de vous.

Vous allez soudainement tomber sur des ennemis, mais comme vous n'êtes pas armé, allez au corps à corps avec l'ennemi le plus proche sur votre gauche afin de prendre son arme et commencer à vous défendre.

Un peu plus loin, un ennemi vous fera tomber. Un autre trésor se trouve dans la salle. Il vous faudra ensuite tirer sur les planches rouges afin de faire s'écrouler une partie du décor qui vous permettra d'escalader la muraille.

Vous aurez un ennemi qui vous attendra à la descente suivi d'un sniper un peu plus loin. Dans cette salle se trouve un trésor à gauche au fond.

Vous aurez tout de suite après plusieurs ennemis de plus. Un trésor se trouve ici au fond à gauche. Faites le plein de munitions avant de continuer au travers d'un passage étroit juste à côté sur votre droite.

Descendez plus bas et allez sur votre droite pour trouver un trésor avant de vous diriger vers la gauche, où vous attendent d'autres ennemis.

Vous serez désavantagé par la mitraillette montée. Lancez ou relancez les grenades en direction de la base du support de la voiture, si ce n'est pas suffisant, tirez aussi sur celle-ci. Vous trouverez le dernier trésor au fond à droite une fois les ennemis vaincus.

Faites exploser les portes et continuez votre route pour obtenir de nouveaux alliés. Vous allez vous retrouver à cheval à faire ce que Nathan fait de mieux : tuez des méchants. Faites feu sur la grande porte grâce à la lance-roquettes d'un ennemi pour quitter cette ville fantôme et terminer ce niveau.

Chapitre 20 : La caravane

Nombre de trésors : 3

Il n'y a aucun trésor à trouver au début de ce niveau, vu la nature dynamique de celui-ci. Vous commencerez à dos de cheval à la poursuite de la caravane. Quand vous l'aurez rattrapé, sautez sur le camion à gauche, occupez-vous de l'ennemi à l'intérieur avant de tuer les ennemis à moto. Sautez ensuite sur votre cheval et faites de même pour les autres camions jusqu'à retrouver votre compagnon d'aventure. Vous allez vous retrouver dans une tempête de sable avec de nombreux ennemis en face.

Utilisez sois le lance grenades sois le lance-roquettes pour vous défaire des camionnettes à mitraillettes et faites attention aux snipers. Leur laser vous donne toutefois l'avantage de vous indiquer leur position. Vous finirez par atteindre les portes de l'Atlantide des sables. Un trésor se trouve sur votre gauche après l'entrée.

Une fois en haut des marches, grimpez l'échelle sur la droite. En haut activez un mécanisme et relâchez le une fois que vous serez rejoint par Sully. Sautez sur le chandelier en face et faites le tour de celui-ci afin de trouver un trésor.

Redescendez l'échelle afin de remarquer un trésor brillant sur votre droite, sautez sur cette plateforme pour l'atteindre de l'échelle.

Remontez ensuite en haut et accrochez-vous aux contrepoids qui montent afin d'atteindre une plateforme qui vous permettra d'avancer de l'autre côté de la salle afin d'y activer le même mécanisme. Une fois les portes ouvertes, retournez sur les chandeliers qui vous ont permis d'arriver là et vous verrez la forme d'une échelle à l'intérieur de la porte gauche. Descendez donc et passez les portes pour compléter ce niveau.

Chapitre 21 : L'Atlantide des sables

Nombre de trésors : 5

Vous êtes maintenant à l'intérieur de la cité d'Ubar. Descendez les escaliers et prenez à gauche en direction des marches cassées, vous trouverez un premier trésor au bas de ce cul de sac.

Vous pouvez maintenant prendre les escaliers sur la droite. Vous trouverez une partie de l'escalier cassée sur votre gauche avec un trou qui mène à l'intérieur d'une tour. Vous trouverez le deuxième trésor du niveau à l'intérieur de cette tour.

Retournez ensuite sur l'escalier pour continuer plus bas. Après une petite cinématique vous affronterez quelques ennemis. Il est important de noter que le troisième trésor du niveau se trouve en haut des marches dans le bâtiment à votre droite.

Vos ennemis sont en train de changer, ils deviennent plus rapides et plus fort après avoir été abattu, continuez à tirer sur eux afin de les tuer pour de bon.

Empruntez l'ascenseur au centre après vous être débarrassé de la nuisance enflammée. Talbot, le bras droit de Marlowe, vous attend en bas et utilisera ses produits sur vous de nouveau. L'effet de la drogue se fera sentir assez rapidement et vous aurez une partie de niveau assez familier du début du jeu en face de vous. Vous allez vous réveiller encore sous l'effet de la drogue sur l'ascenseur, faites demi-tour pour trouver l'avant dernier trésor du niveau devant une des statues.

Avancez par la suite jusqu'à un cul de sac, n'oubliez pas de ramasser le lance grenades car des ennemis viendront tenter de mettre fin à votre vie. Le passage s'ouvrira maintenant qu'ils sont morts mais deux ennemis de plus vous attendent à l'intérieur. Le pistolet sniper est aussi très efficace contre ces morts vivant enflammés.

La salle suivante vous demandera beaucoup de patience et de précision, il y a beaucoup d'ennemis à l'intérieur. Utilisez le pistolet sniper et un lance-roquette pour vous faciliter la tâche. Dans la prochaine salle se trouve une piscine à sec, remplissez la d'eau avant d'essayer de tourner les valves, attendez que votre reflet dans l'eau vous aide pour faire marcher le mécanisme avant de vous diriger au milieu de la piscine et retrouver vos esprits.

Une fois que vous serez de nouveau dans votre état normal, continuez à avancer. Cherchez sur la gauche près des statues pour trouver le dernier trésor du niveau avant de continuer dans la prochaine salle et en bas des escaliers pour compléter ce niveau.

Chapitre 22 : Ceux qui rêvent du jour

Nombre de trésors : 2

Vous êtes au dernier niveau du jeu et Nathan Drake est plutôt remonter contre Marlowe, Talbot et compagnie. Le premier trésor du niveau se trouve tout de suite en bas des escaliers sur votre droite parmi les décombres.

La route ne vous sera pas facile car les ennemis sont en nombre et il y a peu d'endroit pour vous mettre à l'abri. Continuez à avancer une fois les ennemis vaincus afin de retrouver un allié précieux.

Vous pouvez à présent utiliser l'ascenseur pour deux et atteindre le niveau plus bas. Une fois en bas vous trouverez un escalier sur votre gauche qui monte, explorez à droite pour trouver le dernier trésor du jeu.

Vous pouvez à présent monter les marches et ouvrir la porte. Vous devrez descendre plus bas pour affronter les hommes de main de Marlowe qui entacheront votre progression. Continuez à avancer jusqu'à la prochaine porte qui doit être ouverte à deux. Il n'y a plus de trésors à trouver, donc continuez tout droit.

Tout commence à s'écrouler, mais les hommes de main de Marlowe tiennent vraiment à vous tuer. Faites de ce lieu leur tombeau plutôt et n'hésitez pas à utiliser le fusil sniper de l'ennemi en face de vous lors de cette nouvelle phase du jeu. Il est temps de remonter et d'autres ennemis vous attendent au prochain étage. Prenez l'échelle à droite pour atteindre un nouveau sommet qui vous rapproche de la sortie. Accrochez-vous au contrepoids afin de continuer votre chemin plus haut. Faites attention aux ennemis qui sont dans la tour mais aussi à ceux qui sont de l'extérieur à vous tirer dessus. Vous trouverez des échelles plus loin qui vous permettront de revenir au début du niveau.

Une fois dehors vous découvrirez que la cité en entier est en train de disparaitre sous le sable. Suivez votre compagnon et sautez de plateforme en plateforme pour échapper de la cité. Vous aurez une longue bagarre avec Talbot. Suivez les indications à l'écran pour vous aider. Vous finirez par avoir une arme mais avec un bon parcours à grimper pour venir en aide à votre ami. Une fois débarrassé de Talbot, suivez votre compagnon pour terminer le jeu et regarder la cinématique de fin.

Uncharted : Drake's Fortune

© Sony / Naughty Dog 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Concept Art : Bonus 1

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Concept Art - Bonus 1 et faites :
L2, Droite, Haut, ○ , Gauche, △ , R1 et Bas.

Concept Art : Bonus 2

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Concept Art Gallery - Bonus 2 et faites :
○ , L1, Droite, Gauche, Bas, R2, △ et Haut.

Making a Cutscene : Grave Robbing

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Making a Cutscene - Grave Robbing et faites :
Gauche, R2, Droite, Haut, L2, △ , ○ et Bas.

Making a Cutscene : Time's Up

Allez sur l'écran des récompenses, placez-vous sur Making a Cutscene - Time's Up et faites :
L1, Droite, ○ , Bas, Gauche, △ , R1 et Haut.

T-Shirt de baseball

Allez sur l'écran de choix des tenues et faites :
Gauche, Droite, Bas, Haut, △ , R1, L1 et ○ .

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Embuscade

Le premier chapitre démarre après une cinématique qui en dit long sur la personnalité de Nathan Drake. Cette session vous permettra de vous familiariser avec les commandes principales du jeu car celles-ci vous seront régulièrement exposées à l'écran. Il vous faudra toutefois apprendre vite car de nombreux ennemis viendront encercler votre bateau dans un seul et même but : vous tuer. Les pirates débarqueront tout autour de votre bateau, veillez donc à toujours rester en mouvement pour être prêt à vous planquer à n'importe quel endroit. Utilisez la touche rond pour vous mettre à couvert derrière les caisses au centre du navire de manière à ne pas rester exposé aux tirs ennemis. Certains bateaux ennemis disposent de barils à leur bord, visez-les pour emporter les pirates dans une explosion de flammes. Très vite, plusieurs de vos adversaires parviendront à fouler le pont de votre embarcation. Restez à couvert pour les arroser, ou bien suivez les consignes exposées à l'écran pour tenter de les maîtriser à l'aide de combos. En venir aux mains permet de doubler le nombre de munitions récupérées sur les cadavres. Appuyez sur la touche triangle pour faire régulièrement le plein lorsque vous passerez à proximité des recharges, puis continuez à tenir tête au pirate. Si Nathan est touché, restez planqué un moment pour refaire automatiquement le plein d'énergie. Après un court mais intensif moment de

lutte, vous serez rapidement pris au dépourvu par un navire pirate disposant d'un lance-missile. Fort heureusement, votre fidèle compère, Sully, viendra vous prêter main forte. Tenez bon jusqu'à son arrivée pour clore ce chapitre introductif.

Chapitre 2 : A la recherche d'El Dorado

Ce second niveau de jeu sera l'occasion de trouver vos premiers trésors. Ouvrez donc l'oeil pour ne louper aucun scintillement suspect. En compagnie de Sully, commencez par marcher vers la droite le long du sentier. Arrivé au point d'eau, observez l'amas de rochers et observez la paroi à proximité pour trouver votre premier trésor. Poursuivez ensuite vers le chemin imposé pour qu'une nouvelle séquence narrative ne tarde pas à s'enclencher. Dirigez-vous alors vers le passage étroit pour atteindre d'anciennes ruines. Observez les gros blocs de pierre de part et d'autre de la pièce. Certains vous permettent de vous hisser en hauteur. Escaladez l'enchaînement de blocs meurtris et sautez ensuite sur la prochaine plate-forme. Sautez le petit rebord juste après, puis prenez place sur le gros pilier suspendu au-dessus du vide. Depuis celui-ci, effectuez un bond en direction du prochain bloc pour vous rattraper in extremis. Depuis ce nouvel emplacement, enclenchez la gâchette L2 pour faire remarquer un espace suspect sur le sol. Sautez ensuite sur le bloc sur lequel se situe un arbre. Derrière celui-ci se cache un second trésor.

Revenez sur le bloc précédent et sautez ensuite dans l'autre direction. Accrochez-vous sur le mur pour pouvoir vous déplacer vers la gauche. Sautez sur le rebord de gauche dès que vous ne pourrez plus progresser, puis continuez ainsi toujours dans le même sens. Vous devrez ensuite vous projeter vers l'arrière pour pouvoir continuer. Poursuivez ensuite jusqu'au gros rocher que vous pousserez vers le bas en enclenchant la touche triangle. Laissez-vous descendre de la structure en utilisant la touche rond et pénétrez à l'intérieur de la porte secrète. Descendez les marches pour atterrir dans une première salle. Approchez-vous du précipice et visez le baril rouge de l'autre côté de la berge de manière à provoquer une explosion. Une colonne en pierre s'effondrera pour vous permettre ainsi de passer. Avant d'aller plus loin, regardez plutôt vers la gauche (avant de franchir le gouffre, en fait). Un scintillement devrait alors attirer votre attention. Il s'agit ici d'un nouveau trésor. Approchez-vous du mur pour récupérer celui-ci. Gagnez la pièce suivante et enclenchez plusieurs fois de suite la touche triangle pour tirer les chaînes. Sully prendra ensuite le relais pour vous permettre de passer seul dans la pièce suivante. Rapidement, poussez la charrette sous la porte pour permettre à votre compagnon de vous rejoindre.

Observez le brasero et appuyez sur la touche "select" à proximité. Sully allumera son foyer, vous procurant ainsi un peu plus de lumière. Dirigez-vous vers l'autre extrémité de la pièce et visez la lampe au plafond. Tirez dessus pour embraser les débris au niveau du sol. Vous aurez ensuite accès à la prochaine zone. La suite ressemble à un grand puits sans fond. Marchez sur la droite pour remarquer plusieurs accroches au mur. Utilisez celles-ci pour vous déplacer au-dessus du vide. Prenez alors garde aux blocs qui céderont sous le poids de Drake et hâtez-vous. Vous finirez par atteindre une liane adossée contre le mur. Utilisez celle-ci pour glisser vers la zone du bas. Contournez la zone pour trouver plusieurs barils explosifs et tirez dedans à l'aide de votre arme. Sully vous ayant rejoint, marchez jusqu'à la salle suivante en sa compagnie. Le second brasero enflammé vous permet de poursuivre plus loin encore. Sur place, Nathan vous fera remarquer la présence de symboles qui ne lui sont pas inconnus. Enclenchez la touche "select" pour observer ces symboles. Tous sont accompagnés d'un numéro. Chacun correspond à une dalle murale. Il vous faut alors trouver ces dalles et les enclencher dans l'ordre précis mentionné dans le carnet. Montez sur les plates-formes supérieures en vous aidant des accroches murales et remplissez dûment votre mission. Le cercle au centre de la zone s'ouvrira alors pour vous laisser passer. Utilisez l'échelle pour descendre, puis utilisez les accroches sur votre gauche pour poursuivre. Dans la pièce suivante, passez derrière le gros bloc et poussez celui-ci jusque sur le levier au sol pour activer l'arrivée d'eau.

Approchez-vous du bord et sautez dans la flotte en contrebas. Nagez jusqu'au bord et allez contourner le gros bloc de pierre pour trouver un troisième trésor. Escaladez ensuite le montant de la grotte pour atteindre une liane qui vous permettra de vous glisser dans une nouvelle pièce. Sautez vers le bord droit pour fouler la zone, tirez à bonne distance sur les tonneaux pour permettre à Sully de vous rejoindre une nouvelle fois. Poursuivez vers l'inconnu jusqu'à trouver deux chaînes encadrant une entrée. Choisissez une des deux chaînes et laissez votre ami se charger de la seconde. Au dehors, marchez sur les planches pour que celles-ci commencent à s'effondrer. Courez alors aussi vite que vous le pouvez et sautez par-dessus les précipices pour vous en sortir indemne. Laissez à Sally le temps de vous rejoindre, puis poursuivez. Près de la jarre se situe un nouveau trésor, discrètement déposé sur un petit bloc de pierre. Empruntez ensuite la prochaine issue pour retrouver l'extérieur. Au lieu de continuer plus loin, hissez-vous sur les colonnes pour atteindre un autre trésor. Marchez ensuite le long du sentier pour déboucher vers une étrange surprise. Escaladez les rochers sur la droite afin d'enclencher une cinématique qui viendra clore cette seconde épreuve.

Chapitre 3 : Une trouvaille surprenante

Dès le départ, plongez dans l'eau pour vous diriger vers la cascade. Vous pourrez alors remonter sur la terre ferme grâce à la berge située légèrement sur votre droite. Commence une longue session d'escalade dans laquelle il vous faudra faire preuve d'agilité. Commencez donc par vous aider du petit rebord et saisissez la feuille de vigne pour vous balancer plus loin. Poursuivez continuellement vers le haut en vous aidant des nombreuses accroches et lianes disponibles. N'oubliez pas de mettre également la main sur le trésor qui devrait briller au-dessus de vous. Dès lors que vous parviendrez au-dessus du sous-marin, prenez vers la gauche pour débuter votre descente. En utilisant à de nombreuses reprises la touche rond, vous parviendrez alors rapidement jusqu'à l'épave. Filez jusqu'à son bord le plus éloigné pour trouver le second et dernier trésor de ce chapitre. Revenez ensuite au milieu du vestige pour vous hisser sur le compartiment principal et trouver ainsi une entrée. A l'intérieur, il vous suffit de longer les différents compartiments de l'épave en ouvrant les sas à grand renfort de touche triangle et de joystick gauche quand besoin est. Arrivé à la zone d'eau, nagez simplement jusqu'à la prochaine pièce. Enfin, après votre petite découverte macabre, faites demi-tour pour ressortir au plus vite du sous-marin une fois la bombe enclenchée. De retour auprès de Sully, une cinématique débute et sans arme, vous vous retrouvez obligé de fuir. Tout un tas d'ennemis vous suivront de très près. Ne perdez donc pas une minute et laissez le cadavre de votre ami derrière vous pour prendre la poudre d'escampette. Dès le premier virage négocié, un homme de main devrait vous tomber dessus. Envoyez-le valser à l'aide d'un bon crochet et poursuivez. S'ensuivront très vite d'agréables retrouvailles. En compagnie d'Elena, il vous faudra effectuer le chemin inverse du parcours effectué dans le chapitre 2. Vous devriez donc parvenir très vite à retrouver votre chemin. Toutefois, il vous faudra prendre garde aux nombreux ennemis ayant investi la zone. Multipliez les headshots pour économiser au maximum vos munitions et progressez minutieusement en prenant bien soin de vous mettre à couvert dès que possible. En cas de bobo, mettez-vous à l'abri et ne bougez plus jusqu'à ce que Nathan retrouve des forces. Enfin, empruntez les raccourcis créés lors du chapitre 2 et épaulez Elena comme un parfait gentleman. Vous finirez alors par retrouver la jeep de la miss et pourrez ainsi filer jusqu'à votre prochaine destination.

Chapitre 4 : Des débris d'avion

Dès le début, enjambez la fontaine et fouillez derrière les arbres afin de trouver un nouveau trésor. Dirigez-vous ensuite vers la grille et faites sauter son verrou à l'aide d'une balle. Enclenchez la touche triangle pour finir le travail, puis poursuivez. Arrivé près de la zone d'eau, marchez à gauche du rivage pour mettre la main sur le second trésor de ce chapitre. Hissez-vous ensuite vers les rochers. Juste avant d'emprunter le tronc d'arbre, observez la petite plate-forme en dessous de vous, côté roche. Laissez-vous alors tomber pour ramasser le trésor s'y trouvant. Remontez sereinement le cours d'eau et marchez sur le tronc d'arbre pour poursuivre. Inclinez le Sixaxis à droite ou à gauche pour ne pas chuter. Juste après, plusieurs balles fuseront à vos oreilles. Le danger vient de face. Planquez-vous immédiatement derrière la stèle en actionnant rond, éliminez vos ennemis avant de poursuivre plus loin. Traversez ensuite le second pont naturel, puis grimpez en vous aidant de la liane. Avancez prudemment pour ne pas vous faire surprendre par l'individu resté seul un peu plus haut, puis passez derrière les ruines en pierre pour trouver plusieurs grenades sur une caisse. Continuez et éliminez les quelques hommes que vous rencontrerez en prenant soin de rester autant que possible à couvert. Après avoir escaladé une sorte de petite vallée, vous finirez par surplomber une zone d'anciennes ruines. Un long et rude combat vous attend alors. Descendez discrètement au niveau du sol (en sautant sur le mur de ruines devant vous) et tuez par surprise l'un des patrouilleurs pour démarrer les hostilités. Plusieurs vagues d'ennemis vous seront opposées au cours de cette première véritable bataille. Il est important de ne pas arpenter trop rapidement le terrain sous peine de vous faire piéger. Repérez les nombreux barils d'explosifs et n'hésitez pas à les faire sauter pour tuer en une fois plusieurs ennemis. Prenez du recul lorsqu'une grenade sera balancée à vos pieds et n'hésitez pas à utiliser les vôtres. Faites attention aux gardes postés en hauteur, pas forcément faciles à repérer depuis votre position. Enfin, le repli s'avère bien souvent salvateur. Récupérez régulièrement les munitions sur le corps de vos victimes et tout devrait bien se passer. Lorsque le calme sera enfin revenu, hissez-vous sur le petit pilier pour atteindre la plate-forme d'où vous plombaient précédemment certains ennemis. Juste avant de sauter sur celle-ci, vous devriez apercevoir un nouveau point lumineux à l'extrémité gauche. Dirigez-vous vers cet endroit pour récolter un trésor de plus. Attention, de simples munitions se trouvent juste à proximité pour vous tromper. Sautez ensuite en coin, en prenant la direction de la prochaine grille.

Récupérez les munitions sur la petite caisse et forcez la grille d'un bon coup de pied. Dans la zone qui suit, de nombreux ennemis viendront vous taquiner. Restez à l'abri depuis votre position de départ pour venir à bout de ce nouvel attroupement sans trop de difficultés. Marchez ensuite vers la droite pour tomber sur d'autres adversaires prêts à en découdre. Tuez-les tous sans exception, puis observez le coin gauche pour apercevoir quelque chose briller. Hissez-

vous vers la plate-forme grâce au pilier en ruine le plus proche et récupérez un autre trésor. Utilisez la présence des blocs en pierre pour vous faufiler jusqu'à un passage qui vous permettra d'atterrir derrière la grille du fond. Arrivé à proximité des ruines suivantes, un nouvel affrontement éclate. Tuez vos ennemis un à un, puis filez le long de la pente montante pour trouver un trésor tout à fait dans le coin. Arrivé au fleuve, les cabrioles s'avéreront nombreuses. Face au point d'eau, orientez-vous sur la droite et sautez sur la petite plate-forme. Bondissez ensuite vers l'accroche murale et effectuez plusieurs sauts vers la gauche jusqu'à la prochaine plate-forme. Au bout, escaladez le bloc et contournez celui-ci sur la gauche. Bondissez vers l'arrière pour atteindre un gros bloc de pierre au milieu des eaux. Gagnez le prochain bloc et hâtez-vous de monter sur le pont en ruine pour faire face aux assauts de deux ennemis qui vous viseront depuis le sommet de la falaise. Avancez ensuite sur la droite du pont et sautez vers les deux prochains blocs du côté de la falaise. Agrippez-vous au montant de la roche et glissez vers la droite. Après quelques autres blocs, vous atteindrez la seconde partie du pont. Un de ses côtés possède une brèche qui vous permet de vous laisser tomber sur un bloc en contrebas, côté cascade. Avancez alors sur la droite pour déclencher un éboulement. Attendez que la roche s'affaisse pour vous laisser tomber sur la plate-forme à proximité, puis utilisez les nombreuses accroches offertes par les deux piliers pour vous hisser jusqu'au prochain ennemi que vous maîtriserez en envoyant une balle dans le baril juste à côté. Sautez ensuite sur la voiture puis sur le bloc derrière. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre par l'amoncellement de petites plates-formes à l'arrière.

Poursuivez, puis laissez-vous tomber dans la cavité près du tronc suspendu. Dans un des coins se trouve un trésor qu'il ne vous faut pas manquer. Revenez ensuite sur vos pas et sautez vers le tronc de manière à l'abaisser. Vous vous en servirez alors pour continuer vers l'inconnu. Un tout petit peu plus loin, plusieurs lianes sur un pan de mur vous permettent d'escalader la paroi. La zone qui suit est à nouveau fournie en ennemis. Descendez les rejoindre et occupez-vous minutieusement de toute la bande. Vous pouvez également vous servir de votre domination sur les lieux pour canarder vos différents adversaires depuis votre position. La zone vidée de ses occupants, dirigez-vous sous l'épave et escaladez la corde pour aller récupérer la carte dans le cockpit. Redescendez ensuite très rapidement pour faire face à une seconde vague de malfrats. Poursuivez ensuite par l'ouverture en fond de zone. Tout de suite après la porte, ouvrez l'oeil pour remarquer un autre scintillement dans l'herbe. Ceci étant, ramassez le trésor avant de poursuivre. Montez la falaise et laissez votre vis-à-vis se prendre dans le piège. Prenez note de ce genre de mécanisme pour plus tard, longez la falaise grâce à vos talents d'acrobate. Sur l'autre montant, il vous est possible de la jouer discret en attaquant le premier individu rencontré par derrière. Il est également possible de mettre la main sur un trésor très discret. Pour cela, dirigez-vous vers la falaise et retournez-vous. Vous le remarquerez en regardant près du vide. Pour ne pas changer, un groupe imposant de forbans vous tiendra tête juste après. Eliminez en priorité l'homme se tenant en hauteur sur des ruines pour éviter de subir les dégâts de son lance-roquettes. Progressez ensuite en prenant soin d'éviter les nombreux pièges. Avant d'aller plus loin, montez sur l'arrière de la butée juste après avoir passé tous les pièges. Vous n'aurez plus qu'à cueillir le dernier trésor du chapitre dans les hautes herbes. Enfin, longez le chemin jusqu'à la forteresse pour passer à la cinquième épreuve.

Chapitre 5 : La forteresse

Arrivé devant la forteresse, il vous faut impérativement vous livrer à une petite session d'escalade en deux temps. Pour commencer, servez-vous des accroches disposées tout au long du mur de pierre pour vous hisser vers les escaliers en ruine plus à droite. Continuez grâce à la liane et balancez-vous de droite à gauche pour prendre un maximum de vitesse. Ne lâchez la liane que lorsque vous serez le plus près possible de la prochaine encoche plus à droite. Il vous faudra ensuite poursuivre vers le haut. Faites attention aux blocs de pierre d'une couleur différente qui céderont rapidement sous votre poids, puis revenez dès que possible sur votre droite afin de trouver une seconde liane. Avec celle-ci, balancez-vous de nouveau vers l'encoche suivante. Il est important de bien incliner le joystick de direction dans le sens du mur pour permettre à Drake de s'y accrocher avec succès. Prenez-en note pour la suite et grimpez par la fenêtre au-dessus de vous pour retrouver la terre ferme. Poursuivez dans le couloir de droite et observez les grandes fenêtres pour trouver un nouveau passage synonyme d'acrobaties. Depuis le rebord, laissez-vous tomber dans le vide à revers en enclenchant la touche rond, appuyez de nouveau sur le bouton pour descendre plus encore. Une liane et quelques accroches plus tard, vous voilà sur l'autre montant de la forteresse. Continuez prudemment jusqu'à la prochaine issue murale que vous trouverez fermée. Appuyez alors sur la touche triangle pour forcer le passage. Dans la première enceinte, marchez dans le couloir gauche pour aller faire le plein de munitions. Revenez ensuite discrètement sur vos pas pour tomber sur un groupe d'individus aux intentions peu amicales. Restez donc à couvert pour éliminer les plus en vue, puis avancez vers les ruines droit devant vous pour pouvoir atteindre un homme resté en retrait à l'arrière de la cour et 2 autres planqués à l'étage. Tout de suite après, avancez près des grilles du fond et observez attentivement l'autre côté pour apercevoir une lueur près des gravats. Aucun doute là-dessus, il s'agit bel et bien d'un trésor. Faites le tour de la zone (en empruntant les escaliers) pour vous faufiler dans la cavité et récupérer ainsi cette

nouvelle relique. Ceci étant, faites immédiatement demi-tour vers la zone précédente et restez sur le périmètre en hauteur. Dirigez-vous vers le mur et observez attentivement le sommet du petit bâtiment en ruine. Un autre trésor vous sourit de sa lueur argentée. Prenez votre élan pour sauter sur le toit et saisissez-vous de celui-ci avant de poursuivre plus loin. L'action suivante se solde une nouvelle fois par une fusillade. Prenez donc le temps de vous retrancher dans la cour la plus à gauche, histoire de pouvoir tranquillement plomber vos ennemis à couvert. Laissez donc avancer vers vous les plus courageux, puis progressez avec prudence sous le tunnel qui suit. D'autres individus vous attendent pour en découdre. Une mitrailleuse peut également très vite devenir problématique. Tuez tous les ennemis à portée avant de vous engager dans le champ de vision de la mitrailleuse. Laissez alors passer la rafale, puis montrez-vous pour abattre l'homme posté à ses commandes. Un autre luron vous fera remarquer sa présence sur le pont. Visez donc le baril pour en finir rapidement avec lui. Faites ensuite le tour de la zone pour récupérer autant de munitions qu'il vous plaira, puis passez à l'intérieur des bâtiments pour débusquer un dernier guerrier. Empruntez l'escalier à l'arrière pour poursuivre.

Plutôt que de vous intéresser directement à la tour, contournez celle-ci par la gauche et observez le périmètre qui s'étend devant vous. Un saut vous suffit à rejoindre la zone. Dans la première tourelle observant la mer vous attend un trésor. Revenez vers la tour précédente, en effectuant le même trajet et grimpez cette fois-ci à l'intérieur de la tour. Après la découverte du sac, grimpez à l'arrière des décombres et utilisez le grand câble pour atteindre le poste de commandement. La prestation pitoyable de notre ami entraîne un nouvel affrontement. Tirez une balle dans la serrure de la porte vous retenant prisonnier, puis envoyez un bon coup de pied dans celle-ci pour vous libérer. Un pilier sur votre droite pourra vous permettre de vous protéger tout en arrosant vos adversaires. N'hésitez pas à reculer sous les grenades. Prenez votre temps pour en éradiquer toute présence ennemie, puis retrouvez la cour adjacente pour pouvoir emprunter le passage à présent ouvert. Vous déboucherez immédiatement dans une sorte de canal d'évacuation bâti tout en longueur. Laissez-vous tomber à l'arrière et progressez minutieusement pour ne pas vous exposer aux tirs de la mitrailleuse vous faisant face tout au bout.
De nombreuses cachettes demeurent. Utilisez-les donc à bon escient. Après quelques dizaines de mètres effectués en pataugeant dans les eaux sales, un rebord sur la droite vous permet d'atteindre plusieurs pièces. Eliminez l'homme que vous rencontrerez, puis passez derrière les caisses à gauche des escaliers pour mettre la main sur un trésor. Ramassez ensuite le pistolet lance-grenades sur la table et faites face à la mitrailleuse en vous postant sur le petit terrassement accessible depuis la seconde pièce. Visez alors la machine infernale pour tout faire sauter. Laissez-vous tomber et grimpez sur le mur du fond pour poursuivre. Sautez ensuite dans les douves et apprêtez-vous à livrer un combat plutôt musclé. Plusieurs groupes d'ennemis investiront successivement la zone. Vous risquez donc très vite de vous retrouver à court de munitions, ce qui devrait vous obliger à prendre des risques pour récupérer les précieuses recharges sur le corps de vos ennemis. Lorsque le bruit des balles aura cessé, utilisez le pilier couché sur le sol pour atteindre le pont en bois au-dessus de vous, puis sautez vers le pilier proche de la plate-forme pour pouvoir atteindre cette dernière. Enfin, actionnez le mécanisme pour ouvrir la prochaine porte. Dans la pièce suivante, il vous faut actionner deux mécanismes pour faire grimper le niveau d'eau. Cette manoeuvre vous permettra ensuite de poursuivre par la plate-forme centrale. Sautez à l'eau et nagez dans un premier temps sur la gauche, où une série d'accroches vous permettra de vous hisser jusqu'au premier mécanisme. Plongez à nouveau, puis filez vers le mur opposé. Utilisez les briques dépassant du mur pour atteindre le second système. Après avoir enclenché celui-ci, vous hisser sur le terre-plein central n'est plus un problème.

Chapitre 6 : Débloquer le passé

Commencez par monter les escaliers pour vous sortir des dédales. Traversez les pièces qui suivront pour vous retrouver à l'air libre. Nathan ne tardera pas à se faire attaquer. Revenez alors sur vos pas et planquez-vous derrière le pilier gauche pour éliminer sereinement les deux ennemis venus à votre rencontre. Sortez ensuite de votre cachette pour vous occuper des deux lascars planqués sur le pont supérieur, puis traversez la cour pour trouver une entrée menant à quelques munitions bienvenues. Un escalier vous permet ensuite de poursuivre, mais dès lors que vous emprunterez celui-ci, un grand nombre de forbans tentera de vous encercler. Plusieurs stratégies sont alors envisageables. Si vous craignez le nombre de vos adversaires, redescendez rapidement les marches pour vous poster dans la cour précédente. Vous pourrez alors abattre deux ou trois individus avant de remonter. Vous pouvez également choisir de rester dans la zone haute pour affronter directement le danger. Dans tous les cas prenez garde aux individus qui tenteront de vous débusquer et aux nombreuses grenades qui vous seront lancées. Lorsque vous aurez accès à la tour, observez tout d'abord le grand arbre près du vide. Passez alors derrière lui pour trouver un trésor. Marchez ensuite en direction de la tour et contournez-la afin de révéler la présence d'un mécanisme. Tirez la chaîne vers vous de manière à lever la grille juste en dessous de vous, puis partez rejoindre immédiatement l'entrée. Arrivé dans la cour, passez par le couloir de gauche et enclenchez la touche "select" lorsque l'icône correspondante apparaîtra sur l'écran. Une session d'escalade vous attend juste après. Observez les piliers et hissez-vous sur le plus petit d'entre eux. Sautez

ensuite vers le pilier suivant et utilisez les rebords pour poursuivre jusqu'à la cloche. Appuyez alors sur la touche triangle et laissez agir Nathan pour le reste. Enfin, lorsque le bloc de pierre tombera lourdement dans votre direction, appuyez sur la touche rond pour ne pas finir aussi plat qu'une galette. Les blocs que vous venez de briser doivent ensuite vous permettre de continuer. Montez donc sur les débris et sautez vers l'arche. Poursuivez en bondissant vers le petit pilier de l'autre côté du mur. Escaladez vers le haut et revenez vers la droite en direction de la tour. Lorsque la plate-forme sur laquelle vous évoluerez s'effondrera, sautez sur la tour et trouvez la petite alcôve qui vous permettra de vous glisser à l'intérieur. Sur place, sautez sur la plate-forme juste en face pour atteindre l'autre côté de la tour. De nouvelles encoches vous permettront alors de vous hisser jusqu'au sommet où vous récupérerez les clefs de la porte marquée du symbole sur la carte de Drake.

Partez déverrouiller la porte et suivez le cheminement des pièces éclairées pour atteindre une nouvelle zone en extérieur. La présence de nombreuses armes et recharges doit alors vous alarmer quant à la suite des opérations... Un nouvel affrontement où vous devrez faire parler la poudre arrive juste après. Marchez rapidement dans la zone à ciel ouvert, puis planquez-vous immédiatement derrière les gros piliers en terrasse. Une flopée d'adversaires débarquera pour vous en faire voir de toutes les couleurs. En plus de cela, une mitrailleuse, postée à l'étage et centrée dans l'axe de la cour viendra occasionner de lourds dégâts en cas d'imprudence. N'hésitez pas à revenir sur vos pas pour faire le plein de munitions si besoin. Pour le reste, prenez votre temps et tentez un maximum d'headshots afin d'économiser vos balles. Lorsque l'on vous lancera des grenades, effectuez des bonds de côté pour bénéficier de la protection des piliers adjacents et pour éviter du même coup de périr dans l'explosion. Vous pouvez également vous débarrasser pour un laps de temps des tirs occasionnés par la mitrailleuse en visant directement l'homme posté à celle-ci. Cet adversaire de choix devrait alors prendre du recul sous la menace de vos tirs ce qui vous fera bénéficier d'une courte trêve.

Une fois la bataille terminée, il n'est pas bien difficile de faire le plein de munitions tant les cadavres se comptent sur le sol. Une fois vos petites emplettes effectuées, traversez la zone en direction des grilles. Vous remarquerez alors un vestige d'escalier sur la gauche. Une lumière scintillante vous indique l'emplacement d'un nouveau trésor. Montez sur les blocs de pierre pour vous en saisir. Observez ensuite les bordures de la cour pour trouver un mécanisme semblable aux précédents. Tirez les chaînes vers vous et glissez-vous rapidement par l'ouverture pour poursuivre. Montez les escaliers pour atteindre les balcons et traversez les couloirs truffés d'ennemis en abattant toute forme de résistance sur votre passage.
Après quelques effusions de sang échangées avec vos adversaires, vous finirez par tomber dans une sorte de sous-sol où vous trouverez une nouvelle grille. Marquez alors une pause pour déceler la présence d'un autre trésor près des petites marches. Faufilez-vous dans ce coin étroit de la pièce pour récupérer celui-ci. Poursuivez par les geôles jusqu'à déboucher dans une pièce fournie en piliers. Marchez au centre de celle-ci pour découvrir quelques indices. Nathan mettra ensuite en lumière un plan juste avant qu'un de vos ennemis déboule pour vous faire la peau. Passez par la porte que celui-ci aura ouverte et montez les escaliers pour retrouver l'extérieur d'où vous apercevrez la tour de Drake. Restez dans votre coin pour éliminer les truands qui viendront à votre rencontre ou bien anticipez leur arrivée en vous planquant derrière la plaque en pierre plus en avant. Vos adversaires anéantis, passez sous le bâtiment couvert pour trouver un escalier. Depuis celui-ci, sautez sur les rebords en ruine pour poursuivre. Passez derrière la végétation luxuriante du coin gauche pour trouver un nouveau trésor.

Continuez ensuite vers la droite en vous accrochant au montant de la muraille. Vous ne tarderez pas à déboucher sur un emplacement à plusieurs piliers. Pour vous en sortir indemne, sautez dans un premier temps sur celui droit devant vous. D'un bond, faites ensuite en sorte d'atteindre le pilier sur la droite. Depuis celui-ci, laissez-vous descendre d'un cran. Ressautez vers le pilier précédent, puis utilisez les accroches et les ruines opposées pour poursuivre. Arrivé sur le bloc suivant, suspendez-vous au-dessus du vide et progressez sur le mur du grand bâtiment. Vous finirez alors par atteindre une fenêtre qui vous permettra d'investir la tour de Drake. Montez les nombreux escaliers pour atteindre le point culminant du bâtiment. Vous repérerez du même coup Helena. Dès lors que vous retrouverez le contrôle de Drake, tirez immédiatement sur les deux ennemis en dessous de vous pour lui sauver la mise. Vous voilà fait prisonnier, mais pas pour très longtemps.

Chapitre 7 : De pire en pire

Ce chapitre se décline sous la forme d'une course-poursuite où votre seule tâche sera de tirer sur vos ennemis. Elena placée aux commandes de la jeep, vous n'avez donc plus qu'à vous soucier de vos cibles. Même s'il apparaît comme inutile de décrire le cheminement du niveau (puisque les déplacements sont automatiques), voici tout de mêmes quelques conseils qui pourront vous permettre de négocier encore plus facilement ce passage. Deux types d'armes sont disponibles. Maintenez R1 pour utiliser la mitrailleuse et utilisez L1 pour envoyer des grenades. Si les tirs de mitrailleuse

sont illimités, l'utilisation des grenades demande un certain laps de temps entre deux tirs. De nombreux poursuivants vous prendront en chasse dans cette jungle hostile. Ceux-là vous attaqueront tantôt par derrière, tantôt sur le côté. Il arrivera même que vous ayez à subir des assauts frontaux à un certain moment. Dans ce cas-là, n'oubliez pas d'utiliser impérativement vos grenades pour survivre. A chaque fois, la caméra devrait être en mesure de vous indiquer correctement leur arrivée. Comme pour les chapitres précédents, Drake perd de sa vie lorsqu'il se fait toucher. Vous avez donc tout intérêt à éliminer les convois ennemis le plus rapidement possible. Ne lâchez pas la gâchette R1 et essayez d'envoyer des grenades le plus de fois possible. Bonne chance !

Chapitre 8 : La cité engloutie

Commencez par nager jusqu'au cottage, puis retournez-vous rapidement pour faire face aux trois ennemis qui vous canardent depuis le haut de la falaise. Poursuivez par le chemin de gauche et avancez prudemment pour faire face au groupe d'ennemis qui tentera de vous surprendre. Utilisez alors les piliers pour vous mettre à couvert et n'avancez que lorsque vous serez certain que plus un individu armé ne traîne dans les parages. Un trésor demeure accessible au commencement de ce niveau. Retournez-vous pour l'apercevoir près de quelques débris contre le mur qui devrait se retrouver derrière vous dès vos premiers pas effectués dans la cour remplie d'ennemis. Glissez-vous alors jusqu'à lui pour vous en saisir. Après quelques minutes de fusillade, vous devriez parvenir jusqu'à un mécanisme qui vous permettra de lever la grille devant vous. Glissez-vous dans l'ouverture pour trouver un scooter des mers. Une fois la cinématique terminée, approchez du véhicule et appuyez sur la touche triangle pour enfourcher le bolide. Le scooter se dompte assez rapidement et son utilisation ne requiert que très peu de commandes. Maintenez X ou la gâchette R2 enfoncés pour avancer et marquez un arrêt pour enclencher la commande L1 qui permettra à Helena de faire feu. Rond et carré vous permettent de faire marche arrière. Le parcours que vous allez devoir effectuer ne laisse guère de place à l'imagination, le chemin étant imposé par les berges des différents bâtiments tout autour de vous. Lorsque vous apercevrez des barils flottant au milieu des eaux, tirez simplement sur ceux-là pour libérer la route.

Avancez prudemment, en prenant votre temps et éliminez les individus postés sur les toits et balcons au fur et à mesure de votre progression. Certains ennemis sont beaucoup plus dangereux que d'autres. Visez donc les mercenaires munis de lance-roquettes en priorité pour ne pas connaître une mort certaine. Ceux-là sont généralement vêtus d'une chemise rouge et se reconnaissent donc assez facilement. Arrivé à destination, accostez sur la gauche du grand bâtiment pour poursuivre à pied. Longez le fleuve pour permettre à Drake de repérer un grand câble au-dessus du sol, puis poursuivez. Quelques mètres plus tard, un nouvel affrontement prend place. Eliminez vos opposants comme vous en avez à présent l'habitude, puis marchez le long du pont pour surprendre un second groupe armé. Portez votre regard le plus rapidement possible sur les toits pour ne pas vous faire avoir par un ennemi bien équipé. Le reste de la zone est particulièrement fourni en ennemis. Ne prenez donc pas de risques et avancez à un rythme prudent. Arrivé dans la zone ombragée, ouvrez l'oeil pour identifier un scintillement révélateur de trésor. Celui-ci est disposé sur un petit muret dissimulé dans l'obscurité, près d'un mercenaire retranché. Montez le long des escaliers en ruine et passez sur le côté droit pour poursuivre en direction de la grande grille, qui je vous le rappelle constitue votre objectif principal pour ce chapitre. En bref, sachez qu'il vous suffit de contourner la vieille pièce à ciel ouvert en prenant soin d'utiliser les rebords et la liane. Prenez également le temps d'éliminer l'homme posté dans le coin. Lorsque vous aurez atteint le mécanisme des chaînes, appuyez plusieurs fois de suite sur la touche triangle pour lever la grille et clore du même coup ce chapitre !

Chapitre 9 : En route vers la tour

Vous débuterez ce niveau sur le scooter des mers. Passez la grande grille pour démarrer les hostilités. De chaque côté du fleuve, deux ennemis vous canardent. Abattez-les avant qu'ils ne vous coulent. Le trajet en mer ne devrait pas vous causer trop de problème jusqu'au passage où un mercenaire muni d'un lance-grenades viendra vous taquiner. Exécutez cet ennemi en priorité pour ne pas en voir de toutes les couleurs. Pour cela, avancez vers lui à pleine vitesse, puis attendez qu'il fasse feu. Grâce à votre vitesse, son tir devrait vous manquer. Visez alors immédiatement l'homme et faites feu. Eliminez ensuite le restant de vos ennemis, puis tirez sur les deux poids suspendus de chaque côté de la grande grille pour pouvoir poursuivre. Dès lors que vous mettrez pied à terre, une horde de mercenaires vous tombera dessus. Planquez-vous rapidement derrière le pilier le plus proche pour en venir facilement à bout. Récupérez ensuite les quelques grenades laissées sur les caisses alentour, puis trouvez le couloir baigné d'eau pour progresser à la nage.

Avancez rapidement et laissez-vous en suspension sur la berge opposée pour éliminer vos opposants sans trop vous montrer. Hissez-vous ensuite sur la terre ferme pour affronter le restant de la troupe planqué sur votre gauche. Le calme revenu, montez les escaliers pour atteindre la petite plate-forme depuis laquelle un ennemi vous avait attaqué. Sautez

sur les rebords de la plus haute paroi, puis poursuivez grâce aux vestiges des piliers situés au centre de la cour. De pilier en pilier, vous finirez alors par atteindre une petite plate-forme menant derrière une grille. Laissez-vous tomber sur le sol et planquez-vous immédiatement derrière l'obstacle le plus proche pour faire face à une nouvelle brochette d'ennemis. La zone étant propice au combat, un grand nombre de mercenaires viendra vous ralentir pour ce passage on ne peut plus musclé. Pensez donc à récupérer un maximum de munitions sur les caisses alentour et progressez toujours précautionneusement, en prenant bien votre temps. En bout de cour se trouve un passage à couvert. Avant de poursuivre par celui-ci, observez attentivement le coin gauche de la tour pour repérer un étrange scintillement. Approchez-vous de plus près pour mettre la main sur un nouveau trésor, puis reprenez votre route.

Dans le tunnel qui suit, prenez garde à l'homme posté dans la chambre de droite qui fera feu dès votre arrivée. Eliminez-le, puis poursuivez droit devant vous. Faites le tour du propriétaire pour débusquer un deuxième lascar, observez attentivement les murs de pierre de manière à trouver une chaîne qui vous permettra de grimper. Au lieu d'utiliser directement celle-ci, approchez-vous du poteau pour décaler la chaîne deux fois vers la gauche. Sautez ensuite sur le terre-plein de gauche, puis utilisez les briques sortant du mur pour vous hisser plus haut encore. Progressez vers la droite jusqu'à atteindre la seconde chaîne. Depuis celle-ci, propulsez-vous alors jusqu'au second poteau, plus à droite encore et placez la chaîne à l'opposé, toujours contre le mur. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme en dessous de vous en calculant méthodiquement votre saut. Il vous faut alors reprendre le chemin des briques sortantes, mais pour vous orienter cette fois-ci vers la gauche. Après deux très petites plates-formes, vous atteindrez un escalier qui vous mènera tout droit au niveau de la chaîne. Balancez-vous vers celle-ci, puis sautez vers la gauche pour finalement vous hisser sur une nouvelle plate-forme.
Planquez-vous immédiatement derrière le mur pour ne pas vous faire plomber l'arrière-train. Enfin, finissez de monter les escaliers pour finalement atteindre le grand câble aperçu lors du chapitre précédent. Utilisez-le pour glisser jusqu'à Helena. Avant de daigner ouvrir la porte à cette demoiselle, observez le coin gauche du rez-de-chaussée pour révéler la présence du 30ème trésor du jeu. Ramassez-le avec délicatesse, avant de vous tourner vers les deux grandes portes. Faites sauter le verrou en faisant feu avant d'envoyer un grand coup de pied dedans pour permettre à la belle de vous rejoindre.

Chapitre 10 : Le poste de douane

En compagnie d'Elena, remontez les marches et passez sous l'arche sur votre gauche. Laissez-vous tomber de la plate-forme, puis pénétrez dans la pièce suivante pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, montez les longs escaliers pour aller vous frotter à quelques pirates excités d'en découdre. Passé la pièce suivante, faites extrêmement attention et commencez par vous débarrasser des hommes postés sur l'escalier adjacent avant de vous intéresser au restant de la pièce. Un mercenaire équipé d'un lance-grenades vous attend sur les escaliers de gauche, alors qu'un de ses amis vous canardera allègrement depuis une position surélevée. Pensez à leur régler leur compte dès que possible sans quoi ce passage pourrait devenir problématique. Lorsque vous aurez nettoyé la zone de tous ces voyous, montez les escaliers en direction du mécanisme et pensez à abattre l'homme dans le couloir gauche. Tirez ensuite les chaînes pour ouvrir la porte de droite.

Avant de poursuivre l'aventure, allez faire un petit tour dans la pièce où se trouvait le dernier homme que vous venez d'abattre et suivez le cheminement des décombres pour trouver un trésor dans le coin de la dernière salle. Cette zone fait face au balcon sur lequel un mercenaire vous canardait précédemment de haut. Empruntez ensuite l'issue de droite pour déclencher une nouvelle scène narrative. Laissant Elena derrière vous, tirez dans la serrure de la grande porte du balcon, puis utilisez la touche triangle pour passer. D'un bond, rejoignez le prochain balcon qui ne tardera pas à s'effondrer sous votre poids. Appuyez rapidement sur la touche X pour éviter à Nathan une mort certaine. Il vous faut ensuite poursuivre jusqu'aux prochaines portes que vous devriez apercevoir droit devant vous. Plusieurs ennemis surgiront depuis le bâtiment de droite pour vous compliquer la tâche. Prenez donc le temps de les éliminer pour ne pas être gêné dans votre exercice de haute voltige qui suivra. Sautez de balcon en balcon pour vous retrouver face aux portes. Visez alors la serrure du battant de gauche pour que celle-ci s'écroule dans le vide. Enfin, sautez vers le rebord à présent accessible et postez-vous au balcon pour en finir avec cette dixième session de jeu.

Chapitre 11 : Pris au piège

Dans la grande salle aux nombreux piliers, commencez par descendre les escaliers sur votre droite pour aller vous livrer à une nouvelle séance de tir aux pirates. Vos adversaires sont nombreux et n'hésiteront pas à venir directement vous défier. De plus, une mitrailleuse, accompagnée d'un mercenaire pour la faire fonctionner, vous fait face depuis le centre opposé de la pièce. Eliminez le plus courageux de vos adversaires venu vous débusquer, puis récupérez le fusil sniper

adossé sur la rampe des escaliers dans le coin droit. Grâce à celui-ci, abattez l'homme posté à la mitrailleuse en priorité avant de sortir de votre planque pour affronter le restant de la troupe. Ceux-là sont nombreux et particulièrement bien équipés, donc méfiance ! Lorsque vous atteindrez les escaliers situés face à votre position de départ, d'autres petits rigolos viendront en rajouter une couche. Faites-leur comprendre que vous ne pouvez pas vous attarder à jouer avec eux, puis montez les marches délabrées pour trouver un mécanisme d'ouverture sur votre droite. La grille à proximité de la mitrailleuse dûment levée, faufilez-vous par cette nouvelle issue pour retrouver l'extérieur.

Lorsqu'Elena vous aura rejoint, empruntez les escaliers plus à gauche pour poursuivre. Inutile de vous préciser que vous allez rencontrer de nouveaux résistants. Avancez donc prudemment, comme à l'accoutumée. Arrivé au premier palier, un mercenaire en chemise rouge n'hésitera pas à vous balancer ses roquettes. Maîtrisez-le le plus rapidement possible pour ne pas avoir à en subir les conséquences. Poursuivez en gravissant les prochaines marches, puis tournez à droite à la séparation pour repérer un trésor en retrait. Prenez le temps de ramasser celui-ci, puis filez par la voie opposée. Plus haut, un pont en piteux état vous permet de poursuivre. Une cinématique plus tard, marchez jusqu'aux prochains escaliers pour vous retrouver en face du coin arpenté précédemment. Descendez alors les quelques marches pour repérer un trésor dissimulé dans un recoin. Ramassez celui-ci, puis remontez. Quelques mètres plus loin, vous retrouverez à nouveau la jungle. Marchez près des montagnes pour trouver une voie par laquelle poursuivre. A l'intérieur, montez les escaliers et abattez tous les pirates qui oseront vous tenir tête en ces lieux. En observant attentivement la pièce, une lueur derrière deux caisses devrait vous frapper. Passez derrière celles-ci pour trouver un trésor de plus, puis continuez de grimper grâce aux escaliers situés sur votre droite. Eliminez les 4 pirates que vous trouverez juste après pour boucler ce chapitre.

Chapitre 12 : En remontant la rivière

Sans perdre de temps, marchez en direction de la berge pour emprunter le scooter des mers flambant neuf disponible au bord des eaux. Un long et périlleux trajet vous attend. Cette fois-ci, il vous faudra carrément remonter un cours d'eau. Bien entendu, le chemin ne sera pas des plus tranquilles. De nombreux ennemis tenteront de vous transformer en passoire et les barils explosifs seront également de la partie. Tirez sur ces détritus flottants ou esquivez-les si vous vous sentez en jambes. Quoi qu'il en soit, vous ne pourrez vous contenter de filer tout au long du parcours sans vous préoccuper des alentours. Dès lors que vous aurez atteint le premier point de sauvegarde automatique, la suite ne vous permettra pas de poursuivre sans vous occuper de vos adversaires. Les sessions entre les sauvegardes automatiques sont courtes, mais au combien musclées. C'est pourquoi nous vous proposons une vidéo pour résumer la seconde partie de ce chapitre. Durant celle-ci, essayez de vous occuper du mercenaire armé d'un lance-grenades en priorité. Une chose pas forcément évidente, puisque le courant du fleuve entraînera vers vous de dangereux barils explosifs pendant que vous prendrez le temps de viser. Lorsque ce premier cas aura été négocié, la suite devrait se montrer beaucoup moins complexe. Eliminez les derniers gardes restants et bravez la dernière cascade pour trouver un coin de terre sur lequel accoster.

Chapitre 13 : Sanctuaire ?

Glissez-vous sur votre droite et montez les escaliers pour déboucher au pied d'un grand arbre. Envoyez un grand coup dans les deux planches faisant office de porte et planquez-vous immédiatement pour faire face aux ennemis qui vous attendront derrière. Observez ensuite la roue à eau et marchez en bordure pour révéler un scintillement. Sautez sur le bloc de pierre pour vous saisir de ce trésor, puis remontez. Traversez le pont en pierre et dirigez-vous vers la grille que vous briserez d'un bon coup de pied. Poursuivez par les escaliers en ruine pour entamer une cinématique. Plutôt que de poursuivre par les escaliers montants, observez la zone d'eau pour apercevoir un autre trésor. Laissez-vous descendre à son niveau pour vous en saisir, puis poursuivez. Passez les escaliers délabrés pour rencontrer un tout nouveau genre d'ennemis équipés d'un pistolet à rayon laser. Un seul tir de cette arme suffit à vous abattre. Prenez donc soin d'éliminer le lascar en priorité avant de vous occuper de ses petits camarades. Celui-ci déboulera du coin gauche et galopera sur quelques mètres avant de se positionner pour faire feu. Saisissez l'opportunité et ne lui laissez pas le temps d'armer. Continuez de monter la colline en éliminant toute résistance sur votre chemin. Vous finirez ainsi par atteindre un temple. Restez sur la butée pour vous débarrasser tranquillement des deux premiers gardes, puis descendez rejoindre les corps pour en découdre avec quelques camarades à eux qui vous rejoindront instantanément. Deux individus munis d'armes à rayon pourront vous poser quelques difficultés. Planquez-vous le plus rapidement derrière le dernier pilier à droite et essayez de tuer vos cibles tout aussi vite. Enfin, passez sous la petite arche en pierre pour progresser.

Vous déboucherez rapidement dans une grande cour qui se remplira de nombreux commandos ennemis. Leur nombre élevé ne laisse pas de place à l'approximation. Faites en sorte d'éliminer les tireurs dotés d'un fusil à rayons en priorité

et n'hésitez pas à rester mobile et à débusquer vos ennemis. Certains individus peuvent être postés à l'étage. D'autres ne tarderont pas à apparaître au centre d'un grand escalier. Eliminez ces derniers opposants et glissez-vous par ce chemin précis. Dans le couloir de pierre, tournez à droite pour accéder à une nouvelle pièce. Hissez-vous sur la planche au sommet des escaliers et bondissez vers le pilier de gauche. Retournez-vous pour atteindre celui se trouvant juste derrière vous. Faites ensuite le tour de celui-ci pour sauter vers le troisième et dernier pilier, puis propulsez-vous vers le restant de planches en bois dans le coin de la pièce. Envoyez un bon coup de pied dans la grille sur laquelle vous tomberez pour pouvoir poursuivre. Derrière, vous revoilà dans la cour, mais à l'étage cette-fois-ci. Contournez le bâtiment et sautez par-dessus les crevasses pour avoir accès à l'arrière-cour. Laissez-vous tomber au niveau du sol et partez à l'opposé de la grande porte. Passez sous les ruines et dirigez-vous vers les gravats en fin de zone. Un trésor dort dans l'obscurité. Ramassez-le, puis revenez aux abords de la grande porte.

Utilisez le mécanisme pour vous rendre compte qu'il vous faut opérer différemment. Après avoir aidé tant bien que mal Elena à passer par l'ouverture, courez le plus rapidement possible vers les ruines pour vous trouver une planque. De nombreux mercenaires surgiront de toute part. Commencez par vous débarrasser des possesseurs de fusil à rayons postés en hauteur sur les balcons des bâtiments, puis finissez d'en découdre avec les individus qui tenteront de vous débusquer à même le sol. Il vous faudra alors bien prendre garde à ne pas trop les laisser vous approcher afin de ne pas connaître une mort certaine. Lorsque la zone aura été clairement nettoyée, prenez le temps d'explorer les lieux pour découvrir quelques trouvailles sympathiques. Près de l'endroit par lequel vous êtes arrivé figure par exemple un balcon. Grimpez sur celui-ci pour trouver un trésor dissimulé tout à fait dans le coin. Postez-vous ensuite au pied de la grande chapelle et regardez sur la droite, près des gravats. Une nouvelle lueur ne vous trompe pas, il s'agit bel et bien d'un autre trésor. Enfin, en contournant la place, vous ne pouvez manquer une sorte de tunnel duquel semble se dégager une espèce de lumière bleutée. Suivez ce passage pour déboucher dans une petite cour où un trésor n'attend plus qu'à être cueilli. Cette petite chasse au trésor terminée, revenez dans la cour principale et observez l'autre grand bâtiment des lieux. Gravissez les quelques marches pour atteindre un balcon sur la gauche. Montez alors les escaliers qui suivront et faufilez-vous dans le passage sur votre droite afin d'enclencher une nouvelle cinématique.

Vous finissez par vous faire repérer et comme à l'accoutumée, une ribambelle d'ennemis finit par vous tomber dessus. L'espace restreint du balcon sur lequel il vous faudra mener bataille rend les choses particulièrement difficiles. Prenez le temps de vous planquer derrière le premier pilier accessible, puis observez les zones proches pour ne pas laisser les mercenaires les plus courageux vous approcher. Pour compliquer les choses, certains de vos opposants seront lourdement armés. Eliminez-les en priorité pour espérer avoir une chance de survivre. Une fois les retrouvailles avec Sully terminées, ouvrez votre petit carnet en enclenchant la touche select lorsque l'invitation apparaîtra à l'écran. Vous remarquerez que chacun des personnages représentés sur la page de gauche est marqué sur l'un des axes cardinaux de la page de droite. Au centre de la pièce, une étoile fait référence à ces mêmes points cardinaux. Il vous suffit alors de monter sur chaque plate-forme accueillant les statues représentant les personnages griffonnés dans le carnet afin de les orienter dans la direction mentionnée sur la page droite de votre recueil. Ceci étant, une porte secrète devrait s'ouvrir. Glissez-vous par l'ouverture pour découvrir une seconde bibliothèque. Malgré l'obscurité, ouvrez l'oeil afin de détecter un scintillement à même le sol. Dirigez-vous vers le point lumineux pour ramasser ce nouveau trésor, puis finissez d'inspecter les lieux pour trouver deux mécanismes fixés sur les murs. Tournez ceux-là en enclenchant la touche triangle pour lever le voile sur un nouveau passage secret.

Chapitre 14 : Sous terre

Dès le début, descendez les quelques marches qui vous font face pour vous enfoncer dans la crique. La première salle atteinte, regardez sur votre droite pour apercevoir un premier trésor. Ramassez celui-ci, puis hissez-vous sur le terre-plein suivant pour poursuivre. Longez le couloir qui suit pour déboucher dans une zone où coulent plusieurs cascades. Commencez à repérer le second trésor des lieux en observant sous le premier écoulement tout à fait à gauche. Laissez-vous suspendre dans le vide pour contourner la pièce par la bordure située contre ses murs. Sautez d'accroche en accroche pour finalement atteindre la zone des cascades. Trouvez alors une nouvelle planque sans plus tarder pour ne pas vous laisser surprendre par les quelques individus qui donneront l'assaut sur vous. Eliminez les possesseurs de fusils à laser en priorité, puis laissez-vous tomber dans la cascade observée précédemment pour vous saisir du second trésor de ce chapitre.

Le magnifique crâne en or en poche, utilisez le mécanisme disposé à l'arrière de la salle, puis empruntez les escaliers au centre. L'intérieur de la chapelle est propice à de nouveaux affrontements. Utilisez les nombreuses cachettes à votre avantage et ne laissez pas un seul survivant sur place. Allez ensuite faire un tour dans le coin par lequel vous étiez arrivé. Avec un peu d'attention, vous distinguerez aisément la présence d'un autre trésor. Partez ensuite en direction de

l'autel et jetez un oeil à votre carnet lorsqu'on vous y invitera. Placez-vous vers la cloche de gauche (celle située à proximité de la porte secrète) et tirez sur celle du couloir de droite. Enfin, sonnez l'autre cloche en appuyant sur triangle à son contact. La porte s'ouvrira alors pour vous permettre de passer. Poursuivez jusqu'au prochain attroupement d'ennemis. Restez vigilant et commencez par les éliminer avant de vous intéresser à l'orgue sur le côté gauche de la première succursale. Derrière l'objet se cache un trésor que vous ne manquerez pas de ramasser.

Continuez ensuite vers l'inconnu en restant extrêmement vigilant. Quelques mercenaires viendront en effet vous gêner dans votre progression, mais leur faible nombre devrait jouer en votre faveur. Plus loin, observez avec soin les bordures de la dernière pièce pour trouver un passage par lequel vous hisser. Une série de plates-formes vous attend juste après. Utilisez chacune d'entre elles pour vous hisser jusqu'au coin le plus haut et observez la cinématique. Après celle-ci, empruntez l'autre issue pour poursuivre par un restant d'escalier. Descendez celui-ci, puis retournez-vous pour remarquer la présence d'un trésor dans le coin gauche des escaliers. Ce nouveau trésor en poche, poursuivez par la droite et ouvrez l'oeil pour vous frayer un chemin dans les dédales. Arrivé au niveau du mécanisme d'ouverture, observez le coin d'ombre pour trouver un trésor. Utilisez ensuite le mécanisme pour retrouver l'extérieur.

Chapitre 15 : Sur les traces du trésor

Dans la pénombre, marchez sur la droite et observez l'herbe haute à proximité des escaliers pour remarquer une lueur. Il s'agit bien évidemment d'un trésor. Ramassez-le, puis montez les quelques marches pour vous diriger sur la gauche. Il vous faudra ensuite escalader un montant de mur pour passer de l'autre côté de la cour. Sautez sur le poteau dans l'angle et glissez vers la gauche grâce aux rebords. Dès lors que vous n'aurez plus de solution, sautez vers l'arrière et utilisez la corde pour poursuivre. Balancez-vous le plus habilement possible pour vous saisir du rebord suivant, puis bondissez vers le mur opposé au niveau du renflement. Continuez en vous orientant systématiquement vers la gauche et regagnez l'autre montant pour finir de vous hisser jusqu'à la fenêtre. De l'autre côté, laissez-vous tomber par étapes pour vous retrouver indemne sur le sol. Mettez-vous ensuite à couvert le plus rapidement possible pour faire face aux mercenaires qui vous attaqueront depuis le prochain couloir.

Empruntez à votre tour ce couloir et sortez vers les balcons extérieurs. Longez la zone et sautez par-dessus les nombreuses crevasses pour atteindre un trésor. Emportez celui-ci et gagnez la tour délabrée dans l'angle. Depuis cet endroit, sautez sur le bloc ressortant du mur et hissez-vous vers la gauche. Vous finirez alors par atteindre une liane qui vous permettra d'atteindre un passage. Dans la zone supérieure, planquez-vous immédiatement pour ne pas subir les foudres de vos ennemis. Cette paire de mercenaires se maîtrisera toutefois assez rapidement. Ceci étant, prenez le temps de marquer une pause pour observer un point lumineux dans la petite pièce en coin, derrière vous. Partez alors récupérer ce 50ème trésor, puis faites face au parcours fait de planches, de lustres et d'accroches qui vous attend. La tâche est plus facile qu'il n'y paraît. Commencez par sauter vers la seconde planche en bois, puis effectuez un saut vers l'accroche murale sur votre droite. Continuez grâce aux rambardes et bondissez vers les planches suivantes dès que possible. Depuis cette plate-forme, il vous sera possible d'atteindre le premier lustre. Sautez donc sur celui-ci pour pouvoir poursuivre vers les planches opposées. Poursuivez ainsi jusqu'au second lustre qui vous offrira le choix entre deux passages. Effectuez les deux pour atteindre chacune des clés qu'il vous faudra abaisser. Le mécanisme ouvrira alors le vitrail à l'arrière de la chapelle. Utilisez la bordure du pilier faisant l'angle pour vous saisir de la corde. Depuis cette prise, bondissez sur le bloc incrusté dans le mur, puis sautez derrière vous pour atteindre le vitrail qui vous servira de passerelle.

Dès lors que vous rentrerez dans la nouvelle pièce, avancez jusqu'au mur et retournez-vous immédiatement. Un scintillement illuminera de manière brève le coin gauche de la salle. Saisissez-vous du trésor, puis approchez-vous du vitrail représentant un coeur pour enclencher une nouvelle cinématique. Sortez par la fenêtre et laissez-vous tomber de bloc en bloc pour atteindre la liane, puis le sol. La zone qui suit est remarquablement bien gardée. Si Nathan vous suggère de passer sans vous faire repérer, le combat reste toutefois inévitable. Vous trouverez un fusil sniper sur le muret non loin de vous. Il est alors impératif d'utiliser sa précision pour atteindre vos trois adversaires les plus dangereux. Il s'agit bien évidemment des deux mercenaires munis de fusils à visée laser (placés sur les côtés) ainsi que du détenteur de lance-grenades (en plein centre). Veillez bien à éliminer ces cibles en priorité pour faire de ce passage un moment de jeu tranquille et agréable. Avant de poursuivre, marchez dans les allées du cimetière et repérez le mausolée placé à proximité d'une statue en forme d'aigle. Passez alors derrière le petit bâtiment pour mettre la main sur un trésor de plus.

Traversez ensuite la zone pour atteindre la butée depuis laquelle vous avez canardé précédemment vos ennemis et marchez sur la droite pour repérer un trésor supplémentaire dissimulé entre plusieurs stèles, sous un grand arbre. Cette

nouvelle merveille en poche, pénétrez dans le bâtiment montré précédemment. A l'intérieur, vos amis vous attendent. Ouvrez votre carnet pour observer plusieurs dessins. Ces dessins font référence à plusieurs symboles circulaires qu'il vous est possible de tourner à 360 degrés. Vous pouvez donc les orienter suivant quatre axes : vers le haut, le bas, vers la droite, ou la gauche. Respectez l'orientation des motifs dessinés sur le carnet pour résoudre cette gentille énigme. Concrètement, il vous suffit de tourner le symbole du coquillage vers le bas, celui du serpent vers la gauche et celui des deux flèches croisées vers le haut.
En cas de bonne manipulation, une cache s'ouvrira pour vous permettre de poursuivre. Observez la cinématique et préparez-vous à passer au chapitre suivant.

Chapitre 16 : La salle du trésor

Descendez les escaliers pour atteindre une pièce aux allures de labyrinthe. Sautez vers le petit piquet aux drapeaux et empruntez les escaliers droit devant vous. Tournez à gauche, puis bifurquez à droite. Suivez le chemin imposé et vous parviendrez alors jusqu'à un minuscule escalier donnant sur un pilier. Escaladez celui-ci grâce à ses accroches, puis montez les marches en pierre droit devant vous pour accéder à un mécanisme en rapport avec la roue du moulin à eau. Enclenchez la touche triangle de votre pad, puis redescendez. Plus bas, le pilier de droite dispose à présent d'une chaîne qui vous permettra de l'escalader. Hissez-vous le plus haut possible, puis utilisez le bloc sur votre droite pour atteindre la plate-forme du dessus. Un brasero en mouvement vous force à calculer votre timing pour le passage suivant. Evitez-le du mieux que vous pouvez et passez sous l'arche pour poursuivre. Marquez une pause au niveau du symbole et pivotez vers la gauche pour faire face à la prochaine plate-forme. Sautez vers celle-ci et marchez jusqu'aux trois braseros. Vous pouvez alors prendre le temps de récupérer un trésor. Pour cela, observez les planches en bois à l'arrière du gros pilier (celui qui donne sur les deux braseros) et bondissez vers cette plate-forme de fortune pour vous saisir de ce bien de valeur. Revenez ensuite au niveau des braseros et sautez vers le passage suivant pour vous suspendre sur le montant le plus proche de vous. Glissez sur la droite, puis relevez-vous lorsqu'il n'y aura plus aucun danger à vous tenir sur vos jambes. Continuez ensuite de grimper pour atteindre le point le plus problématique de cette véritable ascension. Plusieurs braseros viendront gêner vos manoeuvres. Passez le premier et marquez immédiatement une pause. Il vous faudra ensuite parvenir à passer entre les deux prochains obstacles pour courir vous positionner sur la petite plate-forme en bois. Le bois cédera sous votre poids. Enclenchez rapidement la touche rond pour vous en sortir indemne, puis dirigez-vous vers les deux braseros qui suivront. Enfin, montez à l'intérieur de la cage en bois pour rejoindre Elena. Marchez ensuite vers le couloir de droite après les escaliers et vous remarquerez un changement de caméra. Sautez sur le mur et glissez vers la gauche en utilisant les accroches qui vous permettront d'atteindre une ouverture.

De l'autre côté de la pièce, sautez sur la plate-forme en bois et utilisez la chaîne dissimulée dans l'angle pour grimper. Plus haut, prenez place à l'intérieur de la cage artisanale pour ouvrir la grille et permettre à la jeune journaliste de vous rejoindre. Empruntez le pont en bois pour poursuivre. Tout de suite après, quelques hommes de main de votre ennemi de toujours viennent vous chercher des noises. Restez sur votre position de départ et commencez par abattre les individus postés en hauteur. Occupez-vous ensuite des mercenaires sur la berge opposée, puis avancez prudemment pour finir de nettoyer l'étage dans la zone aux piliers. Marchez ensuite vers la gauche. Un adversaire muni d'un lance-grenades débarquera alors sans prévenir. Planquez-vous et attendez qu'un de ses missiles parte pour contre-attaquer le plus rapidement possible. Poursuivez là où l'homme était posté et pénétrez à l'intérieur du drôle de bâtiment situé sur votre droite. Une seconde issue vous permettra de ressortir de l'autre côté de la place. Pour le reste, il vous faudra constamment chercher à monter. Avancez en faisant preuve de prudence et tout devrait bien se passer.

Chapitre 17 : Le coeur de la salle

Faites le tour de la salle afin de récupérer quelques précieuses munitions. Un poteau vous permet ensuite de faire la courte échelle à Elena. Appuyez sur la touche triangle et laissez faire le reste. Juste après, Eddy et un de ses comparses vous rejoindront. Vous ferez la connaissance de charmantes bestioles. Votre but est de tenir en vie suffisamment de temps pour qu'Elena puisse vous envoyer une corde pour la rejoindre. Le combat que vous devez livrer s'avère complètement différent de ceux que vous avez pu connaître précédemment. Ces ennemis attaquent à mains nues et disposent d'une puissance tout à fait exceptionnelle. Faites-vous toucher deux fois de suite et Drake n'y survivra pas. Leur nombre ne vous permet pas de prendre le temps de viser. Tirez donc plutôt à l'aveugle, mais suffisamment près de vos cibles pour faire mouche. Privilégiez une arme lourde style mitraillette afin de bénéficier d'un débit relativement rapide. Enfin, restez constamment sur place et tournez tout autour de la pièce pour tenir assez de temps. Après quelques minutes de lutte, Eddy vous laissera seul face aux créatures. Vous devrez donc lutter sans l'appui de votre coéquipier jusqu'à ce que la demoiselle daigne vous sortir de là. Saisissez la corde au centre de la pièce

pour la rejoindre. Il vous faudra ensuite détaler face à une horde de créatures. Maintenez le stick enfoncé vers vous pour prendre facilement le large jusqu'à un refuge.

Chapitre 18 : Le bunker

Vous débuterez ce dix-huitième chapitre par un petit peu de gymnastique aérienne. Suspendez-vous au rebord de la fenêtre et glissez vers le coin du mur pour pouvoir atteindre d'un bond le tuyau dans votre dos. Grimpez ensuite à celui-ci, puis sautez vers la droite pour trouver un nouveau tube sur lequel exercer vos talents de monte-en-l'air. Poursuivez grâce au petit tuyau de droite et continuez de monter. Tout en haut, effectuez un saut sur la gauche pour vous saisir des anneaux jaunes. Continuez vers la droite et laissez-vous descendre au maximum à l'aide de la tuyauterie qui suivra. Une barre sur votre droite vous permettra de poursuivre. Si celle-ci tangue sous votre poids, vous ne courez pourtant aucun risque. Saisissez la corde qui suit en vous propulsant dans sa direction, puis balancez-vous jusqu'au prochain tube. A nouveau, montez pour pouvoir continuer votre route. Accrochez-vous à la barre de droite pour poursuivre, puis laissez-vous descendre avec le tuyau jaune qui suivra. Enfin, prenez appui sur la petite plate-forme et sautez vers la fixation jaune pour traverser la largeur de la salle. Cette session de haute voltige prendra fin juste après, grâce à l'arrivée d'une longue et solide dalle en fer.

Dans les couloirs ravagés, suivez le cheminement opposé pour atteindre une première salle, elle aussi en bien mauvais état. Sur place, faites le plein de munitions en ramassant les nombreuses recharges présentes sur le sol. Trouvez ensuite la porte de sortie pour continuer. Un être blanc vous attaque immédiatement. Comme lors du chapitre précédent, ne perdez pas de temps à viser et enclenchez la gâchette de votre arme instinctivement à son approche. Il se peut que certains de vos ennemis parviennent à vous agripper. Dans ce cas de figure, secouez frénétiquement votre Sixaxis (vérifiez tout de même que personne ne vous regarde avant) pour vous libérer. Vos adversaires sont partout et surgissent du moindre recoin, prudence donc. A la première bifurcation, prenez à droite et partez tout au bout du couloir pour trouver un trésor posé sur un tas de gravats. Embarquez celui-ci avant de repartir dans l'autre embranchement qui vous mènera jusqu'à une nouvelle pièce. Là-bas, commencez par ramasser le plus de munitions que vous pourrez, puis avancez près des grosses bobines afin de trouver et d'enclencher une manivelle. Vous voilà déjà au prochain chapitre !

Chapitre 19 : Des invités gênants

Votre premier objectif pour ce nouveau chapitre est de parvenir à rétablir le courant en actionnant deux interrupteurs disposés de chaque côté de la salle de départ. Pour vous gêner, de nombreuses créatures débarqueront régulièrement. La clef ici est de bien prendre son temps en prenant soin d'éliminer toute résistance avant de progresser. Tuez donc tous vos ennemis avant de vous engouffrer dans le passage menant au premier générateur. Les bestioles enragées adorent surgir des angles, prenez donc garde à ne pas vous laisser surprendre. Hissez-vous sur les petites plates-formes pour activer chacun des générateurs, et laissez venir vers vous vos opposants sur le chemin retour. Enfin, n'oubliez pas de recharger lors des accalmies de manière à ne pas être pris au dépourvu. De même, ramassez systématiquement des munitions pour vos armes dès que celles-ci seront disponibles. Le courant rétabli, effectuez le trajet inverse pour revenir dans la première salle où les créatures engendrées par la malédiction vous attaqueront de nouveau après une cinématique. Dégommez chacune d'entre elles, puis ouvrez le sas présent dans la pièce. Le trajet qui suit est plutôt calme et aucune créature ne vient vous embêter. Poursuivez donc tranquillement jusqu'à la salle des commandes. Sur place, marchez vers la gauche pour enclencher une cinématique.

Plusieurs mercenaires viendront ensuite vous débusquer. Plaquez-vous rapidement derrière les caisses proches de la porte et faites feu sur les deux plus aventureux d'entre eux. Commencez ensuite par descendre les escaliers. Préparez-vous alors à lutter face à deux types d'ennemis : les créatures engendrées par la malédiction, ainsi que les mercenaires envoyés par votre ennemi. Ceux-là s'entretueront tout au long de ce chapitre, mais ils s'en prendront à vous en priorité. Descendez les deux hommes postés en contrebas, puis occupez-vous de la bestiole décolorée. Dirigez-vous vers la gauche et pointez votre arme en direction des tours de gardes pour apercevoir un individu qu'il vous faut impérativement éliminer avant de poursuivre votre route. Juste après, grimpez sur les caisses pour éliminer les créatures sans courir le moindre danger. N'oubliez pas de faire progressivement le plein de munitions en cours de route. Dans la zone qui suit, postez-vous derrière les deux caisses pour nettoyer le couloir qui vous fait face. Descendez ensuite de votre plate-forme et dirigez-vous vers les caisses. Un bon nombre de créatures vous prendra pour cible, n'hésitez pas à reculer pour ne pas vous laisser cerner par le nombre. Arrivé dans la zone de chargement, la majorité des forces qui vous sont opposées seront humaines. Avancez doucement et éliminez chacun de vos adversaires au fur et à mesure. Avancez vers le fond de la salle pour déclencher l'arrivée de quelques créatures. Reculez alors pour mieux les piéger. Un dernier problème devra ensuite être réglé. Un garde est en effet posté depuis la tour de contrôle à gauche. Eliminez-le pour

pouvoir vous déplacer sans aucune contrainte. Grimpez sur les caisses et vous remarquerez un scintillement synonyme de trésor. Hissez-vous sur les deux caisses afin de récupérer celui-ci, puis longez les eaux du canal jusqu'à la prochaine plate-forme. Vous trouverez alors une dernière salle avec une échelle. Utilisez-la pour remonter vers la surface.

Chapitre 20 : La course au sauvetage

Dès le début, partez vers l'arrière pour trouver un trésor à proximité du gros rocher. Marchez ensuite dans le sens opposé jusqu'à retrouver l'ancienne cité où demeure la chapelle. Sur place, Sully lutte contre plusieurs mercenaires avides de venger leurs collègues. Commencez par éliminer les troupes au sol, puis avancez à pas feutrés dans l'arène de combat. Plusieurs rayons rouges ne tarderont pas à apparaître, repliez-vous immédiatement et multipliez les roulades et autres esquives pour retrouver votre cachette de départ (ou toute autre plaque que vous jugerez fonctionnelle), sain et sauf. Pour ne pas changer, le danger vient une nouvelle fois du ciel. Observez les balcons pour en finir le plus rapidement possible avec ces tireurs d'élite. Une seconde vague d'ennemis devrait débouler sur votre gauche. Prenez le temps de reculer pour vous mettre à couvert et tuez ceux-là avant de vous occuper du restant de la zone. Lorsque le calme sera revenu en apparence, rejoignez Sully pour faire sortir d'autres mercenaires. Le terrain recèle de planques et il n'est pas bien difficile de progresser à couvert. Encore une fois, le principal danger auquel il vous faut faire attention vient des snipers postés sur les tours. Récupérez le fusil à lunettes pour vous en débarrasser rapidement, puis prenez garde aux mercenaires qui viendront directement en découdre sur le tas.

Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la chapelle pour en investir les lieux. Un second combat acharné vous attend alors. Il est plus prudent d'entamer cette nouvelle fusillade muni d'une arme de précision afin de pouvoir abattre efficacement les individus possédant des fusils à visée laser. Les détenteurs de lance-roquettes peuvent également poser quelques problèmes. Concrètement, le plus difficile est de vous débarrasser des ennemis lourdement armés. Le manque cruel de munitions pourra aussi vous mettre les nerfs à vif. En cas de panne sèche, prenez donc des risques calculés pour atteindre les recharges les plus proches de vous. Deux vagues d'adversaires sont à maîtriser. La seconde viendra de derrière vous. Foncez alors vous réfugier tout au fond du bâtiment pour faire face à cette dernière attaque. Un bref moment de répit vous sera accordé entre les deux offensives. Profitez-en pour faire le plein de munitions en détroussant les cadavres laissés derrière vous. Enfin, sautez dans le passage souterrain pour poursuivre avec Sully lorsque vous en aurez définitivement terminé avec ces mercenaires de pacotille.

Chapitre 21 : De l'or et des os

Sautez dans le passage et enfoncez-vous dans les profondeurs de la terre. Tout de suite après la pièce contenant une tombe, marquez un temps d'arrêt pour regarder sur votre droite. Un trésor devrait attirer votre attention. Ramassez-le puis poursuivez. Descendez les escaliers pour atteindre la prochaine salle et passez derrière le poteau pour mettre la main sur le tout dernier trésor du jeu. Enfin, finissez de descendre pour avoir droit à une cinématique. Juste après, vous devez en un temps limité, parvenir à rattraper le trésor qui s'échappe sous vos yeux par la voie des airs. Cette tâche est rendue difficile par la présence de quelques ennemis qui feront tout pour vous retarder. Vous disposerez pour cette séquence d'un unique fusil à pompe chargé de quelques balles. Commencez à prendre le chemin descendant sur votre gauche et préparez la visée pour abattre deux créatures. L'une sortira de l'évacuation sur le mur, l'autre viendra en courant vers vous depuis la terre basse. Avancez ensuite jusqu'au bassin et réglez leur compte aux 3 damnés sortant des eaux (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer, Sully vous couvre !). Il vous faut pour finir emprunter le sentier plus à droite, d'où vous avez pu voir vos ennemis s'enfuir lors de la dernière cinématique. Rechargez avant d'entamer cette marche ultime, puis effectuez quelques pas avant de basculer en mode visée. Deux mercenaires se pointeront devant vous. Abattez-les rapidement pour ne pas perdre la vie. Gardez ensuite le mode visée enclenché et attendez que le dernier homme soit dans votre ligne de mire. Faites alors à nouveau parler la poudre, puis filez jusqu'au trésor. Enfin, sautez dans sa direction pour passer à l'acte final.

Chapitre 22 : Epreuve de force

Ce chapitre se divise en 4 phases où vous poursuivrez constamment le Boss de fin. Pour commencer, vous devez venir à bout d'une escouade d'hommes armés avec votre seul fusil à pompe. Planquez-vous derrière le chargement sur votre droite et commencez à canarder vos opposants dès lors qu'ils entreront en scène. Alejandro sera également face à vous, mais vous ne pourrez lui infliger de dégâts pour le moment. Par contre lui le pourra. Muni d'un fusil d'assaut à visée laser, votre adversaire tirera 4 balles à intervalles réguliers. Si vous devriez pouvoir survivre aux trois premiers tirs sans aucun problème, le quatrième s'avérera systématiquement mortel si vous vous trouvez à découvert à ce moment précis. Prenez donc votre temps et réglez leur compte à tous ses sbires pour le faire détaler. Cette première fusillade

terminée, abandonnez votre arme pour le M4, puis faites le plein grâce aux nombreuses recharges que vous trouverez sur le corps de vos victimes. Passez les caisses sur la gauche pour entamer la seconde phase de l'épreuve. Celle-ci est similaire au premier combat en bien des points. Toutefois, la présence d'un plus grand nombre d'ennemis et l'obligation de se planquer derrière des caisses en bois devraient compliquer les choses. En changeant de planque régulièrement, vous éviterez d'être mis à découvert trop rapidement (la puissance de feu de vos ennemis vient à bout des caisses en bois à force d'assauts), mais vous récolterez également quelques précieuses munitions supplémentaires. Eliminez un maximum de vos opposants dès le départ pour rendre les choses beaucoup plus faciles. Le calme revenu, faites le plein de munitions, puis suivez notre homme à nouveau. Enclenchez la touche rond pour ne pas finir bêtement écrasé sous un monticule de chargement, planquez-vous derrière les caisses disponibles lorsque vous arriverez dans la troisième arène. Abattez les comparses de votre ennemi pour faire apparaître un individu armé d'un lance-grenades sur le pont. Levez alors la tête et visez juste. Enfin, suivez Alejandro sur le pont pour entamer la dernière phase de cette confrontation musclée.

En un tour de main, vous voilà totalement désarmé. Planquez-vous immédiatement derrière les caissons de bois les plus proches de vous, puis attendez que votre adversaire tire deux coups pour filer vous dissimuler derrière les prochaines. Répétez l'opération pour atteindre les deux dernières caisses et laissez Alejandro les détruire. Celui-ci se retrouvera alors à court de munitions et marquera un temps d'arrêt pour recharger. Saisissez votre chance et foncez dans sa direction pour lui mettre une raclée à mains nues. Deux phases de QTA débuteront alors. Appuyez sur triangle, puis carré pour mettre votre ennemi au sol une première fois. Un nouveau corps-à-corps entraînera une situation similaire à la précédente. Courez à nouveau vers votre adversaire et enchaînez une fois de plus les touches triangle, puis carré pour le mettre définitivement K.O.

MODE EXTRÊME

Terminez les 22 chapitres du jeu en Difficile sans jamais changer le degré difficulté, puis lancez une nouvelle partie pour avoir accès au mode Extrême.

TROPHÉES BRONZE

1er trésor. (Bronze)

Trouver un trésor.

Chasseur de trésor débutant. (Bronze)

Trouver cinq trésors.

Chasseur de trésor novice. (Bronze)

Trouver 10 trésors.

Chasseur de trésor enthousiaste. (Bronze)

Trouver 15 trésors.

Chasseur de trésor intermédiaire. (Bronze)

Trouver 20 trésors.

Chasseur de trésor talentueux. (Bronze)

Trouver 25 trésors.

Chasseur de trésor compétent. (Bronze)

Trouver 30 trésors.

Chasseur de trésor aguerri. (Bronze)

Trouver 35 trésors.

Chasseur de trésor professionnel. (Bronze)

Trouver 40 trésors.

Chasseur de trésor senior. (Bronze)

Trouver 45 trésors.

Expert de la chasse au trésor. (Bronze)

Trouver 50 trésors.

As de la chasse au trésor. (Bronze)

Trouver 55 trésors.

Trouveur de relique. (Bronze)

Trouver la relique étrange.

Gros bastonneur. (Bronze)

Tuer 5 ennemis avec un combo brutal.

Poing d'acier. (Bronze)

Tuer cinq ennemis d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus.

Expert du tir en pleine tête. (Bronze)

Tuer cinq ennemis d'affilée par tirs en pleine tête.

10 tirs en pleine tête. (Bronze)

Tuer 10 ennemis par tirs en pleine tête.

30 tirs en pleine tête. (Bronze)

Tuer 30 ennemis par tirs en pleine tête.

Dynamite ! (Bronze)

Tuer trois ennemis en une explosion.

Tir à l'aveugle. (Bronze)

Tuer 20 ennemis en tirant à la taille (sans viser avec la touche L1).

Bourreau. (Bronze)

Tuer 10 ennemis en étant accroché à un rebord.

Fou de la grenade. (Bronze)

Tuer 10 ennemis à la grenade en étant accroché à un rebord.

TROPHÉES ARGENT

Maître de la chasse au trésor. (Argent)

Trouver 60 trésors.

Grosse brute. (Argent)

Tuer 20 ennemis avec un combo brutal.

Expert de la baston. (Argent)

Tuer 5 ennemis d'affilée avec un combo brutal.

Tueur furtif. (Argent)

Tuer 20 ennemis au corps-à-corp par derrière.

Expert du poing d'acier. (Argent)

Tuer cinq ennemis à la suite d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus.

100 tirs en pleine tête. (Argent)

Tuer 100 ennemis par tirs en pleine tête.

Indestructible. (Argent)

Tuer 50 ennemis à la suite sans mourir.

ENIGME DES STATUES

Lorsque vous arrivez dans le sanctuaire après avoir remonté la rivière, vous devez modifier l'orientation des statues en respectant les indications du carnet. La solution est la suivante :

Statue du lion : est vers ouest
Statue de l'aigle : ouest vers est
Statue de l'ange : sud vers nord
Statue du taureau : nord vers sud

Unreal Tournament III

© Midway / Epic Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARIEL ET ALANNA

Entrez ces codes sur l'écran de customisation des personnages.

`jihan`	Débloque Ariel (Iron Clad)
`phayder`	Débloque Alanna (Necris)

TOUS LES PERSONNAGES (MODE CAMPAGNE)

Akasha

Terminez la dernière mission.

Damian

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Kragoth

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Lauren

Battez-la lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 2. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec elle.

Loque

Terminez le CTF du chapitre 5.

Malakai

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Matrix

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 3. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

Scythe

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 4. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

TROPHÉES

Bronze

Prêt à faire feu

Compléter le Chapitre 1

Sang de soldat

Compléter le Chapitre 2

Pas de substitution

Compléter le Chapitre 3

Loin de chez soi

Compléter le Chapitre 4

Besoin de renfort

Compléter 1 mission en mode Campagne en ligne

Je te trouve

Compléter 10 missions en mode Campagne en ligne

Faire le tour

Compléter une partie Action Instantanée dans chaque mode de jeu

Un peu d'épices

Jouer une partie avec chaque mutateur, en utilisant un seul mutateur par partie

Chirurgien du cerveau

Obtenir la récompense "Chasseur de têtes" dans 10 parties

Enchaîne !

Obtenir la récompense "Roi du Combo" dans 10 parties

Engluer

Obtenir la récompense "Risque biologique" dans 10 parties

Pistolero

Obtenir la récompense "Tireur d'élite" dans 10 parties

Eclat-o-matique

Obtenir la récompense "Série Bleue" dans 10 parties

Marteau

Obtenir la récompense "Tortionnaire" dans 10 parties

Le maillon fort

Obtenir la récompense "Maître Shaft" dans 10 parties

On s'éclate !

Obtenir les récompenses "Expert en roquettes" et "Maître Flak" dans 10 parties

Chasseur Incroyable

Obtenir la récompense "Chasseur Incroyable" dans 10 parties

Comme une crêpe

Obtenir la récompense "Furie routière" dans 10 parties

Tueur Polyvalent

Tuer un ennemi avec chaque véhicule (excepté l'hoverboard)

As des as

Obtenir la récompense "Meilleur Tireur" dans 20 parties

Kamikaze

Obtenir la récompense "Dans le mille" (autodestruction dans un véhicule ennemi) dans 20 parties

Voir rouge

Passer plus de 20 minutes en "Temps Bersek"

Rien vu venir

Passer plus de 20 minutes en "Temps invisible"

Même pas mal

Passer plus de 10 minutes en "Temps invulnérable"

Source de dégâts

Passer plus de 20 minutes en "Temps Udamage"

Hat Trick

Réussir un "Hat Trick" dans 10 parties CDD ou CDD avec véhicules

Etre un héros

Ramener 100 sphères dans des parties Guerre

Brandir le drapeau

Compléter 100 parties CDD avec 3 captures minimum par partie

Accélère !

Compléter 100 parties CDD avec véhicules avec 3 captures minimum par partie

Repeindre la ville en rouge

Compléter 100 parties Deatmatch ou Duel avec 20 tués minimum par partie

Relier les points

Compléter 100 parties Guerre avec 3 points minimum par partie

Tueur en série

Obtenir la récompense "Folie Meurtrière" dans 20 parties

Monsieur est un monstre

Obtenir la récompense "Tuerie Monstrueuse" dans 20 parties

Trouble-fête

Mettre fin à une série dans 20 parties

Partir du bon pied

Obtenir la récompense "Premiers Sangs" dans 40 parties

C'est parti

Compléter une partie multijoueur dans chaque type de jeu

Argent

Pas en guerre sainte

Battre Akasha et compléter la campagne

Juste un boulot

Compléter le Chapitre 2 en niveau Dément

Du lourd

Compléter le Chapitre 3 en niveau Dément

Guerre Ouverte

Compléter le Chapitre 4 en niveau Dément

Merci aux compagnons

Compléter une Campagne entière en ligne

Les yeux fermés

Ramasser tous les bonus sur chaque carte

Autour du monde

Gagner une partie multijoueur sur chaque carte

Faut prendre de l'air un peu...

Tuer 200 fois par jour en mode multijoueur durant un total de 50 jours

Or

Craindre la faucheuse

Battre Akasha et compléter la campagne en niveau Dément

Intouchable

Tuer 20 fois un bot au niveau Divin dans une partie Action instantanée sans se faire tuer

Champion en ligne

Gagner 500 parties en ligne

Platine

Unreal!

Obtenir tous les trophées

Vagrant Story

© Square Enix 2009

SOLUTION COMPLÈTE

La cave

Sortez de la pièce par la porte en face de vous et vous trouverez un coffre et un point de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, tuez la chauve-souris et montez sur la hauteur grâce à une caisse pour sortir. Suivez les deux chevaliers et tuez-les quand ils vous attaquent puis utilisez la plate-forme flottante pour sortir de la pièce. Tuez la chauve-souris et le loup puis montez les escaliers (longez le mur devant la porte pour éviter le piège) et avancez dans la pièce suivante. Combattez deux nouveaux chevaliers, montez sur le hauteur et sautez en face puis tuez le loup et passez la porte. Tuez les trois créatures dans cette pièce, ouvrez le coffre au trésor puis revenez dans la salle précédente et prenez la porte restante. Montez sur la hauteur, prenez la caisse du haut et placez la devant l'échafaudage de bois pour pouvoir y monter. Dans la pièce suivante, tuez les créatures qui vous attaquent puis détruisez 2 caisses et prenez la dernière pour monter sur la plate-forme de bois où se trouve le levier. Vous aurez 3 secondes pour sauter et franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre dans la salle suivante. Avancez ensuite pour combattre le Minotaure et récupérez le matériel dans le coffre au trésor sur la hauteur derrière lui. Vous pourrez de nouveau utiliser vos capacités de combat à partir de cette victoire. Retournez à la porte fermée près des deux premiers chevaliers, et avancez (attention aux zombies) jusqu'à deux double portes. Utilisez ensuite la rapière contre le boss et n'oubliez pas de vous soigner maintenant que vous en êtes capable. Faites un détour par le coffre après votre victoire puis prenez la double porte de l'autre côté de la pièce.

Les catacombes

Passez deux pièces (attention aux chiens :) puis prenez une caisse sur la droite et placez la contre le mur en face pour monter dans la salle cachée. Empilez la caisse près de la porte sur l'autre boite et montez jusqu'au coffre avant de quitter la pièce pour combattre un Slime. Prenez ensuite la porte de droite et combattez le fantôme avec des attaques magiques et vous pourrez passer par la porte précédente qui était jusqu'alors fermée. Poussez un des blocs jusqu'au rebord sur la droite puis placez une caisse au dessus et montez dans la pièce secrète pour récupérer beaucoup de matériel après un court combat. Retournez en arrière et prenez la porte en face de vous. Déplacez le bloc de pierre au milieu de la pièce vers le haut, placez la caisse qui est contre le mur sur celles qui sont une à côté de l'autre. Prenez la et placez la sur les deux blocs de pierre puis montez dessus pour accéder à la pièce suivante. Tuez les deux zombies puis avancez jusqu'à trois portes. Celle en face de vous nécessite le Sigil de Lily et celle de gauche mène à l'atelier. Prenez la porte de droite, avancez dans la pièce suivante (évitez la porte de droite qui est un piège) et prenez par contre à droite dans la pièce suivante (il y a un zombie dans chaque pièce). Récupérez le contenu du coffre, retournez en arrière, prenez la porte à votre droite et vous devrez combattre les hommes lézards pour obtenir le Sigil et quitter le niveau.

Le sanctuaire

Empilez les caisses pour monter sur les planches et entrer, tuez les squelettes puis prenez la porte en face de vous. Montez ensuite sur l'armoire au fonde de la pièce et passez par l'ouverture dans la plafond pour trouver trois créatures et un coffre. Quittez la pièce, prenez la porte en face dans le hall, tuez le fantôme et le squelette puis quittez la salle et prenez à droite. Prenez deux la porte à gauche et vous devrez combattre un Golem (profitez de sa lenteur pour passer dans son dos). Quittez ensuite la pièce et suivez le hall jusqu'à une rivière. Placez la gemme du dragon sur la lance, tuez l'homme lézard et entrez dans la salle suivante à droite. Détruisez le bloc sur la caisse puis empilez les caisse à côté pour sauter sur le rebord. Utilisez ensuite les plates-formes flottantes pour franchir la fosse et tuez l'homme lézard de l'autre côté. Vous trouverez une sauvegarde dans la pièce suivante. Passez ensuite les double portes (vous devez avoir réflexion de la magie) et combattez votre premier dragon (restez le plus près possible de sa tête). Sortez ensuite

par l'autre porte et montez les escaliers pour vous retrouver en ville.

Centre ville

N'oubliez pas de sauvegarder avant de passer la porte juste à côté de vous. Vous devrez ensuite combattre le boss et des deux gardes du corps (combattez les gardes un par un en bas de la pente, vous serez hors de portée des sorts). Vous devrez une fois de plus utiliser Réflexion de la Magie pour vaincre Duane en lui renvoyant ses propres sort d'explosion. Grâce à la clé, vous pouvez maintenant retourner à la porte fermée du début du niveau.

Les mines abandonnées

Prenez à gauche en arrivant, tuez les zombies et avancez puis affrontez les chauve-souris vampires pour entrer dans les mines proprement dites. Il y a quelques créatures et un coffre derrière la porte de droite et un tas de monstres et un coffre après plusieurs pièces derrière celle de gauche (notez la présence de deux autres portes fermées). Retournez au point de sauvegarde et prenez cette fois tout droit pour combattre un nouveau dragon (reste aussi près de lui que possible). Retournez ensuite dans la pièce avec la porte fermée (et les 3 chauve-souris vampire) et ouvrez la grâce au nouveau Sigil. Passez ensuite les deux halls jusqu'à un nouveau point de sauvegarde puis prenez la porte de droite et récupérez les objets dans le coffre. Quittez ensuite la pièce, prenez la porte au sud du point de sauvegarde et combattez l'élémentaire du feu. Prenez la porte derrière lui, empilez les deux caisses l'une sur l'autre sur le rebord, montez dessus et sautez sur la plate-forme flottante. Gardez une boite intacte de l'autre côté et placez-la contre le mur pour pouvoir y monter. Suivez ensuite les halls jusqu'à un nouveau boss (un ogre) puis prenez le tunnel pour quitter l'endroit.

La ville : ouest

Sauvegardez la partie puis retournez à l'endroit où vous avez combattu pour la dernière fois dans cette zone. Prenez la plate forme, passez la sortie derrière le point de sauvegarde et montez sur la hauteur à gauche. Après la séquence cinématique, revenez en arrière jusqu'à un petit tertre près d'un mur, montez et passez par la porte. Avancez ensuite jusqu'à un intersection en T, tuez les deux zombies qui vous attendent puis prenez la porte du milieu pour affronter le crabe géant. Il n'est heureusement pas aussi solide qu'il en a l'air, une fois que vous l'aurez vaincu, continuez à avancer dans le donjon jusqu'à la sortie vers la forêt.

La forêt

Vous voilà dans un véritable labyrinthe. Prenez tout droit aux trois premières intersections puis à droite à la suivante jusqu'à un croisement en T. Prenez le chemin du milieu et vous devrez combattre le dragon de la terre (positionnez-vous sous sa tête pour le vaincre) puis retournez à votre point de départ. Passez encore les trois intersection et prenez cette fois à gauche et vous trouverez quelques créatures, un coffre et un point de sauvegarde. Avancez encore de cinq écrans pour arriver au combat final (commencez par Grissom et Sydney vous aidera à vaincre le démon). Sortez ensuite vers la ville, traversez les pièces pleines d'hommes lézards et entrez dans le donjon.

Le Donjon

Vous devez retourner aux mines mais quelques obstacles se dressent encore sur votre route. Passez les murs sud de la ville et vous trouverez 5 pièces (dont quatre avec des portes fermées). Suivez le hall et prenez la porte en face de vous à l'intersection en T pour sauvegarder votre partie puis ressortez et prenez à droite pour combattre un nouveau boss (essayez de le coincer dans un angle de la pièce). Prenez ensuite la porte en face de la sauvegarde et traversez le sud de la ville pour arriver aux mines.

Les mines abandonnées

Cette zone est un labyrinthe que vous devez franchir en moins de deux minutes. L'idéal est en fait de faire le parcours deux fois pour récupérer tous les objets. Tuez les deux ogres après les marches puis l'élémentaire de l'air dans la pièce suivante. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à droite, tout droit, tout droit, à gauche, tout droit et à droite. Avancez ensuite jusqu'à une intersection en T et prenez à droite. Partez tout droit vers le hall, combattez l'élémentaire de terre et allez dans la pièce avec la sauvegarde et prenez la porte juste à côté pour affronter le dragon du ciel (comme les autres fois, placez-vous sous son cou). Vous devrez ensuite passer par l'ouest de la ville, puis le centre.

La ville : est

Combattez les créatures dans les deux premières salles en utilisant le Soul Kiss puisqu'il n'y a que des morts-vivants dans ce niveau. Après la bataille avec la harpie, vous devrez affronter la Liche (plus difficile, visez les bras) e vous obtiendrez la capacité téléportation qui vous permettra de vous rendre à n'importe quel point de sauvegarde. Allez ensuite dans la salle marquée « armes non autorisées » sur la carte pour récupérer la clé de fer dans le coffre puis continuer à avancer jusqu'à affronter le Nightstalker (la seule créature vraiment dangereuse du niveau). Quittez ensuite le donjon et allez au centre ville puis téléportez-vous au repos du guerrier dans le donjon. Remontez ensuite le hall jusqu'à la dernière pièce et prenez la porte du bas pour trouver une nouvelle clé.

Les sous-sols

Allez au centre ville sud grâce à la carte puis allez en direction des murs est de la ville jusqu'aux sous-sols. Combattez un nouvel élémentaire dans la première pièce puis avancez jusqu'à un point de sauvegarde et allez vers l'est jusqu'à la pièce du fond pour combattre une Liche. Vous devrez ensuite affronter deux humains en remontant (utilisez réflexion des dommages) puis sortir par la porte sud.

La carrière

Débarrassez-vous de l'élémentaire de l'eau qui vous attend là puis combattez celui de l'air avant de récupérer le matériel dans le coffre. Plus loin, vous devrez affronter le seigneur Ogre, un des boss les plus dangereux du jeu. Utilisez réflexion des dommages et restez sur la défensive en vous éloignant dès que le combat devient trop dangereux. Enfin, le dragon des neiges vous attendra à la sortie de la carrière (utilisez les attaques de feu pour le vaincre).

Le temple de Kiltia

Traversez l'abîme et vous devrez combattre un premier boss (déjà :). Une fois de plus, la réflexion des dommages sera votre meilleure alliée. Vous devrez ensuite déplacer des blocs pour arriver sur le hauteur. Poussez d'abord la caisse du haut vers le bas, passez les deux caisses sur le sol à l'ouest et poussez celle d'en haut dans le trou. Montez ensuite sur les deux caisses dans la niche et détruisez la plus éloignée pour pouvoir pousser l'autre contre le mur avec la grande porte. Poussez le bloc d'à côté contre le même mur en laissant un espace puis détruisez la caisse intérieure dans la niche. Poussez l'autre contre le mur et utilisez-la pour déplacer les deux autres jusqu'au niveau du sol puis poussez les deux blocs pour pouvoir monter. Vous devrez ensuite combattre le seigneur Minotaure (visez la tête) et vous pourrez accéder au coffre. Retournez ensuite sur les lieux du premier combat et tournez-vous vers les deux blocs contre le mur. Bougez le premier cube vers l'ouest pour qu'il n'y ai plus qu'un seul espace entre lui et les blocs empilés puis déplacez le deuxième à un espace de la boite bleue. Poussez ensuite la boite contre les deux blocs empilés pour monter sur la hauteur. Déplacez ensuite le cube à côté des deux blocs, poussez celui d'en haut sur le cube et sautez en diagonale pour arriver tout en haut. Vous rencontrerez ensuite le dernier boss du niveau qui est bien plus impressionnant que puissant. Quittez maintenant le temple, traversez la partie est du centre ville et dirigez-vous vers la cathédrale.

La Cathédrale

Vous devrez vaincre 8 boss avant d'arriver à l'affrontement final (Marid, faible contre le feu, Efreet, faible contre l'eau, le Crabe de Fer, faible contre le feu, Djinn, faible contre la terre, le Dragon du feu et l'ancien dragon, visez le cou, Dao, faible contre l'air et Cauchemar, faible contre la lumière). Sauvegardez ensuite avant de monter les escaliers pour faire votre dernière victime (avec un peu de chance :). Le boss final apparaîtra sous deux formes différentes, la première est une forme maléfique sensible à la lumière qui essaiera de vous paralyser. Gardez assez de vie pour la fin du combat car il utilisera un attaque spéciale très puissante quand il sera prêt de mourir. Sa forme suivante vole et vous ne pourrez le touche que quand il lance des sorts et vous devrez utiliser vos bouclier magiques juste après pour éviter ses sortilèges. Attention cependant à certaines de ses attaques qui peuvent vous tuer en un seul coup.

Valkyria Chronicles

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNITÉS CACHÉS

Il existe un personnage caché à recruter pour chaque classe.

Audrey (Lancer)

Remporter au moins 10 médailles.

Emile (Sniper)

Débloquer le potentiel caché d'Oscar, puis le laisser mourir au combat.

Knute (Engineer)

Entrer dans la salle de commandement avec 1 million de DCT.

Lynn (Shock Trooper)

Débloquer le potentiel caché de Karl, puis le laisser mourir au combat.

Musaad (Scout)

Terminer le jeu.

BONUS DE FIN

Voici les éléments que vous pourrez obtenir en lançant le New Game + après avoir terminé le jeu.

Accès aux missions

Permet de rejouer n'importe quelle mission, mais seulement après les avoir toutes refaites au moins une fois en New Game +.

Musiques

Permet d'écouter toutes les musiques du jeu.

Mode Difficile

Débloque le mode Difficile pour les missions d'escarmouche uniquement.

Statistiques des missions

Permet de consulter les statistiques des missions (rangs, nombre de tours, etc).

Statistiques des personnages

Permet de consulter les statistiques des personnages. Toutes les statistiques de la première partie sont conservées en New Game + : niveaux d'expérience, équipement, rapports achetés, améliorations...

ARMES SPÉCIALES POUR UNITÉS D'ÉLITE

Lance-flammes

Faites passer vos Shocktroopers au niveau 11 (Trooper Elite).

Lance-grenades

Faites passer vos Scouts au niveau 11 (Scout Elite).

Lance-mortier (Lancaar-SH)

Faites passer vos Lancers au niveau 11.

ARSENAL ENNEMI

Voici les adversaires que vous devez tuer pour débloquer leurs armes.

Armes	Ennemis
Firing Calculator	Toiold ("Flower of the Battlefield")
VB FW 1(g)	Nonnenkof (Ch.11)
VB FW 2(g)	Fujmolt ("War Without Weapons")
ZM Kar 1(g)	Segular (Ch.2)
ZM Kar 2(g)	Kanazar (Ch.7)
ZM Kar 3(g)	Oswald (Ch.10a)
ZM Kar 4(g)	Sima (Ch.13)
ZM Kar 5(g)	Ozwald (Ch.15a)
ZM MP 1(g)	Ty (Ch.3)
ZM MP 2(g)	Nonnenkof (Ch.5)
ZM MP 3(g)	Ty (Ch.8a)
ZM MP 4(g)	Sima (Ch.14)
ZM MP 5(g)	Ty (Ch.17)
ZM SG 1(g)	Malya (Ch.6)
ZM SG 2(g)	Zytreet (Ch.8b)
ZM SG 3(g)	Tavyse (Ch.10b)
ZM SG 4(g)	Mash (Ch.12)
ZM SG 5(g)	Shuntr (Ch.16)

MISSIONS BONUS (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Il existe deux missions bonus relatives au contenu téléchargeable "Behind her Blue Flame". Voici quelles sont les conditions à réunir pour les débloquer.

Mission 1 : Silencing the Artillery

Pour obtenir cette mission, il faut détruire le char de Damon dans la premiere mission. Elle vous sera alors proposée en remplacement de "routing the gallian force" (il est conseillé de sauvegarder au debut de la mission car elle n'est accessible qu'après avoir terminé la première).

Mission 2 : Cover op "Azure Witch"

Pour obtenir cette mission, il faut obtenir un rang A sur les 3 autres missions du contenu telechargeable ("Assault on Ghirlandaio", "Routing the gallian force" et "Silencing the artillery"). Cette mission a la particularité de pouvoir jouer Selvaria sous son apparence de Valkyrie.

POTENTIELS CACHÉS

Pour débloquer le potentiel caché d'un personnage, il convient de lui faire accomplir un certain nombre de tâches afin de cumuler 5 "points" selon le barème ci dessous :

-Participer à une bataille (1 point).
-Tuer un ennemi, soigner un allié, réparer un tank ou un abri (sac de sable, etc.) (2 points).
-Capturer une base ennemie (3 points).
-Sauver un allié tombé au combat (4 points).

Une fois 5 points cumulés, allez à Castlefront Street pour parler à Ellet. Elle évoquera alors une étoile montante dans l'équipe 7 et souhaitera l'interviewer. Une fois ce dialogue fini, le potentiel caché du personnage sera dévoilé.

DÉBLOQUER LES BIOGRAPHIES

Chaque membre de votre Squad possède une biographie en 3 parties à débloquer.

-La première partie est obtenue à l'arrivée du personnage
-La seconde partie est obtenue une fois le potentiel caché du personnage devoilé.
-La troisième partie est obtenue après avoir terminé le jeu avec le potentiel caché du personnage devoilé (accessible depuis l'onglet "personnel" de la sauvegarde du New Game + qui suivra la fin du jeu et non pas dans la sauvegarde avant la visualisation de l'epilogue).

OBTENIR LE RUHM DE SELVARIA (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Terminez le contenu téléchargeable "Behind her blue flame" pour débloquer le Ruhm (arme de Selvaria) dans l'histoire principale. Vous n'en aurez qu'un seul exemplaire et celui-ci ne pourra être equipé que par les Shocktroopers.

LISTES DES MÉDAILLES

Gallian Medal of Honor

Complétez le chapitre 9

Fouzen Service Medal

Complétez le chapitre 10

Naggiar Service Medal

Complétez le chapitre 14

Ghirlandaio Service Medal

Complétez le chapitre 15

Savior of Gallia

Terminez le jeu une fois (la médaille sera debloquée lors de votre New Game +)

The Lance of Gallia

Tuez un As ennemi

The Bronze Arms of Gallia

Tuez 250 ennemis

The Silver Arms of Gallia

Tuez 500 ennemis

The Golden Arms of Gallia

Tuez 1 000 ennemis

The Splintered Horn

Laissez un allié au potentiel caché dévoilé mourir

The Crimson Heart

Appelez le medecin pour sauver un allié tombé au combat.

Order of the Golden Wings

Entraînez toutes les classes au niveau 20

The Wings of Solidarity

Complétez la biographie de tous les personnages (onglet "Personnel")

Excellence in leadership

Apprenez tous les ordres

Excellence in armament

Développez toutes les technologies du jeu (sauf Edelweiss et Chamrock) et obtenez toutes les armes royales et impériales

Excellence in technology

Developpez toutes les technologies pour les chars (y compris les 3 differentes upgrades de niveau 3 de l'Edelweiss) et obtenez toutes les pièces de chars impériaux

Gallian Front Commemorative

Complétez tous les chapitres (histoire et bonus)

Order of the Holy Shield

Complétez tous les chapitres au-delà du chapitre 10 sans avoir une seule unité descendue à 0HP

Order of the Holy Lance

Obtenez un rang A sur toutes les missions au-delà du chapitre 10

Randgriz Crest of Honor

Obtenez un rang A à toutes les missions (y compris les chapitres bonus et les batailles du mode skirmish dans toutes les difficultés)

FIN ALTERNATIVE (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Dans le contenu téléchargeable "Enter the Edy detachment", le dialogue de fin de mission diffère si vous obtenez un rang A (terminez la mission en moins de 4 tours)

Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Star du slalom

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom dames (mode un joueur).

Gourou du slalom géant

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom géant dames (mode un joueur).

Superstar du Super-G

Remportez l'or en Ski alpin - Super G hommes (mode un joueur).

Maître en descente

Remportez l'or en Ski alpin - Descente hommes (mode un joueur).

Expert du ski cross

Remportez l'or en Ski acrobatique - Ski cross dames (mode un joueur).

Champion de snowboard cross

Remportez l'or en Snowboard - Snowboard cross - hommes (mode un joueur).

Pro du slalom géant parallèle

Remportez l'or en Snowboard - Slalom géant parallèle - hommes (mode un joueur).

Champion de saut à ski

Remportez l'or en Saut à ski - Grand tremplin individuel - hommes (mode un joueur).

As des sauts

Remportez l'or en Ski acrobatique - Sauts dames (mode un joueur).

Héro de la courte piste

Remportez l'or en Courte piste - 500 m dames (mode un joueur).

Spécialiste de la courte piste

Remportez l'or en Courte piste - 1 500 m dames (mode un joueur).

Roi du bob

Remportez l'or en Bobsleigh - Bob à deux (hommes) (mode un joueur).

Fada du skeleton

Remportez l'or en Skeleton - Skeleton hommes (mode un joueur).

Dingue de luge

Remportez l'or en Luge - Simples hommes (mode un joueur).

Vive l'amitié

Jouez à une partie à 4 sur une console.

Athlète du réseau

Jouez à une épreuve en ligne.

Bon hôte

Accueillez une partie en ligne.

Montagnard

Déverrouillez la montagne de défis (niveau intermédiaire).

Au-delà de 80

Réussissez le défi "Au-delà de 80".

Zone de réception

Réussissez le défi "Zone de réception"

Permis en sursis

Réussissez le défi "Permis en sursis".

Virevolte

Réussissez le défi "Virevolte".

Surpasser le Maître

Réussissez le défi "Surpasser le Maître".

Grande vitesse

Réussissez le défi "Grande vitesse".

Supersonique

Réussissez le défi "Supersonique".

Excès de vitesse

Réussissez le défi "Excès de vitesse".

Vitesse max

Réussissez le défi "Vitesse max".

Contre la montre

Réussissez le défi "Contre la montre".

Face à face

Réussissez le défi "Face à face".

Sauvez les bonshommes de neige

Réussissez le défi "Sauvez les bonshommes".

Sauvé par les bonshommes

Réussissez le défi "Sauvé par les bonshommes".

Rapidité

Réussissez le défi "Rapidité".

Dans les airs

Réussissez le défi "Dans les airs".

Course de style

Réussissez le défi "Course de style".

Vitesse

Réussissez le défi "Vitesse".

Les gagnants ont des jetons

Réussissez le défi "Les gagnants ont des jetons".

Précision

Réussissez le défi "Précision".

Rétro-conception

Réussissez le défi "Rétro-conception".

Argent

Au-delà de 90

Réussissez le défi "Au-delà de 90".

Tour de force

Réussissez le défi "Tour de force".

Dépassement

Réussissez le défi "Dépassement".

Détruire les bonshommes

Réussissez le défi "Détruire les bonshommes".

Super expiration

Réussissez le défi "Super expiration".

Expiration

Réussissez le défi "Expiration".

Bonne porte / Mauvaise porte

Réussissez le défi "Bonne porte / Mauvaise porte"

Chasse aux jetons

Réussissez le défi "Chasse aux jetons".

Patinage avec les bonshommes

Réussissez le défi "Patinage avec les bonshommes".

Pas touche !

Réussissez le défi "Pas touche !".

Or

Gloire à gogo

Gagnez 5 épreuves en ligne à la suite.

Féru de défis

Réussissez tous les défis du jeu.

Platine

Tous trophées

Remportez tous les trophées du jeu.

Vandal Hearts : Flames of Judgment

© Konami / Hijinx Studios 2010

MAPS OPTIONNELLES

Avery Fields

Examinez le puits au-dessus de l'église de Restauration lorsque vous y revenez la seconde fois.

Foreign Quarter

Examinez le tonneau à l'entrée de l'université de Biruni.

Four Swordsman Spring

Examinez l'arbre creux près de la rivière asséchée.

Gillbaris Gardens

Examinez le squelette en face de l'arbre qui se trouve près du coffre au val Timion.

Halls of Atonement

Examinez le trône dans la cour royale.

Keliask's Tomb

Examinez la tablette scintillante sur le sol des ruines anciennes.

Ragnars Gorge

Examinez l'une des caisses durant la mission qui se déroule à Tolby.

Trivishims Corridor

Utilisez le second chariot dans la mine menant à l'entrée d'une caverne.

Vanquish

© Sega / PlatinumGames 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode God Hard.

TOUS LES DÉFIS

Défi 1

Terminer l'acte 1.

Défi 2

Terminer l'acte 2.

Défi 3

Terminer l'acte 3.

Défi 4

Terminer l'acte 4.

Défi 5

Terminer l'acte 5.

Défi 6

Terminer les 5 premiers défis.

MODE GOD HARD

A l'écran titre, faites tourner le stick analogique droit 20 fois de suite dans la même direction (n'importe laquelle) pour débloquer le mode God Hard sans avoir à terminer le jeu. Un son confirmera la validité du code.

TROPHÉES

Bronze

Un jour à la DARPA

Termine tous les exercices d'entraînement de la DARPA.

Débarquement spatial

Termine l'Acte 1.

À l'assaut de Grand Hill

Termine l'Acte 2.

Je ne parle pas le Kréon !

Termine l'Acte 3.

Comme d'habitude

Termine l'Acte 4.

Fin des opérations offensives

Termine l'Acte 5.

Opération Overlord II

Termine l'Acte 1 en mode Difficile ou plus élevé.

Elle est pas belle, la vie ?

Termine l'Acte 2 en mode Difficile ou plus élevé.

Pleure, Kréon !

Termine l'Acte 3 en mode Difficile ou plus élevé.

L'autoroute

Termine l'Acte 4 en mode Difficile ou plus élevé.

Mission réussie

Termine l'Acte 5 en mode Difficile ou plus élevé.

Pro des armes

Analyse et obtiens toutes les armes.

Roi de la casse

Optimise une arme au maximum de ses capacités.

Combat ou fuite

Active manuellement le mode RS et détruis un robot ennemi.

Poussée d'adrénaline

Active manuellement le mode RS et détruis 3 robots ennemis d'affilée.

Coup de grâce

Détruis 10 robots ennemis avec des attaques de mêlée.

Merci, le toubib

Ranime une troupe alliée.

Le héros de ces dames

Ranime 20 troupes alliées.

Courir à sa perte

Détruis 3 robots ennemis en mode RS dévastateur.

Grosse accélération

Effectue une accélération turbo jusqu'à la limite du réacteur ARS tout en évitant une surchauffe .

Menace aérienne supprimée

Détruis un missile ou une grenade en approche.

Faire un carton

Détruis 10 missiles ou grenades en approche.

Bonus de brutalité

Détruis les membres d'un Romanov, puis achève-le avec une attaque rapprochée.

Ce n'est qu'un au revoir Romanov

Détruis un Romanov avec une attaque rapprochée.

Les robots, ça fait boum

Détruis 3 robots ennemis à la fois avec une seule grenade.

D'un coup

Détruis un Chicane avec une grenade.

Court-circuit

Détruis 10 robots ennemis neutralisés avec un émetteur IEM.

D'une pierre deux coups

Détruis 2 robots ennemis d'affilée ou plus avec un pistolet BFE.

Jamais deux sans trois

Détruis 3 robots ennemis d'affilée avec les dégâts de choc du lance-roquettes.

Morceau par morceau

Détruis les bras, la tête et le dos d'un robot KNRB-0 Argus.

Tout est bien qui finit bien

Après avoir saisi un transporteur ennemi dans l'Acte 2-2, ne laisse aucun ennemi en réchapper.

Marcher n'est pas jouer

Détruis 2 robots Argus dans l'Acte 2-3 quand ils sont en mode bipède.

Agence de défense Leibniz

Protège la statue de Pangloss dans l'Acte 3-2.

L'équilibriste

Détruis deux canons dans l'Acte 3-3 et réussis la mission.

Fisher, c'est un autre Sam

Avance avec le monorail dans l'Acte 3-4 sans te faire repérer par les ennemis ou les projecteurs.

Tombées comme des mouches

Détruis toutes les tourelles flottantes dans l'Acte 3-4.

Le défenseur

Empêche toute protection alliée de se faire détruire lors de l'Acte 3-5.

Magne ton #@$%, bordel !

Détruis 5 transporteurs ennemis ou plus au sommet du Kréon dans l'Acte 3-7.

Désobéissance civile

Ignore l'ascenseur dans l'Acte 4-1. À la place, maintiens ta position et élimine tous les renforts.

Buteur de Buzzard

Détruis le Buzzard avant qu'il n'atterrisse dans l'Acte 5-1.

Fumer nuit gravement à la santé

Détruis 2 robots ennemis qui ont été distraits par une cigarette.

Argent

Survie

Termine tous les Actes.

Le destructeur

Détruis 100 robots ennemis avec des attaques de mêlée.

La Main de Dieu

Détruis 2 Romanovs d'affilée avec seulement des attaques rapprochées.

Roi de l'impossible

Détruis 4 ennemis en même temps avec le laser de visée.

Le meilleur des mondes

Tire sur toutes les statues de Pangloss cachées dans la colonie.

Or

Légende vivante

Termine le jeu sans mourir, avec la difficulté de ton choix.

Défi tactique

Termine tous les Défis tactiques de VANQUISH.

Platine

Platinum

Gagne tous les trophées disponibles dans VANQUISH.

SOLUTION COMPLÈTE

Tutoriel

Dès que le jeu commence, suivez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez les différentes aptitudes de l'agent Sam. Une fois que ceci est fait, les missions commencent.

Acte 1

Débarquement

Après la scène cinématique, suivez simplement vos équipiers dans le corridor et arrêtez-vous lorsque les portes s'ouvrent. Avancez lorsqu'elles se referment et atteignez ainsi le hangar.

Percée

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, mettez-vous à couvert derrière la barricade, à gauche, puis glissez jusqu'à l'entrée indiquée par le fumigène rouge.

Entrez, avancez dans le couloir et retournez-vous pour apercevoir une première statue de Pangloss sur la corniche de la porte.

Ensuite, glissez dans le prochain tunnel et attaquez les ennemis par derrière. Abattez les deux premiers, descendez et prenez les commandes de la tourelle. Dégommez ceux que vous apercevez et repérez une seconde statue de Pangloss sur le côté droit de la clôture.

Par la suite, remontez la pente derrière vous et prenez la porte détruite. Repérez les ennemis et abattez-les. Repérez le véhicule à gauche de l'entrée, approchez-vous de lui et découvrez la statue de Pangloss.

Par la suite, avancez et traversez l'entrepôt. Juste avant d'entrer dans le couloir, regardez la passerelle en haut à gauche et repérez une autre statue de Pangloss. Enfin, avancez dans le couloir pour que cette mission s'achève.

Géant

Passez la porte qui vient de s'ouvrir, repérez une statue à travers les escaliers, détruisez-la puis montez les marches.

Faites le ménage, montez d'autres marches et abattez d'autres ennemis coriaces. Après quelques instants, une porte métallique s'ouvre et un robot blindé apparait. Utilisez les grenades et visez le point rouge derrière sa tête pour l'éliminer.

Après la courte scène, avancez légèrement et repérez deux statues de Pangloss de part et d'autre des clôtures.

Ensuite, préparez-vous à affronter un grand robot. Pour le battre, utilisez la tourelle et tirez sur ses genoux. Dès qu'il est assommé, visez le générateur qui brille en rouge et tirez. Répétez la même opération et achevez la première forme de ce robot.

Ensuite, réalisez les touches d'attaque spéciale, tournez le joystick dans le bon sens et combattez la seconde forme du robot.

Recommencez la même opération, commencez par tirer sur les coudes, visez le générateur qui se dévoile à chaque fois puis attaquez-vous aux genoux. Ouvrez les caisses vertes éparpillées pour remplir vos munitions et achevez ainsi l'ennemi.

Enfin, montez les marches et passez par la porte principale.

Sauvetage

Avancez tout droit et atteignez le prochain grand tunnel. Avancez tout droit, repérez un tank enflammé juste avant de tourner à gauche et détruisez la statue de Pangloss qui se trouve au-dessus.

Suivez le chemin, abattez plusieurs ennemis sur les passerelles élevées et dans la cour puis prenez à droite. Ensuite, faites attention au robot blindé qui lance des rayons laser et détruisez-le.

Avant de traverser le pont, suivez le chemin jusqu'au bout et repérez une statue de Pangloss entre des containers.

Ensuite, traversez le pont et montez les marches. Après la courte scène, avancez tout droit et abattez les ennemis que vous apercevez. Sécurisez le premier soldat détenu en appuyant sur le panneau de contrôle près du dispositif et continuez à gauche.

Abattez d'autres ennemis, libérez le soldat su votre droite et avancez à gauche. Éliminez d'autres robots, libérez un dernier soldat et regardez derrière lui pour apercevoir une statue sur des caisses.

Lorsque la porte de l'ascenseur est ouverte, visez les points faibles d'une plateforme et renversez ainsi des barils explosifs.

Attendez l'arrivée des ennemis et explosez-les pour les achever rapidement. Progressez vers la porte, abattez plusieurs ennemis grâce à des grenades et tirez sur l'engin spatial.

Une fois que la zone est sécurisée, remontez la pente et tirez sur une statue à droite de la porte (avant de passer la porte car une fois que la mission sera finie, vous ne pourrez plus l'obtenir).

Confiance

Avant d'avancer, regardez à droite et repérez une statue sur la clôture.

Avancez, activez le panneau de contrôle à droite et ouvrez la porte. Tirez sur les ennemis qui arrivent, progressez vers l'autre quai puis éliminez des robots sur un pont élevé.

Abattez tous les ennemis qui s'y trouvent, sécurisez la zone et passez la prochaine porte. Avant de continuer, montez à l'échelle de droite, repérez une statue à gauche de deux containers sur de la pente et tirez.

Ensuite, descendez et avancez pour continuer le combat. Après quelques tirs, l'un de vos collègues est pris au piège. Repoussez le robot blindé qui arrive, dégommez également les autres robots rouges et aidez-le à fuir.

Par la suite, une autre vague d'ennemis arrive. Avancez progressivement, éliminez les manieurs de lance-roquettes en premier lieu puis occupez-vous des autres ennemis. Avancez jusqu'à la grande cour, faites le plein de munitions et préparez-vous à affronter un tank.

Pour le battre, glissez d'un côté de la cour vers un autre et tirez sur le générateur qui se trouve à l'arrière du tank. Faites également attention aux ennemis qui l'accompagnent, abattez-les rapidement et occupez-vous du blindé.

Une fois que la cour est sécurisée, approchez-vous de la pente et repérez une statue à travers les barres métalliques de la clôture de droite.

Ne descendez pas encore, visez le haut de l'enseigne lumineuse, au-dessus de la pente, et tirez sur une autre statue.

Maintenant, descendez la pente et passez la prochaine porte. Approchez-vous de la barricade, placez une bombe, éloignez-vous et attendez l'explosion.

Obscurité

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que l'un de vos tanks arrive. Avant d'avancer, inspectez les dernières flammes à gauche et repérez une statue de Pangloss.

Ensuite, avancez dans le tunnel et ouvrez le feu sur les méduses qui arrivent. Tirez aussi sur les petites bestioles qui débarquent juste après les méduses et avancez.

Lorsque vous arrivez devant la prochaine barricade, abattez d'abord les ennemis à gauche, placez une première bombe sur la barricade au sol puis montez à l'échelle (à gauche) pour placer une seconde bombe sur la clôture. Eloignez-vous et explosez les bombes.

Avant de continuer dans le tunnel, trouvez un fusil de sniper, visez en haut, sur l'une des plates-formes circulaires sur les côtés et tirez sur une statue de Pangloss.

Ensuite, avancez légèrement dans le tunnel et repérez une seconde statue derrière la caisse sur votre gauche.

Avancez jusqu'à la prochaine zone de combat, dégommez differentes méduses et bestioles puis éliminez un grand robot.

Ensuite, approchez-vous de la pente, regardez entre les flammes à droite et repérez une dernière statue. Il ne reste plus qu'à monter la pente pour achever cette mission.

Séisme

En remontant la pente, plusieurs ennemis arrivent et vous tirent dessus. Avancez tout droit puis tournez à gauche pour les attaquer par le flanc. Utilisez des armes lourdes pour achever les grands robots et sécurisez ainsi la cour.

Lorsque le calme revient, inspectez le trou dans la cour (près de la pente) et trouvez une autre statue de Pangloss.

Par la suite, avancez au nord-est de la cour et repérez deux statues près des caisses. Enfin, rejoignez vos collègues et activez le panneau de contrôle du monte-charge.

Lorsque le monte-charge s'arrête, regardez en haut à gauche et repérez une statue sur la poutre métallique.

Ensuite, repoussez les ennemis qui arrivent du côté opposé et appuyez sur le panneau de contrôle. Quittez le monte-charge et suivez le chemin jusqu'à la cour suivante.

Hostilité

Abattez tous les ennemis que vous apercevez dans la cour, éliminez les grands robots jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous apercevrez le professeur. Continuez à éliminer les ennemis qui ne cessent d'arriver et préparez-vous à affronter Zaitsev.

Boss : Zaitsev
Dans ce combat choc, vous devez activer le mode ralenti de l'armure afin de viser et tirer sur Zaitsev.

Cherchez toujours des armes lourdes éparpillées dans la cour et tirez-lui dessus. Lorsque votre armure est en mode recharge. Effectuez en permanence des roulades pour éviter ses lasers. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, appuyez sur la touche d'attaque spéciale et achevez le premier combat contre Zaitsev.

Après le combat, vous n'avez plus qu'à trouver les quatre statues éparpillées dans la zone avant de finir cette mission. D'abord, revenez à l'entrée de la cour et visez une passerelle élevée sur le mur se trouvant au nord. Repérez une statue à gauche et tirez-dessus.

Regardez le monte-charge sur la gauche, repérez une statue à travers la grille et tirez.

Ensuite, avancez à droite de l'entrée de la cour et allez dans l'allée de droite.
Regardez par la brèche entre le container et le mur et repérez une troisième statue.

Enfin, avancez à l'extrême droite de la cour et repérez une dernière statue derrière les containers. Rejoignez vos coéquipiers et activez le panneau de contrôle de l'ascenseur.

Acte 2

Rivière

En sortant de l'ascenseur, prenez couverture derrière la barricade (à gauche) et tirez sur les ennemis de loin.

Achevez-les, sécurisez la cour puis approchez-vous de la porte. Avant d'activer le panneau de contrôle, longez le mur qui est à droite de la porte et trouvez ainsi une statue près du tank. Ensuite, activez le panneau et passez la porte.

Avancez sur le tapis roulant de gauche et tirez sur les ennemis qui se trouvent sur celui de droite.

Avancez jusqu'au bout et continuez sur le tapis de droite. Avant de continuer à gauche, rebroussez chemin et repérez une statue derrière la clôture de droite.

Dans la zone suivante, couvrez-vous derrière les containers, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes et détruisez les robots blindés.

Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers au bout et prenez immédiatement à gauche. Placez-vous dans le coin, visez au-dessus du rebord rayé et repérez une statue de Pangloss.

Ensuite, montez les escaliers restants et affrontez plusieurs robots dans la cour. Activez le mode ralenti pour mieux viser les points faibles des grands robots et sécurisez la zone.

Rapides

Après la scène cinématique, vous êtes sur la plateforme d'un train à grande vitesse. Allez d'abord à l'avant de la plateforme et repérez une statue par terre. Ensuite, revenez à l'arrière et repoussez les engins qui attaquent.

Repoussez en premier lieu deux vagues de deux engins transportant des robots ennemis. Détruisez-les ou éliminez les ennemis et prenez les commandes de la tourelle à l'arrière. Repoussez les petits robots volants qui arrivent jusqu'à ce qu'une autre plateforme remplie d'ennemis arrive.

D'abord à l'arrière de votre wagon, visez l'arrière du wagon ennemi et tirez sur une statue. Ensuite, visez les ennemis et abattez-les rapidement. Utilisez un lance-roquettes, utilisez également les tourelles que les côtés et éliminez enfin un robot géant.

Lorsque le wagon s'arrête, allez rapidement à l'arrière et retrouvez une autre statue sur les dalles des constructions en bas à droite. Ensuite, repoussez les hordes d'ennemis qui arrivent via les engins spatiaux et aussi sur les toits à proximité.

Après quelques ennemis battus, appuyez sur les touches indiquées et prenez les commandes d'un des engins ennemis. Après la scène, approchez-vous d'un autre wagon ennemi et visez pour que les tourelles ouvrent le feu.

Cauchemar

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, allez à droite et visez une statue sur le toit du tank. Suivez le chemin principal et passez la porte.

Descendez la pente, utilisez le mode ralenti pour détruire les deux boules et tirez lorsqu'elles sortent leur tête. Continuez à droite, éliminez les ennemis cachés derrière les barricades et avancez.

Entrez dans la pièce suivante, affrontez un robot blindé et deux autres ennemis.

Ensuite, récupérez le lance-roquettes et passez la porte suivante. Dans ce couloir, examinez la grille au sol et repérez une statue. En passant la porte suivante, activez le panneau de contrôle et sortez.

A présent, vous devez combattre, non pas un, mais deux des robots que vous aviez déjà affronté auparavant.

Prenez toujours couverture, utilisez le mode ralenti pour attaquer les points faibles et utilisez les armes éparpillées dans la cour.

Après le combat, dirigez-vous vers la porte mais récupérez d'abord une statue de Pangloss sur le chariot élévateur à gauche.

Lutte

Avancez dans le tunnel jusqu'au monte-charge, suivez le chemin et sortez par la droite. Utilisez le lance-roquettes et détruisez les ennemis dans la cour. Juste à gauche de l'entrée se trouve une rampe qui contient une statue de Pangloss.

Ensuite, remontez la seconde rampe à gauche et affrontez une horde de robots énervés. Prenez couverture, récupérez

le fusil de sniper si vous le voulez et abattez-les un par un. Utilisez également le lance-roquettes et sécurisez la zone.

Avant d'entrer dans le bunker en haut, visez la passerelle élevée à droite de la pente et repérez une statue de Pangloss.

Ensuite, entrez dans le bunker, abattez d'autres robots et montez à l'étage. Eliminez deux autres ennemis, repérez une autre statue près de l'ouverture des tourelles puis montez au sommet.

Poursuivez à droite, passez entre les containers et faites très attention aux robots qui sont cachés.
Abattez-les et remontez la prochaine pente. Eliminez les machines qui sont sur la prochaine pente, remontez et franchissez la porte. Faites très attention aux ennemis qui vous attendent, activez le mode ralenti et abattez-les.

Approchez-vous du panneau de contrôle au fond et activez-le. Ensuite, ressortez du bunker et protégez l'unité de démolition jusqu'à ce qu'elle détruise la porte.

Assaut

Montez les marches et allez à gauche avant d'entrer dans l'ascenseur. Repérez une statue au bord du petit mur, retournez à l'ascenseur et activez le panneau.

Avancez dans le couloir et sortez. Suivez le chemin circulaire puis tirez sur les engins qui vous attaquent et continuez vers le prochain tunnel. Avant d'entrer, repérez une statue juste à droite de l'entrée. Avancez jusqu'au prochain élévateur et activez le panneau.

Dans la prochaine zone, vous devez progresser vers le sommet et prendre la porte gauche. Pour cela, utilisez le mode ralenti dès qu'il est disponible et dégommez les robots. Faites attention aux blocs qui tombent et prenez couverture pour les éviter. Abattez une tourelle à gauche, remontez et éliminez d'autres troupes. Utilisez également les grenades et passez la porte de gauche. Remontez la pente et préparez-vous à affronter un autre robot géant.

Bastion

Tout d'abord, descendez la pente qui se trouve derrière et tirez sur une statue de Pangloss dans le coin gauche. Ensuite, revenez au combat et abattez d'abord les petits robots.

Après quelques échanges de tirs, des grands robots arrivent. Utilisez le lance-roquettes et le mode ralenti et détruisez-les un par un. Détruisez également la tourelle à gauche puis affrontez une sorte de robot scorpion qui se transforme par la suite en bipède. Visez le générateur rouge qui se trouve sur son dos et éliminez-le.

Ensuite, avancez à gauche et prenez l'élévateur. Avancez, faites attention aux ennemis qui arrivent et repoussez-les.

Par la suite, un premier grand canon ouvre le feu et lance des rayons laser. Visez le voyant rouge qui se trouve au-dessus et tirez jusqu'à ce qu'il soit détruit. Repoussez ensuite un autre groupe de robots puis détruisez un deuxième et un troisième canon.

Acte 3

Avancée

Après la scène cinématique et le briefing, avancez d'abord tout droit et récupérez une statue de Pangloss près du bord.

Ensuite, descendez les escaliers à gauche et abattez plusieurs Romanov. Descendez progressivement, lancez des grenades et abattez les hordes de robots qui arrivent.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez une statue de Pangloss sur l'une des haies des escaliers et emparez-vous-en.

Suivez vos équipiers, repérez une caisse se trouvant près des containers à droite et tirez dessus pour trouver une

statue à l'intérieur.

Avancez, prenez couverture et tirez sur les ennemis en haut à gauche. Ensuite, affrontez deux Romanov munis de foreuses. Entrez en mode ralenti dès que l'occasion se présente et ouvrez le feu sur le générateur à l'arrière, ou sur la tête du robot.

Avant de quitter la zone, repérez les panneaux lumineux sur la gauche et repérez une statue de Pangloss sous les figures.

Enfin, suivez le chemin principal et trouvez la sortie.

Attaque

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, visez les Romanov et détruisez-les. Utilisez un lance-roquettes pour les abattre rapidement et sécurisez l'endroit.

Partez à gauche et montez sur le pont. A mi-chemin du pont, regardez à droite et repérez une statue de Pangloss sur le rebord de la cour.

Ensuite, avancez vers la prochaine zone et abattez les nombreux robots qui arrivent.

Utilisez des grenades, activez le mode ralenti dès qu'il est disponible et achevez-les. Après quelques coups de feu, un tank muni de scies circulaires débarque. Retrouvez rapidement un lance-roquettes au milieu de la cour et visez le générateur situé à l'arrière.

Maintenant que le calme est revenu, allez d'abord à droite de l'entrée principale et montez les marches. Repérez deux caisses près du mur et tirez sur la statue de Pangloss qui se trouve entre elles. Ensuite, retrouvez vos coéquipiers devant l'entrée principale et attendez que la grille s'ouvre.

Avancez dans le corridor, arrêtez-vous devant la troisième boutique (Cafecitos Cuban Cafés) et repérez une statue en bas à droite de la porte.

Par la suite, poursuivez jusqu'au bout du corridor et prenez l'ascenseur. En sortant, descendez dans la cour et éliminez les robots qui s'y trouvent.

Vertige

Avancez tout droit, dépassez les débris et regardez immédiatement à gauche pour trouver une première statue dans un bus détruit. Ensuite, suivez le chemin principal et abattez les robots qui arrivent.

Ne trainez pas longtemps sur la route, abattez des robots et courez avant qu'elle ne s'effondre. A un moment donné, oubliez les ennemis et fuyez sinon vous tomberez dans le vide.

Dragon

D'abord, récupérez le fusil de sniper dans le container de droite puis avancez vers l'avant de l'engin et tirez sur les trois premiers projecteurs.

Repérez rapidement la première statue de Pangloss en visant légèrement à droite de la première passerelle sous laquelle vous allez passer et tirez. Ensuite, détruisez d'autres projecteurs et visez entre les deux longues colonnes sur la droite. Effectuez un zoom et repérez une statue sur une plateforme.

Détruisez d'autres projecteurs, utilisez un lance-roquettes pour repousser le vaisseau qui arrive puis tirez à nouveau sur le lance-missiles qui s'est déclenché. Enfin, visez la section élevée du tunnel dans lequel vous allez entrer et repérez un troisième statue.

Maintenant que vous êtes entré, descendez du wagon et avancez sur le quai de gauche. Abattez les robots qui arrivent

et placez une première charge explosive sur le barrage.

Ensuite, montez les escaliers, regardez au nord et repérez une statue de Pangloss.

Suivez le chemin de droite, abattez d'autres robots et descendez les marches pour placer une autre charge. Eloignez-vous avant de déclencher l'explosion puis montez dans le wagon.

Après la discussion, activez le mode ralenti dès qu'il est disponible et tirez sur le vaisseau qui arrive. Le lance-roquettes peut s'avérer très utilise dans ce combat.

Désespoir

Avancez sur la grande route, abattez les robots qui approchent puis occupez-vous du tank qui arrive.

Sécurisez ainsi la région puis montez la rampe de gauche. Prenez les commandes de l'une des tourelles et ouvrez le feu sur plusieurs autres tanks ennemis.

Ensuite, descendez du pont et trouvez une statue de Pangloss près du bord.

Avancez du côté droit, approchez-vous du Kréon et ouvrez le feu sur le générateur situé sous son pied.

Avant de continuer, longez le côté droit de la route et trouvez une statue puis longez l'autre côté et approchez-vous du bord pour trouver une nouvelle statue.

Ensuite, tirez sur les nombreux robots qui débarquent, traversez le pont et tirez sur les canons du vaisseau ennemi.

Progressez vers l'avant, montez la prochaine pente et éliminez des robots Romanov. Faites taire d'autres canons, repérez un bus détruit près du bord de la falaise et tirez sur la statue qui se trouve sur son toit.

Ensuite, repoussez d'autres robots et suivez le chemin jusqu'à l'endroit où descend la passerelle du Kréon.

Infiltration

Avancez tout droit et montez sur la plateforme mobile. Abattez un robot sur un conduit en haut puis visez une statue de Pangloss sur le second conduit.

Eliminez un robot sur la gauche, d'autres à droite puis prenez couverture lorsqu'une machine bizarre ouvre le feu sur vous. Une fois de l'autre côté, prenez les munitions et activez le panneau de contrôle.

Dans l'entrepôt, vous allez affronter le monstre qui vous a attaqué plus tôt. Pour le battre, vous devez activer le mode ralenti et ouvrir le feu sur son point faible. Soyez attentif et prudent car s'il vous attrape, il est capable de vous éliminer en un seul coup.

Après l'affrontement, avancez dans le couloir et activez le panneau de la porte. Entrez, éliminez les trois robots volants en utilisant le mode ralenti puis récupérez une statue de Pangloss entre les capsules de gauche.

Sortez, remontez la pente en face et entrez dans le coeur du Kréon lorsque le faisceau est éteint. Entrez et prenez immédiatement à gauche pour éviter le faisceau. Ensuite, attendez le bon moment pour rentrer à nouveau et prenez, cette fois, à droite. Remontez la pente, repérez une statue de Pangloss sur le bord du cylindre et avancez.

Dans la prochaine section où il faudrait entrer dans le canal du faisceau, glissez pour traverser rapidement et prenez la sortie de gauche. Rechargez, abattez des robots et glissez à nouveau pour ressortir une nouvelle fois à gauche.

Remontez la pente qui est à l'extérieur du tube et abattez quelques robots. Récupérez un lance-roquettes à gauche, remontez et passez du côté droit. Avancez, tirez sur un engin aérien puis traversez une dernière fois le tube. Abattez d'autres ennemis, prenez l'élévateur pour remonter puis allez vers un second élévateur à droite. Avant d'activer le panneau de contrôle, regardez depuis bord de la plateforme et visez une statue sur le grand conduit.

Activez le panneau, avancez et activez un second panneau. Dès que la plateforme descend, abattez un premier Romanov et quelques robots puis ramassez des munitions et neutralisez une seconde vague du même genre de robots.

Fantômes

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, regardez immédiatement à gauche et repérez une statue de Pangloss. Avancez, éliminez les robots que vous apercevez puis prenez l'élévateur sur votre droite.

Avancez, tirez sur des robots puis faites attention aux Romanov qui arrivent. Utilisez la tourelle de droite pour les dégommer et prenez le second élévateur. Suivez le chemin jusqu'au prochain hangar, abattez d'autres robots et accrochez-vous à la chaine verticale pour remonter.

Explosez d'autres ennemis, remontez à l'aide d'une seconde chaine et traversez la passerelle. Repérez une statue sur votre gauche en traversant et prenez la prochaine chaine. Activez le panneau de contrôle puis empruntez le monte-charge.

Dans l'entrepôt, abattez d'abord quelques robots puis affrontez-en un de type inconnu.

Une fois qu'il est vaincu, passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le monte-charge. Une fois dehors, repoussez les quelques vaisseaux puis approchez-vous du grand tube au milieu et arrachez-le.

Acte 4

Silence

Suivez le chemin, visez les ennemis de loin et abattez-les. Lorsque vous vous approchez de la clôture métallique de la maison, repérez une statue sur le bord de la rivière et tirez dessus. Ensuite, continuez à avancer, abattez les snipers ennemis, deux tourelles et sécurisez la zone pour que la porte s'ouvre.

Avancez d'abord directement à gauche, visez le puits se trouvant de l'autre côté de la rive et tirez sur une statue.

Ensuite, prenez couverture derrière les barricades de droite et abattez les grands robots qui s'approchent.

Descendez dans le trou, approchez-vous de la porte et affrontez deux Romanov. Activez le mode ralenti et tirez sur les générateurs qui sont sur leurs dos pour les détruire. Dès que la voie est libre, prenez la porte et sortez de l'autre côté.

Plusieurs robots arrivent, montez sur une plateforme et abattez-les tous de loin.

Ensuite, prenez les escaliers de droite et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez plusieurs armes disponibles. Visez alors à droite pour trouver une statue sur une roche, récupérez des munitions et activez le panneau au bout du chemin.

Tout de suite après, affrontez la horde de robots et repoussez leurs attaques jusqu'à ce que la porte de l'ascenseur s'ouvre. Utilisez la tourelle et les armes disponibles et tirez à volonté. Dès que la porte s'ouvre, dirigez-vous vers l'ascenseur et activez le panneau de contrôle.

Péril

A présent, éliminez rapidement les petits robots qui arrivent et affrontez un boss.

Boss : Buzzard
Evitez ses attaques dévastatrices, glissez rapidement pour viser son point faible à l'arrière et ouvrez le feu. Restez constamment en mouvement, effectuez des roulades le temps que l'armure se recharge et répétez la même technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Une fois que le calme est revenu, revenez à l'entrée et approchez-vous du bord de droite. Repérez une statue sur l'autre bord et tirez dessus.

Ensuite, avancez jusqu'aux containers sur votre droite et repérez une statue par terre, entre les caisses.

Au même endroit, approchez-vous du bord situé à gauche du tank et repérez une autre statue sur une corniche, à gauche. Enfin, poursuivez à gauche et franchissez la porte.

Avancez dans la salle de contrôle, activez le panneau de contrôle et prenez la porte de sortie. Glissez sur la passerelle, abattez deux tourelles mobiles et descendez les marches. Suivez le chemin jusqu'au prochain parking et affrontez un Argus géant.

Passez la porte au nord, avancez sur la passerelle circulaire et regardez à droite pour trouver une statue de Pangloss.

Montez les escaliers, abattez le groupe de robots puis affrontez deux robots scorpions. Utilisez le mode ralenti dès qu'il est disponible et tirez sur les points faibles. Après le combat, passez la porte et activez le panneau pour entrer.

Manoeuvre

Avancez dans le tunnel, abattez des petits robots explosifs et des tourelles. Repérez un mur détruit sur la gauche, regardez près du bord et tirez sur une statue de Pangloss.

Avancez jusqu'au bout du tunnel, éliminez les ennemis restants et regardez derrière la tourelle d'en face pour trouver une nouvelle statue de Pangloss.

Sortez, abattez les ennemis qui sont en face puis prenez les marches de droite. Descendez le long des débris puis regardez à droite et à gauche pour trouver deux statues de Pangloss.

Continuez à descendre et affrontez la horde de robots qui débarquent. Détruisez également un tank muni d'une scie circulaire, sécurisez la zone et activez le panneau de contrôle au bout du chemin.

Esclave

Descendez la pente, montez les escaliers et repérez une statue derrière l'une des caisses d'armes. Suivez le chemin de droite, tirez sur les robots ennemis et descendez dans la cour pour combattre un nouveau boss.

Boss : Crystal
Evitez ses attaques, gardez vos distances et utilisez le mode ralenti pour l'attaquer. Tirez plusieurs fois jusqu'à ce que son armure en Crystal soit détruite puis tirez sur son point faible qui apparait.

Emancipation

Avancez dans le couloir puis activez le panneau de contrôle. Lorsque la porte s'ouvre, entrez et abattez des robots. Regardez en haut à droite et tirez sur une première statue.

Passez la grille, avancez à gauche et repérez une seconde statue sur le rebord.

Continuez dans le couloir de droite, dégommez d'autres ennemis et passez la grille suivante.
Avancez encore une fois de quelques pas à gauche et repérez une nouvelle statue sur le toit de la porte que vous allez franchir.

Entrez dans la prochaine section, abattez quelques robots puis occupez-vous d'une dernière machine de type inconnu.

Acte 5

Dénouement

Avancez dans le corridor, faites le plein de munitions et progressez jusqu'au bout du chemin. Tirez sur une statue de Pangloss à droite de la caisse puis revenez afin d'ouvrir la porte.

Avancez dans le tunnel, ouvrez la seconde porte et affrontez un Buzzard. Prenez directement à gauche, ouvrez une porte à l'aide d'un panneau de contrôle et entrez dans la salle de contrôle. Abattez les robots qui s'y trouvent et utilisez la tourelle pour détruire le Buzzard. Ensuite, occupez-vous des trois Romanov qui arrivent et sécurisez ainsi la zone.

Passez la porte qui vient de s'ouvrir, prenez couverture et abattez les Romanov de loin. Ensuite, traversez le pont en glissant pour éviter les faisceaux laser et montez les marches qui sont à gauche.

Ouvrez la prochaine porte et placez une bombe sur le panneau de commandes.

Avancez dans le couloir, affrontez un robot scorpion puis placez la seconde charge. Continuez à avancer dans le couloir, activez un autre panneau puis entrez dans la pièce suivante pour sortir du champ de l'explosion. Déclenchez l'explosion, prenez les commandes de la tourelle et abattez les ennemis qui attaquent vos équipiers sur le pont.

Une fois que la zone est sécurisée, sortez de la pièce et regroupez-vous devant la porte, au milieu du corridor.

Montez les escaliers, regardez les conduits élevés en passant la porte et repérez une statue de Pangloss.

Suivez le chemin, ouvrez la prochaine porte et affrontez un Crystal.

Soldat

Montez les marches, retournez-vous avant d'ouvrir la porte et repérez une statue entre les conduits élevés. Ensuite, passez la porte et préparez-vous à affronter Burns.

Boss : Burns
Prenez couverture, éliminez les soldas qui lui viennent en aide puis visez sa tête en enclenchant le mode ralenti. Avancez progressivement d'une pièce à l'autre, approchez-vous au fur et à mesure jusqu'à ce qu'il décide de s'enfuir sur un vaisseau.

A ce moment, prenez un vaisseau à votre tour et poursuivez-le. Prenez couverture, activez le mode ralenti et ouvrez le feu sur sa tête.

Répétez cette opération plusieurs fois, faites attention à ne pas tomber du vaisseau et tirez jusqu'à ce que l'engin s'arrête.

Dans la section suivante, cherchez le lance-roquettes dans l'une des caisses et tirez sur Burns lorsque vous déclencherez le mode ralenti.

Descendez la pente et abattez trois de ses soldats. Récupérez d'autres munitions pour le lance-roquettes, économisez-les pour Burns et entrez dans le couloir. N'avancez pas rapidement et faites très attention car des soldats vous attaquent juste avant d'entamer la pente. Revenez légèrement sur vos pas, prenez couverture derrière les piliers et abattez-les un par un.

En entrant dans la prochaine salle, concentrez-vous sur Burns, dégainez le lance-roquettes et tirez-lui dessus. Essayez de repousser les soldats qui lui viennent en aide et focalisez-vous sur lui.

Tromperie

Faites le plein de munitions auprès des caisses, regardez en haut de la porte derrière vous et repérez deux statues de Pangloss.

Ensuite, avancez dans le couloir, visez deux autres statues de loin et tirez avant que la scène ne se déclenche.

Boss : Zaitsev
Dans ce combat, vous allez devoir combattre deux Zaitsev et non pas un seul. Essayez d'abord de vous concentrer sur l'un des deux.

Pour les battre, vous devez absolument utiliser le mode ralenti et ouvrir le feu. Ils sont plus rapides que prévu. Effectuez plusieurs roulades pour éviter leurs attaques et reprenez les assauts dès que l'armure se recharge. Lorsque l'un d'eux a subi assez de dégâts, effectuez la séquence d'attaque spéciale puis concentrez-vous sur le second. Sam demande alors à modifier son armure afin de prolonger le mode ralenti et vous pouvez ainsi tirer plus longtemps sur l'ennemi. Videz ainsi sa jauge de santé et effectuez la dernière séquence d'attaque spéciale pour gagner le combat. Félicitations ! Vous avez éliminé la menace et complété Vanquish !

Venetica

© DTP Entertainment AG / Deck 13 Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : San Pasqual

Après la scène cinématique du début, traversez le pont et évitez les flammes. Malheureusement, à mi-chemin, vous tombez.

Une fois levée, regardez près des débris et récupérez le tisonnier. Ensuite, approchez-vous de la porte enflammée et utilisez le tisonnier pour la détruire. Entrez, abattez le garde avec le tisonnier et sauvez le citoyen. Sortez, abattez trois autres gardes et regardez la scène qui suit.

Dès que vous vous réveillez, discutez avec Jarta et épuisez toutes les conversations. Ensuite, sortez de la maison en ruines et montez la pente, à droite. Avancez à droite du château, regardez un point lumineux au sol et récupérez une pièce impériale.

Ensuite, revenez en arrière et partez à gauche de la maison en ruines. Descendez dans la cour, avancez à gauche et descendez les marches pour atteindre une petite cour. Parlez à Timo près de la clôture, commencez l'entrainement et infligez-lui cinq attaques pour réussir. Lorsque vous réussissez, vous obtenez une épée.

Vêtements appropriés

Maintenant, rebroussez chemin et entrez dans la maison de Matteo. Fouillez la maison, récupérez des vêtements dans un coffre et des objets et sortez. Poursuivez en haut du village et montez à l'échelle, en haut des marches, suivez le chemin sur le toit des maisons, descendez via une autre échelle plus lion et atteignez le forgeron du village. Discutez avec lui, demandez-lui de confectionner des vêtements et fouillez son commerce.

Un ami dans le besoin

Maintenant que vous avez obtenu des vêtements, traversez le pont qui est bloqué par deux gardes et discutez avec eux. Ensuite, descendez le long de la montagne et avancez jusqu'au croisement. Trois voies sont disponibles : celle de droite mène vers la partie inférieure du village, celle de gauche vers les monuments et celle d'en face vers les montagnes.

Prenez le chemin d'en face pour qu'une courte scène se déclenche et relevez-vous pour vous venger. Tuez vos ennemis, suivez le chemin jusqu'à un autre croisement et prenez à droite. Récupérez des minerais de cuivre en chemin, descendez les marches et repérez Leo. Partez à son secours, prenez votre arme et attaquez les deux gardiens.

Le mystère du croissant de lune

Après le combat, distribuez les points PC puis suivez le chemin qui mène vers la cabane de la forêt au sud. Avancez jusqu'à la cabane, regardez la scène et discutez avec les deux hommes. Acceptez de les aider puis entrez dans la cabane.

Dernières volontés

Montez les escaliers, prenez les tenailles sur la cheminée et regardez les cercles blancs. Vous devez trouver la bonne combinaison de cercles pour obtenir le testament. Pour cela, grimpez d'abord à l'échelle qui est à proximité et ouvrez le

coffre. Prenez son contenu et des ducats, près de la porte, puis sortez vers le balcon. A présent, regardez les carrés au sol et repérez la disposition des carrés distingués de haut en bas. Leur emplacement indique la combinaison des cercles qu'il faut activer. Par conséquent, revenez près de la cheminée et, en partant de gauche à droite, activez le 2ème, le 4ème, le 3ème et le 1er cercle.

Obtenez ainsi le testament, descendez et sortez. Discutez avec les deux hommes à nouveau, ouvrez la porte qui est désormais déverrouillée et avancez à droite. Repérez une alcôve dans le mur, inspectez-la pour obtenir la lame de croissant de lune et sortez.

Un service pour le forgeron

Maintenant que vous avez pris les tenailles de la cheminée, rebroussez chemin jusqu'au village. Abattez quelques gardes en chemin et allez au forgeron. Discutez avec lui, donnez-lui les tenailles et parlez-lui du croissant de lune.

Réparez le croissant de lune

Reprenez le chemin de la crique de lierre puis prenez celui qui mène vers la mine de cuivre. Repérez quelques minerais de cuivre et entrez. Parlez avec le mineur à propos du minerai lunaire, avancez et abattez deux porcs. Reposez-vous sur le lit si vous êtes blessé puis suivez le chemin des canalisations et entrez plus loin dans la mine.

Avancez jusqu'au croisement, abattez deux monstres et prenez d'abord à gauche. Suivez le chemin et prenez une nouvelle fois à gauche. Ouvrez un coffre au fond du chemin et revenez au premier croisement.

Partez cette fois à droite, avancez jusqu'au prochain croisement et poursuivez à droite. Courez jusqu'à un nouvel embranchement et partez toujours à droite jusqu'à la porte. Entrez, récupérez la tête de la statue et placez-la sur le reste de la statue.

Après la courte scène dans laquelle vous retrouvez Bénédicte, vous obtenez une nouvelle technique " Accès au monde nébuleux ".
Entrez dans le journal, sélectionnez cette technique et assignez-lui un raccourci. Ensuite, activez-la pour repérer le portail dans le mur et entrez. Récupérez le minerai lunaire, sortez et rebroussez chemin jusqu'à la sortie. Parlez au mineur en sortant et acceptez de l'aider à trouver des mineurs.

A présent, sortez et rebroussez chemin vers le forgeron. Parlez-lui pour qu'il répare le croissant de lune et assignez-lui à un raccourci.

Cousin Rupert

A présent, ressortez du village et partez vers le col de la montagne (le chemin qui est à l'opposé de celui de la crique de lierre). Eliminez des gardes en chemin, retrouvez Don et son frère près du col et parlez-leur. Ensuite, partez à gauche, parlez avec le vieillard et entrez vers la gorge. Entrez, repérez les ennemis et abattez-les à l'aide du croissant de lune.

Effectuez des roulades et enchainez avec une attaque de lame. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Ensuite, fouillez le cadavre pour prendre le collier et sortez. Reparlez avec le vieillard pour lui redonner le collier et revenez vers la gorge.

Chapitre 2 : Côte Sud

A présent, entrez vers la gorge et retrouvez les deux hommes. Lorsqu'ils auraient crocheté la porte, sortez et retrouvez le chemin de Venise. Avancez tout droit, repérez l'assassin et battez-le. Ensuite, suivez les deux hommes vers le moulin à vent et regardez la scène cinématique dans laquelle ils se sacrifient pour vous sauver la vie.

Par la suite, revenez en arrière et entrez dans l'auberge du moulin. Eliminez les trois premiers gardes, montez les escaliers et éliminez un autre soldat puis occupez-vous de l'assassin sur le balcon.

Une fois que vous l'aurez éliminé, fouillez-le pour récupérer la clé de la porte et descendez les escaliers. Ouvrez la porte près des marches et entrez pour libérer les prisonniers.

Par la suite, discutez avec le soldat pris en otage sur tous les sujets et apprenez les enchainements d'attaques. Ensuite, revenez à l'auberge du moulin en remontant via la passerelle et entrez. Discutez avec l'aubergiste pour accepter une nouvelle quête et sortez vers la baie sud.

Descendez la passerelle, avancez à droite de la baie et repérez plusieurs soldats qui descendent via une corde. Abattez les cinq ennemis qui arrivent puis discuter avec le pêcheur blessé près du bateau.

Le pêcheur blessé

Après la discussion, nagez dans l'eau et dirigez-vous vers le petit îlot dans l'eau. Remontez sur terre ferme, abattez les monstres volants et récupérez les deux rames du pêcheur. Retrouvez ensuite ce dernier, parlez-lui.

Comment déplacer les rochers

Mainmettant que le pêcheur est à votre disposition, demandez-lui de partir vers la Baie de l'Anse. Arrivé à destination, avancez tout droit puis à gauche et parlez avec l'homme assis. Insistez pour prendre les pigeons et battez-le pour le convaincre. Vous récupérez ainsi la clé de sa grotte. Entrez, achevez les deux porcs et récupérez un pigeon au fond.

Ensuite, revenez vers le pêcheur et partez vers la côte sud. Remontez vers l'auberge du moulin et reparlez avec l'aubergiste.

Par la suite, redescendez vers la côte, reparlez au pêcheur et dites-lui de vous emmener à Venise.

Chapitre 3 : Canal

A présent, vous arrivez dans le canal qui mène vers Venise. D'abord, achetez quelques objets du pêcheur et entrez par la porte métallique.

Avancez tout droit, montez les marches et éliminez les deux soldats. Prenez le grand marteau du soldat, revenez près de l'entrée et détruisez la porte en bois avec cet objet. Entrez, parlez à Edmond pour apprendre des techniques spirituelles, ouvrez le coffre au fond et sortez.

A présent, avancez jusqu'au fond du couloir, détruisez la porte avec le marteau et entrez. Suivez le chemin du couloir et abattez les soldats que vous apercevez. Ensuite, poursuivez jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite.

Avancez dans ce couloir, abattez un premier garde près des marches puis montez les escaliers. Menacez un autre garde près des tables qui s'avère être un chef cuisinier. Acceptez de lui épargner la vie contre une dague spirituelle puis poursuivez le chemin à gauche des marches.

Prenez la petite entrée pour atteindre un autre croisement, abattez deux ennemis et prenez d'abord à droite. Avancez au fond du couloir, détruisez la porte et abattez le maitre soldat. Ensuite, repérez les quatre briques qui sont à droite et à gauche de la porte métallique et poussez-les dans l'ordre suivant 4, 1, 3 et 2 de gauche à droite. Entrez, récupérez des fresques antiques, ouvrez les deux coffres et sortez.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au croisement et allez à droite. Avancez jusqu'au croisement, faites la connaissance avec le marchand puis repérez les trois voies possibles. Ignorez celle d'en face, prenez d'abord à gauche puis à droite. Abattez les pinceurs, prenez le contenu du coffre au fond et revenez au croisement.

Suivez maintenant le chemin qui est désormais en face (celui qui était à droite), faites attention au piège et avancez au fond jusqu'à l'arène. D'abord, combattez deux gardes d'élite puis préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Maîtresse
Le combat contre Maitresse se divise en deux phases. Au début du combat, prenez le grand marteau et détruisez les supports de la passerelle sur laquelle se tient la maitresse. Dès que la passerelle est détruite, prenez le croissant de lune et enchainez les coups des lame sur votre cible. Effectuez une roulade et enchainez avec plusieurs coups de lame.

Après cette phase, vous voyagez tous les deux dans le monde nébuleux et la maitresse se transforme en méduse. Pour

la battre, évitez d'abord les attaques de ces quatre tentacules et contournez-les. Ensuite, dès que vous apercevez un tentacule repliée, attaquez-la rapidement. Répétez cette méthode et détruisez toutes les tentacules. C'est là qu'elle commence à cracher un poison très venimeux. Esquivez cette attaque et contre-attaquez sur les côtés pour frapper sa tête. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'elle soit battue.

Après le combat, récupérez la clé de la porte en fouillant le cadavre et ouvrez la porte qui mène aux Faubourgs.

Chapitre 4 : Venise, Faubourgs

Maintenant que vous êtes arrivé à Venise, discutez avec le petit garçon et posez-lui toutes les questions.

Où est le grimoire interdit ?

A présent, traversez le pont qui est à gauche et accédez au marché. Effectuez quelques achats, discutez avec la vendeuse de peaux d'animaux et apprenez la technique du dépeçage. Ensuite, traversez le marché, ignorez le pont sur votre droite et poursuivez vers l'avant. Montez les escaliers à gauche, prenez à droite puis repérez le petit garçon à nouveau. Montez sur la passerelle à proximité, parlez avec Rat et essayez d'entrer dans la maison de Nox, à gauche. Rat vous informe que Nox se trouve au vieux Temple.

Rebroussez chemin vers l'entrée des Faubourgs, repérez le vieux temple en face de l'entrée du canal et entrez. Avancez à l'intérieur du temple et regardez la scène cinématique. Ensuite, affrontez les trois monstres, récupérez les morceaux de la statue et placez-les à leur endroit.

Vous apercevez à nouveau Bénédicte dans le monde des morts et ce dernier vous donne un autre pouvoir (celui d'apercevoir les morts). Ensuite, approchez de la porte métallique et interagissez avec elle pour apercevoir Don et Nesto qui vous aideront à déverrouiller la porte. Appuyez sur les boutons qu'ils vous indiquent, sortez et ouvrez le coffre puis sortez.

Maintenant, retournez à la maison de Nox et entrez en crochetant la porte. Repérez Nox, éliminez les monstres qui l'attaquent et discutez avec lui. Demandez-lui quoi faire pour gagner sa confiance, fouillez la maison et sortez. Parlez avec Rat près des caisses et descendez.

Rat des villes

Rat veut que vous lui rameniez Rico, le petit garçon que vous aviez rencontré à l'entrée des Faubourgs. Allez voir ce garçon en bas de la passerelle ou près du marché et parlez-lui. Parlez-lui de Rat, allez voir ce dernier et dites-lui de ne plus frapper Rico et de lui donner des bonbons.

Une affaire de confiance

A présent, descendez de la passerelle en bois et continuez vers l'Est jusqu'au petit pont. Montez sur la passerelle en bois, suivez le chemin et atteignez une grande cour. Après la scène cinématique dans laquelle une femme se dispute avec des gardes, avancez et discutez avec elle. Parlez-lui du livre de Sophistos et acceptez de devenir un membre de la guilde de la Toile du masque.

Par la suite, rebroussez chemin vers la maison de Nox et reparlez-lui. Epuisez toutes les conversations, apprenez de nouvelles techniques spirituelles et sortez.

Sauvetage dans la tour

A présent, allez près du vieux temple et traversez le pont. Entrez dans la grande place du marché, approchez de la tour sud et parlez avec la femme près de la porte. Ensuite, entrez dans la tour, sortez par la porte du premier étage et avancez vers la prochaine porte. Abattez les monstres, sauvez l'homme en détresse et sortez.

Une lettre pour Venise

Revenez à l'entrée des Faubourgs, partez à gauche vers le bas-quartier et entrez par la première porte à gauche pour

accéder à la Guilde du sceau sacré. Parlez avec le garde et remettez-lui la lettre.

Les turpitudes du veilleur de nuit

A présent, partez vers le pont du bas-quartier et continuez tout droit. Donnez un coup d'épée à la corde pour déployer l'échelle et redescendez près de la cour précédente. Discutez cette fois-ci avec le vieillard puis entrez dans la maison qui est à proximité. Fouillez l'armoire, montez à l'étage supérieur et battez la chauve-souris pour récupérer l'insigne du veilleur de nuit. Enfin, sortez de la maison et reparlez au vieillard pour lui échanger l'insigne contre la clé de la cité. Enfin, utilisez la clé pour ouvrir la grande porte métallique et entrez.

Chapitre 5 : La cité

Après la scène cinématique, avancez tout droit vers la cour et parlez avec la femme dont le mari vient d'être arrêté. Ensuite, entrez dans la maison qui se trouve en face des deux gardes. Parlez avec Aéoris, activez la vision de la mort et entrez par le portail de Nexus. Inspectez les pièces, parlez avec le personnage couché sur le lit et sortez.

A présent, dirigez-vous vers le chemin gardé par les deux perses et entrez. Répondez-leur que vous êtes citoyen de Venise et que vous êtes des Faubourgs pour qu'ils vous laissent passer. Traversez le pont et entrez dans l'auberge sur votre droite.

Connaissances oubliés

Discutez avec tout le monde, montez les escaliers et sortez au balcon. Abattez les deux bandits sur le toit, suivez le chemin du balcon et retrouvez Balthazar mort près d'une statue. Fouillez son cadavre et préparez-vous à affronter la statue du lion. Utilisez le grand marteau pour lui infliger des dégâts et effectuez des combos jusqu'à ce que vous la détruisiez.

Après le combat, rebroussez chemin et rentrez dans la taverne. Discutez avec un certain Ulrik dont le père était forgeron, parlez-lui du forgeron de San Pasqual et acceptez de payer. Ensuite, reparlez-lui pour qu'il vous apprenne des techniques physiques et sortez. Retournez vers la toile du masque et donnez le parchemin à Aéoris.

Le médicament

Allez au Quartier Général Perse et entrez dans la maison se trouvant à droite de la garnison perse. Parlez au vieillard dont la femme est malade, acceptez de l'aider et allez au marché des Faubourgs. Entrez dans la tour Est, montez au second étage et sortez pour atteindre la prochaine tour. Entrez, sortez par la prochaine porte et atteignez ainsi les toits. Parlez au garde, combattez-le ou soudoyez-le et prenez le médicament dans le coffre. Enfin, revenez dans la maison du QG perse et reparlez au vieillard.

Chasse aux bandits

A présent, sortez de la toile du masque et allez vers le quartier général perse. Crochetez la porte du repaire des bandits sur le côté est du quartier, entrez et abattez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez dans la pièce suivante et ouvrez le coffre. Sortez, repérez la seconde demeure des bandits et refaites la même chose. Ensuite, revenez à l'auberge et reparlez au capitaine des gardes pour obtenir une récompense.

Maintenant, partez vers la cathédrale obscure qui se trouve au sud et faites la connaissance de Tusker. Ce dernier vous donnera le mot de passe qui vous permettra de le retrouver sur les toits.

Retournez donc vers l'auberge, montez les escaliers et suivez le chemin du balcon. Retournez là où vous aviez battu la statue du lion et traversez la poutre, à gauche. Retrouvez le bandit près d'une construction en ruines, parlez-lui et dites le mot de passe. Entrez, parlez avec Tusker et rebroussez chemin vers les Faubourgs.

Chapitre 6 : Retour aux faubourgs

A présent, revenez vers le grand marché au milieu des faubourgs et approchez de l'amphithéâtre.

Accès à l'amphithéâtre

Parlez à l'un des gardes qui se trouvent à l'entrée de l'amphithéâtre puis quittez la zone. Revenez le matin, repérez Deimos devant l'une des entrées de l'amphi et parlez-lui. Dites-lui que vous êtes des montagnes pour qu'il vous accompagne à l'intérieur de l'amphi.

Une fois dans le marché, vendez les objets que vous avez récupérés tout au long de votre quête et discutez avec le marchand. Achetez de nouvelles armes, dites que vous venez pour le voler et vous serez conduit dans une prison.

Fausses accusations

En sortant de votre cellule, parlez avec le prisonnier de la cellule voisine et demandez l'objet de son incarcération. Ensuite, reparlez avec lui et dites que vous avez obtenu l'argent de Rat. Payez ainsi son argent et libérez-le.

Dégâts souterrains

A présent, allez voir le juge des Faubourgs se trouvant dans l'immeuble près de l'ordre du sceau sacré. Discutez avec lui, remboursez vos dettes si vous en avez et demandez du travail. Ensuite, acceptez les deux missions qu'il vous confie et sortez.

Descendez dans l'eau du fleuve, repérez l'entrée des catacombes et entrez.

Les catacombes de Faubourgs
Nagez jusqu'à la passerelle, suivez le chemin gauche puis prenez la première à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous apercevez deux gardes, parlez-leur puis entrez dans la pièce suivante. Abattez le pinceur qui a bloqué le mécanisme de la fontaine puis enlevez la pierre qui se trouve entre les engrenages du mécanisme.

Le Pinceur géant (Faubourg)

Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des catacombes et suivez le chemin qui est à droite. Prenez la seconde voie à droite, nagez jusqu'au croisement et allez à gauche. Descendez via une passerelle, partez à nouveau à gauche et entrez par une brèche dans le mur de droite. Avancez dans le tunnel étroit jusqu'au croisement et allez à droite pour atteindre le nid des pinceurs.

D'abord, utilisez le marteau et abattez les petits les pinceurs. Faites attention à leurs pinces et attaquez-les sur les côtés. Ensuite, acharnez-vous sur le pinceur géant, effectuez une attaque et déplacez-vous pour ne pas rester en face de lui. Frappez toujours avec le marteau, évitez ses pinces et achevez-le. Enfin, rebroussez chemin et sortez des catacombes. Prenez le coffre qui est ressorti de la fontaine et revenez voir le juge pour obtenir vos récompenses.

Chasse aux bandits (Faubourg)

A présent, traversez le pont qui mène à l'amphithéâtre et allez voir le chef des gardes. Parlez-lui et acceptez de l'aider à chasser les bandits. Traversez d'abord le pont à l'Est, approchez de la porte de la cité et grimpez à l'échelle, à gauche. Crochetez la porte de la maison dans le coin gauche et entrez dans le premier repaire des bandits. Abattez le premier d'entre eux, détruisez la porte avec le marteau et éliminez les trois autres qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez vers la section Ouest des Faubourgs, trouvez le repaire des bandits dans une allée au nord et crochetez la porte pour entrer. Abattez tous ceux qui sont à l'intérieur puis revenez voir le capitaine des gardes pour recevoir votre récompense.

Forgeron motivé

Allez vers la porte de l'arsenal et repérez un domicile pour Forgeron à gauche de la porte. Ensuite, allez voir Ulrik près du quai en face de la cathédrale et donnez-lui la somme qu'il désire pour qu'il accepte de laisser la forge.

Le cauchemar du jardinier

A présent, revenez dans la section Ouest des Faubourgs, parlez avec le jardinier près du pont et acceptez de l'aider. Descendez les marches pour atteindre l'eau et entrez dans les catacombes.

A présent, vous êtes dans la section Est des Catacombes. Remontez sur la passerelle, éliminez les quelques pinceurs et partez à droite. Avancez jusqu'au prochain croisement, partez à gauche et entrez dans une grotte. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le Fouisseur, abattez-le, ouvrez un coffre à proximité puis quittez les catacombes. Enfin, revenez voir le jardinier et obtenez votre récompense.

Désormais, retournez vers les portes de la cité et accédez à la cité.

Chapitre 7 : retour dans la cité

De retour dans la cité, entrez dans l'auberge et remontez jusqu'aux toits. Maintenant que vous avez un niveau supérieur à 15, retournez vers la cachette de Tusker et parlez-lui. Par la suite, rebroussez chemin et sortez de l'auberge.

L'ami de Tusker

En sortant de l'auberge, traversez le pont d'en face et descendez dans l'eau via les escaliers de droite. Nagez jusqu'à l'entrée des égouts et accédez aux catacombes de la cité. Remontez sur la planche et entrez dans la grotte à droite, abattez les pinceurs et partez à gauche en sortant de la cave. Parlez au garde, abattez-le et fouillez-le pour prendre la clé. Entrez dans la zone de détention, parlez à Gino et sortez.

Rebroussez chemin, inspectez à présent la section nord-est des catacombes et retrouvez un chemin qui mène vers la cathédrale.

La cathédrale

Entrez dans la cathédrale, fouillez minutieusement la zone et récupérez les morceaux de la statue. Ensuite, remontez via le pont de débris et placez-les sur la statue. Après la scène cinématique avec Bénédicte, affrontez les squelettes et sécurisez la cathédrale. Retrouvez un premier parchemin près des piliers en bas et un second près des piliers du haut. Ces parchemins vous seront utiles dans une autre mission plus tard. Enfin, détruisez les débris devant la porte de sortie en haut et sortez.

Maintenant, attendez que la nuit soit tombée, allez au quartier général perse et retrouvez votre informateur.

Une clé volée

Dès votre arrivée au QG Perse, des voleurs tentent de prendre la clé de Casmir, votre informateur. Prenez votre arme, abattez d'abord les gardes aux alentours puis achevez les assassins qui tentent de voler la clé. Ensuite, fouillez les assassins pour récupérer la clé, donnez-la à Casmir et entrez dans la maison.

Le ventre de la bête

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une cellule à bord du Gouffre. D'abord, approchez de la lueur dans le mur et utilisez la lampe. Repérez le squelette dans une cavité et prenez un os. Ensuite, approchez-vous de la porte et parlez au geôlier. Dites-lui que l'endroit est inondé puis allez au fond dans le coin. Attendez qu'il entre, abattez-le, prenez la clé et sortez.

Au coeur de la griffe

Dès que vous sortez, parlez avec le citoyen puis sortez dans le couloir. Abattez deux perses et partez à gauche. Ignorez la porte en face, suivez le couloir à droite et abattez d'autres perses plus loin. Ensuite, entrez dans une pièce remplie de coffres (à droite), ouvrez-les tous et récupérez ainsi votre équipement dans l'un d'eux.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit de détention et suivez le chemin qui est à droite de la cellule (en sortant de celle-ci). Entrez dans une autre pièce à droite, abattez les quatre monstres derrière les pupitres puis cassez le vase pour récupérer la clé de croissant de lune. Ensuite, revenez là où vous aviez trouvé vos équipements et utilisez la clé pour ouvrir la porte dans le couloir. Entrez, ouvrez la prochaine porte et sortez vers le pont.

Abattez un perse, avancez à gauche et utilisez la corde de l'ancre pour descendre près d'un gondolier.

Jeu de bandits

A présent, vous devez rapporter trois paquets de médicaments sans tuer les gardes du pont supérieur. Pour ce faire, remontez à bord de la Griffe et retournez dans les cabines. Montez les escaliers qui mènent vers le pont supérieur à droite, accédez au monde nébuleux pour rester invisible et récupérez les médicaments entre les caisses. Ramassez trois paquets de médicaments puis rebroussez chemin jusqu'au gondolier. Parlez à Drago pour lui remettre les médicaments et partez avec lui au quartier des Courtisanes.

Avancez vers la pièce suivante et parlez au citoyen. Vous avez le choix entre le battre ou lui parler gentiment afin qu'il vous donne le mot de passe puis revenez voir Drago pour qu'il vous ramène au navire.

Maintenant, pensez à sauvegarder votre progression et retournez dans les cabines. Avancez dans le couloir, frappez à la porte que vous aviez ignorée en sortant de prison et dites le mot de passe.

Boss : Hector
Le combat contre Hector se divise également en deux phases. La première phase se déroule dans le monde réel. Les attaques contre Hector sont inutiles car elles sont sans effet. D'abord, allez à l'arrière de la pièce et cassez le vase qui contient les cendres des parents de Hector.

Ce dernier arrivera en fureur et tentera de vous attaquer. Approchez-vous alors du pilier, effectuez une esquive au moment de sa frappe et laissez-le ainsi briser le premier pilier.
Refaites la même opération avec le second pilier et brisez ainsi le plafond de la salle.

Dans la seconde phase du combat, vous êtes dans le monde nébuleux et Hector prend la forme d'un monstre. Pour le battre, visez sa jambe, effectuez une attaque et aussitôt une roulade pour esquiver son attaque. Lorsque sa jambe est blessée, le monstre tombe et son dos devient exposé.

Acharnez-vous sur son dos et effectuez rapidement plusieurs attaques avant qu'il ne se relève. Répétez ces attaques deux à trois fois jusqu'à ce que vous détruisiez le dos du monstre. Ensuite, visez la gueule de ce dernier, frappez à deux reprises et esquivez en effectuant une roulade. Répétez cette attaque jusqu'à ce que le monstre soit achevé.

Après la discussion avec le Mort et la scène cinématique, les portes de l'Arsenal sont désormais ouvertes.

Extermination dans la cité

Avant de progresser vers l'Arsenal, avancez à gauche de la cathédrale et entrez dans un magasin occulte juste en haut à gauche des marches. Discutez avec la marchande, effectuez des achats et demandez du travail. Vous devez alors détruire les nids des oiseaux qui mangent les fleurs de Lys. Pour cela, montez sur les toits de l'auberge, repérez un premier nid et détruisez-le à l'aide du marteau. Ensuite, quittez l'auberge traversez le pont et atteignez la seconde section des toits en marchant sur la passerelle en bois, près de l'eau. Montez à l'échelle qui est au milieu, repérez deux autres nids et détruisez-les. Enfin, revenez voir la marchande pour obtenir votre récompense.

Citoyen Capturé

En sortant de la Griffe, vous frayerez automatiquement le passage au citoyen qui a été capturé par les perses. Revenez voir sa femme dans la Toile du masque pour obtenir votre récompense.
Maintenant, allez vers les portes de l'Arsenal et entrez.

Chapitre 8 : Quartier de l'Arsenal

Dès que vous entrez, vous êtes agressé par des bandits. Combattez-les ou payez puis avancez à gauche du pont. Vous êtes alors intercepté par Léon et celui-ci vous donne des informations sur la taverne que vous devez visiter.

Après la conversation, partez à gauche et traversez le pont qui est à droite. Montez les longs escaliers, abattez quelques gardes, suivez le chemin de la passerelle en bois et parlez au vieil homme. Partez à gauche et abattez les gardes africains. Poursuivez le chemin vers la gauche et traversez le pont en bois pour atteindre l'auberge du crane. Montez les escaliers à droite et entrez à l'auberge.

Parlez avec le rebelle, la femme près du bar et celle en haut des escaliers. A présent, vous devez augmenter votre réputation à 1000 ou plus. Pour cela, complétez quelques missions.

Honneur sali

Sortez de l'auberge et descendez dans la partie inférieure de l'Arsenal. Traversez le pont à droite des escaliers et dirigez-vous vers le Monte-charge. Parlez à l'homme près de l'entrée, avancez dans le couloir et approchez-vous des deux gardes. Parlez-leur, soudoyez-les ou allez chercher leur butin dans la garnison de la cité et entrez. Il vaut mieux les payer et passer.

Prévenir Akbah

Dès que vous entrez, approchez-vous d'Akbah qui vient d'être attaqué par des africains. Abattez les deux hommes qui l'agressent, sauvez-lui la vie et prévenez-le ainsi du danger.

Monte-charge

Ensuite, revenez près de l'auberge, parlez aux deux hommes dans l'alcôve et abattez les monstres volants pour que le monte-charge se remette à marcher. Reparlez au citoyen pour l'utiliser.

Mission sacrée

Rappelez-vous des parchemins que vous aviez pris dans la cathédrale. Repérez la maison dans laquelle se trouve le père Jonah et qui est située dans la zone de l'administration et entrez. Parlez au père et donnez-lui les parchemins pour qu'il puisse enlever le sort qui s'abat sur la chapelle.

Chapelle maudite

Maintenant que vous possédez la clé de la chapelle, entrez et abattez les démons à l'aide du croissant de lune. Ensuite, ramassez les trois fragments de la statue et placez-les à leur endroit. Après la scène avec Bénédicte, sortez et reparlez au père Jonah.

Ou est le mari

Dans la maison où vous aviez trouvé le père Jonah, parlez avec la grosse femme pour qu'elle vous demande de chercher son mari. Allez le chercher dans la maison de soins située dans la Ruelle Sombre et parlez au docteur. Ensuite, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les longs escaliers qui mènent à la Taverne du crâne. Retrouvez le mari et parlez-lui. Sortez, retrouvez sa femme et faites le choix de lui dire la vérité ou de lui mentir.

Maintenant que vous avez les clés des catacombes, descendez au canal et trouvez la porte qui mène aux catacombes de l'Arsenal au sud.

Les catacombes du quartier de l'arsenal

En accédant aux catacombes, avancez à gauche et suivez le chemin de la passerelle. Abattez les squelettes, les pinceurs et accédez au monde nébuleux pour pouvoir éliminer les fantômes. Ensuite, avancez à gauche au croisement et éliminez quelques ennemis. Remontez les escaliers qui mènent à une pièce déserte, abattez l'ennemi et reparlez à Nox. Par la suite, accédez au monde Nébuleux et parlez avec le Squelette qui n'est autre que Frago, le mari de Liora.

Sortez des catacombes et retournez à la caverne du crâne. Reparlez avec Liora à propos de son mari, rappelez-lui la fleur qu'elle lui a offert et prenez enfin la lettre de recommandation.

A présent, sortez de la taverne et traversez les deux passerelles en bois à gauche. Accédez à l'administration, parlez au garde pour lui montrer la lettre de recommandation et entrez.

Tractations secrètes

Discutez avec Largo et acceptez sa mission. Pour obtenir la clé de la cheminée, vous devez d'abord effectuer une mission. Pour cela, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les grands escaliers.

Entrez, montez les marches en face puis celle à droite et parlez à Mercutio. Parlez-lui de Largo, choisissez de le combattre ou de le laisser parler. Si vous le laissez tranquille, la propriétaire du Lotus vous donnera une clé qui permettra d'ouvrir la porte de la maison de Largo. Remontez près de l'Administration de Largo, repérez la Maison dans le coin et entrez. Descendez les escaliers, ouvrez le coffre et récupérez la clé de la cheminée. Sinon, combattez-le et allez voir Largo pour recevoir la clé de la cheminée.

Maintenant que les clés sont entre vos mains, retournez près de la taverne du crâne, passez à droite du monte-charge et traversez la passerelle jusqu'à la vieille cheminée.

Vieille cheminée

Descendez les escaliers, partez à gauche et repérez le squelette de Sophistos. Prenez le parchemin à proximité, accédez au monde Nébuleux et parlez-lui. Demandez-lui où est caché le livre, épuisez la conversation et sortez de la vieille cheminée.

A présent, allez voir le marchand dans la ruelle sombre près du docteur et achetez une pelle. Descendez près du canal, parlez au gondolier et allez à la Villa Est.

Villa Est

Entrez, montez les escaliers (à droite) et prenez l'entrée d'en face. Ressortez par la prochaine porte à droite et entrez dans le bureau du propriétaire, à droite aussi. Combattez l'adepte de Nécromancie , fouillez les cadavres et ouvrez le coffre.

Par la suite, sortez du bureau et ouvrez la porte qui mène au jardin en face. Descendez dans la cour, abattez les ennemis et utilisez la pelle pour creuser entre la statue et l'arbre.

Maintenant que vous avez trouvé le livre, quittez la villa et revenez à la vieille cheminée. Descendez les escaliers de la cheminée, placez le Grimoire sur la grille au milieu et descendez toujours au plus bas niveau. Tournez les valves dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : 3, 2, 4 et 1 puis préparez-vous à affronter Sophistos devenu furieux. Achevez-le avec le croissant de lune, sortez de la vieille cheminée et regardez la scène cinématique.

Poison

Après la scène cinématique, vous devez trouver un antidote contre le poison que la princesse vous a administré. D'abord, allez voir le docteur dans la ruelle sombre et parlez-lui du poison. Il a un livre écrit en africain et vous devez trouver un africain pour le lire. Prenez donc le monte-charge, entrez dans la taverne du crâne et parlez avec Juma. Parlez-lui du livre, demandez-lui d'aller chez le docteur et promettez-lui la protection.

Par la suite, sortez de l'auberge et prenez le chemin des passerelles. Vous ne pouvez pas utiliser le monte-charge. Abattez les gardes de la princesse près de la chapelle, éliminez d'autres en bas des escaliers et rejoignez le docteur.

Mauvaises nouvelles

En sortant de chez le docteur, vous recevez un message. Allez voir un gondolier et partez dans la Cité-centre. Allez au domicile de la Toile du masque, parlez à Aéoris et sortez. Reparlez au gondolier et partez au port. Avancez dans le port, repérez le second entrepôt et entrez. Après la courte scène cinématique, sortez et demandez au vieil homme de vous ramener vers la guilde. Reparlez à Aéoris et demandez-lui de l'aide.

De retour au quai, entrez dans l'entrepôt et battez les gardes de la princesse. Ensuite, prenez la porte du fond et rejoignez l'entrepôt suivant. Battez les deux premiers gardes, récupérez la clé de la cellule et libérez Léon. Après la courte scène avec Léon, combattez la princesse et trois autres gardes. La première s'enfuit et laisse les seconds vous combattre. Eliminez-les puis sortez.

Marchandises explosive

Après la scène cinématique dans laquelle vous apercevez la princesse en train de s'enfuir en bateau vers l'Afrique, effectuez d'abord cette mission au début de la nuit avant de partir à votre tour en Afrique. Rejoignez le troisième quai, repérez le bateau et entrez. Descendez dans le bas compartiment, abattez les deux gardes et allumez les barils explosifs.

Quand la proie se transforme

A présent, rejoignez l'un des deux bateaux se trouvant dans les deux premiers quais. Montez à l'arrière du bateau, parlez à Tusker et partez en Afrique.

Chapitre 9 : Pays de la Tribu Juma

En arrivant près des terres africaines, prenez le bateau auprès d'Akbah et partez vers la rive. Après la courte scène, avancez tout droit et affrontez deux lions en pierre. Ensuite, partez à droite au croisement et retrouvez le village Juma.

Dépassez les maisons, repérez une passerelle à droite et accédez ainsi à l'arbre de la vie. Après la courte scène, affrontez les gardes à l'intérieur de l'arbre et ressortez. Une courte scène se déclenche puis vous devez éliminer plusieurs gardes ainsi que deux lions maléfiques.

Une fois que la zone est sécurisée, approchez de la grande porte scellée par le sort et parlez à Akbah.

Vous devez trouver trois pierres pour desceller le sort. D'abord, entrez dans l'arbre de vie et sortez du côté sud. Poursuivez le chemin vers le sud, abattez deux autres lions maléfiques et entrez dans une première grotte.

Avancez, éliminez deux squelettes à l'aide du croissant de lune et récupérez le premier fragment de pierre à droite du grand squelette du dinosaure. Sortez de la grotte et poursuivez au sud jusqu'au premier croisement.

Prenez cette fois le chemin qui est à gauche du croisement, atteignez la plaine sud et abattez d'autres ennemis. Ensuite, avancez à gauche sur la plaine et repérez une seconde grotte dans les montagnes, à gauche.

Entrez dans la grotte, éliminez un lion et suivez le chemin de droite. Abattez deux autres félins, traversez l'eau et récupérez le second fragment sur le bord de l'eau.

Maintenant, sortez de la grotte et partez à droite de la plaine. Ignorez d'abord le pont sur votre droite et descendez la pente qui est à gauche. Abattez deux ennemis, avancez à gauche et entrez dans la troisième grotte. Entrez, abattez trois ennemis, prenez le troisième fragment près du squelette et sortez.

Traversez maintenant le pont que vous aviez ignoré plus tôt et atteignez la plaine nord puis abattez trois gardes. Avancez tout droit sur la plaine, repérez une autre grotte et entrez. Prenez le chemin sur votre droite, placez les fragments de pierre sur la statue et recevez ainsi une nouvelle technique de Bénédicte.

Maintenant, revenez au village Juma et approchez de la grande porte. Parlez à Akbah pour acheter des potions, sauvegardez la partie et brisez le sort sur la porte en question. Entrez et préparez-vous à affronter la princesse.

Nécropole

Boss : Princesse des Juma
Dans la première phase du combat contre la princesse, abattez les quelques squelettes qui arrivent et détruisez les Totems qu'elle invoque avec le marteau. Détruisez quatre totems, faites tomber le support de la princesse et poursuivez le combat dans le monde nébuleux.

Dans cette deuxième phase, évitez d'abord les rayons laser de l'oiseau et effectuez des roulades. Lorsque le volatile met les pieds sur terre, utilisez le croissant de lune et attaquez son bec.

Ensuite, attaquez son thorax jusqu'à ce qu'il laisse tomber une arme. Récupérez-la, entrez dans le menu, équipez-vous-

en ainsi que la technique de blocage. A présent, bloquez lorsqu'elle lance son rayon laser et retournez-le sur elle. Effectuez cette contre-attaque trois fois et achevez ainsi ce monstre.

Les jeux sont ouverts

Après le combat, parlez au citoyen de la tribu de Juma et commencez une compétition. Effectuez cinq rounds de combat contre des hommes Juma et battez-les pour gagner le tournoi. A chaque round, les combattants sont plus nombreux et plus coriaces.

Une fois que vous avez gagné le tournoi, retournez à la plage et parlez à Thomba pour retourner à Venise.

Chapitre 10 : Retour à San Pasqual

Avant de pouvoir entrer dans le palais du Doge, vous devez confectionner une armure capable de résister aux sorts de Victor. Pour ce faire, il n'y a que la tante Jarta qui est capable de confectionner une telle robe. Par conséquent, parlez à un gondolier et partez vers la baie sud. Passez par l'auberge du moulin, les étendues sauvages et entrez dan le col.

Attaque du village

En accédant au col, vous apercevez un vieillard en détresse et il vous informe que le village a été attaqué par des Nécromanciens. Vous devez nettoyer tout le périmètre du village, entrez également dans la mine et achevez environ 50 Nécromanciens.

Commencez d'abord par abattre ceux qui sont sur le chemin du village. Entrez dans le village, allez voir Tante Jarta et demandez-lui de confectionner la robe avec la poussière des morts.

Ensuite, quittez le village et prenez le chemin de la mine de cuivre. Entrez dans la mine, cherchez dans toute la zone et abattez les Nécromanciens. Dirigez-vous vers le site sacré où se trouve le minerai lunaire, utilisez la porte de Nexus pour entrer et abattez les deux derniers ennemis à l'intérieur.

Minerai de cuivre

A présent, revenez à l'entrée de la mine et parlez au mineur. Si vous avez discuté à propos de la mine avec les hommes assis sur une table dans la taverne du crâne, vous recevrez votre récompense immédiatement.

Chapitre 11 : Le palais du doge Venise

Maintenant, retournez à l'Arsenal de Venise et prenez le monte-charge. Traversez le grand pont qui mène vers les portes du palais, parlez aux gardes et entrez.

La confiance de l'intendant

Après avoir discuté avec l'habitant du palais, vous devez gagner la confiance de l'intendant pour pouvoir accéder à toutes les salles du palais. Donc, avancez dans le couloir de droite, affrontez une statue de lion en chemin et entrez dans le conseil de la ville. Parlez au conseil, prenez une autorisation légale par les membres du conseil et sortez.

Avant de revenir voir l'intendant, poursuivez dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez Ulrik. Entrez par la porte, parlez à Lucio et effectuez quelques achats si vous avez assez d'argent. Ensuite, rebroussez chemin pour retrouver l'intendant, montrez-lui l'autorisation et parlez-lui de Lucio.

Il vous demande maintenant de trahir votre guilde. Pour des raisons de force majeure, acceptez la trahison et revenez voir Lucio. Parlez-lui et acceptez de lui montrer la demeure de votre guilde.

Avant de bruler la demeure, entrez et parlez à Aéoris. Celle-ci vous traite de tous les noms mais vous pourrez expliquer la situation. Ensuite, vous avez le choix entre combattre la guilde ou les maraudeurs, mais dans les deux cas la demeure de la guilde brulera. Après la scène cinématique, allez voir l'intendant pour qu'il vous donne la clé des cachots.

Amour perdu

A présent, entrez dans le couloir Ouest et détruisez la porte en bois. Abattez deux nécromanciens et deux monstres et entrez dans le cachot du palais.

Avancez dans le couloir du cachot jusqu'au croisement et prenez à droite. Entrez dans l'arène sur votre gauche, prenez le couloir au nord-ouest et trouvez la cellule de détention des rebelles. Parlez-leur puis revenez dans l'arène. Repérez le squelette de l'ancien geôlier, accédez au monde Nébuleux et demandez-lui la clé de la cellule.

Ensuite, sortez des cachots et allez dans les jardins du palais. Creusez dans le coin nord-est du jardin près de la haie et regardez la courte scène. Ensuite, revenez dans le cachot et reparlez au geôlier pour obtenir la clé. Ouvrez ainsi la cellule des rebelles et libérez-les.

Triomphe sans gloire

Entrez dans la cellule des rebelles, accédez au monde nébuleux et parlez au cadavre de l'ancien gouverneur de la ville. Parlez-lui de la corruption du conseil et convainquez-le qu'il est corrompu. Ensuite, sortez des cachots et allez dans la pièce voisine à celle du conseil (antichambre). Avancez tout droit puis à droite, fouillez la petite armoire et espionnez le conseil par le trou dans le mur.

Sortez de l'antichambre et montez à l'étage supérieur du palais. Trouvez la chambre de Liora au nord-est et entrez. Ouvrez le coffre au fond du couloir, regardez la courte scène puis abattez les maraudeurs et sortez.

Allez au milieu du jardin, placez les fragments de la statue et apprenez la technique d'Invocation. A présent, revenez au cachot et reparlez au cadavre de l'ancien Gouverneur. Dites-lui que le conseil n'a plus d'autorité en votant à trois contre trois et demandez son aide. Ensuite, sortez des cachots et entrez dans la chambre du conseil de la ville. Approchez-vous du tapis bleu circulaire, accédez au monde nébuleux et invoquez l'ancien Gouverneur. Après la discussion, vous allez choisir de transférer le pouvoir aux rebelles, au conseil ou au gouvernement militaire.

Le coeur des ténèbres

Peu importe votre décision, un combat éclate et vous devez affronter les forces du mal. Utilisez le croissant de lune et acharnez-vous sur les nécromanciens. Abattez d'abord ceux qui sont dans les couloirs du palais. Ensuite, entrez dans le jardin et avancez vers le sud. Abattez un nécromancien dans les escaliers et remontez jusqu'à l'entrée de la salle du trône. Abattez deux autres ennemis, brisez le sort de la porte, entrez et préparez-vous à combattre Victor.

Boss : Victor
Le combat contre Victor n'est pas aussi difficile qu'il en a l'air et se divise en trois phases. Dans la première phase, Victor crée une barrière protectrice et protège le Doge par un sort. Il ne peut pas être attaqué, par conséquent vous devez agresser le Doge. Pour ce faire, utilisez l'anti-sort, faites attention aux fantômes et attaquez le Doge à la hache. Accédez au monde Nébuleux pour apercevoir les fantômes, abattez-les ou ignorez-les et acharnez-vous sur votre cible. Battez-le trois fois pour que le combat se poursuive dans le monde Nébuleux.

Dans la seconde phase, vous devez vous approcher du monstre en évitant ces boules magiques. Par conséquent, courez à droite ou à gauche tout en vous approchant de lui puis attaquez-le avec le croissant de lune. Refaites la même opération trois fois de suite et reprenez le combat dans le monde réel.

Dans cette dernière phase, vous affrontez Victor dans un combat à l'épée et vous devez le battre. Effectuez donc des roulades pour esquiver ses attaques et enchainez avec plusieurs combos.

Répétez cette technique jusqu'à ce qu'une scène finale se déclenche et vous devez choisir de laisser la Mort s'en occuper.

Félicitations ! Vous avez éliminé l'immortel Archonte et sauvé Venise !

Virtua Fighter 5

© Sega / AM2 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFÉRENTS BONUS

Débloquer Dural
Pour débloquer Dural (que vous pouvez utiliser en mode Versus et Arcade), il vous faut terminer le mode arcade avec tous les personnages.

Débloquer les niveaux Dojo
Terminez le mode Time Attack avec n'importe quel personnage. Allez ensuite en mode VS, choisissez votre personnage et appuyez sur la touche haut deux fois (pour accéder au dojo sans barrière) ou sur la touche bas deux fois (pour avoir le dojo avec barrières).

Costume C d'un personnage
Atteindre le 1er Dan avec son personnage.

Costume D d'un personnage
Complétez le premier orbe d'un personnage.

Route B du mode arcade
En mode Arcade, à l'écran de sélection du personnage, lorsque vous devez valider votre choix (Yes/No), maintenez appuyé les boutons de Guard ou de Punch jusqu'à ce que le combat commence. L'ordre et la nature des adversaires auront changé.

LE PETIT SON SEGA DE LA MEGADRIVE

Maintenez pendant le chargement pour entendre la célèbre remarque "Sega" que l'on entendait dans les anciens jeux Megadrive de la marque lorsque le logo apparaissait.

JOUER AVEC DURAL

Pour débloquer Dural en modes VS et Arcade, terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

MOVIE THEATER PERSONNALISÉ

Maintenez la direction Gauche lorsque vous appuyez sur pour choisir la vidéo de Wolf/El Blaze ou celle d'Eileen pour voir les personnages en version customisée.

CHANGER L'ORDRE DES RENCONTRES EN ARCADE

Pour modifier l'ordre des combats prévus en mode Arcade, allez sur l'écran de sélection des personnages et maintenez la touche G (garde) ou P (punch) lorsqu'on vous demande de confirmer, jusqu'à ce que le combat commence. Vous verrez que l'ordre a changé.

LES BALLONS SEGA

En mode Quest, après avoir terminé le dernier tournoi mondial officiel, vous verrez de temps en temps un ballon apparaître sur la carte. A ce moment-là, si vous entrez dans n'importe quelle arène, les dix prochains combats vous permettront de remporter des objets.

NOUVELLE VIDÉO D'INTRO

Débloquez Dural pour changer la vidéo d'introdution.

Virtua Fighter 5 Final Showdown

© Sega 2012

+ D'INFOS FORUM

LE PETIT SON SEGA DE LA MEGADRIVE

Maintenez pendant le chargement pour entendre la célèbre remarque "Sega" que l'on entendait dans les anciens jeux Megadrive de la marque lorsque le logo apparaissait.

JOUER AVEC DURAL

Pour débloquer Dural en modes VS et Arcade, terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

MOVIE THEATER PERSONNALISÉ

Maintenez la direction Gauche lorsque vous appuyez sur pour choisir la vidéo de Wolf/El Blaze ou celle d'Eileen pour voir les personnages en version customisée.

CHANGER L'ORDRE DES RENCONTRES EN ARCADE

Pour modifier l'ordre des combats prévus en mode Arcade, allez sur l'écran de sélection des personnages et maintenez la touche G (garde) ou P (punch) lorsqu'on vous demande de confirmer, jusqu'à ce que le combat commence. Vous verrez que l'ordre a changé.

LES BALLONS SEGA

En mode Quest, après avoir terminé le dernier tournoi mondial officiel, vous verrez de temps en temps un ballon apparaître sur la carte. A ce moment-là, si vous entrez dans n'importe quelle arène, les dix prochains combats vous permettront de remporter des objets.

NOUVELLE VIDÉO D'INTRO

Débloquez Dural pour changer la vidéo d'introdution.

Virtua Tennis 2009

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUEURS À DÉBLOQUER

Duke

Remportez le titre de Roi des Tournois et gagnez contre Duke.

Boris Becker

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage sans perdre de point. Battez-le ensuite dans le tournoi secret.

King

Remportez le titre de Roi des Tournois deux fois et gagnez contre King.

Stefan Edberg

Terminez le mode Arcade en doubles et remportez la victoire contre Stefan Edberg et Boris Becker.

Tim Henman

Validez tous les défis de l'académie de tennis en Facile ou Avancé avec toutes les médailles d'or.

TROPHÉES

Bronze

Le marathon

Parcours une distance de 10 km.

De but en blanc

Effectue 25 jeux blancs.

Un grand pas vers la gloire !

Remporte ton premier tournoi du Tour mondial.

Vitesse grand V

Fais un service à plus de 200km/h.

Un petit pas pour le joueur

Remporte ton premier match du Tour mondial.

Chaud devant !

Frappe un juge de ligne avec une balle.

L'altruiste

Deviens ami avec 8 personnages du Tour mondial.

Tout doux

Joue et remporte 25 épreuves dans le mode Jouer.

Frappes puissantes

Effectue 250 services à la puissance MAX.

Repousse tes limites !

Effectue 3 services consécutifs à la puissance MAX.

Encore des coups

Remporte 400 points avec n'importe quel type de frappes.

À toute volée

Remporte 300 points avec des volées.

Toujours plus fort

Remporte 200 points avec des smashs.

Aces haut la main

Fais 100 aces.

Toujours plus haut

Remporte 50 points avec des lobs.

Tout court

Remporte 50 points avec des amortis.

Au nom du pays

Parviens à être sélectionné(e) pour la Coupe Davis (ou la Fed Cup) dans le Tour mondial.

Faut pas se relâcher

Gagne 10 matchs d'entraînement dans le Tour mondial.

Faut s'entraîner pour réussir

Termine un mini-jeu de niveau 8 dans le Tour mondial.

L'école est finie !

Termine tous les entraînements de l'école de tennis dans le Tour mondial.

Dingue de shopping

Achète 100 articles différents dans le magasin du Tour mondial.

Homme polyvalent

Remporte un match avec tous les joueurs professionnels.

Femme polyvalente

Remporte un match avec toutes les joueuses professionnelles.

Se mettre au vert

Fais 100 parties sur gazon.

Coeur d'argile

Fais 100 parties sur terre battue.

Synthétique

Fais 100 parties sur synthétique.

Roi du jour

Déverrouille le joueur secret King.

Vive le Duc !

Déverrouille le joueur secret Duke.

Médaillé d'or

Déverrouille toutes les médailles d'or du jeu.

Mais quel homme !

Bats tous les joueurs professionnels.

Mais quelle femme !

Bats toutes les joueuses professionnelles.

L'esprit de compétition

Termine 10 parties avec classement dans le mode Online HQ du Tour mondial.

Fair-play

Remportez 10 Matchmaking d'amis

Argent

Être pro

Deviens un pro dans le Tour mondial.

Être à la tête

Deviens numéro 1 amateur du Tour mondial.

Quelle classe !

Utilise tous les styles de jeu de base du Tour mondial.

Trésor national

Remporte la Coupe Davis ou la Fed Cup dans le Tour mondial.

Passe-partout

Achète tous les passes du Tour mondial.

Or

Champion ultime

Deviens tête de série numéro 1 dans le Tour mondial.

Très or

Termine tous les entraînements de l'école de tennis avec une médaille d'or dans le Tour mondial.

Platine

Trophée de Platine

Débloquer tous les trophées du jeu.

Secrets

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Trophée secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce trophée secret.

Virtua Tennis 3

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNE POÊLE EN GUISE DE RAQUETTE

Sélectionner le mini-jeu du bowling dans votre tour mondial et faites 3 strikes pour débloquer la poêle.

RAQUETTE TAMBOUR

Effectuez au moins 100 lobs.

RAQUETTE EN BOIS

Terminez le mode King Of Players pour débloquer la raquette en bois.

REMPORTER LE TOURNOI

Au menu principal, faites : , Gauche, , Droite, , Haut, , Bas. Vous n'aurez qu'à gagner un match pour remporter le tournoi.

DÉVERROUILLER LE PERSONNAGE SECRET "KING"

En mode "tournoi" ("simple"), gagner les 5 matches sans perdre un seul jeu et sans utiliser l'option "réessayer" du menu de pause, mais en ayant au moins une "égalité" au score, pour décrocher un match-exhibition contre KING. Le battre pour le déverrouiller en tant que personnage jouable. On peut utiliser à volonté l'option "réessayer" du menu de pause pour recommencer ce match-exhibition. Pour plus de facilité, dans "paramètres de la partie" du menu "options", mettre la "difficulté de la partie" en "très facile" et le "nombre de parties" (jeux) sur "1".

DÉVERROUILLER LE PERSONNAGE SECRET "DUKE"

En mode "tournoi" ("simple"), gagner les 5 matches sans perdre un seul jeu et sans utiliser l'option "réessayer" du menu de pause, mais en n'ayant aucune "égalité" au score, pour décrocher un match-exhibition contre DUKE. Le battre pour le déverrouiller en tant que personnage jouable. On peut utiliser à volonté l'option "réessayer" du menu de pause pour recommencer ce match-exhibition. Pour plus de facilité, dans "paramètres de la partie" du menu "options", mettre la "difficulté de la partie" en "très facile" et le "nombre de parties" (jeux) sur "1".

Virtua Tennis 4

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Maître du Vent

Faire éclater 3 ballons pendant un match du vent.

Maître du Mur

Frapper le mur 5 fois pendant un match du mur.

Coup du chapeau

Marquer 3 buts à la suite en mode Grand Buteur.

Maître des Bombes

Faire exploser 20 bombes dans le court de l'adversaire au cours d'un match de bombes.

Bon partenaire

Acquérir 3 partenaires de double.

Débuts mondiaux

Participer au Tour Mondial.

Tour Mondial terminé !

Terminez le jeu.

Célèbre

Devenez célèbre.

Grand maître du Double

Terminez le mode "Jeu en Double"

Star de l'arcade

Obtenez un score de 5.000.000

Débutant de l'arcade

Terminez un niveau du mode arcade.

Débutant en double

Terminez un niveau en double en mode arcade.

Grand champion

Terminez le mode "Jeu en simple".

Exhibitionniste

Terminez 10 matchs d'exhibition.

Sniper

Réalisez un combo 5x en mode "Tir de mines".

Mère Poule

Rendre au moins 10 poussins simultanément à leur mère en mode "Collecteur d'œufs".

Héros de l'arcade

Obtenez un score de 7.770.000 points.

Collectionneur de médailles

Obtenez trois médailles.

Éclateur de ballons

Faites éclater 30 ballons en mode Entraînement.

Échange sans fin

Réalisez un échange d'au moins 30 frappes

Amuseur de public

Effectuez un running shot.

Pousser au MAX

Réalisez 4 services MAX consécutifs.

Machine à swing

Réalisez 5.000 swinggs.

Meilleur frappeur

Gagnez 100 points avec des frappes après le rebond.

Maître de la volée

Gagnez 100 points avec des volée.

Super service

Réussissez un service à 200 km/h ou plus.

Coureur de marathon

Courez 42 km.

Tycoon

Amassez 1.000.000 de gains.

Fou du shopping

Achetez 50 types d'objets dans le Catalogue Kit.

Débuts en ligne

Jouez en ligne avec un joueur personnalisé.

Mon style

Obtenez un style de jeu.

10 Étoiles !

Obtenez 100 étoiles.

20 Récompenses

Obtenez 20 récompenses.

10 Victoires

Gagnez 10 matchs.

J'adore ça

Remportez 10 matchs "Love"

Première victoire en ligne

Gagnez un match de classement.

Série en ligne

Gagnez 3 matchs en ligne à la suite.

Argent

Sac à sous

Gagnez 1.000 jetons dans un match à jetons.

Poker Face

Obtenez 10 quintes flush royales au Poker Royal.

Accompli

Devenez un joueur accompli.

Grand roi

Battre King en mode Arcade simple.

Super joueur

Réaliser 100 super frappes.

Gros frappeur

Faire 250 services MAX.

Vétéran en ligne

Jouez en ligne pendant 10 heures.

Or

Star Ultime

Devenez une star ultime.

Smash puissant !

Réussir 250 smashs.

Maître en ligne

Atteindre le rang A.

Platine

Trophée de Platine

Obtenez tous les autres trophées.

DÉVERROUILLER LE PERSONNAGE SECRET "KING"

En mode "arcade" (type de match "simple"), gagner les 4 matches sans perdre un seul jeu et en n'ayant aucune "égalité" au score, tout en gagnant aucun ou une minorité de jeux blancs, pour décrocher un match spécial contre King. Le battre pour le déverrouiller en tant que personnage jouable.

DÉVERROUILLER LE PERSONNAGE SECRET "DUKE"

En mode "arcade" (type de match "simple"), gagner les 4 matches sans perdre un seul jeu et en n'ayant aucune "égalité" au score, tout en gagnant tous ou une majorité de jeux blancs, pour décrocher un match spécial contre Duke. Le battre pour le déverrouiller en tant que personnage jouable.

SERVICE À LA CUILLÈRE

Pour effectuer un service à la cuillère : arrière + lift + slice.

CHOISIR LE PERSONNAGE SECRET "THERON TENNIEL"

A l'écran de sélection du personnage, sélectionner "CHARGER" puis appuyer sur L1.

CHOISIR LE PERSONNAGE SECRET "VICKIE VIRNIE"

A l'écran de sélection du personnage, sélectionner "CHARGER" puis appuyer sur R1.

Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

Voodoo Dice

© Ubisoft / Exkee 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Début réussi !

Finir le premier niveau.

Première pépite d'or

Finir un niveau en battant le temps Voodoo.

Tisseur de lianes

Finir tous les niveaux du monde 1.

Grimpeur de baobabs

Finir tous les niveaux du monde 2.

Jongleur de cocos

Finir tous les niveaux du monde 3.

Pilleur de temples

Finir tous les niveaux du monde 4.

Roi de la jungle

Finir tous les niveaux du monde 1 en battant le temps Voodoo.

Prince du désert

Finir tous les niveaux du monde 2 en battant le temps Voodoo.

Virtuose des tropiques

Finir tous les niveaux du monde 3 en battant le temps Voodoo.

Argent

Seigneur du donjon

Finir tous les niveaux du monde 4 en battant le temps Voodoo.

Nouvelle tenue

Changer d'apparence avant de choisir un monde.

Or

Sorcier Voodoo

Finir tous les niveaux de chaque monde en battant le temps Voodoo.

WALL-E

© THQ / Heavy Iron Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes Triche du menu Bonus.

Débloquer tout le contenu du jeu

M-O, Auto, Steward, EVE

Débloquer tous les bonus

WALL-E, Auto, EVE, Steward

Costumes multijoueurs

Steward, WALL-E, M-O, Auto

Invincibilité

WALL-E, M-O, Auto, M-O

Cubes illimités

Auto, M-O, Auto, M-O

Super Laser pour WALL-E

WALL-E, EVE, EVE, WALL-E

Costumes de vacances

Auto, Auto, Steward, Steward

Toutes les maps multijoueurs

EVE, M-O, WALL-E, Auto

Tous les niveaux solo

Auto, Steward, M-O, WALL-E

Super Laser pour EVE

EVE, WALL-E, WALL-E, Auto

Cubes illimités pour EVE et WALL-E

M-O, Steward, EVE, EVE

Super Laser permanent pour WALL-E

WALL-E, Auto, EVE, M-O

Laser gun permanent pour EVE et WALL-E

Steward, EVE, M-O, WALL-E

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après un succès notable dans les salles obscures, c'est sans surprise que la licence Wall-e s'est vue adaptée sur nos chères consoles et PC, mais en plusieurs versions cette fois-ci. Aussi, il est important de souligner que cette soluce traite essentiellement des versions PS3 et Xbox 360 (identiques) et que la progression de l'aventure se veut assez différente sur les autres plates-formes. Quoi qu'il en soit, sachez que Wall-e est un jeu mêlant action et plate-forme, et qu'il faudra progresser à travers les 10 niveaux proposés en étant malheureusement plus souvent freiné par une maniabilité nettement perfectible, plutôt que par une réelle difficulté. Notre petit robot ayant la capacité de fabriquer des cubes de différentes natures, il vous faudra utiliser ces derniers dans le but d'accomplir toutes sortes de tâches qui vous permettront d'avancer. Wall-e sera également capable de se changer en cube, lui permettant de percuter de temps à autre certains objets primordiaux. Il sera souvent accompagné de sa partenaire, Eve, capable elle de voler et de tirer au laser. Ce petit briefing effectué, il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider par les tutoriaux des deux premiers niveaux, qui vous familiariseront ainsi avec les différents contrôles du jeu.

Niveau 1 - Bienvenue sur Terre

Commencez par prendre vos marques en déplaçant Wall-e à travers la décharge, tout en suivant le cafard. Vous allez bientôt parvenir à votre première borne de lumière artificielle, après avoir évité les flaques envers lesquelles Wall-e est très vulnérable. Ces bornes vous permettent de récupérer votre énergie, pour peu que vous soyez placé dessous et que vous attendiez un instant. Après avoir passé celle-ci, vous allez apprendre à utiliser les cubes, puis il vous faudra en lancer un sur le symbole rouge " BnL " qui sera encadré en jaune, signe que la visée est automatique. Un passage va se libérer, puis vous devrez réitérer l'opération une fois placé sur une plate-forme carrée, pour vous voir surélevé et vous trouver face à un objet bleu, à récupérer et à insérer dans la borne d'en face, appelée " distributeur BnL ". Celle-ci vous permet de créer des cubes à volonté, en suivant les indications à l'écran. Empilez alors deux cubes au-dessus de votre tête, pour ensuite les envoyer dans les deux prochaines cibles rouges, qui vous permettront d'avancer jusqu'à un autre distributeur BnL qui vous fournira cette fois des cubes un peu plus lourds. Il s'agira d'en envoyer un dans le container surélevé sur votre gauche, afin que le passage d'en face se libère. Récupérez alors au moins deux cubes lourds pour les envoyer dans le prochain container (en vous plaçant sur le socle d'en face), puis franchissez la grille ouverte. Laissez-vous glisser jusqu'au prochain secteur...

Il vous faudra ici progresser sur un parcours de plates-formes diverses, pour atteindre l'autre côté du secteur. Commencez par créer un cube au niveau du tas de déchets de gauche, puis envoyez-le sur la cible d'en face. Tenez-vous alors sur la plaque carrée du bout, puis sautez vers la prochaine plate-forme, pour vous retrouver enfin sur une troisième, carrée. Celle-ci vous mènera à l'intérieur d'un cylindre qu'il vous faudra franchir sans tomber dans les trous, puis il s'agira de vous diriger à droite en sortant du cylindre, pour bientôt trouver un tas de déchets qui vous permettra de créer un cube. Lancez-le ensuite sur la cible " BnL " située plus loin au niveau des fenêtres du haut, puis placez-vous vite sur la plaque de gauche qui va se mettre à monter pour vous mener de l'autre côté. À partir d'ici, empilez trois cubes sur votre tête, puis placez-vous sur la plaque métallique de gauche. Envoyez maintenant un premier cube sur la cible située au loin, puis la plate-forme va avancer légèrement avant de repartir dans l'autre sens. Ne la laissez pas faire, mais envoyez plutôt un deuxième cube dans la cible pour continuer d'avancer, puis répétez une dernière fois l'opération pour vous retrouver sur la plate-forme d'en face. Vous allez alors trouver un panneau de contrôle qui vous permettra de faire tourner la prochaine plate-forme triangulaire. Tournez-la par deux fois vers la gauche, puis avancez sur ce passage pour ensuite prendre à gauche. Tenez-vous sur le socle, puis Wall-e va se changer en cube. Il sera

alors projeté en avant, puis il vous faudra maintenir le stick vers le haut pour franchir cette pente. Ramassez ensuite l'objet bleu pour le placer dans la borne, puis empilez au moins deux cubes sur votre tête. Tenez-vous à l'extrémité gauche de la structure pour les envoyer dans le container "BnL " situé un peu plus loin. Ceci ouvrira alors un passage qui vous mènera à la prochaine partie du niveau.

Après avoir descendu la pente, vous allez trouver la plante... Continuez ensuite à travers l'unique chemin, puis allez sur le côté gauche de cette nouvelle structure afin de récupérer le cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne qui était située sur la droite. Sautez sur les plates-formes mobiles pour trouver l'objet au centre, puis continuez d'avancer pour revenir par l'autre côté en franchissant un cylindre troué. Un petit tremplin vous ramènera au début du parcours, à proximité de la machine BnL. Fabriquez-vous alors deux cubes, puis envoyez-les dans le container d'en face.
Franchissez la plate-forme du centre, puis une fois de l'autre côté, sautez contre la benne pour la déplacer au fond et tout à fait à gauche. Remontez par le côté gauche pour vous retrouver en hauteur et franchir cette même benne, en vous emparant de l'objet bleu au passage. Un tremplin vous mènera de l'autre côté, puis il s'agira d'activer une nouvelle borne BnL, qui vous donnera des cubes de charge. Tenez-en un au-dessus de votre tête, pour aller vous placer à côté d'un pylône de charge, comme indiqué à l'écran. Une fois celui-ci chargé au maximum, placez-vous à côté du prochain pylône, puis une porte s'ouvrira. Franchissez-la, toujours en tenant le cube au-dessus de vous, puis activez le prochain pylône qui fera monter l'ascenseur.
Enfin, vous aurez à activer un dernier pylône se trouvant sur la droite, qui vous permettra d'utiliser un panneau de contrôle à gauche.

Ce panneau de contrôle vous permet de faire pivoter les deux structures en face, modifiant ainsi le parcours d'obstacles. Le but sera de faire apparaître deux feux verts au niveau de la clôture située au bout du parcours. Pour ce faire, plusieurs moyens sont possibles, mais l'important sera d'activer deux pylônes de charge sur votre chemin. Par exemple, en laissant la première partie de la structure sur la position 1 et en plaçant la deuxième partie sur la position 2, il s'agira d'aller au bout du parcours pour trouver une borne BnL sur la droite, de récupérer un cube de charge, puis d'aller vous placer à côté du pylône de charge se trouvant lui sur le côté gauche. Une première lumière verte devrait alors s'allumer au niveau de la grille. Revenez ensuite déplacer la plate-forme pivotante, en ne touchant que la deuxième section, et en la plaçant sur la position 3. Dès le départ, emparez-vous d'un cube de charge sur la gauche, puis une fois arrivé au niveau de la deuxième section, placez-vous à côté du pylône pour activer l'ascenseur. Celui-ci vous mènera à proximité de deux bornes différentes, et il s'agira de vous emparer d'un cube de charge. Déplacez-vous ensuite sur les étroites plates-formes jaunes jusqu'à trouver un pylône à recharger, déclenchant ainsi l'ouverture de la grille. Franchissez-la, puis il ne vous restera alors plus qu'à vous laisser descendre le long de cette pente envahie par la tempête de sable.

Niveau 2 - Directive N°1

Ce niveau consiste essentiellement à vous familiariser avec Eve. Commencez donc par tirer sur les camions en suivant les indications, puis entrez dans le tunnel de gauche. Effectuez le parcours en tirant sur les obstacles qui vous font face, tout ceci dans le temps imparti. Une fois de retour à l'extérieur, il vous sera demandé de trouver cinq pylônes afin de les réactiver en envoyant sur ces derniers une décharge d'énergie. Vous les trouverez facilement, étant donné qu'ils sont entourés d'un cercle turquoise. Après avoir réactivé votre cinquième pylône, vous aurez à pénétrer dans le conduit maintenant ouvert, et à effectuer à nouveau un parcours chronométré en évitant au mieux les obstacles. Suite à ceci, vous allez apprendre à scanner les objets. Ceci s'avère être on ne peut plus simple, étant donné que vous n'avez qu'à vous tenir devant et à patienter, le temps que le scan s'opère. Comme précédemment, dirigez-vous vers les cinq endroits entourés d'un cercle turquoise, puis après les avoir scanné, un emplacement supplémentaire apparaîtra. Scannez-le également, puis une petite cinématique se déclenchera. Pour la troisième fois, il s'agira d'effectuer un parcours chronométré dans un tunnel qui vient d'être créé dans l'épave. Lorsque vous en sortirez, la séquence de fin de niveau se déclenchera...

Niveau 3 - Tempêtes de Sables

Dans ce niveau, vous vous familiariserez avec le tandem Wall-e/Eve. Après avoir suivi les indications à l'écran, planez jusqu'au sommet de la structure de droite. Avancez droit devant pour atterrir sur la structure d'en face et vous trouver devant une borne BnL inactive, avec un camion sur votre gauche. Explosez-le avec le laser d'Eve, puis récupérez le cylindre bleu pour aller le placer dans la machine. Empilez alors trois cubes avec Wall-e, puis allez les envoyer dans le container de droite en vous tenant sur le socle. Une plate-forme va alors s'élever, sur laquelle vous devrez atterrir suite

à un plane, pour ensuite continuer plus loin et franchir une route surélevée qui va s'écrouler par endroits (mais le plane vous permet d'atteindre l'autre côté sans problème). Lorsque vous atteindrez l'autre côté de la route, activez la borne BnL avec le cylindre bleu, puis envoyez trois cubes dans le container en évitant les chariots qui viendront vous importuner. Pénétrez ensuite dans l'ouverture...

Suivez alors l'unique chemin jusqu'à devoir traverser un gouffre, tout en récupérant 15 cartes bleues éparpillées dans le secteur. Il vous faudra bien sûr utiliser la capacité de plane de votre partenaire pour mener à bien cette petite mission. Commencez donc par atteindre la première plate-forme sur laquelle se trouve une carte, puis allez un peu plus en avant pour trouver une autre carte un peu plus loin. À partir d'ici, sautez pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche et récupérer une troisième carte bleue. Ce sera en gagnant à la prochaine plate-forme que vous pourrez vous emparer de trois autres cartes bleues, et que deux chemins s'offriront à vous. Partez donc sur la gauche pour récupérer la carte bleue située sur la plate-forme du bas, puis revenez sur la plate-forme précédente (là où se trouvaient trois cartes) pour maintenant emprunter le chemin de droite et atteindre la plate-forme suspendue par deux câbles. Continuez un peu plus loin pour trouver une autre carte bleue, puis sautez sur la prochaine plate-forme suspendue, à partir de laquelle vous pourrez en atteindre une plus petite en hauteur et à gauche. Ramassez donc la carte bleue qui s'y trouve, puis sautez maintenant sur la plate-forme plus grande se trouvant bien plus bas, et sur laquelle vous pourrez vous emparer de deux cartes bleues supplémentaires. Tenez-vous à gauche de celle-ci, puis sautez sur la plate-forme suspendue pour continuer un peu plus à gauche et planer jusqu'aux 12e et 13e cartes. Rebroussez ensuite chemin pour gagner le bout de cette grande salle, où vous attendent les deux dernières cartes et la porte de sortie...

Après avoir franchi la porte, allez à droite pour vous emparer du cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne BnL de gauche. Empilez ensuite trois cubes sur votre tête pour continuer un peu plus à droite dans le couloir et trouver un container à remplir. Tenez-vous sur le socle pour envoyer correctement vos cubes, tout en évitant les chariots qui ont la fâcheuse tendance à vous foncer dessus. Après avoir rempli le container, franchissez donc la porte pour vous retrouver bientôt à l'extérieur en sortant de ce couloir. Un combat assez simple va alors avoir lieu contre un robot. Il s'agira simplement de rebondir contre les cibles BnL situées de part et d'autre du terrain, dans le but de faire tomber des bidons explosifs et de les faire rouler vers le boss. Occupez-vous en premier lieu d'un des deux côtés, pour passer à l'autre côté après avoir envoyé suffisamment de bidons et fait exploser la moitié du robot. Lorsque les deux moitiés seront détruites, utilisez le laser d'Eve pour ne cesser de tirer dans le coeur de votre ennemi, jusqu'à ce que celui-ci succombe. Franchissez alors le passage qu'il obstruait, pour voir votre amie se faire kidnapper à la fin de la cinématique... Vous aurez alors 2min30 pour dévaler la pente sinueuse en évitant les obstacles et en vous dirigeant finalement au pied de la fusée. Ceci déclenchera la cinématique de fin de niveau.

Niveau 4 - A bord de l'Axiom

Avancez en sautant contre les parois qui apparaissent en jaune, puis roulez au plafond de couleur jaune pour franchir le prochain secteur. Passez ensuite sur la pente de droite pour vous retrouver au-dessus de ce même plafond et récupérer le tube bleu. Grâce à ce dernier, activez la borne BnL pour pouvoir récupérer un cube de charge. Le fait de réactiver le pylône vous permettra de franchir la structure en roulant sur le plafond, comme précédemment. Vous allez ensuite faire la connaissance de M-O, un petit robot qui ne supporte pas la saleté. Ici, il s'agira de récupérer trois cartes bleues pour pouvoir franchir la porte. La première se trouvera au sol, tandis qu'il faudra récupérer le cylindre bleu dans le coin de droite, pour activer la borne et saisir un cube de charge. Le fait d'activer le pylône vous permettra de déplacer la structure de derrière, en sautant contre celle-ci. Amenez-la au côté opposé, en la fixant tout à fait au fond, de sorte qu'elle soit dans l'axe de la pente. Montez cette dernière pour vous retrouver sur le toit de la surface que vous aviez franchie plus tôt, puis vous pourrez récupérer une seconde carte bleue avant de sauter sur la plate-forme mobile qui vous mènera à la troisième carte. Franchissez la porte, puis descendez le long du parcours pour ensuite sauter dans le champ de force qui vous ramènera plus haut.

Ici, il s'agira d'aller ramasser le cylindre bleu en évitant les passants, puis de réactiver la borne pour récupérer un cube de charge. Partez ensuite sur la gauche avec ce dernier, tout en évitant les passants, afin d'aller activer le pylône de charge situé un peu plus loin. Celui-ci vous permettra d'obtenir un autre cylindre à placer dans la borne d'à côté, puis, avant de récupérer des cubes sur cette dernière, vous aurez tout d'abord à descendre la pente de droite pour briser les parois jaunes qui vous bloquent le passage (sautez simplement contre celles-ci). Une fois le passage libéré, vous allez faire face à un nouvel ennemi et aurez besoin de revenir en arrière pour vous munir de trois cubes bleus. Envoyez-en deux contre le robot afin de lui régler son compte, puis utiliser le dernier cube pour activer le pylône à proximité. Continuez ensuite d'avancer pour vous retrouver à nouveau confronté à des passants. Rendez-vous sur la droite pour

ramasser une première carte bleue, puis sur la gauche pour récupérer un cylindre bleu. Allez le placer sur la borne BnL à proximité, puis récupérez un cube pour ensuite traverser la route et activer le pylône situé à gauche de la porte de sortie (pour le moment verrouillée). Ceci vous permettra d'obtenir une deuxième carte bleue, puis il s'agira de faire de même pour le pylône situé à droite de la porte afin d'obtenir la dernière carte bleue.

Après avoir franchi la porte, activez le pylône avec un cube bleu, puis il sera très simple de récupérer les trois cartes bleues pour franchir la porte suivante. Dans la prochaine pièce, l'idée restera la même, avec une borne BnL à activer au préalable et un ennemi à abattre avant d'alimenter le pylône. Vous atteindrez une petite pièce avec un M-O et une borne BnL. Récupérez donc trois cubes sur celle-ci, puis passez dans la prochaine pièce pour éliminer dans un premier temps le robot et activer le pylône. Après avoir franchi le précipice avec les deux plates-formes mobiles, emparez-vous du cylindre bleu situé face au robot pour revenir actionner la borne. À nouveau, 3 cubes à empiler, pour en envoyer deux sur l'ennemi et utiliser le dernier pour activer le pylône. Vous gagnerez enfin l'ascenseur sur la gauche après avoir franchi une fois encore un précipice grâce aux plates-formes mobiles.

Vous revoici en présence des passants, et il vous faudra bien sûr les éviter en tâchant en plus de ne pas marcher sur les surfaces de couleur rose, sous peine de mourir instantanément. Récupérez les trois cartes de ce secteur pour franchir la porte située au bout. Une fois de l'autre côté de celle-ci, sautez contre la paroi de gauche pour pouvoir traverser ce piège, puis rentrez dans l'ascenseur. Ici, récupérez le cylindre bleu situé un peu plus loin afin de revenir pour actionner la borne, puis empilez trois cubes sur votre tête. Le premier pylône que vous croiserez (situé juste à côté) ne vous sert qu'à obtenir une amélioration pour Wall-e, tandis qu'il vous faudra actionner le deuxième pylône que vous rencontrerez sur votre chemin, après avoir réglé son compte à un robot. Un pont va alors se dresser pour que vous puissiez rejoindre la structure centrale, où il s'agira d'activer quatre pylônes en tout, dont deux situés plus au fond. Occupez-vous tout d'abord de briser les parois de couleur jaune et de détruire les robots qui gardent le secteur de part et d'autre, puis vous pourrez activer les deux premiers pylônes.
Empruntez ensuite les chemins situés à gauche et à droite et qui permettent d'aller un peu plus loin afin de répéter les mêmes opérations, puis une fois les quatre pylônes activés, il ne vous restera plus qu'à sauter dans le train pour rejoindre Eve.

Niveau 5 - De bonnes intentions

Dès le début et tout au long de ce niveau, Wall-e sera en possession du pistolet laser d'Eve. Préparez-vous à griller du Steward, car vous en rencontrerez une quantité incalculable durant votre avancée... Dans cette première grande pièce, chargez-vous de tous les robots pour ensuite franchir la porte dont le voyant est devenu vert. Avancez dans le couloir pour atteindre une nouvelle pièce dans laquelle il s'agira de détruire un nouveau groupe de Stewards, puis comme précédemment, franchissez la porte dès qu'elle est déverrouillée. Attention à ne pas rouler sur les surfaces violettes au sol, pour ensuite pénétrer dans une salle où vous aurez 39 Stewards à détruire dans un temps imparti. Empruntez l'ascenseur du coin après avoir réussi ce petit challenge, puis affrontez d'autres Stewards en sortant. Progressez sur les plates-formes après avoir éliminé un maximum de robots au préalable pour plus de facilité, puis franchissez la porte de gauche une fois arrivé au bout de la salle. Poursuivez votre avancée en éliminant tous les Stewards pour ouvrir les portes à franchir, puis vous vous retrouverez face à un panneau de contrôle qui vous permettra de faire pivoter les deux structures d'en face. Choisissez la configuration qui vous convient, en sachant que l'objectif principal sera de libérer au moins 2 robots de défense prisonniers. Gare aux nombreux Stewards...

Empruntez l'ascenseur après avoir libéré au moins 2 robots et préparez-vous à affronter un autre groupe de... Stewards ! Allez ensuite à droite dans le couloir aux flèches bleues en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis il ne s'agira ensuite que d'avancer en détruisant tout sur votre passage, dans le but de déverrouiller les portes à franchir. De retour dans la pièce principale, il vous sera demandé d'utiliser une attaque puissante pour désactiver les entrées de Stewards, qui arriveront de manière infinie. La technique à employer consiste à récupérer des cubes au niveau de la borne BnL et à les envoyer sur le sigle BnL au-dessus de la porte par laquelle sortent les deux Stewards. Utilisez la visée manuelle pour atteindre vos cibles, puis occupez-vous de la prochaine porte dès que vous en détruisez une. Ce sera après avoir détruit l'entrée de la dernière porte qu'il faudra vous charger de la structure centrale, avec 3 portes à détruire (par deux cubes à chaque fois), ainsi que toutes les tourelles situées entre ces dernières. La destruction de la machine vous donnera enfin accès à Eve, située derrière les portes nouvellement accessibles.

Niveau 6 - Ensemble

Dans la première partie de ce niveau, contentez-vous de suivre Wall-e en vous aidant de la traînée qu'il laisse derrière lui sans le perdre de vue, puis vous finirez par entrer dans le vaisseau. Là aussi, il s'agira de le suivre dans les divers tunnels, sans oublier que vous pouvez utiliser votre pistolet laser pour dégager le passage si besoin. Vous aurez ensuite à détruire 10 bonbonnes pour pouvoir continuer votre avancée et déclencher une cinématique. La suite des événements consistera à passer à travers 10 anneaux autour du vaisseau, puis une fois ceci effectué, vous disposerez de 2 minutes pour détruire 50 déchets qui flottent dans l'espace avec votre laser. Suite à ceci, vous recommencerez une petite poursuite dans le vaisseau, en sachant que vous allez quelquefois vous retrouver dans de vastes pièces et qu'il faudra vous aider des flèches pour repérer facilement la suite du parcours.

Vous allez finalement atteindre une grande pièce au centre de laquelle se trouvera un long pilier et de nombreux ennemis sur toute la périphérie. Eliminez les Stewards pour libérer les pylônes de charge, puis envoyez ensuite une décharge d'énergie à proximité pour les alimenter. Une fois ceci effectué au premier étage, le pilier central se mettra à tourner. Tenez-vous à proximité de la structure qui lui est rattachée, pour tirer sur les deux cibles BnL. Cela rehaussera le pilier et il vous faudra répéter la manipulation des pylônes de charge au deuxième niveau cette fois-ci. Ce sera à la structure la plus basse qu'il faudra vous intéresser une fois les pylônes réactivés, car c'est elle qui contiendra les cibles BnL. Répétez l'opération une fois encore au troisième niveau, puis pénétrez dans l'ouverture pour clôturer le niveau.

Niveau 7 - 100% Insalubre

Vous voilà atterri dans la décharge ! Commencez par activer la machine BnL et un bloc rouge aimanté en ressortira. Envoyez-le dans les barils explosifs d'en face, puis poursuivez votre avancée en évitant les flaques de goudron et en empruntant les flèches d'accélération. Continuez de longer le secteur par la gauche, puis après avoir atterri sur un terrain glissant avec deux séries de barils, vous aurez à nouveau à activer une machine BnL grâce au cylindre bleu à proximité. Récupérez un cube bleu pour aller un peu plus loin l'envoyer sur l'interrupteur de la paroi électrique, afin de laisser passer la lumière le long du câble, ceci permettant de désactiver le champ de force et de vous laisser continuer.

Après avoir franchi le tuyau rempli de trous et de bumpers, poursuivez sur les flèches d'accélération, pour prendre un virage à gauche et rencontrer des Stewards après le demi-tuyau. Après la barrière de barils, n'allez pas à droite, mais passez plutôt tout droit, dans le tunnel. En sortant de celui-ci, poursuivez le long de l'étroit passage et vous aurez un virage à droite avec deux demi-tuyaux. Suite à cela, vous roulerez sur deux flèches jaunes et atteindrez la prochaine borne BnL, qui vous donnera un cube à utiliser pour faire disparaître le champ de force, comme précédemment.

Poursuivez vers la gauche le long du terrain glissant et sinueux, puis vous vous retrouverez devant un broyeur géant. Utilisez votre forme cubique pour vous faire projeter en hauteur par le tremplin, puis effectuez le parcours le long des plates-formes qui se rétractent. Une fois de l'autre côté, utilisez le tremplin pour gagner les hauteurs et poursuivre votre chemin. Avancez ensuite sur les pylônes qui apparaissent peu à peu de cette cuve, puis ramassez le cylindre bleu dans le but d'alimenter la prochaine borne BnL. Celle-ci vous donnera un cube aimanté, à envoyer en diagonale sur la droite, de sorte à éloigner les caisses métalliques un instant et vous frayer un chemin dans la même direction que votre lancer. A nouveau, vous aurez à traverser une cuve sur ces pylônes qui se relèvent temporairement, mais attendez quelques instants que ceux de droite étant les plus proches de vous commencent à se rehausser, afin d'avancer avec eux (plutôt que de foncer tête baissée dès le départ, lorsque ce sont les pylônes les plus loin qui sont relevés en premier).

Alimentez la prochaine borne BnL avec le cylindre trouvé quelques mètres auparavant, puis envoyez des cubes de charge sur les cubes d'en face pouvant exploser, ce qui vous permettra de passer. Après un dernier parcours sur les pylônes rehaussés temporairement (sortez par le fond gauche et sautez), vous aurez enfin à effectuer un parcours sur des tapis roulants, tout en évitant de toucher les secteurs roses, et sans vous faire prendre au piège par les barrières bleues. Agissez prudemment étant donné votre forme cubique, sans gestes brusques et vous atteindrez la sortie au fond à gauche, clôturant ainsi le niveau.

Niveau 8 - Ordres du Commandant

Auto n'en fait qu'à sa tête et vous devrez effectuer un parcours d'obstacles pour aller placer la plante dans l'holo-détecteur situé au bout. Commencez par éviter cette grosse bande électrifiée avec Eve, puis ôtez le cube situé près du pylône, afin de le désactiver, faisant disparaître ainsi le mur bleu. Occupez-vous à distance avec votre laser de la tourelle et des Stewards situés plus au faut à gauche, puis allez placer le cylindre bleu dans la prochaine borne BnL.

Alimentez cette fois le pylône de gauche comme vous le faites habituellement, puis sautez au bon moment sur la plate-forme carrée mobile lorsqu'elle se trouvera assez près de vous.

Le cylindre de la prochaine borne BnL se trouvant au-dessus d'elle et entouré par des Stewards, réglez-leur leur compte avant de planer avec Eve en toute sécurité sur cette plate-forme. La borne activée et le pylône alimenté, déplacez-vous sur la plate-forme mobile comme précédemment (récupérez le cylindre qui s'y trouve), après avoir nettoyé au préalable les environs de tout gêneur. Alimentez la prochaine borne BnL, puis détruisez le mur de Stewards situé plus loin avant d'avancer davantage. Occupez-vous également du robot qui flotte au-dessus de vous pour lui prendre le cylindre, nécessaire pour la prochaine borne BnL, après avoir franchi la surface rose. Activez donc cette borne pour charger le pylône, nettoyez le secteur de tout ennemi qui pourrait faire échouer votre mission, puis sautez avec le bon timing sur les deux plates-formes, afin de gagner l'autre côté. Enfin, il vous restera à vous déplacer sur chaque plate-forme mobile après avoir vaincu les derniers Stewards, dans le but de franchir l'ultime secteur rose et de retrouver vos amis au bout, pour une petite cinématique.

Dans cette dernière partie de niveau, il s'agira de remonter jusqu'à l'holo-détecteur dans le temps imparti, en tâchant de ne pas rouler sur une surface rose, mais également en prenant garde aux nombreux humains qui dévalent la pente dans l'autre sens... Bon courage !

Niveau 9 - Eve + Wall-E = Amour

Votre mission consistera simplement à retrouver les 5 éléments qui composent Wall-e, comme vous l'aviez fait lors du deuxième niveau en cherchant les plantes. De la même manière, repérez les cercles turquoise et approchez-vous des éléments pour déclencher un scan de ces derniers. Une fois les 5 parties trouvées avant le temps imparti, il ne vous restera plus qu'à suivre l'émouvante scène de fin " made in Disney "...

Zone secrète de l'Axiom

10 illustrations seront à récupérer durant ce parcours pouvant se révéler assez difficile par endroits. Commencez par activer la borne BnL, puis sautez sur la plate-forme de droite (et non celles qui se rétractent plus à gauche). Récupérez votre première carte, puis laissez-vous tomber au sol pour en trouver une deuxième, avant de remonter vers la borne via les ventilateurs. Récupérez au moins un cube et avancez sur ces plates-formes rétractables aléatoirement jusqu'au tourniquet. Après avoir passé celui-ci et trouvé une troisième carte, alimentez le pylône, puis avancez sur les prochaines plates-formes rétractables pour gagner un deuxième tourniquet. Utilisez le tremplin situé juste après pour gagner le coin droit de la pièce et trouver la quatrième carte. Revenez prendre le tourniquet en remontant la pente et en franchissant à nouveau les plates-formes rétractables, puis filez à gauche.

Insérez le tube bleu dans la borne BnL, récupérez un cube et visez le logo BnL situé à l'opposé. Utilisez les ventilateurs du bas pour rejoindre la cinquième carte, puis revenez vers la borne pour emprunter cette fois le pont plus à gauche (ou envoyer un nouveau cube sur le même logo, dans le cas où vous seriez tombé). Au bout de ce dernier, alimentez la borne pour obtenir un cube aimanté, qu'il va vous falloir envoyer le long de la paroi, bien dans l'axe, pour relever toutes les palettes et les franchir en vous emparant de la sixième carte. N'oubliez pas la septième carte située au niveau des ventilateurs de gauche, puis sautez à proximité du grand champ de force bleu de droite. Utilisez le ventilateur incliné pour pouvoir aller derrière et y trouver la huitième carte. Descendez ensuite au sol pour ramasser la neuvième carte plus au fond à gauche, et vous laisser relever par la main mécanique. Vous trouverez à droite de la borne BnL située à la même hauteur le cylindre bleu sur un plan incliné. Après avoir alimenté celle-ci, il s'agira d'envoyer trois cubes (en visée manuelle pour plus de facilité) contre la paroi électrique de gauche, dans le but de laisser passer la lumière jusqu'au bout de son trajet et de dresser le pont qui vous mènera à la dernière carte du niveau.

Wanted : Les Armes du Destin

© Warner Interactive / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES BINAIRES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des Codes Secrets, via le menu principal. Appuyez ensuite sur Echap en cours de partie pour les trouver.

`01000011`	Débloque Wesley
`01000100`	Débloque Janice
`01001100`	Santé améliorée
`01001111`	Super armes
`01010100`	Débloque Cross
`01010111`	Garde du corps aérien
`01100001`	Combinaison spéciale
`01100101`	Mode Close Combat
`01101101`	Adrénaline infinie
`01101111`	Munitions illimitées
`01110010`	Mort subite
`01110100`	Mode Cinématique
`01100111`	Mode En Pleine Tête

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cauchemar

Terminer le mode Combat Rapproché.

Garde du corps aérien

Terminer le mode Headshot.

L'immortel

Terminer le jeu.

L'araignée originale

Eliminer le boss araignée.

TROPHÉES

Bronze

Je suis aux commandes

Complétez le 1er didacticiel

C'est dans mon sang

Complétez le 2ème didacticiel

Fini les crises d'anxiété

Complétez le 3ème didacticiel

Acte 1 complet - Facile

Complétez l'acte 1 - Niveau le plus facile

Acte 2 complet - Facile

Complétez l'acte 2 - Niveau le plus facile

Acte 3 complet - Facile

Complétez l'acte 3 - Niveau le plus facile

Acte 4 complet - Facile

Complétez l'acte 4 - Niveau le plus facile

Acte complet - Facile

Complétez l'acte 5 - Niveau le plus facile

Acte 6 complet - Facile

Complétez l'acte 6 - Niveau le plus facile

Acte 7 complet - Facile

Complétez l'acte 7 - Niveau le plus facile

Acte 8 complet - Facile

Complétez l'acte 8 - Niveau le plus facile

Acte 9 complet - Facile

Complétez l'acte 9 - Niveau le plus facile

Acte 1 complet - Assassin

Complétez l'acte 1 - Difficulté Assassin

Acte 2 complet - Assassin

Complétez l'acte 2 - Difficulté Assassin

Acte 3 complet - Assassin

Complétez l'acte 3 - Difficulté Assassin

Acte 4 complet - Assassin

Complétez l'acte 4 - Difficulté Assassin

Acte 5 complet - Assassin

Complétez l'acte 5 - Difficulté Assassin

Acte 6 complet - Assassin

Complétez l'acte 6 - Difficulté Assassin

Acte 7 complet - Assassin

Complétez l'acte 7 - Difficulté Assassin

Acte 8 complet - Assassin

Complétez l'acte 8 - Difficulté Assassin

Acte 1 complet - The Killer

Complétez l'acte 1 - Difficulté The Killer

Acte 2 complet - The Killer

Complétez l'acte 2 - Difficulté The Killer

Acte 3 complet - The Killer

Complétez l'acte 3 - Difficulté The Killer

Acte 4 complet - The Killer

Complétez l'acte 4 - Difficulté The Killer

Acte 5 complet - The Killer

Complétez l'acte 5 - Difficulté The Killer

Acte 6 complet - The Killer

Complétez l'acte 6 - Difficulté The Killer

Acte 7 complet - The Killer

Complétez l'acte 7 - Difficulté The Killer

Acte 8 complet - The Killer

Complétez l'acte 8 - Difficulté The Killer

Vrai geek

Trouvez 10 récompenses

En tuer un pour sauver mille beignets

Tuez Janice, l'ex-boss

N'arrive pas à la cheville de Barry

Tuez Kathy, l'ex-copine

Stagiaire en balles incurvées

Tuez 10 ennemis à l'aide de balles incurvées

Stagiaire en tempête de shrapnels

Tuez 10 ennemis à l'aide de la tempête de shrapnels

Boum !

Tuez un rat explosif

Les yeux dans les yeux

Tuez 15 ennemis en combat rapproché

Collectionneur compulsif

Trouvez toutes les récompenses

Deux valent toujours mieux qu'un

Tuez 2 ennemis d'un coup avec une seule balle incurvée

Heureusement que je n'y étais pas

Tuez 3 ennemis d'un coup avec une seule tempête de shrapnels

Tout est dans les réflexes

Tuez 3 ennemis d'un coup avec un seul DRA

Argent

Assassin parfaitement entraîné

Complétez l'acte 9 - Difficulté Assassin

Crève coeur

Tuer Araña avec Wesley sans masque et la difficulté The Killer

Entre vieux amis

Tuez The Immortal avec Cross et la difficulté The Killer

Fais payer aux hommes de main

Tuez The Russian avec The Immortal en combat rapproché et la difficulté The Killer

Le boucher serait fier

Terminez le jeu en mode 'combat rapproché' avec n'importe quelle difficulté

Dr. Lobotomie

Terminez le jeu en mode 'en pleine tête' avec n'importe quelle difficulté

Exterminateur de nuisibles

Tuez tout les rats explosifs

Expert en balles incurvées

Tuez 100 ennemis à l'aide de balles incurvées

Expert en tempête de shrapnels

Tuez 80 ennemis à l'aide de la tempête de shrapnel

Or

The Killer

Complétez l'acte 9 - Difficulté The Killer

Attrape-moi si tu peux

1ère position au classement 'attaque chrono'

Platine

Maître de Wanted

Possède tous les trophées de Wanted !

PERSONNAGES JOUABLES

Arana

Tuez-la en difficulté Assassin.

Brummel

Tuez-le en difficulté Assassin.

Leader Swat

Tuez-le dans n'importe quelle difficulté en mode Slo-mo Adrenaline.

Le Russe

Tuez-le en difficulté Assassin.

Nightmare

Terminez le mode Close Combat dans n'importe quel mode de difficulté.

DIFFICULTÉ "KILLER"

Terminer le jeu en difficulté Assassin pour débloquer le mode de difficulté Killer.

Warhammer 40.000 : Space Marine

© THQ / Relic Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie I : Mission d'assaut orbital

Chapitre 1 : Atterrissage

Dès le débarquement, commencez à éliminer les Orks en alternant entre votre pistolet et votre lame.

Avancez ensuite et tirez sur le réservoir qui se trouve à droite pour l'exploser et éliminer l'Ork qui se trouve à proximité. Les tubes qui bloquent le chemin seront eux aussi détruits par l'explosion. Eliminez une nouvelle horde d'ennemis et explosez un nouveau réservoir.

Neutralisez d'autres groupes d'Orks et explosez un autre réservoir. Repliez-vous pour contrer les Orks qui chargent sur vous ensuite approchez de la tourelle et appuyez sur le bouton indiqué pour la faire tourner.

Après l'atterrissage forcé du vaisseau, vous devez maintenant rejoindre votre compagnon. Avancez donc dans la nouvelle zone.

Chapitre 2 : Envers et contre tout

Avancez et sautez en bas de la dénivellation. Eliminez les Gretchins en chemin et allez à droite pour détruire les barils explosifs afin d'exploser les barricades et récupérer un Servo-crane

Approchez ensuite du module qui contient une nouvelle arme. Prenez le Bolter et mettez-vous à couvert pour éliminer les Orks armés qui arrivent par la porte.

Avancez ensuite jusqu'à trouver votre ami en pleine bataille contre les Orks. Planquez-vous derrière le mur à gauche et commencez par neutraliser les ennemis qui se trouvent en haut.

Neutralisez ensuite ceux qui se planquent en bas et éloignez-vous de la trajectoire de leurs grenades. Prenez les munitions qui se trouvent dans les caisses et repoussez ensuite les hordes d'Orks qui attaquent en mêlée. Neutralisez enfin les Gretchins et ramassez les munitions avant de quitter la zone.

Vous allez apercevoir en chemin, et loin derrière, une statue s'effondrer. Avancez dans cette direction pour prendre le deuxième Servo-crane.

Allez ensuite à droite et avancez pour atteindre un bunker allié attaqué par les Orks. Restez loin et commencez à aider les soldats en neutralisant les ennemis. Avancez ensuite vers ce bunker et repoussez la nouvelle vague d'attaques.

Passez par le passage à gauche et avancez entre les cadavres de soldats jusqu'à sortir par le trou dans le mur. Avancez vers la grande statue pour trouver un autre de vos amis.

Approchez ensuite du module pour prendre une nouvelle arme ; la tronçonneuse. Utilisez ce nouveau joujou sur les Orks qui débarquent et démembrez-les. Avancez ensuite en compagnie de vos amis dans les tranchées.

Neutralisez les ennemis en chemin et explosez leurs petites bêtes kamikazes avant qu'elles ne s'approchent de vous et

explosent. Vous pouvez aussi neutraliser ces bêtes à proximité des unités ennemies pour les exploser en même temps. Continuez votre chemin jusqu'au prochain bunker ennemi.

Aidez les soldats à repousser les vagues d'attaques et restez à couvert derrière les barricades. Quand les ennemis s'approchent, utilisez alors votre tronçonneuse pour les taillader. Un Ork géant débarquera alors dans la zone. Restez à l'abri derrière et commencez à lui tirer dessus pendant qu'il avance vers vous.

Une fois passé au corps à corps, évitez ses coups dévastateurs en effectuant des roulades. Utilisez votre tronçonneuse couplée avec des charges en direction de cet ennemi pour l'étourdir et stopper son attaque. Rééditez cette opération et avec le soutien de vos amis et vous éliminerez ce colosse en un rien de temps.

Entrez ensuite dans le bunker et avancez jusqu'à la salle des opérations. Après la discussion avec le lieutenant, prenez l'aptitude Furie qui se trouve dans le module et suivez le lieutenant.

Avancez en compagnie de vos amis et des soldats jusqu'à ce qu'une foreuse jaillisse du sol. Neutralisez alors les Orks qui sortent de cette foreuse et avancez vers le bunker qui se trouve au fond pour trouver un Servo-crane.

Continuez d'avancer entre les ruines et passez par les bunkers en éliminant les Orks. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle pou repousser les hordes d'Orks qui essayent d'envahir la zone. Avancez et entrez dans le bâtiment. Allez vers le module et prenez le fusil sniper. Continuez ensuite à avancer.

Après la séparation avec le lieutenant, avancez et neutralisez les Orks qui surplombent la zone de tous les cotés.

Une fois la zone nettoyée, avancez et entrez à droite dans le bâtiment. Avancez et butez l'ennemi qui vous lance une grenade depuis le trou dans le plafond. Allez ensuite à gauche derrière le mur pour trouver un nouveau Servo-crane.

Poursuivez votre chemin pour sortir du bâtiment.
Avancez pendant que les ennemis se replient et repérez le bunker qui se trouve à gauche, derrière les barils explosifs. Entrez alors dans ce bunker pour récupérer un autre Servo-crane.

Reprenez votre chemin et éliminez les Orks qui gardent l'entrée du bâtiment. Entrez ensuite par le portail et descendez l'escalier. Passez la porte et prenez le Jump Pack. Utilisez-le pour effectuer de longs sauts. Sautez en haut de la passerelle et restez en hauteur pendant que vos amis progressent en bas. Passez d'une passerelle à l'autre en éliminant les Orks qui utilisent des lance-roquettes.

Dégagez le chemin pour vos amis ensuite rejoignez-les pour passer la porte. Effectuez le même travail de nettoyage en accompagnant vos amis. Frappez le sol quand vous atterrissez pour éliminer ou étourdir les ennemis qui vous entourent. Avancez ensuite et entrez dans le tunnel.

Chapitre 3 : Le ventre de la bête

Avancez jusqu'à pénétrer dans l'enceinte du canon géant. Avancez à droite et entrez par le trou dans le mur pour trouver un Servo-crane. Allez ensuite à gauche et prenez votre nouvelle arme dans le module. Eliminez les Orks qui gardent l'armurerie et entrez pour prendre les munitions et la bombe Melta. Vous devez alors utiliser cette bombe pour saboter le canon.

Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui débarquent et prenez l'ascenseur pour descendre. Une fois en bas, sortez de l'ascenseur et avancez tout droit pour trouver et récupérer un Servo-crane.

Allez ensuite à droite et éliminez les ennemis en chemin. Explosez les bêtes kamikazes des Orks et passez par la grande porte.

Eliminez ensuite l'unité rouge des Orks, très féroce au corps à corps. Approchez-vous des commandes et activez-les pour faire monter l'obus du canon. Placez la bombe sur cet obus et poussez-le dans le chargeur du canon.

Revenez ensuite à l'ascenseur et éliminez les Orks qui débarquent depuis ce dernier.

Montez avec l'ascenseur ensuite allez à droite. Eliminez les hordes d'ennemis qui essayent de vous couper le chemin et passez les portes jusqu'à atteindre un nouvel ascenseur. Montez via ce dernier ensuite avancez jusqu'au module pour récupérer l'amélioration pour la Furie.

Avancez ensuite pour retrouver l'obus sur lequel se trouve la bombe. Tuez les Orks qui l'on sorti du chargeur. Pendant que votre ami pousse l'obus dans le chargeur, vous devez le couvrir en éliminant les vagues d'ennemis qui débarquent.

Prenez votre fusil sniper et commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la zone supérieure. Neutralisez ensuite les ennemis qui chargent sur vous et repérez puis explosez les bêtes kamikazes avant qu'elles ne s'approchent de vous. Evitez aussi les grenades de vos ennemis et restez mobile pour ne pas vous faire encercler par les Orks en fureur. Tirez sur la tête de l'Ork géant qui débarque vers la fin de l'affrontement et éliminez-le de préférence en restant loin de lui pour éviter ses coups dévastateurs. Nettoyez ensuite la zone et une fois l'obus en place, quittez la zone.

Chapitre 4 : Titans de Graïa

Avancez et suivez les Orks qui se replient. Entrez par la porte et avancez jusqu'à rencontrer une résistance importante près de la représentation du bélier.

Frayez-vous un chemin et montez les marches. Tournez alors à gauche derrière le bélier pour trouver et prendre le Servo-crane. Poursuivez ensuite votre chemin vers les quais. Neutralisez les hordes d'Orks pour pouvoir avancer et méfiez-vous des kamikazes. Explosez-les à proximité des Orks pour éliminer ces derniers.

Avancez ensuite pour sauter dans le train qui sert de Bélier pour les Orks. Ils comptent défoncer les portes du bâtiment et vous devez les en empêcher.

Passez les portes et ramassez les munitions en chemin. Vous devez ensuite vous frayer le chemin entre les nombreux Orks qui protégeant le train. Tirez sur les barils explosifs près de ces derniers les éliminer ou les blesser. Restez en retrait près de vos amis pour profiter de leur soutien. Continuez d'avancer en neutralisant les ennemis jusqu'à monter vers la tourelle.

Prenez le contrôle de cette dernière et tirez sur le vaisseau. Arrachez ensuite le canon à plasma de son socle pour pouvoir vous mettre à couvert. Visez avant de tirer pour ne pas chauffer votre arme pour rien. Surveillez le vaisseau quand il s'approche du bord et débarque les Orks. Utilisez votre canon à plasma pour éliminer rapidement ces créatures sans subir de dégâts tout en évitant les tirs du vaisseau. Répétez cette action plusieurs fois sans arrêter de tirer sur le vaisseau pour arriver à le détruire.

Partie II : L'Inquisiteur

Chapitre 5 : L'inquisiteur

Avancez jusqu'à entrer dans l'enceinte de l'usine. Abattez les Orks en place et avant d'avancer vers la grue, allez à droite pour trouver un Servo-crane dans le coin.

Reprenez votre chemin et avancez vers l'entrée. Eliminez les hordes d'Orks en chemin avant d'escalader la rampe pour entrer dans l'usine. Nettoyez-la et allez à la salle de contrôle pour utiliser la grue.

Suivez ensuite vos amis et sortez de l'usine. Avancez dans cette zone bien gardée par les Orks. Progressez lentement mais surement pour éviter d'être attaqué par les kamikazes. Avancez ensuite pour faire face à des hordes de Gretchins.

Tirez sur les barils explosifs pour exterminer ces ennemis sans oublier de buter les Orks qui se trouvent en hauteur, sur les dénivellations. Continuez votre chemin pour rencontrer d'autres groupes d'Orks et éliminez le premier groupe avec votre tronçonneuse avant d'utiliser les grenades contre ceux qui sont regroupés et qui vous tirent dessus.

Continuez votre chemin pour entrer dans une autre zone de l'usine. Prenez la Hache qui se trouve dans le module et attendez l'arrivée du monte-charge. Vous devez tenir cette position et repousser les vagues d'attaques Orks.

Utilisez tous les moyens et surtout évitez les attaques des deux géants. Lancez des grenades contre vos ennemis et restez à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs pendant que vous combattez au corps à corps. Embarquez ensuite dans le monte-charge pour descendre.

Une fois en bas, avancez dan le couloir et prenez le Servo-crane qui se trouve derrière les soldats qui discutent, à gauche. Continuez ensuite votre chemin au coeur de l'usine.

Chapitre 6 : Repère des géants

Avancez et prenez l'ascenseur pour monter. Une fois en haut, entrez par la porte et attendez que vos amis localisent l'Inquisiteur. Suivez ensuite le chemin vers ce dernier et en cours de route, descendez la rampe à gauche pour prendre le Servo-crane puis continuez.

Utilisez ensuite le panneau de commande pour faire descendre la plateforme. Passez par la porte et laissez votre ami s'occuper de la transmission. Parlez ensuite au sergent de l'autre unité et continuez votre progression en empruntant la porte de droite. Avancez et éliminez les Orks qui se trouvent sur les tubes.

Allez jusqu'à la chaudière et prenez à gauche. Avancez, montez la rampe et prenez le Servo-crane qui se trouve devant la console. Reprenez ensuite votre route et passez la porte. Utilisez le panneau de contrôle pour faire descendre la plateforme. Traversez-la pour atteindre la porte et entrez. Avancez ensuite pour retrouver l'Inquisiteur.

Avancez en compagnie de ce dernier et neutralisez les Orks en chemin. Avancez ensuite à gauche et entrez par la porte. Prenez la nouvelle arme qui se trouve dans le module et allez vers l'ascenseur. En chemin, faites la connaissance de la nouvelle unité d'Orks équipés de boucliers.

Esquivez leurs attaques et tirez-leur dessus quand ils se dévoilent. Vous pouvez aussi les attaquer par derrière ou au corps à corps pour qu'ils baissent leurs boucliers. Continuez vers l'ascenseur et descendez au fin fond de l'usine.

Avancez jusqu'à la salle du générateur. Eliminez la première vague d'attaques ennemies en présence de leur chef qui vous lance ses roquettes depuis la dénivellation. Appuyez ensuite sur le bouton de la console pour essayer de saisir la source d'énergie mécaniquement.

Après l'intervention du boss des Orks, vous devez retirer vous-même la source de son socle. Ignorez alors les hordes d'ennemis et allez au socle central pour retirer la source d'énergie.

Chapitre 7 : Au coeur des ténèbres

Après l'effondrement de la salle, avancez dans les égouts et tirez sur le baril explosif pour dégager le chemin.

Avancez ensuite dans le long couloir infesté d'Orks et neutralisez-les. Passez par le tube de droite et avancez en éliminant les ennemis en chemin. Descendez ensuite dans un nouveau couloir et avancez. Repoussez les hordes d'ennemis et tirez sur les tubes pour les exploser et neutraliser vos adversaires. Montez ensuite sur la rampe et passez cette fois par le tube qui se trouve à gauche pour prendre le Servo-crane. Entrez dans le tube situé à droite et passez la porte.

Avancez en éliminant les Orks jusqu'à atteindre le module et prenez la nouvelle arme. Utilisez-la contre les groupes d'ennemis qui vous attaquent avant de continuer d'avancer. Passez par les tubes et sautez en bas sur la passerelle. Explosez la barricade qui se trouve à gauche et avancez dans cette direction pour prendre le Servo-crane.

Allez ensuite à droite, montez les marches et franchissez la porte. Avancez vers la zone qui grouille d'Orks, neutralisez ceux qui obstruent votre chemin et montez avec le monte-charge.

Une fois en haut, avancez et prenez l'amélioration pour la Furie qui se trouve dans le module. Montez ensuite les marches pour affronter les Orks dans la zone. Restez en retrait pour attendre le premier groupe. Avancez et neutralisez les ennemis qui vous tirent dessus d'en bas, avant de descendre. Nettoyez-la zone et suivez le chemin jusqu'à la porte pour retrouver vos amis.

Passez la porte et approchez-vous des fenêtres. Commencez à buter les ennemis qui se trouvent en bas depuis votre position. Descendez ensuite et éliminez les Orks qui arrivent par les Foreuses. Suivez le chemin montant sur les ruines puis traversez le pont et montez les escaliers pour sortir à l'air libre.

Chapitre 8 : Murmures des morts

Avancez à gauche pour entrer dans un bâtiment. Visitez les chambres pour prendre les munitions ensuite descendez par le trou au sol. Retournez-vous ensuite et allez au fond pour trouver un Servo-crane. Continuez votre chemin et prenez le nouveau fusil sniper depuis le module.

Vous serez ensuite attaqué par plusieurs Orks armés de lance-roquettes. Reculez et utilisez votre nouvelle arme pour neutraliser rapidement ces ennemis.

Entrez ensuite dans le bâtiment situé à droite puis avancez dans le couloir et entrez dans la première salle (à droite) pour prendre le Servo-crane. Montez ensuite à l'étage et entrez dans la seule salle ouverte à gauche pour prendre un autre Servo-crane. Suivez ensuite le seul chemin disponible jusqu'à sortir dans la rue.

Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les manieurs de lance-roquettes situés dans le bâtiment d'en face et éliminez les Grechins. Montez ensuite à l'étage de ce bâtiment et utilisez le fusil à lunettes pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive.

Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de passer sous terre. Avancez et entrez dans l'alcôve qui se trouve à droite pour prendre le Servo-crane.

Sortez du sous sol et entrez dans le bâtiment. Restez en retrait et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les Orks en commençant par les plus puissants ; ceux qui utilisent les roquettes et leurs chefs. Montez ensuite les escaliers et repoussez les renforts qui arrivent puis obligez-les à monter la rampe. Allez alors à gauche de celle-ci pour trouver et prendre le Servo-crane.

Escaladez ensuite la rampe et neutralisez le comité d'accueil qui vous attend, en haut. Utilisez le fusil à lunettes contre les manieurs de lance-roquettes qui se trouvent à gauche. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver l'Inquisiteur.

Entrez par la porte qui se trouve à droite et avancez jusqu'à trouver une position alliée. Aidez les soldats à repousser les hordes d'Orks et utilisez le fusil sniper contre les ennemis qui se trouvent en haut à gauche. Après la séparation des groupes, montez les marches et prenez le Jump Pack.

Utilisez-le pour atteindre l'étage à droite ensuite sautez vers le niveau suivant pour trouver et prendre le Servo-crane. Avancez et éliminez les ennemis en chemin avant de sauter par-dessus la nacelle de transport des Orks. Sautez ensuite à droite des escaliers pour récupérer un Servo-crane.

Utilisez votre Jump Pack pour atteindre la zone suivante puis sautez en bas de la grande salle. Vous allez devoir combattre l'Ork Psyker et ses acolytes. Utilisez le Jump Pack pour atteindre sa position et frappez le sol pendant l'atterrissage pour le toucher.

Neutralisez aussi les autres Orks pour qu'ils ne vous gênent pas pendant que vous attaquez leur boss. Répétez ces attaques plusieurs fois à proximité du Psyker pour l'éliminer. Avancez ensuite sur la colonne qui sert de pont et utilisez le Jump Pack pour sauter dans le balcon de droite. Sautez ensuite en bas pour atteindre le Servo-crane.

Reprenez votre route et sautez en bas dans une nouvelle grande salle. Avancez tout droit et montez jusqu'au bout des escaliers pour trouver un autre Servo-crane.

Revenez ensuite en arrière et entrez par la grande ouverture dans le mur. Allez directement à droite et sautez sur les dénivellations jusqu'à atteindre l'étage où se trouve une statue. Eliminez l'ennemi et prenez le Servo-crane qui se trouve devant la statue. Reprenez ensuite votre chemin et prêtez main forte aux soldats en écrasant les ennemis qui se trouvent en bas.

Avancez ensuite pour rencontrer une forte résistance ennemie.

Commencez à neutraliser les Orks en utilisant les sauts avec le Jump Pack. Un Ork Psyker est présent et invoquera constamment plus d'Orks dans la zone.

Il faut alors focaliser votre attention sur ce boss pour l'éliminer sans devoir affronter les interminables vagues d'Orks. Repérez alors sa lueur verte et ruez-vous dessus jusqu'à l'éliminer. Les autres ennemis invoqués disparaitront automatiquement après la mort du Psyker. Avancez maintenant par le chemin qui était bloqué jusqu'à atteindre une position alliée. Avancez enfin vers le vaisseau.

Partie III : L'arme

Chapitre 9 : L'arme

Vous contrôlez maintenant la mitrailleuse du Valkyrie. Tirez sur les Orks qui utilisent des Jet Pack et qui vous tirent dessus.

Eliminez aussi ceux qui attaquent les autres appareils. Un vaisseau ennemi vous prendra alors en chasse, tirez sur les Orks qui vous tirent dessus et mettez-vous à couvert puisque vous avez arraché la mitrailleuse de son socle. Une fois les ennemis abattus, tirez sur le vaisseau jusqu'à aborder un atterrissage forcé.

Vous êtes en terrain ennemi et les Orks vont arriver en masse.

Abattez ces vagues d'assaillants et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans les tours. Avancez ensuite en nettoyant la zone jusqu'à l'arrivée d'un Valkyrie qui vous transporte jusqu'à vos amis.

Avancez en écrasant les ennemis en chemin et arrêtez-vous devant le pont endommagé. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à trouver un Servo-crane.

Revenez au pont et allez cette fois à sa droite. Progressez avec vos amis et éliminez les Orks en chemin puis avancez vers la carcasse du Valkyrie et prenez le Servo-crane qui se trouve à droite. Allez ensuite à gauche et prenez le fusil sniper qui se trouve sur les caisses de munitions. Restez à couvert et abattez les Orks qui se trouvent sur l'autre rive du pont.

Avancez dans ces terres ennemies et neutralisez les Orks en utilisant votre dernière arme. Continuez votre chemin jusqu'à la porte. Ramassez le marteau et pendant que l'Inquisiteur essaye d'ouvrir la porte, vous devez vous occuper de sa protection. Utilisez alors le marteau contre les hordes d'Orks.

Utilisez ensuite les grenades en plus du marteau pour repousser les colosses et évitez de rester entre les différents ennemis. Quand la porte s'ouvre, ignorez tout le monde et traversez pour quitter cet endroit.

Descendez les marches et passez la porte suivante. Vous allez affronter d'autres ennemis enragés. Neutralisez-les et avancez jusqu'à la passerelle qui se trouve sur le tube. Eliminez les ennemis qui se trouvent dessus et passez en dessous.

Avancez ensuite vers les ruines et allez à sa gauche pour prendre le Servo-crane. Montez sur les ruines et allez à droite puis écrasez les Gretchins et avancez pour entrer dans le gros tube. Avancez dans le tube jusqu'à entrer dans l'installation de recherche.

Chapitre 10 : Maison des secrets

Avancez et explosez la première Servo-tourelle qui se trouve à gauche. Cette installation grouille de ce genre d'appareils qu'il vous faut détruire à tout prix. Avancez jusqu'à la salle où se trouvent trois tourelles. Restez derrière les caisses et explosez-les avant d'avancer.

Montez les marches et passez la porte. Explosez les tourelles de la salle suivante et franchissez la porte.

Avancez sur la passerelle et explosez les tourelles mouvantes qui se trouvent des deux cotés. Tournez ensuite à droite

et prenez le Servo-crane.

Allez ensuite à gauche pour continuer votre chemin. Passez de salle en salle en explosant les tourelles jusqu'à trouver le module contenant une nouvelle arme.

Avancez dans la salle suivante pleine de tourelles, également. Explosez-les et avancez vers la porte. Tournez à droite et avancez vers une nouvelle salle protégée par une tourelle. Explosez cette dernière et entrez pour prendre les munitions et le Servo-crane.

Reprenez votre chemin en explosant les tourelles et entrez dans la salle de contrôle de sécurité. Prenez alors l'amélioration Furie suprême dans le module qui se trouve à gauche. Une fois les tourelles désactivées, vous allez retrouver vos amis les Orks.

Avancez en direction de la salle du générateur et écrasez les Orks en route. Allez à droite du socle de la source d'énergie et récupérez le Servo-crane qui se trouve entre les caisses. Revenez au centre et placez la source d'énergie dans son socle. Après le déclenchement de l'alarme, allez vers l'ascenseur et montez.

Chapitre 11 : Point du non retour

Dès votre arrivée en haut, éliminez les Orks qui sabotent l'installation. Poussez ensuite la console dans son emplacement. Montez sur la passerelle et appuyez sur le bouton indiqué puis assistez aux événements avant de devoir quitter l'installation avant son explosion. Eliminez les créatures démoniaques rouges appelées Forces du chaos et descendez via l'ascenseur.

Passez les salles où se battent les Orks contre les nouveaux ennemis et nettoyez chaque salle avant d'entrer dans la suivante jusqu'à quitter l'installation.

Partie IV : La mort de la lumière

Chapitre 12 : La mort de la lumière

Avancez et sautez dans le tube. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Explosez la barricade pour trouver derrière un Servo-crane.

Allez ensuite à droite et avancez jusqu'à prendre le Halo de fer qui se trouve dans le module. Allez ensuite à gauche derrière les colonnes pour trouver un Servo-crane.

Passez la porte et éliminez les Forces du chaos qui combattent les Orks. Avancez et escaladez sur la rampe, à gauche. Montez les escaliers et entrez dans la salle ouverte (à droite) pour prendre un autre Servo-crane.

Continuez votre chemin en éliminant d'autres Forces du chaos. Descendez l'escalier et aidez les soldats à éliminer les ennemis.

Avancez ensuite vers la zone d'affrontement entre Orks et Forces du chaos en évitant le combat. Montez les marches à droite et allez à gauche vers l'ascenseur. Eliminez les ennemis en chemin et activez l'ascenseur pour descendre.

Avancez avec le lieutenant Mira et nettoyez la grande salle des Orks qui l'occupent. Avancez à droite vers la sortie et prenez le Servo-crane qui se trouve à gauche. Progressez jusqu'à une autre zone d'affrontement cette fois entre soldats et Orks et prêtez main forte à vos alliés avant de prendre l'ascenseur pour monter.

Avancez pour entrer dans un couloir avec des lampes bleues. A l'intersection, allez à droite pour prendre un Servo-crane ensuite reprenez votre route.

Avancez et entrez dans le trou au sol pour atteindre un module contenant une nouvelle arme. Prenez ensuite le Servo-crane qui se trouve derrière le module. Progressez vers l'avant poste des soldats et aidez-les à repousser les Orks qui les attaquent. La zone est pleine de munitions, donc servez-vous et utilisez les grenades contre les groupes d'ennemis.

Vous pouvez aussi contrôler la tourelle pour abattre ces créatures vertes.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à une nouvelle zone d'affrontement. Vous devez alors réactiver les tourelles de défense. Avancez tout seul et descendez dans les tranchées. Allez à droite et prenez le Servo-crane qui se trouve entre les caisses de munitions.

Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à arriver à l'interrupteur et activez-le pour remettre les tourelles en marche. Revenez en arrière et entrez dans le bâtiment.

Descendez les escaliers pour faire face à une porte. Allez à gauche de cette porte et prenez le Servo-crane qui se trouve derrière les containers d'armes. Continuez jusqu'à rencontrer Boss Grimskull, le chef des Orks.

Restez loin de ce boss et tirez-lui dessus en tournant autour de lui. Evitez les grenades qu'il lance vers vous et continuer à tirer.

Attirez vers vous les Orks qui arrivent en renfort et attendez que le boss charge pour esquiver. Les Orks touchés par le boss seront éliminés. Quand le boss lancera des grenades flash, il changera de tactique de combat et invoquera plus de renfort. Maintenez votre tactique et si votre santé est critique, lancez la Furie pour récupérer plus rapidement.

Ramassez les munitions qui se trouvent aux quatre coins de la salle. Quand le boss monte sur la corniche, continuez à lui tirer dessus et visez les bêtes kamikazes quand elles sont à proximité de lui pour lui infliger d'avantage de dégâts. Tirez sur le boss jusqu'à ce qu'il tombe dans la salle, approchez alors de lui pour lui asséner le coup de grâce.

Montez ensuite dans l'ascenseur et avancez pour retrouver vos amis.

Chapitre 13 : Réveillez le géant qui dort

Avancez pour rencontrer les Forces du chaos. Restez à couvert et éliminez ces ennemis de loin.

Avancez ensuite et entrez dans la première salle à gauche pour trouver un Servo-crane. Continuez votre chemin et passez la porte.

Avancez jusqu'à la zone gardée par des ennemis et une tourelle. Planquez-vous derrière les caisses et neutralisez ceux qui arrivent vers vous. Ensuite passez sous la passerelle où se trouve la tourelle. Contournez-la et éliminez le tireur. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et avancez vers la sortie.
Un Démon des Forces du chaos apparaitra alors et invoquera des soldats.

Commencez par neutraliser ce Démon avec la tourelle ensuite neutralisez ses sbires. Passez dans la salle suivante et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses, à gauche. Utilisez votre tourelle pour éliminer les quatre redoutables ennemis sans quitter votre abri. Localisez-les grâce aux lasers de leurs armes. Evitez de subir leurs tirs qui sont dévastateurs. Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, passez par la porte et prenez le Servo-crane qui se trouve à gauche. Avancez à droite et progressez jusqu'à arriver au pied du Titan. Activez ensuite le panneau de contrôle qui se trouve au pied du colosse mécanique puis passez par la porte située à gauche et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone suivante et avancez vers les marches. Un Ultramarine du chaos va alors débarquer. Utilisez votre marteau contre cet ennemi et enchainez les frappes pour l'empêcher de riposter. Vous pouvez déclencher la Furie pour abattre votre ennemi plus facilement.

Montez les marches et allez à gauche pour entrer dans la salle et récupérer le Servo-crane. Revenez ensuite à la porte et entrez. Montez via l'ascenseur et utilisez la console pour libérer les amarrages du Titan. Passez ensuite la porte et mettez-vous à couvert pour affronter le Drone du chaos. Tirez sur cet ennemi en restant derrière un abri ou en vous déplaçant tout le temps pour éviter ses tirs jusqu'à l'exploser.

Allez ensuite vers la salle qui se trouve à gauche pour prendre le Servo-crane. Continuez votre chemin et montez en empruntant un autre ascenseur.

Sautez sur le Titan. Pendant qu'il avance, affrontez les Démons des Forces du chaos. Quand le drone débarque, concentrez vos tirs sur ce dernier pour l'exploser tout en esquivant les lasers des Démons. Revenez ensuite aux Démons et explosez-les.

Ensuite, allez sur le coté du Titan pour lui insérer la source d'énergie. Montez enfin dans l'ascenseur avec vos amis qui vous rejoignent.

Chapitre 14 : Victoire et sacrifice

Avancez jusqu'à l'arrivée des Ultramarines du chaos. Planquez-vous directement derrière les caisses et utilisez votre plus puissante arme contre eux. Méfiez-vous des tirs croisés et visez les têtes de vos ennemis pour plus d'efficacité.

Neutralisez la vague suivante ainsi que les soldats qui gardent la porte de sortie. Passez ensuite cette porte et avancez vers votre ami Sidonus qui se bat héroïquement avant l'arrivée du Lord Nemeroth, le boss des Force du chaos.

Après la mort tragique de votre sergent, repoussez les Forces du chaos en éliminant en premier les démons. Abattez ensuite les Ultramarines du chaos en restant toujours à couvert jusqu'à l'arrivée du Valkyrie.

Partie V : Prince des Démons

Chapitre 15 : Prince des Démons

Utilisez l'ascenseur pour descendre et prenez le Servo-crane qui se trouve sur la caisse de droite. Avancez et éliminez les soldats des Forces du chaos. Neutralisez ensuite les Démons et les Ultramarines avant de continuer votre chemin.

Avancez dans le couloir jusqu'à atteindre une ouverture dans le mur. Ne sautez pas en bas et restez à couvert en haut. Neutralisez l'Ultramarine du chaos qui possède un fusil sniper puissant ensuite occupez-vous de ses amis. Sautez ensuite en bas pour affronter un Ultramarine et son marteau.

Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'approche de vous et déclenchez la Furie pour l'éliminer sans trop de difficultés.

Avancez ensuite et entrez dans le tunnel. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche et allez à droite derrière les plaques de métal pour trouver un Servo-crane.

Sortez du tunnel et éliminez les ennemis en chemin. Descendez ensuite dans la cour et nettoyez-la. Arrachez la tourelle de son socle et continuez votre chemin. Entrez ensuite dans le tunnel et allez au fond pour prendre le Servo-crane qui se trouve entre les munitions. Ecrasez les ennemis en chemin jusqu'à prendre l'ascenseur pour monter.

Chapitre 16 : Le Flèche de Folie

Avancez jusqu'au pont pour retrouver les Blood Raven. Avancez avec eux sur le pont en éliminant les ennemis en chemin. Restez près de cette unité qui effectue un excellent travail de nettoyage sur le pont.

Vous serez ensuite rejoint par les Ultramarines. Avancez sur ce pont et prenez le contrôle de la tourelle. Explosez les deux drones ensuite aidez vos amis à nettoyer la zone pour permettre au vaisseau d'atterrir. Avancez vers ce dernier pour être déposé sur la Flèche orbitale.

Utilisez votre Jump Pack pour avancer en éliminant les ennemis en route jusqu'à entrer dans un couloir. Ramassez le Servo-crane qui se trouve à gauche et continuez d'avancer.

Utilisez votre Jump Pack pour sauter sur la plateforme sur laquelle se trouve l'Ultramarine du chaos. Eliminez-le et prenez le Servo-crane qui se trouve sur la plateforme.

Continuez ensuite votre chemin en écrasant les Forces du chaos qui vous barrent la route. Après avoir abandonné votre Jump Pack, avancez dans le couloir jusqu'à la porte. Entrez et explosez le drone qui vous attend. Allez ensuite à la salle située à droite pour prendre l'ultime Servo-crane de l'aventure.

Frayez-vous un chemin entre les forces ennemies jusqu'à atteindre l'ascenseur et montez pour affronter le boss final ; Lord Nemeroth.

Chapitre 17 : Homme contre Démon

Vous rejoignez finalement Lord Nemeroth en plein processus de transformation. Assurez-vous d'avoir le Melta Gun dans votre inventaire ou choisissez votre arme dans les caisses qui se trouvent à gauche.

Vous devez l'éliminer pour venger votre ami Sidonus et pour l'empereur. Il commencera par vous envoyer ses sbires. Eliminez la première vague avant l'arrivée des soldats et des Spacemarines du chaos. Restez à couvert pour les éliminer sans être touché. Evitez leurs grenades et changez d'abri en effectuant des roulades.

La troisième vague est plus puissante et contient des démons. Neutralisez les ennemis qui foncent sur vous et utilisez votre Melta gun. Planquez-vous ensuite et éliminez les deux démons qui se trouvent des deux cotés du boss. La dernière vague comprend des Ultramarines équipés de marteaux. Utilisez le Melta Gun ensuite déclenchez la Furie pour pouvoir résister aux assauts répétitifs. Tailladez les Ultramarines du chaos et leurs sbires pour pouvoir vous expliquer face à face avec le boss.

Titus poussera le boss engendrant une chute dans le vide. Pendant la chute, tirez sur lui jusqu'à vous approcher de lui. Suivez ensuite les indications qui s'affichent pour frapper Nemeroth et esquiver ses attaques.

Quand la jauge de Furie est pleine, appuyez sur le bouton indiqué pour la déclencher. Quand le boss essaye de vous écraser, appuyez répétitivement et rapidement sur le bouton indiqué pour vous libérer de son emprise.

Répétez ensuite toute cette opération plusieurs fois pour arriver à tenir la tête du boss entre vos mains. Appuyez alors rapidement et répétitivement sur le bouton indiqué pour lui écraser la tête et en finir avec lui.

Chapitre 18

Félicitations ! Vous avez pu repousser le danger du Lord Nemeroth mais vous allez faire face à l'accusation d'hérésie de l'Inquisiteur Thrax.

WarHawk

© Sony / Incognito Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Chef militaire

Créer un clan et y accueillir 9 autres membres (vous est décerné lorsque votre clan regroupe 10 membres)

Recrue

Rejoindre un clan

Rivalité

Gagner un match de clan (serveur rouge) en tant que chef de clan ou simple membre

Loup Solitaire

Remporter un Deathmatch en première position et sans mourir une seule fois

Cowboy

Remporter un Deathmatch par équipe en première position et sans mourir une seule fois

Trois en un

Capturer trois drapeaux en une seule manche en mode Capture du drapeau

Victoire mondiale

Contrôler toutes les bases adverses en match de Zones et faire régresser le QG adverse au niveau 1

Survivant

Survivre pendant une minute en tant que héros en mode Héros

Collectionneur

Récupérer quatre rotors d'un coup en mode Collection

Défenseur antiaérien

Abattre un appareil à l'aide de toute arme d'infanterie à l'exeption du lance-roquette

Oeil de lynx

Faire une victime sniper à plus de 760 mètre de distance

Saboteur

Détruire un véhicule ennemi à l'aide de la clé

Ironie

Tuer un ennemi à l'aide de sa propre mine de proximité

Invincible

A pied, subir au moins 250 points de dégats en 10 secondes sans mourir

Chauffeur

Aider un coéquipier à capturer un drapeau ou récupérer un rotor en le transportant jusqu'à votre base à l'aide d'un véhicule

Pilote émérite

Rouler sur une cible à bord d'une Jeep et en abattre une seconde à l'aide de la mitrailleuse lourde sans être descendu du véhicule

Dans le mille

Abattre un appareil ennemi à l'aide du canon principal du char

Attaque multiple

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'une salve de 8 missiles Swarm

Tir à l'aveugle

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'un missile Swarm ou à tête chercheuse tiré à l'aveugle

Pilotage à distance

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'un missile TOW

Comment est-ce possible ?

Détruire un appareil ennemi à l'aide d'une bombe à fragmentation

Mine antiaérienne

Détruire un appareil à l'aide d'une mine aérienne moins de 5 secondes après l'avoir posée

Manoeuvre d'évitement

Echapper à au moins 6 vérouillages de missiles simultanés à l'aide d'un leurre

Combat terrestre

Terminer l'entrainement au combat terrestre

Combat mobile

Terminer l'entrainement au combat mobile

Brevet de pilotage

Terminer l'entrainement au combat aérien

Trophée Bandit

Remporter tous les insignes Bandit en jeu au niveau Bandit

Médaille du mérite

Remporter 5 médailles en jeu

Caporal-chef

Atteindre le grade de caporal-chef

Les Trophées Bronze cachés

Liste Rouge

Abattre chaque membre de l'équipe adverse au moins une fois pendant une manche

Débusqueur

Tuer un ennemi positionné dans une tourelle après qu'il ait tué au moins 5 personnes dans sa tourelle

Vengeance

Après avoir été abattu par un ennemi, le tuer dans les 60 secondes

Cascadeur

S'élever à 30 mètres du sol à bord d'un véhicule terrestre (sans être transporté par un aéronef de largage)

Démineur

Etre tué par des mines de proximité 5 fois dans la même manche

Kamikaze

Se suicider à l'aide d'un Warhawk en fonçant dans sa propre mine aérienne

C'est quoi cette ligne verte ?

Se faire tuer par une frappe aérienne en pilotant un Warhawk ou Dropshift

Argent

Trophée Maître

Remporter tous les insignes Maître en jeu au niveau Maître

Soldat décoré

Remporter 15 médailles en jeu

Capitaine

Atteindre le grade de capitaine

Général de brigade

Ateindre le grade de général de brigade

David contre Goliath (DLC)

Abattre un aéronef de largage à bord d'un appareil

Forteresse aérienne (DLC)

Décerné au pilote et aux six passagers d'un aéronef de largage plein

Derrière les lignes ennemies (DLC)

Piloter un VAB jusqu'au QG ennemi, puis permettre à au moins un joueur de respawner à l'intérieur du véhicule

Brise-garde (DLC)

Briser le bouclier plasma ennemi à l'aide d'un arc électrique

Ballet aérien (DLC)

En volant avec un jetpack, abattre un ennemi également équipé d'un jetpack à l'aide d'une arme, sauf le lance-roquettes

Visée assistée ? (DLC)

Abattre un ennemi volant en jetpack à l'aide du fusil de sniper

Les Trophées Argent cachés

Le roi de la jungle (DLC)

Retrouver les mines de proximité qui sont en haut du dôme de l'usine de la map Omega Dawn

Poursuite dans le canyon (DLC)

Au commandes d'un Warhawk, abattre un avion ennemi au centre du glacier vaporeux de la map Broken Mirror

Violation de Sécurité (DLC)

Tuer un ennemi à distance en étant positionné en haut de la grue du Crater Tau

Or

Hôte accompli

Héberger un serveur dédié avec classement pendant quatre heures consécutives

Trophée Warhawk

Remporter tous les insignes Warhawk en jeu au niveau Warhawk

Vétéran

Remporter toutes les médailles en jeu

Général d'armée

Atteindre le grade de général d'armée

Frappe chirurgicale (DLC)

Abattre un aéronef de largage à l'aide d'une frappe aux jumelles

Porc-épic (DLC)

Détruire un appareil ennemi à l'aide du bouclier plasma VAB

Moustique sur le pare-brise (DLC)

A bord d'un appareil ou d'un véhicule, abattre un ennemi volant avec un jetpack en le percutant

Platine

Pilote chevronné

Toutes vos récompenses de base accèdent au titre Platinum

Warp

© Electronic Arts / Trapdoor 2012

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Containment Facility

En descendant du brancard, entrez par la porte de droite. Traversez la passerelle en suivant les flèches et passez à la pièce suivante. Poussez la boule vers le bouton au milieu de la salle puis courez sur le tapis roulant à droite. Vous ramasserez alors le premier Grub. Votre mémoire sera mise à l'épreuve dans la pièce suivante. Suivez la combinaison des carreaux que l'on vous montre en marchant dessus.

Ramassez un deuxième Grub puis entrez dans le labyrinthe. Descendez et au prochain croisement, remontez par le passage en haut à droite. Approchez-vous de l'objet dans la vitrine collée au mur. Il s'agit de la source de vos pouvoirs.

En la récupérant le système de sécurité sera déclenché automatiquement et vous serez piégé entre les blocs. Suivez les instructions pour vous téléporter d'une case à l'autre. Récupérez un Grub dans le coin supérieur droit ensuite téléportez-vous dans la salle de contrôle. Franchissez les quatre portes de la même manière pour atteindre le premier check-point. Traversez le conduit d'air à droite et en sortant, faites attention à ne pas tomber en bas.

Marchez prudemment en haut sur les tuyaux et à chaque fois que vous rencontrez un obstacle, téléportez-vous. Suivez les instructions pour apprendre comment vous cacher dans les objets ensuite avancez vers le second check-point. Entrez dans le baril à droite et méfiez-vous du laser de la tourelle. Dès que vous aurez l'occasion, entrez dans la tourelle et faites-la exploser en bougeant dans toutes les directions.

Ramassez rapidement le Grub à côté puis téléportez-vous dans le baril de la pièce de droite. Attendez le bon moment pour sortir et détruire la tourelle de la même façon que celle d'avant. Entrez dans la salle du bas puis passez à la passerelle. Téléportez-vous dans les barils suspendus et attendez qu'un crochet transporte un autre baril pour entrer dedans.

Une fois sur le tapis roulant, téléportez-vous dans les barils de gauche avant de vous faire écraser. Entrez dans le bâtiment et traversez la grille. Téléportez-vous directement dans la chambre de gauche et récupérez le Grub. Revenez à la grande salle et entrez dans la sphère blanche en bas pour effectuer un petit défi. Il s'agit de se téléporter d'une plateforme à l'autre le plus vite possible.

En terminant le mini-jeu, sortez de la sphère et entrez dans le conduit en haut. Vous atterrissez alors dans une salle. Détruisez les barils en haut pour pouvoir récupérer le Grub. Passez maintenant à la pièce tout en bas et entrez dans le générateur. Suivez les instructions pour le détruire puis traversez la porte qui vient de s'ouvrir.

Entrez dans le baril de la pièce de gauche ensuite passez au bon moment à la tourelle en haut. Détruisez-la et explosez de la même façon l'autre tourelle. Entrez ensuite dans le conduit d'air au coin gauche pour atteindre le labo.

Pénétrez dans le cadavre sur la table d'opération et explosez-le. Cachez-vous rapidement dans le baril et attendez que le garde s'approche de vous pour le tuer en l'explosant comme le cadavre de tout à l'heure.

Suivez le chemin qui mène en haut puis entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Eliminez l'homme qui a déclenché l'alarme puis entrez dans la pièce du haut. Détruisez la tourelle puis le générateur. Rebroussez chemin et au croisement, continuez tout droit. Entrez dans la salle d'en bas et suivez les instructions pour afficher le plan. Prenez le conduit de gauche pour atterrir dans la salle, de l'autre côté de la vitre. Amusez-vous à exterminer les scientifiques inoffensifs.

Traversez la porte en haut et entrez dans la machine du check-point. Vous pouvez alors acheter d'autres pouvoirs. Sortez puis éliminez le soldat dans le couloir suivant. Entrez dans le conduit d'air à droite pour neutraliser le garde par derrière. Prenez ensuite le chemin de droite après avoir tué l'homme de l'autre coté de la porte. Dans la pièce avec la double porte, entrez dans le premier soldat puis passez rapidement au deuxième. Faites exploser ce dernier avant que le premier garde ne reprenne conscience. Faites le ménage et avancez vers le check-point suivant. Entrez dans le conduit d'air à droite pour atteindre les toilettes. Eliminez le scientifique puis ramassez le Grub dans la cabine à gauche.

Attendez que le garde se rapproche de la porte de gauche pour vite vous téléporter et l'éliminer. Cachez-vous dans un les barils et éliminez le second garde dès que vous en aurez l'occasion. Faites le ménage puis sortez par la porte de gauche. Hantez le premier soldat et lorsque le second se rapproche de vous pour vérifier l'état de son coéquipier, entrez à l'intérieur de lui et éliminez-le.
Tuez ensuite le premier avant qu'il ne reprenne conscience.

Traversez le couloir en haut et ramassez le Grub sur votre droite. Vous pouvez essayer un autre défi en entrant dans la sphère blanche en haut à gauche. Il s'agit d'éliminer tous les gardes le plus vite possible. Commencez alors par exploser le générateur en bas à gauche. Neutralisez les deux gardes évanouis. Passez ensuite à la case supérieure et tuez les deux soldats. Entrez dans la case en haut à droite par le baril du bas puis éliminez les deux hommes. Neutralisez enfin le reste des ennemis qui se trouvent dans la case d'en bas.

En sortant de la sphère, passez par les barils à droite vers le générateur. Détruisez-le puis éliminez les deux gardes. Traversez la porte qui vient de s'ouvrir à gauche. Passez d'un baril à l'autre dans le couloir puis continuez tout droit. Après la cinématique, vous devez fuir le chef des gardes. Ce dernier défoncera les portes et écrase tout sur son chemin. Ne vous cachez-pas alors dans les barils, cela ne servira à rien. Courez dans les couloirs et traversez rapidement les portes. Le chemin sera en serpentin et les portes sont soit à droite soit en bas. Continuez votre course jusqu'à tomber dans un énorme trou.

Chapitre 2 : Laboratory

Avancez rapidement et traversez l'obstacle en face avant d'être écrasé. Traversez la grille et après la cinématique, continuez tout droit en évitant de marcher sur l'eau. Au bout du couloir, appuyez sur le bouton à gauche pour qu'un crochet ramène un baril près de vous. Appuyez maintenant sur le bouton droit et entrez rapidement dans le baril.

Lorsque vous vous rapprochez de la passerelle, montez dessus avant de vous faire écraser. Détruisez le baril qui bloque la porte à droite puis appuyez sur le bouton avec une croix. Traversez la porte à droite et appuyez sur les trois boutons. Rebroussez chemin pour retrouver une sphère de défi. Il s'agit cette fois d'atteindre la plateforme au fond du parcours en évitant plusieurs obstacles. Téléportez-vous au bon moment pour ne pas toucher le laser. Fuyez les deux gardes ensuite passez rapidement d'un baril à l'autre avant d'être propulsé dans le vide.

En quittant la sphère, traversez les deux portes à droite. Appuyez sur le bouton du milieu et entrez dans le baril qui résiste au laser. Quittez le baril lorsque vous atteindrez l'autre coté et avant d'être jeté dans l'eau. Utilisez les barils de gauche pour détourner le mécanisme vers le bas. Détruisez le tonneau qui retient le bouton de l'appareil et une fois que le niveau d'eau augmente, utilisez les boites flottantes pour traverser le conduit d'eau.

Entrez dans un tonneau résistant au laser et avant d'atteindre l'extrémité, passez à un autre tonneau résistant sur le tapis roulant à droite. Débarquez sur la passerelle à gauche avant de tomber dans l'eau. Montez sur le tapis et avancez au bon moment pour ne pas être écrasé par les plates-formes. Faites attention à celle qui est en panne, faites demi-tour pour retrouver le bon timing pour progresser.

Suivez le seul chemin possible jusqu'au lancement d'une cinématique. Cachez-vous rapidement dans le baril de droite et attendez que le garde se rapproche de vous pour l'éliminer. Neutralisez le deuxième soldat ainsi que le scientifique. Détruisez le générateur rouge pour arrêter l'alarme et débloquer la porte. Détruisez la tourelle et traversez les doubles portes en haut.

Eliminez les deux scientifiques avant qu'ils ne déclenchent l'alarme ensuite détruisez le générateur à droite. Traversez le pont qui vient d'être soulevé puis détruisez le générateur rouge en haut. Neutralisez les deux scientifiques puis traversez la double porte pour lancer une cinématique. Tuez le garde dans le couloir suivant puis le scientifique dans la pièce de droite. Traversez les deux portes et en arrivant à la grande salle, courez vers le haut et tuez le scientifique

avant qu'il ne déclenche l'alarme.

Prenez le chemin en bas à droite puis avancez prudemment et évitez de toucher au laser. Détruisez le générateur rouge à droite pour désactiver la sécurité ensuite passez par la porte en haut.

Chapitre 3 : Command Center

Entrez dans la salle pleine d'eau où, bien évidemment, vous perdez vos pouvoirs. Avancez doucement sans vous faire repérer par les gardes. Entrez finalement dans le conduit supérieur droit. Traversez la porte à gauche et éliminez le soldat.

Passez à la pièce en bas où se trouve une sphère de mini-jeu. Il s'agit de tuer tous les humains le plus vite possible. En retournant au bâtiment, entrez par le conduit d'air en bas. Vous trouverez à droite des plates-formes flottantes. Si vous marchez dessus, elles plongent dans l'eau. Téléportez-vous donc directement sur la deuxième plateforme puis rapidement sur la quatrième et enfin sur la passerelle. Ramassez le Grub à droite et utilisez les plates-formes restantes pour rebrousser chemin.

De retour à la pièce de la sphère, hantez l'une des tourelles à gauche et détruisez-la. Faites de même avec l'autre puis ramassez le Grub en bas sans toucher aux barrières transparentes qui vous font perdre vos pouvoirs. Traversez les portes en haut à gauche ensuite éliminez rapidement les scientifiques avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Détruisez le générateur au centre de la salle.

Reprenez le même chemin que vous aviez emprunté pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir. Cachez-vous rapidement dans le tonneau et attendez que le garde avec le bouclier vous tourne le dos pour le hanter et ainsi le tuer.

Finissez le travail avec le scientifique puis passez à la pièce en bas. Entrez dans le générateur et faites-le exploser au bon moment pour ne pas être déchiqueté par la tourelle. Quittez rapidement l'endroit et entrez dans la chambre à droite qui vient de s'ouvrir. Neutralisez tout ce beau monde puis détruisez le Film Canister en haut.

Entrez dans le conduit à droite et lorsque vous arrivez à la nouvelle zone, attendez que le garde armé d'un bouclier vous tourne le dos pour l'assassiner. Traversez la porte à droite et avancez rapidement en zig zag pour éviter les tirs de la tourelle. Entrez dedans et détruisez-la. Hantez celle de la pièce suivante et sans la détruire, entrez dans le tonneau explosif (en face) et retournez près de la porte le plus vite possible.

Après les explosions, avancez sur la passerelle en évitant les lasers des machines. Marchez sur les tuyaux en haut puis entrez dans le conduit d'air à droite.

Courez vers le Grub en face, ainsi la tourelle vous repère mais le tir touchera le générateur qui se trouve à gauche. Rebroussez prudemment le chemin vers la grande salle puis traversez cette fois la porte, à gauche. Après la cinématique, entrez dans la chambre des explosions et ramassez le Grub qui se trouve dans les toilettes.

Avancez dans le couloir à gauche puis cachez-vous dans les barils. Attendez le bon moment pour contourner et éliminer le soldat avec le bouclier. Faites le ménage puis traversez la porte, en haut. Déclenchez un des tonneaux explosifs et ressortez rapidement de la pièce.

Retournez à la grande salle et prenez le chemin qui vient de s'ouvrir. Vous pouvez acheter quelques pouvoirs auprès de la machine située à gauche. Hantez le garde de l'autre coté de la porte puis activez le tonneau explosif. Retournez rapidement à votre position initiale et attendez que l'explosion nettoie un peu les lieux.

Activez le tonneau dans la pièce à gauche et laissez-le exploser tranquillement pour pouvoir ramasser en toute sécurité le Grub collé aux boites.

Prenez le chemin qui mène en haut et avancez vers la sphère en surbrillance. Après la cinématique, vous serez piégé dans une cage mais vous pouvez utiliser un clone comme nouveau pouvoir. Placez en premier lieu un clone entre la tourelle de droite et le générateur comme il est indiqué à l'écran.

Le tir de la tourelle fera disparaitre le clone mais aussi le générateur. Faites donc de même avec l'alarme à votre gauche

pour vous libérer.

Prenez votre revanche des scientifiques ensuite placez-vous au coin supérieur droit de la salle. Créez un clone dans la salle suivante et faites en sorte que le garde tire sur lui et sur le générateur en même temps. Traversez donc la porte qui s'ouvre et éliminez le soldat.

Passez à la salle qui suit le check-point puis créez un clone dans la pièce de droite. Placez-le entre le garde et la tourelle. Ces derniers vont tirer l'un sur l'autre. Eliminez celui qui survit puis traversez la porte en vitre. Placez un clone entre le générateur et la tourelle pour que cette dernière lui tire dessus. Retournez à la pièce centrale puis faites la même procédure avec le générateur de gauche.

Une fois que ces deux sources d'énergie détruites, entrez dans le couloir central et détruisez le Film Canister. Continuez tout droit vers le check-point puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Assassinez le garde lorsqu'il vous tourne le dos puis avancez vers la porte, en haut. Attirez le garde, grâce à votre clone vers le bouton de gauche et dès qu'il marche dessus traversez la porte qui s'ouvre à votre gauche.

Entrez rapidement dans le tonneau explosif en haut puis ressortez de la salle avant qu'elle n'explose. Une fois la zone sécurisée, entrez dans le conduit d'air au coin gauche de la salle. Vous sortirez donc dans la chambre à coté, là où vous aviez trompé le garde pour qu'il marche sur le bouton. Eliminez le scientifique puis le soldat et n'oubliez pas de ramasser le Grub.

Rebroussez chemin et créez un clone entre les deux gardes de la petite pièce de gauche. Eliminez celui qui survit et continuez d'avancer vers le check-point suivant. Déclenchez le tonneau explosif en haut pour détruire les deux colonnes d'énergie puis le baril en bas pour qu'une tourelle apparaisse. Attendez qu'elle se déplace en haut puis placez entre elle et le générateur de gauche un clone. La tourelle tirera ainsi sur le générateur et la porte en haut deviendra accessible.

En entrant dans la salle avec les colonnes d'énergie, vous affronterez le chef des gardes qui vous poursuivait dans le premier chapitre. Après la cinématique, cachez-vous directement dans un baril et créez un clone. Essayez d'attirer l'attention du boss et faites en sorte qu'il frappe les colonnes d'énergie. Si vous vous cachez longtemps sans manifester votre clone, le chef détruira tous les barils et ceci risque de vous tuer. Au cas où tous les barils sont détruits, placez-vous devant une colonne d'énergie et au moment où le boss s'apprête à vous frapper, téléportez-vous vers l'un des cotés, le plus loin possible.

Une fois toutes les colonnes détruites, le boss mourra par accident.

Détruisez la tourelle dans la salle suivante puis traversez le couloir de droite. Attendez que les lasers s'approchent de vous pour vous téléporter de l'autre coté. Traversez la porte en verre et ramassez le Grub dans les toilettes. Passez par la grille à gauche puis par la porte en bas. Entrez dans le conduit d'air collé au mur pour accéder à la chambre d'à côté.

Prenez le couloir supérieur et évitez les lasers en vous téléportant. Détruisez le Film Canister puis rebroussez chemin vers la grille. Entrez enfin dans l'ascenseur en haut à droite.

Chapitre 4 : Aquatic Research Department

Attirez avec un clone le garde armé d'un bouclier puis assassinez-le. Neutralisez les scientifiques puis entrez dans la cabine de droite. Tuez tout ce beau monde puis pénétrez dans le conduit d'air en bas. Récupérez le Grub et rebroussez chemin vers l'ascenseur.

Détruisez le générateur qui est en haut puis traversez la porte qui s'ouvre. Après la cinématique, amusez-vous à tuer les scientifiques. Créez un clone pour piéger le garde dans le couloir à gauche. Ramassez le Grub collé à l'armoire dans la pièce qui se trouve en bas. Détruisez le Film Canister dans la chambre qui est au fond du couloir, à gauche.

Retournez à la salle centrale puis prenez le couloir de droite. En arrivant à la porte verrouillée, créez un clone et attirez le garde vers le générateur. Ne restez pas en face de la porte car deux tourelles vous attendent. Créez un autre clone et placez-le entre le garde et le générateur.

Une fois la porte ouverte, créez un autre clone et placez-le entre les deux tourelles et le soldat avec le bouclier. Lorsque

ce dernier détruit les tourelles, assassinez-le.

Dans la chambre en bas se trouve une sphère de défi. Le mini-jeu consiste à tuer tous les humains en un minimum de temps. Utilisez donc vos clones pour les piéger et pour qu'ils tirent les uns sur les autres. De retour au labo, avancez dans le couloir de droite. Créez un clone dans la salle du bas pour que les scientifiques déclenchent l'alarme. Une fois le garde averti, placez le clone entre le soldat et le générateur.

Attirez maintenant son attention vers la porte qui vient de s'ouvrir et obligez-le, grâce à votre clone, à tirer sur les tourelles qui bloquent l'accès vers le haut.

Traversez la porte en verre et assassinez le soldat ainsi que le scientifique. Suivez le couloir à droite et neutralisez les deux gardes avec le bouclier. Après le check-point, approchez-vous du bord du tapis roulant et téléportez-vous dans le baril pour éviter les deux tourelles. Créez un clone dans la salle à droite et utilisez-le pour vous débarrasser du garde et de la tourelle fixe, en haut.

Entrez dans la pièce qui est en bas à droite et utilisez un clone pour que vos ennemis tirent les uns sur les autres. Sortez par la porte de gauche et appuyez sur le bouton pour pousser le tonneau explosif sur le tapis roulant. Lorsqu'il atteint le niveau du générateur (en haut), créez un clone près de lui et sur le champ de tir des tourelles pour qu'elles l'explosent.

Appuyez une autre fois sur le bouton et laissez le tonneau atteindre les tourelles pour les détruire. Entrez dans la pièce de droite, celle qui était verrouillée et ramassez le Grub.

Prenez maintenant le tapis roulant puis pénétrez dans la chambre en face. Détruisez le générateur ensuite éliminez rapidement les scientifiques, à droite. Suivez le couloir ensuite utilisez vos clones pour vous débarrasser des gardes et des tourelles.

Continuez d'avancer jusqu'à arriver à la salle protégée par des lasers, au sol puis détruisez le Film Canister en haut à droite. Créez un clone entre les deux tourelles à gauche et une fois le chemin sécurisé, passez à la salle suivante. Détruisez la tourelle centrale puis le générateur qui est à gauche rapidement. Revenez à la salle qui était protégée par les lasers et créez un clone pour vous débarrasser des gardes.

Entrez maintenant dans la grande salle en bas pour obtenir un nouveau pouvoir. Vous pouvez maintenant permuter votre position avec un objet ou bien un humain grâce à votre clone. Comme tout à l'heure, vous serez piégé dans une cage. Créez un clone et permutez-le avec le baril qui est à gauche en suivant les instructions. Créez un autre clone et permutez-le avec le générateur de l'alarme.

Une fois que le calme est revenu, éloignez-vous du socle puis permutez votre clone avec le générateur d'alarme. Eliminez tous les scientifiques et rebroussez chemin. Vous trouverez une nouvelle barrière qui bloque la route. Téléportez-vous donc dans le couloir à gauche puis franchissez la porte en bas. Avancez à gauche jusqu'au check-point, vous trouverez la porte de la pièce en rouge verrouillée et il n'existe aucun moyen de l'ouvrir. Permutez donc votre clone avec le garde, qui patrouille dans le couloir plus loin.

Continuez d'avancer jusqu'à atteindre la salle où vous devez placer un générateur sur son socle. Mettez-vous sur l'appareil ensuite envoyez un clone vers le générateur et permutez les positions. Ceci mettra en marche les deux tapis roulants qui sont en haut.

Permutez donc votre clone avec un des barils. Dépêchez-vous de vous mettre sur le tapis au fond puis permutez votre clone avec un baril résistant au laser. Entrez dedans et attendez d'avoir traversé le deuxième champ de laser pour vous déplacer vers le baril du bas. Sortez et placez-vous sur le tapis roulant. Créez un clone et attendez que la zone de contrôle se rapproche du baril dans le bâtiment. Avant de tomber, permutez les positions.

Créez un clone et permutez-le avec le générateur, à gauche. Eliminez le soldat puis récupérez le Grub collé au mur. Ressortez de la pièce en changeant votre position avec le générateur que vous venez de déplacer. Avancez dans le couloir à gauche pour revenir à la grande salle centrale. Permutez donc votre clone avec le générateur dans la pièce de gauche pour le rapprocher. Permutez ensuite le clone avec le scientifique qui est derrière le comptoir. Placez-vous sur le socle et permutez enfin votre position avec le générateur.

Prenez le chemin qui s'ouvre en haut et entrez dans la salle en forme de U. placez-vous sur le bouton à gauche puis échangez votre position avec le baril. Entrez dans le conduit lorsque le garde en haut ne regarde pas vers la sortie. Téléportez-vous ensuite rapidement près du check-point. Entrez dans la salle et avancez prudemment vers la pièce en haut à gauche. Ne laissez pas la lumière vous repérer. Détruisez le générateur d'alarme pour désactiver la sécurité puis entrez dans le conduit d'air à gauche. Ramassez le Grub et rebroussez chemin.

Déplacez le générateur au centre de la salle vers son socle qui se trouve dans la pièce supérieure droite. Traversez donc le pont qui vient d'apparaitre puis entrez dans le baril et créez un clone pour le remplacer avec la tourelle d'en face. Traversez la porte en haut et détruisez l'autre tourelle puis récupérez le Grub.

Continuez à avancer par la droite jusqu'au lancement d'une cinématique. Voilà que l'alarme est en panne et vous avez une poignée de scientifiques à tuer. Amusez-vous à les mettre dans les pièces de torture et d'activer le bouton. Il suffit de vous téléporter dans une pièce puis d'échanger votre place avec un scientifique grâce au clone. N'oubliez pas de récupérer les Grubs dont deux se trouvant dans les pièces du haut et un collé à la porte de la pièce du bas.

Dans la salle qui se trouve au coin gauche, vous trouverez un conduit d'air qui mène à une sphère de défi. Le mini-jeu consiste à neutraliser tous les humains. Placez-vous au bord de la plateforme en bas puis permutez votre place avec le tonneau explosif pour qu'il tombe près des gardes et explose.

Entrez dans le baril suspendu et échangez-le avec le tonneau explosif sur la plateforme supérieure. Avancez en échangeant votre place avec les scientifiques (à gauche) puis rebroussez chemin en activant les tonneaux explosifs et en permutant votre place avec les scientifiques de droite. Passez à la dernière plateforme en permutant votre clone avec le baril qui est dans le coin et faites le ménage.

Retournez à la salle de torture et traversez la porte de droite. Entrez dans le conduit d'air en haut puis dans le baril. Attirez l'attention du garde vers le bas pour pouvoir passer à la salle suivante. Téléportez-vous directement à la pièce centrale. Placez-vous sur le socle et permutez votre position avec le générateur pour activer le laser et ainsi tuer le garde qui surveille la porte de droite.

Détruisez le générateur et poursuivez votre route. Utilisez vos clones pour neutraliser les tourelles et faites en sorte qu'elles tirent les unes sur les autres. Récupérez le Grub dans la salle suivante (à droite) puis activez le tonneau explosif à coté des gardes. Une fois la zone sécurisée, placez les générateurs dans leurs socles des deux cotés.

Traversez le portail supérieur et vous serez piégé sur un tapis roulant avec des tonneaux explosifs. Créez rapidement un clone et permutez-le avec le baril de la pièce de droite. Créez un autre clone et échangez-le avec la tourelle. Détruisez le générateur pour arrêter le mécanisme. Passez à la salle de gauche et entrez dans le baril résistant au laser. Sortez au bon moment et faites avancer le baril jusqu'au bord des conduits d'eau.

Téléportez-vous vers les conduits suivants lorsque les lasers s'éloignent de vous. Permutez rapidement votre position avec le baril de gauche grâce au clone puis montez sur le tapis roulant et créez un autre clone. Permutez-le avec un des tonneaux explosifs qui sont sur le tapis roulant en face avant de tomber.
Continuez à vous téléporter vers l'avant puis prenez l'ascenseur à droite.

Chapitre 5 : Back to the Containment Facility

Avancez sur la passerelle et téléportez-vous au bon moment pour éviter le rayon de laser. Eliminez rapidement les gardes et le scientifique de la salle du bas. Traversez le couloir à droite puis détruisez l'alarme. Prenez le chemin qui mène en bas puis récupérez le Grub dans la pièce de droite. Faites attention au laser.

Permutez votre clone avec le baril de la salle de gauche puis rapidement avec la tourelle du bas. Suivez le seul chemin possible puis entrez dans la pièce avec le tapis roulant. Montez dessus puis échangez rapidement votre clone avec le tonneau explosif. Il explosera donc près du premier générateur et ouvrira la première porte.

Placez un autre tonneau explosif sur le tapis roulant et entrez dedans. Dès que vous aurez traversé la barrière transparente, sortez. Créez un clone et échangez-le avec un tonneau explosif pour qu'il explose cette fois près du deuxième générateur. Entrez donc par la première porte qui s'est ouverte puis directement par celle en bas. Ne laissez pas le garde vous repérer et détruisez le Film Canister puis retournez à la salle surveillée par le garde.

Traversez la porte de droite puis échangez votre place avec la tourelle. Créez un clone et permutez-le avec le générateur. Eloignez-vous du socle et refaites la même procédure. Traversez le couloir du bas et en entrant dans la grande salle, pénétrez dans le conduit d'air à gauche. Ramassez le Grub puis rebroussez chemin.

Eliminez les deux gardes puis récupérez un autre Grub dans le coin gauche, en bas de la salle où vous aviez commencé le jeu. Prenez le chemin qui mène en haut et éliminez le garde avec le bouclier. En arrivant au check-point, traversez la porte de gauche puis entrez rapidement dans le conduit d'air qui est en bas. Passez par la porte du haut et ne laissez pas le garde vous repérer. Détruisez le Film Canister ensuite entrez dans le conduit d'air en bas en évitant les rayons laser. Récupérez le Grub puis rebroussez chemin vers le check-point.

Avancez vers la porte en haut puis utilisez un clone pour détruire les tourelles dans la salle suivante. Faites en sorte qu'elles tirent les unes sur les autres. Traversez ensuite la porte de droite puis celle qui est en bas. Echangez votre clone avec un scientifique puis détruisez le Film Canister. Rebroussez chemin et au croisement, prenez cette fois la porte de droite. Téléportez-vous dans le petit espace sans laser, en haut. Utilisez un clone pour échanger votre place avec le baril de droite. Il faut noter que votre clone peut traverser les murs et les éléments du décor.

Continuez d'avancer en échangeant votre place avec les barils puis avec la tourelle. Avant de prendre le couloir de droite, ramassez le Grub en bas. Au croisement, prenez le chemin du bas sans vous faire repérer par le garde. En arrivant au long couloir, cachez-vous dans le baril puis éliminez les gardes qui débarquent. Permutez votre clone avec le baril sur la passerelle, en bas. Avancez sur les tuyaux jusqu'à arriver près de la passerelle contenant un Grub.

Créez donc un clone et lorsqu'un crochet lève le baril, permutez avec lui au moment où vous serez au même niveau. Récupérez le Grub puis entrez dans le nouveau baril. Attendez que le crochet vous emmène à droite pour passer aux autres barils suspendus. Entrez dans le bâtiment puis échangez votre clone avec le garde sur la passerelle du bas. Récupérez le Grub puis regagnez votre place.

Retournez aux barils suspendus puis entrez dans celui que le crochet va placer sur le tapis roulant. Passez par les barils à gauche et entrez dans le bâtiment avant de tomber. Traversez la grille et avant d'entrer par la porte indiquée sur l'écran, entrez dans le conduit de droite. Arrivé à la salle où vous avez appris pour la première fois comment hanter et détruire les objets, téléportez-vous dans la chambre de droite puis entrez dans le conduit d'air, en haut. Avancez à droite puis permutez votre clone avec la tourelle du bas.

Détruisez le générateur puis ramassez le Grub dans les toilettes, à droite.

Rendez-vous maintenant à l'endroit où le chef des gardes vous a attaqué pour la première fois. Entrez par la porte défoncée à gauche et permutez votre clone avec la tourelle. Prenez le conduit à proximité pour atterrir dans une nouvelle zone. Traversez la porte puis entrez dans le conduit d'air en bas et ne laissez pas le garde vous repérer. Faites le tour de la salle et ramassez le Grub collé au mur, en bas.

Rebroussez chemin vers la salle initiale pour progresser dans l'aventure.
Créez un clone et essayez de l'échanger avec le baril de la pièce suivante. Après la cinématique, recréez un clone et déclenchez les mines. Dès qu'elles explosent, faites un autre clone et échangez-le rapidement avec le baril. Courez à droite et traversez rapidement la porte en haut avant l'explosion des autres mines.

Chapitre 6 : Back to the Laboratory

Après la cinématique, vous affronterez une créature dotée d'un pouvoir. Elle se déplace rapidement dans l'arène. Pour l'arrêter, placez-vous sur la trajectoire qui apparait et permutez rapidement votre clone avec le tonneau explosif le plus près. Hantez la créature avant qu'elle ne reprenne conscience et faites-la exploser. Dans sa deuxième et troisième phase, elle augmentera sa vitesse et le nombre des trajectoires. Vous devez donc agir plus rapidement. Choisissez une des trajectoires et placez dessus un tonneau explosif. Dès que le boss s'arrête, hantez-le et faites-le exploser.

Une fois à terre, vous aurez le pouvoir de lancer des barils. Entrez donc dans le baril supérieur droit et lancez-le sur la plaque électronique comme il est indiqué à l'écran. Traversez les deux portes puis placez-vous en face de la plaque électronique suivante et faites attention aux mines. Echangez votre clone avec le baril de gauche ensuite lancez-le sur la plaque.

Traversez prudemment le couloir à droite en évitant les mines et récupérez le Grub, au fond. Passez par les portes en haut puis lancez le baril sur le grillage du milieu. Permutez votre position avec le baril. Une sphère de défi se trouve au coin gauche. Il s'agit d'éliminer tous les humains en un minimum de temps. Lancez d'abord trois barils sur les plaques électriques en face. Passez ensuite à la plateforme suivante en prenant le chemin inférieur droit.

Approchez-vous des scientifiques puis échangez votre clone avec le tonneau explosif. Allez maintenant à droite et lancez les barils sur les plaques électriques collées aux piliers. La dernière se trouve à droite mais il est impossible de la toucher directement, le baril doit donc bondir sur le pilier qui lui fait face.

Traversez la grille puis le mur et effrayez les derniers scientifiques pour qu'ils aillent se suicider en courant sur les mines.

De retour au labo, traversez les deux portes à droite puis celle d'en haut. Détruisez un oeuf et lancez les autres sur le mur en face pour éclairer un peu l'endroit. Echangez ensuite votre position avec le baril qui est sur la passerelle. Lancez l'autre baril sur la plaque électrique puis rebroussez chemin. Avant de prendre la porte qui s'ouvre, envoyez un clone dans la pièce du bas pour déclencher les mines. Dès qu'elles explosent, allez récupérer rapidement le Grub.

Après le check-point, envoyez deux barils sur la passerelle d'en face. Permutez ensuite votre clone avec l'un d'eux. Lancez le second baril sur la passerelle de gauche et tâchez de ne pas faire tomber l'autre qui s'y trouve déjà. Echangez votre clone avec l'un des deux barils. Lancez enfin le dernier sur le quai d'en face puis utilisez un clone pour l'atteindre. Traversez les deux portes à droite puis échangez votre clone avec le cadavre du scientifique, en haut. Détruisez le Film Canitser puis rebroussez chemin.

Traversez maintenant la porte du bas. Echangez votre clone avec le baril de la pièce de gauche. Lancez-le ensuite sur la plaque électronique à droite (vous ne pouvez pas la voir à cause de l'obscurité). Ramenez un autre baril mais cette fois dans la salle du bas. Lancez-le vers la grille à gauche puis permutez-le avec votre clone. Ramassez le Grub puis retournez au couloir central.

Entrez par la porte de droite puis permutez votre clone avec le cadavre du scientifique de la pièce du haut (si vous achetez le pouvoir Swap & Launch , vous pouvez envoyer un clone avec le bouton qui lance les barils et il sera permuté automatiquement avec le premier objet qu'il touche). Hantez rapidement la tourelle et explosez-la puis récupérez le Grub.

Retournez à la grande salle puis envoyez deux barils dont un qui soit résistant au laser sur le tapis roulant, à droite. Permutez rapidement votre clone avec le baril normal puis entrez dans celui qui résiste le laser. Dès que vous dépassez le champ de laser, envoyez le tonneau sur la plateforme de gauche et échangez-le avec votre clone.

Depuis la passerelle, ramenez un baril normal d'en haut. Refaites la même procédure avec le tonneau résistant au laser et le baril normal pour retourner sur la passerelle. Lancez donc le baril normal que vous aviez ramené tout à l'heure vers la grille du bas puis permutez-le avec votre clone. Ramassez les deux Grub puis retournez sur la passerelle.

Traversez les deux portes à gauche puis lancez quelques oeufs vers le bas pour éclairer un peu l'endroit. Permutez votre clone avec le baril qui est sur la passerelle. Lancez ensuite un autre baril vers le cul de sac, à gauche avant de l'échanger avec votre clone.
Permutez avec l'oeuf au fond dans l'obscurité puis avec l'oeuf de la pièce de gauche. Détruisez le Film Canister puis déclenchez avec votre clone les mines dans le couloir. Dès qu'elles explosent, traversez puis permutez votre place avec un oeuf à droite.

Ramenez un baril d'en haut puis lancez-le sur la plaque électrique collée au mur de droite. Traversez la porte qui vient de s'ouvrir. Déclenchez les mines dans le couloir avec un clone et dès qu'elles explosent, courez vers la porte de droite. Lancez des tonneaux explosifs sur les générateurs du bas. L'une est sur la plateforme de gauche et l'autre est dans l'eau.

Dans la nouvelle salle, ramenez un baril près de la plateforme, à droite. Entrez dedans et créez un clone pour déclencher les mines. Dès qu'elles explosent, lancez le baril sur la plateforme et échangez-le avec votre clone. Téléportez-vous rapidement dans la pièce de droite puis récupérez le Grub. Restez collé au mur pour ne pas être touché par les explosions.

Rebroussez chemin puis lancez un baril sur les mines du bas pour qu'elles explosent le générateur. Traversez la porte qui s'ouvre puis envoyez un clone pour localiser les emplacements des mines dans la salle obscure. Avancez prudemment en envoyant à chaque fois un clone. Vous trouverez au coin droit en bas de la salle, un Grub. Récupérez-le puis traversez la porte qui se trouve en haut.

Vous pouvez acheter d'autres pouvoirs en utilisant le check-point suivant. Avancez vers la salle de droite puis placez le générateur sur son socle. Placez le deuxième en face du conduit supérieur.

Entrez dans celui du bas puis hantez le tonneau explosif et lancez-le dans le conduit que vous aviez emprunté pour sortir. Prenez rapidement le conduit supérieur et avant que le tonneau n'explose, lancez-le dans le conduit de droite.

Chapitre 7 : Get Away

Après la cinématique, suivez le chemin du bas jusqu'à la grande salle avec le tapis roulant. Echangez donc votre clone avec le baril sur la passerelle du bas. Téléportez-vous à gauche pour atteindre le Grub collé au pilier.

Permutez rapidement votre clone avec l'un des barils qui sont sur le tapis roulant d'en face puis montez sur la passerelle. Créez un clone et traversez le mur en face pour le permuter avec un baril. Lancez rapidement un autre clone vers le baril sur les conduits d'eau à gauche et récupérez le Grub.

Retournez sur le tapis roulant à droite et créez un clone. Traversez rapidement le mur inférieur et échangez-le avec le baril. Allez à la plateforme de gauche en passant par les boites flottantes puis entrez dans les barils suspendus et avancez à gauche. En arrivant au dernier, créez un clone et échangez-le avec le baril qui se trouve sur l'autre coté. Appuyez sur le premier bouton (en comptant de gauche à droite) puis entrez dans le baril. Lorsque le crochet vous soulève, lancez le baril vers le cul de sac d'en face, échangez-le ensuite avec un clone et récupérez les deux Grub.

Passez à la salle suivante et permutez votre clone avec le tonneau explosif, en bas. Avant qu'il n'explose, ramassez rapidement les deux Grub dans le couloir puis regagnez votre place. Traversez la porte à gauche puis échangez votre clone avec le tonneau explosif de la salle d'à coté. Appuyez sur le bouton en bas et entrez dans le tonneau explosif. Lorsque le crochet vous soulève, lancez le tonneau vers le check-point qui est à gauche. Permutez-le ensuite avec un clone avant qu'il n'explose.

Traversez le portail (en bas) puis appuyez sur le bouton pour abaisser le niveau d'eau. Lancez des boites vers la fosse puis rejoignez-les. Placez les boites de façon à ce que vous puissiez atteindre le Grub qui est en haut du mur. Placez aussi d'autres boites pour pouvoir atteindre plus tard l'autre coté de la fosse. Prenez l'ascenseur puis détruisez la boite qui retient le bouton de la machine pour augmenter le niveau d'eau. Téléportez-vous sur les boites flottantes et récupérez le Grub en bas.

Passez maintenant à l'autre coté de la fosse. Lancez les barils sur les rayons laser pour sécuriser le chemin. Ramassez le Grub collé au mur puis traversez la porte en face. Cachez-vous rapidement dans les barils puis dans la pièce de gauche. Détruisez le tonneau résistant au laser à coté des gardes puis retournez rapidement à la pièce. Mettez le générateur sur son socle pour éliminez les gardes. Déplacez ensuite le générateur et passez à la salle suivante par le mur, à gauche du portail.

Déplacez la tourelle dans le couloir pour la désactiver puis ramassez le Grub. Prenez enfin l'ascenseur.

Chapitre 8 : Back to the Command Center

Eliminez le scientifique puis traversez la porte à droite. Faites attention aux mines qui désactivent vos pouvoirs. Téléportez-vous d'une passerelle à l'autre en détruisant les tourelles. Traversez la porte en haut puis créez un clone et placez-le entre la tourelle et le garde. Une fois ce dernier à terre, déplacez la tourelle pour la désactiver. Ramenez le baril vers le bas puis lancez-le vers la gauche. Permutez donc votre clone avec le baril pour atteindre l'autre coté de la fosse.

Entrez par le conduit d'air en haut. Sortez lorsque le garde vous présente le dos et détruisez le Film Canister à gauche. Rebroussez chemin puis traversez la porte du bas. Téléportez-vous dans les toilettes à droite et ramassez le Grub. Attendez que le garde vous tourne le dos pour entrer dans le conduit d'air en bas et détruire un autre Film Canister.

Eliminez les deux scientifiques et le soldat dans la pièce du haut puis passez à la salle qui suit. Neutralisez les deux hommes puis ramenez des barils depuis le couloir d'en bas. Lancez-les sur les lasers bleus et permutez votre clone avec l'une des tourelles puis récupérez le Grub. Détruisez le générateur d'alarme ensuite retournez au couloir.

Allez à gauche et traversez la porte puis téléportez-vous à la salle en bas sans laisser les gardes vous repérer. Faites attention aux mines qui désactivent vos pouvoirs et téléportez-vous vers le check-point en haut à gauche. Entrez dans le baril du bas puis lancez-le vers la porte en verre, de l'autre coté de la fosse. Permutez-le ensuite avec votre clone. En traversant la vitre, vous activerez l'alarme. Placez-vous rapidement sur les rails à droite puis permutez votre clone avec la tourelle.

Cachez-vous derrière le pilier et dès que la tourelle traverse le champ transparent, échangez-la avec votre clone. Détruisez les deux générateurs en bas puis rebroussez chemin vers la porte qui vient de s'ouvrir. Entrez par le conduit d'air à droite du nouveau check-point et récupérez le Grub collé au pilier. Entrez dans la salle de gauche et récupérez rapidement le Grub qui s'y trouve. Faites attention aux tourelles et aux mines.

Retournez au couloir et créez un clone. Placez-le entre les deux soldats dans la chambre de droite. Une fois l'un d'eux à terre, détruisez rapidement le Film Canister puis regagnez votre place. La pièce en bas à gauche est pleine d'eau, ce qui signifie que vous allez perdre vos pouvoirs une fois dedans. Ne laissez pas le garde vous repérer et appuyez sur le premier bouton. Appuyez sur le second et traversez rapidement la porte qui s'ouvre tout en gardant un oeil sur le soldat.

Permutez votre clone avec la tourelle dans le couloir du bas. Créez un autre clone puis placez-le entre les tourelles, à gauche. Faites en sorte que la tourelle avec le bouclier soit détruite par les autres. Entrez dans la salle et enlevez les tourelles restantes de leurs rails pour les désactiver. Traversez les deux portes en haut et placez un tonneau explosif, grâce à votre clone, sur la trajectoire de la tourelle. Récupérez le Grub au fond et retournez à la salle des tourelles.

Prenez le couloir qui mène en bas puis créez un clone et placez-le entre les gardes pour qu'ils tirent les uns sur les autres. Si l'un d'eux arrive à survivre, traversez la salle et ne le laissez pas vous repérer. En arrivant à la nouvelle pièce, envoyez un clone pour que l'alarme se déclenche. Cachez-vous derrière les machines et utilisez le clone pour neutraliser les gardes. Attendez que l'alarme se désactive ou bien permutez votre clone avec le baril et tuez le soldat qui a survécu.

Faites attention aux mines et placez un clone entre le générateur d'alarme et le soldat armé d'un bouclier pour que ce dernier le détruise. Attirez son attention avec le clone vers la droite puis téléportez-vous rapidement vers le couloir gauche.

Vous débarquerez alors dans un endroit qui vous semble familier. Lancez le baril sur la grille à gauche et échangez-le avec votre clone. D'ici, vous pouvez vous aventurer un peu en bas de la carte pour récupérer un Grub qui était inaccessible au départ. Suivez les couloirs et les salles en bas jusqu'à atteindre le conduit aquatique. Prenez-le puis permutez votre clone avec la tourelle dans la chambre en bas. Récupérez le Grub et rebroussez chemin.

De retour à la salle de départ, prenez la place du baril dans la chambre qui est en haut puis entrez dans le conduit d'air. Avancez à gauche puis entrez dans la grande salle avec la tourelle. Permutez donc votre clone avec le générateur qui est derrière le mur gauche.
Traversez le pont qui apparait puis la grille et avancez dans le couloir.

Echangez votre clone avec le baril qui se trouve sur la plateforme. Eloignez-vous un peu pour régénérer d'autres barils. Lancez l'un d'eux sur la plaque électrique qui est en haut et un autre sur celle d'en bas. Ainsi deux ponts apparaitront et reliront la plateforme à la salle suivante. Avant de progresser, envoyez un baril vers le grillage en haut à gauche et permutez-le avec votre clone. Ramassez le Grub puis retournez sur la plateforme.

Traversez le pont à gauche puis entrez dans le conduit d'air en bas. Entrez dans le second conduit et détruisez le Film Canister puis rebroussez chemin. Traversez la porte à gauche puis entrez dans les toilettes et récupérez le Grub. Pénétrez dans la salle en bas à gauche puis traversez rapidement le couloir en évitant les tirs des tourelles. Avancez dans le couloir en bas puis entrez dans le baril de la chambre qui est à gauche. Lancez-le sur le gardien pour qu'il perde connaissance. Hantez ce dernier et explosez-le.

Placez sur le bouton le baril puis traversez la porte en bas. Eliminez les scientifiques et ramenez un autre baril dans

cette pièce. Téléportez-vous dans le couloir à droite puis permutez rapidement votre clone avec le baril. Entrez dedans et lancez-le sur le garde. Traversez la porte du bas et entrez rapidement dans le baril pour le lancer sur le soldat. Passez au check-point suivant puis à la grande salle et tuez tous les humains en commençant par le garde.

Montez sur le tapis roulant et évitez les lasers en vous téléportant vers l'avant. Permutez rapidement votre clone avec l'un des deux gardes et éliminez l'autre. Placez le générateur sur le socle en bas pour que le roulement du tapis change de direction. Placez dessus un autre générateur et entrez dedans.

En retournant à la grande salle, lancez le générateur sur la plaque électronique. Traversez la porte désormais accessible et récupérez le Grub. Créez un clone et placez-le entre les deux gardes pour qu'ils tirent l'un sur l'autre. Entrez dans la pièce et hantez rapidement le baril pour le lancer sur le survivant. Traversez la porte du haut et entrez finalement dans le conduit de droite.

Chapitre 9 : STU - 23

Téléportez-vous dans le couloir supérieur et attendez que le sous-marin commence à se balancer. Envoyez un clone vers la cabine en bas à gauche et attendez que la grosse caisse bloque le laser pour passer. Permutez donc votre clone avec la tourelle et détruisez le générateur. Remontez les couloirs en faisant attention au laser et approchez-vous du prochain check-point.

Placez-vous sur le socle et créez un clone. Traversez par les deux grosses caisses et échangez-le avec le générateur. Téléportez-vous dans le couloir de gauche et ramenez deux autres générateurs. Lancez-les dans la cabine du bas et échangez votre clone avec l'un d'eux. Téléportez-vous près du socle puis permutez votre clone avec le générateur restant.

Montez sur l'ascenseur qui vient d'être activé et une fois en haut, téléportez-vous sur les caisses en bas pour ramasser le Grub.

Ramenez un générateur sur l'ascenseur et une fois en haut, lancez-le sur le socle pour désactiver les lasers. Continuez tout droit et cachez-vous derrière les machines. Echangez-votre clone avec l'une des tourelles puis déplacez les autres. Ramassez le Grub sur la passerelle puis progressez vers la salle suivante.

Avancez prudemment en évitant les lasers. Téléportez-vous à gauche puis deux fois en avant. Téléportez-vous trois fois à droite ensuite permutez votre clone avec le baril derrière le grillage. Lancez deux barils sur la grille en face pour sécuriser le chemin et avancez tout droit vers le check-point suivant.

Lancez un tonneau explosif vers la petite ouverture à gauche pour qu'il explose le générateur. Utilisez la plateforme pour passer à la passerelle en face ensuite permutez votre clone avec le générateur qui est à droite. Avancez prudemment vers le Grub pour le récupérer. Echangez ensuite votre clone avec l'un des barils dans le couloir de droite.

Avancez tout droit et prenez l'ascenseur pour affronter le boss final. Ce dernier se trouve au centre de la salle avec son canon laser. Surtout ne le laissez pas vous repérer. Restez caché derrière la machine et dès que vous en aurez l'occasion, lancez le générateur vers le conduit d'en haut. Il doit toucher l'appareil électronique qui se trouve derrière le dos du chef. Si cela n'a pas fonctionné, lancez d'autres générateurs. Une fois touché, le boss deviendra furieux et augmentera la puissance du laser. Cachez-vous derrière une machine jusqu'à ce que le chef concentre son tir sur votre cachette et changez de machine. Continuez à lui lancer des générateurs jusqu'à ce que l'eau émerge dans la salle. Restez caché derrière une machine puis fuyez les tirs du boss jusqu'au lancement de la cinématique.

Une fois sur la terre ferme, avancez vers la sortie de la caverne pour clôturer le jeu. Félicitations ! vous venez de finir le jeu.

Warriors : Legends of Troy

© Koei 2011

MODE GROSSES TÊTES

Terminez le jeu en Normal pour débloquer ce mode.

Warriors Orochi 3

© Koei / OMEGA Force 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES FINS

Fin normale

Terminer le chapitre "Into the Fire".

Bonne fin

Terminer le chapitre "The Demise of Orochi X".

Vraie fin

Terminer le chapitre "World's End" avec tous les personnages débloqués.

Warriors Orochi Z

© Koei

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES POUR WARRIORS OROCHI 2

Scénarios

Scénario Orochi

Terminer les 4 derniers niveaux de Warriors Orochi 1.

Scénario Shu

Terminer le scénario Shu de Warriors Orochi 1.

Scénario SW

Terminer le scénario SW de Warriors Orochi 1.

Scénario Wei

Terminer le scénario Wei de Warriors Orochi 1.

Scénario Wu

Terminer le scénario Wu de Warriors Orochi 1.

Watchmen : La Fin Approche

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Intouchable

Franchis tout un tableau sans te faire blesser et sans repartir d'un point de contrôle

Turbo

Termine le jeu en moins de 80 minutes en une seule session et sans repartir d'un point de contrôle

Justicier

Elimine 20 méchants en 101 secondes

Bras droit

Assomme 100 personnes en leur jetant d'autres personnes

Vengeur

Exécute 200 contre-attaques

Exterminateur

Exécute 250 coups de finition

Bouclier

Esquive ou pare 25 attaques

Argent

Fou

Termine le jeu en mode Rorshach

Héros

Termine le jeu en mode Le Hibou

Voleur

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Rorshach

Détective

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Le Hibou

Or

Travail d'équipe

Termine le jeu en mode Coop

Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE VERSUS

Terminer cet épisode pour débloquer le mode Rorschach VS Night Owl.

Way of the Samurai 3

© Gamebridge / Acquire 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCESSOIRES

Ailes d'ange	5400 points
Ailes de démon	9200 points
Bottes de chat (L)	7800 points
Bottes de chat (R)	7600 points
Boucles tribales	3800 points
Charme Mamuru	4600 points
Coiffure folle	4800 points
Cornes de démon	8900 points
Coupe afro	1400 points
Enseigne	400 points
Faucon blanc	1800 points
Gants de chat (L)	7400 points
Gants de chat (R)	7200 points
Halo	5800 points
Jouet cygne	2800 points
Lunettes anachroniques	6600 points
Lunettes futuristes	3600 points
Masque	2400 points
Oreilles de chat	8300 points
Queue de chat	8000 points
Queue de démon	9600 points
Tiare	3000 points

SE TÉLÉPORTER

Vous pouvez vous rendre instantanément d'un endroit à un autre en utilisant la carte du monde via le menu. Appuyez une fois pour déplacer le drapeau, choisissez votre destination et validez.

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer tout le contenu du jeu (éléments de personnalisation du héros, niveaux de difficulté, etc), vous devez terminer l'aventure plusieurs fois en obtenant différentes fins. A chaque fois, vous obtenez des points qui se rajoutent à votre score de samouraï si vous sauvegardez toujours sur le même fichier. Pour obtenir un maximum de points rapidement, et donc tout débloquer en quelques minutes, procédez de la manière suivante.

Lancez une nouvelle partie, puis dégainez votre sabre dès la première cut-scene (ou bien demandez aux deux hommes de vous laisser tranquille. Remontez le courant de la rivière vers le village de Takatane, volez un radis dans le champ et mangez-le. Allez voir le marchand qui se trouve dans la petite échoppe près de la charrette, et dégainez votre sabre pour que le garde situé à côté de lui vous attaque. Laissez-le vous tuer sans riposter. La partie se termine et vous obtenez le rang de "végétarien" qui vous rapporte un certain nombre de points. Ce nombre augmente considérablement

en fonction du niveau de difficulté dans lequel vous jouez (Facile, Normal, Expert et Mort instantanée). Ces niveaux se débloquent au fur et à mesure.

Sauvegardez votre partie sur le même fichier et répétez l'opération dans le mode de diffiulté le plus élevé jusqu'à ce que vous ayez obtenu assez de points pour tout débloquer.

JOUER AVEC UN NPC

Les apparences de votre personnage se débloquent au fil des parties en fonction des points samouraïs que vous avez obtenu en terminant plusieurs fois le jeu. Outre les vidages et les habits, une troisième catégorie devient accessible à partir d'un certain total de points. Il s'agit des NPC dont vous pouvez adopter l'apparence pour ceux que vous avez vaincus avec le dos de votre sabre.

VENDEUR MYTHIQUE

Le vendeur mythique se trouve dans la zone de la "route", sur la barque près de la chute d'eau. Il n'apparaît qu'à certains moments et vend des objets particulièrement rares. Pour le trouver, lancez une nouvelle partie et ne déclenchez que trois événements clés (marqués d'un "!" sur la carte).

ARGENT FACILE

La méthode qui suit vous permet de gagner 500 yens par jour facilement. Affrontez le chef des gardes du château de Minori pour qu'il vous conduise dans la salle du chef du clan. Attendez que Yuma et Itsuse quittent la pièce et tuez le chef pour prendre sa place. Tous les hommes du camp vous traiteront alors avec respect et méfiance. Si vous allez parler avec l'homme qui distribue les missions, il acceptera de vous donenr une certaine somme d'argent tous les jours, mais attention à ne pas en abuser. Le plus sûr est de demander seulement 500 yens par jour, de faire passer le temps dans la maison du village Takatane et de recommencer l'opération à volonté.

UTILISER UNE ARME COMME PROJECTILE

Lorsque vous combattez, placez-vous devant une arme comme si vous alliez la ramasser. Juste après l'avoir ramassée, appuyez sur le bouton de coup puissant pour la projeter droit devant vous, si possible à la tête de votre adversaire pour lui infliger des dégâts à distance.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Fin... ?

Compléter le jeu.

Apprenti samouraï

Compléter le jeu en mode "Facile".

Expert samouraï

Compléter le jeu en mode "Normal".

Maître samouraï

Compléter le jeu en mode "Expert".

Forgeron

Forger une arme originale.

Maître de la garde haute

Apprendre toutes les techniques du style à garde haute.

Old school

Apprendre toutes les techniques du style classique.

Maître de la garde basse

Apprendre toutes les techniques du style à garde basse.

Manchot

Apprendre toutes les techniques du style à 1 main.

Mystificateur

Apprendre toutes les techniques du style à garde de côté.

Maître de la lance

Apprendre toutes les techniques avec la lance.

Karatéka

Apprendre toutes les techniques du style à mains nues.

Sabre de lumière

Apprendre toutes les techniques du style iaido à 1 seul mouvement.

Ninja

Apprendre toutes les techniques du style ninja.

Artiste du sabre

Apprendre toutes les techniques du style à deux katanas.

Grand maître ninja

Apprendre toutes les techniques du style ninja à deux katanas.

Destructeur de sabre

Briser un sabre de l'adversaire.

Attaque aveugle

Vaincre un adversaire avec le dos de votre lame.

Natif d'Amana

Jouer plus de 10 heures.

Sabre légendaire

Vous avez affiné votre sabre pour la première fois.

Meurtrier

Tuer une personne innocente.

Maitre d'armes

Apprendre toutes les techniques d'une arme.

Science des armes

Apprendre toutes les techniques de 30 armes.

Puissance 10 !

Tuer 10 adversaires à la suite.

Puissance 100 !

Tuer 100 adversaires à la suite.

Chasseur de têtes

Obtenir tous les éléments pour la tête.

Arlequin

Obtenir tous les habits.

Un début à tout

Apprendre une technique.

Disciple

Apprendre 10 techniques.

Maître des techniques

Apprendre 100 techniques.

Armurier

Obtenir 10 armes différentes.

Arsenal vivant

Obtenir 50 armes différentes.

Aventurier

Compléter une mission.

Mercenaire

Compléter 50 missions.

Amitié

Un compagnon s'est joint à vous.

Musée

Obtenir un présentoir à sabre supplémentaire.

Collectionneur de titres

Obtenir 5 titres.

Impitoyable

Tuer un adversaire à l'aide d'un sabre avec une résistance de 0.

Compassion

Vaincre un adversaire à l'aide du dos d'un sabre avec une résistance de 0.

Commandant

Le total de vos points samouraï a dépassé 200.

Héros

Le total de vos points samouraï a dépassé 2 000.

Argent

Assassin

Vaincre Shuzen Fujimori.

Code du guerrier

Vaincre le sensei du dojo.

Histoires sans fin

Découvrir 5 dénouements différents.

Légendaire

Le total de vos points samouraï a dépassé 10 000.

Maître des titres

Obtenir 20 titres.

Or

La voie du samouraï

Découvrir tous les dénouements.

Platine

Trophée de platine

Acquérir tous les trophées.

Secrets

Trophée caché

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée caché

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Trophée caché

Déverrouiller le trophée en cours de jeu.

Way of the Samurai 4

© NIS America / Acquire 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DIFFICILE

Allez dans le menu Unlock juste après avoir chargé votre partie pour déverrouiller divers bonus en échange de points Samurai. Le mode Hard est disponible contre 100 points. Le mode Harakiri coûte 300 points et n'est disponible qu'en terminant le jeu en Hard.

AUGMENTER LA CAPACITÉ DU COFFRE

Pour augmenter la capacité du coffre d'armes, allez dans le menu Unlock juste après avoir chargé votre partie et payez 50 points Samurai. Les améliorations suivantes pour le coffre vous coûteront 100 points, puis 150 et 200, mais vous devrez trouver au moins 30 % des armes pour débloquer la 3ème amélioration, et 50% des armes pour la quatrième.

CHANGER D'APPARENCE

Allez dans le menu Unlock juste après avoir chargé votre partie et vous pourrez déverrouiller différentes options de personnalisation, comme la couleur de la peau, des cheveux, ou le visage, en échange de points Samurai.

SOLUTION COMPLÈTE

Explication du quotidien

Les trois moments de la journée

L'aventure proposée par Way of the Samurai 4 repose sur un mécanisme compliqué qu'il est important de bien comprendre afin de profiter pleinement de ce que propose le jeu. Vous êtes un samouraï qui débarque sur la ville portuaire d'Amihama, où s'est récemment installée une colonie britannique qui partage des relations culturelles avec la population japonaise. Votre séjour dure environ quatre jour et ne dépend qu'entièrement de votre volonté. Vous pouvez à tout moment aller au port pour repartir à bord de la barque sur laquelle vous êtes arrivé ; mais cela couperait immédiatement court à l'histoire que vous avez tracée.

Chaque journée est séparée en plusieurs parties, ou événements. En général, il s'agit du jour, du soir et de la nuit, mais il est possible que d'autres viennent s'ajouter afin de rallonger un peu le quotidien. Ces événements " principaux " sont nombreux et c'est à vous de choisir vers lequel vous diriger. Attention, une fois l'événement terminé, la journée avance et passe au stade suivant (si vous étiez le soir, vous passez à la nuit) dès que vous changez de zone. Il vous est alors impossible de participer à un autre événement proposé le soir : pour résumer, vous ne pouvez participer qu'à un seul événement par moment de la journée.

Le choix de l'événement auquel participer est crucial puisque c'est lui qui indiquera le chemin pris par votre personnage ainsi que l'évolution des événements généraux. Grosso modo, quatre principaux chemins s'offrent à vous : rejoindre les rangs des rebelles patriotes, gagner les honneurs du magistrat, passer du temps avec la petite Anglaise Laura, ou rester tapis dans l'ombre pour suivre une voie solitaire. Bien entendu, d'autres bifurcations sont envisageables, menant au final à dix dénouements qui dépendent directement que votre séjour à Amihama. L'intérêt est donc de recommencer le jeu autant de fois que l'on souhaite débloquer de fins différentes, sachant que les armes et les techniques apprises au fil d'un séjour sont conservées pour les parties futures.

Cette solution présente donc pour chaque journée et pour chacun de ses moments l'intégralité des événements disponibles. Y sont indiqués les lieux et personnages avec lesquels il faut les déclencher, mais aussi les conditions requises pour pouvoir y accéder. Samouraï, à vous de suivre votre propre chemin !

Combattre pour survivre

Le système de combat de Way of the Samurai 4 vous est expliqué dès le début du jeu si vous choisissez de participer à la rixe sur le port à votre arrivée. Très long et fastidieux, ce tutoriel ne vaut pas quelques explications très simples :
{l Vous pouvez alterner entre deux styles de combat : mains nues ou arme blanche. Pour intervertir, maintenez L2 et appuyez sur Carré. D'autres styles de combat sont à débloquer par la suite (deux armes simultanément, armes à feu…)
Appuyez sur Carré pour une attaque rapide, Triangle pour une attaque puissante, R1 pour parer.
Vous pouvez rentrer en mode Spring Harvest en maintenant R1 puis en pressant L1 pour déchaîner votre rage de samouraï le temps que votre jauge (rouge en forme de balle de pistolet) se vide en bas à gauche de l'écran.
Attention, maintenir L2 et appuyer sur Triangle jette l'arme en mains.
Sélectionnez l'objet à utiliser avec les flèches multidirectionnelles gauche et droite et utilisez-le à tout moment avec la flèche haut.

A vous de découvrir les nombreuses techniques secrètes qu'il est possible d'apprendre au fil des combats. N'hésitez pas à jouer en mode facile (easy) et de spammer tout simplement l'attaque rapide, ce n'est pas très classe mais... Ça marche. Samouraï, bonne chance !

Magasins et missions

Au fil des journées que vous allez passer à Amihama, vous n'êtes pas obligé de vous centrer uniquement sur les événements principaux décrits dans cette solution. De nombreuses petites missions sont également disponibles. Pour cela, il suffit de parler aux personnes qui vous crient littéralement dessus (phylactères à pics). Ces missions sont généralement accessibles quelques jours et servent à gagner de l'argent.

L'argent sert à payer dans les nombreuses enseignes disponibles en ville : magasin de nourriture (régénérer sa vie...), auberge, mais aussi forgeron où il est indispensable d'améliorer la résistance et la puissance de ses lames. Ainsi, elles seront plus efficaces et se briseront surtout moins rapidement.
Attention à ne pas jeter bêtement une arme dans laquelle vous auriez dépensé toutes vos économies ! Inutile cependant d'améliorer à fond les premières armes disponibles au début du jeu : le mieux est de récupérer à la fin de la première partie l'arme du dernier boss (qui varie selon la voie choisie) et de se concentrer uniquement sur elle afin d'en faire une véritable machine à tuer pour les parties suivantes.

Premier jour

Un samouraï en mer

L'événement Un samouraï en mer appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule au port, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il suffit simplement de commencer une nouvelle partie.

Durant le trajet en bateau, votre guide vous parle et vous pouvez choisir de lui répondre gentiment ou sèchement. A vous de voir, ce choix n'influe pas sur le reste de l'aventure.

Conflit dans le port

Escarmouche à Amihama

L'événement Escarmouche à Amihama appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule au port, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut s'approcher du rassemblement en cercle d'habitants jusqu'à ce qu'une cinématique se lance. C'est là qu'a lieu le tutoriel des nombreux mouvements du jeu.

Après la tempête

L'événement Après la tempête appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule au port, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut sortir du port sans approcher du rassemblement puis revenir dans le port.

Journée

Rencontre avec les " patriotes "

L'événement Rencontre avec les " patriotes " appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau de la grotte, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut sortir de la ville et s'enfoncer dans la grotte au nord.

Le bureau du Magistrat

L'événement Le bureau du Magistrat appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le palais du magistrat, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut se rendre au palais du magistrat. Cet événement est lié à l'événement Escarmouche à Amihama et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Il faut préalablement avoir prêté main forte à la police de la ville contre les Disciples de Prajna.

Audience avec La Petite Princesse

L'événement Audience avec La Petite Princesse appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le consulat, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut se rendre au consulat. Cet événement est lié à l'événement Escarmouche à Amihama et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Il faut préalablement aider Laura lorsqu'elle est tenue par le chef des rebelles.

Hiyori Sumaki

L'événement Hiyori Sumaki appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule au port, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut demander pardon au général. Cet événement est lié à l'événement Escarmouche à Amihama et prend place en même temps que ce précédent.

Rencontre avec les Trois Soeurs

L'événement Rencontre avec les Trois Soeurs appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule au port, le premier jour dans la journée. Pour y accéder, il faut s'approcher des grosses vagues. Cet événement est lié à l'événement Escarmouche à Amihama et prend place en même temps que ce précédent.

Soir

Comportement violent chez les marins

L'événement Comportement violent chez les marins appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le bar d'Akemi, le Toasty Truth, le premier jour au soir. Pour y accéder, il faut approcher du bar au nord-ouest de la ville.

Le Club des Explorateurs

L'événement Le Club des Explorateurs appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule sur la grande place, le premier jour au soir. Pour y accéder, il faut partir en expédition avec Kotobuki.

Le télégraphe

L'événement Le télégraphe appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le quartier britannique, le premier jour au soir. Pour y accéder, il faut approcher Laura qui se situe à gauche de la grille du consulat.

Arrivée précoce

L'événement Arrivée précoce appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule sur la grande place, le premier jour à n'importe quel moment de la journée. Pour y accéder, il faut se mêler à la foule. Cet événement est lié à l'événement Rencontre avec les Trois Soeurs et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Attention à ne pas couper la scène (select) malencontreusement.

Nuit

Infiltration du Magistrat

L'événement Infiltration du Magistrat appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, la nuit du premier jour. Pour y accéder, il faut accepter d'accompagner Akagi.

Trafic d'opium

L'événement Trafic d'opium appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule au port, le premier jour pendant la nuit. Pour y accéder, il faut répondre aux ordres du magistrat.

Meurtre occasionnel

L'événement Meurtre occasionnel appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule à l'intérieur du consulat, le premier jour pendant la nuit. Pour y accéder, il faut accepter la requête de J.J.

L'espoir d'un retour

L'événement L'espoir d'un retour appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le tombeau, le premier jour pendant la nuit. Pour y accéder, il faut sauver la vie d'Akagi. Cet événement est lié à l'événement Arrivée précoce et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Deuxième jour

Journée

Un prix trompeur

L'événement Un prix trompeur appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le bar d'Akemi, le deuxième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut se rendre à l'assujettissement de Kenzaki.

Refus de la médecine occidentale

L'événement Refus de la médecine occidentale appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le bureau du magistrat, le deuxième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut répondre à la demande des Trois Soeurs. Il vous est permis de tuer Melinda.

Pour la fermeture de l'hôpital

L'événement Pour la fermeture de l'hôpital appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le bureau du magistrat, le deuxième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut répondre à la requête des Trois Soeurs. Il ne vous

est pas possible de tuer Melinda.

HEO (Hôpital En Otage)

L'événement HEO (Hôpital En Otage) appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le consulat, le deuxième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut accepter la requête de Laura.

Hôpital félicité

L'événement Hôpital félicité appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le quartier britannique, le deuxième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut visiter l'hôpital.

Le navire

L'événement Le navire appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour à tout moment de la journée. Pour y accéder, il faut aller au chevet de Kogure. Cet événement est lié à l'événement L'espoir d'un retour et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Le poids de la colère

L'événement Le poids de la colère appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour à tout moment de la journée. Pour y accéder, il faut s'assurer du retour d'Akagi. Cet événement est lié à l'événement L'espoir d'un retour et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Soir

Nous n'avons pas besoin d'une école de langues puante

L'événement Nous n'avons pas besoin d'une école de langues puante appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour au soir. Pour y accéder, il faut aller tuer l'instructeur. Si vous réussissez, l'établissement des langues n'ouvrira pas.

Tuer l'instructeur

L'événement Tuer l'instructeur appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour au soir. Pour y accéder, il faut aller tuer l'instructeur. Si vous réussissez, l'établissement des langues ouvrira.

Arrivée du professeur

L'événement Arrivée du professeur appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans la ville, le deuxième jour au soir. Pour y accéder, il faut rejoindre Moro. Si vous réussissez, l'établissement des langues n'ouvrira pas.

Ouverture de la faculté des langues

L'événement Ouverture de la faculté des langues appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans la ville, le deuxième jour au soir. Pour y accéder, il faut rejoindre Moro. Si vous réussissez, l'établissement des langues ouvrira.

Le conte des boulettes

L'événement Le conte des boulettes appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule à l'intérieur du consulat, le deuxième jour au soir. Pour y accéder, il faut accepter la demande de Laura.

Le comte irrité

L'événement Le comte irrité appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule sur le bateau noir, le deuxième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut rencontrer J.J sur le bateau noir. Cet événement est lié à l'événement Le

navire et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

La roue du destin

L'événement La roue du destin appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule au casino, le deuxième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut rencontrer J.J dans le casino. Cet événement est lié à l'événement Le navire et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Nuit

Destruction du Casino

L'événement Destruction du Casino appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour pendant la nuit. Pour y accéder, il faut participer à l'offensive contre le casino.

Empêcher la reconstruction

L'événement Empêcher la reconstruction appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour pendant la nuit. Pour y accéder, il faut empêcher la reconstruction du casino.

L'étranger et les geishas

L'événement L'étranger et les geishas appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule sur la grande place, le deuxième jour pendant la nuit. Pour y accéder, il faut escorter l'étranger de marque.

Soleil Levant

L'événement Soleil Levant appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le casino, le deuxième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rejoindre J.J dans le casino.

Reconstruction hâtive

L'événement Reconstruction hâtive appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le port, le deuxième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rejoindre J.J dans le port.

Vengeance des ténèbres

L'événement Vengeance des ténèbres appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le tombeau, le deuxième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rejoindre Kogure dans le tombeau. Cet événement est lié à l'événement La roue du destin et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Troisième jour

Le Premier Ministre Kinugawa

Le Premier Ministre Kinugawa

L'événement Le Premier Ministre Kinugawa appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule sur la grande place, le troisième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut se mêler à la foule.

Discipline

L'événement Discipline appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans l'institut des langues, le troisième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut conduire Kogure jusqu'à Moro. Cet événement est lié à l'événement

Vengeance des ténèbres et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Journée

Laver le sang avec le sang

L'événement Laver le sang avec le sang appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, le troisième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut rejoindre Akagi.

Choc en plein jour

L'événement Choc en plein jour appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule en ville, le troisième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut visiter la ville. Cet événement est lié à l'événement La puissance du diable et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

La puissance du diable

L'événement La puissance du diable appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule au bureau du magistrat, le troisième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut partir en patrouille avec Kotobuki.

Visite chez les Kinugawa avec Laura

L'événement Visite chez les Kinugawa avec Laura appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le quartier britannique, le troisième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut accepter d'accompagner Laura à son repas chez les Kinugawa.

Besoin de stimulus

L'événement Besoin de stimulus appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le restaurant de sushi, le troisième jour dans la journée ou durant le soir. Pour y accéder, il faut aller voir J.J. Cet événement est lié à l'événement Discipline et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Soir

Tuer le traître

L'événement Tuer le traître appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le bar d'Akemi, le troisième jour au soir. Pour y accéder, il faut aller voir Akemi.

Les Trois Soeurs et le Père

L'événement Les Trois Soeurs et le Père appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le bureau du magistrat, le troisième jour au soir. Pour y accéder, il faut aller voir Kotobuki.

La Petite Princesse malade

L'événement La Petite Princesse malade appartient à la voie scénaristique Etranger. Il se déroule à l'intérieur du consulat, le troisième jour au soir. Pour y accéder, il faut aller parler à J.J dans la chambre de Laura.

Sauvetage du comte

L'événement Sauvetage du comte appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le bureau du consulat, le troisième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut se rendre au secours de J.J. Cet événement est lié à l'événement Besoin de stimulus et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Retour douloureux

L'événement Retour douloureux appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le port, le troisième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut aller voir Laura. Cet événement est lié à l'événement Discipline et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Nuit (première partie)

Vérité

L'événement Vérité appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le cimetière, le troisième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut se rendre au cimetière. Cet événement est lié à l'événement Tuer le traître et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Nuit dans le cimetière

L'événement Nuit dans le cimetière appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le cimetière, le troisième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut se rendre au cimetière. Cet événement est lié à l'événement Tuer le traître qu'il ne faut surtout pas enclencher.

La peur du désencollage

L'événement La peur du désencollage appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule sur la grande place, le troisième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut rejoindre Laura. Cet événement est lié à l'événement Sauvetage du comte et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Complot d'assassinat

L'événement Complot d'assassinat appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule sur la grande place, le troisième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut tenir en échec la vigueur de la justice. Cet événement est lié à l'événement Le poids de la colère et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Nuit (seconde partie)

Attaque orchestrée

L'événement Attaque orchestrée appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule au port, le troisième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rejoindre Akagi et accepter de le suivre. Cet événement est lié à l'événement Tuer le traître et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Interrompre le piège

L'événement Interrompre le piège appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule au port, le troisième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rejoindre Akagi et insister longuement pour qu'il cesse le combat. Cet événement est lié à l'événement Vérité et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Préparation pour le grand tournoi

L'événement Préparation pour le grand tournoi appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule sur la grande place, le troisième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut s'approcher de l'estrade en construction.

Pari dangereux

L'événement Pari dangereux appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le quartier britannique, le

troisième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rejoindre J.J.

Laura déterminée

L'événement Laura déterminée appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule dans le bureau du magistrat, le troisième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut aller rendre visite à Kinugawa accompagné de Laura. Cet événement est lié à l'événement La peur du désencollage et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Il était en vie...

L'événement Il était en vie... appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule le troisième jour à n'importe quel moment de la journée. Pour y accéder, il faut simplement assister au meurtre de Kinugawa. Cet événement est lié à l'événement Complot d'assassinat et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Vous accédez ainsi au dénouement Il était en vie...

Quatrième jour

Le grand déplacement du Premier Ministre

Le grand déplacement du Premier Ministre

L'événement Le grand déplacement du Premier Ministre appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule le quatrième jour durant la journée. Pour y accéder, il faut simplement atteindre le quatrième jour pour votre séjour à Amihama.

Ne pas succomber

L'événement Ne pas succomber appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule à l'intérieur du bureau du magistrat, le quatrième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut rendre visite à Kinugawa accompagné de Laura. Cet événement est lié à l'événement Laura déterminée et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.
Journée

Les lames des Patriotes

L'événement Les lames des Patriotes appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, le quatrième jour durant la journée. Pour y accéder, il faut rejoindre Akagi.

L'épée des affaires publiques

L'événement L'épée des affaires publiques appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule à l'intérieur du bureau du magistrat, le quatrième jour durant la journée. Pour y accéder, il faut rejoindre Kotobuki.

Le chevalier de l'Est

L'événement Le chevalier de l'Est appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule à l'intérieur du consulat, le quatrième jour durant la journée. Pour y accéder, il faut rejoindre Laura.

Herbe sans racine

L'événement Herbe sans racine appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule en ville, le quatrième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut visiter la ville.

Retour de Laura

L'événement Retour de Laura appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule sur la grande place, le quatrième jour durant la nuit. Pour y accéder, il faut échapper aux Trois Soeurs. Cet événement est lié à l'événement Ne pas succomber et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Ouverture du grand tournoi

Ouverture du grand tournoi

L'événement Ouverture du grand tournoi appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule sur la grande place, le quatrième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut se rendre à l'endroit où se toit l'estrade du tournoi.

A la poursuite de Kinugawa

L'événement A la poursuite de Kinugawa appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule au port, le quatrième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut empêcher l'exécution publique. Cet événement est lié à l'événement Retour de Laura et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Au-delà du quatrième jour

Premier événement

Nous sommes les Champions !

L'événement Nous sommes les Champions ! appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule sur la grande place, au-delà du quatrième jour durant la soirée. Pour y accéder, il faut remporter les trois duels du grand tournoi. Si vous décidez de monter sur l'estrade après votre victoire, vous subirez le sort réservez aux vainqueurs : la mort. Préférez donc partir pour rester en vie.

Ultimatum

L'événement Ultimatum appartient à la voie scénaristique Autres. Il se déroule sur la grande place, au-delà du quatrième jour durant la journée. Pour y accéder, il faut avoir été vaincu lors du grand tournoi.

Le duel du bateau noir

L'événement Le duel du bateau noir appartient à la voie scénaristique Caché. Il se déroule au port, au-delà du quatrième jour durant la journée. Pour y accéder, il faut en finir avec la source du mal. Cet événement est lié à l'événement A la poursuite de Kinugawa et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Deuxième événement

A bout de nerfs

L'événement A bout de nerfs appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le tombeau, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut rejoindre Akagi.

Volonté des ténèbres

L'événement Volonté des ténèbres appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le bureau du magistrat, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment de la journée. Pour y accéder, il faut rejoindre les Trois Soeurs.

Souhait inespéré

L'événement Souhait inespéré appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule à l'intérieur du consulat, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut rejoindre Laura.

Sauver ses amis

L'événement Sauver ses amis appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans le bureau du magistrat, au-delà du quatrième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut aller sauver les membres des Disciples faits prisonniers. Pour ouvrir la porte de la chambre de torture, il faut préalablement récupérer la clef sur le chef des gardes une fois tué. Cet événement est lié à l'événement A bout de nerfs et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Militarisme

L'événement Militarisme appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le bureau du magistrat, au-delà du quatrième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut approuver la volonté de Kinugawa. Cet événement est lié à l'événement Volonté des ténèbres et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Patriotisme

L'événement Patriotisme appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le bureau du magistrat, au-delà du quatrième jour dans la journée. Pour y accéder, il faut désobéir à la volonté de Kinugawa. Cet événement est lié à l'événement Volonté des ténèbres et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

La mauvaise influence de Kinugawa

L'événement La mauvaise influence de Kinugawa appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule sur la grande place, au-delà du quatrième jour le soir. Pour y accéder, il vous faut tout simplement remporter le duel.

Troisième événement

Assaut sur le Consulat

L'événement Assaut sur le Consulat appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule dans la taverne, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut accepter de mener un assaut contre le consulat. Cet événement est lié à l'événement Sauver ses amis et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Coupé en trois

L'événement Coupé en trois appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le tombeau, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut approuver l'idée de Moro. Cet événement est lié à l'événement Patriotisme et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Soirée à bord

L'événement Soirée à bord appartient à la voie scénaristique Etrangers. Cet événement est lié à l'événement Souhait inespéré et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Vous accédez ainsi au dénouement Départ pour l'étranger.

Cinquième événement

L'Esprit du Samouraï

L'événement L'Esprit du Samouraï appartient à la voie scénaristique Prajna. Il se déroule à l'intérieur du consulat, au-delà du quatrième jour dans la soirée. Pour y accéder, il faut combattre J.J, puis Kotobuki accompagné des Trois Soeurs. Cet événement est lié à l'événement Assaut sur le Consulat et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Sage catastrophe

L'événement Sage catastrophe appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le tombeau, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut anéantir les Disciples de Prajna. Cet événement est lié à l'événement Militarisme et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Sixième événement

Le bateau noir entre mes mains

L'événement Le bateau noir entre mes mains appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule au consulat, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut dévaster la base des Disciples de Prajna. Cet événement est lié à l'événement Sage catastrophe et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle.

Le raid

L'événement Le raid appartient à la voie scénaristique Etrangers. Il se déroule dans le bureau du magistrat, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut s'approcher du gardien du magistrat. Cet événement est lié à l'événement Soirée à bord et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Vous accédez ainsi au dénouement L'unique but du Samouraï.

Septième événement

Moro Shigeru, épéiste

L'événement Moro Shigeru, épéiste appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule sur le bateau noir, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut garder le bateau noir. Cet événement est lié à l'événement Le bateau noir entre mes mains et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Vous accédez ainsi au dénouement Le chemin de la ruine.

Hikaru Kotobuki, guerrier

L'événement Le guerrier appartient à la voie scénaristique Shogunat. Il se déroule dans le tombeau, au-delà du quatrième jour à n'importe quel moment. Pour y accéder, il faut submerger la base des Disciples de Prajna avec Moro. Cet événement est lié à l'événement Coupé en trois et ne peut se passer si ce précédent n'a pas été complété lors de la partie actuelle. Vous accédez ainsi au dénouement Coeur changeant.

Dénouements

Lueur d'espoir

Unir toutes les forces politiques d'Amihama. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Caché et est accessible une fois l'événement Le duel du bateau noir terminé.

Ame passionnée

Se consacrer entièrement à l'enseignement de Prajna et survivre. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Prajna et est accessible une fois l'événement Assaut sur le Consulat terminé.

Les flammes de Prajna

Hériter du titre du chef d'Akagi et prendre la tête des Disciples de Prajna. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Prajna et est accessible une fois l'événement L'Esprit du Samouraï terminé.

Le chemin de la ruine

Survivre aux côtés du shogunat. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Shogunat et est accessible une fois l'événement Moro Shigeru, épéiste terminé.

Coeur changeant

Se ranger aux côtés de Moro. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Shogunat et est accessible une fois l'événement Hikaru Kotobuki, guerrier terminé.

Départ pour l'étranger

Ecouter les demandes de Laura et la suivre. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Etrangers et est accessible une fois l'événement Soirée à bord terminé.

L'unique but du Samouraï

Ignorer les demandes de Laura et poursuivre Kinugawa. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Etrangers et est accessible une fois l'événement Le raid terminé.

Seul comme un diable

Remporter le grand Tournoi en tant qu'indépendant. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Autres et est accessible une fois l'événement Nous sommes les Champions ! terminé.

Samouraï bouillant

Bouillir dans une marmite aux côtés des autres vainqueurs du Tournoi. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Autres et est accessible une fois l'événement Nous sommes les Champions ! terminé.

Il était en vie...

Se consacrer personnellement à la mort de Kinugawa, quoiqu'il en coûte. Ce dénouement est lié à la voie scénaristique Caché et est accessible une fois l'événement Complot d'assassinat terminé.

WET

© Bethesda Softworks / A2M 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGES

Mode "Boneyard Challenges"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

Mode "Points Count"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Chasse à Chinatown

Terminer le chapitre 1 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Carnage routier

Terminer le chapitre 2 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Entraînement au repaire

Terminer le chapitre 3 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Sale petit rat

Terminer le chapitre 4 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tout le monde court

Terminer le chapitre 5 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tomber pour Kafka

Terminer le chapitre 6 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Un invité imprévu

Terminer le chapitre 7 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Briser la glace

Terminer le chapitre 8 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

L'opéra

Terminer le chapitre 9 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Thérapie de choc

Terminer le chapitre 10 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Rage au volant

Terminer le chapitre 11 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tête à tête

Terminer le chapitre 12 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Sans sueur !

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Du gâteau (Facile).

Curieux des singes !

Ramasser 1 singe musicien.

Accro aux singes !

Ramasser tous les singes musiciens en un seul chapitre.

Acheteur impulsif

Acheter 3 améliorations.

Des vieux os !

Gagner une médaille de bronze dans chaque défi (défis Repaire).

Avant-goût de score cible !

Battre le score cible dans n'importe quel chapitre (mode Compte de points).

Attaque au revolver !

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les pistolets de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Gros coup de fusil !

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les fusils de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Frénésie automatique !

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les mitraillettes de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Blitz à l'arbalète

Tuer un total de 200 ennemis en utilisant les arbalètes de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Combat tranchant

Tuer un total de 200 ennemis sur des attaques acrobatiques à l'épée.

Les armes ne tuent personne

Tuer un total de 30 ennemis avec des objets du décor ou explosifs.

Thérapie de groupe

Tuer 3 ennemis en même temps.

Syndrome de mitrailleuse

Tuer un total de 100 ennemis en utilisant une arme fixe.

Argent

La routine

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Tueur à gage (Normal).

Meurtres rapides

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Balles en or.

Obsédé par les singes

Ramasser tous les singes musiciens du jeu.

Attention à ton solde

Obtenir un solde de 50 000 points de style (mode Histoire).

Scorpion

Tuer tous les scorpions du repaire de Rubi.

Entièrement équipé !

Acheter toutes les améliorations Aptitudes de Rubi.

Pleins aux as !

Acheter toutes les améliorations d'armes de Rubi.

Dépensier

Acheter toutes les améliorations.

Tête de noeud

Gagner une médaille d'argent dans chaque défi (défis Repaire).

En manque de score cible !

Battre le score cible dans 3 chapitres (mode Compte de points).

Or

Des temps difficiles

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Nettoyeur (Difficile).

Sang, Sueur et larmes

Terminer le mode Histoire au niveau de difficulté Femme fatale (Ultra difficile).

Tête de noeud totale

Gagner une médaille d'or dans chaque défi (défis Repaire).

Accro au score cible !

Battre le score cible dans tous les chapitres (mode Compte de points).

Platine.

Trophée platine de WET

Félicitation ! Tu es le nettoyeur ultime !

FEMME FATALE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Femme Fatale qui correspond au mode Très Difficile.

Wheelman

© Midway / Tigon Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Bronze

Sauter sans réfléchir

Réaliser un Airjack avec succès

Finis-le!

Réaliser une attaque fatale sur un véhicule ennemi

Sur les jantes

Tirer sur un pneu d'un véhicule ennemi

Prêt, visez, feu!

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Tir précis

Tourne, tourne, shooter

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Cyclone

A fond et énervé

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Épreuve de force'

Taxi

Accéder à n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Taxi'

Source de dégâts

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Ravage'

Guerrier de la route

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Contrats'

Le livreur

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Contre la montre'

Prêt à commander

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Prêt à commander'

Cours, Milo, cours!

Atteindre n'importe quel niveau dans UNE mission annexe 'Fugitif'

Fais un saut dans ma voiture

Réaliser un saut en vue cinématographique

Critique d'Art

Détruire UNE statue de félin

Comme l'oiseau

Utiliser l'Airjack 50 fois

Tireur d'élite

Détruire 3 véhicules lors d'un seul Cyclone ou Tir précis

Mission improbable

Compléter une mission annexe 'Fugitif' avec une moto

Mission de Dieu

Survivre à un niveau de recherche à 5 étoiles pendant 5 minutes

Touriste involontaire

Visiter TOUS les quartiers de Barcelone

Venga Venga

Compléter la mission : Frénétique

Le salut de Stavo

Compléter la mission : Trouver un famille

Le respect de Radu

Compléter la mission : Lâcher la vapeur

Les éloges de Paulo

Compléter la mission : Repérer et livrer

Révélation de la cible

Compléter la mission : Récupération

Le meilleur de tous

Compléter la mission : Battre Felipe

Le requiem de Radu

Battre Radu, le boss des roumains

Argent

Dérapages à Barcelone

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Épreuve de force'

En long et en large

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Taxi'

Comportement sauvage

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Ravage'

Cicatrices de pilote

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Contrats'

Le conquérant

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Contre la montre'

59 secondes chrono

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Prêt à commander'

Attrapez-moi!

Atteindre n'importe quel niveau dans TOUTES les missions annexes 'Fugitif'

Performances Diesel inégalées!

Compléter TOUTES les missions annexes au niveau A ou supérieur

Cascades à Barcelone

Réaliser 25 sauts en vue cinématographique

Féru de félins

Détruire 50 statues de félin

Braquage a l'espagnole

Compléter la mission : Terminer le boulot

Un vrai chauffeur

Compléter la mission : S'occuper de Gallo

Or

C'est toute ma vie!

Compléter TOUTES les missions annexes au niveau S

L'homme qui tombe juste à pic

Réaliser les 50 sauts en vue cinématographique

Anti statue!

Détruire 100 statues de félin

Platine

Wheelman

Obtenir TOUS les trophées

When Vikings Attack!

© XDEV / Clevers Development 2012

+ D'INFOS FORUM

LES BOMBES

Il existe trois types de bombes dans When Vikings Attack! :

Les bombes jaunes explosent à l'impact.
Les bombes violettes rebondissent sur les murs avant d'exploser.
Les bombes blanches convertissent les ennemis en alliés (et inversement si elles sont jetées par des ennemis).

LES BONUS

Il existe trois types de civils qui vous apportent des bonus, il suffit d'avoir un seul civil possédant un bonus pour que tout votre groupe en bénéficie :

Le joggeur augmente votre vitesse de déplacement.
Le joueur de baseball augmente la vitesse de lancer.
Le colosse vous permet de porter des objets plus lourds avec moins de civils dans votre groupe.

LES VIKINGS EN ARMURE

Les vikings en armure qui sortent des tours mobiles ne peuvent être tués avec des objets, à l'exception des bombes. Cependant, il se peut qu'ils apparaissent dans des zones où il n'y a aucune bombe, le seul moyen de les tuer est alors d'utiliser l'environnement. Dans le niveau "Le code de la route", jeter un objet ou sprinter sur un feu de signalisation rouge le fera passer au vert et une série de voitures arriveront, il suffira alors de jeter des objets sur les vikings en armure afin de les repousser vers les voitures qui les tueront instantanément.

VAINCRE LE BOSS DU NIVEAU "CENTRE DE TRI"

La zone du boss du Centre de Tri ne disposant d'aucun mur sur lequel faire rebondir vos objets, il faut attirer le boss vers le bord du tapis roulant situé en bas de l'écran et le pousser en effectuant un sprint contre lui (touche). Il est également possible de le tuer avec les bombes mais cela demande énormément de temps et de précision.

DÉBLOQUER LE CIVIL "VICTIME DE LA MER"

En réussissant le second mini-jeu du niveau de la fête foraine qui consiste à jeter des objets sur des canards au bon moment, vous débloquez le civil spécial "Victime de la mer".

White Knight Chronicles

© Sony / Level-5 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LA QUÊTE DE LA PIERRE DE FEU

Cette quête est imposée dans le déroulement de l'aventure. Elle démarre après que vous ayez pris le train dans la ville située sur le dos de la grande tortue. Suivez les étapes décrites ci-dessous pour la mener à bien.

1. Allez chercher le Bakkeiya's Honey dans le bar de la ville haute (1er étage)

2. Rendez-vous dans le bar de la ville basse (Downtown) et échangez cet objet contre une carte de membre en parlant à Shû qui se tient près du comptoir.

3. Grâce à cette carte de membre, vous pouvez maintenant franchir la porte qui mène à l'étoile indiquée sur le plan. On vous confie une nouvelle mission.

4. Allez au 3ème étage de la ville haute et entrez dans la maison indiquée par une étoile sur le plan. En parlant à l'homme qui se trouve là, vous récupérez l'appât pour le lézard de feu.

5. Quittez la ville et entrez dans les cavernes (niveau précédent). Il n'y a pas d'étoile sur le plan mais vous devez vous rendre vers le sud-est en case D5 pour tomber dans un trou. Un peu plus loin, vous devez affronter le lézard de feu puis examiner le gros cristal rouge pour récupérer la pierre de feu.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, sauvegardez puis relancez une nouvelle partie en mode New Game + pour refaire le jeu en conservant la plupart des éléments acquis précédemment.

RÉINCARNATION

Terminez le jeu et chargez votre partie pour accéder à une nouvelle zone près de Van Haven Waste appelée "Sinca Reincarnation Pilgrimage". Allez en C3 sur la carte et parlez au NPC "The Usher" pour vous réincarner. Vous devez être au niveau 50 (niveau max) pour pouvoir le faire. En vous réincarnant, vous redescendrez au niveau 35 mais récupérerez tous vos points de compétence et pourrez en gagner plus qu'il n'est possible d'en gogner durant la première partie.

TROPHÉES

Bronze

Amateur d'objets

Une décoration en bronze représentant un sac. Prouve que vous avez récupéré 100 objets différents.

Amateur d'équipement

Une décoration en bronze représentant une épée. Prouve que avez récupéré 50 armes et armures différentes.

Étoile de bronze

Une décoration octroyée à ceux qui ont su maîtriser une gamme de compétences. Ses reflets de bronze illuminent l'âme de son porteur.

Corne de Bronze

Prouve que son porteur a terrassé 100 créatures. Un trophée représentant la cornes d'un monstre.

Badge du chercheur

Prouve que vous avez complété 5 quêtes avec un rang S. Ce badge vous est offert par vos clients.

Crapaudine

Une pierre façonné par les laquais du Don. Elle est remise à ceux qui ont fusionné 50 objets différents. Elle est un peu humide.

Médaille de bronze

Une petite récompense offerte par la guilde pour commémorer votre arrivée au rang de guilde nv. 4.

Bourse de bronze

Une bourse qui commémore le jour où vous avez obtenu 100 000 guinées. Puisse-t-elle vous permettre de réaliser vos rêves.

Argent

Collectionneur d'objets

Une décoration en argent représentant un sac. Prouve que vous avez récupéré 300 objets différents.

Collectionneur d'équipement

Une décoration en argent représentant une épée. Prouve que vous avez récupéré 200 armes et armures différentes.

Corne d'argent

Prouve que son porteur a terrassé 3000 créatures. un trophée représentant la corne d'un démon.

Badge du limier

Prouve que vous avez complété 20 quêtes avec un rang S. Ce badge vous est offert par vos clients.

Rubis d'Anura

On prétend que cette gemme a été façonnée par Anura en personne. Elle est remise à ceux qui ont fusionné 200 objets différents. Elle est un peu moite.

Médaille d'argent

Une récompense offerte respectueusement par la guilde pour commémorer votre arrivée au rang de guide nv. 8.

Bourse d'argent

Une bourse qui commémore le jour où vous avez avez obtenu 1 000 000 guinées. Puisse-t-elle vous permettre de réaliser vos rêves.

Or

Fana d'objets

Une décoration en or représentant un sac. Prouve que vous avez récupéré 600 objets différents.

Fana d'équipement

Une décoration en or représentant une épée. Prouve que avez récupéré 500 armes et armures différentes.

Étoile d'or

Une décoration octroyée à ceux qui ont su maîtriser huit gammes de compétences. Ses reflets d'or brillent de mille feux.

Corne d'or

Prouve que son porteur a terrassé 10000 créatures. Un trophée représentant la corne d'un dieu dragon.

Badge du perfectionniste

Prouve que avez complété 50 quêtes avec un rang S. Ce badge vous est offert par la guilde des Aventuriers.

Diamant de Phibianacci

Cette gemme a été façonnée par Don Phibianacci en personne. Elle est remise à ceux qui ont fusionné 450 objets différents. Elle est un peu collante.

Médaille d'or

Une récompense prestigieuse offerte par la guilde pour commémorer votre arrivée au rang de guilde nv. 12.

Bourse d'or

Une bourse qui commémore le jour où vous avez obtenu 10 000 000 guinées. Puisse-t-elle vous permettre de réaliser vos rêves.

Platine

Couronne de platine

Une couronne réservée à ceux qui ont atteint la perfection en tous points. La légende veut qu'elle ait appartenu à un roi ancien.

White Knight Chronicles II

© Sony / Level-5 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FUIR LE SOUTERRAIN DU CHÂTEAU DE BALANDOR

Lorsque vous escortez l'archiduc Dalam dans le souterrain du château de Balandor, vous ne pourrez plus ouvrir les grilles conduisant vers la sortie, au sud de la carte. Rendez-vous dans les geôles situées à l'est de la map et pénétrez dans la troisième cellule du bas pour déceler un trou dans le mur. Il mène à un passage secret qui rejoint la sortie plus au sud.

TROPHÉES

BRONZE

Havresac bronze

Un sac pour ceux qui ont dépensé 100 000 guinées. Vous avez les poches vides, mais l'espoir est né.

Gratitude citoyenne

Un certificat pour ceux qui ont effectué au moins 1 course.

Plaque de bronze

Un cadeau de la guilde pour ceux qui ont accompli 1 mise à prix.

Étoile de bronze

Apprenez 1 jeu de compétences complet. Cette étoile resplendit du fond de l'âme de son porteur.

Amateur spécial

Offert à ceux qui ont trouvé 1 équipement rare. Un ornement en bronze représentant épée et bouclier.

Crapaudine

Pierre offerte aux lieurs débutants. Façonnée par les sous-fifres du Don.

Médaille de bronze

Médaille offerte aux aventuriers débutants. Un petit cadeau de la part de la guilde.

Badge du mercenaire

Terminez une quête en obtenant le rang S. Un badge offert par vos clients.

White Knight Chronicles

Vieille tablette en pierre des ruines. Des inscriptions non reconnaissables sont gravées dessus.

White Knight Chronicles II

La marque de ceux qui osent défier le destin.

ARGENT

Havresac or

Un sac pour ceux qui ont dépensé 10 000 000 guinées. Qui a dit que l'argent ne faisait pas le bonheur ?

Plaque d'argent

Un cadeau de la guilde pour ceux qui ont accompli 20 mises à prix.

Collectionneur spécial

Offert à ceux qui ont trouvé 20 équipements rares. Un ornement en argent représentant épée et bouclier.

Rubis d'Anura

Joyau offert aux lieurs confirmés. Fabriqué par Anura en personne.

Médaille d'argent

Médaille offerte aux aventuriers confirmés. Un cadeau d'estime de la part de la guilde.

Badge du professionnel

Terminez 50 quêtes en obtenant le rang S. Un badge offert par vos clients.

OR

Gratitude royale

Un certificat pour ceux qui ont effectué des courses pour 150 personnes.

Plaque d'or

Un cadeau de la guilde pour ceux qui ont accompli 40 mises à prix.

Étoile d'or

Apprenez 8 jeux de compétences complets. Cette étoile resplendit du pouvoir des techniques.

Fana spécial

Offert à ceux qui ont trouvé 50 équipements rares. Un ornement en or représentant épée et bouclier.

Diamant de Phibianacci

Diamant offert aux lieurs exceptionnels. Créé par Phibianacci en personne.

Médaille d'or

Médaille offerte aux aventuriers légendaires. Une haute distinction de la part de la guilde.

Badge du perfectionniste

Terminez 100 quêtes en obtenant le rang S. Un badge offert par la guilde des aventuriers.

Âme diabolique

Preuve de la destruction du dieu de la destruction.

PLATINE

Couronne de platine

Une couronne réservée à un individu parfait en tous points. Un roi l'aurait portée autrefois.

Winter Sports 2010 : The Great Tournament

© Tradewest / RTL Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Biathlon Jet 1

Relever le défi : Biathlon Jet 1.

Freeride Jet 1

Relever le défi : Freeride Jet 1.

Biathlon Voie dorée 2

Relever le défi : Biathlon Voie dorée 2.

Bob à 4 Chef 1

Relever le défi : Bob à 4 Chef 1.

Snowboard Voie dorée 2

Relever le défi : Snowboard Voie dorée 2.

Freeride Voie dorée 1

Relever le défi : Freeride Voie dorée 1.

Descente Jet 1

Relever le défi : Descente Jet 1.

Biathlon Casse-cou 2

Relever le défi : Biathlon Casse-cou 2.

Bob à 4 Jet 1

Relever le défi : Bob à 4 Jet 1.

Bob à Voie dorée 2

Relever le défi : Bob à 4 Voie dorée 2.

Snowboard Petit filou 2

Relever le défi : Snowboard Petit filou 2.

Snowboard Jet 2

Relever le défi : Snowboard Jet 2.

Snowboard Casse-cou 2

Relever le défi : Snowboard Casse-cou 2.

Descente Jet 2

Relever le défi : Descente jet 2.

Biathlon Chef 2

Relever le défi : Biathlon Chef 2.

Freeride Voie dorée 2

Relever le défi : Freeride Voie dorée 2.

Freeride Petit filou 2

Relever le défi : Freeride Petit filou 2.

Freeride Casse-cou 2

Relever le défi : Freeride Casse-cou 2.

Bob à 4 Jet 2

Relever le défi : Bob à 4 Jet 2.

Descente Casse-cou 2

Relever le défi : Descente Casse-cou 2.

Rookie Cup

Remporter la Rookie Cup.

Sophomores Best Cup

Remporter la Sophomores Best Cup.

Ski or Die Cup

Remporter la Ski or Die Cup.

First Big Time Cup

Remporter la First Big Time Cup.

Night Move Cup

Remporter la Night Move Cup.

Tube Cup

Remporter la Tube Cup.

Race Cup

Remporter la Race Cup.

Lord Ice Cup

Remporter la Lord Ice Cup.

Five to Stay Alive Cup

Remporter la Five To Stay Alive Cup.

Night of Five Cup

Remporter la Night of Five Cup.

Fab 4 Cup

Remporter la Fab 4 Cup.

Destiny Cup

Remporter la Destiny Cup.

Argent

Snowboard Chef 1

Relever le défi : Snowboard Chef 1.

Descente Chef 1

Relever le défi : Descente chef 1.

Descente Chef 2

Relever le défi : Descente chef 2.

Biathlon Chef 1

Relever le défi : Biathlon Chef 1.

Freeride Chef 1

Relever le défi : Freeride Chef 1.

Freeride Chef 2

Relever le défi : Freeride Chef 2.

Bob à 4 Chef 2

Relever le défi : Bob à 4 Chef 2.

Snowboard Casse-cou 1

Relever le défi : Snowboard Casse-cou 1.

Freeride Jet 2

Relever le défi : Freeride Jet 2.

Oldschool Cup

Remporter la Oldschool Cup.

Newschool Cup

Remporter la Newschool Cup.

Go for Gold Cup

Remporter la Go for Gold Cup.

Or

Snowboard Chef 2

Relever le défi : Snowboard Chef 2.

49Games Cup

Remporter la 49Games Cup.

Platine

Trophée Platine

Obtenir tous les trophées du jeu.

WipEout HD

© Sony 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX HUD

Wipeout 2097 HUD

Remportez 6 000 points de loyauté avec n'importe quelle équipe.

Wip3out HUD

Remportez 10 000 points de loyauté avec n'importe quelle équipe.

SKINS

Deuxième skin

Obtenez 4000 points de loyauté avec une équipe.

Troisième skin

Obtenez 8000 points de loyauté avec une équipe.

Skins d'argent

Obtenez une médaille pour chaque événement du mode Race Campaign.

TROPHÉES

Bronze

Uplift

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Uplift

Warped

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Warped

Frenzy

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Frenzy

Vertigo

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Vertigo

Head Rush

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Head Rush

Speed Freak

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Speed Freak

Dropzone

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Drop Zone

Meltdown

Obtenez une médaille pour chaque cellule de Meltdown

1 médaille d'or de gagnée, plus que 86..

Gagnez votre première médaille d'or

Flatland Flyer

Lancez et atterrissez après un barrel roll (vrille aérienne) sur Moa Therma

Own The Zone

Obtenez 20 zones parfaites consécutives dans l'évènement Zone Mode en solo

Double Kill

Eliminez au moins deux opposants dans n'importe quelle course

Endurance

Finissez un tournoi de courses à 12

Connected 1

Finissez 10 courses en ligne

Les Trophées Bronze cachés

Un petit sourire

Prenez une photo en mode photo

La chance du débutant

Gagnez une course avec l'assistance au pilotage

Tête Brulée

Exécutez votre premier tonneau

Attraction Fatale

Subissez une élimination dans une course de difficulté facile

Gémeaux

Complétez 20 course en écran splitté 2 joueurs

Ca roule !

Effectuez 100 tonneaux

Eponge

Récoltez 500 items

Brigade Aveugle

Finissez une course online de 8 joueurs contre des joueurs utilisant des skins de mode campagne

Mercenaire

Gagnez 500 points de loyauté pour chaque équipe

Maitre du jeu

Gagnez une course en utilisant uniquement la détection de mouvement

Thanks for the Memory

Gagnez une course en utilisant chaque style de conduite

Argent

Campaign Legend

Obtenez une médaille d'or pour chaque cellule dans la course Campaign

Airbraker

Atteignez la Zone 50 (Subsonic) dans le Mode Zone sur n'importe quelle piste en utilisant seulement les aérofreins et les déplacements

Tournament Ace

Remportez chacune des courses des 8 stages du tournoi Racebox en difficulté Skilled ou Elite

Connected 2

Gagnez 10 courses en ligne

Lapped Out

Complétez 99 tours dans un solo Racebox, session Speed Lap

AG Assassin

Eliminez 50 adversaires en ligne

WipEout Disciple

Obtenez 100 000 points de loyauté pour n'importe quelle team

Or

Zone Zeus

En mode Zone, atteignez la Zone 75 sur n'importe quelle piste

Beat Zico

Egalisez ou battez le record de temps de 30,82 secondes sur Anulpha Pass (avant), Speed Lap, Venom en utilisant le Piranha

Livery Liberation

Débloquez tous les skins de vaisseau du jeu

Légende (difficile)

Remporter une médaille d'or dans chaque cellule du mode campagne en difficile

Les Trophées Or cachés

Arcade Perfect

Finissez premier sur les 16 pistes dans la classe Phantom de Racebox en difficulté Elite

Platine

Transcendance

Gagnez tous les trophées du jeu

SUPER DÉPART

Au départ de la course, lorsque le compte à rebours apparaît, appuyez sur la touche d'accélération au moment précis où le mot GO s'affiche à l'écran pour bénéficier d'un turbo.

GUIDE DE PILOTAGE

Introduction

WipEout HD est un jeu très joué en ligne depuis sa sortie et peut être même plus depuis la sortie de l'add-on FURY. Le nombre de pros wipers ne cesse d'augmenter et ceux-ci ne cessent d'améliorer leur chrono tout en pulvérisant des records hallucinants qui feront abandonner beaucoup de débutants. Voici les recommandations d'un acharné ayant passé plus de 170 heures en ligne.

Aide au pilotage en général

Le départ, une première étape importante

Le départ est un moment important dans les jeux de courses, mais encore plus dans la série WipEout ! En effet, le fait de partir en tête d'une course vous permettra d'acquérir des armes avant les autres tout en désactivant quelques secondes les pavés d'armement. Ainsi vous pourrez non seulement priver d'armes certains de vos poursuivants, mais aussi les ralentir avec des mines ou des bombes si vous avez la chance d'en obtenir. Qui n'a jamais vécu un départ tellement catastrophique, que rattraper le peloton s'annonçait comme une mission impossible ?

Pour prendre un bon départ, il suffit d'accélérer juste avant le fameux " Go " (entre la dernière seconde du compte à rebours et le " Go "). Avec cette technique, votre vaisseau réagira comme si vous aviez effectué un Barrel Roll (que nous appellerons, dans ce guide, " BR "). Cela dit, selon mes tests, j'ai cru constater que plus vous accélèrerez tôt, plus le départ sera meilleur, mais attention à ne pas rater votre départ en accélérant trop tôt. En effet, commencez d'abord par accéléré juste sur le " Go ".

Sachez qu'avec un Goteki45, qui possède la meilleure accélération de toutes les écuries du jeu, il est possible de passer de la dernière à la première place ! Une fois lancé, votre position dépendra donc de votre place sur la grille de départ mais aussi de l'accélération de votre vaisseau. Ensuite, le meilleur moyen de rester en tête est de suivre les conseils détaillés dans la suite de ce guide.

Les pavés d'accélération

Apprendre par coeur où se trouvent tous les pavés d'accélération pour en survoler le maximum est une chose primordiale dans la série WipEout. Que ce soit pour gagner un défi chrono ou simplement pour gagner une course, il est indispensable d'utiliser ces pavés bleus qui vous feront accélérer puissamment sur une courte distance.

Connaître les circuits

Ceci paraît peut-être logique mais il est vrai que contre des adversaires d'un certain niveau il va falloir connaître les tracés sur le bout des doigts, notamment si vous espérez battre des records de chrono. Efforcez-vous de jouer sur tous les circuits, à l'endroit comme à l'envers, même ceux qui vous déplaisent, et vous verrez qu'à force, vous les apprécierez. Apprenez la position de chaque pavé d'accélération ainsi que chaque succession de virages pour que chaque tour de circuit devienne une habitude.

Utiliser les aérofreins

Dans tous les virages il est presque indispensable d'utiliser les aérofreins pour gagner de précieuses secondes en serrant la corde plus facilement. Ainsi, dans un virage à droite, par exemple, tournez à droite tout en serrant l'aérofrein droit. Vous tournerez plus facilement avec un angle de braquage beaucoup plus petit.

Utiliser les déplacements latéraux

Une fois que vous maîtriser les aérofreins, il est nécessaire d'apprendre à utiliser les déplacements latéraux afin de gagner quelques précieux dixièmes de seconde, notamment pour les courses contre le chronomètre. Pour exemple, la meilleure manière d'utiliser le déplacement latéral dans un virage à droite, est de l'exécuter vers la droite (en appuyant 2 fois sur la gâchette R2 par défaut) tout en serrant la corde de la courbe.

Dompter le relief de la piste

Le relief du circuit vous permettra parfois de décoller de la piste, ce qui aura pour avantage de vous laisser le temps d'exécuter un Barrel Roll (BR) et donc de vous faire aller plus vite. Cependant, il y'a un inconvénient à ce type de relief. En effet, comme dans toutes situations, sauter fait perdre du temps car monter et descendre sur l'axe de la hauteur tout en avançant mettra toujours plus de temps que d'aller tout droit vers l'avant.

-Si le relief n'est pas assez important, maintenez le nez de votre vaisseau vers le bas pour ne pas décoller et perdre du temps.

-Si le relief vous fait décoller, effectuez un BR. Essayez de maintenir le nez vers le haut si vous n'avez pas le temps de l'exécuter. Si ce n'est toujours pas possible ou que le relief n'est pas assez important, maintenez le nez vers le bas pour ne pas décoller les prochaines fois.

-Si le relief est trop important et que votre saut est très long, effectuez votre BR, tout en maintenant le nez de votre vaisseau vers le bas pour toucher le sol le plus rapidement possible.

Comment utiliser judicieusement les boosts

Le boost est un item très utile pour gagner un temps précieux. Cependant, si la plupart des débutants l'utiliseront dans une ligne droite, la manière la plus judicieuse de l'utiliser est une tout autre méthode.
En effet, un boost peut vous offrir plusieurs opportunités :

-Utilisez le boost sur une zone de relief fera décoller votre vaisseau et gagner en vitesse sur une plus grande longueur qu'au ras du sol.

-En plus de décoller grâce à un boost, vous pourrez exécuter un BR, pour gagner encore plus de vitesse.

-Sur certains circuits, vous pourrez couper des virages grâce à un boost et une trajectoire bien étudiée.

Comment utiliser judicieusement l'auto-pilote

Vous pouvez utiliser l'auto-pilote dans les séries de virages qui nécessitent de ralentir fortement ou simplement dans les virages que vous avez du mal à franchir. En effet, l'auto-pilote prend certains virages de façon très rapide, ce que persone ne peut faire manuellement. Attention cependant, l'auto-pilote ne tient pas compte des pavés d'accélération ou d'armement.

Aide au pilotage en course contre des adversaires

Les pavés d'armement

Survoler un pavé d'armement (pavé rouge) vous fera obtenir une arme aléatoire. Une fois survolé, le pavé se désactive pendant environ 2 secondes. Survoler ces pavés peut donc être très très très stratégique puisqu'il peut empêcher vos poursuivants de s'armer et donc de vous attaquer.

Les pavés d'accélération et pavés d'armement

-Lequel choisir ? Quelle stratégie adopter en fonction de l'état de la course ?

A certains endroits des circuits, il vous arrivera d'apercevoir un pavé d'armement à côté d'un pavé d'accélération et vous n'aurez la possibilité d'en survoler qu'un seul. Selon le déroulement de la course, votre choix stratégique sera totalement différent. Ce sera à vous de choisir entre valoriser votre vitesse ou vous armer jusqu'aux dents. Sachez tout de même que survoler des pavés d'armement peut vous permettre d'obtenir des boosts, des boucliers, ou des auto-pilotes. Voici cependant quelques conseils qui pourraient être utiles en fonction des différents cas...

-Si vous êtes premier, avec plusieurs secondes d'avance (environ 5 secondes ou plus) :

Sachez que votre poursuivant le plus proche s'armera le plus possible en survolant le maximum de pavés d'armement. En effet, cela lui permettra de vous attaquer (missiles, quakes, roquettes, plasma, etc), de ralentir ses poursuivants (mines, bombes), d'empêcher son poursuivant le plus proche de s'armer, ou d'aller plus vite pour vous rattraper (boosts, auto-pilotes).

Le dernier cas sera cependant le plus rare pour lui, c'est pourquoi la meilleure stratégie à adopter pour vous sera de laisser les pavés d'armement de côté et de survoler tous les pavés d'accélération pour augmenter l'écart entre vous et votre poursuivant puisque ce dernier n'en survolera que très peu. Les mines, les bombes, les boosts et les auto-pilotes seraient potentiellement vos seuls bonus d'armement utiles dans ce cas-ci. A vous de laisser votre intuition vous guider pour survoler certains pavés d'armement si vous le souhaiter, mais dans la majorité des cas, le bonus obtenu sera inutile et vous aurez à l'absorber. Ceci peut cependant être nécessaire si vous effectuez énormément de BR lors des tours et que vous avez besoin de régénérer votre bouclier. Attention aussi aux mines et bombes des retardataires...

-Si vous êtes premier et que votre poursuivant vous suit de près :

Le cas le plus connu de tout pilote est celui-ci. Un concurrent vous colle aux fesses en attendant la faute pour vous doubler ou vous détruire. C'est aussi le cas le plus difficile à gérer, en plus du stress ! La première stratégie à adopter serait déjà de survoler le maximum de pavés d'armement de manière à les désactiver pendant quelques secondes, empêchant ainsi l'adversaire de s'armer, et donc de vous attaquer. Absorbez l'arme si elle n'est d'aucune utilité et dans le cas contraire utilisez-la (mine, bombe, boost) puis re-survolez le pavé suivant. Attention, n'absorbez pas les armes d'attaque vers l'avant trop tôt (roquettes, missiles, quakes,etc). Attendez le dernier moment pour les absorber (juste avant un autre pavé d'armement). Ainsi, si votre concurrent vous dépasse, attaquez- le avec l'arme.

Cette stratégie reste efficace jusqu'à ce que votre poursuivant comprenne votre petit manège. Après cela, s'il réagit logiquement, il survolera les pavés d'accélération jusqu'à pouvoir vous dépasser et recommencer cette stratégie à son tour. Pour que les rôles soient finalement inversés. La stratégie parfaite serait de toujours survoler les pavés que souhaite survoler votre poursuivant pour l'empêcher de s'armer, ou pour accélérer quand il accélère, tout en attendant la chance d'obtenir une arme efficace contre lui.

-Si vous êtes second et que vous suivez de près le premier :

Comme expliqué ci-dessus, le pilote qui sera devant vous cherchera à vous priver d'arme. Survolez tous les pavés d'accélération, tout en évitant de vous placer dans la trajectoire de votre adversaire pour éviter les mines et les bombes qu'il pourrait déposer. Si votre adversaire n'utilise pas de stratégie particulière, armez-vous et attaquez-le pour le ralentir.

-Si vous vous situez dans le peloton. Ni premier, ni loin derrière le peloton :

Ici, il n'y a pas vraiment de stratégie type à adopter. Évitez de vous placer dans les trajectoires de vos adversaires pour éviter leurs mines ou bombes et pour ne pas survoler de pavés d'armement désactivés. Dans ce dernier cas, optez pour les pavés d'accélération. Pensez aussi à régénérer votre bouclier en absorbant les armes si vous avez moins de 50% d'énergie (une attaque n'arrive pratiquement jamais seule dans un peloton).
Si une arme ne vous intéresse pas, absorbez-la le plus tard possible (avant de survoler un nouveau pavé d'armement) au cas où vous en ayez besoin au dernier moment. Enfin, évitez tout contact ou frottement avec les adversaires, ce qui

diminue fortement le bouclier général de votre vaisseau.

-Si vous êtes dernier, avec beaucoup de retard :

Dans ce dernier cas, les seuls bonus qui vous intéresseront seront les boosts, les quakes, et peut-être les auto-pilotes ainsi que les boucliers, beaucoup trop rare. La meilleure solution serait donc de préférer les pavés d'accélération pour rejoindre le peloton tout en évitant les mines et les bombes déposées par les concurrents devant vous. Vous pouvez néanmoins miser sur vos mines et vos bombes qui pourraient ralentir les premiers de la course au tour suivant.

Comment réagir face à une attaque adverse ?

-Le bouclier est le moyen de défense le plus simple et le plus efficace. Cependant, sa durée d'activation est courte. Il vous faudra donc l'utiliser de manière synchronisée avec les attaques. Si vous le pouvez, déclenchez-le lorsque la voix-off vous prévient d'une attaque lancée. En effet, si vous le déclenchez avant, l'adversaire attendra patiemment qu'il se désactive avant de vous tirer dessus. (C'est aussi un conseil pour vous, si vous voulez attaquer un adversaire qui porte un bouclier)

-Un autre moyen de se défendre de quelques types d'attaque est de les attaquer elles-mêmes. Le plus simple est de détruire les mines et bombes avec des roquettes, des missiles, des quakes, etc. Plus compliqué maintenant, il est possible de détruire un missile ou une roquette se dirigeant vers vous en déposant des mines ou une bombe juste avant l'impact. Ceci détruira votre explosif mais détruira aussi l'arme lancée par votre adversaire.

Techniques supplémentaires pour le mode Tour Rapide

Le principe du mode Tour Rapide est d'exécuter un tour le plus rapidement possible. Peut importe ce que vous faîtes juste avant et juste après la ligne d'arrivée. Vous aurez à disposition 1 boost par tour. Il faudra l'utiliser judicieusement comme expliqué dans le guide de pilotage général. Voici quelques techniques pour vous aider dans ce mode :

-Garder votre boost en réserve ou rechargez-le avant la fin d'un tour, puis booster juste avant la ligne de départ pour la franchir à pleine vitesse. Tentez aussi de décoller en levant le nez pour faire un BR. Ceci vous fera gagner un temps énorme dès le début du tour, avec en réserve votre boost pour le tour entamé qui se chargera lors du franchissement de la ligne de départ !

-Utiliser votre seul boost judicieusement. Essayer de vous en servir non seulement pour accélérer mais aussi pour vous faire décoller et exécuter un BR supplémentaire.

Conclusion

Voilà, vous en savez un peu plus sur les moyens de gagner de précieuses secondes dans WipEout HD. Si vous n'avez pas obtenu toutes les médailles d'or dans le mode carrière, pourquoi ne pas tenter de toutes les obtenir, et ce en mode difficile ? Rien de mieux pour vous préparer à défier les "big boss" que vous croiserez régulièrement en ligne. Bien sûr, chaque circuit du jeu possède un tracé très spécifique que seuls les pros peuvent maîtriser. Petit exemple en vidéo :

Sachez tout de même que, depuis la réalisation de cette vidéo, d'autres trajectoires encore plus rapides ont été découvertes, sans compter les tracés de l'add-on FURY.

WipEout HD Fury

© Sony 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS DE VAISSEAUX (VERSION FURY)

Skin de la zone Feiser

Débloquer la campagne Impact.

Skin de la zone Piranha

Débloquer la campagne Voltage.

Skin de la zone Qirex

Débloquer la campagne Voltage.

NOUVELLES INTERFACES

Débloquer l'affichage tête haute de WipEout 2097.

Obtenir 6 000 points de loyauté avec n'importe quelle équipe.

Débloquer l'affichage tête haute de Wip3out.

Obtenir 10 000 points de loyauté avec n'importe quelle équipe.

TROPHÉES

Bronze

Uplift

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Uplift.

Warped

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Warped.

Frenzy

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Frenzy.

Vertigo

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Vertigo.

Head Rush

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Head Rush.

Speed Freak

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Speed Freak.

Dropzone

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Dropzone.

Meltdown

Obtenez une médaille pour chaque cellule sur Meltdown.

1 médaille d'or gagnée, plus que 86...

Gagnez votre première médaille d'or en Campagne de courses HD originale.

Haute voltige

Exécutez un tonneau sur Moa Therma.

Maîtrise de zone

Obtenez 20 zones parfaites à la suite dans une épreuve du mode Zone.

Double victime

Éliminez au moins deux adversaires pendant une Course unique, ou pendant la même course d'un Tournoi.

Endurance

Terminez un tournoi de 12 courses en ligne.

Connexion au top

Terminez 10 courses en ligne.

Cessez le feu

Atteignez le niveau 10 sans tirer sur n'importe quel circuit dans n'importe quelle épreuve Détonateur.

Tireur d'élite

Videz un chargeur de canon en touchant votre cible à chacun de vos tirs pendant une épreuve Détonateur.

De la bombe

Détruisez les 14 bombes dans une épreuve Détonateur.

Légende Combat Zone

Remportez une épreuve Racebox en Combat Zone avec une zone-cible réglée à 40 sur Talon's Junction (Normal).

Je ne fais que passer

Passez à travers 15 barrières Zone dans une épreuve Combat Zone.

Évasion zen

Remportez une épreuve Combat Zone à un joueur, avec une cible minimum de 25, sans absorber.

Parcours de golf

Éliminez 18 adversaires dans une épreuve Eliminator à un joueur.

Canon pour tout le monde

Touchez 5 adversaires avec le même chargeur de canon dans une épreuve Eliminator à un joueur.

Cible verrouillée

Verrouillez un adversaire avec un missile ou un faisceau sangsue pendant 30 secondes dans une épreuve Eliminator à un joueur.

Les Quatre Pure-tastiques

Obtenez 50 000 points sur chacun des circuits suivants en mode Zone : Pro Tozo, Mallavol, Corridon 12 et Syncopia.

La vie des stats

Atteignez et consultez toutes les statistiques du jeu.

Route amphiséenne

Réussissez un tonneau en empruntant le raccourci d'Amphiseum (inversé) dans n'importe quelle épreuve.

Légende Campagne Fury

Obtenez une médaille pour chaque cellule en mode Campagne Fury.

Argent

Légende Campagne

Obtenez une médaille d'or pour chaque cellule en Campagne de courses HD.

Aérofreinage

Atteignez la Zone 50 (Subsonique) en mode Zone sur n'importe quel circuit, en utilisant seulement vos aérofreins et le déplacement latéral. Vous devez désactiver la fonction de détection de mouvements.

As des Tournois

Gagnez chaque course d'un tournoi Racebox en 8 manches en difficulté moyenne ou difficile.

Connexion maximale

Gagnez 10 courses en ligne.

Tours en stock

Terminez 99 tours dans une session Racebox unique en mode Tour rapide.

Assassin AG

Éliminez 50 adversaires en ligne.

Disciple WipEout®

Obtenez 100 000 points de loyauté avec une équipe.

Or

Légende Campagne (Élite)

Obtenez une médaille d'or pour chaque cellule en Campagne de courses HD et difficulté Difficile.

Zone Zeus

Atteignez le rang Zone 75 en mode Zone sur n'importe quel circuit.

Perfection arcade

Terminez à la première place sur les 16 circuits HD originaux en Racebox, classe Phantom et difficulté Difficile. Consultez votre progression "COURSES ARCADE PARFAITES" à l'écran des statistiques.

Mieux que Zico

Atteignez ou battez un temps au tour de 30,82 secondes sur Anulpha Pass (standard) en mode Tour rapide avec le Piranha en classe Venom.

Festival d'apparences

Débloquez toutes les apparences de vaisseaux du jeu (hors contenu additionnel).

Platine

Transcendance

Obtenez tous les trophées.

© Tribute Games 2012

+ D'INFOS FORUM

SE SERVIR DES PORTES HABILEMENT

Lorsque vous pénétrez dans une porte lors des phases de casse-brique, faites en sorte que ce soit le plus tard possible après que vous ayez lâché la boule bleue. En effet, plus le temps passe, plus la vitesse de votre boule augmente. Cependant, entrer dans une porte « stage bonus » ou magasin vous permet de récupérer la boule et de la lâcher avec sa vitesse initiale.

BATTRE LE BOSS D'OUTRE-MONDE

Pour battre le boss du 5e monde, vous devez lui envoyer des boules de feu. Ce boss ne craint pas les attaques normales de la boule bleue. Pour recharger votre barre de magie, éliminez ses sbires (que vous ne pouvez atteindre par un coup direct, mais seulement lorsque la boule redescend l'écran) et récupérez les potions qu'ils laissent tomber, ou alors ne blessez aucun ennemi pendant un certain temps. Prenez garde aux projections violettes du boss, elle vident votre barre de magie, le seul moyen de l'atteindre efficacement.

RÉCOMPENSES POUR LES RECONSTRUCTIONS

Voici les différents coûts de reconstruction des maisons du village ainsi que la récompense octroyée par leurs propriétaires.

Taverne en bas à gauche du village

Prix à payer : 350 pièces d'or.
Récompense : 1 vie supplémentaire.

Maison à droite de la taverne

Prix : 250 PO.
Récompense : 1 clef.

Niche du chien

Prix : 100 PO.
Récompense : 1 clef.

Statue de Gorudo

Prix : 500 PO.
Récompense : 1 rempart pour le prochain niveau (impossible de perdre la boule, 3 chances).

Maison du maire

Prix : 999 PO.
Récompense : 1 rempart pour le prochain niveau.

Boutique

Prix : 750 PO.
Récompense : possibilité d'y faire des achats (vie, potion, bâton plus grand).

Maison à gauche de la boutique

Prix : 250 PO.
Récompense : 1 clef.

Ferme

Prix : 350 PO.
Récompense : 1 vie supplémentaire.

Barrières

Prix : 100 PO.
Récompense : 1 clef.

SDF tout en haut à droite

Prix : 1 pièce d'or.
Récompense : rien.

Moulin à eau

Prix : 350 PO.
Récompense : 1 vie supplémentaire.

DÉLIVRER LES ENFANTS SACRÉS

Pour réussir cette quête, disponible après avoir terminé le jeu une première fois, vous devez commencer les différents mondes listés ci-dessous. Au début de chaque premier niveau, se trouve un interrupteur représentant l'un des quatre éléments. Vous devez l'actionner avec la boule bleue, et atteindre la porte qui aura ainsi été déverrouillée. Une fois trois niveaux franchis, vous pourrez délivrer l'enfant sacré lors d'un combat contre un boss. Attention, ces 4 niveaux doivent être franchis d'une traite, car ils ne contiennent pas de magasin. Assurez-vous donc d'avoir un nombre de vies suffisamment élevé.

Enfant sacré de l'eau : forêt gluante (2e monde)
Enfant sacré de la terre : mines pourries (3e monde)
Enfant sacré de l'éclair : château maudit (4e monde)
Enfant sacré du feu : outre-monde (5e monde)

Wolf of the Battlefield : Commando 3

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

CHOIX DES MISSIONS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer l'accès direct à tous les niveaux du jeu.

Wolfenstein

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer les codes de triche.

Attention : activer les codes neutralise les Trophées.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La gare

Sortez rapidement du wagon et prenez la porte qui est à droite. Entrez dans la trappe et accédez aux égouts. Avancez dans le tunnel de l'égout jusqu'à ce que vous aperceviez une chute d'eau. Ignorez d'abord le chemin de droite et foncez en avançant dans l'eau. Récupérez le lingot d'or qui se trouve dans la mallette, revenez et suivez le chemin ignoré un peu plus tôt. Poursuivez le long du chemin, grimpez à l'échelle et atteignez la cuisine. Après une discussion avec un dénommé Erik Engle, récupérez le sac d'or près du four et prenez les armes sur la tables de droite.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante et allez d'abord à droite. Récupérez les documents sur la table de gauche puis continuez votre chemin. Visez les trois gardes qui se trouvent dans la pièce suivante et abattez-les. Entrez dans la pièce, ramassez les munitions laissées par les ennemis et mettez-vous à couvert derrière le comptoir. Ramassez le sac d'or près de la caisse, éliminez les deux ennemis qui s'approchent puis rejoignez la sortie.

Restez en position accroupie, approchez-vous de la clôture et lancez une grenade sur les ennemis qui se trouvent près du train. Descendez les marches et avancez directement à droite. Repérez le tableau d'affichage et récupérez les documents qui s'y trouvent. Juste en face du tableau se trouve une brèche bloquée par une caisse, effectuez des attaques en mêlée pour détruire la caisse. Entrez, ramassez un lingot d'or à droite et sortez. Poursuivez à l'extrême droite et ramassez un autre sac d'or en bas à droite d'une caisse.

A présent, traversez les deux quais et allez de l'autre côté. Examinez le quai, ramassez l'or près des tonneaux, les documents près du wagon et retournez au quai qui est au milieu. Approchez-vous de la porte qui se trouve à droite de la locomotive, posez la dynamite pour l'exploser et mettez-vous à couvert. Entrez, prenez l'arme posée par terre et prenez couverture près de la porte. Visez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et tuez-les. Utilisez également la poutre pour vous cacher et tuer les ennemis à distance.

Une fois la zone est sécurisée, ramassez les munitions laissées par les nazis puis allez à l'extrême droite du quai. Repérez une petite mallette près des tonneaux sur votre gauche, ramassez la relique d'or à l'intérieur et entrez dans la gare. Mitraillez les gardes qui sont près des escaliers, au fond à droite, montez les marches et récupérez les documents sur le bureau de gauche.

Continuez à monter et repérez les bureaux sur la gauche. Avancez jusqu'au fond (à gauche des bureaux), ramassez un sac d'or puis retournez-vous. D'abord, visez les soldats ennemis qui arrivent des deux passerelles et tuez-les. Mettez-vous ensuite accroupi, avancez sur la passerelle et tuez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres. Visez vers le bas et tuez les deux nazis qui sont dans la gare. Enfin, traversez la passerelle, éliminez les ennemis restants et entrez dans le bureau entouré de grilles métalliques (à gauche). Repérez les documents accrochés sur le mur de droite, récupérez-les et allez à gauche pour sortir. Approchez-vous du bord, récupérez une relique d'or, à gauche près d'une caisse, et

descendez.

Eliminez les deux gardes nazis sur le quai gauche, revenez en arrière et allez cette fois à droite pour liquider le mitrailleur ainsi que d'autres ennemis. Ensuite, prenez la mitrailleuse et ouvrez le feu sur les renforts nazis qui arrivent. Si vous êtes gravement blessé, lâchez la mitrailleuse, mettez-vous à couvert pour récupérer puis reprenez les assauts. Une fois que la bombe est activée, battez en retraite à l'intérieur du bâtiment.

Ensuite, prenez l'entrée qui se trouve derrière la mitrailleuse et montez les escaliers, au fond à droite. Éliminez les ennemis qui seront suspendus dans les airs grâce à un pouvoir encore inconnu. Repérez une valise dans le pilier de gauche, ramassez la relique d'or et montez les prochaines marches. Descendez d'autres nazis, allez à gauche et profitez de l'explosion pour éliminer plusieurs nazis dans les airs. Entrez dans la petite cabine, au milieu de la salle, repérez un sac d'or près des débris au sol et prenez-le. Poursuivez à gauche, éliminez les ennemis à droite et à gauche puis occupez-vous de ceux qui manient la tourelle. Enfin, sautez par-dessus la barricade et sortez de la gare.

Chapitre 2 : Centre-ville

Suivez l'homme et entrez dans la maison d'en face. Ouvrez la porte qui est sur votre droite, descendez par la trappe et entrez par la brèche dans le mur. Allez à gauche, approchez-vous de l'homme qui se trouve près d'une deuxième brèche et discutez avec lui. Améliorez vos armes, discutez avec les deux autres personnes qui sont à droite de la pièce puis rebroussez chemin.

Suivez de nouveau l'homme en sortant de la porte opposée, prenez à gauche et suivez votre guide jusqu'à ce que vous atteigniez la planque du Cercle de Kreisau. Entrez, allez à droite, descendez les marches et parlez avec Caroline.

Après la discussion, sortez de la planque et suivez encore une fois votre guide. A mi-chemin, vous rencontrez une patrouille de soldats ennemis. Tuez d'abord les deux hommes qui ont le dos tourné. Avancez et tuez les soldats qui se trouvent en bas des escaliers.

Ensuite, descendez les marches et suivez le chemin qui vire à gauche. En tournant, plusieurs nazis se trouvent sur la route et dans la maison de droite. Utilisez les barricades et les clôture pour vous cacher et tuez-les un par un. Enfin, suivez la route jusqu'à la grande porte en bois, ouvrez-la et entrez.

Chapitre 3 : Site de fouilles

Après la scène cinématique, regardez en bas à gauche et ramassez un sac d'or. Sortez, éliminez quatre gardes et allez à gauche. Entrez dans une autre tente, ramassez deux Sacs d'or posés entre les lits et prenez les munitions qui sont sur l'étagère près de l'entrée. Sortez, progressez vers la zone du milieu et éliminez les trois nazis qui sont sur la gauche.

Une fois que les aurez achevé, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez sous la tente de droite, ramassez les munitions et les documents sur les tables puis revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin que vous aviez ignoré plus tôt, allez à gauche et récupérez des documents sur une table, plus loin. Descendez dans le creux et montez les marches à droite. Tuez d'abord le magicien qui effectue le rituel, occupez-vous ensuite des soldats et récupérez le médaillon au milieu.

Après la scène cinématique, entrez dans le monde du Voile et apprenez les propriétés de ces pouvoirs. Placez-vous sur une mare de lumière pour recharger le Voile puis utilisez-le pour franchir la porte du Voile, à l'Est.

Entrez dans le couloir, rechargez la jauge du Voile (à droite de l'écran) puis revenez et passez à travers la porte qui est au fond du couloir. Eliminez rapidement les deux soldats près de la porte, ramassez les documents qui sont à proximité d'une caisse (à gauche) et avancez à droite. Ramassez rapidement une relique d'or près du drapeau nazi et revenez. Partez à gauche, éliminez les soldats restants et tuez le sorcier.

Si votre jauge de Voile est presque vide, utilisez les barils fluorescents pour la recharger. Repérez un autre passage à gauche grâce à la vision du Voile et prenez-le. Suivez le couloir, récupérez le livre des pouvoirs sur la paillasse et revenez sur vos pas. Grimpez à l'échafaudage qui est à gauche de la porte, ramassez le lingot d'or dans une caisse et descendez. Juste avant de traverser le pont en bois à gauche, regardez près du banc renversé et prenez le sac d'or.

Ensuite, avancez vers la chute d'eau et traversez le pont. Entrez, grimpez sur l'échafaudage d'en face et suivez la passerelle qui redescend. Repérez une relique d'or dans une cavité du mur gauche, prenez-la et descendez. Suivez le chemin de gauche et entrez dans la salle de droite.

Sortez votre fusil sniper, abattez d'abord le sorcier, en haut des marches, puis dégommez les nazis restants. Ensuite, allez à gauche de l'entrée, récupérez des documents sur la table et un sac d'or plus loin. Allez à droite de l'entrée, repérez une relique d'or dans une caisse à gauche et prenez-la.

Enfin, montez les escaliers au milieu, activez le Voile et avancez sur les lignes lumineuses. Dès que vous collectez l'artefact, un piège se déclenche. Pour vous en sortir, descendez par l'un des deux escaliers et trouvez la brèche en bas des marches. Allez d'abord à gauche pour recharger la jauge du Voile puis revenez et suivez l'autre chemin qui était à droite. Utilisez le nouveau pourvoir pour ralentir le temps et traversez ainsi le couloir sans vous faire écraser.

Ensuite, rechargez de nouveau la jauge grâce au socle qui est à gauche et poursuivez jusqu'au piège suivant. Pour passer le piège, activez le contrôle temporel et avancez de droite à gauche afin d'esquiver les projectiles. Rechargez sur le piédestal de droite, suivez le couloir et faites la même opération.

A présent, repérez une échelle grâce à la vision du Voile et grimpez. Passez à travers la porte du Voile, montez sur les débris de droite puis descendez plus loin. Ignorez d'abord le chemin de droite et traversez les débris d'en face. Récupérez une relique d'or près du rebord à gauche, revenez sur vos pas et suivez le chemin ignoré plus tôt.

Si votre jauge de Voile est à sec, rechargez-la grâce au socle à gauche puis approchez-vous du pont. Si vous traversez le pont en temps normal, il s'écroulera et vous mourrez. Par conséquent, activez le contrôle temporel et traversez les zones solides avant qu'elles ne s'effondrent. Allez à gauche du pont, récupérez les documents sur une caisse puis montez les marches, au milieu. Allez à gauche, entrez dans la grande salle et mettez-vous sur le grand socle du milieu. Faites face à la porte qui s'est ouverte, activez le contrôle temporel, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Rechargez votre arme, activez le Voile afin de repérer les ennemis et tuez les trois nazis qui sont dans cette pièce. Lancez des grenades, mettez-vous à couvert et progressez jusqu'à la salle suivante. Prenez une autre arme et essayez de tuer les autres ennemis de loin.
Sinon, reprenez la mitrailleuse et ouvrez le feu.

Une fois que la salle est sécurisée, ramassez les munitions et approchez-vous du portail au milieu pour poser une bombe.

Après l'explosion, rebroussez chemin jusqu'au pont qui s'est effondré et poursuivez à gauche. Éliminez les deux soldats, entrez dans le tunnel et éliminez deux autres gardes sur la gauche. Avancez tout droit vers le cul-de-sac, prenez une relique d'or près de la lumière verte puis suivez l'autre chemin vers la gauche.

Prenez les documents sur le mur de gauche, faites attention à la tourelle (toujours à gauche) et rechargez via la source d'en face. Prenez le fusil sniper, activez le contrôle temporel et tirez sur le soldat qui manie la tourelle de loin. Utilisez la source dans le coin droit pour recharger la jauge du Voile. Suivez le tunnel, éliminez trois autres soldats près de la sortie et avancez. Visez les barils explosifs et lancez des grenades pour tuer les ennemis restants. Rejoignez l'ascenseur, à gauche devant le camion, activez le levier pour aller au centre-ville et achever ainsi cette mission.

Chapitre 4 : Centre-ville ouest

Dès que vous ouvrez la porte, plusieurs nazis débarquent et vous attaquent. Utilisez vos nouveaux pouvoirs pour les éliminer. Ramassez leurs munitions et suivez la route. Ouvrez le menu de la carte pour suivre vos déplacements et atteignez la planque du Cercle de Kreisau. Discutez avec Caroline et Hans puis sortez. Suivez votre guide, éliminez le sorcier et les gardes juste à droite puis suivez la route. Ouvrez la porte en bois et atteignez le centre-ville Est.

Dès que vous sortez, éliminez plusieurs soldats et un sorcier sur la route, à gauche. Poursuivez le long de la route, ramassez les munitions et éliminez d'autres ennemis postés sous l'arche. Juste après, entrez dans la maison qui se trouve à droite et discutez avec le marchand d'armes. Améliorez ainsi vos armes, retrouvez le guide et ouvrez la porte pour rejoindre l'église.

Chapitre 5 : L'église

Au début de la mission, allez à droite et descendez à l'étage inférieur. Mettez-vous accroupi, repérez un sac d'or près d'une étagère inclinée et ramassez-le. Ensuite, descendez encore une fois à l'étage inférieur et approchez-vous de la porte. Activez le contrôle temporel, sortez et courez à droite. Montez les escaliers sur votre droite, prenez un sac d'or dans la valise et redescendez.

Avancez sur les débris, prenez les marches et tournez d'abord à droite. Ramassez un sac d'or au fond, revenez su vos pas et suivez désormais l'autre chemin. Eliminez d'autres ennemis, montez les marches de droite et entrez dans la pièce. Éliminez les soldats qui manipulent la première tourelle, ramassez les documents au sol et retournez dans la cour.

Activez de nouveau le contrôle temporel, courez derrière le tank détruit et traversez la cour pour atteindre l'autre côté. Repérez une échelle sur le mur et ignorez-la pour l'instant. Examinez le trottoir qui est en face de l'échelle et récupérez un sac d'or dans le coin.

Ensuite, grimpez à l'échelle, activez le Voile et entrez par le passage de gauche. Ramassez un autre sac d'or près des débris puis entrez par la brèche dans le mur. Prenez les documents sur le banc qui est au fond, allez à droite et repérez l'emplacement de la tourelle ennemie. Ne descendez pas, lancez une grenade et tirez sur les ennemis à partir de votre position. Avant de descendre, longez le mur gauche, sautez sur les caisses et ramassez un sac d'or.

A présent, descendez dans le trou et prenez un sac d'or dans l'étagère de la pièce suivante. Suivez le couloir, descendez les marches et ouvrez la porte. Entrez par une autre porte à droite, récupérez les munitions et entrez dans la pièce de droite. Récupérez un sac d'or près d'une caisse, allez près de la fenêtre à gauche et éliminez les soldats qui patrouillent dans la cour.

Montez les escaliers vers l'est, récupérez les documents sur la table et descendez. Récupérez un lingot d'or et des munitions dans le coin, à droite des marches, puis sortez.

Boss : Heavy
Maintenant, approchez-vous de la porte et rencontrez Heavy. Pour le battre, activez le contrôle temporel, visez les trois appendices de son réservoir et ouvrez le feu. Ensuite, récupérez son arme et approchez-vous de la porte. Ramassez un sac d'or dans le grand trou à gauche de la porte puis entrez. Utilisez la nouvelle arme et éliminez les soldats nazis qui arrivent.

Entrez dans l'entrepôt de droite, dégommez les soldats qui s'y trouvent et avancez. Entrez dans la pièce de gauche, ramassez un sac d'or sur l'étagère, près des tonneaux et sortez. Poursuivez vers la droite et approchez-vous des escaliers. Récupérez d'abord un sac d'or derrière les voitures puis montez les marches. Avancez au fond à gauche, récupérez des renseignements sur la table et un lingot d'or derrière celle-ci, puis revenez sur vos pas.

Descendez quatre soldats, entrez dans la pièce qui est à droite des escaliers et approchez-vous de la brèche dans le mur. Utilisez le contrôle temporel et courez vers la demeure de gauche. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, avancez vers la pièce suivante et entrez par le grand trou dans le mur.

Abattez les deux ennemis de la pièce suivante, prenez votre fusil sniper et sortez. Regardez à gauche, utilisez le Voile et éliminez les trois ennemis de la maison du fond. Avancez et descendez deux autres ennemis derrière une barricade, à gauche. Ensuite, utilisez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans le mur du coté Nord. Récupérez un lingot d'or dans une mallette à droite et sortez.

A présent, allez dans la ruelle de gauche en sortant et entrez dans la maison du fond. Récupérez les renseignements au sol, montez les escaliers (au fond, à gauche) et abattez les soldats de loin. Suivez le chemin des passerelles, entrez dans une autre maison en ruine et prenez les marches à gauche.

Suivez de nouveau le chemin des passerelles et entrez dans un autre immeuble en ruine. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce dont le plafond est percé. Entrez dans la salle de bain, ramassez le sac d'or près des toilettes et sortez.

Tirez sur les planches du trou et descendez dans la pièce inférieure. Descendez dans la cave, récupérez les documents sur une tablette à droite et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin du tunnel, entrez par le trou dans le mur et accédez à l'église.

Activez le Voile, repérez le point faible de la paillasse à droite et tirez dessus. Prenez le livre de pouvoir, suivez le chemin vers le sud et ramassez un maximum de munitions dans la pièce suivante.
Montez les escaliers et approchez-vous de la sortie.

Déclenchez le Voile, sortez votre fusil sniper et éliminez d'abord le sorcier de loin. Avancez tout droit, utilisez les pierres tombales pour vous cacher et éliminez trois autres soldats près des marches. Utilisez la source pour recharger la jauge du Voile et descendez deux autres soldats, au fond. Avancez, tournez à gauche et éliminez quatre soldats. Approchez-vous de la barricade, descendez deux soldats puis éliminez-en deux autres lorsque la porte de l'église s'ouvre. Ensuite, visez l'homme armé qui se trouve devant la machine et tuez-le. Entrez dans l'église, tirez sur la petite machine qui émet des rayons lumineux. Ensuite, activez le Voile et tirez sur les sections rouges de l'orbe. Si votre jauge de Voile est vide, repérez une source à droite de l'entrée et utilisez-la.

Boss : monstre Nazi
Par la suite une scène se déclenche et l'un des officiers nazi se transforme en monstre. Pour le battre, restez constamment en mouvement, utilisez le contrôle temporel et mitraillez-le. Utilisez les piliers de l'église pour vous cacher et la source qui est dans le coin pour remplir la jauge du Voile. Répétez ces manoeuvres jusqu'à ce qu'il cède.

Une fois achevé, allez au nord de l'église, récupérez un sac d'or entre les armoires et sortez. Ramassez un autre sac d'or derrière le banc, à gauche de la sortie, ouvrez la grande porte au sud et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Centre-ville Est/Ouest

Reparlez avec le marchand d'armes, achetez de nouvelles améliorations et sortez. Eliminez les soldats qui sont dans la rue (à gauche de la sortie) puis éliminez un Heavy dans la rue d'en face. Suivez cette dernière route, descendez les escaliers (à gauche) et entrez dans la planque de l'Aube d'or. Discutez avec Alexandrov à l'intérieur et sortez.

A présent, rebroussez chemin et éliminez les soldats que vous rencontrez. Suivez la route, éliminez d'autres ennemis et accédez au centre-ville Ouest. Suivez la marque sur votre boussole, éliminez les trois soldats qui vous barrent la route et repérez une allée sur votre gauche. Prenez-la, éliminez plusieurs nazis dans la cour puis entrez dans la taverne.

Après la scène cinématique, suivez l'homme jusqu'à la cuisine et entrez dans la pièce qui est à gauche. Discutez avec l'homme dans le coin, améliorez vos armes si vous le souhaitez et sortez. Rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Est et éliminez les soldats que vous rencontrez en chemin.

Suivez la route qui mène vers la planque de l'Aube d'or et prenez la petite ruelle qui est devant la voiture. Avancez tout droit, repérez le camion dans le bâtiment en face et parlez avec le conducteur pour commencer la mission.

Chapitre 7 : La Ferme

Traversez la rivière et éliminez d'abord deux gardes en patrouille. Ensuite, activez le Voile pour repérer les autres soldats et utilisez le fusil sniper pour les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans l'étable par la porte du garage et grimpez à l'échelle qui se trouve juste à gauche. Récupérez une relique d'or dans une valise, au fond, à gauche, puis sortez.

Allez au sud-ouest de la ferme, traversez le chemin, activez le Voile et repérez un coffre rouge. Tirez dessus, récupérez le premier livre du pouvoir puis suivez le chemin. Repérez une tourelle à droite, récupérez une relique d'or près des sacs de sable et poursuivez vers l'avant.

Lorsque le chemin vire à gauche, un camion rempli de soldats nazi arrive et vous attaque. Lancez une grenade sur le camion et ouvrez le feu sur la cabine pour le faire exploser. Ensuite, activez le Voile et entrez dans le bâtiment situé à gauche de la rue. Grimpez à l'échelle, cherchez deux sacs d'or sous la fenêtre et prenez-les. Sortez du bâtiment, suivez la route, éliminez les soldats de loin et entrez dans le bâtiment du milieu.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des renseignements sur la table à droite, un sac d'or dans le dressing au fond à droite puis fouillez les cases dans le coin gauche. Par la suite, montez aux escaliers qui sont à gauche de la porte et éliminez trois soldats.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des documents sur la table, un sac d'or sous le lit et sortez. Entrez dans la pièce qui est en face de la salle de bain, ramassez les documents sur la table et préparez-vous à éliminer les soldats qui encerclent la maison. Prenez votre fusil sniper, activez le contrôle temporel et achevez-les de loin.

Une fois la zone sécurisée, activez le Voile et entrez dans le passage nord. Descendez via l'échelle, prenez un sac d'or dans le coin ouest puis revenez et descendez par la trappe.

Descendez les marches, dégommez les ennemis dans la première pièce et ramassez un sac d'or près des lits (à gauche). Poursuivez le chemin, éliminez deux autres soldats et préparez-vous à éliminer deux sorciers ainsi que plusieurs autres soldats. N'hésitez pas à revenir sur vos pas et à remonter l'échelle pour recharger votre jauge de Voile avant de retourner au combat. Les attaques au corps à corps sont aussi efficaces.

Dans cette nouvelle section, récupérez un sac d'or près des caisses (à droite) et continuez à gauche. Éliminez quatre soldats, approchez-vous des marches et faites attention au lance-roquettes. Activez le contrôle temporel, tuez le soldat posté en haut des marches et ramassez le lance-roquettes. Grimpez à l'échelle qui est derrière le cadavre de l'ennemi, avancez et ramassez un sac d'or sur une planche.

Sortez, éliminez les soldats qui sont à droite et montez à l'étage. Descendez d'autres ennemis et utilisez l'élévateur.

La grotte

Sortez de l'élévateur et grimpez à l'échelle de droite. Activez le Voile, visez les soldats ennemis de loin et éliminez-les. Utilisez les barils explosifs pour effectuer d'importants dégâts. Repérez une valise contenant un lingot d'or près des citernes et récupérez-le. Prenez couverture derrière les citernes et éliminez les ennemis de loin.

Une fois que la zone est sécurisée, descendez sur la passerelle et allez à gauche. Avancez sur la passerelle du milieu et sautez sur la canalisation pour monter. Entrez dans la pièce à gauche, activez le Voile et trouvez le livre du pouvoir dans une cachette.

Ensuite, descendez au niveau inférieur et allez à l'extrême Est. Entrez dans la pièce, ramassez un sac d'or près des machines et sortez. Prenez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et descendez d'autres soldats.

Entrez dans la salle des opérations, éliminez les hommes qui se trouvent à droite puis entrez dans la pièce. Récupérez des renseignements sur la caisse, ramassez le maximum de munitions et sortez afin de libérer le prisonnier dans l'autre pièce.

Maintenant que le champ magnétique est désactivé, avancez dans le couloir et prenez d'abord à gauche. Activez le Voile et entrez dans la brèche du mur droit. Récupérez des munitions, un sac d'or au fond de la passerelle et revenez sur vos pas. Poursuivez à présent sur l'autre chemin, descendez les escaliers à droite et prenez l'ascenseur sur votre gauche.

Descendez les quelques marches et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le long couloir. Utilisez le Voile pour les repérer et mitraillez-les de loin. Suivez le couloir qui vire à gauche, éliminez d'autres ennemis et faites attention à la tourelle.
Activez le contrôle temporel, courez dans le couloir et entrez dans un passage secret dans le mur de gauche. Suivez la passerelle, entrez une autre brèche secrète et descendez le soldat qui manie la tourelle. Ensuite, revenez sur vos pas et continuez le long du couloir.

Eliminez le nazi qui se trouve devant l'appareil lumineux, entrez et franchissez la porte au fond à droite en activant le Voile. Récupérez les deux trésors sur la table de droite et retournez à la salle précédente. A présent, sautez par-dessus l'une des balustrades et descendez sous la passerelle. Allez dans le coin nord-ouest, récupérez un sac d'or puis remontez par l'échelle qui se trouve à l'entrée de la salle.

Maintenant, entrez par la porte du fond, à gauche de la pièce, et suivez le couloir. Repérez l'entrée qui est à droite et éliminez les soldats qui se trouvent devant. Prenez le fusil sniper, éliminez ceux qui sont plus loin sur la passerelle, descendez deux ennemis à droite de l'entrée, un ennemi sur une passerelle élevée légèrement à droite et un autre sur une passerelle élevée à l'extrême droite. Ensuite, avancez sur la passerelle du milieu pour que d'autres ennemis rappliquent. Utilisez vos grenades et le fusil sniper pour les éliminer puis traversez la passerelle et entrez à droite.

Avancez, éliminez les quatre soldats dans le couloir et faites attention à une autre tourelle. Activez le contrôle temporel, repérez une autre brèche secrète dans le mur de gauche et entrez. Eliminez le soldat qui utilise la tourelle, ramassez un sac d'or à proximité et revenez sur vos pas. Dégommez deux autres hommes armés dans la pièce qui se trouve en face du passage secret et poursuivez à gauche jusqu'à la porte.

Descendez les escaliers, éliminez les deux chercheurs et continuez. Entrez, descendez d'autres ennemis dans la pièce de droite et prenez les escaliers, au fond à droite. Entrez, utilisez les barils explosifs et éliminez plusieurs soldats ennemis sur la passerelle. Repérez d'autres soldats sous cette dernière et descendez-les. Récupérez un sac d'or entre les appareils qui se trouvent dans la salle de contrôle qui est au nord et revenez sur vos pas.

Redescendez les escaliers et entrez dans la salle du générateur par l'autre chemin (celui à l'Est). Descendez les marches, allez au nord et descendez d'autres escaliers. Entrez, suivez le long couloir, éliminez les deux chercheurs et ouvrez la porte.

Utilisez le Voile, le fusil sniper et éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour et sur la passerelle. Ensuite, poursuivez à droite et montez sur la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis qui arrivent par la porte de gauche, traversez la passerelle et activez le levier pour entrer. Activez un second levier, suivez l'un des deux chemins et entrez dans la grande salle. Avancez au fond de la salle et récupérez le cristal dans la machine. Par la suite, utilisez le nouveau bouclier et éliminez la vingtaine de soldats nazi venus pour vous capturer. Ne craignez pas leurs balles à présent, prenez votre mitraillette et descendez-les tous.

Dès que vous sortez de la pièce le temps d'utilisation du bouclier devient limité et vous devez l'utiliser au bon moment. Pour l'instant désactivez-le, revenez sur vos pas et descendez les marches.
Entrez dans le tunnel situé à droite de la grande citerne, faites attention aux créatures qui vous attaquent et achevez-les. Montez les marches, allez à gauche, ouvrez la porte à droite et entrez. Montez d'autres escaliers et atteignez la salle du générateur. Suivez l'unique chemin crée par les flammes, éliminez les monstres que vous rencontrez et continuez à droite. Éliminez d'autres monstres, avancez puis prenez à gauche. Montez les escaliers, utilisez le contrôle temporel pour éviter l'électricité et passez lorsque celle-ci s'arrête pendant quelques instants. Ouvrez la porte et suivez le couloir.

Avancez à gauche et utilisez le bouclier pour passer à travers le courant électrique. Suivez le chemin, sortez et sautez sur la passerelle à moitié détruite. Allez à gauche, montez les marches et prenez l'élévateur. Allez à droite puis à gauche, éliminez deux soldats puis allez à droite et retournez vers le premier ascenseur que vous aviez pris. Grimpez à l'échelle qui est dans la pièce, entrez par la porte de droite et montez sur le wagon.

A présent, utilisez la mitrailleuse et descendez les monstres qui arrivent en courant. Détruisez les barils explosifs pour en éliminer plusieurs à la fois et protégez le train jusqu'à ce que la mission s'achève.

Centre-ville

Dès votre retour en ville, plusieurs ennemis vous attendent. Utilisez le bouclier, éliminez-les tous et rejoignez la planque de l'aube d'or. Discutez avec Alexandrov, sortez et allez à gauche. Dépassez les tanks, tournez à gauche et entrez dans l'hôpital, près des marches.

Chapitre 8 : l'hôpital

Après la scène cinématique, ramassez un sac d'or près de la porte d'entrée. Avancez dans le corridor, tournez à gauche et entrez par la première porte à droite. Entrez dans la salle d'autopsie, achevez les docteurs et récupérez des renseignements près du cadavre.

Sortez, suivez le couloir et franchissez la seconde porte à droite. Récupérez un lingot d'or sous une pierre, près de la fenêtre et sortez. Poursuivez jusqu'au fond du corridor, ramassez un sac d'or derrière une chaise puis prenez le chemin qui mène vers la gauche. Entrez par la porte gauche, récupérez des documents sur la table d'en face et ouvrez la porte suivante.

Sortez du bureau suivant, allez à gauche et ouvrez le casier. Prenez le sac d'or, brisez une plaque se trouvant sous le panneau et récupérez un livre du pouvoir. Revenez sur vos pas, entrez dans la salle de gauche et récupérez un lingot d'or dans une valise. Entrez ensuite dans la salle de droite et récupérez un sac d'or dans un casier.

Ensuite, suivez le chemin du couloir et tournez à gauche. Ouvrez le casier en bas des marches, récupérez un sac d'or et montez les escaliers. Ouvrez le casier en tournant à gauche, ramassez un sac d'or et poursuivez le long du couloir. Avancez dans le couloir, ouvrez les casiers qui sont à droite et prenez un autre sac d'or.

En tournant à droite, vous apercevez une porte protégée par un champ magnétique, utilisez le contrôle temporel et entrez. Actionnez le levier pour désactiver le champ, fouillez minutieusement les étagères et les débris dans le coin et récupérez une statue en or.

Maintenant, suivez le chemin de gauche et montez les escaliers plus loin. Avancez jusqu'au fond, ouvrez les casiers et prenez un sac d'or. Poursuivez à gauche, éliminez les soldats qui arrivent et traversez le corridor. Suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Avancez au fond à droite, prenez un sac d'or près du panneau d'affichage puis revenez et prenez à gauche.

Boss : Assassin
Montez les escaliers, avancez dans le corridor et attendez que l'Assassin vous attaque. Lors de la seconde attaque, activez le contrôle temporel pour l'immobiliser et mitraillez-le pour l'éliminer. Ensuite, redescendez les escaliers et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Récupérez un sac d'or dans les casiers de droite puis activez le Voile et entrez par la brèche de gauche. Tournez au corridor, récupérez des documents sur le mur et descendez les marches. Eliminez le soldat à droite, actionnez le levier pour ouvrir le couloir du fond et activez le contrôle temporel puis courez afin d'entrer par la porte avant qu'elle ne se referme.

A présent, avancez dans le corridor et entrez dans la première pièce à droite. Descendez le chercheur, prenez le sac d'or entre les jambes du prisonnier et sortez. Ouvrez les casiers sur votre droite, prenez le sac d'or et descendez les escaliers.

Maintenant, vous devez neutraliser plusieurs soldats, un sorcier et une tourelle dans la cour. Utilisez le contrôle temporel, éliminez le soldat qui utilise la tourelle au fond à gauche, éliminez ensuite le sorcier puis occupez-vous des soldats restants.

Ouvrez les casiers derrière la tourelle, prenez le sac d'or puis entrez dans le dortoir qui est à l'ouest, juste à droite des marches. Avancez jusqu'au bout, ramassez le lingot d'or se trouvant sous un lit couvert de sang puis montez les marches. Descendez plusieurs autres soldats à droite, faites attention à la tourelle et lancez des grenades. Ensuite, récupérez les documents sur le mur et suivez l'autre chemin vers le Nord.

Faites attention au sorcier accompagné de deux monstres, activez le contrôle temporel et éliminez d'abord le premier. Ensuite, mitraillez les deux monstres et éliminez un Assassin. Suivez le chemin jusqu'à la porte au fond du couloir, ouvrez-la et entrez.

A présent, éliminez les nazis dans le corridor, ramassez un sac d'or dans les casiers sur votre gauche et descendez les marches. Activez le contrôle temporel, foncez à droite et éliminez les soldats qui manient la tourelle. Ensuite, utilisez la mitrailleuse et dégommez les trois monstres, le sorcier et les soldats qui arrivent. Une fois la zone sécurisée, prenez les documents près de la mitrailleuse et entrez par la porte à l'Est.

Eliminez les soldats et entrez dans la pièce de droite. Récupérez les documents sur le mur à gauche de l'entrée, détruisez l'appareil lumineux et activez le Voile pour entrer par la brèche se trouvant à gauche.

Descendez via l'échelle, avancez le long de la passerelle et récupérez un Fusil Tesla.
Descendez l'Assassin qui arrive par derrière, rebroussez chemin et remontez à l'échelle. Dégommez un second

Assassin, avancez le long de la passerelle qui est sous les grandes machines et entrez dans la pièce de droite. Désactivez l'inhibiteur de Voile, sortez, utilisez le Voile et entrez par le passage qui est en face.

Eliminez le soldat, descendez les escaliers et mitraillez d'autres ennemis. Activez le Voile pour voir dans le noir, suivez le chemin et éliminez les ennemis que vous apercevez. Ensuite, entrez dans la première pièce ouverte, ramassez deux sacs d'or à droite de l'entrée et sortez.

Descendez les escaliers et récupérez un sac d'or dans le casier. Prenez le fusil Tesla, activez le contrôle temporel et éliminez les soldats nazis et le sorcier. Si vous êtes blessé, battez en retraite jusqu'à la source du Voile, rechargez et refaites la même attaque. Cherchez un sac d'or dans la première cavité à droite et récupérez-le. Ensuite, entrez dans la pièce de droite et achevez d'autres ennemis. Ramassez un sac d'or à gauche de la porte que vous aviez ouvert et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Boss : Altéré
Après la scène cinématique, vous devez affronter et battre un Altéré. En fait, votre objectif et de détruire les quatre piliers du portail pour pouvoir éliminer le grand monstre. Pour ce faire, descendez au rez-de-chaussée, mettez-vous derrière l'un des piliers et attirez l'attention de la bête en lui tirant dessus. Répétez cette opération une seconde fois pour détruire le pilier et répétez-la pour les trois autres piliers dans le but de détruire le portail. Une fois que le portail est détruit, vous êtes attiré vers le faisceau lumineux et une scène se déclenche.

Maintenant que l'Altéré est achevé, regardez vers le générateur et prenez le dernier cristal. Utilisez la nouvelle capacité, montez rapidement les escaliers de droite et éliminez les nombreux ennemis qui arrivent. Ensuite, descendez et entrez par l'une des portes par lesquelles viennent de sortir les soldats. Activez le Voile, repérez une plaque rouge dans le mur et récupérez le livre du pouvoir.

Enfin, retournez à la grande salle et allez vers l'Est. Tirez sur les barils explosifs pour désactiver le champ magnétique, prenez les escaliers et trouvez ainsi la sortie.

Centre-ville

De retour au centre -ville, rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Ouest et rejoignez le Cercle de Kreisau. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin, utilisez vos nouveaux pouvoirs puis discutez avec Caroline dans la planque.

Ensuite, rebroussez chemin au centre-ville Est et allez devant la planque de l'Aube d'or. Repérez une crevasse dans le mur d'un bâtiment sur votre droite et entrez. Suivez le marqueur sur la boussole et prenez le chemin de la conserverie.

Chapitre 9 : Conserverie

Avancez dans le tunnel, montez aux escaliers de gauche et éliminez les deux soldats. Explosez le baril près du mur et entrez par la brèche. Ramassez un sac d'or derrière la palette à gauche et continuez. Eliminez l'Assassin qui se présente, activez le levier pour éliminer automatiquement les soldats qui sont en bas puis désactivez-le pour descendre. Grimpez ensuite à l'échelle qui est à gauche des ventilateurs et suivez le chemin. Repérez les deux soldats à travers la grille, visez-les et descendez-les.

Entrez dans la pièce se trouvant sur votre gauche, visez la plaque sensible, à droite de la machine, et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, ramassez les munitions et les documents sur la table qui est à droite de l'entrée et sortez.

Poursuivez le long du tunnel, éliminez deux soldats et faites attention au nouvel ennemi qui arrive. Utilisez rapidement le bouclier et ouvrez le feu sur le lanceur de flammes. Ramassez son arme, avancez et incinérez les soldats qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Montez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et redescendez de l'autre côté pour rentrer dans le tunnel.

Avancez, ramassez un lingot d'or à gauche et poursuivez à droite. Au croisement, éliminez un Assassin et avancez en premier lieu tout droit vers les caisses. Tirez sur ces dernières pour les détruire, ramassez le lingot d'or derrière puis suivez l'autre chemin de gauche. Avancez dans le corridor, utilisez le lance-flammes et achevez l'Assassin s'il se présente. Détruisez l'inhibiteur de Voile à travers la grille, poursuivez à droite et repérez un sac d'or sous les canalisations.

Ensuite, descendez la pente par la gauche et éliminez deux nazis. Récupérez un sac d'or derrière les barils (à droite) puis allez à gauche. Descendez les marches, éliminez le soldat maniant le lance-flammes de la même façon que précédemment puis occupez-vous du reste. Récupérez un lingot d'or à travers la grille, à gauche de l'entrée, puis avancez au fond et détruisez l'inhibiteur de Voile. Par la suite, activez ce dernier et entrez par le passage de gauche.

Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez un sac d'or près du ruissellement d'eau. Ensuite, ignorez l'entrée sur votre droite et continuez à l'Ouest. Récupérez un autre sac d'or sur l'étagère, dégommez les ennemis en bas et revenez sur vos pas. Allez à l'entrée que vous aviez ignorée, grimpez à l'échelle qui est au fond et remontez à la surface.

Faites attention à la tourelle et au Heavy qui se trouvent à l'autre bout de la route. D'abord, allez dans la ruelle juste à droite de la trappe et ramassez un sac d'or. Utilisez le Voile pour repérer les ennemis et le bouclier pour parer leurs balles. Ensuite, activez le contrôle temporel et courez jusqu'à la fin de la route. Ramassez un lingot d'or près des caisses, revenez sur vos pas et entrez dans l'usine par la porte sud.

Ouvrez l'autre porte, ramassez un sac d'or près de la citerne à droite et sortez. Allez à gauche, ramassez un sac d'or dans le wagon explosé et entrez par la porte qui est sur votre gauche. Éliminez deux soldats, récupérez les documents sur la table et entrez dans la pièce suivante. Prenez le sac d'or près des étagères en face, avancez à gauche et rejoignez la pièce suivante.

Eliminez les soldats que vous apercevez, allez à droite et descendez les escaliers. Avancez tout droit en descendant et repérez un sac d'or près des caisses. Cherchez les canalisations derrière les citernes et ramassez un lingot d'or dans une valise.

Ensuite, remontez les marches et entrez dans la pièce qui est à droite. Éliminez les soldats restants et accédez à la seconde pièce. Ramassez un sac d'or juste à droite de l'entrée près des caisses, avancez et montez les escaliers. Utilisez l'Ultrapuissance, éliminez les soldats munis de boucliers, ainsi que le sorcier, et avancez. Approchez-vous de la porte et éliminez quelques soldats. Prenez un sac près des caisses à gauche de la porte puis entrez. Avancez le long de la passerelle, prenez les documents sur la table et ouvrez la porte.

Activez le levier qui est près des escaliers, utilisez le bouclier et éliminez le sorcier, ainsi que les soldats restants. Descendez les marches, utilisez les sources du Voile sous les escaliers, dans le coin Est et répétez la même attaque pour éliminer les ennemis sur la passerelle.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le tapis roulant puis sur la passerelle. Actionnez le levier pour désactiver le champ magnétique et descendez les soldats qui arrivent.
Avancez vers l'entrée qui est désormais déverrouillée et faites gaffe au grand tank qui vous lance des boules d'énergie. Activez le contrôle temporel et foncez derrière le tank. Récupérez un sac d'or derrière les caisses qui sont près des escaliers à droite du tank puis grimpez à l'échelle qui est à l'Est.

Entrez dans la pièce et affrontez les nombreux ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Utilisez le bouclier et le contrôle temporel pour les abattre rapidement. Ensuite, prenez les documents qui sont derrière la table qui est en face de la porte et prenez les commandes du tank près de la fenêtre. Tuez les ennemis qui arrivent par le chemin que vous aviez pris puis détruisez les noeuds d'électricité.

Franchissez la porte de droite, montez les escaliers, ramassez un sac d'or sous la deuxième machine et entrez. Regardez en bas à droite en entrant et récupérez les documents. Allez à gauche, ouvrez la porte et accédez à la prochaine zone. Avancez tout droit en sortant de la porte, entrez dans le coin protégé par des grillages et ramassez un sac d'or. Ensuite, revenez près de l'entrée et montez aux escaliers de gauche. Actionnez le levier, descendez et suivez le marqueur pour atteindre la salle suivante.

Récupérez les documents sous le lavabo qui est à gauche, allez à droite et descendez les escaliers. Faites le plein de munitions dans la pièce de droite puis suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Boss : Général Zetta
Le général est très puissant et les balles ne lui provoquent pas de dégâts. Par conséquent, vous devez utiliser l'Ultrapuissance pour l'assommer. Lorsqu'il se met sur le socle du Voile pour se recharger, tirez sur la machine qui se

trouve au-dessus du socle pour la détruire et l'abattre sur lui.

Répétez cette opération deux fois successives ensuite mitraillez le général Zetta et achevez-le. Enfin, trouvez la sortie Ouest et allez au centre-ville Est.

Chapitre 10 : Centre-ville

Avancez le long de la route, éliminez les nazis que vous rencontrez en chemin et rejoignez le centre-ville Ouest. Rejoignez le Cercle de Kreisau et discutez avec caroline. Ensuite, allez à gauche en sortant et suivez le marqueur sur la boussole.

Descendez les marches, éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour puis montez aux escaliers d'en face. Trouvez une plaque d'égout au fond à gauche et entrez. Suivez le chemin du tunnel et allez au centre-ville.

Entrez dans le menu des objectifs, changez la mission en cours et choisissez de trouver le marché noir du centre ville. Avancez tout droit jusqu'au bâtiment sur votre gauche et entrez. Descendez au sous-sol, discutez avec le vendeur d'armes et achetez de nouvelles améliorations.

Ensuite, réassignez la mission " Aller au centre-ville " et sortez. Suivez les deux militants jusqu'au tunnel, éliminez plusieurs Renifleurs grâce au contrôle temporel et suivez le marqueur de la boussole.

Avancez dans le tunnel et allez à gauche lors de la bifurcation. L'autre chemin mène au Cercle de l'Aube d'or. Eliminez un Heavy et plusieurs autres ennemis et suivez le chemin du canal jusqu'à ce que vous atteigniez la nouvelle planque du Cercle Kreisau. Discutez avec Erik Engle et sortez.

Rebroussez chemin et suivez la route vers le Nord. Dégommez les nombreux nazis, entrez par la fissure dans le mur Cercle à gauche et utilisez le Voile pour trouver un passage secret. Sortez par la porte Cercle à droite, éliminez les ennemis sur la route et parlez avec le chauffeur pour commencer la mission suivante.

Chapitre 11 : Le Château

Traversez le pont, rechargez votre jauge de Voile et continuez à gauche. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez deux ennemis en haut de la tour, de loin, et progressez au fur et à mesure. Descendez d'autres ennemis dans la tour et entrez.

Couvrez-vous derrière une caisse, visez les ennemis de loin et descendez-les un par un grâce au fusil sniper. Ensuite, repérez les deux ennemis volants dans les airs, activez le contrôle temporel et criblez-les de balles. Poursuivez, éliminez les snipers sur la passerelle qui se trouve un peu plus loin. Avancez, lancez une grenade sur les ennemis qui sont dans la tour et entrez.

Dégommez les nazis, repérez les caisses à gauche de l'entrée et ramassez un sac d'or. Suivez le chemin vers l'Ouest, éliminez un monstre et détruisez l'inhibiteur qui est au fond à droite. Revenez sur vos pas, repérez le mur qui est près de la grande porte à gauche et activez le Voile pour entrer. Récupérez les renseignements sur la grande caisse qui est à gauche, sortez par la porte et avancez directement à droite. Cherchez derrière les caisses, ramassez un sac d'or et montez aux escaliers de droite.

Utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et éliminez les nombreux ennemis de le zone. Suivez le marqueur sur la boussole et progressez au fur et à mesure que vous éliminiez les nazis. Repérez les sources du Voile et n'hésitez pas à remplir la jauge pour recommencer les attaques. Montez les trois niveaux et éliminez tous les nazis.

Une fois que toute la zone est sécurisée, retournez au premier niveau, récupérez un sac d'or au sommet d'un tas de foin. Ensuite, remontez tous les niveaux et entrez dans une petite tour. Montez à l'escalier, éliminez le nazi et prenez la porte. Activez le Voile, entrez par le passage dans le mur et descendez deux gardes.

Avancez à droite, éliminez les soldats qui sont en bas et sautez par-dessus la clôture. Prenez l'arme placée dans l'appareil et trouvez la sortie de la salle, au sud. Suivez le chemin, visez la porte qui est à gauche et tirez. Activez le contrôle temporel, sortez en courant et éliminez l'Altéré d'un seul tir. Ensuite, changez d'arme pour ne pas gaspiller les

munitions et éliminez les soldats restants. Avancez tout droit au nord, visez la seconde porte et ouvrez-la grâce à votre nouvelle arme.

Descendez les escaliers, suivez le chemin et traversez une brèche dans le mur. Avancez, regardez à gauche et récupérez un sac d'or. Suivez le chemin, montez dans l'élévateur et actionnez le levier.

Toit du château

Sortez de l'élévateur, descendez les marches et ouvrez la porte qui est à gauche. Récupérez un lingot d'or dans la valise, sortez et remontez jusqu'au sommet. Entrez par la porte, montez les escaliers plus loin et repérez un interrupteur qui est à droite de la porte métallique. Placez-vous sur l'interrupteur, activez le contrôle temporel et foncez jusqu'à la porte avant qu'elle ne se referme.

Montez les escaliers, détruisez l'inhibiteur qui est à gauche et descendez les ennemis sur le balcon. Restez sur le balcon, avancez à gauche, éliminez d'autres soldats nazis et détruisez un second inhibiteur. Ramassez un lingot d'or sur les caisses de gauche puis descendez les escaliers.

Mettez-vous derrière le pilier qui contient une source du Voile. Utilisez le bouclier ainsi que l'Ultrapuissance puis achevez les soldats et le sorcier. Ensuite, allez au nord et détruisez l'inhibiteur qui est près du cheminée. Montez les escaliers qui sont de l'autre côté, éliminez les ennemis et détruisez un autre inhibiteur.

Prenez à gauche, entrez par la porte et suivez le couloir. Allez à droite en sortant, éliminez les ennemis sur la passerelle et prenez les documents qui sont sur la table. Ensuite, descendez les escaliers et achevez deux autres gardiens. Fouillez le casier de droite, le panneau d'affichage près de la porte verrouillée et suivez le chemin.

Descendez d'autre nazis dans le couloir qui est à gauche, activez le levier pour ôter le champ magnétique et éliminez le sorcier dans la salle suivante. Prenez l'arme Leichenfaust 44, éliminez l'Altéré dans la salle et prenez le passage ouest. Ramassez les munitions sur la table, avancez et entrez dans la bibliothèque. Avancez et prenez à gauche. Achevez plusieurs Assassins et un sorcier. Montez les escaliers, ramassez les documents sur le bureau qui est à droite et avancez jusqu'à la porte.

Entrez, avancez et désactivez le champ. Entrez dans la grande salle suivante, descendez les escaliers et achevez les soldats nazis qui s'y trouvent. Ensuite, avancez jusqu'à la cheminée, activez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans la cheminée.
Suivez le chemin à l'intérieur, éliminez deux Renifleurs et atteignez la pièce remplie de munitions. Récupérez un livre d'or dans le coin en bas à droite, deux sacs d'or près de la porte et plusieurs munitions sur la table.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la grande salle à manger et montez aux escaliers qui se trouvent à l'Est. Allez à droite, en haut des marches, et repérez un lingot d'or derrière une peinture. Retournez-vous, franchissez la porte qui est en face des marches et suivez le corridor.

Avancez jusqu'à la passerelle et sautez sur les conduits d'aération. Repérez le tout petit bureau dans la grande salle qui est en bas et atteignez-le. Entrez par le trou dans le toit, ouvrez le coffre fort et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, refaites le chemin à gauche pour revenir à la grande salle, puis au balcon, et poursuivez vers la porte qui est à l'Est. Activez le Voile pour entrer dans un passage secret, suivez le corridor et faites le plein de munitions. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, prenez la porte et montez les marches.

Boss : Reine Geist
Vous disposez d'une mitrailleuse anti-aérienne en main et vous devez éliminer la reine Geist. D'abord, ouvrez le feu et mitraillez-la jusqu'à ce qu'elle tombe par terre. Lorsqu'elle est assommée, visez son abdomen et tirez pour détruire les sacs d'oeufs. Ensuite, la reine Geist vous envoie plusieurs larves pour vous attaquer. Visez-les et détruisez-les avant qu'elles ne vous atteignent. Ensuite, lorsque la reine détruira votre tourelle, trouvez une autre mitrailleuse dans un des coins de l'arène et prenez les commandes. Refaites la même opération depuis le début et détruisez le second sac d'oeufs. Répétez cette démarche deux autres fois, explosez les quatre sacs d'oeufs de la Reine Geist et achevez ainsi la première partie du combat.

Après la scène cinématique, traversez le pont pour rentrer et préparez-vous à affronter la Reine une deuxième fois.

Prenez le Leichenfaust 44, visez-la et tirez en reculant. De temps à autre, elle disparait et réapparait derrière vous. Retournez-vous et tirez à nouveau en reculant. Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle se retrouve assommée près de la sortie. Courez alors en sa direction, approchez-vous de son crane et placez la dynamite pour l'exploser une fois pour toutes. Enfin, traversez le pont et trouvez le camion qui vous mènera au centre-ville.

Chapitre 12 : centre-ville

Détruisez les tours

Après la scène cinématique, vous devez éliminer tous les soldats ennemis le temps que votre camarade désactive l'antenne. Regardez vers la cour, utilisez le contrôle temporel et éliminez le soldat volant. Activez le Voile et achevez les autres nazis.

Ensuite, allez au centre-ville et suivez le chemin des égouts pour rejoindre la section Est. Suivez la boussole, éliminez les ennemis dans la cour et sur le balcon. Montez les escaliers jusqu'à l'antenne et détruisez-la.

Ensuite, revenez su vos pas le long du tunnel et allez à droite en sortant. Repérez une porte qui vous mènera au Centre-ville Ouest et prenez-la. Suivez le chemin tout droit jusqu'à la cour. Eliminez d'autres ennemis, repérez l'antenne sur votre droite et détruisez-la.

Ensuite, entrez dans le menu objectif et assignez la mission " Poste émetteur ". L'immeuble contenant le poste émetteur est sur le chemin du retour. Suivez le marqueur sur la boussole, approchez-vous de la porte et entrez.

Chapitre 13 : Poste émetteur

Ouvrez la seconde porte qui est au fond et descendez les quelques nazis qui sont en face. Visez le baril explosif pour les éliminer rapidement. Ensuite, récupérez les documents sur la table et avancez à gauche. Repérez une source du Voile dans un garage, activez le bouclier et l'Ultrapuissance et tirez sur les tourelles de loin. Visez le sniper en haut des tourelles puis détruisez l'inhibiteur derrière celles-ci.

Activez le Voile, repérez une échelle secrète dans le mur et grimpez. Montez sur le balcon, ouvrez la porte et récupérez une relique dans la valise. Rebroussez chemin, poursuivez à l'Ouest et repérez un sac d'or dans l'allée qui est juste à droite de la mitrailleuse.

Suivez le chemin menant à l'Ouest, visez le baril explosif et descendez le sorcier accompagné de trois soldats en même temps. Avancez, entrez dans le corridor et rejoignez la grande salle.

Avancez dans le coin à droite des escaliers, ramassez un sac d'or se trouvant par terre et descendez les marches. Faites le plein de munitions et montez les autres marches vers l'Ouest. Suivez le chemin, repérez un livre du pouvoir dans une vitre brisée et prenez-le.

Poursuivez le chemin, actionnez le levier et désactivez le champ magnétique. Retournez-vous, visez le groupe de nazis et lancez une grenade pour les éliminer. Canardez les soldats restants et descendez.

Prenez l'entrée qui est à droite des escaliers et allez à droite. Prenez une arme redoutable comme le canon à particules ou le Leichenfaust 44 et descendez la troupe de nazis qui arrive. Cette troupe comprend un sorcier, un Heavy et plusieurs soldats. Une fois que la zone est nettoyée, actionnez le levier qui est dans la pièce à l'ouest et revenez à la pièce qui était protégée par le champ. Récupérez un sac d'or dans le coin (en bas à gauche), repérez un conduit d'aération près du sac et entrez.

Eliminez silencieusement les deux gardes à droite et descendez. Montez sur la planche inclinée, sautez sur les caisses puis sur la passerelle. Activez le Voile, grimpez à l'échelle secrète et avancez à droite sur la passerelle. Entrez dans un nouveau conduit d'aération et descendez dans une grande salle. Eliminez le soldat qui est dans le couloir et les deux autres postés devant l'appareil. Approchez-vous des deux soldats morts et prenez les documents se trouvant sur le bureau.

Suivez le chemin du couloir, sortez et allez d'abord à droite. Prenez le sac d'or dans le coin, revenez à gauche et éliminez les soldats qui sont au fond. Montez les marches sur votre droite, suivez le chemin et entrez. Utilisez l'Ultrapuissance et mitraillez les deux ennemis qui sont plus loin puis remontez les marches.

Défoncez la porte, entrez et avancez jusqu'à la prochaine porte. Prenez les documents sur le mur de droite, rechargez la jauge à gauche et entrez. Avancez directement à droite, prenez le sac d'or et les munitions pour le lance-roquettes. Ensuite, retournez-vous et approchez-vous du rebord. Prenez le fusil sniper, visez les snipers ennemis sur l'autre bâtiment et tuez-les. Allez à gauche, ramassez d'autres munitions et approchez-vous à nouveau du rebord. Activez le Voile, visez le générateur du champ magnétique qui est dans la fenêtre et lancez une roquette pour le détruire.

Ensuite, montez les escaliers et achevez quelques nazis sur le toit. Ensuite, descendez et entrez dans la salle de contrôle. Prenez le document qui est sur le mur de droite et sortez. Prenez les commandes de la tourelle anti-aérienne et ouvrez le feu sur l'émetteur. Détruisez-le, mitraillez les deux soldats volants et quittez la tourelle.

Rebroussez chemin jusqu'au grand trou dans le toit. Descendez, suivez l'unique chemin en évitant les flammes et retournez finalement au centre-ville.

Chapitre 14 : Centre-ville

A présent, retournez au centre-ville et allez directement vers la planque de Kreisau via le tunnel. Dès que vous entrez, discutez avec les quelques personnes et préparez-vous à une attaque nazi. Défendez la planque, utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et descendez le sorcier et ses soldats. Avancez tout droit dans le couloir, utilisez l'Ultrapuissance et descendez le Heavy. Ensuite, retournez à la planque et discutez avec Hans Schmidt.

A présent, entrez par la trappe et revenez aux égouts. Suivez le chemin des égouts et rejoignez la planque de l'Aube d'or. Entrez, discutez avec Erik Dangle et sortez. Entrez dans le menu des objectifs et choisissez d'effectuer la mission QG des SS. Suivez le marqueur pour aller jusqu'au centre-ville Est, éliminez les soldats devant le QG et entrez.

Chapitre 15 : QG des SS

Entrez, éliminez les soldats postés dans la réception et franchissez la porte de droite. Récupérez le sac d'or sur le coffre, fouillez ce dernier et revenez sur vos pas. Prenez la porte à gauche, avancez et prenez à droite. Mitraillez les ennemis dans la pièce et entrez dans la pièce qui est juste à gauche de l'entrée. Ramassez le lingot d'or dans la mallette, sortez et entrez dans une autre pièce plus loin à gauche. Ramassez un sac d'or et des documents sur les tables puis revenez sur vos pas et montez les escaliers qui sont sur votre droite.

Éliminez les soldats qui arrivent, entrez dans la pièce de droite et achevez ceux qui s'y trouvent. Récupérez un sac d'or sur la table au milieu, les documents dans le coffre à droite et sortez.Prenez l'entrée qui est à gauche des marches, avancez tout droit et tournez à droite. Entrez dans la pièce qui est à gauche, ramassez le sac d'or sur la table, fouillez le tiroir pour trouver des renseignements puis sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la première pièce à droite. Éliminez les nazis à l'intérieur, ouvrez la porte du placard qui est à gauche et grimpez à l'échelle. Détruisez l'inhibiteur, avancez au fond à droite et ouvrez le coffre pour trouver un lingot d'or.

Ensuite, retournez à la pièce, activez le Voile et entrez par le passage dans le mur. Approchez-vous du panneau à gauche et récupérez les renseignements dont vous avez besoin. Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la salle des femmes innocentes et éliminez les ennemis. Entrez dans la seconde salle qui est à gauche, prenez la porte de droite et descendez. Suivez le chemin, repérez une source à proximité d'une citerne et atteignez-la. Examinez la valise qui se trouve juste à côté, prenez lingot d'or et poursuivez votre échappée. Ouvrez la plaque d'égouts, descendez et rejoignez ainsi le centre-ville Est.

Centre-ville Est

A présent, retournez à la planque de l'Aube d'or et discutez avec votre contact. Ensuite, allez à droite de la sortie et entrez dans la base paranormale non loin de votre position.

Chapitre 16 : Base Paranormale

Entrez, ramassez le sac d'or à droite des escaliers et éliminez les soldats postés en haut. Montez les marches, libérez le prisonnier et montez aux escaliers de droite. Éliminez un sorcier et d'autres soldats en haut, ramassez les deux sacs d'or à gauche et montez les marches.

Eliminez les soldats sur votre gauche, avancez et descendez les escaliers à gauche. Récupérez un sac d'or près d'une machine à coudre et revenez. Entrez dans la pièce que vous aviez dépassée, éliminez d'autres ennemis et entrez dans une autre pièce à droite. Récupérez une relique dans l'étagère, sortez et entrez par la double porte du milieu. Ramassez un sac d'or et des documents dans la pièce qui est à gauche, revenez sur vos pas et montez aux escaliers à l'autre côté.
Avancez à gauche en sortant, éliminez d'autres soldats nazis et prenez la première entrée à gauche. Descendez les ennemis et libérez le prisonnier. Récupérez le sac d'or sous la table, les documents dans le casier et sortez.

Poursuivez le chemin allant à gauche et ouvrez la porte qui est au fond du couloir. Récupérez un sac d'or sous les caisses, ouvrez la porte et tuez les ennemis qui sont à l'intérieur. Activez le Voile et tirez sur l'un des Geist pour les éliminer en un seul coup. Ensuite, libérez le prisonnier, récupérez les documents dans le casier et le sac d'or sur la table de droite. Enfin, ouvrez les portes suivantes et retournez au centre-ville Est.

Centre-ville Est

Grimpez à l'échelle, dégommez le soldat qui manie le lance-roquettes et éliminez les autres qui sont en bas. Ensuite, descendez et allez à l'Est. Suivez la route et tuez les nazis que vous apercevez. Poursuivez le long de l'allée qui est en face de la planque de l'Aube d'or et continuez jusqu'au centre-ville.

Repassez par la planque du Cercle de Kreisau, descendez dans les égouts et suivez le marqueur de la boussole. Achevez d'autres nazis et allez au centre-ville Ouest.

Eliminez les ennemis que vous rencontrez le long du chemin et atteignez la cour de l'aérodrome. Achevez plusieurs ennemis et faites attention au tank qui vous tire dessus. Prenez le lance-roquettes, activez le contrôle temporel et détruisez-le. Enfin, dégagez la voie en éliminant les ennemis restants et suivez le chauffeur jusqu'au camion.

Chapitre 17 : L'aérodrome

Eliminez le sorcier et les s ennemis qui arrivent, descendez dans le fossé sous le camion et récupérez un sac d'or. Allez vers le sud, repérez un sac d'or dans une étagère et ramassez-le.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante au nord-ouest et descendez les mécaniciens. Entrez, ramassez un sac d'or près de l'étagère qui est à droite, des documents sur le bureau de gauche et montez aux escaliers, plus loin. Faites attention au soldat équipé de lance-flammes se trouvant à gauche, activez le contrôle temporel et achevez-le.

Ensuite, marchez sur la clôture et sautez sur la poutre métallique, au milieu. Avancez et récupérez un lingot d'or dans une valise, plus loin. Revenez sur la passerelle et allez au nord cette fois-ci.

Entrez dans la première pièce, ramassez un sac d'or sur les casiers à droite et entrez dans la pièce suivante. Récupérez les documents sur le bureau qui est à gauche, les munitions et ouvrez l'autre porte qui est à gauche.

Vous apercevez alors plusieurs ennemis arriver dans la cour. Sortez votre arme favorite, descendez près de la source du Voile et canardez les ennemis un par un. Si vous êtes blessé, battez en retraite pour recharger le Voile puis revenez à l'attaque. Utilisez l'Ultrapuissance pour éliminer les ennemis protégés derrière des boucliers et sécurisez la cour.

Ensuite, allez derrière la tourelle au fond à gauche de la cour et ramassez le sac d'or qui s'y trouve. Allez au Nord-est, utilisez le contrôle temporel ainsi que l'Ultrapuissance et achevez les soldats volants. Détruisez les boucliers avec des coups de feu ultra puissants, avancez et entrez dans la cour suivante.

Eliminez plusieurs Renifleurs qui arrivent par la droite et tuez également quelques soldats dans le coin droit. Ramassez un sac d'or près de la cabine du gardien, à gauche de l'entrée, et revenez au Sud-est. Reprenez le chemin principal,

ramassez un autre sac d'or derrière les petites caisses de droite et continuez jusqu'au hangar. Avancez, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la salle de contrôle. Ramassez un sac d'or près de l'étagère à gauche de l'entrée et suivez le chemin pour descendre les marches.

Dans ce rude combat, vous devez éliminer les monstres qui arrivent et l'ennemi qui est protégé à l'intérieur du Cercle. D'abord, activez l'Ultrapuissance et détruisez les trois générateurs qui brillent en rouge.

Avancez rapidement à droite de l'entrepôt, éliminez les deux premiers monstres qui arrivent et repérez la source du Voile pour recharger la jauge. Lorsque le champ protégeant l'ennemi est détruit, prenez le Leichenfaust 44. Restez en mode Ultrapuissance, ouvrez le feu et achevez-la en quelques tirs.

Après le combat, partez au sud-est de l'entrepôt, entrez et montez aux escaliers. Tuez le Renifleur, entrez dans le premier bureau et récupérez les documents sur la table. Ensuite, ouvrez l'autre porte à gauche, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez le second bureau. Faites le plein de munitions, ramassez le sac d'or et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

Allez tout droit en descendant les marches, sortez et éliminez le manieur du lance-flamme, à gauche, grâce à l'Ultrapuissance. Ensuite, allez d'abord à droite et entrez dans le bâtiment qui se trouve derrière la tourelle. Visitez le bureau, récupérez un lingot d'or dans une mallette et revenez sur vos pas.

A présent, prenez la porte qu'avait prise le manieur du lance-flamme et ramassez un sac d'or derrière le camion près des marches. Avancez jusqu'au fond, prenez les documents sur le mur et descendez par la trappe pour atteindre l'Aérodrome Est.

Aérodrome Est

Avancez à gauche, éliminez le soldat nazi et ramassez le sac d'or sous les escaliers. Suivez le corridor, éliminez le manieur de lance-flamme, les soldats nazis, et suivez le chemin. Récupérez un sac d'or près des citernes à gauches des marches puis prenez les escaliers. Lancez une grenade dans la première pièce à gauche, détruisez ainsi l'inhibiteur et éliminez les soldats qui sont à l'intérieur. Ramassez le sac d'or derrière la machine, sortez et mitraillez les nombreux soldats qui arrivent.

Entrez dans la seconde pièce (à droite), faites le plein de munitions, récupérez un lingot d'or dans une mallette et sortez. Descendez les escaliers qui sont au fond, dégommez quatre autres nazis et approchez-vous des escaliers du fond. Avant de monter, récupérez un sac d'or au pied de la grande canalisation, à droite des marches.

Montez les marches, rejoignez le hangar et éliminez le sorcier ainsi que le manieur de lance-flamme grâce aux pouvoirs du Voile.
Ramassez un sac d'or près de la rampe qui mène à l'avion puis montez sur la passerelle. Actionnez le levier, récupérez des documents sur la table qui est à proximité de la machine et prenez l'entrée Nord.

Prenez les documents sur les caisses, tournez à droite et couvrez-vous. Sortez le fusil sniper, visez les ennemis de loin et dégommez-les. Avancez jusqu'au fond du couloir et trouvez un sac d'or près de la porte. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seule pièce disponible. Achevez les chercheurs, activez le contrôle temporel et éliminez l'Assassin. Tuez également le sorcier, récupérez les documents sur la table près de la fenêtre et poursuivez au Nord-est.

Tuez d'autres soldats et d'autres sorciers dans le couloir, ramassez un sac d'or près des caisses de droite et continuez. Dépassez la porte verrouillée par le champ magnétique et mettez-vous près des caisses au fond. Visez le baril explosif à travers le champ, passez en Ultrapuissance et tirez pour endommager l'appareil et l'inhibiteur. Ensuite, entrez à l'aide du contrôle temporel et atteignez la pièce suivante.

Repérez la source du Voile à droite, utilisez-la pour remplir votre jauge et éliminez deux vagues successives d'ennemis. D'abord, utilisez l'Ultrapuissance et achevez le manieur de lance-flamme. Utilisez le bouclier pour ne pas subir de dégâts et éliminez les sorciers. Si votre jauge du Voile est vide, rechargez-la et reprenez les assauts. Enfin, éliminez les ennemis qui arrivent par l'élévateur, empruntez ce dernier et montez.

Ramassez la relique d'or près du vendeur d'armes, achetez de nouvelles améliorations pour la dernière fois et avancez jusqu'au quai. D'abord, éliminez les deux mécaniciens à droite et faites attention au sniper qui se trouve au loin, en haut à droite. Prenez votre fusil sniper, éliminez ce dernier et avancez sur la passerelle. Faites attention aux soldats et aux deux monstres qui arrivent, utilisez l'Ultrapuissance et achevez-les.

Ensuite, avancez à droite, éliminez les soldats qui sont sur la passerelle de droite et ceux au fond en face. Prenez les escaliers qui sont à gauche, éliminez d'autres soldats sur la passerelle et montez au dernier étage. Eliminez les ennemis restants sur la passerelle de l'autre côté et approchez-vous de la cabine de contrôle. Activez l'Ultrapuissance, ou le bouclier, et tuez le sorcier ainsi que plusieurs autres soldats nazis. Entrez dans la cabine, récupérez des documents sur la machine de droite puis activez le levier pour déployer le pont. Enfin, avancez sur le pont et rejoignez le Zeppelin.

Chapitre 17 : Zeppelin

D'abord, tuez les deux mécaniciens sur la plateforme et avancez à droite. Achevez les autres ennemis qui sont sur la plateforme inférieure puis atteignez-la. Descendez les escaliers à gauche et éliminez un Heavy accompagné de plusieurs soldats. Visez le baril explosif pour éliminer les ennemis en un seul coup puis occupez-vous du mastodonte. Si votre jauge de Voile est vide, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Entrez dans le Zeppelin par la brèche, prenez les documents sur la caisse de droite et descendez les escaliers. Tuez le chercheur, suivez le couloir de gauche et entrez dans la pièce. Ramassez les documents qui sont sur le mur, à droite de la porte, et avancez sur la passerelle puis éliminez les ennemis qui arrivent.

Avancez tout droit sur la passerelle, suivez le chemin de droite et ramassez les documents posés sur la caisse. Entrez, tuez les chercheurs, posez la dynamite sur les appareils qui sont à droite et sortez. Suivez l'autre chemin de la passerelle, tuez les soldats qui sortent de l'élévateur et prenez ce dernier.

Éliminez le premier soldat, descendez les marches puis dégommez quatre autres sur la passerelle. Avancez, faites attention au manieur de lance-flamme qui arrive en courant par la droite et tuez-le. Abattez les ennemis restants et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Prenez le lance-roquettes, entrez et lancez une roquette tout droit vers la porte qui vous fait face pour éliminer un grand nombre d'ennemis. Ensuite, descendez le manieur de lance-flamme et les ennemis restants avec votre deuxième arme. Une fois que la zone est nettoyée, prenez les documents sur la dernière caisse (à droite) et franchissez la porte d'en face.

Activez le Voile et repérez les quatre moteurs à droite et à gauche. Éliminez les soldats volants et détruisez-les à l'aide d'une roquette (ou du Leichenfaust 44). Ensuite, prenez votre lance-flamme et montez les escaliers en courant. Incinérez les soldats et la femme qui sortent de la petite pièce et entrez. Désactivez le champ magnétique et entrez dans la pièce suivante.

Après la scène cinématique, allez à droite et éliminez les chercheurs. Entrez dans la pièce suivante, éliminez deux soldats, deux chercheurs et récupérez les documents sur l'une des caisses.

Prenez la porte suivante, tuez le chercheur et utilisez le bouclier pour passer les faisceaux électriques. Avancez jusqu'au champ magnétique, visez le baril explosif et tirez en mode Ultrapuissance pour exploser l'interrupteur. Entrez, avancez sur l'une des passerelles et éliminez les ennemis qui sont dans la zone. Utilisez le Voile pour les repérer et dégommez-les. Poursuivez jusqu'au fond et jusqu'à la cabine, éliminez le sorcier et actionnez le levier du milieu. Entrez par la porte qui est devant le levier et visitez une petite pièce à gauche. Faites le plein de munitions, récupérez des documents et sortez. Ensuite, suivez le corridor et prenez l'élévateur.

Vous aboutissez dans une grande salle remplie de soldats ennemis. Activez le contrôle temporel et éliminez un maximum de soldats avant que la jauge ne se vide. Repérez une source du Voile près de l'entrée et achevez les ennemis restants. Ensuite, récupérez les documents sur la grande table du milieu et sortez par l'une des portes au sud.

Traversez la passerelle et entrez au hangar. Allez à gauche et activez le levier pour déployer la passerelle puis traversez-la. Ensuite, activez le levier de la passerelle du milieu et éliminez les ennemis de loin. Prenez couverture

derrière les caisses de gauche et près de la source. Récupérez les documents sur les caisses, activez un autre levier au milieu et rejoignez le côté opposé de la pièce.

Entrez par l'une des deux portes et accédez à la salle du portail. Eliminez les deux ennemis aux commandes des tourelles puis achevez l'Assassin. Montez les escaliers de droite et entrez dans la cabine de commande. Tuez le chercheur, ramassez les documents sur la machine et actionnez le levier.

Sortez, éliminez le sorcier, les soldats nazis et le Heavy qui arrivent. Abaissez le levier du portail et attendez que le portail s'active. Retournez jusqu'à la cabine si vous êtes blessé et éliminez les ennemis qui arrivent. Ensuite, approchez-vous du portail, activez le bouclier et le contrôle temporel et entrez.

Chapitre 18 : Soleil Noir

Avancez, ramassez les munitions à droite, préparez-vous au dernier affrontement et entrez dans le second portail. Le combat se divise en trois phases :

Phase 1

Après la scène cinématique, prenez le Leichenfaust 44 et mettez-vous derrière les machines. Activez l'Ultrapuissance, déplacez-vous avec la machine et ouvrez-le feu sur votre ennemi. Activez également le bouclier si vous n'est pas à couvert et trouvez refuge derrière une autre machine. Remplissez votre jauge du Voile et reprenez les attaques ultras puissantes avec la même arme. Lorsque Hans aura subi assez de dégâts, il est assommé. Par conséquent, approchez-vous de lui pour le saisir et appuyez sur la touche d'attaque pour détruire son premier cristal.

Phase 2

Dans cette seconde phase, votre ennemi utilise le contrôle temporel pour s'approcher rapidement de vous. Par conséquent, utilisez le contrôle temporel à votre tour, activez l'Ultrapuissance et tirez-lui dessus avec une arme puissante.

Repérez les sources de Voile près de la fenêtre et sous les engrenages. Remplissez la jauge et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé à nouveau. Approchez-vous de lui et détruisez un deuxième cristal.

Phase 3

Avant de reprendre les hostilités, descendez et faites le plein de munitions dans la tente. Lorsque vous êtes prêt, remontez la pente. Visez le point fragile du pont et tirez avec votre lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Ensuite, remontez à l'échelle et éliminez les nombreux Renifleurs qui arrivent à l'aide du canon à particules. Continuez à remonter la pente par la gauche, ouvrez le feu sur Hans avec le canon à particules et avancez jusqu'au bout pour remonter vers l'arène précédente.

De retour dans l'arène, activez l'Ultrapuissance et canardez-le avec votre plus puissante arme (le Leichenfaust44). Utilisez les sources du Voile près des engrenages, prenez couverture derrière les murs et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une autre arme lourde, comme le lance-roquettee ou le fusil à particules. Enfin, approchez-vous de lui une dernière fois et détruisez le dernier cristal. Une fois que Hans est abattu, rejoignez le portail et libérez ainsi Eisenstadt. Félicitations ! Vous avez complété Wolfenstein !

LISTE DES TROPHÉES

Bronze

Banquier

Gagner dans la carte Bank en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Canalisateur

Gagner dans la carte Canals en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Brûlure chimique

Gagner dans la carte Chemical en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Opérateur

Gagner dans la carte Facility en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Hospitalisé

Gagner dans la carte Hospital en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Attention au manoir !

Gagner dans la carte Manor en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Radio pirate

Gagner dans la carte Rooftops en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Onde de choc

Gagner dans la carte Tesla en ayant été au moins 50% du temps dans l'équipe gagnante.

Sujet de test

Utiliser chaque compétence du Voile une fois (multijoueur).

Voilophile

Passer 5 minutes dans le Voile (multijoueur).

Aspi du Voile

Vider 5 mares du Voile contenant de l'énergie du Voile (multijoueur).

Militaire de carrière

Atteindre le rang 25 (multijoueur).

Très haut gradé

Atteindre le rang 50 (multijoueur).

Camp d'entraînement

Éliminer un ennemi avec chaque arme propre au soldat ainsi qu'avec le sac d'explosifs et l'attaque du Voile (multijoueur).

Élève infirmier

Ressusciter un joueur, donner une trousse de soins et soigner quelqu'un avec l'Aura de Soins (multijoueur).

Entraînement de base

Remplir un objectif principal, donner un pack de munitions et utiliser la vitesse du Voile (multi).

Fin de partie

Terminer la campagne solo, quel que soit le mode de difficulté.

Collectionneur

Récupérer toutes les armes au cours d'une campagne solo.

Petite virée

Terminer toutes les missions du centre-ville O/E au cours d'une campagne solo.

Citadin

Terminer toutes les missions du centre-ville au cours d'une campagne solo.

Chasseur

Tuer un ennemi de chaque type au cours d'une campagne solo.

Trésor de guerre

Récupérer plus de 30 000 $ au cours d'une campagne solo.

Geist renommé

Passer deux heures dans le Voile au cours d'une campagne solo.

Surpuissance

Tuer 3 ennemis flottants.

Bubulle

Bloquer 1 000 tirs avec le pouvoir Bouclier au cours d'une campagne solo.

Temps écoulé

Utiliser le Contrôle temporel pendant plus d'1 heure au cours d'une campagne solo.

Saccage

Tuer 200 ennemis avec l'Ultra-puissance au cours d'une campagne solo.

Espion émérite

Récupérer tous les renseignements au cours d'une campagne solo.

Bibliothécaire

Récupérer tous les Livres de Pouvoir au cours d'une campagne solo.

Destructeur

Détruire 1 000 éléments destructibles au cours d'une campagne solo.

Petit nouveau

Terminer la mission de la gare de triage au cours d'une campagne solo.

Fana de gadgets

Acheter toutes les améliorations d'une arme au cours de la campagne solo.

Matraquage

Tuer 50 ennemis avec des attaques au corps à corps au cours d'une campagne solo.

Argent

Frappes chirurgicales

Éliminer 200 joueurs ennemis en utilisant l'attaque du Voile (multijoueur).

Feu d'artifice

Éliminer 100 joueurs ennemis en utilisant le sac d'explosifs (multijoueur).

Retour d'outre-tombe

Ressusciter 250 coéquipiers dont 10 au cours d'une seule partie (multijoueur).

Focalisation

Redonner 5 000 points de santé à vos coéquipiers en utilisant l'Aura de Soins (multijoueur).

Donateur

Donner 100 trousses de soins à vos coéquipiers (multijoueur).

Coureur

Utiliser la vitesse du Voile pendant 30 minutes (multijoueur).

Ingénieur

Remplir 30 objectifs principaux et 50 objectifs secondaires (multijoueur).

Bulldozer

Éliminer 200 joueurs ennemis avec le Panzerschreck ou le lance-flammes (multijoueur).

Fournisseur officiel

Donner 100 packs de munitions à vos coéquipiers (multijoueur).

Homme de fer

Terminer la campagne solo en mode Difficile ou Furieux.

Chercheur d'or

Récupérer tous les éléments de valeur au cours d'une campagne solo.

Conservateur

Terminer une mission sans recharger au cours de la campagne solo.

Marathonien

Terminer la campagne solo en moins de 12 heures.

Oeil de lynx

Trouver tous les objets à récupérer au cours d'une campagne solo.

Invisible

Terminer la campagne solo en mourant moins de trois fois.

Or

Super-soldat

Terminer la campagne solo en mode Furieux.

Platine

Platine

Gagner tous les trophées.

Wolfenstein 3D

© id Software 2009

+ D'INFOS FORUM

DÉMARRER AVEC 1 000 $

Si vous avez téléchargé le jeu Wolfenstein 3D, vous pourrez démarrer votre partie de Wolfenstein avec un bonus de 1 000 $.

Wonderbook : Diggs Détective Privé

© Sony / Moonbot Studios 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Chapitre 1

Pour commencer l'aventure, ouvrez le livre et bougez la main de sorte à effacer le titre. Secouez ensuite le wonderbook pour faire sonner la cloche puis faites-le pivoter afin d'entrer dans le bureau de Diggs. Avec votre main, enchaînez alors différentes actions : éteignez la lumière, allumez la radio et décrochez le téléphone. Le détective reçoit la visite d'un malfaiteur qui lui offre un oeuf piégé, tournez le livre puis changez de page pour vous lancer à sa poursuite.

Dans cette phase de course dans le pays des livres, vous allez devoir faire pivoter le wonderbook en fonction de l'ombre à chaque intersection : repérez bien celle du méchant pour savoir quelle direction emprunter. Tournez ensuite la page pour rejoindre les trois petits cochons sur la scène de crime. Penchez alors le livre quand Diggs vous demandera un peu plus de lumière afin que le projecteur cible la benne puis les poubelles. Après, faites pivoter légèrement le bouquin pour regarder de l'autre côté du mur.

Après avoir éclairé la voiture, Diggs descend dans les égouts et vous devrez frotter la surface de l'eau pour que le requin rejette l'indice et un morceau de Humpty. Après l'intervention d'un mystérieux individu, tournez la page pour rejoindre le club de jazz. Après avoir parlé aux singes, pliez le livre pour que Diggs puisse attraper la corde et remettez-le à plat. Dans la loge de Gypsie, vous n'avez qu'à faire pivoter le bouquin pour que Diggs vous donne quelques explications sur l'histoire.

Les trois policiers font alors irruption dans le bar et commence une phase de course-poursuite où vous devez échapper aux cochons. Pour cela, visez les chaises pour les faire tomber dans un premier temps, puis quand il n'en restera qu'un, esquivez les meubles, le tout en inclinant plus ou moins le livre. Après avoir tourné la page, vous devez simplement crier au bon moment pour piéger les policiers puis votre dernière interaction sera de plie le livre pour vider la fourgonnette des souris musiciennes.

Chapitre 2

Dans la lignée du précédent, ce chapitre commence par une course poursuite avec le malfrat qui a enlevé Humpty. Esquivez simplement les obstacles en inclinant le livre, prenez les rampes si besoin et quand la caméra tourne, penchez le bouquin pour foncer dans la voiture. Après l'avoir fait trois fois, la fourgonnette a un accident et vous devrez partir à la recherche des pièces égarées, à commencer par le repaire des pirates.

Peu accueillants, les flibustiers vous jettent à la mer dans un tonneau mais contrairement à la fois précédente, vous devez foncer dans les obstacles pour détruire la barrique de bois. Arrivé à un certain point, évitez les mouettes ou secouez le livre si vous vous faites attraper. Après avoir tourné la page, secouez le wonderbook pour dissiper la pile de moutons qui écrasent la bergère puis dans le sous-sol, faites penchez le livre comme précédemment pour cibler les moutons qui sortent des trappes.

Au tour de la troisième pièce à présent, elle se situe dans le conte de la Mère l'Oye. Pour lui rendre service, reconstituez les livres séparés en deux en faisant pivoter le wonderbook. Repérez bien les ombres sur les couvertures pour ne pas vous tromper et pour utiliser les échelles, placez Diggs pile en face. Tournez ensuite la page pour atterrir chez Robin des bois puis faites pivoter le livre pour entrer dans sa base.

Les singes font irruption et pour rester discret, attendez le bon moment pour bouger, soit quand il ferme les yeux pour le premier, quand il se déplace pour le second et quand il tourne la tête pour le troisième. Malheureusement le plan ne marche pas vraiment comme prévu et vous vous retrouvez prisonnier. Pour enlever les premières cordes, inclinez le livre afin que le rayon lumineux les brûle puis pour la dernière, faites pivoter le livre dès que le méchant a le dos tourner, et ce jusqu'à ce que vous soyez complètement libre.

Chapitre 3

Pour une fois, ce n'est pas Diggs que nous suivons pour ce début de chapitre mais l'homme invisible. Votre première tâche sera de secouer le livre pour faire tomber la clé puis vous devrez pencher le bouquin pour faire glisser les pierres des tombes avant de montrer le wonderbook face à la caméra pour vérifier le contenu des tombeaux. A la cinquième, le méchant mettra feu aux feuillages adjacentes et il faudra agiter la main pour éteindre les flammes.

De retour à l'intérieur avec Diggs, suivez le dialogue avant d'utiliser le livre comme un cric : pliez la page de droite pour faire descendre puis remonter la cage et secouez-le pour faire tomber le poisson. Dans la zone suivante, Diggs se bat contre l'homme invisible pendant que vous vous occupez des singes, touchez le livre quand ils sortent des trappes mais ne tapez pas les autres. Cela continue ensuite avec l'homme invisible, faites attention à ne pas taper Diggs et tout ira bien.

Après avoir tourné la page, vous retrouvez la vilaine et pourrez faire glisser tout doucement Humpty jusqu'à vous pour le reconstituer. Pendant la phase suivante, tournez le wonderbook afin que Diggs soit aligné avec Gipsy et puisse donc lui tirer dessus. Après quelques tentatives, l'araignée continue de s'enfuir et vous devez tourner la page pour la poursuivre à la tour.

Dans cette très longue phase, vous devez continuellement tourner le livre pour que Diggs monte les escaliers mais attention aux différents pièges : les tonneaux qui tombent, les chauves-souris devant lesquelles il faut aller tout doucement, les barres tournantes qui demandent un bon timing et enfin les planches qui peuvent céder si vous aller trop vite. Après la cinématique, tournez encore le livre pour faire tomber l'araignée puis montrez le wonderbook à la caméra pour finir l'aventure. Ne reste alors plus que l'épilogue dans le bureau de Humpty dans lequel vous vous contentez de faire glisser le livre pour voir quelques vidéos.

Missions photo

Introduction

Après avoir fini un chapitre, vous pouvez y revenir et utiliser le PS Move pour prendre des photos de l'action en temps réel. Il y en a quasiment tout le temps 5 par page à trouver, elles sont indiquées sur le menu pause mais demandent parfois un timing très serré. Si vous avez loupé une opportunité, tournez la page et revenez à celle d'avant afin que la zone se charge à nouveau, vous évitant ainsi de devoir recommencer le chapitre à chaque fois.

Chapitre 1

{l
Au tout début, attendez un peu avant d'entrer pour que Diggs ouvre la porte (également possible lorsque Diggs sort pour partir à poursuite du " visiteur ")
Diggs lisant un livre, très facile
Le visiteur au moment où il amène son " cadeau "

{l
Diggs recouvert d'oeuf, assez difficile car la photo n'est réalisable que quelques instants
La note sur le mur se situe sur le mur à droite de la porte (il faut beaucoup zoomer)
Page suivante, vous rencontrerez la cuillère si vous faites exprès de vous tromper dans la poursuite

{l
De même pour la souris jouant de son instrument
Et encore de même pour la souris pianiste

Tout à la fin de la page, quand l'ombre est entrée dans l'ascenseur

{l
Les balles sont à droite du canapé à la toute fin de la page
Pour le cochon vous prenant en photo, préparez-vous et attendez que les policiers vous mentionnent
Pour l'arme dans le trou du mur, Diggs garde heureusement le bras assez longtemps à l'intérieur

{l
Le requin sautant hors de l'eau est assez difficile à attraper, préparez-vous et agitez doucement l'eau
Un peu plus tard, après l'intervention de l'ombre, un cochon restera suspendu en l'air
Le trou de serrure se trouve sur le mur en haut à droite

{l
Les trois singes sont faciles à photographier en début de niveau
Après s'être battu avec les singes, Diggs est envoyé contre le lampadaire, il y reste suffisamment de temps pour que vous puissiez l'avoir
Zoomez sur la porte au moment où quelqu'un frappera et prenez la photo dès que Gipsy ouvre

{l
Vers la fin de la page, Diggs trouvera le morceau de Humpty
La photo dédicacée se trouve à l'extérieur de la pièce, sur la porte d'entrée
Gipsy et son groupe sont très simples à photographier

{l
La grenouille est sur la droite à une table
Diggs se cache à l'arrivée de la police
La vaisselle brisée, facile à faire également mais avec le temps de latence entre deux photos vous risquez de ne pas pouvoir la faire en même temps que la précédente.

{l
L'engrenage est sur la côté gauche du tapis roulant, attendez la fin de la séquence de poursuite pour vous simplifier la vie
Les cochons en plein enquête sont à photographier au début de cette page
Après avoir enfermé deux cochons, le troisième sera éliminé par Diggs avec un seau sur la tête

{l
L'ombre fait une courte pause au centre de la scène mais la fenêtre d'opportunité reste mince
Encore plus compliqué, la dernière souris à rejoindre la camionnette fait une roue juste avant d'atterrir dans le véhicule
La poubelle Cola est très facile à voir sur la gauche de la scène

Chapitre 2

{l
L'assiette à moto est sur la droite au début de la poursuite
Vers la fin de la séquence, vous pourrez emprunter des tremplins et prendre cette photo
A plusieurs reprises, vous devrez taper la voiture de l'ombre

{l
Le site du crash est facile à photographier en fin de séquence
La bobine de film est en haut à gauche à la fin de la page
Tous les pirates, très facile au début de cette page

{l
Diggs est mis dans un baril peu après sa rencontre avec les pirates
Dans la rivière certains barils contiennent des moutons, si vous foncez dedans l'animal restera quelques instants sur celui de Diggs
Le bateau que vous croisez durant la descente en baril, préparez-vous à l'avance

{|
Le gouvernail à photographier est celui du bateau du début
Le tas de moutons est au début de la page suivante
Diggs et la bergère sont attaqués par les moutons si vous faites exprès de les laisser passer

{|
A la fin de la séquence, la bergère donne à Diggs un morceau de Humpty
Après le départ de Diggs, regardez vers la droite et la bergère va repousser un autre mouton (inutile de le tenter pendant le mini-jeu avec la lumière, cela ne marche pas)
La photo de mouton est sur le mur de droite dans la cave

{|
L'oie vole le chapeau de Diggs au début de la discussion
Mère l'Oye saute sur le coup de l'oie peu après
La pile de livre est sur la gauche, tournez un peu le wonderbook pour la voir

{|
L'aveugle se cache les yeux dans la première partie de cette zone
Le sourd se bouche les oreilles dans la deuxième partie
Quand Robin rejoint le troisième singe ils chercheront Diggs

{|
A la fin de cette zone, Diggs est attrapé par l'hélicoptère : la photo est difficile à prendre mais heureusement il fait plusieurs tours
Le mannequin à photographier est celui de la partie avec le muet mais pour une raison inexpliquée, il faut tourner le livre et prendre son dos
Diggs est attaché dès le début de la page suivante

{|
L'ombre passe son temps à téléphoner donc cette photo n'est pas bien difficile
Quand Diggs essaie de s'enfuir, les singes l'attrapent et il se retient quelques instants à la porte
L'ombre se dévoile juste après le départ de Diggs et des singes

{|
Les instructions pour l'avion en papier sont sur le mur de gauche

Chapitre 3

{|
La clé suspendue est bien visible dès le début du chapitre
Un mouton sort d'une tombe quand vous regardez à l'intérieur
De même pour le squelette (attendez qu'il se relève)

{|
Le feu est facile à photographier en fin de page
Le squelette est près de l'arbre du début
Le singe se suspend à la cage pendant un très court instant, soyez prêt !

{|
Diggs sourit quand il vous voit
Diggs donne le morceau à Gipsy
Le poisson s'accroche forcément à la cage

{|
Le bouclier est derrière la caisse en bois
Les singes tiennent des livres au début de cette page
Diggs se bat assez longtemps avec l'homme invisible, rendant aisée cette photo

{l
Diggs sort du livre quand il cherche l'homme invisible
A la fin de cette séquence, l'homme invisible apparaîtra recouvert d'encre
La flèche est au fond à droite de la scène

{l
Durant la longue cinématique, Gipsy va aller remonter Frankeinstein
Cette photo est très difficile à prendre car vous n'avez que quelques instants pour la réussir, préparez-vous à l'avance pour être sûr de l'avoir (Humpty doit être encore en l'air)
Pendant la poursuite des méchants, photographiez les héros de dos

{l
A la fin du gunfight, prenez tous les personnages d'un coup
Le panneau de contrôle est au dos du livre que trafique Gipsy
Humpty est vite coincé dans l'ascension de la tour

{l
Diggs se fait attaquer par les chauves-souris si vous êtes trop rapide en passant devant
Diggs et Gispy se battent pour le livre à la fin
Une fois Gipsy tombée, photographiez-la au fond du siphon

{l
Le van est un élément de la tour situé vers le milieu
La tête de poulet est derrière Humpty
Le globe est sur la gauche

{l
L'épée dans la pierre est située sur le bureau
Diggs grimpe sur l'échelle tout seul en attendant que vous choisissiez la séquence à revoir
L'horloge est juste en dessous du poulet

Guide des trophées

Premiers trophées

Après avoir terminé l'histoire, vous aurez débloqué les trophées :
{l
Fais comme chez toi
Appât à requin
Le funambule
Roulées au jambon
Rat de bibliothèque
Faux Joyeux compagnons
Fin du chapitre premier
Fin du deuxième chapitre
Fin du troisième chapitre

Et si vous avez pris toutes les photos :
{l
Apprenti photographe
Photographe pro
Maître de la photographie

Trophées liés au chapitre 1

Les protagonistes de Bibliopolis : lors de la poursuite avec l'ombre, il suffit de faire exprès de se tromper pour rencontrer

les différents personnages. En plus de ceux que vous rencontrez forcément dans le chemin normal, il faut voir 3 moutons, la cuillère, le prince grenouille et les souris jouant de la basse et du piano.

Question d'instinct : c'est l'inverse du trophée précédent, il faut réussir du premier coup et sans erreur la séquence de poursuite

Attrapeur d'éclairs : à la fin de la poursuite, tournez le livre de sorte à voir à travers la fenêtre proche de l'ascenseur et vous verrez le fameux éclair.

Jamais deux sans trois : pour se faire attraper dans le club de Humpty, le plus simple est d'attendre la troisième phase puis de foncer dans les meubles en essayant de s'aligner avec le cochon qui ne manquera pas de vous attraper. Après avoir secoué le livre, vous serez libre et pourrez recommencer jusqu'à avoir le trophée.

Têtes de lard ! : l'inverse du précédent, suivez parfaitement les instructions (lancez les chaises puis évitez les meubles) et vous devriez obtenir ce trophée sans mal

Musique, maestro ! : à la fin du chapitre, agitez la main pour réactiver les instruments, les trois doivent jouer en même temps pour débloquer le trophée

Soirée privée : à la fin du chapitre, tournez le livre pour voir l'arrière du club

Trophées liés au chapitre 2

Tour de laine : dans la phase en voiture, foncez dans une colonne de moutons afin qu'une tour se forme

Un pilote aguerri : ne foncez dans aucun obstacle pendant la poursuite et vous débloquerez le trophée

Décisionnaire : après le crash, inclinez le livre pour choisir votre chemin, si vous ne faites rien, le choix est automatique et le trophée ne se débloque pas

Coin-coin : pendant la descente, frappez tous les canards, cela peut vous demander quelques essais mais ce n'est pas bien dur

Convoi exceptionnel : pendant la descente en tonneau, foncez dans un autre baril pour tomber sur un mouton

Gros moutons : ce trophée est plutôt difficile à cause des problèmes de la caméra à suivre le livre quand vous bougez trop vite, essayez de trouver le bon rythme pour ne pas avoir de bugs mais tenir le temps quand même

Bibliothécaire : pour obtenir ce trophée, reconstituez les livres en moins de 4 minutes, le trophée est assez facile malgré sa classification or

As de l'évasion : libérez Diggs sans que l'ombre ne s'en aperçoive, il suffit pour cela de faire tourner le livre lentement et d'arrêter de bouger dès que le vilain se retourne

Trophées liés au chapitre 3

Sapeur-pompier : quand le feuillage prend feu, agitez la main pour l'éteindre rapidement

Cogneur de singes : la définition est explicite, il suffit juste de frapper les singes et uniquement les singes

Deux pour le prix d'un : celui-ci est beaucoup plus difficile qu'il n'en a l'air, il faut vraiment frapper deux signes simultanément ce qui ne marche pas à chaque coup

Diggs, roi de la gâchette : terminez rapidement la séance de tir pour l'avoir, ce n'est pas très dur

Grimpeur vigilant : escaladez la gouttière sans vous faire toucher pour l'obtenir, référez-vous à la partie " histoire principale " pour connaître les pièges à éviter.

World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets

© Activision / Left Behind Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PHIL HELLMUTH

Entrer le code suivant comme nom de joueur.

BEATTHEBRAT	Débloquer Phil Hellmuth

Worms 2 : Armageddon

© Team 17 2010

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Sommet du plaisir

Infligez 69 points de dégâts à un ver adverse (conseil, la dynamite enlève entre 60 et 70 points de vie)

La horde sauvage

Eliminez 6 vers adverse en 1 seul tour (astuce, créez une partie à 3 équipes, et placez 6 ver près du vide ^^)

Pichenette de la victoire

Comme son nom l'indique, il faut finir une mission ou un match (local ou en ligne) en utilisant la pichenette

Souci du détail

Il faut utiliser toutes les armes au moins une fois, il faut déjà acheter les 6 manquantes, puis allez sur le terrain d'entraînement et tout utiliser!

Grosse commission

En online, éliminez un ver ennemi en larguant un objet (dynamite de préférence) depuis le jet-pack ou la corde ninja, tout est dit!

Chasse aux trésors

Récuperer au moins 10 caisses d'armes en un seul match de classement, privilégiez le mode "Caisse en folie"

Le ver qui valait 6 milliards

Ramassez 6 de vie pendant un match de classement, pareil que pour le précédent, privilégiez le mode "Caisse en folie"

La fièvre acheteuse

Dépensez plus de 2000 à la boutique, en gros il faut finir le mode campagne, et vous aurez assez d'argent!

Bon élève

Terminez tous les didacticiels, il y en a 3, c'est pas compliqué ^^

Stars montantes

Il faut juste créer une équipe, lui donner un nom, ainsi qu'à tout les vers, et attribué un chapeau, les voix, les pierres tombales et les danses de victoire

Argent

Mineur acharné

Faire exploser au moins 3 mines en un tour en match de classement, si besoin demandez à un ami!

Le panenka de la grenade

Remportez une partie Playstation Network en utilisant QUE la grenade (la simple), bonne chance!

Prends ton temps

Etre le dernier survivant de la montée des eaux en match de classement, si vous avez un ami qui y joue, lancez le mode "Caisse en folie", ramassez 6 caisses de soin et 10 caisses d'armes en attendant la montée des eaux et laisser votre ami plonger

Troupeau taquin

Lâchez 25 moutons au cours de n'importe quelle partie avec classement, ça se fera naturellement, il suffit de le lâcher dès que vous en avez

Un ninja dans la ville

Utilisez la corde ninja 1000 fois, petite astuce, allez en entraînement, visez un bloc de terre en eau et martelez X

Au gré du vent

Remportez un match de classement uniquement avec le bazooka, même chose que pour la grenade

Hargneux

Utilisez les armes à feu (le napalm et la bombe à pétrole) 200 fois, comme pour la corde ninja, allez en entraînement et martelez X

Quelle violence

Infligez le maximum de dégâts avec une arme en match de classement, en gros les dégâts maximums (ex : pour l'uzi c'est 2 fois 50)

Le grand plongeon

Faites tombez un ver adverse dans l'eau à l'aide d'une mine lors d'un match avec classement, simple non?

Or

Soldat solitaire

Terminez la campagne solo, n'oubliez pas d'acheter les 5 dernières missions à la boutique!

Mineur fou

Faites exploser au moins 6 mines en un tour lors d'un match avec classement, demandez à un ami de vous aider!

Dégâts collatéraux

Infligez au moins 150 points de dégâts à un seul ver en explosant au moins un baril (astuce, faites en sorte de bloquer un ver à côté d'un baril et posez une mine, normalement les 150 dégâts seront faits !)

Maître des classements

Remportez 17 parties en match de classement dans les modes suivants : Normal, Pro, Caisses à la folie et Forteresse? (demandez à un ami si besoin car il y a beaucoup de mauvais joueurs...)

Vengeance !

Infligez beaucoup de dégâts à un ver ennemi après en avoir subi beaucoup aussi, en gros si les points de vie d'un de vos vers passe en dessous de 30 en une seule fois, rendez la monnaie de sa pièce à l'adversaire! (trophée online)

Survivant de l'apocalypse

Remportez un match de classement en étant le dernier ver debout après le déclenchement de l'Armageddon, pour que ça aille faites un trou au chalumeau, et faites la taupe

In extremis

Survivez à l'âne de ciment lancé par vos adversaires, et remportez la manche, plus facile avec un ami en mode caisse en folie, dites lui de le faire là où il n'y a personne et de vous laisser gagner!

Platine

Vers d'élite

Obtenez simplement tout les autres trophées, bonne chance à vous!

Worms HD

© Sony / Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Dégâts de bronze

Cumulez un total de 10 000 points de dégâts pour remporter cette récompense

Défis

Effectuez les vingt défis en match à mort solo

Entrainement

Effectuez tous les défis des didacticiels

Quatuor

Jouez à quatre sur PlayStation Network

Joli lob

Remportez une partie PlayStation Network en utilisant seulement la grenade

Argent

Dégâts d'argent

Cumulez un total de 25 000 points de dégâts pour remporter cette récompense

3 minutes chrono

Remportez une partie PlayStation Network avec classement en moins de 3 minutes

Or

Dégâts d'or

Cumulez un total de 50 000 points de dégâts pour remporter cette récompense

WWE 2K14

© 2K Games 2013

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC UN MANAGER

Jouez en mode Exhibition, choisissez n'importe quel catcheur hormis The Miz. Après avoir sélectionné votre catcheur, prenez The Miz en adversaire puis ne confirmez pas la tenue, désélectionnez The Miz, puis prenez-l, et vous aurez en adversaires tous les managers hormis Miss Elizabeth. Pour pouvoir jouer avec un manager, il suffit de changer de coté (à droite si vous êtes à gauche).

BATTRE THE ROCK FACILEMENT À WRESTLEMANIA 29

Le dernier objectif requis dans le match John Cena contre The Rock, lors de Wrestleman29, est de porter un Attitude Adjustement au Rock, et le vaincre par tombé. Néanmoins, pour certains joueurs ceci s'avère compliqué, car l'IA contre quasiment chaque tentative de finisher.

Pourtant, une méthode simple, rapide et efficace existe.

Elle consiste à envoyer The Rock dans les cordes, avec un Irish Whip, puis de le projeter dans les airs avec la touche «LT» (version 360), et, enfin, appuyer sur «Y» (version 360) pour exécuter un Attitude Adjustement à la volée, qu'il ne pourra pas contrer. Il ne vous reste plus qu'à faire le tombé final, pour mettre fin à ce match en toute facilité.

WWE All Stars

© THQ 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CATCHEURS

Drew McIntyre

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Roddy Piper.

Eddie Guerrero

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Rey Mysterio Jr.

Edge

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Bret Hart.

Jack Swagger

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Sgt. Slaughter.

Jimmy Snuka

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Kane.

Kane

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Jimmy Snuka.

Mr. Perfect

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre The Miz.

Sgt. Slaughter

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Jack Swagger.

Shawn Micheals

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre The Undertaker.

The Miz

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Mr. Perfect.

TENUES ALTERNATIVES

Tenues n°2

Terminer le mode Path of Superstars avec un catcheur en particulier pour débloquer sa tenue n°2.

Tenues n°3

Terminer une nouvelle fois le mode Path of Superstars avec Andre the Giant, Hulk Hogan, John Cena, Rey Mysterio et Randy Savage pour débloquer leur tenue n°3.

ARÈNES

Arène Classic Smackdown

Terminez le Path Of Champions avec le catcheur que vous avez créé.

Arène Summerslam

Remportez 10 matches avec le catcheur que vous avez créé.

Arène WWE All-Stars

Créez une Superstar WWE.

CHEAT CODES

Tous les catcheurs, arènes et tenues

Au menu principal, faites : Gauche, , Bas, Gauche, , , Gauche, , , Bas, Droite, , Gauche, Haut, , Droite.

Tenues de Austin & Punk

Au menu principal, faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

Tenues de Roberts & Orton

Au menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas.

Tenues de Savage & Morrison

Au menu principal, faites : Bas, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche, Bas.

Finisher illimité

Au menu principal, faites : Gauche, , , Haut, Bas.

WWE Legends of Wrestlemania

© THQ / Jakks Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES ALTERNATIVES

Ces codes sont à saisir sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal.

`BrutusTheBarberShop!`	Costume spécial (Brutus Beefcake)
`CobraClutchSlaughter`	Costume spécial (Sergent Slaughter)
`HawkFromLegionOfDoom`	Costume spécial (Hawk's LOD 2000)
`IronSheikCamelClutch`	Costume spécial (The Iron Sheik)
`ShawnsSweetChinMusic`	Costume spécial (Shawn Michael)
`TheBirdmanKokoBWare!`	Costume spécial (Koko B Ware)
`TheRoadWarriorAnimal`	Costume spécial (Animal)
`UndertakersTombstone`	Costume spécial (Undertaker)
`UnlockTheRockBottom!`	Costume spécial (The Rock)
`WithManagerJimmyHart`	Costume spécial (Jimmy Hart)

VARIANTES DE MATCHES

"Steel Cage"

Remporter une médaille d'or en mode Wrestlemania Tour.

"Hell in a Cell"

Remporter deux médailles d'or en mode Wrestlemania Tour.

"Iron Man"

Remporter trois médailles d'or en mode Wrestlemania Tour.

TROPHÉES

Bronze

Manager

Gagner en utilisant un manager dans un match EXHIBITION

Créer une Superstar

Créer une Superstar

Argent

Enchaînement de luttes

Gagner en exécutant un enchaînement de luttes

Enchaînement de luttes par Tag

Gagner en exécutant un enchaînement de luttes par Tag

Prises à gogo

Gagner en exécutant uniquement des prises

Technicien

Gagner en exécutant au moins cinq contres en un seul match

Attaque plongeante

Réussir une attaque plongeante depuis les quatre coins du ring

Première médaille

Obtenir une médaille en mode WrestleMania Tour

Si je me souviens bien...

Terminer n'importe quel match "Revivre" du mode WrestleMania Tour sans ouvrir le menu Pause

Nouvelle Legend

Vaincre dix adversaires avec une Superstar créée en mode Legend Killer

Legend Killer

Obtenir une médaille en mode Legend Killer

Superstar créée invincible

Augmenter au maximum les attributs d'une Superstar créée

Or

Vainqueur Royal Rumble

Gagner un 30-Man Royal Rumble

Collectionneur de médailles

Obtenir toutes les médailles du mode WrestleMania Tour

WrestleMania Tour

Terminer tous les matchs "Revivre" du mode WrestleMania Tour

Véritable Legend Killer

Obtenir toutes les médailles du mode Legend Killer

Legend Killer super rapide

Devenir un Legend Killer en mode Legend Killer en 30 minutes ou moins

Numéro 1

Atteindre la 1ère place du Classement avec une Superstar créée en mode Hall of Fame

Platine

Platinum

Obtenir tous les trophées

WWE Smackdown vs Raw 2007

© THQ 2007

CHAMPIONNATS DES LÉGENDES

Championnat "Million Dollar"

Terminer le mode The Legend Challenges.

Championnat "n.W.o."

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée SummerSlam.

Championnat "Smoking Skull"

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée Royal Rumble.

Championnat "The Hardcore Championship Belt"

Gagner le trophée "Superstar Challenge".

TOUTES LES ARÈNES

Backlash

Remportez le trophée Backlash en mode Season.

No Mercy

Remportez le trophée No Mercy en mode Season.

Saturday Night Main Event

Remportez le trophée Superstar Challenge.

SummerSlam

Remportez le trophée SummerSlam en mode Season.

Unforgiven

Remportez le trophée Unforgiven en mode Season.

Vengeance

Remportez le trophée Vengeance en mode Season.

WrestleMania 22

Remportez le trophée WrestleMania en mode Season.

SECRETS

Ecran de chargement "Divas"

Remporter le trophée No Mercy.

Entrée "DX Tag"

Remporter le trophée Vengeance.

Ecran de chargement "WWE Legends"

Terminer le mode Legend Challenge.

WWE LEGENDS

Remportez les trophées suivants pour pouvoir acheter les WWE Legends dans la boutique.

WWE Legends	Trophée à remporter
Bam Bam Bigelow	Unforgiven Trophy
Bret Hart	Survivor Series Trophy
Cactus Jack	SummerSlam Trophy
Dude Love	SummerSlam Trophy
Hulk Hogan	WrestleMania Trophy
Jerry "the King" Lawler	No Way Out Trophy
Mankind	SummerSlam Trophy
Mr. Perfect	Backlash Trophy
Shane McMahon	Armageddon Trophy
Stone Cold Steve Austin	Royal Rumble Trophy
Tazz	No Way Out Trophy
The Anvil Jim Neidhart	Survivor Series Trophy
The Rock	WrestleMania Trophy

POINTS CAW EXP ILLIMITÉS

En mode GM, remportez le titre "GM Of The Year".

WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

`KellyKG12R`	Kelly Kelly (tenue 2)
`DXCOSTUME69K2`	HHH et HBK (nouveaux vêtements)

TOUTES LES ARÈNES

`No Way Out`	5 points en mode Hall of Fame
`Vengeance`	6 points en mode Hall of Fame
`ECW One Night Stand`	7 points en mode Hall of Fame
`December to Dismember`	8 points en mode Hall of Fame
`New Year's Revolution`	9 points en mode Hall of Fame
`Summerslam`	10 points en mode Hall of Fame
`Wrestlemania 23`	12 points en mode Hall of Fame

TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

"Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

"Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

"Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

Ceinture Hardcore Championship	20 000 $
Ceinture Million Dollar Championship	20 000 $
Ceinture WWF Attitude Era Championship	20 000 $
Tenue Shawn Michaels DX	60 000 $
Tenue Triple H DX	60 000 $
Tenue Vince McMahon Bald	60 000 $

WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

Jouer avec Rick Flair

FlairWooooooooooooo

Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

MODES SECRETS

Championnat ECW

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat Hardcore

Terminer le championnat US.

Championnat USA

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat du Monde poids lourd

Terminer le championnat Hardcore.

Championnat WWE

Terminer le championnat Hardcore.

Ceinture du championnat Hardcore

Terminer le championnat Hardcore.

WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

"L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Codes de Triche du menu Options.

Arènes backstage

Entrez le code BonusBrawl pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

Costume de John Cena

Entrez le code CENATION pour débloquer le costume de John Cena.

Costume de Santino Marella

Entrez le code Milan Miracle pour débloquerle costume de Santino Marella.

Equipement de Triple H

Entrez le code Suck IT! pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

Equipement de Randy Orton

Entrez le code ViperRKO pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

Equipement de Shawn Michael

Entrez le code Bow Down pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

The Rock

Entrez le code The Great One pour débloquer The Rock.

ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

TENUES ALTERNATIVES

Tenue alternative de Chris Jericho

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, faire saigner Chris Jericho à la sixième semaine.

Tenue alternative d'Edge

- Lors du Road to Wrestlemania d'Edge, remporter le match en moins de trois minutes à la sixième semaine.

Tenue alternative de JBL

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, remporter le match en moins de quatre minutes à la huitième semaine.

Tenue alternative de John Cena

- Lors du Road to Wrestlemania " Guerre des écuries ", faire passer Kane à travers la table des commentateurs en moins de deux minutes trente, avec John Cena, à la quatrième semaine.

Tenue alternative de Mickie James

- Lors du Road to wrestlemania de Mickie James, battre Michelle McCool en moins de trois minutes à la sixième semaine.

Tenues alternatives de The Miz et John Morrison

- Lors du Road to Wrestlemania " Guerre des écuries ", gagner le match handicap, avec John Cena ou Triple H, à la onzième semaine.

Tenue alternative de Mr. Kennedy

- Lors du Road to Wrestlemania d'Edge, éliminer Mr. Kennedy du Royal Rumble.

Tenue alternative de Mr. McMahon (tête de poulet)

- Lors du Road to Wrestlemania de la superstar créée, rester au moins une minute en dehors du rien à la sixième semaine.

Tenue alternative de Mr. McMahon (costume)

- Lors du Road to Wrestlemania de la superstar créée, remporter le match à Wrestlemania

Tenue alternative de Natalya

- Lors du Road to Wrestlemania de Mickie James, choisir The Bryan Kendrick au lieu de Natalya à la neuvième semaine, puis gagner le match en faisant le moins de dégâts possibles à la dixième semaine.

Tenue alternative de The Bryan Kendrick

- Lors du Road to Wrestlemania de Mickie James, choisir Natalya au lieu de The Bryan Kendrick à la neuvième semaine, puis gagner le match sans utiliser de coup spécial ou de finisher à la douzième semaine.

Tenue alternative de Santino Marella

- Lors du Road to Wrestlemania de la superstar créée, réussir une attaque plongeante du haut de l'échelle à la

douzième semaine.

Tenue alternative de Shawn Michaels

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, effectuer un Sweet Chin Music à chaque adversaire à la quatrième semaine.

Tenue alternative de Shawn Michaels (Tenue DX n°1)

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, accepter le match retraite à la dixième semaine, puis laissez votre partenaire être l'homme légl le plus longtemps à la onzième semaine.

Tenue alternative de Shawn Michaels (Tenue DX n°2)

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, refuser le match retraite à la dixième semaine, puis exécuter trois attaques tag team à la onzième semaine.

Tenue alternative de Randy Orton

- Lors du Road to Wrestlemania de Randy Orton, effectuer un RKO à Dusty Rhodes à No Way Out.

Tenue alternative de Triple H

- Lors du Road to Wrestlemania " Guerre des écuries ", gagner le match en moins de trois minutes, avec Triple H, à la sixième semaine.

WWE Smackdown vs Raw 2011

© THQ / Yuke's Media Creation 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section des codes de triche du menu Options, via l'écran "My WWE".

`8thannualtribute`	Arène "Tribute to the Troops"
`apexpredator`	Tenue secondaire pour Randy Orton
`historicalbelts`	3 ceintures de champion
`Slurpee`	Tenue Street Fight pour John Cena

BONUS POUR LE MODE ROAD TO WRESTLEMANIA

Voici les choix que vous devrez effectuer pour débloquer de nouveaux personnages en décidant d'affronter Undertaker en mode Road To Wrestlemania.

Jake "The Snake" Roberts

Battez-le durant la 9ème semaine sans subir de gros dommages.

Jimmy "Superfly" Snuka

Battez-le durant la 10ème semaine en moins de 3 minutes.

Masked Kane

Battez-le durant la 11ème semaine.

Paul Bearer

Faites-le sortir du ring en moins de 90 secondes durant la semaine 12.

Rob Van Dam

Terminer le scénario de Rey Mysterio en mode Road To Wrestlemania.

Jack Swagger (Todo Americano)

Exécutez votre finisher contre Jack Swagger dans le scénario de Rey Mysterio en mode Road To Wrestlemania.

WWE'12

© THQ / Yuke's Media Creation 2011

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Brock Lesnar

- Gagner un combat

Arn Anderson

- Dans la scène du Royal Rumble en mode « Villain Story » dans le Road to WrestleMania

Edge

- Dans la scène de la battle royal en mode « Villain Story » dans le Road to WrestleMania

Stone Cold Steve Austin

- Jouer avec le WWE Champion et défendre le titre OU Scène de WrestleMania en mode « Outsider Story » dans le Road to WrestleMania

Sin Cara

- Devenir Intercontinental Champion

Demolition (Ax et Smash)

- Devenir Tag Team Champion

Kevin Nash

- Dans la scène où Kevin Nash détruit Triple H dans la locker room en mode « Outsider Story » dans le Road to WrestleMania

Vader

- Dans la scène après avoir battu Vader avec Tyson Kidd en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Eddie Guerrero

- Dans la scène après le match contre Rey Mysterio en tant que Eddie Guerrero en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Booker T

- Dans la scène après l'apparition de Booker T dans le match de Jacob Cass contre Husky Harris en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Road Warriors (Hawk & Animal)

- Dans la scène après l'apparition de Animal dans le match de Jacob Cass contre Kofi Kingston en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Ricky Steamboat

- Dans la scène du Royal Rumble en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Mr. McMahon

- Dans la scène du Steel Cage Match en mode " Hero Story " dans le Road to Wrestlemania

Goldust

- Gagner un match avec Cody Rhodes après que Goldust ait été en défaveur de Cody.

Michelle McCool

- Gagner le Divas Championship

DÉBLOQUER TOUS LES TITRES

Attitude Era WWE

- Gagner le WWE Championshop avec Stone Cold Steve Austin

Undisputed

- Gagner un championnat du monde avec Triple H dans un PPV en mode univers

Light Heavyweight

- Gagner n'importe quel titre en mode univers avec Rey Mysterio

Classic WWE Intercontinental

- Gagner le titre Intercontienntal pour la première fois en mode univers

World Tag Team

- Gagner le Unified WWE Tag Team Championship à Smackdown.

WWE Tag Team

- Gagner le Unified WWE Tag Team Championship à RAW

Hardcore Title

- Gagner n'importe quel titre dans un Fall Count Anywhere en mode Univers.

World Heavyweight Champion

- Terminer " La relève ".

WWE Championship

- Gagner l'Elimination Chamber de " La relève ".

Million Dollar Title

- Gagner n'importe quel titre avec Ted DiBiase JR. en mode univers.

CHEAT CODE (ATTITUDE ERA CHAMPIONSHIP)

Dans le menu "Codes de Triche", entrez `OhHellYeah!` afin de débloquer le WWE Attitude Era Championship.

WWE'13

© THQ / Yuke's Media Creation 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CATCHEURS À DÉBLOQUER

La plupart des catcheurs se débloquent en remplissant les objectifs du mode Attitude (Match et Historic).

Acolytes/APA	Terminer Off Script Match - Acolytes vs. Kane & X-Pac
Big Boss Man	Terminer The Great One - The Rock vs. Boss Man
Billy Gunn	Terminer Bonus Match #2
Booker T	Remporter le tournoi King of the Ring
Bret Hart	Terminer Rise of DX - Montreal Screwjob
British Bulldog	Terminer Rise of DX - HHH vs. Bret Hart
Cactus Jack	Terminer Bonus Match #1
Chris Jericho '00	Terminer Off Script Match - Y2J vs. Road Dogg
Christian '99	Terminer Off Script Match - Edge & Christian vs. Acolytes
Dude Love	Terminer Austin 3:16 - Stone Cold vs. Dude Love at Unforgiven '98
Eddie Guerrero	Terminer Off Script Match - Stone Cold vs. Guerrero
Edge	Terminer Off Script Match - Edge & Christian vs. Acolytes
Edge '99	Terminer Off Script Match - Edge vs. Vader
HHH '99	Terminer Bonus Match #12
Hunter Hearst Helmsley	Terminer Rise of DX Match - HBK & HHH vs. Mankind & Undertaker
Iron Mike Tyson	Terminer Austin 3:16 - Austin vs. HBK at WM XIV
JBL	Terminer Off Script Match - Edge & Christian vs. Acolytes
John Cena '04	Terminer Off Script Match - Stone Cold & Rock vs. HHH & Undertaker
John Laurinaitis	Créer un PPV & Show sur WWE Universe 3.0
Kane '97-'99	Terminer Rise of DX à Badd Blood
Ken Shamrock	Terminer Bonus Match #5
Kevin Nash	Terminer tous les scénarios du mode Attitude Era
Lita	Terminer Off Script Match - Trish vs. Lita
Lita '00	Terminer Off Script Match - Lita vs. Stephanie
Mark Henry '98	Terminer The Great One - Rock vs. Mark Henry
Paul Bearer (Manager)	Terminer Brothers of Destruction
Paul Wight	Terminer Wrestlemania XV
Road Dogg	Terminer Austin 3:16 - Stone Cold vs. Road Dogg
Shane McMahon	Terminer Bonus Match #13
Stephanie McMahon	Terminer Off Script Match - Lita vs. Stephanie
The Godfather	Terminer Off Script Match - Godfather & Henry vs. LOD
The Road Warriors	Terminer Rise of DX - NAO vs. LOD
Trish Stratus	Terminer Off Script Match - Trish vs. Lita
Undertaker '97-'98	Terminer Bonus Match #4
Vader	Terminer Off Script Match - Kane vs. Vader
X-Pac	Terminer Bonus Match #10

CASSER LE RING

Pour cela, il vous suffit de prendre deux superstars assez imposantes (telles que Big Show et Mark Henry, par exemple). Vous devez ensuite avoir 3 finishers en stock. Envoyez votre adversaire dans le coin du ring. L'inscription "OGM" devrait alors s'afficher, appuyez sur et admirez.

EXÉCUTER UN FINISHER IN MID AIR

Pour pouvoir exécuter un finisher in mid air, ayez déjà en votre possession quelques finishers en stock ainsi qu'une superstar apte à exécuter l'un de ces 9 finishers présents normalement dans sa liste de coups (RKO, Attitude Adjustement, CodeBreaker, WSM, WMD, SCM, GTS, Tombstone Piledriver, Chokeslam). Après, placez votre adversaire dans l'un des quatre coins du ring, relevez-le sur la 3ème corde et reculez un peu en attendant qu'il reprenne ses esprits. Ensuite, matraquez la touche triangle dès qu'il saute et vous aurez réussi à la perfection un finisher in mid air.

AIDE POUR LE TROPHÉE MASQUÉ "OH MY !"

Tout d'abord, vous allez devoir lancer un match sans disqualification avec des finishs illimités pour ne pas avoir de décomptes à l'extérieur. Ensuite, une fois dans l'arène, enlevez le bord de la table avec la touche L1 et projetez votre adversaire dessus. Appuyez sur la touche pour le mettre sur la table, relevez-le et activez le moment OMG! avec la touche . C'est là que votre adversaire passera à travers la table.

X-Blades

© Southpeak Interactive / Gaijin Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Armure

Terminer le jeu en Difficile.

Régénération

Terminer le jeu en Difficile.

TROPHÉES

Bronze

Promenade

Terminer partie Avancé

Tâches habituelles

Terminer partie Expert

Oops, vous allez bien?

Tuez votre premier monstre

Survol inquiétant

Tuez un monstre volant

Prenez ça!

Exécutez votre premier Combo

Etre bonne semble facile

Terminer partie Avancé avec fin "heureuse"

En finir avec lui!

Battre le Ténébreux au Temple des Ténèbres

Côté sombre

Exécuter forme Ténèbres

Côté clair

Exécuter forme Lumière, première fois

Faire ses courses

Utiliser chaque item au moins une fois

Joli "machin" en argent

Récolter trois parties d'artéfact en argent

Joli "machin" en or

Récolter trois parties d'artéfact en or

Joli "machin" en rubis

Récolter trois parties d'artéfact en rubis

Devenir Tireur d'élite

Atteindre niveau maximum Tireur d'élite

Maîtriser le Corps-à-corps

Atteindre niveau maximum Corps-à-corps

Je suis vraiment Spéciale

Apprendre toutes améliorations Forme Spéciale

Maîtriser Combat aérien

Atteindre niveau maximum Combat aérien

Incroyable métabolisme

Atteindre Régénération santé maximum

Chasseuse de monstres

Eliminez 100 monstres

Exterminatrice des monstres

Eliminez 1.00 monstres

Collectrice d'âmes

Récoltez 5.000 âmes

Grande collectrice d'âmes

Récoltez 50.000 âmes

Argent

Rude combat

Terminer partie Pro

Ne peut pas me toucher

Finir le niveau sans perdre votre santé

Magicienne

Finir le niveau uniquement avec magie

Brave fille

Terminer partie Expert avec fin "heureuse"

Serviteur des Ténèbres

Apprendre les sorts des Ténèbres

Adepte de Lumière

Apprendre sorts de Lumière

Compteur impossible

Atteignez le niveau IMPOSSIBLE au compteur

Verrouiller et charger!

Apprendre toutes les améliorations de tir

Maîtriser toutes techniques

Atteindre niveau maximum Tir, Corps-à-corps et Combat aérien

Super-exterminatrice de monstres

Exterminez 10.000 monstres

Epique récoltrice d'âmes

Récoltez 5.000.000 d'âmes

Or

Tu ne me toucheras donc JAMAIS?

Finir 6 niveaux sans perdre votre santé

Victoire indiscutable

Combattre un maître en préservant votre santé

Dur, dur d'être une brave fille

Finir partie Pro avec fin 'heureuse"

Récoltrice d'âmes exceptionnelle

Récoltez 50.000.000 d'âmes

Platine

Platine

Attribué pour avoir brillamment remporté tous les trophées de X-Blades

MODE PRO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

X-Men Destiny

© Activision / Silicon Knights

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER LES COSTUMES

Code Maître

Pour activer les codes, commencez par maintenir + Start à l'écran principal.

Costume du Juggernaut

Maintenir L1 + R1 et appuyer sur Bas, Droite, Haut, Gauche

Costume d'Emma Frost

Maintenir L1 + R1 et appuyer sur Haut, Bas, Droite, Gauche, ,

X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Normal ou Facile.

TOUS LES COSTUMES

Ramassez les figurines cachées dans le jeu pour affronter Wolverine dans différents costumes. Gagnez le défi pour remporter cette tenue.

Costume bleu/jaune

Réussir le défi de Classic Wolverine

Costume marron/jaune

Réussir le défi de Legendary Wolverine

Costume X-Force

Réussir le défi de X-Force Wolverine

TROPHÉES

Bronze

Un bon début

100 ennemis tués

Une journée bien remplie

500 ennemis tués

Pas de quartier

Fente effectuée contre 250 ennemis

Fente

Fente effectuée contre 25 ennemis

Pas de quartier

Fente effectuée contre 100 ennemis

Plein le dos

Fente dans le dos d'un prototype de WENDIGO

Tueur express

1 ennemi tué rapidement

Tueur efficace

20 ennemis tués rapidement

Tueur parfait

3 ennemis tués rapidement d'affilée

Chute mortelle

10 ennemis tués en les projetant dans le vide

Apprenti

Un réflexe de combat au niveau Maître

Mutation

Un Mutagène au niveau 3

Stupéfiant

50% des plaques d'identification du jeu trouvées

Défensif

1 contre-attaque effectuée

Intouchable

25 contre-attaques effectuées

Attrape !

1 ennemi tué en renvoyant un projectile

Boomerang

25 ennemis tués en renvoyant un projectile

Assaut aérien

10 prises en l'air réalisées

Wolverine ultime

4 prototypes de Wendigo trouvées et vaincus en même temps à Alkali Lake

Patate chaude

Enflammez 20 ennemis

Problème de fusil

25 Ghosts tués avec leur arme

WoW !

Vous frissonnez en examinant l'épée et le squelette. Un bruissement dans les arbres renvoie vaguement l'écho du nom "Arthas"

Maître des airs

6 ennemis tués en l'air d'un seul coup

Tout équipé

Toutes les améliorations obtenues

Coupés en rondelles

6 ennemis tués avec une seule attaque

Trouvé !

Vous avez trouvé une tape mystérieuse !

Festival de l'horreur

100 ennemis démembrés

Tous les sens à l'affût

200 ennemis tués en mode Sens sauvages

Un geste pour l'environnement

10 ennemis tués en utilisant des objets de l'environnement

Eco-warrior

30 ennemis tués en utilisant des objets de l'environnement

Assoiffé de sang

50 ennemis tués en mode Folie meurtrière

Arme X

150 ennemis tués en mode Folie meurtrière

Du gâteau

C'est un vrai gâteau, rien que pour vous ! Délicieux !

Grand nettoyage

Tous les objets de l'épicerie ont été détruits pendant le combat contre Fred Dukes

Argent

Le meilleur à ce jeu-là

2 000 ennemis tués

Samouraï

Tous les réflexes de combat au niveau Maître

Brigade du diable

Toutes les plaques d'identification du jeu trouvées

Mixer

200 ennemis tués avec un Coup de griffe circulaire

Or

Plus fort que la mort

Finissez le jeu en mode Difficile

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie. Un son confirmera leur validité. Attention, ces codes désactivent les trophées.

Costume original de Wolverine (jaune et bleu)

En cours de partie, faites : , , , , , , , , , , , , , R3. Vous pourrez alors sélectionner ce costume depuis le menu principal.

Immortalité

En cours de partie, faites : , , , , , , , , , , R3.

Rage infinie

En cours de partie, faites : , , , , , , , , , R3.

Réflexes accélérés

En cours de partie, faites : , , , , , , , , , , , , R3.

Chapitre 1 : Origines

Invincible

Vous débutez l'aventure pendant une chute libre suite à la destruction de votre hélicoptère. Déplacez Wolverine à gauche et à droite pour éviter les missiles ennemis. Après l'atterrissage, commencez par éliminer vos premiers opposants. Les ennemis ne sont pas très difficiles à battre et vous pourrez vous exercer au combat sur eux. Familiarisez-vous aussi avec les commandes de base et apprenez à attaquer, projeter et parer. Wolverine régénère sa santé et sa jauge se remplit quand il est au repos. Evitez cependant d'encaisser plusieurs coups successifs au risque de ne pas permettre à Logan de se régénérer à temps et de mourir. Eliminez la quinzaine d'hommes jusqu'à l'ouverture du grand portail.
Avancez alors et neutralisez d'autres soldats. Allez ensuite vers la petite cascade et passez derrière elle pour trouver un soldat avec la première plaque d'identification à récupérer. Apprenez ensuite à exécuter l'attaque Fente et appliquez-la sur l'ennemi qui se trouve sur l'autre rive.

Survivant

Objectif : Rejoignez le site du crash de l'hélicoptère.

Utilisez Fente pour sauter du haut de la falaise et éliminer vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, passez en mode Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Exécutez un double saut pour atteindre le rebord. Sautez ensuite sur le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Montez avec la corde et sautez vers la falaise. Montez au sommet et avancez jusqu'à l'apparition d'un hélicoptère. Utilisez Fente pour sauter sur l'appareil. Brisez la vitre pour attraper le pilote et le finir.
Une fois revenu sur la terre ferme, franchissez la porte pour affronter le champion de la machette. Il s'agit d'un boss qui est en feu et qui utilise deux machettes. Restez à distance pour éviter de prendre feu et utilisez votre coup puissant contre votre ennemi. Quand il est loin de vous, utilisez Fente pour l'atteindre. Attaquez sans relâche pour ne pas laisser le temps à votre ennemi de riposter. Après la mort du boss, plusieurs autres ennemis débarquent. Utilisez Fente pour passer de l'un à l'autre jusqu'à les neutraliser tous. Avant de sortir, allez près de la torche qui se trouve dans une petite entrée, à droite, et récupérez les plaques d'identification du soldat mort.
Suivez ensuite le chemin de la sortie et montez la dénivellation. Avancez sur le pont et éliminer les premiers ennemis. Utilisez ensuite Fente pour sauter au dessus de la partie détruite du pont et éliminer en même temps vos ennemis. Quand ils coupent les cordes du pont. Montez en éliminant ou en projetant vos ennemis et avancez jusqu'à la corde suspendue.

Resquilleur

Objectif : trouver un moyen de franchir le portail fortifié.

Utilisez la corde comme tyrolienne et éliminez le premier ennemi. Allez à gauche et montez la pente. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez Fente pour éviter les tirs des soldats. Allez ensuite vers le cadavre qui se trouve près des caisses et des barils et prenez sa plaque d'identification. Allez vers la voiture et poussez-la pour qu'elle défonce le portail.

Une fois à l'intérieur, vous obtenez une nouvelle compétence. La Rage vous permet de lancer des Furies contre plusieurs ennemis. Ramassez les orbes laissés par les ennemis morts et les objets détruits pour remplir la jauge de Rage. Commencez par sauter sur les ennemis qui se trouvent dans la falaise ensuite passez à ceux dans la cour. Quand le champion de la machette débarque, allez dans l'eau pour éviter de prendre feu suite aux attaques de votre ennemi et utilisez votre nouveau coup de griffe circulaire. Evitez l'onde de choc générée suite à l'atterrissage de votre ennemi et plaquez le champion au sol pour le finir plus rapidement.
Passez ensuite par le portail suivant. Tuez deux ennemis et utilisez les Sens Sauvages pour trouver le mur à escalader. Sautez dans la zone suivante et faites le ménage en commençant toujours par les soldats qui se trouvent sur les plates-

formes. Nettoyez la cour et détruisez la porte en bois. Avancez et allez à gauche pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification.

Revenez ensuite vers la cour et montez les dénivellations puis sautez de l'autre coté du portail fermé. Eliminez l'ennemi qui garde la zone et allez au pied du même portail. Prenez les plaques d'identification et reprenez votre route. Montez les marches et détruisez les planches en bois qui bloquent la porte. Avancez jusqu'au fond et prenez la figurine de Wolverine. Sortez ensuite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle porte bloquée. Dégagez le chemin et avancez. Sautez contre le mur et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et hissez-vous derrière l'ennemi. Appuyez ensuite rapidement sur le bouton indiqué pour pousser le mur sur vos ennemis.

Grand frère

Objectif : Rejoignez votre frère Victor Creed.

Après la cinématique, sortez par la porte et avancez jusqu'à une autre cour. Tournez la roue pour ouvrir la porte. Utilisez ensuite les fentes pour sortir avant qu'elle ne se referme. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et utilisez les Sens Sauvages pour localiser la corde qui se trouve à gauche. Montez à cette corde et sautez sur la plate-forme. Sautez sur la corde suivante puis sur une autre plate-forme. Avancez et descendez les dénivellations. Eliminez les ennemis et allez à droite au pied du portail pour prendre une autre plaque d'identification. Avancez ensuite et escaladez la corde. Sautez dans le balcon et éliminez les deux soldats. Utilisez ensuite les Fentes contre les ennemis suivants pour pouvoir continuer votre chemin. Eliminez le champion qui se trouve dans la zone suivante et continuez votre chemin. Avant de descendre vers les ennemis qui sont en bas, allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification du soldat mort. Sautez ensuite vers les ennemis et éliminez-les. Traversez-le pont jusqu'à la manivelle. Prenez-la et rebroussez chemin. Eliminez les ennemis qui bloquent votre route ensuite placez la manivelle sur son socle. Tournez-la pour ouvrir la porte et sortez avant qu'elle ne se referme.
Vous rencontrez un autre boss au nom de Léviathan. Restez loin de votre ennemi et évitez ses attaques de charge en l'esquivant à temps. Sautez ensuite sur son dos avec l'attaque Fente et frappez-le. Sautez depuis son dos quand il lève sa main et avant qu'il ne l'utilise pour vous frapper. Sautez ensuite au loin pour éviter le grand balayage avec sa main. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à vider sa jauge de vie de moitié. A ce moment, il ajoutera à son arsenal des attaques de jet de pierre. Sautez pour éviter les pierres et reprenez votre travail. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour décapiter le monstre.

Rapides

Objectif : Descendez la rivière et trouvez Creed.

Commencez par éliminer les deux ennemis qui rappliquent. Poussez la statue qui se trouve à droite pour dévoiler un petit passage. Entrez et prenez les plaques d'identification. Sortez et allez vers le mur opposé (d'où sont venus les ennemis). Tirez cette fois la statue et sautez dessus. Escaladez ensuite le mur et descendez dans le balcon de droite. Utilisez Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone.
Projetez le champion dans l'eau pour l'éliminer et avancez sur le quai. Utilisez Fente pour sauter sur l'ennemi situé dans le bateau. Éliminez le reste des soldats et sautez d'un bateau à l'autre en utilisant les attaques Fente. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et commencez à canarder vos poursuivants.

La légende de Wolverine

Après la cinématique, vous devez combattre votre frère. Parez ses coups et essayez de le projeter sur les tables et le comptoir. Enchaînez les frappes tout en parant les siennes. Ne le laissez pas enchaîner les coups rapides et éloignez-vous de lui à temps. Projetez Creed au loin et utilisez Fente pour lui sauter dessus. Acculez-le au sol et Enchaînez les frappes. Quand le combat se poursuit à l'extérieur, projetez Creed sur le générateur électrique ou sur les barres de fer. Vous pouvez aussi le projeter contre les poteaux et les piliers. N'oubliez-pas de parer et d'esquiver quand Creed se déchaîne sur vous. Maintenez votre tactique et surveillez votre jauge de santé jusqu'à la défaite de votre frère.

L'offre de Stryker

Arme X

Objectif : Enfuyez-vous du complexe de l'Arme X.

Après la cinématique, éliminez les ennemis qui vous encerclent. Allez ensuite près des tiroirs de la morgue où se trouve le soldat mort et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite les marches et avancez dans le couloir tout en écrasant les ennemis en chemin. Forcez la porte en appuyant sur le bouton indiqué et entrez. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur et passez la porte suivante.

Combattez les commandos d'élite qui sont plus coriaces que les simples soldats. Contrez leurs attaques et Enchaînez les coups pour les éliminer. Tuez ensuite les gardes qui arrivent par l'ascenseur et embarquez sur ce dernier. Appuyez sur le bouton pour monter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans le labo situé à gauche. Allez au fond et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre.
Sortez et poursuivez votre chemin en éliminant le garde qui patrouille. Forcez la porte et entrez dans le grand labo. Plusieurs ennemis vont débarquer. Ils vont lancer des fumigènes pour vous obstruer la vue. Passez alors en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer vos ennemis. Passez ensuite par la porte et montez les marches. Avancez dans le couloir et massacrez les gardes que vous rencontrez. Entrez dans un autre labo et éliminez les soldats qui gardent la sortie en utilisant Fente pour les atteindre sans encaisser plusieurs balles. Revenez ensuite en arrière et forcez la porte située à gauche. Avancez ensuite vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification.

Avancez dans le labo suivant et descendez les marches. Eliminez les commandos et allez vers l'écran qui se trouve à gauche.

Accueil glacial

Accueil glacial

Objectif : trouvez le laboratoire de Carol Frost.

Allez vers la porte de droite et entrez dans le labo pour rencontrer une nouvelle unité ennemie. Il s'agit des Ghosts et comme indique leur nom, ils possèdent la capacité de devenir invisibles. Pour les repérer, utilisez le mode Sens Sauvages. Evitez les attaques Fente qu'ils contrent facilement et approchez-vous d'eux. Tailladez-les avec vos griffes et avancez. Montez les escaliers pour atteindre l'accumulateur. Avant de le prendre, passez par la porte de droite et allez au fond pour ramasser le bonus de santé. Revenez en arrière et prenez l'accumulateur. Revenez à la salle avec l'écran et tuez les ennemis en chemin. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez.
Avancez dans le couloir et exterminez les gardes qui essayent de vous arrêter. Entrez dans le labo suivant pour être surpris par un nouvel ennemi ; il s'agit du prototype Wendigo. C'est un colosse qui utilise le courant comme arme. Evitez ses balayages de bras. Evitez aussi les deux ondes de chocs qu'il génère quand il frappe le sol en sautant par-dessus. Après ces attaques, et quand il vous tourne le dos, sautez-lui dessus en utilisant Fente et frappez-le jusqu'à ce qu'il bouge ses bras pour essayer de vous attraper. A ce moment, sautez loin de votre ennemi pour éviter tout danger. Répétez cette action jusqu'à la mort du monstre.

D'autres ennemis vont débarquer par la grande porte. Eliminez-les et avancez jusqu'au labo suivant. Le Dr Frost vous annonce que suite au poison injecté dans votre organisme vous n'avez plus la capacité de régénération ni l'aptitude des Sens Sauvages. Vous devez alors rester furtif en essayant d'atteindre le labo de Frost. Poussez la grande caisse contre la porte et montez dessus pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans le conduit et descendez dans une nouvelle zone. Il vous faut un accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez les marches et poussez la caisse contre la plate-forme. Sautez dessus et montez sur la plate-forme pour prendre l'accumulateur. Descendez, remontez les marches et insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez encore une fois et poussez la caisse pour la mettre entre les volets de la porte. Revenez à l'accumulateur et retirez-le. Passez par l'ouverture laissée par la caisse et placez l'accumulateur dans son socle près de l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton. Une fois en haut, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à gauche pour atteindre un cadavre et prendre sa plaque d'identification. Rebroussez ensuite chemin et franchissez la porte. Avancez dans le couloir et tuez votre premier ennemi furtivement. Avancez encore jusqu'à atteindre le labo de Frost.

Faculté de régénération

Objectif : Retrouvez Carole Frost à l'amphithéâtre sud.

Après la cinématique, quittez le labo et avancez tout droit pour entrer dans une nouvelle salle où se trouve le mutagène Saccage 1. Sortez ensuite de cette salle et entrez par la porte de droite. Attaquez avec Fente pour éliminer l'ennemi furtivement. Allez ensuite à droite pour sortir du labo. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche et allez à droite. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de droite pour prendre le bonus de santé et les plaques d'identification qui se trouvent à droite, sur le cadavre. Sortez ensuite et allez à la deuxième porte accessible.
Pour traverser sans vous faire tirer dessus par les tourelles, utilisez les esquives pour passer derrière les différents objets qui servent d'abris. Une fois dans la salle suivante, ouvrez la grille via l'interrupteur qui se trouve à droite et prenez l'accumulateur. Montez les escaliers et insérez l'accumulateur pour rétablir le courant. Allez ensuite vers la console qui se trouve à gauche et déplacez le bouclier à droite. Sortez ensuite rapidement et placez-vous derrière le bouclier. Avancez quand il bouge pour rester à l'abri des tourelles.
Sautez ensuite pour atteindre le conduit d'air et avancez.

A la sortie, verrouillez votre cible et attaquez avec Fente pour la tuer furtivement. Descendez les marches et déplacez les boucliers pour les mettre à l'opposée de leur position initiale. Attendez ensuite que le bouclier le plus proche de la tourelle passe devant cette dernière et avancez vers le bureau de gauche. Détruisez ensuite la tourelle par derrière. Revenez prendre l'accumulateur et passez par la porte. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez pour prendre la figurine de Wolverine. Sortez et avancez dans le couloir. Montez les marches et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Vitalité 1. Descendez ensuite les escaliers et entrez par la porte d'en face.

Sens Sauvages

Objectif : Rejoignez l'amphithéâtre nord pour retrouver vos Sens Sauvages.

Après la cinématique, éliminez tous les soldats et les commandos qui rappliquent. Allez ensuite dans la partie droite du labo et avancez jusqu'au fond pour récupérer une plaque d'identification Sortez par la porte et finissez le reste des gardes. Avancez jusqu'au labo où vous serez attaqué par des ennemis qui utilisent des grenades fumigènes. Neutralisez-les et franchissez la porte par laquelle ils sont venus. Tournez à gauche et continuez tout droit. Entrez dans la salle qui se trouve au fond pour récupérer une plaque d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo de gauche. Affrontez les Ghosts sans vos Sens Sauvages. Repérez-les quand ils apparaissent pour un petit moment et ne vous arrêtez de frapper que lorsque l'ennemi est mort. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et forcez-la pour trouver un bonus de santé. Eliminez ensuite les soldats qui arrivent par le couloir et passez par la porte qu'ils ont prise pour débarquer.
Eliminez les soldats et entrez par la porte gauche. Allez au bout et prenez les plaques d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo.

L'évasion

La grande évasion

Objectif : Enfuyez-vous par le secteur de la prison.

Après la cinématique et une fois vos Sens Sauvages retrouvés, tailladez les soldats, les commandos et les Ghosts. Attaquez ensuite avec Fente les ennemis qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Avancez et entrez dans la cellule ouverte pour prendre une autre plaque d'identification. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer un grenadier. Quand il vous tire dessus, attendez que la grenade approche suffisamment de vous et déviez-la pour qu'elle revienne à l'expéditeur et le tue. Finissez les deux commandos et avancez.
Avancez et allez vers les cellules de droite pour trouver (au fond) le mutagène Expérimenté 1. Approchez-vous ensuite de la cellule avec la barrière magnétique. Après la cinématique, commencez par éliminer le grenadier puis les Ghosts et les soldats. Revenez à la cellule et ouvrez-la en détruisant le panneau qui se trouve à gauche.

Sous contrôle

Objectif : Rejoignez la salle des commandes.

Après la cinématique vous allez combattre un Goliath. Il est équipé d'un bouclier et d'un bras mécanique. Approchez-vous de lui et sautez par-dessus votre ennemi puis attaquez-le par derrière pour le projeter. Sautez en utilisant Fente pendant qu'il est à terre et finissez-le. Passez ensuite en mode Sens Sauvages pour repérer les ennemis dans la fumée. Eliminez les soldats et les Ghost en premier ensuite occupez-vous des deux Goliath restants. Entrez dans le tunnel qui se trouve à gauche de l'entrée et prenez les plaques d'identification. Repoussez ensuite les soldats qui arrivent et entrez par la grande porte.
Avancez à gauche et éliminez le prototype Wendigo en vous accrochant à son dos et en l'attaquant sans relâche. Eliminez ensuite les soldats et avancez dans le couloir. Eliminez les grenadiers en déviant leurs grenades. Avancez dans le hangar et allez vers le véhicule qui se trouve à droite. Tirez-le et sautez dessus pour atteindre la plate-forme supérieure. Traversez ensuite les deux poutres et forcez la porte pour prendre les plaques d'identification. Sautez ensuite en bas et éliminez les ennemis avant de sortir par la porte. Avancez et passez en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer les Ghosts. Allez ensuite entre les turbine et prenez le bonus de santé. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer les ennemis qui se trouvent sur la passerelle suivante.

Passez la porte et continuez tout droit derrière les caisses pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et éliminez les ennemis qui rappliquent. Montez les marches et éliminez les soldats dans le couloir. Forcez ensuite la porte et neutralisez les gardes.

Vengeance

Objectif : sauvez Anna du scientifique.

Prenez l'ascenseur et descendez. Avancez à gauche et utilisez les Sens Sauvages pour traquer le scientifique. Suivez les traces de pas qui sont visibles en mode Sens Sauvages. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'à la porte fermée. Forcez-la et entrez. Eliminez les hommes qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la salle située à gauche pour prendre le mutagène Samouraï 1. Forcez une autre porte et entrez dans une nouvelle zone.
Eliminez les Goliath et avancez. Déviez les grenades des ennemis pour les éliminer et exterminez les gardes. Poursuivez votre traque et défoncez la porte pour entrer. Tailladez le scientifique si vous le voulez et sauvez Anna. Après la cinématique, déchaînez-vous sur les soldats qui arrivent en masse.

La lumière au bout du tunnel

Déversoir

Objectif : Enfuyez-vous par le déversoir.

Avancez dans le tunnel et massacrez les ennemis. Quand l'eau et déversée, courez jusqu'aux camions ennemis. Utilisez Fente pour vous accrocher à un camion. Eliminez ensuite les ennemis en passant d'un camion à l'autre jusqu'à sortir du déversoir.

Chapitre 2 : Toundra gelée

Equipe X

Tour infernale

Objectif : Examinez les ruines du temple et trouvez la première tour.

Avancez au pied du temple et commencez par éliminer les ennemis jusqu'à l'arrivée du Léviathan. Sautez sur son dos et frappez-le avant de le décapiter. Avancez vers l'entrée et tuez d'autres ennemis. Avancez vers le balcon où se trouve un cadavre et prenez sa plaque d'identification. Allez ensuite par le chemin de gauche. Suite à votre chute, déplacez la statue vers le centre et sautez dessus. Sautez vers le mutagène Invincible 1 qui se trouve en haut et prenez-le. Descendez ensuite et déplacez la statue pour pouvoir sauter vers le chemin et continuer votre route. Dans la grande

salle, courez vers la manivelle et tournez-la pour ouvrir la porte. Courez vers la sortie et passez par le cadavre pour prendre sa plaque d'identification avant que le plafond ne vous écrase.
Avancez dans la cour pour rencontrer le Maître de la machette. Utilisez vos Sens Sauvages pour repérer le maître entre les nombreux ennemis et focalisez vos attaques sur lui. Nettoyez ensuite la zone et allez vers la statue qui se trouve à droite de la porte pour la pousser. Vous réveillerez alors le Chasseur. Attaquez-le au corps à corps et oubliez les Fentes et les sauts. Contrez ses attaques et bougez pour éviter ses frappes. Enchaînez les attaques puissantes pour l'éliminer. Placez ensuite la statue sur le socle mouvant pour ouvrir la porte et avancez sur le pont.

Avancez et prenez le bonus de santé qui se trouve sur le chemin de droite. Passez ensuite le piège à piques et montez avec la corde. Avancez jusqu'au bout de la cour, montez la dénivellation et poussez le piédestal. Mettez-le devant la statue protégée par les planches de bois et sautez dessus. Sautez vers les planches et détruisez-les. Revenez ensuite à la plate-forme en bois près de la corde d'où vous êtes venu et tournez la roue pour bouger les statues. Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à atteindre celle en bois. Entrez dans l'allée et prenez le bonus de santé. Revenez à la roue et redéployez les statues encore une fois puis sautez jusqu'à atteindre les escaliers.
Avancez en évitant les pièges et montez les marches. Sortez dans la cour et éliminez les ennemis et le Léviathan. Revenez ensuite près de la porte fermée et suivez le chemin qui se trouve à sa gauche pour tomber sur une figurine de Wolverine, prenez-la. Sortez ensuite par la porte qui donne sur la jungle et éliminez le Maître de la machette et ses clones.

Mauvaise fréquence

Objectif : Détruisez l'émetteur d'Ions au sommet de la tour.

Avancez et traversez le pont. Montez en prenant la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le balcon et allez à droite. Escaladez le mur et allez à gauche. Sautez vers le mur suivant et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Descendez et sautez vers la suivante. Montez la dénivellation et escaladez la corde. Sautez sur le balcon de droite et traversez les deux poutres. Eliminez le Maître de la machette en le jetant lui et ses clones dans le vide. Neutralisez ensuite le Chasseur qui se trouve dans ce même étage. Sortez par l'ouverture de droite et montez à une autre corde. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur. Allez à gauche pour descendre dans un autre balcon. Sautez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche. Entrez ensuite dans la tour et occupez-vous des ennemis rapidement en les balançant dans le vide. Escaladez ensuite le mur jusqu'au sommet. Traversez les poutres et escaladez un autre mur pour qu'il vous mène à l'émetteur. Une fois en haut, détruisez les trois consoles de l'émetteur tout en projetant vos ennemis dans le vide pour ne pas perdre de temps à les combattre.

Le meilleur à ce jeu-là

La proie

Objectif : Quittez la forêt d'Alkali Lake.

Tournez pour faire face à la cascade et avancez pour prendre le mutagène Déchiqueteur 1. Avancez dans la forêt et neutralisez vos ennemis. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Passez sous le pont et éliminez les créatures qui vous attendent. Sortez de l'eau par le chemin gauche et Enchaînez les Fentes pour éliminer ceux qui gardent le passage. Traversez le pont et avancez tout en éliminant vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite pour prendre le mutagène Art de la guerre 1.
Continuez votre montée et escalader l'eau glacée. Après la cinématique, combattez le prototype Wendigo qui va se sauver en vous ouvrant le passage. Avant de le suivre, tournez à droite pour trouver un cadavre.
Approchez-vous de lui et prenez sa plaque d'identification. Avancez ensuite dans le chemin et prenez une autre plaque d'identification qui se trouve sur le soldat mort situé à gauche.
Avancez ensuite sous le feu de l'hélicoptère en évitant les bombes larguées par ce dernier. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Accrochez-vous au rebord et hissez-vous vers le haut. Descendez le chemin et traversez le pont. Continuez votre route en évitant les bombes et les obstacles jusqu'à entrer dans une grotte. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification. Escaladez ensuite le mur droit. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Traversez le pont et avancez pour massacrer la horde d'ennemis qui vous attend de l'autre coté. Montez ensuite à l'échelle de la tour et sautez pour attraper le câble. Descendez dans la tour suivante et prenez le bonus de santé. Descendez la dénivellation et finissez le prototype Wendigo qui s'était sauvé un peu plus tôt.

Descendez ensuite le chemin et, quand le monstre vous attrape, appuyez sur le bouton correspondant pour échapper à sa prise et le décapiter immédiatement après. Suivez vos Sens Sauvages et traversez le tronc d'arbre pour trouver une figurine de Wolverine. Avancez ensuite jusqu'à l'embuscade.

Embuscade

Eliminez vos ennemis tout en avançant. Après la cinématique, avancez vers la cascade et escaladez la glace qui se trouve à sa gauche. Sautez à droite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme.
Avancez et éliminez les soldats. Allez ensuite vers le poteau qui se trouve à gauche et démolissez-le pour qu'il vous serve de pont. Traversez-le et montez le chemin jusqu'au complexe ennemi. Avancez vers le grillage et attaquez le premier adversaire. Entrez dans le complexe et allez à droite pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux gardes. Avancez tout droit puis prenez à gauche et localisez le cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Revenez à vos ennemis et éliminez les soldats avant de vous attaquer au Goliath. Avancez dans la cour, à gauche, et allez encore à gauche vers l'escalier qui mène vers le bas et vers le mutagène Soif de sang 1. Revenez en haut et finissez le reste des ennemis et plus particulièrement les Goliath pour qu'un prototype Wendigo apparaisse. Eliminez-le en l'attaquant dans le dos.

Secteur bouclé

Objectif : Détruisez le portail de sécurité pour accéder au pont d'Alkali.

Eliminez les ennemis qui débarquent ensuite montez à l'échelle. Les commandos entrent en jeu. Utilisez vos Sens Sauvages pour les repérer puis éliminez-les. Montez ensuite les marches pour atteindre le câble et utilisez-le pour atteindre le toit suivant. Avancez et utilisez, cette fois, la corde comme tyrolienne et montez à l'échelle du toit suivant. Détruisez le poteau pour l'utiliser comme pont. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches pour trouver un soldat mort avec sa plaque d'identification. Prenez-la ensuite, prenez le C4 qui se trouve près de la fenêtre et descendez dans la cour. Allez vers le camion, placez le C4 et touchez l'interrupteur pour faire exploser le portail.

Barrage routier

Pont vers nulle part

Objectif : Fuyez par le pont d'Alkali.

Avancez sur le pont et restez tout le temps à couvert. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Allez ensuite à droite pour prendre le mutagène Saccage 2. Allez ensuite vers le coté gauche pour trouver un cadavre avec sa plaque d'identification. Montez ensuite à l'échelle et tailladez vos ennemis. Entrez par la porte et allez à droite pour prendre le mutagène Facteur guérison 1. Sortez ensuite par la porte et, après la cinématique, traversez le pont. Descendez les escaliers et prenez les plaques d'identification sur le cadavre en chemin. Sautez ensuite à gauche d'une plate-forme à l'autre et éliminez l'ennemi en chemin. Traversez un autre pont et balancez vos ennemis dans le vide. Sautez d'autres plates-formes et montez à l'échelle. Courez à gauche sur le pont pour éviter les tirs de l'hélicoptère.
Avancez ensuite et écrasez la résistance ennemie. Montez à l'échelle, éliminez les opposants et allez au bout du chemin (à droite) pour prendre le bonus de santé. Montez ensuite via l'échelle.

Hélico

Objectif : Abattez l'hélicoptère.

Restez à l'abri derrière les blocs de ciment et attendez que le grenadier demande au pilote de se stabiliser pour tirer. Sortez alors de votre cachette et déviez le projectile qui arrive. Il faut toucher l'hélico deux fois pour l'abattre. Répétez alors cette action en vous mettant à l'abri entre les tirs des grenadiers.

Ce n'est pas toujours beau à voir

Alkali Lake

Objectif : Fuyez le complexe d'Alkali Lake.

Avancez dans le chemin montant et sautez pour atteindre le quai. Montez les marches et défoncez la porte. Entrez dans le hangar et éliminez les deux gardes. Avancez ensuite à gauche et entrez dans la cabane de droite pour trouver un soldat avec sa plaque d'identification. Prenez-la et allez vers la cabine de gauche et descendez le treuil. Sortez, allez à l'interrupteur de la plate-forme et tournez-le. Tirez ensuite le véhicule sur la plate-forme. Tournez ensuite la plate-forme et poussez le véhicule. Sautez sur ce dernier puis sur la caisse suspendue. Montez avec le câble et sautez vers la corde. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous au tuyau. Avancez vers la plate-forme suivante et descendez. Avancez et descendez par la trappe. Tournez-vous et allez au fond pour prendre le bonus de santé. Sortez en défonçant la porte et avancez. Utilisez un autre tuyau pour atteindre la rive d'en face. Ignorez pour le moment le soldat à la fenêtre et avancez tout droit pour récupérer les plaques d'identification. Revenez ensuite et saisissez votre ennemi pour le tuer.
Une fois dehors, éliminez les soldats avant l'apparition des prototypes Wendigo. Eliminez-les de la même façon que précédemment. Pour éviter leurs attaques, restez dans la zone élevée du chargement des camions. Vous pouvez aussi les ignorer et sortir par le trou d'où ils sont venus. Eliminez alors les grenadiers et les soldats ensuite passez aux Goliaths. Avancez ensuite dans le chemin à droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous en haut et récupérez les plaques d'identification. Reprenez votre chemin et passez le tronc d'arbre. Montez une autre dénivellation et avancez à droite sur le tronc d'arbre pour découvrir une cave contenant le mutagène Vitalité 2. Avancez ensuite jusqu'au contact avec l'ennemi. Eliminez les soldats et avancez. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Utilisez la fente pour tuer le soldat furtivement et avancez.
Vous vous retrouverez dans le viseur du sniper. Déplacez-vous et ignorez les ennemis pour monter à l'échelle de la tour. Evitez de rester longtemps dans la ligne de mire du sniper pour qu'il ne vous abatte pas. Utilisez le câble pour glisser vers la zone suivante et faites le ménage. Repérez ensuite les rebords avec vos Sens Sauvages et utilisez-les pour monter. Avancez ensuite à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez ensuite jusqu'au bord du barrage d'eau. Accrochez-vous au rebord et sautez vers celui de droite. Détruisez la gouttière en chemin et attendez que le barrage cesse d'expulser l'eau pour sauter vers l'autre rebord. Détruisez ensuite deux gouttières et approchez-vous du bord. Attendez l'arrêt des flots et sautez rapidement vers la rive de droite. Allez au coin gauche et prenez les plaques d'identification.

Allez à droite et montez à l'échelle. Tirez ensuite le véhicule pour sauter dessus et atteindre le toit. Utilisez ensuite l'attaque Fente pour atteindre et éliminer le soldat. Tuez le grenadier en utilisant Fente à nouveau et prenez les plaques d'identification du soldat mort dans la pièce. Descendez ensuite et nettoyez la cour d'en bas. Entrez ensuite par la porte du garage et avancez en éliminant les soldats. Avancez en vous mettant à l'abri, derrière les caisses, pour éviter les tirs du sniper. Laissez les soldats s'approcher de vous et abattez-les. Allez ensuite au fond du chemin et tournez à gauche pour prendre le mutagène Expérimenté 2. Montez ensuite les escaliers et avancez à gauche jusqu'au bout pour trouver une figurine de Wolverine. Revenez à droite et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis et poursuivez le sniper jusqu'au sommet.

Top Gun

Objectif : Tuez l'agent Zero.

Commencez par éliminer le premier prototype Wendigo. Ensuite les trois autres. Aidez-vous des générateurs de courant. Allez derrière eux pour que les monstres vous suivent et s'électrocutent.

Pas de pitié pour les snipers

Une fois qu'ils sont mort, repérez-le premier hélico et utilisez Fente pour sauter dessus. Détruisez le premier hélico et esquivez les tirs du copilote. Sautez ensuite vers le deuxième hélicoptère, évitez les hélices et atterrissez sur la queue de l'appareil. Détruisez la carcasse avec vos griffes et sautez vers le dernier appareil. Vous devez appuyez rapidement sur le bouton d'attaque pour détruire les hélices. Planquez-vous quand l'agent Zero vous vise pour éviter son tir. Répétez cette opération jusqu'à détruire l'appareil.

Chapitre 3 : Nouveau départ

Rendez-vous dans la jungle

Rendez-vous

Objectif : Retournez dans la cour du temple.

Avancez pour attaquer les ennemis et voir le sol s'effondrer. Vous devez maintenant éliminer les Chasseurs qui vous attaquent. Vous pouvez les balancer dans les trous qui se trouvent près des marches. Montez ensuite aux escaliers et détruisez les planches qui bloquent la porte de droite. Entrez et prenez le bonus de santé. Sortez et continuez votre chemin. Avancez et évitez les pièges jusqu'à sortir dans la cour. Eliminez le nouveau genre d'ennemis appelé Changeur. Utilisez les projections contre ces ennemis pour les éliminer plus rapidement. Montez ensuite avec la corde et avancez. Evitez le piège et allez prendre les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre. Evitez d'autre pièges et avancez jusqu'au balcon.

Projet Wideawake

Wideawake

Objectif : Infiltrez le projet Wideawake.

Montez jusqu'au conduit et entrez. Avancez jusqu'à descendre dans le couloir. Tournez-vous et prenez le mutagène Rage intérieure 1. Avancez ensuite et entrez dans le premier labo à droite. Allez vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification. Sortez et avancez dans le couloir jusqu'au labo de gauche. Entrez et prenez une autre plaque d'identification. Revenez au couloir et avancez. Montez les marches et continuez jusqu'au prochain labo, à droite. Passez les deux portes et prenez le bonus de santé. Sortez et entrez dans le labo central.
Vous allez affronter vos premier ennemis robots appelés Droïdes de combat. Même si leurs attaques sont assez puissantes, ils ne sont pas très difficiles à battre. Utilisez Fentes pour les attaquer et lancez le Cyclone pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite par le labo et avancez sur le point de téléportation. Entrez dans le labo suivant et faites le ménage. Entrez ensuite dans la salle de droite et allez retirer l'accumulateur. Un robot appelé Unité Prédatrice va surgir et vous attaquer. S'il est loin de vous, il tirera des roquettes. Déviez-les et réduisez la distance pour l'attaquer au corps à corps. Utilisez l'attaque Cyclone et les coups de griffes puissants pour l'exploser. Deux autres ennemis du même genre arrivent en renfort. Eliminez-les en vous concentrant sur un robot à la fois. Prenez ensuite l'accumulateur, revenez au labo et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte.
Avancez et entrez par la porte située à gauche. Nettoyez la zone puis descendez les marches (à gauche) pour prendre les plaques d'identification. Allez ensuite à droite vers la commande du laser et désactivez momentanément celui de la salle de droite. Courez ensuite et entrez dans cette salle. Avancez jusqu'à la porte et forcez-la avant que le laser ne vous touche. Sortez dans le balcon et déplacez le téléporteur vers le balcon d'en face. Passez dans le téléporteur situé à droite pour atteindre l'autre balcon. Avant d'entrer, allez à gauche pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et allez à droite. Montez les dénivellations dans la montagne ensuite accrochez-vous au rebord du balcon. Hissez-vous sur ce balcon et avancez en prenant à gauche pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite en bas et entrez par la porte. Avancez et nettoyez la zone en utilisant les Fentes et les attaques Cyclone à chaque fois que vous êtes encerclé.

Trahison

Après la cinématique, tournez à gauche pour prendre les plaques d'identification. Tournez ensuite à droite, allez sur la plate-forme tenue par un câble et sautez vers le mutagène Samouraï qui se trouve en haut. Descendez ensuite et coupez le câble pour descendre. Descendez dans la cour et éliminez vos ennemis rapidement en les lançant sur les piques. Revenez ensuite sur la même plate-forme et attendez qu'elle s'enfonce dans le sol et que deux piliers surgissent au centre de la cour. Courez et sautez sur ces deux piliers pour atteindre l'étage supérieur. Allez tout droit et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et poussez la statue. Descendez et placez-la sous la torche gauche de la porte (celle qui est éteinte). Déplacez ensuite cette statue vers le socle qui se trouve devant la porte. Traversez le pont et avancez dans le couloir.
Utilisez vos Sens Sauvages pour éviter le premier piège. Balancez ensuite vos ennemis sur les piques pour les éliminer rapidement. Regardez à droite pour trouver un soldat mort. Prenez sa plaque d'identification et poursuivez votre route

en évitant les pièges. Descendez ensuite l'escalier et allez sous ce dernier pour prendre le mutagène Invincible 2. Eliminez ensuite le Maître de la machette.
Détruisez les planches qui se trouvent devant la deuxième statue. Avancez vers la manivelle et éliminez le Chasseur qui la garde. Prenez la manivelle et remontez les marches. Eliminez les ennemis en chemin et placez la manivelle sur son socle. Tournez-la et sautez sur les trois plates-formes. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Prenez les plaques d'identification et montez les marches.

L'explication de Raven

L'accès

Objectif : Trouvez un moyen d'ouvrir les portes.

Un vieil ami

Objectif : Portez secours à John Wraith.

Tournez-vous, allez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Allez à gauche et descendez avec l'ascenseur. Sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouve un cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Descendez sur la plate-forme suivante et éliminez les soldats. Utilisez les commandes du téléporteur pour le déplacer sur la plate-forme d'en face. Téléportez-vous ensuite sur cette plate-forme. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes et allez en direction des ennemis. Utilisez ensuite Fente pour atteindre leur position. Eliminez-les et sautez sur la plate-forme de droite pour trouver un bonus de santé. Revenez à la plate-forme précédente et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur la plate-forme située en bas à gauche et prenez les plaques d'identification qui se trouve à gauche puis la deuxième plaque qui se trouve sur le cadavre caché dans le coin droit. Revenez sur les plates-formes mouvantes et montez sur celle d'en haut, sur laquelle se trouvent les ennemis. Massacrez-les et montez les marches.

Bolivar Trask

Trask et la clé

Objectif : Poursuivez la dernière personne qui utilisera les portes.

Avancez tout droit et déplacez le téléporteur jusqu'à la plate-forme suivante. Sautez en vitesse dans le téléporteur pour atteindre la zone suivante. Eliminez les ennemis qui vous attendent et entrez par la porte. Eliminez les soldats et descendez les marches (à droite) pour prendre une plaque d'identification. Avancez et entrez dans la salle suivante pour affronter les Unités Prédatrices. Approchez-vous d'elles pour éviter qu'elles utilisent leurs roquettes et leurs lasers sur vous. Explosez-les et neutralisez ensuite les Droïdes qui arrivent en renfort.
Avancez ensuite dans le chemin descendant et éliminez les soldats. Avancez jusqu'aux commandes du téléporteur et déplacez-le jusqu'au bout, à droite. Téléportez-vous ensuite et prenez le mutagène Soif de sang 2. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche. Prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre de droite puis prenez l'accumulateur et sortez par la porte. Placez-le sur son socle et sautez pour atteindre le mutagène Art de la guerre 2. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord et déplacez-vous vers la droite pour atteindre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le près de l'unité de congélation. Lancez la congélation et téléportez-vous près de cette unité. Passez en dessous pour vous faire congeler et traverser la sécurité.
Vous allez affronter un robot appelé Prototype Mark 1. Quand il lance ses roquettes, déviez-les pour l'affaiblir. Evitez ensuite ses frappes et sautez sur son dos pour l'attaquer. Détruisez les drones qui arrivent en soutien. Ils gênent vos déplacements et vos esquives. Evitez l'onde de gel qu'il génère quand il frappe le sol. Si vous êtes pris dans la glace, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Continuez à attaquer votre ennemi jusqu'à son explosion. Mark 1 essayera de continuer le combat avec sa partie supérieure. Tailladez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

Accumulateur 2

Objectif : Ouvrez les portes avec la main de Trask.

Après l'affrontement, prenez le bonus de santé qui se trouve au fond du balcon. Allez vers la porte et entrez. Eliminez le premier groupe d'ennemi ensuite le second et entrez dans la salle suivante. Allez à gauche et montez à l'échelle. Remontez le chemin vers la sortie et éliminez les Droïdes. Avancez, éliminez les soldats et entrez dans la salle dans laquelle ils se trouvaient. Prenez les plaques d'identification et sortez vers la cour extérieure. Ecrasez vos ennemis ou balancez-les dans le vide et montez dans l'ascenseur situé à droite.
Sortez de l'ascenseur et approchez-vous du cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Tournez ensuite à gauche et utilisez vos Sens Sauvages pour repérer et éliminer le Ghost. Avancez ensuite à gauche et traversez la poutre. Prenez une autre plaque d'identification et montez dans l'ascenseur. Eliminez les ennemis qui vous attendent en bas et sortez. Allez sur le pont pour prendre le mutagène Sauvage 1. Allez ensuite vers la commande du pont et déployez-le. Courez vite sur le pont et utilisez Fente contre l'ennemi pour atteindre la rive suivante. Eliminez ensuite le reste des ennemis et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine.
Allez à gauche et montez sur la plate-forme et faites-la descendre. Entrez par la grande porte et allez à gauche. Eliminez les soldats et allez vers le cadavre pour prendre sa plaque d'identification.

Le secret de Wideawake

Utilisez ensuite les commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche pour trouver et prendre le mutagène Facteur de guérison 2. Téléportez-vous ensuite vers la plate-forme qui se trouve à gauche et descendez les marches. Bougez le robot et sautez par-dessus le bureau pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et téléportez-vous sur la plate-forme où se trouve l'accumulateur. Prenez-le ainsi que le bonus de santé et rebroussez chemin. Descendez les marches et placez l'accumulateur dans son socle pour déployer le pont. Traversez ce dernier et entrez dans la salle suivante.

Maux de tête

Affrontez le Prototype Mark 1 de la même manière que précédemment et éliminez les deux Droïdes qui l'accompagnent. Allez ensuite à gauche et exterminez les soldats. Avancez à droite et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et prenez à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante puis sur la prochaine. Bondissez ensuite en direction de l'échelle et montez. Allez à droite et prenez le mutagène Vitalité 3. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Sautez ensuite sur la plate-forme mouvante supérieure avant d'atteindre la deuxième puis l'échelle. Montez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à droite et prenez le bonus de santé. Allez prendre les commandes du pont et actionnez-les pour le déployer puis traversez.

Trouver l'agent Zéro

Libérez la ligne

Objectif : Détruisez le dernier émetteur d'ions.

Après la cinématique, allez à gauche pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux Chasseurs qui gardent le passage. Avancez encore et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre, à droite. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi sur l'autre rive. Traversez le pont et jetez vos ennemis dans le vide. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Sautez vers le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Revenez à droite et entrez par la porte. Prenez le mutagène Expérimenté 3 et éliminez les trois ennemis qui rappliquent. Sortez et allez vers le mur gauche et escaladez-le. Avancez sur les plates-formes à droite et montez avec la corde.
Balancez vos ennemis dans le vide et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Sortez par la porte située à gauche et traversez les poutres. Escaladez ensuite le mur et descendez sur la plate-forme supérieure. Entrez dans la tour et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine. Utilisez ensuite Fente pour atteindre vos ennemis et jetez-les dans le vide pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Montez à l'aide de la corde jusqu'au mur à escalader. Sautez ensuite vers le mur gauche et montez jusqu'au sommet. Eliminez les ennemis en utilisant les attaques Cyclones et en balançant vos ennemis dans le vide et sur les piques. Détruisez enfin les trois consoles de l'émetteur pour le faire exploser.

Viser la tête

Après la cinématique, allez à droite en évitant les lasers et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Eliminez les soldats et montez les marches. Allez à droite et prenez le mutagène Rage intérieure 2. Allez ensuite à gauche et tournez encore à gauche pour trouver des plaques d'identification. Reprenez votre chemin et descendez via l'ascenseur.

La tête haute

Objectif : Utilisez le bras inachevé de la Sentinelle pour détruire la tête de la Sentinelle.

Descendez de l'ascenseur et allez à droite pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite à gauche et traversez le centre de la zone pour atteindre le mutagène Saccage 3. Prenez-le et montez à l'échelle pour prendre les plaques d'identification.
Descendez, allez à gauche vers une autre échelle et montez pour prendre le bonus de santé. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez à l'échelle qui se trouve derrière lui. Allez au bout à droite et escaladez une autre échelle pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et utilisez les commandes pour aligner la section de la voie. Revenez ensuite rapidement en bas et bougez vers la gauche la plate-forme qui porte le bras. Allez ensuite à gauche et repérez la deuxième section de la voie. Montez à l'échelle et utilisez les commandes pour la remettre en place. Descendez en vitesse et revenez aux commandes de la plate-forme pour la déplacer à gauche.

Tir de barrage

Objectif : Trouvez un accumulateur pour alimenter le monte-charge.

Allez ensuite vers les commandes de la main et détruisez la porte pour que les ennemis rappliquent. Eliminez-les avec des tirs de laser en utilisant la main. Entrez ensuite par la porte centrale et montez dans l'ascenseur. Entrez dans la salle de contrôle et prenez les plaques d'identification. Prenez ensuite le mutagène Samouraï 3 qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite les commandes des téléporteurs et placez les deux téléporteurs sur la même plate-forme. Placez le bleu à droite de façon à bloquer celui de couleur violet. Téléportez-vous ensuite une première fois puis une deuxième fois en utilisant le téléporteur bleu. Descendez les marche et retirez l'accumulateur puis rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle.

Main forte

Objectif : Utilisez l'accumulateur pour activer le monte-charge.

Revenez ensuite vers le bras et éliminez les ennemis en chemin. Placez l'accumulateur pour activer le monte-charge. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la porte et tournez le bras pour monter. Tirez enfin sur la tête de la Sentinelle pour la détruire.

Revenez ensuite à la zone où se trouve la tête de la Sentinelle et forcez la porte pour entrer. Il y a deux soldats morts à droite et à gauche. Prenez leurs plaques d'identification et avancez. Après la cinématique, prenez les plaques d'identification qui se trouvent à droite et le mutagène Art de la Guerre 3 situé à gauche.
Revenez ensuite à la salle contenant la tête de la Sentinelle et éliminez les ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Entrez ensuite par cette même porte et montez les marches. Avancez jusqu'à la salle de la Sentinelle.

Sentinelle Mark 1

Après la cinématique, vous devez combattre le robot Sentinelle sur le toit du complexe. Quand votre ennemi saute sur vous, éloignez-vous rapidement pour éviter d'être piétiné et pour éviter aussi l'onde de choc que génère l'atterrissage. Allez sur les zones métalliques, sur le toit, et attendez que le robot géant essaye de vous écraser pour qu'il se prenne une décharge et reste immobile quelques instants. Profitez-en pour vous ruer sur son pied et attaquez-le au niveau de la cheville.
Eloignez-vous ensuite car vous risquez de vous faire attraper. Même s'il vous attrape, attaquez sa main jusqu'à ce qu'il vous tire dessus et vous libère. Vous pouvez ignorer les soldats qui arrivent, ils seront tués par les ondes de choc de la Sentinelle. Répétez la même action pour détruire ses jambes et ses bras. Il prendra alors la fuite en volant. Pendant le vol, esquivez et détruisez les débris pour vous approcher du robot. Répétez cette action plusieurs fois puis appuyez répétitivement sur le bouton indiqué avant qu'il ne vous tire dessus pour précipiter la chute de votre ennemi.

Combat du Colosse

Après la cinématique vous devez combattre le colosse. Evitez ses attaques et ses ondes de choc et utilisez les Furies contre lui. Esquivez ses frappes pour vous retrouver derrière lui et déchaînez-vous sur cet ennemi. Quand il devient Furieux, il fonce et se jette sur vous. Esquivez son attaque puis sautez sur son dos. Dirigez le colosse à droite et à gauche tout en le frappant. Détruisez les étalages tout en essayant d'éviter les murs. Votre jauge de Furie se remplit suite à la destruction du décor. Utilisez encore fois les Furies pour mettre votre ennemi hors de lui, esquivez son attaque et sautez sur son dos. Répétez cette action jusqu'à la défaite du colosse.

Chapitre 4 : Mardi gras

Le corbeau Casino

As des As

Objectif : Capturez Gambit et découvrez l'emplacement de l'île.

Restez loin de votre ennemi et esquivez ses attaques de bâton. Utilisez les Furies contre Gambit pour l'affaiblir un peu. Quand votre ennemi monte sur l'une des plates-formes en bois et lance ses cartes, déviez ses attaques pour l'étourdir un moment. Sautez-lui dessus et frappez-le en appuyant sur le bouton indiqué. Répétez ces actions encore une fois pour que Gambit quitte le balcon vers la zone inférieure. Continuez à l'attaquer avec les Furies jusqu'à ce qu'il se mette sur la plate-forme qui se trouve devant les fenêtres. Après la cinématique, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Prenez le bonus de santé qui se trouve devant le bassin. Eliminez les soldats et les Goliaths qui débarquent. Allez ensuite à gauche pour prendre les plaques d'identification.
Eliminez ensuite les Ghosts qui vous attaquent. Poussez la caisse qui se trouve à droite contre la plate-forme située à gauche. Montez jusqu'au sommet et utilisez la corde pour monter encore. Sautez sur la plate-forme, allez à gauche et sautez vers l'autre rive. Bondissez pour vous accrocher au câble et allez à gauche. Descendez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte pour entrer. Avancez, détruisez la porte et entrez. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et éliminez les Ghosts puis entrez par la droite. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre situé devant la fontaine et montez les escaliers. Eliminez l'Assassin et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Soif de sang 3. Sortez et défoncez la porte centrale.

Vers le haut

Objectif : Suivez Gambit vers la cour supérieure.

Avancez et montez les marches. Allez à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez et sautez dans la fontaine pour prendre le bonus de santé. Remontez ensuite et éliminez les différents ennemis qui se battent entre eux. Montez ensuite sur la grande caisse et sautez sur la plate-forme. Montez jusqu'au balcon et éliminez les soldats qui gardent la zone. Déviez les grenades des grenadiers pour les éliminer. Avancez ensuite jusqu'au bout du balcon pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en arrière et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification. Rebroussez chemin et descendez sur la plate-forme circulaire qui se trouve entre les deux statues. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans l'ascenseur.
Une fois en haut, allez à droite, montez sur la plate-forme et prenez le bonus de santé. Allez ensuite à gauche et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification puis revenez. Traversez ensuite la poutre et éliminez les deux assassins. Allez à droite et montez les marches. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Ignorez l'hélicoptère et montez sur les plates-formes quand l'hélico ne vous tire pas dessus. Une fois en haut, courez et sautez pour avancer avant que le sol ne s'effondre suite aux missiles de l'hélicoptère.

Salon des grands joueurs

Une carte à jouer

Objectif : Trouvez Gambit à l'extérieur du Corbeau Casino.

Avancez et défoncez la porte. Eliminez les assassins ensuite sortez sur la corniche de droite. Balancez les Goliath dans le vide et montez à l'échelle. Allez à gauche et faites le tour du toit pour prendre les plaques d'identification. Revenez à l'autre coté du toit et allez à droite. Montez à l'échelle et escaladez le mur. Allez à droite et éliminez les deux assassins. Franchissez le passage qu'ils avaient pris pour venir et emparez-vous du mutagène Sauvage2. Continuez d'avancer jusqu'à rejoindre Gambit.
Commencez par parer ses tirs puis approchez-vous de lui et utilisez les projections contre votre ennemi à chaque fois qu'il bloque vos frappes. Enchaînez les coups et utilisez les Furies et la Perforeuse pour le toucher. Quand il est bien amoché, Gambit va détruire le pont et se sauver.

Traversez alors la poutre et sautez sur les caisses. Avancez à droite et balancez vos ennemis dans le vide. Montez vers une autre plate-forme et avancez jusqu'à la corde. Montez jusqu'au sommet sautez à gauche. Escaladez le mur pour atteindre une figurine de Wolverine. Descendez sur la plate-forme inférieure et utilisez le câble pour atteindre un autre immeuble. Utilisez un autre câble pour revenir à l'immeuble précédent. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification.
Escaladez le mur situé à gauche. Une fois en haut, avancez à gauche et coupez le câble. Déviez ensuite les tirs des grenadiers pour les éliminer. Sautez ensuite pour atteindre l'autre rive et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite sur la pile de bois et sautez vers la caisse. Bondissez enfin vers le passage qui est devant vous et prenez le bonus de santé qui se trouve à gauche.

Virée en hélico

Objectif : Grimpez dans l'hélicoptère.

Allez vers l'hélicoptère et utilisez Fente pour sauter dessus. Commencez par bousiller l'appareil ensuite détruisez la vitre pour éliminer le pilote. Après l'atterrissage forcé, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez sur le pont et sautez sur le container pour dévier les tirs des grenadiers. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent sur le pont et poussez le container. Allez ensuite à droite pour prendre les plaques d'identification. Allez à gauche pour prendre le bonus de santé et revenez vers le container. Utilisez-le pour atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, allez à droite et prenez la figurine de Wolverine. Ignorez ensuite ou combattez le groupe d'assassins et passez sur la corniche. Escaladez le mur jusqu'au sommet.

Poussière

Blackjack

Objectif : Suivez Gambit jusqu'à la grue.

Eliminez les ennemis et montez sur les caisses situées à gauche. Escaladez ensuite le mur et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite vers la corde et utilisez-la pour descendre vers l'étage inférieur. Avancez et balancez les assassins et les commandos dans le vide. Montez à l'échelle et éliminez d'autres ennemis. Allez vers la caisse suspendue et utilisez le câble pour monter à l'étage suivant. Eliminez d'autres ennemis et continuez votre ascension en passant cette fois sur les caisses. Utilisez Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans la zone suivante.
Avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis qui se battent entre eux et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les ennemis et descendez dans une autre zone d'affrontement entre différents ennemis. Coupez les câbles qui maintiennent la poutre. Revenez en haut et traversez cette poutre. Eliminez d'autres ennemis en les balançant dans le vide et avancez jusqu'au bout du chemin puis tournez à gauche pour trouver des plaques d'identification. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche et sautez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à atteindre la plate-forme. Avancez et sautez vers une autre corde puis vers une plate-forme. Avancez, passez la poutre jusqu'à la grue et montez sur son bras. Avancez jusqu'au bout pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et allez à gauche pour utiliser le câble et glisser vers une autre zone. Montez à l'échelle jusqu'au sommet de la grue.

Point de contrôle 52

Evitez les tirs de Gambit en sautant et en avançant vers lui. Après la destruction de la grue, sautez sur l'hélicoptère en utilisant Fente. Ensuite vous allez combattre Gambit sur les lettres géantes du casino. Déviez ses tirs pour l'étourdir et lui sauter dessus. Contrez aussi ses attaques de bâton. Après une attaque de Fente, Gambit essayera de projeter Wolverine dans le vide. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer. Quand la grande lettre s'effondre, utilisez Fente pour atteindre Gambit et attaquez-le immédiatement. Reprenez votre travail de déviation jusqu'à ce que Gambit descende sur la passerelle d'en bas. Déviez encore ses tirs pour faire tomber la lettre sur lui. Quand il remonte, utilisez l'échelle pour le poursuivre et attaquez-le avec la Furie perforeuse. Déviez d'autres attaques pour l'étourdir et ripostez. Vous pouvez aussi utiliser la projection et le contre pour l'attaquer par derrière.

Chapitre 5 : Wolverine

Le début de la fin

Le village

Objectif : Trouvez un accès au village et sécurisez-le.

Avancez et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à une autre porte et placez-vous sur la plate-forme mouvante. Utilisez ensuite Fente contre l'ennemi pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Descendez, prenez les plaques d'identification et revenez vers le haut en escaladant le mur. Sautez sur la corde et utilisez-la pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite sur le piège en évitant les piques et tournez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la cour. Eliminez les ennemis qui débarquent puis tournez la manivelle pour essayer d'ouvrir la porte. Un Léviathan surgit et essaye de vous écraser. Eliminez-le en sautant sur son dos pour le frapper et lui arracher la tête. Allez vers son emplacement premier et prenez le bonus de santé. Revenez à la manivelle et tournez-la jusqu'à ouvrir la porte.
Entrez par la porte, avancez à droite et montez les marches. Avancez et sautez à gauche. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite. Montez et prenez les plaques d'identification. Revenez vers le bas et allez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à la plate-forme sur laquelle se trouve une figurine de Wolverine et prenez-la. Revenez à la corde centrale et sautez sur la cage. Coupez la corde pour faire tomber la cage. Poussez-la ensuite jusqu'à la plate-forme mouvante qui se trouve à gauche. Allez à droite et tournez la manivelle pour faire remonter la plate-forme. Sautez sur la cage pour atteindre l'étage de gauche et traversez le pont.
Eliminez ensuite les ennemis et traversez les pièges. Eliminez les deux Chasseurs et actionnez le levier. Sautez ensuite en bas dans la cour d'entrée et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente de droite. Entrez par la porte qui s'ouvre. Avancez et évitez les pièges grâce à vos Sens Sauvages. Marchez sur la plate-forme mouvante pour ouvrir la porte et utilisez Fente sur votre ennemi pour passer avant que la porte ne se referme. Eliminez le second ennemi qui débarque et avancez. Allez à droite et montez la dénivellation. Montez sur le bloc qui se trouve à droite pour faire monter celui du bas. Sautez sur ce dernier puis atteignez le niveau supérieur, en face. Avancez sur le bloc pour le faire descendre et faire monter un autre bloc. Revenez en vitesse à la dénivellation de droite et abaissez le bloc. Sautez sur le bloc qui surgit du sol puis bondissez vers celui déjà en place. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord.
Avancez en évitant le piège et éliminez les ennemis qui vous attendent. Détruisez ensuite la porte située à gauche et éliminer le Chasseur pour prendre le mutagène Invincible 3. Sortez et allez vers la corde qui maintient la statue puis coupez-la. Poussez la statue et revenez encore une fois à la cour d'entrée. Eliminez les hordes d'ennemis puis placez les deux statues sur les deux plates-formes mouvantes. Entrez enfin par la porte centrale.

L'île

Retour au bercail

Objectif : Trouvez Stryker et Creed sur l'île.

Après la cinématique, commencez par éliminer les ennemis qui vous encerclent. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et montez les marches. Prenez les plaques d'identification et continuez votre chemin en massacrant les

ennemis avec vos griffes. Avancez et prenez les plaques d'identification et la figurine de Wolverine qui se trouvent derrière la grille. Continuez votre chemin et entrez par la porte. Eliminez le soldat et prenez les plaques d'identification situées à droite. Allez ensuite à gauche et passez la porte.

Le mercenaire aux dents longues

Querelle familiale

Objectif : Battez Victor Creed.

Le combat contre Creed n'est pas trop difficile vu votre niveau actuel. Enchaînez les coups pour qu'il ne trouve pas le temps de riposter. Projetez-le ensuite et sautez-lui dessus pour lui asséner un max de coups. Utilisez aussi le contre qui est efficace contre cet ennemi en particulier. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts à votre frère.

Deadpool

Objectif : Battez l'arme 11.

Utilisez les projections et les contres contre l'arme 11. Contrez ses attaques et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour gagner les duels. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour provoquer plus de dégâts. Enchaînez ensuite avec des frappes puissantes pour projeter Deadpool. Sautez-lui dessus et défoulez-vous sur lui.

Combat du boss - Fin

La deuxième partie du combat se déroule sur la cheminée du réacteur. Maintenez la même tactique de contres enchaînés avec des frappes puissantes. Utilisez encore la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts. Quand Deadpool s'éloigne de vous pour récupérer un peu et pour vous tirer dessus, utilisez Fente pour l'atteindre et déchaînez-vous sur lui. Contrez et contrez encore en gagnant les duels pour finir votre ennemi une fois pour toutes. Félicitations, vous êtes parvenu à venir à bout de votre dernier ennemi !

XS Airboat Racing

© Miracle Designs

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Choisissez Options dans le menu principal, puis entrez le code suivant :

Débloquer tous les personnages

Gauche, Droite, L1, R2, R2, L2, ,

Yakuza 3

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

+ 1 000 000 yens

Terminer le jeu en Facile et Normal.

+ 3 000 000 yens

Terminer le jeu en Difficile.

Mode EX-Hard

Terminer le jeu en Difficile.

Nunchaku Dragon

Terminer le jeu en mode Ex-Hard.

Aventure Premium

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelle partie Premium

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Reminiscence

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Compétition ultime

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Cloche d'Ukiyo

Lancez le jeu en ayant une sauvegare de Ryû ga Gotoku Kenzan! (existe en version japonaise uniquement).

SOLUTION COMPLÈTE

Yakuza 3

Chapitre 1 : New Beginings

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de la pierre tombale. Vous pouvez regarder le résumé des deux premiers épisodes de Yakuza puis reparler avec la dame vous qui attend.
Après une autre scène, vous vous retrouvez sur Tenkaichi St. Avancez jusqu'au Stardust, repérez Yuya et parlez-lui. Poursuivez dans cette ruelle, avancez vers le marqueur rose et rejoignez l'hôpital. A cet instant, vous êtes attaqué par un groupe de truands. Lisez attentivement le tutoriel, réalisez les différentes attaques et apprenez le mode combat.
Par la suite, entrez dans l'hôpital et discutez avec Kazuki. Parlez au docteur et sortez. Haruka vous intercepte et veut passer encore plus de temps avec vous. Refusez de l'emmener avec vous et sortez.
Avancez tout droit vers la prochaine rue, repérez les marques S sur le radar et sauvegardez. Abattez d'autres gangsters dans la rue et suivez le nouveau tutoriel. Ensuite, allez vers la nouvelle cible et parlez au garde.
Entrez dans le grand immeuble, prenez les escalators puis l'ascenseur pour aller sur le toit.

Boss : Majima

Le combat contre Majima est facile. Effectuez des attaques simples et enchainez avec une attaque puissante. Essayez de coincer l'ennemi dans le coin, agrippez-le et attaquez-le. Effectuez ensuite, l'attaque spéciale et battez-le.

Chapitre 2 : Encounter

Après la scène cinématique, sortez de la maison et allez vers la plage. Discutez avec Izumi et regardez la scène cinématique qui suit.
Ensuite, sortez de la maison et partez à gauche vers Downtown Ryuku. Suivez le chemin de la rue, avancez à gauche et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Shimabukuro Rikiya

Le combat est presque semblable au premier. Utilisez les objets pour lui infliger d'importants dégâts et réalisez l'attaque spéciale. Frappez sans cesse et il ne vous posera pas de problèmes.
Après le combat, suivez Shimabukuro, parlez avec les personnes qu'il rencontre et atteignez finalement la demeure de Nakahara. Discutez avec ce dernier, regardez la scène cinématique et achevez ainsi le chapitre.

Chapitre 3 : Power struggle

Après la cinématique, parlez à Haruka puis entrez dans la chambre qui se trouve en face de la sortie. Discutez avec le petit garçon Shirou, posez-lui toutes les questions et sortez de la maison. Ensuite, allez à la plage et discutez avec les deux garçons qui jouent à la lutte. Retournez dans la maison, reparlez avec Shirou puis sortez dans la cour et reparlez avec Taichi (le garçon au tricot rouge). Rentrez une troisième fois dans la maison et parlez avec Shirou pour connaitre la raison de sa tristesse.
Le lendemain, sortez de maison, parlez avec Miyara près de la clôture et allez à Downtown Ryukyu. A présent, montez les escaliers près de la cabine et allez au Golf Club. Parlez au réceptionniste et jouez au golf avec le résident du club. Consultez le tutoriel du jeu, refaites les tirs que vous raterez et essayez de gagner le duel.
Ensuite, rôdez dans les rues de Downtown et affrontez quelques gangsters pour améliorer votre niveau. Reprenez le monorail et allez à Sunshine station.

Retournez à l'école, discutez avec le professeur Akasaka à l'entrée de l'école puis entrez. Allez vers la pièce et discutez avec Ayako qui semble avoir perdu l'argent qu'elle a emprunté à Taichi. D'abord, allez dans la cuisine, parlez avec

Haruka puis parlez à Riona dans la buanderie. Allez ensuite dans la cour de l'école, parlez à Eri et Izumi puis à Shirou, Mitsuo et Kouji, à la plage. Ensuite, retournez dans le salon et discutez avec tous les garçons.
Après la discussion, retournez dans la chambre des enfants et regardez Eri en train de toucher au portefeuille d'Ayako. Rejoignez-la à la plage et discutez avec elle pour qu'elle avoue la vérité.

Revenez dans le salon, discutez à nouveau avec les enfants puis allez dans la cuisine. Taichi vous intercepte et vous informe que quelqu'un est en train d'espionner l'orphelinat. Sortez et allez à la plage puis retournez à l'école.
Rikiya vous intercepte à son tour et vous emmène à Downtown Ryukyu. Repérez la cible en rose sur la carte, entrez dans une ruelle pour l'atteindre et entrez. Discutez avec le vieil homme puis sortez. Avancez jusqu'à l'intersection à droite et parlez avec la dame qui prétend avoir vu Saki. Continuez le long du chemin, abattez des gangsters en route puis approchez-vous du quartier de la famille Tamashiro.
D'abord, affrontez les membres de la famille de Tamashiro dans la rue puis allez devant l'immeuble où se trouve ce dernier.
Une vendeur d'armes arrive et vous emmène dans son camion. Vous obtenez d'abord un bâton puis vous pouvez acheter d'autres armes en revenant dans le camion. Assignez les raccourcis aux armes, retournez devant l'immeuble et entrez.
Avancez dans le couloir, affrontez les ennemis et utilisez l'une des armes. Eliminez à chaque fois les gardes de Tamashiro, remontez jusqu'au dernier étage et entrez dans la pièce. Affrontez un dernier groupe d'ennemis et préparez-vous à affronter le boss par la suite.

Boss : Tamashiro

Le combat contre Tamashiro est plus dur que les autres. Ce boss dispose d'une arme tranchante capable d'infliger d'importants dégâts. Acharnez-vous sur lui, effectuez des longs combos et utilisez une arme ou un objet. Après plusieurs coups subis, Tamashiro entre aussi en mode Heat et devient plus puissants. Faites attention à ses attaques, essayez de le frapper avec des objets et utilisez les bouteilles de santé. Réalisez également la séquence de touche qui s'affiche à l'écran pour éviter son attaque dévastatrice et reprenez les assauts.

Chapitre 4 : The Sketched man

Après la quotidienne scène cinématique et la discussion dans la plage, retournez dans l'Orphelinat et parlez à Haruka. Ensuite, discutez avec les enfants dans la cour et allez dans la ruelle.
Parlez avec l'homme au chapeau de paille et allez à Downtown Ryukyu. Cherchez le chien dans un cul-de-sac au nord-est de la ville. Pourchassez l'animal le long des rues, appuyez sur la touche qui s'affiche pour courir plus rapidement et suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête.
Discutez avec Izumi et Mikio et décidez de ce que vous allez donner au chien à manger. Si vous choisissez Dog food, Milk ou Bone, allez les chercher dans le M store. Par contre, si vous choisissez Hamburger, allez le chercher dans le Smile hamburger. Allez dans l'un des M store de la ville, entrez et achetez du Dog Food. Ensuite, retournez auprès de Izumi et parlez-lui.
Izumi vous demande ce que préfèrent les chiens comme jouets. Peu importe le choix de la réponse que vous donnez, allez le chercher dans l'Orphelinat à Sunshine station. Retournez le donner à Izumi et allez faire un tour dans la ville. Explorez-la jusqu'à ce que Kazuma se préoccupe du chien et d'Izumi. A ce moment, retrouvez-les et regardez la scène qui suit.
Maintenant, retournez à Sunshine station et allez dans la maison de l'orphelinat. Discutez avec Rikiya dans la cour et acceptez d'habiller le petit garçon. Pour cela, allez à Downtown Ryukyu et allez au magasin indiqué pour acheter de nouveaux vêtements. Choisissez entre les deux possibilités de vêtements qui s'offrent à vous et revenez à Sunshine pour les lui donner.
Après la séquence cinématique, dirigez-vous vers Downtown Ryukyu à nouveau pour qu'une élève vous intercepte. Discutez avec elle puis allez dans la ville pour chercher Mitsuo. Allez dans la grande terrasse en face du magasin M et retrouvez-le.

Après la cinématique, discutez avec Kouji pour jouer au baseball. Allez vers la plage, regardez la courte scène et reparlez à Kouji pour jouer. Frappez la balle que Mitsuo envoie, attendez le bon timing et effectuez 10 frappes pour gagner.
Dès que vous aurez fini de jouer, retournez à l'école et discutez avec la mère d'Akira. Par la suite, parlez à Haruka et dites-lui que vous partez dans une minute. Une fois que vous aurez informé les garçons de votre départ, allez à

Downtown Ryukyu avec Haruka et entrez dans le grand marché.
Allez faire un tour dans le grand marché le temps qu'Haruka finisse ses achats puis revenez à l'entrée. Allez à la station monorail, dites à Haruka que vous devez partir et parlez à l'homme qui arrive.
Approchez-vous de la dame sur la moto, effectuez un zoom et effectuez la séquence de touches qui s'affiche. Avant de retourner à la station monorail et aller à l'aéroport de Tokyo. Visitez le marchand d'armes et faites le plein d'objets.
Allez à Tokyo et entrez dans le club Stardust.

Boss : Hasebe

Attaquez d'abord les gardes de Hasebe, effectuez de longs combos puis occupez-vous de Hasebe en personne. Utilisez une arme, acharnez-vous sur lui et esquivez ses attaques. Lorsqu'il dégaine son sabre, attaquez-le avec des objets ou une arme. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il soit battu.

Chapitre 5 : War begins

Après le combat, regardez la scène cinématique et discutez avec les deux frères. Ensuite, sortez du club et essayez d'atteindre la tour Millenium sans vous faire repérer par la police. Pour cela, prenez la première rue à droite et avancez jusqu'au fond.
Dès que vous repérez un flic, revenez en arrière et essayez un autre chemin jusqu'à ce que vous entrez dans une ruelle.
A ce moment, des hommes en costumes arrivent et vous attaquent. Ayez recours à vos combos dévastateurs pour leur infliger un max de dégâts, prenez une arme et abattez-les un par un.
Par la suite, vous devez attraper un homme en noir qui par la suite s'avère être Mack. Foncez sur lui, appuyez sur la touche de saut pour éviter les obstacles et frappez-le trois fois pour le rattraper.
Après le combat, dirigez-vous vers la tour et entrez. Descendez les escalators, prenez l'ascenseur et retrouvez la famille.

Chapitre 6 : Allies

Après la scène cinématique, vous devez fuir les policiers et essayer de les semer. Pour cela, foncez lorsque vous êtes près d'un endroit gardé par des flics et courez normalement si l'endroit n'est pas gardé. Si vous êtes arrêté, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour vous débattre mais vous perdrez un peu de votre tonus. Suivez le chemin indiqué sur la mini-carte, fuyez les policiers et atteignez l'objectif.
Discutez avec Date et suivez-le jusqu'au restaurant bar. Faites attention lorsque vous vous approchez des agents, restez près de lui et ne courez pas pour ne pas attirer l'attention.
Lorsque vous arrivez au resto, regardez la scène et parlez des gangsters. Choisissez les photos une par une puis finissez la discussion.

Sortez du resto, discutez avec Rikiya su votre téléphone portable et avancez dans rues de Tokyo. Lorsque vous recevez un e-mail de Rikiya, choisissez l'une des rues qui s'affichent à l'écran et atteignez-la. Ensuite, vous recevrez un autre mail de Rikiya et vous devez encore une fois choisir entre les quatre endroits proposés. Choisissez-en un parmi les trois premiers endroits et atteignez-le. Ensuite, choisissez d'aller au M store de Shichifuku St et parlez à Rikiya au téléphone.
Allez au parc pour enfants qui est à quelques pas du magasin et retrouvez Rikiya en mauvaise situation. Affrontez les membres de la famille Nishikiyama puis allez au Red Brick Hôtel, indiqué sur la mini-carte.
Après la séquence cinématique durant laquelle vous accédez à la chambre de Kanda, affrontez les gangsters dans le couloir puis remontez les escaliers pour le chercher. Montez au sixième étage, repérez la chambre 603 et examinez-la. Ensuite, abattez d'autres ennemis, descendez au quatrième étage et examinez la chambre 406. Montez ensuite au septième étage, cherchez dans la chambre 704 puis montez les escaliers pour atteindre l'étage supérieur.

Boss : Kanda

D'abord, effectuez de longs combos pour lui infliger un maximum de dégâts.
Appuyez ensuite sur la touche qui s'affiche pour esquiver son attaque et reprenez les assauts. Par la suite, il arrache un morceau de pierre du mur et vous attaque. Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'esquiver puis attaquez et fuyez.

Répétez la même méthode contre le second morceau de pierre et utilisez une potion en cas de besoin. Enfin, effectuez la séquence de touches qui s'affiche pour le battre.
Après le combat, discutez avec Rikiya et allez à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Dans ce resto, soit vous partagez les frais, soit vous offrez le repas à Rikiya. Dans le second cas, cela va vous couter 65.000 Yens. Ensuite, choisissez de trainer encore avec lui et emmenez-le à Don Quijote. Montrez-lui ensuite les casiers, emmenez-le au parc et répondez à la question de Rikiya.
Par la suite, parlez à Date au téléphone et allez au resto New Serena. Faites la rencontre d'Ibuki et parlez des missions Hitmens. Ensuite, sortez et allez au bar New Serena. Parlez à Date puis à Rikiya pour retourner dans la ville, encore une fois. Une fois que vous aurez terminé votre randonnée, parlez à Date à nouveau et dites-lui que vous avez fini.

Chapitre 7 : Mad dog Majima

Après la discussion avec Date dans le bar New Serena, sortez et allez à West Parc. Repérez les toilettes à l'extrémité droite, près du clochard, et entrez.

Regardez la scène cinématique, suivez Majima jusqu'à son bureau et parlez-lui.

Boss : Majima

Pour battre Majima, vous devez effectuer une attaque et vous éloigner de lui rapidement. Faites attention à ses attaques spéciales et appuyez sur les touches pour les esquiver. Frappez, esquivez, utilisez des potions si vous êtes blessé et effectuez des attaques spéciales jusqu'à ce qu'il soit battu.

Chapitre 8 : Men and Plots

Après le combat, regardez la scène cinématique qui se déclenche puis parlez avec Rikiya au téléphone. Ensuite, sortez de la salle de visionnage et avancez dans le grand couloir souterrain. Vous pouvez participer à un tournoi dans l'une des salles (à gauche) et gagner ainsi de l'argent supplémentaire. Effectuez des achats auprès du vendeur près de la sortie puis prenez les escaliers. De retour au parc, trouvez la sortie et préparez-vous à affronter les hommes de Se Waa.
Abattez un premier groupe à mains nues, questionnez-les à propos de Rikiya et avancez. Lorsque l'officier des hommes de main arrive, affrontez-le, faites attention aux gardes armés et éliminez-les. Lorsque la première couleur de la jauge s'achève, l'officier s'enfuit. Poursuivez-le, abattez d'autres hommes en chemin et attaquez ceux qui bloquent la route. Frappez-les et esquivez jusqu'à ce qu'ils abdiquent.
Continuez jusqu'à ce que l'officier arrête de courir et affrontez-le une seconde fois. Effectuez de longs combos, utilisez une arme et battez-le.
Ensuite, cet officier essaye de s'enfuir une nouvelle fois. Commencez alors une course poursuite, assaillez-le plusieurs fois jusqu'à ce que vous l'attraperiez. Il vous donne enfin l'endroit où se trouve Rikiya.
Vous devez vous rendre à l'immeuble où se trouve Rikiya mais le chemin est rempli d'ennemis. Abattez les groupes d'ennemis un par un, suivez le chemin jusqu'à l'entrée de l'immeuble et abattez un second officier.

Boss : Lau Ka Lung

Le combat contre Lau Ka Lung est très difficile car ce dernier se déplace sans cesse et utilise deux armes différentes. Dans la première phase, il utilise un long sabre et effectue de longs combos. Pour le battre, vous devez utiliser des armes ou des objets puis l'attaquer et esquiver son attaque. N'hésitez pas à utiliser des potions et soyez rapide. Dans la seconde phase, Lau utilise des griffes et devient plus coriace. Effectuez des attaques spéciales, continuez à utiliser des objets et des armes et battez-le.

Chapitre 9 : The Ruse

Après la scène cinématique du début du chapitre, parlez à Rikiya et sortez. Quittez la zone souterraine, achetez des objets chez le marchand près de la sortie et quittez le parc également. Prenez le taxi pour Rikiya et envoyez-le à

l'aéroport pour qu'il revienne à Okinawa.
Ensuite, parlez avec un inconnu au téléphone puis discutez avec Date. Allez au bar New Serena afin de rencontrer Date et parlez-lui. Si vous n'avez rien d'autre à faire dans cet endroit, dites-lui que vous êtes prêt et partez retrouver Tamiya devant le Millenium tour.

Parlez avec l'homme près de la voiture et partez avec lui. Après la scène cinématique, parlez avec l'agent Tamiya de tous les sujets et regardez les scènes.
Une fois que vous avez terminé votre questionnaire, vous allez affronter plusieurs officiers de police à l'extérieur du bâtiment.

Boss : Les officiers de police

Ce combat est un combat d'endurance dans lequel vous devez affronter plusieurs officiers de police en même temps. Effectuez des combos courts pour ne pas vous approcher des policiers armés de boucliers, utilisez aussi une arme et bloquez pour vous défendre. Essayez de bouger sans cesse dans ce périmètre pour ne pas être envahi par les assaillants. Utilisez une potion si vous êtes blessé et reprenez les attaques.

Chapitre 10 : Unfinished Buisness

Après la traditionnelle scène cinématique, sortez du bar New Serena et rejoignez un taxi. Dites-lui que vous voulez aller à l'aéroport et allez à Downtown Ryukyu. Ensuite, allez à la station monorail, prenez la direction de Sunshine Station et retournez voir les enfants à l'école.
Après la courte scène, allez à la plage et parlez avec le petit garçon Taichi. Retournez à l'école et regardez la scène qui suit. Taichi s'est blessé en jouant à la lutte. Retournez rapidement à la plage pour voir sont état de santé et parlez-lui.
Par la suite, parlez au docteur et parlez à nouveau avec Taichi dans la chambre. Une fois que vous avez remonté le moral du petit garçon, quittez l'école et allez à Downtown Ryukyu. Dès que vous arrivez dans cette ville, vous recevez deux mails de la part de Rikiya qui vous demande de le rejoindre à la plage.

Reprenez alors le monorail pour retourner à Sunshine et allez à la plage pour exécuter un combat de lutte. Effectuez les coups que les enfants demandent et qui s'affichent à l'écran, réalisez plusieurs attaques et achevez le combat avec une attaque spéciale.
Après la scène cinématique, parlez à Haruka et avancez jusqu'à l'entrée de l'école pour reparler avec elle.
Ensuite, choisissez de vérifier si elle est vraiment partie au supermarché et partez à Downtown Ryukyu.

D'abord, allez chercher Haruka dans la rue Ryukyu West près du poteau électrique. Retrouvez-la ensuite à West Hatsumachi en train de parler avec deux hommes puis près de la station monorail. Observez Haruka près du pont, parlez-lui puis prenez le monorail et revenez à l'école.
Parlez à Haruka puis aux enfants et sortez. Allez à Downtown Ryukyu, allez à West Hatsumashi et observez Haruka de loin. Par la suite, restez caché et n'interrompez pas tous les hommes qui arrivent près d'Haruka. N'interrompez pas le policier non plus puis choisissez d'interrompre les deux hommes qui l'ont embauché. Combattez ces deux hommes et battez-les.
Après ce périple, allez à Sunshine station et retournez à l'école. Entrez dans la chambre, écoutez la conversation des deux petites filles et discutez avec elles. Ensuite, discutez avec les enfants qui sont près de la table et donnez-leur une leçon un par un.
Allez à Downtown Ryukyu, dirigez-vous vers les casiers et trouvez Ayako. Parlez-lui puis lancez-vous dans une course poursuite derrière Ayako. Lors de cette course, vous ne pouvez pas la rattraper, contentez-vous de courir derrière elle jusqu'à ce qu'elle se fatigue et s'arrête. Enfin, discutez avec elle à nouveau et ramenez-la à l'école.
Après les retrouvailles avec les enfants, répondez au téléphone et allez à Downtown Ryukyu. Dirigez-vous au nord de Hatsumachi, parlez avec l'homme qui se trouve devant le club Canal Grande et entrez.

Boss : Joji Fuma

Le combat contre Joji est assez difficile car il se déplace sans cesse et effectue des combos rapides. Pour le battre, vous devez l'attaquer, effectuer une esquive rapide sur le côté et enchainer avec un second combo successif. Utilisez les quelques objets, les potions en cas de besoin et effectuez la séquence de touches pour esquiver son attaque spéciale. Répétez ces attaques jusqu'à ce que Fuma soit battu.

Chapitre 11 : Crisis

Après la scène, parlez à Fuma et regardez la scène qui suit. Tout de suite après, allez à Sunshine Station et retournez à l'orphelinat. Regardez la scène cinématique et allez à Downtown Ryukyu. Prenez un taxi et choisissez d'aller au Bullring.
Après la séquence, affrontez les membres du gang de Tamashiro et battez-les tous. Ensuite, sauvez votre ami des taureaux et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche pour repousser la bête.

Boss : Tamashiro

Enfin, affrontez Tamashiro et battez-le. Restez toujours près de lui et effectuez de longs combos. Acharnez-vous sur lui, frappez sans cesse et il sera battu facilement. Lorsqu'il fait appel à d'autres hommes, ignorez-les et concentrez-vous sur lui.

Chapitre 12 : The end of Ambition

Après la séquence cinématique, allez rapidement vers un marchand d'armes et faites le plein. Ensuite, allez au bar New Serena et entrez. Discutez avec Date, parlez à Haruka et dites-lui que vous partez à l'hôpital Toto. Sortez du bar, prenez un taxi et répondez au téléphone. Montez dans le taxi et partez à l'hôpital Toto.
A l'entrée de l'hôpital, affrontez plusieurs membres du clan Haruhou et battez-les. Ensuite, neutralisez des officiers de ce même clan et questionnez-les sur l'emplacement de Daigo. Montez les escaliers et abattez d'autres membres. Détruisez les deux casiers pour récupérer des potions et poursuivez à droite des marches. Battez un autre homme devant les escaliers suivants, montez et combattez les prochains ennemis. Continuez à avancer, détruisez deux autres casiers, effectuez une attaque spéciale pour éliminer l'homme qui porte un fauteuil et remontez jusqu'au lieutenant du Clan.
Par la suite, avancez dans le couloir, faites attention aux hommes armés et abattez-les.
Utilisez leurs armes pour tuer d'autres ennemis et avancez jusqu'à la prochaine porte. Abattez deux gardes à droite et à gauche, avancez dans le couloir et éliminez d'autres membres du clan. Détruisez un tiroir près des ascenseurs à droite, récupérez une potion puis continuez le long du couloir. Défoncez les lits qui bloquent le chemin et prenez l'ascenseur à droite.
Abattez deux gardes dans l'ascenseur, détruisez les coffres et les paravents et obtenez des potions. Avancez dans le couloir et entrez par la porte de gauche.

Boss : Agent CIA

Acharnez-vous sur l'agent de la CIA, effectuez de longs combos et utilisez les objets pour lui infliger d'importants dégâts. Bloquez ses attaques, enchainez avec un combo et réalisez les attaques spéciales pour le battre.
Maintenant, sortez de la pièce, abattez les membres de la CIA et préparez-vous à affronter l'Agent une seconde fois. Cette fois, il utilise des armes et des attaques en mêlée.
Restez près de lui et acharnez-vous sur lui avec des séries de frappes. Utilisez une potion si vous en avez besoin et ayez recours aux objets pour le battre.
Par la suite, retournez vers l'ascenseur et montez. Abattez d'autres agents de la CIA à l'intérieur de l'ascenseur et atteignez le toit.

Boss : Mine

Utilisez toutes les techniques, les potions et mettez toutes vos compétences à l'épreuve. Mine est rapide et coriace, soyez donc vigilant et rapide à votre tour. Effectuez de longs combos, esquivez ou bloquez ses coups et enchainez avec de nouvelles attaques. Les armes n'ont aucun effet sur lui donc battez-le à mains nues. Réalisez toutes les séquences de touches qui s'affichent pour lui infliger également des dégâts. Utilisez les potions, soyez attentif et abattez-le.
Félicitations ! Vous avez battu le traitre Mine et complété Yakuza 3 !

TROPHÉES

Bronze

Histoire secondaire 10

Finissez 10 histoires secondaires.

Histoire secondaire 30

Finissez 30 histoires secondaires.

Histoire secondaire 50

Finissez 50 histoires secondaires.

Histoire secondaire 80

Finissez 80 histoires secondaires.

Chasseur habile

Capturez tous les "Hitman"

Magnanime

Utilisez en une seule fois plus de 300 milles yens dans un Cabaret Club.

Bonne coordination

Dans le mini jeu Cabaret Manager, réussir une bonne coordination avec une femme.

La clé du vagabond

Déverrouillez entièrement la rangée supérieure des casiers dans les villes Kamiyacho et Ryukucho.

Maître gourmet

Commandez le menu le plus cher dans tous les restaurants.

Maître des "Hit Action"

Faites de vos "Hit Action" le dernier coup pendant un combat (à faire 50 fois).

Champion Légendaire

Remportez tous les tournois.

Campagne d'essai

Modifiez une fois une arme.

Commencer un blog

Acquérez une révélation.

La voie du test

Rencontrez par hasard tous les maîtres.

Mania Esthétique

Jouer au 2 mode de jeu mania esthétique.

Hat Trick

Faites un "Hat trick" aux fléchettes.

Break Ace

Faites un "Break Ace" au billard "9 boules".

Roi du Karaoke

Chantez toutes les chansons du Karaoke.

Boiled Turkey

Faites un "Turkey" au Bowling.

Rare Gambler

Obtenez 10000 points au Chinchi Rorin, Chohan, Koikoi et Oichakabu.

Super Gambler

Obtenez 10000 points au poker, à la roulette et au Black Jack.

Pro-gamer

Obtenez tous les trophées dans les 3 jeux du Game Center : remportez 10 peluches de l´UFO catcher, gagnez 10 séries de "Answer & Answer" et obtenez un haut score au jeu de tir.

Immobilité d´un pion du jeu d´échec japonais

Gagnez un jeu de shogi (échecs japonais), sans jamais déplacer le roi.

L´étoffe du Dragon

Au Mah-jong, la pièce du cheval attend pendant que vous en jouez une autre.

Bon frappeur

Au Batting center en niveau Hard, fait tomber 2 panneaux en une frappe.

Un puissant driver

Pendant une compétition de Golf, dépassez les 350 mètres.

Chef de thon

Péchez un Thon.

Ultime Challenge

Finissez tous les challenges du mode ultime tournoi après avoir fini le jeu.

Marathonien

Courez 42,195 km.

Boss 1-défaite de Majima

Battez "Majima" dans le Chapitre 1 du mode scénario.

Boss 2-défaite de Rikiya

Battez "Rikiya" dans le Chapitre 2 du mode scénario.

Boss 3-défaite de Tamaki

Battez "Tamaki" dans le Chapitre 3 du mode scénario.

Boss 4-défaite de Hasebe

Battez "Hasebe" dans le Chapitre 4 du mode scénario.

Boss 5-défaite d´un mystérieux étranger

Battez un "Homme en costume noir" dans le Chapitre 5 du mode scénario.

Boss 6-défaite de Kanda

Battez "Kanda" dans le Chapitre 6 du mode scénario.

Boss 7-défaite de Majima, le retour

Battez une nouvelle fois "Majima" dans le Chapitre 7 du mode scénario.

Boss 8-défaite de Lau Karon

Battez "Lau Karon" dans le Chapitre 8 du mode scénario.

Boss 9-défaite de Kazama

Battez "Kazama" dans le Chapitre 9 du mode scénario.

Les remerciements du Staff

Finissez le jeu.

La locomotive en marche

Bousculez 100 personnes

Observateur

Accomplissez 10 batailles en mode subjectif lorsque vous rencontrez une personne.

Destructeur

Détruisez 100 armes pendant des combats arrangés.

Argent

Vers la Banque

Dépassez 10 millions de yens.

Boss 10-défaite de Mine

Battez "Mine" dans le Chapitre 12 du mode scénario.

Maître écologiste

Récoltez 30 points de détritus de la plage d´Asagao.

Or

Toutes les histoires secondaires

Finissez toutes les histoires secondaires.

Mini Game Center

Terminez tous les mini-jeux

La preuve du plus fort

Terminez le jeu avec le mode de difficulté "EX-HARD".

Platine

Trophée Platine

Obtenez tous les trophées du jeu

Yakuza 4

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Bonus de 1 000 000 yen

Terminer le mode Easy.

Bonus de 2 000 000 yen

Terminer le mode Normal.

Bonus de 3 000 000 yen

Terminer le mode Hard.

Bonus de 5 000 000 yen

Terminer le mode EX-Hard.

Bonus Asagao

Avoir une sauvegarde de Yakuza 3.

Cloche de Gion

Avoir une sauvegarde de Ryû ga Gotoku Kenzan!

EX-Hard Mode

Terminer le mode Hard.

Nouvelle partie Aventure

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelle partie Premium

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Réminiscence (Kaisou)

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Compétition ultime (Kyuukyoku Tougi)

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Championnat Underground SP

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Aller à Naomi no Yakata (à Tenkaichi Street) et parler à Utsunomiya Bob A.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1 : Shun Akiyama

Chapitre 1 : The mysterious Loan Shark

Vous débutez l'aventure en incarnant Shun Akiyama. Utilisez le radar qui se trouve à gauche de l'écran pour repérer votre destination et avancez dans les rues de la ville de Kamurocho. Vous rencontrez alors Komaki un maitre d'arts martiaux qui vous donne un mémo.

Vous allez rencontrer plusieurs personnes qui vous donnent des mémos et des informations sur ce qu'il se passe en ville ou sur ce que vous pouvez faire. Vous pouvez aussi parler avec les gens qui possèdent un indicateur bleu au dessus de la tête pour obtenir des mémos. Ils vous font gagner aussi des points d'expérience.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'au Theater Avenue pour déclencher votre première bagarre de rue. Ces bagarres sont fréquentes dans les rues de la ville. Suivez les indications pour parfaire la technique avant le temps imparti pour gagner plus de points de bonus.

Diversifiez ensuite les combos pour vous entrainer sur ces malfrats. Une fois débarrassé des bandits, continuez votre chemin pour faire la rencontre des personnages qui peuvent être utiles à votre aventure comme Kamiyama, spécialiste dans la réparation et l'amélioration des armes.

Continuez votre chemin ensuite vers le Club Elnard. Affrontez les nouveaux ennemis et suivez encore une fois les indications pour glaner des points d'expérience supplémentaires. Rejoignez ensuite le club et entrez pour affronter votre premier boss.

Il vous suffit de répéter les mouvements que vous aviez appris lors de votre affrontement contre les malfrats dans la rue. Mais la meilleure tactique est d'utiliser les tables et autres élément du décor pour frapper votre ennemi. Quand le boss vous saisit, appuyez sur les boutons indiqués pour échapper à son emprise. Quand votre jauge de Heat est pleine, ramassez un objet, approchez-vous du boss et déclenchez une attaque spéciale pour lui faire encore plus mal.

A la fin du combat, vous gagnez un niveau avec des points d'amélioration pour votre personnage. Revenez ensuite à Sky Finance.

Chapitre 2 : The One

Après la cinématique, vous devez rejoindre votre société Sky Finance. Suivez votre radar, battez quelques malfrats en chemin et passez dans la ruelle de droite, celle qui mène aux escaliers.

Montez et entrez dans votre bureau. Vous pouvez vous reposer et sauvegarder votre partie sur place.
Sortez ensuite de votre bureau et répondez au téléphone. Kido vous donne rendez-vous sur le toit de l'immeuble rouge qui se trouve au Theater Square. Allez-y et repérez la boutique Sega.

La ruelle menant vers l'immeuble se trouve à gauche. Montez ensuite jusqu'au toit pour rencontrer Kido.

Après la cinématique, des membres de la famille Shibata vous attaquent. Ils sont armés de couteaux et de sabres. Concentrez alors vos attaques sur un ennemi armé pour le mettre KO et prendre son arme. Utilisez-la contre un autre ennemi armé pour le neutraliser plus rapidement.

Notez bien que les armes disposent d'un nombre d'attaques précis avant qu'ils ne se brisent. Utilisez surtout le sabre pour tailler vos ennemis et les neutraliser rapidement.

Vous serez ensuite pourchassé par la police et une séquence de poursuite se déclenche. Courez en évitant les obstacles en chemin pour ne pas être rattrapé. Utilisez les quickturns dans les virages pour gagner de la distance. Suivez enfin le chemin indiqué pour échapper à la police.

Chapitre 3 : Trouble in the Tojo Clan

Commencez le chapitre en battant les malfrats dans la rue.

Vous faites ensuite la rencontre d'un homme chauve qui vous fait passer un test. Vous devez donc rattraper la personne qui vous a piqué vos affaires. Une séquence de poursuite se déclenche et cette fois c'est vous qui poursuivez.

Courez sans toucher les obstacles pour vous approcher du voleur et, quand vous êtes assez-proche, lancez une attaque pour le tacler.

Vous pouvez aussi ramasser les objets en surbrillance sur le chemin et les lancer sur le voleur pour le ralentir. Continuez votre poursuite jusqu'à attraper le voleur qui faisait partie du test de Saigo, l'homme chauve. Vous pouvez continuer votre entrainement avec ce dernier si vous le voulez. Revenez ensuite à votre bureau.

Après la cinématique, vous partez avec Lily pour faire du shopping. Suivez votre radar et achetez un collier de la boutique " le marché ".

Allez ensuite au mall sous-terrain pour lui acheter la robe de soirée rouge. Vous allez ensuite au club Elise où Lily travaillera pour vous.

Elle vous donne ensuite rendez-vous au Theater Square. Allez la rejoindre et suivez-la dans la petite ballade. Vous allez affronter alors des assassins de la famille Shibata.

Commencez par attaquer l'ennemi muni d'un pistolet. Concentrez vos combos d'attaques rapides suivis d'une attaque puissante pour le malmener et ne pas lui laisser le temps de riposter. Une fois sonné, prenez son arme, restez loin de vos ennemis et tirez sur eux.

Une fois à court de munitions, jetez votre arme sur un des ennemis et servez-vous ensuite des éléments du décor. Si vous êtes attrapé par l'un d'eux, appuyez sur le bouton indiqué rapidement pour vous libérer de son emprise. Concentrez vos frappes sur l'ennemi équipé de sabre pour le mettre hors d'état de nuire. Prenez ensuite ce sabre et tailladez le reste de la bande.

Chapitre 4 : The promise

Après le coup de fil du manager du club l'Elise, dirigez-vous vers ce club. Vous allez vous occuper du look de Lily pour qu'elle soit élégante selon le gout des clients. Optez alors pour une robe longue et discrète. N'abusez pas du maquillage et des bijoux pour qu'elle soit à la fois élégante mais avec un look conservateur.

Sortez ensuite des vestiaires pour aller entre les tables du club et voir la réaction des clients. Vous pouvez revenir aux vestiaires pour changer encore une fois le look de Lily si elle ne les satisfait pas.

Sortez ensuite du club pour vous diriger vers le Marimba. Ce bar est fermé mais vous êtes intrigué par le Drama Queen's bar où Lily disait travailler auparavant. Entrez et allez dans la salle arrière pour découvrir un cadavre.

Examinez-le ainsi que l'insigne sur la veste et les briquets. Quittez ensuite ce bar et revenez à votre bureau.

Vous retrouvez Hana par terre, victime d'une agression. Après la cinématique, vous décidez de partir à la poursuite des kidnappeurs de Kido. En sortant, vous rencontrez un étranger qui va vous faire des " révélations ".

Montez donc avec ce dernier sur le toit et suivez ses indications pour prendre les photos durant la cinématique qui suit.

Vous gagnez à la fin une nouvelle attaque.

Reprenez ensuite votre mission et avancez au nord. Questionnez les passants sur les kidnappeurs jusqu'à arriver à la place où se trouve une grande affiche " Tower battle ".

Questionnez le passant qui se trouve à gauche de la pancarte qui vous désignera le groupe de yakuza. Allez discuter avec eux ensuite battez-les pour obtenir des informations. Allez ensuite à droite de la place et descendez l'escalier vers le théâtre sous terrain.

Allez à gauche et parlez au sans-abri pour trouver un autre moyen d'y entrer. Remontez alors à la surface et suivez votre radar. Utilisez l'ascenseur bleu de l'immeuble pour descendre au sous-sol.

Suivez votre radar pour atteindre un autre ascenseur à prendre.

Une fois à l'intérieur, vous allez progresser en affrontant les membres du clan Hatsushiba tout au long du chemin. La tactique ici est d'utiliser les éléments du décor contre les ennemis armés. Ensuite, prenez leurs armes pour les utiliser contre les autres yakuza. N'oubliez pas d'utiliser votre Heat surtout pendant les prises et quand vos ennemis sont à terre. Suivez le chemin linéaire pour obtenir l'aide d'un sans-abri.

N'oubliez pas de ramasser les objets qui scintillent en vert qui peuvent vous soigner ou augmenter votre jauge de Heat.

Quand vous arrivez devant une porte fermée à clé, suivez le conseil de votre ami Sukegawa et retournez voir un autre sans-abri. Kakuda est un spécialiste du crochetage de portes, il vous aidera quand la zone sera nettoyée. Il sera toujours utile contre les autres serrures en chemin.

Vous allez affronter un ennemi tenant un sofa dans les mains, vous devez éviter à tout prix ses attaques. Attaquez-le donc rapidement sans effectuer un long combo à la fin et esquivez pour vous éloigner de lui. Laissez passer son attaque pour revenir à l'assaut. Maintenez cette tactique pour le battre.

Continuez votre chemin jusqu'au bureau où vous rencontrez Takumi Midorikawa, un lieutenant du clan Hatsushiba.

Votre premier affrontement est assez court. Evitez de rester loin du boss pour qu'il ne vous tire pas dessus. Utilisez les chaises et les bureaux pour le frapper avec.

Utilisez aussi votre Heat pour fracasser sa tête contre les murs et débarrassez-vous de ses sbires avant qu'il ne revienne avec une tronçonneuse. Bloquez sa première attaque en appuyant rapidement sur le bouton indiqué. Contrez-le ensuite en appuyant à temps sur le bouton indiqué pour utiliser l'Essence of countring et lui faire très mal.

Esquivez ensuite ses attaques et utilisez les éléments du décor combinés avec le Heat pour lancer de puissantes attaques. Maintenez la même tactique en esquivant ses assauts à tronçonneuse jusqu'à le neutraliser.

Après la cinématique, allez voir Lily à l'Elise. Entrainez-la à écouter et communiquer avec les personnes. Donnez-lui ensuite un moment de repos pour qu'elle déstresse.

Si les clients réagissent convenablement avec Lily, ne changez rien et laissez-la se débrouiller toute seule. Revenez donc à votre bureau pour recevoir un appel de Lily.

Suivez donc votre radar pour atteindre le Millennium Tower où aura lieu le rendez-vous avec Lily. Après la cinématique, revenez au bureau et parlez avec Hana. Quand elle décide de partir, poursuivez-la dans les rues sans pouvoir l'attraper.

Après une autre cinématique, répondez au manager de l'Elise qui demande votre aide. Revenez donc à cet endroit pour affronter le yakuza qui sème le trouble dans le club.

Lancez vos puissants combos contre Minami et esquivez les siens. Utilisez le Heat pour attaquer votre ennemi après l'avoir mis à terre pour lui infliger plus de dégâts. Après avoir bu, votre ennemi devient plus rapide. Attendez qu'il attaque pour l'esquiver et foncez-lui dessus tout de suite après pour ne pas lui laisser le temps de riposter.

Mettez le paquet avant qu'il ne boive un autre coup. Appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour éviter son attaque spéciale. Soignez-vous si nécessaire ou augmentez votre jauge de Heat avec des boissons. Acculez ensuite votre ennemi dans un coin et attaquez-le sans répit pour le mettre KO.

Partie 2 : Taiga Saejima

Chapitre 1 : Flight for the truth

Vous incarnez cette fois Taiga Saejima, un ancien yakuza qui s'est sacrifié pour son clan. Il est transféré dans le pénitencier d'Okinawa. Vous débutez votre séjour par une bagarre dans la cafétéria.

Suivez comme d'habitude les indications qui s'affichent pour exécuter la charge Attack plusieurs fois et gagner un bonus de points d'expérience. Continuez ensuite à combattre le comité d'accueil jusqu'au dernier.

Après la cinématique, vous allez vous préparer à l'évasion planifiée par votre ami. Avancez dans la cour et ramassez les plantes en surbrillance, elles peuvent vous soigner si nécessaire.

Allez ensuite en direction du téléphone public et parlez au prisonnier Kamiyama qui se trouve à sa droite. Vous devez aller voir les prisonniers qui se trouvent près du matériel de musculation. Quand vous déclenchez une bagarre, vous devez neutraliser les assaillants avant la fin du temps imparti qui annonce l'arrivée des gardes.

Récupérez ensuite la chaine et revenez voir Kamiyama. Il vous demande de trouver un crochet. Allez donc voir les deux prisonniers qui se trouvent à droite puis celui qui fume derrière le panier de basket. Après avoir récupéré une cigarette, il vous manque un briquet. Allez alors à la porte et parlez au garde pour qu'il vous laisse entrer. Allez à gauche et récupérez le briquet qui se trouve près du chariot.

Revenez ensuite voir les deux prisonniers. Battez ces derniers avant la fin du temps imparti pour récupérer le crochet. Revenez ensuite à Kamiyama pour qu'il assemble crochet à la chaine. Revenez à votre ami Hamazaki qui vous demande de cacher ce joujou dans la bouche d'égout de la cour.

Pendant l'évasion, votre rôle est de distraire les gardes en les affrontant pendant que votre ami suit son plan. Neutralisez le premier groupe de gardes et récupérez les clés de la section. Avancez ensuite dans la prison en éliminant les gardes en chemin. Quand les grilles se referment, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour passer en dessous sans subir de dégâts. Récupérez les armes des gardes et aidez-vous avec les extincteurs accrochés aux murs.

Affrontez ensuite Saito et utilisez vos puissants combos contre ce garde. Esquivez ses attaques de matraque et passez tout de suite après à l'attaque. Utilisez votre Heat pour déclencher les combos spéciaux et contrez ses coups pour lui infliger d'avantage de dégâts.

Finissez ensuite votre ennemi pour récupérer sa carte et ouvrir la porte. Rejoignez votre ami puis montez sur le toit en neutralisant les gardes.

Restez à l'abri des snipers et contrôlez le rayon laser du tireur. S'il vire vers le rouge c'est que vous êtes dans sa ligne de mire. Restez donc derrière les caisses et attirez les gardes vers vous pour rester à couvert. Avancez ensuite en détruisant les portes.

Evitez aussi les grenades paralysantes lancées par les gardes et neutralisez rapidement ces derniers. Une fois que votre ami neutralise le sniper, continuez votre route en battant d'autres hommes en chemin. Avant de pouvoir escalader le mur, Saito arrive encore une fois en essayant de vous arrêter. Commencez par neutraliser les gardes armés pour utiliser leurs armes contre Saito et le battre avant de prendre la fuite.

Chapitre 2 : The tiger and the dragon

Après la fuite, vous arrivez devant la demeure de Kazuma Kiryu le yakuza légendaire. Après la cinématique, vous allez affronter ce dernier. Commencez par récupérer la boisson qui se trouve sur la plage. Abusez de la charge Attack pour briser la garde de votre adversaire.

Utilisez aussi la ruée qui consiste à vous éloigner avant de lui foncer dessus. Utilisez le Heat surtout quand votre adversaire est au sol. Appuyez ensuite sur les butons qui s'affichent pour gagner le duel ET Maintenez cette tactique jusqu'à finir le combat.

Chapitre 3 : the 25-year blank

Saejima a rejoint Kamurocho mais il est recherché par la police. Vous devez donc éviter de passer près des policiers ou en croiser un qui patrouille. Il décide d'aller au dernier repaire de la famille Sasai dont il était membre. Suivez donc votre radar pour atteindre l'ancien repaire et parlez au sans-abri qui se trouve à gauche.

Il vous conseille d'aller voir un autre SDF qui se trouve dans le Mall sous-terrain. Rejoignez cet homme qui vous demande de lui apporter quelque chose à boire. Remontez alors à la surface et allez au magasin Don Quijote pour acheter une bière. Rapportez ensuite cette boisson à l'homme pour qu'il vous donne les infos que vous demandez. Suivez votre radar pour retrouver Kido.

Poursuivez ce dernier en évitant les obstacles. Taclez-le et jetez-lui des bouteilles jusqu'à le rattraper. Après la discussion, suivez Kido jusqu'à l'abri. Vous pouvez vous reposer et sauvegarder votre partie dans ce repère.

Quittez ensuite le repère et avancez vers la sortie pour rencontrer un sans-abri. Suivez-le jusqu'au maitre qui peut vous entrainer.

Restez dans les égouts et parlez à tout le monde pour obtenir des infos sur celui que vous cherchez. Suivez ensuite votre radar jusqu'aux toilettes publiques mais la porte secrète est fermée.

Suivez ensuite la grande route jusqu'à l'intersection où se trouve le Cosmo Space. Parlez à Tsurumi qui porte un casque et promettez-lui de ne rien dire à personne.

Suivez-le ensuite jusqu'au petit parc pour enfants. Neutralisez le gang qui se trouve sur place et descendez par la bouche d'égout. Suivez ensuite votre radar et montez par une autre bouche pour arriver dans une ville souterraine.

Après le discours de Kage, dites-lui que vous manquez d'argent avant d'entrer dans le colisée. Il vous donne alors une somme considérable. Vous allez ensuite affronter Ivan Ibrahimovic qui, malgré son gabarit, n'est pas aussi coriace qu'il en a l'air.

Attaquez-le avec votre plus puissant combo suivi de la charge Attack et ne lui laissez aucun répit. Utilisez votre Heat quand l'opportunité se présente et maintenez un rythme élevé pour battre rapidement Ivan.

Chapitre 4 : Oath of Brotherhood

Après la cinématique, suivez votre radar pour quitter cette ville souterraine et remonter à la surface. Sodachi, le proprio d'un dojo, vous arrête et vous demande votre aide. Acceptez ou ignorez-le pour continuer votre aventure. Allez donc à l'immeuble rouge qui se trouve près de la boutique Sega et montez sur le toit.

Avancez d'un toit à l'autre pour éviter de croiser les policiers. Si vous êtes repéré, courez pour échapper au flic qui vous poursuit. Sinon, marchez calmement dans la rue pour éviter les soupçons. Suivez encore votre radar pour atteindre une bouche d'égout dans un parking.

Rejoignez ensuite le repère pour retrouver Kido. Vous recevez aussi la lettre de Minami. Vous devez ensuite atteindre le Millenium Tower. Suivez votre radar et entrez dans le bâtiment.

Vous allez affronter des hordes d'hommes armés appartenant à la famille Majima. Vos meilleures armes sont les combos suivis de la charge Attack et la ruée.

Evitez surtout de rester entre plusieurs ennemis. Essayez de les attirer vers vous pour les mettre sur une même ligne de façon à affronter un ennemi à la fois. Quand Minami entre en jeu, esquivez ses attaques avant de déclencher les vôtres. Eloignez-vous de lui quand il boit de l'alcool et s'apprête à cracher du feu et attaquez dès qu'il termine cette attaque.

Neutralisez Minami pour affronter Goro Majima, le chef de la famille Majima du clan Tojo.

Cet ennemi est très rapide et explosif. Allez prendre la batte de base-ball pour calmer ses ardeurs.

Esquivez ses attaques de couteau pour passer derrière lui et lancez votre charge Attack. Utilisez le Heat dès que possible et n'oubliez pas de frapper votre ennemi quand il est au sol. Appuyez sur les touches indiquées pour gagner les duels et pour contrer votre ennemi avec des coups spéciaux et puissants. Soignez-vous en utilisant les bouteilles qui se trouvent dans la zone. Quand le boss lance l'attaque en toupie, éloignez-vous de lui pour ne pas être touché puisque vous ne pouvez pas contrer son attaque. Revenez à l'assaut avec ou sans batte de base-ball et lancez vos combos jusqu'à neutraliser ce boss.

Partie 3 : Masayoshi Tanimura

Chapitre 1 : The paradise of Kamurocho

Vous incarnez cette fois Masayoshi Tanimura, un détective de la police de Kamurocho. Suivez votre radar à la recherche de l'informateur qui a dénoncé vos activités douteuses dans les jeux et les paris. Entrez dans l'Orchid Palace Mahjong et parlez au caissier.

Parlez ensuite aux joueurs qui se trouvent sur les lieux. Vous devez récupérer deux silver plates pour convaincre les joueurs de vous aider.

Quittez alors le bâtiment et allez à la boutique Ebisu Pawn qui se trouve à proximité. Achetez deux fausses silver plates et revenez au club.

Allez ensuite à la première table de jeu et donnez les objets pour obtenir l'identité de l'informateur. Suivez votre radar jusqu'à retrouver la balance, dans un parking. Combattez cet ennemi et suivez les indications pour parfaire la parade et obtenir plus de points d'expérience.

Après ce premier combat, vous commencez à recevoir des appels de la centrale indiquant des altercations et vous pouvez intervenir pour augmenter vos points d'expérience.

Après l'appel de Zaho, rejoignez-le au restaurant en suivant votre radar. Vous pouvez vous servir du restaurant comme planque pour vous reposer ou sauvegarder votre partie.

Quittez ensuite le restaurant vers Midori pour retrouver Park. Vous allez alors affronter des membres de la famille Shibata. Tanimura est assez rapide et ses ennemis ne constituent pas une grande menace. Contentez-vous de vous entrainer sur eux et d'essayer les différents combos.

Après le kidnapping de Yasuko, avancez vers le nord en questionnant les passants en chemin. Prenez ensuite un taxi et allez vers les docks. Vous allez progresser tout en éliminant les yakuza de la famille Shibata.

Vous devez toujours attaquer et neutraliser ceux armés en premier pour ensuite récupérer leurs armes. Utilisez fréquemment l'esquive et les parades pour vous retrouver dans le dos de vos ennemis et attaquer plus efficacement.

Quand ils inondent la zone avec de l'huile, avancez prudemment dans les parties sèches pour vous approcher des ennemis et neutralisez-les avec des projections.

Appuyez sur les boutons indiqués pour éviter les obstacles. Fouillez les recoins pour trouver des boissons qui seront utiles par la suite. Neutralisez les ennemis en chemin jusqu'à faire face à un groupe de yakuza dont trois qui sont redoutables.

Commencez par attaquer celui qui vous tire dessus pour essayer de prendre son arme. Utilisez les parades et les esquives pour passer derrière vos ennemis et lancer vos combos. Utilisez votre Heat pour déclencher des attaques spéciales contre ces yakuza. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour utiliser le sabre du deuxième yakuza contre le tireur.

Il ne vous reste ensuite que deux ennemis à neutraliser avec vos combos et vos contres rapides.

Chapitre 2 : The mastermind

Sortez du restaurant et suivez votre radar pour atteindre l'entrée du parking souterrain. Vous devez récupérer une mallette d'argent qui se trouve dans une voiture. Fouillez alors les véhicules pour tomber sur des yakuza. Battez-les rapidement et continuez votre fouille jusqu'à trouver la mallette.

Répondez ensuite au téléphone pour prendre rendez-vous avec Katsuragi. Vous recevez un mail vous montrant la photo d'un ancien bâtiment. Vous devez localiser ce bâtiment pour pouvoir trouver le lieu du rendez-vous.

Parlez au passant pour demander des infos sur ce bâtiment. Il se situe au sud-est de la ville. Allez-y pour rencontrer des passants qui contemplent justement ce bâtiment.

Non loin de ce dernier, il y a des escaliers qui mènent au toit, prenez-les pour atteindre le point de rendez-vous. Avancez ensuite vers le messager qui vous remet le message de Katsuragi. Parlez avec ce dernier au téléphone et prenez la direction du restaurant pour vous reposer.

Préparez-vous avant de parler à Zaho pour lui dire que vous êtes prêt à y aller, direction le Millenium Tower.

Après la cinématique, vous devez entrer dans le restaurant mais les membres du clan Ueno Seiwa vous coupent la route. La mallette vous sera d'une grande aide puisque vous pouvez l'utiliser comme une arme indestructible. Vous devez vous frayer un chemin vers le restaurant en neutralisant les yakuza.

Quand un ennemi vous dérobe la mallette, pourchassez-le en le taclant et en lui jetant des bouteilles pour le ralentir. Poursuivez-le sur les toits jusqu'à l'attraper. Vous devez ensuite neutraliser d'autres yakuza et, cette fois, avec l'aide de la précieuse mallette.
Fuyez ensuite vos poursuivants en évitant les obstacles en chemin.

Battez une dernière fois les membres du clan et entrez dans le restaurant.

Chapitre 3 : Door to the truth

Après la cinématique, avisez votre chef que vous êtes prêt pour partir au QG. Prenez un taxi pour l'atteindre et entrez dans les archives. Avancez vers l'étagère de gauche pour trouver le dossier recherché.

Revenez ensuite au restaurant et regardez d'autres cinématiques pour terminer ce chapitre.

Chapitre 4 : As a detective

Allez à Sky Finance pou remettre la mallette d'argent. Vous devez maintenant rencontrer Mishima dans les docks. Prenez donc un taxi pour aller sur place. Après la cinématique, pourchassez Junji Sugiuchi à bord d'un hors-bord. Tirez-lui dessus quand le réticule devient rouge pour le toucher.

Approchez-vous ensuite de son bateau et accélérez pour le heurter. Evitez les obstacles dans l'eau pour rester à proximité de votre ennemi. Continuez de heurter le bateau jusqu'à ce qu'il accoste.

Vous devez maintenant l'affronter dans un combat long est assez difficile. Votre ennemi est rapide et pourra esquiver vos longs combos facilement. Optez alors pour des séries courtes et parez ses attaques avec votre technique spéciale pour vous retrouver dans son dos. Frappez-le alors avant qu'il ne se remette en garde.

Evitez ses coups de genoux quand vous êtes à terre en appuyant sur le bouton indiqué. Soignez-vous si nécessaire et soyez patient pour pouvoir venir à bout de votre ennemi.

Partie 4 : Kazuma Kiryu

Chapitre 1 : Reunion

Vous incarnez cette fois l'ex yakuza, Kazuma Kiryu, la légende vivante de Kamurocho, qui a choisi de s'exiler loin de la ville pour se rétablir de ses anciennes blessures. Commencez par aller vers la plage pour parler à Haruka. Revenez ensuite à la maison et dites à Hamazaki que vous êtes prêt à partir vers la station de police.

Après la cinématique, les gardes de la prison et les hommes de Saito font éruption dans la station de police. Ils cherchent à enlever Yasuko. Avancez en neutralisant les gardes en chemin et utilisez les extincteurs et les autres éléments du décor pour les repousser. Kiryu est vraiment puissant et ces gardes ne font pas le poids devant lui.

Attaquez toujours en premier les gardes armés et surtout ceux qui vous lancent des grenades paralysantes.

Affrontez Saito une première fois et battez-le avec vos puissants combos. Continuez ensuite votre chemin et détruisez les obstacles qui bloquent votre route. Battez une nouvelle fois Saito en utilisant les armes des gardes ou les éléments du décor. Utilisez aussi votre Heat pour réaliser des coups spéciaux et les finish au sol.

Chapitre 2 : To Kamurocho

Suivez votre radar pour atteindre le bar New Serena. Ceci devient votre repère où vous pourrez vous reposer et sauvegarder votre partie.

Après la cinématique, quittez le bar et avancez vers le Millenium Tower. Regardez ensuite la cinématique pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : The encounter

Après la cinématique, courez au New Serena pour retrouver Date, par terre. Yasuko a pris la fuite et vous devez la retrouver. Courez dans la rue pour apercevoir Yasuko prendre un tournant. Vous devez la poursuivre en regardant dans quelle direction elle est partie sans parvenir à la rattraper.

Descendez ensuite par la bouche l'égout du petit parc. Vous vous retrouvez en face d'Akiyama et de Tanimura. Vous allez leur montrer qui est le maître. La puissance de Kiryu fera de l'ombre à la vitesse de vos deux adversaires que vous connaissez bien. Utilisez votre puissant combo en plus du coup de pied sauté pour projeter vos adversaires au sol.

Ne restez pas entre les deux hommes pour ne pas subir des attaques par derrière. Bougez pour essayer de les mettre sur une même ligne pour affronter un ennemi à la fois. Utilisez le Heat pour faire encore plus mal à l'ennemi qui est à terre. Concentrez vos attaques sur un adversaire à la fois en commençant par Akiyama. Quand les deux amis vous attaquent avec des mouvements spéciaux, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour les bloquer et les contrer.

Après le KO d'Akiyama, Kiryu ne fera qu'une bouchée de Tanimura. Utilisez vos combos sans relâche sans lui laisser le temps de riposter et quand il utilise sa parade spéciale, éloignez-vous de lui pour l'éviter. Revenez aussitôt à l'assaut jusqu'à le mettre KO.

Continuez ensuite votre chemin et parlez au sans-abri qui vous reconnait et vous aide à atteindre la ville souterraine. Avancez vers la grande porte et entrez pour rencontrer Kage.

Chapitre 4 : Chain of betrayals

Après la cinématique, avancez vers les toilettes publiques. Entrez dans le dernier cabinet et passez par la porte de service. Vous allez maintenant progresser en affrontant les yakuza qui vous barrent la route. Utilisez vos puissants combos sur les ennemis pour les neutraliser rapidement en commençant par ceux qui sont armés.

Utilisez les armes des yakuza battus pour gagner en efficacité. Pour les colosses qui possèdent des masses, attendez qu'ils lancent leurs attaques tout en restant loin et frappez tout de suite après. Vous pouvez ensuite récupérer leurs masses qui sont très efficaces.

Entrez dans le bâtiment et éliminez les ennemis qui vous attaquent dans le grand hall.

Commencez ensuite votre progression à travers les étages en explosant les obstacles sur votre route. Usez de votre Heat contre les yakuza puissants. Attaquez toujours les détenteurs d'armes à feu en premier surtout celui qui utilise un fusil à pompe. Utilisez ce dernier contre les puissants ennemis et continuez votre avancée. Une fois arrivé devant les ascenseurs, vous serez bloqué et plusieurs ennemis arrivent de tous les cotés. Améliorez vos aptitudes surtout celle du désarmement pour l'utiliser contre les truands armés.

Utilisez ensuite leurs armes contre eux et nettoyez la zone pour pouvoir monter dans l'ascenseur.

Une fois au dernier étage, avancez en détruisant les portes et en éliminant les yakuza qui vous attendent de l'autre coté. Avancez jusqu'à la salle sombre et neutralisez vos ennemis dans le noir. Ramassez ensuite la clé de la sortie d'urgence puis sortez par cette porte et montez pour affronter les yakuza d'élite que vous avez déjà battus lors de votre progression. Mais cette fois, ils sont tous réunis.

Commencez par neutraliser celui qui possède le fusil à pompe. Utilisez cette arme contre les trois puissants yakuza ou bien concentrez vos tir sur l'un d'eux. Passez ensuite à celui qui possède la masse et prenez son arme pour maltraiter ses amis. Combattez ensuite celui qui possède la matraque et esquivez ses attaques avant de riposter juste après. Passez enfin à Ijuin, leur chef, qui est le plus rapide, le plus résistant et le plus efficace malgré le fait qu'il soit désarmé.

Utilisez fréquemment votre Heat surtout quand votre ennemi est au sol pour lui infliger d'avantage de dégâts. Finissez ensuite ce dernier ennemi avec vos plus puissants combos et montez sur le toit.

Final : Requiem

Ce final comporte les quatre derniers combats de nos héros. Avant de parler à Date pour commencer ce dernier périple, utilisez chaque personnage pour faire le plein de produits de soin. Vous pouvez passer tout simplement chez Don Quijote et prendre plein de nourriture pour l'utiliser comme soin. Améliorez les aptitudes de vos personnages avant de vous lancer dans cette dernière ligne droite. Vous pouvez effectuer vos quêtes secondaires pour tous les personnages avant de passer le point de non retour. Une fois prêt, allez parler à Date.

Akiyama

Le premier héros qui entre en jeu est Akiyama. Il affronte Arai le lieutenant du clan Tojo.

Comme chaque boss respectable, il faudra du temps pour neutraliser votre ennemi. Il est rapide et esquive la majorité de vos attaques. Utilisez alors cette même ruse pour esquiver ses attaques et vous retrouver dans son dos pour l'attaquer plus efficacement. Comme d'habitude, utilisez votre Heat pour frapper votre ennemi quand il est à terre.

Soignez-vous quand c'est nécessaire et évitez ses coups de genoux en appuyant sur le bouton indiqué. Quand un duel est lancé, appuyez sur les boutons indiqués pour bloquer Arai ensuite contre-attaquer. Soyez patient en maintenant ces tactiques pour enfin vaincre votre ennemi.

Saejima

Le vieux Saejima passe à l'attaque et affronte Kido, un des leaders du clan Tojo. Saejima compense sa lenteur avec sa puissance. Utilisez la charge Attack et les ruées contre Kido pour l'affaiblir et le projeter à terre.

Utilisez alors votre Heat pour asséner un coup direct à Kido. Esquivez ce dernier quand il est en mode Heat pour éviter ses coups de pied sautés et ses combos puissants. Par deux occasion, Kido récupérera une partie de sa santé sans que vous ne puissiez l'en empêcher, préparez-vous donc à un long combat. Maintenez ensuite la même tactique et gagnez les duels en appuyant sur les boutons qui s'affichent pour faire encore plus mal à Kido jusqu'à le battre.

Kiryu

Le légendaire Kiryu, quatrième chef du clan Tojo, entre en scène et affronte une autre légende, Daigo Dojima le sixième chef du clan Tojo. Un combat légendaire vous attend donc. Soyez mobile en attaquant votre ennemi. Attendez qu'il lance son assaut pour esquiver puis revenez près de lui pour déclencher vos combos.

Evitez de tomber dans l'un de ses combos puisqu'il ne s'arrêtera que si vous réussissez à vous éloigner de lui (et ce n'est pas une chose facile). Esquivez toujours avec des roulades à la fin de chaque série de coups. Daigo commencera ensuite à attraper votre poing quand vous le frappez et vous projettera ensuite. Essayez alors de l'attaquer par derrière. Gagnez aussi les duels en appuyant sur les touches indiquées et utilisez les coups de pied sautés si vous ne voulez plus être projeté par Daigo. Maintenez cette tactique pour le battre et lui montrer que vous êtes encore la légende de Kamurocho.

Tanimura

Le détective Animura passe en dernier et affrontera Seishiro Munakata, le commissaire pourri. Il est escorté de plusieurs gardes du corps. Commencez par attaquer les gardes et utilisez les projections et les prises quand ils vous encerclent. Vous pouvez alors balancer un ennemi sur les autres.

Utilisez votre parade spéciale pour passer dans le dos de vos assaillants et les attaquer plus facilement. Esquivez et effectuez des roulades pour ne pas rester entre les hommes et en particuliers les gardes élites. Nettoyez ensuite la zone pour ne laisser que le capitaine et le commissaire Munakata. Restez près du commissaire pour ne pas lui laisser le temps de tirer.

Sinon, esquivez au moment où il s'apprête à tirer. Débarrassez-vous ensuite du capitaine pour passer au commissaire. Il ne fera qu'essayer de fuir et prendre de la distance pour essayer de tirer. Empêchez-le de le faire et attaquez-le par derrière en essayant de finir vos combos. Vous pouvez aussi l'attraper par derrière et le projeter pour le finir au sol.

Admirez ensuite les séries de cinématiques qui concluent l'histoire de nos quatre héros. Félicitations ! Vous avez éradiqué le mal dans la ville et vous avez terminé Yakuza 4.

Yakuza : Dead Souls

© Sega 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1 : Shun Akiyama

Chapitre 1 : Outbreak

" Make a Collection Run "

En cours de jeu, servez-vous de votre carte pour vous diriger. La flèche rose indique l'endroit où vous devez vous rendre et les points " stop " indiquent les endroits où vous ne pouvez vous rendre. Entrez dans la ruelle devant à droite pour rencontrer Komaki pour obtenir des " Mémos ". Toutes les informations que vous récoltez sur le jeu seront ajoutées à vos Mémos et vous pouvez les consulter quand bon vous semble. Vous devrez également compléter les mini-tutoriels. Vous pourrez aussi améliorer votre barre de santé et obtenir des " Soul Points " pour améliorer vos capacités en éliminant des ennemis. Si vous explorez votre environnement, vous trouverez des petits objets tels que figurines et boissons. Si des zombies s'agrippe à vous, pressez rapidement la touche qui s'affiche à l'écran.

Avancez plus loin dans la ruelle et une cinématique démarrera.

Suivez le tutoriel pour éliminer les zombies. Une fois terminé, vous aurez droit à une autre cinématique.

" Head to Sky Finance "

Dirigez-vous vers la flèche rose, puis vers le point rouge lumineux. Vous devez entrez dans une allée à droite et faire le tour du bâtiment pour prendre l'escalier de secours.

Chapitre 2 : Cut Off

Après la cinématique, suivez le tutoriel pour apprendre à mieux vous défendre contre l'attaque des zombies. Tuez les zombies quand ce sera terminé.

Après la cinématique, vous obtenez quelques détails supplémentaires concernant votre mini-carte. Ressortez par la petite ruelle sur votre gauche. Tuez les zombies sur le véhicule tout droit devant, améliorez vos capacités puis sortez sur la droite et éliminez les zombies en avançant.

Si vous allez à gauche en sortant de la ruelle, vous trouverez une petite allée sombre à gauche et y obtiendrez une petite figurine.

Faites attention au zombie qui surgit sur votre droite. Entrez dans Manzok Station sur votre gauche (à droite de l'allée).

Suivez le couloir, tuez les zombies et prenez les escaliers au fond à gauche.

Tuez les trois zombies sur le premier palier et continuez de monter. Tuez les deux zombies en haut et prenez la petite porte à gauche. Vous aurez des informations sur la façon dont vous pouvez remplir votre jauge de santé. Ramassez les objets au sol (une boisson énergisante et une figurine).

Continuez tout droit. Tirez sur un des barils et entrez dans la pièce, descendez puis éliminez les deux zombies. Remontez, allez tout droit et éliminez la horde de zombies qui vient des escaliers de droite.

Descendez dans les escaliers et éliminez les zombies qui restent s'il y en a. Suivez le couloir jusqu'au cul-de-sac. Eliminez les zombies derrière vous puis donnez des coups de pieds dans le mur pour vous frayer un passage. Eliminez les zombies en bas et allez dans l'allée en face.

Eliminez encore des zombies et sortez de l'allée par la gauche.

Remplissez votre " Sniper Gauge " en tirant sur les zombies de loin.

Tirez sur le réservoir d'essence de la voiture abandonnée, pressez la touche affichée à l'écran quand la balle partira.

N'oubliez pas qu'à chaque fois que vous vous en servez, une commande apparaîtra à l'écran que vous devrez presser. Avancez dans la rue et une cinématique s'enclenche.

" Head for the DVD Shop "

Abattez tous les zombies dans la rue à gauche, vous obtiendrez une petite figurine sur un des zombies.

D'autres arriveront et vous pourrez en éliminer une bonne partie grâce au " Sniper Mode " sur le réservoir d'essence du camion. Tuez les zombies restants, avancez dans la rue et entrez dans le théâtre au bout.

Tuez les zombies, allez à gauche vers les escalators et descendez. Avancez et vous rencontrerez Hasegawa. Descendez, éliminez les zombies, collectez la figurine dans la pièce au bout à gauche et ouvrez la porte sur la droite.

Vous complétez la mission.

Descendez les marches. Equipez les armes que vous venez d'acquérir à partir de votre menu. Parlez à Nagahama et sélectionnez la première option pour sortir.

" Head Beyond the Wall "

Sélectionnez un ordre pour votre nouveau partenaire. Soignez votre partenaire et sortez du théâtre en éliminant les ennemis au passage. Utilisez votre " Co-op Heat Sniping " pour venir à bout des nombreux zombies en dehors du théâtre.

Faites le tour et continuez dans la rue en éliminant les zombies.
Au bout complètement, vous rencontrerez un " Meathead. " Tirez-lui dans la tête et évitez ses coups de poing tout en essayant de garder votre partenaire en vie et en éliminant les zombies alentours.

Faites le plein au " SDF ammo stock pile " et interagissez avec la bouche d'égout.

Suivez le couloir et éliminez les zombies en même temps.

Continuez tout droit, éliminez tous les zombies, prenez et suivez le couloir devant à gauche en éliminant les ennemis sur votre passage. Empruntez le couloir à gauche et vous rencontrerez un " Cry Baby. "

Eliminez-la avant qu'elle n'appelle trop de zombies. A chaque fois que vous rencontrerez les " Cry Baby, " soyez sûr de vous occuper d'elle en premier. Eliminez le reste des zombies au bout du couloir et empruntez l'échelle.

Chapitre 3 : Outbreak

Dirigez-vous tout droit puis allez à gauche pour faire la rencontre de Kamiyama.

Vous pouvez maintenant modifier votre équipement et vos objets, acheter ou vendre des armes et des objets et aussi utiliser le repaire comme cachette. Ne vendez pas le " Block of Steel ", il pourrait vous être utile pour modifier certaines

armes. Vous pouvez également investir dans le camion. N'oubliez pas d'équiper toutes les améliorations que vous venez d'acheter. Si vous allez à l'arrière du camion, vous pourrez sauvegarder la partie ou revoir les cinématiques par exemple.

Interagissez avec le personnage à gauche pour aller dans la zone de quarantaine. Eliminez le maximum de zombies et sortez du théâtre. Retournez à l'ascenseur par la même route.

" Go See Doc Emoto "

Dirigez-vous vers la flèche rose de votre mini-carte. Vous trouverez des points de sauvegarde aux points " S " qui sont en fait des téléphones publics. Repartez vers le prochain point rose après la cinématique. Vous rencontrerez Gary. Complétez un des deux types d'entraînements.

" Deliver the Medicine "

Sélectionnez la première option.

Interagissez avec la bouche d'égout et sélectionnez la deuxième option.

" Head for New Serena "

Suivez le couloir, éliminez les zombies et les deux " Cry Baby ". Dans la grande salle, éliminez les zombies et le " Meathead ". Continuez jusqu'au couloir au bout et occupez vous du prochain " Meathead. "

N'oubliez pas de collecter les objets qu'ils laissent derrière. Continuez tout droit dans le couloir et prenez l'échelle au bout.

Rendez-vous au point rouge de votre carte en éliminant les ennemis en chemin.

Après la cinématique, tuez les zombies.

"Head for the Oriental Building"

Sortez de la ruelle par la gauche et éliminez les zombies sur votre chemin jusqu'au point rouge. Vous rencontrerez en chemin un " Monkey Boy ", faites attention à ses attaques rapides, tout comme les " Aggros, " que vous rencontrerez plus tard.

Au bout de la rue, allez à gauche dans la galerie marchande souterraine.

Allez à gauche à l'intersection et continuez tout droit. Vous trouverez un terminal à munitions sur votre droite et prenez la petite porte à droite du terminal pour continuer.

Dans le parking souterrain, faites le tour par la gauche puis allez à droite. Faites attention aux nombreux zombies et au " Meathead ". Utilisez le véhicule de la SDF pour éliminer tous les zombies alentours. Votre vision se limite à votre gauche et à votre droit et si l'engin surchauffe, cessez de tirer un moment.

Sortez-en quand la route sera libre. Dirigez-vous maintenant vers la bouche d'égout au fond à gauche.

Suivez le tunnel, puis allez à droite sur la passerelle. Faites attention aux zombies. Ramassez le cocktail Molotov et lancez-le dans la nuée de zombies en bas à droite.

Allez tout droit et cassez le barrage puis occupez-vous des zombies.

Au bout, allez à gauche et suivez le couloir. Eliminez les zombies en haut des marches, montez et suivez le couloir. Après le pont, tournez à gauche dans la salle, faites attention aux deux " Monkey Boys " que vous trouverez, utilisez un " Heat Sniping " pour plus d'effet. Montez à l'échelle au fond de la salle.

Après la cinématique, éliminez tous les zombies devant vous, puis retournez-vous et suivez le couloir jusqu'au " Meathead. " Continuez votre chemin et allez vers les escalators au bout à gauche. Eliminez les zombies et le " Monkey Boy " dans la pièce au bout à gauche.
Ressortez par l'autre porte au bout à droite et continuez tout droit. Prenez les escaliers au bout à gauche. Retournez sur vos pas jusqu'au point rouge de votre mini-carte. Eliminez les zombies et descendez dans le trou. Sortez de la pièce, occupez-vous du " Cry Baby " en premier et du reste des ennemis. Dirigez-vous au fond à droite, continuez tout droit, allez à gauche et tout droit encore. Descendez à droite, éliminez tous les zombies dans la salle en faisant attention au " Monkey Boy " puis ouvrez la porte du fond.

Vous trouverez un terminal à munitions à droite. Continuez tout droit et descendez. Frayez-vous un chemin jusqu'à la sortie en ignorant les zombies si vous le pouvez. Allez complètement à gauche et prenez l'entrée au milieu. Eliminez les zombies qui vous poursuivent.

Chapitre 4 : Une Nouvelle Enigme

Suivez Nagahama.

" Rescue Hana ! "

Kine vous donnera des piles pour votre torche. Parlez à Nagahama et sélectionnez la deuxième option.

" Reach the Top Floor "

Prenez les escaliers en face en éliminant tous les zombies sur votre passage. Faites attention au " Monkey Boy " en haut. Passez par le trou dans le mur et avancez entre les étagères jusqu'à la sortie en prenant garde aux zombies. Allez tout droit dans les escaliers, un " Monkey Boy " vous attend dans la pièce à gauche. Entrez dans la petite salle au fond (vous trouverez un SDF à munitions) et interagissez avec l'installation. Ressortez, tuez le " Meathead " et prenez l'ascenseur juste en dehors de la pièce. Faites attention aux zombies qui vous attaquent dans l'ascenseur et à ceux qui vous attendent en sortant. Suivez le couloir : affrontez le " Meathead ", le " Monkey Boy " et la horde de zombies. Cassez la porte au fond, tuez le " Cry Baby " à gauche et les autres zombies. Montez, vous trouverez un terminal à munitions en haut puis continuez de monter.

" Arahabaki Prototype "

Pour vaincre votre premier boss, tirez-lui dessus continuellement, tout en évitant de rester face à lui quand il s'immobilise car il étendra et vous frappera. Suivez-le avec vos tirs quand il montera sur les murs ou le plafond. Il montera dans un des trous du plafond, tirez-lui dessus pour le faire tomber et continuez quand il sera au sol. Vous devrez épuiser trois fois sa jauge de santé (en bas à droite) pour le tuer.

Partie 2 : Goro Majima

Eliminez tous les zombies qui se trouvent dans le bureau.

Chapitre 1 : The Hunter

Faites le tour du balcon en éliminant tous les zombies sur votre passage, entrez dans le couloir complètement à droite en suivant la flèche rose de votre mini-carte. Montez et allez à gauche et prenez la première porte à gauche. Avancez dans la pièce. Faites le plein de munitions et d'objets utiles et sortez de la pièce. Retournez à l'étage où vous étiez au début et allez dans la pièce à gauche. Vous rencontrerez un " Fattie. " Eliminez-le et le reste des zombies. Entrez dans la pièce au bout et allez dans le couloir à gauche devant, continuez tout droit et descendez. Eliminez les zombies sur l'étage 56, entrez dans le couloir sur la droite et occupez-vous du " Monkey Boy " et des zombies. Eliminez tous ceux dans la salle du fond, y compris le " Meathead " et allez à gauche. Eliminez les zombies et allez dans le couloir à droite de la pièce, puis interagissez avec la première porte d'ascenseur à droite. En attendant l'ascenseur, éliminez le " Cry Baby " et tous les zombies qu'elle appelle. Eliminez les deux " Fattie " et le reste des ennemis en bas.

Prenez les escalators et montez, allez à droite vers la porte.

Vous terminez cette mission.

Faites le plein de munitions au terminal juste devant vous et dirigez-vous vers le point rouge.

" Onraki Prototype "

Utilisez le char de combat à droite pour atteindre le monstre. Pressez la touche affichée à l'écran rapidement pour charger, visez bien car les munitions du char sont limitées. Son armure tombe et vous pouvez maintenant l'atteindre avec vos armes, vous prenez plus de vie en tirant dans le point lumineux sur son torse. Faites un " Heat Sniping " quand le monstre prend la voiture et quand il sera au sol.

" Escape the Quarantine Zone "

Le camion militaire droit devant sert de terminal à munitions. Dirigez-vous vers le point rouge.

Chapitre 2 : Super Hero

Allez au point rouge.

"Head for Kamurocho Hills"

Rendez-vous au point rouge. Entrez par le store.

" Enter Kamurocho Hills "

Tuez d'abord le " Monkey Boy " et le " Fattie " puis libérez la place de tous les zombies. Eliminez ensuite le " Monkey Boy " et le " Meathead " en suivant la direction de la flèche rouge. Faites attention au " Monkey Boy " et au " Cry Baby " en haut des marches. Entrez dans le bâtiment à droite.

Montez et dirigez-vous vers le point rouge.

Chapitre 3 : The Omi Man

Après la cinématique, parlez à Daigo et sélectionnez la deuxième option.

" Eliminate the Intruders "

Suivez le balcon et entrez dans la pièce à droite pour ressortir de l'autre côté en éliminant les zombies avec l'aide de Daigo. Faites attention au " Monkey Boy " dans la pièce. Entrez dans le couloir à droite, éliminez les zombies et le " Monkey Boy " et interagissez avec la porte au fond à gauche.

Eliminez tous les zombies sur cet étage.

Vous terminez cette mission.

" Protect the Barricade "

Empêchez les zombies d'entrer dans le bâtiment. Le mieux est de vous placer en haut des marches et de stopper les zombies à partir de là.

" Arahabaki Prototype A "

Ce prototype peut devenir invisible. Attaquez-le continuellement, s'il devient invisible cherchez les irrégularités dans le décor pour savoir où il se trouve où tout simplement, faites le tour avec votre viseur jusqu'à qu'il soit rouge puis tirez en faisant attention à ses coups. Continuez jusqu'à que le prototype meurt.

Faites le plein au terminal de munitions à gauche. Eliminez les zombies en avançant dans le tunnel.

"Meet with the Florist"

Les points de sauvegarde sont indiqués par des " S ", sur les téléphones. Avancez tout droit jusqu'au " Kage the Florist. "

Chapitre 4 : Showdown

Interagissez avec l'ascenseur et sélectionnez la deuxième option.

" Head for the Batting Center "

Avancez et allez vers le point rouge, qui est en fait une bouche d'égout. Interagissez avec.

Avancez tout droit jusqu'au point rouge. Allez à gauche dans la rue pour atteindre le point rouge. Parlez à Akiyama et sélectionnez la première option.

" Tsuchigumo Prototype "

Evitez toutes les attaques de ce prototype : il avance vers vous, vous écrase, saute et vous frappe avec ses pinces. Tirez-lui dessus au maximum en même temps. Son coeur est lumineux, quand il sautera, restez en-dessous de lui pour un " Heat Sniping. " N'oubliez pas que votre " Heat Sniping " doit recharger pour retenter cette attaque. Profitez qu'il soit sur son dos pour tirer dans son coeur. Tirez-lui dessus quand il prend Akiyama en chasse et sauvez-vous quand il vous prend en chasse. Tirez-lui dessus jusqu'à que la cinématique démarre et pendant, veillez au moment où vous devrez presser la touche affichée à l'écran.

Partie 3 : Ryuji Goda

Chapitre 1 : The Former Dragon

Eliminez les zombies avec l'arme intégrée à votre bras.

" Head for Nikaido's Old Hideout "

Vous ramasserez des munitions pour Goda un peu partout dans la ville, soyez attentif. Eliminez tous les zombies qui vous foncent dessus en avançant pour atteindre votre destination. Sauvez le civil puis allez vers la foule de zombies de l'autre côté. Allez dans la direction du point rouge. Vous trouverez un terminal à munitions au bout, près du portail. Entrez dans la cachette de Tetsu. Tuez les zombies dans le couloir et détruisez le mur pour passer, continuez en éliminant les zombies. Tuez le " Monkey Boy " et détruisez le mur. Tuez le reste des ennemis derrière puis entrez par la porte à droite. Eliminez tous les ennemis dans la pièce. Une cinématique s'enclenchera quand vous aurez terminé.

Eliminez les zombies et le " Meathead " dans la rue en vous dirigeant vers le point rouge. Passez le portail et dirigez-vous vers le point rouge.

Eliminez les zombies pour aider les SDF. Après la courte scène, passez le portail et éliminez tous ceux autour de vous pour vous diriger vers le point rouge.

Entrez dans le char, mais il n'y a pas de munitions. Ressortez et dirigez-vous vers le point rouge pour aller prendre des munitions. Vous rencontrerez des " Dipteras. " Evitez les jets d'acides qu'ils vous lancent tout en leur tirant dessus. Continuez dans l'allée en éliminant les ennemis. Allez à gauche au bout et vous rencontrerez un Hermit. Evitez-le quand il chargera et faites un " Heat Sniping " sur les barils d'essence pour le tuer. Continuez entre les allées et parlez à Ibuki. Sauvez les civils. Allez au point rouge de la mini-carte.

Vous trouverez de quoi faire le plein de munitions derrière vous. Prenez la porte à droite et sélectionnez la deuxième option. Ramenez les trois groupes que vous sauverez à Ibuki. Allez à gauche et vous verrez les civils : sauvez-les des zombies et ramenez-les à Ibuki. Retournez au char d'assaut sans munition près du portail pour trouver le deuxième

groupe.

Retournez au char sans munitions, continuez tout droit dans la rue et allez à droite et continuez tout droit pour trouver le troisième groupe.

Dirigez-vous vers le chariot élévateur indiqué par le point rouge.

Sortez de l'allée et allez à gauche.

Collez vous à la surface des containers, pressez la touche affichée en haut à droite et déplacez le container pour le reposer quelque part d'autre. Faites la même chose avec le container en bas pour libérer le passage complètement. Sortez de l'allée, allez à gauche puis à droite, vous trouverez les munitions au bout de la rue.

Prenez les premières munitions au sol, puis retournez au char d'assaut. Ecrasez les zombies en chemin. Une fois dans le char, pressez rapidement la touche indiquée à l'écran pour charger votre missile puis tirez, répétez ceci jusqu'à que la porte cède.

Chapitre 2 : Sweet Death

" Head for the Toshin Building "

Parlez aux deux hommes, puis acceptez ou refusez leur offre, puis continuez au point rouge. Entrez dans le bâtiment.

Eliminez les yakuzas devenus zombies dans le bureau. Dirigez-vous vers la porte et sortez.

" Escape the Quarantine Zone "

Eliminez les zombies dans la rue en vous dirigeant vers le point rouge. Faites attention au " Diptera " et au " Hermit " qui vous attendent. Entrez dans la petite allée à droite pour leur échapper un moment si vous en avez besoin. Lancez une des bonbonnes de gaz sur le " Hermit " puis faites un " Heat Sniping " dessus, si ce n'est pas suffisant poussez d'autres objets dans l'allée. Sortez de l'allée et continuez vers le point rouge. Allez à droite, cassez le barrage et montez sur les débris pour avancer, évitez les flammes. Redescendez en passant sur les débris en face. Faites la même chose pour atteindre le bâtiment d'en face, puis redescendez.

Pour sauver le vieil homme, retournez par où vous êtes venu. Faites attention aux nouveaux zombies qui apparaissent et au " Fattie " et au " Meathead " qui vous attendent plus loin. Allez à gauche à partir de l'entrée (dans l'allée derrière le " Meathead) ". Après avoir sauvé le vieillard, dirigez-vous vers le point rouge de nouveau en cassant le barrage et en tuant les zombies. Vous rencontrerez plusieurs " Dipteras " et " Fatties ".

Suivez le point rouge, entrez dans la petite allée, tuez le zombie et cassez le barrage à droite.
Montez les escaliers et allez à droite, tuez tous les zombies pour continuer. Parlez au Chinois puis sortez et allez à droite. Descendez et allez sauvez les civils.

Entrez dans l'allée et allez à gauche. Sauvez le cuisinier. Prenez les escaliers et sauvez encore un citoyen. Sortez sur l'escalier de secours et descendez. Tournez à droite pour descendre encore.

Chapitre 3 : Master and Pupil

" Head for Asia "

Entrez dans " Little Asia " (le bâtiment indiqué par un point rouge) en parlant à l'homme juste en dehors et en sélectionnant la première option.

" Yatsukahagi Prototype "

Tirez dans le bout lumineux des tentacules en les évitant. Pour mieux les éviter, restez près du corps du prototype. Faites attention, après la courte scène, les tentacules surgiront du sol. Tirez-leur dessus tout en les évitant. Attention aux rochers qu'il vous lance. Pour l'achever, faites un Heat Sniping sur lui.

Chapitre 4 : The Ruin Of Kamurocho

Dirigez-vous au point rouge après la cinématique. Sélectionnez la deuxième option.

" Onraki Prototype Beta and Arahabaki Prototype A & B "

Faites attention aux zombies. Occupez-vous des petits prototypes d'abord. Faites attention aux coups que vous donnent le plus gros prototype. Occupez-vous d'abord du prototype A ensuite du B. Attendez que le dernier prototype prenne un baril d'essence et faites un " Heat Sniping " dessus. Tirez-lui dessus pour démolir son armure et exposer son coeur, sur lequel vous devez tirer pour lui infliger des dommages.

Partie 4 : Kazuma Kiryu

Chapitre 1 : Homecoming

Eliminez les zombies à mains nues et continuez après la cinématique.

Trouvez les zombies dans le parking.

Continuez de taper Nagahama jusqu'à la prochaine cinématique.

Chapitre 2 : Reunion

"Prepare for the Fight Ahead"

Faites le plein de munitions et d'armes dans le camion de Kamiyama. Parlez ensuite à Asagi et sélectionnez la deuxième option.

" Head for Kamurocho Hills "

Avancez en éliminant les ennemis, y compris le " Hermit " et le " Monkey Boy ", tout en vous dirigeant vers le point rouge. Entrez à côté de la barricade.

Suivez les couloirs en éliminant tout le monde. Suivez toujours le point rouge. Vous rencontrerez en chemin tous les monstres particuliers du jeu. Vous trouverez un terminal à munitions juste à côté du point rouge. Entrez dans le store.

Eliminez les zombies en vous dirigeant vers le point rouge. Entrez dans le bâtiment. Vous trouverez un terminal à munitions dans le hall, prenez l'escalator et montez. Dirigez-vous vers le point rouge en suivant le balcon.

" Defeat the SDF zombies "

Eliminez tous les soldats, puis le " Cry Baby " et le " Monkey Boy ".

Chapitre 3 : Mysteries Revealed

Avancez en éliminant les zombies en compagnie de vos deux partenaires.

Faites le tour du balcon pour prendre le " sniper rifle " et tuez le maximum de zombies que vous pouvez pour aider Majima : il ne doit pas mourir. Entrez ensuite dans le couloir en éliminant le " Fattie ", le " Monkey Boy " et le reste des zombies. Sortez par la porte du fond.

Dans la cour, éliminez les 3 " Dipteras ", le " Meathead " et le " Hermit " ainsi que le reste des zombies.

" Head for Purgatory "

Vous trouverez un terminal à munitions droit devant. Allez à gauche et éliminez les zombies tout au long du tunnel. Au bout, éliminez tous les ennemis.

Marchez tout droit. Après la cinématique, allez voir le " Florist ".

Après la cinématique, rejoignez Akiyama et sélectionnez la deuxième option. Interagissez avec le clochard si vous avez besoin de munitions ou d'objets.

" Eliminate the Intruders "

Eliminez tous les ennemis qui viendront vers vous avant que le temps imparti soit écoulé. A deux minutes de la fin, un " Hermit " et un " Monkey Boy " apparaitront, puis à une minute un " Meathead " et un " Fattie " vous attaqueront.

Eliminez tous les ennemis et avancez vers la sortie, vous trouverez un terminal à munitions devant à gauche.

" Basan Prototype "

Tirez sur le monstre en évitant les rafales et les jets d'acides qu'il vous lance. Vous trouverez un terminal à munitions droit devant. Le moyen le plus efficace de l'atteindre quand il va sur les bâtiments est d'utiliser un " Sniper Rifle. ", mais vous ne lui ôterez pas beaucoup de vie. Eliminez également les zombies qu'il appelle. Vous trouverez un autre terminal à munitions près du grand portail au fond.

Chapitre 4 : The Final Sprint

Entrez dans le char d'assaut et ne laissez pas surchauffer le char en tirant. Le char avancera seul. Tirez sur les monstres qui arrivent jusqu'à qu'Asagi libère la route. Tirez sur le prototype, cassez son armure et tirez-lui dessus encore pour l'achever avant que le temps ne s'écoule. Un autre prototype vous attaquera par derrière. Tirez sur le prototype en marche arrière tuez-le.

" Finale : The End "

Dirigez-vous vers le point rouge, parlez à Ryuji Goda et sélectionnez la deuxième option deux fois.

"Head for the Millenium Tower"

Tuez tous les zombies et autres monstres sur votre chemin en vous rendant au point rouge. Occupez-vous de tous les monstres devant le Millenium avant de pouvoir continuer.

"Reach the Top Floor"

Eliminez tous les zombies jusqu'au dernier étage du Millenium. Descendez les escalators et éliminez tous les zombies en bas.

Après la cinématique dans l'ascenseur, éliminez encore des zombies et allez vers le point rouge. Cassez la porte pour continuer. Montez les escaliers. Empêchez les zombies d'entrer jusqu'à que la porte soit complètement fermée. Continuez vers le point rouge.

Ressortez du bureau et allez vers le point rouge. Dirigez-vous vers le couloir au centre au fond.
Faites le tour du bureau pour atteindre l'autre côté. Montez au 58e étage. Prenez le couloir à gauche pour trouver le bureau de Majima. Vous trouverez de quoi faire le plein de munition dans la pièce et dans celle du fond vous trouverez le journal de Nishida. Retournez voir les autres Yakuzas dans le bureau de l'étage d'en bas. Le code du coffre est : 3538.

Ressortez de la pièce et prenez les escaliers pour le 58e étage. En haut, entrez dans le couloir à côté de la réception et ouvrez la porte du fond.

" Itsuki Prototype "

Tirez sur Hayashi en l'évitant quand il vous chargera. Répétez ceci jusqu'à la petit scène. Empêchez Hayashi de vous approcher avec sa ceinture de grenades, évitez également celles qu'il vous lance. A un moment donné, les alarmes à incendie se déclencheront et un moment après Hayashi arrachera le bras de Goda pour s'en servir contre vous. Dès qu'il se met à tirer, allez à son extrême gauche ou droite pour rester hors de sa ligne de mire en continuant à lui tirer dessus. Evitez-le quand il court vers vous.

Après la cinématique, tuez tous les zombies et dirigez-vous vers le point rouge de votre mini-carte. Prenez le couloir au bout à gauche et montez les escaliers au fond.

Tuez tous les zombies qui essaient de passer la porte pendant que Goda essaie de la fermer.

Suivez le couloir jusqu'au point rouge en éliminant les zombies au passage. Faites attention aux nombreux ennemis dans la simili-chapelle. Eliminez tous ceux dans la salle de réception également. Continuez dans le couloir. Détruisez l'alarme.

Entrez par la porte à gauche et éliminez tous les monstres. Juste en dehors de la salle, vous trouverez un terminal à munitions. Montez les escaliers et sélectionnez la deuxième option.

"Arahabaki Final Form Kinro and Ginro"

Evitez les jets que lancent les deux prototypes de leur bouche et tirez-leur dessus. Empêchez-les également de saisir votre partenaire. Ne restez pas immobile face aux monstres. Répétez ceci jusqu'à achever les deux monstres.

" Tetsuo Nikaido "

Après la cinématique, vous devrez affronter Nikaido lui-même.

Tirez-lui dessus le maximum possible, surtout quand il est immobile. Faites attention quand il vous chargera et tirera dessus. Après la courte cinématique, éliminez toutes les créatures rouges. Cherchez les coeurs autour de la pièce et tirez dedans. Faites attention quand Nikaido apparaitra pour vous attaquer de nouveau. Recommencez à lui tirer dessus. Après la courte scène, ignorez les créatures rouges pour chercher Nikaido dans la salle et tirez-lui dessus pour terminer sa jauge de vie.

" Oikazuchi Omega "

Allez à la droite ou à la gauche du monstre pour éviter ses coups puis esquivez ces coups de poings. S'il vous saisit, pressez rapidement les touches affichées à l'écran. Vous devrez ensuite évitez ses coups de points aléatoires. Restez près de la tête du monstre pour éviter ses coups de poings et tirez dans son coeur. Lancez les grenades qu'Asagi vous donne dans sa bouche. Tirez dans son estomac ouvert et pressez rapidement la touche qui s'affiche à l'écran. Ceci achèvera le monstre.

Zen Pinball

© Zen Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

TROPHÉES

Bronze

Booster azote

Bloquez une bille dans le réservoir d'azote !

Turbocompresseur

Lancez le mode Vitesse turbo !

Tubulure

Visez tous les cylindres pour obtenir une amélioration Collecteur !

Dynamo

Faites faire 25 tours d'un coup au spinner de la dynamo !

Pactole

Remportez au moins 500 000 points en mode Financement vite-vite !

Bobine Tesla

Touchez la rampe en spirale 10 fois avec une bille !

Archéologue

Trouvez le site Extra lors d'une fouille !

Jour de chance

Survivez à la rampe du rocher géant !

Chasse au trésor

Ramassez 3 Crânes de quartz !

Délire

Activez un spinner magique dans n'importe quel mode de jeu !

Mauvais augure

Infligez une catastrophe aux sceptiques !

Esprit de la nature

Réalisez un Super Combo !

Argent

Clé anglaise

Changez complètement l'une des pièces !

Génie

Activez la Téléforce en terminant toutes les autres expériences !

Aventurier doué

Terminez toutes les aventures !

Domination

Soumettez la tribu en provoquant toutes les catastrophes !

Zombie Apocalypse

© Konami / Nihilistic 2009

MODES SECRETS

Mode "7 Jours en enfer"

Terminez le Day 55 pour débloquer de mode hardcore (survivez pendant 7 jours d'affilée).

Mode Tronçonneuse

Terminez n'importe quel niveau en utilisant uniquement la tronçonneuse pour débloquer ce mode.

Mode Turbo

Obtenez un multiplicateur de 100 ou plus et terminez le niveau en cours pour débloquer ce mode.

Zone of the Enders HD Collection

© Konami / Kojima Productions 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Factory

Juste après l'intro du début, vous vous retrouverez face à un ennemi (un Raptor). Détruisez-le en un seul coup en utilisant la touche R2 enfoncée et carré. Après l'avoir détruit, il y aura une phase d'entraînement que vous pouvez quitter si vous le désirez. Ensuite prenez le Métatron. Puis sortez du hangar en suivant la flèche. Vous vous retrouverez dans Factory 1 où 2 Cyclops vous attendent puis 2 Mumy head. Après les avoir détruit un Mechs, “Neith” vous affronte mais vous ne pouvez pas la tuer, essayez d'éviter ses coups et après 5 ou 6 coups de votre part celle-ci s'en va. Suivez la flèche qui vous mènera au programme Monitor. Ensuite détruisez le squad qui a le programme. Vous obtenez alors le Pass_global qui sert à avoir le programme Global. Après l'avoir obtenu appuyez sur Start puis Area Change. Dirigez-vous vers Town 1.

Town 1

Affrontez le boss en utilisant l'attaque fuser puis carré, en visant sur la tête. Évitez ces jets de flammes avec R1. A la moitié de sa vie le boss enlève sa tête pour en mettre une autre. Continuez à le frapper et évitez de vous faire écraser. Vous ne pouvez le frapper que quand sa tête est Locké. Après l'avoir détruit prenez le Métatron qui se trouve devant vous. Détruisez le squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Javelin dirigez-vous vers le programme Javelin. Appuyez sur Start et allez dans Weapon puis Javelin. En appuyant sur rond vous pourrez alors utiliser l'arme secondaire Javelin. Ensuite dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Une note vous sera attribuée A, B, C, D ou E. Dirigez-vous vers le programme Phalanx. Vous Obtenez alors une nouvelle arme secondaire. Changez de zone pour aller vers Factory 1

Factory 1

Détruisez le Squad qui a le Passecode. En détruisant d'abord le chef du Squad vous pourrez ensuite détruire les ennemis avec plus de facilité. Vous obtenez alors le Pass_Antilia. Allez maintenant vers le programme Antilia qui se situe à l'autre bout de la carte. Allez ensuite vers Town 1.

Town 1

Faites comme dans Town 2 détruisez tous les Squads sans détruire de bâtiment. Une note vous sera attribuée en fonction de vos résultats. Allez ensuite à City 1.

City 1

Repartez vers Town 2 trouvez l'arme secondaire.

Town 2

Vous trouverez 6 Porteurs, détruisez-les en utilisant la touche carré. Allez sur le Vector Trap vous trouvez un objet : Sniper. Retournez vers City 1.

City 1

Détruisez à l'aide du Siper les points blancs sur le bloc de relais EPS. Pour les viser, utilisez le joystick analogique droit. Après les avoir détruits, allez vers le Squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Geyser. Dirigez-vous vers le programme Geyser vous obtiendrez le programme Geyser. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

1EPS 1
Détruisez les 10 porteurs (vous pouvez utiliser le Snipeur ou les Phalanx pour les détruire). Allez sur le Vector Trap. Vous obtenez le Pass_Halberd. Prenez alors le programme Halberd qui se situe à gauche. Dirigez-vous sur le pont et entrez à l'intérieur du tunnel (Le pont est représenté par des flèches sur la carte). A l'intérieur détruisez tous les Mechas. Après le premier combat ne tournez pas à droite mais allez tout droit. Continuez à détruire tous les Mechas jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant le générateur EPS de secours. Détruisez-le sur le devant ou le derrière. Changez de zone pour aller vers EPS 2.

EPS 2

Aller dans le Tunnel, puis voyant que vous ne pouvez pas aller plus loin ressortez et détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez le Pass_Control 1. Changez de zone pour aller vers Town 1.

Town 1

Détruisez l'ennemi qui a le Passecode. Vous obtenez alors le Pass_Control 2. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

EPS 1

Rentrez dans le tunnel. A la première intersection allez à droite. Prenez le programme Rap_ctrl. Détruisez les ennemis puis sortez, et dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Dirigez-vous prés du Vector Trap, regardez bien vous verrez un Raptor endommagé par terre. Allez dessus.

EPS 2

Vous dirigez alors un Raptor. Allez dans le tunnel. Dès le premier combat allez à droite. Prenez le programme Detector. Retournez en arrière et détruisez les porteurs (pour les détruire plus facilement appuyez sur R2 pour fuser et carré. Prenez ensuite le Métatron. Continuez à détruire les Mechas jusqu'à ce que vous arriviez devant un cul-de-sac. Tirez sur la fente pour détruire la porte. Détruisez le générateur de secours. Vous sortez du Tunnel pour changer de zone et allez vers Town 3.

Town 3

Détruisez tous les Squad en détruisant un minimum de bâtiment. Vous aurez alors une note. Changez de zone pour aller vers Town 2. Puis sortez immédiatement car vous ne pouvez pas encore battre le boss. Allez vers city 2.

City 2

Vous êtes infecté par un virus alors ne vous faites pas toucher par un ennemi sinon vous perdrez. Vous ne pouvez pas non plus prendre de Métatron. Détruisez les 3 Squads sans détruire les hélicoptères.
Détruisez les porteurs puis prenez le Pass_Comet. Prenez ensuite le programme Comet et sortez de cette zone pour aller vers Factory 2.

Factory 2

Évitez tous combats possibles et entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte) Vous serez obligé de vous battre contre le Mechs car il a le Pass_Vaccine. Prenez le programme vaccine vous pourrez alors vous

débarrasser du virus. Changez de zones pour aller à City1.

City 1

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Vous aurez alors une note en fonction de ce que vous avez fait comme dégâts. Allez ensuite vers City 2.

City 2

Détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez alors le pass_decoy1. Quittez la zone et allez vers Town 3.

Town 3

En allant dans Town 3 vous verrez que vous ne pouvez pas locker les ennemis car ceci sont invisibles. Alors sortez et allez dans Eps 2.

1EPS 2
Allez au bout le tunnel vous battre contre le robot que vous avez contrôlé. Celui-ci vous donne le programme Detector. Dirigez-vous vers la sortie puis détruisez les porteurs qui sont devant vous, prenez le Pass_Gauntlet qui est dans le Vector Trap. Puis allez trouver le programme Gauntlet qui vous servira à utiliser l'arme secondaire Gauntlet. Quittez la zone où vous êtes pour aller dans Town 3.

Town 3

Vous pouvez maintenant Locker les Squads invisibles. Détruisez-les tous jusqu'à ce que vous ayez le Pass_Decoy 2. Puis aller dans Factory 2.

Factory 3

Entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte). Détruisez l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Puis prenez le programme Decoy. Sortez du souterrain et détruisez tous les porteurs et prenez le Decoy qui se trouve dans le Vector Trap. Ca y est, vous êtes prêt pour combattre le Boss de Park1.

Park 1

Battez-vous contre le Boss en évitant ses rayons. Lorsqu'il y a une alerte utilisez la seconde arme Decoy et continuez à le frapper en changeant de place. Lorsque la vie du méchant est à la moitié il se transforme en une sorte de scarabée volant. Évitez qu'il vous fonce dessus et dès qu'il est arrêté envoyez-lui des attaques fusantes ou des Comet. Vous pouvez aussi utiliser des Decoy pour éviter ses missiles. Allez ensuite dans Montagne.

Montagne

Commencez par prendre le Métatron qui se situe en face de vous puis continuez tout droit. Ramassez tous les Vector Trap pour récolter des missiles. Prenez le Pass_Bonder puis le programme. Revenez au début et cette fois si allez à droite. Rentrez dans le mur qui est à droite et détruisez le mur qui est en face. Continuez à tuer les ennemis et à prendre les armes. Détruisez le mur à gauche puis celui qui est en face. Continuer à tuer les ennemis et à prendre les armes jusqu'à ce vous arriviez devant un barrage. Entrez à l'intérieur. Là vous arrivez devant un autre boss. Évitez ces sortes de mines avec le boutons R1. Envoyez-lui des attaques fusantes toutes sortes d'armes secondaires, surtout Comet. A la moitié de sa vie il change d'attaques. Évitez alors de vous faire écraser par lui et ne tapez que dans sa tête.

Contre Viola

Donnez-lui toutes sortes de coups que vous le pouvez surtout des Comet si vous en avez. Pendant qu'elle prépare son attaque jaillissante elle est vulnérable, profitez-en pour l'attaquer.

Hub 1

Là vous devez désamorcer les bombes en les lokant puis et en étant en situation rapprochée et enfin en appuyant sur rond jusqu'à ce que la bombe soit désamorcée. Faites attention de ne pas vous faire attaquer par les Squads pendant que vous désamorcez la bombe. Après avoir désamorcé les cinq bombes, vous vous rebattrez contre Viola. Utilisez le Decoy ou Comet ou alors, la meilleure façon de la battre est de frapper avec l'épée en situation rapprochée. Après avoir détruit Neith (Viola) vous devrez vous battre contre Anubis mais si vous avez eu une mauvaise note lors des missions secours, vous ne pourrez pas le battre et devrez vous enfuir mais ne cela se fait automatiquement pendant une cinématique.

ASTUCES DE ZONE OF THE ENDERS

Mode 2 joueurs

Pour débloquer le mode 2 joueurs, terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Tous les personnages et niveaux dans le mode 2 joueurs

Terminez le jeu en easy avec un classement d'au moins D.

Nouvelle musique de fin

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec un classement A pour chacun des cinq missions. Vous entendrez alors une musique de fin différente durant les crédits.

Mode Versus

1ère méthode

A l'écran "Press Start", faites : , , Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Un signal sonore vous avertira de la bonne saisie du code.

2ème méthode

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour obtenir le mode versus avec 5 personnages et niveaux. Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté deux fois pour obtenir les deux personnages et niveaux restants.

Santé et munitions au maximum

Faites une pause au cours du jeu, puis : L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Notez que votre niveau sera pénalisé à chaque fois que vous ferez ce code.

ASTUCES DE ZONE OF THE ENDERS : THE 2ND RUNNER

MODE Versus et Missions Extra

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ces deux nouveaux modes.

Jouer avec Jehuty Ver.2, Damaged Jehuty et Naked Jehuty

Terminez le jeu puis sauvegardez. Chargez votre partie et vous pourrez choisir entre les différentes versions de ces personnages.

Mini-jeu Zoradius

Dans le mode Boss Battle, battez-vous contre Vic Viper. Pendant le combat contre Leo, mettez la pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1. vous entendrez un son pour confirmer que la manipulation a bien fonctionné et vous pourrez alors profiter du mini-jeu Zoradius dans le menu Extra Missions.

Tous les powers-up dans le mini-jeu Zoradius

Commencez une partie de Zoradius puis appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Faites ensuite Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1 et R1. Un son confirmera l'entrée du code.

Jouer avec Aumaan Anubis en mode versus

Après avoir terminé le jeu une première fois, recommencez une partie avec toutes les armes secondaires et continuez jusqu'à battre Vic Viper. Vous verrez une porte fermée à déverrouiller. Prenez à gauche jusqu'au croisement puis encore à gauche vers le Metatron posté devant le mur de pierres. A l'aide du Vector Canon, détruisez le mur et engouffrez-vous dans le passage. Vous aurez alors à vous battre contre Anubis. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous débloquerez Aumaan Anubis en mode Versus.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Abdelmoughit LYAMANI
Adrien PUAUD
Adrien WRUTNIAK
Alex BIESSY
Alex COLOMBO
Alexandre CARBOU
Alexandre GAUDIN
Alexandre STAELENS
Alexandre YOUAKIM
Alexis DENARSENE
Alexis GAUTHIER
Alexis JEHAN
Alexis KEIGNAERT
Alexis LAGARDE
Alvin HADDADENE
Andreas POHLAND
Anthony CHIAPPERO
Anthony TRUC
Anthony VAUTIER
Arnaud□□ BIT
Arnaud CHABROL
Arthur BOUCHER
Aurélien HUREL
Aurélien NEGRONI
Aurélien VAUZELLE
Aurore PRUVOT
Axel VANCE
Bader Lanouar
Baptiste CHARVIN
Benjamin LAPIERRE
Benjamin THIRIET
Benoit LUCZAK
Benoît MAGNIEN
Bernard OUELLET
Brandon GUERLOT
Brandon RESSEGUIER
Brenson UNG
Bruno RAMADANOSKI
Bryan DEFONTAINE
Bryan PEETERS
Caroline CLERC

Cédric AUDIBERT
Cédric CHARLES
Charles CARDON
Charles PERRIN
Charles SCHWOERER
Charles-Alban MARTINEAU
Christian CORDERO
Christian DAVID
Christophe MIQUEL
Christopher PLOT
Clément DROUIN
Colette BOURGET
Colin FOURTET
Corentin DEVILLECHAISE
Cynamon CHANA
Cyprien SELLIER
Cyril□□ BAUDUIN
Cyril DUBOIS
David MISEREZ
David WALLIMANN
Didier TOROSSIAN
Dominique MAPPS
Dylan BASSALAI
Elie GENIN
Elliot SAINTLARY
Emmanuel ESNOL
Enzo MENNUNI
Fabien METSA
Fabien PARANIBLE
Fabien RENAUDON
Félix LAVASTE
Félix LEGENDRE
Florent LABAU
Florian DEBIEE
Florian ESTOUP
Florian JACQUELIN
Florian KROPP
Florian MEUNIER
Florian POULIZAC
Florian THOMAS
Frédéric COURTIN
Frédéric FAU
Frédéric GANDEMER
Frédéric GOYON
Gabriel GELIN
Gabriel PILON
Gael POIROUX
GASSE Yvan
Gautier OMONT
Geoffrey PIETRI
Geoffrey SADET
George BURTON
George TCHIKAIDZE
Glenn GOASDOUE
Gordon-Jon DELHAYE
Grégoire Lefaivre
Grégory LANOIX

Guccio AMAURY
Guillaume AKKAOUI
Guillaume BILLERACH
Guillaume JAWORSKI
Guillaume LEGRIS
Guillaume MACIEJEWSKI
Gustave MAFFRE-MAVIEL
Hakim BENSAID
Hervé CADORET
Hichem SLIMI
Hugo FREYERMUTH
Hugo PALLAS
Jason VERREL
Jean Baptiste RONCARI
Jean-Baptiste OGER
Jean-Claude FERSING
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Pierre CHAUDEL
JECKS Sam
Jeff VERREL
Jérémie PAGNOUX
Jeremy BOUCHET
Jeremy CHERON
Jeremy SCHEPERS
Jimmy SENECHAL
Joffrey BOUCHARD
Johan RAFFESTIN
John DOE
John STOCKON
Jonathan BRONNER
Jonathan JOBKEL
Jordan LE DANTEC
Jordan MONACI
Jules VILLA
Julien FIE
Julien FONTANIER
Julien GUARDONA
Julien KEITH
Julien POIROT
Kevin BOURKAIB
Kevin ENGEL
Kevin GALINDO
Kévin GIACOBBI
Kevin GOESSENS
Kévin HAMON
Kevin IONESCU
Kevin LOLIBO
Laure BRIEUSSEL
Laurent VIGIER
Léa MOTISI
Lénaïc BAYLE
Léonard NEVEU
Leopold VIOT
Loïc BOUZANCOURT
Loïc POMIER
Loïc VANHOVE
Loris BUONOMANO

Louis DORMEGNIE
Louis MEDINA DELGADO
Lucas FERNANDEZ
Luka RAPIN
Manuel ANDIA
Marc MORELLI
Marc PELATAN
Martin DEDRON
Martin DYLAN
Martin GOLOB
Marvin CUINE
Marwan SAAD
Mathéo COURCHELLE
Mathias PARMENTIER
Mathieu FLORENTIN
Mathieu GUILBERT
Matthieu GUILLOTEAU
Max DOCOCHE
Max LUDO
Maxence KOWALYSZIN
Maxime ESTNER
Maxime GUILLON
Maxime HENRY
Maxime LEPANTI
Maximilien BLACHE
Mélissa BAC
Melvin GAULT
Mikael SIRIN
Mohamed GUETY
Nathan COMPAN
Nathan GUILBAUD
Nathanael GIMARD
Nicolas BOULFROY
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas DENIMAL
Nicolas LIEATRD
Nicolas MARTINS
Nicolas RIBOTIS
Nicolas STADLER
Nicolas TERREUR
Nicolas ZIANE
NICOLETTI Sébastien
Noé DUBOUT
Octave DESLANDES
Olivier ARSON
Olivier LEMAIRE
Olivier MAT
Olivier VIGNERON
Oscar VANNIER
Paul DUBOIS
Philippe RAVELDO
Pierre-Alexandre RETHORE
Pierre-Alexandre TAIX
Quentin DELVALLET
Quentin JARRY
Quentin MALTRUD
Rémi ROBERT

Rémy CORE
Richard BOSSEAU
Richard UMORET
Romain AIGNEREL
Romain JENY
Romain LEMAIRE
Romain PLANCHER
Romain PREVOT
Romaric Trottet
Sacha DUCHAMP
Sami ZINAI
Sarah WILL
Sébastien FIEVET
Simon AUTRAN
Solal CHABAUTY
Steeven BRULON
Stéphane BRUNE
Stéphane LEDIEU
Stéphane MAURIN
Stephen JANVIER
Steve TENRE
Steven MEYERHOFFER
Steven TOUSSAINT
Sully IONESCU
Sylvain PUGNET
Téo MARRIN
Tévin ABHAY
Théo BEKAERT
Thibault MONSELLIER
Thibaut PETIT
Thomas BOSSY
Thomas BOXHO
Thomas COCHARD
Thomas MEDER
Thomas PRONO
Thomas SALVE
Tommy BOULANGER
Tony HOLVECK
Tristan BERNIER
Tristan BREON
Val AUCOIN
Valentin DELCROIX
Valentin LEFORT
Valentin LEUENBERGER
Valentin MARSOT
Valérie PRECIGOUT
Vianney DAUPTAIN
Vianney FAKE
Victor AUBERT
Victor BOQUET
Victor PELTZER
Victore RETE
Vincent DUTTER
Vincent MORIN
Yacine AOUADA
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR

Yannis BORDAS
Yoann HAMANN
Yohann SYNX
Yvan le FEVERE de ten HOVE
Yvan YATSIV

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société L'ODYSSEE INTERACTIVE.
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en FREEWARE. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'ETAJV® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'ETAJV® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.